# 虚拟艺术



#### 虚拟艺术\_下载链接1\_

著者:奥利弗·格劳

出版者:清华大学

出版时间:2007-2

装帧:

isbn:9787302139409

本书将虚拟现实描绘为人类和图像之间的一种核心关系,论证了在新旧媒介中这种关系是如何体现的。作者以"沉浸"和"幻觉"为线索,从创作于公元前60年的位于庞贝的米斯特里别墅的壁画开始,追溯了虚拟艺术的美学痕迹,进而将其与今天的新媒体艺术进行了比较研究。

### 作者介绍:

奥列弗·格劳,艺术史学家,奥地利多瑙河大学图像科学教授,该校文化研究所所长。他曾任教于柏林洪堡大学,任齐根大学和林茨艺术大学访问教授。曾任柏林德国科学基金会体验式艺术工程主任。自2000年起,他与自己的工作组开始建立第一个虚拟艺术国际数据库。他曾在世界多个国家地区讲学,获得多个奖项,发表著作甚丰。近期著作包括:《虚拟艺术:从虚幻想象到沉浸体验》MIT出版社,2003年(第四版),《传介感情》法兰克福,2005年。即将出版:媒体艺术史,MIT出版社,2007年。他的研究重点是沉浸式体验与情感的历史;摇在(远程异地在线)的历史、创意和文化;基因艺术和人工智能。奥列弗·格劳是柏林-勃兰登堡州科学学院青年部的成员,媒体艺术、科学和技术历史国际大会2005年在加拿大举行首次会议"耳目一新!"时任主席。

目录: 第一章 导论

第二章 幻象的历史空间 第三章 色当战役全景画:显现的顺从

第四章 20世纪虚拟现实的交互媒介时期:作为进化媒介灵感的艺术

第五章 数字虚拟艺术! 自然界面

第六章 知识的空间第七章 遥在:观念的艺术和历史

第八章 进化 第九章展望 中外名词对照表

• • • • • (收起)

虚拟艺术\_下载链接1\_

## 标签

艺术

虚拟艺术

新媒体艺术

交互设计

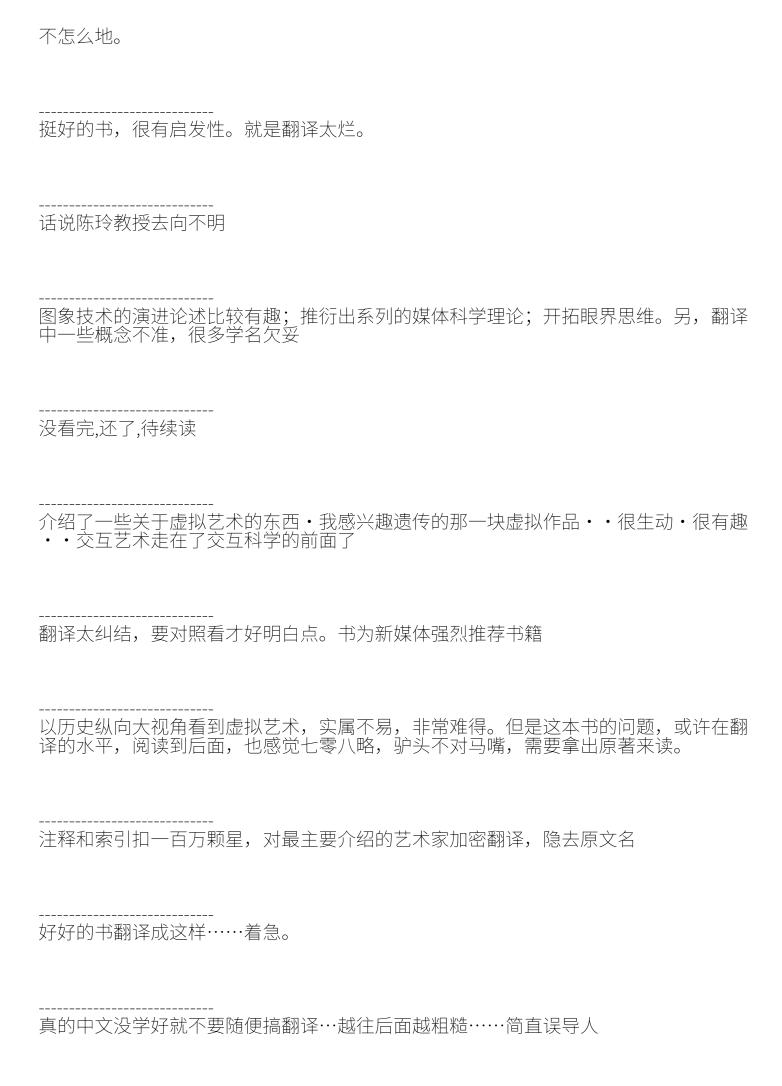
奥利弗.格劳

新媒体

设计

虚拟

## 评论



翻译怪怪
 凑合吧,老头儿人还是比较可爱
书 <del>评</del>