

《14270 数字影像设计与制作》

实践考核大纲

一、课程性质与目标

（一）课程性质和特点

本课程是数字媒体相关专业的实践性核心课程，以《数字影像艺术设计》为教材，立足数字影像创作全流程，兼具技术实操性与艺术创造性。课程融合数字微电影、动画、互动体验、自媒体等多领域知识，突出“技术+艺术+应用”的融合特性，既强调数字工具的实操运用，又注重创意设计与文化表达，适配当下数字影像行业的多元化发展需求，是连接理论知识与实际创作的关键课程。

（二）课程目标

本课程围绕知识、能力、素养三维目标展开：知识层面，掌握数字媒体、数字影像的核心概念及分类，理解交互性、虚拟性等艺术特性，明晰各类数字影像作品的创作流程与技术原理。能力层面，具备数字微电影剧本撰写与视听语言运用能力，能完成数字动画前期设定、中期制作与后期合成，熟练操作互动体验设计、自媒体内容创作及传统静态影像数字化改造的核心技术。素养层面，树立正确的数字影像创作价值观，提升作品的艺术审美与文化内涵，增强网络环境下的创作规范意识与质量把控能力。

（三）课程的重点

本课程的重点是围绕数字影像创作核心，熟练掌握数字微电影的剧本创作、视听语言运用与剪辑技巧，数字动画的全流程制作及作品赏析要点，数字互动体验化设计中交互装置应用与虚拟现实、增强现实等技术实操，自媒体的内容定位、推广与品牌打造方法，以及数字漫画、插画等创意工具使用和动态标志、海报等传统静态影像的数字化动势化设计技能。

二、考核内容和考核目标

第一章 数字影像艺术设计概述

一、学习目的与要求

掌握数字媒体、数字影像的核心定义、分类及数字媒体的四大艺术特性，明确当下数字影像艺术存在的主要问题。

具备识别数字影像作品中艺术特性的能力，能初步分析行业发展中的突出问题，树立正确的数字影像创作认知。

二、课程内容

数字媒体与数字影像：数字媒体、数字媒体艺术的界定，数字影像的概念及分类。

数字媒体的艺术特性及其在数字影像艺术中的体现：交互性、虚拟性、分众性、碎片化的核心内涵与具体表现。

当下数字影像艺术存在的问题：片面强调技术、作品质量良莠不齐、网络监管不力的具体表现。

三、考核知识点及要求

记忆：数字媒体、数字影像的定义；数字影像的分类；数字媒体的四大艺术特性；当下数字影像艺术存在的三大问题。

领会：数字媒体艺术与传统艺术的区别；四大艺术特性在数字影像作品中的具体体现；行业问题产生的核心成因。

应用：能结合具体数字影像作品，分析其体现的数字媒体艺术特性；能指出某一数字影像作品或行业现象中存在的突出问题。

第二章 数字微电影艺术设计

一、学习目的与要求

掌握数字微电影剧本创作的核心要素（主题、人物、情节、剧作结构）及视听语言的核心组成（画面造型语言、声音、蒙太奇与长镜头、剪辑）。

具备基础的数字微电影剧本撰写能力，能运用视听语言知识分析作品，并完成简单的素材剪辑实操。

二、课程内容

数字微电影剧本创作：主题的确立、人物的塑造、情节的构建、剧作结构的设计逻辑。

数字微电影视听语言：画面造型语言的核心要素、声音的类型与运用、蒙太奇与长镜头的功能、剪辑的基本技巧。

三、考核知识点及要求

记忆：剧本创作的四大核心要素；视听语言的四大组成部分；蒙太奇、长镜头的基本概念；声音的分类。

领会：剧作结构的内在逻辑；画面与声音的搭配原则；蒙太奇与长镜头在叙事中的作用；剪辑对作品节奏的影响。

应用：能撰写结构完整的短篇微电影剧本；能运用剪辑技巧处理简单视频素材，合理运用蒙太奇手法构建叙事。

第三章 数字动画艺术设计

一、学习目的与要求

掌握数字动画的分类、全流程创作环节及作品赏析的核心维度，明确从业人员应具备的能力。

具备数字动画前期设定的基础能力，能从造型、动作、镜头、音效等维度赏析动画作品。

二、课程内容

数字动画艺术简述：数字动画的概念，从业人员应具备的核心能力。

数字动画的分类：数字艺术实验动画、数字商业动画的区别，数字二维与三维动画的特性。

数字动画创作流程：前期设定、中期制作、后期合成的核心环节与要求。

数字动画作品赏析：造型设计、人物性格的动作设计、镜头语言设计、音效设计的赏析要点。

三、考核知识点及要求

记忆：数字动画的分类标准及具体类型；创作流程的三大阶段；作品赏析的四大维度。

领会：不同类型动画的创作差异；前期设定对后续制作的影响；动作设计与人物性格的关联性；音效与画面的适配原理。

应用：能完成简单数字动画的前期设定（如角色造型、分镜脚本）；能针对具体动画作品，从四大维度撰写赏析报告。

第四章 数字互动体验化设计

一、学习目的与要求

掌握数字互动体验化设计与传统设计的区别、交互装置艺术的类型及虚拟现实、增强现实、全息影像技术的核心概念。

具备识别不同交互装置类型的能力，能初步理解核心技术的应用场景，设计简单的交互体验方案。

二、课程内容

数字互动体验化设计概述：与传统艺术设计、传统互动体验设计的核心区别。游戏概念设计的基础内涵。

交互装置艺术设计：立面投影、大型室内投影、可触式 / 非可触式 / 可移动设备控制交互装置的特性与应用。

虚拟现实、增强现实和全息影像技术：VR/AR 的技术原理，全息影像技术的核心特性。

三、考核知识点及要求

记忆：数字互动体验化设计的核心区别；交互装置艺术的具体类型；VR/AR、全息影像技术的定义。

领会：不同交互装置的适用场景；VR 与 AR 的技术差异；互动体验设计的核心逻辑。

应用：能根据具体场景选择合适的交互装置类型；能设计简单的基于移动设备的交互体验方案；能识别现实中的 VR/AR 应用案例并分析其技术特点。

第五章 自媒体设计

一、学习目的与要求

掌握自媒体的综合性（商业性、艺术性、传播性）、文化设计要点、内容设计逻辑及品牌打造方法。

具备自媒体内容定位与推广的基础能力，能制定简单的品牌运营与用户运营方案。

二、课程内容

自媒体的综合性：商业性、艺术性、传播性的核心体现。

自媒体文化设计：自媒体的文化生态构成与未来发展走向。

自媒体内容设计：内容定位的原则、内容选择的标准、内容推广的核心渠道与方法。

自媒体品牌打造：用户运营的核心策略、品牌运营的关键路径。

三、考核知识点及要求

记忆：自媒体的三大特性；内容设计的三大环节；品牌打造的两大核心（用户运营、品牌运营）。

领会：自媒体文化生态的形成原因；内容定位与目标受众的关联；用户运营对品牌打造的支撑作用。

应用：能为某一自媒体账号进行精准内容定位并设计推广方案；能制定简单的用户运营策略。

第六章 传统静态影像艺术设计的数字化介入

一、学习目的与要求

掌握数字化对传统静态影像艺术的冲击、数字创意工具的类型及传统静态艺术影像动势化的具体形式。

具备运用数字工具进行简单创作的能力，能完成传统静态影像的数字化动势化改造设计。

二、课程内容

数字化对传统静态影像艺术设计的冲击：技术变革带来的创作方式、传播形式、审美需求的变化。

数字技术作为创意工具的数字影像设计：数字漫画、数字插画、数字绘本、数字摄影的创作特点。

传统静态艺术设计的影像动势化：动态标志、动态海报、动态表情符号的设计原则与表现形式。

三、考核知识点及要求

记忆：数字创意工具的具体类型；影像动势化的三大表现形式；数字化冲击的核心体现。

领会：传统静态影像与数字静态影像的创作差异；动势化设计的视觉逻辑；数字化技术对艺术创作的赋能原理。

应用：能运用数字工具创作简单的数字插画或数字摄影作品；能设计基础的动态标志或动态海报。

三、参考教材与考核实施要求

（一）本课程使用的参考书

《数字影像艺术设计》，徐辉、孙鸣蕾著，化学工业出版社，2022年版。

（二）本课程的考试要求

1. 考察学生的综合创作能力，根据命题完成数字影像作品全流程设计，包括主题定位、内容构思、技术实现及成品输出，涵盖微电影、动画、互动装置、自媒体内容等任一指定类型。

2. 考察学生的核心技术能力，包括数字影像创作工具的实操（如剪辑、动画制作、交互设计软件）、视听语言运用、静态影像数字化改造及动态化设计等方面。

3. 考察学生的创意转化能力，包括从概念到作品的落地逻辑、艺术特性与技术手段的适配性（如互动作品需体现交互性、虚拟性）、内容与传播场景的匹配度（如自媒体内容符合平台传播规律）等方面。

4. 考察学生的作品呈现与分析能力，如数字影像作品需清晰传递核心主题、符合行业创作规范，同时能对作品的艺术特性、技术运用、创作逻辑进行书面说明。

（三）关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用闭卷考试，时间为150分钟。根据本课程考试所提供的环境条件，携带必要的创作工具（如画具、纸张）等。

2. 本大纲各章所规定的基本要求，知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

3. 命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本创作实践方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

4. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 10%，领会占 10%，简单应用占 20%，综合应用占 60%。

5. 本门课程考试可选用的命题题型范围为填空题、名词解释题、简答题、论述题、综合应用题等题型。