

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

за задължителна професионална подготовка

по

КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА И ПРЕЗЕНТАЦИИ

учебна практика

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД № РД.....

ПРОФЕСИОНАЛНО

НАПРАВЛЕНИЕ: код 482 ИЗПОЛЗВАНЕ НА КОМПЮТРИ

ПРОФЕСИЯ: код 482010 ИКОНОМИСТ-ИНФОРМАТИК

СПЕЦИАЛНОСТ: код 4820101 ИКОНОМИЧЕСКА ИНФОРМАТИКА

София, 2008 г.

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА И ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО

Учебният предмет **Компютърна графика и презентации – Учебна практика** е включен в учебния план за професията Икономист – информатик, специалност Икономическа информатика.

Неговото изучаване се обуславя от бурното развитие на ИКТ и все по широкото използване на уеб пространството за реклама и получаване на визуална информация.

Учебната програма има за цел да запознае учениците със създаване на флеш-базираните уеб сайтове. Учениците да усвоят основните инструменти на Macromedia Flash MX. Да получат знания за създаване на компютърна презентация за целите на бизнеса.

В часовете по **Компютърна графика и презентации** вниманието е насочено към практическото приложение на получените знания с цел усъвършенстване на уменията за решаване на конкретни практически задачи.

Учениците трябва да придобият реална представа за създаване на графични, текстови и звукови компоненти на презентацията – битмапи, анимация, звук и видео.

II. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ

X III клас

I срок	18 седмици X 3 часа	= 54 часа
II срок	13 седмици X 3 часа	= 39 часа

Всичко: 93 часа

III. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН

	Наименование на темата	Всичко часове	Нови Знания	Преговор и упражнения
1.	Видове изображения, модели и формати	3	3	-
2.	Общи настройки на програмата Macromedia Flash MX	9	3	6
3.	Добавяне на графика и текст	6	3	3
4.	Използване на символи и библиотеката	12	6	6
5.	Създаване на анимация	12	3	9
6.	Добавяне на основна интерактивност	12	6	6
7.	Използване на звук и видео	9	3	6
8.	Програмиране на ACTIONSCRIPT	6	3	3
9.	Използване на компоненти	12	6	6
10	Създаване на динамично съдържание	6	3	3
12	Публикуване на WEB-сайт, създаден с FLASH	6	3	3
	Всичко	93 ч.	42 ч.	45

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Тема 1. Видове изображения, модели и формати

- 1.1. Растерни формати: GIF, анимиран GIF, JPEG, PNG и др.
- 1.2. Векторни формати

Тема 2. Общи настройки на програмата Macromedia Flash MX

- 2.1. Задаване на общи настройки
- 2.2. Работа с панели
- 2.3. Модифициране свойствата на документ
- 2.4. Тестване на филм

Тема 3. Добавяне на графика и текст

- 3.1. Използване на инструменти за рисуване, чертане на основни фигури
- 3.2. Модифициране на очергания и запълвания
- 3.3. Създаване на група
- 3.4. Използване на слоеве
- 3.5. Добавяне на текст

Тема 4. Използване на символи и библиотеката

- 4.1. Импортиране на битмапи
- 4.2. Създаване на символи
- 4.3. Използване на библиотеката
- 4.4. Използване на инстанции
- 4.5. Редактиране на символи и групи
- 4.6. Използване на Movie Explorer

Тема 5. Създаване на анимация

- 5.1. Създаване на покадрова анимация
- 5.2. Създаване на движение по междинни фази
- 5.3. Използване на маска
- 5.4. Използване на водач на движение
- 5.5. Промяна на формата по междинни фази
- 5.6. Водещи точки на фигура

Тема 6. Добавяне на основна интерактивност

- 6.1. Управление на времедиagramата
- 6.2. Създаване на бутон и добавяне на действия към инстанция на бутон
- 6.3. Създаване на шаблон
- 6.4. Използване на ActionScript за отваряне на WEB приложения

Тема 7. Използване на звук и видео

- 7.1. Добавяне на звук към времедиagramа
- 7.2. Добавяне на звук към бутон
- 7.3. Създаване на звукови ефекти
- 7.4. Импортиране на звук и видео

Тема 8. Програмиране на ACTIONSCRIPT

- 8.1. Използване на масиви
- 8.2. Използване на обекта TextField
- 8.3. Цикли в ActionScript
- 8.4. Манипулатори на събития на обекта ActionScript

Тема 9. Използване на компоненти

- 9.1. Добавяне на текстови полета за въвеждане
- 9.2. Използване на компоненти: ComboBox, CheckBox, PushButton
- 9.3. Стил на компонентите

Тема 10. Създаване на динамично съдържание

- 10.1. Създаване на картата
- 10.2. Зареждане на променливи от източник на данни
- 10.3. Визуализиране на динамичното съдържание
- 10.4. Изключване на даден компонент и изпращане на данни към сървър

Тема 11). Публикуване на WEB-сайт, създаден с FLASH

- 11.1. Модел за предварително зареждане
- 11.2. Публикуване на филм

V. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В края на обучението ученикът трябва

да знае

- средата на Macromedia Flash MX за разработка на елементи за презентации;
- символите и библиотеките при създаването на презентации;
- същността на програмирането чрез ACTIONSCRIPT;

да може да

- извършва навигация в интерфейса на Flash MX;
- използва богатото разнообразие от инструменти за рисуване на Flash MX, за да създава графика и текст;
- импортира и използва битмапи, звук и видео;
- създава символи и използва библиотеки;
- добавя анимация и основна интерактивност;
- създава анимации;
- използва звук и видео в своите презентации;
- използва ActionScript за добавяне на динамично съдържание;
- създава филми на Flash;
- публикува завършен проект на Flash.

VI. АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

1. инж. Елисавета Банова – Търговска гимназия „Княз Симеон Търновски”, гр. Ст. Загора
2. Надежда Котова – Търговска гимназия „Княз Симеон Търновски”, гр. Ст. Загора

VII. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА

1. Macromedia FLASH MX – Официален учебен курс, Издателство СОФТПРЕС