Искусство как важнейшая составная часть духовной культуры сопровождает человечество со времен его появления. И сегодня оно не теряет своей значимости, напротив, с совершенствованием компьютерных технологий, являющихся неотъемлемым элементом XXI века, в данной сфере появляются новые виды искусства. Непосредственную роль в этом играет развитие мультимедиа-технологий. Мультимедиа - совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, анимацию, звуковое сопровождение. Искусство -- одна из форм общественного сознания, важнейшая составная часть духовной культуры; особый род духовного освоения, познания действительности во всем богатстве ее проявлений, так или иначе связанных с человеком. На стыке представленных выше областей в конце XX века зарождается новый вид искусства - компьютерное, предполагающее создание произведений искусства с помощью компьютера. Одной из важных черт этого вида творчества, по мнению самих авторов произведений, является открытость художественного пространства, предполагающая использование своих собственных средств создания, целей и законов.  
  
На сегодняшний день сформировалось несколько видов компьютерного искусства, в число которых входят компьютерная графика, компьютерная анимация, компьютерная музыка, интерактивный компьютерный перформанс, Net Art (сетевое искусство).  
  
Компьютерная графика - технология создания и обработки графических изображений средствами вычислительной техники. Художники, непосредственно занятые в представленном виде творчества, настоящим произведением компьютерной графики считают только те работы, которые не могут быть созданы с помощью обычных материалов. Они являются сочетанием высоких компьютерных технологий и имеют собственный цвет, свое освещение, фактуру и движение, если этого хочет художник, несвойственное ни одному реально существующему предмету или лицу.  
  
Компьютерная анимация - искусство создания движущихся изображений с использованием компьютера за счет последовательного показа слайд-шоу из заранее подготовленных графических файлов, а также компьютерной имитации движения с помощью изменения и перерисовки формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения, подготовленных заранее или порождаемых во время анимации.  
  
Компьютерная музыка - область музыкально-технической деятельности, в которой музыкальные произведения создаются с помощью компьютера на основой специальных программ. Компьютерная музыка обладает рядом существенных преимуществ: высококачественное воспроизведение звука - стерео и объемный звук, возможность собственной записи музыки на компьютер, использование программ-редакторов для написания музыки. Одним из первопроходце в области создания компьютерной музыки принято считать Бернарда Пармегиани, получившего Золотую Нику в этой области на фестивале Ars Electronica в 1993 году за композицию «Entre temps» («Между тем»), которую сам автор видел как «связующее звено между прошлым, настоящим и будущим, соединяющее их воедино». Интерактивный компьютерный перфоманс - это вид искусства, который позволяет зрителю (пользователю) практически наравне с автором участвовать в создании художественного произведения. Это не замкнутое пространство, которое можно только наблюдать, а среда, допускающая активное вмешательство. Перфоманс представляет собой определенный набор образов, звуков, слов; это художественный мир в компьютерной сети, где пользователю можно участвовать в его создании, изменении. Вовлечение пользователя в общение с произведением уменьшает роль художника и снимает с него часть ответственности; произведение становится до бесконечности подвижным, бывший зритель получает возможность «творить».  
  
Net Art (нет-арт) - сетевое искусство - произведения, созданные в Интернете, для Интернета, выставляющиеся, существующие и функционирующие в Сети.  
  
Произведение сетевого искусства чаще всего не функционально: такая Web-страница является художественной работой и представляет собой совокупность визуальных образов, анимации, текста, графики, слаженной деятельности различного рода приложений и программ, призванных воплотить авторский замысел, который может носить самый разный характер - от рассказывания «фильма» до игры со зрителем, демонстрации «поломанной» странички и т.д. анимации, текста, графики, слаженной деятельности различного рода приложений и программ, призванных воплотить авторский замысел, который может носит самый разный характер - от рассказывания «фильма» до игры со зрителем, демонстрации «поломанной» странички и т.д. Одна из главных особенностей нет-арта - провозглашение направленности на коммуникацию, а не на репрезентацию, т.е. целью художника становится не навязывание собственного видения, личной позиции, а коммуникация общение со зрителем, вовлечение его в творческий диалог. Вклад каждого участника оказывается не произведением, а элементом общего коммуникационного поля, который может использоваться и трансформироваться любым субъектом, оказавшимся в сети коммуникаций. Другой его характерной чертой провозглашается свобода - от государственных установлений, от заказа. Другими чертами нет-арта, призывающими к тому, чтобы не раскрывать принципа «работы» того или иного произведения, являются неожиданность, привлекательность и абсурдность.  
  
«Искусством в искусстве» можно назвать Web-сайты, освещающие культурное наследие, поскольку многие Web-сайты данной категории, в свою очередь, сами по себе являются произведениями искусства, созданные с использованием мультимедийных технологий. В российском Интернете существует целый ряд крупных ресурсов, охватывающих многие сферы культуры. Каждый из них по-своему неповторим, у каждого своя аудитория. Но в этом есть как плюсы, так и минусы. С одной стороны, Web-творения любителей создают информационный шум, мешающий пользователю отыскать качественную информацию и сориентироваться в обилии различных сетевых проектов. Сайты очень сильно отличаются как по технологическому, так и содержательному уровням. С другой стороны, многие из сайтов по культуре глубоко содержательны и с точки зрения актуальности, значимости информации, свежести и многообразия идей. Таким образом, в сфере культуры можно выделить следующие Интернет-ресурсы: правительственные, общественные, научно-исследовательские и некоммерческие учреждения и организации в области культуры и искусства, музеи, музыка, арт-новости (пресса), энциклопедии, театр, кино, архитектура, архивы библиотеки. Обобщая вышесказанное, приходим к выводу, что мультимедиа в искусстве представляет собой своего рода форму художественного творчества новыми средствами, является продуктом не столько «технологической революции», сколько цифрового воплощения идей, которые присутствуют в разных видах искусства, и деятельности на протяжении тысячелетий. Кроме того, мультимедиа-технологии рождают новые формы художественного творчества.  
  
Заключение  
На сегодняшний день мультимедийные технологии прочно укрепились во многих сферах деятельности. Множество программистов, сценаристов, дизайнеров работают над созданием всё новых и новых проектов. Подводя итоги, можно отметить возможности и области применения мультимедийных продуктов и технологии. Основными целями применения продуктов, созданных в мультимедиа технологиях (CD-ROM с записанной на них информацией), являются:  
  
· популяризаторская и развлекательная (CD используются в качестве домашних библиотек по искусству или литературе).  
  
· научно-просветительская или образовательная (используется в качестве методических пособий).  
  
· научно-исследовательская - в музеях, архивах и т.д. (используются в качестве одного из наиболее совершенных носителей и "хранилищ" информации).  
  
По сообщениям информационного агентства CIA глобальная технологическая революция намечена на ближайшие 15 лет. Её фундаментом станут био-, нано- и информационные технологии (в том числе и технологии мультимедиа). В промышленности начнут применяться качественно новые технологические решения. Быстрое прототипирование на базе развитых мультимедийных систем автоматизированного проектирования (САПР) позволит в сжатые сроки создавать и анализировать модели будущих товаров и устройств (например, автомобилей) без длительного цикла проектирования. Максимально индивидуализируется процесс обслуживания клиентов. Перспективы нанотехнологий (сборка нанороботами произвольных объектов из любых подручных материалов) выглядят еще более заманчивыми, но менее определенными. Наиболее вероятно появление разработанных с помощью нанотехнологий высокопроизводительных процессоров и компьютерных устройств хранения данных и создания единичных пробных версий квантовых компьютеров, что в свою очередь повлечет за собой выход технологий мультимедиа на невиданный уровень.  
  
Технология самосборки даст возможность выпускать товар из материалов, меняющих внутреннюю структуру на молекулярном уровне в зависимости от свойств окружающей среды и подстраивающихся на атомном уровне под условия использования. На их основе будут разработаны интеллектуальные здания и одежда, многофункциональные продукты, системы виртуальной реальности.  
  
Основополагающим и связующим звеном всех этих технологий станут информационные технологии, но ситуацию с ними сложно предсказать. Например, практически невозможно предсказать, каким будет Internet через 15 лет. Ясно одно, что возможно уже в ближайшее время технологии мультимедиа станут неотъемлемой частью повседневной жизни каждого человека.