

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 года

## Рабочая программа дисциплины

**ФТД.02**

Создание Flash-анимации

Учебный план: ФГОС 3++\_2020-2021\_09.03.01\_ВШПМ\_ОО\_АСОИиУ.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Профиль подготовки: Автоматизированные системы обработки информации и управления  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
7	УП	17	17	37,75	0,25	Зачет
	РПД	17	17	37,75	0,25	
Итого	УП	17	17	37,75	0,25	
	РПД	17	17	37,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 929

Составитель (и):

кандидат педагогических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Горлицкая С.И.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и  
управляющих систем

\_\_\_\_\_

Коваленко Александр  
Николаевич

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Коваленко Александр  
Николаевич

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать как общекультурные компетенции обучающихся (способность к обобщению, владение методами обработки информации, освоение технологий современного средства распространения мультимедийного содержания, каким является Flash), так и базовые компетенции в области технологий создания анимаций в рабочей среде и управления мультимедийным содержанием.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- Познакомиться с базовыми встроенными классами ActionScript;
- Освоить обработку событий клипа и кнопки;
- Овладеть программным управлением мультимедийным содержанием фильма

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Web-программирование
- Информационные процессы и системы

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</b>
<b>Знать:</b> особенности создания дизайнерского продукта, способен связать воедино разнообразные разделы технологического процесса; технические и профессиональные ограничения, накладываемые на анимационный продукт; методы анализа планируемых и имеющихся ресурсов для решения профессиональной задачи; принципы формирования концепции анимационного проекта в рамках обозначенной проблемы; Уметь – планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; предвидеть результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; разрабатывать концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы, формулируя цель, задачи, актуальность, значимость (научную, практическую, методическую и иную в зависимости от типа проекта), ожидаемые результаты и возможные сферы их применения;
<b>Уметь:</b> планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды; предвидеть результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий; разрабатывать концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы, формулируя цель, задачи, актуальность, значимость (научную, практическую, методическую и иную в зависимости от типа проекта), ожидаемые результаты и возможные сферы их применения;
<b>Владеть:</b> навыками постановки цели в условиях командой работы; способами управления командной работой в решении поставленных задач; навыками преодоления возникающих в коллективе разногласий, споров и конфликтов на основе учета интересов всех сторон.
<b>УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</b>
<b>Знать:</b> состояние развития технологий Flash-анимации; этапы разработки Flash –анимации; основы работы и принципы распределения ролей анимационной команде.
<b>Уметь:</b> применять законы зрительского восприятия при создании Flash -анимационного видеоряда; ставить цель Flash-анимации и выбирать пути её достижения; распределять работу по членам команды в зависимости от их профессиональных навыков; сглаживать конфликты, возникающие в творческих коллективах
<b>Владеть:</b> навыками создания рисунков для Flash-анимации; приемами работы с цветом и цветовыми композициями, созданием анимационного произведения; методами анимирования персонажей; принципами организации творческого коллектива для решения поставленных задач анимации; навыками общения как с заказчиками анимационного продукта, так и с разработчиками.

## 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Интерфейс,Инструментальные палитры	7					0

Тема 1. Графические форматы. Векторная и растровая графика. Кривые Безье. Обзор flash ресурсов. Обзор Flash редакторов, сравнение: простота и скорость установки, вспомогательные инструменты разработки, скорость разработки, скорость работы редактора, стоимость редактора, стабильность работы. Практическое занятие: Практикум по ознакомлению с интерфейсом рабочей среды Flash.		4		4,25	ИЛ	
Тема 2. Инструменты навигации. Навигация в окнах проекций. Панорамирование окна проекции. Практическое занятие: Панель инструментов рабочей среды Flash. Панели и окна. Окно документа. Окно Timeline. Строка меню.		2		4	ИЛ	
Тема 3. Панорамирование окна проекции. Масштабирование. Вращение. Масштабирование/перемещение при навигации по фреймам. Практическое занятие: Практикум по работе с инструментами масштабирования. Сетка. Направляющие.		1		4	ИЛ	
Раздел 2. Настройка свойств изображений						
Тема 4. Импорт изображений. Настройка свойств изображения. Эффект анимационного клипа импортированной графики. Обновление импортированных файлов. Практическое занятие: Практикум по использованию текста и формы. Соответствующие панели.		1		4	ИЛ	
Тема 5. Импорт изображений. Два способа помещения изображений во Flash: при помощи импорта, вставкой через clipboard. Практическое занятие: Работа с изображениями и текстовыми блоками. Текст как графический объект.		1		2,75	ИЛ	0
Тема 6. Виды слоев. Понятие кадра. Виды кадров. Типы кадров и последовательности кадров. Преобразование импортированных изображений. "Опорные слои" guide layers. Слои-маски mask layers. Практическое занятие: Практикум по практическому освоению принципов слоев и анимации во Flash. Типы раскадровок.		1		4,75	ИЛ	
Раздел 3. Технологии анимаций						
Тема 7. Типы анимаций. Покадровая анимация. Анимация формы. Анимация движения. Использование статических объектов в процессе анимации. Синхронизация в анимации объектов из состава символов. Установка режима проигрывания анимации. Использование Инспекторов (Inspectors) для просмотра, организации и изменения элементов Flash-клипов. Практическое занятие: Практикум по практическому освоению принципов анимации во Flash. Типы раскадровок. Анимация формы. Анимация движения.		1		4	ИЛ	

Тема 8. Встроенные библиотеки. Кнопки. Работа с текстом. Виды текстовых полей. Параметры шрифта. Форматирование текста. Основное отличие Flash от остальных графических редакторов при работе с текстом. Текстовый блок всегда доступен для редактирования и работы с языком сценариев (ActionScript). "Разбитый" текст. Практическое занятие: Работа с текстовыми блоками.Создание кнопок и их вставка в фильм. Использование кнопок для запуска и остановки фильма.		1		2	ИЛ	
Тема 9. Введение в программную анимацию. Проблемы программной анимации. Доступность значения стиля. Метод getComputedStyle. Свойство currentStyle. Как работать со свойствами стилей. Единицы измерения. Неточные вычисления. Основа программной анимации. Timeout / Interval. Математические законы. Где и как применять программные анимации. Практическое занятие: Анимация формы. Анимация движения.Практикум по реализации движения по направляющему пути. Движение по направлению к зрителю.		1		2	ИЛ	
Раздел 4. Практические возможности анимаций						
Тема 10. Событие onEnterFrame. Идентификатор root. Создание и копирование анимации. Ключевые кадры. Треки: NumberTrack и TransformTrack. Анимационный клип. Контроллер анимации. Копирование участка трека.  Практическое занятие: Практикум по созданию анимации.		1	8	2	ИЛ	О,Т
Тема 11. События onMouseDown, onRollOver и onClick. Глобальная функция getURL() для загрузки документа с указанного адреса (URL) в окно или для передачи переменных другому приложению. Открытие нового окна. Практическое занятие: Работа с функциями. Редактирование окон. Звуковые эффекты и петли. Редактирование звуков. Работа с потоковыми звуками.		2	4	2	ИЛ	
Тема 12. События анимации. Смешивание и переключение анимаций. Анимационная пара. AnimationSwitcher. Исходники. Практическое занятие: Создание анимационной пары. Сравнение. Смешивание и переключение анимаций.		1	5	2	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		34,25		37,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

#### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
УК-3	1. Рассказывает о состоянии развития технологий анимации 2. применяет законы зрительского восприятия для решения дизайнерских задач 3. Использует приемы анимации для создания прототипов	вопросы для устного собеседования практическое задание Практическое задание
УК-2	1. Называет особенности создания дизайнерских продуктов 2. Планирует командную работу и распределяет полномочия 3. Решает коммуникативные задачи по управлению коллективом	вопросы для устного собеседования практическое задание Практическое задание

#### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

### 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

#### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 7	
1	Математическая поддержка
2	Контроль уровней стека
3	Динамическое создание клипов
4	Программное управление панорамностью звука
5	Применение динамического текста
6	Контроль клавиатуры
7	Методы клипов
8	Обработка событий
9	Программирование кнопок
10	Введение в интерактивность
11	Встроенные эффекты монтажной линейки
12	Анимация движения
13	Анимация формы
14	Рабочий уровень. Наложенный уровень. Режим рисования объектов
15	Иерархия графических объектов
16	Символы и библиотеки
17	Монтажная линейка Timeline

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

1. Отметьте тип текстового блока, не существующий в рабочей среде Flash:

- а) Input
- б) Bullet list
- в) Static
- г) Dynamic

2. Как называется представленный на изображении элемент интерфейса в программе AdobeFlashProfessional?

- а) панель инструментов
- б) вывод
- в) временная шкала
- г) действия

3. Какое программное средство не используется для создания электронных мультимедийных изданий:

- а) Macromedia Dreamweaver
- б) Adobe Flash Professional
- в) Microsoft FrontPage
- г) Microsoft SQL-server

4. Что из перечисленного не относится к мультимедийным электронным изданиям:

- а) html-презентация
- б) flash-презентация
- в) powerpoint-презентация
- г) все перечисленное относится к мультимедийным электронным изданиям

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Тараканы

Таракан состоит из коробки-тела (голову уже открутили) и 6 суставчатых ног. Каждая нога состоит из двух цилиндров. Вместе ноги двигаются так, чтобы создать видимость бега по ровной поверхности. Сцена: плоскость, по которой по разным траекториям бегают несколько тараканов. Можно не заморачиваться на то, что они проходят друг через друга.

2. Анизотропное освещение (anisotropic shading)

Созданные руками объекты (тор, диск, шар) освещаются направленным источником света (объекты создаются руками, так как в их вершинах есть дополнительная информация – тангенциальные вектора). Альтернатива «ручному» созданию объектов: клонировать мышь, а затем дописать туда информацию о тангенциальных векторах. Можно вращаться относительно объектов, вращать сами объекты. Объекты не имеют базовой текстуры.

3. Попиксельное освещение Фонга

Нужно закодировать освещение в духе DirectX, но только попиксельное. Т.е. в вершинном шейдере нужно просто передавать нормали в мировой системе координат в пиксельный шейдер, где и производить вычисления. Параллельно делаем возможность порендерить все обычным, не пиксельным Фонгом. Все равно как, с использованием шейдеров или без (fixed pipeline). Должна быть возможность переключаться между этими двумя режимами освещения. Сцена должна содержать 1 направленный и 1 точечный источник, которые должны включаться/выключаться повторным нажатием на кнопки "1" (направленный) и "2" (точечный). Объекты должны иметь базовую текстуру. В освещении должна присутствовать как diffuse, так и specular компонента. Объекты должны состоять из небольшого количества крупных полигонов. Должна быть возможность включить режим wireframe, чтобы посмотреть эти полигоны.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация. Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Васильев, С. А., Милованов, И. В.	Компьютерная графика и геометрическое моделирование в информационных системах	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/64103.html">http://www.iprbookshop.ru/64103.html</a>
Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/76476.html">http://www.iprbookshop.ru/76476.html</a>
Макарова, Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58090.html">http://www.iprbookshop.ru/58090.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Горлицкая С. И.	HTML-программирование. Лабораторные работы. Самостоятельная работа	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179249">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179249</a>
Ваншина, Е. А., Егорова, М. А., Павлов, С. И., Семагина, Ю. В.	Компьютерная графика	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/61891.html">http://www.iprbookshop.ru/61891.html</a>
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Создание анимации на основе HTML5	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201910">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201910</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
Microsoft Windows  
Adobe Animate

### 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска