

國立北斗家商 111 學年度

多媒體作品集

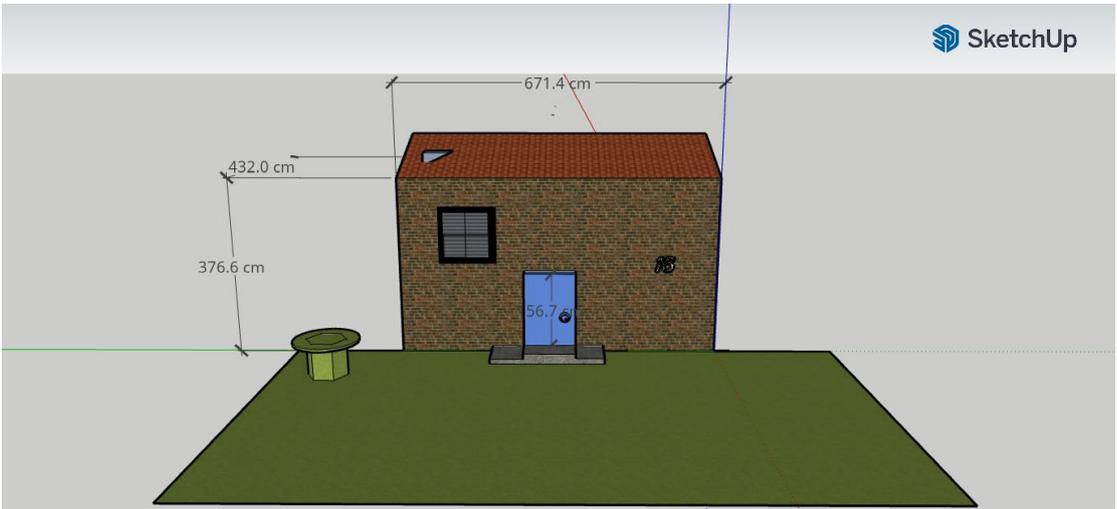
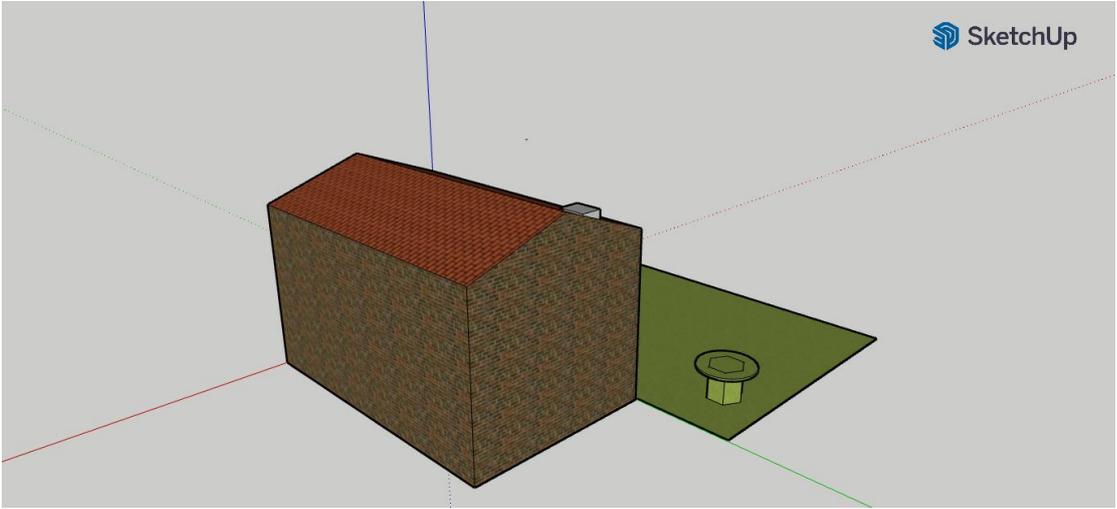
資二一 15 蕭文豪

目錄

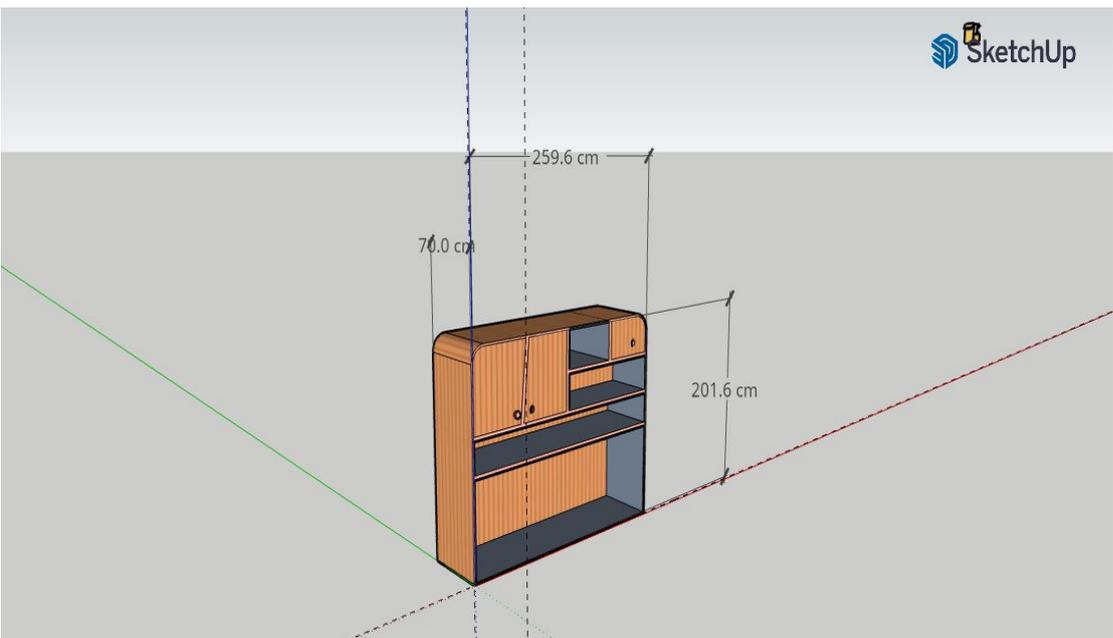
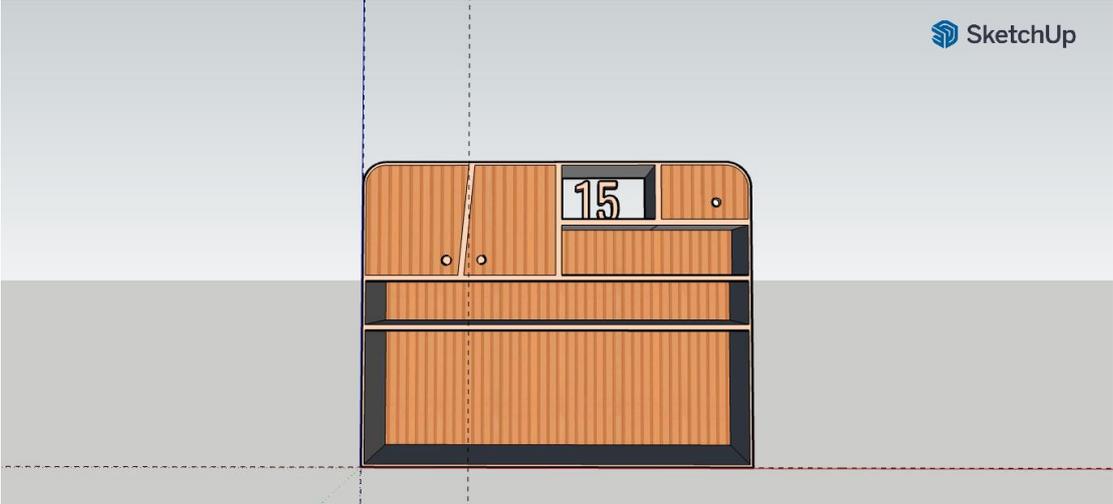
Sketchup 作品 01：房子	2
Sketchup 作品 02：書櫃	4
Sketchup 作品 03：茶几&校徽	5
Sketchup 作品 04：花瓶	6
Sketchup 作品 05：玩具車	6
Sketchup 作品 06：房子平面圖	7
Sketchup 作品 07：我想開一家咖啡店	8

Sketchup 作品 01 : 房子

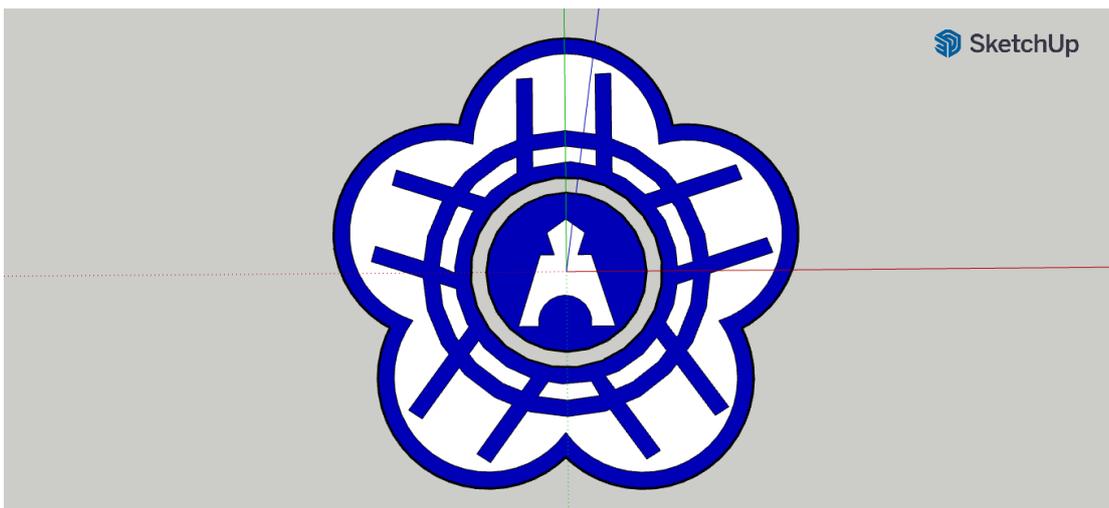
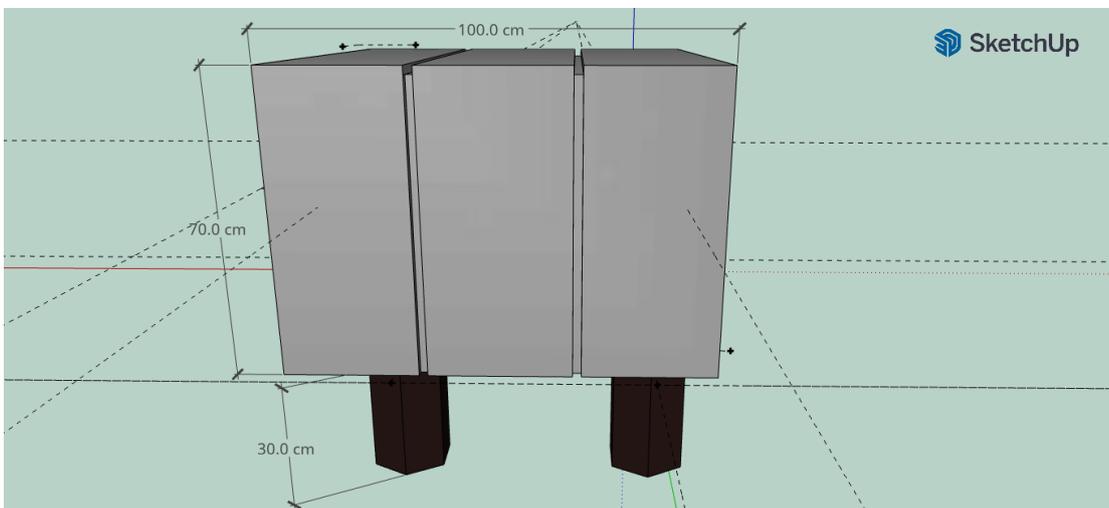
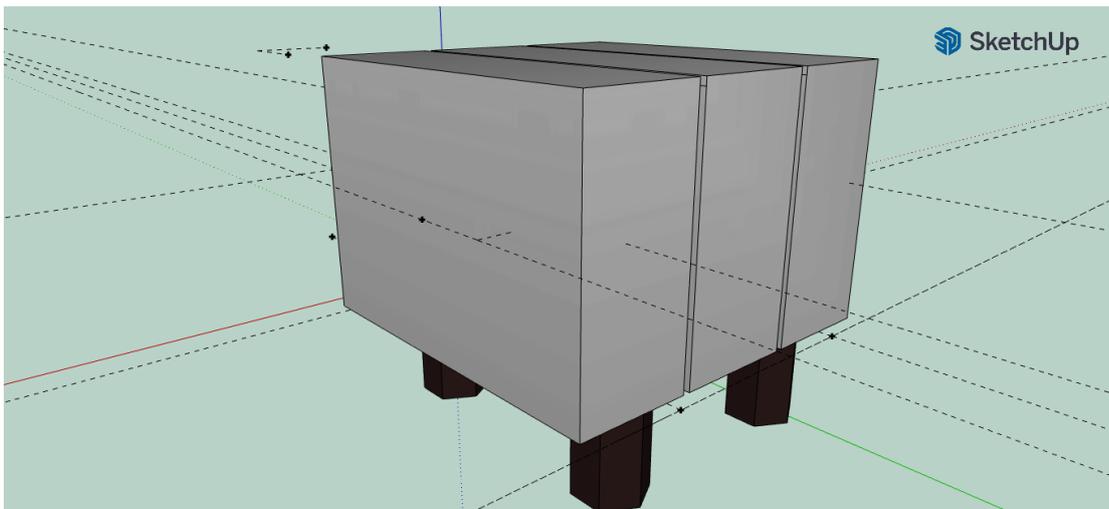




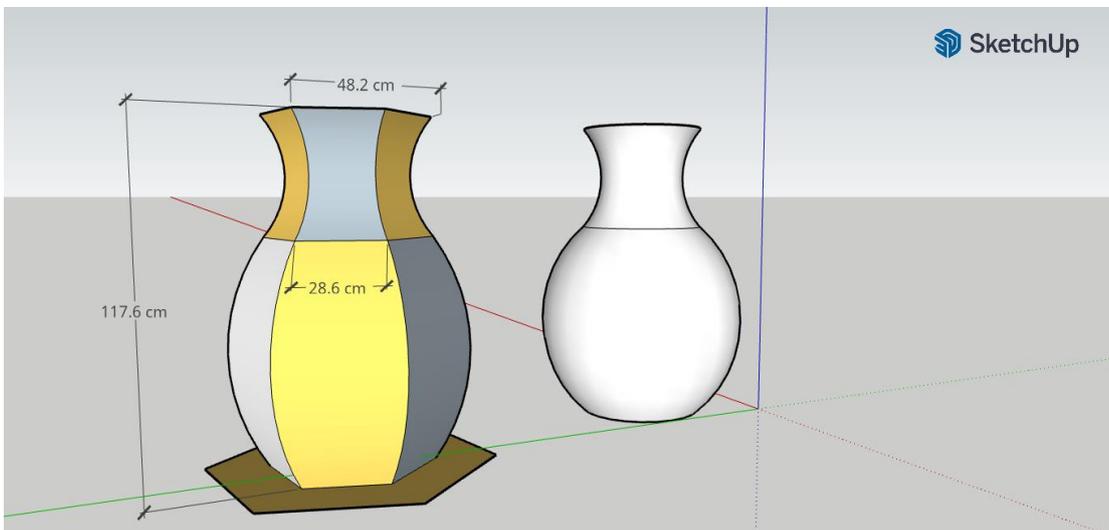
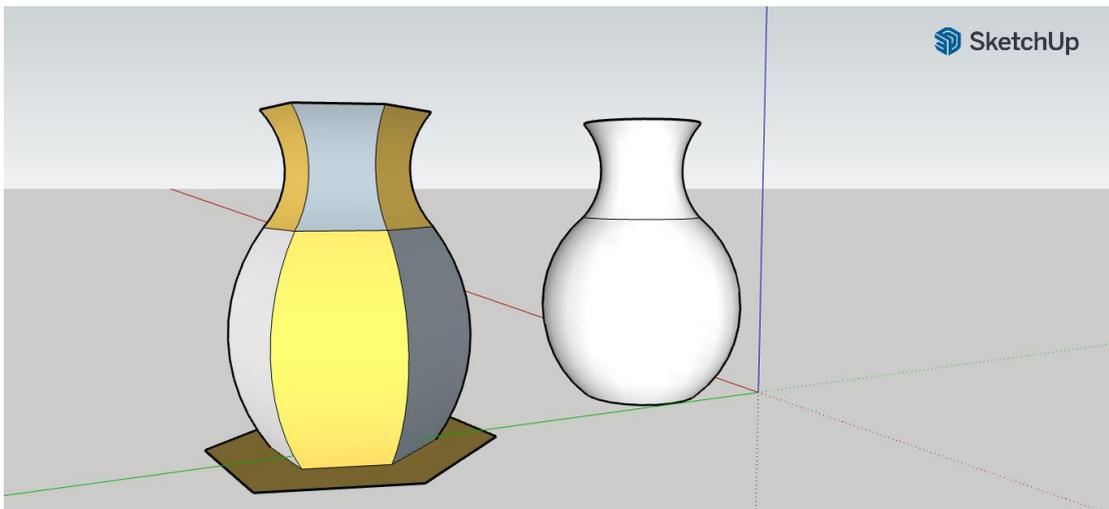
Sketchup 作品 02 : 書櫃



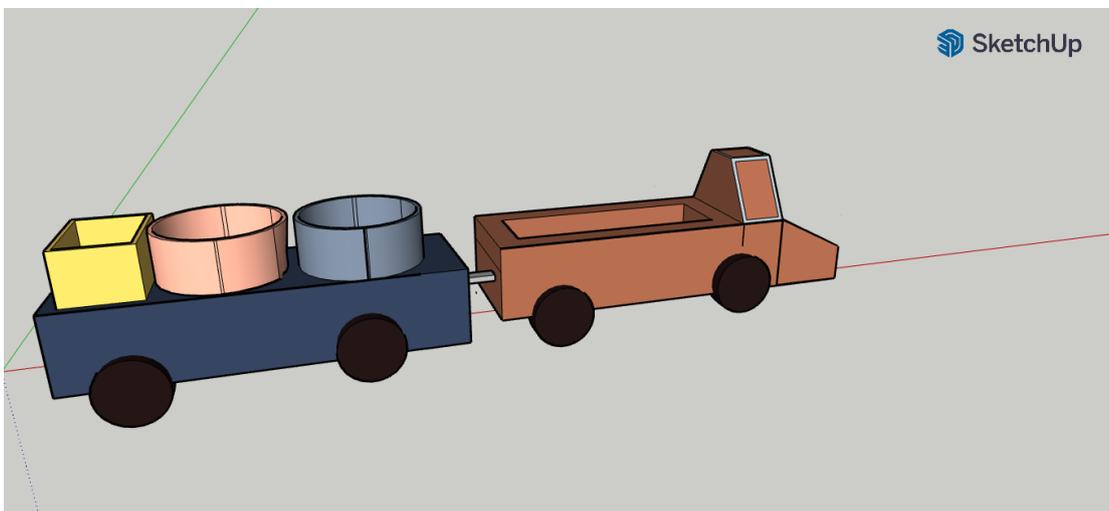
Sketchup 作品 03：茶几&校徽

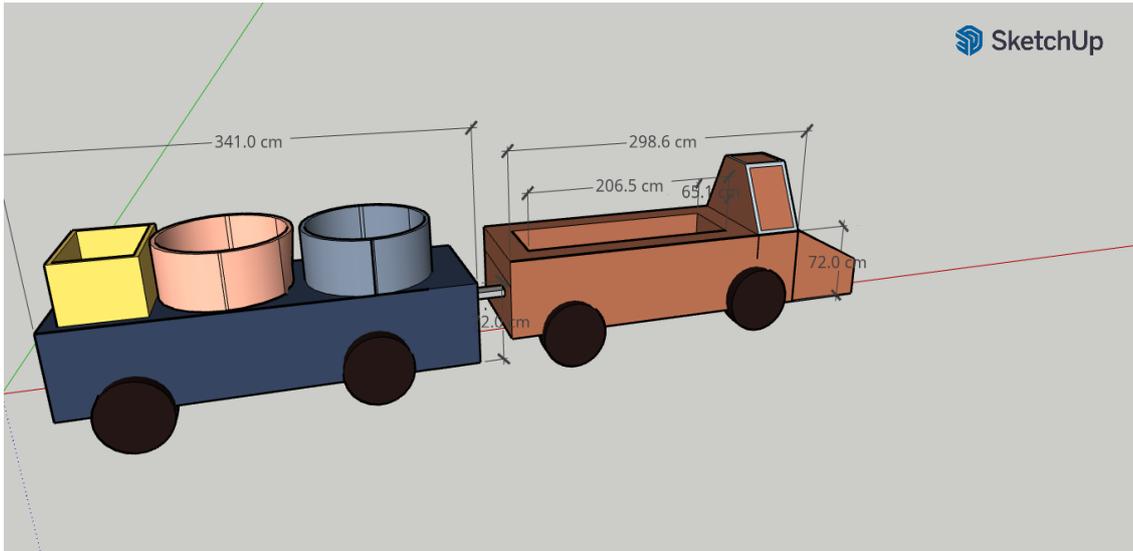


Sketchup 作品 04 : 花瓶

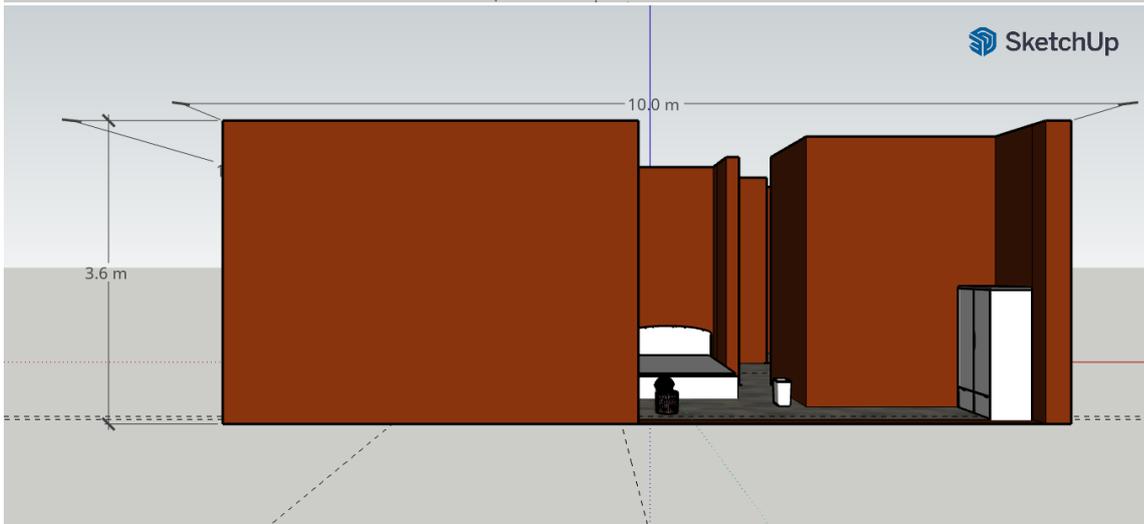
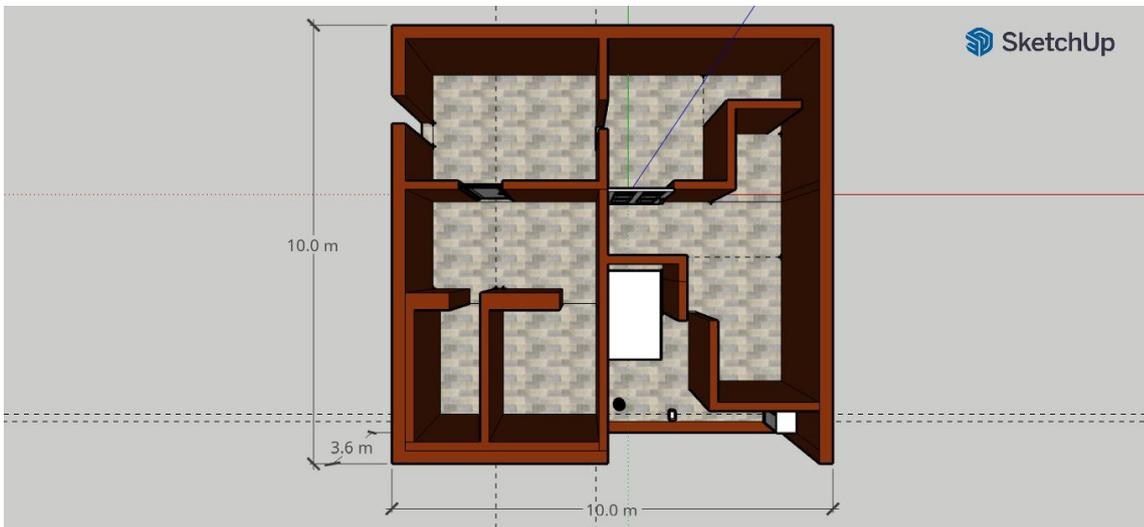


Sketchup 作品 05 : 玩具車





Sketchup 作品 06：房子平面圖



Sketchup 作品 07：我想開一家咖啡店



(平面圖一)



(空拍圖二)

設計動機：

傳統上咖啡店，都是以一個開放式休息空間作為設計理念。

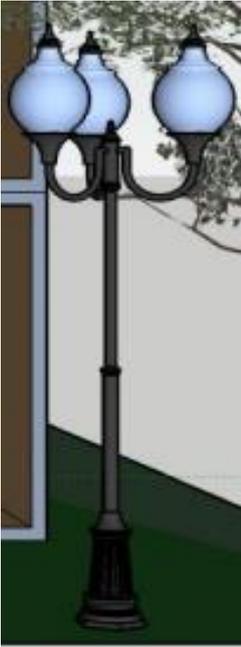
而我想設計個人包廂，打造專屬的私人空間，而不會被周圍的人事物打擾。可以更專心工作，同時保障自己的隱私安全!



設計理念：大門以歐洲風格設計，講求質感，讓視覺上更好辨識，不同於一般咖啡廳的自動門、旋轉門。



在路燈方面，比較街景，在夜晚時點燈，可以更加營造爛漫氣氛，點亮周圍黑暗角落。



遭遇問題：在作品製作中，我遇到的瓶頸是—沒靈感，對於創作者來說，是一個大麻煩。後來觀摩了許多構圖，並加入自己的創作理念，並解決了這個大麻煩!

心得感想：透過這次的 **3D** 建模，我慢慢地對蓋房子、店面有一些基礎了，包括一些造景物體的擺設等.....藉此機會練習新的事物，精進自己課業以外的能力！