




Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Родинская средняя общеобразовательная школа №2»

<p>РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО  / Чуй Г.А. Протокол от «27» 08 2021г. № 1</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Методический совет МБОУ «РСОШ №2» Протокол от «30» 08 2021г. № 3</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ «РСОШ №2»  / Мартыненко В.В. Приказ № 430-2 от «30» 08 2021г.</p> 
---	---	---

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Создание анимации Adobe flash professional»

возраст учащихся – 12-14 лет
срок реализации программы - 1 год

Автор-составитель:
Пароль Сергей Сергеевич,
учитель информатики

с. Родино, 2021

Пояснительная записка

Цель курса: приобретение первоначальных знаний о работе в графическом пакете adobe flash professional. Формирование навыков работы на компьютере, позволяющих решать поставленные задачи по дизайнерским разработкам, а также способствующим формированию качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, реально оценивающей результаты этапов выполнения своей работы. Сформировать адекватную самооценку собственной профессиональной значимости, привлечь его внимание к общественному статусу работника, чья профессия связана с компьютерной графикой.

Формирование компьютерной грамотности может быть обеспечено широким комплексом традиционных школьных предметов. Сформированность у школьника начал информационной культуры считается необходимым условием для внедрения в школу информационной технологии обучения. С помощью adobe flash professional можно создавать: видеоролики небольшого размера, законченные векторные изображения, библиотеки символов для других фильмов Flash, ролики.

Уровень сложности вопросов таков, что к их рассмотрению можно привлечь значительное число учащихся, а не только наиболее сильных.

Совет по организации занятия: чтобы учащиеся при выполнении заданий смогли сосредоточиться на главном, в полной мере почувствовать красоту предлагаемого курса, надо вначале убедиться в том, что они имеют первоначальные навыки работы с компьютером.

В период обучения учащиеся должны освоить характерные приемы и способы графического дизайна и компьютерной верстки:

развитие пространственного мышления, пробуждение интереса учащихся к данной сфере деятельности;

развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи; выполнение профессионально пробы с целью адекватного профессионального самоопределения.

Организация изучения теоретического материала сочетается с выполнением обязательных практических заданий и индивидуальных работ, связанных с изучением возможностей программ.

В основу курса положено обучение, связанное с решением конкретных задач. Решая постепенно усложняющиеся задачи, учащиеся охватывают весь спектр виртуальных

инструментов и материалов, которым располагают программ и получают представление об инвариантном подходе в творческом процессе.

После каждой темы ученик сдает зачет и получает подтверждение успешности учебы в данном профильном обучении.

Завершающий этап изучения - выполнение итогового теста и зачётной работы.

Основные требования к знаниям и умениям.

По окончании курса учащийся должен знать:

- " Инструменты программы Flash 5.
- " Приемы работы с текстом.
- " Приемы работы с кадрами.
- " Приемы озвучивания фильма.
- " Приемы работы со слоями.
- " Приемы создания кнопок.

По окончании курса учащийся должен уметь:

- " Применять инструменты.
- " Производить операции с текстовыми полями.
- " Создавать анимацию движения.
- " Создавать морфинг.
- " Создавать покадровую анимацию.
- " Озвучивать фильм.
- " Создавать кнопку.
- " Создавать ниспадающее меню.

Объем различных форм учебной работы:

Всего аудиторских занятий - 35

В том числе лекции - 7

Практические работы на компьютере - 28

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела. Тема занятия	Количество часов			Примечания
		всего	теория	практика	
1.	Введение в графику	1	1		
2.	Растровый графический редактор. Инструменты растрового графического редактора	1		1	
3.	Работа в Растровом графическом редакторе	1		1	
4.	Введение в технологию Flash. Организация и настройка интерфейса программы.	1	1		
5.	Инструменты выделения (стрелка, лассо, подвыделение).	1		1	
6.	Инструменты рисования (линия, овал, прямоугольник, карандаш, кисть чернильница, перо)	1		1	
7.	Выбор и выделение объектов	1	1		
8.	Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform.	1		1	
9.	Инструменты Zoom и Hand.	1		1	
10.	Работа с цветом. Заливка.	1		1	
11.	Создание и редактирование градиентной заливки. Растровая заливка.	1		1	
12.	Работа с текстом. Статический текст. Динамический текст	1		1	
13.	Работа с текстом. Редактируемый текст.	1		1	
14.	Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация.	1	1		
15.	Покадровая анимация	1		1	
16.	Анимация движений, формы	1		1	
17.	Применение узловых точек.	1		1	
18.	Общие принципы работы со слоями.	1	1		
19.	Использование слоев в анимации.	1		1	

20.	Движение по пути (слой направляющей движение)	1		1	
21.	Маскирование слоев.	1		1	
22.	Анимированные маски.	1		1	
23.	Включение в сцену нескольких анимированных объектов	1		1	
24.	Создание и редактирование символов	1		1	
25.	Библиотеки	1	1		
26.	Создание кнопок	1		1	
27.	Создание клипов	1		1	
28.	Редактирование символов и экземпляров	1		1	
29.	Создание интерактивных фильмов.	1		1	
30.	Общие сведения об ActionScript	1			
31.	Создание сценария для кнопки, кадра, клипа	1		1	
32.	Компоненты	1	1		
33.	Озвучивание фильма	1		1	
34.	Разработка и создание проекта	1		1	
35.	Защита проекта	1		1	
	Итого	35	7	28	

