

无中生有

缪晓春 2011年9月4日

用一个虚拟的摄像机同时从前后左右及上方拍摄同一场景，所拍摄的画面连接在一起，便如同在该场景中截取一个立方体（运动到这一截面的物体甚至如同被切割了一样）。我们知道，在现实场景中用多个摄像机拍摄，很难做到摄像机与摄像机之间成 90° 直角。但在三维软件中却很容易做到这一点，因而当把五个虚拟摄像机拍摄的画面，从前后左右和顶部投射到同一个立方体上时，五个画面便可以精确地连接在一起，构成一个由投影组成的立方体。

一百多年前，立体主义画家尝试在一个画面上表现同一个物体的各个侧面，但他们很快就抛弃了精确性而更多地致力于发展出一种全新的艺术表现手法；一百多年后，借助新的科技手段，我们有了不止一种的“立体的”表现方式。也许问题的关键是：这种新的技术手段如何能够真正地演变成一种新的艺术表现手法。