

## 数字媒体制作软件

### 【Digital media production software】

#### 一、基本信息

课程代码：【1055001】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体专业】

课程性质：【系级专业课】

开课院系：【信息技术学院-数字媒体技术】

使用教材：

教材：【《中文版 Illustrator2021 完全自学教程》李金明 李金蓉编著 人民邮电出版社  
2021 年 8 月第一版】

课程网站网址：云班课班号 5881417

先修课程：【无】

#### 二、课程简介

数字媒体制作软件课程以教授 Adobe Illustrator 软件为课程主要内容。讲解软件的基本操作，演示图形图像编辑的方法，介绍关于矢量图形软件的基本知识（例如色彩、构图、透视比例等）。

本课程将采取案例实操的教学方法进行，介绍 Illustrator 软件的操作界面，讲解常用的画笔、路径查找器、曲率及蒙版等工具的使用方法。每节课程都结合实际案例进行操作演示，给同学们增加实际训练的机会。

学习这门课程可以使同学们掌握现代化的设计工具使用技巧，进行各种公益或商业广告的设计、商业包装设计、网页设计及插画等，用途较为广泛。掌握 Illustrator 软件技巧后可更好的适应现代社会要求，能够顺利的走上社会，并为以后独立的设计打下坚实的基础。

可以让同学们提高审美能力，增加软件操作技巧，赋予同学们善于发现美的眼睛。

#### 三、选课建议

具备一定审美能力，有软件操作基础。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO11：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。	
LO21：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。	
LO31：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知识解决复杂工程问题	●
LO32：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。	

LO33: 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。	
LO34: 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。	
LO35: 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。	
LO36: 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。	
LO41: 遵守纪律、守信守责; 具有耐挫折、抗压力的能力。	
LO51: 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的好奇心和探索精神, 能够创新性解决问题。	
LO61: 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。	
LO71: 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。	●
LO81: 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	L0311	1. 熟知 Illustrator 界面的组成。	讲授与实操	课堂提问
		2. 熟练使用工具箱内所有。	实操演示	课堂作业
		3. 学会对图片进行色彩调整。	实操演示	课堂作业
		4. 学会符号与图标的应用。	实操演示	课堂作业
3	L0711	1. 掌握效果、外观的操作方法。	实操演示	课堂作业
		2. 掌握 3D 与透视图的操作方法。	实操演示	课堂作业

## 六、课程内容

### 第一章 Illustrator 入门及绘图上色

1. 知道 AI 软件的基础知识
2. 知道 AI 的工作界面

### 3. 学会使用颜色填充工具

能力要求：理解与运用

教学难点：对各种颜色填充方式的理解与熟练使用

## 第二章 用钢笔、曲率和铅笔工具绘图

### 1. 钢笔工具组的使用

### 2. 曲率工具组的使用

### 3. 铅笔工具组的使用

能力要求：理解与运用

教学难点：钢笔工具组的使用

## 第三章 选择和排列对象、改变对象形状

### 1. 选择和排列对象的应用

### 2. 改变对象形状的使用

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 第四章 不透明度、混合模式与蒙版

### 1. 不透明度的操作

### 2. 混合模式的叠加效果使用

### 3. 蒙版功能的使用

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 第五章 效果、外观与图形样式

### 1. 效果的使用

### 2. 外观功能的使用

### 3. 图形样式的使用

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 第六章 3D 与透视图

### 1. 3D 效果的应用

### 2. 透视图功能的应用

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 第七章 画笔、图案与文字

### 1. 画笔工具的使用

### 2. 图案工具的使用

### 3. 文字工具的使用

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 第八章 综合实例

### 1. 游戏 app 界面设计

### 2. 艺术山峦字

能力要求：理解与运用

教学难点：案例实现

## 七、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	最终大作业 (结课大作业)	40%
X2	课堂作业 (单元案例完成情况)	20%
X3	课堂学习 (视频学习任务点)	20%
X4	课堂表现 (考勤)	20%

撰写人：熊帆

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2023.9