

《动漫艺术与作品欣赏》

图书基本信息

书名：《动漫艺术与作品欣赏》

13位ISBN编号：9787040211726

10位ISBN编号：7040211726

出版时间：2007-8

出版社：高等教育

作者：本社

页数：205

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

创意经济（Creative Economy）浪潮正席卷世界，而创意产业正成为衡量一个国家或城市综合竞争力高低的重要标志，很多数字可以表明创意产业正渐渐成为许多国家的战略产业和支柱产业。全球范围内，创意产业正以高于传统产业2.4倍的速度增长着，全世界创意经济每天创造的产值达到220亿美元，并以5%的速度递增，美国高达14%，英国达12%。创意产业与传统产业最大的区别在于，这一新兴产业因其个性化的奇思妙想和创新体验为产品或服务提供了实用价值之外的文化附加值，从而提升产品的经济价值。在国际竞争日趋激烈，全球化趋势日益明显的今天，我们发现，世界格局中的政治、经济强国继续以文化输出来巩固其在国际家庭中的话语权，而那些有着更多政治及经济图谋的国家，也正试图通过文化版图的扩张和渗透重新在国际秩序中建立自己的战略高位。在全球“创意经济”热潮中，动漫游戏产业扮演着“黑马”的角色。动漫产业是以创意为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。可见，动漫产品作为一种文化产品，有多种载体或表现平台，综合来看，动漫产业链大体上有4个环节：漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、舞台剧和网络动漫。漫画创作是产业的基础，影视动漫是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展和提升，网络动漫是产业的前锋，具有拉动和整合作用。此外，还有游戏、玩具等周边产品的开发。这几个环节是相互依存、互相促进的关系。美国和日本等国家经过几十年的发展，已形成了完整的产业链。我国由于发展晚以及受认识观念和行政分割等影响，动漫产业还未形成完整和良好的产业链。我们再来看一组数据，2004年，全球数字动漫产业的产值已达2 228亿美元，与动漫产业相关的衍生产品产值在5000亿美元以上。英国数字娱乐产业产值占GDP的7%~9%，成为该国第一大产业，美国网络游戏业已连续4年超过好莱坞电影业，成为全美最大的娱乐产业。而电影工业中，来自迪斯尼的二、三维动画票房已占全美电影总票房的30%，迪斯尼衍生的游乐园、卡通、服装、玩具等产品所创造的市场价值更是一个天文数字。2005年7月，由美国迪斯尼授权全球最大的现场演出制作公司——菲尔德娱乐公司策划制作的“迪斯尼冰上汇演”第四次登陆上海，该剧目自1981年诞生以来，已在全球250多个城市演出，观众超过1亿人次。在日本，游戏市场每年创造2万亿日元市值规模，动画产品出口值远远高于钢铁出口值，2001年仅电子游戏产业就占全国经济的20%，超过汽车工业成为第一产业。韩国动漫业产值占全球的30%，产值达200亿美元，年增长率达30%~40%，动漫游戏产业已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

《动漫艺术与作品欣赏》

内容概要

动画和漫画艺术已日益成为当前世界范围内最为流行的大众文化艺术形式之一。了解动漫艺术的特性和动漫产业的发展现状，对提高动漫艺术的欣赏水平及从事动漫产业领域的经营管理工作，都具有十分重要的作用。本书通过对动漫艺术的概述和对多种形式、风格的动漫作品进行分析，辅以动漫产品的市场开发与营销实例剖析，让读者较全面地接触动漫文化，提高动漫艺术欣赏水平，把握动漫产业的特征。

《动漫艺术与作品欣赏(附光盘动漫游戏专业系列教材)》(作者郭肖华、刘蔚)是一本比较系统的动漫艺术和动漫产业经营的入门教材。内容分为4个部分：动漫产业发展概述、漫画艺术与作品欣赏、动画艺术与作品欣赏、动漫文化的营销与传播，并配有大量的图例欣赏。此外还收录了近年来我国出台的主要动漫产业指导政策及部分动漫院校、网站的相关资料，具有较高的参考价值。

《动漫艺术与作品欣赏(附光盘动漫游戏专业系列教材)》可以作为本科或高职高专院校的文化产业管理、动漫艺术设计等相关专业学生的基础课教材，也可以作为动漫艺术爱好者、动漫产业从业者的参考书。

《动漫艺术与作品欣赏》

书籍目录

第一章 动漫产业发展概述 1.1 中国动漫产业发展的政策背景 1.2 动漫产业的特点 1.3 国外动漫产业发展概况 1.4 国内动漫产业发展概况 思考与练习第二章 漫画艺术与作品欣赏 2.1 漫画的概念与分类 2.1.1 漫画的概念和起源 2.1.2 欧美现代连环漫画 2.1.3 漫画的分类 2.1.4 漫画的相关名词 2.2 现代漫画的艺术语言 2.2.1 现代漫画的要素 2.2.2 现代漫画语言的特征 2.3 漫画的创作模式 2.3.1 漫画的制作模式 2.3.2 漫画制作的常用软件 2.4 中国漫画艺术与代表作品 2.4.1 中国漫画作品的分类与代表作品 2.4.2 香港漫画艺术与代表作品 2.4.3 台湾漫画家与代表作品 2.5 日本漫画艺术与代表作品 2.5.1 日本漫画的发展历程 2.5.2 日本新漫画的特征 2.5.3 日本漫画的类型与风格 2.5.4 日本漫画产业 2.5.5 日本漫画名家与代表作品 2.6 欧美漫画艺术与代表作品 2.6.1 美国漫画艺术与代表作品 2.6.2 欧洲各国的漫画艺术 思考与练习第三章 动画艺术与作品欣赏 3.1 动画的概念与原理 3.1.1 动画的概念 3.1.2 动画的分类 3.1.3 动画的原理 3.1.4 动画的相关名词 3.2 动画的起源与发展 3.2.1 动画艺术的起源 3.2.2 动画技术理论的起源 3.2.3 动画技术的发展 3.2.4 动画媒体的发展 3.3 动画的艺术语言 3.3.1 动画的审美元素 3.3.2 动画的视听语言 3.3.3 二维动画与三维动画 3.3.4 全CG三维动画的发展 3.4 动画片的制作 3.4.1 传统动画制作工具与材料 3.4.2 数字时代的动画制作设备与软件 3.4.3 动画片的制作流程 3.4.4 动画游戏的制作流程 3.5 中国动画艺术与作品欣赏 3.5.1 中国动画历程 3.5.2 中国动画的民族风格 3.5.3 经典动画片《大闹天宫》赏析 3.6 日本动画艺术与作品欣赏 3.6.1 日本动画历程 3.6.2 日本动画的特征 3.6.3 日本动画的主要机构 3.6.4 日本动画大师与作品欣赏 3.7 美国动画艺术与作品欣赏 3.7.1 美国动画概览 3.7.2 美国动画公司介绍 3.7.3 美国动画的特征 3.7.4 美国经典动画作品欣赏 3.8 韩国动画的崛起 3.8.1 韩国动画的历程 3.8.2 韩国的动画产业政策 3.9 其他国家动画的发展状况 3.9.1 德国动画 3.9.2 前苏联及俄罗斯动画 3.9.3 法国动画 3.9.4 加拿大动画 3.9.5 英国动画 3.9.6 捷克动画 思考与练习第四章 动漫文化的营销与传播 4.1 动漫营销与传播的过程 4.1.1 市场调研和策划 4.1.2 动漫产品营销 4.1.3 开发衍生产品市场 4.1.4 动漫形象授权 4.2 动漫营销案例分析 4.2.1 迪斯尼动漫 4.2.2 “蓝猫”营销案例 思考与练习附录一 国内动漫政策附录二 迪斯尼经典动画列表附录三 世界经典动画列表附录四 国际知名动画节一览附录五 国内开设动漫相关专业主要院校名录参考文献

章节摘录

2.美国漫画的类型与风格 美国漫画丰富多彩，风格各异。从20世纪初开始，美国创造了大量脍炙人口的漫画作品，有不少成为经典之作，许多动漫形象深入人心，至今仍受到人们的喜爱，还有部分漫画作品反复被改编为动画电影，不断引起轰动。美国漫画大致可以分为以下5种类型：

(1) 太空幻想漫画 太空幻想漫画反映了科学家的探索，生动描绘了太空旅行的奇幻历程，为美国漫画带来了题材上的拓展，也符合时代的发明探索精神，满足了人们的冒险精神。1926年，美国发行了世界上第一本科学小说杂志《惊奇小说》。1929年科幻漫画《阿曼吉东2419》在日报和星期天版上发表。漫画中首次出现了火箭、飞船、战争机器、光束枪以及各种机械装备。1934年，艺术家阿里克斯·雷蒙德创作了《弗兰两·高额》，捕述了弗兰两和同伴们进入一个陌生的星球，与恶势力作战，完成了一次充满异国情趣的冒险旅行。太空漫画想象丰富，画面空间开阔，线条明快，手法精湛。继太空漫画之后，出现了一系列有关电子、医学、生物等领域的科幻题材漫画，有不少优秀的漫画被改编成影视作品，如《星球大战》等。可以说，太空漫画是美国漫画新的里程碑。

(2) 侦探漫画 20世纪20至30年代，美国爆发经济大萧条。经济衰退、社会治安不好，人们期望有警察出来惩治凶害。于是，侦探题材的漫画应运而生了，其中比较著名的有漫画家商斯德的《迪克·特雷西》系列以及李·福尔克的两部作品：《曼陀铃魔术师》和《幽灵》。

(3) 英雄漫画 美国是个崇尚英雄主义的国家，超级英雄人物一直是人们的偶像。从20世纪30年代后期开始，英雄漫画成为美国漫画的主流。其中人们最熟悉的有《幻影战士》、《超人》、《蝙蝠侠》等作品。在《幻影战士》中第一次出现了“超人制服”式的角色，是美国首部超级英雄漫画，具有里程碑的意义。《超人》于1938年首次发表，讲述了一个身着蓝、红、黄三色紧身衣，披着红色斗篷的超级英雄帮助人们除暴安良的系列故事。《超人》的出现，标志着美国“英雄漫画”时代的来临。

《动漫艺术与作品欣赏》

编辑推荐

《动漫艺术与作品欣赏(附光盘动漫游戏专业系列教材)》(作者郭肖华、刘蔚)是结合动漫产业的发展现状而编写的。试图站在全球动漫产业发展格局的角度,以更广阔的视野,以学习和借鉴的心态,了解和展示世界范围内动漫艺术的种类、风格和创作、制作过程,并以丰富的实例,佐证每一章节的理论。本教材作为动漫专业的入门书,主要是为学生进入专业学习之前奠定动漫艺术历史观、价值观和审美观的基础。

《动漫艺术与作品欣赏》

精彩短评

1、当你看过一定数量的动漫，再去看这本书，你会觉得原来是这样啊！~

《动漫艺术与作品欣赏》

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:www.tushu111.com