

MODÜL BİLGİ SAYFASI

ALAN : BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR
KODU :
SÜRE : 40/24
ÖN KOŞUL :
AÇIKLAMA : Kursiyer konuları derste uygulamalı olarak yapacaktır.

ÖĞRETİM YÖNTEM

VE TEKNİKLERİ : Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim yöntem ve teknikleri uygulanabilir

GENEL AMAÇ : Öğrenci/kursiyer, gerekli ortam sağlandığında, Adobe Flash programı ile kodlama yaparak gelişmiş animasyonlar uygulayabilecektir.

AMAÇLAR :

Öğrenci/Kursiyer,

1. Matematiksel işlemleri gerçekleştirebilecektir.
2. Metinlerle çalışabilecektir.
3. Dizilerle çalışabilecektir.
4. Grafik ve animasyon işlemlerini gerçekleştirebilecektir.
5. Çoklu ortam işlemlerini gerçekleştirebilecektir.
6. Etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlayabilecektir.

İÇERİK :

A. MATEMATİK İŞLEMLERİ

1. Matematik sınıfları
2. Math sınıfının sabitleri
3. Matematik sınıfının metotları

B. METİNLER

1. Metin alanları
2. Metin alanları oluşturma ve sahneye ekleme
3. Metin alanlarını biçimlendirme
4. Html metinleri görüntüleme
5. Harici metinleri görüntüleme

C. DİZİLER

1. Dizi
2. Dizi tanımlama
3. Diziler üzerinde işlemler

D. KODLAMA İLE GRAFİK OLUŞTURMA

1. Düz çizgiler çizme
2. Çizgilerle şekiller oluşturma
3. Şeklin başlangıç noktasını değiştirme
4. Eğik çizgiler çizme
5. Birden fazla şekil oluşturma
6. Hazır geometrik şekiller oluşturma
7. Filtreler

E. ÇOKLU ORTAM İŞLEMLERİ

1. Harici resimleri ve animasyonları yükleme
2. Harici sesleri yükleme
3. Ön yükleme (PreLoading) oluşturma
4. Sesleri kontrol etme
5. Video dosyalarını yükleme
6. Video oynatımını kontrol etme

F. GELİŞMİŞ ETKİLEŞİM

1. Sürükle-bırak
2. Çarpışmalar
3. Nesnelere sahne üzerinde rastgele yerleştirme
4. Nesnelere sahne üzerinde düzenli yerleştirme

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME :

Kursiyer, aşağıdaki performans ölçütlerini yerine getirecektir.

A. MATEMATİK İŞLEMLERİ

1. Matematik sınıfları kullanır.
2. Math sınıfının sabitlerini kullanır.
3. Matematik sınıfının metotlarını kullanır.

B. METİNLER

1. Metin alanları oluşturur ve sahneye ekler.
2. Metin alanlarını biçimlendirir.
3. Html metinleri görüntüler.
4. Harici metinleri görüntüler.

C. DİZİLER.

1. Dizi tanımlar
2. Diziler üzerinde işlemler yapar.

D. KODLAMA İLE GRAFİK OLUŞTURMA

1. Düz çizgiler çizer
2. Çizgilerle şekiller oluşturur
3. Şeklin başlangıç noktasını değiştirir
4. Eğik çizgiler çizer
5. Birden fazla şekil oluşturur
6. Hazır geometrik şekiller oluşturur
7. Filtreler yapar

E. ÇOKLU ORTAM İŞLEMLERİ

1. Harici resimleri ve animasyonları yükler
2. Harici sesleri yükler
3. Ön yükleme (PreLoading) oluşturur
4. Sesleri kontrol eder
5. Video dosyalarını yükler
6. Video oynatımını kontrol eder

F. GELİŞMİŞ ETKİLEŞİM

1. Sürükle-bırak yöntemini kullanır
2. Çarpışmalar yapar
3. Nesnelere sahne üzerinde rastgele yerleştirir
4. Nesnelere sahne üzerinde düzenli yerleştirir