

# 对短片《月》动作设计的研究

肖昆

(辽宁何氏医学院 艺术学院 动画系 辽宁 沈阳 110000)

**[摘要]** 动作表演作为动画的重要环节之一,通过动作的表演让大家了解每部片子不同题材的故事,加以深思。本文着重对短片《月》动作中的角色动作设定、细节刻画、节奏把握等部分进行阐述,同时对自己毕业作品做一份总结。

**[关键词]** 作用;动作设定;细节刻画;节奏把握;总结

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.04.1486

## 前言

在三维动画片中,角色的动作表演始终贯穿整个故事。通过角色性格的不同,事情发展也会改变。动作表演给予人物生命,通过动作表演和语言为观众讲述一个绘声绘色的故事。通过动作的表现,让观众感受到人物内心的世界,从视觉到内心的跨越,动作表演是不可或缺的一部分。让死板的模型“活”了起来。正是因为角色有了动作表演,才使得画面生机盎然,充满活力。

### 1 动作设计在动画作品中的作用

#### 1.1 表演上动作的意义

关于人物动作表演在动画片中的重要性,首先要明确人物动作的概念。人的动作就其目的与后果的意识程度可分为冲动动作和意志动作两种。在产生冲动动作时,人对其目的与后果的意识程度较低,甚至处于意识阈下,这种冲动动作往往是由于强烈的刺激所产生的。意志动作时以人对其目的与后果的深思熟虑和克服内外困难为特征的。

#### 1.2 动作的实现

动作是通过运动来实现的,是复杂程度不同的完整和有目的的运动系统。动作通过反复练习可以达到自动化也称之为技能动作,它对于动画师调节角色动画有着重要的意义。动作设计作为动画片中的重要环节之一,它是服务于动画片的整体效果而存在的。

### 2 角色个性动作设定的方法

#### 2.1 夸张

夸张动作就是将强调的动作加以变形。比如一个在看书的人,他的表情非常满足,这时他转动身体表情没有变化,当他转完后表情发生变化的同时,身体也会拉长头发会立起,这样我们就能看到动作的前后变化了。夸张动作有时候是在表情上的改变,并不完全是剧烈的动作变化。夸张是与其他动作相比较体现出来的。

作为短片《月》的动作设定人员,首先根据人物的年龄——奶奶和孙女(小女孩),设定出在片中最常出现的动作。奶奶的步子缓缓的,动作都会比小女孩慢很多。小女孩在得到气球时候的反应与之前看着满天乌云的反应有着很大的差异。所以,在小女孩得到气球之前,奶奶制造“月亮”气球的场景中加入了一些夸张的表现手法,实验室的爆炸使得整栋楼房摇晃个不停,奶奶被烟熏黑了脸。这样表现为的是体现:虽然奶奶年纪大了,但是她的头脑还是很灵活,能为孙女制造会发光的气球,又体现了奶奶对孙女的疼爱之情。

#### 2.2 剪影效果

三维动画的动作表现,离不开二维动画的基础。在很多表现手法上需要遵循二维画法。我们在为《月》这部片子打镜头的时候注意到运用二维动画中剪影效果。在不打灯光的情况下,剪影效果也可以表现每个动作,剪影效果可以描述人物的姿态,而且背景会被很好地突出,环境感加强。

### 2.3 细部刻画

#### 2.3.1 表情

我们在面部可以找到人类表情中最有特点的特点。在动画片里,眼睛可以是最具表现力的因素了,它可以表现任何态度或者激情。例如眉毛、眼睫毛和面颊,眉毛的动作会影响上睫毛,造成眼睛睁大,眼皮提升,而嘴巴的任何极端动作都会影响面颊,结果也影响下眼皮以及眼睛的形状。

谈到《月》的细部刻画,小女孩的表情表达了她所有的心情。本片没有语言上的交流。要想表现出小女孩因为乌云遮住天空看不到月亮而悲伤,完全需要面部的表现。面朝向天空焦虑的寻找着月亮,最终没有看到而悲伤。眼睛在这段戏里是重点,眉毛上调和撇嘴也表现了小女孩的疑惑。该片小女孩的

面部表情很多是我们借鉴皮克斯早前的一部巅峰之作《怪物公司》中小女孩阿布形象来表达的。皮克斯在表现一个5岁孩子的行为表情上,做了许多细节上的K帧处理,不得不佩服动画师的观察能力和表现力。

#### 2.3.2 肢体表现

手有一种非常重要的表现力,如同人物的面部一样。手是身体的一部分,通过关节,可以变出许多花样。此外,我们常常用手势说话,用手势传达大量感情。我们不仅通过手势动作,而且通过手势与其他身体部位的关系表达情感。假如双手放在腰部、头上或者肩膀,那么表现的内容和形式就都不一样了。在《月》中,另一个突出细节刻画的镜头,就是在奶奶想起用遥控器操作气球的片段。先是眼睛睁大、嘴张大,突然想起了什么,然后打了一个响指,手部特写,接着为后文埋下伏笔,双手在衣服兜里翻东西,最后奶奶得意的晃晃手中的遥控器。

### 3 动作的节奏把握

#### 3.1 动作的时间

动作和时间有天然的关系。很显然,因为动画的基本时间单位是“帧”,所以动作的速度快慢在动画中体现为帧数的多少。我们可以随意地控制时间,我们不必使用正常的时间,我们既可以做一个极速动作产生奇妙的幽默和疯狂般的动作效果,也可以做一个极慢的动作以产生美感和尊严的效果。

#### 3.2 定时

这里说的定时,是指关键帧里的时间分配。是指节奏变化、间歇和动画制作等。定时告诉我们如何展开运动,如何在动画姿势里分配时间,总之,要赋予人物以生命和可信度。在设计动画片的定时时,应该注意很多因素。人物的体重是很重要的,因为胖子比瘦子的动作慢,有时,精神状态会让这个因素发生矛盾,这样,一个肥胖但是快乐的人,可能比一个苗条但是心情沉重的人动作敏捷。

#### 结束语

通过这次动画短片创作,我们将整个动画制作流程实践了一次。在实践的过程中,深刻的感受到理论的不足,以及经验上的匮乏。动画片中,一个好的剧本只是成功作品的一半。另一半要通过经验的积累打造出生动形象,用创新性的方式,为观众表达故事。在日后的工作和学习中,我们不仅要用积极的心态去工作,而且在平时的生活中注意观察生活细节,提高观察力,想象力。

随着中国动漫行业不断壮大,作为新一代动漫人,我们要积极的态度,不懈努力的奋斗,学习发达国家先进的技术水平,从而结合中国特有的传统风格,做出属于本国的特色动画片,更好的为祖国经济文化的发展做出一点贡献!

#### 参考文献

- [1] 严定宪, 林文肖著.《影视动画设计教程》.第二版.北京:北京电子工业出版社,2005.
- [2] 王川著.《动画前期创意》.第一版.北京:高等教育出版社,2001.
- [3] 《数码设计》.编辑部.第一版.北京:艺术与出版联盟《数码设计》杂志社,2008.
- [4] 於水著.《影视动画短片著作基础》.第二版.北京:北京大学出版社,2006.
- [5] 严定宪, 林文肖著.《动画技法》.第一版.北京:中国电影出版社,2006.

#### 作者简介:

肖昆(1987.03),女,汉族,山东省烟台市(籍贯),工作单位:辽宁何氏医学院艺术学院,(本科)工艺美术工程师(职称),研究方向:艺术动画。