ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 02AA015500B9B277974BD4E8E7991CCA59
Владелец АНО ВО "УИФР"
Действителен с 08.04.2025 по 08.07.2026

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Направленность (профиль) программы: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Дисциплина: Информационные технологии в рекламе и связях с общественностью

1. Перечень компетенций образовательной программы, формирующихся в процессе освоения дисциплины

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине «Информационные технологии в рекламе и связях с общественностью» у обучающихся по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, направленность (профиль) программы 42.03.01 Реклама и связи с общественностью (уровень бакалавриата), оцениваются компетенции, формирующиеся в процессе освоения образовательной программы*:

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных техно-логий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ПК-2. Способен организовывать продвижение продукции организации (предприятия), в том числе, в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

* Примечание: Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 8 июня 2017 г. № 512)

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

Описание показателей оценивания компетенций на различных этапах их формирования осуществляется в соответствии с основной профессиональной образовательной программой вуза. В качестве показателей рассматриваются результаты освоения дисциплины, выраженные через знания, умения и владения (таблица 1).

В таблице 2 приводится шкала оценивания компетенций на различных этапах их формирования с указанием критериев их оценивания. Во втором столбце таблицы приводится шкала оценивания компетенций на различных этапах их формирования в соответствии с обозначенным критерием.

Таблица 1 – Описание показателей оценивания компетенций на различных этапах их формирования с точки зрения результатов освоения дисциплины.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	**ИДК-ОПК-6.1.** Отбирает для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение	**Знать:** - Теоретические основы применения информационных технологий в рекламе и связях с общественностью. - Принципы работы автоматизированных систем обработки данных и архитектуру баз данных для рекламных исследований. - Основы веб-технологий (язык HTML, принципы баннерной рекламы, создания сайтов) и современные медийные тенденции (сотовую рекламу). - Психологические аспекты восприятия рекламы и основы визуальной композиции (цвет, форма, шрифт, текстура, раскадровка). - Основы кинематографического языка, теории монтажа и технологии цифрового представления видео и звука (форматы, компрессия, частотные характеристики). **Уметь:** - Ставить и формализовывать задачи для решения проблем рекламы и PR с использованием информационных технологий. **Владеть:** - Навыками комплексного подхода к созданию рекламного продукта, от идеи и раскадровки до его финальной реализации и публикации. - Терминологией в области информационных технологий, компьютерной графики и дизайна.
	ИДК-ОПК-6.2. Применяет современные цифровые устройства, платформы и программное обеспечение на всех этапах создания текстов рекламы и связей с общественностью и (или) иных коммуникационных продуктов	**Знать:** - Функциональные возможности и интерфейсы программного обеспечения: Macromedia Flash, 3DS MAX, Adobe Premiere Pro, ParticleIllusion, SoundForge. **Уметь:** - Создавать и анимировать векторные графические объекты и интерактивные элементы с помощью Macromedia Flash (включая написание простых сценариев ActionScript). - Создавать простую 3D-анимацию и управлять ею по методу ключевых кадров в 3DS MAX. - Осуществлять полный цикл нелинейного видеомонтажа: от оцифровки и компоновки клипов до добавления переходов, титров, эффектов и экспорта готового проекта в Adobe Premiere Pro.

		- Обрабатывать звук: выполнять запись, монтаж, наложение звуковых эффектов, частотную коррекцию и синхронизацию аудиодорожки с видеорядом в SoundForge. - Создавать и интегрировать визуальные спецэффекты с помощью редактора ParticleIllusion. **Владеть:** - Навыками работы с основными пакетами программ для создания мультимедийного контента: Macromedia Flash, 3DS MAX, Adobe Premiere Pro, ParticleIllusion, SoundForge. - Навыками проектирования и создания элементов веб-страниц на языке HTML. - Технологиями создания анимации (2D, 3D, спецэффекты) и интерактивных приложений. - Методами и приемами нелинейного монтажа видео и обработки звука для производства рекламных роликов и аудиозаставок.
ПК-2. Способен организовывать продвижение продукции организации (предприятия), в том числе, в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	**ИДК-ПК-2.2.** Умеет организовывать и проводить кампании по продвижению продукции - размещать рекламу, запускать SMM-активности, организовывать мероприятия (ивенты), взаимодействовать со СМИ и блогерами, координировать работу исполнителей (дизайнеров, копирайтеров, PR-менеджеров) и контролировать сроки и качество выполнения задач.	**Знать:** - Функциональные возможности и интерфейсы программного обеспечения: Macromedia Flash, 3DS MAX, Adobe Premiere Pro, ParticleIllusion, SoundForge. **Уметь:** - Анализировать и учитывать психологические и композиционные закономерности при создании рекламной продукции. **Владеть:** - Навыками работы с основными пакетами программ для создания мультимедийного контента: Macromedia Flash, 3DS MAX, Adobe Premiere Pro, ParticleIllusion, SoundForge.

Таблица 2 – Критерии и шкала оценивания компетенций на различных этапах их формирования.

Критерии оценивания компетенций	**Шкала оценивания**
Достигнутый уровень оценки результатов обучения показывает, что студент обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине, способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что позволит ему в дальнейшем развить такие	Пороговый (обязательный)

Критерии оценивания компетенций	Шкала оценивания
качества умственной деятельности, как глубина, гибкость, критичность, доказательность, эвристичность. Достигнутый уровень оценки результатов обучения показывает, что студент обладает необходимой системой знаний теоретических основ функционирования психосоциальных систем в целом, отдельных их сфер и звеньев, владеет некоторыми умениями анализа системы психосоциальных связей хозяйствующих субъектов, что позволит ему в дальнейшем развить практические умения в данном направлении профессиональной деятельности.	
Достигнутый уровень оценки результатов обучения показывает, что студент продемонстрировал глубокие прочные знания и развитые практические умения и навыки, может сравнивать, оценивать и выбирать методы решения заданий, работать целенаправленно, используя связанные между собой формы представления информации. Достигнутый уровень оценки результатов обучения показывает, что студент продемонстрировал знание теоретических положений в области психологии, практические умения и навыки анализа и исследований на основе типовых методик и действующей нормативно-правовой базы.	Повышенный
Достигнутый уровень оценки результатов обучения свидетельствует о том, что студент способен обобщать и оценивать информацию, полученную на основе исследования нестандартной ситуации; использовать сведения из различных источников, успешно соотнося их с предложенной ситуацией. Достигнутый уровень оценки результатов обучения свидетельствует о том, что у студента сформированы системные знания в области психологии, необходимые для решения конкретных задач, связанных с экономическими системами, их структурой и направлениями политики государства; практические умения и навыки анализа и интерпретации информации, содержащейся в плановых документах и отчетности организаций различных правовых форм, публично-правовых образований, а также использования полученных сведений для принятия управленческих решений. Студент способен систематизировать и обобщать информацию по вопросам планирования и контроля кадров, обосновывать выбор метода управления для решения задач в области профессиональной деятельности.	Продвинутый

3. Оценочные средства для проведения текущего контроля освоения дисциплины

Вопросы для самоконтроля и подготовки к текущему контролю методом опроса

1. Какую роль сегодня играют автоматизированные системы обработки данных в принятии решений в рекламе? Может ли «большие данные» полностью заменить креативную интуицию специалиста?

2. Обсудите этические аспекты сбора и использования информационной базы для рекламных исследований. Где грань между персонализацией и вторжением в частную жизнь?

3. Сравните эффективность баннерной рекламы, рекламы в социальных сетях и сотовой (мобильной) рекламы. Какой канал, на ваш взгляд, наиболее перспективен и почему?

4. Проанализируйте, как цвет, шрифт и композиция в цифровой рекламе влияют на эмоции и поведение целевой аудитории. Приведите примеры удачного и неудачного использования.

5. Если бы вам нужно было создать презентацию для клиента, какой программный продукт вы бы выбрали (например, PowerPoint, Keynote, интерактивный PDF) и почему? Как технологии подачи влияют на восприятие информации?

6. Несмотря на decline платформы Flash в вебе, где сегодня находят применение принципы и технологии, лежавшие в ее основе (векторная анимация, интерактивность)?

7. Как добавление интерактивных элементов (управляемых кнопок, реакций на курсор) повышает вовлеченность в рекламном баннере или микросайте?

8. Обсудите, как озвучивание влияет на восприятие анимационного ролика. Всегда ли он нужен? В каких случаях тишина может быть более мощным инструментом?

9. В каких рекламных кейсах использование трехмерной графики и анимации является не просто «прихотью», а стратегической необходимостью? (Пример: визуализация сложного продукта, архитектуры).

10. Обсудите, всегда ли сложная и дорогая 3D-анимация оправдана с точки зрения ROI (окупаемости инвестиций). Приведите примеры, когда простая 2D-графика может быть эффективнее.

11. Сравните монтаж в кино и в рекламном ролике. Можно ли сказать, что у рекламного монтажа свой особый «язык»? Какие его основные «слова» и «правила грамматики»?

12. Проанализируйте, как разные виды монтажа (например, ритмичный, ассоциативный, параллельный) создают разное психологическое напряжение и по-разному доносят сообщение до зрителя.

13. Насколько этично использование монтажа для создания определенного, возможно, не совсем объективного, впечатления о продукте или услуге в рекламе?

14. Как формат кадра (вертикальный, горизонтальный, квадратный) и длительность ролика диктуют законы монтажа для разных платформ (TikTok, YouTube, Instagram Reels, телевидение)?

15. Является ли нелинейный монтаж в программах типа Premiere Pro безграничным полем для творчества или, наоборот, набором стандартных инструментов, ограничивающих фантазию?

16. Обсудите важность организации проекта (бины, метки, наименования клипов) при работе в команде над одним видео. К каким последствиям может привести хаос в проекте?

17. Насколько важна качественная звуковая дорожка для общего восприятия рекламного видео? Может ли плохой звук «убить» даже самую красивую картинку?

18. Где проходит грань между необходимой обработкой звука (нормализация, шумоподавление) и откровенной манипуляцией с помощью звуковых эффектов (например, для создания ложного ощущения качества или масштаба)?

19. Опишите полный цикл создания рекламного видеоролика, отрисуйте его схему. На каких этапах и как именно используются ИТ-технологии (от планирования и дизайна до монтажа и анализа эффективности)?

20. Просмотрите несколько современных рекламных роликов (например, на YouTube). Попробуйте «разобрать» их на составляющие: какие приемы компьютерной графики, анимации, монтажа и звукового дизайна были использованы и с какой целью?

21. Если бы у вас был ограниченный бюджет на создание рекламы, на каком этапе производства (дизайн, анимация, видеосъемка, монтаж, звук) вы бы сэкономили в последнюю очередь и почему?

22. Какие emerging технологии (например, VR/AR, искусственный интеллект для генерации контента, интерактивное видео) в ближайшие 5 лет кардинально изменят подход к созданию рекламы и PR-контента?

Практические задания для моделирования профессиональных знаний, умений и навыков

Покадровая анимация

Суть покадровой анимации заключается в том, что в каждом кадре создается изображение. В кадре также может находиться эталон (изображение, кнопка или клип, которые Вы создаете однажды в программе Flash, а затем можете многократно использовать повсюду в вашем документе или в других документах). При покадровой анимации содержимое рабочей области изменяется в каждом кадре. Покадровая анимация наиболее хорошо подходит для сложной анимации, при которой изображение меняется в каждом кадре, а не перемещается по рабочей области. При покадровой анимации размер файла увеличивается сильнее, чем при tween-анимации.

Постановка задачи:

Создайте покадровую анимацию «мигания» огоньков на елке

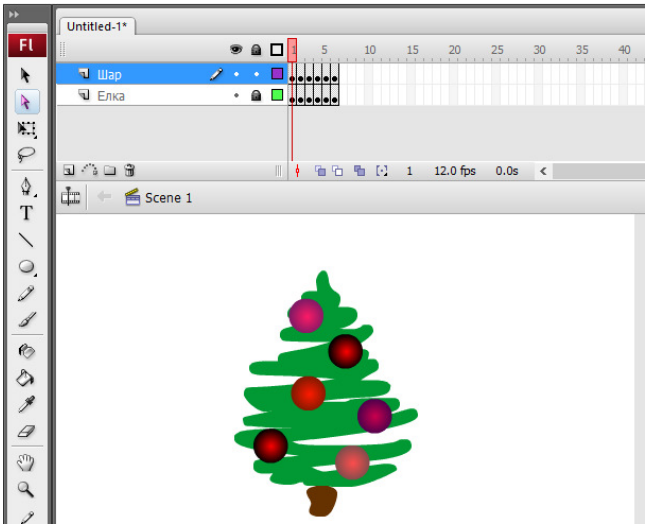


Рисунок 1 Результат выполнения работы

1. Открыть программу Adobe Flash.

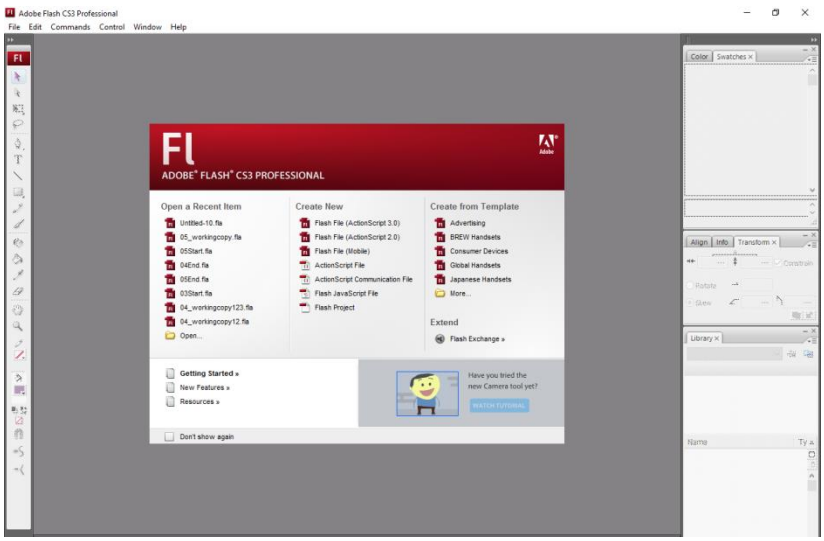


Рисунок 2 Окно программы

2. Выбрать Flash File (ActionScript 2.0).

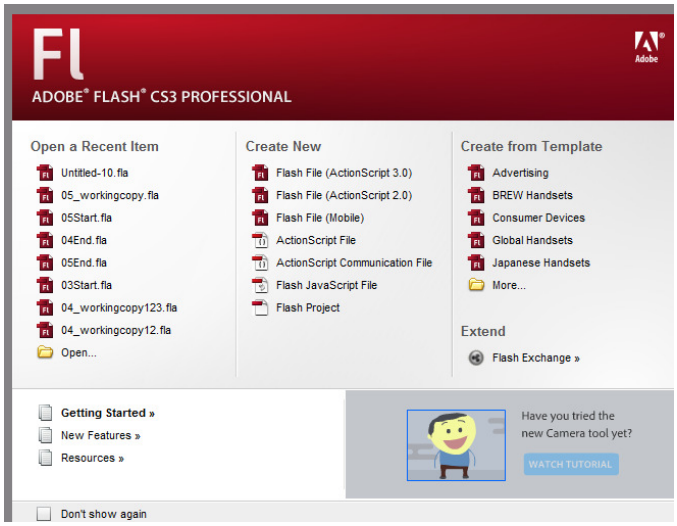
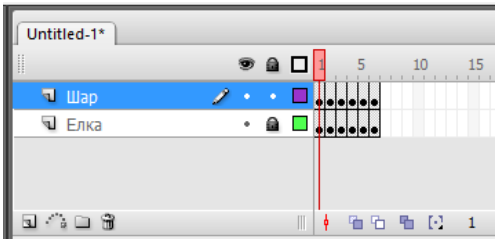


Рисунок 3 Выбор Flash File (ActionScript 2.0)

3. Создать слой «Елка». (нажать на кнопку Insert Layer)



4. Рисунок 4 Создание нового слоя
5. Встать в первый кадр слоя «Елка».
6. Нарисовать елку. (инструмент Brush tool)

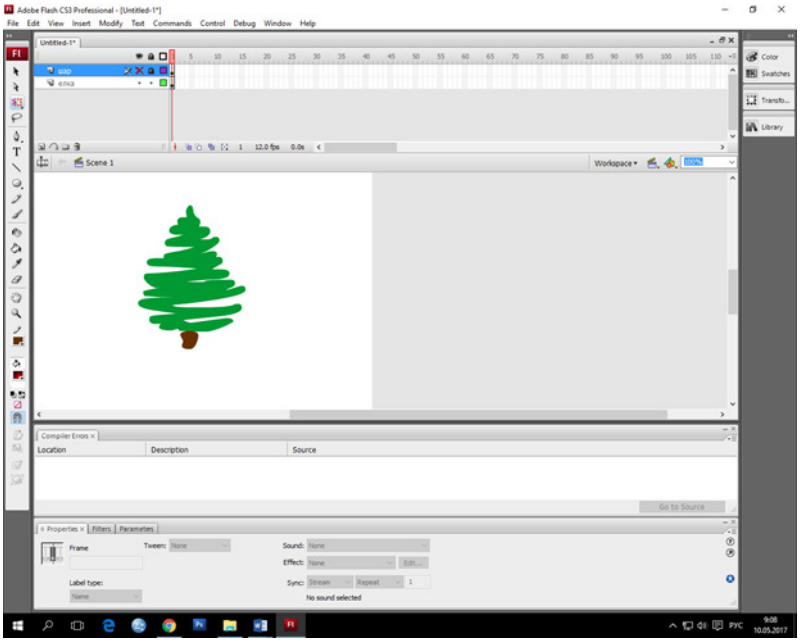


Рисунок 5 Рисование елки

7. Создать слой «Шар». (нажать на кнопку Insert Layer)
8. Встать в первый кадр слоя «Шар».
9. Нарисовать шары на елке. (для этого взять инструмент Oval tool)
10. Выделить первые кадры слоя «Шар» и слоя «Ёлка» и нажать клавишу F6, снять выделение, нажав в любое место вне сцены.
11. Встать в слой «Шар». Выделить игрушку-шар и изменить цвет. И аналогично провести работу с другими кадрами.

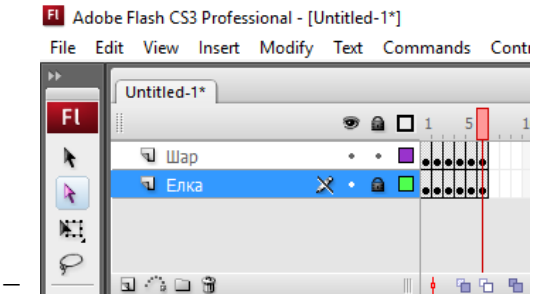


Рисунок 6 Создание покадровой анимации

12. Запустить анимацию, нажав Ctrl+Enter.

Постановка задачи:

Создать эффект печатной машинки

1. Выберите инструмент «Текст», установите размер шрифта – 60, и напишите слово «анимация».

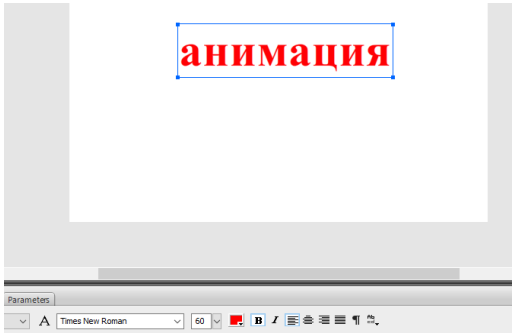


Рисунок 7 Написание слова "анимация"

2. Нажмите комбинацию клавиш Ctrl+B, чтобы разбить слово на буквы



Рисунок 8 Операция разбиения слова на буквы

3. Создайте девять ключевых кадров, нажимая клавишу F6

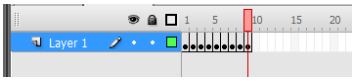


Рисунок 9 Создание ключевых кадров

4. Встаньте в первый кадр и удалите все буквы, кроме буквы «а»

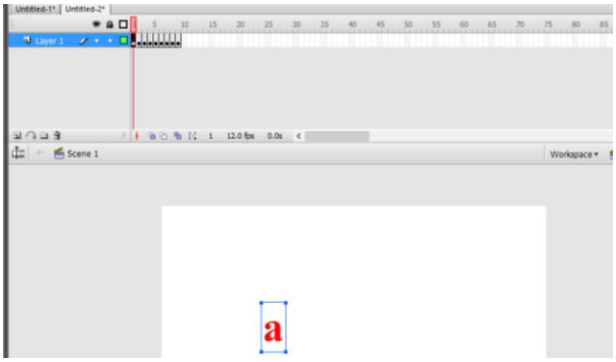


Рисунок 10 Работа с первым кадром

5. Аналогичным образом проделайте операцию в пункте 4, добавляя с каждым кадром по одной букве

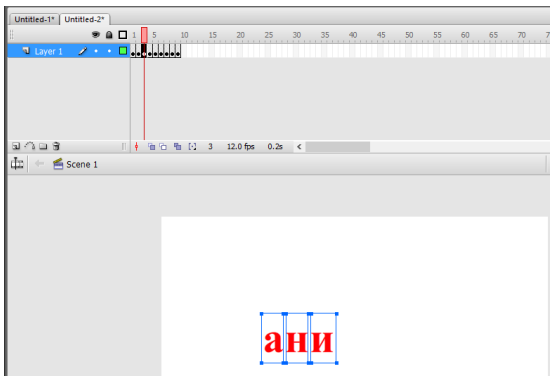


Рисунок 11 Создание анимации для других букв

6. Запустите анимацию (Ctrl+Enter). Мы создали покадровую анимацию появления букв.

Анимация движения

Анимация движения представляет собой перемещение объекта из пункта А в пункт В.

Она представляет из себя следующее:

- на шкале времени создаются два ключевых кадра с разным содержанием (изменяются положения объектов, их форма, цвет и т.д.);
- все промежуточные (переходные) кадры Flash создает самостоятельно.

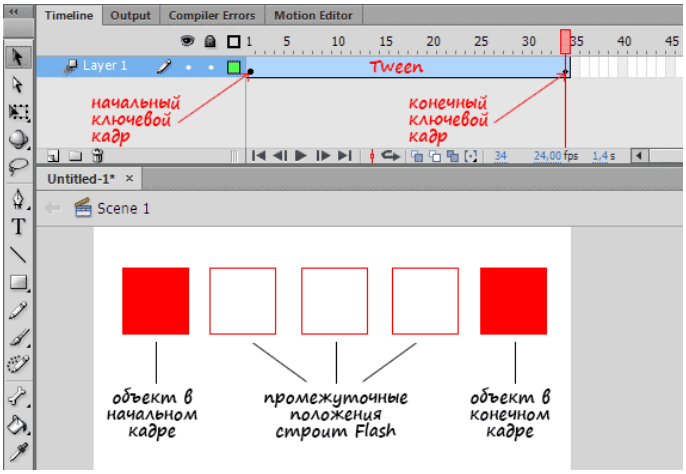


Рисунок 12 Анимация движения

Анимацию движения можно проводить применительно к тексту и к графическим объектам.

1. В качестве первого шага при создании анимации движения создаем для нее отдельный слой.

2. Затем в пустой ключевой кадр этого слоя (такой кадр можно создать клавишей F7 в любом месте слоя) помещаем или создаем объект анимации: группу, текстовый блок или экземпляр символа.

3. На достаточном удалении по линейке кадров (простой подсчет: частота кадров, умноженная на секунды. Т е. если анимация будет идти 3 секунды, надо найти 36-

й кадр) с помощью клавиши F6 создаем копию этого ключевого кадра. Здесь будет конечная фаза анимации.

4. Редактируя в этом ключевом кадре изменения расположения, размеров, пропорций или ориентации объекта анимации, получим конечную фазу анимации. Более "глубокие" виды редактирования, например с применением режима редактирования групп или с применением команды меню "Разделить" - не допускаются. Начальная и конечная фазы анимации должны быть получены из одного и того же объекта.

5. Перейдем к первому ключевому кадру, щелкнув в ячейке кадра. В панели свойств выберем из списка "Анимация - Движение

Постановка задачи.

Создать игру «Камень. Ножницы. Бумага.»

1. Создать слой Камень (нажать на кнопку Insert Layer)

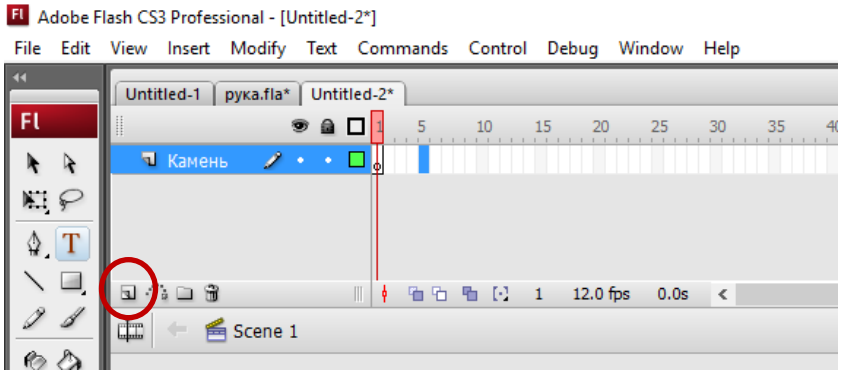


Рисунок 13 Создание слоя

2. Встать в пятый кадр и нажимаем F6, далее импортируем изображение(File-Import-Import to Library)

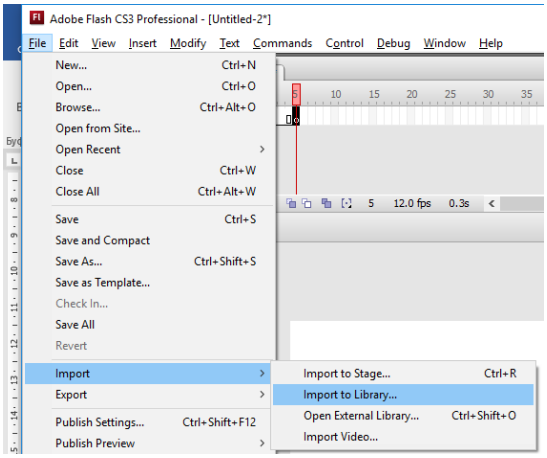


Рисунок 14 Импорт изображения

3. Выбрать изображение “камень”
4. Уменьшить изображение до значения 300

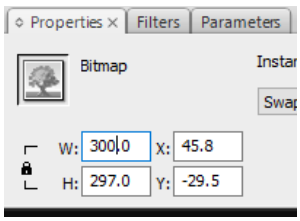


Рисунок 15 Изменения размера

5. Аналогично создаем слой «ножницы» в 10-ом кадре, и «бумага» на 15-ом кадре

6. Встать на 35-ый кадр, нажать F6 и повторить со всеми слоями.

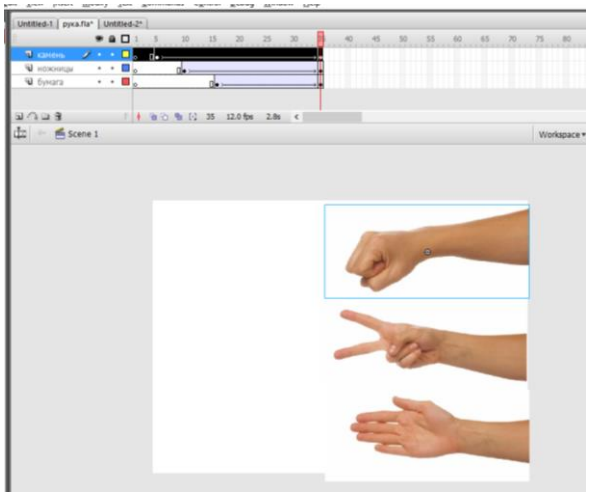


Рисунок 16 Конечные ключевые кадры

7. Создать слой «текст камень», в пятом кадре нажать F6.

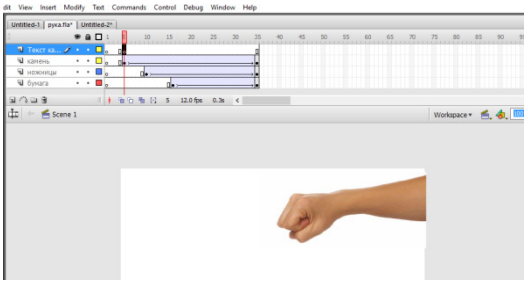


Рисунок 17 Создание слоя текст

8. Выбрать инструмент «Текст», написать слово «камень» шрифтом 52 пт. за пределами рабочей зоны.

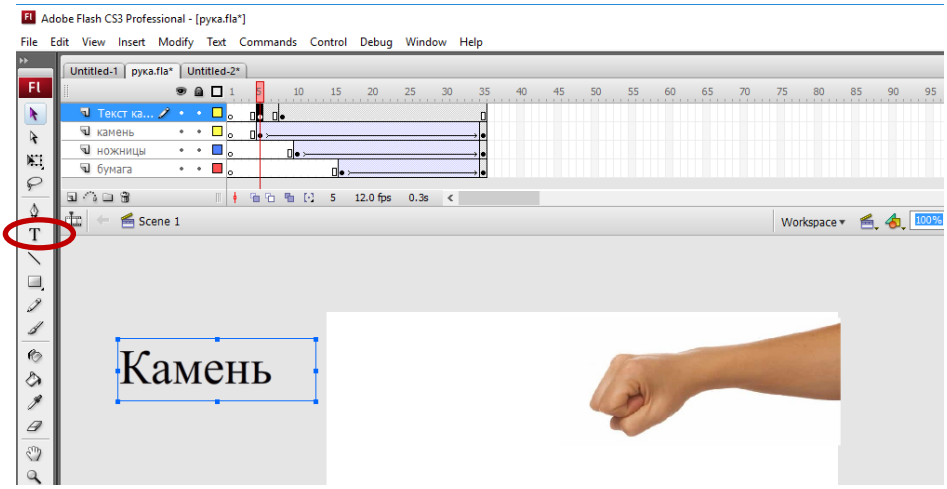


Рисунок 18 Вставка текста

9. В 8-ом кадре нажимать F6 и переместить слово камень в рабочею зону.

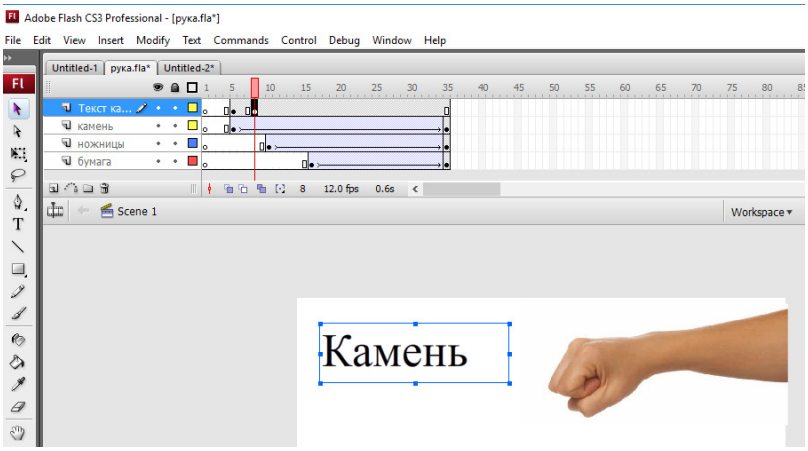


Рисунок 19 Перемещение текста

10. На слое “текст камень” щелкнуть по межкадровому диапазону и выбрать «Create Motion Tween»

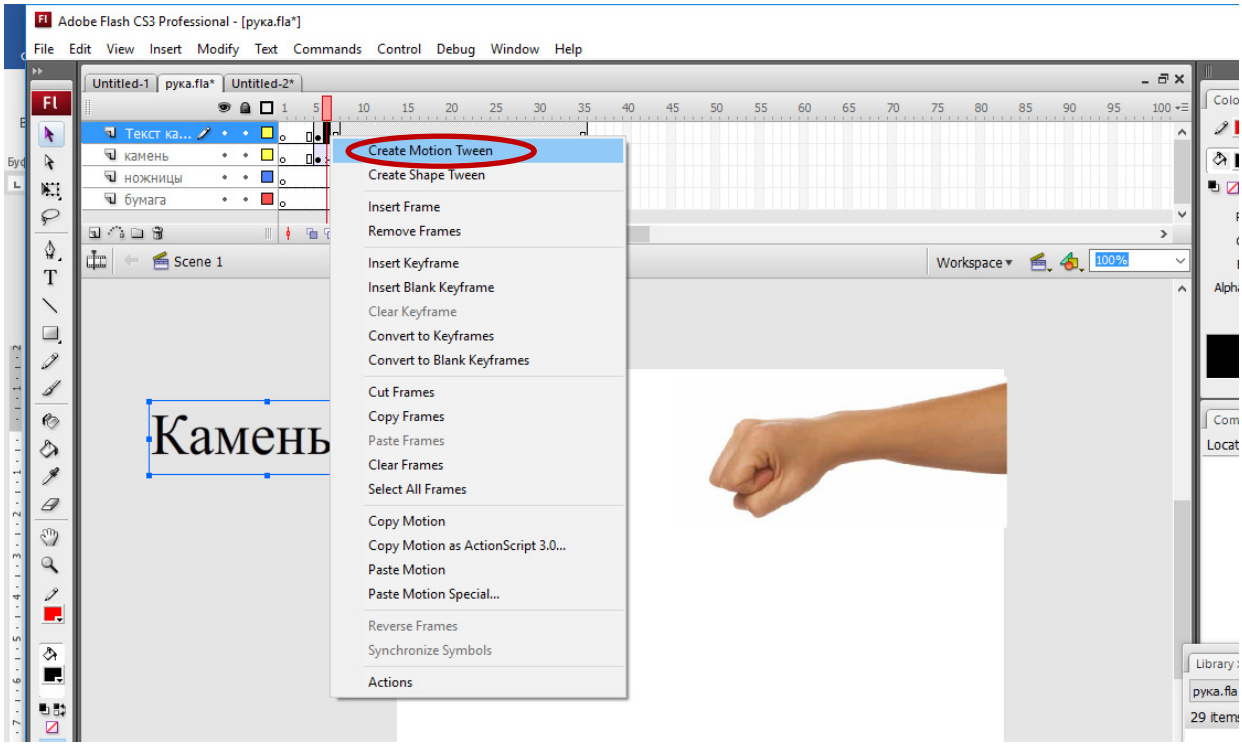


Рисунок 20 Анимация движения текста

11. Повторить комбинацию для слоя «текст ножницы» и «текст бумага»
12. У Вас должен получится такой результат:

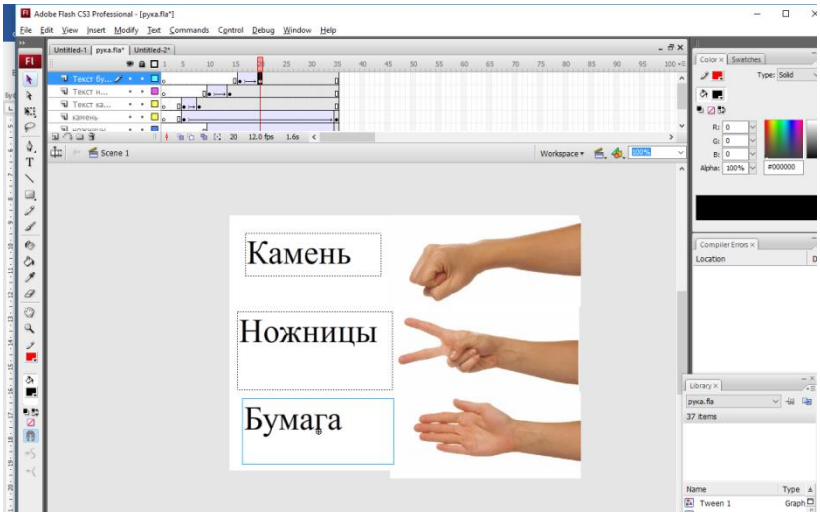


Рисунок 21 Конечный результат

Постановка задачи:

Создать анимацию движения букв, которые собираются в одну строку, вылетая по очереди с разных сторон рабочего листа.

1. Выберите инструмент «Текст», установите размер шрифта – 60, и напишите слово «реклама».
2. Нажмите комбинацию клавиш Ctrl+B, чтобы разбить слово на буквы



Рисунок 22 Разбиваем слово на буквы

3. Распределите каждую букву на отдельный слой. Для этого нажмите комбинацию клавиш Ctrl+Shift+D.

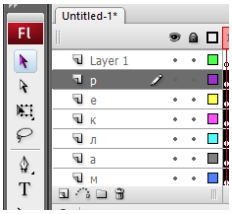


Рисунок 23 Распределение букв по слоям

4. Удалите слой Layer 1.

5. Выделите 30-ый кадр каждого слоя и нажмите клавишу F6, чтобы создать ключевые кадры

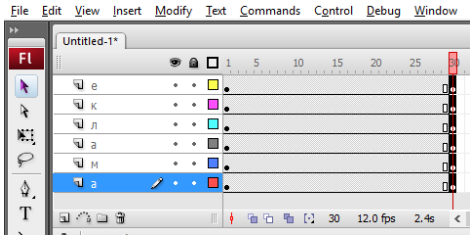


Рисунок 24 Создание ключевых кадров в 30-м кадре каждого слоя

6. Встаньте в первый кадр слоя с буквой «р»

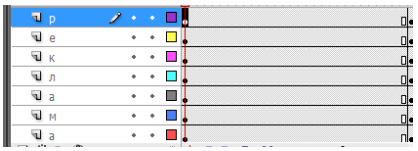


Рисунок 25 Первый кадр слоя с буквой "р"

7. Переместите букву за пределы рабочего пространства. Затем переместите первый кадр в пятый

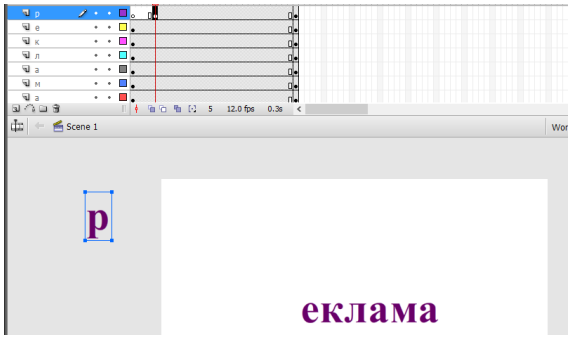


Рисунок 26 Работа с первым кадром слоя с буквой "р"

8. Аналогичным образом переместите все буквы и первые кадры в соответствии с изображением

Рисунок 27 Распределение букв на рабочем пространстве

9. Щелкните правой кнопкой мыши по межкадровому диапазону слоя с буквой «р» и выберите «Greate Motion Tween» для того, чтобы создать анимацию движения

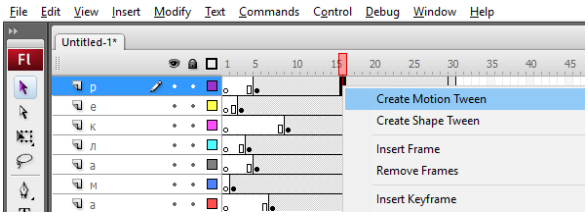


Рисунок 28 Создание анимации движения

10. Аналогичным образом создайте анимацию движения для всех других слоев.

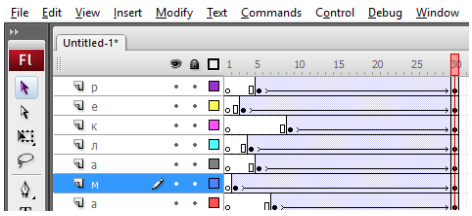


Рисунок 29 Создание анимации движения для всех слоев

11. Щелкните по межкадровому диапазону и в нижней части экрана, на вкладке Properties выберите CW ниспадающего меню Rotation с целью поворота буквы по часовой стрелке в процессе движения

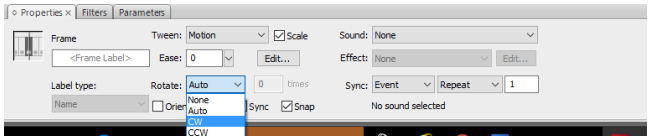


Рисунок 30 Установка параметров

12. Аналогичную операцию примените к другим слоям

13. Теперь у вас буквы будет одна за другой вылетать и собирать в одну линию, при этом поворачиваясь в процессе движения.

Ориентация объекта вдоль пути

В анимации движения объекты могут перемещаться не просто по прямой от начального до конечного положения, а по любой заданной траектории. Траектория рисуется на слое Guide, создать который можно командой Insert -- Motion Guide (Вставить - Направляющая движения). Можно сделать это и командой Add Motion Guide (Добавить направляющую движения) контекстного меню, которое появляется при щелчке правой кнопкой мыши на слое с движущимся объектом в панели слоев. Для каждого слоя с объектами создается свой слой направляющих, но можно привязать несколько слоев к одному слою направляющих, чтобы несколько объектов двигались по одной и той же траектории.

Начало и конец траектории должны быть точно совмещены с точкой регистрации (якорная точка) символа или группы. Для этого следует использовать режим привязки к объектам, включить который можно командой View - Snap to Objects (Вид - Привязка к объектам). При неточном совмещении объект будет двигаться не по траектории, а по прямой.

Постановка задачи:

Создать движение автомобиля по кривой.

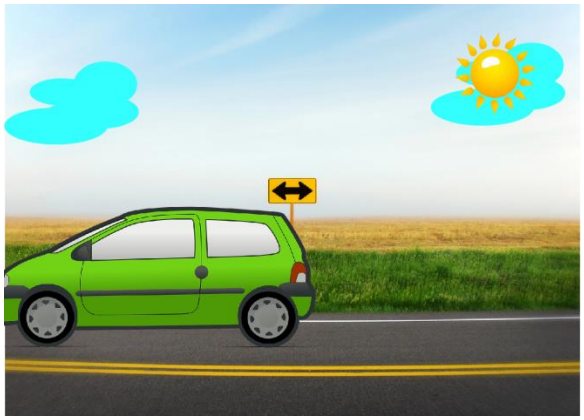


Рисунок 31 Результат выполнения работы

1. Переименовать слой «Layer 1», дав название «Фон».

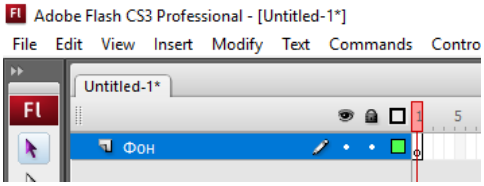


Рисунок 32 Переименование слоя

2. Встать в первый кадр слоя «Фон».
3. Импортировать три изображения по следующим тематикам: «машина», «фон» и «солнышко» в библиотеку (File-Import-Import to Library).

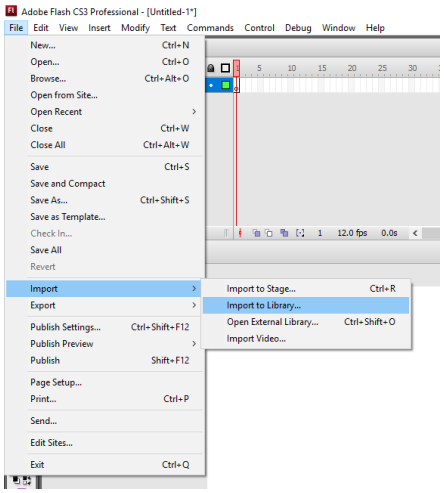


Рисунок 33 Импорт изображения в библиотеку

4. Открыть библиотеку (Ctrl+L)

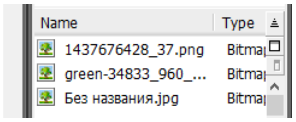


Рисунок 34 Окно библиотеки

5. Переместить первое изображение на рабочее пространство (оно будет большим)

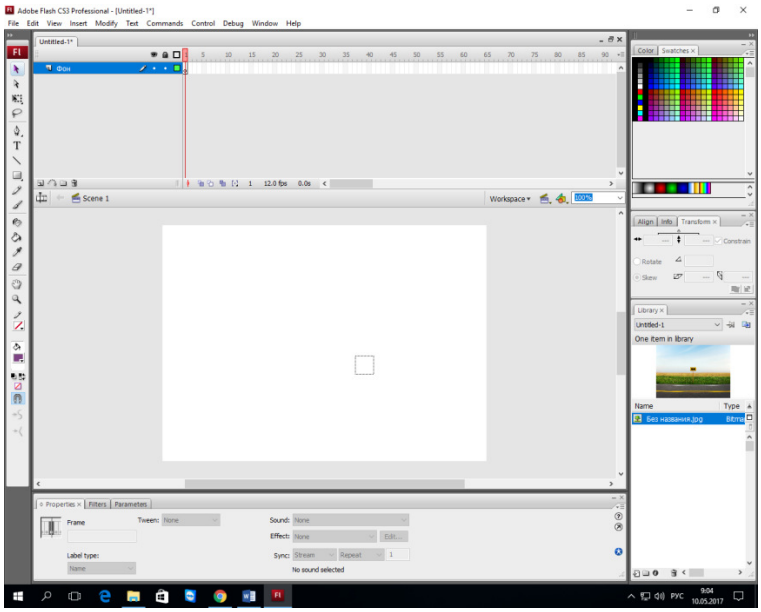


Рисунок 35 Рабочее пространство

6. Чтобы уменьшить изображение, необходимо выбрать на панели инструментов инструмент Free Transform Tool, а также чтобы не потерять пропорции изображения удерживать клавишу Shift.

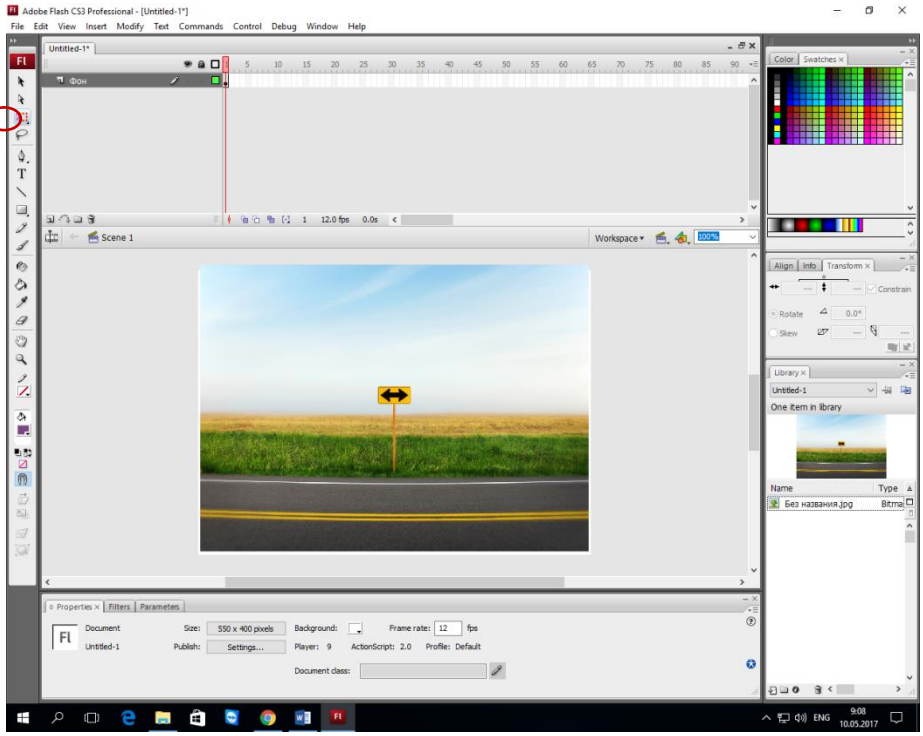


Рисунок 36 Рабочее пространство (уменьшение картинки)

7. Создать новый слой, нажать в панели слоев - Insert Layer. Слой Layer 2 назовем «Машина».

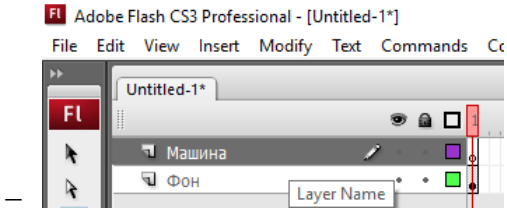


Рисунок 37 Переименование слоев

8. Перенести второе изображение на рабочее пространство.

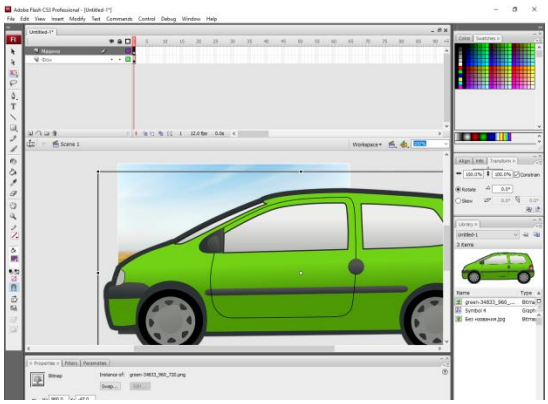


Рисунок 38 Перемещение изображения

9. Чтобы уменьшить изображение, необходимо выбрать на панели инструментов Free Transform Tool, а также чтобы не потерять качество изображения удерживать клавишу Shift.

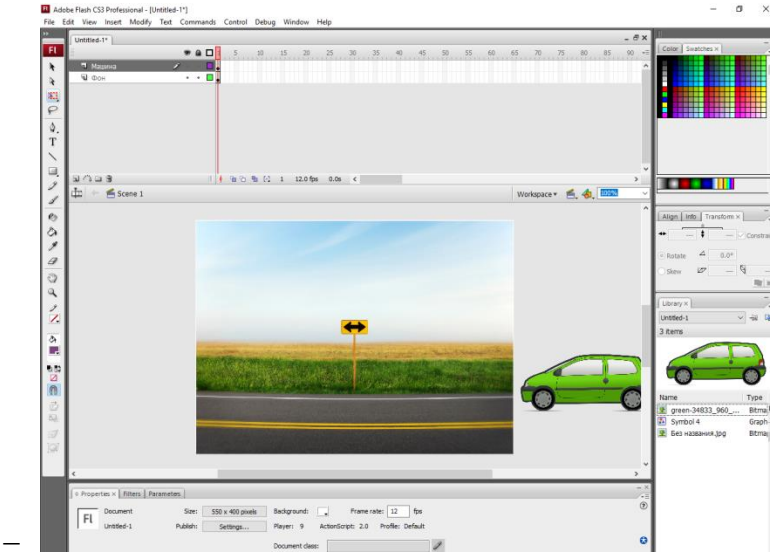
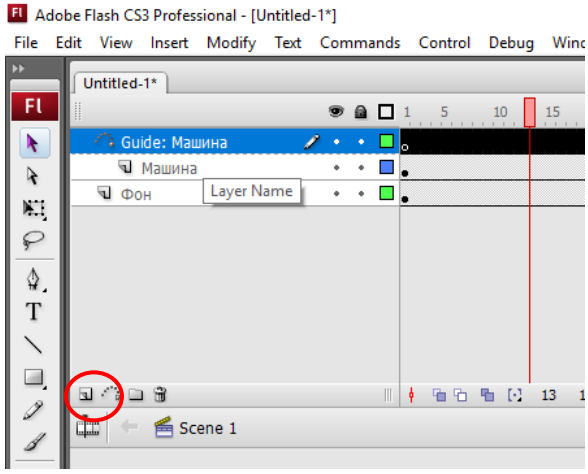


Рисунок 39 Уменьшение картинки

10. Создать слой-гид (Add Motion Guide) к слою «Машина».



11. На слое «Guide: Машина", рисуем траекторию с помощью инструмента Pensil Tool

– *Рисование линии должно быть проведено от якорной точки машины!*

Рисунок 40 Создание направляющего слоя

12. Выделить последний кадр слоя, и переместить автомобиль вправо таким образом, чтобы якорная точка автомобиля находилась на окончании линии.

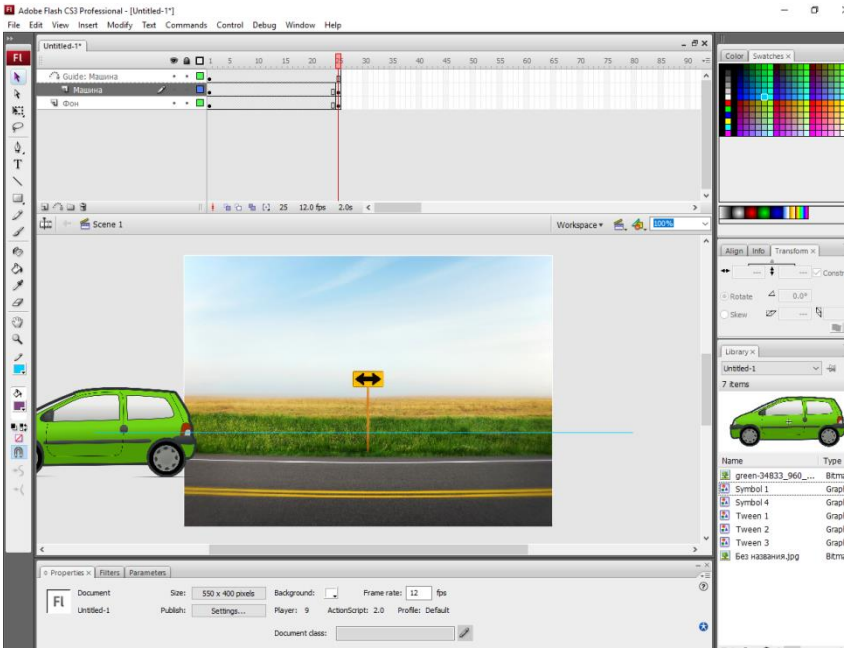


Рисунок 41 Привязка к якорной точки

13. Сделать щелчок по межкадровому диапазону правой кнопкой мыши и выбрать Great Motion Tween, чтобы создать движение.



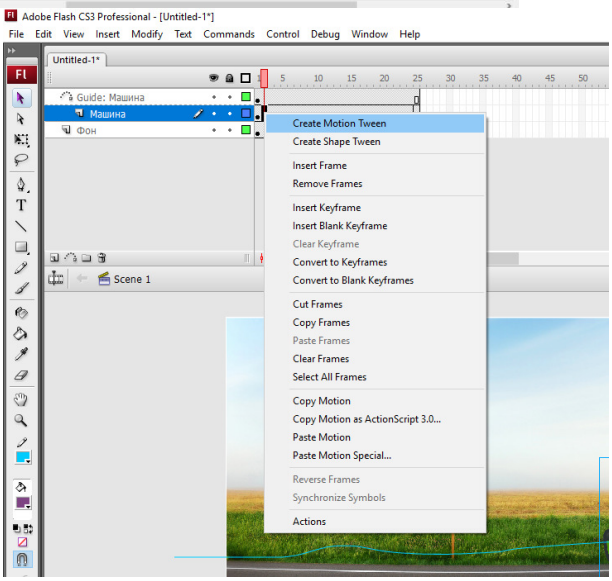


Рисунок 42 Создание анимации движения автомобиля

14. Запустите анимацию (Ctrl+Enter)

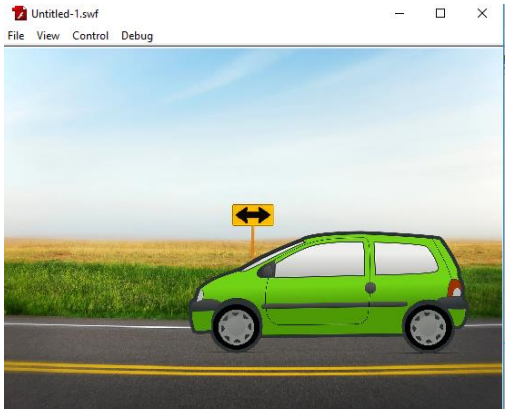


Рисунок 43 Тестирование

– Автомобиль будет двигаться по дороге по кривой.

15. Перейти к слою «Солнышко».

16. Перенести изображение солнца из библиотеки на рабочее пространство.

17. Создать слой «Облака», в первом кадре этого слоя нарисовать облака с помощью инструмента Oval Tool. Сгруппировать их (Ctrl+G)

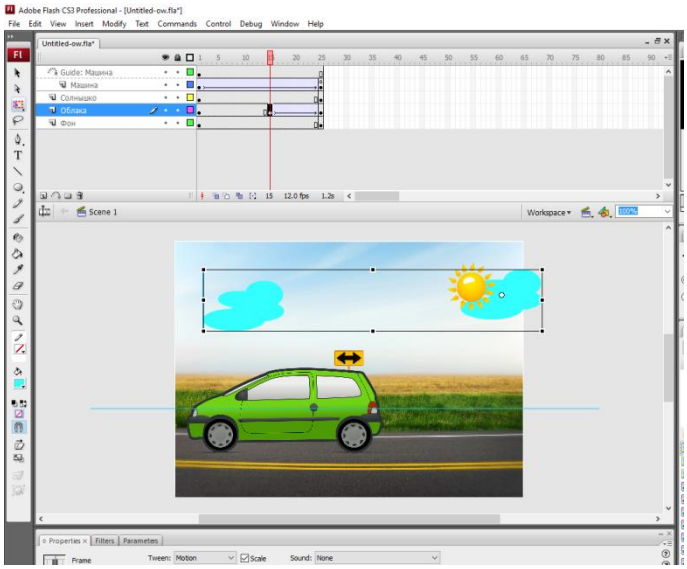


Рисунок 44 Прорисовка облаков

18. Перейти в 15 кадр слоя и переместить облака вправо.

19. Перейти в последний кадр и переместить облака за пределы рабочего пространства.

20. Последовательно щелкнуть по межкадровым диапазонам создать анимацию движения, выбрав из контекстного меню Great Motion Tween

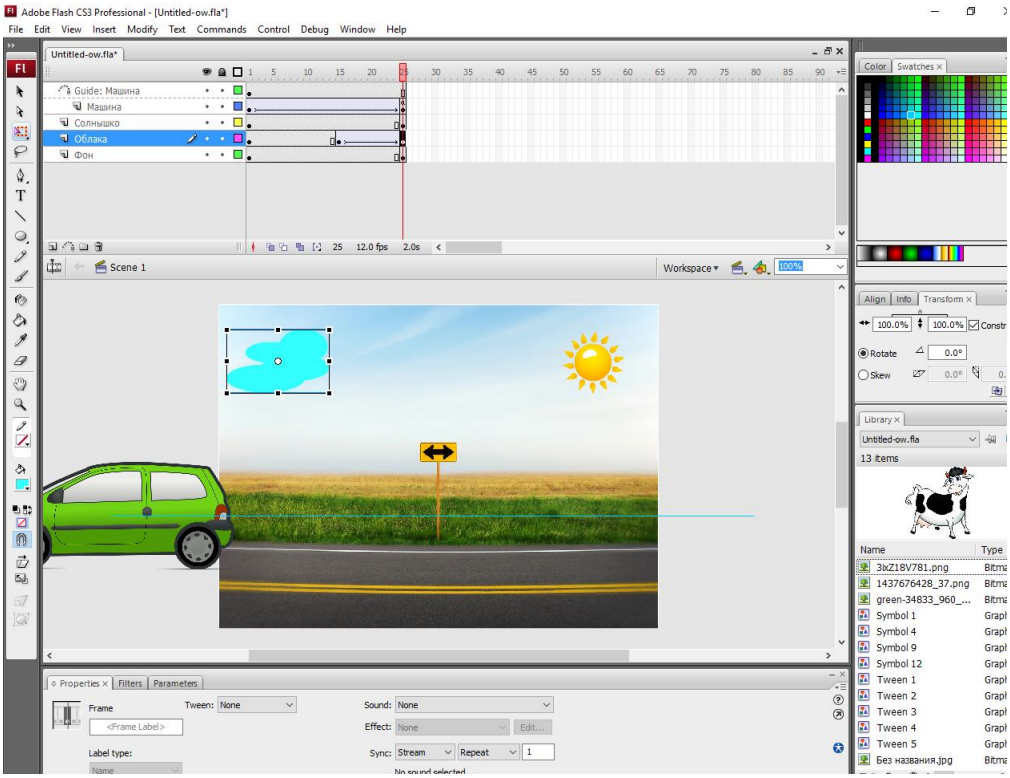


Рисунок 45 Анимация движения облаков

21. Запустите анимацию (Ctrl+Enter).

Постановка задачи:

Создать анимацию движения божьей коровке по кривой.



Рисунок 46 Результат, который Вы должны получить

1. Создать слой «Фон». (нажать на кнопку Insert Layer).
2. С помощью инструмента «Прямоугольник» прямоугольник, который будет покрывать все рабочее пространство. Заливаем прямоугольник градиентной заливкой.
3. Создаем слой «Трава». С помощью инструмента «Кисть» рисуем траву.

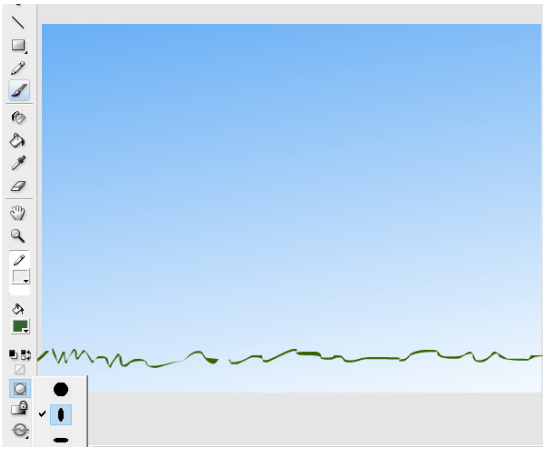


Рисунок 47 Рисование травы

4. Создаем слой «Цветок». С помощью инструмента «Кисть» рисуем стебель, листья и лепестки. С помощью инструмента «Овал» рисуем сердцевину цветка.

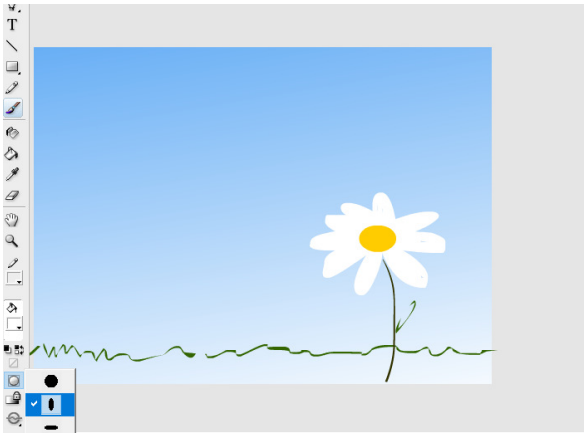


Рисунок 48 Рисование цветка

5. Создаем слой «Божья коровка». Используем инструменты «Овал», «Карандаш».

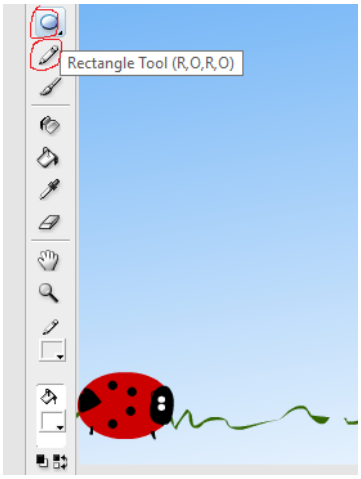


Рисунок 49 Рисование божьей коровки

6. Перейдите на слой «Божья коровка» и создайте слой «Guide», нажав на кнопку «Add Motion Guide».

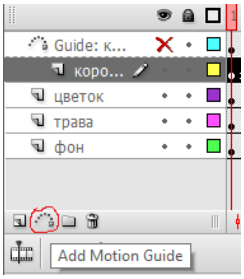


Рисунок 50 Создание направляющего слоя

7. С помощью инструмента «Карандаш» на первом кадре слоя «Guide» рисуем траекторию движения божьей коровки.

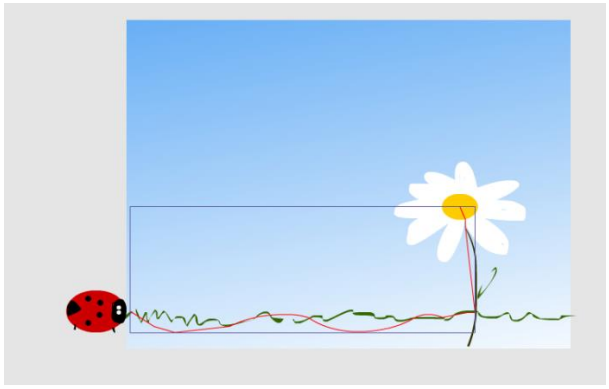


Рисунок 51 Рисование траектории

8. Выделяем все слои на 70 кадре, нажимаем F6. На 70 кадре перемещаем божью коровку на конечную точку траектории. На слое «Божья коровка» нажимаем правой кнопкой мыши и выбираем «Create Motion Tween».

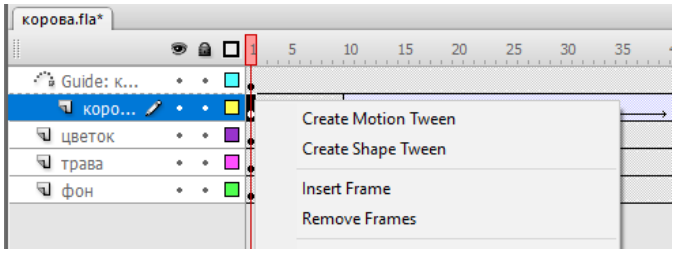


Рисунок 52 Создание анимации движения божьей коровки

9. С помощью кнопки F6 делаем раскадровку слоя «Божья коровка». С помощью инструмента «Selection Tool» выравниваем божью коровку по траектории так, чтобы якорная точка находилась на траектории.

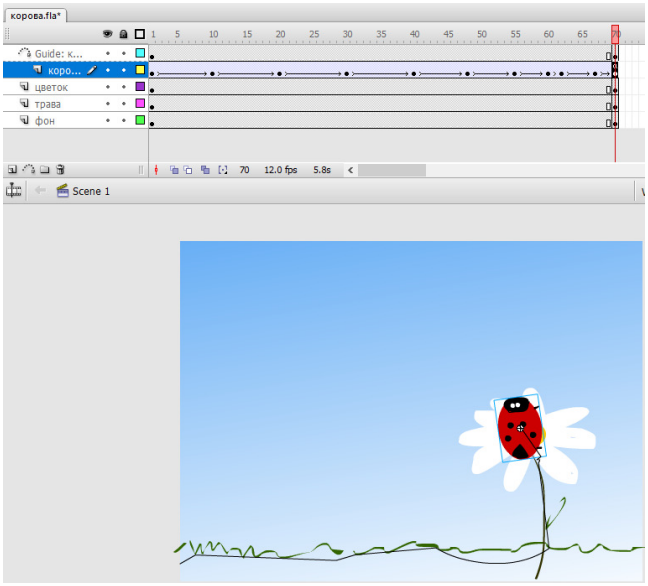


Рисунок 53 Создание траектории движения

10. В 70 кадре нажимаем F9, в первой строке пишем команду для остановки анимации на последнем кадре - stop();

11. Нажимаем Ctrl+Enter для воспроизведения анимации.

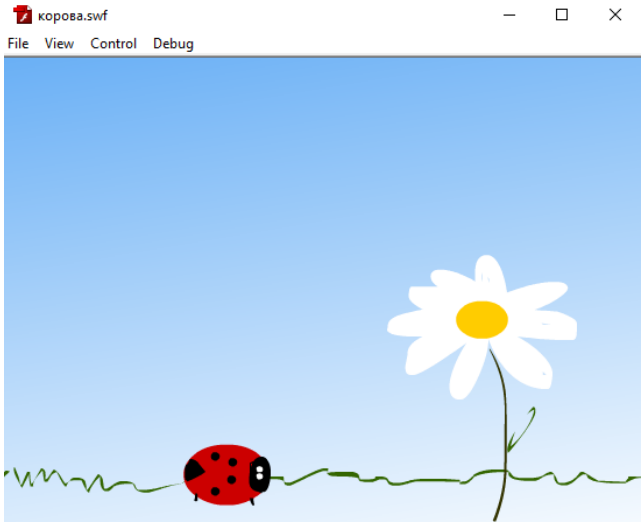


Рисунок 54 Результат

При создания анимированного объекта, зачастую приходится пользоваться операциями, которые должны работать во взаимодействии друг с другом. Например, маска может открывать участки объекта, которые проявляется в результате движения другого объекта (например, эффект «Рисующая линия»).

Постановка задачи

Создать эффект «Рисующая линия»

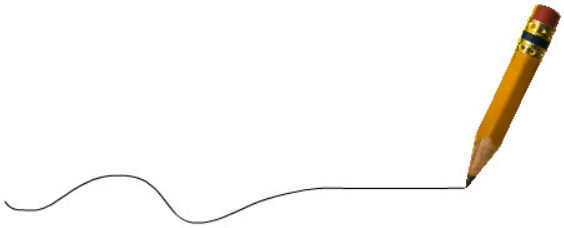


Рисунок 55 Результат, который Вы получите

1. Переименовать первый слой, дав ему имя «Карандаш»

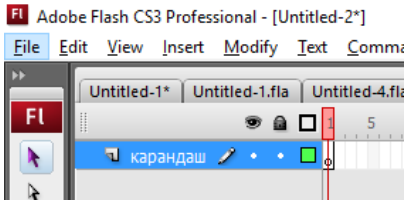


Рисунок 56 Создание слоя "Карандаш"

2. Импортировать карандаш (File-Import-Import to Library)

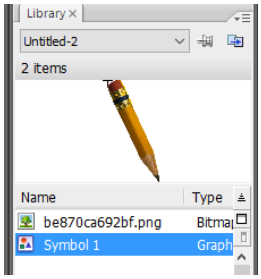


Рисунок 57 Импорт карандаша

3. Из библиотеки перенести карандаш на рабочее пространство.
4. Выбрать инструмент Free Transform и переместить якорную точку на острие карандаша.

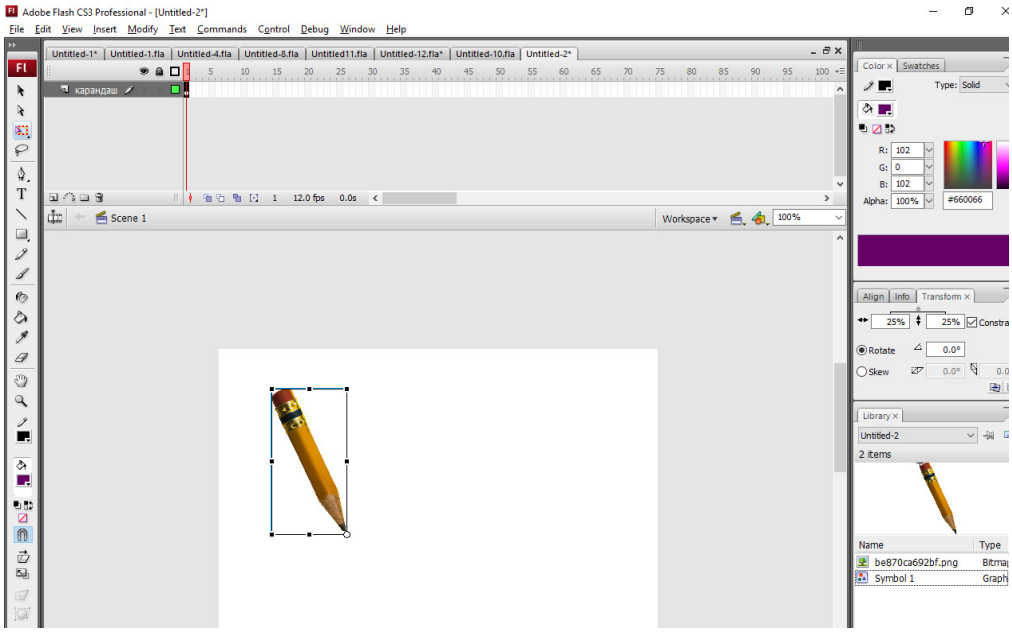


Рисунок 58 Перемещение якорной точки

5. Поверните карандаш

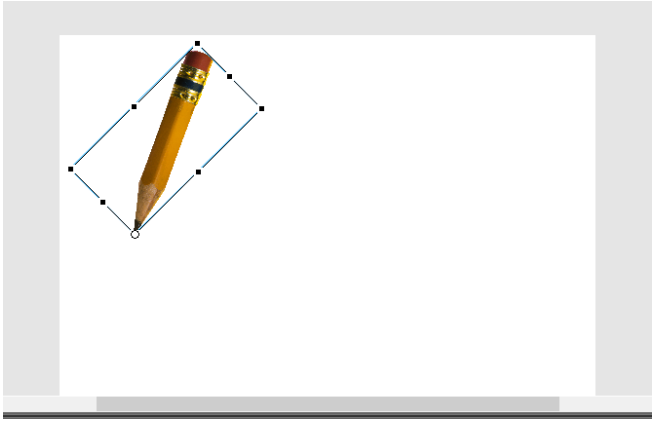


Рисунок 59 Поворот карандаша

6. Создайте слой-гид для карандаша (Add Motion Guide)

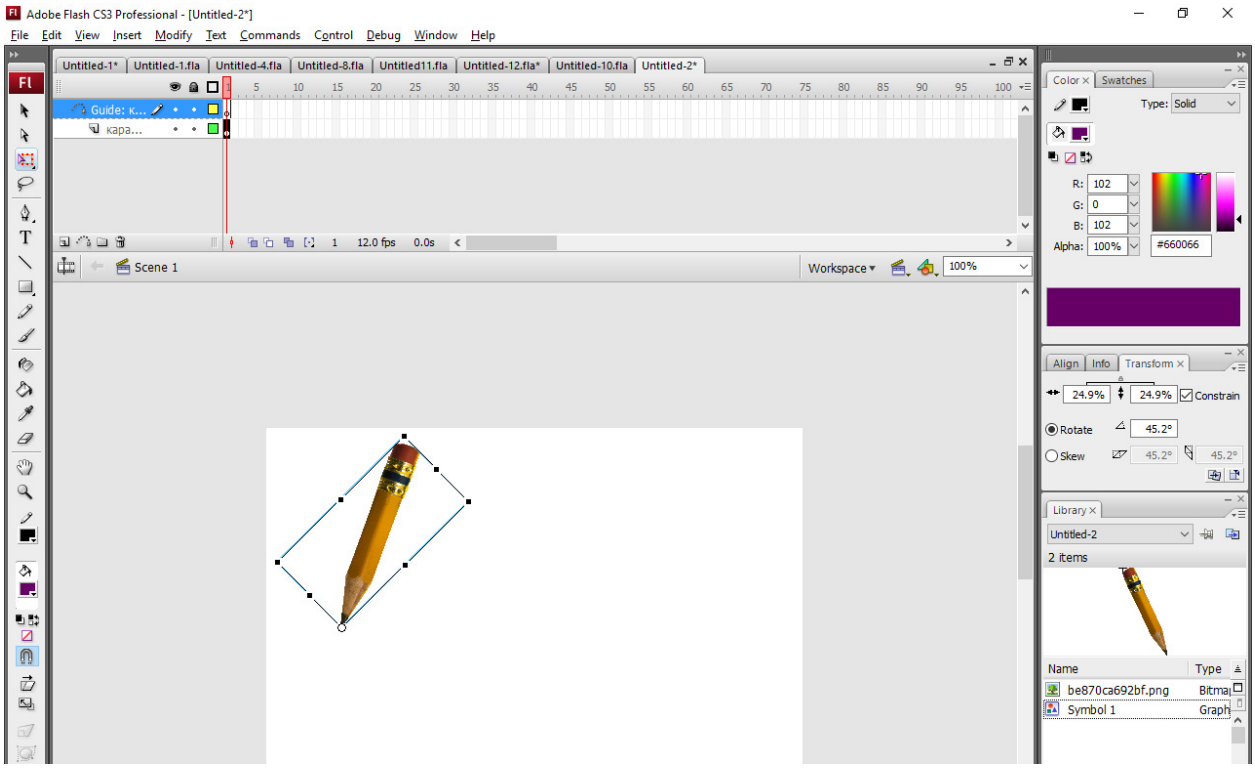


Рисунок 60 Установка якорной точки

7. Встаньте в первый кадр слоя «Guide» и выбрав инструмент «Pensil» нарисуйте линию, начав рисование от якорной точки карандаша.

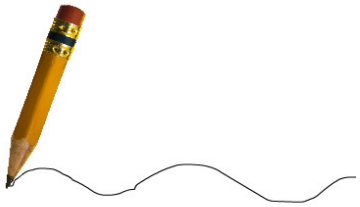


Рисунок 61 Рисование линии на слое Guide

8. Выделите сороковые кадры слоя «Карандаш» и «Guide» и нажмите F6.
9. Переместите карандаш в последний кадр слоя «Guide»

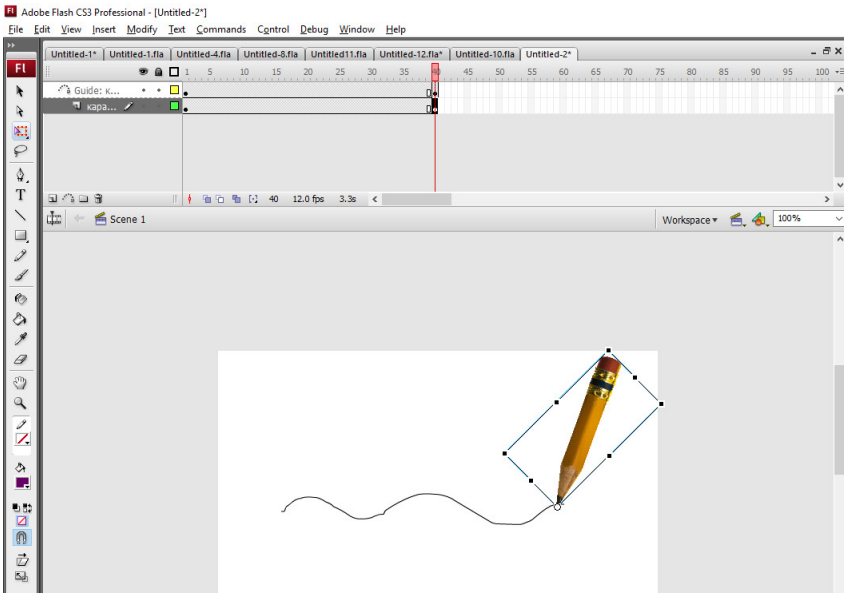
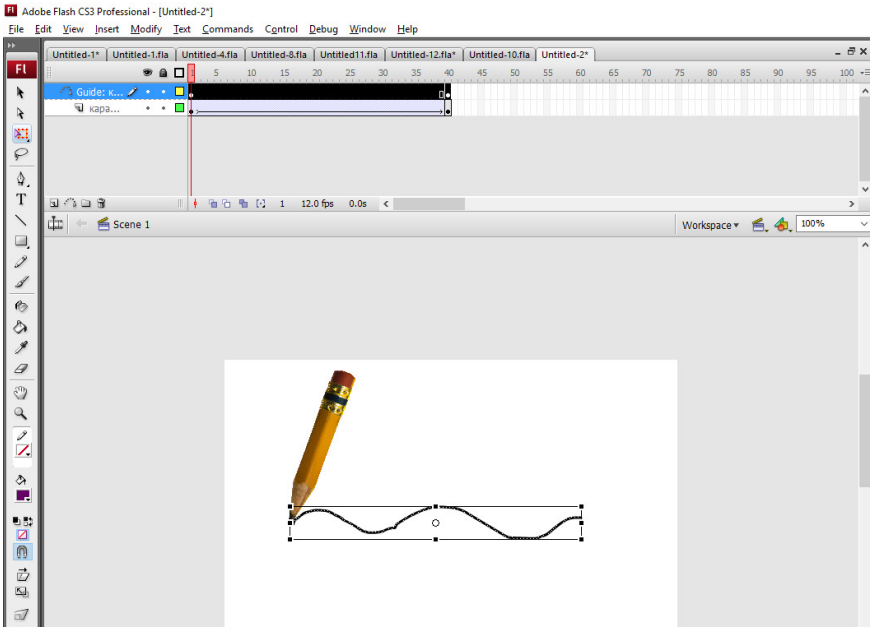


Рисунок 62 Перемещение карандаша в последний кадр

10. Выделите слой «Guide» и скопируйте линию.



11. Создайте новый слой, дав ему имя «Линия» из встаньте в первый кадр слоя.

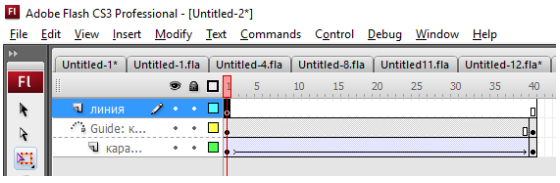


Рисунок 63 Создание слоя "Линия"

12. Выберите команду Edit-Paste in Place. (линия вставится в тоже самое место, откуда Вы ее копировали).

13. Создайте слой «Маска»

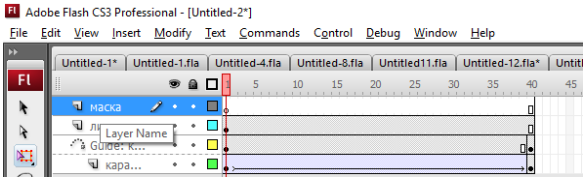


Рисунок 64 Создание слоя "Маска"

14. Встаньте в первый кадр слоя «Маска», нарисуйте прямоугольник и сгруппируйте его (группировка необходима для создания анимации движения).

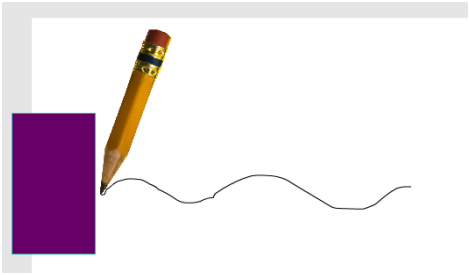


Рисунок 65 Рисование прямоугольника

15. Встаньте в последний кадр слоя «Маска» и нажмите F6 для создания ключевого кадра.

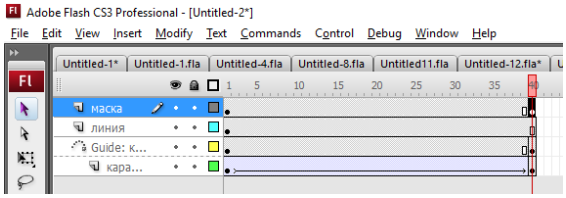


Рисунок 66 Создания последнего ключевого кадра в слое "Маска"

16. Создайте анимацию движения

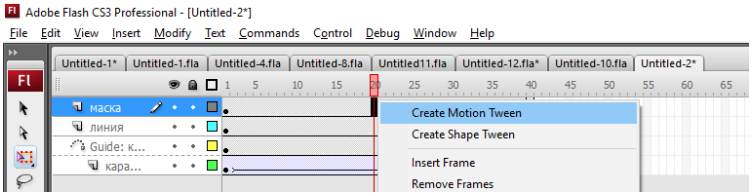


Рисунок 67 Создание анимации движения для слоя "Маска"

17. Встаньте в последний кадр слоя «Маска» и переместите правую границу прямоугольника так, чтобы прямоугольник закрыл полностью кривую линию.

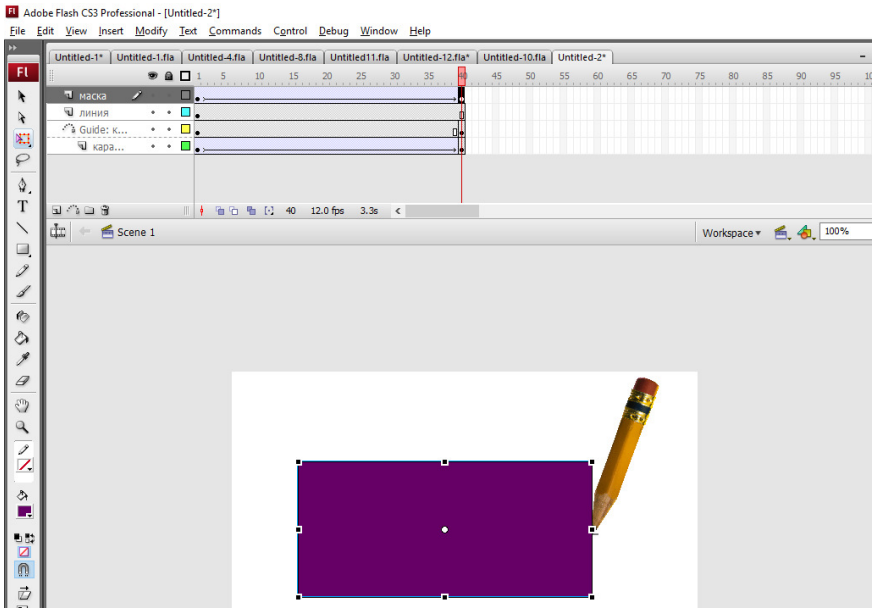


Рисунок 68 Перемещение прямоугольника

18. Щелкните правой кнопкой мыши по слою «Маска» и выберите Mask

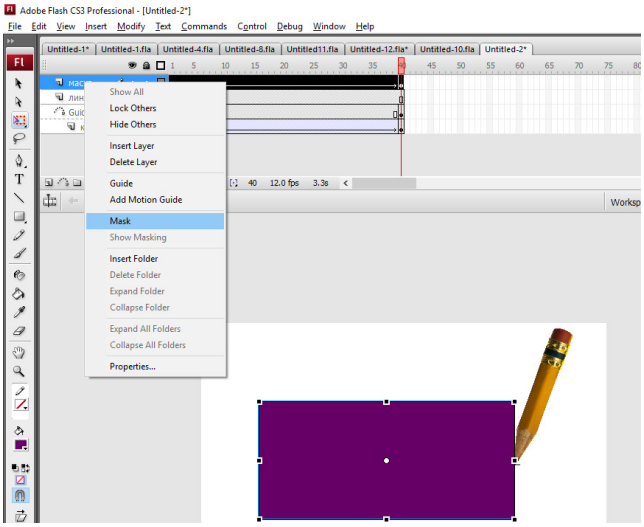


Рисунок 69 Создание маски

19. В результате выполнения операций последовательность слоев будет следующая:

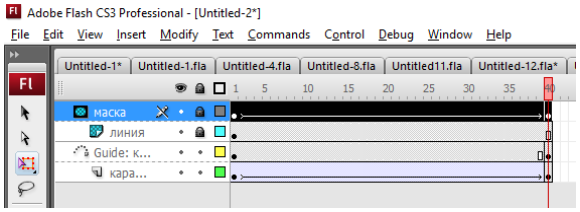


Рисунок 70 Последовательность слоев

20. Запустите анимацию. У Вас карандаш будет рисовать линию.

Библиотечные образцы (эталоны).

Эталон - это изображение, кнопка или клип, которые вы создаете однажды в программе Flash, а затем можете многократно использовать в вашем документе или в других документах. Эталоны могут уменьшить размеры файла и время загрузки для многих мультипликаций. Вы можете использовать эталон бесчисленное количество раз в проекте, но программа Flash включает его данные только один раз.

Эталоны хранятся в панели библиотеки **Library**. Когда вы перетаскиваете мышью эталон на сцену, программа Flash создает экземпляр эталона, оставляя оригинал в библиотеке. Экземпляр - это копия эталона, расположенная на сцене или вложенная в другой эталон.

В программе Flash существует три вида эталонов, и каждый имеет преимущества и ограничения. Вы можете присвоить имя каждому образцу эталона клипа и управлять им с помощью языка ActionScript.

Эталоны кнопок

Вы можете быстро создать интерактивные кнопки со стандартными состояниями нажатия комбинаций клавиш, используя эталоны кнопок. В отличие от шкал времени Timeline клипов шкалы времени Timeline эталонов кнопок имеют четыре кадра: Up (Вне), Over (Над), Down (Нажатие) и Hit (Область).

Вы можете присвоить имена индивидуальным экземплярам кнопок и управлять ими, используя язык ActionScript. Вы можете также применять фильтры, смешивание режимов и параметры настройки цветов.

- Состояние Up (Вне) является заданным по умолчанию.
- Состояние Over (Над) определяет вид кнопки, когда мышь проходит над ней.
- Состояние Down (Нажатие) определяет вид кнопки при ее нажатии.
- Состояние Hit (Область) определяет активную область кнопки, которая является областью, отвечающей на щелчок мыши.

Эталоны изображений

Используйте эталоны изображений для статических изображений - то есть изображений, которые вы не планируете анимировать, - они привязаны к основной шкале времени Timeline.

Эталоны изображений - наименее гибкие эталоны. Они не поддерживают язык ActionScript, и хотя вы можете анимировать эталон изображений, интерактивные органы управления и звуки работать не будут.

Вы также не можете применить к эталону изображений фильтры или смешивающиеся режимы.

В редакторе есть несколько способов создания эталонов.

- Использовать меню Вставка (Insert) - Новый символ (New Symbol). Редактор откроет редактирующий режим символа, где Вы можете начать создавать или импортировать графические символы для Вашего символа.
- Выделить существующие графические символы на Монтажном кадре и затем выбрать меню Модификация (Modify) - Преобразовать в символ(Convert to Symbol).
- В контекстном меню объекта на сцене выбрать Преобразовать в символ.

- Выделить объект и нажать Ctrl+F8.

Чтобы конвертировать уже существующие объекты на сцене в символы (Flash symbol) Вы должны осуществить несколько действий, которые описаны ниже, либо нажать клавишу F8. Любой элемент, находящийся на сцене (Stage) может быть конвертирован в символ. Вы можете также размещать символы внутри символов, помещая, например, кнопку (Button) внутрь MovieClip, или MovieClip внутрь другого MovieClip.

Когда Вы начинаете процесс создания символа (Flash symbol) перед Вами появится диалоговое окно, в котором Вы:

- присваиваете имя символу
- выбираете тип символа
- устанавливаете опорную точку (registration point) – точка, относительно которой будут проводится дальнейшие пребразования этого объекта: масштабирование, повороты и другие трансформации.

Кроме того, с помощью этой точки определяется местоположение объекта на сцене (Stage) и именно от неё ведется отсчет при определении размеров объекта (ширина, высота). Все преобразования объекта, которые Вы будете производить с помощью ActionScript делаются относительно этой точки!

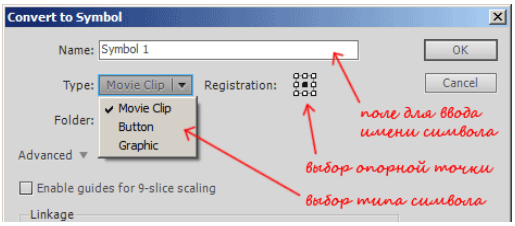


Рисунок 71 Создание библиотечного образца

Кроме того у Вас будет возможность создать пустой символ (Flash symbol). При этом Flash откроет этот символ в его собственном режиме редактирования (вне основной сцены) и создаст новую сцену со шкалой времени только для него. В центре сцены появится перекрестие, которое указывает на положение опорной точки символа (registration point). Теперь Вы можете использовать инструменты рисования Flash, либо импортировать графику из других программ для вставки их на сцену.

Любой символ (Flash symbol) имеет свою шкалу времени (Time Line). У MovieClip она абсолютно такая же как и основная шкала времени. Кнопки (Button) же отличны в этом смысле. Они содержат всего лишь 4 кадра.

Любой символ может состоять из множества слоев.

Конвертация объекта в символ (symbol)

1. Выделите один или несколько объектов на сцене.
2. Выберите в главном меню пункт Modify (изменить).

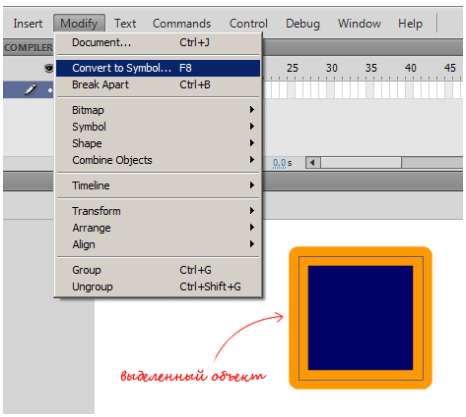


Рисунок 72 Создание кнопки

3. Щелкните на пункте подменю Convert to Symbol (конвертировать в символ).
4. Появится диалоговое окно Convert to Symbol.
5. В соответствующее поле введите имя символа.
6. Выберите тип символа (Symbol Type).
7. Нажмите OK.

Объект был конвертирован в символ (Flash symbol).

Создание нового символа (Flash symbol)

1. В главном меню программы Flash выберите пункт Insert (вставить).

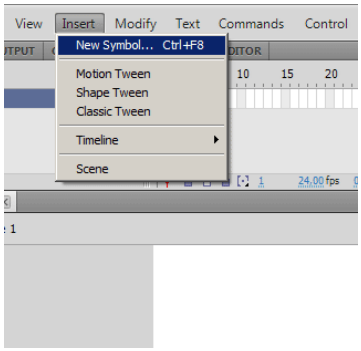


Рисунок 73 Добавление нового символа

2. Щелкните на пункте подменю New Symbol (новый символ).
3. Появится диалоговое окно Create New Symbol.

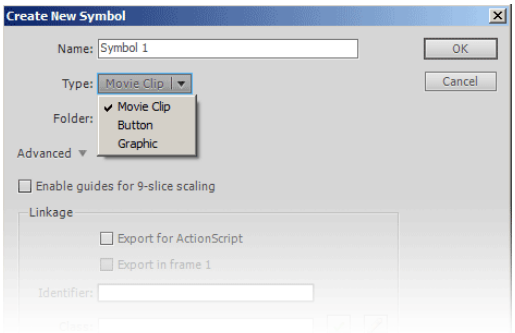


Рисунок 74 Создание муви-клипа

4. В соответствующее поле введите имя символа (Flash symbol).
5. Выберите тип символа (Symbol Type).
6. Нажмите OK.

– Flash перейдет в режим редактирования символа (symbol editing mode).

– Теперь Вы можете использовать любые инструменты рисования, предлагаемые программой, либо импортировать графику, созданную в других программах.

7. Выберите File - - Import.

8. Щелкните на имени сцены (scene name) для выхода из режима редактирования символа.

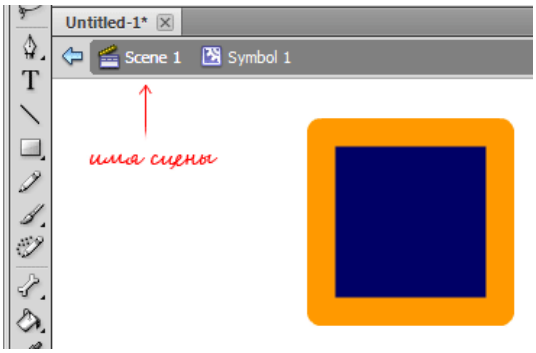


Рисунок 75 Переход к сцене

Символ (Flash symbol) был создан.

Для возврата на основную шкалу времени Вы также можете выбрать в главном меню Edit - - Edit Document.

Создание баннера

Баннер - это небольшое рекламное объявление, являющееся также ссылкой, которая ведет на другие страницы или веб-сайты, чаще всего на сайт рекламодателей .

Основная задача баннера - это привлечь внимание и привести к рекламодателю как можно больше потенциальных клиентов.

Чтобы баннер работал эффективно, он должен быть заметным и привлекательным, но не сильно раздражал посетителей веб-страницы, то есть был бы неназойливым.

На основе полученных знаний, создайте баннер.

Раскадровка:



Программирование в программе Adobe Flash. Язык Action Script

Для придания интерактивности роликам, Flash имеет внутренний язык сценариев **Action Script**. Это мощный и гибкий инструмент, синтаксически основанный на C++.

Сценарий может начаться с началом воспроизведения определенного кадра либо при взаимодействии курсора мыши с flash-символом.

Для написания сценария кадра выберите нужный кадр и разверните панель **Actions - Frame** (обычно она расположена в низу над панелью Properties). Здесь указывается код сценария выполняемого при воспроизведении выбранного кадра.

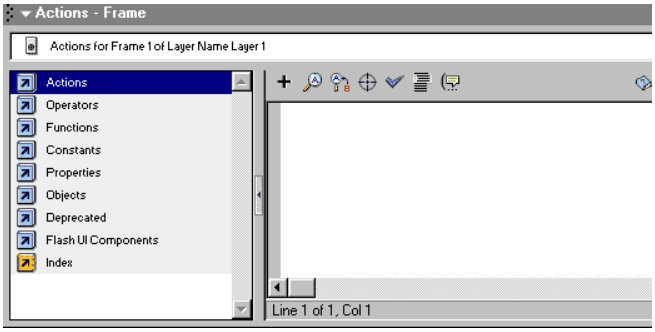


Рисунок 76 Окно Actions

Многие термины, используемые в описании языка ActionScript подобны терминам, которые используются в других языках сценариев. Следующие термины часто используются в документации для ActionScript.

Переменная

Переменная представляет определенную часть данных, которые могут быть или не быть постоянными. Когда вы создаете, или объявляете, переменную, вы также назначаете тип данных, который определяет, какой вид данных может представлять переменная. Например, переменная типа String (Строка) содержит любую строку из буквенно-цифровых символов, в то время как переменная типа Number (Число) должна содержать число.

Предположим, что вы захотели присвоить некоторой переменной количество кадров в фильме. Вы можете назвать переменную frames, задать начальное значение переменной равным 0 и с помощью сценария добавлять 1 при переходе к следующему кадру фильма.

var frames = 0;

currentframes = frames + 1;

ПРИМЕЧАНИЕ: Имена переменных должны быть уникальны и создаваться с учетом регистра. Переменная frames - это не то же самое что переменная Frames. Имена переменных могут содержать только цифры, буквы и символ подчеркивания и не могут начинаться с цифры. Например, вы можете назвать переменную frames_2 или frames2, но имя переменной не может быть 2frames или frames 2.

Зарезервированные слова

В языке ActionScript зарезервированные слова используются для выполнения конкретных задач. Например, var - зарезервированное слово, которое используется, чтобы создать переменную.

В справке приложения Flash вы найдете полный список зарезервированных слов. Поскольку эти слова являются зарезервированными, вы не можете использовать их в качестве имен переменных или иным путем. В языке ActionScript они всегда выполняют конкретные функции.

Параметры

Параметры обеспечивают определенную детализацию и являются значениями, которые размещены в круглых скобках () в строке кода. Например, в строке кода gotoAndPlay (3); параметр означает для сценария переход в кадр 3.

Функция

Функция - группа команд, к которой вы можете обратиться по имени. Использование функции позволяет выполнить тот же самый набор команд, без необходимости вводить их неоднократно в том же самом сценарии.

Например, вы могли написать сценарий кнопки, чтобы масштабировать клип из фильма в некотором процентном соотношении. Этот сценарий мог бы содержать три строки. Это прекрасно для одной кнопки, но если вы захотите иметь пять кнопок, которые выполняют ту же самую задачу, вы можете создать функцию, которая содержит три строки, а затем обратиться к этой функции по имени, чтобы применить те же строки кода для каждой кнопки.

Класс

В языке ActionScript 3.0 каждый объект определен классом, который является абстрактным представлением объекта. Вы уже работали с классами MovieClip и Button в приложении Flash. Класс является категорией объектов, которые используют одинаковые методы и свойства. Например, если Dog является классом, его свойства включают четыре ноги, шерсть и хвост.

Язык ActionScript содержит более 100 встроенных классов, которые являются предопределенными типами данными и которые вы используете для конкретных задач. Чтобы обратиться к связанным с классом методам и свойствам, вы должны создать экземпляр этого класса, объявив переменную и установив тип ее данных.

Контекст

Контекст определяет область Flash-файла, в которой действует ссылка на переменную: локальную, глобальную и периодическую. На локальные переменные можно ссылаться только в некоторой области сценария, такой как фрейм или функция. Как только эта часть сценария прекращает выполняться, локальная переменная больше не существует. В функции локальная переменная объявляется между фигурными скобками {}.

К глобальным переменным можно обратиться из любого места сценария в любое время. Вы можете объявить глобальную переменную, а затем использовать ее в других фреймах так же, как в других SWF-файлах или клипах, которые загружены в основной файл фильма.

Периодические переменные доступны любому сценарию только в пределах одного и того же периода времени. После объявления переменной на Timeline (Временной шкале) она доступна всем последующим фреймам.

Методы

Методы - это зарезервированные слова, которые вызывают определенные действия. Например, два метода связаны с классом MovieClip - это метод stop () и gotoAndPlay ().

Свойства

Свойства описывают экземпляр класса. Например, свойства киноклипа включают его высоту и ширину, координаты x и y и масштаб.

Необходимо знать:

- Точка с запятой в конце строки в языке ActionScript означает, что достигнут конец строки текста программы и необходимо перейти на следующую строку в коде.

- Как и в обычном языке, каждая открывающая скобка должна иметь соответствующую закрывающую скобку, и то же самое истинно для круглых и фигурных скобок в языке ActionScript. Если вы открываете что-либо, вы должны это закрыть.

- Точечный оператор (.) обеспечивает возможность обратиться к свойствам и методам объекта. Введите имя экземпляра класса, сопровождаемое точкой, а затем название свойства или метода.

- Всякий раз, когда вы вводите строку или имя файла, используйте кавычки.

- Вы можете добавлять комментарии, которые не будут интерпретированы языком ActionScript, чтобы напомнить себе или другим пользователям, что выполняется с помощью различных частей сценария. Чтобы добавить комментарий для одной строки, начните ввод комментария с двух наклонных черт вправо (//). Чтобы ввести многострочный комментарий, ограничьте его вначале символами/*, а в конце - символами */.

Если вы записываете сценарии в панели Actions (Команды) приложения Flash, помощь в написании сценария осуществляется следующими способами:

- Слова, которые имеют определенные значения в языке ActionScript, например являются зарезервированными словами и командами, при вводе в палитре Actions (Команды) будут окрашены в голубой цвет. Слова, которые не зарезервированы в языке ActionScript, например имена переменных, будут окрашены в черный цвет. Значения строкового типа будут зелеными. Комментарии, которые язык ActionScript игнорирует - серого цвета.

- Поскольку вы работаете в панели Actions (Команды), приложение Flash может определить, какую операцию вы вводите, и отобразит подсказку для программного кода. Есть два типа подсказок кода: подсказка, которая содержит полный синтаксис для данного действия, и всплывающее меню, в котором перечислены возможные элементы языка ActionScript.

- Чтобы проверить синтаксис написанного вами сценария, щелкните мышью на значке Auto Format (Автоформат) (при этом будет производиться форматирование в соответствии с принятыми соглашениями для простоты восприятия кода другими пользователями) или щелкните мышью на значке Check Syntax (Проверить синтаксис). Синтаксические ошибки выводятся в палитре Compiler Errors (Ошибки компилятора).

Применение программирования при создания анимации в программе Adobe Flash позволяет сделать эти анимации управляемыми со стороны пользователя, т.е. интерактивными.

Синтаксис языка.

-Точка с запятой в конце строки в языке ActionScript означает, что достигнут конец строки текста программы и необходимо перейти на следующую строку в коде.

-Как и в обычном языке, каждая открывающая скобка должна иметь соответствующую закрывающую скобку, и то же самое истинно для круглых и фигурных скобок в языке ActionScript. Если вы открываете что-либо, вы должны это закрыть.

-Точечный оператор (.) обеспечивает возможность обратиться к свойствам и методам объекта. Введите имя экземпляра класса, сопровождаемое точкой, а затем название свойства или метода.

-Всякий раз, когда вы вводите строку или имя файла, используйте кавычки.

-Вы можете добавлять комментарии, которые не будут интерпретированы языком ActionScript, чтобы напомнить себе или другим пользователям, что выполняется с помощью различных частей сценария. Чтобы добавить комментарий для одной строки, начните ввод комментария с двух наклонных черт вправо (//). Чтобы ввести многострочный комментарий, ограничьте его вначале символами/*, а в конце - символами */.

Если вы записываете сценарии в панели Actions (Команды) приложения Flash, помощь в написании сценария осуществляется следующими способами:

-Слова, которые имеют определенные значения в языке ActionScript, например являются зарезервированными словами и командами, при вводе в палитре Actions (Команды) будут окрашены в голубой цвет. Слова, которые не зарезервированы в языке ActionScript, например имена переменных, будут окрашены в черный цвет. Значения строкового типа будут зелеными. Комментарии, которые язык ActionScript игнорирует - серого цвета.

-Поскольку вы работаете в панели Actions (Команды), приложение Flash может определить, какую операцию вы вводите, и отобразит подсказку для программного кода. Есть два типа подсказок кода: подсказка, которая содержит полный синтаксис для данного действия, и всплывающее меню, в котором перечислены возможные элементы языка ActionScript.

-Чтобы проверить синтаксис написанного вами сценария, щелкните мышью на значке Auto Format (Автоформат) (при этом будет производиться форматирование в соответствии с принятыми соглашениями для простоты восприятия кода другими пользователями) или щелкните мышью на значке Check Syntax (Проверить синтаксис). Синтаксические ошибки выводятся в палитре Compiler Errors (Ошибки компилятора).

В языке Action Script существуют операторы.

Рассмотрим условный оператор.

Самый распространенный тип условного оператора - оператор if. Условный оператор if проверяет значение или выражение, которое заключено в его круглых скобках. Если значение истинно, выполняются строки кода в фигурных скобках; если значение ложно, эти строки игнорируются. Вы можете добавить оператор else, чтобы обеспечить выполнение альтернативных команд, если условие не является истинным.

Чтобы задать команды сценария, добавьте методы в фигурных скобках после операторов if и else.

Например, следующий сценарий проверяет, правильно ли введен пароль. Если пароль неверный, сценарий переходит к кадру, который имеет метку Rejection; если пароль введен правильно, сценарий переходит к фрейму с меткой Acceptance. Сценарий использует условный оператор if, который определяет, равен ли пароль пустому значению; метод gotoAndStop(), который выполняется, если выражение в круглых скобках условного оператора if истинно; оператор else, который определяет, равен ли пароль значению Tom; и метод gotoAndPlay (), который выполняется, если выражение в круглых скобках оператора else истинно:

```
if (password == null) {
gotoAndStop («Rejection»);
```

} else if (password == «Тот») {

gotoAndPlay («Acceptance»);
}

Добавление условного оператора

Начнем с добавления условного оператора к кадру 2 в слое Actions (Команды). Вы добавляете инструкцию if к кадру 2 так, чтобы фильм возвратился к кадру 1, если весь фильм еще не загружен.

Вы будете использовать панель выбора команд панели Actions (Команды), чтобы добавить условный оператор, который определяет, равняется ли количество загруженных байтов общему количеству байтов в фильме. Затем вы добавите оператор else, который будет активизирован, если условие в операторе if окажется ложным.

Выберите кадр 2 в слое Actions (Команды).

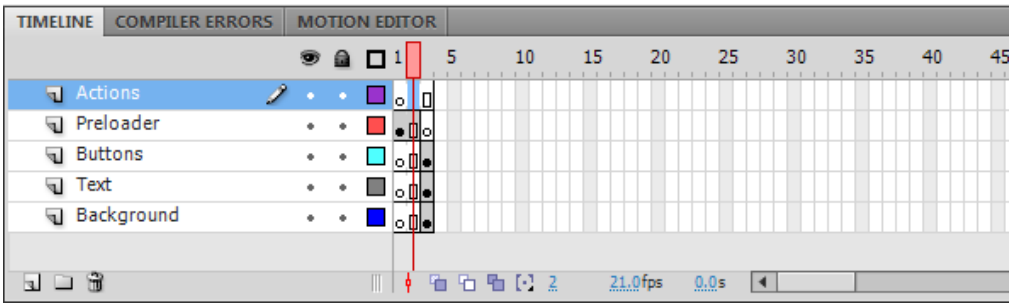


Рисунок 77 Выбор ключевого кадра

Нажмите клавишу F6, чтобы вставить ключевой кадр.

Выберите команду меню Window - Actions (Окно - Команды), чтобы открыть панель Actions (Команды).

Чтобы быстро открыть панель Actions (Команды), нажмите клавишу F9.

В панели выбора команд Actions (Команды) выберите категорию Language Elements - Statements, Keywords & Directives - Statement (Элементы языка - Команды, ключевые слова и директивы - Команда).

Дважды щелкните мышью на операторе if, чтобы добавить его в панель Script (Сценарий) панели Actions (Команды). Слово if появляется с открытыми круглыми скобками после него.

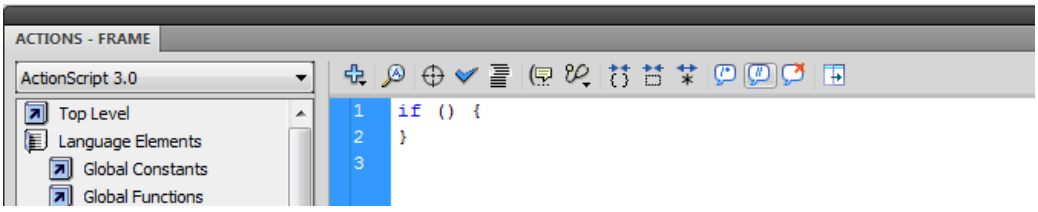


Рисунок 78 Добавление оператора if

В открытых круглых скобках условного оператора напечатайте следующий текст, так чтобы язык ActionScript смог определить, полностью ли загружен фильм:

this.bytesLoaded == this.bytesTotal

ПРИМЕЧАНИЕ: Оператор == сравнивает значения, которые находятся справа и слева от него, чтобы определить, является ли это равенство истинным или ложным. Если

условие истинно, сценарий выполняет действие; вы добавите оператор else, чтобы обеспечить выполнение действия, если условие окажется ложным.

После закрывающей скобки добавьте оператор else, введя else {}.

Щелкните мышью на кнопке Auto Format (Автоформат) для форматирования сценария. Функция Auto Format (Автоформат) сдвигает скобки и проверяет, нет ли каких-либо синтаксических ошибок.

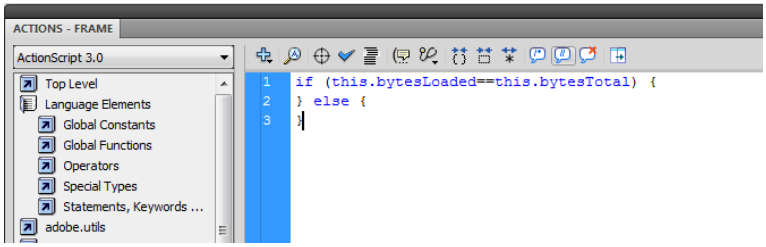


Рисунок 79 Применение оператора if

Методы создают действие. Пока у вас имеются только операторы if и else, которые используются для определения, загружен ли фильм. Теперь вы должны добавить действия, которые сценарий выполнит на основе этих условий. Если фильм загружен полностью, вы просто захотите его запустить; если нет - вы заставите сценарий вернуться к кадру 1.

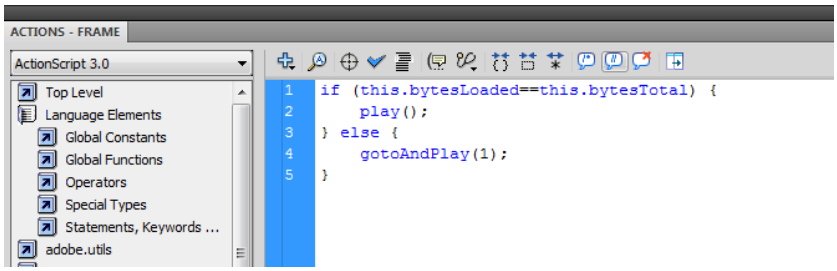


Рисунок 80 Сценарий загрузки фильма

Событие - это какое-либо действие, инициализированное в ответ на щелчок мыши на кнопке, нажатием клавиши или окончанием видеофильма.

Рассмотрим события для объекта Button.

События для кнопок:

press – нажатие левой кнопки мыши при положении курсора мыши на кнопке

release – отпускание левой кнопки мыши (после ее нажатия) при положении курсора мыши на кнопке

releaseOutside - отпускание левой кнопки мыши (после ее нажатия), когда курсор мыши ушел с кнопки

rollOver – курсор мыши заходит за кнопку

rollOut – курсор мыши уходит с кнопки, причем левая кнопка мыши не была нажата

dragOver – курсор мыши заходит на кнопку при нажатой левой кнопки мыши

dragOut - курсор мыши уходит с кнопки , левая кнопка мыши нажата

keyPress (<Код>) – нажатие клавиши клавиатуры с заданным кодом

При наступлении этих «событий кнопки» запускаются сценарии, «привязанные к кнопке».

Обработчик события клипа имеет вид:

on (<событие>) {Код обработки события}

Постановка задачи:
Создать слайд-шоу «Екатеринбург»

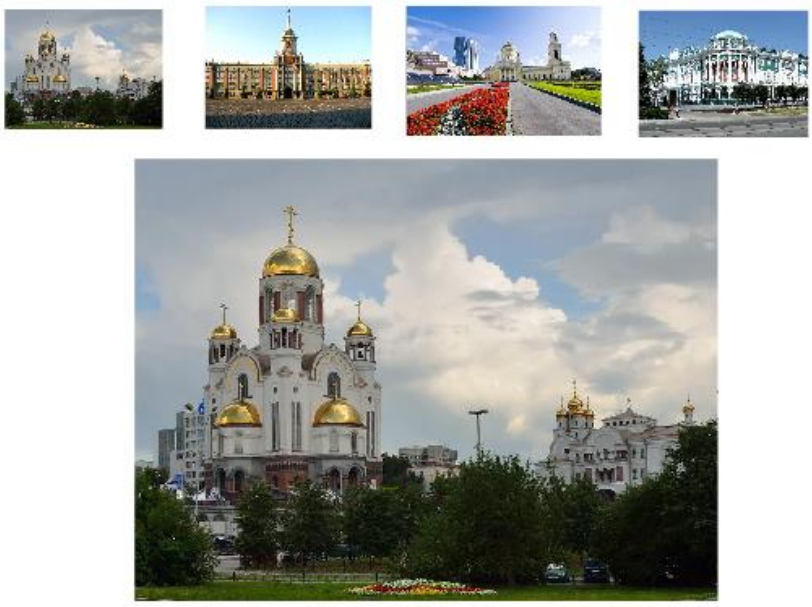


Рисунок 81 Результат выполнения работы

1. Создать слой «Миниатюры». (нажать на кнопку Insert Layer)

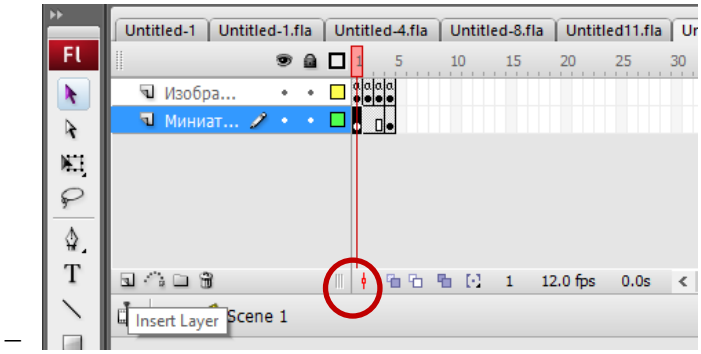


Рисунок 82 Создание нового слоя

2. Создать слой «Изображения». (нажать на кнопку Insert Layer)
3. Встать в первый кадр слоя «Миниатюры».
4. Импортировать четыре изображения по тематике «Екатеринбург» в библиотеку (File-Import-Import to Library)

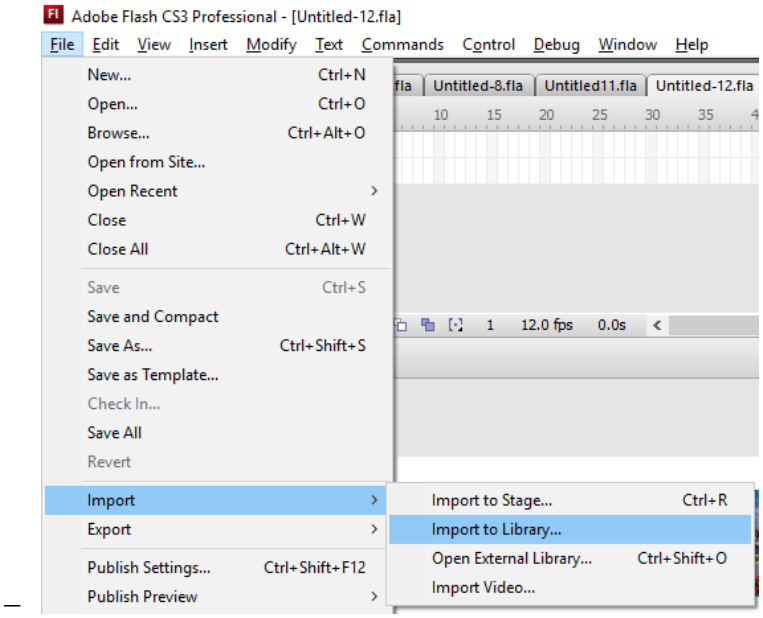


Рисунок 83 Импорт изображения в библиотеку

5. Открыть библиотеку (Ctrl+L)

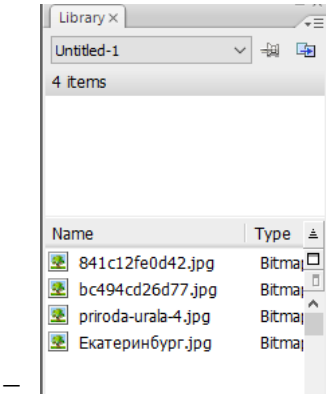


Рисунок 84 Окно библиотеки

6. Перенести первое изображение из библиотеки на рабочее пространство. (оно будет большим)

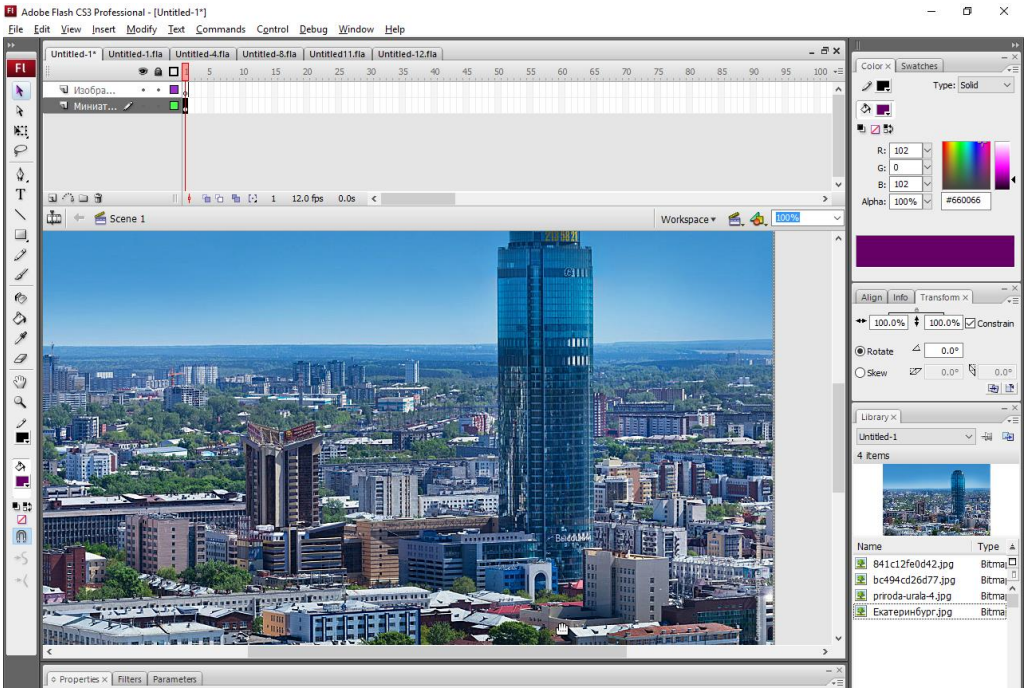


Рисунок 85 Изображение на рабочем пространстве

7. Уменьшим изображение (CTRL+T) В окне Transform установить значение 15%

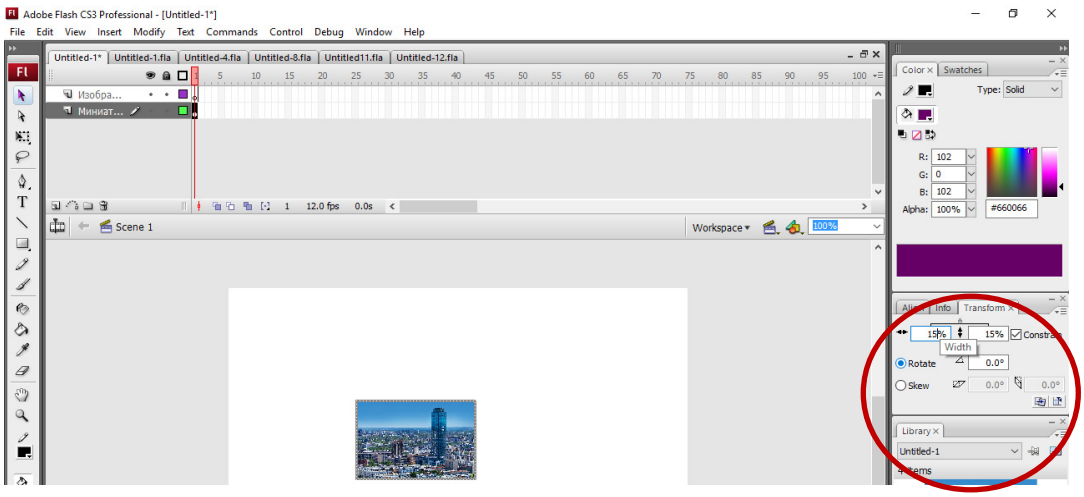


Рисунок 86 Окно «Transform»

8. Конвертируем изображение в библиотечный образец - кнопка (выделить изображение и нажать на клавишу F8)

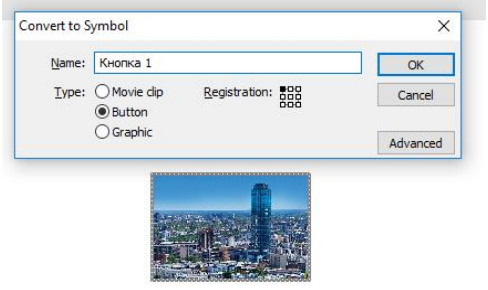


Рисунок 87 Преобразование изображения в библиотечный образец "Кнопка"

9. Поочередно переносим изображения на рабочее пространство и преобразуем каждое изображение в кнопку (п. 6-8)



Рисунок 88 Кнопки на рабочем пространстве

10. Нажмите на первую кнопку (она выделится) и вызовите клавишей F9 панель Actions. Для первой кнопки напишем сценарий

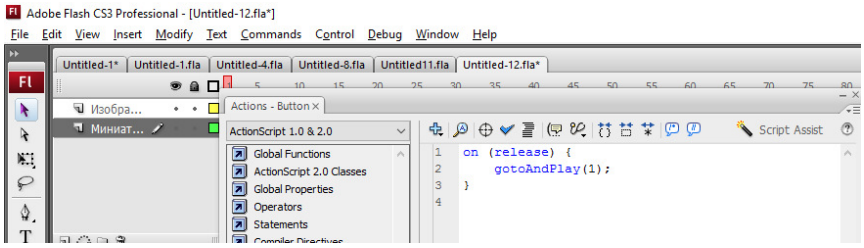


Рисунок 89 Сценарий для первой кнопки

11. Выделите вторую кнопку (она выделится) и вызовите клавишей F9 панель Actions. Для второй кнопки напишем сценарий

```
on (release) {
gotoAndPlay(2);
}
```

12. Выделите третью кнопки (она выделится) и вызовите клавишей F9 панель Actions. Для третьей кнопки напишем сценарий

```
on (release) {
gotoAndPlay(3);
}
```

13. Выделите четвертую кнопку (она выделится) и вызовите клавишей F9 панель Actions. Для четвертой кнопки напишем сценарий

```
on (release) {
gotoAndPlay(4);
}
```

14. Встаньте в четвертый кадр слоя «Миниатюры» и создайте ключевой кадр (F6)

15. Встаньте в первый кадр слоя «Изображения». Перенесите из библиотеки «Кнопка 1» на рабочее пространство и увеличьте ее.

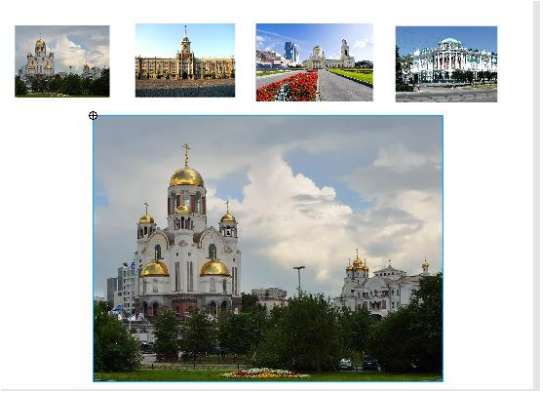


Рисунок 90 Первая кнопка в слое "Изображение"

16. Нажмите F9, чтобы вызвать панель Actions. И для первого кадра слоя «Изображения» создадим сценарий stop();

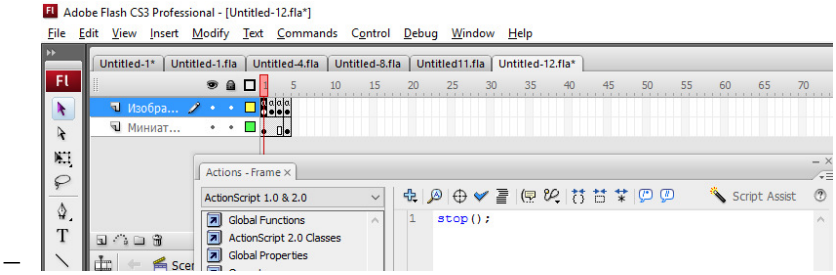


Рисунок 91 Сценарий для первого кадра слоя "Изображения"

17. На слое «Изображения» выделите второй кадр и нажмите F7, чтобы создать пустой ключевой кадр. Перенесите втору кнопку на рабочее пространство и увеличьте ее. Примените к кадру сценарий stop();

18. Аналогичным образом создайте для 3-4 кадров сценарии stop();

19. Запустите анимацию

2. Типовые задания для промежуточной аттестации обучающихся.

2.1 Примерные образцы практических задач на зачете.

1) Создать видеоролик на одну из тем социальной рекламы

1. Составьте сценарий ролика, в котором опишите действия, планы съемок и время. Сценарий представьте в виде таблицы в электронном виде.

Действие	План съемок	Время

2. В ролике:

✓ Должна соблюдаться структура (! в ролике должно быть 4 блока: завязка, развитие событий, кульминация и вывод зрителя из сцены. (Вспомните максимальное время ролика. НЕ ПРЕВЫШАЙТЕ ЭТО ВРЕМЯ!).

✓ Видео должно быть обработано от различного рода помех

✓ Используйте титры (динамические или статические).

✓ Все фрагменты должны быть соединены с помощью эффектов перехода. (не используйте разнообразные эффекты, помните об едином стиле!!!)

✓ Добавьте звук (комментарий) к вашему ролику. *Звук обрабатывайте* в Sound Forge (добавление записанного голоса обязательно + проведите микширование звука: для этого используйте музыкальный файл)

3. Готовый ролик экспортировать в AVI с использованием кодека DivX

2) Создать видеоролик на одну из тем вывода нового товара на рынок (товарами могут быть: продукты одежда, автомобили спортивный инвентарь, спортивное снаряжение, украшение)

1. Составьте сценарий ролика, в котором опишите действия, планы съемок и время. Сценарий представьте в виде таблицы в электронном виде.

Действие	План съемок	Время

2. В ролике:

✓ Должна соблюдаться структура (! в ролике должно быть 4 блока: завязка, развитие событий, кульминация и вывод зрителя из сцены. (Вспомните максимальное время ролика. НЕ ПРЕВЫШАЙТЕ ЭТО ВРЕМЯ!).

✓ Видео должно быть обработано от различного рода помех

✓ Используйте титры (динамические или статические).

✓ Все фрагменты должны быть «сцеплены» с помощью эффектов перехода. (не используйте разнообразные эффекты, помните об едином стиле!!!)

✓ Добавьте звук (комментарий) к вашему ролику. *Звук обрабатывайте* в Sound Forge (добавление записанного голоса обязательно + проведите микширование звука: для этого используйте музыкальный материал)

Готовый ролик экспортировать в AVI с использованием кодека XviD

Задания для практических работ

Практическая работа 1. Создание анимационных фильмов в Adobe Flash.

Основные вопросы:

1. Виды анимации. Покадровая и автоматическая анимация. Ориентация объекта вдоль пути. Слои, их назначение. Создание слоя-маски.

2. Структура анимационного фильма. Публикация фильма и экспорт его в графические форматы.

3. Роль и значение языка ActionScript при создании анимационных фильмов. Объект Button. Объект MovieClip. События клипа. Операторы цикла. Трехкадровый цикл. Загрузка фильма. Объект TextField и его свойства. Отладка сценариев ActionScript

Практическая работа 2. Основные понятия видеофайлов

Основные вопросы:

1. Разрешение. Глубина пикселов. Качество. Компрессия. Битрейт или ширина видеопотока. Потоковое видео. Развёртка видеоматериала. Соотношение сторон экрана. соотношение геометрических размеров пикселей. Стандарты частоты кадров. Линейный и нелинейный монтаж. Оцифровка. Захват видеосигнала.

2. Декодеры. Конверторы.

3. Векторная квантизация. Дискретно-косинусное преобразование (для компьютеров, для телевизоров). Компенсация движения.

4. Сжатие без потерь. Сжатие с потерями. Сжатие с процентными потерями. Сжатие с естественными потерями. Последовательное кодирование длины.

5. Система компрессии изображения и звука MPEG, AVI, Cvid, M-JPEG, H.XXX). Кодеки: Microsoft Run Length Encoding, Motion JPEG, Editable MPEG, VDOWave или VDOLIVE от VDONET, Intel Indeo 3.1/3.2, DivX, Radius Cinepak, Microsoft Video 1, Intel Indeo 5.1, K-Lite Codec Pack, QPEG, H.261, Lightning Strike (Infinop), VxTreme, , Intel Indeo Raw R1.2 (32-bit), Intel I.263 H.263 (32-bit), H.263. Кодеки для видеоконфе-ренций. Профили и уровни MPEG.

6. Цифровые форматы (MPEG, AVI, Формат DV, Формат MiniDV, Формат DIGITAL, Формат DVCAM И DVCPRO)

Практическая работа 3. Обработка видео в Adobe Premiere Pro

Основные вопросы:

1. Понятие проекта. Установки проекта. Временная база. Установки видео-, аудио.

2. Оцифровка клипов. Оцифровка без аппаратного контроля. Оцифровка с аппаратным контролем.

3. Черное видео и цветные фоновые клипы. Универсальный отсчет времени. Вставка клипа в фильм. Изменение скорости клипа. Рабочая область фильма. Треки. Добавление, удаление, копирование клипа.

4. Режимы отображения окна Монитор. Маркеры. Типы маркеров. Монтаж. Компоновка фильма. Монтаж стыков клипа. Монтаж стыков клипа в режиме тримминга. Скорость клипа.

5. Переходы. Создание переходов. Типы переходов.

6. Прозрачные наложения. Маски.

7. Клипы с титрами. Вставка титров в фильм.

8. Экспорт и импорт видео-файлов. Экспорт кадра. Форматы файлов. Экспорт на DVD. Экспорт на цифровое устройство.

Практическая работа 4. Основные понятия звука

Основные вопросы:

1. Два вида звука: цифровой звук и MIDI-звук.

2. Использование звука, стандарты звуковых карт, синтезированные карты с частотной модуляцией, карты волновых таблиц, файлы и устройства MIDI, методы съема и воспроизводства звука, редактирование звука, размер звуковых файлов.

Практическая работа 5. Обработка аудио в Sound Forge

Основные вопросы:

1. Многоканальная запись. Стереофония. Динамический диапазон и уровни. Аналоговый и цифровой сигналы.

2. Копирование, удаление, перемещение звуковых фрагментов. Реверс звука. Редактирование стереофайлов. Звуковые процессы. Слияние звуковых форм. Инверсия.

3. Амплитудные преобразования. Смещение по постоянному току.

4. Нормализация. Расширение панорамы. Частотная коррекция. Фильтры и их характеристики.

5. Звуковые эффекты. Задержка сигналов. Модуляция и фазовые сдвиги.

6. Изменение высоты и времени звучания. Автоматическое изменение панорамы

Практическая работа 6. Организация сетей для передачи мультимедиа - данных. Протоколы передачи данных. Оптимальные характеристики клиент-серверных платформ. Организация видеоконференций. Использование сетей ИНТЕРНЕТ

Основные вопросы:

1. Потоковое видео
2. Классификация видов мультимедийного сигнала
3. Методы передачи информации в компьютерных сетях
4. Передача мультимедийного трафика

4. Оценочные средства промежуточной аттестации для оценивания уровня формирования компетенций, соотнесенного с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

По компоненте компетенций «Знать»

Перечислите основные области применения компьютерных технологий в рекламной деятельности (от исследований до оценки эффективности).

Дайте определение и охарактеризуйте виды и функции информации в рекламе.

Что такое архитектура баз данных и какова ее роль в рекламных исследованиях?

Перечислите и раскройте основные средства композиции в рекламном дизайне (компоновка, цвет, шрифт, текстура и т.д.).

Назовите основные виды дизайнерского программного обеспечения и их назначение.

Опишите интерфейс и основные элементы рабочего окна Macromedia Flash (сцены, слои, палитра инструментов, временная шкала).

В чем разница между анимацией движения (Motion Tween) и анимацией формы (Shape Tween)?

Каково назначение направляющих слоев (Guide Layers) и масок (Masks) при создании анимации?

Что такое ActionScript и какова его роль в создании интерактивных Flash-проектов?

Опишите основные элементы интерфейса 3DS MAX.

Что такое объект-пустышка (Dummy Object) и какова его роль в создании сложной анимации?

В чем заключается суть анимации по методу ключевых кадров (Keyframe Animation) и режима SetKey?

Дайте определение цифрового видео. Охарактеризуйте его основные параметры: разрешение, глубина пикселя, частота кадров, компрессия.

В чем отличие линейного монтажа от нелинейного?

Перечислите и охарактеризуйте основные виды и методы монтажа (метрический, ритмический, тональный, параллельный, ассоциативный).

Каковы основные принципы композиции кадра в видеосъемке (правило "золотого сечения", равновесие, перспектива)?

Назовите основные форматы и жанры рекламных видеороликов.

Опишите структуру проекта в Adobe Premiere Pro (окна Timeline, Project, Monitor).

Что такое оцифровка видео и какие виды оцифровки вам известны?

Какие типы переходов (Transitions) и прозрачных наложений (Opacity Masks) используются при монтаже?

Как осуществляется работа со звуковыми дорожками и титрами в Adobe Premiere Pro?

Каково основное назначение программы ParticleIllusion в процессе видеомонтажа?

Какие типы визуальных эффектов можно создавать с ее помощью?

Охарактеризуйте основные параметры цифрового звука: частота дискретизации, глубина кодировки, моно/стерео.

Что такое динамический диапазон и частотный диапазон звука?

Какие основные звуковые процессы и эффекты используются при аудиомонтаже (нормализация, эквализация, реверберация, задержка)?

По компоненте компетенций «Уметь»:

Проанализировать, как автоматизированные системы обработки данных могут быть использованы для решения конкретной рекламной задачи (например, сегментации аудитории).

Объяснить принципы баннерной рекламы в сети Интернет и основные этапы создания веб-сайта.

Проиллюстрировать влияние таких факторов, как цвет, форма и шрифт, на восприятие рекламного сообщения с точки зрения психологии.

Разработать алгоритм создания простого анимационного ролика с использованием анимации движения по направляющей.

Создать интерактивный элемент (например, кнопку) со сценарием для управления воспроизведением анимации (остановка, запуск).

Опишите последовательность действий для озвучивания Flash-фильма и его публикации для веб.

Объяснить процесс связывания объекта-пустышки с частями сложной модели для анимирования ее движения.

Описать последовательность действий для создания простого вращательного движения объекта в режиме SetKey.

Проанализировать готовый рекламный ролик с точки зрения использованных приемов монтажа и композиции кадра.

Обосновать выбор типа монтажа для достижения конкретного психологического воздействия в рекламном видео.

Сравнить системы компрессии видео и звука (например, MPEG) по их назначению и характеристикам.

Составить план монтажа короткого видеофрагмента из нескольких клипов с использованием переходов и титров.

Объяснить процесс экспорта готового видеофайла в различные форматы, включая DVD.

Продемонстрировать технику выполнения монтажного стыка в режиме тримминга (Trim Mode).

Предложить способ использования частичных эффектов (например, дождя, огня, снега) для усиления визуального воздействия рекламного ролика.

Описать последовательность действий для частотной коррекции и шумопонижения в звуковом файле.

Объяснить, как осуществляется синхронизация звуковой дорожки с видеорядом.

По компоненте компетенций «Владеть навыками»:

Базовыми навыками редактирования звукового файла: копирование, вырезание, склейка фрагментов, нормализация уровня.

Техникой применения основных звуковых эффектов для улучшения качества аудиодорожки рекламного ролика.

Навыком постановки задачи для автоматизированной системы обработки данных в рамках планирования рекламной кампании.

Терминологией компьютерного дизайна (раскадровка, компоновка, цветовой круг, типографика) для профессионального обсуждения проекта.

Навыками создания базовой векторной графики и анимации в среде Macromedia Flash.

Техникой написания простых сценариев на ActionScript для обработки событий (например, нажатие кнопки).

Методами применения встроенных эффектов и создания стандартных визуальных эффектов (падающий текст, рисующая линия).

Базовыми навыками работы с интерфейсом 3DS MAX.

Принципами создания иерархической связи между объектами для персонажной сборки.

Терминологией видеопроизводства (частота дискретизации, глубина кодировки звука, нелинейный монтаж, ритмика).

Навыками критического анализа видеорекламы с профессиональной точки зрения.

Базовыми навыками нелинейного монтажа видео в Adobe Premiere Pro (импорт материала, компоновка на таймлайне, наложение звука, простейшие эффекты).

Техникой создания и вставки статических и динамических титров.

Представлением о возможностях интеграции сторонних визуальных эффектов в основной монтажный проект.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины, в ходе промежуточной аттестации

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, разработаны на основе подхода В.П. Беспалько. Задания фонда оценочных средств представлены в трех взаимосвязанных блоках.

Первый блок – задания на уровне «знать», в которых очевиден способ решения, усвоенный студентом при изучении дисциплины. Задания этого блока выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно».

Второй блок – задания на уровне «знать» и «уметь», в которых нет явного указания на способ выполнения, и студент для их решения самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач. Результаты выполнения этого блока оцениваются с учетом частично правильно выполненных заданий.

Третий блок – задания на уровне «знать», «уметь», «владеть». Он представлен кейс-заданиями, содержание которых предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы студент мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая знания из разных дисциплин. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее, как правило, из описания реальной практической ситуации или ситуации, приближенной к практике. Выполнение студентом кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, прослеживать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения. В отличие от первых двух блоков задания третьего блока носят интегральный (summative) характер и позволяют формировать нетрадиционный способ мышления, характерный и необходимый для современного человека. Решение студентами подобного рода нестандартных практико-ориентированных заданий свидетельствует о степени влияния процесса изучения дисциплины на формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС.

Оценивание знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, осуществляется с помощью следующей модели оценки выполнения типовых заданий и практико-ориентированных задач, которая позволяет установить соответствие между результатом выполнения заданий ФОС обучающимся (студентом) и уровнем обученности по шкале оценивания (таблица 4).

Таблица 4 – Модель оценки выполнения заданий ФОС

Цифровое выражение	Словесное выражение	Описание

5	Отлично (зачтено)	всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой
4	Хорошо (зачтено)	полное знание учебного материала, успешно выполняет предусмотренные в программе практические задания, усвоил основную литературу, рекомендованную в программе, способен к самостоятельному пополнению и обновлению знаний и умений в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности
3	Удовлетвори тельно (зачтено)	знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, выполняет практические задания, предусмотренные программой, знаком с основной литературой, рекомендованной программой, но допускает погрешности в ответе и при выполнении заданий, обладая при этом необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя
2	Неудовлетво рительно (не зачтено)	пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допущение студентом принципиальных ошибок в выполнении предусмотренных программой заданий. Как правило, оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

Данная модель, являясь студентоцентрированной, позволяет сфокусировать внимание на результатах каждого отдельного студента. Предложенные показатели оценки результатов обучения позволяют сделать выводы об уровне обученности каждого отдельного студента и дать ему рекомендации для дальнейшего успешного продвижения в обучении.

Предложенный фонд оценочных средств может быть использован для оценки результатов обучения отдельного студента, а также для выборки студентов направления подготовки.