

动画《MA MA LAI LE》

艺术设计专业数码媒体设计方向 张子成

指导老师 李昂

一、设计概念介绍

1、主题“打斗设计”

创作根源：追寻动画本质的一种尝试

(1)我认为动画是具有魔幻感的一种表现形式。动画的来源比较早，其制作往往需要大量的人力物力。各种不同的部门需要齐心协力完成。其中想要表达出每个人内心所想的画面，这需要从业者较高的思维活跃性和美术功底。动画之所以区别于影视，是动画更具有创造性，可以天马行空，而影视却有人员、场地、设备等限制，这也是我为什么认为动画是一种具有魔幻感的表现形式。

(2)关于如何把比较好的构想转化为画面，首先作为一名动画人应该具备一种时间感，时间感的把握能把自身的能力提高一个等级，制作任何一个镜头都需要这种感觉，需要明白什么时间应该让角色如何动，起落比例合理，然后凭借美术功底让你的角色更加真实可信，这样的一个过程是每一个动画人毕生所研究的方向，而我《MA MA LAI LE》中的人物动作设计也是以时间轴的作画方式来进行。利用时间轴是一种对时间概括的一种作画方式，利用一种对人物在这个时间所产生的动作的归纳，计算出一系列的动作来完成作画。

(3)动画也是一种媒体，是一种传播方式，也是一种艺术，艺术源于生活，却高于生活，动画也是，片中虽以打斗戏份为主，但也是生活中的小题材。小孩子打架，小孩子对妈妈生气的惧怕，都是生活的点滴细节，我们将人物情绪，动作，思想，进行想象与创造，让平常的小事也变得生动活泼起来，这也是动画的本质与魅力所在。

2、设计意义

创作一部动画是一个漫长的过程，动画制作周期长，需要消耗很多人力，短短几分钟的动画却包含几千几万帧的画面，没有这份对动画的热爱和执着是很难完成的。原创性是动画的根本问题，社会也很需要具有原创的作品，要保持创作的原创性就需要有自己的风格和独特的想法，这样才能在众多千篇一律的作品中脱颖而出。本次动画设计属于实验动画，对于接触动画四年的学生来说，对广阔的动画领域进行不断发掘，可以发现属于自己的表现形式，而发现自己的风格和能力能让我在进入社会之后充分明白自己

能做的事，磨砺自己在工作中熟悉行业的工业标准。动画行业是一种新兴行业，对于人才需求非常大，在这个信息化高速发展的社会，动画行业也走上了蓬勃发展的道路。中国动画正在崛起，已有先例，例如：《大圣归来》、《大鱼海棠》，在这个潮流下，我也将为中国动画的崛起献上自己的一份努力。

二、设计的实现

1、剧本灵感来源：小孩打闹

想要通过一些穿插画面来展现一位妈妈回来时的情节，在发展剧情的同时画出令自己觉得有趣的动画。由于热衷于人物动态表现画面，因此想要通过一段打斗戏来映射小孩子之间的小打小闹，接着加入妈妈入镜来阐述他们之间的关系。从而构成一个情节。

2、前期制作

分镜头的完成，通过把脑海中的一些画面画出来并进行大致分类。前期主要是以罗列整个片子的框架为主，比如可能会出现镜头运动，人物之间的位置关系，情节的推动性，人物的张力表现等等。

3、中期制作

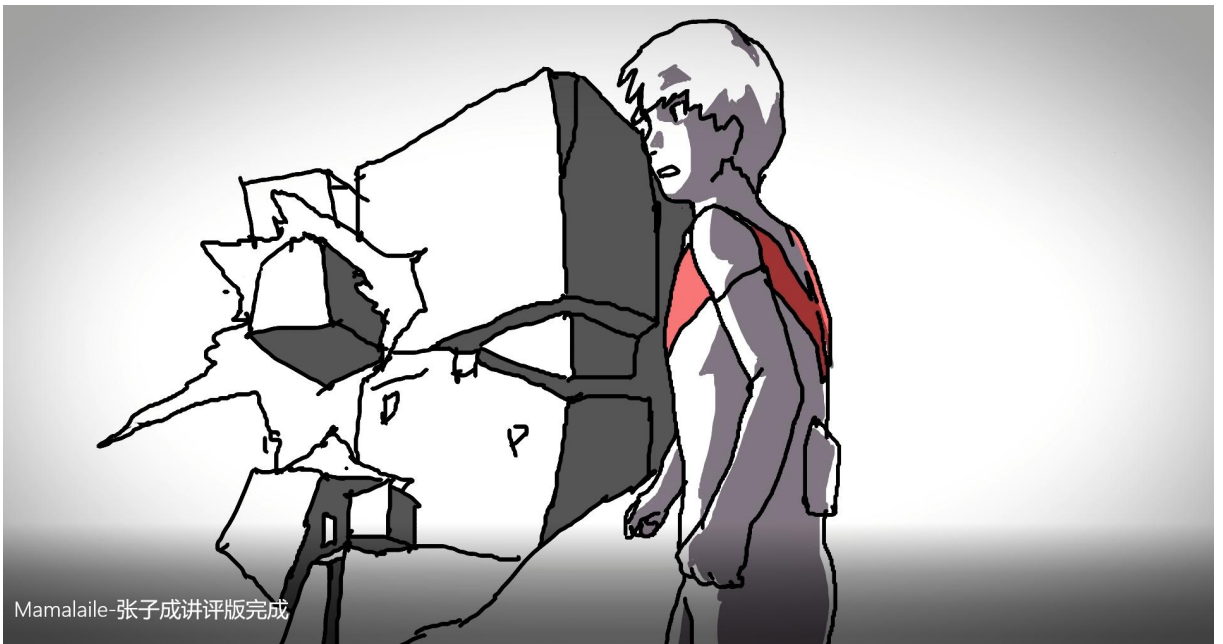
改了几遍分镜，开始进入原画工作，进行上色。对已经完成的分镜头进行一系列的修改和完善，对整体性进行调整，包括画面的合理性，连贯性。接着开始在分镜的基础上进行原画的步骤，原画需要考虑动画的流畅性和协调等问题。最后一步要仕上，通过原画进行色彩处理。

4、后期制作

后期画面调色、声音处理、完成片子。在完成动画后加入声音对画面进行配对和踩点，确保音画同步。对目前画面的整体色调拉开对比，调整大方向的颜色。检查核对后出成片。

三、老师评语

《MA MA LAI LE》节奏不错，比较合理。片子的整体设计的比较讨巧，画面的镜头也设计的劲道，最后收场利落，同时也有让观众联想的点。但是片子目前的完成度还有些不足之处，还可以把母亲和菜贩和两个小孩的对手戏补一下更好，对比更多能产生一些意义。把片子弥补下在发，线条可以再加工和完善。片子中的穿插从画面上来说塑造的过于单一和幻想的部分差距对比还拉的不够开。片子的目前只是达到了简述一个情节的程度，倘若以更深的领域升华需要对人物关系的更好理解，进而把作品的等级在上升一个等级。以学生的角度出发做动画是一个伴随着勤奋和艰苦的历程，但是动画需要的是精益求精和不断的坚持。在今后的职业生涯中望能完善现有不足，虚心学习，不忘初心。



Mamalaile-张子成讲评版完成



Mamalaile-张子成讲评版完成



Mamalaile-张子成讲评版完成

