

动画电影《终极大冒险》创作

The Art of Fantastic Adventure

终极大冒险

Fantastic Adventure

孙立军 著

Written by Lijun Sun



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



第15届
中国广播影视大奖
电影华表奖
优秀动画片奖



第29届
中国电影金鸡奖
最佳美术片奖

动画电影

《终极大冒险》创作

The Art of Fantastic Adventure

著◎孙立军



北京联合出版公司

Beijing United Publishing Co., Ltd.

北 京

内容简介

《终极大冒险》是一部既现实又浪漫还带有冒险情节的时尚原创影院动画电影，片长 90 分钟。讲述了一个原本每天生活在充满浮躁、迷茫、尔虞我诈的办公室战争里的都市青年，通过一次关乎生死存亡的挑战而最终找到生活的真正意义、内心的平静祥和以及完美恋情的故事。听的是别人的故事，看的是自己的生活。主人公在途中应付了种种挑战，克服了重重困难，最后因为一份勇敢与坚持完成了最初的梦想。

片中角色造型新颖、个性突出，道具丰富，景色优美，色彩绚丽，有华丽的工作场景，浪漫优美的度假小岛，时尚的大都市高楼林立，人流、车流川流不息，时尚的国际化快餐馆，宽阔的街道，还植入了大量世界知名的品牌标志：可口可乐、PHILIPS、P&G……非常接地气，观众仿佛身临其境，与自己的生活紧密相连；神秘、浪漫、优美的度假小岛又非常容易让人产生非去不可的念想。

本片运用了二维转三维技术，场景是三维的，全景在后期转换。影片中的二维艺术美延续了以往的中国学派风格，这是一般 3D 影片无法做到的，创作人员通过对新技术的把握，实现了立体效果的最新应用。

本书不但是全国各所动画院校的“动画创作”、“动画设计”、“动画导演”等课程的优秀教科书，同时对广大的动画创作人员、导演、动画师也极具参考价值：可直接吸收制作动画长片的宝贵经验和教训，总结动画创作规律，提高动画创作素质和技能。

本书的出版发行必将对中国动画的普及教育和优秀动画人才的培养产生极大的示范作用。

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《终极大冒险》创作 / 孙立军著. —北京：北京联合出版公司，2016.3

(21 世纪全国动漫游戏专业《动画创作》系列)

ISBN 978-7-5502-1628-0

I. ①动… II. ①孙… III. ①动画片—创作—概况—中国 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 121986 号

总体企划：周京艳

书 名：动画电影《终极大冒险》创作

著 者：孙立军

责任编辑：王 巍 秦仁华

编 辑：黄梅琪 秦山玉 李梦娇

图文设计：周京艳 乔秀玉 张 园

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 3 月北京第 1 版

印 次：2016 年 3 月北京第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

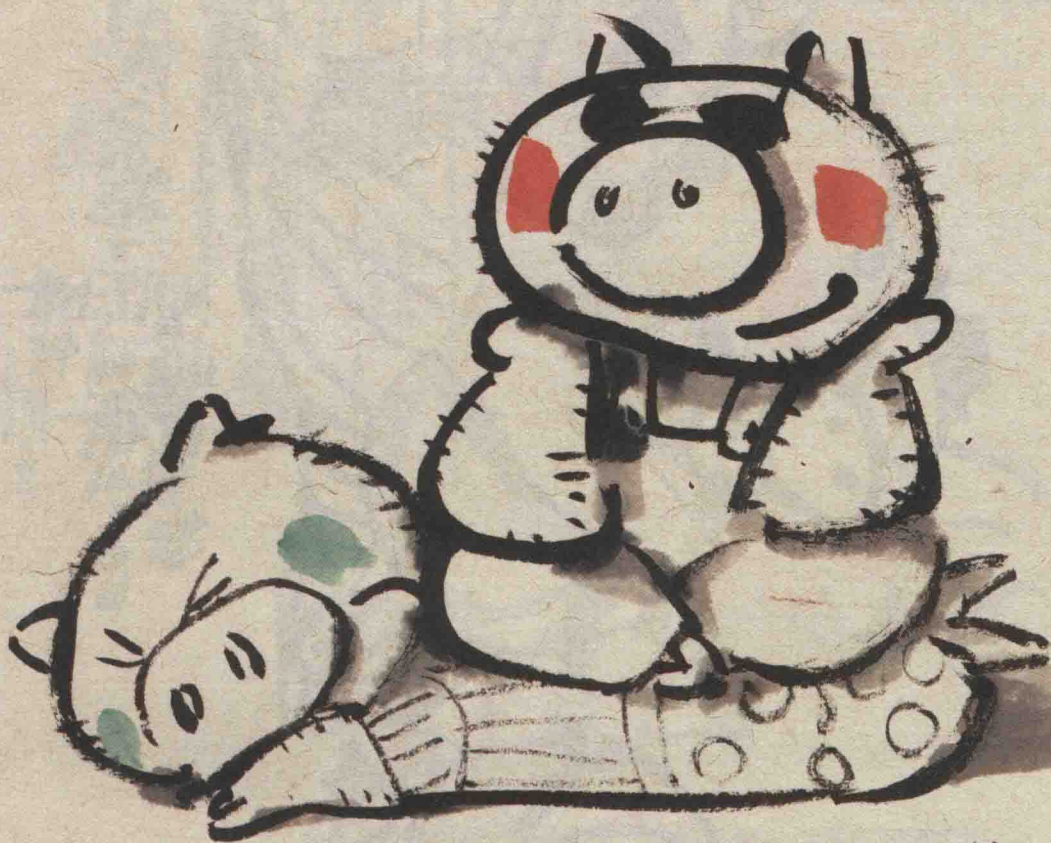
印 张：27（全彩印刷）

字 数：625 千字

印 数：1~2000 册

定 价：88.00 元

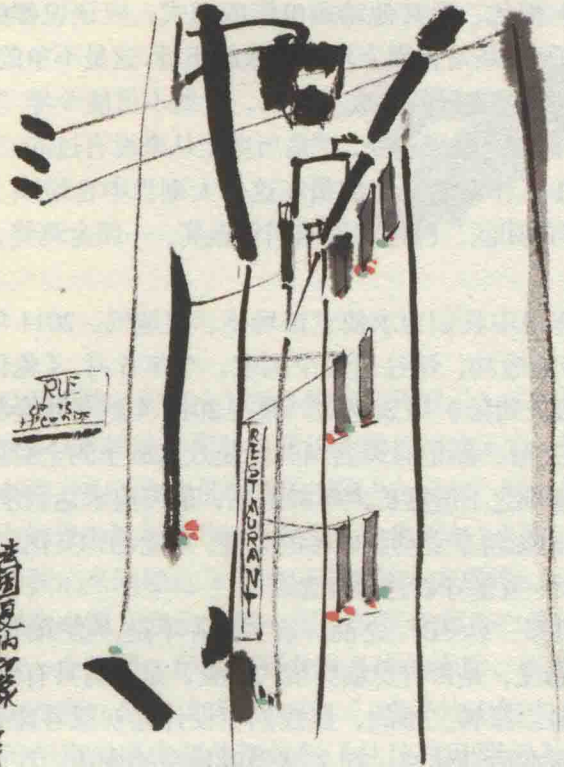
本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换



终极冒险大电影之三只小猪
概念设计 二〇一三年立年



作中場戲
2015年正月
游好演出



序 Preface

人生，就是一场充满 正能量的冒险

《终极大冒险》讲述了一个原本每天生活在充满浮躁、迷茫、尔虞我诈的办公室战争里的都市青年，通过一次关乎生死存亡的挑战而最终找到生活的真正意义、内心的平静祥和以及完美恋情的故事。听的是别人的故事，看的是自己的生活。主人公在途中应付了种种挑战，克服了重重困难，最后，因为一份勇敢与坚持完成了自己最初的梦想。

回顾我十几年的动画创作生涯，无时无刻不充满着机遇与挑战。我也经历过迷茫、彷徨、浮躁、失落的时期，但我始终坚持一个信念：不能放弃！庆幸的是，这十多年我坚持着走过来了，在自己梦想的道路上践行着。

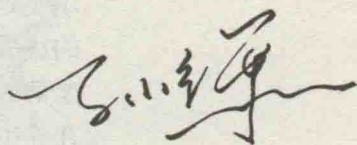
从2005年做《小兵张嘎》开始提出类型电影，首开现实主义题材改编动画的翻拍模式，到今天中国动画市场化的推进经

历了8年，回过头来看《喜羊羊》模式、看其他动画电影的模式，应该说都给了动画人信心。什么信心？第一是中国的动画市场是世界上增长最快的市场，这是不争的事实；第二是我们从业者掌握电影的高新技术的能力已经形成了规模，否则不可能今年“六一”就有三部动画电影上映，暑假档就有十部影片候着上映，这是历史上从来没有过的。同样，作为弄潮儿的北京电影学院，我们421工作室的全体成员在这个大潮当中也扮演了重要的角色。我们是国内获得政府奖励最多的团队，已经拿过四届华表奖、一届金鸡奖、一届金鸡奖提名、一届华表奖提名。

在《终极大冒险》这部影片的创作当中我们力求使它市场化、接地气。2011年上映的《兔侠传奇》，我们已经取得了初步的成功，销往近百个国家。今年6月，《兔侠传奇2》亮相戛纳，引起轰动。同样，《终极大冒险》策划之初，即在2010年就开始全龄化定位的尝试，“全龄化”并不意味着放弃儿童，而是强调面向儿童受众基础上的全龄化。把12岁以下的小观众作为主体，在这个基础之上适度扩大年龄范围，最终追求达到全龄化。全龄化是合家欢，是让三代人共同走进电影院享受动画电影的乐趣，享受动画文化的盛餐。我们在这个方面不懈地努力，十几年来一直坚守着这种信念。

第三就是新技术的应用。中国有很多“伪3D”之说，事实上并不是“伪3D”。所谓3D立体技术，主要是看观者在现场的感受，是否有身临其境的感受，是否有具有感染力、冲击力的镜头。虽然《终极大冒险》是二维转三维的，但我们在设计之初就考虑到立体技术的应用。比如场景用三维做，全景在后期转换，在Z轴强调景深的变化，在电影语言方面强调蒙太奇和运动镜头，通过用光影表现环境，在角色性格上赋予更多内涵，让人物表演更有个性……这种三维影片不输给任何“伪3D”影片。影片中二维的艺术美还能够延续以往的中国学派风格，这是一般3D影片无法做到的，是通过对新技术的把握，实现了立体效果的最新应用。

最后，如何叫好又卖座，这对我们来说又是一个挑战。作为学院派的代表，我们也愿意接受这个挑战，我们坚信7月20号，在各方面的支持下，能为中国原创动画探索一条可行的、接地气的道路。



孙立军

2013年9月2日



前言 Foreword

动画电影《终极大冒险》的制作历尽了3年的时间,在这3年的创作时间里,剧组经历了各种各样的困难,同时也顶住各种各样的压力。但是,无论在过程中发生什么事,都没能影响创作者们创作一部优秀的中国“合家欢”时尚都市爆笑动画电影的决心,希望通过影片让广大的青少年在得到快乐的同时,也明白“人生,就是一场充满正能量的冒险”。

让我们来回顾这3年的创作中的方方面面。

创意来源：我们要拍一部反映现代都市白领的职场生涯的动画电影。“一个人在生命的任何一个阶段,都会遇到各种各样的困难、机遇或问题,你如何去面对?如何去担当?如何去改变?是默认或是改变?”或许片中的主人公糯米和苏打可能就是你的一面镜子。本项目创意灵感来自热播电影《杜拉拉升职记》。我们创作团队从2010年9月就开始策划这部都市题材的动画电影,以弥补中国此类型动画的空缺。

合理控制周期：本片片长85分钟,对资金和质量要求做了科学合理的统筹计划。按前期、中期和后期三个阶段划分。行业有句话:前期要“慢”,中期要“快”,后期要“细”。仅前期创意剧组就进行了一年之久的各种准备工作(2011年6月~2012年5月,策划、剧本、美术设计、分镜头台本等),就是希望在有限的资金下,把影片的核心环节做到尽快能吸引人;影片中期制作进行了8个月(2012年6月~2013年1月,动画设计、背景绘制、动画制作、三维制作等);影片后期创作进行了6个月(2012年10月~2013年3月,特效制作、剪辑、音乐、对白、混音、标注拷贝等);影片宣发包装进行了9个月(2012年11月~2013年8月,人员促销、媒体广告、发布信息、公共展示、宣传活动)。

剧本创作过程：整个剧本的创作过程是一个漫长和艰难的摸索过程。走了一些弯路,遇到不少困难,但最后,它们都成了最宝贵的经验。

分镜头注重流畅和节奏：分镜头台本是一部影片最重要的部分。分镜头台本首要解决的问题是怎样把剧本的文字叙述转变成画面,也就是说分镜头首要的是能够流畅地讲故事。最开始的时候和编剧、导演沟通是很重要的。其次画正式分镜前的小草图也很重要,能大致安排好各个小局部的镜头数与节奏,对段落整体的分镜头有个大全局。

原画设计：原画师赋予动画片灵魂,让他们各自演好自己的角色。原画师就是演员,就是要将剧本中的文字和分镜中的画面变成生动的表演,使得角色鲜活起来。

角色造型新颖：无论是造型、场景还是颜色,我们都在努力打造一个时尚都市和神秘岛动物拟人化的影片。如何让角色在仿佛真实存在的世界里鲜活起来,那真得狠下一

番功夫。我们为每个角色按照性格特征做了大量的动作及表情设计，更加强调角色的典型化动作的肢体表演性，通过动作的表演来强化角色的性格。在动作节奏设计方面也努力把每一个角色的动作快、慢节奏变化表现得更加鲜明。镜头动起来，里面的角色也要动起来，在分镜头方面时刻注意这个问题。

场景注意设计细节：最能体现场景设计的是拥挤的都市和田园风光般的小岛。在影片的场景设计上，拥挤、水泥加玻璃的时尚都市建筑风格和美丽、神秘、田园风光的海岛建筑风格要形成强烈的对比。本片中时尚的大都市高楼如林，人流、车流川流不息，时尚的国际化快餐馆，宽阔的街道，还植入了大量的世界知名的品牌标志：可口可乐、PHILIPS、P&G……非常接地气，观众仿佛身临其境，与自己的生活紧密相连；神秘的度假小岛门索岛上的建筑、道具、环境和风光又让人产生非去不可的念想。

道具丰富：道具在动画片中是不可忽视的一部分。动画不像实拍电影，可以从现实中取材，动画中的每一个道具，都是按照剧情需要专门设计的，在给观众带来真实感的同时，还要扮演好它在镜头里的角色。动画在前期任何一个细节的缺失，都会影响接下来一系列进程的制作效率，道具设计也是在不断地摸索中越做越精细，越来越适应影片的要求。片中近 150 种道具各式各样，制作中特别要注意道具的管理分配流程。要让众多场次不同、风格不同、功能不同的道具在制作流程中不出差错，制定好每一个环节的条件和逻辑性是非常必要的，尽可能的严谨能为之后的步骤省去许多麻烦。

三维制作：本片场景效果是二维转三维。在设计之初就考虑到立体技术的应用。场景用 Maya 三维技术制作，全景在后期转换，将 Z 轴重点放在景深的变化上，在电影语言方面重点放在蒙太奇和运动镜头，通过用光影表现环境，在角色性格上赋予更多的内涵，让人物的表演更个性化，用平面图形软件 Photoshop 进行分层处理，导入到后期特效合成软件 After Effects 做立体效果……这样的三维影片不输给任何“伪 3D”影片，并可为影片的制作节省大量的经费。

声音编辑：动画片的声音方面对于创作者来说是绝不能忽视的部分，要把它放到和画面同样等级的比重上去。因为声音环节是整部影片中最后的环节，所以在之前创作时会由于各种原因拖延时间以致挤压了声音环节的创作时间，这对于影片来说不是好事情。因此在影片制作周期中，声音方面的创作要给予足够的时间，才能有好的品质甚至是意想不到的效果出现。本影片是一部时尚都市与世外桃源的海岛结合的亦真亦幻题材的动画电影，融入了东方风格和古代传说的气氛，配上音效、对白、音响效果等声音之后，贴近现实又不失夸张与浪漫，形成声画合一的艺术形象，最终构成全片的节奏。

专业配音：影片里景色优美、色彩绚丽，有华丽的工作环境、繁华的都市场景、浪漫优美的度假小岛，是一部既现实浪漫，又带有冒险情节的时尚原创动画电影，这也对配音演员的想象力提出了挑战。针对同一部影片，不同的导演、不同的声音设计、不同的语言的基调的掌握，最后呈现出的作品会是截然不同的，需要我们绞尽脑汁去创造。本片最后在配音上仍然以“贴近现实”又不失“夸张与浪漫”作为本片的语言基调。本片的配音阵容强，配音导演是廖菁，一大批影视明星演员的出色演技和绝佳的配音更让本片光鲜夺目。著名的节目主持人谢娜配音自由摄影师苏打，韩童生配音反派企业老板库巴，

李扬配音猴子爷爷，王劲松配音青蛙行长，路知行配音糯米，刘婧配音柠檬。

后期合成：后期是我们制作动画电影画面效果的最后一步，同时也是最终提升画面质量的关键。后期的部分主要是对气氛效果的整体环境进行塑造。首先最重要的是色彩与气氛风格的统一。每场的色彩气氛不仅要反映角色的心理特点，彼此还要相互融合，成为一个整体的基调。另外，重要效果场次，例如夜景、黎明景、日景、黄昏景以及自然天气景等的气氛要做足，同时在制作时又不能单纯为了做效果而做效果，把各种效果做得过于凸显和生愣。本片用三维动画软件 Maya 造型，平面图像处理软件 Photoshop 处理图层，将 Photoshop 处理的结果导入 After Effects 做后期特效，既缩减了制作周期和经费，同时又获得了很好的艺术效果。

《终极大冒险》从策划到制作完成我们花了3年时间。我们的团队之所以能走到今天，主要是我们的团队一直遵循着集体主义的原则。在这既漫长又短暂的三年当中我们团队成员贡献了所有力量。虽然本影片存在各种各样的问题和缺点，但是这部动画片突出了我们这个团队鲜明的个性，是《终极大冒险》全体创作人员的集体智慧和热情的结晶。同时也希望通过《终极大冒险》传递我们这个团队做一部优秀动画电影、为中国的观众做一部属于他们自己的动画电影的决心。

感谢：今天，我们发自内心地感谢本片导演孙立军老师再次为我们提供了如此珍贵的动画长片创作机会，感谢他在这3年多的动画制作过程中的谆谆教诲，他永远是我们做人做事的榜样；我们同样感谢为本片提供帮助和支持的所有其他老师，“待到中国原创动画在世界吐芳华时，我们在丛中笑”！

此外，我们真诚地感谢湖南吉首大学美术学院王卓敏副教授在本书的前期筹备和后期制作过程中所做的大量工作和辛勤劳动；感谢北京联合出版公司动漫游戏图书出版中心的美术编辑、文字编辑和技术整体包装人员，是你们一贯的高度责任感和精益求精的忘我工作，让本作品如此完美地呈现给广大的读者；最后要特别感谢广大的读者，谢谢你们购买本书，你们不断的新需求和建议，必将激励我们这个团队不断地开发出更多更好的中国原创动画电影！

当更多的原创梦想实现之时，中国动画的“戏”就耀眼了。



《终极大冒险》创作组

2013年9月25日



动画大电影《终极大冒险》
第15场“陷阱”概念稿

2013.6.12 永亮



动画大电影《终极大冒险》
概念稿 第17场“神兽传说”

2013.6.12 永亮



动画大电影《终极大冒险》
概念稿第5场“恶战”

2013.8.12 永亮



动画大电影《终极大冒险》
概念稿第5场“恶战”

2013.8.12 永亮



目 录

Contents

影片导览	2
一、角色档案	4
二、线路指引	12
三、剧情解读	12
四、新技术的应用	15
五、力求市场化、接地气	17
六、强大的配音阵容	22
第一章 导演阐述	24
一、定位	26
二、创意	27
三、故事	27
四、美术	28
五、场景	28
六、造型	28
七、音乐	29
八、主题歌	29
九、音效	29
十、配音	29
十一、后期合成	30
十二、团队	30



第二章 影片策划	32
一、影片策划分析	34
二、影片制作流程	35
三、影片制作周期控制	36
四、创意衍生产品	36
五、副导演感言	38
第三章 剧本创作	42
一、剧本前期策划	44
二、剧本结构分析	45
三、剧本创作历程	49
四、剧本修订细节	65
五、电影剧本终稿	68
六、电影剧本创作感言	96
第四章 造型设计	100
一、动物拟人化造型创意	102
二、角色造型设计	102
三、角色设定	107
四、角色细节规范	129
五、造型创作感言	132
第五章 场景设计	134
一、创造繁华都市和世外桃源	136
二、场景概念设计草图	136
三、场景线稿图	144
四、场景色彩效果图	167
五、场景色彩图	170
六、场景创作感言	192
第六章 道具设计	196
一、道具创作谈	198





二、道具设计概念草图	203
三、道具色指定	208
四、道具色指定赏析	210
五、道具设计感言	244
第七章 分镜头台本	246
一、分镜头创作谈	248
二、分镜头台本的审定与修改	264
三、电子动态分镜头修改	270
四、最终分镜头台本定稿	280
五、《终极大冒险》设计稿赏析	282
六、分镜头台本和最后成片画面	290
七、分镜头创作感言	295
第八章 原动画制作	298
一、原动画创作谈	300
二、动画角色关键动作表演草图	301
三、角色概念草图	309
四、原画设计图范例赏析	312
五、原动画创作感言	334
第九章 三维模型制作	338
一、三维创作谈	340
二、车辆模型创作	341
三、场景模型创作	344
四、三维制作范例	344
五、三维设计稿赏析	348
六、三维制作感言	351
第十章 影片配音	354
一、配音指导分析	356
二、配音演员阵容	359

三、配音创作感言	359
第十一章 声音创作	364
一、电影声音设计	366
二、影片音效特点	366
三、声音创作感言	367
第十二章 后期合成	376
一、后期合成创作谈	378
二、后期运动镜头画面构图	379
三、运动镜头范例图	379
四、后期特效制作	381
五、后期创作感言	392
第十三章 宣传花絮	394
一、影片交流	396
二、别具一格的宣发活动	399
三、结束语	404
四、相关纪录片	404
动画电影《终极大冒险》创作人员名单	409
《终极大冒险》后记	416





第15届
中国广播影视大奖
电影华表奖
优秀动画片奖



第29届
中国电影金鸡奖
最佳美术片奖

动画电影

《终极大冒险》创作

The Art of Fantastic Adventure

著◎孙立军



北京联合出版公司

Beijing United Publishing Co., Ltd.

北 京