

中国传媒大学硕士研究生招生考试

初试科目《艺术与科学基础》考试大纲

一、考试目的及要求

《艺术与科学基础》考试科目重点考察考生对艺术与科学的基本概念、基本理论及基本研究方法的掌握程度，以及综合运用所学知识分析和解决实际问题的能力。考试内容覆盖认知科学、艺术心理学、人工智能、人机交互、虚拟现实、游戏、电子竞技等领域。

二、考试内容

第一部分 认知科学的发展

- 1、认知科学基本概念
- 2、认知科学的起源及发展史
- 3、认知科学的研究对象与发展趋势

第二部分 认知生理及视听信息处理基础

- 1、认知的神经生理基础
- 2、视觉生理及视觉信息处理基础
- 3、听觉生理及听觉信息处理基础

第三部分 认知心理学基础

- 1、感知与意识
- 2、学习与记忆
- 3、情绪与情感
- 4、思维理论基础

第四部分 艺术心理学基础

- 1、艺术心理的特征与本质
- 2、艺术心理定势与思维规律
- 3、艺术效应的生物性与社会性
- 4、艺术形式效应分层论
- 5、视觉与听觉艺术表现的错觉效应

第五部分 人工智能基础

- 1、人工智能研究的发展和基本原则
- 2、人工智能问题求解的基本方法
- 3、知识表示与基于知识的系统
- 4、机器学习及其发展现状
- 5、人工智能高级技术综述

第六部分 人机交互基础

1、人机交互的概念、方法和准则

2、交互界面设计

3、自然交互技术

4、实体交互技术

5、可用性分析与评估

第七部分 虚拟现实基础

1、虚拟现实的定义

2、虚拟现实的发展简史

3、虚拟现实的系统组成

4、虚拟现实的技术原理

5、虚拟现实的应用

第八部分 游戏及电子竞技基础

1、游戏设计简史

2、游戏世界观、角色、关卡和用户界面

3、游戏可玩性、平衡性和核心机制

4、游戏类型及其特点

5、电子竞技概论及赛事策划与管理

6、电子竞技数据分析与战术设计

三、试题类型

主要题型有：名词解释、简答、论述和材料分析等。

四、考试形式及时长

笔试，考试时长为 3 小时。

五、参考书目

1、《认知心理学》，王甦等，北京大学出版社

2、《认知科学概论》，武秀波，科学出版社

3、《视觉艺术心理》，王令中，人民美术出版社

4、《交互设计：超越人机交互》，詹妮·普瑞斯等，机械工业出版社

5、《实感交互：人工智能下的人机交互技术》，阿钦蒂亚·K 鲍米著，温秀颖译，机械工业出版社

6、《虚拟现实导论：原理与实践》，黄心渊，高等教育出版社

7、《电子竞技赛事与运营》，孙博文等著，清华大学出版社