

## 数字媒体作品集成

### Digital Media Works Integration

#### 一、基本信息

课程代码：【2059053】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体技术】

课程性质：【实践教学必修课】

开课院系：【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材：无

先修课程：【视觉构成原理 2050138（3）】

并修课程：【多媒体技术 2050036（4）】【视听语言 2050560（3）】

#### 二、课程简介

本课程是专业的集中实践课程，在学习了图形图像、二维动画、音视频等理论和相关处理软件的基础上，遵循数字媒体作品的基本流程：需求分析、脚本制作、素材采集加工、集成、调试以及发布，借助于相关的软硬件技术，完成数字媒体作品的制作并发布。通过该课程的学习，锻炼实践能力、综合应用所学的专业知识制作数字媒体作品的能力、团队解决问题的能力，为后续的专业课程、毕业设计等打下基础。

#### 三、选课建议

本课程是适用于数字媒体技术专业的集中实践课，建议在第三学期开设。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
L011:能领会用户诉求、目标任务，正确表达自己的观点，具有专业文档的撰写能力。	☺
L021:能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	☺
L031:工程素养：掌握数学、自然科学知识，具有工程意识，能结合计算机、数字媒体技术相关专业解决复杂工程问题。	
L032:软件开发：掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术，具备建设可运行于多种终端网站的能力。	
L033:系统运维：系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识，具备保障系统运行与维护基本技能。	
L034:素材采集与处理：掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术，具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	☺

L035: 三维设计与制作: 熟悉并了解三维设计与制作全部流程, 掌握物体构造原理以及三维空间运动规律, 运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作, 具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
L036: 虚拟现实设计与制作: 熟悉虚拟现实基本原理, 掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台, 具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
L041: 遵守纪律、守信守责; 具有耐挫折、抗压力的能力。	
L051: 能与团队保持良好关系, 积极参与其中, 保持对信息技术发展的好奇心和探索精神, 能够创新性解决问题。	80
L061: 能发掘信息的价值, 综合运用相关专业知识和技能, 解决实际问题。	
L071: 愿意服务他人、服务企业、服务社会; 为人热忱, 富于爱心, 懂得感恩。	
L081: 具有基本外语表达沟通能力, 积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

## 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	L011	2. 归纳总结作品制作及资料整理, 撰写专业文档, 并有效表达	实验报告撰写	实验报告 设计方案
2	L021	2. 能搜集、获取达到目标所需要的学习资源	上机操作(网络)	阶段作品
3	L034	2. 掌握不同媒体的素材采集方式, 能够根据设计与开发的需求, 选用资源和工具完成素材的采集。	手绘、网络素材采集, 上机操作	阶段作品
		3. 熟悉不同媒体素材的特点, 掌握素材的处理工具, 能够完成素材的制作和整合工作。	上机操作	
4	L051	1. 在集体活动中能主动担任自己的角色, 与其他成员密切合作, 共同完成任务。	上机操作	综合作品

## 六、课程内容

本课程主要通过所学的图形、二维动画、视频等理论知识及相应处理软件的使用, 基于主题, 实现数字媒体作品的采集、处理、制作和合成、发布, 使得学生熟悉基于项目的数字媒体作品制作流程, 掌握相关素材的处理、作品设计与制作的软件(平台)的使用, 旨在使学生通过本课程的学习与实践, 对数字媒体作品合成有一个全面的技术掌握, 提高学生分析问题和解决问题的能力, 为培养学生互相学习, 取长补短, 协同工作的能力打下坚实的基础。主要包含以下几块内容。

### 内容一: 方案设计 实践课时: 2 学时

本部分的主要内容是根据课程的内容要求, 完成小组的划分、作品主题的确定, 完成初步的作品设计方案。

### 内容二: 素材采集 实践课时: 2 学时

本部分的主要内容是根据主题和初步方案, 通过网络、手绘、实地等方式完成素材的采集、处理和初步的编辑工作, 理解素材的采集过程及技巧, 掌握素材的处理方法、保存等。

### 内容三：作品制作 实践课时：24 学时

本部分的主要内容是基于素材，完成作品的元素设计、制作和发布，继而完成作品的整合。理解基于项目式的作品集成过程，学会作品元素的使用方法，掌握基于相关软件的作品集成方法。

### 内容四：作品输出 实践课时：4 学时

本部分的主要内容是作品的输出、测试及发布，掌握作品的测试、发布方法和技巧。

## 七、实践环节各阶段名称及基本要求

序号	各阶段名称	主要内容	课时数	备注
1	作品设计方案	自选主题，完成作品设计，并学会相应文档的编写。	2	PC 机、数码照相机、移动终端；Adobe Ps、Adobe Illustrator、Adobe Premiere Pro、Adobe Media Encoder、Adobe animate 或 adobe flash、唤境引擎等
2	作品素材采集与编辑	根据主题及小组分工，学会各种素材的采集，对素材进行再加工，符合自己的作品要求。	2	
3	作品制作与集成	根据处理完成的素材，学会使用各类软件，设计与制作作品元素，继而完成作品的制作与集成。	24	
4	作品输出与测试	完成作品的输出与测试，进而发布作品，完成作品设计报告的撰写。	4	

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	平时成绩 (考勤及课堂表现等)	20%
X2	阶段作品 (含素材图)	20%
X3	课程设计报告 (含设计文档)	20%
X4	综合作品汇报及答辩	40%

撰写人：许东霞

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2022.9.30