

<<新媒体艺术之互动影像装置艺术>>

图书基本信息

书名：<<新媒体艺术之互动影像装置艺术>>

13位ISBN编号：9787533027926

10位ISBN编号：7533027922

出版时间：1970-1

出版时间：山东美术

作者：杨华//任丙忠//高明武

页数：115

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>

## <<新媒体艺术之互动影像装置艺术>>

### 前言

我们人类生活的太阳系已经形成了近五十亿年，而地球上出现智能人类才不到短短几十万年的时间。

时光飞逝，从20世纪初到现在近百年的时间里，科学技术发展异常迅速，所产生出的知识量和信息量，已经远远超过了人类以往几千年的知识量和信息量的总和。

所以说，我们已经进入了一个信息科技高速发展的时代。

十年、二十年的时间，对于我们人类来说比较长，可是对于宇宙万物来说简直是微不足道的一瞬。

人类的未来将是怎样的？

人类将向何方发展？

这些都是未知数。

沉思地球之美，你会发现只要生命存在，它所保存的力量便会延续，不管是候鸟迁移、潮汐涨落，还是春临大地、花苞绽放，万物万象除了美丽之外，还有其象征意义。

自从出现人类后，艺术也就随之出现，自然、艺术、人类之间的关系就密切联系在了一起。

艺术与自然总是会有一些极其微妙的心心相印和息息相通，它们都有生命、灵气和美——其实艺术本身就是一种与自然平行的和谐体。

社会不断进步，艺术也在不断发展。

人类的艺术发展史其实就是一部媒体与科技的演变史，人类的每一次科技进步都会带来艺术上的巨大变革。

就拿17世纪意大利文艺复兴时期来说，透视学与几何学的发展影响了当时的绘画。

以达·芬奇为代表的一些世界著名画家，在多年的绘画实践中，根据眼睛的视觉原理，结合现代几何学、解剖学、光学和绘画技巧，总结出来的科学画法理论，对后来欧洲绘画的发展影响是相当大的（图0-1）。

荷兰的“图形艺术家”埃舍尔，就在自己的作品中运用了非欧几里德的平面几何和射影几何学的结构（图0-2）。

## <<新媒体艺术之互动影像装置艺术>>

### 内容概要

互动影像装置艺术是国际上新兴起的一门艺术形式，它属于包含范围更广的新媒体艺术。在《新媒体艺术之互动影像装置艺术》中，作者在充分了解近几年新媒体艺术的发展历程，并大量查阅国内外相关资料的基础上，就互动影像装置艺术的创作进行了系统地总结和归纳，主要介绍了新媒体艺术的发展和特征，以及互动影像装置艺术作品的构成。同时，也介绍了在互动装置艺术作品中常用的硬件和软件，并就近几年展出的部分实例作了简要的分析，并且结合具体项目对互动影像装置艺术作品的创作过程进行了详细阐述。

## 书籍目录

序第一章 新媒体艺术概述第一节 新媒体艺术第二节 新媒体艺术的发展1.2.1 新媒体艺术的起源1.2.2 新媒体艺术的发展1.2.3 新媒体艺术在国内的发展第三节 新媒体艺术的创作形式1.3.1 虚拟现实装置艺术1.3.2 远程交互装置艺术1.3.3 互动影像装置艺术1.3.4 电子游戏和网络游戏1.3.5 其他创作形式第四节 新媒体艺术与技术的关系1.4.1 新媒体艺术是历史发展的必然选择1.4.2 新媒体艺术是科学与艺术的交叉融合第五节 新媒体艺术的主要特征1.5.1 互动性1.5.2 高科技性第二章 互动影像装置艺术概述第一节 影像艺术与装置艺术2.1.1 影像艺术2.1.2 影像艺术之父——白南准2.1.3 影像艺术与装置艺术的结合第二节 互动影像装置艺术2.2.1 认识“互动”2.2.2 影像2.2.3 互动装置2.2.4 互动影像装置艺术第三节 互动影像装置艺术的凸显特征2.3.1 互动影像装置艺术的“互动(交互)”特性2.3.2 互动影像装置艺术的“空间(时空)”特性2.3.3 互动影像装置艺术的“随机(不确定性)”特性2.3.4 互动影像装置艺术的“融合(综合)”特性2.3.5 互动影像装置艺术的“游戏(娱乐)”特性第三章 互动影像装置艺术作品的结构第一节 “互动”的方式、界面和技术3.1.1 “互动”的方式3.1.2 “互动”的界面3.1.3 “互动”的技术第二节 互动影像装置艺术作品的构成3.2.1 互动影像装置艺术作品的基本构成3.2.2 媒体表现子系统3.2.3 信息检测和采集子系统3.2.4 传输子系统3.2.5 计算机多媒体处理子系统第三节 互动影像装置艺术作品的创作工具3.3.1 互动影像装置艺术创作工具3.3.2 互动影像装置艺术作品创作中的注意事项第四节 互动影像装置中的常见硬件3.4.1 信息采集装置(信息输入设备)3.4.2 效果呈现设备(输出设备)3.4.3 数据处理设备3.4.4 人机界面产品第五节 常用软件介绍3.5.1 常用图形图像编辑软件3.5.2 常用动画编辑软件3.5.3 常用音频编辑软件3.5.4 常用视频编辑软件3.5.5 常用媒体集成软件3.5.6 虚拟现实平台软件第四章 互动影像装置艺术创作第一节 互动影像装置艺术创作流程4.1.1 作品创作构思的提出4.1.2 确定信息的采集方式4.1.3 确定作品的表现方式4.1.4 装配和连接4.1.5 数据库与程序进行整合4.1.6 交互作品的展示实施第二节 互动影像装置艺术的实施技术4.2.1 信息检测和采集子系统4.2.2 信息传输子系统4.2.3 多媒体数据处理子系统4.2.4 效果呈现子系统第三节 信息检测和采集子系统的实施技术4.3.1 信息与信号4.3.2 信息采集4.3.3 传感器技术第四节 信息传输子系统的实施技术4.4.1 数据传输概述4.4.2 数据传输接口第五节 多媒体数据处理子系统的实施技术第六节 效果呈现子系统的实施技术第五章 互动影像装置艺术应用和案例分析第一节 互动影像装置艺术作品的应用案例第二节 “虚拟鱼池”作品案例详解5.2.1 作品创意和构想5.2.2 系统设计分析5.2.3 系统整体组成和功能5.2.4 关键技术的实施参考书籍后记

## <<新媒体艺术之互动影像装置艺术>>

### 章节摘录

艺术品的最大特点之一是“独创性”，是一种特别的、唯一的東西，但是杜尚说：“在传统意义上讲，现今存在的几乎每一件现成物体都不是原物。

”因为艺术家使用的一管管颜料都是机器制造的，都是现成的产品，所以可以断定，世界上所有的绘画作品都是“现成物体的辅助”，它们都缺乏原创性。

1920年，马歇尔·杜尚又在巴黎展出了他的新作（图1-4）：在著名画家达·芬奇的名画（《蒙娜丽莎》）的复制品上给蒙娜丽莎嘴唇上方添了两撇胡须。

并且在下面写上“L·H·O·O·Q”（读作Elle a chaud au cul，意为“她的屁股热烘烘”）。

这一对待经典名作的态度立刻又遭到了传统艺术护卫者们的大力抨击。

然而，杜尚提出的问题是：为什么我们不可以换一个角度来看大师们的作品呢？

如果我们永远把大师的作品压在自己头上，我们个人的精神就永远只能受到高贵的奴役。

他几乎是把传统艺术批判到了极点，也彻底地否定了经典，对传统的背叛最终造就了达达主义。

同时，他也显示了惊人的创造力并预示了以后艺术的发展方向——装置艺术和新观念艺术。

他为当代艺术和后现代艺术开启了一扇自由的大门。

比卡·比亚也是一位达达主义艺术运动的大师，他与杜尚的创作风格十分接近，《嘲弄的机器》是他的代表作品。

比卡·比亚的创作理念正是达达精神的集中体现——“不向后回顾，也不向前展望，不相信伟人，只相信自由，相信当下，相信生活的永恒动力”。

达达主义发起者阿尔普称他为艺术界的哥伦布，可见其创作的新意和大胆探索的精神。

达达主义追求的随意和即兴为超现实主义的诞生作了充分的铺垫。

达达主义艺术运动的代表人物有：阿尔普（Jean Hans Arp）、特里斯坦·查拉（Tristan Tzara）、马歇尔·杜尚（Marcel Duchamp）、比卡·比亚（Francis Picabia）、曼雷（Man Ray），等等。

二、观念艺术 如果艺术可以是平面的绘画，可以是立体的空间，可以是静态的造型，可以是动态的行为，那为什么不可以是一种思想或观念呢？

这正是观念艺术（Conceptual Art）存在的依据，观念艺术又称为概念艺术、思想艺术（Idea art）或信息艺术（Information art），是20世纪60年代中期兴起的美术思潮。

马歇尔·杜尚的许多作品就是很观念性的，他说他不喜欢那种取悦视觉的艺术，他认为艺术是表达思想的工具，自从他的现成品一出现，艺术的焦点就从形式转向了观念。

观念艺术排除传统艺术的造型性，认为真正的艺术作品并不是由艺术家创造成的物质形态，而是一种作者的概念（Concept）或观念（Idea）的结合。

因此，常见日用品中的老式电话机、旧书籍、老式桌椅、餐具、瓷器、报纸等都成为了观念艺术的表达载体。

观念艺术无关于形式或材料，而与思想观念和意义相关。

它不可能被定义为任何媒介或风格，它关注的是如何看待“什么是艺术”的问题，是作品所蕴含的意义和作品展出的环境、参观者的互动关系，以及由此关系所引发的各类思考。

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>