|  |
| --- |
| **高等教育自学考试****数字媒体艺术（专升本）专业考试计划**主考学校：西南科技大学四川省高等教育招生考试委员会2023年10月制定 |
| **一、指导思想**高等教育自学考试是我国高等教育基本制度之一，是对社会自学者进行的以学历考试为主的高等教育国家考试，是个人自学、社会助学、国家考试相结合的高等教育形式，也是我国高等教育体系的重要组成部分。数字媒体艺术专业是技术与艺术相结合的交叉型专业，融合了计算机技术、数字媒体技术、设计艺术、传媒艺术等，培养具有良好的科学素养和艺术修养、既懂技术又懂艺术、能利用计算机数字化媒体设计工具进行艺术作品设计和创作的复合型应用技术人才。**二、学历层次及规格**高等教育自学考试数字媒体艺术（专升本）专业的学历层次为本科，学科门类为艺术学，专业类别为设计学类。本专业考试计划规定合格课程门数为14门（其中考试课程相关的实践考核环节部分不单独计入课程总门数），总学分为71学分。凡按照本专业考试计划的规定，取得相应课程合格成绩且达到规定学分要求，毕业环节和实践性环节考核合格，思想品德经鉴定符合要求者，经审核通过，由四川省高等教育招生考试委员会颁发数字媒体艺术（专升本）专业毕业证书，主考学校副署，国家承认学历。符合高等学历继续教育学士学位授予条件者，由主考学校按规定授予学士学位。**三、培养目标与基本要求**本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有较高的科学文化素养、职业道德水准、创新创业能力和社会责任感，适应社会和经济发展需要，具备数字媒体艺术与设计等方面的基础知识与应用能力，能在数字媒体艺术设计与管理岗位从事艺术设计与制作、策划与管理等方面工作的应用型人才。本专业要求掌握数字媒体艺术与设计、数字影音设计与技术等方面的基本理论和基本知识，具有数字影像、声音、多媒体应用以及网站等设计与制作的基本能力。主要包括：1.掌握媒体艺术知识，具有数字媒体艺术与设计学科的基本理论、基本知识；2.掌握数字媒体艺术行业必需的设计策划、分析、创意及表达的基本技能，具有媒体拍摄、制作、编辑等方面的技术以及应用设计软件操作与使用等基本技能；3.具有一定的计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等支持自主学习的知识和能力；4.了解数字媒体艺术和设计领域的发展趋势以及新媒体、新技术平台的应用前景和行业发展动态；5.熟悉国家数字媒体艺术行业的基本政策和法规。**四、课程设置与学分**专业代码：130508

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 考试方式 | 备注 |
| 公共基础课 | 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 笔试 |  |
| 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 | 笔试 |  |
| 专业核心课 | 3 | 14269 | 数字影像设计与制作 | 2 | 笔试 |  |
| 14270 | 数字影像设计与制作（实践） | 4 | 实践 |  |
| 4 | 14267 | 数字音频制作与处理（实践） | 5 | 实践 |  |
| 5 | 14268 | 数字影视合成（实践） | 6 | 实践 |  |
| 6 | 13464 | 电脑动画 | 2 | 笔试 |  |
| 13465 | 电脑动画（实践） | 4 | 实践 |  |
| 7 | 00504 | 艺术概论 | 4 | 笔试 |  |
| 8 | 13875 | 界面设计 | 2 | 笔试 |  |
| 13876 | 界面设计（实践） | 4 | 实践 |  |
| 9 | 13511 | 多媒体技术与应用 | 2 | 笔试 |  |
| 13512 | 多媒体技术与应用（实践） | 3 | 实践 |  |
| 专业拓展课 | 10 | 01122 | 数字图形图像基础 | 3 | 笔试 |  |
| 01123 | 数字图形图像基础（实践） | 2 | 实践 |  |
| 11 | 07229 | 影像与剪辑艺术 | 2 | 笔试 |  |
| 07230 | 影像与剪辑艺术（实践） | 2 | 实践 |  |
| 12 | 14266 | 数字摄影（实践） | 6 | 实践 |  |
| 13 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 | 实践 |  |
| 14 | 07216 | 形态构成 | 2 | 笔试 |  |
| 07217 | 形态构成（实践） | 6 | 实践 |  |
|  | 15 | 00000 | 毕业考核（或论文\综合实践\实验\实习等） |  |  |  |
| 总学分 | 71 |

**五、主要课程说明**1.数字影像设计与制作本课程主要内容是以影视作品的制作流程为主线，按照前期制作和后期制作的创作思路，通过项目制作讲解影视编辑制作的相关知识和技术：构思创意、文稿撰写、分镜头脚本撰写、拍摄技巧、编辑技巧、转场效果、运动设置、视频特效、字幕设置、音频处理和输出设置等。通过本课程的理念、方法和技术上的学习，使学生获得拍摄和剪辑两个领域的充分训练，并最终具备独立制作短片的能力，以适应未来在广电媒体和影视制作机构从业的基本技能。2.数字音频制作与处理本课程主要内容是音频的物理特性、音频处理过程和原理、音频压缩技术，常用音频编辑软件的录音，降噪，剪辑，以及音频后期处理技术、典型影视作品案例的声音分析与制作解析；动画、影视短片、游戏作品的声音设计和制作技术。通过本课程学习，使学生了解音频信号处理原理和典型音频软件处理基础知识，有助于夯实学生在音频制作与处理方面的基础。3.数字影视合成本课程主要内容是从影视创作的行业需求和实战应用角度出发，讲解影视特效制作基础、图层与关键帧动画、Mask蒙版与Track Matte遮罩、三维合成、文字动画、特效滤镜、抠像技术、跟踪与稳定等影视特效制作方面的基本知识与核心功能。通过本课程的学习，培养学生的动手能力及想象力、创造力，能够对影视广告、影视片头、节目预告片、MTV等商业影视作品进行设计和制作。4.电脑动画本课程主要内容是基于3ds Max软件二维图形的创建与编辑、三维模型的构建、三维编辑修改器、多边形建模、材质与贴图、摄影机与灯光、渲染与特效、后期合成、动画技术、粒子系统与空间扭曲等，通过本课程的学习，使学生了解和掌握使用3ds Max建立三维模型和动画设计的原理。5.界面设计本课程主要内容是从界面设计的表现形式与语言、构成、元素、形式等理论基础入手，通过界面设计实践案例分析，了解界面设计各个元素设计的方法，阐明界面设计的常识、规范、流程。通过本课程学习，使学生了解界面设计的流程和规范，掌握界面设计的方法。6.多媒体技术及应用本课程主要内容是多媒体技术概述、数字图像基础知识及图像编辑应用、计算机动画基础知识及动画制作应用、数字音频基础知识及音频处理应用、数字视频基础知识及视频处理应用。通过本课程学习，使学生了解各种常见媒体技术相关理论知识的同时，能学会使用Photo shop、Animate、Audition、Premiere等主流多媒体编辑软件完成图、文、声、像等多媒体素材的简单处理操作。7.数字图形图像基础本课程主要内容是基于Photostatic软件系统，从数字图像处理方法、手段入手，对数字图像技术进行全面细致的讲解。通过案例讲解全方位地掌握软件系统的基本操作方法和处理技巧、方式等。通过本课程学习，使学生掌握处理数字图像软件方法，为学生后续学习设计打下夯实基础。8.影像与剪辑艺术本课程主要内容是影视剪辑概述、影视剪辑基础、影视表意与剪辑、影视剪辑中的时间与空间、影视剪辑的节奏等。通过本课程的学习使学生能够牢固掌握影像与剪辑艺术的原理、方法和技巧，并能够将所学理论知识合理运用影视频剪辑中，为学生的作品创作打下坚实基础。9.数字摄影本课程主要内容是包括数码摄影入门基础、数码相机的常规设置与使用方法、常用构图取景技巧以及使用软件对图片进行后期处理等内容。通过本课程学习，使学生掌握摄影中常用的拍摄方法、技巧，培养学生观察力、想象力和思维能力，运用摄影器材创作出符合时代要求的作品的创作力，为今后的工作打下基础。10.电脑三维设计本课程主要内容是基于3dsMax软件二维图形的创建与编辑、三维模型的构建、三维编辑修改器、多边形建模、材质与贴图、摄影机与灯光、渲染与特效、后期合成、动画技术、粒子系统与空间扭曲等.通过本课程的学习，使学生了解和掌握使用3dsMax建立三维模型和动画设计的原理。11.形态构成本课程主要内容是形态构成中三大构成应用概述、平面构成的基本原理、平面构成的表现形式与应用、色彩构成的基本原理、色彩构成的表现形式与应用、立体构成的表现形式与应用等。通过本课程学习，使学生了解三大构成设计作为设计类专业的基础理论及实践知识，有助于夯实学生的设计基础。12.全国统一命题考试课程（略）。13.实践性学习环节课程（按主考学校要求执行）。**六、实践性环节学习考核要求**1.含实践的课程及实践所占学分：数字影像设计与制作（实践）4学分、数字音频制作与处理（实践）5学分、数字影视合成（实践）6学分、电脑动画（实践）4学分、多媒体技术与应用（实践）3学分、数字图形图像基础（实践）2学分、影像与剪辑艺术（实践）2学分、数字摄影（实践）6学分、电脑三维设计（实践）6学分、形态构成（实践）4学分。凡理论考试与实践环节考核两部分相结合的课程为一门课程，考生必须取得两个部分的合格成绩方能获得该门课程的学分。2.含课程设计的课程及课程设计所占学分：界面设计（4）。3.毕业设计。**七、其他必要的说明**1.艺术设计类各专业专科毕业生均可直接报考本专业。2.其他专业专科毕业生也可报考本专业，但需要具有艺术与设计、媒体技术等本专业所需的基础知识或行业经验。 |

# 数字媒体艺术（专升本）专业课程设置与学分

专业层次：专升本  专业代码：130508

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 备注 |
| 1 | 07229 | 影像与剪辑艺术 | 2 |  |
| 07230 | 影像与剪辑艺术（实践） | 2 |  |
| 2 | 07216 | 形态构成 | 2 |  |
| 07217 | 形态构成（实践） | 6 |  |
| 3 | 13464 | 电脑动画 | 2 |  |
| 13465 | 电脑动画（实践） | 4 |  |
| 4 | 00504 | 艺术概论 | 4 |  |
| 5 | 13875 | 界面设计 | 2 |  |
| 13876 | 界面设计（实践） | 4 |  |
| 6 | 13511 | 多媒体技术与应用 | 2 |  |
| 13512 | 多媒体技术与应用（实践） | 3 |  |
| 7 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 |  |
| 8 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 |  |
| 9 | 14269 | 数字影像设计与制作 | 2 |  |
| 14270 | 数字影像设计与制作（实践） | 4 |  |
| 10 | 14267 | 数字音频制作与处理（实践） | 5 |  |
| 11 | 14268 | 数字影视合成（实践） | 6 |  |
| 12 | 01122 | 数字图形图像基础 | 3 |  |
| 01123 | 数字图形图像基础（实践） | 2 |  |
| 13 | 14266 | 数字摄影（实践） | 6 |  |
| 14 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 |  |
| 15 | 00000 | 毕业考核（或论文\综合实践\实验\实习等） | 10 |  |
| 合 计 | 83学分 |

# 数字媒体艺术（专升本）专业考试计划对应衔接表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 旧计划课程 | 新计划课程 | 备注 |
| 数字媒体艺术（专升本），Y050418 | 数字媒体艺术（专升本），W130508 |
| 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 | 序号 | 课码 | 课程名称 | 学分 |  |
| 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 1 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 2 | 对应顶替 |
| 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 | 2 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 4 |
| 3 | 00015 | 英语（二） | 14 | 3 | 13875 | 界面设计 | 2 |
| 13876 | 界面设计（实践） | 4 |
| 4 | 07189 | 视听语言 | 6 | 4 | 00504 | 艺术概论 | 4 |
| 5 | 07216 | 形态构成 | 2 | 5 | 07216 | 形态构成 | 2 |
| 07217 | 形态构成（实践） | 6 | 07217 | 形态构成（实践） | 6 |
| 6 | 07219 | 数字摄影技术 | 2 | 6 | 14269 | 数字影像设计与制作 | 2 |
| 07220 | 数字摄影技术（实践） | 2 | 14270 | 数字影像设计与制作（实践） | 4 |
| 7 | 07227 | 电脑动画 | 4 | 7 | 13464 | 电脑动画 | 2 |
| 07228 | 电脑动画（实践） | 4 | 13465 | 电脑动画（实践） | 4 |
| 8 | 07231 | 数字影视合成 | 4 | 8 | 14268 | 数字影视合成（实践） | 6 |
| 07232 | 数字影视合成（实践） | 4 |
| 9 | 09537 | 动态网站编程基础 | 6 | 9 | 13511 | 多媒体技术与应用 | 2 |
| 13512 | 多媒体技术与应用（实践） | 3 |
| 10 | 07229 | 影像与剪辑艺术 | 2 | 10 | 07229 | 影像与剪辑艺术 | 2 |
| 07230 | 影像与剪辑艺术（实践） | 2 | 07230 | 影像与剪辑艺术（实践） | 2 |
| 11 | 07223 | 数字影像制作技术 | 2 | 11 | 01122 | 数字图形图像基础 | 3 |
| 07224 | 数字影像制作技术（实践） | 4 | 01123 | 数字图形图像基础（实践） | 2 |
| 12 | 07221 | 美术设计与创意 | 4 | 12 | 14267 | 数字音频制作与处理（实践） | 5 | 选择顶替 |
| 13 | 07225 | 电脑艺术设计 | 4 | 13 | 14266 | 数字摄影（实践） | 6 |
| 07226 | 电脑艺术设计（实践） | 4 | 14 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 6 |
| 说明：1.只能用已取得合格成绩的旧计划课程顶替新计划课程，不能逆向顶替。2.1个序号为1门完整课程，1门课程只能选择一种顶替办法，不能重复使用。3.对应顶替区课程，同一行1门课程顶替1门课程，不能顶替其他课程。4.选择顶替区课程，旧计划任选1门课程顶替新计划任意1门课程。 |

数字媒体艺术（专升本）专业教材明细表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业代码 | 专业名称 | 层次 | 课程代码 | 课程名称 | 教材名称 | 教材主编 | 教材出版社 | 版次 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 07229 | 影像与剪辑艺术 | 影视剪辑 | 严富昌 | 北京大学出版社 | 2021年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 07230 | 影像与剪辑艺术（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 07216 | 形态构成 | 三大构成（第三版） | 李冬影 | 华中科技大学出版社 | 2019年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 07217 | 形态构成（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13464 | 电脑动画 | Autodesk 3ds Max 2018标准教材I | 王琦 | 人民邮电出版社 | 2021年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13465 | 电脑动画（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 00504 | 艺术概论 | 艺术概论 | 陈岸瑛 | 机械工业出版社 | 2024年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13875 | 界面设计 | 新印象解构UI界面设计 | 王铎 | 人民邮电出版社 | 2019年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13876 | 界面设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13511 | 多媒体技术与应用 | 多媒体技术应用 | 徐晓华 | 电子工业出版社 | 2021年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13512 | 多媒体技术与应用（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 03708 | 中国近现代史纲要 | 中国近现代史纲要自学考试学习读本 | 李捷、王顺生 | 高等教育出版社 | 2018年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 03709 | 马克思主义基本原理概论 | 马克思主义基本原理概论自学考试学习读本 | 卫兴华、赵家祥 | 北京大学出版社 | 2018年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 14269 | 数字影像设计与制作 | 影视制作技术（“十三五”规划教材） | 薛元昕 | 高等教育出版社 | 2019年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 14270 | 数字影像设计与制作（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 14267 | 数字音频制作与处理（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 14268 | 数字影视合成（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 01122 | 数字图形图像基础 | Photoshop图形图像处理实用教程 | 彭湃，郭芹 | 机械工业出版社 | 2022年版 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 01123 | 数字图形图像基础（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 14266 | 数字摄影（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 130508 | 数字媒体艺术 | 专升本 | 13466 | 电脑三维设计（实践） | 无 | 无 | 无 | 无 |