

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,
ДИЗАЙНА И СФЕРЫ УСЛУГ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.11 ADOBE:ALTER EFFECTS (АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА)

по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты
(направленность подготовки Эстетическая косметология)

Тюмень 2023

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 43.02.17 Технология индустрии красоты (направленность подготовки Эстетическая косметология) утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 26.08.2022., № 775, и ПООП, зарегистрированной в федеральном реестре примерных образовательных программ СПО Министерства образования и науки Российской Федерации ФГБОУ ДПО ИРПО № П-40 от 08.02.2023г.

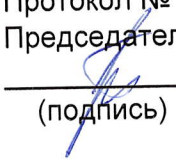
Разработчик: Т.Н. Новикова, преподаватель первой квалификационной категории

ОДОБРЕНО

На заседании ПЦК ИКиМ

Протокол № 10А от 30.05.2023

Председатель ПЦК

 С.С.Пискулина

(подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения рабочей программы:

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11. Adobe: After Effects (анимационная графика) является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальностям: 43.02.16 Туризм и гостеприимство; 43.02.17 Технологии индустрии красоты; 38.02.04 Коммерция (по отраслям); 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

Умения	Знания
<i>У-1 владеть основами создания композиции кадра; У-2 выполнять монтаж эскизов; У-3 создавать и моделировать объекты графической анимации; У-4 применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых анимационных изображений; У-5 настраивать параметры визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса; У-6 подбирать звук и музыку; У-7 создавать анимационных персонажей.</i>	<i>З-1 организация работ в соответствии с требованиями техники безопасности; З-2 исторические корни анимации З-3 охват и характеристики индустрии, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями; З-4 основы компьютерной графики; З-5 основы композиции и дизайна; З-6 основы художественного конструирования и технического моделирования; З-7 основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных; З-8 терминология в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; З-9 технология компьютерной анимации.</i>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	36
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	36
в том числе:	
теоретическое обучение	10
лабораторные занятия	-
практические занятия	26
курсовая работа (проект)	-
самостоятельная работа (индивидуальный проект)	-
Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет/дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды знаний, умений формированию которых способствуют элементы программы
1	2	3	4
Раздел 1. Интерфейс и простейшая анимация		10	
Тема 1.1. Введение. Знакомство с интерфейсом программы	Содержание учебного материала	2	3-1, 3-2, 3-3
	1. Понятие анимации		
	2. Экскурс в историю		
	3. Знакомство с интерфейсом		
	Практические занятия:	2	
	1. Практическое занятие № 1. Создание и настройка проекта. Импорт файлов. Создание композиции	2	
Тема 1.2. Работа со слоями и эффектами	Содержание учебного материала	2	У-1, У-2, У-4, 3-4, 3-5
	1. Особенности типов слоев и редактирование отображения слоев		
	2. Режимы наложения слоев		
	3. Редактирование слоёв на Timeline		
	4. Анимационный путь		
	5. Окно «Effects»		
	6. Работа со временем		
	Практические занятия:	4	
	1. Практическое занятие № 2. Создание простейшей анимации	2	
	2. Практическое занятие № 3. Применение эффектов к слою	2	
Раздел 2. Анимация текста		10	У-4, У-5, 3-9
Тема 2.1. Работа с анимацией текста	Содержание учебного материала	2	
	1. Основы типографики		
	2. Текстовые слои		
	3. Инструменты для изменения текста		
	4. Анимации текста		
	5. Использование трехмерных эффектов		
	Практические занятия:	8	

	1.	Практическое занятие № 4. Создание анимации текста с ключевыми кадрами масштаба	2	
	2.	Практическое занятие № 5. Создание анимации текста с использованием заготовки анимации пути	2	
	3.	Практическое занятие № 6. Создание анимации текста: изменение прозрачности, позиционирования и размытости текста	2	
	4.	Практическое занятие № 7. Создание трехмерного текста	2	
Раздел 3. Моделирование и создание анимации объектов и персонажей			16	У-6, 3-6, 3-8
Тема 3.1. Работа со слоями фигур. Создание сложной анимации	Содержание учебного материала		2	
	1.	Добавление слоя фигур		
	2.	Позиционирование слоев с помощью привязки		
	3.	Наложение фигур и фона		
	4.	Анимация сцены с использованием парентинга		
	5.	Настройка точки привязки		
	6.	Маскирование видео с использованием векторных фигур		
	7.	Создание ключевых кадров на траектории движения		
	8.	Анимация дополнительных элементов		
	Практические занятия:		10	
	1.	Практическое занятие № 8. Создание анимации пользовательских фигур	2	
	2.	Практическое занятие № 9. Добавление видео- и аудиослоёв	2	
	3.	Практическое занятие № 10. Создание сложной анимации	2	
	4.	Практическое занятие № 11. Создание анимированного слайд-шоу	2	
	5.	Практическое занятие № 12. Работа с масками	2	
Тема 3.2. Персонажная анимация	Содержание учебного материала		2	У-7, 3-9
	1.	Инструменты группы Puppet		
	2.	Определение областей наложения		
	3.	Анимация положений булавок		
	4.	Запись анимации		
	Практические занятия:		2	
	1.	Практическое занятие № 13. Создание анимации персонажа	2	
Промежуточная аттестация (зачет)				

Итого	36	
-------	----	--

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации рабочей программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Информационных технологий в профессиональной деятельности», оснащенный оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся с компьютерами, имеющими подключение к сети Интернет и установленной программой Adobe AfterEffects;
- рабочее место преподавателя с компьютером, имеющим подключение к сети Интернет установленной программой Adobe AfterEffects;
- локальная компьютерная сеть;
- лицензионное системное и прикладное программное обеспечение;
- проектное оборудование;
- доска магнитно-меловая;
- доска интерактивная.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации элективного курса библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1 Основная литература:

1. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн [Электронный ресурс]: учеб. для СПО/В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – 9-е изд., стер. – Москва: Академия, 2019. – 208 с.- URL: www.academia-moscow.ru

3.2.2. Дополнительная литература:

2. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. для СПО/ М.Е. Ёлочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева. – 2-е изд., стер. - Москва: «Академия», 2019. - 160 с. - URL: www.academia-moscow.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
Знания: 3-1 организация работ в соответствии с требованиями техники безопасности; 3-2 исторические корни анимации 3-3 охват и характеристики индустрии, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями; 3-4 основы компьютерной графики; 3-5 основы композиции и дизайна; 3-6 основы художественного конструирования и технического моделирования; 3-7 основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных; 3-8 терминология в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; 3-9 технология компьютерной анимации.	- полнота ответов, точность формулировок, не менее 75% правильных ответов. - актуальность темы, адекватность результатов поставленным целям, полнота ответов, точность формулировок, адекватность применения терминологии.	Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. Промежуточная аттестация: выполнение заданий на зачете.
Умения: У-1 владеть основами создания композиции кадра; У-2 выполнять монтаж эскизов; У-3 создавать и моделировать объекты графической анимации; У-4 применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых анимационных изображений; У-5 настраивать параметры визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса; У-6 подбирать звук и музыку; У-7 создавать анимационных персонажей.	- правильность, полнота выполнения заданий, точность формулировок, точность расчетов, соответствие требованиям безопасности; - адекватность, оптимальность выбора способов действий, методов, последовательностей действий; - точность оценки, самооценки выполнения; - соответствие требованиям инструкций, регламентов; - рациональность действий.	Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. Промежуточная аттестация: выполнение заданий на зачете.