

逐格動畫

STOP MOTION ANIMATION



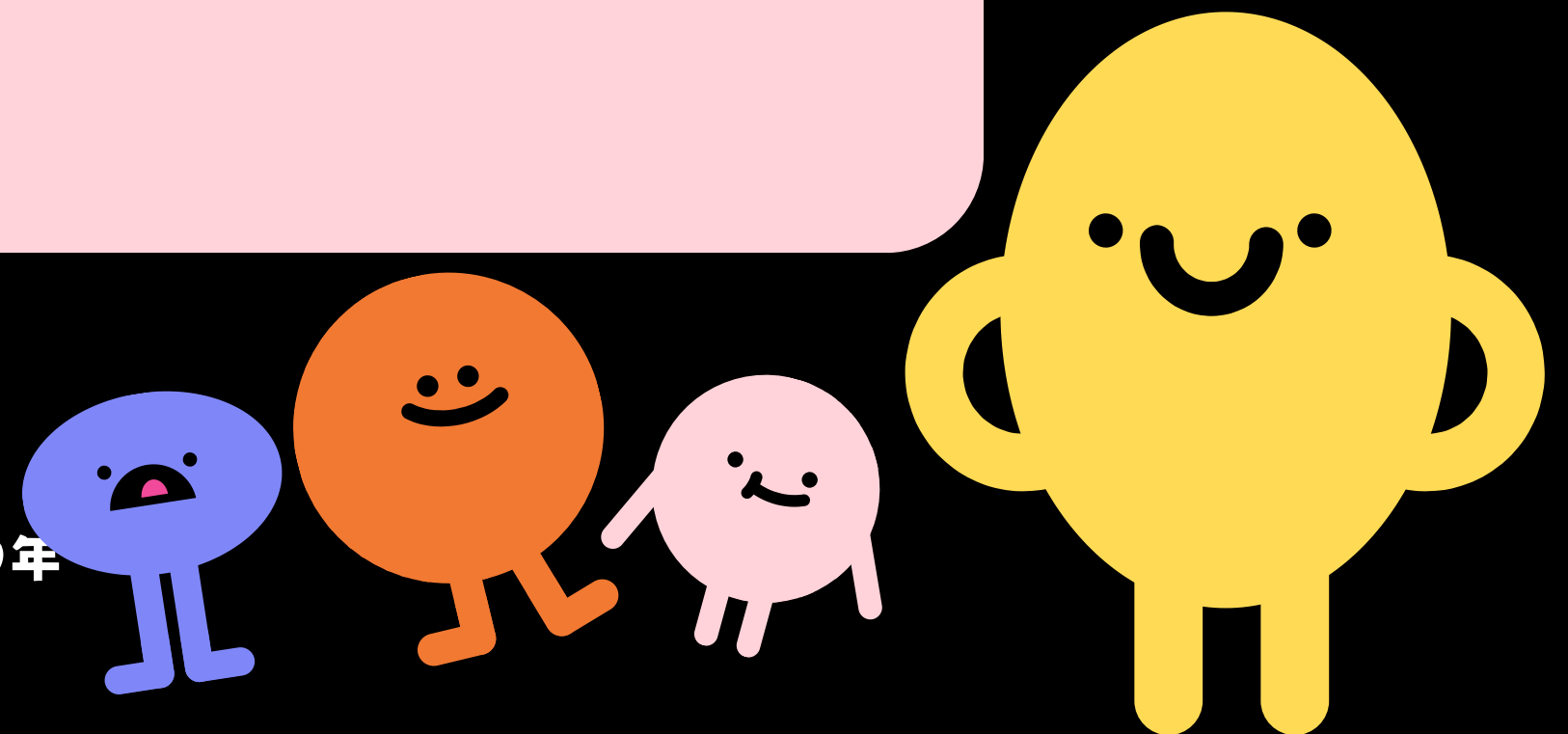


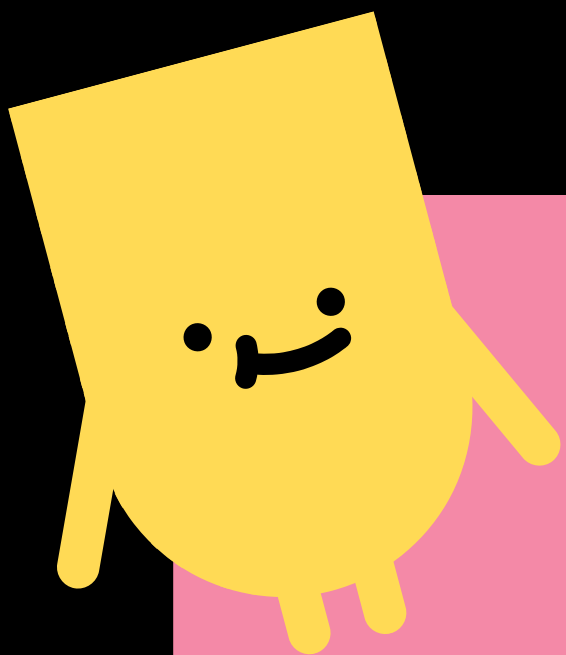
截至2025年，皮克斯共發布了28部動畫長片，第一部是1995年的《玩具總動員》，最近的一部是2023的《元素方城市》，最近上映的是2024的《腦筋急轉彎2》。

正在製作的電影

艾立歐：第三星公關(Elio)2025年6月13日

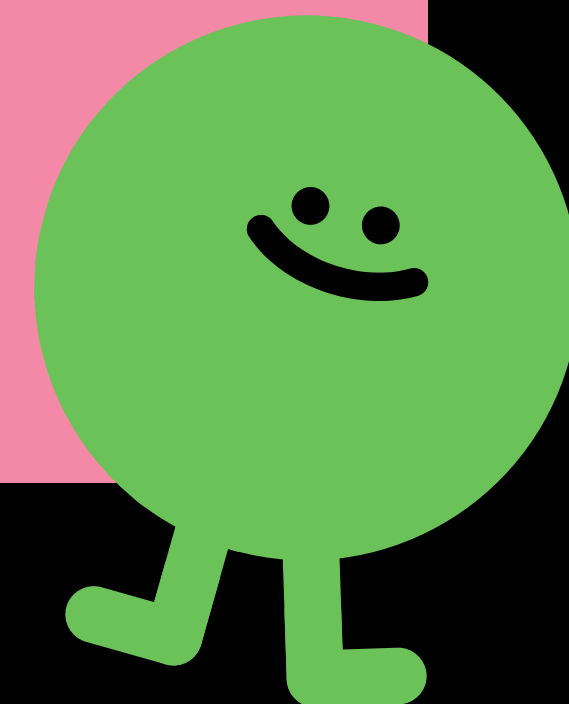
玩具總動員5 2026年、可可夜總會2 2029年





It's gotta be about the growth of the main character, and how he changes.

(它必須與主角的成長以及如何改變有關)





由皮克斯動畫工作室製作，於2000年發行。

它是電影《Monsters, Inc.》的預告片，並贏得2001年奧斯卡最佳動畫短片獎

Alike

Exclusive Online Premiere

Monday 12th December

www.alike.es



鼓勵所有觀眾勇於做真實的自己，活出屬於自己的燦爛人生，珍惜原有的色彩。

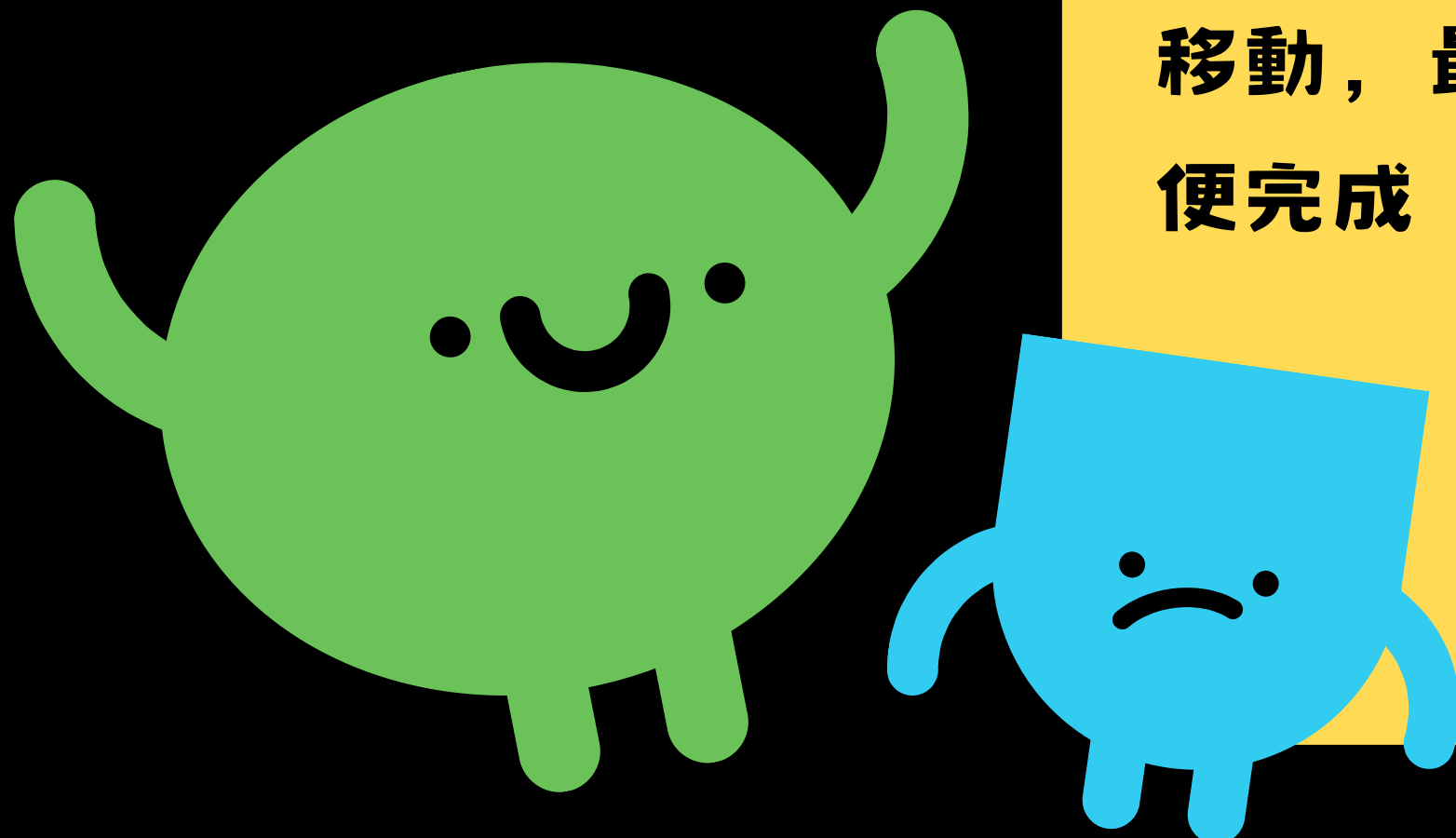
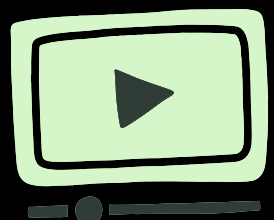


皮克斯 Pixar 《包子 Bao》 獲頒第91屆奧斯卡「最佳動畫短片」！ 隱含親子矛盾感情的黑馬影片

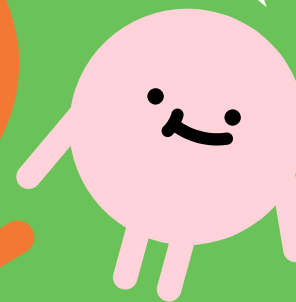


什麼是逐格動畫？

又名**停格動畫**、**定格動畫**、**逐幀動畫**，是一種動畫技術，其原理即將每幀不同的圖像連續播放，從而產生動畫效果。最基本製作定格動畫的方法是利用相機作拍攝工具，為主要對象拍攝一連串的相片，每張相片之間為拍攝對象作小量移動，最後把整輯相片快速地連續播放便完成（每秒大約需要24張相片）



怎麼製作逐格動畫???



1

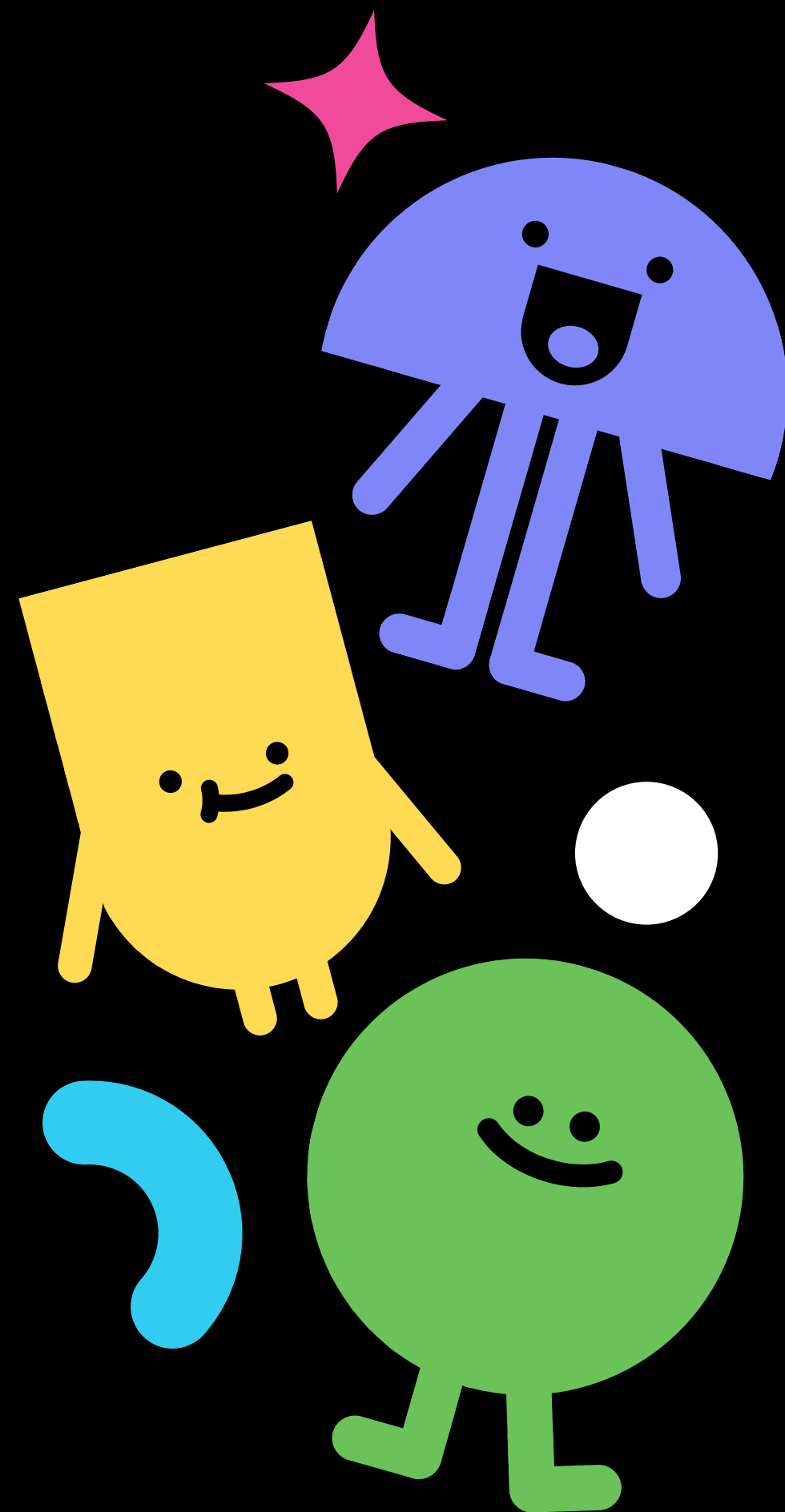
要製作一條完整的定格動畫片，正如製作一般影片或動畫一樣，首先需要有一個故事、劇本甚或分鏡腳本。

2

之後製作或搜集拍攝所需的模型或對象，如人物角色和場景等，並且作適當的燈光佈置。

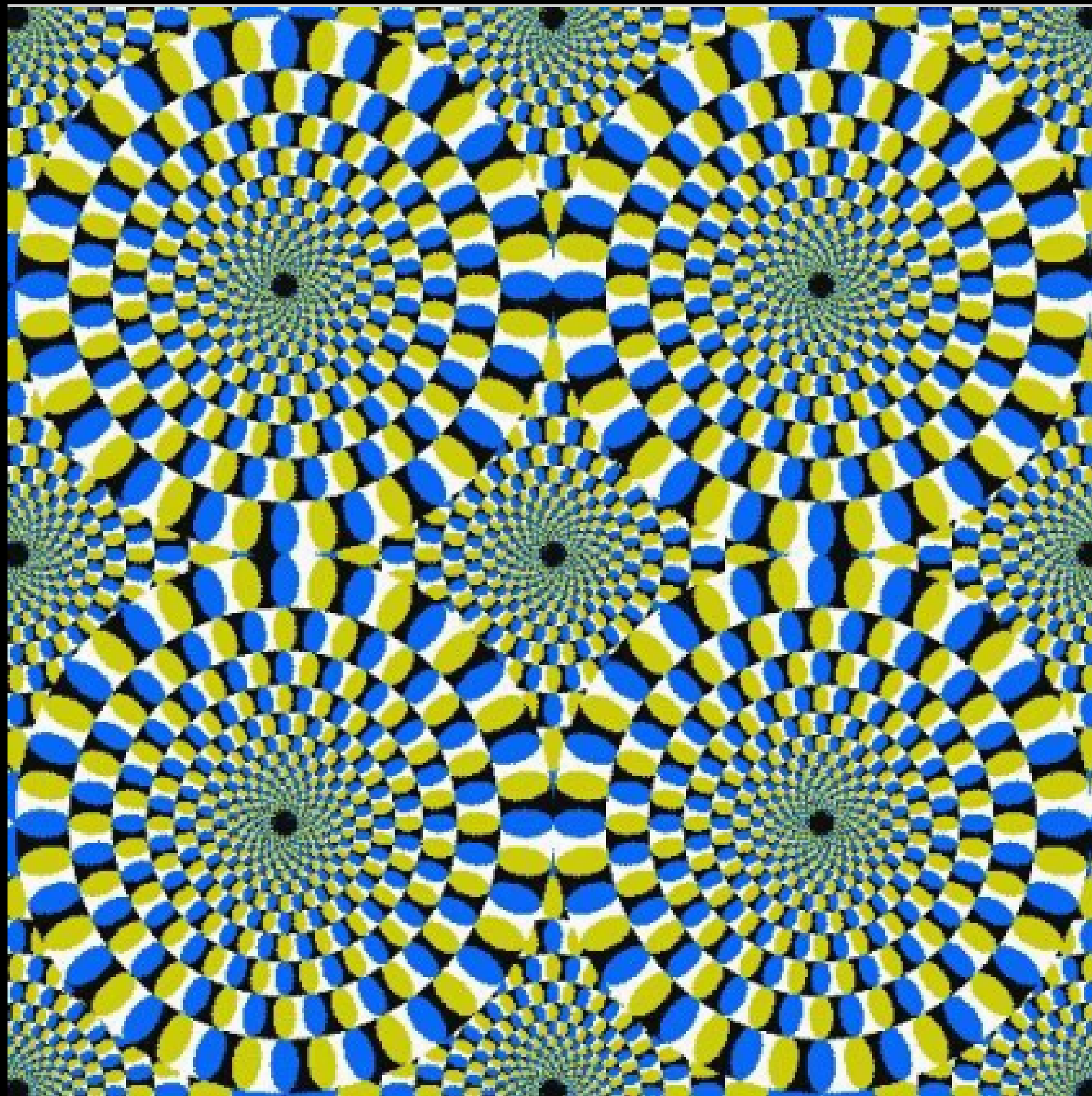
3

完成前期工作後，再利用數位相機或攝影機，為這些預先製作好的對象拍攝大量連續的相片。



逐格動畫（STOP-MOTION ANIMATION）已經有超過一百年的歷史，它的操作原理是拍攝連續且多張的照片，利用眼睛視覺暫留的機制，讓畫面中的主角產生連續性的動作。最早從1933年的金剛、星際大戰等電影中，便開始使用這項技術，讓巨型機器人與造型誇張的外星生物依靠著靈活的動作，擷獲了許多人的目光。近年來逐格動畫作品也成了奧斯卡動畫長片入圍常客，它的魅力實在不容小覷。





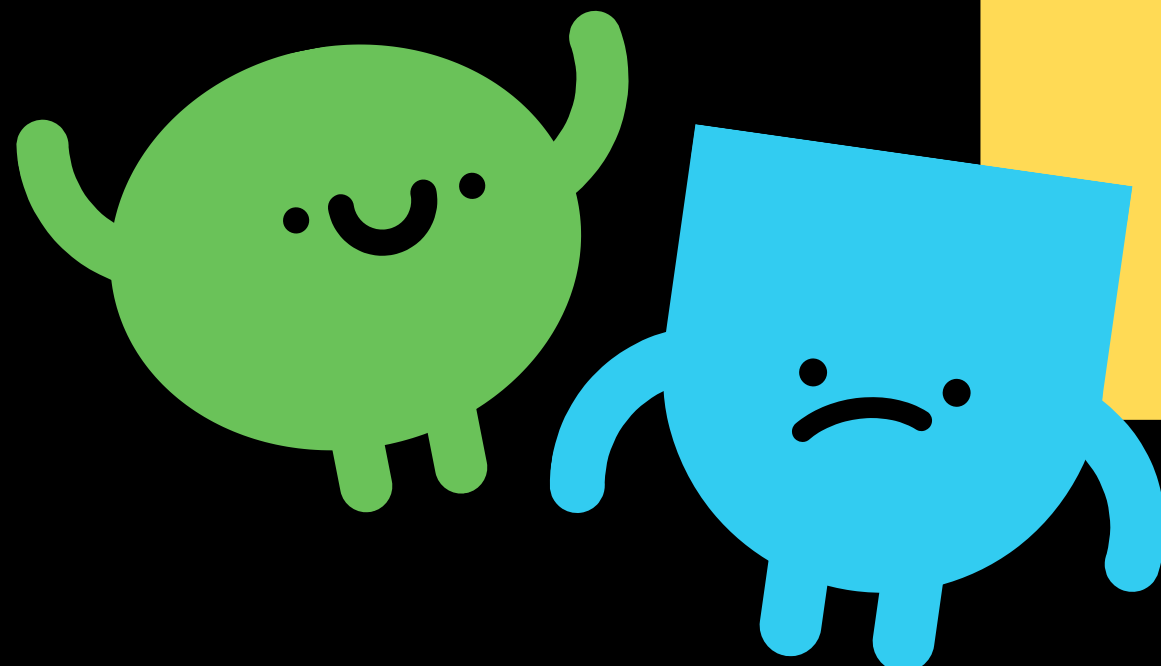
逐格動畫類型介紹



2D 繪畫

書本翻頁動畫

- 還記得小時候在課本每頁固定的角落，畫上一個個的火柴人，藉由快速地翻動書本，來製造火柴人連續移動的視覺效果。一開始選擇的書本厚度，就決定了這部逐格動畫的長度。

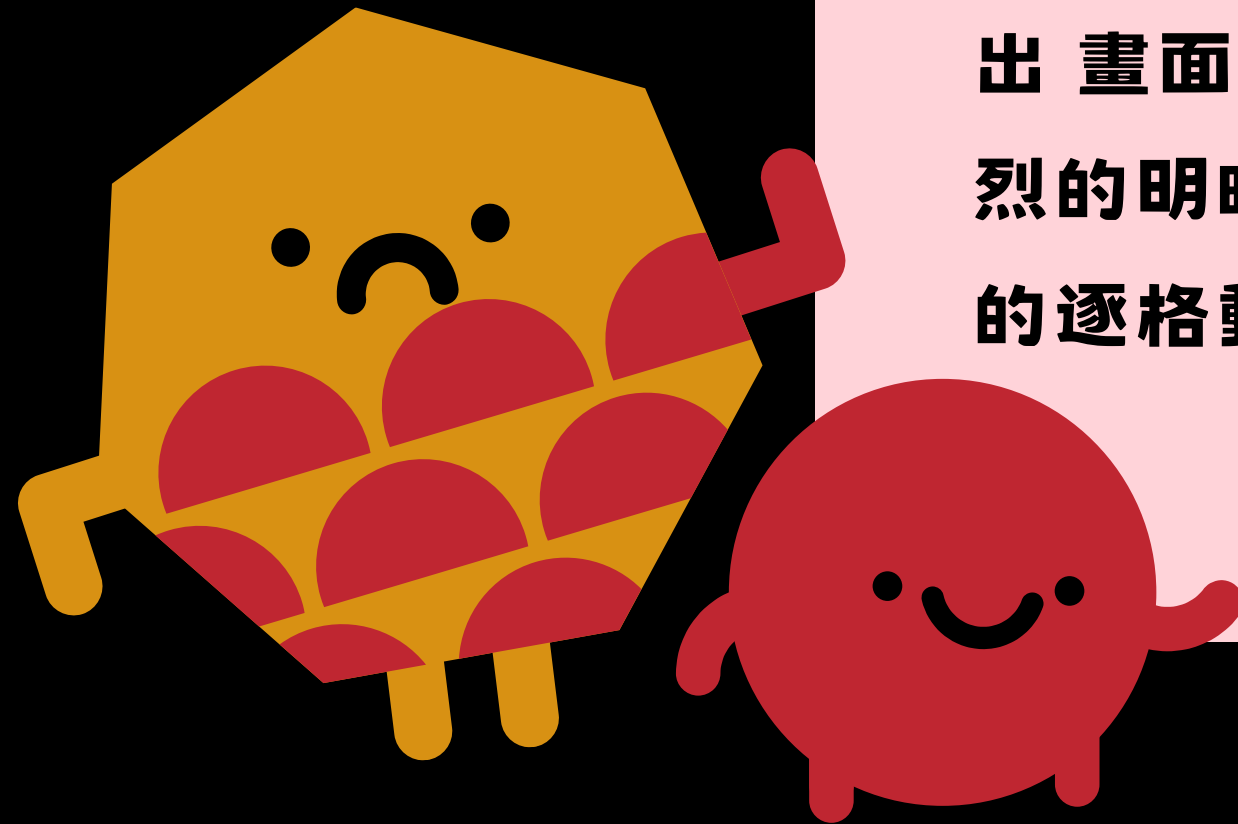
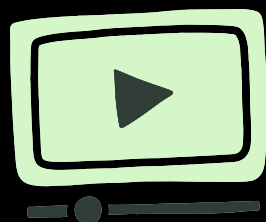




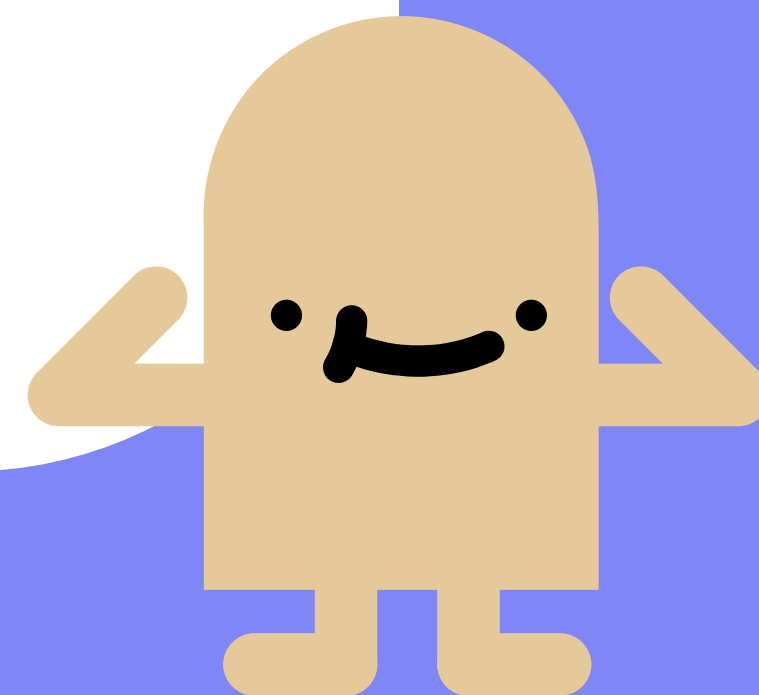
逐格動畫的起源： 教室裡的黑板與白板



- 早在1906年，美國電影製作者史都華．布萊克頓（J.Stuart Blackton）就曾製作了第一部黑板動畫《滑稽臉的幽默相》（Humorous Phases of Funny Face）。黑板與白板一直都是教育現場中不可或缺的工具，因為它有著容易取得、易擦拭及立即修正的特性，教室裡黑板白板相較於平常使用的紙張，可以更輕易地呈現出畫面的細節，粉筆與白板筆能夠創造視覺強烈的明暗對比，十分適合用來進行初階塗鴉式的逐格動畫創作。

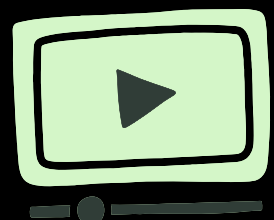
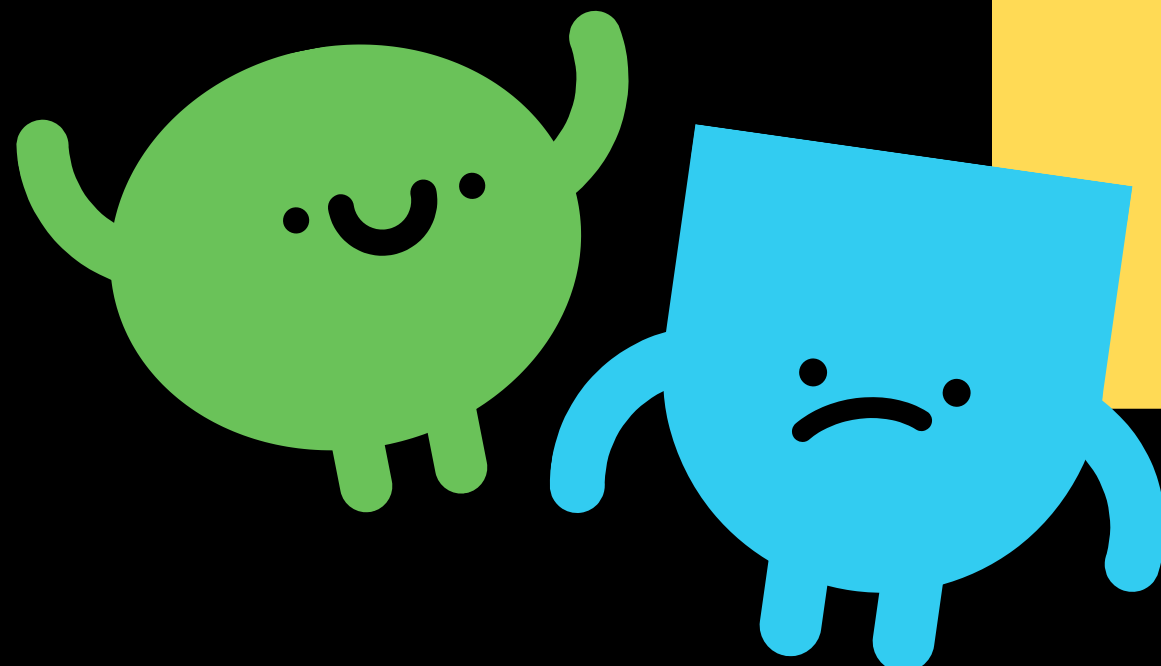


3D立體創作



可塑性材料

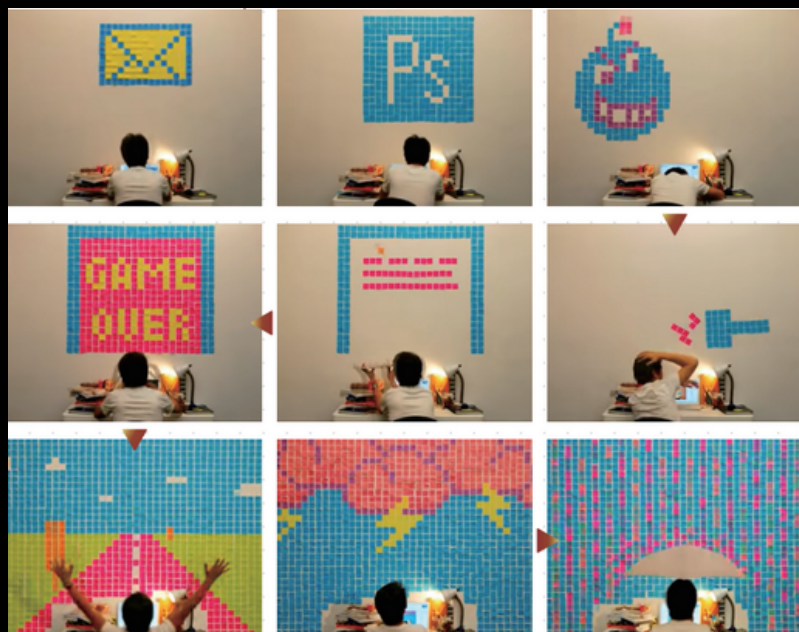
- 許多知名的動畫與動畫電影使用逐格動畫進行拍攝，例如老少咸宜的《Pingu企鵝家族》。2018年魏斯．安德森（Wes Anderson）執導的動畫電影《犬之島》（Isle of Dogs），其中的角色以塑膠黏土雕塑，再依照黏土製作模具、安置骨架、並加上橡膠及矽膠來創作。



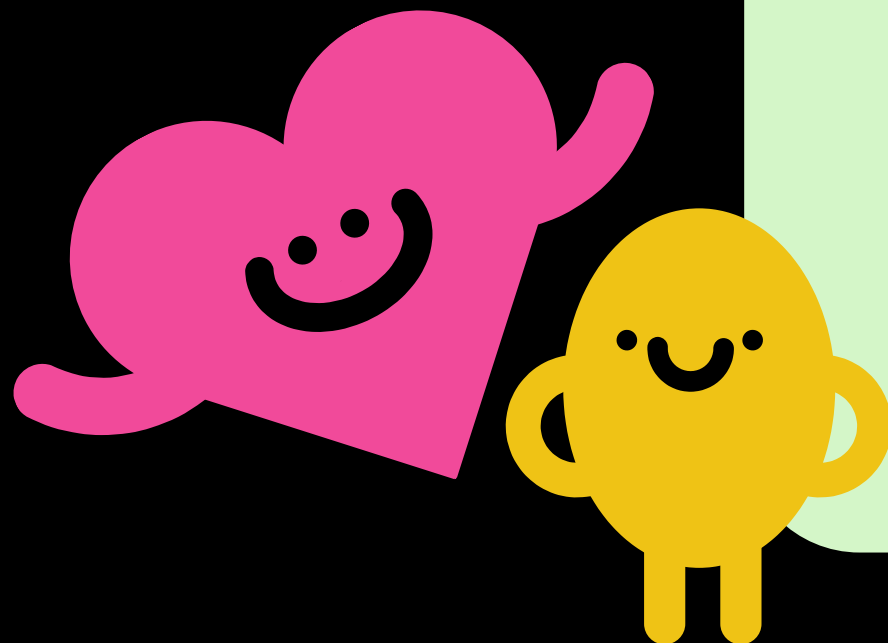


現成物的排列組合

便利貼的像素動畫

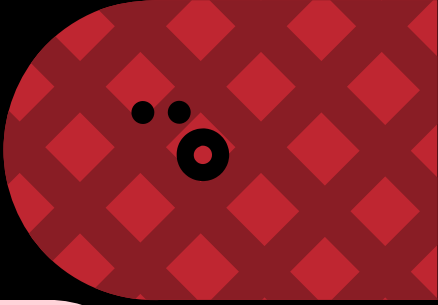
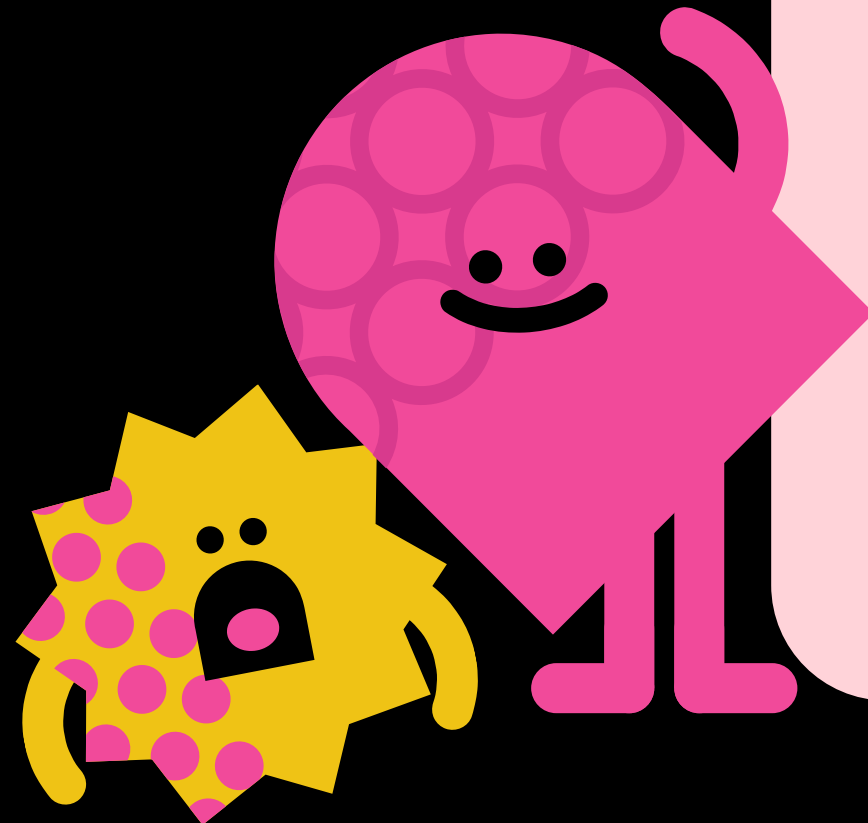


- 3M公司1968年開始致力於研發強力黏膠，到1974年發明出黏膠與紙條結合的產品，創造出便利貼的最初原型。自1980年開始在美國銷售後，普及於全世界，方形的便利貼容易取得，因為容易黏貼及更換的特性，所以適用於在大多數的平整物件上進行創作。便利貼方正的造型與數位圖像中像素的造型相似，可以排列出簡易的造型與文字，範圍可大可小，是不限地點且容易操作的逐格動畫創作材料。

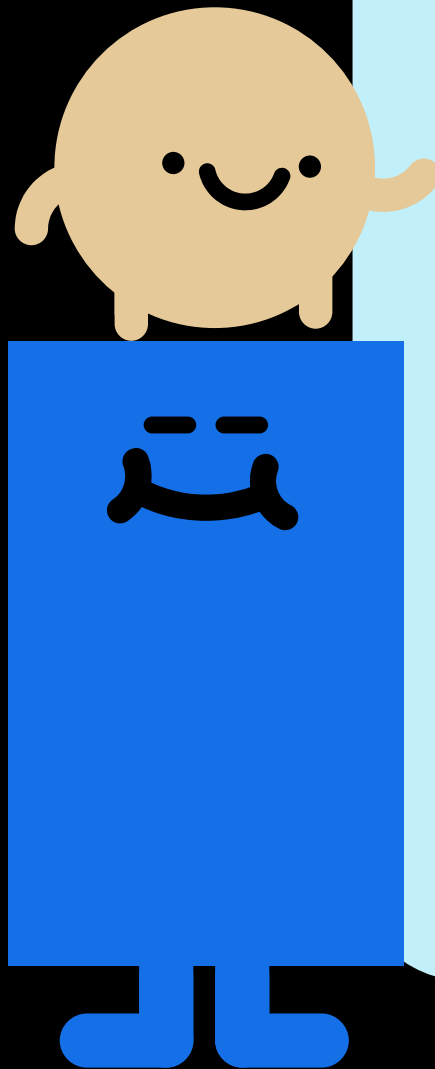


讓樂高積木動起來

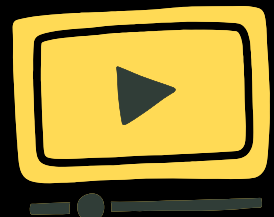
- 歷史悠久的樂高積木擁有豐富場景與精緻零件，能夠以逐格動畫成就一部完整的電影，例如2014年的《樂高玩電影》（The Lego Movie）就是根據預設的腳本內容，利用樂高積木搭設適當場景，單以人偶與背景去打造電影。

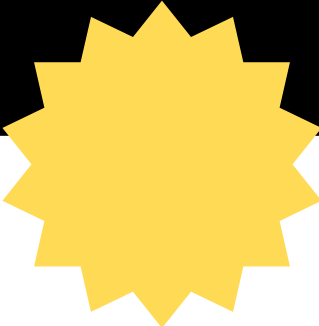


可動性高的公仔或模型

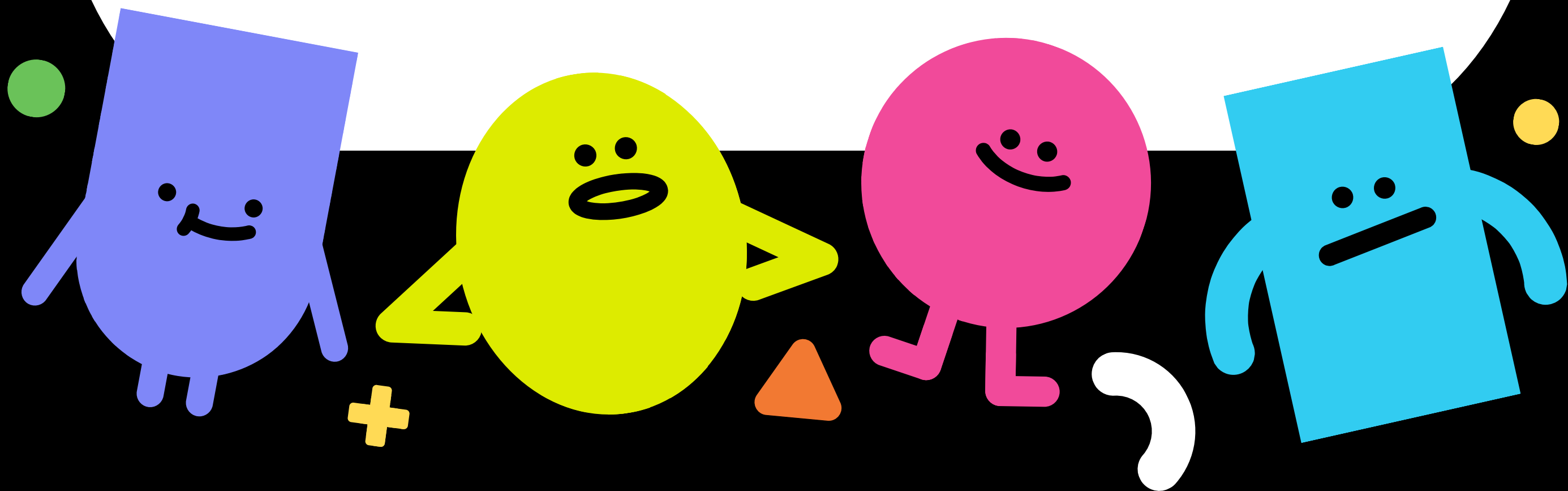


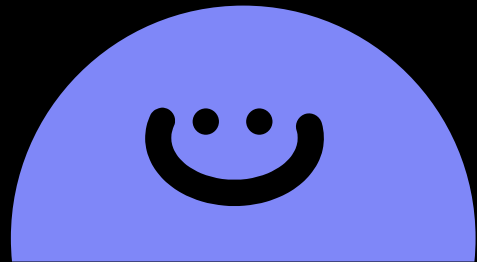
- 很多人小時候一定有這樣的經驗，抓著手中的玩具公仔或布偶，想像他們有生命力地進行互動，上演腦海中的小劇場。現在玩具公仔越做越精緻，許多本身就具備高度可動性，可藉由有趣的腳本與定格動畫，創造出擬人的動態效果，運用手邊的道具就能上演一齣生動的電影。逐格動畫師默鈞（Moouyo）就讓鋼彈化身為舞者，還原麥可．傑克森（Michael Jackson）的舞蹈，讓原本陽剛的鋼彈，透過靈活的舞蹈，增添了許多俏皮的感覺。



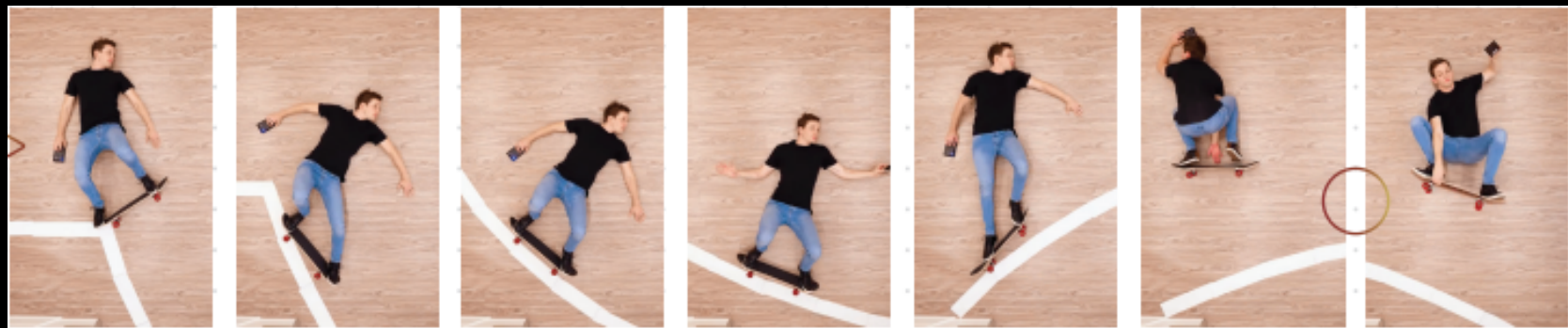


以真人為主體

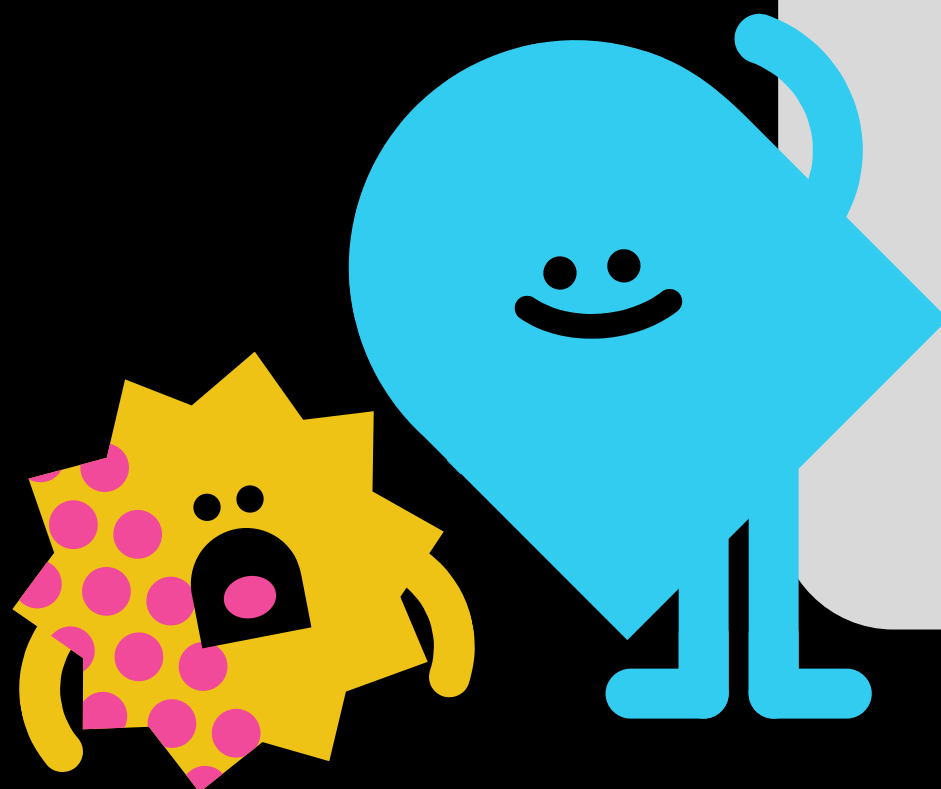
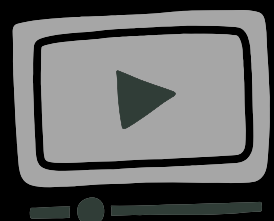




加入人物作為創作的主角

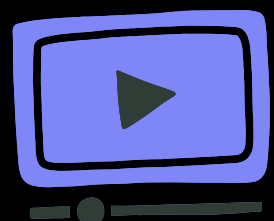
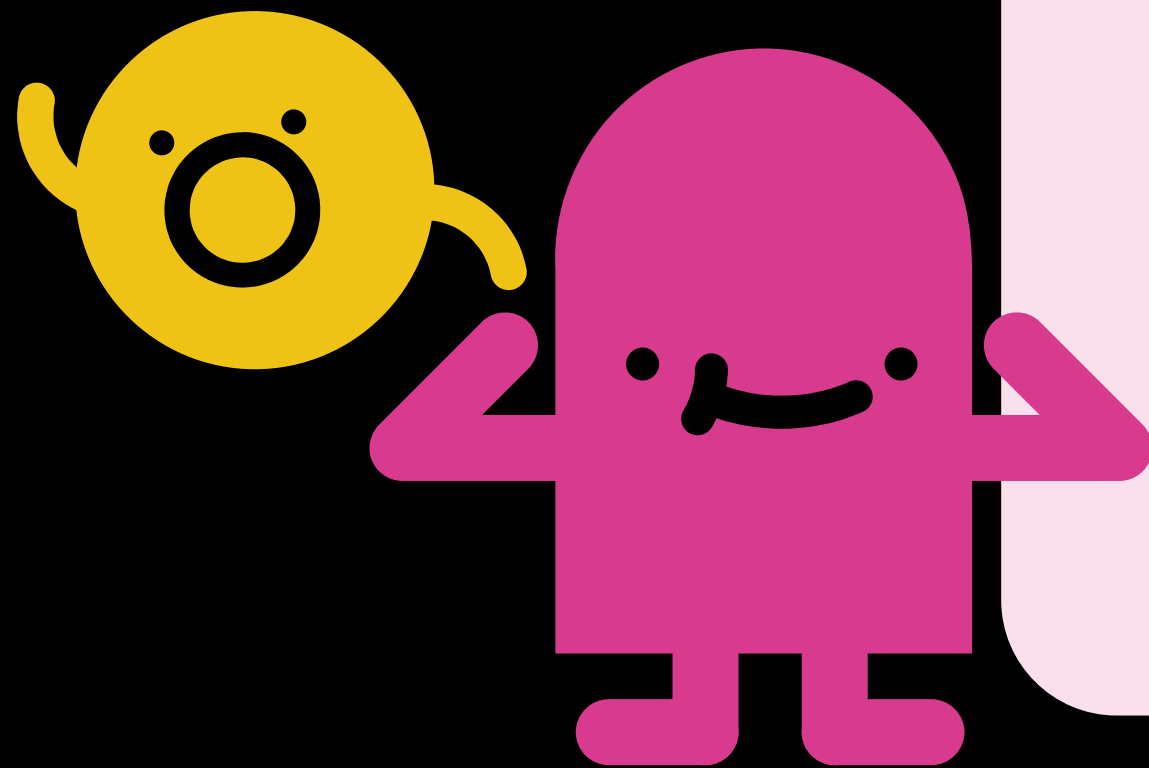


- 加拿大的動畫師凱文（Kevin Parry），時常在社群媒體中發表各種精采的逐格動畫作品，本人也經常入鏡成為逐格動畫中的主角。他還會在發表作品後上傳製作過程的影片，與大家分享逐格動畫的創作方式與訣竅。



加入人物作為創作的主角

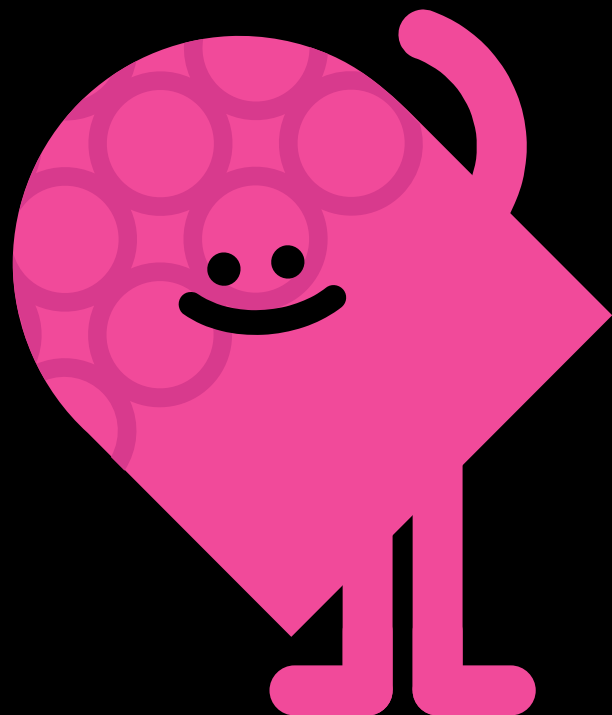
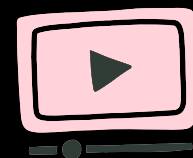
- 旅法臺灣導演郭修篆，在防疫期間因為不能出門騎車而製作了《躺著騎車》的逐格動畫作品，不到三天就吸引了四十萬人次觀看。



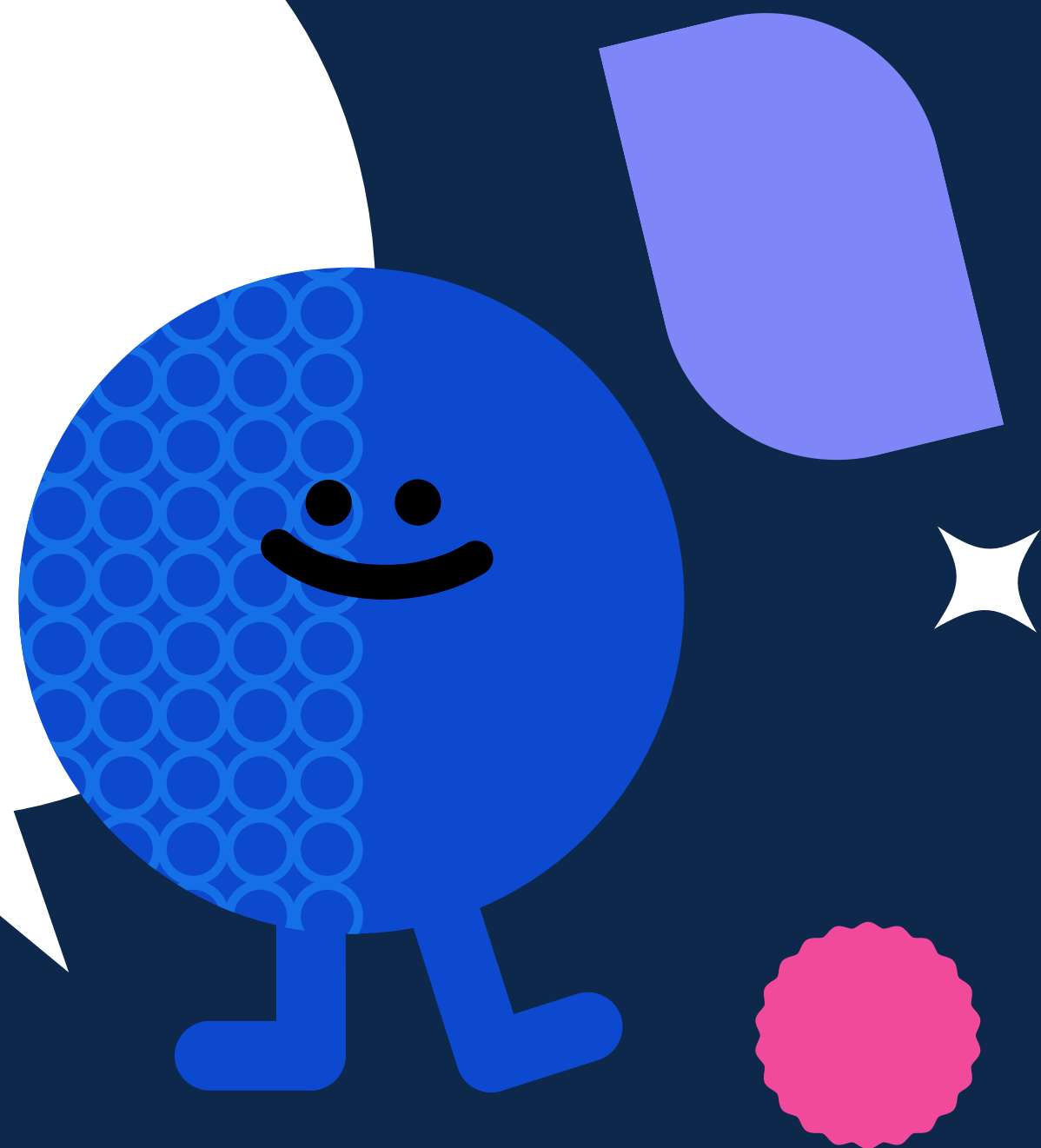
以定格動畫手法作為
主要拍攝技巧



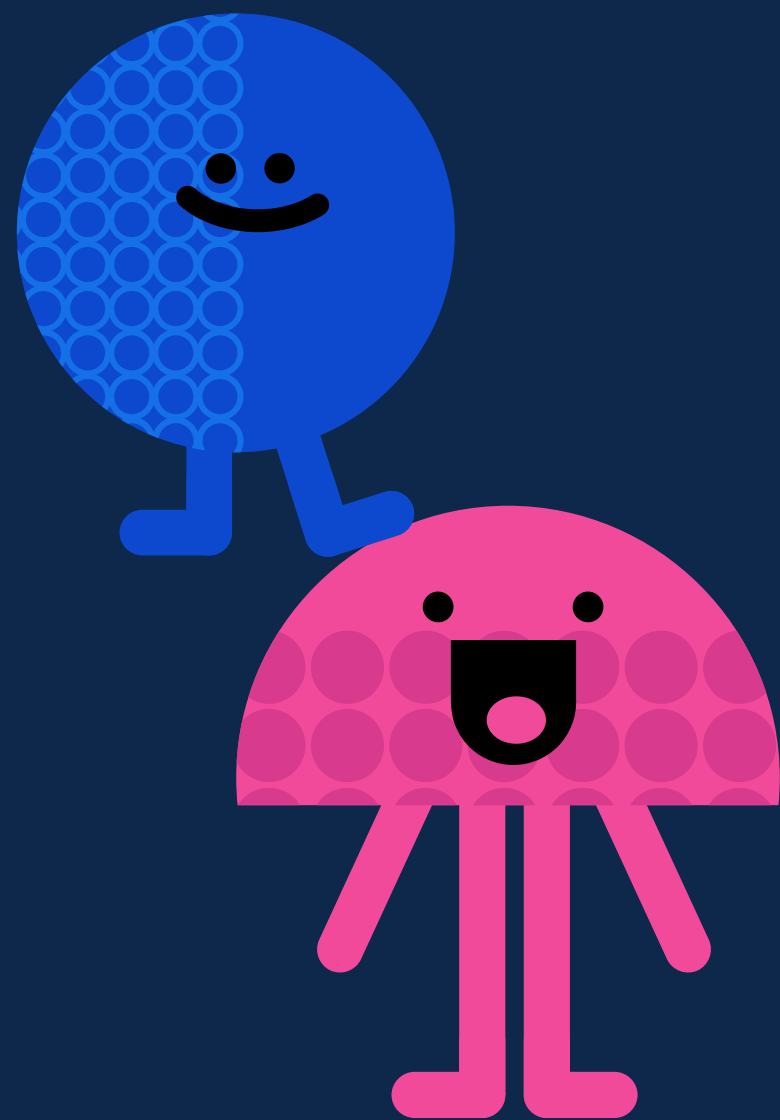
犬之島 / 巧克力情緣 / 酷寶：魔弦傳說 | 樸拙感人的定格動畫

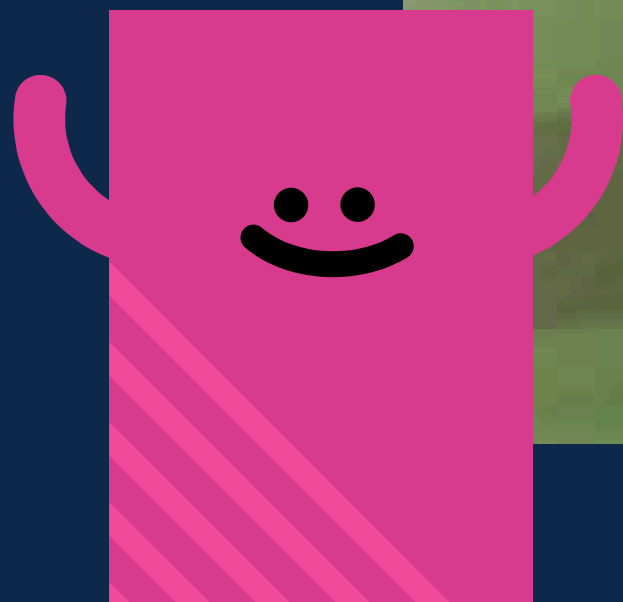


軟體介紹



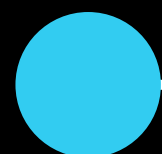
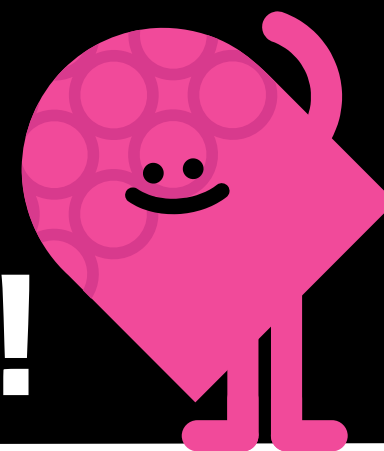
STIKBOT STUDIO 2







開始你的創作吧!



選定定格動畫類型

(手繪、現成物、公仔、真人.....)

設定簡單分鏡圖

開始拍攝

(以1秒12張圖為基準)

匯入軟體

加上音樂等後製

Version: 1.116.20211108



製作電影



拍攝照片



畫廊



教程

拍攝過程中不要
隨意上一頁，以
免資料消失!!!

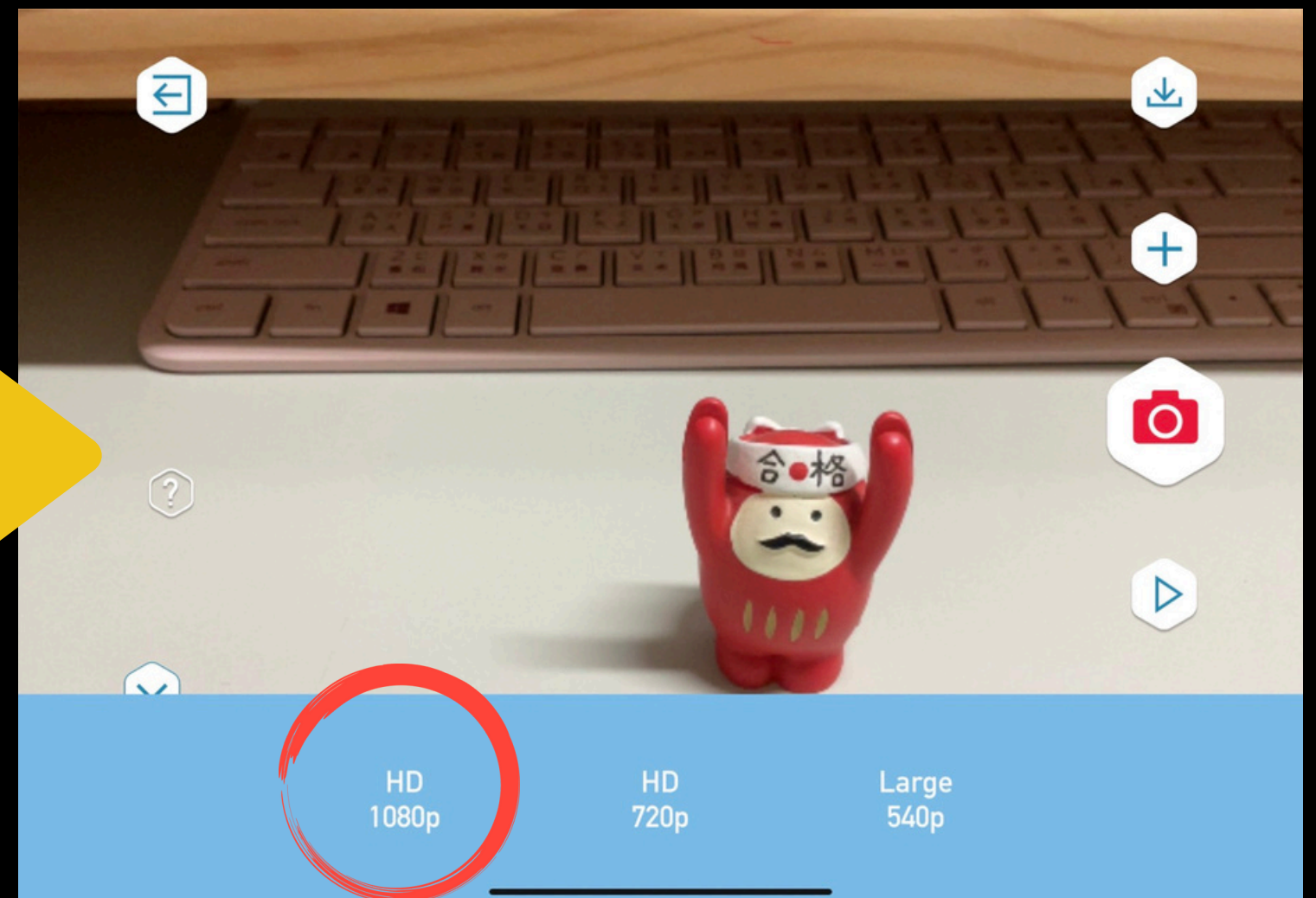
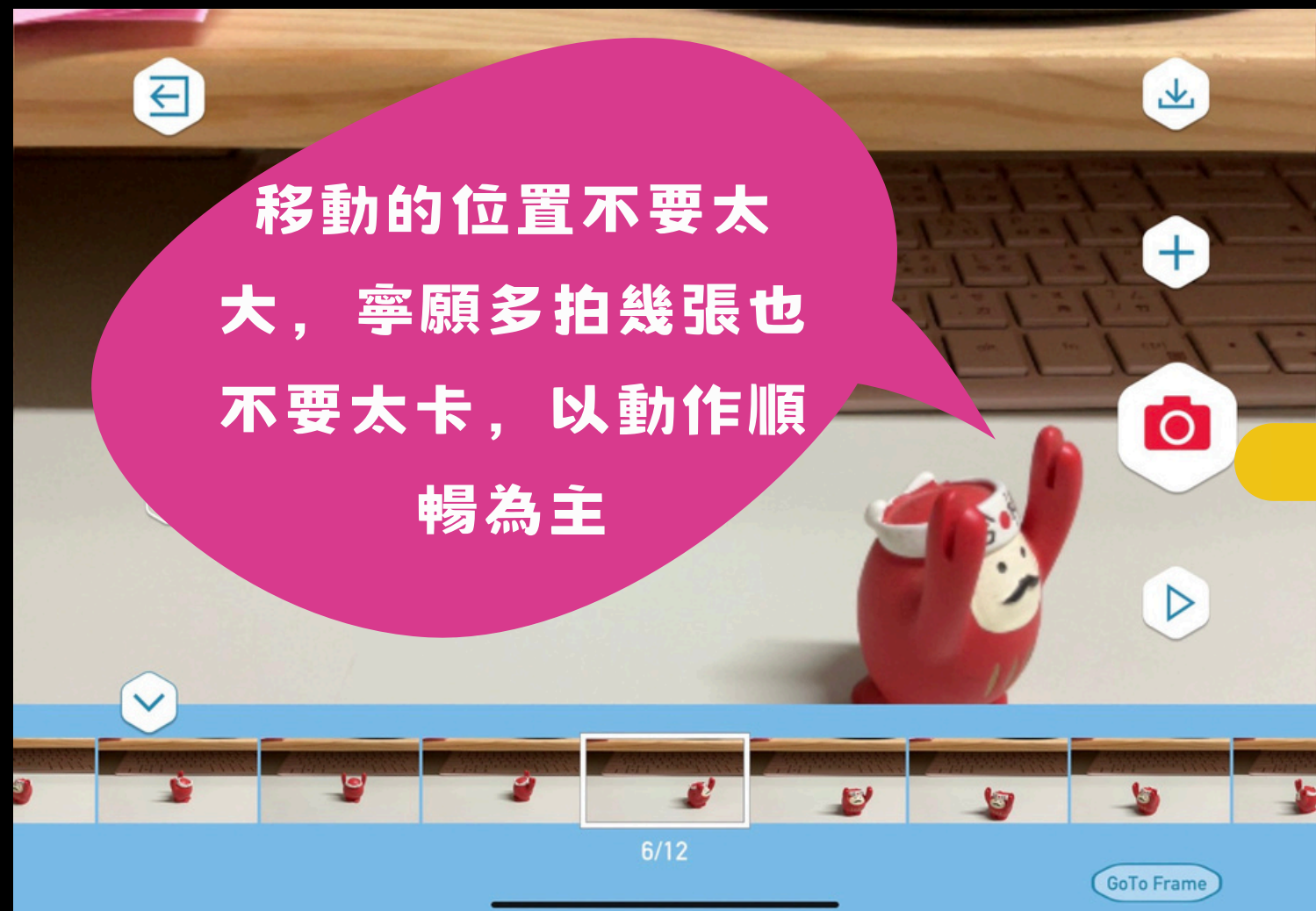
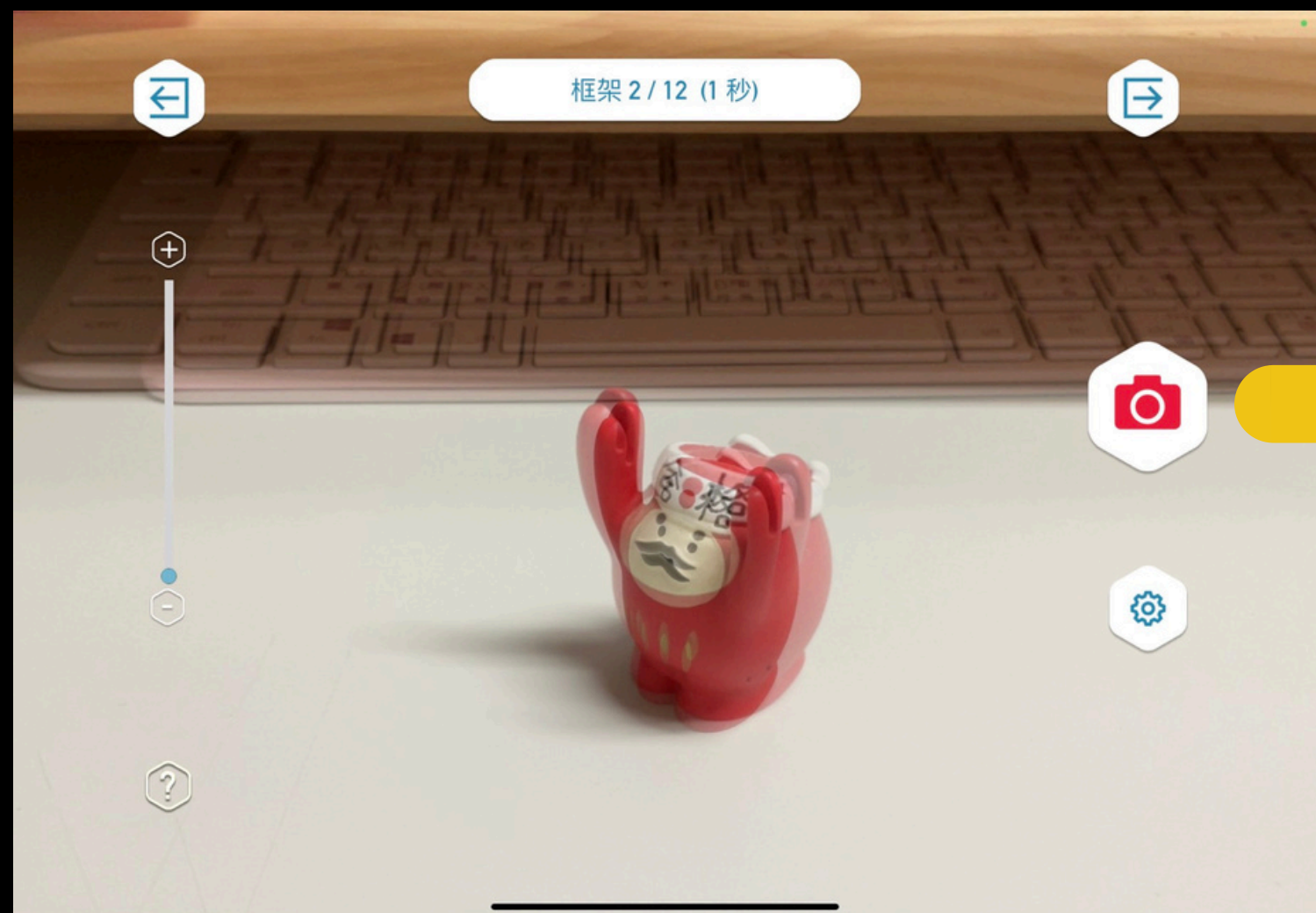
12張照片=1秒
一人要3秒(36張)
組員越多秒數越多

拍攝完畢再往
下一頁

框架 0 / 12 (1 秒)

請務必
「對焦」
後再拍

玩玩看各種不一樣
的設定的效果



**再次提醒：影片可以
很搞笑、無厘頭
但不能有負面的隱射
或不雅畫面**





小組分享~