

专题广告研究

题 目： “安全帽”公益广告

专 业 广告学（网络传播）

学 生 姓 名 庄运武

班 级 学 号 B13100421

指 导 教 师 沈大为

指 导 单 位 传媒与艺术学院

日 期 2017.1.11

1. **课题名称**

“安全帽”公益广告

1. **课题目的**

1、完成动画美术设计，分镜绘制及原画、动画、后期合成工作；

2、熟悉flash软件的用法，掌握动画制作过程，提高对动画设计的熟悉程度；

3、通过静态网页制作，了解网页设计的设计思路和注意事宜。

1. **课题内容及进度**
2. **设计准备阶段**

在设计准备阶段，我们主要进行的是确立公益广告的主题。首先，我们先罗列出常见的公益主题：环保、吸烟、各种劳动法规等等。然后经过小组中的商量筛选，最终确定了“安全帽”这个既不是特别大众化也不是很偏的主题。在主题的变现方式上，我们没有采用通常广告宣传片那样直面叙述的做法，而是通过一个故事情节来宣传广告主题。从我们的想法看，由于安全帽的使用者大多为施工人员，而在施工人员中，农民工又占了大多数，所以本次flash动画设想的故事的主人公是位农民工，由于在施工过程中忘了佩戴安全帽而酿成悲剧。在故事情节的设定上，我们组两个人基于“忘了佩戴安全帽而造成悲剧”这个基本的故事情节分别创作出了两个“惨”与“不惨”两个版本。在咨询过老师的意见后，凄惨的故事更能发人警醒，所以我们最后选择了较为凄惨的故事版本最为本次动画的最终实现对象。故事的大致情节是：男主是一个在工地务工的农民工，有一次骑着摩托车带妻子出去，由于妻子没有戴安全帽，意外死于交通事故中，一年后，男主在工地工作的时候忘记戴安全帽，再次死于意外，留下他的女儿一个人孤独的留在世上。

1. **方案设计阶段**

在确定了“安全帽”这个公益主题后，我们小组成员便开始进行公益广告脚本的创作。在进行脚本创作之前，我们先大致的将整个故事的情节进行分镜头划分，并用文字表述出来。然后，根据文字的表述用绘画的方式将画面表现出来。在脚本的主体创作完成后，我们开始对脚本的细节进行修改：对脚本的分镜头进行筛选和补充，最终确定了16个分镜头。在脚本的时间表现方式上，我们采用了倒叙的和插叙的方式对故事情节进行表述，既能引起人们的悬念，又更能引起人们的强烈的感触和共鸣，从而加深公益广告的在人们心中的印象，增强公益广告的效果。

1. **设计实施阶段（包括实施过程）**

在设计实施阶段，我们小组成员进行了分工合作，将脚本中的分镜头进行分配。其中，我负责脚本中的前五个镜头的制作，付琪椋负责后八个分镜头的制作。在制作过程中，我们根据方案设计阶段的脚本进行场景的绘制，由于我们的实际操作水平有限，动画场景的绘制并没有想象中的容易，绘制的场景并不符合我们所期望的结果，于是，我们从网上寻找我们不能实现的场景。我负责的前半部分场景转换较多，需要绘制的场景也较多，由于软件操作水平不熟练，我绘制了一半的场景，剩下些许超出我能力之外的场景只好运用网上的素材进行补充，这也导致了场景之间的风格的略微不协调，但是总体效果还算不错。然后把两个人的作品进行整合，调节每一个片断的时间和画面差异，形成一个连贯的小动画，最后配上事先剪辑好的背景音乐，调节适配，得到最后的动画文件。

1. **实验结果**

经过将近两周的学习与制作，从想法到脚本情节,从脚本情节到画面动作设计,从公益主题“安全帽”的确定到广告脚本的创作,再到flash软件的实践，终于得出了我们小组最终的作品，这是我们学习flash动画制作以来的第二个作品，虽然有了第一次的经验，也学习到了flash中基本的操作，但是由于我们绘画的能力有限，作品没有达到我们预期中的效果。尽管我们的作品制作细节上还存在一些粗糙的问题,情景变换也可能不是很自然,但是我们还是将故事的情节性完整的表现出来,以及表达出在众多安全措施中佩戴安全帽的必要性，也呼吁相关人员注意工作安全、珍爱生命。

1. **课题小结**

在这次flash公益广告的设计与制作过程中，我们遇到了以下几个问题：

（1）对软件的操作不熟练：

因为接触flash软件的时间并不长，对软件的熟悉和掌握程度有限，因此浪费了不少时间，还有一些想要实现的功能因为自己对软件的不熟悉而实现不了，给动画制作带来了许多问题。

（2）素材的匮乏：

我们小组的成员，由于艺术功底稍微有点薄弱，都对原画的制作和设计感到极大的压力，所以部分借鉴了网上的矢量图素材，但是素材在运用的过程中不是很恰当，以至于我们做出来的效果略显生硬。

（3）人员分工的问题：

我们小组总共是两个人，为了提高动画的制作效率，我们把动画脚本分成两份，每个人分任务，可是当我们快要完成的时候发现我们两个人做的风格以及画面有很大的出入，虽然都作了精心的修改，但拼接起来还是存在一些问题。

当然，在完成这次实验的过程中，我们也取得了很大的收获，首先，对Flash等软件有了基本的熟悉和掌握，感受到了flash软件的强大功能和魅力，学会了处理flash软件设计中的一些问题；另外，对动画设计的思路也有了很大程度的提高，了解了一些基本的设计方法，加深了对flash软件绘制动画的“感觉”，还有就是让我们学会在做事情的时候不仅要有耐心，还要十分细心，在考虑主体的时候还要注意细节的处理。这次实验的完成，还要感谢老师的指导以及小组成员间的相互配合，实验周的目的、不仅是让我们学到专业知识，也能让我们在实验中发现问题，解决问题，提升自己解决问题的能力，以及改变了一些错误的做事态度和习惯，学会了团队协作，认识到了自己的不足，我觉得这些对于我们是一种巨大的财富。

在做这个实验之前，我观看了一些网上的视频教程以及优秀作品，体会到一部好的flash作品是建立在作者扎实的软件操作基本功以及不拘一格的创意基础上的，而我现在正处在基础功练习阶段，我觉得应该首先走好这第一步，虽然制作时间不是很多，但我没有急于立即着手去做，在掌握了教程上一些flash操作知识后，我照着几集的视屏教程去学，去一步步的做，虽然有时觉得很枯燥，但这些毕竟是基本功练就的阶段，没有这个阶段，何来以后很炫的flash作品，在观看教程的时候我更加切实体会到了一个老生常谈的真理，即“理论结合实际”，因为我发现，当我在观看视频教程时，总会觉得操作起来是那么的简单，甚至在一些重复操作的阶段，我还会觉得很枯燥，但是当我真正其试着独立操作时，就会发现很多问题，哪怕是一个细节没有处理好，也会影响到后面的操作，比如在插入原件时，忘记把更改元件类型（如将默认的图形改为影片剪辑类型），那么接下来的操作必然会出现一定的问题。其次，我体会到任何的软件都只是一种工具而已，最终能够实现作品价值所在的还是作者的构思，是作者发自内心的那种思考，一件好作品打动人的是它的内在，它的创意。就算你画面再精美，内容的空洞还是会使观众觉得索然无味。学习flash和其它任何软件一样，从认识flash开发软件入手。重点认识flash里的各种工具，熟悉工具面板，知道每一个工具的作用。等等。只要学习过其它软件，就应该很清楚这个过程。这个时候学习的资料就是书店里浩瀚的flash学习书籍。内容基本都差不多。网上也有很多教程。这个时候学习是很枯燥的，就是重复，练好基本功，掌握基本知识。学习flash和学习其他很多软件是一样的，主要是靠实践，当然也有更好的办法是和其它同学相互交流，因为很多你遇到的问题，其他同学也很有可能遇到过，其他同学的经验应该会对你 有所帮助。只有经过实践，才能有好的技术。虽然技术是学习制作flash的最大难点，但我还是认为，良好的实践有助于你突破难点。最后，我还体会到，当自己成功做成一部作品，不管作品技术层次高与否，只要是自己努力过了，就会有很大的成就感，会感到很欣慰。

以前看到人家做的各种漂亮的动画视频都会很羡慕，而如今我有机会学习这门课，很想也能做出各种效果的动画，经过上半学期的学习我，掌握到了它的大概知识。通过这次实验，我发现了flash软件功能的强大，自己也才只是学了皮毛而已，只能做出一些简单的动画效果。尽管如此，我还是充分发挥这我的想象力，脑海里构思着奇特的动画效果，然后再动手尝试着实现它们，虽然一开始不怎么找的到头绪，但是一旦理解了每个元件的功能，什么图片，按钮，影片剪辑。图层的概念，什么引导层，遮罩层等。还有每个工具的作用。理解散件和元件的概念。一开始我对帧的理解，有点不清楚，后来通过做了几个简单的小动画，清楚的了解了帧的含义。

我觉得flash软件中有两个栏目蛮重要的，一个是库，一个是属性栏，库里面可以存放你所有的实验内容，而如果你选中某个元件，单击属性，你就可以查看它的属，并可以加以修改，我觉得用起来非常的方便。我对整个flash的理解还不是很到位，我现在非常青睐于通过影片剪辑来实现动画效果，然后在不同的画面中，插入自己做好的影片剪辑，因为影片剪辑本身就是一个独立的元件，它拥有自己的时间轴，可以建立各种图层，我自己觉得这样做起来很方便。就是我发现这样做的话，把握内容的尺寸有点麻烦，因为在影片剪辑里，没有主场景的大小。但是我想到了视图里面的标尺这个工具。感觉如果对不同界面下，要衡量它们的尺寸大小，可以使用这个工具。我还发现flash动画的一大特点是“交互性”强。在动画播放时，可以用鼠标或键盘对动画的播放进行控制。这些控制大多由按钮来完成，通过“按钮”这个作品，使我学会了按钮的帧结构、各种动态按钮的制作，同时学习一些简单的控制如播放、停止、返回、拖放等语句的输入和使用。图文并茂的作品才有更好的艺术效果。flash提供了很强的文字处理功能。通过制作“淡出淡入”、“简单MTV”等作品，我学会了文字的使用技巧。同时也明白了表达能力是无法完全用图形和声音代替的。歌曲、影片中加上文字台词，很受人们喜爱。明白了有时文字的重要性甚至大于画面和声音。

近几年来，flash动画发展迅速。它以图、文、声一体的动态表现能力，极强的交互性，而深得人们喜爱。这是时代的潮流和文化。接下来的学习过程中，我还要继续学习使用flash，争取达到熟练掌握的地步，到时候就可以做出许多现在想做却做不出来的动画，我想那些脑海里的动画，自己做出来了，和大家分享，一定会很有趣吧。