

江南大学硕士研究生入学考试业务课考试大纲

科目代码： 714

科目名称： 数字艺术设计理论基础

一、主要考核内容

1、数字影视与动画艺术

重点考察数字影视与动画艺术的内涵与外延、形式与内容、创作手段与创作规律、审美特点与审美方法、传播平台与传播方法，及其与社会文化、社会经济等层面的联系与作用等内容，并且能够理论联系实际，对数字时代影视与动画艺术的发展变化，及其对人类艺术的发展所产生的作用给予较为深入全面的分析。

2、新媒体艺术

重点考察网络新媒体艺术的内涵与外延、形式与内容、创作手段与创作规律、传播平台与传播方法、审美方法与审美特点，以及新媒体艺术与社会文化、社会经济及其他艺术形式之间的联系与作用等。并且能够理论联系实际，对新媒体艺术所赖以发生发展的种种数字技术及其艺术应用，具备基本的理解或设计把握能力。

3、数字媒体艺术热点分析

综合利用所学知识，对数字媒体艺术领域、尤其是数字影视艺术与动画、新媒体艺术等领域中出现的新的理论观点、艺术现象、审美趋向、实践应用等诸多热点问题做多方位、多层次的考察与研究，并能做出包含独到见解的深入分析和论述。

二、主要参考范围

（以下书籍仅供参考）

1. 《数字媒体艺术概论》，李四达编著，清华大学出版社 2015 年版。
2. 《数字媒体艺术简史》，李四达编著，清华大学出版社 2017 年版。
3. 《设计学概论》，尹定邦、邵宏主编，湖南科学技术出版社 2016 年版。