

# 中国传媒大学硕士研究生招生考试

## 初试科目《互动艺术与技术理论基础》考试大纲

### 一、考试目的及要求

本科目主要要求考生熟悉人机交互设计的基本原则与方法、了解自然人机交互的基本思想、关键技术和实践应用方法，初步具有交互作品的开发创作能力。

### 二、考试内容

#### 第一部分 人机交互的概念和特点

熟悉人机交互的概念、人机交互的发展和趋势，掌握主流的人机交互产品和系统的特点和关键技术。

#### 第二部分 交互设计的方法和准则

了解电子游戏、APP 应用、智能终端等类型产品在交互设计过程中的常用设计方法和设计元素以及核心原则。

#### 第三部分 交互界面设计

了解交互界面的类型和交互界面的表示模型，掌握移动界面设计、web 界面设计、多通道交互界面的方法。

#### 第四部分 自然交互技术

了解语音识别、体感交互、表情识别、眼神、表情等自然的交互技术原理。

#### 第五部分 虚拟交互技术

了解虚拟现实交互技术、增强现实交互技术、混合现实交互技术的技术原理、交互作品特点。

#### 第六部分 物理空间中的人机交互

了解普适计算下的人机交互模式和以及基于可穿戴计算环境中关键技术。

#### 第七部分 情感计算

了解掌握情感计算的特点和在人机交互设计中的应用以及情感生成理论、方法和相关技术。

#### 第八部分 可用性分析与评估

了解人机交互系统的可用性分析与评估的研究方法。

#### 第九部分 计算机应用技术

数据结构、算法设计和计算机程序设计的相关技术原理和实践方法。

## 第十部分 游戏设计

游戏引擎原理及应用、游戏策划、游戏心理学、游戏概念设计、传统民间游戏、电子竞技。

### 三、试题类型

选择题、名词解释题、简答题、论述题、材料分析题、计算题等。

### 四、考试形式及时长

笔试，考试时长为 3 小时。

### 五、参考书目

1. 《About Face 4: 交互设计精髓》，艾伦·库伯，电子工业出版社，2016.
2. 《交互设计：超越人机交互》，詹妮·普瑞斯、伊温妮·罗杰斯、海伦·夏普，机械工业出版社，2018
3. 《实感交互：人工智能下的人机交互技术》，阿钦蒂亚·K 鲍米克（Achintya K. Bhowmik）著，温秀颖译，机械工业出版社，2018
4. 《虚拟现实导论：原理与实践》，黄心渊，高等教育出版社，2018
5. 《游戏引擎原理及应用》，韩红雷、柳有权，高等教育出版社，2012
6. 《数据结构》（C 语言版），严蔚敏、吴伟民，清华大学，2012
7. 《游戏创意基础》，黄石，中国传媒大学出版社