第一图书网, tushu007.com

<<动漫概论>>

图书基本信息

书名：<<动漫概论>>

13位ISBN编号：9787040223132

10位ISBN编号：7040223139

出版时间：2007-9

出版时间：高等教育出版社

作者：乔东亮　主编

页数：147

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

前言

每一部动画片或每一本漫画书，都表现了人们对社会和世界的不同看法和审美认知，也体现了一个国家或地区的文化价值、文化精神和产业发展水平。

动漫作为动画、漫画及其衍生品的一种特殊的时代产物，是生产快乐文化的“聚合物”和“反应堆”，是形式感觉和社会情感的交叉点，更是最具想象力的文化载体。

动漫以其独特的幽默和率真、自由奔放的思想形态和艺术表现，迅速成为老少皆宜、市场覆盖面较广的娱乐艺术之一，并且已经在欧美、日本等发达国家，发展为一种成熟且规模巨大的产业。

可以预见，随着全球经济一体化和追求精神享受越来越成为人们的重要消费需求的社会发展态势，动漫必将以其特有的文化产业链，进一步发展成为全球新的经济增长点。

一切表达真、善、美的内容和创造快乐文化的艺术形式都会迅速为大众所接受，大众有选择快乐的权利，借助大众选择快乐文化的自主性，进行国民意识传播以及权利对话，往往是体现政治文明的一种执政艺术。

借助并强化动漫对未成年人思想道德健康成长的意识形态教育功能，正在成为许多国家一项文化教育策略，甚至可能发展为一个国家和民族拓展其价值观、道德观的一种手段。

在我国，由于人们对动漫的认识和发展观念还存在一些桎梏，为了促进动漫业的发展，政府近年来相继出台了许多推动产业发展的利好政策。

2004年9月2日，由文化部、信息产业部等部门组成的动漫和电子游戏产业发展专项工作小组开始就《国家动漫游戏产业振兴计划》公开向社会征求意见。

2004年3月，国家广电总局下发了《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，它成为我国影视动画产业发展的政策指导性文件。

2004年12月6日，上海美术电影制片厂、中央电视台中国国际电视总公司、三辰卡通集团、中国电影集团公司、湖南金鹰卡通有限公司、杭州高新技术开发区动画产业园、常州影视动画产业有限公司、上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司、南方动画节目联合制作中心等9个首批国家动画基地挂牌成立。

2005年起，财政部和广电总局正式建立“国产动画原创精品发展专项资金”，用于奖励和资助优秀国产动画片的创作、生产、出口和播出。

内容概要

本书是编者结合自己所承担的动漫科研项目、实际产业运营经验及多年的教学工作体会，以培养动漫专业人才为目标，尝试改变同类教材的编写方法。
在采用了在介绍动漫艺术创意和制作方法的同时，将动漫产业的关键问题蕴含其中，全面系统地规划和安排教学内容，并力求通过案例把动漫艺术编创、技术制作与市场推广等方面的教学内容有机融合起来，使刚刚进入动漫领域的学习者，能够更好地在产业化的思维环境中学习和认识动画、漫画、动漫的概念及其相互关系，了解动漫发展的历史与美学特征，把握动漫剧本、动画造型、场景与制作中的关键问题，为学习其他相关专业课程奠定基础，为实现培养学生实践和创新能力的教学目标提供资源。
因此，本书是一本指导初学者进入动漫领域的实用指南，也是动漫专业的基础读物，可作为本科、专科院校动画及相关专业的基础教材，也可作为动漫企业员工培训教材或供动漫爱好者自学使用。

<<动漫概论>>

书籍目录

第一章 动漫概述　1.1 动漫相关概念　1.1.1 漫画　1.1.2 动画　1.1.3 动漫　1.1.4 动漫产业　1.2 动漫的特性　1.2.1 动漫的艺术特性　1.2.2 动漫的技术特性　1.2.3 动漫的产业特性　1.3 动漫艺术起源的理论基础　1.3.1 “ 运动 ”崇拜　1.3.2 “ 以静制动 ”的游戏欲望　1.3.3 视觉暂留原理与视网膜物象成像理论　1.3.4 返朴归真与幻觉映现　练习题第二章 动漫的历史发展　2.1 动漫萌芽与早期实验期　2.1.1 萌芽期的 “ 动漫形象 ”　2.1.2 动漫早期实验　2.2 动漫发展期　2.2.1 美国动漫的探索与发展　2.2.2 同时期的英国、日本与中国动漫　2.3 动漫成熟期　2.3.1 漫画领域　2.3.2 动画领域　2.4 动漫繁盛期　2.4.1 漫画领域　2.4.2 影院动画领域　2.4.3 电视动画领域　2.4.4 网络动漫领域　练习题第三章 动漫造型设计　3.1 动漫造型设计的依据　3.1.1 动漫造型设计的来源　3.1.2 艺术构思及文字形象　3.2 大众化的动漫造型　3.2.1 写实类造型设计　3.2.2 拟人化造型设计　3.2.3 写意类造型设计　3.3 动画造型的材质表现　3.3.1 平面拍摄　3.3.2 立体拍摄　3.4 动漫造型的设计原则与施工图设计　3.4.1 动漫造型设计的基本原则　3.4.2 动漫造型施工图设计　3.5 动漫造型设计的表现形式　3.5.1 动画造型的定式表达　3.5.2 漫画造型的定式表达　3.6 动漫造型设计的步骤　3.6.1 人物头部造型　3.6.2 比例设计　练习题第四章 动漫场景设计　4.1 动漫场景概述　4.1.1 动画场景的概念　4.1.2 动画场景的功能　4.1.3 动画场景的特性　4.1.4 动画场景的要求　4.2 如何创作动漫场景　4.2.1 确定场景的整体造型风格　4.2.2 动漫场景造型的规律和方法　4.2.3 动漫场景的空间表现　4.3 如何绘制动画场景　4.3.1 场景结构图　4.3.2 场景效果图　练习题第五章 动漫剧本第六章 动画片的制作第七章 动漫软件第八章 动漫的创意与推广第九章 动漫案例介绍附录1 35个经典动漫形象附录2 部分动漫政策法规名录参考文献

章节摘录

第一章　动漫概述　　动漫、动画、漫画是当今社会较为流行的词汇，也是被大众尤其是青少年喜闻乐见的艺术形式，有人甚至夸张地将当下下时代称为“动漫时代”。
但在众多的动漫迷们和研究者心目中，对这三个概念的内涵和外延的理解却有所不同。
总体来看，对动漫、动画、漫画三者之间的关系，大致有以下三种理解：一是将动漫等同于动画。
一部分动漫研究者和动漫制作者持这种观点。
①三是认为动漫是一种新型漫画，即动漫是漫画的一种。
②三是认为动漫是涵盖动画和漫画的综合艺术，动漫一词是动画和漫画两个词的缩称。
大多数人都认同第三种理解。
　1.1 动漫相关概念　1.1.1 漫画　简单来说，漫画是不受任何工具材料和技法限制的一种绘画形式。
《现代汉语词典》对“漫画”一词的基本解释是：用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。
《辞海》将漫画解释为“一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画”。
中国“漫画”一词的使用，最早可以追溯到l925年发表在上海《文学周报》上的“子恺漫画”。
丰子恺对漫画的定义是：“漫画是注重意义而有象征讽刺、记述之用的，用略笔而夸张地描写的一种绘画。
”　与其他绘画艺术形式相比，在思维方式和表现手法上，讽刺和幽默是漫画最突出的艺术特点。
在结构上，一般篇幅短小，言简意赅。
随着漫画艺术的发展，漫画的形制和种类逐渐丰富，表达的意义也更多样，比如出现了注重叙事性的长篇连续漫画等多种表现形式的漫画。
　　1.1.2　动画动画的英文单词是Animatin9或Animation，词根Animate的汉语意思是“给……以精神，使……活起来和赋予生命”。
因此，国际动画组织对动画的定义是：动画艺术是指除真实动作外，使用各种技术创作活动影像，亦即以人工的方式创作动态影像。
①比如陈奇佳论文《播撒美丽的种子——从（名侦探柯南>看我国的动画作品》（《当代电视》2004年第7期）开篇提到的“日本长篇动漫《名侦探柯南》”中的“动漫”一词指的是根据漫画改编创作的、在电视上播映的《名侦探柯南》这部动画片。
　②比如张弓论文《千呼万唤出不来——中国动漫尴尬现象之剖析》（《设计纵横》总第107期）第6页提到，“动漫虽然与动画是截然不同的两种媒介形式，……但动漫的制作步骤与动画的前期制作倒颇为相似……。
”

编辑推荐

《动漫概论》在介绍动漫艺术创意和制作方法的同时，将动漫产业的关键问题蕴含其中，全面系统地规划和安排教学内容，并力求通过案例把动漫艺术编创、技术制作与市场推广等方面的教学内容有机融合起来，主要内容包括动漫概述、动漫的历史发展、动漫造型设计、动漫剧本、动画片的制作、动漫软件、动漫的创意与推广，针对我国的动漫产业现状，从动画的创意与推广环节进行深入剖析，并引入欧美、日韩等国家的成功案例、动漫案例介绍等。

第一图书网, tushu007.com

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