

# 《艺术基础理论》考试大纲及推荐书目

(美术与书法 135600)

## 一、考试要求

1. 考查考生运用设计理论、中外美术史等基本理论知识等，分析艺术设计作品、艺术设计现象、艺术设计本质和艺术设计与社会关系的能力。

2. 考查考生的独立思考、创新思维、知识信息综合运用水平及相应的文字表达能力。

## 二、考试题型

本门课程 150 分，考试内容包括名词解释、简答、论述等题型。

## 三、考试大纲内容

### 第一部分 中外美术史

#### 中国美术

#### 第一章 史前美术

##### 一、旧石器时代美术

美术的起源、美术的早期形态

##### 二、新石器时代雕塑

陶塑、石雕、玉雕、骨牙雕

##### 三、新石器时代绘画

彩陶装饰画、岩画

##### 四、新石器时代工艺

陶器、石器与玉器、其他工艺

##### 五、新石器时代建筑

#### 第二章 夏商周美术

##### 一、青铜器

二里头文化青铜器、商代青铜器、西周青铜器、春秋战国青铜器

## 二、雕塑

青铜雕塑、石雕、玉雕、陶塑、漆木雕

## 三、绘画

帛画、漆画

## 四、书法

## 五、工艺

陶器、玉器、漆器、其他工艺

## 六、建筑

### 第三章 秦汉美术

#### 一、雕塑

陶塑、石雕、玉雕、青铜雕塑、木雕

#### 二、绘画

帛画、墓室壁画、装饰画

#### 三、画像石与画像砖

画像石、画像砖

#### 四、书法

秦代书法、汉代书法

#### 五、工艺

青铜器、陶瓷器、玉器、漆器、织绣、金银器

#### 六、建筑

### 第四章 三国两晋南北朝美术

#### 一、绘画

墓室壁画、石窟壁画、漆画、画家与传世作品、画史画论

#### 二、雕塑

陵墓雕塑、石窟雕塑、寺院雕塑

#### 三、画像砖与画像石

画像砖、画像石

#### 四、书法

三国西晋书法、东晋书法、南北朝书法

#### 五、工艺

瓷器、织绣、其他工艺品

#### 六、建筑

### 第五章 隋唐五代美术

#### 一、绘画

墓室壁画、石窟壁画、寺观壁画、版画、画家与传世作品、画史画论

#### 二、雕塑

陵墓雕塑、石窟雕塑、寺观雕塑

#### 三、书法

隋代书法、唐代书法、五代书法

#### 四、工艺

陶瓷器、金银器、织绣、其他工艺

#### 五、建筑

### 第六章 宋辽金元美术

#### 一、绘画

画家与传世作品、壁画与版画、画学论著

#### 二、书法

宋代书法、辽金元书法

#### 三、建筑与雕塑

建筑、雕塑

#### 四、工艺美术

陶瓷、染织、漆器、牙玉、金属、其他工艺

### 第七章 明清美术

## 一、绘画

画家、画派与传世作品、壁画、版画、年画、画学论著

## 二、书法

明代书法、清代书法

## 三、建筑与雕塑

建筑、雕塑

## 四、工艺美术

陶瓷、织绣印染、漆器、玉器与金属工艺、家具与其他

# 第八章 近现代美术

## 一、中国画

“海派”、“岭南派”

## 二、西画

西画东渐、留学生与西画引入、新兴的美术教育

## 三、版画、连环画、漫画及年画

美术出版物的出现与早期连环画、漫画的创作、月份牌画与商业广告画、  
新兴版画运动与讽刺漫画

## 四、美术领域的思想论争

“五四运动”时期中国画革新的舆论及其论争、西画领域的两次论战

## 五、书法

## 六、建筑

## 七、雕塑与工艺美术

现代雕塑、工艺美术

# 外国美术

## 第一章 原始、古代美术

原始美术、古代埃及美术、爱琴美术、古代希腊美术、古代罗马美术

## 第二章 欧洲中世纪美术

早期基督教美术、拜占庭美术、蛮族艺术和加洛林文艺复兴、罗马式美术、哥特式美术

### 第三章 欧洲文艺复兴时期美术

意大利文艺复兴美术、尼德兰文艺复兴美术、德国文艺复兴美术、西班牙文艺复兴美术、法国文艺复兴美术

### 第四章 17、18 世纪欧洲美术

17-18 世纪意大利美术、17 世纪佛兰德斯美术、17 世纪荷兰美术、17-18 世纪西班牙美术、17-18 世纪法国美术

### 第五章 19 世纪欧洲及美国美术

新古典主义、浪漫主义、批判现实主义、印象主义、新印象主义、后印象主义、19 与 20 世纪初的法国雕塑、19 世纪德国美术、19 世纪瑞典、丹麦、比利时美术、18-19 世纪英国美术、19 世纪美国美术、18-19 世纪俄罗斯美术、19 世纪东欧诸国绘画

### 第六章 20 世纪美术

西方美术、苏联美术

### 第七章 亚洲美术

伊朗、印度、东南亚、日本、朝鲜

### 第八章 非洲、拉丁美洲古代美术

非洲黑人美术、拉丁美洲古代美术

## 第二部分 设计理论

### 设计学概论

(方向 01 参考)

#### 第一章 设计学的研究范围及现状

##### 一、设计学的研究范围

设计史、设计理论、设计批评

##### 二、设计学研究的现状

对当代西方设计思潮的一般看法、中国古代设计思想概述

#### 第二章 设计的多重特征

##### 一、设计与艺术

设计的艺术渊源、设计的艺术指向、设计中的艺术手法、艺术对设计的影响

##### 二、设计与科学技术

科技进步对设计的影响、科学理论与设计、作为科技商品化载体的设计

##### 三、设计与经济

设计与经济发展规划的关系、作为产品附加值的设计、作为经济体管理手段的设计、生产和消费中的设计。

#### 第三章 中国设计溯源

##### 一、史前时期

石器、陶器、玉器、建筑、服饰、工具

##### 二、夏、商、周和战国时期

青铜器、玉器、建筑、服饰

##### 三、从秦代到晚清

瓷器、建筑、园林、家具、纺织品与服饰、工具、兵器

## 第四章 西方设计概观

### 一、“前设计”时期

史前、古典期、中世纪、文艺复兴、巴洛克、罗可可

### 二、工业革命与现代设计的开端

工业革命的意义、印刷业的发展与视觉传达设计、现代意义的设计师

### 三、西方 19 世纪设计

19 世纪设计发展的背景、设计教育和设计改革

### 四、现代设计运动

现代主义运动、二战后的设计、“波普”审美观

### 五、当代设计的现状

后现代主义理论与设计、新时代的设计方向

## 第五章 设计的现代分类

### 一、视觉传达设计

概念、构成要素、领域

### 二、产品设计

概念、基本要素、基本要求、分类

### 三、环境设计

概念、类型

## 第六章 设计师

### 一、设计师的历史演变

工匠、艺术家兼设计师、专业设计师

### 二、设计师的知识技能要求

艺术与设计知识技能、自然与社会学科知识技能

### 三、设计师的类型

横向分类、纵向分类

#### 四、设计师的社会职责

服务意识、伦理道德意识

### 第七章 设计批评

#### 一、设计批评的对象及其主体

两者的范围与特征、批评主体的多元身份

#### 二、设计批评的标准

设计评价体系的参照标准、设计批评标准的历时性

#### 三、设计批评的特殊方式

博览会模式、集团批评

#### 四、设计批评的理论

设计批评理论的出现与发展、设计批评理论的多元化

## 数字媒体艺术概论

(方向 02、03 参考)

### 第一章 数字媒体艺术基础

#### 1. 什么是数字媒体艺术

媒体艺术、米歇尔·麦克卢汉、媒介是人的延伸、《重返·海晏堂》

#### 2. 数字媒体与新媒体

数字媒体概念、基本属性、特征、交互媒体、虚拟现实、装置艺术、列夫·曼诺维奇、新媒体的五个基本原则、可互动的新媒体艺术、《故宫互动珍禽图》

#### 3. 数字设计师

数字文化创意产业、数字媒体技术专业

#### 4. 分类、范畴与体系

数字媒体艺术的学科体系、研究领域、研究方向、分类、研究体系

#### 5. 科技艺术与新媒体

艺术设计+新科技=科技艺术（或新媒体艺术）、当代科技艺术体系（新媒体艺术和数字媒体艺术）、高度智能化和人性化软件+硬件的产品形式

## 6. 金字塔结构模型

数字媒体艺术金字塔（技术、艺术、媒体、服务）、技术+艺术+商业（媒体+服务）、皮克斯动画工作室“三驾马车”

## 7. 数字化设计体系

体验经济时代艺术与设计内涵变迁图、数字媒体艺术教材体系

## 8. 数字媒体艺术的符号学

## 9. 数字媒体艺术教育

# 第二章 媒体进化与未来

## 1. 媒体进化论

查尔斯·达尔文、“生物系统进化谱系图”、媒体演化、媒介进化史、15世纪的印刷术到21世纪10年代的可拆脑袋设备

## 2. 媒体影响人类历史

麦克卢汉理论归纳的人类文明“四阶段”、库兹韦尔、计算机运算能力/成本的进化曲线图

## 3. 媒体影响思维模式

## 4. 媒体=算法+数据结构

## 5. 人性化的媒体

保罗·莱文森、“人性化媒体”理论、“媒体补偿”理论、凯文·凯利、云计算

## 6. 可穿戴媒体

## 7. 人工智能与设计

人工智能短视频设计机器人 Alibaba Wood、鲁班智能设计系统工作原理、Alibaba Woodhe 和鲁班智能设计系统的相同点、数字媒体=界面（交互）+算法+数据结构

## 8. 对媒体未来的思考

# 第三章 交互装置艺术

## 一、数字媒体艺术哲学

多米尼克·洛普斯互动性和参与性、罗伊·阿斯科特“了解新媒体艺术创作

五阶段”、交互艺术的特征、交互装置在数字媒体艺术中的意义、交互装置六大类别

## 二、交互装置艺术分类

墙面交互装置、可触摸式交互装置、手机控制交互装置、大型环境交互装置、非接触式交互装置、沉浸体验式交互装置、地景类交互装置、智能交互装置

## 第四章 数字媒体艺术类型

### 一、数字媒体艺术的分类

数字媒体艺术的含义、蒂芙尼·特瑞尔《双翼国王的坠落》(数字+数字板绘)、克里斯蒂安·保罗《数字艺术》、以数字技术作为艺术媒介的数字艺术的5种分类及特征、以数字技术作为创意工具的4种数字艺术分类及特征、以数字技术作为生产工具的5种数字艺术、以数字技术作为交流媒介的7种数字艺术、8类数字媒体艺术。数字绘画与摄影、网络与遥在艺术、算法艺术与人造生命、数字雕塑艺术、虚拟现实与表演交互视频、录像与声音艺术、电影、动画与动态影像、游戏与机器人艺术

## 第五章 编程与数字美学

### 一、代码驱动下的数字美学特点

代码驱动的艺术、数字美学的发展、对称性与视错觉、重复迭代与复杂性、随机性的艺术、可视化编程工具

### 二、计算机图形学领域

自然与生长模拟、风格化智能艺术

### 三、机器智能艺术

海量数据的美学、自动绘画机器、数学与3D打印

### 四、数字媒体软件与设计

## 第六章 数字媒体艺术的主题

人造自然景观、基因与生物艺术、身体的媒介化、碎片化的屏幕、解构、重组和拼贴、戏仿、挪用与反讽、表情符号的艺术、数字娱乐与交互、穿越现实的体验、蒸汽波与故障艺术

## 第七章 数字媒体艺术简史

### 一、计算机媒体的发展

现代计算机历史、现代通信产业、互联网、控制论、伊凡·苏泽兰、图形设计软件基础、道格拉斯·恩格尔巴特

### 二、20世纪60-90年代数字艺术发展简史

达达主义与媒体艺术、激浪派与录像艺术、早期计算机艺术、早期科技艺术实验、计算机图形学的发展、计算机成像与电影特效、桌面时代的数字艺术、数字超越自然

### 三、21世纪初数字艺术发展简史

交互时代的数字艺术、数字艺术谱系研究、中国早期电脑美术

### 四、中国数字艺术大事记

国内电脑美术作品、“电脑艺术学”课程、国际电脑美术展、电脑绘画与设计竞赛、新媒体艺术中心、数字化艺术论坛、数字图像中国节、新媒体艺术展

## 第八章 数字媒体艺术与创意产业

### 一、创意产业

新创意、智能手机、数字内容产业、创意文化产业、创意产业基地、科技+艺术

### 二、数字媒体艺术与创意产业分类

游戏与电子竞技、数字插画与绘本、交互界面设计、信息可视化设计、跨平台设计、出版与包装设计、数码印花与可穿戴设计、建筑渲染与漫游动画、虚拟博物馆设计、数字影视与动画

## 第九章 数字媒体艺术的未来

### 一、科技进步推动艺术创新

“地球村”、信息化、数字化、科技进步、观念创新

### 二、新媒体带来新机遇

艺术的解放、科技艺术实验、媒介变革、“数字新人类”

### 三、创意产业主导数字媒体艺术的发展

数字化创意、全球创意产业发展、创意产业、数字内容产业

### 四、后视镜中的未来

灵境体验、全感官沉浸、未来可能性、数字媒体艺术发展

注：划横线处为知识重点

#### 四、推荐书目

- [1] 贺西林，赵力. 中国美术史简编. 北京：高等教育出版社. 2009
- [2] 中央美术学院人文学院美术史系外国美术史教研室. 外国美术简史（彩插增订版）. 北京：中国青年出版社. 2014
- [3] 尹定邦. 设计学概论. 北京：人民美术出版社. 2013
- [4] 李四达. 数字媒体艺术概论（第4版）. 北京：清华大学出版社. 2021