

<<二维手绘到CG动画>>

图书基本信息

书名：<<二维手绘到CG动画>>

13位ISBN编号：9787504649713

10位ISBN编号：7504649716

出版时间：2011-5

出版时间：中国科学技术

作者：(美)安琪·琼斯//杰米·奥利夫|译者:宋佳佳

页数：311

译者：宋佳佳

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>

<<二维手绘到CG动画>>

内容概要

《二维手绘到CG动画》中所传授的技术对初学者来说也是易学、实用的。作者采访了许多不同动画领域的专家，包括定格动画、视觉特效、传统动画、CG，他们提供了大量珍贵的信息。

中所传授的技术对初学者来说也是易学、实用的。作者采访了许多不同动画领域的专家，包括定格动画、视觉特效、传统动画、CG，他们提供了大量珍贵的信息。

<<二维手绘到CG动画>>

作者简介

安琪·琼斯(Angie Jones)1994年毕业于亚特兰大艺术学院。

她的动画入门阶段是在位于圣地亚哥的一个叫做“光线领域”的工作室度过的，那里有超过150个动画师。

作为一名女性动画师，她无疑是那里的稀有人物。

然而更为难得的是，在那个传统动画工作室里，她却主动积极地用电脑来制作动画。

尽管之前受到的是美术院校的训练，她却并不畏惧电脑，并且在过去的12年里，她参与创作了无数的艺术作品，包括《精灵鼠小弟2》、迪斯尼50周年商业广告系列、《奇异世界：阿比逃亡记》、《加菲猫》、《恐龙危机3》、《史酷比2：怪兽偷跑》、《X战警2》、《潘的迷宫》和《弗莱迪大战杰森》。

想了解更多关于她的信息，请登陆<http://www.spicycricket.com>杰米·奥利夫(Jamie Oliff)曾就读于正统动画学派的加拿大谢尔丹艺术设计学院。

他已从事动画行业超过20个年头了。

作为一个获得奖项的导演和动画长片创作者，杰米拥有的荣誉包括了《莱恩和史丁比》(第一季)和许多长篇动画电影，例如《钟楼怪人》、《花木兰》、《大力神》、《变身国王》，以及很多CGI动画，其范围之广从《抢钱袋鼠》到《史酷比2：怪兽偷跑》和《国家宝藏》。

他和妻子以及两个孩子生活在加利福尼亚州的伯班克，他有个购置一架双翼机的计划，却发现总是无法抽m时间来实现。

<<二维手绘到CG动画>>

书籍目录

动画的魔力致谢关于作者前言：当世界发生碰撞第一部分 基础知识第一章 站在巨人肩膀上的跳蚤们第二章 给我讲个故事第三章 精彩、糟糕、或是平淡无奇的角色第二部分 动画第四章 星期四动画师第五章 用帧作单位第六章 一次又一次地表演这一时刻第三部分 现在谈谈制片人口的一句话第七章 事态严重第八章 回顾全篇第四部分 附录附录A 传统动画与CG动画（1994-2005）附录B 动画数字时代的开始附录C 动画笑话园地附录D 动画原理附录E 角色动画术语附录F 电脑动画术语附录H 骨骼绑定博客

<<二维手绘到CG动画>>

编辑推荐

CG动画的未来一片光明，而传统2D动画的思想和精髓则会永远成为动画制作的核心价值。传统二维手绘和CG动画终于并肩合作了！《二维手绘到CG动画》为读者展现了：艺术家如何将传统手绘技艺和思想，融入到当今的电脑动画制作中。

《二维手绘到CG动画》由安琪·琼斯、杰米·奥利夫所著，本书没有特别针对特定的软件，而是让读者学会在制作动画前如何思考。

本书作者为在2D和CG领域都颇有建树的艺术家，为有过制作经验的动画师提供指导；同时，本书中所传授的技术对初学者来说也是易学、实用的。

作者采访了许多不同动画领域的专家，包括定格动画、视觉特效、传统动画、CG，他们提供了大量珍贵的信息。

本书按年代顺序编写了动画领域的发展史，从动画的起源到现代动画工作室应有尽有。

<<二维手绘到CG动画>>

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>