

虚拟现实技术对动漫艺术的影响及应用研究

马向于

郑州悦书宝网络技术有限公司 河南 郑州 450000

[摘要] 动漫艺术在进行创作的过程中,虚拟现实技术的应用有着非常重要意义,其能够合理的优化动漫作品,进一步推动我国现代动漫行业的快速发展。本文首先对虚拟现实技术进行了阐述,然后分析了虚拟现实技术影响了动漫艺术的那几个方面,最后对虚拟现实技术在动漫作品中的应用提出具体策略。

[关键词] 虚拟现实技术; 动漫艺术; 影响

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.882

科技的不断进步也带动着动漫技术的加速发展,同时也让大家对动漫的发展方向以及动漫未来是什么样的,更加充满想象力。这些问题也是动漫相关行业的专业人士一直在研究和探究的核心问题,一些动漫人也是在不断的用自己的方式来开拓相关渠道和丰富完善动漫的创作与形成。随着信息技术的快速发展和计算机的发展,也使得动漫体系越来越丰富,其发展道路也是越来越宽。在全新的科技技术不断冲击影响下,如果能够将虚拟现实技术与动漫艺术相结合,将具有划时代的意义。下文对虚拟现实技术进行了阐述,同时具体详细的分析了虚拟现实技术对动漫艺术的影响。

1 虚拟现实技术概述

随着社会发展水平的不断提高,人们的物质生活水平也在不断提高,大众对新鲜事物的接受水平也在不断的提高,这一程度上也推进着科学技术的不断发展。传统意义上的动漫已经逐渐不能满足人们现代化的要求,那么动漫企业进行技术改革是势在必行的,虚拟现实技术正是在这样的市场背景下出现,来填补现有技术不能满足人们精神生活的空白。虚拟现实技术就是让消费者通过视觉、听觉等感官来感受动漫效果的同时,加深消费者的体验感受,让消费者仿佛置身于动漫中,结合视觉、听觉、触觉等感受,在自身和动漫之间无距离感,能够充分调动身体器官去感受动漫的实景实景,仿佛身临其境般感受动漫所带来的高兴、悲伤、愉悦等情绪。

虚拟现实作为传播信息的手段,其本身是没有固定的优势或劣势的,但是当它成为传播动漫的一种方式,却可以让体验者在虚拟世界中感受得到真实的情感变化,从而让虚拟现实技术仿佛被给予了生命一般,拥有了自身的特点。首先,它有现场氛围感,能够让观众仿佛置身于动漫其中,仿佛是动漫中的一分子,真正感受动漫的真实情景和情况。第二,虚拟现实技术还有交互性,能够实现观众和故事情节或人物的对话或其他,但是不能采用单一动漫创作,这样观众是无法拥有有效的交互体验的。第三,虚拟现实具有幻想空间,本质上虚拟现实技术展示的动漫并不是真正存在的环境或人物,它是目前的环境或人物所构想出来的,是一个超越现实存在的虚拟世界,虚拟现实技术不仅能够展现目前世界

环境所拥有的场景,还可以在虚拟环境中建造或创造目前没有的,给大众留有了想象的空间,可以让人们借助虚拟现实技术让更认真和真诚的看待我们目前的现实世界。

2 虚拟现实技术对动漫艺术的影响

2.1 影响动漫内容

动漫艺术在进行创作时,创作的思路、想象力、心理要素和情景设计,虚拟现实技术都将起到关键性的作用。第一,艺术源于生活,因此动漫艺术的创作也将与现实生活、科技、社会环境都有着密不可分的联系。艺术创作者在进行创作艺术时,都是对自己内心一定程度上的表达,创作者要有着丰富的生活经历以及极强的创造性思维。随着虚拟现实技术的合理融入,也将更好的激发创作者的灵感,为创作者提供更多的灵感源头,这也将大大的提升动漫艺术作品的质量,从而提升动漫艺术的竞争力。第二,虚拟现实技术的合理应用还可以提升动漫艺术故事的完整度和连贯性,将动漫故事中融入更多合理的情节,提升故事发展的连贯度,更好的打破传统动漫的固有的模式,在确保观众更好的参与动漫的同时,又可以让观众选择故事的走向,提升观众的自主权,更好的提升了观看体验。虚拟现实技术的应用在触觉方面有着一定的突破,通过模拟感受人体的触觉,为体验者带来更为真实的触觉感受。

2.2 影响主体形象

虚拟现实技术的科学合理应用,能够为创作主体提供更加丰富多彩的艺术想象,动漫艺术在进行具体的创作时,如果想要使动漫艺术作品有着更加深层次的含义以及内涵,那么就对创作者的想象力提出了更加高的要求,大多数情况下,一个完整动漫艺术作品与它创作者的自身想象力和自身经历都有着密切的关联,好的创作思路是创作出好作品的前提,随着虚拟现实技术的合理融入,也给动漫创作提供了全新的变革。随着虚拟现实技术的应用,可以为创作者提供更多角度来观察事物,同时对事物的体验也将更加直观更加真实,虚拟现实技术的应用不仅可以提升创作者自身生活经验的积累,还可以使作者在虚拟情境中有着更加丰富的情感表达,大大提升了创作者的创作灵感,提升动漫故事人物的性格饱满度。虚拟现实技术不能能够对创作者提供更加丰富的

创作思维，还可以对故事的层次结构进行科学的改进，确保创作者的作品更有层次感，让作者在虚拟的环境中能够更多角度了解故事的发展，更好的让创作者对自己故事情节做出更好的修改，科学的进行调整，打破故事固有的局限性，提升故事的创新性。

2.3 影响动漫剧本

一般来说，整个动漫故事最重要也是最基础的就是动漫的剧本，所以在动漫最开始的创作时，需要先想好动漫的故事大概，刻画主要人物等，动漫故事一定要具有较强的吸引力，人物也要有鲜明的特征，这才是一个好动漫的开始。剧本和虚拟现实的互动对于动漫来说，可以推进动漫故事情节发展，突出表现人物性格，所以在进行动漫剧本的创作时引入虚拟现实技术在一定程度上会影响动漫剧本。第一，利用虚拟现实技术可以让动漫人物虚幻性更强，让作者的想象力得到更好的展现，再进行举手投足的人物展现时，充分发挥作者的奇思妙想。动漫作者在进行动漫的创作中，对自身生活的场景也关注的较多，将生活场景融入动漫创作中去也是动漫剧本常见的形式，利用虚拟现实技术，作者的创作灵感来源不仅仅局限在生活的场景中，有了更宽广的空间，对情节等进行有效幻想也让故事情节更加吸引观众。第二，通过肢体语言和语言表达的不同传递，更好的丰富人物性格，同时也将更加饱满的塑造动漫人物形象。同时虚拟现实技术科学的应用到动漫剧本当中，不过虚拟现实技术处理剧本中的各种故事情节和故事发生华景，丰富角色的造型，不断突破认为的思想模式，使得角色形象更为合理，提升更多的虚拟形象，能够确保创作者，设计出人物造型丰富，塑造出更加饱满的人物性格。第三，要充分的保证动漫设计故事情节要连贯和完整，通过虚拟现实技术的融入更够更好的实现观众和作品的交互性，从而提升观众的观看体验和参与度。

2.4 影响动漫角色

在动漫创作过程中，一部动漫作品中人物塑造能够充分展现动漫人物的人物性格或其他特征，所以人物塑造在动漫创作过程中有较为重要的意义，科学的创造动漫人物能够丰富整个动漫的内容，让动漫有更高的可读性和趣味性，对动漫的最终展示也有直接的影响。虚拟现实技术对于动漫的任务创作来说是有一定的影响的，虚拟现实技术可以实现观众的沉浸式观看体验，让动漫人物全方位地展现，不仅增加了观众的观看体验，对人物细节或内容情节的处理也提出了更高的要求。体现动漫效果的传统方式是在某一地搭建真实的场景再进行优化，但这种传统方式来搭建场景，对场景空间有很多局限性，同时会耗费巨大的人力物力，而通过引进虚拟现实技术可以用电脑进行场景的搭建，使角色人物更为逼真，另外通过虚拟现实技术可以让观众体验再现实生活中无法体现甚至无法想象的角色或事情，增加观众的体验感。在

动漫的创作过程中，可能会有妖魔鬼怪等并不存在的东西，在以往的创作过程中，技术会限制在动漫中的应用，但引入虚拟现实技术后，可以将现代人的需求和心里特征与故事人物构思进行合理融合，最终呈现的效果肯定比传统的动漫创作要好，保证了场景和人物的真实性和虚拟性和科学融合。

3 虚拟现实技术在动漫艺术中的应用策略

(1) 我国动漫产业的转型升级需要借助虚拟现实技术，动漫产业在我国的发展不算很长，各个企业发展时一般会选择整套发展模式来制定相关的营销方式和策略，在激烈的市场竞争下，相关企业都已开始寻求改革，科学的改变原有的发展模式，从而能够完全操控各个阶段。这个时候引进虚拟现实技术并加以合理利用，能够帮助企业实现企业的转型升级，确保企业拥有先进的动漫技术。

(2) 在现代动漫的发展过程中，通过虚拟现实技术可以推动动漫产业新动漫的开发，也是现在新动漫开发的主要方式和行业潮流，目前来说，动漫企业需要着重注意自己的品牌意识，对自身的品牌进行合理建设，吸取自身或其他动漫企业的工作经验，维护好自身品牌。在创作新动漫时，通过引入虚拟现实技术可以让动漫作品中充满科技感，不仅是虚拟现实技术，企业还要将多种元素引入到动漫创作中来，多种元素和虚拟现实的结合，努力打造自身品牌，保持自身品牌的独特性，推动企业的良性发展。

(3) 现在动漫市场的竞争十分激烈，动漫相关企业如果想要更好的发展，那必须将虚拟现实技术合理应用并和现有的动漫创作技术积极融合，动漫企业为了在激烈的市场竞争中生存，需要接受并吸收虚拟现实技术，合理的在动漫中融入虚拟现实技术能够让动漫企业抓住机遇，稳定在动漫市场中的份额，也能让我国动漫产业形成良性竞争，共同进步发展，

4 结束语

对动漫企业来说，抓住虚拟现实就是抓住了未来发展的机会，虚拟现实技术给动漫带来了新奇的形象和角色，对推动动漫产业的发展有很重要的意义，虚拟现实技术是未来的发展趋势，可以帮助动漫企业更新动漫内容，树立新的动漫制作目标，从而让动漫企业占据更多的市场份额，总而言之，虚拟现实技术推动了动漫企业的进一步发展，推动了我国动漫产业的再次更新，未来还会带给动漫产业更多的发展，让我们拭目以待。

参考文献

- [1] 杨小亮. 虚拟现实技术在新媒体展示设计中的应用研究[J]. 艺术教育, 2015(08): 94-97.
- [2] 胡巧. 探究数字媒体技术在动漫设计与制作专业中的应用[J]. 现代装饰(理论), 2015, No. 374(11): 283.