

<<动漫美术鉴赏教程>>

图书基本信息

书名：<<动漫美术鉴赏教程>>

13位ISBN编号：9787800007811

10位ISBN编号：7800007812

出版时间：2008-9

出版单位：印刷工业出版社有限公司

作者：房晓溪 编著

页数：146

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>

<<动漫美术鉴赏教程>>

前言

21世纪,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下,我国的动画产业存在从业人员数量不足,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;动画作品缺乏鲜明的民族特色;对宝贵的民族文化资源发掘利用不足;动画、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。

针对这一现状,国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大扶持力度。

不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立了一定数量的民营动画企业大规模参与制作,积极寻找民族化的动画产业振兴之路。

全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制订了中长期的人才培养计划,为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。

尽管如此,动画的理论研究的严重滞后,一定程度上制约了动画、漫画作品艺术水平的提高,影响了动画、漫画产业化的进程,因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践进行指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上,紧密结合创作实际,对动画、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,清晰梳理了动画、漫画理论体系,对于动画、漫画的创作,教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

<<动漫美术鉴赏教程>>

内容概要

本书全面讲述动漫美术构成的理论和实践。

全书分为七章，对中国美术鉴赏、西方美术鉴赏、动漫美术的特点进行了系统、详细地介绍，对美术的概念、美术的功能、美术的形态和特征，以及美术鉴赏的目的与意义等方面做了全面、详尽的阐述

。通过本书的学习，要求学生对美术的功能有基本的认识，能够运用相关的规律获得美术鉴赏的能力，并能结合形式美的基本规律对相关的视觉艺术形象进行审美评价。

本书适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

<<动漫美术鉴赏教程>>

作者简介

房晓溪，中国动漫游戏教材第一人。

房晓溪教授简介现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家湖北省动漫艺术家协会主席华中师范大学武汉传媒学院动画学院院长中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家,游戏引擎设计专家,中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家3DVIA Virtools China Chief Consultant法国Virtools 中国首席顾问专家金龙奖评委知音集团《知音漫客》顾问中国动漫游戏课程体系设计者.创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品.西藏大型民族网络游戏和百集动画片项目《格萨尔》：总策划,总设计师、总导演。

参与制作了《风云决》《战无双》等动漫影视作品.1999-2003在四川大学、成都信息工程学院等多所高校任教2004-2006任北京电影学院教授美国TORQUE引擎中国技术专家。

出版的52部专著被国内高校作为经典教材采用。

<<动漫美术鉴赏教程>>

书籍目录

第1章 美术鉴赏常识 1.1 美术概述 1.1.1 美术的概念 1.1.2 美术的功能 1.1.3 美术的起源说 1.2 美术的形态和特性 1.2.1 美术的形态 1.2.2 美术的特性 1.3 美术鉴赏概述 1.3.1 美术鉴赏的目的 1.3.2 美术鉴赏的意义 1.4 美术鉴赏的特点和方法 1.4.1 美术鉴赏的特点 1.4.2 美术鉴赏的方法第2章 中国美术鉴赏(上) 2.1 中国史前美术 2.1.1 仰韶文化 2.1.2 马家窑文化 2.1.3 龙山文化黑陶 2.2 夏商周美术 2.2.1 夏商周的青铜器 2.2.2 夏商周的雕塑 2.2.3 战国帛画 2.3 秦汉美术 2.3.1 秦汉的绘画 2.3.2 汉画像石与画像砖 2.3.3 秦汉的雕塑第3章 中国美术鉴赏(中) 3.1 魏晋南北朝美术 3.1.1 魏晋南北朝的绘画 3.1.2 石窟壁画 3.2 隋唐美术 3.2.1 人物画 3.2.2 山水画及其他画科 3.2.3 隋唐的雕塑 3.3 五代两宋美术 3.3.1 五代的绘画 3.3.2 两宋的绘画第4章 中国美术鉴赏(下) 4.1 元代美术 4.1.1 元代的绘画 4.1.2 元代的花鸟画 4.1.3 元代的人物画壁画 4.2 明清美术 4.2.1 明代的绘画 4.2.2 清代的绘画 4.3 民国与新中国初期的美术第5章 西方美术鉴赏(上)第6章 西方美术鉴赏(中)第7章 西方美术鉴赏(下)

<<动漫美术鉴赏教程>>

章节摘录

首先，艺术是人的创造物。

其次，艺术是供人类鉴赏的。

满足的是人类的审美需求，而不是其他的实际功利目的。

“美术”这个专门名词在中国的“五四”新文化运动中开始被艺术家和教育家普遍运用。

它源于古罗马的拉丁文“art”，原义是指相对于“自然造化”的“人工技艺”、泛指各种用手工制作的艺术品以及文学、戏剧、音乐等。

广义的还包括拳术、魔术、医学等，中国古代所谓“百工技艺”，也是包括同样的广泛的范围。

在古代，无论东方或西方，都只有“工艺”、“手艺”这样的概念。

在中国古籍上只有“画绩之事”、“刻削之道”、“刻镂术”、“棉绣文采”等工艺术语的运动，却未见类似“美术”这样的专门名词，这是因为人类的美感意识，是首先从满足生存需要的工艺品萌生的。

在欧洲，“艺术”和“美术”这两个概念，直到文艺复兴之际才确立并被公认，那时人们开始意识到创造纯粹精神领域的产物，更足以使人激昂精神、开阔胸怀、达到相互同情、增强意识、建立信念的目的。

这类思想意识的活动，是人文主义发展的一种重要表现，是人的主体意识的发扬。

<<动漫美术鉴赏教程>>

编辑推荐

《动漫美术鉴赏教程》适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

<<动漫美术鉴赏教程>>

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>