

<<动画后期制作>>

图书基本信息

书名：<<动画后期制作>>

13位ISBN编号：9787040133912

10位ISBN编号：7040133911

出版时间：2004-1

出版时间：高等教育出版社

作者：匡宇奇 著

页数：155

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>

## <<动画后期制作>>

### 前言

由于工作的原因，我向很多爱看动画片的人了解过对国产动画片和外国动画片的看法。有对日本片如数家珍的，有对美国片津津乐道的，说起国产片，除了还有些“老同志”怅然若失地回忆起儿时看《大闹天宫》的激动之外，谈资就显得匮乏多了。

十几二十岁的“新生带”对国产片更是不屑一顾，甚至“根本不看”的也大有人在。

美国的米老鼠、狮子王，日本的龙珠、小丸子，不但可以“友好互访”，还可以经常地到世界各国“旅游观光”，而中国的卡通人物却只能呆在家里欢迎这些“外国友人”的来访，偶尔想“自费”出一次国还经常要为旅费发愁，可见，国产动画片的整体水平与美国、日本等“动画大国”还存在不小的差距。

作为圈子里的人，我们也一直在寻找这一差距形成的原因和缩小差距的办法。

理论上说，宏观环境是形成这种差距的根本原因：我国动画片市场机制不成熟，还没有形成一个良好的动画片资源综合利用的市场环境，拍片投资基本上来自国家有限的扶持性投入，而来自市场的商业性投入很少，因此，整个国产动画行业总的投资规模比较小，行业内部也就“人气儿不足”，从而影响到国产动画片整体水平的提高。

不过，近两年来随着国家一些政策的调整和扶持力度的加大，国产动画开始出现了“人气儿渐旺”的趋势，中央、北京、上海等大的国家和地方电视台、电影机构每年对国产动画片的投入，给从业人员提供了不少施展才华、提高水平的机会，而不少大学增设的动画专业则正在为我们这个行业培养更多的“新鲜血液”。

## <<动画后期制作>>

### 内容概要

《动画后期制作》是动画创制基础系列教材之一，专门探讨动画后期制作的有关原理与方法。

《动画后期制作》从图形输入、色彩制作、合成制作，到编辑、输出和备份，比较详尽地介绍了动画后期制作的每一个流程的工作原理和基本技巧，是国内第一部较为全面和系统的专门讲述动画后期制作的教材。

《动画后期制作》对经验、技法的介绍，不拘泥已有的技巧和方法，通过分析基本原理、总结思维方式、启发读者自己的创造能力，给读者展示了一个开放的思维空间，有助于读者全面、系统地认识动画制作的各个环节，为以后的深入学习和进入实际工作打下了一个良好的基础。

## <<动画后期制作>>

### 书籍目录

第一章绪论思考与练习第二章 后期制作的基本原理和步骤第一节 后期制作的素材第二节 后期制作的标准第三节 后期制作的基本流程思考与练习第三章图形输入第一节 线稿的输入第二节 线的处理思考与练习第四章 色彩制作第一节 色彩模式第二节 色指定第三节 几种特殊的色彩处理第四节 上色思考与练习第五章 合成制作第一节 拍摄表的制作第二节 位移与运动的制作第三节 效果制作思考与练习第六章 后期编辑第一节 动画片后期编辑的作用第二节 动画后期编辑的硬件及软件要求第三节 动画后期编辑的基本流程第四节 后期编辑是专业动画后期制作深入方向之思考与练习第七章 二维动画制作与其他类型软件的配合第一节 三维技术在二维制作中的运用第二节 其他软件在动画制作中的运用思考与练习第八章 输出与备份第一节 输出第二节 备份思考与练习第九章 后期生产组织第一节 动画后期的设备构成第二节 如何构架一条动画后期生产线思考与练习后记

## &lt;&lt;动画后期制作&gt;&gt;

## 章节摘录

只有从整体的高度去认识和了解动画片的制作过程，才能真正把握动画片制作的原理，才能在片子的制作过程中最有效地发挥个人和团队的能力。

所以，一个从事动画片制作的专业人员，必须从整体的高度来认识和理解动画制作过程。

线性特征：单从工艺流程来看，动画片的制作过程具有明显的线性特征，前期创意不但要有完整的剧本、分镜、造型、美术设定，而且要求细致到每个镜头的设计稿、精确长度甚至还包括有些动作的转折点；全套的前期创意完成后，才能开始中期的绘制工作；中期绘制完成才进入后期制作……以此类推，直到全部工序结束，才能完成全片。

作为一个热心观众或是业余爱好者，从线性的高度了解、认识动画的生产流程是可以的。但是对于一个从事专业动画制作的艺术创作人员或制片管理人员来说，这样的认识高度却是远远不够的。

系统性特征：在实际生产中，动画制作从前期到中期、后期，虽然在流程上有先后的顺序，但每一个阶段之间都有着相互关联、相互影响、甚至是相互决定的关系，因此，各流程之间相互作用的复杂关系才是存在于简单的流程先后顺序之上的基本性原理，这种复杂的系统性特征才更接近于动画片制作过程的实质。

以前期创意为例，前期创意是决定中期绘制的标准，而中期绘制又是后期制作的基础，那么，是不是可以认为前期创意只是单方向地对中、后期起决定作用？

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>