

《馒头》是这样出炉的

——定格动画短片《馒头》的创作历程

■米高峰 李莉 侯卫敏 张爽



关于定格动画

所谓“定格动画”(Stop-motion Animation)，是逐格拍摄对象然后连续放映，从而产生仿佛活了一般的人物角色或只有想象才能实现的奇异效果。常见的制作手法有：泥塑与黏土造型、沙土、树叶、水彩、油画……等等。我们的定格动画短片《馒头》选用的材料就是进口的油性橡皮泥。

剧本与分镜头

《馒头》的剧本是在整天头疼编个什么故事的时候，突然闪现的！编剧回忆当时的情景：一个“饥困交迫”的早上，被写本子折腾得筋疲力尽的趴在课桌上，肚子发出抗议。要是能有个馒头吃该多好啊！同时想到了扔在厨房，放了几天，风干得跟石头似的干馒头。哎，真浪费啊！就在这时，灵感来了。好，就照这个写吧。不由分说撕了一张纸，抓起不知道是谁的笔就写，刷刷刷几分钟，《馒头》的故事就这样“揉”出来了。

之后，我们仔细的把剧本写成分镜头本，画出了画面分镜，如图1所示。陕西科技大学“创新教育项目”的资助。很多做定格动画的朋友以为等到做成实物后直接摆拍就行，不需要画面分镜。其实这个环节很重要！我们不是王家卫，没有剧本也可以拍片子！如果单凭想象，靠正式拍摄时的思维组接灵感，是很难拍出很有逻辑性的东西的。而且到那时边编情节、边摆动作，镜头语言就很难发挥，还

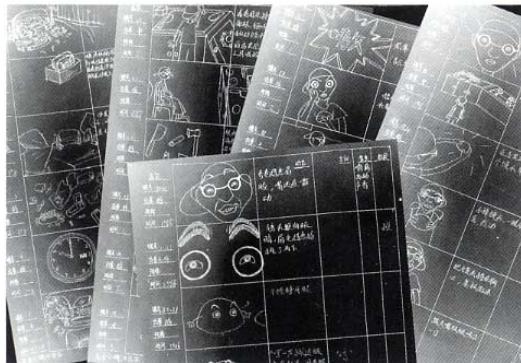


图1

会浪费不必要的时间。因此，在编剧的时候，既要充分考虑如何运用影视视听语言来讲故事，又要缜密的考虑到定格动画的制作材料的特性。

人物造型设计与制作

一部动画片的成功，人物造型占很大的比例。通过大分析剧中主人公的性格、外貌以及定格动画等特点，经过一番草图推敲，造型得以定下来，如图2所示。

泥偶动画中，人物的身体都是用金属丝“骨架”支撑的。用硬铁丝来做骨架，在拍摄时不方便让人物运动。铝丝是更加合适的选择，它的柔韧性比铁丝好。骨架做好，就用黑胶布（电工用）包裹骨架，这就好像身体的肌肉，能在以后给造型的衣服撑起来，如图3所示。然后要给造型包裹“皮肤”了，这个“皮肤”其实就是橡皮泥，我们用的是德国的“莫拉塑泥”，如图4所示。这种泥的性能比国产的好，也没有那种刺鼻的异味。它颜色纯正、手感细腻，混合起来也很充分，方便制作。

人物制作中，最重要的是表情。如果人物的表情不够丰富，很僵硬的话，观众看起来是很没意思的。因此，我们做了很多个人物的头部造型，拍摄时可根据需要随意更换，如图5~7所示。造型的基础制作就是这些，接下来是给造型做衣服。衣服是要用布料的，画布样、裁剪、缝补，每个部分都要谨慎。做好衣服后，给偶人试穿合适，这个环节就结束了。

场景与道具制作

定格动画中的场景，就像是现实生活的东西按一定的比例缩小的模型。它根据拍摄的需要能组合、拆卸、安装，还要配合角色造型的比例。根据剧本内容和人物性格的需要，我们的场景不能过于华丽或“卡哇伊”（可爱），就定了简单朴实的基调。鉴于角色要在地板上走路，我们吸取了“新裤子”乐队定格动画的制作方法，用泡沫板作为地板，再选带有纹理的色卡纸铺地面。故事发生在两个空间内，因此，要注意到墙、门、家具的空间位置。为了让观众看起来舒服，我们找了三块三合板，做了三面很牢固的墙。然后又用了很多壁纸、装饰物对木板墙修饰了一番，三



图2



图3



图4



图5



图6



图7



图8

面墙很真实，且具稳定性。

道具都是用卡纸拼了大致形状，上面再粘油泥，然后用丙烯上色，最后固定在相应位置上。丙烯真是个好东西，有了它，很难搞出来的金属质感很轻松的就出来了。由于剧情内容和拍摄需要，冰箱做了两个。一个完整的外部模型，摆在家具中间，另一个是个中空的冰箱外壳。由于卡纸重量影响，冰箱难免会晃动，就在外部加固了规则的高密泡沫板，如图8所示。场景制作很费时间，需要有耐心。

动检与拍摄

定格动画是逐格去拍摄的。我们选用“一拍二”的拍摄方法，这要求一秒钟要拍摄12格照片（1秒钟为24格）。“一拍二”可以保证动作的流畅，但同时也对摆设动作提出了较高要求。最好先拍摄一些人物出现较多的动作，做一下动检，及时发现运动规律中的问题，以便尽早解决。根据人物在片中的角色或内容需要，有时可考虑使用“一拍三”（1秒拍8张）或“一拍四”（1秒拍6张）。

做了一些基础的动检后，就可正式开拍了。这时前面



图9



图10

做的画面分镜本就显得比较重要。因为时间比较紧，根本就没有工夫去想怎么安排剧情，我们都是对照着分镜头本，逐个镜头的拍。当然，有时也牵涉到“跳拍”的问题，就是跳过不同位置或场景的戏，把同一位置或场景的一组动作争取一次拍完。当然要做好场记！片中那段“煮馒头”的镜头是很费了心思。气泡需要用比较细的吸管吹出来，锅里的水掺了些胶水，因为胶水挤进去的时候本身就会产生气泡，且胶水密度较大，可让“馒头”有浮在水面上的感觉，如图9所示。

另外，拍摄过程中场景与数码相机的稳定工作一定要做好，稍不留神可能就会造成返工。适当的掌握些摄影与影室布光的知识可以帮助你营造更加理想的影像世界，如图10所示。

后期制作完成

后期制作的工作包括修图、合成、剪辑、配音、片头片尾、字幕等。修图是要修改拍摄的图片，尽量达到统一和完美，弥补拍摄时的不足。再对一些需要的图片进行合成。接下来就是剪辑。这个时候，分镜头本又一次显示了作用。以它为蓝本，对合成的一些镜头加以变换，调整个别地方的节奏，使片子剪辑后产生了更多的幽默效果。

历时半年，《馒头》终于出炉了！说实在的，我们做得很艰辛，但也学到了很多东西。在这里，我们把拍摄制作定格动画短片《馒头》的经验与大家分享。■