

“《仙作工艺》红木家具”二维动画设计

专业：广告学 学生：朱曜苹 指导老师：马 聪

摘要

手工艺作为先人智慧与心血的凝结，在漫长的历史长河中不断演变，是一种活态的文化遗产。而在机器制造业繁盛的今天，传统技艺和手艺人的处境举步维艰，在市场经济以及保护意识淡薄的冲击下，许多传统技艺开始萎缩甚至消亡。作为年轻一代的我们，应该了解中华传统文化，了解手工艺的内涵和精髓，提高对传统技艺的保护意识。

本动画设计运用二维 MG 动画的形式来讲述仙作工艺这一传统手工艺的历史文化内涵，以仙作红木家具为载体体现仙作工艺的魅力。动画中不仅宣传一项物品更是介绍一种手工艺。一方面宣传仙作工艺的的优点，为仙游红木家具做广告，另一方面向大众展示了一种中华民间的活态文化。技艺的传承不仅要匠人守，更要众人知，希望通过这个动画能让更多人知道仙作工艺。本设计说明则是对动画的制作过程和意义做一个阐述。

关键词：二维动画 仙作工艺 手工艺 传承发展

目 录

1 绪论	3
1.1 创作缘由和出发点	3
1.2 本设计的意义、目的	3
2 动画短片创作介绍	4
2.1 MG 动画介绍	4
2.2 MG 动画特点	4
3 设计前期	5
3.1 设计理念	5
3.2 初步想法	5
4 制作流程	6
4.1 前期制作	6
4.2 中期制作	17
4.3 后期制作	549
5 周边产品设计	548
5.1 海报	548
5.2 书签、明信片、邮票	548
6 困难及解决方案	550
6.1 困难	550
6.2 解决	550
总结	551
参考文献	552

1 绪论

1.1 创作缘由和出发点

本设计的创作灵感来源于中央电视台的电视系列片《手艺》。手艺作为先人智慧与心血的凝结，在漫长的历史长河中不断演变，是一种活态的文化遗产。而在机器制造业繁盛的今天，传统技艺和手艺人的处境举步维艰，在市场经济以及保护意识淡薄的冲击下，许多传统技艺开始萎缩甚至消亡。

作为年轻一代的我们，应该了解中华优秀传统文化，了解手艺的内涵和精髓，提高对传统技艺的保护意识。于是我决定做一个关于传承和保护的视频。

仙作家具的选择则是首选对家乡文化的传播，更是方便制作过程中取材和请教。

1.2 本设计的意义、目的

1.2.1 意义

本动画不仅宣传一项物品更是介绍一种手艺。一方面宣传仙作工艺的的优点，为仙游红木家具做广告，另一方面向大众展示了一种中华民间的活态文化。

1.2.2 目的

技艺的传承不仅要匠人守，更要众人知。希望通过这个动画能让更多人知道仙作工艺，了解仙作手艺人的坚守和创新，提高对传统技艺的保护意识。

2 动画短片创作介绍

2.1 MG 动画介绍

在本设计中主要运用的 MG 动画（即 Motion Graphics Design）是一种扁平化的二维图文动画，是将静态的图像根据时间进行移动变化，从而达到动画的效果。在视觉表现上遵循的是平面设计的原则，在技术上采用的则是动画制作手段。

2.2 MG 动画特点

（1）将平面设计和动画电影相融合，它的表现形式丰富多样，能根据不同的需求进行变换；且自身具有极强的包容性，能和各种艺术风格进行混搭，碰撞出不同的火花。

（2）节奏较快，能够对大量碎片化的信息进行整合。将复杂密集、难以理解的信息以简单有效的方式进行叙述，便于受众在短时间内理解。

（3）形式新颖，风格多变，富有创意，轻松幽默，相较于其他视频形式，更容易吸引年轻人的目光；相对于传统真人视频和传统逐帧动画来说，MG 动画的制作和传播成本较低，叙事能力强，更适合互联网在线推广，增加信息的实际转化率。

对于本设计来说，MG 动画的特点恰好能够将仙作工艺繁复庞杂的发展历史和制作工艺用最简单的表现形式进行叙述，使观者能够在短时间内了解一种手工艺，了解一种文化，让更多人了解传统手工艺，将这一古老的文化技艺进行传播，做一个别样的传承人。这就是我选择 MG 动画的初衷。

3 设计前期

3.1 设计理念

由于我是广告学专业，在作品构思中，加入了广告元素，一方面宣传仙作工艺的的优点，为仙游红木家具做广告；另一方面向大众展示了一种中华民间的活态文化。使观众在观看的过程中了解一种技艺，更懂得仙作家具的精髓与魅力。

传统手艺是一个复杂难以叙述的故事，传统纪录片风格大气稳重，但缺乏生机，篇幅冗长，难以吸引年轻人目光。于是我选择用 MG 动画来表现，用最简单的画面和轻松的风格讲述传统手艺的历史和内涵。

3.2 初步想法

3.2.1 时长

作为 MG 动画来说，三分钟的视频能够完整的讲述一个故事，五分钟以上制作时间漫长，工程量浩大，对于个人完成来说难度很高，所以我初步计划动画时间在 3~5 分钟为宜。

3.2.2 使用软件

Adobe Photoshop 用来制作图形

Adobe After Effects、Flash 进行动画制作

Autodesk Maya 辅助透视效果制作

3.2.3 角色构思

以红木家具作为载体体现出仙作工艺的精髓，主要角色是各式红木家具。在以红木家具为主线的基础上讲述发展历史，各个历史时期的文化背景和事件为副线，与仙作工艺相关的人物为次要角色。

4 制作流程

4.1 前期制作

4.1.1 文案写作

4.1.1.1 剧本大纲

从红木家具备受青睐引出红木家具的价值所在，接着介绍仙作工艺的发展历史和仙作家具的制作流程，最后点出仙作红木家具的价值不仅仅是用料的贵重，更是一代代仙作手艺人传统技艺的坚守和传承与创新的精神。最后升华主题，仙作工艺下的红木之魂是技艺之手，匠人之心。

4.1.1.2 写作过程

先在纸上写下想要表达的内容，参考大量仙作红木家具的专业知识，手稿凌乱繁杂，信息量大（如图 4-1、图 4-2、图 4-3、图 4-4、图 4-5、图 4-6 所示）。在确定内容后录入 Word 文档，经过多次修改删减，将故事叙述完整又不至于冗长无趣。了解大量仙作家具信息，从书本和手艺人的指导下了解制作工序，反复确认，确定文案终稿（如图 4-7、图 4-8 所示）。

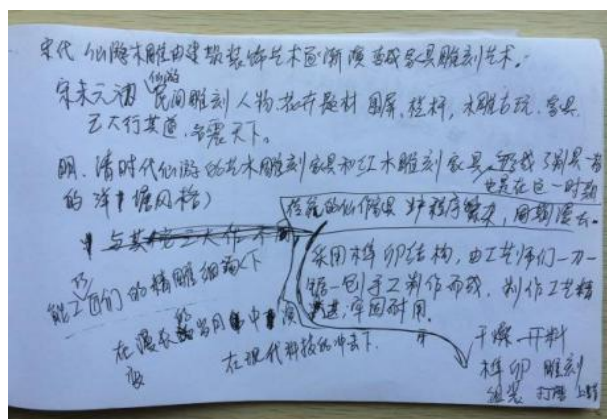


图 4-1

图 4-2

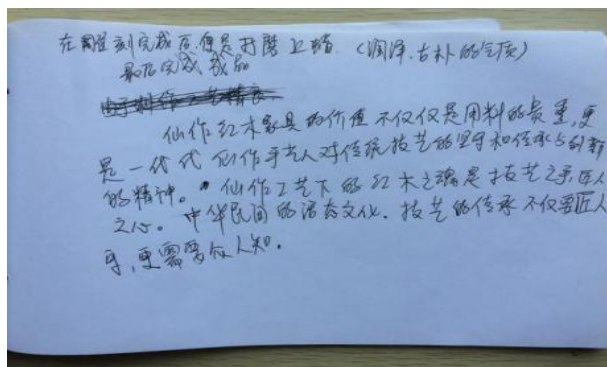
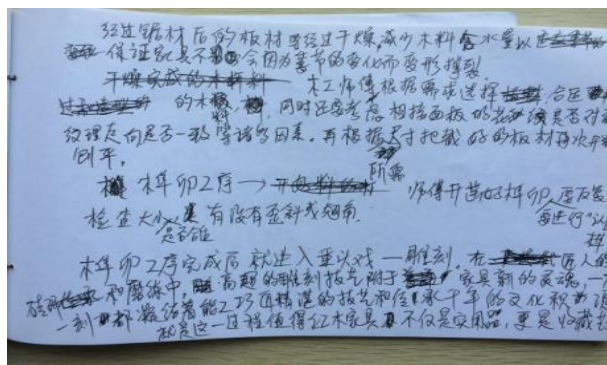


图 4-3

图 4-4

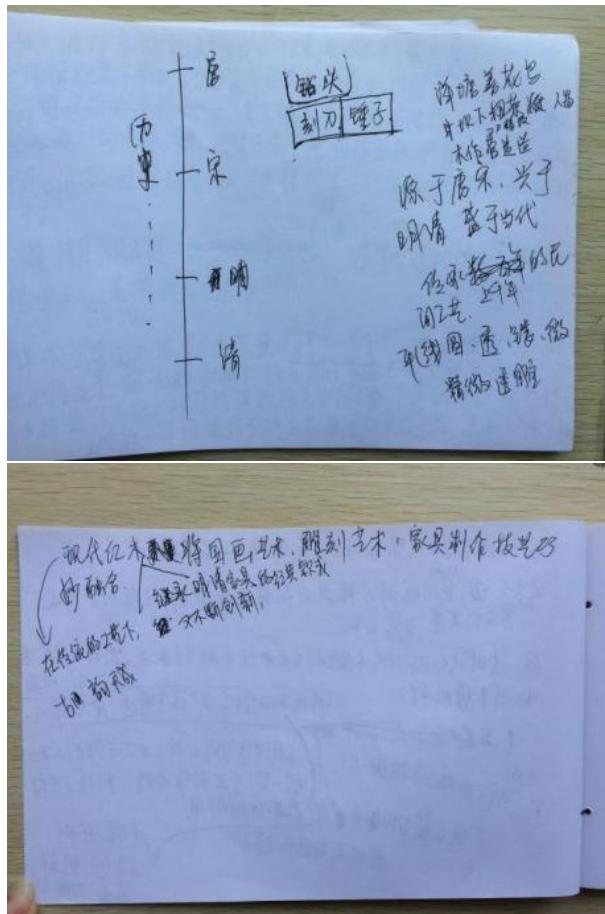


图 4-5

图 4-6

 文案.docx	2017/3/13 14:02	Microsoft Word ...	14 KB
 文案2.docx	2017/3/31 14:31	Microsoft Word ...	14 KB
 文案3.docx	2017/4/29 17:31	Microsoft Word ...	16 KB

图 4-7

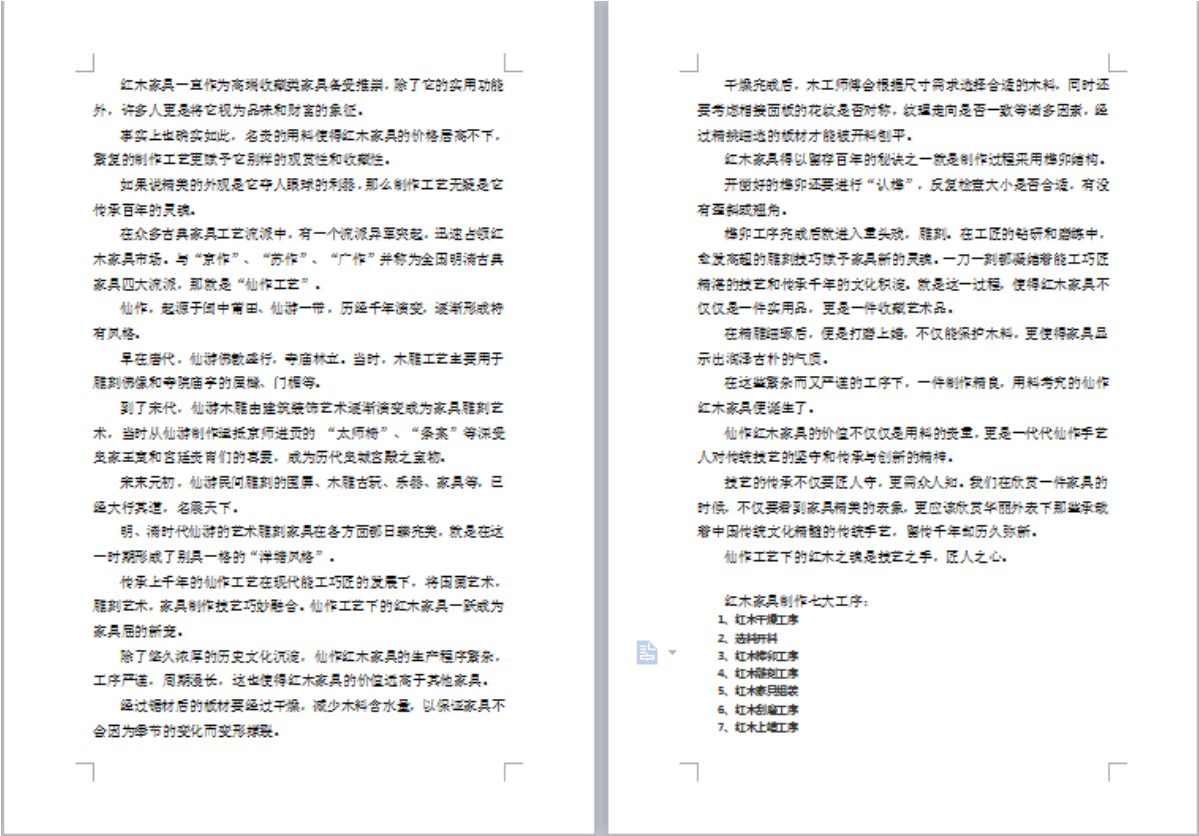


图 4-8

4.1.2 剧本创作

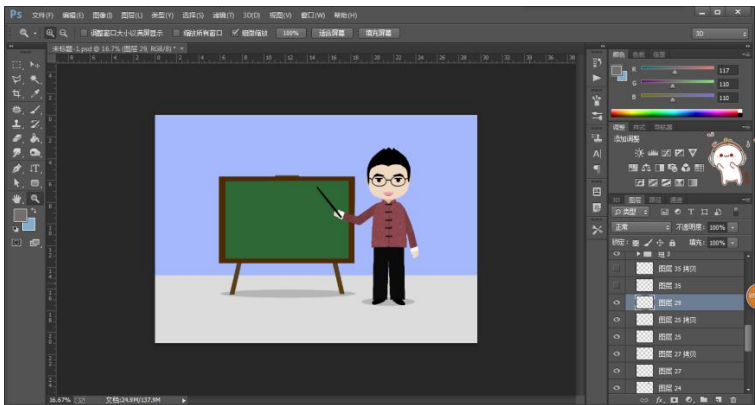
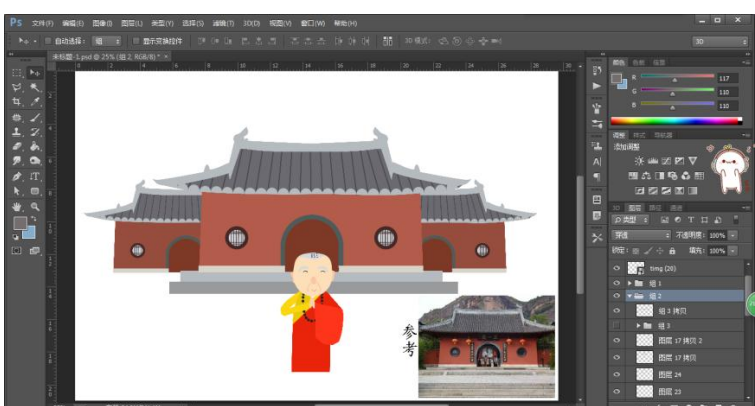
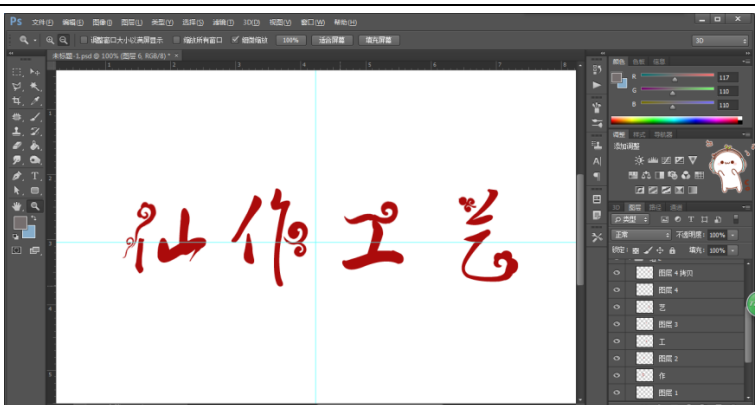
部分分镜头脚本（手稿）	说明	文案
	在聚光灯下红木家具的出现吸引众人围观	红木家具一直作为高端收藏类家具备受推崇
	一个富翁拿着红酒咬着雪茄坐在红木家具上,金币掉落在他的四周	除了它的实用功能外,许多人更是将它视为品味和财富的象征。
	各种木料的价格高升,体现出红木家具的原料昂贵	名贵的用料使得红木家具的价格居高不下
	两个人被红木家具吸引,左边的人侧面形象爱心眼,右边的人后背形象,不断飘出爱心	如果说精美的外观是它夺人眼球的利器
	各种工具（刻刀、木工锯、刨子,锤子）出现,用工具表现难以描述的制作工艺	那么制作工艺无疑是它传承百年的灵魂。

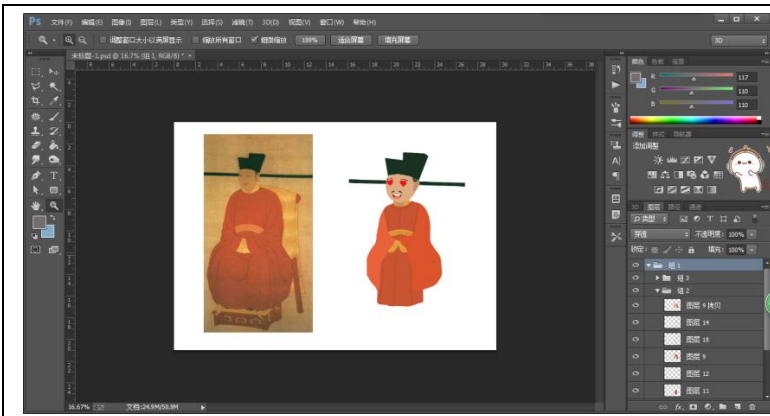
	用小地标在地图的各个位置表明其他工艺的发源地（例如京作工艺，地标放在北京），在各大工艺流派中突出仙作工艺	在众多古典家具工艺流派中，有一个流派异军突起，迅速占领红木家具市场。
	代表仙作工艺的人物(后改为地标)在莆田、仙游的位置由小变大	
	朝代的移动代表时间的流逝	（在各个朝代均用到此素材）
	寺庙背景出现，和尚出现	早在唐代，仙游佛教盛行，寺庙林立
	马车从“仙游”位置移动到宋代都城“东京”	到了宋代，从仙游制作运抵京师进贡的“太师椅”、“条案”等深受皇家王室和宫廷贵胄们的喜爱

	宋代皇帝开心点头表示满意	
	仕女像，围屏，家具陆续出现，背后出现闪光	宋末元初，仙游民间雕刻的围屏、木雕古玩、乐器、家具等，已经大行其道，名震天下。
	红木家具逐步登上最高台阶	仙作工艺下的红木家具一跃成为家具届的新宠。
	小黑板上写着红木家具的制作工序	除了悠久浓厚的历史文化沉淀，仙作红木家具的生产程序繁杂，工序严谨，周期漫长，这也使得红木家具的价值远高于其他家具。
	一个讲述者指着黑板叙述	

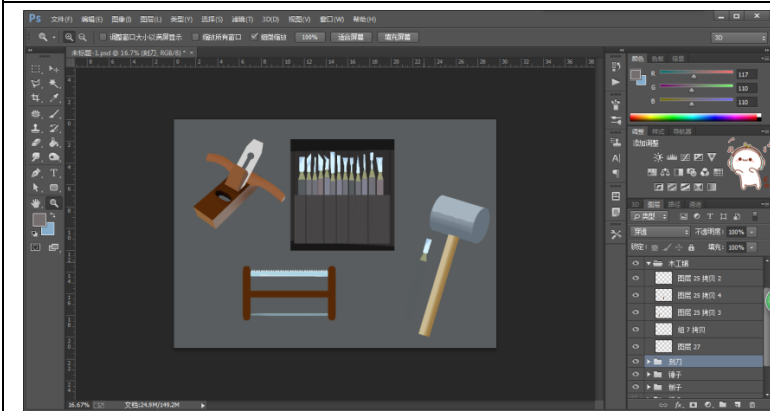
	红木在烘干机中烘干脱水	经过锯材后的板材要经过干燥，减少木料含水量，以保证家具不会因为季节的变化而变形撑裂。
	木工师傅反复挑选板材	干燥完成后，木工师傅会根据尺寸需求选择合适的木料。
	榫卯结构介绍	红木家具得以留存百年的秘诀之一就是制作过程采用榫卯结构。
	雕刻打磨	

4.1.3 角色设计

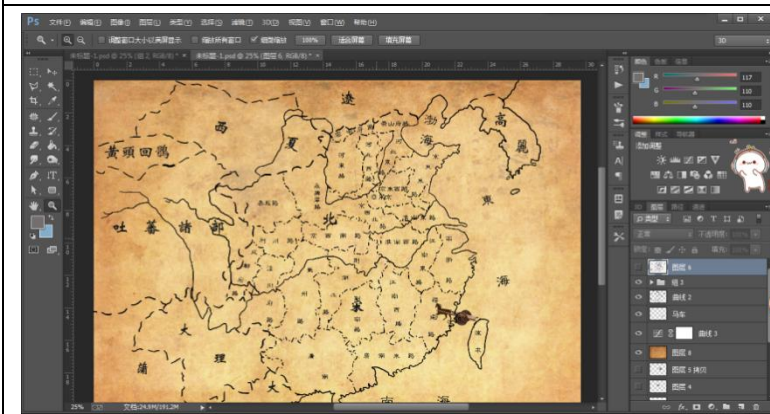
部分角色设计	说明
	富豪形象设计为一个西装革履的中青年男性，嘴里叼着雪茄，手上拿着红酒，悠然自得洋洋得意的模样。 红木家具也是经过考究，以实物为原形进行艺术绘画。
	解说人的形象是一个穿云纹现代唐装的男性角色，黑框眼镜使角色看起来知识渊博；云纹唐装古典大气，符合红木家具的格调。
	建筑参考真实寺院进行绘制。
	字体设计：添加了云纹图案，使字体更具个性化，更加古典大气。



宋代皇帝的形象也是考究宋徽宗赵佶的画像进行绘制，保证每个细节符合当时的时代特征。



工具绘制参考真实制作工具进行二维扁平化设计。



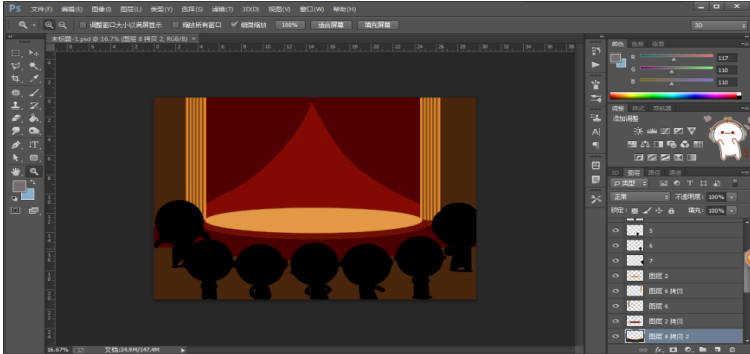
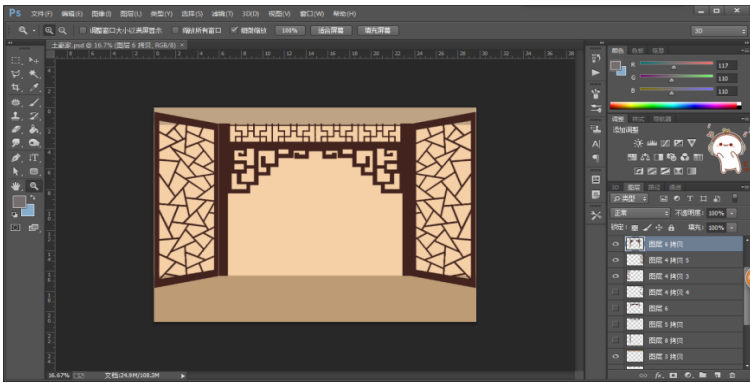
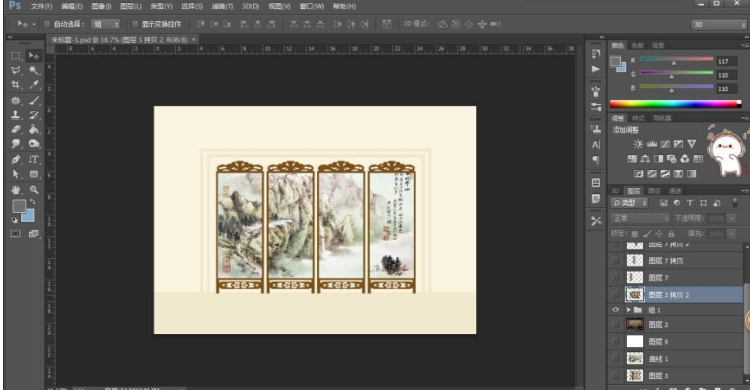
宋代地图也是根据宋代疆域图重新绘制。

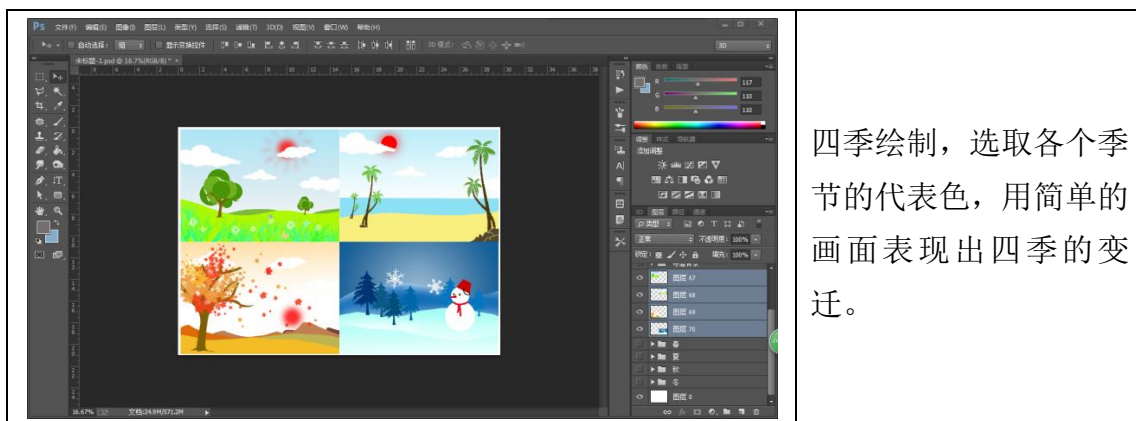
在制作过程中，每个细节都进行仔细思考和研究，确保设计的形象符合各个时代的特征，包括唐宋服饰的不同等。同时还要符合实际，手工艺人的工具和制作过程都尽量还原现实。这一过程需要大量的参考材料，耗时耗力。还要合理把握动画色彩和风格的统一，难度不小。

绘制完成后，还要把素材结构分析清楚，把图层分好，便于后期制作。

4.1.4 场景设计

主体角色设计完成就要开始进行场景设计。场景设计的色彩搭配要配合角色，保证动画风格的统一。根据剧本大纲和分镜头，确定每个场景的内容。

部分场景	说明
	舞台设计，颜色偏暗的红色系，更能凸显聚光灯下的红木家具。 围观者用黑影表示，不喧宾夺主。
	富翁家的设计，红木隔断尽显中式风格，符合富翁喜爱红木家具的心理，统一格调。
	古代背景设计，水墨屏风古典雅致，配合红木太师椅和条案。



四季绘制，选取各个季节的代表色，用简单的画面表现出四季的变迁。

4.2 中期制作

素材准备工作完成，就要开始进行动画制作。结合分镜头脚本，将所有的画面均衡饱满地进行安排；再根据文案进行时间线编排，对每一个镜头进行构思和设计动作。

4.2.1 BGM 挑选和配音

根据文案内容录制旁白。在 MG 动画片中，旁白用于叙述事件的发展，是极其重要的一环。根据动画风格的需求，与配音员沟通好语调和语速，使其与动画风格相配合。

在背景音乐上，选择轻快的音乐，让动画短片的氛围更加轻松活泼；动画的尾声讲述“技艺之手，匠人之心”，选择抒情柔和的音乐，更能打动人心。

4.2.2 作品创作过程

AE 是一个功能非常强大的后期编辑软件。在动画片段的制作过程中，根据分镜头脚本，利用 AE 将制作好的人物素材和场景素材进行动画制作。把动画分成若干个片段来制作，便于检查动作是否合理连贯（如图 4-9 所示）。根据配音把握时间，将画面与声音互相协调，把每一个分镜头中的每一个物体的动作都单独进行动作路径的绘制，做好每一个关键帧。往往一个看似简单的动作就需要动用大量关键帧（如图 4-10 所示）。

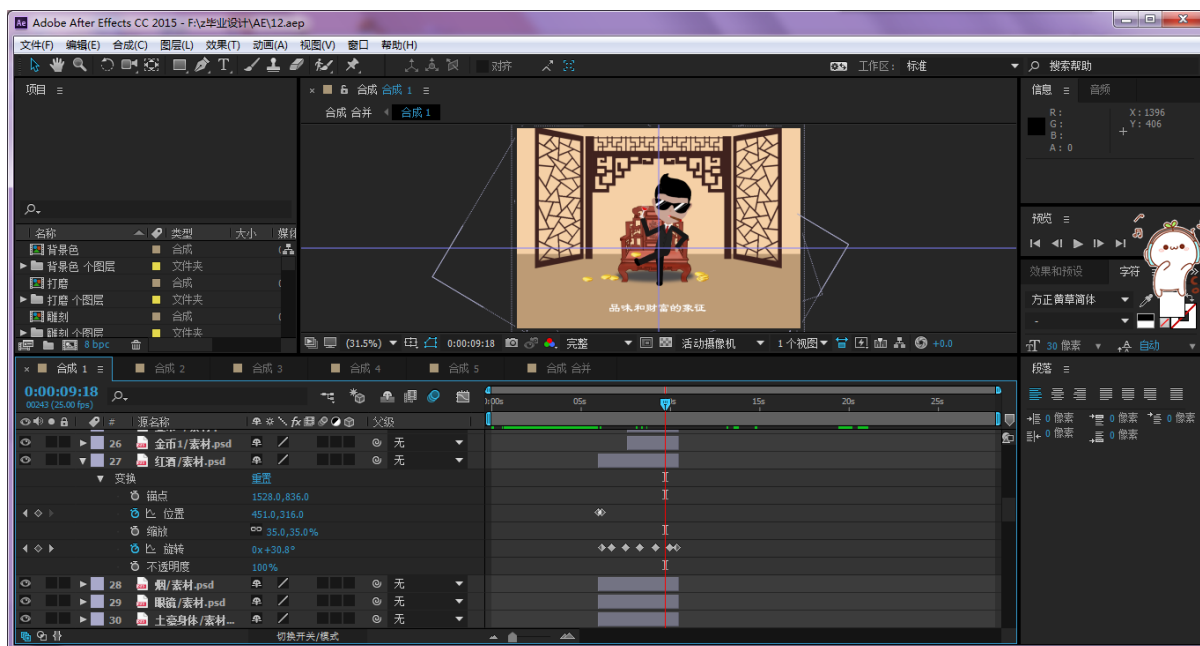


图 4-9

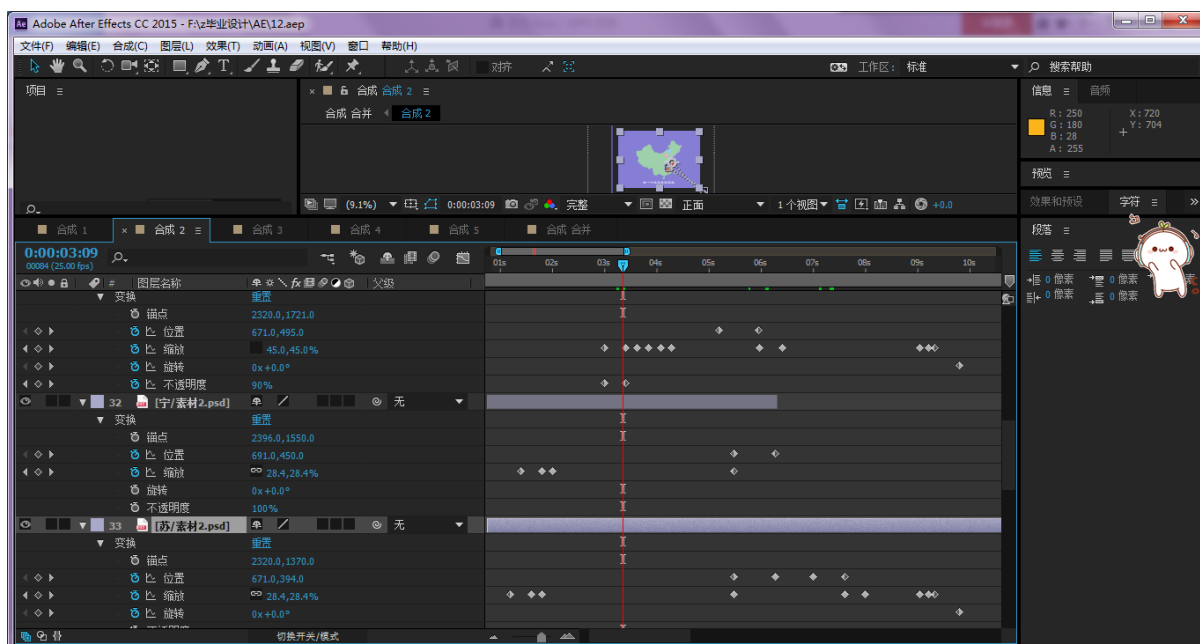


图 4-10

4.3 后期制作

4.3.1 合成

每个片段做好后，新建一个合成，将做好的片段全部放入新的合成中（如图 4-11 所示），检查片段与片段之间声音、动作是否连贯。如果不连贯，就不断进行调整，直到整个动画浑然一体，不卡顿，不跳帧。

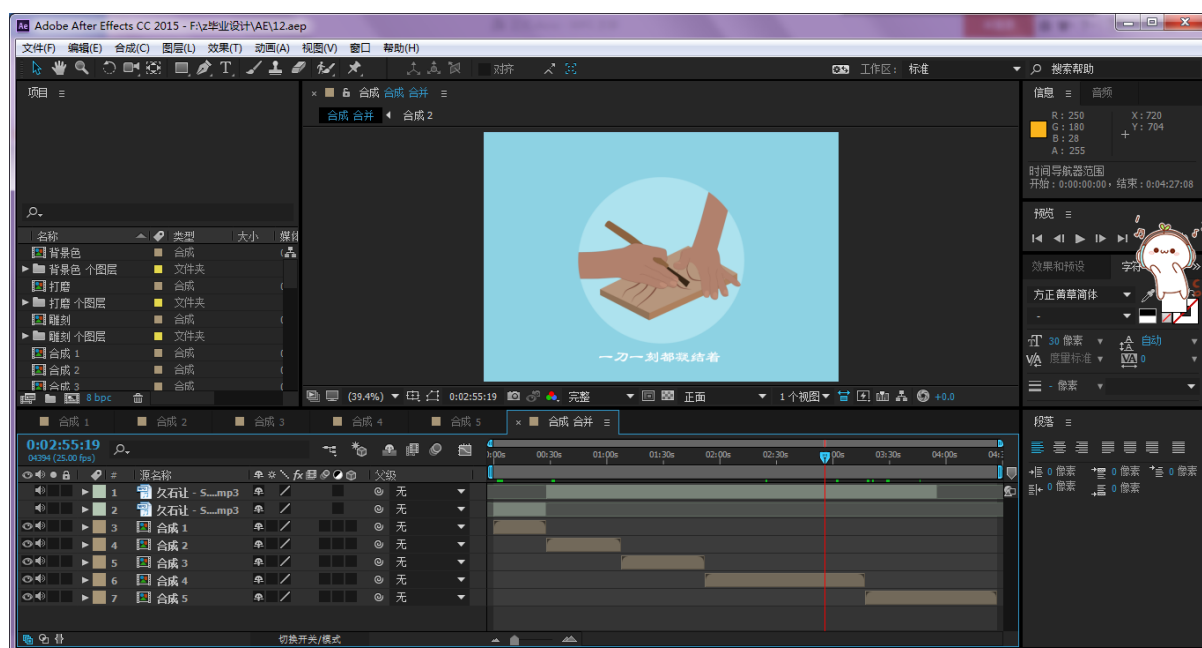


图 4-11

4.3.2 添加音效和背景音乐

动画完成后，在最终的合成中添加音效和背景音乐。如果背景音乐与动画节奏不符合，要进行适当剪切调整，使背景音乐更好的烘托动画的氛围。

4.3.3 测试动画

添加好音效和背景音乐后，动画基本成型。这时要重复多次对动画效果进行测试，可以在 AE 中预览，也可以渲染成视频，观察动画的画面流畅程度和清晰程度，动画的格式、大小是否能保证正常播放。

4.3.4 添加字幕

动画通过重重测试后，就可以对动画进行字幕添加（如图 4-12 所示）。根据配音确定字幕的长短和时间，严格对照配音的时间线。

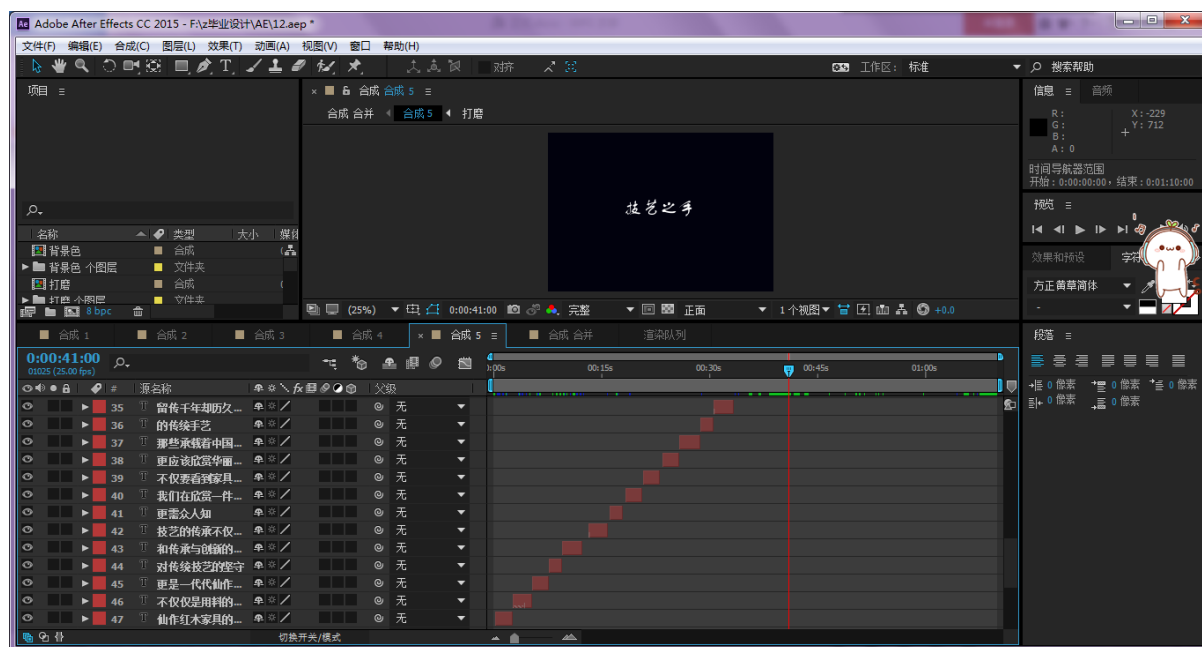


图 4-12

4.3.5 校对

字幕添加完成后，就进入校对环节。主要校对字幕是否有错别字，字幕与动画、配音是否能连接起来。

4.3.6 输出动画

经过严格把关，完成全部工作后，确认视频无需修改，就可以渲染导出视频（如图 4-13 所示）。由于 AE 渲染的视频普遍较大，可使用视频转换器缩小视频，但仍要保证视频无损，与 AE 导出的视频清晰度一致。



图 4-13

4.3.7 完成动画

到此，一部完整的 MG 动画就完成了（如图 4-14 所示）。

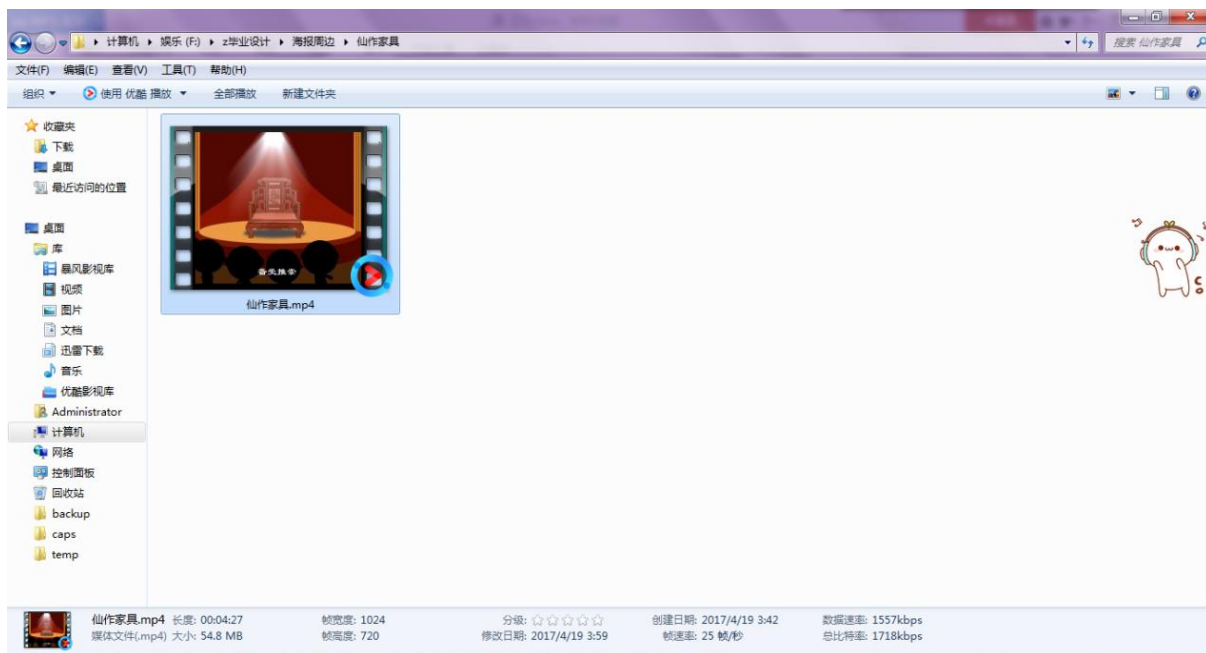


图 4-14

5 周边产品设计

5.1 海报

以红木家具为中心设计邮票风格的宣传海报（如图 5-1 所示），给人以别样的情怀。



图 5-1

5.2 书签、明信片、邮票

（1）以海报为原型制作出邮票（如图 5-1 所示）。

（2）红木四季不变系列明信片和书签

明信片是以红木家具历经岁月、四季不变的特点做的四季书签（如图 5-2、图 5-3、图 5-4、图 5-5、图 5-6 所示）。四季是本动画中出现的场景，将本动画的片段做成明信片和书签，色彩亮丽，画面简繁共存，吸人眼球。

文案：四季变迁，岁月更替，唯我不变。

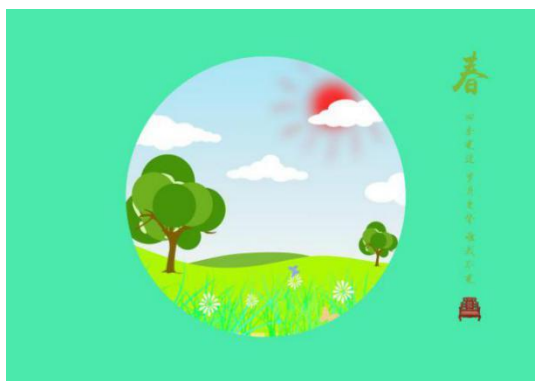


图 5-2

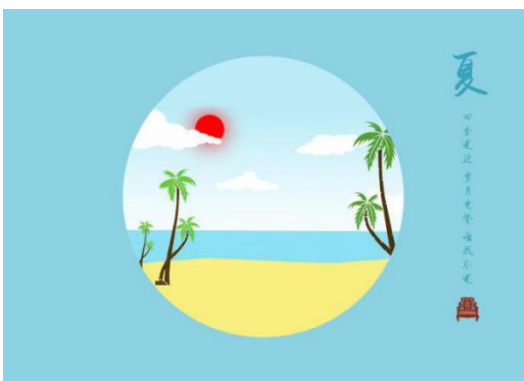


图 5-3

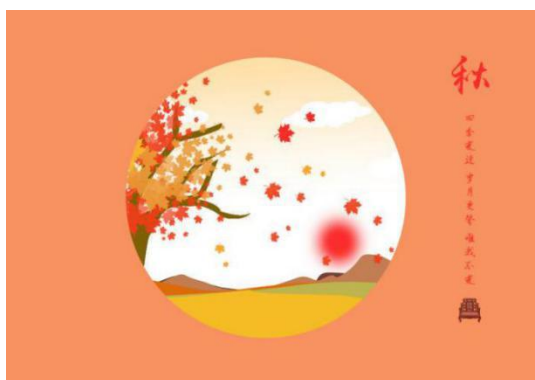


图 5-4

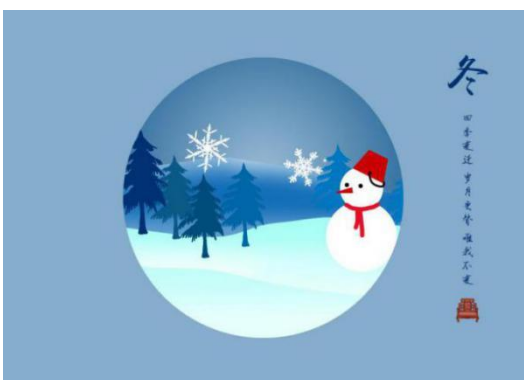


图 5-5



图 5-6

6 困难及解决方案

6.1 困难

(1) 对 MG 动画产生错误判断

在观看 MG 动画时，觉得 MG 动画的画面表现简单，因此产生错误判断，认为 MG 动画的制作过程仅是图形的移动变换，制作过程肯定较为容易。

(2) 素材收集

MG 动画的制作需要收集大量的素材，耗时耗力。

(3) 绘制

绘制过程中感受到把现实的东西转化成二维扁平化图形的困难。图形既要符合现实，又要统一风格。由于是动画，对色彩的要求也较高，许多图形的制作并非吸取物体本身的颜色那么简单，这样不仅会使二维图形看起来生硬死板，还容易与其他图形格格不入，难以融合。

(4) 工具

非美术专业接触手绘板总感觉力不从心，刚开始绘画的时候线条都不稳；而鼠绘太慢，很多时候没有手绘快速自然。

(5) 软件

对 AE 不够熟悉，走了许多弯路，事倍功半。

6.2 解决

(1) 认真学习 MG 动画制作过程，观看大量优秀的 MG 动画，学习他们的叙事风格和画面变换。

(2) 多花时间收集素材，对于收集不到的素材可以适当发挥想象。

(3) 确定一种格调，统一风格。所有的二维图形严格按照格调制作。对于色彩的搭配，多看色彩搭配方案，同一件物体为了表现层次，可以吸取相邻的颜色，做一个深浅对比。

(4) 手绘板和鼠绘同时使用，多练习，习惯以后我已经可以自如运用。

(5) 重新学习 AE 软件。由于有 AE 基础，可以从教学网和书本中有选择的挑选自己需要恶补的知识点进行学习。

总结

此次毕业设计我选择了难度较高的二维动画设计，不仅是对自己的一个检验，也是对大学四年的学习成果做一个交代。通过对毕业设计的独立创作，锻炼了自己的动画制作能力，还从中学习巩固了很多知识。动画是一个综合性很强的艺术，从构思到各种软件的配合使用，从选题到收集材料再到动画制作，每一环节都要付出加倍的努力和不懈的坚持。这次毕业设计，让我意识到看似简单的画面背后是无数辛勤的汗水，制作几秒钟的动画，就可能要花费好几个小时甚至一天的时间。意识到动画制作是一个繁琐的工作，需要坚强的毅力和恒心，只有坚持不懈，才能够完成一部作品。这是一个自我锻炼和提高的过程，这是我第一次接触动画，虽然作品仍然有不足之处，但付出汗水的果实总是弥足珍贵的。在今后的生活中，我仍然会不断学习，不断完善自己。

参考文献

- [1] 王世襄. 明式家具研究[M]. 上海:生活·读书·新知三联书店, 2013:50-260.
- [2] 吴云初. 动画基础技法[M]. 南京:东南大学出版社, 2010:5-30.
- [3] 李晓彬. 影视动画数字后期编辑与合成[M]. 北京:海洋出版社, 2005:30-320.
- [4] 李铁, 张海力. 动画场景设计[M]. 北京:北京交通大学出版社;清华大学出版社, 2012:10-142.
- [5] 陈明红. 中文 Premiere Pro1.5 完全自学手册全彩印刷[M]. 北京:海洋出版社, 2006:15-200.
- [6] 程明才. After Effects 7.0 影视后期编辑完全手册[M]. 北京:人民邮电出版社, 2008:28-160.
- [7] 吴艺华. 海报设计[M]. 北京:人民美术出版社, 2011:28-62.
- [8] 余悦. 图说红木文化[M]. 西安:世界图书出版西安有限公司, 2014:116-160.
- [9] 奥博斯科编辑部. 配色设计原理[M]. 暴凤明, 译. 第一版. 北京:中国青年出版社, 2009:56-121.
- [10] 百度百科. MG 动画概念[EB/OL]. [2016-11-24].
http://baike.baidu.com/link?url=7tWXXU5CDgg-uyeVTmkidRY8KGd3yL-feUakPJz0S5VhWfSqdTNgAP2mBgMuZLfyZXWczaMxB9kbwevxuEdXSi10dM_buS53W7bM1qZ5Ydq.
- [11] 飞碟说. 系列视频[EB/OL]. [2016-11-26].
<http://www.feidieshuo.com>.
- [12] 百度视频. MG 动画[EB/OL]. [2017-02-15].
<http://v.baidu.com/v?s=8&word=mg%B6%AF%BB%AD&fr=ala11>.