

<<CG动画人求职手册>>

图书基本信息

书名：<<CG动画人求职手册>>

13位ISBN编号：9787121088575

10位ISBN编号：7121088576

出版时间：2009-6

出版时间：电子工业出版社

作者：阳光CG图书工作室 编

页数：247

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>

## <<CG动画人求职手册>>

### 前言

随着动画行业的发展，越来越多动画专业的毕业生面临着就业压力，也有诸多这个领域的爱好者欲跻身动画公司，实现自己的职业梦想。

对行业的详细了解、对职位的；佳确把握、对自身素质的客观评估……诸多问题摆在择业者面前。而目前的就业环境和创作空间却不能令这些新生势力崭露头角，怎么才能成功跻身CG设计师之列？不掌握技巧、不讲求手段、不制定计划，即便有过人的创作力，成为优秀CG设计师的机会也会微乎其微。

据此，我们策划了系列丛书——《CG动画人快速出位法》。

《CG动画人求职就业手册》是该系列图书中的一本，旨在全面培养CG爱好者的职业素养，为其成功跻身动画公司，并在该领域的长远发展打下坚实的基础。

该书也是国内首本面向广大CG从业人传授各领域职业标准、应聘者需具备素质、应聘考试标；佳试题及解答、面试方法等的综合手册。

阅读本书，相信读者将对CG行业有全面的了解，对自身特点有客观的评估，对自身的发展方向有清晰的定位，更全面地掌握应聘技巧，从而为自己将来的职业发展铺就一条坦途。

本书内容共分为6章，第1章讲解了动画行业的求职指南，具体分析了动画公司的招聘流程，以及求职路上必经的三关——投递简历、制作作品集、面试；第2章讲解了影视动画师的职业标准以及标准考试试题，并就试题逐步进行了制作思路和方法的解析；第3章讲解了建筑表现公司的各职位标准，从需掌握的软件、艺术修养、专业技能和学习方法等方面详细分析，并就标准考试试题进行了举例和解答；第4章讲解了电视包装师的各职位标准，并就面试方法进行了详细分析，第5章讲解了游戏设计公司各职位标准和应试方法；最后一章集结了国内外CG精英的成长故事，富于趣味性和启发性，给广大读者一面成功的镜子，激励读者在自己的职业生涯中不断提升自我价值。

在本书的最后，还添加了具有实用价值的附录，包括中国著名CG动画公司长期招聘职位检索，明确给读者指出一条通向优秀动画公司的途径：还列举了网站、论坛等业内权威招聘渠道，以方便读者进行求职搜索。

在本书的编写过程中，我们得到了行业内多家著名公司的鼎力相助。

在此，感谢北京每日视界先锋数码图像制作有限公司王航先生，他为本书第二章资料的收集和写作付出了艰辛的努力；感谢水晶石动画数字科技有限公司王伟先生，他先后两次精心写作并完善本书第三章的内容；感谢5DS公司艺术总监勿空先生和品牌运营总监一觉先生，他们对第四章“电视包装师”的著述精辟而详尽，感谢育碧上海制作公司赖柯言先生，他为第五章资料的采集不遗余力，并向我们展示了业界精英廖氏兄弟的传奇职业旅程；最后还要感谢《数字娱乐技术》杂志社为读者奉献了多位CG精英的从业故事。

正是在各位领军团队同仁的无私帮助下，本书才得以面世，向广大读者传授最权威的职业成功之道。最后，就请读者朋友跟随我们一起，步入精彩的CG业殿堂吧！

## <<CG动画人求职手册>>

### 内容概要

在市场竞争日益激烈的今天，“如何成功就业”成为CG相关专业（主要包括电脑动画、新媒体、数码设计、游戏设计、工业设计等）毕业生们和爱好者们的首要问题。

本书旨在全面辅导CG动画人如何成功求职就业，为其成功跻身优秀的数字创作团队提供专业指导，为其在数字创意领域的长远发展打下坚实的基础。

本书共分6章内容，第1章从明确职业目标、招聘流程介绍、简历与作品集的制作，到面试的具体方法等都有详细的讲述；第2到第5章分别针对CG动画领域的典型类型——影视动画公司、建筑表现公司、电视包装公司和游戏设计公司，进行典型职位类型、必备技能及素质、考试试题及解答等内容的讲解，令读者成功步入适合自己的职业，并能轻松晋级；最后一章集结了9位国内外CG精英的成长故事，给本书读者一面成功的镜子，令其在职业生涯中不断提升自我价值。

## <<CG动画人求职手册>>

### 书籍目录

第1章 CG动画行业求职指南	1.1 正确了解自己,明确职业目标	1.1.1 机会给有准备的人	1.1.2 了解自己,了解市场	1.1.3 明确职业发展目标	1.2 CG公司招聘流程	1.3 求职路上闯三关																	
1.3.1 简历	1.3.2 作品集	1.3.3 面试	第2章 影视动画师职业标准及测试	2.1 影视动画师职业标准	2.1.1 美术设计师	2.1.2 模型师	2.1.3 材质、灯光师	2.1.4 绑定师	2.1.5 动画师	2.1.6 特效师	2.1.7 合成部门	2.1.8 插件开发师	2.2 影视动画公司招聘试题详解	2.2.1 面试问题	2.2.2 专业初级测试	2.2.3 角色绑定师初级专业测试题	2.2.4 材质、灯光师初级专业测试题	2.2.5 动画师初级专业测试题	2.2.6 特效师初级专业测试题	2.2.7 合成师初级专业测试题	2.2.8 插件开发师初级专业测试题	2.2.9 上机考试	2.3 工作前景及升迁机会
2.3.1 各个总监需要具备的基本素质	2.3.2 总监的职能和特质	2.3.3 从制作人员到总监的提升	第3章 建筑表现师职业标准及测试	第4章 电视包装师职业标准及测试	第5章 游戏公司的职位标准及测试	第6章 CG精英的从事故事																	

## <<CG动画人求职手册>>

### 章节摘录

插图：有人说，一个好的后期能解决一半的问题..有时候制作很一般的三维素材，经过后期的高水平调整，就会化腐朽为神奇，这样的描述绝对不是夸张。

后期合成看到的是最终的画面效果、构图、色彩、空间、画面的艺术性以及视觉中心等问题都在这个环节解决。

所以，后期合成需要综合的艺术修养。

任何一家动画制作公司，如果有一个很好的后期人员，那一定是如获至宝，倍加爱护..另外，摄影、美术、影视语言、色彩美学等都是后期人员艺术修养的源泉。

能够对灯光渲染部门的文件分层提出要求，并把分好层的序列图片准确无误地进行合成。

按照影片的氛围效果要求对画面进行校色，画面层次丰富、饱和度达到要求，同时对整个色调进行调整。

能够将三维制作中出现的一部分问题在后期环节中解决，避免来回反复，耽误工期。

能够利用一些实拍素材或者现有的素材制作部分特效。

能够通过各种颜色色阶图、矢量图检查图像的色彩范围，从而按照各种广播要求输出成品图像。

## <<CG动画人求职手册>>

### 编辑推荐

《CG动画人求职手册》特色：全面的CG动画行业就业指南，涵盖动画、建筑、游戏和电视包装等几大典型领域。

系统讲述各领域的典型职位需求、职业素养、必备技能和应试解析等内容。

权威的CG职业标准著述，分别由各领域的著名公司（每日视界、水晶石、5DS、育碧等）组织人力编写，内容与产业实际紧密结合，具有极强的实用指导性。

真实、精彩的精英从业故事。针对国内外众多著名的CG大师，进行职业奋斗历程和经验心得的阐述，具有极强的启发陛。

附附赠中国著名CG动画公司长期招聘职位检索及CG动画行业招聘渠道一览，为择业者提供便利的求职渠道。

<<CG动画人求职手册>>

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>