

江西财经大学 2021 年专升本入学考试

《虚拟现实设计基础》课程考试大纲

一、 考试对象

参加江西财经大学数字媒体艺术（VR 设计）专业专升本考试的考生。

二、 考试方式、考试时长及试卷难易程度

本课程考试方式为闭卷，答卷时间为 120 分钟，试卷卷面为 150 分；考试内容为本大纲所规定的知识点要求，试题的难度按易、中、难三个层次的比例为 50:40:10。

三、 试题具体题型与分值比例

根据《虚拟现实设计基础》课程的特点，具体题型与分值比例如下：

- （1）判断题：5×3 分=15 分
- （2）名词解释：7×5 分=35 分
- （3）简答题：6×10 分=60 分
- （4）案例分析或论述题：2×20 分=40 分

四、 考核具体内容及结构

（一）数字媒体艺术基础

主要考核数字媒体艺术相关理论基础

1、识记

（1）数字媒体艺术；（2）数字媒体与新媒体；（3）数字设计师

2、理解

（1）分类、范畴与体系；（2）科技艺术与新媒体；（3）金字塔结构模型

3、应用

（1）数字化设计体系；（2）数字媒体艺术的符号学；（3）数字媒体艺术教育

（二）媒体进化与未来

主要考核媒体进化与未来

1、识记

(1) 媒体进化论；(2) 媒体影响人类历史；(3) 媒体影响思维模式

2、理解

(1) 媒体=算法+数据结构；(2) 人性化的媒体；(3) 可穿戴媒体

3、应用

(1) 人工智能与设计；(2) 对媒体未来的思考

(三) 数字媒体艺术类型

主要考核数字媒体艺术类型

1、识记

(1) 数字媒体艺术的分类；(2) 数字绘画与摄影；(3) 网络与遥在艺术

2、理解

(1) 算法艺术与人造生命；(2) 数字雕塑艺术；(3) 虚拟现实与表演

3、应用

(1) 交互视频、录像与声音艺术；(2) 电影、动画与动态影像；(3) 游戏与机器人艺术

(四) 编程与数字美学

主要考核编程与数字美学

1、识记

(1) 代码驱动的艺术；(2) 数字美学的发展；(3) 对称性与视错觉；
(4) 重复迭代与复杂性

2、理解

(1) 随机性的艺术；(2) 可视化编程工具；(3) 自然与生长模拟；(4)
风格化智能艺术

3、应用

(1) 海量数据的美学；(2) 自动绘画机器；(3) 数学与 3D 打印；(4) 数字媒体软件与设计

五、 参考书目

本课程以李四达. 数字媒体艺术概论 (第 4 版) [M]. 北京: 清华大学出版社. 2020 年 1 月为参考书目。考试内容原则上不超出考试大纲划定的范围。