

Flash CS4 创意动漫制作基础

The Fundamentals of Creative Animation Production Using Flash CS4

詹泽慧 李铂 主编

金一强 李丽萍 蔡韶华 副主编



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

高等学校计算机基础课程多元教学系列教材

Flash CS4 创意动漫制作基础

Flash CS4 Chuangyi Dongman Zhizuo Jichu

詹泽慧 李 铂 主 编

金一强 李丽萍 蔡韶华 副主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容简介

本书由长期工作在计算机基础教学及教学改革第一线的优秀教师根据多年的教学经验编写而成。全书共7章,主要包括动画入门知识、Flash绘图工具、创建时间轴动画、给动画添加声音及插入视频、Flash动作脚本、动漫制作的整合和用Flash制作多媒体课件等。为了更好地开展教学,本书的配套资源光盘中配备了本书范例、重难点录屏、教学课件和本书练习中所需的制作素材等教学资源。

本书既可作为高等学校非计算机专业“多媒体技术及应用”类课程的教材,也可作为计算机专业各层次“多媒体技术”课程的实验教材,还可以供从事多媒体作品设计和多媒体应用系统开发的技术人员学习和参考。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS4 创意动漫制作基础/詹泽慧,李铂主编.

—北京:高等教育出版社,2012.2

高等学校计算机基础课程多元教学系列教材/张景中主编

ISBN 978-7-04-034678-7

I. ①F… II. ①詹…②李… III. ①动画制作软件, Flash CS4—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第015869号

策划编辑 饶卉萍	责任编辑 唐德凯	封面设计 于文燕	版式设计 余 杨
插图绘制 郝 林	责任校对 刘 莉	责任印制 毛斯璐	

出版发行	高等教育出版社	咨询电话	400-810-0598
社 址	北京市西城区德外大街4号	网 址	http://www.hep.edu.cn
邮政编码	100120		http://www.hep.com.cn
印 刷	国防工业出版社印刷厂	网上订购	http://www.landaco.com
开 本	787mm×1092mm 1/16		http://www.landaco.com.cn
印 张	12.25	版 次	2012年2月第1版
字 数	290千字	印 次	2012年2月第1次印刷
购书热线	010-58581118	定 价	26.00元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物 料 号 34678-00

序

当前,社会信息化进程把高等学校计算机基础教学带入了一个新的发展阶段。对大学生进行“面向应用、突出实践”的信息素养的培养为高等学校计算机基础教学指出了新的目标。同时,“多元化、模块化、融合化、网络化”成为计算机基础教学的发展趋势。

为顺应这一发展趋势,在全国高等学校教学研究中心、广东省教育厅的共同推动下,由张景中院士牵头,组织十余所高校共同开展了“高等学校大学计算机公共课程教学改革”项目的建设。改革项目力图体现现代教育思想,恰当地运用现代教学技术、方法与手段,构建适合不同层次、不同类型高校和专业的计算机基础课程的多元教学体系。

多元教学体系的含义体现在四个方面。

一、教学理念的多元化。针对计算机基础教学的目标和特征,引入了多种现代教学理论与学习理论指导教学改革实践,如布鲁纳教学理论中强调发现式、探究式学习方式对计算机基础教学目标的导向;布卢姆教学理论中教育目标分类理论在计算机基础教学分类、分层次教学中的应用;建构主义中强调以学生为中心、利用各种信息资源来设计多种学习情景进行“协作学习”对计算机基础教学在教学模式、教学手段和教学资源建设上的指导等。

二、教学模式的多元化。由于不同专业对于信息素养和计算机基础知识的要求不同,因此在项目中采用了以目标为导向、与专业相融合的多元教学模式:自学—辅导型模式、讲授型模式、主题探究型模式、小组协作型模式、案例教学型模式、技能训练型模式等。通过灵活运用多种恰当的教学模式,有效调动学生学习积极性,促进学生学习能力发展。

三、教学手段的多元化。项目充分使用现代教育技术手段,构建了灵活、开放、共享的教与学的支持平台,包括:“师友”交互式教学系统软件、教师教学资源共享与教研活动平台、学生自主学习及综合技能实训平台等。

四、教学资源的多元化。以参加项目的学校共同建设的方式,完成了计算机课程优质教学资源的建设,最终形成了“纸质教材—网络学习资源—学习辅助光盘—实验(实训)资源”四位一体的立体化学习资源,各种教学资源形成一个有机的整体,为开展多元化的教与学环节提供了有力的支撑。

此次组织编写的“高等学校计算机基础课程多元教学系列教材”即为项目建设成果的重要组成部分。这套立体化教材为学习者提供了知识点的系统学习(纸质教材)、重点与难点的形象演示(学习辅助光盘)、扩展知识学习与交流研讨(网络学习资源)、实践与应用能力在线测试(实

验资源)的综合资源。立体化教材能依据学习者的认知特征提供不同层次的学习内容和目标要求,尽可能适应学生个性和学习风格的差异,为每个学生提供适用的学习材料,构建恰当的媒体资源环境,渗透优化的学习方法。

为完成这套立体化教材的编写任务,编委会精心挑选了一批优秀的教师组成编写队伍,他们直接参与了项目的研究和建设工作,具有丰富的教学经验和教材编写经验,这保证了系列教材的建设质量。

我们相信,高等学校计算机基础课程多元教学体系的探索和实践,对于强化信息技术在教学中的应用、更新教学观念、改进教学方法、提高教学效果有积极的推动作用,希望系列教材能够成为实践先进教学理念的一个生动的范例,为高校推进计算机基础教学的改革提供一个具体的实例。

编审委员会

2010年5月

前言

近年来,随着互联网及 IT 技术的兴起、数字娱乐时代的到来,动漫产业作为一个新兴产业得到了高速的发展,成为影响年轻人学习、生活的一股文化力量。动漫应用也相当广泛,教育课件、产品说明书、提示内容、企业标识、广告产品都使用动漫语言进行设计、制作。动漫制作及其使用正在改变着传统的工作、学习、生活和思维方式。动漫制作的培训也是当今高校和各类职校以及培训机构的热门课程。本书是华南师范大学非计算机专业计算机三层次教学改革项目中针对第二层次“Flash 创意动漫制作基础课程”的专用教材,可作为各高等院校“计算机基础应用”类课程或“多媒体技术及应用”类课程的教学用书。

现在市面上 Flash 软件或动漫设计的培训教材有的侧重于美工专业,让初学者望而生畏,抑制了学习热情;有的泛泛而谈,没有从具体任务出发进行讲解;更重要的是笔者发现目前市面上鲜有书籍介绍如何利用 Flash 进行动漫作品小组协调工作的介绍,往往在学习完该类型的课程后,学生对一个实际项目仍然不知从何入手。为解决以上问题,本书编写团队总结了 4 年来在 16 000 多名非计算机专业本科生中开展“Flash 创意动漫制作基础”课程教学研究的经验,针对这些不足作了重点开发,让学生感兴趣之余也不会对该门课程产生畏难情绪。本书在融入先进的教学理念的基础上,与现代教育技术相结合,力求达到较好的教学效果。本书主要具有以下几方面特色。

第一,采用双层任务驱动式教学,强调能力的培养。

全书先提出一个综合性任务——新入学的女大学生听听国庆回家过节历经波折的 Flash 动漫短片来全面展示一个动漫小品的制作过程(大任务),然后在各个章节中将这个大任务分解,以小任务驱动的形式,通过教学实例带出具体的学习内容和知识点。第 1 章介绍短片制作的剧本创作过程;第 2 章介绍如何利用 Flash 绘图工具制作静态场景和动漫人物形象;第 3 章介绍如何为每一个场景中或场景中的人物设置基础动画;第 4 章介绍如何让自己的动漫影片拥有声音等内容;第 5 章介绍制作按钮和 ActionScript 的内容,使动漫作品更具灵活性;第 6 章介绍如何进行小组作品的整合;第 7 章介绍 Flash 以及动漫短片的延伸——多媒体课件的制作。全书以综合性大任务串接各章的小任务,带出具体的学习内容和知识点,通过一个个学习任务让学习者参与动手和讨论、思考。随着教材内容逐步展开,读者将完成一个个启发式的实操任务,并逐步被引导着完成一个复杂的综合性动漫作品,从而了解创作一个动漫作品的整体流程。在学习过程中,读者可以再加上自己的创意,这样在学习结束时,每个读者不但可以拥有一个属于自己的动漫小品,而且按照相似的制作思路和操作过程,能够很快学会开发自己设计的各种动漫作品。

第二,知识点分解,突出实用技能。

本书选取了动漫制作过程中最常见和最实用的知识与技能,在各个学习任务中加以强调和

梳理。在本书的每一章中,分别设置了要点导读、学习内容、案例解析、步骤详解、技术点睛和举一反三的部分或全部栏目。各知识要点和实用技能在读者面前呈现,条理清晰,一目了然。

第三,立体化资源配套,建立完善的资源体系。

本课程已经形成了“文字教材——学习辅助光盘——网络学习平台——技能实训”四位一体的立体化教学资源系统,本书也是该课程建设成果的组成部分,本教材除了为读者提供纸质教材,还附送配套教学光盘一张,其中包括重难点录屏、扩展知识学习和各章的学习素材,还提供了内容丰富的制作资源库给初学者进行实践和应用。充分利用各种现代教育技术,提供最佳的学习资源配套,构建了灵活、开放、共享的教与学的支持平台。

承担本书编写任务的作者来自华南师范大学教育信息技术中心和广东外语艺术职业学院,是一支从事计算机公共课程教学、具有丰富教学经验的教师团队。本书由蔡韶华、李铂拟定大纲并设置教学案例,第1章和第6章由蔡韶华撰写,第2章由李丽萍撰写,第3章由詹泽慧撰写,第4章由李铂撰写,第5章和第7章由金一强撰写,最后由詹泽慧、蔡韶华进行审稿。本书的编写顾问为叶惠文教授。在本书编写期间,还得到本系列教材编审委员会主任张景中院士及本系列教材各位编委、广东省高等学校计算机教学指导委员会各位委员、华南师范大学教育信息技术中心各位教师的支持与帮助,在此表示衷心的感谢。

虽然本教材经过多次校对,但限于编者的经验和水平,书中难免存在疏漏和不足之处,敬请广大读者批评指正。

编者

2011年12月

目 录

第1章 动漫入门知识	1	3.1 元件	42
1.1 动漫基础知识	2	3.1.1 要点导读	42
1.1.1 要点导读	2	3.1.2 学习内容	42
1.1.2 学习内容	2	3.2 时间轴面板	44
1.2 动漫作品的前期策划	3	3.2.1 要点导读	45
1.2.1 要点导读	3	3.2.2 学习内容	45
1.2.2 案例解析	3	3.3 逐帧动画	47
1.2.3 举一反三	9	3.3.1 要点导读	47
1.3 Flash CS4 简介	9	3.3.2 案例一:人物表情变化	47
1.3.1 要点导读	9	3.3.3 案例二:影片剪辑元件中 逐帧动画的运用	48
1.3.2 Flash 概述	9	3.3.4 案例三:利用 Deco 工具 生成逐帧动画	52
1.3.3 案例解析	11	3.3.5 举一反三	53
1.3.4 举一反三	17	3.4 形状补间动画	56
第2章 绘图工具	19	3.4.1 要点导读	56
2.1 认识绘图工具	20	3.4.2 案例一:利用形状补间制作 矢量图形变形效果	57
2.1.1 要点导读	20	3.4.3 案例二:用形状渐变制作 多环变幻的气氛背景	59
2.1.2 学习内容	20	3.4.4 案例三:利用形状提示符 实现翻页特效	61
2.2 绘制月亮	21	3.4.5 举一反三	65
2.2.1 要点导读	21	3.5 动作补间动画	68
2.2.2 案例解析	22	3.5.1 要点导读	68
2.2.3 举一反三	24	3.5.2 案例一:图片动作效果	68
2.3 绘制花朵	25	3.5.3 案例二:文字特效中动作 补间的运用	71
2.3.1 要点导读	25	3.5.4 举一反三	73
2.3.2 案例解析	26	3.6 引导层补间动画	76
2.3.3 举一反三	31		
2.4 复杂形态的绘制	32		
2.4.1 要点导读	32		
2.4.2 绘制汽车案例解析	32		
2.4.3 绘制蝴蝶案例解析	34		
2.4.4 绘制人物案例解析	36		
2.4.5 举一反三	39		
第3章 创建时间轴动画	41		

3.6.1 要点导读	76	4.5.1 要点导读	111
3.6.2 案例解析	76	4.5.2 Flash 支持的视频类型	111
3.7 遮罩层补间动画	79	4.5.3 FLV 视频	111
3.7.1 要点导读	79	4.5.4 在 Flash 动画中嵌入 FLV	112
3.7.2 案例:望远镜效果	79	4.6 导出动画	114
3.7.3 举一反三	81	4.6.1 要点导读	114
3.8 骨骼动画	82	4.6.2 将动画导出为 SWF 文件	114
3.8.1 要点导读	83	4.6.3 将动画导出为 GIF 文件	115
3.8.2 案例解析	83	第 5 章 Flash 动作脚本	117
3.9 动画编辑器	87	5.1 ActionScript 3.0 概述	118
3.9.1 要点导读	87	5.1.1 要点导读	118
3.9.2 案例解析	87	5.1.2 学习内容	118
3.10 3D 转换动画	90	5.1.3 ActionScript 3.0 与 2.0 的区别	123
3.10.1 要点导读	91	5.2 认识动作面板	124
3.10.2 案例解析	91	5.2.1 要点导读	124
3.11 几种动画类型的对比	94	5.2.2 学习内容	124
第 4 章 给动画添加声音与视频	97	5.3 添加动作脚本	126
4.1 Flash 中的声音	98	5.3.1 要点导读	126
4.1.1 要点导读	98	5.3.2 案例解析	126
4.1.2 学习内容	98	5.3.3 将代码存储在 ActionScript 文件中	128
4.2 声音的应用	99	5.3.4 举一反三	128
4.2.1 要点导读	99	5.4 “影片剪辑”控制	129
4.2.2 导入声音	99	5.4.1 要点导读	129
4.2.3 在关键帧上添加声音	100	5.4.2 案例解析	129
4.2.4 举一反三	104	5.5 影片剪辑的属性调整与路径	131
4.3 声音的录制	106	5.5.1 要点导读	131
4.3.1 要点导读	106	5.5.2 案例解析	131
4.3.2 在 Windows XP 系统下 进行录音	106	5.6 按钮控制	136
4.3.3 在 Windows 7 系统下进行 录音	106	5.6.1 要点导读	136
4.3.4 转换音频文件格式	107	5.6.2 按钮概述	136
4.4 使用公用库管理声音素材	109	5.6.3 使用按钮制作照片 浏览器	139
4.4.1 要点导读	110	第 6 章 动漫制作的整合	143
4.4.2 调用公用库中的声音 素材	110	6.1 利用影片剪辑元件进行作品 整合	144
4.4.3 注册公用声音库	110		
4.5 FLV 视频的嵌入	111		

6.1.1	要点导读	144	7.1.3	案例解析	163
6.1.2	案例解析	144	7.2	幻灯片型课件制作	165
6.1.3	举一反三	156	7.2.1	要点导读	165
6.2	利用场景进行作品整合	156	7.2.2	Flash 演示文稿案例解析 ...	165
6.2.1	要点导读	157	7.2.3	“李白诗词欣赏”演示文稿 制作	168
6.2.2	案例解析	157	7.3	通过 Flash 组件制作选择型 课件	171
6.3	利用 loader 函数进行作品 整合	158	7.3.1	要点导读	171
6.3.1	要点导读	158	7.3.2	学习内容	171
6.3.2	案例解析	159	7.3.3	选择型课件制作案例 解析	174
第 7 章	用 Flash 制作多媒体课件	161	参考文献		180
7.1	多媒体课件概述	162			
7.1.1	要点导读	162			
7.1.2	学习内容	162			



第 1 章

动漫入门知识

近年来由于互联网技术的发展,给动漫艺术提供了一个崭新的演示平台。在提倡个性化创作的今天,网络动漫不仅仅是动漫和美工专业制作者的专利,也成为普通动漫爱好者新的实践和娱乐平台。动漫制作及其使用正在改变着人们传统的工作、学习、生活和思维方式。

本章先介绍制作短片剧本的创作过程;第2章将学习如何利用Flash绘图工具制作静态场景和动漫人物形象;第3章将介绍如何为每一个场景中的动漫人物或场景设置动画;第4、5章介绍如何制作按钮和让自己的动漫影片拥有声音等内容;第6章学习如何进行小组作品的整合。这样,随着本教材的后继内容逐步展开,同学们可以学习创作一个动漫作品的整个流程,加上课后的努力和创意,学习结束时,同学们也就拥有一个属于自己的动漫小品了。

素材位置:本章涉及的范例文件存放在资源光盘中的“本书范例\第1章”文件夹中。本章涉及的习作文件存放在资源光盘中的“本书习作\第1章”文件夹中。

1.1 动漫基础知识

本节主要介绍动漫的基本知识,介绍撰写动漫剧本的过程以及应用Flash软件制作动漫作品,从而了解动漫作品的制作过程,为后面的学习打下基础。

1.1.1 要点导读

在本节中,将介绍如下知识。

1. 什么是动漫
2. 动画的分类
3. 动漫短片的创作流程

1.1.2 学习内容

1. 什么是动漫

动漫是动画和漫画的合称。动画与漫画两者之间存在密切的联系,一般把两者并称为动漫。

动画是通过连续播放一系列画面,给视觉造成连续变化效果的图画。它的基本原理与电影、电视一样,都是视觉原理。医学科学已证明,人类具有“视觉暂留”的特性,就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后,在短暂时间内不会消失。利用这一原理,在一幅画还没有消失前播放下一幅画,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

漫画在中文中有两种意思。一种是指笔触简练,篇幅短小,具有讽刺、幽默和诙谐的风格,同时蕴涵深刻寓意的单幅绘画作品。另一种是指画风精致写实,内容宽泛,风格各异,运用分镜式手法来表达一个完整故事的多幅绘画作品。前者被称为传统漫画,后者被称为现代漫画,而“动漫”中的漫画,一般均指现代漫画。

总的说来,动漫制作使一些有生命或无生命的东西拟人化、夸张化,赋予其人类的一些感情、动作;或绘制架空的场景,使其真实化,表达一定的主题思想。

2. 动画的分类

动画的分类没有一定之规。从制作技术和手段来看,动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机设计为主的计算机动画;按动作的表现形式来区分,动画可分为接近自然动作的

“完善动画”(动画电视)和采用简化、夸张的“局限动画”(幻灯片动画);如果从空间的视觉效果上来区分,又可分为平面动画和三维动画;从播放效果上来区分,还可以分为顺序动画(连续动作)和交互式动画(反复动作)等。

3. 动漫短片的创作流程

动漫影片的创作无论规模大小或种类差别,基本上可分成3个阶段:前期策划、中期创作及后期整合,每一阶段又有若干个步骤。前期策划阶段又可以分为编写剧本、角色设计与定位、分镜头设计和背景设计4个步骤;中期创作阶段分为角色绘图创作、扫描(将完成的动画线稿扫描入计算机)、计算机上色、动画制作(基本动画制作和高级动画制作)4个步骤;后期整合主要指各子场景的剪辑与合成、音效合成等步骤。

本教材制作的动漫短片为1~3 min的极短片。极短片在创作上有更为自由的发挥空间,但创作流程往往被简化了。其中,前期策划简化为剧本制作(包括简单的分场景设计和相应场景的背景设计)和角色设计两个步骤;中期创作阶段主要包括用Flash软件进行静态角色创作和动画制作(基本动画制作和高级动画制作)两个步骤;后期整合主要包括各子场景的剪辑与合成、音效合成等步骤。本教材将重点讲解上述简化的创作流程。

1.2 动漫作品的前期策划

要建成一座大楼,设计师先要设计出图纸。制作动漫作品像设计师设计大楼一样,了解和做好规划是成功的第一步。在整个Flash动漫的创作过程中,前期策划的成功与否直接关系到一部动画片的成败。

1.2.1 要点导读

在本节中,将会介绍如下知识。

1. 剧本创作方法和规律
2. 背景设计
3. 角色设计和定位

1.2.2 案例解析

本案例通过制作一个新入学的女大学生听听国庆回家过节的波折经历,用Flash短片来展示一个动漫小品的制作过程。

步骤详解

(1) 第1幕

富于幽默感和动感的字幕“回家过节不容易”飞入舞台,并且出现该小品的主人公形象。具体效果如图1-1所示。

(2) 第2幕

故事情节:日历纸不断地翻着,终于定格在了9月30日,刚入大学不久的女孩听听盼来了回家的日子,她提着大包小包的行李,愉快地走出校门,憧憬着回家看国庆阅兵和家人团聚的美景。

人物:听听(形象可爱,短头发说明是军训完不久的大学新生,用夸张一点的比例设计其手

回家过节



图 1-1 第 1 幕标题文字的效果

脚,使它们明显比身体细小,既有卡通的效果,也说明其身体有些羸弱,让观众对人物后面的遭遇有怜惜的感觉)。

场景:课室大楼、校门,以及路上的花草等,以明快为主,烘托出要回家的愉快心情。场景设计如图 1-2 所示。

(3) 第 3 幕

故事情节:刚出校门,“天啊!”,只见人山人海。昕昕开始了漫长的等待,太阳公公下山,月亮姐姐上班,但是等到月亮姐姐都打盹了,昕昕才挤上了一辆回家的汽车。

人物:昕昕、太阳、月亮。

场景:用晕眩的背景气氛烘托昕昕看到人山人海时的心理活动,该背景设计如图 1-3 所示。



图 1-2 第 2 幕场景效果

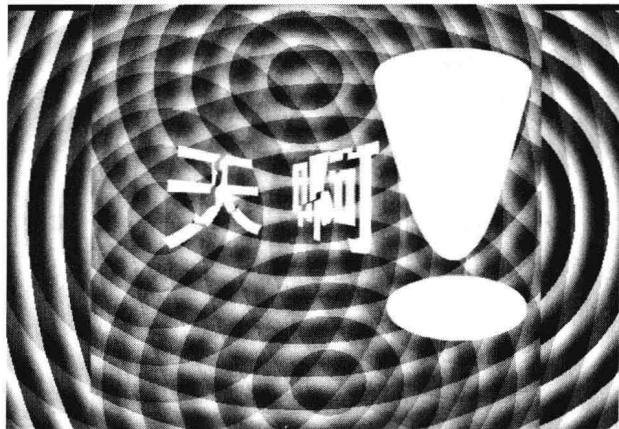


图 1-3 第 3 幕场景效果

(4) 第 4 幕

故事情节:深夜,在漫长的回家途中,昕昕昏昏欲睡,突然“砰”的一声惊醒了回家的人们,汽

车爆胎了。归心似箭的人们开始了漫长的等待。

人物:睡得打呼噜的昕昕,路边被爆胎声惊吓飞走的蝴蝶。

场景:刚刚开始是夜色下的楼房、道路和花丛中的蝴蝶,一片静谧。爆胎后设计一个下雨的场景增加困难和情节的冲突感。夜色的设计如图 1-4 所示。

(5) 第 5 幕

故事情节:凌晨,历尽千辛万苦,昕昕终于到家了。历经波折的昕昕在自己家门口发出这样的感慨:什么时候回家才能够容易些呢?

人物:沮丧的昕昕。

场景:家门口。

技术点睛

1. 动漫剧本的创作

任何影片生产的第一步都是创作剧本,剧本可以说是动漫的灵魂,是整个创作过程中的一项基础性工作。一般而言,剧本不直接给观众欣赏,而是提供给导演和整个创作团队的一张蓝图。剧本的创作思想会贯彻到创作过程的各个环节中。美国、日本等动漫发达国家非常重视剧本的创作,据称,美国仅迪斯尼公司,每年就要拿出上亿美元的资金到全球寻找合适的剧本,可见剧本在动漫创作中的重要程度。

(1) 动漫剧本和小说以及其他影视剧本的区别

在读小说的时候,读者经常会被那些优美的文学语句所打动,如精妙的比喻、优美的景物描写、细腻的心理活动,等等。由此可见,文学作品的创作形式比较自由,不受镜头的限制,可以无拘无束地表达作者的情感。然而这些文学作品的表达方式却是无法直接转化为影像或声音的。

富于视听表现力的情节设置及简洁准确的语言描述是剧本区别于其他文学作品的特点。由此可见,影视剧本是由画面讲述的一个个故事展现出来的,必然也只能是具象的东西,而“感情”、“氛围”这些抽象的东西要让观众自己去感受、体会。例如,剧本是分场来写的,小说是分自然段的。所谓场,是指同一地点、同一时间为一个场面,随着时间地点的变化,场面也就不断转换。这种场与场的连接和小说的那种段落之间的连接效果自然不同,所以本教材的剧本编写分场进行设计。另外,在影视作品当中,无法直白地告诉观众:主人公是什么性格的人,他心里在想什么,只能通过“细节”表达出来,让观众自己去判断,自己去感受。例如,表现一个人物等得不耐烦的状态可以用“不停地变换着坐姿,皱眉思考”把人物内心的活动展示出来;表现时间过去很久,就用“太阳升起下山,月亮上来了”等场景烘托。

动漫剧本除去具有影视剧本的一般特点外,更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合。因此,动漫剧本中应尽量减少传统电影剧本中的对白,要突出动作和画面的描绘语言。在一般影视剧本中对话很重要,而在动漫影片中则应尽可能避免复杂的对话。在这里最重要的是用画面表现视觉动作,最好的动画是通过滑稽的动作取得的。另外,动漫剧本不同于一般影片的剧本,它要求必须用动漫的思维、动漫的语言去体现动漫的特色,即夸张、幽默、反逻辑、反常规



图 1-4 第 4 幕场景效果

等,在轻松的氛围下,无限地拓宽人们的想象空间。

综上所述,对于初学动漫剧本写作的人来说,注意掌握动漫剧本的这一系列特性很重要,否则,写出来的作品就可能不适合拍摄,或是不能很好地表达想要表达的内容。

(2) 动漫剧本创作的特点

首先,要单纯而富有想象力。动画大师迪斯尼曾说过:动漫片的首要责任就是把生活卡通化。他在这里强调的就是在动漫片中充分发挥幻想和夸张的特性。谈起动漫片,无论是电影片、电视系列片,还是艺术短片(这里指的是那些有情节、有角色的影片),它们的播放媒介有所不同,形式也有很大差别,但是几乎所有的动漫剧本都有一个共同特征,就是创造了一个独特的幻想世界,富于想象力的创作是动漫片剧本的点金石。比如说,美国的动漫大片《海底总动员》,父亲万里寻子的故事很单纯,但却把奇妙的海洋世界和人性化的海洋生物们展现得妙趣横生。这些幻想所展示出来的趣味与动漫这种形式结合起来,相得益彰。

其次,要有质朴美好的情怀。动漫片形式上就具有特有的美感,当成年人观看动漫片时,也不由被其中那种美好、明朗的氛围所吸引,被主人公孩子般的执著、充满梦想、勇气十足所打动。《海底总动员》中那个谨慎胆小的鱼爸爸,为了寻找被人类抓走的儿子,居然远离家乡,冒着生命危险,去完成这个看似根本不可能完成的任务,勇敢、有梦想、执著……这些人类身上最美好、最珍贵的品德,在真实世界中也许被磨砺得残缺不全了,但是动漫片却能够唤起人们心中这些久违的情怀。

再次,要有深刻而独特的主题。深刻而独特的主题和独具一格的创意是让影视作品脱颖而出的先决条件之一。特别是动漫短片,它是创作者个性化的创作过程,面对的观众大多数也是成年人。能否在主题内涵上有所突破和深入挖掘,作出崭新而深刻的人性观察,或者独特的哲理思考,是影片能否成功的关键。例如,动漫短片《铁丝》讲了一个铁丝人的故事,它具有人的性格,拿铁丝“创造”自己的生活——房子、家具、女友等,隐约的外来威胁又让他不安起来,于是拆了所有的家当甚至女友来拆出围墙,最后发现自己被围困在了铁丝牢笼之中。短短的几分钟里,把人生的“得与失”戏剧化地表现了出来,那有限的铁丝象征了人们有限的时间和精力,特别是影片当中所有的人物、道具都是由铁丝折成,这种形式的创意与故事富于象征意义的风格正好匹配。

总而言之,对动漫剧本要求做到言之有物——带给读者或是观众什么样的信息,让他们得到怎样的启示,他们因作品想到了什么。而非舍本逐末,只追求天马行空的视觉效果,而忽视了主题的深度。其实,言之无物的作品,形式上再花哨,至多能给人感官上的刺激,不可能真正地打动观众。

2. 背景设计

背景设计即以剧本情节为中心设计作品中的空间环境。背景设计应该符合人物所处的情境,具有时代特征和地域特点,并为动漫人物的活动提供较多的动作支点。背景在动漫片中起着重要的作用,即营造动漫片的气氛。背景设计将观众自然而然地带进银幕里,让观众有身临其境的心理感受。它不是单纯地填补除角色之外的漫面空白,也不是简单地丰富画面。在进行背景设计时,必须将动漫片整体的美术风格和气氛考虑进去,不能为了设计背景而设计背景,否则这样的背景是孤立的,没有生命力的。

背景一般分为普通背景和气氛背景两种。气氛背景是指那些诸如流线、渐变、眩晕等没有使

用具象的实物,而是使用各种肌理效果来烘托人物情绪变化的虚幻背景。气氛背景设计基本上没有特定的规律,主要依靠个人的经验和对艺术效果的理解。

3. 角色设计与定位

在动漫剧本的创作中,人物形象的塑造占有极其重要的位置,甚至可以说,比起其他种类的剧本来,动漫片剧本中的人物塑造对影片的影响更加关键。许多成功的实例证明,一个好的动漫人物,能够跨越漫长的时间与不同的文化背景,被多年龄层次的广大观众接受。美国迪斯尼的“米老鼠和唐老鸭”、中国动漫片中的“喜羊羊和灰太狼”都是这样的例子。因为动漫每集的故事都很短,时间大多在几分钟到二十分钟之间,情节也很简单,观众往往记不住动画片所讲述的具体情节,但片中的人物却和他们天天见面,他们独特的行为、语言在一遍遍地重复中深入人心,一个个性格鲜明独特、生动可爱的动漫人物成了观众亲密的朋友。

首先,就塑造人物而言,动漫人物有一个独有的特征,即其造型本身是创作者精心设计的,完全不必拘泥于现实生活具体事物的外形,有极大的创作空间,其造型更可以与人物性格,甚至能和故事情节发生紧密的联系。比如大家耳熟能详的“灰太狼”,他的标志就是脸上有刀疤,带着橙色带补丁的帽子和脖子前围着口水垫。刀疤脸是反派特征,也是一种经常失败的表现。加上带着补丁的帽子,一个经常捉不到羊的反派童趣卡通形象就形象地被人们所接受了。

其次,动漫人物要有夸张与浓缩的个性,例如,喜羊羊是机智、勇敢、爱运动的,偶尔爱搞恶作剧,几乎是完美的正面形象。灰太狼则是以强欺弱,狡猾,甚至表现出阴暗的一面。这些性格各有特色,都有不可替代的独特性。个性的塑造需要提炼“原生”人物,并对人物特点进行夸张放大。无论主角是动物还是植物,或是想象出来的古怪精灵,他们的个性特点、思维逻辑还是来源于人,所表现的思想内涵也必然是“人性”的某一部分,动漫人物的性格也要从真人身上去选择和提炼。现实生活中的人都是多面的,性格也复杂多变,而类型化人物,就是要求剧本创作者对人物性格进行简化,选择那些最有典型性、最鲜明、最富有表现力的个性特征。

再次,动漫人物的塑造要有天真的孩子气。与一般商业影片中的类型人物相比,动漫中的人物形象在思维和行动方式上更加单纯明朗,富有想象力。就像迪斯尼说的:带着一种天真的孩子气。人们经常会发现,即使动漫中的反面角色,他的邪恶与狡猾也往往是儿童式的,比如称王称霸、自私自利、以强欺弱,下场一般很倒霉。人物解决问题、处理问题的方式更是求新求巧,就像孩子总是以“是否有趣”、“是否好玩”为衡量好坏的标准。例如,本案例中设计的形象可爱而且有些行动笨拙的大学新生动漫形象,用短发表明该女生是军训完不久的大学新生,用夸张一点的比例设计她胖胖的身躯,细小的手脚,既有卡通的效果,也赋予该形象独特的个性特征,让观众对其后面的遭遇有怜惜的感觉。

4. 分镜头剧本

在敲定了文字剧本、人物设计稿、场景设计稿以后,就要进行分镜头剧本的创作了。分镜头是一系列的故事情节串连图,而非真正的动漫图稿,是将文字转换成可视画面的第一步。其中包括人物的移动、镜头的移动、视角的转换等,并配上相关文字说明。其目的即是把动画中的连续动作分解成以一个CUT(分镜)为单位的画面,旁边标注本画面的运镜方式、人物对白、音效、特殊效果等。每个CUT所需要的时间、做画张数等也会写在分镜表里。分镜表是动漫制作中非常关键的一步,它以人的视觉特点为依据划分镜头,将脚本中的生活场景、人物行为及人物关系具体化、形象化,把整个作品的大体轮廓勾勒出来,是导演的施工蓝图,也是动画制作各部门理解导