

# 美育视角下校园文化活动的多媒体视觉设计研究

董洪志 孙莹哲

长春理工大学, 吉林长春, 130000;

**摘要:** 本文聚焦美育视角下校园文化活动的多媒体视觉设计, 探讨美育与校园文化活动的关联性, 分析当前校园多媒体视觉设计存在的问题。通过理论与实践结合, 旨在为校园文化活动多媒体视觉设计提供思路, 推动校园文化与美育深度融合。

**关键词:** 美育; 校园文化活动; 视觉设计; 多媒体设计; 实践运用

**DOI:** 10.64216/3080-1516.25.05.035

近年来, 伴随《关于全面加强和改进新时代学校美育工作的意见》的出台, 美育已被清晰纳入国家发展战略框架, 成为改革进程中的关键议题。从美育维度重构校园文化建设, 紧跟以美育人、以文化人的政策导向的硬性要求。新时代背景下, 美育表现出净化心理, 完善人格的重要价值。能够激发学生积极向上的精神追求。因此, 将美育作为校园文化的重要组成部分, 不仅顺应了社会发展需求, 也为培养创新型人才奠定了基础。<sup>[1]</sup>

## 1 美育与校园文化活动的关联性

### 1.1 美育目标解析

美育的核心目标并非单一的艺术技能传授, 而是通过系统性的审美培育, 实现个体精神世界的全面发展。现如今, 校园美育应更加注重培养学生的审美鉴赏能力。审美力表现为对形式美要素的敏锐捕捉, 包括色彩的冷暖变化、线条的曲直张力、形态的对称与均衡、声音的节奏与韵律等, 这种感知能力的形成需要个体在长期的审美实践中积累视觉、听觉等感官经验, 逐步建立起对美的形式法则的直觉把握。

创造力的激发是美育的中层目标, 它建立在审美力的基础之上, 是将个体的审美认知转为为创新表达之上, 是对美的再创造。审美创造力体现为运用多种媒介与形式进行美的呈现, 包括视觉艺术中的动态设计、绘画、交互设计, 听觉艺术中的音乐创作, 语言艺术中的文学表达等, 无论采用何种形式, 其核心都在于将个体的审美体验与思想情感转化为可感知的审美对象, 这种表达能力的培养需要个体掌握一定的表现技巧, 更需要建立展现自身的审美个性。

价值观的塑造是美育的终极目标, 它超越了单纯的审美范畴, 将美的追求与个体的精神品格, 社会的价值理想相联系, 是美育发挥以美育人、以文化人功能的核心体现。美育通过引导个体感受美的精神内涵, 使其在

潜移默化中形成对高尚品德, 健全人格的向往, 培养其自尊、自爱、自律的人生态度。这三个维度共同构成了美育目标的完整体系: 审美力是基础, 为创造力提供感知与理解的前提。创造力是中介, 是审美力的实践转化与价值体现。价值观是引领, 为审美力与创造力指明方向与归宿。最终达成美育培养全面发展的人的根本目标。<sup>[2]</sup>

### 1.2 校园文化活动的育人承载功能

校园文化活动作为美育实践的重要场域, 其承载功能体现在对审美认知、创造实践与价值认同的系统性培育中, 与多媒体视觉设计形成深度联动。校园文化活动通过多样化的视觉呈现构建美育场景。艺术节的动态海报、展览的多媒体导览、庆典的光影装置等, 将色彩、形态、空间等审美元素转化为可体验的视觉符号, 学生在参与中自然完成审美经验的积累。这种浸润式体验突破了课堂讲授的局限, 让审美认知从被动接受转为主动感知, 加强了学生的文化认同感。

从功能上看, 高校校园文化具有凝聚人心, 培植共同价值观, 营造良好学习氛围等作用。同时, 它也是展示学校形象和核心竞争力的重要窗口, 通过优化校园环境, 丰富文化生活以及塑造积极的集体氛围, 为人才成长提供良好的环境。就创造实践而言, 活动为美育提供了转化平台。从策划阶段的视觉方案设计, 到实施过程中的交互装置操作, 再到传播环节的新媒体内容创作, 学生在多媒体技术的支持下完成从审美理解到审美表达的转化。强化了美由心生的创造自信, 使美育从认知层面落地为实践能力。

### 1.3 多媒体设计的路径

通过创新性思维能力的功能, 将多媒体设计作为连接美育与校园文化活动的关键纽带, 通过三层递进式路径实现美育价值的落地。首先是视觉符号的审美转化路

径。它将抽象的美育目标拆解为可感知的视觉元素，如用流动的线条象征创造力，用渐变色体现多元价值观。在校园活动中，设计者通过字体选型、色彩系统，图像叙事的系统化设计，把美育内涵编码为视觉符号，让学生在接收信息时自然完成审美认知的积累。其次是交互体验的参与引导路径。借助触控技术、AR等手段构建沉浸式交互场景，使学生从被动观看转为主动参与。例如通过手势操作生成动态视觉作品，或在虚拟展厅中自定义观赏路径，这种体验到反馈机制既提升了参与热情，又引导学生在实践中探索美的表达逻辑。最后是跨媒介场景的延伸覆盖路径。整合线下实体装置与线上数字平台，形成全域美育网络。线下活动的LED屏与投影装置营造现场氛围，线上云展厅，互动H5则突破时空限制，让美育从活动现场延伸至日常场景，实现全方位、持续性的审美浸润。<sup>[3]</sup>

## 2 校园多媒体视觉设计的现状分析

### 2.1 典型活动案例调研

当前，多媒介视觉设计在校园文化领域展现出技术赋能与人文精神深度交融的鲜明特点。其关键意义在于借助动态影像、虚拟现实等多样化技术形式，对美育场景进行重新构建，将校园文化转化为可感知，可参与的视觉形态，进而从多个层面实现校园美育形式的创新突破。

以山东大学“莺啭校园”节气动态海报展为例，该展览通过动态影像实现了传统文化与校园生活的融合重构。视觉传达设计专业的学生围绕春分、谷雨等节气主题，运用镜头捕捉校园建筑，植被与季节光影的互动画面，把静态的自然景观转变为动态的视觉呈现。在作品《立夏》中，校园池塘的涟漪被提炼为渐变色波纹动画，与实拍的学生晨读剪影相互叠加，暗含知识如流水滋养青春成长的寓意；《小满》则采用延时摄影技术，呈现麦穗从青绿到金黄的色彩变化过程，同时嵌入篆书节气字体的动态拆解效果，形成自然时序，文化符号与青春叙事的三维呼应，其设计理念的核心在于多模式转译。此外，线上展览打破了物理展墙的束缚，短视频格式更适合在社交媒体网络传播，而动态海报的循环播放特点则象征着校园文化生命力的持续延展。

华东师范大学校史馆运用VR技术与互动投影，打造沉浸式校史叙事体系，成为美育实践新媒介。其核心是以多感官交互重塑历史文化传播模式，让校史教育从被动接收转为情感与价值的深度浸润。此项目设计兼顾美育的创新性原则，将虚拟空间精准复原1951年建校

时的丽娃河畔景致、早期校舍与开学典礼场景，1960年代拓荒画面以棕褐色调传递艰辛，1978年恢复高考场景则以金黄暖光象征知识曙光，借色彩调动情绪。这种VR虚拟技术设计将70年校史浓缩为可参与的沉浸式体验，使校史成为可续写的生命叙事，契合美育创新型原则。数据显示，学生平均停留时长较传统馆提升3倍达82分钟，93%的访客能深刻理解校训精神，彰显了视觉设计的催化作用。

广州美术学院毕业季“GAFA AURA”光影秀，以校内体育场为依托，将多媒介视觉设计化为沉浸式美育实践场域。其设计以“时空折叠”与感官共融为核心，把文明演进、校园精神与未来畅想浓缩成《文明基因》《技艺重生》《无界共生》三个视觉篇章，让建筑立面、地面与空中交织成动态叙事载体。《文明基因》中，青铜纹样经算法拆解为金色粒子流，随观众移动重组成DNA螺旋，暗喻文化遗产的活力；《技艺重生》以光影展现传统工艺的数字化转化，苏绣针法轨迹化作蓝色光丝，与机械臂激光雕刻路径实时交融，形成手工与算法的视觉对话，呼应技术服务人文的美育内核。该项目创新之处在于身体驱动的交互设计，学生通过手机小程序接入系统，其位置与动作实时调控光影色彩，使每个人都成为光影生态的共创者，实现了美育与光影视觉的自然融合。

### 2.2 现存问题总结

基于美育视角，校园文化活动建设取得了进步性成就，丰富了学生的业余生活，提升了校内活跃度，这些措施在一定程度上推动了美育在校园中普及，但是，尽管在此基础上取得成就，校园文化活动建设依旧面临许多挑战，还需优化和改进。

首先，目标偏离表现为过度追求视觉冲击而忽视美育内核，部分活动的动态影像、交互装置仅停留于形式炫酷，未能将校园精神、文化内涵完整的转化为可感知的价值符号，使设计沦为技术堆砌的视觉秀。其次，技术滥用体现在对新兴技术的盲目套用，如在小型展览中强行使用VR设备，却因内容单薄导致体验割裂；部分动态视觉设计为追求特效而滥用高饱和色彩、快节奏切换，反而干扰信息接收，违背视觉美学规律，造成技术与内容的脱节。最后，参与不足则表现为交互设计流于表面，多数所谓互动仅局限于简单点击或扫码，缺乏深度参与机制。学生常处于被动观赏状态，难以通过创作，反馈等环节实现审美实践，导致美育效果停留在浅层感知层面，未能激发主动探索的创造力。

### 3 美育在校园文化活动中的设计应用

#### 3.1 设计原则

美育作为立德树人的重要载体，在校园文化活动中具有不可替代的作用。设计原则的确立是为了从根源上解决当前校园文化活动多媒体视觉设计中存在的问题，确保美育目标的有效实现。

首先，目标锚定要求设计始终以审美力培育，创造力激发和价值观塑造为核心导向，让每一个视觉元素，每一项技术应用都服务于美育内核。在进行色彩搭配时，需考量其背后的文化寓意与价值传递，而非单纯追求视觉冲击。在内容构建上，要以校园精神，文化传承为主线，使动态影像，交互装置等都成为“以美载道”的载体，避免技术与美育目标脱节。

其次，分层体验旨在应对学生审美水平存在差异的现实情况，为不同层次的学生提供适配的审美体验。对于审美认知尚浅的学生，可采用直观，生动的动态视觉形式，如将抽象的艺术概念转化为简单易懂的粒子动画，降低其审美门槛，对于具备一定审美基础的学生，则应提供更具深度的内容，如设置艺术流派解析，创作思路探究等交互入口，引导他们从感知走向理解，再迈向创造形成阶梯式的审美提升路径。

最后，学生主体性强调让学生从被动的观赏者转变为主动的参与者和创造者。在设计过程中，要为学生预留足够的参与空间，比如在校园文化活动视觉元素的创作中，开放部分设计权限，开展校徽或海报等的征集活动。这种参与式设计不仅能充分激发学生的创造力，还能让他们在实践中深化对美的理解与认同，真正成为美育活动的主体。<sup>[4]</sup>

#### 3.2 关键技术应用路径

(1) 动态化数字媒介技术凭借其时空延展性，突破了传统静态视觉呈现的物理边界，通过动态视觉语法的建构显著提升校园文化活动的沉浸体验与传播效能。以校园艺术节为例，投影技术的运用通过建筑外立面的空间转译，将校徽校训等文化符号解构为动态视觉元素，借助粒子系统算法与音乐节奏的联动机制，实现文化意象的动态重组与情感化表达，从而完成校园精神的具象化视觉转译。这种动态视觉叙事模式，有效激活了参与者的情感认知网络，促使其从被动接受者转变为文化意义的主动建构者，显著增强了校园文化活动的参与粘性

与情感共鸣强度。

(2) 交互性技术可以为学生提供沉浸式的参与体验，有效提升参与深度。在校史展览中，引入手势感应

交互装置，学生挥手即可体验到不同的历史时期，触发相应的校园场景重现，同时屏幕会弹出与该场景相关的互动问题，如“当时的师生是如何克服困难开展教学的”引导学生深入思考，将对校史的认知转化为情感共鸣，从被动接受信息转变为主动思考和探索。

(3) 跨媒介技术能够打破线下活动的时空限制，拓展美育的覆盖场景。线下活动可采用实物展示和AR解说的模式，如在图书馆的古籍展览中，学生扫描古籍封面，就能通过AR技术观看古籍修复过程的动态演示。线上搭建云展厅利用3D建模技术还原线下展览场景，学生通过手机等设备即可实现虚拟视觉效果。通过线下与线上的联动，让美育突破校园活动的时空边界，延伸到学生的日常生活中，实现全方位、常态化的审美浸润。<sup>[5]</sup>

### 4 结语

美育视角下校园文化活动的多媒体视觉设计，需以目标锚定、分层体验、学生主体性为原则，依托动态化、交互性、跨媒介技术构建全新美育场景。通过技术与美育的深度融合，学生得以在参与中提升审美力、激发创造力、内化价值观，校园文化亦因此成为更具生命力的育人载体。未来，唯有持续探索技术应用与人文精神的平衡，才能让多媒体视觉设计真正成为高校培育全面发展人才的重要支撑，让美育在校园文化中绽放持久魅力。

#### 参考文献

- [1]何绍青. 美育视角下高校校园文化建设研究[J]. 新传奇, 2025, (20): 79-81. DOI: 10. 26938/j. cnki. CN42-1794/Z. 2025. 20. 026.
- [2]杨雅儒, 李莉. 生成式人工智能背景下高校美育的目标转向[J]. 美术教育研究, 2025, (12): 97-99.
- [3]邹鹏程. 新媒体交互艺术与视觉传达设计创新研究[J]. 明日风尚, 2024, (03): 93-95.
- [4]丰伟丽, 周鹏. 大美育视角下高校校园文化建设路径研究[J]. 美术教育研究, 2024, (09): 69-71.
- [5]王晓婧. 多媒介在空间视觉设计中的交互应用研究[D]. 大连工业大学, 2022.

作者简介：董洪志（1979—），男，满族，辽宁黑山人，副教授，艺术硕士，单位：长春理工大学文学院视觉传达设计专业，研究方向：视觉传达设计与美育；孙莹哲（2000—），女，汉族，吉林长春人，学生，硕士，单位：长春理工大学文学院，研究方向：视觉传达设计。