

责任编辑：罗路晗
执行编辑：周 赟
图书制作：宏图文化
特约编辑：张荣昌
装帧设计：张熾雯
责任校对：杨轩飞
责任印制：张荣胜

图书在版编目（C I P）数据

定格动画短片创作 / 甘霖，张国庆主编. —杭州：
中国美术学院出版社，2023.2
（艺术设计专业精品系列丛书）
ISBN 978-7-5503-2637-8

I . ①定… II . ①甘… ②张… III . ①动画片—制作
IV . ① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2022）第 107775 号

定格动画短片创作

甘 霖 张国庆 主编

出 品 人：祝平凡
出版发行：中国美术学院出版社
地 址：中国·杭州南山路 218 号 / 邮政编码：310002
网 址：<http://www.caapress.com>
经 销：全国新华书店
印 刷：北京荣玉印刷有限公司
版 次：2023 年 2 月第 1 版
印 次：2023 年 2 月第 1 次印刷
印 张：10.5
开 本：889 mm × 1194 mm 1/16
字 数：303 千
印 数：0001—3000
书 号：ISBN 978-7-5503-2637-8
定 价：62.00 元

著作权所有·违者必究

目 录

第一章	定格动画基础理论	1
第一节	定格动画的概念、类型与创作原理	2
	一、定格动画的概念	2
	二、定格动画的类型	2
	1. 按照材料与艺术风格划分	2
	2. 按照创作目的划分	8
	三、定格动画的创作原理	12
	1. 定格动画摄影棚设备与布局	12
	2. 定格动画的制作流程	17
第二节	定格动画的历史与发展	31
	一、定格动画与早期电影特技的发展	31
	二、传统定格动画的实验探索与艺术成就	32
	三、现代定格动画的技术革新	34
第三节	中外定格动画对比	37
	一、中国定格动画的发展特征	37
	二、外国定格动画的发展特征	41
第四节	定格动画短片创作的艺术特色	44
	一、材料的艺术语言	44
	二、逼真的视觉效果	45
	三、超现实手法的运用	46
	四、富有趣味性和创意性	47
	五、精美的工艺性	47
第二章	定格动画项目实训	49
第一节	项目训练一 —— 综合材料定格动画短片创作	50
	一、课程概况	50
	1. 课程内容	50
	2. 训练目的	50
	3. 重点和难点	50

4. 作业要求.....	50
二、设计案例	50
1. 大师作品案例——综合材料定格动画短片《对话的纬度》 创作分析.....	50
2. 学生作品案例——综合材料定格动画短片《花伊》 创作分析.....	53
三、知识点	54
1. 综合材料定格动画的原理	54
2. 综合材料定格动画的创意点	55
四、实践程序	59
1. 创意和主题.....	59
2. 剧本	60
3. 美术设计.....	60
4. 分镜	60
5. 拍摄	60
6. 后期	61
五、相关网站及信息链接	62
1. 相关网站.....	62
2. 相关图书资料.....	62
3. 相关设计品牌和设计师	62

第二节 项目训练二 —— 剪纸定格动画短片创作63

一、课程概况	63
1. 课程内容.....	63
2. 训练目的.....	63
3. 重点和难点.....	63
4. 作业要求.....	63
二、设计案例	63
1. 大师作品案例——中国动画学派的剪纸定格动画 《金色的海螺》.....	63
2. 学生作品案例——剪纸定格动画作品《神·冥》.....	64
三、知识点	65
1. 早期的剪纸动画	65
2. 中国平面剪纸动画	65
3. 立体剪纸动画	67

4. 剪纸动画角色的制作.....	68
5. 传统剪纸动画的拍摄与布光	70
四、实践程序	71
1. 剧本	71
2. 分镜	73
3. 美术设计.....	74
4. 角色、场景的制作	75
5. 剪纸角色动画的表演.....	75
6. 拍摄	75
五、相关网站及信息链接	76
1. 相关网站.....	76
2. 相关图书资料	76
3. 相关设计品牌和设计师	76
4. 相关机构和博物馆	76

第三节 项目训练三 —— 立体偶定格动画短片创作..... 77

一、课程概况	77
1. 课程内容.....	77
2. 训练目的	77
3. 重点和难点.....	77
4. 作业要求	77
二、设计案例	77
1. 大师作品案例——黏土动画《超级无敌掌门狗》.....	77
2. 教师作品案例——立体偶定格动画《盒子·林子·兔子》.....	78
三、知识点	78
1. 立体偶动画的类型与特色	78
2. 立体偶动画角色的设计与制作.....	82
3. 立体场景的设计与搭建	92
4. 道具制作.....	105
5. 布光	107
6. 立体偶的表演	108
7. 立体偶动画特效制作.....	116
四、实践程序	117
1. 剧本	117
2. 分镜	117

3. 美术设计	118
4. 偶形制作、场景搭建.....	118
5. 立体偶动画的摆拍	119
6. 后期加工.....	120
五、相关网站及信息链接	121
1. 相关网站.....	121
2. 相关图书资料	121
3. 相关设计品牌和设计师	121
4. 相关机构和博物馆	121
第四节 项目训练四 —— 真人定格动画短片创作	122
一、课程概况	122
1. 课程内容.....	122
2. 训练目的.....	122
3. 重点和难点.....	122
4. 作业要求.....	122
二、设计案例	122
1. 大师作品案例分析——诺曼·麦克拉伦《邻居》.....	122
2. 学生作品案例分析——定格动画短片《瘾》.....	122
三、知识点	123
1. 真人定格动画与真人电影的区别.....	123
2. 真人定格动画的艺术特色	124
3. 真人定格动画的动作设计	125
四、实践程序	125
1. 剧本	126
2. 分镜	126
3. 美术设计	127
4. 拍摄	129
5. 合成输出.....	129
五、相关网站及信息链接	129
1. 相关网站.....	129
2. 相关图书资料	129
3. 相关设计品牌和设计师	129
4. 相关机构和博物馆	130

第三章	定格动画经典作品赏析	131
第一节	西方经典定格动画赏析.....	132
	一、英国定格动画——英式幽默的趣味性	132
	二、美国定格动画——艺术与技术的完美结合	134
	1. 威尔·文顿	134
	2. 小亚瑟·加德纳·兰金	135
	3. 蒂姆·伯顿	136
	4. 亨利·塞利克	138
	5. 特拉维斯·奈特	140
	6. 韦斯·安德森	142
	7. 杜克·约翰逊	144
	三、加拿大定格动画——先锋性与实验性的体现	145
	1. 诺曼·麦克拉伦	145
	2. 卡洛琳·丽芙	147
	3. 考·霍德曼	148
	四、捷克定格动画——木偶艺术成就的体现	149
	1. 杰利·川卡	149
	2. 吉利·巴塔	150
	3. 杨·史云梅耶	150
	4. 伽里克·塞克	151
	五、俄罗斯定格动画——诗意动画	152
第二节	东方经典定格动画赏析.....	153
	一、中国定格动画——中国动画学派	153
	1. 万古蟾	153
	2. 靳夕	154
	3. 虞哲光	154
	4. 曲建方	155
	二、日本定格动画——木偶动画	155
	1. 持永只仁	155
	2. 川本喜八郎	156
	参考文献	157
	后 记	158

1



第一章 定格动画基础理论

定格动画与二维动画、三维电脑动画构成了动画的三大主要门类，也是高校动画教学中不可或缺的重要课程。本章侧重于定格动画的基础理论介绍，通过本章的学习，学生能够了解定格动画的风格类型、制作流程与艺术特色；了解定格动画对于电影特效技术和当今世界动画发展的贡献和意义；了解国产定格动画的辉煌成就和当下的创作新势力，探索未来发展的可能性，激发出自己的创作兴趣，为下一步的创作实践打下基础。

第一节 定格动画的概念、类型与创作原理

一、定格动画的概念

动画的起源可以追溯到旧石器时代，很多洞穴壁画记录着人类祖先有意识地用图画来表现物体的运动。随着时代的变迁，人们对活动图画的研究越来越深入，进行了大量的探索和实验并发现了视觉暂留现象。手翻书、走马灯、诡盘、走马盘、光学影戏机、电影机等装置的发明，印证了人们对活动影像的追求，也逐步促成了电影和动画的诞生。

定格动画，又名逐帧动画，实际上是从拍摄手法上所取的名称。这项技术是 1907 年由美国纽约维太格拉夫公司制片厂里的一位无名摄影师发明的，它依据动画视觉暂留原理，采用逐格拍摄的方式，记录物体在空间位置上和形态上的变化，再以每秒 24 帧的速度播放所拍摄的视频。同时，定格动画又是一种以现实的物品或材料为对象摆拍的动画形式，实现了动画、摄影、放映技术的完美结合。

在计算机三维图形动画（简称 CGI）诞生之前，逐格偶形动画片一直是仅有的三维立体动画影片。在电影诞生后的百年光阴里，众多的动画艺术家不断地尝试完善逐格动画片的制作技术，使它的艺术表现形式日臻完美。

与二维动画、三维动画相比，定格动画的入门学习门槛相对较低，只要有相机和电脑，即便用水果、硬币、牙膏这些生活中的实物也能拍出一段动画，不需要掌握二维动画的绘制技巧和三维动画的软件技术。但这仅仅是对一般的业余爱好而言的，要想做出高水平的定格动画作品、成为专业的定格动画人才，需要具备以下素质：

第一，要具备出色的综合动画设计能力。动画是一门综合性艺术，集文学、绘画、雕塑、音乐、影视、建筑、解剖学等多种学科知识于一体。随着

社会不断地发展，动画已经具备了独立的理论和制作方法。从动画的制作流程来看，不论何种形式，动画的运动规律、编剧、美术设计、分镜头设计、原动画设计、视听语言、后期剪辑、合成与特效、配音配乐等作为基础课程，都是需要提前掌握的必备知识；另外，还要了解影视拍摄、灯光布置和摄影方面的知识。

第二，要具备立体造型能力和动手制作能力。定格动画是三维立体动画，角色偶形、场景、道具都是运用材料手工制作而成的，要求制作人员既要具备立体造型能力，又能兼顾动画的运动和表演，能够设计制作一些可动的骨架或机械小装置。

第三，要具备细心、耐心和专注度。定格动画的拍摄往往非常缓慢，每拍完一张画面，就要调整下一帧动作，一秒钟至少需要 8 到 12 张画面，需要动画师调整 8 到 12 次动作，有时一天只能拍摄几秒钟的镜头，这对动画师的体力和耐心都是一个极大的考验。拍摄中一旦出现错误，一组动作就可能要重新拍摄，要求创作者有足够的专注度。

第四，对艺术的理解和感知力。这应该适用于所有的艺术门类。

二、定格动画的类型

1. 按照材料与艺术风格划分

定格动画将生活中可接触到的材料做成主角，经逐帧拍摄和数字技术编辑后播放，比二维、三维动画有更高的精致度，更容易打动不同立场的观众的心。材料的表现是定格动画的一大特色。随着材料形态、属性多样化的不断拓展，定格动画拥有了多张面孔——黏土定格动画、木偶定格动画、剪纸定格动画、真人定格动画、沙土定格动画、针幕动画、综合材料定格动画、图像定格动画等。这么多

不同类型的动画丰富了定格动画的艺术风格和制作手段,促进了定格动画的探索,使其在动画发展的历史长河中熠熠生辉。

(1) 黏土定格动画

黏土定格动画是用黏土作为材料制作出来的动画,角色造型憨态可掬、质朴可爱,会让人们回想起童年时一起捏泥巴的时光。黏土的可塑性强,变化多端,色彩丰富,角色进行表演的可操作空间很大,适合表现动画里夸张的运动和情节。黏土动画在前期制作中主要依靠手工,手工制作决定了黏土

动画具有淳朴、原始、色彩丰富、自然、立体、梦幻的艺术特色,堪称动画中的艺术品。随着动画制作得越来越精良,现在的动画师很少直接用黏土去捏制偶形,有很多类似的材料已经可以替代黏土,并达到更好的画面效果。

经典的黏土动画作品有《企鹅家族》(图 1-1-1)、《小鸡快跑》、《超级无敌掌门狗》系列动画、《小羊肖恩》系列片,以及《动物物语》、《裸体哈维闯人生》(图 1-1-2)、《玛丽与马克思》等。



图 1-1-1 《企鹅家族》



图 1-1-2 《裸体哈维闯人生》

（2）木偶定格动画

木偶动画的发展历史比较久远。相比于其他类型的定格动画，木偶动画艺术作品数量更多，取得的艺术成就更大，其艺术风格和表现技法不断得到提升，一直延续到今天，对现代定格动画产生了深远影响。

木偶动画是在木偶戏和傀儡戏的基础上发展起来的。它通过操控带关节的立体木偶，摆出一个个分解动作，逐帧拍摄来制作动画片。和木偶戏不同，木偶动画片里看不到用来操纵木偶的线或者手，木偶变得更自主，成了有生命、能独立思考表达、能自由行动的动画角色。木偶动画片的角色并不完全是木材，通常也辅以石膏、橡胶、塑料、钢铁、海绵和金属丝等材料来制作。有些木偶制作技艺精湛，动作灵活细腻，甚至手指关节也可以伸缩自如，关节的细微之处透着逼真和喜剧的效果。此

外，木偶动画片里运用的是镜头语言，更有利于时空转换，不像舞台上的木偶戏，观众只能通过一个固定的机位去观看演出。

捷克、日本、中国都曾经拍摄出很多制作精良、内涵深刻的木偶动画片，也诞生了吉利·川卡、川本喜八郎、靳夕这样优秀的导演，创造出辉煌的艺术成就。20 世纪 80 年代左右，一批优秀的木偶动画片成为“80 后”对童年的最好回忆，它们的内容或取材自民间传说，或取材自小说寓言，内涵深刻、妙趣横生，如《镜花缘》《孔雀公主》等。

《孔雀公主》（图 1-1-3）是 1963 年上映的国产木偶动画片，根据傣族叙事诗《召树屯》改编，讲述了王子召树屯和孔雀公主曲折的爱情故事。该片中的木偶形象刻画精美，配乐经典，为木偶动画片的代表作之一。



图 1-1-3 《孔雀公主》

(3) 剪纸定格动画

剪纸动画是将中国民间剪纸艺术和皮影艺术结合运用到动画设计制作中的中国特有的美术片类型。它以平面雕镂艺术作为人物造型的主要表现手段,吸取皮影戏装配关节以操纵人物动作的经验,制成平面关节的纸偶。环境空间则由绘制的纸片及贴在玻璃上的前后景构成,玻璃板之间相隔一定的距离以便分层布光。拍摄时,将纸偶平放在玻璃板上用逐格拍摄的方法把分解的动作拍摄下来,通过连续放映而形成活动影像,既有二维平面的视觉效果,又有分层布景所产生的立体空间感。

剪纸动画主要有两种风格,一种是硬边剪纸动画,一种是柔性剪纸动画。

① 硬边剪纸动画

尽显刀味的硬边剪纸动画,用剪刀或刻刀裁出的造型边缘很规整。这种风格一般会采用有点硬度的纸或纸板来剪裁造型,角色造型简洁、图案化,具有一定的装饰味道,如中国的剪纸动画片《渔童》(图 1-1-4)。

上海美术电影制片厂 1959 年出品的《渔童》

改编自中国民间传说,由万古蟾担任导演,虞和静担任编剧。该片主要讲述了老渔民从海中网起的汉白玉鱼盆中出现的小渔童帮助渔民们惩罚当地贪官和洋教士的故事。这个短片是上海美术制片厂继剪纸动画《猪八戒吃西瓜》后制作的第二部剪纸片,镜头设计中加入了更多景别变化,人物造型吸取了皮影的艺术特色,角色虽然是平面的,但是丝毫没有受到空间的局限,动作灵活、活灵活现,在角色的表演上融入了很多舞蹈动作。



图 1-1-4 《渔童》

定格动画短片创作

② 柔性剪纸动画

柔性剪纸动画采用比较柔软的、有一定韧性的细纤维纸做材料，纸的边缘采用拉毛技术拉出长长的绒毛，使得造型的边缘是绒毛状的，可以模仿水墨晕染的效果，营造出中国画的意境之美。早期中国的水墨动画就是采用这样的原理制作而成的，如《鹬蚌相争》(图 1-1-5)。



图 1-1-5 《鹬蚌相争》

剪纸动画刚柔并济、形式感强，具有很强的艺术表现力。

(4) 真人定格动画

真人定格动画是将真人作为动画的角色，利用相机一张张拍摄下来。不同于真人电影，其角色的每一个动作都是通过人为设计摆出来的，人物的动作滑稽可笑、神奇荒诞，呈现一种超现实的画面感。人物的表演需要用到化妆和道具，场景也需要通过置景来体现动画风格。

真人定格动画中，真人扮演动画角色，并按照运动规律的设计摆出相应的姿态，然后用拍摄设备记录下来。这种动画形式往往强调让真人完成人类在平时无法完成的动画，如漂浮、滑行、模拟物体或生物等。此类影片在以人作为动画素材的同时，也经常搭配一些无生命物体，以达到超现实主义风格的效果。例如，图 1-1-6 中的这部来自阿根廷的动画短片——《光亮》，虽然全部由真人出演，但却是以定格动画的方式拍摄的，具有一种机械化的视觉效果。

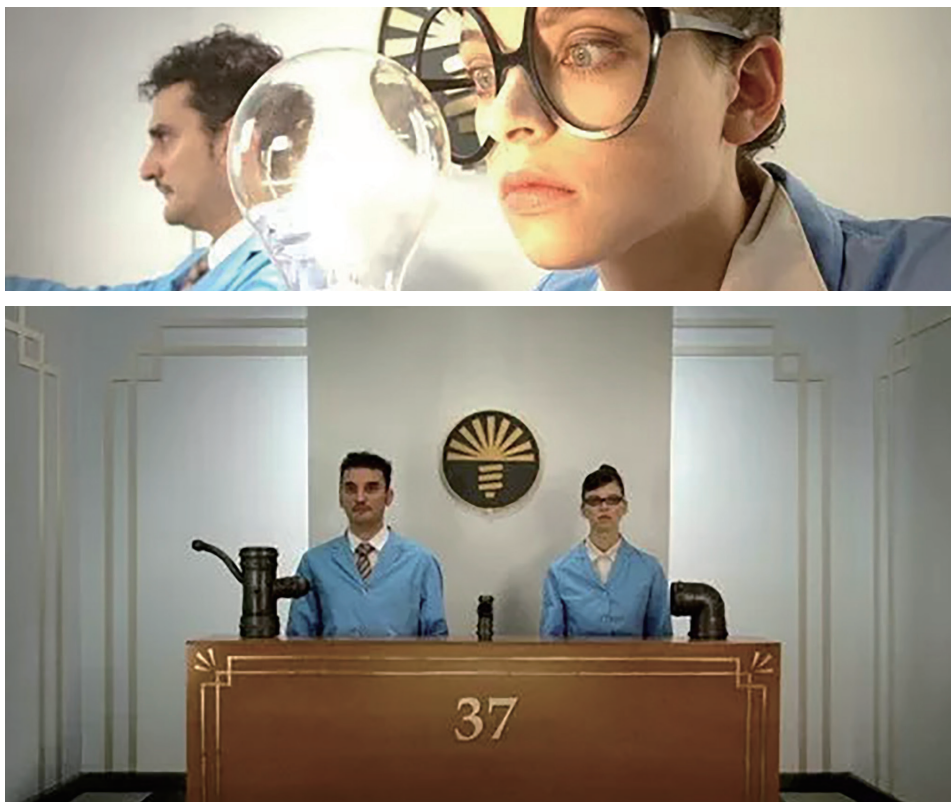


图 1-1-6 《光亮》

(5) 沙土定格动画

沙土定格动画是将沙土这种材料置于玻璃灯箱上,通过不断对沙土进行造型变化并逐帧记录来制作动画。沙土动画善于表现唯美的意境,透过光影,沙土分布层次深浅不一,营造出了类似中国水墨画一般的视觉效果,亦真亦幻,给人带来美的艺术观感。

美国艺术家卡洛琳·丽芙是沙土动画的开创者,制作过很多部沙土动画短片,《娶了鹅的猫头鹰》是其沙土动画中的经典佳作(图 1-1-7)。该短片的灵感来源于因纽特人的故事和传说,画面有点黑白画的风格,构图考究,大面积留白,简洁明

快,很有意味;图形概括抽象,影片甚至没有对场景进行具象描绘,而是依靠角色的表演去提示观众空间的变化——从陆地到湖里,再到天空,不同场景的转换、远近空间的变化,呈现了特殊的文化风格和意境。

另一位波兰动画艺术家亚历山大·克莱瓦,用沙土动画演绎了法国著名音乐家圣桑的乐曲《天鹅》(图 1-1-8),沙子在玻璃上流动时图形变幻的绵延性与朦胧感与这首世界名曲的基调相吻合,缠绵优雅、神秘莫测,以独特的视觉语言对这首世界名曲做出了非常好的阐释。这种结合带给观者的享受在当时也是空前的。



图 1-1-7 《娶了鹅的猫头鹰》



图 1-1-8 《天鹅》

定格动画短片创作

动画影片是任由作者想象力、创造力驰骋的领域。这些用沙子制作动画的艺术家用他们的创作实践进一步证明了动画影片是一个任思维无穷扩展的美妙天堂。

(6) 针幕动画

针幕动画是亚历山大·阿雷克塞耶夫和克莱尔·帕克在20世纪20年代初发明的一种动画技术,需要借助针幕装置,即:在一个 $1\text{m} \times 1.2\text{m}$ 的金属板上钻出几百万个针孔,并将其竖立在一个可以衔接前后表面的框架内。它可以容纳100万支钢针,借助小滑轮之力将钢针自由推到确定的位置,并根据针杆的位置创造出不同的调子。针幕动画有一种强烈的铜板雕刻味道,其质感接近粗粒的绢印,呈现出的阴影效果可以形成非常抒情的、富有诗意的画面,使人无法相信所看到的一切是由一根根冰冷的钢针拍摄而成的。影片虽然只有单纯的黑、白、灰三色,但影调却非常柔和、细腻,充满欧洲艺术电影的气息(图1-1-9)。虽然针幕动画因为器材、工具昂贵,花费成本很高,工作过程细腻烦琐,需要花费很长的时间、投入许多的心力,后来没有人再做了,但其作品影响深远,为其他动画创作者开辟了新的视觉表现领域。

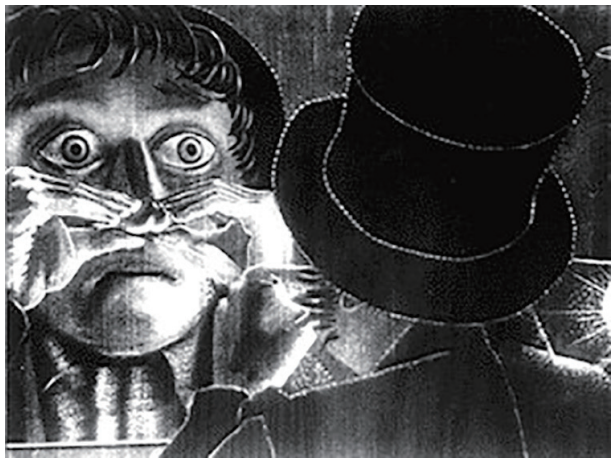


图 1-1-9 《鼻子》

(7) 综合材料定格动画

定格动画的属性注定了它是在各种材料的基础上进行创作的,所以从这个角度看,之前我们介绍的黏土、木偶、纸、沙土等其实都是定格动画的

综合材料。但是,综合材料定格动画的范畴远远不止这些,还包括我们生活中所有触手可及的现成物品,如蔬菜、水果、文具、家具等。综合材料定格动画就是运用现成的材料,或只对材料进行适当的处理,运用材料本身的特性、挖掘材料潜在的语言而进行的定格动画创作。综合材料定格动画可以选择单一的材料,也可以选择复合材料。琼·葛雷斯和乔安娜·普莱斯列创作的《糖果体操》,就是利用糖果巧克力拼贴组接出的一部精彩动画片(图1-1-10)。

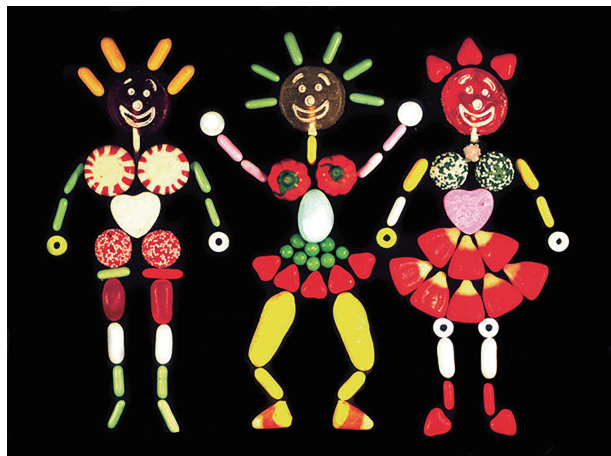


图 1-1-10 《糖果体操》

(8) 图像定格动画

图像定格动画是一种以非绘画类的平面图像为素材制作而成的动画。材质可以是报纸、杂志上的各种图画,以及照片、剪报等。这种类型的动画经常被混合到其他动画或电影中。在制作动画时,既可以通过拍摄一帧一帧变化的图像来制作运动效果;也可以保持图像不动,通过移动摄像机来制作屏幕上的运动效果。

2.按照创作目的划分

从定格动画的叙事内容 and 应用来看,定格动画既可以表现叙事性很强的故事片,又可以表现极具艺术探索性的实验片。随着定格动画技术的逐渐成熟,定格动画短片也越来越多地被应用于广告片、栏目包装、音乐MV的制作中,商业用途被日益挖掘出来。

（1）定格动画故事短片

定格动画的叙事能力很强，擅长做叙事题材。手指的温度为人偶和场景注入了灵魂，这是定格动画与生俱来的优势——温暖感人，很容易唤起观众情感上的共鸣。在定格动画中，大到场景小到服装道具这些展现生活气息的物品，都是采用真实材料手工制作而成的，真实的材料感给物件注入了生命力，也拉近了观众与影片的距离。观众被带入到故事中，一同感受跌宕起伏的剧情和人物细腻的情感。定格动画故事短片包括电视系列短片和独立短片。

成系列的动画短片一般在电视台播放，从几集到上百集不等，由于工作量大、制作周期短、品质要求高，往往需要一个固定的团队或公司。每一集的时长在6~20分钟，一集一个小故事，情节内容相对独立，有完整的叙事结构。这些小故事大都叙事简单，表现内容是剧中角色的日常生活，十分风趣幽默。例如《超级无敌掌门狗》系列（图1-1-11）、《小羊肖恩》系列、《阿凡提的故事》、《企鹅家族》（图1-1-12）等。

独立的定格动画故事短片则属于个人创作，一般是由1个人独立完成或者1~2人共同完成的，时长要长于系列片，一般在10分钟左右，最长30分钟。这种故事短片篇幅短小，创作受导演个人经历的影响较大，内容往往与其个人回忆有关。即使是改编的作品，也会明显带有导演个人的思考，可以说是导演个人感受的一种表达方式和表达途径。



图 1-1-11 《超级无敌掌门狗》

《超级无敌掌门狗》系列短片讲述的是农场主华莱士和他的小狗阿高的日常生活，轻松诙谐，充满笑料。



图 1-1-12 《企鹅家族》

定格动画《彼得与狼》（图1-1-13）是2008年的奥斯卡最佳动画短片，根据同名童话故事改编，叙事结构完整，讲述了从小被爷爷保护、很少与外界接触的小男孩彼得非常向往外面的世界，在一次偶然的出逃后，在自家小屋之外遭遇的一次冒险的经历。故事情节不是很复杂，整个影片叙事节奏明快，除了插入一段彼得的回忆外，基本属于线性叙事，按照起因、发展、高潮、结局的传统叙事结构推进。



图 1-1-13 《彼得与狼》

定格动画短片创作

跟原来的童话故事不同，导演在《彼得与狼》动画短片的叙事过程中有意强调很多细节，如眼神的强调，并在这些细节的呈现中加入大量的信息和元素，从而赋予影片更多的现实意义和思考。影片中角色和场景的设计与制作、角色的动作表演都采用写实的表现手法，偶形和场景都模拟真实的质感，非常逼真。

定格动画短片《负空间》（图 1-1-14），讲述的是一个关于儿子与父亲之间情感沟通的伤感故事，采用的不是线性叙事结构，而是围绕主题在不同的时空——现实的时空与过去的时空，真实的时空和幻想的时空——中自然地切换交叉叙事。故事利用行李箱和父亲的衣物巧妙地转场，把现实和记忆勾连起来，在时空转换中徐徐展开、娓娓道来，为观众带来新奇的视觉感受。而这部短片作者之一的茹·库瓦哈特在接受采访中也说道：“我的父亲是飞行员，小时候经常会感受到与父亲的分离。”

（2）定格动画实验短片

定格动画实验短片不以叙事为主，大多没有完整的情节，采用象征或隐喻的手法去表达艺术家的个人观点，带有一定的哲理性和批判性，具有很强的艺术风格。由于这类影片更重注自我表达，

所以有些短片相对晦涩难懂，对观众的艺术修养、观影经验有一定的要求，观众能通过短片体会到导演传达的世界观、人生观、价值观、个人情感、艺术观点，看后能引发一定的思考。此类动画短片在形式上也带有强烈的实验特征，会针对动画所用材料的属性、形态、肌理质感，进行大胆地拆分、组合、重构，将材料运用到极致。早期艺术家们的创作实践从来没有停止过，他们一直在努力用材料这一具象的物质去表现抽象的概念。

例如，德国定格动画短片《平衡》（图 1-1-15）可以说是内心版的“潘多拉之盒”。原本站在木板上处于平衡状态的 5 个人开始争夺一个音乐盒。为了满足个人的利益，他们不惜互相残害，原有的平衡被打破，最后的胜利者还是不能独自享受美妙的音乐。短片的角色和场景非常简化，整个电影只有一个悬在空中的木板和 5 只相同的木偶，但却极具象征意义，导演仅仅通过几个木偶在木板上不停地行走推落同伴这一简单的情节，就将人性中最残酷冷漠的一面表现得淋漓尽致。影片对人类的欲望和人性中的自私冷漠进行了讽刺和批判，能够引发观众深刻的反思。



图 1-1-14 《负空间》



图 1-1-15 《平衡》

《抽屉人》是芬兰导演桑尼·拉赫蒂宁于 2011 年拍摄完成的定格动画作品。影片讲述的是一个身体长满抽屉的女孩每天都规律地生活在一间房屋内。突然，一个不速之客的入侵打乱了女孩的平静、封闭、略显枯燥的生活节奏，最终使女孩

看向了房屋外面的世界。影片对突然闯入女孩世界的入侵者始终没有正面交代，只是用象征的手法和抽象的情节交代了主题，这样的短片具有多义性和隐喻性，可以引发观者对于自我与社会的关系、自我成长等问题的思考。

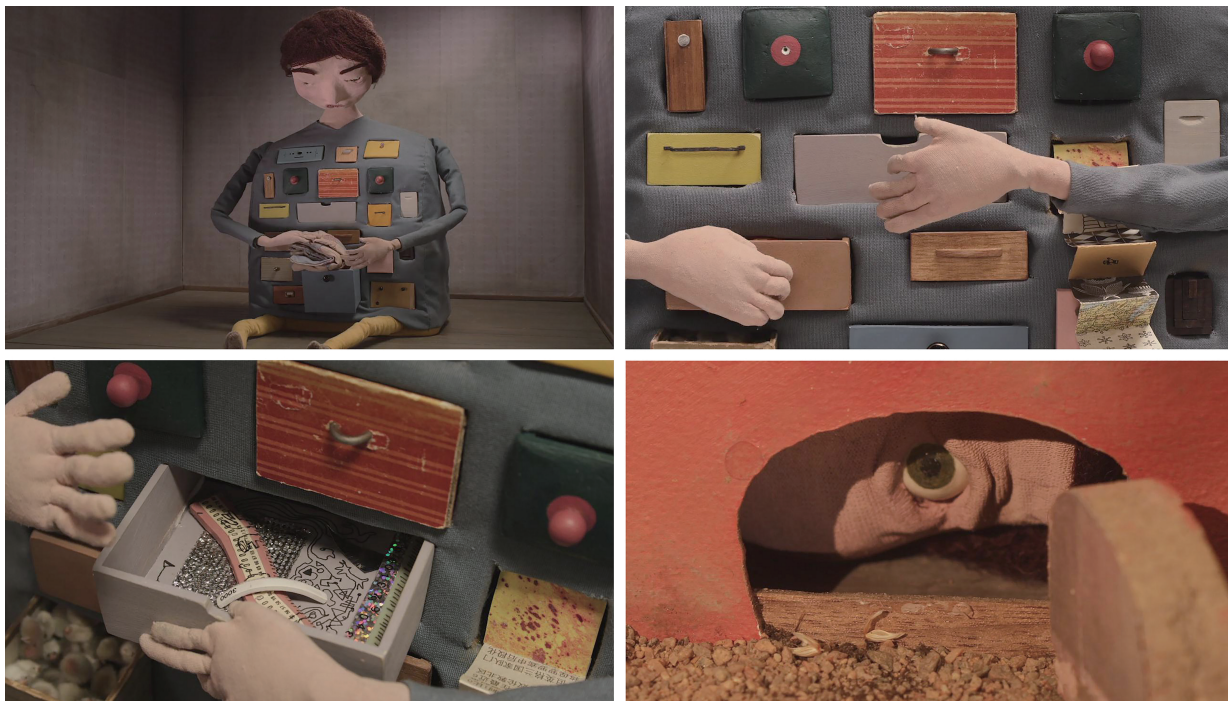


图 1-1-16 《抽屉人》

定格动画短片创作

（3）定格动画商用短片

定格动画富有很强的趣味性和创意性，受到了越来越多的广告导演、栏目制片人、MV 制作人的青睐。这类短片的主要目的是宣传产品、包装栏目，会围绕产品属性，以及栏目内容、定位来做创意设计。

拥有百年历史的英国百货公司约翰·路易斯每年圣诞节前夕都会推出一个充满温情的广告。《熊与兔》（图 1-1-17）是这家公司 2013 年的广告宣传片，讲述了一只熊和一只野兔围绕圣诞节而展开的暖心故事。它通过定格动画的方式展现了圣诞节的温馨气息，被誉为是当时最温暖的圣诞故事。整部动画的布景和人设全部采用纯手工制作的方式，与现今大为流行的电脑制作恰恰相反，在一帧一帧的画面里，让我们再一次见识到了精美手工艺制作的魅力。以黏土动画著称的阿德曼动画公司也制作了大量优秀的广告，涉及食品、健康、交通、休闲娱乐等多个领域。



图 1-1-17 《野兔和熊》

《艾墨镇》（图 1-1-18）是莱卡工作室为一家生产蔬菜和素食食品的公司做的电视广告，表现了一个完全由各种蔬菜组成的素食农场。仔细看会发现，农场里的场景和动物的造型都是用蔬菜模型拼成的，创意十足，非常形象地体现了公司无宰杀、素食的经营理念和产品定位。



图 1-1-18 《艾墨镇》

三、定格动画的创作原理

1. 定格动画摄影棚设备与布局

俗话说：“工欲善其事，必先利其器。”拍摄定格动画首先需要有一个摄影棚。对于初学者和学生创作者来说，一间全遮光的屋子改造一下就可以用来拍摄，如卧室或者书房，不需要太大的空间。如果是专业的、高品质的创作，则需要配备一间标准的摄影棚，里面应该包括定格动画拍摄台、拍摄设备、灯光设备、监视设备等。

对摄影棚进行布局时，定格动画的拍摄台应处于核心的位置，其他设备都要围绕着拍摄台来布置（图 1-1-19）。



图 1-1-19 摄影棚布局

