

21 世纪网络传播丛书

网络动画编辑

高山冰 著



中国传媒大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

网络动画编辑/高山冰著. —北京:中国传媒大学

出版社,2010.8

ISBN 978-7-5657-0031-6

I. ①网… II. ①高… III. ①动画—技法(美术)—计算机辅助设计

IV. ①J218.7 ②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 155855 号

网络动画编辑

作 者 高山冰

策 划 赵 欣

责任编辑 李艳华

责任印制 范明懿

封面设计 魏 东

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社(原北京广播学院出版社)

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷

开 本 730×988mm 1/16

印 张 11.25

彩 插 0.25

版 次 2010 年 10 月第 1 版 2010 年 10 月第 1 次印刷

书 号 978-7-5657-0031-6/J·0031 定 价 32.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

目 录

第一章 动画概述	1
第一节 动画的诞生与发展 /1	
第二节 动画的基本原理 /8	
第三节 网络动画的应用 /9	
第四节 网络动画的编辑流程 /12	
第二章 Flash 入门	18
第一节 Flash 概述 /18	
第二节 Flash 操作界面 /19	
第三章 Flash 绘图基础	24
第一节 工具面板 /24	
第二节 Flash 绘图原理 /28	
第三节 变形的应用 /30	
第四节 图形的填充 /36	
第五节 文本的设置 /43	
第六节 位图的应用 /47	
第七节 吸附功能的应用 /51	
第四章 Flash 动画基础	55
第一节 元件 /55	

第二节	库	/66
第三节	外部文件的导入	/68
第四节	层	/71
第五节	帧	/73

第五章 Flash 动画制作..... 77

第一节	影片的设置	/77
第二节	补间动画的创建	/78
第三节	路径动画的创建	/85
第四节	形状渐变动画的创建	/92
第五节	遮罩动画的创建	/104
第六节	帧帧动画的创建	/115

第六章 按钮与交互..... 119

第一节	按钮动画的制作	/119
第二节	动作面板与脚本助手	/135
第三节	ActionScript 的应用	/139

第七章 Flash 音频 155

第一节	音频的编辑	/155
第二节	音频的添加	/158
第三节	音频的控制	/162

第八章 动画的输出与发布 171

第一节	动画输出与发布的基础	/171
第二节	动画的输出	/176
第三节	动画的发布	/178

结 语 179

第一章 动画概述

第一节 动画的诞生与发展

一、懵懂的原始动画意识

我们所说的动画即英文 animation,意为使原先不活动的某物活动起来,其早期在中国被称为美术片。“动画”一词源自日本,二战前后,日本将以线条描绘的漫画作品都称为“动画”。动画是高假定性的艺术表现形式,动画中所有的画面内容都是由创造者绘制而成。如今的动画集绘画、音响、数字技术等于一体,其表现形式和内容的多样性,使得其受众从以少儿为主体,扩展到了不同年龄层次。

动画是一个蕴藏着无限创造与想象力的虚拟世界,它结合了现代科技与古老的绘画艺术,涉及政治、经济、历史、文化、物理、心理等多个学科领域,融合绘画、雕塑、语言、摄影、音乐、光影等技术,自成一门独具魅力的艺术样式。计算机技术的迅猛发展和广泛运用,更是极大拓展了动画的呈现手段和领域,开创了一个动画艺术的新纪元。

动画诞生初期,是作为电影的一个分支,其后动画经历了各种试验,在世界各地相继发展。区别于实物拍摄的电影,动画片的形象和背景是用绘画、雕塑等美术手段虚拟创造出来的,并且用逐格拍摄的



图 1-1 舞蹈纹彩陶盆



方法摄制。动画的发展历程似乎很难界定一个准确的起点,但综合各种观点看来,可以大致划分为实验艺术动画和娱乐商业动画两个阶段,也就是从个人表达走向大众,从探索走向成熟发展的历程。



图 1-2 皮影戏

在现代意义的动画诞生之前,古人们已经有了懵懂原始的动画表达意识。在中国青海考古发现的“舞蹈纹彩陶盆”(如图1-1),其人形手臂出现的两道线条,被推测为试图表现连续运动的最原始方式。这是世界动画形象史上有记载的最早表达人物的原始动画形象。中国的皮影戏,在灯影作

用下生成的光影动画形象,是世界动画形象史上较早的原始活动动画形象(如图1-2)。而走马灯利用点燃蜡烛的热力作用推动笼罩转动,更是产生出运动的视觉效果。这种在灯笼的罩壁上绘制多幅动物或人物的连续分解动作图,具备了故事情节,这就使得动画向叙事延伸。古人的动画意识和创造性思维,对现代动画有着一定的启发意义。

二、晦涩的实验艺术萌芽期

现代动画借助了科技的外壳,最早是实验性质的探索。

欧洲是现代动画的发源地,电影与动画的起步几乎并驾齐驱。1824年,英国人彼得·罗杰(Peter Roger)提出的视觉暂留现象,成为动画的理论基石。该理论的发表在欧洲和美国引起了一阵实验热。

1825年,英国人约翰·艾克顿·帕里斯(John Elton Patis)发明了转盘活动影像镜,与1860年美国皮埃尔·代斯威格内斯发明的西洋镜有异曲同工之效。这种沿用至今的技艺是在一个空筒的内壁贴上图画,通过轮子带动其旋转,在筒顶的槽观看,内壁上的图示会产生运动的视觉感。^①爱德华·麦布里奇在1877—1879年期间,发

^① 祝普文:《世界动画史》,中国摄影出版社2003年版,第32页。

明了“变焦实用镜”，该项发明在电影史上被称为“第一架动态影像放映机”。

1877年，法国人埃米尔·雷诺(Emile Reynaud)发明了光学影戏机，并开始在巴黎葛莱凡蜡人馆公开放映动画，尝试创作，他也被认为是世界上第一位动画家。1908年，现代动画之父、法国人埃米尔·科尔(Emile Cole)制作了动画《幻影集》(*Fantasmagorie*) (如图1-3)，这是一部变化形状的动画，它运用停格拍摄技术表现不断变化的图像，其画面呈现的一头大象逐渐变成了一个舞女，然后又变成各式各样的人物，被很多人认为是第一部动画片。



图 1-3 《幻影集》

这些都是动画片的雏形，真正动画片的产生还有待于和摄影技术相结合。1906年，美国最早的动画片制作人 J. S. 勃拉克顿(J. S. Blackton)摄制了第一部拍摄在胶片上的动画电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》(*The Humorous Phases of Funny Faces*) (如图1-4)，这部影片被公认是世界上第一部动画影片。俄罗斯动画之父斯塔列维奇(B. A. C Tap BH)在1912年创作了《美丽的柳卡尼达》、《摄影师的报复》等作品，是世界动画史上最初的艺术立体动画片。1915年，伊尔赫德发现了赛璐珞片可以用来取代动画纸，这样动画家可以不用在每一张动画纸上重复描画背景，只需将活动形象与不动的背景分层，从而建立了动画片工业的技术基础。1918年，美国人温瑟·马凯(Wimsor Mccay)制作的《路斯坦尼亚号之沉没》(*The Sinking of the Lusitania*)成为第一部新闻动画片。为了重现英国路斯坦尼亚号被一艘敌国潜水艇撞沉的情景，他画了将近25000张的素描，这在当时可说是创举，预告了一个美式卡通时代的来临。

德国是先锋艺术实验短片的诞生地。强调自我感受，崇尚原始艺术的非实在性的表现主义成为德国实验动画的艺术之源。德国动画片的晦涩感，甚至“高深”到了不知



图 1-4 《一张滑稽面孔的幽默姿态》

所云的境界。^① 1921 年,沃尔特·鲁特曼(Walter Ruttmann)的《影子戏作品第一号》(*Lichtspiel Opus 1*)是第一次在电影院里正式公映的实验电影。1921 年,维京·伊格林(Viking Eggeling)的《对角线交响乐》(*Symphonie Diagonale*)是现存的最早的实验动画电影,但在商业发行上惨不忍睹。达达主义的创始人汉斯·李希特(Hans Richter)在 1918—1919 年,完成了德国实验动画《序幕》,力图体现“音乐视觉化,视觉音乐化”,但是该片实验色彩太过浓厚,而制作也过于粗糙。

三、开掘商业娱乐价值的黄金繁荣期

欧洲动画追求艺术基调,达达主义、超现实主义、表现主义等流派都对实验动画影响颇深。而当欧洲动画还在实验动画的晦涩艺术风格中举步维艰时,美国动画已经开始了动画娱乐功能和商业价值的开发。

1919 年,美国首个商品化卡通形象菲力猫由派特苏利文(Pat Sullivan)公司制作推出。菲力猫是《猫的闹剧》(*Feline Follies*)中的卡通角色,在此后长达 10 年的时间里成为最受欢迎的卡通明星。1928 年 11 月 18 日,举世闻名的米老鼠诞生,而以米老鼠为主角的卡通动画《蒸汽船威力》(*Steam Boat Willie*)则是第一部有声动画片。1932 年 7 月 30 日,《花与树》(*Flowers and Trees*)推出,这是世界上第一部彩色动画片。

从 1928 年开始,世人皆知的沃尔特·迪斯尼(Walt Disney)(如图 1-5)把动画片的制作与商业价值联系了起来,他创办了美国动画产业的巨人——迪斯尼公司,被人

^① 薛燕平:《非主流动画电影——历史·流派·大师》,中国传媒大学出版社 2007 年版,第 49 页。

们誉为商业动画之父。《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs)(如图 1-6)的出品及周边产品的开发,标志着美国动画脱离了单纯抽象的动画艺术,全面进入娱乐化和产业化时代,并促成了动画数量的几何数级增长。而欧洲一部分动画制作者仍然固守着传统的艺术路线,其中最极端的例子是捷克动画师伯托·巴托什(Berto Batoche),他一生只制作了一部影片。这种在贫穷和自由中寻找创作力量的精神,使得欧洲动画在坚持中一步步走向世界,成为真正的艺术动画代表。



图 1-5 沃尔特·迪斯尼

四、向新媒体领域的移师

20 世纪 50 年代,电视时代来临,动画载体由电影移师电视。1953 年,美国华纳制作了 Gumby 故事。橡皮泥人 Gumby 的首次出场,标志着华纳动画就此进入电视时代。而此时,欧洲动画业也相继进入商业化运作。此后,一直到 20 世纪 80 年代,是电视动画的黄金时期,先后出现了《猫和老鼠》、《原子小金刚》、《森林大地》、《聪明的一休》、《新宝岛》、《大教堂》、《火星博士》、《狮王大帝》等众多动画。



图 1-6 《白雪公主》

网络动画的流行成为世纪之交的

又一动画景观。计算机技术的应用将动画制作从繁重的手工劳动中解放出来,生产速度更快、创意更宽广、更具有商业竞争力和渗透力等技术特征,让网络动画从艺术表达



扩大到商业活动、新闻传播、社会性事务等领域。以 Flash 为代表的网络动画,成为人们进行“假定化”艺术畅达的重要方式。三维动画大有取代以往二维动画的势头,而利用动画原理数字化合成的“特技电影”也异军突起,其应用领域似乎留给人们无限遐想的空间。

五、异军突起的日本动画



图 1-7 宫崎骏

在世界动画领域,有一支异军突起的力量,那就是日本动画。在平成萧条时期,日本动画产业凭借其出色的故事、生动的形象和高超的影像技术,吸引了全世界的眼球,占据了当时三分之二的世界市场,出口值超过日本钢铁工业,并在经济上产生连锁效应和雪球效应。日本在“失去的十年”中完成了无形资产的增值,是动画史上的经典案例。^① 1921 年,北山清太郎设立了北山映画制作所,培养了一大批日本早期的动画制作人,将日本动画带入第一个黄金时期。“漫画之神”手塚治虫是日本动漫界当之无愧的开山之父,他一手创建了现代日本动画工业的模式,铁臂阿童木是他创作的最著名的动画形象。宫崎骏(如图 1-7)则被称为日本的

沃尔特·迪斯尼,他的作品是日本动画进入商业黄金时期的标签,也是能够和迪斯尼、梦工厂共分天下的一支重要的东方力量,其作品《天空之城》、《龙猫》、《哈尔的移动城堡》、《千与千寻》等都堪称世界动画的经典之作。

六、民族色彩绘就的中国动画

中国动画历经近百年的演绎,发展历程带有浓郁的民族色彩。20 世纪 20 年代初是我国动画的发端时期,“万氏兄弟”(万籁鸣、万古蟾、万超尘和万涤寰)在上海拍摄了

^① [日]大岛景宏:《日本动漫产业的发展及其对世界的影响》,《日本学刊》2006 年第 4 期。

最早的一批动画片,1926年拍摄的《大闹画室》、1927年摄制的《一封书信寄回来》与1930年的《纸人捣乱记》并称中国最早的三部动画影片。《铁扇公主》也出自万氏三兄弟之手。这是中国第一部长篇动画,该片甚至在东南亚和日本等地都引起很大的轰动,并成为日本上映的第一部动画长片。日本动画大师手塚治虫赞叹该片“如此有趣,如此豪华,惊得目瞪口呆”!^①

《骄傲的将军》与《神笔》是中国民族动画风格的开山之作,这两部作品通过对中国戏曲元素的吸纳,以及对传统艺术的借鉴回归,用民族画笔的神韵丰富了中国动画的表现形式。万古蟾在其自述中曾谈到,万氏兄弟早期的动画多少受到外国动画的影响,而根植于民间艺术的剪纸片等动画,其浓郁的民族风格使我国动画艺术在民族化的道路上迈出了可喜的一步。

1957年,上海美术电影制片厂诞生,成为中国动画电影的主要生产基地,此后国产动画片如雨后春笋般发展起来,迅速扩展出剪纸片、拉毛片、贴纸片、折纸片、木偶片、泥偶片以及水墨动画等品种。我国第一部剪纸动画《猪八戒吃西瓜》、第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》(如图1-8)等相继推出。此后近40年里我国先后有46部美术片178次在国际电影节获得奖

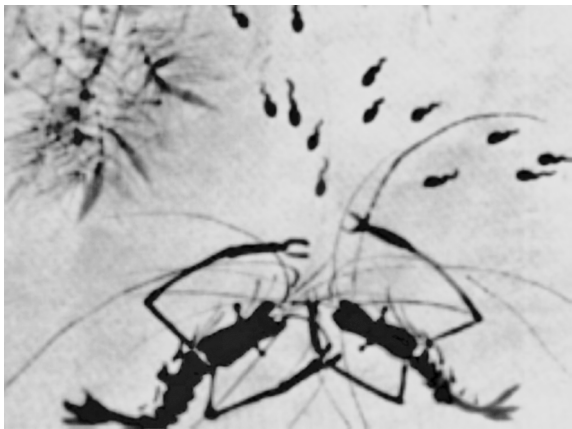


图1-8 《小蝌蚪找妈妈》剧照

项,动画精品比比皆是。《乌鸦为什么是黑的》获得第七届威尼斯国际儿童电影节儿童文娱片一等奖,木偶片《神笔》获得第八届威尼斯国际儿童电影节儿童文娱片一等奖,《鹬蚌相争》获第13届柏林国际电影节银熊奖。20世纪80年代推出的《山水情》将水墨动画片的水平发挥到了极致,在国内外获得包括第10届加拿大蒙特利尔电影节最佳短片奖在内的9个奖项,创下国际动画片获奖之最。以水墨画为代表的中国动画被称为“中国动画学派”,享誉全球。

从1949年到1999年,50年的时间里中国生产了五部动画长片:《大闹天宫》(如

^① 朱步冲:《一场面目模糊的卡通狂欢》,《三联生活周刊》2005年第21期。



图 1-9 《大闹天宫》剧照

图 1-9)、《哪吒闹海》、《金猴降妖》、《天书奇谭》和《宝莲灯》,其中《宝莲灯》成为中国民族动画向商业动画转型的成功之作。此后商业动画鲜有成功范例,直至《喜羊羊和灰太狼》的问世。中国动画片的商业转型始于 20 世纪 80 年代以后,虽然动画片数量不断增加,但整体质量难与世界一流商业动画相抗衡。同时,定位于“为儿童服务”的教育主义工具论观念极大地

限制了 中国动画片的商业娱乐化发展。^①

第二节 动画的基本原理

动画创作的基本过程包括了剧本、故事板、摄制表、设计、音响、原画创作、插画制作、上色、配音等一系列繁琐工作,分工极为细致。创作方法的特殊性,决定了它与其他艺术创作形态截然不同的艺术特征:动画是文学、戏剧、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈等艺术元素与摄影、电脑图形等科学技术手段的综合运用,它拥有假定的剧情、角色、时空、声音和镜头运动等,需达到幽默性、简约性和夸张性的统一。

动画并非是“会动的画”这样一门艺术,而是“画出来的运动”艺术。在动画的制作中,研究物体怎样运动,包括它们运动的轨迹、方向以及所需的时间的意义,远大于对单张画面安排的考虑。^② 动画有两个特征:一是逐格记录的方式,二是影像的“动作”是幻觉创造,而不是原本存在,这种幻觉即“视觉暂留”现象。

动画原理与电影、电视一样,基于视觉暂留原理。视觉实际上是晶状体成像,即感光细胞靠一些感光色素感光,并且将光信号转换为神经电流,传回大脑产生视觉。1824 年,英国人彼得·罗杰向伦敦的皇家协会提交了关于眼球构造的《移动物体的视觉暂留现象》(Persistence of Vision with Regard Moving Objects)报告,提出了视觉

① 高放:《中国动画电影的起源与发展》,《光明日报》2002 年 1 月 2 日。

② 朱俊莹:《中日动画比较研究》,南昌大学 2005 年硕士学位论文。

暂留现象(Visual Staying Phenomenon, Duration Of Vision),即人眼在观察景物时,经形象刺激最初显露后,光信号传到人的大脑神经,需要一段短暂的时间,形成感光色素,此时,当光的作用结束,视觉形象并不立即消失,而是在视网膜上停留若干时间,这种残留的视觉称为“后像”,这就是视觉暂留的机理。利用这种视觉暂留,当各种分开的刺激相当迅速地连续显现时,视网膜上的刺激信号就会重叠起来,成为连续进行的形象。这种提法成为动画初期探索的理论支撑。

中国走马灯即是古人较早的视觉暂留原理运用。视神经的反应速度,其时值是 $1/24$ 秒,这是动画、电影等视觉媒体形成和传播的根据。1828年,法国人保罗·罗盖(Paul Riquet)发明了留影盘,当圆盘旋转时,留影盘两面的画面有了重合,鸟在笼子里出现了。这是因为物体在快速运动时,眼睛一次只保留一个图像,持续时间在 $0.1—0.4$ 秒左右,这是人眼特有的一种性质。

1833年,比利时的普拉托(Prato)发明了诡盘,使人们第一次看到了会活动的影像。诡盘在一个硬纸圆盘上绘制一系列画面,展现一个动作的不同阶段,通过圆盘绕轴旋转,人能看到连续运动着的影像。普拉托由此确立了这样一种理论,即锯齿形(或有隙缝的)的硬纸盘,不但能使一系列活动画片产生运动,而且还能使视觉上产生的运动分解为各个不动的形象。1850年,奥地利的冯·乌阿齐乌斯和法国的迪博克根据诡盘原理制造了更先进的动画幻灯机。自1873年开始,爱德华·穆布里治(Eadweard Muybridge)拍摄了一套微型立体幻影,并将之搬至“幻灯镜”上演出。依据视觉暂留原理的动画实验不断被各国学者所验证,并为动画走向现代艺术创作提供了技术支撑。

第三节 网络动画的应用

计算机技术应用于动画领域,为网络动画的繁荣提供了技术支持,将动画由传统手工密集型劳动,带入了融合数字技术的高效生产时期,并且使动画实现了由二维平面向三维立体空间的跨越。

一、告别手工作坊式生产

传统二维动画片的制作,设计、描线、上色、修型等环节流程繁杂,周期漫长且劳动强度大。每10分钟的动画片要耗费近万张明片,而熟练的描线人员每天最多能描



100 张左右图样;上色需要等颜料干燥,并且还要绝对避免气泡和迸裂,一个人每天最多上色三四十张。每张描上颜料后的明片约 10 克重,于是一部 10 分钟的动画片拍摄完成后就产生出重达 100 公斤的明片。^①

到了 20 世纪 90 年代左右,动画制作公司开始使用电脑技术来配合传统的二维动画片生产,大大缩短了上色、绘制背景等环节的制作成本,画质也有了提升。一台高速扫描仪可以将成千上万张动画稿输入电脑,不再需要描线员,操作电脑的上色员一天可以上色两三百张,速度差不多是传统工艺的 10 倍。

计算机扫描、上色已成为现今动画中后期制作领域中的主导工艺。设色丰富、着色统一、可及时修改等特性,从根本上解决了传统动画纯手工操作低效率、高成本的缺点,在时间、成本、效率耗费上,起到了事半功倍的效果,加快了生产周期,也将二维动画的画面质量提高到传统手工所无法达到的层次,完善了动画创作的艺术性。2004 年初,美国迪斯尼动画公司宣布关闭最后一个位于佛罗里达的传统手绘动画工作室,标志着计算机技术在动画制作中统治地位的确立。

二、三维技术的全新视觉体验

计算机动画从开始出现到现在已有三十多年的历史,经历了计算机辅助动画和计算机生成动画两个阶段,也就是通常说的“二维动画”和“三维动画”。计算机动画的真正突破在于三维动画的出现。在二维动画中,计算机仅仅起到辅助人们制作动画的作用,计算机不能根据已有的画面剧本自动产生关键帧。三维技术则可在建立模型、设定虚拟摄影机的运动轨迹和其他动画参数后,让计算机自动运算,生成最后的画面。但制作一部满意的三维动画,非常耗时,其景物造型、动作控制与调试相当麻烦,很多时候不能满足客户对时间的要求。



图 1-10 《玩具总动员》海报

20 世纪 90 年代,一大批运用三维技术制作的动画片应运而生。《玩具总动员》

^① 何嵘:《初探计算机技术对现代动画的影响》,《影视技术》2005 年第 5 期。

(如图 1-10)、《最终幻想》、《海底总动员》(如图 1-11)等立体的艺术思维、逼真的视觉效果,让人们大开眼界。三维动画片场景的透视处理和类似于仿真电影的全方位的镜头运动效果,是传统二维动画片无法比拟的。美国动画的三维运用最为广泛,日本动画也大量采用了三维技术进行背景、道具等方面的制作。这种将三维与二维技巧融合制作出来的最终画面,既有三维的立体感、运动感,又有二维的艺术性、绘画性。由于三维动画的精确性和高仿真性,其被广泛应用于广告、电影、电视剧的特效制作,以及医学、教育、军事、娱乐等诸多领域。

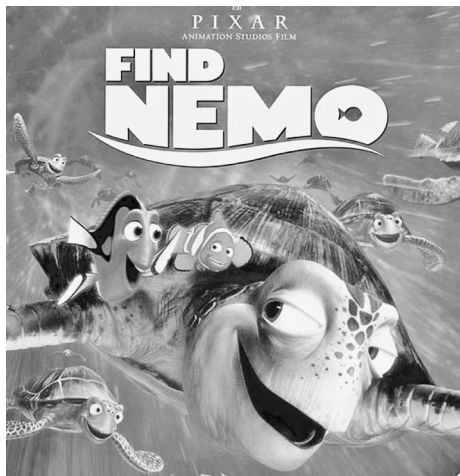


图 1-11 《海底总动员》海报

三、愈走愈宽的网络动画之路

网络动画是通过互联网传播,由终端设备远程读取,并接受受众交互指令,经播放器呈现出的动态影像。网络时代,许多动画爱好者们已不满足于做一个被动的观众,他们拥有自己原创制作的想法。Flash 因定位于为网络动画开设软件提供技术支持,满足了交互性网络动画对播放设备的要求标准,稳坐网络动画制作工具第一把交椅。Flash 动画成为网络文化的生力军,正是在于其打破了只有专业软件才能制作动画的神话,让每一个有兴趣参与制作的人,都能实现自己的动画梦。Flash 动画艺术一开始就显出了“多元”、“大众”、“游戏”等特性,毫不掩饰自己的商业性和通俗性,它的目的就是要“返回到单纯无规定性的那种否定状态”^①,形成创作的绝对自由。

网络动画无论在内容还是表现风格上,都具有“大众化”特征,需要迎合大众的审美需求。网络动画制作不需要承担过多的创作压力,可以毫无限制地、轻松敏感地捕捉任何创作灵感。如一日一囧、小破孩系列、腾讯的动画魔法表情等,虽然制作相对粗糙,但迎合了流行的搞笑风格,再加上采用滑稽可爱的配音,照样赢得网民粉丝的热捧。此外,很多网站都在首页引入动画来提起网民兴趣,它们以简洁、流行的动画语言

^① [德]席勒:《美育书简》,徐恒醇译,中国文联出版公司 1984 年版,第 104 页。

表现网站的风格,迎合大众口味,并以此提高了访问率。

当然,网络动画不仅仅限于网络的传播,它也能移植到其他媒体。例如,用 Flash 动画还原一些经典相声小品的电视节目《快乐驿站》,获得了国内观众的青睐。同时,随着 Flint 软件的广泛使用,动画制作也融入影视领域的后期特效制作中,如《冰川时代》系列、《骇客帝国》、《星球大战》等。

交互性提升了动画传播的感染力,非线性浏览也提高了信息传递的效率。网络动画的交互性和趣味性的融合,使其比其他静态网络广告形式更具真实感、更具趣味。网络广告的目的就是通过良好的设计来吸引人们的注意力,传递商品信息,树立品牌形象。如雪佛兰汽车的一则广告,消费者可以用鼠标制造出非常崎岖的路线为雪佛兰汽车制造障碍,但是它都能有出色的行驶表现,这样一来观众对雪佛兰汽车在恶劣环境下的行驶能力就有了很深的印象。除了在广告领域,网络动画在食品、日用品、家电、虚拟产品等行业都有用武之地,动画传达的创意极致,可与消费者形成良好的互动,使其更容易对产品信息留下印象,进而做出购买的选择。

早期的网络动画多是个人创作,画面大都以简单线条为主,因其形式新颖、活泼、有趣而受到网民的热力追捧,这一阶段涌现了一批网络动画创作者,他们被称为“闪客”。随着网络带宽、硬件设备等的提高,类似传统动画风格的高质量独立作品开始涌现,画面内容更为丰富,大量的 2D、3DCG 等技术开始在网络动画中得到应用,这一时期出现了独立的制作机构或是工作室,并开始走专业化道路。现在,网络动画越来越受到社会和主流媒体的关注,一些商业动画也开始与大型视频网站合作,专门制作一些用于网络发布的动画。网络动画还被广泛地运用于建筑领域虚拟楼盘样板房,规划领域(如道路、桥梁、隧道、立交桥、公园、广场等)模拟再现,工业产品(如汽车、飞机、舰艇等)动画演示,情景模式(如交通安全演示动画、水处理过程、植物生长过程等)演示,影视特效创意、后期合成等,以及网络歌曲 MV、网络游戏的开发等。

第四节 网络动画的编辑流程

在网络动画编辑过程中,无论项目主管还是制作人员,都是在流程的统一调度下展开工作的。流程是一系列活动的组合,它能够有效地提高工作效率、提升工作效果,保证项目的顺利完成,其重要性不言而喻。任何一项工程,都可以简单地划分为前期、中期与后期三个步骤。当然由于不同软件功能的差异,其制作流程各有不同。网络动

画编辑流程可以分为四个步骤,分别是前期策划阶段、设计准备阶段、创作编辑阶段及后期合成阶段(如图1-12)。

一、前期策划阶段

前期策划阶段关系到一部网络动画作品的成功与失败。首先要选择题材,题材来源一般有两类:一类是改编,即看中某个作家或写手的作品,在经过作者同意后开始创

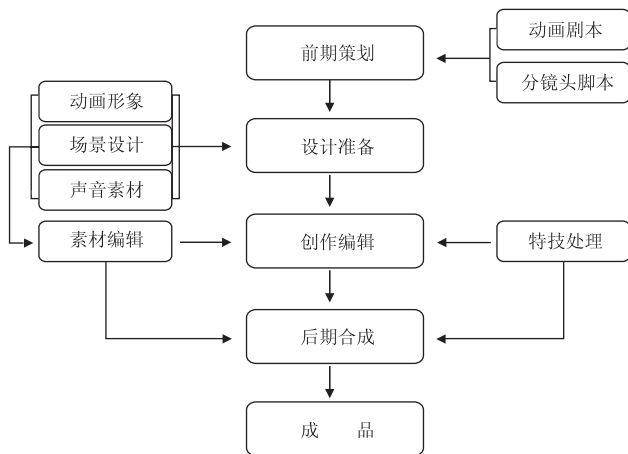


图 1-12 网络动画编辑流程

作,这类在传统动画的片头会有“原作”字样;第二类是原创,这类题材是创作者天马行空进行构思的结果,产权完全自主,在传统动画的片头会有“原案”字样。在题材的选择过程中,创作者必须知道将要进行的动画能否实现,为达到最终效果,资金、人员、技术等各方面能否得到保障。

题材选定之后开始剧本创作。剧本是动画的灵魂,在动画创作过程中是一项基础性的工作,它将人物形象、场景设置、画面效果、特技处理以及故事节奏等,有序地协调结合。拥有再好的导演、再优秀的美工和再强大的技术人员,如果没有一个精彩的剧本,制作出来的作品也只能差强人意。在剧本创作过程中,要善于使用视觉式语言表达,即将小说式剧本变成运镜式剧本。例如,表述一个人的状态,小说式剧本会写“此刻的他很孤独”,但在动画制作过程中必须用画面的形式表达出来,需要有视觉化的语言加以说明,例如“灯光幽暗,他静静地坐在书桌前,旁边烟缸上放着一支快烧完的香烟”,或者“他静静地站在窗前,一片枯叶从眼前飘过”。不同的视觉式语言表达的都是一个主题。

确定好剧本之后,就得考虑分镜头脚本了。分镜头脚本又称动画工作台本,它是将文字转换成动画形象的中间媒介。其主要任务是根据剧本来设计相应画面,配置音乐音响,把握动画的节奏和风格等。分镜头脚本必须流畅自然地体现导演的创作意图、创作思想和创作风格,前后衔接要紧凑,画面形象需简捷易懂。分镜头脚本应尽量做到编制人员一看到它就能在脑子里形成动起来的画面,在编制过程中,可以参照表