

<<动漫基础概论>>

图书基本信息

书名：<<动漫基础概论>>

13位ISBN编号：9787532268054

10位ISBN编号：7532268055

出版时间：2010-6

出版时间：上海人民美术出版社

作者：曹田泉

页数：136

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>

## <<动漫基础概论>>

### 内容概要

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。

但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。

尤其是青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。

修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

## <<动漫基础概论>>

### 作者简介

#### 曹田泉

出生于1966年，中央美术学院博士研究生。

原工作单位：上海华东师范大学

出版作品：《新媒体与艺术设计》，《艺术设计概论》，《动画无极限》等十四部著作。

## &lt;&lt;动漫基础概论&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第一章 动漫的本质 第一节 动漫的定义 一、什么是动漫 二、动漫是原生词 三、动漫概念的多重理解 第二节 动漫的特征 一、创意性 二、时尚性 三、想象性 第三节 动漫与动漫学 一、动漫学作为知识体系 二、动漫学学科描述第二章 动漫的类型 第一节 分类的方法 一、分类的多样性 二、分类的意义 三、动漫如何分类 第二节 以技术形态分类 一、传统技术动漫 二、现代技术动漫 三、综合形式动漫 第三节 以传播媒介分类 一、出版动漫 二、影视动漫 三、网络动漫 四、手机动漫 第四节 以性质分类 一、实验动漫 二、商业动漫第三章 动漫的历史 第一节 历史的学问 第二节 起源与早期 一、动漫的起源 二、早期的动漫 第三节 现代动漫 一、卡通的黄金时代 二、动画成熟时期 第四节 后现代动漫 一、非主流动漫 二、主流动漫 三、数字动漫第四章 动漫的风格 第一节 动漫的风格 一、写实风格 二、写意风格 三、抽象风格 第二节 各国动漫风格 一、美国动漫风格 二、欧洲动漫风格 三、中国动漫风格第五章 动漫美学 第一节 动漫美学基础 一、作为言说的动漫 二、动漫美学研究状况 第二节 动漫的美学特征 一、否定性 二、审丑性 三、生存性 第三节 动漫语言 一、何谓动漫语言 二、空间 三、时间 四、符号化表现 第四节 图像与超真实 一、作为图像的动漫 二、超真实第六章 技术与流程 第一节 技术与动漫 一、动漫技术的演进 二、影像及网络技术日寸代的动漫 三、技术即动漫 第二节 动漫制作流程 一、漫画制作流程 二、动画制作流程 三、偶类动画制作流程 第三节 动漫工具与软件 一、漫画制作工具与软件 二、动画制作工具与软件 三、游戏开发软件第七章 动漫产业与管理 第一节 产业意识与政策 一、国家动漫产业政策 二、国家动漫产业举措 三、地方动漫机构 第二节 各地动漫产业的发展 一、北京地区 二、长三角地区 三、珠江三角地区 四、湖南地区 第三节 产业问题与对策 一、产业问题 二、对策第八章 动漫文化与交流 第一节 文化系统中的动漫 一、动漫与文化 二、动漫与其他精神文化 第二节 动漫文化交流 一、国际合作 二、国际交流 三、跨文化实验 第三节 动漫节 一、国内动漫节 二、国际动漫节第九章 动漫教育 第一节 教育模式 一、三种模式 二、动漫创意文化的兴起 三、动漫创意教育模式的意识 第二节 国际动漫教育 一、美国的数字媒体教育 二、其他国家的动漫教育参考资料后记

## &lt;&lt;动漫基础概论&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 动漫的本质凡接触过动漫的人一般都会问动漫是什么。

一般人只要基本了解什么是漫画、卡通、动画，就可以了；而对于专门从事动漫学习、研究和创作的人来说，不搞清楚动漫是什么、动漫的特征怎样、如何区分动漫作品的优劣等等，是说不过去的。

卡通和漫画、动画有什么区别，现代连环漫画和传统连环画有什么不同，动漫的创作方法、动漫的历史发展脉络和方向、动漫在文化中的地位和作用等问题都是动漫专业研究不可忽视的。

除此以外，更为重要的是为什么要问这些问题，这些问题的解决方法如何，由此就进入到动漫学术研究的层面。

问题的提出和问题的审视是靠理性认识来展开的。

在理性认识上，而不是在感觉上对动漫的诸多问题展开探讨，既表明动漫已经成为意识的对象，是作为一种事物的标志，也是动漫发展的迫切需要。

人类关于动漫思考所能达到的深度与广度，是衡量动漫研究体系化程度的标杆。

对动漫诸多问题的阐释是动漫学研究的内容，其研究的成果将直接推动动漫实践的深入。

关于对事物本质性认识的论述由来已久。

《大学》中说“物有本末”，意思是说任何事物都有其本质和现象。

对事物本质性的认识，需要用心去探究，研习穷究事物的真相可以达到增进知识的目的，这就是“格物致知”。

古希腊哲学认为，任何事物都有其中心，即本质，即“逻格斯”，只要揭示事物的这个中心，就揭示了事物的真相。

## <<动漫基础概论>>

### 编辑推荐

曹田泉编著的《动漫基础概论》将动漫、游戏及周边产品纳入动漫学体系进行研究；将想象力作为动漫学研究的目标，深入探讨动漫学创意性、想象性、时尚性等本质特征，着重剖析了动漫否定性、审丑性、生存性的美学特征，力图构建真正意义上的动漫学学科体系；分析动漫与动漫学之间的关系；从认识论、艺术学、美学、文化学、史学、管理学等方面深入阐释，形成科学、完整的动漫学体系意识。

本书尽量兼顾低俗文化动漫和精英文化动漫，兼顾发达国家动漫和发展中国家动漫的状况，兼顾商业动漫和实验动漫，兼顾艺术动漫和各种应用型动漫，力图剖析亚文化、原生态动漫形成的技术、文化、社会等根源，树立大众文化意识。

<<动漫基础概论>>

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>