

中国传媒大学动画与数字艺术学院 2026 年硕士研究生招生复试工作方案

一、工作原则

1. 落实立德树人根本任务，注重对考生政治态度、思想表现、道德品质、科学精神等的全面考查。
2. 加强对考生既往学业、一贯表现以及对专业素养、实践能力、创新精神等的考查，做到德智体美劳全面衡量，综合评价，择优选拔。
3. 加强组织领导，严格监督管理，做到程序透明，操作规范，结果公开。

二、组织管理

1. 学院研究生招生工作领导小组负责制定本学院硕士研究生招生复试工作方案，对相关人员进行政策、业务、纪律、程序等方面的培训，组织实施学院硕士研究生招生复试工作。
2. 成立复试笔试命题小组，负责笔试试题的命制及评卷工作。命题小组由政治素质好、责任心强、教学经验丰富、学术水平较高并且近期承担教学工作的人员组成。
3. 按学科、专业或研究方向成立复试面试考核小组，开展复试具体工作。复试小组人数不少于 5 人，原则上由本学科具有副教授职称（含）或相当专业技术职务的专家担任。复试小组组长全面负责该小组的复试工作，小组成员协助组长完成每名考生的面试考查，并给出面试成绩和意见。每个复试小组另设秘书 1 人，负责证件检查、复试记录、考场录音录像、小组复试材料整理等工作。

三、复试考核内容

复试主要考核专业能力、综合素质、外语听说能力等方面。

1. 专业能力考核（满分为 100 分）：重点考查本专业的基础理论、专业知识和专业技能等，具体考核内容详见附件。

- 学硕

- 专业：130100 艺术学

- 方向：03 数字艺术设计研究

- (1) 专业能力考核方式：笔试

- (2) 专业能力考核内容：数字艺术研究基础

- 专业：137000 设计学

- 方向：01 交互与智能设计研究、02 游戏设计研究

- (1) 专业能力考核方式：笔试

- (2) 专业能力考核内容：设计学研究基础

- 专业：087200 设计学（工科）

- 方向：01 信息技术与设计研究

- (1) 专业能力考核方式：笔试

- (2) 专业能力考核内容：信息技术与设计开发基础

- 专硕

- 专业：135400 戏剧与影视

- 方向：09 影视动画创作

- (1) 专业能力考核方式：机试

- (2) 专业能力考核内容：影视动画相关创作。

- 专业：135700 设计

- 方向：02 动漫设计、03 未来媒体与智能设计、04 电子竞技与游戏设计、05 人工智能生成设计

- (1) 专业能力考核方式：机试

- (2) 专业能力考核内容：动漫创作、数字艺术创作、技术应用等。

2. 综合素质考核（面试，不少于 15 分钟/人，满分为 100 分）：结合考生提交的材料，根据考生的教育背景、科研或实践经历、个人陈述等，以随机抽题或交流问答方式，对考生的思想品德、专业素养、科研能力、心理素质、人文素养、沟通表达能力等进行考查。

3. 外语听说能力考核（面试，不少于 5 分钟/人，满分为 100 分）：以随机抽题或交流问答方式，考查考生的外语听力、口语能力。

四、复试成绩构成

复试成绩=专业能力*40%+综合素质*50%+外语听说能力*10%

附件 1:

中国传媒大学硕士研究生招生考试
130100 艺术学复试科目《数字艺术研究基础》
考试大纲

一、考试目的及要求

本科目的是报考数字艺术方向的学生进行的考试,主要考查学生对数字艺术领域的学术议题、行业前沿热点、历史发展脉络等的了解程度。

二、考试内容

第一部分 基本概念考查

1. 数字艺术理论基本概念
2. 数字艺术理论研究相关方法
3. 数字艺术历史发展脉络

第二部分 学术潜力考查

1. 数字艺术行业和理论研究前沿热点
2. 数字艺术学术议题。根据报考专业方向,选择相应问题作答。

三、试题类型

简答题和论述题。

四、考试形式及时长

笔试,考试时长为 3 小时。

五、参考书目

1. 贡布里希. 艺术发展史[M]. 天津:天津人民美术出版社, 2001.
2. 赛佛林,坦卡德. 传播理论: 起源、方法与应用[M]. 北京:中国传媒大学出版社, 2006.
3. 贾否,路盛章. 动画概论[M]. 北京:中国传媒大学出版社, 2005.
4. 刘易斯,露西娅娜. 数字媒体导论[M]. 北京:清华大学出版社, 2006.
5. 世界电影史, 版本任选
6. 中外美术史, 版本任选

中国传媒大学硕士研究生招生考试
137000 设计学复试科目《设计学研究基础》
考试大纲

一、考试目的及要求

本科目是报考设计学专业的学生进行的考试，主要考查学生对本领域的学术议题、行业前沿热点、历史发展脉络等的了解程度。

二、考试内容

第一部分 基本概念考查

1. 设计学相关理论概念。
2. 设计学科学研究方法。

第二部分 学术潜力考查

1. 设计学理论与研究业界前沿热点。
2. 设计学相关学术议题。根据报考专业方向，选择相应问题作答。

三、试题类型

简答题和论述题。

四、考试形式及时长

笔试，考试时长为 3 小时。

五、参考书目

1. 唐纳德·诺曼. 设计心理学[M], 中信出版社, 2015.
2. 麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸[M]. 商务印书馆, 2000.
3. [美]詹妮·普瑞斯, [英]伊温妮·罗杰斯, 海伦·夏普. 刘伟, 赵路, 郭晴, 匡兴国译. 交互设计——超越人机交互[M]. 机械工业出版社, 2018.
4. 周博. 现代设计伦理思想史[M]. 北京: 北京大学出版社, 2014.
5. 阿恩海姆. 艺术与视知觉[M]. 孟沛欣, 译. 湖南美术出版社, 2008.
6. [美]Tracy Fullerton. 游戏设计梦工厂[M], 电子工业出版社, 2016.

中国传媒大学硕士研究生招生考试

087200 设计学复试科目《信息技术与设计开发基础》

考试大纲

一、考试目的及要求

本科目主要考查考生对(1)人机交互原理与应用;(2)计算机图形学理论、方法和技术;(3)游戏引擎原理与应用等相关知识的掌握和运用能力。

要求考生掌握人机交互设计与用户体验评价的基本原理和方法,熟悉计算机图形学的基本概念、算法和技术,掌握 3D 图形技术和游戏引擎开发的基本知识和应用,具备基于游戏引擎的游戏开发能力,具备结合计算机图形学和游戏引擎技术,进行虚拟现实等前沿应用开发的综合能力。

二、考试内容

第一部分 人机交互原理与应用

1. 人机交互与用户体验、相关学科
2. 人机交互界面、概念化交互、社会化交互、情感化交互
3. 交互设计过程、设计指南与原则
4. 原型构建与敏捷设计、直接操纵与界面设计
5. 命令、菜单与表格、用户文档与在线帮助
6. 人机交互质量评估

第二部分 计算机图形学理论、方法与技术

1. 计算机图形学的基本概念
2. 几何图元生成与反走样、裁剪、坐标变换
3. 着色与光照明模型、颜色与纹理映射
4. 消隐与实时阴影、全局光照明模型

第三部分 游戏引擎技术与应用

三、试题类型

名词解释、简答、论述、材料分析、算法描述题等。

四、考试形式及时长

笔试,考试时长为 3 小时。

五、参考书目

1. 余强,周苏. 人机交互技术(第 2 版)[M]. 北京:清华大学出版社,2022.
2. 徐文鹏. 计算机图形学基础 OpenGL 版(第 2 版)[M]. 北京:清华大学出版社,2022.
3. 韩红雷,柳有权. 游戏引擎原理及应用[M]. 北京:高等教育出版社,2012.

附件 2：实践考核

中国传媒大学硕士研究生招生考试

135400 戏剧与影视（09 影视动画创作）实践考核内容要求

一、考核目的及要求

本科目的是报考戏剧与影视（09 影视动画创作）的学生进行的考试，主要考查学生对影视动画领域的学术理论、前沿技术及作品创作能力等的了解程度。

二、考核形式及时长

机试创作实践，3 个小时。

三、考核内容

上机操作并完成实践创作，考生根据自身创作方向，以二维或三维为呈现方式，使用相应软件，独立完成静态、动态或交互作品，体现相应文化内涵与创作理念。

四、考试说明

考场提供安装了 Photoshop、SAI、Illustrator、3ds max、Maya、Blender、Unity、UNREAL ENGINE 等软件的计算机设备，考生上机操作应使用考场中的计算机，过程中全程录屏。考试前须提前进行设备测试与预演。

中国传媒大学硕士研究生招生考试

135700 设计（02 动漫设计、03 未来媒体与智能设计、04 电子竞技与游戏设计、05 人工智能生成设计）

实践考核内容要求

一、考核目的及要求

本科目的是报考设计专业的学生进行的考试，主要考查学生对动漫、未来媒体、交互艺术、游戏电竞、人工智能生成艺术等领域的学术理论、前沿技术及作品创作能力等的了解程度。

二、考核形式及时长

机试创作实践，3 个小时。

三、考核内容

上机操作并完成实践创作，考生根据自身创作方向，以二维或三维为呈现方式，使用相应软件，独立完成静态、动态或交互作品，体现相应文化内涵与设计理念。

四、考试说明

考场提供安装了 Photoshop 、 SAI 、 Illustrator 、 3ds max 、 Maya 、 Blender 、 Unity 、 UNREAL ENGINE 等软件的计算机设备，考生上机操作应使用考场中的计算机，过程中全程录屏。考试前须提前进行设备测试与预演。