

数字媒体艺术专业介绍

一、专业特色

本专业适应当前数字媒体产业发展需要,培养德、智、体、美、劳全面发展,掌握数字媒体艺术基础理论和方法,培养具有良好人文素质、艺术修养和审美能力,适应数字时代与信息时代社会发展,具有较开阔的视野和良好的沟通能力技术技能人才,培养掌握动漫游戏、数字影像与网络视频、数字交互设计及相关工具应用的基础知识,基本理论和方法,能在文化产业相关领域从事数字娱乐、影视动漫、展示设计工作的创意策划、制作、传播、运营、管理的创新型技术技能人才。

二、核心课程

1、数字媒体艺术概论

《数字媒体艺术概论》课程内容主要包括数字媒体艺术的范畴和主要特征、数字媒体艺术的对象范围和分类、数字媒体艺术创作方法、西方科学艺术观的形成和发展、数字媒体艺术发展简史和数字媒体艺术造型语言等。培养学生以当前计算机与数字媒体在平面设计、广告传播、动画制作、新媒体和网络游戏方面的应用做好铺垫。



2、设计基础

《设计基础》课程是以平面构成基础、色彩构成基础以及现代空间设计理论为指导，以空间造型训练为主线，使学生在形象与逻辑思维的融汇中，探索空间与物质形态之间的关系，培养运用新概念进行快速空间创造的能力，为后续专业设计课程打基础。



3、造型

《造型》课程是动漫制作技术专业的一门专业必修课。主要应用于二维动画、商业插画、三维造型人物设计。内容涵盖了色彩、造型、空间以及影视动画设计与绘制的美学原理。它也是传统影视动画设计基础课程，其中重点阐述动画造型的空间特性和动画角色在空间的合理性与运动性，使学生能够具备独立的空间思维能力和审美能力。本课程实践性较强，是学生学习本专业核心课程二维动画和三维动画制作的前提与基础课程。



4、图形图像处理

《图形图像处理》课程是动漫制作技术专业的专业基础课。本课程是学生重要的学习内容之一，也是学生毕业后在从事图形图像设计与创新、广告制作、影视后期制作等工作领域必须掌握的基础能力，是学生在本专业领域得以发展的重要途径。它包括 Photoshop 等软件的使用，实践性较强。课程教学目的为让学生理解图形图像色彩原理，掌握图形图像处理的知识和技术，在此基础上提高学生的艺术修养，并为后续的专业课程奠定基础，使他们具有进一步学习相关知识的能力。



5、动画运动规律

《动画运动规律》课程是动漫制作技术专业的专业课程。本课程对于学生掌握动画艺术创作的技能具有重要地位。本课程的任务是学习人和事物运动绘制的方法，通过课堂训练，使学生掌握绘制动态事物的相关技巧。逐步培养创造运动、

表现运动的思维，从而使设计构思到艺术实现的途径更加通畅。



动画运动规律

6、三维动画设计与制作

《三维动画设计与制作》课程是动漫制作技术专业的必修课程，本课程涵盖了三维建模、贴图材质、动画和渲染等三个部分。通过课程，学生能够使用常用三维软件进行三维动画创作。以企业项目案例为驱动，由浅入深，培养学生的立体造型、空间表现和动画制作等方面的实践能力，引导学生学习掌握三维动画的模型创建、角色表现、灯光材质制作、动画生成以及后期渲染处理等方面的内容。通过三维动画设计与制作的综合课程学习，为学生今后从事三维动画、影视制作、媒介广告、游戏制作打下坚实基础。



7、影视后期制作

《影视后期制作》课程是一门实践性很强的课程，是动漫制作技术专业二年级学生的一门专业必修课。本课程将通过做学教一体化的授课模式，使学生熟练掌握 Premiere、AE 软件的运用，能够比较熟练的掌握影视、广告设计及制作软件的特点和影视、广告制作的基本方法。掌握应用影视、广告设计及制作软件创作影视、广告的基本技能，具备应用影视、广告制作软件创作简单的影视广告的能力。培养提高学生的影视后期制作能力，能制作完整的宣传片片头、电视产品广告、电视栏目包装等商业影视特效制作的成片，能利用 AE、Premiere 等软件的基本操作方法进行影视编辑。



8、游戏引擎应用

《游戏引擎应用》课程是一门专业核心课程。通过本课程的学习，学生能够使用游戏引擎技术设计，开发游戏，虚拟现实，增强现实等技能。



三、实验实训

本专业拥有 28 个校内实验实训室、24 家校外实习基地，能满足高素质技术技能软件人才培养的需求。校内实训基地依托“虚拟现实协同创新中心”、“摄影摄像实验实训基地”、“动漫制作技术实验实训基地”，“信息技术实验实训基地”，总建筑面积 4700 余平方米，设备总值达 600 万元。2018 年与深圳国泰安教育技术公司合作，校企共同出资 580 余万元共建“虚拟现实协同创新中心”，形成产、教、研、创于一体的校企协同育人局面。校外实训基地方面，与深圳国泰安教育技术有限公司等 24 家校外实习基地建立了长期稳定的合作关系，能较好地支撑本专业在工学交替、顶岗实习、现代学徒制培养和科研创新等一系列人才培养工作的需要。

为了满足专业升本需要，学院后续将投入 600 余万元建设动漫游戏实验室、数字媒体交互设计实验室、融合场景影像创作与传播实验室、直播短视频创作与应用实验室、创新创业实验室等。



虚拟现实协同创新中心签约仪式



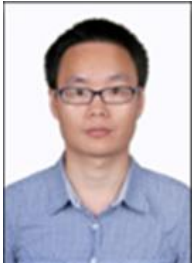
广厦大学&深圳国泰安虚拟现实协同创新中心(校企共建)

四、师资力量

经过多年建设，已建成一支专兼结合、结构合理的教师队伍。专业现有教师38人，其中专任教师29人，兼职教师9人。专任教师中正高3人，博士5人。省民办高校优秀教师1人，金华市新世纪“321”人才1人，金华市技能之星1人，第二届“东阳工匠”1人。



潘瑞芳，女，二级教授，曾聘为教育部高校大学计算机课程教指委文科计算机基础教指委委员，现为国家一流本科专业数字媒体技术负责人，中国影视学会动漫与数字媒体专委会副主任，全国高校计算机基础教育研究会文科专委会副主任，浙江省动漫产业学会教育与培训专业委员会主任，浙江省新媒体与动漫影视专业委员会执行主任，公开发表论文共四十余篇；出版专著或教材等十余部。承担国家和省部级项目11项。



王兴，男，香港城市大学博士，教授,高级工程师，专业带头人，金华市“321”人才，发表论文 10 余篇，申请国内发明专利 7 项，申请美国发明专利 1 项。主持教育部人文社科基金项目 2 项，厅局级课题 2 项。



张贇，男，工学博士、副教授、硕士生导师。主要研究领域为计算机图形学、计算机视觉、虚拟现实，在国际重要会议和期刊上发表论文 20 余篇，其中 SCI 收录 10 余篇。主持国家级项目 1 项、省部级项目 3 项。获国家发明专利 2 项，获浙江省广播电视科技创新项目“金潮奖”一等奖两次。



高峰，男，博士，副教授，中国计算机用户协会仿真应用分会理事，CCF 高级会员。深圳国泰安教育技术有限公司虚拟现实协同创新中心负责人。主持或参与省部级等各类项目 20 项，发表论文 20 余篇。



姚大斌，男，副教授/教育部技能大师，主要从事艺术设计教学，研究方向艺术设计。在国内外重要学术刊物上发表论文共 4 篇；出版专著（译著等）1 部。获教学科研成果奖共 3 项；省部级 4 项。目前承担教学科研项目共 1 项；省部级项目 2 项。留学归国硕士，获得国际设计大奖有九项。



许央琳，女，副教授，主要从事媒体与动漫结合、教育信息化研究，在国内外重要学术刊物上发表论文共 17 篇。



兼职教师：张帆，广东潮州人，硕士研究生，毕业于中国传媒大学计算机应用专业，研究方向为数字娱乐，人机交互，人工智能等。浙江传媒学院媒体工程学院数字媒体技术专业主任，数字媒体与网络工程系副主任（主持工作），出版教材 8 册，其中国家十二五规划教材 2 册，教育部计算机规划教材 1 册，发表学术论文 15 篇。近年来指导学生获得国家级学科专业大赛或行业大赛一等奖累计 10 余项。



兼职教师：钟祥铭，男，台湾公立云林科技大学 设计学博士，University of Bedfordshire 纪录片艺术硕士，浙江传媒学院互联网与社会研究院院长助理。主要从事互联网历史、媒体融合和数字治理方面研究工作及影像创作。在英文和中文核心期刊发表论文十余篇；先后参与国家社科项目与国家广电总局项目等六项。在首席专家的领导下，带领科研团队完成国家社科重大和一般项目的统筹、研究与结项工作，具有较强的组织、协调和管理能力。

五、职业发展

主要面向传媒业、影视广告业、娱乐游戏业、教育行业等，从事数字娱乐、影视动漫、展示设计、工业产品设计、数字建筑艺术设计等工作。职业前景为数字创意设计师、动漫设计师、网络游戏设计师、交互设计师、虚拟现实开发工程师等，也可自主创业。