

数字媒体艺术,用数字媒体当画笔的艺术设计



2018年我校新开数字媒体艺术设计专业,对于这个专业很多同学并不太了解,因此我们请人文艺术学院的杨晋东老师简单介绍一下这个专业,看看他对这个专业的见解。

数字媒体艺术设计专业相关介绍

数字媒体艺术是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的

综合性学科,集中体现了“科学、艺术和人文”的理念。这一术语中的数字反映其科技基础,媒体强调其立足于传媒行业,艺术则明确其所针对的是艺术作品创作和数字产品的艺术设计等应用领域。该领域目前属于交叉学科领域,涉及造型艺术、艺术设计、交互设计、计算机语言、计算机图形

学、信息与通信技术等方面的知识。

“数字媒体艺术”不同于“数字媒体技术”,前者更偏重艺术,在学科划分上更接近艺术设计类专业,后者则更接近计算机类专业。虽然“数字媒体艺术”是艺术类专业,但与传统意义上的“艺术”所不同的是数字媒体艺术专业所定位的学科领域有一定的交叉和细化,是关于媒体领域的,表现方式为数字化的,也就是“画笔”了的艺术类专业。

数字媒体类专业考验的是你的综合素质和创意能力,要求一定的艺术专业素养,需要有一定的美术基础,主要是基础造型能力、基础色彩能力、画面基本构成等。数字媒体艺术专业下面又细分为几个不同的专业方向,如数字游戏设计方向、数字影视制作

方向、数字动画设计方向等,不同方向的专业核心课程不同,我们学校这个专业目前属于数字影视制作方向,专业核心课程主要有:影视视听语言、摄像技术与艺术、数字影视制作技术与编辑艺术、数字影视特效、剧本与分镜设计、影视广告策划与制作、数字影视合成技术等;而游戏方向课程以角色设计、场景设计、人物建模、场景建模等为主,动画方向课程以 flash 动画、3Dmax、maya、分镜手稿、剧本、原画手稿等为主。

数字媒体艺术设计专业就业前景

数字媒体艺术专业以后可以选择的职业很多:动画,后期特效,游戏,影视,广告,互联网,光环境设计等。学的很杂,所以就业方向并没有环境设计、视觉传达设计或者动画的就业方向那么明

确,所以选择方向也很多。根据人才培养方案的培养目标,“本专业培养德、智、体、美全面发展,具有国际设计文化视野、中国设计文化特色、适合于创新时代需求,具有扎实的数字技术应用基础和艺术理论基础,掌握数字技术在影视艺术领域、网络多媒体艺术领域中的应用原理、基本知识和技能,并获得系统的数字艺术创作训练,能在影视艺术以及多媒体艺术领域中进行创作实践、科学研究和教学的高级专门人才。”

数字媒体行业有望成为国民经济的重要支柱行业,发展前景非常广阔。数字媒体行业的快速发展需要大量的专业人才,要有一定理论基础和艺术修养。相信我校的数字媒体艺术专业会办出特色、办出水平,相信同学们能够成为行业的专业顶尖人才。

相关链接

校企合作办学,接轨行业产教融合的培养模式

我们学校目前的数字媒体艺术专业,采取校企合作的办学模式,与山东世博华创动漫传媒有限公司深度产教融合,共建东方世博数字创意学院。合作双方携手开启产教深度融合、校企联合育人之路。为促进校企合作项目的深入开展,双方成立校企合作理事会,共建“东方传统文化传承创新基地”。该基地集生产、研发、教学及服务功能为一体,拟设立生产中心、研发中心、教学中

心、服务中心,整合动漫、数媒行业资源,围绕传统文化尤其是泰山文化,研发、创作优秀动漫作品,开发系列文创和旅游产品。

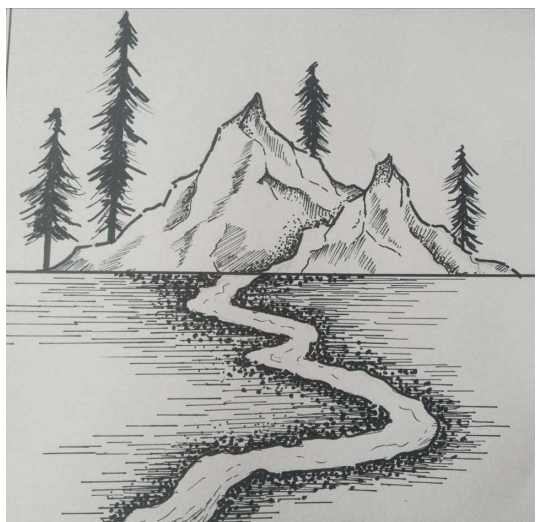
校企合作的办学模式不同于传统办学模式,当前经济社会发展日新月异,科技文化创新层出不穷,传统模式更注重专业理论基础教学,虽然专业理论相对扎实,但是由于只在课堂上进行虚拟的课题训练,容易造成专业教学与行业需求出现脱节。而校企

合作的办学模式最大的特色或者优势就是:与行业结合更紧密,产教融合,让学生接触到专业的实践前沿,在真实的课题项目的实战中学习,以“项目+教学+真实环境=实战型”的方法实施教学,以培养更适合行业需求的专业人才。具体说来就是由真实项目或虚拟项目组织课程包,将原先的单元制课程运用项目进行重新整合,从课程设计,教学方式,教学团队成员之间的配合,均由课程



负责人组织,使课程在项目的框架内根据需要分阶段授课,提高教学效率,课程的系统性更加突现,为学生的专业学习创造条件。

艺设优秀作品欣赏



18 视传二班 魏昕茹



18 视传二班 杨军



18 视传二班 刘芑雨