

<<数字动画制作全书>>

图书基本信息

书名：<<数字动画制作全书>>

13位ISBN编号：9787030144904

10位ISBN编号：7030144902

出版时间：2005-1

出版时间：科学出版社

作者：艾维治凯斯

页数：290

译者：胡光华

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>

<<数字动画制作全书>>

内容概要

计算机数字动画制作是一个只有20多年历史的朝阳产业，而在我国正处于发展阶段，它有着从媒体到国防各个领域的广泛应用。

本书是为从事三维数字动画制作并将CGI作为终身职业的人而撰写的。

全书共分七章，分别为：你第一天的工作；从概念到屏幕；工作流程方法；投资必需的设备；三个主要的动画制作程序的机理——对象与表面；让这里有（绘制的）光照；装配与动画角色。

本书不仅包括一般计算机类图书的知识，作者还凭借自己丰富的实践经验，传授给读者如何找工作，做工作甚至于如何生活与做人。

作者将帮助读者从一个初学者成为一个专业的数字动画制作者。

本书最大的特点是实用性强，作者将用风趣幽默的语言将他丰富的实践经验向读者娓娓道来。

本书是数字动画制作者的参考读物，可供数字动画制作专业工作者、学生以及爱好者学习、参考。

<<数字动画制作全书>>

作者简介

乔治·艾维治凯斯出生于美国新泽西州的特伦顿，在尤英镇区的公立学校接受教育。作为马里兰大学的学生，在艺术家和教育家亨利·斯尼的指导下，开始学习电影制作。毕业后进入了伦敦电影学校，在电影导演迈克·利的指导下学习。

作者在伦敦开始了他的职业生涯，最初是作为一个电影后期制作者，随后他搬动新泽西州普林斯顿，在那里作为自由职业者成为了电影编辑与导演。

曾在伦敦大学、纽约城市大学讲课，并在美国和国外举办各种讲座。

在短暂的艺术导演、电视商业的广告制作者和公司的视像经理之后，在1982年，与其他人共同创建了Avekte制作公司，并在纽约市中心曼哈顿建立了动画制作工作室，担任该公司副总裁和创作指导直至今日。

乔治·艾维治凯斯曾为美国在线-时代华纳、菲利普斯石油、福布斯、Akzo Nobel、Brinks、惠普、Pfizer和美国自然历史博物馆这样的客户制作动画产品，并促成了在公司与公共广播网之间的第一次合作，在前苏联解体之后首先为俄罗斯制作商业信息电视片。

<<数字动画制作全书>>

书籍目录

CHAPTER 1 你第一天的工作 对动画制作的热情 报酬 拥有你自己的动画制作工作室 推销你的才能耐
动画制作的才能 动画制作业的种类 你的第一个工作会是什么样的？
编写本书的考虑 最受欢迎的软件 工作流程方法 得到你的动画制作业中的第一个工作 尚未遇到难以逾越的障碍CHAPTER 2 从概念到屏幕：工作流程方法 动画制作概念的形成 动画制作者的会务CHAPTER
3 投资必须的设备 即将过时的设备与软件 现金成本 烧钱的速率 恰好足够的设备 基本的动画制作计算机 选择一台计算机 选择硬件 创声频 电缆 在一个动画制作工作室中视像的作用 总结CHAPTER 4 三个
主要动画制作程序的机理 三个主要动画制作程序的机理 共同的部件 LightWave 3ds max Maya 总
结CHAPTER 5 对与表面 对象的形状 为什么要模型化对象 互联网对象 模型化方法CHAPTER 6 让这里有（绘制的）光照好、快与便宜——任选两种 辐射 绘制引擎 传统的光照的定位 合成CHAPTER 7 装
配与动画角色.....

<<数字动画制作全书>>

编辑推荐

《数字动画制作全书》由科学出版社出版。

作为一个专业的数字动画制作师和电视录像制作人，乔治·艾维治凯斯曾为AOL时代华纳、菲利普石油、财富（福布斯）杂志、诺贝尔、惠普、辉瑞等客户提供制作服务。

作为Videography and Digital Cinema杂志编辑，自从1990年开始写技术文章以来，他已出版了多部著作，平均每月5000字。

继《桌面视频工作室宝典》之后，又推出力作《数字动画制作全书》。

《数字动画制作全书》向读者介绍了进入数字动画制作业所须了解的每一件事，说明了有决心并具有创造性的你怎样能够通过学习当今最流行的动画制作软件，在这个激动人心的新领域开拓一片自己的新天地。

<<数字动画制作全书>>

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>