

# 泛娱乐时代动漫创意人才培养



[泛娱乐时代动漫创意人才培养 下载链接1](#)

著者:马中文

出版者:广东教育出版社

出版时间:2017-7

装帧:平装

isbn:9787554818046

缘起困惑，所以想写这本书

思考实践，所以敢写这本书

相信希望，所以写了这本书

一个“逗比”的铁杆动漫粉

一个不懂“将就”的大学青椒

从独特的视觉去审视中外动漫发展史

从多维的角度来分析动漫人才培养需求与影响

从跨界的思维去剖析动漫文化生态圈真实属性

从人才成长的高度来推论未来动漫创意人才能力结构模型

从理念与实践论述了泛娱乐时代动漫创意人才的培养

动画、漫画、游戏专业傻傻分不清？高考影视娱乐动漫专业选择的解惑优选~

没错这最后一句是上架要填的广告语(\*\omega\\*)

作者介绍：

长年铁杆动漫粉，爱好各种技术宅，总说虽然自己老了（懵）但是还想努努力。

广州美术学院动画学士，悉尼科技大学动画硕士，作者本人说，如果可以希望能等到有动画博士的一天才去读……（二次元妄想症还没有好）

现任广东工业大学艺术与设计学院动画、数字媒体老湿，让学生可爱有可恨的、有趣又严格的老湿~

目录: 前言：缘起困惑

对泛娱乐时代的困惑

对动漫行业发展的困惑

对动漫创意人才的困惑

对动漫人才培养的困惑

第一章 动漫文化的发展与影响 / 1

第1节 动漫文化萌芽期，是艺术，是工学，也是商业 / 2

第2节 从艺术创作到娱乐产业，动漫文化逐渐形成 / 17

第3节 走进电脑时代，动漫文化的差异化发展 / 30

第二章 泛娱乐时代对动漫产业的影响 / 41

第1节 动漫文化和泛动漫生态圈的变化 / 42

第2节 动漫行业结构的变化 / 53

第三章 泛娱乐时代动漫创意人才的需求 / 67

第1节 各界人士对动漫创意人才的见解 / 67

第2节 对动漫创意人才专业技术的需求 / 75

第3节 对动漫创意人才跨界知识的需求 / 86

第4节 对动漫创意人才适应能力的需求 / 88

第四章 影响泛娱乐时代动漫创意人才培养的因素 / 92

第1节 从创意到创造看动漫创意人才培养 / 92

第2节 从人格特质看动漫创意人才培养 / 97

第3节 从智力因素看动漫创意人才培养 / 103

第4节 从专业素质看动漫创意人才培养 / 109

第5节 从其他影响因素看动漫创意人才培养 / 125

第五章 对泛娱乐时代动漫创意人才培养的思考 / 133

第1节 从现阶段高教的难题对人才培养的思考 / 133

第2节 从艺术与设计的差异对人才培养的思考 / 145

第六章 泛娱乐时代动漫创意人才培养的理念与实践 / 156

第1节 培养适应未来的动漫跨界人才 / 156

第2节 动漫创意人才培养的教学模式讨论／160
第3节 引入基于协同创新理念的校企合作平台／168
第4节 高校课程改革的实践探索／176
后记／189
· · · · · (收起)

[泛娱乐时代动漫创意人才培养](#) [下载链接1](#)

## 标签

动漫

教育

学生

动画专业

人才培养

实用

## 评论

动画入行迷路的，快看！入行想深入了解的，快看！=w=

---

极力推荐

---

这本书是一盏对于在热爱动漫至于准备投身就业于动漫世界中的孩子指明灯，入动画行业坑的指南，也是一种解惑药方。这书是非常值得购入观看的，五星棒棒棒。

-----  
非常棒的一本书，很有见解，看得出作者对行业和教育都非常熟悉并热爱

-----  
看过！很不错的一本书，作者对泛娱乐时代的动漫人才培养有较深的研究，作者还在书中提出了自己的独到见解。值得阅读与分享！

-----  
正所谓“知其然才能知其所以然”，作为一个受教育者，去站在一个教育学的角度去看待所学习的事物会让自己更加开阔视野。而这一本书更是颠覆了传统的教育观点，着实让我醍醐灌顶。建议动画动漫教育者和受教育者必读，甚至是艺术类的教育者和受教育者都很有必要去了解一下书内的内容。五星推！！！

-----  
我们大王出的书，虽然是一本跟砖头一样的文字书，但是大王对动漫史的评述不仅有趣还很新鲜，值得一看！至于创意人才部分，我还在看掩面~

-----  
真的不得多见的好书！！在观看的过程中，对思维的发散和思维的归纳有很大启发。书中的观点独道并有见解，很是值得学动画的同行观看并学习。

-----  
挺好的

[泛娱乐时代动漫创意人才培养 下载链接1](#)

-----  
书评

[泛娱乐时代动漫创意人才培养 下载链接1](#)