

# Research on Animation Classification Production and Development Trend under New Media Art

Yushan Wang

Guangdong University of Foreign Studies, Guangzhou, Guangdong, 510420, China

## Abstract

With the continuous development of new media technologies, animation production methods are becoming more and more abundant, such as picture expression animation, two-dimensional long and short film animation, three-dimensional simulation animation, network application animation, etc., and there are more and more communication channels. This paper starts with the concept and characteristics of new media art, discusses the classification of animation under new media art, analyzes the methods of animation production under new media art, and finally looks forward to the development trend of animation art.

## Keywords

new media; art; animation production; development trend

## 新媒体艺术下动画分类制作与发展趋势研究

王玉山

广东外语外贸大学, 中国·广东广州 510420

## 摘要

随着新媒体技术的不断发展,动画的制作方法越来越丰富,如图片表情动画、二维长短片动画、三维模拟仿真动画、网络应用动画等,并且传播途径也越来越多。论文从新媒体艺术的概念和特点入手,讨论新媒体艺术下的动画分类,并分析新媒体艺术下动画制作的方法,最后对动画艺术的发展趋势进行展望。

## 关键词

新媒体; 艺术; 动画制作; 发展趋势

## 1 引言

新媒体动画的出现打破了电视和电影的局限性,尤其是在计算机技术不断成熟的背景下,也为新媒体动画传播提供了高质量平台,加之3D动画、flash软件的应用也让动画制作更加便捷。动画本身是一种独立的艺术表现形式,同时也是新媒体艺术的重要组成,在和网络相互作用的背景下,进一步丰富了艺术形式,极大地满足了人们观看动画的需要。

## 2 新媒体艺术的概念和特点

### 2.1 媒体艺术的概念

在上世纪90年代中期,数字媒体艺术开始在计算机技术支持下而得到发展,近年来随着数字电视、智能手机等新媒体设备的出现,让人们的收视需求得到了极大的丰富和满足。数字媒体艺术把科技作为艺术表达的全新手段,不仅保持了艺术自身的原始魅力,同时还让艺术焕发出更大的生命

力、在二维平面空间到三维立体空间可以利用数字技术更好的展示出来。通过对新媒体的利用可以让建筑设计、展示设计以及多媒体数字电影等方面都取得了长足的发展。数字媒体传播的渠道和速度都是爆炸性的、是传统媒体无法做到的。当下热门的3D动画网络游戏以及3D打印技术都在数字媒体的支持下展示出强大的生命力<sup>[1]</sup>。

### 2.2 新媒体艺术的特点

相较于传统的媒体、数字媒体最显著的特征在于利用数字手段,可以实现超强的互动性,同时新媒体艺术具有较强的技术性,并且创作手法丰富,在数码技术、计算机技术相互作用下打造出的新型艺术形式,可以将其用于计算机科学、高分子材料等领域,在现代艺术领域中虚拟现实技术也得到了大量应用,为观众呈现出更加真实的观赏环境,同时也便于观众在虚拟世界中寻找共同的兴趣爱好,进行学习和交流<sup>[2]</sup>。

## 3 新媒体艺术下的动画分类

### 3.1 图片表情

在当前人们利用计算机或者手机进行交流时, 图片表情得到了广泛的利用, 这也对人们实时交互的方法产生了影响, 人们只需要把连续动作的图片进行组合, 就可以在固定的时间内实现连续播放, 进而生成动态画面, 让人们内心真实的感受得以生动呈现。由于图片表情动画文件小、制作过程较为简单, 所以在新媒体传播中占有十分重要的地位, 图片表情的动画制作是新媒体艺术下的产物, 在当前动画市场中展示出强大的生命力, 已经成为中国动画产业的重要组成。

### 3.2 二维长短片

在信息技术不断发展的背景下, 二维平面动画技术也得到了发展, 传统的二维动画制作是把角色和背景分开, 先绘制动画, 然后对动作进行技术处理, 通过连续播放生成动画动作。而新媒体技术下的二维动画工作通过计算技术实现自动运算, 最终生成高质量的二维动画, 不仅不会让制作受到纸张限制, 同时还提升了动画制作的效率。

### 3.3 三维模拟仿真

传统的三维动画主要采用逐格拍摄展示出一部动画的艺术魅力, 随着信息技术的不断发展, 通过利用计算机模拟制作, 下载三维动画可以成为新时期动画制作的重要形式, 需要设计人员对动画场景角色以及故事情景进行设定, 然后模拟出相关的环境, 让画面和人物很好地融合起来, 最终生成完整的动画画面<sup>[3]</sup>。

### 3.4 网络应用

网络应用动画主要是指动画作品具有一定的交互性, 主要体现在在播放动画的同时可以接受媒体终端的控制, 对播放界面和状态进行随时调控。近年来新媒体技术对人们的生活和工作产生重大影响, 大家也更加注重动画播放的交互体验, 比如网络应用动画开始用于网络广告、手机游戏动画和网络游戏当中, 最常见的就是 flash 软件, 其强大的功能已经广泛用于各种视频制作当中。

## 4 新媒体艺术下动画制作的方法

### 4.1 二维动画制作

在设计制作的构思阶段, 首先需要做设定好角色的造型, 这就要求设计人员结合片中人物造型, 合理对角色进行设计, 对于场景设计来说, 主要是考虑人物所处的环境实现人物和

景色的完美融合, 对于画面分镜头的设计来说, 需要汲取到人物的表情动作和位置等相关因素, 在分镜头的设计稿中, 需要让动画的每一帧通过上下两个部分呈现出来, 充分发挥出分镜头设计稿的纽带作用。其次在二维动画的具体创作阶段, 要做好以下五个方面的工作: 在绘制背景当中, 设计人员根据分镜头设计稿的背景进行绘制, 进而生成具有色彩的画稿; 在原画的创作环节, 需要原对镜头中的人物、动物道具进行设计, 然后由原画师把人物角色和动物动作关键瞬间刻画出来; 在中间画的刻画中, 主要是原画师在动画师的支持下, 让角色的动作尽量保持连贯, 具体分工上需要原画师保证关键角色的动作呈现, 而动画师需要把这些关键动作连接起来, 这样就成了动画中的中间画; 在描线环节, 是把动画设计图上的线条刻画在赛路片上, 对于一些彩色线条的刻画来说, 还需要利用彩色线; 定色和着色主要是上色部门对赛路片进行处理, 在确定好颜色后需要对各部位的颜色进行编码, 之后进行涂色。

### 4.2 三维动画制作

一个三维动画完整的制作过程包含了前期制作、动画片制作阶段以及后期合成, 具体说来前期制作主要是利用信息技术, 在制作动画之前规划和设计动画, 其中包括了场景设计、造型设计、故事设计, 这三个部分对于动画片制作来说, 主要是进行实物造型建模、着色渲染、摄像机运动控制、灯光与材质编辑、动画控制等工作, 也就是在虚拟的三维空间制作中把动画角色和制作场景的三维数据结合起来, 之后通过生成实物造型, 然后提供相关的造型材质, 在科学的计算下让角色在三维空间里运动, 尤其在处理中还需要利用灯光、镜头和环境特效合成完整的动画。为了达到良好的视觉效果, 三维动画还需要借助 3DMAX、MAYA、poser、world bulideer、softimage XSI 等超级 3D 图像软件实现<sup>[4]</sup>。

### 4.3 GIF 动作制作

这种动画制作过程并不复杂, 设计人员打开动画面板之后, 就可以利用时间轴的动画模式结合帧动画进行选择, 这其中帧动画模式更加直观, 可以在动画画板上清楚展示每一帧的缩略图, 在具体的制作环节需要设定动画展示的方法, 然后利用 ps 制作分层的图片, 之后在画板上设置出动画分帧的过程, 科学设置好时间, 然后就可以进行预览和播放, 对于时间轴的动画来说要求较高, 和 flash 制作软件较为相似, 需要在制作前设定动画的展示方法, 然后科学进行分层, 最

后在时间轴上对展示位置和动画时间进行设置。

#### 4.4 交互动画制作

在新媒体环境下的动画艺术制作中,交互动画能反映出更加真实的世界,所以体现出仿真程度高的优势,对于这项制作过程来说稍微复杂,其中需要利用摄像机、灯光、材质模型。在制作之前需要具有故事原稿,使用三维软件进行建模之后,需要对摄像机进行设置,在打上灯光之后就可以生成完整的动画。交互动画制作的流程较多,并且有很高的要求,为保证达到良好的动画设计效果,这就需要每个设计流程明确分工,同时对动画设计人员的专业素养要求较高。

### 5 中国动画艺术的发展趋势

今后中国新媒体艺术下的动画技术发展,首先需要对标准进行统一。中国在2013年出台了《手机动漫文件格式》,很大程度的解决了市场分散以及动画产品下载问题;其次,中国动漫产业要向多样化的方向发展。要借助新媒体技术下制作成本低、交互性强的优势,动画制作者根据群众的需要设计出相关的动画形象和故事脚本,个人也可以加强合作,在网络上设计动画衍生产品,进而减少后期开发存在的危险。在当前的动画产业发展中用户也可以通过付费的方法进行点播观看,这也使得新媒体产品的竞争更加激烈,所以动画可以将渠道销售与内容销售结合;最后需要让二维动画与三维动画更好的结合

起来,进而让视觉表现力与角色幽默生动的特点发挥出来,比如让二维人物角色与三维产品合理搭配,或者将二维动画和三维动画在同一动画作品中进行穿插利用<sup>[5]</sup>。

### 6 结语

综上所述,在信息技术不断发展的背景下,也让中国动画产业走向了新的发展阶段,并且动画分类制作更加规范化,在研究新媒体背景下的动画分类制作同时,需要今后深入分析动画艺术的发展趋势,进而结合市场需要创作出更多高质量的动作作品。

#### 参考文献

- [1] 史韬. 浅析新媒体背景下的动画分类制作及发展趋势 [J]. 明日风尚, 2018(24):23-23.
- [2] 李均晓. 新媒体背景下动画艺术设计发展趋势 [J]. 人生十六七, 2018(4X):75-75.
- [3] 卢菲菲, 郭菲菲. 探讨新媒体背景下实验动画短片的艺术特性 [J]. 数码世界, 2017(7):83-83.
- [4] 李含笑. 非主流动画的艺术魅力及在新媒体承载下的发展前景 [J]. 山东工业技术, 2016(6):241-241.
- [5] 刘晨. 新媒体艺术之独立动画的发展——浅析新媒体艺术传播对独立动画的影响 [J]. 大众文艺, 2016(9).