

展望电影艺术与计算机技术的融合发展

作为一个学计算机专业的人，对电影的思考角度自然会不同于专职电影人。电影的出现是因为科技的创新与发展，而在今天也同样是这样的道理，今天电影的发展同样需要计算机技术这样信息社会发展前沿的科技支持。

一方面就软件游戏的发展来说。未来的游戏发展中会有一支渐渐演变出来，与电影靠拢，这就是角色扮演类的剧情 RPG，游戏的人机交互特性必会大大刺激电影娱乐性的扩展与延伸。像《仙剑奇侠传四》这款国产游戏有着电影一样的故事发展的节奏与脉络，这一类游戏将渐渐趋向于电影业，或者电影将慢慢游戏化。两者的交融必然会促进娱乐业的新发展，若再加入网络信息技术，则更会让这样的创新走向大众化与娱乐化。

另一方面就硬件设备的发展来说。现在世界上固然有很多大型的主题公园，但一经建成便一尘不变，不可移动性更阻碍了他的发展，就像图灵机内的程序不可变更，但应该向冯诺依曼一样考虑程序存储。就好比不同的电影一个接一个在各大影院上映一样，在这里你将成为电影里真真正正的主人公，在一个可移动的大棚内，经历电影剧本设计的情节内容，就相当于游玩过一次主题公园一样。这样做可能需要大量的人力物力，更重要的是大量的电子设备，智能化的控制情节的发展，在这里可以体验不一样的人生与故事。

总而言之，在未来计算机技术必然会推动各领域的发展。只有不断地探索与实践才能在某个领域开辟新的天地！

葛鑫

2012 年写于西电计算机导论课