1. 错觉中的视觉真相

主要内容：

通过一系列的小实验，展现我们日常生活中会出现的视觉上的各种错觉。并且研究这些错觉是怎么来的，对我们的日常生活有什么影响。

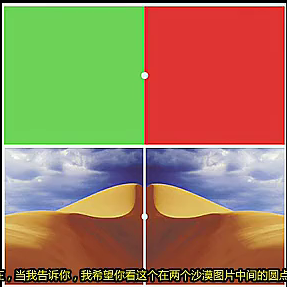
主要观点：

颜色让我们能够分辨外观上的异同，是根据他们表面上反射的全部光谱

相同的影像可能来自于无限多的真实世界的像源

这些进入你眼睛的光，感官信息是完全无意义的，因为他可以意味着任何事情

感官信息就如同一般的信息，本身并没有意义，我们如何运用这些信息才是最重要的



我们的大脑有着视觉学习功能，会保留上次的视觉经验。

例如，如果你先盯着红、绿色块间的圆点，再来看底下那两幅完全相同的图，你会觉得，那两幅图并不相同。因为左边那幅图还停留着绿色光源下，而右边那副停留着红色光源

1. 学校是否扼杀创造力

主要内容：

以自身经历及研究，探讨现有公共教育中诸如学历膨胀、忽略孩子特长等问题。

主要观点：

孩子们都有随机应变的能力

随着年龄的增长，我们的创造力不仅没有与日俱增，反倒日益减少

发现，地球上所有教育系统都有同样的科目层级之分：塔尖是语言和数学，向下是人文学科，艺术在最低端。而艺术中，音乐与美术要高于舞蹈和戏剧

这样的教学系统的最高端产出就是大学教授（当今教育以培养学术能力为理念），而大学教授显然不应该是我们衡量大家的标准

现在的公共教育并不太重视学生的特长，而将学术能力当做智能。这使得很多才华横溢、富有创造力的学生受到苛责，以至于对自我价值丧失信心。

一个细小的态度转变就可能影响到孩子的一生。

1. 改变中国的新一代

主要内容：

分析中国现状，反思处于信息爆炸时期的新一代应该承担什么职责，做什么事情

主要观点：

现在社会中网络与媒体的力量越来越大，对人们的影响也越来越大，打破了以往由政府控制舆论的状况

微博在中国日益发展壮大，其用户大部分是30岁下的年轻人——我们可以根据微博用户来了解中国的新一代

中国年轻人虽然受教育程度明显上升，但生活压力大——赡养担子重、购房压力大（蚁族的出现）

很多年轻人迷失了自己，不知道自己在为何奋斗，不知道自己真正要些什么

中国的新一代必须反思自己的现状来改变中国，也改变自己。

1. 无线电力传输

主要内容：

依托于二十世纪初的一个有关无线电力传输的设想，并试图将其变为现实。

主要观点：

现在的社会中，每年耗资巨大建设基础设施，铺设电缆电路；人们大量使用电池，对环境影响恶劣。

原理：根据磁共振在两个线圈中传递电力

这种磁场与地球磁场相近，对人类无不利影响

可应用于电动车充电、医药、信用卡等多个近距离充电场合。只要靠近两个无线电力传输设备，就可自动充电

1. 保持听力的八个步骤

主要内容：

分析人的倾听状况，以及日常生活中噪音的危害，鼓励大家多倾听大自然的声音，享受静默，并介绍八个声音疗法

主要观点：

人体本身就是一个和弦，这也是人体健康的象征

倾听与听声音是不同的：人的耳朵是无法关闭的，所以即使是睡觉时也在听声音，这种过程是被动的；而倾听则是一种技巧，是主动行为，所以我们在倾听时必须专注。

两种倾听方式：

缩小范围式倾听，是为了听而听，先去除不相关内容，只留下重要内容（man）

扩大范围式倾听，是参与式倾听，没有确定目标，只是享受倾听过程（woman）

噪音及耳机会对我们的生活造成极大的影响

声音疗法：

超声波、碎石术、声音治愈法、音乐、有意识的倾听、制造一些声音、与大家一起合唱、尊重周围的声音

人们应该注意的七个要素，来与周围的噪音对抗：

Listen consciously；protect your ears；befriend silence；train your voice；make music；

Design soundspace；speak up

1. 世界第一的游戏社交圈

主要内容：

游戏社交已经慢慢发展壮大，究其根本在于游戏驱动力。主要介绍了四个游戏驱动力并依托它们来构建游戏社交平台

主要观点：

过去的十年，是网络社交的黄金十年，各种网络社交平台应运而生；下个十年，将是游戏型平台的构建期。

玩游戏的动机会影响我们的行为

网络社交注重于人和人之间的联系，游戏社交注重于对人们的影响

四个游戏驱动力：

约定动力（这种动力来源于玩家在某特定时间做某特定事情，例如开心农场）

感染力和地位（激励因素，如学校中的不同等级班）

进步动力（使我们想要继续进步，如完成进度）

社群探索（大家必须合作来完成某事）

1. 未来手机的形状变化（09年）

主要内容：

探讨如何将现实世界与数位世界联系起来，数据实体化、人性化

主要观点：

三个趋势：

重力感应（依据重心的移动，改变手机上显示的资讯）

形状感应（会改变形状的手机）

有呼吸与心跳的手机，让人感觉有生命感

1. 一个包罗博物馆的网络博物馆

主要内容：

构建一个平台将实体的图书馆数字化，使人们能够更加方便快捷的获得跟实体图书馆一样的体验。并且介绍了这个系统的实际操作及功能。

主要观点：

可以通过平面地图获得与实地相同的体验

可以收藏自己喜欢的作品

可以高倍数放大自己喜欢的作品，发现平时看不到的东西

优秀的艺术品来自于艺术家，而非后期的博物馆或谷歌，希望大家能够正视这些艺术品，为艺术家们赢得公证。

1. 漫画的力量

主要内容：

分析漫画的历程及在历史发展中起到的作用，并且呼吁大家重视漫画的力量，给漫画世界营造一个自由开放的环境

主要观点：

鉴于因特网的关系，世界现在是平的

因特网已经改变了这个世界，它已经震撼了音乐产业，它改变了我们消费音乐的方式；还改变了用人单位审视我们简历的方式。但同时，科技的发展也限制了我们的自由。

漫画对人的影响很大，例如以前的暴力漫画对人们造成的不利影响

由于编辑要求等其他因素的影响，漫画内容经常被操控，当做武器来攻击对方

1. 资料视觉化的美丽

主要内容：

展示了一系列资料数据化所带来的神奇效果与出乎意料的结果，揭示了信息管理的重要性。这样使得我们的数据不再枯燥乏味，可读性更高

主要观点：

现如今，我们都遭受着信息超载与数据过剩的问题，资料视觉化正是解决这个问题的一个简单而有效的方法。

将数据视觉化后更容易看出他们之间的分布形态与内在联系，从而发掘出很多之前被人们忽略的东西。

观后感：

这次一口气看了这么多的ted演讲，感触最大的就是，他们对于时间的控制以及内容的多样性。

不同于大学公开课的课程教导，ted更像是一种思想的汇报，告诉你：哇，还有这么一个东西的存在；或者，我们还能这样做。所以ted的时间都控制得很好，一般都在十分钟到三十分钟之间，使我们看起来不会有太大压力，从而比较容易引起我们的兴趣。不像公开课，每次看都很紧张，而且时间拉的很长，需要特意空出时间来看。

其实做过presentation的人都知道，当你试图把一个东西解释清楚的时候，时间真的很难控制，一不小心就会超时（我们的展示一般都这样）。而他们所讲解的都是多年研究的成果，或是技术难度很高的发明，讲起来更费力。这也足以看出他们对于时间的掌控力。

仔细分析下就会发现，他们一般避免讲具体而高深的原理，更多的是以通俗的语言示范操作或者分析例子来与观众产生认同感。同时，他们也避免使用大量的数据或复杂的表格来展示自己的研究内容，取之以形象的图片或各种统计图形来展示，使观众更容易注意到演讲者想要他们注意的事情。并且他们的演讲都会穿插着一些小幽默，适时的调节现场氛围，抓住大家的注意力。这对于我们日常生活中可能会遇到的演讲或展示也很有帮助

另一点让我比较意外的就是ted演讲内容的多样性。不仅仅有计算机技术、学术研究、音乐鉴赏，还涉及到很多不同的领域，有各种不同的人站在那个屏幕前，宣扬自己的观点，

真正做到了自由、开放。其中让我比较诧异的是陶喆和12岁的托马斯·苏亚雷斯。在中国，学术和娱乐一向泾渭分明，这种场景几乎不可能出现。这也从某种程度上使得我们看问题的角度比较单一，难以得到思想的碰撞。