

Муниципальная автономная общеобразовательная организация
«Средняя общеобразовательная школа № 5»

«УТВЕРЖДЕНО» на
педагогическом совете
Протокол № 13
От « 25 » июня 2019 г.

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор МАОО СОШ № 5
Федорова И.А.
Приказ № 90-ОД
От « 26 » июня 2019 г.

**Программа внеурочной деятельности
Основы анимации в Macromedia Flash
6-7 класс
на 2019-2020 уч.год**

Автор-составитель:
Гилёва Елена Владимировна
учитель информатики

Пояснительная записка

В курсе «Основы анимации в Macromedia Flash» изучаются графические возможности технологии Macromedia Flash. Данная программа является ступенью более высокого уровня, чем редактор PAINT, изучаемый в рамках базового курса информатики. Не имея достаточных навыков изобразительной деятельности, ученик, работая в Macromedia Flash, получает довольно качественные изображения и овладевает соответствующими навыками, которые необходимы для следующего шага к мастерству обработки векторной графики.

Предлагается несколько уровней реализации программы Macromedia Flash. Рассматриваемый курс – это начальный уровень, когда педагог больший акцент делает на накопление учащимся собственного опыта работы с редактором, предполагает организацию занятия с исследованием, где больше усилий прилагается на изучение и понимание функций редактора, его инструментария.

Цель:

- показать возможности современных программных средств для создания и обработки графических изображений;
- сформировать понятие безграничных возможностей создания и хранения векторного изображения во Flash;
- научить создавать графические объекты различной цветовой гаммы,
- развивать творческий и познавательный потенциал школьника, способствовать формированию его эстетической культуры.

Задачи:

- представление об основных возможностях создания, редактирования и обработки изображений в векторных редакторах;
- развитие алгоритмического мышления на этапе разработки структуры изображения;
- формирование информационной культуры учащихся, их мировоззрения;

Планируемые результаты курса

В рамках курса учащиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают принципы и структуру файловой системы компьютера;
- умеют создавать, сохранять, открывать, редактировать документы Flash;
- умеют работать с импортированными объектами, такими как растровые изображения, звук, видео;
- знают и умеют применять при создании flash-фильмов основные принципы формирования анимационных роликов;
- владеют способами работы с программой Macromedia (Adobe) Flash;
- владеют приёмами организации и самоорганизации работы при создании документа;
- имеют положительный опыт коллективного сотрудничества при создании сложных документов;
- имеют опыт коллективной разработки и публичной защиты созданного фильма;
- овладевают процедурой самооценки знаний и деятельности и корректируют дальнейшую деятельность по обработке электронных документов.

Учащиеся должны знать / понимать:

- назначение основных окон и панелей программы;
- принципы векторной графики;
- понятие градиента;
- понятие прозрачности цвета;
- назначение слоёв
- принцип покадровой анимации;
- назначение обычных и ключевых кадров.
- назначение анимации формы и анимации движения и их различия;
- распознавать ошибки в создании анимации по виду кадров на временной диаграмме.

- назначение flash-символов;
- различия и области применения символов Movie clip и Button;
- понятие и назначение библиотеки;
- понятия символа, экземпляра символа;
- условный оператор — назначение, синтаксис.
- назначение слоя-маски;
- назначение ведущего слоя;
- использование команд перехода по временной шкале.

Учащиеся должны уметь:

- использовать инструменты Line и Pencil для рисования;
- изменять нарисованные линии инструментом Selection;
- создавать, редактировать градиентные заливки;
- устанавливать прозрачность цвета;
- группировать элементы, редактировать элементы группы, разгруппировывать.
- создавать обычные и ключевые кадры;
- просматривать кадры в режиме кальки;
- управлять слоями, распределять элементы фильма по слоям;
- копировать кадры;
- редактировать множество кадров
- создавать и настраивать анимацию формы и анимацию движения;
- создавать анимацию Shape для текста;
- применять метки шейпинга для уточнения кадрированной анимации;
- задавать ускорение анимации;
- использовать сетку и привязку к сетке для упрощения рисования.
- создавать новый символ;
- использовать библиотеку;
- дублировать символы;
- создавать многоуровневые (вложенные) клипы;
- создавать простую и анимированную кнопку;
- задавать сценарий кнопки, запускающий внешний ролик и управляющий его видом;
- использовать условный оператор для проверки условия.
- импортировать графический файл на сцену;
- создавать статичную и анимированную маску;
- заиклить ролик с помощью команд перехода;
- использовать ведущий слой для задания траектории анимированного объекта.

Содержание программы

1. Знакомство с программой Flash MX. Назначение основных окон и панелей программы. Принципы векторной графики.
2. Учимся рисовать. Инструменты для рисования. Цвет. Слои.
3. Анимация во Flash. Покадровая анимация. Принцип покадровой анимации, обычные и ключевые кадры.
4. Кадрированная анимация. Принцип кадрированной анимации Анимация формы и анимация движения.
5. Работа с цветом. Градиент.
6. Флэш-символы (Symbols). Назначение flash-символов. Символы Movie clip и Button.
7. Движение вдоль траектории. Слой для задания траектории.
8. Сцены. Работа с текстом
9. Зачетное задание. Проект (рекламный ролик; презентация книги или фильма; баннер для Web-сайта)

6-7 класс Анимация**Учебно-тематическое планирование**

№ п/п	Тема урока	Всего	Контроль	Дата	7 вид
1.	Введение. Знакомство с программой Flash MX	1	2 работы		1 работа
2.	Учимся рисовать	4	2 работы		1 работа
3.	Анимация во Flash. Покадровая анимация	3	2 работы		1 работа
4.	Кадрированная анимация	2	1 работа		1 работа
5.	Анимация формы	2	1 работа		1 работа
6.	Оживляем рисунок. Анимация движения и формы	3	2 работы		1 работа
7.	Работа с цветом	2	2 работы		1 работа
8.	Флэш-символы (Symbols)	4	3 работы		1 работа
9.	Движение вдоль траектории	3	2 работы		1 работа
10.	Сцены. Работа с текстом	2	1 работа		1 работа
11.	Зачетное задание. Проект	4	проект		1 работа
12.	Резерв	5			
	Всего	35			