

Министерство культуры Камчатского края
Краевое государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
работников культуры
«Камчатский учебно-методический центр»
*Отдел по повышению квалификации
и информационно-аналитической работе*

СОГЛАСОВАНО:

Зав. учебной частью
_____ Е. А. Шевцова
« ____ » _____ 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
_____ Е. В. Галянт
« ____ » _____ 2018 г.

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации
«Программа редактирования и анимации векторной графики
Adobe Flash CS4»**

Петропавловск-Камчатский
2018

Содержание

1. Пояснительная записка.

2. Общие положения.

- 2.1. Цель программы.
- 2.2. Планируемые результаты освоения программы.
- 2.3. Трудоемкость и срок освоения программы.
- 2.4. Нормативные документы для разработки программы.
- 2.5. Категория слушателей и требования к уровню их подготовки.
- 2.6. Форма обучения.
- 2.7. Промежуточная и итоговая аттестация.

3. Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы.

- 3.1. Учебный план программы.
- 3.2. Примерный календарный учебный график.
- 3.3. Рабочая программа учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей).

4. Учебно-методическое обеспечение.

- 4.1. Рекомендуемая литература.
- 4.2. Рекомендуемые информационные ресурсы обеспечения дисциплины.
- 4.3. Материально-техническое обеспечение курса.

5. Фонд оценочных средств.

6. Форма контроля.

7. Итоговые требования к слушателям.

1. Пояснительная записка

Программа Adobe Flash CS4 Professional является популярной средой для разработки анимированных роликов и web-ресурсов. Непосредственно в программе Adobe Flash можно создавать графические элементы или импортировать их из других приложений Adobe, также с её помощью можно добавлять в ролик видео- и аудиофрагменты.

В процессе обучения слушатели будут не только осваивать теоретический материал, но и выполнять разнообразные практические задания. Каждое занятие содержит задания для самостоятельного выполнения, что является залогом закрепления полученных знаний и успешного освоения курса.

Одной из ступеней освоения Flash-технологий является изучение языка программирования ActionScript, что даёт возможность внесения интерактивности в Flash-проекты и максимально расширить их функциональные возможности.

Сама программа Adobe Flash CS4 Professional и язык программирования ActionScript позволяют сформировать понятие о новых способах работы с графической и текстовой информацией в целом.

При изучении данного курса слушателям будут полезны навыки работы с такими программами как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и CorelDRAW, а также знания основ Web-технологий.

2. Общие положения.

2.1. Цель программы

Целью данного курса является обучение слушателей различным приемам разработки цифровых образовательных ресурсов (далее — ЦОР) в программе Adobe Flash, развитие их творческих способностей средствами компьютерной графики.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- сформировать навыки проектирования, конструирования и разработки цифрового ресурса;
- дать первичные навыки программирования на языке ActionScript;
- создать авторский цифровой образовательный ресурс по выбранной тематике;
- познакомить с основами веб-дизайна.

2.2. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения курса обучающийся должен

знать:

- а) технологические приемы создания цифровых образовательных ресурсов во Flash;
- б) способы работы с изученной программой Adobe Flash;
- в) начальные основы языка программирования ActionScript;
- г) приемы создания анимированных изображений;

уметь:

- а) проектировать и разрабатывать ЦОР на заданную тему;
- б) программировать на языке ActionScript;
- в) применять при создании ЦОРов основные технологические приемы разработки;
- г) проводить анализ и формулировать собственную позицию по отношению к их структуре, содержанию, дизайну и функциональности;

владеть:

- а) способами работы с изученной программой;
- б) необходимыми способами проектирования и создания ЦОРа;
- в) приемами организации и самоорганизации работы по разработке ЦОРа;
- г) оценивания своих результатов, корректирования дальнейшей деятельности по разработке ЦОРов.

2.3. Трудоемкость и срок освоения программы

Трудоемкость программы в соответствии с календарным учебным графиком и учебным планом составляет 30 академических часов (продолжительность 1 академического часа – 40 мин.).

Режим проведения занятий – 6 дней по 5 академических часов в день

Виды учебных занятий: лекции, практические занятия, консультации.

2.4. Нормативные документы для разработки программы

- Закон РФ «Об образовании» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка

организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

2.5. Категория слушателей и требования к уровню их подготовки

Программа предназначена для слушателей, имеющих средне-специальное образование и обладающих общим навыком владения ПК на уровне уверенного пользователя.

2.6. Форма обучения

Форма реализации программы — очная (теоретические и практические занятия).

2.7. Промежуточная и итоговая аттестации

Форма промежуточной аттестации — практикумы, итоговой — зачётная работа (раскрытие тем теоретических вопросов и выполнение практических заданий).

По окончании курса будет выдано удостоверение государственного образца о повышении квалификации (*Положение о порядке оформления, выдачи и хранения документов о дополнительном профессиональном образовании ОГУ от 03.12.2013 г. №46-д*).

3. Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы

3.1. Учебный план программы

Дни проведения занятий	Дата проведения занятий	Наименование разделов (тем, лекций, дисциплин)	Кол-во учебных часов	Из них:		
				Лекции	Практические занятия	Зачёт
1	20.04	Знакомство с Flash. Возможности программы. Интерфейс окна программы	5	1	4	-
2	23.04	Работа с текстом. Типы текстовых полей	5	-	5	-
3	24.04	Анимация. Покадровая анимация. Изменение формы объекта и текста. Анимация движения	5	-	5	-
4	25.04	Создание графических символов	5	-	5	-
5	26.04	Добавление звука и видео.	5	-	5	-

		Импортирование звуков. Импорт видео				
6	27.04	Публикация Flash-фильма. Оптимизация фильма	3	-	3	
		Зачёт по курсу	2	-	-	2
Итого			30	1	27	2

Преподаватель: Е. А. Клунко.

3.2. Примерный календарный учебный график

	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день
Объем аудиторных часов	5	5	5	5	5	5
Теоретические занятия	1	-	-	-	-	-
Практические занятия	4	5	5	5	5	3
Зачет	-	-	-			2
Итого:	5	5	5	5	5	5

3.3. Рабочая программа учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)

Занятие 1 (день 1).

Знакомство с Flash. Возможности программы. Интерфейс окна программы. Основы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Цветовые модели. Графическое разрешение. Рабочая среда Flash. Панели интерфейса. Главное и сервисные меню. Рисование. Инструменты рисования. Инструменты выбора и редактирования. Управление цветом.

Занятие 2 (день 2).

Работа с текстом. Типы текстовых полей. Технология работы с текстовыми полями во Flash.

Занятие 3 (день 3).

Анимация. Покадровая анимация. Изменение формы объекта и текста. Анимация движения. Иллюстрации. Создание анимации. Анимация Shape Tween. Анимация Motion Tween. Анимация Guided Motion.

Занятие 4 (день 4).

Создание графических символов. Использование импортированной графики. Редактирование графических изображений. Символы и их экземпляры. Типизация графического контента. Примитивный тип Shape. Символы и экземпляры. Графические фильтры.

Занятие 5 (день 5).

Добавление звука и видео. Импортирование звуков. Импорт видео. Изучение трехмерного моделирования, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Занятие 6 (день 6).

Публикация Flash-фильма. Оптимизация фильма.

4. Учебно-методическое обеспечение

4.1. Рекомендуемая литература

1. Бурлаков М. В. Adobe Flash CS3. Самоучитель. — М: Вильямс, 2007.
2. Акулов А . Базовый курс. — М., 2009.
3. Flash MX 2004: Учебный курс. — СПб.: Питер, 2004.
4. Мук, К. ActionScript 3.0 для Flash [Текст]=Essential ActionScript 3.0: подробное руководство / Колин Мук, [пер. с англ. А. Климович]. — СПб. [и др.]: Питер [и др.], 2011.
5. Лотт, Дж. ActionScript 3.0 / Дж. Лотт, Д. Шалл, К. Питерс. — СПб., 2008.
6. Капустин, М. А. FLASH MX для профессиональных программистов.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий [и др.], 2006.
7. Слепченко К. Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). СПб: БХВ, 2007.
8. Рейнхарт Р. Macromedia Flash 8. Библия пользователя. — М: Вильямс, 2006.
9. Слепченко К. Macromedia Flash Professional 8. — СПб: БХВ, 2006.
10. Дронов В. А. Macromedia Flash Professional 8. Графика и анимация. — СПб: БХВ, 2006.
11. Моллер Дж. Flash 8. Руководство Web-дизайнера. — М: Эксмо-пресс, 2006.
12. Черкасский В. Т. Эффективная анимация во Flash.М.: Кудиц-Образ, 2002.
13. Альберт Д. Macromedia Flash Professional 8. Справочник дизайнера. — СПб: БХВ, 2006.
14. Пакнелл Ш., Хог Б., Суонн К. Macromedia Flash 8 для профессионалов. — М: Вильямс, 2006.
15. Поляков К. Ю. Уроки по Adobe Flash CS3. Электронное учебное пособие, 2007.
16. Кирьянов Д., Кирьянова Е. Adobe Flash CS3 — это просто! Создаем Web-анимацию. – СПб: БХВ, 2007.
17. Вовк Е. Информатика: уроки по Flash. — М: Кудиц-Образ, 2005.
18. Розенкноп Д. Л. Создание анимационных эффектов в Macromedia Flash MX 2004. – М: НТ-Пресс, 2005.
19. Панфилова И. Macromedia Flash 8 с нуля! — М: Лучшие книги, 2007.
20. Жадаев Б., Macromedia Flash 8. Визуальный самоучитель. — М: Триумф, 2007.

4.2. Рекомендуемые информационные ресурсы обеспечения дисциплины

- URL: <http://www.http:///p=18088>
- URL: <http://www.graphics/flash/>

- URL: [http:// www. studFiles.net/](http://www.studFiles.net/)
- URL: [http://www. soft.softodrom.ru/](http://www.soft.softodrom.ru/)
- URL: [http:// www. freeSoft.ru/](http://www.freeSoft.ru/)
- URL: [http:// www. teachVideo.ru/](http://www.teachVideo.ru/)
- URL: [http:// www. poznajvse.com/](http://www.poznajvse.com/)

4.3. Материально-техническое обеспечение курса

1. Персональный компьютер (один на каждого ученика) и среда *Adobe Flash CS4* (для выполнения большинства заданий достаточно использовать более старую версию среды: *Macromedia Flash 8*).

2. Проектор.

5. Фонд оценочных средств

Итоговой аттестацией будет являться зачёт по результатам выполнения практических заданий.

6. Форма контроля

Контроль успеваемости обучающихся — важнейшая часть образовательной деятельности, включающая в себя целенаправленный систематический мониторинг освоения программы повышения квалификации в следующих целях:

- получения необходимой информации о выполнении обучающимися дополнительной профессиональной программы повышения квалификации;
- оценки уровня знаний, умений и приобретенных (усовершенствованных) обучающимися компетенций;
- стимулирования самостоятельной работы обучающихся.

Итоговая аттестация (зачет) для обучающихся проводится в соответствии с требованиями, установленными Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Освоение примерной дополнительной профессиональной программы повышения квалификации завершается зачетом в форме выполнения упражнений в ходе курсов.

7. Итоговые требования к слушателям

К итоговой аттестации допускаются лица, выполнившие требования, предусмотренные курсом обучения по программе повышения квалификации,

и успешно прошедшие все промежуточные аттестационные испытания, предусмотренные учебным планом.

Итоговая аттестация проводится в сроки, предусмотренные учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

Слушатель признается «успешно освоившим курс» при посещении всех занятий.

Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим на итоговой аттестации оценку «неудовлетворительно», а также лицам, освоившим часть примерной программы повышения квалификации, выдается справка об обучении или о периоде обучения.

РАЗРАБОТЧИКИ ПРОГРАММЫ:

(должность)

(фамилия, инициалы, подпись)

(должность)

(фамилия, инициалы, подпись)

СОГЛАСОВАНО:

(должность)

(фамилия, инициалы, подпись)

(должность)

(фамилия, инициалы, подпись)