

基于数字媒体传播的插画动态化的趣味性探索

陈志莹, 杨月

(天津理工大学, 天津 300384)

摘要: **目的** 分析动态插画的创作规律, 为创作趣味性的动态插画提供新思路。**方法** 结合人的审美心理和需求, 对动态插画在数字媒体中的应用以及对动态插画的表现形式进行分析。**结论** 插画在不同时期有不同的创作方法, 动态插画是再创造的、一种新的艺术形式, 动态插画在情绪的表达上更具优势, 造型、色彩、情节等元素能使动态插画更有趣味性、更符合审美心理、更能引起共鸣。

关键词: 动态插画; 趣味性; 受众心理; 动态表现

中图分类号: J524 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2017)08-0218-05

The Interesting Exploration of Dynamic Illustration Based on Digital Media Communication

CHEN Zhi-ying, YANG Yue

(Tianjin University of Technology, Tianjin 300384, China)

ABSTRACT: It aims to analyze the composing rules of dynamic illustration so as to offer new idea for creating dynamic illustration characterized as interesting. Combined with people's aesthetic psychology and demand, it analyzes the application of dynamic illustration in medium and expressive forms of dynamic illustration. Illustration in different time has different creative methods, it is new type of artistic form born from creative mind. Dynamic illustration has distinctive advantage on emotional expression, in which its modeling, color, color and other elements can not only make itself more interesting, but cater people's aesthetic psychology with strong resonant effect.

KEY WORDS: Dynamic illustration; interesting; audience's psychology; dynamic representation

随着多媒体技术的发展与受众需求的提高, 传统插画这种单一、静态的表现方式已不再是主流, 动态的、多样交互的视觉形式更能得到受众青睐。插画在不同时期有不同的创作方法, 动态插画是在传统静态插画的基础上进行的动态设计, 是再创造的、一种新的艺术形式, 在情绪的表达上更具优势^[1]; 这种艺术形式多应用于互联网、电子书等动态媒体中。

1 动态插画的概述

动态插画可分为五类: 文字符号类, 属于比较抽象的形式, 在形式中追求酷炫, 多用于辅助元素; 表情类, 主题清晰明确, 形式丰富, 共鸣感强, 能够更好的表达情绪; 主题类, 此类插画都有确切的主题,

通常与节日、节气等内容相关联; 故事类, 形式比较复杂, 需在短时间内传递完整的信息; 其他, 除了上述四类还有其他领域的动态插画, 如插画与真实人物结合, 裸眼 3D 形式的动态插画。

动态插画与动画是有区别的, 动画是逐格绘制或拍摄, 它的元素包含剧情、角色、镜头变化等; 而动态插画是以绘画作为艺术表达, 通常画面中的图形运动是相对的, 甚至没有剧情、角色和镜头变化^[2]。

2 动态插画的趣味性审美心理与应用

2.1 设计的趣味性与受众的审美心理

人的生活离不开趣味性, 它是人的一种情感, 如何使设计的产品更吸引人, 趣味性是关键所在^[3]。心

收稿日期: 2017-01-13

作者简介: 陈志莹 (1967—), 男, 天津人, 硕士, 天津理工大学教授, 主要从事油画创作、平面设计、广告设计及广告策划、数字影像与视觉艺术形态方面的研究。

理学家诺曼霍兰德的《笑——幽默心理学》曾写到：不协调性的存在是某事物有趣的原因，其中形式、认知的不协调即人们司空见惯的事物呈现反常状态、有别于严肃的形式，夸张、偶然、不合逻辑等形式会产生视觉的强烈新鲜感和趣味性。视觉愉悦和心理共鸣感已经成为提升插画视觉审美记忆、趣味、内涵的重要标准^[4]。若想提高画面记忆性以达成与受众之间的互动，就必须运用更能直接影响受众感官、引导审美方向的艺术形式。运用动态插画局部的运动能引起受众的关注与对事物的联想与想象，能增强互动性，改变传统插画表达的抽象性、间接性和体位性，对感官体验、情感交流也有好处，更能引起受众的猎奇心。

2.2 插画设计的动态趣味化应用

2.2.1 动态插画在网页中的应用

运动是最容易引起视觉强烈注意的现象^[5]。动态插画在网站整体视觉形象的塑造上起到功不可没的作用。Google 的动态标识见图 1，设计整体形态不变，加入十二生肖的动态插画，利用变换标识设计来制造与赛事的关联性，在潜移默化中起到宣传的效果，创造新奇的视觉效果引发趣味，使新鲜度在用户体验中保持不变。

2.2.2 动态插画在招贴广告中的应用

由于互动表现在视觉感官之外还能引导受众产生交互行为、去主动获取信息，能够吸引观众更多的注意，这实现了受众与招贴之间的零距离交流^[6]，

将动态插画应用于招贴广告中能简练传达信息、控制心理导向、使消费者体验艺术乐趣。天猫双十一招贴设计见图 2 中部分元素加入了细微的趣味性动态效果，使画面更富有韵律感、趣味性，消费者在广告中存在的抵触心理有效地被打破，更使其主动参与到图像的理解和想象中，产生了“形有尽而意无穷”的效果。

2.2.3 动态插画在电子书中的应用

动态插画这一新型视觉语言在电子书的应用中有着独到的优势，可增加沟通互动环节，从原本被动的接受插图信息到主动的欣赏，使人们在亲身体验中了解互动的乐趣^[7]，24 节气主题动态插画见图 3，通过场景中雨、秋叶、河水、雪等元素运动更直接地展现给受众，使受众真切地感受到了气候的变化，从而激发了受众的情感共鸣。动态插画的应用还减少了以往在静态插图中的推断，有效避免了信息的错误理解（尤其是在儿童的电子书中），使其拥有了更多的阅读乐趣。

2.2.4 动态插画在表情包中的应用

表情包中的动态插画，其内容和形式要以用户需求为出发点，推行更人性化的模式，将艺术性与商业性维持在一个平衡点上，例如疯狂兔子动态表情见图 4，这些表情更能展现用户的思想状态和心理感受，动态插画在表情包上的应用极大地发挥了图像的诉说功能和实用功能，增加了信息的趣味性。



图 1 Google 的动态标识
Fig.1 Google dynamic identification



图 2 天猫双十一招贴设计
Fig.2 Tmall dual eleven poster design



图 3 24 节气主题动态插画
Fig.3 24 dynamic illustration



图 4 疯狂兔子动态表情
Fig.4 Crazy rabbit dynamic expression

3 动态插画的表现方法

3.1 影响造型变化

动态插画表现中最重要的一个设计因素就是运动，动态表现要处理的是图像、时间、空间之间既矛盾又统一的复杂关系^[8]，形象造型变化、夸张变形、蒙太奇变换、局部运动等造型变化都能调动视觉产生视觉趣味。形象造型变化多应用于画面角色中，部分元素形态改变是其中最常见的一种表现手法，如肢体造型变化、形象的变形等；夸张变形为了传达一种氛围、营造情感基调，多为角色表情的夸张或是形体不合常态的变化；画面内容为了合乎感性与理性的逻辑可采用蒙太奇变换的方法，截取能够阐明生活实质的物象与抒发感受的部分，通过运用前进式、后退式、环形、穿插式和等同式等蒙太奇句型，分解、组合交代故事情节，蒙太奇手法更加极致的表现故事的主旨、人物的性格和内心活动^[9]；造型的变化是相对的，运动元素无需过多、过于复杂，动静之间存在着一定的内在联系，局部运动要抓住信息的特点进行表达，考虑传递的主题思想是什么，哪些元素与主题相关，又可以通过怎样的运动方式来传达主题，如夏天的炎热可通过转动的风扇来突出，并不需要使所有的元素都运动起来。

3.2 色彩的多元处理

色彩是一个重要的设计语言，对受众的情感反应和心理变化有着极大的作用，好的色彩能够提升作品的关注度、烘托情感氛围、强化传播主题，背景、角色、小元素等色彩的变化都能引发受众的趣味性。背景色变化时色彩面积相对较大，能够渲染氛围，使主题更加明确，如传达环境恶化的情节，可以通过对蓝天、白云、水的整体背景进行色彩动态变化。小元素色彩能够引发受众的猎奇心理，在灯光的运用中极为常见，一明一暗展现物理状态的同时传达一种情感。角色的色彩变化中多为衣着和肤色的变化等。

3.3 增加画面元素表现

为了增添画面的活泼性和丰富性，可根据需要添加文字元素。动态插画是在时间维度上的动态表现形式，即 Motion Graphic = Motion + Graphic + Time，Maori Sakai 的动态插画属于清新风格，字体运动见图 5，为了传达主题，他在插画中运用了手绘的文字，并通过望远镜里文字的时间转场来丰富画面。文字的设计需根据插画的整体节奏、内涵、风格设定，通常字形拟人化、拟物化处理能够改变过于严肃的设计方式，使文字产生特有的风格。趣味性也可以通过字体的运动方式来实现，如旋转、重叠、缩放、虚实、跳跃、渐变等，能够在色彩、肌理和形式上寻求突破，多角度

地寻找创意灵感，恰到好处地把字体作为一种设计元素来提升用户体验。

3.4 画面视觉情节化

赋予画面视觉情节化，受众通过观看动态插画可以联想一个故事片段，此情节需建立在他们的经验与观念之上，如日常生活、文化背景、价值观念、自然

现象与社会环境等，熟知的内容可在情感上产生共鸣，引发兴趣。情节的趣味性也可以不接受众预期的思维模式来进行，逆思维可使受众感到强烈的新鲜感，会让人有一种意外的惊喜。美国插画师 Olivia Huynh 的情节化的动态插画见图 6，他很巧妙地运用了情节化的方法，从小狗跳水拾球到狗被偷的富有转折性的动态过程使受众感到趣味十足。



图 5 字体运动
Fig.5 Font movement



图 6 情节化的动态插画
Fig.6 Dynamic plot illustration

3.5 综合表现

在动态插画中加入互动声音，用声音渲染氛围和情节、提升情感体验和交流。声音能有效地反映自然环境和社会人文信息，如在自然环境表现中加入雨滴声，会使人在不同的情境下产生不同的感应，使受众情绪转变。

4 结语

在多元的插画艺术设计时代，插画艺术迎来了一个新时期，趣味性的动态插画在视觉设计中起着举足

轻重的作用，它既满足了人们快节奏生活的需求，又改变了以往传递信息的枯燥方式^[10]。动态的过程表现对于情绪的表达更加丰富细腻，运动元素节奏与旋律的变化强化了画面的趣味性效果，使视觉产生的乐趣得以延续传递，增强了互动交流，拉近了情感上的距离，动态插画的趣味性表达为未来的生活和设计增添了一抹靓丽的色彩。

参考文献：

[1] 马岚. 浅析数字插画的特征[J]. 青春岁月, 2013.

- MA Lan. Analysis of the Characteristics of Digital Illustration[J]. Youth Years, 2013.
- [2] 宗雪梅. 论动态插画对插画设计领域的创新与拓展[J]. 艺术科技, 2015.
- ZONG Xue-mei. Case Study on Dynamic Illustration of the Field of Illustration Design Innovation and Development[J]. Art and Technology, 2015.
- [3] 陈筱. 城市旅游宣传中的趣味性设计研究[D]. 成都: 西南交通大学, 2015.
- CHEN Xiao. Study on the Interesting Design of Urban Tourism Promotion[D]. Chengdu: Southwest Jiaotong University, 2015.
- [4] 阳丰. 现代插画在视觉传播中的动态特质体现[J]. 美术教育研究, 2012.
- YANG Feng. The Dynamic Characteristics of Modern Illustration in the Visual Communication Embodiment[J]. Art Education Research, 2012.
- [5] 鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉[J]. 四川人民出版社, 1998, 3(1): 508.
- RUDOLF. Art and Visual Perception[J]. Sichuan People's Publishing House, 1998, 3(1): 508.
- [6] 张曼华. 行为互动海报设计特征与内涵探究[J]. 装饰, 2016.
- ZHANG Man-hua. Interactive Poster Design Features and Connotation of[J]. Zhuangshi: 2016.
- [7] 周灵. 电子书中动态插画的优势[J]. 现代装饰, 2013.
- ZHOU Ling. The Advantages of Dynamic Illustration in E-books[J]. Modern Decoration, 2013.
- [8] 周灵. 插画在儿童电子书籍中的动态化表现研究[D]. 杭州: 浙江理工大学, 2014.
- ZHOU Ling. Study on the Dynamic Performance of Illustration in Children's Electronic Books[D]. Hangzhou: Zhejiang Sci-tech University, 2014.
- [9] 胡瑛. 论蒙太奇在动画影片中的应用[J]. 科教文汇, 2008.
- HU Ying. Application of the Montage in Animation in the Film[J]. Science Education, 2008.
- [10] 许一兵, 许肖潇. 动态图形设计[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2013.
- XU Yi-bing, XU Xiao-xiao. Dynamic Graphic Design[M]. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2013.