

## 《多媒体技术与应用》课程教学大纲

课程名称：多媒体技术与应用	课程类别（必修/选修）：必修
课程英文名称：Multimedia Technology and Application	
总学时/周学时/学分：72/4/4.0	其中实验（实训、讨论等）学时：32
先修课程：大学计算机基础	
授课时间：（1-18）周星期二3-4，星期四3-4	授课地点：莞城校区5208
授课对象：2016社会工作1、2班	
开课院系：计算机与网络安全学院	任课教师姓名/职称：吴燕玲 /副教授
联系电话：13553881323	Email: wuyanl@dgut.edu.cn
<p><b>答疑时间、地点与方式：</b> 1.集体答疑：时间与上课相同，针对共性问题进行统一答疑。</p> <p>2.网上答疑（利用微信、电子邮件和QQ等回答学生提出的问题进行答疑。</p> <p>3.个别答疑（通过电话联系等方式约定时间、地点答疑）。</p>	
<p><b>课程考核方式：</b></p> <p>作业（√）      期中考（√）      期末考（√）      实验（√）</p>	
<p><b>使用教材：</b> 《多媒体技术与应用——Photoshop、Flash、Authorware版》，王爱民 赵哲编，高等教育出版社</p> <p><b>参考教材：</b> [1] 《多媒体技术与应用》，毛一心主编，人民邮电出版社</p> <p>[2] 《多媒体技术及应用案例教程》，李建芳主编，人民邮电出版社</p>	
<p><b>课程简介：</b> 《多媒体技术与应用》课程是为我院非计算机专业的文科本科学生开设的必修课程，是多媒体技术应用普及的重要课程。其目的是提高学生对平面静态/动态图像、音频、视频和动画等多种媒体的采集、制作和设计综合能力；培养学生熟练掌握PHOTOSHOP平面图像设计、AUTHORWARE动态演示系统、FLASH动画设计等多种多媒体开发工具和设计技能；同时强化学生的多媒体素材采集、加工和合成等多种处理能力；让学生提高实际和实践操作能力，为今后应用多媒体技术打下良好基础。</p>	
<p><b>课程教学目标：</b> 1. 了解多媒体相关的一些主要关键技术的基本概念和要点，如数据压缩、计算机网络技术、数据技术等。</p> <p>2. 熟练掌握PHOTOSHOP CS静态图像处理工具、熟练使用钢笔、套索、路径、图层、文字等多种工具，能够进行图片剪切、合成、美化等多种操作。</p> <p>3. 熟练掌握FLASH动画制作技术，可以对图像、声音、视频、文字进行合理的组织和设计后构造出动画文件。熟练掌握图层、运动引导、台词、场景等设计元素的操作和设计方法。</p> <p>4. 熟练掌握AUTHORWARE演示系统的制作方法，掌握图片、移动、声音、视频等工具按钮的使用方法，可以利用其他素材设计并合成一个可演示的动态系统文件。</p> <p>5. 通过课程学习，不断提高学生自主学习的能力，使学生分析和解决问题的能力得到一定提高，最终提高学生的计算机应用能力；培养学生坚持不懈、认真踏实的学习精神、严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。</p>	<p><b>本课程与学生核心能力培养之间的关联（可多选）：</b></p>

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	多媒体技术概述, 多媒体网络应用 图形图像基础知识, Photoshop 基本操作	4	多媒体和多媒体技术概念, 多媒体计算机系统, 多媒体技术应用, 计算机网络基础, 多媒体网络技术, 流媒体及多媒体网络应用 数字图像的分类, 颜色模式, PS的基本操作及图像绘制	课堂讲授	有
2	PS中绘图工具的使用1	2	画笔、选择框、套索的使用方法, 其他工具的使用	课堂讲授	有
3	PS中绘图工具的使用2	2	魔棒、路径、渐变等工具的使用及图像处理方法	课堂讲授	有
4	PS中的图像编辑	2	图像的常见处理方法, 图像的修补和填充工具的使用	课堂讲授	有
5	PS中图层的使用	2	常见图层的创建, 图层操作和效果设置	课堂讲授	有
6	PS中通道的使用	2	通道的建立和设置	课堂讲授	有
7	PS中路径的使用	2	路径的建立和设置	课堂讲授	有
8	PS中滤镜特效的设置	2	模糊滤镜、金属滤镜、火焰滤镜的处理, 其他特效处理方法	课堂讲授	有
9	PS习题课	2	综合案例, 各种工具和技巧的综合使用	课堂讲授	有
10	动画设计基础和flash基本操作	2	动画的基本原理, Flash中图层的处理等基本操作	课堂讲授	有
11	Flash动画制作技术1	2	Flash制作动画设计中静态图像处理、帧操作	课堂讲授	有
12	Flash动画制作技术2	2	利用Flash制作二维动画, 动作动画、形状动画、遮罩动画、引导层动画等	课堂讲授	有
13	Authorware的基本操作1	2	显示图标、移动图标等	课堂讲授	有
14	Authorware的基本操作2	2	等待图标、擦除图标、群组图标等	课堂讲授	有
15	Authorware演示系统的制作	2	交互图标及演示系统的综合设计与制作	课堂讲授	有
17, 18	课程设计	8	小型多媒体综合系统的设计与实现	实训	无
	合计:	40			

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	教学方式	
2	实验一：多媒体素材的制作和准备	2	WINDOWS录音机、视频播放器、ACDSEE图片处理软件的使用	验证	实验	
3	实验二：多媒体文件类型的转换	2	各类音频、图像、视频文件的格式转换	验证	实验	
4, 5	实验三：CS图像处理初步	4	PHOTOSHOP CS 的图像基本处理技术	验证	实验	
6, 7	实验四：CS图像工具的运用	4	CS中画笔、选择框、套索、魔棒、渐变的使用方法	设计	实验	
8, 9	实验五：CS图像修补处理技术	4	CS中常用修补、填充工具的使用	设计	实验	
10, 11	实验六：CS图层及效果设计技术	4	图层的操作和滤镜等效果设计	设计	实验	
12, 13	实验七：FLASH动画设计1	4	绘制图形图像、元件	设计	实验	
14, 15	实验八：FLASH动画设计2	4	动画设计的初步技术和实例设计	设计	实验	
16	实验九：authorware多媒体演示系统的制作	4	掌握动画演示系统的设计初步知识	设计	实验	
合计：		32				
成绩评定方法及标准						
考核内容	评价标准					权重
实验	实验态度，实验报告的规范性、数据分析的准确性。					0.15
课程设计	完成动画设计子任务，参考课程设计文档。					0.10
期中考试(闭卷)	参考中期试题答案。					0.05
期末考核(闭卷)	试卷参考解答。					0.70

大纲编写日期：2018-03-10

系（专业）课程委员会审查意见：

我系（专业）课程委员会已对本课程教学大纲进行了审查，同意执行。

系（专业）课程委员会主任签名：

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。