



陈颂恒

产品设计师

深圳, 中国大陆 / 洛杉矶, 美国
1581196228@qq.com
oletters.os@gmail.com
+86 17820660440
+1 6266796027

个人作品网站:
songzdesign.com

学历

艺术中心设计学院 ArtCenter College of Design
美国 洛杉矶 | 2023.9 - 2026.12(预计)
理学学士BS, 产品设计系

罗切斯特大学 University of Rochester
美国 罗切斯特 | 2022.9 - 2023.4
计算机科学交换

技能

原型制作

熟悉木材、金属与塑料等材料加工,
在车间有相关制作经验。
熟悉FDM和SLA 3D打印,
包括材料特性和打印设置。

软件技能

Solidworks/ Zbrush/ Blender/ Cinema 4D
Adobe Photoshop/ Illustrator/ Indesign
Keyshot/ D5 Render/ CLO 3D

设计能力

趋势分析、草图表达与快速 CMF 呈现,
具备强大的团队协作沟通能力
与设计展示汇报经验。

语言

普通话 | 母语
广东话 | 母语
英语 | 流利

产品课程项目设计

Alpine Shadow, Design Lab 1 美国 洛杉矶 | 2025 秋季

本项目以高海拔效率攀登为目标,
基于性能导向并结合品牌语境的设计方法,
针对世界第二高峰德纳里的真实环境条件展开。
使用Dyneema和Imperial Motion的成熟技术材料,
通过CLO 3D进行实体打版与原型制作,
最终产出一件在耐久性、活动自由度与极端环境
适应性方面高度优化的技术攀登夹克。

IKEA SPÅCEFY, Product Design 4 美国 洛杉矶 | 2025 春季

本项目基于 IKEA 的设计哲学,
强调北欧极简美学与功能优先的设计思维,
致力于打造实用且易于获取的家具产品。
针对紧凑型居住环境,
SPÅCEFY 通过高效利用垂直空间与可变形结构,
最大化有限面积的使用效率。
SPÅCEFY 让用户实现——
“一张桌子, 两张桌面, 创造无限可能。”

Republic of Gamers Series, 3D Modeling 1 美国 洛杉矶 | 2024 冬季

本课程旨在引导学生完成 SolidWorks 的入门学习。
在最后一个期末项目中,
我为 ROG玩家国度品牌设计了一系列桌面产品。
其中最具有代表性的一件作品是原创模具的鼠标。
涵盖外壳结构设计与 PCB 移植,
使设计成果不仅停留在造型层面,
而是具备真实可用的功能性。

Blade Design, Visual Communication 4 美国 洛杉矶 | 2024 冬季

本课程聚焦于渲染表达与 CMF。
最后的一个期末项目为一件美工刀渲染设计。
学生与嘉宾 Tyler Anderson 和 Ryan Krause,
也就是 Render Weekly 社群的创始人
进行了交流与作品评估; 帮助了我提升渲染水平。
同时, 我也参与了其社群 S8W1 渲染竞赛,
作品成功入选 Render Weekly 官方网站档案。

Toy Car Project, Prototype Process 1 美国加州 帕萨迪纳 | 2024 夏季

本课程重点提升手工制作能力,
涵盖造型切割、打磨、喷涂以及贴花等工艺流程。
期末项目作品为一款概念化的 Ducati 摩托车模型,
具备极高完成度, 在机械结构细节与流线型外观
呈现上均达到了较高水准。
获得了同届唯一的 Best Vehicle (最佳载具) 奖项。