

新文科与乡村振兴背景下农林院校 数字媒体艺术专业教学探索

宋建平, 宋明冬, 李宣

(浙江农林大学 艺术设计学院, 杭州 311300)

摘要: **目的** 随着新文科建设和乡村振兴背景下人才培养模式的转型, 高等教育已经开始面临新的挑战 and 机遇。数字媒体艺术作为农林院校的新兴专业, 其教学内容和方法也应随之更新和优化。**方法** 以“乡村生活与新空间”工作坊为例, 探讨新文科背景下数字媒体艺术专业的教学探索。通过对工作坊实施过程和效果的研究分析, 探讨了数字媒体艺术专业在服务乡村振兴和文化遗产方面的作用, 以及如何通过工作坊等实践教学形式培养学生的创新精神和实践能力。**结论** 本文的探讨和研究, 可为农林院校数字媒体艺术专业的教学改革和学生的职业发展提供一些有益的启示。

关键词: 数字媒体艺术专业; 工作坊教学模式; 乡村振兴; 新文科建设

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)08-0452-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.08.053

Exploring the Teaching of Digital Media Art in Agricultural and Forestry Colleges in the Context of New Liberal Arts and Rural Revitalization

SONG Jian-ping, SONG Ming-dong, LI Xuan

(School of Art and Design, Zhejiang A&F University, Hangzhou 311300, China)

ABSTRACT: With the transformation of talent cultivation mode in the context of new liberal arts construction and rural revitalization, higher education has begun to face new challenges and opportunities. The teaching contents and methods of digital media art, which is an emerging major in agricultural and forestry colleges, need to be updated and optimized. With the workshop of "Rural Life and New Space" as an example, the teaching of digital media art in the context of new liberal arts was explored. Through studying and analyzing the implementation process and effect of the workshop, the role of digital media art majors in serving rural revitalization and inheriting culture, as well as the ways to cultivate students' innovative spirit and practical ability through practical teaching forms such as workshops were explored. Through the discussion and research in this work, it can provide some useful insights for the teaching reform of digital media art majors and career development of students in agricultural and forestry colleges.

KEY WORDS: digital media art majors; workshop teaching mode; rural revitalization; new liberal arts construction

2021年3月2日, 中华人民共和国教育部发布了《教育部办公厅关于推荐新文科研究与改革实践项目的通知》, 这标志着新文科建设成为当代中国教育发展的一个重要方向。新文科建设重视培养学生的人文素养、综合素质和创新能力, 对正在实施的乡村振兴战略来说有着重要的意义, 为乡村振兴提供人才的高校必然面临新的挑战。农林院校的数字媒体专业也

应在这样的挑战中探索出属于自己的教学之路。

1 数字媒体艺术专业对当今社会的贡献和 农林院校数字媒体艺术专业的现状

1.1 数字媒体艺术专业对当今社会的贡献

随着互联网的飞速发展, 数字媒体艺术专业发挥

收稿日期: 2022-11-28

基金项目: 浙江省“十四五”教学改革项目(JG20220341)

作者简介: 宋建平(1978—), 男, 硕士, 讲师, 主要研究方向为数字影像与数字图形。

着越来越重要的作用。数字媒体艺术专业通过不断创新和数字化的艺术形式,推动数字时代的文化创新^[1]。数字媒体艺术家可以利用数字媒体技术创造出新的艺术作品和形式,丰富和拓展人们的文化体验^[2]。数字媒体作品不仅能够吸引观众,还能够产生经济效益,从而提高文化产业的竞争力。数字媒体艺术作品具有数字化的特性,它们可以通过网络等数字化媒体渠道传播到全球。这种数字化的特性使数字媒体艺术作品成为增进文化交流的重要媒体内容。数字媒体艺术专业在培养数字媒体艺术家的同时,也推动了数字媒体行业技术水平的不断提高^[3]。数字媒体艺术家在创作过程中需要掌握一定的数字技术,这也促进了数字媒体技术的发展和 innovation。

1.2 农林院校数字媒体艺术专业现状

当今农林院校数字媒体艺术专业的教学培养与专业院校相比有一定的差距,主要体现在以下四个方面:

首先是资源不足,相比于艺术设计类院校,农林院校的资源普遍较少,学校的资源更多集中在优势专业上,所以实验室设备投入不够,存在所需的专业培养的空间不足和培养经费有限等问题^[4];其次是缺乏名师,农林院校在艺术设计类专业的师资力量方面整体相对较弱,与专业院校比缺乏行业内知名的教授或名师,使学生在专业认知和技能的学习方面受到一定的限制;再次是缺乏好的生源,农林类院校数字媒体艺术专业的生源相较于专业院校的生源来说有一定的差距,整体素质较好的生源往往流入专业院校,农林类院校较少出现很优秀的学生;最后是课程教学的规范受制于农林院校传统的模式,农林院校有传统的优势专业和学科,以这些专业和学科所形成的教学模式成为全校的教学规范,数字媒体艺术专业是新专业,正常的教学形式往往与现有的规范不符。

虽然有以上这些差距,但农林院校数字媒体艺术专业也有自己的优势,主要体现为:一是专业特色明显,农林院校的艺术设计专业注重将农林特色融入专业培养中,使其专业具有独特的特色和优势,在相关领域具有一定的竞争力^[5];二是跨学科优势,专业院校的专业间属于大门类里面的小门类,有很多共同之处,差别不会太大,而农林院校的专业之间就相差很大,比如数字媒体专业与茶学专业,一个是应用型的专业与视觉设计相关,一个是研究型的专业与生物科技相关,而当今的创新很多是学科融合的结果,农林类院校先天有这样的优势^[6];三是有更多农林类项目实践的机会,农林类院校相对专业院校有更多农林类的各种项目,包括与地方合作的项目,这给学生提供了更多实习和实践的机会;四是农林类院校与乡村振兴有天然的亲近关系,有更多的乡村振兴项目和相关事物,为农林类院校数字媒体专业提供了直接参与乡村振兴的机会。

2 浙江农林大学艺术设计学院“乡村生活与新空间”工作坊的创立

在新文科建设和乡村振兴战略的大背景下,为了突出农林院校数字媒体艺术专业的优势、缩短与专业院校数字媒体艺术专业的差距,更好地服务于乡村振兴战略的实施,2019年浙江农林大学艺术设计学院依靠数字媒体艺术专业学科建立了“乡村生活与新空间”工作坊。

建立工作坊的目标首先是推动跨学科融合^[7]。数字媒体艺术专业工作坊教学模式通过吸纳不同学科领域的教师和学生,实现跨学科融合,推动了不同领域知识的交叉与融合,提升了学生的综合素质^[8]。其次是通过工作坊模式增强学生的实践能力,数字媒体艺术专业工作坊教学模式以实践为主要手段,充分调动学生的积极性和创造力,帮助学生在实践中掌握数字媒体艺术相关的技能和知识,增强学生的实践能力。再次,工作坊模式培养创新意识^[9],数字媒体艺术专业工作坊教学模式注重学生创新能力的培养,通过项目式学习,激发学生的创新思维,提高学生解决问题的能力 and 创新意识。最后,工作坊模式推动学科发展,数字媒体艺术专业工作坊教学模式通过提供具有现实应用场景的课程设计^[10],推动数字媒体艺术专业学科的发展,提高学生对数字媒体艺术应用于乡村振兴的认知。

总体而言,数字媒体艺术专业工作坊教学模式的目的是提高数字媒体艺术专业学生的综合素质和实践能力,培养学生的创新意识^[11],推动数字媒体艺术学科的发展,进一步适应新文科建设和乡村振兴战略的需求。

3 工作坊的架构与实际案例

3.1 工作坊架构

“乡村生活与新空间”工作坊以专业培养方向为参考分为空间组、影视动画组和空间与交互设计组,每组由研究生和本科生组成。各专业组有对应的专业教师进行指导,通常专业教师在组员中指定一名组长对日常事务进行管理。根据项目内容,工作坊也会邀请行业精英作为导师对具体的项目进行指导。工作坊事务一般有社会服务项目、课题研究和各项专业赛事等,这些事务根据内容的关联程度分派到不同的组。

3.2 工作坊运行模式

工作坊社会服务项目的运行方式主要为在相应的组里成立项目组,项目组成员不完全受分组的影响,也可能是几个组拼成一个项目组,有时候也可能邀请其他学院相关专业的同学。项目的导入和执行都由指定的项目经理负责,如项目难度大,则由行业内的从业人员作为项目经理。项目与相关的课程相结合,

在课程的实践环节导入项目作为课程的教学内容。

课题研究主要以研究生领衔,带领本科生一起完成项目的研究。在农林院校有农林业类专业,也有植物学、茶学等专业,课题研究鼓励跨学科专业协作。同时校内也有各种研究机构,工作坊也参与其他研究机构的研究项目。

每年校内外有大量的学科赛事,如:中国国际“互联网+大学生创新创业大赛”、全国大学生课外学生科技作品大赛“挑战杯”、大学生职业生涯规划大赛、浙江省乡村振兴创意大赛等。每项比赛都将耗费大量的精力准备作品和材料。通常在老师指导下由工作坊学生组团参加,项目内容往往需要跨学科完成。

3.3 项目案例

3.3.1 浙江桐乡蚕花会项目

该项目为国家社科基金的子项目,浙江桐乡自古就是桑蚕之乡,从南宋以来就有清明节祭拜蚕花娘娘和蚕神马鸣王菩萨的风俗。祭拜活动丰富多彩,具有一定的行业性、地域性、娱乐性,蚕花会活动,主要涉及蚕桑行业,主题一般是祈求养蚕丰收,也是蚕农的娱乐活动。

工作坊承担的是蚕桑文化研究和蚕花会影像志的工作,主要的工作有:研究蚕桑文化、通过走访调查的方式对桐乡地区的蚕桑传统进行全面的了解;对蚕花会的整个活动过程进行细致的了解和全程记录,生成影像志。项目参与人员有影像方向的老师和工作室影像与动画组的学生,主要是二年级研究生带领本科生参与项目的推进。通过对桐乡桑蚕养殖户家进行走访调查,结合县志材料对桐乡的蚕桑文化进行基本的梳理。在茶话会举行的当天,组织成员进行多角度全方位的记录,然后将素材按活动的不同阶段进行影片的剪辑与合成。

将该项目与数字媒体艺术专业的《影视摄像基础》课程进行结合,在蚕花会活动过程中由部分学生参与拍摄,拍摄的素材分发给本学期选修该门课的学生进行后期的剪辑练习,通过将工作坊引入项目带动课堂教学,把学生的学习从课堂带入实际的纪录片拍摄和制作,有效地把理论与实际相结合,提升了教学的实践效果。

3.3.2 “浙八味”VR设计与制作

“浙八味”VR设计与制作是工作坊与我校中药专业合作的项目,“浙八味”是浙江最有名的八种中药材,它们分别是指白术、白芍、浙贝母、杭白菊、元胡、玄参、笕麦冬、温郁金。中药材不仅仅是药店里卖的商品,也是中药文化的物质形态,是科普的一部分,从这个角度出发,工作坊通过VR技术对“浙八味”进行数字化呈现,让用户通过手机或者VR设备全方位了解中药的形态、结构和成分。目的是通过现代数字化手段让更多的人了解中药、了解药材的生

长和它对生态环境的依赖,通过这种方式提升人们对生命的尊重和对环境的关注,这也是乡村振兴中的“乡村生态振兴”。

“浙八味”项目由工作坊交互设计组牵头组建项目组。通过中药学专业的老师和同学对浙八味进行初步的认识,主要对中药的特性、成分和生长过程进行全面的了解。同时结合影像和文字资料对八味中医的入药前和入药后的成分和形态进行分析和记录,并进入学校的百草园(中药种植园)进行实物的辨认。通过充分的前期准备,设计了VR的技术路线。本项目工作量最大的是对八味中药的鲜活形态建模,这部分工作是全体参与人共同完成的。具体实施过程是把一个大的建模工程切割成若干个小的部件后各自完成相应的部分,最后组装在一起。程序部分与计算机专业的学生沟通合作,交互的部分一起完成。

本项目的特点是学科跨度大,从中药学的中药知识到数字媒体的造型领域再到计算机程序,项目涉及的技术环节较多。该项目成为《虚拟现实》课程的教学案例,因为表现的就是百草园内可以看到的中药植物,通过在电脑上完成标本的虚拟再现,学生对虚拟现实的学习积极性得到提高。

3.3.3 竹林碳汇科普项目

该项目为林业生物科技学院与数字媒体专业合作的项目,该项目的主要内容是将竹林碳汇的相关科技成果转化为科普知识进行普及。众所周知全球气候变暖,最重要最直接的原因是二氧化碳的排放。生物固碳是碳中和的一个重要手段,竹的固碳能力远远强过其他植物。对竹林碳汇的研究是浙江农林大学对碳中和的贡献,竹林碳汇的科研成果有很多,但这些成果大部分是专业人士看的实验数据和公式,普通人很难理解。竹林碳汇科普就成为很有意义的举措。整个项目是以“普通人能看懂的科研”为指导思想进行的,具体的呈现方式有视频、动画和科普读物,项目完成了一部科普动画片、一个竹林碳汇视频,还出版了一本科普读物,其中工作坊主要的任务为动画片和视频制作。

要完成竹林碳汇科普首先要理解和看懂大量的科研论文和实验结果。工作坊与资源与环境学院的相关专业老师和学生进行深入的交流,获得他们的大力支持,在作品方案的实施阶段不断纠正表达内容的偏差。本项目由视频与动画组承担,具体又分为动画创作组和视频创作组,项目与《动画原理与设计》课程相结合,动画中很多镜头是通过课程作业来完成的。

3.3.4 渡读村六艺馆设计和改造

本项目是杭州江南古村落保护发展服务中心所组织的大学生乡村振兴创意大赛的参赛项目,这项大赛是全国性的比赛,它致力于对古村落进行重新整理和现代化保护,让曾经的古村落焕发新的活力。中国城市化进程发展到今天,很多乡村开始衰败,特别是

一些古村落,这些古村落曾经有完整的生态和悠久的历史,随着城市化进程的加快,村落建筑开始闲置和破败,如果再得不到修缮和保护,这些古村落将迅速消失。

浙江金华兰溪的渡读村就是这样一个古村落,大赛不仅仅需要有设计方案,还要求方案实施。我们选择的是 C-04 空间——枫山藏书阁,它属于明代古建筑,是当时大文豪章懋的藏书阁,从明代至今该建筑已有 400 多年的历史。工作坊经过调查分析,最终将空间设计成儒家君子六艺文化体验馆。该项目由工作坊空间与交互设计组的同学组团参加,同时与校内园林学院的风光园林专业的同学进行合作,从方案阶段一起调研画出草图到设计方案定稿,最后进入施工阶段。在施工阶段得到了校内家具设计专业的支持,项目才得以最终完成。在课程方面,该项目也与《空间设计》课程相关联。

除了以上这些案例以外,工作坊还进行了很多社会服务项目,比如福斯特企业宣传片、惠明茶推广项目、龙古茶推广项目、胡卜村影像志等,这些项目不仅与课程相关联,也是浙江农林大学支持乡村振兴的重要组成部分。

4 农林院校工作坊教学模式的分析

上文已经对四个典型的工作坊项目进行了介绍,以呈现工作坊项目运行的基本状态,事实上工作坊的大部分项目都是这样运行的。普遍的方式为通过多学科交叉融合与教学紧密相连,注重每个项目对学生能力的提升和对教学的促进^[12]。农林院校工作坊模式有其先天的特点,项目都基本与农、林有关,正是这种特点影响了专业的培养方向。

工作坊通过三年的运营,已经形成了以项目为中心、以学生为主体、与课程紧密结合的教学模式,它的优势已渐渐显露出来:首先在工作坊项目的带动下,学生的实践能力得到了很大的提高,工作坊的每个项目都有具体的需求,要满足这些需求是没有现成的答案的,需要在过程中不断通过实践来解决,在整个过程中学生的实践能力很容易得到锻炼;其次是学生的创新能力得以提升,工作坊教学模式鼓励学生进行自主思考和创造,提高学生的创造力和创新意识;最后工作坊对学生的沟通和交流能力也有很大的提升,通常每个项目都是由团队来完成的,团队需要彼此沟通顺畅才能顺利完成任务,在项目的运行过程中团队内部和团队之间都需要不停地沟通,整个过程对学生沟通能力的培养有着重要的作用。

在工作坊的运行过程中也发现了很多问题。最常见的问题是项目与课程之间具有时间差,项目可能在课程教学完成之后才导入,使教学经常因为项目的进度而放慢,这对正常有序的教学提出了挑战。除了时间差还有辐射面不够广的问题,通常一个项目参与的人数有限,特别是多学科交叉的项目,这就使项目对

教学的影响力受到限制。工作坊在社会服务项目上的生成效率方面比校外公司低,校外公司在项目运作上比较单纯,而工作坊需要兼顾教学,同时工作坊项目参与人员大多都是学生和老师,他们还有学业和教学工作,不能将全部时间投入到项目上,这样进度明显会慢于校外公司,也直接影响了工作坊后续的项目来源。

5 结语

工作坊模式对农林院校数字媒体艺术专业学生的培养有着非常重要的意义。工作坊的项目非常丰富,有科研类型的也有应用类型的,有地方与高校的合作也有高校与企业的合作,这对教师队伍专业能力的提升有着不可替代的作用。在工作坊各项的推进过程中会遇到很多实际的问题,为学生实践能力和创新能力的培养提供了很多机会,加上项目的跨专业性使学生的知识面得到了空前的拓展。从课程教学体系来说,工作坊模式促进了课程的改革,使课程不仅仅停留在课堂和虚拟项目上,而是实实在在地与专业的应用相联系,课程内容与时俱进,让课程的学习更加能适应当前社会的发展。

由于工作坊的项目大多与农、林相关,所以更能突出农林类院校数字媒体专业的优势。乡村振兴需要大量的人才,农林类数字媒体艺术专业是乡村文化振兴和乡村数字化升级的人才储备库,是农村发展的生力军,是数字经济发展不可缺的一股力量。

参考文献:

- [1] 邵杰. 艺术设计类一流专业“工作室制”建构研究[J]. 设计艺术研究, 2022, 12(1): 105-108.
TAI Jie. On the Construction of the First-Class Professional Studio System of Art Design[J]. Design Research, 2022, 12(1): 105-108.
- [2] 蔡基刚. 以项目驱动的学术英语混合式教学模式建构[J]. 解放军外国语学院学报, 2019, 42(3): 39-47, 160.
CAI Ji-gang. Constructing a Project-driven Blended Teaching Model for Academic English[J]. Journal of PLA University of Foreign Languages, 2019, 42(3): 39-47, 160.
- [3] 覃军, 向云. 我国翻译在线开放课程现状及对策研究——基于新冠肺炎疫情期间在线教学的反思[J]. 中国翻译, 2020, 41(4): 67-75.
QIN Jun, XIANG Yun. A Study on the Current Situation and Countermeasures of Online Open Courses on Translation in China--Reflections on Online Teaching during the New Coronary Pneumonia Epidemic[J]. Chinese Translators Journal, 2020, 41(4): 67-75.
- [4] 刘正光, 岳曼曼. 转变理念、重构内容, 落实外语课程思政[J]. 外国语(上海外国语大学学报), 2020, 43(5): 21-29.
LIU Zheng-guang, YUE Man-man. Resetting the Educational Philosophy and Restructuring Learning Content

- to Implement Morality Cultivation in Foreign Language Course Instruction[J]. Journal of Foreign Languages, 2020, 43(5): 21-29.
- [5] 王志宏, 张杰. “云班课”混合式学习模式建构研究——以英语语言学为例[J]. 中国电化教育, 2020(3): 100-105. WANG Zhi-hong, ZHANG Jie. Construction of Blended Learning in Mosoteach Learning Management System—A Case Study of English Linguistics[J]. China Educational Technology, 2020(3): 100-105.
- [6] 晏珍. 基于校企合作的建筑装饰专业工作室教学模式研究[J]. 西部素质教育, 2022, 8(23): 195-198. YAN Zhen. Research on the Teaching Mode of Architectural Decoration Professional Studio Based on School-enterprise Cooperation[J]. Western China Quality Education, 2022, 8(23): 195-198.
- [7] 侯赠. 新文科背景下数字媒体艺术专业跨学科人才培养研究[J]. 中国多媒体与网络教学学报(上旬刊), 2022(10): 61-64. HOU Zeng. Research on the Cultivation of Interdisciplinary Talents in Digital Media Art in the Context of Liberal Arts[J]. China Journal of Multimedia & Network Teaching, 2022(10): 61-64.
- [8] 沈艾雯, 黄秋儒. 应用型本科院校数字媒体艺术专业教学改革思考与探索[J]. 艺术科技, 2020, 33(1): 22-24. Shen Ai-wen, Huang Qiu-ru. Reflections and Explorations on the Teaching Reform of Digital Media Art in Applied Undergraduate Institutions[J]. Art Science and Technology, 2020, 33(1): 22-24.
- [9] 权培培, 段禹, 崔延强. 文科之“新”与文科之“道”——关于新文科建设的思考[J]. 重庆大学学报(社会科学版), 2021, 27(1): 280-290. QUAN Pei-pei, DUAN Yu, CUI Yan-qiang. The "Newness" of Liberal Arts and the "Tao" of Liberal arts: Thinking about the Construction of New Liberal Arts[J]. Journal of Chongqing University (Social Science Edition), 2021, 27(1): 280-290.
- [10] 徐飞. 新文科建设: “新”从何来, 通往何方[N]. 光明日报, 2021-03-20(10). XU FEI. Construction of New Liberal Arts: Where "New" Comes from and Where it Leads[N]. Guangming Daily, 2021-03-20(10).
- [11] 李四达. 数字媒体艺术学科体系的探索[J]. 装饰, 2011(4): 143-144. LI Si-da. An Exploration to Discipline System of Digital Media Art[J]. Art & Design, 2011(4): 143-144.
- [12] 童昕, 张积林. 地方应用型本科高校新文科建设研究与实践[J]. 国家教育行政学院学报, 2021(3): 42-47, 57. TONG Xin, ZHANG Ji-lin. Research and Practice on the Construction of New Liberal Arts in Local Application-Oriented Universities[J]. Journal of National Academy of Education Administration, 2021(3): 42-47, 57.

责任编辑: 马梦瑶

(上接第 451 页)

- [10] 渠长根, 闻洁璐. 红色文化资源研究综述[J]. 浙江理工大学学报, 2019, 42(2): 184. QU Chang-gen, WEN Jie-lu. Research Review on Red Cultural Resources[J]. Journal of China Zhejiang Sci-Tech University, 2019, 42(2): 184.
- [11] 罗长根. 浅析虚拟技术对于赣州市红色革命历史古迹数字化保护研究[J]. 科技经济市场, 2017(10): 4-5. LUO Chang-gen. Analysis of Virtual Technology for the Digital Protection of Red Revolution Historical Sites in Ganzhou City[J]. Science & Technology Economy Market, 2017(10): 4-5.
- [12] 苟劲松, 谭书晴. 数字动画在宁波非遗保护传承中的优势与策略[J]. 美术教育研究, 2021(5): 88-91, 94. GOU Jin-song, TAN Shu-qing. The Advantages and Strategies of Digital Animation in the Protection and Inheritance of Intangible Cultural Heritage in Ningbo[J]. Art Education Research, 2021(5): 88-91, 94.
- [13] 吴茜, 吴志明. 动漫衍生的服装产品设计研究[J]. 纺织科技进展, 2009(2): 72-74. WU Han, WU Zhi-ming. Study on the Apparel Product Design of Animation Derivative[J]. Progress in Textile Science & Technology, 2009(2): 72-74.
- [14] 胡建斌. 叙事传播视角下红色文化主题游戏的设计[J]. 四川戏剧, 2022(6): 127-129, 139. HU Jian-bin. Design of Red Culture Theme Games from the Perspective of Narrative Communication[J]. Sichuan Drama, 2022(6): 127-129, 139.
- [15] 张国法, 张润驰. 虚拟满足, 还是勤劳致富? ——基于经济增长、城乡消费与网络游戏参与的互动研究[J]. 投资研究, 2022, 41(3): 97-113. ZHANG Guo-fa, ZHANG Run-chi. Virtual Satisfaction, or Hard Work to Get Rich? —Research on the Interaction between Economic Growth, Urban and Rural Consumption and Online Game Participation[J]. Review of Investment Studies, 2022, 41(3): 97-113.
- [16] 陶黎艳. 基于红色文化背景下 VR 抗战游戏的艺术风格体现应用研究[J]. 智库时代, 2019(30): 251-252. TAO Li-yan. Research on the Application of Artistic Style Embodiment in VR Anti Japanese War Games Based on the Background of Red Culture[J]. Think Tank Era, 2019(30): 251-252.

责任编辑: 马梦瑶