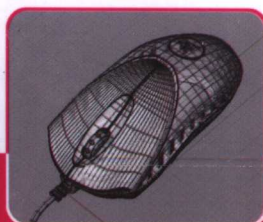
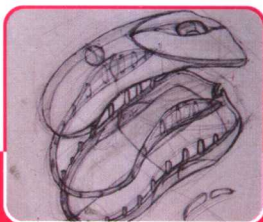


策划 柳涛 卢素然 编著

From sketch to rendering

产品造型设计经典



- ◎ 讲解产品设计从概念设计到效果实现全过程的经典权威著作
- ◎ 以Step by Step的方式详细讲解产品设计流程和效果表现方法

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是由国内资深产品设计师倾力编著,主要讲解产品设计从概念到效果实现全过程的经典权威著作。本书通过作者多年的丰富工作经验以 Step by Step 的方式并结合多个实际项目以及国际产品设计获奖作品方案为读者详细讲解整体产品设计流程以及效果表现方法,使读者掌握实际产品实施过程及方法。

本书的内容详实、实例丰富,系统的讲解了产品从设计概念、二维表现、建模、渲染的全部工作流程。为广大产品设计学生的从业提供了第一手宝贵资料,对学生的日后就业具有实际指导意义,同时也对产品设计从业人员有很强的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

产品造型设计经典/柳涛,卢素然编著. —北京:
中国铁道出版社, 2006.6
(设计师之路)
ISBN 7-113-07198-8

I 产 .. II. ①柳 ②卢 III 工业产
品—造型设计 IV TB472

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第065912号

书 名: 产品造型设计经典

作 者: 柳 涛 卢素然

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 吴 楠

责任编辑: 苏 茜 吴 楠

特邀编辑: 薛秋沛 丁桂英

封面设计: 清风书坊

责任校对: 李 旸

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 27.25 插页: 4 字数: 552 千

版 本: 2006年8月第1版 2006年8月第1次印刷

印 数: 1~5 000 册

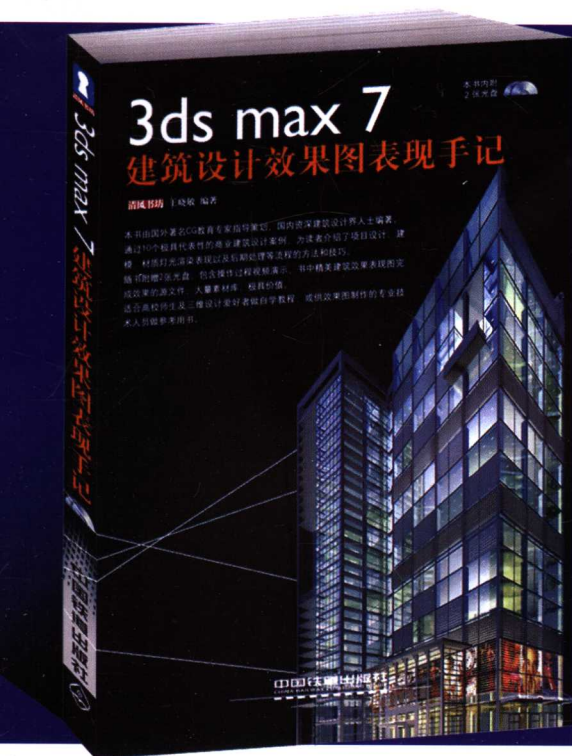
书 号: ISBN 7-113-07198-8/TP·1912

定 价: 68.00 元(含2CD)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

设计师首推精品图书系列

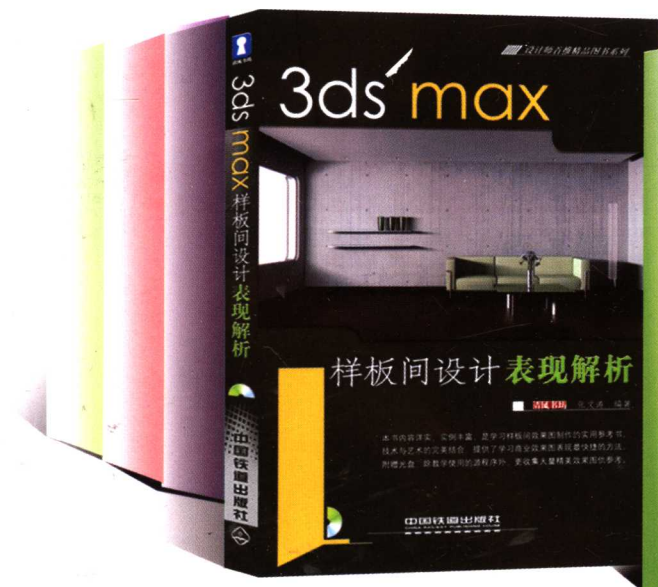


精彩演绎设计与电脑技术的
华丽上演最In的经典作品 **完美结合**

强势推崇时尚设计新理念

253页全彩印刷

2CD



300页全彩印刷
1CD



312页全彩印刷
2CD



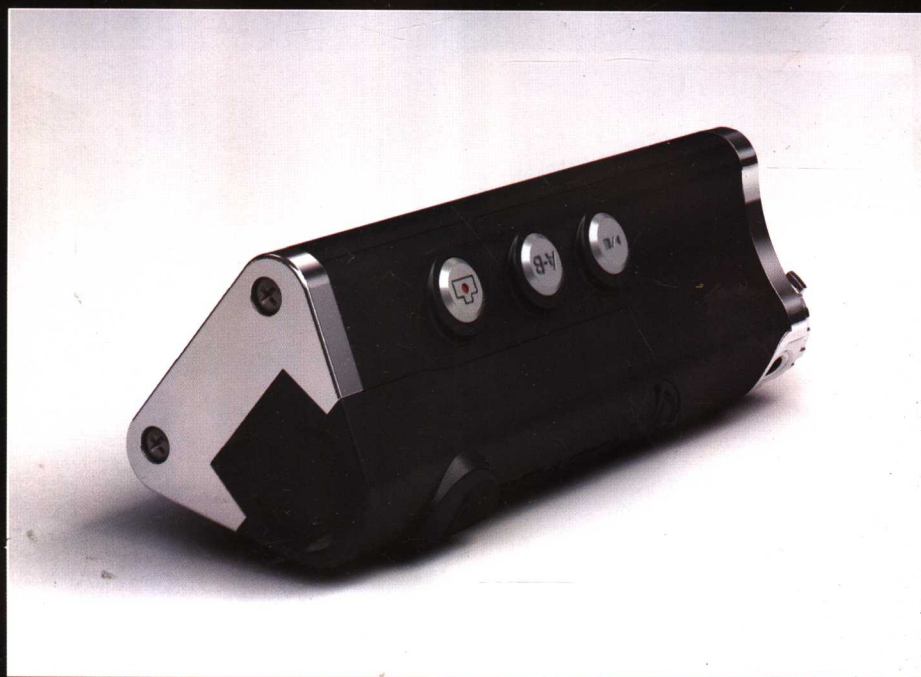
Chapter 01 时尚娱乐产品——小巧的MP3 JNC SSP-8000



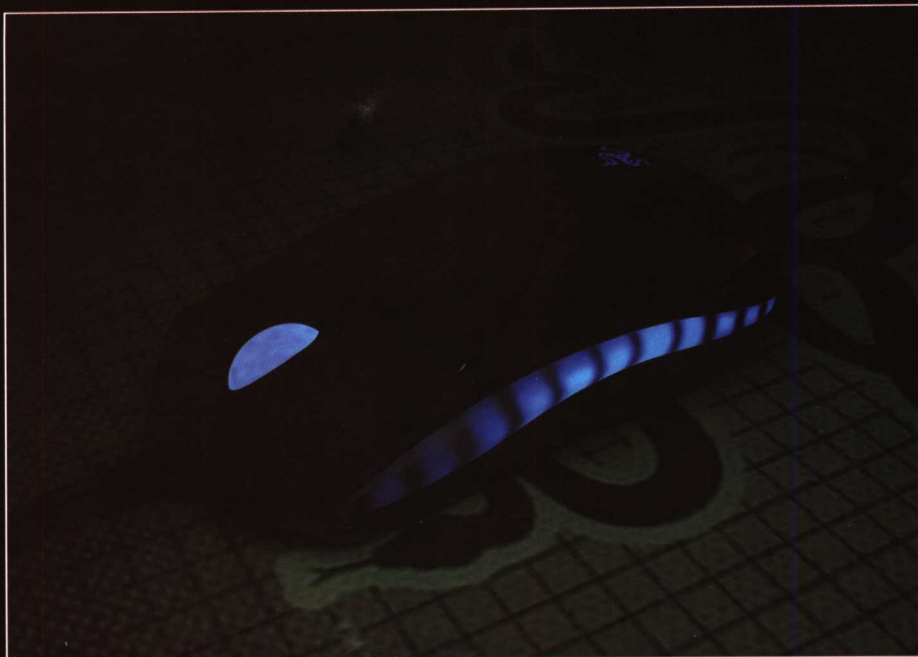
Chapter 02 功能叠加——Iriver iFP-1090 (一)



Chapter 02 功能叠加——Iriver iFP-1090 (二)



Chapter 02 功能叠加——Iriver iFP-1090 (三)



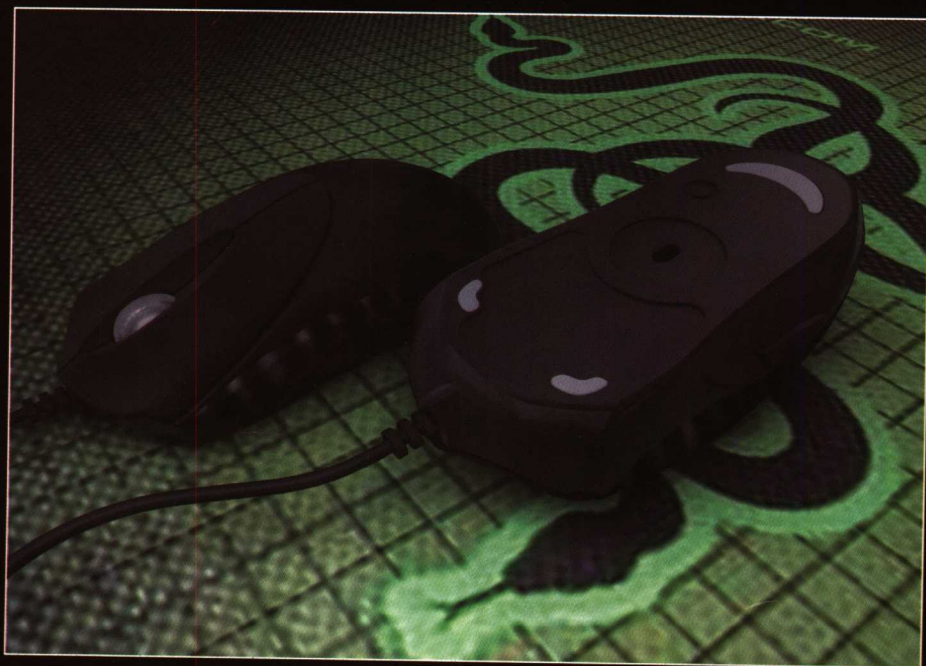
Chapter 03 人机工程杰作——Razer Copperhead (一)



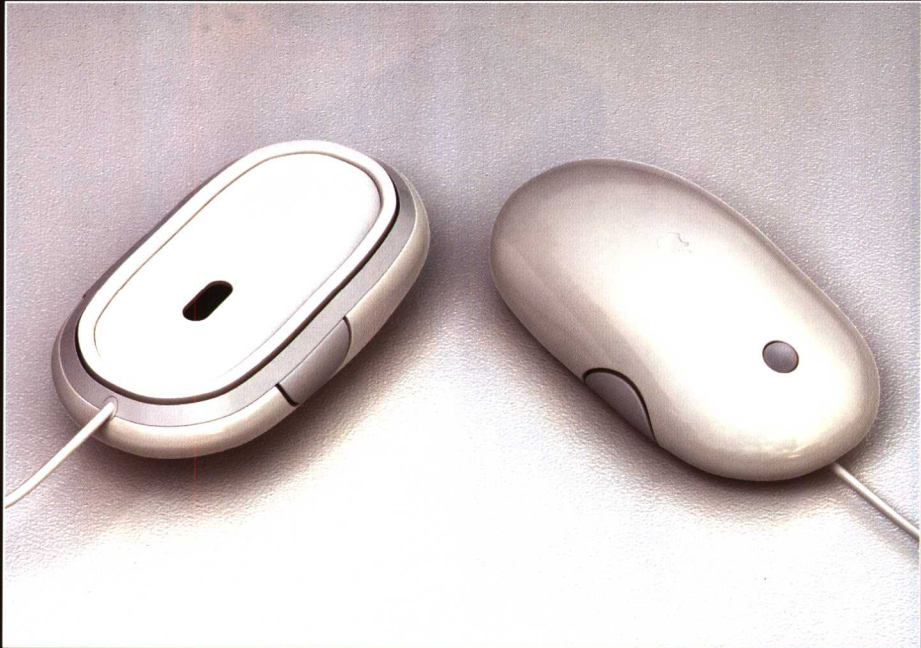
Chapter 03 人机工程杰作——Razer Copperhead (二)



Chapter 03 人机工程杰作——Razer Copperhead (三)



Chapter 03 人机工程杰作——Razer Copperhead (四)



Chapter 04 唯美的苹果鼠标——MAC Mighty Mouse (触感鼠标) (一)



Chapter 04 唯美的苹果鼠标——MAC Mighty Mouse (触感鼠标) (二)



Chapter 05 双面设计的典范——Sony Ericsson K700 (一)



Chapter 05 双面设计的典范——Sony Ericsson K700 (二)



Chapter 05 双面设计的典范——Sony Ericsson K700 (三)



Chapter 05 双面设计的典范——Sony Ericsson K700 (四)



Chapter 06 法国的浪漫——Sagem myX-8 (一)



Chapter 06 法国的浪漫——Sagem myX-8 (二)



写在前面

对于工业设计这个应用性的行业，一个高效的、专业的工作流程是必不可少的。工业设计的流程是创意展开的过程，它作为产品不断更新以更好的为人服务的基础，创意是必不可少的，但是产品的产生，创意仅仅是第一个阶段，相信很多有志于向工业设计发展，即将投身于工业设计行业，以及正在其中奋斗的同行都期待一个高效、流畅的创意展开的流程，作为设计师，不但要具有很好的创意、材料、加工等基本的能力，还要求有很好的交流能力以及对自己产品的表现能力。这一切都依赖于设计师自身对创意的展开，从最初的草图设定、产品功能的讨论、结构的推敲到产品整体造型元素以及材料、颜色、工艺等的表现。将创意形象化的过程具体来说就是3个阶段的表现：创意草图的表现、二维效果的表现、三维效果的表现。

创意草图的表现：对于设计来说，草图是设计思想的表达，是设计思考的辅助，是设计思想交流的工具，总之，离开了草图的表现，产品仅仅只能停留在创意的阶段，不可否认一个瞬间来到的灵感也许会带来一个好的产品，但是，如果没有人深化这个创意，那么这个好的产品就只能停留在头脑之中，而草图就是这个深化过程的第一步。

二维效果的表现：也许大家会说，这个不也是草图吗？草图画深入一些不就是二维效果了吗？之所以单独提出这个问题，是因为实际的工作中这个阶段越来越凸显出了它的价值，在效率和效果兼顾的基础上，建议利用计算机的表现能力，一些二维的软件都是很好的表现工具，比如Photoshop、Illustrator、CorelDRAW等，矢量和位图的软件各有利弊，应根据实际情况来选择使用。

三维效果的表现：产品本身就是立体的形态，在产品设计过程中，一个与实际生产出来的产品更接近的表现无疑是大家喜欢看到的，不论是企业的决策者，还是设计委托的甲方，一个能真实看到的产品无疑增加了产品成功的信心，这种效果的实现方法有多种，如三维软件的建模和渲染、快速加工成型、制作样机等。这里所说的设计的前期表现是确定设计方案的表现，这个阶段快速成型固然可取，但是有成本及效率的问题。至于样机，因为设计还没有最终完成，制作样机显然不现实。所以我们采取三维效果图的表现。能够使用的方案也有很多，典型的CAID软件如Rhino、Alias StudioTools，可以选择更广泛的渲染工具来渲染三维效果图。

上面分析了创意展开阶段的实现，希望对读者有帮助，也希望能为读者阅读本书的实例提供帮助。



光盘目录

光盘中包含各个章节内说明的文件，共6个文件夹：

- Rhino文件夹：二维线框文件、三维模型文件
- Illustrator文件夹：导出为AI格式的二维线框文件
- Photoshop文件夹：二维效果图文件
- 标注文件夹：二维效果的主体尺寸标注文件
- 材料说明文件夹：产品的材质说明文件
- 3dsmax文件夹：三维场景文件及贴图文件

CD1:

包括1、2、3章节的所有文件。

CD2:

包括4、5、6章节的所有文件。

内容介绍及阅读方式

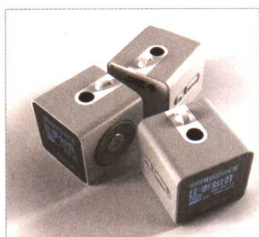
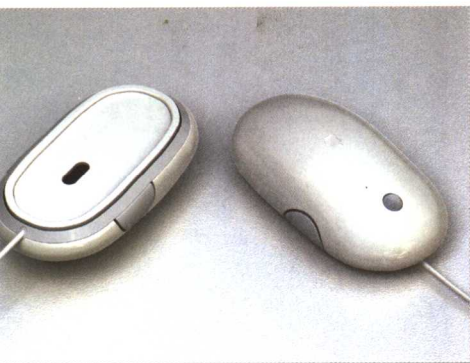
本书的主要内容是6个消费类电子产品的实例，包括MP3、鼠标以及手机。关于实例的选取力求选择该类别有代表性的产品，相信大家对JNC SSP-8000（最小巧的MP3）、Iriver iFP-1090（可拍照MP3）、Razer Copperhead鼠标、MAC Mighty Mouse（触感鼠标）、Sony Ericsson K700、Sagem myX-8都有一些认识和了解，本书就是依托这些实例使大家能由浅入深地了解和掌握产品展开到效果实现的全过程。

下面说一下阅读的方式：

1. 如果有一定的产品设计经验，那么可以自由地选择感兴趣的章节进行阅读。
2. 如果设计经验不足，或者对本书使用的软件、工具、方式等不是很熟悉，那么建议从第1章开始，按顺序阅读。

面向读者

由于本书是采用实例为主的设计，每个实例就是一个产品从概念到效果实现的全过程。致力于进入工业设计专业学习的学生可以通过阅读本书深入地了解工业设计行业的专业素质要求；在校的工业设计专业大中专学生可以通过阅读本书掌握实际产品实施的过程及方法，为毕业后的工作做好充分的准备；同样，在设计公司的同行也可以有选择地学习二维表现、建模、渲染等工作流程。因而本书的编写充分考虑了读者的广泛性，希望广大读者能各取所需，取得进步。



Chapter 01

时尚娱乐产品——小巧的MP3 JNC SSP-8000

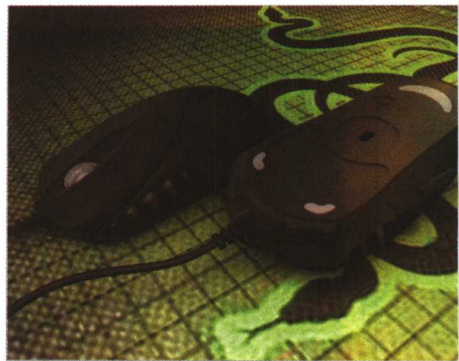
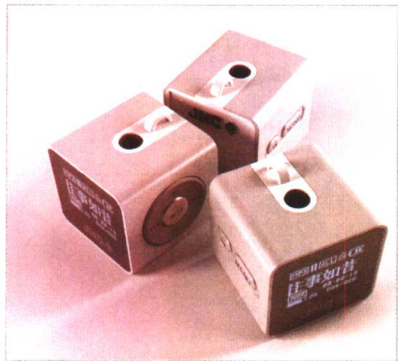
- 1.1 本章实际项目案例介绍 2
- 1.2 创意开始（草图阶段） 2
 - 1.2.1 产品功能性分析 2
 - 1.2.2 模块化分析，确定方案草图 2
 - 1.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 3
 - 1.2.4 确定方案三视图 3
- 1.3 2D渲染图表现 4
 - 1.3.1 Rhino构建三视图曲线 4
 - 1.3.2 完成2D渲染图 11
 - 1.3.3 功能性说明（尺寸、材料、颜色、功能） 27
- 1.4 三维建模及渲染 28
 - 1.4.1 Rhino建模 28
 - 1.4.2 导入3ds max 进行渲染 45
- 1.5 本章总结 51



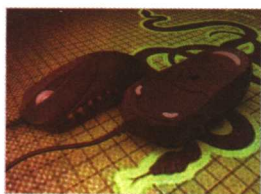
Chapter 02

功能叠加——Iriver iFP-1090

- 2.1 本章实际项目案例介绍 54
- 2.2 创意开始（草图阶段） 54
 - 2.2.1 产品功能性分析 54
 - 2.2.2 模块化分析，确定方案草图 54
 - 2.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 55



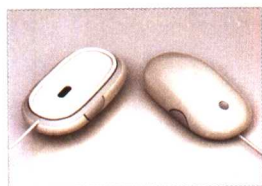
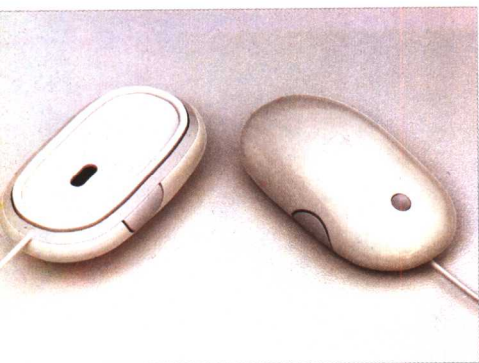
2.2.4 确定方案三视图	55
2.3 2D渲染图表现	56
2.3.1 Rhino构建三视图曲线	56
2.3.2 完成2D渲染图	74
2.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能)	110
2.4 三维建模及渲染	111
2.4.1 Rhino建模(采用从顶部到底部的方式建模)	111
2.4.2 导入3ds max 进行渲染	138
2.5 本章总结	145



Chapter 03

人机工程杰作——Razer Copperhead

3.1 本章实际项目案例介绍	148
3.2 创意开始(草图阶段)	148
3.2.1 产品功能性分析	148
3.2.2 模块化分析, 确定方案草图	148
3.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明	148
3.2.4 确定方案三视图	150
3.3 2D Rendering(二维表现)	151
3.3.1 Rhino构建三视图曲线	151
3.3.2 完成2D渲染图	163
3.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能)	176
3.4 三维建模及渲染	178
3.4.1 Rhino建模	178
3.4.2 导入3ds max 进行渲染	193
3.5 本章总结	200



Chapter 04

唯美的苹果鼠标——MAC Mighty Mouse (触感鼠标)

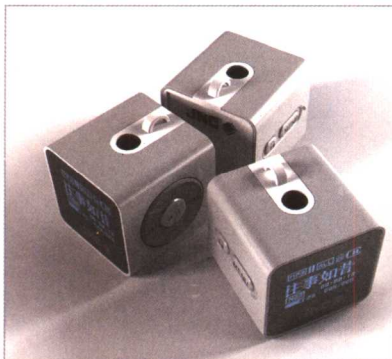
- 4.1 本章实际项目案例介绍 202
- 4.2 创意开始 (草图阶段) 202
 - 4.2.1 产品功能性分析 202
 - 4.2.2 模块化分析, 确定方案草图 202
 - 4.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 202
 - 4.2.4 确定方案三视图 203
- 4.3 2D Rendering (二维表现) 204
 - 4.3.1 Rhino构建三视图曲线 204
 - 4.3.2 完成2D渲染图 209
 - 4.3.3 功能性说明 (尺寸、材料、颜色、功能) 218
- 4.4 三维建模及渲染 219
 - 4.4.1 Rhino建模 (采用从顶部到底部的方式建模) 219
 - 4.4.2 导入3ds max 进行渲染 229
- 4.5 本章总结 235



Chapter 05

双面设计的典范——Sony Ericsson K700

- 5.1 本章实际项目案例介绍 238
- 5.2 创意开始 (草图阶段) 238
 - 5.2.1 产品功能性分析 238
 - 5.2.2 模块化分析, 确定方案草图 238
 - 5.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 239
 - 5.2.4 确定方案三视图 240



5.3	2D Rendering (二维表现)	241
5.3.1	Rhino构建三视图曲线	241
5.3.2	完成2D渲染图	265
5.3.3	功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能)	291
5.4	三维建模及渲染	293
5.4.1	Rhino建模(采用top-down的方式建模)	293
5.4.2	导入3ds max 进行渲染	326
5.5	本章总结	338



Chapter 06

法国的浪漫——Sagem myX-8

6.1	本章实际项目案例介绍	340
6.2	创意开始(草图阶段)	340
6.2.1	产品功能性分析	340
6.2.2	模块化分析, 确定方案草图	340
6.2.3	结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明	342
6.2.4	确定方案三视图	342
6.3	2D Rendering (二维表现)	343
6.3.1	Rhino构建三视图曲线	343
6.3.2	完成2D渲染图	358
6.3.3	功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能)	383
6.4	3D Rendering (三维建模及渲染)	385
6.4.1	Rhino建模(采用top-down的方式建模)	385
6.4.2	导入3ds max 进行渲染	417
6.5	本章总结	427