|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | |  | |
|  |
|  |
| **2023 — 2024学年第二学期** |
| **影视后期特效 教学计划** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **经济贸易 教学部** |
| **专业 22计算机 班级 1、2班 .** |
| **任课教师 董莉莉 .** |
|  |
|  |
|  |
| **2024年02月27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； 8. 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。 |
| 1. **教材分析：**   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：**   重点：影视特效的含义、分类与作用  难点：视频基础概念：帧、帧率、时间码、景别和镜头。 |
| 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--3.1 | 项目一 海底世界、搞笑动物  项目二 简单关键帧动画制作 | 重点：掌握关键帧动画设置方法  难点：掌握路径自动调整方向的方法 | 6 |  |
| **2** | 3.4--3.8 | 项目三 复杂关键帧动画制作 | 重点：改变素材轴心点的方法  难点制作复杂关键帧动画 | 6 |  |
| **3** | 3.11--3.15 | 项目四 三维图层合成  项目五 摄像机动画 | 重点：三维图层的属性设置  难点：空物体的使用方法 | 6 |  |
| **4** | 3.18--3.22 | 项目五 摄像机动画  项目六 三维灯光使用 | 重点：添加摄像机的方法  难点：利用摄像机关键帧 | 6 |  |
| **5** | 3.25--3.29 | 项目七 路径文字动画  项目八 预制文字动画 | 重点：文字工具使用方法  难点：利用路径文字制作不同的动画效果 | 6 |  |
| **6** | 4.1--4.5 | 项目九 文字高级动画  项目十 立体文字动画 | 重点：动画制作工具  难点：立体文字动画 | 6 |  |
| **7** | 4.8--4.12 | 项目十一 蒙版动画  项目十二 路径描边动画 | 重点：蒙版路径  难点：描边特效 | 6 |  |
| **8** | 4.15--4.19 | 项目十三 抠像技术  项目十四 调色技术集锦 | 重点：抠像技术  难点：调色工具 | 6 |  |
| **9** | 4.22--4.26 | 项目十五 碎片特效应用 | 重点：碎片特效使用方法  难点：制作爆炸效果 | 6 |  |
| **10** | 4.29--5.3 | 项目十六 跟踪技术应用  项目十七 稳定技术应用 | 重点：跟踪技术  难点：稳定技术 | 6 |  |
| **11** | 5.6--5.10 | 项目十八 mocha AE技术应用 | 重点：mocha AE的使用方法  难点：运动跟踪特技制作 | 6 |  |
| **12** | 5.13--5.17 | 项目十九 3D摄像机跟踪技术应用 | 重点：跟踪摄像机使用方法  难点：在场景中添加标示文字 | 6 |  |
| **13** | 5.20--5.24 | 项目二十 跟踪与抠像技术的配合 | 重点：跟踪技术和键控技术  难点：完成影视特效制作 | 6 |  |
| **14** | 5.27--5.31 | 项目二十一 城市之夜 | 重点：镜头光晕、单元格图案等技术  难点：特效合成技术 | 6 |  |
| **15** | 6.3--6.7 | 项目二十一 城市之夜 | 重点：镜头光晕、单元格图案等技术  难点：特效合成技术 | 6 |  |
| **16** | 6.10--6.14 | 项目二十二 天气多变的夏季夜晚 | 重点：高级闪电、下雨等合成技术  难点：特效合成技术 | 6 |  |
| **17** | 6.17--6.21 | 项目二十二 天气多变的夏季夜晚 | 重点：高级闪电、下雨等合成技术  难点：特效合成技术 | 6 |  |
| **18** | 6.24--6.28 | 片头 《网络空间话安全》 | 重点：曲线、分型杂色等技术  难点：片头金属立体字的制作 | 6 |  |
| **19** | 7.1--7.5 | 期末复习 |  | 6 |  |
| **20** | 7.8--7.12 | 复习考试 | |  |  |