

DOI: 10.12361/2705-0866-05-05-126895

# 游戏动画的艺术表现特征探析

杨金伟

电子科技大学成都学院, 中国·四川 成都 611700

**【摘要】**随着社会经济的不断发展,我国各行各业都呈现出了新的发展之势,相应的人们对于游戏动画的要求也在不断提高。对于游戏动画而言,深受广大青少年的青睐,在如今各种新技术全面诞生和投入应用背景下,针对其艺术表现特征也应开展进一步的深入分析,这样才能促进游戏动画事业的长效持久发展。

**【关键词】**游戏动画;艺术表现;特征

## Analysis on the Artistic Expression Characteristics of Game Animation

Jinwei Yang

Chengdu College of University of Electronic Science and Technology of China, Chengdu, Sichuan, China 611700.

**[Abstract]** With the continuous development of social economy, all walks of life in China are showing a new development trend, and the corresponding people's requirements for game animation are also constantly improving. As far as game animation is concerned, it is favored by the majority of teenagers. Under the background of the full birth and application of various new technologies, further in-depth analysis should be carried out on its artistic performance characteristics, so as to promote the long-term and lasting development of game animation.

**[Keywords]** Game animation; Artistic expression; Characteristic

对于游戏动画而言,具体来讲,就是通过对具体动画人物的动作和表情以及变化进行全面分解,然后形成诸多动作瞬间的画幅,与此同时,借助摄像机进行连续性的拍摄,最终形成整体性画面,给人们带来愉悦的观赏效果。其原理与电影和电视剧如出一辙,只不过游戏动画中所展现的人物均具备虚拟性的特点。游戏动画涵盖了诸多的内容,在具体制作的过程中,稍有任何不注意,或者是没有统筹整合所有要素,都会影响到最终的艺术表现。对于游戏动画而言,其本身所展现出来的艺术表现特征也具备差异性的特点,所以,必须要在明确这些特征的基础上,才能进一步科学制作,达到事半功倍的效果。

### 1 游戏动画艺术表现特征概述

在如今影视业和游戏领域发展的过程中,呈现出了新的发展态势,其中游戏动画就深受人们的青睐。对于游戏动画而言,具体来讲,就是从游戏角度出发,去创造动画,结合故事背景,带给人们强烈的视觉呈现效果,又或者是

在原本的动画片基础上,构建同名动画,引伸动画中的人物,在具体游戏动画创作中,增添或删减一些元素,呈现出不同的表现效果,带给人们心的观赏感受。在游戏动画中,不论是场景,还是角色人物,都是非常关键的元素,必须要明确人物的身份和年龄以及性格和职业等等特点,然后进一步创作和创新,整体的艺术表现特征具备多样化的特点。对于游戏动画而言,其艺术表现特征非常多,不仅有造型性,还有大胆性,更有简洁性等。而且也恰恰是因为这样的表现特征,才能让游戏动画发展到了前所未有的高度之上,而且整体还在进一步创新的过程中。但是在未来发展过程中,不论如何创新,如何进一步突破,都不能忘记游戏动画艺术表现特征,只有将这些特征重点体现出来,并结合多种元素,才能达到事半功倍的效果,促进游戏动画事业的可持续发展。

### 2 游戏动画的艺术表现特征分析

#### 2.1 借助虚拟现实技术,展现动画创意

在如今发展过程中,虚拟现实技术已经实现了全面深化应用,更在游戏动画领域实现了深化整合。对于该技术而言,可以对原本即将遗失的建筑美学进行全面构建。而且再这样的传统建筑艺术的基础上,结合运用一些传统的技术手段,就可以进行等比构建,还可以将一些凌锁细碎的古建筑元素有机整合进来,在这样的一个虚拟世界之中,对其原本的面貌进行全面还原。在游戏动画场景创造过程中,应特别注意选材,现实中,很多的创作人员,都会将传统建筑元素有机选取进来,例如,《功夫熊猫》、《大圣归来》等等,而且不论是国内的游戏动画,还是国外的游戏动画,又或者是二维、三维动画,均将各式各样的传统建筑元素有机呈现了出来,体现出了地域化的特色。从另一个角度出发,在游戏动画的艺术表现之中,整体还原效果,都是接近于现实效果,这样就可以更大程度的带给人们身临其境的感受,展现出游戏动画独一无二的美感。不论是站在任何一个角度来分析,现如今的游戏动画都是在虚拟现实技术的已能用背景下,呈现出了观念广阔的发展视野,在游戏动画的艺术表现形式上,也更具备时代特征,同时将非常多的艺术元素有机整合进来,淡化材质质感。在游戏动画场景创作的过程中,科学应用虚拟技术,既要将技术性展现出来,又要尽可能的超越现实,不仅如此,还要凸显出游戏动画独特的艺术性和美感,而要想达到这样的目标,往往需要创作者本身具备较高的艺术品位,能够站在艺术表现的角度出发,去突出特征和特点,更要将文化和一些美学内容有机融合进来。在游戏动画制作的过程中,科学应用虚拟现实技术,可以呈现出新的效果,展现出与众不同的艺术表现形式,真正为广大观众带来新的感受和体验。

## 2.2 造型性

对于游戏动画而言,从表面来讲,是将游戏和动画这两者有机结合在一起,但是最为重要的基础是动画造型,实际造型如何,则决定整部游戏动画的风格。对于设计人员而言,就要深入到原本的剧情人物之中,明确其性格特点,结合自身的想象,不断创新和突破,这是至关重要的。举例来讲,中国的孙悟空、美国的唐老鸭的能等,都是全球家喻户晓的游戏动画形象,毫无疑问,这是非常成功的。

对于游戏动画艺术而言,其本身就具备直观性的额特点,属于一门重要的视觉艺术,因此,与一般的美术造型设计进行对比,在游戏动画造成创作的过程中,必须要深入到游戏动画角色之中,对其动态性特征进行全面兼顾。换言之,就是如何在原本游戏动画角色的基础上,将更

大程度的艺术感染力赋予进来,则是至关重要的。对于一个优秀的游戏动画造型而言,不仅可以让游戏动画本身的魅力和感染力进一步提升上来,还能为这一游戏动画的衍生产品开发创造更好的条件,整体的商业价值非常高。例如,包装形状、服装图案、游戏玩具等等,这些都可以为游戏动画的制作方带来不容小觑的经济收益。因此,在游戏动画创作过程中,重点突出人物造型的艺术特征,有着非常高的价值。时代在发展,社会在进步,虽然游戏动画可能会交叠更替,不断推陈出新,但是一些深刻的游戏动画形象,势必会永远的留在人们的心中。

## 2.3 夸张性

对于游戏动画而言,与现实中的影视作品对比,有很大的不同之处,在具体创作的过程中,往往会将夸张的手法应用进来,进而对人们的现实生活进行表达,同时对人们的美好愿望和理想进行侧重展现,还能达到非常意想不到的效果。而且对于游戏动画而言,不论是从外在的形象角度出发,还是深入内在探讨其意义,都具备非常夸张性的特征。由于游戏动画具备游戏性特点,又综合了动画元素,所以大部分情况下都会将童话和科学幻想等各式各样的文学作品作为主要内容,进而在夸张形式的整合下,全面体现出来。深入到具体游戏动画的表现之中,可以让人们有一种夸张的感觉,其中又不失趣味性,深得大众青睐。

对于一些游戏动画而言,具体动画任务的外部形象非常夸张,具体表现,就是为了让原本刻画的物体,可以最大化的突破现实中人们的常规印象,进一步放大,或者是缩小,又或者是针对角色本身最具备特色的地方,进行夸张形式的描述和处理,让其中展现出独一无二的个性特点,这样人们在观看游戏动画的过程中,就会留下非常深刻的印象。举例来讲,《王者荣耀》在如今是非常受欢迎的一款游戏,其中也不乏有一些动画内容的制作,其中游戏动画人物,虽然来源于一些历史典故,又或者是取余一些历史原型,但是在动画表现中的状态则完全突破了现实,其中的武则天人物造型,雍容华贵,更彰显一丝浮夸之感,这与现实中的历史人物,并不契合,但是其中的几个关键点却有异曲同工之妙,就是皇者的风范。人们在看到这样的游戏动画形象时,立刻就被吸引了进来,而且也只有这样夸张的表达,才能将武则天这一任务的王者至尊展现出来。此外,在游戏动画之中,动作也具备夸张性的特点,这是给人们带来强烈视觉冲击的重要体现。从故事情节的角度出发,在《猫和老鼠》的这一游戏动画之中,其中的猫和老鼠始终处于无休无止的打斗状态之中,而且不论

整个打斗的过程如何激烈,例如,掉入海中,掉入锅中德国,最终的结局都是基本一致的,就是猫被老鼠完完全全击败。而且在这两个游戏动画人物打斗的过程中,很多动作都非常夸张,是在现实中无法实现,而且非常严重的,这些夸张的艺术表现特征,恰恰是吸引观众眼球得到关键因素。

对于游戏动画的内在意义方面的夸张,主要表现形式,就是与人们的常规人事并不符合,通常情况下现实生活的无限苦大。例如,《怪物史莱克》这一游戏动画,就将原本的童话爱情观全面颠倒了过来,最终的结局也完全不同。在这样的夸张表现形式下,展现出了与众不同的游戏动画效果。

#### 2.4 简洁性

在游戏动画之中,还有另一个艺术表现特征,就是简洁性,由于在过去阶段的游戏动画之中,受到一些制作技术的限制,还有原剧本的影响,所以,在具体创作的过程中,应对具体游戏情节和动画所要展现的内容,进行重点的体现,然后在其他内容上相对简洁一些,这样人们在观看的过程中,就可以直接掌握主题和答疑。在具体主题创作和人物设计的过程中,必须要适当取舍,将一些与主题意图毫无关联的东西全面忽略和舍弃,而是要将主要的人物形象以及游戏重点要体现的方向,进行着重表达,针对一些特征,还可以适度的放大,进而达到最佳的突出主题效果。举例来讲,对于《三个和尚》这一游戏动画而言,不仅寓意非常简单,其中的结构也非常精炼,很多无关紧要的东西,全部被舍弃,从结构层面出发,做了非常多的减法。只有精炼的东西,才能带给人们更为深刻的印象。在这样三个和尚的任务造型之中,突破了过往动画游戏的宏观性和画面性的特点,而是重点突出的喜剧性,相应的人物形象也具备扁平化的特点,实际的装饰性却非常强,而且人物具体的五官描述和展现,都是单纯的利用几何线条设计。在这样的设计背景下,完全突破了常规非常繁琐和复杂的游戏动画人物形象,带给人们新的感受和体验。

#### 2.5 色彩运用大胆性

对于游戏动画而言,其中角色的服装配色是非常重要的,因为可以给人们带来直观的感受,而且不同的颜色,往往具备不同的含义,在不同的角色造型中,将不同的颜色搭配应用进来,可以对角色不同的性格和情感以及身份等内容进行全面表达。在对角色的造型进行创造的过程中,也需要将合适的颜色选取进来,实现科学搭配,达到事半功倍的效果。对比现实中的影视作品而言,游戏动画在色彩的运用方面,要具备非常大的自由度,很多游戏动

画运用的色彩,都具备大胆性的特点,但是也不能一味的展现出大胆性,而将其与原本画面整体色调的协调性和和谐性进一步忽略。而且角色本身并不是完全鼓励存在的,必须要与画面的其他成分相互依存。在不同的游戏场景之中,角色的服装配色也需要与之呼应,不可过于突兀,还要与其他的成分,达到相互依存的目的。对于角色和场景而言,这两者是相互依存的,而且游戏动画的角色,必须要依托于场景的色彩,进一步衬托和体现,其中色彩的具体对比,则可以通过对明度和色相进行全面改变,实现对角色和场景之间关系的科学协调。为了对角色本身进行全面突出,则可以将一些纯度较高的色彩应用进来,而且在现实中,如果整体背景颜色要相对鲜亮一些,那么如果角色的颜色也同样运用鲜亮的颜色,就会出现不和谐的问题,此时需要将灰暗色调进行综合,这样就能将角色的特点,重点突显出来。

### 3 结束语

总而言之,在如今的社会发展中,游戏动画有着非常广阔的发展市场,所以,必须要对其艺术表现特征进行多角度的全面分析,这样才能为未来的创新发展提供源源不断地动力。对于游戏动画而言,本质上来讲,仍然是以动画为主要核心载体,所以,在人物形象的构建上,又或者是在色彩以及造型的设计方面,都应该展现出独一无二的特色。而且游戏动画本身就具备虚拟性的特点,所以不论是在配色上,还是在动作等方面内容上,都可以尽可能的大胆一些,这样就可以带给人们新的感受,让人们投入其中,这是在原本的影视作品中无法展现出来的。在未来发展过程中,游戏动画还需要朝着新的方向不断改革和突破,这样才能满足人们的新要求,实现可持续发展。

#### 参考文献:

- [1] PCWorld. 再现游戏影音FMV&RADTools[J]. 软件, 2004(12)
- [2] 曾海威. 超酷小游戏[J]. 软件导刊, 2003(08)
- [3] 黄典林. 游戏研究的学术潜能[J]. 新闻与写作, 2023(01)
- [4] 章戈浩. 屈机、攻略、外挂: 游戏与作弊的本体论[J]. 新闻与写作, 2023(01)
- [5] 魏静, 陈军, 贺庆玲. 网络游戏直播的“信息茧房”效应[J]. 媒体融合新观察, 2022(06)

#### 作者简介:

杨金伟(1990.10-),男,汉族,四川资阳人,电子科技大学成都学院,艺术与科技系,学士学位,专业:数字媒体,研究方向:游戏动画。