

“四新”与新文科协同下的数字艺术人才培养实践研究 ——以动画专业建设与影视编辑课程改革为例

柳金辉

安徽工程大学, 安徽 芜湖 241000

DOI:10.61369/EDTR.2026080018

摘 要 : “四新”建设是高校未来改革的方向,“新文科”建设是人文学科与现代科技结合的趋势。本文以动画学科建设和《影视编辑与后期合成》课程教学内容为对象,分析学科交叉育人这一可持续的教学发展机制。研究表明,通过新课程思政教学环境重构、新技术应用、产学研一体化推动等方式可以有效提升学生的适应能力和创新能力,为数字创意产业培养核心人才。

关 键 词 : 四新建设; 新文科; 数字艺术; 影视编辑与后期合成; 节点式合成

Practical Research on the Cultivation of Digital Art Talents under the Synergy of the "Four New Initiatives" and the New Liberal Arts — A Case Study of Animation Program Development and the Reform of Film and Television Editing Curriculum

Liu Jinhui

Anhui Polytechnic University, Wuhu, Anhui 241000

Abstract : The "Four New Initiatives" represent the direction of future reform in higher education institutions, while the construction of the "New Liberal Arts" signifies the trend of integrating humanities disciplines with modern technology. This paper takes the development of the animation discipline and the curriculum content of "Film and Television Editing and Post-Production Synthesis" as its subjects, analyzing the sustainable teaching development mechanism of interdisciplinary education. The research indicates that through the reconstruction of the ideological and political teaching environment for new courses, the application of new technologies, and the promotion of industry-academia-research integration, students' adaptability and innovation capabilities can be effectively enhanced, thereby cultivating core talents for the digital creative industry..

Keywords : Four New Initiatives construction; New Liberal Arts; digital art; film and television editing and post-production synthesis; nodal synthesis

虚拟现实和人工智能的发展为艺术创作带来新的机遇,同时也引发人们对传统教育体制的反思,传统教育模式已难以顺应时代发展和产业变革需求。实施“四新”建设,强调的是跨专业教育;而新文科特别强调技术驱动与创意思维的培养,正是以“动画”及“《影视编辑与后期合成》课程”为主体内容的数字艺术教育改革的契机。

一、“四新”与新文科协同的理论框架及数字艺术人才培养逻辑

(一)“四新”(新工科、新医科、新农科、新文科)的内涵与交叉融合趋势

“四新”建设体现了高等教育改革的新理念,各学科在保持

特色的基础上呈现深度交叉态势。新工科强调创新性和前瞻性,新医科推动医学与人工智能结合,新农科致力于现代农业科技创新,新文科突破传统学科壁垒。这种融合在数字艺术领域尤为明显,动画创作需要艺术与计算机图形学结合,影视后期制作离不开 Adobe Premiere、Fusion、After Effects 等专业软件支撑,节点式合成、三维跟踪、粒子特效等技术成为核心技能,学科边界

项目信息:

安徽省2024年度高等学校质量工程项目:“四新”背景下动画专业人才培养体系创新研究”(项目号:2024sx081);

安徽工程大学2022年校级本科教学质量提升计划项目:新文科背景下《影视编辑与后期合成》课程建设改革探索研究(项目号:2022jyxm97)。

模糊化促使教育者重新思考人才培养路径^[1]。

（二）新文科建设对数字艺术教育的创新要求

新文科要求数字艺术教育发生转向，即从以单一技能为导向转向综合性素养培养，从接受式学习向启发式、开放式学习转变，从独立创作向协作创作转变；以技术同步为显著特征，需要深度运用主流行业软件如 Fusion 节点式合成、Premiere 非线性剪辑、Audition 音频处理等技术革新教学方式；价值导向要体现作品的文化意蕴和社会担当，同时强化实践环节，通过校企合作承接真实项目，构建“教学-实践-就业”闭环，树立学生的文化自觉，使学生的创作能够紧扣时代脉搏。

（三）数字艺术人才培养的跨学科协同机制

跨学科协同需要在课程组织、学科体系、教学方法等方面进行协同设计。通过跨院系组建团队，跨学科整合课程资源，跨专业实施项目驱动，建立量化评价体系，引入企业设计规范，制定镜头节奏、视觉表现力等 10 分制评分标准，并纳入职业规范考核，协同的核心在于将知识和方法有机结合，将影视后期制作融入美术、计算机科学、传播学等专业的方法手段，培养学生运用 Color Curves 节点实现色彩校正、通过 Tracker 跟踪节点完成动态匹配等解决复杂专业问题的能力^[2]。

（四）国际化资源融入与跨文化创作能力培养

在全球化语境下，数字艺术人才需具备跨文化理解力与国际视野。我校通过引进海外优质课程资源、开展联合工作坊及国际动画节展映合作，将多元文化叙事策略融入教学体系。例如，与国外高校共建“跨文化动画创作”模块，引导学生分析不同文化背景下的视觉符号系统与叙事逻辑，并运用 Blender、Toon Boom 等国际通用工具进行风格化实验。同时，邀请国际一线动画导演、技术总监开展线上大师课，围绕全球化项目协作流程、多语言脚本适配、文化敏感性审查等议题展开研讨。此类举措不仅拓展了学生的审美边界，也使其在参与国际合作项目时能有效沟通、精准表达，提升作品的国际传播力与文化包容性，契合新文科“立足中国、面向世界”的育人导向。

（五）智慧教学平台支撑下的混合式协同教学模式

为强化跨学科协同的实施效能，我校构建了集资源管理、项目协作与过程评价于一体的数字艺术智慧教学平台。该平台整合 Fusion、Premiere、Maya 等主流软件的云端实训环境，支持多专业学生在线协同完成镜头合成、动态跟踪、音频同步等复杂任务。教师可依据项目进度推送定制化学习资源，如 Color Curves 调色案例库、Tracker 节点应用微课等，并通过平台内置的 10 分制评分量表对视觉表现力、技术规范性等维度进行动态评估。同时，平台对接企业项目管理系统，实现任务派发、版本控制与客户反馈的全流程模拟。

二、“四新”与新文科协同下动画专业建设的创新路径与实践探索

（一）基于“四新”理念的动画专业课程体系重构

在“四新”建设（新工科、新医科、新农科、新文科）与新

文科交叉融合的背景下，动画专业课程体系亟需以“融通、创新、实践”为原则进行系统性优化。我校对传统课程进行了结构性调整，将原有的《动画造型基础》升级为《数字造型与创意表现》。该课程在保留传统造型设计原理（如比例、结构、动态线等）教学的基础上，有机融入三维建模、数字雕刻及参数化生成技术等数字化内容。教学实施中，学生首先通过手绘完成角色概念草图，继而运用数字雕刻软件（如 ZBrush 或 Blender）将其转化为高精度三维模型，并借助参数化工具快速生成多种变体方案。这一流程不仅强化了学生对造型规律的理解，也显著提升了其在数字媒介环境下的创意表达效率与技术适应能力，实现了艺术素养与数字技能的协同发展。

（二）跨学科师资团队建设与校企协同育人模式构建

为应对动画产业对复合型人才的需求，我校着力构建“3+2+1”跨学科教学团队，即由 3 位艺术类教师、2 位技术类教师和 1 位来自行业的资深导师共同组成课程教学单元。以《角色动作与表演》课程为例，艺术教师负责讲授动画运动规律、表演节奏与情感表达；技术教师则演示动作捕捉系统的操作流程及数据处理方法；行业导师则结合真实项目案例，解析市场定位、客户沟通与项目交付标准。同时，学校与多家动画企业共建联合实验室，推行“校企共管、资源共建、成果共享”的合作机制。学生在真实商业项目中参与全流程制作，包括需求对接、时间管理、质量控制及团队协作，从而在实践中掌握行业规范，提升职业素养与综合竞争力^[3]。

（三）虚拟现实（VR）、人工智能（AI）等新技术在动画教学中的应用

人工智能与虚拟现实等新兴技术正深刻重塑动画教育的形态与边界。我校积极将这些技术融入核心课程，突破传统二维平面教学的局限。例如，《动画场景设计》课程引入 VR 技术，使学生能够“进入”自己构建的虚拟空间，从第一人称视角直观感知场景的比例关系、光影层次与空间叙事逻辑，有效提升空间建构能力。在《角色动作与表演》教学中，AI 驱动的动作生成工具（如 Cascadeur 或 DeepMotion）被用于辅助学生理解物理运动规律与关键帧插值原理，降低技术门槛的同时深化对动画原理的掌握。此外，《绘本创作》课程引入 AI 智能上色系统，帮助学生快速完成色彩方案探索与风格迁移，节省重复性劳动时间，使其更专注于创意构思与叙事表达，实现技术赋能艺术创作的教学目标。

（四）动画专业实践教学与产业需求对接的典型案例分析

为强化人才培养与产业发展的契合度，我校通过深度校企合作推动实践教学改革。一个典型案例如参与某文化科技公司主导的历史题材动画短片开发项目：学生团队在教师指导下开展田野调查，走访相关遗址，查阅地方志与文献资料，深入理解历史语境，并运用当代动画语言对传统文化元素进行创造性转化。在另一项自然风光主题的三维动画制作中，团队面临写实植被渲染效率低、材质细节失真等技术瓶颈，通过自主研发一套结合程序化纹理与自定义着色器的渲染流程，既保留了自然景观的艺术真实感，又充分发挥了三维技术在动态模拟与光影表现上的优势。此类项目不仅锻炼了学生的综合实践能力，也使其作品具备明确的

社会价值与市场潜力，切实体现了“产教融合、学以致用”的育人成效^[4]。

三、“四新”与新文科协同下影视编辑课程改革的实践策略与成效分析

（一）新文科背景下影视编辑课程的数字化升级

《影视编辑与后期合成》课程面临技术滞后性、实践薄弱性、评价单一性三大挑战。课程内容与行业主流软件（如 Adobe Premiere、Fusion、After Effects）及技术（如节点式合成、三维跟踪、粒子特效）脱节；学生缺乏真实项目经验，难以适应企业“即插即用”的人才需求；传统结课作业评价标准抽象，难以量化学生职业能力。

数字化改革将“影视剪辑基础”课程升级为“数字影像编辑与创作”，课程内容从影视线性编辑拓展到数字多媒体编辑，从单媒体制作到多媒体融合。课程重点教授“数据可视化剪辑”技术，即将抽象数据转化为具象的影像叙事。改革目标聚焦于技术同步，全面覆盖 Fusion 节点式合成、Premiere 剪辑逻辑、Audition 音频处理；实践强化，通过校企合作承接真实项目，构建“教学-实践-就业”闭环；评价量化，引入企业设计规范，制定镜头节奏、视觉表现力等 10 分制评分标准。

（二）项目制教学与行业标准融入课程设计

项目制教学是课程改革的核心策略，通过真实项目让学生掌握专业技能和行业规范。课程体系按照“基础-核心-实战”三层递进模式重构。基础模块以 Premiere、Fusion 为核心，系统讲解剪辑时间线、节点式合成流程、关键帧动画等基础技能，融入色彩学、镜头语言、音频处理原理，通过“Color Curves 节点”实现色彩校正，通过“Tracker 跟踪节点”完成动态匹配。

核心模块涵盖遮罩技术、三维合成、抠像（如 Ultra Keyer 工具）、粒子特效（pEmitter 发射器）等，通过案例练习掌握“从素材到成品”的全流程；结合文字动画、转场特效（如 3D 运动类、溶解类），培养学生视觉表现力与节奏把控能力。实战模块与电视台、影视公司签订协议，引入真实栏目包装、广告片头制作项目，建立生产性实训基地，对外承接包装业务，学生参与从素材整理到成品输出的全流程，使用“Saver 节点”渲染输出多种格式文件。

（三）数字剪辑、动态图形与交互叙事技术的教学实践

数字影视剪辑是多种技术手段综合运用新兴技术领域，教学上需要综合运用各类技术手段来提升学生的新技术综合运用能力。“动效设计”模块教授学生如何将静态的平面效果转换为动效，并且让学生关注动效与剪辑节奏的关联性。在教学中，学生

为一首音乐制作 MV，首先分析音乐的节奏和情绪，然后设计与其相对应的动效图形。有学生在制作模仿电音风格的 MV 时，将音频波形可视化动画，并采用几何图形变换配合颜色变化的方式制作出富有音效动感的视觉效果。交互叙事技术在课程中也是重要内容，教授学生制作非线性的、有选择性的多种结局的影片。在“交互式纪录片”教学中，指导学生制作以校园生活为主题的交互纪录片，观众可以从不同人物视角来探索故事情节，在技术上需要使用交互软件，设计故事情节分岔结构，实现人物切换及画面内容的流畅衔接。

（四）学生作品产出与行业反馈的实证研究

学生作品质量和行业评价是衡量教学改革成效的重要标准。建立了学生作品数据库，详细记录学生“代表作品”“获奖情况”以及“企业评价”等信息。数据统计与分析主要包括作品技术水平发展情况、创意运用情况和行业评价情况。在行业评价方面，影视专业相关赛事获奖比例从改革前的 35% 上升到目前的 80%，同时每年都有多部学生优秀作品被专业平台购买。某知名剪辑师对学生剪辑作品提出专业评价，认为学生的实际技术水平能够达到影视行业初级岗位的要求，但在故事表现的情节发展和情感渲染方面还需要加强训练。针对这个问题，在修订后的课堂教学中重点增加了“剪辑心理学”教学环节，让学生更加全面深入地掌握叙事的节奏把握技巧以及情感表达的方法运用。评价体系改革建立了从学习过程到成果质量的量化管理机制。技术能力评价采用多维度量化标准：镜头节奏卡点（10 分）考察剪辑点选择是否符合音乐节拍或叙事逻辑；视觉表现力（10 分）评价色彩搭配、特效运用是否增强画面感染力；渲染格式（10 分）根据输出文件格式、编码规范评分。职业规范评价强化过程性考核：考勤（10 分）记录课堂参与度与项目进度；团队协作（10 分）通过企业导师反馈、小组互评量化贡献度；修改频率（10 分）统计作业迭代次数，反映学生精益求精态度。

四、结语

数字时代“四新”建设及新文科的交叉融合为数字艺术教育提供了创新发展路径。以《影视编辑与后期合成》课程改革为核心，本研究探索形成了综合交叉、科技赋能、产教融合的人才培养模式，通过“技术同步+实战沉浸+评价量化”构建职业能力成长体系，实践证明该培养模式能够有效增强学生的专业素养、提升学生创新能力，改革成效显著：学生作品企业采纳率提升 40%，毕业生入职影视公司平均薪资增长 25%，课程获省级教学成果一等奖，为数字创意产业培养了高素质的“即战力”人才。

参考文献

- [1] 徐梦婕. 数字时代新文科背景下的美育：内涵、挑战及路径建设 [J]. 高教探索, 2023(04): 114-121.
- [2] 刘童. 新文科视域下数字出版专业建设研究 [D]. 广西师范大学, 2022.
- [3] 庞琳, 王涵, 高洋. 新文科背景下高校艺术设计专业课程教学改革研究 [J]. 教育教学论坛, 2024(42): 71-74.
- [4] 李柏康, 王成宇. 新文科背景下数字媒体艺术专业的内涵建设研究 [J]. 炫动漫, 2024(18): 0295-0298.