

教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会

规划教材

动画编导基础

总主编 林家阳 丁海祥 陈伟著

河北美术出版社

《动画编导基础》参考课时安排

建议48课时~72课时（4课时×2天×6周~9周）

章节	课 程 内 容		课 时	
第一章 动画编导的基本 概念 (8课时)	动画概述		2	8
	动画片的特征和制作流程	1.动画片的特征	4	
		2.动画片的制作流程		
动画编导和动画作品创作理念		2		
第二章 动画剧本的创作 (24课时)	动画剧本的改编及应具备的条件	1.动画剧本的改编	12	24
		2.动画片对剧情的要求		
		3.动画编剧的艺术想象力		
		4.动画片的创作原则		
	原创动画剧本的编写要求	1.编写原创动画剧本的总体要求	8	
2.编写原创动画剧本要把握好几点要求				
3.编写原创动画剧本要注意的几个问题				
经典编剧作品赏析		4		
第三章 动画导演基础 (40课时)	动画导演应具备的条件	1.具有影视导演的素质	12	40
		2.熟练掌握视听语言		
		3.熟练掌握运动规律		
		4.熟练掌握绘画技能		
		5.熟练掌握运动的空间构图能力		
		6.熟练掌握音画对位技巧		
	分镜头格式、编写及绘制	1.分镜头格式与设计稿的绘制	8	
		2.文字分镜头台本的编写		
		3.画面分镜头台本的绘制		
	镜头语言的应用	1.关于轴线的认识	16	
2.关于画面的方向				
3.关于镜头的衔接				
4.关于时空的转换				
5.关于动画特性的充分发挥				
6.关于指导中、后期制作				
导演剧本赏析		4		

目 录

第一章 动画编导的基本概念	
一、动画概述.....	1
二、动画片的特征和制作流程.....	3
1.动画片的特征.....	3
2.动画片的制作流程.....	5
三、动画编导和动画作品创作理念.....	15
第二章 动画剧本的创作	
一、动画剧本的改编及应具备的条件.....	19
1.动画剧本的改编.....	20
2.动画片对剧情的要求.....	25
3.动画编剧的艺术想象力.....	29
4.动画片的创作原则.....	30
二、原创动画剧本的编写要求.....	31
1.编写原创动画剧本的总体要求.....	31
2.编写原创动画剧本要把握好几点要求.....	36
3.编写原创动画剧本要注意的几个问题.....	42
三、经典编剧作品赏析.....	50
第三章 动画导演基础	
一、动画导演应具备的条件.....	57
1.具有影视导演的素质.....	58
2.熟练掌握视听语言.....	69
3.熟练掌握运动规律.....	71
4.熟练掌握绘画技能.....	76
5.熟练掌握运动的空间构图能力.....	78
6.熟练掌握音画对位技巧.....	80
二、分镜头格式、编写及绘制.....	81
1.分镜头格式与设计稿的绘制.....	81
2.文字分镜头台本的编写.....	88
3.画面分镜头台本的绘制.....	93
三、镜头语言的应用.....	106
1.关于轴线的认识.....	106
2.关于画面的方向.....	114
3.关于镜头的衔接.....	120
4.关于时空的转换.....	128
5.关于动画特性的充分发挥.....	132
6.关于指导中、后期制作.....	134
四、导演剧本赏析.....	138
写在后面	143



动画编导的基本概念

动画概述

动画片的特征和制作流程

动画片的特征

动画片的制作流程

动画编导和动画作品创作理念

第一章 动画编导的基本概念

一、动画概述

学习目标 — 了解动画片的特点及传统的制作流程，理解编导在动画片中所处的重要地位

学习重点 — 掌握传统动画片制作的全过程，探究编导在全片中的重要性

思考与练习 — 1. 动画片的制作特点是什么
2. 动画编导和动画作品的关系

通常我们说的卡通片，也叫动画片，一般是以各种美术风格、绘画以及电脑制作的三维形式等为基础的片种。首先，动画片不同于美术作品，它同电影、电视一样是文学、美术、音乐、作曲、照明、摄影、特效等各种手段和艺术样式的综合与创新，但动画片与实拍的电影和电视又有区别。动画是逐格摄制、连续播放的画面，这是从技术和工艺的角度对动画做的阐述，这是针对连续摄制实拍而言的。而连续播放的形式，也是相对于同样是播放但却是不连续播放的幻灯片而言的，幻灯片的播放是静止单幅非连续的活动画面。对动画的定义，近年来已受到电脑三维图像技术的质疑。因为，电脑三维动画是通过建模而连续生成动态，所以三维动画不需要进行逐格拍摄就能进行连续播放，但它又不同于实拍的电影和电视，三维动画也是靠人去一点点进行制作而成的。在这里，我们通常指的动画片，是一种特有的影视艺术门类，是可以独立成篇的影视节目，并且具备影视节目所具有的视听效果。当然，还需要通过绘画方式和其他一些手段进行制作。

既然动画是作为影视艺术的一种艺术类型，那么它的基本思路和制作方式就同影视片大致相同。进入原创，首先是进行动画片策划(即计划和打算)。影视策划是对将要做的片子做出计划和打算，动画片的策划也是一样。它要完成的工作就是——做什么、给谁看、为什么、怎么做、谁来做等一系列策略问题。接下来，就需要有一个很好的剧本，而剧本的质量直接关系到成片的水准。“剧本剧本，一剧之本”，剧本是编剧创作正式、完整的表达形式。要知道，剧本主要是给导演和美术设计看的，而不是给观众看的。当导演拿到剧本之后，就要进行动画的具体创作。

在影视艺术创作中，导演是处在核心位置之上的。一部片子将被拍成什么样，是什么风格，片子艺术质量的好坏，完全取决于导演的创作能力和实际艺术水平。所以，从总体上说，要提高动画片的艺术质量，关键在于动画编剧和导演的艺术水平。(图1-1至图1-4)



图1-1 动画电影《大闹天宫》

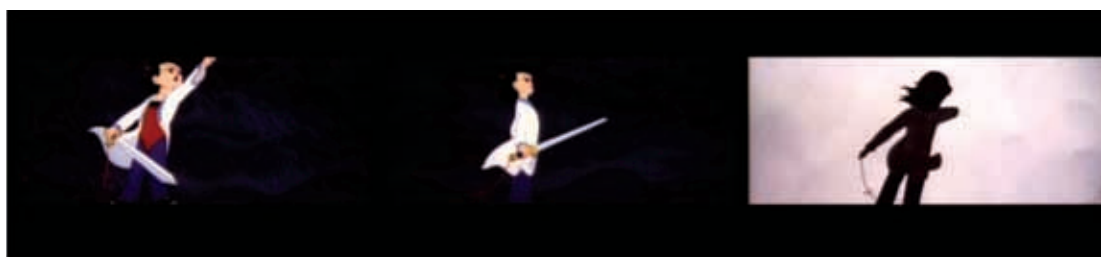


图1-2 动画电影《哪吒闹海》

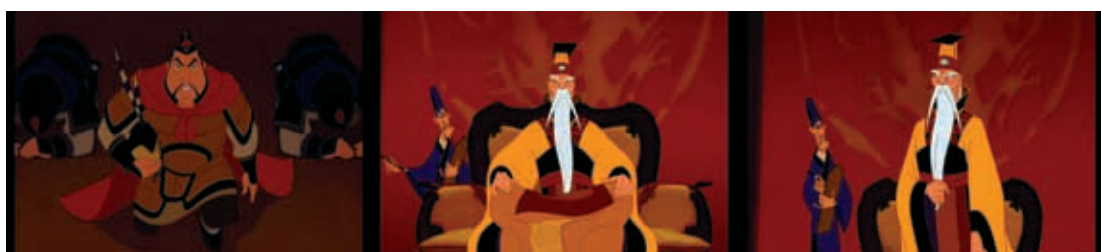


图1-3 动画电影《花木兰》

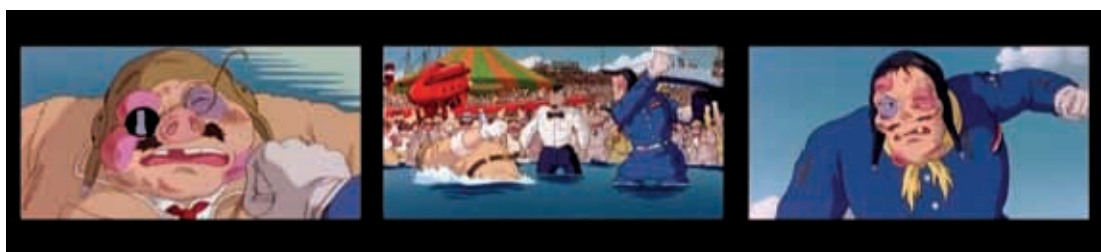


图1-4 动画电影《红猪》

二、动画片的特征和制作流程

1. 动画片的特征

动画片作为一门特殊的艺术片种，有其自身的特点。尽管动画片和实拍的电影、电视的基本前提是相同的（一般影视艺术所具有的特点，动画片也都有），影视艺术所必须遵循的规律和法则同样对动画片起作用。但由于艺术形式不同，其艺术性的概念也不一样。

首先，动画片有着不同于实拍片的独特创作规律，它兼有美术和电影两种艺术的特点，但又有别于它们。具体来说，动画片和实拍片的主要区别在于：实拍片是通过真人演员的表演动作来完成他的任务，而动画片则是把用笔绘画出来的美术造型，通过运动规律使动作活动起来而完成它的任务。

其次，由真人扮演的演员表演，一般是由摄影机或摄像机连续地、立体地拍摄，得到的图像也是连续的活动。而动画片则是逐格地、平面地拍摄，拍好一格画面后，停下机器，就要换上另一画面再进行拍摄（即必须逐格拍摄画面），而达到连续播放完整的人物活动动作的目的。另外，实拍片的摄影机和摄像机可以自由地根据导演的意图进行各种角度的拍摄，而画面的“推、拉、摇、移”也主要通过摄影机和摄像机本身的运动来完成，而动画片则必须在固定的特制机架上拍摄，或通过扫描进入电脑。动画片的“推、拉、摇、移”只能通过画面的变化而完成，或靠摄影机才能在一个角度上进行上、下、左、右等运动，而它的摇、移主要是通过画面的运动来完成。

第三，在实拍片中，人物的活动及运动速度的快慢等都是取决于演员的素质，由摄影机和摄像机实拍下来就完成了。而动画片中的人物的动作幅度大小及运动速度的快慢完全由动画设计来决定，所画的张数越多，每幅画中的人物动作之间的差别越小，动作就显得越慢、越平稳。反之，所画的张数越少，每幅画中的人物动作之间差别越大，动作也就显得越快、越激烈。

第四，由于实拍电影都是基于真人的活动及表演拍摄下来，因此对某些特殊的東西有局限性。而动画片除了能表现真人表演的种种动作之外，还能表现实拍片中所无法表现的一切情境，特别是一些夸张的、幻想的、虚构的题材。因此，它不但能使一切生物按照画家的意图活动，也可以赋予那些非生物的物体以生命，而活动起来，甚至能使那些自然现象，如风、雨、烟、云等都能具有生命与

活力，可以把各种原本只能存在于想象中的东西变为有生命的具体形象，从而产生富有独特的感染力和冲击力的银幕艺术效果。

总之，动画片的艺术性，直接表现在它是以自己所独有的艺术魅力满足着人们的观赏要求，而绘画性形成了动画片特定的“审美刺激”潜力，这种潜力在具体作品中得以发挥，即动画艺术性体现在它的绘画性以及其特有的表现力和思维方式上。所以，动画片作为一种特定的艺术种类，具有超现实的表现能力。（图1-5至图1-7）



图1-5 动画片《阿凡提》



图1-6 动画电影《天书奇谭》



图1-7 动画电影《千年女优》

2. 动画片的制作流程

由于动画片是一种特殊的艺术种类，其表现方式也有着其独特的魅力。因此，它的制作也同其他艺术种类有很大的不同，有它自己独特的制作特点。在讲动画片的制作特点之前，先把动画片的整个摄制过程，以及参与摄制的人员在各个工作中的具体任务作一些介绍。

动画片整个摄制过程一般分为三个阶段：前期策划阶段、中期制作阶段、后期合成阶段。但细分也可分为四个阶段即：策划阶段、前期创作阶段、中期制作阶段、后期合成阶段。我们讲的前期，就是导演接受剧本之后，即可组成摄制组，并进入创作的筹备阶段，直至正式绘制为止。（图1-8至图1-12）

（1）前期策划阶段及特征

① 认真研究文学剧本

前面讲过“剧本剧本，一剧之本”，对于影视艺术来讲，剧本的好坏同影视作品的质量有着根本的联系，一旦导演拿到剧本之后，即要反复熟读剧本，并组织主创人员对剧本进行反复的讨论研究，进行分析比较，理顺主次线及剧情的发展和结尾，以及剧中人物的个性及角色的发展。导演把大家讨论的意见进行组织统一，随即分头进行准备工作。

② 导演撰写导演阐述

导演在对剧本作深入研究之后，对剧本的主题内容、剧本的情节发展及整体结构要有一个充分的分析研究，并对剧中人物也要有个深入的分析，在进行认真系统的研究后，写出自己对本片的艺术处理。导演阐述就是要说明导演自己的创作意图，从而使摄制组主创人员进行创作时有据可依。另外，导演在阐述中，对整个影片的风格、人物造型的风格、背景的风格及色调，以及人物的动作风格、音乐风格等等都要有一个整体的把握和阐述。

③ 人物造型和背景风格设计

人物造型设计和背景风格设计由美术设计人员担任，美术设计人员在导演的具体指导下进行创作，根据对剧本的理解和分析，设计人员要设计出既符合剧本中规定的人物形象，又要符合导演设想的影片风格的人物造型、场景设计。在此基础上，美术设计还要对已设计好的人物造型进行整理和分析，画出每个主要人物造型的多个角度的侧面，以及主要的动态和不同的表情，还必须画出所有人物角色的比例图和彩色稿，那些零碎的道具也要设计出来，甚至口型图也要画出。对于每一场的主要场景图，还需要画出一张标准的场景气氛图。（图1-13至图1-18）



图1-8 动画制作流程总图



图1-9 策划阶段流程图



图1-10 前期创作阶段流程图

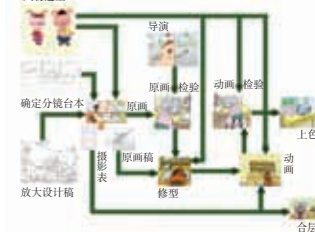


图1-11 中期制作阶段流程图



图1-12 后期合成阶段流程图



动画剧本的创作

动画剧本的改编及应具备的条件

动画剧本的改编

动画片对剧情的要求

动画编剧的艺术想象力

动画片的创作原则

原创动画剧本的编写要求

编写原创动画剧本的总体要求

编写原创动画剧本要把握好几点要求

编写原创动画剧本要注意的几个问题

经典编剧作品赏析

第二章 动画剧本的创作

一、动画剧本的改编及应具备的条件

学习目标一 1. 了解动画编剧需要具备的动画思维能力及细节表现力，并遵守基本的创作原则

2. 了解故事改编需要注意的事项及不同类型

学习重点一 探索及掌控视听元素，做合格的动画电影人

思考练习一 1. 动画剧本改编的形式有哪几种

2. 动画片对剧情的要求有哪些

编剧创作是一项艺术性、专业性很强的工作，动画编剧不仅要具备一般影视编剧所必需的条件，还需要用动画的方式去思考，需要不同于实拍影视的动画的特有的思维方式。动画是一种绘画性表现形式，绘画性也是动画区别于实拍影视的本质特性之一。作为一名动画编剧，主要是针对有一定思想的年轻观众的。所以，写的剧本必须要有很强的故事性，要有矛盾冲突，要有引人入胜、曲折离奇的情节，并且有发生在一定时间内的时空连续性。也就是说应该发生在一定时空中，而且有一定连续性的事件、行为、形态等。符合这种表现连续时空要求的，就是大家讲的故事性因素，也是最起码的条件。讲一个故事要用多长的时间，10分钟片子需要多大的故事容量，怎样安排矛盾的曲折，隔多少分钟需要一个矛盾和一个有趣的噱头，只有这样做才能紧紧抓住观众的注意力，这些都是动画编剧需要学习和掌握的基本功。

动画编剧需要写出人物和所有事物的外形，人物的动作，人物之间的冲突。因为动画片属于影视艺术，要讲的故事必须是观众可以直接看到和感受到的，在画面上无法体现的字句和细节就显得没有意义。作为动画编剧，必须具有适合于动画形式的表现力和想象力。由于动画形式的特殊性和绘画性，所以，也具有其动画形式的局限性和短处。动画编剧必须十分清楚，什么是适合动画片表现的东西，而又有哪些是不适合的，并要以动画片的长处掩盖其短处，充分发挥表现力和想象力，充分运用你的想象力增加动画片的艺术表现力，尽量避免动画片的局限性。而作为一部动画片，能够具备充分想象力的基础，首先来自于动画编剧，需要你充分展开想象的翅膀。另外，也需要这样的想象具有合理的可能，不要给人以极其荒诞的感觉。例如，动物像人一样会走路、穿衣、吃东西，会与人交流，说人的语言，与人一样有思想感情，这种动物拟人化形式在动画片中是最常见的，这是由于动物也有感情，同人一样有喜怒哀乐，所以，动物拟人就不会感到别扭，反而感到动画片这样表现动物是正常的。

作为一名动画编剧，还需要具备视听思维的能力。动画编剧不仅要有画面思维，还要考虑到动画片特有的对白、音乐、特效等的整体效果。所以，动画编剧在创作剧本时，必须要有声效的视听感觉，要同画



图2-1 动画小品片段



图2-2 动画电影《金猴降妖》片段

面的动效感觉一起考虑。动画编剧是动画片的剧本，动画片属于影视类作品，所以，作为影视动画片的结构安排、细节处理等等，都要采用影视常用的“蒙太奇”手法。这就要涉及很多的电影语言及各种“蒙太奇”技巧，把不同时间的连续时空，通过“跳跃”和“衔接”而组织在一起，这也是一种结构设计和技巧组织，把故事和情节清楚地落实到动画剧本里。要写出真正的、有水平的动画剧本，以上这些都是动画编剧必须具备的素质和条件。（图2-1、图2-2）

1. 动画剧本的改编

动画剧本的改编，就是以原有的作品为基础，按照动画的要求进行重新编写，并输入新的创作理念、创作意图和特殊的形式要求。或者改编者只是在原创的基础上，仍然保持其原来的创作理念和创作意图，而且也基本上保持原来的故事，改编者为了适合动画的要求只是在形式上作适当的改动，使之成为一部能进行动画创作的剧本，这样的剧本都是改编剧本。动画剧本改编需要注意的一些方法如下：

（1）忠实于原著的改编

有不少作品，特别是一些经典作品的改编是需要忠实原著的，这些作品一般都深受大众的欢迎和爱好。现在采用动画片特有的绘画性处理表现这部原著所讲的故事，原因是，有很多观众希望能看到用动画形式表现的原著，所以，这种由小说等原著形式向动画形式的转化，主要是形式间的变化，是一种比较典型的非常忠实于经典原著的改编。

还有一种忠实于原著的改编，就是把那些经典作品中的故事、理念等都保持不变，只是把经典作品的外形作彻底的动画片形式的改变，例如：把原来的人物造型完全改成动物造型，让拟人化的动物形象来演绎原来人物的思想感情、动作情节等，这样就会产生一种完全不同于原来人物的新感觉、新意境。这是一种移植的方法，往往会产生一些不错的效果。对经典原著的改编，一般都会采用忠实于原著的改编，因为原著已在读者中产生较大影响，较受欢迎，所以，忠实原著的改编往往会事半功倍，容易产生较好的影响和效果。

这里还要提一下，有时还可以把以前拍过的动画影片，再拍摄一次，在不改变原片基本要素的情况下，给予新意。这种情形也被称为旧片翻拍。例如：上海美影厂木偶片《西岳奇童》是一部20世

纪60年代的作品，当时深受观众的欢迎。由于种种历史原因，只拍摄了上集，很多观众一直想看下集，等了40年，头发也等白了，还是没有看到下集。所以很多人一说此事，就感到很遗憾。美影厂最近把原来上集的故事同下集的故事作为一部影院片拍摄，木偶片中的人物造型、背景风格、故事内容，基本上都保持不变，只是由于当时技术条件上的局限，制作还存在很多不到位的地方，这次采用全新技术，人物造型、服装、色彩都比原来亮丽、生动，同时把原来下集的故事也都补了进去，终于让很多观众圆了40年的等待梦。

(图2-3、图2-4)



图2-3 忠实于原著改编的《大闹天宫》片段

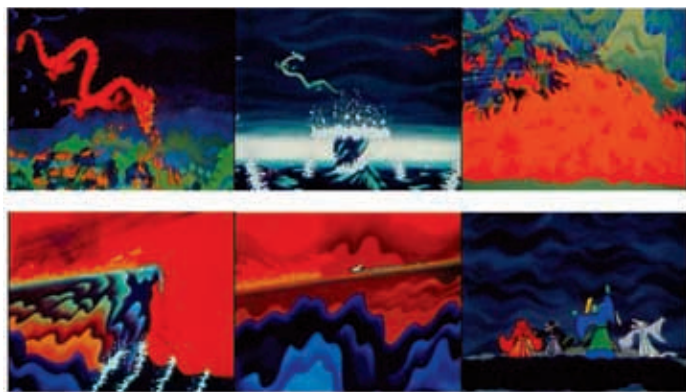


图2-4 忠实于原著改编的《哪吒闹海》片段

(2) 保留原著部分的改编

这是动画片编剧中常用的手法之一，就是保持原著大的故事走向及结构，而原著的故事主题，故事的细节，甚至人物的性格都被改编者根据新的故事需要而重新安排和组织。从大的故事走向来看，一般都是被保留的，基本上人物在故事中仍然做着原来的事，但人物的动机、原因、故事细节等都同原著不一样，甚至人物的形象和性格等也同原著不一样。这种有意识地同原作不一样，但保留了原著部分的合理性，往往具有一定的时代感，更具有表现力，往往容易被当今的观众所喜欢和认同。

动画片《金猴降妖》和《红孩儿大战火焰山》，其中大的故事走向，基本的人物还和原著《西游记》差不多，还是孙悟空、猪八戒、沙和尚及白龙马保唐僧西天取经的故事。但动机、原因、细节等就大不一样了，是按照现代的逻辑思维重新安排故事结构和故事情节。这样的改编与原著同样合理，而且更具有视觉的冲击力和故事的表现力。(图2-5、图2-6)



图2-5 动画电影《金猴降妖》片段



图2-6 动画电影《红孩儿大战火焰山》片段

(3) 只保留原著一小部分的改编

这种只保留原著一小部分的改编，主要是采用保留人物的某种特征和定性，还有的是保留原著中的一个卖点或一个重要情节，然后重新编织情节和主题，使故事变得更富有浪漫性、更有情趣、更

123

动画导演基础

动画导演应具备的条件

具有影视导演的素质
熟练掌握视听语言
熟练掌握运动规律
熟练掌握绘画技能
熟练掌握运动的空间构图能力
熟练掌握音画对位技巧

分镜头格式、编写及绘制

分镜头格式与设计稿的绘制
文字分镜头台本的编写
画面分镜头台本的绘制

镜头语言的应用

关于轴线的认识
关于画面的方向
关于镜头的衔接
关于时空的转换
关于动画特性的充分发挥
关于指导中、后期制作

导演剧本赏析

第三章 动画导演基础

一、动画导演应具备的条件

学习目标一 1. 了解动画导演应具有的基本素质

2. 熟练掌握电影语言、动画规律、动画绘画技能、空间构图能力以及音效与画面的配合

学习重点一 理解动画导演应具有的基本素质以及导演对全片的指导工作有哪几个方面，探讨导演的具体职责

思考练习一 1. 导演需要熟悉哪些电影手法

2. 运用蒙太奇手法讲一个小故事

3. 导演要熟练掌握哪些动画规律

4. 导演还应对哪些工作做指导和审定

5. 导演对原、动画应审定什么

参考书目一 《动画的时间掌握》，陈士宏、汪惟馨、王启中译，中国电影出版社；1991年《动画技法》，严定宪、林文肖著，中国电影出版社；2001年《动画电影探索》，黄玉珊、余为政著，中国台湾远流出版社，2003

动画导演是一部动画影视片主要的创作人员，同其他影视创作一样，导演是处在核心位置上的。一部动画片将形成什么样的艺术风格，动画片的艺术质量将达到什么样的水平，如何指挥所有参与人员的工作情况，如何处理工作过程中出现的系列问题，如何把握动画影视片的情节和故事的走向，导演是起决定作用的关键人物。所以，作为一名动画导演，首先必须具有一般影视艺术导演的素质，拿到剧本后，应认真考虑如何把握剧情结构的发展，如何分析人物的性格特点，如何处理好人物与环境的关系，并且要熟悉电影的处理手法。作为一名动画导演，必须熟练掌握电影语言，熟练掌握动画的运动规律，还必须熟练掌握动画的绘画技巧和人物及动物的各种动态运动规律。同时，动画导演不仅绘画功底要扎实，而且需要掌握声音与画面的配合，熟练运用视听语言，音乐节奏、语言表演、音效处理与画面的配合，达到完美的境地。导演还需要掌握其他各种的素养和文化知识。总之，作为一名动画片的导演，他不仅要是一名艺术家，还需要在导演业务范围内掌握很多技术性的工作。运用艺术性的技术化工作，都是作为导演需要掌握的基本工作。我们从以下分几个方面进行详细阐述：(图3-1)



图3-1 作为导演的职责与素质

1. 具有影视导演的素质

作为导演，必须首先对一部片子的创作意图和构思进行充分和周密的思考、推敲。这对所有影视作品包括其他艺术种类的导演都是必须着手做的工作。导演接到故事的大纲或剧本以后，就要对这个故事所包含的主题思想做出自己的理解、把握，并要在理解思考以后，形成自己对这部片子的创作理念。创作理念要始终贯穿于每个参与制作的工作人员中。导演是一部影片创作的核心人物，他要使每个工作人员和各具体创作环节都能清楚地认识到这个创作理念。在导演的统一指挥下，充分发挥每个人的创作热情，影片才能达到一个高度。当然，导演工作是个性化很强的工作，每个人的想法都有差异，这是很正常的。但是作为导演，必须要提出明确的创作理念。这就要求导演必须具有相当高的思想水平和艺术水平，否则，就会由于导演水平低下而糟蹋了一个很好的剧本。这个创作理念是所有艺术种类导演，特别是影视艺术的导演所必须具备的素质。作为动画片的导演，要在故事和剧本中发现自己认为有价值的、适合表现的东西，并通过深挖和体会，形成自己对这部片子的创作理念，并且要求所有的创作人员，包括人物造型设计、背景设计、动画设计、剪辑等相关人员都能够准确地予以了解和把握。

创作理念的确定是受到导演个人世界观、生活经历、思维习惯等多方面影响的，所以平时有意识地理顺或培养起一套对相关业务切实有效的创作理念的方法，是相当重要的。导演平时要积极地参与生活，观察生活，同时还需要研究生活，并把生活中积累的东西通过艺术形象表现出来。因此，对生活经历得越多，对事物的认识也就越透彻，你创意的资源也就越丰富，那么，你对剧本故事的理解也就越深刻，越全面。作为动画导演，有了一个好的创作理念，还要考虑怎样才能充分、明确地把它体现出来，能让以下几个步骤的创作人员清楚地理解你的意图，并做出你所需要的效果。

（1）把握剧情结构

导演拿到剧本以后，除了要进行分析，拿出创作理念之外，还要对剧本属于哪种类型予以明确，如武打片、生活片、悬念片、青春片、恐怖片等。随后，根据片子属类的共性，进行剧情的分析研究，还要抓住本片的个性特点，进行剧情的结构分析，要看一看，故事是怎样开场的，故事是怎样发展的，故事中的矛盾冲突发生在哪里？在整个故事中，冲突主要集中在哪一部分？矛盾冲突的高潮在哪里，矛盾冲突是否最后达到高潮，是否需要强化，最后的结局是否合理，是否有高招？能否使人有意外的感觉？这些都是导演必须注意的剧情结构。另外，动画导演更要注意从画面的表现去

看。从戏的要求和变化,从整个剧情的整体结构,以及从剧情发展的走势看矛盾冲突的发展。哪些情节还需要发展加强,哪些情节应根据整体结构而减弱,哪些部分节奏要加快,哪些部分节奏需要减缓,动画导演必须整体把握,在这个整体把握的基础上,再分析研究情节和人物动作的细节等等。动画导演还必须从宏观上把握剧情的整体结构,只有大的整体结构准确了,小的细节才会有正确的安放,如果只注意细枝末节而忘却了大的整体,就会导致整个戏的失败。就整个剧情的结构而言必须先弄清整个故事是由几大段组成,每个大段中又包含着几个小段,而在每个小段中又包含着几场戏。同时,一个个小高潮向前推进,直至最高潮,是如何步步向前发展的。这些剧情结构的发展,导演必须掌握得清清楚楚。

(2) 确定人物造型

导演在根据编剧提供的剧本基础上,要进行更具体的形象化设想,充分发挥自己的想象力。导演心中所需要的人物形象,自己必须很明确。那就是人物的形象特征、性格以及人物的生活状态,甚至于习惯动作等等都必须设想明确。同时,导演还必须同人物设计人员设计初稿,并对这些初稿进行分析研究,找出不足,肯定成功的地方,通过这样反复几次的修改,最终达到导演的基本设想。最理想的造型不一定能做到,这需要不断磨合、不断创新。但不管怎样讲,动画人物的造型必须通过对故事的分析、研究,对人物的性格、外貌等特性进行充分想象后,创造出有特点、有个性,能让人牢牢记住的人物形象。在塑造人物形象时,导演必须明确本片的造型风格属于哪种类型,是写实型、半写实型或是漫画夸张类的等等。这就需要导演作周密的考虑,确定造型风格,这同整个片子的风格是密切相关的。因此,造型风格的确定要有很明确的意识,使剧本所体现的整个片子应为怎样的风格才是最好的,最能达到导演的设想。《大话成语》中的造型设计就是依据导演对片子的风格要求而设计,首先考虑到剧本是针对刚上学的孩子这一年龄段,所以,片子以可爱片形象出现比较适合。但是在一开始时,定位没有定准,造型比较复杂,没有充分考虑到另一因素,即制作人员都是动画专业学生,他们一方面要上课,另一方面要到动画创作基地,不像专业动画公司可以整天工作,制作水平也不如专业动画公司。要想使动画片的制作水平达到正规的要求还有一段距离。如果不考虑这个因素,造型太复杂就会妨碍动画片制作的质量和速度。通过实践后,他们马上调整了人物造型,通过几稿的研究,终于定下一套既能体现影片风格和人物个性,又便于制作的造型。在调整造型以后,学生马上能上手创作,而且制作速度也有了很大的进展。

作为导演,在确定人物造型时,还要注意考虑人物造型在今后



图3-2 《大话成语》中的造型设计 I



图3-3 《大话成语》中的造型设计 II

开发衍生产品时，是不是具有市场后开发价值。因此，造型必须要考虑到这个因素。如开发成功，这必将给制片方带来极大的利润。这关系到动画片投入能否收回制作成本并创造利润，以及为以后投入新的动画片制作，营造一个良性的制作环境。（图3-2至图3-4）

另外，在确定人物造型时，还需要根据影片风格，确定是否需要在人物造型时考虑人物的阴影、投影和色片的设定。

在写实型的风格中，较常见的是使用阴影和投影的手法。在人物造型中使用这种手法，主要是让人物造型能体现真实性，使人物显得更真实，更具有立体感和透视感，也可以使人物身上平板的色彩丰富感增强。由于成倍增加色彩，画面也显得丰富饱满。

通过阴影，能较为清楚地体现人物的结构，使人物结构清楚、扎实，特别在需要表现结实的肌肉感时，更能体现人物的强壮。阴影和投影是相互连在一起的，在光源的照射下，产生投影，一般有阴影的人物都需要加投影，或者可以根据光影的需要，临时性加阴影和投影。在某一段情节中，导演还必须要求造型设计拿出主要角色的头像、转面、分正面、正侧面、后侧面、正背面以及全身的转面，全身转面也同样分正面、侧面、正侧面、后侧面、正背面，主要角色的表情图、主要角色的常用动态图、主要角色的口型图，片中所有角色的站姿比例图，所有角色的色彩图，主要角色的手姿图、主要角色的服装、主要道具设计等。造型图表，经导演审看通过，才能够作为正式图稿发到原、动画创作人员手中，让原、动画制作人员按此标准进行动画制作。（图3-5至图3-7）



图3-4 《大话成语》中的造型设计 III



图3-5 动画系列片《大话成语》中的造型转面图（一）



图3-6 动画系列片《大话成语》中的造型转面图（二）



图3-7 动画系列片《大话成语》中的造型转面图（三）

（3）人物与环境的关系

导演要充分掌握和了解人物与环境的密切关系。背景设计在动画片中占有相当重要的位置，导演要同背景设计人员进行沟通和磋商。导演需要把剧情中事件发生的地点、时间、剧情所需要的环境配置详细地同背景设计人员交代清楚，让背景设计根据剧情的发展和人物活动原场所，通过设计人员想象进行创造性的构想，并把设想体现在图纸上。剧情中的人物由于生活在特定的环境中，所以背景设计就必须把特定的环境及体现人物个性的特定背景的细节都描绘出来，这要靠背景设计者根据生活经验和参考资料进行细致的构思和表现。同时还要考虑到整个片子的风格效果，采用什么背景风格体现，各个场次的色调处理，对气氛的营造，背景道具的配置，导演都必须同背景设计人员进行协商、处理。同时，必须明确环境对人物的重要性。所以，在认真对待人物造型的基础上，同样对背景设计也绝不能轻视。背景设计需要拿出场面设计稿，包括场景设计线稿和色彩气氛图，要能体现背景的风格效果。（图3-8至图3-11）



图3-8 动画系列片《大话成语》中的背景图（一）



图3-9 动画系列片《大话成语》中的背景图（二）



图3-10 动画系列片《大话成语》中的背景图（三）



图3-11 动画系列片《大话成语》中的背景图（四）

写在后面

根据多年对动画毕业班学生动画作品的辅导，我们深切感受到学生们在动画编剧和导演知识方面的欠缺，于是萌发了编写一部动画编导基础方面的教材的想法。期待能以此使初学动画的爱好者对动画编导有一个全面的认识，在以后创作中能走捷径。

本教材的资料和数据主要来源于我们多年的教学案例以及其他动画系教师热心提供的实例，经丁海祥和陈伟老师的精心策划和认真编写、整理，使本书得以出版。

在此，对给予我们热情帮助的董立荣、姚桂萍等多位老师表示诚挚的感谢！

丁海祥
陈 伟
2007年10月