第一图书网, tushu007.com

<<产品创新设计与表现>>

图书基本信息

书名：<<产品创新设计与表现>>

13位ISBN编号：9787508463841

10位ISBN编号：7508463846

出版时间：2009-5

出版时间：水利水电出版社

作者：裴学胜，王伟　编著

页数：308

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

前言

工业设计学科自20世纪70年代被引入我国以来，始终紧扣时代的脉搏，其本着把技术转化为与人们生活紧密相关的用品、提高商品品质、改善人们的生活方式等目的，其价值已得到广泛的认可。
尤其在进入21世纪之后，我国成功加入WTO，工业设计将在创造我国的知名品牌、树立中国产品的形象和地位、发展有中国特色的设计风格、增强我国产品在国际国内市场的竞争力等方面起到更加重要的作用。

作为一名工业设计专业的教师，被问到的最多的问题就是“老师，如何才能设计出一款好的产品？”我经常回答他们，热心地观察生活，发现其中令人不满意的地方，积极地想办法以改进这些不足并将这些设计记录下来，最终养成热爱设计、乐于设计的习惯，使设计的过程成为放松和享受的过程。
可是，虽然有许多同学实际上是喜欢设计的，也非常善于思考，但就是无法完成一个像样的设计。
那么是什么阻碍了他们呢？

在教学过程中我发现，同学们在完成产品设计表现技法和软件等课程后，很少自觉地应用所学的知识进行设计。
他们放弃了用手绘和软件建模的方法进行形态的探索，造成了在学习上和形态探索上的中断，没有养成精确绘制设计方案的习惯，降低了对专业的自信。

糟糕的手绘和软件表现，使同学们不敢表达出自己的创意和设计；使同学们的设计都成为脑中的美妙创意和嘴巴说出来的新产品；也使得原本轻松愉快的设计课程，变得紧张和乏味。

为了解决这个问题，作者对教学和设计实践中的实例进行总结，完成了本书的创作。
本书前三章分别介绍工业设计的基本概念、通用的设计方法和常用的设计表现技法。
第4～8章通过MP3、手机、休闲座椅、儿童电扇、概念汽车5个具体的设计实例，介绍产品设计从调研开始，到手绘设计草图、平面软件表现和三维软件表现的全过程。
本书内容充实、实例特点鲜明、步骤详细。
通过本书的学习，可使读者具有更为准确的分析问题和敏锐的把握设计的能力，在接触到设计任务时，在掌握相对固定的设计方法和思路的基础上，能够准确把握不同设计任务的核心和个性特色，迅速进入设计状态，并能够将自己的设计创意通过手绘和软件清晰准确地表达出来。
设计没有一成不变的法则，它因人而异、因设计项目的不同又有其特殊性。
因此本书不可能面面俱到，希望读者能够由此及彼、举一反三，通过在具体的设计项目中灵活应用所学知识，达到熟练掌握的目的。

内容概要

作者通过对教学和设计实践中的实例进行总结，以产品专题设计为该书的切入点，通过MP3、手机、休闲座椅、儿童电扇、概念汽车5个具体的设计实例，从产品设计的调研开始，探讨有关专题产品的设计思路、创新设计以及设计表现三个方面。
本书内容充实、实例特点鲜明、步骤详细。
通过本书的学习，可使读者当接触设计任务时，在掌握相对固定的设计方法和思路的基础上，能够准确把握不同设计任务的核心和个性特色，迅速进入设计状态，并能够将自己的设计创意通过手绘和软件清晰准确地表达出来。
　本书可作为各大专院校工业设计专业产品设计、表现技法、计算机平面设计、计算机三维设计等课程的教材，也可作为从事工业产品设计、影视广告设计、游戏动画设计人员的参考手册，以及各类社会培训班的教材。

书籍目录

前言第一篇　基础知识篇　第1章　工业设计概论　1.1　工业设计的定义　1.2　工业设计的价值　1.3　工业设计师应具备的基本能力　1.4　国内工业设计的现状　1.5 小结　第2章　工业设计的流程　2.1　调查分析　2.1.1　调查的重要性　2.1.2　调查的内容和方法　2.2　产品概念设计　2.3　征询意见，完善方案　2.4　建模渲染　2.5　创建真实模型　2.6　小结　第3章　工业设计常用的表现技法　3.1　手绘表现方法　3.1.1　线条表现技法　3.1.2　马克笔表现技法　3.1.3　色粉表现技法　3.1.4　淡彩表现技法　3.2　计算机图形学的发展对工业设计的影响　3.2.1　计算机图形学概述　3.2.2　图形学的发展对工业设计的影响　3.2.3　二维软件在工业设计中的应用　3.2.4　优秀平面效果图赏析　3.2.5　三维建模软件　3.2.6　Rhino在工业设计中的应用　3.2.7　3ds iilax在工业设计中的应用　3.2.8　优秀三维效果图赏析　3.3　小结第二篇　设计实战篇　第4章　MP3设计　4.1 MP3市场调查分析　4.1.1 MP3市场份额分析　4.1.2 MP3产品分类　4.1.3 目标人群定位　4.2　绘制设计草图　4.2.1　几何形态类设计　4.2.2　仿生类设计　4.2.3　操作方式创新类设计　4.2.4　使用方式创新类设计　4.3　用Photoshop绘制平面效果图　4.3.1　导入参考草图　4.3.2　绘制模式转轮　4.3.3　绘制MP3的正面　4.3.4　绘制MP3的侧面　4.3.5　绘铡模式转轮的侧面　4.3.6　添加阴影和背景　4.4　用RHINO制作三维模型　4.4.1　导入建模参考　4.4.2　制作机身主体部分　4.4.3　制作模式转轮部分　4.4.4　制作机身的细节部分　4.4.5　导出模型　4.5　用3ds max完成模型的渲染　4.5.1 导入模型　4.5.2　设置场景和灯光　4.5.3　编辑材质　第5章　手机设计　5.1　手机市场调查分析　5.1.1　消费群体分析　5.1.2　设计定位　5.2　绘制设计草图　5.2.1　直板类设计　5.2.2　游戏类设计　5.3　用Photoshop绘制平面效果图　5.3.1　导入参考草图　5.3.2　绘制手机正面效果图　5.3.3　绘制手机背面效果图　……　第6章　休闲座椅设计　第7章　儿童电风扇设计　第8章　概念汽车设计

章节摘录

第一篇　基础知识篇　　第1章　工业设计概论　　1.1　工业设计的定义　　1.通用的定义　　目前人们广泛采用的工业设计定义是国际工业设计协会联合会（ICSID）在1980年的巴黎年会上为工业设计下的修正定义：“就批量生产的工业产品而言，凭借训练、技术知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、形态、色彩、表面加工及装饰以新的品质和资格，称作工业设计。
”总的来说，工业设计是美学与科学结合的技术，其根本目的是为了使产品更好地为人类服务。
而具有优秀设计的产品就像日常生活中一个不可缺少的部分，存在于生活的各个角落，潜移默化地改变着人们的生活，让人们生活得更加舒适、开心和方便。
很难想象，如果没有手机、电脑、汽车等产品，我们今天的生活会是什么样子，如图1.2所示。
　　2.设计师对工业设计的理解　　和其他的学科专业相比，工业设计的历史并不长，而且由于其本身所具有的不确定性和自由性，因此很难对它下一个明确的定义。
除了刚才讲到的设计的通用定义之外，设计师还经常根据自身的经验，总结出自己对设计的理解。
下面看看设计师们是如何理解工业设计这个概念的。
　　英国设计师Michael Marriot是这样理解工业设计的，“我认为设计的产品应该是趋于完美的，他们应该能漂亮地完成自己的使命，与使用者进行良好的交流，容易制造并且具有很长的使用寿命”。
看起来Michael是一个要求很严格的完美主义者，他更多的是从功能和实用性角度对设计进行思考的，他的理解似乎也可以用来当作工业设计的定义。
　　在众多女设计师中，意大利女设计师Kristina L，assus的观点有一定的代表性，“设计已经由坚硬、物质、静态的男性设计风格向柔软的、非物质的、动态的女性设计风格转变”。
在她的理解中，设计似乎有了性别之分。

第一图书网, tushu007.com

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