

动画短片中 Photoshop 手绘质感笔刷的创新应用

文/中山市中等专业学校 陈淑明

引言

动画短片作为一种新型的艺术表现形式,相较于传统艺术的创作方法具有更发散和更远的艺术创作空间。它自身具备艺术表现的特点,以及多种多样的表现手法、艺术风格的创作方向。动画短片的形式创新,题材多样,可大体分为三大类别:传统的手绘动画,运用相关材料制作而成的定格动画也可称为偶动画,还有运用软件制作而成的CG数码动画、Flash动画、3D动画等。短片创作者对绘画软件的熟练掌握也可以使短片增添创新性,锦上添花。动画短片考虑到它具有时间的约束性,要求创作者在有限的时间里通过传统手绘方式,或是实验性材料的创意制作,或是运用电脑软件绘画制作出动画短片,通过运用这些方式加以自己的创新来表现丰富多样的画面效果,达到更快、更准确地抓住受众群体注意力的效果。根据笔者在原创短片创作中发现的实际问题,软件绘制对短片画面效果的表现力上没有纯手绘方法绘制出的短片更具有视觉冲击。在软件绘制时,对Photoshop笔刷的笔触进行创新再设计,通过不同的手绘质感笔触绘制出的效果来表现不同的短片画面效果,能够使动画短片的画面效果更具有表现力、趣味性、创新性。

一、数字媒体时代对动画短片中笔刷应用的新需求

(一) 受众群体对动画短片的审美提升

现今社会人们的文化水平和修养越来越得以注重和提升,大众的审美需求也不再仅仅是停留在动画片只是娱乐搞笑的基础上。动画短片就是在这样顺应人们需求和时代发展的形势下,发展得更加趋于形式的多样化与画面的风格化。在数码绘画时代,观众和创作者必须顺应并且接受新鲜的事物,但是这种接受与顺应也要在保留传统绘画形式优势的基础上进行。动画短片与电脑绘画一样,观看者都对其风格有着很高的要求。在动画短片的创作中传统手绘质感的运用占据着非常重要的地位,但依靠电脑绘画软件Photoshop的强大功能来进一步完善动画短片也是十分必要的。

通过对动画短片市场的了解,我们可以清楚地意识到动画短片已经不仅仅是小朋友所乐于观看的一种娱乐形式。其实最初我们国家对于动画片的市場就有着年龄层次上清楚的

划分。因受众群体的不同,动画短片所呈现的艺术形式和短片风格自然也就不同。而儿童只是受众群体这个庞大体系中的一小部分。随着对受众年龄各个阶段分析研究的深入,并将研究结论结合心理学等各方面知识进行分析,可以考虑群体中个别化的人存在,但是大都处于统一年龄层的群体呈现出的需求也是相同的,通过所处年龄层次群体的不同需求和特性,来创作动画短片。当然我们还要考虑到随着年龄的增长变化,人们的感知力、注意力、心理承受能力也逐步趋于成熟。受众群体对于动画短片的需求逐步呈现出多元化,多需求的态势,所以对受众群体需求的研究是十分必要的。依据对各年龄层次的人群对动画短片的需求,再进行动画短片的创新性创作,可以使短片更受到观众的喜爱。

(二) 动画短片对笔刷应用的需求

由于动画短片的特殊性质,其色彩丰富,十分自然,更具变化性,自然细致。在我们大多数认可和喜爱的动画短片中,我们可以发现一个较为共性的问题,那就是这些短片在画面感上有很强的表现力,绘画的技法也丰富,多变。为什么手绘可以更好地打动观众,感染力强,让观众能更多地宣泄情感,就是因为手绘所表现的质感是真实的,就好似观看和可以看得见亦可以摸得着一样。那种真实感是电脑软件绘制出的画面所不能轻易取而代之的。要想通过设计类绘画软件的绘制给观看者带来手绘的真实感受,就要在一些绘制过程中下功夫,做研究。没有手绘质感并不代表软件绘制一无是处,软件绘制也有手绘所不能替代的优越性,快捷,易更改、易操作都是传统手绘不能达到的效果。合理运用软件绘制的表现手法也很多,肌理也可以很逼真。传统绘画中的一些技法,比如水彩水墨画和油画这些手绘技法可控性比较低,如果一旦在创作中有纰漏和瑕疵,就不太好弥补,相反软件绘制可以反复修改,直至满意。因此,在电脑软件绘制时,如果我们能够很好地发挥其优势,避免造型的不准确,并加以传统手绘的元素,那将给短片增添手绘质感,从而带动观众,使动画短片更好地体现艺术价值。

笔者研究的主要方向是在软件之中最基础、最小的工具——笔刷。从最基本、最根本的源头解决问题。无纸动画多为软件绘制完成,通过对最基础的笔刷进行调节和再设计,使笔刷更具有手绘质感,更符合自己短片的风格,将现实不能相融合的两种手绘方式叠加为一种笔刷,使画面效果更有表现力,