

<<动画制片>>

图书基本信息

## &lt;&lt;动画制片&gt;&gt;

## 前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”

已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。

可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

## <<动画制片>>

### 内容概要

《动画制片》提供了对于动画行业的清晰概览和理解动画项目从创意到出片过程的指南。

本书以动画制片人的视觉，讲述了动画项目生产的过程以及在其每一个阶段中制片人的作用。

本书还解答了一些常遇的基本问题——从如何入行到黄金时段系列节目的平均预算和周期等。

书中来自广泛的动画专业人士（公司所有人、策划人员、导演、制片人、编剧以及制作人员）的观点，给出了动画制片人的成功之道，书中还可以找到包括预算、周期和人员等完整的项目计划的细节描述。

## <<动画制片>>

### 作者简介

凯瑟琳·温德 常驻洛杉矶的动画监制、制片人和顾问。

目前她为福克斯公司监制动画电影生产，在此之前她还主管HBO动画频道，监制了广受好评的《再生侠》。

她还为MTV频道监制了《魔力女战士》。

扎哈拉·道拉塔巴蒂 常驻洛杉矶的动画制片人和顾问。

她所运作的项目包括：《寻找卡米洛城》《小脚板和他的朋友们（二、三、四部）》和《从前的森林》。

1996年她以其在《小脚板和他的朋友们（第四部）》中的工作获得安妮奖。

## &lt;&lt;动画制片&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 绪论 1.1 关于动画的一些常见提问第2章 动画制片人 2.1 什么是动画制片人 2.2 优秀制片人的素质构成是什么样的 2.3 制片人眼中的制片流程图第3章 项目的推销和购买 3.1 项目创意的来源 3.2 项目投资方 3.3 项目推介准备 3.4 项目推介 3.5 代理人 3.6 谈判过程第4章 核心团队 4.1 概述 4.2 导演的角色 4.3 视觉策划美术师 4.4 商务及法律部门 4.5 技术部门 4.6 制片会计部门 4.7 人力资源部门 4.8 招聘团队 4.9 培训部门第5章 项目策划过程 5.1 概述 5.2 项目策划过程中制片人的角色 5.3 美术策划 5.4 编剧过程第6章 制片计划 6.1 概述 6.2 基础信息清单 6.3 着手编制制片计划 6.4 预算编制第7章 生产团队 7.1 制片人在组建生产团队时的作用 7.2 制片管理团队 7.3 外包承接公司第8章 前期创作 8.1 制片人在前期创作中的作用 8.2 美术设计和美术指南 8.3 先期录音 8.4 分镜头 8.5 动画计时 8.6 歌曲 8.7 片头制作 8.8 中期下发准备第9章 中期制作 9.1 制片人在中期制作中的角色 9.2 二维动画的中期制作 9.3 三维电脑(CGI)动画 9.4 制作实例第10章 后期制作 10.1 制片人在后期制作阶段的角色 10.2 音乐 10.3 后期制作过程 10.4 声音后期制作 10.5 画面后期制作 10.6 最终交付第11章 生产状态跟踪 11.1 概述 11.2 前期创作状态跟踪 11.3 中期制作状态跟踪 11.4 后期制作状态跟踪附录：动画资源

## &lt;&lt;动画制片&gt;&gt;

## 章节摘录

第2章 动画制片人2.1 什么是动画制片人我们写这本书时的最大挑战就是试图给动画制片人下定义。因为我们发现无论我们怎样定义，都不可能将所有的制片人包含其中而总会有一些例外。

于是，我们决定引用《美国制片人指南》中对制片人的定义作为起点来展开。

在那本书中关于制片人是这样描述的：制片人，从项目的开始直到完成的所有阶段，利用他自己的职权（制片人本人是公司的所有者）或者由雇主授予的职权（聘用制片人），按照所签订的集体和个人服务合约的约定，协调监督和控制各类专项人才和工艺，发起、协调、监督、和控制整个电影或电视制作流程、以及创作、财务、技术、和日常管理。

上述定义总的来说是恰当的，但动画制片人的责任范围会基于其专业特长和所处的工作机构而有所不同。

在大公司，大多数制片人都是“聘用制片人”。

在这样的制作管理结构下，往往由大公司的核心营运团队来安排并监管所有的项目。

他们可能会在项目完成策划和预算得到批准并准备进入生产之前聘请一位制片人。

通常，一个聘用制片人并不需要像美国制片人协会的定义所描述的那样对生产的所有方面都负责。

制片人可能不用去编制预算，但他们应该具备管理预算的能力。

与大公司采用聘用制片人不同的是，小一些的独立工作室倾向于由工作室的所有者来担当制片人的角色。

由于资金的短缺，这些制片人通常会有很多头衔。

结果就是，他们常常既要亲自寻求融资，还要负责监管项目的生产。

.....

<<动画制片>>

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>