

# 2021 年广州科技职业技术大学专升本考试大纲

## 数字媒体技术《数字媒体技术综合》

考试时间 150 分钟，卷面分值 200 分。

### 一、考试基本要求

了解数字媒体技术的基本概念、研究内容和关键技术以及这些技术在数字影视、数字动画、数字游戏中的应用；

认识人类听觉的生理特征和模拟音频信号的技术基础，了解模拟音频数字化、压缩技术和三维音频技术，掌握常见数字音频文件格式；

了解语音合成和语音识别等数字语音处理技术；

熟悉数字图像的基本属性、种类和相关技术；

掌握图像压缩编码方法和现代图像压缩编码方法，了解图像识别技术的基本原理与方法；

了解数字媒体信息的输入与存储技术的相关原理、技术与设备；

了解数字媒体信息的输出技术的相关原理、技术与设备；

了解数字媒体传播系统模型和传播方式及流媒体技术原理及方法；

了解数字媒体数据库的特征与功能，数据库的构建结构，数字媒体信息检索的原理；

了解计算机动画的基本概念及基本类型；

了解音视频编辑处理的相关软件；

了解影视领域的数字媒体技术的应用及数字视频节目制作技术；

了解数字影视特技效果和特殊拍摄等数字特效技术；

熟悉数字游戏的特征与类别，掌握数字游戏的技术构成；

了解视频游戏的硬件平台技术，手机游戏的软件平台技术，以及游戏引擎技术和游戏网络技术。

### 二、考试内容

绪论

1.1 媒体的形态和内容

1.2 数字媒体的定义

1.3 数字媒体的应用

1.3.1 娱乐和艺术

1.3.2 教育

1.3.3 新闻和文化

1.3.4 工程和工业

1.3.5 数学和科学研究

1.3.6 医学

1.3.7 商业

1.4 数字媒体的历史演进

1.4.1 想象期

1.4.2 成熟期

1.4.3 生活化期

1.5 数字媒体产业

数字媒体的表达基础 2.1 数字资料

2.1.1 比特、字节和代码

2.1.2 数字化文件

2.1.3 数字化

2.1.4 数字编码

2.1.5 文件压缩

2.1.6 数字资料的优点和考虑

2.2 设计手段

2.2.1 创意思维

2.2.2 艺术语言

2.2.3 艺术形式与风格

2.2.4 媒体形态的转变

2.2.5 数字媒体传播形式

数字媒体的表现形式之一——文字

3.1 数字技术范畴的文字

3.1.1 传统文字

6.3.1.2 计算机文字

7.3.1.3 字体技术

8.3.1.4 媒体文字

9.3.2 数字艺术范畴的文字

10.3.2.1 内容策划与文本表达

11.3.2.2 文字形态的设计与图形化传播

12. 数字媒体的表现形式之二——图像

13.4.1 数字技术范畴的图像

14.4.1.1 传统图像

15.4.1.2 二维点阵图像



善芽专升本

- 16.4.1.3 二维矢量图像
- 17.4.1.4 三维图像
- 18.4.1.5 建构模型
- 19.4.1.6 表面定义和场景组合
- 20.4.1.7 绘制
- 21.4.2 数字艺术范畴的图像
- 22.4.2.1 情境隐喻折射出观念表达
- 23.4.2.2 图像的叙事能力
- 24.4.2.3 图像表现与观看
- 25.4.2.4 图像的新媒介特征
- 26. 数字媒体的表现形式之三——声音
- 27.5.1 数字技术范畴的声音
- 28.5.1.1 自然声音
- 29.5.1.2 数字声音
- 30.5.1.3 采样与合成声音的使用和比较
- 31.5.2 数字艺术范畴的声音
- 32.5.2.1 声音的风格
- 33.5.2.2 声音的时空情感
- 34.5.2.3 视听的新媒体表现
- 35. 数字媒体的表现形式之四——视频
- 6.1 数字技术范畴的视频
- 6.1.1 传统电影和电视
- 6.1.2 数字视频
- 6.1.3 数字视频的来源
- 6.2 数字艺术范畴的视频
- 6.2.1 视频影像的叙事能力
- 6.2.2 视频影像作为艺术表达手段
- 6.2.3 视频影像作为一种沟通模式
- 数字媒体的表现形式之五——动画
- 7.1 数字技术范畴的动画
- 7.1.1 动画原理
- 7.1.2 传统动画
- 7.1.3 定格动画
- 7.1.4 计算机动画

## 7.2 数字艺术范畴的动画

### 7.2.1 动画的应用领域

### 7.2.2 动画的表现力

### 7.2.3 动画的实验性与艺术性

### 7.2.4 动画的新媒体应用

## 数字媒体的实施与应用基础

### 8.1 计算机硬件和软件

#### 8.1.1 计算机系统和平台

#### 8.1.2 计算机基本硬件结构

#### 8.1.3 网络

#### 8.1.4 计算机软件和程序设计

#### 8.1.5 操作系统

#### 8.1.6 应用软件

### 8.2 媒体艺术的应用软件

#### 8.2.1 文字编辑软件

#### 8.2.2 图形图像编辑软件

#### 8.2.3 声音编辑软件 Adobe Audition

#### 8.2.4 视频编辑软件

#### 8.2.5 动画编辑软件

#### 8.2.6 其他应用软件

## 三、题目类型

选择题、判断题、名词解释、连线题、简答题等。

## 四、参考教材

1. 《数字媒体概论》，章洁主编，人民邮电出版社，2018年1月第1版