

数字媒体技术在设计领域的发展

◆王剑峰 王晓燕

(山东协和学院 山东济南 250107)

摘要: 现在的设计师不再是一支笔一张纸了,而是运用各种各样的设计软件和工具,所以说一个好的设计师一定要有扎实的技术做支撑,无论是运用设计软件还是设计工具都离不开数字媒体技术。但是,只会运用干粘的技术而没有美感的产品也是失败的,只有将数字媒体技术和艺术美感,创意思维,艺术设计相结合,利用数字媒体技术的特点,在传统的艺术设计中加入新的元素,设计师的创意思维才能开闸,才能设计出更好的产品。

关键词: 数字媒体技术;传统艺术;创意;设计;结合

一、什么是数字媒体技术

数字媒体技术是一种新兴的、综合的技术,广泛应用于信息、通信、影视、广告、出版、教育等领域。数字媒体技术的发展推动着社会生产方式、生活方式和内容的变革,已成为信息社会中最广泛的信息载体,几乎渗透到人们工作、生活的方方面面。数字媒体有数字化、集成性,交互性,多样性的特点。使数字媒体处理信息不再局限于数值和文本,还包括图形,图像,音频和视频等,可以做到图文声像并茂,所以设计的产品可以涉及方方面面,从平面设计到视频的制作都属于数字媒体的范畴。

数字媒体技术与设计领域中的关系

数字媒体技术专业毕业后就业面广泛,毕业后可以选择媒体制作类,动漫游戏制作类,广告平面设计类的工作。

数字媒体技术的出现为艺术设计注入了新的活力,是艺术具有了广泛的参与性,数字媒体技术给艺术设计提供了技术支持,使得设计更加方便,更加广泛,改变了传统的艺术设计手法,影响了设计行业的发展。数字媒体技术可以通过设计软件利用特效手段给设计的作品制作震撼的视觉效果,同时运用不同的效果搭配可以制作出多种多样的艺术效果,拓宽了设计师的思路,促进新的设计灵感的出现,同时也促进了设计的创新。

二、利用数字媒体技术做设计的优势

数字媒体技术主要侧重技术两个字,换言之,就是利用各种那个个样的软件,工具设计出自己的产品,与之有关的软件主要有:PS AI CDR 等等。工具主要有,电脑,手绘板,摄像机等等。利用数字媒体技术做好设计其实就是利用各种各样的软件工具制作产品,降低了艺术设计中的成本损耗,大大降低了艺术设计的时间,同时,数字媒体技术具有较强的虚拟性,设计师可以在产品制作前建模,模拟场景,通过虚拟的场景可以在产品制成前模拟出成品的样子从而找到产品的瑕疵与不足进一步给设计师提供更多的灵感去改善和完善产品。从而可以创造出更加优秀的艺术设计产品。数字媒体技术的可视化应用也越来越受到环境艺术设计师的重视。设计者可以把天空、树木、湖泊、人物以及规划区域附近的保留性景点通过数码相机拍摄下来,并将这些素材输入计算机,当我们在三维软件中将规划模型建好并调整角度后,便将它们一同合成到计算机中,这样就能直观地观察规划方案和周边环境是否和谐统一,如需调整、修改,也很方便、直接。三维动画在计算机平台的推广和应用,我们可以始终身临其境地在三维环境里进行直观、真实的创作和设计。数字艺术这一信息时代的宠儿在环境艺术设计领域中,越来越多地影响和改变着传统的设计方法和观念,它将为环境艺术设计开辟更广阔的新天地,使环境艺术设计的工作更加流畅、完善。

数字媒体技术的传播形式多种多样,传播渠道有光盘、互联网、数字电视广播网、数字卫星、移动网络等,传播方式有E-mail、BBS、QQ、微博、博客、播客、IPTV、手机电视、移动电视、数字电视广播等。多种多样的传播方式,使得设计更加方便,仅仅用一台电脑,和几台设备,随时随地都可以参与到设计中去,设计师们也有了更加广阔的设计发挥空间,需求者们也不再局限于自己的生活范围内寻找设计者,进一步促进了优秀设计师们的产生,和优秀产品的创作。

三、数字媒体技术与艺术设计如何更好结合

数字媒体技术主要给艺术设计提供技术支持,但是要想有好的创意创造出好的设计产品,必须要与艺术相结合,技术结合艺术才能创造出更出色的产品。数字媒体技术及数字信息传播科技为支撑和媒体的艺术形态,其本质特征体现在,通过利用和展示数字化及信息传播相关新技术,以交互、多媒体以及跨媒体为其特征所展示的艺术。由此看来,与传统美学认识、传统艺术观念、表现形式以及审美方式和评价等确实理应有差异。但是,任何一种艺术形式,都有自己独特的特点和表达方式,只要了解了他的审美特征,艺术风格,以此为切入点进行研究,便可在在这个崭新的领域进行更深一步的探索和探索。要想数字媒体技术与艺术更好的结合,就要突出数字媒体技术独特的个性,如:参与性,互动性,技术性,娱乐性。随着技术的发展,还会有体验性。这些特点把产品的设计方向变得更加多元化,拓宽了设计师的思路,促进了设计师们新的创意思维的产生。在传统艺术中加入了新兴的数字媒体技术,使得传统艺术的表达方式变得多种多样,所适应的人群也变得越来越多,所以数字媒体技术应该以这一点为切入点,与传统艺术相结合,充分发挥数字媒体技术优势。设计出可以通过基于互动,体验等方式,联合社会和大众的产品。

参考文献:

- [1]李绯,杜婧,李斌,数字媒体技术与应用[M].北京:清华大学出版社,2012:1-5
- [2]周春红,张焕明,谢舒潇,数字媒体技术与教育应用—基础篇[M].北京:北京理工大学出版社,2013:27-31
- [3]彭晓辉 数字艺术在艺术设计领域中的应用[D]湖北:彭晓辉,2013:4
- [4]林迅,新媒体艺术[M]上海:上海交通大学出版社,2011:597-601

作者简介:

王剑峰,男,山东淄博人,本科,山东协和学院数字媒体技术专业学生,主要研究方向,数字媒体技术。

王晓燕,女,1982年9月,山东烟台人,硕士,副教授,山东协和学院数字媒体技术教研室教师,主要研究方向为:数字媒体技术、教育技术学等。

