

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Вадский дом детского творчества»

ПРИНЯТА:
на педагогическом совете
протокол № _____
от 02.10.2023

УТВЕРЖДЕНА:
приказом и.о. директора
МАУ ДО «Вадский ДДТ»
от 02.10.2023 № _____
_____ Е.В. Скачкова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
МОДУЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«УЧИМСЯ РИСОВАТЬ»

Уровень освоения: стартовый
Направленность: художественная
Адресат программы: обучающиеся 7-12 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчики программы:
методисты
Динисламова Н.В.
Мамонова Е.В.

с. Вад, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) модульная программа «Учимся рисовать» художественной направленности стартового уровня разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Минпросвещения России от 3 сентября 2019 г. №467;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав и нормативно-локальные акты МАУ ДО «Вадский ДДТ».

Актуальность, педагогическая целесообразность

Изобразительное искусство имеет большое значение в развитии и воспитании детей, как в младшем школьном возрасте, так и в среднем, а затем в старшем. Оно способствует развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, цветового восприятия, целостного восприятия в познании мира, гармонизации эмоциональной сферы ребенка, его психической устойчивости.

На занятиях по Программе обучающиеся учатся ценить, любить и уважать художественное наследие своей страны и мировое искусство, что ведет к совершенствованию личности.

Желание творить – внутренняя потребность ребенка, она возникает у него самостоятельно и отличается чрезвычайной искренностью. Мы, взрослые, должны помочь ребенку открыть в себе художника, развить способности, которые помогут ему стать личностью. Творческая личность – это достояние всего общества.

Глобальная информатизация и компьютеризация общества предъявляют высокие требования к подрастающему поколению, которому необходимо

обладать высоким уровнем компьютерной грамотности.

Несомненно, изучение данного продукта позволит обучающимся использовать полученные знания и умения в современном компьютеризированном обществе. Важной особенностью практических занятий является их общественно полезная направленность, созданные учащимися проекты можно использовать в урочной и внеурочной деятельности педагога.

По итогам реализации Программы обучающиеся смогут самостоятельно создавать анимированные Flash-фильмы, ориентированные для WWW и презентаций, получают представление о технологии создания фильма, познакомятся с этапами работы при подготовке, создании и показе фильмов, овладеют технологией обработки графики, текста, звука в среде Macromedia Flash MX.

Новизна Программы

Программа предусматривает последовательное усложнение заданий, которые предстоит выполнить обучающимся, развивая у них не только технические навыки, но и творческие способности. Важным этапом на пути к созданию самостоятельных проектов является создание работ по образцу с подробным комментарием педагога. Созданные во время обучения работы рассматриваются как материал, на котором обучающиеся разрабатывают собственные творческие идеи. В период обучения наиболее ценны самостоятельность, своеобразие подхода каждого обучающегося к решению творческих задач.

Отличительные особенности данной Программы

Реализация Программы основана на приобщении детей к миру прекрасного, развитию активного интереса к изобразительному искусству. Возрастные и психологические особенности детей младшего школьного возраста позволяют ставить перед ними посильно сложные изобразительные задачи: передавать в рисунках предметы разнообразных форм, величины, пропорции. Необходимо уделять особое внимание развитию у детей цветового восприятия, которое очень важно как для сюжетного, так и для декоративного рисования.

Программа носит инновационный характер, так как в системе работы используются нетрадиционные методы и способы развития творчества детей: кляксография, граттаж, набрызг, монотипия, рисование отпечатком руки, пальцев, рисование с использованием природного материала, тампонированием, техника по-сырому, рисование по точкам, рисование листьями, рисование примакиванием.

На занятиях по Программе обучающиеся учатся бережно относиться к художественным материалам, у них формируются навыки культуры трудовой деятельности: планирование будущей работы, самоконтроль за своими действиями в процессе выполнения работы. Стремление достичь качественных результатов говорит об их настойчивости, способности к преодолению трудности.

В процессе освоения Программы педагог не только сообщает обучающимся теоретические знания по предмету, но и занимает активную позицию в практической деятельности детей, их творческом процессе - от обдумывания темы (эскиз, выполнение работы в материале) до оформления работы и экспозиции на выставке. При выполнении коллективных работ ребята учатся работать вместе: организовывать рабочий процесс, распределять этапы выполнения работы, так выполнять фрагменты работы, чтобы они смотрелись как единое целое с другими такими же частями.

В ходе освоения Программы обучающиеся приобщаются к искусству и всемирной художественной культуре, развивают художественный вкус, знакомятся с новыми художественными материалами.

Основное направление занятий – это создание мини-проектов. В ходе реализации программы обучающиеся ознакомятся с понятием кадр, анимация, слои изображения, аудио- и видеоформат файла, кнопки, маски, клипы. Пройдут все этапы создания, редактирования и оформления фильма. Данная Программа предполагает, что навыки, которыми должны овладеть обучающиеся, отрабатываются на мини-проектах во время занятий. Конечным результатом является фильм из созданных мини-проектов за весь год.

Цель

Цель – развитие творческих способностей обучающихся в процессе обучения основам изобразительной деятельности и получение обучающимися теоретических и практических знаний для самостоятельного создания фильма в среде Macromedia Flash MX.

Задачи Программы

Обучающие:

- ознакомить ребенка с мировой художественной культурой в процессе творчества;
- содействовать овладению элементарными навыками и умениями изобразительной деятельности, усвоению знаний о разнообразных материалах, используемых на занятиях рисованием;
- ознакомить с нетрадиционными техниками изображения, их применением, выразительными возможностями, свойствами изобразительных материалов;
- обучить работе с новыми художественными материалами (тушь/перо, уголь сангина, трафарет и др.);
- обучить работе с новыми техниками (граттаж, смешанные техники и др.);
- ознакомить с видами и жанрами изобразительного искусства;
- изучить основы построения фигур животных и человека;
- ознакомить с различными видами оформления работ;
- овладеть навыками обработки графической информации в среде Macromedia Flash MX;

- способствовать развитию навыков конструирования и моделирования при создании фильма;
- повысить интерес к информационным технологиям и показать многогранность использования компьютерных программ в других сферах жизни: реклама, конструирование, мультипликация, видео.

Развивающие:

- развивать художественный вкус;
- развивать мелкую моторику, зрительную память, глазомер; развивать внимание, воображение, фантазию;
- развивать чувственность в передаче образов природы, животных и человека.
- способствовать развитию креативного, алгоритмического и системного мышления;
- способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;
- способствовать развитию личностного, профессионального, жизненного самоопределения обучающихся;
- способствовать развитию творческих способностей через проектную деятельность, содействовать формированию эстетического вкуса при создании проекта;

Воспитательные:

- воспитывать выдержку, волевое усилие, способность быстро переключать внимание;
- воспитывать аккуратность и трудолюбие в работе;
- воспитывать уверенность в себе, формировать адекватную самооценку;
- способствовать воспитанию целеустремленности, старательности и результативности в процессе решения поставленных задач;
- способствовать стремлению к самостоятельному творчеству.
-

Категория обучающихся

Программа разработана для обучающихся 7 - 12 лет. Обучение проводится с учетом индивидуальных способностей детей, их уровня знаний и умений.

Программа разработана для обучающихся, которые уже имеют навыки работы с прикладными программами в операционной среде WINDOWS и простейшем графическом редакторе Paint, владеют манипулятором мышь.

Занятия рекомендуется проводить по 7-12 человек в группе (количество зависит от материальной базы кабинета).

Срок реализации Программы

Дополнительная общеразвивающая модульная программа «Учимся рисовать» рассчитана на один год обучения. Общая продолжительность

обучения составляет 144 учебных часа. Программа состоит из двух модулей: 1 – «Краски в твоих руках», 2 – «Графика в ИЗО».

Форма и режим занятий

Занятия проводятся в групповой или в индивидуальной форме. Состав группы – может быть разным. Модульная программа допускает дистанционное обучение. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом между занятиями 10 минут.

1 модуль программы «Краски в твоих руках» 1 раз в неделю 2 часа, с перерывом между занятиями 10 минут.

2 модуль программы «Графика в ИЗО» 1 раз в неделю 2 часа с перерывом между занятиями 10 минут.

Расписание занятий составлено с учетом организационных моментов и здоровьесберегающих технологий.

Планируемые результаты

В результате обучения поданной Программе обучающиеся **будут знать:**

- виды и жанры изобразительного искусства;
- Средства художественной выразительности (контраст, форма, пропорции, насыщенность, линия, композиция и т.д.);
- азы композиции;
- пропорции предметов, человека, построения животных и птиц;
- принципы изображения пейзажа, портрета, жанровой композиции, композиционные и колористические особенности;
- названия основных и составных цветов и элементарные правила их смешивания.

будут уметь:

- изображать простые предметы на плоскости;
- соблюдать последовательность в работе (от общего к частному);
- работать с натуры не сложные композиции;
- определять теплые и холодные, темные и светлые цвета и их оттенки;
- получать простые оттенки (от основного к более светлому);
- рисовать от руки простые фигуры (круги, квадраты, треугольники, овалы и т. д.).

Освоение Программы происходит за счет теоретических и практических занятий, ориентированных на творческие работы и мини-проекты.

По итогам освоения Программы обучающиеся смогут самостоятельно создавать анимированные Flash-фильмы, ориентированные для WWW и презентаций. Участвовать в конкурсах с готовыми проектами и применять полученные навыки на межпредметных дисциплинах.

Конечный результат обучения – создание анимированных Flash-фильмов и работа в программе Supra.

СОДЕРЖАНИЕ
1 модуля
«Краски в твоих руках»
Учебный (тематический) план

| № п/п | Разделы, название темы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|----------|---|------------------|----------|-----------|----------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Вводное занятие | 2 | 1 | 1 | Беседа |
| 2 | Графика | 10 | 3 | 7 | |
| 2.1 | Техника работы простым карандашом и ластиком | 3 | 1 | 2 | Практическое задание |
| 2.2 | Материалы и техника рисунка: фломастеры, маркеры, капиллярные ручки | 4 | 1 | 3 | |
| 2.3 | Граттаж–освоение техники | 3 | 1 | 2 | |
| 3 | По страницам русских народных сказок и литературных произведений | 6 | 2 | 4 | |
| 3.1 | Выбор сказки. Выбор сюжета. Композиция | 3 | 1 | 2 | Практическое задание |
| 3.2 | Иллюстрация литературного произведения | 3 | 1 | 2 | |
| 4 | Пейзаж | 10 | 2 | 8 | |
| 4.1 | Виды пейзажей. Природа вокруг нас. Композиция | 6 | 1 | 5 | Практическое задание |
| 4.2 | Времена года | 4 | 1 | 3 | |
| 5 | Натюрморт | 2 | 1 | 1 | |
| 5.1 | Виды натюрморта. Композиция | 2 | 1 | 1 | Практическое задание |
| 6 | Портрет | 10 | 2 | 8 | |
| 6.1 | Виды портретов. Портрет любимого литературного героя | 6 | 1 | 5 | Практическое задание |
| 6.2 | Я и моя семья | 4 | 1 | 3 | |
| 7 | Жанровая композиция | 8 | 2 | 6 | |
| 7.1 | Виды жанровой композиции. Работа на тему «Зимние забавы». Композиция | 5 | 1 | 4 | Практическое задание |
| 7.2 | Творческая работа на свободную тему | 3 | 1 | 2 | |
| 8 | Город | 8 | 2 | 6 | |
| 8.1 | «Сказочный город» | 4 | 1 | 3 | Практическое задание |
| 8.2 | Наш город | 4 | 1 | 3 | |
| 9 | Творческая работа | 14 | 3 | 11 | |

| | | | | | |
|-----------|---|-----------|-----------|-----------|----------------------|
| 9.1 | Виды оформления работ. | 4 | 1 | 3 | Практическое задание |
| 9.2 | Выбор темы. Эскиз. Работа в выбранной технике | 10 | 2 | 8 | |
| 10 | Итоговое занятие | 2 | - | 2 | Выставка |
| | Всего | 72 | 18 | 54 | |

Содержание учебного (тематического) плана Раздел 1. Вводное занятие

Теория. Знакомство обучающихся с необходимыми материалами, инструментами и правилами их использования на занятиях. Правильная посадка при рисовании. Техника безопасности.

Практика. Выполнение творческого задания.

Раздел 2. Графика

Техника работы простым карандашом и ластиком

Теория. Беседа о различных графических материалах.

Техника работы простым карандашом и ластиком. Обсуждение темы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа карандашом.

Материалы и техника рисунка: фломастеры, маркеры, капиллярные ручки

Теория. Беседа о различных графических материалах. Техника работы фломастерами, маркерами, капиллярными ручками.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа фломастерами, маркерами, капиллярными ручками. Акриловыми красками по пластику и стеклу.

Граттаж–освоение техники

Теория. Беседа о различных графических материалах. Работа в технике граттаж. Обсуждение темы.

Практика. Выполнение творческого задания. Фон. Эскиз. Нанесение воска на фон. Нанесение верхнего слоя, выбор цвета, сушка. Выполнение рисунка. Композиция работы. Процарапывание рисунка.

Раздел 3. По страницам русских народных сказок и литературных произведений

Выбор сказки. Выбор сюжета. Композиция

Теория. Беседа о сказке. Выбор сюжета. Характер образа. Обсуждение темы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Иллюстрация литературного произведения **Теория.**

Выбор сюжета. Композиция. Обсуждение темы.

Практика. Выполнение творческого задания.

Раздел 4. Пейзаж

Виды пейзажей. Природа вокруг нас. Композиция

Теория. Беседа о пейзаже. Виды пейзажа. Образ природы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз.
Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Времена года

Теория. Особенности пейзажа. Образ природы осенью, зимой, весной, летом. Последовательность выполнения работы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз.
Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в выбранной технике.

Раздел 5. Натюрморт

Виды натюрморта. Композиция

Теория. Беседа о натюрморте. Виды натюрмортов.
Композиция натюрморта. Последовательность выполнения работы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз.
Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в выбранной технике.

Раздел 6. Портрет

Виды портретов. Портрет любимого литературного героя

Теория. Виды портретов. Беседа о литературных героях. Характер образа.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз.
Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Я и моя семья

Теория. Беседа о семье. Характеры образов. Обсуждение темы. Последовательность выполнения работы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз.
Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в выбранной технике.

Раздел 7. Жанровая композиция

Виды жанровой композиции. Работа на тему «Зимние забавы».
Композиция

Теория. Беседа о видах жанровой композиции. Выбор темы. Композиция. Обсуждение выбранной техники.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Творческая работа на свободную тему

Теория. Выбор темы. Эскиз. Обсуждение выбранной техники

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в выбранной технике.

Раздел 8. Город

Сказочный город

Теория. Беседа об архитектуре. Композиция. Обсуждение последовательности работы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Наш город

Теория. Беседа об особенностях архитектуры города. Выбор темы. Композиция. Обсуждение последовательности работы.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в выбранной технике.

Раздел 9. Творческая работа

Виды оформления работ

Теория. Беседа о видах оформления работы. Обсуждение последовательности работы.

Практика. Выполнение творческого задания.

Выбор темы. Эскиз. Работа в выбранной технике

Теория. Выбор темы. Эскиз. Обсуждение выбранной техники.

Практика. Выполнение творческого задания. Эскиз. Выполнение рисунка. Композиция работы. Работа в цвете.

Раздел 10. Итоговое занятие

Практика. Выставка творческих работ. Подведение итогов.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение Программы

В процессе реализации Программы используются различные формы проведения занятий: традиционные, комбинированные, практические. Все задания соответствуют по сложности возрасту обучающихся.

На занятиях используются наглядно-иллюстративные материалы: художественные альбомы, наглядные иллюстрированные пособия по работе в различных техниках, схемы и таблицы сочетаемости цветовых тонов.

Материально-техническое обеспечение Программы

Материалы:

- краски;
- ластики;
- палитры пластиковые;
- кисти;
- баночки для воды;
- простые карандаши.

- фломастеры;
- клей-карандаши;
- бумага ватман А1;
- бумага А3;
- ватные палочки;
- ножницы.

СОДЕРЖАНИЕ 2 модуля «Графика в ИЗО»

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

| № п/п | Наименование раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|-----------------|---|------------------|-----------|-----------|------------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| | Вводное занятие. Техника Безопасности. Знакомство с программой | 2 | 2 | 0 | Входное Тестирование, беседа |
| Раздел 1 | Основы векторной графики во Flash анимации, Supra | 28 | 15 | 13 | |
| 1.1. | Векторная и растровая графика | 2 | 2 | 0 | |
| 1.2. | Инструменты и их модификаторы | 4 | 2 | 2 | Практическое занятие |
| 1.3. | Панель инструментов рисования | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.4. | Создание и редактирование рисунков, состоящих из рисованных линий | 4 | 2 | 2 | Практическое занятие |
| 1.5. | Инструмент заливка | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.6. | Группировка объектов. Сегментирование объектов | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.7. | Практическая работа "Пейзаж" | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.8. | Понятие слоя | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.9. | Использование слоев для копирования рисунков | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.10. | Практическая работа "Город" | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |

| | | | | | |
|---------------------|---|-----------|-----------|-----------|----------------------------------|
| 1.11. | Текстовые блоки. Форматирование текста. Типы текста (Static Text, InputText, DinamicText). Преобразование текста в графику | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 1.12. | Импорт трассировка растровой графики. Экспорт в другие форматы | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| Раздел 2 | Создание фильма | 30 | 11 | 19 | |
| 2.1. | Структура фильма | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.2. | Практическая работа "Танцор" | 2 | 0 | 2 | Промежуточный контроль. Зачет |
| 2.3. | Анимация движения | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.4. | Практическая работа «Движение города» | 2 | 0 | 2 | Промежуточный контроль. Зачет |
| 2.5. | Анимация форм графических объектов. | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.6. | Практическая работа «Цифра-буква» | 2 | 0 | 2 | Промежуточный контроль. Зачет |
| 2.7. | Служебные слои. Слои для создания анимации | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.8. | Операции с кадрами | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.9. | Служебные слои. Слои маски | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.10. | Практическая работа «Фонарь» | 2 | 0 | 2 | Промежуточный контроль. Зачет |
| 2.11. | Символы. Создание символа | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.12. | Кнопка | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие. |
| 2.13. | Сцена | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.14. | Звуковое сопровождение | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| 2.15. | Озвучивание анимации | 2 | 1 | 1 | Практическое занятие |
| Раздел 3 | Работа над проектом | 10 | 1 | 9 | |
| 3.1. | Создание проекта | 10 | 1 | 9 | |
| | Итоговое занятие. Защита проекта | 2 | 0 | 2 | Итоговая аттестация. |
| | | | | | Защита проекта |
| | Итого: | 72 | 27 | 43 | |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

Вводное занятие, изучение техники безопасности.

Теория. Знакомство с деятельностью объединения, с его целями и задачами, с порядком и планом работы на учебный год. Инструктаж по технике безопасности. Входное тестирование обучающихся.

Раздел 1. Основы векторной графики в Flash анимации.

Векторная и растровая графика.

Теория. Рабочая среда Flash. Интерфейс программы Flash. Понятие векторной графики. Хранение изображения в ПК. Окно редактора flash. Строка меню.

Инструменты и их модификаторы.

Теория. Панели. Рабочее поле. Рабочая область. Передвижение по рабочей области. вспомогательные панели. TimeLine. Сравнение размеров *.SWF и

*.FLA. Инструменты. Просмотр Рука («пробел» на инструмент).

Масштабирование. Лупа (Alt, DoblClick). Модификаторы инструментов.

Практика. Выбор и установка нужных параметров. Использование инструментов. Определение размера файлов.

Панель инструментов рисования.

Теория. Инструмент «Выделитель». Роль кнопки Shift. Графические примитивы. Свойства графических примитивов. Использование примитивов в создании рисунка. Инструмент «Карандаш» и «Кисть». Свойства инструментов. Алгоритм работы с инструментами.

Практика. Рисование линий, прямоугольников, овалов. Рисование карандашом и кистью. Перекрывание фигур. Изменение формы линий и фигур.

Создание и редактирование рисунков, состоящих из рисованных линий.

Теория. Тип линии. Узловые точки и их назначение.

Практика. Создание, редактирование и изменение параметров узловых точек.

Инструмент «Заливка».

Теория. Преобразование контура в заливку. Инструменты "Пипетка", "Чернильница". Знакомство с панелью color Mixer, color Swatch. Понятие палитры. Виды палитры. Выбор цвета контура и заливки. Градиент. Использование палитры. Сортировка палитры. Способы кодирования палитры.

Практика. Закрепление навыков рисования. Работа с цветовой гаммой палитры.

Использование различных способов заливки. Использование дополнительных цветов в палитре. Экспорт и импорт палитры.

Группировка объектов. Сегментирование объектов.

Теория. Понятие элементарного объекта. Группировка и разделение объектов.

Выравнивание объектов. Сетка. Привязка к сетке. Привязка к объектам.

Изменение размеров и вращение.

Практика. Группировка и разделение объекта. Привязка. Выравнивание.

Редактирование созданного объекта.

Тема 1.7. Практическая работа «Пейзаж».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Тема 1.8. Понятие слоя.

Теория. Понятие слоя. Выделение слоя. Изменение порядка следования слоев. Создание, переименование, блокировка и скрытие слоев. Редактирование слоев. Практика. Создание, переименование слоев. Изменение свойств слоев. Создание рисунка с использованием нескольких слоев.

Использование слоев для копирования рисунков.

Теория. Способы работы с буфером, используя слои. Алгоритм переноса изображения.

Практика. Закрепление навыков работы со слоями. Редактирование рисунков, используя операции со слоями.

Практическая работа «Город».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Текстовые блоки. Форматирование текста. Типы текста (Static Text, Input Text, Dinamic Text.) Преобразование текста в графику.

Теория. Свойства символа. Способы выравнивания. Виды текстовых блоков. Способы редактирования текста. Панель Properties для введения и обработки текста. Переход от текста к графике.

Практика. Преобразование текста в рисунок.

Импорт и трассировка растровой графики. Экспорт в другие форматы. Теория. Различия векторной и растровой графики. Расширения и параметры файлов различных редакторов.

Практика. Сохранение изображения в других форматах.

Раздел 2. Создание фильма

Структура фильма.

Теория. Временная шкала. Кадры (ключевой кадр, пустой ключевой кадр, растянутый кадр). Создание ключевых кадров. Типы анимации. Пошаговая анимация.

Практика. Работа с кадрами временной линейки. Создание пошаговой анимации.

Практическая работа «Танцор».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Анимация движения.

Теория. Особенности анимации движения. Отличие анимации движения от пошаговой анимации.

Практика. Редактирование анимации движения графических объектов. Создание анимации, в которой программа Flash MX сама рассчитывает все промежуточные фазы движения.

Практическая работа «Движение город».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Анимация форм графических объектов.

Теория. Отличие анимации формы от пошаговой анимации и анимации движения. Понятие элементарного объекта. Объекты, подлежащие анимации формы.

Практика. Создание анимации, в которой изменяется форма объектов.

Практическая работа «Цифра-буква».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Служебные слои. Слои для создания анимации.

Теория. Виды служебных слоев. Слой движения. Движение по траектории.

Практика. Создание слоя движения и создание сложного движения.

Тема 2.8. Операции с кадрами.

Теория. Служебные слои. Связь слоя с траекторией. Использование кадров при движении по траектории. Кадрирование движения по траектории.

Практика. Использование операции с кадрами при создании сложного движения.

Служебные слои. Слои маски.

Теория. Понятие маскируемый слой и слой-маска. Назначение слоя маска.

Практика. Создание слоя-маски.

Практическая работа «Фонарь».

Практика. Создание индивидуальных проектов, используя полученные знания.

Символы. Создание символа.

Теория. Понятие символа. Понятие библиотеки. Вызов библиотеки. Типы символов в библиотеке.

Практика. Использование библиотеки объектов.

Кнопка.

Теория. Понятие кнопки. Создание кнопки. Разнообразие кнопок. Задачи, которые выполняет кнопка в фильме.

Практика. Создание кнопки.

Запуск и остановка фильма кнопкой.

Сцена.

Теория. Понятие «сцена» в структуре фильма. Операции со сценами. Создание, переименование, изменение порядка показа.

Перестановка.

Практика. Использование сцен при создании фильма.

Звуковое сопровождение.

Теория. Звуковая волна. Возможности программы Flash MX для озвучивания фильмов. Синхронизация анимации и звука.

Практика. Использование звуков при создании фильма.

Озвучивание анимации.

Теория. Режимы звучания. Импортирование звукового файла в разработку.

Практика. Озвучивание фильма.

Раздел 3. Работа над проектом.

3.1. Создание проекта.

Теория. Что такое проект. Этапы работы над проектом. Практика. Работа над проектом. Предзащита.

Итоговое занятие. Защита проектов. Практика. Защита проектов.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы текущего контроля успеваемости и аттестации

Обучающихся

На протяжении всего периода обучения педагог отслеживает результативность программы.

Для оценки знаний обучающихся используются следующие **формы контроля и аттестации**: вводный контроль, текущий контроль и промежуточная аттестация.

Вводный контроль проводится с целью выявления уровня подготовки для обучающихся первого года обучения. Вводный контроль проводится в первый месяц учебных занятий. По результатам наблюдений оформляется таблица контроля (Приложение №1).

Текущий контроль - это систематическая проверка учебных достижений обучающихся, проводимая в течение учебного года. Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется по каждой изученной теме (разделу) дополнительной общеобразовательной программы. Форма текущего контроля определяется с учетом контингента обучающихся, уровня обученности обучающихся, содержания учебного материала, используемых им образовательных технологий и др. Текущий контроль может проводиться в следующих формах: просмотр, вопросники, тестирование, защита творческих работ, фестиваль. Результаты текущего контроля заносятся в журнал учета работы педагога дополнительного образования в объединении, раздел «Учет посещаемости», заносятся в диагностическую карту «Результаты образовательной деятельности» (Приложение №2)

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определенный промежуток учебного времени – в конце учебного года. Сроки проведения аттестации – с 25 по 31 мая текущего учебного года. Формы проведения аттестации: умения и навыки обучающиеся демонстрируют на заключительном занятии творческого объединения. По итогам промежуточной аттестации педагог оформляет протокол (Приложение № 3).

Оценочные материалы

При определении уровня освоения предметных знаний, умений, навыков теоретической подготовки обучающихся, используются критерии специальных (предметных) способностей (критерии оценки результативности):

- высокий уровень (В) – обучающийся освоил практически весь объем знаний (80% -100%), предусмотренных программой за конкретный период, специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень (С) - у обучающегося объем усвоенных знаний составляет 50%-70%, сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень (Н) – обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой, обучающийся избегает употреблять специальные термины.

При определении уровня освоения предметных знаний, умений, навыков практической подготовки обучающихся, используются критерии специальных (предметных) способностей (критерии оценки результативности):

- высокий уровень (В) – обучающийся освоил практически весь объем знаний (80% -100%), предусмотренных программой за конкретный период, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей, выполняет практические задания с элементами творчества,

- средний уровень (С) - у обучающегося объем усвоенных знаний составляет 50%-70%, работает с оборудованием с помощью педагога, в основном выполняет задания с помощью образца;

- низкий уровень (Н)– обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой, обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием, ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

При определении уровня освоения учебно-организационных умений и навыков обучающихся используются следующие критерии:

- высокий уровень (В) – обучающийся освоил практически весь объем умений (80% -100%), предусмотренных программой за конкретный период (умеет организовать свое рабочее место, умеет планировать работу, распределять свое рабочее время, умеет аккуратно, ответственно выполнять работу, соблюдает в процессе работы правила техники безопасности);

- средний уровень (С) - у обучающегося объем усвоенных умений составляет 50%-70%, работает с оборудованием с помощью педагога, в основном выполняет задания с помощью образца;

- низкий уровень (Н) – обучающийся овладел менее чем 50% объема умений, предусмотренных программой, обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием, ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Для внесения в журнал сведений о результатах текущего контроля используются следующие обозначения:

5 баллов – высокий уровень

4 балла – средний уровень

3 балла – низкий уровень.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение реализации программы

Занятия проводятся в группе (по числу персональных компьютеров). Занятие делится на теоретическую и практическую часть. Теоретическая часть занятия проводится в форме беседы без компьютеров со всей группой одновременно. Во время практической части обучающимся дается общее задание, которое они выполняют по алгоритму под контролем педагога (одновременно). При выполнении самостоятельных проектов применяется

индивидуальный подход к обучающимся. Основной вид работ – это практические работы, так как обучение по Программе предполагает создание фильма.

В ходе обучения учащимся будут предложены следующие практические работы (см. Приложение 4).

Формы занятий: учебное занятие, практическое занятие, защита проектов.

Дидактические и лекционные материалы:

- краткие конспекты материалов для лекций;
- распечатки заданий для практических занятий;
- презентационные материалы для объяснения;
- карточки с индивидуальными заданиями (Приложение 4).

Материально-технические условия реализации программы

Для успешной реализации дополнительной общеразвивающей программы «Графика в ИЗО» необходимы следующие условия:

Материально-техническое оснащение:

- компьютер;
- принтер для распечатки заданий.

Список литературы, используемой при написании Программы

1. Алексеевская Н.А. Карандашикозорной. – М.: «Лист», 1998. – 144с.
2. Бесчастнов Н.П. Чёрно-белая графика: учебное пособие. – М.: Владос, 2015.
3. Джереми, Форд Школарисования. Акварель/Форд Джереми. – М.: Контэнт, 2011.
4. Компанцева Л.В. Поэтический образ природы в детском рисунке. – М.: Просвещение, 1985. Корнева Г. Бумага. – СПб: Кристалл, 2001.
5. Комарова Т.С. Обучение детей техники рисования. – М.: Просвещение, 1996.
6. Панов В.П. Искусство силуэта. – М.: Юный художник, 2005.
7. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. – М.: Педагогика, 2002.
8. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 96с.
9. Хворостов А.С. Книга начинающего пейзажиста/А.С. Хворостов. – М.: Гамма, 2010.
10. Хейзел Соун. Лучшие уроки. Акварель за 30 минут. Учебное пособие. – М.: Издательство АСТ, 2016.
11. Чивиков Е.К. Городской пейзаж. – М.: Юный художник, 2006.
12. Шнейдер, Петер Основы рисования акварелью. Горы и долины / Петер Шнейдер. – М.: Арт-Родник, 2010.
13. Шпикалова Т.Я. «Изобразительное искусство». – М.: «Просвещение», 2006.
14. Ятухина А.П. Живопись. – М.: Просвещение, 1985.

Список литературы для педагога

1. Ветрова Т.Н. Тривизнодеятельности. – Наб. Челны. 2007.
2. Григорьев Д.В., Куприянов Б.В. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразоват. учреждений. – М.: Просвещение, 2011.
3. Компанцева Л.В. Поэтический образ природы в детском рисунке. – М.: Просвещение, 1985.
4. Либралато, В. Рисуем портреты. Пошаговый самоучитель по рисованию акварелью. Экспресс-курс / В. Либралато, Т.Е. Лаптева. – М.: Эксмо, 2014.
5. Паранюшкин Р.А., Хандова Г.Н. Цветоведение для художников: колористика. – Ростов н/д: Феникс, 2007.
6. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996.
7. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2. Основы живописи. – Обнинск: Титул, - 1996.
8. Унковский А.А. Живопись. Вопросы колорита. – М.: Просвещение, 1980.
9. Харрисон Х. Энциклопедия акварельных техник. – АСТ, 2005.
10. Ятухин А.П., Ломов С.П. Живопись. М.: Рандеву – АМ, Агар, 1999.

Список литературы, используемой при написании Программы

Угринович Н.Д. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе. Методическое пособие – 2-ое изд., испр. и доп. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2005 - 182 с.: ил.

1. Угринович Н.Д. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе. Методическое пособие – 2-ое изд., испр. и доп. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2005 - 182 с.: ил.

2. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. учебник для 10-11 классов – 2-ое изд. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2005 - 215 с.: ил.

3. Панкратова Т.В. Flash MX 2004: Учебный курс. – СПб.: Питер. 2004 – 478 с.: ил.

4. Стрелкова Л.М. Flash MX. Первые шаги. – М.: Интеллект-Центр, 2004, 80 с.

Вводный контроль

| № пп | Фамилия имя обучающегося | 1 год обучения объединение «Учимся рисовать» | | | | | | | | Средний процент |
|---------|-----------------------------|--|---|------------------------------|--------------------|-------------------------------------|--------------------------------|--|---|--------------------|
| | | Ф.И.О. педагоги Мамонова Е.В., Динисламова Н.В. дата проведения « » год. | | | | | | | | |
| | | Вводное занятие по ТБ и ПБ | Знания и умения работы с группой | Навыки работы в группе | Умение рисовать | Умение работать с компьютером | Навыки работы с красками | Умение владения компьютерной программой | Умение самостоятельно рисовать на бумаге и компьютере | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | |

Баллы:

Не умеет, не знает (1).

Умеет, знает частично (2)

Умеет, знает с помощью (3).

Умеет, знает, но в зависимости от сложности материала (4).

Умеет, знает всегда (5)

Оценка образовательных результатов
«Учимся рисовать»
 название творческого объединения
Итоговое занятие по разделу _____

| № | Фамилия, имя обучающегося | Теоретическая подготовка | Практическая подготовка | Учебно – организационные умения и навыки | Уровень образовательных результатов |
|-----------------------|---------------------------|--------------------------|-------------------------|--|-------------------------------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| Низкий уровень | | Средний уровень | | Высокий уровень | |
| количество | % | количество | % | количество | % |
| | | | | | |

Подпись руководителя творческого объединения _____

**ПРОТОКОЛ
РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ МАУ ДО «Вадский ДДТ»**

| | | | | | | | |
|-------------|---|------------------------------------|-----------------|--------------|---------------------------------|----------------------------|------------------|
| Учебный год | Дополнительная общеобразовательная программа детского творческого объединения | ФИО педагога | Срок реализации | Год обучения | Количество обучающихся в группе | Дата проведения аттестации | Форма проведения |
| 2023-2024 | «Учимся рисовать» | Динисламова Н.В. Мамонова. Е.В. | | | | | |

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

| № | Фамилия, имя ребенка | Возраст (лет) | Результат (уровень освоения) |
|----|----------------------|---------------|------------------------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |

Критерии оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

Всего аттестовано _____ воспитанников. Из них по результатам аттестации:

высокий уровень _____ чел. средний уровень _____ чел. низкий уровень _____ чел

Подпись руководителя творческого объединения

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
Дополнительной общеобразовательной программы
художественной направленности
"Учимся рисовать"
на 2023-2024 учебный год

Начало учебного года: 01.09.2023 г.

Окончание учебного года: 31.05.2024 г.

Праздничные дни: 04.11.2023; 05.11.2023; 31.12.2023 - 08.01.2024; 23.02.2024; 24.02.2024;

08.03.2024; 09.03.2024; 28.04.2024; 29.04.2024; 30.04.2024; 01.05.2024; 09.05.2024; 10.05.2024; 11.05.2024.

| | Сентябрь | | | | | Октябрь | | | | Ноябрь | | | | Декабрь | | | | Январь | | | | Февраль | | | | Март | | | | Апрель | | | | Май | | всего учебных недель/ часов | | | | | | | |
|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--------------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---|-------|
| | 01.09 - 03.09 | 04.09 - 10.09 | 11.09 - 17.09 | 18.09 - 24.09 | 25.09 - 01.10 | 02.10 - 08.10 | 09.10 - 15.10 | 16.10 - 22.10 | 23.10 - 29.10 | 30.10 - 05.11 | 06.11 - 12.11 | 13.11 - 19.11 | 20.11 - 26.11 | 27.11 - 03.12 | 04.12 - 10.12 | 11.12 - 17.12 | 18.12 - 24.12 | 25.12 - 31.12 | 01.01 - 07.01 | 08.01 - 14.01 | 15.01 - 21.01 | 22.01 - 28.01 | 29.01 - 04.02 | 05.02 - 11.02 | 12.02 - 18.02 | 19.02 - 25.02 | 26.02 - 03.03 | 04.03 - 10.03 | 11.03 - 17.03 | 18.03 - 24.03 | 25.03 - 31.03 | 01.04 - 07.04 | 08.04 - 14.04 | 15.04 - 21.04 | 22.04 - 28.04 | | 29.04 - 05.05 | 06.05 - 12.05 | 13.05 - 19.05 | 20.05 - 26.05 | 27.05 - 31.05 | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | | | |
| Краски в твоих | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 32/64 |
| Графика в ИЗО | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 33/66 |

 Ведение занятий по расписанию

 Промежуточная аттестация

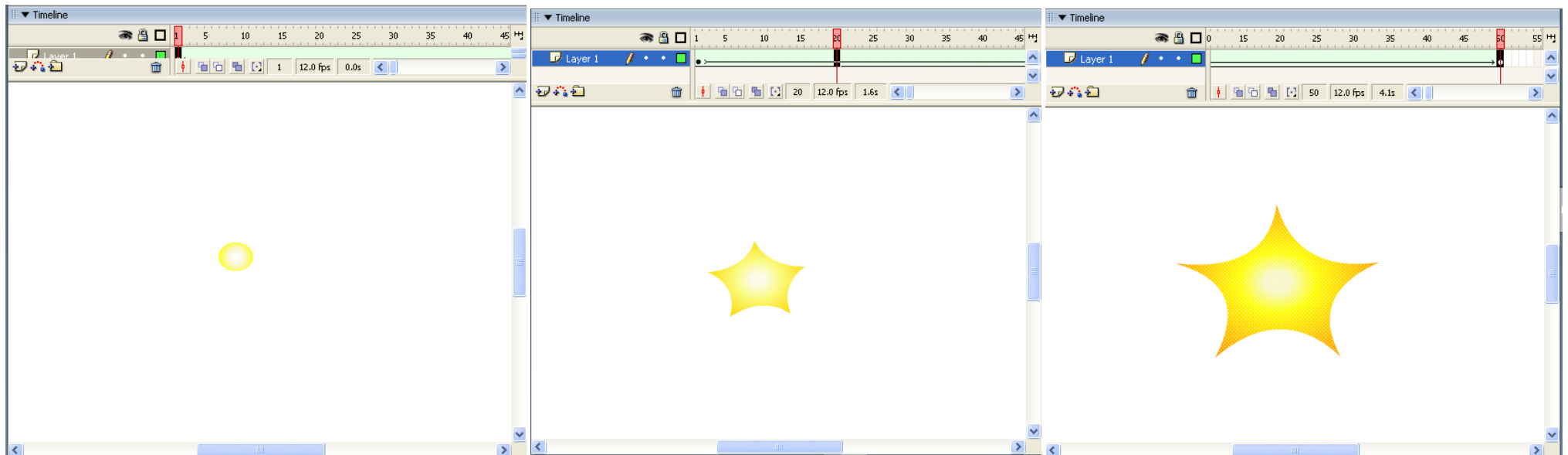
 Каникулярный период

Примерные варианты практических работ

Практическая работа «Анимация формы»

Цель: сформировать навыки анимации форм. Ход работы:

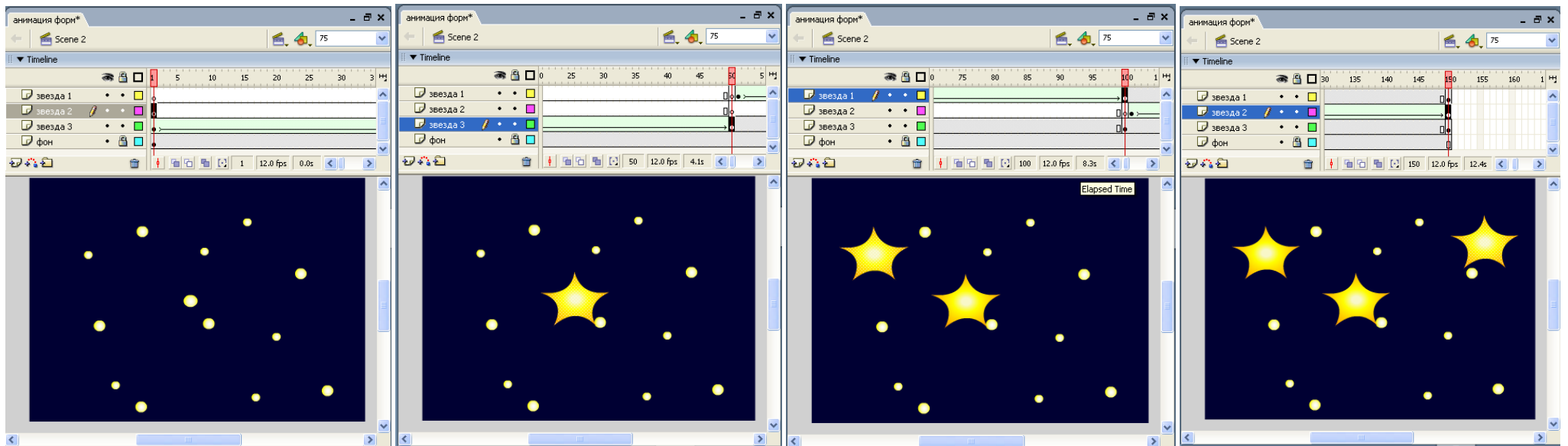
1. Открыть новый документ.
2. В первом кадре нарисовать окружность без контура.
3. Установить курсор мыши на 50 кадр сделать его ключевым. Для этого нажать F6.
4. Удалить круг и на 50 кадре нарисовать звезду с помощью инструмента «Прямоугольник».
5. Вернуться в 1 кадр. Сделать анимацию формы. В панели Properties в окне Tween установить анимацию Animate. При этом кадры окрасятся в зеленый цвет.
6. Протестировать анимацию.



Практическая работа «Звездное небо»

Цель: показать использование анимации в фильме. Ход работы:

1. Открыть новый документ. Создать слой Фон, звезда 1, звезда 2, звезда 3.
2. На слое Фон нарисовать прямоугольники и окружности разного размера.
3. Перейти на слой звезда 1 в первый кадр и создать анимацию формы с 1 по 50 кадр.
4. Создать на 50 кадре ключевые кадры во всех слоях фильма.
5. Перейти на слой звезда 2 в 50 кадр и создать анимацию формы с 50 по 100.
6. Создать ключевые кадры на 100 кадре во всех остальных слоях.
7. Перейти на слой звезда 3 в 100 кадр и создать анимацию формы с 100 по 150.
8. Создать ключевые кадры на 150 кадре во всех остальных слоях.
9. Протестировать фильм

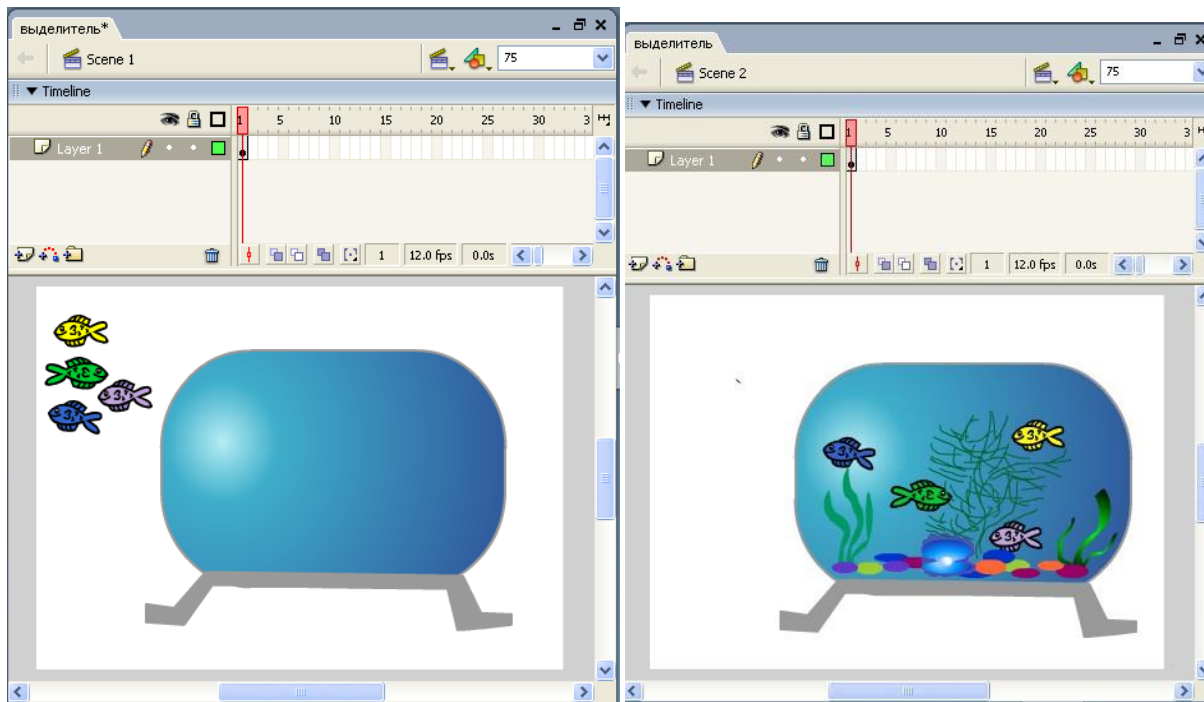


Практическая работа «Аквариум»

Цель: научить пользоваться инструментами выделителями: Лассо, черная стрелка. Закрепить навыки использования кисти, карандаша, овала и прямоугольника..

Ход работы:

1. Открыть файл выделитель.
2. С помощью инструмента Лассо обвести одну рыбку.
3. Выбрать черную стрелку и переместить рыбку в аквариум.
4. Аналогично переместить всех рыбок.
5. Выбрать инструмент овал и нарисовать камешек вне аквариума.
6. Выбрать инструмент черная стрелка и щелкнуть по нарисованному объекту. Скопировать и вставить.
7. Перетащить копию в аквариум.
8. Водоросли и ракушку нарисовать при помощи инструмента Кисть и перенести в аквариум.

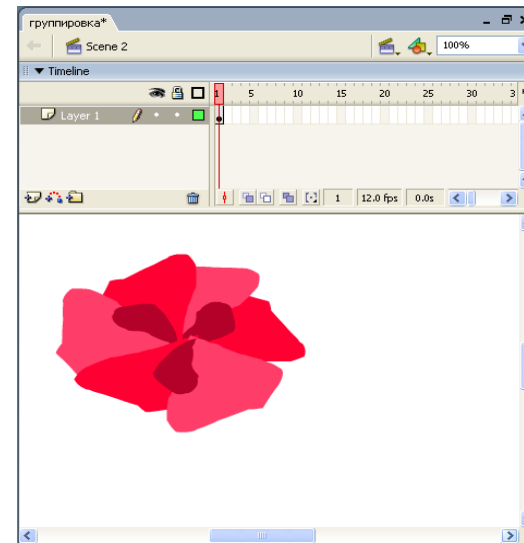
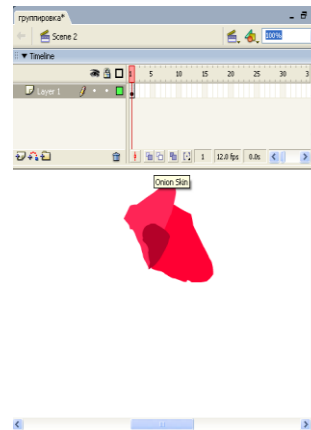
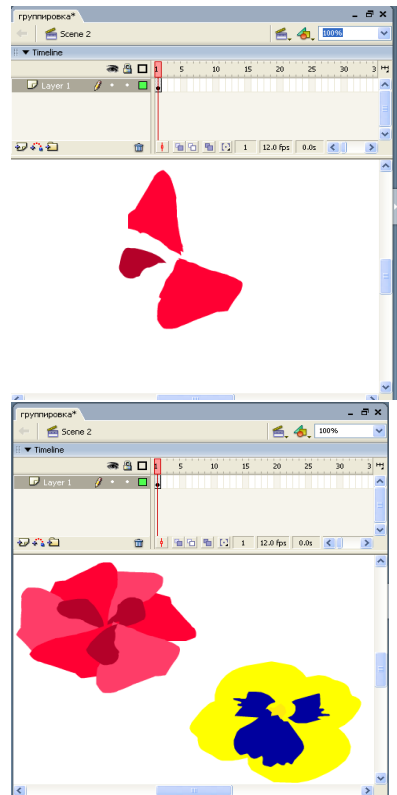


Практическая работа «Группировка»

Цель: группировка и разделение объектов.

Ход работы:

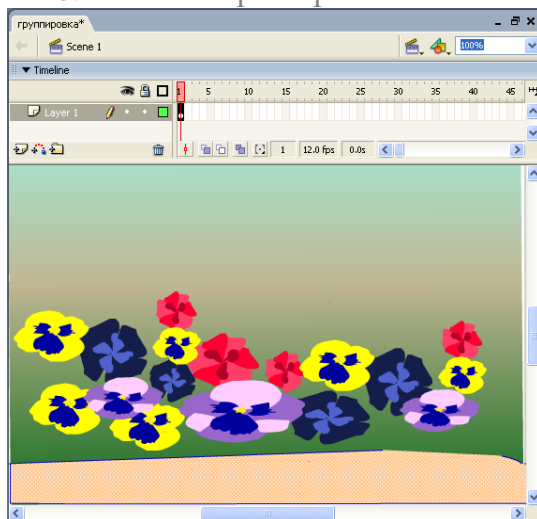
1. Открыть пустой документ.
2. Нарисовать с помощью карандаша и залить лепестки цветка.
3. Сформировать из лепестков фрагмент цветка.
4. Сгруппировать элементы цветка.
5. Создать несколько копий фрагмента и сгруппировать их в цветок.
6. Выделить полученный цветок и сгруппировать.
7. Аналогично выполнить другой цветок.



Практическая работа «Луг»

Цель: закрепить навык группировки объектов, приобретенный на предыдущей работе. Ход работы:

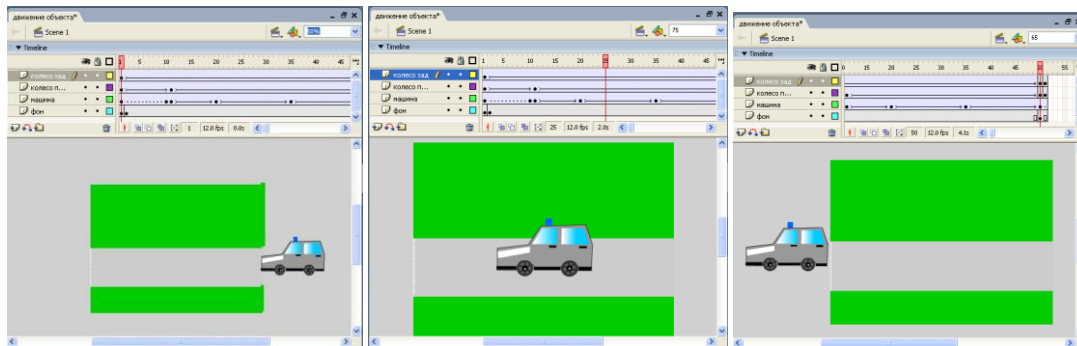
1. Открыть пустой документ.
2. Нарисовать прямоугольник «поляну» с заливкой без контура.
3. Нарисовать прямоугольник другого цвета «дорога». С помощью выделителя Черная стрелка изменить кривизну одной стороны.
4. Открыть файл «Группировка».
5. Скопировать изображение цветка на рабочий лист.
6. В файле Разгруппировать несколько цветов и закрасить другим цветом.
7. Сгруппировать новые цветы.
8. Изменить размер и наклон.



Практическая работа «Движение объекта»

Цель: научиться создавать анимацию, в которой программа Flash MX сама рассчитывает все промежуточные фазы движения. Ход работы:

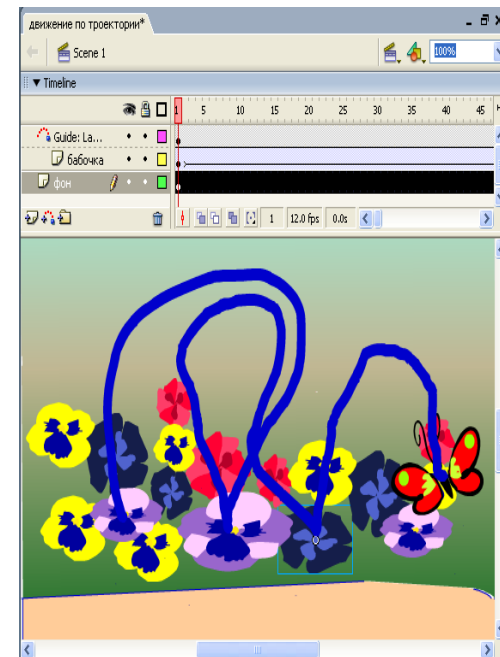
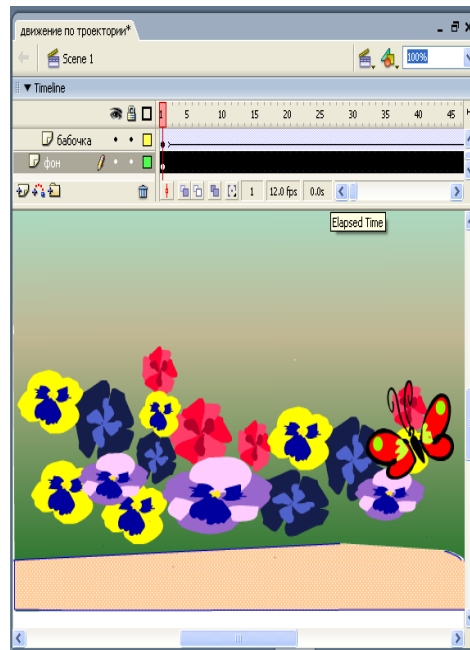
1. Открыть пустой документ.
2. Создать слой фон, колесо переднее, колесо заднее, машина.
3. На слой фон нарисовать дорогу и траву.
4. Создать графический символ колесо.
5. Создать графический символ машина.
6. Открыть библиотеку фильма.
7. Перенести символ «колесо» на слой переднее колесо и заднее колесо.
8. Перенести символ машина на слой машина.
9. Перейти на первый кадр слоя машина.
10. Вызвать контекстное меню и выбрать `create motion tween`.
11. Перейти на 50 кадр слоя машина. Вызвать контекстное меню и выбрать `insert keyframe`.
12. Перенести символ машина в конечную точку движения.
13. Перейти на слой заднее колесо. 50 кадр сделать ключевым и перенести колесо к машине.
14. Перейти на слой переднее колесо. 50 кадр сделать ключевым и перенести переднее колесо к машине.
15. Перейти на слой фон. 50 кадр сделать ключевым.
16. Протестировать фильм.



Практическая работа «Движение по траектории»

Цель: научиться создавать анимацию, в которой объект движется по заданной траектории. Ход работы:

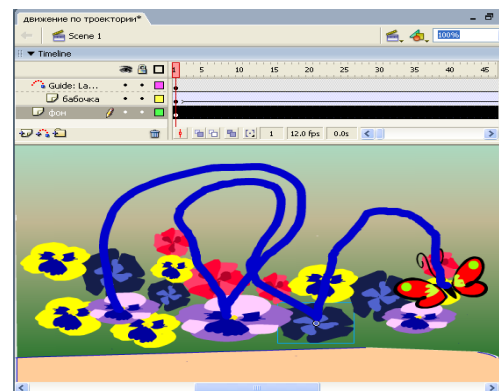
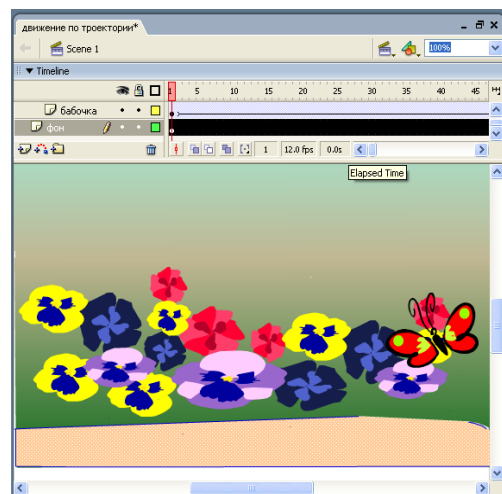
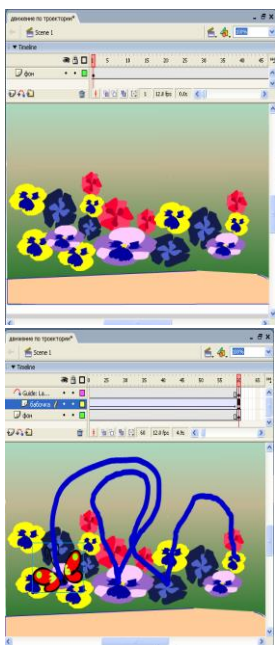
1. Создать документ.
2. Создать слой бабочка и фон.
3. В слое бабочка нарисовать бабочку и сгруппировать в единый объект.
4. Открыть файл луг. Скопировать изображение на слой фон.
5. Поставить курсор на слой бабочка и создать направляющий слой.
6. На направляющем слое с помощью карандаша нарисовать траекторию, по которой будет двигаться бабочка.
7. Перейти на 1 кадр слоя бабочка и перенести бабочку на начало траектории.
8. Вызвать контекстное меню и выбрать `create motion tween`.
9. Перейти на 60 кадр слоя машина. Вызвать контекстное меню и выбрать `insert keyframe`.
10. Перенести бабочку на конец траектории.
11. Протестировать фильм.



Практическая работа «Движение по траектории клипа»

Цель: закрепить навыки использования анимации, в которой объект движется по заданной траектории. Ход работы:

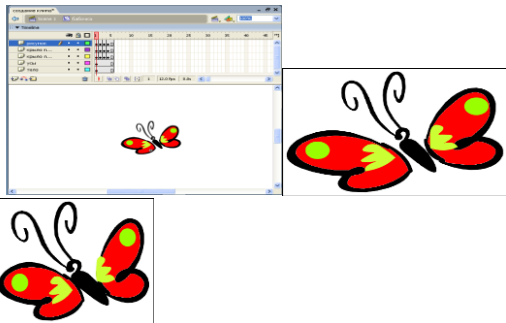
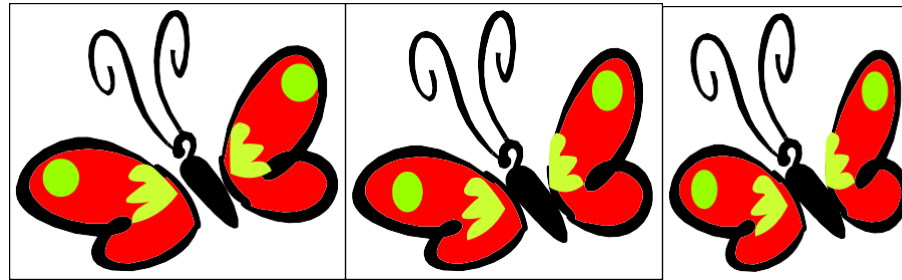
1. Открыть файл движения по траектории.
2. Удалить кадры слоя бабочка и траектория.
3. Перейти на слой бабочка. Вызвать библиотеку файлов создания клипа и перенести клип бабочки на слой бабочка.
4. Создать движение по траектории для клипа бабочка.
5. Протестировать фильм.



Практическая работа «Создание клипа»

Цель: выработать навык создания клипа помощью пошаговой анимации. Ход работы:

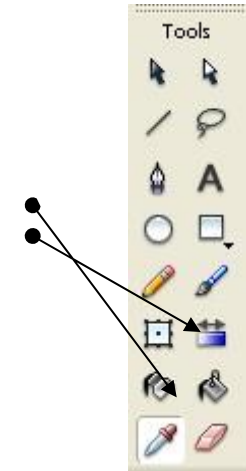
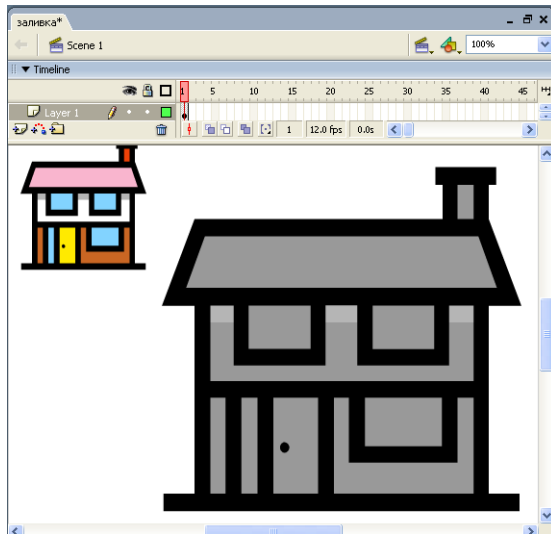
1. Открыть пустой документ.
2. Создать символ. В горизонтальном меню Insert, Movieclip. Написать имя.
3. Создать слой Тело, крыло правое, крыло левое, усы, рисунок.
4. В каждом слое на 1 кадр нарисовать соответственный элемент бабочки.
5. Перейти на 2 кадр. Сделать его ключевым. Изменить незначительно необходимые элементы (крыло).
6. Повторить операцию на 3, 4, 5 кадрах.
7. Перейти на сцену фильма.
8. Открыть библиотеку фильма.
9. Перетащить полученный клип на рабочую область.
10. Протестировать фильм.



Практическая работа «Раскраска»

Цель: выработать навык работы инструментами пипетка, заливка. Ход работы:

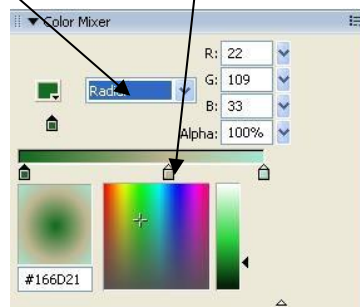
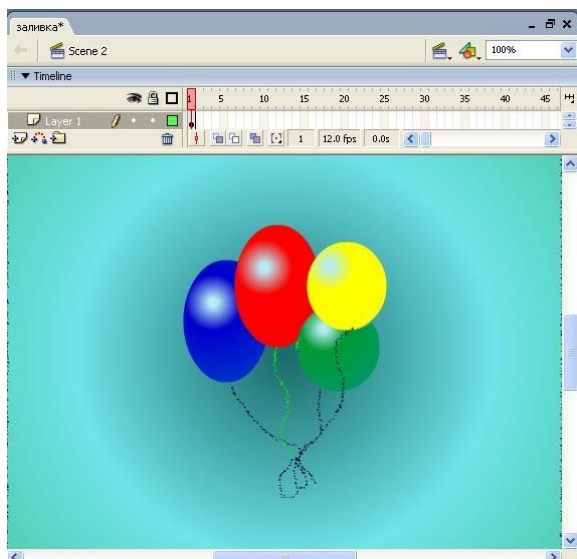
1. Открыть заготовку.
2. Выбрать инструмент пипетка. Перенести курсор на окрашенную область. Щелкнуть левой кнопкой мыши.
3. Выбрать инструмент заливки. Перенести курсор на неокрашенную область. Щелкнуть левой кнопкой мыши.
4. Операцию повторить несколько раз.



Практическая работа «Шары»

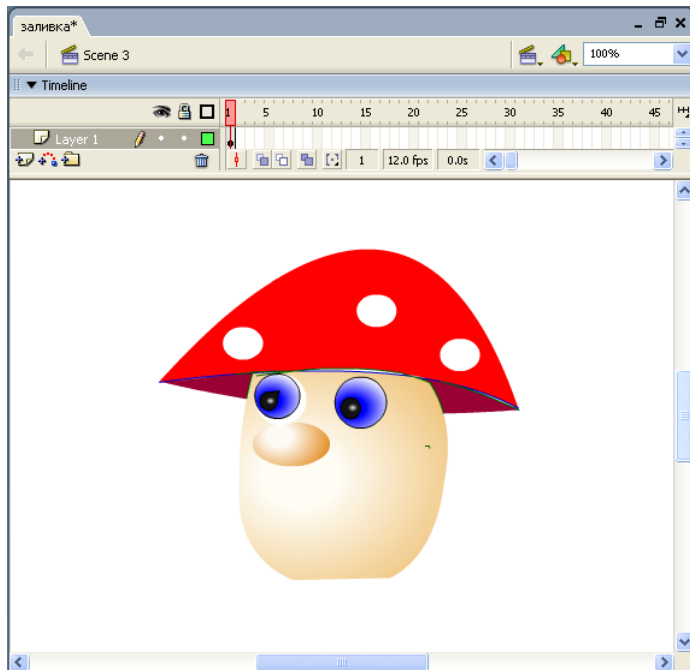
Цель: закрепить навыки работы инструментами прямоугольник, овал. Научиться использовать градиентную заливку. Ход работы:

1. Создать документ.
2. В рабочей области нарисовать прямоугольник без контура.
3. Вызвать панель Color Mixer. В окне выбрать заливку Radial. Создать 3 закладки. В каждой задать свой цвет.
4. Выбрать овал. Установить градиент. Нарисовать шары.
5. С помощью инструмента кисть изобразить нить.



Практическая работа «Гриб»

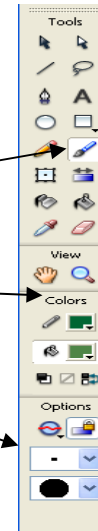
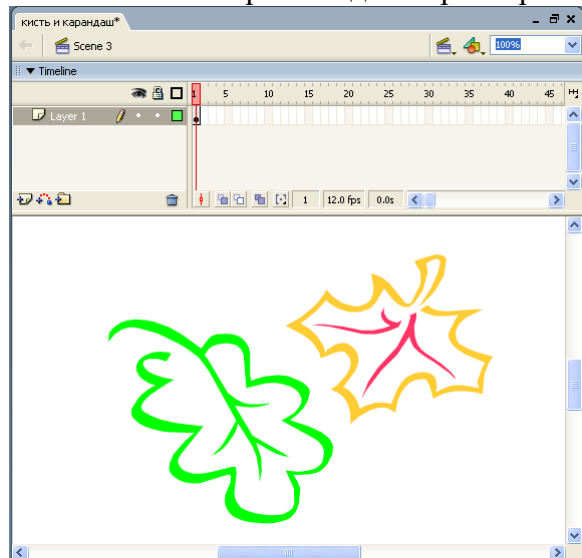
Цель: проконтролировать уровень владения учащимися панелью инструментов рисования.



Практическая работа «Листья»

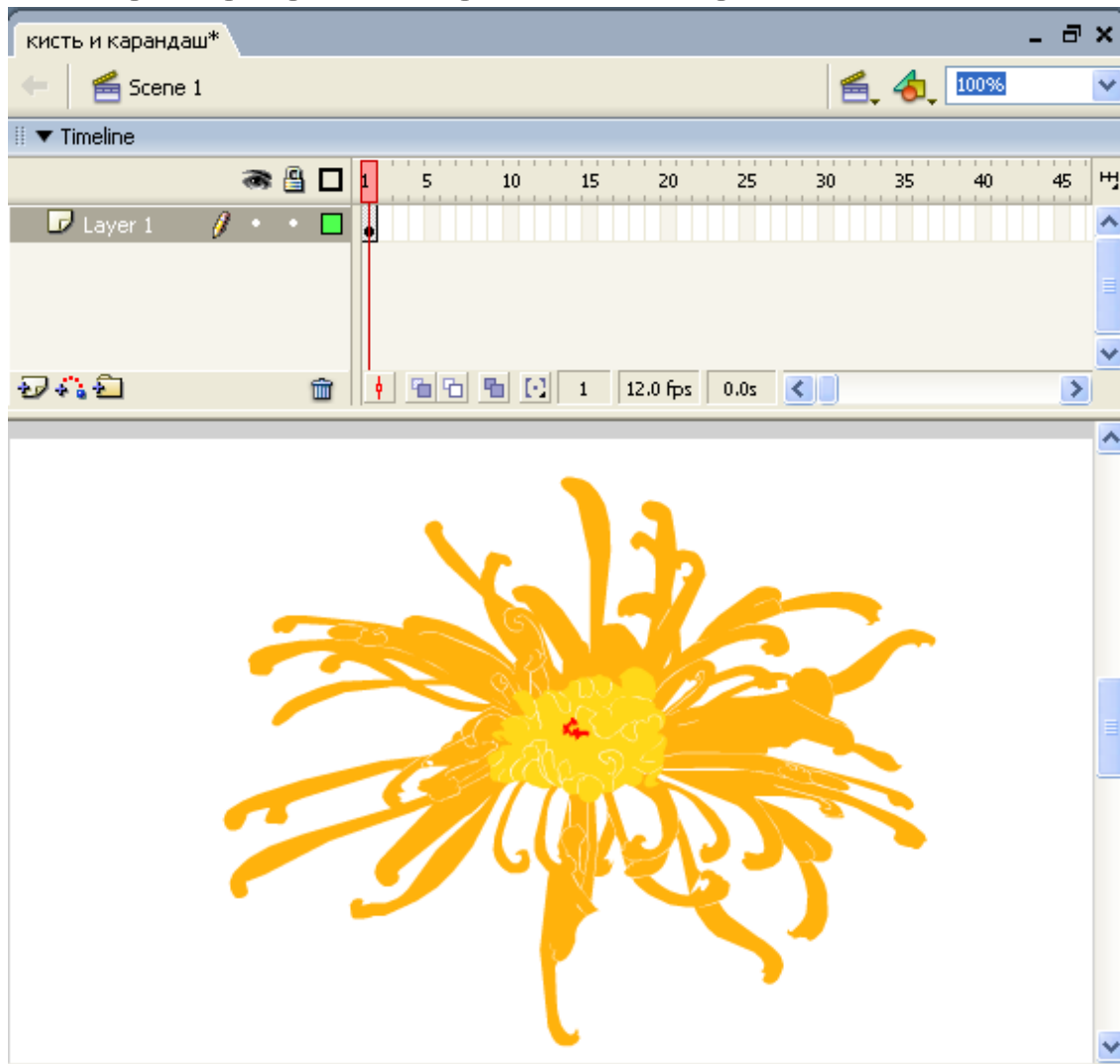
Цель: выработать навык работы кистью. Ход работы:

1. Открыть пустой документ.
2. Выбрать инструмент кисть.
3. В панели color задать цвет рисования.
4. В панели Options задать параметры кисти. И нарисовать лист.



Практическая работа «Астра»

Цель: проконтролировать навык работы кистью и карандашом.



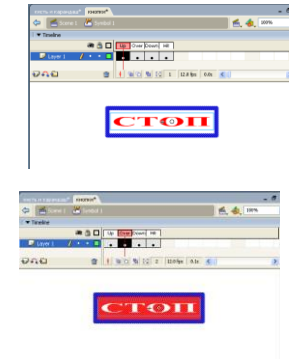
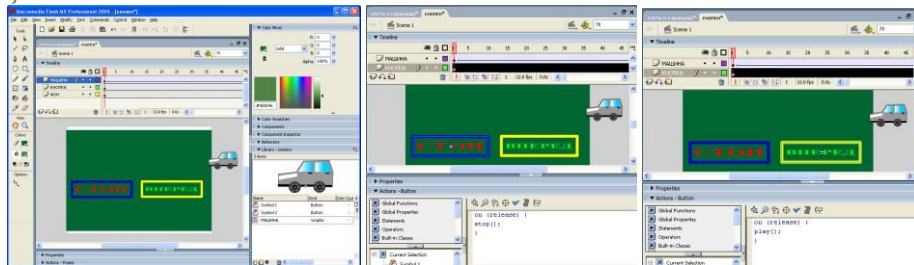
Практическая работа «Движение машины»

Цель: научить учащихся использовать кнопки для управления фильмом. Ход работы:

1. Создать пустой документ.
2. Создать графический символ Машина.
3. Создать кнопку. В горизонтальном меню Insert, Button. Написать имя.
4. В положении Urнарисовать рисунок.
5. Скопировать его в положение Nit.
6. В положении Overсоздать рисунок.
7. Скопировать его в положение Down и уменьшить размер.
8. Перейти на сцену. И повторить пункты 3-7 для кнопки вперед.
9. Создать 3 слоя фон, кнопка, машина.
10. Перейти на слой фона и нарисовать задний план.
11. Перейти на слой кнопки и вытащить из библиотеки кнопку стоп вперед.
12. Перейти на слой машина и вытащить из библиотеки символ машина.
13. Создать в слое машина движение символа.
14. В остальных слоях сделать последние кадры ключевыми.
15. Щелкнуть по кнопке стоп. В панели Actions написать скрипт (команды) для управления клипом.
16. Щелкнуть по кнопке вперед. В панели Actions написать скрипт (команды) для управления клипом.

```
on(release){ plai();
```

```
}
```

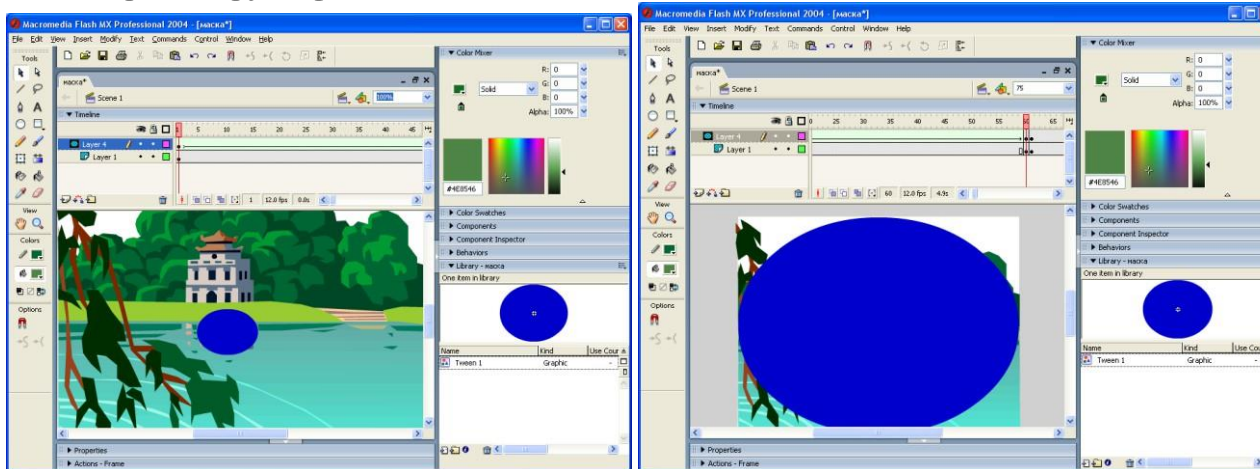


```
on(release){  
stop();  
}
```

Практическая работа «Маска»

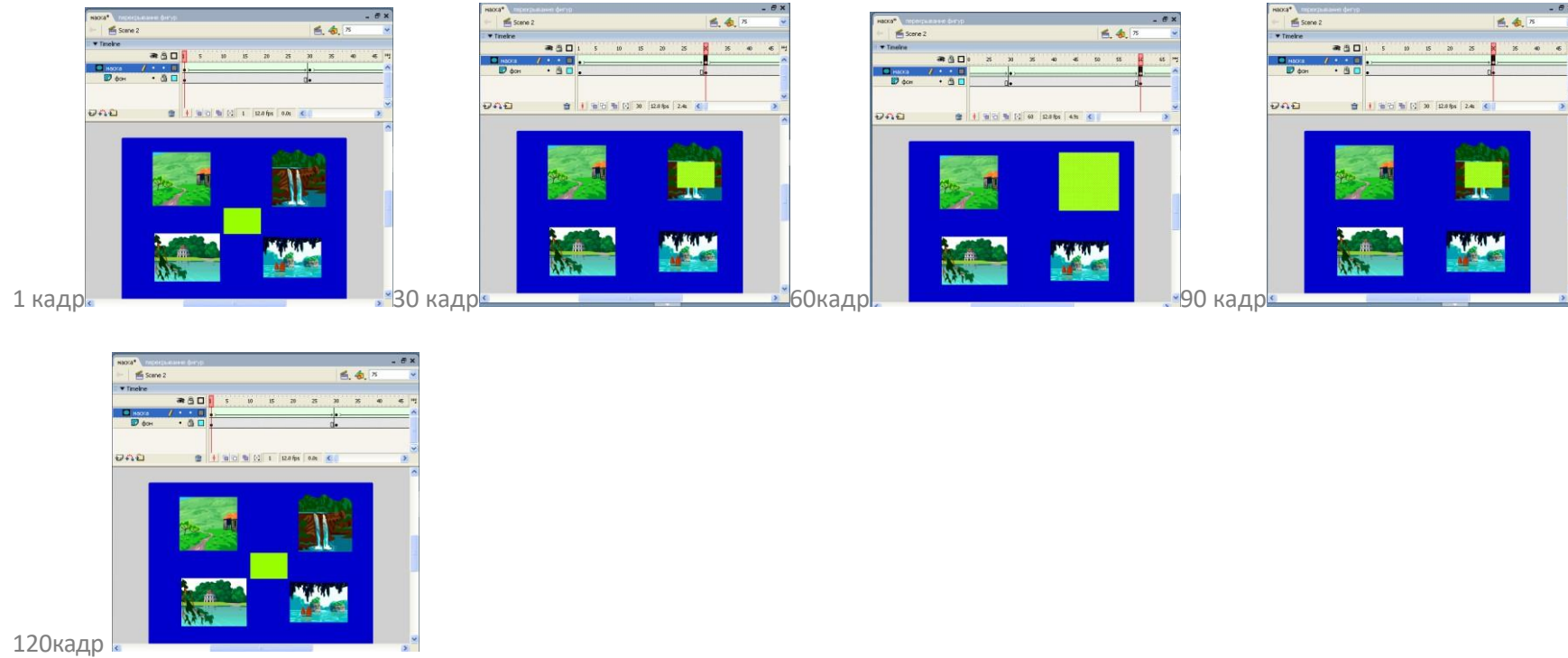
Цель: научить учащихся использовать служебный слой-маска. Ход работы:

1. Открыть чистый документ.
2. Перейти на 1 кадр слоя фона и импортировать рисунок на рабочую область.
3. Расположить рисунок на слое рабочей области.
4. Сделать в 60 кадре ключевой кадр.
5. Добавить новый слой-маска.
6. Щелкнуть левой кнопкой по слою. В появившемся контекстном меню выбрать mask.
7. В первом кадре слоя-маски нарисовать маленький закрасненный круг.
8. В 60 слое создать ключевой кадр.
9. Нарисовать круг большего размера.
10. Перейти на 1 кадр и сделать анимацию Shape через панель Properties.
11. Протестируйте фильм.



Практическая работа «Пейзажи»

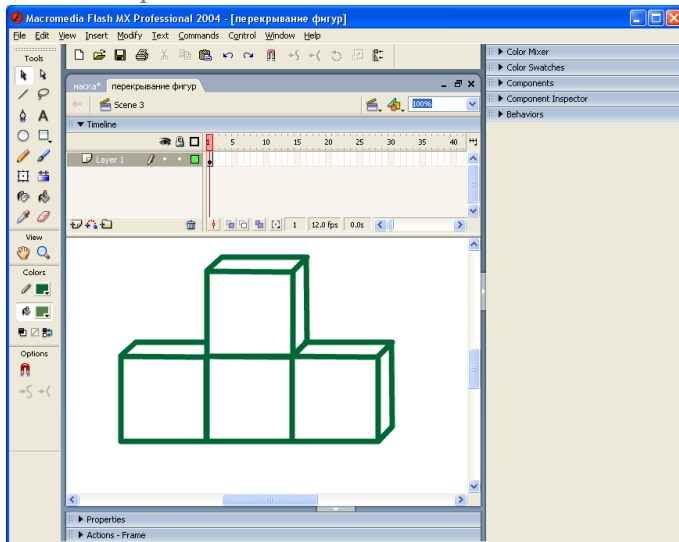
Цель: закрепить навыки использования слоя маски.. Ход работы:



Практическая работа «Кубики»

Цель: выработка навыка использования инструментов линия, выделитель. Продемонстрировать принцип перекрывания фигур. Ход работы:

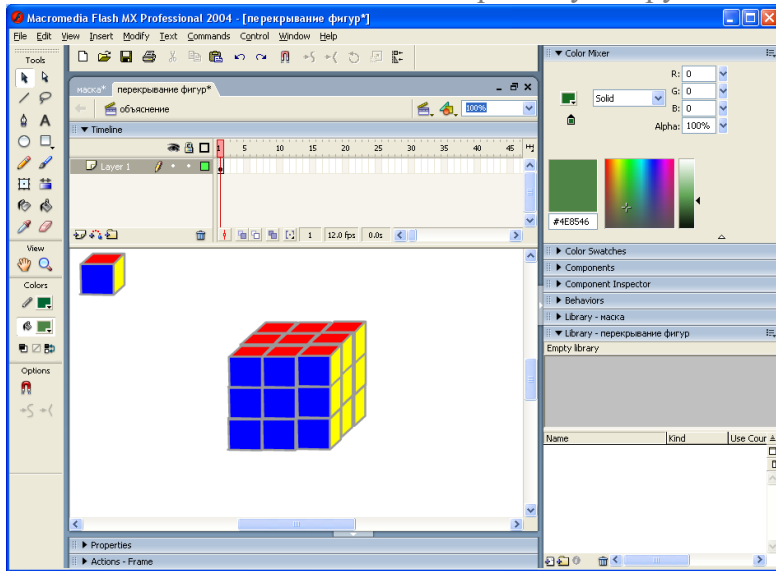
1. Открыть чистый документ.
2. Выбрать инструмент линия.
3. Нарисовать с помощью инструмента кубик.
4. Выделить рисунок и скопировать его.
5. Перенести в заданное место.



Практическая работа «Кубик-рубик»

Цель: выработка навыка использования инструментов линия, заливка, выделитель. Продемонстрировать принцип перекрывания фигур. Ход работы:

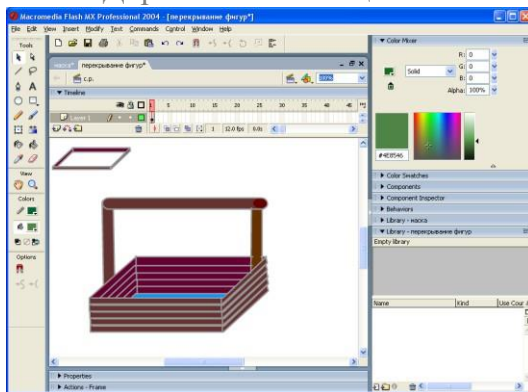
1. Открыть файл Кубик.
2. Выделить заготовку и скопировать ее.
3. С помощью выделителя построить кубик-рубик снизу вверх.



Практическая работа «Колодец»

Цель: выработка навыка использования инструментов линия, заливка, выделитель. Ход работы:

1. Открыть файл Кубик.
2. Выделить заготовку и скопировать ее.
3. С помощью выделителя построить колодец снизу вверх.
4. Дорисовать с помощью кисти и карандаша недостающий элемент.

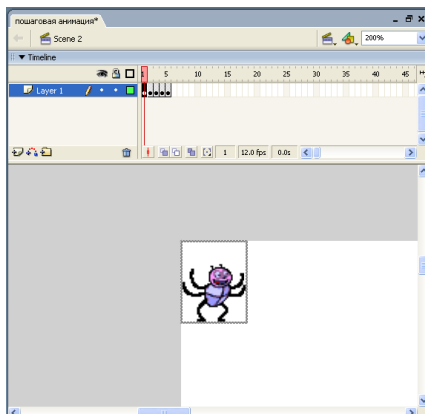


Практическая работа «Паучок»

Цель: показать принцип использования пошаговой анимации.

Ход работы:

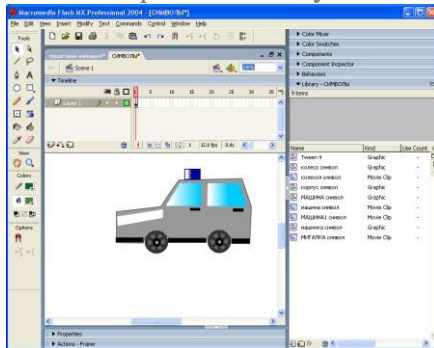
1. Открыть пустой документ.
2. Из библиотеки символов выбрать паучка. F11, перенести изображение символа на рабочую область.
3. Разгруппировать его. Modify, Break Apart
4. Перейти на 2 кадр слайда сделать его ключевым F6.
5. Изменить нижние ножки паучка.
6. Перейти на 3 кадр слайда и изменить изображение паучка.
7. Аналогично во 2 последующих кадрах.
8. Протестировать фильм.



Практическая работа «Символы»

Цель: выработать навык создания различных типов символов. Повторить навык группировки. Ход работы:

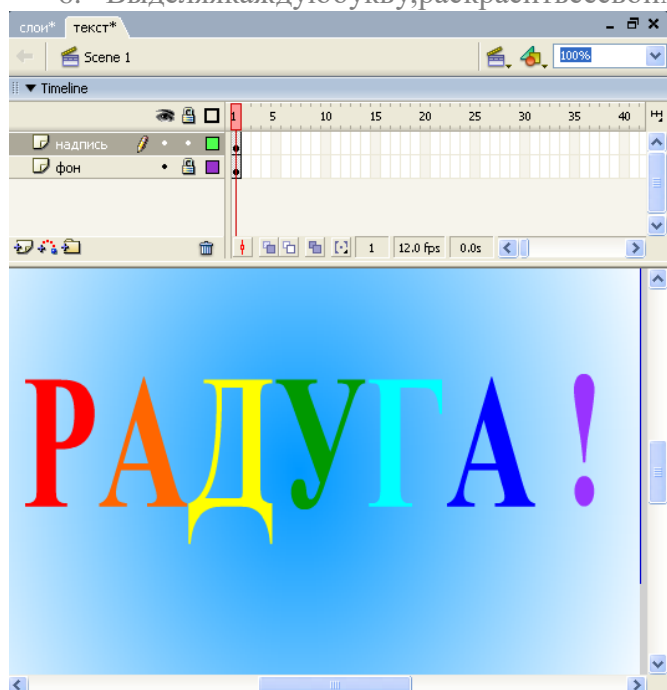
1. Открыть пустой документ.
2. В горизонтальном меню выбрать Insert, newsymbol, graphic.
3. Написать имя символа.
4. Нарисовать корпус машины.
5. Выйти на сцену.
6. В горизонтальном меню выбрать Insert, newsymbol, MovieClip.
7. В первом кадре нарисовать колесо.
8. В 40 кадре создать ключевой кадр.
9. Перейти в первый кадр. С помощью панели Properties создать анимацию Motion.
10. В окне Rotate задать СС и указать 3 минуты.
11. Выйти на сцену.
12. Выполнить операции пункта б. Создать 3 ключевых кадра.
13. В каждом кадре изменить градиент заливки.
14. Создать символ машина, как в пункте б.
15. Перетащить на рабочую область символа колеса, корпус и мигалка.
16. Перейти на сцену и вытащить символ на рабочую область.



Практическая работа «Текст»

Цель: выработать навыки работы с текстом. Повторить навыки группировки. Ход работы:

1. Открыть пустой документ.
2. Выбрать инструмент Текст.
3. В панели Properties в окне выбрать Static Text.
4. В панели Properties задать параметры шрифта.
5. В горизонтальном меню выбрать Modify, Break Apart.
6. Выделяя каждую букву, раскрасить ее своим цветом.

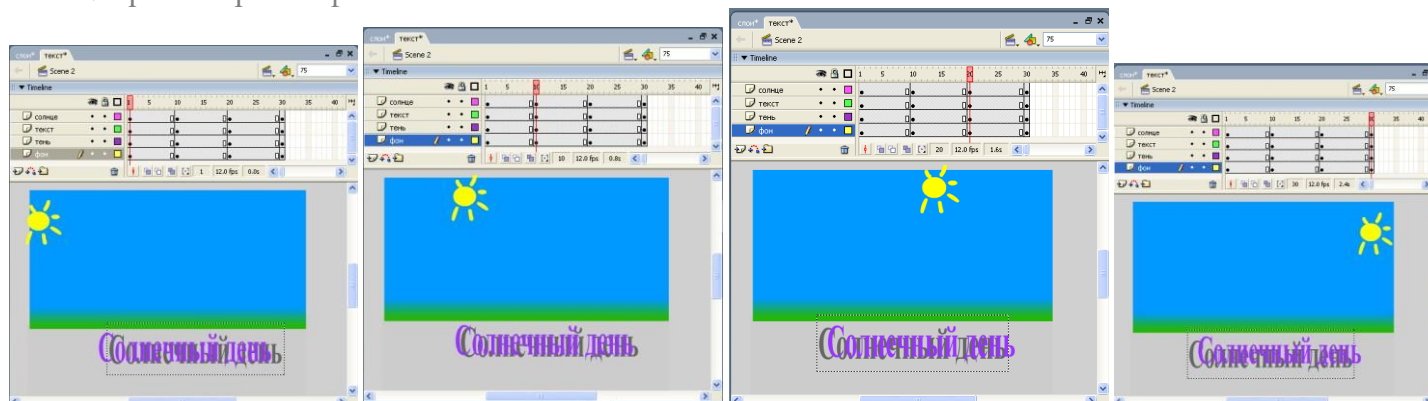


Практическая работа «Тень»

Цель: выработать навыки работы с текстом. Повторить навыки группировки.

Ход работы:

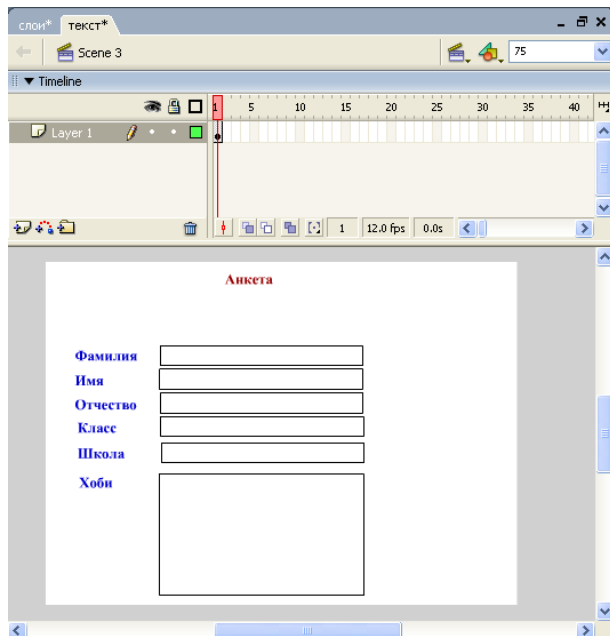
1. Открыть пустой документ.
2. Выбрать инструмент Текст.
3. В панели Properties в окне выбрать Static Text.
4. Написать фразу.
5. Создать слоить, фон, солнце.
6. В слоить скопировать фразу и залить другим цветом.
7. В слоить фон нарисовать задний фон.
8. В слоить солнце нарисовать солнце.
9. Перейти на 10 кадров и создать ключевые кадры в каждом слое.
10. В слоить солнце перенести солнышко, в слоить перенести тень.
11. Повторить операцию пункта 9 в 30 и 40 кадрах.
12. Протестировать фильм.



Практическая работа «Анкета»

Цель: выработать навык работы с текстом. Повторить навыки группировки. Ход работы:

1. Открыть пустой документ.
2. Выбрать инструмент Текст.
3. В панели Properties в окне выбрать Static Text.
4. Написать слова анкета, фамилия, имя, отчество, класс, школа, хобби.
5. В панели Properties в окне выбрать Input Text.
6. Создать окошки рядом со словами фамилия, имя, отчество, класс, школа.
7. В панели Properties в окне выбрать Input Text Multiline.
8. Нарисовать область рядом со словом хобби.



Практическая работа «Картина зимы»

Цель: выработать навык работы с текстом. Повторить навыки группировки.

Ход работы:

1. Открыть программу.
2. Выбрать фон или картинку из предложенных вариантов.
3. В панели выбрать текст.
4. Написать слова
5. В панели выбрать размер и цвет текста.

