

普通专升本免试入学专业综合知识答辩测试大纲

（数字媒体艺术专业）

一、测试目标

本专业大类坚持立德树人根本任务，适应区域经济社会发展需求，立足甘肃、面向西北，培养德、智、体、美、劳全面发展的高素质应用型人才，具有良好政治素养和职业道德，知识结构合理，富有创新精神和实践能力，具备二维动画创作、三维动画创作、影视后期制作等方面的知识。能够适应未来职业和社会发展，能够在动画影视制作行业、移动多媒体信息制作行业、互联网传媒行业、动漫与游戏制作行业、电视台、广告设计行业、政府机关、企事业单位中从事平面设计、网络媒体制作、影视后期制作、动画制作、数码视频编辑以及动画、游戏、虚拟现实应用研发项目管理等工作的专门人才。

二、命题的指导思想和原则

（一）命题内容紧密围绕二维动画、数字媒体艺术简史基础课程考核，重点考核学生的理解、掌握和综合运用的能力。

（二）命题以科学性、明确性、全面性、整体性原则为指导，注重考查学生的对专业知识的理解、掌握和综合运用能力。问答题目数量共计15个，每问难度一致，问答题目表达简练、明了、准确。

三、测试方式

专业综合知识答辩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（30分）、专业水平及综合能力（50分）。

分) 四部分内容。

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. 本专业测试大纲适用于艺术类专业大类下数字媒体艺术专业的普通专升本免试入学专业综合知识问答测试。
2. 本门测试主要考核学生数字媒体艺术概论、二维动画设计、影视特效、电影制作等数字媒体艺术知识的专业综合能力。
3. 考生需按照公布的测试考核知识点内容及数量进行答辩准备。
4. 考生在测试当日进行现场抽签抽取答辩题号, 并按照所抽取的题号进行现场作答。
5. 考生的应试过程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: 请简述数字媒体艺术的基本概念及其在当代社会的重要性。

考核知识点 2: 请列举并解释至少三种数字媒体艺术中常见的技术及其应用领域。

考核知识点 3: 智能手机、设备的出现改变了人的哪些艺术行为? 对未来的艺术教育有哪些影响, 结合当前趋势, 谈谈你对未来数字媒体艺术发展的看法。

考核知识点 4：数字技术、数字媒体和当代艺术的融合关系是怎样的？请描述一个你参与过的数字媒体艺术项目，并详细说明你的角色和贡献。

考核知识点 5：请论述生成式人工智能（AIGC）的技术原理、应用领域以及对社会的影响。

考核知识点 6：《逆行人生》通过类型化叙事，以小见大凝缩并深刻地将社会现实生活细节逐一呈现，而不是以社会学式的客观来探讨社会，将艺术性手法渗透其中更有利于窥探现实社会中更加深度复杂的种种问题。论述本片在叙事学方面的主要特征。

考核知识点 7：请谈谈你对数字媒体艺术与传统文化结合的看法，并举例说明如何实现这种结合。

考核知识点 8：许嘉璐教授将文化分为三个层次；请试图说明“表层”“中层”“底层”代表了哪些内容。如何看待“兰州社火关羽”“安万剧团”在文化层次当中影响力。

考核知识点 9：《哪吒之魔童闹海》三维动画系列承载着中国动画发展、崛起的作用，论述《哪吒之魔童闹海》作品的艺术特征和文化内涵。

考核知识点 10：请设计一个具有创新性的数字媒体艺术作品，并阐述其创意来源、技术实现和预期效果。

考核知识点 11：论述个人动画创作的可行性；作者制作动画短片需要哪些流程？软件实现手段有哪几种。请谈谈你对数字媒体艺术、动画、影视教育与产业结合的看法，并提出改进建议。

考核知识点 12：论述传统动画和新媒体时代下动画创作的不同，需要有哪些创作方向的思考？在数字媒体艺术创作中，你是如何将技术与艺术相结合的？请举例说明。

考核知识点 13：面对全球化背景，你认为数字媒体艺术/动画/影视作品如何更好地跨越文化差异，实现国际传播？

考核知识点 14：面对短视频平台的兴起，你认为这对数字媒体艺术

/动画/影视行业带来了哪些机遇和挑战？

考核知识点 15：论述习近平：增强文化自信坚定文化自信 展示中国文艺新气象铸就中华文化新辉煌给与你的创作启示是什么？