

<<高等学校数字媒体技术专业规范>>

图书基本信息

书名：<<高等学校数字媒体技术专业规范>>

13位ISBN编号：9787040339819

10位ISBN编号：7040339811

出版时间：2011-10

出版时间：高等教育出版社

作者：教育部示范性软件学校数字媒体技术专业规范研制专家组 编

页数：127

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<高等学校数字媒体技术专业规范>>

### 内容概要

《高等学校数字媒体技术专业规范（征求意见稿）》的编写吸纳了不同高等学校的专家意见，有助于建立数字媒体技术专业知识体系和专业课程体系。

《高等学校数字媒体技术专业规范（征求意见稿）》能够起到积极推动我国数字媒体技术专业教学水平的提高、促进高素质数字媒体技术人才的培养的作用。

## 书籍目录

第1章 绪论 1.1 数字媒体技术专业教育历史、现状和发展 1.2 数字媒体技术专业内涵 1.3 数字媒体技术专业学科基础 1.4 如何使用此书 第2章 培养目标和教育内容 2.1 专业人才培养目标 2.2 专业教育内容与要求 2.3 专业教育中的知识体系 2.4 实践和创新能力培养体系 第3章 知识体系 3.1 知识体系基本概念 3.2 数字媒体技术知识体系定义 3.3 数字媒体技术应用领域 第4章 知识单元和知识点 4.1 数学基础 (DMT-FND) 4.2 计算机基础 (DMT-CMP) 4.3 软件工程 (DMT-SE) 4.4 数字艺术基础 (DMT-DA) 4.5 数字媒体技术基础 (DMT-DT) 4.6 数字媒体技术应用 (DMT-APP) 第5章 课程体系 5.1 课程体系基本概念 5.2 数字媒体技术课程体系 5.3 数字媒体技术课程 第6章 核心课程描述 6.1 数字媒体技术基础 6.2 多媒体计算技术 6.3 数字艺术基础 6.4 计算机图形学 6.5 数字图像处理 6.6 图形程序设计 6.7 图形引擎分析 6.8 人机交互原理及应用 6.9 人工智能导论 6.10 计算机动画原理与实践 6.11 虚拟现实基础 6.12 基于网页的虚拟现实 6.13 游戏设计与实现 6.14 网络游戏开发技术 6.15 移动多媒体应用开发技术 6.16 游戏工具开发技术 附录 附录A 北京交通大学软件工程专业数字媒体技术方向教学计划 附录B 北京理工大学数字媒体技术专业教学计划 附录C 北京工业大学数字媒体技术专业教学计划 附录D 浙江工业大学数字媒体技术专业教学计划

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>