浅析数字媒体技术在生活中的艺术体现与应用

◆辛　娜　林教刚
（山东协和学院）

21 世纪以来，伴随着科技技术尤其是计算机技术的发展，社会大众的生活也因其发展发生了巨大变化。人们生活当中的很多事物传递方法出现了加速发展进步的趋势，例如:生活上的通讯不再是以前的报纸、书信等图文一起的单一的传递方法，网络的发展让其更加的便捷，微信、陌陌等通讯软件在网络发展的过程中凸显而出，不仅如此，就连与我们精神生活密切相关的文化以及艺术的领域中都无不体现数字艺术。现在人们的生活更为注重健康和享受网络带来的美好便捷的生活艺术。通讯、现代园林绿化景观、艺术公园的建设、现代广告设计、动画设计、游戏设计、影视作品等等都在顺应着时代艺术的发展而发展。

在 21 世纪，科学与艺术成为了人类文明发展当中的两大经济支柱。在现代，技术媒介成为了艺术得以表现的通道。社会是艺术的影子，艺术反映了人们的精神意识形态和现代社会的现实。数字媒体应用技术专业是一门综合性的专业，它是以技术为主，艺术为辅，技术和艺术相结合的跨学科的新兴专业。

艺术是指比现实有典型性的社会意识形态，所以说：艺术是社会的镜子。形象是艺术活动的特有的存在方式，每个艺术形象都必须以个别具体的感性的形象出现，能够把生活中的人物、事情、景物、物体的外部形态和内在特征非常真实的形象表现出来，使人产生一种活灵活现，物在眼前的真是的可知感。艺术形象欣赏的过程也是要通过艺术形象的感情来引发对其作品当中的意境、情境的体会。因此，艺术区别于其他的社会意识形态的最基本的特征是形象性的艺术，它也是艺术反映社会的特殊的形式。当然，对于学习艺术的人来说，具有其艺术细胞和开发性的思维方式是艺术的基本体现。

迄今为止，已开设数字媒体应用技术专业的院校已有 212 所，其开设的主干课程有色彩、平面设计制作、三维动画制作 3DS MAX、视觉传达设计、Photoshop 平面设计、动画场景设计等课程。以数字媒体“技术+艺术”的办学特色，培养了关于平面设计、网站美工、室内设计与建筑表现、影视动画等相关专业的人才。该专业对学生的培养技术为主，艺术为辅，一个好的作品也是其两者的完美结合。应用中的技术要求一个学习者要具备其使用各种应用型的软件的熟练技术和能够让抽象的事物产生一种近在眼前的思维细胞，作品中要能够体现自己的思想。通过媒体技术让其静态的艺术成为动态艺术。

在科技和网络技术强大的现代社会中，数字媒体应用技术作为新时代的媒体艺术的一匹黑马奔出，涉及各个行业，其中对电视剧和电影行业的艺术创作的影响巨大。在这个行业涌现了影视编导专业，是一门与电视剧有关联的学科。主要培养现代各类媒体方面的复合人型、多功能的专业人才，该专业重点的是将技术和艺术的结合与创新。其基础条件为个人的修养和美学方面的眼光。

例如：近些年的《三生三世十里桃花》《琅琊榜》和由小说改编的动漫《少年歌行》《魔道祖师》以及《神探蒲松龄之兰若仙踪》《白蛇*缘起》等电视剧和电影的热播，更是恰如其分展现了数字媒体应用技术对电视剧和电影行业的艺术创作的突破与创新。在影视的播出的同时，不管是激动人心的惊艳的打斗，奇幻的场景还是牵动人心的故事情节，观众都在如饥似渴的汲取享受着数字媒体应用技术带来的每一场视觉奇观。如此看来，毋庸置疑，影视创作艺术在数字媒体应用技术的不断助力下，正在一步一步的实现从从前的简陋到现在的高端丰富的华丽转身。

跟随着全球网络数字媒体技术的发展脚步以及电子设备的更新换代，游戏行业抓住机会迅速地爬起，网络游戏的载体、类型在不断地丰富，游戏品质在不断地提高。不仅如此，游戏面向的群体不再只是单一的男性群体，游戏行业也把大众视野面向女性市场，各大公司纷纷布局女性市场。至今我国网络游戏行业的大型游戏公司已基本确定垄断了游戏行业的市场，游戏公司通过利用计算机把数字媒体应用技术和艺术进行跨行业的整合，开拓新型游戏的设计思路，丰富游戏的线下产品，通过数字媒体进行线上和线下的共同运行。

在 2017 年末，一款根据女性特征而制作的大型恋爱经营手游《恋与制作人》的火爆上线，彻底的点燃了中国游戏行业进军女性的导火索。该游戏的如此火爆不仅仅只是面向女性游戏市场的单一原因，实际上，在看似庸俗的剧情和人物设定的背后，游戏的制作方也是对女性的心理进行了深刻的探讨，利用数字媒体应用技术对场景进行了女性喜欢的浪漫似场景设计，在男主人物的人设中套用了深的女性欢喜的韩剧线路，又对人物的性格特征和语言上进行了进一步的市场分析，最终把这个看似狗血的游戏剧情演绎的淋漓尽致。

人们欣赏现代的广告作品是以审美为主要要求，以商品的信息为主要内容，作品的设计要充分的展示其要宣传的主题，以此来激发出人们对该商品的购买欲望。数字媒体应用技术在影视广告设计、户外广告设计以及商品的广告设计和其他的动态的广告设计中的具体应用都在进一步的丰富现代广告设计的内在，提高了设计的质量。所以到今天，在广告界中的各种各样、引人注目的每一个形象的广告作品蜂拥而现。

显然在现在人们越来越享受着媒体技术带来的视觉奇观和生活中的方便。比如，影视的奇幻，现代广告的新奇创意，人们的休闲时刻的娱乐方式以及人们互相联系的沟通方法都在不断地发生变化。但是，这种变化也会给我们带来困惑。例如，九十年代的经典影视作品《天龙八部》《还珠格格》等等的作品，它有点渐渐地被人们因为时代新元素的出现而慢慢的淡忘，再比如切近在家庭中家人的一生形象的公益广告《家》，它们也许都在华丽的冲击下退却。

游戏产业的逐渐强大更是给我们九零以后的孩子埋下了“炸弹”，现在的许多孩子每天心里装着的东西不再是如何去学习，而是想着游戏中的各种操作，如何才能够让游戏账号更上一个段位，孩子的学习日渐下降，父母一提到这个那就控制不住自己的流泪。自控力好的孩子还能够控制玩游戏的时间，不耽误学习。数字媒体发展提高人们的生活固然是好，但也对人们的生活产生了一定的困扰。

现在的广告设计、游戏设计、动画场景设计的人才市场正是人才短缺的时代，人们对作品中的视觉享受的要求越来越高，人们的生活品质伴随着时代的发展逐渐提高。现在的数字媒体应用技术已经从广泛的广电领域拓展到各行之中，如科研单位、高等院校、广告影视公司等，都是主要通过数字媒体技术来建立沟通交流的平台。因此，未来是属于数字化的。

作者简介：

辛娜（1999–），女，山东日照人，现就读于山东协和学院数字媒体应用技术专业。

林教刚（1982–），男，山东济南人，现工作于山东协和学院，研究方向为数字媒体技术。