

Comic  
and  
Animation

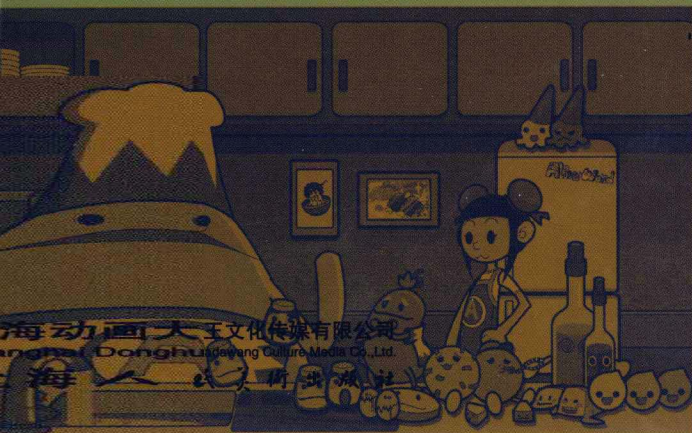
# Making Short Animation Films

黄天来 余天亮 编著



中国高等院校动漫游戏专业精品教材

# 动画短片创作



# Making Short Animation Films

黄天来 余天亮 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

# 动画短片创作



上海动画大王文化传媒有限公司  
Shanghai Donghua Animation Culture Co., Ltd.

上海人民美术出版社

# 中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕士、导师)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,  
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

## 图书在版编目(CIP)数据

动画短片创作 / 黄天来, 余天亮编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978-7-5322-7216-7

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①黄… ②余… III. ①动画片—制作 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第042517号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

## 动画短片创作

编 著: 黄天来 余天亮

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司  
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 7.25

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7216-7

定 价: 35.00元

# 目 录 Contents

## 前言

### 1 动画短片概论 / 5

- 1.1 动画短片的概念 / 5
- 1.2 动画短片发展简史 / 9

### 2 动画短片的分类 / 17

- 2.1 按艺术性质分类 / 18
- 2.2 按表现主题分类 / 22
- 2.3 按表现形式分类 / 26

### 3 不同类型的动画短片创作 / 32

- 3.1 二维手绘动画短片创作 / 32
- 3.2 定格动画短片创作 / 41
- 3.3 新媒体动画短片创作 / 53
- 3.4 Flash动画短片创作 / 67

### 4 世界经典动画短片鉴赏 / 96

- 4.1 《回忆积木小屋》 / 96
- 4.2 《月球野餐记》 / 103

## 课程教学安排建议

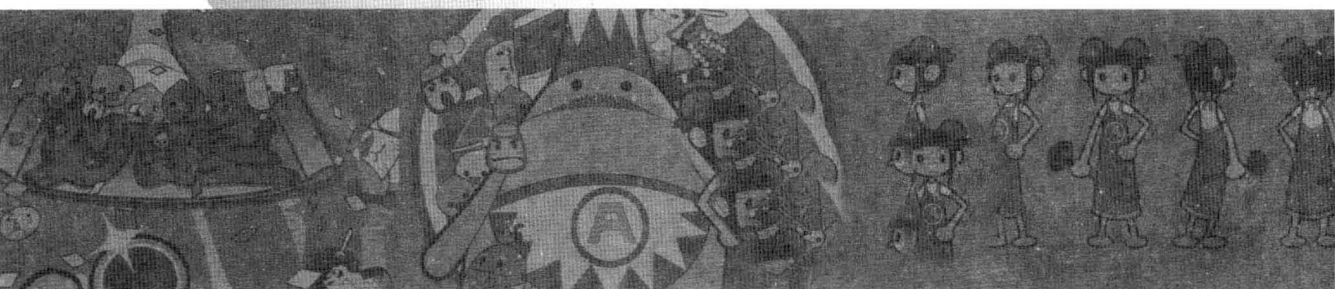
## 参考书目

## 主要参考影片

## 后记

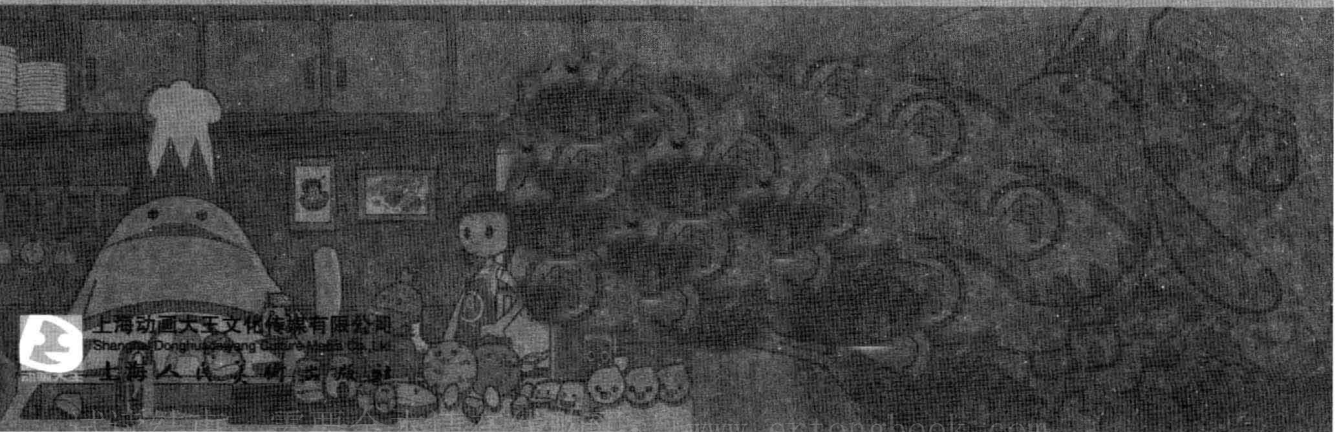
COLLEGE  
OF ANIMATION  
Making Short  
Animation Films

黄天来 余天亮 编著



中国高等院校动漫游戏专业精品教材

# 动画短片创作



上海动画大王文化传媒有限公司  
Shanghai Donghua Culture Media Co., Ltd.

上海人民美术出版社  
Shanghai People's Fine Arts Publishing House

# 中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师，  
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

## 图书在版编目(CIP)数据

动画短片创作 / 黄天来, 余天亮编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978—7—5322—7216—7

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①黄… ②余… III. ①动画片—制作 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第042517号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

## 动画短片创作

编 著: 黄天来 余天亮

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司  
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 7.25

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7216-7

定 价: 35.00元

# 目 录 Contents

## 前言

### 1 动画短片概论 / 5

- 1.1 动画短片的概念 / 5
- 1.2 动画短片发展简史 / 9

### 2 动画短片的分类 / 17

- 2.1 按艺术性质分类 / 18
- 2.2 按表现主题分类 / 22
- 2.3 按表现形式分类 / 26

### 3 不同类型的动画短片创作 / 32

- 3.1 二维手绘动画短片创作 / 32
- 3.2 定格动画短片创作 / 41
- 3.3 新媒体动画短片创作 / 53
- 3.4 Flash动画短片创作 / 67

### 4 世界经典动画短片鉴赏 / 96

- 4.1 《回忆积木小屋》 / 96
- 4.2 《月球野餐记》 / 103

## 课程教学安排建议

### 参考书目

### 主要参考影片

### 后记

# 前言

说起动画片，我们往往最先想到的是诸如《花木兰》、《玩具总动员》等迪士尼的影院动画，或是《火影忍者》、《海贼王》这样的超长日本电视动画，不过我们可千万不能忽视了那些30分钟以内的动画短片。作为动画的一种重要表现形式，动画短片往往都是带有鲜明特点或个人风格的，让人回味无穷的精彩小品。因为它篇幅较短，不像影院动画那样需要大量的人力物力财力的投资，这为个人完成动画制作提供了可能。国内的动画教育事业日益兴旺，动画人才也越来越多，但是由于外界客观条件的限制，很多人根本无法做自己真正想要创作的动画，而只是作为一个加工机器在谋求一份微薄的薪水，而动画短片就成为他们书写梦想的一种途径。短小精悍的动画短片去除掉繁冗华丽的形式美，剩下的只有简单、直白的思想。正是因为动画短片不像大制作影院动画或没完没了的电视动画那般具有浓浓的商业气息，也正是因为太多的动画短片只是承载了创作者个人的精神和意志而显得晦涩难懂，所以，动画短片往往被冠以“艺术动画”或“实验动画”的别称。而实际上，这正是动画短片的奇妙与包容之处。所以动画短片既可以制作成一部难懂的艺术片，也可以做成一部人见人爱的幽默小品。

本书将对动画短片的类型、制作方法进行较为详细的介绍，虽然无法将短片制作中的所有环节都介绍得非常详细，但读者可以通过本书对动画短片的类型、制作方法和经典作品都有一定认识和了解，便于读者理解动画短片的存在意义。



# 1 动画短片概论

## 目标

了解动画短片的概念。

学习动画短片的发展历史。

## 引言

从动画片的出现到发展，动画短片一直在其中充当了重要的角色，那么什么是动画短片，它的发展过程又是怎样的？通过对本章的学习，我们将对动画短片有一个初步直观的认识。

### 1.1 动画短片的概念

其实，我们大多数人都多少了解动画的概念是什么，Animate 在英文中的意思是“……赋予生命，赋予动态”。也就是说动画就是“让原本没有生命的东西动起来，根据作者的意图，赋予它灵魂”。这一定义实际上是扩大了很多入脑中固有动画的概念。很多人认为像《猫和老鼠》、《美少女战士》（如图 1-1、图 1-2）这样的由动画师绘制出来的或是电脑生成的动态画面才是动画。而实际上，动画定义本身和拍摄对象并没有太大关联，实物同样可以形成动画。动画之关键所在是它的拍摄方式。所谓的动画就是采用逐帧拍摄的方式拍摄对象，并连续播放而形成运动影像技术。所以说，很多实物，例如铁丝、沙土、纽扣等都可以被拍摄成动画（如图 1-3）。

很多人可能对于“拍摄动画”存在疑问，他们认为现在动画大都在电脑上制作完成，不好再使用“拍摄”这样的词汇。实际的确如此，但是“拍摄动画”这样的词汇来自于还没有电脑的时代。在 20 世纪 30 年代，美国的动画制作技术已基本成熟，从那时直到电脑出现以前，动画是这样制作的：在一个专用的动画拍摄台上，在一个位置放置好绘制完成的画稿，在它的上方放置一个镜头朝下的逐格摄像机，对动画稿逐一拍摄。而电脑参与了动画制作后，拍摄的过程被扫描取代，就是绘制好的图画通过扫描仪的扫描输入到电脑中，不过从本质来看，扫描与拍摄的原理基本差不多，都是一种输入过程。随着技术发展，动画师们可以利用软件在电脑上直接完成原画关键帧绘制，再由电脑自动生成中间画，“拍摄动画”的概念却渐渐变得更加抽象和模糊。三维动画产



图 1-1 《猫和老鼠》



图 1-2 《美少女战士》



图 1-3 黏土动画《多基朴的天空》

生后，这种说法更是被完全颠覆。三维动画不是逐帧制作，它的制作过程更像是拍电影的过程：建模（演员）、贴图（化妆造型）、打灯（灯光）、动画（表演）、摄影机设置（摄影）。虽然三维动画中也有关键帧的概念，但三维制作中可以便捷地在相应时间点调节出角色的关键动态，而中间画部分则通过电脑自动运算完成。由此看来，动画似乎更难定义了。但有一点是不会改变，无

论什么动画，都是让绘画或是自然物体好像活了一样地动起来，这是一种人类想象的延伸产物，不管是什么形式的动画，它都离不开传统的运动规律。

动画的概念搞清楚了，动画短片的概念也就不难理解了，只需要从时间上界定即可。我们常常将那些 30 分钟以下的动画界定为动画短片，将那些 30 分钟以上的动画片界定为动画长片（如图 1-4、图 1-5）。



图 1-4 动画短片《暴力云与送子鹤》



图 1-5 动画长片《飞屋环游记》

## 1.2 动画短片发展简史

动画长片以及短片的发展构成了整个世界动画的发展史，如果我们抛开长片发展的部分，单看动画短片发展史，又似乎太过简略而不负责任了，那么我们就挑其中的重点来做些简短的介绍吧。

其实真正意义上的动画艺术的开端就是从短片开始，美国人温瑟·麦凯（Winsor Mcay）可以说是动画艺术短片的开山鼻祖。虽然之前的《一张滑稽面孔的幽默姿态》算是美国第一部动画，但是麦凯是第一个把动画发展成艺术的人。他制作的短片《恐龙葛蒂旅行记》（如图 1-6）、《会

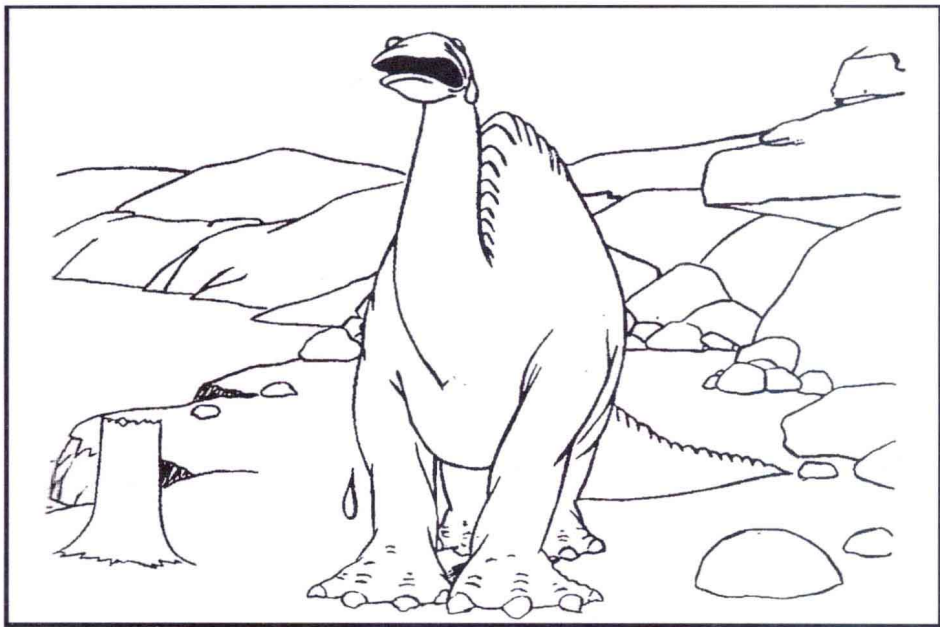


图 1-6 温瑟·麦凯《恐龙葛蒂旅行记》

飞的房子》等向人们证明，动画是可以表现从色情到政治到教育等不同题材的内容，动画本身是没有局限的，关键在于创作者的思维。美国的很多漫画艺术家正是看到了麦凯的《恐龙葛蒂旅行记》和《小尼莫》系列后开始热衷并决心投身动画事业。美国动画在此之后渐渐兴起，从《小丑可可》（如图 1-7）到《菲利克斯猫》（如图 1-8），再到《米老鼠系列》（如图 1-9），从无声动画到有声动画，短短十几年间，美国动画事业欣欣向荣地发展。沃尔特·迪士尼无疑是其中的佼佼者，



图 1-7 《小丑可可》



图 1-8 《菲利克斯猫》

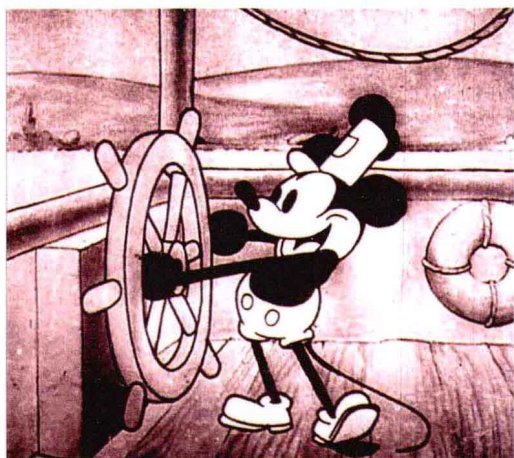


图 1-9 米老鼠系列之《蒸汽船威利号》



图 1-10 迪士尼经典动画明星

他是一个动画企业家而绝不仅仅是一个动画艺术家，在美国动画事业的发展中起到了极大的促进作用，是他开创了有声动画的先河，是他第一次将色彩带进动画中，是他将动画艺术从短片发展成影院式长片，是他将动画从银幕搬上了电视。虽然说起迪士尼很多人想到的都是他特有的动画长片，但是不妨想一想迪士尼的许多老牌明星正是出自那些系列短片（如图 1-10）。

在美国迪士尼、华纳、米高梅等众多公司的动画短片迅速发展时，世界各国的动画短片也渐渐得到了发展。在各国动画发展初期，也都是从实验性的短片开始，技术渐渐成熟后，开始制作动画长片，到电视普及后，电视动画渐渐成为主流。不过动画短片依然是许多动画人进行艺术创作的首选。在动画短片的发展中，不同的材料制作的定格动画短片也是艺术家们经常应用的艺术表现方式。

到了 20 世纪 80 年代，皮克斯动画工作室 (Pixar Animation Studios) 成立。这预示了动画短片或者说整个动画行业未来将会有一种全新的可能。1984 年，约翰·拉塞特 (John Lasseter) 离开了工作多年的迪士尼，加入了卢卡斯影业旗下的工业光魔公司。同年，约翰·拉塞特开始创作自己的第一部 3D 短片《安德列与威利的冒险》。1986 年 2 月 3 日，卢卡斯电影公司旗下工业光魔公司的电脑动画部门被史蒂夫·乔布斯 (Steve Jobs) 以 500 万美元收购，正式成为独立制片公司——皮克斯。从此皮克斯开始了它的 3D 动画制作之路。

1987 年，皮克斯的短片《顽皮跳跳灯》(如图 1-11) 获得奥斯卡最佳动画短片提名，并获

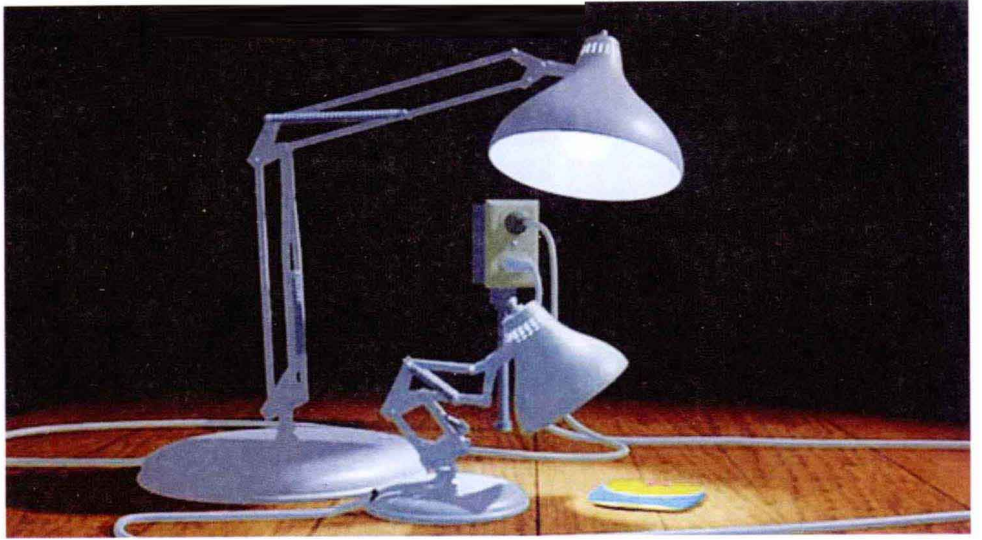


图 1-11 《顽皮跳跳灯》皮克斯 1986 年出品

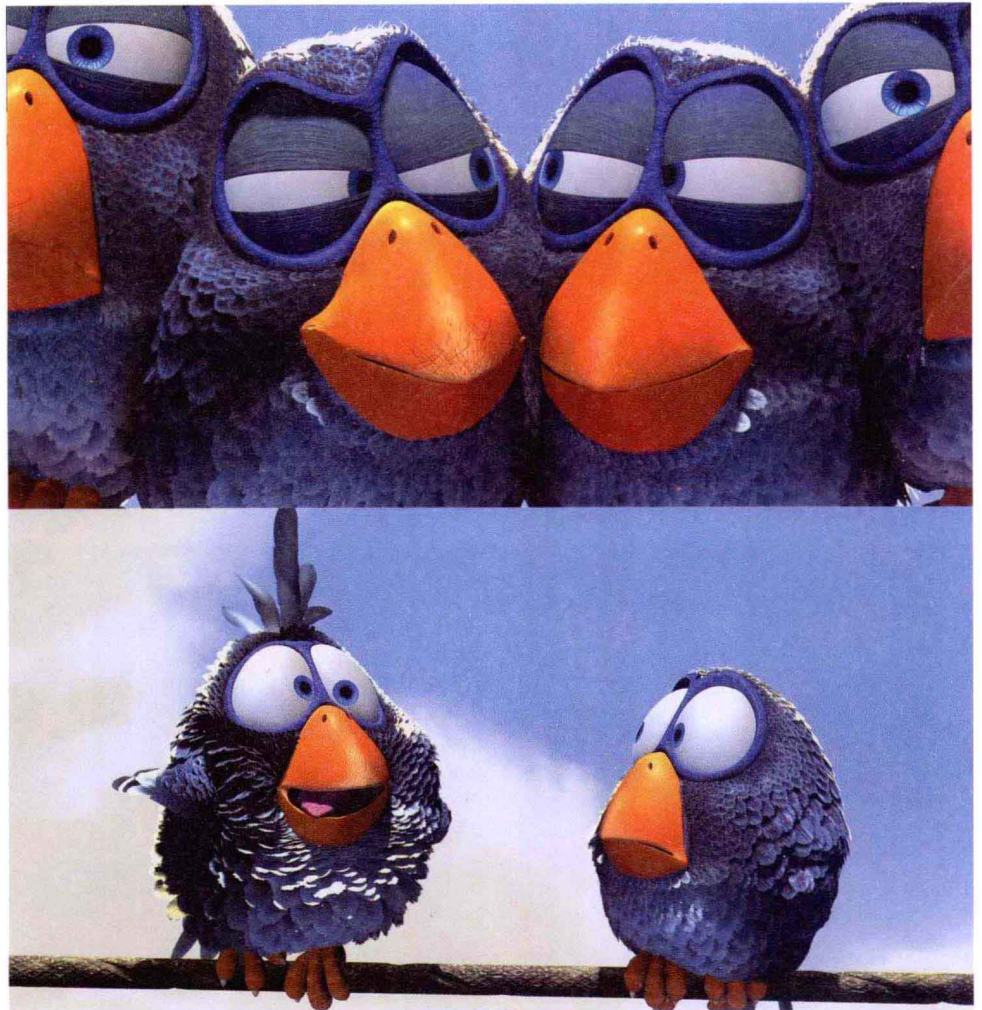


图 1-12 《鸟！鸟！鸟！》皮克斯 2000 年出品

得旧金山国际电影节电脑影像类影片第一评审团奖——金门奖。这部短片也是皮克斯制作的第一部动画短片，片中的主角就是后来成为皮克斯象征的跳跳灯，它可以让我们联想到很多含义：孜孜不倦的工作、勇于实践的风格、左右逢源的灵感以及不墨守成规的个性。

随后的几年间，他们又陆续创作了《独轮车的梦想》、《锡铁小兵》、《小雪人大行动》等动画短片，虽然现在看来，这些3D动画效果似乎很粗糙，但是在上世纪80年代能做出如此效果已经相当令人敬佩了。之后的许多年间，皮克斯公司开始为其客户制作商业广告，并不断更新自己的技术。

1990年，皮克斯乔迁至加州波特里奇蒙的独层办公楼。在这里皮克斯创作了几组广告片：其中包括为加州彩票制作的“跳舞的卡片”，为大众汽车制作的“La Nouvelle Polo”以及为人寿保险公司制作的“婴儿”等等。同时他们的原创动画短片《小雪人大行动》获得西雅图国际电影节最佳短片奖和巴塞罗那的巴达洛纳电影节最佳动画奖。

随着技术的进步与发展，皮克斯与迪士尼公司合作，渐渐也开始投入制作动画长片，但很有意思的是他们一直保持了做短片的传统，2000年上映的《鸟！鸟！鸟！》(For The Birds)只有3分钟，但是不管是技术上还是创意上都做到了让人惊叹的效果(如图1-12)。该片也获得了第74届奥斯卡最佳短片奖。

皮克斯公司喜欢在动画长片开演前，捆绑加映一部小短片(早期的动画片都是在电影前加映)，而且每一部都很精彩。例如2005年的《光杆乐队》(One Man Band)是《汽车总动员》放映前的加映片，获得了第78届奥斯卡最佳动画短片奖(如图1-13)。2006年的《绑架课》(Lifted)作为加映短片在《料理鼠王》前放映，获得了第79届奥斯卡最佳动画短片奖(如图1-14)。

2008年《魔术师和兔子》(Presto)(如图1-15、图1-16)作为《机器人总动员》(如图1-17)的加映片播映，获得良好的反应。该片是皮克斯第15部短片，为节约制作时间，片中的观众很多是直接用了《料理鼠王》中的角色。有网友将这部影片的主角魔术师和兔子关系解读为迪士尼和皮克斯两家公司之间微妙的关系，其分析评论亦是十分绝妙。

2009年《飞屋环游记》上映，作为加映短片的《暴力云与送子鹤》(Partly Cloudy)(如图1-18、图1-19)获得广泛好评。皮克斯将加映短片的制作作为锻炼新人的方法。该片由韩裔导演Peter Sohn执导，他曾参与皮克斯的动画长片《海底总动员》、《超人特工队》、《美食总动员》和短片《许愿池》的制作。

除了这些加映短片，皮克斯还会根据已推出的动画长片进行动画长片额外延伸出的番外短片



图1-13 《光杆乐队》皮克斯 2005年出品



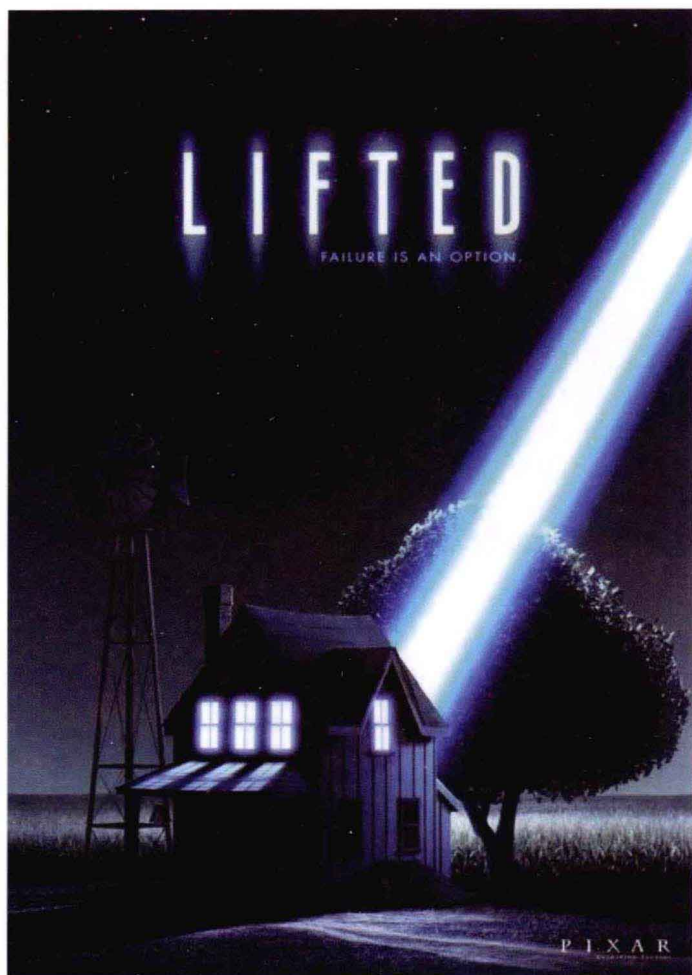


图 1-14 《绑架课》皮克斯 2006 年出品



图 1-15 《魔术师和兔子》皮克斯 2008 年出品