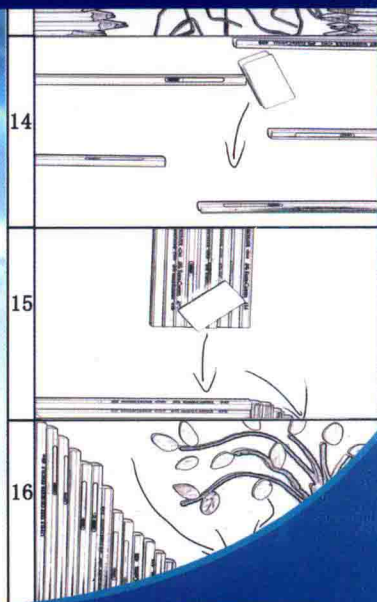
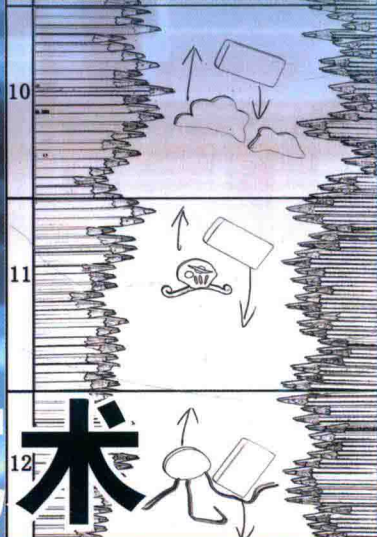
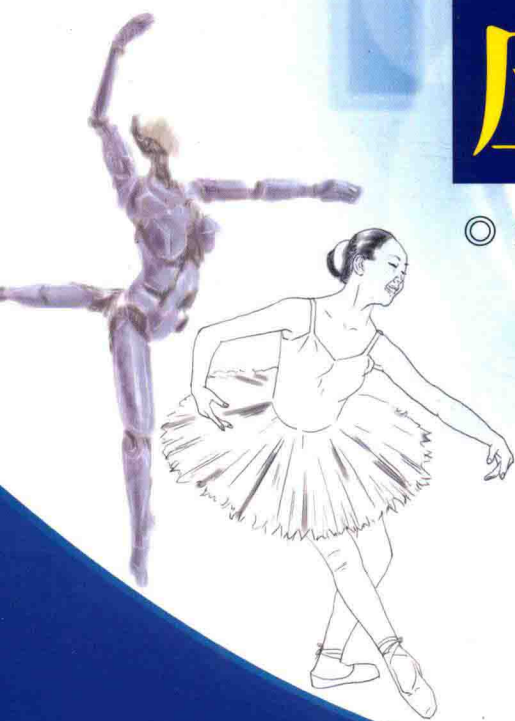




艺考强化训练丛书

数字媒体艺术 应试技巧

◎ 赵贵胜 编著



- 艺考速成攻略 考纲重点解析
- 考点全解视频 资深导师答疑



扫码看视频

SMPH SLAV
上海音乐出版社 上海文艺音像电子出版社
WWW.SMPH.CN WWW.SLAV.CN

艺考强化训练丛书

数字媒体艺术 应试技巧

◎ 赵贵胜 编著

 **SMPH**  **SLAV**
上海音乐出版社 上海文艺音像电子出版社
WWW.SMPH.CN WWW.SLAV.CN

图书在版编目 (CIP) 数据

数字媒体艺术应试技巧 / 赵贵胜 编著 - 上海: 上海音乐出版社,
2016.10

艺考强化训练丛书

ISBN 978-7-5523-1104-4

I. 数… II. 赵… III. 数字技术 - 多媒体技术 - 高等学校 - 入学考试 -
自学参考资料 IV. TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 212417 号

书 名: 数字媒体艺术应试技巧

编 著: 赵贵胜

出 品 人: 费维耀

项目负责: 龚 蓓

责任编辑: 李 琼

音响编辑: 李 琼

封面设计: 翟晓峰

印务总监: 李霄云

出版: 上海世纪出版集团 上海市福建中路 193 号 200001

上海音乐出版社 上海市绍兴路 7 号 200020

网址: www.ewen.co

www.smph.cn

发行: 上海音乐出版社

印订: 上海盛通时代印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 印张: 7 图、文 112 面

2016 年 10 月第 1 版 2016 年 10 月第 1 次印刷

印数: 1 - 3,000 册

ISBN 978-7-5523-1104-4/J · 1007

定价: 36.00 元

读者服务热线: (021) 64375066 印装质量热线: (021) 64310542

反盗版热线: (021) 64734302 (021) 64375066-241

郑重声明: 版权所有 翻印必究

编者的话

随着时代的发展,中国高校的专业设置也在不断更新,一些复合型专业应运而生。动画、数字媒体、游戏便是横跨艺术和科学两个领域的新兴专业。这些专业顺应社会的需求,涉及的内容又符合现代青少年的心理需要,迅速得到了广大青少年的青睐。但如何敲开开设这些专业的高校大门却并不为怀揣梦想的考生所知。笔者本着为莘莘学子解开这个困惑的目的,编写了此书。此书适合准备艺考的高中生学习,也可供准备研究生考试的大学生参考。

此书只是一盏指引大家走近象牙塔的明灯,笔者只能告诉有关考试的一些基本规律,想要打开那扇通往梦想的大门走进象牙塔,还需要大家为之付出艰辛的努力,反复实践,从源头上掌握艺术的基本规律。从艺术创作本身来讲,书中所说的技巧也不是千古定律,希望你能从“有法”到“无法”,既有扎实的功底又有本真的天赋,因为这样,才能在专业的道路上越走越宽。真诚的希望此书能帮助各位考生顺利圆梦!

由于篇幅原因,许多问题无法深入阐述,希望大家能借助配套视频和所列参考书单来完善自己的学习。由于水平所限,书中错误在所难免,欢迎各位指正。



编者的话



目录

编者的话

第一章 专业介绍及专业招生情况 001

第一节 数字媒体艺术专业简介 001

第二节 数字媒体艺术专业前景 002

第三节 各校数字媒体艺术专业招生及录取方式 003

一、中国传媒大学 003

二、北京师范大学 007

三、中央美术学院 009

四、北京服装学院 011

五、南京艺术学院 012

六、浙江传媒学院 014

七、中国传媒大学南广学院 016

第二章 专业考试内容概况 020

第一节 面试 021

一、自我介绍 021

二、回答考官提问 022

三、才艺展示 022

第二节 专业笔试 023

一、常识 023

二、故事编讲 025

三、故事创作 026

四、影片评析 026

五、新闻评述 027

六、简答题 027

七、速写 028

第三节 文化笔试 030

一、考试目的 030

二、考试内容 031

三、常见题型示例 031

第三章 专业知识前期准备 032

第一节 专业书籍的选择 032

一、常识 032

二、故事编讲 032

三、故事创作 032

四、影片评析 033

五、新闻评述 033

六、速写 033

第二节 基本技能训练 034

一、常识 034

二、故事编讲 034

三、故事创作 035

四、影片评析 065

五、新闻评述 066

六、简答题 067

七、速写 067

第三节 日常生活积累 076

一、积累文艺知识 076

二、积累创意素材 076

三、丰富专业知识 076

第四章 应试策略与技巧 078

第一节 面试应试技巧 078

- 一、自我介绍 078
- 二、回答考官提问 079
- 三、才艺展示 080

第二节 笔试应试技巧 081

- 一、常识 081
- 二、故事编讲 081
- 三、故事创作 082
- 四、影片评析 083
- 五、新闻评述 083
- 六、简答题 084
- 七、文化笔试 084

附录 085

一、考官提问高频题目汇编 085

二、优秀作品选编 086

- (一) 故事创作 086
- (二) 文字分镜(广告) 092
- (三) 画面分镜(故事) 093
- (四) 影片分析 094
- (五) 速写 095

三、高考文化课分数线参考 100

后记 103

第一章 专业介绍及专业招生情况

第一节 数字媒体艺术专业简介

数字媒体艺术专业是随着我国网络信息技术和数字技术的快速发展,计算机多媒体与虚拟现实技术普及的背景下应运而生的一门新兴专业。该专业集数字技术应用与艺术创作为一体,旨在培养具有良好的科学素养以及美术修养,既懂技术又懂艺术,能利用计算机新的媒体设计工具进行艺术作品设计和创作的复合型应用设计人才。使学生能较好地掌握各种数字技术在影视艺术领域、网络多媒体艺术领域中的应用原理、基本知识和技能,并熟练利用先进的数字媒体技术手段进行数字影视节目制作、CG 创作、网络多媒体艺术设计(图 1-1)。21 世纪初,该专业因为极大的实用性被各大艺术院校和计算机相关院系竞相开设。

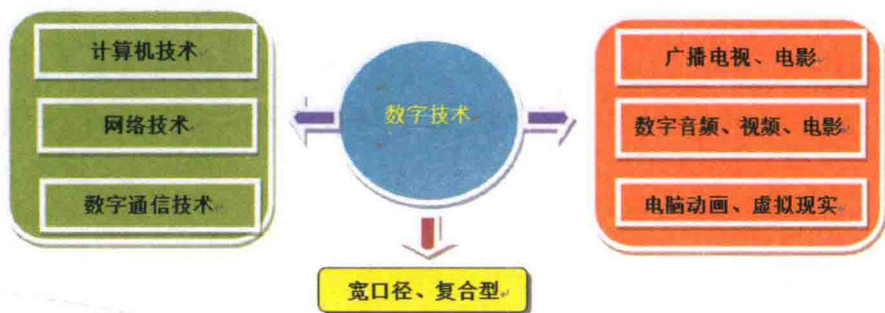


图 1-1

数字媒体艺术专业主要方向有:数字影视制作和网络多媒体。

数字影视制作方向主要为电视台、数字电影制作公司、手机电视公司、移动多媒体公司、互动娱乐公司、广告公司、电视频道及栏目包装部门、电视剧制作部门、

CG电影: 掌握运用虚拟摄影及特效技术

动画公司及其他各影视制作机构等单位培养具有较高影视制作理论水平和数字艺术素养,能够驾驭先进数字影视技术,熟悉数字影视制作的生产流程,在 CG 技术与艺术领域具有较高造诣,能进行数字影视节目策划与创作、数字影视特效与合成、电视片头设计与制作、电视栏目及频道整体包装工作的科学和艺术相结合的复合型高级人才。

网络多媒体方向是培养具有较高理论水平和综合艺术素养,掌握必备网络多媒体技术和编程技术,能进行网站整体形象策划与包装、网络动画、网络广告、多媒体交互艺术、移动多媒体应用、手机电视、动态影像与宽带流媒体应用等网络多媒体艺术创作的具有现代意识的复合型高级人才。

第二节 数字媒体艺术专业前景

相比国际水平,我国数字媒体艺术仍处于起步和发展阶段,但不能否认的是数字媒体已渗透到我们生活的方方面面,娱乐、信息传播、科学研究都离不开数字媒体。在越来越多的行业中,如电影、电视、展览展示、广告、包装等,数字媒体艺术扮演着越来越重要的角色。在这样的时代背景下,横跨科学与艺术领域的两栖性人才逐渐受到行业和社会的重视。

数字化电影技术的发展催生了很多新兴职业,如数字电影软件设计师、电脑美术设计师、视觉效果设计师等,极大地拓宽了艺术家的创作天地,给具有新思维的艺术创作人员提供了巨大的舞台,他们迅速成为现代电影创作的中坚力量。影片《阿凡达》《少年派的奇幻漂流》的成功离不开数字特效构建的虚拟世界(图 1-2、1-3)。

因特网已经成为人们生活不可缺少的一部分,以网络为载体的媒体传播,包括新闻发布、信息交流、电子商务、企业平台、网上学堂、网络娱乐、影视播放、博客论坛以及难以计算的各行各业的专门网站等,已经渗透到人们生活的各个方面。数字媒体专业培养的具备深厚艺术功底,具有熟练计算机图形处理技术的高素质人才,将科学与艺术结合,以满足 IT 技术新应用的需求,为高品质的生活,现代化的生产消费、娱乐、通讯和教育提供技术支持。

数字媒体艺术专业学生毕业后可在国内外电视台、互联网公司、影视制作机构、数字出版机构、通讯社、移动媒体、广告公司以及高校、科研院所、政府等企事

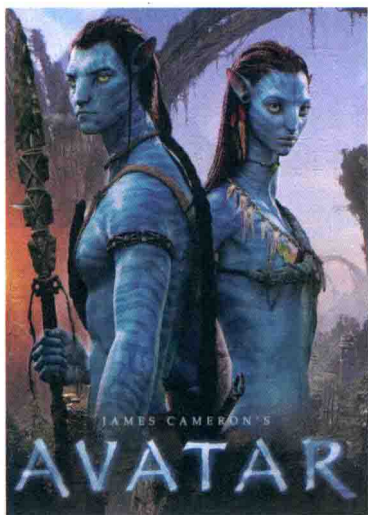


图 1-2 电影《阿凡达》海报



图 1-3 电影《少年派的奇幻漂流》海报

业单位的相关新媒体部门从事数字影视内容(如传统影视节目、微电影、网络剧、网络广告、交互电影、移动互联网视频内容、数据可视化设计等)的策划、创作与制作,并可从事相关创作管理类工作,具有广阔的职业发展前景。

第三节 各校数字媒体艺术专业招生及录取方式

一、中国传媒大学

1. 学校概况

中国传媒大学是教育部直属的国家“211 工程”重点建设大学,已正式进入国家 985 “优势学科创新平台”项目重点建设高校行列,前身是创建于 1954 年的中央广播事业局技术人员训练班。1959 年 4 月,经国务院批准,学校升格为北京广播学院。2004 年 8 月,北京广播学院更名为中国传媒大学。

中国传媒大学致力于高层次、复合型创新人才培养,被誉为“中国广播电视及传媒人才摇篮”“信息传播领域知名学府”。中国传媒大学坚持“结构合理、层次分明,重点突出、特色鲜明,优势互补、相互支撑”的学科建设思路,充分发挥传媒领域学科特色和综合优势,形成了以新闻传播学、艺术学、信息与通信工程为龙头,文

学、工学、艺术学、管理学、经济学、法学、理学等多学科协调发展,相互交叉渗透的学科体系。

学校建有校园多媒体网络、数字有线综合业务网、图书文献信息资源网、现代远程教育网,公共服务体系日趋完善;建有2个国家级实验教学示范中心——广播电视与新媒体实验教学中心、动画与数字媒体实验教学中心,6个北京市实验教学示范中心——广告实践教学中心、动画实验教学中心、影视艺术实验教学中心、传媒技术实验教学中心、电视节目制作实验教学中心等;多媒体教室、演播馆、实验室等装备精良,功能完善;图书馆形成了信息传播学科内容丰富,纸质、电子、网络形式多样的馆藏体系。

中国传媒大学动画与数字艺术学院(原动画学院),成立于2001年,是我国最早从事动画教学、创作、科研的院校之一,也是国内数字媒体艺术专业(包括新媒体艺术与影视特效)、数字游戏设计专业的始创院校。依托中国传媒大学“大传播”和“小综合”的学科特色,坚持国际化、开放式办学方向,建立起了动画与数字媒体艺术专业完整的本、硕、博人才培养体系,形成了跨学科、跨媒体,科学、艺术与人文相融合的办学特色与优势,成为国内领先的动画与新媒体专业院校之一。

人才培养理念:传统与现代融合、中西文化融合、多学科交叉融合。

人才培养目标:培育优秀的复合型动漫及数字媒体人才。

人才培养方式:与国际对接、与业界对接、与中学对接。

人才培养平台:与美国南加州大学、美国高科思科技大学、加拿大谢里丹学院、加拿大国家数字媒体中心、德国波兹坦影视学院、法国高布兰学院、英国伯恩茅斯大学、韩国国立艺术大学、新加坡南洋理工学院、香港城市大学等50多所知名大学建立了长期的项目式教育合作关系;与美国梦工厂动画公司、美国尼克儿童频道、法国育碧游戏公司、德国皮克斯蒙多电影特效公司、微软、惠普等国际顶级企业建立了教学实践与人才输出的伙伴关系。

人才培养环境:拥有各类专业实验室和创作室4千余平米,软硬件资金投入超过数千万元,其中包括动画制作实验室、互动艺术实验室和CG实验室3个211重点实验室;拥有先进的媒资管理系统、数字影视特效创作室、网络多媒体创作室、游戏设计创作室、虚拟演播室、数字合成机房、数字录音棚、惠普教育卓越中心实验室、苹果联合实验室、上海美术电影制片厂定格动画联合实验室、移动多媒体与NGN实验室、三维互联网与流媒体应用实验室、移动内容开发与创作实验室、

无纸动画实验室、数字动画创作室、手绘动画创作室、动画声音创作室、动画表演创作室、数字高清实验室、动画生产车间、动画渲染农场和运动捕捉系统等教学、创作设施。

人才培养特色：学院已建设成国家动画教学研究基地、动画特色专业建设单位、教育部文化部动漫类教材建设专家委员会所在地、中国动画学会教育委员会所在地。聘请国内外兼职教授、专家百余人,开设国内首创的“夏季国际学院”、“国际大师课堂”;鼓励跨专业联合创作和大学生创新实践,初步形成了与国际、业界相互交融的办学特色。发起和创办的“中国(北京)国际大学生动画节”,已经成为国内最重要的动漫和数字媒体盛事之一,每年吸引几十个国家上百所高校的近千名动漫与数字媒体专业学生参与,提供与世界一流大师直接交流的机会,拓展视野和学习、创作空间。

人才培养成果：创作了大量动漫、数字影视、网络多媒体、数字游戏等各种类型的作品,其中二百余部短片获得国内外大奖,奖项包括美国 Siggraph 动画节、法国昂西动画节、日本东京国际动漫节、德国斯图加特国际动画节、oneshow 金铅笔奖、D & AD 全球创意设计奖、美国 NextFrame 国际大学生巡回电影节、中国国际动漫节原创动漫大赛、韩国富川国际学生动画节、欧洲国际大学生电影节、金犸奖以及中国动画成就奖等诸多节展奖项。成功孵化了“兔斯基”“三国杀”“功夫兔”等商业作品。

专业优势：国际交流非常频繁,师生视野开阔。学院实行开放式办学,广泛吸纳国内外动画教育资源,2000 年以来已与德国波兹坦影视学院、加拿大魁北克大学、香港理工大学、韩国国立艺术综合大学、韩国中央大学、英国赫特福德大学及加拿大谢丽丹学院等知名大学建立了长期的教育合作项目,为构建国际合作网络奠定了基础。

学院与世界动画协会、国际影视高校联合会等国际组织建立了良好的合作关系,曾举办了多场影响深远的国际学术交流活动。一年一度的“中国(北京)国际大学生动画节”因其高质量的参赛作品、残酷的竞赛比拼、强大的评委阵容、高含金量的大师讲座已经成为全校师生和国际动画爱好者的狂欢节。

小学期创作实践活动是学院另一大特色。每年夏季学院组织二年级和三年级本科学生和国外学生一起开展小学期创作实践活动。集中时间、集中力量,以团队合作的形式创作完整的动画和数字媒体艺术作品,这些作品将成为盛大的国际大

学生动画节宣传片。这种形式的学术交流和实践教学活动在國內属首创,在国际上也不多见。

2. 专业简介

学制: 四年制本科

数字媒体艺术专业依托于动画与数字艺术学院全国领先的数字媒体艺术学科平台,秉承“艺术、人文与科学”相融合的人才培养理念,通过系统专业理论学习和大量专业实践,培养了解国内外网络产品和视频内容创制及运营规律,掌握前沿媒体技术的高层次、复合型创新领军人才,具有较强的就业竞争力和未来发展空间。

数字媒体艺术专业下设“数字影视与网络视频制作”“网络媒体设计”两个方向。入学后根据学生意愿及考试情况分专业方向培养。

(1) 数字影视与网络视频制作方向

在平台式的理论教学基础上形成微视频创作和高端影视制作两个课程系列,与业内外知名企业和院校开展夏季学期、项目式教学及创作合作。

主干课程: 视听语言、构成设计、数字影视剪辑艺术与实践、导演基础、数字合成技术、数字短片创作、数字影视包装等。

(2) 网络媒体设计方向

设立“互动设计、交互技术、新媒体产品”三大模块课程,学生可根据自身兴趣与特长自主选择。

主干课程: 互动艺术创新思维、设计基础、人机交互界面设计、用户体验分析及互动设计、人机交互技术、网页设计与网页脚本程序、多媒体交互技术(HTML5)、移动互联网应用、iPhone 程序设计、数字阅读产品设计、大数据应用等。

3. 招生及录取

(1) 凡参加该校艺术类专业考试的考生,生源所在地省级统考有要求且涉及的专业,考生须参加省级统考合格,同时获得校考相应专业合格证书;省级统考不合格的考生,省(自治区、直辖市)招生办在录取时不予投档。省级统考不要求或未涉及的专业,考生须参加校考并获得相应专业合格证书,同时按照省(自治区、直辖市)招生办的要求参加考生所在省(自治区、直辖市)艺术类高考。

(2) 华侨及香港、澳门、台湾地区的考生,按规定到普通高等学校联合招生办公室、北京市高招办、厦门市高招办、香港考试局、澳门中国旅行社等地报名,参加统一文化考试。

(3) 录取时,各专业志愿之间无分数级差,同等条件下优先考虑第一志愿。

(4) 录取时,学校使用的文化考试成绩为考生实际高考成绩,不含任何加分。考生文化考试成绩需达到生源省份艺术类本科专业录取控制分数线。

(5) 学校以文化折算比值和专业折算比值为依据进行录取。其中,文化折算比值 = 考生文化考试成绩 $\div$ 生源省份本科第一批次录取控制分数线(以下简称一本线);专业折算比值 = 考生参加学校组织的专业考试总分 $\div$ 该专业合格分数线。对于合并本科批次的省份,一本线以各省相关规定为准。对于艺术类考生文化考试总分与普通类考生文化考试总分不一致的省份,一本线以该省给定的参考分数线为准,未给定参考分数线的省份,参考分数线 = (一本线 $\div$ 普通类考生文化考试总分) $\times$ 艺术类考生文化考试总分。

(6) 数字媒体艺术专业,在考生文化折算比值达到学校确定的本专业最低折算比值情况下,按照文化折算比值从高到低择优录取。各省(自治区、直辖市)录取人数不超过本专业计划总数的 20%。数字媒体艺术专业按文科和理科分别排队录取,对于艺术类专业不分文理的省份,按理科进行排队。其中文科或文科综合类考生的录取人数不超过本专业计划总数的 1/2。

专业	最低文化折算比值
数字媒体艺术	1

二、北京师范大学

1. 学校概况

北京师范大学是一所以教师教育、教育科学和文理基础学科为主要特色的百年著名学府,国家重点建设的综合性、有特色、研究型世界知名高水平大学。办学性质为公办,全日制重点大学、“985 工程”“211 工程”学校。其艺术学科积累近百年历史,地位独具、历史悠久、学术之风优长,一批享有盛誉的艺术家如萧友梅、李抱尘、贺绿汀、洪深、老志诚、焦菊隐、卫天霖、吴冠中、张肖虎、蒋风之、启功等曾在此任教或学习。创建于 1915 年的手工图画科与音乐教习班乃中国高校艺术原初创建学科之一;复建于 1980 年的艺术教育系为中国重点高校艺术教育兼公共艺术最早建制;1992 年改建之艺术系,是中国重点高校复合型艺术创建性学科之始;2002 年成立艺术与传媒学院,是中国高校第一个全学科艺术学科汇聚、艺术

与传媒结合的新兴学院,成为包容艺术学理论、音乐学、舞蹈学、电影学、美术学、书法学、设计学、数字媒体艺术等多门类的综合艺术学科群。

学院坚持“志于道,据于德,依于仁,游于艺”的院训,在多年的教学实践中构建了个性化和体验性教学环境。学生充分享受国内最全艺术学科影音舞诗书画相互交融的艺术氛围。学院倡导人文关怀,鼓励艺术个性,其优良学风和深厚传统吸引着世界各地的优秀学子来此深造。

学院致力于培养艺术创作与研究能力并重、人文与艺术素养深厚、具有国情意识和国际视野的艺术创作与艺术教育高级专门人才。理论与实践相结合的综合性、高素质人才培养体系保障了学生良好的职业发展前景和竞争优势。毕业生职业分布广泛,遍及文化、艺术、传媒、创意、教育等相关领域,受到用人单位欢迎。学院重视拓展学生的国际化视野,与美国、日本、加拿大、德国、英国、澳大利亚等国及香港、台湾等地区著名大学和研究机构建立了广泛的交流合作关系,以及本科生和研究生交换培养机制。每年均有来自世界各地的留学生攻读艺术类专业学位。学院多年来得到社会有识之士捐资助教支持,香港爱国人士田家炳先生捐资修建艺术大楼,为艺术教育人才培养和长远发展提供了良好条件。

学院承担由教育部、文化部指导,北京师范大学、中国传媒大学、北京电影学院两部三校联合实施的“动漫高端人才联合培养实验班计划”,每届从三校共选拔 21 名新生组班。实验班采用名师指导、小班教学、工作室制、跨校选课、学分互认等方式开展教学活动。通过第一学年教学在北京师范大学进行、第二学年教学在北京电影学院进行、第三学年教学在中国传媒大学进行、第四学年学生回到本校完成毕业实习和毕业创作(设计)的联合培养方式,实现三校优质教学资源的互补与共享。“动漫实验班”是导师指导下的开放式“宽口径、厚基础、重创意、强实践、宽视野、个性化”人才培养模式,与“三校一体、四年一贯、校企合作、协同育人”的培养机制。

2. 专业简介

学制:四年制本科

北京师范大学艺术与传媒学院下的数字媒体艺术专业含数字媒体艺术、动漫方向,是国内最早的数字媒体艺术学科之一,并始终走在数字媒体教育的前沿。注重培养学生深厚的文化底蕴、开阔的国际视野、活跃的创意思维、娴熟的数媒技能、敏锐的产业意识。多年以来,大量优秀人才从这里走向动漫、游戏、网络、影视、广

告、出版等文化创意行业,许多进入国内外知名高校继续深造,展现出良好的专业素养和成长潜力。

3. 招生及录取

(1)考生均须参加所在省组织的普通高校招生全国统一考试(以下简称文化课考试)。

(2)所报考专业有艺术类省级统考的,考生须参加所在省份的艺术类专业统考并合格。

(3)各专业(含招考方向)依据考试合格考生的专业校考成绩(满分750分),由高到低分专业(含招考方向)招生计划数4倍的比例发放合格资格。考生须通过北京师范大学本科招生网“网上报名系统(<http://admission.bnu.edu.cn/admission>)查询校考结果,学校不再以其他方式通知考生。

(4)数字媒体艺术专业加设文化课单科(按满分150分计)和文化课成绩总分(不含政策性加分)录取控制分数线,具体要求如下:

专 业	文化课总分要求	单科要求	
数字媒体艺术	达到考生所在省份同科类(文/理科)一批本科控制线的90%	语文	外语
		90	90

说明:对于合并本科批次的省份,一批本科控制线参照省级招生考试机构划定的高校艺术团参考录取控制分数线。

(5)在文化课考试和专业考试成绩合格的基础上,按考生文化课成绩(不分文理科,满分750分)和专业考试成绩之和形成的综合成绩,分专业(含招考方向)由高到低排队,择优录取。对于综合成绩相同的考生,按照专业成绩由高到低排队,择优录取。

三、中央美术学院

1. 学校概况

中央美术学院是唯一一所教育部直属的高等美术院校。现设有中国画、绘画、书法学、雕塑、美术学、艺术学理论、设计学、建筑学、摄影、动画、实验艺术、艺术管理学等三十多个专业方向。学校有着浓厚的艺术积淀,浓郁的艺术氛围,有助于学生开启创造力,释放和发展想象力。学校的办学宗旨是培养品学兼优,德、智、体

全面发展的美术创作、设计和理论研究人才。学校办学历史悠久,师资力量雄厚,教学质量优异,具有良好的教学设施和校园环境。学校现设有造型学院、中国画学院、设计学院、建筑学院、人文学院、城市设计学院、实验艺术学院、艺术管理与教育学院八个专业学院和继续教育学院。

中央美术学院设计学院目前有八个专业:视觉传达设计、工业设计、交通工具、产品设计、服装设计、首饰设计、数字媒体艺术、摄影。培养吸纳了国内外大师的优秀价值规律,建立了与国际一流设计学院同步的教学大纲与课程,吸引了中国最好的设计学生。“设计为人民服务”“设计为国家服务”,中央美术学院历来有为国家、社会、人民提供创意服务的传统。在教学育人的同时,设计学院承担了大量国家与北京市的设计项目,包括北京奥运会的形象与景观、地铁站、世博会中国馆设计等。设计学院也承担履行着在中国进行设计推广的角色和使命。2009年中央美术学院与北京工业促进中心、北京歌华集团、国家大剧院一起举办了世界设计大会,全球设计师聚集北京,24场设计大展与一系列大型设计论坛,设计专业工作者、学生和北京市民的广泛参与,成为中国最具影响力的设计事件和传播推广设计的平台。同年被美国商业周刊评为全球全佳三十所设计学院之一。

中央美术学院2013年获批数字媒体艺术专业。其实早在2001年其设计学院就领先于全国开设了数码媒体专业方向,无论是课程体系、教学经验及设备条件方面,都成为中国艺术院校数码媒体艺术教育的先行者和重要的研究基地。20世纪后半叶以来随着数字技术、信息技术和网络技术的高速发展,全新的数码艺术无论在观念上还是在形式上都发生了巨大变化,中外数码艺术家第一次站在几乎同一条起跑线上,利用全新的数字手段开始新一轮艺术创作。目前该专业已经建设成可以在这一全新领域进行综合性教学及学术研究、交流的国际性教学平台,设有数字视频工作室、娱乐设计工作室、交互式影像工作室。

2. 专业简介

学制:四年制本科

中央美术学院设计学院的数字媒体艺术专业教学主要针对数字产品、网络媒体、视频广告等数字内容产业的发展,研究并发展出具有独立审美价值、时代特色的新艺术形式,引导学生用各种数字、信息技术等新制作形式创作艺术与设计作品。