

◆ 普通高等教育“十二五”精品教材

◆ 新媒体艺术设计系列教材

主 编 陈小清

副主编 黄树忠

NEW MEDIA ART DESIGN 新媒体艺术设计概论

◆ 陈小清 编 著



广东高等教育出版社

C13048064

J06-39
50

新媒体艺术设计概论

陈小清 编著



广东高等教育出版社
·广州·

J06-39
50



北航

C1655342

内 容 简 介

本书为广州美术学院 2011 年度自编教材资助项目 (GMZBJC201103) 的成果, 是新媒体艺术设计专业必修课程之一。书中对新媒体艺术设计的形式种类、作品创作方法和作品设计策划等三部分内容进行了理论上的梳理和实践经验的总结, 主要阐明新媒体的四种媒介形式, 新媒体艺术作品创作教学中的四种方法定位和新媒体作品设计策划的目的、方法及策划报告的内容、案例分析等。本书试图从新媒体艺术设计的基础理论研究到技术研究, 从作品创作到策划方案及报告的撰写等, 通过案例分析和大量实践图例来全面介绍新媒体艺术设计的教学方法, 探索新媒体艺术设计的创作思维方式, 以使學生能更深刻地认识和掌握新媒体艺术设计的创新思想, 从而快速步入新媒体艺术设计的创作之门。

图书在版编目(CIP)数据

新媒体艺术设计概论 / 陈小清编著. —广州: 广东高等教育出版社, 2013. 4

(新媒体艺术设计系列教材)

ISBN 978-7-5361-4866-6

I. ①新… II. ①陈… III. ①多媒体技术-应用-艺术设计-高等学校-教材 IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 060515 号

新媒体艺术设计概论 Xinmeiti Yishu Sheji Gailun

广东高等教育出版社出版发行

地址: 广州市天河区林和西横路

邮编: 510500

电话: (020)87553335

网址: www.gdgjs.com.cn

印刷: 广东信源彩色印务有限公司

开本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

印张: 12.5

字数: 274 千字

版次: 2013 年 4 月第 1 版

印次: 2013 年 4 月第 1 次印刷

定价: 49.00 元

编委会

- | | | |
|-------|-----|----------------------|
| 主 任 | 赵 健 | 广州美术学院副院长 (教授) |
| 副 主 任 | 蔡拥华 | 广州美术学院教务处处长 (教授) |
| | 陈小清 | 广州美术学院数码艺术设计系主任 (教授) |
| 编 委 | 孙恩乐 | 广东工业大学艺术设计学院副院长 (教授) |
| | 卢小根 | 广州大学艺术设计学院副院长 (教授) |
| | 何新闻 | 华南农业大学艺术学院院长 (教授) |
| | 杜肇铭 | 广东商学院艺术学院院长 (副教授) |
| | 黄树忠 | 广州美术学院数码艺术设计系 (副教授) |

总序 构建“跨媒介整合设计”的教学模式

为了进一步促进广东甚至全国新媒体艺术设计教育的不断向前发展，我们组织了广州美术学院、广东工业大学艺术设计学院和华南农业大学艺术学院以及业界从事新媒体艺术设计的教师和专家，共同编写了这套“新媒体艺术设计系列教材”，期望对该专业领域进行多层次、多维度、多学科交叉的深入研究和探讨，并将研究成果以系列教材形式不断地集结出版，以体现我们对专业研究的价值维度和跨媒介整合设计教学模式探索的不断深入。

一、教学改革与实践历程

广州美术学院的新媒体艺术设计教育开始于 1999 年新设立的新媒介艺术设计专业方向。这个以数码动画、数码影像、光电综合媒介和数码互动艺术为教学内容的年轻专业，依托于广州美术学院设计学院数码艺术设计系的教学平台，融汇 30 多年来构成美术教学取得的成果，以继承发扬构成教育的创新精神为教学特色，为数码创意设计人才的培养奠定了坚实的专业基础。

2004 年经教育部批准，数码艺术设计系新增“动画（影视艺术）专业”并招生，2009 年新增“艺术设计（数码娱乐衍生设计）专业方向”并招生，2012 年新增“艺术设计（影视特效设计）专业方向”并招生。2012 年教育部批准新增“数字媒体艺术专业”，2013 年新增“数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向”并招生。

目前，广州美术学院新媒体艺术设计学科构架依托于视觉与动漫设计学院的教学平台，更改为五个专业方向招生。分别为：

- 数字媒体艺术（新媒体设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（影视特效设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向；

动画（影视艺术）专业方向；

动画（数码娱乐衍生设计）专业方向。

经过 10 多年的教学建设与实践，现已形成本科生、研究生两个学历教育层次。现有在校本科生 420 人，硕士研究生 19 人。

在 10 多年的教学建设与实践过程中，本专业注重突出专业特色，坚持以新锐的教育思想和教学理念为先导；以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识及整合设计能力的跨媒体应用型设计人才为目标；以课程体系、教学内容与实践教学等各类组织方式的改革为基础；以现代化的实验实践平台建设、实验实践教学模式改革为突破口……逐步凝练出“跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”。多年的实践证明，该模式在提高教师的教学科研水平，培养学生的创新精神和专业实践能力，提升本专业人才培养质量、科研创作水平、文化传承与创新能力等方面，均取得明显成效。

新媒体艺术设计教学硕果累累。教学团队指导下的学生作品，在全国美展动画展区、中国学生原创动漫作品大赛、中国动画艺术大展、动画学院奖、全国大学生原创动画大赛、亚洲青年动漫大赛、日本东京放送数字大奖赛、亚洲数码艺术大奖赛、四川电视节目“金熊猫”奖、中国国际动漫节、国际大学生动画节白杨奖、厦门国际动漫节“金海豚”奖等国内外专业竞赛中取得了优异成绩，并获得多项省部级奖励和国家级奖励。

教学团队秉承广州美术学院“把握时代脉搏，关注社会需求，以产学研相结合的艺术设计教育主动为区域经济、文化和社会发展服务”的办学特色，以人才培养为中心，以投身于国家重大项目为己任，取得了以下标志性的成果：

学术带头人陈小清担任艺术总监及主创人，带领硕士研究生、本科生团队成功设计了第 16 届亚运会吉祥物《祥和如意乐洋洋》，动感时尚的吉祥物成为亚运会的标签，得到亚奥理事会和社会各界赞扬。该团队还承担了吉祥物体育动作造型、吉祥物宣传片、吉祥物四项公益动画短片、交通文明公益动画片、《祥和如意乐洋洋》八集吉祥物主题系列动画片、奥体中心各场馆景观装扮设计、城市景观装扮艺术设计等一系列设计任务，充分体现了以亚运会吉祥物为中心向多种媒介衍生拓展的跨媒介整合设计理念。

学术带头人还担任“2010 年上海世博会——中国国家馆”新媒体艺术设计顾问，参加中国国家馆多媒体总体方案设计，多个设计方案被采用于中国馆中。设计团队承担了“山西省馆”新媒体互动艺术设计与制作项目；以新媒体艺术为设计主线，承担了“中山市馆”展览设计与制作，完成了整个项目的策划设计、制作施工等工作，并获得众多优秀成果。

经过 10 多年的教学改革与实践，广州美术学院数码艺术设计系的教学已经形成了自己的优势和特色，在国内同类专业中具有较高知名度。2003 年荣获中国文化交流中心、中国视协卡通艺术委员会颁发的“动画教育贡献奖”；2004 年荣获中国动画学会、中国数码艺术专业委员会颁发的“学院特别贡献奖”；2010 年在中国动漫游戏人才年会上，荣获中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会颁发的“2010 年十佳动漫游戏专业培养模式创新奖”“院系教学贡献奖”“十佳动漫游戏专业个人教学贡献奖”和“十佳动漫游戏专业骨干教师奖”；2011 年在第八届中国游戏行业年会上，荣获中国软件行业协会游戏软件分

会颁发的“中国动漫游戏行业 2011 年度人才培养先进单位”等奖项。

二、教学改革的主要内容

（一）突破传统思维，以跨界整合为导向，定位人才培养目标

从新媒介艺术设计专业方向创办之初开始至今，新媒介艺术设计教育坚持立足于广州美术学院的办学优势和人才培养目标定位，以跨界整合为导向，以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标；坚持专业知识、实践能力和综合素质协调发展，不断优化人才培养方案，积极探索人才培养模式；坚持在夯实专业基础理论教育的同时，着力提高学生的实验意识和创新精神，重点培养学生的学习能力、专业实践能力和综合素质。

（二）优化人才培养方案与培养模式

通过确立“以跨界整合为导向”的人才培养目标，本教学团队积极推进人才培养模式的改革和创新，逐步凝练出“跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”，具体做法如下：

1. 学生在一、二年级学习设计基础课、专业基础课的知识，夯实专业基础和理论基础，在三、四年级进入工作室进行专业学习。

2. 工作室的教学以各具特色的跨媒介教师团队的组合教学为形式。

以数码娱乐衍生设计专业的工作室为例。学生进入工作室后，在教学团队指导下组成工作团队。以课题为驱动，完成全系列的整合设计。最后的教学成果，不是单独一个动画、一个游戏或一个玩具，而是针对某个消费群体而进行的整体策划，涵盖了角色、动画、漫画、游戏、玩具等衍生产品的系统设计。

以新媒介艺术设计专业的工作室为例。该专业建立了三个不同方向的工作室：第 1 工作室主要研究新媒体产业系统设计；第 2 工作室以新媒体策划及制作为主要方向；第 3 工作室以互动媒体为主导。每个工作室设置两个教师为主持人，并邀请多位跨专业、跨行业的教师及校外专业人士参与教学，让工作室能够跨界融合、学科交叉。同时三个工作室之间也设置联合课题，在联合课题的带领下，相互融合，各显特长。

另外，新媒介专业、数码娱乐专业、动画专业的工作室也同时进行联合课题的研究探索，以这种跨界融合的理念进行各方面整合，务求使学生、教师都能发挥自身的特长，互相协作，形成更强大有力的教学团体，完成大型的综合项目。

再者，积极开拓与国外院校的合作，例如与新加坡南洋理工学院建立长期课程合作关系，每年进行学生、教师互换交流教学，共同对新媒体艺术学科进行跨学科、跨领域、跨国界的课题合作，成果显著。

在工作室教学环境中，在“跨媒介整合”课题的驱动下，学生们所学到的不再是类似设计流程中的某个环节这样的孤立知识，而是不局限于某一个专业方向的综合知识。这种教学模式构建起“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台，有利于培养知识、能力、素质一体化人才，有利于培养能够创造性地发现问题、分析问题和提出解决问题之系统方案的应用型人才。

3. 在这个基本框架内, 学生们呈现出自主研究、团队协作并行的学习方式。

学生进入工作室后, 必须结合自身的特长, 在广泛收集资料的基础上提出一份研究计划, 工作室导师加以引导。师生之间表现出平等和谐的关系, 共建一个学习与实践的共同体。在这个共同体中, 教学团队主导学习过程与活动的顺利进行, 学生则是学习过程的主体。评价过程贯穿于整个工作室的教学过程, 赋予过程及结果以双重关注。

(三) 着力培养学生的实验精神和实践能力

一谈到数码艺术设计学科的实验教学, 许多人往往第一时间想到的就是几间整整齐齐摆放着电脑的计算机实验室。诚然, 当前某些学校的数码艺术设计学科的实验教学, 的确可能已经沦为“软件教学”和“操机实践”的代名词了。但是, 我们认为, 要实现培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段, 具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才的目标, 就必须从实验的实践教学改革方面找到突破口。

1. 秉承“跨媒介整合人才培养”的基本理念, 在实验实践平台建设上找到突破口。

在学校领导和主管部门的大力支持下, 我们立项建立了以声光电、运动、空间、互动等为综合媒介的数码创意设计实验中心, 并得到了中央财政支持地方高校发展的专项资金扶持, 在现有三维动画实验室、影视后期特效实验室的基础上, 建设了触摸媒介实验室、互动感应装置实验室、新型光材料互动设计实验室、影像与声音媒介综合实验室、互动娱乐实验室、智能玩具设计实验室等, 从而构建了以数码媒介、动画、漫画、游戏游艺、玩具及动漫衍生产品等为主体的数码创意设计教学实验中心。通过在该教学实验中心的学习, 师生们可以将枯燥的课堂理论教学转化为可视化的场景教学; 将定量的指标与学生的现场感觉通过场景教学有机地结合起来, 学生能够身临其境, 获得第一空间的体验感受; 将抽象的理论知识学习变成研究性学习, 充分挖掘学生对新知识学习的主观能动性, 使他们能主动地运用一、二年级所学的基础知识和技能, 结合本课程作业题目, 实验性地制作实体模型与数码虚拟视频的跨界课题等, 从而在不断的实验中获得第一手体验。

数码创意设计教学实验中心区别于一般的电脑实验室, 强调的是动手能力与实验精神的培育, 学生不再仅限于电脑中虚拟的构想, 而是真真正正地将构思与概念转化为实体。借助“数码创意设计教学实验中心”的建设, 形成具有开放式、设计性和创造性特点的实验室, 强化艺术创新能力的培养, 突出艺术性、实验性、创新性的办学特色, 更好地为数码媒体艺术课程服务。

2. 通过数码创意设计教学实验中心建设, 以实验教学模式改革为突破口, 借助跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式, 把工作室的教学过程发展成为一个集课堂教学、研发、实践、实训与实习于一体的综合性过程。

3. 在实验实践教学过程中, 不仅重视学生动手实践能力的提高, 还注重培养学生的实验精神。要求学生在掌握新媒介技术的基础上, 通过多种方式、多种技法的综合实验, 去发现最适合传达创作概念的表达方式, 通过反复尝试去寻找独特的表现语言。同时提倡跨学科、跨领域知识的综合互补, 融合姐妹学科的艺术及技术因素, 在实验精神的支撑下, 形成作品的原创风格。

(四) 加强师资队伍建设, 打造跨媒介整合设计教学团队

正是由于强调跨界整合, 教师队伍建构也体现出兼容并包、持续开拓的新思维。教师队伍的组成丰富多样, 有来自不同专业、不同学院、不同留学背景, 具备不同特长的教

师。教师队伍中有擅长分析提升的理论型教师，善于引导学生加强创意思维能力及多向思考能力；有以软件技术见长的实践型教师，负责艺术院校中最薄弱的环节——软件技术、编程技术的教学工作；有以制作实体造型技术见长的实验型教师，负责指导学生实现创意作品的教学工作；有具有创造感召力的艺术家型教师，给予学生创作的激情与动力；有具备丰富实战经验的企业家型教师，让学生在工作室就可了解到行业的整体操作细节，并积极投入行业实践中去。同时，我们还拥有在国外长期学习与工作的经验丰富的海外教师，可开拓学生的国际化视野，增加国际间同行竞争的阅历经验的知识积累。

在跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式中，强调的是各种背景的教师团队的组建，充分发挥教师之间的知识互补，有利于工作室之间的合理竞争，有利于打破工作室之间的“土围子”，从而更好地实现跨界整合的人才培养思路。

三、教学改革成效显著

（一）突破传统思维，实现人才培养目标明晰化、特色化

突破传统思维，逐步模糊专业界限，明确提出以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标，实现了人才培养目标的明晰化和特色化。

（二）构建跨媒介综合能力新型教学平台

以跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式，构建了“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台。

（三）改革实验教学模式

以实验教学模式改革为突破口，把实验教学模式从传统的“计算机软件教学 + 操机实践”转变为一个集课堂教学、研发、实践、实训和实习于一体的综合性过程。

（四）人才的培养质量和水平不断提高

近几年来，随着人才培养质量与水平的不断提高，新媒介艺术设计专业学生创作出一批优秀的跨媒介整合设计作品，具有标志性的成果如下：

1. 2012年5月，新媒体实验动漫人偶剧《数码家族》在广东省木偶剧院熊猫剧场演出，获得成功。这是一部融合新媒体艺术、人偶表演艺术的创新剧目，由广东省木偶艺术剧院、广州美术学院、深圳市中境动漫文化传播有限公司联合出品。本剧是由陈小清教授带领新媒体创作团队担任编剧策划、创意设计，由广东省木偶艺术剧院总经理张远明带领剧院团队进行二次创作的新型剧目。联合创作团队以跨媒体整合设计的创意理念，融合了新媒体、声光电立体空间的功能，将数码三维动画虚拟空间与舞台真实空间相结合，将编程技术与现场互动结合，共同营造出奇幻的场景，同时运用投影、LED高清彩幕、全息成像技术为剧情呈现更丰富的表演形式，让人偶演员们穿梭在“混合现实”的空间中，让观众在新媒体实验动漫人偶剧中感受科技与艺术的魅力。

2. 2012年，跨媒体艺术视听作品《视听先锋音乐会——圣殿》在大学城广州美术学院体育馆隆重上演。此次音乐会与以往的“舞台”概念不同，先锋音乐会以体育馆室内建筑空间整体作为舞台，加入新的立体结构和材料的空间造型，营造声、光、电、立体、空间场效应。以体育馆的内侧正面、左右两侧墙面，以及演员、部分观众作为光的载体，多

媒体数字的动态影像作为光源,围绕“环境保护”为主题表达了系列内容,全场呈现了跨越多种媒体表现的震撼力。

3. 2009年,优秀动画作品《黛子小姐》获得了“日本东京放送数字大奖赛亚洲作品奖”“2009年全国大学生原创动画大赛二维动画银奖”和“第十一届全国美术作品展览动画展区入围奖”。

4. 2009年,优秀动画作品《Water Brain》分别获得由教育部、文化部联合主办的“中国学生原创动漫作品大赛优秀动画片奖”(第十届)四川电视节“金熊猫”奖国际动画作品最佳学生作品奖“中国(北京)国际大学生动画节白杨奖最佳美术设计奖”和“2009年中国国际漫画节金龙奖最佳动画编剧”等奖项。

5. 2010年,优秀动画作品《我很勇敢》获得“亚洲青年动漫大赛至尊大奖”“第十一届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产动画短片”和“2010年全国大学生原创动画大赛三维动画金奖”。

6. 2011年,优秀动画作品《生发日记》获得“亚洲数码艺术大奖动画类别优秀奖”、“2011年全国大学生原创动画大赛三维动画银奖”“第十一届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产学生作品”和“第十一届动画学院奖优秀学生作品奖”。

7. 优秀动画作品《小胖妞》在优酷网累积点击率超过1900万次,通过企业孵化后,2011年获得广东省文艺精品创作专项扶持资金。

(五) 进一步提高本专业的示范辐射作用

近年来,广州美术学院的数码艺术设计教学成果得到了行业的认可和国内外同行的高度关注,先后与北京电影学院、中国传媒大学、中央美术学院、清华大学美术学院、天津美术学院、湖北美术学院、北京服装学院以及广东省内的中山大学、华南理工大学、华南师范大学、华南农业大学、暨南大学、广东工业大学、广州大学等各高等学校进行调研、参观、交流等活动,加强了校际友好往来,进一步提高了本专业在国内同类院校的辐射作用。

(六) 教师队伍建设进一步加强,科研创作能力、社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升

跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式,也带动了教师队伍的建设。通过项目的教学改革与实践,本教学团队的教学、科研能力不断提高,社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升。一方面,本教师团队多年的探索研究,推动了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的不断发展,构成了具有特色的教学体系;另一方面,本专业学生团队的多年不懈努力,促进了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的日新月异。

系列教材主编 陈小清

系列教材副主编 黄树忠

2012年6月28日

自序 “以原创为教学基点” 的可行性

原创能力是艺术家和设计师的基本核心本领。本人提倡“以原创为教学基点”的教学模式，培养学生的创新意识和原创能力。以原创的教学为重点，跨领域的应用为辅助，有利于造就艺术设计的人才。本书以 10 多年来新媒介艺术设计专业教学的办学思路、教学定位、教学模式和教学成果为案例，以原创教学的创作观念、思维方法、实验技术手段等具体教学方法为重点，旨在论证“以原创为教学基点”教学模式的可行性。

一、“以原创为教学基点”的由来

新媒介艺术设计专业是广州美术学院数码艺术设计系的一个专业方向，即新媒体艺术设计专业。该专业于 1991 年及 1993 年以“综合设计”为专业方向，招收两届本科生；1996 年起招收“构成学”研究生；目的是实验新的教学方法，培养教师，积累办学经验。1999 年 9 月正式以“新媒介艺术设计”为专业方向招收本科生，至今已有 10 多年时间，可以说是国内最早以数码动画、数码影像和光电综合媒介、数码互动艺术为教学内容的新媒体艺术设计专业。

广州美术学院开展“构成教育”已有 30 年历史，当年原广州美术学院设计学院院长尹定邦教授把“构成教学体系”传播到全国各地艺术院校。“构成教育”提倡的是：培养学生的创造意识、创造精神、创造能力；“构成教育”的重点是：方法的教学、能力的培养。新媒介艺术设计专业依托于广州美术学院设计学院的教育平台，融汇 30 年来构成教学的成果，继承发扬“构成教育”创新精神的教学特色，不断地积累完善学科专业建设。“以原创为教学基点”，建立并扩宽创作思维，更新艺术表现形式的教学定位，培养掌握现代数码媒介、掌握声光电媒介技术手段和具有创新意识与综合创作能力的新媒体艺术设计人才。

10 多年的新媒介艺术设计教学实践,是在不断地更新教学内容,不断地思考解决存在问题中成长的。师生们在设计 2010 年“第 16 届亚运会吉祥物”、亚运会整体视觉设计中心诸多项目和“2010 年上海世博会中国馆”的新媒体艺术设计诸多项目中所取得的成果,充分地体现了“以原创为教学基点”教学模式的可行性与优良效应。

二、原创教学的重要性

原创能力是艺术家和设计师的创新之道。原创就是别具特色,别开生面,别具一格。“以原创为教学基点”是开启学生原创能力的钥匙,是启发学生的创意思维,培养学生的原创能力,引导学生建立历史观念,确立自己的人生观、价值观、做人准则、做事态度,具有开阔视野、胸怀大志、形成原创能力开发的基本原点。引导学生关注时代脉搏,建立自己观察自然、事物的视点和自己对事情、问题的看法与态度,开发自己内心世界的观念与见解表达模式。形成独特的概念,以新媒体为表现手段,展现创作概念的新意,传达独创意念的表现形式。

教学上启发学生具有概念新意,有形式创新,有表现的亮点,有原创性,哪怕是一点点发光之处,都要大力推举。可以在原有思路的基础上换一种考虑问题的思维方法,换一种看问题的角度或着眼点;可以是老问题新构想的方法;可以是将原有形式的打散、重组、解构或转化的方法;也可以是反向的、非常规的、悖理的思维方法;形成多维多角度的思考,创新创意亮点、新的表现语言和独特原创作品的个性特色。要求学生在掌握新媒体技术的基础上,通过多种方式多种技法的综合实验,去发现最适合传达创作概念的表达方式,通过反复尝试去寻找独特的表现技巧。同时提倡跨学科、跨领域知识的综合互补,融合姐妹学科的艺术及技术因素,在实验精神的支撑下,形成作品独特的原创风格。

三、原创的教学定位

原创能力是教学过程中本专业重视思维方法的训练、实验精神的演绎、对媒介技能的扎实掌握、艺术素养的综合提高的具体体现。这种教学定位为学生将来能熟练应用综合媒介手段来进行数字化、信息化、网络化、影像化的新媒体艺术设计与作品创作、制作打下深厚的基础。

1. 创作观念的确立

通过“新媒体艺术设计概论”等课程的学习和课内外的自学,引导学生清晰地认识高科技艺术、新媒体艺术的发展脉络,了解新媒体艺术快速发展的动态性和新媒体艺术形式的特征,促进学生建立“立足时代”的创作观念。重点引导学生分析新媒体艺术原创作品的独创性特征,形成个性风格的特色,开创了什么新的形式语言,传达了什么让观众为之振奋的意念,邀请观众体验了什么从未经历的感受,等等,强化学生对原创作品重要性的认识,促进学生建立“立足原创”的基本概念。这是原创教学创作观念的定位。

2. 思维方法的训练

以多元思维方法为教学主线,重视方法教学、原理分析,以启发学生创造性思维并训

练独特的构思意念和目标。每位教师的课程教学、课题设置，都在做方法的训练、思路的启迪、创意的开发。引导学生展开数理思维方法、情理结合思维方法、悖理思维方法等训练，促使思维方法的多样化，创作方法的灵活多变，构思路线的多元多向，以利于原创作品的构想开拓。这是原创教学思维方法的定位。

3. 技术因素的掌握

本专业强调技术教学，引导学生在探讨技术与艺术巧妙结合的过程中，尽力尝试利用媒介技术去实现不同表现形式的原创作品研发。通过课内外的学习，要求学生掌握计算机图形设计、图像处理软件，掌握二维、三维动画软件，熟悉软件的表现语言及特殊表现效果；掌握数码摄影摄像、后期编辑制作工作原理等技术，利用计算机这一新媒介手段，以数字化设计的思维方式，进行数码图像原创作品的实验创作。通过课程与模型工作室实践，掌握光电技术知识，了解动力机能原理；掌握材料、模型工艺制作手段；为实体作品的创作奠定技术根基。通过课题设计制作练习，学生们掌握互动艺术创作的形式构想方法及互动媒介作品的实现技巧，体验作品创作的程序与方法；积累原创作品的创作经验。通过课题设计制作练习，整合学过的多种媒介手段；动手实验各种类型的色光、运动、空间的表现形式。这是原创教学技术手段的定位。

4. 实验精神的演绎

从基础课到专业课的教学，均要求学生动手做实验，引导学生大胆向自己不曾熟悉的领域探索，尽可能打破常规意识，利用一切可变因素，不断在“试一试”中发现、开拓、创新数码动画、数码影像、光动综合造型等新的表现语言，以树立学生的创新意识、提高学生原创能力为目的。提倡跨领域知识的综合互补，提倡跨界融合的做法，在实验中发现构筑原创作品的动因。这是原创教学实验方法的定位。

四、原创与跨领域应用

10 多年来，本专业坚持以技术与艺术相融合的技术美学为理论基础，以创作概念的多向思维方法为教学主线，以原创教学为基点，实验性探索为教学方向，以数码媒介、声光电媒介为技术平台，整合多元媒介手段进行跨领域的应用设计。同时以产学研结合的方式，尽可能地为高年级学生提供参与实践项目的机会，使原创教学的研究成果直接服务于社会。如原创作品在舞台艺术上的应用，在世博会会展设计上的应用，在亚运会设计项目上的应用，在游戏设计项目上的应用等，使教学实现科研与应用的双重意义。

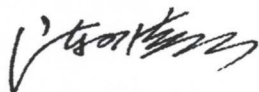
在“以原创为教学基点”的前提下，力求培养“知识面宽、基础扎实、能力强、综合素质高、创新意识强”的人才。而在这种教学模式的支持下，学生的原创设计能力得到了快速提高，如在参与亚运会、世博会项目中创作的作品有新意，有亮点，有新鲜感，时尚并充满活力，获得社会各界的认可。值得一提的是本系的毕业生在工作岗位上能够独立思考，具备独立从事项目的创作能力，具备很强的原创能力与综合应变能力，并具有善于提出解决问题的办法与见解的能力，受到了用人单位的好评，这是对我们教学工作的最大肯定。作为新媒体艺术教育工作者，尽心尽力地为祖国的创意文化产业、信息产业培养更多高素质、有原创能力的优秀人才，是我一生的职责与坚守。

五、关于本教材的编写

本教材是新生进入新媒体艺术设计专业的必修课程，也是教学的第一门课程。目的是引导学生对新媒体艺术的发展脉络有清晰的认识，让学生了解借助新型媒介技术所拓展的新艺术形式的特征，学习新媒体作品的创作与策划方法，树立与时代同步、多角度、跨学科的创作观念。

本教材的第一部分“新媒体艺术形式篇”，是笔者在教学积累中归纳的有代表性的艺术形式。其中介绍的案例，一部分是“2005 年日本世博会”“2010 年上海世博会”中各个国家馆的优秀作品；另一部分是本系师生们 10 多年来应用新的媒介手段，开拓扩展的研究课题和作品。第二部分“新媒体创作方法篇”，第三部分“新媒体作品设计策划篇”，主要展示本系师生们多年来在不断学习、不断改进、不断更新和不断研发中，取得的教学成果与实战经验。

此次编辑成书，目的是希望将师生们积累的心得与实验体会，与读者们共同分享。同时借此机会感谢本系教师、研究生、本科生执著的学习态度与研究精神，也借此印证：正是教学团队集体的努力，促进了新媒体艺术设计学科专业的不断发展。



2011 年 6 月 28 日

作者简介

陈小清，女，1982 年毕业于中央工艺美术学院，现任广州美术学院数码艺术设计系主任、教授、硕士生导师。广州美术学院学术委员会委员，广州美术学院教学名师，第 16 届亚运会火炬手。主要研究领域：新媒体艺术设计。曾两年两度作为访问学者赴日本任日本文教大学、日本东京艺术大学客座研究员，作新媒体艺术设计专题研究。历年来编著出版 7 本专业相关的教材，其中，2007 年出版的《媒体艺术与设计》为“十一五”国家级规划教材。她及其所带领的新媒体艺术设计创作团队的作品多次参加国内外“新媒体艺术展”并获各种奖项。

第一部分 新媒体艺术形式篇 / 1

第一节 新媒体艺术设计概述 / 2

- 一、什么是新媒体？什么是新媒体艺术？ / 2
- 二、新媒体艺术设计教学概览 / 4

第二节 综合媒介形式 / 6

- 一、综合媒介形式的特点 / 6
- 二、综合媒介形式案例分析 / 6

第三节 光动媒介形式 / 41

- 一、光动媒介形式的特点 / 41
- 二、光动媒介形式案例分析 / 41

第四节 互动媒介形式 / 75

- 一、互动媒介形式的特点 / 75
- 二、互动媒介形式案例分析 / 76

第五节 动态机能媒介形式 / 105

- 一、动态机能媒介形式概述 / 105
- 二、优秀动态机能媒介艺术作品案例分析 / 106

第六节 新媒体艺术设计作品赏析 / 122

- 一、新媒体艺术设计教师作品 / 122
- 二、新媒体艺术设计毕业生作品 / 129

第二部分 新媒体创作方法篇 / 143

第一节 新媒体作品创作方法概述 / 144

- 一、创作观念的定位 / 144
- 二、思维方法的训练 / 144
- 三、技术因素的掌握 / 144
- 四、实验精神的演绎 / 145

第二节 实验精神的演绎：新媒体创作案例分析 / 146

- 一、三维动画创作分析 / 146
- 二、光动艺术创作分析 / 148
- 三、互动艺术创作分析 / 162

第三部分 新媒体作品设计策划篇 / 165

第一节 新媒体艺术作品设计策划概述 / 166

- 一、策划的目的与作用 / 166
- 二、策划的方法 / 166
- 三、策划报告的内容 / 166

第二节 策划报告的案例分析 / 167

- 一、策划报告的案例分析一 / 167
- 二、策划报告的案例分析二 / 174

参考文献 / 182

后 记 / 184

第一部分 新媒体艺术形式篇

数字、网络、信息、虚拟	——信息时代的特征
多元、互动、联结、混合、转化	——艺术现象
实验、探索、尝试、挑战	——创作态度
数码媒介、影像媒介、互动媒介、 声音媒介、光电媒介、造型媒介	——新的媒介表现手段