

# 数字媒体作品集成

## Digital Media Works Compose

### 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】

课程类型:【集中实践教学课】

开课院系:【信息技术学院数字媒体系】

使用教材: 无

先修课程:【多媒体技术 2050034 (2)】、【数字合成与特效技术 2050146 (2)】、【动画原理 2050140 (3)】、【三维设计与制作 2050079 (4)】、【网页设计 2050100 (3)】

### 二. 课程简介

本课程是理论教学环节最后一门实践课程,目的是培养学生的综合能力,综合应用所学的专业知识解决较为复杂的问题的能力,联系社会需求,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,完成具有较强交互性功能的数字媒体产品。通过本课程学习,还将培养学生具备媒体作品制作能力,从而为毕业设计打下基础。

### 三. 选课建议

本课程是适用于数字媒体技术专业的专业实践课,建议在第六学期开设。

### 四. 课程基本要求

通过本课程的学习,本课程主要通过所学的图形图像、二维三维动画、网页、视频等有关知识,合成制作数字媒体作品。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,对学生毕业后就业从事数字媒体方面的工作有重要意义。通过本课程的学习,提高学生分析问题和解决问题的能力,提高学生的艺术修养,为培养学生完成简单多媒体作品的能力、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。

### 五. 课程设计内容

校企合作,与上海坦思计算机系统有限公司共同承担,通过公司实际项目,让学生参与项目,完成对数字媒体作品集成的实践。

公司项目简介如下:

基础教育教材《初中数学》6册是依照数字教材框架下的内容建设项目。教材内容通过HTML5+CSS3作为底层,上层引用flash、视频等多媒体手段作为教材文字的辅助说明。每人7

页教材的制作，以及 5-7 个动画要求。教材内容参照教材 PDF 的内容，以及教材排版规则的要求。动画参照脚本文件的要求。

该套“数字教材”以课程标准为依据，以新课程理念为导向，遵循教材编写原则：科学性、规范性、系统性、循序渐进性。实现了教材立体化、教学个性化、学习自主化、任务合作化、环境多样化。有效地解决了传统纸质教材的教学问题，提供了一种全新的教育模式。

数字教材整合了多样化的音、视频、图片等多媒体素材。动态目录翻转显示，便捷操作。阅读、教育两中精心设置了教师、学生模块。信息科技数字教材左边功能条有学习准备、核心知识、项目活动、拓展阅读、综合资源。右边功能条有我的笔记、交流分享、学习评价、教师备课。

该解决方案由班级管理、预习系统、教学系统、复习系统、测评系统、社区系统组成。

技术要求：

1. 掌握 w3c 的 HTML5 的标准。
2. 掌握 w3c 的 CSS3 的标准。
3. 掌握 flash 与 HTML5 交互。
4. 知道 JQuery 框架的应用。
5. 知道如何控制 HTML5 与视频的交互。
6. 了解 canvas 与伪 3D。

## 六. 课内实验名称及基本要求

序号	各阶段名称	主要内容	学时	备注
1	作品设计文案	自选主题，完成作品设计，并学会相应文档的编写。	4	PC 或 Mac 机；音频采集及处理设备、数码摄像机、移动终端、安装多媒体各类软件。建议 1 人/组。
2	素材采集与编辑	根据主题以及设计文档，学会各类素材的采集，对	8	
3	作品制作与集成	素材进行再加工，符合自己的作品要求。学会使用各类软件，完成	16	
4	作品输出与测试	作品制作与集成。学会作品的输出、测试与发布。	4	

## 七. 考核方式和成绩评定

本课程为考查课，不参加学校统一规定的期中期末考试，采用作品与课程设计实践报告完成情况进行评定。

总评成绩权重为：作品（40%）；平时出勤、上机与实践态度（30%）；课程设计报告（包含设计文档）（30%）

撰写：李玮莹

系主任： 矫桂娥

教学副院长：徐方勤

(2015 年 12 月制订)

(2017 年 3 月修改)

注：教学大纲一式三份，一份教师，一份存系，一份存学院。并将电子版发送到教务处存档。