



自主學習報告

DA21

卓宜臻、唐英齊、陳玲鈞

動機及預期

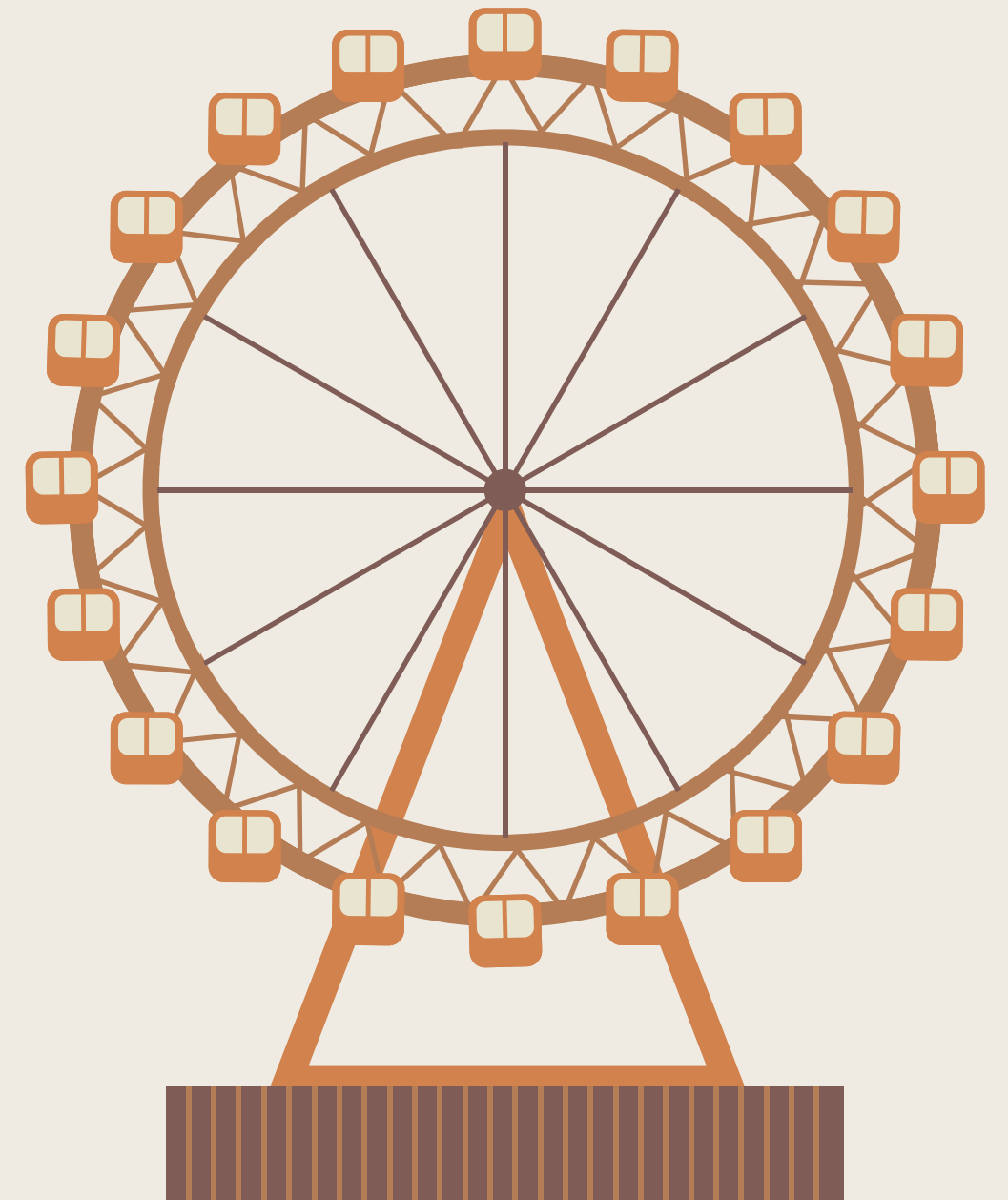
- 喜愛遊樂園
- 喜歡藝文創作
- 學校有設備及課程
- 做出遊樂園的簡單模型
(使用雷切)



有美好的寓意
代表我們的期望

計畫申請表（週計畫）

- 前三週：討論及收集資料
- 四、五週：畫在紙上
- 六至十週：設計雷切草圖
- 十一至十三週：組裝加製作
- 十五至十八週：準備自主學習成果報告



過程 — 收集資料及討論

- 主題公園(討論...)

世界

(魔法、冒險、未來)

人種

(獸人、精靈、人類、生物、
巨人、機器人、吸血鬼)

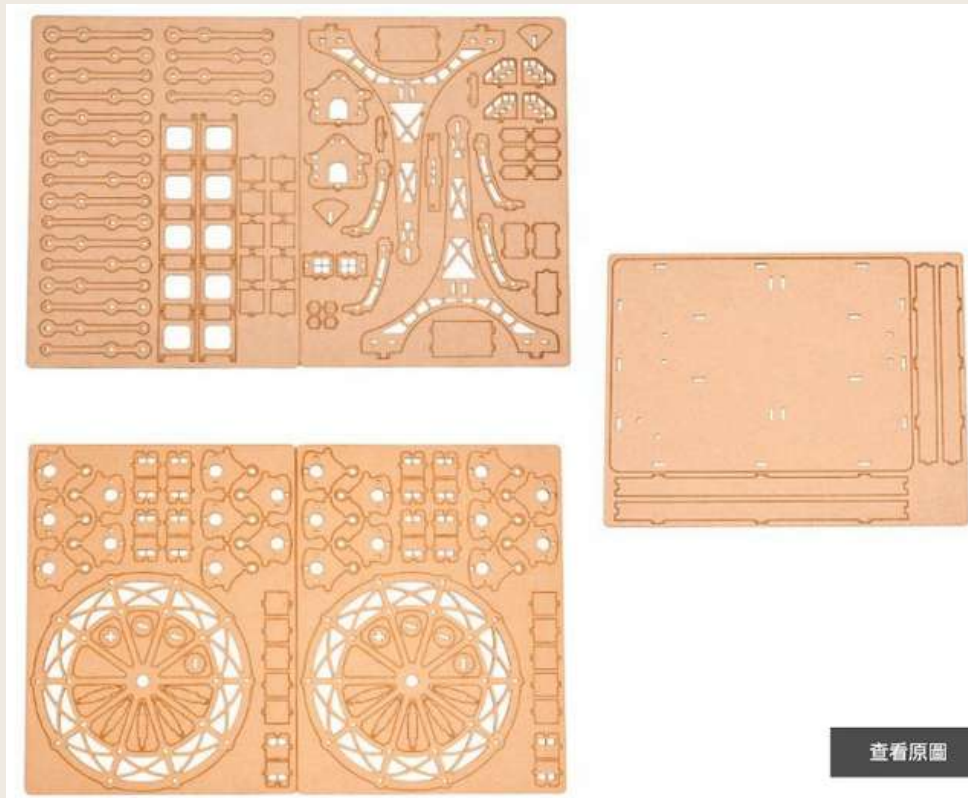


遊樂園草圖設計



摩天輪設計的相關資料

如何設計、哪些細節要考慮.....

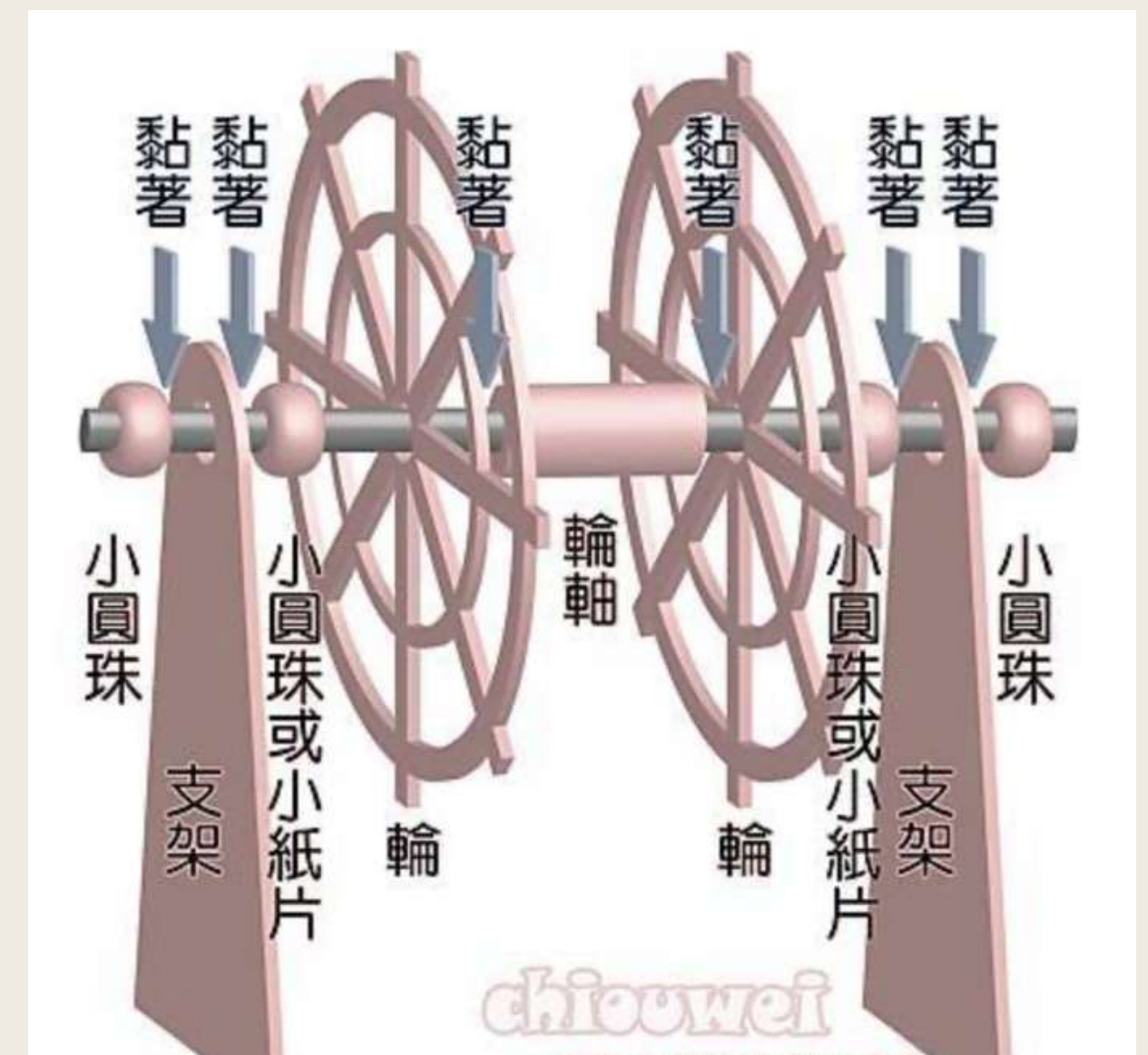


網路上大多都是在販售的
商品有著作權問題，難以
查詢，只能從圖片判斷

摩天輪輪軸設計方法



- 齒輪設計
- 中間以竹筷或十字（雷切）固定



挫折一

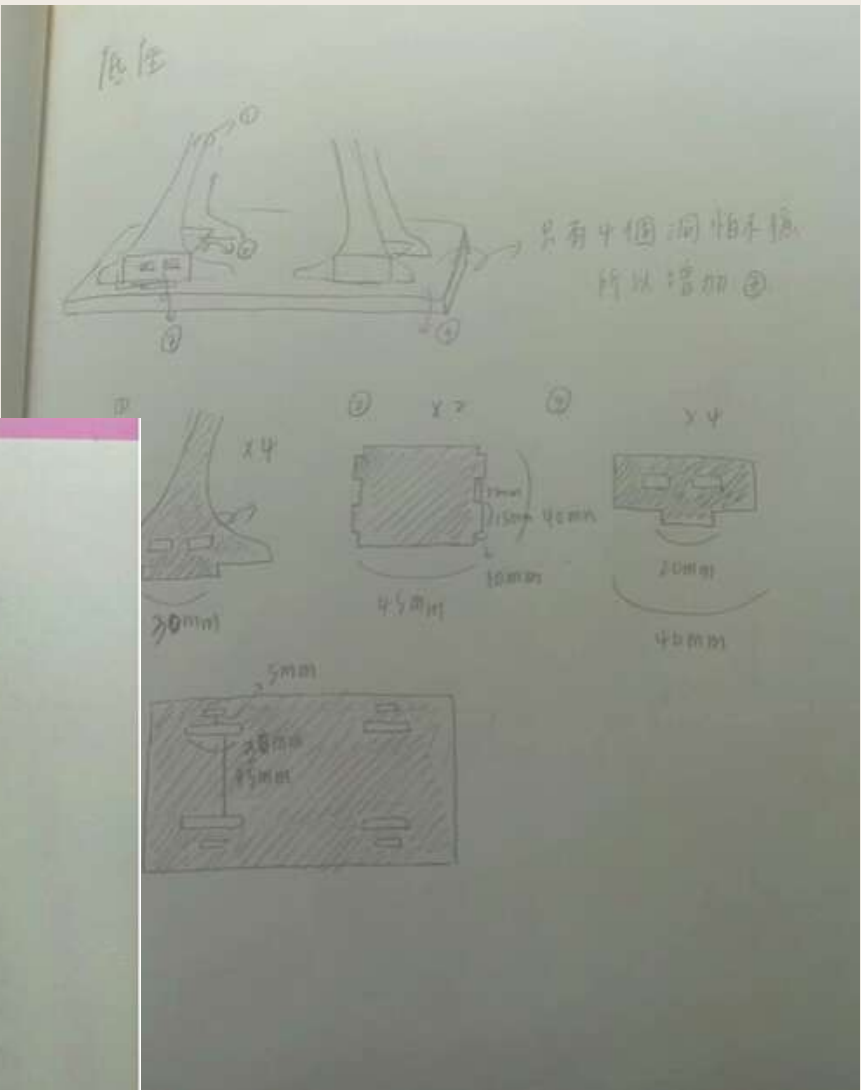
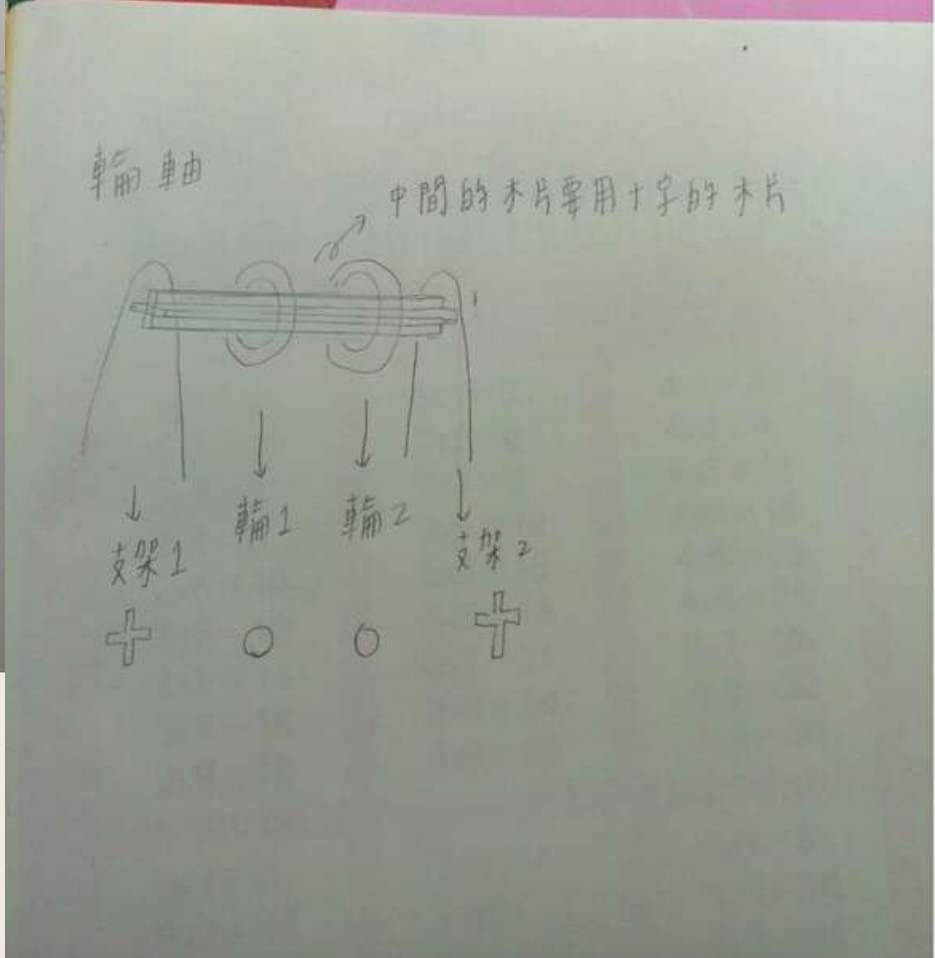
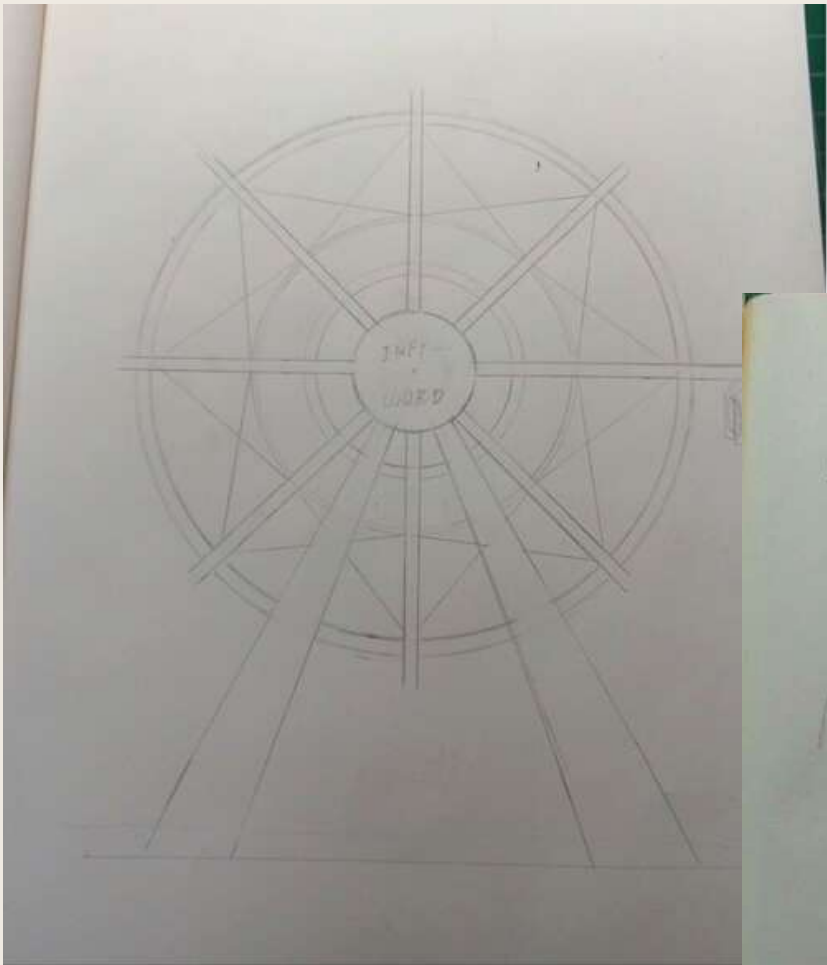
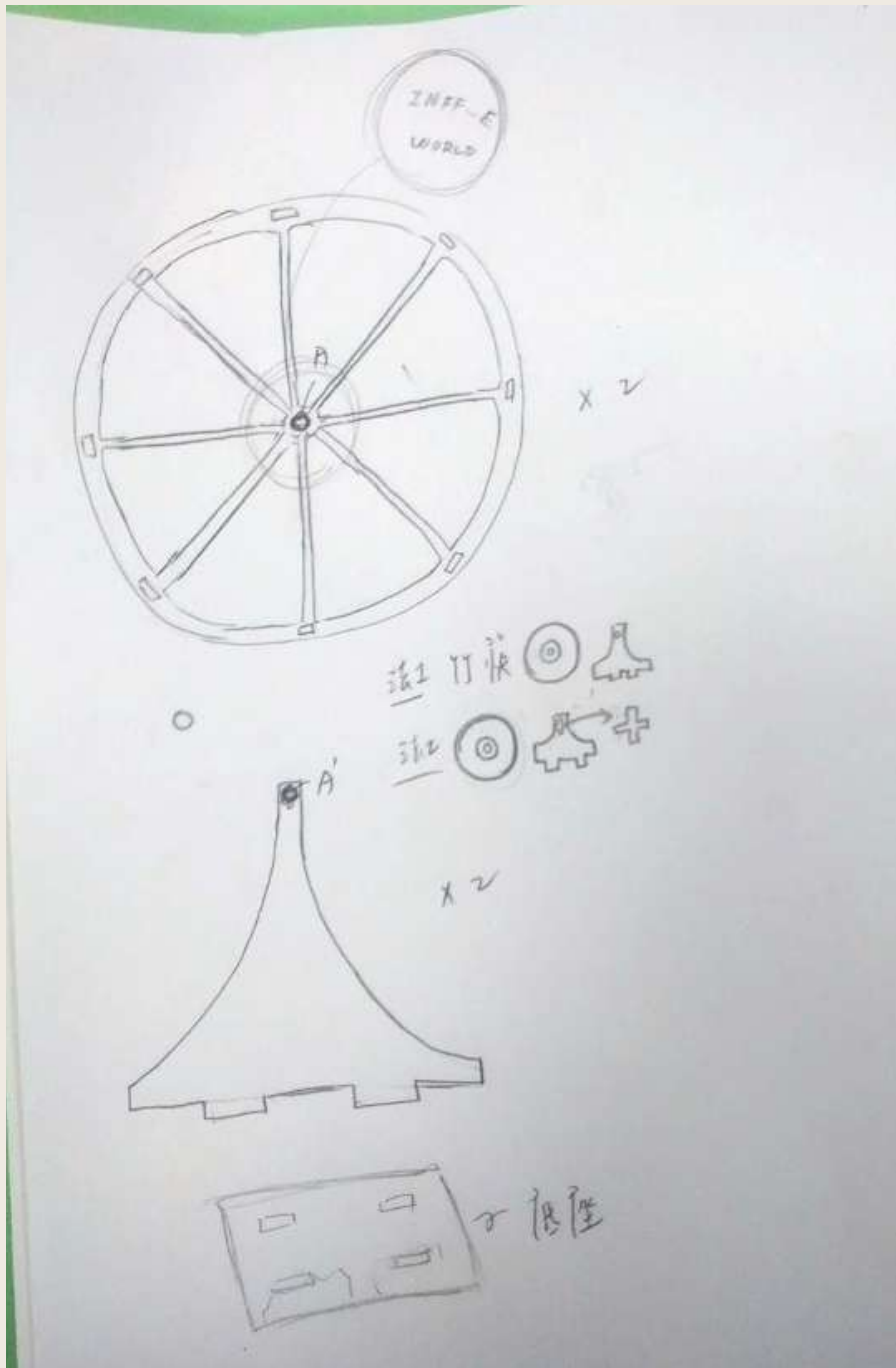
- 查詢資料花的時間比想像久（花了快五週）
- 查詢的資料很多都是網路商品，無法知道詳細的製作過程
- 摩天輪的輪軸（如何讓它可以旋轉）意見上出現爭執



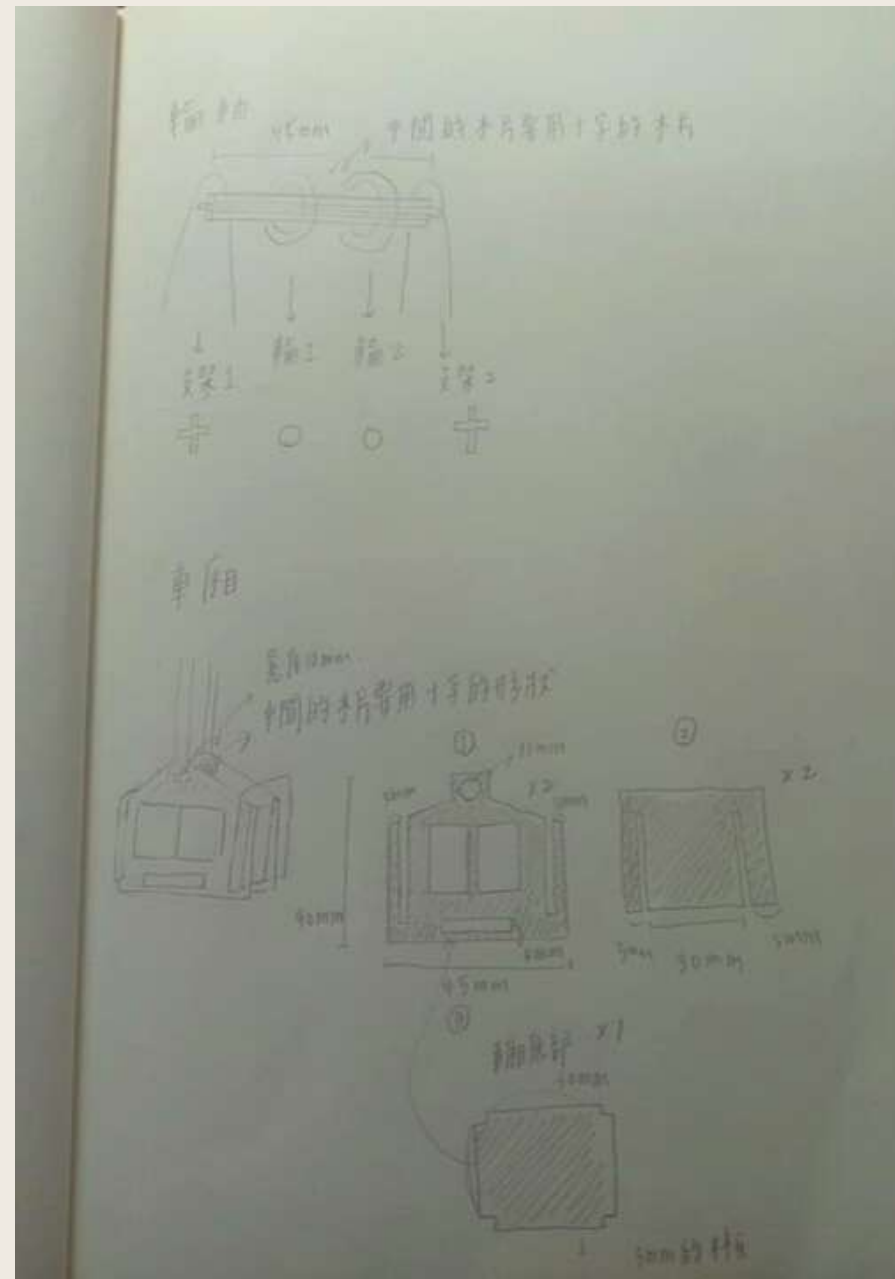
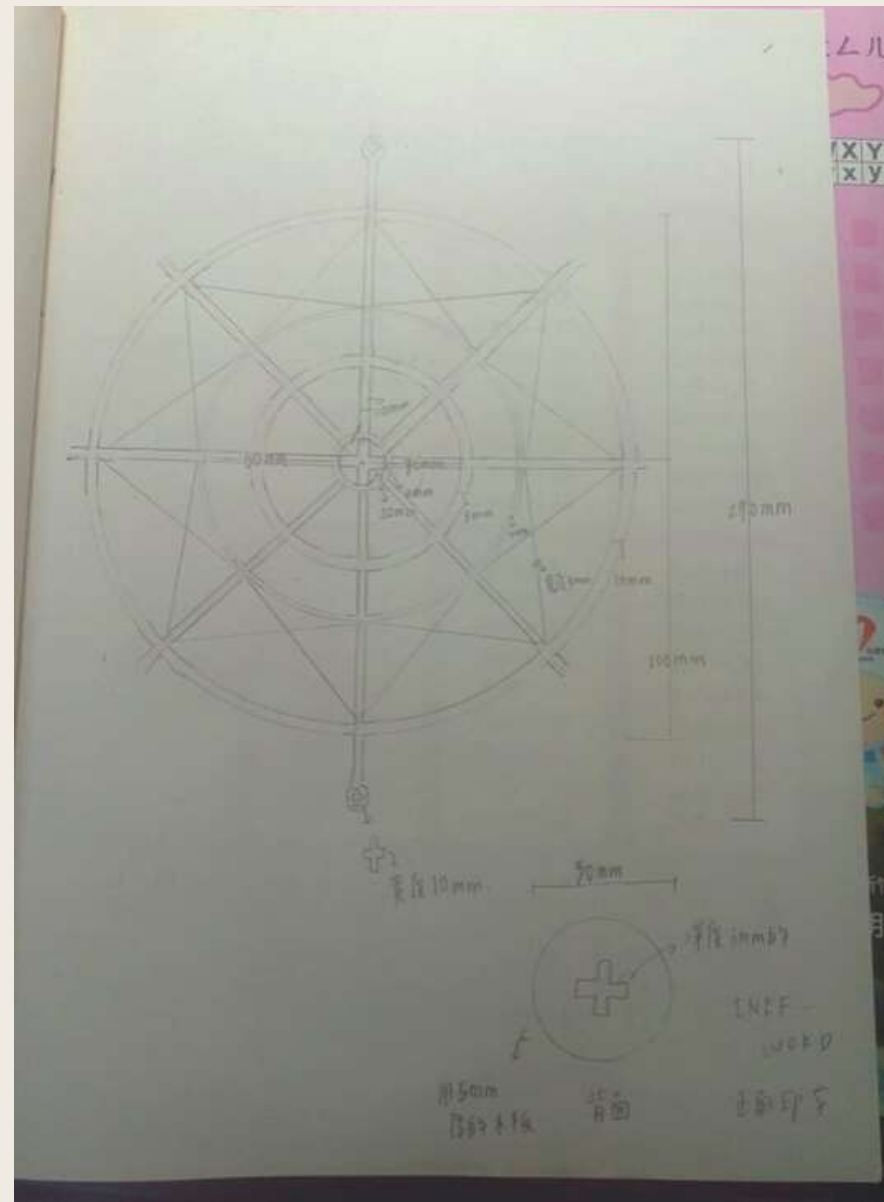
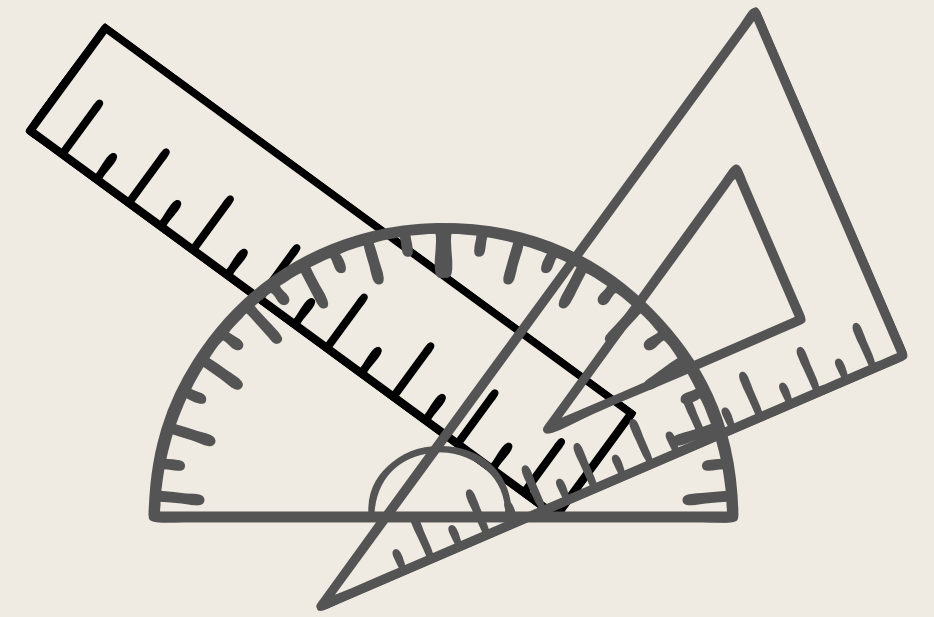
因為時間（查一個設施花的時間太多）
考慮到之後的製作時間，所以我們決定
至少完成一個遊樂設施（摩天輪）

過程 — 摩天輪草圖設計

- first (初步設計)
- second (設計中...)



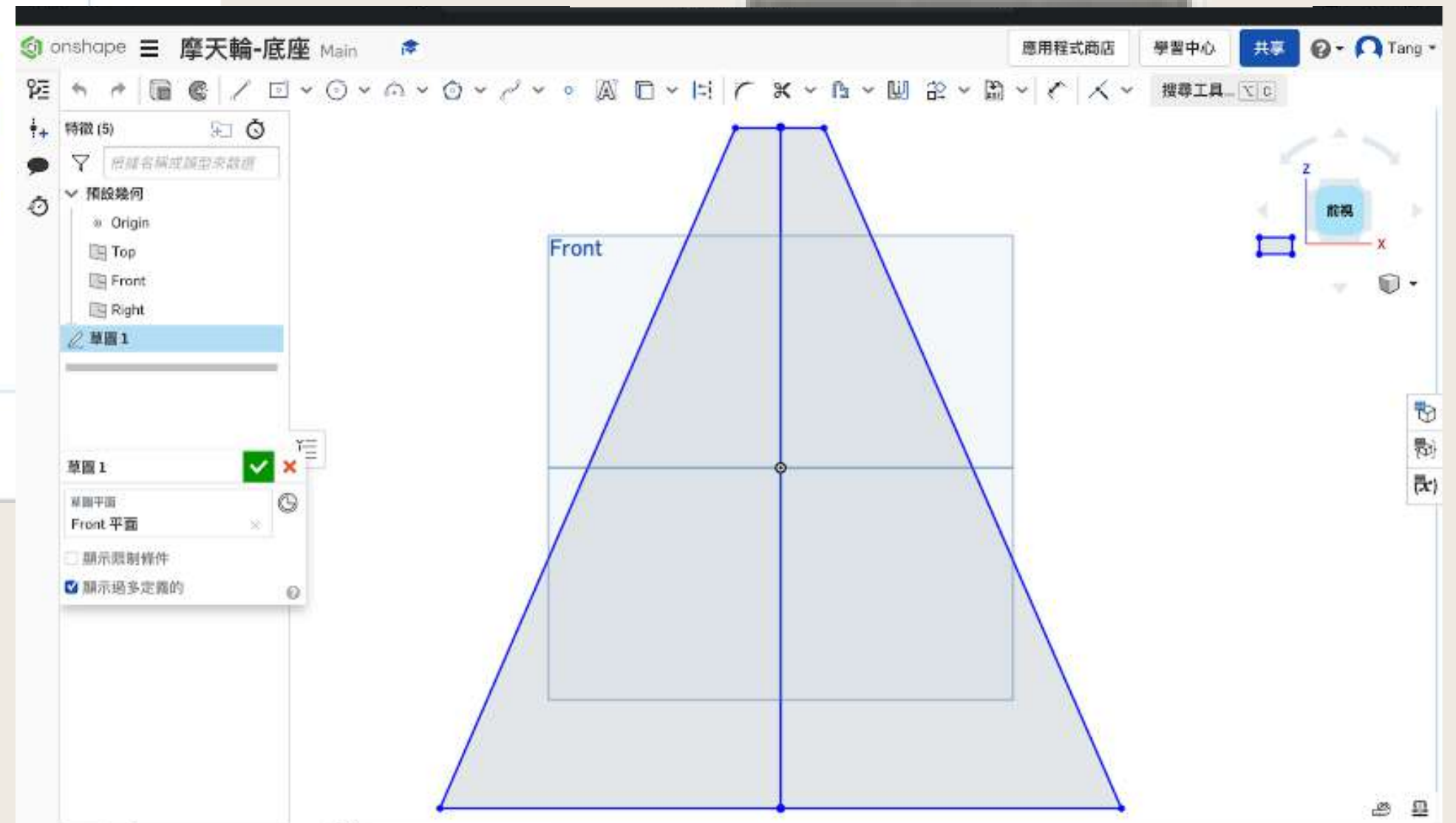
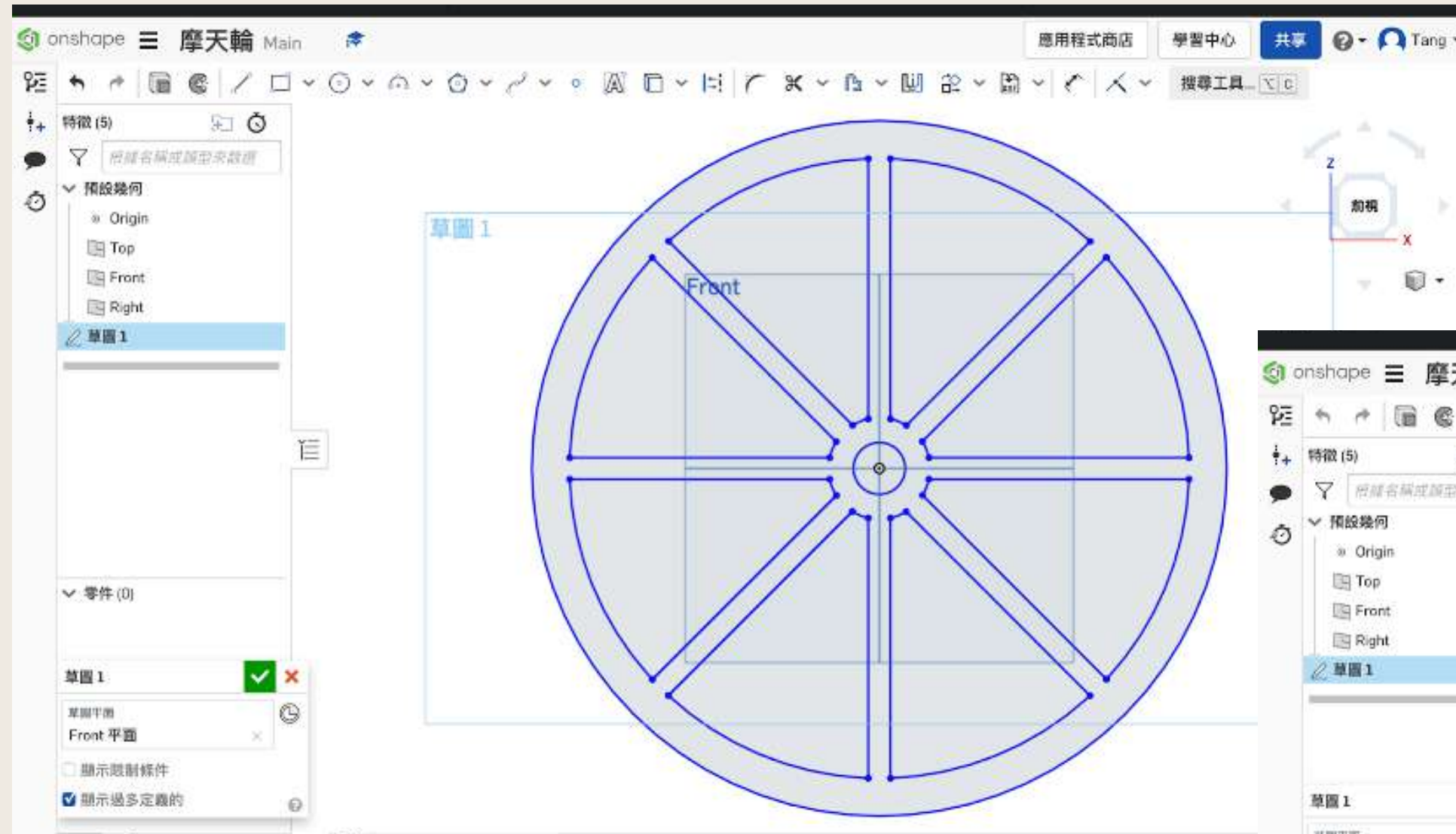
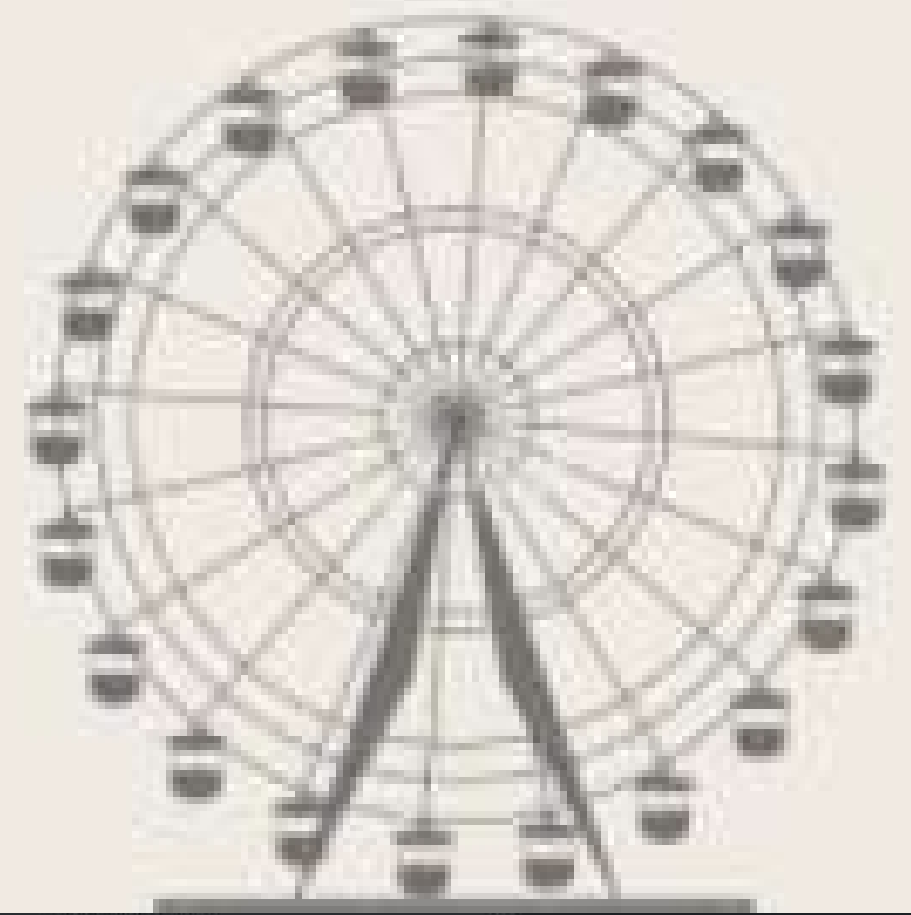
- third (尺寸標記)



這個過程十分困難，要考慮學校的木板厚度、什麼大小才可以剛好扣合起來、比例問題.....

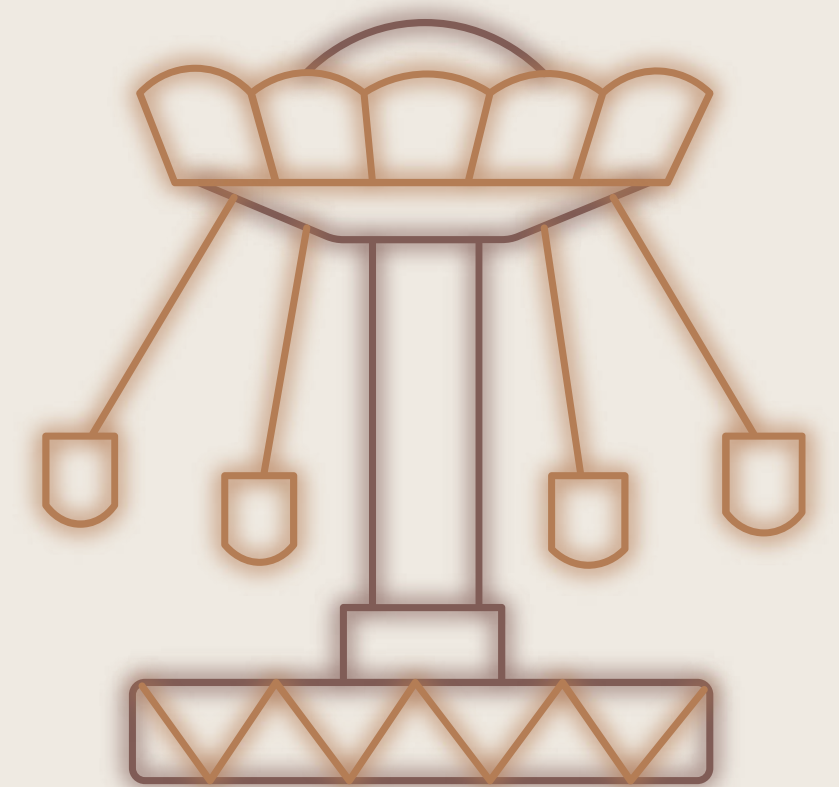


過程 — 摩天輪軟體設計



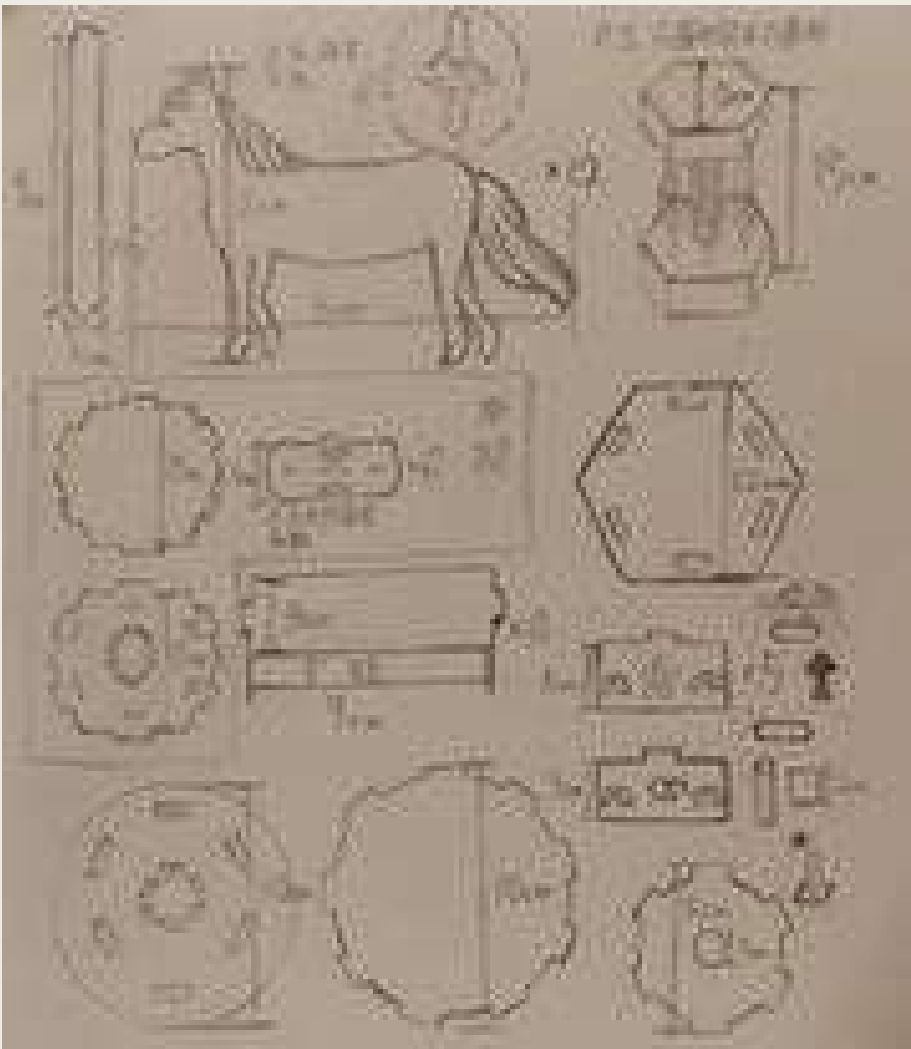
挫折二

- 在草圖設計過程中的尺寸問題
(要考慮的因素太多：木板厚度、美觀、是否之稱的起來.....)
- 使用雷射軟體時，尺寸操作及技術不如預期的好
- 第二次段考前後活動太多（ 畢旅、園遊會 ）
- 疫情的因素，無法到校製作雷射

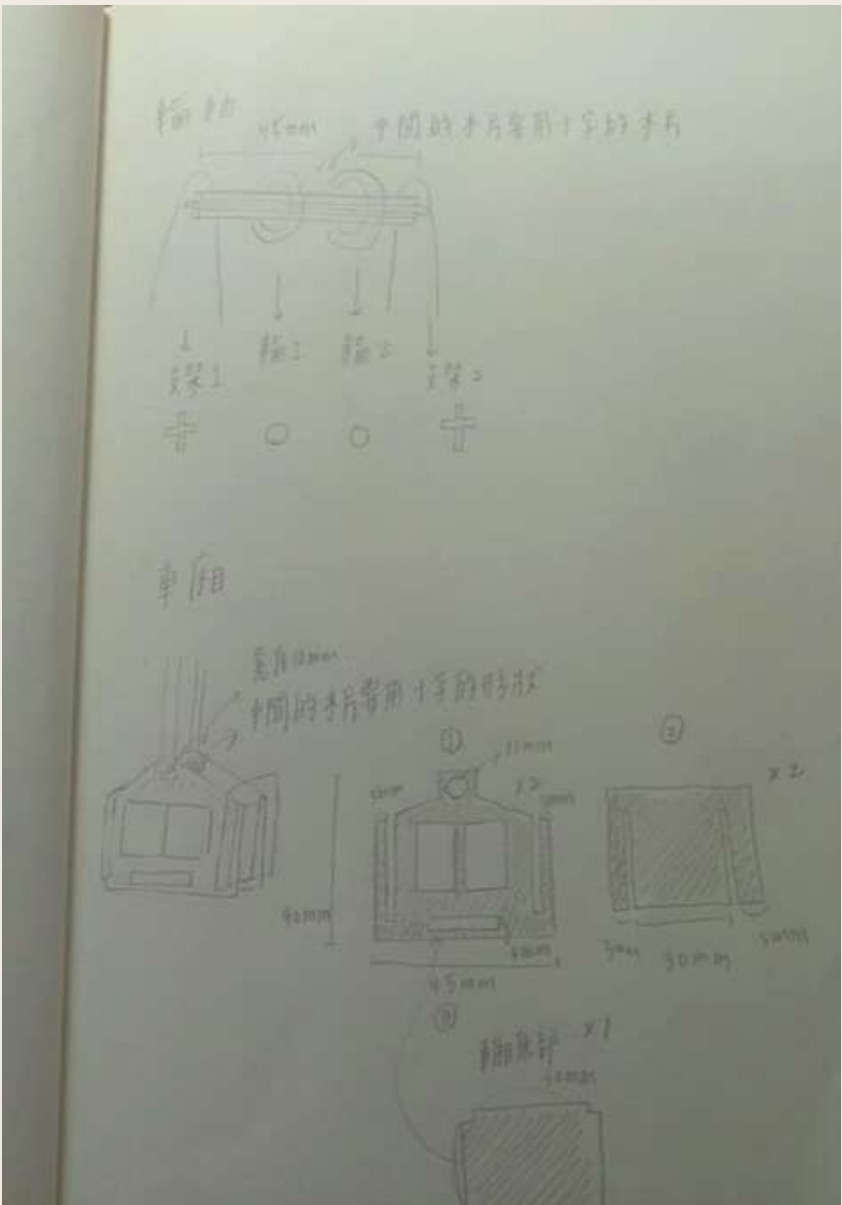
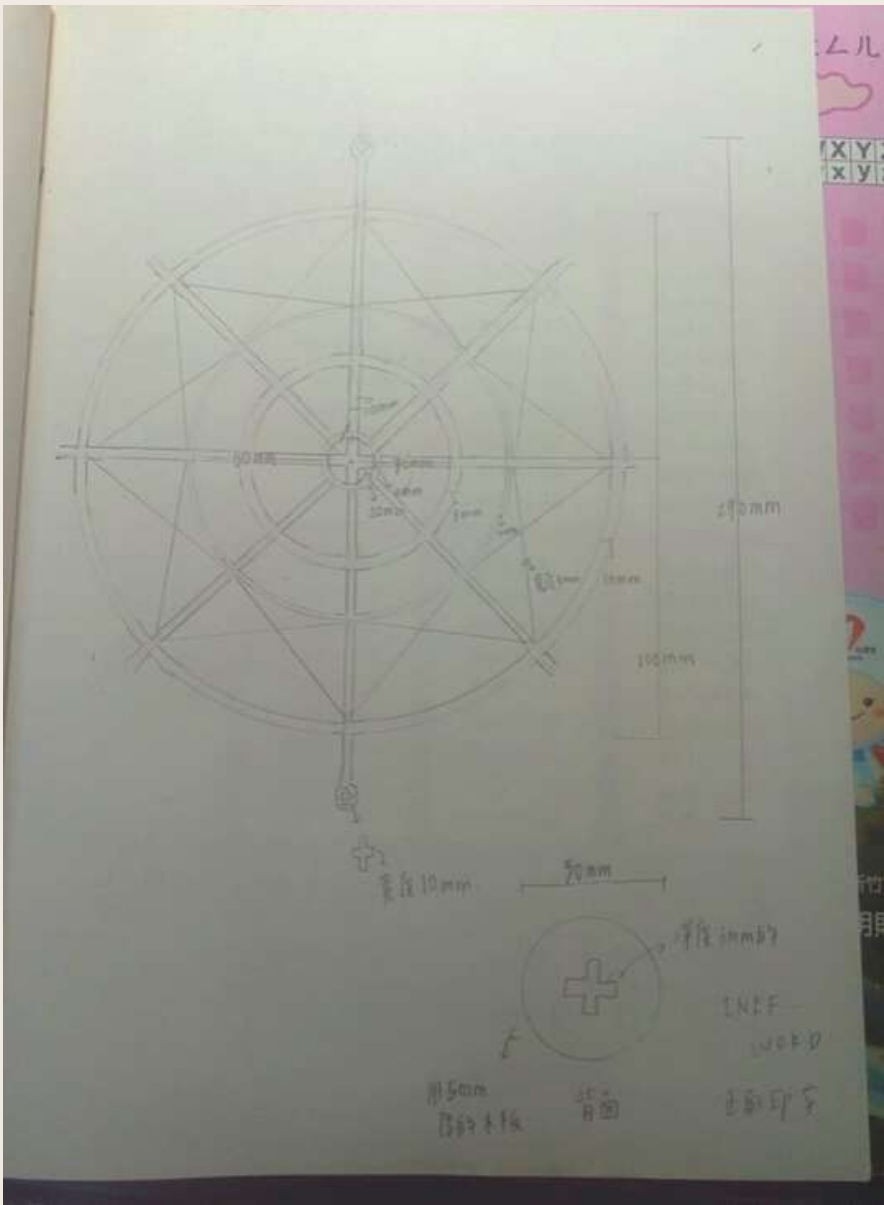


最終成果

旋轉木馬設計圖



摩天輪設計圖



後續計畫

- 希望之後疫情結束後，可以到校把這個製作雷射的部分在用完
- 學習其他（雷射以外）的製作方法
- 學習使用其他軟體來進行雷射設計
- 可以多設計一些遊樂設施，延續我們最初的理念

