

# 中国动画行业里的每个人！

作者：光荣下岗

——一下言论属于吃饱撑的瞎咧咧

## 一、上等人：产业园里的官僚

官僚：说起来就怕了，官僚馁，我 TMD 敢说吗，我不想活了，饭碗不要了，网站不办了，哎，提一嘴就好了，剥什么剥？政府每年拿钱出来，一个产业园几个亿啊，你说掌管这个钱的人，他给谁不给谁，过俩年看看有机会统计一下全国各动漫产业园，由于经济问题被双轨了到底有多少人。

## 二、中上等人：动漫专业教师

教师：这个我敢说了，呵呵，我自己就是，大家同行吗！大家都清楚动画教师分很多种啊！软件教师、手绘教师、做管理的教师等等，怎么剥那，按德行分类把，但是我也要给自己留条后路了，不然没有学校再找我做交流做讲座了，呵呵。所以埋一句。无论你呗分到哪一类，或者觉得自己在那一类，都不用郁闷，因为有的是时间改变自己，成为导师之前都来得及。

### 1、外行类：误入动画行的教师。

动漫教育火啊，大学都要上吗啊，上千所院校上哪里找动画老师去。但是必须有有人搞啊，抓人吧，哎，我属于这一类，不过是自投罗网的哪一类啊。呵呵，这一类人那要是奋斗型的，终将成大器。韩辉是我的榜样啊，人家就是闷头做事情，呵呵，不像我瞎咧咧。不过要是堕落型就惨了，很显然啊。学生也骂，同行也骂，这类人就混吃等死了，自己的选择也不多谈论。

### 2、高手类：有相当的功底，工作经验丰富，深得学生敬仰。

**黄牛型：**那就是学校的、学生的福分了，把自己的学识经验无偿传授给学生们我也很敬仰啊！

**消失型：**太有才了就喜欢玩消失，谁也管不了，人身自由吗，没办法了，学生靠自己奋斗吧。

**剥削型：**有本事能接活，活太多了用学生顶，还不给钱，或者说给你两块钱去给我买个肯德基全家桶。

### 3、希望类：

为啥说要补这一类那，因为之前我说过，中国定格动画的崛起应是艺术类高校教师带领工作室团队以及定格动画艺术家所做的实验性，研究性，传承性的定格动画艺术短片。目前艺术类高校教师最具备这一前提，他们有免费的工作空间，高素质的人力资源，综合的艺术创作氛围，只要加以整合将成为中国定格动画洪流中的生力军。1400 所以上的高校开设了动画专业，要是每个学校都按照专业模式设立定格动画工作室，每年都有创作涌现，呵呵，美好的想法总是美好的，各位艺术类高校的教师们辛苦了。

## 三、中等人：动漫企业老板

1、抱着振兴中国动画事业的梦想、艰苦奋斗、事业有成的企业家：真的有这样的，还不少。举个例子吧，有些事情也绝对是天数。南京原力动画为例，2002 年冬天公司只剩赵瑞、丁山几个人，

员工离职，股东撤股，危难之时没有放弃信念，选择了坚持，目前南京公司员工超过 200 人，北京开设分公司。承接外包和原创游戏项目，这两个人是非常值得尊敬的，我作为原力成长的见证者，很开心，目前每年都向原力输送我工作室最好的学生去工作。

2、抱着从中分一杯羹、投机取巧、走偏门心态的投机商人：这就是太多了，举例就不举了，免得说我人身攻击，麻烦。那个产业园没有卷宽上千万逃跑的，洗钱的，鄙视的应该是这样的人。有的员工说还要带上克扣工资和降薪、发薪让我们加班的老板。我觉得还是要看实物的两面性，合同签了，不能按时完成怎么能不加班，项目做了甲方款压着不给怎能不减薪或欠薪。你可以算一下，按每个人 1200 元的工资算，6 万。其余费用那。加一起每个月 10 万挡不住，拍片子要做几个月，半年，一年，压死了。换了你咋办。没当过老板的员工就不是好员工，呵呵。当然要是恶意的，就应该声讨了，谁不是拖家带口过日子，断了人家的财路不就等于断了人家的生路。谁还给你卖命。

3、抱着垄断某个行业妄图通过欺骗外行获利的奸商：这个可不说我不照顾你是谁，不用说了吧，都知道我说的是谁，呵呵。淘点垃圾过时货就买高价，充专业，从特殊渠道搞到点进口货就买高价，成天穷喊为动画事业做了多大贡献，我一开始吧觉得没啥，但是后来我觉得不是那么回事，这部就是垄断吗，这不就是托动画发展的后退吗！这不就是坑外行的钱吗！卖的有几件是能用的，能用的有几件不是高价的那，骨架当时 490，现在 1 百多，粘土 89 现在 69，还要继续降价吗！呵呵一切行业垄断行为终将成为历史中的笑谈。

4、不少投资人对定格动画的生产流程完全不懂，仅凭一腔热情，就敢往里闯，觉得越来越不靠谱了，在天时、地利、人和都不占的情况下何谈策划那。有作书的经验就想做动画，有做短片的经验就想做长篇，有做二维动画的经验就想做定格，我就纳闷了在中国搞定格门槛为啥就这么低那！哦！老板和政客商量商量就可以搞，大项目就可以上马？手里有几个一瓶子不满半瓶子逛的员工，再从大城市找几个搞管理的“大人物”就能行，太简单了吧。如此这般中国早就成定格动画强国了，各位大哥别闹了？

#### 四、中下等人：动漫创作总监

1、对企业忠诚的具体卓越才能和掌控人力能力艺术家：绝对的值得尊敬，不过我不是很了解，需要各位举例子了。不过肯定有的，尤其在大公司里。不过中国最大的问题就是才子成堆的地方容易窝里斗，非要分个高下。我就想，大哥你当王了又能怎样。损失的不还是公司，这样的人较让人看不起。

2、随时向取代老板或搞垮老板的圈内混子：这样的可不少啊，都说自己是济世之才，可谓大气磅礴者，统揽全局者又有几人，无非是看中眼前利益，伺机取代老板之流。老板们要擦亮眼镜哟，呵呵！

#### 五、下等人：动漫制作员工

##### 1、积极进取型：

真的有这样的员工啊！不说瞎话。老板最喜欢了，明白事理，勤恳做事，不搬弄是非。年底分红一定有他的份。呵呵，相信我踏实肯干的人早晚会被老板赏识，成功的机会会很大。

##### 2、保守自闭型：

不是说了吗，你会的那点东西，都是老美，英国人的牙碎。没啥技术含量的。一年技术就要更新一次，现在都高清了，还抱着 DV 不放。弱智点吧，其实保守的员工是胆小的员工，无能的员工。怕别人学会了超过自己，哎，这样的人应该是没救了。

### 3、待机跳槽型：

觉得自己牛 X 了，就妄想跳槽，觉得自己有用了，公司需求了就妄想挟加薪。这样的人就是调到另外的公司了也很难能忠诚的服务，还会跳的，我要是老板就要你，给你加些薪水，往死用你。用到合同期满，换人。呵呵。可惜我不是。不到山穷水尽时不要跳槽，这样一为的追求利益会让思想变得狭隘，也不会有真正的朋友，公司建立的团队友谊就像流水，一去不复返了。

### 4、没有能力的员工：

真的是拿这样的人没办法，是啊，上帝造物不是公平的让大家都成为天才。不过你不要认为自己是蠢材好不好，用点功就不会被淘汰啊。自甘堕落的就没办法，我的信条是绝对不会纵容能力不足的人，这样会使工作进度放缓，工作不断出错并威胁整个项目。这样的人给你机会了，还是搞不定，对不起，88.

### 5、地域性员工：

呵呵，这个在过去估计从未有人提及，这里要提，这样的人来自不发达城市或是小城市，在那里他们是佼佼者，可以说是出类拔萃的，但是他们非要选择大城市，可是当他们站在繁华的大都市面前就会不知所措，大城市什么样的人才没有，极有可能被埋没了。这里面就有意思了，大城市被埋没造成人力资源的浪费，而小城市由于人才的缺乏而停滞不前。这就造成了中国动画发展不平衡的一个因素。对于这样的员工真是没办法，只能指望他本身的领悟了。

(2010 年 3 月 21 号更新)

### 6、行业里混成老油条的员工：

手里有点活，高不成低不就，一问行里混了 5、6 年了，啥剧组都跟过，见得多，多个屁，你见到的都是国内的垃圾，去好莱坞见识见识你会觉得自己像坨屎，除了手上那点活你还会啥，见过啥，只要整合的好任用合理，体制完善，新手也能比你做的好。别觉得自己不错了，捧你两句飘了，呵呵，滚犊子。

## 六、待入动漫行的人：学生或其他待业者

### 1、艺术类院校里的学生：

a\ 我不否认有才华横溢的，但你不能太狂了吧，年轻着啥急，谦虚的把事情做好，认真配合老师吧教学做好。课外你做兼职，做老板没人管。

b\ 最可气的就是根本没啥油水，瞎狂的学生，德行极差。

c\ 也有混日子的吧，还不是少数，混吧，老师跟你一起混，混到毕业了说 88，谁也不能怪啊，骂学校，骂老师，骂体制，没劲了。再骂人家也不能帮你找份工作。

d\ 还有一部分人最可气，玩消失，从开学到毕业，从未见过，大哥大姐你来上学来了还是练忍者忍术来了。同学之间一打听，在家玩网游那，真牛逼。小心您老的腰。

e\ 再有就是居家过日子的，日子得过，需要得解决，你不能把这个当主业吧。就搭个火，互相扶持一下毕业就散伙了，之后各喝西北风去？真不能理解！代沟啊。

### 2、高职、中专里的学生：

你们是最有就业希望的，也最有就业优势，为啥，因为只要比本科生强一点，你就能得到同样的

职位。解释一下，本科生大多数自命不凡的，低薪的工作不愿意做，高薪的工作做不来，还要这要那，三险一金，要车要房。所以机会就摆在你们面前，路由你们自己选。没学历一样成功，当然混子除外。

### 3、培训班里的学生：

培训班，我也办过培训班啊！感觉培训班成才的难，大多都是来走形式的，同学之间攀比的也有，为了骗家长点零花钱的也有。现在已学习为主的培训大多不行了，以岗位就业的培训时下正兴起。只是骗子较多，去培训的学员还要看清楚，毕竟不是每个公司都需要添人的。特别是挂着某某大头衔合作的培训，尽量不要去，还是直接去用人单位的待岗培训较好。

### 4、待业者：

政府口号喊得响，新闻曝光率高，一时间动漫成为朝阳产业。很多人摩拳擦掌想在这里走一遭。就业心情可以理解，不过表面是不是要考虑下这个行业现状那。我 02 年接触动漫，当时在公司，后来做公司，一直做老师，公司，同行，教育，各种论坛，展会，大赛经历了不少，我想我是有发言权的，说实话，不够专业就不要进这行了，要付出的太多了，收获确未必多。跨越专业界限入行的成功者也不是没有，但不都是成功者，你要是想试试命如何大可不必理会，放胆来吧。

## 七、动画艺术家：差不多都走光了的人

### 1、离我们远去的人：

近年来总是能听到噩耗，很多老一辈的动画艺术家离我们远去了，我真是怀念小时候每天上午 10 点 15 分坐在电视机前，等待央视开播前的 15 分钟的动画片，那时候哪有啥长篇，那些片子今天开来都是艺术品，都是精华，是老一辈艺术家灌输给我们的民族文化的精华，我很幸运我是看这些片子长大的，这更让我像一个中国人。但是，我们没有预料的是中国动画衰败。最大的遗憾就是没有了传承，我们只有在展览上才能看见上影长那些辉煌的记忆痕迹，被当做绝密资料封存。为他们默哀。

改电影《风声》的一段台词悼念之

我不怕死

我怕的是我爱的动画事业里的人们不知我因何而死

我身在衰败的中国动画圈子里留下这份记录，

是希望家人和动画界朋友们原谅我此刻的决定，

但我坚信，

你们终会明白我的心情。

我亲爱的动画事业，

我对爱我的人们如此无情，

只因民族动画已到存亡之际，

我辈只能奋不顾身，挽救于万一。

我的肉体即将陨灭，灵魂却将与无数动画前辈同在。

日本动漫界不会了解，《骄傲的将军》、《大闹天宫》不是动画片，

而是一种精神、一种信仰。

### 2、还有一口气的人：

这些人我敢说吗！都是官方的，皇家的，民族的，都身在行业里身居要职，德高望重，都是艺术高校的教授，院长了，打死我也不敢说啊。动漫节里被前呼后拥的感觉多好啊。哎呦喂，咱说说欧美的艺术家，论坛里也很多见吧，70，80，快 90 了还在做创作，还在孜孜不倦的投身于动画的创作，很敬佩他们艺术青春是如此的长，这些人才是我们应该崇拜的人，他们才是真正的艺术家，他们不代

表政治，不代表 XX 他们代表动画艺术。感谢他们分一点粥传承给我些资料，让我们有希望继续创作，我代表八辈祖宗感谢他们。

### 3、动画艺术家后继无人：

52 集的动画长篇能培养出动画艺术家？别闹了！都动漫产业时代了，都在为讨好掌权人手里的扶持资金枉费心机，都在为把不懂动画的土大款手里的钱骗到自己的腰包里。这样的人有算得什么艺术家那。搞动画的都成“家”了，那我们现在就是艺术家饱和的时代了。但这又和我有什么关系那？目前看来不转行的话就把动画当成一辈子的事业来做吧，也许就成家了吧。那这有和我又有什么关系那？是啊，这究竟和我有什么关系那？茫然中。。。。。。。。。。

### 八、动画艺术批评家：

如果动画是艺术的话为什么没有动画批评家

当代艺术有批评家是吧，还不少类，做个展览，搞个活动论坛，都要请的，动画艺术目前算不算当代艺术，我觉得，动画不算，定格动画算。必须算。可是我们没有批评家啊！动画大赛上的评委他们是批评家吗？不是，那他们凭什么去评价你的作品该拿几等奖那？主要还是因为动画没有限定派系和风格，那要不要吧动画分成派系和风格那，答案是，没法分，乱了，乱了。也就是说动画批评家就是有了说话也是放屁，因为你根本不配做评委，但是定格动画要想划入当代艺术就一定要有定格动画艺术批评家，也就是说，定格动画要从动画艺术中剥离出来成为单独的艺术形式。谢谢灌输。。。。

### 九、行业内颓废的人：

**1、混日子的人**，当一天和尚撞一天钟，这和整个行业的地名有绝对关系，这个行的人基本都是年轻人，还有几十年的路要走了，在这鼓励跳槽，甘于跳槽才能够实现最求和理想，生活质量高了，个人才华得以施展，对整个行业的精气神都有促进作用，不过跳槽的目的还是混日子就难免让人鄙视了。

**2、选择放弃的人**，真是很可惜，有很多朋友私下和我聊，聊到痛处的就总是未来，很多朋友换行了，想考公务员了，这都不算啥，最可耻的是在家呆着靠网游打发人生，兄弟，你是纯爷们不，谁不在苦撑啊！这一天天忙忙碌碌为了啥，不是一个理想吗，就这么轻言放弃了？混不下去就转行的人，混哪行都混不明白，别和外人说你是混过动漫行业的，以为这个行业真的完蛋了。

**3、试图逃跑者**，逃避不是办法，很多古训都在耳边回荡啊，怎么到了自己这就过去不了那，如果出国就能逃避现实，换行就能成功的话，那社会就乱了。行业就彻底衰败了，术业有专攻，老天爷让你做哪行，就算是误打误撞也是命缘，坎坷与不如意就是人生中一个经历和插曲，坚持下，男人坚持到 30，女人坚持到 26，总会迎来转机的，愿君坚持在坚持。

## 瞎议中国动画的本土文化切入点

作者：光荣下岗

很多片子一看就是受欧美美文化影响的，而我们很多人也是推崇的，但是还有人在狂喊振兴民族之动漫，随想一下，风格要不要根据文化来分类那。这个有点乱，何为中华之文化，基本指的是春秋战国时期奠定的百家思想，这段历史奠定了中国未来的思想走向。秦国以法治国，而汉武帝后开始尊

儒，魏晋南北朝外族的袭扰和民族融合，后来又有少数民资统治中国，中国之文化在不断改变，5000年的历史 2000 多年的封建史，我们要从哪里找到我们的文化那。当今中国改革开放，文化多元化将逐渐与世界融合。我们能说某某年代的故事就是民族风格，某某时期的人文背景就是本土风格，强调本土，你要知道本土到底都经历了什么。

纵观当今动漫强国之历史：日本蛮夷小国，就一个民族在统治，打了几场万人的小仗就统一了。知道美国把炮船开过来就开放了，维新了。他要整合民族、本土的东西当然很容易。韩国附属小国，别谈高句丽和韩国没一点关系，发源在中国集安。李世民灭高句丽，后来高句丽之一部进入今朝鲜，当地之扶余几个鸟国最后打来打去成了朝鲜，中华盛唐赐他们姓李，成为附庸国。后来国运衰败但是文化没有发生根本改变，虽现在分裂但是还是保持了当年的文化遗风。不难想象他们有多么丰富的文化底蕴，这两个国家的动漫文化虽然已经形成，但是资源有限，不足为据，衰败只是时间问题。有朋友所说中国动漫抗日，抗韩，什么文化侵蚀是说法乃大谬，这样的文化形成不了气候。就算流行 100 年，之后不也会融合到中国这个文化汪洋中吗？所以不要着急这个。我倒是觉得欧美文化的侵蚀更有威胁性。

欧洲文明几千年哪，和中国相似的是文化更替，理性和感性的融合，经济繁荣，社会稳定。这就造就了他们的动漫风格有很大的拓展空间，与现行的风格可谓是世界动漫中的强势流派。有积淀，有创新，这个是最可怕的。再加上中国人对欧洲人不那么反感，反而更容易接受。美国的动漫文化之前也发文说明过，国家本身没什么历史，但是人家思想活啊，你们有历史我没有，我拿你的历史做动画。我给你改到美国的思想意识和商业模式上，你还得接受。呵呵。思想强盗，文化土匪。

中国文明之灿烂，之悠久，之博大，岂是若干想从动漫产业里捞取政治利益和经济利益的鸟人可以读懂的。这些人又算得了什么那。以后动漫不要讲民族！我们没有民族动漫。谢谢灌输。。

（续）这几天事挺多的耽误写下文了。上回说到纵观，回过头来再研究标题，谈到本土文化之前说了一些，一面盖全，历史往往开这样一个玩笑，也许几百年就是一个轮回，一个更替，所以眼吧前的这点事又算得了什么，一切都将融入历史的洪流当中。说说本土文化切入点，白虎了半天才到正题。谈的是动画，就从创作的角度来说吧，制作上硬件，软件都是人家的，和民族的也搭不上关系。从国家开始喊振兴民族动画开始到现在，喊了半天，也没有几个像样的叫做的影片和长篇，当前不错的要数喜洋洋灰太狼了，不过你要说它是民族的，那你就是一混蛋。最直接看，这个名字，灰太狼，就是日语，翻译过来就是大灰狼。但是他被国人接受了，市场反映也不错。市场面前民族的重要吗？动画片孔子要是比灰太狼火，我把脑袋拧下来。关于民族和本土这块的误区就是，把老祖宗的东西拿出来恶搞，为啥叫恶搞那，因为直接搞了没人看，要创新啊，就只有恶搞了。这样的宣传本土和民资是不是在教唆国民的思想意识倒退吗！古人离我们太遥远，太遥远了，时代不同了，让他们安息吧。。

在我眼中的好题材，第一，不要照搬民族本土痕迹，只是一个大时代下发生的故事，不一定非要真是真人真事。第二，角色是鲜活的想想过去的事但是这个人就在今天我们的身边。第三，去政治化的商业片。干吗要让动画片承载那么多政治责任那。我们的孩子们政治责任还不够多吗？第四，故事多元化，审核要放宽，让动画片轻松些没让看得人也轻松些。有人说了，你在这瞎嚷嚷，有啥用，呵呵。话要放在这，思想要放在这，以后看是否能实现又和我有什么关系那。我在灌输你啊！呵呵。说我说的对，又和我有什么关系那。中国动画本土文化切入点，又真的和我有什么关系那。。下岗了，乱语了。。。谢谢各位接收灌输。。。真的真的和我有什么关系那。。



# 一般爱好者或学生偶动画的创作流程

作者：光荣下岗

## 1、成熟完整的动画剧本。

这个是此次创作的前题，剧本反复推敲了，定下来，就不要改了。随时随地的梗概剧本是大忌，也许是造成片子中途夭折的罪魁祸首。很多学校也在开定格动画课程，但是占课程比例的 60 分之 1，我比较欣赏中国美院的做法，让然也和学生个人能力有绝对关系，大三剧本课结束后就是毕业创作准备。学生参展的作品应该是四年学习的一个总结和升华。

## 2、几个分工明确且志同道合的朋友或同学。

道不同不相为谋啊，问世间志同道合者又有几人，马克思和恩格斯？呵呵。找一个你可以信赖的伙伴来完成你的创作吧！不靠谱的就别往一起凑合。

## 3、固定的制作拍摄场所。

见到太多了，因为很多学生都是选择租房子拍定格的，一但变故，这么一大摊子，搬来搬去，本来搬家就是痛苦的事，定下来在哪拍可就别折腾了。很多场景，角色在搬家是极易损坏，就是修好了也影响心情

## 4、通过研究和论坛途径得到制偶和制景及定格拍摄的技术并作相关实验。

我认为和定格相关的学习是非常重要和必要的，我们的定格事业没有得到传承，老外的 DVD 花絮只会把你带入深渊，呵呵定格动画论坛是中国最专业定格动画论坛，虽然还有很多不完善，但是绝对可以满足初学者的需求，让定格动画变得简单也是本论坛开设的宗旨之一，做定格本身也是一个开心的事，所以欢迎大家常来看乐和。

## 5、预计所需资金已到位或以得到学校方的相关支持。

再次提到资金问题，对钱没概念就比较可怕了，说定格是无底洞也不足为过。适合自己经济能力能够承受的好剧本，好题材，好形式，才是最重要的。如果能得到支持那是最好的了。但首先你要拟一个全面而详细项目计划书。有个记账本，心中要有本帐。

## 6、随时记录制作花絮留档。

要有专门的器材记录整个制作花絮，花絮是一种记忆，也许一辈子只有这么一次机会。它还一种传承模式，认为没什么价值的话旧大错特错了。如果大家吧每部片子的花絮都拿出来，加以整理，不就是中国动画教育传承的瑰宝了吗！

## 7、角色设定、场景设定。

这个不用说了，剧本还有的就是按照一个角色，一个场景写的那，这都没有问题，形式，风格也不重要，最主要角色也好，场景也好，适合定格拍摄是最主要的！

## 8、分镜脚本的完成并将大致感觉的音乐风格、音效效果暂时定下来并做分镜影音视频。

音乐原创说过很多了，这里不再提，要有大概旋律来满足故事的需要，让片子能够清晰的进行拍摄全靠分镜视频啊。电影导演变态可以用不用分镜，但是动画导演可是不行的。

## **9、通过真人演员扮演并严格按照分镜拍摄的角色动作视频将作为动作演示参考。**

这个对明确本片动画规律极为重要。如果队伍专业的话，最好选择有表演天分的人来扮演角色。拍摄时镜头机位严格按照分镜走，我目前选择 3D 软件模拟。做一个定格片子，相当于做四个片子，一个二维的片子，一个三维片子，一个实拍的片子。不夸张。

## **10、购买工具及材料制景、制人偶**

很多必要的工具是要购买的，因为很多东西是要自己做的，有的学生会说资金不多，买不起专业机器，那好，多费点劲只能，多需要些时间，只是要提醒大家工作时注意安全，带好防护，其中，眼部防护，空气防护，手部防护最为重要。人偶方面，不要掉进老外 DVD 花絮的陷阱，做适合自己的骨架最重要。做片子我不赞同先制景，应该先制偶，为啥，因为有可能很多变故，意识所不可抗拒之因素，人偶不大带着那都可以走，想在那拍就到那拍，也许有资源更多的地方更适合片子的拍摄。也许时机成熟了部分大场景用三维做也不是不可能，何必一上手就高一大摊子那。呵呵

## **11、按照分镜布置场景和布光、架设机位连接软件。**

分镜的重要性这时候体现出了，很多没有必要的场景，就不要做，能模拟的就模拟。布光很重要，基本是遮和挡，值得深入研究。三脚架要固定好，挂上沙袋，用热熔胶把支脚念在地上。还是很有效果的。分工要明确以免碰到它，牢记“闲人免进”。

## **12、拍摄分工明确按照工作实际能力指定拍摄具体时间表**

时间要卡好，一开始拍一些动作实验，通过磨合几个人有默契了，就可以估算出大致的制作时间，尽量往前赶，因为后期的任务还是很重的，也可避免拍摄途中出现变故。拟一个时间表吧！

## **13、妥善备份已经拍摄好的文件，做到定期更新备份和多盘备份**

资料备份，一定准备两个移动储存器来替换储存已经拍好的资料和花絮。这样的事情遇到很多了，拍到一半资料消失的太有其人那。到时候呕出几十两血来别说我没有提醒你呕！

## **14、如已经使用定格拍摄专业软件，就应做到边拍摄、边剪辑、边修图。**

有条件的小团队，做到这个不难，没有条件的话也要每天检查当天拍摄的图片是否有错误，最后后期时有问题悔之晚矣，只能是遗憾了！

## **15、原创音乐的创作和音效的采集。**

这个时候音乐应该已经制作完了，一般也要花上几千块吧，我真心的希望论坛里有能力做音乐的朋友能支持一下喜欢创作的朋友，薄利多销啊，你想全论坛几千号人，就是潜在的几千个客户那。。音效库用了这么久，感觉不怎么样，不全，而且假，有条件还是现场录音效。也容易了，笔记本加 PC 麦克，很好搞定。

## **16、影片后期剪辑合成、音乐和音效的合成、片头片尾制作。**

最终重要的环节，收获前的最后一关。本人认为后期很难，如果没有有经验的人和设备帮忙后果不堪设想啊。



## 17、成片完成。

感谢帮助过你的人，感谢参与制作的朋友，同仁。这部影片没有他们不可能完成。本文最后预祝你玩的开心。

# 关于在校大学生定格创作的几点建议

作者：光荣下岗

本人纯属喜欢才加入的定格动画创作的队伍中的，现在已经成我的职业，当我还是学生的时候通过《小鸡快跑》认识了定格动画，并被这种表现方式吸引。可能当下很多在校的大学生也是由于一时的喜欢和兴趣才入行的，因为现在对定格感兴趣的很多，本来学生就没什么钱，为了是一时兴趣，不惜砸上万块钱进去，由于经验不足，和可参考的资料较少等多方原因，最终落得竹篮打水一场空，实在让人惋惜。这才想说上两句，以供参考。

## 6 点误区

- 1、好高务远，不考虑实际能力。
- 2、现有资金与剧本所需投入不符。
- 3、团队分工不明确，组织者能力不足。
- 4、毕业在即，团队人心涣散。
- 5、剧本空洞，表现欲大于内涵。
- 6、角色设定抄袭，无原创音乐。

## 6 点建议

1、在没有相对多的经验的时候，不要上马超过自己实际的剧本，多考虑有内涵而且比较巧或拙的表现方法，不是说有骨架的偶动画就是定格动画，有很多形式可以运用，有很多材料可以使用，只要能表达完整就是好的作品。

2、很多时候看到学生报上来的剧本，写的很好，很有想法，但是很大，对于自己的想法的阐述这个毋庸置疑，但是一定要根据自己的财力定稿，看了很多学生团队，一开始干劲很足，后来资金接济不上了，最终搁浅。

3、团队问题也是大问题，组织者要有一定的领导能力，总揽全局，人员聚在一起东一个想法，

西一个想法，都很有激情很有想法，很有干劲，可是力不能往一起使，说小了是团队爱好，说大了组织者也是导演，你不能把一帮人望沟里带不是吗？这当导演的学问，呵呵，不深说了，要学的东西多了去了。

4、同窗知己相聚一堂，立志毕业前做点什么，可是要是选择偶动画的话就不是明智之举。因为这需要很长的时间分几个阶段，来完成。面对毕业在即，回头一看，大一开始放任自流，大二决心投身网游，大三终于恋爱了，大四回首方知荒唐，晚以。最好就是大一就要对你的人生有一个计划，大学期间把时间安排好。我比较相信一个信条，成功是给有准备的人准备的。大一时就要立下志向，淘汰那些象蟑螂一样的人。

5、由于时间紧迫，当下各种形式所逼，剧本草草上马，哎，实在是可惜啊。剧本创作且不谈，作为一个导演来讲，只顾表现新式而不顾内涵，故事空洞者也不乏少数。有道是千军易得一本难求，剧本上的学问值得长期推敲。

6、角色抄袭，老调长谈那！大家心理都明白。我觉得最无耻的抄袭音乐。这是个国家的问题。看看中央电视台各个节目中的音乐。《阿甘》《勇敢的心》《星球大战》天那，有点中国味的《英雄》《七剑》《一个陌生女人的来信》。如果国家出台音乐著作权的法律并严格执行，我想作曲系的生源一定超过动画系。国内的奖有几个是原创音乐？要想参加国外的大奖，你抄一个《勇敢的心》进去岂不是被夷人笑我国无人。又落得个保护知识产权不利的恶名。

中国动画爱之恨之，朋友问我，你是搞动画的咱们什么时候能做出《僵尸新娘》和《功夫熊猫》那？我说：“也许 50 年，也许 100 年，也许……”

## 定格动画创作的七点误区（想拍片子的都要看）

作者：光荣下岗

### 定格动画创作的七点误区

#### a、好高骛远，不考虑实际能力。

在没有相对多经验的时候，不要上马超过自己实际的剧本，多考虑有内涵而且比较巧或拙的表现方法，不是说有骨架的偶动画就是定格动画，有很多形式可以运用，有很多材料可以使用，只要能表达完整就是好的作品。

**b、无长远打算，创作竟成昙花一现。**

缺乏对是市场和可持续发展的认识，艺术片也要遵循这一法则，否则就是对资源的极大浪费。应做好影片的卖点和受众调查，如果说中央电视台买断播放给企业带来了稳定的利润，但却不利于商业链的形成。没有预告宣传，没有衍生产品的开发，片子从创作初根本就没有卖点只能成为一锤子买卖。

**c、现有资金与剧本所需投入不符。**

很多时候看到学生报上来的剧本，写的很好，很有想法，但是很大，对于自己的想法的阐述这个毋庸置疑，但是一定要根据自己的财力来定稿，看了很多学生团队，一开始干劲很足，后来资金接济不上了，最终搁浅。不是非要讲个故事就是好片子，看看国内片子在对比下韩国的片子不难看出差距，韩国人讲感情一步到位，没文化有没文化的优势，娱乐就不是文化吗。

**d、团队分工不明确，组织者能力不足。**

团队问题也是大问题，组织者要有一定的领导能力，总揽全局，人员聚在一起东一个想法，西一个想法，都很有激情很有想法，很有干劲，可是力不能往一起使，这时需要一个能挺起来的领导，这通常就是我们所说的导演。

**e、毕业在即，团队人心涣散。**

同窗知己相聚一堂，立志毕业前做点什么，可是要是选择偶动画的话就不是明智之举。最好就是大一就要对创作有一个计划，大四前就要出作品。因为这需要很长的时间分几个阶段来完成，毕业大家都貌合神离再很难维持团队的创作效率。

**f、剧本空洞，表现欲大于内涵。**

由于时间紧迫，当下各种形式所逼，剧本草草上马，哎，实在是可惜啊。剧本创作且不谈，作为一个导演来讲，只顾表现新式而不顾内涵，故事空洞者也不乏少数。有道是千军易得一本难求，剧本上的学问值得长期推敲。

**g、角色设定抄袭，无原创音乐。**

最无耻的是角色抄袭，而在一般情况下抄袭音乐最容易被忽视。这是个国家媒体引导和音乐著作权法律的执行难。看看中央电视台各个节目中的音乐。经典的《阿甘》《勇敢的心》《星球大战》，有中

国味的《英雄》《七剑》《一个陌生女人的来信》。片子做的不错就音乐是抄袭的难免同奥斯卡和嘎纳失之交臂，悔之晚矣。

## 玩 定 格 别 玩 命!

作者：光荣下岗

很多事情不少说，因为世界在变化，人也在变化。最近变化较大，也不知是福是祸，变变看吧。

前段时间走了一趟，到处看看。散散心没想到回来还是要面对繁杂的事情，但是最近我明白了一个道理。玩定格别玩命！

先是看见“LEE”创作的血拼投入，后又看见“六年君”也在浴血坚持。不禁感到非常震撼。而后“闪电5”和我多次交涉想做片子的愿望，我开始时有兴趣但是后来真是没勇气做下去就回绝了。为什么不做主要原因是思路停滞不前，不是讲故事的定格动画就是好的，大投入就是好的，拿奖就是好的，关键是你做的东西目的是什么，我认为现阶段是解决问题，挑战细节，总结问题，再接再厉。

说说原因吧。从表面上看创作冲动是好事情，但是在条件不预备的情况下就属于武断了，最后很难收场，最后很难解决问题。我认为现在不是什么定格定格动画的成熟期。我们没有得到前辈的传承，起步就是从零开始的。我们现在是要解决问题，尝试材料特质。之前在群里论坛里也多次说了关于定格动画的几个环节的重要性。但是缺乏理性的对后来者的教育，这个应该说是个潜在的患疾。

现在进入定格动画这个圈子的年轻人，当然也包括我，我发现了一个规律。受到西方国家定格动画商业片的成功影响一波一波的加入。小鸡快跑一波，僵尸新娘一波，卡罗林是新的一波。之前没有延续性，没有传承，没有总结，每一波进来都是从零开始，这不被人家给拖死了吗。特别要注意的就是卡罗林这一波。呵呵88到90后、这波人窝感到更感拼命啊。在完全没有经验的情况下仅凭热情后果可想而知。如果不在论坛上，群里加以引导结局还是重蹈覆辙，没结果、没意义。

我们需要冷静去看待定格动画，要问问自己到底有没有这个实力来搞，问问你的团队有没有实力来搞，问问身边有没有成熟的定格艺术家在搞。学院派到底有没有实力搞，商业市场到底有没有形成，是扑上去还是观望，这都需要我们冷静去考虑。

这不是要搬家了吗。就要换环境了。新片也在计划中，这次考虑的就多了。社会性，商业

性，延续性，最重要的是解决新的问题，进行新的尝试。一想也真是，确实走到这一步也不单纯是喜欢，爱好，或是工作。更多的变成了一种责任，如果你是一个有激情的年轻人想要做定格动画创作，首先在我这里就通不过。也别嫌我多事。最后总结一句吧！“人活着要做有意义的事！”

还有 TMD 定格动画产品销售商的误导。搞些个垃圾产品，拍定格还是过家家那！不专业你不要搞，也不要引导让其他单纯的人进来搞啊。什么叫尝试，尝试个屁。就是因为你不专业不懂才骗你钱哪。还无耻的提啥贡献，对中国定格动画的影响，啥影响中国定格动画的现状因你的出现改变了，都受你影响完蛋了，啥也不是了，本身你自己就啥也不是。玩最底层的东西，你永远在最底层，永远不能和欧美日韩对话。用 LEE 的一句话搞定格要“Professional”

创作前请具体先看看我在动画师交流区发的《定格动画创作的七点误区（想拍片子的都要看）》贴，先冷静冷静再往上扑！不然就是玩命！

## 小理之中国定格动画创作观念的改变

光荣下岗 于 2009-10-19

（哎呀，又上来瞎咧咧了，早上起来睡不着，又管不住自己的脑袋。呵呵。想到哪说到哪。）

今年过的挺快。转眼年底了，这一年我的观念转变的很快，因为我们的圈子在发生改变。记得年前去中国美院讲座的准备工作中，了解的都是 2000 年到 2007 年间的团队与作品，确实没想到国内还有这么多朋友在做定格，随着本论坛的会员的不断扩大，新的作品，好的作品涌现出来，确实出乎我的预料，与时俱进吗。我也在不断改我的课件，把新生力量都加进去。

但是，我的想法总是奇怪的，呵呵。想法多，嘴直，我一毛病。在中国美院的讲座中给我留下最深印象的就是我播放了国内的定格作品，当时我感到很困惑，学生们居然开始溜号了，上厕所的，打瞌睡的，没几个敬神集中的。中国短片的问题在于，讲故事，回忆居多，环境压抑，强调朴实美学，角色不生动，缺乏个性。场景反而都不错。当时我就有种不好的感觉，因为做讲座，要时刻控制场上的节奏，我马上换了韩国的短片。首先是 6 个三星广告，5 秒钟一个，可以说是催人泪下，这就是韩国人讲故事的方式，是不是和韩剧的大发展有很大关系那，不得而知，只是猜测。总之，大家马上精神了，这叫啥大家搞艺术的应该都明白“共鸣”对吧。之后是几个韩国演员演绎的表情动画的小故事。全场进入高潮。我靠。悲哀啊。有的同学拿出照相机，掌声不断，我当时就想，该改变下观念了，我们被文化拖累的够呛了。中央都说解放思想，我一直不了解，觉得只是一个口号。现在不同了，思想是时候该解放了。

但是我为什么要拿到现在，拿到这里来说这个事情，因为，我最近看了很多朋友的片子。说实话不错，场景做得好，也拿了不少奖，但是有个问题我不知道大家考虑过没有，定格动画不是场景秀，而是角色动画的一种延伸。为啥看了犯困，没有角色与观众的交流，木那的动作，呆滞的表情，谁看完谁不困那。但是回过头来仔细分析，难怪是这样的，首先，国内没有相关的定格动画的角色书籍和资料，中国人从来就没做过这样的动画，也别打哈哈了，说白了就是根本不会做。其次，学生作者居

多，资金投入等等原因限制了质量。多数基本上到最后哪有什么团队了都是一个人在奋战。中国人每个人都在说团队不好搞，很正常，都像你似地还能显出你来吗。韩国人，有优点，不多，但是用这上了，就是团结、团队和执行能力，历史原因的问题在这里不提“哪有团结，还分裂这哪。”呵呵，这使抬杠，单说动画。看了片子，看了花絮，和一些公司网站的照片，就可以证明这一点。最后，文化差异，呵呵，最好归结到这里，中国人讲故事很含蓄，愿意搞个情调，做个隐喻，韩国本来是受到中国影响的，但是后来思想被美国人洗脑了。开放的又早，所以他们继承和延续了中国人的文化和美国人的文化，这个可以用一个服装界，时尚界的词叫“混搭”，所以现在他们的东西较为成熟，《太极旗飘扬》看了没有，同样是学《拯救大兵瑞恩》再看《集结号》就是狗屎，吹上天没用，比一比看。

总结，看了以上文字的朋友要归结的想一想，我们有没有必要一直停留在当前的这个档次继续做我们的含蓄、情调和隐喻那？还是把动画的真谛呈现出来，娱乐，同志们，孩子们需要娱乐，青年人需要娱乐，老年人也需要娱乐，中国人太需要有娱乐精神的动画片了。

附连接：

《定格动画书籍》 <http://www.VeryCD.com/groups/@g2386651/792829.topic>

《定格动画花絮》 <http://www.VeryCD.com/topics/2795584/>

《定格动画方面的资料》 <http://www.VeryCD.com/topics/2752583/>

捷克动画巨匠：伽里克·塞克短篇集（必须看的定格动画）

<http://www.VeryCD.com/groups/@g2386651/741000.topic>

中国定格动画论坛 <http://stopmotion.5d6d.com>