

融合与拓展

——与时俱进的新媒体艺术学科

主编 龙全

湖南美术出版社



Integration Development

New Media Art Subject
Developing with the Times

清华大学美术学院信息艺术设计系

中国传媒大学动画学院

中国美术学院传媒动画学院

同济大学传播与艺术学院

南京艺术学院传媒学院

北京大学软件与微电子学院数字艺术系

上海大学数码艺术学院

北京印刷学院设计艺术学院

哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系

北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院

Integration
Development
New Media Art Subject
Developing with the Times



融合与拓展

——与时俱进的新媒体艺术学科

主 编 / 龙 全



湖南美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

融合与拓展：与时俱进的新媒体艺术学科 / 龙全主编. —长沙：
湖南美术出版社, 2010.4

ISBN 978-7-5356-3615-7

I. ①融… II. ①龙… III. ①多媒体—应用—艺术—课程—简介—高等学校 IV. ①J-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第061529号

融合与拓展

——与时俱进的新媒体艺术学科

主 编：龙 全

责任编辑：陈秋伟 莫宇红

特约编辑：文 波

责任校对：徐 盾

装帧设计：李 巧 文 波

出版发行：湖南美术出版社

(长沙市东二环一段622号)

经 销：湖南省新华书店

印 刷：长沙湘诚印刷有限公司

(长沙市开福区伍家岭新码头95号)

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：10

版 次：2010年4月第1版

2010年4月第1次印刷

印 数：1—2000册

书 号：ISBN 978-7-5356-3615-7

定 价：58.00元

【版权所有，请勿翻印、转载】

邮购联系：0731-84787105 邮 编：410016

网 址：<http://www.arts-press.com/>

电子邮箱：market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题，请与印刷厂联系调换。

联系电话：0731-84363767

在第四届全国新媒体艺术系主任（院长）

论坛上的讲话（代序）

全国政协科教文卫委员会副主任 赵沁平

为了推动我国新媒体艺术的学科建设，加快培养具有较高艺术文化修养和理论水准，能够熟练运用新媒体手段进行创作的高层次艺术人才，满足社会对新媒体艺术人才迅速增长的需求，国务院学位委员会办公室、教育部学位管理与研究生教育司于2006年12月召开“新媒体艺术学科建设与人才培养研讨会”，随后与会高校发起成立了全国新媒体艺术系主任（院长）论坛，成为我国高校探索新媒体艺术人才培养模式，指导、协调新媒体艺术学科建设有关活动，定期交流新媒体艺术学科建设和人才培养经验的平台。

全国新媒体艺术系主任（院长）论坛至今已举办3次，分别探讨了“新媒体艺术学科建设与人才培养”、“新媒体艺术教育创新与发展”、“新媒体、新观念、新生活”等主题。我有幸参加了其中的两次并与代表们进行了深入交流和探讨，对论坛取得的成果、达成的共识以及代表们对新媒体艺术学科建设的热情、畅所欲言和思想火花留下了深刻印象。新媒体艺术是文化、艺术和技术交叉融合的产物，它既强调创意和创新，又注重应用和作品/产品，正以新兴的媒介表现形态、深厚的文化内涵、发展的高新技术手段和广泛的传播平台深刻影响着我们的社会生活，并推动着文化艺术产业的快速发展。由北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院承办的本届“院长论坛”的主题是“兼容，和而不同”，这一主题恰当地体现了新媒体艺术教育、学科建设以及设计创作在多学科交叉和互相学习借鉴中创新发展的真谛，同时也表现了不同学校新媒体艺术在遵循共同学科规律中坚持各自特色的发展理念。

大学肩负着人才培养、科学研究和社会服务三大社会职能，同时也承载着发展文化、引领文化这一更为深远的社会责任。大学的新媒体艺术学科在人才培养、科学研究、社会服务和文化发展几方面都可以发挥更加直接的作用，都可以大有作为。我们欣喜地看到近年来我国新媒体艺术教育不断从源远流长的中华民族优秀文

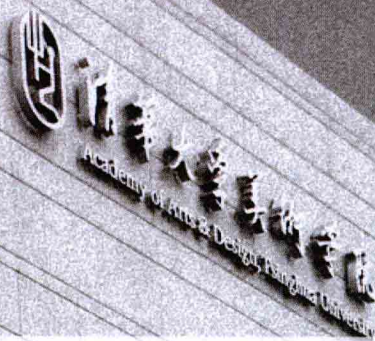
化中汲取养分，借鉴国外新媒体艺术教育的理念和经验，迅速成长，在政治、经济、文化和社会生活等领域的影响力日益扩大。新媒体艺术学科已经成为影响全社会的重要学科。

同时，与其他传统学科相比，新媒体艺术学科仍然是一个成长中的新兴学科，需要在发展中不断探索自身的特点和规律。新媒体艺术源于文化、艺术和技术的交叉融合，其发展动力也必源于三者的交叉融合。所以，首先要高度重视、切实解决艺术、文化、技术有机结合的问题。只有在教育教学方案、人才知识结构、培养条件环境、创作实践活动等各个环节实现多学科交叉、高水平融合，才能为新媒体艺术人才培养和新媒体艺术创新提供不竭的源泉和动力。其次，要产学研相结合。新媒体产业已展现出巨大的经济和文化前景，我们要建设一流学科、培养优秀人才，为新媒体文化产业提供强大的人才支撑。同时要积极探索和产业合作的机制，实现与产业的互动发展。要与新媒体产业联手，加大中国文化形象的建设力度，使我们的新媒体艺术产品和中国制造一样走向国门，让世界真正看到、体味、享受中国优美丰富的艺术和博大精深的文化。第三就是知识传授、创作训练和文化熏陶相结合培养新媒体艺术创新人才。总体上说，新媒体艺术专业培养的人才主要还是应用型人才，因此需要加强创作训练，在创作训练中培养创新意识、创新能力，积累深厚知识，发挥我们五千年文明的传统文化优势，注重中华文化的熏陶和其他优秀文化的学习，培养具有国际竞争力的高层次新媒体艺术人才。上面所说三点有可能共同构成新媒体艺术教育和人才培养有别于其他学科的学科文化，这是一个大课题，希望引起大家的讨论。

祝愿全国新媒体艺术系主任（院长）论坛在各高校的努力下，进一步发挥桥梁纽带作用，深入交流，相互学习，碰撞思想火花，探索教育规律，共谋学科发展，成为我国新媒体艺术界重要的交流平台，为我国新媒体艺术、文化创意产业和优秀文化的繁荣发展作出贡献。

目 录

<u>在第四届全国新媒体艺术系主任（院长）论坛上的讲话（代序）</u>	001
<u>清华大学美术学院信息艺术设计系</u>	004
<u>中国传媒大学动画学院</u>	022
<u>中国美术学院传媒动画学院</u>	034
<u>同济大学传播与艺术学院</u>	050
<u>南京艺术学院传媒学院</u>	064
<u>北京大学软件与微电子学院数字艺术系</u>	078
<u>上海大学数码艺术学院</u>	090
<u>北京印刷学院设计艺术学院</u>	104
<u>哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系</u>	118
<u>北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院</u>	130
<u>后记</u>	151



清华大学美术学院

信息艺术设计系

前沿性 交叉性 高起点 开放式 国际化

网址: <http://www.infoart.com.cn>

地址: 北京市海淀区清华大学美术学院B435室

电话: 010-62798934、62798933



1

1. 信息艺术设计系

清华大学美术学院信息艺术设计系简介

学科概述

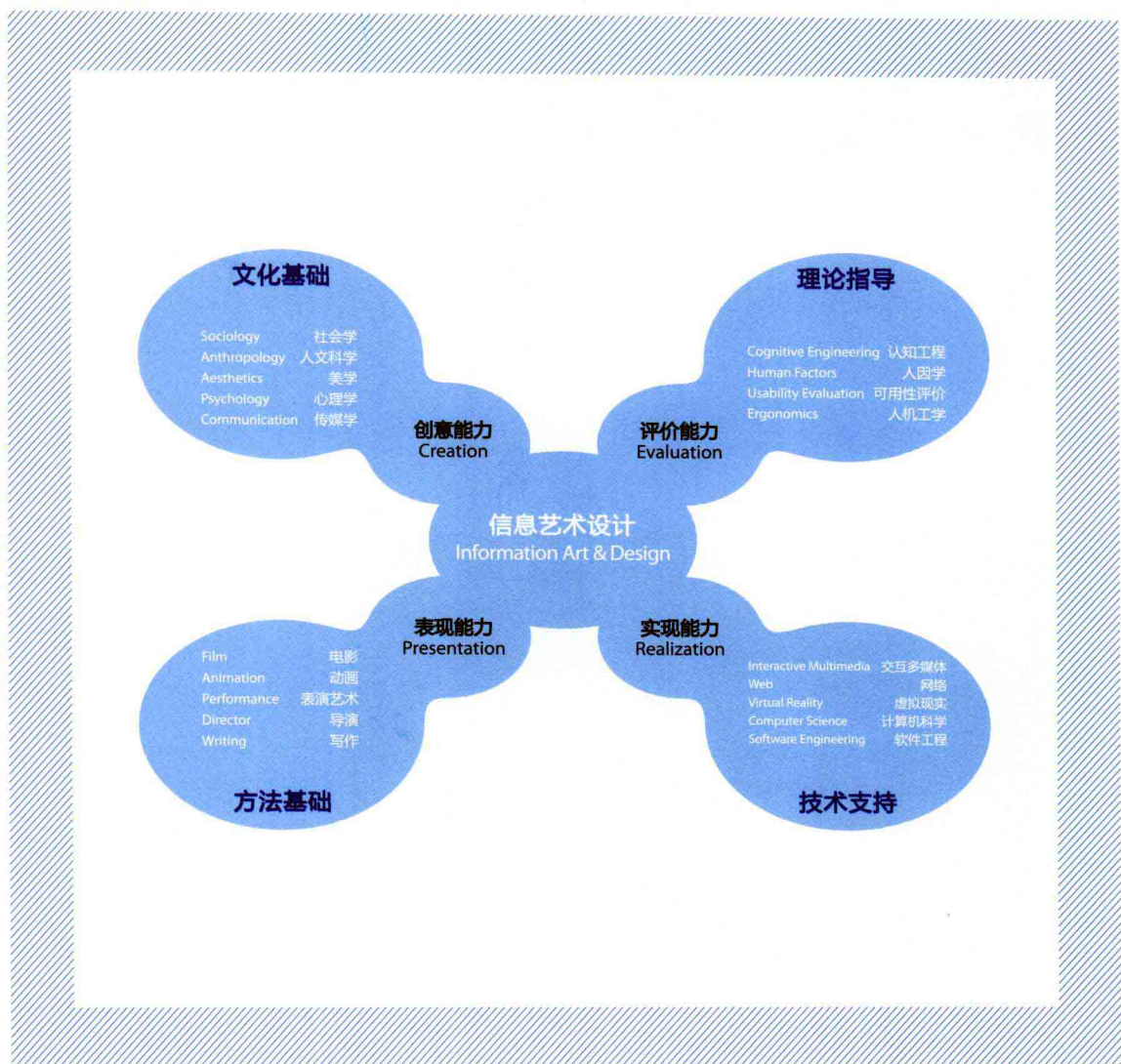
学院(系)历史/隶属关系

清华大学美术学院信息艺术设计系成立于2005年7月7日。在建系的申报和论证中,得到了大学和美院领导的高度重视,校学术委员会的专家多次与美院交换意见,对于系的名称、专业方向的设立等问题都进行了多次的认真讨论。在建设过程中,美院给予信息艺术设计系非常大的支持,先后投入“211”经

费及配套经费近700万和“985”二期经费600多万元建设信息艺术设计实验室与摄影实验室,购置了三维扫描、动作捕捉、高清采编、虚拟现实、专业摄影器材及图形工作站等先进设备。

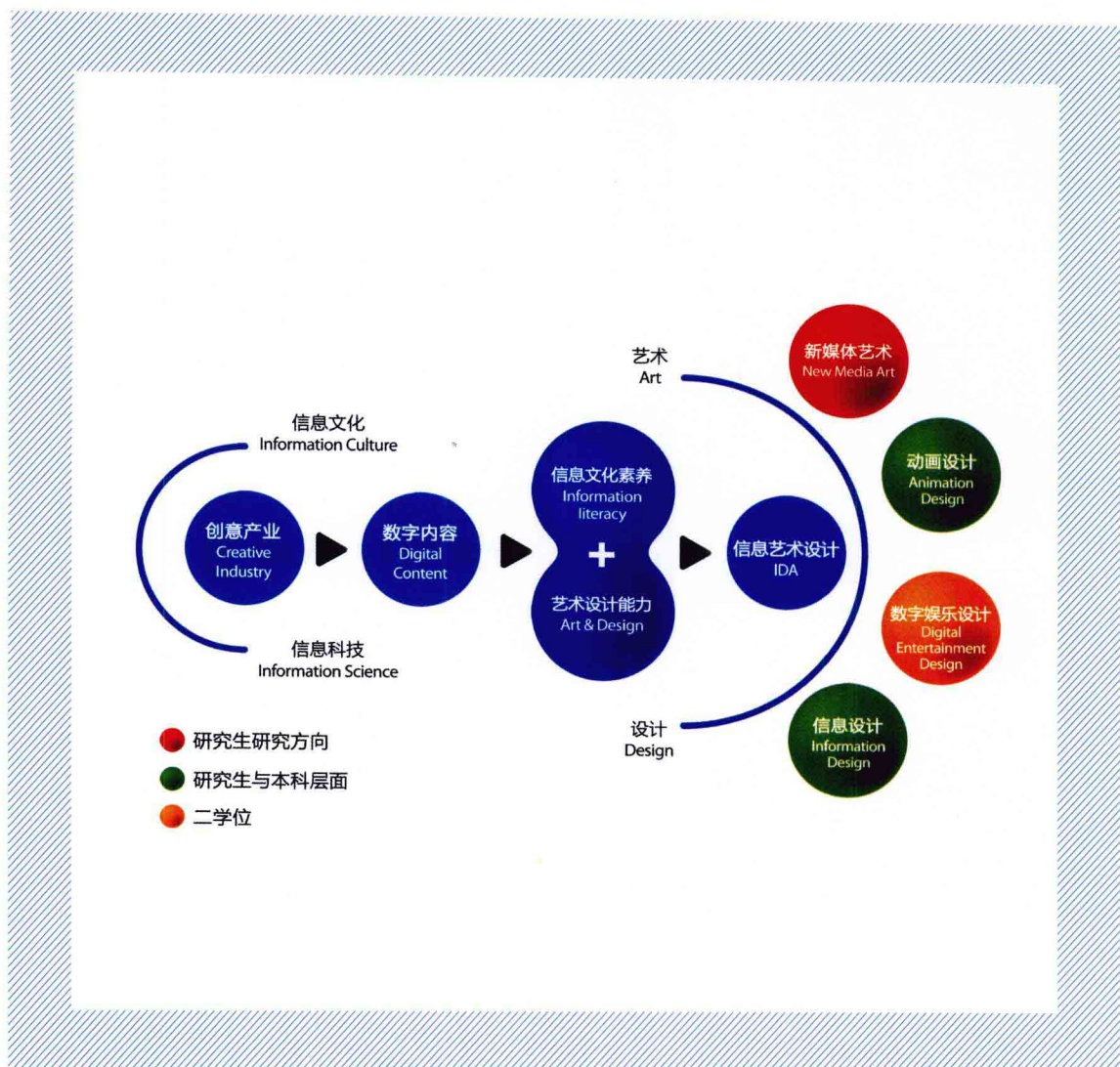
信息艺术设计系倡导前沿性、交叉性、高起点和开放式、国际化的办学思想。信息艺术设计系秉承清华大学综合学科的优势,从

人文的视角,在艺术与信息科学的交叉领域,发展学生的原创能力、整合能力和策划能力,培养面向信息时代,具有新的人文、艺术、科技观念和素质的综合型人才。本系由原工业设计系的信息设计专业方向和装潢艺术设计系的动画设计专业方向在新的教学理念和体系下重组而成。



课程体系

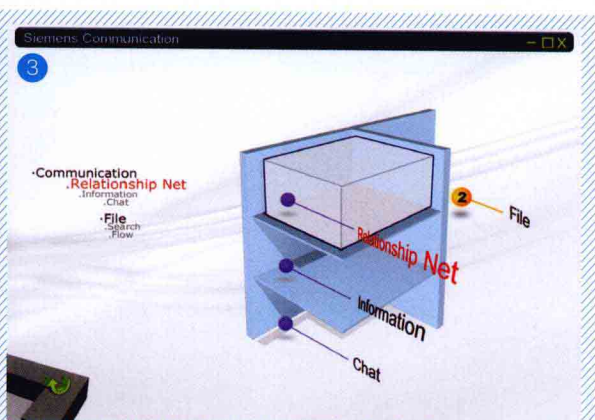
“宽口径”与“厚基础”的结合是我系人才培养的特色，信息艺术设计的核心是“信息交流”，对应着文化、科技和艺术的综合领域，需要学生具备艺术和科学领域的双重知识结构。在信息艺术设计系的教学体系中，专业基础课程以通识教育为主，培养学生在信息文化、数字媒体艺术创作领域应该具备的基本素质。



专业方向

信息艺术设计系设立的本科专业方向为“信息设计”和“动画设计”，第二学士学位专业方向为“数字娱乐设计”，研究生研究方向为“新媒体艺术”。信息设计是基于信息技术与文化的专门领域，是艺术设计在信息时代的新发展；动画和数字娱乐是文化产业的代表；新媒体艺术是艺术与信息技术结合的新艺术形态。四个方向都

面向创意文化产业的发展需要，涵盖了设计、艺术、文化的前沿领域，反映了艺术设计学科的主要增长点，代表了信息科技与文化结合的新方向。



信息设计

专业背景

“信息设计”是以信息科技飞速发展为背景，孕育产生的交叉性的新兴专业方向。该专业主要面向信息产业和数字内容产业，侧重培养学生在信息科技与艺术方面的整合能力，以用户体验为中心的设计策划能力，以及结合信息产业和社会需求，探寻新的解决方案的创意能力。狭义角度的信息设计是对信息的组织、感觉、传达等方式进行设计，广义角度是应对信息时代设计变革的新的设计理论与方法。

知识结构

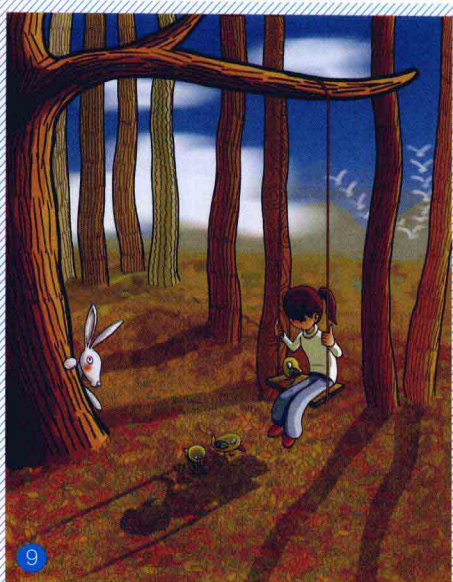
一、信息技术条件下的设计语言与美学取向，关注信息组织结构，并以适当的媒体进行表现。

二、信息与人的认知和行为之间的协调关系，探讨人与事物交流过程中的心智结构，赋予事物或界面相应的互动机制。

三、人文理念下的数字化、网络化生存方式，创建有利于人际交流的社会信息环境，为信息产品与环境赋予价值和体验。

专业领域

信息设计是在信息时代经济、文化与科技的条件下，以数字内容为研究对象，借助数字化的手段，以简洁优美的信息界面、产品或环境为媒介，为消费者创造和谐的交互方式和体验的学科领域。信息设计的主要应用领域包括交互产品界面、公共信息设施、移动通信应用服务、数字化学习、多媒体出版物、文化遗产保护以及虚拟展示等。



2. 信息作业
3. 三维界面设计
4. 学科特点比较
5. 动画设计作品《夹子救鹿》(刘巨德)
6. 动画设计作品《哪吒闹海》(张仃)
7. 动画设计作品《大闹天宫》(张光宇、张正宇)
8. 动画设计作品《好多凶脸》
9. 插画作品

动画设计

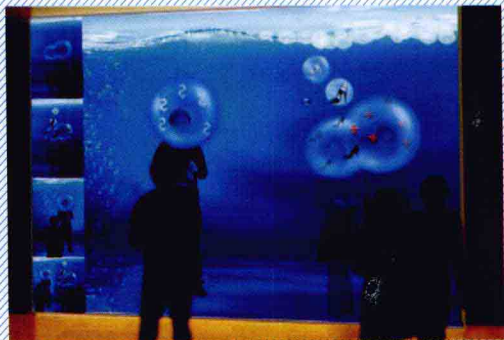
专业历史

美院的动画设计专业最早设立于20世纪60年代,曾有《大闹天宫》(张光宇、张正宇)、《哪吒闹海》(张仃)、《夹子救鹿》(刘巨德)等优秀成果问世,后因“文革”中断,1999年恢复动画专业建设。在面向未来的发展中,本专业具备雄厚的师资力量和系统的本科教学体系,已经积累了诸多新的教学和科研成果,创作方面推出了《学问猫》、《树——鸟》等优秀作品,学生作品也多次获得国内外大奖。

专业领域

动画设计专业方向主要是面向动画、漫画产业,侧重动画项目策划、创作与管理能力,多种风格的动画造型设计和叙事能力,以及全面的动、漫画制作能力的培养。动画设计主要是从叙事的内容出发,通过二维与三维的数字媒体进行动态的表现。动画设计的主要应用领域包括数字动画项目策划与管理、数字动画制作、数字影像编辑、移动通信增值服务、影视广告等。

10. 新媒体艺术作品



11. 新媒体艺术作品



12. 新媒体艺术作品



新媒体艺术

专业背景

“新媒体艺术”是美术学科向新媒体艺术的发展，其核心是以数字和网络形式为载体的艺术观念呈现。新媒体艺术通过视频、影像、摄影、综合造型等形式，结合多媒体、虚拟现实等交互技术，依托人工智能甚至遗传基因等技术的发展，在美学与数字媒体整合的领

域创造出面向信息时代的新艺术语言和形式。

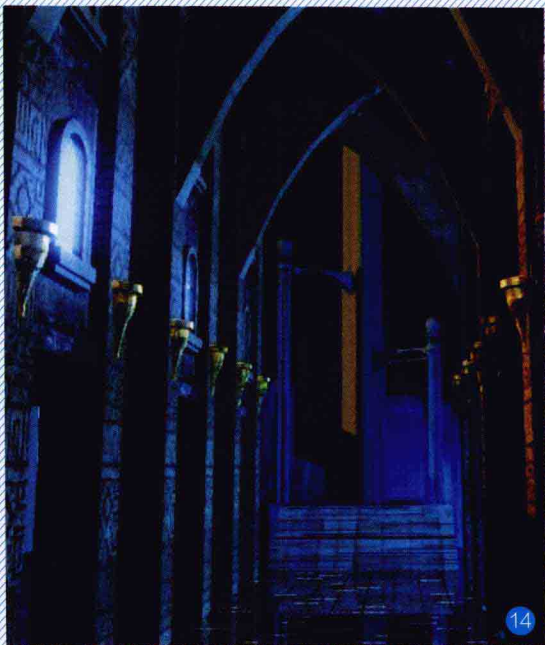
艺术形式

新媒体艺术的形式主要包括交互装置、回应式表演、声音环境作品、网络艺术、虚拟现实艺术、交互影视媒体、数据可视化和游戏艺术等等。

创造形式

新媒体艺术作品的创作首先是建立联结，观众融入场景之中（不仅仅是视觉），与系统和他人产生互动，作品以及观众的意识产生转化、重构，呈现全新的情境、影像、关系、思维、经验与体验。

13. 史诗动画剧画面
14. 数字娱乐作业



数字娱乐设计

专业背景

“数字娱乐设计”主要面向数字化娱乐与游戏产业，是媒体艺术、交互设计与数字技术融合所产生的新兴交叉学科。它是以信息社会人们的娱乐和休闲方式为主要研究对象，在网络或数字环境中，以多媒体的手段，构建虚拟的娱乐产品或交往场景，提供情感化的体验，满足消费者的娱乐和休闲需求。数字娱乐设计注重培养信息技术与艺术整合方面的实现能力，以用户体验为中心的产品设计策划能力，探寻新的交互语言和情境的创意能力，以及在不同技术平台的限定下进行创作的艺术表现能力。

专业领域

主要应用领域包括数字游戏项目策划、开发与设计，如网络游戏设计、移动游戏设计、虚拟互动游戏设计、数字影音设计、数字娱乐休闲空间和主题娱乐公园体验设计等。

课程设置

课程主要包括数字娱乐设计史、游戏作品赏析、游戏动画制作、游戏心理与策划、数字影音基础、游戏美术基础、娱乐产业运营系列讲座、游戏结构设计、游戏分析与评测、数字娱乐设计（一）、游戏交互技术、游戏程序设计、数字娱乐设计（二）等。

培养目标

艺术设计（数字娱乐设计专业方向）第二学士学位面向本校的非艺术类学生，采取项目驱动式的实践教学模式，重点培养学生数字娱乐产品的开发、制作与实现能力，发掘学生在艺术、管理与策划方面的潜力，为学生将来进入数字娱乐企业的管理层和策划层打下基础，也为学生在本专业领域的发展提供更广阔的视野和综合性的创意能力。



15



16

15. 2004新媒体艺术展暨论坛
16. 2009北京交互设计国际会议

学术活动

2004年至2006年，清华大学美术学院和德国艺术与媒体中心（ZKM）、荷兰艺术大展协会（V2）以及中华世纪坛携手共同主办了三届“北京国际新媒体艺术展暨论坛”。在2004年的会议中，著名物理学家李政道先生专门写信对本次活动表示祝贺，称这是继2000年“艺术与科学”大展后，艺术与设计界的又一次盛事。国际30多所著名院校、机构会同国内50多所知名院校的代表参加了三次作品展和学术研讨会，逐步构建了一个具有国际影响的“信息艺术设计”学

术交流与创作展示平台。此后，信息系还成功举办了中日网络艺术展、欧洲新媒体艺术展等活动。

2009年10月16—18日，我系与美国卡内基·梅隆大学、香港理工大学联手举办了首届“2009北京交互设计国际会议”。会议主题为“交互设计：创新、教育和从业”，目的是加强国际间的交互设计教育交流与合作，交流和传播交互设计的理念、方法，推动设计教育界和创意产业界的沟通和对话，展现当代教育及文化创意产业的前沿成果和发展趋势，打

造一个全球视野下的设计教育和产业互动平台。会议为期3天，共有18位来自中国、美国、澳大利亚、荷兰、芬兰、日本等国的知名设计院校的教授、专家，以及跨国公司（美国苹果公司、荷兰飞利浦、微软亚洲研究院等）的资深设计师，带来他们精彩的主题演讲和最新的交互设计理念，国内部分的与会人员来自内地和香港地区的40所院校、10多家IT企业，总计300余人。下一届会议将由香港理工大学设计学院承办，于2011年在香港举行。

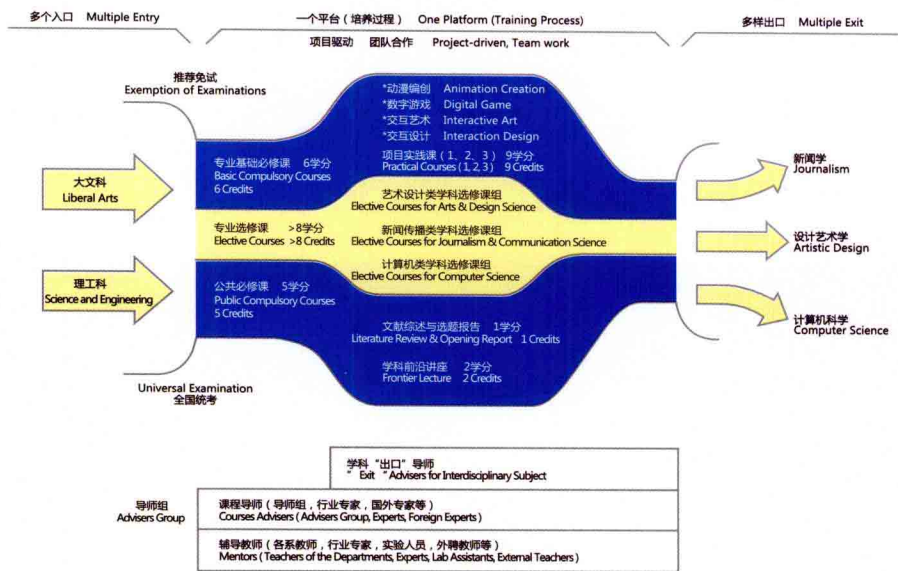


17. 2008奥运会数字博物馆网站
18. 2010世博会湖南馆

师资与研究

信息艺术设计系正式编制教师共16人，包括信息专业7人，动画专业6人，摄影专业3人。其中教授3人，副教授5人，博士生导师2人。教师中5人具有博士学位。教师以中青年为主体。

研究领域包括动画设计、信息交互设计、数字娱乐设计、摄影艺术、新媒体艺术等，主要的研究方向包括动漫美术设计、交互信息产品设计、社会化游戏设计、非物质文化遗产保护、交互展示与数字化博物馆、社会化媒体与服务设计、新媒体艺术创作、科学影像创作、商业广告创作、基于影像的移动媒体服务设计等。



交叉学科研究生培养项目

培养方向: 信息艺术设计

合作单位: 清华大学美术学院、新闻传播学院、计算机科学学院

该项目的目标是探索学科背景交叉的研究生培养机制, 以交叉学科导师组和交叉学科创新平台, 在多学科交叉、融合的环境中, 培养研究生宽广的学术视野及综合知识的应用、想象和创新能力, 利用该项目平台, 结合国家和企业的前瞻性研发项目, 探索、推动跨学科、跨院系的研究合作, 促进科研设计的创新。

学生修满全部学分, 通过论文答辩和学位委员会审核, 按照多个入口、一个平台、多个出口的模式授予学位 (毕业不转学籍, 可转学科)。