



Adobe 中小学数字艺术项目

-----数字艺术的摇篮

2004 . 3

Adobe 公司北京代表处

www.adobe.com

www.adobeedu.com.cn

010 - 65056161 — 307

目 录

1、环境	2
中小学数字艺术项目的诞生	2
2、特性	3
创新的数字艺术课程	3
3、方向	4
ADOBE 数字艺术课程方向	4
4、核心	6
软件资产是数字艺术的核心	6
5、价值	8
助力打造数字艺术教育的专业平台	8
ADOBE 数字艺术基地的权益	9
整体提高学生综合素质	10
亲情教育的纽带	10
6、愿景	11

Adobe 数字艺术基地

1、环境

中小学数字艺术项目的诞生

教育部颁发的《国家基础教育课程改革纲要》（试行）明确提出“大力推进信息技术在教学过程中的普遍应用，促进信息技术与学科课程的整合，逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革，充分发挥信息技术的优势，为学生的学习和发展提供丰富多彩的教育环境和有力的学习工具。”

中小学信息技术课程不仅要教会学生如何操作使用计算机和网络这些工具，更重要的是要教会学生如何运用工具去获取信息、处理信息、应用信息、传输信息、信息素养的培养等等。

随着中小学信息技术课程的发展，师资水平的提高，有必要适当增加综合应用内容的课程。比如，增加有关图像处理方面的内容，以满足学生学习的需求，提高学生的综合素质。

以数字艺术产品为主的数字内容（Digital Content）产业是 21 世纪知识经济产业的核心产业，也是最具发展前途的产业之一。数字艺术/数字内容产业的迅猛发展，迫切需求大量的数字艺术人才，对数字艺术教育提出了现实而迫切的要求。

在中国，数字艺术教育刚进入中小学，数字艺术教学基础还很薄弱，为了协助中小学校更好、更快的建立起自己的数字艺术教育体系，Adobe 适时推出了精心准备的“Adobe 中小学数字艺术项目”，以期协助学校的数字艺术教育朝

高层面的方向发展。

本项目的实施对象是中国境内60多万所中小学校,2亿多在校中小学生和900多万中小学教师。根据地域和学校间发展的不均衡性,从实际出发,因地制宜,多模式实施,针对不同的对象实施针对性的计划内容,使尽可能多的学生和学校从中受益。

2、 特 性

创 新 的 数 字 艺 术 课 程

有数字艺术素养的人才将是 21 世纪优秀人才的标志之一。

信息技术课程只有与传统课程结合才能显示出它的强大优势和生命力,数字艺术课程就是信息技术课程与传统课程结合的产物之一,代表着信息技术课程的前沿。

数字艺术泛指使用各种数字、信息技术制作的各种形式的有独立审美价值的艺术作品,以具有交互性和使用网络媒体为最基本特征。

数字艺术的表现形式包括:虚拟现实、网络艺术、多媒体、电子游戏、电脑动画、卡通动漫、影视广告、网络游戏、数字设计、数字插画、CG 静帧、数字特效、DV、数字影像以及数字音乐等。

在中小学教育中开设数字艺术课程,从小培养学生的数字艺术素养,提高学生数字艺术兴趣,有助于全面提高学生的综合素质,有助于学生德、智、体、美、劳的全面发展,有助于与世界先进教育同步,并为我国培养数字艺术创作人材奠定基础。

3、方 向

Adobe 数 字 艺 术 课 程 方 向

Adobe 软件在业界的领导地位，决定了 Adobe 产品的解决方案成为数字艺术教育领域的主流，针对中小学教育的特点，Adobe 构建了领先的数字艺术教育课程。

《电脑美术》

主要目标：了解电脑美术的基础知识，初步掌握电脑美术的创作思路 and 实现步骤，能在老师的指导下、与同学协作或独立创作出有一定审美价值的电脑美术作品。

主要授课内容：电脑绘画、数码影像、图像处理等。

主流设计软件：Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Photoshop Album、Adobe Illustrator、Adobe Acrobat

《电脑动画》

主要目标：了解电脑动画的基础知识，初步掌握电脑动画的制作原理和步骤，在老师指导下、与同学协作或独立创作出有一定创意和欣赏价值的电脑动画作品。

主要内容：电脑绘画、网页动画创作、卡通动画创作等。

主流设计软件：Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Golive、Adobe Illustrator、Adobe Acrobat

《电子报刊》

主要目标：了解电子报刊的基础知识和电子报刊的主流风格和设计思路，初步掌握电子报刊创作的技巧，能在老师的指导下、与同学协作或独立创作出有较高审美价值的电子报刊作品。

主要授课内容：主题电子报刊的制作技巧和方法-----将图形、图像、文字、声音等整合到电子报刊中。

主流设计软件：Adobe Photoshop 、 Adobe Photoshop Elements、 Adobe InDesign、 Adobe Golive、 Adobe Acrobat

《网页设计》

主要目标：了解网页的基础知识和网页的主流风格，初步掌握网页制作技能，能在老师的指导下、与同学协作或独立创作出有一定审美价值和实用性的电子网页作品。

主要授课内容：网页设计技巧和方法。

主流设计软件：Adobe Photoshop 、 Adobe Photoshop Elements、 Adobe Illustrator、 Adobe Golive、 Adobe Acrobat

《电脑平面设计》

主要目标：了解电脑平面设计的的基础知识，初步掌握电脑平面设计作品的思路和方法，能够在老师指导下、与同学协作或独立制作出有一定审美价值的电脑平面设计作品。

主要授课内容：电脑平面设计技巧和方法。

主流设计软件：Adobe Photoshop、 Adobe Photoshop Elements、 Adobe Illustrator、 Adobe InDesign、 Adobe Acrobat

《多媒体设计基础》

主要目标：了解多媒体设计的基础知识，初步掌握多媒体创作方法，在老师的指导下、与同学协作或独立创作出多媒体作品，表达自己的思想。

主要授课内容：多媒体设计技巧和方法。

主流设计软件：Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign Adobe Acrobat、Adobe Premiere、Adobe After Effects、Adobe Audition、Adobe Encore DVD

《数码短片制作》

主要目标：了解如何将图片、图像、视频、音频、文字等素材合成、编辑、剪辑、特效制作等知识，在老师指导下通过与他人协作制作出有一定欣赏价值的数码短片。

主要授课内容：素材的获取，音频、视频的合成、编辑技巧和方法，并将作品制作成 DVD 等。

主流设计软件：Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe Premiere、Adobe After Effects、Adobe Audition、Adobe Encore DVD

4、核 心

软件资产是数字艺术的核心

数字艺术的学习、创作依赖软件工具；创作成果的核心价值也是软件。软件与其它有价资产一样，是学校的重要资产。为了达到其潜在的效益，必须在整个寿命期内加以管理。一个有效的管理计划必须包括软件资产的获取、合理

使用和合理处置问题。

有效管理软件的四大步骤

第一步，制定政策：让所有教职员工了解软件的价值，明白合法使用软件与非法使用软件的差异。并明确申明：只使用合法软件并详述学校采购合法软件的程序；

第二步，清查软件资产：了解学校内部是否使用了最新的或最合适的软件版本，教职员工是否得到适当的培训并能够使用学校所拥有的软件；

第三步，登记造册：列出学校允许使用的软件清单。同时把如下资料放在安全之处：各种软件的授权文件，各原版手册及参考文件，所有介质，购买软件的发票、采购证明或可证明软件合法性的其它证明；

第四步，有效的软件管理是一个持续的过程，需要监督遵守，防止使用非法软件、并随时更新所支持的软件清单。

Adobe 数字艺术基地软件形式

Adobe 教育版软件许可授权；

内容包括：

软件许可使用授权证（软件最精髓的部分是使用授权）

特点：

根据需要选购 CD 和书

优点：

更易于管理，折扣大，更省钱，容易实施，容易安装

有效的软件资产管理的益处

有效的控制成本：软件在 IT 的预算中占 25% ；

避免使用非法软件带来的风险：知识产权、民事与刑事诉讼、民事赔偿与刑事罚金。

三种常见的软件侵权形式

没有任何使用授权；

使用者的数量多于所购买的软件授权的数量；

购买低版本授权却使用高版本的软件。

5、 价 值

助力打造数字艺术教育的专业平台

打造数字化学校

学校尤其是中小学校是打造数字化中国的基础，是培养数字化人才的摇篮。

“校校通”工程的加快建设，使得以计算机和网络为基础的数字化教学平台已初具规模；以在业界处于领导地位的正版Adobe系列软件为主的教学平台正稳步有序进入校园，为打造数字化的中小学奠定了坚实基础。

开设数字化课程

数字艺术课程通过将中小学信息技术课程与传统课程有机结合,优势互补,是一门有时代特色的创新课程。数字艺术课程与师生的日常工作、生活、学习息息相关,有数字艺术素养的人才将是未来优秀人才的标志之一,数字艺术课程必将受到学校师生欢迎,开设数字艺术课程是未来的必然趋势。

培养有数字艺术素养的学生

通过组建Adobe数字艺术基地,师生一起以互动的方式进行探索和教学,借助当代先进的数字化平台,发展学生个性,提高学生的综合素质尤其是数字艺术素养,培养学生的创造思维能力,为将来升学深造、工作生活练就一门广泛适用的基本技能。

Adobe 数字艺术基地的权益

引入现代化的数字艺术教育,突出学校的办学特色;

获得 Adobe 公司北京代表处授予的“Adobe 数字艺术基地”标牌;

引入数字艺术教育、组建数字艺术基地为学校增加了一个与外界交流的窗口; Adobe 在电视台、网站、杂志等媒体上组织活动时, Adobe 数字艺术基地将成为优先宣传的目标;

为学校培养一支既具备信息技术又有数字艺术素养的授课老师队伍,整体提高学校师资水平;

以优惠的价格获得 Adobe 教育版软件,包括目前在国内、国际上最流行、

最畅销的 Adobe 产品；学校能及时获得 Adobe 公司的最新产品和技术；

以优惠的价格获得课程配套教材。

Adobe 公司设有专门的教师培训基地和教师培训计划，提高老师整合 Adobe 课件制作工具的技巧，整体提高教师课件制作水平和质量。

整体提高学生综合素质

了解当代数字产品，提高自身素质素养，培养高尚的兴趣、爱好，学会捕捉生活中的美；

有能力借助 Adobe 数字艺术基地平台，与他人协作或独立创作个性化的数字艺术作品，表达心灵创意，展现自我个性，Adobe 将在专门电子刊物上刊登学生作品；

通过与家人、老师、同学、朋友分享自己的数字艺术作品，增进友谊，增强人际沟通能力，丰富个人网络生活；

参加全国性的数字艺术作品大赛并获奖的同学，对未来升学和就业有积极的作用。

亲情教育的纽带

在与孩子共同的学习和体验中，培养共同的兴趣，增强父母与孩子之间的感情交流与沟通，增进亲情关系；

通过创作、欣赏数字艺术作品，家长与孩子同步成长；

利用创作、欣赏数字艺术作品引导孩子的上网兴趣，丰富网络生活。

6、 前 景

普及中国数字艺术教育，从小培养中国优秀的数字艺术家，推进中国数字艺术和设计的发展，提高中国数字艺术设计水平和在全球数字艺术产业的地位；把中小学培养成造就数字艺术的摇篮，全面提高学生的综合素质。

根据中小学生的心理特征，通过数字艺术教育课程，鼓励学生表达思想，激发学生的创作热情。

通过数字艺术与其他学科的整合，探索出一条在其他学科的教学广泛应用数字艺术手段并把数字艺术教育融合在其他学科的学习中之路，促进中小学教学方式的根本性变革，全面提高中小学迎接21世纪挑战的能力。