

<<动漫概论>>

图书基本信息

书名：<<动漫概论>>

13位ISBN编号：9787302305583

10位ISBN编号：7302305587

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：吴琳，梁露 编著

页数：230

字数：344000

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>

<<动漫概论>>

前言

动漫设计业作为国家文化创意产业的核心支柱产业，在国际商务交往，促进影视传媒发展，丰富社会生活，拉动内需，解决就业，推动经济发展，构建和谐社会，弘扬中华文化等方面发挥着重要的作用，已经成为我国服务贸易经济发展的重要产业，在我国产业转型、经济发展中占有极其重要的位置；动漫产业正在以其强劲的上升势头成为全球经济发展中最具活力的“绿色朝阳”产业。

“动漫概论”是动漫专业非常重要的基础课程，也是动漫企业从业者所必须掌握的基本理论知识。当前面对国际动漫产业的迅猛发展与激烈的市场竞争环境，对从业人员专业技术素质的要求也越来越高；社会经济发展和国家产业变革，急需大量具有理论知识与实际操作技能复合型的动漫设计制作专门人才。

为了保障我国文化创意产业经济活动和国际动漫设计制作业的顺利运转，加强对现代动漫从业者专业综合业务素质的培养，增强动漫企业核心竞争力，加速推进动漫设计制作产业化进程，提高我国动漫设计制作水平，更好地为我国文化创意产业和动漫产业服务，这既是动漫企业可持续快速发展的战略选择，也是本书出版的真正目的和意义。

.....

<<动漫概论>>

内容概要

“动漫概论”作为动漫专业的基础理论课程，在教学体系中非常重要

。吴琳和梁露主编的《动漫概论(职业教育动漫设计制作专业系列教材)》从普及专业的角度，在讲解动漫相关理论知识的同时，全面系统地介绍和探讨了美国、日本、韩国、西欧等国及世界动漫产业的历史与发展；并从动漫剧本创作，动漫设计与制作流程，动漫创作者基本素养等方面进行了细致的讲解。

由于《动漫概论(职业教育动漫设计制作专业系列教材)》结构合理、内容翔实、图文并茂、通俗易懂，另外采用了新颖统一的格式化体例设计，因此本书既适用于高校动漫专业本科生、专升本及高职高专院校动漫专业基础课程的教学，也可以作为动漫设计企业和动漫游戏设计制作公司从业者的职业教育岗位培训教材，对于社会广大动漫自学者也是一本非常有益的参考读物。

<<动漫概论>>

书籍目录

第1章 动漫概述

第一节 动漫的概念

第二节 动漫的类型

第三节 动漫的风格

第2章 动漫的历史

第一节 美国动漫史

第二节 日本动漫史

第三节 中国动漫史

第3章 动漫剧本创作

第一节 漫画剧本的创作

第二节 动画剧本的创作

第4章 动漫的设计与制作

第一节 动漫造型设计

第二节 动漫场景设计

第5章 动漫制作流程

第一节 漫画制作流程

第二节 动画制作流程

第6章 动画和漫画的制作软件

第一节 动画的制作软件

第二节 漫画的制作软件

第7章 动漫创作者的基本素养

第一节 基础技能

第二节 视听语言

第三节 综合人文修养

第8章 动漫产业

第一节 动漫产业释义

第二节 北美动漫产业

第三节 欧洲动漫产业

第四节 亚洲动漫产业

附录A 文化部“十二五”附期文化产业倍增计划(节选)

附录B 动漫常用名词英文解释

参考文献

<<动漫概论>>

章节摘录

版权页：插图：1990年，在《周刊少年Jump》连载《灌篮高手》，单行本在全日本销售量超过了一亿部，并在全日本卷起一股篮球热潮。

2000年，在集英社青年漫画杂志《Young Jump》开始连载以残疾人励志和轮椅篮球为主题的青年励志漫画《Real》，以每年一本的速度连载至今，目前连载到单行本9卷，累计销量突破1100万部。

日本的动画史 亚洲的动画以日本为最高水平，其发展最早可以追溯到12世纪初期，平安时代的浮世绘中，鸟兽、人物戏画滚动条中描绘着如同电影般真实记录动画原理的画面；江户时代走马灯的引进、与明治时代的西洋镜都在说明了大和民族对活动影响的痴迷追求。

下面以各个时期来分析日本动画的演进。

（一）草创阶段（1917—1945年）公元1896年（明治29年）时，第一部电影《凸坊新之帐》系列由国外引进日本，引起相当大的反响。

此系列影片的畅销让“何不制作我们自己的影片呢？”

这个想法开始扩大，1912年几家商会合作，创办了日本活动写真株式会社，两年后改名为天然色活写真株式会社。

天活公司的讽刺漫画家下川凹夫制作的《芋川椋三玄关·一番之卷》被认为是日本的第一部动画片，也有一说是北山清太郎的《猿蟹和战》或幸内纯一的《塌凹内名刃》，这3部作品都是1917年完成的。20世纪20年代日本由东洋画传统画风出发，拍了不少说教性的无声黑自动画短片，在电影院放映之前加映，面向跟大人同来的儿童。

早期日本动画的探路人有木村白山、青地忠三、山本早苗、大藤信郎、濑尾光世、政冈宪三等人，分别拍摄了一些具有日本民族风情和传统画风的短片，其中后3人在动画史上占有重要地位，日本动画界的最高艺术奖项就以大藤信郎命名。

第一部日本有声动画《力与世间女子》是由政冈宪三和他的弟子濑尾光世于1933年完成的。

同年，濑尾光世自立门户投入战争动画的制作。

受日本海军的委托，濑尾光世以珍珠港事件为题材，于1942年拍摄了日本第一部动画长片《桃太郎的海鹫》，引起一时轰动。

1944年拍摄的《桃太郎海上神兵》被认为是日本真正的第一部动画长片，片长74分钟。

由于日本军国主义猖獗，因此动画题材不离宣传、夸耀日本军国主义，镜头中常出现爆炸、烟雾等场景描绘，这也成为后来日本动画最引以为傲的技术。

扩展阅读 日本动画界的最高艺术奖项——大藤奖 大藤信郎出生于1900年，18岁的时候，不顾父亲的反对，毅然进入了幸内纯一的动画公司，并于1921年独自创立了工作室。

他的作品充满着日本民族风味，采用日本独有的千代纸来作画，感染性极强，同时在题材方面，他最早引用了我国的名著。

至今，关于他的作品记载有1926年的《马具田城的盗贼》和《孙悟空物语》；1927年的《鲸鱼》

；1928年的《珍说吉田御殿》，这部作品是日本动画首部发行海外的作品，有记载是苏联与法国

；1952年，他把早年的《鲸鱼》以彩色版重新制作，并参加了当年的戛纳电影节，这部作品也成为第一部参加国际电影节的日本动画片。

1956年的《幽灵船》又再次参加了国际电影节，在威尼斯电影节上荣获了短片特别奖，也成为首部在国际获奖的日本动画片。

1961年，在筹备日本首部宽银幕动画片《竹取物语》的时候，大藤信郎因劳累过度而去世。

其家人便将他的遗物捐送给了东京大学艺术部的电影中心，并把他的遗产设立了名为大藤奖的动画奖项，专门用于奖励成功的日本动画人士。

这个奖项也成为现代日本的最高荣誉。

日后的手冢治虫、宫崎骏、川本喜八郎都分别获得过该奖项。

<<动漫概论>>

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>