

◆ 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

新媒体艺术的 心理体验设计

◆ 陈小清 编 著



广东高等教育出版社

C13048063

J06-39
49

新媒体艺术的心理体验设计

陈小清 编著



广东高等教育出版社
·广州·

J06-39

49



北航

C1655341

内 容 简 介

本教材是广州美术学院 2011 年度自编教材资助项目: Gmzbjc 201108, 适用于新媒体艺术设计专业课程。

教材第一部分情态构成基础形式, 其教学目的是让学生掌握心理体验设计的最本体语言。第二部分心理效应的构想方法, 以“心物联结”和“与心联结”为思考切入点, 让学生掌握从某种元素的形式出发, 从内心本身的心理因素出发, 从而进行心理效应传达的实验作业。第三部分新媒体艺术心理体验的设计方法, 结合陈小清新媒介工作室设计团队近年来的研究课题、艺术作品和实践项目, 主要研究观者共感觉的综合心理体验, 当观者参与互动时所获得的心理体验的实证案例。第四部分新媒体艺术心理体验的实验研究, 是陈小清新媒介工作室设计团队的空间实验作品及观者心理体验报告研究。部分作品是本课程的学生作业, 为教学提供案例参考。

本教材适用于新媒体艺术与设计相关专业的教学, 也可作为新媒体艺术与设计相关领域的创作设计人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

新媒体艺术的心理体验设计 / 陈小清编著. —广州: 广东高等教育出版社, 2013. 5

(新媒体艺术设计系列教材)

ISBN 978-7-5361-4871-0

I. ①新… II. ①陈… III. ①数字技术-应用-艺术-设计-高等学校-教材 IV. ①JP06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 078481 号

XINMEITI YISHU DE XINLI TIYAN SHEJI

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×1092 mm 1/16

印张: 12.5

字数: 300 千字

印次: 2013 年 5 月第 1 版 2013 年 5 月第 1 次印刷

印数: 1~2 000 册

定价: 50.00 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“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 1 900 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

随着现代社会的飞速发展、科技的日新月异，科学技术与艺术紧密地结合，众人瞩目的新媒体艺术形式应运而生。新媒体艺术超越了单一种材料媒介、超越了单元单向的艺术表现形式，其最大的特点是：整合数码动画影像媒介、数字互动媒介、声音媒介、光电媒介、造型装置媒介等各种媒介手段，构成了多方位综合效应的艺术表现语言。新媒体艺术与设计创作者，以实验、探索、尝试、挑战的工作态度，在作品中追求传递数字、网络、信息、虚拟的信息时代特征；体现多元、互动、连结、混合、转化的新媒介艺术与设计特性；探索引导观者融入现场空间体验各类沉浸感，引发观者的视觉、听觉、触觉、动觉的多元共感觉效应，为观者带来崭新的艺术感受。

在新媒体艺术与设计作品中，如何与观者产生沟通互动，如何引导观者参与作品的行为，是艺术家设计师在创作时所关注的重点之一。新媒体艺术与设计作品与观众的关系，不再是“眼看手不动”的美术馆展览模式，不再是单一的线性述说；而是提倡引导观者参与作品对话，是一种非线性的、多元的、开放式的关系；是应用数字媒体新技术的支撑，发掘引发观者参与的行为，并以观者参与互动所获得的心理体验，作为创作主要元素的形式之一。

作为学术带头人，本人带领教师团队，十五年来在教学岗位上培养了数百名本专业的本科生与硕士生；同时作为艺术总监与主持人，把教学研究成果应用于大型国家项目中；作品以新媒体光动互动艺术设计为亮点，近几年来完成了2010年上海“世博会”，2010年广州亚运会等多项具有重要影响的国家级项目。面对这一系列教学科研成果，深有感触：只有执行“以原创为教学基点”的教学模式，培养了学生的创新意识及创作能力，才有原创作品的产生；再之把研究成果应用于社会，在实际项目中加以检验，调整再学习，这将

有利于艺术设计人才的造就。从教学科研跨入社会项目，学研产相结合的教学实践方式，确实是培育教师个人能力，培养学生人才的最好路径。但是，在这里要强调“以原创为教学基点”是教学前提，没有原创教学就谈不上应用教学。

同时也特别感触到：“新媒体艺术的心理体验设计”的教学是时候列入议事日程中来了。也就是说，“心理体验设计”教学是重要的课程，是作品创作法中最好的方法之一。为什么呢？当十年前花费许多精力去解决“数字技术”教学时，不免“心理表现心声传达的数字艺术教学”随之有所缺失。当观者站在你的作品面前呈现的状态是：“无动于衷”“没感觉”“心理全然不触动”“丝毫不感动”，那作品的创作就是有问题的，可以说问题出现了。

因此，本人这几年在广州美术学院进行了本科生和研究生两种层次的实验教学：以新媒体艺术概念为创作理念，心理体验设计为研究重心；以跨媒体整合设计为创作基本点，数码动画影像媒介、互动媒介、声音媒介、光电媒介、造型装置媒介等为作品的表现媒介形式。以此为教学目标与原则，设置课题，由浅入深逐步展开教学：从基本形式，到构想方法的初级练习，从心理研究到设计作品的创作检验，从实验作品制作到心理体验报告研究，积累了“新媒体艺术的心理体验设计”的教学法、实验法、创作法。

本教材适用于新媒体艺术设计专业二年级下学期的课程。

本教材从基础研究到方法研究，从作品创作到心理体验报告的总结，意在探讨新媒体艺术心理体验设计的教学方法，同时研究学生理解课题所获得实际成果的反馈。

希望借此教材能把师生们的心得积累与实验体会与读者们共同分享，能对新媒体艺术教学献出微薄之力，同时能获得更多的知音。

陈小清

2012年6月28日

作者简介

陈小清，1982年春毕业于中央工艺美术学院，毕业后即任教于广州美术学院。任广州美术学院教授、数码艺术设计系主任、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。两度作为访问学者赴日本文教大学，赴日本东京艺术大学任客座研究员，作新媒体艺术设计专题研究。历年来出版多本专业相关的教材论著，作品多次参加国内外“新媒体艺术展”。参与2010年“上海世博会——中国馆”多媒体总体方案设计，担任新媒体艺术顾问。作为艺术总监及主创人，带领团队成功设计第16届亚运会吉祥物——《祥和如意乐洋洋》，参与亚运会多项设计工作，并多次获奖。担任“新媒体艺术设计系列教材”（20本）的主编工作。

目录

第一部分 情态构成基础形式/1

第一节 形态构成形式/ 4

第二节 空间构成形式/ 14

第三节 材质构成形式/ 26

第四节 色光构成形式/ 36

第二部分 心理效应的构想方法/ 49

第一节 “心物联结”传达心理效应/ 52

第二节 “与心联结”传达心理效应/ 70

第三部分 新媒体艺术心理体验的设计方法/ 95

第一节 共感觉的综合心理体验/ 98

第二节 观者参与互动的心理体验/ 132

第四部分 新媒体艺术心理体验的实验研究/ 165

第一节 空间实验作品的制作研究/ 168

第二节 观者心理体验报告研究/ 182

后 记 / 185

第一部分 情态构成基础形式

关键词词汇参考

坚硬	结实	沉稳	单纯	明快	简练
规整	秩序	稳定	平和	寂静	安详
荒凉	孤独	冷漠	飘逸	梦幻	灵动
膨胀	生机	张力	抒情	优美	温馨
浮躁	焦虑	忐忑	迷幻	刺激	激励
尖锐	惊奇	紧张	惶恐	压抑	郁闷
异常	怪诞	突发	新奇	活跃	刺激



学习概要

教学立意：

教学目的是让学生掌握“心理体验设计”的本体语言。

通过基本构成形式作业练习；研究各具特色构成形式给予造型的新启示。

重点从情态构成形式展开思考；掌握“心理体验设计”的本体语言加入作者的理解与认识。

掌握表达某种心理效应的基本方法。

探讨内容与形式的关系；积累主题创作的经验。

教学内容：

1. 形态构成形式。
2. 空间构成形式。
3. 材质构成形式。
4. 色光构成形式。

思考程序：

关键词设定—构思方法—选取构成形式—演变依据—形式表现语言—想传递什么心理效应。

方法提示：

1.形态构成形式。

- ①从几何形体的情态构成形式展开思考；
- ②从有机形体的情态构成形式展开思考；
- ③从不规则形体的情态构成形式展开思考。

2.空间构成形式。

- ①狭窄空间的心理体验设计；
- ②多元空间的心理体验设计；
- ③曲面空间的心理体验设计；
- ④垂直空间的心理体验设计；
- ⑤静谧灭点空间的心理体验设计。

3.材质构成形式。

- ①反射材质的心理体验设计；

- ②透射材质的心理体验设计；
- ③折射材质的心理体验设计；
- ④透明材质的心理体验设计；
- ⑤吸光材质的心理体验设计。

4.色光构成形式。

- ①暖色光的心理体验设计；
- ②冷色光的心理体验设计；
- ③同类色调色光的心理体验设计；
- ④邻近色调色光的心理体验设计；
- ⑤对比色调色光的心理体验设计；
- ⑥互补色调色光的心理体验设计。

作业要求：

作业题目：要求学生选用以上的“方法提示”内容为题目，进行“心理体验设计”专题作业练习。

表达方式：每件作业尽可能选择用数码三维软件制作，进行多角度、多视点的静帧图表达。

作业形式：数码三维虚拟造型或实体物质造型由学生自选。

文字说明：每件作业详细的思考心路记录，思考过程的分析说明文字 300~500 字。

课题小结：

第一部分的教学是建立在“心理体验设计”的本体语言上设置的课题。

作业以形态构成形式、空间构成形式、材质构成形式、色光构成形式为构思依据，以现代数码技术等综合媒介为技术因素，构成原理方法为形式语言，以传达某种心理效应与心理体验为作业练习的目的，展开新媒体艺术与设计作品的初级演练。

第一节 形态构成形式

一、几何形体构成的心理体验设计

作品一：《豁然》（设计者：刘文雯）

1. 心理体验关键词

豁然。

2. 构思方法

运用几何形体与数理元素的结合，表达某种心理效应。

3. 设计说明

对关键词的理解：豁然，是一种态度，不只是一份平淡，一份宁静，而是在身经百战之后的心态。穿过黑暗，承受痛苦，也许失去了所有之后，却留住了对生命最本质的那一束阳光。

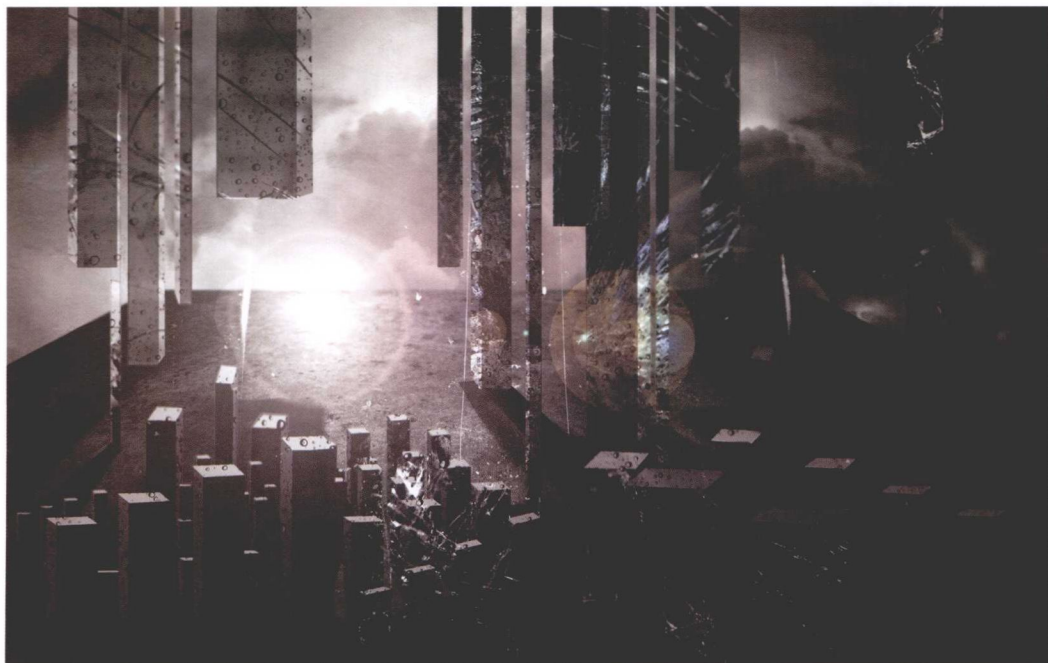


图 1-1 几何形体构成的心理体验设计作品《豁然》之一