



新世纪高职高专教改项目成果教材
Xinshiji Gaozhi Gaozhuan Jiaogai Xiangmu Chengguo Jiaocai

多媒体艺术设计



DUOMEITI YISHU SHEJI

徐伟雄 崔亚民 主编



高等教育出版社

新世纪高职高专教改项目成果教材

多媒体艺术设计

徐伟雄 崔亚民 主编

高等教育出版社

内容提要

本书是教育部“新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设”项目成果,是由教育部高职高专教育专业教学改革试点院校的教师编写的。

本书共分五章。前二章为基础知识和理论准备,介绍了多媒体艺术设计的概况、多媒体产品的种类和艺术形式、多媒体的硬件和软件系统、多媒体创作流程、多媒体艺术设计元素、多媒体艺术设计表现以及多媒体互动设计等内容。后三章是基于具体多媒体设计案例的实践教学内容,分别介绍了企业多媒体展示、个人多媒体简历和多媒体课件这三类常见多媒体产品的设计和创作过程,在这同时讲解了 Macromedia Director、Macromedia Flash 和 MultiMedia Builder MX 这三个主流多媒体组接软件的使用技巧。

本书内容实用,体例新颖,突出技能,可作为高等职业院校、高等专科学校、成人高校、民办高校及本科院校举办的二级职业技术学院艺术设计及其他相关专业的教学用书,也可供五年制高职、中职学生使用,并可作为从事设计工作的社会人士作为业务参考书和培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体艺术设计 / 徐伟雄,崔亚民主编. —北京:高等教育出版社,2005.7

ISBN 7-04-016498-1

I. 多... II. ①徐... ②崔... III. 多媒体技术-应用-艺术-设计-高等学校-教学参考资料 IV. J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 050791 号

策划编辑	叶波	责任编辑	肖冬民	封面设计	于文燕
版式设计	史新薇	责任校对	王效珍	责任印制	韩刚

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 北京蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 高等教育出版社印刷厂

开 本 850×1168 1/16
印 张 16.5
字 数 380 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>

版 次 2005 年 7 月第 1 版
印 次 2005 年 7 月第 1 次印刷
定 价 48.80 元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 16498-00

出版说明

为认真贯彻《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》和《面向 21 世纪教育振兴行动计划》，研究高职高专教育跨世纪发展战略和改革措施，整体推进高职高专教学改革，教育部决定组织实施《新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目计划》（教高〔2000〕3 号，以下简称《计划》）。《计划》的目标是：“经过五年的努力，初步形成适应社会主义现代化建设需要的具有中国特色的高职高专教育人才培养模式和教学内容体系。”《计划》的研究项目涉及高职高专教育的地位、作用、性质、培养目标、培养模式、教学内容与课程体系、教学方法与手段、教学管理等诸多方面，重点是人才培养模式的改革和教学内容体系的改革，先导是教育思想的改革和教育观念的转变。与此同时，为了贯彻落实《教育部关于加强高职高专教育人才培养工作的意见》（教高〔2000〕2 号）的精神，教育部高等教育司决定从 2000 年起，在全国各省市的高等职业学校、高等专科学校、成人高等学校以及本科院校的职业技术学院（以下简称高职高专院校）中广泛开展专业教学改革试点工作，目标是：在全国高职高专院校中，遴选若干专业点，进行以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革试点，经过几年的努力，力争在全国建成一批特色鲜明、在国内同类教育中具有带头作用的示范专业，推动高职高专教育的改革与发展。

教育部《计划》和专业试点等新世纪高职高专教改项目工作开展以来，各有关高职高专院校投入了大量的人力、物力和财力，在高职高专教育人才培养目标、人才培养模式以及专业设置、课程改革等方面做了大量的研究、探索和实践，取得了不少成果。为使这些教改项目成果能够得以固化并更好地推广，从而总体上提高高职高专教育人才培养的质量，我们组织了有关高职高专院校进行了多次研讨，并从中遴选出了一批较为成熟的成果，组织编写了一批“新世纪高职高专教改项目成果”教材。这些教材结合教改项目成果，反映了最新的教学改革方向，很值得广大高职高专院校借鉴。

新世纪高职高专教改项目成果教材适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

高等教育出版社

2002 年 11 月 30 日

前 言

本书是新世纪高职高专教改项目成果教材,是编者在总结自己和同行的教学改革经验和设计实践经验的基础上,根据高职高专教育的人才培养要求和内在规律编写而成的,具有较强的实用性、针对性和可操作性。

本书首先在内容体系上力求创新,尝试模块化。全书共有五章,前二章为基础知识讲解,主要介绍多媒体艺术设计的概况、多媒体产品的种类和艺术形式、多媒体的硬件和软件系统、多媒体创作流程、多媒体艺术设计元素、多媒体艺术设计表现以及多媒体互动设计等必要内容;后三章为案例教学内容,分别以企业多媒体展示、个人多媒体简历和多媒体课件为例讲解了多媒体艺术设计的作业过程,并将 Macromedia Director、Macromedia Flash 和 MultiMedia Builder MX 这三个主流多媒体组接软件的使用技巧融入其中。这种模块化的内容结构,便于学生和其他读者结合自身情况,开展个性化学习。

本书在指导思想上也强调自主学习,鼓励突破课堂教学。在每章前面都有教学准备,包括学习目标和课前作业,引导学生有目标、有准备地学习;某些节后设计了相应的“思考与练习”,使学生有机会对自己的学习成果进行检验。

本书假定学生在学习本书之前没有多媒体设计方面的知识基础,因此书后配有多媒体教学课件,便于学生自学复习和教师讲授辅导。

本书适用于高职高专教育多媒体艺术设计专业或计算机及有关媒体制作专业的多媒体艺术设计课程的学习,也可作为其他专业或培训机构进行多媒体技术普及教育的教材。学习者通过学习本书,可以较快地掌握多媒体艺术设计技术,并能做出个人多媒体艺术设计作品。

本书成稿后承蒙深圳大学艺术与设计学院田少煦教授主审,提出了宝贵的意见和建议,在此深表感谢。

由于多媒体艺术设计领域发展很快,限于我们的水平,书中难免有纰漏乃至错误之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2005 年 1 月

目 录



第1章 多媒体知识 1

- 1.1 多媒体概述 5
- 1.2 多媒体产品的种类和艺术形式 13
- 1.3 多媒体硬件系统 20
- 1.4 多媒体软件系统 26



第2章 多媒体创作 46

- 2.1 多媒体创作流程 48
- 2.2 多媒体艺术设计元素 56
- 2.3 多媒体艺术设计表现 70
- 2.4 多媒体互动设计 73
- 2.5 多媒体创作团队 81



第3章 案例学习一

——企业多媒体展示 89

- 3.1 方案规划 89
- 3.2 平面及互动设计 91
- 3.3 素材准备 98
- 3.4 多媒体设计 136
- 3.5 打包与发布 140
- 3.6 软件的安全性设计 142



第4章 案例学习二

——个人多媒体简历 143

- 4.1 脚本 143
- 4.2 分镜头 146
- 4.3 素材准备 147
- 4.4 程序设计 160
- 4.5 发布 187



第 5 章 案例学习三

——多媒体课件 191

5.1 教学设计 191

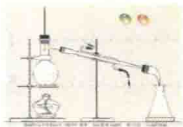
5.2 版面规划 201

5.3 教学素材准备 202

5.4 课件程序组接 209

5.5 生成可执行文件 233

5.6 制作个性化图标 234



附录:小课件制作

——化学实验 239

第1章 多媒体知识

教学准备



学习目标

- ◆了解多媒体艺术设计的发展概况
- ◆调查多媒体产品的种类和艺术形式
- ◆理解多媒体硬件系统
- ◆认识多媒体软件系统

本章介绍多媒体艺术设计的概念、多媒体产品的种类和艺术形式、多媒体硬件和软件系统。通过本章的学习,读者将了解什么是多媒体艺术设计及其越来越普及的原因,了解多媒体的软硬系统组成,同时还将了解多媒体艺术设计广泛有趣的应用性和丰富多彩的艺术形式。

课前作业

- ◆对国内外专业的多媒体艺术设计网站进行调研

<http://www.flashempire.com>

<http://www.flash8.net>

<http://www.5d.cn>

<http://www.colorbird.com>

<http://www.pobaby.net>

<http://www.idmt.com.cn>

<http://www.arisu.co.kr>

<http://www.kokoent.com>

<http://www.skyblue.co.kr>

[要求] 上网选择一家专业的多媒体艺术设计网站,认真浏览分析,写一份评价报告,其中包括以下几项:

- (1) 举例说明网站是如何使用多媒体宣传自己个性的专业形象的;
- (2) 举例说明某一网站是如何应用多媒体以适应网民不同的学习模式的;
- (3) 选择一个在应用多媒体方面最好的网站,说明其好在哪些方面。

要求在课堂上作口头报告,与同学共享调研内容。

◆对国内媒体应用多媒体的情况进行调研

[要求] 上网浏览新闻网站,通过搜索引擎查找有关新闻界多媒体的相关信息报告文章,写一份评价报告,其中包括以下几项:

- (1) 用自己的语言复述相关信息报告内容;
- (2) 结论:是否同意作者的观点,为什么?

◆对多媒体艺术设计的作品进行检索和分类

[要求] 在网上,通过搜索引擎查找 4~9 种不同类别的多媒体作品,分析作品的介绍材料,并基于介绍材料进行如下工作:

- (1) 讨论“哪个多媒体作品属于哪一分类”、“如何定义不同的多媒体类型”;
- (2) 用自己的语言为每个作品作一概述;
- (3) 讨论其中四个多媒体作品的相同点和不同点;
- (4) 从教材中查找多媒体分类定义。

◆对个人计算机系统组成进行调研

[要求] 了解个人计算机系统组成,根据教材提示,列一对照表进行比较鉴别:

- (1) 个人计算机系统是否适合多媒体艺术设计制作应用?
- (2) 将个人计算机和其他不同配置的计算机同时接入互联网,登陆一个多媒体网站,并了解个人计算机的哪些配置在图形图像显示方面有影响;
- (3) 如果配置不足,列出升级添置清单。

多媒体艺术是 20 世纪诞生的艺术形式,主要指以计算机、数码技术、录像和胶片等媒体技术相结合完成的艺术作品,它既是纯艺术的一种,也是电影、电视、广告和音乐画面的常用手段之一。

多媒体技术为多媒体艺术设计提供了无穷无尽的手段,视频、声音、文字的超文本不仅可以无缝地链接到其他文本中去,而且可以由多种路径进入非线性的编辑方式,使电影的叙事形式、蒙太奇手法等得以最充分地发挥。从目前人们设想的数码多媒体概念来看,今天对多媒体艺术的理解还仅仅是一个开始,尚有更多的可能性有待发掘。

同样,IT 业对 Video 的了解也要有个过程。其实,早在 15 年前(或更早些),苹果公司推出的 Macintosh,独创了“界面”、“鼠标”等新概念、新工具,摆脱了 DOS 操作系统的枯燥与单一(仅文字页面和敲键盘),提供了有声有画的多媒体形式,为后来的视频非线性编辑打下了基础。这方面,当时并没有很明确地被认识到。后来,电影制作(如好莱坞大片《侏罗纪公园》等)中三维动画技术的运用(如图 1-1 和图 1-2),使 IT 得以淋漓尽致地发挥,加上 IT 技术上的突飞猛进,无论是运算速度还是存储容量都得到了大幅度的提高,从而使 Video 开始注意 IT 了。



图 1-1 运用三维动画技术制作的《侏罗纪公园》剧照(1)



图 1-2 运用三维动画技术制作的《侏罗纪公园》剧照(2)

从国内情况来看,Video 最先介入 IT 的时机是“字幕机”。当时(20 世纪 80 年代初)还是起源于 Sony 公司的“70GP”。因为它能够在计算机上直接敲出汉字来,很快便在全国各地的电视台(包括教育和企事业电视台)里被运用起来,并逐渐地有了国产的“大洋”、“新奥特”和“安徽现代”等著名品牌出现。显然,这一“介入”便一发而不可收了,包括像随后的非编、自动播出、虚拟演播室、全硬盘播出系统、网络化制作资源共享、媒体资产管理以及“后数字化”概念的提出:内容数据化、以网络化支持共享。

与 Video 对 IT 业的需求相似,IT 业也在悄然进入 Video 领域。例如,北大方正、创智等国内 IT 企业,经过多年的磨砺如今已经找到了感觉,而且凸显其后劲十足。而舶来品苹果公司,也专门成立了 Video 部,特意配备了精兵强将,以出手不凡的推进方式打出了“苹果全新数字视频解决方案”,为客户提供了更多的选择——它不仅拥有容易接受的价格和有效而专业的功能,更能从笔记本移动平台,到台式机工

Video 开始青睐 IT 绝非偶然,Avid 最先是在 Macintosh 上面进行好莱坞大片制作的(至今也还是,因为它稳定)。如今,苹果最新一代的操作系统 Mac OSX 又成为了世界上最先进的操作系统之一。由于它基于 Unix 的平台——Darwin,构成了超稳定的基础,所以这样的 Video 与 IT 结合是“从娃娃抓起”的,是“无后顾之忧”的,未来的 Video 不再与 IT 对峙,而是走向融合。

和传统艺术形式相比,正处于成长期的多媒体数字艺术对大多数人来讲还是比较陌生的。人类的每一次技术进步都会带来艺术上的巨大变革,例如:透视学与几何学的发展影响了文艺复兴时期的绘画;矿物和油料的提纯技术的发展影响了北部欧洲明朗而富有层次的油画塑造风格;机器生产的颜料和光学的研究的成果促成了外光写生和印象派的发展;胶片的产生使摄影成为视觉艺术的重要组成部分。在 20 世纪,在艺术和科学技术之间最大的发展就是图像技术对于艺术语言的特殊影响作用。随着电脑、网络、数码技术的日渐成熟,多媒体艺术也必将逐渐走进我们的生活。数码技术作为 20 世纪的重要视觉技术发展成果,它的出现必然会影响到视觉艺术设计的发展。

毫无疑问,从 20 世纪下半叶开始,人类接受知识的方式已经由以读和写为主,转变为以看和听为主,因此,将新兴的数码影像引入到当代艺术中来具有特别的意义。和传统艺术相比,正在蓬勃发展的多媒体艺术设计吸纳了此前许多艺术方式之长,集图、文、影像、声音于一体,强调互动性,它所创造的视觉效果具有强烈的现代感,给人以新鲜、奇妙的感觉(如图 1-3 至图 1-6)。



图 1-3 运用卡通、音乐、游戏体现交互性的多媒体网页作品



图 1-4 动画图形体现交互性的多媒体网页作品



图 1-5 动画按钮导航体现交互性的多媒体网页作品



图 1-6 利用实物场景导航体现交互性的多媒体网页作品

1.1 多媒体概述

什么是多媒体？

所谓媒体，就是传播信息的媒介。以前传播信息的媒介比较单一，如报纸、广播等，受众只能单凭视觉或听觉来接受信息。

那么什么是“多媒体”呢？以文本、图片、动画、视频和声音共同传播一种信息的、具有交互性能的媒介就是多媒体。人们通常把电视、电影称为多媒体，其实我们所指的多媒体有一个很重要的特性——交互性。交互性一般通过电脑来实现。那么，什么是交互性呢？我们通常看的电视节目、电影、录像、VCD 光盘也是多种媒体的组合（文本、图像、动画、声音等），但你无法参与进去，你只能根据编剧和导演编制完成的节目去听去看，这叫顺序播放。多媒体产品不同，它可以让你参与，你可以

通过操作去控制整个过程,可以打乱顺序任意选择,这种操作就叫交互。

总而言之,“多媒体”这个名词听起来是不是耳熟?像是既时髦又先进的玩意儿,许多人都喜欢把“多媒体”三个字挂在嘴边,表示自己并不落伍。其实人类自古以来就不知不觉、自然而然地常常利用各种媒体进行沟通、传达消息。例如,古代的原始文化里面,歌唱、器乐、舞蹈经常是结合在一起的,就像我们在电影上看到美国西部片中,印第安人舞蹈祭祀的情景。人们在面对面时,以声音、动作、表情等表达意见和情感,这就是以“多媒体”的方式相互交流。由此可见,多媒体并不是一个多么难以理解的、多么时髦的名词,它是我们生活中的好帮手,可以让我们的生活更有趣。

诚然,多媒体就像随时守在我们身边的好朋友,可是,到底目前大家所说的“多媒体”真正的意义又是什么呢?简单地说,它是一个集合很多传播媒体的沟通系统和方法。详细地说,最初它指的是任何一种介绍或发表,使用一个以上的传播媒体,诸如 35 mm 幻灯片和声音,或者幻灯片和电影。目前我们一般所谓多媒体所包括的媒体应有文字和旁白、图案和插画、静态的照片、图表和图形、动画和视频、声音和音效、虚拟实境七种。

1.1.1 多媒体的组合类别

1. 文字和旁白(Text & narration)

文字是最常用来表达意见的媒介,但除了用中文之外,也要注意包含其他国家的文字,这样才能开发国际通用的多媒体节目。图 1-1-1 和图 1-1-2 所示为应用文字的网页。



图 1-1-1 应用文字设计的动态网页

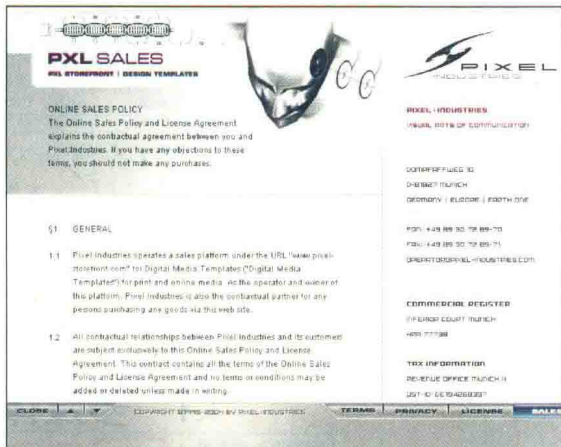


图 1-1-2 应用文字与标志图形结合设计的网页

2. 图案和插画(Graphics & illustration)

图案是一种简单的图形,可以用线条和色彩进行表达,如图 1-1-3 和图 1-1-4。



图 1-1-3 以线条为主的插画



图 1-1-4 用色彩表达的图案和插画

3. 静态的照片(Still photographs)

如图 1-1-5 和图 1-1-6。

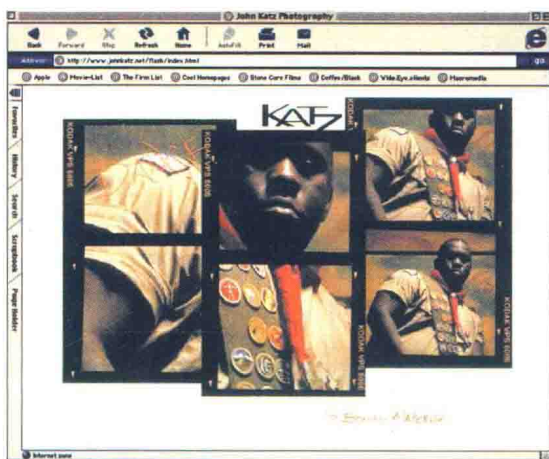


图 1-1-5 以图片为主的多媒体作品(1)

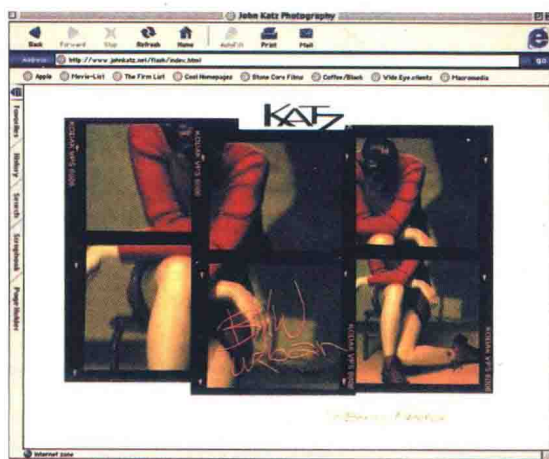


图 1-1-6 以图片为主的多媒体作品(2)

4. 图表和图形(Charts & graphs)

如图 1-1-7 和图 1-1-8。

first, a few questions:	
Date of birth:	Do you own a car? yes ☐ no ☐
Date of graduation:	Do you own another car? yes ☐ no ☐
Date of first really big rejection:	You don't own three cars do you? yes ☐ no ☐
Were you dumping or were you more the dumper? dumper ☐ no ☐	Have you ever been lonely? yes ☐ no ☐
That must have been pretty rough on you, huh? yes ☐ no ☐	Have you ever tied? yes ☐ no ☐
So you want to dance or what? yes ☐ no ☐	Continuation to your gym locken? yes ☐ no ☐
Why do look fall in love? yes ☐ no ☐	Do you enjoy soup? yes ☐ no ☐
Are you a "cat" person? yes ☐ no ☐	How about bouillon? yes ☐ no ☐
Where have you been? yes ☐ no ☐	Is that even soup, really? yes ☐ no ☐
Do you expect us to believe that? yes ☐ no ☐	What was the question again? yes ☐ no ☐
Are you going to finish that? yes ☐ no ☐	Is it "ice tea" or "iced tea"? summer ☐ latter ☐
How green was my valley? yes ☐ no ☐	What ever happened to common decency? yes ☐ no ☐
Do I look fat in this? yes ☐ no ☐	What condition is your condition in? yes ☐ no ☐
Tennis anyone? yes ☐ no ☐	
click here to submit your resume	

图 1-1-7 不同形式的图表(1)

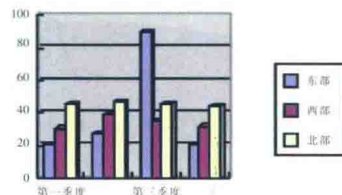


图 1-1-8 不同形式的图表(2)

5. 动画和视频(Animation & video)

卡通或电玩游戏中的画面是由很多连续的图画构成的,当我们快速放映时,它

就会给人以连续动作的感觉(如图 1-1-9),这就是动画。视频则是一种最多元的信息,譬如当一个人演讲时,有人用摄影机把过程拍下来,这样摄录下的信息就是影像,里面除了这个人的长相、声音外,还包括了他的表情与动作(手势),并且也组成了许多连续的画面。一般电视的新闻节目,就是用影像记录的各地发生的事情。



图 1-1-9 一个奔跑动作的动画

6. 声音和音效(Music & Sound effects)

声音指一般人说话的声音,以表达意思为主。音效与声音不同,它可能是一种或轻快或沉重的曲调,可以表达情绪,如钢琴演奏。图 1-1-10 所示为声音的图标。



图 1-1-10 声音的图标

7. 虚拟实境(Virtual Reality)

虚拟实境是一种让人感到身历其境的媒体,跟过去我们要看立体电影时,戴眼镜的效果一样。所不同的是,它有互动的功能。我们可以操作各种控制装置,来改变周围的环境。例如:美国海军就应用虚拟实境来训练军官熟悉潜水艇的驾驶;国内的一些房地产公司,也应用虚拟实境来展示销售楼盘。图 1-1-11 至图 1-1-15 为各种虚拟实境图。

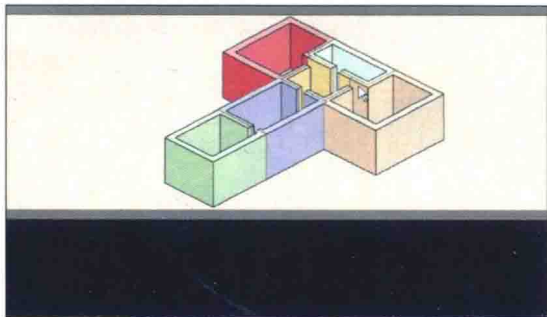


图 1-1-11 虚拟实境图(1)

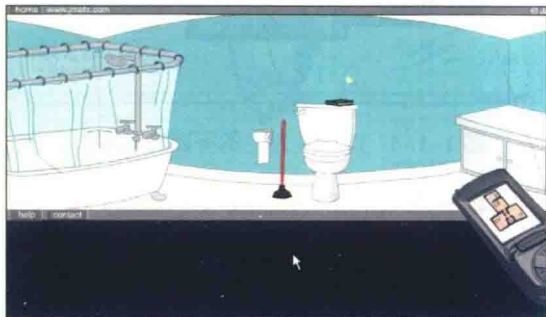


图 1-1-12 虚拟实境图(2)

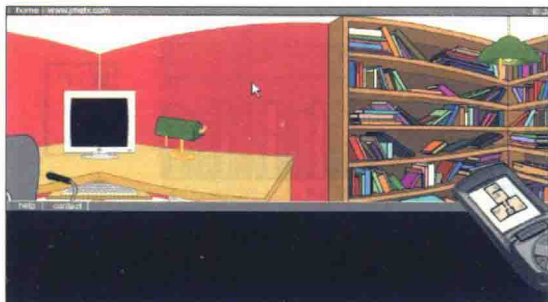


图 1-1-13 虚拟实境图(3)



图 1-1-14 虚拟实境图(4)



图 1-1-15 虚拟实境图(5)

1.1.2 多媒体艺术设计的发展

艺术设计不仅要为社会创造视觉财富,同时也必然要对社会文化进行视觉化的思考。只有这样,艺术设计才能真正地实现自己的功能。21 世纪以来,伴随着流行文化的发展和商业性电视节目的普及,艺术家们一方面开始了对于图像化的视觉接受方式和生活方式的思考,另一方面,开始应用包括摄影、电影、电视在内的各种图像技术来从事这种思考和创作。很快,在全世界范围内,摄影和现成图像的拼贴就成为了艺术创作的重要方式,电视也开始作为一种新的视觉技术在个性化的视觉创造中得到了广泛的应用。

在录像艺术中,数码技术使录像短片轻松地分享了电影美学的许多成果——各种经典的电影时间处理手段适用于录像。如“闪回”作为逆转时间、激活记忆库存的倒叙手法;慢镜延缓时间以凸显微妙细节的戏剧性;快镜密集地压缩时间、缩减事件过程以强化其符号意义等。然而录像的时间处理在数字化方式下却有着更大的弹性:画中画、多层叠画等各种数字特技所创造的多种时间维度重叠交叉并行的种种关系,大大丰富了传统电影语言,三维动画造型的介入更是使任何奇思异想都可能成为视觉现实。

伴随着录像和录像装置的出现,互动性开始成为录像艺术超越其他传统艺术媒介的优势。而数码技术的发展在造就了 CD-ROM 和网络的同时,也使原来那种用若干个电视屏幕或者昂贵的投影设备制造的互动性变得更加轻松地得到实现。

今天人们所谈论的多媒体艺术已经比线性演进的电影叙事先进多了,结合了视频、声音、文字的超级文本不但可以链接到无穷无尽的其他文本之中,更可以由多种路径进入,这已经使超级文本成了一座迷宫,而它所提供的互动性几乎是无穷无尽的。从目前人们设想的数码多媒体概念来看,今天的多媒体艺术还只是一个粗胚,它还有更多的发掘可能。

多媒体对于艺术意味着综合性的某种复兴。我们知道现代主义时期是各种艺术门类自我净化的擂台,有的绘画排除文学性乃至物象,最终走向了抽象;音乐要成为纯粹的声响;摄影中将出现纯影派。西方古代艺术,比如在大教堂中的壁画、雕塑、管风琴和建筑空间协同起作用、渲染心理氛围的“场”的工作方式看来可能在多媒体中再次出现。对于多媒体创作所需要的能力而言,传统分科的专业艺术训练是远远不够的,这使多媒体创作成为多学科人才之间的一种协作,再加上我们已经意

识到的数码作品在传播中多次再加工的特点,多媒体同样加剧了个人作者的匿名,就像荷马史诗并不是荷马的个人写作一样。我们在电影片尾长长的字幕中已经见识过这种集体创作的力量。另外这也可能为达·芬奇式的全才的出现提供空间。多媒体艺术是正在出现的数码艺术品种,它吸纳了此前许多艺术方式之长,集图、文、影像和声音于一体,可述可论,也可以平直地铺陈,更可以单线深入,可能性极为丰富。我们今天所接触到的只是正在形成的冰山的一角,它的潜能还有待更多富有想像力的实践者去开发。一旦互动性数码多媒体作品置身于网上成为网络艺术时,多媒体将大大加强观众的参与程度,也将巨大地改变我们传统的艺术概念。今天出现在网络上的艺术品绝大多数还是落后于网络本身的东西。我们打开网上跟艺术有关的站点和主页,看到的还是油画、国画、雕塑,可这些东西都还不是真正跟网络般配的艺术。网络艺术当然应该是多媒体的,当然是互动的,当然可以链接着无穷无尽的东西。

美国著名的文化理论家丹尼尔·贝尔曾经说过,从20世纪的下半期开始,人类已经由以读和写作为接受知识的主要方式,转变为以看和听作为主要的方式。尽管作为新保守主义的代表人物,丹尼尔·贝尔对于看、听文化坚持着怀疑和批判的态度,但是显然他所说的从文字阅读转向图像阅读已经是一个不争的事实。电视、电影、网络 and 集声音、图像与文本一体的电子读物的出现无疑会对人类的知识结构、认知方式以及行为方式产生重大的影响。伴随着全球化发展,中国在改革开放以来整个社会的文化传播方式也正以一种加速度在向图像化方面发展。

文化和艺术的社会功能要求我们对这种图像阅读的潮流作出回应。回应的方式无非有两种:一种是在技术和视觉样式上进行开拓;一种是用艺术的方式和视觉艺术的理论对图像阅读的时代特征进行思考,并将这种思考用符合这个时代的视觉接受方式传达出来。因此,将数码影像艺术引入到当代艺术中来便具有特别的意义。艺术家对数码媒体的参与,往往凭借着丰富的艺术资源,所有的这些都能为数码技术在纯艺术和应用艺术上的运用提供新的可能性。艺术家和受市场制约的商业性数码技术公司相比,其实践有着一定的前瞻性、探索性和学术性。一方面,艺术史中已有的艺术资源能使数码技术制造出更丰富、更奇特的视觉成果,满足着日益增长的社会精神需求,丰富着我们的社会生活。另一方面,数码技术作为一种艺术表现手法,同时被应用在视觉艺术和实用艺术之间。所以将数码技术纳入到艺术实践中来无疑是这两者之间的一个交换管道。它能有效地将纯粹个人的视觉创造,转换成社会性的视觉产品,同时又能将社会中已经出现的视觉现象系统,有效地转换成个人视觉创造的资源。

1.1.3 多媒体艺术设计的社会需求

从技术层面来说,计算机在日常生活中被大量运用,即使在艺术表现与艺术创作过程中也是如此。无论是音乐、美术、戏剧还是大众传播领域,都已广泛地使用计算机。在音乐创作过程中,电子化使音乐创作与录音方法与过去大不相同。戏剧演出运用计算机创造布景,并且投射到屏幕上形成虚拟实境。画家运用计算机绘图板绘图,再将作品展现在互联网上的虚拟艺廊里。电视台和广播电台通过互联网传送节目。而传统美工人员现在也几乎百分之百地改用计算机工作了。

以上所谈论到的每一种艺术创作都从运用传统工具改为运用计算机,都需要经过相当的训练。然而,从艺术市场需求的演变中,我们体会到单靠某一项艺术的