

<<动漫创意产业论>>

图书基本信息

书名：<<动漫创意产业论>>

13位ISBN编号：9787801736451

10位ISBN编号：7801736451

出版时间：2007-5

出版公司：国际文化出版公司

作者：中野晴行

页数：303

译者：甄西

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>

<<动漫创意产业论>>

内容概要

本书围绕日本的动漫产生展开论述，时间跨度从动漫的诞生到现在，以动漫出版部分为中心，考察了动漫产业对符号形象产业、游戏娱乐产业以及版权相关产业的牵引作用，涵盖了动漫产业的主要问题。

本书对日本动漫产业的产生、发展、变迁及展望作了全在而又有重点的分析，在对动漫历史的反思、对现实问题的对策及对未来发展的深索等方面都专业而独到。

<<动漫创意产业论>>

作者简介

中野晴行，生于1954年，日本著名动漫产业研究专家、日本动漫产业研究院终身理事、漫画编辑，非虚构小说作家，京都学园大学人文学系特聘讲师，社团法人日本漫画家协会会员。著作有《球团消灭》、《少年漫画黄金传说》等；主编的著作有《BLACK JACK完全文摘》、《纸牌二十一语录》等；参与编辑了《上方落语 桂米朝矫正》全8卷、《漫画家诞生》、《手塚治虫漫画馆>系列全3卷。

<<动漫创意产业论>>

书籍目录

第一部分 动漫产业的基本结构 第一章 漫画在形成产业之前 不可思议的国家，就连成年人也看漫画 《周刊少年杂志》销售突破百万册，开创了漫画新纪元 庞大的漫画读者群 少年周刊杂志粉墨登场 购买的是大人们，阅读的是孩子们 孩子们开始自己买漫画 漫画市场是个不断膨胀的橡皮球 橡皮球将膨胀到何种程度 第二章 漫画市场有两个 创新从哪里开始 赤本漫画和贷本漫画的市场 普及到全国各地的赤本 凡是有趣的，就是能够卖的 作为“孵化室”的赤本 赤本包装成“书”可以流通，其内容作为“软件”也可以流通 大牌出版社开始出版漫画杂志，贷本以单行本（图书）为主 货本屋（租书屋）的功与过 “软件”（内容）再生产意识缺乏的贷本界（租书界） 从狂热者杂志到美少女杂志 第三章 电视把漫画市场无限扩大 收视率在10%，漫画杂志就可以销售600万册以上 电视动画的国际性 漫画市场的扩大与电视的作用 动画与商品化计划 动画（漫画）开始与媒体广告结合 广告赞助商的意图 今后的漫画与商品化计划 第四章 作为漫画生产者的漫画家 周刊漫画杂志改变漫画制作现场 从作家（漫画家）到生产制作者 漫画现场从师徒制到法人组织 画来画去就是不赚钱的矛盾 从生产体系的变化到世代交替 原作者（“脚本”、“电影剧本”、“剧情说明”作者）登台亮相 漫画家既是作家又是生产者 第二部分 动漫产业的三十年 第五章 市场的低迷与市场的扩大——20世纪70年代 从1967年到1970年的漫画市场 第六章 市场的多样化与20世纪80年代 第七章 把漫画当作信息消费的20世纪90年代 第三部分 动漫产业的明天在哪里 第八章 少年漫画杂志与青年漫画杂志争夺读者 第九章 新的漫画从何而来 第十章 漫画杂志的时代即将结束吗 第十一章 即将迎来60周年的“漫画人类”——出生于二战后首个生育高峰期的人们 第十二章 数字化能够拯救漫画吗 后记 主要参考文献

<<动漫创意产业论>>

编辑推荐

本书动笔于1994年初，在经过长达10年的“马拉松式”的写作历程后，于2004年下半年出版，作者在2005年上半年因为这本书获得日本出版大奖。

日本有关权威评论家指出，不能说《动漫创意产业论》完美无缺，但可以说是“划时代之作”，是“凿空开山之作”。

对中国动漫游戏出版产业乃至中国创意产业来说，这是一本恰逢其时、不可多得的好书……中关村数字娱乐留学人员创业园特别推广此书，值得中国的漫画出版产业学习借鉴，而且也值得中国出版界关注动画产业、游戏娱乐(网络游戏)产业、符号形象(衍生、关联、延伸)商品产业以及版权相关产业的同仁们学习借鉴。

<<动漫创意产业论>>

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>