

■ 谨以此书献给对中国动画心怀梦想的同仁！

60年以前，日本帝国主义的侵略铁蹄蹂躏着中华大地，中国人民奋起反抗，浴血奋战，用鲜血和生命赢得了胜利和尊严。

1943年是抗日战争最为残酷的时刻。华北、华东等地的战斗异常激烈，而白洋淀地处战略要地，它连接着大运河、以及通往河北、山西等省的要道，是日军的粮食、医药物资尤其是保障重要军火的转移运输的关键所在。本片的故事就从这里开始……

< 序一 >

今天，中国电影已经步入了百年，而作为中国电影一部分的中国动画电影，一直以来都是以上海美术电影制片厂为一枝独秀。当我们越来越关注这个新兴的文化产业的时候，电影学院的一批年轻的老师与学生用积极而投入的姿态致力于中国的原创动画。他们大胆选择了一个红色经典题材《小兵张嘎》进行改编，这本身是一件非常冒险的事情，毕竟这是一个大家熟知的故事，而且这个可以用真人演的题材却要用动画的形式来表现，难度可想而知。

但是，北京电影学院动画学院孙立军教授以及他身边的一群年轻人，却用莫大的勇气和热忱去实现他们的追求，这一点无疑是值得我们肯定的。当我得知这样一部影片已经制作完成，它历时6年，前后动用了600多人，这样一个浩大的工程，我作为他的同事，同时也作为一个教过他的老师，感到非常激动与欣慰。

此外，我又获悉中国电影出版社要把动画电影制作过程中的点点滴滴汇编成书，而这样的书，在国内应该还是第一部。所以我更觉得，这件事情的意义已经远远超过了一部影片本身。

我们暂且不提这部动画电影的成败与否，但是，这部电影却孕育着一个具有原创动画精神的团队，这对于今天的中国动画来说，至关重要，而这本书的意义在于——她把一部动画影片制作中的经验与教训真诚地呈现给那些具有同样梦想的人们。

谢飞

著名电影导演
北京电影学院教授
2006年于北京

< 序二 >

翻看一下中国动画史吧,有些数字统计着实让我们这些动画工作者感到汗颜。新中国成立后,上海美术电影制片厂的第一部影院动画长片是1959年出品的《一幅僮锦》,之后有《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《天书奇谈》、《金猴降妖》四部长片,1999年出品了《宝莲灯》,这是第6部长片。另外,从1985年《金猴降妖》之后,直至1999年,15年来我们没有一部影院动画片出品……

50年,6部影院动画长片,平均8年多一部。

当然,数字只是数字,我们不会忘记中国动画曾经有过的荣誉和辉煌,以及创造这些荣誉和辉煌的老一辈动画艺术家们。

数字只是数字,数字背后有我们这一辈人无法体会的历史原因,以及各种的艰难不易。

数字只是数字,影院动画片《小兵张嘎》做了6年,我们用6年时间往中国动画电影那张单薄的数字统计表上添加了一个数字。

数字就是数字,50年6部长片,至少说明在目前的条件下,我们国家做影院动画长片并不简单的事实。

然而,正因为不简单、不容易,使得制作出一部影院动画长片成为了很多动画人的梦想!

我们这部片子就像起于导演多年前的一个愿望:做一部影院长片,不枉做一个动画人。在当时的环境和条件下,一个教师要去完成这一目标,简直是在做梦。但是这个梦真的做了,一做就是漫漫的6年长梦。而且这6年里,它由一个人的梦想变成了几个、几十个,最后是几百个人一起去做、去完成的一个梦想。

让我们稍稍回忆一下这6年长梦里的几个片断吧。

2003年“非典”时期,一群充满了激情的动画人在完全隔离的环境里正画得热火朝天……在《嘎》片进入完成倒计时的某个深夜,北京剧组和上海

剧组的电话始终是忙音，双方正在为某个镜头的技术细节问题和周期控制问题开电话会议，导演、制片、创作人员悉数在场。与此同时，北京的某个制作室正在赶画最后一批场景，所有的电脑前全坐着工作人员，没有一点下班的迹象；再看上海的某个制作室，也是灯火通明；看看深圳的某个工作室，一个动画师正趴在桌边小憩，一分钟前她刚用电话告知家人，今晚又得为嘎子熬夜通宵加班了；同一时刻，再看看几千公里外丹东的某个制作室，一群动画师正在厨房煮着夜宵，时间已是夜里十一点半了，半个小时后，他们会继续回到动画桌前，再画上三个小时……

我们曾问过剧组里一个很年轻、也很有才华的作监为什么会加盟我们的团队，他这样说：“……嗯，听到是影院片，所以就……就‘惨’了啊！”

“惨”，多么形象生动的一个字，它道出了很多动画人心中的渴望：做我们自己的影院动画片，圆我们的梦想。

让我们来猜一猜翻开本书的读者朋友：您可能是一个动画专业在读的学生？或者是一个动漫行业的从业人员？是一个动漫迷？一个国产动画支持者？……不管您是做什么的吧，拿起这本书就是我们之间的缘份。

诸位翻看本书后，肯定会有一些评价，有的会说：“……有点意思嘛”；有的说：“还行，比想像的要好一点……”；也有的说：“什么玩意儿呀，我比你们画得强多了”；还有的说：“嗯，他们真的去做了，他们完成了！”——等一等，请再说一遍——

“他们真的去做了，他们完成了！”

我们会对您拱拱手，说一声谢谢的，没有什么比这句话更让我们感到欣慰的了。

我们更期待听到这样的声音：“我也有梦想，我也会去做的，而且会比你们做得更聪明，更好！”

当这样的声音响成一片的时候，中国动画就有“戏”了。

《小兵张嘎》创作组

① 我想先说的几句话

动画电影《小兵》经过大家六年的共同努力，终于完成了！大家伙从心里高兴，也终于觉得做完了一件大事。可我一直没能轻松下来，好像有事还没做完。还有一项重要的使命等待着我的。啥！那就是要把我们的制作过程用书“记录”下来，把我们的得失奉献出来——！《小兵张嘎》做了六年，这套书也写了六年，就想将这六年的创作做一个系统的总结。

在观众眼里，《小兵》可能就是一部长动画片。

可在我的眼里，“她”却承载着一代动画人的愿景。

“她”会是个里程碑……

拍动画电影是一件非常难的工作。《小兵》完成后的手稿就装满了整个屋子，在一间15平米的房间里，从地板提到天花板。1200万人民币的投资，六年的时间，600人的努力，400多个镜头……翻看着即将印制的书稿，那些奋斗的日夜就一幕一幕地浮现出来：非典的时候大家伙

②
窝在学校里，吃了成箱成箱的方便面，抽了无数条烟，
——当时流行着一种传言，就是抽烟可以防非典，我的
就一起抽，一枝接一枝……目的简单，就是谁也不能倒下！

为书籍筛选内容，是个残酷的工作。而对着这十多
万张资料，我真的是难以取舍，因为这每一页的资料，都凝
聚着大家的智慧与汗水！

如同看着自己的孩子！ 我想选择最好的内容奉
献给读者，让读者能了解我的，能有所帮助，我的
也就满足了。 这还是我的最简单最原始的想法了。

这也算是为快速发展的中国神药产业做了一点努力吧！

马. 立军

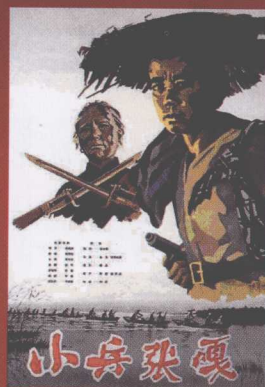
2006.8.15

本書《小兵張嘎》

動畫製作素材參考

伏用

徐光耀
二〇〇一年
七月十日



动画电影《小兵张嘎》

2005年8月28日荣获第11届

电影**华表奖**优秀动画片奖



中国广播影视大奖电影华表奖
(十一届) 优秀动画片(长片)

《小兵张嘎》

国家广播电影电视总局



导演阐述

孙立军

动画是创造梦想的艺术，而每一个动画人无疑是梦想的真正缔造者。

今天，对于我们这些梦想缔造者来说，现实的困难在时刻提醒着我们学会坚持和执着。



定位

摆在我们面前的是一部经典，展示的是一个战火纷飞的年代，一个连孩子都感受昂扬激情的壮丽，老艺术家于蓝更是把《小兵张嘎》称为“影响三代人”的经典作品。我们要改编它成为一部动画电影，是中国动画前所未有的尝试和创作历练。

我们所要创造的动画版《小兵张嘎》不是一个学生作业，而是把它当作一部有艺术个性的商业电影去操作、去经营、去挖掘。

回顾中国动画电影的创作，它的辉煌主要建立在神话的基础上。可以说，传统神话题材是中国动画电影创作题材的主流。《铁扇公主》、《大闹天宫》、《金猴降妖》、《人参果》、《哪吒闹海》、《天书奇谭》、《宝莲灯》、《梁祝》乃至香港的《小倩》……这些影片在动画题材的选择上突出了题材本身所具备的想象性和夸张性。

《小兵张嘎》是一个现实主义题材，充满了现实主义色彩和浪漫的革命英雄主义色彩。与那些神话题材的动画相比，它强调的是时代的主旋律和中国文化的底蕴。正因为

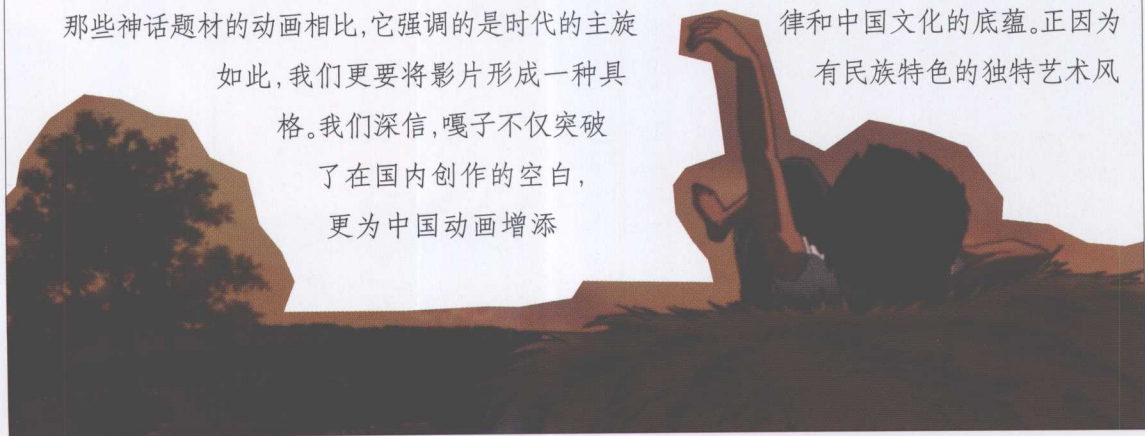
如此，我们更要将影片形成一种具

格。我们深信，嘎子不仅突破

了在国内创作的空白，

更为中国动画增添

有民族特色的独特艺术风格。





了重要的类型,具有深远的历史意义。

可以说,我们选择了《小兵张嘎》,而《小兵张嘎》也选择了我们。

《小兵张嘎》有经典的故事,更有经典的人物。而人物塑造是我们创作的突破口。嘎子是一个让你绝对过目不忘的人物,在他的身上,有朝气,有活力,有智慧,有缺点,有孩子气,更有难得的英雄情怀!中国又有几个这样生动的艺术形象?动画创作的过程中,最为关键的,依然在于塑造嘎子这个可爱却又有些不听活、好胜的鲜活形象,体现出浓重的革命英雄主义情怀。动画创作有着自己的艺术优势和特点,我们要在原有的基础上增加了更为新颖的时代观念,使影片带来全新的视觉享受,营造一个儿童英雄的新世界。我们要制作的是一部意义非同一般的动画电影,是一部给孩子看,更应该给成年人看的动画电影。

创新是我们创作的灵魂,哪怕是一部《小兵张嘎》这样耳熟能详的红色经典。我们既要保证它不让原来的观众失望,同时也要让现在的观众、尤其是今天的孩子喜欢!我们尊重原著,但也充分创新!我们的创作重点是要借助原有电影的良好艺术基础,恰如其分的去增加新鲜血液,将嘎子这个英雄形象以动画的形式进一步的深入人们的心中。在原创内容上,我们更加贴近现代观众的心理,更加注重用人文的视角来关注少年英雄的成长。我们要用全新演绎将“小兵张嘎”焕发出更鲜活的生命力。

细节是电影的基础。我们的创作就是要在这个方面下足工夫。无论是奶奶下汤的时候拨蛋壳的细节,还是嘎子寻找部队的时候吃烧饼……只有细腻生动的细节表现才能突现出戏剧张力,只有这些生动真实的点点滴滴才能真正触动大家的心!让他们感动!这对于以往的中国动画创作来说,是前所未有的。





► 美术 // // // // // // // // // // // // // // // //

动画影片在美术风格的创新是历史赋予我们的一个重要使命,只有坚持走出一条具有民族特色的创作新路,才能真正实现中国动画的复兴。

《小兵张嘎》在美术风格上洋溢着现实主义和浪漫主义的有机结合,突出渲染现实题材所特有的“朴素”艺术风格。与其他影片不同,《小兵张嘎》的写实主义创作方式要求尊重生活,强调艺术来源生活,我们要把创作紧紧与生活联系起来,大到火车、小火轮、白洋淀,小到一个扫帚、一张年画,一双布鞋,每一个设计的细节都是有着充足的原型,唯一的办法就是反复的修改和提炼,这种创作方式对于我们是一种挑战。

相反,我们喜欢挑战!

色彩方面,尤其在色调方面,突出三大颜色的相互陪衬,强化“绿色”、“土黄色”、“铁灰色”。为了表现战争压抑气氛,我们要着重用火车站的铁灰色,为了突出白洋淀的生命力,我们选择绿色,为了表现时代的厚重,我们选择了代表着村庄平原的“土黄色”。我们希望在整部电影中将三种色调实现相互协调、浑然一体的效果。

影片的光影也是我们将它作为一个课题来研究的部分!在用光用色上的努力经营是与一般动画电影有着本质区别的,无论是黄昏与清晨,还是夜幕与正午,还是室内与室外,我们的设计要体现出一流摄影师的水准!

三维和二维的结合也是影片美术风格的一大特色,更是影片最具有冲击性表现力的地方。如何将两者有机结合,如何让三维配合二维设计,都将是我们的创作重心。





► 音乐 // // // // // // // // // // // // // // // //

电影是视听的艺术,而动画更离不开音乐。

在音乐上,我们用凝重的音乐展现出战争的残酷性,要在郑重不失英雄情怀,惊险紧迫却不失激情,在朴实中体现英雄的真正豪气,要让《小兵张嘎》洋溢着中国大片的荡气回肠,展现出少年英雄故事的恢弘壮丽。



► 团队 // // // // // // // // // // // // // // //

最后,我们要强调的是,我们是一个团队!一个创作的集体!

动画创作不是一个人可以完成的舞台,它具有着一个复杂的操作流程和众多繁复的创作环节,无论是前期创作的剧本、造型、场景、分镜头创作,还是中期的原画、修形、动画,或是后期的剪辑、合成等等,它们是一个不可分割的复杂整体。而实现这个创作整体,就需要一个集体的智慧和努力,更需要众志成城的决心。

创作团队的合作除了在专业、技术方面的配合,更是在创作激情方面的相互碰撞。

因为我们相信——只有拥有梦想,只有承受着使命感,才能聚集起真正的团队,只有真正的团队,只有团队的合作,才能最充分的发挥出集体智慧的结晶,才能创作出真正优秀的中国动画。

这,就是团队的真正意义所在,就是《小兵张嘎》创作给我们的最大收益。

中国动画曾经拥有过足以让世界惊艳的成就,但是,这段短暂的辉煌却因为岁月的流逝而失去光华。时代的发展加剧了中国动画的沉重使命感。当然,使命感不是空洞的口号,却是我们每个中国动画人内心深处涌动的动力,那是一股具有压力的动力。中国动画人的自己所怀抱的梦想却是如何重塑中国动画的再次辉煌。

所以,《小兵张嘎》是一个使命的起点,一个梦想的开始。



前言

//////////

本书主要阐述如何在动画电影的后期制作中实现影片创作思维。在当今的动画影片制作流程中，后期创作的重要性越来越突出，它不仅会为画面效果锦上添花，同时还可以针对中期制作的缺陷加以弥补。如果前期、中期的制作能够和后期的制作有机地配合起来，就能够制作出更加精良的画面效果，而且还能省略很多无谓的工作，比如在后期制作软件中有很多现成的特效——自然特效、光影特效、烟雾效果、摄影机运动等，都不需要中期人员用笔绘制出来，只需要在后期阶段调整固有的素材就可以了，为动画影片的制作带来很多便利。

随着电脑技术的不断发展，涌现出许多动画制作手段，有三维的，有二维的，还有影视特技手段等，从而拓宽了动画创作者的创作思维，在视觉上也达到一个更新的制作水准。后期创作不是单纯地追求画面的精美，而是通过技术手段体现创作者的创作意图，为影片的叙事服务，为人物的塑造服务。在制作手段中体现创作思维，在创作过程中发挥制作优势。

本书内容主要是针对《小兵张嘎》这部动画影片的创作展开叙述的。《小兵张嘎》是中国动画史上第一部现实主义题材的动画作品，其创作者们投入了大量的创作热情。书中阐述的内容基本上都是关于这部动画影片中所运用的后期制作方法与手段。在制作方式上虽然有别于以往国内常规动画影片的制作模式，增加了更多的创作思维与制作手段，但是还存在着一些弱点，一方面也是由于制作者的经验不够丰富，比如前期人员对于后期制作的特点了解得不够，在合成素材的补给上不够全面，同时在制作要求上中期和后期还存在着一些差异，并且在制作周期和制片安排上存在着

一些不合理因素。这需要我们在制作模式上不断研究与探索，同时也能通过这次机会把动画片《小兵张嘎》在制作过程中的经验与特点总结出来。

参与制作这部影片体会最深的一点，就是“团队合作的凝聚力”是一部影片成败的关键，以往我们并没有参与过这么大规模的制作，因为它几乎调动了全国范围内的动画制作精英，以北京为根据地，上海为制作中心，最北到丹东，最南到深圳，这么庞大的制作队伍是国内近几年内前所未有的，为此在制片工作与人员的协调上下了很多工夫，同时也加强了国内南北方动画制作人员的合作与交流，为今后的继续合作打下了基础。

徐 铮

动画电影《小兵张嘎》后期创作图例



第16场第10镜



第27场第06镜





第27场第08镜



第36场第02镜

