

# 《数字媒体技术导论》课程考试大纲

一、课程类别：数字媒体技术专业专升本课程

## 二、编写说明

1. 本考试大纲参考詹青龙、肖爱华主编的教材《数字媒体技术导论》第2版进行编写。
2. 本大纲适用于数字媒体技术专业专升本考试。

## 三、课程考核的要求与知识点

### 第一章 数字媒体技术概述

1. 识记：（1）数字媒体技术的概念；（2）数字媒体技术的基本特征；（3）数字媒体传播的模式；（4）数字媒体传播的特点。
2. 理解：（1）媒体；（2）数字媒体技术的研究内容；（3）数字媒体技术的应用领域。
3. 运用：（1）辨析媒体与数字媒体的差异；（2）分析数字媒体对现代生活的影响。

### 第二章 数字媒体的关键技术

1. 识记：（1）数字图像处理的概念；（2）数字动画的概念与分类；（3）虚拟现实系统的构成。
2. 理解：（1）图像的数字化过程；（2）数字视频压缩格式；（3）虚拟现实技术的关键技术。
3. 运用：（1）分析传统动画与计算机动画的差异；（2）信息检索技术的运用；（3）数字视频的编辑。



### 第三章 数字媒体的艺术构成

1. 识记：(1) 数字媒体艺术的概念；(2) 数字媒体艺术的分类；(3) 数字媒体艺术的特征。

2. 理解：(1) 数字媒体艺术的构成；(2) 数字媒体艺术的纯艺术与实用艺术的双重性。

3. 运用：(1) 辨析数字媒体与数字媒体艺术的差异；(2) 分析数字媒体艺术的虚拟性；(3) 数字媒体艺术作品的鉴赏。

### 第四章 形态设计与界面设计

1. 识记：(1) 用户的认知特性；(2) 数字媒体的形态；(3) 交互设计的准则。

2. 理解：(1) 色彩心理；(2) 交互设计的规范；(3) 界面交互的呈现方式。

3. 运用：(1) 冷色调与暖色调应用的差异性；(2) 设计企业 logo；(3) 设计宣传海报。

### 第五章 数字媒体产品设计与制作

1. 识记：(1) 色彩的三要素；(2) 数字图像的相关概念；(3) 数字产品的主要分类。

2. 理解：(1) 网站的设计流程；(2) 生成动画；(3) 游戏的基本元素；(4) 虚拟现实技术的基本设计过程。

3. 运用：(1) 图像处理工具 Photoshop 的运用；(2) 三维动画工具 3ds max 的运用；(3) 数字视频工具 Premiere 的运用；(4) 网站开发工具 Dreamweaver 的运用。

### 第六章 数字出版与媒体管理

1. 识记：(1) 数字出版的概念与特点；(2) 数字版权管理的概念；(3) DRM 的概念。



2. 理解：（1）数字出版的分类；（2）数字媒体资源管理；（3）数字媒体版权管理。

3. 运用：（1）数字媒体资源管理的措施；（2）数字媒体资源管理的技术体系；（3）数字媒体版权管理技术。

## 第七章 数字媒体产业链

1. 识记：（1）内容产业的类型；（2）内容产业的结构；（3）数字出版产业链的模式。

2. 理解：（1）数字出版产业链的组织结构；（2）移动媒体产业链；（3）网络媒体产业链。

3. 运用：（1）分析中国移动媒体产业链的演变趋势；（2）分析网络媒体发展面临的挑战。

### 四、课程考试实施要求

#### 1. 考试方式

本考试大纲为数字媒体技术专业专升本学生所用，考核方式为闭卷考试。

#### 2. 考试命题

（1）本考核大纲命题内容覆盖了教材的主要内容。

（2）试题对不同能力层次要求的比例为：识记的占40%，理解约占30%，运用约占30%。

（3）试卷中不同难易度试题的比例为：较易占45%，中等占35%，较难占20%。

（4）本课程考试试题类型有单项选择题、多项选择题、判断题、填空题、名词解释题、简答题和论述题等七种形式。



### 3. 课程考试成绩评定

考试卷面成绩即为本课程成绩。

## 五、教材和参考书

### 1. 教材

詹青龙，肖爱华主编.《数字媒体技术导论》（第2版）[M].北京：清华大学出版社，2023年。

### 2. 参考书目

[1] 宗绪峰，韩殿元主编.《数字媒体技术基础》（第1版）[M].北京：清华大学出版社，2018年。

[2] 徐立萍，孙红，程海燕主编.《数字媒体技术与应用》（第1版）[M].北京：电子工业出版社，2023年。

[3] （美）伯格著，王荣文等译.《数字媒体技术教程》（第1版）[M].北京：机械工业出版社，2015年。

