

## <<动漫游戏基础概论>>

### 图书基本信息

书名：<<动漫游戏基础概论>>

13位ISBN编号：9787502782849

10位ISBN编号：7502782842

出版时间：2012-9

出版时间：海洋出版社

作者：王蕾，黄淼 编著

页数：201

字数：310000

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>

## <<动漫游戏基础概论>>

### 内容概要

动画、漫画、游戏三个专业各具特点又密切联系，特别是在文化创意产业蓬勃发展的今天，三个行业相互促进共同提高。

随着产业升级与结构调整，综合性、复合型人才已经越来越受到文化企业的欢迎，专业院校人才的培养也逐渐向一专多能方向转变。

《动漫游戏基础概论(十二五全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材)》(作者王蕾、黄森)根据动漫游戏专业教学大纲编写，适应目前国内教育现状，内容涵盖了动画、漫画、游戏等多个领域，既有技术知识的讲解，又有艺术精神的探讨。

《动漫游戏基础概论(十二五全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材)》在编写过程中特别强调对学生进行职业能力的规范与艺术素质的培养，为今后的求学就业打下坚实的基础。

全书共分六章，分别为：动漫游戏产业的关系、动画概述、漫画概述、游戏概述、衍生产品概述、影视特效概述。

每章最后还附有“思考与训练”和“拓展阅读”环节，帮助学生总结归纳与研修提高。

本书知识全面，形式活泼，图文并茂，易教易学，适合动漫游戏等多个专业的基础课教学，也可作为业余爱好者的自学用书。

## <<动漫游戏基础概论>>

### 作者简介

文学博士，毕业于北京师范大学文学院。

现任职首都师范大学初等教育学院，系亚洲儿童文学学会会员，中国儿童文学研究会会员，主要致力于文学教育、儿童文学与中国现当代文学研究。

已在国内核心期刊上发表《儿童文学与语文教育关系新论》、《图画书与学前儿童语言教育》等多篇学术论文，参与国家社会科学基金、北京市哲学社会科学“十一五”规划等多项社科研究项目，组织并参加多项国际国内学术交流活动，2005年策划并主持安徒生诞辰200周年中国地区纪念活动之一的大型学术交流会“安徒生童话的当代价值：安徒生诞辰200周年学术研讨会”；2006年以学术发言人身份代表中国出席国际儿童读物联盟(IBBY)第30届世界大会：参与组织“2006中国—新西兰儿童文学交流会”等。

参与编写普通高等教育“十一五”国家级规划教材《儿童文学教程》与全国高等师范院校儿童文学专业重点教材《儿童文学教程》等，并著有《怎样和孩子谈敏感问题》、《破译“非法智慧”》、《木偶奇遇记》(译著)等。

毕业于中国传媒大学设计艺术学专业(动画创作理论与实践)，硕士，现任中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院教师，参与本科教学质量工程项目《游戏剧作优质示范课程建设》、《影视元素在游戏创作中的具体应用》等。

从事多年游戏开发工作。

并担任动画片《旋灵勇士》编剧。

## <<动漫游戏基础概论>>

### 书籍目录

#### 第一章 动漫游戏产业的关系

##### 第一节 动漫游交叉产业概述

- 一、动画+漫画——动漫画
- 二、游戏设计的开始——游戏原画
- 三、电子游戏的造势利器——剧情漫画
- 四、游戏剧情的桥梁——游戏开头及过场动画
- 五、DIY的动画——“引擎电影”

##### 第二节 交叉产业的应用

- 一、交叉产业的应用领域
- 二、动漫游产业交织发展的前景
- 三、动漫游戏改编电影渐成趋势

#### 思考与训练

#### 拓展阅读

国内外动漫产业发展现状

#### 第二章 动画概述

##### 第一节 动画的基本概念

- 一、什么是动画
- 二、动画的原理
- 三、动画的特点
- 四、动画的应用
- 五、动画的分类

##### 第二节 动画的发展历程

- 一、动画的发明和早期发展
- 二、二维动画发展概况
- 三、三维动画发展概况
- 四、现代无纸动画

##### 第三节 动画的生产流程

- 一、初期策划阶段
- 二、前期筹备阶段
- 三、中期制作阶段
- 四、后期合成阶段
- 五、动画制作工具

##### 第四节 动画产业链

- 一、动画商品的盈利模式
- 二、动画与其他行业的关系

##### 第五节 学习动画的方法

- 一、动画创作者应具备的基本素质
- 二、动画作品鉴赏

#### 思考与训练

#### 拓展阅读

中国动画之最

华特·迪士尼

迪士尼公司

#### 第三章 漫画概述

##### 第一节 漫画的基本概念

## <<动漫游戏基础概论>>

- 一、漫画的基本含义
- 二、插画的基本含义
- 三、漫画与插画的类型
- 第二节 漫画的发展历程
  - 一、日本漫画的发展历程
  - 二、欧美漫画的发展历程
  - 三、中国漫画的发展现状
  - 四、国际动漫发展经验
- 第三节 漫画的创作流程
  - 一、创意与故事
  - 二、角色的设计与人物的塑造
  - 三、连环漫画
  - 四、漫画绘制技法简介
- 第四节 漫画商品的发展形式
  - 一、漫画的不同发展形式
  - 二、漫画的定位
- 思考与训练
- 拓展阅读
  - 朱德庸
  - 蔡志忠
  - 几米
  - 知名的日本漫画
  - 美国漫画十大经典人物
- 第四章 游戏概述
  - 第一节 电子游戏的基本概念
    - 一、电子游戏机的定义
    - 二、电子游戏的类型
  - 第二节 电子游戏的重要历程
    - 一、电子游戏的发展历程
    - 二、电子游戏机的发展历程
    - 三、电子游戏的现状
  - 第三节 游戏设计中的关键元素
    - 一、电子游戏的主题与故事
    - 二、电子游戏的策划
    - 三、电子游戏的制作工艺
  - 第四节 游戏的产业链
    - 一、游戏的盈利模式
    - 二、游戏产业与其他产业的联系
- 思考与训练
- 拓展阅读
- 网络游戏
- 第五章 衍生产品概述
  - 第一节 衍生产品的基本概念
    - 一、衍生产品的概念
    - 二、衍生产品的范畴与种类
  - 第二节 衍生产品的产业链
    - 一、衍生产品的盈利模式

## <<动漫游戏基础概论>>

二、衍生产品对于动漫游产业的意义

思考与训练

拓展阅读

我国动漫衍生产品经营现状

第六章 影视特效概述

第一节 影视特效的基本概念

一、影视特效的概念

二、影视后期特效的作用

三、影视特效的发展历程

四、影视特效对动画的意义

第二节 影视特效的基本制作手法

一、影视特效的制作技法

二、影视特效制作的常用设备

三、影视特效的主要技术

四、影视特效制作的经典案例

思考与训练

拓展阅读

工业光魔公司

附录1 著名动画片年表

附录2 国内主要动画企业

参考文献

<<动漫游戏基础概论>>

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>