

当你还在思考过去几十年里我们是如何听音乐的时候，一场围绕是让我们喜欢的音乐更易获得，还是将它提升到我们不知道能否实现的质量水平的斗争分歧已经开始了。自2002年以来，Sonos已经彻底改造了我们听音乐的方式，将可访问性和高保真音频相结合成为一种新的产品线，把家庭变成一种心情和体验，匹配、提高、赞美人们的生活。通过使用KeyShot创建的视觉效果，他们探索早期概念，与团队协作，交付贯穿整个产品生命周期的销售、营销和生产图片。我们与Sonos的工业设计师Stefan Reichert进行了交谈，主要围绕设计过程，Sonos的文化，以及他们在声音（Sonos Play:5无线扬声器）方面的最新创新过程中如何使用KeyShot。

# SONOS

使用的建模软件：*Siemens NX*

网站：[sonos.com](http://sonos.com)



## 在Sonos，设计过程都涉及哪些方面？

我们的设计过程是经验占主导，因此我们先从洞察客户的生活开始，了解他们重视的东西，这并不代表我们只是问客户应该制作些什么，因为我们需要对这个世界有所期待，知道我们的产品能够在哪里得以生存，但我们所做的一切，都始于我们对于想要带进人们生活的最终体验的了解。

我们已经通过客观的衡量发现，音乐可以改善人们的生活，拥有Sonos，就能听到更多音乐，因此我们开始反思：新产品能够做些什么来促进目标呢？我们力图结束沉默的家庭氛围，我们相信做尽可能少的产品比较好，并非越多越好，所以这个过程从仔细询问新产品能够给家庭音频体验带来什么开始。我们将技术看作为一种工具，知道自己想要创建的体验之后，再确定用哪种工具（技术）去实现它。

在Sonos，工业设计属于体验设计团队，也包含UI/UX、包装设计和用户洞察力，每个硬件程序的设计领导力都将这些不同的规则统一为一致的用户体验。

我们专注的是“对的”产品体验，不会发布不能满足Sonos高质量要求的产品，这也包括我

们设计产品，不仅仅是为了让产品生存1年或是2年—而是呈现给用户优秀的产品，使用多年之后甚至变得更好，它们是为持久性而设计，我们仍支持10年前销售的产品。

在整个设计过程期间，体验设计团队（产品和软件）与美国和世界各地的开发合作伙伴密切合作，这需要大量的沟通，通过清晰的视觉效果描述产品，让多元化团队保持一致。



## Sonos主要的3d建模软件是什么？

在早期探索阶段，设计团队使用各种3D工具，用于形式探索和素描工作—Alias、Rhino或者NX都适合特定的需求，我们一致认同Siemens NX作为跨学科工具，用于产品开发。拥有一种一致的语言，在工程和设计团队之间进行交流，对我们来说很重要，NX支持学科工作方式的差异，同时还支持非常流动的交互作用。在一种软件工具上达成一致，能够让设计合作更加有效率。

## 在设计到营销的过程中，哪些地方用到KeyShot？

从项目开始到结束（产品上市），一直都使用KeyShot。在项目的早期阶段，KeyShot帮助我们快速探索多种形式，视觉化呈现特定材质和成品在特殊形状上的外观。在选择产品形式因素，通过我们的工程合作伙伴改善形式之后，我们开始开发外观模型，使用KeyShot为所建的模型创建CMF规格书。



这可以帮助我们避免误解，为我们的官方产品CMF规范奠定了基础，通知世界各地的Sonos制造团队有关颜色、材质和产品的每个单独部分完成的情况，Sonos产品系列注重的是特定的颜值，KeyShot中的材质库能够让我们快速从现有的调色板绘画，探索新的变体。

在大批量生产过程的每个阶段，KeyShot能够很好地帮助实现Sonos硬件开发项目中涉及的工程、无线、音响和其他很多团队的视觉化设计目标，在CAD中构建某个产品的快速模型并进行渲染，更加加快了沟通速度，有助于避免误解。

发布产品之后，我们使用KeyShot创建高度详细的渲染，在我们的媒体发布会（环游世界向媒体曝光产品）上详述我们的产品故事。在Sonos，我们追求的是以意想不到的方式构造的简单形式，因此我们的观点建立在细节基础上，内部部件的渲染效果、分解图和小细节的微距拍摄帮助我们以一种有意义的方式讲述我们的产品故事。

## 哪些项目会用到KeyShot?

KeyShot对我们的最新产品—全新Play:5扬声器相当有帮助，形成听觉烤架的成千上万的小孔对音频设计来说是比较独特的挑战，视觉读取不同小孔模式的细微差距以及仅0.1mm相隔的孔直径对整个产品体验至关重要，我们构建了像烤架和支撑基板那样多变的部件，在KeyShot中快速渲染不同的模型，以便在构建昂贵的模型之前评估概念，这种迭代的过程引导我们朝向用于最终产品的菱形基板模式发展。

“ KeyShot能够让我们灵活地使用包装艺术品生产文件中渲染的内容，允许我们专注能够发挥最大作用的时间和资源—开发为之自豪的客户体验。”

我们还将KeyShot用于显示在媒体发布会上的新闻材料，工业设计团队创建的渲染主要用于发送给所有记者的官方新闻资料，以支持Play:5发布。

快速周转时间和高度的真实感能够让我们在制作严格印刷的时候对照片进行修正，KeyShot给了我们灵活使用包装艺术品生产文件中渲染的内容的灵活性，允许我们专注能够发挥最大作用的时间和资源—开发为之自豪的客户体验。

## KeyShot是如何帮助节省时间和金钱，或者提高质量的?

KeyShot是一种无价的工具，因为通过它，我们可以快速可视化大量早期想法，并高度详细地交流最终想法—只需通过我们的平板电脑。特别是新的场景设置能够让我们拥有多个复杂的产品设置，实现一个文件多个CMF版本，并且可以几乎毫不费力地在它们之间进行切换。拥有高度逼真地渲染产品的能力，能够让我们快速移动，非常自信地简化我们的开发过程。



### 对那些对您所做的事情感兴趣的人，您会给出什么样的意见?

首先，你得知道你是否喜欢这工作本身！如果你喜欢自己所做的事，也愿意夜以继日地付出，雕刻你所负责的项目的每一个微小细节，那么产品设计工作也许适合你，功夫不负有心人，招聘你的其他专业人士会看到你的不同点。

当你处理作品时，问问自己最喜欢哪个部分，找到自己的优势，以此为基础！对我来说，我的优势是消费电子产品，因为我当时的学校重点研究这个，我在那里学得很快乐。但是如果你意识到你的学校无法满足你的激情，请采取行动，找到支持你的学校或程序，人生苦短，不要把时间浪费在自己不爱的事情上！

我特别建议抽出学士项目的一部分，作为国外或者不同学校的交换生，我在辛辛那提的DAAP学到了很多工业设计。哦，他们的程序太优秀了，有了COOP，就等于拥有了一种优秀的系统，通过大学获得高质量的实习。

在这个领域里我想给出的另一个建议是，和能够带给你启发的人共事！明确你想向什么样的咨询和内部设计团队学习，谁能鼓舞你，让你能尽可能努力地工作，引起他们的注意！设计领域比其他领域容易得多，因为你有你自己的作品集，它是一款非常强大的工具，能够为你打开任何领域的大门。

在我看来，在我们这个领域与优秀的人共事，通过积极工作所学到的，比呆在学校为获得硕士学位所学到的多太多，Sonos就是一个很好的例子—我刚来的时候，是继Mieko Kusano之后的第一个内部工业设计师，他在Sonos从一开始就引导了设计。在这里，把自己曝光在一个不断壮大的公司，构建我们的流程，成为最新Play:5的领导内部设计师，是我在任何一堂硕士课程中从未获得过的学习体验。

最后：不要在错误的结束处进行保存。对我来说，没有什么比古老或者缓慢的软件更让人沮丧的了—购买最新Adobe Creative Suite、Rhino和KeyShot，你将会获得构建惊人的设计作品所需的所有工具，为其他任何工作做好准备！







