

【数字媒体艺术欣赏】

【Digital Media Arts Appreciation】

一、基本信息

课程代码：2058088

课程学分：2

面向专业：全校选修

课程性质：【通识教育选修课】

开课院系：【信息技术学院】

使用教材：无

参考书目：

《数字媒体艺术》 郑湛,朱国宾,曾一听 科学出版社 2013 年 6 月

《数字媒体艺术简史》李四达 清华大学出版社 2017 年 11 月

《数字艺术 数字技术与艺术观念的探索》克里斯蒂安妮.保罗著 机械出版社 2021 年 8 月

课程网站网址：

https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/discussionboard/do/conference?toggle_mode=edit&action=list_forums&course_id=_42638_1&nav=discussion_board_entry&mode=cpview

先修课程：无

二、课程简介

《数字媒体艺术欣赏》选修课是一门面向全校本科且具有计算机操作基础的学生。本课程旨在使学生开阔视野，把握新媒体艺术的发展现状和发展形势，提高学生驾驭新媒体艺术语言的能力，培养学生的审美能力、观察能力、独立思考能力和专业鉴赏能力，提高学生的人文修养和专业素质。

本课程教学注重运用能力的培养，注重基础理论知识内容和赏析内容相结合，赏析内容为理论提供案例强化实践教学，保持赏析内容的前沿性、广泛性、艺术性及社会生活的紧密结合性从而提高赏析能力。

课内总学时为 32，其中 30（讲练结合）+2（课内实验），另外需要学生课外自主学习不少于 16 学时的上机实践。

三、选课建议

本课程适用于各年级本科生，需具备一定的计算机基础，对数字媒体技术感兴趣并且乐于发现身边的各种数字媒体艺术的广大学生，通过课程的学习了解更多的数字媒体艺术的发展、认识数字媒体艺术的不断创新、设计带给受众的多维度的丰富体验。建议大二或大三学生选修。

四、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标	教与学方式	评价方式
1	L0112、	1. 根据教师给出的	课堂讲解及讨论	作业评价

	L05	项目视频,分析使用的数字媒体手段。 2. 分析项目使用该媒体手段的优点和存在的问题		
2	L0612 、 L04	通过合作的方式完成 MG 动画的设计。	实操	成果评价
3	L0714 、 L07	数字媒体艺术与我们的生活	自主学习	分析报告

五、课程内容

第一单元 数字艺术发展的媒介变迁 2 学时

了解数字艺术的概念、数字艺术的发展、计算机与人机交互技术、互联网的普及与网络新媒体的发展

本讲重点数字艺术的范畴、新媒体艺术概念辨析交互式媒体、FSM 运动、VR 兴起、万维网络、网络新媒体、后电影理论等。

第二单元 数字媒体分类和艺术鉴赏概述 4 学时

数字媒体艺术是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，集中体现了“科学、艺术和人文”的理念。该领域属于交叉学科领域，涉及造型艺术、艺术设计、交互设计、数字图像处理技术、计算机语言、计算机图形学、信息与通信技术等方面的知识。了解数字反映其科技基础，媒体强调其立足于传媒行业，艺术则明确其所针对的是艺术作品创作和数字产品的艺术设计等应用领域。

简单理解：依托于现代电子技术之上，艺术与电子技术相结合，将艺术“数字化”的专业，是基于数字化的媒体形式和内容，掌握数字媒体作品分类和特点；了解数字媒体技术及相关应用；掌握艺术赏析的能力与方法。

本讲重点是根据数字媒体的分类结合艺术鉴赏的方法对作品进行分析。

第三单元 媒介进化 2 学时

了解媒介进化是一个动态、持续不断的过程，媒介在人与社会环境的推动下不断向着人性化的方向进化，其自身也会变得更加完美。技术与技术之间的补救，使得媒介更加满足人类需求，与社会环境达成一致。理解媒介对多媒体艺术的影响；掌握媒介进化的规律，了解不同媒介论流派的特点、代表人物主要观点以及推动媒介发展的重要因素。

第四单元 数字媒体艺术类型 4 学时

介绍数字插画、平面广告的基础知识；掌握信息化的概念设计作品赏析、信息设计中情感化产品赏析、物联网时代的交互设计作品赏析对平面图片进行分析和评价。

本讲了解信息化概念作品设计、情感化产品设计、物联网交互设计，了解不同的设计用户、场景和需要，重点是对平面图像的组成、构图以及创意进行剖析和鉴赏

认识动画、动画的心理原理、动画的审美特点，掌握二维动画制作过程理解动画鉴赏的基本理论，掌握正确的观察方法，帮助其开阔视野，沉于思索，提高知识素养，追求经典，欣赏美善。构建和谐健康地心灵环境，以达到提高大学生整体人文素养的教学目的。

本讲重点是学习二维动画语言的构成元素和表达手段，了解二维动画创作思路和表现手法。

第五单元 编程美学 2 学时

了解计算机是为创造具有“数字美学”的图形提供了强大的工具。编程工具与数据可视化揭示了算法之美，数据之美和自然之美。其中分形艺术、人工智能、大数据的数据可视化等是目前比较新兴的艺术类型，通过学习了解身边的编程之美，提高洞察能力和分析问题的能力。

第六单元 互动媒体艺术 4 学时

了解“互动媒体艺术”，隶属于新媒体艺术的范畴，是集影像与交互手段于一身的新的艺术表现形式。互动媒体艺术是新媒体艺术发展的重要方向之一，是当今社会在信息传达领域向简洁化、高技术化和更加人性化迈出的重要一步。

以游戏为例掌握互动媒体的本质、特征。讨论和理解什么是游戏、游戏的特征、游戏中的竞争、叙事、沟通，游戏应用与社会功能；游戏作品的构成，加强对游戏作品的认识，了解游戏产品开发流程，增强艺术鉴赏力和游戏策划能力。

本讲重点是互动媒体的分类、特点及图形界面、多点触摸技术、虚拟与现实与增强现实对交互式媒体的影响应用场景。

第七单元 网络艺术 4 学时

了解网络艺术的概念、掌握网络艺术特征、分类及形态组成。分析网络艺术的特殊性必须是数字作品，而且只有在网络上，作品才能最大限度地发挥能量。技术不同于人文，它始终处于不断的提高过程中，极其忠实地遵循进化论。针对网路艺术和其他互动媒体艺术的对比各自的优缺点和发展前景及方向的启发学生思考。

第八单元 数字影视赏析 6 学时

了解和掌握虚拟现实、增强现实与混合现实的概念及应用基本知识和基本理论、数字影像与算法、数字影像与手绘、投影摄影与悬浮摄影、摄影与插画等有机结合的创意影像及数字特效欣赏，了解影视艺术的历史发展，掌握正确的欣赏影片的方法和审美鉴赏方法，扩大知识面，提高艺术综合鉴赏能力。

本讲重点是掌握虚拟现实、增强现实与混合现实的概念了解不同的艺术手法的特点、数字特效为什么能欺骗你的眼睛；获得视觉美感同时了解影像背后的技术应用。

第九单元 数字音乐赏析 2 学时

了解声学基本概念、数字音频基本知识。理解现代艺术与声音设计、多媒体环境下的声音应用、声音角色、交互声音相关的概念与创作平台、交互声音的场景应用、音乐艺术背景下的交互声音欣赏、多媒体融合背景下的交互声音赏析。

本讲重点数字音乐、交互声音欣赏，视听实现的优点。

五、课内实验名称及基本要求（适用于课内实验）

列出课程实验的名称、学时数、实验类型（演示型、验证型、设计型、综合型）及每个实验的内容简述。

序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	MG 动画制作	场景、角色、故事线、字幕、音乐等	2	设计型	计算机机房

六、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	课程学习报告	40%
X2	作业	30%
X3	课堂表现	30%

撰写人：艾鸿

系主任审核签名：朱丽娟

审核时间：2023年9月