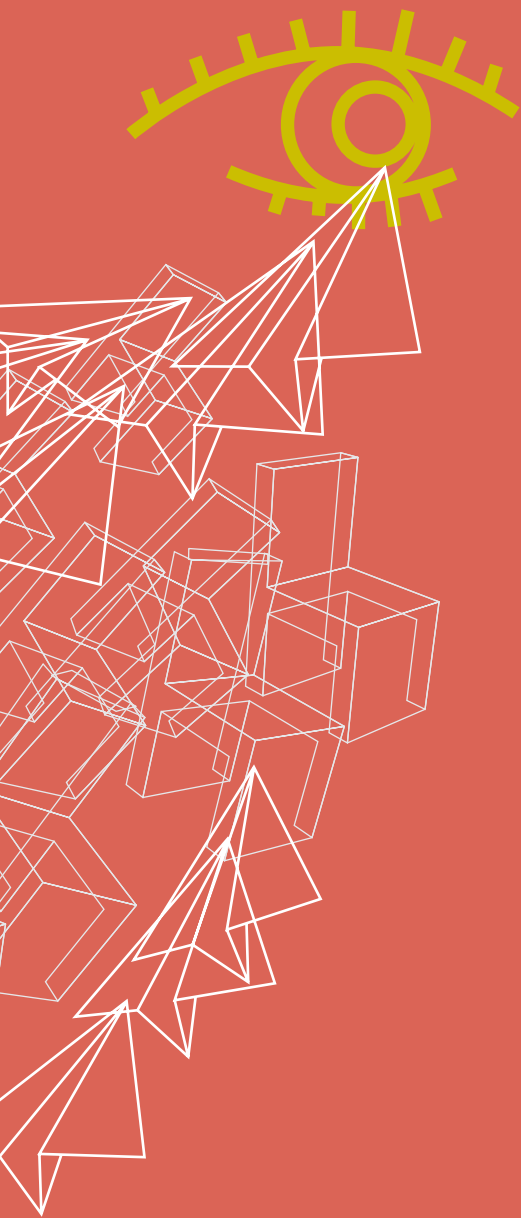


# 焦點話題 多媒體創作，要怎麼玩？

## Multimedia as a Creative Vehicle

策劃引言 / 鍾世凱 Shih-Kai CHUNG 國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系助理教授  
美國喬治華盛頓大學電腦科學博士



民國九十一年五月三十一日，行政院核定通過「挑戰二〇〇八一國家發展重點計畫」，將數位內容列為「兩兆雙星產業」中之明星產業，並將培植數位內容人才作為發展重點，以促進數位內容產業之發展。數位內容含括教育、娛樂、文化與藝術等諸多領域，製作上則是將文字、圖像、影音等資料以資訊科技加以數位化整合。多媒體創作在數位內容產製上的貢獻，除了可將既有的圖文影音內容加以數位化整合運用外，藉由多媒體科技進行數位內容的直接產出更是當今數位內容產製的主流，因此在數位內容的發展上扮演關鍵的重要角色。

回顧過去，藝術與科技長久以來一直維繫密切的互動關係。藝術的創作與呈現常藉助科技的發展，來達到人類追求美感的目標。多媒體技術隨著資訊科技的進展，已由輔助藝術創作的工具，進而發展成為創作的新媒材。展望未來，生活上將離不開數位內容。然而多媒體創作卻仍處於新興發展階段，以藝術創作為例，傳統的藝術工作者在面對冰冷的電腦硬體及陌生難學的軟體，如何運用這新興的媒體從事更有效率的創作及多樣化的藝術呈現，便一再考驗著藝術工作者，而多媒體軟、硬體技術人員如何設計更具效率、友善的藝術創作，使多媒體的呈現更充滿挑戰性。

本期焦點話題邀稿共有四篇，撰稿人分別來自於產官學界。林芳吟的〈博物館的數位革命—頑石創意的台灣經驗〉以其專案的成功經驗，探討多媒體技術的運用如何豐富我們視覺的經驗，改變博物館傳統的參觀模式。趙貞怡的〈PDA在博物館行動數位導覽之應用與發展〉，討論科技的新興媒體—PDA的運用在行動學習，利用科技之便，博物館將可提供更多元及個別化的服務來輔助行動數位導覽學習。侯彩雲的〈魔戒幕後遠征隊挑戰視覺新極限〉則以成功的商業電影—魔戒，介紹運用先進的電腦動畫技術將暢銷的鉅著文字視覺化，轉換成視覺效果氣勢磅礴的影片。范光義〈接引西方—中國動畫話趨勢〉則以二〇〇四年安錫動畫影展為例，從藝術層面思考動畫的創作，強調從創意思考的根源重新出發，跳脫出西方思考模式，創作屬於中國藝術精神之動畫。