

Приложение  
к основной  
образовательной программе  
среднего общего образования

ПРОГРАММА  
*по курсу*  
*Flash-анимация*  
ФГОС

Ступень обучения (класс) основное общее образование (9 класс)

Количество часов **34**      Уровень базовый

Учителя: Дождикова С.Н.

Срок реализации: 2019 - 2020 гг.

## Пояснительная записка

Анимация - это движение объекта. Можно сказать, что анимация - это последовательность изменяющихся изображений, которая произошла за определенный промежуток времени. Совокупность кадров, сменяющих друг друга в единицу времени, создают иллюзию движения, не что иное, как анимация. А что такое flash -анимация?

Flash-анимация - это анимация, применяемая в Web-технологиях, для разработки анимационных роликов, flash-заставок, flash-сайтов, презентаций, рекламных блоков (flash- баннеров) и т.д.

Распространенной средой разработки как анимации, так и анимированных приложений, является программный продукт фирмы Macromedia - Macromedia Flash.

У человека, как и у любого другого хищника, органы зрения имеют одну интересную особенность - хищник способен заметить или обнаружить объект с гораздо большей долей вероятности, если тот находится в движении. Отсюда вывод - чтобы обратить внимание на рекламируемый объект, его нужно анимировать. Вот для этого и предназначена flash- анимация. Суть в том, что любая информация воспринимается лучше, если она носит динамический характер.

### 1. Цель курса

Овладение технологией создания flash-анимации в среде Macromedia Flash

### 2. Задачи курса

- ✓ Рассмотреть область применения Flash-анимации.
- ✓ Изучить интерфейс и панели инструментов Macromedia Flash.
- ✓ Научить учащихся создавать документы и проекты.
- ✓ Научить выполнять обмен графическими данными между различными программами.
- ✓ Научить учащихся создавать и редактировать собственные анимационные проекты.

### 3. Виды деятельности

- ✓ обзорные и установочные лекции;
- ✓ самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы,
- ✓ компьютерные практикумы;
- ✓ поддержка образовательной деятельности учащегося с помощью телекоммуникационных средств;
- ✓ участие в творческих конкурсах.

### 4. Контроль знаний

Защита выполненного проекта или исследовательского задания по выбору учащегося.

### 5. Информационное обеспечение

Учебники и учебные пособия по информационным технологиям. Научная и научно-популярная литература. Проспекты, журналы, каталоги. Технические паспорта устройств и приборов. Реклама в СМИ.

В процессе изучения данного курса требуется установить программное обеспечение Macromedia Flash.

### 6. Методы преподавания

Занятия включают лекционную и практическую часть. Практическая часть курса организована в форме занятий. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа учащихся. Тема занятия определяется приобретаемыми навыками.

В каждом занятии материал излагается следующим образом:

- ✓ Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
- ✓ Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением

заданий урока.

- ✓ Основные приёмы работы. Этот этап предлагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ её достижения.
- ✓ Упражнения для самостоятельного выполнения.
- ✓ Проекты для самостоятельного выполнения.

Теоретическую и прикладную часть занятия (на усмотрение преподавателя) можно изучать параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

## **7. Содержание курса**

### **7.1. Знакомство, установка и запуск (3 час)**

Описание элементов интерфейса. Описание панелей инструментов: Tools, Main, Controller, Edit Bar, Панель временной диаграммы, Color Mixer, Панели обработки и управления.

### **7.2. Создание документов и проектов (1 час)**

Создание стандартного обычного документа. Создание нестандартного обычного документа. Сохранение обычного документа. Сохранение документа в качестве шаблона.

### **7.3. Импорт файлов (1 час)**

Вводная страница. Импорт содержимого файлов форматов AI и PSD. Импорт векторной графики. Импорт растровой графики. Разбиение рисунка. Трассировка рисунка. Импорт текста. Импорт звука.

### **7.4. Слои (1 час)**

Вводная страница. Типы слоёв. Средства работы со слоями. Порядок создания маски.

### **7.5. Линейки, направляющие и сетки (1 час)**

Работа с линейками. Работа с направляющими. Работа с сеткой.

### **7.6. Работа с векторными формами (4 часа)**

Рисование линии. Создание геометрических фигур. Формирование области заливки. Обработка формы с помощью инструмента «Selection». Обработка контуров с помощью инструментов «Subselection» и «Pen». Обработка формы с помощью команд меню «Share». Обработка формы с помощью других форм. Выполнение заливки. Равномерная и шаблонная заливка. Обводка. Рисование в режиме «Object Drawing».

### **7.7. Текст и символы (2 часа)**

Ввод и форматирование текста. Инспектор свойств. Создание символа в рабочем окне документа. Преобразование в символы объектов документа.

### **7.8. Анимация и кнопки (3 часа)**

Типы кадров. Область диаграммы панели Timeline. Обработка кадров с помощью мыши.

Раскадровка формы. Раскадровка движения. Создание и редактирование новой кнопки.

### **7.9. Настройка Macromedia Flash (2 часа)**

Настройка установочных параметров (вкладки General, Action Script, Auto Format, Clipboard, Drawing, Text). Настройка выходных параметров (вкладки Formats, Flash, HTML, GIF, JPEG, PNG, Quick Time).

#### **7.10. Работа с программным обеспечением (3 часов)**

Выходные параметры текста. Анимация. Примеры создания эффектов анимации. Эффект временной шкалы.

#### **7.11. Работа с компонентами Flash UI (1 час)**

Особенности работы с компонентами. Порядок вставки компонентов. Пример вставки компонента ScrollBar.

#### **7.12. Разработка сценариев (4 часа)**

Способы создания сценариев. Основные команды ActionScript 2.0. Browser/Network. Movie Clip Control. Примеры использования сценариев.

#### **7.13. Особые эффекты (4 часа)**

Типы фильтров и операции с ними (фильтры Drop Shadow, Blur, Glow, Bevel, Gradient Glow, Gradient Bevel, Adjust Color). Анимация фильтров. Режимы наложения. Типы режимов наложения.

#### **7.14. Создание собственного проекта. Защита проекта (5 часа)**

### **8. Тематика проектов (ориентировочная)**

Создание геометрических фигур.

Создание символа в рабочем окне документа. Разработка сценария по выбранной теме. Анимация по выбранной теме.

Создание переключающих кнопок для Web-сайта.

### **9. Выбор профессии**

Профессии: массовые, специалисты, творческие. Уровень образования и квалификации. Среднее специальное и высшее образование. Учебные заведения и особенности приёма в них. Престижность профессий и удовлетворенность профессиональной работой. Профессиональное творчество.

Виды трудовой деятельности в системах: «человек - техника», «человек - человек», «человек - знак», «человек - образ». Примеры.

Условия трудовой деятельности. Профессиональные ограничения и возможные профзаболевания.

Заработная плата: кто и за что получает деньги.

#### **У учащихся формируются следующие компетенции:**

- учебное умение учеников организовать свою учебную деятельность, умение решать возникающие образовательные проблемы, использование на практике приобретенных знаний и умений;

- **коммуникативные** через умение выслушивать и принимать чужую точку зрения, высказывать свою, умение вести диалог, дискутировать при решении возникших вопросов;

- **лично-адаптивные** через умение адаптироваться к новым для детей коммуникативным технологиям, использовать данные технологии в своей деятельности, умение использовать новую информацию, придумывать собственные решения, проявление упорства при достижении цели;

- **исследовательские** через исследовательскую деятельность во время второго года обучения, умение находить и обрабатывать информацию, обращаться к различным источникам данных (электронные носители, бумажные носители, общение с людьми).

**Механизмом отслеживания** результатов будет являться проведение анализа эффективности программы, отслеживание заинтересованности детей в реализации данной

программы через активное посещение занятий, участие в различных мероприятиях, конкурсах и фестивалях с использованием Flash-анимации. А так же показателем результативности программы может стать заинтересованность данной образовательной программой педагогов школ района.

#### 10. Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема	Количество
<b>Раздел 1. Знакомство, установка и запуск</b>		<b>3</b>
1	Техника безопасности. Что такое анимация? Анимация - оживление изображений. Знакомство с Macromedia Flash.	1
2	Macromedia Flash - мультимедийная платформа для создания векторной анимации и интерактивных приложений.	1
3	Описание элементов интерфейса. Описание панелей инструментов: Tools, Main, Controller, Edit Bar, Панель временной диаграммы, Color Mixer, Панели обработки и управления.	1
<b>Раздел 2. Создание документов и проектов</b>		<b>1</b>
1	Создание стандартного обычного документа. Создание нестандартного обычного документа. Сохранение обычного документа. Сохранение документа в качестве шаблона.	1
<b>Раздел 3. Импорт файлов</b>		<b>1</b>
1	Импорт содержимого файлов форматов AI и PSD. Импорт векторной графики. Импорт растровой графики. Разбиение рисунка. Трассировка рисунка. Импорт текста. Импорт звука.	1
<b>Раздел 4. Слои</b>		<b>1</b>
1	Вводная страница. Типы слоёв. Средства работы со слоями. Порядок создания маски.	1
<b>Раздел 5. Линейки, направляющие и сетки</b>		<b>1</b>
1	Работа с линейками. Работа с направляющими. Работа с сеткой.	1
<b>Раздел 6. Работа с векторными формами</b>		<b>4</b>
1	Рисование линии. Создание геометрических фигур.	1
2	Обработка формы с помощью инструмента «Selection». Обработка контуров с помощью инструментов «Subselection» и «Pen».	1
3	Обработка формы с помощью команд меню «Shape». Обработка формы с помощью других форм.	1
4	Формирование области заливки. Выполнение заливки. Равномерная и шаблонная заливка. Обводка. Рисование в режиме «Object Drawing».	1
<b>Раздел 7. Текст и символы</b>		<b>2</b>
1	Работа с текстом и символами. Ввод и форматирование текста. Инспектор свойств.	1
2	Создание символа в рабочем окне документа. Преобразование в символы объектов документа.	1
<b>Раздел 8. Анимация и кнопки</b>		<b>3</b>
1	Анимация и кнопки. Типы кадров. Область диаграммы панели Timeline.	1
2	Обработка кадров с помощью мыши. Раскадровка формы. Раскадровка движения.	1
3	Создание и редактирование новой кнопки.	1
<b>Раздел 9. Настройка Macromedia Flash</b>		<b>2</b>
1	Настройка установочных параметров (вкладки General, Action Script, Auto Format, Clipboard, Drawing, Text).	1

2	Настройка выходных параметров (вкладки Formats, Flash, HTML, GIF, JPEG, PNG, Quick Time).	1
<b>Раздел 10. Работа с программным обеспечением</b>		<b>3</b>
1	Работа с программным обеспечением. Выходные параметры текста.	1
2	Анимация. Примеры создания эффектов анимации.	1
3	Эффект временной шкалы.	1
<b>Раздел 11. Работа с компонентами Flash UI</b>		<b>1</b>
1	Особенности работы с компонентами. Порядок вставки компонентов. Пример вставки компонента ScrollBar.	1
<b>Раздел 12. Разработка сценариев</b>		<b>4</b>
1	Разработка сценариев для управления объектами и анимацией	1
2	Способы создания сценариев. Основные команды ActionScript 2.0.	1
3	Browser/Network. Movie Clip Control.	1
4	Примеры использования сценариев.	1
<b>Раздел 13. Особые эффекты</b>		<b>4</b>
1	Типы фильтров и операции с ними (фильтры Drop Shadow, Blur, Glow, Bevel, Gradient Glow, Gradient Bevel, Adjust Color).	1
2	Анимация фильтров.	1
3	Режимы наложения.	1
4	Типы режимов наложения.	1
<b>Создание собственного проекта</b>		<b>4</b>
1	Разработка идеи для создания компьютерного анимационного фильма в среде Macromedia Flash по собственному сценарию.	1
2	Интеграция роликов в веб=страницы. Работа над проектом.	1
3	Работа над проектом.	1
<b>Защита проекта</b>		<b>1</b>
		<b>ИТОГО 34</b>

## Список информационных ресурсов

1. <http://web-silver.ru>
2. <http://compdoc.ru>
3. <http://webcopy.narod.ru>
4. Башарина О.В., Дистанционное профильное обучение в школе.// <http://www.chel-edu.ru/>
5. Поляков К. Ю. Преподавание, наука и жизнь. <http://kpolyakov.narod.ru/school/flash.htm>
6. Macromedia Flash 5. <http://flash-help.narod.ru/index.htm>
7. FLASH анимация. <http://www.flashmulti.ru/index.htm>
8. Flash 5. <http://www.web-planets.narod.ru/webdiz/yrisov/graphiks/flash>
9. <http://Macromedia.com>
10. <http://www.actionscript.org>
11. <http://www.robertpenner.com/>
12. <http://www.senocular.com/flash/>
17. [www.flasher.ru](http://www.flasher.ru) — клуб *Flash*-мастеров, форум
18. [somit.ru](http://somit.ru) — сайт *Flash* для всех, создание интерактивных учебных моделей по физике
19. [www.rastyle.com](http://www.rastyle.com) — статьи и уроки по *Flash*
20. [noregret.org](http://noregret.org) — статьи о *Flash*
21. [actionscript.com.ua](http://actionscript.com.ua) — статьи, книги, форум, новости
22. [etcs.ru](http://etcs.ru) — записки о *Flash* (блог)
23. [black-zorro.com](http://black-zorro.com) — авторские материалы по *Flash* и не только
24. [flash-ripper.com](http://flash-ripper.com) — блог «флэш-потрошителя» (статьи, новости мира *Flash*)
25. [flash.demiart.ru](http://flash.demiart.ru) — уроки и форум по *Flash*
26. [flash-doc.ru](http://flash-doc.ru) — руководство по созданию *Flash*-игр (рус.)

### Сайт фирмы Adobe

27. Справочник по Flash CS3 (рус.)
28. Документация (англ.)
29. Уроки по Flash от Adobe (англ.)
30. Видеоуроки от Adobe (англ.)
31. Центр разработчиков Flash (англ.)

### Видеоуроки

32. [www.vtutorial.com](http://www.vtutorial.com) (англ.)
33. [leaders.creativecow.net](http://leaders.creativecow.net) (англ.)
34. [movielibrary.lynda.com](http://movielibrary.lynda.com) (англ.)
35. [www.cartoonsmart.com](http://www.cartoonsmart.com) (англ.)
36. [www.video-tutes.com](http://www.video-tutes.com) (англ.)
37. [www.vtc.com](http://www.vtc.com) (англ.)
38. [www.softwaretrainingtutorials.com](http://www.softwaretrainingtutorials.com) (англ.)
39. [www.learnwebdevelopment.com](http://www.learnwebdevelopment.com) (англ.)

### Коллекции уроков (*tutorials*)

40. [www.toxiclab.org](http://www.toxiclab.org) (англ.)
41. [education.sdsc.edu](http://education.sdsc.edu) (англ.)
42. [www.peachpit.com](http://www.peachpit.com) (англ.)
43. [www.lukamaras.com](http://www.lukamaras.com) (англ.)
44. [www.kirupa.com](http://www.kirupa.com) (англ.)
45. [www.flashadvisor.com](http://www.flashadvisor.com) (англ.)
46. [www.good-tutorials.com](http://www.good-tutorials.com) (англ.)
47. [www.layersmagazine.com](http://www.layersmagazine.com) (англ.)
48. [www.flashvault.net](http://www.flashvault.net) (англ.)
49. [www.flashfridge.com](http://www.flashfridge.com) (англ.)

50. [www.learnflash.com](http://www.learnflash.com) (англ.)
51. [www.flashtexteffects.com](http://www.flashtexteffects.com) (англ.)
52. [www.developingwebs.net](http://www.developingwebs.net) (англ.)
53. [animation.about.com](http://animation.about.com) (англ.)
54. [www.cgtutorials.com](http://www.cgtutorials.com) (англ.)
55. [www.cbtcafe.com](http://www.cbtcafe.com) (англ.)
56. [wandl.ru](http://wandl.ru) (рус.)
57. [www.tutorial-center.com](http://www.tutorial-center.com) (англ.)
58. [cs3-tutorials.com](http://cs3-tutorials.com) (англ.)
59. [tanguay.info](http://tanguay.info) (англ.)

### ***Flash по-русски***

60. [www.flasher.ru](http://www.flasher.ru) — клуб Flash-мастеров, форум
61. [flashdocs.net](http://flashdocs.net) — статьи, уроки, примеры по Flash
62. [somit.ru](http://somit.ru) — сайт Flash для всех, создание интерактивных учебных моделей по физике
63. [www.rastyle.com](http://www.rastyle.com) — статьи и уроки по Flash
64. [noregret.org](http://noregret.org) — статьи о Flash
65. [actionscript.com.ua](http://actionscript.com.ua) — статьи, книги, форум, новости
66. [etcs.ru](http://etcs.ru) — записки о Flash (блог)
67. [black-zorro.com](http://black-zorro.com) — авторские материалы по Flash и не только
68. [flash-ripper.com](http://flash-ripper.com) — блог «флэш-потрошителя» (статьи, новости мира Flash)
69. [flash.demiart.ru](http://flash.demiart.ru) — уроки и форум по Flash
70. [www.web-planets.narod.ru](http://www.web-planets.narod.ru) — учебник по ActionScript

### **Программирование на *ActionScript***

71. [www.actionscript.org](http://www.actionscript.org) — наиболее известный зарубежный сайт по ActionScript (англ.)
72. [www.senocular.com](http://www.senocular.com) — коллекция уроков и примеров по Flash и ActionScript (англ.)
73. [www.robertpenner.com](http://www.robertpenner.com) — сайт Роберта Пеннера, автора книги «Программирование во Flash MX» (англ.)
74. [www.web-planets.narod.ru](http://www.web-planets.narod.ru) — учебник по ActionScript (рус.)
75. [actionscript.com.ua](http://actionscript.com.ua) — статьи, книги, форум, новости (рус.)

### **Программирование *Flash*-игр**

76. [oos.moxiecode.com](http://oos.moxiecode.com) — сайт, посвященный разработке Flash-игр (англ.)
77. [noregret.org](http://noregret.org) — базовые алгоритмы определения столкновений (рус.)
78. [flash-doc.ru](http://flash-doc.ru) — руководство по созданию Flash-игр (рус.)