

<<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：9787502598259

10位ISBN编号：7502598251

出版时间：2007-5

出版时间：化学工业

作者：李珠志

页数：165

字数：277000

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

本书包括玩具的基本概念与发展趋势、玩具草图表现技法、玩具效果图表现技法、玩具设计思路、玩具造型审美法则、玩具设计程序、计算机辅助设计、玩具机构设计分析、玩具课程设计案例分析、玩具模型制作等。

较为系统地从玩具草图、效果图、设计构思、模型制作这一玩具设计程序来编写的，重点对玩具造型设计进行阐述。

本书内容丰富，图文并茂，深入浅出，条理性强，科学与艺术的高度结合，并含有大量的玩具图片，视觉效果好，可读性强。

本书适合高职高专院校及普通高等院校玩具设计专业作为教材使用，或玩具设计专业培训机构、玩具企业作为培训教材，也可供广大玩具设计人员及业余爱好者使用参考。

<<玩具造型设计>>

书籍目录

- 第1章 玩具的概念与发展趋势 1.1 玩具的基本概念 1.2 玩具的特点 1.3 玩具产品的发展趋势
- 第2章 玩具的分类 2.1 玩具材料上的分类 2.2 玩具功能上的分类 2.3 玩具对象上的分类 2.4 玩具题材上的分类 2.5 玩具技术特征上的分类
- 第3章 玩具造型设计与儿童心理、行为特征 3.1 婴儿的心理、行为特征及其玩具设计参考 3.1.1 婴儿的心理、行为特征 3.1.2 婴儿玩具的造型设计与开发 3.2 幼儿的心理、行为特征及其玩具设计参考 3.2.1 幼儿的心理、行为特征 3.2.2 幼儿玩具的造型设计与开发 3.3 学童的心理、行为特征及其玩具设计参考 3.3.1 学童的心理、行为特征 3.3.2 学童玩具的造型设计与开发
- 第4章 玩具造型设计基础 4.1 素描基础 4.1.1 素描的基本概念 4.1.2 素描的工具与材料 4.1.3 素描的握笔姿势与线条练习 4.1.4 素描的立体、空间概念 4.1.5 明暗素描的五大调 4.1.6 素描的起稿方法与步骤 4.1.7 明暗素描的物体质感塑造 4.1.8 素描表现技巧 4.1.9 素描中要注意的一些问题 4.1.10 素描的画法与明暗 4.2 色彩基础 4.2.1 色彩的基本概念 4.2.2 水粉画的工具与材料 4.2.3 静物的色彩关系 4.2.4 水粉静物画写生的步骤与方法 4.2.5 水粉画中的用水和使用白色 4.2.6 如何表现色彩静物质感 4.2.7 不同色调的水粉静物 4.3 艺术构成基础 4.3.1 艺术构成的概念 4.3.2 平面构成的基本知识 4.3.3 色彩构成的基本知识 4.3.4 立体构成的基本知识 4.4 玩具草图 4.4.1 玩具草图的概念与作用 4.4.2 玩具草图的重要性 4.4.3 玩具草图与绘画速写的关系 4.4.4 玩具草图的作用 4.4.5 玩具草图的工具 4.4.6 玩具草图的训练途径 4.4.7 玩具草图的分类 4.4.8 玩具草图表现技法介绍 4.5 手绘玩具效果图 4.5.1 玩具效果图的概念与作用 4.5.2 手绘玩具效果图的分类 4.5.3 手绘玩具效果图的工具与材料 4.5.4 学习手绘玩具效果图的途径与方法 4.5.5 材质质感的表现 4.5.6 手绘玩具效果图的表现技法
- 第5章 玩具造型设计的思维方法 5.1 创造性思维的概念 5.1.1 创造性思维的含义 5.1.2 创造性思维的形式 5.1.3 创造性思维的特点 5.1.4 创造性思维的训练方法 5.2 创造性思维的基本规律和法则 5.2.1 综合法则 5.2.2 还原法则 5.2.3 对应法则 5.2.4 移植法则 5.2.5 离散法则 5.2.6 组合法则 5.2.7 逆反法则 5.2.8 群体法则 5.3 常用的几种思维方法 5.3.1 头脑风暴法 5.3.2 类比法 5.3.3 联想法 5.3.4 移植法 5.3.5 缺点列举法 5.3.6 希望列举法 5.3.7 形态分析法 5.3.8 检核目录法 5.3.9 功能分析法 5.3.10 灵感创新法 5.3.11 逆向创造法 5.3.12 仿生学创造技法
- 第6章 玩具造型的审美法则 6.1 美学的基本概念 6.1.1 美学的概念 6.1.2 美学的意义 6.1.3 美学的起源 6.2 几种常用的形式美感 6.3 玩具造型的审美法则 6.3.1 统一与变化 6.3.2 对比与调和 6.3.3 对称与平衡 6.3.4 节奏与韵律 6.3.5 过渡与呼应 6.3.6 主从与重点 6.3.7 比例与尺度
- 第7章 玩具造型设计的基本要素 7.1 人的要素 7.2 审美要素 7.3 功能要素 7.4 技术要素 7.5 市场要素
- 第8章 玩具造型设计的基本程序 8.1 玩具产品市场调查方法 8.1.1 市场调查的目的 8.1.2 市场调查的内容 8.1.3 市场调查的几种方式 8.1.4 市场调查的方法 8.1.5 市场调查前的准备 8.1.6 调查资料的整理 8.2 玩具产品造型设计的基本程序 8.2.1 接受项目,制定计划 8.2.2 市场调查,寻找问题 8.2.3 分析问题,提出概念 8.2.4 设计构思,解决问题 8.2.5 设计展开,优化方案 8.2.6 深入设计,模型制作 8.2.7 设计制图,编写报告 8.2.8 产品设计生产实施 8.2.9 市场信息反馈
- 第9章 玩具造型计算机辅助设计 9.1 计算机辅助设计的基本概念 9.1.1 计算机辅助设计及其特点 9.1.2 计算机辅助设计的发展阶段及其趋势 9.2 常用玩具造型设计软件介绍及其相互关系 9.2.1 Photoshop软件 9.2.2 CorelDraw软件 9.2.3 3ds Max软件 9.2.4 Pro/ENGINEER软件介绍 9.2.5 玩具造型CAD实例——玩具魔方
- 第10章 玩具机构分析 10.1 玩具机构的组成 10.1.1 动力源 10.1.2 传动机构 10.1.3 动作机构 10.2 玩具机构分析实例 10.2.1 拳击小螃蟹玩具机构分析 10.2.2 转呼啦圈的圣诞老人玩具机构分析
- 第11章 玩具课程设计案例 玩具课程设计案例1 玩具课程设计案例2 玩具课程设计案例3 玩具课程设计案例4 玩具课程设计案例5 玩具课程设计案例6 玩具课程设计案例7 玩具课程设计案例8 玩具课程设计案例9 玩具课程设计案例10 玩具课程设计案例11 玩具课程设计案例12 玩具课程设计案例13 玩

<<玩具造型设计>>

具课程设计案例14 玩具课程设计案例15第12章 玩具模型的制作 12.1 玩具模型的意义和作用
12.2 玩具模型制作的工具与材料 12.3 玩具模型的用途分类 12.4 玩具模型从材料上的分类参
考文献

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>