

中国高等院校「十二五」
动画游戏专业
精品课程规划教材

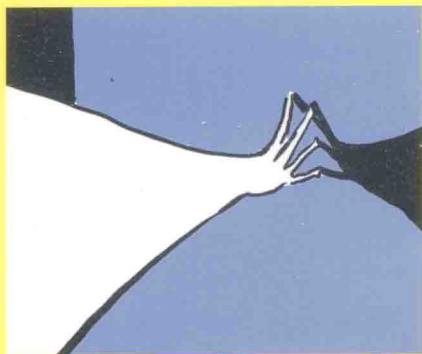
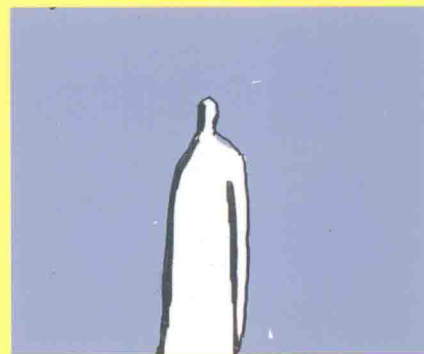
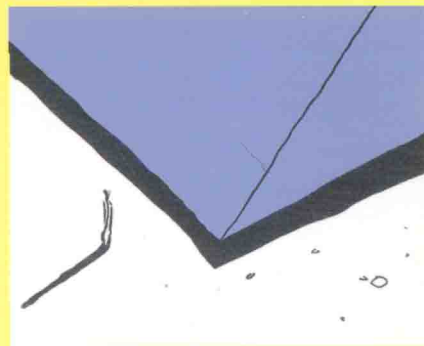
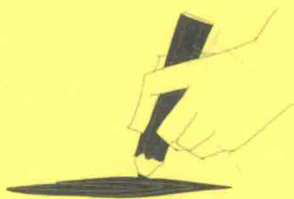
BASICS
ANIMATION
SERIES



- 如何做——概念创意-草图构思-技法实践-实例分析-方案解读
- 附加值——视频案例、获奖作品赏析以及延展阅读信息等可供读者下载获取参考素材
- 告诉你——如何让更多的人欣赏到自己的作品，如何成为一名专业动画师

FLASH 动画制作

FLASH ANIMATION



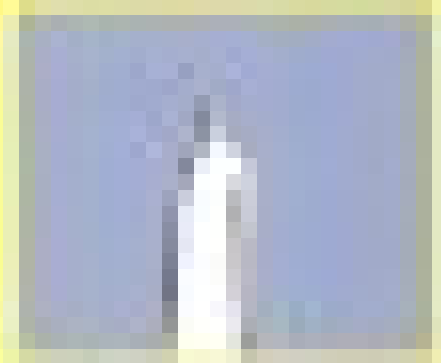
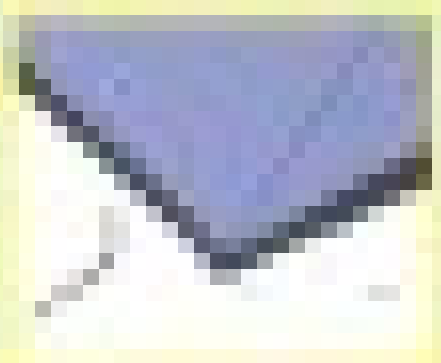
主编 | 于志恒 赵成丽
编著 | 梁富新 蔡克中 李莹



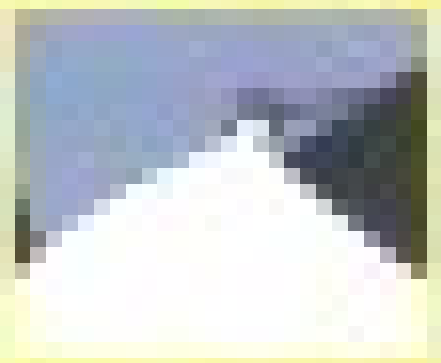
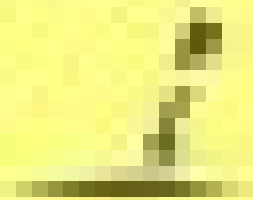
中国青年出版社



FLASH
动画制作
FLASH
ANIMATION



FLASH 动画制作 FLASH ANIMATION



FLASH
ANIMATION





FLASH 动画制作

FLASH
ANIMATION



主编 | 于志恒 赵成丽
编著 | 梁富新 蔡克中 李莹

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash动画制作 / 于志恒, 赵成丽主编; 梁富新, 蔡克中, 李莹编著.

—北京: 中国青年出版社, 2014. 12

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3052-5

I. ①F… II. ①于… ②赵… ③梁… ④蔡… ⑤李…

III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第296156号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

Flash动画制作

于志恒 赵成丽/主编 梁富新 蔡克中 李莹/编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 军

责任编辑: 刘 佳 张 军

助理编辑: 张 琳

封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建

印 刷: 北京博海升彩色印刷有限公司

开 本: 889 x 1194 1/16

印 张: 9.5

版 次: 2015年2月北京第1版

印 次: 2015年2月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3052-5

定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

Chapter 1

从创意到画面

- 第1课 了解Flash动画——精彩的开始 6
- 第2课 剧本创作——用文字写动画 10
- 第3课 角色与道具设计——了解要求很重要 16
- 第4课 场景设计——把握方法是根本 26

Chapter 2

景别与分镜头脚本

- 第1课 关于景别——用镜头讲故事 30
- 第2课 绘制分镜头脚本——用画面讲故事 35
- 第3课 配音、配乐——让角色开口说话 43

Chapter 3

用Flash绘制角色和背景

- 第1课 绘制动画角色——一试身手 48
- 第2课 绘制动画场景——小试牛刀 53

Chapter 4

Flash的元件与库

- 第1课 了解元件与库 60
- 第2课 用骨骼动画构建角色模型 62

Chapter 5

让角色动起来——用Flash制作动画的老办法和新途径

- 第1课 古老的逐帧动画 66
- 第2课 形状补间、传统补间与遮罩动画 70
- 第3课 骨骼动画——技术就是生产力 74
- 第4课 永不过时的路径动画 78

Chapter 6

“合成与组装”——让Flash动画看起来不像Flash

- 第1课 Flash中镜头语言的实现方法 82
- 第2课 借力AE完成光线特效 86
- 第3课 让Flash借力3ds Max实现三维效果 88
- 第4课 利用Flash和Audacity完成声音与音效处理 90
- 第5课 把镜头组装起来——Flash和Lightworks 93

Chapter 7

交互动画——Flash ActionScript

- 第1课 认识Flash ActionScript按钮的简单交互 100
- 第2课 设计交互播放界面——按钮与跳转语句应用 103
- 第3课 使用ActionScript实现粒子类特效 107
- 第4课 使用ActionScript实现交互动画 111

Chapter 8

是开始不是结束——作业点评台

- 第1课 Flash动画短片——《生命的禁锢》 118
- 第2课 Flash动画短片——《小女孩的梦》 121
- 第3课 Flash动画短片——《可口可乐》 125
- 第4课 Flash动画短片——《MTV》 127
- 第5课 Flash动画短片——《梦》 131
- 第6课 Flash动画短片——《方先生的圆头》 135
- 第7课 Flash动画短片——《回路》 137
- 第8课 Flash动画短片——《一念之间》 139

Chapter 9

宣传自己的短片

- 第1课 利用互联网宣传作品 144
- 第2课 制作自己的作品集 148
- 第3课 向你推荐的各类动画大赛 150
- 第4课 设计制作衍生产品 151



FLASH 动画制作

FLASH
ANIMATION



主编 | 于志恒 赵成丽
编著 | 梁富新 蔡克中 李莹

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分的内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash动画制作 / 于志恒, 赵成丽主编; 梁富新, 蔡克中, 李莹编著.

—北京: 中国青年出版社, 2014. 12

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶, 武立杰主编

ISBN 978-7-5153-3052-5

I. ①F… II. ①于… ②赵… ③梁… ④蔡… ⑤李…

III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第296156号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

Flash动画制作

于志恒 赵成丽/主编 梁富新 蔡克中 李莹/编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 军

责任编辑: 刘 佳 张 军

助理编辑: 张 琳

封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建

印 刷: 北京博海升彩色印刷有限公司

开 本: 889 x 1194 1/16

印 张: 9.5

版 次: 2015年2月北京第1版

印 次: 2015年2月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3052-5

定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

编者的话

本教材是针对Flash动画制作课程编写的，以Flash动画制作为主线，对前期创意、动画背景绘制与角色制作、中期动画制作、后期合成和组装、动画交互设置等内容做了详细讲解。该教材可以作为动画专业、数字媒体等专业的专业教材，也可以作为动画公司、动画培训机构和Flash动画爱好者的参考书籍。

在案例的选择上，既包括了不用任何素材就可以进行的原理解析性案例，以便于任课教师和学生快速跟随练习，也包括了经过精心绘制的成品案例，供学生实践时参考。书中运用的案例一部分来自国内外的优秀动画短片；另一部分来自东北师范大学美术学院动画系研究生工作室和本科生工作室的优秀学生作品，在思维模式及技术水平上更加贴近现阶段Flash动画制作课程的教学及创作特点，在知识点的凝练和解析上更具体、更有针对性。另外，在每一个相应的学习阶段都设有“小贴士”“知识拓展”“单元总结”和“单元互动”等环节，易于知识点的延展，增加了教材的附加值。

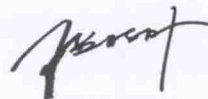
本教材的Chapter 1至Chapter 7根据学生的学习特点与知识水平，对Flash动画短片的剧本构思及前期创意、镜头语言的运用及分镜设计、Flash中前背景的绘制、各种动画与特效的制作、Flash互动脚本的添加、后期剪辑与合成等环节逐步深入讲解；Chapter 8引入了往届学生的部分课程作业，并附上编者的随堂点评和提示，以便于读者消理解并参考。Chapter 9则介绍了Flash动画短片制作完成之后，宣传自己短片的各种途径和方法。

本书的编写团队有着丰富的动画创作教学经验，积累了大量的优秀案例及制作步骤，书中选用的大量实例都是师生的原创作品，没有在其他教材中选用过，其中不乏教师独特的训练手法，能够将课堂教学中的知识重点结合案例加以解读。

在本书的编撰过程中，马晓君、刘力铭、刘明艳、金炫何、刘莹等同学在文字及资料整理方面给予了极大支持，在此表示深深的谢意！本教材引用了2009级至2011级本科生Flash动画制作课程中的部分课堂作业，在此一并表示感谢！

本教材中引用的所有作品、图片、截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，同时向原作者为我国的艺术教育事业所做出的贡献表示衷心的感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中错误之处在所难免，敬请广大读者批评指正。



2014年12月

目录

Chapter 1

从创意到画面

- 第1课 了解Flash动画——精彩的开始 6
- 第2课 剧本创作——用文字写动画 10
- 第3课 角色与道具设计——了解要求很重要 16
- 第4课 场景设计——把握方法是根本 26

Chapter 2

景别与分镜头脚本

- 第1课 关于景别——用镜头讲故事 30
- 第2课 绘制分镜头脚本——用画面讲故事 35
- 第3课 配音、配乐——让角色开口说话 43

Chapter 3

用Flash绘制角色和背景

- 第1课 绘制动画角色——一试身手 48
- 第2课 绘制动画场景——小试牛刀 53

Chapter 4

Flash的元件与库

- 第1课 了解元件与库 60
- 第2课 用骨骼动画构建角色模型 62

Chapter 5

让角色动起来——用Flash制作动画的老办法和新途径

- 第1课 古老的逐帧动画 66
- 第2课 形状补间、传统补间与遮罩动画 70
- 第3课 骨骼动画——技术就是生产力 74
- 第4课 永不过时的路径动画 78

Chapter 6

“合成与组装”——让Flash动画看起来不像Flash

- 第1课 Flash中镜头语言的实现方法 82
- 第2课 借力AE完成光线特效 86
- 第3课 让Flash借力3ds Max实现三维效果 88
- 第4课 利用Flash和Audacity完成声音与音效处理 90
- 第5课 把镜头组装起来——Flash和Lightworks 93

Chapter 7

交互动画——Flash ActionScript

- 第1课 认识Flash ActionScript按钮的简单交互 100
- 第2课 设计交互播放界面——按钮与跳转语句应用 103
- 第3课 使用ActionScript实现粒子类特效 107
- 第4课 使用ActionScript实现交互动画 111

Chapter 8

是开始不是结束——作业点评台

- 第1课 Flash动画短片——《生命的禁锢》 118
- 第2课 Flash动画短片——《小女孩的梦》 121
- 第3课 Flash动画短片——《可口可乐》 125
- 第4课 Flash动画短片——《MTV》 127
- 第5课 Flash动画短片——《梦》 131
- 第6课 Flash动画短片——《方先生的圆头》 135
- 第7课 Flash动画短片——《回路》 137
- 第8课 Flash动画短片——《一念之间》 139

Chapter 9

宣传自己的短片

- 第1课 利用互联网宣传作品 144
- 第2课 制作自己的作品集 148
- 第3课 向你推荐的各类动画大赛 150
- 第4课 设计制作衍生产品 151



Chapter 1

从创意到画面

第1课 了解Flash动画——精彩的开始

第2课 剧本创作——用文字写动画

第3课 角色与道具设计——了解要求很重要

第4课 场景设计——把握方法是根本



第1课 了解Flash动画——精彩的开始

Flash是由美国Macromedia公司推出的一款多媒体动画制作软件，它作为一款交互式动画设计工具，可以将音乐、声效和可动的画面快速地结合起来，从而制作出高品质的动态画面，产生了一种新的动画形式——Flash动画。在生活节奏日益加快的当代社会，Flash软件越来越受到国人的关注。短短几年时间，Flash动画就从网络迅速扩展到各类新媒体传播领域，并产生了巨大的经济效益。

Flash动画最早在网络上出现，随着互联网用户的普及和网络技术的飞速发展，逐渐深入日常生活的各个层面。这款矢量动画编辑工具给我们创造了快捷且丰富的生活及工作体验。如今Flash动画已逐渐被各行业用户所认识和接受，并随之出现一大批忠实的制作者和传播者。近年来，电视及各类移动终端也在大量播放由Flash制作的各类产品，如深受孩子们喜爱的Flash动画电影《喜羊羊和灰太狼》，用Flash制作的各类小游戏、商品广告、MV、网站等作品，都受到了业内人士及用户的一致好评。

1. Flash软件的特性

用Flash软件制作动画有很多优势和独到之处。Flash软件简单易学，即使不经过专业培训，通过自学也能制作出创意独特的动画作品。由于用Flash制作出来的动画

是矢量的，且播放文件很小，因此非常便于在互联网上上传、下载及分享。Flash有许多显著的动画特征，能实现较好的视听效果，同时Flash所具有的人机交互功能更是受到许多用户的推崇和喜爱。它可以通过点击按钮、选择菜单来控制动画的播放，观众也可以自行建立Flash电影库，把动画输出为不同的文件格式以便于播放。正因其具有这些特性，才使得Flash成为在各类数字媒体上应用最广泛的一款大众动画软件。

2. Flash动画的优势

Flash动画一般都是由一个或几个人的小团队来完成的。用Flash软件制作30分钟的动画片，一般3~4个月就可完成，若用其他动画创作形式，通常需用10~14个月。Flash动画制作成本非常低廉，只需一台电脑和一套软件，作者就可以制作出绘声绘色的Flash动画作品，成本低、周期短，对场地和电脑配置要求也不是很高。虽然与其他动画形式相比并不适合表现较为复杂的动作，在动作衔接上也不能做到细腻流畅，但正因为这些技术特点，Flash更适合演绎夸张的情节和动作变化，传达强烈的视觉效果，来充分满足当代观众的欣赏需求。

3. Flash动画的分类

目前，Flash动画按用途主要可以分为两大类，即商业应用类和创意作品类。商业应用类包括产品广告、网站、故事短片、MTV等。那些形式追求创

新，以表现创作者个人观念为主的动画短片，以及学生创作的Flash动画短片，都属于创意作品范畴。

商业应用类Flash动画与创意作品类Flash动画在艺术价值上并没有绝对的分界线，一部商业应用类Flash动画同时可具有创意作品的特质，而一部创意作品类Flash动画也可同时具有广大的受众群体，所以Flash动画并不能按商业或创意简单分割开来。上述分类只是按照不同的领域和应用目的做出的。

● 商业应用类

商业动画短片主要是指那些通过商业运作，以娱乐大众、推销商品为目的的Flash动画短片。这类作品比较注重迎合普通消费者的心理和审美习惯，具有较强的商业目的，例如企业形象宣传片、公益广告、产品宣传、教育类动画、E-Learning课件、网站、新媒体动画、电视系列片等。

目前，从事商业应用类Flash动画制作的专业公司很多，这些从业人员的辛勤工作为社会发展和经济繁荣做出了很大贡献



图1-1 制作商业应用类Flash动画的公司主页



图1-2 国外优秀Flash动画网站

● 创意作品类

创意作品类Flash动画是指带有探索性,在观念方面有自己的独特见解,并在艺术风格和技术方面有所突破的动画作品。这类作品更为小众化,更加注重形式的实验性及内容的独特性,导演在创作时也不会过多地考虑其商业价值。创意类Flash动画虽然没有商业动画那样高的播出频率和较大的受众群体,却逐渐形成了一个独特的动画创作体系,成为业内专业人士交流研讨的一种独特的动画形式。近年来,国内外各大动画节也都设有艺术动画短片类的竞赛单元和奖项。创意类Flash动画作为动画家族的重要组成部分,兼有动画艺术所具有的所有艺术魅力,同时也是动画家族中极具个性的一份子。它往往采用与传统动画不同的制作方式,对动画的形式和内容进行探索和诠释。创意类Flash动画具有较强的艺术表现力和创造力,充满了神奇的艺术魅力,其特征主要体现在以下几个方面。

篇幅短小精悍。创意类Flash动画的片长一般在1~5分钟之间,Flash动画短片《成长》片长1分钟左右,是由一位同学独立创作完成的



图1-3 Flash动画短片《成长》导演: 张晓博

团队规模小。创意类Flash动画通常采取小团队创作,即由一个或几个人组成的团队独立创作。导演可以身兼数职,这样的创作方式更利于节约成本和时间

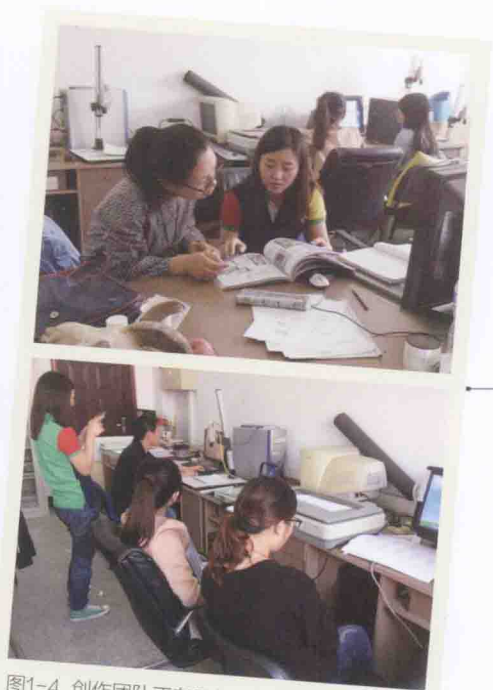


图1-4 创作团队正在工作

叙事简洁。动画短片的故事一般只围绕一个单纯的矛盾展开，在高潮和结局加以强化。故事的脉络清晰简洁。Flash动画短片《青春的旋律》以简洁明快的手法歌颂了青春的美好，情节单纯、主题鲜明



图1-5 Flash动画短片《青春的旋律》导演：张倩

表现手法多样。动画短片不用过多地考虑票房等商业因素，所以其在创作题材和手法上具有更为广阔自由的发挥空间，表现手法与风格也更加多变。艺术家从来不能满足于传统的表现形式，在创作手法、制作方式上不断地进行创新。Flash动画短片《可口可乐》在制作手法上打破了传统动画的制作模式，加入了真人实拍部分，手法新颖、富有趣味性



图1-6 Flash动画短片《可口可乐》导演：王雨思（东北师范大学美术学院动画系）

材质丰富。创意类Flash动画所采取的制作方式不再仅仅局限于矢量图形，它可以通过手绘材质、拼贴材质、虚拟材质等媒介进行创作，从而产生出更加个性鲜明的动画作品。原创动画短片《网》就是采用不同的材质进行拼贴、绘制完成的，场景采用各种格子材质拼贴而成。根据网格图标设计而成的抽象建筑物、漂浮的星球、植物表面都充斥着格子肌理，整个画面仿佛是一个巨大的网格



图1-7 Flash动画短片《网》导演：杨丽娟（东北师范大学美术学院动画系）

注重个性表达。创意类Flash动画在画面风格的处理上更多地取决于艺术家的审美和个人的喜好。每部优秀的作品都带有导演个人独特个性的烙印。Flash动画短片《MTV》具有个性鲜明的风格、鲜艳强烈的色调、粗犷有力的线条，较好地烘托了短片的气氛



图1-8 Flash动画短片《MTV》导演：李若源



通过本课的学习，大家一定对Flash动画所具有的独特魅力有了更深入的了解。对于动画专业的学生来讲，短片创作是对所学专业进行整体检验和综合实践的一个重要过程。Flash动画篇幅短小、技术简单，几个人组成的小团队或者一个人就可以完成。同时，其在表现形式上也比较自由，在创作过程中大家可以尽情挥洒创意、轻松自由地发挥。

内涵丰富。一部创意类Flash动画在3分钟里所表达的东西和一部完整的动画电影在一个半小时内所表达的内涵一样深刻。创意类短片不应该因其篇幅短而忽视在内涵方面的探索。动画短片《梦》是一部以农村留守儿童为主题的作品。影片内涵深刻，情感真挚，作品表达了对留守儿童成长过程的深切关注



图1-9 Flash动画短片《梦》导演：刘明艳

小贴士

通过这一课的学习，相信大家已经了解了商业应用类和创意作品类的区别。如果你现在将要进行Flash动画短片的创作，首先要准确拿捏好它们之间的关系，构想好主题与手法是偏重商业还是偏重创意，然后再开始构思作品。

知识拓展

具有独特风格的插画师推荐：

1. Mazhlekov (保加利亚)
2. Gustavo Aimar (西班牙)
3. Anabella López (泰国)
4. 鲍勃张 (韩国)
5. Carrie chau、Aya kato、Chica-LoCa
6. 创作素材网推荐：创意图库<http://tu.arting365.com>
7. 推荐书目：《项目管理：计划、进度和控制的系统方法》，(美)科兹纳著，电子工业出版社出版

第2课 剧本创作——用文字写动画

Flash动画短片创作是从撰写剧本开始的，短片创作的前提是要有一个精彩的文字剧本。如今，各类炫技的动画作品有很多，但真正能打动人心、引起观众共鸣的却是影片的情节和所传达的情感。构建一个Flash动画短片剧本，通常需要设定以下内容：主题或概念→事件与冲突→结局，这几个内容包含了由搭建框架到逐渐丰满情节的过程。短片的剧本与其他文学作品最大的区别在于剧本是为拍摄所用，而不是为阅读所用的。

1. 确定主题

在短片创意阶段，大家首先要面对的就是确定主题。主题就是作品所要表现的主旨，也是让观众观看影片后能久久回味的部分，是作品的灵魂。主题的类型有很多，可以是环境保护类的、寓言哲理类的，也可以是情感与成长类的。

对于学生创作团队来说，不一定要指定谁是编剧，谁负责剧本，可以每个人都出一个至几个想法和故事脉络，确定之后再集中进行研讨。在这个过程中大家需要踊跃说出自己的想法，不要担心自己的想法不切实际，也不用担心自己想表达的主题太过俗套。这个阶段就是需要大家集思广益，最后在多个主题中确定一个大家都相对感兴趣的主体继续发展和完善下去。

动画短片《蓝房子》的剧本构思就是在大家想法的反复碰撞下诞生的，这是一个漫长的过程，一个逐步提炼的过程。经过全体成员讨论甚至是争论后最后确定主题：“人不应该因为欲望而迷失自己。在面对形形色色的欲望时，要有勇气回绝。在面对平淡的生活时，要能坚定自己的理想与追求”

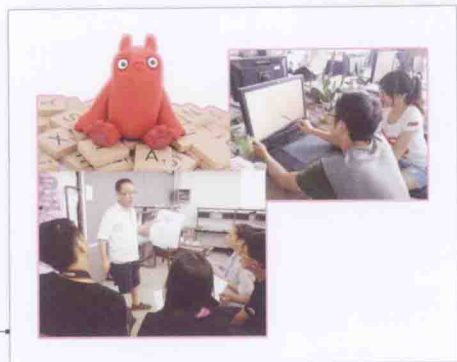


图1-10 《蓝房子》剧组在研讨剧本



图1-11 Flash动画短片《手护》导演：方晓伟（东北师范大学美术学院动画系）

● 环保类主题

环保类主题的作品往往通过内容表达或反思人与自然的的关系，呼吁人们尊重自然生存法则，减少对自然环境的人为破坏。Flash动画短片《手护》就是这类题材的作品，其内容关注了文明扔垃圾、救助动物、保护森林等许多环境问题

● 公益类主题

Flash动画短片《远离》以公益主题形式提醒人们适度使用网络和电子产品，多一些人与人之间的相互交流，这样的选题对身处信息时代的人们具有现实的教育意义和警示作用



图1-12 Flash动画短片《远离》导演：谭灵玉（东北师范大学美术学院动画系）



● 寓言哲理类主题

寓言哲理类主题的短片常常以劝喻或者讽刺的角度展开故事脉络，Flash动画短片《面具》讽刺了生活中把情感和真诚掩盖在各种面具下的芸芸众生



图1-13 Flash动画短片《面具》导演：马晓辉（东北师范大学美术学院动画系）

● 社会热点类主题

关注时下话题或社会热点问题，也是不少作者确立短片剧本主题的不二选择。Flash短片《嘀嘀》的创作主题选择了当代社会中酒驾及危险驾驶等热点问题



图1-14 Flash动画短片《嘀嘀》导演：王佳利（东北师范大学美术学院动画系）

同样是危险驾驶的问题，Flash动画短片《无路可逃》反映了驾驶员的肇事逃逸现象，作者通过个人视角深刻揭示了各类社会热点问题，反映了当代大学生所具有的责任感和对现实问题的关注以及思考



图1-15 Flash动画短片《无路可逃》导演：高思杨（东北师范大学美术学院动画系）

to the screen,
from people.

屏幕，越远离人群。

OFF

Turn off your screen.

2. 灵感从何而来

如果剧本是叙事类的情节剧，观众在影片中最直接观看到的就是故事。刚开始接触剧本写作的同学常常会感到没有想法或不知从何下手，大家可以通过以下几种方法来寻找灵感。

“集思”才能“广益”，随时与聪明的朋友分享你的想法。更多的头脑会产生更多的风暴。假如有个完美的点子一直待在脑袋瓜里，它永远不可能化蛹成蝶，只有把它写下来、画出来，它才有展翅的机会。获取“火花”的方法还有很多，试试上面的方法你应该能得到不少“火花”。

3. 丰满故事架构

在主题和故事框架确立后，就需要丰满故事框架了。将基本的想法和框架扩展成一个完整的故事，其中需要确定大量的细节，并且要有明确的故事主线。

三幕结构模式非常适合Flash动画短片的情节发展，即开场、中间和结尾3部分。第一幕是开场，引出故事、角色和环境。这部分大概占整个故事的四分之一。第二幕是中间部分，占据整个故事的一半，多数情节发生在此环节。第三幕是结尾，交代故事的结局。故事最终不一定非要有个喜剧的结尾，也不一定非要答复所有的疑问，但是一定要有让观众深思或感动的结局，结尾部分占整个故事内容的最

刘明艳同学在Flash短片创作时则把主题聚焦于农村留守儿童问题，体现了作者对留守儿童的关注和深切的人文关怀



图1-16 Flash动画短片《梦》导演：刘明艳（东北师范大学美术学院动画系）

后四分之一。

细化剧本的第一步是将其修改为具有较为完整情节的故事。这个阶段的工作要将注意力集中到段落的安排上。也就是说，故事是如何开始的，如何发展的，在哪里达到高潮，结局如何安排。丰满故事架构的一个很好的办法是“拉片子”，即逐个段落、逐个镜头的观看经典影片，并“还原”出影片的故事。

故事的架构在剧本写作中是非常重要的，在这个阶段，剧本中的很多关键内容，比如情节安排、冲突设置、人物主要活动等会一一落实。许多同学的剧本由于故事架构和细节处理得不够具体，对故事的情节发展思考不够成熟，导致后面划分镜头脚本时很多关键性细节处于“未确定”状态，不得不重新回过头来考虑剧本。所以这个阶段要注意以下几点。

- 分段写。分段可以帮助剧作者理清叙事结构。
- 注重段落间的关系。合理安排段落间的关系是控制剧情节奏的有效手段。
- 有足够的细节描写。如果细节不够具体，在接下来绘制分镜头脚本时将“无

据可依”。

4. 开场和结局

开场和结局是Flash短片中最重要的部分，在填满中间情节前需要先构思好结局！结局部分既要点题、又要发人深思。所以，动画短片的剧本在开始撰写时就应该对结局有多种设想。如果开场和结束很精彩，故事的中间部分就比较容易处理了。

理解了这些剧本创作的基本规则以后，大家就可以尝试剧本写作了。3~5分钟的短片剧本不要把故事写得太复杂，主要角色也不要超过3个，故事主线要单纯、明确，要围绕相对集中的一个矛盾、一个事件展开情节，这样更符合Flash动画短片剧本的要求。

5. 矛盾冲突与情节发展

Flash动画短片一般只要有一条简洁有力的矛盾线就可以了，尤其是5分钟以内的短片，一些琐碎的线索一定要精简。如果你有多个人物，多个地点，或多个冲突，现在简化和修改正是时候。