

<<全球CG动画大赛参赛指导>>

图书基本信息

书名：<<全球CG动画大赛参赛指导>>

13位ISBN编号：9787121088605

10位ISBN编号：7121088606

出版时间：2009-6

出版时间：电子工业出版社

作者：胡蓉

页数：300

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>

## <<全球CG动画大赛参赛指导>>

### 前言

什么是CG CG是英语Computet ' Grapl"Hcs的缩写,最早是由“计算机”和“艺术设计”两个行业的交叉领域衍生而来的,专指利用计算机技术进行的设计和生产。

CG在广义的概念上涵盖了利用计算机技术进行的所有艺术创作活动,如平面设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术,以及计算机辅助设计的建筑设计等。

CG从一个英文缩写,继而成为一个专有名词,直至今日,已经在大多数人的概念中,成为了“电脑设计”和“三维动画”的代名词。

在专业领域,CG并不是一个专门而统一的学科,它是电脑动画、多媒体(新媒体)、数码设计、游戏设计、工业设计等行业的最新核心内容和交叉领域。

无论是在国内还是国外,由于电脑动画、新媒体、数码设计、工业设计和游戏专业都是最新出现的行业和产业,具有极强的发展性和不确定性,因此对于广大CG业人的职业生涯,也充满着机遇与挑战。

关于CG动画 CG动画既是一个新兴的产业和行业,也是一个充满创造力、充满激情的事业。

无论是CG大片、三维动画,还是最新最酷的游戏设计,都是这个时代脉搏中跳动得最猛烈的一个环节。

因此,它一出现就魅力四射,接近它不仅意味着“艺术”与“技术”,更意味着不平凡。

但是,和所有的新鲜事物一样,在它起步的时候,也意味着不确定性、意味着上下求索、意味着苦其心智、饿其体肤等等。

如何能够快速出位?

技术快速发展、行业日新月异、产业人才辈出……“快速出位”是摆在所有CG人面前的首要问题。

如何能够快速出位?

参赛获奖、镀金学习、成功就职,则是面对这一新领域新事物的不二选择。

本系列图书从策划到搜集整理,历时一年,我们为读者搜集、采访、整理出国内外CG参赛、教育、求职的全方面资料、渠道和方法,力求通过这些内容的普及和推广,推动中国CG动画产业的发展。

也希望通过这些书,帮助读者在艰难的职业求索中,找到一条正确、快捷的发展之路。

## <<全球CG动画大赛参赛指导>>

### 内容概要

内容主体是全球各大重点赛事解析，各类重大赛事的具体报名办法，为读者顺利参赛提供最周到的服务，力求把更多国内读者送上CG赛事的领奖台。

近年来中国CG从业者的就业环境和创作空间却不能令这些新生势力崭露头角，据此我们策划了一个系列书籍——CG设计师快速出位法。

《竞赛——全球CG动画大赛参赛指导》是首本向广大CG业人传授参赛咨询、经验和方法的宝典，读者能够广泛深入地了解国内外著名CG赛事，最便捷地找到参赛的方法，最高效地掌握得奖的技巧与精神内涵，从而为自己深入发展铺就一条坦途。

在人才辈出、竞争日益激烈的今天，如何在蓬勃发展的新兴行业崭露头角，如何成功跻身优秀的CG公司，如何步入国际CG创作的大舞台？

“在比赛中获奖”是一条快速成功的捷径。

《全球CG动画大赛参赛指导》内容首先涵盖了全球四大洲13个国家30个最重要的动画赛事，从赛事基本情况、参赛规则、进程安排、奖项设置，到趣味活动、组织者心声、经典获奖作品、报名方法等都有体贴的讲述，让读者找到适合自己参与的赛事。

编者还组织了国际资深赛事专家评委传授参赛经验和方法，并附加参赛傻瓜指导，带领读者了解如何合理利用资源，提高参赛效率，高品质地制作成功的参赛作品。

## <<全球CG动画大赛参赛指导>>

### 书籍目录

第1章 重点CG赛事参赛精析美国SIGGRAPH盛会法国昂西国际动画节第2章 其他国际知名CG大赛参赛巡礼美国安尼奖国际电视包装设计奖美国红树枝国际动画节美国奥斯卡奖Flash展会议暨Flash电影节渥太华国际动画节英国国际学生动画&电脑游戏节英国仲夏广告节英国伦敦国际动画节斯图加特国际动画节莱比锡国际动画节和记录电影节德国柏林短片电影节捷克国际动画电影节荷兰动画电影节萨格勒布国际动画节意大利城堡国际动画片节葡萄牙埃斯平霍国际动画电影节墨尔本国际动画节广岛国际动画节东京国际动画节首尔国际卡通动画节富川国际学生动画节杭州国际动漫节中国(常州)国际动漫艺术周CCGF数字图像中国节北京电影学院动画学院学院奖中国(北京)国际大学生动画节附录A 参赛锦囊A.1 竞赛参赛流程概述A.2 把握制作周期流程图概述分析任务进度安排执行计划后期修改和经验总结资源的合理配置A.3 参赛报名表的填写规范附录B 英文常用语及国人参赛作品索引B . 1 参赛中英文索引B . 2 近年中国动画^海外参赛作品列表(部分)

## <<全球CG动画大赛参赛指导>>

### 章节摘录

在谈到对中国参赛作品的看法时，Chris Robirison说：“我们收到的中国作品开始不断增多，这跟韩国的情况有点类似。

我认为中国动画具有很大的潜力，而且在动画方面也有深厚的历史背景。

但我们收到的中国作品中很大一部分并不具有很强的国际竞争力（至少在渥太华动画节上如此），这并不是技术或手法方面的问题，而是思想方面的问题。

感觉中国的动画师还不能完全把握他们想要表达的思想，其实只需讲出自己的心声就可以了。

当然，这样说起来容易，做起来却很难！

” Chris Robirison还谈到了其多优秀作品的看法：“我个人认为，优秀作品都是有灵魂、有个性的作品，这些作品让我们觉得它是由某个个人而非公司或团体制作的。

我比较喜欢没有经过太多精雕细琢的、自然的、忠实的、甚至有点儿缺憾的片子，如维拉尔德

（JJVillard的《撒旦之子》，克里斯·沙利文（Chris Sullivan）、安德瑞斯·海凯德（AndressHykade）以及马蒂·库特（Mati Kutt）的作品。

遗憾的是，此类作品太少了。

我喜欢那种看过后让我产生一种困惑感，并还想再去看的片子，比如山村浩二（Koji Yamamura）的《弗兰茨·卡夫卡的乡村医生》。

我不喜欢一味照搬现有风格的影片。

很多学生都在模仿皮克斯、迪士尼等好莱坞风格的动画，但我对此并不感兴趣。

” Chris Robirison还介绍说：“渥太华国际动画节就是一个探索性的舞台，所有动画节都应如此。

但有些动画节却违背了初衷，只是一味取悦盈利性工作室以吸引大众，忘记了举办动画节的最初目的是为了给动画短片提供一个发展的平台。

即使在动画已经取得很大成功的今天，动画节仍然是欣赏这些艺术品的最佳场所。

很多动画师都认为观众的需要是第一位的，但我却认为，个人风格才是。

其实我评价作品的方式非常简单，就是看它们是否可以在某些方面打动我？

是否可以打动我的思想、情感？

是否给人一种全新的感觉？

”

## <<全球CG动画大赛参赛指导>>

### 编辑推荐

· 全力满足动画学人参赛需求——国内外众多动画大赛开展火热，参加各类大赛入围或获奖是动画学人成功就业并快速出位的第一法则。

· 首本全球CG动画大赛参赛指导——由权威媒体《数字娱乐技术》杂志组织策划。内含全面的资料收集，体贴的编排设计，并有诸多资深专家亲临指导。

· 多角度的实用指导——赛事概况、参赛方法、奖项设置、作品鉴赏、获奖心得、专家取经、周边活动、报名方法……面面俱到。

主要内容：本书由《数字娱乐技术》杂志经过多年积累精心编著而成，全书选取了全球四大洲13个国家30个最重要的动画大赛，从赛事简介、参赛规则、进程安排、奖项设置，到趣味活动、经典作品、获奖心得、专家建议、报名方法等内容，都有体贴的讲述。

让读者找到适合自己参与的动画赛事。

本书还附加了参赛技术锦囊，带领读者了解如何合理利用资源，提高参赛效率，高品质地制作成功的参赛作品。

内容直接源于产业实践，力求把更多国内动画学人送上CG大赛的领奖台。

<<全球CG动画大赛参赛指导>>

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>