

上海大学 2013 年硕士研究生招生考试大纲

考试科目：714 专业理论及设计基础（专）

适用专业方向：艺术设计（12 数字媒体艺术设计方向）

一、复习要求：

理解艺术设计概论中的思想、原理，熟悉艺术设计的分类和特点，了解中外艺术设计的历史发展及数字媒体艺术设计的未来展望，熟悉数字媒体艺术的分类、基本特征及表现形式。能熟练的操作相关专业软件进行数字出版、数字视觉传达、信息艺术的创意设计。

二、主要复习内容：

A：设计理论

重点：

了解中外设计历史发展及数字媒体艺术设计的未来展望。

熟悉数字媒体艺术的分类、基本特征及表现形式。

理解数字媒体艺术与信息社会发展、数字媒体艺术与技术及人文精神。

B：设计基础

重点：

理解艺术设计的基本原理和形式法则，掌握数字媒体艺术与技术专业知识，能够熟练运用相关专业如：数字图形、图像编辑软件、音频编辑处理系统、多媒体制作软件及装置等进行创意设计。

C：专业设计

重点：

在手绘设计方案草图的基础上，熟练的运用相关设计软件对数字出版、数字视觉传达、信息艺术进行创意设计。

备注：

初试：根据命题要求，采用手绘设计表现（工具及表现形式不限），并附设计说明。

复试：运用常用专业设计软件进行计算机创作

三、参考书目：

1. 《设计学概论》（修订本）尹定邦 湖南科学技术出版社 2009 年
2. 《数字媒体艺术概论》李四达 清华大学出版社 2006 年
3. 《电子出版技术》谢新舟 北京大学出版社 2006 年
4. 《交互设计概论》李四达 清华大学出版社 2009 年

考试科目：714 专业理论及设计基础（专）

适用专业方向：艺术设计（13 公共艺术与景观设计方向）

一、复习要求：

了解中外艺术设计历史及当代城市公共艺术的基本概念和发展趋势，理解公共艺术、环境景观与城市建设及文化发展的关系，熟悉城市公共艺术的社会属性和作用方式，掌握城市形象艺术设计的原则和表现手法，具备较强的计算机虚拟现实艺术与技术设计的基本技能。

二、主要复习内容：

A: 设计理论

重点：了解中外艺术设计历史及当代城市公共艺术的基本概念和发展趋势，理解公共艺术、环境景观与城市建设及文化发展的关系，熟悉城市公共艺术的社会属性、作用方式及表现手法。

B: 设计基础

重点：熟练掌握公共艺术与环境景观设计的原则和方法，体现专业设计的创意理念及其综合表现技能。

C: 专业设计

重点：在手绘设计表现方案的基础上，熟练的运用相关设计软件对城市公共艺术、环境景观进行创意设计。

初试：根据命题要求，运用手绘表现（工具及表现形式不限）进行创意设计，并附设计说明。

复试：运用计算机专业设计软件进行命题专业设计

三、参考书目：

1. 《城市形态》【美】凯文·林奇 华夏出版社 2007 年
2. 《城市公共艺术》翁剑青 东南大学出版社 2004 年
3. 《景观设计学》【美】约翰·Q 西蒙滋 中国建筑工业出版社
4. 《现代建筑理论》刘先觉 中国建筑工业出版社 2008 年
5. 《数字化建筑设计概论》中国建筑工业出版社 2007 年
6. 《什么是展示设计？》【美】简·洛克 李·H·斯科尼克 【澳】克雷格·伯杰 中国青年出版社

考试科目：714 专业理论及设计基础（专）

适用专业方向：艺术设计（14 建筑与虚拟空间设计方向）

一、复习要求：

要求考生熟悉建筑与虚拟空间设计的理论和方法，掌握基本概念和基本理论，能运用相应的设计方法进行建筑室内与室外空间设计。了解建筑与虚拟空间设计以及相关的设计概念和设计技巧。建筑艺术设计是多种设计的结合体，但他的设计体系是建立在人——社会——环境三大要素之上的，掌握创作艺术环境包括对自然环境的再设计、园林建筑环境设计、城市环境规划设计、建筑与外建筑环境设计、室内环境设计、以及建筑与虚拟空间设计等。

二、主要复习内容：

课程的基本要求：

- 1、掌握建筑与虚拟空间设计的概念。
- 2、掌握建筑与虚拟空间设计的范畴和体系。
- 3、掌握建筑与虚拟空间设计的思维特征。
- 4、掌握建筑与虚拟空间设计的表现方法。

建筑空间构成概论

1. 建筑空间形态
2. 建筑空间构成原理

三、参考书目：

1. 《室内设计资料集》张绮曼 郑曙阳编著 中国建筑工业出版社
2. 《室内设计原理》陈易主编 中国建筑工业出版社
3. 《外部空间设计》芦原义信著 尹培桐译 中国建筑工业出版社
4. 《环境艺术设计基础》赵军 天津：天津人民美术出版社 2003 年 7 月

考试科目：714 专业理论及设计基础（专）

适用专业方向：艺术设计（15 影视动画方向）

一、复习要求：

了解中外动画艺术及游戏设计、影视前期创作、影视后期特效的历史发展、现状及未来趋势，关注各不同时期的成功经典案例。熟悉动画艺术及游戏设计其原理、原则、特点、方法，熟悉影视前期创作、影视后期特效的制作与系统流程。熟练操作相关专业软件就动画及游戏等进行创意设计。

二、主要复习内容：

A: 设计理论

重点：

了解中外动画艺术的历史发展、现状及未来趋势，关注各个不同时期的成功经典案例。熟悉动画艺术创作其原理、原则、特点、方法。  
了解影视后期特效的制作与系统流程。

B: 设计基础

重点：动画剧本写作及画面分镜

1 动画剧本写作：根据给定材料创作动画短片剧本。

2 根据剧本设计连贯的画面分镜。

3 影视前期及影视后期编辑与特效制作。

C: 专业设计

重点：

在手绘设计方案草图的基础上，熟练的运用相关设计软件对动画、游戏、影视后期特效进行创意设计。

初试：根据命题要求，采用手绘设计表现（工具及表现形式不限），并附设计说明。

复试：运用常用专业设计软件进行计算机创作

三、参考书目：

1. 《动画艺术概论》冯文 孙立君 海洋出版社 2007 年
2. 《影视视听语言》张菁 关玲著 中国传媒大学出版社
3. 《准备分镜图——动画编剧与角色设定》【美】Nancy Beiman 人民邮电出版社 2008 年
4. 《三维动画与特效技术完全教程》艾萨克·克劳 (Kerlow. I) 上海人民美术出版社
5. 《动画——角色的运动和动作》【美】韦伯斯特 人民邮电出版社
6. 《数字合成的科学与艺术》【美】布林克曼著 清华大学出版社