

延边职业技术学院
数字媒体艺术设计 (3+2)
人才培养方案
(2024 版)

2024 年 6 月

目 录

一、专业名称、专业大类	1
二、教育类型及学历层次	1
三、招生对象及学制	1
四、职业面向	1
五、职业岗位分析	2
六、培养目标及规格	4
七、课程设置	6
八、教学进程安排	20
九、毕业资格与要求	23
十、专业办学基本条件及教学建议	23
十一、说明	27

延边职业技术学院

数字媒体艺术设计（3+2）人才培养方案

（2024） 专业代码：550103

一、专业名称、专业大类

专业名称：数字媒体艺术设计

专业大类：文化艺术大类、艺术设计类

二、教育类型及学历层次

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

三、招生对象及学制

招生对象：“3+2”生源

学 制：二年

四、职业面向

所属专业大类 (代码)	文化艺术大类(55)
所属专业类 (代码)	艺术设计类(5501)
对应行业 (代码)	广播、电视、电影和录音制作业(87)、文化艺术业(88)
主要职业类别 (代码)	视觉传达设计人员(2-09-06-01)、 数字媒体艺术专业人员(2-09-06-07)、剪辑师(2-09-03-06)
主要岗位类别 或技术领域	插画设计、概念设计、广告设计、模型制作、影视剪辑
职业技能等级证 书(或标准)	广告设计师、数字影视特效制作、数字创意建模

注：1. 所属专业大类和所属专业类：依据《职业教育专业目录（2021版）》

2. 对应行业：依据《国民经济行业分类与代码》（GB/T 4754-2017）

3. 主要职业类别：依据《中华人民共和国职业分类大典》（2022版）

五、职业岗位分析

(一) 职业面向及就业岗位描述

序号	职业面向	就业岗位	岗位描述	职业能力	素质要求
1	广告公司、影楼	平面设计师/广告设计师	<p>广告设计师是负责创意、策划和设计各类广告素材的专业人员。通过深入理解客户需求和市场趋势，运用设计软件和创意思维，创作出吸引人的广告作品，以提升品牌形象和销售效果。</p>	<p>1) 创意能力：能够提出新颖、独特的广告创意，满足客户需求并吸引目标受众。</p> <p>2) 设计技能：熟练掌握 Photoshop、Illustrator、CorelDraw 等设计软件和工具，能够高效完成设计任务。</p> <p>3) 市场分析能力：了解市场动态和趋势，能够根据客户和行业特点制定有效的设计策略。</p> <p>4) 沟通协调能力：与客户、团队成员和其他利益相关者有效沟通，确保设计方案的顺利实施。</p> <p>5) 抗压能力：能够在高强度的工作环境下保持高效和专注，按时完成任务。</p>	<p>1) 具备较强观察力。</p> <p>2) 热爱自然，善于将自然现象再现于笔端和数字平台上。</p> <p>3) 具备良好的团队意识和服务理念。</p> <p>4) 具备良好的职业道德和文化素养。</p> <p>5) 积极主动、尽职尽责、善于沟通，有较强的团队协作能力，能接受因项目需要的工作安排。</p> <p>6) 擅长运用丰富的想象力塑造角色形象和场景空间。</p> <p>7) 热衷于虚拟空间、角色的模型制作。</p> <p>8) 有较高的艺术修养及美术基础。</p> <p>9) 工作认真，细心负责。</p> <p>10) 具有工作热情和较强的上进心，抗压能力强。</p>
2	影视广告公司、电视台等	影视剪辑师	<p>影视剪辑师是影视制作过程中至关重要的角色，他们负责将拍摄的原始素材进行精心挑选、剪辑、组织和处理，以创造出符合导演意图和观众需求的最终影片效果。</p>	<p>1) 剪辑软件技能：熟练掌握 Adobe Premiere Pro 等主流剪辑软件，能够高效地进行视频剪辑、调色、特效添加等操作。</p> <p>2) 视听审美能力：具备敏锐的视听感知能力，能够准确把握影像的节奏、情感表达和视觉美感，通过剪辑创造出引人入胜的视觉效果。</p> <p>3) 沟通协调能力：与导演、制片人、摄影师等相关人员保持良好的沟通和协调，确保剪辑工作符合项目要求。</p> <p>4) 抗压能力：能够在高强度的工作环境下保持高效和专注，按时完成任务。</p> <p>5) 学习和创新能力：不断学习新的剪辑技术和趋势，关注行业动态，提升自己的剪辑水平和创新能力。</p>	

(二) 典型工作任务

序号	岗位	典型工作任务	任务要求	知识要求	支撑课程
1	平面设计师/广告设计师	1) 广告策划与设计。 2) 素材制作。 3) 客户沟通。 4) 团队协作。	1) 根据客户需求和市场分析，制定广告设计方案，并进行创意设计。 2) 确保设计任务按时完成，满足项目进度要求。 3) 设计作品需符合客户需求和市场审美标准，具有较高的创意和视觉吸引力。 4) 与客户和团队成员保持高效沟通，及时反馈和解决问题。 5) 与策划、文案、技术等团队成员紧密合作，共同完成项目任务。	1) 包括色彩搭配、构图、排版、字体设计等基本设计概念和技能。 2) 了解广告行业的发展历程、市场趋势、消费者心理和行为等知识。 3) 熟练掌握多种设计软件的使用方法。 4) 具备一定的市场营销知识，能够结合市场策略进行广告创意设计。 5) 了解广告行业的相关法律法规、行业标准和规范，确保设计作品的合法性和合规性。	1) 《图形图像处理》 2) 《设计素描》 3) 《构成设计》 4) 《摄影》 5) 《插画设计》 6) 《平面设计创意与制作》
2	影视剪辑师	1) 素材整理与分类。 2) 剪辑与编辑。 3) 调色与修图。 4) 音频处理。 5) 特效与动画添加。	1) 将拍摄的素材导入编辑软件中，并进行整理和分类，便于后续剪辑工作。 2) 根据导演或制片人的要求，对素材进行剪辑和编辑，包括选择合适的镜头、切换镜头、调整顺序和节奏等。 3) 对影片素材进行调色和修图，使其在色彩、明暗和视觉效果等方面更加协调和统一。 4) 调整音量、添加背景音乐、剪辑音频片段等，确保影片的音频效果符合要求。 5) 根据需要，为影片添加特效和动画元素，如转场效果、文字标题、动态图形等。	1) 了解影视制作的基本流程、摄影、灯光、音频等方面的知识。 2) 掌握剪辑的基本原理、技巧和方法，如镜头语言、剪辑规律、节奏感等。 3) 熟练掌握至少一种主流剪辑软件的操作技能，包括剪辑、调色、特效添加等功能。 4) 具备独特的审美观和艺术素养，能够准确把握影片的情感表达和视觉美感。 5) 关注影视剪辑行业的动态和新技术发展，不断学习和提升自己的技能水平。	1) 《构成设计》 2) 《摄影》 3) 《音视频剪辑技术》 4) 《达芬奇调色》 5) 《影视特效制作》 6) 《影视包装合成》

六、培养目标及规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业与广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的动画设计人员、数字媒体艺术专业人员等职业群，能够从事，平面设计、动画制作、摄影摄像、栏目包装、后期剪辑、专题片制作等影视媒体相关工作的高素质技术技能人才。

（二）人才规格

1. 素质目标

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2. 思政目标

（1）培养爱国主义和集体主义精神，使人才具备强烈的国家意识和社会责任。

（2）培养道德品质和职业操守，使人才具备高尚的道德情操和职业道德观念。

（3）培养创新精神和实践能力，使人才具备创新思维和实践能力，能够为国家和社会做出贡献。

（4）培养科学素养和文化修养，使人才具备科学知识和人文素养，有广阔的视野和深厚的文化底蕴。

（5）培养领导能力和团队协作精神，使人才具备领导才能和团队合作能力，能够带领团队完成复杂任务。

(6) 培养社会责任感和公民意识,使人才具备积极的社会责任感和公民意识,能够为社会做出贡献。

3. 知识目标

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。
(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。
(3) 具有较强的造型设计与色彩搭配能力。
(4) 具有运用平面设计软件及相关技能进行数码视觉及平面图形的设计与制作的能力。

- (5) 掌握 3D 建模与动画基础知识。
- (6) 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法。
- (7) 具有一定摄影摄像及素材的采集、剪辑、加工制作的知识。
- (8) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

4. 能力目标

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
(3) 具有良好的文案策划、创意设计能力。
(4) 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力。
(5) 具有独立获取新知识能力、决策能力和创新能力。
(6) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成以及特效制作能力。
(7) 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力。
(8) 具有综合运用所学进行影视包装制作的能力。
(9) 具备数码照片艺术化处理的能力。
(10) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源,以及规划职业生涯的能力。

七、课程设置

序号	课程性质	课程名称	基准学时	
			第一学年	第二学年
1	专业基础课程	室内外手绘效果图	80	
2		摄影	64	
3		音视频剪辑技术	64	
4		三维设计基础	90	
5		人物摄影		80
6	专业核心课程	室内外设计制图	80	
7		室内外场景建模	100	
8		三维动画特效制作		120
9		达芬奇调色	72	
10		影视特效制作	80	
11		影视包装合成		140
12	实践类课程	毕业实践		
		顶岗实习		320
13	专业限选(一)	产品摄影	64	
合计			694	660

课程描述

1、室内外手绘效果图（专业基础课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 正确掌握水彩、水粉、马克笔、彩色铅笔工具的绘制技法
- (2) 对绘制工具的特色正确选择并准确使用
- (3) 能绘制单体、组合体、整体空间的室内外手绘
- (4) 能对室内外环境进行写生并恰当使用绘画技巧进行简单的设计

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：培养学生的对物体的审美能力与绘画材料及工具的协调表现力

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生对外的社会交往和项目绘画沟通能力

(3) 职业道德与职业意识：在手绘效果图绘制学习的过程中培养学生务实的工作态度，养成能够对每一根线条每一块儿色彩赋予其生命，用情感来手绘的良好习惯和绘画作风。

【主要内容】

结合国内外流行画风，依据各自的性格特点，目标对象特征在学习到手绘基本知识和技能的基础上，绘制出反应时代、地方特色等信息的室内外手绘效果图。

课程内容共分为 6 个项目进行：

项目一 掌握水彩、水粉、马克笔、彩色铅笔工具的绘制技法

项目二 熟练掌握单体绘制技巧

项目三 掌握组合体绘制技巧

项目四 掌握整体空间绘制技巧

项目五 有对室内空间和室外环境写生的能力

项目六 能够把握流行趋势创意设计并很出色的活用技法

【考核】

作品成果考核，其中随堂测试考核占总成绩的 20%，实训考核占总成绩的 20%，期末试卷考核占总成绩的 60%。

2、摄影（专业基础课）

【课程目标】

知识技能目标：

(1) 了解数码单反相机的基本结构。

(2) 掌握取景的方法

(3) 掌握曝光调节的方法

(4) 掌握虚实处理的方法

(5) 掌握构图方法

(6) 掌握布光的方法

关键能力及职业素养目标:

(1) 方法能力: 掌握取景、曝光、虚实、构图、布光的方法

(2) 社会能力: 通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。

(3) 职业道德与职业意识: 通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

数码单反相机的基本结构、取景、曝光、虚实、构图、布光。

【考核】

作品成果考核, 其中出勤占总成绩的 20%, 实训占总成绩的 40%, 期末结课作品考核占总成绩的 40%。

3、音视频剪辑技术(专业基础课)

【课程目标】

知识技能目标:

(1) 了解短视频的特点、发展和类型, 掌握短视频的制作流程。

(2) 掌握导入与管理素材、剪辑短视频、设置运动效果、添加视频过渡效果、添加与编辑音频、添加与编辑文本、导出短视频的方法。

(3) 了解短视频精剪的思路, 掌握短视频速度的调整方法, 短视频的调色方法, 以及制作各种效果的方法。

(4) 了解旅拍短视频的剪辑思路, 掌握剪辑旅拍短视频的方法, 为旅拍短视频制作转场效果、编辑音频、调色与添加字幕的方法。

(5) 了解微电影的剪辑思路, 掌握编辑分镜头脚本的方法, 微电影的剪辑与调色方法, 以及为微电影添加字幕、导出影片与打包项目的方法。

关键能力及职业素养目标:

(1) 具备短视频行业的基本职业道德, 热爱工作, 虚心学习, 勤奋工作, 遵守行业法律、法规。

(2) 培养用户思维、流量思维、产品思维、大数据思维等运营思维。

(3) 养成认真踏实、细心耐心、注重合作、积极上进的工作作风，具有良好的服务意识。

(4) 讲究工作效率和时间观念，养成良好的书面记录习惯，及时回复用户的各种要求，有重要事项及时进行反馈。

(5) 保持对短视频行业的敏感性，提高沟通协调能力。

【主要内容】

通过本课程的学习，向学生传授短视频制作技能和艺术创意意识，锻炼学生踏实肯干、做事严谨、敢于创新等基本素质；让学生学会持续自主学习实践的能力，让学生具备自学能力、岗位迁移能力和可持续发展能力。

课程内容共分为 7 个项目进行：

- 项目一 premiere 常用操作
- 项目二 制作旅拍短视频
- 项目三 制作美食短视频
- 项目四 果蔬电商广告动画
- 项目五 制作宣传片短视频
- 项目六 自媒体 Vlog 视频制作
- 项目七 制作微电影

【考核】

作品成果考核，其中平时出勤占总成绩的 20%，随堂测试考核占总成绩的 40%，期末结业作品考核占总成绩的 40%。

4、三维设计基础（专业基础课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 理解 C4D 建模工作原理；
- (2) 了解三维模型的需求标准，掌握动画模型和静帧模型的应用范围；
- (3) 了解三维建模的基本规则及手法，并能将三维模型需求与建模手法相对应；

- (4) 了解平面设计与三维建模结合的工作流程；
- (5) 了解产品、包装、角色、道具模型的整理规范；
- (6) 掌握角色模型的布线要求，了解骨骼绑定和表情制作的工作原理；

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：能够按照模型需求，选定建模方法，建立建模流程、掌握模型的布线方法，能够进行影视动画模型的布线排布；

(2) 社会能力：通过项目训练培养学生自我展示能力、语言表达能力；

(3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生分析问题、解决问题的能力以及流程化建模的科学思维方法和精耕细作、刻苦专研的工作态度。

【主要内容】

了解 C4D 在平面、广告和动画等领域的应用前景、熟练掌握 C4D 的模块和布局、参数化建模、样条线建模、多边形建模、材质与通道、灯光与渲染、电商图与效果图制作等。

课程内容共分为12个项目进行：

- 项目一 认识 Cinema 4D
- 项目二 基础建模技术
- 项目三 运动图形与效果
- 项目四 运动图形与效果
- 项目五 多边形建模
- 项目六 材质与纹理
- 项目七 常用材质的制作方法
- 项目八 灯光
- 项目九 渲染
- 项目十 粒子与动力学
- 项目十一 关键帧动画
- 项目十二 商业综合实战

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 10%，课后作业占总成绩的 30%，期末结课

作品考核占总成绩的 60%。

5、人物摄影（专业基础课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 掌握人像构图的方法。
- (2) 掌握人像拍摄角度的方法。
- (3) 掌握人像拍摄时补光的方法。
- (4) 掌握影棚内人像拍摄布光方法。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 方法能力：掌握人像构图、拍摄角度、补光、影棚内布光的方法。
- (2) 社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。
- (3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

人像构图、拍摄角度、补光、影棚布光。

课程内容共分为 4 个项目进行：

- 项目一 特写拍摄
- 项目二 胸像拍摄
- 项目三 半身像拍摄
- 项目四 全身像拍摄

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 20%，实训占总成绩的 40%，期末结课作品考核占总成绩的 40%。

6、室内外设计制图（专业限选课）

【课程目标】

知识技能目标：

(1) 能掌握室内外设计制图基本概念、能够更好地理解和领会设计制图中的内容和要点；

(2) 能够理解和领会一套完整的装修设计图样包含的集中平面构图样式和概念；

(3) 熟练掌握 AutoCAD 软件的基本操作和基本绘图方法；

(4) 熟练掌握 AutoCAD 软件中的辅助工具使用方法；

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：信息获取能力：利用书籍或者网络获得相关信息，具备一定的分析和运用信息进行评价的能力；

(2) 社会能力：通过小组协作完成课程项目；培养学生的社会交往和沟通能力；

(3) 职业道德与职业意识：在学习的过程中培养学生认真负责的工作态度 和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

课程内容共分为 4 个单元进行：

单元一 CAD 绘图基础知识

单元二 二维基本绘图

单元三 室内原始户型图绘制

单元四 室内平面图绘制

【考核】

作品成果考核，总评成绩主要由两部分组成：总评成绩=平时成绩（60%）+期末结业作品考核成绩（40%）

7、室内外场景建模（专业核心课）

【课程目标】

知识技能目标：

(1) 了解 3ds Max 软件的发展与应用方向；

(2) 掌握 3ds Max 软件建筑模型的建设方法；

(3) 较熟练掌握 3ds Max 软件自带材质编辑器的使用方法；

(4) 较熟练掌握 3ds Max 渲染插件 V-Ray 渲染器的材质编辑方法；

(5) 掌握 3ds Max 灯光运用;

(6) 能够运用 Photoshop 软件进行效果图后期处理;

关键能力及职业素养目标:

(1) 方法能力: 掌握基础模型、建筑模型等建设方法以及利用材质编辑器与灯光制作完整的室内装修效果图;

(2) 社会能力: 通过项目训练培养学生在工作中形成严谨作风, 产生社会责任意识与团队合作精神;

(3) 职业道德与职业意识: 通过项目训练培养学生形成良好的职业道德, 在制、绘图过程中以行业标准进行自我规范, 杜绝制、绘图中产生主观随意性。

【主要内容】

效果图相关知识、三维软件的基本操作、3ds Max 多种建模方式、渲染器的设置与应用、材质(贴图)与灯光的设置与应用等。

课程内容共分为8个项目进行:

项目一 内置几何体建模

项目二 样条线建模

项目三 修改器建模

项目四 复合对象建模

项目五 多边形建模

项目六 渲染器设置

项目七 灯光、材质与贴图

项目八 实际案例应用

【考核】

作品成果考核, 其中出勤占总成绩的 10%, 课后作业占总成绩的 30%, 期末结课作品考核占总成绩的 60%。

8、三维动画特效制作(专业核心课)

【课程目标】

知识技能目标:

- (1) 了解 3ds Max 软件的发展与应用方向；
- (2) 掌握 3ds Max 软件动画特效的建设方法；
- (3) 较熟练掌握 3ds Max 软件自带动画编辑工具的使用方法；
- (4) 较熟练掌握 3ds Max 渲染插件 V-Ray 渲染器的材质编辑方法；
- (5) 掌握 3ds Max 灯光运用；
- (6) 能够运用动画制作插件进行复杂特效制作；

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：掌握动画理论模型与大型动画场景的建设，利用插件制作完整的三维特效动画；

(2) 社会能力：通过项目训练培养学生在工作中形成严谨作风，产生社会责任感与团队合作精神；

(3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生形成良好的职业道德，培养学生诚信敬业的职业操守与勇于担当的责任意识。

【主要内容】

动画制作基础知识、三维模型及场景创建、材质与贴图动画制作、灯光与摄影机的架设等。

课程内容共分为11个项目进行：

- 项目一 简单对象动画
- 项目二 修改器动画
- 项目三 复合对象动画
- 项目四 约束和控制器动画
- 项目五 材质贴图动画
- 项目六 粒子与空间扭曲动画
- 项目七 环境效果与视频后期处理动画
- 项目八 MassFX 动力学动画
- 项目九 连线参数与反应管理器动画
- 项目十 IK 与骨骼动画
- 项目十一 特效动画制作综合应用

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 10%，课后作业占总成绩的 30%，期末结课作品考核占总成绩的 60%。

9、达芬奇调色（专业核心课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解达芬奇调色软件的特点及界面。
- (2) 了解调色软件制作的原理。
- (3) 掌握素材的导入和项目设置管理等内容。
- (4) 掌握媒体、调色、剪辑、fusion、fairlight 页面中各项工具的操作方法。
- (5) 掌握作品的渲染、输出、备份。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：掌握熟练使用达芬奇调色软件的能力、能够制作影视调色、音视频剪辑的能力。

(2) 社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。

(3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

软件介绍和操作基础，媒体页面，快编、剪辑页面，FUSION 页面，调色页面，FAIRLIGHT 页面，交付页面，ALL IN ONE 工作流程制作短视频。

课程内容共分为 7 个项目进行：

- 项目一 精剪视频
- 项目二 fusion 合成
- 项目三 添加、设计文本动画
- 项目四 调色
- 项目五 场景调色
- 项目六 音频制作

项目七 ALL IN ONE 工作流程制作短视频

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 20%，实训占总成绩的 40%，期末结课作品考核占总成绩的 40%。

10、影视特效制作（专业课核心课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 掌握 After Effects 软件的基本操作。
- (2) 掌握关键帧动画的制作技巧。
- (3) 掌握影视片头、影视特效的制作方法。
- (4) 掌握视频合成的制作技巧。

关键能力及职业素养目标：

- (1) 培养良好职业行为：热爱本专业，钻研业务。
- (2) 培养良好职业道德：诚实守信，实事求是。
- (3) 培养团队协作精神：互相帮助，共同学习，具备一定的沟通能力和组织协调能力。
- (4) 培养信息获取能力：利用书籍或者网络获得相关信息，并进行分析运用的能力。

【主要内容】

课程内容共分为 11 个单元进行：

- 单元一 After Effects 的特点及界面。
- 单元二 影视视频特效制作的原理。
- 单元三 各类素材的导入和使用设置。
- 单元四 合成、时间轴、关键帧制作动画的流程。
- 单元五 图层的模式、遮罩与蒙版。
- 单元六 常见特效的制作方法。
- 单元七 三维图层、摄像机、灯光的使用。

单元八 键控抠像、蒙版抠像的方法。

单元九 文本动画、形状图形动画的制作方法。

单元十 作品的渲染、输出、备份。

单元十一 外挂插件的使用。

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 20%，随堂练习占总成绩的 30%，期末作品考核占总成绩的 50%。

11、影视包装合成（专业核心课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解 NUKE 的特点及界面。
- (2) 了解影视后期合成制作的原理。
- (3) 掌握素材的导入和项目设置等内容。
- (4) 掌握合成、调色、抠像、跟踪、擦除、画 ROTO 等操作的流程。
- (5) 掌握作品的渲染、输出、备份。
- (6) 掌握外挂插件的使用

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：掌握熟练使用 NUKE 软件的能力，掌握影视合成、抠像、擦除的能力。

(2) 社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。

(3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

合成、调色、抠像、二维跟踪、摄像机反求、画 roto、擦威亚、擦除穿帮。

课程内容共分为 14 个项目进行：

项目一 kingkong 静态合成

项目二 飞机残骸动态合成

- 项目三 汽车抠像、调色、合成（静态）
- 项目四 男性抠像、调色、合成（静态）
- 项目五 key 抠像、调色、合成（动态）
- 项目六 女性抠像、调色、合成（动态）
- 项目七 星空抠像、置换、调色、合成（动态）
- 项目八 枪火抠像、关键帧、调色、合成（动态）
- 项目九 二维跟踪
- 项目十 摄像机反求
- 项目十一 镜头 1 擦除穿帮
- 项目十二 镜头 2 错帧擦
- 项目十三 镜头 3 动态遮罩
- 项目十四 镜头 4 画 roto

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 20%，实训占总成绩的 40%，期末结课作品考核占总成绩的 40%。

13、产品摄影（专业限选课）

【课程目标】

知识技能目标：

- (1) 了解产品摄影的含义及特征。
- (2) 了解产品摄影的分类及发展趋势。
- (3) 掌握产品摄影的用光基础。
- (4) 掌握产品摄影的基本布光形式。
- (5) 掌握产品的拍摄技法。
- (6) 产品摄影的创意。

关键能力及职业素养目标：

(1) 方法能力：掌握产品摄影的用光基础，产品摄影的基本布光形式，产品拍摄技法在，产品摄影的创意。

(2) 社会能力：通过项目训练培养学生的心理吃苦耐劳的精神和团队合作意识。

(3) 职业道德与职业意识：通过项目训练培养学生认真负责的工作态度和严谨细致、一丝不苟的工作作风。

【主要内容】

产品摄影的含义，产品摄影的特征，产品摄影的分类，产品摄影的发展趋势，产品摄影的用光基础，产品摄影的基本布光形式，产品拍摄技法在，产品摄影的创意。

课程内容共分为 5 个项目进行：

项目一 美食摄影

项目二 玩具礼品摄影

项目三 化妆品摄影

项目四 服装摄影

项目五 电子数码摄影

【考核】

作品成果考核，其中出勤占总成绩的 20%，实训占总成绩的 40%，期末结课作品考核占总成绩的 40%。

八、教学进程安排

(一) 教学进程安排总表

2024 级数字媒体艺术设计专业 教学计划时间进程表（学制二年）

周	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
一			R	R		△												:	:	≡	≡	≡	≡	≡	≡																			:	:	※	≡	≡	≡	≡	≡	
二																	△	△	△	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡

2024 级数字媒体艺术设计专业 教学周数统计表（学制二年）

学年	常规教学	入学教育 军训	系列实验	技能训练	实习	课程设计	职业技能鉴定	社会实践	毕业实践	考试	机动	假期	其他	小计
		R	□	★	○	×	▽	※		:	△	≡	Q	
一	31	2						1		4	1	11		50
二	17								20		3	12		52
合计	48	2						1	20	4	4	23		102

(二) 数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程模块	课程归属	课程名称	课程编码	学分	学时			实践周数/学时							
							总学时	理论	实践		第一学年		第二学年				
											一	二	三	四			
必修课	公共基础课	思想政治类	教	军事理论	B666666101	1	16	16			16				混合式学习		
			教	军事技能	B666666102	2	60		60	2周	2周					军训	
			2	思想道德与法治	2666666101	3	42	38	4			14*2					
												7*2					学习筑梦等 专题教学
			2	形势与政策(1)	2666666102	0.5	16	16				8*2					
			2	形势与政策(2)	2666666104	0.5	16	16					8*2				
			教	安全健康教育	B666666103	1	16	16				16					混合式学习
		教	劳动教育	B666666106	1	10	10				10					各系部自行 落实	
		体育健康类	3	体育(1)	3666666101	1	28	8	20		14*2						
			3	体育(2)	3666666102	1	32	8	24			16*2					
	文化基础类	1	中华传统文化	1666666101	2	32	16	16			16*2						
	美育教育类	教	美育教育	B666666105	2	32	16	16			32				混合式学习		
	小计						15	300	160	140		188	112				
	专业基础	专业基础类	5	室内外手绘效果图	5650104201	4	80	24	56		5*16				集中上课		
			5	摄影	5650104202	4	64	20	44		16*4						
			5	音视频剪辑技术	5650104203	4	64	20	44		4*16				集中上课		
5			三维设计基础	5650104204	4	90	30	60			5*18			集中上课			

课	专业核心课	5	人物摄影	5650104205	4	80	20	60				4*20		集中上课	
		小计				20	378	114	264		208	90	80		
	专业核心课	专业核心类	5	室内外设计制图	5650104301	4	72	22	50				4*18		(CAD)
			5	室内外场景建模	5650104302	4	90	30	60				5*18		(3DSMAX)
			5	三维动画特效制作	5650104303	6	120	40	80				6*20		
			5	达芬奇调色	5650104304	4	72	22	50				4*18		
			5	影视特效制作	5650104305	4	80	20	60		5*16				(AE)
			5	影视包装合成	5650104306	6	140	40	100				7*20		(NUKE)
	小计				28	574	174	400		80	234	260			
	实践课	毕业实践课		毕业实践	B666666402					2周					
			顶岗实习		14	320	40	280	14周				320		
小计				14	320	40	280	16周				320			
限定选修课	公共限选课	职业指导类	教	职业发展与就业创业指导	B666666107	4	80	40	40						
		小计				4	80	40	40						
	专业限选课	5	产品摄影	5650104602	4	64	20	44				16*4			
	小计				4	64	20	44				64			
任选课	任选课	1	选修课（专升本）	1610205501	2	32	32	0							
		3	选修课（美育课堂）	3666666105	2	32	16	16							
		1	选修课（普通话）	1610205502	2	32	16	16							
	小计				4	64	32	32							
合计				89	1716	548	1168	20周	476 24	500 24	340 22	320			

2. 课程归属编号涵义为：①公共教学部；②思政部；③体育系；④财经商贸系；⑤信息技术与艺术设计系；⑥装备制造与智能控制系；

⑦交能运输工程系；⑧建筑工程系；⑨旅游韩语系；A 合作企业；B 教务处

九、毕业资格与要求

(一) 学分

类别	必修学分	选修学分	合计	比例
公共课	15	4	19	20.43%
专业课	48	8	56	60.22%
实践课	14	-----	14	15.05%
素质拓展	4	-----	4	4.3%
合计	81	12	93	100%
比例	87.1%	12.9%	100%	-----

(二) 体测要求

按《国家学生体质健康标准（2014年修订）》（教体艺2014[5]号文件）要求，学生体质测试成绩按毕业当年成绩的50%和其他学年平均分的50%之和进行评定，达不到50分者按结业处理，不予以毕业。

十、专业办学基本条件

(一) 专业带头人

姓名	朴泳宇	性别	男	出生年月	1982.02	政治面貌	党员
毕业学校	延边大学美术学院		专业技术职务		讲师		
所学专业	美术学	学历	研究生		学位	硕士	
现从事专业	动漫制作技术	具备何种双师资格			双师资格获得时间		
近五年获得的成绩（荣誉、发表论文、教科研成果）	荣誉： 2014 学院年度先进工作者 2017 年学院优秀班主任 2018 年度优秀共产党员 2022 学院年度先进工作者 2023 年度优秀共产党员						

<p>教科研成果:2017.06-2018.12 《民族地区职业院校民俗风情手绘画项目化教程的设计与开发实践研究》 省级重点课题（2017ZCZ028）参与、第二</p> <p>1+X 证书制度 2022 年度“数字影像处理”职业技能等级试点项目优秀指导教师奖</p> <p>2023 年 吉林省职业院校技能大赛教学能力比赛三等奖</p> <p>2023 年 吉林省职业院校技能竞赛（高职组）数字艺术设计比赛优秀指导教师奖</p>

（二）专业教学团队

序号	姓名	性别	专业技术职务	最后学历学位	现在从事专业	拟任课程	是否双师	专职/兼职
1	朴泳宇	男	讲师	硕士	动漫、数媒	三维基础建模、三维动画特效制作、次时代游戏建模	否	专职
2	傅学彦	男	副教授	学士	动漫、数媒	音视频剪辑技术、影视特效制作	是	专职
3	崔香顺	女	教授	硕士	动漫、数媒	艺用解剖学、动漫透视学、设计素描、室内外手绘效果图、	是	专职
4	李颖	女	副教授	学士	动漫、数媒	数字绘画、数字插画设计、	是	专职
5	程莹	女	讲师	学士	动漫、数媒	色彩构成、动漫速写、图形图像处理、构成设计	是	专职
6	白丽	女	讲师	硕士	动漫、数媒	动画分镜头设计、动画场景设计、音视频剪辑技术	是	专职
7	崔英顺	女	助教	硕士	动漫、数媒	产品摄影、人物摄影、达芬奇调色、影视包装合成	否	专职
8	文艳美	女	助教	硕士	动漫、数媒	三维动画特效制作、平面广告设计、三维设计基础	否	专职

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之

心;具有动漫制作开发、数字媒体艺术设计相关专业本科及以上学历;具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力;具有较强信息化教学能力,能够开展课程教学改革和科学研究;有每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

3. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任,具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神,具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,具有中级及以上相关专业职称,能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(三) 教学设施

1. 校内实训室(简要列表)

序号	实验(训)室名称	实验(训)课名称	备注
1	专业画室	社团活动 专业基础课程	1) 每个绘画教室配备30套绘画专用桌椅、35套拷贝台或者拷贝桌备、多功能投影仪、数码展台。 2) 石膏像、静物及模特台、专业照明系统等 3) A3尺寸动画专用拷贝台或者动画专用拷贝桌。
2	多媒体教室	数字插画设计 平面设计创意与制作	多媒体教室配备30台图形工作站、投影、幕布、多媒体教学系统等;预安装Photoshop、CorelDraw、illustrator、indesign等软件。 (1) 计算机硬件最低配置为:CPU—i7-9700;内存—16G; 显卡—独立显卡,显存8GB;显示器—24英寸,分辨率1920×1080。配套8192级压感数位屏。
3	三维包装系统实训室	三维设计基础 三维动画特效制作	独立显卡高性能计算机、工作站、投影、幕布、多媒体教学系统等;预安装Photoshop、3DsMAX、MAYA、C4D、Zbrush等软件
4	影视包装制作实训室/达芬奇调色实训室	音视频剪辑技术 达芬奇调色 影视特效制作 影视包装合成	独立显卡高性能计算机、工作站、存储系统、投影、幕布、多媒体教学系统等;预安装After Effect、Premiere、Eduis、fusion、Nuke、达芬奇调色等后期特效及合成软件
5	摄影摄像实训室	摄影相关课程	单反相机、高清摄像机、拍摄台、灯光照明系统等

2、校外实训基地

序号	企业名称	岗位	备注
1	延吉市锦星文化科技有限公司	动画师、原画师、三维建模师、三维动画师	
2	北京七智启航科技有限公司长春分公司	剪辑师、后期合成	

（四）教学方法和手段

学校的教学方法和手段：充分利用多媒体课件等现代化教学手段，采用以任务为导向的项目教学方法，在教学环节和内容上灵活运用角色扮演、分组讨论、案例分析等教学方法，主要培养学生知识运用能力、实践动手能力、团队协作能力、创新精神及岗位适应能力等。

（五）考核与评价

1.课程考核

课程考核建议由过程性考核和终结性考核两部分组成，学校考核采用过程评价是一种重视学生学习过程、强调持续性和全面性的评估方式。这种评价方式不仅仅关注学生的学习成果或最终成绩，而是将焦点放在学生的学习过程、学习态度、学习方法、能力发展以及个人成长等多个方面。过程考核主要对学生学习过程及质量进行考核，终结考核主要对学生学习的结果进行考核。加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重，强化实习、实训、课程结业设计等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

2.教学实习和毕业实习

（1）教学实习

根据学生平时出勤、实习表现、实习总结和实际操作成绩进行综合评定。

（2）毕业实习

由企业与企业进行共同考核，企业考核主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

（六）质量管理

1. 学院建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量 监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方 案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 学院完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展 课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课等教研活动。

3. 学院建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

十一、说明

本方案由数字媒体艺术设计专业教师与企业专家共同研讨，经过收集专业教师意见、企业专家提出修改意见、教务处审核等过程，于 2024 年 6 月制订完成，并经学院学术委员会论证。

序号	姓名	专业教学工作 委员会职务	工作单位	单位职务	职称
1	尹沧涛	主任	延边职业技术学院	系主任	副教授
2	朴泳宇	副主任	延边职业技术学院	专业主任	讲师
3	崔香顺	委员	延边职业技术学院	教师	教授
4	程莹	委员	延边职业技术学院	教师	讲师
5	刘红爽	委员	北京七智启航科技有限公司 长春分公司	总经理	

执笔人：朴泳宇（教研室主任）

审核人：尹沧涛（系主任）

制订时间：2024 年 6 月