



“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材

普通高等教育精品教材

高等学校数字媒体专业规划教材



丛书主编 李四达

# 数字媒体艺术概论

An Introduction to Digital Media Arts

第3版

李四达 编著

清华大学出版社



“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材

普通高等教育精品教材

高等学校数字媒体专业规划教材

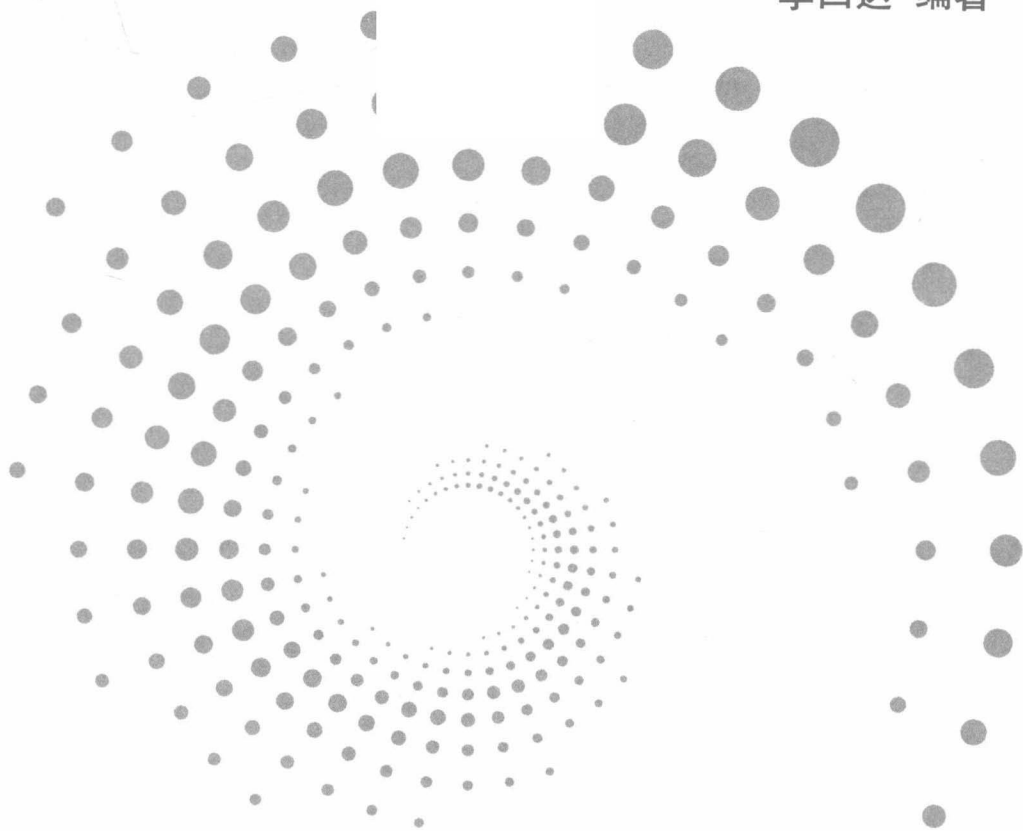
丛书主编 李四达

# 数字媒体艺术概论

An Introduction to Digital Media Arts

第3版

李四达 编著



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书自出版以来,受到了各方读者的关注。作者根据近年来数字科技发展的最新成果,对第2版进行了全面的修订,删繁就简,除旧布新,精炼文字,注重实用,在保留原书结构的基础上,增加了大量新的内容。此次修订,进一步厘清了数字媒体艺术的发展脉络与历史渊源,深入浅出地阐明了数字媒体艺术的范畴、类型、艺术语言与文化思考,并从媒体艺术、数据库文化、图像拼贴与后现代语境等角度分析了数字媒体艺术的美学特征。同时,还介绍了数字媒体艺术与文化创意产业的关系。全书共8章,主要内容包括媒介进化论,数字媒体艺术理论,图像拼贴与数字艺术,科学、艺术与数字媒体艺术,数字媒体艺术简史,数字媒体艺术与创意产业,数字媒体艺术与信息化设计和数字媒体艺术的未来。

本书内容丰富,资料新颖,图文并茂。本书还有配套光盘1张,内容包括相关的课程视频、电子教案和练习素材等。

本书可作为高等院校“数字媒体艺术概论”、“数字媒体设计基础”、“新媒体概论”和“数字艺术导论”等数字媒体艺术基础课和专业课的教材,适合艺术、设计、动画、媒体和广告等专业的本科生、研究生学习,也可作为数字媒体艺术爱好者的自学用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

数字媒体艺术概论/李四达编著. —3版. —北京:清华大学出版社,2015

高等学校数字媒体专业规划教材

ISBN 978-7-302-40153-7

I. ①数… II. ①李… III. ①数字技术—应用—艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第089600号

责任编辑:袁勤勇 战晓雷

封面设计:李四达

责任校对:梁毅

责任印制:宋林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:三河市中晟雅豪印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印张:23.25 彩插:16 字 数:623千字

附光盘1张

版 次:2006年10月第1版 2015年8月第3版 印 次:2015年8月第1次印刷

印 数:1~2000

定 价:49.50元

产品编号:064793-01



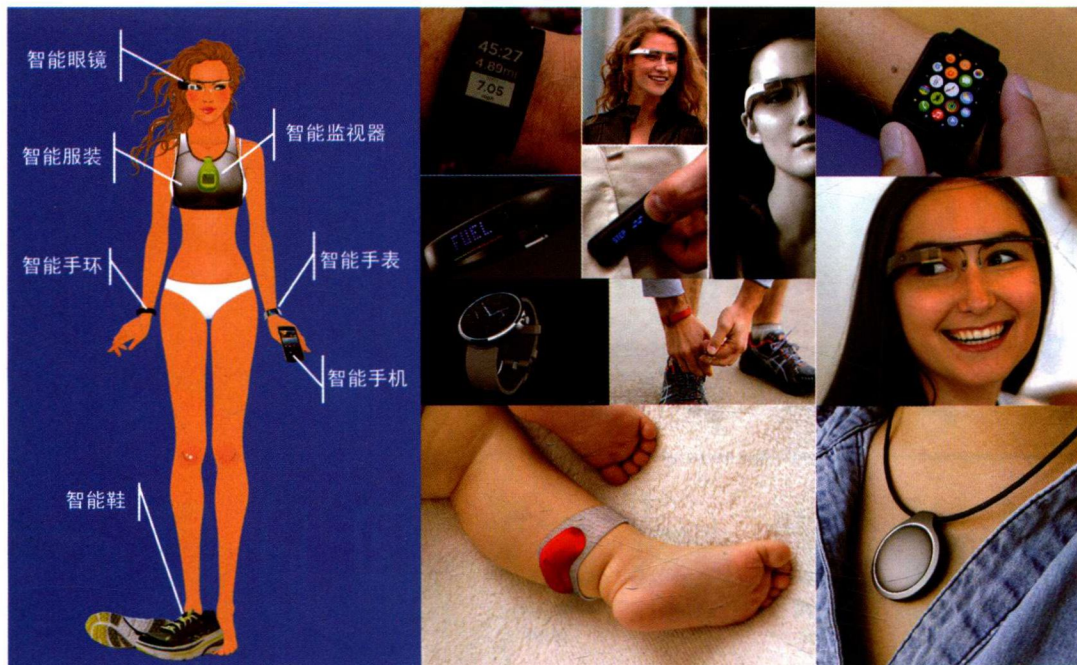
彩图 1-1 数字媒体的 11 个基本属性和 4 种媒介特征



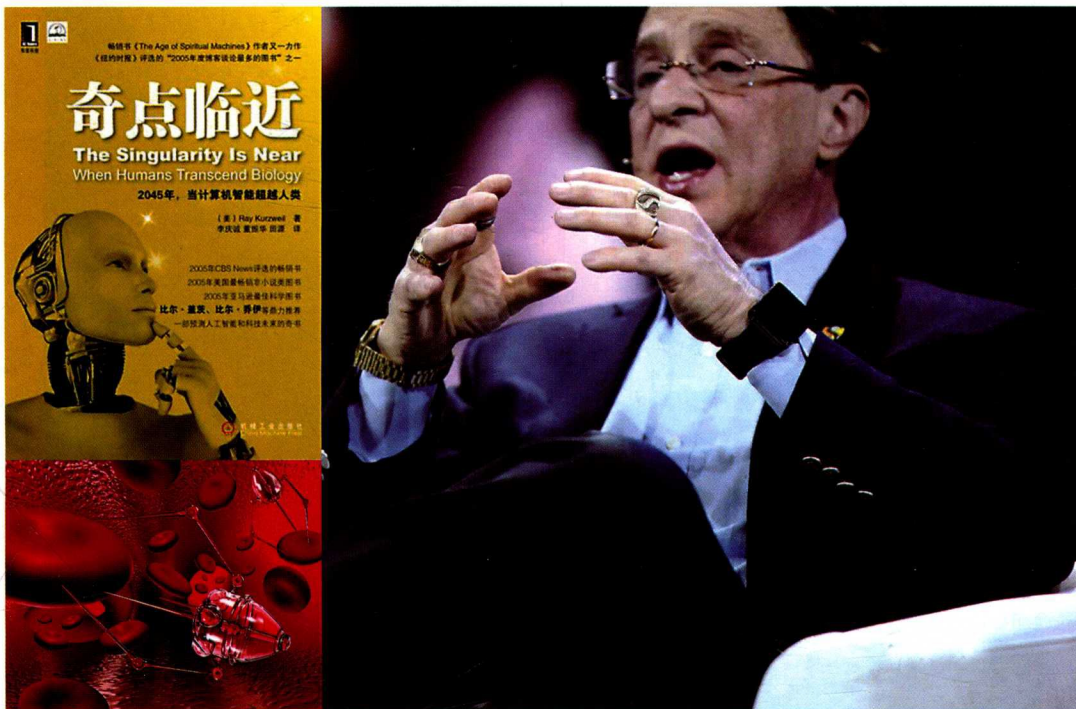
彩图 1-2 媒介进化史：从 16 世纪的印刷术到 21 世纪的可穿戴智能手环



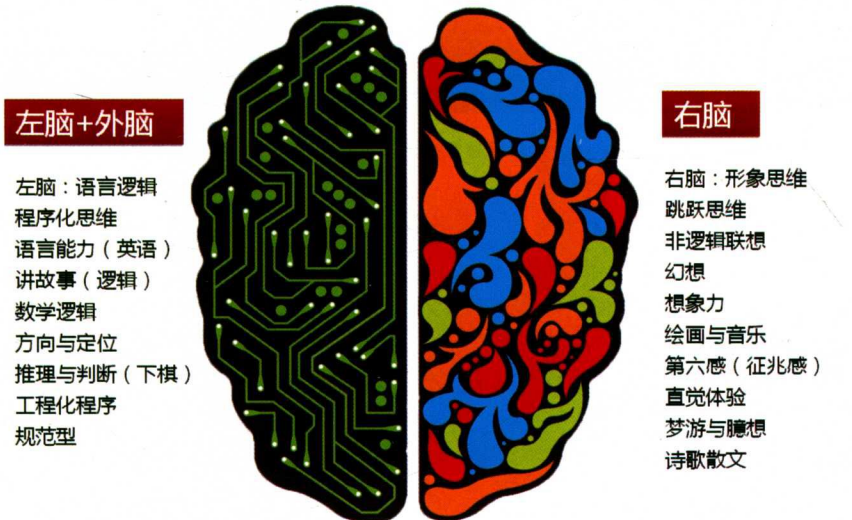
彩图 1-3 媒介学者米歇尔·麦克卢汉的媒介理论是数字媒体艺术的理论基础



彩图 1-4 可穿戴智能产品示意图(左)和各种适用于儿童与成年人的可穿戴设备(右)



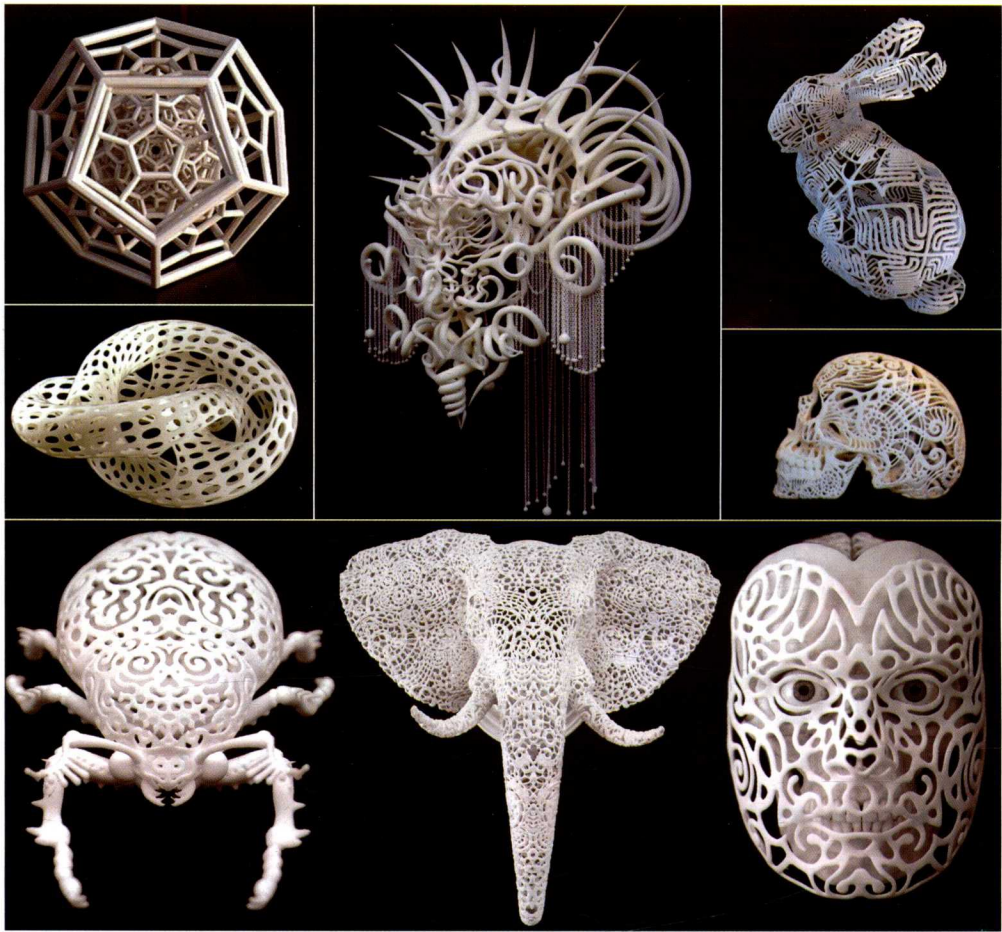
彩图 1-5 未来学家雷·库兹韦尔预言：2045年，计算机智能将超过人类



**未来的新媒介：大脑+外脑（可穿戴，可植入，云计算，机器智能）**

媒介的进化方向：从仿真到智能——最终实现智能创意思维与大数据分析的结合

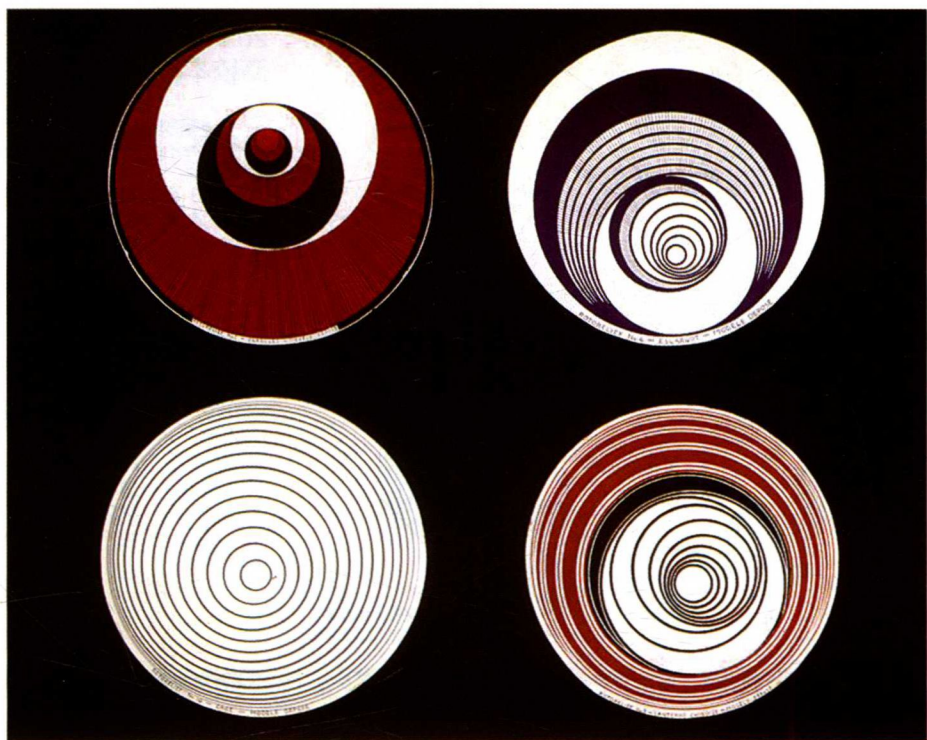
彩图 1-6 媒介的进化趋势：大脑+外脑模式（大数据分析 with 智能创意思维的结合）



彩图 2-1 计算机 3D 打印的各种艺术雕塑 (图为骷髅、动物、头饰和几何学拓扑结构)



彩图 2-2 以色列设计师利用 3D 打印技术开发的一系列风格前卫的时装

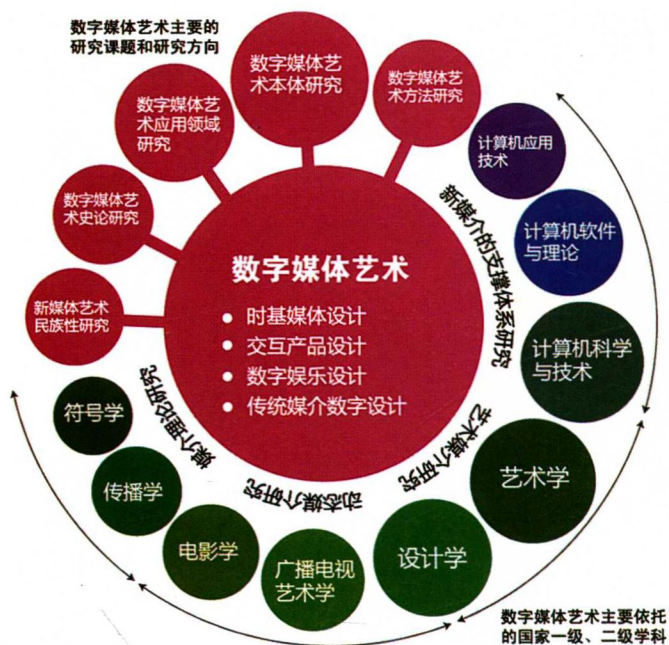


彩图 2-3 马歇尔·杜尚和曼·雷拍摄的动力视觉先锋电影截图 (1935)



彩图 2-4 美籍韩国录像艺术家白南准的录像装置艺术作品《电视佛》(1974)

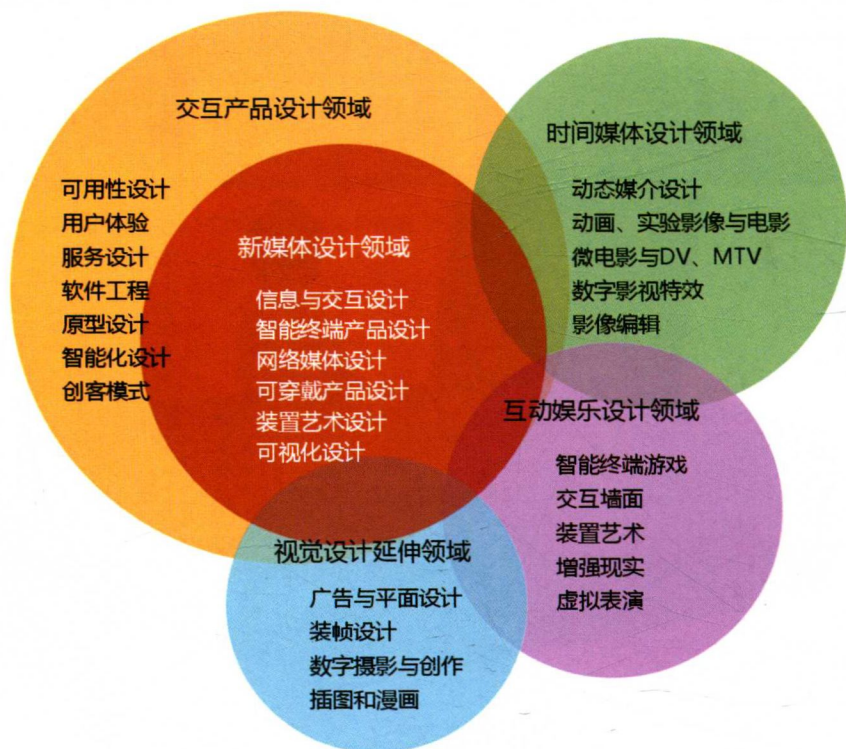




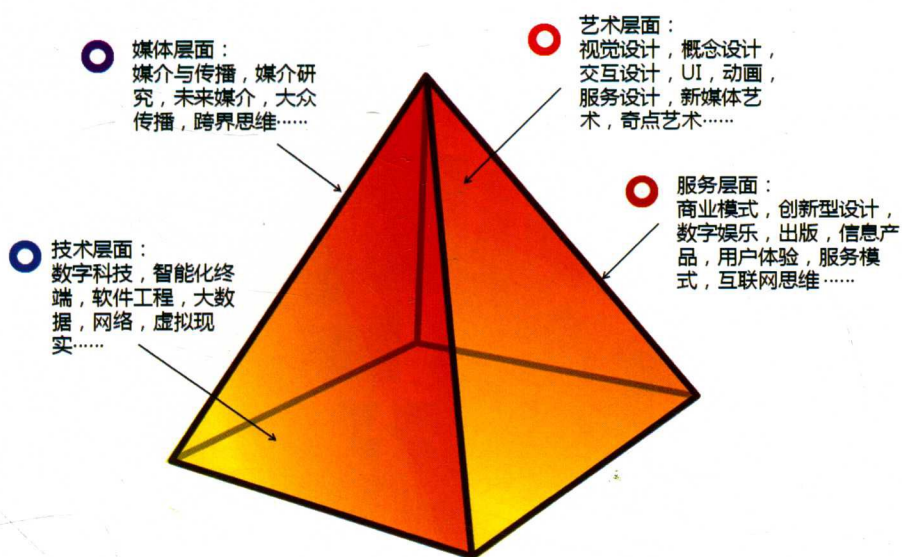
## 2014年教育部颁布 高校本科专业目录

<b>1305</b>	<b>设计学类</b>
130501	艺术设计学
130502	视觉传达设计
130503	环境设计
130504	产品设计
130505	服装与服饰设计
130506	公共艺术
130507	工艺美术
<b>130508</b>	<b>数字媒体艺术</b>
<b>0809</b>	<b>计算机类</b>
080901	计算机科学与技术
080902	软件工程
080903	网络工程
080904	信息安全
080905	物联网工程
<b>080906</b>	<b>数字媒体技术</b>

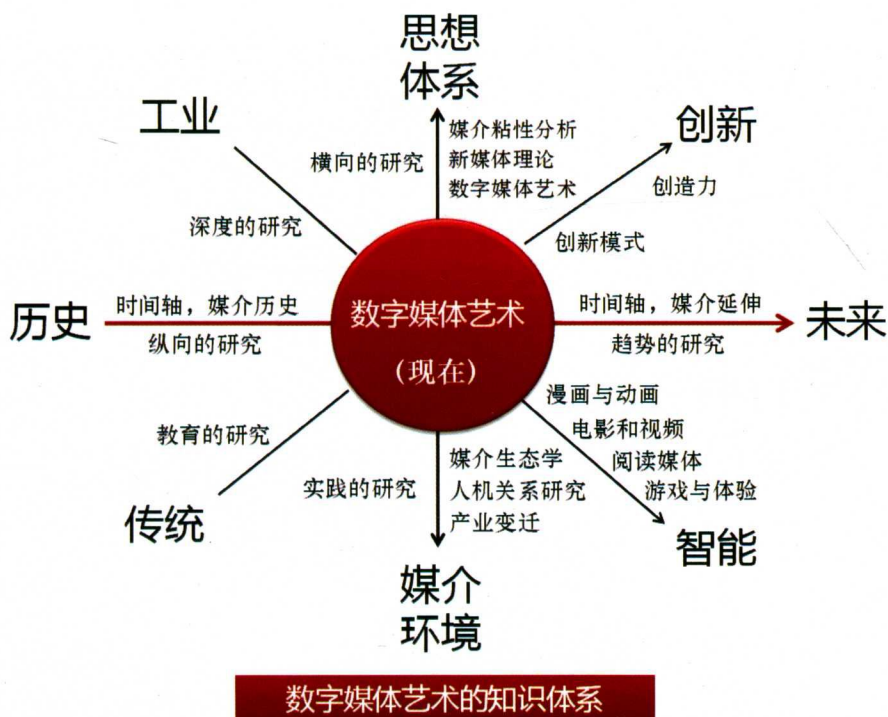
彩图 2-5 数字媒体艺术的学科依托、分类和主要研究方向 (左) 以及专业划分 (右)



彩图 2-6 以媒介产品进行分类的数字媒体艺术应用领域



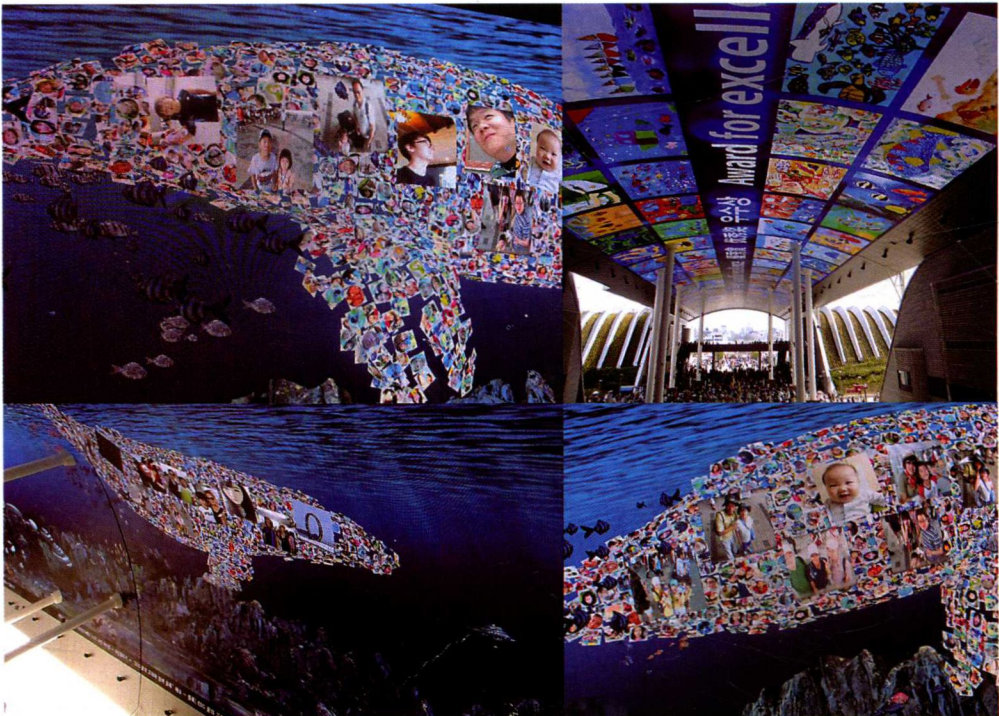
彩图 2-7 数字媒体艺术金字塔模型：示意其技术、艺术、媒介和服务层面的相互支撑



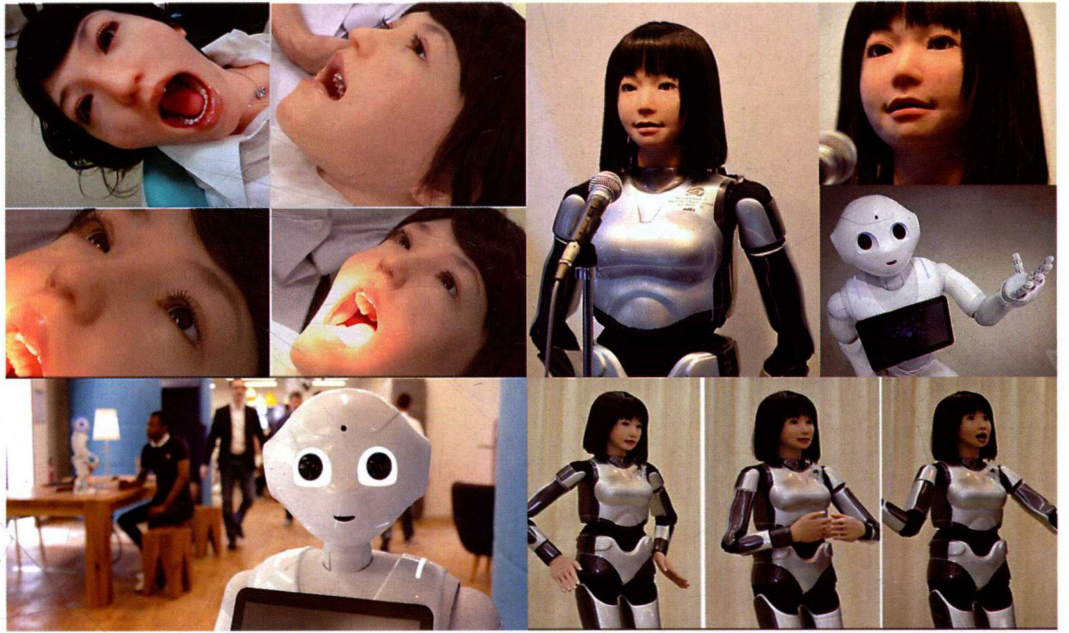
彩图 2-8 数字媒体艺术的知识体系：横轴为时间轴，纵轴为扩展轴，共涉及 8 个方面



彩图 2-9 可穿戴智能腕表提供生理数据监测（左）和将皮肤延伸成屏幕的投影手环（右）



彩图 2-10 2012 年丽水世博会“数字艺术画廊”的超大 LED 显示屏上的数字鲸鱼



彩图 2-11 牙科机器人 (左上), 女机器人 Geminoid F (右) 和高智商机器人 Pepper (左下)



彩图 2-12 艺术家肯·戈柏 1994 年完成的网络互动艺术《远程花园》(Tele-Garden)



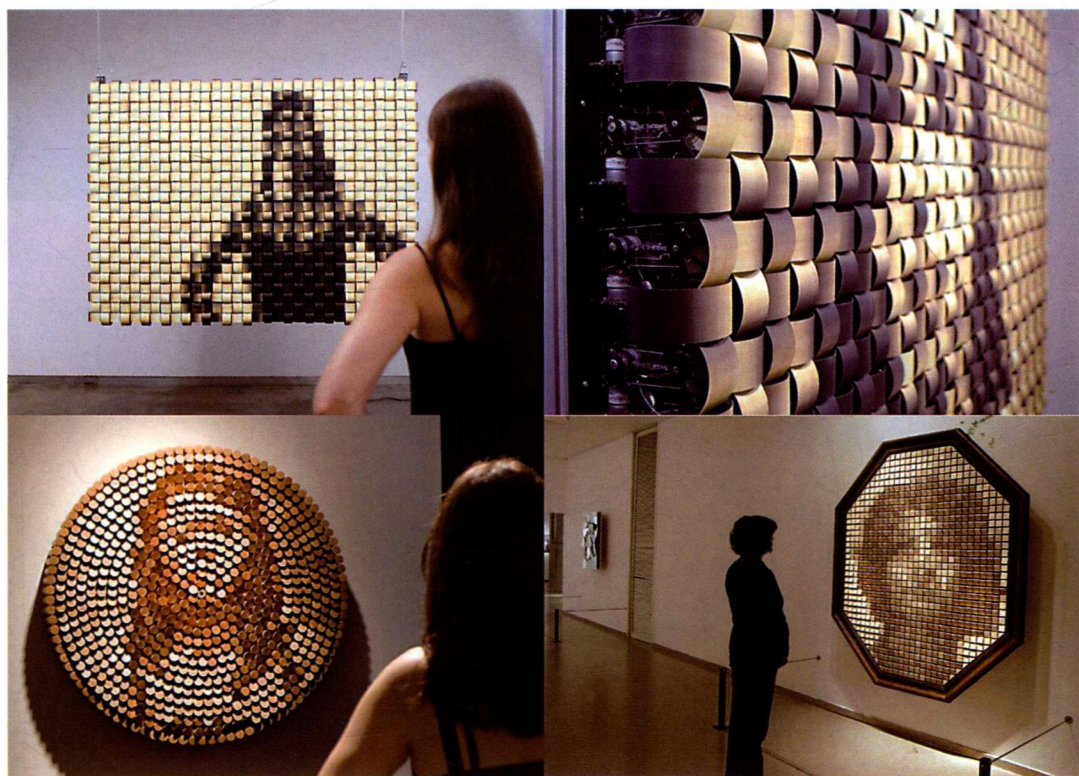
彩图 2-13 艺术家切维尼尔在巴黎戴高乐机场的互动体验作品《超自然》(2012)



彩图 2-14 “编码与解码：国际数字艺术展”(2010)上的部分新媒体艺术作品



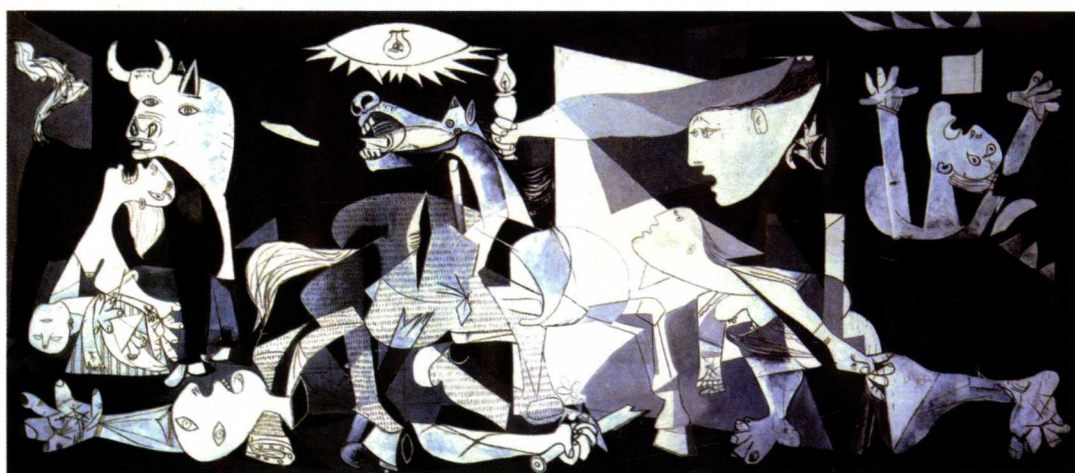
彩图 2-15 艺术家猪子寿之团队的引擎实时渲染作品《永恒怒放的生命》(2011)



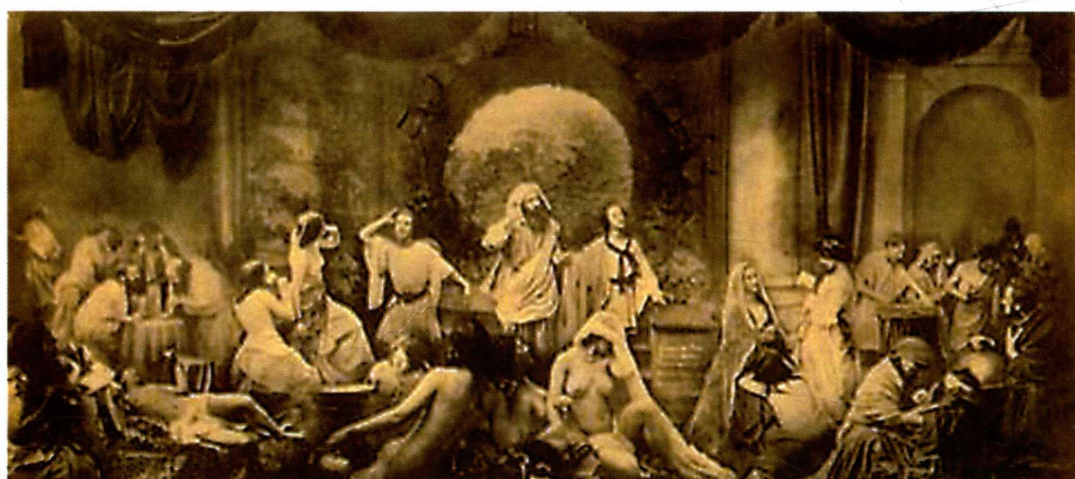
彩图 2-16 艺术家丹尼尔·罗津的体验交互装置《镜子》：软件、机械与图案的艺术



彩图 2-17 大数据时代数字媒体艺术人才所应具备的 4 种核心技能



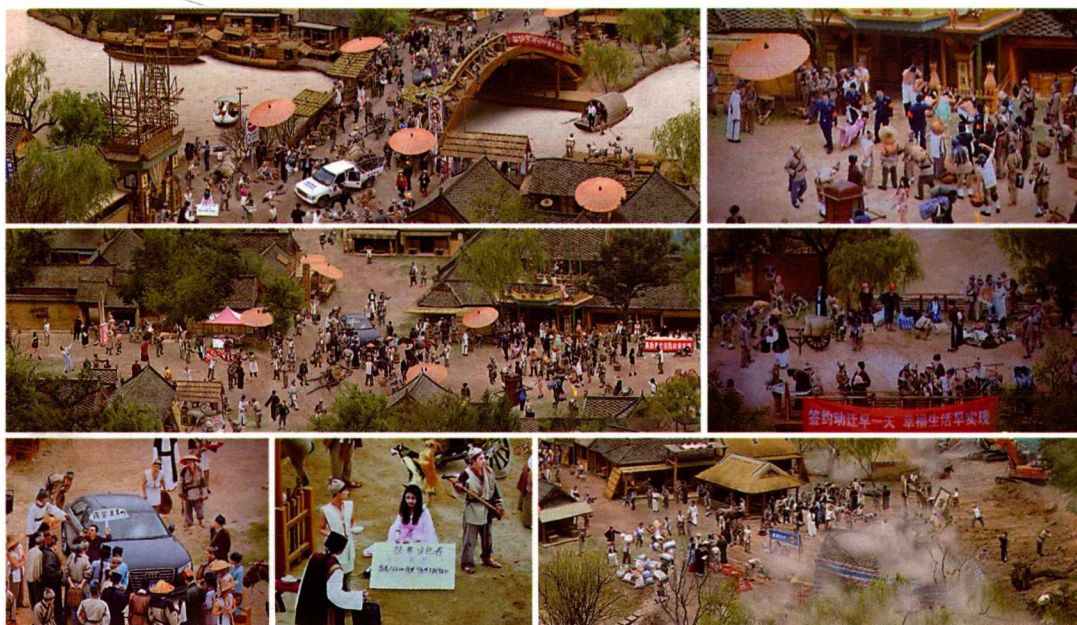
彩图 3-1 毕加索创作的被载入绘画史册的拼贴风格绘画杰作《格尔尼卡》(1937)



彩图 3-2 摄影家雷兰德在 1857 年展出一幅由 30 多张底片合成的照片《人生之路》

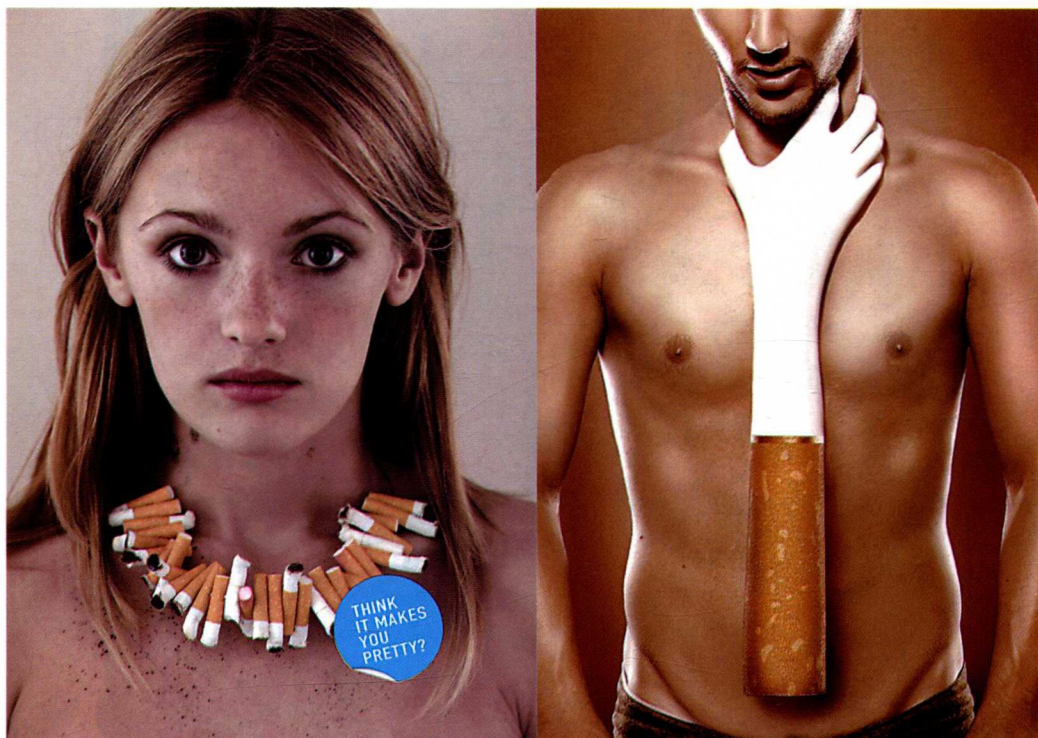


彩图 3-3 艺术家詹姆斯·罗森的后现代摄影拼贴作品



彩图 3-4 艺术家戴翔创作的摄影摆拍与数字拼贴作品《清明上河图·2013》(局部)





彩图 3-5 加拿大癌症患者援助协会制作的反烟草广告，采用了拼贴的表现方法



彩图 3-6 法国商业摄影师迪密特·丹尼弗为日本索尼 (Sony) 游戏机设计的广告作品