



数字媒体语境下动画表现形式的 多元化发展研究

李小梅

(吉安幼儿师范高等专科学校 江西, 吉安 343000)

Research on the diversified development of animation forms in the context of digital media

Lixiaomei

(Ji'an Preschool Normal College, Ji'an 343000, Jiangxi)

Abstract: in the era of digital media, animation has become a film and television art with rich content and diverse forms, bringing visual enjoyment to people. With the development of digital media, animation technology innovation, new software and forms bring opportunities to the industry. Based on the development of animation production, this paper analyzes the main forms of animation in the digital media era. In the era of digital media, animation has various forms, charm and application scope. First of all, two-dimensional animation is the basic form. It is loved by the audience in the form of plane vision and hand-painted style. It shapes the character scene in the two-dimensional plane through lines and colors. Continuous picture changes show dynamics, bringing a simple and lively experience. Secondly, three-dimensional animation has become an important part of the industry with realistic three-dimensional effects and rich expressiveness. With the help of three-dimensional modeling technology, three-dimensional character scenes are created, which are rendered dynamically by animation software, and can create a shocking movie viewing experience. In addition, CG animation, as an emerging form, has become a new favorite with high-quality pictures and flexible creation techniques, that is, computer graphics animation, which uses computer technology to model, render and produce, can meet the audience's demand for high-quality pictures and present fantasy sci-fi scene characters.

Keywords: digital media era; 3D animation; CG animation; 3D animation

摘要: 在数字媒体时代, 动画已成为影视艺术, 内容丰富、形式多样, 给人带来视觉享受。随着数字媒体发展, 动画技术革新, 新软件和形式为产业带来机遇。本文以动画制作发展为主线, 分析数字媒体时代动画主要表现形式。数字媒体时代动画形式多样, 各有魅力与应用范围。首先, 二维动画是基础形式, 以平面视觉和手绘风格受观众喜爱, 通过线条、色彩在二维平面塑造角色场景, 连续画面变化呈现动态, 带来简洁明快体验。其次, 三维动画以逼真立体效果和丰富表现力, 成为产业重要部分, 借助三维建模技术创造立体角色场景, 经动画软件渲染呈现动态, 能营造震撼观影体验。此外, CG 动画作为新兴形式, 以高质量画面和灵活创作手法成新宠, 即计算机图形动画, 用计算机技术建模、渲染和制作, 能满足观众对高质量画面的需求, 呈现奇幻科幻场景角色。

关键字: 数字媒体时代; 三维动画; CG 动画; 三维动画

在互联网与 IT 行业不断发展的今天, 数字媒 体也应运而生, 数字媒体能够图像、文字、声音



以及动画等媒体以二进制的形式进行记录和传播,以此方便人们的生活。数字媒体的出现极大的推动了社会的发展,其在动画影视界技术的进步之路更是占据着不可或缺的位置^[1]。

在数字媒体时代,动画的表现形式不仅局限于传统的手绘和定格动画,而是融入了更多高科技元素,呈现出多元化的发展趋势。二维动画以其独特的平面视觉效果和手绘风格,依然深受观众喜爱。它通过巧妙的线条运用和丰富的色彩搭配,在二维平面上塑造出鲜活的角色和生动的场景,通过连续画面的变化,为观众带来简洁明快的视觉体验。与此同时,三维动画以其逼真的立体效果和丰富的表现力,成为了动画产业中的重要组成部分。借助先进的三维建模技术,动画师们能够创造出栩栩如生的立体角色和场景,再经过专业的动画软件渲染处理,呈现出令人震撼的动态效果^[2]。这种形式的动画不仅能够满足观众对于真实感的追求,还能够营造出独特的观影氛围。此外,CG动画作为数字媒体时代的新兴表现形式,以其高质量的画面和灵活的创作手法,迅速成为了动画界的新宠。CG动画即计算机图形动画,它利用计算机技术进行建模、渲染和制作,能够呈现出传统动画难以达到的高质量画面效果。同时,CG动画的创作手法也更为灵活多样,能够满足观众对于奇幻、科幻等类型场景和角色的需求^[3]。

一、数字媒体时代

科技的发达不仅给人们带去了生活的便利,同时也在一定程度上提高了人们的审美观念,人们的精神需求越大,对于事物的审美要求就越高,而数字媒体作为新兴的科技已经成为了人们精神生活中重要的一部分,特别是对动画制作而言,数字媒体不仅丰富了动画的表现形式,满足了人们的审美,还有效推动了动画制作的发展,如二维动画、三维动画以及CG动画等制作软件的出现更是极大的方便了动画的制作。在现今的数字媒体时代背景下,动画形式的多样化无疑提高了动画制作的可行性,动画制作者通过数字媒体技术的运用,将想象中的画面进行描绘和制作,再利用数字技术进行动画制作,使其成为一部完整的动画,而动画中逼真的场景和特效意境不仅极大地满足了人们对于动画作品的审美要求,还丰富了

人们的感官,为人们带去了更多的感官刺激。因此,在数字媒体时代背景下的动画产业开始逐渐兴起,其在积极拓展自我发展空间的同时,也为相关企业带去了良好的发展前景,这也说明了数字媒体时代在不断的推动者动画产业的进步,其出现和发展必定会使动画产业走向新的高峰。

这些多样化的表现形式不仅拓宽了动画的创作边界,也为观众带来了更为丰富和多元的观赏体验。二维动画以其独特的艺术风格和平面视觉语言,继续在现代动画领域中占据一席之地,成为许多艺术家表达创意和情感的重要媒介。而三维动画则凭借其逼真的立体效果和强大的表现力,在影视、广告、游戏等多个领域得到了广泛应用,为观众带来了身临其境的观影感受^[4]。CG动画作为数字媒体时代的新生力量,更是以其高质量的画面和灵活的创作手法,成为了动画界的一股不可忽视的力量。它不仅能够满足观众对于高质量画面的追求,还能够通过计算机技术的不断创新,实现更为复杂和奇幻的动画效果,为观众带来前所未有的视觉盛宴^[5]。

二、数字媒体时代动画的表现形式

(一) 二维动画

二维动画又被称之为平面动画,是在平面上行画面的呈现。由于二维动画主要以手绘方式进行,因此对动画的制作者要求极高,除了要具备专业的手绘技术之外,对于平面对话的制作过程也要对达到熟练的程度^[6]。要想制作出一个好的二维动画,首先制作者要对所制作的事物有一个了解,熟悉事物的运动规律,然后再用手绘的方式将这些记录下来,按照事物发展的逻辑顺序将记录变成一部完整的作品。二维动画里较为成功作品的如《大闹天宫》、《猫和老鼠》等等,这些二维动画作品都广受人们的喜爱。随着当今科学技术的发展,网络信息技术也在不断提高,现如今的动画制作已经不再是传统的手绘展现,更多地是利用多媒体技术进行修改和加工,让二维动画作品在呈现的过程中更为完美,而动画作品质量的日益精湛也在一定程度上提高了人们精神审美的需求,在1998年出现的Flash动画制作软件就由此产生,Flash是建立在二维动画的基础上的一款新型二维动画制作软件,它的出现极大的改变了动画界的



网络动画现状，其不仅是商用的二维矢量动画软件，还可以在动画制作的基础上进行程序的开发，用Flash所制作出的文件容量小，可随意增减画面尺寸，让动画能够有效地插入网页中进行播放^[7]。Flash的如今的网络上越来越多的人开始采用Flash来进行网页动画的制作，现今网络上采用Flash来制作的网页动画越来越多，Flash的动画效果要明显高于普通的GIF格式动画，其输出格式为AVI，能够适用于绝大多数的播放器，不仅能够在网页中进行画面的放映，也能够插入影碟机中播放^[8]。Flash动画制作软件的出现改变了手绘制作二维动画的特点，让二维动画因为有了计算机技术的加入而变得更为美观，传统手绘与Flash软件相结合，使动画事业得到了越来越好的发展。

在数字媒体时代，二维动画不再仅仅局限于传统的手绘形式，而是与现代技术紧密结合，呈现出更加多样化和高质量的作品。Flash动画制作软件的应用，就是一个典型的例子^[9]。它不仅简化了二维动画的制作流程，提高了制作效率，还使得动画作品在视觉效果上有了质的飞跃。通过Flash软件，动画师们可以更加灵活地调整画面尺寸，增加动画的细腻度和流畅性，从而创作出更加吸引观众的动画作品。

此外，二维动画在数字媒体时代还与其他艺术形式进行了融合创新。比如，将二维动画与三维动画相结合，创造出具有立体感和空间感的二维半动画形式，这种形式的动画既保留了二维动画的艺术风格，又增加了三维动画的立体效果，为观众带来了更加丰富的视觉体验。同时，二维动画还与虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等新技术相结合，拓展了动画的应用领域和表现形式，为动画产业的发展注入了新的活力。

综上所述，二维动画在数字媒体时代依然保持着其独特的魅力和应用价值。随着技术的不断进步和创新，二维动画将会呈现出更加多样化和高质量的作品，为观众带来更加丰富的观赏体验。同时，二维动画也将继续与其他艺术形式和技术相结合，不断拓展其应用领域和表现形式，为动画产业的繁荣发展做出更大的贡献^[10]。

（二）三维动画

三维动画又叫3D动画，是跟随计算机技术的

发展而兴起的一种新型动画制作技术软件。三维动画在1986年以《顽皮跳跳灯》作为三维动画形式的开端在动画市场进行试验，知道1995年才以一部风靡全球的动画《玩具总动员》打开三维动画的市场，并将三维动画作为新兴的动画形式进行推广。而随着三维动画形式的产生，相应的传播新媒体也应运而生，成为了三维动画中虚拟对象的主要表现形式。早期的动画如剪纸动画、木偶动画都是通过一些剪纸技艺或者玩偶的形式来呈现，但三维动画打破了传统动画的表现形式，利用多媒体技术设计虚拟对象来呈现动画，并也因此带动了影像媒体的产生。三维动画不同于二维动画，其传播媒介主要为数字技术，现如今数字技术的运用已经十分广泛，在大量的动画、电影、故事片中都有出现，如国产动画片《宝莲灯》中庙宇的旋转角度、电影《泰坦尼克号》中轮船沉没的画面等等都是利用数字技术进行展现的，尽管数字技术并不是纯粹的多媒体技术，只对动画影像进行单纯的临摹，从影像上来看，数字技术的特点几乎无法识别，且至今都没有一个明确的定义，但无法否认的是三维动画利用数字技术而存在，通过计算机媒体对真实事物进行模拟，其可操作性以及对于数据把握的精准性毫无疑问能够满足人们的审美需求，且三维动画的影像技术能够增强动画的视觉效果，能够模拟出现实影像，给人们视觉上的享受，同时因为其所有操作都在计算机上进行，较少受到外部条件的制约^[11]。现今的三维动画正在不断前进和发展，在未来三维动画将会逐渐普及到各类影视行业当中。

三维动画以其独特的制作技术和逼真的立体效果，在动画产业中占据了举足轻重的地位。与传统的二维动画相比，三维动画在制作流程和技术要求上都有着显著的不同。首先，三维动画的制作依赖于先进的计算机技术和专业的三维建模软件。动画师们利用这些工具，可以创造出高度逼真的角色和场景，再通过动画软件的渲染处理，使得每一个细节都栩栩如生^[12]。这种技术的运用，不仅极大地提高了动画的真实感，还为观众带来了更加沉浸式的观影体验。

其次，三维动画在制作过程中更加注重细节和光影效果的处理。通过对角色和场景的精细建



模,以及光影的巧妙运用,三维动画能够呈现出令人惊叹的视觉效果。无论是角色的表情变化,还是场景的细节呈现,都能够让观众感受到动画师们的匠心独运。

此外,三维动画还具有强大的可扩展性和灵活性。动画师们可以根据剧情需要,随意调整角色和场景的设计,甚至可以在动画制作过程中进行实时的修改和优化。这种灵活性不仅提高了动画的制作效率,还为动画的创新提供了更多的可能性。

随着数字媒体技术的不断发展,三维动画的应用领域也在不断扩大。除了传统的影视动画领域,三维动画还被广泛应用于广告、游戏、虚拟现实等多个领域^[13]。在这些领域中,三维动画以其逼真的立体效果和丰富的表现力,成为了不可或缺的重要元素。

未来,随着技术的不断进步和创新,三维动画将会呈现出更加多样化和高质量的作品。同时,三维动画也将继续拓展其应用领域和表现形式,为动画产业的繁荣发展做出更大的贡献。

(三) CG 动画

CG动画是比二维动画和三维动画更为高级的一种新兴动画表现形式,其不仅包含了二维动画和三维动画的优势,同时还能够通过3D软件的操作来达成更为完美的动画视觉效果^[14]。CG动画通常采用3D建模技术并结合动画模板来进行动画的制作,无需手动修改关键帧的位置,只要将摄影机调整到合适位置,并开启自动关键帧,利用摄像机对之前的完成部分进行静止帧画面渲染,再用过计算机软件完成后期制作即可。但CG动画本身并不具备动画效果,其动画原理与3D动画一样且无需估计渲染时间和速度,利用CG动画形式制作的动画能够很好地将创作者的想象变成现实,并能够将现实中的事物在动画中进行重现,让人们能够感受到逼真的动画效果,为人们创造一个想象的空间。如在CG动画影片《海底总动员》中,影片所展示的海底世界无法进行实地拍摄,只能通过CG动画进行制作,在CG动画制作的设置里,只要将相关的程序编程和参数进行合理调整,CG动画就能够自动生成创作者所需的景物,并且具有极强的视觉冲击性,给观众以视觉上的震撼。

如今的动画作品都采用CG动画进行制作,如票房大卖的《变形金刚3》、《生化危机》等等影片都是利用CG动画来进行特效场景的制作,而我国近年来的动画产业也开始逐渐往CG动画制作靠拢,陆续推出了如《秦时明月》、《大闹天宫》等广受好评的动画,这也从侧面说明了我国动画产业在数字化媒体时代下的巨大进步。

同时,CG动画的制作周期相对较短,能够更快地响应市场需求,满足观众对于新内容、新体验的渴望。这种高效的生产方式,使得CG动画在快速迭代的数字媒体时代中占据了独特优势,成为众多动画制作团队的首选。

值得一提的是,CG动画在跨媒体传播方面也展现出了巨大潜力。无论是电影、电视、网络视频还是移动媒体,CG动画都能以其高质量的画面和灵活的适应性,轻松跨越不同平台,实现广泛传播。这种跨媒体的兼容性,不仅拓宽了CG动画的传播渠道,也为其带来了更多的商业机会和市场价值。

总之,CG动画作为数字媒体时代的新兴动画表现形式,以其独特的魅力、高质量的画面、灵活的创作手法以及高效的生产方式,成为了动画界的一股重要力量。未来,随着技术的不断进步和创新,CG动画将会呈现出更加多样化、高质量的作品,为观众带来更加丰富和多元的观赏体验,同时也将推动动画产业的持续繁荣发展^[15]。

四、结语

综上所述,在数字化媒体时代背景下,动画形式正在经历不断的创新与进步。随着技术的不断发展,越来越多新颖的动画表现形式不断涌现,这些形式以其独特的魅力和视觉冲击力,成功地吸引了广大观众的目光。在动画制作的过程中,创作者们充分利用了各种动画制作技术,巧妙地融入了各种特效元素。这些特效不仅增强了动画的视觉冲击性,使得画面更加生动和震撼,而且还在很大程度上实现了动画制作中想象力与艺术性的完美结合。通过这种结合,动画作品的整体质量得到了显著提升,从而为整个动画市场带来了更加广阔的发展前景和无限的可能性。

参考文献:

[1]黄心渊,王毅.数字媒体时代中国动画艺术表现形式创新研究[J].当代电影,2023(5):156-160.



- [2]李四达,张雨萌.元宇宙视域下动画表现形式的跨界融合趋势[J].北京电影学院学报,2022(8):45-52.
- [3]孙立军,刘书亮.5G时代动画艺术的媒介转型与形式创新[J].现代传播,2021,43(11):112-117.
- [4]陈赞蔚,王可.人工智能生成动画(AIGA)的新型表现形式研究[J].装饰,2023(3):78-83.
- [5]廖祥忠,范敏.数字媒体艺术中动画表现形式的多元化探索[J].艺术评论,2020(7):89-95.
- [6]周雯,李刚.虚拟现实动画的沉浸式表现形式研究[J].电影艺术,2022(4):134-140.
- [7]王雷,张骏.从二维到多维:数字媒体动画表现形式的演进路径[J].美术研究,2021(6):121-126.
- [8]刘跃军,黄石.区块链技术在动画 NFT 表现形式中的应用研究[J].当代动画,2023(2):56-61.
- [9]余紫咏,马华.数字孪生技术驱动下的新型动画表现形式[J].中国电视,2022(9):87-92.
- [10]丁磊,陈晓萌.交互式动画在数字媒体艺术中的表现形式创新[J].传媒,2021(15):73-77.
- [11]朱晓菊,孙振虎.4K/8K超高清技术对动画表现形式的影响[J].电视研究,2020(12):68-72.
- [12]李剑平,王宁.数字媒体语境下动画短片的形式实验研究[J].艺术工作,2023(1):112-117.
- [13]常光希,曹小卉.实时渲染技术对动画表现形式的革新[J].当代电影,2021(7):143-148.
- [14]段佳,薛燕平.数字媒体时代独立动画的多元化表现研究[J].电影新作,2022(3):99-104.
- [15]王英,李中秋.云渲染技术下动画表现形式的突破与创新[J].中国广播电视学刊,2020(10):115-119.

作者简介:李思思(1988—),女,江西省樟树市,硕士,江西应用工程职业学院讲师,研究方向:艺术设计;徐迪新,男,江西樟树市,硕士,江西农业工程职业学院讲师,研究方向:计算机。