



MG动态图形制作

实训工作页

主 编 代 悦
副 主 编 秦 勉 刘 璐
参编人员 杨 维 向海燕 刘 粲
章 兵 蒲 锐 侯月园

图书在版编目(CIP)数据

MG 动态图形制作实训工作页 / 代悦主编. —南京:
江苏凤凰教育出版社, 2025. 12. —ISBN 978-7-5743
-1365-1

I. TP391.413

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2024DR5162 号

书 名 MG 动态图形制作实训工作页

主 编 代 悦
责任编辑 杨小军
出版发行 江苏凤凰教育出版社
地 址 南京市湖南路 1 号 A 楼, 邮编: 210009
出 品 江苏凤凰职业教育图书有限公司
网 址 <http://www.fhmooc.com>
照 排 南京普胜印刷技术有限公司
印 刷 江苏凤凰数码印务有限公司
厂 址 南京市鼓楼区湖北路 83 号, 邮编: 210009
电 话 025-83657309
开 本 787 毫米×1 092 毫米 1/16
印 张 7.25
版次印次 2025 年 12 月第 1 版 2025 年 12 月第 1 次印刷
标准书号 ISBN 978-7-5743-1365-1
定 价 68.00 元
批发电话 025-83677909
盗版举报 025-83658893

如发现质量问题, 请联系我们。

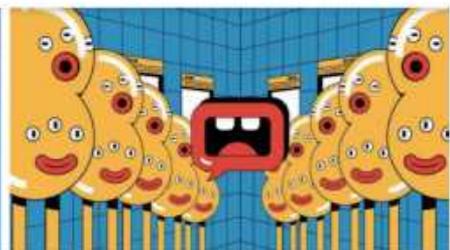
【内容质量】电话: 025-83658873 邮箱: sunyi@ppm.cn

【印装质量】电话: 025-83677905



近年来,随着数字技术以及我国网络媒体的发展,动态图形作为一种新的影像表现形式,越来越多地出现在人们的视野中。动态图形因其体积小、传播快、节奏快、制作效率高等特点,在新媒体时代背景下被广泛应用于广告、会展、文化推广、产品演示、影视包装、互动装置等众多领域。

我们通过对《MG 动态图形制作》这门课程的学习,会更为系统地了解动态图形是怎么发展而来的,动态图形的传播又有什么样的特点,动态图形应用在不同的领域又具有什么样的特征。同时,还会学习到制作一件动态图形作品需要掌握哪些技术,会使用到哪些软件。最后,我们还要一起动手尝试做一做,通过实操部分的视频讲解,同学们学会动态图形制作的基本动画与制作技巧。



目录 Contents

模块一 走进动态图形的世界

- 001 一、教学目标
- 002 二、课前自学
- 002 学习主题 1 认识动态图形
- 006 学习主题 2 动态图形与传统动画和影视特效的区别
- 009 学习主题 3 动态图形的发展历程
- 019 学习主题 4 动态图形的应用领域
- 027 学习主题 5 动态图形的制作软件
- 031 学习主题 6 动态图形的制作流程

模块二 动态图形的制作要素

- 037 一、教学目标
- 038 二、课前自学
- 038 学习主题 1 文案与分镜脚本
- 048 学习主题 2 设计风格
- 053 学习主题 3 图形绘制

054 学习主题 4 场景设计

060 学习主题 5 转场设计

064 学习主题 6 视觉传播

模块三 妙趣恒生的形状

069 学习主题 1 形状变形——彝山风情的波浪尾气

075 学习主题 2 融球效果——经典栏目包装的再现

077 学习主题 3 融球效果——小球的离与合

080 学习主题 4 节庆里的烟花

模块四 抽象趣味的转场

086 学习主题 1 几何转场

090 学习主题 2 翻页转场

094 学习主题 3 流体转场

模块五 生动有趣的角色

101 学习主题 AIGC+ MG 动画制作《纳爱斯牙膏》

01

走进动态图形的世界

模块一



一、教学目标

知识目标

1. 掌握动态图形的概念。
2. 了解动态图形的特点及传播优势。
3. 了解动态图形的历史发展及演变。
4. 了解动态图形的应用领域及表现形式。
5. 了解制作动态图形的常用软件。

能力目标

1. 能够掌握动态图形的制作流程。
2. 能够根据主题制定适宜的动画风格。
3. 能够撰写符合动态图形叙事方式的文案。
4. 能够独立完成动态图形的分镜脚本。
5. 具备挖掘中华优秀传统文化、人文素养,能够借助创意表达主题思想的能力。

素质目标

1. 具备一定地创新能力。能够根据选题在策划与文案撰写阶段,提出创新的主题与构思。
2. 具备一定地沟通与团队协作能力。能够和团队协作,共同完成实训任务。

思政目标

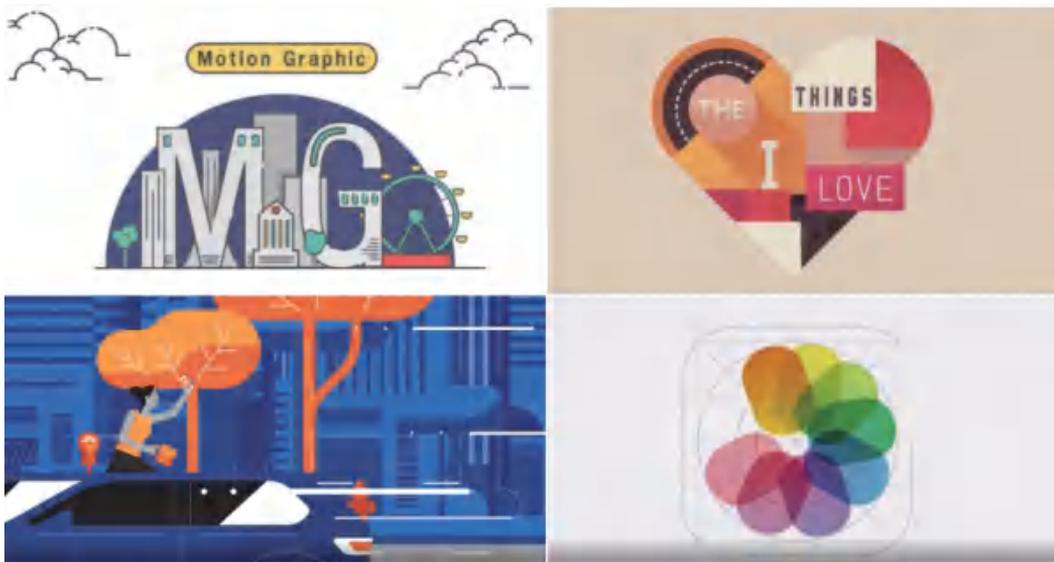
1. 具有强烈的地社会责任感,坚持正确导向的舆论引导。
2. 具备“媒体传播正确价值观”的认识,能够表达富强、民主、文明、公正、爱国、敬业、诚信、友善等社会主义核心价值观。
3. 培养有担当、传播真善美的使命感和责任心。

二、课前自学

学习主题1

认识动态图形

如果你经常用手机或者平板电脑刷朋友圈、读公众号文章、玩视频社交平台或者看新闻,你会发现一切都在改变!随着移动智能终端的普及和互联网的飞度发展,人类可以利用坐公交车、等飞机、排队的碎片化时间获取更多的知识和信息,短平快的视频内容能够满足信息高效传递的需求,也更加符合人类通过视觉获取信息的习惯,成为当前互联网上信息传递的主力军。而时下最流行的视觉表达形式则非“动态图形”莫属。动态图形凭借着信息可视、内容密集、成本可控、传播性强、准入门槛底、制作流程标准化等一系列特点,在商业广告圈和独立动画圈都备受青睐。



1.1 动态图形的概念

“动态图形”一词是由英文 Motion Graphic 直译而来,取其两个单词的大写字母,简

称为“MG”，也可称之为动态图形、图形动画、MG 动画等等。

对动态图形的理解，可以从两个维度。第一个维度即从字面意义上去理解。“Graphic”有形容词和名词之分，作为形容词(*adj.*)Graphic 有生动的；绘画的；(与)视觉艺术(有关)的；(与)可视图像(有关)的这层含义，例如在两千年前后有一个专业叫“Graphic design”平面设计专业，现在更名为视觉传达设计专业，就有上述内容的这层含义。而当 Graphic 作为名词(*n.*)则有“图表，图形；图形设计”的意思。总之，Graphic 一词无论是做形容词还是做名词，都含有“图解的，用图表示的，描述”这层含义。“Motion”一词直译有运动、移动、示意的意思。综合两个单词的字面意义，Motion Graphic 直译为“动态的图形”或“动态图形”，即“运动的可视化图像”。



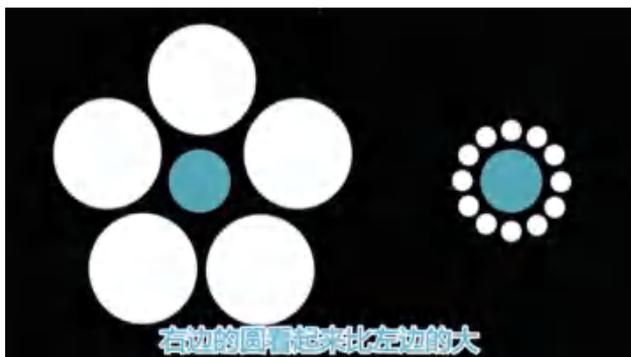
需要注意的是，如果我们仅从字面意义上去理解“动态图形”(Motion Graphic)很容易跟“动画”(Animation)混为一谈，所以如果仅从字面意义直译“Motion Graphic”，其实并不那么容易认识到动态图形的本源。所以，我们用中文“动态图形”去简单解释“Motion Graphic”这个词，只不过是描述了他的实际物理过程，即他是一个在屏幕上运动、旋转、缩放的运动图形或是图像。这种解释，没有真正传达出被大众认知的动态图形的范围，也没有清楚的阐释动态图形和其他形式媒体的区别，比如动画或者特效。

那么我们应该怎样去理解“动态图形”，或者说有什么样特征的动画可以称之为“动态图形”呢？

在这里给同学们分享一个小诀窍：理解动态图形的核心在于明确其设计目的是信息传达，而非单纯让图形动起来。也就是说一部动态图形影片的价值，在于通过动态视觉语言传递特定内容——可以是阐释抽象概念(如经济学原理、科学理论)；也可以是解析具体事物(如机器运作流程、产品使用逻辑)。这正是从第二个维度，即功能的角度理解“Motion Graphic”：以信息传播为导向，让图形通过动态化、视频化的呈现方式，向受众清晰解释某个观点或概念。

这里有一部动态图形的影片，用 59 秒告诉我们《如何轻松减肥？》。

这是一部在形式上十分典型的动态图形影片。视频非常短小，只有 59 秒，但却将“如何轻松减肥”这个听起来有点复杂的主题，以一种生动、直观、也易理解地方式进行表达。将一个隐藏在日常生活中的减肥关键知识，在不到一分钟的时间里，植入观众记



《如何轻松减肥?》(How to lose weight without trying)

忆。可以说,这 59 秒,我们目不转睛,我们的注意力也被这个视频牢牢地抓住。视频里的图形和动画看起来非常简单,使用基础的几何图形,使用淡入淡出等动画效果。但在阐述概念时,图形在演变的过程中,却十分地妙趣横生。

《如何轻松减肥?》这部影片巧妙地利用动态图形的特征,通过将图形以动态化的对比,直观且生动地阐述了视觉错觉会影响到人对食物多少的判断。在这 1 分钟不到的时间,我们了解到了一个减肥的小知识,并且印象深刻。

这部影片充分体现了动态图形的优势,以及动态图形的功能和目的:动态图形的目的在于传达,而非是为了单纯地将图形动起来。也就是说一部动态图形影片的作用是在传达某个主题、某种概念,或者阐释某种运作原理。动态图形是以信息传播为目的,让图形动起来,以视频的形式向受众去解释一个观点或者一个概念。

1.2 动态图形的特点

著名的知觉心理学家鲁道夫·阿恩海姆也提到过:“运动,是最容易引起视觉强烈注意的现象。”相比不运动的事物,运动的事物更容易给我们带来强烈的印象。也就是说,在阐述一个观点或一个概念时,相比较静止的画面和大篇幅的文字,以图形动画的方式进行呈现则显得更加地直观、生动和便于大众理解。



2022 年《国务院政府工作报告》,视频来源“央视网”

例如央视网在第十三届全国人民代表大会第五次会议期间发布了《2022 年政府工作报告》的视频,视频采用图形动画的方式进行表达。

2022年政府工作报告文本的总长达1万6千8百余字,而视频制作总长为1分46秒。观者可以通过这不到2分钟的图形动画就可以全面了解国务院《2022年政府工作报告》,了解我国政府在那一年里的主要指标及各项任务完成情况。要知道,这1分多钟的视频可是取代了20多页的文字内容,视频所带来的感官体验和传播效果是远远高于20页文本。

由此可见,动态图形的特点是十分突出的,它将繁杂的数据和冗繁的文字信息转变为具有清晰明了的可视化外表,运用多个延续变化的画面传达信息,简洁、清晰、直观、生动地阐述观点或概念。这种形式非常地适应于当下高速运转的互联网信息时代大众所愿意接受的信息传播方式。

学习自测

一、选择题

- “动态图形”的英文术语是(),取其两个单词的大写字母,可简称为“MG”,也可称之为动态图形、图形动画、MG动画等等。

A. Motion Grapes	B. Motor Grapphic
C. Motive Graphic	D. Motion Graphic
- 从字面意义理解“动态图形”,只不过是描述了他的实际(),即他是一个在屏幕上运动、旋转、缩放的图形、图像。

A. 动画效果	B. 物理过程
C. 画面呈现	D. 运动轨迹
- 理解“动态图形”的深层含义,还应该从它的功能和目的出发,即动态图形的目的在于(),而非是为了单纯地将图形动起来。

A. 吸引人	B. 有节奏
C. 传达	D. 变化
- 动态图形是以()为目的,让图形动起来,以视频的形式向受众去阐述一个观点或者一个概念。

A. 信息传播	B. 讲故事
C. 视听效果	D. 吸引眼球
- 动态图形影片充分利用了运动图形的可视化外表,具有()、清晰、直观、生动的特征,并且他具备体积小、成本低、制作效率高、()等优点。

A. 色彩丰富、画面丰富	B. 颜色变化、吸引人注意
C. 简洁、传播速度快	D. 空间延伸、反应品牌角色

二、思考题

回想一下,在日常生活中你见过MG动画吗,如果有,请例举出来。你是怎么注意到它的?它有什么样的特征呢?

学习主题2

动态图形与传统动画和影视特效的区别

在视觉艺术领域,动态图形(Motion Graphics)和动画(Animation)虽同以动画技术为基底,以动态影像为呈现形式,两者却形成分野鲜明的艺术形态。本主题将深入解析动态图形、传统动画与视觉特效(Visual Effects)的本质区别,帮助同学们精准把握动态图形特点,使同学们更好地利用好动态图形的优势,更高效地进行动态图形的制作,正所谓“因器施用,各得其所”。

2.1 动态图形与传统动画的区别

传统的动画影片,我们可以把它称作为角色动画(CM 动画、Character Movie),是“用角色讲故事的影像艺术”。传统动画的核心目标在于叙事,其创作思路与小说、电影、电视等叙事媒介无本质上的不同,只是承载的媒体不同而已。传统动画注重叙事性的表达,有着严谨的叙事逻辑,通过角色的动作、表情和对话来讲述故事,通过故事情节的推进让观众产生情感上的共鸣。我们在观看动画时,可能会被《猫与桃花源》里充满新奇感和想象力的奇妙世界所吸引,被《哪吒之魔童闹海》里对命运不屈的小哪吒逗得捧腹大笑,被《大鱼海棠》里椿与鲲的故事而感动。在观看动画影片时,我们暂时相信眼前这些所见的都是真实的,我们几乎忘记了这些都是被创作出来的,我们被带入了动画的角色和故事情境中。



传统动画:《猫与桃花源》《哪吒之魔童闹海》《大鱼海棠》

相比之下,动态图形将故事情节和叙事结构淡化了,更多的是强调画面、视觉之间的转换和变化,并试图通过这种动态的设计将信息具象化、可视化,以此高效地传递抽象信息或概念。动态图形更接近“视觉化的文本”,通过几何形、文字、数据图表等的组合与运动,将复杂信息简化、可视化,让观众快速理解作品内容(如品牌理念、操作流程、产品信息等)。总体来说,一个讲故事,一个传递信息。

除此之外,动态图形与动画的不同还表现在以下几个方面:

在制作的目的性方面,动画作品更倾向于提供给观众更多的情绪价值,在一定程度上给观众带来愉悦的观赏体验。动态图形的设计可能会有一定的吸引力和娱乐性,但他的首要目的一定是“提供信息”。

在视觉形式方面,传统动画多受到插画原理的影响,而动态图形则更多地受到平面设计规则的影响。

在应用场景方面,传统动画的核心场景是影视娱乐,更依赖于“故事”吸引观众付费观看。动态图形的应用范围比较广泛,覆盖商业传播、教育科普、信息展示等领域。

2.2 动态图形与视觉特效的区别

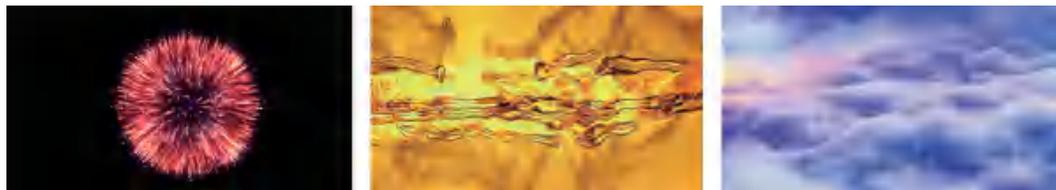
视觉特效(Visual Effects,简称 VFX)是指在影视制作中通过借助各种技术手段,创造出在拍摄阶段现实世界不存在或难以捕捉的场景与视觉效果。影视特效是用人工手段构建出的“虚拟真实”。其核心目的不是单纯的制造“奇观”,而是通过将添加元素与实拍素材进行合成,构建出另观者深度沉浸的幻境,以此增强影片画面的沉浸感与真实感,提升观者的视听体验。

影视作品中的视觉特效通常以某种“添加的元素”合成到拍摄的电影或视频中,是构成影视作品完整性的一部分。这些特效元素可以与真实拍摄的素材(如演员、实景)无缝衔接,通过动态跟踪、色彩匹配、光影统一等技术,让合成后的画面浑然一体。此外,这些特效元素还可以是复刻自然元素、现实逻辑、物理原理(如人物角色、恐龙、火焰燃烧轨迹)等。其最主要的目的就是让合成画面与影片整体风格、叙事逻辑深度融合,让观者“无意识”接受这些虚拟元素的存在,并沉浸于影片构建的完整叙事世界。

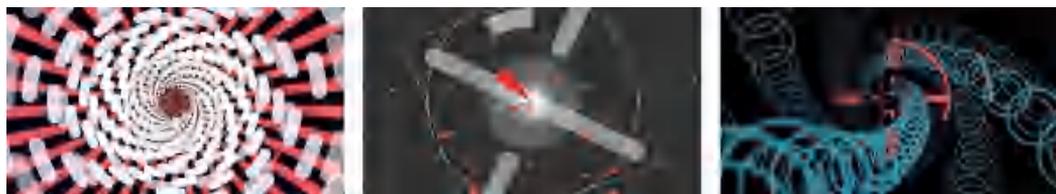


电影:《E. T. 外星人》《封神》《三打白骨精》

粒子生成器(Particle Generator)是视觉特效和动态图形在技术实现上常会使用到一种技术。这一技术是通过算法生成大量可控制的微小粒子元素。这些粒子元素可以被制作者赋予大小、形状、颜色、透明度等基础属性,以及方向、速度、加速度等动态参数,通过物理模拟或自定义规则实现自然或超现实的动态效果。在视觉特效领域,粒子生成器通常用于制作云雾、烟花、火焰、液体、雪花、星空等,这些视觉元素常被合成到拍摄的影片素材中,时常以假乱真。而在动态图形领域,粒子更注重符号化、风格化设计,而非物理真实。粒子常调整为如圆形、三角形等几何形状,以及品牌标准色所限定的颜色等,使其成为“会动的图形符号”。通常,在动态图形领域的粒子具有“图形化表达”的目的——通过粒子的抽象形象、动态规律与视觉张力,传达概念、传递信息。



粒子系统在影视特效中的应用效果



粒子系统在动态图形中的应用效果

视觉特效与动态图形都具有影像技术领域的特征,且在技术实现上常有交集,但两者的制作目的、创作逻辑及视觉特征存在差异。

动态图形的制作目的不是让观者产生震撼的视听体验或是产生“逼真”的心理感受,而是通过运动的图形实现视觉的信息传达。动态图形的元素有时也会被合成进影片中,但在画面中这些元素通常以叠加的形式呈现,它们与影片分离,形式稍显独立,不容易使观者产生“逼真”的视觉体验。一些动态图形的元素虽被添加进影片中,通过动态跟踪技术,实现跟随影片镜头的转动、位移等效果,但观者不会认为这些元素是影片拍摄出来的。

动态图形的创作逻辑起点是——信息优先,其创作逻辑始终围绕“传递信息”展开。从前期策划到成片输出,所有的设计决策(如图形选择、色彩搭配、动态节奏)均服务于“便于观者快速理解信息”。影视特效的创作逻辑起点则是“场景真实”。其所有技术操作均服务于“让虚拟元素与真实场景无缝衔接”,创作逻辑始终围绕“场景融合”展开。

动态图形的视觉元素倾向于几何图形、图标、文字、数据图表等,这些元素经过概括化、风格化处理,重点突出图形本身的信息含义,具有符号化、几何化、风格化的特征。视觉特效的视觉元素大多以“增强真实感”为目的,注重模拟自然形态或超现实但符合物理规律的形态。这些元素具有自然化、写实化、物理化的特征。

学习自测

一、选择题

1. 传统动画注重()的表达,有着严谨的叙事逻辑,通过角色的动作、表情和对话来讲述故事,通过故事情节的推进让观众产生情感上的共鸣。
A. 叙事性 B. 趣味性 C. 娱乐性 D. 价值观

2. 图形动画将故事情节和叙事结构淡化了,不用特别考虑蒙太奇的组接手法,更多的是强调画面、视觉之间的转换和变化,并试图通过这种动态的设计将信息()、(),传达出更多的数据、信息和观点。
- A. 生动化、抽象化 B. 抽象化、可视化
C. 具象化、可视化 D. 可视化、复杂化
3. 视觉形式方面,传统动画多受到()的影响,而动态图形则更多地受到()的影响。
- A. 插画原理、影视特效 B. 电影、影视特效
C. 电影、平面设计规则 D. 插画原理、平面设计规则
4. 动态图形与视觉特效的区别在于,它的制作目的不是让观者产生震撼的视听体验或是产生“逼真”的心理感受,而是通过运动的图形实现视觉的()。
- A. 信息整合 B. 信息传达 C. 传播效果 D. 强烈震撼
5. 区分动态图形和视觉特效,最重要的地方在于观察画面中视觉元素的特征。如果影片中的视觉元素复原自然界中的形态让人产生“真实感”,它就属于视觉特效。而如果视觉元素在影片的画面中相对独立存在,并且十分(),它就属于动态图形。
- A. 几何化 B. 抽象化 C. 复杂化 D. 图形化

二、思考题

你知道 Adobe After Effects 里的粒子生成器在哪里吗? 能列举几个吗?

学习主题3

动态图形的发展历程

“动态图形”作为一种新的影像表现形式,虽然拥有半个多世纪的发展历程,但其理论体系尚不完善。值得注意的是,即便动态图形的历史发展短暂、理论研究少,但其全球范围内的创作实践却呈现爆发式增长。据行业报告显示,近十年动态图形作品年产量较世纪初增长逾 47 倍,这种反差现象与数字技术革新、交互媒介升级,以及人工智能赋能形成的创作生态密不可分。

纵观动态图形的发展历史,根据信息交流方式和媒介的不同,大致可以将动态图形的历史分为三个阶段:雏形期、诞生期和繁荣期。这一主题,我们将通过了解动态图形历史上的关键性人物,透过他们的作品及其产生背景,从另一个切面了解动态图形的历史。

3.1 雏形期

现在当我们提到 MG 动态图形,很多人都认为他是最近几年才开始流行的视觉表现形式,但实际上,早在电影诞生之初,甚至之前,动态图形便出现端倪。可以说,动态图形的历史与电影有着密不可分的联系。

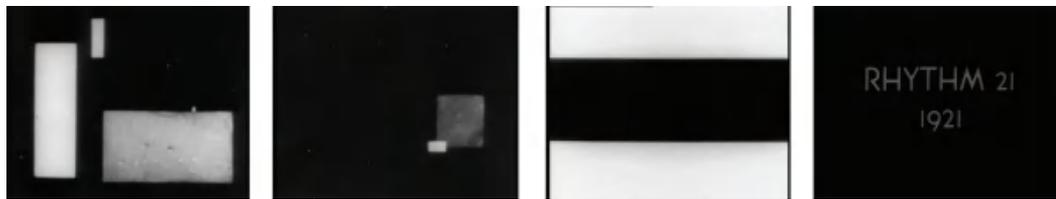
在卢米埃尔兄弟发明电影放映机的十年前,动态图形的视觉基因已在艺术家的实验室中萌芽。瑞典音乐家、画家维金·艾格林的《对角交响乐》与德国实验电影和动画导演汉斯·李希特制作的节奏系列短片共同构成了抽象动画电影的美学原点。

维金的《对角交响乐》采用逐帧拍摄,动画全长七分钟,但制作周期足足花了四年。白色的几何图形在黑色的背景上不断变化,而且总是以对角线对称的形式进行运动,实现了蒙德里安绘画的动态转译。短片的场面调度非常严谨,音乐与画面高度配合,展示了音乐与绘画之间的强烈联系。《对角交响乐》被认为是现存最早的抽象动画电影。



《对角交响乐》(Symphonie Diagonale, 1921)视频截图

德国实验电影和动画导演汉斯里·西特(Hans Richter)在1920年至1925年间,制作了三部实验短片:《节奏21号》《节奏23号》《节奏25号》成为运用音乐节奏诠释运动和图形节奏的代表。汉斯的节奏系列三部实验短片,主要运用黑白矩形和线条元素。随着管弦乐曲调的变化,矩形的大小、位置、角度、远近也反复发生变化,不同的矩形在画面上相互叠加、交错、跳跃、变形。音乐与矩形的运动产生了深度的契合,矩形的运动被赋予了一种新奇的节奏感和韵律感。



《节奏21号》(1921)视频截图



《节奏23号》(1923)视频截图

德国设计先驱奥斯卡·费钦格(Oskar Fischinger)运用几何图形的变幻,根据古典乐和爵士乐创造出美轮美奂的图形动画,这可以说是MG动画的雏形。奥斯卡非常注重影片的观赏性和娱乐性,他的作品具备了实验性和商业价值。威廉·莫里斯在自己

的传记中这样评价到：“奥斯卡·费钦格的电影具有普遍的感染力，部分原因是因为他对待抽象几何图形的严肃态度，和那种根深蒂固的源自心灵深处的特殊感情”。



《An optical poem》(1938)视频截图

早期的先锋实验动画源于艺术家们对运动中抽象图形的好奇，他们不再追求故事情节和传统叙事结构，而是强调视觉性，单纯的以运动包括各种线条和形状的变化来触发观众的情绪。这一反传统的美学观念对其后来的动画师、平面设计师产生了深远的影响。探索画面的纯形式美和运动的节奏感是这些先锋实验动画所秉持的美学原则，和当下的动态图形不谋而合。可以说，在 20 世纪 20 年代就动态图形已经初见雏形。

3.2 诞生期

当代意义上的动态图形设计究竟是在哪一年诞生的还存在有争议。但毫无疑问的是，从 20 世纪 50 年代开始，一批富有创新精神的平面设计师、动画师和电影人试图将传统平面设计语言和电影的动态视觉语言结合起来。从此，动态图形作为一种相对独立的艺术流派开始流行。

第一个使用“动态图形”这个名字的是美国动画师约翰·惠尼特(John Whitney)，他也被称为电脑运动动画之父。1960 年，惠特尼创立了“Whitney & Whitney”公司，首次在商业合同中正式使用术语“动态图形”。这一命名行为标志着动态图形从传统动画范畴向独立学科的认知转型。1966 年 IBM 授予惠特尼第一个驻场艺术家的名誉。



约翰·惠尼特(John Whitney 1917—1995)，动画师/电影制作人

50 年代，惠特尼使用其机械动画技术为电视节目与广告进行创作，52 年指导了有关导弹项目的影片制作。

同时期，最知名的一次创作是平面设计师索尔·巴斯(Saul Bass)设计制作的希区柯克导演的《迷魂记》中的动画片头。

《迷魂记》的片头以一个巨大的“V”从背景中出现并占据屏幕中央，它挑战了观众对

传统电影片头的期待,也巧妙地利用了“Vertigo”(意为“眩晕”)这一标题的首字母,形成了强烈的视觉冲击力这个“V”逐渐填满屏幕,象征着电影中的迷失与困惑,预示着影片的主题。



《迷魂记》VERTIGO(1958)海报及电影片头

巴斯设计的片头字幕不仅仅是静态的文字展示,而是通过动态图像的变化来营造情绪和氛围。例如,随着配乐的节奏,字幕逐渐浮现并与图像融为一体,形成了一种独特的视觉效果。这种动态处理方式使得片头本身就像一部小电影,能够迅速吸引观众的注意力并引导他们进入影片的情境之中。

索尔·巴斯是公认的现代动态图形的设计先驱。作为一名成功的平面设计师,他创造性的将平面设计元素融合到电影片头的设计中。索尔通过字体、排版、色彩、图形等方面的变化,巧妙的暗示了影片的主题,让观众在开头短短的几分钟内就能感受到影片的情绪和基调,从而将原本单调乏味的演职人员表提升为电影不可或缺的一部分。索尔采用以图形的运动和变化作为片头的形式,可以说是先锋派电影对动态图形的探索和尝试。

索尔具代表性的作品是1955年他为奥托·普雷明格(Otto Preminger)导演的电影《金臂人》(The Man with the Golden Arm)制作的片头,这是电影史上的一大亮点。



索尔·巴斯(Saul Bass 1920—1996)、《金臂人》电影片头

影片讲述了一个瘾君子故事，片头动态的展示了一条白色剪纸风格的手臂，和片名高度契合。片头采用了黑白色调，符合电影的整体氛围。设计风格简约而富有力量，通过抽象的几何图形和光影效果，营造出一种紧张、压抑的氛围，预示着主角即将面临的困境和挣扎。

巴斯的另一代表作《西北偏北》则非常巧妙地实现了片头与剧情的转场。《西北偏北》的片头通过强烈大胆的色调，带有透视的绿底蓝网格背景，白色的片名，形成强烈的视觉冲击。巴斯将片头与后续剧情进行融合设计，实现图形动画与视频拍摄的巧妙转场，让观众在潜移默化中进入故事情境。



《西北偏北》1959, 电影片头

巴斯将平面设计与动态影像结合，打破了传统电影片头字幕的单调和乏味。这种全新的尝试获得了空前的成功。这种通过图形的运动和变化作为片头的设计，可以说是图形动画在先锋派电影种的探索和尝试。

巴斯的片头设计现在看起来非常简单，但在计算机图形学尚未普及的 19 世纪 50—60 年代，他凭借手工动画技术实现的动态图形革命，无疑是一项开创性的变革。在巴斯的影响下，一批集富创开创精神的艺术家积极的投入电影片头的设计中，例如莫里斯·宾德(Maurice Binder)为 007 系列的《诺博士》所制作的片头就成为电影史上的经典之一。该片头开创了“空间构成主义”的范式，通过使用 12 层 16mm 的物理胶片进行多层叠加构建三维空间幻觉。



莫里斯·宾德和他设计的 007 电影片头

宾德对《诺博士》的片头处理是抽象化的，彩色圆点不停地闪现，并改变形状、移动位置以组合成各种图案，为观众呈现出万花筒般眼花缭乱的眩晕感。



《007 之雷霆古》(1967), 电影片头截图

到 20 世纪 90 年代,知名度就较高的动态图形工程师是凯尔·库柏(Kyle Cooper)。库柏将印刷设计应用于动态图形中,打破传统的设计和数字技术之间的差别。凯尔·库柏将新的数字技术和传统的设计手法结合起来,在尚且保守的动态图形领域开辟了新的天地。

凯尔·库柏(Kyle Cooper)是一位杰出的美国电影片头设计师,他的设计作品不仅数量众多,而且质量上乘,为超过 150 部电影创作了令人难忘的片头。



《宿敌: 贝迪和琼》电影片头

库柏为《真实的谎言》《谍中谍》等好莱坞电影制作了炫目的片头。其中,1995 年他为大卫·芬奇导演的电影《七宗罪》设计的片头最为出色,被人们视为动态图形设计产业的里程碑。因为这是电影史上最具代表性的片头之一,也被纽约时代杂志封为“1990 年代最重要的创新设计之一”。



《七宗罪》(SEVEN, 1995)片头手稿



《七宗罪》(SEVEN, 1995)片头

1999年,巴里·索南菲尔德执导的电影《飓风战警》也采用了动态图形的片头,利用黑色的剪影和几何化的切割、构成,快速而简洁地勾勒出故事的更改和缘由。



《飙风战警》(Wild Wild West, 1999)电影片头

此外,在动态图形的发展史上,不能缺少著名的谍战影片《007 詹姆斯·邦德系列》的电影片头制作。随着科技技术的进步,动态图形的发展日新月异。



《皇家赌场》电影片头



《量子危机》电影片头

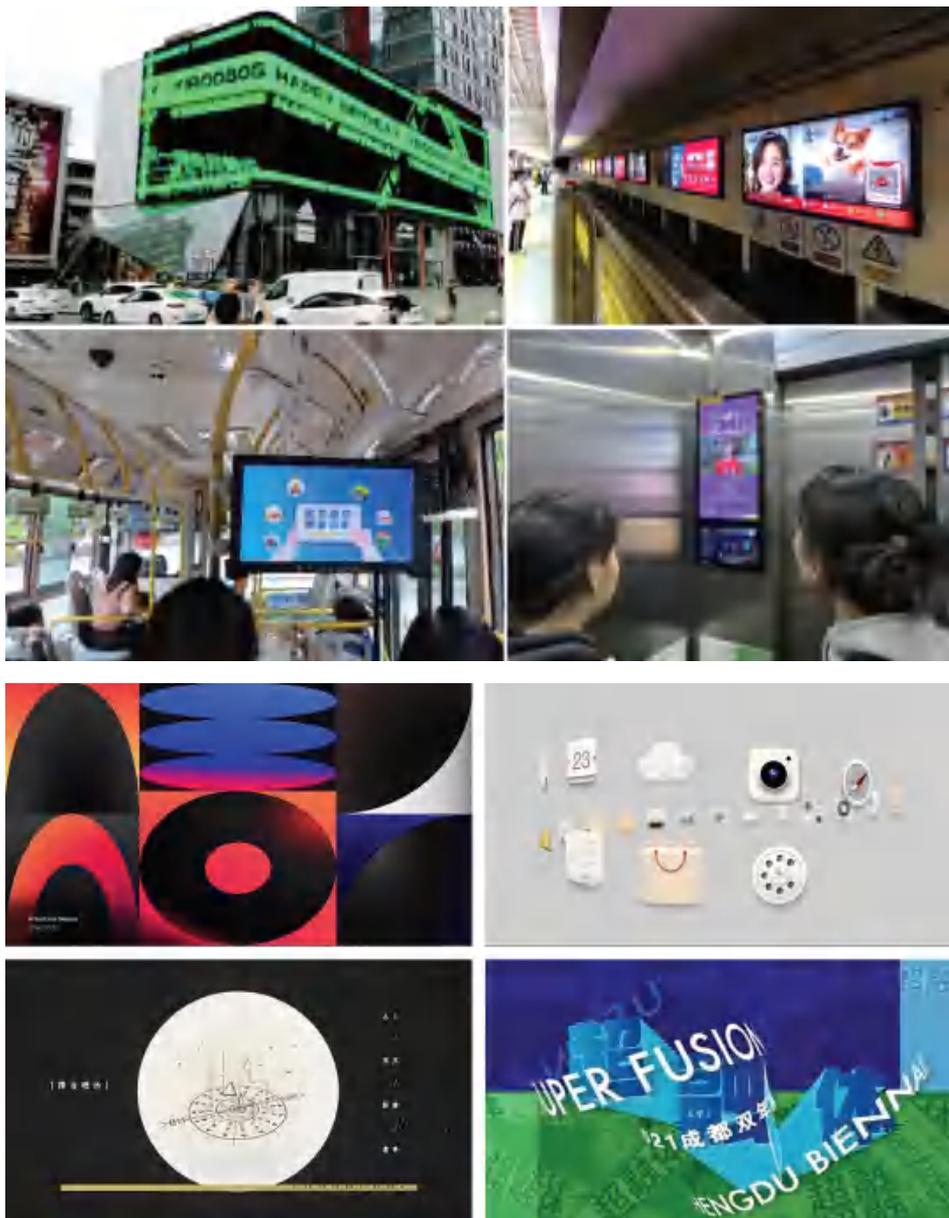
然而,不幸的是,虽然动态图形动画此时已取得长足的发展,但由于设备和技术的限制,在 20 世纪 90 年代初只有少数幸运的设计师能有机会去价格高昂的专业工作站工作,极大地限制了动态图形动画的进一步发展。

随着计算机技术的进步(包括硬件和软件),特别是数字影像技术自 20 世纪 90 年代中期以来有了革命性的发展,动态图形的制作迅速从模拟工作站转向数字计算机,充分解放设计师的设计天赋,促成了这一领域的快速发展。

目前,经过多年的发展,动态图形在我们的生活中已无处不在,如:电影电视剧片头、视频广告、科普宣传、音乐 MV 等。

3.3 爆发期

随着我国 5G 网络覆盖率突破 70%,短视频用户规模更是攀升至 8.8 亿,庞大的技术底座与用户基数,推动动态图形全面渗透至全媒体传播矩阵,从线上端的社交平台、视频网站,到线下端的户外大屏、车载终端,均能看到其身影。当下,动态图形已实现播放媒介的“无界覆盖”。



动态图形的爆发,核心源于其适配数字传播需求的“先天优势”:其一,文件体积小,可快速适配不同带宽环境,尤其契合移动端碎片化浏览场景;其二,信息节奏快,能在短时间内聚焦核心内容,符合当下用户“高效获取信息”的需求;其三,传播链路短,凭借轻量化特质易在社交场域形成二次分享;其四,制作效率高,相较于传统视频,可大幅缩短生产周期、降低制作成本;其五,风格灵活性强,既能适配品牌调性的统一化表达,也能满足创意营销的个性化需求。



这些优势推动动态图形的应用场景持续拓展。在互联网广告中,它以生动的视觉语言降低品牌信息接收门槛;在户外广告领域,动态效果让静态空间更具吸引力,提升用户驻足率;在视频公众号、自媒体等内容载体中,它则成为开篇引流、内容拆解、结尾总结的“标配工具”。更关键的是,随着“视频化生存”成为社会常态,动态图形的角色不再是传统视频的补充元素,而是数字内容生产中不可或缺的基础组件。无论是知识科普的可视化、企业宣传的品牌故事化,还是政务传播的政策解读通俗化,都依赖其实现信息的高效转化。未来,伴随 AI 生成、实时渲染等技术的迭代,动态图形将进一步突破信息传达的效率边界,成为连接内容与用户的核心媒介形态。

学习自测

一、选择题

1. 被认为是“现存最早的抽象动画电影”,由瑞典音乐家、画家维金·艾格林创作的作品是()。

A. 《节奏 21 号》

B. 《对角交响乐》

- C. 《金臂人》片头
D. 《七宗罪》片头
2. 首次在商业合同中正式使用“动态图形”术语,被称为“电脑运动动画之父”的动画师是()。
- A. 索尔·巴斯
B. 汉斯·李希特
C. 约翰·惠尼特
D. 凯尔·库柏
3. 平面设计师索尔·巴斯为电影《金臂人》制作的片头,通过动态图形巧妙呼应影片主题,其核心视觉元素是()。
- A. 黑色剪影
B. 彩色圆点
C. 白色剪纸风格手臂
D. 绿底蓝网格背景
4. 动态图形在 20 世纪 90 年代中期后得以快速发展的关键推动因素是()。
- A. 短视频用户规模扩大
B. 5G 网络覆盖率提升
C. 数字影像技术的革命性发展
D. AI 生成技术的普及
5. 早期先锋实验动画的核心美学追求是()。
- A. 复杂的情节
B. 传统叙事结构
C. 画面纯形式美与运动节奏感
D. 真实的场景还原

二、思考题

1. 动态图形的发展历程可以被划分为“雏形期”“诞生期”“爆发期”,请结合各阶段的代表性人物与作品,简要分析不同阶段动态图形的核心特征与发展突破。
2. 动态图形在“爆发期”展现出“文件体积小、信息节奏快、传播链路短、制作效率高、风格灵活”的优势,请结合生活实际,举例说明这些优势如何影响动态图形在不同媒介(如互联网广告、户外大屏、自媒体)中的应用效果。

学习主题4

动态图形的应用领域

近年来,伴随我国移动互联网的快速发展以及短视频热度的不断提升,客观地提升了动态图形在人类生活中出现的频率。动态图形凭借制作周期短、成本低、视觉风格简洁明快、趣味性强、传播效率高等优点,应用领域不断扩展。从品牌宣传、知识科普、电商促销、产品演示到新闻资讯可视化、线上教育等,动态图形已深度融入大众生活的多元场景。与此同时,受众群体覆盖全年龄段,无论是孩童的在线知识学习平台,还是银发族的健康科普宣传动画,动态图形正以“无孔不入”的渗透力,成为数字时代最具普适性的视觉传播载体之一。

4.1 商业广告

传统的商业广告大致可分为影视和平面两种,并且大多采用实拍的方式。与传统商业广告不同,图形动画的商业广告有着自身的设计理念上的优势:画面简洁、文案趣味化、信息包容性强、制作周期短、时长可把控,这些因素正好对应新媒体内容传播的特点,符合当下受众的信息接收习惯。伴随着数字屏幕技术的提升,商业广告投放的场地也越来越多,商场外墙、公交车站、地铁里或者是电梯里,简直是随处可见。同时图形动画的商业广告覆盖面也十分广泛,例如城市宣传、产品演示、产品广告、公司宣传等等。



泡泡玛特广告实景动画截图

当动态图形在与实拍画面融合时,能够打破传统实拍广告受限于现实场景的单调性。通过对符号元素的动态设计,创造突破现实逻辑的奇幻视觉风格;在表达品牌理念和产品技术原理时,通过动态图形的隐喻性表达,弥补实拍在抽象概念诠释上的不足;通过借助动态图表让数据“动起来”,直观辅助观众理解复杂信息。总之,动态图形与实拍画面融合,既保留实拍的真实感,又赋予广告创意张力。

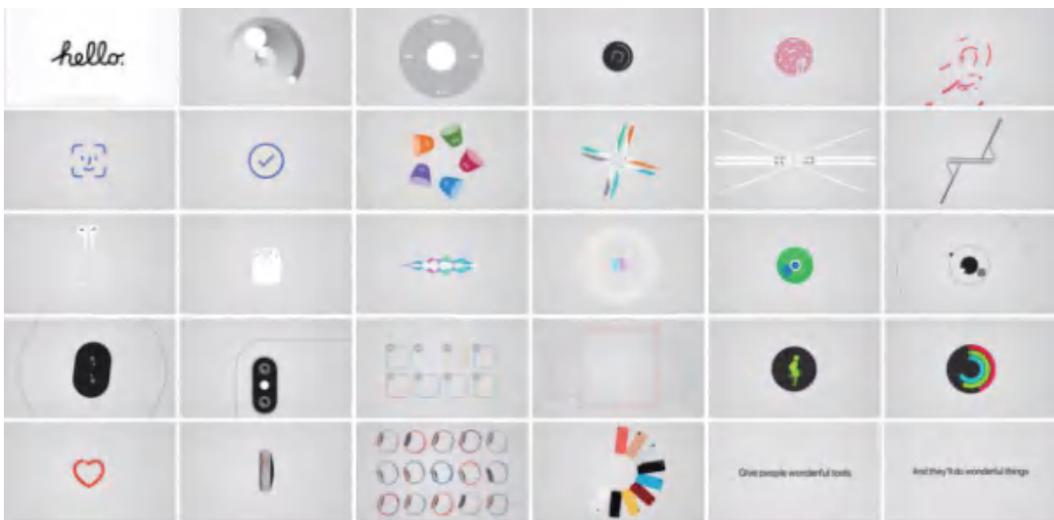
动态图形在独立构建视觉叙事时,无需依赖实拍素材,仅通过动态图形、文字动画、声音及音效等元素,就可以完成广告叙事。在设计理念上,独立的动态图形广告具有文案趣味化、符号极简化、信息高效化、成本效能化等特点。这种“短平快、高传播”的创作模式,使动态图形独立广告成为中小企业品牌宣传、知识内容传播的首选工具。在以短视频与碎片化传播为主导的数字时代,动态图形独立广告将持续释放“低成本、大传播”的商业价值。

4.2 活动开场

在各类活动中,开场环节如同“第一印象”,直观影响观众对整场活动的感知与期待,也是奠定活动基调、吸引观众注意力的关键。动态图形凭借视听融合的独特优势,不仅能精准塑造活动氛围,还能以高效地信息传递能力抓住观众眼球,成为活动开场的点睛之笔。

动态图形应用于活动开场中较为著名的案例是2019年苹果公司秋季发布会的开场动画《了不起的设计》(《Wonderful Tools》)。开场动画将苹果公司19年即将推出的

新产品、新技术以动态图形的方式呈现,将产品的创新点及设计语言通过图形进行演绎,将硬核技术创新转化为可感知的视觉诗学。这则开场动画使科技美学与观众心智中的人文情感产生共鸣。与此同时,这则开场动画制造了现象级话题:B站二创视频累计播放量超1.2亿次,德国红点奖组委会将其列为“年度最佳品牌叙事案例”。



苹果公司 2019 年产品发布会开场动画短片《了不起的设计》

作为全球领先的科技企业,国产品牌“华为”始终以创新驱动产品与技术迭代。为直观展现自身技术实力与未来愿景,华为特别委托 Infini Studio 创意团队制作了一系列产品发布会开场动画,其中就包括《改变未来的开始》。该短片以“科技定义新时代”为核心思路,通过回溯自 1879 年以来改变人类进程的全球重大科技发明,并用简洁有力的旁白配合画面展开叙述。结尾以“改变从未停止,下一次‘重新定义是什么’”收束,既隐喻华为正引领新一轮科技革命,也暗示这场革命将深刻重塑人类生活方式与社会发展轨迹。



《改变未来的开始》

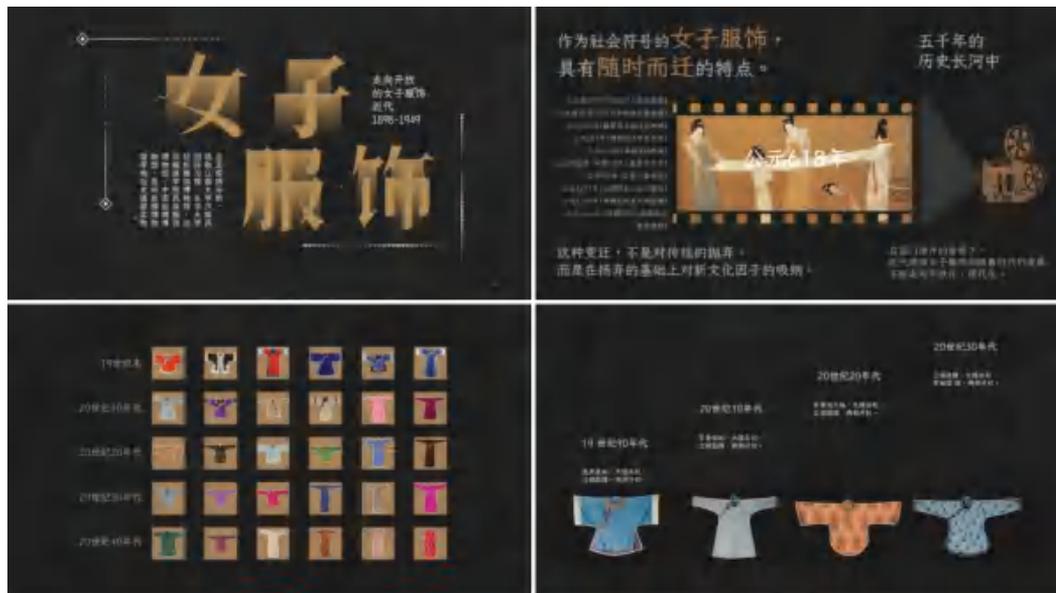
4.3 科普教育

传统的科普教育主要是以电视节目、报纸、宣传手册等形式呈现,容易受到选题、制作时长、投放媒体等方面的限制,导致科学知识的传播效能受限。而动态图形通过数据可视化重构以及多元化的表现形式,能够将较为抽象的理论转化为具象化的视觉呈现,以通俗易懂、生动有趣,且可视化的方式进行表达,帮助用户高效地理解科普内容,提高科普教育的传播效能。这种寓教于乐的方式不仅降低了观众的理解门槛,还能通过社交媒体病毒式传播,让科学知识像流行文化一样席卷朋友圈。

4.4 信息可视化

MG 动画中的信息可视化应用包括文本可视化、网络可视化、时空数据可视化动态图形动画中,数据可视化是将抽象数据转化为直观的视觉符号,通过动态的图表、图示,让复杂数据一目了然且生动的呈现,这种将数据可视化的动态图形设计,便于观者更高效地接收和理解信息。

《走向“开放”的女衣》是我们专业弋小均、林鹏飞同学的毕业设计作品,作品以数据可视化的方式呈现了 1898—1949 年间中国女子服饰在材质、色彩、宽松度、长度、流行趋势等方面的变化,以女子服饰的变化揭示不同时代背景下政治、经济、文化对中国女性着装的影响。



《走向“开放”的女衣》,作者:弋小均、林鹏飞

4.5 节目/频道包装

在影视制作领域,动态图形设计已发展成为高度成熟的视觉语言体系。作为传统

视听媒介的代表,电视媒体无疑是观众最早接触动态图形的窗口之一。无论是节目或是栏目包装,都需要通过动态图形系统化地传达核心主题,这种视觉叙事方式既能强化品牌识别度,又能实现艺术性与功能性的完美统一。



《奇葩说》第六季片头



《声临其境》栏目包装



《变形记——平行的世界》《诗意中国》节目片头

2018年湖南卫视推出以“快乐中国 青春嗨18”为主题的频道包装,以动态图形的方式结合“年度主题+视觉迭代”的品牌运营思维,成为湖南卫视频道包装的创意策略。

“快乐中国”是湖南卫视延续多年的品牌口号,强调娱乐性和正能量;“青春嗨18”则以“18”这一象征成年与活力的数字,锚准“Z世代”。该包装一反传统卫视“沉稳大气”

的设计框架,将二维、三维图形动画引入频道的视觉体系,采用弹幕、鬼畜风、手势舞、贴纸、微博动态表情包等视觉元素,强化“快乐”和“青春”的主题。

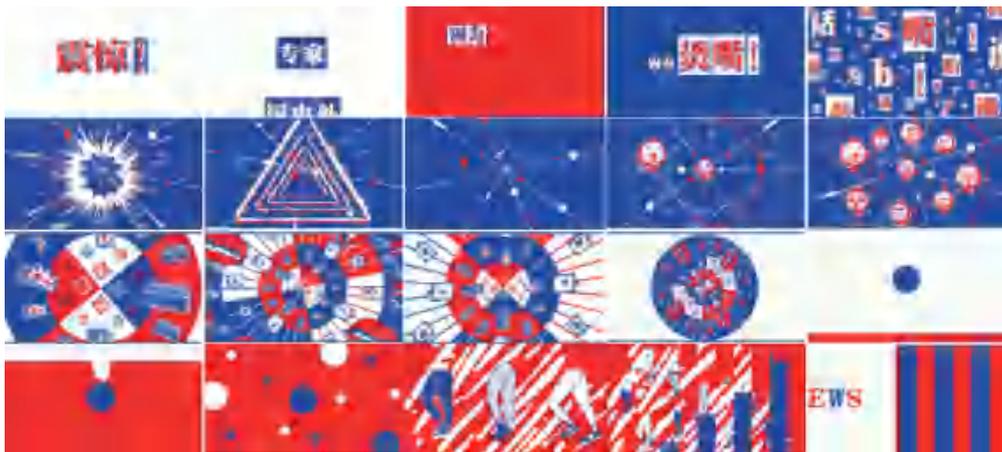


湖南卫视《快乐中国 青春嗨 18》频道包装截图

值得关注的是,当前动态图形创作呈现出多元化发展趋势。以下三件作品是我们专业的同学创作的栏目包装作品。三件作品风格不一,或侧重抽象几何美学的解构重组,或强调三维空间的动态演绎,亦或融合传统艺术元素进行数字化转译。创作者们在统一遵循“主题先行”创作原则的基础上,通过差异化的视觉风格探索动态图形视觉表达的多元可能性。



《故宫上新了》《生活改造家》节目片头



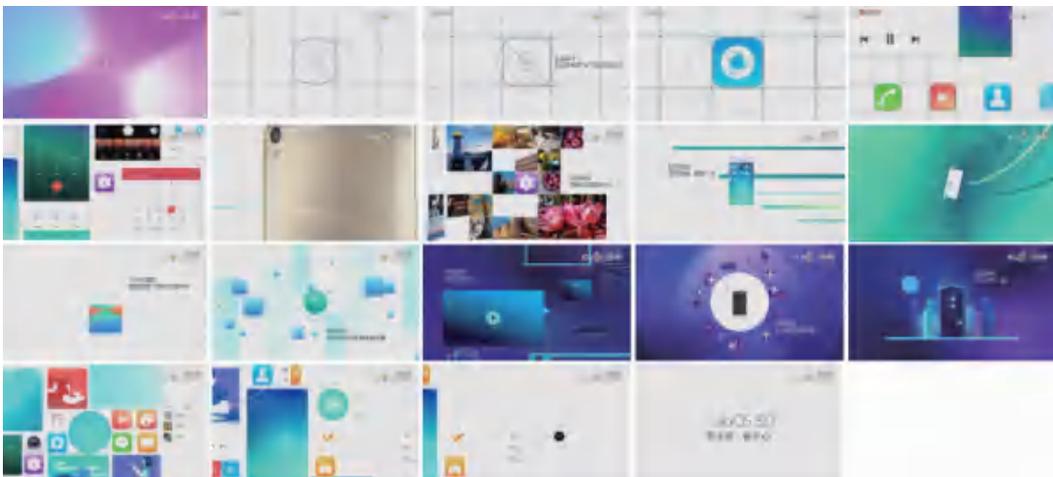
《暴走大事件》节目片头

值得关注的是,当前动态图形创作呈现出多元化发展趋势。请同学们看,这三件作品是我们学生自己创作的栏目包装作品。三件作品风格不一,或侧重抽象几何美学的解构重组,或强调三维空间的动态演绎,亦或融合传统艺术元素进行数字化转译。创作者们在统一遵循“主题先行”创作原则的基础上,通过差异化的视觉风格探索动态图形视觉表达的多元可能性。

4.6 产品演示

“简于形 省于心”是 OPPO ColorOS 3.0 系统的设计理念,强调简约设计带来的内心满足感或效率提升。它追求“直观”“轻快”“简约而富有设计感”,旨在通过简化操作和界面设计来提升用户体验。

视频通采用图形动画的形式对 OPPO ColorOS 3.0 系统的细节设计进行诠释,视频生动、直观、且节奏感强。



4.7 品牌标志的动态设计

目前,伴随我国现代互联网技术的发展与数字媒体的发展,更多企业在开展宣传营销工作期间,开始选择应用动态化方式。在这一过程中,标志往往代表了一个企业的理念和形象。不过,从传统模式下的视觉传达设计来看,企业标志往往是一种静态、规范且稳定的符号。虽然通过静态标志的应用,在保证其统一性的前提下,能强化企业的印象,但对比之下,应用动态化的标志,能更好地吸引受众的注意力,强化其视觉识别力。原因在于动态标志的应用,不仅能在空间层面和时间层面上进行延伸,还能在其中融入声音元素,避免对某一种颜色模式和某一种图形的固定使用,客观上提高了企业标志的活力与趣味性。



IBM 动态 Logo

学习自测

一、选择题

- 动态图形凭借诸多优势成为数字时代主流视觉传播载体,()不属于其核心优势。
 - 制作周期短
 - 成本低
 - 视觉风格复杂晦涩
 - 传播效率高
- 动态图形与实拍画面融合制作商业广告时,不能实现的效果是()。
 - 打破现实场景单调性
 - 诠释抽象概念
 - 完全替代实拍的真实感
 - 让数据直观呈现
- ()作品是通过数据可视化呈现中国女子服饰变化的动态图形应用案例。
 - 《了不起的设计》
 - 《走向“开放”的女衣》
 - 《改变未来的开始》
 - OPPO ColorOS 3.0 系统演示视频
- 湖南卫视“快乐中国 青春嗨 18”频道包装的核心目标受众是()。
 - 银发族
 - Z世代
 - 职场人士
 - 学龄前儿童
- 企业选择动态标志的核心原因不包括()。
 - 增强视觉识别力
 - 延伸空间与时间维度
 - 固定单一颜色模式
 - 提升标志活力与趣味性

二、简答题

- 请简述动态图形独立构建商业广告的核心特点,以及其成为中小企业品牌宣传首选工具的原因。

2. 结合课程内容,说明动态图形在活动开场中的核心作用,并列举一个课程中提到的经典应用案例。

学习主题5

动态图形的制作软件

从前面的内容我们了解到 MG 动画的形式十分多样,也因此,动态图形的制作并不拘泥于某一款特定的软件。动态图形设计师/新媒体动画师一般会根据画面效果的需要选择图形动画的制作软件进行搭配使用。这些软件根据流程划分,可以分为前期制作软件、后期制作软件。根据动画类型,可以分为二维动画软件和三维动画软件。下面我们将对几款使用频率最高的动态图形制作软件进行简要介绍,供同学们了解。

5.1 图像处理日软件: Adobe Photoshop

众人皆知的 Adobe Photoshop,就是大名鼎鼎的“Ps”,是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件。在制作 MG 动画时,我们除了用它进行图像的处理,还可以用于图形的编辑以及分镜的绘制。



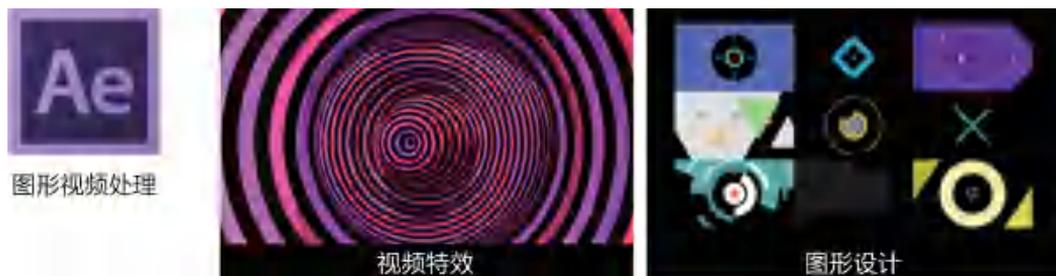
5.2 图形处理日软件: Adobe Illustrator

第二款软件是 Adobe Illustrator,同样是 Adobe 公司旗下的产品,这是一款非常好用的矢量图形制作软件。它是一款专业的图形设计工具,操作简单、功能强大,这款软件常被用在图形动画制作的前期,作为图形的编辑工具。



5.3 图形处理日软件:Adobe After Effects

第三款软件是 After Effects,简称“Ae”。AE 是一款图形视频处理软件,这款软件适用于视频特效与图形设计,这是一款关键帧类型的创意动画制作后期编辑软件。与 Ps 和 Ai 软件一样,三款软件都是 Adobe 公司旗下的产品,具有非常稳定的兼容性,在操作中可以配合使用。讲到这里,同学们应注意 After Effects 是制作 MG 动态图形的主力工具,所以需要同学们花时间熟练掌握这款软件。



5.4 三维图形绘制软件:Maxon Cinema 4D

第四款软件是 Maxon Cinema 4D 又被称为 C4D,C4D 是一套整合了 3D 模型、算图与动画的高级三维绘制图形软件。C4D 也一直以超高速图形计算速度著名,并且有着令人惊奇的粒子系统与渲染器。

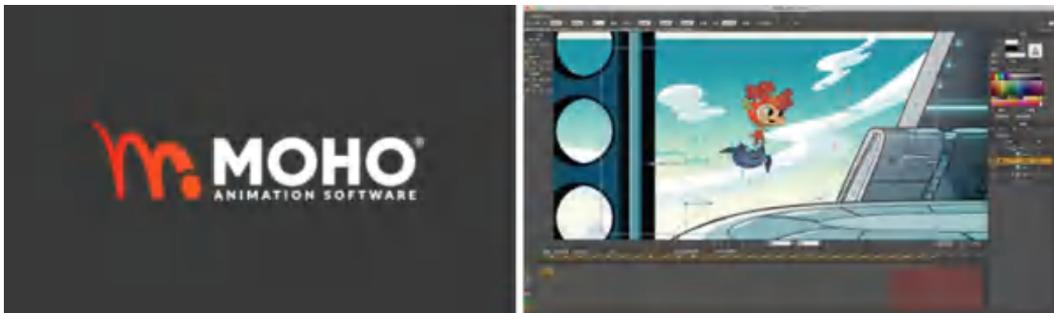


5.5 二维动画制作软件 MOHO

MOHO 软件是一款功能强大的二维动画制作软件,曾用名为 Anime Studio,由 Smith Micro Software 公司开发,在 MG 动画制作领域应用广泛。

这款软件的特点之一是——强大的骨骼系统。MOHO 支持正向动力学和反向动力学,可轻松为角色添加骨骼,实现复杂的角色动作,如行走、奔跑等,使角色动画更加自然流畅。除此以外,这块软件还具备物理模拟功能:内置物理引擎,可模拟物体的重力、碰撞、弹性等物理效果,为动画增添真实感,例如让角色抛出的物体按真实物理轨迹飞行,或使布料产生自然飘动效果。以及自动唇形同步功能:通过语音识别技术,MOHO 可以自动为角色的嘴巴添加与语音匹配的唇形动画,节省手动制作唇形动画的

时间和精力,使角色对话动画更加生动。同时,还具备 3D 空间和相机功能:用户可以在 MOHO 的 3D 工作区内放置和旋转图层,通过转动相机实现多平面效果,还可导入 3D 对象或直接创建基本 3D 元素,增强动画的层次感和立体感。



5.6 Adobe Animate CC

Adobe Animate CC 是 Adobe Flash Professional 的升级版本,是一款专业的矢量动画制作工具,主要用于创建交互式 2D 动画和多媒体内容,适用于网页、移动应用、游戏、广告和演示文稿等平台。



Animate CC 和 Ae 都是 Adobe 公司的产品,同时两者都可以制作 MG 动画,也因此,我将两者进行对比,如下表所示:

Animate CC、After Effects 制作 MG 动画对比

特性	Animate CC	After Effects
专长领域	2D 矢量动画、交互内容、游戏	视频特效、合成、复杂动画
操作复杂度	入门简单、适合快速原型	功能强大、需要一定专业知识
性能表现	轻量级,适合网页和移动端	资源消耗大,适合专业视频项目
MG 动画适用场景	简单 2D 动画、交互式演示、H5 广告	复杂动画、电影级特效、精确合成

5.7 声音制作处理软件: Adobe Audition

第五款软件是 Adobe Audition,简称 Au。Au 是一款可制作出细致入微的音效和高品质音乐的软件。我们可以使用这款软件制作动态图形的旁白配音、背景音乐以及音效编辑。



音效编辑



学习自测

一、选择题

- 以下()软件是 MG 动画制作的核心主力工具,需重点熟练掌握。
 - Adobe Photoshop
 - Adobe After Effects
 - Adobe Animate CC
 - MOHO
- 若需绘制 MG 动画的分镜草图,最适合使用的软件是()。
 - Adobe Illustrator
 - Maxon Cinema 4D
 - Adobe Photoshop
 - Adobe Audition
- 下列软件中,不属于 Adobe 旗下产品的是()。
 - After Effects
 - MOHO
 - Animate CC
 - Audition
- 想要制作具有交互功能的 H5 广告类 MG 动画,优先选择的软件是()。
 - After Effects
 - Animate CC
 - Maxon Cinema 4D
 - MOHO
- 具备强大骨骼系统,可快速实现角色行走、奔跑等自然动作的软件是()。
 - Adobe Illustrator
 - MOHO

- C. Maxon Cinema 4D
D. Adobe Animate CC
6. 用于 MG 动画旁白配音、背景音乐编辑的专业声音处理软件是()。
- A. Adobe Audition
B. After Effects
C. Maxon Cinema 4D
D. Adobe Photoshop

二、判断题

1. Illustrator 作为矢量图形软件,常用于 MG 动画前期的图形编辑工作。 ()
2. AE 与 PS、Illustrator 兼容性强,可搭配使用完成 MG 动画制作。 ()
3. Cinema 4D 以超高速图形计算速度和强大的粒子系统、渲染器著称。 ()
4. Animate CC 是 Flash Professional 的升级版本,主要用于 3D 动画制作。 ()
5. 制作 MG 动画时,声音素材的处理只能通过 Adobe Audition 完成。 ()

三、简答题

请简述 MG 动画制作中,Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、After Effects 三款软件的核心分工与配合逻辑。

学习主题 6

动态图形的制作流程

挑选到合适的软件工具,仅仅是个开始,那么究竟如何才能制作出妙趣横生的 MG 动画呢?

我把动态图形的制作流程归纳为五个步骤:前期策划与文案撰写、分镜脚本制作、素材绘制、动画制作、剪辑与声音制作(见下图)。值得注意的是,动态图形的制作过程十分程式化,如果因为前期的视频策划和文案没有设计好,甚至有改动,那么后面修改的工作就会变得非常繁琐,可能会出现全部要重新制作的风险,十分浪费时间与人力成本。



动态图形的制作流程

6.1 创意策划与文案撰写

1. 创意策划

在 MG 动画制作的项目初期,创意策划是决定成败的关键环节,其目标是助力产品

在同类市场竞争中脱颖而出——通过精准设计内容吸引目标受众注意力,最终达成预期传播与转化效果。创意策划的核心是“明确目标+落地创意+适配形式”,既要保证信息传递高效,又要让视觉表达贴合 MG 动画的传播特征。

MG 动画的策划是以市场营销为导向的动作。其创意策划需围绕企业、品牌或新产品的定位展开,通过新创意、新思维、新策略吸引并留住观众注意力,从而提升品牌形象、增加销售额和实现商业目标。因此,好的创意策划可以体现在:提升品牌知名度与形象、使企业与目标受众产生链接、引导目标群体产生消费行为、推动销售业绩增长这四个方面。

2. 文案撰写

文案是动态图形的重要组成部分,可以毫不夸张的说:“好的策划和语言精准的方案是 MG 动画的基石”。在 MG 动画中,文案的表现形式可以分为画外音解说和纯字幕展示两种。这两种形式根据前期策划需要既可以独立使用,也可以结合着使用。在实际操作中,具体的文案需求大多时候来自于客户的要求。所以在文案创作之前,要充分与客户深度沟通,根据客户需求及市场分析制定策略、撰写文案,切不可一意孤行。

6.2 分镜脚本

动态图形的分镜是指在文案完成的基础上,进行镜头感与分镜角度的设计。

其意义在于,分镜脚本可以“串联创意与落地、统一协作标准、规避制作风险”,是创作者从抽象想法到具象动画的关键桥梁,能让整个制作流程更高效、精准。

动态图形的分镜脚本决定其风格,影响着观看的流畅性,关乎动态图形的视听节奏。同时,MG 动画的分镜脚本是制作全流程的“核心指挥手册”,其作用贯穿创意落地、团队协作、质量把控等关键环节,既解决“做什么”的方向问题,也明确“怎么做”的执行细节。

乐享宝漫画视频脚本		
时长:30 秒左右。 视频:规格1920×1080, MG动画制作。 配音:男音、飞碟说感觉, 语速270字/分钟。 人物设定:乐小宝、大学生、小家庭、上班族 背景音乐:(待定)		
画面	详解	
	描述	画面背景为城市高楼大厦的背景,出现一个狗仔队的形象(扛着摄影机,戴着墨镜帽子) (第二方案可以直接用乐小宝来介绍,可供选择)
	景别	全景
	构图	正视图
	对白	嘘,跟我去看看为什么有人可以不吃土
	描述	3s
	运镜	缓推

6.3 素材绘制

待动态图形的风格、分镜头设计完毕后,动态图形制作的前期基础也就打牢了,接下来可以进入到中期的创作环节——绘制素材。

MG 动画常用的素材可以分为三大类:角色绘制、场景绘制、图标与动态元素绘制。绘制素材的工具通常是使用 Adobe illustrator 完成。设计师依照预先设计好的风格和文案,进行每个分镜头动画的元件的设计。

这一步骤需要注意的是:

- (1) 素材的绘制以还原前期撰写好的文案为基础;
- (2) 画面风格应遵循前期视觉风格的策划和分镜头脚本的设计;
- (3) 矢量元素的绘制需要考虑到导入到 AE 后“动”的因素,特别是人物的肢体应具备灵活性和可操作性。



角色绘制——火的人物造型(制作者:蒲锐、杨霖源)



场景绘制(制作者:侯月园、蒲锐)



图标与动态元素绘制(制作者:蒲锐、侯月园)

6.4 动画制作

制作好图形素材后,就是将动画元件依次分层导入到 After Effects 的合成中,开始做动画。图形动画制作的核心部分是关键帧,设计师需要特别注意把握好动画运动规律以及各元件对象的起点与终点,调整好动作的关键帧,做好画面运动的流畅度和节奏感。

很多时候,为了提高工作效率,我们也会借助一些插件绘制物体和制作特效,将场景添加 2D、3D 特效特效插件,或安装材质插件予以体现物体质感等等,常用的插件和脚本有 Duik(见下左图)、DeeKay Tool(见下右图)、Newton、Particular 等。



Duik bassel



DeeKay Tool

6.5 剪辑与声音制作

最后一个环节是将制作完成的动画镜头放到剪辑软件中,例如 Premiere 和 Final Cut Pro,根据配音或脚本将各小段视频合成为一个完整的动画。同时为成片添加上背景音乐、音效、字幕等。需要同学们注意的是音乐和音效一定要与图形动画的内容相匹配。音乐和音效网上有专门的素材库可供下载使用,但大一部分是来自日常生活中我

们对音乐素材的积累。所以建一个音乐和音效的素材库对我们制作图形动画也十分重要。

除此以外,我们还可以对画面进行调色,加入光效、镜头光晕等特效渲染气氛,或者在两个镜头间添加特技转场。总之,这个环节是对短片进行的最后一步整理修改,最终渲染输出成片。

学习自测

一、选择题

1. 动态图形制作流程的五个核心步骤中,处于“分镜脚本制作”之后的是()。
A. 前期策划与文案撰写 B. 素材绘制
C. 剪辑与声音制作 D. 动画制作
2. 以下()不属于动态图形创意策划的核心目标。
A. 提升品牌知名度 B. 降低制作成本
C. 链接目标受众 D. 推动销售转化
3. MG 动画文案的表现形式不包括()。
A. 画外音解说 B. 纯字幕展示
C. 静态图片拼接 D. 画外音+字幕结合
4. 绘制 MG 动画素材最常用的工具是()。
A. After Effects B. Adobe Illustrator
C. Premiere D. Final Cut Pro
5. 动态图形制作中,用于调整人物肢体动态、提高动画制作效率的常用插件是()。
A. Particular B. Newton
C. Duik D. Photoshop
6. 以下()不属于剪辑与声音制作环节的核心工作。
A. 素材分层导入 AE B. 合成完整动画
C. 添加背景音乐与音效 D. 画面调色与转场设计

二、简答题(每题 15 分,共 30 分)

请简述 MG 动画素材绘制环节的核心注意事项(至少答出 3 点)。