

<<产品设计师必读>>

图书基本信息

书名：<<产品设计师必读>>

13位ISBN编号：9787121093135

10位ISBN编号：7121093138

出版时间：2010-2

出版时间：电子工业

作者：陶宏宇

页数：372

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>

## &lt;&lt;产品设计师必读&gt;&gt;

## 前言

在我读大学的期间，曾经问色彩课程的老师：“什么是设计师？设计师是不是就是那些不修边幅、目光迷离、不追求生活质量的艺术家？”老师的回答是：“这要从职业上划分，设计师一般分为两种，一种是从事艺术与商业结合在一起的人，对应的工作为建筑设计、艺术设计、平面设计、展览设计、工业设计等领域；另一种是从用思维安排和开展工作的人，对应工作领域如室内装饰、企业管理等。

而一个优秀的设计师，一定是做到艺术与商业双赢的那种。

这句话深深地印进我的脑海，从大学毕业到现在将近10年，这期间，我有幸先后进入TCL、侨兴电子等比较知名的企业，从事数码电子产品的设计工作，由我设计的产品外观达到了百余种，其中大部分被公司采纳并最终应用到产品上，推广到市场；也有在制作效果图阶段被否的作品。随着经验的不断积累，我越发体会到设计在产品生产过程中的重要性，正如数码电子产品设计界的权威——苹果电脑公司所坚持的“新产品应该先征服自己”原则一样。

学而不用，知而不授，非谋事之道。

2008年，在友人的协助下和出版社的大力支持下，笔者组织了一批一线的产品设计工程师，将多年在数码电子产品领域的一些设计心得和企业对设计师的要求整理成书稿，出版成书，希望能够给同行业的读者一些帮助。

本套丛书特点 顶级一线设计师撰写。

所有的案例都来源于市场上销售产品的设计或者一些修正。

图解清晰详尽，版式设计新颖，让读者能够轻松上手。

大量的经验总结，特别是设计跟实际的工业相结合，在案例的制作过程中给出大量的提示和经验总结的语言，让读者真正学到实际的东西。

语言风趣幽默，重点突出。

本书除了讲解数码产品的设计外，还对手机设计进行了深入讲解，更加贴近市场。

强调设计思维与客户需求的无缝结合，同时兼顾产品的工艺、模具生产及样品制作的流程，让你所设计的产品做到商业的成功。

本书从系统的角度出发，相互衔接，相互呼应。

本书的写作目的 在写作和策划这本书前，我常常到书店翻阅和学习市场上的一些产品设计型图书，感觉目前市场上的此类书籍大多仅仅是强调软件的使用，或者进行一些效果的制作，而对所设计的产品的生产可行性、设计有效性没有进行阐述，对产品设计的实际情况指导作用有限。

举例来说：很多的案例书都讲解了手机外观的绘制，但由于一些作者不了解工艺、不了解整个生产的流程，仅仅是对手机外观进行模仿绘制，这种情况下制作出来的效果图未免有些华而不实。

这也是很多刚毕业的学生平时总是感觉自己作品的效果和创意都不错，但是到企业中发现自己当初设计的东西不能用的原因。

“做设计，特别是产品设计，细节很重要，没有了细节，就没有了对产品的了解，设计出来的只是一张图，而不是产品。

” 为了能够满足不同的读者的需求，我跟一群志同道合的、在工业设计领域有着丰富经验的设计师一起规划和编写了这本《产品设计师必读——从造型到效果之美Photoshop外观设计》。

目的正是为想要学习和了解真正有效设计流程和方法的读者，提供一本完整并且权威的教程。

本图书重点是在“产品外观造型设计”这个模块。

经验杂谈 国内手机外观设计师一般都用CorelDRAW和Rhino绘制轮廓线，然后用Photoshop对曲线轮廓上色画出效果。

也有设计师直接用CorelDRAW或Illustrator设计外观效果，不同的设计师根据自己的习惯和掌握软件的熟练程度选择自己的最善于表达的软件来绘制图形。

一些比较大型的外资手机公司，就会添加三维渲染来做效果图。

而普通的家电等其他产品设计师，则表现方法不一，有用三维渲染来做效果图的，也有直接用图形软件处理的。

## <<产品设计师必读>>

当然，除了电脑软件外，外观设计师的草图绘制能力也是相当重要的，有时候你的一张草图就决定了你面试的结果。

**增值内容：** 为了方便读者阅读本系列丛书，同时也能够让读者跟一线的设计师进行深入交流，我们将建立讨论群649242207，同时会在网站www.eduajaja.com进行在线答疑。

本系列教材也配送光盘，光盘中包括书稿案例的素材、制作效果及丰富的图库。

**本书内容提要** 本书以著名的图形图像设计软件Adobe Photoshop为工具，以作者亲身参与的实际商业项目为案例，讲述如何运用Photoshop进行产品外观设计。

本书的最大特点是遵循生产工艺流程，贴近企业产品研发的实际情况。

相信通过对本书的学习，能使你实际意义上了解产品设计，帮助你找到关于产品设计的工作，使你成为真正意义上的产品外观设计师。

整个案例的开发过程如下：首先从草图创意到外观曲线；然后进行产品外观效果实现，包括一些绘制技巧和常用方法，特别是产品的一些实际注意事项，生产工艺、效果图表现的注意点等；最后提出如何与模具结合，使设计转化为成品。

很多读者有一个误区，认为Photoshop仅仅是一个平面设计软件，而很难应用于需要三维特效的数码产品设计中。

其实不然，Photoshop是一个综合的图形处理软件，不光是做平面设计工作的软件，目前社会上用Photoshop做产品设计的公司占半数以上，特别是一些设计公司。

**本书的结构** 本书的实例主要分为“小型数码家电造型设计”和“大型数码家电造型设计”及“手机外观造型设计”三部分。

其中“小型数码家电产品设计”覆盖了时尚鼠标造型设计、MP4播放器造型设计、热水器造型设计、空气清新器造型设计等；“大型数码家电造型设计”包括时尚DVD造型设计、液晶电视造型设计、品牌洗衣机造型设计、手表造型设计、数码相机造型设计等；“手机外观造型设计”包括低端手机造型设计、触摸屏商务手机造型设计、中端绚彩机设计等。

**本书的读者对象** 本书适合作为高等院校相关专业学生的参考书，也非常适合产品设计师和平面设计师阅读。

**致谢** 在一年多的创作过程中，我得到了很多友人、亲人的协助，在此表达我的谢意。

同时对出版社的编辑的辛勤劳动致以崇高敬意。

在后期书籍的编审过程中，成都登巅资讯图书创作团队于昕杰、胡芳、于海波、陈蓉、罗珍妮、胡霞、向飞、陈静、明君等同事给予了很大的协助，在此表达衷心的感谢。

由于时间仓促，书中难免出现一些错漏，敬请读者朋友批评指正，邮箱是ben\_uestc@163.com，我们将热诚地解答和听取您的意见，也欢迎您关注我们未来的作品。

编著者

## <<产品设计师必读>>

### 内容概要

《产品设计师必读：从造型到效果之美Photoshop外观设计（全彩）》以Photoshop软件做外观设计为主题，以作者亲身设计过的实际项目为例，讲述如何运用Photoshop设计产品外观，从草图创意到外观曲线，再到外观效果，详细介绍产品外观设计的流程，特别是产品的一些实际注意事项、生产工艺、效果图表现的注意点都进行了阐述。

《产品设计师必读：从造型到效果之美Photoshop外观设计（全彩）》涉及到的产品面比较广，结合实际案例来解析产品设计的整个过程，以及在设计过程中需要注重的各环节。

## &lt;&lt;产品设计师必读&gt;&gt;

## 书籍目录

引言 产品外观造型设计流程一、外观设计开发流程二、外观造型设计软件工具1. 矢量绘图软件Coreldraw2. 最好平面设计软件Photoshop3. 应用广泛的三维处理软件3Dmax4. 三维造型软件领袖Pro/E三、一个完善的外观设计公司所包含的部门及功能1. ID(Industry Design)工业设计2. MD (Mechanical Design) 结构设计3. HW (Hardware) 硬件设计4. SW (Software) 软件设计5. PM (Project Management) 项目管理6. Sourcing资源开发部7. QA(Quality Assurance)质量监督四、我国外观工艺水平第一篇 入门篇—小型数码家电造型设计第1章 感受画笔魅力--时尚鼠标造型设计1.1设计背景1.2产品分析1.3创意效果预览1.4产品设计1.4.1 草图绘制1.4.2 绘制外观曲线1.4.3 Top视图机身设计1.4.4 Front视图机身设计1.5本章小结1.6扩展练习第2章 理解各视图重要性--MP4播放器造型设计2.1设计背景2.2创意效果预览2.3产品分析2.4产品设计2.4.1 草图绘制2.4.2 绘制外观曲线2.4.3 Front视图机身设计2.4.4 Back视图机身设计2.4.6 Button视图机身设计2.4.7 Right和Front视图设计2.4.8 效果图合成2.5本章小结2.6扩展练习第3章 观摩和分析是入门基础--热水器造型设计3.1设计背景3.2创意效果预览3.3产品分析3.4产品设计3.4.1 草图绘制3.4.2 绘制外观曲线3.4.3 Front视图绘制3.4.4 Front视图设计3.4.4 Top视图绘制3.4.5 Left和Right视图设计3.5本章小结3.6扩展练习第4章 概念是设计之魂--空气清新器造型设计4.1设计背景4.2产品分析4.3创意效果预览4.4产品设计4.4.1 草图绘制4.4.2 Front视图设计4.4.3 Back视图设计4.4.3 侧视图设计4.5本章小结4.6扩展练习第二篇 提高篇—大型数码家电造型设计第5章 领略数码电子产品的快速表现法--时尚DVD造型设计5.1设计背景5.2产品分析5.3 创意效果预览5.4产品设计5.4.1 Front视图设计5.4.2 投影效果图制作5.5本章小结5.6扩展练习第6章 剖析数码电子产品快速表现法--液晶电视造型设计6.1设计背景6.2产品分析6.3创意效果预览6.4产品设计6.5本章小结6.6扩展练习第7章 细节决定设计成败--品牌洗衣机造型设计7.1设计背景7.2产品分析7.3创意效果预览7.4产品设计7.4.1 草图绘制7.4.2 Top视图设计7.4.3 Left视图设计7.4.4 Front视图设计7.5本章小结7.6扩展练习第8章 巧妙的运用黑白对比--手表造型设计8.1设计背景8.2产品分析8.3创意效果一览8.4产品设计8.4.1 草图绘制8.4.2 表面底座及表盘的表现8.5本章小结8.6扩展练习第9章 绘图先后顺序、质感、色彩调整等都是设计核心--数码相机造型设计9.1设计背景9.2产品分析9.3创意效果预览9.4产品设计9.4.1 Front视图设计1. 机身主体设计2.上下体装饰件设计3. 镜头设计4. 正面浮雕字符和按钮设计5. 闪光灯设计9.4.3 Top视图设计9.4.4 Back视图设计1. 主机底面及装饰条设计2. 显示屏设计3. 导航件及菜单按钮4. 绘制远近拉伸操作键9.4.5 Down视图设计1. 主机底面与装饰件设计2. 底面电池盖设计9.4.6 图层整理与后期补漏9.4.7 后期颜色调节与整机配色9.5本章小结9.6扩展练习第三篇 专业篇--手机外观造型设计第10章 手机设计要点与材料工艺10.1设计手机须知10.2手机的一般结构1. LCD LENS2. 上盖(前盖)3. 下盖(后盖)4. 按键5. Dome6. 电池盖7. 电池盖按键8. 天线9. 标准件10. Speaker11. Microphone(麦克风)12. Buzzer13. Ear jack(耳机插孔)14. Motor15. LCD16. Shielding case17. 其它外露的元件10.3手机设计日常注意点10.4从家电设计到手机外观设计的转变10.5手机产品的材料工艺10.5.1 金属装饰件的类型及工艺1. 电铸件2. 铝/镁装饰件3. 其他装饰件10.5.2 注塑件的表面处理及工艺1. 注塑件的表面处理2. 电镀件结构设计3. 喷涂4. 印刷工艺介绍10.5.3手机屏幕材料介绍1. TFT屏幕2. TFD屏幕3. UFB屏幕4. STN屏幕5. OLED屏幕6. 其他种类10.6本章小结10.7扩展练习第11章 简约更能显示设计真功夫--低端手机造型设计11.1设计背景11.2产品分析11.3创意效果一览11.4产品设计11.4.1 绘制外观曲线1. 正视图PCBA分析2. 后视图PCB分析3. 左右视图PCB分析4. 顶视图PCB分析11.4.2 正视图效果绘制11.4.3 背面视图效果绘制11.4.4 Left及Right视图效果绘制11.4.5 Top视图效果绘制11.5本章小结11.6扩展练习第12章 时尚元素必不可少--触摸屏商务手机造型设计12.1设计背景12.2产品分析12.3创意效果预览12.4产品设计12.4.1 绘制外观曲线1. 背面视图PCBA分析2.正面视图PCBA分析3.左右视图PCBA分析12.4.2 前视图效果绘制12.4.3 后视图效果绘制12.4.4 侧视图效果绘制12.4.5 关于整机的色彩调节12.5本章小结12.6扩展练习第13章 集各元素之大成--中端绚彩手机设计不知不觉,到了书的最后一章了。作为本书最后一章,除了用手机这个产品来表现出外观设计的魅力外,还是对前面技术的验证。当你真正了解了设计的真谛,并熟练掌握各种软件的技能,加上后天的勤奋努力,一定可以设计出精彩的产品。

<<产品设计师必读>>

13.1设计背景13.2产品分析13.3创意效果预览13.4产品设计13.4.1 前视图效果绘制13.4.2 后视图效果绘制13.4.3 左侧视图效果绘制13.4.4 右侧视图效果绘制13.5本章小结13.6扩展练习附录附录一Photoshop工具使用方法说明Photoshop工具使用方法说明Photoshop术语说明附录二 快捷键界面技巧工具技巧命令技巧选择技巧使用层的技巧辅助线和标尺的技巧导航器和动作的技巧复制的技巧

<<产品设计师必读>>

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>