

Comic
and
Animation

Animation
Directing
and Post-production

黄天来 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画导演 及后期制作

Comic
and
Animation

Animation
Directing
and Post-production

黄天来 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画导演 及后期制作



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美術出版社

中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林 超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王 峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌 纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画导演及后期制作 / 黄天来 编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978—7—5322—7199—3

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①黄… III. ①动画片—导演艺术—高等学校—教材②动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028258号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画导演及后期制作

编 著: 黄天来

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

助理编辑: 赵 甜

封面设计: 陶 雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 7.5

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7199-3

定 价: 36.00元

目 录 Contents

前言

1 动画导演的职责与任务 / 5

- 1.1 认识动画导演 / 6
- 1.2 动画导演的职责和任务 / 7
- 1.3 动画导演应具备的素质 / 10

2 动画导演与美术设计 / 12

- 2.1 导演与角色造型 / 12
- 2.2 导演与场景设计 / 18
- 2.3 导演与设计稿的绘制、原画和绘景 / 26

3 动画导演与动画分镜头 / 31

- 3.1 导演下的动画片的风格形成 / 31
- 3.2 导演的镜头表达 / 40
- 3.3 镜头转换技巧 / 46
- 3.4 分镜头及导演创作要点 / 51

4 动画导演与动画音效 / 54

- 4.1 导演与对白 / 54
- 4.2 导演与音乐 / 57
- 4.3 导演与动效 / 60

5 动画导演与后期剪辑 / 63

- 5.1 动画片的剪辑 / 63
- 5.2 后期录音 / 71
- 5.3 效果录音与混合录音 / 77

6 动画导演经典镜语 / 80

- 6.1 中国优秀经典动画片《梁山伯与祝英台》镜语赏析 / 80
- 6.2 迪士尼经典动画《汽车总动员》镜语赏析 / 93
- 6.3 宫崎骏动画《千与千寻》镜语赏析 / 103

课程教学安排建议

参考书目

Comic
and
Animation

Animation
Directing
and Post-production

黄天来 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画导演 及后期制作



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuidawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画导演及后期制作 / 黄天来 编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978-7-5322-7199-3

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①黄… III. ①动画片—导演艺术—高等学校—教材 ②动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028258号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画导演及后期制作

编 著: 黄天来

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

助理编辑: 赵甜

封面设计: 陶雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 7.5

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7199-3

定 价: 36.00元

目 录 Contents

前言

1 动画导演的职责与任务 / 5

- 1.1 认识动画导演 / 6
- 1.2 动画导演的职责和任务 / 7
- 1.3 动画导演应具备的素质 / 10

2 动画导演与美术设计 / 12

- 2.1 导演与角色造型 / 12
- 2.2 导演与场景设计 / 18
- 2.3 导演与设计稿的绘制、原画和绘景 / 26

3 动画导演与动画分镜头 / 31

- 3.1 导演下的动画片的风格形成 / 31
- 3.2 导演的镜头表达 / 40
- 3.3 镜头转换技巧 / 46
- 3.4 分镜头及导演创作要点 / 51

4 动画导演与动画音效 / 54

- 4.1 导演与对白 / 54
- 4.2 导演与音乐 / 57
- 4.3 导演与动效 / 60

5 动画导演与后期剪辑 / 63

- 5.1 动画片的剪辑 / 63
- 5.2 后期录音 / 71
- 5.3 效果录音与混合录音 / 77

6 动画导演经典镜语 / 80

- 6.1 中国优秀经典动画片《梁山伯与祝英台》镜语赏析 / 80
- 6.2 迪士尼经典动画《汽车总动员》镜语赏析 / 93
- 6.3 宫崎骏动画《千与千寻》镜语赏析 / 103

课程教学安排建议

参考书目

前言

动画制作是一项需要团队高度协作和标准化管理控制体系的大工程，“荣誉属于一个人，但成功是因为所有人！”正因为如此，导演与各职能工作人员的协调沟通就显得尤为重要，如何处理好这些方面的问题，决定了一部影片的成败。一部好的动画片所传达给观众的，不仅仅是编剧的情节创意，更是美术设计师们的审美重现及导演对动画艺术的理解和加工。

动画导演是整个动画制作团队的领队，是一个需要不断与人沟通和协调的角色，只有将团队中每个人的意见和想法糅合、统一，才能令动画片最终呈现出完美的艺术效果。而动画角色又是抽象的、概念化的，只有导演将其对创作主旨的认识贯穿影片始末，才能使一部动画片的制作水准达到一定高度，使艺术风格趋于统一和完美。可以说导演的知识和人生经验决定一部动画片的气魄和内涵、生死与成败。

一个好的导演应该看到团队内外协调的重要性。导演是一个环境设计师，无论对心理环境还是工作物质环境，导演都要做到充分地表达自己的意图，听取各职能人员的意见，进行良好沟通，将团队的精神与外部环境相契合，展现出动画电影那动人的魅力。

本书将着重介绍动画导演在动画创作中所起的作用，用生动的案例来说明动画导演如何工作，并详细为大家介绍动画后期制作的方法以及导演在后期制作中所起的作用，为动画初学者和动画爱好者提供一定的理论依据和实例参考。

1 动画导演的职责与任务

目标

初步认识动画导演的工作。

了解动画导演在动画创作中的职责和作用。

引言

说起动画导演，不管是学过动画或是没学过动画的人至少都能说出那么几个人名，例如沃尔特·迪士尼、宫崎骏（如图 1-1、图 1-2）等。因为这两个人在世界范围来说都享有盛名，他们的作品也几乎妇孺皆知。但是对于其他的导演，恐怕就很少有人关注过。至于不同的动画导演有什么样风格的差异，除了动画专业人士或是狂热的动画爱好者，估计也很少有人知道。更别说动画导演的工作范畴了，估计很多人连想都没有想过。在本讲中，我们将对动画导演的职责和工作做一个大概的介绍，让大家对动画导演具有初步的认识。



图 1-1 沃尔特·迪士尼

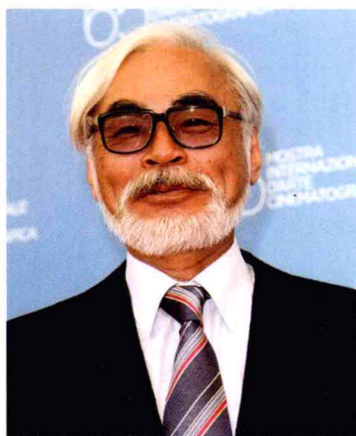


图 1-2 宫崎骏

1.1 认识动画导演

我们知道，动画艺术其实和电影一样（有的时候动画是属于电影的范畴），需要有编剧、导演、摄影、录音等不同的工序来完成。甚至，动画的工序会显得更为繁杂，可以说动画是一种集体劳动的成果。而动画导演就像一般的电影导演一样是组织整个作品创作的核心人物，就像一场交响乐的指挥，发挥着极其重要的作用。中国古代所谓的“典乐”或是“令官”就是指艺术领域的总管，隐约中就已经带有“导演”的影子。而西方国家在18世纪后，戏剧表演业很发达，那个时期会有演员经理人或者题词人负责排演新的剧本，把握演员进场、对话、出场等事务，这些人的身上也含有早期导演的成分。19世纪末，英国戏剧家戈登·克雷（Gordon Craig）（如图1-3）指出导演对于每一场戏的重要作用后，导演才渐渐作为一个重要的角色出现在每场戏剧艺术的创作中。20世纪初，随着电影艺术的诞生和发展，导演成为了一种职业。

动画导演，首先就像是一位画家，或是对各种绘画风格有着独特鉴赏力的艺术家（据传说，沃尔特·迪士尼的绘画并非特别出色，但他对于把握角色的塑造、画风的鉴别有非凡的能力）。其次，动画导演还是影片创作的组织者和领导者，他不仅要剧本进行深入的编写，还要将文字剧本转化为分镜剧本，带领团队进行人物、道具、背景的设计，并完成每个画面的制作。最后，还要指导配音音效、音频与视频的剪辑合成，以及全片的剪辑工作。导演通过动画的视听语言结构，及整部影片的主题来充分表达自己的个人风格。同时导演还需要兼顾创作团队中每个人能力的充分发挥，并将他们的风格加以统一与协调。可见，动画导演身负的责任非常艰巨。动画导演的鼻祖当然首推沃尔特·迪士尼，他以过人的胆识、超前的眼光及优秀的专



图 1-3 英国戏剧家戈登·克雷

专业能力，将动画电影从一开始就推向令人惊叹的高度，并通过不断的努力，形成自己的动画风格，营造了迪士尼王国（如图1-4、图1-5）。他不仅是一位杰出的艺术家更是一位伟大的商业奇才。

大部分的动画导演都是由动画师开始做起。做导演的魅力在于可以自己决定作品的方向，但导演的工作繁忙，责任重大，身担作品成败大任。保罗·韦斯对于动画导演的本质做过如下阐述：“没有导演印记的动画，将达不到动画应有的高度，好的导演会确保各部分均有创意的产生并融合在一起。这些更能反映出他的本质想法。和其他工作人员一起工作的时候他应该提供确定的、合适的、生动的看法。并且，这种看法在本质上是开放的……”他的意思是：导演应该是有自己的思想但同时又将思想保持开放、乐于接受别人建议的领导者。

通过上述的描述，我们应该了解，想要成为一名优秀的动画导演除了需要具备基本的绘画技能和艺术鉴赏力，还需要有文学、摄影、音乐、自然等多方面丰富的知识和艺术想象力。同时，他还应当有良好的组织能力、语言表达能力和逻辑思考能力及宽广的胸怀，这样才能带领组织好自己的团队进行动画创作。



图 1-4 沃尔特·迪士尼讲《白雪公主和七个小矮人》的故事



图 1-5 沃尔特·迪士尼和他的迪士尼城堡

1.2 动画导演的职责和任务

动画导演，在日文里意为“监督”。导演是整部作品的关键。其职责大，任务重，虽然不需要亲自画每一幅图画，但必须要把握全局，对角色设定、美术设计、配音、后期音频画面剪辑等工作做出明确的指示和要求。从制作流程来看，导演在动画制作前、制作中及制作后期担任不同的职责。在动画开始制作前，导演需要和脚本作家及制作人确定、甚至参与脚本的编写，分别和人物造型设计师、机械造型设计师、美术场景设计师等开会讨论并将各设计案定稿，紧接下来制作分镜图，有时是由副导演或专门的分镜师制作。同时导演在动画的制作过程中要和副导演们商量画面和动作表现。完成动画后，导演要和剪辑师商量编辑影片，指导配音演员及音响导演制作出理想的效果、影像及音效的合成。在动画创作基本完成后，导演可能还需要全程参与所有的宣传活动。每个过程导演需要完成的职责和任务各不相同（如图 1-6）。



图 1-6 宫崎骏与吉卜力工作室的成员讨论如何绘制白龙

整体说来导演是整部动画创作的核心和灵魂。他需要统筹从创作开始到结束甚至到宣传时的全程工作。在动画开始前的筹备阶段，导演除了与编剧讨论剧本，还要深入理解掌握剧本主题与细节，对于不同的题材和内容，导演要组织主创人员进行实地写生、体验生活、拍摄各类景物道具的照片（如图 1-7 动画《飞屋环游记》去南美取景、图 1-8 新海诚动画中的场景来自真实照片）。这些素材都可以应用到后期的动画制作中。

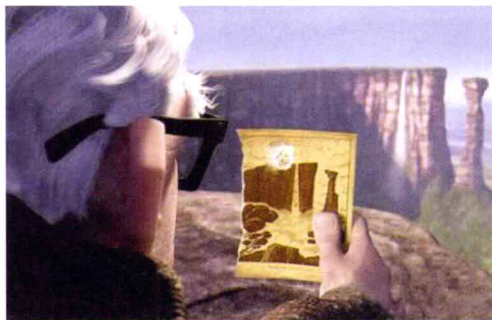


图 1-7 3D 动画《飞屋环游记》在南美取景



图 1-8 新海诚动画《秒速五厘米》真实取景

在完成了素材的收集和整理后，导演需要撰写导演阐述，这是动画筹备阶段的一项重要工作。这是组织创作团队的过程，也是确定影片主题和创作战略的过程。

进行导演阐述时，首先要进行主题思想的阐述。影片的所有情节与内容都围绕该主题进行。需要阐明导演在动画文字剧本基础上再创作的构思、设想与要求，以统一影片各创作部门对导演创作意图以及未来影片概貌的理解。导演阐述不要求统一的内容与格式。一般的导演阐述大都包括以下一些基本内容：对文字剧本及影片的思想性及现实意义的理解；对影片的基调、结构、风格和艺术处理的要求与设想；对主要人物的分析及形象塑造的要求；对影片主要矛盾和重要场景的处理设计；对动画各创作部门，包括人物、录音、场景、音乐、剪辑等方面的基本的与特殊的要求。进行了这样的阐述，制作团队的人员就能够统一思想，明确创作方向，在进行创作时有了依据和准绳。

完成了导演阐述, 接下来进行分镜的绘制。基于导演阐述及导演对剧本深入的理解, 分镜的绘制其实就是将剧本中的文字语言转化成画面镜头的语言。当然, 还需要加入一些必要的说明文字, 通过画面的内容我们能够理解镜头的类别、运动轨迹、构图和光影等, 而文字内容主要用来说明镜头长度、对话内容、动作、音乐、音效及其他。所以, 导演需要了解一切电影技巧和动画制作工艺, 这样制作出准确规范的分镜对于中后期的动画制作会有很大的帮助(如图1-9)。

完成了分镜制作后, 导演需要安排美术设计人员进行角色设计、道具设计和场景设计。动画角色是动画片中的演员, 他们的形象是否具有生命力对动画片的成败具有重要的作用。因此深刻理解剧本人物性格、外貌特征, 把握故事背景对于角色塑造有很大的帮助。在进行原画角色设计时, 要设计出每个角色的几种角度姿势、不同的表情以及比例等 (如图 1-10、图 1-11)。对于背景设计, 更是要把握好整体的构图、色调及整体气氛 (如图 1-12)。

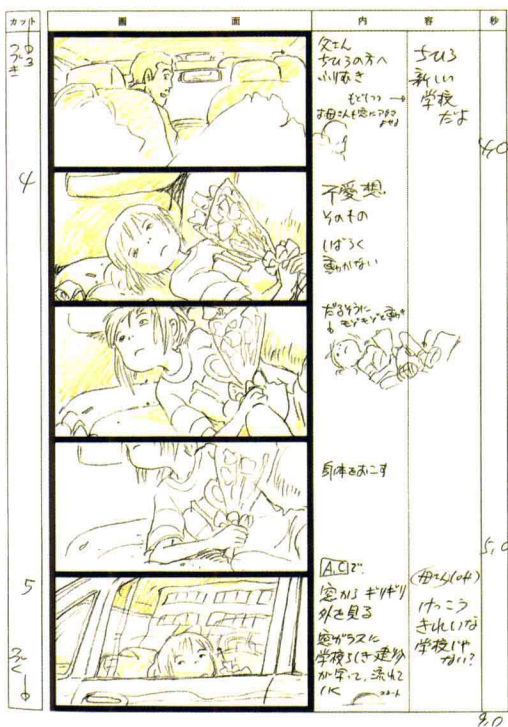
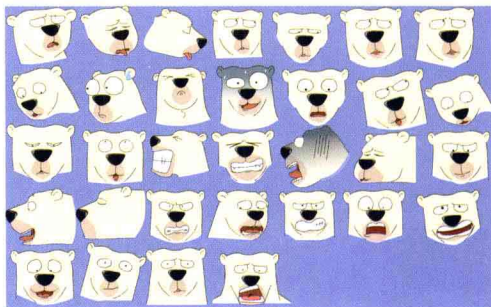


图 1-9 动画分镜绘制



图 1-12 《哈尔的移动城堡》场景

导演此时所起的作用就是指导美术设计人员准确把握人物形象刻画、场景构图的定稿等，因为一部动画片的美术风格往往是其艺术风格的体现。导演对于这个环节的指导有着重要意义。

导演在前期确定这些重要的工作后，后期剪辑、合成配音配乐等所有工作也都需要继续监督完成。在制作过程中，动画导演更是需要全程参与，虽然他不必事无巨细全部过问，但是，一切事务他都需要心中有数，抓住关键环节，与制作人员保持密切沟通。同时也不能让过密的管理延误动画制作的本身。所以导演除了需要必备的艺术素养之外，还需要一定的商业及管理方面的能力，这样才能保证动画在市场上的运营。尤其是在中国，很多动画投资人并不懂动画，对于动画市场运作之责任往往也落在导演的肩上。

综上所述，导演的工作贯穿于动画创作始终，其工作内容构成一个动画工作的流水线和有机系统。整个流水线中又分出很多支流。作为导演，将整个系统整理清楚，使之有序高效地运作是一件非常伟大且不易的事情。

1.3 动画导演应具备的素质

导演作为一部动画创作团队的总指挥，他的艺术感悟力、表现力，以及团队管理能力直接影响到动画成片的风格质量等各个方面。因此，想要管理好一个创作团队，对于导演自身素质的要求非常高。

首先，导演需要具备极强的文学素养和艺术感悟力。这样，在剧本编写环节和分镜绘制时，导演才能对编剧和分镜师给出自己独到的见解。对于剧本主题和角色性格的领悟直接关系到动画所要表现的精神内涵。那些文学素养很高的导演往往可以根据编剧的意图将主题继续深化广化，从而拍出更为精彩的动画。具有较高的艺术感悟力和镜头语言运用较好的导演能够成功且自然地将文字转化为画面，使动画取得极佳的画面表现力，让动画镜头更有视觉冲击力和连贯性，由此可见导演的文学艺术素养有多重要。

其次，导演需要有极强的美术修养。一般动画导演的绘画功底都很强，并有良好的美学鉴赏能力。因为只有这样，他们才能在美术风格指导中得到大多数美术设计师的认同，领导组织美术设计团队进行设计工作。有的动画导演还参与到美术设计的草图绘制中，例如宫崎骏等多位日本动画导演（如图1-13、图1-14）。

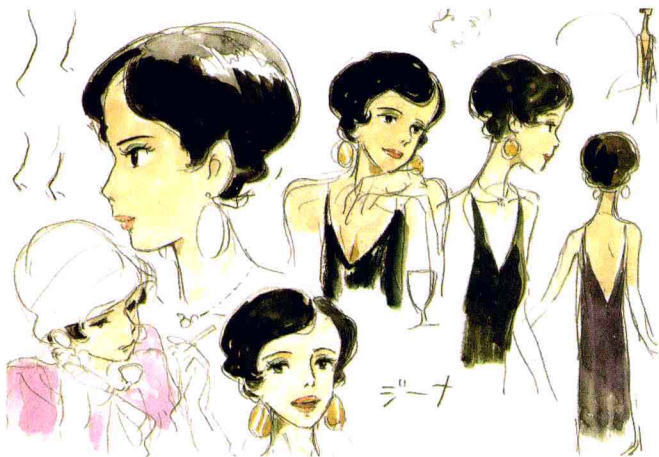


图 1-13 宫崎骏导演的《红猪》人物草稿



图 1-14 宫崎骏导演的《红猪》人物草稿

有的导演虽然不亲自进行角色的设计，但他可能自始至终都关注于此。例如沃尔特·迪士尼，他会给他的美术设计人员提出很多要求，对于不满意的设计稿，肯定要做几番修改才能通过。在创作《小鹿斑比》时，他更是恨不能把整个动物园都搬来，让美术创作人员寻找设计灵感。这就是导演在美术设计时的严格把关与指导，正是因为这样严格的把关，设计师们才能创造出有血有肉的动画形象，才塑造出世上那么多的动画明星（如图1-15）。

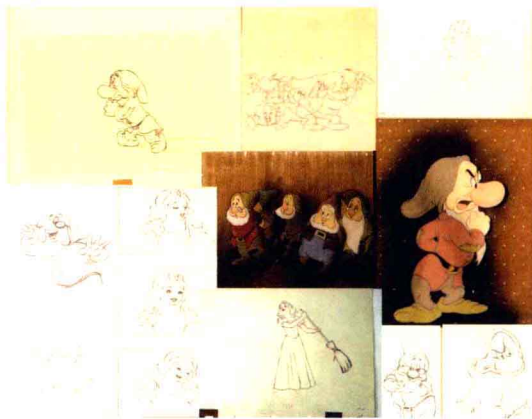


图 1-15 迪士尼动画中七个小矮人的角色设计

除此之外，导演还应当具有极强的组织力与领导能力。在进行动画创作之前，导演就要进行创作班底的组建。他需要根据整部动画的长度、工作期限、风格等各

方面的需要，挑选创作人员，并将之分组，设立小组长。他还需要根据实际创作的需要制定工作计划与日程、确定每日工作量。给小组长分派任务。并定期召开讨论会议，把握动画制作节奏，解决创作中可能出现的问题。这些事情都要求导演要有充分的组织力、领导力。这样才能将松散的团队凝成一个系统的整体，使所有工作都井然有序又相互关联，提高创作效率，同时导演还需要指导并帮助解决创作中的疑难点。

在后期，动画完成后还需要进行音效、录音的工作。在这项工作中，导演也需要进行监督和指导，所以，导演要有音乐方面的鉴赏力。虽然配音工作不是由导演完成，但将音乐对于动画的理解传达给作曲家和音效师后，往往能够给他们的创作带来帮助。

由此可见，导演对于整个制作班底来说都是至关重要的灵魂人物。他位于整个团队的中央，起着总领和监督的重要作用。

练习

谈一谈你所关注的动画导演，并通过自己的理解，提出在他们的影响下，那些由他们导演的动画片都有什么鲜明的风格。

2 动画导演与美术设计

目标

了解美术设计在动画片制作中的重要性。

理解导演是如何对美术设计进行创意、设想和定位的。

引言

美术设计，就一部动画片创制的全过程而言，它包含了视觉部分的设计，角色造型设计、背景设计、设计稿绘制等内容。美术设计工作是动画片绘制拍摄阶段工作最为繁重的部分，也是十分重要的部分。绘制拍摄阶段是动画片创作的中期阶段，是一部动画片制作的关键时期，也是工作量最大和人员投入最多的环节。需要参与绘制的人员具有较高的绘画基本功和艺术修养，以及很好的创造力、责任心和巨大的耐心与毅力。

美术设计不单反映出导演对整部动画片的创意、设想与风格定位，更是美术设计家将意图视觉化的独具匠心的艺术创作设计。导演在前期筹备阶段确定的主要角色、重要人物形象和主要场景的细化工作，都需要美术设计人员在绘制拍摄阶段完成。而导演则需要对整个美术设计全过程进行掌控。

2.1 导演与角色造型

角色风格以及主要形象在前期筹备阶段确定下来后，其角色造型必须由摄制组的造型设计师或原画创作师来执笔。角色造型的设计，必须符合剧情所描述的人物内在性格、外在特征，必须符合剧情所要求的风格特征，还必须考虑到具体制作过程中的难易程度，要尽量避免好看但不好制作的造型。人物形象造型一旦确定后，其他背景、道具等，都应与之协调，确保全片的风格统一。

绘制阶段的主要工作有：补充角色的各种造型（如：着装造型设计，角色形象转面图、表情图、结构图，动作特征设计图），角色之间的比例图，与景色、道具等比例图，正式的线条稿、彩色稿和颜色指定等各项工作。

2.1.1 人物着装造型设计

每个角色在不同的场景中会有不同的着装造型（如图 2-1、图 2-2、图 2-3），这就要求设计者在设计人物着装造型的时候，不仅要符合人物本身的性格，还要将人物置于场景中，使其符合该场景的剧情风格，显示出每个人物各自不同的特征。



图 2-1 《熊与企鹅》中冰袋和冰雪戴面具的造型



图 2-2 《熊与企鹅》中英雄的白色演出服造型



图 2-3 《熊与企鹅》中雪花的造型