

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
L011:能领会用户诉求、目标任务,正确表达自己的观点,具有专业文档的撰写能力。	
L021:能根据环境需要确定自己的学习目标,并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	●
L031:工程素养:掌握数学、自然科学知识,具有工程意识,能结合计算机、数字媒体技术相关专业解决复杂工程问题	
L032:软件开发:掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术,具备建设可运行于多种终端网站的能力	
L033:系统运维:系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识,具备保障系统运行与维护基本技能。	
L034:素材采集与处理:掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术,具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	●
L035:三维设计与制作:熟悉并了解三维设计与制作全部流程,掌握物体构造原理以及三维空间运动规律,运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作,具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
L036:虚拟现实设计与制作:熟悉虚拟现实基本原理,掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台,具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
L041:遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。	
L051:能与团队保持良好关系,积极参与其中,保持对信息技术发展的好奇心和探索精神,能够创新性解决问题。	●
L061:能发掘信息的价值,综合运用相关专业知识和技能,解决实际问题。	
L071:愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱,富于爱心,懂得感恩。	
L081:具有基本外语表达沟通能力,积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

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	L0212	能搜集、获取达到目标所需要的学习资源,分析鉴赏数字媒体作品	讲授、讨论、案例教学	PPT 演讲
2	L0342	能够根据设计与开发的需求,选用资源和工具,分析鉴赏数字媒体作品	讲授、讨论、案例教学	PPT 演讲
3	L0514	了解行业前沿,课外阅读扩展知识	讲授、讨论、案例教学	PPT 演讲

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：2022.9