

《专业理论》考试大纲及推荐书目

一、考试要点与相关能力要求

1. 考查考生运用数字艺术理论、中外美术史等基本理论知识，对数字媒体艺术的范畴、类型、艺术语言与文化思考的理解，以及分析艺术设计作品、艺术设计现象、艺术设计本质和艺术设计与社会关系的能力。

2. 考查考生的独立思考、创新思维、知识信息综合运用水平及相应的文字表达能力。

二、考试题型

本考试科目共 150 分，本门课程考试包括名词解释、简答题、论述题等题型。

三、考试范围

第一部分 数字艺术理论

第一章 数字媒体艺术基础

1. 什么是数字媒体艺术

媒体艺术、迈克尔·麦克卢汉、媒介是人的延伸、《重返·海晏堂》

2. 数字媒体与新媒体

数字媒体概念、基本属性、特征、交互媒体、虚拟现实、装置艺术、列夫·曼诺维奇、新媒体的五个基本原则、可互动的新媒体艺术、《故宫互动珍禽图》

3. 数字设计师

数字文化创意产业、数字媒体技术专业

4. 分类、范畴与体系

数字媒体艺术的学科体系、研究领域、研究方向、分类、研究体系

5. 科技艺术与新媒体

艺术设计+新科技=科技艺术（或新媒体艺术）、当代科技艺术体系（新媒体艺术和数字媒体艺术）、高度智能化和人性化软件+硬件的产品形式

6. 金字塔结构模型

数字媒体艺术金字塔（技术、艺术、媒体、服务）、技术+艺术+商业（媒体+

服务)、皮克斯动画工作室“三驾马车”

7. 数字化设计体系

体验经济时代艺术与设计内涵变迁图、数字媒体艺术教材体系

8. 数字媒体艺术的符号学

9. 数字媒体艺术教育

第二章 媒体进化与未来

1. 媒体进化论

查尔斯·达尔文、“生物系统进化谱系图”、媒体演化、媒介进化史、15 世纪的印刷术到 21 世纪 10 年代的可穿戴设备

2. 媒体影响人类历史

麦克卢汉理论归纳的人类文明“四阶段”、库兹韦尔、计算机运算能力/成本的进化曲线图

3. 媒体影响思维模式

4. 媒体=算法+数据结构

5. 人性化的媒体

保罗·莱文森、“人性化媒体”理论、“媒体补偿”理论、凯文·凯利、云计算

6. 可穿戴媒体

7. 人工智能与设计

人工智能短视频设计机器人 Alibaba Wood、鲁班智能设计系统工作原理、Alibaba Wood 和鲁班智能设计系统的相同点、数字媒体=界面(交互)+算法+数据结构

8. 对媒体未来的思考

第三章 交互装置艺术

一、数字媒体艺术哲学

多米尼克·洛普斯互动性和参与性、罗伊·阿斯科特“了解新媒体艺术创作五阶段”、交互艺术的特征、交互装置在数字媒体艺术中的意义、交互装置六大类别

二、交互装置艺术分类

墙面交互装置、可触摸式交互装置、手机控制交互装置、大型环境交互装置、非接触式交互装置、沉浸体验式交互装置、地景类交互装置、智能交互装置

第四章 数字媒体艺术类型

一、数字媒体艺术的分类

数字媒体艺术的含义、蒂芙尼·特瑞尔《双翼国王的坠落》(数字+数字板绘)、克里斯蒂安·保罗《数字艺术》、以数字技术作为艺术媒介的数字艺术的 5 种分类及特征、以数字技术作为创意工具的 4 种数字艺术分类及特征、以数字技术作为生产工具的 5 种数字艺术、以数字技术作为交流媒介的 7 种数字艺术、8 类数字媒体艺术。数字绘画与摄影、网络与遥在艺术、算法艺术与人造生命、数字雕塑艺术、虚拟现实与表演交互视频、录像与声音艺术、电影、动画与动态影像、游戏与机器人艺术

第五章 编程与数字美学

一、代码驱动下的数字美学特点

代码驱动的艺术、数字美学的发展、对称性与视错觉、重复迭代与复杂性、随机性的艺术、可视化编程工具

二、计算机图形学领域

自然与生长模拟、风格化智能艺术

三、机器智能艺术

海量数据的美学、自动绘画机器、数学与 3D 打印

四、数字媒体软件与设计

第六章 数字媒体艺术的主题

人造自然景观、基因与生物艺术、身体的媒介化、碎片化的屏幕、解构、重组和拼贴、戏仿、挪用与反讽、表情符号的艺术、数字娱乐与交互、穿越现实的体验、蒸汽波与故障艺术

第七章 数字媒体艺术简史

一、计算机媒体的发展

现代计算机历史、现代通信产业、互联网、控制论、伊凡·苏泽兰、图形设计软件基础、道格拉斯·恩格尔巴特

二、20 世纪 60-90 年代数字艺术发展简史

达达主义与媒体艺术、激浪派与录像艺术、早期计算机艺术、早期科技艺术实验、计算机图形学的发展、计算机成像与电影特效、桌面时代的数字艺术、数字超越自然

三、21 世纪初数字艺术发展简史

交互时代的数字艺术、数字艺术谱系研究、中国早期电脑美术

四、中国数字艺术大事记

国内电脑美术作品、“电脑艺术学”课程、国际电脑美术展、电脑绘画与设计竞赛、新媒体艺术中心、数字化艺术论坛、数字图像中国节、新媒体艺术展

第八章 数字媒体艺术与创意产业

一、创意产业

新创意、智能手机、数字内容产业、创意文化产业、创意产业基地、科技+艺术

二、数字媒体艺术与创意产业分类

游戏与电子竞技、数字插画与绘本、交互界面设计、信息可视化设计、跨平台设计、出版与包装设计、数码印花与可穿戴设计、建筑渲染与漫游动画、虚拟博物馆设计、数字影视与动画

第九章 数字媒体艺术的未来

一、科技进步推动艺术创新

“地球村”、信息化、数字化、科技进步、观念创新

二、新媒体带来新机遇

艺术的解放、科技艺术实验、媒介变革、“数字新人类”

三、创意产业主导数字媒体艺术的发展

数字化创意、全球创意产业发展、创意产业、数字内容产业

四、后视镜中的未来

灵境体验、全感官沉浸、未来可能性、数字媒体艺术发展

第二部分 中外美术史

中国美术

第一章 史前美术

一、旧石器时代美术

美术的起源、美术的早期形态

二、新石器时代雕塑

陶塑、石雕、玉雕、骨牙雕

三、新石器时代绘画

彩陶装饰画、岩画

四、新石器时代工艺

陶器、石器与玉器、其他工艺

五、新石器时代建筑

第二章 夏商周美术

一、青铜器

二里头文化青铜器、商代青铜器、西周青铜器、春秋战国青铜器

二、雕塑

青铜雕塑、石雕、玉雕、陶塑、漆木雕

三、绘画

帛画、漆画

四、书法

五、工艺

陶器、玉器、漆器、其他工艺

六、建筑

第三章 秦汉美术

一、雕塑

陶塑、石雕、玉雕、青铜雕塑、木雕

二、绘画

帛画、墓室壁画、装饰画

三、画像石与画像砖

画像石、画像砖

四、书法

秦代书法、汉代书法

五、工艺

青铜器、陶瓷器、玉器、漆器、织绣、金银器

六、建筑

第四章 三国两晋南北朝美术

一、绘画

墓室壁画、石窟壁画、漆画、画家与传世作品、画史画论

二、雕塑

陵墓雕塑、石窟雕塑、寺院雕塑

三、画像砖与画像石

画像砖、画像石

四、书法

三国西晋书法、东晋书法、南北朝书法

五、工艺

瓷器、织绣、其他工艺品

六、建筑

第五章 隋唐五代美术

一、绘画

墓室壁画、石窟壁画、寺观壁画、版画、画家与传世作品、画史画论

二、雕塑

陵墓雕塑、石窟雕塑、寺观雕塑

三、书法

隋代书法、唐代书法、五代书法

四、工艺

陶瓷器、金银器、织绣、其他工艺

五、建筑

第六章 宋辽金元美术

一、绘画

画家与传世作品、壁画与版画、画学论著

二、书法

宋代书法、辽金元书法

三、建筑与雕塑

建筑、雕塑

四、工艺美术

陶瓷、染织、漆器、牙玉、金属、其他工艺

第七章 明清美术

一、绘画

画家、画派与传世作品、壁画、版画、年画、画学论著

二、书法

明代书法、清代书法

三、建筑与雕塑

建筑、雕塑

四、工艺美术

陶瓷、织绣印染、漆器、玉器与金属工艺、家具与其他

第八章 近现代美术

一、中国画

“海派”、“岭南派”

二、西画

西画东渐、留学生与西画引入、新兴的美术教育

三、版画、连环画、漫画及年画

美术出版物的出现与早期连环画、漫画的创作、月份牌画与商业广告画、
新兴版画运动与讽刺漫画

四、美术领域的思想论争

“五四运动”时期中国画革新的舆论及其论争、西画领域的两次论战

五、书法

六、建筑

七、雕塑与工艺美术

现代雕塑、工艺美术

外国美术

第一章 原始、古代美术

原始美术、古代埃及美术、爱琴美术、古代希腊美术、古代罗马美术

第二章 欧洲中世纪美术

早期基督教美术、拜占庭美术、蛮族艺术和加洛林文艺复兴、罗马式美术、哥特式美术

第三章 欧洲文艺复兴时期美术

意大利文艺复兴美术、尼德兰文艺复兴美术、德国文艺复兴美术、西班牙文艺复兴美术、法国文艺复兴美术

第四章 17、18 世纪欧洲美术

17-18 世纪意大利美术、17 世纪佛兰德斯美术、17 世纪荷兰美术、17-18 世纪西班牙美术、17-18 世纪法国美术

第五章 19 世纪欧洲及美国美术

新古典主义、浪漫主义、批判现实主义、印象主义、新印象主义、后印象主义、19 与 20 世纪初的法国雕塑、19 世纪德国美术、19 世纪瑞典、丹麦、

比利时美术、18-19 世纪英国美术、19 世纪美国美术、18-19 世纪俄罗斯美术、
19 世纪东欧诸国绘画

第六章 20 世纪美术

西方美术、苏联美术

第七章 亚洲美术

伊朗、印度、东南亚、日本、朝鲜

第八章 非洲、拉丁美洲古代美术

非洲黑人美术、拉丁美洲古代美术

注：划横线处为知识重点

四、推荐书目

- [1] 李四达. 数字媒体艺术概论（第 4 版）. 北京：清华大学出版社. 2021
- [2] 贺西林，赵力. 中国美术史简编. 北京：高等教育出版社. 2009
- [3] 中央美术学院人文学院美术史系外国美术史教研室. 外国美术简史（彩插增订版）. 北京：中国青年出版社. 2014