



世界动漫经典教程

动画制作流程

Animation
in Process

【英】Andrew Selby 著
高红 译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



世界动漫经典教程 动画制作流程

Animation
in Process

【英】Andrew Selby 著
高红 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

世界动漫经典教程. 动画制作流程 / (英) 塞尔比 (Selby, A.) 著; 高红译. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 5

ISBN 978-7-115-30997-6

I. ①世… II. ①塞… ②高… III. ①动画—绘画技法—教材②动画片—制作—教材 IV. ①J218.7②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第031369号

版权声明

Animation in Process

Copyright©2009 Laurence King Publishing

Translation©2013 Posts & Telecommunications Press

Chinese translation rights arranged with Laurence King Publishing Ltd. through Andrew Nurnberg Associates International Limited.

All rights reserved.

中文简体字版翻译版由安德鲁·纳伯格联合国际有限公司授权人民邮电出版社出版。

内 容 提 要

本书按照作品的特点分类,深入探讨了29位艺术家及其团队的获奖作品。书中深入探究了动画制作背后的工作方法和流程,介绍了动画制作必须掌握的草图、分镜头等知识,并记录了动画师辛苦工作的其他流程。书中优秀的作品能够进一步激发读者的创造力,使读者对动画制作流程有很好的了解,并使读者的创作技能得到提高。

本书对于各大院校动画专业的学生和动画行业的工作人员有指导作用。

世界动漫经典教程: 动画制作流程

- ◆ 著 [英] Andrew Selby
- 译 高 红
- 责任编辑 郭发明
- 执行编辑 董雪南
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天宇星印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 11
字数: 431千字
印数: 1-3 000册
2013年5月第1版
2013年5月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2012-6908号

ISBN 978-7-115-30997-6

定价: 59.80元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目录

第1章 赛璐珞和手绘动画	10	Run Wrake	12
		The Blackheart Gang	18
		Koji kamamura	24
		Michael Dudok de Wit	28
		Mischa Kamp	32
		Julian Grey	36

第2章 电脑合成动画	40	Motomichi Nakamura	42
		Paul Bush	48
		Frank Flöthmann	52
		Jerôme Dernoncourt、	56
		Corentin Laplatte 和	
		Samuel Deroubaix	
		Lycette Brothers	64
		Chel White	68
		Grant Orchard	72
		Max Hattler	80
		Romain Segaud	84
		Jonathan Hodgson	88
第3章 定格和3D CGI 动画	94	Smith 和 Foulkes	96
		Marc Craste	100
		Claude Chabot	106
		Robert Seidel	110
		Suzie Templeton	116
		Guilherme Marcondes	122
		Clyde Henry Productions	128
第4章 非正统动画	136	Johnny Hardstaff	138
		Deborah Harty 和 Phil Sawdon	142
		Phil Rice	146
		Paul Fletcher	150
		Semiconductor	158
附录	136		



LAURENCE KING

世界动漫经典教程 动画制作流程

Animation
in Process

【英】Andrew Selby 著

高红 译

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

世界动漫经典教程. 动画制作流程 / (英) 塞尔比
(Selby, A.) 著; 高红译. — 北京: 人民邮电出版社,
2013. 5

ISBN 978-7-115-30997-6

I. ①世… II. ①塞… ②高… III. ①动画—绘画技
法—教材②动画片—制作—教材 IV. ①J218.7②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第031369号

版权声明

Animation in Process

Copyright©2009 Laurence King Publishing

Translation©2013 Posts & Telecommunications Press

Chinese translation rights arranged with Laurence King Publishing Ltd. through Andrew Nurnberg Associates International Limited.

All rights reserved.

中文简体字版翻译版由安德鲁·纳伯格联合国际有限公司授权人民邮电出版社出版。

内 容 提 要

本书按照作品的特点分类,深入探讨了29位艺术家及其团队的获奖作品。书中深入探究了动画制作背后的工作方法和流程,介绍了动画制作必须掌握的草图、分镜头等知识,并记录了动画师辛苦工作的其他流程。书中优秀的作品能够进一步激发读者的创造力,使读者对动画制作流程有很好的了解,并使读者的创作技能得到提高。

本书对于各大院校动画专业的学生和动画行业的工作人员有指导作用。

世界动漫经典教程: 动画制作流程

- ◆ 著 [英] Andrew Selby
- 译 高 红
- 责任编辑 郭发明
- 执行编辑 董雪南
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
- 邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京天宇星印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 11
- 字数: 431千字 2013年5月第1版
- 印数: 1-3 000册 2013年5月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2012-6908号

ISBN 978-7-115-30997-6

定价: 59.80元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言

动画究竟是由什么构成的？这个问题的答案好像在越来越快地发生着变化。现在看来，要想准确地将这种表现形式的真实属性进行归类 and 定义，还有越来越复杂的工作要做。为此，有大量相关书籍问世，人们在仔细查阅各种文章，也有人通过博客发表洞见，在会议和研讨班上，专题讨论争论不休。研修动画科目的学生则试图吸纳所有这些信息。纷扰之中，有一点是明确的，那就是动画的范畴在改变，它在遭遇重新定义，并且由于人们对这一娱乐领域的兴趣不断增加而受到进一步的挑战。

在视觉艺术的世界里，很多表现形式都是多学科和跨学科¹的，常常让人目眩神迷。本书的出发点就是向读者展示当今世界产生的最令人兴奋的动画制作案例，同时对创作者的作品和制作方法加以分析。这些创作者就是通过这个可能被人们称之为动画的形式，热切而艺术地将自己表达出来。书中列举的很多例子都超越了历史定义的范畴，但是所有作品都明确表现出一个相同点，那就是概念上的独特性和视觉表现力是他们作品的主要驱动力。作品的设计意图可以是传递信息、教育、推广、误导或者是满足和增强好奇心，但是，与所有这些相比，娱乐是第一位的。

这才是我们要在这里讨论的主题。在拥挤的娱乐竞技场上，动画迅速成为重要玩家。我们不断地追求娱乐，这是21世纪代表性的激情。证据就在我们身边，无论是数字新媒体还是发射卫星转播出的越来越多的内容，即便是简单的统计资料，诸如按照人头出售的电视机数目和人们替换电视的频率都毫无疑问地表明，我们对于娱乐的需求需要添加燃料和给予刺激了。为动画片举办的电影节越来越多，动画片的电影评级越来越高，这种现象在流媒体这个环境之中，有目共睹。这是一个不同的新环境，但其重要程度一点不低。在过去的10年中，可视媒体下载数量的急剧增加就可以证实这一点。²

我们受人怂恿参加越来越多的媒体门户网站，而不仅是被动地从个人的视角去观看。我们被鼓励分享我们的观点和观察结果、我们的思想和情感，并且向不断扩大的观众群展示出来。媒体拆掉了很多社会藩篱。有人可能会争辩，它也筑起了很多其他的屏障。随着MP3视频播放器的出现，媒体侵入了我们的客厅、工作场所、并且在过去的10年里愈演愈烈，随后又登上了我们的

火车旅途、飞机行程，甚至占据了我們最私人的空间，例如，野外散步。

动画影片所扮演的角色

娱乐、信息、教育，动画电影具备所有这些功能甚至更多。

动画是一种神奇的艺术形式，它能够进入观众的心灵和精神世界。

这种视觉形式可以通过图像与音响设备的结合使用，让怀疑的心态趋弱，推翻或者改变原来的意义。为本书提供资料的艺术学家们都对这种艺术形式做过实验，它充满了可能性，而且重要的是，它还有很多仍待彻底探索和理解的领域。这些区域恰恰是时下争论的焦点，即动画究竟是由什么构成的。

从某种纯粹的意义上讲，动画是一种人造的艺术形式，在这种形式中，各种元素经过混合，组成一部连续的作品。一系列不同的组成部分构成了它的形式。本书中提供的所有案例证实了一些这样的规则，即便不是全部。动画电影形式可以包括图像和声音，在一个较深的层次上，它将影片的意图展示给观众，可以说，它是通过图像、语言和声音的合成来对观众“讲话”的。

作为它的核心，动画电影试图通过不寻常或者出人意料的方式叙述思想、故事、幻想和事实，而且常常在传统电影做不到的方面取得成功。

借助这些动画电影的组成部分，本书将介绍一系列的方法和必要条件。动画电影人们就是使用这些方法，按照这些条件将他们的想法从想象阶段转化为现实的。本书通过对案例的研究，揭示了创作者们从各种不同的视觉和概念的出发点上对作品主题所进行的探索。他们中间每一位对自己正在创作的作品和想要与之交流的观众都具有非常独特的观点。他们中间的一些人从事的是小规模影片制作，只依靠关键的几个人来实现他们的梦想。另外一些人则拥有工作室，靠动画师和影片制作人员将创意者的愿景搬上屏幕。



作为世界最大的动画电影盛事之一，安纳西电影节每年吸引了十多万参观者来看最新出品的电影。

动画现状

动画电影具有传染性。一个观众可以面对一个展开的动画世界入神呆坐。而导演、脚本作者、动画师和影片制作人知道需要做多少工作才能让影片达到这个效果。过度使用数字技术可以减轻前期和后期制作的一些负担，而将想法转化为现实的艰苦过程是没有捷径可以取代的。

在一个媒体爆炸的世界里，技术的可用性和可支付性给观看动画电影提供了方便，从而大大增加了动画观众的潜在数量。来自其他娱乐形式的压力也有所增加。大家都在拼命追求曝光，使用同样方法留住并竞相争夺观众份额。³这种压力还会越发加大。

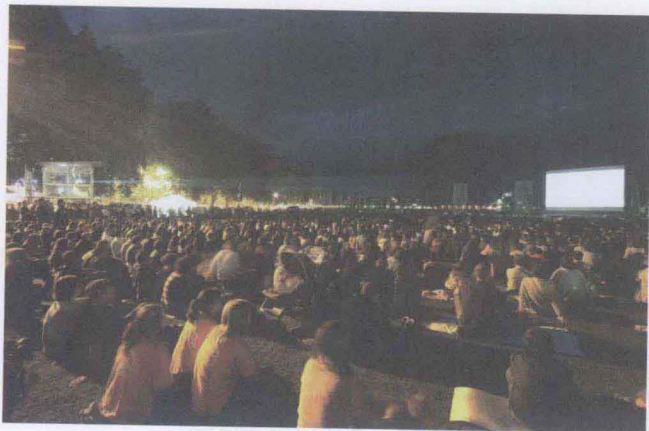
在过去的10年中，价格上更可承受的、亲用户的独创动画影片数量大大增加。这些电影都将作者的思想付诸实践。它们不仅在价格上具有竞争性，加之对艺术家如何与软件互动或者颠覆软件做了深入的研究，从而使创意得以产生，否则它们根本不会见到天日。曾几何时，设备就是动画制作工作室的全部产业，而今天，连个人对于项目的制作和发行都有了更大的施展能力。

技术的使用让动画电影能够进一步以大量不同的格式得到展现。便携设备诸如DVD播放器、视频MP3、精细复杂的移动电话以及游戏机都具备储存和观看的功能。再说大尺寸的设备，依赖电影的投影和装置通常会在美术馆和博物馆以及展览馆的内外使用。

在这场争取媒体认同的较量中，动画影片特有的优势是参与到这个话题中的富饶人脉，包括创作者、评论家、教师和电影节组织者。广泛使用有创意的手法非常重要，这不仅表现在内容创作的过程中，在探索画面制作途径，以及动画能否对社会产生更大影响方面同样如此。这样，对这个话题的兴趣范围就铺开了，扩展至新闻机构、出版物、编辑特写和作品集，更通过会议、电影节、工作坊以及影展的层层助推。这些活动的规模大小各异，从学术界的激烈争辩与探讨到儿童动画电影学习班，根据参与者不同的经验、兴趣和目标，分别提供了对这个话题的切入点。

对动画电影的这般兴趣显然非常重要。它确认了动画影片在大众视觉文化中的地位，⁴并且促使人们更深入地了解动画电影是如何形成的，怎么会发展到今天，以至于其影响广泛覆盖了社会、政治和经济的各个方面。将一个话题置于媒体的关注中心是一个复杂而又耗时的过程。这个话题越引发争辩、谈论和受到推广，它就越会获得共鸣同时也受到排斥。

然而，尽管观众可能会被诱惑、哄骗、劝服和说教，我们千万不能低估了消费者能够直接按下“关闭”键的能力。创作出全新的、不一样的、引人瞩目的作品的机会一直都在那里，参与本书创作的很多动画人认为在他们对动画媒体这种形式进行持续实验的过程中，⁵这种机会是至关重要的。这或许也是你要购买这本书的原因之一。



内容与环境

大众传播在一个极其短暂的时间跨度之内催生了，也滋养和教育了一个复杂的受众群。

差不多一个世纪之前，移动影像出现并且通过多种形式迅速发展，先后有电影、黑白和后来的彩色电视、商业节目、互联网流和病毒传播。这给广播人、电影摄制人、委托商和设计者们提供了展示一系列惊人视觉成果的机会。

与这个机会伴随而来的是需要制作出各类节目的责任，这些节目必须具有信息含量、挑战性和控制优势。正是这样一种精神驱使了创作大师们，诸如 Winsor M. Walt D. Chuck J. 和 Tex A. 走上他们的独创性电影之路。

动画电影和所有其他视觉艺术一样，生存于一个纷繁复杂的环境之中。这种条件给创作者们提供了扩大这种电影形式的自由，也对20世纪中这个片种提供了引导方向，促进了它的生长，使其产生了影响。艺术其实一直都受到来自不同门类⁶和利益方的威胁。说来好像很讽刺，一部动画的主要动力来源往往是它能够抓住观众和推广其他不同门类优点的能力。为了平衡这个威胁，动画一直致力于让自己成为内容的承载装置。尽管一些人更愿意将动画与随便、喜剧和轻慢的娱乐联系在一起，但是有很多电影案例证明这种形式也可以用来传递严肃的内容，如政治宣传、临床处理过程和经济预测。动画片的这种不同特性体现了这种艺术形式的多样性和功能性，也确保了它将一直和我们是密切相关的。

与思考、制作和循序观察这些方法相关的能力是人类的一种有条件的经验。我们在很年轻的时候就被教导要了解这种信息解读形式。在然后的一生里，这种模式受到培育。我们观察、解读和理解内容的能力的形成，是由一系列环境参数，特别重要的是我们自己的经验所决定的。这些环境因素帮助我们

对问题提出怀疑，诸如认识、辨别和承认，最后帮助我们建立起对事物的一个完整的观点。

动画片的影响不断扩大表明动画社区为了推广这个艺术形式，并没有单枪匹马地工作。由于它的普及程度和吸引力，得到了很多资助以获得目标市场，⁷这并不意外。动画片越来越多地用来给产品和服务做广告，推广启蒙，健康告诫，以及利用清晰和震撼的效果来解释复杂的概念。这个趋势没有减慢的迹象。总体来看，这是因为这个艺术形式具有很好的适应性。

这一刻，动画片会用销售精致的材料来呵护感冒患者，下一刻，它又会被用来解释最近的股市浪潮。

动画片可能是传播市场上用途最广泛、又最依从的媒体之一。

一些人可能会很欣赏地举出动画片的制作工艺，炫耀这种艺术形式有能力将人神奇地输送到不同领域，而真人实景电影则由于物理、情感和预算的限制而无法做到。同样，越来越多的视觉艺术家转向动画媒体，将这种媒体形式当做自己的探索领域，以便在那里表达自己的思想。他们其中的一些人被我们请进本书。人类通过视觉形式讲故事的能力要追溯到文字出现之前的时代。从某种意义上说，这种能力几千年来基本没发生什么变化。

创造一个世界，无论是真实的还是想象的，在这个世界中上演不同的故事，这样的能力对很多人来说始终具有一种吸引力。观众从来都赏识会讲故事的人。从学会如何讲述有序的线性故事，我们很快地习惯于一个概念，即故事可以发生结构性变化，其本身的含义也可以变得更加模糊，或者增加戏剧震撼力。视觉认识系统，角色的复杂性和环境氛围为这种手法提供了协助。动画影片已经证实了它是经得起时间考验的，因为其过程依赖于实验，无论是通过表现、结构、技术，还是洞察力。

1. Wells, P. The Fundamentals of Animation, AVA Academia, Lausanne, 2006, p7.
2. 思科公司的内部评估值，出版在一张CD-ROM上，标题是 Internet 101: Roadmaps for Success in the Internet Economy.
3. Motomichi Nakamura in conversation, Meet the Animators, 2007年6月26日在波兰举办的平台国际动画电影节。OR.
4. Wells, P. The Fundamentals of Animation, AVA Academia, Lausanne, 2006, p6.
5. 2007年 Johnny H. 在电子邮件中与作者的交谈。
6. McCloud, S. Reinventing Comics, HarperCollins, New York, 2000, pp50-53.
7. 援引文章：“The Third Shrek Helps Quadruple Profit at DreamWorks”，2007年10月31日纽约时报（数字经过 Thomson Financial 的验证）

→ 渥太华国际动画电影节为优秀的动画作品设置了一系列的奖项。

结构

这本书的撰写和所进行的研究是针对需要获得动画制作过程中一些洞见的读者。他们应该通过阅读和实践，对这门艺术的基本原理已经具备了一定程度的相关知识。我们在书中将为读者提供关于这门艺术的概述，对主要流派的作品创作中涉及的一些视觉过程和技术做出解释。

本书特别选择了动画电影主要流派中有代表性的作者，他们代表了当今整个动画业最有创意、最具灵感才华的一群人。他们的作品风格多样。选择他们的目的是想激发那些潜在创作者的雄心壮志，给其带来启发、希望和机会。大型工作室由于已经拥有了海量的可用信息，所以，不会细致展示“宏大”的动画电影巨作是如何创作出来的。

遇到挫折和困难时，那些有价值的教训会引导你应付身边可能出现的问题，使你准备好迎接令人兴奋的职业生涯并获得全新观众群体的机会。本书没有给出所有你所需要的解决方法，但是它却实实在在地提供了一个通往一个主题环境的跳板。在那个环境中，在已经成功的天才身边，新人也在发展，崭露头角，得到赞美。

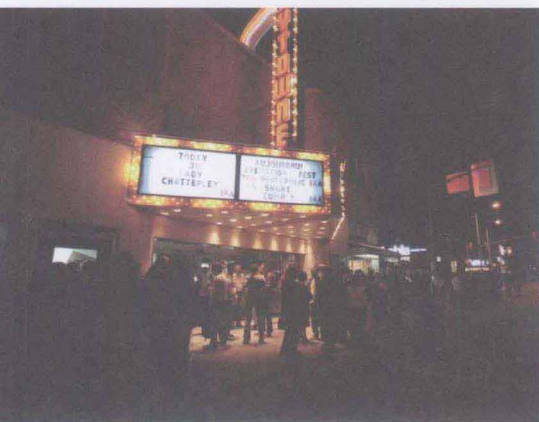
本书分为四个部分：赛璐珞和手绘动画；电脑合成动画；定格和3D CGI动画以及非正统动画。每个部分的开头都对相关领域，及其历史、发展和在当前21世纪初的地位做了简单介绍。书中展示的作者既制作广告片，也创作个人作品，拥有多样的观众群。这本书从国际范围着眼，将重点放在展示作者对动画影片的广泛兴趣和深度投入这个立意上。

从工作室的创作环境到创作者们所受到的主要影响，从他们最初的兴趣到制作出风格清新、充满活力的动画作品。书中引用的案例通过文字和画面对动画人的工作提供了深刻的分析。

这是一本有关动画艺术、序列镜头设计和动画动作的书籍，同时还附带了DVD光盘，以便读者在屏幕上直接观看其中的一些作品。

最好的艺术家会收集各种相关的前沿资料，从中获取知识和专业技术加以利用。就像这里的图示为你提出的建议那样，你可以订阅播客，参加电影节，出席研讨会，搜索互联网，阅读信息丰富的书籍，建立起与想法相同的人们的讨论氛围，通过这些活动来给你的兴趣做补充。动画影片需要你的参与和关注，才能发展演变下去。

Andrew Selby, 2008年6月



目录

第1章 赛璐珞和手绘动画	10	Run Wrake	12
		The Blackheart Gang	18
		Koji kamamura	24
		Michael Dudok de Wit	28
		Mischa Kamp	32
		Julian Grey	36

第2章 电脑合成动画	40	Motomichi Nakamura	42
		Paul Bush	48
		Frank Flöthmann	52
		Jerôme Dernoncourt、	56
		Corentin Laplatte 和	
		Samuel Deroubaix	
		Lycette Brothers	64
		Chel White	68
		Grant Orchard	72
		Max Hattler	80
		Romain Segaud	84
		Jonathan Hodgson	88
第3章 定格和3D CGI 动画	94	Smith 和 Foulkes	96
		Marc Craste	100
		Claude Chabot	106
		Robert Seidel	110
		Suzie Templeton	116
		Guilherme Marcondes	122
		Clyde Henry Productions	128
第4章 非正统动画	136	Johnny Hardstaff	138
		Deborah Harty 和 Phil Sawdon	142
		Phil Rice	146
		Paul Fletcher	150
		Semiconductor	158
附录	136		

第1章

赛璐珞和手绘动画

1937年，迪斯尼发行了Snow White and the Seven Dwarfs。这是第一部有同步配音的大型动画片，它的色彩绚烂夺目，是动画电影史上的一个制高点。迪斯尼的模式，不论从美学、叙述，还是从技术为中心的理念上，在赛璐珞和手绘动画影片的制作历史上都起到重要作用。并且它本身就给动画这种艺术形式下了定义，为热情的崇拜者和坚定的积极分子拓出了一块疆土。人们开始卷入争辩，迪斯尼确保赛璐珞和手绘动画影片成为历史上最宽泛的动画片制作形式。赛璐珞和手绘动画的技术得到动画电影从业人士、历史学家和观众的强烈辩护。他们认为这种动画形式是最纯粹的，它的制作技术在世界电影史上争得了应有的地位。

Walt Disney本人就是一位讲故事的高手。但重要的是考虑到这个形式的未来，他看到了围绕这个他最热爱的事业，存在着创造一个产业的机会。美国当时诞生了一些前卫的公司比如像Kellogg和福特公司，他们都成功地投入了生产，迪斯尼从他们那里获得了启发，满怀激情要将他的产品呈现给大众群体。这种激情使迪斯尼从早期的动画电影实践者中间抽身出来。他这么做绝不是对Winsor M., Emile C., Albert E.和J.Stuart这些艺术家的精彩作品的否定。这些人毫无疑问是其各自领域中的先锋。迪斯尼的离开只是因为他意识到他属于另一种人，这些人发现，动画作为大众媒体播放器充满了潜力和可能性，他们想要积极地去实现这个梦。

动画电影史上重要的作品有Pinocchio（1940）和随后的Fantasia（1941）。但是1941年在迪斯尼工作坊发生了罢工。当时，更加成熟的华纳兄弟及其动画巨擘Chuck J.的马厩都出现了紧急情况，Tex A.和Friz F.提供了短片作为对迪斯尼的资助，稳定了迪斯尼的不安局面。这些短片都是以标志性角色Daffy Duck和Bugs Bunny为基础的。影片角色和脚本采纳了更加超现实和具有挑战性的观点，与其他艺术形式齐头并进，与安全的迪斯尼幻想世界拉开了距离。在Chuck J.的作品中，世界被带入卡通的艺术概念中。所以，作为一位灵感启发大师，他被今天的创作者们一再提起毫不奇怪。

更加注重实验的创作者们认为对动画艺术的探索是至关重要的，这些人包括Len Lye和Norman McLaren，后者是加拿大国家电影局（NFBC）个人作品历史上的中心人物。这两位艺术家将动画这种媒体形式作为一种表达自己思想的方式，通过利用声音、图像、疑问和习俗，围绕二维空间的序列工作来完成整个过程。Lye是个多产的创作者，不论是电影摄制、雕塑、摄影还是写作，他都涉猎。McLaren则是一位训练有素的制片人，同时，主要从事音乐声音效果的工作。

在二次世界大战后期，很多创作者制作出了受人瞩目的作品，无论是在娱乐界还是在信息或教育领域。随着经济繁荣的到来，电视的普及给节目制作者们提供了委托制作更多动画影片的机会。这种情况在儿童电视节目中表现最为显著。这些作品在20世纪60年代通过诸如Hanna-Barbera这样的工作室制作出来。在这个阶段，日本的制片商们看到了电视市场的潜在力，日本传统的神灵漫画开始出现了发展劲头。动画影片近代史由此形成了讲故事的动力。再往后，创作人Hayao Miyazaki（作品：My Neighbor Totoro, 1988）和Katsuhiro Otomo（作品：Akira, 1988）生产出了长片神灵电影与迪士尼、皮克斯和梦工厂工作室展开了竞争。这些工作室后来抓住数字时代带来的机会，赶上了下一个进步的浪潮。

像The Incredibles（2004）或者Shrek系列（2001-2007）这类影片对于那些入行新人来说，简直是不能企及的。而在这些数百万成本制作的大片中使用的很多关键的视觉和脚本技术只是从简单的赛璐珞和手绘动画技术中衍生而来的。这种在赛璐珞上绘制图案的辛苦工艺促使很多艺术家进一步地审视动画电影这种艺术形式。也可以公平地说，为了一秒钟的动画镜头画出24帧画面，这个过程所需要的专心、准确水平、奉献和孤独将所有的希望都扑灭了。技术降低了图形扫描的成本，而像Photoshop这样的程序取代了赛璐珞绘图，Final Cut Pro变成了制作过程的选择工具。然而这些都不过是需要操作和指导的工具而已。

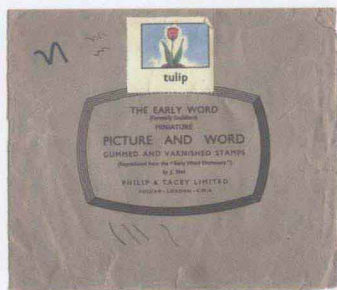
可以想象，是如此各种各样的可能性才能促使原创作者发生行为。赛璐珞和手绘动画电影的世界很容易进入，但是正如本章中的动画师所表明，它的诱惑力很难拒绝。

Run Wrake

英国 /runwrake.com

Rabbit

2005/00:08:26



旧货店的一付拖网致使主人公发现了一叠信封。信封中装有20世纪50年代的教育粘贴便笺。令人吃惊的是这些便笺保存完好。Run等待了大约20年，只为有机会在合适的项目中使用它们。

Run Wrake不同寻常的成功生涯在他的简历中已经有了最清楚的图解说明。一条曲折而跳跃的创作之路，路上是不断的委托广告项目和重要成功，就像一条视觉旅途穿过了数不清的风景。与U2、Stereo MC's、和Charlatans之类的组合共事不仅让他有机会在广大国际崇拜者面前展示自己的作品，还结识了志同道合的个人和集体。这些人对今后的项目合作非常有帮助。

Rabbit这部作品从很多意义上讲都是一个成人童话。他利用旧年代教育插画中怀旧的图画情节讲述了一个复杂含蓄的故事。人性的贪得无厌和童年天真的形象，与电影叙述中常常出现的暴力形成了不和谐，从而引起一种不安和挑战性的观赏体验。他的这部影片是由Animate Project委托制作的。Animate Project是现代英国动画电影非常成功的赞助商。这个机构本身组建的目的就是为了成为实验电影热诚的支持者。就像作家Gareth Evans确认的那样，经过了几十部影片的制作，Animate 确定了自己的身份和态度，那就是反对单一、规范或优先购买。这种多头策略是在当今动画业界获得一席之地的基础，不仅仅是因为它之前所承认的：在动画技术与制作基础之间的大轮换。

1
灵感