

动画电影《兔侠传奇》创作

THE ART OF LEGEND OF A RABBIT

孙立军 著

Written by Lijun Sun

兔侠传奇

LEGEND OF A RABBIT 3D



北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.



动画电影

《兔侠传奇》创作

The Art of Legend of a Rabbit

著◎孙立军



北京联合出版公司

Beijing United Publishing Co., Ltd.

北京

内容简介

本书是国内首部优秀原创商业动画大片前期、中期和后期创作流程的核心内幕大揭秘！是高校动画专业不可多得的动画创作优秀教科书。

《兔侠传奇》是继动画长片《小兵张嘎》、《快乐奔跑》后的又一部大型影院动画电影，也是中国首部由高校动画学院制造的大型三维动画电影，片长 90 分钟，历时 3 年，投资 1.2 亿元人民币，海外购买版权的国家和地区多达 99 个，获得很好的经济效益，并荣获海内外各种荣誉大奖 16 个。

该片制作团队成员是由动画学院的毕业生和在校学生组成，他们将课堂学习和课外研究结合起来，学有所用，学有所成，是“管、产、学、研、用”支持的产物，是中国传统文化元素动画片征服海外近百个国家观众的成功案例，成为中国高校培养优秀动画人才的范本，值得全国动画院校师生、动画企业从业人员和动画爱好者认真学习、研究、参考。

本书内容极为丰富，创作经验弥足珍贵，值得大家收藏。

本书的出版发行必将对动画教育的普及和人才素质与创作能力的培养产生极大的推动作用。

说明：本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源，需要者请与 010-82665789 或 lelaoshi@163.com 联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴，其著作权归原作者或相关公司所有，特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画电影《兔侠传奇》创作 / 孙立军著. —北京：北京联合出版公司，2016.4

(21 世纪全国动漫游戏专业《动画创作》系列)

ISBN 978-7-5502-6832-6

I. ①动… II. ①孙… III. ①动画片—创作方法—中国—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 313031 号

总体企划：周京艳

书 名：动画电影《兔侠传奇》创作

作 者：孙立军

责任编辑：李 征

编 辑：秦仁华 黄梅琪 秦山玉

图文设计：申 彪 周京艳

出 版：北京联合出版公司

发 行：北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址：北京市海淀区知春路 111 号理想大厦

909 室（邮编：100086）

经 销：全国新华书店

编 辑 部：(010) 82665118 转 8011、8002

发 行 部：(010) 82665118 转 8006、8007

(010) 82665789（传真）

印 刷：北京佳信达欣艺术印刷有限公司

版 次：2016 年 4 月北京第 1 版

印 次：2016 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：25（全彩印刷）

字 数：561 千字

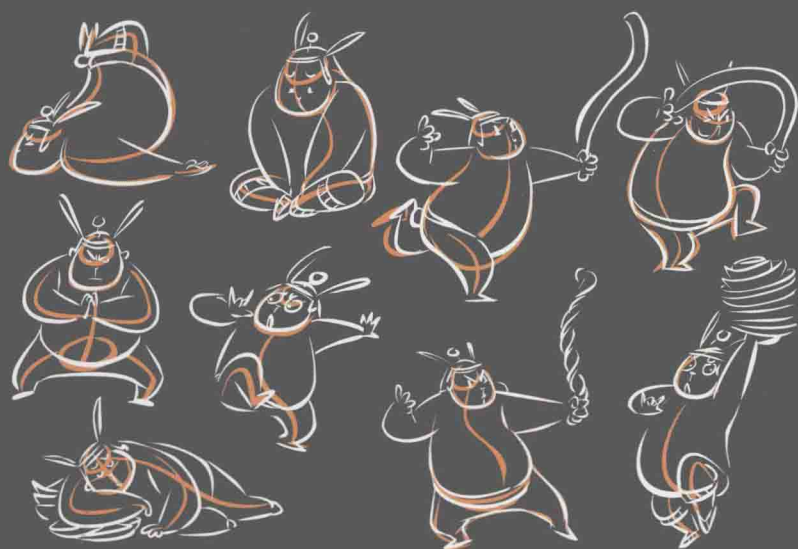
印 数：1~2000 册

定 价：68.00 元

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

正文开始

From the beginning





序

Preface



创作《兔侠传奇》的初衷是想通过一部内容优质、技术先进的原创动画电影，传达中国精神，彰显传统文化气息。在美国动画电影长期占据国内银屏的时候，有一部属于我们国人的作品能够走出去，走到世界舞台上去大放异彩。《兔侠传奇》讲述的便是一个关于信守承诺的故事，电影主角“兔二”的形象来自于京津地区的民俗玩偶兔儿爷，因为通过调研，在中国传统文化的十二生肖里，超过 70% 的人最喜欢兔子，这也和我多年来对兔儿爷的喜爱不谋而合。

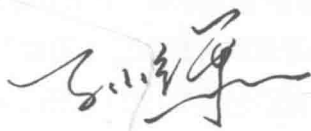
相较之前《小兵张嘎》、《快乐奔跑》、《欢笑满屋》、《巴特拉尔传说》四部影片不同，作为中国第一部三维立体动画电影，《兔侠传奇》在技术方面做了几大突破，首先，我们采用了动作捕捉技术解决了动画表情比较单一、动作比较呆板的问题。其次，通过先期配音模拟口型，再进行后期配音，解决了台词和口型不匹配的问题。第三，通过 3D 毛发技术再现了动物毛发的质感。为了真实而巧妙地展现影片中的动作戏份，我也特地拜师学艺，请来了陈氏太极拳的传人为影片担任武术指导，《兔侠传奇》上映时，流畅、富有想象力的武打场面也得到了大家的一致认可。

影片最终能够比较顺利的完成，离不开团队成员们持续高水平、高负荷的工作。在近 3 年摸爬滚打的创作过程中，更加坚定了我们要做一部高品质动画的信心。以董大可、刘源为主的团队核心成员，他们既是动画学院的优秀毕业生，也是国内最早一批系统学习三维技术的人才，毕业后一直没有放弃创作国内优质原创动画的梦想。在 1000 余个日夜的创作过程中，因为长

期面对电脑、高负荷的工作，不时有成员出现精神压力大、身体不适的状况，但是大家依然坚定地执着于对于影片高质量的不断追求。

《兔侠传奇》历经3余年的时间成功上映，虽然国内票房不是非常理想，但是因为其先进的技术、中国式的题材、鲜明的元素，在德国柏林、法国戛纳等国际电影节展会上大获成功，签订了超过100个国家和地区的发行合同，创造了20余年来中国动画电影海外发行的奇迹。英国《卫报》也因此发表了“中国动画向好莱坞发起挑战”的文章，表明“因为《兔侠传奇》的出现，向独霸全球的好莱坞动画发起了挑战，也给日后上映的中国动画电影吃了一颗定心丸。”《兔侠传奇》也因为成熟的3D立体技术、紧凑的剧情、优质的视听效果，获得了第14届中国广播影视大奖“电影华表奖”优秀动画片奖、第28届中国电影金鸡奖最佳美术片奖、第7届中美电影节金天使奖、第12届精神文明建设“五个一工程”奖优秀作品奖等多个国内外优秀大奖。

我有一个习惯，便是用书籍来记录电影，记录电影创作过程中的专业步伐，也是记载着团队成员们在创作过程中的点滴。我也是代表大家的共同心声，希望用书籍的形式全面解构这部电影，在回馈社会的同时，也给动画从业者、热爱动画的人们一点建议、一点体会。



本书作者 / 《兔侠传奇》

导演：孙立军





前言

Foreword

动画电影《兔侠传奇》制作历经3年时间。要把《兔侠传奇》做成一部商业片的压力很大。第一个是要找到投资，第二个是在技术上要有创新，在市场上要经历各种“摔打”。《兔侠传奇》制作团队成员有的是已经毕业几年的学生，有的是在校学生，在导演孙立军老师的领导和指挥下，大家一起努力，终于做出与众不同、得到行业认可和社会尊重的、片长90分钟的三维动画片。

下面介绍《兔侠传奇》这3年创作过程中的各个环节和细节。

科学控制周期：本片对资金和质量要求做了合理的统筹计划，按十二个流程划分，每个流程制定了周期进度表。这十二个流程为：人设46周（设定6周，模型12周，绑定8周，材质贴图20周）、场设44周（设定12周，模型15周，材质贴图17周）、道具19周（设定5周，模型6周，材质贴图8周）、二维分镜（2D Layout）8周、三维分镜（3D Layout）16周、动画精调28周、布料演算27周、特效33周、灯光28周、渲染32周、合成33周、剪辑38周。

剧本创作过程：以“诚信”为主题，大纲共修改了5次，剧本共修改了5次。

角色造型设计：本片定位“合家欢”，角色造型充分考虑不同年龄段人的趣味点，将民族性与现代审美相结合。

美术设计：传统与时尚相结合。充分运用包括电脑在内的各种独特、时尚的语言去表现世界流行的中国传统的文化元素，赋予观众现代化的传统美感。

道具设计：道具设计是电影美术中的重要细节，是文化标志元素、角色性格元素的融入。在道具创作过程中细节决定成败。

场景设计：场景是影片中的重要元素。场景设计人员就是要创造出一个能合理、鲜明地承载角色的环境。

动作设计：“幽默搞笑，自然流畅”是本片动作设计的基本原则。片中的任何一帧画面都是动作设计人员在认真分析剧情、体会人物性格、感受角色内心的基础上创作的。

三维设计：从建模、材质、贴图、绑定、动画、毛发、布料直至后期合成，用西方的“语言”讲述地道的中国故事是本片三维模型师贯穿三维模型制作各个环节的美学思想。

后期合成：三维动画合成师需要良好的绘画功底和色彩感觉且逻辑思维缜密。本片所有最终画面都是通过一系列画面合成流程化工作呈现出来的，涵盖了中期阶段的灯光渲染和后期阶段的画面合成环节。

营销策略和影响力：聘请“国际发行人”，制作1分钟精彩片花，结果是：62个国家购买版权，99个国家购买播放权……

《兔侠传奇》创作组



影片导览

你 也不撒泡尿照照什么德行

年龄不限 性别不限

做炸糕最重要的技术环节就是皮儿和馅儿

算我们的运气好 找到草药了

老人家 你没走成啊

《兔侠传奇》讲述的是一个不会功夫的“兔二爷”，受老馆主临终所托，将武林盟主令牌转交老馆主的女儿牡丹，不承想，武馆已被熊天霸霸占。为了履行承诺，“兔二爷”栖身旅馆，屡遭挫折，备受欺凌，但始终不弃使命，最终战胜了不可一世的熊天霸，拯救了牡丹，夺回了武馆，将令牌完璧归赵，履行了最初的承诺。

《兔侠传奇》是一部合家欢的电影，有着鲜明的中国文化符号——兔儿爷、前门大栅栏、西安的城墙等，以传统兔儿爷为主角，展现了旧时京津地区常见的古典风筝、民间空竹、传统戏曲、集市庙会、美食厨艺等，加上采用国内先进的制作技术和世界上最先进的动作传感器、面部捕捉等技术，同时与微软亚洲研究院进行合作，进行一些技术方面的攻关，制作精良。全球有 99 个国家和地区购买了播映权，创造了近 30 年来中国电影出口的最好成绩，获得了很好的经济效益和诸多荣誉。

《兔侠传奇》前期角色设计全家福



《兔侠传奇》三维人物角色比例图

大型 3D 动画电影《兔侠传奇》

3d animated feature movie *Legend of A Rabbit*



刺杀五人组



反派



两米老馆主 狗胜 青蛙强盗 鳄鱼强盗 大师兄 虎啸武馆众师弟 猴司仪 牛杂工 熊市民 狐狸老板 龟杂工

《兔侠传奇》主要角色

兔二儿（原型是玩偶兔儿爷）



男主角，外表憨厚，内心温暖

牡丹（原型是山猫）



女主角，美丽善良、有正义感

高两米（原型是小兔子）



牡丹的玩伴

熊天霸（原型是白熊）



反派角色，性格阴险、狡诈

獠牙（原型是野猫）



熊天霸的师爷，助纣为虐

老馆主（原型是老猴）



善良正派，身怀绝世武功

狗胜 (原型是水獭)



武馆内唯一对兔二儿好的人

瘦强盗 (原型是鳄鱼)



胖强盗的丈夫, 竹林里打劫兔二儿失败

胖强盗 (原型是青蛙)



瘦强盗的妻子

猪大厨 (原型是猪)



武馆里的大厨, 对人严厉

龟杂工 (原型是乌龟)



武馆杂役

五师兄弟 (原型分别是牛、羊、獾、猫、熊)



老馆主的昔日友人

五杀手（原型分别是猪、大象、刺猬、山猫、狗）



熊天霸的手下，和熊天霸一起暗杀老馆主

老师傅（原型是狐狸）



武馆门口卖泥捏玩具

龟馆主（原型是乌龟）



龟甲武馆的馆主

虎兄弟（原型是老虎）



两个配合默契的人

《兔侠传奇》主要场景

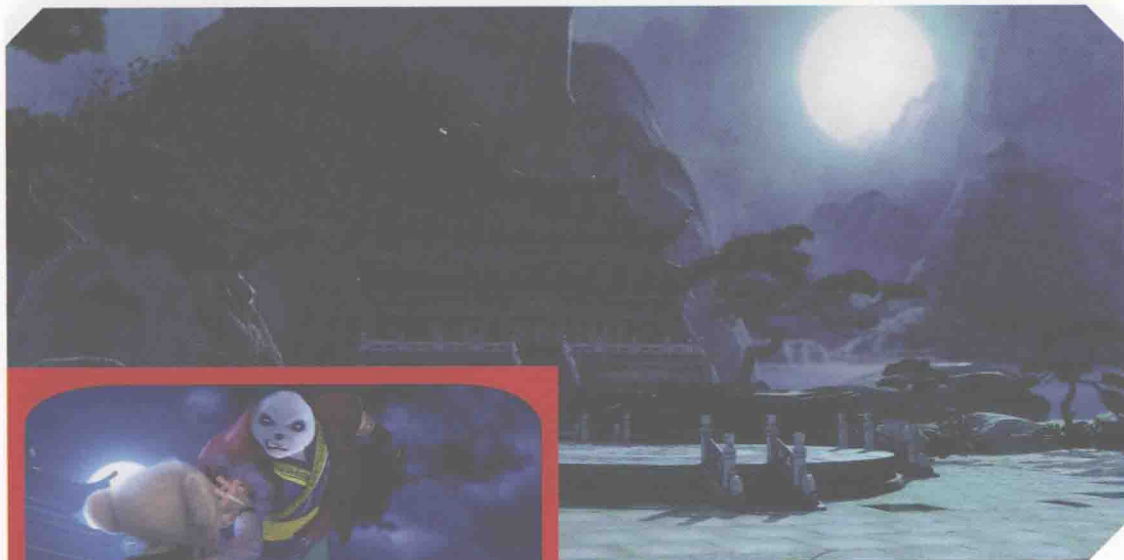
山顶石阶



老馆主考验徒弟高两米的武艺的地方，也是故事开篇的场景。老馆主在考验完高两米武艺后，让高两米给自己的女儿牡丹带封信去。



山顶比武台



老馆主的徒弟熊天霸欲夺盟主之位，带了五位杀手在此地暗杀老馆主。老馆主重伤后逃走。