

## 2011 年江南大学 714 数字艺术设计理论基础试题（回忆版）

本试题由 kaoyan.com 网友 civilisate 提供

题型说明, 填空 1\*30=30 分 选择 2\*15=30 分 简答题 10\*6=60 分 论述 15\*2=30 分

填空:

1. 数字媒体艺术的是一种基于\_\_\_\_\_的艺术, 根据金字塔 4 个侧面, 分别代表\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.
2. 长镜头是根据意大利\_\_\_\_\_, 法国\_\_\_\_\_发源的 (这个属于超刚题, 个人感觉)
3. 数字化媒体传播阶段具有\_\_\_\_\_ (9 个空)
- 4 根据动画创作手法分类, 分为\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.
- 5 日本第一部动画片是安日由的\_\_\_\_\_.
- 6 镜头分为\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

选择

- 1 中国第一部动画长篇是 (铁扇公主)
- 2 下列不属于后现代主义的形式的是 (B 恶搞)
- 3 杀手莱昂的开头采用什么形式的镜头
- 4 亚里士多德的主张的艺术观点是
- 5 康德所主张的艺术理论是
- 6 谁发明了第一部电话 (贝尔)
- 7 长镜头的代表人物是 (巴赞)
- 8 过肩镜头的所代表的符号是 (4、5)
- 9 上个世纪 90 年代初, 拉开 CG 特效的电影制作的电影是 (不确定, 我选的侏罗纪公园)

简答:

- 1 电影调度和戏剧调度的含义与区别
- 2 蒙太奇的含义与分类
- 3 不同传播阶段的特点 (6 个)
- 4 数字媒体传播阶段的特点 (7 个)
- 5 长镜头与蒙太奇的含义与区别

论述:

- 1 数字媒体学习的理论意义与现实意义
- 2 移动传媒的含义、发展现状、趋势。

以上试题来自 kaoyan.com 网友的回忆, 仅供参考, 纠错请发邮件至 suggest@kaoyan.com。