



## 揭開動畫幕後之路

時間：2024-05-05

地點：傳播館 O205

首先，王亞晴業師說明自身所在的日式動畫領域，與其他類型如歐美動畫等等做初步區分，除了風格與角色造型外，包括背景的透視、物件比例等都各有不同，分析彼此視覺上及製作上的異同，並接著說明日系動畫的製作工序與團隊分工。

日式動畫的手繪作業與細緻度讓工期及需要的人員數相當可觀，也從而衍伸出複雜且精確的作業系統。從前期的故事、角色及作畫設定、分鏡，做整體大方向的確認，為接續的作業建立標準；中期則交由原畫、中割、上色等流程繪製所有畫格及物件，有時連爆炸粒子、風的流向甚至反射出的光斑都由繪師手工繪製再做特效處理；後期還有稱作攝影的職位，負責處理畫面色調及上各式特效，加強畫面精緻度，才算是完成一部動畫的畫面，更別說還有後面的音樂及音效等。從以上的工作流程，同學也能了解到動畫的製作分成多少工序，自身的優勢點在哪裡，可以往哪方向再學習等，更能從而反思自己目前的製作方法是否有缺漏或得以改善，以增進作品的完整度。本次活動共 10 名成員參與。



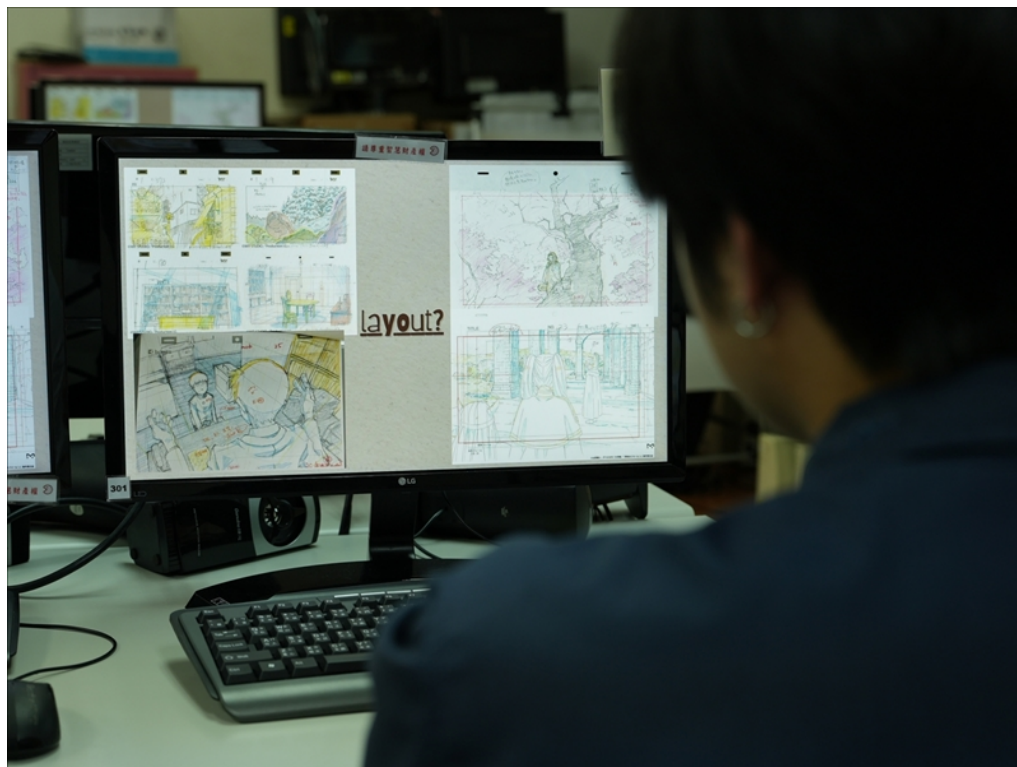
業師說明動畫製作類型與分類



## 揭開動畫幕後之路

時間：2024-05-05

地點：傳播館 O205



以實例說明動畫製作流程



全體大合照