

附件 1:

## 普通专升本免试入学专业综合知识问答测试大纲 (数字媒体艺术大类)

### 一、测试目标

专业综合知识问答测试充分体现数字媒体艺术大类各招生专业的人才培养目标与要求,全面考查学生对专业基础知识和基本技能的掌握情况,特别是对学生的思维、反应、表达、创新、综合素质、思想政治素质及专业知识综合运用能力和分析解决问题能力的考查。

### 二、命题的指导思想和原则

以理解、掌握和综合运用的能力作为命题的指导思想,每个考核知识点的题目着重体现综合能力。命题的原则按照测试考核知识点内容确定问答题目数,问答题目数量不少于 15 个,每问难度要保持一致,题量应与限定时间相匹配,问答题目表达要简练、明了、准确。

### 三、测试方式:

专业综合知识问答实行在公布的测试考核知识点范围内随机抽题,每人抽取一题,现场作答。

### 四、测试时间:

每生测试时长为 15 分钟。

### 五、试卷结构:

测试总分为 100 分,每个考核知识点的题目应能够体现语言表达(10 分)、应试态度(10 分)、知识内容(20 分)、专业水平及综合能力(30)、文案水平(10 分)及计算机应用能力(20 分)六部分内容。

### 六、参考书目:

1. 作者:李四达.《数字媒体艺术简史》.清华大学出版社.2017 年.第 2 版;
2. 作者:沙景荣,韩永林.《Flash 平面动画创意设计与实现》.北京师范大学出版社.2017 年.第 2 版;
3. 作者:吕欣、廖祥忠.《数字媒体艺术导论》.高等教育出版社.2014

年.第3版。

## 七、测试的基本要求

1. 本《数字媒体艺术大类》专业测试大纲适用于数字媒体艺术类、影视类、视觉传达设计类、广告类、设计类、艺术类专业类网络多媒体、新媒体艺术、环境艺术设计、数字影视特效、游戏设计艺术、广告设计与策划、影视制作与设计等专业的普通专升本免试入学专业综合知识问答测试。

3. 考生需按照公布的测试考核知识点内容及数量自行准备测试应答资料。资料内容中，文案资料格式为 PDF 文档通用格式，演示内容为 PowerPoint 演示文稿的 PPT 文档格式。

4. 考生需在测试当日将全部资料提交给抽签室的工作人员，由工作人员按照考生所抽题目将其对应的应试资料提交主考室。

5. 考生的应试资料中不得出现涵盖有标识考生姓名、考号、毕业学校等明显的标示性内容，如果发现按作弊处理。

## 八、测试考核知识点范围

考核知识点及要求：

**考核知识点1.** 简述人工智能艺术对传统艺术创作流程的主要影响。

**考核知识点2.** 对比 VR 与 AR 技术在艺术展示应用中的核心区别。

**考核知识点3.** 阐述沉浸式戏剧中“空间设计”对叙事的重要性。

**考核知识点4.** 交互艺术中“观众参与”如何重新定义作品完整性？

**考核知识点5.** 数字孪生技术在城市数字文旅项目中有何应用价值？

**考核知识点6.** 为什么游戏引擎成为现代数字艺术创作的重要平台？

考核知识点7. 微短剧的视听语言与传统长视频的主要区别是什么？

考核知识点8. 动态图形设计在品牌宣传片中的作用是什么？

考核知识点9. 列举三种用于非遗数字化传播与活化的技术手段。

考核知识点10. 解释“多模态话语”在交互装置艺术中的体现。

考核知识点11. 成功的文化 IP 设计通常包含哪些核心要素？

考核知识点12. 简述用户体验 (UX) 设计与用户界面 (UI) 设计的关联与区别。

考核知识点13. “新大众文艺”现象反映了怎样的文化生产趋势？

考核知识点14. 数字媒体艺术如何在“数字文旅”项目中创造核心价值？

考核知识点15. 构建“沉浸式体验”通常需要整合哪些艺术与技术要素？