

Қазақстан Республикасының білім және ғылым министрлігі

Қарағанды мемлекеттік техникалық университеті

Бекітемін
Ғылыми кеңес төрағасы,
ҚарМТУ ректоры
Ғазалиев А.М.

«_____» _____ 2013 ж.

СТУДЕНТКЕ АРНАЛҒАН ПӘН БОЙЫНША
ОҚЫТУ БАҒДАРЛАМАСЫ
(SYLLABUS)

FB 3304 «Flash-бағдарламалау» пәні

WK 31 «Web-қосымшалар» модулі

5B060200 «Информатика» мамандығы

Ақпараттық технологиялар факультеті

«Ақпараттық технологиялар және қауіпсіздік» кафедрасы

АЛҒЫ СӨЗ

Студентке арналған пән бойынша оқыту бағдарламасын (syllabus) әзірлеген: АТҚ кафедрасының п.ғ.к., доценті Көккөз Махаббат Мейрамқызы

«Ақпараттық технологиялар және қауіпсіздік» кафедрасының отырысында талқыланған

« ____ » _____ 2013 ж. № ____ хаттама

Кафедра меңгерушісі _____ Көккөз М.М. « ____ » _____ 2013 ж.

(қолы)

Ақпараттық технологиялар факультетінің оқу-әдістемелік кеңесі мақұлдаған

« ____ » _____ 2013 ж. № ____ хаттама

Төраға _____ Мустафина Л.М. « ____ » _____ 2013 ж.

(қолы)

Оқытушы туралы мәлімет және қатынас ақпараты

Көккөз Махаббат Мейрамқызы

Ғылыми дәрежесі, лауазымы, қызметі ғ.п.к., доцент

«Ақпараттық технология және қауіпсіздік» кафедрасы ҚарМТУ-дың бас корпусында орналасқан (Бейбітшілік бульвары, 56), 429 ауд. аудитория, байланыс телефоны 56-75-98 қосымша 1054.

Пәннің еңбек көлемділігі

Семестр	Кредиттер саны	ECTS	Сабақ түрі					Жалпы сағаттар саны	Бақылау түрі
			Қатынас сабақтарының саны			СОӨЖ сағаттарының саны	Барлық сағаттар саны		
			дәріс	практикалық сабақтар	зертханалық сабақтар				
6	3	5	15	15	15	45	90	135	Курстық жоба

Пән сипаттамасы

«Flash-бағдарламалау» пәні ЖОО-ның бейіндік пәндер цикліне жатады.

Осы пәнді оқу студентке компьютерлік графикамен жұмыстың қазіргі заманғы тәсілдерін түсінуге мүмкіндік береді және практикалық жағынан студент үшін өте маңызды.

Пәннің мақсаты

«Flash-бағдарламалау» пәні компьютерде графикамен жұмыс істеуге қажетті компьютерлік графиканың негіздерін, жобалау объектісін геометриялық модельдеуді оқыту мақсатын ұстанады.

Пән міндеттері

Осы пәнді оқу нәтижесінде студенттер:

түсінік алуы керек:

- компьютерлік графика құралдары;
- қазіргі заманғы графикалық жүйелері;
- компьютерлік графика объектілерін автоматты жобалау жүйелерінде қолдану туралы;

білуі керек:

- қабылданған келісімдерді;
 - терминология;
 - сызба сызу этаптарын;
 - компьютерлік графика объектілерін құру тәсілдерін және олардың бастапқы түсініктерін;
- істей алуы керек:
- алынған білімді графикалық жұмыстарда, графикалық жұмыстардың көшірмесін алуда қолдану;

практикалық машықтануы керек:

– жұмыстың орындалуын автоматты жобалауда;

Пререквизиттер

Бұл пәнді оқу үшін келесі пәндерді игеру қажет:

1. Информатика

2. Графика түрінде векторлық редакторы

Постреквизиттер

«Flash-бағдарламалау» пәнін оқу кезінде алынған білімдер «Жүйелер мен кешендерді модельдеу» пәндерін меңгеру барысында, сонымен қатар, мамандандыру пәндерінде және дипломдық жобалауда пайдаланылады.

Пәннің тақырыптық жоспары

Тарау атауы, (тақырыптар)	Сабақ түрлері бойынша еңбек көлемділігі,сағ.				
	дәріс	практик алық	зертханалық	СӨӨЖ	СӨЖ
1 Flash интерфейсі	1			3	3
2 Flash-те сурет салу. Графикалық объектер анимациясы	1		3	3	3
3 Flash негіздері	1			3	3
4 Сурет салу және бояу құралдары	1			3	3
5 Түспен жұмыс. Объект трансформациясының анимациясы	1		3	3	3
6 Дыбыстандыру	1			3	3
7 Кабаттар	1			3	3
8 Мәтін	1			3	3
9 Нышан мен трансформалар	1			3	3
10 Анимация жасау	1		3	3	3
11 Интерактивті фильмдер жасау	1			3	3
12 Фильмдерді басып шығару	1			3	3
13 Жариялау және экспорт. Нышандарды жасау және сақтау	1		3	3	3
14 Сурет картасын жасау	1			3	3
15 Flash мүмкіндіктері.	1		3	3	3
16 Графигтік объектілердің құрылу командасы. Графигтік объектілердің түзету командасы.		5			
17 Өлшемдер, өткізулер, штрихтарды түсіру командасы. Бөлшектерді құру әдістері. Эскиз салу ережелері.		5			
18 Бөлшектер элементтерін түзету командасы.		5			
БАРЛЫҒЫ:	15	15	15	45	45

Практикалық сабақтар тізімі

1. Графиктік объектілердің құрылу командасы. Графиктік объектілердің түзету командасы.
2. Өлшемдер, өткізулер, штрихтарды түсіру командасы. Бөлшектерді құру әдістері. Эскиз салу ережелері.
3. Бөлшектер элементтерін түзету командасы.

Зертханалық сабақтар тізімі

1. Графиктік объектілер анимациясы
2. Объект трансформациясының анимациясы
3. Анимация жасау
4. Нышандарды жасау және сақтау
5. Flash мүмкіндіктері.

Курстық жоба тақырыптары

1. Flash-те видеороликтер жасау
2. Үйретуші бағдарлама жасау
3. Flash технологиясын қолданып сайт жасау
4. Күрделі жүйедегі қозғалатын объектілерді модельдеу
5. Ойын бағдарламасын жасау
6. Мультпликациялық ролик жасау
7. Жарнамалық ролик жасау
8. Виртуалды кешен жасау
9. Баннер жарнамасын өңдеу және жасау
10. Flash технологиясын қолданып демонстрациялық презентацияларды жасау

СӨЖ-ге арналған бақылау тапсырмаларының тақырыптары

1. Flash интерактивті фильмдері
2. Векторлық және растрлық графика
3. Фильм қарау және тексеру
4. Контексті менюлерді қолдану
5. Кітапхананы қолдану
6. Сурет салу және бояу құралдары
7. Контур және толтыруды түзету құралдары
8. Түстер палитрасын өзгерту
9. Flash-те графиканы орналастыру
10. Әртүрлі форматтарды импорттау
11. Растрлық суреттерді импорттау
12. QuickTime фильмдерін қолдану
13. Дыбыс импорты
14. Фильмге дыбыс қосу
15. Пернелерге дыбыс қосу

Пән бойынша берілген тапсырмаларды орындау және тапсыру кестесі

Бақылау түрі	Тапсырманың мақсаты мен мазмұны	Ұсынылатын әдебиет	Орындау ұзақтығы	Бақылау түрі	Тапсыру уақыты	Балл
1	2	3	4	5	6	7
Қатысу	Қатысуды бақылау		Семестрдің ағымында	Ағымдағы	Күн сайын	10
Зерт. жұмыс №1., №2 Графикалық объектілерді анимациялау. Объект трансформациясының анимациясы	Жүйеде жұмыс істеу дағдысына иелену; примитивтерді құратын және оңдейтін негізгі командаларды білу	[4] бет 35-53 [7] бет 6-20	3 апта	ағымдағы	5 апта	5
Зерт. жұмыс №3, №4 Жалпы анимация. Нышандарды құру және сақтау	Объекттер қасиеттерінің өзгеруі бойынша білімді тереңдету	[4] бет 93-134 [7] бет 20-34	3 апта	ағымдағы	10 апта	5
Зерт. жұмыс №5. Flash мүмкіндіктері.	Үшөлшемді ортада жұмыс істеу принциптерін білу; көлемді примитивтерді құру тәсілін, түзету командаларын және 3D-операцияларды білу	[4] бет 93-134 [7] бет 42-84	1 апта	ағымдағы	14 апта	5
Пр.жұмыс №1 Графиктік объектілердің құрылу командасы. Графиктік объектілердің түзету командасы.	Графиктік объектілердің құрылу командасы бойынша білімді тереңдету	[4] бет 138-154 [7] бет 36-40	3 апта	ағымдағы	3 апта	5
Пр.жұмыс №2 Өлшемдер, өткізулер, штрихтарды түсіру командасы. Бөлшектерді құру әдістері. Эскиз салу ережелері.	Өлшемдер, өткізулер, штрихтарды түсіру принциптерін білу	[4] бет 155-174 [7] бет 45-96	3 апта	ағымдағы	8 апта	5

Пр. жұмыс №3 Бөлшектер элементтерін түзету командасы.	Бөлшектер элементтерін түзету командасымен танысу.	[4] бет 74-85 [7] бет 84-97	3 апта	ағымдағы	12 апта	5
Модуль №1	Негізгі түсініктер мен анықталулар бойынша теориялық білімді бақылау	Барлық ұсынылатын әдебиет, дәріс конспектілері	1 сағат	аралық	7 апта	10
Модуль №2	Теориялық білімді бақылау	Барлық ұсынылатын әдебиет, дәріс конспектілері	1 сағат	аралық	14 апта	10
Курстық жоба	Оқу барысында алынған білімді тексеру	Негізгі және қосымша әдебиеттің барлық тізімі	2 сағат	қорытынды	сессия уақытында	40
Барлығы						100

Саясат және процедуралар

«Flash-бағдарламалау» пәнін оқу кезінде келесі ережелерді ұстануды сұраймын:

- 1 Сабаққа кешікпеу.
- 2 Сабақтан дәлелді себепсіз қалмау, ауырған жағдайда анықтама, ал басқа жағдайларда түсіндірме хат ұсынуды.
- 3 Сабақтың барлық түрлеріне қатысу студент міндеттерінің қатарына жатады.
- 4 Оқу процесінің күнтізбелік кестесіне сәйкес барлық бақылау түрін тапсыру.
- 5 Қатыспаған практикалық және зертханалық сабақтарды оқытушы көрсеткен уақытта өтеу.

Негізгі әдебиет тізімі

- 1 Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. Москва 2008. – 640 с.
- 2 М.Н.Петров, В.П.Молочков. Компьютерная графика. Учебник (+CD) СПб: Питер, 2007. – 736с:ил.
- 3 Полозов В. С., Буденов О.А., Ротков С. И. и др. Автоматизированное проектирование: Геометрические и графические задачи. М.: Машиностроение, 2008.
- 4 Роджерс Д., Адамс Дж. Пер. с англ. Под. ред. Ю. И. Топчиева. Математические основы машинной графики. М.: Машиностроение, 2009.
- 5 Уокер В.С., Гурд Дж. Р., Дроник Е.А. Под ред. Е. И. Артамонова. Интерактивная машинная графика. Пер. с англ. М.: Машиностроение, 2007.
- 6 Майкл Гурвиц, Лора Мак-Кейб. Использование Macromedia Flash MX. Специальное издание.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом "Вильямс", 2007. — 704 с.: ил. — Парал. тит. англ.
- 7 Дронов В. А. Macromedia Flash MX. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 848 с: ил.

Қосымша әдебиет тізімі

- 8 Принс М.Д. Пер. с англ. Под ред. Ю.Л. Зимана. Машинная графика и автоматизация проектирования. М.: Сов. радио, 2005.

**СТУДЕНТКЕ АРНАЛҒАН ПӘН БОЙЫНША
ОҚЫТУ БАҒДАРЛАМАСЫ
(SYLLABUS)**

FB 3304 «Flash-бағдарламалау» пәні

WK 31 «Web-қосымшалар» модулі

31.03.2004 ж. № 50 мемл. бас. лиц.

Баспаға _____ 2015 ж. қол қойылды. Пішіні 90x60/16. Таралымы _____ дана

Көлемі ____ оқу бас. п. № _____ тапсырыс Бағасы келісілген