



3.3 一起去游泳

学习目标

- (1) 初步接触电影脚本。
- (2) 学习两个以上角色动画的制作。
- (3) 角色动作编号的运用。
- (4) 学习为动画添加字幕。
- (5) 学习多电影方块的连接,实现多镜头动画的制作。

自动录制
关键帧录制
动画

一起去游泳的制作效果如图 3.3.1 所示。



图 3.3.1 一起去游泳

3.3.1 什么是电影脚本



想一想：什么是“电影脚本”？

制作动画之前,我们先来设计表 3.3.1 所示的《一起去游泳》的动画脚本的基本框架吧!



表 3.3.1 《一起去游泳》动画脚本

镜号	景别	拍摄特点	画面内容	时间
1	无	淡入淡出	黑屏字幕“游泳啦”	3 秒
2	全景	缓慢推进	奇奇和朋友在奔跑	4 秒
3	近景	跟拍	奇奇和朋友在泳池里游泳	5 秒

创作一个带有剧情的动画时,一般都会先使用电影脚本,把每一个镜头的内容、时长、景别、解说或对白等内容写出来。这样可以在创作动画之前将整个故事线都梳理一遍,创作的思路会更清晰。

3.3.2 第一个镜头动画

我们来制作第一个镜头动画:时间长度为 3 秒的黑屏字幕。

首先,找到之前创建的“户外游泳池”文件并打开,然后新建一个“电影方块”,并把时间长度改为 3 秒,如图 3.3.2 所示。

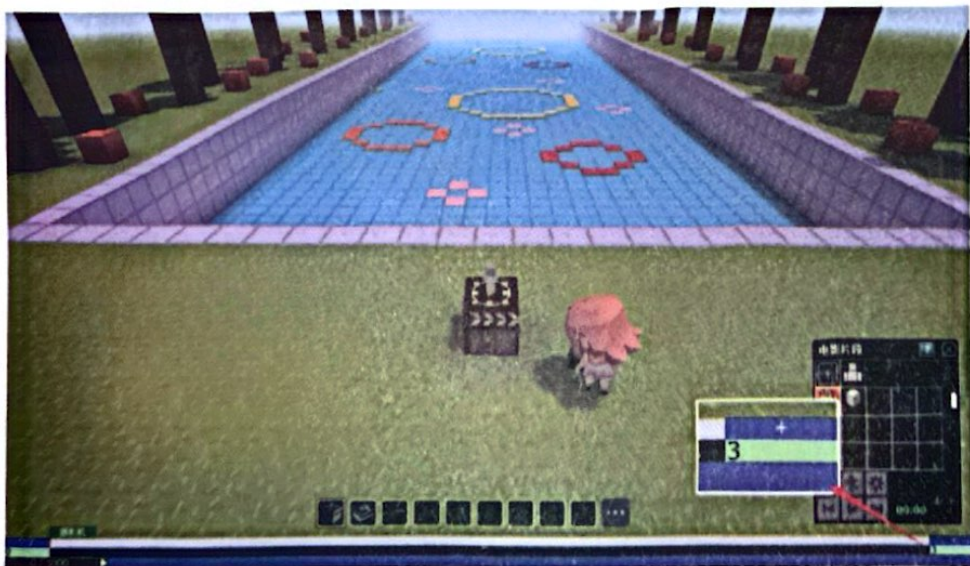


图 3.3.2 设置时间长度

接着单击左下角蓝色小图标,选择“文字”选项,如图 3.3.3 所示。





图 3.3.3 选择文字属性

确定当前时间为 0 秒,单击右下角的“+”号按钮,弹出一个“字幕设置”对话框,如图 3.3.4 所示。

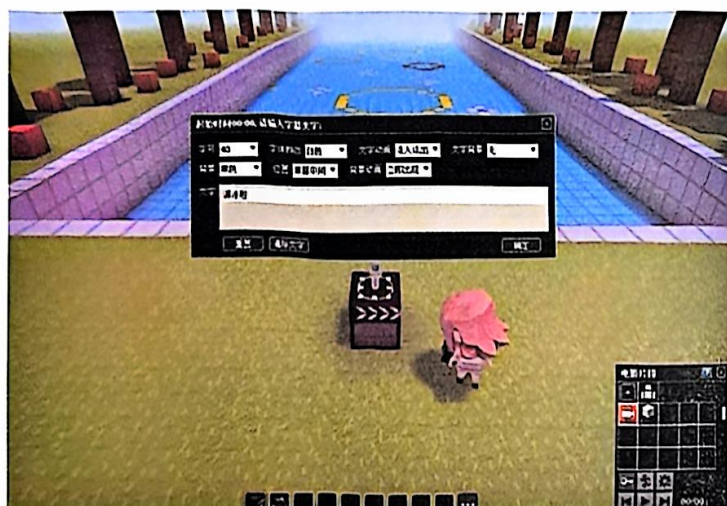


图 3.3.4 “字幕设置”对话框

根据脚本的指引调整字幕,如图 3.3.5 所示。



图 3.3.5 调整字幕



3.3.3 第二个镜头动画

制作第二个动画镜头：奇奇和朋友在奔跑。

在第一个“电影方块”的位置间隔一个格子单位，再放置一个“电影方块”，如图 3.3.6 所示。

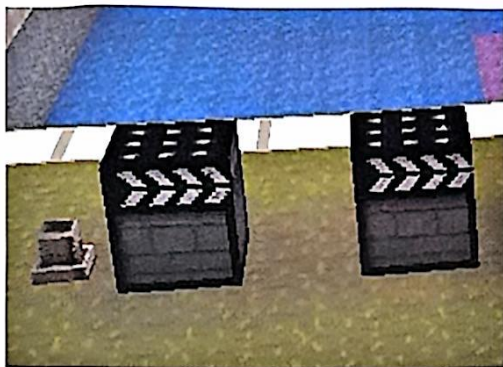


图 3.3.6 制作第二个镜头

放置好第二个“电影方块”后，单击它并进行编辑，将电影总时间长改为 4 秒。

然后从右下角中的“电影片段”对话框中单击“+”添加演员。使用 boy02 作为演员，如图 3.3.7 所示。

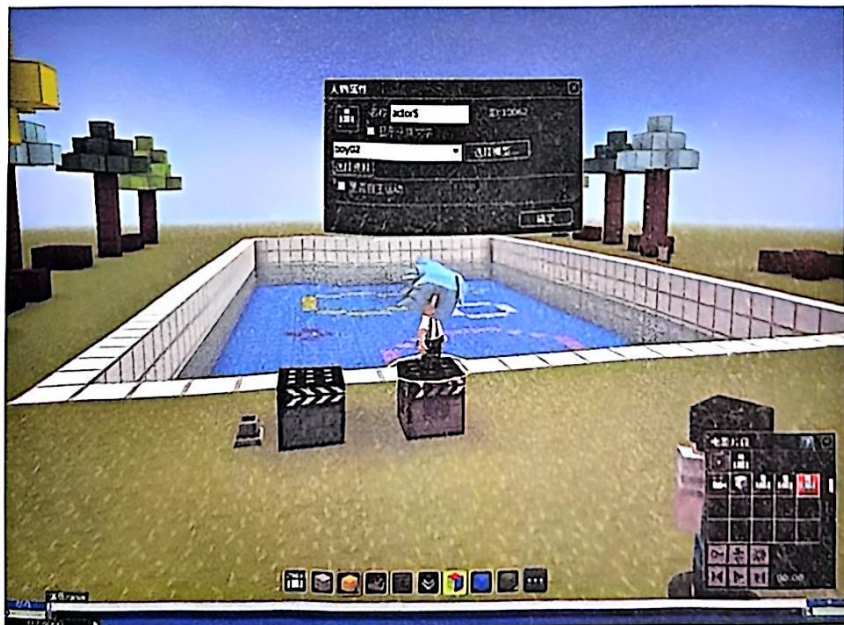


图 3.3.7 为第二个镜头添加角色





接下来,把演员 boy02 移到离泳池远处的位置,然后单击“自动录制”按钮,并使用 W、S、A、D 控制演员跑向泳池旁。

用同样的方法添加第二个角色 girl01,并赋予她动画属性,可以尝试边跑边按“空格键”,让角色边跑边跳。



录制演员跑动的动画时,如果先单击“自动录制”按钮,再使用键盘控制键让演员跑起来时,中间会有一小段时间,演员是处于停滞状态的,这时可以使用“自动录制”功能的快捷键 R 缩短停滞的时间。

接下来,我们制作摄影机的动画。

在“电影片段”对话框中选择摄影机,把时间滑块拖曳到 0 秒处,然后移动摄影机,使人物出现在镜头的远处,按一下键盘的 K 键,记录关键帧,如图 3.3.8 所示。



图 3.3.8 摄影机开始位置

再把时间滑块拖曳到最后 1 秒,把摄影机移动到图 3.3.9 所示位置,按一下键盘的 K 键,记录关键帧,如图 3.3.9 所示。



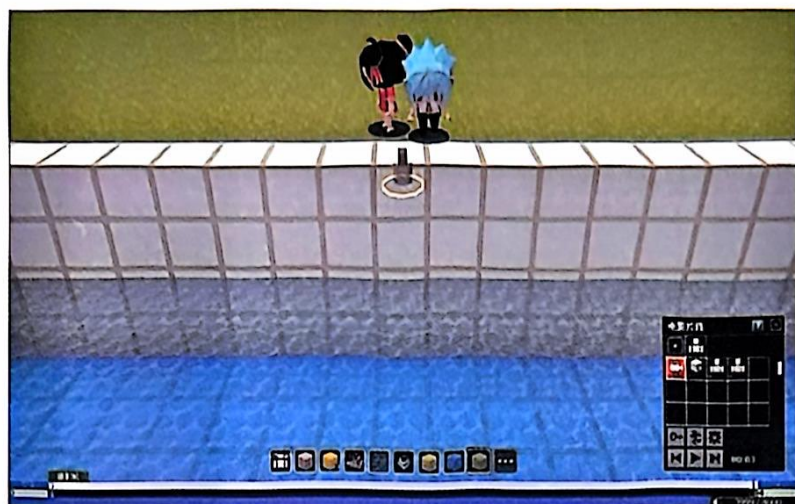



图 3.3.9 摄影机结束位置

完成第一个和第二个动画镜头以后,需要将两个镜头连接起来。

在工具栏的“电影”选项卡里找到“中继器”工具按钮,在两个“电影方块”中间创建一个“中继器”。

接着在第一个“电影方块”旁边放置一个“按钮”,单击按钮预览动画效果,如图 3.3.10 所示。

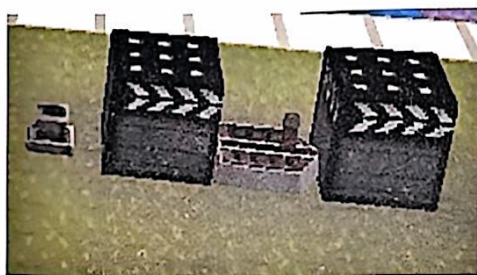


图 3.3.10 添加中继器与按钮



挑战一下：请把中继器放置在两个“电影方块”中间,然后激活按钮,当第一个电影动画播放完之后,可以自动播放第二个电影动画,你做到了吗? 请记录下你的步骤,并跟同学们分享一下吧。





“中继器”长得像个箭头,就像它的样子一样,它所传递的能量,也是有方向的。

(平的一面是底部,三角形的是头部,信号就是从底部传递到头部的),所以电影播放的顺序也是由“中继器”控制的。

“中继器”是可以有前、后、左、右四个方向的,它的创建规则就是以我们现在所看的方向为判断,顺着我们的方向来创建的。同学们可以试着右击并拖动旋转视角,看一看在不同方向下创建的“中继器”的区别。

3.3.4 第三个镜头动画

制作第三个动画镜头:奇奇和朋友在泳池里游泳。

首先需要创建第三个“电影方块”,将时间设置为 5 秒,并使用“中继器”将第二个和第三个“电影方块”连接起来,如图 3.3.11 所示。

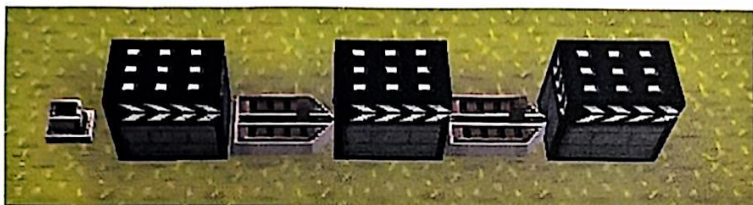


图 3.3.11 制作第三个镜头

确定时间滑块在 0 秒处,新添加演员 boy02,调整演员的位置。

按两次数字键 1,切换到“人物动作”属性,单击“动作属性轴”最右边的“+”,添加动作编号,游泳的动作编号为 42,如图 3.3.12 所示。

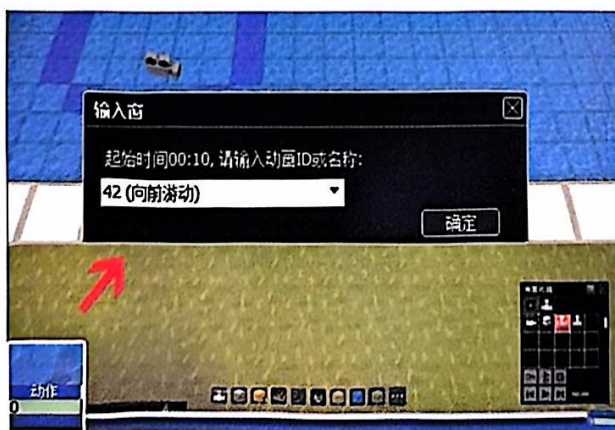


图 3.3.12 设置演员的动作属性



然后再按数字键 2, 切换到位置轴, 按键盘的 K 键添加一个位置的关键帧。再把时间轴拉到最后第 5 秒的位置, 将演员向前移动一段距离, 再使用 K 键记录关键帧, 如图 3.3.13 所示。



图 3.3.13 设置演员的位置属性



扫一扫：动作编号的添加方法：



挑战一下：请你试着用同样的办法添加第二个演员，同样给演员和摄影机制作一段游泳的动画吧！

记得按 Ctrl+S 键，把刚刚完成的作品保存起来。

学习心得：

