

Программа по внеурочной деятельности

«Компьютерная анимация в *Adobe Flash*»

11 класс. (34 ч.)

Учебный курс «Компьютерная анимация в *Adobe Flash*» входит в образовательную область «информатика». Он включает 34 часа аудиторных занятий и (при возможности) самостоятельную работу учащихся.

Предметом изучения являются принципы и методы создания анимационных роликов помощью среды *Adobe Flash CS3*, которая в данный момент является одним из самых мощных авторских инструментов в этой сфере.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации. Учащиеся получают начальные навыки создания анимационных фильмов, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире.

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий.

Основной формой обучения является практикум. Для нормальной работы необходим персональный компьютер (один на каждого ученика) и среда *Adobe Flash CS3*. Для выполнения большинства заданий достаточно использовать более старую версию среды: *Macromedia Flash 8*. Тестовая версия среды *Adobe Flash CS3* (с ограничением срока использования) может быть бесплатно загружена с Web-сайта фирмы *Adobe*:

http://www.adobe.com/ru/downloads/?ogn=RU-gntray_dl_trialdownloads_ru

Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная анимация в *Adobe Flash CS3*», учащиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам — математике, физике, химии, биологии и др. Ролики, созданные в редакторе *Adobe Flash CS3*, могут быть также использованы при создании Web-страниц. Полученные знания и умения являются основой для последующего изучения трехмерного моделирования, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Раздел 1. Введение

Тема 1. Знакомство с *Adobe Flash CS3*

Сравниваются способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Изучается расположение панелей среды *Adobe Flash CS3* и основные приемы работы с готовым фильмом.

Раздел 2. Рисование

Тема 1. Контуры

Учащиеся знакомятся с основными инструментами рисования контуров. Изучается панель **Color**, принципы редактирования контуров с помощью инструментов **Selection** и **Subselection**.

Тема 2. Заливки

Изучаются заливки и приемы работы с ними, инструменты **Brush** и **Eraser**.

Тема 3. Геометрические фигуры

Изучаются геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Особое внимание уделяется различия между режимом слияния и режимом рисования объектов.

Раздел 3. Анимация

Тема 1. Покадровая анимация

Изучаются методы создания и редактирования покадровой анимации. Учащиеся знакомятся с преобразованиями объектов на сцене, в практической части создают анимационный ролик с использованием все предшествующего материала.

Тема 2. Анимация формы

Изучается анимация формы для заливок и контуров. Вводится понятие слоя и многослойных документов. Изучаются простейшие приемы использования звука, текстовые эффекты.

Тема 3. Анимация движения

Учащиеся знакомятся с понятием символа и на примерах осваивают анимацию движения. В практических заданиях используются растровые рисунки и звуковые эффекты.

Раздел 5. Выполнение проекта

В течение 4-х занятий учащиеся выполняют проект на выбранную тему. Это может быть, например,

- рекламный ролик
- презентация книги или фильма

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел (тема)	Кол-во часов	Виды занятий	
			Теория	Практика
1. Введение				
1.1	Знакомство с Adobe Flash	2	1	1
2. Рисование				
2.1	Контурные	4		4
2.2	Заливки	4		4
2.3	Геометрические фигуры	4		4
3. Анимация				
3.1	Покадровая анимация	4		4
3.2	Анимация формы	4		4
3.3	Анимация движения	4		4
5. Выполнение проекта				
		8		8
Всего часов:		34	1	33

Планируемые результаты

В рамках данного курса учащиеся получают:

- понимание принципов векторного и растрового кодирования графической информации в компьютерной технике;
- понимание принципов работы с временной шкалой;
- умение работать с многослойными документами;
- умение создавать анимационные ролики;
- умение использовать звуковые файлы для сопровождения анимации.

Формы подведения итогов

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом уроке. В конце курса каждый учащийся выполняет индивидуальный проект в качестве зачетной работы. На последнем занятии проводится конференция, на которой учащиеся представляют свои работы и обсуждают их.