真人影视剧中动漫形象的运用分析

韩健国 世宗大学 艺术学院 DOI:10.12238/er.v4i2.3636

[摘 要] 对于真人影视剧的制作拍摄全过程而言,正确运用动漫影视剧形象具有不可忽视的实践意义。影视剧中的鲜活可爱动漫形象主要由立体化的3D场景技术手段制作形成,影视剧的制作拍摄人员如果能合理运用动漫形象来烘托电影场景氛围,那么将会明显增强真人影视剧的情境吸引效果,激发观众对于动漫形象的强烈好感。因此,对于真人影视剧中的动漫形象必须要进行正确与适当的制作运用,完善现有的影视剧动漫形象制作与拍摄技术手段。

[关键词] 真人影视剧; 动漫形象; 运用实现要点

中图分类号: G751 文献标识码: A

近些年以来,包含生动丰富动漫形象元素的真人影视剧已经吸引了广大电影观众,充分展示出动漫形象运用于真人影视剧的良好实践效果。影片制作人员对于真人影视剧的传统制作模式在全面实施优化调整的前提下,应当善于借助动漫形象来烘托真人影视剧的鲜活场景氛围,激发电影观众对于特定动漫形象的强烈情感共鸣。目前在立体化的多媒体影视剧制作技术手段支撑下,动漫形象的创意性与生动性将会得到最大程度的展现,拓展并且丰富了真人影视剧的作品主旨内容。

1 真人影视剧中动漫形象的基 本特征

在真人影视剧的编排与创作实践中,影视剧中的动漫形象主要体现为虚拟动画角色融入到影视剧特定角色的扮演过程,从而达到动漫形象与真人形象共同存在的效果^[11]。真人影视剧由于具备了可爱与生动的动漫形象作为映衬烘托,因此将会给影视剧的作品观众创造全新的作品欣赏意境,引导影视剧观众迅速沉浸于生动场景气氛中,从而形成立体化与动态化的影视剧观赏情境体验。并且,适当加入鲜活动漫形象的做法还可以烘托影视剧的主旨内涵,指导观众准确认识并且感受影视剧的人文主旨含义^[21]。

例如对于《爱丽丝梦游仙境》的真人影视剧在进行动漫作品形象的渗透融入过程中,作品制作人员主要塑造了运用真人扮演的经典动画人物形象来创造场景气氛,并且运用创意性的思维加入了昆虫以及各种可爱小动物的动漫作品形象。观众在欣赏由真人演员以及动漫形象共同组成的影视剧作品时,观众应当能够迅速沉浸于鲜活逼真的立体化影视剧场景气氛中,从而获得强烈的影视剧欣赏情感体验。

2 真人影视剧中动漫形象的重 要影响效果

2.1创造生动活跃的影视剧情境

影视剧的生动逼真情境不仅需要依靠真人演员来进行烘托与创造,同时还不能缺少可爱的动漫影视剧形象用于进行场景气氛渲染。适当融入动漫形象的真人影视剧将会明显增强作品吸引效应,尤其是对于充满想象力的少年儿童观众群体而言。影视剧作品审美意境能否达到生动性与鲜活性的效果,关键决定于作品设计人员对此采用的设计思路以及设计手段^[3]。

作品设计人员如果能够依靠全新信息化技术平台来创建多个不同维度的电影放映场景,那么将会激活欣赏者的观赏场景体验,运用鲜活丰富的影视剧场景来冲击受众的内心情感,引发观众对

于影视剧动漫形象的强烈好感。影视剧的设计人员若能做到正确融入动漫形象元素,那么影视剧的全新审美意境将会得到烘托与渲染,有助于欣赏者迅速沉浸于充满趣味性的影视剧作品欣赏情境。目前影视剧的作品设计人员已经全面突破了平面的电影场景设计思路,更多作品设计人员倾向于运用多维度的立体化视觉交互场景来激发观众情感共鸣,全面丰富了影视剧制作与设计过程中的场景欣赏情感体验。

2.2拓展影视剧的剧本创作内涵

影视剧的拍摄制作过程如果局限于原有的剧本创作内容,则无法达到激活人文情感体验的目标,而且还会让观众感到枯燥与乏味^[4]。与之相比,作品创作人员若能适当在影视剧中融入动漫形象,那么剧本原有的作品创作内涵将会得到完善丰富,创新了影视剧的剧本创作与实现过程。影视剧观众对于影视剧作品在进行欣赏与感受时,观众内心情感共鸣能否得到成功的激发,主要取决于作品欣赏氛围的创建与烘托。动漫人物形象表现了向上积极的良好人文情感,因此可以让影视剧观众体会到全新的作品人文情感意境,转变了观众对于影视剧欣赏观看过程的原有印象。

近些年以来,信息化技术手段在影 视剧设计领域的广泛运用能够达到优良

文章类型: 论文|刊号 (ISSN): 2630-4686 / (中图刊号): 380GL020

的影视剧动漫形象设计效果,确保作品设计人员运用虚拟化的全新场景体验方式来融汇影视剧中的各个层面要素,有效创新了影视剧观众的视觉欣赏情感体验,确保观众快速沉浸在充满童趣的影视剧作品气氛中。电影作品场景应当能够充分体现虚拟化的全新情境体验,创造上述生动情境体验的最关键支撑技术手段就是信息技术平台。影视剧设计人员应当能够结合观众的内心人文情感需求,捕捉动态化与虚拟化的动漫作品场景设计元素。目前影视剧的作品设计人员更多运用了场景创建技术手段来构建带有互动性与虚拟性的全新影视剧观赏体验。

2.3构建立体化与动态化的全新影 视剧观赏体验

影视剧创作的最终目标应当在于吸 引受众, 因此创作人员必须要运用灵活 与生动的方式来构建全新作品观赏体 验。作品制作人员在合理选择以及融入 动漫形象的基础上,对于再现与还原生 动的影视剧场景将会达到显著促进效 果。动漫形象具有立体化与动态化的特 征,全面刷新了观众的影视剧场景欣赏 体验, 让观众感受到浓厚的作品观赏过 程趣味性。智能化以及信息化手段具有 烘托视觉影视剧作品意境的重要实践效 果, 因此作品设计人员目前必须要善于 运用智能化的网络媒体技术手段来辅助 完成动漫电影形象的设计过程,全面呈 现与展示传统动漫影视剧形象带来的情 感感染力。目前由于受到动漫形象元素 渗透融合的影响, 因此电影作品的传统 设计思路也必须得到创新。

目前对于动漫形象以及真人形象结合设计模式需要重点探讨全新的影视剧内涵,增强作品设计人员对于网络智能化手段的实践运用能力。影视剧设计在网络信息化时代主要体现为设计手段、场景体验以及受众交互性等层面上的创新,作品设计人员对于上述各个层面影响因素必须引发重视。动漫形象融入影视剧的关键点应当在于设计人员运用特定的视觉元素设计工艺手段来呈现并且展示影视剧场景,进而形成丰富与完整的影视剧作品欣赏情境。动漫形象设计

工作的重要前提基础在于真人与动漫人物融合的方案设计,作品设计人员应当能够综合考虑多个层面上的作品欣赏影响因素,结合动漫元素设计的宗旨目标来进行科学合理的作品设计方案选择。

由此可见,运用网络信息化平台作为技术支撑手段的作品优化设计方案更加可以达到生动性与鲜活性的效果,防止了动漫形象设计的总体实施思路存僵化局限性。影视剧的设计创作人员对于各种不同的动漫形象元素必须要合理运用于影视作品的制作播放过程。

3 真人影视剧中动漫形象的技术运用以及实现要点

3. 1合理选择与搭配动漫形象元素 在传统的影视剧制作思路与方式下, 真人影视剧往往不会包含任何的动漫元 素与形象。然而近些年以来,影视剧的创 作人员更多重视了融合动漫形象以及真 人演员形象,通过融入鲜活动漫形象元 素的方式来达到影视剧场景烘托的效 果。作品制作人员具体对于各种不同的 动漫形象元素在进行搭配选择时,应当 保证动漫形象被运用于适当的场景烘托 渲染过程中,避免在不适当的位置插入 动漫形象元素,从而导致影视剧产生突 兀的视觉观赏效果。

3.2运用虚拟化的场景烘托技术 手段

虚拟化的影视剧创作技术手段具有 烘托与渲染影视剧场面氛围的良好实施 效果,并且运用虚拟化的专门形象制作与 处理方式能够保证动漫形象达到预期的 场景烘托效应,让观众欣赏并且体会到虚 拟化的作品动漫形象制作手段魅力^[5]。因 此,影视剧的制作人员对于立体化与虚拟 化的动漫形象制作处理技术手段必须要 进行正确的运用,依靠交互性的动漫形象 制作与形成方式来渲染立体空间场景,增 强影视剧的场景立体感与真实感。

3.3正确处理真人形象与动漫形象 的过渡衔接环节

在某些影视剧中,作品制作人员由 于没有做到正确处理作品动漫形象以及 真人演员形象之前的衔接过渡环节,因 此就会导致观众感觉到突兀,无法达到 动漫形象融入真人影视剧的最佳制作放映效果^[6]。为了在根源上杜绝以上状况的产生,那么作品制作人员必须要格外重视衔接真人形象与动漫形象,让观众体会到虚拟场景以及现实场景之间的完美过渡与衔接效果。影视剧的作品制作人员对于动漫形象以及真人形象之间的对话过程、人物出场顺序以及相互关系等因素都要予以正确处理,全面做好各种不同影视剧形象之间的衔接过渡处理环节。

4 结束语

经过分析可见,真人影视剧的生动场景效果创建过程必须要依靠动漫形象用于提供支撑。在目前的现状下,多元化与立体化的鲜活动漫形象已经被普遍运用于真人影视剧作品,增强了真人影视剧的场景吸引力,在营造动态影视作品场景效果的同时丰富了观众人文情感体验。具体在实践中,包含多种动漫形象元素的真人影视剧仍然会不断被创作出来,真人影视剧中的动漫形象创作与实现思路也将会表现得更加多样化。

[参考文献]

[1] 宦昭润.基于中国电影市场动漫形象知识产权保护的有效性探究[J].今日财富,2020,(22):155-156.

[2]赵丽琴.传统美术在动漫设计中的应用分析[J].明日风尚,2020,(16):53-54.

[3]王宇,孙晶华.《紫罗兰永恒花园外传》的动漫形象设定[J].电影文学.2020.(13):98-100.

[4]王路.大数据在影视剧生产与传播领域的应用研究[D]. 兰州财经大学,2020.

[5]徐金龙,陈仪.讲好中国故事语境下民间传说动漫化传承发展——以动画电影《白蛇:缘起》为考察中心[J].歌海,2020,(01):14-18.

[6]辛珏.虚幻与现实的完美转换——论影视剧中真人与动漫形象的结合[J].艺术百家,2018,32(S1):240-241+298.

作者简介:

韩健国(1991--),男,汉族,江苏宿迁 人,世宗大学艺术学院博士研究生,研究 方向:影像动画。