



數位工藝設計

造型桌燈

綜合所學，設計自己專屬的桌燈!



成品照片



設計步驟

1. 範本參考找心儀
2. 燈面圖案細設計
3. 桌燈架構改合宜
4. Rhino繪圖畫心境
5. 修改打磨出成品
6. 打量作品思經歷



活動通

er風】手做個人...



Accupass活動通
設計文創Maker風】



雄 - MUPi暮品文...

燈-雷射雕刻&...



雷射雕刻高雄 -
中式雕花床頭夜燈



1.範本參考找心儀

老師只有在課程稍作引導，畢竟是最後一個作品了，可以綜合自己一學期獲得的技巧加以應用。

因為考慮到製作的時間有限，所以不選擇像圖中左上的曲面設計。轉而尋找更多方正的設計成品來參考。

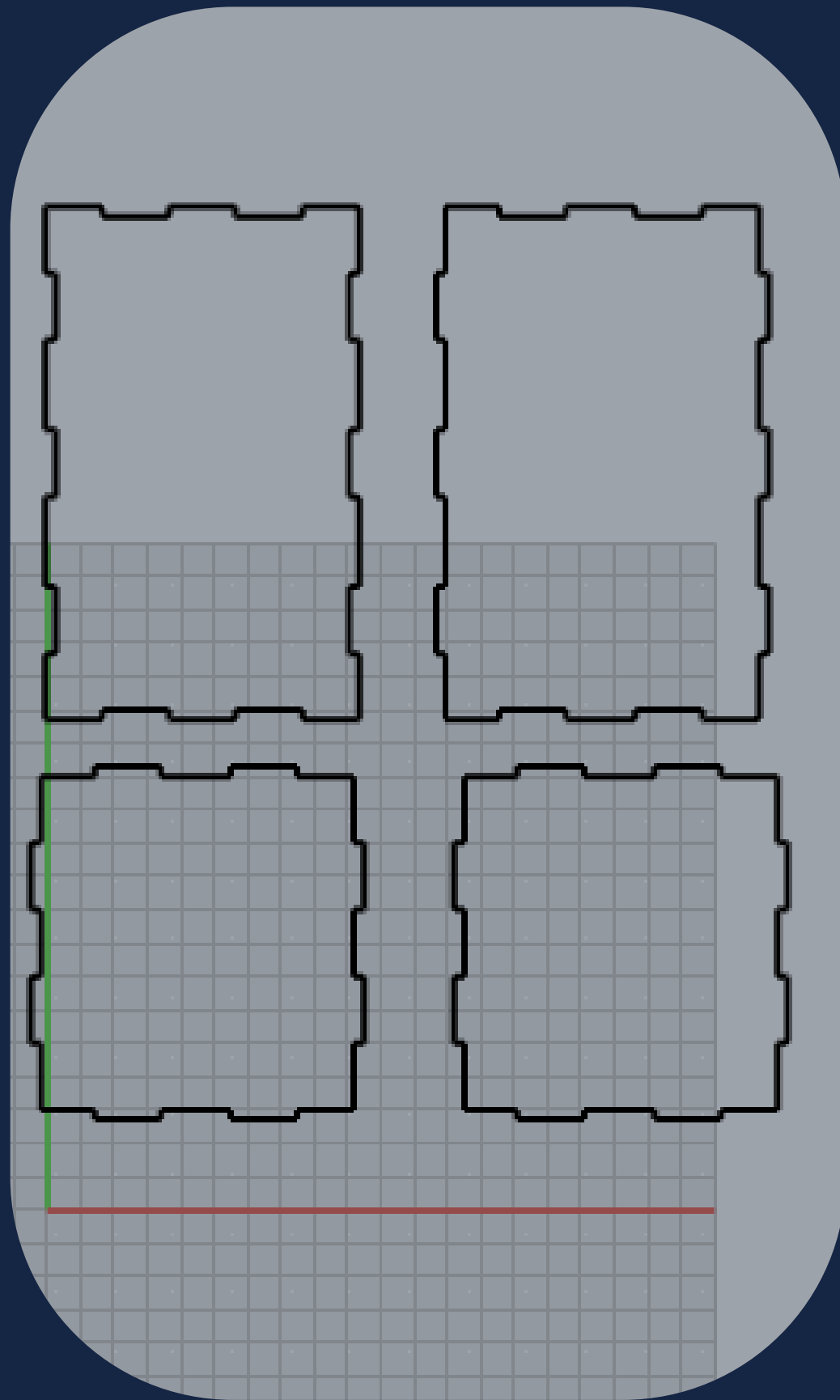




2. 燈面圖案細設計

因為想要設計出來的東西很複雜，所以我打算先用我熟悉的方式畫出草圖。

用繪圖軟體畫出草圖後，就可以更簡單的做出圖片，甚至可以預想在黑暗中的效果，不過後來檔案太多，預想圖丟失了。



3. 桌燈架構改合宜

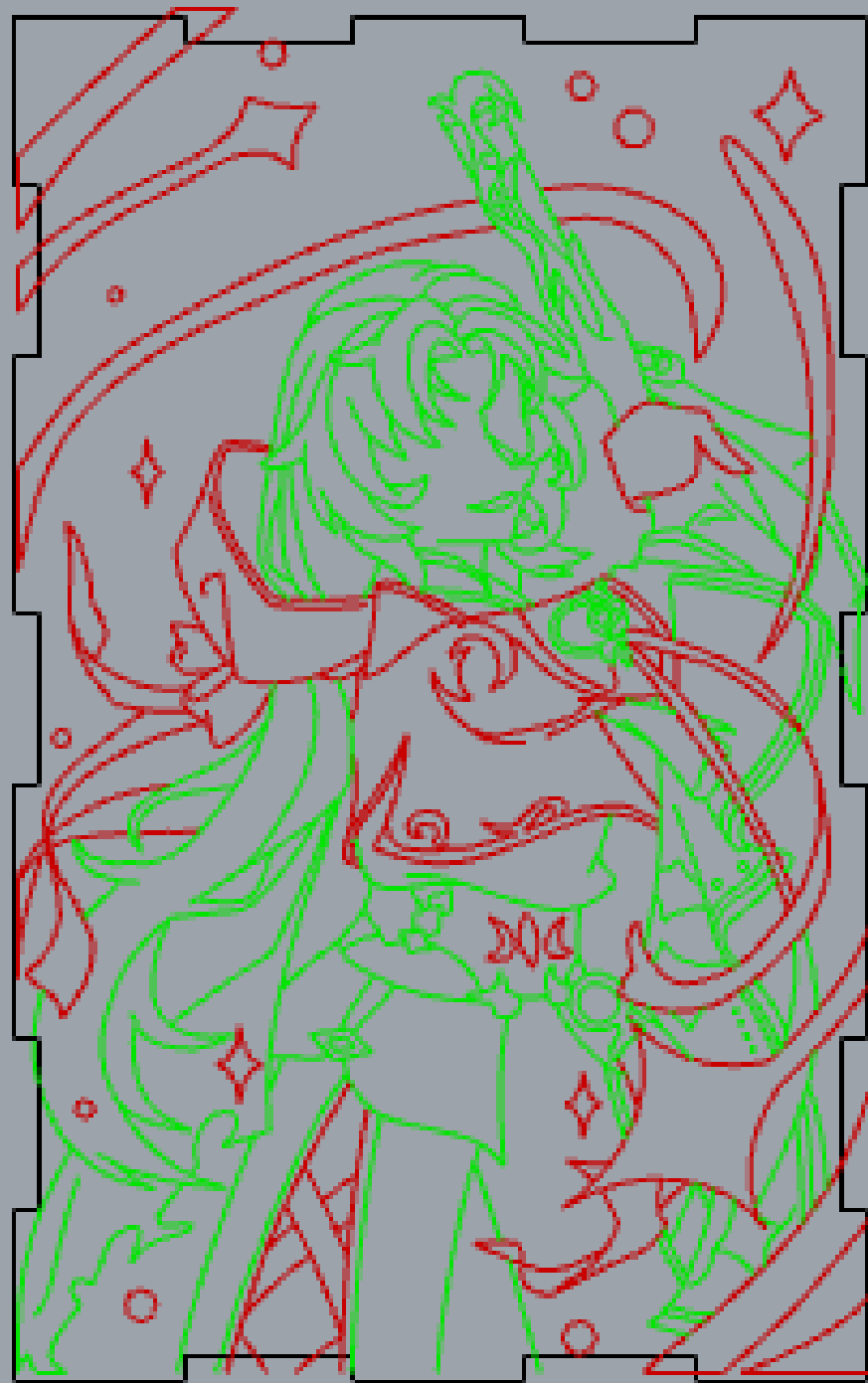
因為設計出來的是對稱的結構，所以只需要各畫出一個最後再複製就行。

設計時要考慮木板的厚度，還有卡榫能不能順利的卡進去，這個框架設計清楚可以減少後面的很多麻煩。

4. Rhino繪圖畫心境

透過在Rhino裡一條一條控制曲線拼湊出草搞的圖片，期間也有學到可以用顏色區分、分圖層，都可以輔助不論是畫圖時確認或者後續要分出雕刻或切割。

後許還有很多修改，算是耗時最長的一個步驟了。





5. 修改打磨出成品

因為最後加上的內層欠缺調整，所以給後期增加了很多工作，框架和頂底部分單獨都能順利放進去，由此推知是在卡榫的地方出問題了。

通過不斷反覆修改來找出需要打磨的地方，最後因為也不需要卡榫結構索性直接切掉多餘的部分讓結構變得鬆散才順利卡進去。

6. 打量作品思經歷---心得

雖然一學期的作品數量不多，但這是我耗時最久的一個。我很享受在設計時絞盡腦汁、沉浸在眾多草圖和參考、描繪出一個完完全全由我構想的東西時的感覺。老師都說，只要你做的出來，他都會盡力幫忙，過程中都沒有限制我去發揮構思。雖然說製作過程中一波三折，最後作出的成品有很多不足之處，但對於這個耗時良多的成果我依舊是滿意並且十分喜歡的。下學期沒有辦法修這門課了，我想這大概就是我高中時期的最後一個作品了，希望歷經桑田蒼海後我能依舊熱愛。



6. 打量作品思經歷---反思

在繪製過程中遇到的問題，包含因線條問題無法簍空、圖紙複雜一時沒反應過來，又或者操作上出大問題，都在要分割圖層零件時讓我頭痛。又因為想要多增加幾個部件豐富作品，導致線條、零件之間互相搶空間、太零碎。

好在最後學習到了把線條透過換圖層來改變顏色，使畫面分明了很多。在過程中也練習了怎麼在筆記本上把想法記下，或者勇簡單的方式把想法清楚的記錄下來避免忘記，過程中原本有設計出一個模型想要豐富內層的架高設計，可惜最後因為稽核問題打退堂鼓。

