

Research on Animation and Digital Entertainment Design in Modern Cultural Industry

Yi Li

Jishou University Zhangjiajie College, Zhangjiajie, Hunan, 427000, China

Abstract

With the continuous development of social economy and the improvement of people's living standards, people's aesthetic level is getting higher and higher, and the modern cultural industry has achieved rapid development. The comprehensive arrival of the digital era has brought new vitality to the traditional cultural industry. The animation and modern digital entertainment design technology combined with computer technology has achieved sustained and stable development, which can provide people with a better artistic experience. The paper focuses on the related strategies and main methods of animation and digital entertainment design in the modern cultural industry.

Keywords

modern cultural industry; animation; digital entertainment design

现代文化产业中的动画和数字娱乐设计研究

李恹

吉首大学张家界学院, 中国·湖南 张家界 427000

摘要

随着社会经济的不断发展和人们生活水平的提高, 人们的审美水平越来越高, 现代文化产业获得了迅猛的发展。数字化时代的全面到来给传统文化产业带来了新的生命力, 现代文化产业中的动画和与数字娱乐设计技术融合计算机技术获得了持续稳定的发展, 能为人们提供更好的艺术体验。论文主要针对现代文化产业中动画与数字娱乐设计的相关策略以及主要方法进行了探究。

关键词

现代文化产业; 动画; 数字娱乐设计

1 引言

动画和数字娱乐产品设计的主要功能是使得人们可以在休闲时更好的娱乐, 迎合人们的兴趣爱好, 满足人们的需求, 从而能更好地提高人民的满意度, 获得人们的支持。数字媒体的不断发展和互联网技术的全面进步, 使数字技术在动画设计领域被广泛采用, 极大地提高了动画设计的质量和设计的效率, 为数字娱乐和动画产业的持续稳定发展创造了良好的条件。

2 数字化下的动画和艺术设计概述

科学技术的不断发展和计算机技术的迅猛进步使数字化的理念在各行各业应用程度逐渐加深, 人类已经进入到一个数字化信息化生存的时代, 已经成为时代运行、构造、发展

的根本特征和重要动力来源。在数字时代, 人们不再依赖传统的运输工具和书写工具进行信息的传输和加工, 可以更加快速、便捷以及明确地完成传统工具所承担的任务和责任。任何信息在数字时代都可以用比特来承载, 将各种各样的数字、符号、文字、图像、声音以及图形等转换成数字语言进行记录和存储。计算机的产生是时代数字化进程的重要开端, 数字化的发展给人类文明带来了全新的生机和活力, 在人类文明中渗透数字化技术不仅涉及书籍、报刊杂志、博物馆、学校等与知识积累和传播相关的领域, 同时也深入到人类生活的方方面面, 包括社会生活、组织生活以及娱乐生活等。

在数字化时代全面到来的背景下, 对于艺术的创造发展以及欣赏形式也发生了翻天覆地的变化。在艺术发展过程中, 结合数字化的技术以及科学技术, 可以为艺术家提供更为宽

广的与外界交流和融合的空间,加强艺术的升级和传播,从而可以进一步提升群众的鉴赏素质和审美水平,艺术的可持续发展有着至关重要的推动作用。随着最近几十年来计算机技术的迅猛进步,在人类生活的各个方面已经充分融合了计算机技术,艺术设计的行为以及概念也渗透到计算机领域当中,出现了数码设计艺术。数码设计艺术指的是利用数字化设备以及信息网络技术进行艺术设计的活动和产品。数码技术不仅需要以数字化的设备作为展示的媒介和传播的载体,同时也需要以数字化设备作为主要工具,并以数字化的应用作为最终目的。但是需要注意的是,并不是所有依托于计算机网络技术的艺术设计活动都是数码设计^[1]。

数码设计具有互动性、融合性、艺术性、技能性以及信息化的特征,并不是简单的复制粘贴,而会产生一些创新性的东西,包括通过数字转化而来的互联网艺术、摄影艺术、互动艺术以及虚拟现实艺术等多种形态。数码艺术也可以理解为在信息时代背景下艺术的一种全新传播方式、技术背景以及表现手段。数码时代艺术家和设计师可以摆脱传统的纸和笔等物质材料的设计工具,依托于互联网系统以及现代信息设备进行设计和创新,通过数字化的形式进行艺术作品的存储以及传输,使得艺术创作形式能更加灵活和多彩,同时也使人们的审美观念产生了深刻的变革^[2]。

3 现在文化产业中动画与数字娱乐设计要点

3.1 美术风格的一致性

依托于动画以及数字娱乐技术开发的作品必须与原作品在美术风格上保持高度的一致,不能生搬硬套一般产品的设计风格,要求动画和数字娱乐产品每一个场景以及每一个环节都尽量与原作品形成统一,这样才能更好地保证产品的质量和品质,延续原作的风格,更容易被大众所接受。在进行设计的过程中,设计师可以通过语言和造型将自己的审美以及动画作品的内涵体现为动画角色外在的、可观察到的形象,使观赏的人员可以在观看期间产生审美联想以及想象,理解作品的内涵^[3]。现代文化产业动画与数字娱乐设计的过程中,角色是动画作品的核心,直接关系到动画是否能获得成功,生动的角色形象可以影响动画艺术的呈现效果,具有艺术感染力以及生命力的角色形象是进行动画设计的关键。数字技术借助一定的设备可以将声音、文字、图形、图像等相关信息转化为计算机能识别的语言,并进行分析处理、传输、存

储以及加工等。在数据存储和运算过程中,依赖于网络技术进行信息编码、解码以及压缩,因此也可以将数字技术称之为计算机数字技术以及数码技术等。在动画领域以及数字娱乐行业融入数字技术科技,转变原有的动画设计形象,使数字角色形象可以在现实空间以及虚拟空间中共同存在,在受到人们广泛认可之后,可以将原有的动画形象转变成一种现实生活中的文化产物,具有深远的影响力^[4]。

3.2 新媒体时代下的动画创作构思

艺术家们和创作者们在经过亲身经历或者深思熟虑之后,将自身想法以及经历进行加工、选择、整合和提炼的过程称为构思过程。在融合自身情感以及想象的基础之上,形成一种理性统一的审美意象,艺术家们和创作者们凭借自身想象创造出来的作品,既可以来源于生活,也可以高于生活,甚至可以完全由自身的思维空间以及想象所创作出来的。进行动画创作和娱乐产品构思的过程中,创作者们不仅需要抓住想象中的灵感,还需要与现实生活有机联系到一起,从而创造容易被受众接受的产品^[5]。创作者在产品创作的过程中,还需要明确想象的基础地位,体会到构思思想背后所蕴含的内涵,明确具体的情感表现方式,并将之有效提炼出来,创造出形象丰富生动的作品。通过多重因素不断丰富和充实构思过程,形成系统完善的构思语言,实现主题思维与思想活动的有机结合,从而可以被观众呈现更加丰富多彩的动画主题内涵^[6]。

4 现代文化产业中动画与数字娱乐设计策略

在现代文化产业中要想实现动画娱乐设计工作的持续稳定发展,需要进一步加强信息技术和计算机技术在文化产业中的应用,实现影视动画与数字产品的相互渗透和融合,使娱乐产品的画面品质得到有效提升。应用影视动画的产品画面设计会更加精良,从而使作品能具有规范性和现代性的特征,为观众提供精神的愉悦和更美的享受。因此,提高产品的审美品味并加强产品的画面质量是现代娱乐产品发展的重要趋势,与影视动画的有机融合会使得这种趋势更加明显。动画形象的数字化设计可以实现动画艺术与科学技术之间的有效衔接,集中体现出艺术手法与技术手法的有机结合。影片《玩具总动员》就是将动画艺术与科学技术完美融合的代表性作品,应用现代化的技术手段可以全面提升作品的表现质量和呈现效果。该作品中动画角色、场景、视听效果以及

形象设计等方面都将作品推向了新的高度。数字化动画形象也是这种富含技术的艺术作品的集中表现,动画的发展对相关技术也提出了更高的要求,从而能间接促进技术的逐渐提升,为动画产业的持续零发展创造良好的环境。

在动画和数字娱乐设施的过程中,数字角色形象的设计不仅可以体现数字图像传播技术的革新,而且能表现出数字图像生成技术的特征。在虚拟现实环境当中应用数字角色的造型,可以为角色赋予更多的活力和生命力,使角色更加生动形象,通过数字角色与受众之间的交互沟通,增强受众身临其境的融入感以及观众和数字化设备互动的趣味性,提高虚拟现实的融合水平。同时,数字网络技术的飞速发展以及数字化技术在各行各业中的广泛应用,也给数字角色的设计和造型带来了更加广阔的发展空间,对观众的娱乐消费行为以及审美行为产生了颠覆性的影响。此外,数字技术的诞生也使得动画和产品的创作更加自由、便携以及不受约束,极大地提高了角色造型设计的效率和质量。采取数字化的存储方式进行数字动画的角色形象分析以及优化,能重复利用动画形象,便于网络之间的共享和传输,方便动画和娱乐行业从业者更好地开展行业交流和沟通,打破原有动画创作时间和空间的限制。

依托于数字媒体技术在用户界面开展动画设计工作,不仅能有效创新动画设计的形式,而且还可以将动画设计活动应用于广告创作以及游戏创作等各个领域,为观众提供良好的视听体验,带来强烈的视觉震撼,满足受众的各种需求。例如,在游戏领域进行动画产品设计过程中,可以结合数字媒体技术的实际特点以及客观要求,直接呈现出游戏设计创意效果以及游戏人物形象,给受众带来强烈的视觉冲击以及

心灵冲击,激发受众的好奇心和积极性。同时,在用户界面融入图像和音频等表现形式,也可以使用户更加完善地了解游戏内容以及游戏类型,提高游戏的真实性和交互性,为游戏产品赋予鲜活的生命力。另外,在用户界面进行动画设计的过程中,需要注意多采用具有较强吸引力的视觉性元素,并互相配合交互性的动作,指引用户朝着最初路径前进。在游戏界面设计和使用的过程中,也需要不断优化界面环境,融入各种动态性的因素,以符合用户的习惯,可以适当增加动态图像方面的动画效果、闪动效果、飘动效果等。

5 结语

综上所述,笔者在论文之中对其进行了全面的剖析,希望能给予大家一些启发,随着社会经济不断发展和互联网时代的全面到来,动画创作、设计和构思也有了更加丰富多彩的体现,在数字网络技术不断与动画创作和娱乐设计工作做融合的背景下,创作者需要进一步加强对数字网络技术的了解,结合受众的喜好以及心理特征,不断提升动画产品和娱乐产品的设计质量和表现效果,加强创新,使得动画和娱乐作品具有更加丰富的表现力和魅力。

参考文献

- [1] 王淑敏. 动画造型设计 [M]. 沈阳: 辽宁美术出版社, 2019.
- [2] 廖祥忠. 数字艺术论 [M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2016.
- [3] 沈巾力. 数字角色形象设计 [M]. 重庆: 西南师范大学出版社, 2019.
- [4] 李立. 传播艺术与艺术传播 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2019.
- [5] 王虎. 数字媒体艺术 [M]. 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.
- [6] 鲁道夫·阿恩海姆(美). 艺术与视知觉 [M]. 滕守尧, 朱疆源译. 成都: 四川人民出版社, 2015.