

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
муниципального образования город Нягань
«Средняя общеобразовательная школа №14»**

Согласовано

Зам. директора по УМР МБОУ СОШ №14

_____(Т.Е. Суранова)
«__»_____2014г.

Утверждаю

Директор МБОУ СОШ №14

_____(Е.Т. Савельева)
Приказ № ____ от «__»_____2014 г.

**Программа и календарно – тематическое планирование
элективного курса
на 2014 – 2015 учебный год**

Предмет: информатика и ИКТ

Название программы: «Создание интерактивной анимации средствами Macromedia flash»

Автор программы: В. А. Железняк, учитель информатики средней школы № 43, г. Мурманск

Класс: 11а

Количество часов по программе и в неделю: 1

Ф.И.О. учителя: Хмелинина Ольга Петровна

Пояснительная записка

Содержание обучения

Знакомство с Macromedia Hash (7 ч).

Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Создание фильма.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- назначение и возможности среды Macromedia Flash;
- основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);
- особенности векторных и растровых форматов;
- понятия: пиксель, разрешение, сцена, окно документа, координатная линейка, направляющие, сетка, слой, слой направляющих, направляемый слой, слой маска, маскированный слой;

уметь:

- запускать приложение Macromedia Flash;
- открывать и прятать панели инструментов и плавающие панели, собирать панели вместе и отрывать их друг от друга, создавать публикацию фильма (без настройки);
- владеть инструментами Hand (рука), Zoom (лупа);
- создавать, открывать и закрывать файл с фильмом;
- выбирать фон фильма, единицы измерения;
- сохранять фильм;
- создавать, удалять и прятать направляющие;
- использовать привязку;
- создавать, копировать и удалять слои;
- менять порядок наложения слоев;
- редактировать объекты (выполнять удаление, копирование, вставку, блокирование, группировку, масштабирование, вращение, перекося, зеркальное отражение);
- изменять порядок наложения объектов и их выравнивание.

Рисование в Macromedia Nash (10 ч),

Кривые Безье. Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Линии и фигуры. Рисование пером, карандашом, кистью/Привязка при рисовании. Настройка инструментов рисования. Панель Stroke (обводка). Создание и редактирование опорных точек. Группировка, пересечение и наложение контуров. Приемы редактирования контуров. Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Палитра. Создание нового цвета. Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- понятия: кривая Безье, гладкая и угловая точка, направляющая прямая, манипулятор кривизны, текущий цвет, группа, габаритная рамка;
- назначение индикаторов заливки и обводки;
- градиентную заливку;
- палитры RGB и HSB;
- панели Mixer (микшер) и Swatches (образцы);
- глубину цвета;
- безопасную палитру;
- виды текстовых блоков;
- панели для работы с текстом;
- атрибуты символов и абзацев;

уметь:

- пользоваться инструментами рисования: Line (прямая), Rectangle(прямоугольник), Oval (эллипс), Pen (перо), Pencil (карандаш), Brush(кисть), Paint Bucket (ведро с краской), Ink Bottle (чернильница);
- пользоваться инструментами редактирования: Arrow (стрелка), Lasso(лаццо), Subselect (выделение), Eraser (ластик), Dropper (пипетка);
- отменять ошибочные действия, очищать документ;
- задавать текущие атрибуты обводки и заливки;
- выделять заливку и обводку контуров;
- использовать привязку при рисовании;
- рисовать прямые линии, прямоугольники и гладкие кривые;
- выделять, перемещать и изменять тип опорных точек, создавать их и удалять;
- изменять кривизну линии с помощью манипулятора и без него;
- выделять и перемещать обводки, заливки и отдельные области контура, группировать контур;
- использовать пересечения и наложения контуров для их разрезания и объединения в более сложные фигуры;
- изменять атрибуты обводки и заливки;
- редактировать и настраивать градиентную заливку;
- создавать новые цвета и производить их запись в палитру цветов;
- создавать полупрозрачные цвета;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- работать с фрагментами текста;
- преобразовывать текст в контуры;
- создавать текстовые маски, поля ввода, динамические текстовые блоки.

Импорт графики. Библиотеки и символы (6 ч).

Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка. Создание объектных символов. Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- свойства основных импортируемых графических форматов (SWF, BMP, GIF, JPEG, WMF);
- понятие трассировки растровых изображений;
- понятия: объектный символ, экземпляр, общая и разделенная библиотека;
- назначение панелей Effects (эффекты), Instance (экземпляр);

уметь:

- импортировать графические изображения;
- редактировать и оптимизировать растровые изображения в стороннем редакторе;
- производить трассировку растрового изображения для его перевода в векторный формат;
- создавать растровую заливку;
- создавать объектные символы;
- трансформировать экземпляры, менять их тип, цвет и прозрачность;
- заменять символ для экземпляра;
- редактировать символы;
- работать с библиотеками (переименовывать, объединять, создавать разделенные библиотеки).

Анимация (12 ч).

Принципы анимации в среде Macromedia Flash. Настройка временной линейки. Режим кальки. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм. Анимированные символы. Использование слоев масок и сцен в фильме. Создание и анимация кнопок.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- способы создания анимации в среде Macromedia Flash;
- понятия: ключевой кадр, статический кадр, покадровая анимация, морфинг;
- режим кальки;
- маркеры кальки;
- панель Frame (кадр);
- временную линейку;

уметь:

- производить одновременный просмотр и редактирование нескольких кадров в режиме кальки;
- производить выделение, создание, копирование, вставку и удаление кадров;
- перемещать кадры и их последовательности;
- использовать слои направляющих, слои-маски, сцены;
- создавать метки кадров и комментарии;
- просматривать фильм в среде разработки, среде тестирования и браузере;

- создавать анимацию движения, движения по заданной траектории;
- создавать анимацию форм, текста;
- создавать и использовать графические символы и клипы с анимацией;
- создавать анимированные кнопки.

Тематическое планирование

№ п/п	Дата		Кол-во часов	Тема	Содержание программного материала	Практическая часть
	План	Факт				
Знакомство с Macromedia Flash (7 ч)						
1			1	Macromedia Flash — программа для создания интерактивной анимации. Назначение и	Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Создание фильма.	Знакомство с окном редактора, окном документа, инструментами
2			1	Интерфейс программы		
3			1	Графические форматы. Векторная и растровая графика		
4			1	Понятия объекта, контура, пикселя		Знакомство с объектами
5			1	Виды слоев. Работа со слоями		Работа со слоями
6			1	Группировка, трансформация и выравнивание объектов		Работа с объектами
7			1	Создание и настройка фильма		
Простое рисование в Macromedia Flash (2 ч)						
8			1	Кривые Безье. Простейшие линии и фигуры	Кривые Безье. Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Линии и фигуры. Рисование пером, карандашом, кистью.	Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Рисование пером, карандашом, кистью
9			1	Атрибуты обводки и заливки		
Библиотеки и символы (2 ч)						
10			1	Символы и экземпляры. Библиотека символов. Редактирование символов	Создание объектных символов. Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов.	Создание и редактирование объектных символов
11			1	Преобразование символов в экземпляры. Создание клипов		Преобразование символов в экземпляры. Создание клипов

Анимация (7 ч)						
12			1	Временная линейка. Режим кальки. Метки кадров. Просмотр и тестирование фильма	Принципы анимации в среде Macromedia Flash. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм.	Настройка временной линейки. Режим кальки.
13			1	Работа с кадрами		Работа с кадрами
14			1	Покадровая анимация		Редактирование кадров. Покадровая анимация.
15			1	Анимация движения		Анимация движения
16			1	Эффект вращения. Серия движений		Эффект вращения. Серия движений
17			1	Движение по заданной траектории		Движение по заданной траектории
18			1	Анимация форм		Анимация форм
Сложное рисование в Macromedia Flash (8 ч)						
19			1	Рисование гладких кривых. Опорные точки. Использование привязки	Привязка при рисовании. Настройка инструментов рисования. Панель Stroke (обводка). Создание и редактирование опорных точек. Группировка, пересечение и наложение контуров. Приемы редактирования контуров. Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Палитра. Создание нового цвета. Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры.	Рисование гладких кривых.
20			1	Инструменты Реп и Brash		Настройка инструментов
21			1	Работа с опорными точками. Изменение кривизны линий.		Работа с опорными точками. Изменение кривизны линий.
22			1	Работа с сегментами. Пересечение и наложение контуров		Работа с сегментами. Пересечение и наложение контуров
23			1	Градиентные заливки		Работа с градиентной заливкой.
24			1	Создание и редактирование цветов		Создание нового цвета.
25			1	Текстовые блоки. Редактирование текста		Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования.
26			1	Атрибуты символов и абзацев. Преобразование текста в контуры. Динамический текст		Преобразование текста в контуры.

Импорт графики (4 ч)						
27			1	Оптимизация, импорт и размещение графики в фильме	Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка.	Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов
28			1	Трассировка растровых изображений		Трассировка растрового изображения.
29			1	Растровая заливка и ее настройка		Растровая заливка.
Анимация сложных движений (5 ч)						
30			1	Анимация текста	Анимированные символы. Использование слоев масок и сцен в фильме. Создание и анимация кнопок.	Анимация текста
31			1	Использование анимированных символов		Анимация символов
32			1	Использование слоев-масок		Использование слоев масок и сцен в фильме.
33			1	Создание кнопок		Создание кнопок
34			1	Анимированные кнопки		Анимация кнопок
35			1	Работа над проектом		Создание проекта

Рекомендуемая литература

- 1.Панкратова Т. 'Flash 5: Учебный курс. СПб.: Питер, 2002.
- 2.Уотролл Э., Гербер И. Эффективная работа: Flash MX. СПб.:Питер; Киев: BHV, 2003. (+ компакт-диск)
- 3.Файлы с заготовками для упражнений с сайта издательства «Питер»: <http://www.piter.com>.