



普通高等院校数字媒体艺术与动画专业  
“十三五”案例式规划教材

# 二维动画 短片创作

CREATION OF TWO-DIMENSIONAL  
ANIMATION SHORT FILMS

彭立 濮方涛 张红园 编著



华中科技大学出版社  
<http://www.hustp.com>



普通高等院校数字媒体艺术与动画专业  
“十三五”案例式规划教材

# 二维动画 短片创作

CREATION OF TWO-DIMENSIONAL  
ANIMATION SHORT FILMS

彭立 濮方涛 张红园 编著



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉



## 内 容 提 要

本书主要讲述了动画概述、二维动画短片创作的内容、二维动画短片创意的技巧、二维动画短片的表现形式、二维动画短片的美术风格、二维动画短片的制作流程、二维动画短片创作实例解析 7 个方面的内容,全方位阐述了二维动画的表现形式,并选用了一百多部当下的优秀动画短片进行解析,让读者在了解各种美术风格和表现技法的过程中提高艺术鉴赏力。本书图文并茂、深入浅出、内容丰富、行文流畅,适合作为普通高等院校艺术设计、建筑设计等专业课程的基础教材,同时也可以作为有关设计人员学习的辅导书。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

二维动画短片创作 / 彭立, 濮方涛, 张红园编著. —武汉: 华中科技大学出版社, 2019.1

普通高等院校数字媒体艺术与动画专业“十三五”案例式规划教材

ISBN 978-7-5680-4677-0

I. ①二… II. ①彭… ②濮… ③张… III. ①动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第289493号

## 二维动画短片创作

Erwei Donghua Duanpian Chuangzuo

彭 立 濮方涛 张红园 编著

策划编辑: 金 紫

责任编辑: 彭霞霞

封面设计: 原色设计

责任校对: 刘 竣

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录 排: 华中科技大学惠友文印中心

印 刷: 湖北新华印务有限公司

开 本: 880mm × 1194mm 1/16

印 张: 9.5

字 数: 208 千字

版 次: 2019 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 56.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换  
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务  
版权所有 侵权必究





## 前言

Preface

二维动画是以绘画为基础的一门综合性的艺术，它集中了文学、绘画、音乐、表演、摄影等各种艺术元素，通过后期编辑、合成等一系列技术加工，最后制作出成品。大型的动画影片或多集电视动画片的制作，需由大量人力、物力的投入与团队合作才可能完成。而个人学习和小团队制作只有充分利用现代数字技术和独特的新形式，在创新思维的指导下另辟蹊径，才能做出独特风格的优秀动画作品。

本书从动画基础写起，在认识理解动画创意、制作的过程中，贯穿了很强的创新意识。不管是对经典的分析还是用创作实例来讲解流程，都强调创作理念与新技术的巧妙结合，力求在坚实的基础上创新，在创新思维的指导下不断实践，在新形式、新技术的实践中不断提高。

本书内容分为三个部分。第一部分由第一章至第五章组成，图文并茂地详细介绍了动画短片创作的内容和表现技法，选用了一百多部当下的优秀动画短片进行解析，让读者在了解各种美术风格和表现技法的过程中提高艺术鉴赏力，并树立创新意识。第二部分通过创作实例《手机魔》完整、详细地展现了二维动画的制作流程。第三部分是创作二维水墨动画《回乡偶书》的经验与总结，这一部分详细阐述了创作理念、创作方法和水墨动画的制作技巧，希望能起到抛砖引玉的作用。

现代动画的制作越来越依赖数字技术，书中介绍的制作过程大部分是在电脑里完成的。本书重点在于介绍理念和方法，制作过程中使用的软件并没有详细地讲解其操作过程，这方面的知识需要创作者在平时加强学习。

无论是正在学习动画创作的人，还是准备进入动画创作领域的热情的理想主义者，我们都希望读者在阅读本书后，能对二维动画有全面、系统的深入认识和理解，并在本书具体详细的指导下，利用传统的手绘方法或新数字制作技术，创作出优秀的动画作品。

编 者

2018 年 5 月





## 资源配套说明

Instructions of Supporting Resources

目前，身处信息化时代的教育事业的发展方向备受社会各方的关注。信息化时代，云平台、大数据、互联网+……诸多技术与理念被借鉴于教育，协作式、探究式、社区式……各种教与学的模式不断出现，为教育注入新的活力，也为教育提供新的可能。

作为教育事业的重要参与者，我们特邀专业教师和相关专家共同探索契合新教学模式的立体化教材，对传统教材内容进行更新，并配套数字化拓展资源，以期帮助建构符合时代需求的智慧课堂。

本套普通高等院校数字媒体艺术与动画专业“十三五”案例式规划教材正在逐步配备如下数字教学资源，并根据教学需求不断完善。

- 教学视频：软件操作演示、课程重难点讲解等。
- 教学课件：基于教材并含丰富拓展内容的PPT课件。图书素材：模型实例、图纸文件、效果图文件等。
- 参考答案：详细解析课后习题。
- 拓展题库：含多种题型。
- 拓展案例：含丰富拓展实例与多角度讲解。

### 数字资源使用方式：

扫描图书目录页二维码获取教材数字资源目录，方便查找及与教材知识点对应。

### 数字资源获取方式：



教学视频、教学课件

关注“华中出版资源服务网”微信公众号→使用微信“扫一扫”  
扫描书中相应知识点处的二维码即可



## 目录

Contents

### 第一章 动画概述 /1

#### 第一节 动画是什么 /1

#### 第二节 进一步专业地理解动画 /3

### 第二章 二维动画短片创作的内容 /9

#### 第一节 主题短片 /11

#### 第二节 动作类短片 /21

#### 第三节 抒情类短片 /22

#### 第四节 商业（广告）片 /26

#### 第五节 音乐 MV/28

#### 第六节 抽象短片 /32

### 第三章 二维动画短片创意的技巧 /35

#### 第一节 引人注目的形式和内容 /35

#### 第二节 简化的故事结构 /38

#### 第三节 深入挖掘故事主题内涵 /42

#### 第四节 寻找影片独特的情感和韵味 /42

### 第四章 二维动画短片的表现形式 /45

#### 第一节 绘制形式 /45

#### 第二节 边画边拍的形式 /54

#### 第三节 数码创作的形式 /56

### 第五章 二维动画短片的美术风格 /61

#### 第一节 写实风格 /61

#### 第二节 漫画风格 /65

#### 第三节 装饰风格 /68

#### 第四节 写意风格 /72

#### 第五节 抽象符号化风格 /73

### 第六章 二维动画短片的制作流程 /77

#### 第一节 无纸二维动画常用工具 /78

#### 第二节 二维动画制作流程前期 /82

#### 第三节 二维动画制作流程中期 /96

#### 第四节 二维动画制作流程后期 /104

### 第七章 二维动画短片创作实例解析 /109

#### 第一节 水墨动画《回乡偶书》的剧本创作 /110

#### 第二节 水墨动画《回乡偶书》的创意前期 /111

#### 第三节 水墨动画《回乡偶书》的制作中期 /132

#### 第四节 水墨动画《回乡偶书》的后期合成 /143



本书配套数字资源目录





扫码看本章视频资源

## 第一章

# 动画概述

学习难度：★☆☆☆☆

重点概念：动画的概念、表现形式与内容

### 章节 导读

将运动的过程拆开，用拍摄、扫描或数码生成的方法将其一帧帧地记录下来，然后下令“开始”，画面跑动起来，时间也流淌起来，就像玩着凝固与解冻时间的游戏……

## 第一节 动画是什么

这些平面的、本无生机的对象，经过记录和连续播放的过程出现在人们眼前，有的舞动双臂，有的喋喋不休，有的奔跑飞翔，有的眨眼，有的哭着、笑着……

生命悄然注入这些原本没有温度的对象里，于是它们才有了呼吸，有了感觉，有了故事，有了生命的感动……（图 1-1～图 1-4）。

Animate 的中文意思是使有生命、栩栩如生的动作。只有上帝才有赋予生命的权利，



图 1-1 “她在哭”——《杀死比尔》里的少女杀手

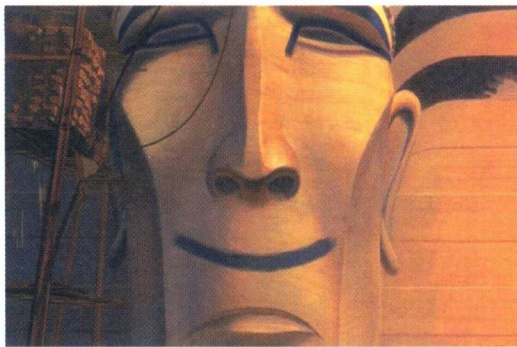


图 1-2 “他在笑”——《埃及王子》里的法老头像

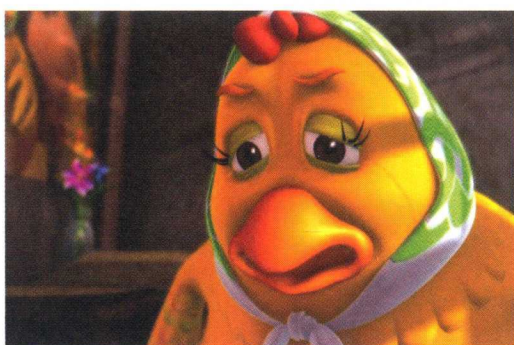


图 1-3 “她也在哭”——《鸡场物语》里不会下蛋的母鸡



图 1-4 “她笑的样子很特别”——《龙猫》里的美美

所以说“做动画的人像上帝一样在创造世界”。

动画世界是艺术领域里最宽广的世界，具有无限驰骋的想象空间，包涵了许多美好、有趣、虚幻或真实的事物，具有感染力和震撼力。在动画的空间里，时光轻易地倒流，物态自由地变形，艺术家的灵感可以自由发挥，他们创造的动画世界让人沉浸其中。

动画是时间的艺术，每幅画面、每一格（帧）本身不具有任何意义，只有将时间长短不等的镜头有目的地排列在一起，才能构成动画。如图 1-5 为《龙猫》里的美美爬上龙猫毛茸茸的肚子，调皮的样子很可爱。单帧看没有什么特别，连续播放时，虽然很夸张，但美美学龙猫打哈欠的样子像极了。

那么，动画到底是什么呢？众多的解释让人们眼花缭乱，用很专业的术语来定义的话，可以这样描述：动画是通过连续播放一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。

“动”是指画面中各种形象的变化和运动，“画”是指构成动画的每一张画面，动画



图 1-5 《龙猫》里的美美

■  
帧：影像动画中单位最小的单幅影像画面，相当于电影胶片上的每一格镜头。一帧就是一幅静止的画面，连续的帧形成动画，如电视图像等。



### 国际动画协会

国际动画协会 ASIFA, 1960 年成立于法国安纳西, 是目前最重要的专业动画协会, 世界各地下设 30 多个分会。是安纳西国际动画影展、广岛动画影展等国际顶级动画影展的赞助方。它在 1980 年的萨格勒布动画节上, 正式为“动画”下了一个定义: 动画艺术是指以实景记录之外的各种方法创造运动的影像。换句话说, 动画是“画出来的动”, 关键不在于画的来源, 而在于动的来源。如果这种“动”是记录了现实中发生过的运动, 那它就是电影。如果这种动在现实中不曾存在, 那它就是动画。

片就是将这一张张静止的画面转换成连续活动的影片。

国际动画协会对动画的定义: 动画艺术是指除真实动作或方法外, 使用各种技术创作活动影像, 亦即是以人工的方式创造动态影像。

“动画片”是以图画表现人物形象、戏剧情节和作者构思的影片。它采用“逐格摄影”的方法, 将一系列只有细微变化而动作连续的画面拍摄在胶片上(电视动画片则摄录在磁带上, 如今影像开始以数码的方式进行记录), 然后以每秒 24 格或 25 格的速度放映出来, 以获得形象活动连续自如的艺术效果。

它的基本原理与电影、电视一样, 都是视觉原理。医学已证明, 人类具有“视觉暂留”的特性, 就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后, 在 1/24 秒内不会消失。利用这一原理, 在一幅画还没有消失前播放出下一幅画, 就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。因此, 电影采用了每秒 24 幅画面的速度拍摄播放, 电视采用了每秒 25 幅(PAL 制)或每秒 30 幅(NSTC 制)画面的速度拍摄播放。

## 第二节 进一步专业地理解动画

动画技术较规范的定义是用逐格制作工艺和逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像的技术。具体方法是通过对事物运动过程和形态的分解, 画出一系列运动过程的不同瞬间动作, 然后逐张描绘。在专用的动画拍摄台上, 定位放置绘制好的动画稿, 在其正上方架着镜头朝下的逐格摄影机, 对动画稿进行逐一的拍摄(见图 1-6)。现在, 拍摄的过程被扫描所替代, 即绘制好的画稿通过扫描仪输入电脑, 进行后继的工艺, 如上色、合成等。

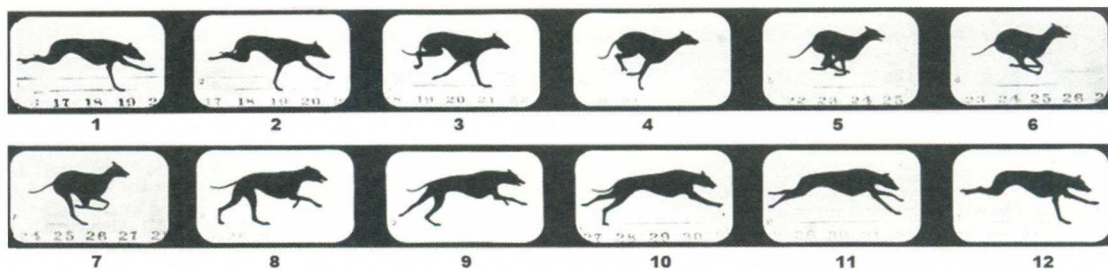


图 1-6 拍摄的猎犬奔跑的连续帧

动画有严格的操作方法和技术分工，它的综合工艺特征使得每一个单独的工作环节都不能产生完整的作品，只有集合所有人的智慧与劳动成果才能形成一部完整的动画片。本文将在第二章详细讲解制作流程，帮助读者进一步认识动画制作。

“画”的特质让动画片呈现出与真人影视剧完全不同的视觉效果。动画片和以真实生命体为拍摄对象的影视剧最大的区别是视觉形象，即动画摄影机的拍摄对象是造型艺术作品，无论是平面的绘画或是立体的木偶，都是艺术家按照美术规律设计制作的形象。

## 小贴士

大部分人认为动画（Animation）和电影（Movie）的区别在于动画是画出来的，电影是拍出来的，以下列举两个反例：《鬼妈妈》是一部用胶片拍摄木偶的定格动画，全片没有一个画出来的画面；然而，《阿凡达》有一半以上的镜头没有使用胶片，而是利用计算机图形学绘制的场景，但是人们不会觉得自己在看动画。

从早期的动画（简单线条勾画的形象）、活动的漫画故事，到气势宏大的剧情动画电影；从以艺术探索为目标的实验式短片到用于商业娱乐的影视广告动画、节目包装动画，都与各种艺术流派、美术风格息息相关。美的视觉印象在动画空间里发挥得更加淋漓尽致，如梦如幻（图 1-7～图 1-14）。



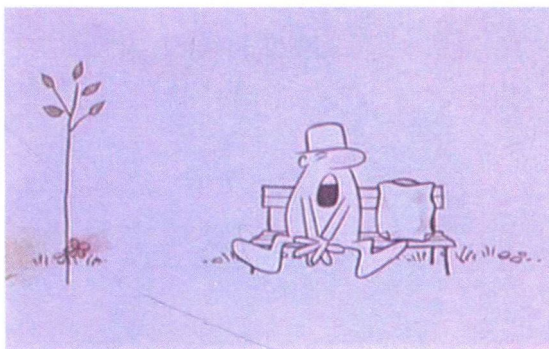


图 1-7 《好奇心》



图 1-8 《蜡笔小新》



图 1-9 《特急状态》



图 1-10 《牧笛》

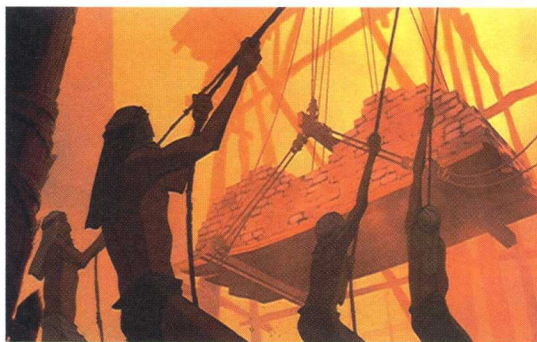


图 1-11 《埃及王子》



图 1-12 《花木兰》

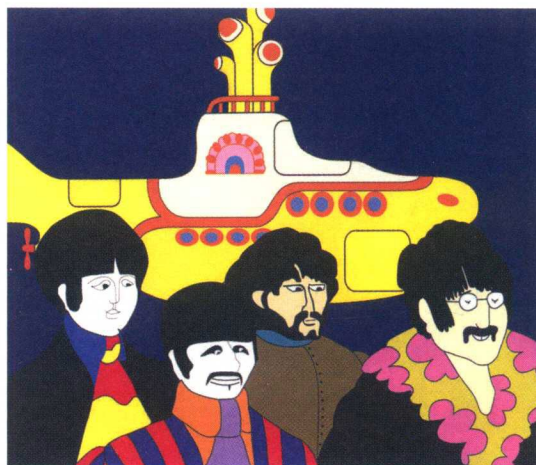


图 1-13 《黄色潜水艇》



图 1-14 《大河》



## 思考与练习

1. 简述动画的定义。
2. 谈谈你对动画的理解。
3. 动画与电影的区别是什么？
4. 动画片的表现形式非常丰富, 你喜欢哪几种? 列举自己喜欢的动画片, 分析它们的表现形式。
5. 收集相关动画片, 进行欣赏和评析。
6. 绘制一个简单动作的连续帧。
7. 临摹一个复杂动作的连续帧。









扫码看本章视频资源

## 第二章

# 二维动画短片创作的内容

学习难度：★★☆☆☆

重点概念：主要类别、主题和内容

### 章节 导读

动画片的表现内容包罗万象——讲故事的、抒情的、调侃的、讽刺的、歌颂的……不同国家、民族的动画创作者用动画这种艺术形式表达着对世界、对人生的看法与感慨。

鉴于学习的要求和实际操作的可能性，本书主要讨论二维动画短片的表现内容和形式。

动画短片是指长度在 30 分钟之内的单集动画片。各大动画节上的短片作品、动画 MTV、动画广告以及网络上的个人制作的动画小作品，都可以划入短片范畴。

动画短片大多是艺术短片。和商业动画不同，艺术短片是创作者个性化的创作作品。受众以成年人为主。本文讨论的动画短片主要是指有情节的短剧，也就是有人物、有故事的动画短片。在艺术短片的剧本中更多的是灵感和创意，是个性的发挥和创造。

随着时代发展，动画已经进入了“自媒体时代”，即创作者用动画的手法来表达自我、

讲述自己的故事。在讲述内容上，除了保持动画原有的充满幻想、神奇的情节以外，创作者将更多的思考融入到作品中来，比如关于社会的变迁、人物的生存境遇、社会边缘人的生存态势、对政治问题的反思等问题，通过不同的视角、讲述方式呈现给观众。

《低头人生》这部短片讽刺和警示了当今普遍的令人担忧的社会现象（见图 2-1）。

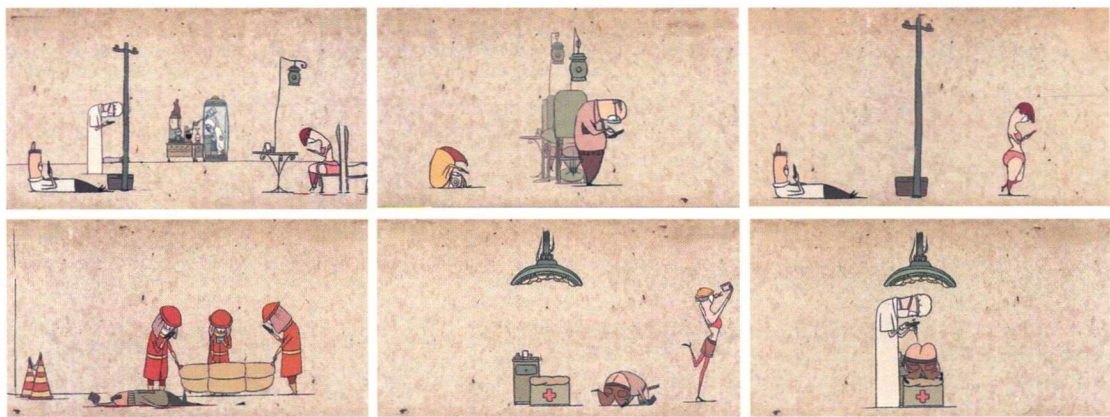


图 2-1 《低头人生》

《我在伊朗长大》这部短片讲述了一个伊朗小女孩的成长经历，讨论了现实的社会问题，展示出伊朗人民乐观追求光明未来的决心（见图 2-2）。

*Symphony No.42* 这部短片采用了非常规的叙事方式，通过 47 个场景呈现出一个暗黑色调的主观世界。清爽的画风、柔和的色调、荒诞派戏剧性的超现实主义将人与自然的冲突、工业文明与环境保护的矛盾上升到“存在”的哲学层面（见图 2-3）。

对于专业的动画创作者来说，短片创作是动画创作的一个重要环节。由于动画短片的篇幅小，在形式上有很大的自由度，不像主流商业动画片对表现形式有细致的规范，动画短片给了创作者更广阔的发挥空间。从实际操作上看，短片从头到尾由创作者独立完成，



图 2-2 《我在伊朗长大》



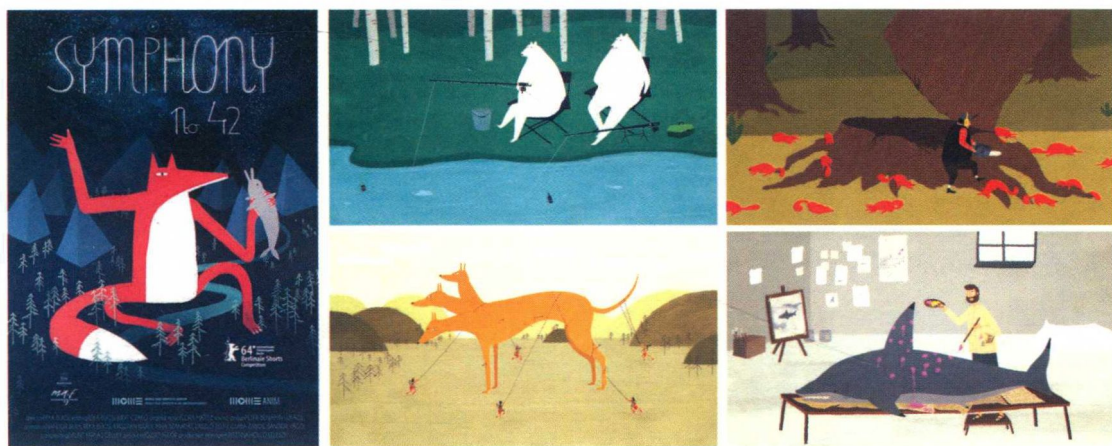


图 2-3 《第 42 号交响乐》(Symphony No.42)

为创作者提供了一个完整的表达机会。

短片的创作形式多样，内容广泛，讲究个性化，强调表达自我。短片的时间长短决定了剧本构思方式的不同。如 1～3 分钟的极短片，结构上被简化，由制造悬念、情节突转两部分组成；3 分钟以上、20 分钟以下的短片可以讲一个起承转合的完整故事；20 分钟以上的短片，剧本结构方式比较像长篇动画，故事情节会出现几起几落。有些短片除主线情节以外，还用副线情节以丰富故事内容。

本书将二维动画短片的创作内容分为以下几类，以便创作者参考借鉴。

## 第一节 主题短片

主题类型为围绕一个明确主题讲述一个故事或阐释一个道理。

### 1. 哲理性主题

主题小品在讲述故事的过程中会出现一个转折，得出一个结论，告诉观众蕴涵在故事里的道理，通常用幽默诙谐的方式来说明深刻的人生哲理。

《三个和尚》是一部具有强烈中国民族特色的优秀动画短片。民谚中有“一个和尚担水吃，两个和尚抬水吃，三个和尚没水吃”的说法，这是一个充满哲理又非常有现实意义的题材。本片的精彩之处在于没有完全照搬谚语的内容，并非只停留在讲道理的层面上，而是设计了一个关键性的转折，让三个和尚意识到齐心协力的重要性，从而推动故事情节的发展，并让思想得以升华，使短片具有十分积极的意义（见图 2-4）。

萨格勒布是自由、原创、发明的动画学派。他们创作的许多短片充满哲理而又耐人寻味。

其代表人物是杜桑·乌克弟奇。他从制作第一部动画片起就开始为动画电影寻找自我表达的方式。乌克弟奇的个人风格是用简洁到无的背景、只有色彩和线条组合的符号，来