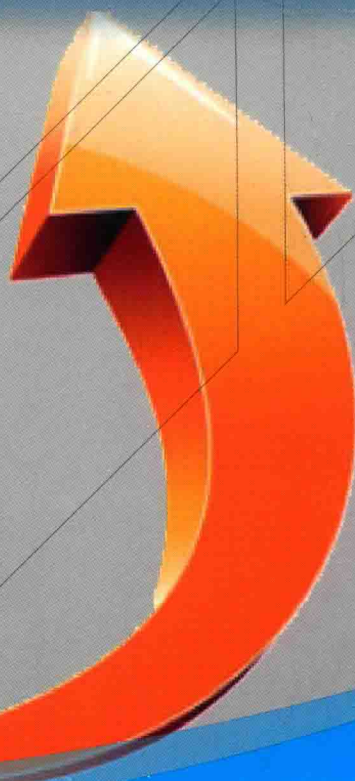




动画导演基础教程

DONGHUA DAOYAN JICHU JIAOCHENG

姚桂萍 编 著



动画专业系列教材



动画导演 基础教程

姚桂萍 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由五章组成,第一章详细讲解了动画导演的基本工作内容、工作流程和作为一名合格导演应具备的各项素质。第二章着重讲解了前期创作阶段导演阐述内容的重要性,以及编写文字分镜头剧本的基本要求。第三章着重讲解了景别的划分与作用。第四章详细讲解了动画影片在时间与空间方面的设计,以及动画画面的构图规律、技巧与方法。第五章主要讲解了导演在中期绘制阶段的指导要点。本书内容丰富,由浅入深,通俗易懂,将理论知识与经典范例结合起来讲解内容,使学生很容易理解和掌握。

本书可作为高等院校、职业院校动漫、游戏专业及相关专业的教材,也可作为数字媒体、动漫游戏爱好者的参考书籍。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画导演基础教程/姚桂萍编著. —北京:清华大学出版社,2017

(动画专业系列教材)

ISBN 978-7-302-44548-7

I. ①动… II. ①姚… III. ①动画片—导演艺术—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 174578 号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:刘 静

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62770175-4278

印 装 者:三河市中晟雅豪印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm

印 张:14

字 数:402千字

版 次:2017年1月第1版

印 次:2017年1月第1次印刷

印 数:1~2000

定 价:49.80元

产品编号:067676-01

前言

动画导演是整个动画制作群的领队,是一部影片的主要创作者、组织者和领导者。做导演的优势在于可以自己决定作品的方向。但是由于导演要决定一切,所以作品成败的关键也在于导演。目前大部分的动画导演都是从动画师开始做起。导演不一定要亲自画每一幅图画,但他必须能把握全局,对角色设定、作画监督、音响监督等工作做出明确的指示和要求。

“动画导演基础”是动画专业的必修课程,也是进行动画创作非常关键的理论基础。研究和探索动画导演的创作规律,可以为日后创作提供必要的知识,开拓创作思维,并有效地指导动画创作实践。

本书详细地阐述了动画导演应具备的专业素养,导演在动画制作中各个阶段的职责范围和业务要求,相关的视听语言知识,导演在摄制一部动画影片中担负着什么样的责任,艺术创作上要付出怎样的劳动,以及动画导演为一部影片的成败所起的作用等。本书将理论知识讲授与世界优秀经典范例分析紧密结合,内容循序渐进、图文并茂,具有很强的实用性和可操作性,是一本实用的动画专业教材。对深入理解动画导演的工作具有重要的指导作用。

一部动画影片的导演,需具有娴熟的影视知识,丰富的影片实战经验。一名动画师必须通过实战才能将自己锻炼成一名合格的动画导演。作为导演,其专业知识所涉及的范围非常广阔,所以动画导演的学习也不是看几本教材就能解决的问题,要在具体的动画实践创作中去学习。要紧随时代的步伐,不断更新观念。

在本书出版之际,特别感谢上海美术电影厂的陆成法导演对教材的专业指导与审阅。正是在陆导演丰富的创作经验的指导与严格的把关下,才逐渐形成教材的编写思路,使得教材得以顺利完成。同时对本书中引用的所有优秀动画片的原创作者或单位、中外著名动画公司、动画家表示衷心的感谢。

作者本着认真严谨的态度编写此书,但是难免有不足之处,衷心希望广大读者多提宝贵意见,从而使本书能不断地修正和提高,笔者将不胜感激!也感谢读者能选用此书,希望本书能够带给大家一些启示和帮助。

编者
2016年9月

目 录

动画导演基础教程

第一章 对动画导演的认识

第一节 动画导演的工作与动画流程	1
一、动画导演的概念	1
二、动画导演的职责和任务	1
三、动画制作流程与导演工作的三个阶段	2
第二节 动画导演应具备的条件	11
一、动画导演的基本素质要求	11
二、动画导演应具备的专业技能	12

第二章 筹备阶段导演的任务

第一节 前期筹备阶段	19
一、企划	19
二、成立摄制组	20
三、收集创作素材	20
第二节 动画导演与剧本	21
一、分析剧本	21
二、体现剧本	24
第三节 动画导演阐述	25
一、导演阐述的重要性	25
二、导演阐述的内容	26
三、导演阐述实例——《三个和尚》	32
第四节 文字分镜头剧本的编写	35
一、文字分镜头剧本的作用	35
二、分镜头剧本的内容	36
三、分镜头剧本的格式	37
四、动画剧本与分镜头剧本实例	37
第五节 角色造型与场景设计	42
一、角色造型设计	42

动画导演基础教程

二、美术场景设计·····	54
三、制作样片·····	59
第六节 从文字到画面·····	59
一、画面分镜头设计的概念·····	60
二、画面分镜头台本技术规范·····	60
三、音乐和音响的设想·····	67
四、分镜头实例·····	69
第七节 设计稿的确定·····	75
一、放大设计稿调整构图·····	75
二、放大设计稿调整细节·····	78
三、放大设计稿及调整背景·····	78

第三章 视听语言

第一节 分镜头画面视距的设定·····	82
一、大远景·····	83
二、远景·····	84
三、全景·····	84
四、中景·····	85
五、近景·····	86
六、特写·····	87
七、大特写·····	89
八、满景镜头·····	89
九、景别的调度·····	89
十、镜头角度·····	91
十一、主观镜头与客观镜头·····	100
十二、中性镜头与空镜头·····	101
第二节 运动镜头·····	101
一、推镜头·····	102
二、拉镜头·····	103
三、移动镜头·····	103

动画导演基础教程

四、摇镜头·····	108
五、旋转镜头·····	111
六、升降镜头·····	111
第三节 轴线的基本规则 ·····	112
一、轴线的基本概念·····	112
二、总视角·····	113
三、遵循轴线原则拍摄时机位的调度方案·····	113
四、不存在轴线的情况·····	116
五、越轴的方法·····	116
六、越轴中应注意的问题·····	120
第四节 蒙太奇 ·····	120
一、叙事蒙太奇·····	121
二、表现蒙太奇·····	125
第五节 场景转换的技巧 ·····	128
一、技巧性转场·····	129
二、无技巧转场·····	130
第六节 场面调度 ·····	135
一、场面调度的概念·····	135
二、动画场面调度的特点·····	136
三、动画场面调度的内容·····	136
四、动画场面调度的类型·····	141
第七节 声音世界 ·····	145
一、人声·····	146
二、音乐·····	148
三、歌曲·····	150
四、音响·····	151
五、动画片的声画关系·····	153
六、动画片中的声音、音效的夸张创作·····	154
第八节 画面分镜头衔接处理 ·····	155
一、镜头的组接·····	156
二、镜头画面角度的衔接·····	157

三、镜头画面人物动作的衔接·····	158
四、人物视线的衔接·····	159
五、画面光线的衔接·····	161
六、旁白音乐的衔接·····	162
七、运动与镜头的衔接·····	162
八、画面视距运用和镜头节奏的衔接·····	165

第四章 动画导演的时间与空间设计

第一节 时间设计 ·····	167
一、时间的界定·····	167
二、电影时间的假定性·····	167
三、使用时间变形的方式来叙事·····	169
四、电影时间的连续性与非连续性·····	173
第二节 空间设计 ·····	173
一、电影空间的结构·····	174
二、画内空间·····	174
三、画外空间·····	174
四、空间设计与造型观念·····	175
五、空间设计框架的突破·····	176
第三节 画面构图 ·····	179
一、画面构图的规律·····	180
二、边角位置·····	180
三、无定位处理·····	181
四、画面构图的组合·····	181
五、人物画面布局的构成形式·····	189

第五章 动画导演与中后期制作

第一节 对原动画制作的指导 ·····	192
一、导演说戏·····	192

动画导演基础教程

二、动作设计是否符合要求·····	195
三、审核动画·····	199
四、系列动画片导演与原画·····	200
五、背景制作的指导·····	200
六、描上与审核校对工作·····	205
第二节 指导后期制作·····	208
一、剪辑全片指导·····	208
二、配音效果是否合适·····	209
三、音乐、特效录音·····	209
四、音效合成·····	210
五、混合录音·····	210
六、全片调整和整改·····	210
七、声画同步放映·····	211
参考片目·····	212
参考文献·····	213

第一章

对动画导演的认识

学习目标

通过本章的学习,了解动画导演的职责与任务;了解动画制作流程及掌握动画导演应具备的修养与素质。

学习重点

掌握动画导演在各个工作阶段的职责和必备修养。

第一节 动画导演的工作与动画流程

一、动画导演的概念

导演是影片制作工作的组织者和领导者,是将剧本以影像的形式表现出来的总负责人。动画导演是一部动画影视片的主要创作人员,因其在摄制组的核心位置,所以导演对影视作品的风格基调起着决定性的作用。

一部动画片将具有什么艺术风格,动画片的艺术质量要达到什么水平,如何指挥所有参与人员的工作情况,如何处理在工作过程中出现的系列问题,如何把握动画影视片的情节及故事的走向,导演是起决定作用的人物。

到导演拿到剧本后,从主题的确立,如何把握剧情结构的发展,到如何分析人物的性格、个性,如何处理人物与环境的关系,导演对剧本的理解直接影响故事的叙事。导演可以根据总体的构思,对动画制作的各个部门提出要求,组织主要人员研究相关的资料,确定总的制作计划,并领导具体的操作和后期工作,直至影片完成。

影视艺术是一种需要多个艺术门类的人员协同创作的艺术,一部动画影片的制作有多个工序,是由多个工种如原画、动画、后期、录音、剪辑等人员共同完成,在创作的过程中导演始终处于核心支配地位,其艺术个性对作品的影响比其他部门的创作人员更具有决定作用。一部动画片的质量,在很大程度上取决于导演的创作水准。

二、动画导演的职责和任务

摄制一部动画片,不论是影院片还是动画系列片,在文字剧本确立并决定投拍后,都会成立一个摄制组,包括艺术创作人员、技术人员和制片管理人员组成的队伍。影片的导演就是这个摄制组的总负责人。动画导演是一部动画片的灵魂人物,他将带领所有工作人员完成这段艰难又充满创意的制作过程。

在动画制作过程中,一般采用“导演中心制”的管理体系,会建立以导演为核心的创作班子的制度。在摄制

组内,导演掌握艺术领导权与指挥权,创作中遇到不同的意见时导演有最后的裁决权,这样可以保证影片的艺术风格等方面的统一。导演是这部影片的领导者 and 指挥者,并对这部影片的艺术质量、技术质量、摄制的计划及成本核算负主要责任。对于动画创作来说,动画导演不仅是影片的创作者,更是影片制作的参与者,包括文字剧本的编写、人物与场景的设计、原动画动作的把关以及后期制作等都需要导演把关,只有这样才能体现导演的艺术追求。

在成立摄制组之前,导演的任务是选定剧本。剧本是一剧之本,是一部影片的基础。选择和决定剧本是非常慎重的事情。动画片的剧本和故事片的剧本有所不同,一般来说,动画片有一定的特殊性,比如动作性强、趣味性强、想象力丰富,剧本一定要有夸张与想象的空间。当今动画片的题材与样式非常多元化,也受到了观众的广泛欢迎,在剧本的选择中要适当考虑不同年龄层次的观看需求,应进行充分的市场调研,以供导演在选定剧本时参考。

剧本的来源有以下渠道:①编剧已经编写好,可以投产的电影文学剧本。②选择文学作品,导演请编剧或自己改编成电影文学剧本。③有些具备一定基础的文学作品,但还不够成熟,经过导演与作者进行讨论和补充后,与作者联合编写的电影文学剧本。

剧本一旦选定下来,经过导演对文学剧本的研究,与编剧作最后的完善后,便可以定稿剧本并上报,然后审批立项、筹资投产。

制作一部动画片的费用非常高,每一分钟的画面都是由原动画师精心创作,也要经过许多道工作程序,工作人员要付出很大的劳动与辛苦。所以作为动画片的导演必须要善于发现制作中的问题,在制作的每一个环节中应尽早发现问题并及时解决,这样不致出现中途返工的现象,可以保证动画片制作的顺利进行。

作为一名动画导演,应广泛听取和采纳好的意见与建议,集思广益,丰富自己的创作思路,完善创作的构思理念。同时也应该善于把摄制组每一个创作人员的创作热情调动起来,全摄制组的成员把精力都用到影片的制作中,这样才能成为一名合格的动画导演。

三、动画制作流程与导演工作的三个阶段

制片人选定导演之后,就与导演一起选择其他工作人员。导演是工作团队中管理与制作部门之间的协调者。制片人可以不懂得技术、原画师可以不懂得管理,但是导演必须同时了解预算、进度以及制作动画的全部流程。

由于动画片是一种特殊的艺术种类,其表现方式也有着独特的魅力。所以,它的制作也同其他艺术种类有很大的不同,有其独特的制作特点。

作为商业动画片,其制作过程是庞大而繁杂的,需要很多人合力共同完成。这种合作是相对固定的模式,也就是它的创作工艺流程。按照动画的创作、制作流程,动画片从摄制到完成并与观众见面,整个创作生产过程必须经过三个阶段:前期筹备、中期绘制、后期工作。

动画片的整个摄制过程以及导演与参与摄制的人员在工作中的具体任务包括以下三个阶段。

1. 前期筹备阶段

前期筹备阶段也称前期创作阶段。也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,一直到正式绘制为止。在这个前期工作中,有以下几项工作必须要做。

(1) 认真研究文学剧本

“剧本剧本,一剧之本。”对于影视艺术来讲,剧本的好坏对影视作品的质量有着根本的影响,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汇总并统一,随即分头进行准备工作。

(2) 编写导演阐述

导演在对剧本做深入研究之后,对剧本的主题内容、剧本的发展及整体结构应有充分的分析研究,并对剧中人物也要有深入的分析,然后写出自己对本片的艺术处理上的导演阐述,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、音乐风格等都要有一个整体的把握和阐述。

动画制作工艺流程如图 1-1 所示。

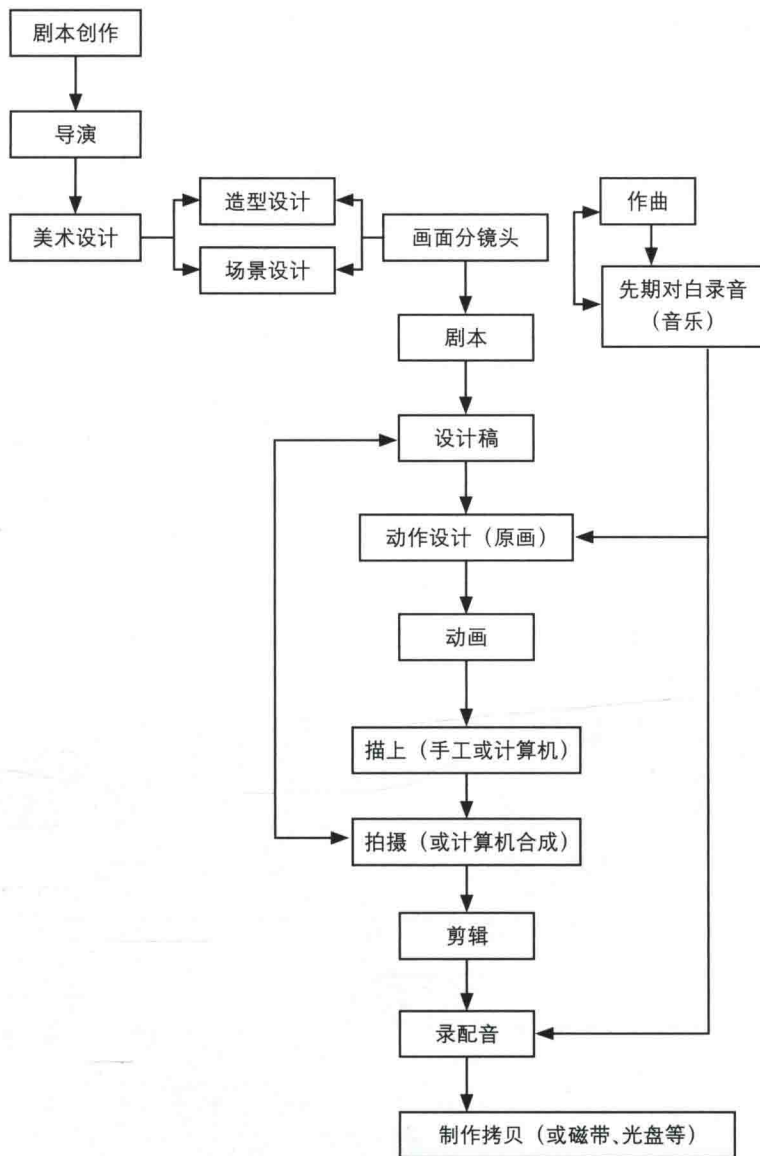


图 1-1 动画制作工艺流程

(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负责。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,又符合导演设想的影片风格的人物造型和背景、场景设计。在这个基础上,美术设计还要对已设计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,以及主要动态和不同表情,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,甚至还有口形图也要画出。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(见图1-2~图1-4)。



① 图 1-2 人物造型(选自动画影片《百变狸猫》)



① 图 1-3 场景设计(选自动画影片《百变狸猫》)

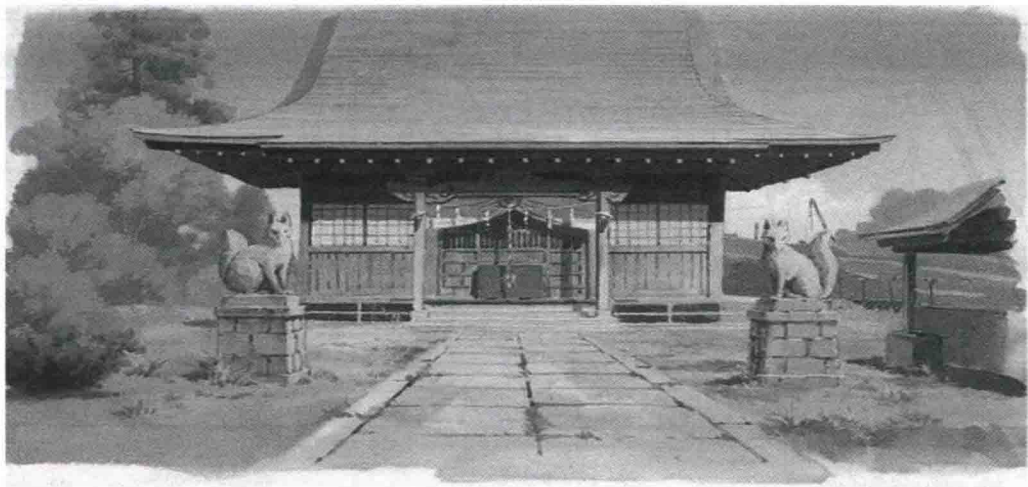


图 1-4 人物背景合成 (选自动画影片《百变狸猫》)

(4) 导演完成文字台本 and 画面分镜头台本

导演根据文学剧本的故事情节结构,以自己的理解和设想,充分运用电影语言的叙述方法,把文学剧本改写成电影文字分镜头剧本,进一步按电影逻辑思维把情节安排得更为合理,更易于用电影形象加以表现。用形象和电影语言,把剧情推向高潮,对主线理得更顺畅,该突出的更突出,该削弱的更削弱。导演在写文学分镜头台本时,要把文学剧本按电影处理办法分切成连续的镜头,并依次编号,同时,要写出镜头的内容和“推、拉、摇、移”等处理手法,还要标上景别。

然后导演再根据文学分镜头台本用画面的形式逐个画出画面分镜头台本。导演可以依据美术设计人员设计出的人物造型和背景设计具体进行,确定每个镜头的构图、景别、人物安排、镜头的切换等处理手法,同时也要标出每个镜头的景号、长度、规格和拍摄处理等。画面分镜头台本如同是建筑设计的草图,所有工序的工作人员都是以它为依据进行工作,动画设计绘景、摄影,甚至作曲都要以它为工作蓝本,这样才能使工作紧张而有序地进行,导演的具体要求也才能在画面分镜头台本中很好地反映出来 (见图 1-5 和图 1-6)。

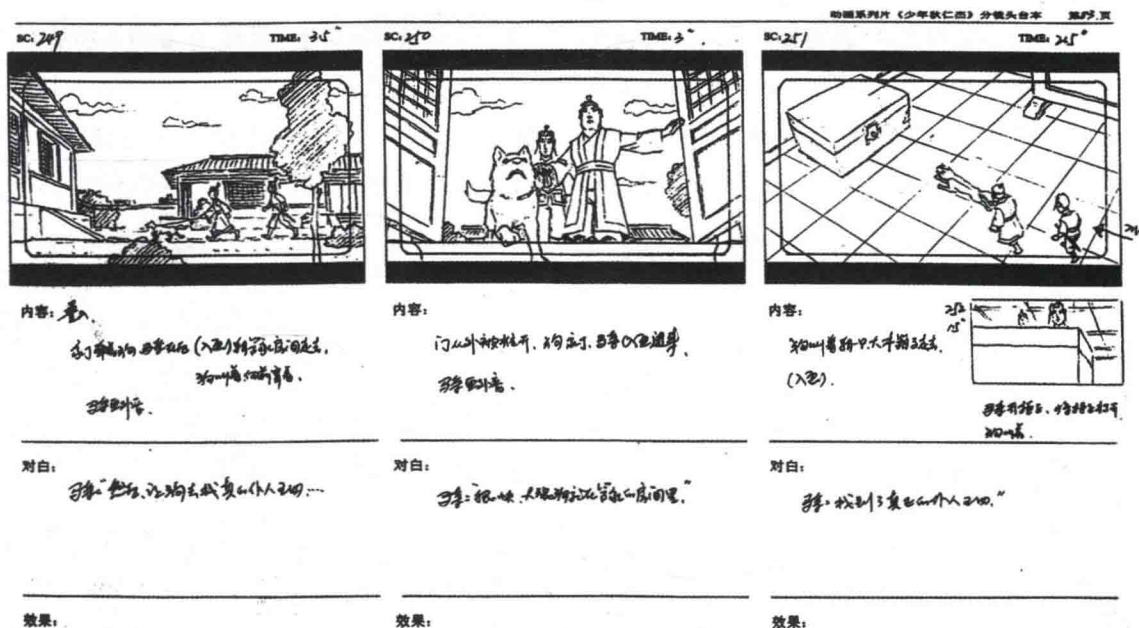


图 1-5 中国动画片《少年狄仁杰》分镜头 (1)

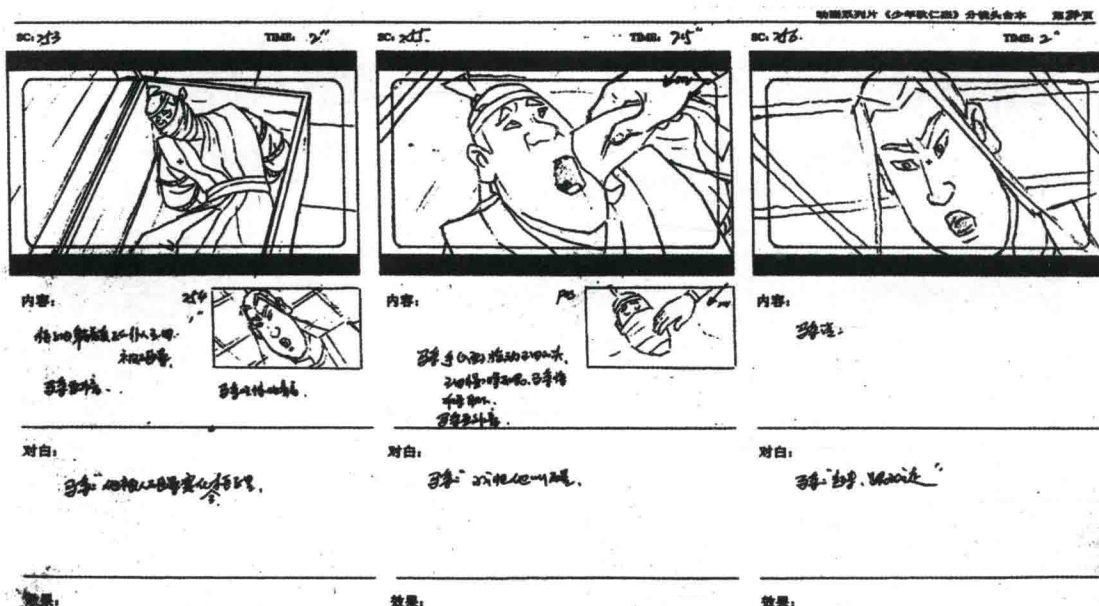


图 1-6 中国动画片《少年狄仁杰》分镜头 (2)

(5) 音乐和先期对白的录音

先期音乐就是作曲人员在筹备期间与导演、动作设计共同研究,根据剧情的发展与气氛的要求,确定节奏谱写乐曲,然后请乐队演奏并录音。而先期对白录音也同样在筹备期间。要确定对白,先邀请演员根据分镜头台本中的全部对话,配音录制成一条先期对白的磁片,供原画人员在创作对白镜头时对照使用。这些都是为了更好地表现强烈的动作节奏感和音色夸张的对白效果,这样动画设计人员依据先期音乐和对白,从音乐素材中算出速度、长短格数,然后能准确地表现出人物动作的节奏感和口形变化。另外,动画创作人员还可以从先期音乐的气氛和节奏中,以及先期对白录音的语气和感情中,激发人物动作设计的灵感,使人物动作更富有个性,更符合剧情的发展。

(6) 放大设计稿

分镜头台本最后被确定后,就可要求设计人员放大设计稿。设计稿要求分前、后层,前层为物层,后层为背景层。人物层根据分层需要,还可分为 A、B、C、D 等层。背景层同样也可分为几层。人物层还可以有若干关键张动作。设计人员还需要对人物、背景运动方向、轨迹、超出点及光的方向、明暗区域作标注,设计稿经导演审定以后,每套放大设计稿复制两份,再分别交原动画部门和背景部门 (见图 1-7)。

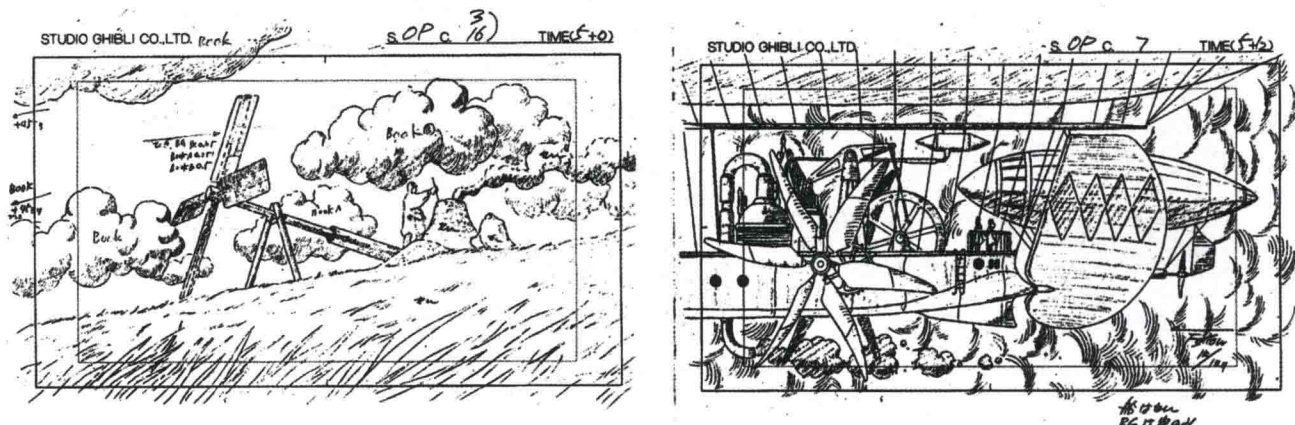


图 1-7 设计稿图例 (选自日本动画影片《天空之城》)

(7) 进行动作和摄影的风格试验

在正式制作之前,导演要求先做原动画创作的动作风格试验,让片中主要角色具有有特色的动作及习惯性的动作设计。同样摄影对影片色调的控制也需要做试验。这些内容经过导演审定以后,动画片的第一阶段前期筹备期就基本结束了。

2. 中期绘制阶段

中期绘制阶段是摄制组各道工序全面展开创作和完成生产任务的关键阶段,这个时期投入人力最多、周期最长、任务最重。中期绘制主要是原动画创作和原动画制作阶段,就如同实拍故事片是演员表演拍摄阶段,这是实实在在的影片制作,制作的质量也呈现出来,质量好坏可以一目了然,在这一阶段,导演必须要把握每一制作过程的质量。

(1) 导演讲解分镜头

导演向摄制组全体工作人员详细讲解分镜头的内容,并充分阐述导演的创作意图。这就像实拍故事片时导演向演员说戏一样。动画片导演也同样必须向摄制组人员讲清楚分镜头,把故事讲清楚,把剧情说透,让每一位摄制人员都非常了解故事的来龙去脉。

(2) 动画设计和动画的制作

动画设计人员接收到镜头任务后,必须要根据导演的意图,同导演一起探讨剧情中人物的动作、表情、走向、位置,必要时还要排练,认真体会一下角色的表演,把动作分析清楚,这样在设计动画角色时才会做到心中有数。

动画设计必须按照美术设计提供的设计稿中的形象、构图、人物大小和运动路线来设计每个镜头中的人物与关键动作,认真填写摄影表,经过线拍并检查无误,由导演审验通过后再交给动画人员加动画,并再一次线拍检查通过。这时,动画设计的一个镜头才正式完成(见图1-8)。

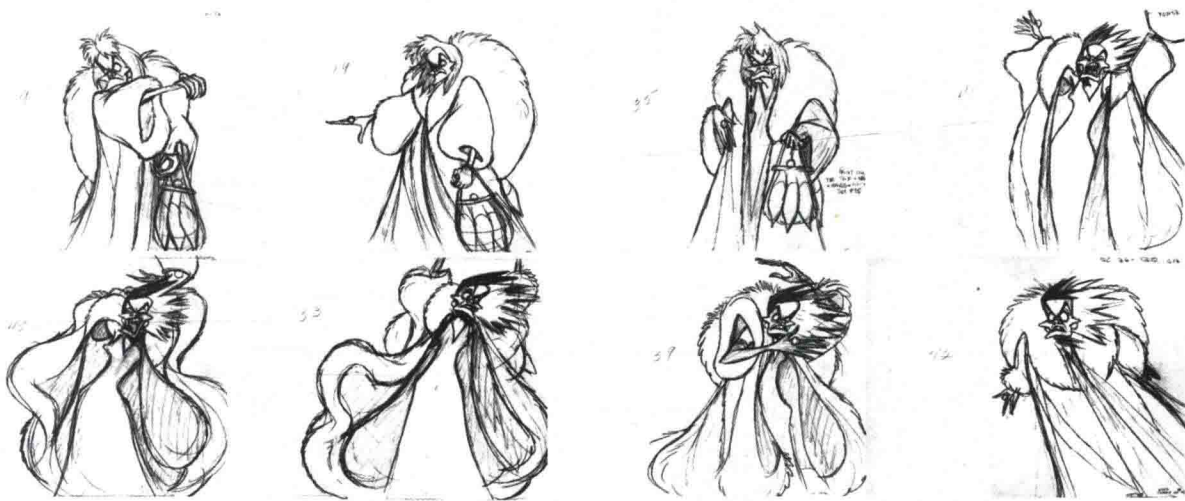


图 1-8 原画设计图例(选自美国动画影片《101 忠狗》)

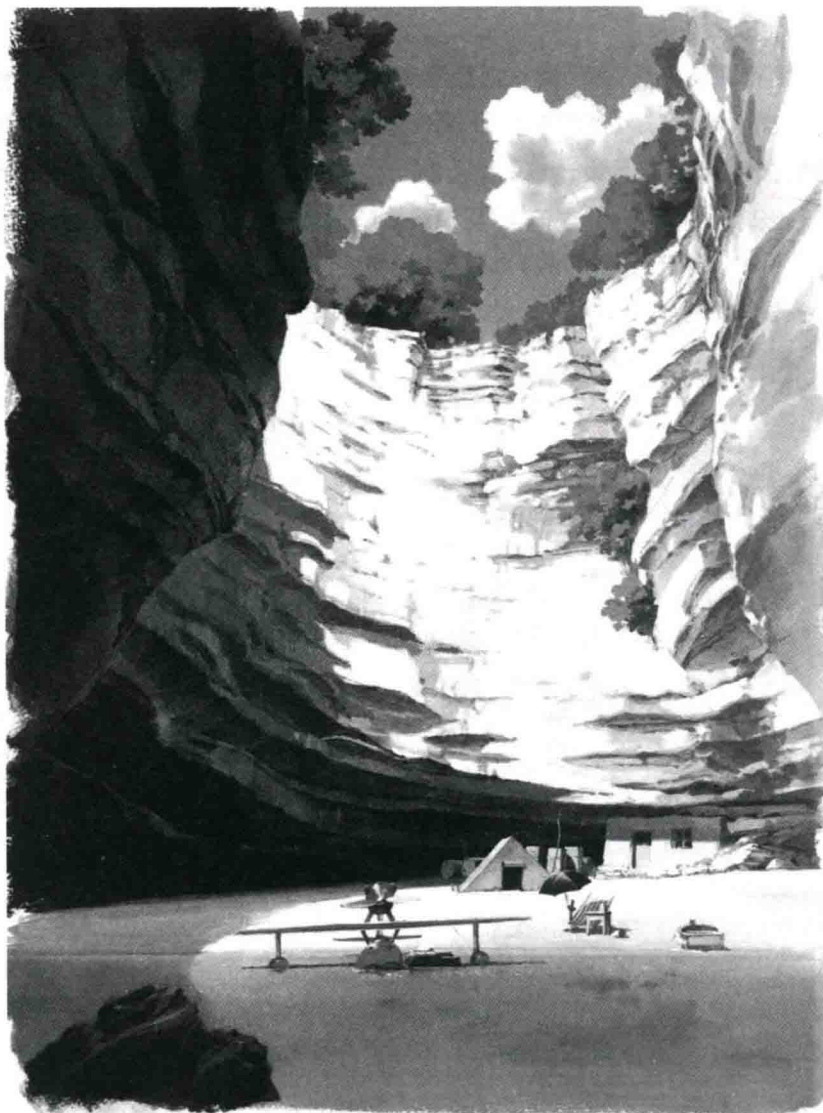
(3) 镜头的背景绘制

背景绘景人员根据美术设计背景设计稿,并依据背景设计的场景气氛图以及色调风格而绘制全片的背景,此时必须严格遵守背景设计稿所规定的背景位置透视及景别大小等。

与人物对景的位置,绘景人员要特别小心,而且要在动画设计画人物之前先绘制好,再交由动画设计人员核对背景及人物的位置,如果碰到有推、拉、摇、移以及多层次拍摄的背景,一定要和动画设计人员以及摄影等有关人员共同探讨,定好方案,再去绘景,这样可避免以后出现差错(见图1-9和图1-10)。



④ 图 1-9 场景设计图例（选自法国动画影片《乌鸦之日》）



④ 图 1-10 场景设计图例（选自日本动画影片《红猪》）