

《2D动画及游戏周边产品设计》

图书基本信息

书名：《2D动画及游戏周边产品设计》

13位ISBN编号：9787302307600

10位ISBN编号：7302307601

出版时间：2013-2

出版社：王林林 清华大学出版社 (2013-02出版)

作者：王林林

页数：147

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《2D动画及游戏周边产品设计》

内容概要

《2D动画及游戏周边产品设计(动漫设计类高等教育艺术设计精编教材)》编著者王林林。

《2D动画及游戏周边产品设计(动漫设计类高等教育艺术设计精编教材)》重点从“商业化的出版物、影视宣传品设计、实物宣传品设计、产品设计应用实例”四个方面介绍了2D动画及游戏周边产品设计的方法、应用实例及软件操作方法。每章都有实例讲解和设计方法介绍，最后还有操作练习内容。

《高等教育艺术设计精编教材·动漫设计类：2D动画及游戏周边产品设计》是一本非常实用的高校艺术设计类专业的教材，也可以作为游戏、动漫专业培训机构的培训用书，还可以作为平面设计人员、广告从业人员以及数码艺术爱好者的参考书。

《2D动画及游戏周边产品设计》

书籍目录

第一章 商业化的出版物 1.1 动画主题书籍装帧设计 1.1.1 构成元素：文字、色彩和图形 1.1.2 尺寸介绍及常用尺寸表 1.1.3 动画书籍装帧设计作品赏析 1.2 动画主题配套光盘封套设计 1.2.1 封套设计的功能 1.2.2 动画主题封套设计的表现技法 1.2.3 封套设计需遵循的准则 1.2.4 封套的结构 1.2.5 实例练习：DVD封套设计与制作 1.3 动画主题配套光盘盘面设计 1.3.1 光盘盘面设计的特殊性 1.3.2 光盘盘面设计的规格 1.3.3 实例练习：DVD光盘盘面设计与制作 2.1 网络动画宣传品设计 2.1.1 网络动画 2.1.2 优秀作品欣赏解析 2.2 影视动画 2.2.1 影及动画片花 2.2.2 游戏CG 2.3 影视宣传品应用软件设计与制作 2.3.1 软件工具介绍 2.3.2 CG制作流程 1.1 动画主题书籍装帧设计 1.1.1 构成元素：文字、色彩和图形 1.1.2 尺寸介绍及常用尺寸表 1.1.3 动画书籍装帧设计作品赏析 1.2 动画主题配套光盘封套设计 1.2.1 封套设计的功能 1.2.2 动画主题封套设计的表现技法 1.2.3 封套设计需遵循的准则 1.2.4 封套的结构 1.2.5 实例练习：DVD封套设计与制作 1.3 动画主题配套光盘盘面设计 1.3.1 光盘盘面设计的特殊性 1.3.2 光盘盘面设计的规格 1.3.3 实例练习：DVD光盘盘面设计与制作 第2章 影视宣传品设计 2.1 网络动画宣传品设计 2.1.1 网络动画 2.1.2 优秀作品欣赏解析 2.2 影视动画 2.2.1 电影及动画片花 2.2.2 游戏CG 2.3 影视宣传品应用软件设计与制作 2.3.1 软件工具介绍 2.3.2 CG制作流程 第3章 实物宣传品设计 3.1 动画玩具创意设计 3.1.1 现代主流模型玩具介绍 3.1.2 动画主题玩具创意设计 3.2 动画形象吉祥物设计 3.2.1 吉祥物的概念与语言特性 3.2.2 动画形象吉祥物的设计 3.3 使用平面软件绘制设计效果图 第4章 产品设计应用实例 4.1 企业宣传品设计应用 4.1.1 企业自我宣传小册子 4.1.2 手提袋及其他平面应用要素设计 4.1.3 信封、信纸及名片设计 4.2 徽章类产品设计 4.2.1 胸牌设计 4.2.2 徽章设计 4.3 其他应用项目 4.3.1 COSPLAY真人秀邀请函 4.3.2 海报设计 4.3.3 实例练习：COSPLAY邀请赛海报设计 参考文献

《2D动画及游戏周边产品设计》

编辑推荐

《2D动画及游戏周边产品设计(动漫设计类高等教育艺术设计精编教材)》编著者王林林。本书内容介绍了“商业化的出版物、影视宣传品设计、实物宣传品设计、产品设计应用实例”四个方面介绍了2D动画及游戏周边产品设计的方法、应用实例及软件操作方法。每章都有实例讲解和设计方法介绍，最后还有操作练习内容。

《2D动画及游戏周边产品设计》

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:www.tushu000.com