

<<产品造型设计经典>>

图书基本信息

书名：<<产品造型设计经典>>

13位ISBN编号：9787113071981

10位ISBN编号：7113071988

出版时间：2006-8

出版时间：中国铁道工业出版社

作者：柳涛、卢素然

页数：427

字数：552000

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>

<<产品造型设计经典>>

内容概要

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。

书籍目录

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 1.2 创意开始(草图阶段) 1.2.1 产品功能性分析 1.2.2 模块化分析, 确定方案草图 1.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 1.2.4 确定方案三视图 1.3 2D渲染图表现 1.3.1 Rhino构建三视图曲线 1.3.2 完成2D渲染图 1.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 1.4 三维建模及渲染 1.4.1 Rhino建模 1.4.2 导入3ds max进行渲染 1.5 本章总结 Chapter 02 功能叠加——Iriver iFP-1090 2.1 本章实际项目案例介绍 2.2 创意开始(草图阶段) 2.2.1 产品功能性分析 2.2.2 模块化分析, 确定方案草图 2.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 2.2.4 确定方案三视图 2.3 2D渲染图表现 2.3.1 Rhino构建三视图曲线 2.3.2 完成2D渲染图 2.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 2.4 三维建模及渲染 2.4.1 Rhino建模(采用从顶部到底部的方式建模) 2.4.2 导入3ds max进行渲染 2.5 本章总结 Chapter 03 人机工程杰作——Razer Copperhead 3.1 本章实际项目案例介绍 3.2 创意开始(草图阶段) 3.2.1 产品功能性分析 3.2.2 模块化分析, 确定方案草图 3.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 3.2.4 确定方案三视图 3.3 2D Rendering(二维表现) 3.3.1 Rhino构建三视图曲线 3.3.2 完成2D渲染图 3.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 3.4 三维建模及渲染 3.4.1 Rhino建模 3.4.2 导入3ds max进行渲染 3.5 本章总结 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 4.2 创意开始(草图阶段) 4.2.1 产品功能性分析 4.2.2 模块化分析, 确定方案草图 4.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 4.2.4 确定方案三视图 4.3 2D Rendering(二维表现) 4.3.1 Rhino构建三视图曲线 4.3.2 完成2D渲染图 4.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 4.4 三维建模及渲染 4.4.1 Rhino建模(采用从顶部到底部的方式建模) 4.4.2 导入3ds max进行渲染 4.5 本章总结 Chapter 05 双面设计的典范——Sony Ericsson K700 5.1 本章实际项目案例介绍 5.2 创意开始(草图阶段) 5.2.1 产品功能性分析 5.2.2 模块化分析, 确定方案草图 5.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 5.2.4 确定方案三视图 5.3 2D Rendering(二维表现) 5.3.1 Rhino构建三视图曲线 5.3.2 完成2D渲染图 5.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 5.4 三维建模及渲染 5.4.1 Rhino建模(采用top—down的方式建模) 5.4.2 导入3ds max进行渲染 5.5 本章总结 Chapter 06 法国的浪漫——Sagem myX-8 6.1 本章实际项目案例介绍 6.2 创意开始(草图阶段) 6.2.1 产品功能性分析 6.2.2 模块化分析, 确定方案草图 6.2.3 结构性分析、细化、爆炸图、功能性说明 6.2.4 确定方案三视图 6.3 2D Rendering(二维表现) 6.3.1 Rhino构建三视图曲线 6.3.2 完成2D渲染图 6.3.3 功能性说明(尺寸、材料、颜色、功能) 6.4 3D Rendering(三维建模及渲染) 6.4.1 Rhino建模(采用top—down的方式建模) 6.4.2 导入3ds max进行渲染 6.5 本章总结

<<产品造型设计经典>>

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>