

数字时代背景下校园创意动画制作应用技术研究

平潘霞 付象林

(山东师范大学 山东 济南 250001)

[摘要]动画片的发展已经经过百余年的历史,从无声到有声,从黑白到彩色,从胶片到数字,技术的发展给动画提供了更为广阔的表现形式,展现出五彩缤纷的瑰丽动画世界,同时也让观众欣赏到更为丰富的动画体验。本文阐述了诸多数字时代背景下校园创意动画制作应用技术,介绍了数字动画技术在校园创意动画制作应用的优点,并提出了数字时代背景下对校园创意动画制作应用技术的思考。

[关键词]数字时代;校园创意动画;应用技术

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.865

一、数字时代背景下校园创意动画制作应用技术

随着计算机的出现,衍生出以计算机软件为制作工具的动画制作技术,让校园创意动画制作进入数字时代。传统的动画制作技术需要手绘二维赛璐璐胶片,而数字动画技术的出现,可以应用计算机上专业的绘图软件进行描线、上色,更有计算机合成技术,取代了传统动画拍摄,只需计算机就可以制作出一部完整的校园创意动画。

(一)动画制作软件技术

目前动画制作软件技术,有欧特克(Autodesk)产品套件,能够实现全面的三维建模、动画、渲染与合成解决方案;Pixologic公司的ZBrush,能够在三维角色建模时表现丰富的细节。其中,欧特克产品套件功能丰富,可以实现校园创意动画制作提供先进的工具集,实现三维建模、动画效果、渲染合成、数字雕刻、纹理绘制、实时角色动画与运动编辑、高质量纹理烘焙。采用欧特克产品套件的校园创意动画制作,能够打造与众不同的三维动画效果,开发更具娱乐效果的校园创意动画,帮助动画制作者快速提高制作效率。

(二)动画制作硬件技术

校园创意动画应用技术除了软件技术之外,CPU处理速度加快、显卡性能提升等设备性能的提升也拓展了校园创意动画制作的范围。尤其是数位板、动作捕捉器的诞生,更是大大提升了校园创意动画制作的真实度,让动画细节更为逼真。通过数位板绘制的图像可以用数字信息的方式进行储存,还可以直接在计算机中进行编辑、生产,从而大大提高了校园创意动画的设计效率。而采用捕捉器可以直接捕捉真人表情、身体运动形态,运用到校园创意动画之中,让动画人物动作更加流畅自然。

二、数字动画技术在校园创意动画制作应用的优点

(一)生成速度快,且准确流畅

关键帧动画技术是数字时代背景下校园创意动画制作的“礼物”,运用该技术可以借助计算机在原画之间自动完成动画序列的绘制,开启了数字时代动作制作的新征程。与传统的手绘动画相比,运用关键帧为技术特征的数字动画制作技术,使得校园创意动画制作过程生成速度快,而且更加的准确流畅。

应用数字动画技术,可以根据需求,对原画线条、颜色进行处理,无需进行人工线条修改、人工上色等环节,只需要在相关软件中,将设定好的颜色填充在特定线条中即可,修改也可以使用特定功能实现,大大增加了校园创意动画制作的效率。

(二)直接数字输出,无需人工拍摄

运用数字动画技术产生的素材可以通过计算机技术进行编辑,无需再进行人工拍摄,大大节省了人力、物力、财力。计算机数字技术可以将编辑完成的校园创意动画直接输出为成片,储存在例如光盘、硬盘等存储设备之中。

(三)视觉效果逼真,表现力更强

应用数字动画技术,让目前的校园创意动画制作不再局限于二维动画创作,还可以实现逼真的三维动画创作。目前,三维动画已经成为诸多校园创意动画的表现形式。三维校园创意动画制作必须要数字动画技术的支持。建模、灯光、材质、蒙皮、关键帧设置、生成、输出、后期等多个制作流程,对计算机硬件,如CPU、显卡、内存,以及计算机三维软件技术都有极高的要求,而且对动画制作者的数字动画技术水平也有一定的要求。如果能够达到以上条件,制作出的三维校园创意动画的画面将更为精细,角色动作更为逼真、流畅,背景也更为真实、丰富,带给观众更为赏心悦目的观影体验。

三、数字时代背景下对校园创意动画制作应用技术的思考

(一)技术和艺术需融为一体

在数字动画技术不断丰富、发展的今天,校园创意动画的制作需要将这一技术同自身艺术特性更好的融合在一起。目前有诸多校园创意动画体现了技术性,但是失去了自己的艺术内核,为了“炫技”而“选技”,忘了自己本身想要表达的艺术内涵,虽然具备技术性,但是让观众看得云里雾里,不知道动画创作者想要表达的思想内容。因而,数字时代背景下的校园创意动画,可以使用最新的数字动画技术,但是更要注意该技术是否适合该校园动画的故事内容。只有将两者有机的结合在一起,才能创造出内容清晰,效果炫酷的校园创意动画作品。

(二)技术和文化需融为一体

民族的是世界的。我国校园创意动画创作者应当将技术和文化紧密融合在一起。在数字时代背景下,将数字动画技术同民族文化内涵相结合,创作出既有文化内核,又有先进技术的优秀校园创意动画作品,使得我国动画长期屹立于世界动画前列。

(三)学习优秀技术,讲好中国故事

目前我国的技术发展和发达国家有一定的差距,很多数字动画技术是源于西方发达国家。皮克斯动画工作室、梦工厂动画、维塔数码……世界顶级动画公司均来自美国、日本等国家,他们运用数字动画技术更为娴熟,制作出的作品质量也比较高。因而我国诸多校园动画创作者可以学习这些先进技术,创作出属于中国的优秀作品,讲好中国故事,发扬我国优秀文化。

四、结语

动画制作技术在动画制作中占有重要地位,随着数字时代的来临,当今动画制作的主流已经成为数字动画技术的天下。数字动画技术不仅能够极大的丰富动画的视觉效果,而且成片效率更高,因而校园创意动画制作者也应当广泛的使用该技术,呈现出优秀的校园动画作品。本文通过阐述数字时代背景下校园创意动画制作应用技术,介绍了数字动画技术在校园创意动画制作应用的优点,并提出了数字时代背景下对校园创意动画制作应用技术的思考,广大校园创意动画制作者应当学习先进技术,创作出属于中国的校园创意动画作品。

参考文献

- [1]李雪洁.影视动画后期制作中数字媒体技术的应用研究[J].传媒论坛,2020,3(21):39+41.
- [2]翁颖倩.三维动画制作中虚拟现实技术的应用探究[J].计算机产品与流通,2020(11):66.
- [3]陈维强.Flash二维动画制作技巧与方法管窥研究[J].计算机产品与流通,2020(11):132-133.
- [4]章琳.数字时代定格动画的发展前景探讨[J].计算机产品与流通,2020(11):288.
- [5]龚花兰.基于Flash探讨配音动画创作中软件关联技术——以创作《初心故事》配音视频为例[J].中国现代教育装备,2020(17):15-17.

基金项目:本文系山东师范大学大学生创新创业训练计划项目(S201910445020)的研究成果。

作者简介:

平潘霞,女,汉,四川宜宾人,山东师范大学美术学院美术教育班,学生
付象林,男,汉,山东青岛人,山东师范大学美术学院美术教育班,学生。

当代艺术大众化趋势的解读

——以短视频为例

汤泽金

(同济大学 上海 201804)

[摘要]纵观历史,艺术文化总被精英人群所拥护和占据,从某种程度来说,精英文化代表着社会文化的总体水平。不论在东西方各类文艺作品中所描绘的无一例外都是统治阶级的生活情形。这种情况到20世纪开始发生改变,西方启蒙运动时期开始萌发“文艺大众化”的浪潮,在百年的发展历程中艺术家们的观念不断演变,后现代主义者则更为激进的方式推进了艺术大众化。

[关键词]本雅明;艺术大众化;技术;短视频

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.866

艺术作品是以生活为本源,以实物为对象的一种形象符号创造,通过艺术手法以再现社会生活的真实场景,而模仿则是艺术创作和作品传播的基本方法。基于

此,所有人都不受限制的参与艺术的创作和欣赏,直到生产力发展促成了社会阶级的分化,部分人艺术创作的技艺不断提升,艺术遂有了高低之分,在此过程中艺术