第一图书网, tushu007.com

<<动漫的历史>>

图书基本信息

书名：<<动漫的历史>>

13位ISBN编号：9787536686021

10位ISBN编号：7536686021

出版时间：2007-4

出版时间：重庆出版社

作者：周南平

页数：263

字数：308000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

20世纪60年代，日本动漫宗师手冢治虫，最早把电影分镜头语言融入到漫画构图之中，不仅如此，他还把自己的漫画直接改编成了动画作品，其产品大获成功。
此后日本动漫界纷纷效仿，形成了一股庞大的动漫综合创作力量。
这种全新的动、漫画结合形式，在80年代传入中国，深受青少年观众和读者的喜爱。
一夜间，中国及中国周边动漫市场几乎全部被其占领，使国产动漫产业濒临崩溃。
作为全球行业霸主的美国迪斯尼公司，在东亚强大动漫创作力量的市场紧逼中，也只能退守“ 低幼 ”观众(读者)阵营。
“ 动漫 ”，顾名思义，就是动画和漫画的合称。
本书作者以严肃的学术态度，把动画与漫画两个领域在世界各国各历史时期的发展状况，以及为“ 动漫 ”作出重要贡献的国家、重量级大师和作品尽可能全面地呈献给读者，旨在方便从业人员和广大动漫爱好者们作纵向和横向、艺术语言和艺术方法上的比较，从中得到借鉴和启发。

作者简介

“动漫”，顾名思义，就是动画和漫画的合称。
作为整体概念，早已超越了动画和漫画的传统范畴，延伸到包括电子游戏、网络游戏，以及此基础上开发出来的各类玩具、文具、服装、生活用品之中。
“动漫”已不仅仅是一种艺术现象，它更是一种影响日常生活的方式，因此“动漫”已成为全球新兴的重要产业。

<<动漫的历史>>

书籍目录

前言第一章　动漫的历史轨迹　漫画的起源　动画的产生　动画原理的运用与电影的诞生　早期电影及其特点第二章　世界动漫50年　准备与草创（1901——1910）　徘徊与挣扎（1911——1920）　探索与发展（1921——1930）　风格的分化（1931——1940）　黄金时代（1941——1950）第三章　影视时代的到来　挑战与机遇（1951——1960）　转折与选择（1961——1970）　复活与变革（1971——1980）第四章　数码开启的动漫　王者归来（1981——1990）　突破与超跃（1991——2000）　梦想与飞翔（2001——2006）第五章　动漫的周边产品　动漫周边产品的产生　动漫周边产品的风行　动漫周边产品的未来参考书目

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