

浅谈数字媒体艺术对动漫设计的影响

张玮宏

黑龙江职业学院 黑龙江哈尔滨 150100

摘要: 随着时代的快速发展,数字媒体的运用越来越广泛。在动漫设计的过程中,数字媒体艺术对动漫设计产生有着重要的促进作用。通过分析数字媒体艺术对动漫设计的影响,来探究在动漫设计的发展过程中与数字媒体结合的有效方式,带动高校学生在学习的过程中的学习能力的提升。

关键词: 数字媒体; 动漫设计; 创新力

引言:

数字媒体是以数字传播的一种方式。与常规的媒体传播不同的是,数字媒体是以数字来进行传播,因此,计算机技术也参与了其中,并且扮演着极为重要的角色,因为数字媒体和计算机中间有着密不可分的关联。

一、应将数字媒体技术和数字媒体艺术相结合

对于艺术家来说,创造艺术是他们的职责,他们在艺术中得到成就,在生活中去寻找艺术,因此会对艺术风格格外的注意。所以,他们更应该在创作中使用数字媒体,数字媒体有着其他比不了的优势,可以将艺术家们创造出的艺术主题和各种音效连接起来,进行更好的装饰。并且艺术家在创造作品的过程中,应该注意艺术风格和题目相融合这一问题,需要进行回避。并且在创造数字媒体艺术的时候,对该艺术家也有着一定的要求,而要求的重中之重就是具有像样的数字媒体技术知识。因为在创作中不止一个艺术家在进行创造,也应该使其他艺术家能运用相应的数字媒体工具,运用自己的专业知识来解决创造中出现的一些问题,从而优化创作,在我们国家未来发展中,如果可以将数字媒体艺术和数字媒体技术相结合起来,便可以创造出更好的艺术作品,才能让更多的人去接受,这样便促进了我国艺术的发展,使文化产业发展更加迅速。

二、数字媒体技术对动漫设计与制作的影响

1. 可以提升动漫质量

数字媒体技术提升的动漫产品的质量,在动漫产业的发展过程中,数字媒体艺术通过改变动漫的画质,通过技术实现了新的动漫的表现形式,不断提升了动漫所展现的视觉效果,以更加接近实物的视觉体验感呈现给观众,使观众在阅读的过程中获得更舒适的体验和震撼,达到感情的共鸣。同时在数字媒体艺术的推广过程中,相关动漫产业也在数字媒体的推动下有了更大的改进,

比如动画电视以及动漫游戏也越来越有创新性和新颖性,考虑到观众的具体需求,为广大观众所接受。

2. 优化动漫作品的设计。

动漫是一种艺术的表达形式,在我们目前发展的这个阶段,很多动漫都是以数字媒体技术进行优化,为动漫人物制定动作,这样便可以使创造出来的动漫人物更加生动形象。而在艺术家设计的过程中,最常用到的就是3DMax。随着我们社会科技不断的发展,互联网已经深入到我们的生活当中,我们大众也享受着互联网带来的便捷,也就对互联网产生了特别大的依赖,从而可以让各种信息传播的速率变快。对于我们国家艺术文化来说,它可以使艺术作品更加多样化。数字媒体技术本身就有着良好的优点,兼容,开放。使得动漫文化在社会中传播越来越方便,也为动漫文化的传播提供了媒介,使其更好的传播。而对于动漫企业来说,数字媒体技术的应用所带来的好处是无穷大的,它可以通过数字媒体技术进行民意调查,对所创造的动漫作品进行优化改进。在进行动漫创作的时候,创作人员必须要将动漫人物做到神色合一,形象饱满,只有这样才能让更多的人去喜欢这个动漫。因此,在动漫制作人员制作中,应该多应用相关软件来对人物和场景进行优化处理,营造出更好的画面,从而使创作出来的动漫作品更加优秀。

3. 提升动漫产品商业价值

经过这些年科技的飞速发展,社会上许多事物都发生了改革,而对于动漫来说,也发生了很大的变化。比如由之前的广播传输变成了互联网式传播,同时,在数字媒体技术的应用下,让动漫传播的内容更多,范围更广。比如动漫可以利用一些软件如Flash,进而来扩大自身的影响,实现最高的价值。通过不断的改革,动漫产业的价值也在逐渐暴露出来,因此,许多投资商也开始纷纷投入,投资资源广阔,人们需求量大,这样利润就会

增大,进而投资人越多,动漫所带来的影响力也就更大。所以,动漫产业有着无限的潜力,等待着被发掘出来。

4. 促进作品传播

数字媒体的发展使得信息在传播方式上出现了新的变革。手机已经成为了人们日常生活中接收信息和传播信息的主要媒介。数字媒体的共享和开放性特征,很大程度地促进了动漫产品的传播,使其更好地融入到人们的日常生活中,扩大了人们日常接触动漫产品的渠道,也促进了动漫市场的发展。

三、数字技术更好应用于动漫设计与制作的有效途径

1. 融入更多科技含量,开发国产高品质动漫

在数字媒体飞速发展的情况下,动漫行业与数字媒体相结合需要融入更多的创新,让动漫在发展的过程中通过创新推动二者的双重发展,通过实现动漫技术含量的升级来提高动漫作品的质量。比如在动漫设计的学习过程中,要注意结合技术,产品以及市场和业态方面进行创新。在创新的过程中,要使动漫产品能够与产业的文化含量以及创新水平结合起来,实现动漫设计的更高的发展。

2. 进行创新教学模式,实现人才培养

在动漫产业设计开发的过程中,人才的培养是非常重要的。他们对于一个公司起着决定性的地位,而目前针对我们社会上存在的动漫人才还不是很多,具有创新开发思维的动漫设计人才就屈指可数,而造成这个的主要原因便是教育,因此,应该着重重视教育,对动漫教育进行改革,从而为我们国家培养高质量的人才。在最近这些年的更新里,各个高校开始开展了动漫人才的培养,设定了一系列培养方案,而在培养中,最主要的便是以工作工程为主要内容,外加毕业设计辅导的教学模式。很多高校不仅和校外的企业进行了校企合作来提高学生的综合能力,还在外高新聘请相关的技术人员来学校为学生进行指点,为动漫专业的学生创造出更好的作品,从而提升学生综合能力达到人才培养的目标。经过多层次调查发展,目前各个高校都在举办大型艺术展,这是一种专业性高、规模性强的展览活动,也是高校为自己学校学生提供的一种自我展现的机会。而这样做的目的是什么呢?目的便在于向大众呈现大学生积极向上的性格和风景,让大众看到艺术教育的成果。这种方式也是动漫教学模式中的一种创新,其他没有开展的高校或者地方可以进行借鉴。

3. 数字媒体艺术在二维动画中的运用

动漫作为媒体元素的重要组成部分,其特点主要表

现在一个“动”字上。在动漫设计中,无论是二维还是三维的动画,都是起到了传递相关信息、吸引注意力、引起共鸣的作用。数字媒体艺术运用在动漫设计的二维动画中,具有两个突出的优点:首先,数字媒体在动漫设计中的人物形象设计上具有画面清晰、动作灵敏的特点,这主要是数字媒体在进行动漫作品的设计中借助了设置好的关键帧,让设备自动生成作品中的中间画面。其次,数字媒体技术在对设计好的画面进行色彩的完善,更加高效和便捷,使得画面更具色彩感,图像处理借助自动处理技术和操作系统后,质量得到提高。

4. 数字媒体艺术在三维动画中的运用

传统式的动漫设计中,针对三维动画与二维动画的界线区划并不是很清楚。可是伴随着数字媒体技术的到来,二者之间的区别愈来愈显著。二维动画重点强调线框在整体形象设计中的功效,而三维设计则更为突显视觉效果上的撞击力,重视针对光源情况的应用,在实际关键点上的设计方案也更为繁杂,包含故事情节点设计方案、关键帧设定及其设计模型等层面,都和目前的数字媒体技术密切相关。大家能够根据电子计算机仿真模拟的三维图像见到物件在空间布局的每个层面,给观众们产生一种虚拟的视觉冲击。比如《阿凡达》便是一个典型性的数字媒体艺术应用在三维设计中的事例,它将动漫与具体景色极致地开展融合,丰富多彩视觉冲击。而国内电影《捉妖记》中,也应用了很多的三维动画,有趣的画面吸引住了很多的观众们,提高了设计者自信心。

5. 参与技术交流平台,提升自身能力

在参与学习的过程中。还可以通过相应的技术交流平台来促进自身进行交流沟通,培训的过程中也能促进自身专业知识与能力的提升,对于技术交流平台的利用可以是学习相关专业知识的,也可以通过他人的分享进行学习提升的,只要是好的观念,好的表现形式,都是值得学习的。而且在学习后,可以根据自身的认识,进行学习吸收,提高自身对动漫设计能力的提升,通过与他人交流创新自己的理念,在学习与分享中提升自身能力,达到多样性的学习提升的目的。随着我国社会的迅速发展,我国的媒体传播方式也在发生着巨大的变化,对动漫设计的学习来说,对学生提高了更高的要求。在学习的过程中,如何通过有效的结合数字媒体艺术,促进动漫设计的发展,提高自身的学习能力,是学生学习的重点。通过不断的实践与探究,在学习的过程中严格要求自己,提升对动漫设计的认识,提高自身能力,相

信在不断的总结与学习中，会找到适合学生自己的学习方式，带动数字媒体艺术和动漫设计的共同发展，为我国的动漫设计事业贡献自己的一份力量。

四、结语

随着信息时代的来临，推动了数字媒体技术的发展。数字媒体艺术为动漫设计的发展提供了新理念和方式，为众多广大群众提供了更优质的动漫作品。目前，数字媒体艺术在动漫设计中的二维、三维动画制作中的运用也愈来愈广泛，充分发挥出了不可替代的功效。众多动漫设计者要了解数字媒体艺术对动漫设计的推动作用，以动漫设计为基本，灵活运用好数字媒体艺术这一优点，推动在我国动漫产业的发展。

参考文献：

- [1]苗水苗.数字媒体艺术在动漫设计与创作中的应用分析[J].作家天地, 2019 (15): 116+126.
- [2]吴曼纯.数字媒体技术在动漫设计和制作中的应用与探究[J].黑龙江科技信息,2017(02):165.
- [3]吴曼纯.数字媒体技术在动漫设计和制作中的应用与探究[J].黑龙江科技信息,2017(02):165.
- [4]王颖.动漫设计中细节的把握和塑造[J].无线互联科技, 2017 (10) .

姓名:张玮宏 性别 女 民族 汉 籍贯 黑龙江省 职称 讲师 学历 硕士研究生 研究方向 动漫技术制作