

湖南信息学院 2026 年专升本数字媒体艺术 专业《专业综合科目》考试大纲

一、专业综合科目考试课程、分值及考试时间

本次专业综合科目考试课程、分值及考试时间见下表

考试课程	分值	考试时间
《数字图像基础》	200 分	150 分钟

二、考试要求

主要考核考生对 3dmax 的基本操作、建模能力、材质与贴图、灯光系统、摄像机、渲染器设置等知识的应用，通过考生运用 3dmax 进行三维制作，多角度地考查考生运用 3dmax 进行三维建模、材质贴图、灯光渲染方面的基本能力。考核考生在三维制作相关领域开展设计与制作所需的艺术手段及技术工具；具有产品设计方案构思和绘制的能力；具有较强的专业设计与实践的基本能力；具有一定的设计实施能力。

三、考试范围及参考书目

参考书目：

《3ds max 软件实用教程》，徐开秋主编，东方出版中心，2018 年 1 月。

考试范围：

（一）3dmax 基础知识

1. 识记：3dmax 常用工具的基本操作方法
2. 理解：菜单下各个命令的含义
3. 运用：掌握 3dmax 常用命令

（二）高级三维建模

1. 识记：二维图形点、线段和样条线的属性
2. 理解：二维图形到三维模型转变的方法
3. 运用：修改器建模制作三维模型

（三）编辑修改对象

1. 识记：多边形点、线、面、体的属性
2. 理解：多边形各个次对象的编辑方法
3. 运用：多边形各个次对象进行编辑建模

(四) 摄像机技术

1. 识记：摄像机类型及相关术语
2. 理解：不同类型摄像机的使用方法
3. 运用：摄像机镜头的创建

(五) 灯光技术

1. 识记：不同类型灯光的参数
2. 理解：不同类型灯光的使用方法
3. 运用：灯光的创建与效果展示

(六) 材质与贴图

1. 识记：材质编辑器中标准材质的参数、常用贴图类型
2. 理解：常用材质和贴图的制作方法
3. 运用：制作不同类型的材质

(七) 动画

1. 识记：三维动画基本原理
2. 理解：三维动画的制作方法
3. 运用：制作不同类型的三维动画

(八) 渲染和输出

1. 识记：Vray 渲染器的参数设置
2. 理解：Vray 渲染器的设置方法
3. 运用：渲染输出成品

四、 考试形式

闭卷、机试，考生禁止携带手绘板、U 盘。

五、 考试评价内容及分值分布

评价 内容	分值（分）			
	模型制作	材质贴图	灯光渲染	最终效果输出
	60	40	40	60
合计	200			