

<<兼容·和而不同>>

图书基本信息

书名：<<兼容·和而不同>>

13位ISBN编号：9787811249415

10位ISBN编号：7811249413

出版时间：2009-10

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：龙全 主编

页数：406

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

计算机科学技术的不断进步，十几年来持续而深刻地影响着当代艺术设计的不断改变和发展，也直接促进了艺术与设计教育的创新与改革。

正是基于这种现实的影响和趋势，2006年12月18日，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主办了全国首次“新媒体艺术学科建设与人才培养研讨会”。

这是一个值得铭记的日子，全国数以百计与新媒体艺术有关的教学单位第一次拥有了一个沟通、交流、携手共进的平台，此次会议是顺应发展需求并受到众多院校积极响应的开创之举，意义和影响十分重要。

此次会议以“新媒体艺术学科建设与人才培养”为主题，为日后正式成立的“院长论坛”作出了方向性的定位。

书籍目录

第一篇 跨界融合改革创新的教育教学模式研究 我国数字媒体艺术类专业课程设置问题初探廖祥忠范敏董九歌 跨界融合——广州美术学院新媒体艺术设计学科的课程体系改革研究李维 新媒体艺术的特征与创新教育体系的构建张雪 视野与角度——谈新媒体艺术综合素质教育与就业、创业及创新能力的培养陈钧 “以原创为教学基点”的10年新媒体艺术专业教学模式陈小清 漫谈新媒体艺术教育中的美术基础徐静秋 谈高校开展定格动画教学的必要性及其延伸韩晖 探讨适合国情的新媒体艺术设计教学大纲王烁詹炳宏于清渊常炜 浅析传统媒介在新媒体艺术与设计专业实验室建设中的作用谢正强 新媒体·新能量——新媒体艺术从概念想像到教学实践张猛 行为事件之要旨——论新媒体艺术研究应用与艺术设计教育孙衡 朱莉·泰莫尔的跨界艺术实践对新媒体艺术教育的启示赵颖 浅析项目教学法在新媒体艺术教学中的应用黄泽蓉 关于理工类数字媒体艺术专业建设的思考杨丽万华明刘强 综合大学动画专业教育生态位思考阮艳萍 计算机三维动画设计课程教学改革探索李若岩唐芃

第二篇 不断进步的计算机科学技术与数字媒体创作实践 Transformative Navigation: Energizing Imagery for Perceptual Shifts Margaret Dolinsky 对迪斯尼动画中虚拟世界的研究刘佳 英诺桑提的坚持——谈《木偶奇遇记》插画中的运动陈敏 真实感材质建模技术与新媒体艺术胡勇沈旭昆 浅谈原画设计与表演黄大为 触摸中的交互艺术李谦升 感觉、知觉与互动媒体艺术创作柳喆俊 论水墨动画的创新思维唐红平 音乐网站的可用性设计浅析任琛雯李四达 不可回避的命题——试论计算机交互艺术专业的研究方向王征 网络信息传播中的版式设计宋泽惠 网络游乐场——商业广告在网络上的趣味应用唐芃刘明伟 中国动画“民族化”造型的探索王翠华刘文斌 三维游戏中空中寻路算法研究王森田野 虚拟的诗意栖居——搭建传统园林文化与虚拟现实技术间的“方案桥梁”王荔王明川 可复用性塔台模拟器视景构建的设计与研究王宁陈峰 基于Flash的网络三维交互平台研究王蔚 新媒体艺术对于传统影视作品“叙事方式”的启示卫诗磊 新媒体环境下戏曲艺术的保护与传承杨洋 非线性思维与三维动画制作的管理创新余本庆

第三篇 新媒体创意文化产业研究 中国动画电影的商业突破肖永亮 中国动画产业滞后不前原因探析於水 “新媒体漫画”可行性探究於水 3G突围之道的创新扩散研究涂涛董方赵若尘 从《新闻与传播研究》看我国新媒体研究流变涂涛马雪 新媒体语境下的新闻民主与媒介素养——基于格拉斯哥媒介研究小组关于媒介观与方法论的思考肖云帆 神话传说在现代创意产业中的文化价值薛航

第四篇 新媒体艺术理论探索 泛动画教育的文化视野黄鸣奋 数字艺术本体初探肖永亮 新媒体艺术批评初探肖永亮江琴 新兴艺术语境中“音乐科技”的发展黄志鹏肖永亮 沉浸、互动与体验——新媒体艺术特征探索李四达 感受·宣泄·沉浸——数字交互动画艺术形态的分类研究王可 数字媒体艺术是否以“技术为主艺术为辅”戴东方田少煦 数字技术背景下对电影影像本体论的再思考宫春洁梁岩 作为观念的影像：一种混杂多源的艺术形态——20世纪六七十年代影像艺术李笑男 新媒体动画片（3D动画片）的传统性聂欣如 艺术或是产业——关于“泛动画”概念的思考唐芃郑诗萌 由“原子”到“比特”引发的对话——媒介嬗变与视觉设计田少煦 虚拟现实技术与新媒体艺术融合的分析王珊 虚拟社会的互动模式及新媒体艺术的价值王烁华亭 数字化的本体语言——数字摄影创作的观念化基因赵莉 新媒体艺术的形态构成分析郑万林 三维影像再媒介油画《开国大典》带来的美学思考梁岩宫春洁 论剪纸艺术在新媒体语境下的视觉审美孟祥勇

章节摘录

插图：3.3“技术”与“艺术”课程出现“两层皮”现象在数字媒体艺术类专业的人才培养中，科技是基础，人文是动力，而艺术则是最终的目标。

因此，作为培养数字媒体艺术人才的摇篮，各高校应充分注重学生综合能力的培养与提升，并使之逐渐养成“科学思维与艺术思维相结合”的思考方式。

但是通过调研发现，有相当多以理工科为优势的院校都将教学重点放在纯软件或技术知识的讲授上，艺术类课程几乎寥寥无几。

与此同时，又有部分艺术类院校将教学重点放在艺术理论上的探索和实践上，很少或只是很浅的涉及技术领域的知识。

这样，就出现了数字媒体艺术类专业课程设置中的“技术”与“艺术”“两层皮”现象。

另外，教师学科背景的差异及教师自身观念的“两层皮”也是造成“技术”与“艺术”类课程不能完全融合的原因之一，这一点则具体体现为技术课程的知识点与艺术课程的知识点不能有机结合。

如果以艺术背景出生的教师不能主动去了解、学习技术课程的相关知识，自然很难充分认识技术课程与艺术课程之间的联系，在组织知识点的时候，就不能站在全局的视角综合思考。

对于以技术背景出生的教师来说，这个道理也同样适用。

所以，学生只能处于“好像什么都会，又好像什么都不会”的窘境。

这种现象也可归结为课程体系不完善的一个典型特例，但却是现今各院校数字媒体艺术类专业普遍存在的问题。

其实，技术与艺术从来都不能剥离开来单独存在，即使是被认为是纯艺术的传统绘画，也同样用到了黄金分割线、透视关系等属于科学技术领域的知识。

特别是在当今科学技术飞速发展的时代，作为培育兼备艺术素养与数字技术综合人才的数字媒体艺术类专业，更应思考如何将两者有机地结合起来。

而目前大部分高校在课程设置中只做到了将艺术类课程与技术类课程进行简单地“拼凑”和“堆积”，把众多课程毫无逻辑地排到一起。

有的院校在培养过程中只注重技术类的课程，仅在大三安排2~3门艺术基础课；有的学校则注重对学生艺术素养的培养，技术类课程几乎很少涉及，且不注重实践能力的培养，这样就造成了课程之间的相互脱节，学生无法将所学的知识组织成完整的知识体系。

造成学生抱怨许多课程没有用，浪费时间自然是情理之中的事情。

对于数字媒体艺术类专业，“技术”、“艺术”及“人文”类课程应该是三条从始至终贯穿的主线，并且在不同阶段各有侧重，有机结合。

在大一、大二阶段，院校应以培养学生的综合能力和掌握简单的技术应用能力为宗旨；在大三、大四时期，院校则应以培养学生的艺术创作能力为主要目标。

但是，不论在哪个阶段，这三条线都不应该出现断裂，也不应该出现互不相融的“几层皮”现象。

3.4理论教学和实践教学相脱节工业革命初期，高等院校处于“象牙塔”中，“知识本身即为目的”的古老信念仍支配着知识操作活动的价值倾向。

但如今，人们越来越关注高等教育的社会意义，国家也开始加强高等教育直接为社会服务的职能，知识的应用价值日益凸现出来。

数字媒体艺术类专业即是这样，不同与一些理论性较强或应用性优先的专业，它对理论与实践的要求都非常高。

如何制作出一部震撼人心的视效大片，如何设计出一个别具一格的网页，如何开发出一款引吸眼球的电脑游戏，仅仅靠软件技术只能保证做出影片、网页、游戏，却不能做到“震撼人心”、“别具一格”、“吸引眼球”；而仅仅靠“纸上谈兵”，又是远远不够的。

<<兼容·和而不同>>

编辑推荐

《兼容·和而不同:第四届全国新媒体艺术系主任(院长)论坛论文集》由北京航空航天大学出版社出版

。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>