

中国首部数字偶动画电影
the First Digital Stop-mation Film

孙立军/著
Written by Lijun Sun



巴特拉斯传说

BATEELAEERSAGA

历时三年打造中国偶动画新势力
It Take Three Years To Promote New Trend Of Stop Motion Animation

CP 中国电影出版社



巴特拉尔传说

BATEELAE RSAGA

CIP 中国电影出版社

2011 · 北京

图书在版编目 (CIP) 数据

巴特拉尔传说 / 孙立军著. -- 北京 : 中国电影出版社, 2011.3

ISBN 978-7-106-03312-5

I. ①巴… II. ①孙… III. ①动画片-制作 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第042542号

责任编辑: 秦 娜

书籍策划: 王钰超

封面设计: 刘桐沛 牟芯岑

版式设计: 刘桐沛 牟芯岑

责任校对: 杜 悦

责任印制: 刘继海

图片摄影: 张 涛 丁 健

巴特拉尔传说

孙立军 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路22号) 邮编 100013

电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部)

E-mail: cfdygb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 中国电影出版社印刷厂

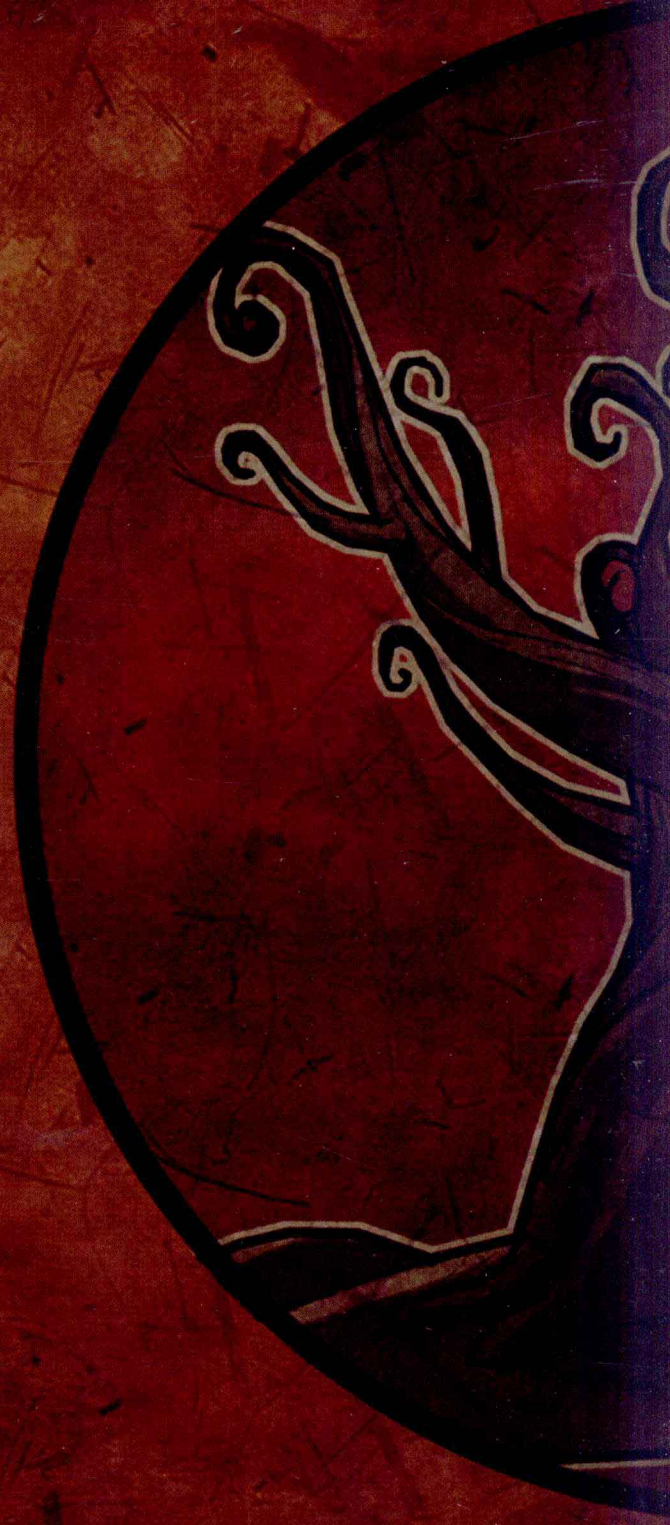
版 次 2011年4月第1版 2011年4月第1次印刷

规 格 开本/850 x 1168

印张/12 字数/200千字

书 号 ISBN 978-7-106-03312-5/J·1253

定 价 RMB168.00元







目录Contents

导演阐述 director's statement	001
影片策划 film planning	012
剧本创作 script creation	017
造型设计 costume design	029
道具设计 property design	045
场景设定 scenary design	057
分镜头创作 lens creation	071
人偶制作 doll creation	086
道具制作 property creation	094
场景制作 spot creation	103
实际拍摄 filmshooting	143
电脑动画制作 computer animation	150
我们的剧组 filmcrew	161

导演阐述

Director's Statement

张松林

在整本书的开始，所有的话题之前，我要喊出我们的口号：
大家振作起来！努力起来！团结起来！向我们的理想去奋斗！去努力！

《巴特拉尔传说》的定位

喊口号是必须的，因为这绝不仅仅只是一句简单的口号！我亲眼目睹了很多年轻人，正为了这句简单的口号努力着、拼搏着，甚至可以说是在挣扎着。

回忆似乎要从一晃十多年前开始。从拍摄《小兵张嘎》——我第一部动画影片开始，到今天，已经足足十年了。十年了，我一直在反思，反思拍动画电影的意义。尤其是每年暑期的时候，院线播放的美国动画大片充斥着整个国内的动画电影市场，更不用说还有通过网络、盗版等各种渠道进入中国的日本动画大片。每到这个时候，我的神经就会绷起来，高度的紧张，甚至不安。我总担心有一天会因为这种持续性的刺激而精神异常。

我是从事动画二十多年的人了，见证着中国的动漫慢慢发展的这二十年。可是我们自己的动画，总是和美日有差距，看起来好像越来越大。当然我们也有过数量上的成功，比如说我们的电视动画一夜之间可以成为世界第一，但那不是艺术，不是影视艺术，更不是动画艺术，这种数量上的成功不是我所希望、我所追求的，更不符合中国这个拥有五千年文化传承国度的目标。

我们还是在动画电影方面寻求一种追求，寻求一种突破，或者说寻求一种执着。

那，我们应该做一部什么样的电影？

动画电影通常都是无中生有的，是大家比拼创意，比拼设计，比拼技术，比拼画面效果，比拼包括后期、配音，等等。动画片是一门综合艺术，我们需要一个好的创意，更需要有一个具有执行力的队伍。

这一部电影，我们最主要比拼的就是执行力！

每一个人都有自己的创意，都有自己的梦想和理想。当一个创意落实的时候，一个团队的优劣就是决定这部影片成功或失败的关键。

我们现在策划的《巴特拉尔传说》就要找好这个团队，让大家有一个共同的目标，一群人的目标，一个行业的目标：为了中国的原创动画电影事业，大家在一起努力拼搏！我们都深信着，每一个人的力量是有限的，当我们十个人、五十个人，甚至一百人、五百人在一起用劲的时候，每个人即使使出一点点力，这个力量也是无穷的！

我们这个团队需要的就是清晰的目标，我们行业同样也需要一个这种具备执行力的团队作为标杆，作为榜样！





《巴特拉尔传说》的创意

《巴特拉尔传说》是一部什么样的影片？作为一个具备执行力、领导一个潮流的团队，首先它要与众不同，它要有若干个创新的地方，这样才能够让观众愿意走到电影院去看我们的电影。

这第一个与众不同，就表现在我们对技术的选择上。

我国现在充斥着三维技术、二维技术，等等，好像有三维技术要取代其他所有传统艺术的技术的势头，大有气势汹汹、来势凶猛的势头。但是我们身为动画人应该清醒地认识到艺术的本质是什么。技术仅仅是为了传递一个内容，传递我们的思想、理想的一个方法而已，重要的不是技术，而是我们要表达的东西，以及我们是否能把自己要表达的东西表达出来。所以我们还是要选择现在人们都认为费力不讨好的一种技术，就是偶动画技术，也就是定格动画技术，来完成这部影片。因为，这是最适合我们的技术。最适合的技术才是最好的技术。

偶动画这种技术、这种形式，几十年前在我们中国已取得了很好的成果，像《半夜鸡叫》、《神笔马良》、《大盗贼》、《阿凡提》等等。现在重新用这种偶动画技术拍摄的时候，我们首先借鉴美国、英国这些优秀国家的偶动画创作理念，不是为了偶动画而偶动画，这个技术是为内容服务的，是为了更好地来表现这个内容，这才是我们大家共同的目标。

好在我们拥有了一个非常好的团队，这个团队，我相信能做出世界上最好的偶动画影片来。因为，这个团队拥有对定格动画的信念，拥有着对动画事业的执着，更拥有着年轻活力带来的与众不同的创意！

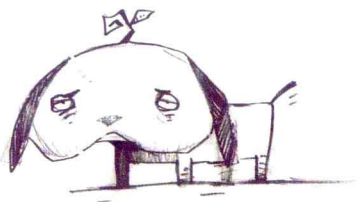
我们团队中的每一个人都坚信，小米加步枪一样能打胜仗！美国有那些高端技术，我们小米加步枪依然能打胜，这就是一场技术上的战争！

这就引出了我们的第二个特点，就是坚持，我们的坚持！一个人的坚持比较容易，难的是一群人的坚持，而我们恰恰是这样一群人。我们的团队不一样，二十四小时住在这个偏远的农村里，住在一个以前的废弃工厂里，条件不可谓不艰苦。就在这么一种环境下，甚至还有团队成员半年不出这个左右艺术区的院门！对于一个年轻人来讲，其困难程度不言而喻。

第三个特点，是我们的制作策划、制作技术，等等，每个环节都具备的独特性。

《巴特拉尔传说》的故事

独特型首先就体现在影片的剧本选材上。我们这个时代是一个缺乏英雄气概的时代，所以我们应该创造一个小英雄出来。这部影片是魔幻题材。主题是成长，里面塑造了一个大家向往的英雄，但这个英雄不同于其他的英雄，没有那么轰轰烈烈的家世，但是我们这个英雄是一个平民英雄。每个人在成长的时候都会探讨一些英雄故事，包括女孩子特别小的时候都会渴望自己能成为一个英雄。这种基于成长的故事，是我们社会现在非常需要的，尤其是大城市的孩子。每一个孩子成长的过程中，从家长来讲，都希望自己的孩子没有失败，都是成功，但是对这个成功应该有一个正确的看待，什么叫成功。所以我们影片里面，让孩子在成长的过程中适度地经历一些磨难，对成长是有益处的。我们希望通过这部影片让我们的小观众看到，当我们学习、生活中遇到了各种各样的困难，甚至失去亲人这种大的打击的话，我们一定要学会勇于面对，锻炼承受这种困难和压力的能力，我们通过这么一部影片能带给观众一些启示，产生一些影响。



《巴特拉尔传说》的美术

之后从前期策划的美术风格开始，我们就把握住了一个独特，后来慢慢形成了这部影片亮点之一的就是美术风格。

整个影片的美术风格要有一定的装饰性，因为偶可以做到比较真实的效果，但是真实和现实太一样的话，就会失去动画的夸张、幽默等这些艺术表现特点，所以偶是写实的，但我们从美术风格上要有装饰性，色彩上要庄重，要稳重，但也要有一定的亮丽的东西，因为我们的观众群主要是年轻人，甚至是孩子，所以我们不能为了艺术而艺术，要考虑到受众的这种欣赏习惯。

另外，定格动画的美术风格是受现实制作制约的。

基于这个特点，我们的设计师需要自始至终保持与制作部门的沟通，不能说设计出来的东西做不出来，做出来的东西动不起来，动起来的东西实现不了我们需要的效果。这些都是定格动画的特殊性，却也是对于一个设计师的锤炼。这锤炼，包括专业方面的，更包括团队协作的。

《巴特拉尔传说》的故事

在制作技术上，我们需要主动开发研究新的技术，以使得我们小米加步枪的战略得以具体地体现。

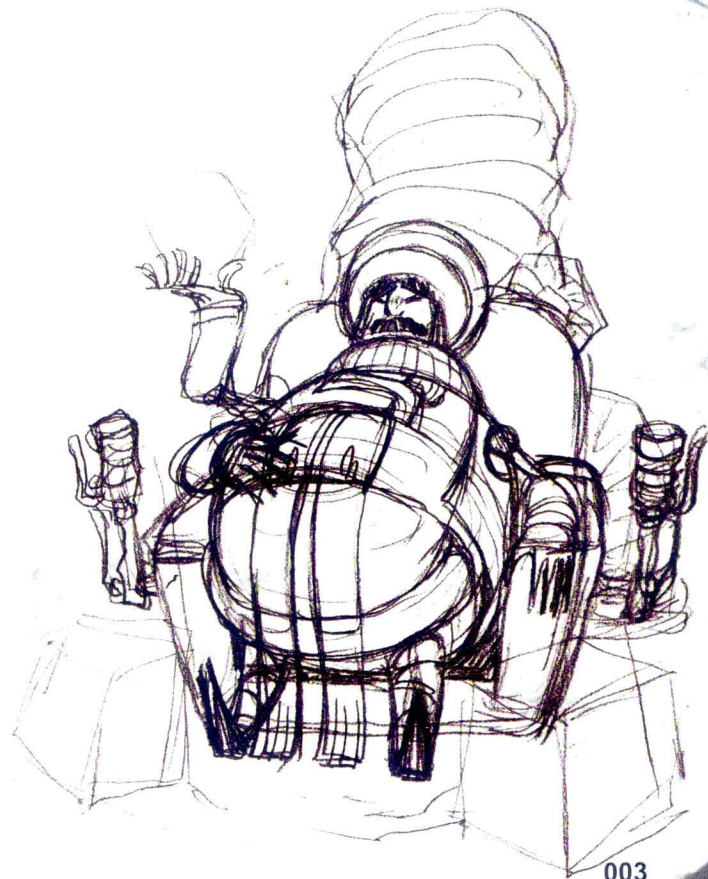
让我们运用小米加步枪的最重要的原因就是制作环境的制约。这包括我们的投资环境、材料环境、周期环境等等。这就造成我们所面对的困难就是我们不论是从制作技术还是从制作材料、制作经验、制作周期等，都受到不同程度的负面影响。

我们没有国外的钛合金技术、一次成型的特殊硅胶和树脂技术等任何的先进材料和技术做支持，摆在我们面前的都是日常能见到的廉价材料。如何在这些廉价材料里寻求出一条高端的制作技术，成为我们制作者的一个任务，更是一个使命。

我们需要自主研发的很多技术。

但我们这个团队给了所有人一份满意的答卷：大家从来不把困难当做困难，反而当做一种磨练，在这几年中，制偶方面先后发明研究出多个独门技术，其中包括制作偶型中的纸制关节技术、混合材料骨架技术、混合才艺外皮技术等等，这些技术甚至都成为国家专利技术。

有着这么鲜明的技术特色的团队，如何能没有独特的地方呢？



《巴特拉尔传说》村民生活全景剧照



《巴特拉尔传说》的场景制作

制作了人物，接下来要制作的自然是人物的舞台——场景。在场景的设计制作上，正如之前提出的要求那样，我们要把持住装饰性、真实性，却又要有所突破，同样要具备动画特色的夸张性和趣味性。这无疑提升了制作难度，但是为了效果，为了交给观众一份满意的答卷，**大家要做的，就是克服眼前的苦难。**

不过这些困难显然不是能够难得住我们团队的。场景制作方面在受到人偶制作的启发后，也运用了混合材料制作技术，这使得我们在有限的材料、资源下，也能够出色地完成我们的场景。

在场景制作过程中，根据过往的经验，我们团队自主研发出拼接概念的场景，在耗材方面大幅度节省了材料的消耗，在景别的构成方面，提供了更为自由和广阔的空间，做到了以更少的投资完成更多更好的效果。在制作工艺上，我们也采取了很多创新手法，以完成一些特殊魔幻的奇异效果。

这些技术都是国内走在最前端的技术。毋庸置疑，这些场景制作技术也是我们鲜明的亮点。

《巴特拉尔传说》的道具制作

定格动画的道具制作具备不小的挑战和难度，因为这个环节需要注意的地方更多。

首先道具分为几大类：能动的场景道具，起到装饰性但不能动的场景道具，配合场景拼拆的道具，人物使用的道具，人物佩戴的道具，人物与场景交流时的互动道具等。

每一类道具的制作工艺都不相同。

能动的场景道具需要在场景中运动，又不影响场景的美观。装饰性的道具则恰巧相反——坚固、耐用并且附着在场景上不会有任何的松动。配合拼拆式场景的道具则需要与拼拆式场景一样具备可拼拆性。人物使用的道具既要精致，也要轻便，更要结实，以达到可以让人物随意拿来取用而不会因为重量等原因在使用过程中遇到麻烦。人物佩戴的道具本身要结实，还要坚固到可以随便摆弄人物动作，而不会变形变位。人物与场景交流时的互动道具在制作的时候，既要考虑场景因素还要考虑人物因素，不能顾此失彼。

这些制约，就代表着道具制作的难度。

不过，有制作人偶走在前面，开辟出了混合材料的路线以后，我们在道具制作方面受到制偶的启发。我们综合了多种混合材料制作，一方面制作出来的道具效果格外突出，部分道具还具备可以运动的特性，使得画面更加生动有趣；另一方面在材料运用方面也达到节省资源的目的。很多新鲜的尝试都是国内首创。

《巴特拉尔传说》的人物表演

在表演上，我们还是要强调，艺术来源于生活。既然片中大量的是人物，我们首先要抓住“人”的表演特点，在此基础上再做适度的夸张。由于我们是第一次做偶动画，经验还不足，我们还是需要稳扎稳打，因此不会过多地放在实验性方面。这是因为对于实验性来讲，眼前我们没有这个机会和条件，所以我们要保证一次过，尽量地减少返工情况的发生。这对一个老团队都不算是一个简单的任务，对于我们一个新生的团队，我们的努力换来了我们的成果！使得拍摄过程也成为我们团队的一大特色。我们要做一部电影，这部电影一定要追求与众不同，这部电影是讲述一个小英雄的故事，这个小英雄故事是在一个以草原为背景的地方发生的，所以这是一部带有民族特色的电影。既然是英雄，就要有他成为英雄的条件，所以剧情当中提供的这些矛盾，这些细节，都是我们每一个创作组成员要重视的。从表演到节奏，到影片的影调、气氛，等等。

里面的这些角色，无论是主角还是配角，我们都要认真对待。往往在制作影片的时候容易只注意主角，而忽略了配角，这部影片也不能成功。为什么呢，因为即使是配角，可能他只有一句台词，但那句台词可能是影片的关键，所以我们针对一句台词的表演，面对的压力也就更多。这些都是我们寻求突破的地方，需要注意的地方。





《巴特拉尔传说》的音乐

在音乐方面，我们强调了音乐的大气，强调民族化，特别是草原感，要表现出草原的辽阔和游牧民族的豪放。音乐需要多在这方面挖掘，不要过多地强调了欢快、明快的东西，要把草原那种悠扬的感觉强调出来。

《巴特拉尔传说》的配音

我们从配音上还倾向找明星，明星能够给我们带来一些票房上的支持。但是找明星不代表着我们的影片会以明星为中心，我们始终坚持还是要以角色为中心，要明星多多参与到我们原创的影片当中来，这也是我们影片的一个亮点。

《巴特拉尔传说》的数字合成

我们要做中国首部数字偶动画电影，后期的三维技术、特效技术将要介入到我们的影片中，这将是这部影片最重要的一个特色。

这不是一种普通意义的后期合成技术，而是真正地把几种技术融合到一起。在影片的前期策划中，后期的三维技术介入就已经明确标示在影片的拍摄制作过程中，实现了三维技术与定格动画实拍技术无缝接轨，达到了前所未有的新效果。

数字技术的介入可以使我们的影片层次更加鲜明，节奏更加紧凑，画面效果更加精彩，感官体验可以提升到一个新的高度！数字技术的介入可以让《巴特拉尔传说》成为一道丰盛的大餐献给观众。

《巴特拉尔传说》的团队

当然，这部影片是我们的第一部定格动画影片，我们的人、财、物都会受到客观条件的限制，我们无法真正达到我们的理想。万事开头难，我们必须一步一步地往前迈进，只要我们坚持，胜利就会在我们的面前。

重要的是坚持，我相信我们这个团队，尤其在看着影片一步步走向制作完成的时候，更让我深信，我们的团队是世界上最具有执行力的团队。

影片就是要带给观众快乐、幽默、好玩，可能大家都是这么认为的。但是我们这个团队之所以要打造“学院派”这个理念，就是把我们的责任、文化的传承、艺术的美等传递出去，这是我们每一部影片快乐背后的东西。我们这个团队从开始的一穷二白，面对一个废弃的机器车间，从装修到建设，在我们这群人努力的过程中一点点变成了现在的模样。在什么都没有的情况下，一点点地建成了一个定格动画人才的摇篮和国度。

末了，我再一次喊出我们的口号，喊出我们的精神，喊出我们的目标，喊出我们的理想：

大家振作起来！努力起来！团结起来！向我们的理想去奋斗！去努力！







影片策划

Film Planning

早在2004年的时候，北京电影学院动画学院就已经开始尝试着组建制作定格动画的团队，那个团队就是如今这个团队的雏形。应该说，定格动画一直以来都是大家的一个缺憾，也是中国定格动画的一个缺憾。这些年三维技术日渐成熟和发展。所以当真的有这么一个机会出现在我们的面前的时候，我们便可以把这些年的缺憾弥补上，更可以向世人证明，定格动画的魅力和生命力。

这些年，我们不断地尝试，不断地进步，电影学院动画学院中也慢慢涌现出一批相对优秀的定格动画制作人才，大家都怀揣着同一个梦想，同一个目标。当有这么一个可以施展自己才华、完成自己理想的机会摆在大家面前的时候，大家都不约而同地聚在了一起，迅速组成了这个定格动画团队。

刚到左右艺术区的时候，看着自己将要奋斗数年的地方，一时间不知道是应该兴奋还是悲怆。眼前的场地，原先是一个倒闭的工厂车间，看着斑驳的门窗，狼藉的室内，很难想象接下来的日子，我们就要把这里建成一方乐土，一方定格动画人才的乐土。

不过，这并没有打击到我们的热情，反而，在这方破败的建筑面前，我们都产生了一种豪情，开始得越简陋，发展的方向也就越自由！这种自由，正是我们对于艺术的一种追求，对于理想的一种态度，放飞自己的心，把快乐带到枯燥的工作与生活中，然后用这种热情燃烧出作品，用我们的激情去感动观众！

所以我们一起迈开了我们的第一步，这第一步，就是策划。

大家都很开心，因为，这个策划不仅仅是这部影片的策划。在我们开始自己设计、装修、整理这几间房屋的时候，我们清晰地感觉到，我们还在策划着一个剧组的未来，一群人的未来，一个神圣目标的未来！

1. 定位分析

当坐在我们自己装修好的房间里，房间们也就各自有了各自的用途。

大家首先都在会议厅济济一堂，因为，我们的影片就要开始了！

这几场会议，我们都开始进入了创作的开端讨论，这个开端，就是我们的定位。

第一个，也是最根本的是关于我们要做的动画片的定位，就是我们要做一部定格动画。

定格动画，也叫做逐格动画、瞬间静止镜头动画片等，同行们喜欢昵称它偶片、偶动画，就是以手工制作出来的真实的偶形和场景进行照片实际拍摄，然后把照片连续起来形成动画片的动画形式。定格动画，可以说是最古老的动画形式之一，同二维动画为一个时期的产物。但最近几年，三维动画的迅速崛起，使得定格动画不论制作还是市场，都日渐不被人们所看重。甚至，有人危言耸听说，在三维动画崛起的今天，完全可以代替定格动画，定格动画将注定要退出历史舞台。应该说，这种说法是我们极度不认同的，三维动画不论如何发达，那也只是电脑程序延伸出来的立体效果，即便做得再如何真实和细腻，也无法展现出定格动画独有的那种手工感、现实感。当然这并不是说定格动画比三维动画强，应该说两种形式各有所强，三维动画的自由度要比定格动画强很多，而定格动画如蒂姆·伯顿所说：“定格动画有种手工的感觉，要我来说，这就是明显与二维动画不同的地方，逐格动画里有种神秘感和魔法，那就是人物的皮肤感和手工感。就是这些动摇了我心。也许只是这些引发了我的乡愁。不过，它的魅力并不仅此如此，我从心底相信定格动画拥有力量。”我们也正是被这种无法言喻的魅力所吸引。2009年的影片《卡洛琳》（又名：《鬼妈妈》）再次用票房证明了定格动画的魅力：一部动画片，成功与否并非选择了什么用什么技术去完成动画片，而在于这个片子是否好看。

而这个技术，是我们整个团队都喜欢的技术，自然我们就要发挥出这门技术的优势。

确立了技术定位，接下来，我们要确立的就是市场环境定位。

俗话说得好，没有规矩不成方圆。对于一个创作者，乃至创作团队而言，也是一样的道理。作为一部动画片，我们是要发挥无限的想象力，但是，却也不能说让这部片子成为一匹脱了缰的野马那样，创作起来没有半点束缚、不着边际。这不仅仅从创作技术方面来说会使得故事的结构松散，也会让创作失去方向。所以在前期策划的时候，我们就首先需要了解一下我们的环境，在题材上，要有所束缚，有所收敛，要创作出顺应潮流的动画影片。

近几年，国家对动漫的扶植显而易见，每年国家都有专项资金支持动漫，并有相应的国家政策来协助中国国内的动漫行业，比如黄金时间禁止播放国外动画片等相关政策，都在不同程度上支持了国产动漫。

我们有了一个好的政策环境，接下来我们要做的就是顺应潮流。这么做，不仅仅是响应国家号召，支持国产动漫，也是可以把创作的方向和定位确定在一个范围内的好方法。

有了这些方向指导，在几经讨论过后，关于影片的基本方向我们就基本确定了下来：这是一部顺应潮流与环境的定格动画。团队已经确定了一个大的方向，但是对于细节问题，还没有一个具体的方向定位。当我们把这个定位放在桌面上开始畅所欲言地讨论的时候，身为总导演的孙立军院长此刻突然给剧组下达了新的技术上的任务。

孙院长提到，如果仅仅是定格动画，在中国已经有了很长时间的的发展历史了。纵观之前的《神笔马良》、《大盗贼》、《阿凡提》、《不射之射》等一系列的优秀国产影片，在技术上，既是我们的技术指导，却同样也给我们下达了一个新的时代任务：我们必须要在原有技术基础上，拥有新的技术突破！毕竟我们已经是走在一个新时代的创作团队了。在技术上，我们要敢于创新，大胆尝试，突破原先定格动画的束缚，走出一条新路子来。

这个提议让大家精神振奋，顿时也拓展了大家在技术方面的眼光和想象力。除了在原有基础上手工技术方面的突破，我们同时也意识到，可以在制作影片的整体技术上也有所突破：这是一个高科技的数字时代，我们为什么不能把现有的数字化技术融合到传统的手工技术当中呢？这样一来，不但可以拓展开制作局限，更可以在不同程度上降低制作难度，缩短制作周期，降低制作成本，更可以开创一种新的动画制作方式和方向！

这个提议，无疑又给整个制作团队打了一剂强心剂，团队的气氛更加活跃起来：因为这个从最初的兴趣，竟然渐渐演变成了时代赋予一群年轻人的任务！这既是压力更是动力！我们要制作的，不再仅仅是一部单纯的定格动画电影，更是中国国内第一部与数字技术相结合的数字定格动画电影！





数字技术的加入，让我们对影片的创作有了一个新的定位，应该说，它从某种意义上拓展了剧组的创作思路，使得剧组在接下来的创作过程中，思路可以更为开阔，不再受到定格动画小场景、人物少等的影响，我们可以在技术方面更放心大胆地去尝试一些前人们没有或者不能创作的题材！

首先映入眼帘的就是大场面。以往受到定格动画技术方面的制约，定格动画只适合运作小场面，这几乎成为定格动画的紧箍咒，大家都不敢甚至不能去尝试一些大场面。但有了数字技术的加入，大家意识到，先人们不敢做不能做的，我们可以放心大胆地做了。于是，为了突出数字技术和定格动画的结合，我们决定制作国内首部拥有大场面的定格动画。

有了这个思路做引导，接下来的定位分析更加顺利。

接下来，我们需要做的就是剧本的具体定位。

剧本是一剧之本，是整个影片的引导和方向。作为整部影片的指导方向，在确定这个方向的时候一定不能草率。结合之前的技术和政策环境的定位，既然我们要做中国第一部数字定格动画，那么也就一定要把中国的民族特色创作出来。

这就是剧本的视觉设计定位。

说到剧本的视觉设计定位，这里不得不提及团队成员的其他作品。

一个是2004年至2005年的作品《开心鸡家族》的第一集，另一个就是2006年到2007年的毕业作品《月下狂想曲》。

《开心鸡家族》当初创作的时候虽然花了不少心思，但毕竟还在校园里，所以并没有考虑过多的定位问题，只是以做来有趣、创作者自己喜欢为目的，与当时的剧作商讨后，创造出了几只有趣的鸡。这个思路走的是标准的定格动画路线，坚持的便是登场人物少、场景小且紧凑等，显然并不适合如今数字技术加入的路线。

《月下狂想曲》则是在风格上非常靠近蒂姆·伯顿的一部动画片，不管是从设计，还是从镜头构成、色调等。欧洲的灰暗色调使得故事有些压抑，视觉效果上也不具备民族化的特征，模仿的痕迹比较重，显然这种题材并不适合眼前的影片。

另外，团队内其他成员也有一些学生作业类型的作品，比如场景组设计师的一个讲述一个老红军技术员退伍后的故事，场记之前的一个讲述农家大院里的趣事的故事。这两个定格短片动画与之前的影片一样，都隶属于传统的定格动画，并没有在技术上有所突破，设计上也没有明显的民族化气息。

这就必须要走出新的路子，要适合，并且凸显出如今的技术优势，并且还不能脱离定格动画的形式。要明确制作出民族化的特点，让观众一目了然，这就是一部具有中国特色的国产动画片！

汉族，是一个适应能力很强的民族，在以往的发展过程中，它总是不断地吸收其他外来民族或国家的长处，一点点地壮大和完善自己。于是在制作影片的时候，我们发现，除非做古代的题材，否则要凸显中国的民族特色，还是比较困难的。因为如今的汉族人民思想和行动大多已经与世界的流行接轨，繁琐的民族化特点的服饰等在汉族快速成长中被淘汰，这也造成汉族人的民族化特点虽然强烈，但民族符号化的服饰、装饰等非常弱，以汉族为主要设计方向，并不能明显区别于其他的民族和国家。这使得我们在做民族化选择的时候，把目光从汉族身上移开，进而选择了少数民族这些服饰个性特征明显的民族作为我们的方向。

于是，关于设计方面的民族化特点的定位，我们就定位在了少数民族上。

关于剧本的方向，除了视觉设计方向，还有故事进行方向。剧本作为一剧之本，除了负责把握大方向以外，还要考虑本剧的商业运作。毕竟这是一部商业影片，所以除了之前提到的技术定位、政策环境定位、视觉设计定位之外，还需要考虑到商业运作定位。这就需要剧本具备商业前提，能让更多人喜欢和接受这个故事。

为此，剧作搜集了最近几年所有流行的作品，几经筛选过滤，发现如今穿越题材的作品在商业化运作中成功的几率非常大。

所谓穿越类题材，就是指主人公从自己本身的世界，因为一件特殊的意外事件，穿越到不属于主人公本身世界的另外一个时空中的故事。

这个提议颇受剧组内所有成员的认可，因为在剧本的视觉设计定位中确定的少数民族化服饰决定我们不能只是做的衣服像某个少数民族的衣服，而生活习惯、日常作风、禁忌等完全不靠近现实的民族类故事。如果要描写现实的民族化特点，我们必须要到我们选择的民族当地进行实地取材，这无形中既拉长了整部影片的制作周期，又不一定把民族真正的特点展现出来，反而会因为民俗习惯等束缚，没办法放开来搞创作。穿越题材，不仅仅可以把这些问题解决掉，让我们可以释放开自己的想象力，做出更有趣的创作，更可以迎合观众的口味，让这部影片从故事的骨架上就成为一部让大家喜爱的动画片。

就此，剧本方面的定位也彻底敲定了。到这时候，整个影片的定位，基本就确立了下来，这些定位成为以后各个环节的指导方向，使得我们接下来的工作都可以按部就班、井然有序地展开。

