

第 21 届全国中小学生电脑制作活动

电脑动画·和教育手机动画

郑州市二七区幸福路小学

陈繁

目录

Contents



PART 01
解读指南

PART 02
上交作品的问题



PART 03
动画中常用的镜头

PART 04
动画制作流程





第一部分 解读指南

项目设置

年度主题

项目设置

项目名称	小学	初中	高中（职高）
电脑绘画	●	●	
电脑绘画（“和教育”专项）	●	●	
电脑动画		●	●
电脑动画（“和教育”专项）		●	●
微视频			●
电脑艺术设计（符号标志）			●
电子板报	●		
3D创意设计（智能家居）	●	●	

项目设置

电脑动画

A

作品主题为：健康教育（近视眼防控、食品安全等）、中华优秀传统文化。

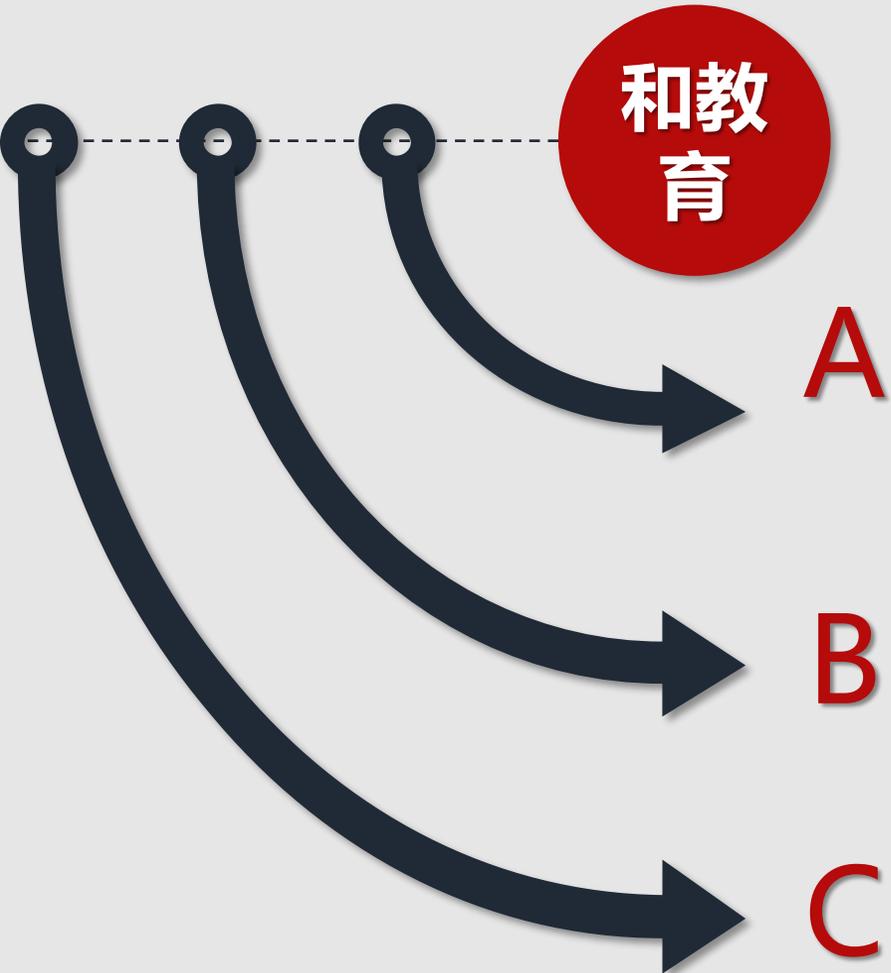
B

运用各类动画制作软件，通过动画角色和场景描绘、制作，音效处理与动画制作、合成，运用动画画面语言完成的原创作品。二维动画和三维动画均可，作品需表现完整的故事情节，表现手法不限。

C

作品播放文件大小不超过100MB，播放时间建议不超过5分钟。

项目设置



和教育

A 主题：基于5G网络和移动互联网，使用“和教育”移动学习平台的家庭教育、教学学习场景；也可以是基于某一知识点或兴趣点，体现学生自主学习、探究学习和兴趣学习的动画作品。

B 运用各类动画制作软件，使用角色、色彩、场景、动作、音效、叙事等动漫艺术语言完成的，适合在手机终端播放的动漫。

C 动画播放文件格式为SWF、3GP、MPG、AVI、MOV等常用格式文件大小建议不超过50MB，播放时长建议不超过5分钟。

电脑动画是什么

电脑动画

电脑动画是计算机技术、绘画艺术及视听觉艺术的完美结合。



电脑动画是什么

电脑动画不是简单的把图片串接起来，一个完整的动画应该具备下面条件：





第二部分

上交作品的问题

主 题

动 作

音 效

主题

主题不明确

MV



习作



展示

请大家拒绝使用一次性筷子。

幻灯片

3



相册

主题

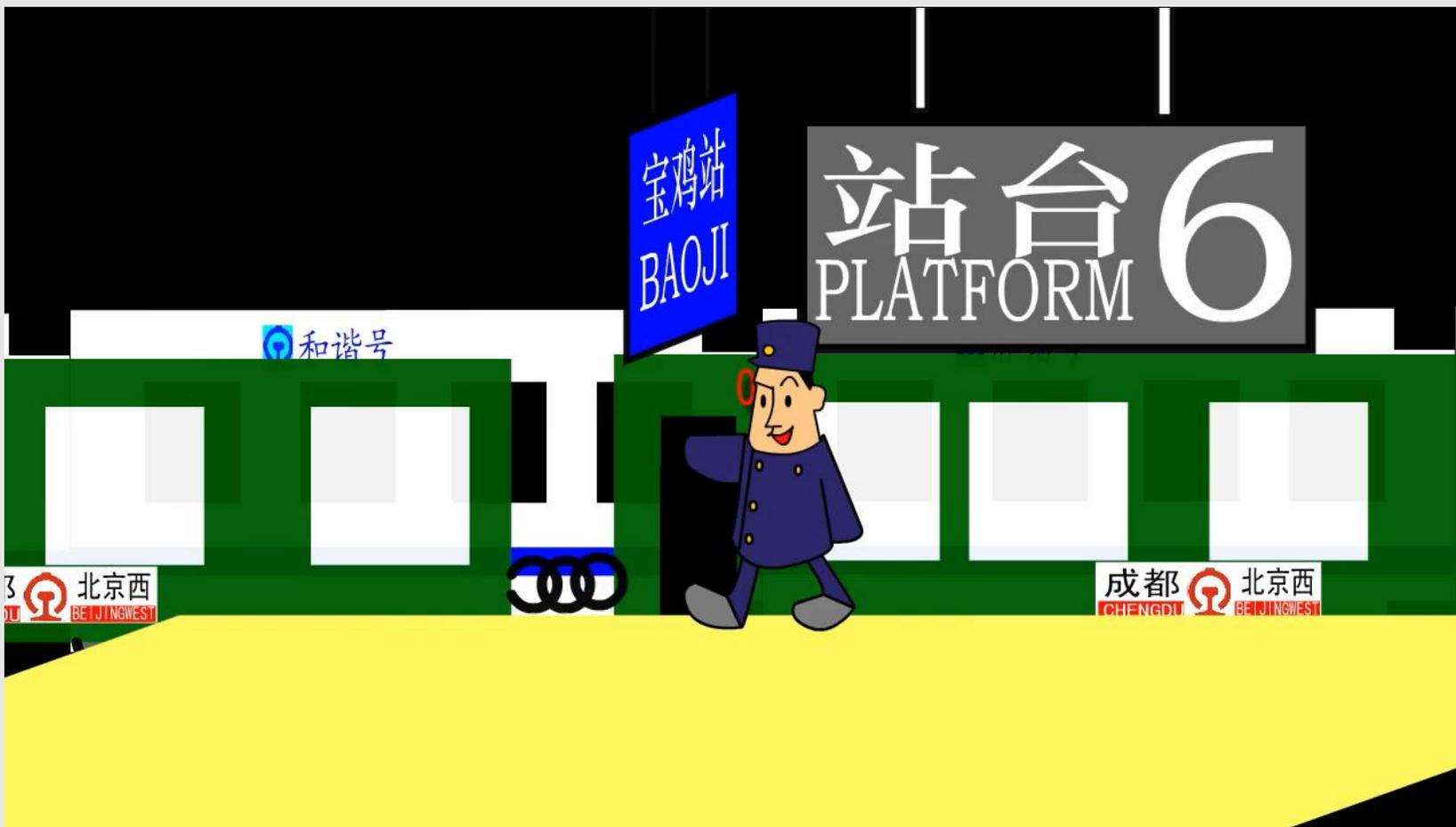
主题不明确



动作



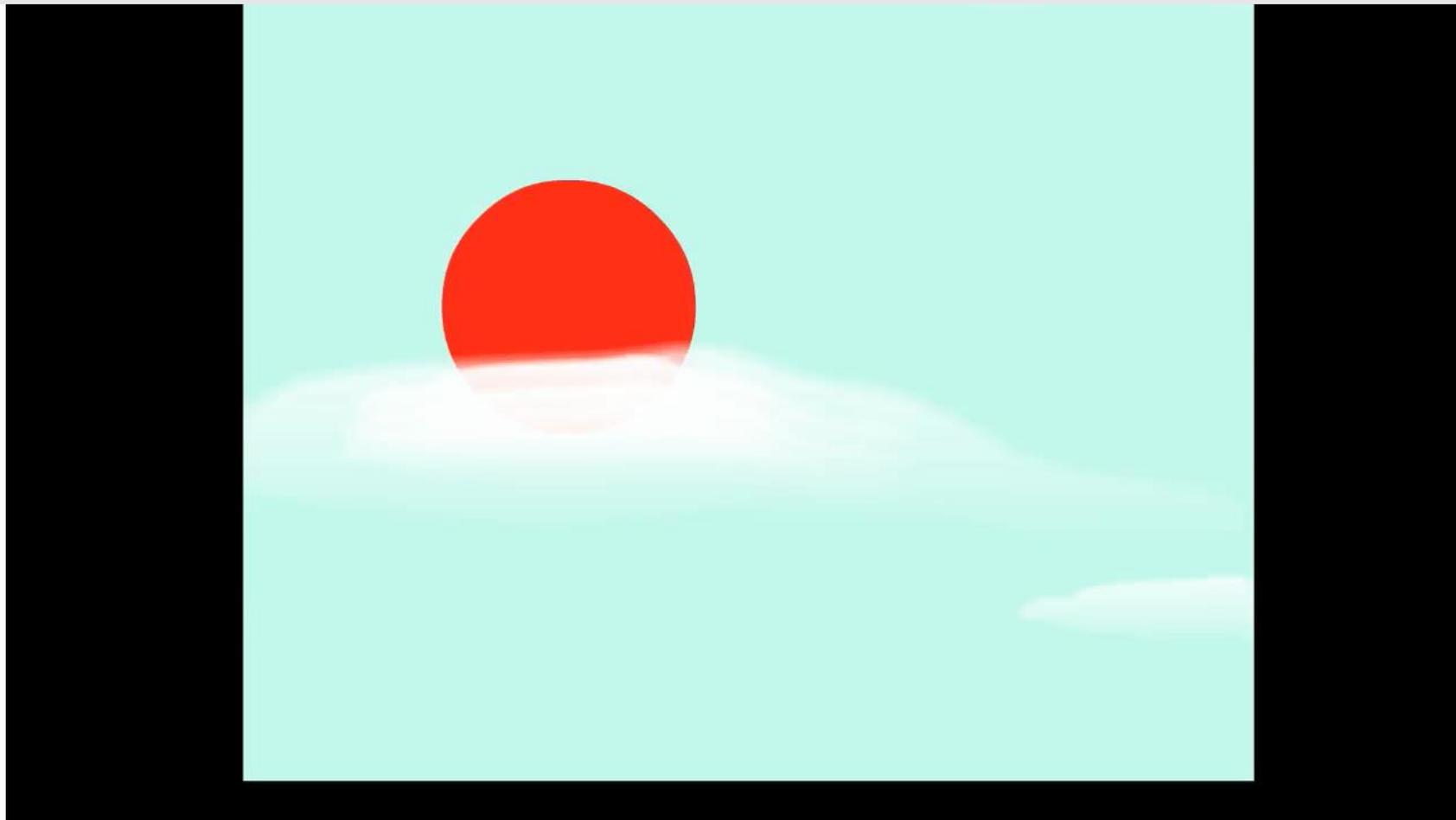
动作简单，没有镜头感



音效



没有音效、没有配音





第三部分

动画中常用的镜头

动画中常用的7中镜头

动画中的景别

动画中常用的镜头



推拉镜

摄像机镜头与画面逐渐靠近，画面外框逐渐缩小，画面内的景物逐渐放大，使观众的视线从整体看到某一布局，为推镜。

动画中常用的镜头



推拉镜

摄像机镜头与画面逐渐靠近，画面外框逐渐缩小，画面内的景物逐渐放大，使观众的视线从整体看到某一布局，为推镜。

动画中常用的镜头



推拉镜

摄像机逐渐远离被摄主体,或变动镜头焦距使画面框架由近至远与主体拉开距离的拍摄方法。用这种方法拍摄的电视画面叫拉镜头,为拉镜头。

动画中常用的镜头



推拉镜

摄像机逐渐远离被摄主体,或变动镜头焦距使画面框架由近至远与主体拉开距离的拍摄方法。用这种方法拍摄的电视画面叫拉镜头,为拉镜头。



摇镜头

摄像机的位置不动,而是移动镜头的方向,好比我们看着一个地方,转头看到另一个地方,在使用摇镜头时,动画画面是要经过变形处理才能表现出来的。

动画中常用的镜头



移镜头

拍摄时机位发生变化，边移边拍摄的方法称为移镜头。

动画中常用的镜头



移镜头

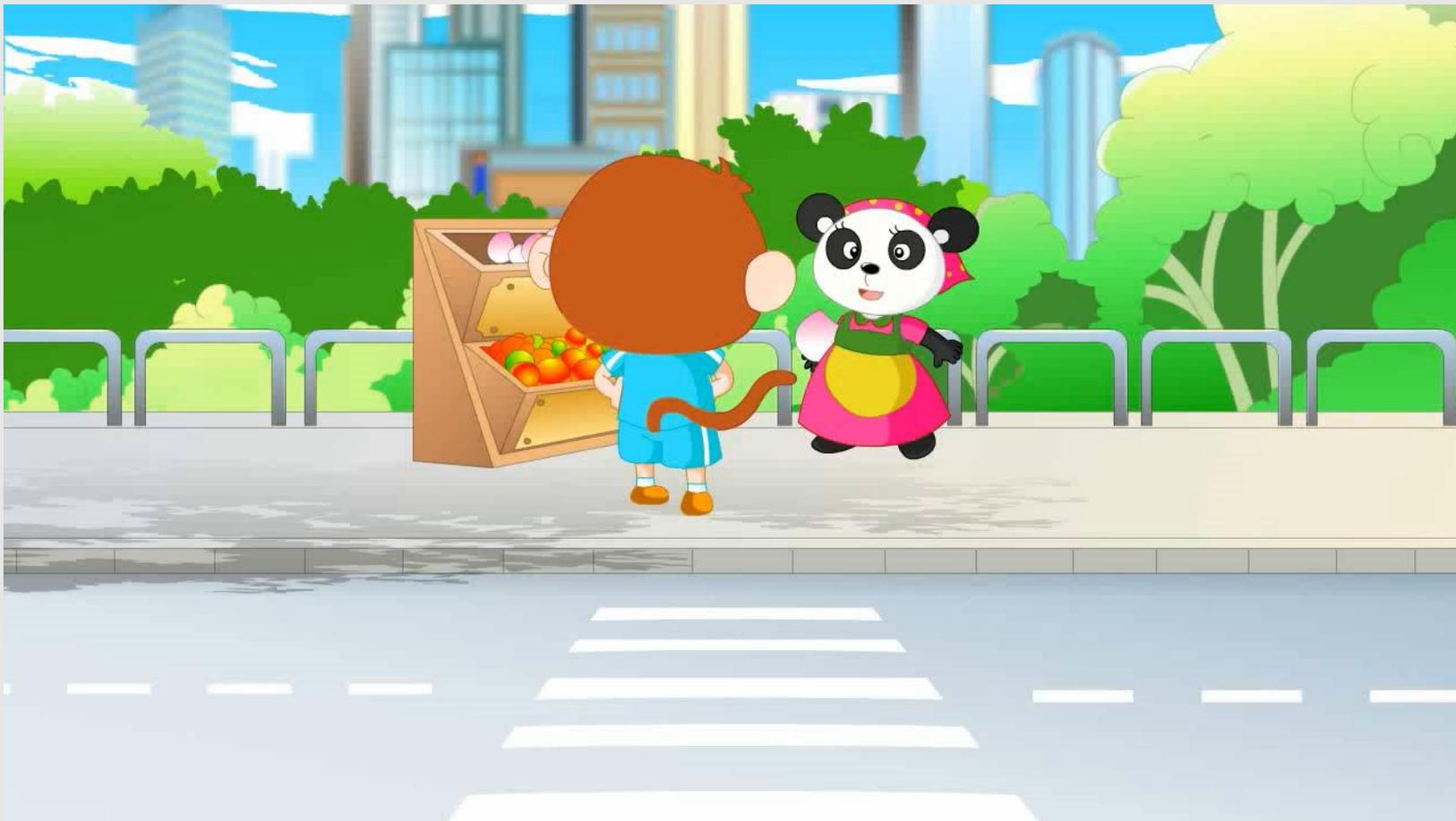
拍摄时机位发生变化，边移边拍摄的方法称为移镜头。



跟镜头

摄像头跟随运动着的物体移动，该物体在画面的位置不变，而背景会产生变化，

动画中常用的镜头



切镜头

即一个镜头直接接另一镜头，是影视剪接用的最多的剪接方法。

动画中常用的镜头



切镜头

即一个镜头直接接另一镜头，是影视剪接用的最多的剪接方法。

甩镜头

它是flash动画里最常见的镜头，动画的转场都会采用甩镜头的技巧，摄像机从一个拍摄点突然转到另一个拍摄点，这期间物体会产生模糊变形。

动画中的景别

景别包括了全景、中景、近景和特写等



动画中的景别

景别包括了全景、中景、近景和特写等



动画中的景别

景别包括了全景、中景、近景和特写等



动画中的景别

景别包括了全景、中景、近景和特写等





第四部分

动画制作流程

剧本创作

场景绘制

人物设定

动画制作

剧本创作

动画创意

好的创意是作品成功的前提。一定要从小处着眼、从细处着眼，以小见大，小题大做，小题细做，小题精做；切忌大而空，大而不当；而且要结合自己的学习内容，贴近生活；同时所选取的题材要健康向上，富有朝气。

创意来源的选择：可以创作、改编一些寓言、童话、小故事、生活片断、小知识、科学家生平等。

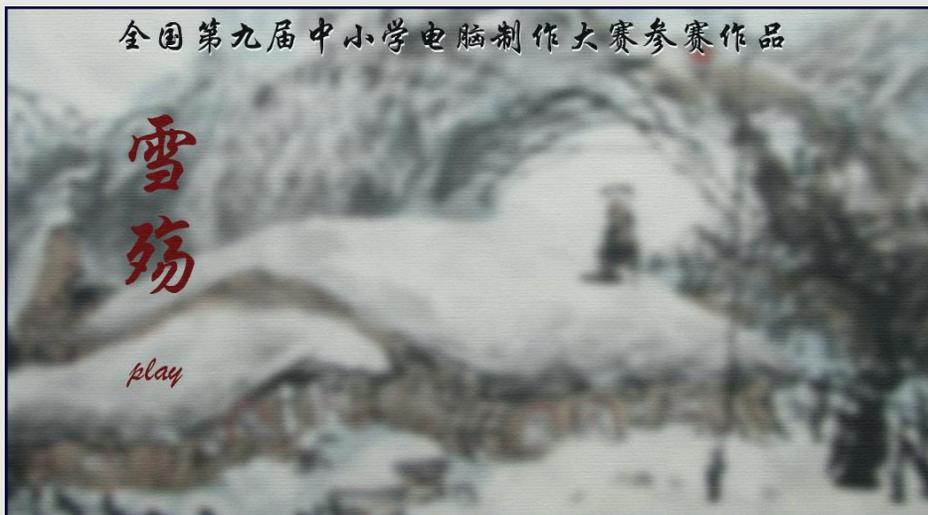
剧本创作



第八届《想再上学》全国一等奖



第八届《国道上的小鸟》全国二等奖



第九届《雪殇》全国一等奖



第九届《祈》全国三等奖

剧本创作



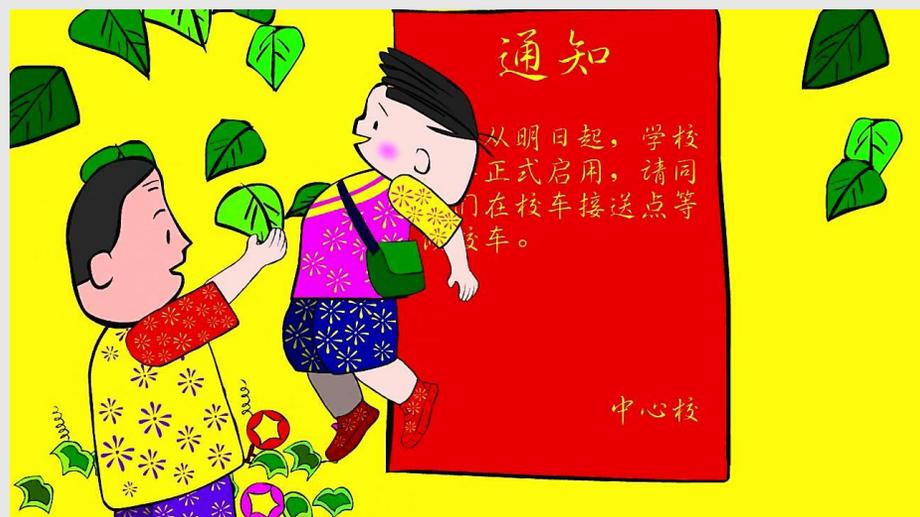
第十届《春歌》全国一等奖



第十届《岁月变迁》全国二等奖

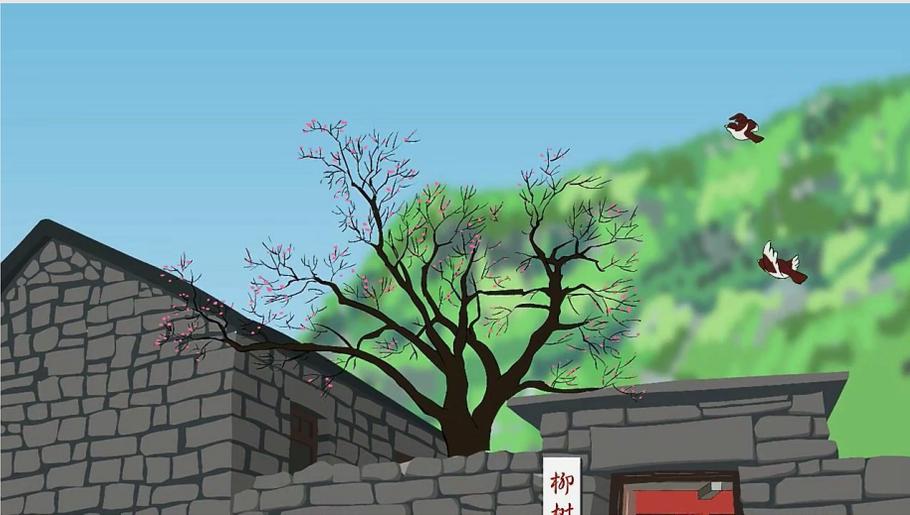


第十二届《方圆》全国三等奖



第十三届《开往春天的校车》全国一等奖

剧本创作



第十三届《在那樱花盛开的日子》全国一等奖



第十四届《我的幸福》全国二等奖



第十五届《雾霾哨》全国二等奖



第十六届《请为孩子播下幸福的种子》全国一等奖

剧本创作



第十七届《快门》全国二等奖



第十八届《新龟兔赛跑》全国一等奖



第十九届《守护》全国三等奖

剧本创作

编写剧本

我们可以像写故事一样，把动画剧本写下来，只要过程清楚，动作明白就可以了。在写作过程中，还要考虑到故事情节是否适合Flash动画的表现，适当增加戏剧冲突，更能吸引观众的眼球。

剧本创作

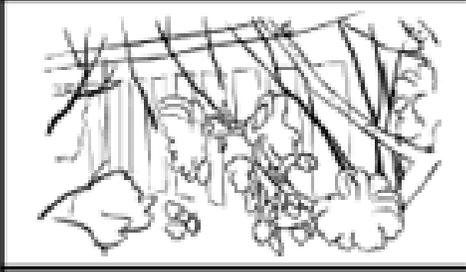
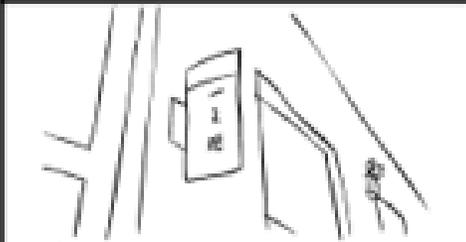
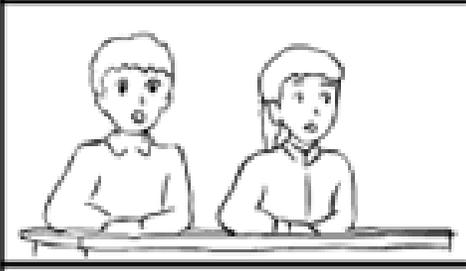
编写剧本

根据剧本画出分镜头草图。就是把剧本具体到每一个镜头，把每一个镜头在纸上画出草图来。

剧本创作

编写剧本

制作分镜头草图的过程就是输理整个影片思路的过程。这样，在动画正式制作之前，你就已经把影片在脑海里播放了一遍。很多问题在这个阶段就暴露出来并且立即被解决。否则，想到哪里做到哪里，做完了再想后面的，会让你的影片非常乱、没有头绪。

镜头	动作	对白	注	秒
	球架背板 向中间 平移			5
	花慢慢 向右移动			6
	教室门 慢慢向 上移			4
	儿童唱 儿歌			8

场景绘制



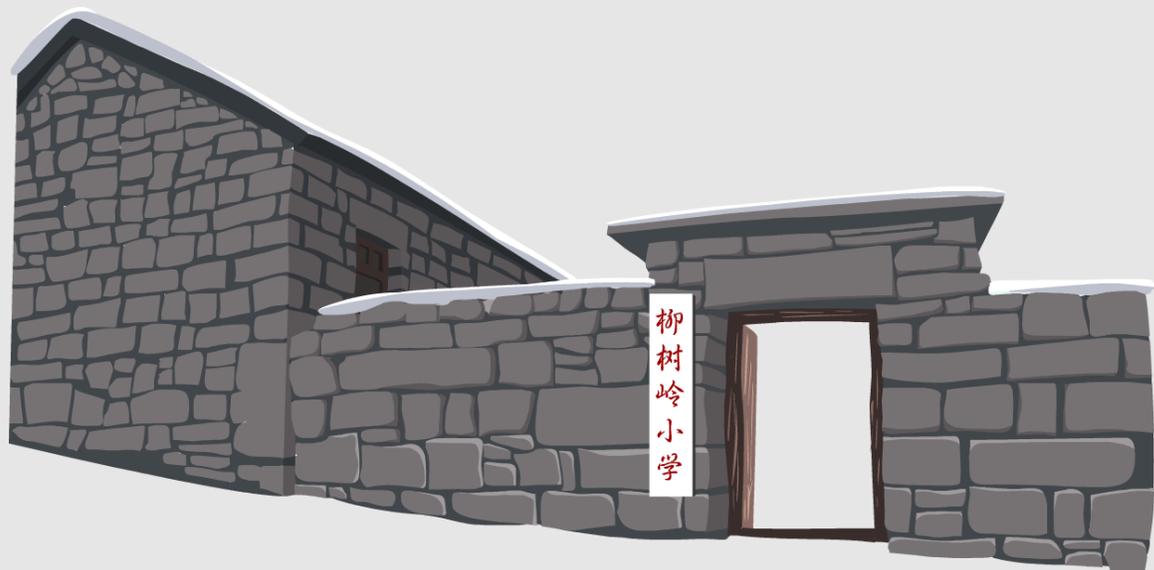
实地取景

场景绘制



实地取景

场景绘制



实地取景

场景绘制

绘制过程



场景绘制

绘制过程



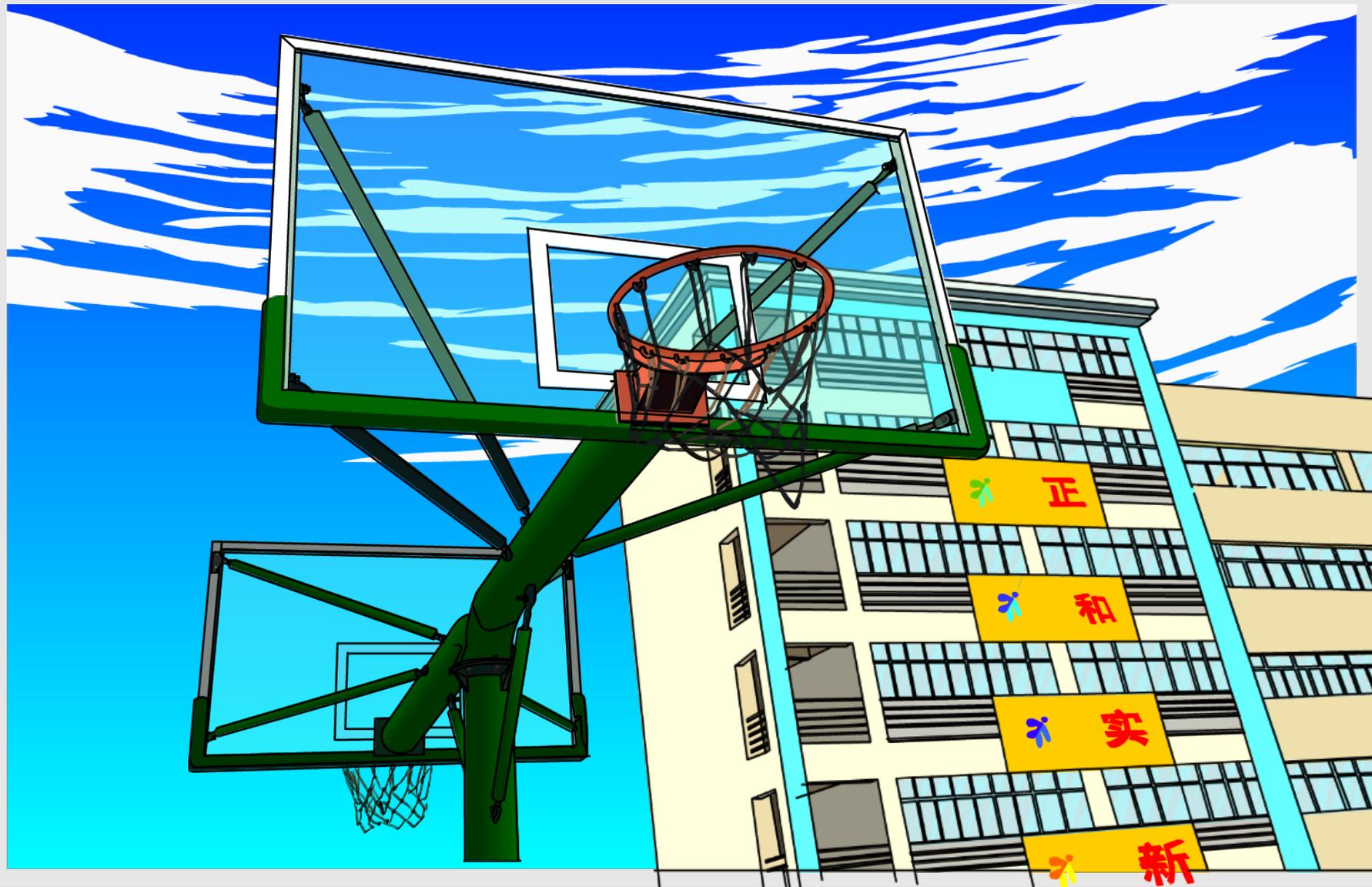
场景绘制

绘制过程



场景绘制

绘制过程



人物设定

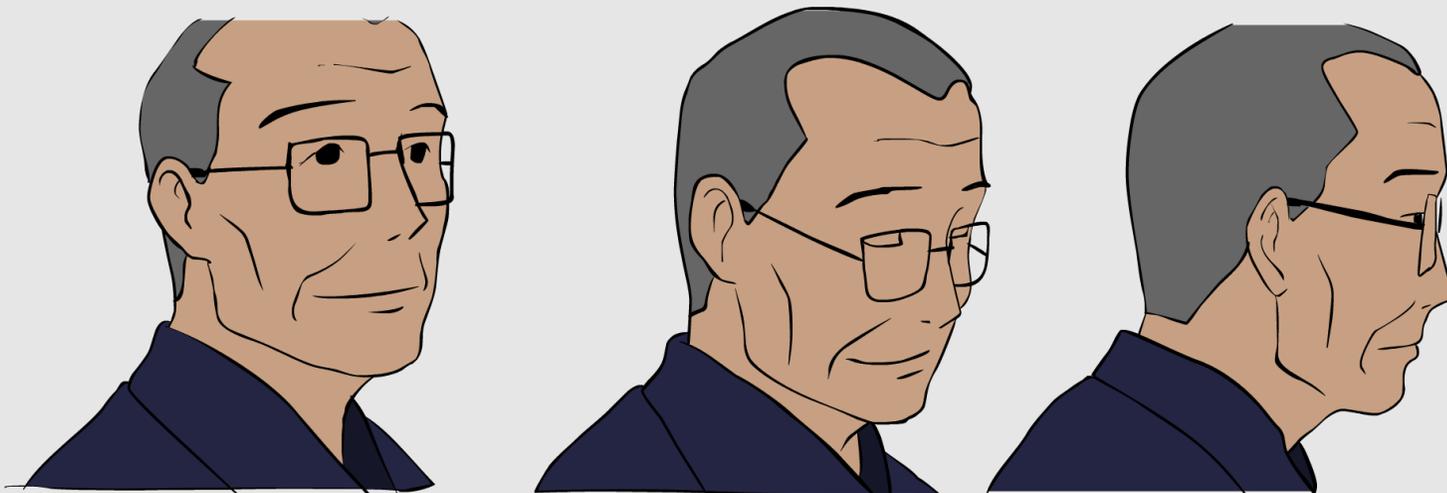
绘制过程

草图



描线

元件



填色

人物设定

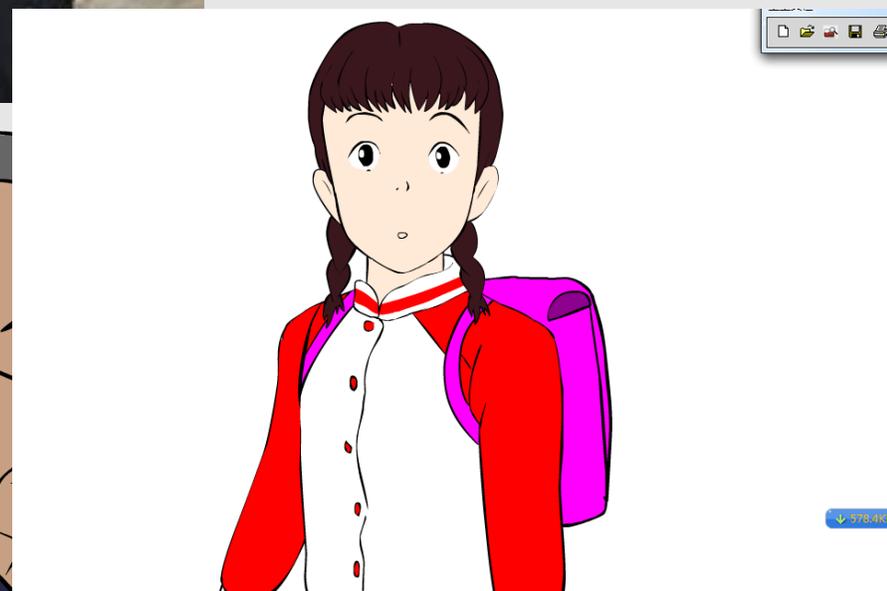
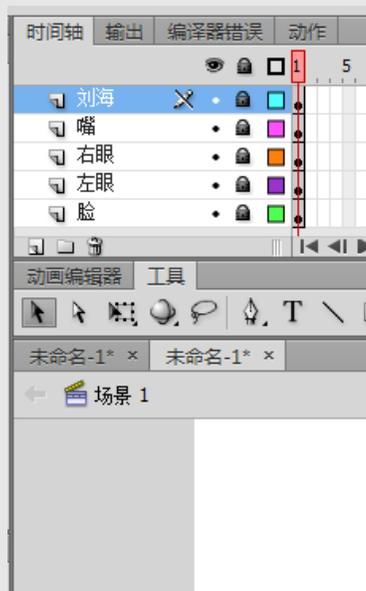
绘制过程

草图



描线

元件



填色

人物设定

绘制过程

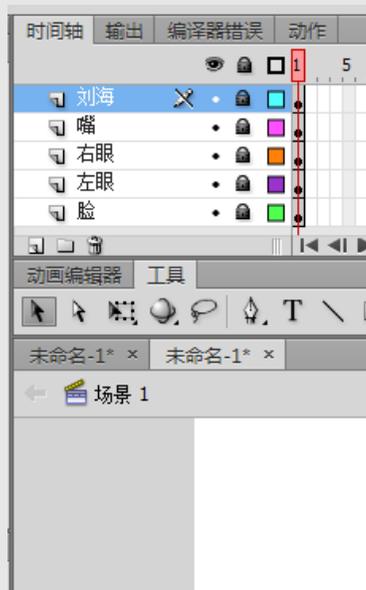
草图



描线



元件



填色



动画制作



补间动画

动画制作



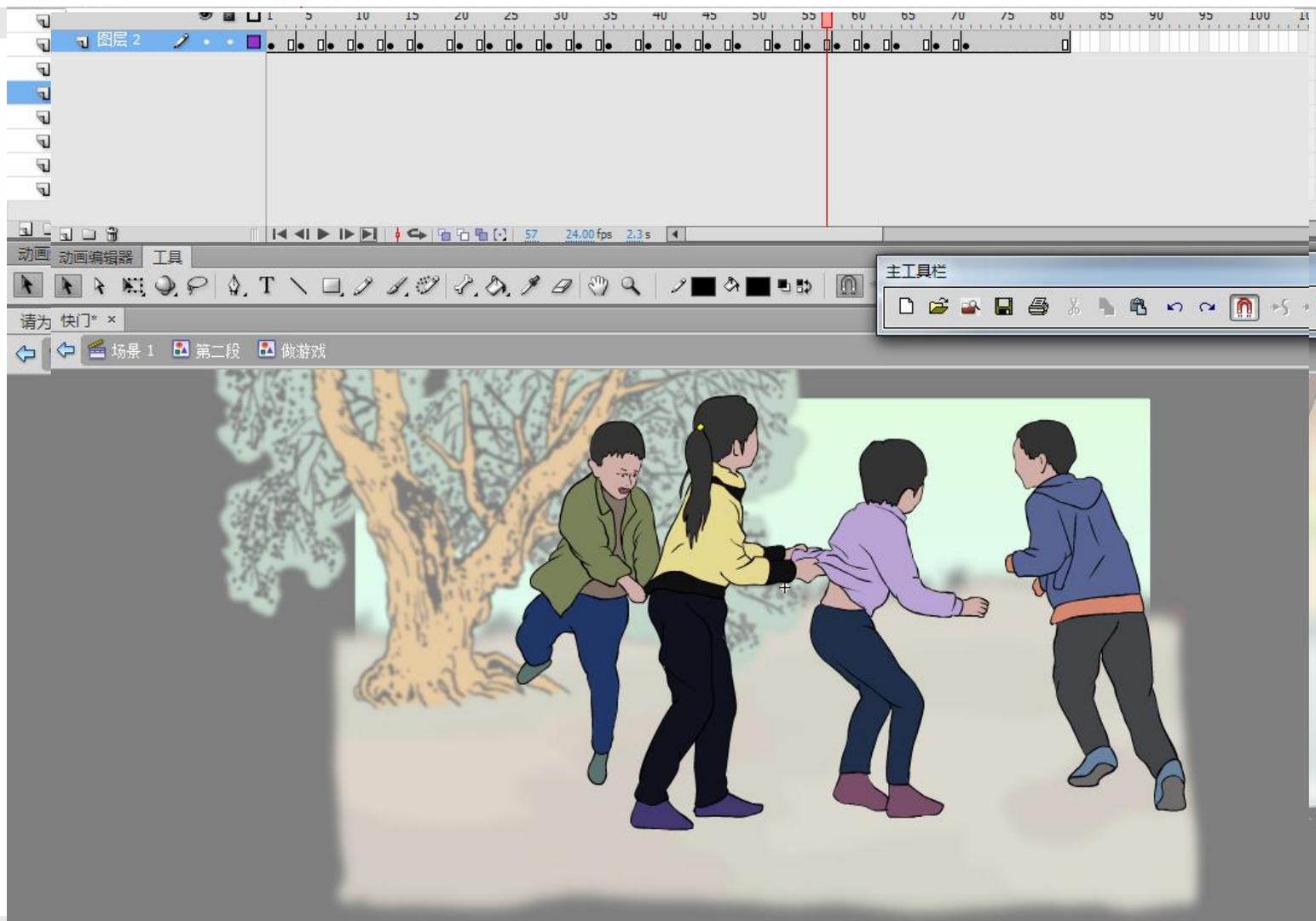
逐帧动画

动画制作



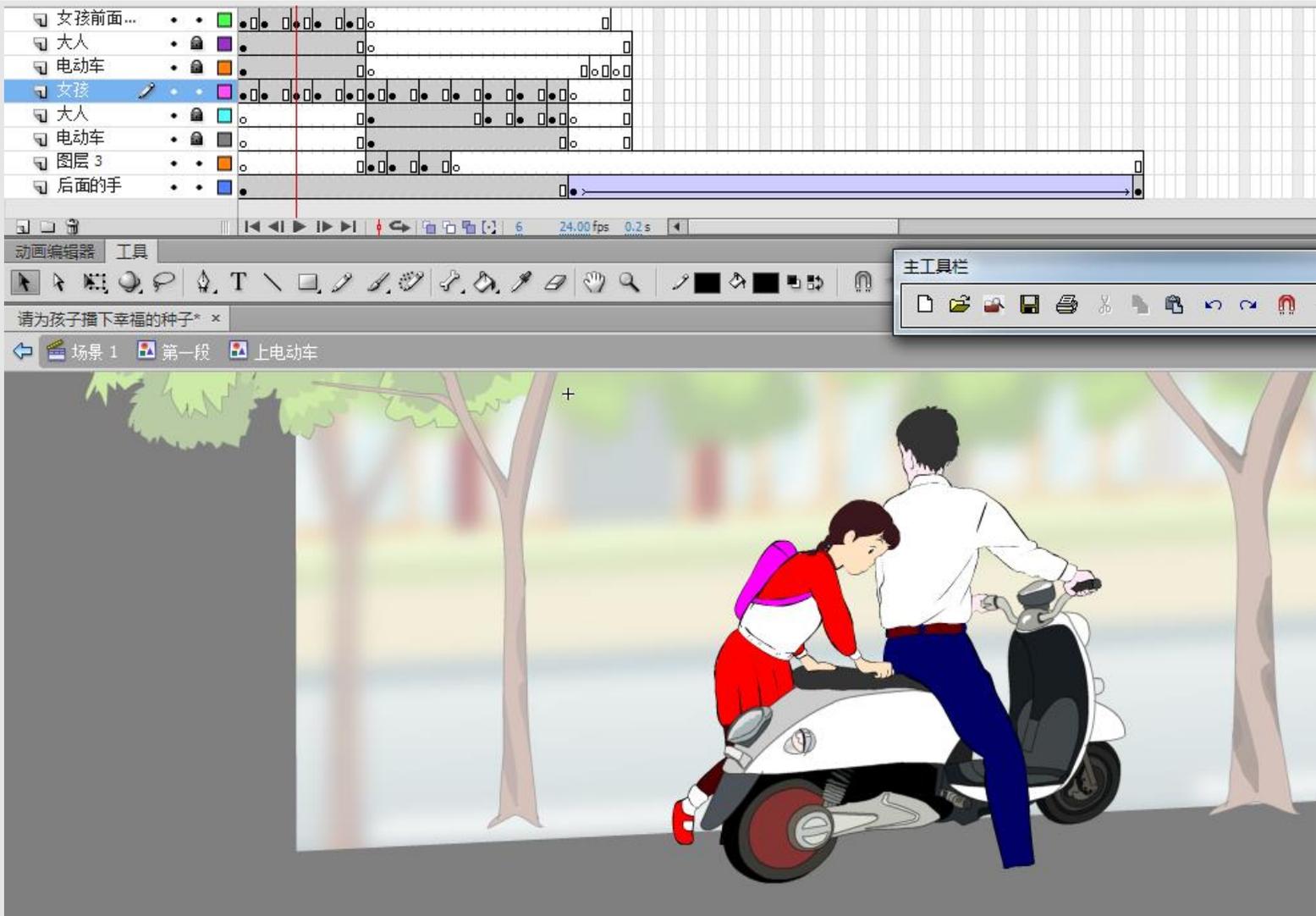
逐帧动画

动画制作



逐帧动画

动画制作



逐帧动画

动画制作



逐帧动画

动画制作



逐帧动画



第 21 届全国中小学生电脑制作活动

感谢您的聆听