

THE ART OF RUNNING FREELY
动画电影《快乐奔跑》创作



快乐奔跑

RUNNING FREELY

 孙立军 著
Written by Lijun Sun

上海美术电影制片厂老艺术家幸运星寄语：
发令枪响起，中国动画自有新人



快乐大本营“快乐家族”首次集体为国产动画影片献声

让我们一起
快乐奔跑



动画电影

《快乐奔跑》创作

孙立军/著



京华出版社
北京

内容简介

本书是国内首部集结动画长片前期、中期和后期全部创作流程的核心内幕和创作得失的著作，不仅是原创动画片创作全流程的工作蓝图，而且是一部关于“动画片创作和制作方法”的专著。

《快乐奔跑》是继大型“红色经典”动画长片《小兵张嘎》后的又一部大型影院动画电影，是中国首部以蔬菜为原型的“我奔跑、我快乐”为主题的大型童话题材动画电影。该片制作历时3年，投资1800万元人民币，1600多个镜头，10万多张画稿，汇聚了300多位动画精英的心力和智慧，受到了国家广电总局、文化部的高度重视，得到了国内外众多专业动画人士的广泛关注。

该片已获国庆60周年献礼片目和“红军小学”爱国主义系列影片的殊荣。

本书不仅是全国高校动画专业师生动画教学和动画创作的重要参考书，同时也对动画创作者、导演、动画师极具参考价值，均可从中直接吸取制作动画长片的宝贵经验和教训，开阔艺术视野、总结动画创作规律、快速掌握动画制作流程、提高动画创作素质和技能。

附赠光盘1CD：动画电影《快乐奔跑》精彩片段和幕后工作花絮。

本书的出版发行必将对中国动画的普及教育和人才培养产生极大的推动作用。

图书在版编目(CIP)数据

动画电影《快乐奔跑》创作/孙立军著. —北京：京华出版社，2009.6

ISBN 978-7-80724-715-9

I. 动… II. 孙… III. 动画片—创作方法 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第098983号

总体企划：周京艳

书 名：动画电影《快乐奔跑》创作

作 者：孙立军

责任编辑：荣 光

责任校对：秦仁华 蒋湘群

责任印制：周京艳

出 版：京华出版社

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：100080)

经 销：全国新华书店

编 辑 部：(010) 82665118 转 8015、8002

发 行 部：(010) 82665118 转 8006、8007

(010) 82665789 (传真)

印 刷：北京天时彩色印刷有限公司

版 次：2009年7月北京第1版

印 次：2009年7月北京第1次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：27.5 (全彩)

字 数：592千字

印 数：1~3000册

定 价：68.00元(1本书+1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

出版者的话

缔造梦想、肩负使命

——本书祝福中国动画创作更加生机盎然

“每一个动画人都是梦想的缔造者，同时也是背负责任与使命的艺术工作者。”^①动画电影是目前最时尚的艺术形式，特别是青少年观众有最广大的市场召唤力，但国产动画电影刚刚起步，创作还处于比较艰苦的阶段，它的发展需要来自各方面力量共同的、无私的支持。

国务院总理温家宝 2009 年 3 月在湖北考察期间强调，我们应该有自己的动漫产业，不能让下一代看着国外的动画成长，要让中国的文化走向世界，要向世界展示中国的软实力，让中国的孩子多看自己的历史和自己国家的动画片。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力，这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。为此，北京电影学院动画艺术研究所牵头，与国内相关部门和优秀出版单位联合成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以“3.10”参会高校专家代表为核心，落实教育部相关领导“动画学院能发挥行业领军作用”的精神，组织大批动画专家、一线动画创作人员编写“21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列书”，旨在把国内优秀动画制作团队经历少则 3 年、多则 5 年、6 年的动画创作和制作中的导演阐述、影片策划、剧本创作、角色造型设计、道具设计、场景设计、分镜头台本、设计稿创作、原动画制作、后期合成、电影声音、影片配

音和创作访谈与花絮,从创意角度、制作角度、市场营销角度详细地披露整部影片的创作诞生、台前幕后全过程。“《小兵张嘎》也好,《欢笑满屋》也好,包括现在已经完成的《快乐奔跑》,都是动画电影,90分钟,每部片子都跟着专著、图书、教材。这不是完全的产业,是研究型的,就像给一个病人看病,病医好了,还要做总结,能让更多的人可以从中借鉴经验,我认为这才是最宝贵的。”^②

正如为《快乐奔跑》欣然写序的、90岁高龄的中国著名漫画家方成写到:“中国的动画电影已经走过80多年,今天,作为中国电影的一个重要组成部分,‘动画’已经成为国家和各级政府高度重视和大力支持发展的新兴文化创意产业。10年前,北京电影学院动画学院孙立军教授带领一批年轻的老师和学生,就非常冒险地开始策划创作红色经典题材动画电影《小兵张嘎》,经过6年的艰苦奋斗才得以制作完成;后来孙立军教授又带领一批老师和学生策划和创作中国首部贺岁动画电影《欢笑满屋》,经过3年的拼搏,又成功制作完成……10年连续创作出了3部大型原创影院动画长片,很不简单,太不容易了,在中国的院校派动画历史上也是个奇迹……我们今天不必去评价动画片《快乐奔跑》的成功与否,但是,就像动画片《小兵张嘎》、《欢笑满屋》孕育出一支又一支具有原创动画精神的人才队伍那样,《快乐奔跑》同样也孕育出一支具有原创动画精神的队伍,这对于今天的中国动画事业的发展来说非常重要,而本书的意义在于,那些同样渴望原创动画和实现梦想的人们可以从本书中直接吸取一部动画长片制作中的成功经验和教训。”

《动画电影<快乐奔跑>创作》是本系列书中第一本,内容极为丰富,非常珍贵,完全就是活脱脱的一部原创动画片创作全流程工作蓝图,在国内也是首创。

本书从策划到出版不到4个月,在如此短的时间内得以顺利出版,首先感谢本书的作者孙立军教授的无私奉献,让广大读者获得了解、学习和体会一部优秀动画长片诞生的全过程和北京电影学院动画学院是如何又培养出大批优秀动画人才的机会。此外,还要感谢本片的副导演沈永亮对本书技术上的全力支持;感谢本书的编剧马华、汤俊老师及时的无私援助;感谢本书的角色造型设计、道具设计、场景设计、分镜头台本、设计稿创作、原动画制作、后期合成、电影声音和配音创作人员的大力支持;感谢本书的导演助理牛博鹭和李冠萱,她们为本书的出版付出很多劳动;特别感谢本片副总监郭嵩的大力协调,听说他的脚都跑“残”了!感谢本书的责任编辑荣光细心完成如此巨大的编加工作,感谢本书的总策划周京艳、美编车生和排版人员贺兰,由于精益求精的责任心,本书才如此完美!感谢京华出版社社长王金文和总编刘凯、副总编吕丁的大力支持,更要感谢广大的读者喜欢本书,希望我们之间从此架设起一座神奇的通路,彼此传递心得和收获。

本系列书的出版发行必将对中国动画的普及教育、人才培养和中国原创动画蓬勃发展产生极大的推动作用!

京华出版社动漫游戏图书出版中心

21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程

《动画创作》系列编委会

①②:孙立军的话

丛书总序

新的机会又来了

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上产生如此巨大的影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到国家文化部、教育部、广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长，

中国的动画教育引领中国动画产业的发展。由北京电影学院动画艺术研究所牵头召开的“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”3 月 10 日在北京电影学院多功能厅隆重举行。包括动画界著名漫画家方成、王庸生和国内著名的 12 所高校动漫负责人在内的 16 名专家、北京微软公司代表、6 个中央和地方动漫部门负责人和出版单位京华出版社负责人、20 名高校优秀动漫教师和作者代表近 60 人出席会议。人民日报、中国教育报、北京晚报和北京商报文化创意产业周刊也派记者参会。会议由北京电影学院动画艺术研究所副所长曹小卉教授主持。国家广电总局宣传司、文化部动漫艺术处、教育部动漫艺术处、北京市委宣传部动漫领导小组、北京市新闻出版相关负责人到会并祝贺。北京电影学院党委书记籍之伟，北京电影学院动画学院院长、动画艺术研究所所长孙立军，京华出版社社长王金文到会并致辞。

为什么还要召开一次全国性的“高校动漫游戏教材体系研讨会”？盘点中国的动画教育，现在已进入第九个年头了。第一批动画教材也用了七、八年了，大批动画教学一线教师积累了更为丰富的创作和教学经验，不少学校的教师和学生对已经出版的教材反馈了大量的意见和修订要求，社会、动画市场和企业对动画人才也提出了新的要求。

教育部高等教育司有关领导指出,由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要,在动漫教育规模极速扩展的同时,提高教学质量已成为当务之急,特别要注重提高学生的实践能力、创造能力,以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革,希望动画学院能发挥行业领军作用,建立面向需求的课程,打造权威、系统化、专业化的动漫类教材,形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和与中国动画教育新局面,如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系?中国的动画产业发展靠人才,而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院动画艺术研究所与时俱进,召开本次会议的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”,秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统,以本次会议参会高校专家代表为核心,组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者反馈的意见,努力开发和编写好下面四个系列图书:

一、“十二五”全国高等教育动漫游戏专业核心课程规范教材,是对已经投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、更新换代,是动画教学“产、学、研一体化”全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《大师研究》系列”,是提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的优秀专著。

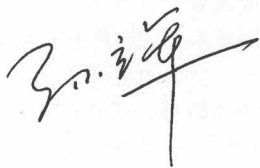
三、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”,是指导动画创作者艺术创作实践、提高高校教师动画教学能力、培育国际性原创动漫人才的优秀专著。

四、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《外国教材》系列”,适当引进国外优秀动漫游戏专业教材,作为高校相关专业师生学习参考书。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”,将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院动画艺术研究所牵头研发的新一轮高校动漫游戏等系列教材,对北京、乃至全国的动漫产业和学生将起示范作用,必将成为下一轮中国动画教育的发动机,中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材,是快速提高教师的素质、培养动画产业需要人才、推动我国动画教育的纵深发展、促进我国动画人才的成熟壮大、开创我国动画产业更为辉煌的局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾,动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院动画艺术研究所“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台,衷心希望海内外专家,特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来,共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著,为推动中国的动画产业和中国的动漫教育更大发展贡献自己的智慧和力量。

时值本次会议圆满成功之时,“加大动漫网络等新型消费”已经写进2009年国务院总理温家宝的《政府工作报告》,国家对这一产业的重视为中国动漫游戏产业发展再上新台阶注入了新的动力,甚是欣慰,新的机会又来了。



孙立军
北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院动画艺术研究所所长

编委会名单

孙立军	曹小卉	余为政	李剑平	孙 聪
梅法钗	孙 哲	仲星明	卢 斌	马 华
何 澄	徐 铮	叶 风	汤 俊	孙 立
黄 颖	陈静晗	张 丽	陈 志	马 欣
杨 科	刘 阔	钱明钧	贾云鹏	叶 櫓
孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞	冯 文
胡国钰	伍振国	戴盼盼	王玉琴	周 进
黄 勇	於 水	刘 佳	姚非拉	聂 峻
刘鸿良	王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂
王叔德	吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月
陈海珠	林利国	祖 安	吴 鹏	吕 波
李广华	张 宇	李 益	陈明红	彭 超
刘 畅	张丕军	陈 雷	李冠萱	牛博鹭

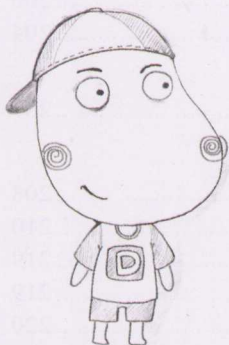
(以上排名不分先后)

CONTENT

动画电影《快乐奔跑》创作目录

序/方成	2
前言/《快乐奔跑》创作组	4
精彩画面	6
影片导览	10
Film Guide	
角色档案	14
线路指引	27
剧情解读	30
第一章 导演阐述	41
Chapter 1 Speech by Director	
第二章 影片策划	53
Chapter 2 Production Planning	
一、影片策划分析	54
二、影片制作流程	55
三、制作周期控制	56
四、创意衍生产品	57
1. 手办周边	57
2. 主题公园	58
制片策划感言	62
第三章 剧本创作	65
Chapter 3 Screenwriting	
一、剧本前期策划案	66
二、剧本结构分析	68
1. 影片线索	68
2. 故事结构图	68
3. 场次结构表	69
三、剧本创作历程	71
四、编剧创作笔记	74
五、剧本修订节选	75
剧本创作感言	82
第四章 角色造型设计	87
Chapter 4 Character Designs	
一、蔬菜造型创意	88
二、角色造型设计	89
1. 早期角色造型	90
2. 主角造型演变	92
3. 集体造型演变	93
三、角色设定	95





1. 角色性格设定	95
2. 角色色指定	98
3. 角色服装	101
4. 角色父母	103
5. 角色童年设定	104
四、角色细节规范	107
1. 角色口型	107
2. 角色手型	117
3. 角色细节	119
造型设计感言	126

第五章 道具设计

Chapter 5 Prop Designs

一、道具设计谈	130
二、道具设计概念草图	131
三、道具设计上色	136
四、道具设计赏析	137
1. 魔法道具 (30余种)	137
2. 交通道具 (30余种)	141
3. 生活道具 (150余种)	144
4. 比赛道具 (60余种)	149
道具设计感言	158

第六章 场景设计

Chapter 6 Background Designs

一、创造蔬菜的世界	162
二、场景概念设计草图	163
1. 蔬菜王国平面概念草图	163
2. 蔬菜王国空间概念草图	164
3. 街道概念草图	164
4. 学校概念草图	165
5. 酒吧概念草图	165
三、三维场景设计图	166
1. 多多家场景设计图	166
2. 洋葱酒吧场景设计图	168
3. 蔬菜王国工厂场景设计图	168
四、场景线稿图	169
1. 第一主场景——多多家	169
2. 第二主场景——梦幻空间	172
3. 第三主场景——体育馆	173
4. 第四主场景——冒险岛	175
五、场景色彩气氛图	177
1. 故事色彩发展线	177
2. 场景色彩气氛图绘制	177
3. 场景色彩效果图绘制	179
六、最终场景色彩图	181

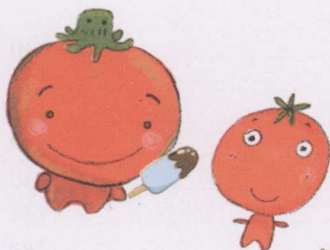
1. 多多家	181
2. 冒险岛	185
3. 体育场	189
4. 梦幻空间	194
5. 其他场景	200
场景设计感言	204



第七章 分镜头台本

Chapter 7 Storyboard

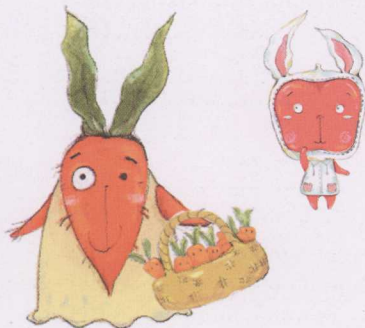
一、分镜头创作谈	208
二、分镜头台本的审定与修改	210
三、电子动态分镜头修改	219
1. 节奏问题	219
2. 空镜问题	220
3. 景别问题	220
4. 张力问题	221
四、最终彩色分镜头台本	222
分镜头创作感言	250



第八章 设计稿创作

Chapter 8 Layout Designs

一、设计稿创作谈	254
二、设计稿制作要求	254
1. 规格框规范	254
2. 设计稿分层绘制	254
3. 移动镜头技法	255
三、三维设计稿赏析	256
四、二维设计稿赏析	259
设计稿创作感言	274



第九章 原动画制作

Chapter 9 Animation Designs

一、原动画创作谈	278
1. 如何调控时间与质量	278
2. 每个角色的性格统一	278
3. 赋予动画片灵魂	278
4. 原动画批量制作	278
二、动画角色造型规范	282
三、角色概念草图	287
1. 角色表情概念图	287
2. 角色动作设计概念草图	291
四、原画设计图范例赏析	293
1. 原动画中“水”的表现	293
2. 其他类型原动画	316
原动画制作感言	328



第十章 后期合成..... 333

Chapter 10 Post Production

- 一、后期合成创作谈..... 334
- 二、后期运动制作分析..... 334
 - 1.运动实例讲解..... 335
 - 2.运动镜头范例图..... 337
- 三、后期色彩制作分析..... 338
 - 1.色彩实例讲解..... 339
 - 2.色彩镜头范例图..... 343
- 四、后期光影制作分析..... 345
 - 1.光影实例讲解..... 345
 - 2.光影镜头范例图..... 347
- 五、后期特效制作分析..... 348
 - 1.特效实例讲解..... 348
 - 2.特效镜头范例图..... 353
- 后期创作感言..... 354



第十一章 电影声音..... 357

Chapter 11 Film Sound

- 一、电影声音创作谈..... 358
- 二、音乐创作..... 359
 - 1.影片整体音乐风格特点..... 359
 - 2.开篇和中段的音乐特点..... 360
 - 3.冒险岛与结尾部分的音乐特点..... 360
 - 4.乐器的使用特点..... 361
 - 5.主题曲的创作特点..... 362
- 三、音效制作..... 364
- 音乐创作感言..... 370



第十二章 影片配音..... 373

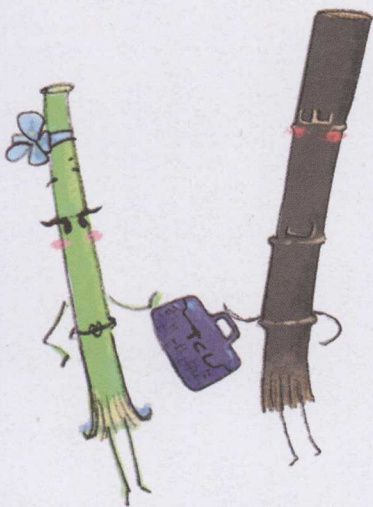
Chapter 12 Voice Actors

- 一、配音指导分析..... 374
 - 1.角色口型标准..... 374
 - 2.性格声音特点..... 374
- 二、配音演员阵容..... 378
- 三、配音演员访谈..... 379
- 配音创作感言..... 384

第十三章 创作访谈与花絮..... 389

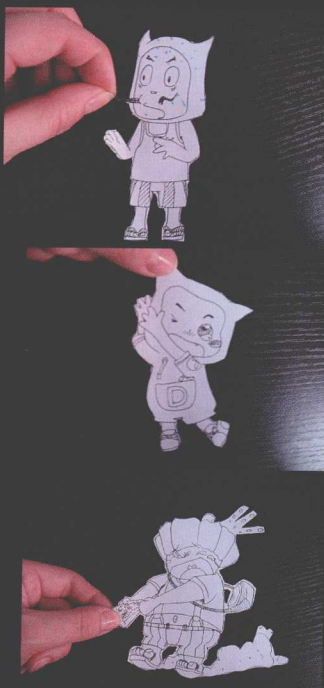
Chapter 13 Creators Interview and Snapshots

- 一、主创人员访谈..... 390
- 二、影片宣传与交流..... 402
- 三、影片制作花絮..... 408
- 四、创作留言板..... 416
- 五、新闻发布会准备花絮..... 419
- 结束语..... 419



正文开始

From the beginning



序

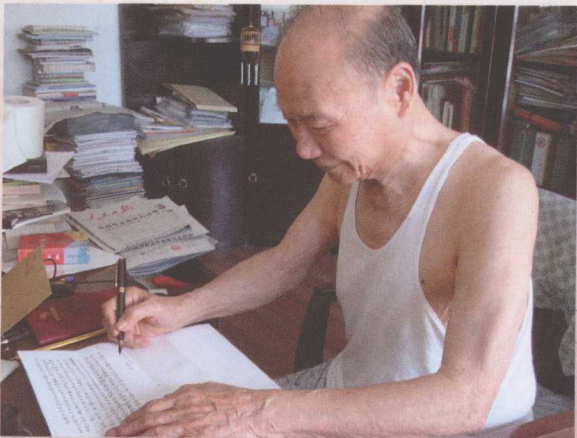
Preface

中国的动画电影已经走过80多年，今天，作为中国电影的一个重要组成部分，“动画”已经成为国家和各级政府高度重视和大力支持发展的新兴文化创意产业。10年前，北京电影学院动画学院孙立军教授带领一批年轻的老师和学生，就非常冒险地开始策划创作红色经典题材动画电影《小兵张嘎》，经过6年的艰苦奋斗才得以制作完成；后来孙立军教授又带领一批老师和学生策划和创作中国首部贺岁动画电影《欢笑满屋》，经过3年的拼搏，又成功制作完成；《快乐奔跑》则是孙立军教授第三次带领一批老师和学生，经过3年的努力创作出的我国第一部首次以蔬菜为原型的童话题材动画电影，主题健康、活泼向上，让孩子们通过动画片认知运动就是快乐、健康就是快乐、团结友爱就是快乐的道理。

孙立军教授以及他身边的一群年轻人，从2000年开始到现在，10年连续创作出了3部大型原创影院动画长片，很不简单，太不容易了，在中国的院校派动画历史上也是个奇迹。孙立军教授和他身边的人对中国动画发展的表率作用，以极大的勇气、百折不挠的旺盛斗志和高昂的热情去实现他们的追求，这些无疑值得我们肯定和学习。每部片子耗时数年、参与制作人员前后达数百人，在前期投资不可能多的情况下来完成这么浩大的工程，我作为年老漫画家和他的朋友，对孙立军教授和他身边的人能取得如此好的成就，在表示祝贺的同时，由衷地感到非常高兴和欣慰。

欣闻北京京华出版社将动画电影《快乐奔跑》创作过程的全部流程和细节汇集成书，而这样的书在国内实不多见，她的作用和意义将远远超过一部影片本身。

我们今天不必去评价动画片《快乐奔跑》的成功与否，但是，就像动画片《小兵张嘎》、《欢笑满屋》孕育出一支又一支具有原创动画精神的人才队伍那样，《快乐奔跑》同样又孕育出一支具有原创动画精神的队伍，这对于今天的中国动画事业的发展来说非常重要，而本书的意义在于，那些同样渴望原创动画和实现梦想的人们可以从本书中直接吸取一部动画长片制作中的成功经验和教训。



方成

2009年6月11日

（方成老师在为本书作序，照片拍摄于方宅）

序

中国的动画电影已经走过80多年。今天,作为中国电影的一个重要组成部分,“动画”已经成为国家和各级政府高度重视和大力支持发展的新兴文化创意产业。10年前,北京电影学院^{动画学院}孙立军教授带领一批年轻的老师和学生,就非常冒险地开始策划创作红色经典题材动画电影《小兵张嘎》,经过6年的艰苦奋斗才得以制作完成;后来孙立军教授又带领一批老师和学生策划和创作中国首部贺岁动画电影《欢笑满屋》,经过了3年的拼搏,又成功制作完成;《快乐奔跑》则是孙立军教授第三次带领一批老师和学生,经过3年的努力创作出的我国第一部首次以蔬菜为原型的童话题材动画电影,主题健康、活泼向上,让孩子们通过动画电影认识运动就是快乐、健康就是快乐、团结友爱就是快乐的道理。

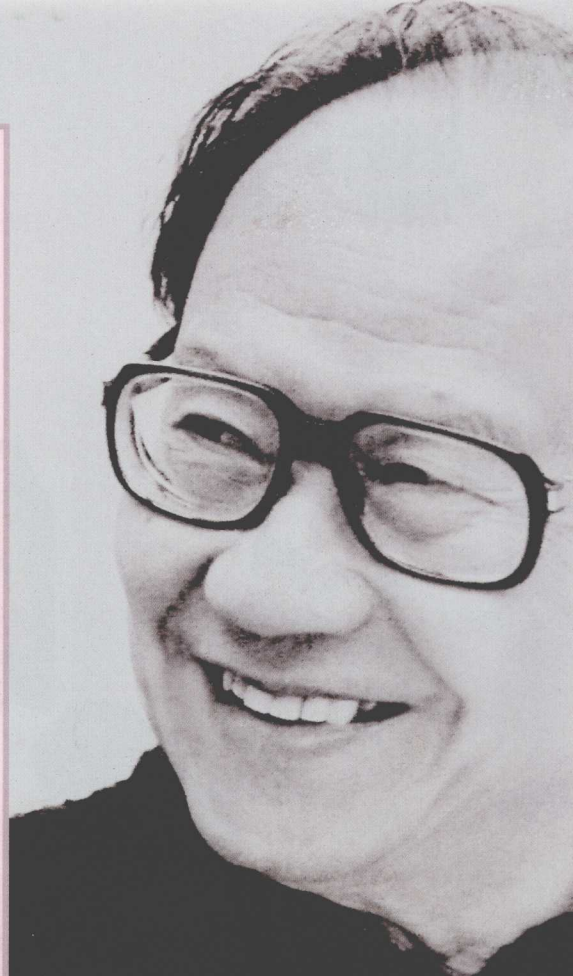
孙立军教授以及他身边的一群年轻人,从2000年开始到现在,10年连续创作出了三部大型原创影院动画长片,很不简单,太不容易了,在中国的影院动画历史上也是个奇迹。孙立军教授和他身边的人对中国动画发展的表率作用、极大的勇气、百折不挠的旺盛斗志和高昂的热情去实现他们的追求,这些无疑是值得我们肯定和学习。每部片子耗时数年,参与制作人员前后达数百人,在前期投资不可能多的情况下来完成这么大的工程,我作为年长漫画家兼朋友,对孙立军教授和他身边的人能取得如此好的成绩,就,在表示祝贺的同时,由衷地感到非常高兴和欣慰。

欣闻北京华谊出版社将动画电影《快乐奔跑》创作过程的全部流程和细节汇集成书,而这样的书在国内实不多见,它的作用和意义将远远超过一部影片本身。

我们今天不必去评价动画电影《快乐奔跑》的成功与否,但是,就像动画电影《小兵张嘎》、《欢笑满屋》孕育出一支一支具有原创动画精神的人才队伍那样,《快乐奔跑》同样又孕育出一支具有原创动画精神的队伍,这对于今天的中国动画事业的发展来说非常重要,而本书的意义在于,那些同样渴望原创动画和实现梦想的人们可以从本书中直接吸取一部动画长片制作中的成功经验和教训。

方成

2009年6月11日



方成,原名孙顺潮,中国著名当代漫画家。1918年生于北京,祖籍广东中山。现任中国新闻漫画研究会会长、中国社会科学院研究生院新闻系硕士导师、中国艺术团说唱团艺术顾问、中国美术家协会常务理事、中国新闻漫画研究会副会长、国际漫画杂志 Witty World 编辑。一生致力漫画事业,发表很多影响社会的重要作品。出版有《方成漫画选》、《幽默·讽刺·漫画》等漫画集、漫画理论和幽默研究、杂文集等共计30多种。

快乐奔跑

RUNNING FREELY



前言

Foreword

动画电影《快乐奔跑》制作历经3年时间，在这3年的创作时间里，剧组经历了各种各样的困难，同时也顶着各种各样的压力。但是无论在过程中发生什么事，都没能影响创作者们做一部优秀的中国动画电影的决心，为中国的孩子做一部属于他们自己的动画电影的决心，希望通过影片让孩子们得到快乐的同时，也悄悄种下有关人生道理的种子。

让我们回忆一下这3年创作中的几个流程中的细节吧。

合理控制周期：本片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。行业内有句话：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，就是希望在有限的资金下，把影片的核心环节做到尽可能吸引人。

剧本创作过程：整个剧本的创作过程是一个漫长和艰辛的摸索过程。走了很多弯路，

遇到了很多困难，但是最后，她们都成了最宝贵的经验。

分镜注重流畅和节奏：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局观。

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

设计稿：设计稿作为动画中期制作的总体蓝图，是衔接动画前期和中期的枢纽，就是把分镜的意图详细地通过设计表现出来，下接原动画和场景，使后面的流水线分工作业能够更好地相互衔接契合。

角色造型新颖：片中的角色全是长出了四肢的鲜活蔬菜，观众就像在看一个硕大无边的透明玻璃房子里面住满了各种各样的蔬菜叶小人。

场景注意设计细节：本片场景就是所有的建筑、街道，还有一些室内的陈设都是与蔬菜水果搭边的，而最重要的是如何给概括笼统的场景添加细节，如室外街道场景，要表现浓厚的生活化气息，就需要在蔬菜造型的建筑和街道上添加一些与民居密切的道具，还有墙壁上有岁月的感觉，好像祖宗好几代都居住在这里一样。

道具丰富：片中大量的各式道具，制作中要特别注意的是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错，制定好每一个环节的条理性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。

后期合成：后期合成是给影片画面润色，感觉就像女生化妆一样，前面的工作已经把片子整体的框架搭好了，要想使画面进一步提升美感就要靠合成了，看着通过自己的工作把画面做的更漂亮有很大的成就感和满足感。

当你阅读本书后，肯定会大感意外：嗨！这不是一部动画长片全部创作流程大揭秘么？！你说得太对啦！本片从策划到制作完成花了3年时间，3年时间在人生长河里不算很短的时间，可我们大部分是刚刚毕业的学生或者在校的学生，我们却义无反顾地一头扎了进来，前后300多人的参与，相互虚心学习、通力合作、废寝忘食、吃苦耐劳，最后集体智慧的结晶《快乐奔跑》面世的同时同样又孕育出一支具有原创动画精神的队伍，这对于今天的中国动画事业的发展来说非常重要。而本书的意义在于，可以极大地鼓舞那些同样渴望和有着梦想原创动画的人从书中吸取创作一部动画长片的成功经验和教训。

感谢：今天，我们发自内心肺腑，特别感谢本片导演孙立军老师为我们提供了如此珍贵的动画长片创作机会，感激他在这3年多的动画制作过程中的谆谆教诲，也是我们今后做人做事的榜样。我们同样感恩为本片提供帮助和支持的所有其他老师，“待到中国原创动画烂漫时，我们丛中笑”！

当更多的原创梦想实现之时，中国动画的“戏”就更大了。

《快乐奔跑》创作组
2009年5月28日

