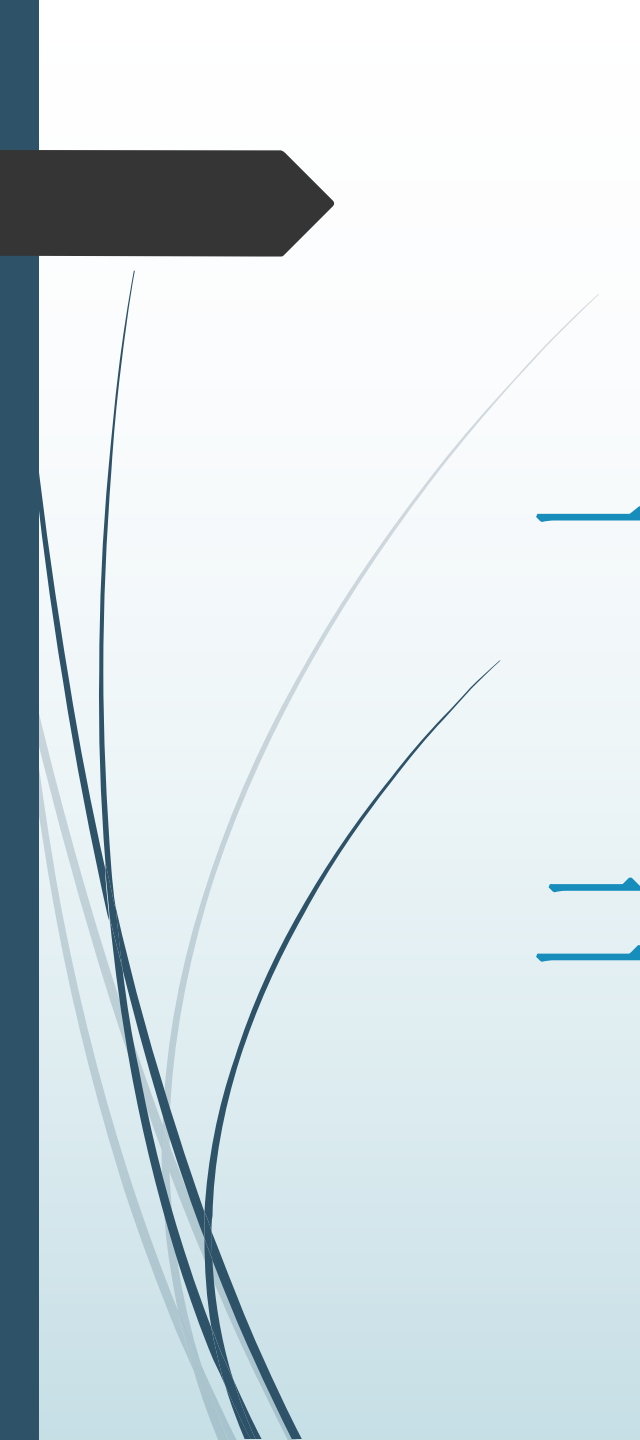




《动画片的制作流程》



一、动画的制作

二、动画创作者的基本素养



一、动画的制作

(一) 动画的工具

(二) 工作团队成员与任务

(三) 动画片的制作流程

一、动画的制作

（一）动画的工具

1、手绘工具 2、摄影设备 3、电脑周边设备

（二）工作团队成员与任务

制片人（Producer）

制片人是促使一个工作团队形成的关键人物。制片人发掘合适的故事，并选择合适的人来担任动画制作的核心工作。

编剧（Writer）

编剧应该具备一定程度的镜头设计概念，以影像思维模式来创作剧本。

一、动画的制作

（二）工作团队成员与任务

导演 (Director)

导演是工作团队中管理与制作部门之间的协调者；对于导演来说，艺术创造能力与沟通能力一样的重要。

分镜设计师 (Storyboard Artist)

分镜设计有时候由导演亲自担任，因为画面分镜头是将文字剧本转换为影像的第一道工序。

美术指导 (Art Director)

美术指导的具体工作包括：和导演一起确立影片的美术风格、统一造型与场景设计的风格，绘制设计稿。

造型设计师 (Character Designer)

型设计要理解角色的背景、性格、习惯动作、在各场景中的遭遇与情绪。他还应该了解多种绘画风格，并且有意识的收集各种造型资料作为参考。

一、动画的制作

（二）工作团队成员与任务

背景设计师（Background Artist）

很多背景设计师不是专业动画学习者，而是传统艺术训练出身。

原画师（Animator）

原画师也称为动作设计师，相当于实拍电影中的演员；原画师要按照导演的意图与设计稿的指示设计角色的关键动作，并且填写摄影表。

助理动画师（Assistant Animator）

在国内对称“二原”，即第二原画师，“清稿”。

中间动画师（Inbetweener） 又称“动画师”。

一、动画的制作

（二）工作团队成员与任务

描线/上色(Inker)/检查(Checker)和摄影师(Camera Operator)

因为电脑技术的进步，描线、上色、以及摄影的工序多，半已被数码绘图系统所取代。

技术总监 (Visual Effect Supervisor)

技术总监的工作主要是规划制作过程中的技术应用，统筹工作人员所使用的电脑硬件与软件。

剪辑 (Editor)

动画剪辑的艺术构思应该在画面分镜头阶段就实现，后期剪辑只是将影片片段整合在一起而已。

后期总监 (Postproduction Supervisor)

后期总监的任务主要是统筹后期合成与特效制作的工作。

一、动画的制作

（三）动画片的制作流程

前期策划阶段

是将抽象的灵感、构思转化为具体、完整的视觉影像的过程；一些核心的创作人员并不是全程参与动画的制作，他们只在前期参与，因此前期策划必须做得充分而明确，以确保中期和后期制作有坚实的基础和明确的方向；在整个制作过程中所占的时间比例最大。

文字剧本

“剧本”是动画制作流程的第一道工序，也是导演进行再创作的基础；-好的动画剧本的前提是其对内容的描述要适合制作成动画；-剧本写作应该要将角色的内心情绪、性格，外化成外部情境与具体细节、动作，而不是抽象、隐晦的文字描述。

美术设计

具体的工作主要为造型设计、场景设计；—造型设计包括“角色造型设计”与“道具造型设计”角色造型设计的系列图包括：标准造型图、转面图、比例图、结构图、服装道具图、表情与习惯动作图、口型图等

一、动画的制作

（三）动画片的制作流程

画面分镜头

画面分镜头是将文字剧本转换为图像的一道工序，它确立了影片的画面构成与节奏，相当于影片的雏形，通常由导演亲自来制作；对镜头清晰的描述与指令十分重要；画面分镜头的格式包含：镜号、画面内容、重要动作的描述、对白、音效或音乐、时间长度

前期录音

美国动画片主要采取“前期录音”，即便不采用前期录音方式的动画片，也应该在前期策划时录制 参考用的对白，方便口型的动画制作。

设计稿

在制作工序中，排在画面分镜头之后、原画设计之前；设计稿的功能是为以后的各道工序提供更多的信息和精确的提示，画面上应标明：镜号、规格、背景号、秒数、角色名称、对话、主要行为、镜头移动长度、拍摄要求、背景与人物的对位线。

一、动画的制作

（三）动画片的制作流程

原画

是指动画片中关键动作的画面。原画师根据设计稿上的指示，为角色设计动作姿态，并分析动作所需的时间、填写摄影表，完成后交给中间动画师绘制两个关键动作之间的加动画。

动画

是指中间动画师遵循摄影表上的指示，完成原画之间的中间画，使画面连贯起来成为一个完整的动作。在掌握各种动画技法之后，中间动画师需要领会原画的意图与要求，并且注意摄影表上注明的指令，才能准确完成动作的要求。

场景图

前期的场景设计决定了影片中场景的选择、安排、构造、以及大体的布置；到了中期制作阶段的场景设计稿，需要精确的考虑场景与人物的空间关系，并且订立场景内的主要光源与气氛；而在绘制最终的定稿时，需要按照设计稿的要求，并配合分场气氛图，逐个镜头细致地绘制出场景图。

一、动画的制作

（三）动画片的制作流程

描线/上色

目前这种传统的描线、上色、拍摄的方式多半被电脑技术所取代，因为电脑可以准确的控制线条、选择色彩，创造出更多富有创意、动感的镜头运动方式。

后期制作阶段声音混录

声音设计的具体任务包括设计音乐、配音和音效

剪辑

在后期制作阶段，需要把已经完成的动画片段作最后的整合与修饰，并且配合上声音效果，最后输出成各种播放格式。目前动画片的剪辑通常使用电脑系统的“非线性编辑”。

特效、合成

后期合成与特效在整个动画制作流程中的重要程度与日俱增，因为动画制作技术全面电脑化的趋势，使得许多创作者选择在后期阶段才对画面分层进行整合和调整。

二、动画创作者的基本素养

(1) 基础技能

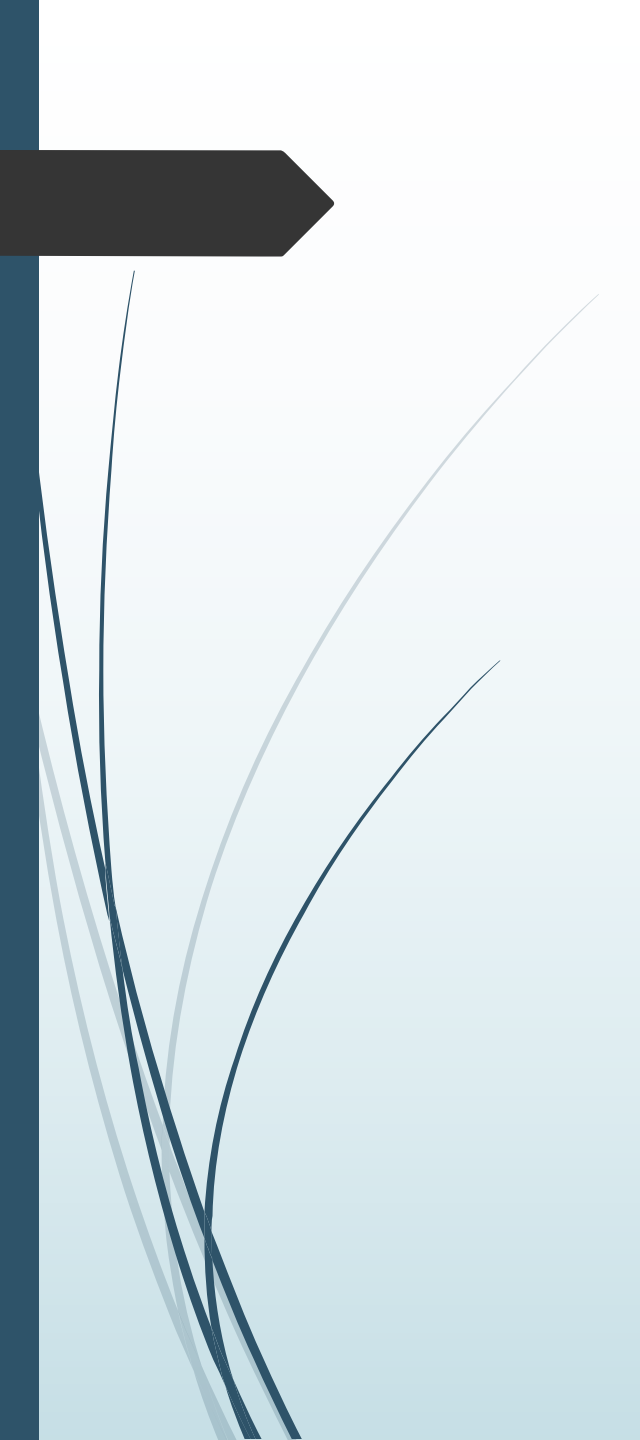
美术造型能力：速写、造型能力、色彩构成

软件操作能力：绘图软件、二维电脑动画软件、三维电脑动画软件、后期剪辑合成软件

(2) 动作设计、表演、基本运动规律、力学原理、时间控制

(3) 视听语言、镜头设计、场面调度、剪辑、声音

(4) 综合人文素养 所谓的“综合人文素养”，包括了作为一个人所应该具备的一切“美好特质”——对于“美”的事物的追寻、对于世间万物的好奇、对于弱势族群的关切；还有作为一个艺术家所应该具备的特质——通过创作与人分享内心感受的欲望、对于人生意义的探索与追寻、对于这个我们所处的世界独特而深入的观点。一个动画创作者的人文素养，决定了其创作的深度以及力度。



谢谢观看