|  |
| --- |
|  |
|  |
| **2023 — 2024学年第二学期** |
| **影视后期特效 教学计划** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **教 学 部 经济贸易** |
| **专 业 计算机**  **班 级 22计4 .** |
| **任课教师 李昊宇 .** |
|  |
|  |
|  |
| **2024年 2 月 25 日** |
|  |
| 1. **教学目标：**(目的要求、质量标准) 2. 知识与技能： 3. 认识AE工作软件和工作界面； 4. 会使用软件中的相关工具； 5. 掌握具体项目的合成方法。 6. 过程与方法： 7. 充分利用多媒体机房，能够在上机操作中与课本知识联系起来；   提高理论联系实践的学习方法。 |
| 1. **学情分析**：   本课程面向的是中职高二的学生，他们在adobe公司开发的软件中有着PS和PR的基础所以在进行AE软件的界面了解的过程当中会存在着很大优势，可以让学生们更快的去适应软件界面和软件功能给学生们介绍的过程当中要着重的去分析AE与PR的区别。AE虽然整体难度不高，但是一些学生基础教弱，做案例时并不顺利，需要老师的引导和学生小组的帮助。 |
| 1. **教材分析：**   本书依据教育部《中等职业学校数字媒体技术应用专业教学标准》，并参考数字媒体技术相关行业规范，在第2版的基础上修订而成。  本教材采用了以实践为重点的排列方式，全书通过23个实践项目，六大部分进行教学内容的贯穿，让学生在实践中学习，在实践中进步。 |
| 1. **教学重点难点：**   教学重点：   1. 使用关键帧制作动画 2. 三维图层的合成以及三维灯光的使用 3. 使用跟踪技术、稳定技术、Mocha AE技术和3D摄像机跟踪技术   教学难点：   1. 使用蒙版动画、路径描边动画和路径文字动画进行制作 2. 抠像技术与roto的配合使用 3. 利用摄像机实现动画在三维立体空间上的特效建设 |
| 1. **教学方法及采取措施：** 2. 讲授法：使用讲授法对知识进行最基础的传授。保证课本上的重要知识点直接、快速、精炼的让学生掌握，为学生在实践中能更游刃有余的应用AE基本技能打好坚实的理论基础。 3. 案例教学法：在教师的指导下，学生在上机进行课本经典案例操作时才更有针对性，做出自己的判断和评价。拓宽学生的思维空间，又能大大增加学生的学习兴趣，提高学生实际操作能力。   3、演示法：用黑板、一体机并用的教具给学生演示，并且演示的时候不局限于课本上的素材，可以搜集班级的同学照片作为讲课素材，能够提高学生的学习兴趣，减少学生上课睡觉现象，还能使课堂氛围活跃起来 |

|  |
| --- |
| **附：学 期 授 课 计 划 表** |

**学 期 授 课 计 划 表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **周次** | **时间** | **授课章节及内容提要** | **重点和难点** | **课时** | **备注** |
| **1** | **2.26--3.03** | 初始设置和制作流程  简单关键帧动画-----赛车 | 制作流程  简单关键帧动画 | 6 |  |
| **2** | **3.04--3.10** | 简单关键帧动画------美食杂志  复杂关键帧动画 | 复杂关键帧 | 6 |  |
| **3** | **3.11--3.17** | 三维图层的合成  摄像机动画------遨游太空 | 三维图层的合成  摄像机动画 | 6 |  |
| **4** | **3.18--3.24** | 摄像机动画------随乐而动  三维灯光的使用 | 三维灯光的使用 | 6 |  |
| **5** | **3.25--3.31** | 路径文字动画  预置文字动画----咏柳 | 路径文字动画  预置文字动画 | 6 |  |
| **6** | **4.01--4.07** | 预置文字动画----我的工匠梦 | 预置文字动画 | 3 |  |
| **7** | **4.08--4.14** | 文字高级动画  立体文字动画 | 文字高级动画  立体文字动画 | 6 |  |
| **8** | **4.15--4.21** | 蒙版动画-----人物渐现  蒙版动画-----窗外风景 | 蒙版动画 | 6 |  |
| **9** | **4.22--4.28** | 路径描边动画  抠像技术 | 路径描边动画  抠像技术 | 6 |  |
| **10** | **4.29--5.5** | 调色技术集锦----建筑调色 | 调色技术 | 3 |  |
| **11** | **5.06—5.12** | 调色技术集锦----水墨荷花  碎片特效应用 | 碎片特效 | 6 |  |
| **12** | **5.13--5.19** | 跟踪技术应用 | 跟踪技术 | 6 |  |
| **13** | **5.20--5.26** | 稳定技术应用 | 稳定技术 | 6 |  |
| **14** | **5.27--6.02** | Mocha AE技术应用 | Mocha AE技术 | 6 |  |
| **15** | **6.03--6.09** | 3D摄像机跟踪技术应用 | 3D摄像机跟踪技术 | 6 |  |
| **16** | **6.10--6.16** | 跟踪与抠像技术的配合 | 跟踪与抠像技术的配合 | 6 |  |
| **17** | **6.17--6.23** | 影视特技合成场景 | 影视特技合成场景 | 6 |  |
| **18** | **6.24--6.30** | 片头 | 片头 | 6 |  |
| **19** | **7.01-7.07** | **期末复习** | | | |
| **20** | **7.08-7.12** | **期末考试** | | | |