

<<玩具造型设计>>

图书基本信息

书名：<<玩具造型设计>>

13位ISBN编号：9787811018493

10位ISBN编号：7811018497

出版时间：2009-4

出版时间：南京师范大学

作者：曹洋

页数：110

字数：182000

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>

<<玩具造型设计>>

内容概要

近几年来，国家一直在大力提倡培养创新型人才，玩具造型设计作为一门新兴专业课程，是应时代、社会的发展而设置的。

玩具行业因其本身的性质，需要大量具有很强原创设计能力的设计人员，在这一背景下，玩具造型设计知识的普及和研究有着深远的意义。

在创意正在成为世界财富的新源泉的时代背景下，玩具造型的概念再也不仅仅是画草图、效果图所能涵盖的。

创意、营销的概念贯穿了造型设计的始终，特别是在当今互联网传媒技术高度发展的背景下，如何利用这些现代化技术包装、宣传已有的玩具造型是造型设计师无法回避的问题。

本书是玩具设计专业课程教材，根据本学科及玩具行业发展的动态及需求编写，通过大量典型的玩具设计案例，详尽系统地介绍了玩具设计的基础理论知识、相关概念、创意方法、设计方法和表现方法，包括平面手绘、计算机绘图和三维动画表现以及游戏制作。

同时也是最新玩具设计概念，包括效果表现、动画和游戏设计的知识总结。

书中附有大量的国外知名玩具、动画、原画设计师的作品的一手图片，能扩大读者的视野，启发思维，方便组织教学。

本书在每一课题后面都设有练习，帮助读者理解和体验玩具造型设计的过程和方法。

本书是一本玩具造型设计的指南性读物，适用于玩具设计人员、高校相关玩具设计和游戏设计专业学生和社会上想快速进入这一领域的初学者，能为初学者夯实入门基础。

<<玩具造型设计>>

书籍目录

前言
课题一 玩具造型设计概述 第一节 玩具造型设计基础知识 第二节 玩具造型设计的定位 第三节 玩具造型设计的创意 第四节 玩具造型设计的素材
课题二 玩具造型设计表现形式 第一节 表现工具 第二节 表现技法 第三节 表现对象
课题三 玩具造型原画设计 第一节 原画设计基础知识 第二节 角色设计构想 第三节 角色原画表现
课题四 玩具角色塑造与模型制作 第一节 模型基础知识 第二节 模型种类与特点 第三节 模型制作过程
课题五 玩具角色的动画设计 第一节 动画基础知识 第二节 动画角色设定 第三节 角色的动画表现
课题六 玩具角色与游戏设计 第一节 游戏知识概述 第二节 游戏软件知识 第三节 游戏角色设定 第四节 游戏角色表现 参考文献

<<玩具造型设计>>

章节摘录

课题一 玩具造型设计概述 第一节 玩具造型设计基础知识 一、玩具造型设计的相关概念
设计是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性活动，它包含于一切人造物品的形成过程中。

玩具是一种常见的生活用品，从本质上说玩具是一种供人类学习历史、学习现在和未来的娱乐性工具。

玩具设计，是娱乐用品设计的一种，它与生活用品、旅游用品、保健用品、体育用品等同属于工业设计（如图1—1—1），同时，它作为衍生产品与动漫、电影等文化产业有着千丝万缕的联系。从知识结构上看，与玩具设计相关的学科有：工业设计、心理学、虚拟现实、数码动画、电子游戏、模型雕塑、人体工学、市场营销等。

现在，玩具已经不仅仅是儿童的专利，玩具已经超出了“儿童消费品”的概念。在一些国家，玩具号称“适合0~100岁”，成人玩具市场已经开发的相当成熟。中国现在每年的国际玩具贸易额已达600多亿美元，成为世界上玩具生产和出口大国，中国玩具工业已成为经济建设中一支重要的力量。

但是，在巨大的出口额背后，中国玩具企业多以加工贸易（OEM）为主，而自行设计（ODM）的玩具极少，虽然是“made in china”，但出口标签上贴的几乎都是其他国家的著名品牌；而国内市场俏销的、价格不菲的玩具，有很多是来自海外的“技术”玩具、“文化”玩具。缺乏设计、缺少有自主知识产权的品牌，将是今后影响中国玩具业发展的最大障碍。为了强化设计。

创建品牌，玩具设计人员就需要不断地挖掘新的设计素材，创作、开发新产品。

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>