

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ И.А.Федоричева

_____ 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

*Уровень основной образовательной программы – бакалавриат
Направление подготовки – 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн
Статус дисциплины – вариативная
Учебный план 2018 года*

Описание учебной дисциплины по формам обучения

Очная								Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
2	3,4	144/4	106	0	106	38	Зачет (3)	2	3,4	144/4	20	0	20	124	+	Зачет (3)
Всего		144/4	106	0	106	38		Всего		144/4	20	0	20	124		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ВО.
Программу разработал А.Н.Кравцов, преподаватель.

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М.Матусовского)

Протокол № _____ от _____ 2019 г. Зав. кафедрой _____ А.В.Закорецкий
Согласовано:

Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства
_____ Н.Г.Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Компьютерное обеспечение» является вариативной частью дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 2 курса (3, 4 семестр) направление подготовки направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой «Графический дизайн».

Содержание дисциплины включает в себя применение языка программирования *ActionScript* при создании Flash-роликов который разрешает в полной мере использовать возможности среды *Adobe Flash*, получить абсолютный контроль над проигрыванием фильма и решать задачи, которые предельно тяжело или невозможно решить без программного кода.

В учебном курсе «Программирование в *Adobe Flash*» просто и доступно, с использованием множества практических примеров, излагаются основы программирования на *ActionScript*.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, просмотр на мониторе выполненных заданий в прикладных программах и т. п).

Итоговый контроль в форме зачета и дифференцированного зачета.

Программой предусмотрено изучение дисциплины «Компьютерное обеспечение» с 1-го по 7-й семестр в объеме 14 зачетных единиц, в том числе 376 часов аудиторных занятий для очной формы обучения и 66 – для заочной формы обучения, из них 108 – лекционных для очной формы обучения и 20 – для заочной формы обучения; 268 - практических занятий для очной формы обучения и 46 – для заочной формы обучения; 128 - самостоятельной работы для очной формы обучения и 438 – для заочной формы обучения. Завершается изучение дисциплины зачетом в 1,3 семестре, дифференцированным зачетом в 5 семестре и экзаменом - в 6,7 семестре на очной и заочной форме обучения.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины «Компьютерное обеспечение» является неотъемлемой частью в общем процессе обучения студентам. Знание, полученные при изучении этой дисциплины, позволяют сориентировать их в разнообразии прикладного программного обеспечения относительно прорабатывания графической и текстовой информации, подобрать программное обеспечение для решения конкретных задач с учетом того, какая информация подлежит обработке. Знание, полученные в ходе изучения данной дисциплины составят в будущем базис для овладения новыми программными пакетами для работы с графикой.

Применение языка программирования *ActionScript* при создании Flash-роликов разрешает в полной мере использовать возможности среды *Adobe Flash*, получить абсолютный контроль над проигрыванием фильма и решать задача, которые предельно тяжело или невозможно решить без программного кода.

В учебном курсе «Программирование в *Adobe Flash*» просто и доступно, с использованием множества практических примеров, излагаются основы программирования на *ActionScript*.

Цель:

- познакомить с принципами и методами современного программирования, используемого при создании анимационных фильмов;
- развить творческие и дизайнерские способности.

Задачи дисциплины - научить:

- создавать программно-управляемые ролики в среде *Adobe Flash CS3*;
- понимать основные принципы объектно-ориентированного программирования.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «Компьютерное обеспечение» относится к вариативной части по профилю. Основывается на базе дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Основы композиции».

Содержание курса должно помочь студентам реализовать свои творческие возможности, а также овладеть такими дисциплинами, как «Иллюстрация», «Проектирование», «Компьютерная графика», «Введение в полиграфию». Использование междисциплинарных связей обеспечивает преемственность изучения материала, исключает дублирование и позволяет рационально распределять время.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.

Общекультурные компетенции (ОК)

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-10	способность к абстрактному мышлению анализу, синтезу

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию
ОК-10	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
ОК-11	готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
ПК-10	способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

основные теоретические понятия программирования в среде *Adobe Flash CS3*, понимать логику и специфику объектно-ориентированного программирования;

уметь:

свободно использовать возможности *Adobe Flash CS3*, владеть техническими приемами и методикой создания и обработки программно-управляемых роликов в среде *Adobe Flash CS3*.

Главным средством закрепления теоретических знаний есть практические занятия. Их цель – предоставление студентам практических привычек работы в среде *Adobe Flash CS3*. На

практические занятия выносятся вопрос курса и практические задачи, которые нуждаются в контроле методики выполнения со стороны преподавателя.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов					
	Очная форма			Заочная форма		
	Всего	в том числе		Всего	в том числе	
		п	с.р.		п	с.р.
1	2	3	4	5	6	7
РАЗДЕЛ I. ИНСТРУМЕНТЫ СРЕДЫ FLASH (III СЕМЕСТР)						
Тема 1. Знакомство из Flash.	3	2	1	3	1	2
Тема 2. Контурь.	6	4	2	6	1	5
Тема 3. Покадровая анимация.	12	8	4	12	2	10
Тема 4. Геометрические фигуры.	12	8	4	12	2	10
Тема 5. Анимация формы	18	12	6	18	4	14
Всего по I разделу	51	34	17	51	10	41
РАЗДЕЛ II. АНИМАЦИЯ ДВИЖЕНИЯ В СРЕДЕ FLASH (IV СЕМЕСТР)						
Тема 6. Символы. Анимация движения	13	8	5	12	2	11
РАЗДЕЛ III. ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ FLASH НА ACTIONSCRIPT (IV СЕМЕСТР)						
Тема 7. Знакомство с ActionScript	40	32	8	21	4	36
Тема 8. Объекты среды <i>Flash</i> .	40	32	8	21	4	36
Всего по II разделу	93	72	21	93	10	83
Всего по I и II разделу	144	106	38	144	20	124

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ I. ИНСТРУМЕНТЫ СРЕДЫ FLASH (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Знакомство с программой Flash.

1. Что такое Flash.
2. Форматы файлов.
3. Стартовое меню.
4. Интернет-ресурсы по Flash.

Термины: Flash, расширения файлов Flash, сцена, публикация, экспорт файла.

Выполнить:

1. Исследуем готовый фильм.

Литература:[[1](#) С.28-58, С.554-614 ; [2](#) С.47-58]

Тема 2. Контур.

1. Цвета. Линии.
2. Выделение объектов.
3. Перекраска контура.
4. Направляющие.
5. Изменение формы контура.
6. Добавление заливки.
7. Перо.

Термины: параметр Alpha, виды кадров, направляющие.

Выполнить:

1. Рисуем сердце и волну *пером*.
2. Рисуем прямоугольник карандашом и делаем из него *дельфина*.

Литература:[[1](#) С.62-86]

Тема 3. Покадровая анимация

1. Работа с кадрами.
2. Трансформации объектов.
3. Меню панели. «Луковая кожура».
4. Редактирование нескольких кадров.
5. Кисть . Панели Color и Swatches .

Термины: параметр Alpha, виды кадров, направляющие, режим Onion Skin, инструменте Brush и режимы его работы

Выполнить:

1. Практикум «Редактирования нескольких кадров». Рисуем рост цветка с добавлением персонажа. Практикум (кисть) - *Медведь*.

Литература:[[1](#) С.62-86, 168-177]

Тема 4. Геометрические фигуры.

1. Геометрические фигуры.
2. Режим слияния.

3. Режим рисования объектов.
4. Фигуры с настройкой.

Термины: Привязка к объектам, градиент, фильтр, виды анимации, форма в анимации.

Выполнить:

1. Практикум (градиенты). Рисуем логотип Apple.
2. Практикум (лассо, фильтры). Рисуем логотип Adobe CS3.
3. Контрольная работа логотип Microsoft.

Литература:[[1](#) С.62-86, 168-177]

Тема 5. Анимация формы.

1. Контрольные точки.
2. Оптимизация контура.
3. Цвета и движение.
4. Анимация формы.
5. Слои.
6. Звук.
7. Текст.

Термины: контрольные точки, слои, типы текста, маска.

Выполнить:

1. Анимация формы - Круг переходит в квадрат, квадрат переходит в бабочку.
 2. Сделать анимацию текста ИМЕНИ на фоне с градиентной заливкой. Слои-маски.
- Студент делает слайд-шоу из 4 фото, применяет слои-маски.

Литература:[[1](#) С.87-99,148-159,168-189,386-399 ; [2](#) С.180-217]

РАЗДЕЛ II. АНИМАЦИЯ ДВИЖЕНИЯ В СРЕДЕ FLASH (IV СЕМЕСТР)

Тема 6. Символы. Анимация движения.

1. Символы.
2. Анимация движения.
3. Изменение символа при анимации.
4. Направляющие.
5. Вращение.

Термины: Символы, слои, типы текста

Выполнить:

1. Создать анимационный ролик так, чтобы мяч вылетал слева, ударялся о пол и летел вправо за экран. По законам физики, мяч летит вниз ускоренно, а вверх — замедленно. В момент удара мяч меняет форму («сплющивается»). Необходимо прибавить тень, которая падает от мяча. В полете мяч должен вращаться. Растровые рисунки. Ориентация вдоль пути. Создать анимацию движения машины по траектории дороги, которая петляет. Вложенная анимация - студент рисует все сам. Изменение скорости анимации. Создает анимацию движения машины по траектории. При подъеме в горку движение автомобиля замедляется. *Колеса автомобиля должны вращаться.* Для создания такой анимации нужно создать символ *Машина*, составной частью которого будут два одинаковых (вложенных) клипа *Колесо*, которые имитируют вращающиеся колеса. Анимация текста. Создать анимацию, в ходе которой текст в

виде цифр 2019 буде увеличиваться, начиная из центра циферблата. Во второй половине фильма циферблат затенить, перекрыв его черным прямоугольником, для которого будем изменять параметр Alpha от 0% (полностью прозрачный) к 80%. Построить анимацию, в ходе которой Темные буквы влетают с правой стороны сцены. Выстраиваются в слово Лугань посередине Фона. Дальше, используя фильтр Bevel, сделать так, чтобы буквы постепенно становились золотистыми.

Литература:[[1](#) С. 100-120,168-189; [2](#) С.277-324]

РАЗДЕЛ III. ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ FLASH НА ACTIONSCRIPT. (IV СЕМЕСТР)

Тема 7. Знакомство из ActionScript.

1. Предназначение *ActionScript*.
2. Переменные. Массивы.
3. Условные операторы.
4. Циклы. Функции.
5. Управление проигрыванием.
6. Кнопки.

Термины: переменные, объектно-ориентированное программирование, массив, условные операторы, циклы, функции

Выполнить:

1. В созданную анимацию движения машины по траектории с вращением колес добавить кнопки управления роликом «Стоп», «Пуск», «Перейти в начало». Программно останавливаем и запускаем вращение колес. Адреса: дети, родители и корень. Звук: новые подробности. Свойства и события клипа. Построить ролик, в котором кнопки со стрелками на поле изменяют масштаб и угол поворота ракеты. «Мышиные события». Клавиатура. Доделать анимацию ракеты так, чтобы при прохождении курсору мыши над ракетой, ракета становилась немного больше прозрачной (на 5 процентов). Сделать, чтобы ракета вращалась против часовой стрелки, если мышь двигается в левой половине поля, и по часовой стрелке, если в правой. Ракету можно перетаскивать мышкой и перемещать клавишами на клавиатуре. Практикум.

Литература:[[1](#) С.222-267 ; [2](#) С.97-236]

Тема 8. Объекты среды *Flash*.

1. Key — клавиатура.
2. Работа с текстом (String, Selection).
3. Color — цвета.
4. Объект Movie Clip.
5. Применение фильтров Bevel и Glow.
6. Sound — звук.
7. Дата и время.

Термины: переменные, объектно-ориентированное программирование, объект, массив, условные операторы, циклы, функции.

Выполнить:

1. Создать клип «Ракета». Рисуем звездное небо и поверхность планеты. Создаем объект «Ракета», которым можно управлять клавишами «стрелками» вверх, вниз, вправо, влево, а также перемещать мышью. Ракета должна самостоятельно опускаться на поверхность планеты при отсутствии нажатия клавиш вверх и вниз. При нажатии клавиши Ctrl скорость движения увеличивается. Также нужно, чтобы Ракета не могла полететь вниз за пределы экрана. Работа с текстом (String, Selection).

2. Построить небольшой редактор текста, который умеет делать выделенные буквы заглавные или строчными, показывать количество символов и искать в тексте заданное слово.
3. Нарисуйте знак доллара, превратите его в объект Movie Clip с именем logo. Примените к нему фильтры Bevel и Glow.
4. Создайте кнопку и разместите внизу сцены девять таких кнопок. Написать программу для управления цветами объекта с помощью кнопок в нижней части сцены.
5. Построить ролик, который показывает сегодняшнюю дату, день недели и время, а также может служить будильником.

Литература:[[1](#) С.280-462 ; [2](#) С.100-320]

7. Содержание самостоятельной и практической работы темы

Целью проведения самостоятельной работы является сформировать у студентов практические навыки работы с определенным кругом прикладных программ, свободно использовать возможности аппаратных и программных средств.

Самостоятельный вид работы предусматривает самостоятельное изучение студентами некоторых тем учебного материала или их углубленная детализация, ознакомление с разнообразной литературой и материалами, выполнение практических задач, которые закрепляют привычки работы.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к зачету, а также включает выполнение контрольной работы для студентов **заочной формы** обучения.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Для выполнения задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемый фильм в программе Adobe Flash. Задание должно отличаться четкостью, логичностью, грамотностью.

Вариант 1.

Что такое Flash. Форматы файлов. Стартовое меню. Исследовать готовый фильм.

Вариант 2.

Изменение формы контура. Добавление заливки. Нарисовать сердце и волну. Рисуем прямоугольник карандашом и делаем из него *дельфина*.

Вариант 3.

Редактирование нескольких кадров. Нарисовать рост цветка с добавлением персонажа.

Вариант 4.

Геометрические фигуры. Режим слияния. Нарисовать логотип Adobe CS3.

Вариант 5.

Сделать анимацию текста ИМЕНИ на фоне с градиентной заливкой. Слайд-шоу из 4 фото, применяет слои-маски.

Вариант 6.

Создать анимационный ролик так, чтобы мяч вылетал слева, ударялся о пол и летел вправо за экран.

Вариант 7.

В созданную анимацию движения машины по траектории с вращением колес добавить кнопки управления роликом «*Стоп*», «*Пуск*», «*Перейти в начало*».

Вариант 8.

Нарисовать звездное небо и поверхность планеты. Создать объект «*Ракета*», которым можно управлять клавишами «стрелками» вверх, вниз, вправо, влево, а также перемещать мышью.

7.3. ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Что такое Flash?
2. Возможности технологии *Flash*.
3. Недостатки технологии *Flash*.
4. Форматы файлов, связанные с технологией *Flash*.
5. Опишите главное окно программы.
6. Для чего назначенная панель инструментов.
7. Что такое временная шкала.
8. Как запустить просмотр со всеми эффектами.
1. Какие инструменты рисуют только контуры.
2. Какие инструменты рисуют только заливание.
3. Какие инструменты рисуют контуры и заливания.
4. Какой параметр управляет прозрачностью.
5. Какие виды кадров существуют в Flash.
6. Что делают клавиши F5, F6, F7
1. В чем суть покадровой анимации.
2. Что позволяет делать инструмент Free Transform.
3. Когда применяется Onion Skin («луковая кожа»).
4. Зачем нужен Edit Multiple Frame.
5. Что означает режим Paint Behind для инструмента КИСТИ.
2. Покадровая анимация «Рост цветка и персонаж, который двигается,» 6-8 кадров.
3. *Покадровая анимация* Медведя на 6-8 кадров. Медведь моргает глазами.

Появляется бочка меда. В бочке уменьшается мед.

1. Какой инструмент применяется для рисования овала.
2. Что такое градиент.
3. Какие виды градиентов можно выбрать в Adobe Flash CS3.
4. Что позволяет делать режим рисования фигуры с настройкой.
5. Для чего используется панель Align.
6. Рисуем логотип Apple.
7. Рисуем логотип Adobe CS3.
8. Контрольная работа (логотип Microsoft)
1. Какие виды автоматической анимации применяются в Adobe Flash CS3.
2. Что позволяет делать анимация формы.
3. Зачем применяют контрольные точки на форме
4. Какие форматы звуковых файлов позволяет добавлять Adobe Flash CS3.
5. Какие типы текста предлагает Adobe Flash CS3.
6. Для чего нужен Слой-маска.
7. Анимация формы - Круг переходит в квадрат, квадрат переходит у бабочки.
8. Анимация текста ИМЕНИ на фоне с градиентным заливанием.
9. Слайд-шоу из 4 фото, при применении слоя-маски.

7.4.

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов. В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Компьютерное обеспечение» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В процессе освоения дисциплины «Компьютерное обеспечение» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами рефератов;
- групповые дискуссии по вопросам аппаратного и программного обеспечения в современных экономических условиях.

1. Критерии оценивания.

При оценивании знаний студентов учитываются:

- их глубина;
- полнота и обладание необходимыми навыками (в объеме программы);
- осознанность и самостоятельность действий;
- логичность изложения материала, в том числе обобщение и выводы;
- соблюдение норм литературного языка.

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	Студент выявляет глубокие знания по курсу, осознание важности теоретических знаний в его профессиональной подготовке; свободно использует возможности аппаратных и программных средств, понимает логику и специфику определенного круга прикладных программ, владеет техническими приемами и умеет разработать методику создания, обработки или корректировки рабочих файлов. Рассказывает материал в полном объеме, логично, без существенных ошибок, не требует дополнительных вопросов, выводы доказательные, опираются на теоретические знания, используются навыки, необходимые для ответа. Дополнительно создан программный код для фильма «Ракета садится на планету»: при нажатии клавиши вверх появляется огонь внизу ракеты, при нажатии клавиши вправо – огонь слева, при нажатии клавиши влево-огонь справа. При посадке ракеты в указанном месте, появляется надпись «Победа», при посадке вне указанного места появляется надпись «Проиграл».
хорошо (4)		Студент выявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями на аналитическом уровне; понимает связи между определенным кругом прикладных программ, владеет техническими приемами и умеет разработать простую методику создания, обработки или корректировки рабочих файлов. А также в устном изложении материала есть несущественные ошибки, нет достаточной систематизации и последовательности, выводы содержат отдельные неточности. Дополнительно создан программный код для фильма «Ракета садится на планету»: при нажатии клавиши вверх появляется огонь внизу ракеты, при нажатии клавиши вправо – огонь слева, при нажатии клавиши влево-огонь справа.
удовлет ворител ьно (3)		Студент показывает достаточные теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, понимает связи между определенным кругом прикладных программ, но

		не ориентируется в кругу возможностей аппаратных и программных средств и не очень уверенно владеет техническими приемами обработки или корректировки рабочих файлов. А также в устном изложении материала есть существенные пробелы, отсутствует его систематизация, имеют место ошибки, в том числе в выводах, слабая аргументация, не выявлены основные умения. Дополнительно создан программный код для фильма «Ракета садится на планету»: при нажатии клавиши вверх появляется огонь внизу ракеты.
неудовлетворительно (2)	незначительно	Студент имеет поверхностные знания по теории, ошибки в определении понятий, имеет достаточно путаное понимание о применении аппаратных и программных средств, не имеет базовых навыков работы в программе, не в состоянии разработать методику создания, обработки или корректировки рабочих файлов. Студент не в состоянии раскрыть главное содержание материала. Дополнительно не создан программный код для фильма «Ракета садится на планету».

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Уотролл Э.
Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с. — 5-8046-0009-5.
2. Рейнхардт Р.
Macromedia Flash MX Action Script : библия пользователя / Р. Рейнхардт. — М. : Вильямс, 2003. — 1280 с. : ил. — 5-8459-0480-3.

Дополнительная литература

1. Adobe flash CS4 professional. Самоучитель по анимации. — [б. м.] : [б. и.], 2016. — 544 с. : ил. —
2. Adobe flash professional CS5. Самоучитель по анимации. — [б. м.] : [б. и.]. — 534 с. : ил.
 1. Джоб М. Секреты разработки игр в Macromedia Flash MX. М.: Кудиц-образ, 2004.
 2. Макара Д., Паттерсон Д. Macromedia Flash 8 ActionScript. Из первых рук. - М: Эком, 2007.
 3. Пакнелл Ш., Хог Б., Суонн К. Macromedia Flash 8 для профессионалов. - М: Вильямс, 2006.
 4. Пеннер Р. Программирование во Flash MX. СПб: Символ-плюс, 2005.
 5. Капустин М. А., Капустин П. А., Копылова А.Г. Flash MX для профессиональных программистов. - М: Лаборатория базовых знаний, 2006.
 6. Macromedia Flash MX 2004 ActionScript 2.0. Справочник разработчика. - М: Вильямс, 2005.

Интернет-источники

1. Программирование в Action Script2 на конкретных примерах . [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nestor.minsk.by/kg/2011/23/kg12311.html>.
2. ActionScript 2.0. Программирование во Flash MX 2004. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/2529310/>

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и наглядные материалы кафедры графического дизайна ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им.М.Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/п	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
1	Раздел №1 Инструменты среды Flash	Adobe Flash CS3; Adobe Flash CS6
2	Раздел №2. Анимация движения в среде Flash	Adobe Flash CS3; Adobe Flash CS6