**《数字媒体技术》课程教学大纲**

一、课程基本信息

课程代码：

课程名称：数字媒体技术

课程类别：专业必修课

学 时：48学时

学　　分：3学分

适用对象: 新闻学专业本科生

考核方式：考试

先修课程：无

二、课程简介

中文简介：《数字媒体技术》是新闻与传播类本科专业选修课程，本课程通过系统化、理论化地梳理当前数字媒体上各类应用软件的基本类别与发展情况，结合传播学、社会学、心理学等其他学科的理论知识，来帮助学生理解数字媒体技术的发展历史与演变规律，提高学生对于数字媒体与各类应用软件的认识，培养学生在媒介、社会、文化方面的分析与思考能力，课程的内容结构包括社交类软件、音视频类软件、生活类软件等方面。此外，本课程还将融合数字媒体的实践，教授一些与本专业相关的数字媒体设计与制作的使用与操作方法，加强学生的实践与动手能力。

英文简介：New Media Applications is an elective course for undergraduates majoring in Journalism and Communication. Combining the theories of communication, sociology, psychology and other disciplines, it systematically and theoretically sorts out the contemporary basic categories and development of various apps in new media so that students will understand the development as well as the evolution laws of various apps. The course aims at raising student awareness of new media and various apps, and developing their thinking and analytical ability about media, society and culture. It covers social software, audio and video software, life software. Another important consideration is to develop students’ practical operational ability by teaching how to use and operate some relevant apps.

三、课程性质与教学目的

本课程是针对新闻学本科生开设的一门专业必修课程，该课程旨在通过系统地介绍当前数字媒体技术的基本类别与发展情况，来帮助学生掌握各类数字媒体技术的演变历史与发展规律。通过该课程的学习，学生能够学会从文化、习俗、心理、社会等多角度、多方面地审视数字媒体中的各类应用软件，它们的发展变化过程与规律，以及这些软件对于社会、文化及个体日常生活的重要影响，提升他们的思维与分析能力。同时，该课程还将介绍一些与本专业相关的数字媒体技术软件（如：Adobe Premiere等）的使用与操作方法，为学生之后从事相关工作奠定基础。

**与此同时，该课程在提升学生理解媒介技术的同时，鼓励学生创作更多积极向上的数字媒体作品，以传播中国的传统文化，或者是把身边有温度的故事传播出去，以产生积极的社会效应。例如，当下的短视频、MG动画等，这些媒体技术在传播乡村文化、数字扶贫等行动中都具有积极的社会效果。就此而言，如何促使学生能够将数字媒体技术运用到现实生活，发现正能量的事物并记录与传播出去，这是技术存在的重要意义。**

四、教学内容及要求

**第一章 数字媒体技术概述**

1. 目的与要求
2. 总体上对数字媒体及其中的各类应用软件进行介绍
3. 使学生从宏观了解到数字媒体中各类应用软件与社会、文化、习俗等因素之间错综复杂的关系
4. 使学生学会通过一种文化的、建构主义的观点来重新反思身边习以为常的各类数字媒体软件
5. 教学内容

第一节 数字媒体的界定、历史及发展

1． 主要内容：

本节将介绍数字媒体的基本概念，分析数字媒体是如何一步步发展起来的，探讨数字媒体在当前的具体状况如何？

2． 基本概念和知识点：

数字媒体、数字媒体的发展与演变、数字媒体与社会

3． 问题和应用：

数字媒体是指什么？

数字媒体是如何发展与变化的？

第二节 数字媒体各类应用软件的类别

1． 主要内容：

数字媒体中的各类应用软件的基本类别，各类应用软件是怎样发展、演变的？各类软件的发生、发展和没落与社会、文化、习俗之间的相互关系。

2． 基本概念和知识点：

应用软件分类、各类应用软件的发展变化、数字媒体与文化

3． 问题和应用：

数字媒体中的各类应用软件有哪几大类？

数字媒体是如何一步步发展起来的？

各类应用软件的发展、变化与社会、文化、习俗之间的关系如何？

第三节 如何看待身边的各类应用软件

1． 主要内容：

如何通过文化变迁、社会交往、日常生活的视角，来重新看待数字媒体中的各类应用软件，以及其的发展与变化。**尤其是以一种辩证的思维和观念去理解媒体，在意识到媒体技术便利性的同时，不要忽视数字媒体技术背后的消极性，防止技术沉迷导致的负面结果。同时，发现数字媒体技术背后的商业逻辑和陷阱，尤其是在网络日渐普及的当下社会，仍然需要牢记历史观，树立正确的价值观，防止历史虚无主义的泛滥，以及国外不良思潮的误导。**

2． 基本概念和知识点：

媒介与文化变迁；媒介与社会交往；媒介与日常生活

3． 问题和应用：

如何通过文化变迁的视角来看待数字媒体中各类应用软件？

如何通过社会交往的视角来看待数字媒体中各类应用软件？

如何通过日常生活的视角来看待数字媒体中各类应用软件？

1. 思考与实践

1． 数字媒体的概念在当前有怎样的内涵与外延？

2． 数字媒体中各类应用软件的产生、发展与没落通常会哪些因素的影响？

3． 作为当代大学生应该如何审视身边的各类应用软件？

1. 教学方法与手段

1． 课堂讲授

2． 课堂讨论

3． 分组讨论

4． 多媒体教学

**第二章 社交类软件介绍与分析**

（一）目的与要求

1．介绍数字媒体中的社交类软件的发展、变化及趋势。

2．使学生从宏观了解到微信、微博、QQ等社交软件与社会、文化、习俗等因素之间错综复杂的关系。

3．使学生学会通过一种文化的、建构主义的观点来重新反思身边习以为常的社交软件。

（二）教学内容

第一节 社交软件的界定、历史及发展

1． 主要内容

社交软件是指什么，主要分为哪几种？社交软件是如何一步步发展与演变的？社交软件在当前的具体状况如何？

2． 基本概念与知识点

社交软件、社交软件的分类与发展

3． 问题与应用

社交软件是指什么，主要分为哪几种？

社交软件是如何一步步发展与演变的？

社交软件在当前的具体状况如何？

第二节 社交软件与个体交往模式的变迁

1． 主要内容

传统时代个体之间的交往模式是怎样的？社交软件引起的交往规则的改变，社交软件引起的交往礼仪的改变，社交软件引起的交往频率的改变。

2． 基本概念与知识点

社交软件与交往模式，社交软件与交往规则，社交软件与礼仪

3． 问题与应用

传统时代个体之间的交往模式是怎样的？

社交软件使得个体之间的交往规则发生了哪些改变？

社交软件引起的交往礼仪的哪些改变？

社交软件引起的交往频率的哪些改变？

第三节 社交软件与信息获取方式的改变

1． 主要内容

传统时代个体获取信息的途径与主要方式的改变。社交软件引起的信息获取途径的变化。社交软件引起的信息格局的改变。

2． 基本概念与知识点

信息获取途径、信息格局

3． 问题与应用

传统时代个体获取信息的途径与主要方式发生了哪些改变？

社交软件引起的信息获取途径的哪些变化？

社交软件引起的信息格局的哪些改变？

第四节 社交软件与个体生活方式的改变

1． 主要内容

社交软件引起的个体生活结构的变化。社交软件引起的个体闲暇时光的改变。社交软件引起的社会聚会方式的改变。

2． 基本概念与知识点

生活结构、社会聚会方式、闲暇时光

3． 问题与应用

社交软件引起了个体生活结构的哪些变化？

社交软件引起了个体闲暇时光的哪些改变？

社交软件引起了社会聚会方式的哪些改变？

（三）思考与实践

1．社交软件的产生、发展与没落通常会哪些因素的影响？

2．社交软件对个体的生活方式具有怎样的影响？

3．社交软件对社会结构具有怎样的影响？

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．课堂讨论

3．分组讨论

4．多媒体教学

**第三章 资讯类网站（软件）介绍与分析**

（一）目的与要求

1．介绍资讯类网站与软件的发展、变化及趋势，分析这些资讯类网站（软件）的发展及变化规律。

2．使学生从宏观了解到资讯类网站（软件）与社会、文化、习俗等因素之间错综复杂的关系。

3．使学生学会通过一种文化的、建构主义的观点来重新反思身边习以为常的资讯类网站（软件）。

（二）教学内容

第一节 资讯类网站与软件的界定、历史及发展

1． 主要内容

资讯类网站与软件的概念与主要类型，资讯类网站与软件的发展与演变，资讯类网站与软件在当前的具体状况。

2． 基本概念与知识点

资讯类网站、资讯类网站的发展与演变

3． 问题与应用

资讯类网站与软件是指什么，主要分为哪几种？

资讯类网站与软件是如何一步步发展与演变的？

资讯类网站与软件在当前的具体状况如何？

第二节 资讯类网站（软件）与社会信息格局的变迁

1．主要内容：

传统时代社会的信息格局，社交软件引起的社会信息格局的重构，以及这种信息格局的改变的社会后果。

2． 基本概念与知识点

信息格局、信息获取方式

3． 问题与应用

传统时代社会的信息格局如何？

社交软件引起的社会信息格局的怎样重构？

这种信息格局改变有怎样的社会后果？

第三节 资讯类网站（软件）与个体信息获取方式的改变

1． 主要内容

传统时代个体获取信息的途径与主要方式，资讯类网站（软件）引起的信息获取途径的变化。资讯类网站（软件）引起的信息内容的变化

2． 基本概念与知识点

咨询类网站与个体信息获取方式

3． 问题与应用

传统时代个体获取信息的途径与主要方式有哪些？

资讯类网站（软件）引起的信息获取途径有哪些变化？

资讯类网站（软件）引起的信息内容发生了哪些变化？

（三）思考与实践

1．资讯类网站（软件）的产生、发展与没落通常会哪些因素的影响？

2．资讯类网站（软件）对个体的信息获取具有怎样的影响？

3．资讯类网站（软件）对社会结构具有怎样的影响？

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．课堂讨论

3．分组讨论

4．多媒体教学

**第四章 音视频类软件介绍与分析**

（一）目的与要求

1．介绍数字媒体中的音视频类软件的发展、变化及趋势。

2．分析两种音视频类软件，以及它们与社会、文化、习俗等因素之间错 综复杂的相互关系。

3．分析数字媒体中的音视频类软件的社会影响及作用。

（二）教学内容

第一节 视音频软件的界定、历史及发展

1． 主要内容

视音频软件的概念与类别，视音频软件的发展与演变，视音频软件在当前的具体状况。

2． 基本概念和知识点

视音频软件、视音频软件分类及发展

3． 问题与应用

视音频软件是指什么，主要分为哪几种？

视音频软件是如何一步步发展与演变的？

视音频软件在当前的具体状况如何？

第二节 视音频软件与个体休闲方式的改变。

1． 主要内容；

传统媒体时代个体接受视音频的主要途径，视音频软件引起的个体休闲方式的改变，视音频软件引起的个体休闲时段的改变，视音频软件引起的生活结构的改变。

2． 基本概念和知识点

休闲方式、休闲时段、生活结构

3． 问题与应用

传统媒体时代个体接受视音频的主要途径是什么？

视音频软件引起的个体休闲方式发生了怎样的改变？

视音频软件引起的个体休闲时段发生了怎样的改变？

视音频软件引起的生活结构发生了怎样的改变？

第三节 视音频软件与个体社会交往方式的改变。

1． 主要内容

传统时代个体社会交往方式与娱乐之间的联系，数字媒体中视音频的私享引起的社会交往的变化，视音频软件与当前中国聚会方式的改变。

2． 基本概念和知识点

音视频类软件对社会交往方式的影响

3． 问题与应用

传统时代个体社会交往方式与娱乐之间存在怎样的联系？

数字媒体中视音频的私享引起的社会交往发生了哪些变化？

视音频软件引起了当前中国聚会方式的哪些改变？

（三）思考与实践

1．视音频软件的产生对个体的娱乐生活有怎样的影响？

2．视音频软件使人们日常的社会交往模式发生了哪些变化？

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．课堂讨论

3．分组讨论

4．多媒体教学

**第五章 游戏类软件介绍与分析**

（一）目的与要求

1．介绍游戏软件的发展、变化及趋势。

2．使学生从宏观了解当前游戏软件的发展趋势及演变规律。

3． 使学生学会发现游戏与社会、文化、习俗等因素之间错综复杂的关系。

4．使学生尝试接触、懂得游戏，并学会利用游戏。

（二）教学内容

第一节 游戏的界定、历史及发展

1． 主要内容

游戏的发展历史与变化趋势，游戏的主要类型。

2． 基本概念和知识点

游戏分类、游戏主要类型、游戏演变趋势

3． 问题与应用

游戏主要有哪些类型是如何发展变化的？

游戏软件是如何一步步发展与演变的，当前的具体状况又如何？

第二节 游戏软件与当代休闲方式。

1． 主要内容

游戏软件与当代的休闲模式的新趋势，游戏软件引起的个体休闲时段的改变，游戏软件引起的个体休闲方式的改变。

2． 基本概念和知识点

休闲模式、休闲时段、休闲方式

3． 问题与应用

游戏软件使得当代的休闲模式发生怎样变化？

游戏软件引起的个体休闲时段的哪些改变？

游戏软件引起的个体休闲方式的哪些改变？

第三节 游戏软件与游戏玩家生活结构的改变。

1． 主要内容

游戏所提供的快感与想象是怎样的？游戏与青年群体社会交往方式的变化。游戏与青年生活状态的改变。

2． 基本概念和知识点

生活结构、交往方式、生活状态

3． 问题与应用

游戏所提供的快感与想象是怎样的？

游戏对青年群体的社会交往方式产生了变化？

游戏与青年生活状态发生了哪些改变？

（三）思考与实践

1．游戏软件的产生对个体的娱乐生活有怎样的影响？

2．游戏软件使人们日常的社会交往模式发生了哪些变化？

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．课堂讨论

3．分组讨论

4．多媒体教学

**第六章 生活类软件介绍与分析**

（一）目的与要求

1．介绍生活类软件的发展、变化及趋势，分析这些软件产生的背景及意义。

2．使学生了解生活类软件对社会经济结构与个体日常生活的重要影响。

（二）教学内容

第一节 生活类软件的界定、历史及发展

1． 主要内容

生活类软件的概念与分类，生活类软件的发展与演变。

2． 基本概念与知识点

生活类软件及其主要分类与演变

3． 问题与应用

生活类软件是指什么，主要分为哪几种？

生活类软件是如何一步步发展与演变的？

第二节 生活类软件与个体日常生活模式的变迁

1． 主要内容

生活类软件对个体日常生活的关系，生活类软件对于个体的衣食住行的重构。

2． 基本概念与知识点

生活类软件对个体日常生活模式的影响

3． 问题与应用

生活类软件对个体日常生活有什么影响？

生活类软件是如何重构个体的衣食住行的？

第三节 生活类软件与社会经济结构的改变

1． 主要内容

生活类软件所引发的经济革命，生活类软件所引发的社会经济制度与社会利益格局的变化。

2． 基本概念与知识点

生活类软件与社会经济结构的关系

3． 问题与应用

生活类软件对社会经济结构有什么影响？

生活类软件是如何重构个体的衣食住行的？

第四节 生活类软件与个体欲求的重塑

1． 主要内容

生活类软件所带来的消费文化，生活类软件与个体欲望模式的变化，生活类软件所引发的个体日常欲求的变化。

2． 基本概念与知识点

生活类软件与个体欲求的关系

3． 问题与应用

生活类软件对消费行为有什么影响？

生活类软件是如何重构个体的日常欲求？

（三）思考与实践

1．生活类软件的产生、发展与没落通常会哪些因素的影响？

2．生活类软件对个体的日常生活具有怎样的影响？

3．生活类软件对社会经济结构具有怎样的影响？

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．课堂讨论

3．分组讨论

4．多媒体教学

**第七章 Adobe Premiere软件的整体介绍与使用**

（一）目的与要求

1．对**Adobe Premiere软件**进行整体介绍。

2．使学生初步了解**Adobe Premiere软件**非线性编辑软件的工作原理与特点。

（二）教学内容

第一节 **Adobe Premiere软件**的介绍

1．主要内容：

非线性编辑软件的界定与分类

2．基本概念与知识点

非线性编辑软件、非线性编辑软件的分类

3． 问题与应用

非线性编辑软件是指什么？

常见的非线性编辑软件有哪几种？

第二节 **Adobe Premiere软件**的基本介绍

1．主要内容：

**Adobe Premiere软件的基本原理与软件特点**

2．基本概念与知识点：

**Adobe Premiere软件及其特点与优势**

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件是怎样运作的？**

**Adobe Premiere软件拥有怎样的特点与优势？**

（三）思考与实践

1．回顾非线性编辑软件的工作原理。

2．**Adobe Premiere软件有哪些特点与优势？**

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．小组讨论

3．多媒体教学

**第八章 Adobe Premiere软件的机房操作与演练：基本操作**

（一）目的与要求

1．使学生初步了解**Adobe Premiere项目设置、导入媒体、组织媒体、剪切媒体等的基本方法与技巧。**

（二）教学内容

第一节 **Adobe Premiere软件**的项目设置。

1．主要内容

Adobe Premiere软件如何的项目设置，Adobe Premiere软件项目设置所需要注意的问题。

2． 基本概念与知识点

项目设置及注意事项

3． 问题与应用

Adobe Premiere软件如何进行项目设置？

Adobe Premiere软件进行项目设置需要注意哪些问题？

第二节 **Adobe Premiere软件**的导入媒体、素材。

1．主要内容

**Adobe Premiere软件如何进行媒体、素材的导入。Adobe Premiere软件导入媒体时所需要注意的问题。**

2． **基本概念与知识点**

素材导入与注意事项

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件如何进行媒体、素材的导入？**

**Adobe Premiere软件导入媒体时所需要注意的问题有哪些？**

第三节 **Adobe Premiere软件**的组织、剪切媒体、素材。

1．主要内容

**Adobe Premiere软件如何进行媒体、素材的剪切与组织。Adobe Premiere软件剪切、组织媒体时所需要注意的问题。**

2． 基本概念与知识点

素材剪切与组织以及其注意事项

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件如何进行媒体、素材的剪切与组织？**

**Adobe Premiere软件剪切、组织媒体时所需要注意哪些问题？**

（三）思考与实践

1．练习Adobe Premiere软件的项目设置、导入等基本操作**。**

2．在使用**Adobe Premiere软件进行项目设置时应该注意哪些问题？**

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．小组讨论

3．上机操作

4．团队合作

**第九章 Adobe Premiere软件的机房操作与演练：特效制作**

（一）目的与要求

1．使学生初步了解**Adobe Premiere运动特效、颜色校正与分级、视频合成与渐变等音视频处理技巧。**

（二）教学内容

第一节 **Adobe Premiere软件**的运动特效。

1．主要内容

Adobe Premiere软件如何设置运动特效。Adobe Premiere软件项目设置运动特效所需要注意的问题。

2．基本概念和知识点

运动特性及其注意事项

3． 问题与应用

Adobe Premiere软件如何设置运动特效？

Adobe Premiere软件项目设置运动特效需要注意哪些问题？

第二节 **Adobe Premiere软件**的进行视频合成与渐变。

1．主要内容

**Adobe Premiere软件进行**视频合成与渐变**，Adobe Premiere软件**视频合成与渐变**时所需要注意的问题。**

2．**基本概念与知识点**

视频合成与渐变

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件如何进行**视频合成与渐变**？**

**Adobe Premiere软件**视频合成与渐变**时需要注意哪些问题？**

第三节 **Adobe Premiere软件**的**颜色校正与分级**。

1．主要内容

**Adobe Premiere软件中素材颜色的校正与分级，Adobe Premiere软件颜色校正与分级时需要注意的问题。**

2． 基本概念与知识点

颜色的校正与分级

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件如何进行素材颜色的校正与分级？**

**Adobe Premiere软件颜色校正与分级时需要注意哪些问题？**

（三）思考与实践

1．练习运用**Adobe Premiere软件来制作一段运动特效。**

2．练习运用**Adobe Premiere软件来进行颜色的校正与分级。**

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．小组讨论

3．上机操作

4．团队合作

**第十章 Adobe Premiere软件的机房操作与演练：最终作品的生成**

（一）目的与要求

1．使学生初步了解**Adobe Premiere如何导出帧、剪辑和序列等内容。**

（二）教学内容

第一节 **Adobe Premiere软件**如何导出帧、素材。

1．主要内容

Adobe Premiere软件导出帧或剪辑，Adobe Premiere软件导出时所需要注意的问题。

2．基本概念与知识点

Adobe Premiere软件导出帧或者素材

3．问题与应用

Adobe Premiere软件如何导出帧或剪辑？

Adobe Premiere软件导出时需要注意哪些问题？

第二节 **Adobe Premiere软件**如何导出整体的影片或视频。

1．主要内容

**Adobe Premiere软件导出影片设置视频格式。Adobe Premiere软件**如何最终导出**影片或视频。**

2．基本概念与知识点

Adobe Premiere软件导出影片或视频

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件导出影片时应该如何设置视频格式？**

**Adobe Premiere软件**如何最终导出**影片或视频？**

（三）思考与实践

1．练习**Adobe Premiere软件的导出功能。**

2．运用**Adobe Premiere软件来输出一段完整视频。**

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．小组讨论

3．上机操作

4．团队合作

**第十一章 Adobe Premiere软件的机房操作与演练：综合训练**

（一）目的与要求

1．使学生掌握**Adobe Premiere软件的整体流程并练习完整地视频剪辑训练。**

（二）教学内容

第一节 Adobe Premiere软件进行后期处理时的综合技巧。

1．主要内容

Adobe Premiere软件后期处理的美学技巧，Adobe Premiere软件后期处理的注意事项。

2． 基本概念和知识点

Adobe Premiere软件后期处理的美学技巧与注意事项

3． 问题与应用

**Adobe Premiere软件导出影片时应该如何设置视频格式？**

**Adobe Premiere软件**如何最终导出**影片或视频？**

第二节 综合使用所学的**Adobe Premiere软件**技巧。

1．主要内容

**Adobe Premiere中各类功能的综合运用，Adobe Premiere各类功能的综合运用技巧。**

2．基本概念和知识点

**Adobe Premiere软件综合运用与处理**

3．问题与应用

**如何运用Adobe Premiere来完整地创作一部微视频？**

**Adobe Premiere各类功能的综合性运用。**

（三）思考与实践

1．运用**Adobe Premiere软件来创作一部完整的微视频。**

（四）教学方法与手段

1．课堂讲授

2．小组讨论

3．上机操作

4．团队合作

五、各教学环节学时分配

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **教学环节**  **教学时数**  **课程内容** | **讲**  **课** | **习**  **题**  **课** | **讨**  **论**  **课** | **实验** | **其他教学环节** | **小**  **计** |
| 第一章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第二章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第三章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第四章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第五章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第六章 | 4 |  |  |  |  | 4 |
| 第七章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第八章 | 2 |  |  | 2 |  | 4 |
| 第九章 | 3 |  |  | 3 |  | 6 |
| 第十章 | 1 |  |  | 1 |  | 2 |
| 第十一章 | 3 |  |  | 1 |  | 4 |
| 合计 | 25 |  |  | 7 |  | 32 |

六、考核要求

期末作品占总成绩60%**（期末作品要求交一份视频作品，围绕年度社会重大宣传主题，或者是社会事件，拍摄相关的作品，要求体现积极的社会价值导向与积极向上的精神）**，平时成绩40%（出勤率、上课积极性等50%，平时作业50%）。

七、推荐教材和教学参考资源

1．匡文波．数字媒体理论与技术（第1版）．北京：中国人民大学出版社，2014

2．石磊．新媒体概论（第1版）．北京：中国传媒大学出版社，2009

3．宫承波．新媒体概论（第1版）．北京：中国广播电视出版社，2011

4．李丹丹．手机新媒体概论（第1版）．北京：中国电影出版社，2010

5．刘旭光．新媒体艺术概论（第1版）．河北：河北美术出版社，2012

6．严三九．新媒体概论（第1版）．北京：化学工业出版社，2011