



乐高® 蝙蝠侠大电影™ 创作全揭秘

[英] 特蕾西·米勒-扎娜基 著
金 蓉 张国强 译



国家开放大学出版社出版



国开童媒(北京)文化传播有限公司出品



乐高® 蝙蝠侠大电影 创作全揭秘



[英] 特蕾西·米勒-扎娜基 著
金蓉 张国强 译

 国家开放大学出版社出版  国开童媒(北京)文化传播有限公司出品

北 京



Penguin
Random
House

图书在版编目(CIP)数据

乐高蝙蝠侠大电影创作全揭秘 / (英) 特蕾西·米勒-扎娜基著 ; 金蓉, 张国强译. -- 北京 : 国家开放大学出版社, 2018.7

ISBN 978-7-304-09321-1

I. ①乐… II. ①特… ②金… ③张… III. ①电影制作—研究—美国 IV. ①J905.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第131823号

乐高®蝙蝠侠大电影创作全揭秘

LEGAO BIANFUXIA DA DIANYING CHUANGZUO QUAN JIEMI

【英】特蕾西·米勒-扎娜基 著

金蓉 张国强 译

出版·发行：国家开放大学出版社

出品：国开童媒（北京）文化传播有限公司

电话：营销中心 010-66490576 总编室 010-66490570

网址：<http://www.crtvup.com.cn>

地址：北京市海淀区西四环中路45号 邮编：100039

策划编辑：张 晟

版式设计：金彩恒通

责任编辑：翟永存

责任印制：柳 静

印刷：鹤山雅图仕印刷有限公司

版本：2018年7月第1版 2018年7月第1次印刷

开本：889mm×1194mm 1/12 印张：17 字数：212千字

书号：978-7-304-09321-1

定价：138.00元

（如有缺页或倒装，本社负责退换）

本书中文版由Dorling Kindersley授权国家开放大学出版社出版，
未经出版社允许不得以任何方式抄袭、复制或节录任何部分。
著作权合同登记号：（图字）01-2018-7246
版权所有，翻印必究。

Original Title: The LEGO® Batman Movie™: The Making of the Movie
First published in Great Britain in 2017 by Dorling Kindersley Limited
80 Strand, London WC2R 0RL
A Penguin Random House Company
Page design copyright ©2017 Dorling Kindersley Limited

Published by Open University of China Press
No. 45, West Fourth Ring Road Haidian District Beijing, P. R. China

Copyright ©2018 DC Comics.
All related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)

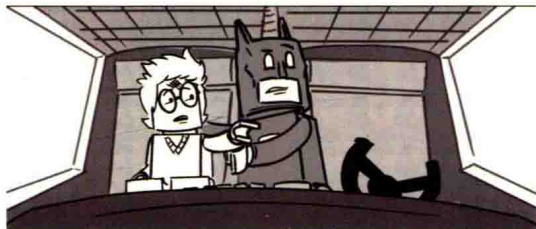
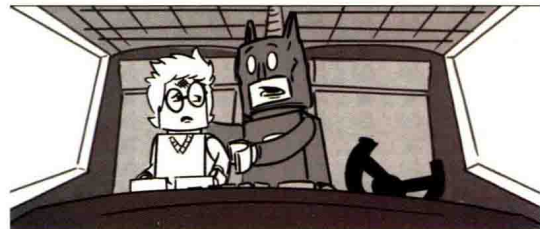
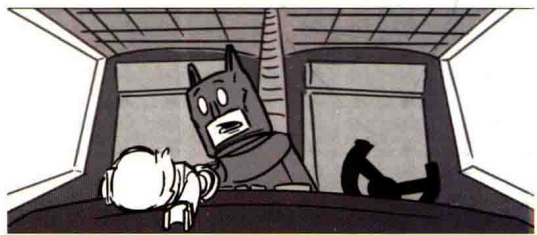
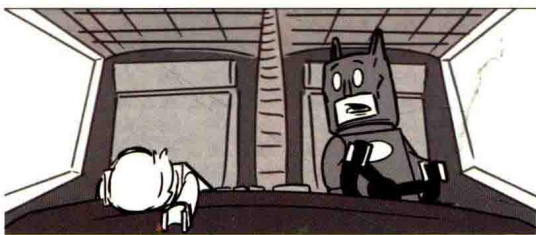
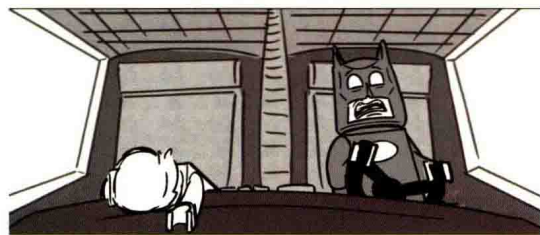
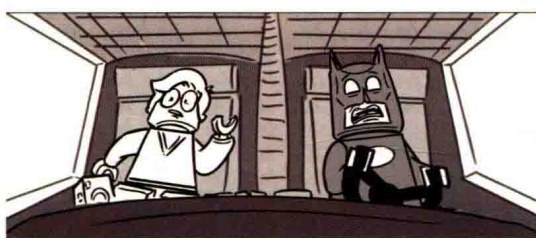
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob
configurations are trademarks of the LEGO Group. All rights reserved.
©2018 The LEGO Group. Manufactured by Dorling Kindersley, 80 Strand,
London, WC2R 0RL, UK under license from the LEGO Group.

A WORLD OF IDEAS:
SEE ALL THERE IS TO KNOW
www.dk.com

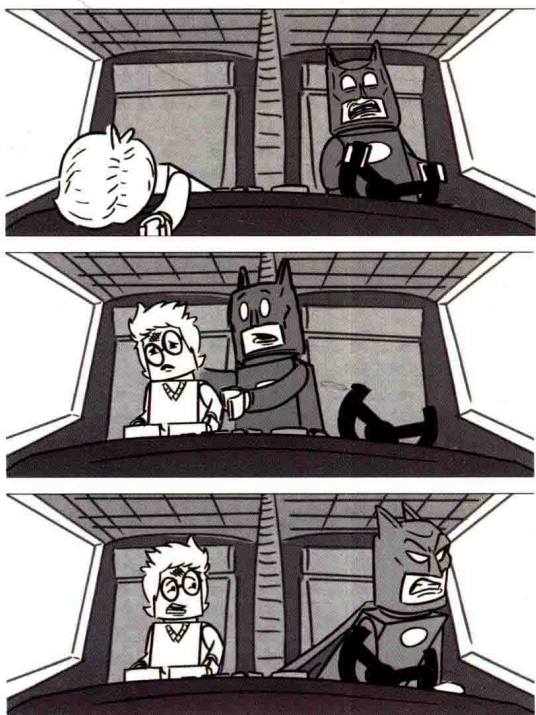
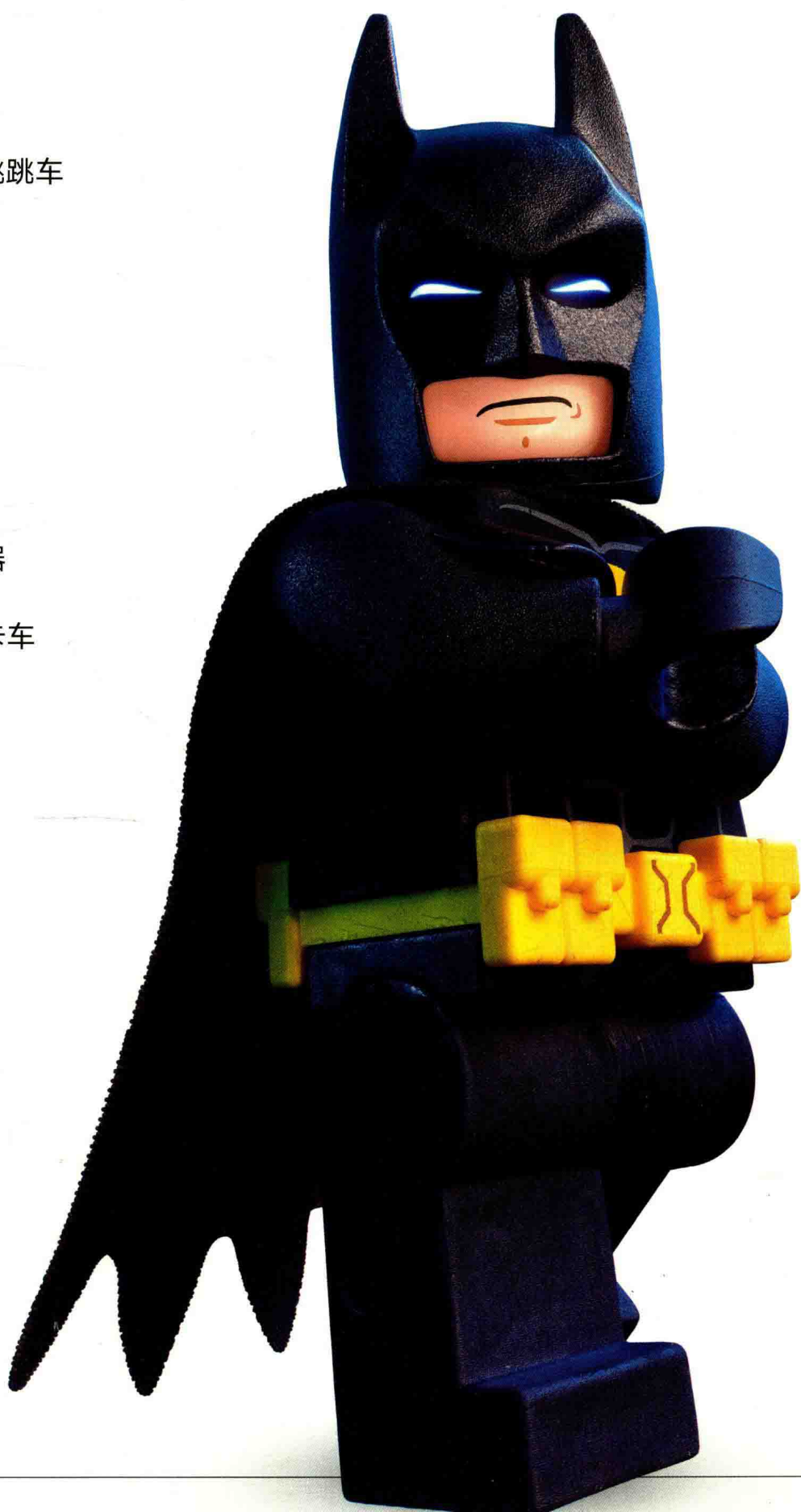


目录

1	前言	99	吉姆·戈登
3	制作过程	103	迪克·格雷森
15	场景	107	罗宾
17	韦恩庄园	109	小丑
27	蝙蝠洞	117	哈莉·奎茵
37	哥谭市	125	猫女
47	警察局大楼	129	谜语人
51	市政厅	131	企鹅人
53	发电厂	133	毒藤女
57	孤儿院	137	双面人
59	阿卡姆疯人院	139	稻草人
67	北极冰堡	143	杀手鳄
69	幽灵区	145	急冻人
73	人物	149	贝恩
75	蝙蝠侠	151	泥面人
85	布鲁斯·韦恩	155	恶棍画廊
89	阿尔弗雷德·潘尼沃斯	157	机动装备
93	芭芭拉·戈登	159	蝙蝠车
97	蝙蝠女孩	163	终极蝙蝠车



167	蝙蝠翼
169	疾驰者
171	蝙蝠洞内的战车
173	恶名昭著的小丑趴地跳跳车
175	小丑飞行包
176	小丑卡车
177	贝恩的毒液卡车
179	猫女战车
181	谜语人的赛车
183	恐怖直升机
184	毒气快递车
185	双面人的大铲车
189	北极车
190	鸭子车和企鹅人的武器
191	杀手鳄的短尾巨兽车
193	哈莉·奎茵的加农炮卡车
194	蛋头人的机甲
195	致谢



前言

第一部乐高®电影从创意到上映足足用了七年时间，这个制作过程，对主创人员来说充满了挑战，但同时也洋溢着快乐。在电影上映之后，全世界的乐高迷们，无论是孩子还是成人，无不为电影中精彩的情节而感动，他们感受着电影带来的欢乐与享受。乐高玩具是人们发挥想象力的载体，丰富的变化和深厚的文化内涵让人们对它爱不释手，如醉如痴。

为了将乐高蝙蝠侠搬上银幕，让它成为一部独立的电影，我们联系了工作室和乐高集团，并邀请了上一部乐高大电影团队的主要成员，我们再次聚首，又一次享受了这个充满挑战与快乐的制作过程。

本书讲述了创作团队在制作《乐高®蝙蝠侠大电影》时的创意思想、制作与编辑过程，内容翔实丰富，如实地再现了这个团队为期三年的工作历程。希望您能如我们一样，喜爱由华纳兄弟影片公司、乐高集团及Animal Logic电影特效公司共同重新塑造的蝙蝠侠这个超级英雄人物，也喜爱这本书和这部电影。

导演 克里斯·麦凯

制片人 林丹、菲尔·罗德、克里斯·米勒

我们非常荣幸地与您共同回顾《乐高®蝙蝠侠大电影》的幕后制作过程，我们的创意及为之付出的努力都已在电影的故事情节与画面中充分地展现出来。作为《乐高®蝙蝠侠大电影》与《乐高大电影》的监制人，我有幸见证了乐高集团与华纳兄弟影片公司之间愉快的合作过程。

这部电影的合作始于2014年，当时摆在我们面前的第一个问题是，如果完全用乐高玩具搭建哥谭市的场景，那么它会是什么样子呢？当我们真正动手搭建这个只存在于DC漫画中的虚拟场景时，我们越发兴奋了。乐高玩具的精髓在于它能充分调动人们的创造力与想象力，当这两种能力与电影人的独创性及他们的激情融为一体时，我们彻底摆脱了一个让我们一直十分疑虑的问题——“我们能让乐高蝙蝠侠快乐起来吗？”

本书介绍了《乐高®蝙蝠侠大电影》中各种场景、人物及其动画特效的制作过程，您会看到很多幕后制作的过程，从不同的角度体会电影的创意，欣赏主创人员丰富的想象力。乐高集团与华纳兄弟影片公司的精诚合作体现在电影的每一个细节中；同时，这种合作精神也是乐高集团企业精神“锐意进取，只求最好”的最佳诠释与见证。

正如这部电影的主题思想“团队合作胜于一己之力”，我们的合作过程也正是这种团结合作精神的充分展现。

监制人、乐高集团授权许可及娱乐副总裁
吉尔·维尔福德

制作过程

制作《乐高®蝙蝠侠大电影》是一个有趣的动画片制作过程。在此，我们对一些具有里程碑式的事件进行回顾，介绍是谁以及他如何在这个过程中对影片的制作产生了影响。我们每迈出的一步、每做出的一个决定，都是坚实有力的，就像您在搭建乐高玩具时，再宏伟的场景也都是由一块砖接一块砖地搭建出来的一样。



1. 乐高蝙蝠侠的诞生

《乐高®蝙蝠侠大电影》是乐高玩具与蝙蝠侠这两种深受大众喜爱，并且有近百年历史的文化产品的融合，它们影响了几代人——无论是他们的童年时代还是现在，这两者在他们的心中已经根深蒂固。“乐高为我们带来的是惊喜与创造。”导演克里斯·麦凯如是说。“当然还有冒险精神和无限的创意。”菲尔·罗德补充道。导演克里斯说在DC宇宙里，所有人物，都是“超级英雄，他们是我们时代的希腊诸神，是我们的原型和快乐源泉”。当要将蝙蝠侠搬到乐高®大电影™的阵容中时，主创人员意识到，他们在对这个人物的挖掘上必须有所突破，让观众真正愿意花更多的时间来了解他，希望他能吸引观众、抓住观众的内心。



团队建设 丹麦乐高总部的设计师们在挑战自己的创造力，设计电影中用到的各种车辆模型。



在地球的另一边 澳大利亚的Animal Logic电影特效公司的设计人员在讨论如何将创意变为屏幕上的形象。讨论人物角色性格的特点，以最形象的方式把人物展现在屏幕上，是他们每天都要为之努力的事。

3. 剧本与故事板

编剧与绘制故事板是电影制作中不可或缺的环节。编剧与美工师们互相鼓励，他们的共同目标是通过视觉效果及台词让角色体现出幽默的风格、生动的情感，以及干净利落的动作。“就跟其他动画片一样，这部电影的情节走向也在不同版本的剧本、故事板之间反复徘徊，但我们始终抓住一个最根本的问题——我们能让乐高蝙蝠侠快乐起来吗？正是这样的坚持才能让我们不忘初心。”编剧赛斯·格雷厄姆-史密斯如此回顾这个过程。他们的努力最终得到回报——这部电影既有令人激动的情节，也有有趣的冒险故事，它传递的是一种团队合作、邪不压正的正能量；情节跌宕起伏得就像一辆在高空翻转，好似马上就要脱轨失控，却又有惊无险的过山车。“它与乐高的视角完全吻合。”这是乐高集团设计副总裁马修·阿什顿对它的评价。美工师在故事板上画出故事情节并配上台词，这个工作与画连环画有些相似，它将编剧们的思想以形象、简洁的方式展现出来，让人们故事的梗概有一个直观的印象（参见第5页）。故事板上的图案可能是简单粗犷的线条，也可能是精美细致的画面，这取决于具体的情况。故事板的作用是按剧情的发展，把情节逐个形象地展现出来，是将文字转为形象的第一步。

2. 全球合作

这部电影的开发及制作过程是在全球范围内进行的。创意、人物、故事情节、脚本等在加利福尼亚华纳兄弟工作室与澳大利亚的Animal Logic电影特效公司之间传递与共享。Animal Logic公司负责电影效果的实际制作过程，而位于丹麦的乐高集团则负责人物的形象设计、车辆模型的搭建及后续开发工作。三方的合作者通过会议、视频及网络交流软件，自由地表达自己的想法、观念，以及对乐高模型的看法。他们决心以DC漫画中蝙蝠侠这个超级英雄的形象为基础，以充满无限可能的乐高玩具为媒介，打造一部生动有趣的电影，让电影中的乐高小人活起来，让蝙蝠侠这个角色拥有更丰富的内涵与活力。这部电影的核心主题是一个深层次的、复杂到几乎是哲学程度的问题，但它表述起来又是那么简单——生活比我们想象的更精彩。“我们有一大堆沙子可玩。”——导演克里斯·麦凯用一句话形象地表述了这个核心问题。

```

                                RIDDLER
Riddle me this! What rhymes with
Teddy...

                                JOKER
(on walkie)
Can you just say yes or no?

Beat.

                                RIDDLER
Yes.

INT. COCKPIT

                                JOKER
Perfect! I sure hope Gotham City
is wearing a giant diaper, because
they're about to get a load of me!

EXT. GOTHAM ENERGY FACILITY - GUARD BOOTH

A FIGURE approaches SECURITY GUARD STEVE in a pizza delivery
truck.

                                PIZZA DELIVERY SONG
I scream, you scream, we all scream
for pizza!

                                FIGURE (SCARECROW)
Pizza delivery.

                                SECURITY GUARD SANDY
All right! I love pizza!

                                FIGURE (SCARECROW)
Great! The toppings are sausage,
anchovies, and fear gas!

SCARECROW releases his fear gas, causing Security Guard Sally
to hallucinate SCARY PIZZA HALLUCINATIONS.

                                SECURITY GUARD SANDY
Uhhhh.....

                                SCARY PIZZA HALLUCINATION
Don't touch the alarm!

In follows TRUCKS driven by VARIOUS VILLAINS.

```

文字游戏 剧本描述了电影的情节与台词，它会以故事板的形式串联起来。



故事板场景—佑利望月设计 蝙蝠侠向小丑抛出蝙蝠镖

4. 动态分镜

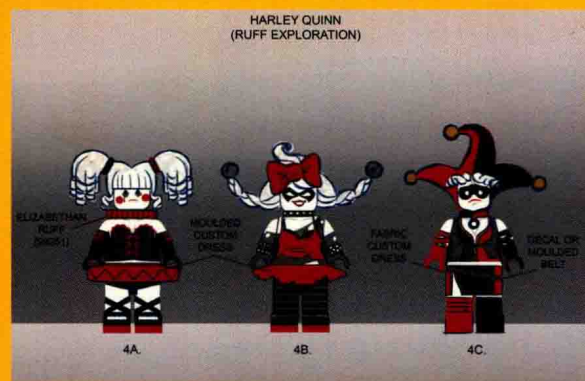
编辑制作团队将故事板上的图像、暂定的台词配合在一起，再加上声效及音乐，制作出动态分镜，您也可以将它理解为一种简易的能够“动起来的”“会说话”的漫画，或者直接将它理解为动画片也可以，它是这部电影的雏形，反映了整个电影故事情节的基本走向。编剧贾里德·斯特恩和约翰·惠廷顿回忆说，在更早期版本的蝙蝠侠故事中，主题思想是让蝙蝠侠成为打击哥谭市犯罪的英雄，找到他在新世界秩序中的位置，但是“当我们开始创作这个故事时，我们将重点放在让蝙蝠侠学着让别人走进他的生活中来”。编剧团队将重点集中到蝙蝠侠如何应对自我孤立带来的冲击上来，例如小丑要求蝙蝠侠承认他们之间的“特殊友谊”的情节。“蝙蝠侠认识到了，只有与其他人紧密合作，才能使自己更强大。”编剧监督特丽莎·古姆说。

5. 美工设计

美工设计团队的工作是对电影中的人物、车辆形象进行设计。Animal Logic公司的格兰特·弗莱克顿要求他的设计团队，既要保持DC漫画与乐高玩具的传统形象，又要拿出自己的新观点，给电影中的人物带来新的特色。三方的合作者提出了数以千计的建议，并逐条审视。最初的设计由Animal Logic公司与乐高集团的合作团队完成，他们在人物、车辆、场景的定型中起了关键作用，而在这个过程中，华纳团队的任务是确保每一个元素都符合DC漫画的传统风格。外形与色彩是设计师必须重点考虑的因素，他们使用了乐高玩具中已有的砖块形状或色调，或根据需要对乐高集团生产新的配件。为了让电影中的人物、车辆场景看上去与乐高玩具搭建出来的完全一致，设计师对电影中的每一个元素都进行了实际的搭建。

“在这个过程中，对每一个车辆和人物的设计，都权衡再三，充分考虑了每一个方面的设计要求，每一个决定都是经过仔细的论证之后才做出的。”

乐高集团高级设计师 迈克尔·福勒



第一印象 概念图，提姆·派曼、保罗·康斯坦丁·楚尔卡努设计 在视觉化和美术设计环节里，Animal Logic公司和乐高集团提出了上千条人物、车辆场景设计的理念。

6. 艺术指导

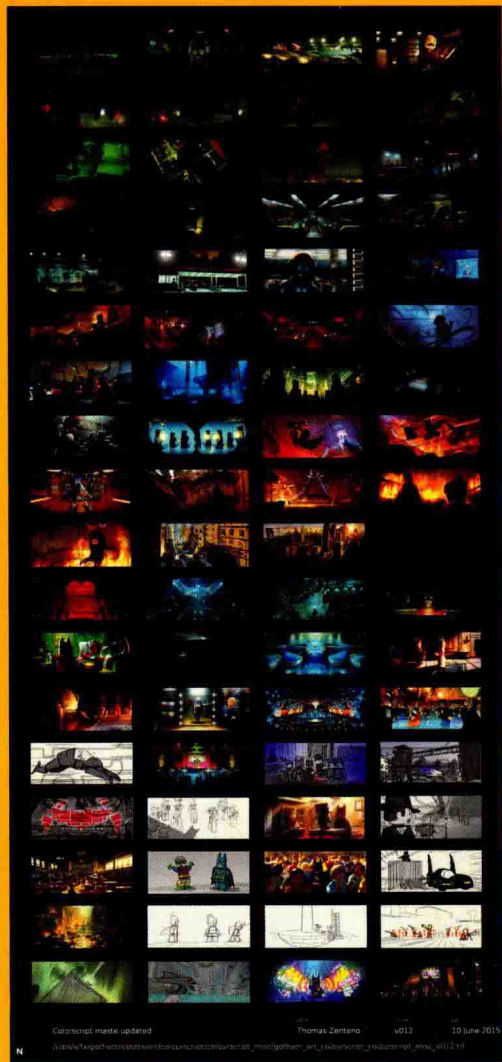
艺术指导团队主要负责电影中关键情节的场景氛围、色彩的设计，以及灰度图像表现光线的强弱变化，色彩脚本用于说明整个场景的色调。团队希望以灰暗作为电影的主色调，这与蝙蝠侠的夜行者身份相契合；同时，以丰富的色彩与光线作为衬托。如何解决灰暗与明亮之间的矛盾，使它们融为一体而又对比鲜明是一个巨大的挑战，但美工总设计师格兰特·弗莱克顿表示“有挑战才会有完美独特的效果”。乐高玩具使用的57种颜色是电影所有色彩的来源。“这意味着我们需要付出一定的工作量，但我们最终完成了这个任务。”布景师维维恩·托如释重负地回忆道。除了以上工作外，艺术指导团队还要考虑光线、特效等对电影情节的影响。



调色 屏幕色彩脚本；色彩脚本图像

色彩脚本用于说明电影中关键场景中

色彩与光线的使用方法。



7. 配音

制作完动态分镜后，就要开始录制台词了。配音对影片的节奏、情感效果有重要的影响，因此为电影角色配音是一项既有趣又艰巨的任务。克里斯·米勒对蝙蝠侠的配音评价时表示：“威尔·阿奈特的配音既充分展现了蝙蝠侠高傲自大的一面，又让人们能够体会到蝙蝠侠一直想要掩饰的心中的脆弱。”迈克尔·瑟拉为罗宾配音，克里斯·麦凯认为“他的声音完美地演绎了一位对未来有着美好向往，既诚实纯朴又积极向上，希望能够得到一个大大的拥抱的孩子的内心世界”。菲尔·罗德认为扎克·加利费安纳基斯深刻理解小丑的内心世界，其配音充满了喜剧效果——简直让你猜不出他下一句会说出什么来，“我在他的声音中体会到了幽默的魅力与喜剧的疯狂”。配音演员也偶尔会来一点儿即兴演绎，让人物形象更为丰满充实，甚至略带上一点儿演员自己的个性。



配音 动画师制作人物的表情与动作，配音演员们则赋予他们生命。



8. 调研与开发

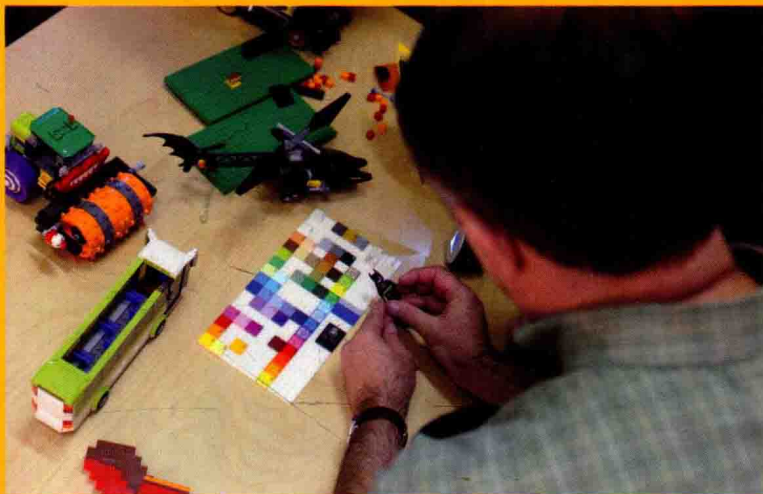
调研与开发是《乐高®蝙蝠侠大电影》的整个制作过程中最重要的阶段。主创们研究了DC漫画的档案并从中选择反派角色；同时，根据DC宇宙的知识背景在电影中植入大量的其他细节来满足DC漫画迷。艺术家也成为乐高玩具专家，熟知每一件乐高零件（包括为这部电影专门制作的特殊零件）。美工设计团队还访问了乐高主题公园®，对乐高的环境做了更大范围的调研。在动画制作方面，将宏大的乐高场景转化为动画，又要将基于乐高块状物体的画面做成流畅的动态画面，无疑是一种技术挑战。为了使画面得到满意的光影效果，Animal Logic公司开发了专用的光线应用软件Ash，以及图像补偿软件Glimpse。它们使得高效地在乐高砖块和角色上应用多种纹理效果成为可能，这对于处理由数百万乐高砖块搭建的宏大场景是极为重要的。



学习DC漫画的历史 电影创作人员对蝙蝠侠故事的历史发展进行了深入的研究，从中汲取艺术创作的灵感。

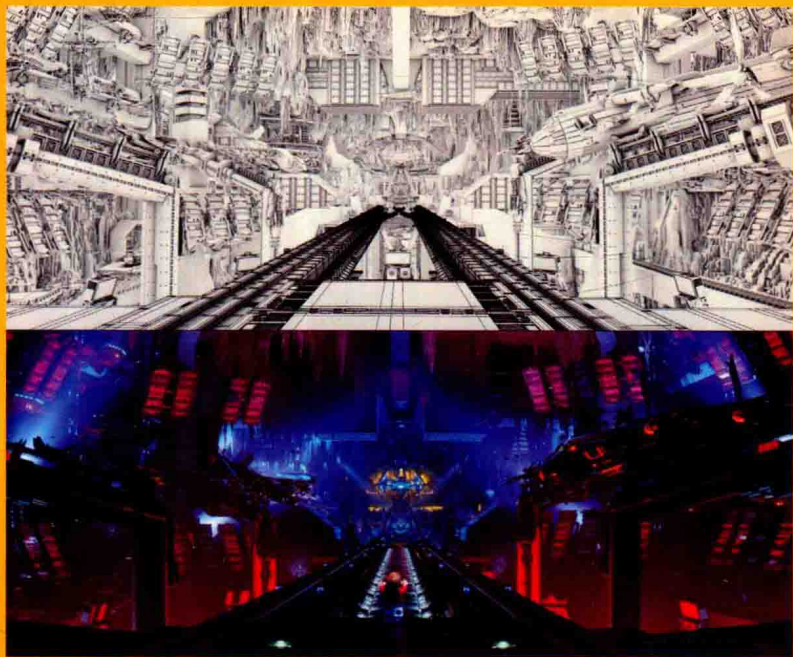


研究乐高砖块 艺术家仔细研究乐高砖块的物理性质，以便能更好地用CG技术表现出来。色彩专家则要熟知乐高玩具的颜色，以便在银幕上创造出真实的乐高场景和道具。



9. 建模

这是一个享受乐高玩具魔力的过程：搭建影片中的人物、道具及场景时至少使用了45种共计3 286个乐高零件。影片中的模型设计是由Animal Logic公司和乐高集团的设计团队完成的。在将这些模型进行CG建模前，三方的设计人员对它们进行了严格的论证、修改与完善。“当一个简易的模型满足了我们目标中的几何结构之后，我们使用乐高数字设计系统(LDD)对它进行数字建模。当我们对一个布景感到满意之后，我们对它的细节进行补充或修饰，让它看上去就像一个真实的场景。”建模主管布拉德利·西克解释道。



构建结构 动画制作与最终渲染 为《乐高®蝙蝠侠大电影》建了超过75个全景模型。



10. 动作绑定

影片中的人物、车辆的动作必须得到有效的绑定控制，要让他们看上去像是乐高砖块的运动方式，而不能像真人或真车一样灵活。动作绑定负责人乔希·穆尔泰克认为：“如果想创造出一个让人喜爱的人物，那么要赋予他鲜活的生命力，让他有发挥的空间，但他的动作应该自然平顺，不能矫揉造作。”例如，当将一个物体塞入某一个人仔的爪形手里时，可以让他的手臂轻微地向外弯曲，而不能让这个仔出现因被推拉而倾斜的状态。

动作绑定 动画截图 影片中人物的动作要遵循人仔的运动方式。

11. 形象开发

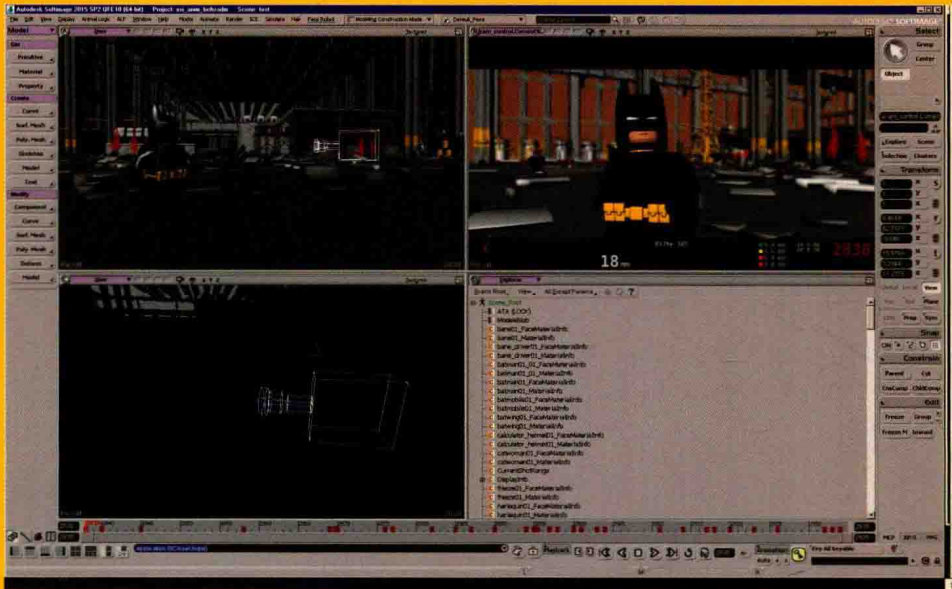
模型与人仔随后要经历一个形象开发过程，赋予它们细致的纹理与外表，使它们看上去活灵活现，有真实的质感。“我们试图在银幕上再现用放大镜观察乐高砖块时的视觉效果。”形象开发高级总监勒·勃朗解释道，“我们先采用了一些常规的处理方法，然后由美工师对细节进行处理，使影片中模型与人仔拥有了与真实的乐高砖块一样的外表纹理、制作印迹、摩擦痕迹等。”



人仔制作 动画开发 这4张逐步分解图展示了毒藤女如何从一个白色人仔变成完整的人物形象。

“一个典型的乐高小人仔大约由10个小组件构成，但这部影片中一些车辆的组件个数就超过2 000个。市面上没有哪一款动画制作软件可以同时处理这么多个单体对象，为此我们开发了新的软件，以满足这部影片的制作要求。”

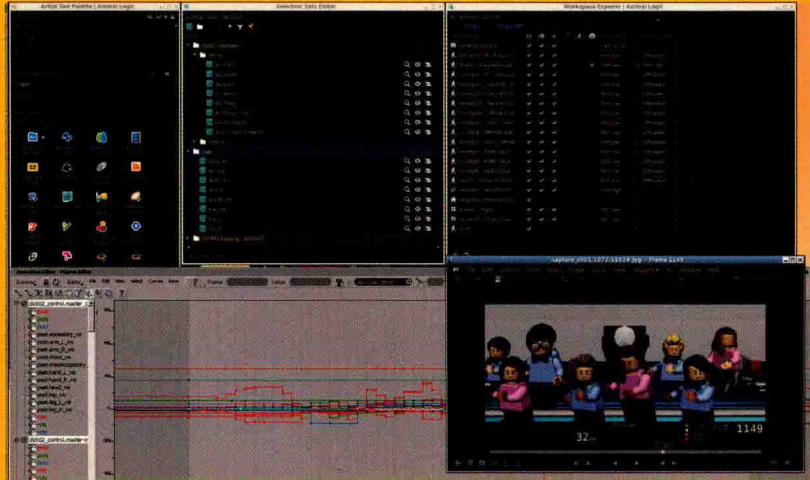
——动作绑定负责人 乔希·穆尔泰克



分镜头设计 场景布置截图 在构图与分镜头设计阶段会为一个场景设计多个镜头拍摄角度。

12. 构图与分镜头设计

这个阶段进入了实际的动画拍摄阶段。在此过程中，会用模型替代故事板上的图像，并根据预想的视角设计拍摄时的镜头角度。同时，还会考虑画面的层次感、空间感等，让画面中的场景显得宏伟大气。设计团队从设定车辆模型的尺寸开始。影片中的车辆要比乐高玩具实际的车辆稍宽一些——前者的宽度是8个砖块，而后的宽度只有6个砖块。“虽然2个砖块的宽度并不是很大，但它给了我们更多发挥的空间，而且还可以让2个乐高小人仔肩并肩地坐在车内。”这是美工总设计师格兰特·弗莱克顿对于为什么要增加车辆宽度的解释。总而言之，这个阶段的任务是在每个镜头中，用由乐高玩具按比例搭建的街区场景替换故事板上的图像，并把人物添加上去，按拍摄动画片的要求来设计每一个镜头中的场景与人物。



13. 动画制作

对动画师来说，以乐高玩具为媒介制作动画片是一个有趣的挑战，因为在制作时要考虑到乐高砖块是由塑料做成的，它的运动方式必须具有塑料块的整体性与刚性，尤其是人物的动作既不能像人类那样灵活，也不能像机器那样生硬。动画制作团队在保证人仔的动作、表情及运动方式的真实性方面采取了一个非常聪明的方法，对此动画制作总监罗伯·科尔曼总结道：“对于乐高人仔的每一个部件，我们都在电脑中制作了独立的模型，然后把这些模型拼在一起，在电脑中形成了人仔的模样，这样观众在银幕上看到的乐高人仔就像是他们亲手拼出来的那样。”这意味着动画师们也使用了最小单元的乐高砖块，因此他们可以在电脑中选中其中某一个部件，并对它进行特殊的处理。最值得注意的是，动画师们为每一个人都制作出了细腻丰富的面部表情。



添加表情 动画截图 动画师可以选取某一个镜头，对其中的人仔表情进行加工修饰，让它与观众之间形成更好的互动交流。



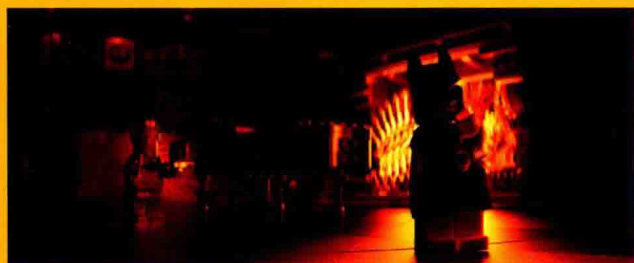
低角度拍摄 场景布置截图 运用适当的拍摄角度及方法，能产生宏大场面的视觉效果

14. 虚拟拍摄

拍摄是操纵摄像机与光线的一门艺术，它可以为观众带来身临其境的真切感觉。“我们希望观众在看这部电影时，能感觉到电影中的一切都是小巧的，就像是真实乐高玩具那样，但场景却是宏大的，有电影的感觉。”这是构图与分镜头设计的负责人贝赫扎德·曼苏里-达拉对这部影片拍摄方法的介绍。为此，拍摄团队很少使用特写镜头，这样可以提醒观众电影中的人物是小小的乐高人仔。以浅景深进行拍摄，通过将焦点聚集在人物身上，将人物与其身后的背景隔离开，这样可以使影片更具有微缩摄影的感觉。“我们的电脑动画制作效果，能让您回忆起自己童年时坐在家中地板上搭建乐高时的感觉。”立体总监费边·穆勒对影片的效果深感满意。

15. 特效

为了让乐高玩具的塑料砖块感与电影的银幕感更好地融合在一起，特效团队为影片添加了基于塑料块的倒塌声、着火及爆炸的声音，并配合上烟雾、水的真实效果。团队仔细研究了以前蝙蝠侠电影中的特技效果，对画面进行了逐帧分析。为了在电脑中模拟出乐高模型在烟雾与潮湿环境中的样子，他们甚至将模型置于相应的环境中进行了实景拍摄。在电影的开场处，一架运输机破云而出。特效团队注意到这个场景中冰晶纷飞的细节，并增加了冰晶与乐高运输机及其螺旋桨相互摩擦碰撞的效果。“只这一个场景就有数千帧画页。”特效总监迈尔斯·格林回忆道。特效师杰安德·丹埃派花费了近3个月的时间才完成了这一场景。



点燃我的壁炉 动画制作 在这一幕中，灯光团队对灯光细致入微的把握让观众能够感受到徐徐传来的炉火的温暖。

16. 灯光

乐高是一个色彩纷呈的世界，而DC漫画电影则到处都是充满着舞台灯光的明暗效果。将这两种风格迥异的特征天衣无缝地融合到一起是一件难度系数很高的挑战。“通过改变光线的颜色，我们可以彻底改变一个场景的氛围。”美工总设计师格兰特·弗莱克顿说。灯光总监克雷格·威尔士介绍说，使用Maya与Ash软件，可以达到“人物形象被展现在一个色彩丰富的世界中，画面色彩细腻平滑，没有出现马赛克现象”的效果。同一个镜头中的人物及其他对象至少会被一个无色光源进行部分的照明，目的是为了突出乐高玩具的真实色彩。光线的作用还包括给人物勾勒出清晰的轮廓外形，帮助观众一眼看出外形相似的人仔之间的差异从而分辨出不同的人物形象。



17. 合成与渲染

这个阶段的目的是把以前制作的各个镜头汇总在一起，创建出可以在电影银幕上放映的影像。在这个乐高的世界中，电脑图像渲染的作用是创造出一个干净整洁的画面，每一个经过渲染的对象看上去都近乎完美，但略显生硬，所以合成团队的追求是“对画面进行更深入的处理，让它看上去就像是使用真正的摄像机拍摄出来的画面——效果并不是那么完美，但看上去更加真实”。合成总监亚历克斯·弗赖伊说。为了达到这个目的，灯光团队使用了Glimpse图像补偿软件中的“光学缺陷”功能，模拟出光晕和光漫射效果，以使画面看上去更像是由摄像机拍摄出来的，而不是由电脑制作出来的。



剪辑进行中 剪辑是在Animal Logic公司的开放式办公室中进行的，贯穿整个影片的制作过程。

18. 剪辑

剪辑过程贯穿影片的整个制作过程，从绘制故事板开始直至全部工作完成，涉及动画制作的每一个阶段。剪辑团队的任务是控制影片的叙事节奏与顺序，营造故事氛围，获得预期的效果。对于剪辑团队的工作，剪辑师大卫·布伦斯这样说：“只有将人物放到一个适当的戏剧性的情节中才会产生出喜剧的效果。我不想去讨论剪辑喜剧与其他影片有什么严格的不同规则，但我想说剪辑喜剧确实要更难一些。”在剪辑过程中也会对背景音乐、特效进行甄选，被选中者会加入影片中用于烘托情节氛围，引起观众共鸣，让观众的情绪随着故事的发展而起伏。