

中国高等院校「十二五」
动画游戏专业
精品课程规划教材

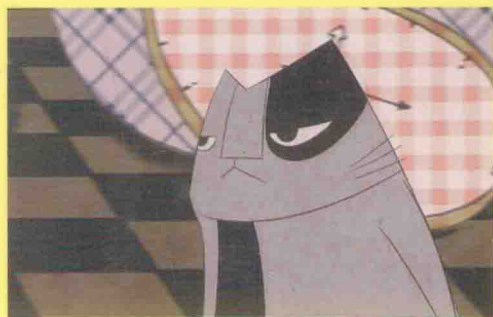
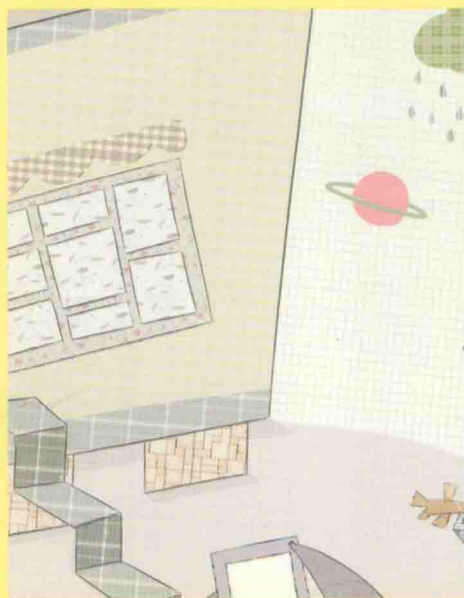
BASICS
ANIMATION
SERIES



- 如何做——概念创意-草图构思-技法实践-实例分析-方案解读
- 附加值——视频案例、获奖作品赏析以及延展阅读信息等可供读者下载获取参考素材
- 告诉你——如何让更多的人欣赏到自己的作品，如何成为一名专业动画师

动画短片 创作

ANIMATED SHORT FILM



主编 | 张晓叶 杨丽娟 吕澄
编著 | 孙蕾 郑则凌



动画短片 创作

ANIMATED
SHORT FILM

主编 | 张晓叶 杨丽娟 吕澄
编著 | 孙蕾 郑则凌

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社
CHINA YOUTH PRESS

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-59521012
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

动画短片创作 / 张晓叶, 杨丽娟, 吕澄主编; 孙蕾, 郑则凌编著.
—北京: 中国青年出版社, 2015. 1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3046-4
I. ①动… II. ①张… ②杨… ③吕… ④孙… ⑤郑…
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(2014)第289781号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

动画短片创作

张晓叶 杨丽娟 吕澄/主编 孙蕾 郑则凌/编著

出版发行: 中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 张 巍
责任编辑: 刘 佳, 张 军
助理编辑: 孙艳斌
封面设计: 封面、内页书籍设计 郭 涛 郭广建
印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 10.5
版 次: 2015年2月北京第1版
印 次: 2015年2月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3046-4
定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

Chapter 1

关于动画短片

- 第1课 什么是动画短片 6
- 第2课 动画短片的魅力 8
- 第3课 不拘一格的制作手法 12
- 第4课 丰富多彩的艺术风格 16

Chapter 2

制作属于你的动画片

- 第1课 丰富的想象力 20
- 第2课 旺盛的创作欲望 24
- 第3课 善于发现生活中的美 26
- 第4课 必须具备的能力 28

Chapter 3

让我们开始吧

- 第1课 疯狂的导演 32
- 第2课 带领一群“疯狂”的人 35
- 第3课 如何去实施“疯狂”的想法 39
- 第4课 工作场地和制作设备——团队的武器 43

Chapter 4

从剧本到画面

- 第1课 塑造画面风格 48
- 第2课 动画角色的设计方法 54
- 第3课 场景设计 62

Chapter 5

镜头语言与分镜头脚本

- 第1课 景别 72
- 第2课 镜头角度和运动镜头 78
- 第3课 分镜头脚本与动态分镜 84

Chapter 6

中期的煎熬与坚持

- 第1课 制定一个详细的计划 92
- 第2课 “舞台”的大小 94
- 第3课 原画师的准备工作 96
- 第4课 填写摄影表——原画师的“彩排” 100
- 第5课 绘制原画——原画师的“使命” 104
- 第6课 信心、坚持与鼓励 110

Chapter 7

片头片尾——好的开始与圆满的开始

- 第1课 片头片尾是短片的重要组成部分 112
- 第2课 片头片尾不得不说的二三事 121

Chapter 8

后期的再创作

- 第1课 单个镜头的合成 128
- 第2课 剪辑、理顺创作思路 132
- 第3课 声音制作 135
- 第4课 最后的输出 137

Chapter 9

推荐自己短片的途径

- 第1课 利用互联网宣传作品 140
- 第2课 制作自己的作品集 144
- 第3课 参加电影节和动画大赛 148

Chapter 10

二维动画短片创作案例——《网》

- 第1课 动画短片《网》的前期创意 156
- 第2课 动画短片《网》的中、后期制作 162



动画短片 创作

ANIMATED
SHORT FILM

主编 | 张晓叶 杨丽娟 吕澄
编著 | 孙蕾 郑则凌

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-59521012
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

动画短片创作 / 张晓叶, 杨丽娟, 吕澄主编; 孙蕾, 郑则凌编著.
—北京: 中国青年出版社, 2015. 1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3046-4
I. ①动… II. ①张… ②杨… ③吕… ④孙… ⑤郑…
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(2014)第289781号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

动画短片创作

张晓叶 杨丽娟 吕澄/主编 孙蕾 郑则凌/编著

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 张 军
责任编辑: 刘 佳 张 军
助理编辑: 孙艳冰
封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建
印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 10.5
版 次: 2015年2月北京第1版
印 次: 2015年2月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3046-4
定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

编者的话

本教材是针对动画短片创作课程而编撰的集基本理论、基本流程、剧本完善、风格设定、原动画绘制、后期合成输出及动画短片展示途径等内容为一体的动画专业教材，适用于本科院校、民办院校、高职高专院校师生及动画公司、动画培训机构的从业人员，以及广大影视、动画爱好者等读者群体。

本教材的章节是按照动画短片创作的基本流程编撰的。其中的每一个案例及步骤，读者都可以进行跟随实践。通过本教材的学习，读者能够了解和掌握动画短片创作的基本方法及创作过程。

本书内容简明易懂，知识点准确清晰，知识面覆盖广泛。书中运用的实例一部分为国内外优秀动画短片，另一部分为东北师范大学美术学院动画系研究生工作室和本科生工作室的优秀学生作品，风格多样、详尽实用。在思维模式及技术水平上更加贴近现阶段动画短片创作课程教学及创作的特点，在知识点的讲解上更加具体、更有针对性，并有一线教师的随堂点评和提示，易于读者消化和理解。本教材采用以实例带动相关知识点的编撰方法，以期充分利用案例的指导作用，直观清晰地将动画短片创作及其绘制的过程构建出来。本教材为读者设计了三类案例：教方案例、应用案例和艺术短片案例，由最初的构思创意过程推导出短片案例的设计过程和绘制细节，弥补了现有教材及教辅资料用书在案例实践方面的缺憾。另外，在半无纸动画制作方面总结出很多简便可行的方案，同时讲解了如何利用半无纸动画方法完成风格独特的作品，这也是本教材的亮点之一。此外，本教材在写作上突破了死板与教条的语言，将各个知识点以图文并茂的方式展现在读者面前，并从创作思维上引导读者开始创作并跟随完成创作过程。

本教材的Chapter 1至Chapter 8根据学生的学习特点与知识水平，从动画短片的剧本及前期、镜头语言的运用、中期的煎熬与坚持、片头片尾的作用、后期的再创作等环节导入案例进行递进式深入讲解；Chapter 9介绍了动画短片制作完成之后，宣传自己短片的途径；Chapter 10列出了完整的案例创作过程，并通过深入剖析案例，将前几单元的知识进行整合，同时在每一个相应的学习阶段都设有“教师小贴士”“知识拓展”“单元总结”和“单元互动”等环节，易于知识延展的同时增加了教材的附加值。

本教材的编写团队全部从事动画教学及创作多年，有着丰富的教材编写及创作经验，积累了大量的优秀案例及作品。书中选用的实例大部分都是师生的原创获奖影片及优秀作品。本教材在编撰过程中承蒙高思杨老师、夏铭泽和曹雷同学在文字及资料整理方面给予的无私协助，在此表示深深的谢意！

教材中所引用的所有作品、图片、截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，同时向原作者为我国的艺术教育事业做出的贡献表示衷心的感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中的错误在所难免，敬请广大读者批评指正。



2014年12月

目录

Chapter 1

关于动画短片

- 第1课 什么是动画短片 6
- 第2课 动画短片的魅力 8
- 第3课 不拘一格的制作手法 12
- 第4课 丰富多彩的艺术风格 16

Chapter 2

制作属于你的动画片

- 第1课 丰富的想象力 20
- 第2课 旺盛的创作欲望 24
- 第3课 善于发现生活中的美 26
- 第4课 必须具备的能力 28

Chapter 3

让我们开始吧

- 第1课 疯狂的导演 32
- 第2课 带领一群“疯狂”的人 35
- 第3课 如何去实施“疯狂”的想法 39
- 第4课 工作场地和制作设备——团队的武器 43

Chapter 4

从剧本到画面

- 第1课 塑造画面风格 48
- 第2课 动画角色的设计方法 54
- 第3课 场景设计 62

Chapter 5

镜头语言与分镜头脚本

- 第1课 景别 72
- 第2课 镜头角度和运动镜头 78
- 第3课 分镜头脚本与动态分镜 84

Chapter 6

中期的煎熬与坚持

- 第1课 制定一个详细的计划 92
- 第2课 “舞台”的大小 94
- 第3课 原画师的准备工作 96
- 第4课 填写摄影表——原画师的“彩排” 100
- 第5课 绘制原画——原画师的“使命” 104
- 第6课 信心、坚持与鼓励 110

Chapter 7

片头片尾——好的开始与圆满的开始

- 第1课 片头片尾是短片的重要组成部分 112
- 第2课 片头片尾不得不说的二三事 121

Chapter 8

后期的再创作

- 第1课 单个镜头的合成 128
- 第2课 剪辑、理顺创作思路 132
- 第3课 声音制作 135
- 第4课 最后的输出 137

Chapter 9

推荐自己短片的途径

- 第1课 利用互联网宣传作品 140
- 第2课 制作自己的作品集 144
- 第3课 参加电影节和动画大赛 148

Chapter 10

二维动画短片创作案例——《网》

- 第1课 动画短片《网》的前期创意 156
- 第2课 动画短片《网》的中、后期制作 162



Chapter 1

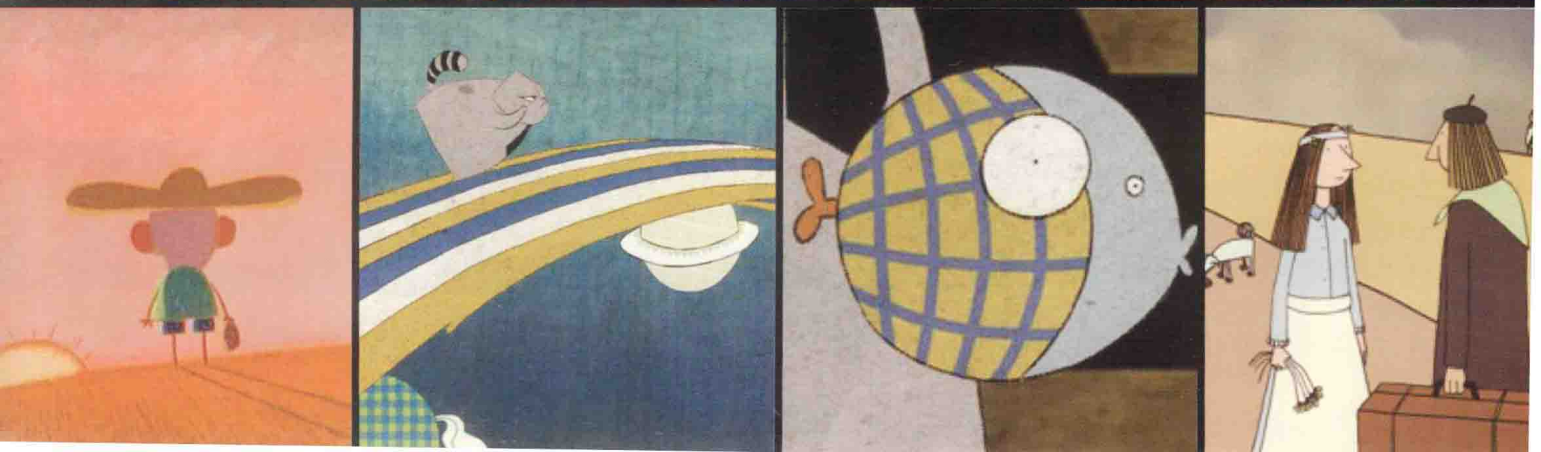
关于动画短片

第1课 什么是动画短片

第2课 动画短片的魅力

第3课 不拘一格的制作手法

第4课 丰富多彩的艺术风格



第1课 什么是动画短片

动画短片作为动画艺术的一个小分支,要对其进行准确界定,首先需要对动画有所了解。动画一词源于英文“animation”,是指用某种艺术手段以图像或图像组合来表述故事情节和塑造画面形象的动态影像。动画短片是相对于动画长片和电视动画系列片的一个概念,片长通常在30秒~30分钟之间。

动画短片现已成为动画相关专业教学与创作、动画工作室创作、独立动画创作中经常采用的动画创作形式。

动画短片一般可分为商业动画短片和艺术动画短片。动画MTV和动画广告等都属于商业动画短片的范畴,那些形式追求创新、以表现创作者个人观念为主的动画短片,以及学生创作的动画短片都属于艺术动画短片范畴。

1. 商业动画短片

商业动画短片主要是指那些通过商业运作,以娱乐大众、推销商品为目的的动画短片。这类作品比较注重迎合普通消费者的心理和审美习惯,具有较强的商业目的。

《LG radio2.0》是收音机软件广告,片子的主题阐释了都市生活带给人们的压力,以电台广播给人们带来心灵的愉悦为创作出发点,直白地介绍了软件的功能与作用,达到了推销商品的目的。虽然是一部商业动画,但片中个性的人物、夸张的动作、丰富的材质语言、独特的美术风格都具有一部艺术短片的特质

疯影动画工作室是由法国著名动画导演贾克雷米·吉黑贺(Jacques-Reny Girerd)与几个年轻的动画艺术家共同创立的。他们的作品不仅传承了欧洲传统的艺术美学思想,而且具有浓郁的人文情感。该工作室创作的短片有《海盗船与碰碰猫》《非常小王子》《想飞的猫》《美国梦》《候鸟迷途》《糟糕的时光》《勇者》等,是欧洲独立动画工作室中较有影响的一个创作团队。《男人的独白》是由疯影动画工作室制作的一系列短片组合而成,呈现了男女之间的差异,一步步剖开男人与女人的内心世界。此部动画大胆采用粉彩与水彩的表现方式,画面色彩饱满而丰富



图1-1 动画短片《男人的独白》疯影动画工作室

动画MV《Lou Marco - Don't Care》是根据音乐的律动做出镜头的转换,没有具体的故事情节。画面效果采用年轻人喜欢的炫酷、简洁的设计,这首MV的艺术风格着重考虑了年轻观众的欣赏习惯



图1-2 动画MV《Lou Marco - Don't Care》导演: Jubar & Baudry



图1-3 商业广告动画片《LG radio2.0》



商业动画短片与艺术动画短片在艺术价值上并没有绝对的分界线，一部商业动画短片同时可具有艺术动画短片的特质，而一部艺术动画短片也可同时具有广大的受众群体，所以动画短片并不能按商业或艺术简单割裂开来。上述分类只是按照不同的领域和应用目的而做出的。

2. 实验动画短片

实验动画短片是指带有探索性，在观念方面有自己的独特见解，在艺术风格和技术方面有所突破的动画作品。这类短片更为小众化，更加注重形式的实验性及内容的独特性，导演在创作时也不会过多考虑其商业价值。实验动画短片虽然没有商业动画那样较高的播出频率和大量的受众群体，却逐渐形成了一个独特的动画创作体系，成为业内专业人士交流研讨的一种独特的动画形式。近年来，国内外各大动画节也都设有动画短片类的竞赛单元和奖项。

对于动画专业的学生来讲，短片创作是对所学的专业知识进行总体检验和综合实践的一个重要过程。动画短片因其篇幅短小的特点，几个人组成的小团队或者一个人就可以完成。同时，动画短片在技术和形式上也比较自由，并不像商业动画片那样分工较细且工作量较大，在创作过程中大家可以尽情挥洒创意、自由轻松地发挥。



图1-4 动画短片《举手之劳害地球》导演：吉弗威·伯德（Geefwee Boedoe）

在第83届奥斯卡最佳动画短片《举手之劳害地球》中，作者先用铅笔画出轻松的线条，然后用印度墨水在塑料板上绘制出肌理，最后在创作手法上具有独特的个人风格。故事情节采用戏谑的口吻，用幽默讽刺的情节来演绎怎么“破坏我们的地球”，黑色幽默中蕴藏了深刻的寓意。

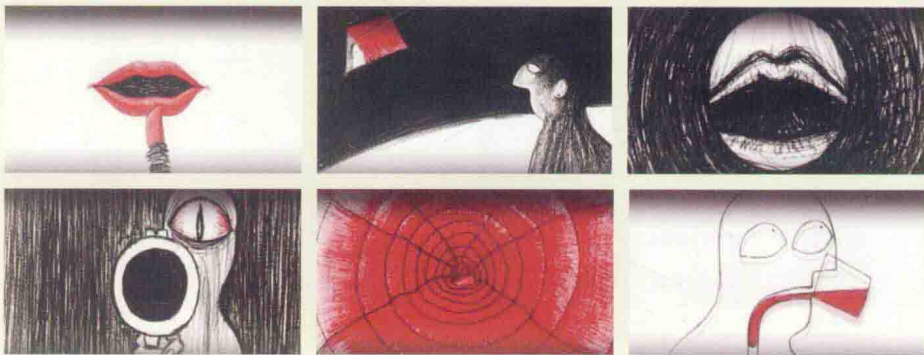


图1-5 动画短片《欲·戒》导演：姜石育（东北师范大学美术学院动画系）

原创动画短片《欲·戒》通过无序的线条、黑色和红色的颜色搭配，营造出当代社会芸芸众生内心的真实感受，使观者体会到生活在欲望下各色人的不同侧面。风格独特，富有鲜明的实验性和探索性。

小贴士

通过这一课的学习，相信大家已经了解了商业动画短片与实验动画短片的区别。如果你现在将要进行动画短片的创作，首先要准确拿捏好它们之间的关系，构思好你的主题与手法是偏重商业性还是偏重探索性，然后再开始后续的创作。

知识拓展

第82届奥斯卡最佳动画短片《商标的故事》被称作最商业和最艺术的动画短片。片中所有视觉元素都是现实中的商标，但任何一个商标都和它所代表的品牌或产品无关，它们只是一个被借用的形象。现实中的场景甚至小到按钮都用一个对应的图标来表现，此片被誉为“最商业化的主题，最艺术化的表现手法”。



第2课 动画短片的魅力

动画短片作为动画家族的重要组成部分，兼有动画艺术所具有的所有艺术魅力，同时也是动画家族中极具个性的一份子。它往往采用与传统动画不同的制作方式，对动画的形式和内容进行探索和诠释，对动画长片进行启迪与引导。动画短片具有丰富的艺术表现力和创造力，充满了神奇的艺术魅力。它的魅力主要体现在以下几个方面。

1. 篇幅较短，结构简单

动画短片和动画长片是动画不同的分类方式。从字面意义上也可以看出，“短”是动画短片的一个显著特点，情节也相对简单，创作团队的规模也有限。

2. 创作团队规模较小

动画短片的创作团队相对于动画长片来说分工没有那么细致，通常采取小团队创作的方式，即几个人组成团队或者一个人独立创作。

3. 叙事简洁

动画短片的故事一般只围绕一个单纯的矛盾展开，在高潮和结尾处加以强化。故事的脉络清晰，通常采用以小见大的方式表现故事情节。

动画短片的片长一般在30秒~30分钟之间，而以3分钟~10分钟的短片居多。通常学生创作的短片在3分钟~5分钟。影院版动画片的片长一般在90分钟左右。动画短片《父与女》片长仅仅8.5分钟，就完整地讲述了一个女儿等待父亲归来的感人故事

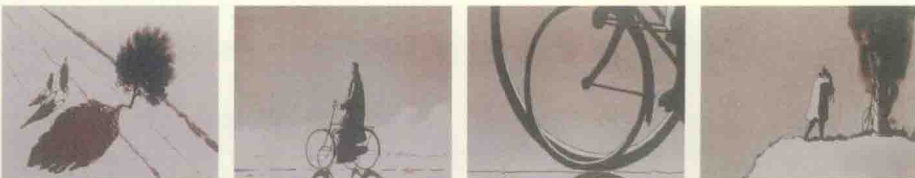


图1-6 动画短片《父与女》导演：迈克尔·度德威特（Michael Dudok de Wit）

导演可以身兼美术设计和原画设计，动画师也可能同时参与后期制作，这样的创作方式更有利于节约成本和时间



图1-7 短片创作团队正在工作

法国艺术动画短片《非常小王子》用蜡笔线条勾画出了一部温馨可爱并带有童真的小故事。情节围绕小王子擦洗太阳这一条叙事主线展开，叙事简洁，情节感人，片子结尾处地球的废气滴落到太阳上，点明了片子的主题



图1-8 法国动画短片《非常小王子》导演：Zoia Trofimova



4. 表现手法更加多样化

由于许多动画短片属于实验动画短片，并不过多考虑票房等商业因素，所以其在创作题材和手法上具有更为广阔的自由发挥空间，表现手法与风格也更加多变。

5. 材质语言更加丰富

一部动画短片所采取的制作方式不再仅仅局限于单线平涂，可以通过手绘材质、拼贴材质、虚拟材质等媒介进行创作，从而产生出更加个性鲜明的动画作品。

艺术家从来不满足于传统的表现形式，在创作手法、制作方式上不断地进行创新。原创动画短片《命运》是将木头人的身体与灯泡在Photoshop中进行组合，以镜头的快速切换调节它们之间的颜色，做出它们之间的运动关系。同时结合实拍与手绘的方式制作而成，在制作手法上打破了传统动画的制作模式

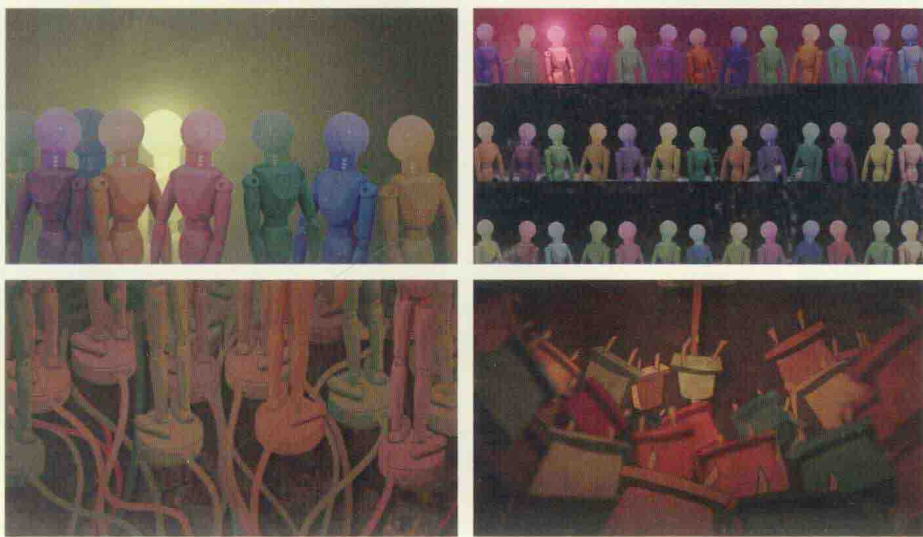


图1-9 动画短片《命运》导演：杨田恒（东北师范大学美术学院动画系）

原创动画短片《网》就是采用不同的材质拼贴绘制而成的，场景采用各种格子材质拼贴而成。根据网络图标设计而成的抽象建筑物、漂浮的星球、植物表面都充满着格子肌理，格子有大有小，有疏有密。整个画面给人一种仿佛置身于一个巨大的网格当中的感觉



图1-10 动画短片《网》导演：杨丽娟（东北师范大学美术学院动画系）

6. 个性表达更加显著

动画短片相对于动画长片来讲，在画面风格的处理上更多地取决于艺术家的审美见解和个人的喜好。每部优秀的动画作品都带有导演个人独特个性的烙印。

加拿大动画大师保罗·德里森（Paul Driessen）一直沿用通过线条讲故事的表现方式，片中赋予每一根线条以生命、时间和空间。其作品《水中民众》展现了一个奇妙的世界观，人们可以在水中正常地生活。该片在角色造型、线条处理及画面风格上都带有保罗·德里森浓重的个人色彩

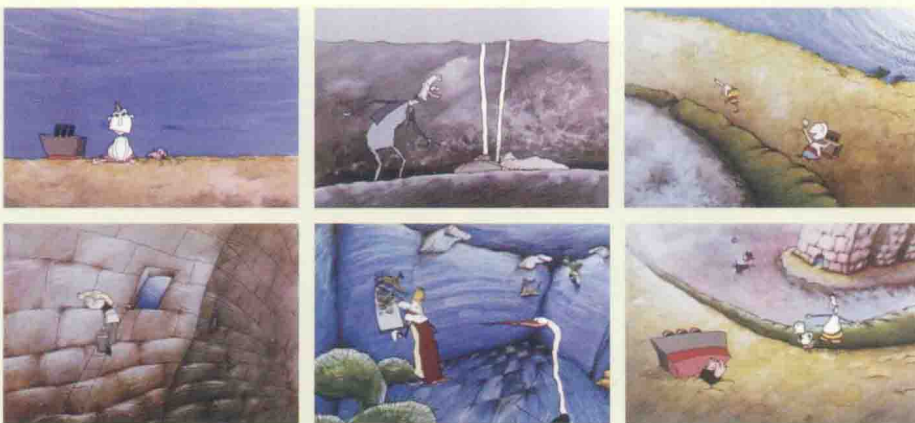


图1-11 动画短片《水中民众》导演：保罗·德里森

《陆地、海洋和天空》与《世界尽头的四季》采用多画面叙述故事的方式，仍然保持着保罗·德里森先生用线条讲故事的一贯特色。角色及画面风格方面带有鲜明的个人特点

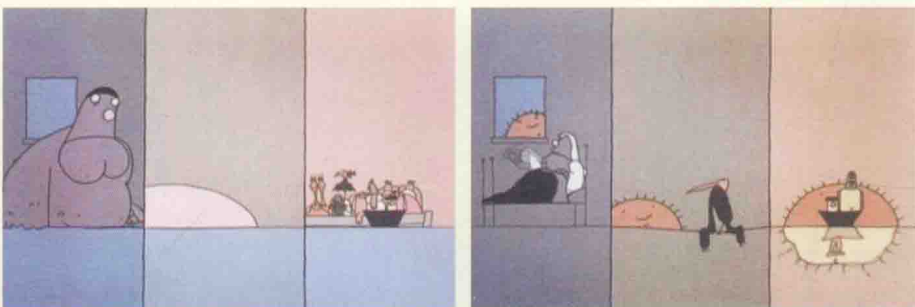


图1-12 动画短片《陆地、海洋和天空》导演：保罗·德里森

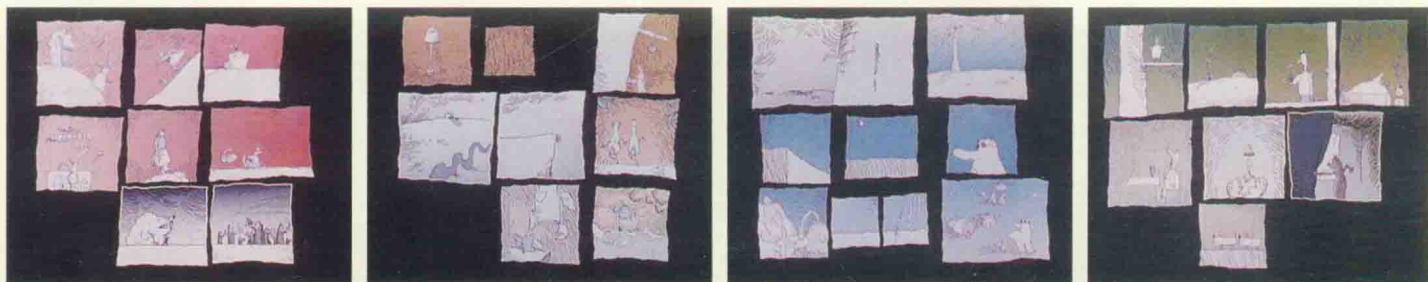


图1-13 动画短片《四季中的世界尽头》导演：保罗·德里森





7. 内涵深刻

比利时动画大师劳尔·瑟瓦斯曾经说过：“我认为一部动画在10分钟里表达的东西和一部完整的动画电影在一个半小时内所表达的东西是一样多的。艺术动画短片并没有因其篇幅短而削弱其内涵的深度和表现力。”

阿根廷动画短片《雇工人生》是一部探讨人性的片子。戏剧化的结尾将“雇佣关系”更加赤裸裸地展现出来。内涵深刻、情感深沉。缓慢的动作使昏蒙蒙的色调更加阴沉，揭示出人性的复杂

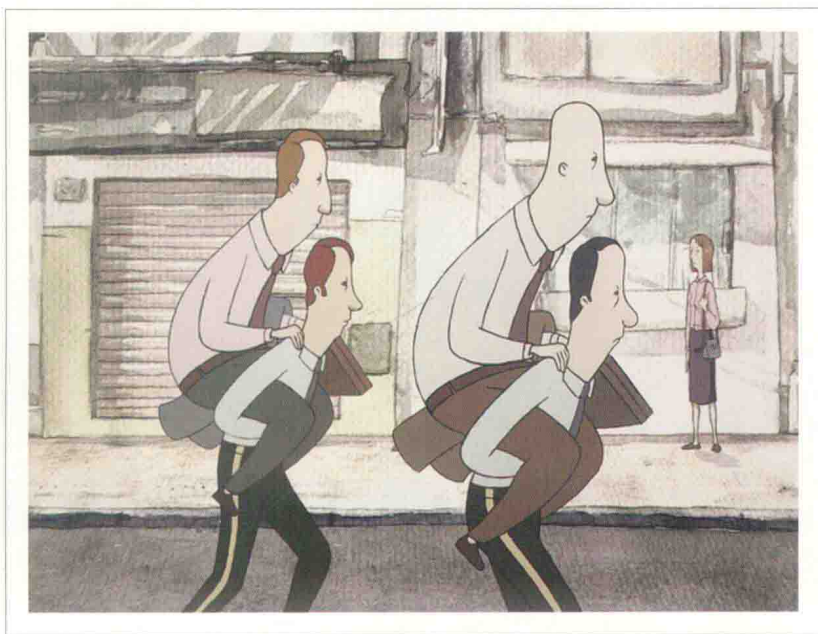


图1-14 动画短片《雇工人生》导演：桑提亚戈·格拉索（Santiago Grasso）

小贴士

通过本课的学习，大家一定对动画短片所具有的独特魅力有了更深入的了解。建议大家在学习基础理论和观赏动画短片时，先了解一下导演所处的生活环境及时代背景，会帮助大家加深对短片思想内涵的理解。

知识拓展

独立动画大师推荐：

1. 保罗·德里森是加拿大国家电影局的荷兰籍导演。迄今为止，保罗·德里森共制作了20多部动画片。片中通常贯穿着讽刺的、心酸的幽默，形成了他独一无二的个人风格。获奖短片包括《二维，还是三维》《看见冰山的男孩》《受难三美人》《陆地、海洋和天空》等。
2. 独立动画导演、自由艺术家柴觅的个人网站：www.chaimiart.com
3. Anime Taste全球独立动画网站：www.animetaste.net
4. Anime Taste微博：<http://weibo.com/animetaste>

第3课 不拘一格的制作手法

动画短片虽然时长相对较短，但制作手段却相当丰富。有以纸为媒介的手绘动画、以玻璃为媒介的沙动画、以综合材料为媒介的定格动画，还有以电脑为媒介的虚拟数字动画等。

1. 手绘动画短片

手绘是动画短片中最常见的形式，包括以单线平涂的方式制作的动画短片，也包括运用多种绘画方式制作而成的动画短片，如油画、水彩、素描、彩色铅笔、水墨、蜡笔画等。

单线平涂是商业动画中最常见的制作手法，这种方法比较适合较大团队的集体合作，但在动画短片中也有广泛的运用。

动画短片《丹麦诗人》采用单线平涂的制作手法，动画师先在动画纸上进行原动画的绘制，再扫描进电脑进行数字着色。片中的天空采用油画的表现方法绘制，背景的肌理与人物所产生的视觉对比，相对于完全采用单线平涂方式所制作的动画短片，在视觉效果上更加鲜活、更有层次感

原创动画短片《生之咏》是由6个人组成的团队完成的，片子长度10分钟。短片使用彩色铅笔绘制而成，制作中采用了“元件”技术。片中很多镜头需要重复使用一种素材，导演把素材转换成元件，在需要的地方重复使用，有效地缩短了后期制作的时间



图1-15 手绘动画短片《生之咏》导演：杨田恒（东北师范大学美术学院动画系）

原创动画短片《蓝房子》是由7名研究生组成的创作团队完成的，制作周期为一年。绘制手法采用铅笔和炭笔所绘制的大面积肌理来模拟版画的效果。创作者将运动的物体和静止的背景分别绘制，然后进行单镜头合成，采用这种制作手段大大地缩减了工作量



图1-16 手绘动画短片《蓝房子》导演：高思杨（东北师范大学美术学院动画系）

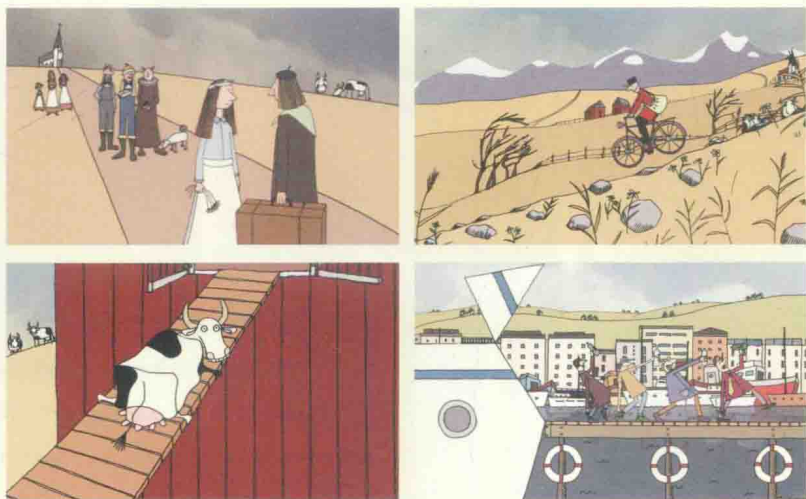


图1-17 动画短片《丹麦诗人》导演：特里尔·柯弗（Torill Kove）



2. 定格动画

定格动画根据制作材料的不同分为偶动画、剪纸动画、折纸动画以及真人实拍动画等。通常所说的定格动画是指用超轻黏土、木偶或综合材料制成角

色，并通过逐格拍摄制作成的动画片，也称逐帧动画。镜头中所有能活动的偶角色都具有相同的一点，那就是偶的关节能够自由活动。

定格动画摄影棚中处于中心位置的就是摄影台，其他设备如相机、灯光设备、轨道等都围绕它有序分布，正后方的远景可以用打印的图片代替，电脑设备是用于后期制作的



图1-18 定格动画摄影棚

• 折纸定格动画

折纸动画源于折纸工艺，以折叠、粘贴纸片的方法制作各种人物或动物形象，通过逐格拍摄的方法产生活的影像。原创折纸动画片《生存模式》中的角色和场景则是采用不同颜色和纹理的纸剪贴折叠而成，通过对纸张的彩绘形成天空浓郁的色调，汽车的造型是在纸上绘制细节再剪下来的。鱼的形象是折叠后绘制出来的，所以造型呈现出立体的视觉效果

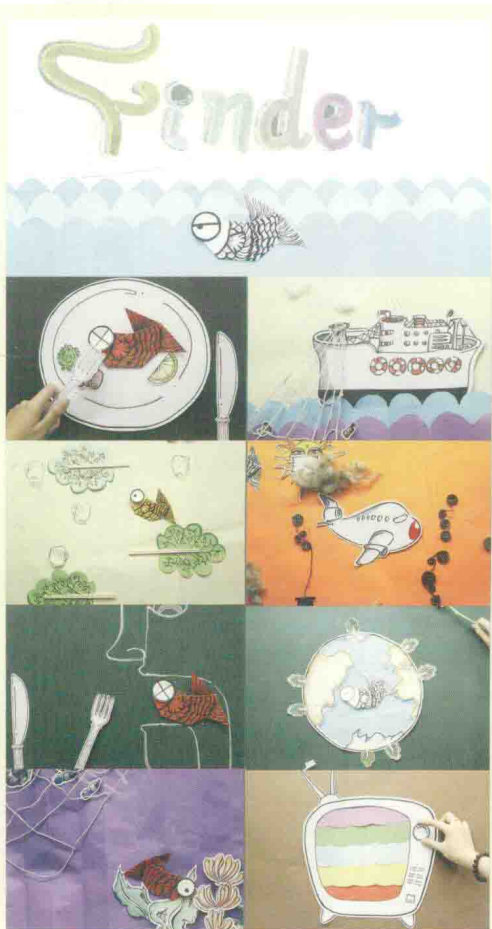


图1-19 折纸定格动画短片《生存模式》导演：郑梦帅（东北师范大学美术学院动画系）