第一图书网, tushu007.com

<<数字艺术哲学>>

图书基本信息

书名：<<数字艺术哲学>>

13位ISBN编号：9787516121511

10位ISBN编号：7516121517

出版时间：2012-12

出版时间：中国社会科学出版社

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

作者简介

马立新，1966年9月30日出生，山东章丘市人，山东师范大学传媒学院教授，文学博士。
长期致力于重大文艺前沿理论和哲学前沿理论探索，创建“ 自由情感美学观 ”、“ 利他行动德性观 ”和“ 低碳人学说 ”。
尤其在数字艺术哲学研究领域建树丰赡，是国内外这一学术前沿的开拓者，所阐明的数字艺术双重互动不确定性审美机制是一个开创性的重大理论突破，它标志着数字美学理论大厦的初建完成。

<<数字艺术哲学>>

书籍目录

第一章数字艺术谱系论 第一节原始艺术与技术／2 第二节技术进步与艺术发展／14 第三节数字技术和数字艺术异军突起／49 第四节数字艺术生态部落／62 第五节技术、艺术互作机制及艺术发展一般规律／87 第二章数字艺术本质论 第一节美在自由情感——一种新的美学观的构建／98 第二节从一般主体到审美主体／122 第三节从一般客体到审美客体／132 第四节第三推论：善为必然情感／137 第五节美学三定律／141 第六节第五推论：艺术品作为审美客体时更容易激发审美主体的自由情感／153 第七节第六推论：数字艺术比原子艺术引起更强烈的自由情感／162 第三章数字艺术生产论 第一节数字艺术生产者／190 第二节数字艺术生产工具／199 第三节数字艺术生产机制／206 第四节数字艺术生产中的主导美学诉求／227 第五节创意产业与数字艺术生产／236 第六节个案研究：（一）数字电影生产论／243 第七节个案研究：（二）数字电视生产论／265 第四章数字艺术传播论 第一节数字艺术的市场传播／274 第二节数字艺术的网络传播／275 第三节数字艺术的原子传播／277 第四节原子艺术与数字艺术的双向传播／282 第五节数字艺术传播模式／290 第六节数字艺术的受众研究／304 第七节数字艺术符号／317 第五章数字艺术消费论 第一节数字艺术消费者／324 第二节数字消费动机／338 第三节数字艺术消费特点／342 第四节数字艺术消费的原则、模式及方法／354 第五节数字艺术消费效应／366 第六节数字消费策略探究／376 第七节数字艺术消费与文化创意产业／380 第六章数字艺术与人类社会现实建构 第一节感知、认识与社会现实建构／386 第二节媒介与人类社会现实建构／391 第三节艺术与人类社会现实建构／395 第四节手机艺术与人类社会现实建构／401 第五节微博与人类社会现实建构／408 第六节网络游戏与人类社会现实建构／413 第七节数字艺术批判／433 后记／447

章节摘录

版权页： 日益普及和相关图像处理软件功能的不断完善，数字相机所拍摄的图像完全可以满足多层次需求，使摄影艺术与非摄影艺术、专业摄影与业余摄影的界限愈亦模糊。
数字技术的便捷性掩盖了一些拍摄者摄影基础的薄弱，又使许多身怀银盐成像绝技的摄影家因不懂数字技术而落后迷茫。
但这并非说数字摄影可以率性而为，已无艺术性可言。
它最终展现在大家面前的作品效果为何总是要受一些艺术原则所左右呢？
当然这些原则可以是传统原子摄影的美学原则也可以是数字技术诞生后而无形中形成的数字摄影美学原则，这要视摄影作品最终想呈现什么样的风格。
但一般来说要想成功，必先审视和端正运用数字摄影技术的创作方法。
无论是哪一类创作，数字摄影作品都不可能是无源之水，无本之木。
突发奇想的粗制滥造只能生产影像垃圾。
创意，要有意义；想象，要有尺度。
意义和尺度的把握，来源于对视觉和社会心理的品味与研究，人的视觉反应是社会生活历史经验的积累，当然会随着历史发展而变化。
什么画面能被接受，什么图像会被抗拒和反对，无论原子摄影还是数字摄影都需要对它所要面临的欣赏和消费群体加以注意。
即使今天的人们已经见惯了太多与传统原子摄影完全迥异的作品，人们依然只可以接受视觉夸张而内在逻辑真实的画面，却不认可以假乱真而扭曲本质的图像。
所以，数字摄影及其后期处理决不能超越、违背本质真实。
肆意玩弄技巧，只会弄巧成拙，有违人意。
一般而言，一幅优秀的数字摄影作品最终要具备如下要素：图像清晰，画面设计讲究，画面主次关系安排合理清楚，能有效地在平面上展开三维阅读逻辑层次，有很好的视觉冲击力，能让人过目不忘，在用光、明暗、透视、影调上自然和谐，富有意境。
这往往要涉及电脑图像处理艺术（如通过Adobe Photoshop处理或合成相关数字摄影图片）。
3.分形艺术 它是一种算法式数字艺术，指用一个公式或一个算法直接产生一幅或一个系列的数字艺术作品。
是基于曼德布罗特（B.B.Mandelbrot）1975年提出的分形（fractal）理论基础上的一种数字艺术，不同于传统的欧氏几何以零维、一维、二维、三维、四维对应的点、线、面、体和时空来描述物体的形状，分形理论用“分维”（fractal dimension）来描述大自然（事实上任何物体的微观平面都是凹凸不平的，因而欧氏几何所描述的对象，严格来讲，在现实生活中是不存在的）。
分形的特征就是整体和局部有严格的或统计意义下的自相似性。
描述分形的定量参数为分维，而维数的定义种类很多，如相似维数、豪斯道夫维数（Hausdorff）、盒维数（box dimansion）、拓扑维数（topological dimension）等，需要随研究对象的改变来选择。
而所谓一个系列，就是在公式或某个算法中附上不同的参数。
研究表明，分形在自然界中随处可见，例如曲折而不规则的闪电路径、弯曲复杂的海岸线形状、密如蛛网的人体血管系统、变幻不定的宇宙星云分布以及材料的组织生长、准晶态的晶体结构、材料的损伤等等。
从地理学、生物学到物理学、化学甚至社会科学都普遍存在分形现象。
分形理论在高分子科学中的应用研究也有很多文献报道，例如分形理论与各种现代分析手段相结合，已用于研究高分子的链结构、结晶过程、凝胶化过程、高分子的相形态结构等等方面。

编辑推荐

《数字艺术哲学》针对上述问题联合攻关，取得了一系列重大原创性成果。
书稿以调查、史料为支撑，材料丰富；论述深入，逻辑严密，结构合理，语言严谨；不少材料和观点颇具新意，可以说是一部比较有分量的著述。

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