

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
L01 工程知识:具备扎实的数学、自然科学、数字媒体领域工程基础和专业知识,能够将各类知识用于解决数字媒体领域的复杂工程问题。	
L02 问题分析:能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理,对数字媒体领域复杂的工程问题进行抽象分析与识别、建模表达,并通过文献研究分析数字媒体领域复杂工程问题,以获得有效结论。	
L03 设计/开发解决方案:能够针对数字媒体技术及相关领域复杂工程问题的解决方案,设计满足特定应用需求的系统、模块或流程,并能够在设计环节中体现创新意识,考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。	
L04 研究:能够基于计算机科学原理和方法,对开发的复杂计算机软硬件系统及系统工程问题进行研究,设计合理的实验方案,能对实验数据进行分析与解释、并通过信息综合得到合理有效的结论。	
L05 使用现代工具:能够针对数字技术领域复杂工程问题,选择与使用恰当的技术,使用媒体创作、虚拟现实、资源管理等软件工具,进行设计与开发,并能够针对工程应	●

用需求，在通用工具基础上二次开发或定制。	
L06 工程与社会：能够基于计算机工程相关背景知识对工程项目进行合理分析，评价相关数字媒体领域工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。	
L07 环境和可持续发展：能够理解和评价针对数字媒体领域复杂工程问题的专业工程实践对环境、社会可持续发展的影响。	
L08 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。	
L09 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	●
L010 沟通：能够就数字媒体领域复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	
L011 项目管理：理解并掌握数字媒体领域工程管理原理与经济决策方法，并能在多学科环境中应用。	
L012 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	●

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	L053	能够针对具体的数字媒体领域复杂工程问题开发或选用满足特定需求的技术、资源和工具，对其解决方案进行预测与模拟，并分析其局限性。	课堂讲授，实践	设计方案 实验报告
2	L091	能够针对数字媒体相关领域中的问题，通过口头或书面方式与团队成员交流，并能主动与其他学科的成员共享信息、合作共事。	上机操作，小组合作	阶段作品
3	L0123	能够采取适合的方法通过自主学习发展自身能力，并表现出学习和探索的成效。	小组合作实践	综合作品 及汇报

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：1天

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：4天

本部分的主要内容是根据主题和初步方案，通过网络、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：4天

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：1天

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	天数	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。	1	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 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。	4	
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。	4	
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。	1	

八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	随堂检查、考勤	20%
X2	阶段作品	20%
X3	课程设计报告 (包含设计文档)	20%
X4	综合作品及汇报	40%

撰写人：李玮莹

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2023.9