

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**


ЕН.03 ADOBE:AFTER EFFECTS (АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА)

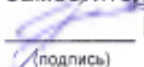
по специальности 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества
потребительских товаров

Тюмень 2021

Рабочая программа учебной дисциплины Adobe:After Effects
(анимационная графика) разработана в соответствии с учебным планом (с
целью реализации ИОТ).

Разработчик: Ю.В. Алеева, преподаватель

Одобрено
на заседании ПЦК ЭУиК
Протокол № 11 от 11 июня 2021 г.
Председатель ПЦК
 Л.А. Перцева
(подпись)

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
 Н.В. Бочанова
(подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА

1.1. Область применения программы

Рабочая программа элективного курса «Adobe AfterEffects (анимационная графика)» является вариативной частью основной образовательной программы в рамках индивидуализации профессионального образования по специальности 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">– создавать композицию кадра (У-1)– выполнять монтаж эскизов (У-2)– создавать и моделировать объекты графической анимации (У-3)– применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых анимационных изображений (У-4)– настраивать параметры визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса (У-5)– подбирать звук и музыку (У-6)– создавать анимационных персонажей (У-7)	<ul style="list-style-type: none">– организация работ в соответствии с требованиями техники безопасности (З-1)– исторические корни анимации (З-2)– охват и характеристики индустрии, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями (З-3)– основы компьютерной графики (З-4)– основы композиции и дизайна (З-5)– основы художественного конструирования и технического моделирования (З-6)– основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных (З-7)– терминологию в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино (З-8)– технологию компьютерной анимации (З-9)

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 дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды знаний, умений, навыков формирования которых способствует элемент 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	
	Практическое занятие № 1. Создание и настройка проекта. Импорт файлов. Создание композиции		
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	
	Практическое занятие № 2. Создание простейшей анимации	2	
	Практическое занятие № 3. Применение эффектов к слою	2	
Раздел 2. Анимация текста		8	
Тема 2.1 Работа с анимацией текста	Содержание учебного материала	2	У-4, У-5, 3-9
	1 Основы типографики		
	2 Текстовые слои		
	3 Инструменты для изменения текста		
	4 Анимация текста		
	5 Использование трехмерных эффектов		
	Практические занятия	8	
	Практическое занятие № 4. Создание анимации текста с ключевыми кадрами	2	

	масштаба		
	Практическое занятие № 5. Создание анимации текста с использованием заготовки анимации пути	2	
	Практическое занятие № 6. Создание анимации текста: изменение прозрачности, позиционирования и размытости текста	2	
	Практическое занятие № 7. Создание трехмерного текста	2	
Раздел 3. Моделирование и создание анимации объектов и персонажей		16	
Тема 3.1 Работа со слоями фигур. Создание сложной анимации	Содержание учебного материала	2	У-6, 3-6, 3-8
	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	
	Практическое занятие № 8. Создание анимации пользовательских фигур	2	
	Практическое занятие № 9. Добавление видео- и аудиослоёв	2	
	Практическое занятие № 10. Создание сложной анимации	2	
	Практическое занятие № 11. Создание анимированного слайд-шоу	2	
	Практическое занятие № 12. Работа с масками	2	
Тема 3.3 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	
	Практическое занятие № 13. Создание анимации персонажа		
Всего:		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: – организация работ в соответствии с требованиями техники безопасности; – исторические корни анимации; – охват и характеристики индустрии, а также способы ее взаимодействия с другими профессиональными областями; – основы компьютерной графики; – основы композиции и дизайна; – основы художественного конструирования и технического моделирования; – основы компьютерной обработки, редактирование и хранение медиаданных; – терминологию в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; технологию 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 дифференцированном зачете.
Умения: – создавать композицию кадра; – выполнять монтаж эскизов; – создавать и моделировать объекты графической анимации; – применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых анимационных изображений; – настраивать параметры визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса; – подбирать звук и музыку; – 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 дифференцированном зачете.