

<<新媒体艺术发展综述>>

图书基本信息

书名：<<新媒体艺术发展综述>>

13位ISBN编号：9787560841618

10位ISBN编号：7560841619

出版时间：2009-11

出版时间：同济大学出版社

作者：王荔 编

页数：198

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>

<<新媒体艺术发展综述>>

前言

随着人类社会科学的发展，“传播”与“艺术”的表达发生了深刻的变化，作为新媒体艺术或产品，它直接影响到人类全部文化内容的继承、发展、交流及保护等，更直接影响到当今人们的视觉感受，国内外市场的经营与产业链为之而进行调整、重组与开发。

一个有代表性和典型性的新产业——创意文化产业应运而生，方兴未艾。

创意人才的培养比任何时期都显得迫切，这就促使我们在教学上必须进行改革，从课程及教材建设抓起，及时跟上学科前沿的发展。

我们正是在这样的改革背景下开设了这门“新媒体艺术发展综述”的硕士生课程，在这个基础上逐步整理、编写了这部教材。

它着重反映了当前传播媒介及传媒艺术的更替特征，即从纸质媒介到数字化媒介的发展过程中，艺术家与工程师是如何携起手来共同创造新媒体艺术，又如何将这些新媒体艺术作品转化为人们生活中不可或缺的精神与物质产品。

正如麦克卢汉说过的“媒介即人的延伸”，新媒体艺术让人们的视觉、听觉、触觉、嗅觉等进入新的天地，享受和体验从未有过的传播交流与感知模式。

由于新媒体视觉艺术的核心技术是数字技术，计算机图像技术已成为视频产业发展的基础条件与根本动力，人们在更大程度上、更大范围内依赖于在屏幕前工作，在屏幕前娱乐和休闲。

因此，本教材除了纸质导读课本外，更重要的是让学生（读者）通过光盘阅读，特别是通过视频中新媒体艺术作品的生动演绎，了解新媒体艺术的特征，获得在文字阅读中难以取得的感性认识，并且能够从实际案例分析上升到对新媒体艺术必然发展趋势的理性认知。

<<新媒体艺术发展综述>>

内容概要

由于新媒体视觉艺术的核心技术是数字技术，计算机图像技术已成为视频产业发展的基础条件与根本动力，人们在更大程度上、更大范围内依赖于在屏幕前工作，在屏幕前娱乐和休闲。因此，本教材除了纸质导读课本外，更重要的是让学生(读者)通过光盘阅读，特别是通过视频中新媒体艺术作品的生动演绎，了解新媒体艺术的特征，获得在文字阅读中难以取得的感性认识，并且能够从实际案例分析上升到对新媒体艺术必然发展趋势的理性认知。

<<新媒体艺术发展综述>>

书籍目录

前言1 什么是新媒体艺术 1.1 新媒体艺术定义 1.2 新媒体艺术的特征 1.3 新媒体艺术类型 1.4 两种关系 1.5 继承还是颠覆2 早期的新媒体艺术 2.1 新媒体艺术的萌芽期 2.2 二战后的新媒体艺术3 新媒体艺术的类型 3.1 计算机艺术 3.2 视频艺术 3.3 视频装置艺术 3.4 全息摄影 3.5 交互艺术 3.6 虚拟现实 3.7 人工生命 3.8 网络艺术 3.9 软件艺术与生成艺术4 新媒体艺术的实践与教育 4.1 奥地利林茨电子艺术节 4.2 V2_：荷兰多变媒体研究所 4.3 德国艺术与媒体中心 4.4 美国麻省理工学院媒体实验室 4.5 日本媒体艺术与科学高等研究院(IAMAS) 媒体艺术与科学国际学院(IAMAS) 4.6 同济大学传播与艺术学院的新媒体艺术创作基地后记

<<新媒体艺术发展综述>>

章节摘录

2.1.8活动艺术 - 2 活动艺术的定义 活动艺术一般指由程序控制的、随时间发生不规则变化、对强度发生反馈、随声波发生变化,并且反馈到电脑。

活动艺术一般是指采用幻灯投影、电影、电视等视觉技术创作的艺术作品。

活动艺术一般是指包括以下各种因素(光、机械、磁力、电器装置、电子系统、化学反应、液体)在内的艺术,以及这些因素在与时间和运动一起发生变化的过程中形成的绘画和雕塑作品。

活动艺术的意义 活动艺术实现了未来主义艺术家在平面上对“立体”和“速度”的向往,使艺术真正地从平面走向了空间,从静态变为动态,并在时间的运行中和环境发生了密切的关联。

同时它也构建了一种新的作品与观众互动的关系,在动态艺术作品前,观众不再是被动地接受或只是观看,而是主动地进入作品,并在其中寻找和发现自己的位置,作品中发生的一切变化都将与他们有关。

<<新媒体艺术发展综述>>

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>