

数字媒体艺术设计

专业人才培养方案

(专业代码: 650104)

一、专业名称及代码

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 650104

二、入学要求

高中毕业生或具有同等学历者。

三、学制、学分

学制: 三年

学分: 140 学分

四、职业面向

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应行业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位类别(或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例
65	6501	16572 16579	2-10-05-06 2-10-05-07 2-10-05-03	剪辑师 美工师 电影电视摄影师 网络多媒体 游戏设计	影视动画制作员 剪辑师

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业坚持以立德树人为根本任务,面向时尚产业、数字媒体艺术行业,着力培养品行端正、身心健康、基础扎实、能力过硬,德、智、体、美全面发展,掌握美术、构成艺术、摄影、摄像及影视后期制作相关的基本知识,掌握影视编辑、影视特技效果制作、片头设计制作、影视后期制作基本技能,具备影视后期创作能力,能从事影视编辑、影视合成等岗位工作的高素质劳动者和技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应具备良好的思想素质和文化修养,在具有必备的专业基础理论和专业知识的基础上,重点掌握从事相关职业岗位实际工作的相关技术,具

备相关的职业能力，具有良好的职业道德和职业素养。

1. 素质

树立正确的就业观和职业观，具有严谨、务实、诚信、敬业的职业道德；具有良好的人文素质，较强的语言表达能力和与他人沟通的能力，具有良好的身体素质；

2. 知识

掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识；了解专业相关的国家方针政策、法律法规；了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向；了解影视特效、影视动画创作、制作的基本流程。

3. 能力

具备利用各种渠道和方法获取专业知识和相关信息以不断提升的可持续发展能力；具备发现美、创造美的能力，能把握实用美术的内涵；具备较强的文字和口头交流能力；掌握影视拍摄、设计和后期制作专业技能，具有使用专业设备摄影摄像设备的能力；具备各类数字媒体艺术设计和图文及影视后期编辑处理能力；具备基本的电脑操作技术和熟练使用软件进行影视动画制作能力。

六、教学计划进程表

(一) 公共基础课程

课程平台	课程类别	课程编号	课程名称	学分数	总学时	总学时分配		周学时	开设学期	考核方式	备注		
						理论学时	实践学时						
公共基础课程	必修	2110903001	思想道德修养与法律基础	2	32	32	0	2	2	1			
		2110903003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	64	0	4	3	1			
		2110805001	大学语文	2	32	32	0	2	2	2			
		2000400014	信息技术	2	32	32	0	2	1	2			
		2110912001	大学生职业发展与就业指导	2	32	8	24	2	4	2			
		1210912001(01-06)	形势与政策一至形势与政策六	1	16	16	0	0.5	1-6	2			
		2250000003	大学生心理健康教育(含心理素质拓展,面授)	2	32	28	4	2	1-2	2			
		1210951002	军事理论	2	32	32	0	2	1	2			
		外语课程详见(P10页)公共基础课外语模块课程开设表1				4	64	64	0	2	1-2	2	
		体育课程详见(P11页)公共基础课体育俱乐部模块课程开设表2				4	64	12	52	2	1-2	2	
	小计				25	400	308	92					
选修	选修课程详见(P12页)公共基础选修课程开设表3			6	96	48	48		1-5	2			

合 计					31	496	368	128				
备注：思想政治教育模块总计 8 学分，其中理论 7 学分，实践 1 学分。思想政治理论课实践由“思想道德修养与法律基础”课程中划出 1 学分。												

(二) 专业课程

课程平台	课程类别	课程编号	课程名称	学分数	总学时	总学时分配		周学时	开设学期	考核方式	备注	
						理论学时	实践学时					
专业课程	专业基础必修	2120551001	设计素描	3	48	20	28	6*8	1	2		
		2120555003	设计概论	2	32	32	0	2	1	1		
		2120551004	构成	4	64	32	32	8*8	1	2		
		6501002001	计算机辅助设计一	2	32	16	16	2	1	2		
		2120552012	图案基础	3	48	32	16	3	1	1		
		6501042001	创意思维与表现	3	48	20	28	3	2	1		
		2120551002	设计色彩	3	48	20	28	3	2	2		
		6501042002	计算机辅助设计二	4	64	32	32	8*8	2	2		
		1150604018	视听语言	2	32	32	0	2	1	2		
		6501042004	数字媒体概论	2	32	32	0	2	2	1		
		2120554008	中外电影史	2	32	32	0	2	3	2		
		6501042005	剧本创作与分镜头设计	2	32	16	16	2	3	2		
		小计			32	512	316	196				
	专业能力必修	6501042006	原动画技术	2	32	16	16	2	2	2		
		6501042007	二维动画	3	48	20	28	3	3	2		
		6501042008	数字摄影与摄像	3	48	20	28	3	3	2		
		2130554005	数字音频制作	2	32	16	16	2	3	1		
		6501042009	数字绘画	3	48	20	28	3	4	1		
		6501042010	游戏造型设计	4	64	32	32	4	4	1		
		6501042011	Zbursh 造型初步	4	64	32	32	3	4	2		
	小计			21	336	156	180					
	合计				53	848	472	376				

(三) 岗位方向课程

课程平台	课程类别	课程编号	课程名称	学分数	总学时	总学时分配		周学时	开设学期	考核方式	备注
						理论学时	实践学时				
岗位方向课程	选修	6501042012	影视广告设计与制作	4	64	32	32	4	5	2	
		2130554006	影视栏目包装	4	64	32	32	4	5	2	

	6501042013	影视纪录片拍摄与制作	4	64	32	32	4	5	2	
	2130554003	CG 艺术创作	4	64	32	32	4	5	2	
	2130554015	影视制作	4	64	32	32	4	5	2	
	2130554012	游戏设计	4	64	32	32	4	5	2	
	6501042014	三维动画设计	4	64	32	32	4	5	2	
	小计（应修 12 学分）		12	192						
合计			12	192	96	96				

七、实践教学环节

（一）实践课程指导思想

通过实践与实训不仅可以使学生加深对所学理论知识的认识和理解，深化教学内容，还能使学生了解本学科实践研究的基本方法，提高学生审美能力、分析能力和实际动手能力；通过实际操作的基本训练，不仅对课程教学中的基本理论起到巩固和深化，同时还可以激发学生的学习兴趣，提高学习的能动性。

（二）实践课程教学安排

课程平台	课程类别	课程模块	课程编号	课程名称	学分数	总学时	总学时分配		开设学期	考核方式	备注
							理论学时	实践学时			
实践教学	必修	军事训练与入学教育	1160000001	军事训练	2	16	0	16	1	2	
				入学教育		4	0	4	1	2	
				爱国爱校教育		4	0	4	1	2	
				法纪教育		2	0	2	1	2	
				国防教育		2	0	2	1	2	
				安全教育		2	0	2	1	2	
				专业教育		2	0	2	1	2	
		生活教育	2	0	2	1	2				
		实训	0000400015	信息技术实践	2	32	0	32	2	2	
			6501042015	影视策划	1	16	0	16	2	2	第 17 周
			6501042016	影视广告设计	1	16	0	16	3	2	第 17 周
			6501042017	影视特效创作	1	16	0	16	4	2	第 17 周
			6501042018	定格动画	3	48	12	36	3	2	
			2130554008	数字剪辑艺术	4	64	24	40	3	1	
			6501042019	游戏道具设计	4	64	24	40	4	2	
2130554014	数字影视合成		3	48	12	36	3	2			
6605050248	社会实践	2	32	0	32	3	2				

	实习 实践	2160000004	毕业实习	16	256	0	256	6	2	
	课程 设计	6605130908	毕业综合设计	4	64	0	64	5	2	
	思政 实践	6605050250	思想政治理论课 实践	1	16	0	16	2	2	
合计				44	704	72	632			

(三) 主要实践性课程教学内容

1. 课程名称：影视策划

开设时间：第二学期

目的：本课程涉及了当今影视策划人所急需了解的影视策划领域中最主要、最实用的知识，通过影视策划概述，影视语言与画面，电视节目的选题、策划、剧本创作，电视节目制作、管理、运作，综艺节目策划，电影、电视的营销策划及宣传炒作，电视宣传策划及剧本创作等内容学习，培养各类影视节目策划的专业技能，提高学生独立进行影视节目策划的专业及创作创新的素质。

内容和要求：

- (1) 影视策划概述；
- (2) 影视语言与画面；
- (3) 电视节目的选题、策划、剧本创作；
- (4) 电视节目制作、管理、运作，综艺节目策划；
- (5) 电影、电视的营销策划及宣传炒作，电视宣传策划及剧本创作。

2. 课程名称：影视广告设计

开设时间：第三学期

目的：本课程综合影视广告策划与创意、后期效果制作等多方面的知识，培养学生能从创意文案筹备、剧作、分镜头、后期制作等环节各个击破，实现制作，并且区分在不同的运用领域的不同技术与艺术指导思想的不同运用。培养想从事影视广告、后期合成、频道栏目包装的创意策划、创意实现的应用型人才。本课程的教学着重培养学生创造性思维，并根据理论教学与实践制作结合来巩固知识。

内容和要求：

- (1) 影视广告的创意；
- (2) 影视广告的故事版制作；
- (3) 影视广告拍摄制作；

(4) 灯光;

(5) 后期剪辑制作。

3. 课程名称：影视特效创作

开设时间：第四学期

目的：本课程包括理论与实践。通过课堂理论学习、实验操作和课后练习，使学生技术应用基本技能得到加强，培养学生实际操作的能力，使学生了解影视合成与特效制作基本概念，以 After Effects 为平台掌握图形绘制，动态遮罩和蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文本特效、合成等技能，掌握影视包装设计和后期特效合成主要应用技术。

内容和要求：

(1) 掌握影视合成与特效制作基本概念；

(2) 掌握 AE 图形绘制、动态遮罩和蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文本特效、合成等技能；

(3) 以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术；

(4) 对知识进行扩充和综合，进而掌握影视包装设计和后期特效合成主要应用技术。

4. 课程名称：定格动画

开设时间：第三学期

目的：该课程学习的目的是使学生掌握定格动画短片设计的基础技法，为今后的毕业设计创作与工作打下坚实的基础。通过定格动画短片设计的学习和创作实践，培养学生动画短片设计的能力。本课程从学生独力创作动画剧本开始，在进行短片风格设定、角色造型设计、场景设计、原画与中间画设计后，更新学生的动画创作理念；通过运用定格动画短片技术制作短片，来强调其与新技术的巧妙结合，并努力在艺术鉴赏、审美意趣上提高学生的创作水平。在创作的实践中，使学生熟练掌握定格动画创作技法与技巧，培养具有全新艺术理念和扎实创作能力的动画人才。

内容和要求：

(1) 短片风格设定；

(2) 角色造型设计；

(3) 场景设计；

(4) 原画与中间画设计；

(5) 定格动画短片技术制作。

5. 课程名称：数字剪辑艺术

开设时间：第三学期

目的：本课程主要培养学生了解整个视频剪辑制作流程，并掌握视频剪辑的基本方法和制作手段；培养学生的观察和分析力，掌握对产品的综合分析能力；培养学生对数字媒体语言的艺术分析力。掌握 Premiere/Vegas/Edius 的视频调整、特效、动画、输入输出等几大功能，运用软件熟练地进行视频剪辑制作。在实践中激发学生的创造力和想象力，使学生能把握影片的节奏，安排镜头的顺序，使学生能胜任影视后期制作中的节目、栏目包装设计、片头制作的工作。

内容和要求：

- (1) 掌握影视视听基本概念；
- (2) 掌握 Premiere/Vegas 基本剪辑知识；
- (3) 以 Premiere/Vegas 为平台掌握影视剪辑相关技术；
- (4) 对知识进行扩充和综合，进而掌握影视剪辑主要应用技术。

6. 课程名称：游戏道具设计

开设时间：第四学期

目的：本课程先介绍了游戏道具设计的概念、基础美术、数码绘画的概念和常用软件等知识，然后通过范例 1 介绍了生活类道具的设计方法；通过范例 2 介绍了武器装备道具的设计方法；通过范例 3 介绍了载具的设计方法；通过范例 4 介绍了道具特效的设计方法。最后通过 5 个经典游戏中的道具设计赏析，拓展学生的设计思路 and 理念。

内容和要求：

- (1) 游戏道具设计的概念、基础美术、数码绘画的概念和常用软件等知识；
- (2) 生活类道具的设计方法；
- (3) 武器装备道具的设计方法；
- (4) 载具的设计方法；
- (5) 道具特效的设计方法；
- (6) 5 个经典游戏中的道具设计赏析。

7. 课程名称：数字影视合成

开设时间：第三学期

目的：本课程专为电影与电视后期制作产业输出后期合成人才，学生将

系统地学习包括合成原理、数字影像构成、色彩空间、色光混合、通道转换、粒子光效、三维模型、灯光材质、高级渲染、后期胶片调色、抠像合成、实拍影像与三维场景的跟踪合成变形特效、画面修复、数字绘景、三维投射、时间扭曲、三维立体影像制作、特效场景拍摄等大量的高级合成技巧。

内容和要求：

- (1) 学生将系统地学习合成原理和数字影像构成；
- (2) 学习色彩空间、色光混合、通道转换和粒子光效；
- (3) 学习三维模型、灯光材质、高级渲染和后期胶片调色；
- (4) 学习抠像合成、实拍影像与三维场景的跟踪合成变形特效；
- (5) 学习画面修复、数字绘景、三维投射、时间扭曲、三维立体影像制作、特效场景拍摄等大量的高级合成技巧。

(四) 毕业综合设计与毕业实习

毕业综合设计与毕业实习是数字媒体艺术设计专业教学过程中，检验学生综合运用所学理论知识和技能的重要环节，是独立解决实际工作问题的主要途径，也是教育教学质量的集中体现。

通过校企合作，将学生分配到影视制作公司、游戏设计公司、动漫制作公司等相关企事业单位实习，掌握影视剪辑及特效设计、游戏动漫制作、设计流程等相关知识，了解数字媒体艺术相关企业管理、经营方式等，掌握人际关系处理的方法，真实地融入到工作过程中，使学生能结合工作上的实际业务进一步锻炼影视剪辑及特效设计的能力，培养学生交际与团队合作能力，具备较强的社会适应能力，具有初步的实际工作能力。

1. 毕业综合设计

(1) 时间：第五学期

(2) 内容和要求

选题要求：

①能全面反映该专业主要数字媒体艺术设计专题项目，内容包括：影视类、游戏类、动画类、交互设计类、手机软件 APP 等相关类型；

②首先由学生递交选题内容，并陈述理由，经指导教师审议批准后，再进行设计制作，中途不得随意修改选题。

作品要求：

①学生必须从以上专题中任选一项作为自己的综合设计项目进行设计，设计理念、创意思维、方法、技巧以书面的形式及时与指导教师沟通，最后上交系列作品；

②综合设计作品以展板、制作图、视频光盘形式上交及展出，其中展板一张（尺寸规格：120cm ×90cm），制作图不少于 20 张（针对所选项目各种特点进行符合市场需求的设计），视频不少于 5 分钟且分辨率高于 720*756 像素；

③综合设计表现用电脑结合其他形式创作，同时要标明作品名称、作者姓名及指导教师的姓名；

④所有综合设计必须保证原创性。设计作品如存在严重抄袭，一经发现，以不及格论处；

⑤综合设计应服从指导教师的安排，有次序的完成所有项目，特殊情况应该及时上报指导教师，若未按时、按质、按量完成所有设计者将视为成绩不合格。

2. 毕业实习

(1) 时间：第六学期

(2) 内容和要求

①深入到新媒体设计公司，了解各类设计工作的运作过程，接触与考察整体工作程序和运作方式，学习相应的管理经验。

②针对具体方向确定设计课题，积极与设计单位、消费者进行交流，听取意见，讨论设计意向，为提高专业实践能力打好基础。

③严格遵守学院有关毕业实习的规章制度，并按规定时间和任务开展实习工作。作好实习日记，对参观访问、座谈、市场考察等作好相关纪录，对收集的资料进行整理，连同实习笔记、实习报告交给指导老师，作为考核实习成绩的主要依据。

④严格遵守国家法纪，尊重地方民俗，遵守实习单位的规章制度，尊重工程技术人员和管理人员，时刻维护集体和学院荣誉。注意人身和财务安全，因违纪外出造成人身和财务损失，将追究相关人员的责任。

(3) 毕业实习成绩评定

学生在校期间必须按要求完成教学计划所规定的相关任务，成绩合格后方可毕业。

八、专业建设委员会

委员会 职务	姓 名	所在单位	职务/职称
-----------	-----	------	-------

主任	刘琳	江西服装学院	院长/副教授
副主任	卢振邦	江西服装学院	副院长/副教授
副主任	李有为	江西服装学院	教研室主任/副教授
副主任	涂少荣	江西服装学院	教研室主任/讲师
副主任	林生航	厦门布塔信息技术有限公司	教研室主任/讲师
委员	周毅博	南昌市高新区创业梦想街区党委 双创基地党支部 南昌魅影文化传媒	委员/副书记/经理
委员	谭玉山	湖南完美文化传播公司	总经理/工艺美术师
委员	许吉超	广州可口可乐软件科技有限公司	总经理
委员	刘超	江西扬骏科技有限公司	总经理/四级演员
委员	闵绮	江西服装学院	骨干教师/讲师
委员	陈峰	江西服装学院	骨干教师/助教
委员	李强	厦门布塔信息技术有限公司	副院长/高级工程师
委员	周毅博	南昌魅影文化传媒有限公司	经理

方案制定负责人：涂少荣 教学副院长：卢振邦 院长：刘琳