

数字媒体迅速发展原因的探究

◆陈炳龙 林教刚

(山东协和学院计算机学院 山东济南 250107)

随着时代的发展与现代自媒体的进步和改变,数字媒体有了适合它发展的环境。数字媒体的发展不仅仅只是IT界的需要,它将成为能够对所有行业未来发展产生影响的重要因素。数字媒体这门学科的应用通过给消费者带来对产品更直观的认识,深刻地影响着各行各业的发展,传统的IT行业将受到来自数字媒体这个新型专业的强烈冲击。而各种数字媒体艺术形态在其迅速发展的同时也将受到来自传统行业的重重阻碍,而中国,作为一个拥有最大互联网用户群体的巨大市场,历来是世界五百强企业的必争之地,同时它也将成为数字媒体这个行业的伟大摇篮。

随着时代科技的迅猛发展,数字媒体的开发与应用已经涉及到各个领域,数字媒体在潜移默化的改变着人们的生活方式和思维理念。数字媒体通过其本身具有的多重优势,如信息时效性好、使用方便快捷、随时随地与他人互动等方面,给传统媒体带来了致命冲击。传统媒体通过人们阅读实物获得信息这一方式产生的主导地位已经完全被数字终端所取代。随着便携式终端技术的不断发展,通讯网络的不断提速,生活中电子刊物不知不觉中成为用户接受信息的重要手段,用户对类似微博这种短小精悍信息的需求日益增加。数字媒体将人们接收信息的方式进行了巨大创新,因此大众在接收信息的同时,也对数字媒体产生了理所当然的依赖,这无形中推进了数字媒体这个行业的发展。数字媒体在其信息传播的过程中,人们借助这个渠道,可以与信息的发送者和传播者进行互动交流,这是当代人们社交的主要方式。因此当代数字媒体的迅速发展与当代人们进行信息汲取的方式改变是密不可分的。

数字媒体技术的进步对社会发展起着重要的推进作用。数字媒体将成为集公共传播、信息、服务、文化娱乐、交流互动等行业于一体的多媒体信息终端。从传播学角度来解析数字媒体,我们不能仅仅只是将其当作一个纯粹的技术概念,而应该把数字媒体看作是一种新型的传播方式,数字媒体的出现改变了传统媒体的纯粹概念,它不仅能够进行大范围传播,还能在大范围传播的基础上进行精确定点投放传播。随着传播媒介的不断发展,人们的传播方式也在不断地变化。从最初的纸媒传播,到现在的网媒传播。大数据在迅猛发展的同时,也被数字媒体灵活运用,通过将信息接收对象按其浏览和搜索的特征与喜好进行特殊标记,接着投其所好,将其通过技术分析而得出的该用户个人喜好参数,对其精准投放的信息和广告。数字媒体和大数据合作进行的个性化传播特点决定了它传播对象的精准,甚至开始以个人为基本单位进行量身定做的媒体传输给个人,这就使得数字媒体这一新型产业链得到充分维护,能在广泛传播的基础上同时更加精准的传播。数字媒体的有着高效性、易获得大众满足感的个性化私人设计推荐等符合用户喜好的特点。一般以用户的喜好为需求,优先推出用户个人最喜欢的信息形式,取得高额的访问率。它在取得经济收入的同时,也推进了我国网红产业的发展。树立品牌意识,培养知名账号,以视频质量取悦消费者,尽最大努力满足大家的私人喜好,抖音APP通过这种方式成为了国家数字媒体行业的巨擘。在这个数字媒体时代,人民群众作为数字媒体信息的接收者,他们是数字媒体这一行业的终端用户,与传统纸媒时代的消费者有着明显的区别。当前时代,人民群众时刻与数字媒体亲密相接,从炙手可热的全民手游“王者荣耀”“绝地求生”,到PC端的“英雄联盟”“守望先锋”这些游戏中的场景设计无一不是浸透着数媒人的心血,在他们日夜不辍的努力下,把他们理想的世界通过数媒技术直观的展现在大众眼前,大家通过显示器看到了一个个梦幻的场景。“王者荣耀”之所以能够如此火爆,正式凭借着细腻的画面,突显英雄个性的音效,极为爽快的竞技团战和便捷的语音开黑交流等等体验,获得了市场和玩家的广泛认同。如今,《王者荣耀》日活跃用户超过750万,最高同时在线人数突破100万,在同类产品中,《王者荣耀》已经取得了极大的优势,占据了MOBA手游的主要市场份额,称霸全球,成为当下最火MOBA手游当之无愧。而由光子工作室群打造,

高度还原端游戏体验的正版手游《绝地求生:刺激战场》,于2018年2月9日10:00正式开启以来不知不觉已有一年多的时间了。回首一年来,这款沙盒游戏迅速席卷各大游戏榜单,秒杀各类游戏,甚至连“王者农药”的客流量都受到他的巨大冲击。五湖四海、四面八方的玩家纷纷涌入,包括远在大洋彼岸的欧美玩家也悉数参与,掀起了一场手游界的狂欢。这一切盛况的背后,少不得数媒人的默默奉献,数字媒体这门艺术的应用范围已不只局限于IT界,他早已默默在全行业扎了根。由数字技术支持的信息传输载体,其表现形式更复杂,更具视觉冲击力,更具有互动特性。

数字媒体的每一次发展都是创新在推动。不断给用户带来新鲜感,不断给他们惊喜,不仅是创意还包括技术。数字媒体产业比其他产业更需要创新,特别是用户参与的创新。以数字媒体、网络技术与文化产业相融合而产生的数字媒体产业,正在世界各地高速成长。数字媒体技术发展到今天,与许多技术学科有着千丝万缕的联系。其中,最为明显且最具研究价值的当属虚拟现实技术。无论是从技术特点还是从社会需求来讲,虚拟现实技术与数字媒体技术都有着非常密切的联系。甚至从某种程度上可以说是数字媒体技术的发展带动了虚拟现实技术的发展,虚拟现实技术利用计算机生成模拟场景,通过交互式的三维动态视镜和实体行为的系统仿真,带给用户身临其境的感觉,虚拟现实技术作为一门富有挑战性的交叉技术前沿学科和研究领域,在数媒技术的发展带动下,也迸发着蓬勃生机,作为现代科技的高速发展的综合体现,虚拟现实技术和数字媒体技术之间的关系就像是数媒和传统纸媒之间的关系,但数媒其独有的特性代表了他不可能像纸媒一样迅速衰落,虚拟现实技术给人所带来的身临其境的体验使得VR成为理想的游戏服务终端,所谓传输显示信息的媒体,VR在艺术领域方面所具有的潜在应用能力是不可低估的,而数字媒体这个行业作为虚拟现实技术的入门行业,想要摸到虚拟现实技术的门槛,那么就必须在数字媒体这个行业达到精通甚至专家,所以作为数字媒体专业的人才,以后的发展道路肯定与虚拟现实技术有着密不可分的联系。“王者荣耀”和“绝地求生”这类游戏的成功使得更多艺术类人才进入数字媒体的伟大浪潮,所以数字媒体以后的发展路线,就不仅仅只是在手机电脑这些普通个人终端显示,更是要把目光放得长远,放到虚拟现实,乃至于往后更加先进的虚拟立体3D成像技术上去,不断发展,不断进步,始终当一名艺术行业的弄潮儿。

作者简介:

陈炳龙(2000-),男,山东省日照人,就读于山东协和学院数字媒体应用技术专业,擅长图形图像处理、影视后期制作。

林教刚(1982-),男,山东济南人,工作单位:山东协和学院,研究方向:数字媒体技术。

