

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计随笔 > 数码设计 > 数字化艺术的生存——浅谈计算机艺术设计

所有文章快捷检索

数字化艺术的生存——浅谈计算机艺术设计

Go [高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2003-10-26  
[ 未经书面授权, 严禁转载任何内容! ]

--徐巧慧 (南京大学教师)

在当代信息社会, 计算机技术介入越来越多的领域, 改变了原先传统的工作方式和效率, 使人类生活产生了日益显著的变化。艺术设计作为这个潮流中的一部分, 也有自己的数字化过程。

在短短几十年里, 数字艺术设计的发展几乎涉猎了应用美术的各个领域: 室内设计、服装设计、影视动画、工业设计、包装装潢等, 即使在雕塑、油画、版画、壁画等专业也出现了计算机的身影。数字艺术设计能有如此蓬勃的发展, 既表现了数字化技术对传统方式的冲击, 也是科技与艺术的完美结合的体现。李政道教授说过“科学与艺术是不可分割的, 就像一枚硬币的两面”, 科技的发展为艺术创作提供了新的载体, 同时也给我们带来了全新的艺术创作手法和艺术语言。

计算机艺术设计不但可以模仿传统的绘制过程, 也比传统方式节省了很多时间, 显示了计算机系统处理的优势。以绘制效果图举例, 传统绘制可能会用到纸、尺、圆规、铅笔、针管笔、鸭嘴笔、马克笔、水粉、喷枪等多种工具, 过程包括打底稿、调色、上色、晾干、反复修改等具体操作。而计算机设计过程中的物理操作将由机器代劳, 设计者所要提供的只是具体数据和完整的设计思想。此外, 传统画面的修改主要是擦除和覆盖, 作为数字化系统操作的计算机绘图则为画面修改提供了可逆的操作方式。方式之一为取消动作, 表现为逆向动作的一步取消, 例如PHOTOSHOP中的 UNDO功能和历史记录面板; 另一方式是设计者回到已完成的设计步骤, 从过程中的任意一点介入, 通过增加新的或删除旧命令来完成修改, 例如3DSMAX的堆栈功能即是如此。多样的修改方法可以帮助艺术家尽可能地弥补遗憾, 同时为创作过程提供了丰富的选择。

除此之外, 计算机艺术设计还可表现传统绘画所无法企及的视觉效果。3DSMAX是三维制作软件, 具有模拟实体造型功能。运用它的三维创作过程是确定有关物体属性的具体数据, 而非描画物体, 计算机的工作是在得到数据后快速完成数型之间的转换, 并由屏幕实时、准确地展现虚拟物体的三维效果。这样, 设计者可以快速地建造具有逼真空间感的虚拟实体, 设定物体材质和场景光照, 还可以帮助设计者营造整体的氛围效果。此外, 3DSMAX视图角度的灵活转动还为观看虚拟物体提供了多种视角, 动画路径的引入又为观看过程加入了时间概念, 在视点的流动中赋予物体丰富的表现方式, 这些都是传统绘画效果不可比拟的。在大型工作站高速计算能力的支持下, 相应的三维动画软件能够完成更恢宏细致的场景及动态模拟, 这已成了好莱坞制作电影特技的手段, 《泰坦尼克号》中沉船的场面便是一个例子。

计算机艺术设计独特的优越性还体现在它具有方便的交互功能, 这项功能较多应用在网页设计、电子游戏互动角色的设计中。交互功能一般设定在提供给使用者选择判断的图文信息上, 对不同的选择将出现不同的信息反馈, 这些事先未知的反馈信息吸引了使用者的注意, 唤起他们深入了解的欲望。在这里, 计算机艺术扮演的远不只是传统绘画中被动的角色, 它引领使用者领略了设计的全貌。

尽管目前数字艺术设计的发展已经让人瞩目, 但还有新热点在不断地出现, 为艺术家认识和表现世界提供新的方式。

数字艺术设计将继续向多媒体方向发展。单一的媒介创作曾延续相当一段时间, 但现在, 综合编排多种媒体已经不再只是一个论题或想法。多媒体技术是将图像、声音、文本、动画、音频等多种媒体形式集合在同一文件中进行编辑处理的方式, 毫无疑问, 这将大大丰富艺术设计的构成语言, 提高作品的感染力。加拿大艺术家 Janet Cardiff在第四十九届威尼斯双年展上的大奖之作“视觉的散步” 即是通过多媒体技术实现的, 这体现了艺术界对多媒体表现形式的重视, 但也仅是个开始。在多媒体的数字艺术空间里, 设计是对多种媒介综合控制的过程, 这其中包含了丰富的表现手段, 自然也对设计者的艺术修养提出了全面的要求。对艺术家而言, 对多媒体创作形式的驾驭不会是一蹴而就的事, 还需要共同的努力。

随着信息高速公路的发展, 网络化也将成为数字艺术发展的热点。连通世界的INTERNET网络推动了世界信息的传递及在线艺术的发展, 艺术家可以在互联网上进行跨地域的协同创作, 这使艺术的创作和欣赏不再受地域的限制。但就目前而言, INTERNET网的带宽还很难满足在线艺术对网络高速传输的要求, 同时能够支持网络协同创作的软件也较少, 因而现在的网络艺术在创作交流和资源共享等方面表现得还不够完善, 形式也不够丰富。但媒体技术正快速地向发展, 相信随着网络传输带宽的增加和应用软件的升级, 不久的将来艺术家们将能够实现真正意义上的跨越空间的同步合作, 使艺术创作变得更自由。这种基于网络的创作形式是数字艺术的新的生存方式, 它所具有的强大协作和沟通力使它有广阔的发展前景。

虚拟现实 (Visual Reality) 是以营造现实感为目标的新兴技术。虚拟现实技术可以生成一个能产生视、听、触等感受的可交互的、动态的世界, 人们通过精良的 VR设备可以体验这个仿真的境界。由于虚拟现实技术对所投入的人力、物力的要求较高, 所以现在多应用在军事、科学研究和城市开发项目上。但它对视、听、触逼真的模拟, 恰可以满足艺术创作对表现感受的追求, 它所具有的对感官世界的强大的模仿力, 吸引着艺术家去体会和驾驭, 尽管它所需的成本使它离我们还有一些距离, 但必然会成为艺术创作手段的新追求。

艺术的发展之路就是对传统的继承以及对新事物的借鉴、吸收。数字技术的发展为艺术创作带来了新的创作方式和艺术语言, 不可否认, 它对现代艺术设计产生了巨大的影响。但计算机毕竟只是一个高效、便捷的使用工具, 是设计的实现手段, 而设计的基础应是设计者深厚的艺术功底和完备的设计思想。正如我们所了解的, 大量成功的作品尽管完成在电脑上, 但它大部分的价值是前期富有创意的手绘草图。计算机技术的进步为设计师和艺术家提供了发挥才能的工具, 但如果一味地依赖, 机器将成为创造的羁绊。艺术的宗旨是自由的创造, 我们的态度应该是以开放的姿态迎接不断涌现的新事物, 目的是在艺术的创作中获得更大的自由。

原文发表于《装饰》2002.9, 版权归作者及原出处所有, 谢绝转载!

相关链接

> None

责任编辑: dolcn

