



全国优秀教材二等奖



普通高等教育精品教材

“十二五”普通高等教育本科国家级规划教材

数字媒体艺术概论

An Introduction to Digital Media Arts
(4th Ed.)

第4版

李四达 编著



清华大学出版社

目 录

第1章 数字媒体艺术基础	1
1.1 什么是数字媒体艺术	2
1.2 数字媒体与新媒体	5
1.3 数字设计师	8
1.4 分类、范畴与体系	10
1.5 科技艺术与新媒体	13
1.6 金字塔结构模型	16
1.7 数字化设计体系	17
1.8 数字媒体艺术的符号学	20
1.9 数字媒体艺术教育	22
讨论与实践	26
练习及思考题	27
第2章 媒体进化与未来	29
2.1 媒体进化论	30
2.2 媒体影响人类历史	33
2.3 媒体影响思维模式	35
2.4 媒体=算法+数据结构	38
2.5 人性化的媒体	40
2.6 可穿戴媒体	42
2.7 人工智能与设计	47
2.8 对媒体未来的思考	49
讨论与实践	52
练习及思考题	53
第3章 交互装置艺术	55
3.1 数字媒体艺术哲学	56
3.2 墙面交互装置	57
3.3 可触摸式交互装置	60
3.4 手机控制交互装置	63
3.5 大型环境交互装置	64
3.6 非接触式交互装置	67
3.7 沉浸体验式交互装置	69
3.8 地景类交互装置	72
3.9 智能交互装置	75

讨论与实践	77
练习及思考题	78
第4章 数字媒体艺术类型	80
4.1 数字媒体艺术的分类	81
4.2 数字绘画与摄影	82
4.3 网络与遥在艺术	88
4.4 算法艺术与人造生命	94
4.5 数字雕塑艺术	100
4.6 虚拟现实与表演	104
4.7 交互视频、录像与声音艺术	110
4.8 电影、动画与动态影像	114
4.9 游戏与机器人艺术	118
讨论与实践	124
练习及思考题	125
第5章 编程与数字美学	127
5.1 代码驱动的艺术	128
5.2 数字美学的发展	131
5.3 对称性与视错觉	135
5.4 重复迭代与复杂性	138
5.5 随机性的艺术	140
5.6 可视化编程工具	143
5.7 自然与生长模拟	148
5.8 风格化智能艺术	153
5.9 海量数据的美学	156
5.10 自动绘画机器	158
5.11 数学与3D打印	160
5.12 数字媒体软件与设计	167
讨论与实践	171
练习及思考题	172
第6章 数字媒体艺术的主题	174
6.1 人造自然景观	175
6.2 基因与生物艺术	177
6.3 身体的媒介化	182
6.4 碎片化的屏幕	186
6.5 解构、重组和拼贴	188
6.6 戏仿、挪用与反讽	192

6.7 表情符号的艺术	198
6.8 数字娱乐与交互	201
6.9 穿越现实的体验	203
6.10 蒸汽波与故障艺术	205
讨论与实践	212
练习及思考题	214
第7章 数字媒体艺术简史	215
7.1 计算机媒体的发展	216
7.2 达达主义与媒体艺术	220
7.3 激浪派与录像艺术	223
7.4 早期计算机艺术	225
7.5 早期科技艺术实验	230
7.6 计算机图形学的发展	235
7.7 计算机成像与电影特效	241
7.8 桌面时代的数字艺术	245
7.9 数字超越自然	251
7.10 交互时代的数字艺术	254
7.11 数字艺术谱系研究	259
7.12 中国早期电脑美术	266
7.13 中国数字艺术大事记	269
讨论与实践	271
练习及思考题	272
第8章 数字媒体艺术与创意产业	274
8.1 创意产业	275
8.2 游戏与电子竞技	278
8.3 数字插画与绘本	281
8.4 交互界面设计	287
8.5 信息可视化设计	294
8.6 跨平台设计	299
8.7 出版与包装设计	302
8.8 数码印花与可穿戴设计	306
8.9 建筑渲染与漫游动画	312
8.10 虚拟博物馆设计	314
8.11 数字影视与动画	317
讨论与实践	321
练习及思考题	322

第9章 数字媒体艺术的未来	324
9.1 科技进步推动艺术创新	324
9.2 新媒体带来新机遇	327
9.3 创意产业主导数字媒体艺术的发展	329
9.4 后视镜中的未来	331
附录A “数字媒体艺术概论”课程教学大纲和教学日历	333
A.1 课程教学大纲	334
A.2 课程教学日历	335
参考文献	337