

《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

A dark grey arrow points to the right from the left edge of the slide. Below it, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep across the left side of the slide.

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