

湖南省高等教育自学考试
课程考试大纲

媒体艺术概论
(课程代码: 03516)

湖南省教育考试院组编
2016年12月

高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：媒体艺术概论

课程代码：03516

第一部分 课程性质与目标

一、课程性质与特点

媒体艺术概论是高等教育自学考试动画设计（本科）专业、美术教育（本科）专业的选考课程，本课程是一门理论指导性强，综合程度高的课程。数字媒体艺术是计算机技术与传媒艺术相结合的产物，它是科学与艺术的结合。它融合了计算机图形图像技术、信息技术、多媒体技术、艺术理论、媒体传播技术等学科知识，具有明显的跨学科交融的形态。特别是进入到二十一世纪以后，媒体艺术在计算机科技的推动下迅猛发展。

本课程从媒介进化论、大数据时代、交互媒体艺术、电影美学、拼贴艺术、文化创意产业、信息化设计等角度对数字媒体艺术进行了全方面的概述。通过学习本课程，让考生更深刻地认知到数字媒体艺术是在计算机科技推动下，传统艺术与数字技术相结合的综合艺术形态。

二、课程目标与基本要求

通过媒体艺术概论课程的学习，考生能够掌握数字媒体艺术相关的专业理论知识，以适应未来发展中，我国数字媒体专业化，国际化的需求。通过本课程的学习，使考生能够从纵向和横向两个角度加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的了解。本课程要求考生掌握数字媒体艺术的概念、范畴、分类和实践方法。课程主要采取理论教学与考生实践相结合的教学模式，注重视觉表现与信息规范，注重考生的软件工具运用能力和创意能力。最终使得考生能够从理论与实践两个层次加深对数字媒体艺术本质的理解。

三、与本专业其他课程的关系

本课程的前修课程是中外电影史。中外电影史是一门研究电影艺术发展历史的课程，它可以帮助我们更好的认知数字媒体艺术这门课程，掌握媒体艺术发展历程。

第二部分 考核内容与考核目标

第一章 媒介进化与数字未来

一、学习目的与要求

通过本章学习，考生应该了解达尔文进化论和麦克卢汉媒介理论；理解媒介的进化规律；理解大数据时代的数字媒体理念。要求考生调研新媒体；微信、智能手机和手环。

二、考核知识点与考核目标

(一) 媒体与数字媒体（重点）

识记：媒体与媒介

理解：数字媒体、传统媒体与新媒体

(二) 数字媒体的软件特征（次重点）

识记：5W 模式

理解：数字媒体是以软件形式存在的软件媒体

(三) 媒介进化论（一般）

识记：达尔文进化论与麦克卢汉媒介进化论

理解：媒介的实质

应用：媒介影响思维方式

(四) 大数据时代的数字媒体（一般）

识记：新媒体无处不在

理解：数字媒体对娱乐和教育的影响

(五) 可穿戴智能设备（一般）

识记：可穿戴设备的延伸与未来

理解：可穿戴设备集中的几个领域

(六) 机器智慧与外脑进化（一般）

识记：指数思维与机器进化

理解：未来学家眼中的新纪元

应用：反乌托邦与透明社会；通过前瞻性思想来降低技术发展的风险

第二章 数字媒体艺术理论

一、学习目的与要求

本章主要学习了解数字媒体艺术的范畴和作品的分类；学习并掌握数字艺术和设计的双重属性。要求考生调研 100 幅网络数字绘画作品，并根据内容和形式进行分类。

二、考核知识点与考核目标

(一) 数字媒体艺术模型（重点）

识记：数字媒体艺术的应用领域

理解：数字媒体艺术区别于其它艺术形式的特点；数字媒体艺术的金字塔结构模型及其分类

应用：数字媒体艺术的学科依托、研究领域和主要的研究课题及研究方向

(二) 数字媒体艺术语言（重点）

识记：叙事与数据库语言；数据模式与后现代主义

(三) 新媒体艺术的文化思考（次重点）

识记：计算机之父——阿兰·图灵；村上隆

理解：机器人与数字艺术

- 应用：远程互动的探索
- (四) 交互媒体艺术（次重点）
- 识记：《韩熙载夜宴图》的相关知识
- 理解：新媒体艺术学者罗伊·阿斯科特博士对新媒体艺术的解释
- 应用：视觉型互动艺术、体验型互动艺术与社交型互动艺术
- (六) 编程与软件的美学（次重点）
- 识记：Processing 可视化艺术的概念及其特点；三维打印艺术；艺术设计软件
- 理解：分形艺术与模拟自然；非真实感绘制
- 应用：分形原理迭代公式；人工智能与艺术
- (七) 数字电影的美学（次重点）
- 识记：数字电影的概念
- 理解：计算机图像与数字电影
- 应用：数字技术与电影业经历的几个发展阶段
- (八) 数字媒体艺术教育（次重点）
- 识记：创新型人才的标准
- 理解：艺工融合与跨界思维；传统艺术教学模式的反思
- 应用：创客模式与创新实践
- (九) 媒介与艺术（一般）
- 识记：媒体艺术的起源
- 理解：录像与新媒体艺术

第三章 图像拼贴与数字艺术

一、学习目的与要求

本章主要介绍照片合成与拼贴艺术与数字艺术的渊源；分析数字电影与动画、网络和游戏艺术的特征。要求考生调研最新的电影与游戏。

二、考核知识点与考核目标

- (一) 拼贴与现代艺术（重点）
- 识记：毕加索的拼贴画；达达派艺术家的拼贴
- 理解：摄影集锦艺术；超现实主义；波普艺术
- (二) 数字拼贴的文化内涵（重点）
- 识记：自拍与社交分享
- 理解：历时性与共时性
- (三) 数字拼贴与创意（次重点）
- 理解：戏仿、挪用与反讽。同构图形的概念
- 应用：数字拼贴与广告；对比与夸张
- (四) 拼贴：从图像到影像（次重点）
- 识记：蒙太奇的概念；拼贴动画
- 理解：数字拼贴动画与后现代电影

(五) 当代摄影拼贴艺术家 (一般)

识记: 大卫·霍克尼; 杰瑞·尤斯曼

第四章 科学、艺术与数字媒体艺术

一、学习目的与要求

本章主要要求考生理解数学与艺术、分形与自然的奇妙之处; 理解科学与艺术的殊途同归, 即科学与艺术的统一。要求考生尝试用插图的形式来解释相对论概念。

二、考核知识点与考核要求

(一) 古典美术中的科学思维 (重点)

识记: 等差数列与黄金分割比; 鹦鹉螺中的对数螺旋曲线; 达芬奇; 丢勒

理解: 达芬奇的科学与艺术

应用: 比例法、几何透视学、明暗表现方法

(二) 现代科学对艺术的影响 (重点)

识记: 摄影的发明; 人类最早连续摄影图片的来源; 达利; 弗洛伊德; 安德烈·布雷东; 杜尚

理解: 未来主义; 超现实主义; 科技与装置; 光效应艺术; 动力与偶发艺术; 录像艺术

应用: 相对论与塞尚

(三) 科学与艺术的统一 (次重点)

理解: 数字媒体艺术的出现并非偶然, 而是人类社会进步的必然产物, 是人类对科学和艺术追求的一个重要里程碑

(四) 科学与艺术概述 (次重点)

识记: 创造性和真理性; 科学与艺术的共同体验

理解: 科学与艺术的差别和联系

应用: 简洁性和逻辑之美

(五) EAT 和大阪世博会 (一般)

识记: EAT 科学与艺术实验小组 (Experiments in Art and Technology)

理解: 1970 年大阪世博会将科技、艺术、媒介和大型公共活动相联系在一起的代表作

(六) 埃舍尔的版画 (一般)

识记: 埃舍尔及其作品

理解: 镶嵌与透视的奥秘; 拓扑学的怪圈

第五章 数字媒体艺术简史

一、学习目的与要求

本章主要介绍数字媒体发展历史和重大事件; 要求考生了解影响数字媒体艺

术的重要科学家和艺术家的贡献。理解数字艺术、媒介与需求的关系；新媒介（网络、虚拟、互动）对艺术发展的影响。要求考生用通俗的信息图表或漫画的方式来表述数字媒体艺术发展的历程和大事件。

二、考核知识点与考核要求

（一）20 世纪 70 年代：《星球大战》与 CG 商业化（重点）

识记：分形理论诞生的标志：曼德勃罗与他的专著《分形、机遇和维数》；
国际 Siggraph 大会；数字影视特效公司

理解：《星球大战》的数字特效；20 世纪 70 年代的数字绘画代表作品

应用：光线追踪与光能渲染

（二）20 世纪 80 年代：星火燎原的十年辉煌（重点）

识记：广岛大学创作的虚拟超现实动画片；苹果电脑改变世界；杰夫·拉斯基

理解：《人本界面：交互式系统设计》；Adobe 公司及其旗下产品；PDI 与
ILM；皮克斯与蓝天工作室；20 世纪 80 年代的数字绘画代表作品

（三）20 世纪 90 年代：数字艺术的大众盛宴（重点）

识记：好莱坞电影企业及制片人制度、类型电影

理解：20 世纪 90 年代的 CG 研究成果；数字电影 10 年发展历程；20 世纪
90 年代的数字绘画代表作品

应用：20 世纪 90 年代数字媒体艺术呈现的几个特点

（四）计算机与数字图像（次重点）

识记：埃达·奥格斯塔；差分机；计算机的诞生；苹果电脑

（五）早期计算机艺术研究（次重点）

识记：第一幅计算机艺术作品；约翰·惠特尼

理解：最早的计算机动画实验；犹他大学的 CG 研究；最早的计算机绘画作品

（六）中国数字艺术发展简史（次重点）

识记：我国电脑美术的早期探索；三维动画《熊猫盼盼》和《相似》

理解：历史上我国数字艺术发展重要事件；我国数字艺术教育的起步；新
世纪初期的数字艺术；中国数字艺术 2001-2010 年发展中的重大事件
与作品；我国数字媒体艺术理论研究中的重要成果

（七）电影《2001 年：太空漫游记》（一般）

识记：电影《2001 年：太空漫游记》的意义

第六章 数字媒体艺术与创意产业

一、学习目的与要求

本章主要介绍了创意产业的概念和分类；创意产业和数字媒体艺术；创意产业与当代 CG 插画；创意产业与传统视觉设计；创意产业与互动娱乐。要求考生理解文化与商业的关系；理解数字内容产业；理解数字媒体技术对传统视觉设计、插画的影响；理解现代交互娱乐产业。

二、考核知识点与考核要求

- (一) 文化创意产业（重点）
 - 识记：数字内容产业的定义及其分类
 - 理解：创意产业的定义与地位
- (二) 虚拟现实与游戏设计（重点）
 - 识记：娱乐、游戏与交互体验
 - 理解：多点触控与新媒体秀；数字媒体艺术与游戏设计
 - 应用：游戏设计的岗位与技能
- (三) 当代数字插画风格（次重点）
 - 识记：李素雅；唯美与哥特风
 - 理解：涂鸦与朋克文化；时尚混搭风；波普绘画；御宅与萌系风；幻想艺术
- (四) 数字 3D 电影（一般）
 - 识记：数字 3D 电影的成像原理；数字 4D 电影技术

第七章 数字媒体艺术与信息化设计

一、学习目的与要求

本章主要让考生了解数字出版的意义；理解因特网的发展趋势和网络艺术的不同形式；理解跨界整合与设计；学习信息采集、整理和设计的重要意义。

二、考核知识点与考核要求

- (一) 电子出版物设计（重点）
 - 识记：平板电脑与电子书
 - 理解：儿童电子绘本设计
- (二) 网络与移动媒体设计（重点）
 - 识记：移动媒体页面设计
 - 理解：交互设计与用户体验；HTML5+CSS3 规范网页设计
- (三) 信息设计与可视化（次重点）
 - 识记：科学可视化设计
 - 理解：信息图表设计
- (四) 数字化平面设计（次重点）
 - 识记：企业标识设计；版式设计
- (五) 产品与包装设计（次重点）
 - 识记：产品造型设计；包装设计；多媒体产品设计
- (六) 数码印花与服装设计（次重点）
 - 识记：数码印花与电子商务；时装绘画与电子饰物
 - 理解：计算机辅助服装设计；虚拟服装展示系统
- (七) 建筑景观漫游动画（次重点）
 - 识记：建筑与装饰设计
 - 理解：建筑景观漫游动画；建筑图纸 CAD 设计
- (八) 虚拟展演与数字博物馆（次重点）
 - 识记：上海世博会中国馆的《清明上河图》

（九）数字影视和三维动画（一般）

识记：数字影视与动画

理解：影视动画行业的岗位；数字影视非编软件；数字影视特效设计

第八章 数字媒体艺术的未来（不作考试要求）

第三部分 有关说明与实施要求

一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

二、教材

指定教材：

数字媒体艺术概论，李四达，清华大学出版社，2015年版

参考教材：

重构美学：数字媒体艺术本性，中国广播电视出版社，贾秀清，2006年版

艺术设计美学，中国人民大学出版社、陈望衡，2001年

数字时代的电影技术与艺术，中国传媒大学出版社，张歌东、2004年

新媒体艺术，科学出版社、张燕翔，2004年版

三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。
3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。
4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识

进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。
3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对考生能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
8. 助学学时：本课程共 5 学分，建议总课时 90 学时，其中助学课时分配如下：

章次	内容	学时
第一章	媒体进化与数字未来	9
第二章	数字媒体艺术理论	9
第三章	图像拼贴与数字艺术	9
第四章	科学、艺术与数字媒体艺术	9
第五章	数字媒体艺术简史	16
第六章	数字媒体艺术与创意产业	9
第七章	数字媒体艺术与信息化设计	9
第八章	数字媒体艺术作品集设计	20
合计		90

五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是：“识记”为 20%、“理解”为 30%、“应用”为 50%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。
4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：重点占 60%，次重点占 30%，一般占 10%。
5. 试题类型一般分为：单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、论述题。
6. 考试采用闭卷笔试，考试时间 150 分钟，采用百分制评分，60 分合格。

六、题型示例（样题）

一、单项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 作品体现了哲学、数学、理性和逻辑思维，其独特的艺术展现了关于视错觉和艺术之间奇妙关系的艺术家是

A. 达芬奇 B. 米凯朗基罗 C. 埃舍尔 D. 杜尚

二、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 西方现代艺术奠基人之一，毕加索被归纳在_____主义流派。

三、名词解释题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 位图与矢量图

四、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 简述科学与艺术的关系。

五、论述题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 试分析西方现代艺术思潮形成的原因和科技对其发展轨迹的影响。