

<<动画制片基础教程>>

图书基本信息

书名：<<动画制片基础教程>>

13位ISBN编号：9787302218074

10位ISBN编号：7302218072

出版时间：2010-3

出版时间：清华大学出版社

作者：丁海祥

页数：121

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<动画制片基础教程>>

### 前言

这是一本动画制片的入门教程，它不仅适合高校学生、动画的制片人、执行制片及相关工作人员阅读，更是一本动画制作常识的普及读物。

目前市场上关于动画实际操作性的图书比较多，比如原动画原理、三维软件的操作等，而对于整体流程把握、宏观性介绍的书比较少，且国外相关图书的译作不能完全符合中国国情和时代发展的需要。本书结合中国国内动画业的特点，以及计算机技术带给动画新的流程模式的改革和发展，针对国内动画现状格局，深入浅出地详细解析制片过程和制片的重要作用，使得动画制作纷繁复杂的流程变得更加直观形象。

制片在整个动画片中起到的作用是非常重要的，从提出创意、筹措资金，到中期制作检查，再到最终出片、宣传销售。

制片不仅仅要懂得动画，懂得艺术，还要懂得商业，了解观众，熟悉法律和政策，尽力平衡方方面面的关系。

还要协调统筹各个部门间的工作，学会管理和用人，使得人尽其才，物尽其用……可以说，制片是一门非常复杂的艺术，制片加导演，可以完全决定一部片子的成败。

大到整个动画片的制作方向和运作，小到一个动作、一个眼神、一个细节的检查，每样工作都离不开制片人的协调。

近些年，国家非常重视动漫产业的发展，它已由起步期向成熟期逐渐过渡。

但是作为商业化的动画创作在中国还处于初始阶段，需要更多更专业的制片人参与进来，国内许多优秀人才正处于成长阶段，相信不久的将来，商业化的动画运作模式将在中国一步步走向成熟。

本书系统地讲解了动画流程中各方面的问题和制片在其中需要完成的工作，以及工作的方法，大家可以借此了解动画制作的全貌，即动画并不是像我们在屏幕上看到的动画片那么有趣，而是一项纷繁复杂、需要很多艺术与技术结合、需要信心与耐心较量的漫长过程。

如果想投资动画的人看了这本书，会乐观谨慎地投入动画行业；每一个与制片相关的动画人看了这本书，会充满信心地、认真地面对动画创作与制作中各个环节的工作；每一个动画业内人士看了这本书，能全面了解工作环节中的细节，进而与同仁相互之间积极配合；每一个普通读者读了这本书，能对动画有全新的认识，那么本书就算成功了。

## <<动画制片基础教程>>

### 内容概要

本书详述了动画制片过程和动画制片人应该具备的能力和素养，并通过典型实例解析制片过程中用人、处事的基本常识和方法。

本书共分6章，第1章主要讲解动画的常识和基本理论；第2章介绍制片人在动画创作前期所起到的作用和应该完成的主要工作；第3章主要对动画制作的中期流程进行详细分析；第4章了解制片后期所需要进行的工作；第5章讲解制片人在动画制作过程中的平衡作用和需进行的规划；第6章介绍了各种动画尤其是商业动画的类型和现状。

本书适合作为高等院校动画专业的教材，也可作为动画爱好者的自学用书。

## <<动画制片基础教程>>

### 书籍目录

第1章 动画制片概论	1.1 动画的起源	1.1.1 动画的产生	1.1.2 动画一百年	1.2 动画的定义	1.3 动画的特点	1.4 动画制片
第2章 制片与前期创意	2.1 概述	2.2 动画的艺术性	2.2.1 动画的形式	2.2.2 动画的风格	2.2.3 动画的题材	2.3 动画的商业性
2.4 动画的其他手段	2.5 不得不说的——预算	第3章 制片与中期制作	3.1 制片计划表	3.2 传统动画中期流程	3.2.1 传统动画的基本组成	3.2.2 画面分镜头的常见规格及注解
3.2.3 中期制作环节要求	3.3 三维动画中期流程简介	3.3.1 场景制作	3.3.2 动画制作	3.4 关于合成和剪辑	第4章 制片与后期制作	4.1 还没有完成的事
4.2 新的起跑线	4.3 导演与制片——永远的拉锯战	第5章 团队管理	5.1 导演的角色	5.2 前期创作部门	5.3 商务及法律部门	5.4 技术部门
5.5 制片会计部门	5.6 人力资源部门	5.7 招聘团队	5.8 培训部门	第6章 动画的现状	6.1 美国主流动画片	6.2 欧洲主流动画片
6.3 西方非主流动画片	6.4 亚洲动画片	6.5 动画艺术短片	6.6 中国动画片现状	附录一 动画部分执行进度跟踪表实例	附录二 XX数字动画有限公司动画部工作管理办法	附录三 动画制作部工作文件统一操作管理办法
参考文献						

## &lt;&lt;动画制片基础教程&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：1.雷诺1832年，比利时的普拉多根据视觉残留的原理创造出动画史上的重大发明——诡盘。作为玩具，“诡盘”风靡一时，并启蒙了电影这一人类历史上的重要发明。

“诡盘”的原理非常简单，在纸条上绘制一连串同一动物（或者角色）的连续动态，把纸条弯成一个圈后形成纸盘。

转动这个圈，通过一个缝隙看过去，这个缝隙的宽窄正好可以看到一个画面，只要转盘的转速达到一定要求，人们就可以看到画面上的物体“动”了起来。

这就是动画的最初形态，也是电影的基本原理。

虽然也有不少人把美国人科尔称作动画之父，但是任何人都无法否认雷诺作为动画奠基人的作用。

应该说法国人埃米尔·雷诺才是真正的动画之父。

就雷诺本人来说，他不仅仅是一个动画的发明者，同时还是机械师、光学家、制造人、画家、放映师、剧作家、美工师、发明家、制片人、导演、特技发明者……无论在技术领域还是艺术领域，他对于动画都有着卓越的贡献。

迪斯尼开始使用的人景分离技术，早在20世纪就已经被雷诺运用于他的动画片中，而雷诺在他的影片《可怜的比埃洛》中，为了表现阿勒干越墙去向女主人求爱时的胆怯和犹豫，他多次使用了“倒放”的方式，于是可以看到动画镜头中，阿勒干在墙头上反复爬上爬下的样子，这不仅在技术上，同时也在艺术上远远领先于同时代以及之后30年的那些动画创作者。

说到雷诺的贡献，就不得不提起一部动画片。

1894年，雷诺创作了一部经典动画片《更衣室之旁》，这也是法国最早的动画片，该片由636幅图组成，长45米，讲述了一个登徒子在海滨浴场游玩，向一个少妇调情时，受到了她丈夫的打骂，最终被推入海中成为落汤鸡的故事。

这部动画片因其具有“一定的反映时间、巧妙的剧情、典型的人物、噱头、特技摄影、生动紧凑的故事情节、同步的音乐、美丽的布景以及动人的色彩”等特点，被公认为已经具备了现代动画片的基本特征。

<<动画制片基础教程>>

编辑推荐

《动画制片基础教程》：普通高等教育“十一五”国家级规划教材·动画专业系列教材

<<动画制片基础教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>