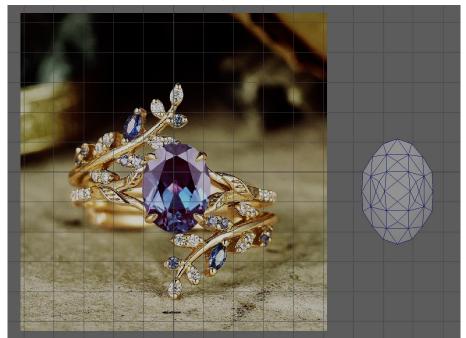
創意設計思考歷程單

請在進行期中、期末設計或製作時填寫,每次進行設計時皆須完整記錄。

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填寫日期	113年	至 11 月 21 日
 創意設計	同理思考	登譽/ 定	義問題	 創意發想	製作原	 	評估/修正/反思
思考歷程		J JX 521 /L			42117	八王	
創意歷程	「治阳哇,	善	埋架完,並			,並對用	日主次 [] 上
説明				元前與农小選「 月工具),附上佐			コロスト日本ズロカロズロー
(可自行延	· ·			左圖)、創意發想			
伸欄位大	發覺/定義問		製作原型-				
/ʃ\)							
	• 定義問題	į:					
	今天開始製	!作珠寶的模型	」,一開始	我想先自己試	蒈做做看,依	照過去做	女人物模型的經
	驗,先畫了	模型的三視圖],但在做	寶石的時候就一	卡關了,於是	上網找了	7很多資料。
	# 2						
	侧 p 頂:						
	• 評估:						
	從已經建好	的模型、圖片	、製作教	學等資料中,資	發現製作寶石	的特點就	忧是把每個面都
	變成三角形	,並且用 Bev	el(斜角)做	以出稜角,就會位	象寶石了。		
	• 反思:						
	因為製作過			lerge ,而初始記	设定並沒有它!	的快捷錄	建,所以我上網
			手此加快作	1			
我會思考	方法是否	非常不同意	有點不	同意 同意	意有點	點同意 —	非常同意
可行							
我會思考是	是否有其	非常不同意	有點不	同意 同意	意 有黑	點同意	非常同意
他解決方法	÷						
我很喜歡打	线今天的	非常不同意	有點不	同意 同意	意 有點	點同意	非常同意
設計成果							
我很滿意	3今天的	非常不同意	有點不	同意 同意	意 有點	點同意	非常同意
創意力表現	<u> </u>						
目前我遇				問題思考			

到的問題 (可自行延 伸) 1. 雖然會做寶石了,但切面看起來太規律,很不自然。



下次我會 怎麼做, 可以讓成 果更好? (可自行延 伸)

改善策略

1.多找一些切面清楚的照片,試著抓寶石的規律。

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填	寫日期	113	年 11 月 23	
							\Box		
創意	同理思考	發覺/定義	養問題	創意發想		製作原	型	評估/修正/反思	
設計									
思考			•						
歷程									
創意	創意 【 說明時,請從上面歷程擇定,並用箭頭表示進行的歷程步驟,並說明該階段的設計內容								

創意 歷程

說明 (可

欄位

大 小**)** 【說明時,請從上面歷程擇定,並用箭頭表示進行的歷程步驟,並說明該階段的設計內容 (如設計構想、運用方法、運用工具),附上佐圖說明設計歷程】

例:同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)

修正→製作原型→評估→發覺問題

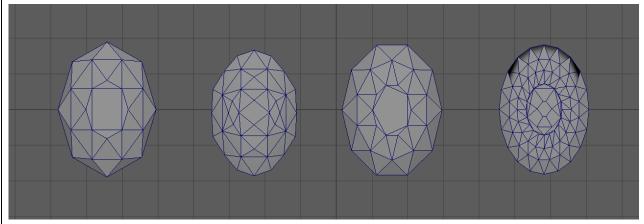
自行 | 延伸 | • 修正:

照著上次的改善策略,找了一些寶石切面的照片當作參考。



• 製作原型:

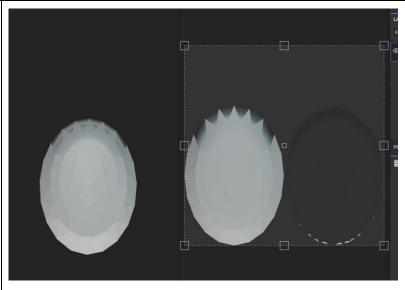
研究後發現中間不一定要切成三角形,可以切成寶石原本的形狀,或是多邊形;接著我觀察原本的照片,中間是6邊型而外圍是20邊型,並開始製作,以下由左到右是從舊到新。



• 評估:

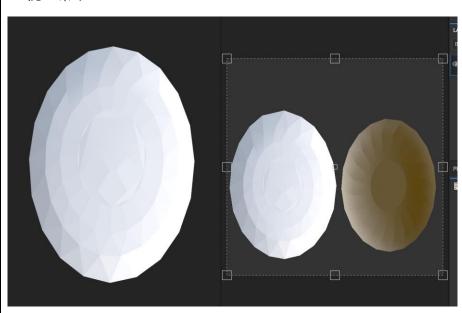
因為最後完成的寶石上緣有黑邊,而且怎麼修都修不掉,於是我改了一下製作順序,先去 Pt 上材質,查看寶石是否能正常呈現。(原本預計今天做完整個飾品的模型)

• 發覺問題:



發現黑邊真的有影響,所以開始解決黑邊問題。

到的 問題 上網找了資料,查到用 reverse 可以反轉黑面,我試著在我的模型上反轉,發現第一次會轉成黑面,再反轉第二次就可以轉回正面,並沒有黑邊,接著我再修補一下模型和 UV,進到 Pt 就正常了。



我會思	思考方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
可行									
我會思	思考是否有其	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
他解決	·方法								
我很喜歡我今天的		非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
設計成									
我很滿	滿意我今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
創意力表現									
目前	問題思考								
我遇	1.進度沒有按照時程表。								

(□	
自行	
延	
伸)	
下次	改善策略
我會	1,壓縮其他進度的時間或下一個進度要超前原本預定的截止期限。
怎麼	
做,	
可以	
讓成	
果更	
好?	
(可	
自行	
延	
伸)	

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填寫日期	113年	11月24日				
創意設計	同理思考	發譽/ 定	義問題	 創意發想	製作原	東型	評估/修正/反思				
思考歷程				1176.43X 76.	2011 //.	11.11					
創意歷程 說明 (可自行延 伸欄位大 小)	製作原型→創意發想→評估・製作原型:										
	• 製作原型:										
	查了網上的資料	和看了老	師的發光	艺水晶教學影片	,製作了寶石	的材質。					
	▼Pt 顯示 ▼Maya 顯示 (有	hdri)									

• 評估:

因為還有飾品的環要做,感覺又會進度落後,所以在今天剩餘的時間找了食物要用的模型,減少進度壓力。

我會思考方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意
可行					

我會思考是	是否有其	非常不同意	意 有點不同意 同意		有點同意	非常同意		
他解決方法	ž							
我很喜歡想	践今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意		
設計成果								
我很滿意我今天的		非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意		
創意力表現	Į.							
目前我遇	問題思考							
到的問題	1.雖然做往	导出寶石的樣子	,但做不出原本	圖片的剔透感。				
(可自行延								
伸)								
下次我會			改	善策略				
怎麼做,	1.多研究(這次因為時間關係,所以研究的不多,怕會壓縮到後面的進度)							
可以讓成								
果更好?								
(可自行延								
伸)								

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填	寫日期	113 🖆	月 11 月 25 日
創意設計	同理思考	發覺/定	義問題	創意發想		製作原	型	評估/修正/反思
思考歷程								

創意歷程 說明 【說明時,請從上面歷程擇定,並用箭頭表示進行的歷程步驟,並說明該階段的設計內容(如設計構想、運用方法、運用工具),附上佐圖說明設計歷程】

例:同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)

(可自行延伸欄位大小)

製作原型→同理思考

• 製作原型:

今天製作飾品環和上面的裝飾。

環在製作的時候沒有問題,但是在製作上面的小鑽石時,材質沒辦法達到我想要的效果,所以我就自己用繪圖軟體畫了一個鑽石貼圖,感覺效果有比原本好。

▼Pt 顯示

▼Maya 顯示

▼自己畫的貼圖(Maya)





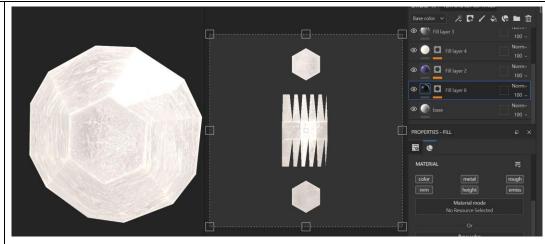


自己畫貼圖雖然沒有辦法像 Pt 畫的貼圖那樣有 rough 可以調整反光程度,但因為這個鑽石會縮到很小,我覺得自己畫的貼圖效果呈現比較好,因此不選用 Pt 畫的貼圖。

• 同理思考:

在畫鑽石材質貼圖的時候,我想到畫鑽石就是要對比度大,雖然是白色的鑽石,但要有看得到黑色的地方。第一個鑽石我是底色是白色,然後中間穿插黑色,再用白色疊上去,但這樣黑色的效果非常不明顯,而且最上面的發光圖層幾乎可以影響整個鑽石的色調。因此我第二個鑽石製作時,我想到可以用漸層的方式,底色用黑色,然後用各種灰色疊上去,最後再疊各種白色的發光圖層來調成白色鑽石,效果如下。

▼底色白色



▼底色黑色,漸層疊加



我會思考え	方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
可行										
我會思考是	是否有其	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
他解決方法	:									
我很喜歡我	发今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
設計成果										
我很滿意我	发今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
創意力表現	Ĺ									
目前我遇		問題思考								
到的問題	無									
(可自行延										
伸)										
下次我會			改	:善策略						
怎麼做,	無									
可以讓成										
果更好?										
(可自行延										
伸)										

學號	CDL11112	4	姓名	林郁庭			填寫	[寫日期 113年		月 5日
創意設計	 同理思	考	發譽/定	養問題		意發想		製作原	刊	評估/修正/反思
思考歷程	1, 1, 17, 1	, J	13 5E/7C) [1])					
創意歷程	【說明時	,請從	上面歷程	 !擇定,並	加用箭頭	表示進行	 亍的歷	程步驟	,並說只	
說明	內容(如設	計構想	!、運用力	ī法、運F	用工具)	,附上佐	圖說明	明設計图	[程]	
(可自行延	例: 同理》	思考 🗲	定義問題	(並說明/6	左圖)、倉	創意發想	→ 評f	古(並說)	明/佐圖》)
伸欄位大	製作原型									
小)	今天把整	個飾品	做完,然	後稍微記	了一下	打光跟算	章圖。			
北命田老-	大法县 不	北尚.	不同意	有點不	同音	同意	<u></u>	右頭	占同意	非常同意
我會思考方法是否		<u> か</u>		/月細化	门思		<u>Z</u>	/月 赤口门		が 市門息
我會思考 我會思考是	是否有甘		一 不同意	 有點不同意			 돌	右翼	<u>■</u> 占同意	
他解決方法		1111			1.11/07		77	\		91111-1155
我很喜歡!		非常	一 不同意	有點不同意		 同意	 	有黑	占同意	非常同意
設計成果								, , , , ,		
我很滿意我	发今天的	非常	不同意	有點不	同意	同意	ž Š	有黑	占同意	非常同意
創意力表現	Ţ	[
目前我遇					問題	題思考				
到的問題	無									
(可自行延										
伸)										
下次我會					改	善策略				
怎麼做,	無	無								
可以讓成										
果更好?										
(可自行延										
伸)										

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填寫日期		113 年	手 12月 6日
創意設計	同理思考	發覺/定義問題 創意發想			製作原型		評估/修正/反思	
思考歷程								
創意歷程	【說明時,請從	上面歷程	擇定,並	拉用箭頭表示進行	亍的	D 歷程步驟	,並說是	明該階段的設計
說明	內容(如設計構想	、運用方	方法、運用	用工具) ,附上佐	圖	說明設計歷	歷程】	
(可自行延	例: 同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)							
伸欄位大	製作原型→修正							

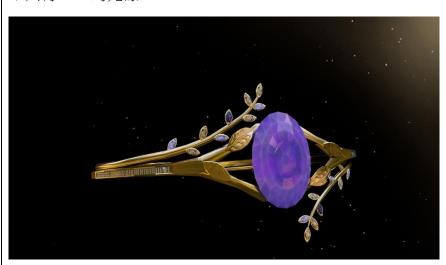
製作原型→修正

• 修正:

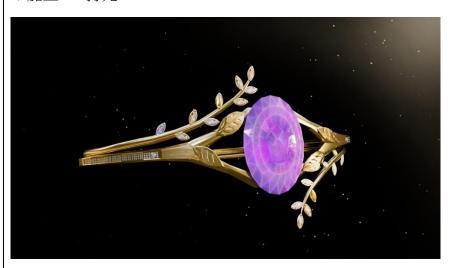
小)

只用 hdri 的光線還不夠,所以增加了幾個 IES 燈光來照飾品,讓寶石更晶瑩剔透。但 也因為這樣,我無法使用我原本想要的方式(大氣)來製作灰塵粒子的效果,因此我採 取了背景用畫的方式來解決這個問題。

▼只有 hdri 的光線



▼加上 IES 打光



我會思考方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意
可行					
我會思考是否有其	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意
他解決方法					

我很喜歡我今天的		非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
設計成果										
我很滿意我今天的		非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
創意力表現	Į.									
目前我遇		問題思考								
到的問題	無	無								
(可自行延										
伸)										
下次我會			改	善策略						
怎麼做,	無									
可以讓成										
果更好?										
(可自行延	<u>E</u>									
伸)										

學號	CDL11112	4 5	姓名	林郁庭		墳	[寫日期	113 年	三 12 月	8 🗏	
台 辛 北 土		1-12	28 図 / ==	* 羊明昭	台[主発	木曰	集[[<i>扩</i>]] [E	計	÷亚什·//女;	T/F H	
創意設計 思考歷程	同理思	5	改見/止	義問題	創意發	怨	製作原	空	評估/修〕	上/火忠	
		- 大松 「	J 63 10			:	ケ 屋至 4口(ト・肝取	가 수 ; 수 미	口头大切比丘几五	<i>Ь</i> ЭДЭТ.	
創意歷程					対用箭頭表示				月該 階段日	的設計	
説明					用工具),附上			. –			
(可自行延		例:同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)									
伸欄位大 小)	袋1 F原空	製作原型→發覺問題→修正									
71/)	公工制作	今天製作牛角麵包的材質,發現 UV 沒特別拆好的話,上上去的紋理會很雜亂,於是									
					节線和拆 UV					水足	
	▼未整理		左仁 IVIC	•	「整理後	/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /	「ム判「い生	目119111.7	义 木 °		
	▼小金生				定任仅						
	11. 11.										
				7							
					William .						
	(最終使用	2)	N. C.								
我會思考	,	非常不	同意	有點不	同意	同意	有黑		非常	同意	
可行											
我會思考是	是否有其	非常不	同意	有點不	同意	同意	有黑	 占同意	非常	同意	
他解決方法	Ž										
我很喜歡都	伐今天的	非常不	同意	有點不	同意	同意	有黑	占同意	非常	同意	
設計成果											
我很滿意	伐今天的	非常不	同意	有點不	同意	同意	有黑	占同意	非常	同意	
創意力表現	Į.										
目前我遇					問題思	考					
到的問題	UV 無法兒	完整展開	,變成日	自己想要	的樣子						
(可自行延											
伸)											
下次我會	改善改善改善策略										
- 次数点	多了解 M	ava 的 III	V T且		<i>V</i> , (1), (1)	- 'Д					
可以讓成	J 3 /31 111										
果更好?											
(可自行延											
伸)											

學號	CDL11112	4	姓名	林郁庭			填寫日其	月 113	3年	12月	9 ⊟
創意設計	同理思考		發覺/定	義問題	創	意發想	製	作原型	評	估/修正	/反思
思考歷程											
創意歷程	【說明時	,請從	上面歷程	擇定,並	加用箭頭	表示進行	了的歷程 ²		說明該	隊階段的	設計
說明	內容(如設	計構想	、 運用方	方法、運用	用工具)	,附上佐	圖說明設	計歷程】			
(可自行延	例: 同理	思考 → 🤉	定義問題(並說明/6	左圖)、	創意發想	→ 評估(立	位說明/佐	圖)		
伸欄位大	製作原型										
小)		,,,,,				E. Louis F. Es	5				
	今天上了										. D.———
	除了原本							ur Directi	onal 者	的可以變	灰允
	滿許多線	條的遮	卓,耤此	火製作 年	-	加級埋 [。]	_				
			1								
							lo				
	The sale	4 - 1									
我會思考之	方法是否	非常	不同意	有點不	同意	同意	意	有點同意	き	非常同	司意
可行		[
我會思考是		非常	不同意	有點不	同意	同意	意	有點同意	急	非常同	司意
他解決方法		11. 315.					-		-	11.314	→ → - -
我很喜歡!	戈今天的	非常	不同意	有點不	同意	同意	<u> </u>	有點同意	意	非常同	可怠
設計成果	1) A 7 14	- 244 - 314		→ ₩1. →			7	→ ₩[. ¬	·~		ਕ ਦੇਣ
我很滿意	. , ,	非常	不同意	有點不	问意	同意	Ī.	有點同意	恵	非常同	可恵
創意力表現	1	L			ĦĦ	西田北					
目前我遇	hui				问	題思考					
到的問題 (可自行延	無										
(円日1) 延 伸)											
						.) C. Estern E.					
下次我會	改善策略										
怎麼做,	無										
可以讓成											
果更好?											
(可自行延 他)											
伸)											

學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填	寫日期	113 [£]	王 12 月	10 🗏
創意設計	同理思考	發覺/定	義問題	創意發想		製作原	型	評估/修正	/反思
思考歷程									

創意歷程 說明 【說明時,請從上面歷程擇定,並用箭頭表示進行的歷程步驟,並說明該階段的設計內容(如設計構想、運用方法、運用工具),附上佐圖說明設計歷程】 例:同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)

(可自行延 伸欄位大 小)

製作原型→評估→創意發想

• 評估:

今天要製作飲料,先試著對比了 Maya 內建的玻璃材質效果和 Pt 畫出來的材質效果,發現 Pt 的效果比較好,於是選用 Pt。

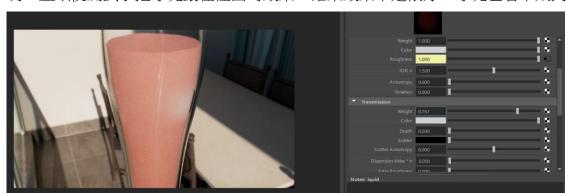
▼左邊為 Pth 材質,右邊為 Maya 材質。



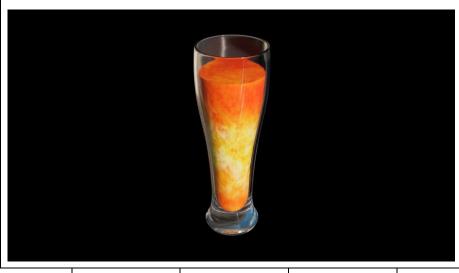
上圖是紅茶做到一半測試的成果,我想要再讓他再剔透一點,比較有茶的感覺。(現在太厚重,感覺像奶類的飲料)

• 創意發想:

首先,我覺得他沒有茶類的透明感,所以調整了 Transmission 讓他像玻璃一樣變透明,並順便測試了把冰塊讓在裡面的效果,結果效果不是很好,冰塊也看不太到。



第二個想法是直接把透明感和冰塊畫在貼圖上,或是換另一種飲料。 我先試著用 grunge 疊加,讓他比較有紅茶的感覺,但還是沒有茶類的透明感。



我會思考	方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
可行										
我會思考是	是否有其	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
他解決方法	-									
我很喜歡都	我今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
設計成果										
我很滿意	伐今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意				
創意力表現	Į.									
目前我遇		問題思考								
到的問題	1.沒辦法位	故出茶的透明感	0							
(可自行延										
伸)										
下次我會										
怎麼做,	1.找其他相	材質或功能來做	做看。							
可以讓成	2.直接用畫的,把透明感畫出來。									
果更好?	3.換做其他種飲品。									
(可自行延										
伸)										

ē	學號	CDL111124	姓名	林郁庭		填	寫日期	113 [£]	丰 12月13日
Ê	削意設計	同理思考	發覺/定	義問題	創意發想		製作原	型	評估/修正/反思
Ę	思考歷程								

創意歷程 說明 【說明時,請從上面歷程擇定,並用箭頭表示進行的歷程步驟,並說明該階段的設計內容(如設計構想、運用方法、運用工具),附上佐圖說明設計歷程】

(可自行延伸欄位大小)

例:同理思考→定義問題(並說明/佐圖)、創意發想→評估(並說明/佐圖)

修正→評估→原型製作

• 修正:

在改善的時候,發現環境光影響很大,如果環境光有藍色的話,紅茶的鮮豔度跟顏色就會變得很奇怪,然後太昏暗的環境光也會讓整體看起來沒那麼透亮,所以我最後找了在攝影棚的 Hdri。

因為在網路上沒有找到想要的資料,所以我把整個材質球數值都調過一遍,發現調整 Geometry 的透明度可以比調整 Transmission 來的還要好,不僅可以降低透明度,也可以保有顏色的飽和度,但整體效果還是元貼圖比較好。

▼由左到右,原貼圖、調整 Geometry、調整 Transmission。



• 評估:

因為一直達不到我想要的效果,再加上時間因素,我決定直接改飲品種類。 從畫好的效果來看,我覺得做成奶類的飲品效果會比較好,所以我開始蒐集資料,最 後打算要做拿鐵。



補充:原本做紅茶想要的剔透感。



• 原型製作:

因為在製作紅茶貼圖的時候,已經大概知道要怎麼製作了,所以在製作拿鐵貼圖的時候沒有遇到甚麼困難。



我會思考方法是否	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意	
可行						

我會思考是	我會思考是否有其		有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
他解決方法									
我很喜歡想	践今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
設計成果									
我很滿意	伐今天的	非常不同意	有點不同意	同意	有點同意	非常同意			
創意力表現	Į.								
目前我遇	問題思考								
到的問題	無								
(可自行延									
伸)									
下次我會			改	(善策略					
怎麼做,	無								
可以讓成									
果更好?									
(可自行延									
伸)									