**《多媒体设计》课程教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称：多媒体设计** | | | | | **课程类别（必修/选修）：** **必修** | | | | |
| **课程英文名称：Multimedia Design** | | | | | | | | | |
| **总学时/周学时/学分：54/3/3** | | | | | **其中实验学时：18** | | | | |
| **先修课程：计算机绘图设计** | | | | | | | | | |
| **授课时间：周四 1、2、3节** | | | | | **授课地点：实验楼 114** | | | | |
| **授课对象： 2017级多媒体设计系1 班** | | | | | | | | | |
| **开课院系： 粤台产业科技学院计算计科学与技术 多媒体设计系** | | | | | | | | | |
| **任课教师姓名/职称：杨美美/副教授** | | | | | | | | | |
| **联系电话：13829282747** | | | | | **Email: 3427691163@qq.com** | | | | |
| **答疑时间、地点与方式：周一 - 周四 5、6、7、8 节，实验楼208，面对面讨论。** | | | | | | | | | |
| **课程考核方式：**开卷**（ ）** 闭卷**（ ）** 课程论文**（ ）** 其它**（V）** | | | | | | | | | |
| **使用教材：**多媒体设计 出版社： 上海人民美术出版社  **教学参考资料：**Adobe官网 <http://www.adobe.com/>  东莞市规划展览馆 <http://news.timedg.com/2017-01/09/20538784.shtml> | | | | | | | | | |
| **课程简介：**  课程以完成一个数字多媒体设计为目标，学习数字多媒体制作过程中需要具备的素养与技能，多媒体的观众、类型、功能与特色，同学与课堂中设计多媒体的各种元素；接口设计、按钮角色、影像、音频、视讯、动画等元素。同学必须具有计算机绘图的基本能力，才适合选修本课程。  数字多媒体设计使用范围广大，从展览简介到个人作品展示、可以是线性影音或互动游戏，公司营销与电商网购，生活中多媒体无所不在。课程除了熟悉软件操作外，藉由作业需求同学必须学习说故事、写脚本的能力，将文字转为图像动画，注意动画美学的启承转合。  此外，教师会介绍网路上或坊间最新的多媒体制作工具，让同学在多媒体制作上多一些选择与训练。 | | | | | | | | | |
| **课程教学目标**  （一） 了解数字媒体设计的基础概念  （二） 了解数字媒体设计实务流程  （三） 了解数字媒体设计的规划与管理  （四） 强化数字媒体设计师的专业能力 | | | | | | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：**  **■核心能力1.** 基本美学、基础设计和多媒体设计专业知识的能力。  **■核心能力2.** 设计与执行多媒体设计专业相关实践，以及分析与整合能力。  **■核心能力3.** 多媒体设计领域所需技能、技术以及使用软硬体工具的能力。  **■核心能力4.** 多媒体设计、网页设计、平面设计或者动画设计的能力。  **□核心能力5.**具有项目管理、有效沟通、团队合作及创新能力。  **■核心能力6.** 发掘、分析与解决复杂多媒体设计问题的能力。  **■核心能力7．**认识科技发展现况与趋势，了解设计技术对环境、社会及全球的影响，并培养持续学习的习惯与能力。  **□核心能力8．**理解职业道德、专业伦理与社会责任的能力。 | | | |
| **理论教学进程表** | | | | | | | | | |
| **周次** | **教学主题** | | **教学时长** | **教学的重点与难点** | | | **教学方式** | | **作业安排** |
| 1 | 课程进度说明  多媒体概论 | | 3 | **重点** Meeting Each Other课程设计、内容简介  **难点** 思考多媒体类型分别 | | | 讲授、讨论 | | 观察生活中的媒体 |
| 2 | 多媒体元素\_文字  计算机绘图介绍 | | 3 | **重点** 多媒体文字介绍、文字类型、向量软件。  **难点** 文字运用、软件基础。 | | | 讲授、实验、讨论 | | 练习一:  Your own metaphor  实作一  实作二 |
| 3 | 多媒体元素\_声音  Sonic graphics  向量名字 | | 3 | **重点** 多媒体声音介绍、数字声音原理、音乐欣赏。  **难点** 感受声音的美学、掌握媒体中声音的运用。 | | | 讲授、、实验、讨论 | | **作业 一 :** Animate Your own metaphor (with练习一)  实作三  实作四 |
| 4 | 多媒体元素\_影像  Nature | | 3 | **重点** 多媒体影像介绍、认识影像美学、基本摄影解说。  **难点** 掌握影像美学、师法自然。 | | | 讲授、习题、讨论 | | 练习二:  Photo beauty from nature. |
| 5 | 多媒体元素\_动画  脚本设计  向量动画 | | 3 | **重点** 多媒体动画介绍、分镜美学、动画欣赏。  **难点** 熟悉脚本绘画技巧、了解动画制作。 | | | 讲授、习题、讨论 | | 练习三:  E\_Card for next year.  实作五  实作六 |
| 6 | 多媒体元素\_视讯  电影欣赏 | | 3 | **重点** 多媒体视讯介绍、电影美学、视讯拍摄技术简介。  **难点** 掌握视讯拍摄技巧、欣赏电影美学。 | | | 讲授、、实验、讨论 | | **作业二 :** Seeing your photos with sonic. (with练习二) |
| 7 | 多媒体概论\_工具、软件、硬件  在线多媒体动画 | | 3 | **重点** 多媒体工具、软件、硬件介绍、在线多媒体动画初探。  **难点** 工具软硬件熟悉、操作在线多媒体动画。 | | | 讲授、习题、讨论 | | 实作七  实作八 |
| 8 | 多媒体实战\_设计与制作  多媒体团队 | | 3 | **重点** 多媒体团队组织、规划与制作。  **难点** 人员的技能、团队的实力。 | | | 讲授、习题、讨论 | | **作业** 三:  E\_Card for next year. |
| 9 | **期中报告与展示** | | 3 | **期末多媒体企划书报告**  **三作业展示** | | |  | |  |
| 10 | 全球信息网设计 | | 3 | **重点** 网页基础观念与认识、网页制作。  **难点** 版面美学、熟悉网页程序。 | | | 讲授、习题、讨论 | | 实作九  实作十 |
| 11 | 多媒体实战\_项目开发流程 | | 3 | **重点** 多媒体项目管理、开发与评估。  **难点** 熟悉多媒体的实务策略。 | | | 讲授、实验、讨论 | | 练习四: Review your project for the final. |
| 12 | 多媒体实战\_发布及测试  在线多媒体制作 | | 3 | **重点** 多媒体实战发布及测试、在线多媒体制作。  **难点** 熟悉多媒体实战。 | | | 讲授、、实验、讨论 | | 实作十一  实作十二 |
| 13 | 接口设计Interaction  简易程序制作互动 | | 3 | **重点** 互动版面制作、人因接口设计。  **难点** 版面美学、互动心理学。 | | | 讲授、习题、讨论 | | 练习五: Design your own interface实作十三实作十四 |
| 14 | **期末企划报告** | | 3 | **重点**：多媒体制作与整合  **难点：**媒体美感 | | | 讨论 | |  |
| 15 | 期末课堂实作 | | 3 | **重点**：多媒体制作与整合  **难点：**媒体美感 | | | 实验、、讨论 | |  |
| 16 | 期末课堂实作 | | 3 | **重点：**多媒体制作与整合  **难点：**媒体美感 | | | 实验、、讨论 | |  |
| 17 | 期末课堂实作 | | 3 | **重点：**期末作业实作  **难点：**媒体美感 | | | 实验、讨论 | |  |
| 18 | **期末发表展示** | | 3 | 期末作品展示 | | |  | |  |
| **合计：** | | | 54 |  | | |  | |  |
| **实践教学进程表** | | | | | | | | | |
| **周次** | **实验项目名称** | | **学时** | **重点与难点** | | **项目类型（验证/综合/设计）** | **教学**  **方式** | | |
| 2 | AI基础 | | 3 | AI钢笔基本、熟悉对象工具与美工工具。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 3 | 名字向量化 | | 3 | 文字运用、软件基础。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 5 | 向量动画 | | 3 | 熟悉脚本绘画技巧、了解动画制作。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 7 | 在线多媒体动画 | | 3 | 工具软硬件熟悉、操作在线多媒体动画。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 12 | 在线多媒体制作 | | 3 | 熟悉多媒体实战。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 13 | 接口设计 | | 3 | 版面美学、互动心理学。 | | **综合** | 讨论与上机练习 | | |
| 合计： | | | 18 |  | |  |  | | |
| **成绩评定方法及标准** | | | | | | | | | |
| **考核形式** | | **评价标准** | | | | | | **权重** | |
| 到堂情况 | | 不迟到、不早退、不旷课 | | | | | | 0.1 | |
| 课堂作业 | | 作品完整度，根据质量判定评分等级 | | | | | | 0.3 | |
| 期中企划 | | 企划完整度，根据质量判定评分等级 | | | | | | 0.1 | |
| 期末发表 | | 根据评分标准评定分数 | | | | | | 0.5 | |
| **大纲编写时间：2018.08.24** | | | | | | | | | |
| **系（部）审查意见：**  。  系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 | | | | | | | | | |

**注：1、课程教学目标：请精炼概括3-5条目标，并注明每条目标所要求的学习目标层次（理解、运用、分析、综合和评价）。本课程教学目标须与授课对象的专业培养目标有一定的对应关系**

**2、学生核心能力即毕业要求或培养要求，请任课教师从授课对象人才培养方案中对应部分复制（http://jwc.dgut.edu.cn/）**

**3、教学方式可选：课堂讲授/小组讨论/实验/实训**

**4、若课程无理论教学环节或无实践教学环节，可将相应的教学进度表删掉。**