

1

第 1 章

动画创作策划及创意

学习目标与要求

本章教学，是动画前期制作的关键环节，是整部动画作品制作的蓝图和依据。通过本章的学习，使学生了解动画项目前期策划的重要性，并掌握动画片的分类，掌握剧本的特性与格式，学会动画项目前期策划编写的详细过程，并逐渐产生和形成自己的动画欣赏眼光和个性风格，激发学生动画创作的想象力、创造力。

学习重点与难点

1. 掌握动画片的分类。
2. 掌握剧本的特性与格式。
3. 学会动画项目前期策划编写。

实践教学内容与基本要求

辅导内容：通过案例分析让学生学会从不同方面去对动画片分类，编写剧本、动画项目前期策划书。

教学基本要求：通过作业辅导，使学生了解和掌握动画片的不同分类，掌握剧本的特性与格式，学会动画项目前期策划编写。

作业：分组讨论并定好动画项目的内容，并以小组的形式写出动画创作前期策划方案。

1.1 动画创作前期策划

动画项目前期策划是指在动画项目前期，通过收集资料 and 调查研究，在充分占有信息的基础上，针对动画项目的决策和实施，进行组织、管理、经济和技术等方面的科学分析和论证，这能保障整个动画项目前期工作有正确的方向和明确的目的。

1.1.1 动画创作前期策划的定义

动画项目制作前期的策划需要从动画项目制片人的职责和工作范围两个角度来探讨。从职责角度看，包括：准备工作成果和制作设施，招聘团队成员，召开制作前期首次会议，帮助各个部门编制工作进度计划，适时召开团队会议，与辅助团队紧密联系，与项目各干系人密切合作，确认制作前期各个阶段工作成果。从工作范围角度看，包括剧本创作与风格设计、视觉风格指南制作、故事版创作、前期配音、歌曲和音乐创作等工作。

1.1.2 创作策划的作用

动画创作的策划工作主要是产生动画项目的初步构思，确立目标，并对目标进行论证，为动画创作批准提供基础依据。这虽然是最初的阶段，但是对整个动画创作的实施和管理起着决定性的作用，因为它初步确定了动画创作的实施方向。

1.2 动画项目的市场调研

中国有广阔的动画市场，各地动画产业发展计划的制订更是如火如荼，纷纷打造自己的“动漫之都”。

1.2.1 确立初期推广方向

动画产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。推广初期，我们需要分析市场需求，了解消费者对产品的喜好，以及客户分级与客户市场规模、周边产品概况、竞争对手状况、市场开发策略、营销策略等。

1.2.2 确立客户需求以及具体实施细节

20世纪80年代以来，随着经济社会的发展进步，我国观众对动画产品的需求量不断增加，动画及相关产品的消费人群不断增大，消费年龄也不断增长。不同年龄阶段的动漫客户由于身心发展及阅历的差异，所看的动画片也要有所区别。

根据网络上一篇《青少年动漫偏好调查》，据统计，我国13亿人口中有5亿青少年，其中青少年是主要的动漫消费群体。本次问卷调查，笔者以电子稿和打印稿的形式在小范围内共发出1000份问卷，回收850份，回收率为85%。根据统计结果，总共850名受访者中，有男生510(60%)名，女生340(40%)名。其中年龄最小的是11岁，最大的是24岁；在校生为760人，非在校生有90人。其中，经常看动漫的达到450(53%)人；偶尔看的也有340(40%)人；从来不看的只有60(7%)人，其中20人为男生，40人为女生。因此样本选择具有较好的代表性，其类型分布也比较合理。

1.2.3 确立动画片受众定位

大众喜欢的动画类型，随年龄段的不同，所喜好的类型也存在相应的差异。青少年最喜欢的类型是搞笑、机战、运动、推理等，

后面还有恋爱、悬疑、神魔。而且男女生对动漫类型的偏好存在很明显的差异，男生更喜欢机战、神魔类的动漫，而性格细腻的女生更喜欢看爱情类的，对于搞笑、推理、运动、悬疑类的动漫不存在明显的差异。通过问卷调查小部分人从喜欢动画的原因来看，情节搞笑和打发时间可以达到将近一半，分别为 44% 和 48%；其次是有激励作用，有 37%，也占据很大一部分；剧情很搞笑，约占 29%；人物画面漂亮和特技效果好只占据大约 10%。

1.3 动画片的创意与构思

动画片创意是动画作品的灵魂与生命，创意来源于灵感的表达，但是动画创作者的灵感表达常常受到一些阻碍，影响了创作者的发挥。近年来，国内动画片的生产蒙上了一层功利主义的色彩，动画产量剧增，而量增质低，究其原因，是创意与创新的缺失。在动画创作中，我们可以挖掘本土文化。而本土文化是动画片创作灵感很好的题材。

1.3.1 动画片创作灵感的调研

例如《三月三》动画短片创作之前就对黎族文化进行了调研，收集了大量的黎族文化资料。黎族文化是中华民族灿烂文化的一个重要组成部分，具有独特性、丰富性、多样性、娱乐性和神秘性。编者在考究中，深深体会到了黎族传统文化的博大精深和神秘古老，甚至为之震撼。黎族有自己的语言，没有自己的文字，因此，其文化形态依靠口头和行为世代相传，延续至今。例如，有黎族建筑文化、黎族服饰文化——黎锦、黎族剪纸文化、黎族民俗节庆文化。

1. 黎族建筑文化

海南黎族人民居住的房屋很有特色，一般呈船底形和金字形，建房屋的材料是茅草、木料、竹子、红白藤、山麻等。木料多用优质、坚固耐用的格木。船底形屋又有铺地形和高架形之分，房门开在房

屋的两端。铺地形的地板以石头垫高，离地面1尺左右；高架形地板用木桩支撑，离地面6尺，上面住人，如图1.1所示。

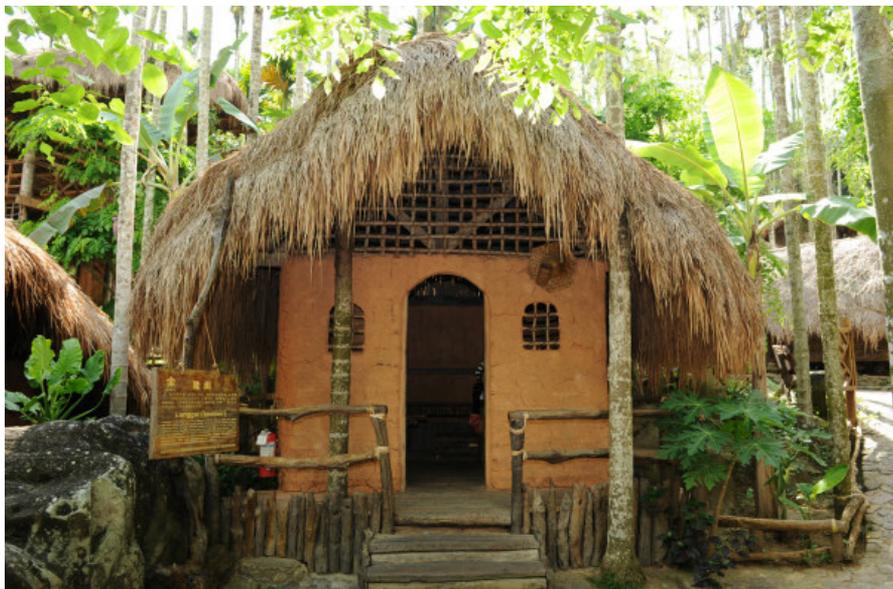


图 1.1 黎族房屋

2. 黎族服饰文化

谈到黎族的服饰文化，不得不提到千年黎锦纺织工艺，它是黎族服饰文化的典型代表。黎族的纺织技术在春秋战国时期就有文献记载，至今已有3000多年历史，黎锦也被视为中国最早的棉纺织品，如图1.2所示，相传元朝黄道婆在改进纺织技术时便借鉴了黎锦的制作工艺。黎族人至今仍在沿用几千年前的纺染织绣技



图 1.2 黎锦

术，就像有些黎族人还在屋内用三块大石头砌着简单的灶。因为千年不变，黎锦被称为中国纺织史上的“活化石”。黎族男子一般上身穿无领对胸无纽扣麻衣，腰间前后各挂一块麻织长条布，头上缠红布或黑布，形状有角状和盘状；黎族妇女一般穿对襟或偏襟、直领或圆领上衣，上衣边沿绣花，并缀以贝壳、铜钱、穿珠等饰品，下穿桶裙，头发扎成球形，插以骨簪或银簪，如图 1.3 所示。



图 1.3 黎族男女服饰

3. 黎族剪纸文化

剪纸(见图 1.4)是中国民间传统艺术中极具代表性的一种。作为民间艺术，它的魅力吸引了海内外无数的同胞，而黎族文化的剪纸艺术被称为中国的“奇葩”，黎族人民把生活情感与风俗习惯直接融入剪纸中，向我们展现了一种浓厚的民族风情。海南黎族的剪纸，是在与汉族的文化交往中，随着造纸和纸扎术逐渐传入，促使了当地剪纸工艺的发



图 1.4 黎族的剪纸

展。黎族剪纸主要用于黎族的丧葬习俗。

4. 黎族民俗节庆文化

黎族的节日与其历法紧密相连，其最隆重、最热闹的传统节日是“三月三”。黎族人民通过农历“三月三”的传统节日来纪念本民族的祖先和英雄人物。在这一天里，黎族的祭祀、对歌、舞蹈、射箭等传统艺术得以集中体现。

黎族人民在漫长的历史变迁中，还创造了耕作文化、吉贝文化、敬雷文化、纹身文化、礼俗禁忌文化、自然宗教文化等，其中黎族的竹竿舞(见图1.5)、三月三节、民歌、竹木器乐、船型屋营造技艺、服饰等均已进入了国家级非物质文化遗产名录。



图 1.5 竹竿舞

1.3.2 动画片剧本概论

1. 什么是剧本？

剧本是一种文学形式，是戏剧艺术创作的文本基础，编导与演员根据剧本进行演出。与剧本类似的词汇还包括脚本、剧作等。

动画片也是影视剧的一种类型，说起剧本，也要从影视剧本的基本概念说起。

2. 什么是影视剧本？

影视剧本是用文字表述和描写未来影片的一种文学样式。

在影视艺术领域，传统的分类方法把剧本分为文学剧本、分镜头剧本和完成台本几种样态。

分镜头剧本是在文学剧本的基础上，导演或者主创团队根据实际拍摄的需要，针对并服务于具体的拍摄，以镜头为基本单位的剧本形式；完成台本又称镜头记录本，是根据实际拍摄过程真实记录完成的，完成台本所呈现出来的形态和影视作品最终呈现出来的形态是完全一致的。

3. 剧本的特性

(1) 逐个场地、逐个镜头地去写剧本。

(2) 无论是哪种影视剧本，用动画的形式来表现的，真人表演、胶片拍摄的，剧本的格式是有统一标准的，区别其他文学样式，例如小说、诗歌等的格式。

4. 剧本的属性

通常来说，剧本是指文学剧本。它是影视作品创造的第一道工序，也是整个作品的基础。剧本具有以下三种属性：

(1) 视觉性

剧本创作是用视觉的方式思考，用文学的方式表达。它可供阅读，但最终目的是拍摄，因此要首先关注和处理好文字转化为影像的核心环节。

(2) 开放性

剧本的创作从来都是集体的、持续的。创作者既要从各种途径获得灵感和汲取营养进行自我创作,也要留给导演、摄影、美工、录音、剪辑甚至是宣传发行等部门发挥的余地,提供一个开放性的创作空间和文本构架。

(3) 交流性

剧本的最大功能是满足拍摄的需要,是所有参与创作人员的一个交流的基础平台,所以可供交流和阅读是尤其重要的。

1.3.3 动画片剧本的分类

动画剧本创作有两种类型:一种是原创剧本,另一种是改编剧本。

原创剧本是编剧从剧本的整体构思、作品创意、审美情趣等方面进行独创性工作而完成的,如《秒速五厘米》动画电影,如图1.6所示。它来自于动画编剧在生活中的直接体验、理解和评价,是编剧运用电影思维和电影艺术的规律和特点,将自己的体验、理解和评价创作成动画剧本。



图 1.6 原创动画《秒速五厘米》

改编剧本是以原有的作品（如小说、戏剧、散文、神话等）为基础，按照动画片的要求进行重新编写，使其成为一部能进行动画创作的剧本，例如《花木兰》动画电影，如图 1.7 所示。改编剧本在动画片中占有相当大的比重。改编对象是动画片题材的重要来源，它起着传播这种文艺形式作品、扩大动画题材、开拓动画艺术表现领域的作用。动画剧本的改编范围广泛，有戏剧、小说、散文、诗歌、故事、民间传说、神话、音乐歌曲等。动画剧本的改编应遵循于原著，忠实于原著的艺术思想、形象潮流、风格神韵等，然后在原著提供内容的基础上，从思维、形象、语言等方面赋予原著以新的生命力。

不论是原创剧本还是改编剧本，都要遵循动画片的基本原则进行创作。因为动画片在表达上具有特殊性，因此编剧创作时，应该在表现事物的冲突、动作、场面等可以直接感受并吸引视觉记忆力的方面进行创作。

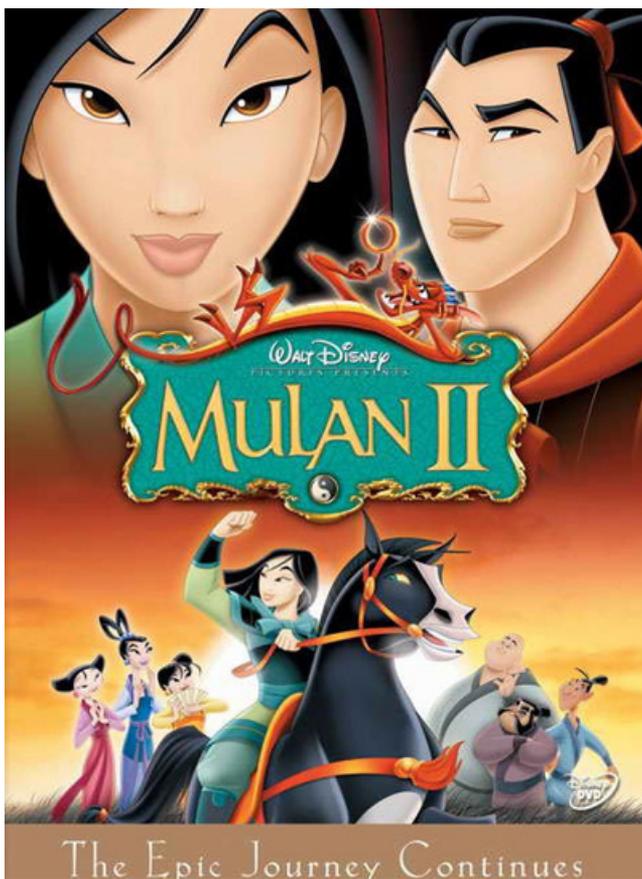


图 1.7 改编动画《花木兰》

1.3.4 动画片剧本的写作方法

动画片剧本的写作方法是逐个场地、逐个镜头地去写剧本。无论是哪种影视剧本，用动画的形式来表现的，真人表演、胶片拍摄的，剧本的格式是有统一标准的，区别于其他文学样式，例如小说、诗歌等的格式。剧本的编写都要包括两部分：情景与活动。情景是指背景以及场景等；活动指对话、动作等。剧本一般有三个特点。

1. 空间和时间要高度集中

剧本不像小说、散文那样可以不受时间和空间的限制，它要求时间、人物、情节、场景高度集中在舞台范围内。小小的舞台上，几个人的表演就可以代表千军万马，走几圈就可以表现出跨过了万水千山，变换一个场景和人物，就可以说明到了一个全新的地方或相隔多少年之后……相隔千万里，跨越若干年，都可通过幕、场变换集中在舞台上展现。剧本中通常用“幕”和“场”来表示段落和情节。“幕”指情节发展的一个大段落。“一幕”可分为几场，“一场”指一幕中发生空间变换或时间隔开的情节。剧本一般要求篇幅不能太长，人物不能太多，场景也不能过多地转换。初学改编短小的课本剧，最好是写成精短的独幕剧。

2. 反映现实生活的矛盾要尖锐突出

各种文学作品都要表现社会的矛盾冲突，而戏剧则要求在有限的空间和时间里反映的矛盾冲突更加尖锐突出。因为戏剧这种文学形式是为了集中反映现实生活中的矛盾冲突而产生的，所以说，没有矛盾冲突就没有戏剧。又因为剧本受篇幅和演出时间的限制，所以对剧情中反映的现实生活必须凝缩在适合舞台演出的矛盾冲突中。剧本中的矛盾冲突大体分为发生、发展、高潮和结尾四部分。演出时从矛盾发生时就应吸引观众，矛盾冲突发展到最激烈的时候称为高潮，这时的剧情也最吸引观众，最扣人心弦。高潮部分也是编写剧本和舞台演出的“重头戏”，是最“要劲”、最需要下工夫之处。

3. 剧本的语言要表现人物性格

剧本的语言包括台词和舞台说明两个方面，主要是台词。台词，就是剧中人物所说的话，包括对话、独白、旁白。独白是剧中人物

独自抒发个人情感和愿望时说的话；旁白是剧中某个角色背着台上其他剧中人从旁侧对观众说的话。剧本主要是通过台词推动情节发展，表现人物性格。因此，台词语言要求能充分地表现人物的性格、身份和思想感情，要通俗自然、简练明确，要口语化，要适合舞台表演。舞台说明，又叫舞台提示，是剧本语言不可缺少的一部分，是剧本里的一些说明性文字。舞台说明包括剧中人物表，剧情发生的时间、地点、服装、道具、布景，以及人物的表情、动作、上下场等。这些说明对刻画人物性格和推动、展开戏剧情节发展有一定的作用。这部分语言要求写得简练、扼要、明确。这部分内容一般出现在每一幕(场)的开端。结尾和对话中间，一般用括号(方括号或圆括号)括起来。

在写动画剧本创作前可以先编写动画故事大纲。故事大纲就是把脑中构想的故事情节简要地写下来，再适当地分段和分部，便于以后穿插或删减情节。大纲的编写可以保证故事的完整性，有头有尾，又能体现故事的重点和高潮，使在创作动画剧本时不至于偏离主线，或突然才思枯竭、无从发展，导致万年“巨坑”。动画故事大纲简明易懂就好，分个几点，再来个中心主旨！

而故事梗概亦称动画故事，即动画剧本创作前的概要描述。动画剧作者在创作动画剧本之前，先选用自己掌握的生活素材中最能确切表现人物性格和展示主题的一系列事件，构造成一个有简略剧情内容的故事梗概，作为进一步编写动画剧本的依据。它的基本内容包括主要人物、时间地点、情节发展和结局等。电影制片厂在物色剧本的阶段，往往先要剧作者交出一个故事梗概，作为评断和取舍的依据。

动画剧本可以采取以下格式编写，可参考所附《黎孕——三月三》动画片剧本。

《***》动画剧本

故事梗概:

角色描述:

场景1(地点,人物)旁白:……

A(动作、表情、语气等):台词(音乐、视频安排)

B(动作、表情、语气等):台词(动作、表情、语气等),台词……
(布景变化)

A:

C:

场景2(地点,人物)旁白:……

附《黎孕——三月三》动画片剧本

原创动画制作——《黎孕——三月三》文字剧本

故事梗概:

黎族是海南的祖先民族。黎族“三月三”是海南省黎族人民隆重的传统节日,每年农历三月初三举行。故事起源于聚居于昌化江畔的黎族百姓遭受了一次大洪灾。只有一对恋人坐在大葫芦瓢里幸免于难,被漂流到燕窝岭边。三月初三,洪水退去,俩人结为夫妻,生儿育女,相濡以沫,辛勤劳作,又渐渐使黎族繁衍发展起来。为纪念爱情,黎族人民身着盛装每年三月三日举行隆重盛会,同时也促使人们更能发扬这种辛勤劳作的精神。隆重的盛会增加了人们之间的深厚友谊,使人们的生活更加丰富,更加和谐美好。

角色描述:

女主:黎族 温柔善良 头戴银制头饰 身着拥有黎绣的圆领长袖上衣与筒裙

男主:黎族 坚毅善良 头戴黎族围帽 身着拥有黎绣的圆领短袖上衣与短裤

开篇字幕:

由粒子组成鼓槌敲打鼓(声音敲鼓声,敲一次,鼓声就响一次),左右移动(近景),画面以此显示字幕(声音过渡),题目“黎孕 Li pregnant”——“三月三 March 3”和“农历三月初三 Lunar

March 3”“海南黎族盛会 Hainan Li event”。

场景 1 日外 五指山

丛林里，蝴蝶由左向右飞过；随着蝴蝶飞行，两边的草树逐渐从两旁散开，接着出现人们耕种劳作的画面；有树木和天空中白云、烟雾缭绕的五指山和太阳（正常以山歌《采风》为背景音乐）。

场景 2 日外 树林

闪电雷雨交加，天昏地暗，被震飞的群鸟，松鼠在树枝间逃命，洪水冲击树木；洪水冲打着树木，和奔跑的人在洪水的驱赶下逃跑。

场景 3 日外 水面上

水面上，只剩下一女子和一男子（拥抱在一起，男子坐着，抱着躺下的女子），乘着葫芦船；女子模糊的眼睛睁开看到被淹没的村庄，又模糊地闭上眼睛。

（画面暗下来）平静的水面上，一只白色蝴蝶飞过，点击了水面（且有滴水声），生成圈圈的涟漪。然后蝴蝶飞走了。

场景 4 日外 丛林旁

男女主人公肩并肩靠拢着（近景），男子手中抱着襁褓里面的婴儿（近景），若隐若现出现襁褓里的婴儿（背景音乐《月光竹舞》），画面暗下来。

场景 5 日外 耕地里

日月变换，星辰交替（由上到下变换），画面由上而下分别显示出男人们犁地耕田（辛勤耕种、挥动锄头、挑担子的男人）、女人牵着孩子到田地里面（背景音乐黎族山歌《采风》），镜头推移到背景画面。

场景 6 日外 五指山

镜头从正面的树木推移到上方背景，随后推移至人们辛勤耕种劳作画面，到天空中有白云缭绕的五指山（远景）和太阳（远景）中间，燕子（远景）由左向右飞过。

场景 7 夜里 月空中

女神被他们的爱情和辛勤劳作所感动，在月光下，女神捧着双手，跪着祈祷，在发着光芒的大圆月里，两只白色蝴蝶从女神的手中飞起并散发着粒子，由右边飞向左下边，进而飞出画面。两只蝴蝶散发着粒子由左向右飞进画面，并继续向右上飞行，且随着飞行粒子从蝴蝶身上洒落在地上，跟着长起了植物，有树林及山的景象，两只蝴蝶由正下丛林里向上飞行。

场景8 夜里篝火旁——

一个人接一个人的跳舞画面，火把的出现，接着逐渐出现多人跳舞，出现人们跳舞和盛会的情景。

1.4 动画片的分类

动画片可以从不同方面分类，如按制作手法、美术风格、故事题材分类，发行渠道和播放媒介分类，按动画片定位分类。

1.4.1 按制作手法分类

1. 二维动画

二维动画也称平面动画，它又分为传统的二维动画和无纸动画。

传统的二维动画是利用定位技术和对位法绘制动画线稿，再使用赛璐珞透明胶片人工线描上色，最后拍摄而成的动画片。平面动画最早是在纸面上进行绘制的，以纸面绘画为主，是最接近于绘画、最常见、最古老的动画形式。

无纸动画，从名字上理解，是指在动画片制作中基本实现无纸化操作，主要借助电脑辅助来制作动画。常用的无纸动画软件有 Toonz、Flash 等。

二维动画制作步骤，不管是传统的二维动画或电脑辅助二维动画制作，同样要经过四个步骤。但电脑的使用，大大简化了工作程序，

方便快捷，也提高了效率。这主要表现在以下几方面：

(1) 关键帧(原画)的产生

关键帧以及背景画面，可以用摄像机、扫描仪、数字化仪实现数字化输入(中央电视台动画技术部是用扫描仪输入铅笔原画，再用电脑生产流水线完成后期制作)，也可以用相应的软件

直接绘制。动画软件可提供各种工具以方便绘图，这大大改进了传统动画画面的制作过程，可以随时存储、检索、修改和删除任意画面。传统动画制作中的角色设计及原画创作等几个步骤，一步就完成了。

(2) 中间画面的生成

利用电脑对两幅关键帧进行插值计算，自动生成中间画面，这是电脑辅助动画的主要优点之一。这不仅精确、流畅，而且将动画制作人员从烦琐的劳动中解放出来。

(3) 分层制作合成

传统动画的一帧画面，是由多层透明胶片上的图画叠加合成的，这是保证质量、提高效率的一种方法，但制作中需要精确对位，而且受透光率的影响，透明胶片最多不超过四张。在动画软件中，也同样使用了分层的方法，但对位非常简单，层数从理论上说没有限制，对层的各种控制、移动、旋转等，也非常容易。

(4) 着色

动画着色是非常重要的一个环节。电脑动画辅助着色可以解除乏味且昂贵的手工着色。电脑描线着色界线准确、不需晾干、不会窜色、修改方便，不因层数多少而影响颜色，而且速度快，也不需要为前后色彩的变化而头疼。动画软件一般都会提供许多绘画颜料效果，如喷笔、调色板等，这也很接近于传统的绘画工具。

(5) 预演

在生成和制作特技效果之前，可以直接在电脑屏幕上演示一下草图或原画，检查动画过程中的动画和时限，以便及时发现问题并进行修改。

(6) 图库的使用

电脑动画中的各种角色造型以及它们的动画过程，都可以存放在图库中反复使用，而且修改起来也十分方便。在动画中套用动画，就可以使用图库来完成。

2. 三维动画

三维动画又称为 CG 动画、3D 动画或电脑动画，它作为电脑美术的一个分支，是在动画艺术和电脑软 / 硬件技术的基础上发展形成的一种相对独立的新型艺术形式，如图 1.8 和图 1.9 所示。

早在 1962 年，计算机便有了自己的图形学理论，一开始主要应用于军事领域。直到 20 世纪 70 年代后期，随着 PC 的出现，计算机图形学才逐步拓展到诸如平面设计、服装设计、建筑装潢等领域。20 世纪 80 年代，随着计算机软 / 硬件的进一步发展，计算机图形处理技术的应用得到了空前的发展，电脑美术作为一个独立学科迅速发展

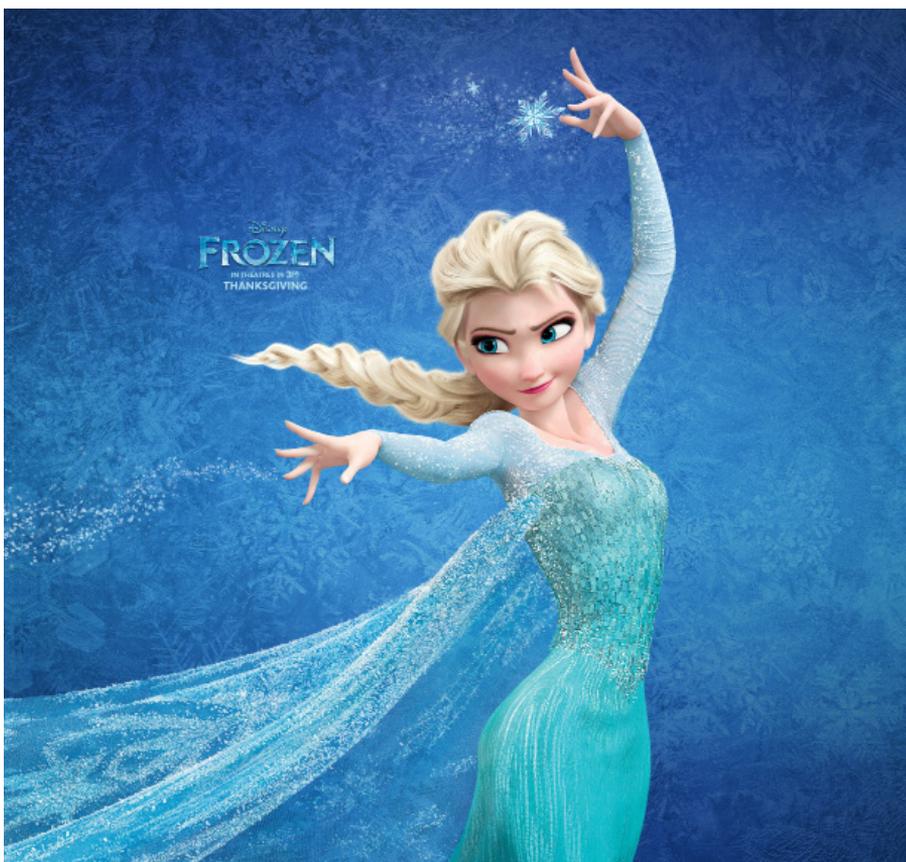


图 1.8 迪士尼的《冰雪奇缘》



图 1.9 迪士尼的《疯狂动物城》

起来。运用计算机图形技术制作动画的探索始于 20 世纪 80 年代初期，当时三维动画的制作主要是在一些大型工作站上完成的。在 DOS 操作系统下的 PC 上，3D Studio 软件处于绝对的垄断地位。1994 年，微软推出 Windows 操作系统，并将工作站上的 Softimage 移植到 PC 上。1995 年，Windows 95 出现，3DS 出现了超强升级版本 3DS MAX 1.0。1998 年，Maya 的出现可以说是 3D 发展史上的又一个里程碑。一个个超强工具的出现，也推动着三维动画应用领域的不断发展，从建筑装潢、影视广告片头、MTV、电视栏目直到全数字化电影的制作等，还被广泛地应用于医学、工业、科研、产品展示等领域。

由于三维动画中没有摄影设备的物理限制，因此，可以将三维动画虚拟世界中的摄影机看作是理想的摄影机，参与制作的人员相当于导演、摄影师、灯光师、美工、布景。制作人员的水平、经验和艺术修养以及三维动画软件、硬件设计师的技术最终决定影片质量。

制作三维动画的步骤如下：

(1) 造型

造型就是利用三维软件在电脑上创造三维形体。一般来说，首先要绘出基本的几何形体，再将它们变成需要的形状，然后通过不同的方法将它们组合在一起，从而建立复杂的形体。另一种常用的造型技术是先创造出二维轮廓，再将其扩展到三维空间。还有一种技术叫作放样技术，就是先创造出一系列二维轮廓，用来定义形体的骨架，再将几何表面附于其上，从而创造出立体图形。由于造型有一定的难度，工作量又大，因此，我们可以在市场上找到包罗万象的三维造型库，从自然界的小动物到宇宙飞船，应有尽有，直接调用它们可提高工作效率，也可为经验不足的新手提供方便。

(2) 动画

动画就是使各种造型运动起来，由于电脑有非常强的运算能力，制作人员所要做的是定义关键帧，中间帧交给计算机去完成，这就使人们可做出与现实世界非常一致的动画，如我们看的好莱坞大片，很多镜头是用电脑合成，我们无法分辨。而传统的动画片，由于是手工绘制，帧与帧之间没有过渡，我们看到的是画面不断跳跃的卡通片。

(3) 绘图

绘图包括贴图 and 光线控制，当我们完成这一切要给动画上色时，会发现电脑的性能对制作三维动画有多么重要。动画一秒钟大约为 30 帧，合成一收（就是一个画面）可能用几秒钟，也可能要几十分钟，性能不佳的电脑将无法工作。制作三维动画需要

大量时间,为了获得更高的效率,通常将一个项目分为几个部分,特别是那些投资巨大的制作。这就使分工协助显得非常重要,很少见到一个精良的三维动画由一位设计者独立完成。

3. 定格动画

定格动画是一种特殊的动画片。定格动画的真实感效果比二维动画强,但因材料的影响,在动作、场景、拍摄等方面受到诸多限制。这种动画形式的历史和传统意义上的手绘动画历史一样长,甚至可能更古老。定格动画根据制作材料的不同,常见的有剪纸动画、偶动画、沙动画等。

制作定格动画步骤:首先用各种材料制作动画角色(如布偶、泥偶、木偶、胶偶或混合材料等),然后对这些动画形象的表演进行逐格拍摄,再使之连续放映,最后使这些动画角色像真人一般或你能想象到的任何奇异角色,去完成你设定好的故事情节。

(1) 剪纸动画

不容易制作准确的口形,哑剧居多,以表现关键动作为主,难有动作之间细腻的转变。在角色的转面动作上,一般只制作正面、背面、左侧面、右侧面四种角度。

(2) 偶动画

偶动画,顾名思义,就是人偶动画,指由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的动画。这种动画通常是用定格动画方式拍摄出来的。

(3) 沙动画

沙动画是一门独特的艺术,就是艺术家在特制灯光沙画台上用一掬细沙、一双妙手,瞬间变化出种种图案,惟妙惟肖,绘出美丽动人的画面。“一朝入画,梦回千年”的沙画不仅仅是作画,更是艺术家与企业之间的完美结合,使美术这种静态艺术变成动态的表演呈现,使沙画更富生命力。

1.4.2 按美术风格分类

1. 卡通风格

卡通是各国少年、儿童最喜爱的风格动画片,可爱的人物配合有趣的故事是成功的关键。这类动画片人物形象往往是三头身或五头身的比例,大大的脑袋、大手大脚、可爱的眼睛和各种色彩鲜艳的背景。卡通角色憨态可掬,肢体动作滑稽可爱,如蓝精灵、米老鼠(见图1.10)等。



图 1.10 卡通动画《米老鼠》

2. 写实风格

由于动画片观众中有相当一部分是成年人，为了照顾这类人群的欣赏特点，很多动画片的美术风格就比较写实。人物形象和真人比例相似，比较生活化，故事情节一般叙述探险、枪战、侦探、神话等题材，如图 1.11 和图 1.12 所示。

3. 艺术风格

风格比较多样化，没有固定的约束模式，基本上依靠艺术家的想象发挥，所以动画片中个人风格明显，人体比例不合常规，造型夸张怪诞，充满灵气和创意。



图 1.11 写实动画《柯南》

1.4.3 按故事题材分类

1. 历史题材

这类题材的动画片既要尊重历史的真实性、客观性，又要兼顾娱乐性和教育意义，如图 1.13 和图 1.14 所示。



图 1.12 写实动画《人狼》



图 1.13 动画《花木兰》



图 1.14 动画《埃及王子》

2. 神话题材

神在动画片中被赋予人性化的特征、夸张的表情和肢体动作，这类动画片大多会叙述一个神话传说，或围绕某位神身边所发生的事，如图 1.15 和图 1.16 所示。



图 1.15 动画《齐天大圣》



图 1.16 动画《女娲补天》

3. 科幻题材

科幻题材是动画发明很久以后才有的，机器人大战是这类题材最热衷表现的，从陆地、天空一直到太空，到处都有军事基地和战场，如图 1.17 和图 1.18 所示。



图 1.17 动画《高达》一



图 1.18 动画《高达》二

4. 校园题材

充满青春气息的校园题材动画片是年轻学生非常喜爱的。这类动画的主角通常是位大大咧咧的男生，虽然学习成绩差，却有很明确的奋斗目标。

5. 娱乐题材

这类动画片通常故事简单，人物性格幽默，一副乐天派的样子，没有深刻的主题，只是为了让观众娱乐。

6. 励志题材

励志题材的动画片给人一种积极向上的感觉，这类故事通常会有一个非常难实现的目标，一个人或一群人为这个目标进行不懈的努力奋斗，主人公在这个过程中经历摸索、挫折、觉醒等几个阶段，慢慢成长，如图 1.19 和图 1.20 所示。



图 1.19 动画《中华小当家》



图 1.20 动画《围棋少年》

7. 名著题材

由名著改编而成，这类动画片的主线是名著的内容，但考虑到动画的娱乐特性，所以在不影响原著意思的前提下做适当修改，加入一些幽默搞笑的元素，如图 1.21 所示。



图 1.21 动画《白雪公主》

1.4.4 按发行渠道和播放媒介分类

1. 剧场版动画（影院动画）

剧场版动画片（见图 1.22）是为了在电影院播放而制作的，这类作品的投资、制作、发行力度都是非常高的。剧场版动画片的画面豪华而精致，动作流畅生动，色彩鲜艳丰富。这样的动画作品时间长度一般为 90 分钟左右，也有个别的远低于 90 分钟或远超过 90 分钟的。

2. TV 版动画（电视动画）

TV 版动画片（见图 1.23）是在电视频道上播映的动画作品。这类动画片时间长度一般都在 20 分钟左右一集，个别情况下会有“特别篇”，也就是 TV 动画的加长版。大多数的 TV 动画片会采用每日播出数分钟或每周一天播出数集短片的方式播映。



图 1.22 动画《狮子王》



图 1.23 动画《哆啦 A 梦》

3. OVA 版动画

OVA 版动画片(见图 1.24)在 1983 年诞生于日本。一般能够作为 OVA 版的作品一定要是首次推出时未曾在电视或影院上映过的,如果在电视或影院上映过的作品再推出的录影带就不能称作为 OVA 版动画。



图 1.24 动画《浪客剑心》

4. 网络动画

网络动画片(见图 1.25)有别于以往的电影版、TV 版或 OVA 版动画片,大多数网络动画片是由工作室或个人制作完成的,制作方式灵活,投资成本更低,作品完成后可自由上传到相关网站。



图 1.25 动画《流氓兔》

1.4.5 按动画片定位分类

1. 主流动画片

20 世纪 30 年代初，动画片制作开始脱离个体创造，进入了以资本主义为纽带的大生产商业模式运作阶段，以固定生产方式和模式化故事制作出来的动画片被称为主流动画片（见图 1.26）。随着科技的进步，剧场版、TV 版、网络动画、手机动画都成为主流动画的载体。

2. 非主流动画片

除了主流动画片以外，其他风格、形式、技巧的动画片都被称作非主流动画片，国内通常称之为“艺术短片”，如图 1.27 和图 1.28 所示。非主流动画片短小精悍，形式多样，含蓄深邃，带有明显的个人烙印，具有独立性和原创性。



图 1.26 动画《兜兜的世界》

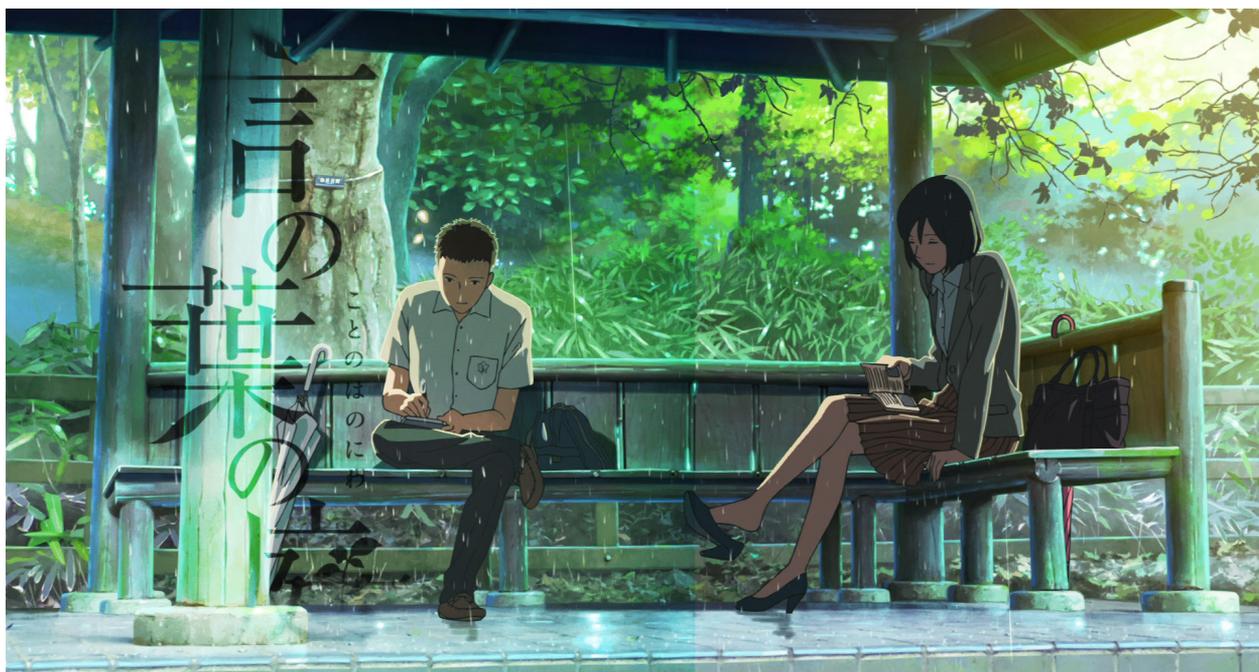


图 1.27 新海诚的《言语之庭》



图 1.28 宫崎骏的《千与千寻》

1.5 动画片制作详细策划

在动画项目制作管理中，任命动画项目执行制片人是动画项目制作正式开始的一个重要标志。

1.5.1 动画项目执行制片人的职责与能力

1. 动画项目执行制片人的职责

(1) 要学会与动画项目制片人紧密合作，要按照制片人的要求去完成动画项目制作。同时，要与投资方和概念最初提出者等有关人员密切合作，一起确定要如何进行创作、编制以及确定项目制作的风格和产品质量标准。

(2) 要注重平衡协调，前期创作影响最大的因素是故事的内容、制作的预算和制作的进度，所以动画项目执行制片人确保创作团队有足够的制作时间和资金的支持，并且使创作成果符合制作要求。在此基础上，要先考虑人力资源，合理安排创作员工或聘用创作人员，将适合的人安排到适合他们的岗位上去，人员定下来后，要签订聘用合同才能更好地管理他们的工作，同时，动画项目执行制片人提供良好的创作环境、恰当的领导方式。

(3) 要配合辅助小组。如果动画公司规模较大，那么这样的动画公司会有其他职能部门，可能会生产一些衍生品，比如玩具、图书等具有附加值的产品。然而，最重要的是要注重保护知识产权。

2. 动画项目执行制片人的能力

动画项目执行制片人是动画项目团队的核心人物，必须具有较高的综合素质和能力。

(1) 预测能力

动画项目执行制片人必须认真思考每一个步骤，以及可能会改变预测成本和制作进度的条件，能够及时发现制作问题并解决问题。

(2) 领导能力

动画项目执行制片人是动画项目制作团队的最高领导，要能够有计划和准时完成制作任务，具备能够在同一时间处理许多任务的能力，让项目组织的制作成员愿意听其领导。

(3) 创新能力

要完成一个让用户满意的动画产品，一定会经历一个不断修改的过程，有时由于辛辛苦苦做出来的成果不断地被修改，会导致动画项目制作团队成员丧失对工作的热情与信心，这时就需要动画项目执行制片人保持创新的环境，以激励制作团队成员更好地完成创作。

(4) 激励能力

制作动画是一个长期且艰辛的过程，有时候可能会要求员工加班，可能会剥夺员工与家人的团聚权利。因此，要求动画项目执行制片人为激励员工，不但要付适当的报酬，还要从言语上去激励他们。但一旦发现不称职员工要给予警告、暗示，提一些具有建设性的意见。若无法得到改善，动画项目执行制片人可以解雇这些员工，同时也能让其他员工警惕起来，不犯同样的错误。

(5) 沟通能力

动画项目执行制片人必须具备有力和清晰的信息交流技巧。要让项目制作团队大致了解动画项目制作的流程。要有一个良好的沟通环境，有必要每天或每周召开一次全体员工会议。

(6) 授权能力

动画项目执行制片人要具有大局观，要有授权能力，让其他员工各司其职，做好细节再汇总提交。若有必要，可建立计算机跟踪系统。

(7) 协调能力

为保证动画项目能够顺利完成，必须与用户和制作人进行协调，并提供必要的资料，辅助团队制订市场营销方案、宣传方案和推广方案。

1.5.2 动画项目核心制作团队

在动画项目制作管理中，动画项目制片人对核心制作团队进行选拔和管理。聘用或选拔动画项目核心制作团队成员，要考虑以前的工作经验、个人的兴趣、是否有利于管理。动画项目核心制作团队从组建到默契合作，这中间需要经历一个组建、磨合、规范、进入正轨的过程。

在动画项目营销策划阶段，动画项目制片人要根据项目的经济收益和艺术创作的需要组建一个核心团队，这个核心团队主要职能是营销和制作。当动画项目营销策划阶段结束后，动画项目制片人可以聘用动画项目执行制片人帮助自己负责制作方面的工作。动画项目核心制作团队中的成员会帮助动画项目执行制片人确定制作的范围，编制项目的进度、成本、人力资源等制作计划。

1.5.3 动画项目制作的约束条件

动画项目与其他领域的项目相比，更具有自身独特的地方和特殊的属性，既是编制动画项目制作计划的前提假设条件，是编制动画项目制作计划的起点，也是编制动画项目制作计划的基础。动画项目的前提假设条件就是动画项目各个有关人员各种需求的集合。动画项目执行制片人只有在充分考虑动画项目有关人员各种需求的基础上，才能编制出科学、合理和灵活的进度、成本和人力资源等各种制作计划。这些制作计划也是动画项目在制作过程中，用于识别和评估动画项目进度和制作成本等的标准。为了编制动画项目范围、进度、成本和人力资源等各种制作计划，动画项目执行制片人必须考虑制作领域中的各种前提假设因素。动画项目的各种前提假设因素包括项目自身属性（即完工日期、项目预算、项目格式、项目长度）、项目制作要求（即技术手段、制作方式）、项目复杂程度（剧本内容、项目风格/设计、单位长度需要绘制的图像数量、单位长度平均人物数量）和动画项目关键成果四个方面。

1.5.4 制订动画项目制作进度计划

在动画项目制作管理中，动画项目制作的范围计划是制订制作进度、成本和人力资源计划的基础。动画项目制片人根据动画项目进度计划的编制原理和过程，以动画项目的完工时间为基础编制一个初步的、从概念到完工的制作进度计划，这个制作进度计划可以用天、周、月或年来计算。如果通过分包来制作，影响制作进度的因素还包括国际上的假期和当地传统的假期。

在动画项目制作进度计划编制中，可以采用的方法包括 PERT 技术、CPM 技术和甘特图等。通常采用甘特图来表示制作进度计划。画法是：首先，在纵轴上列出动画项目制作的各项活动和每项活动参加的人员；其次，在横轴上列出连续的各个时间段，时间段可以用天，也可以用周、月、季度或年来表示；最后，在坐标图上用横条标出每项活动所需的时间长度，黑色表示计划用的时间长度，白色表示实际用的时间长度。比如根据表 1.1，在制作进度计划调整后所画出的甘特图如图 1.29 所示。

表 1.1 动画项目制作进度计划

序号	作业名称	活动标号	紧前作业	活动所需时间(周)	活动所需资源(周)
1	前期	P	—	1	10
2	原画	A	P	1	10
3	绘景	B	P	2	3
4	声音	C	P	3	4
5	动画	D	A	2	7
6	制景	E	B	3	4
7	着色	F	D	3	6
8	合成	G	EF	3	6
9	剪辑	W	CG	1	10

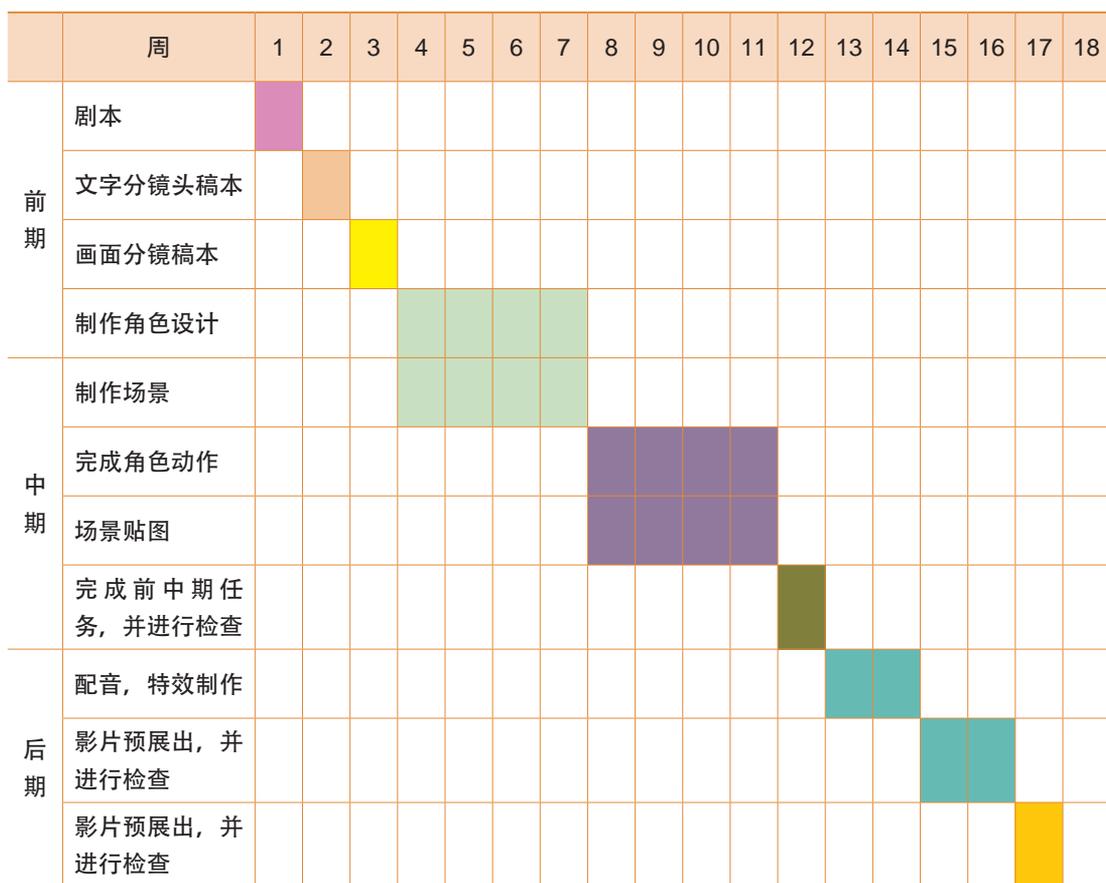


图 1.29 甘特图制作进度计划绘制方法

- ① 本节图标内容参见: Catherine Winder, Zahra Dowlatabadi. producing Animation[M] N.Y.: Focal press,2001.
- ② “甘特图”是在第一次世界大战期间,由亨利·L.甘特先生发明的,它是以图示的方式通过活动列表和时间刻度形象地表示出任何特定项目的活动顺序与持续时间。由于这种图示形象简单,应用广泛,所以就用了亨利·L.甘特先生的名字命名。

1.6 动画片市场推广计划

电视台作为动画片的主要播放地点,是提供给人们观看动画片的主要场所,在整个营销推广模式中,可以说是起着龙头的作用。在动画片的营销推广中,电视播放是最主要的手段。

1.6.1 电视台推广模式

由于电视播放有着巨大的客容量,并且有着方便、便捷的推广方式,更容易吸引消费者群体。动画片通过电视,更容易直观地推广到消费者的

眼前。让我们了解电视台推广模式，产业链如下：动画片的制作——电视台的播出和放映——动漫图书出版发行、音像制品的发行和游戏产业——形成版权的授权代理——衍生产品开发和营销。从中，我们可以看出，电视台为动画片推广提供了巨大的帮助。中国动画片主要是通过中央电视台以及其他省级、地级电视台播放进行推广，有着广泛的覆盖面，使得动画片能更方便地推广到受众面前，赢得消费者群体，为后面的衍生产品推广、销售做好了宣传。

1.6.2 院线推广模式

影院由于有着巨大的客容量与优秀的视听效果，能更真实有效地展现出动画片的视听效果，受到广大消费者的喜爱。而且影院作为动画大片的主要营销推广媒介之一，有着广泛的宣传力度。通过媒体的渲染以及造势，动画片通过院线的推广，往往能获得比电视台推广更大的效益。并且一些动画片往往不会在电视媒介上播放，对于喜爱的观众来说，影院成为了不二之选。所以，影院成为现代动画片营销推广的重要措施之一。院线推广的模式：动画片的制作——电影院的播出和放映——动漫图书出版发行、音像制品的发行和游戏产业——形成版权的授权代理——衍生产品开发和营销。现代的动画片由于电脑科技的运用，以及视听效果的提高，制作成本已经大大提高。通过影院的营销推广，能为动画片的制作方获得巨本经济效益，这使得动漫影视剧的制作者与公司更愿意通过影院来推广其制作的动画片。中国近几年制作的动画片，通过院线推广也获得了巨大的利益。

1.6.3 网络推广模式

随着信息时代的不断发展与完善，人们更愿意通过互联网去了解世界，同样的也更愿意通过网络去欣赏动画片。从而，在现今的科技条件下，动画片的营销推广也更加重视网络播放这一环节。相比前两种推广模式，网络媒介属于新媒介，具有巨大的潜力。而且随着动画片的发展，以Flash形式出现的短片动漫也

逐渐成熟发展，并且网络也正好提供了一个有利的环境，在推广动画片的同时，也促进着动漫产业的发展。

1.6.4 电视台—院线推广模式

这种模式有别于电视台推广和院线推广这两种模式，这两者都是通过单一的媒介进行动画片的推广，只是在单一地面向观众推广动画片。电视台—院线推广的模式是：动画片的制作—电视台的播出和放映—动漫图书出版发行、音像制品的发行和游戏产业—电影版动画片的制作—电影院的播出和放映—形成版权的授权代理—衍生产品开发和营销。从这一模式中我们可以看出，在动画片的推广过程中，它已进行了两次营销推广，这样能更有效地对动画片进行推广，达到比单一的推广更长的影响。

中国的《喜羊羊与灰太郎》正是对于这一模式灵活运用的典范。《喜羊羊与灰太郎》自2005年8月诞生以来，在全国40多个城市播映，播出超过500集，得到了全国各地小朋友及家长、老师的喜爱。可以说《喜羊羊与灰太郎》在电视台推广模式中是完全取得成功的，通过电视台推广它赢得了广泛的消费群。但这只是《喜羊羊灰太郎》动画片推广的第一波，之后《喜羊羊与灰太郎》制作团队与多方传媒集团共同制作了电影版《喜羊羊与灰太郎》，通过在院线的推广又一次赢得了巨大的成功。至于第二波动画片在院线的推广，是基于其在电视台的成功推广，拥有了数量庞大且固定的消费群，从而使得它在院线的推广能更轻易地获得收效。可以说，《喜羊羊与灰太郎》成功地将电视台和院线推广模式结合起来，合理利用两者的优势，从整体上更有效地加强了动画片的营销推广。2010年，《喜羊羊与灰太郎》制作团队也不忘推出新的电影版动画片，更持续了其市场影响力。正是通过这样的模式，《喜羊羊与灰太郎》形成了一套全新、完整的推广模式，在中国动画片推广中占得了一席之地。

1.7 动画片的成本核算

假设某一家影视公司估计一部动画作品（指一部 30 分钟的 DVD）可卖 1000 张，再假设一张 DVD 卖 4000 日币， $1000 \text{ 张} \times \text{¥}4000/\text{张} = \text{¥}4\,000\,000$ 。那四百万日币就是制作经费，分给各制作部门的经费通通包含在这四百万日币中，例如我们之后会介绍的动画导演、人物造型设计师、分镜头人员、主镜动画师、基层动画师、音乐设计人员、手稿人员、编辑人员、包装设计人员等。

这样说来，计算经费好像很简单。但是实际上，如何估计一部动画作品可销售多少套，那就要靠影视公司制作人的销售经验、动画导演的知名度、人物造型设计师设计人物的魅力和声优的热门程度。这些人为因素使得估计制作经费成为一件不简单的事。例如某有名的导演导的动画电影，每一部都成为日本电影票房纪录，还会在国际影展中得奖，那么赞助商给他的制作经费就会高出其他作品很多。制作经费充裕之下，他就可以多加镜头的张数，请较有名的声优（或演员）和音乐制作群来提高商品的知名度和宣传效果。如果是一位没有“业绩”的新人，那么经费就可能比较少了。因为影视公司没有比较的基准（新人的业绩），所以对这个新企划的投资会比较谨慎。

1.8 动画项目制作人员分工与结构组织

一个动画项目由很多成员组成，主要包括如下成员。

1. 艺术监制

主要工作职责是在动画项目制作过程中，负责动画项目的整体艺术效果；能够从宏观上把握项目的整体艺术风格，监督动画项目艺术效果的定位等。艺术监制需要具备多年的实践工作经验，能够从宏观上把握项目的整体艺术效果。

2. 导演

负责整个影片的艺术质量，指挥创作人员创作，监督和控制动画

项目的制作质量；规划项目的故事，监督动画项目的艺术效果和风格，制作分镜头和设计稿。

导演是整部作品制作的关键。导演不一定要亲自画每一幅图画，但他必须把握全局，对角色设定、作画监督、配音、音响监督等工作做出明确的指示和要求。图 1.30 所示为世界动画大师、艺术大师、中国剪纸艺术第一人——万籁鸣，如图 1.31 所示为日本著名动画导演、动画师及漫画家——宫崎骏。



图 1.30 万籁鸣



图 1.31 宫崎骏

3. 美术师

负责对造型、风格、样式、色彩等影片中的一切视觉内容进行统筹和设计，需要具备扎实的造型能力、较高的综合艺术素养，以导演的故事脚本为基础，对动画项目未来的整体艺术效果进行美术设计。图 1.32 所示为中国动画专业的创始人、美术电影导演——钱家骏。



图 1.32 钱家骏

4. 编剧

主要职责是按照电影文学的写作模式把“创意”创作成文字剧本，即文学剧本，对人物性格、服饰、道具、背景及细节进行描述，完成的剧本还要将故事分解为场。图 1.33 所示为人物设计、原动画设计导演和总导演——戴铁郎。

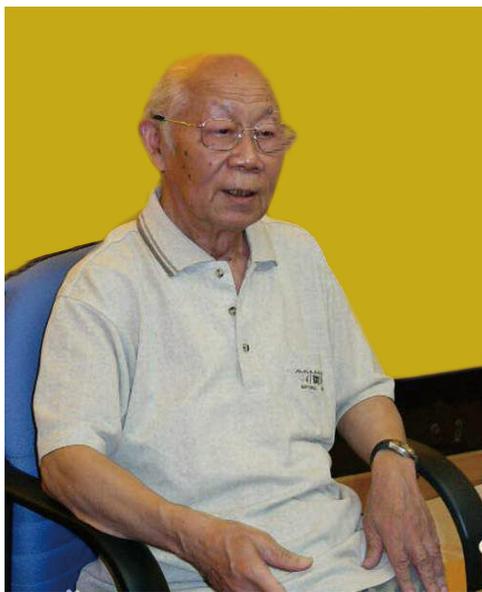


图 1.33 戴铁郎

5. 造型设计

造型设计人员从造型角度确定动画项目的美术风格，需要具有扎实的美术造型功底，精通动画制作流程，熟悉动画造型设计的行规等。图 1.34 所示为《哪吒传奇》中的造型设计师——陈联运，图 1.35 所示为《葫芦兄弟》的造型设计——胡进庆。



图 1.34 陈联运



图 1.35 胡进庆

6. 场景设计

动画场景设计是指动画影片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型设计。场景就是随着故事的展开,围绕在角色周围,与角色发生关系的所有景物,即角色所处的生活场所、陈设道具、社会环境、自然环境以及历史环境,甚至包括作为社会背景出现的群众角色,都属于场景设计的范围。

7. 故事版

故事版是对未来影片的大体预览。绘制故事版的人员首先应具备扎实的视听语言功底,镜头感强,同时应具备较强的绘画能力与表演天赋,想象力丰富,善于与别人交流,乐于表现自己,能很好进行分镜头的设计。

8. 活动故事版

活动故事版相关人员应熟练掌握 AE、Photoshop 等相关图形、图像、声音等编辑软件,同时也应该读懂动画分镜头的基本信息。

9. 分镜头设计

分镜头故事版创作人员为设计稿绘制人员在制作设计稿时提供指导,将故事的内容用漫画的形式表达出来。

1.9 | 本章小结

我们制作任何一部动画片,都希望能获得成功,得到市场的认可。但是想要完成动画项目制作的预定目标,必须精通动画项目制作的理论知识,了解动画项目干系人的愿望和需求,分析动画项目所涉及的各种环境特征,掌握判断一个动画项目成败的标准以及获得成功的方法。动画项目前期策划是指在动画项目前期,通过收集资料和调查研究,在充分占有信息的基础上,针对动画项目的决策和实施进行组织、管理、经济和技术等方面的科学分析和论证,这能保障整个动画项目前期工作有正确的方向和明确的目的。

1.10 | 课后训练

1. 简述动画项目执行制作人在策划阶段的职责。
2. 剧本和其他文学样式在形式和内容上有什么区别？
3. 如何选拔动画项目核心制作团队成员？
4. 写一个五分钟左右的原创剧本。