第一图书网, tushu007.com

<<数字媒体艺术史>>

图书基本信息

书名：<<数字媒体艺术史>>

13位ISBN编号：9787302181927

10位ISBN编号：7302181926

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：李四达

页数：387

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

恰如四大发明改变了人类文明史，电子和数字传媒的出现正在为我们的文学乃至整个社会文化生活带来重大的历史性转型。
21世纪的科技与媒介的飞速进步已经将我们纳入了"文化数字化"的后现代文化与艺术时代。
从IT(信息技术)到ICT(信息与传播技术)的转型，是与从集权式的现代控制到互动式的后现代控制的转型相伴而行的。
信息技术正在从一种控制工具发展成为一种传播、咨询与合作的媒介。
迥异于传统的文化传媒，以数字媒体为核心的多向互动式的电子文化传媒，可以超越传统国界，超越不同的社会制度和政治意识形态，将全人类空前地融合为一体。
媒介的变革对社会文化产生了重大的影响。
从媒介哲学的意义上说，可以从文化传媒的变革去概括人类的精神发展史和文化艺术传播史，从而获得一种新颖的视野。
西方传播学大师麦克卢汉认为媒介决定文化特质与传播／感知的模式。
麦克卢汉认为人类文明史必然是一部媒介的发展创造史，而一种媒介的创制与推广，往往孕育了一种新的文化或文明。
正如麦克卢汉指出的："我们塑造工具，工具也塑造我们。
"今天的后现代社会的显著标志就是电子媒介和数字媒体的主导文明。
虚拟无处不在，数字重塑现实!我们就生活在由Yahoo!、Google、百度、博客、Twitter、MySpace、iPod和iPhone等新媒体构建的社会文化"生态圈"中。
在这里，GPS和Google使得地球一切秘密、场景、隐私、深度或隐藏的意义都将不复存在，而新的"数字一代"正在将虚拟世界的游戏和在线生活作为自己的"第二人生"!这里可以借用麦克卢汉的话说：数字媒体就是我们身体的自然延伸；数字媒体就是我们识别传媒符号的眼睛。
正如有"新麦克卢汉"之誉的"后现代理论先锋"鲍德里亚指出的那样：当代的文化特点就是传媒符号的激增。
其流行的结果是表征与现实关系的倒置。
这是现实的一切参照物都销声匿迹的"复制与数字仿真"时代。
唯有借助符号与数字媒体，我们才能有一双"慧眼"，在光怪陆离的后现代社会迷雾中，看透真实与虚幻，把握文明进步方向的脉搏。
鲍德里亚以独特的洞察力揭示了后现代社会符号与现实的关系，也使我们更深刻地认识了媒介、社会与人类文明进步的联系。
飞速发展的信息社会需要越来越多的大学生从超越技术的角度来关心数字媒体和媒体文化，深入了解当代社会的文化特征和审美趋势，关注"互动媒体"状态下人类新的精神需求和文化的发展与创新。

<<数字媒体艺术史>>

内容概要

本书是《数字媒体艺术概论》的姊妹篇，是一本通过全新视角论述当代数字媒体艺术发展史的教材，也是一本引导学生理解和掌握当代数字媒体艺术发展规律的学术性和普及性读物。
本书从媒体发展史、美学、科学史和现代艺术史等宏观角度，对数字媒体艺术的起源和演化进行了系统的阐述和总结，并着重分析了现代美学、大众文化和西方后现代主义艺术对数字艺术发展的影响。
本书通过案例分析，深入浅出地阐明了数字媒体艺术和新媒体艺术的来龙去脉和发展现状，有助于人们加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的了解。
全书共分5章，分别是：媒体发展史与数字媒体基础、数字媒体艺术本体论、数字媒体艺术美学论、科技与艺术结合的历史和数字媒体艺术发展历史。
　本书内容丰富，图文并茂，可以作为高等院校“数字媒体艺术概论”、“数字媒体艺术史”、“多媒体艺术设计概论”和“数字艺术导论”等数字媒体艺术基础课或专业基础课的教材，适合于艺术、设计、动画、媒体和广告等专业的本专科生或研究生学习，也可以作为数字媒体艺术爱好者的自学用书。
本书附配套的DVD多媒体教学光盘一张，其内容包括：（1）20世纪早期媒体科技史的多媒体教学课件；（2）20世纪90年代经典CG电影的数字特效剪辑资料；（3）数字媒体艺术教学电子课件和相关图像资料等。
该DVD光盘内容丰富，资料实用，可作为读者自学或相关专业教学参考。

<<数字媒体艺术史>>

书籍目录

第1章　媒体发展史与数字媒体基础 1.1 人类传播历史和传播媒介演化　1.1.1 身体语言和原始视觉符号传播阶段　1.1.2 口语传播阶段　1.1.3 手抄文字和图像符号传播阶段　1.1.4 印刷媒介传播阶段　1.1.5 电子媒介传播阶段　1.1.6 数字化媒体传播阶段 1.2 媒介理论研究与数字媒体　1.2.1 拉斯韦尔的5W模式和香农-韦弗模式　1.2.2 奥斯古德-施拉姆循环模式　1.2.3 英尼斯-麦克卢汉的媒介研究　1.2.4 梅罗维茨和利文森的媒介研究 1.3 尼葛洛庞帝、马诺维奇论数字媒体 1.4 数字媒体的概念和表现形态　1.4.1 媒介、媒体和大众传媒　1.4.2 数字媒体的含义及表现形态　1.4.3 数字媒体的基本特征　1.4.4 传统媒体与新媒体 1.5 媒体发展历程大事记 小结 思考题第2章　数字媒体艺术本体论 2.1 数字媒体艺术＝媒体＋科技＋艺术 2.2 数字媒体艺术的双重属性——艺术与服务 2.3 数字媒体的表现形式——动态、静态与交互 2.4 数字媒体艺术的多层次结构 2.5 数字媒体的科学观和艺术观 2.6 数字媒体艺术的传播与媒介 2.7 数字媒体教育——工学与艺术的统一 2.8 数字媒体艺术的核心特征　2.8.1 作品的参与性或互动性　2.8.2 可复制性和可编辑性　2.8.3 媒体集成性和综合性　2.8.4 数字媒体的商业娱乐性　2.8.5 数字媒体与后现代主义艺术　2.8.6 网络传播性、沉浸性和虚拟性 小结 思考题第3章　数字媒体艺术美学论 3.1 从柏拉图到海德格尔：走向生活的美学之路　3.1.1 20世纪西方美学的变迁　3.1.2 海德格尔、维特根斯坦、杜威的美学启示 3.2 艺术和媒介：本雅明与麦克卢汉的洞见之明 3.3 博伊斯的时代宣言：没有人不是艺术家 3.4 卡尔·马克思：人的自由全面发展的理想 3.5 托夫勒和尼葛洛庞帝：信息和数字时代的预言 3.6 通俗美学、大众文化和数字媒体 3.7 20世纪艺术与科技的结合之路　3.7.1 机器的美学：未来主义艺术　3.7.2 生活即艺术：杜尚与达达主义　3.7.3 生活的回归：约翰·凯奇与激浪艺术　3.7.4 安迪·沃霍尔和大众流行文化　3.7.5 波普艺术、拼贴艺术与通俗文化　3.7.6 科技与幻觉：光效应艺术和动力艺术 3.8 数字媒体艺术的美学和表现　3.8.1 波普艺术美学与数字媒体艺术　3.8.2 数字媒体艺术的“多样性”表现形态　3.8.3 数字媒体艺术美学研究的现实意义 小结 思考题第4章　科技与艺术结合的历史 4.1 数学、科学与艺术的对立统一　4.1.1 科学和艺术的共同基础：创造性和真理性　4.1.2 智者的足迹：科学与艺术的共同体验　4.1.3 简洁和逻辑严密性：科学理论的美学　4.1.4 左脑和右脑：抽象和形象思维的对立统一　4.1.5 数学与美术：斐波纳契数列和黄金分割比　4.1.6 美术中的科学：比例、透视、解剖和光影　4.1.7 分形几何学：从数学到大自然美学的统一 4.2 科学、艺术与技术的楷模：达·芬奇的启示 4.2.1 达·芬奇：科学和艺术的典范　4.2.2 达·芬奇艺术精神对新媒体设计师的启示　4.2.3 左脑画家埃舍尔的拓扑学艺术　4.2.4 数字信息化时代：科学和艺术的殊途同归 4.3 摄影和图片：大众媒介艺术的开端　4.3.1 摄影术的诞生：一个科技与媒介的奇迹　4.3.2 摄影术与绘画的兴衰　4.3.3 剪辑、合成与拼贴——摄影艺术语言的探索　4.3.4 达达派摄影和超现实主义摄影艺术　4.3.5 尤斯曼摄影作品中的“合成美学”　4.3.6 朗静山、陈复礼和单雄威的“集锦摄影”　4.3.7 数字摄影和PS美学：从现实到荒诞之路 4.4 动画和电影：大众娱乐的艺术与技术　4.4.1 电影和动画的诞生历史追溯　4.4.2 数字合成技术改变电影美学　4.4.3 数字流媒体和新型观影模式　4.4.4 先锋电影、后现代电影与数字科技 4.5 网络艺术面面观：新媒体和艺术大众化　4.5.1 网络新媒体和艺术信息库　4.5.2“共享、自由、平等、开放”的网络艺术　4.5.3 新媒体网络艺术特征面面观 小结 思考题第5章　数字媒体艺术发展史 5.1 20世纪60年代科技艺术的萌芽 5.2 EAT和大阪世博会：科技艺术的顶峰 5.3 激光和全息艺术 5.4 白南准和录像艺术发展溯源 5.5 大众文化与后现代艺术的崛起 5.6 计算机与艺术联姻的历史　5.6.1 20世纪60年代：数字艺术的启蒙时期　5.6.2 20世纪70年代：数字艺术的探索时期　5.6.3 20世纪80年代：数字艺术的普及和兴旺时期　5.6.4 20世纪90年代：数字媒体艺术的深入发展时期 5.7 20世纪60年代：计算机艺术的摇篮曲 5.7.1“旋风”计算机与苏泽兰的“画板”　5.7.2 犹他大学——早期计算机图形学研究的摇篮　5.7.3 20世纪60年代计算机艺术家及其经典作品 5.8 20世纪70年代：数字艺术的成长之路　5.8.1 计算机图形技术的里程碑　5.8.2 大学实验室与CG前沿的基础理论研究　5.8.3 著名的CG电影特效商业公司　5.8.4 数字艺术家及经典作品 5.9 20世纪80年代：星火燎原的10年辉煌　5.9.1 CG电影特效的大本营：PDI和工业光魔（ILM）公司　5.9.2 后起之秀——皮克斯和蓝天工作室　5.9.3 Adobe公司与数字桌面出版系统的诞生　5.9.4 数字艺术家及经典作品 5.10 20世纪90年代：数字媒体艺术的大众盛宴　5.10.1 好莱坞10年数字电影编年史：从《终结者2》到《恐龙》的历程　5.10.2 数字媒体艺术的普及与融合　5.10.3 数字艺术家及经典作品 5.11 21 世纪初的CG动画 5.12 回顾和展望：多元化的数字媒体艺术　5.12.1 数字艺术发展

回顾：三级跳跃成就梦想　5.12.2 数字媒体艺术发展展望：多元化的艺术创新 5.13 中国数字媒体艺术的起步和发展 小结 思考题 参考文献 参考网站

章节摘录

插图：

编辑推荐

《数字媒体艺术史》为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com