

SONY设计师:我们如何设计PS3

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/10/18 15:22

"对于Playstation 3,我们采用了曲线和光滑的表面,它的形状和材质应该是很少用在普通电子产品上的,它和VCR、DVD录像机甚至游戏机都不同,它应该是一个全新的概念设计。"

近日SONY的设计师Teiyu Goto在一次访谈中介绍了对于PS3进行的概念设计工作:

- " PS3的手柄是无线的,这使得主机用起来更加简单,并且通过手柄即可开关主机。如果将主机连在电视上,你也不需要把它放在电视旁边,因为你不需要直接去操作机器,在起居室的任何地方你都可以控制它。我们的设计就是让你可以把PS3放置在任何地方,随心使用。 "
- "在设计这台主机的时候,我们参考了高层建筑、花瓶以及其他一些有着强烈视觉效果的真实物品,根据这些图像,绘制了许多草图并制作模型,直到最终选定了现在的设计。"
- "但是还有许多其它问题需要考虑,比如底座问题似乎无关紧要但实际上很不好处理,因为PS3的出货量相当巨大,需要特别照顾运输过程中的安全问题。参考原来的PlayStation,小孩坐上去都不会有任何损坏。设计者的任务就是要创造一个方便使用、稳固可靠并且外观漂亮的设备,虽然事实上往往有很多限制因素。"