

在动画短片《小镇故事》制作中的收获

李英

贵州轻工职业技术学院 550025

摘要:动画产业随着科学技术的进步而不断发展,动画效果的表现形式也呈现多样性,形成了二维动画、三维动画等不同类型的动画。三维动画源于艺术并依附于计算机技术,这也是它比较特别的地方。本文将结合动画短片《小镇故事》简单叙述三维动画制作的过程。

关键词:三维动画;制作

本短片引用的是一个“此地无银三百两”的典故而进行改编的剧本,短片借用典故来表现一些现实的东西,以箱子为线索,引出剧情发展。故事里沉重的箱子,展现在观众的面前,当箱子打开后,我们看见的是个小瓶子,瓶子上写的是一些关于现实的东西,沉重的箱子,暗喻的是社会的压力和社会的现实。我们想借用艺术的方式来表现这样一个现实感受。

21世纪是一个多元化的世纪,艺术的发展与科学技术的进步是密不可分的,伴随着科学技术的不断发展,计算机技术如日中天,艺术的表现形式也多元化起来,其中三维动画也随之蓬勃发展。

其实我们知道二维动画就是一个平面的动画,可以在纸上动,也可以在屏幕上动,更讲究的是传统的绘画艺术修养和风格,而三维动画不光要讲究艺术修养还要求我们具备过硬的软件技术,最重要的是它带给人们最深得印象就是她的立体效果感觉,三维动画随着社会经济的不断发展和成长,现如今已成为了比较成熟的产业,它的运用广泛,各种广告、电影等媒体。三维动画的创作过程,是一种艺术与技术、感性与理性的高度结合。我在动画短片《小镇故事》制作中深有体会。

在动画短片创作的过程中,要想具备独具一格,作者必须勤于积累,深入生活,在创作中坚持本色演绎的原则,勇于创新,敢于突破,在创作过程中始终坚持团队的协作精神,相互学习,各尽所长,以做到合理的分配和利用。在动画制作中我觉得保持好的心态是重要的。动画创作与其它艺术门类创作相比,制作过程较为漫长,如创作者在创作过程中能即时捕捉到令自己快乐的因素,始终保持一种轻松自如的心态,才能顺利并出色的完成影片中的每个环节。在创作中享受快乐的灵感,在快乐中寻找创作的源泉。从而提高了艺术作品的品质。相反,如果创作过程,枯燥无味,不要说创作出优秀的作品,能不能做出作品都是个疑问。

独特的创作思路可以使我们在实践中更明确创作的目的性,将那些盲目崇拜和被动心态过滤和删除掉,带着轻松的心态和蓬勃的生机加入到短片创作中去,为不断的探索和不断的创新打造一个一派生气的空间。

一部完整的动画创作它必须制定一个完整的工作流程(在这里我主要是简述三维的制作流程),三维动画的创作流程和二维动画有很多不同之处。这主要是由于动画制作方式所决定的。就拿我们这次的短片《小镇故事》为列。

一、剧本阶段

在创作的开始阶段我们为动画编写了一个剧本,并把这个剧本改写成了分镜头剧本。这个过程对于动画的制作过程

是至关重要的,因为我们后面所有的制作过程都要

以这个为基础的。把这部短片做完,我们回头再看,发现分镜头剧本是相当的重要,它直接关系到我们以后的每个镜头和每个动作的设计,还直接影响到人物的出场效率。顿时感觉我们的分镜还有许多不足之处,感觉准备不够充分,设计不够新颖,但毕竟还是自己一点点做的,有了这个过程,我相信以后会做的更成熟。

二、收集资料并进行人物设计

当我们具备了最基础的故事,分镜剧本后就继续着手深入的跟据剧本确定动画中的造型与形象,因为我们制作的这个短片是比较具有独特的风格的短片,它的风格就应当写实一点。我们为了这部短片的制作与老师进行了大量的沟通和探讨,并在网上与现实的生活寻找灵感,最后经过指导老师的反复推敲,于是我们便设定了《小镇故事》里的人物形象(羊和狼)这是两个极具抽象的人物。

在这两个人物的设计过程中,首先在纸上绘制角色的草稿,由于手绘基本功较弱,角色的设计进程缓慢,最后得力于老师的帮助下才顺利的完成角色设计。所以手绘的基本功也是相当重要的。

三、模型制作

前期工作深入的具体的完成后,接下来的便是进入到建模阶段,在具体的制作过程中,我们首要的工作就是将所有场景中的模型根据设定在计算机中逐步完成,并分类保存。在这个动画《小镇故事》中我们将模型分为四类,其中包括:人物、道具、植物和场景。我们设计了两个完整的人物,羊和狼。一些道具如石墨、箱子、车子,里面还创建了许多树木与草等。

建模其实是件很有意思的事情,当你把现实中的物体一个个在你电脑里用软件做出来之后,你的心里会有有一种莫名的成就感,这种感觉我相信是每个三维制作人员都有的吧。但是前提就是我们要认真的对待我们的软件,对待我们所做的事,在这块,技术是相当重要的,当然造型意识更重要,只有这样才能够做出理想的模型。

四、贴图与材质

贴图与材质是“体力活”也是“技术活”

我们将已完成的模型附加上我们想要的效果的材质,以人物的衣服为例我们在制作材质之前先要将模型的网格体在贴图坐标中展平,我们这里用的是UVLayout。我们把模型以obj的格式到出3dmax,然后倒入UVLayout进行展平。然后在倒入到Deep Paint 3D进行贴图的绘制,最后将回到三维软

件中为材质规定具体的物理属性。比如色彩、纹理、高洁度、反射度、凹凸等一系列特征。

这是项技术活，也是项体力活，为什么说他是技术活因为我们用的是比较高端的软件，只有及少数人能合理操作。为什么说是体力活呢？因为展 UV 是一件非常繁琐的事。

五、骨骼的绑定及动画前的准备

为了能让动画中的人物或动物等生命体能够运动，我们还要为模型进行一些准备工作，每一个能够产生运动的模型我们都将为他们装配骨骼系统。这些骨骼系统可以根据我们的需要做各种各样的姿势调整，并且可以将制定的动画姿势记录下来并成为动画，所有的这些我们都将其成为骨骼绑定，具体的过程是相当复杂和有趣的。

当我们看见自己的模型已经有了初步的运动，我们的心里的那种乐去由然而生。

在这期间，我深深得感觉到作为一个三维动画制作人员，熟练的掌握软件各种特性是多麽的重要，在此期间由于我们对软件技术的运用不是很成熟，导致了我们的角色动起来很吃力。

六、动画的调节

动画调节在三维动画中是与二维动画类似的思考方法但在这个工作上三维动画有很大的优势。我们已经知道二维动画在制作时有“原动画师”和“动画师”，在三维动画里设计者做的是“原动画师”的工作，我们操作骨骼系统在不同的关键帧设定动画，而“动画师”的工作则全部由计算机自动完成。

在动画调式中，深感到一部好的动画，里面的动作是相当重要的，那么在三维动画的调节中，对运动规律的把握是至关重要的。在《小镇故事》制作中，由于我们对运动规律的了解不是很成熟，所以在制作过程中，遇到了很多麻烦。我们不仅要掌握熟练的软件技术，还要掌握相关的运动规律。

七、人物与场景的合成

当我们做好前面的所有准备时，接下来得就是场景的合成，这方面对于我们来是是一个复杂且繁琐的事情，我们要跟据不通的人物需求配置不同的场景。如在短片里的小镇与羊和狼的合成，人物植物与道具、等场景中各个比例关系要

协调。

八、渲染

当我们经过艰苦的努力按照剧本的要求全部完成之后，我们要为场景设定相应的光线效果与各种特殊效果动画，并最终将这些动画渲染成连续的图片。

在这个环节，我们深深的体会到了，要想快捷便利的把想要的图片宣出来，不光是对人的要求那么简单，它还对电脑的配置有相当的要求，如果电脑软硬件技术不过关，那我们也只能以低质量的画质做出镜头，那么前面所做的所有的工作都的不到应有的体现。

九、后期合成

所有镜头完成后之后我们将要把序列图片渲染出来，然后以序列的形式倒入到合成软件进行校色、烟雾等合成。

接下来就是配音，配音是件相当有趣的事情，动画的世界有了声音，如人物角色说话，自然环境声音。但是它不是件轻松的事。如在影片里的角色羊的说话时候的配音，从语速音调上多次的测试，才有一条较为合适的。

通过多方面的学习和制作，在动画创作过程中，我深深的感受到了团队的合作，团队人员的技术含量，团队的创新，个人的坚持，个人对动画理念培养。等是息息相关的。

在当今高速发展的中国，人们对精神文化的需求如日中天，而动画产业在这样的社会环境下陪倍受宠爱，作为即将从事动画行业的我们来说是无比的幸运，但同时也是一中挑战，我们换个角度来看，如果受关注程度过高也往往会造成一些不利的因素，

会导致一些不良后果，比如有可能会急攻近利而失去方向，也有可能压力过大而无法承受导致中途放弃，所以只有坚持锲而不舍和坚忍不拔的精神，才有希望获得成功的喜悦，在动画艺术的道路上走的更远。

参考资料：

- [1] 影视动画绘制技法【中国】海洋出版社，2006.9
- [2] 动画运动规律 . 清华大学出版社 . 2005.2
- [3] 影视动画 . 试听语言 . 海洋出版社 2001.3
- [4] 影视动画 . 短片制作基础 . 北京电影学院 . 於水 2005.3

