



inMusic / Scott Puckett

使用的建模软件: *SOLIDWORKS*

网站: inmusicbrands.com



是什么让您从事工业设计的?

我一直是个富有创造性的人，就算很早之前我把东西拆开，我也能记住它们并将它们重建起来，我喜欢创作的过程，产品学习得越多，用来改善产品的方式也就越多，功能越多的东西，外观一定也很好看，漂亮的外观与功能完美结合时，一定会擦出不一样的火花。

您的职业生涯中有哪些亮点呢?

得到再设计 [Numark Mixtrack Pro DJ controller](#) 的机会对我来说是个巨大的荣誉，Mixtrack Pro 是 DJ 的一个传奇硬件，因为它最有可能是他们使用过的第一个控制器，Mixtrack Pro III 的设计成功修复了 Mixtrack Pro II 遗留下来的问题，那也是我能掌控的最符合我心意的一件事。Alesis VI Keyboards 是我的职业生涯中的另一个巨大成就，整个系列的设计非常干净简约，已经成为 Alesis 新的设计语言，该系列曾是个非常艰巨的任务，最终造就了 Alesis 非常成功的设计美学，我有幸设计的只有几个标志性的产品，但它们已成为我职业生涯中的主要基准。

您在inMusic中使用的主要3d建模软件是什么?

设计师和机械工程师在3D建模过程中主要使用SOLIDWORKS，利用这个软件，在非常短的周转时间里，从头开始创建产品，效果非常好。



inMusic处理项目的独特方式是什么?

作为初学者，我们将十个硬件品牌放在一起，因此作为工业设计师的我们必须得

非常灵活，这意味着在维持恰当的品牌语言和CMF (Colors、Materials、Finishes) 时，针对每一个项目，我们都得在品牌之间运用自如。开发新产品时，了解每个品牌的人群统计和感知价值对我们设计师来说非常重要，每个品牌都使用材料，通过以客户为中心的形式语言，创建激动人心的设计环境。协作是我们设计室的另一元素，使得我们非常高效，我们每个人常常一次设计多个产品，因此必须知道周围其他人的设计，这种开放性能够让我们建立由个个设计师设计的完整品牌的外观和感觉。

“

KeyShot的强大给了我们传统摄影给予不了的灵活性，为我们节省了大量设置拍照和后期修饰的时间。”

inMusic是如何使用KeyShot的?

KeyShot常在讨论产品时，被内部用作为一种演示工具，近期我们已经加大力度利用KeyShot，充分发挥其潜力，从渲染开始创建营销材料。它的潜力是我开始深入结合KeyShot的环境和材质创建逼真渲染的时候意识到的，这些渲染通常在准备的时候要花一点时间，但当我们需要产品的多个视图用于盒子艺术或者网页设计时，可以加快我们的进度。



做好渲染准备之后，随时可以返回，根据需要创建新的材质，我们的第一次尝试是使用 [Numark NV DJ controller](#)，我们通常在室内进行拍照，然后给照片润色，以适应网络和盒子艺术。在那之前，我一直使用KeyShot里的通用背景和基础材质，我开始想念CCS（创意研究学院）的vis-com（视觉传媒）班级，以及我们是如何学习使用冷色和暖色照明，通过标记实现更加逼真的渲染的。我想如果它致力于标记渲染工作，那也可以在KeyShot中应用于3D渲染，因此我从低角度加入了冷照明，再从冷照明反面加入暖照明，结果很惊人！我对最终的逼真外观非常满意，开始全面用于营销、网络和盒子艺术，KeyShot的强大给了我们传统摄影给予不了的灵活性，为我们节省了大量设置拍照和后期修饰的时间，它无疑扭转了一些趋势！

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？

我想说的是，花时间学习一切有关设计行业的工具，工具理解地越好，越能集中注意力于创作。

