

中国传媒大学硕士研究生招生考试

初试科目《艺术设计实务》考试大纲

一、考试目的及要求

本科目主要考查考生是否能运用数字科技、艺术设计、动画制作等相关专业
知识，熟练开展新媒体产品设计，或数字影视创作，或动画创作等专业实践，具
有跨媒介内容设计与创作能力，以及利用设计学相关知识促进社会创新与文化进
步的视野与格局。

本科目要求考生系统地掌握设计学、艺术学、传播学、数字媒体技术等领域
的基础概念、基本原理与方法，能够将艺术设计的专业知识和理论应用于解决互
联网、影视、动画等相关行业复杂的设计实践问题。

二、考试内容

第一部分 设计基础

1. 设计思维
2. 图形创意设计
3. 视觉传达设计
4. 交互设计
5. 用户体验设计
6. 服务设计
7. 动漫设计与制作
8. 影像设计与制作

第二部分 艺术设计的技术实现

1. 网络与智能媒体技术：超文本、HTML5、人机交互、体感交互、语音交互、无界面交互、人工智能、虚拟现实、增强现实、5G 等
2. 数字影像与动画技术：CG 特效、运动捕捉、面部识别、超高清视频、立体影像、全息影像、三维引擎、引擎动画、动态漫画、交互影像等

第三部分 设计方法与实践

综合应用相关设计方法，完成一份新媒体产品设计，或数字影像创意设计，
或动漫设计，并加以分析和说明。

第四部分：行业认知与前沿热点分析

综合利用所学知识，对互联网、影视、动漫等领域中出现的新思维、新理论、新技术、新产品与新业态等诸多焦点热点问题做多方位、多层次思考，并能做出包含独到见解的深入分析和论述。

三、试题类型

主要有名词解释题、简答题、设计题、论述题或材料分析题等。

四、考试形式及时长

笔试，考试时长为 3 小时。

五、参考书目

柳冠中《设计方法论》、Jeff Johnson《认知与设计》、倪裕伟译《设计方法与策略：代尔夫特设计指南》、Hans Bacher《造梦空间：动画美术设计》、普林斯《电影的秘密——形式与意义》、周陟《设计的思考》、赛佛林《传播理论：起源、方法与应用》