

数字媒体精品赏析

【Appreciation of Digital Media Boutique】

一、基本信息

课程代码:【2050143】

课程学分:【2】

面向专业:【数字媒体技术】

课程性质:【系级专业选修课】

开课院系:【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材:

主教材 无

辅助教材

【全球 CG 动画大赛参赛指导, 胡蓉, 电子工业出版社, 2009 年 6 月】
【互动媒介艺术, 许婷, 辽宁美术出版社, 2012 年 2 月】

【Processing 互动编程艺术, 谭亮, 电子工业出版社, 2011 年 6 月】

【新媒体艺术之互动影像装置艺术, 杨华, 山东美术出版社, 2009 年 10 月】

参考教材【互动媒体艺术, 郭晓寒 何雨津, 西南师范大学出版社, 2008 年 4 月】

【互动艺术新视听, 权英卓 王迟, 中国轻工业出版社, 2007 年 1 月】

【世界动画电影大师, 薛燕平, 中国传媒大学出版社, 2010 年 5 月第二版】

【动画无极限-世界获奖动画短片的经典创意, 莉斯, 费伯, 海伦, 沃尔斯特, 上海人民美术出版社, 2009 年】

后续课程:【数字媒体作品集成 2059053】

二、课程简介

本课程是介绍数字媒体作品知识与数字媒体艺术分类的一门专业选修课程。通过本课程的学习, 使学生知道数字媒体作品的发展、流派与分类、平面广告作品及互动媒体作品赏析、数字音乐作品赏析、动画作品赏析和电影作品赏析, 从而为数字媒体作品的制作打下良好基础, 为毕业设计做好准备。

三、选课建议

本课程是适用于数字媒体技术专业的专业选修课。该课程适合数字媒体艺术专业在第三学年的第一学期开设。

四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO1 工程知识：具备扎实的数学、自然科学、数字媒体领域工程基础和专业知识，能够将各类知识用于解决数字媒体领域的复杂工程问题。	
LO2 问题分析：能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，对数字媒体领域复杂的工程问题进行抽象分析与识别、建模表达，并通过文献研究分析数字媒体领域复杂工程问题，以获得有效结论。	
LO3 设计/开发解决方案：能够针对数字媒体技术及相关领域复杂工程问题的解决方案，设计满足特定应用需求的系统、模块或流程，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。	
LO4 研究：能够基于计算机科学原理和方法，对开发的复杂计算机软硬件系统及系统工程问题进行研究，设计合理的实验方案，能对实验数据进行分析与解释、并通过信息综合得到合理有效的结论。	●
LO5 使用现代工具：能够针对数字技术领域复杂工程问题，选择与使用恰当的技术，使用媒体创作、虚拟现实、资源管理等软件工具，进行设计与开发，并能够针对工程应用需求，在通用工具基础上二次开发或定制。	
LO6 工程与社会：能够基于计算机工程相关背景知识对工程项目进行合理分析，评价相关数字媒体领域工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。	●
LO7 环境和可持续发展：能够理解和评价针对数字媒体领域复杂工程问题的专业工程实践对环境、社会可持续发展的影响。	
LO8 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。	●
LO9 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	
LO10 沟通：能够就数字媒体领域复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	●
LO11 项目管理：理解并掌握数字媒体领域工程管理原理与经济决策方法，并能在多学科环境中应用。	
LO12 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	

五、课程目标/课程预期学习成果

通过本课程的学习，通过对典型的、实际运行中的数字媒体作品和案例的分析，让学生客观地了解典型数字媒体作品的创意技巧、表现手法、成功得失、社会价值，通过了解数字媒体作品的策划、设计、制作到发布应用的全过程，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。

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	L043	综合运用理论证明、实验仿真或系统实现等多种科学方法对实验结果进行分析与解	讲授、案例教学、分析	PPT 汇报

		释，通过信息综合得到合理有效的结论。		
2	L062	了解数字媒体专业领域相关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法规。	讲授、讨论、案例教学	调研作业
3	L063	能够客观评价数字媒体项目的实施对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。	课题讨论、案例教学	课程表现
4	L083	理解计算机工程师对公众的安全、健康和福祉，以及环境保护的社会责任，能够在计算机工程实践中自觉履行责任。	讨论、分析案例	问答
5	L0102	具有英语听说读写的基本能力，能在跨文化背景下进行沟通和交流。	课程汇报演讲	课程汇报

六、课程内容

第1章 认识数字媒体作品 2 课时

通过本章学习，使学生知道数字媒体的发展，了解数字媒体艺术流派与分类。运用艺术规律，综合数字媒体技术专业知识评价各数字媒体作品。

本章重点和难点是数字媒体作品的分类。

第2章 平面及互动媒体艺术 10 课时

通过本章学习，使学生知道平面作品及互动媒介艺术的分类，理解平面作品的风格流派及互动媒介艺术的多元形式，了解平面作品及互动媒体中的基本构图及设计创意，运用新媒体知识理论，综合数字媒体技术专业知识评价各类平面作品及互动媒体。

本章的重点是使学生体会优秀平面作品及互动媒体的创意思维，从而对其艺术性做出富有逻辑的评价。

第3章 音乐的美学 2 课时

通过本章学习，使学生理解音乐的意义，知道音乐对数字媒体作品的重要性，知道音乐的形式。运用新媒体知识理论，综合数字媒体技术专业知识评价各类音乐作品。

本章的重点是使学生理解音乐的意义，并能对音乐在数字媒体作品中的得失做出评价。

第4章 动画作品赏析 10 课时

通过本章学习，使学生知道现代数字动画在西方发源的历史。理解计算机对二维、三维动画创作的巨大影响，理解数字动画与数字特效的渊源。理解现代影视作品中的数字动画与数字特效

运用，能够综合数字媒体技术知识及综合市场规律对影视作品中特效的运用予以判断和评价。

本章的重点是区分数字动画与数字特效，并能在影视作品中识别数字特效进而做出综合性的评价。

第5章 视频作品的艺术 8 课时

通过本章学习，从围绕主题创意设计开始，使学生理解视频作品中形式、要素等，能够综合数字媒体艺术知识，并能从市场、艺术与技术三方面做出评价。

本章的重点是能在影视作品中对创意、艺术形式、技术等做出综合性的评价。

七、评价方式与成绩

总评构成	评价方式	占比
X1	设计作业（平面作品鉴赏）	30%
X2	课堂提问、课后作业	40%
X3	PPT 演讲（动画视频鉴赏）	30%

撰写人：李玮莹

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2023.9