**Приложение 1** к основной образовательной программе среднего общего образования

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ТАВРИНСКАЯСРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Принято решением педагогического Утверждено приказом директора

 совета. Протокол от 31.08.2017 №1 от 31.08.2017 г. № 57/3

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И.С.Ярцева

***РАБОЧАЯ ПРОГРАММА***

Наименование учебного предмета (курса): компьютерная анимация

Класс: 10

Уровень общего образования: среднее общее образование

Срок реализации программы : 1 год

Количество часов по учебному плану (на учебный год, на уровень образования):

10 класс - 35 ч., на уровень образования: 35 ч

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным компонентом государственного образовательного стандарта среднего общего образования, с учётом Основной образовательной программы среднего общего образования МАОУ «Тавринская СОШ», авторской программы Полякова К. Ю. «Компьютерная анимация в Adobe Flash»

Составитель: Ярцев В. А.

2017 -18 учебный год

1. Планируемые результаты

В результате изучения курса учащиеся должны знать:

* принципы векторного и растрового кодирования графической информации в компьютерной технике;
* понятия контур и заливка объекта
* принципы работы с временной шкалой;
* различные формы анимации

уметь:

* пользоваться инструментами векторного редактора
* создавать изображения в векторном редакторе
* работать с многослойными документами;
* создавать анимацию в различных формах
1. Содержание курса

**Раздел 1. Введение**

**Тема 1. Знакомство с *Adobe Flash CS3***

Способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Расположение панелей среды *Flash* и основные приемы работы с готовым фильмом.

**Раздел 2. Рисование**

**Тема 1. Контуры**

основные инструменты рисования контуров. Панель **Color**, принципы редактирования контуров с помощью инструментов **Selection** и **Subselection**.

**Тема 2. Заливки**

Заливки и приемы работы с ними, инструменты **Brush** и **Eraser**.

**Тема 3. Геометрические фигуры**

Геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Режим слияния и режим рисования объектов.

**Раздел 3. Анимация**

**Тема 1. Покадровая анимация**

Методы создания и редактирования покадровой анимации. Преобразование объектов на сцене.

**Тема 2. Анимация формы**

Анимация формы для заливок и контуров. Понятие слоя и многослойных документов. Простейшие текстовые эффекты.

**Тема 3. Анимация движения**

Понятие символа, анимация движения. Слой траекторий, слой-маска.

**Раздел 5. Выполнение проекта**

Проект на выбранную тему.

1. Тематическое планирование

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  | Тема занятия | Количество часов |
| 1 | Растровые и векторные редакторы | 1 |
| 2 | Знакомство с редактором Flash | 1 |
| 3 | Инструменты рисования контуров | 1 |
| 4 | Редактирование контуров | 1 |
| 5 | Выбор цвета для контура и заливки | 1 |
| 6 | Однотонные градиентные и растровые заливки | 1 |
| 7 | Инструменты и способы нанесения заливок | 1 |
| 8 | Инструменты для редактирования язаливок | 1 |
| 9 | Инструменты Овал и Прямоугольник | 1 |
| 10 | Режим слияния и режим рисования объектов | 1 |
| 11 | Редактирование геометрических фигур | 1 |
| 12 | Инструмент Трансформер | 1 |
| 13 | Панель Шкала времени | 1 |
| 14 | Покадровая анимация | 1 |
| 15 | Перемещение, копирование, удаление кадров | 1 |
| 16 | Практическая работа «Движущийся автомобиль» | 1 |
| 17 | Анимация формы | 1 |
| 18 | Метки формы | 1 |
| 19 | Практическая работа «Снеговик» | 1 |
| 20 | Анимация движения | 1 |
| 21 | Настройка анимации движения на панели Свойства | 1 |
| 22 | Практическая работа «Мяч» | 1 |
| 23 | Практическая работа «Стрелок» | 1 |
| 24 | Слой траекторий | 1 |
| 25 | Создание траектории движения | 1 |
| 26 | Вспомогательный слой направляющих | 1 |
| 27 | Практическая работа «Полет» | 1 |
| 28 | Маскируемый слой и слой-маска | 1 |
| 29 | Практическая работа «Глобус» | 1 |
| 30 | Тестирование фильма | 1 |
| 31 | Публикация фильма | 1 |
| 32 | Итоговый проект | 1 |
| 33 | Итоговый проект | 1 |
| 34 | Итоговый проект | 1 |
| 35 | Итоговый проект | 1 |