



## 2015/9月

八月初至九月初大多在為開學和往後一年的生活做準備，租房、買車、上駕訓班、考駕照筆試和路試、買傢俱、辦保險、認識環境、辦停車證等等，直到搬進公寓的那刻真真實實感覺新的生活正要開時。同時也在開學前透過上屆菁培的學姊介紹，有幸先在幾次飯局中認識了不少同是Art Center產品設計主修的台灣學長姐，他們給了我在選課上很多實用的建議，也在開學後幫助我許多。

在和學長姐及系主任的討論下，這學期一共拿了四堂課，包含Visual Communication2（視覺傳達課，像是教我們如何用平面繪畫技巧表達設計概念和其功能使用、情境等等，也到洛杉磯各地方，例如加州昆蟲博物館、動物園、恐龍化石博物館等去寫生、了解透視和快速繪製物件的結構。）Product Design 4（主要的產品設計project課）、Rapid Prototyping（快速成型課，主要是教3D印表機、CNC、雷射切割等快速成型以及軟體Solidworks的使用）、Archetype Pressing（文字印刷課，學習傳統的活版印）。

才剛開學的第一、二週便可以感覺到課業壓力，特別是主要的產品設計課Product Design4。其實在開學前就耳聞不少“不睡覺”的故事，例如車內要放毯子以便在學校過夜睡車上時能保暖，所以已稍稍做了心理準備，開學後也真正見識（體驗）到Art Center的課業工作量。這學期的產品課主題是Running Shoes跑鞋設計，在上第一堂課之前，我們就被要求做許多對議題深入的研究，必須了解現有跑鞋的各項機能分類、特徵等，並且根據研究發表選擇的三項主題，例如：女跑鞋、夜間跑鞋、戶外跑鞋等。接著的每一週每一次上課都要發表、都有新的進度、提出更多新的見解，這之間需要大量地資料搜集研究、甚至是找人訪談，一週內想辦法安排訪談、做訪談、畫圖、做模型幾乎是一般平常的工作量，感覺每週的像在台灣的期末週般充實。上了這堂課之後，改變了我對鞋子的看法，跑鞋涉略到的知識非常廣，不只是美學而已，更包含人體、腳運動醫學、簡單物理人的、材料、科技、製造和市場，例如鞋子的用途和其機能的關係、而機能影響了外觀和功能的設計以及科技和材料的應用，市內路跑鞋、戶外跑鞋、攀岩鞋、登山鞋、泥地跑鞋，不同類別的鞋都有所不同。其他細節像是鞋子的構造（上層要用什麼材質？考慮彈性、透氣、美觀、保護等；中層緩衝要用什麼材質和結構？考慮跑步的類型、需求是赤腳感或膝蓋的舒適、考慮跑的路面適合多厚的緩衝、太薄無法保護太厚缺乏穩定性等；鞋底的材質？重量？紋路？考慮路面特性、跑步特性和穿者腳的類型等）。

這次選擇了戶外跑鞋(Trail Runner Shoes)為了實際體驗研究，沒課的日子幾次抽空到附近的Eaton Canyon的小山路跑步，體驗了路面特性和鞋子的關係，更在跑步過程中採訪了一兩位戶外跑者。另外，也到專業的戶外跑鞋店找專業的店員聊天做更深入地瞭解。



連續六週下來，雖然真的是一週七天沒有週末的工作，有時一夜未眠，感覺才一轉眼，下週就已是期中發表週，但值得的是業界經驗豐富的老師Kevin總是在每週發表示給我們更深更廣的回饋，引導我們垂直的或更寬廣的去思考設計概念和議題本身。

八月初到現在兩個月的時間，除了事前的準備工作、適應課業、適應課業、適應文化和一切人事物、適應開車外。每當我在平日深夜離開學校，看見仍停滿滿的停車場；每當我在週末到學校，看見處處工作的學生；每當我看見老師要求90分，學生總是自發性做到200分的瘋狂，深深體會到，優秀的學校和學生不是沒有原因的，人們總說Art Center的學生天才、優秀，而隱藏背後的是日日夜夜的努力和自我要求。

除此之外值得一提的是，Art Center的學生不像台灣大一、二、三、四分的那麼明顯，大多數的學生都會在學期和學期之間做休息，例如休息一或兩個學期，進而去出國交換、實習工作、或甚至就只是休息放假。每個人有自己修課和累積工作經驗的規劃和選擇，大部分學生有幾個學期會拿所謂light term（輕鬆一點工作量的學期）以做沈澱，拿來整理作品集、做自己的網站、練習手繪（準備好了再繼續拿高階的產品課）等等。鼓勵學生不急著畢業，而是著重實實在在在畢業前準備好自己（學校也設有非常完善的職涯諮詢中心和資源，甚至會固定幫將畢業的學生定期審看作品集、投履歷到相關的公司等等）讓學生在離開學校時已有不少實習工作經驗，且整理完善的作品，我想會是我們的設計教育很值得學習的地方。

最後，圖書館實在太美好了，光是雜誌就兩三百本至少，有設計的、科技的等等，也設有找資料的諮詢中心提供給做設計研究遇上困難的學生。希望接下來的10個月可以好好運用。





104年度菁培產品組學員 / 朱韻璇







## 2015/10月

時間總是安靜地在忙碌的日子裡悄悄地流逝，正體驗的當下轉瞬成為未來的過去。在Art Center繁忙的課業下，時針似乎轉得更快了，轉眼間也來到接近期中的第5.6週，從之前的訪談、畫草圖、討論概念進入做草模驗證的階段。很幸運地，在先前訪談中認識一家戶外跑鞋專賣店的一位親切跑鞋專家-Alex，Alex對戶外跑鞋有11年的銷售年資，除此之外，自己本身也是20多年經驗的trail runner。做完3個概念草模後也拿回去問他，得到許多寶貴的意見。例如我做了一個彈性鞋帶調整系統，他會告訴我，人的腳在跑步時哪裡勒緊會阻礙血液循環，鬆緊帶設計的壓力點和血管的位置有關；又例如我有的一個midsole和insole用部分彈性布料縫製在一塊的概念，因為大多數戶外跑鞋前面通常做的較窄，造成不適，Alex便拿了Adidas Boost現在解決這個問題的方式和我的概念做比較分析等等。幾週連續的草圖、草模驗證概念、討論和概念修改，為期中做準備。

### ASK SHOW IT TO EXPERT

**MOCK-UP 1**  
Midsole with bending structure inspired by tank.

Good for ground force absorption. Form depends on how light you want the shoes to be.

Show me current outsole traction, explaining rubber taking off to absorb impact.

**MOCK-UP 2**  
Width solution of elastic fabric on the sewing edge of midsole and upper.

Idea can work. Show me Adidas Boost, elastic fabric using on outside front foot, problem is that's easy to worn out, not durable. Putting it inside and sew it underneath, between midsole and upper can be better.

**MOCK-UP 3**  
Adjusting strap system for fitting.

Should hold higher to avoid stopping blood flow of foot from upper to toes.



### EXPERIENCE RUN WITH NEW ASICS

- tight on fore foot
- knees hurt a little bit(feel right, maybe more cushion)
- cushion  
Have to be thickness(sacrifice stability)?  
How about thin but with flexible structure, that changes along the way?
- hot
- sand comes inside shoes



### COLOR TRENDS 2017 S/S

**WOMEN**  
-divy and sophisticated neutral colors  
-Gashell green-deep coral -aguardado, honest ceramic blue  
-Machic white and champagne as calm rose colors  
-onbie blue and amethyst purple

**MEN**  
-vital, sporty strength  
-blitz blue-machine red/sporty strength  
-sand-concrete  
-rubber grey, espresso brown, deep teal green(sporty/striated depth)



### MATERIAL 2017 S/S

Performance footwear textures and surface

sun-drying pattern  
incorporating heavy duty knit

MAPPED STRATA

high-gloss  
metallic coating

LIQUID SURFACES

reflective shimmer  
inspiration from auto

INDUSTRIAL METALLICS

aged and worn patina

SHARDED SURFACES

plaid-reflect  
metallic effect shaft  
and distart

DIGITAL OMBRE

nature and tech

期中發表除了授課老師，也請來了VANS的GUEST來給我們feedback，

期中當天的一大早進教室準備發表，已有同學前一晚就將放模型的鞋架釘好在牆上且貼好裱板，深深感覺到第一次在這裡期中發表的慎重和緊張。





## 2016/11月

(Week9.10.11.12)

第一個在美國的感恩節沒有太多時間過節，在密集的期末準備行程中忙裡偷閒，和幾位台灣同學在家裡煮了一頓豐盛的台灣菜稍稍享受感恩節團聚的氣氛、嚐著思鄉的味道，帶了所有縫紉的工具，吃完飯的晚上繼續做期末的模型。

準備期末分成幾個階段：

鞋底建模：

在概念確定後便開始用這學期才剛學不久的Solidworks建鞋底3D列印的模型，在建3D模型的幾週中遇到很多瓶頸，除了在做其他科目的作業外，幾乎日日夜夜在用Solidworks，也經常在學校的電腦教室熬一整夜。我的鞋底概念是可以隨著跑步的地面接觸，有彈性的outsole會往上擠壓至midsole中的凹槽，用變形的方式達到緩衝地面回到身體的力量，減緩跑步運動對膝蓋和腳其他部分的傷害；在無限的3D修改和一位熱心教授Pasqual(Art的學生都稱他為:god of 3D)幫忙下，在第距離期末3週之遠的第11週終於順利送印了。

2.鞋身(upper)打板

鞋底送印的同時和之後，便著手趕工鞋身打板。一開始先遵造老師給的人體工學尺寸圖畫製跑鞋的1:1比例草圖→接著以紙膠服貼鞋楦並隨形和草圖設計比例畫出鞋子各部件形狀(pattern)→割開並將紙膠帶撕離鞋楦，並將pattern描繪至厚紙板上→在軟皮革上打版描繪→反覆包覆鞋楦測試是否符合設計圖美感及正確人體比例→將打好的版描繪至欲使用的布上

選買材料：

在離學校不太遠、開車約10分鐘的Glendale布店Joann's挑布挑了一下午還是找不太到理想的材料；但有趣的是，挑布中認識一位服裝設計師，給了我的設計圖不少有幫助的細節意見。

縫紉：

以前從來沒用縫紉機，所以剛好這學期拿了跑鞋的課，就是一個縫紉機從0到1的過程。記得有天半夜趕模型，縫紉機一直斷線卡住，大概花了3個多小時上網找影片、找文章，試了不同的方式才解決斷線的問題，再開始縫時太陽已探出頭。但還好那時只是草模，經歷了錯誤和問題解決，讓我在做期末模型時能迎刃而解縫紉機的障礙。縫紉時需要事先想好哪片布的哪面要在外面和裡面、如何翻面、如何放置不同層布、哪裡先縫，常常縫錯就要整個重來，從每次犯錯中學習正確的方法。

13.14週的生活風格:房間有始以來最凌亂、車上度過的寒冷夜晚、販賣機是三餐和宵夜的夥伴(去cafeteria坐下來好好吃飯變成一種奢侈)、回到家沒有洗澡在房間地上倒地睡。





## 2016/12月

第一個學期很快得來到最後期末了，在期末發表得到不同的意見交流，從中有挫折和突破，覺得心理上很充實，但身體上很疲累，12月中開始的假期有好幾週，終於可以好好休息和出去走走。12月時和朋友一路開車到Las Vegas和Grand Canyon。到Las Vegas一探豪華和人工化的極致。記得我們剛抵達時是白天，白天的Las Vegas像是安靜的死城，到了夜晚才看見它不夜城的生命力。雖然我們沒有上賭桌、只玩了小本的拉霸過過嚐鮮癮，體驗賭城風景、和華麗的購物中心建築。也看了經典的上空舞孃歌劇Jubilee，大開眼界，很可惜場內為尊重表演創作者的財產權禁止拍照，只好留在回味和下一次造訪。舞孃身上的服裝、裝飾絢麗耀眼，華麗得極致卻有著經典的風味，音樂舞蹈和閃閃發光的服飾以熱鬧的口吻陳述Las Vegas的故事。在Las Vegas之後，我們接著到觀光勝地Grand Canyon，黃黃的大石頭伴隨著綿延的山景，好壯觀，和台灣濕潤的深綠風景有截然不同的味道。





## 2016/1月

~1/16

夏季假期特別長，繼12月底的Las Vegas和Grand Canyon之旅，趁著開學前再到洛杉磯附近，走走平時上課沒時間去的景點。去Hollywood和比佛利山莊看看高級住宅和星光大道，感受電影文化的影響力；去Getty Museum和LACMA Museum看壯觀的博物館建築設計、漫步周圍遼闊的草皮和風景、也看了建築大師Frank Gehry的展覽；到Disney樂園探訪童年的偶像，不亦樂乎；在Santa Monica海邊讚嘆美麗的夕陽和到幾個trail爬山，從更高的地方呼吸和欣賞洛杉磯。

(1/16~1/29 Week1.2)

這學期沒有拿產品主軸課，但也有機會拿嘗試拿其他類別的產品studio課，包含Toy Design(玩具設計)、Wearable Technology(穿戴科技設計)、Play the LA River(洛杉磯河川社會設計)，以及一堂Academic(學術課)。

2015/10月

### Toy Design

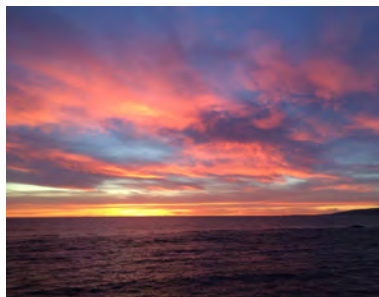
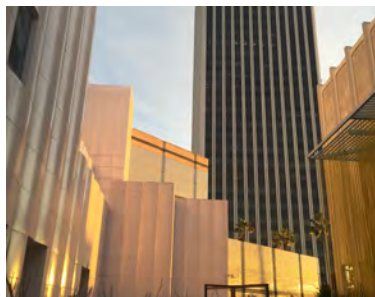
從第一、二週開始，老師每週都會給我們一些課外閱讀，要我們了解各年齡層小孩的身心發展及玩具設計的各種玩樂模式(Play Pattern)，配合其他市場和製造的知識，同時每週手繪發展設計概念。

### Play the LA River

在進來ArtCenter以前，就知道他們的Designmatters課程，是透過學校課程及外界機構合作，讓學生參與社會設計，每次專案的主題都不太相同，包含環境、人本關懷、社會人文等。所以這學期看到TDS(跨領域課程)開了Play the LA River的Designmatters課就毫不猶豫的決定拿了它。學期對最初兩週課程專注於research階段，老師給我們一些課後閱讀，並在課堂上討論L.A. River的歷史故事。也才訝異發現，原來這條貫穿於洛杉磯諸多區域的河川，居然竟有50英里長，從South Gate一直到Long Beach。

### Wearable Technology

Wearable Technology這堂課不是每學期都開，是互動設計系和產品設計系兩系共同合開，由媒體設計系研究所老師帶領，引導學生了解穿戴科技和透過學習簡單程式編碼，設計互動經驗和產品。第一二週，老師讓我們和媒體設計的研究班一起上課，除了看他們發表研究提案，也一起上Workshop，學習如何用簡單編碼做可運作的快速草模表達設計概念。



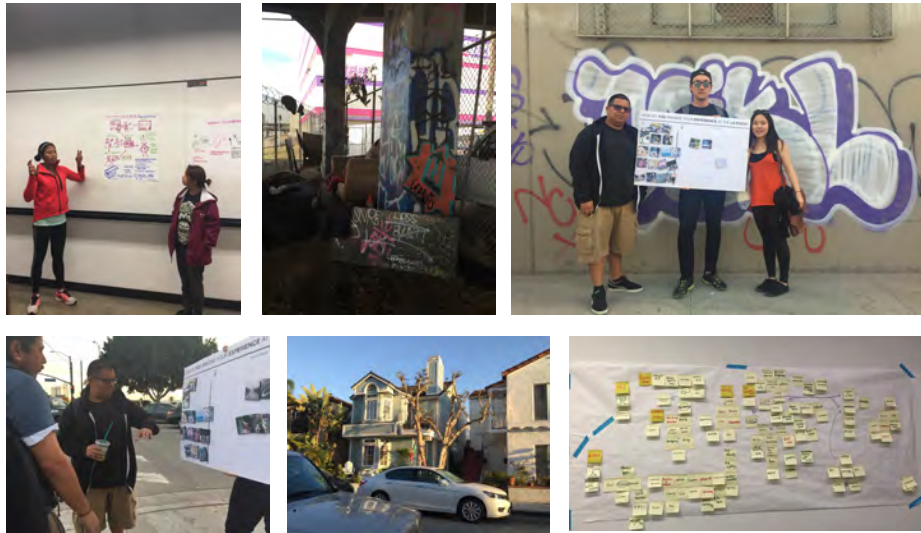


## 2016/2月

(Week3.4.5.6)

時間很快來到第3.4週，每堂課都到了進一步research和概念發展的階段，第5.6週則是更緊密開始為第7週的期中做準備。Toy Design持續每週的草圖提案和概念發展，Wearable Technology則是進入prototype和初步訪談。Play the LA River課堂上小組討論河川附近中產階級化的情形，探討中產階級化如何給河流周邊的不同地區的人民、商家、政治、房價等帶來影響。也討論近幾年開始出現為社區做重整的政策，希望藉由措施興建，拉近洛杉磯各區民眾和河川的距離，老師給我們很大的空間，從不同角度“重建”，包含討論綠化的環境設計、討論人文社會的設計和有關中產階級化的。之後我們也到了河流附近的不同區域觀察，field trip之前，老師請來的design researcher教我們如何製作“research prototype”，research prototype的功用是幫助我們不只是拿問卷去路上隨機訪問，而是帶著一個“破冰”的媒介，讓我們更能自然地與訪問者開啟對話。第一次我們到Red Car的field trip，我做了一個小箱子裝著自製的明信片，明信片上是各國不同河川的風景照，有白天的也有夜晚的，目的是讓隨機的訪問者挑選明信片，看看人們對LA River的印象認識程度和認同程度。接著全班分成幾個小組，也去了其他的field trip。我們這組做了一個板子作為下次field trip的research prototype，上有一些圖片，像是人騎腳踏車、人在大樹下做瑜伽、野餐、街頭藝術等，每張圖片後面都有魔鬼氈和板子連接；功用是讓隨機訪問者選擇圖片，組合成LA River在他們心中的印象，圖像化的工具讓訪談的對話變得更自然，也讓訪問者更能表達文字無法敘述的感覺。因為這堂課的field trip，讓我能看見洛杉磯美好觀光區外的不同面向，而不僅是旅遊書上看見的好萊屋和陽光沙灘，覺得和這個城市有心更靠近的感覺。美國和台灣很大不同的地方在於區跟區之間的差異很大，貧富、種族、城市風景、社區安全和建設等。

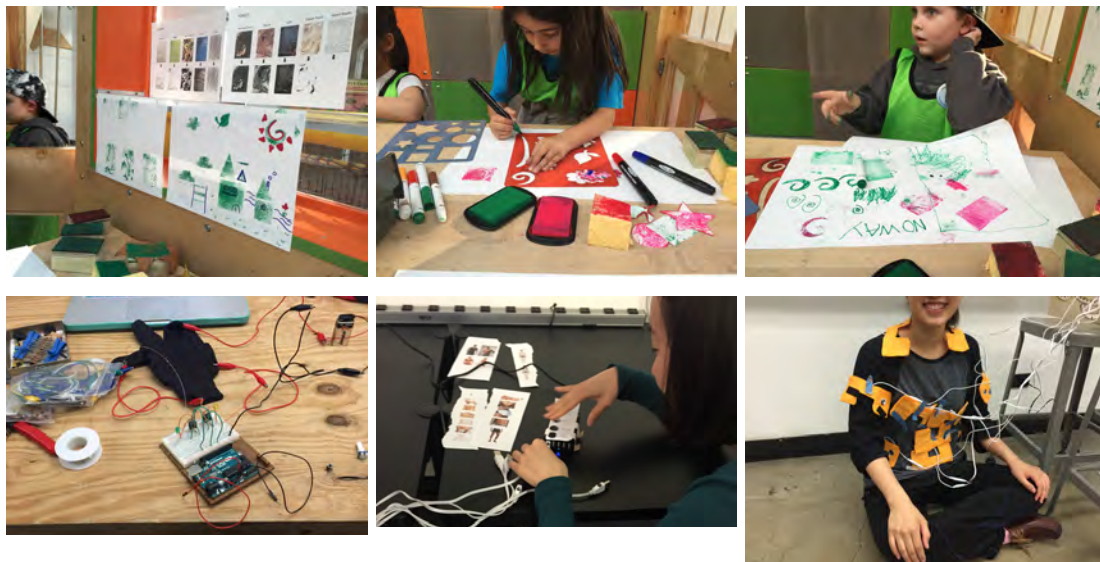




## 2016/3月

(Week7.8.9.10)

期中發表後，每堂課的project都漸漸有了選定的幾個大方向，持續發展概念，相較更前期，這個階段有更多的prototype概念測試、驗證以及使用者訪談。Toy Design期末需產出兩個project，分別是Toy Sale和專利申請的。在12週，老師安排一場玩具販賣，讓我們在ArtCenter的學生餐廳販售自己設計和製作的玩具，一共要製作12組，量少、成本就高，所以也在這個過程中學會成本考量和定價，也深深體悟市場上大量生產壓低價格的力量。而專利申請的project，是希望我們能練習和玩具公司提案，提案內容包含市場趨勢分析和製造細節等。期中後的一週，老師在Kidspace安排了一群幼稚園小朋友實際玩我們玩具的概念模型，藉由這次concept testing，實際和小孩互動，回饋不少，得到很多原先設計沒有想到的見解。Wearable Technology這堂課也開始用簡單的程式編碼製作實驗模型，例如我的project是做有關於遠距離情侶藉由熱感應的互動裝置，就做了幾回實驗模型，找不同的情侶體驗並訪問。

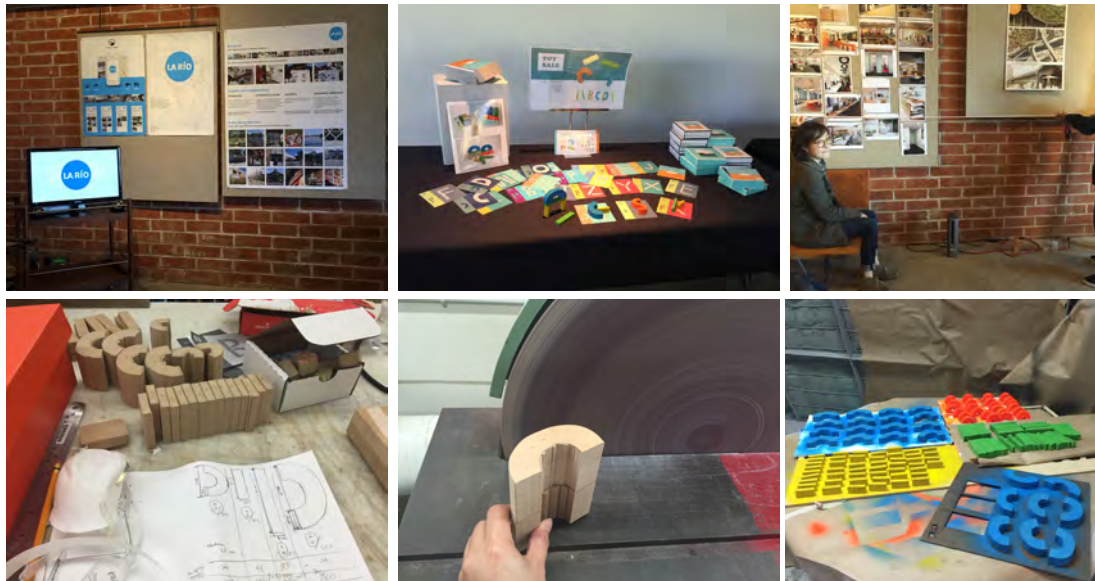




## 2016/4月

(Week11.12.13.14)

如火如荼準備期末的階段。Play the LA River，我們設計了一個APP，取名為LA RIO，是西班牙文LA River的意思，加州是個種族的大熔爐，洛杉磯也有許多講西班牙文的人口。LA RIO的介面互動結合了類似Yelp和Spotify的概念，提供民眾隨機或主題式的旅遊行程建議，而地點都是在LA River河川週邊。在很久以前，因為一些政策、開發和污染，讓居民和LA River的關係愈漸生疏，所以我們希望這個app能再次拉近人們和這條河的距離，同時也串起河流週邊多元的區域文化，讓居民在使用app旅行的過程中，能除了自己居住的區域，也到別的地方看看。為了建立app的初步資料內容，組員和我花了一整天週六，選了幾個散布於河流附近的點，去發現和紀錄每個社區的特色和能從事的活動，例如能玩樂、運動、賞鳥、休息、吃飯、觀賞藝術博物館、街頭藝術、夜生活等。期末的發表，我們運用網路上的工具，模擬app的互動介面，並也到花了一天和學攝影的朋友拍了app的介紹影片。Toy Sale的project，設計了一套玩具，幾個簡單的積木造型，就能拼層英文的26個字母，讓小孩在玩樂中學習字母；積木同時也有其他的玩法，像是堆疊小建築和平面圖案。很高興這個學習嘗試了許多不一樣的設計。







## 2016/5月

校外工作坊：PENSOLE X Artcenter

在春季和夏季學期中間的休息期間，我申請了PENSOLE，參加這個工作坊，需繳交作品集徵選，能抵作下個學期的一門課，學校負擔住宿，飲食和機票自付。每年這個時間，Artcenter都會和PENSOLE合作舉辦為期2週的工作坊，PENSOLE是一間在美國Oregon州Portland市的跑鞋設計學院。由2位在Nike和跑鞋業界工作多年的老師帶領，分成設計(Footwear Design)和色彩材質設計(CMF Design)兩大組別；一共有3個品牌，包含VANS、NIKE和ADIDAS，每個品牌下細分兩小組，每小組包含1名CMF designer和3名footwear designer。我被分配到的是VANS的CMF designer。兩週在Portland的課程相當緊湊，很感謝有這個機會體驗鞋子設計的業界裡CMF designer和Footwear designer如何溝通和合作，也一探CMF design的世界，以前我甚至不知道有CMF designer這個職位。顏色材質不只是設計的後端裝飾，更和行銷策略、消費者心理、情感和功能等息息相關。在Portland，每天都和組員從飯店搭20分鐘的地鐵到市區，再走一段路到Pensole studio上課，在洛杉磯時極少步行的我，在Portland走了不少路，同時也看看不一樣的都市風景。後期天天忙到半夜才走去搭地鐵的我們，經常被路上的homeless嚇到，Portland downtown的homeless真的很多。

(Week 1~6)

假期還放不到幾天，就飛到Portland參加2週的PENSOLE，回到洛杉磯後立刻開學，覺得馬不停蹄、沒什麼休息到，但仍滿心期待最後一學期，希望能把握剩下的時間拿到想修的課程。這學期修的有Product 7、Viscom 6和Creative Strategies。Product 7專注於學習branding、Viscom 6學習建立個人品牌和整理網路作品集、Creative Strategies是較活潑的創意思考課程。

### Product 7

在第1.2週，每位同學提案自己要做rebranding的品牌，必須解釋所選擇品牌目前下滑的原因，接下來幾週，直到期中以前，老師教我們運用不同的market research工具去分析，進而發展出品牌策略。從大的全球趨勢開始分析(Macro Trends)，再到小的產業趨勢，報告趨勢包含STEEP: Social(社會). Technology(科技). Economical(經濟). Ecological(環境)，除了趨勢報告，也同時要分析每個趨勢下有哪些設計機會。我選的品牌是美國早期相當壯大的美妝直銷品牌AVON，挑戰性在於面對日前零售和網購競爭的市場趨勢及改善大眾對於直銷品牌的負面觀感。

### Viscom 6

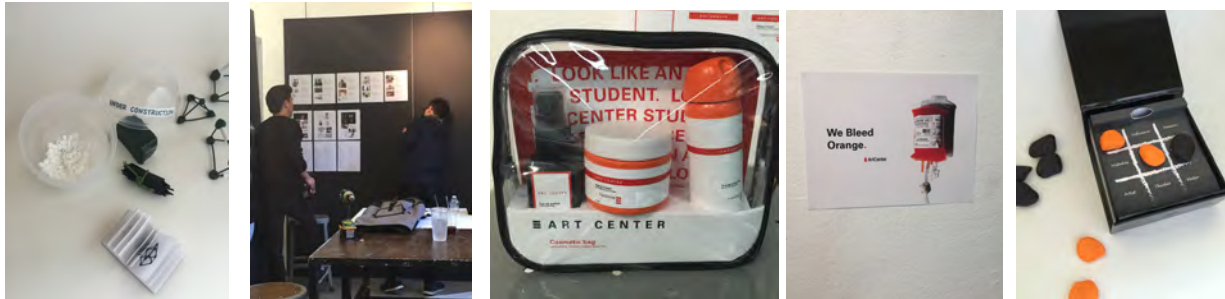
從五專唸外文系，到畢業插轉進工業設計系，總汲汲營營地跟上同儕的腳步，在插轉進來的第一年大二補修低年級的課程，填補不足的基本能力。一路上鮮少能有機會讓自己真的沈澱下來，認真思考自己或自己設計的特色；又或者應該說是，自己到底對哪些設計議題最有熱忱和感受。Viscom6這堂課教我看見自己的特色，身為我自己和身為一位設計師，我是誰？我和別人有什麼不一樣？我的生活是怎麼樣的？我有哪些故事？對於生活和設計哪些價值對我來說重要？而它們又如何影響我的設計？除此之外，也更懂得經營、包裝和行銷自己和自己的設計。

### Creative Strategies

這堂課每週都有一個小project、運用不同的創意思考策略配合一個創作題目，上課的氛圍是較輕鬆有趣的，同時透過每週的小題目盡情發揮和嘗試不同的媒介、材質。例如第一週是Dig deeper-design a self-promo piece(在發想概念的過程中如何問對問題或從一個方向問更深的問題)，創作題目是設計一樣東西來行銷自己的設計流程，可以是各種形式的，我做了一些巧克力，運用不同裝飾和口味來代表我的設計思考流程。還有其他有趣的project，如Problem framing-設計



ArtCenter紀念品、Pattern breaking-重新設計LA市旗、Planting limitation-設計扭蛋裡的迷你玩具、Dynamic Prototyping-設計糖果(把隨機做的模型做成能吃的點心)。在接近期中那週有個很有意思的project叫Secret Santa，是設計禮物給班上的一位特定同學(抽籤決定)，在前一堂課每個人帶自己的蒐藏和討論自己的興趣，而聖誕老公公們就要為對方準備禮物。這項禮物必須是無價的、市面買不到的、自己設計和製作的。

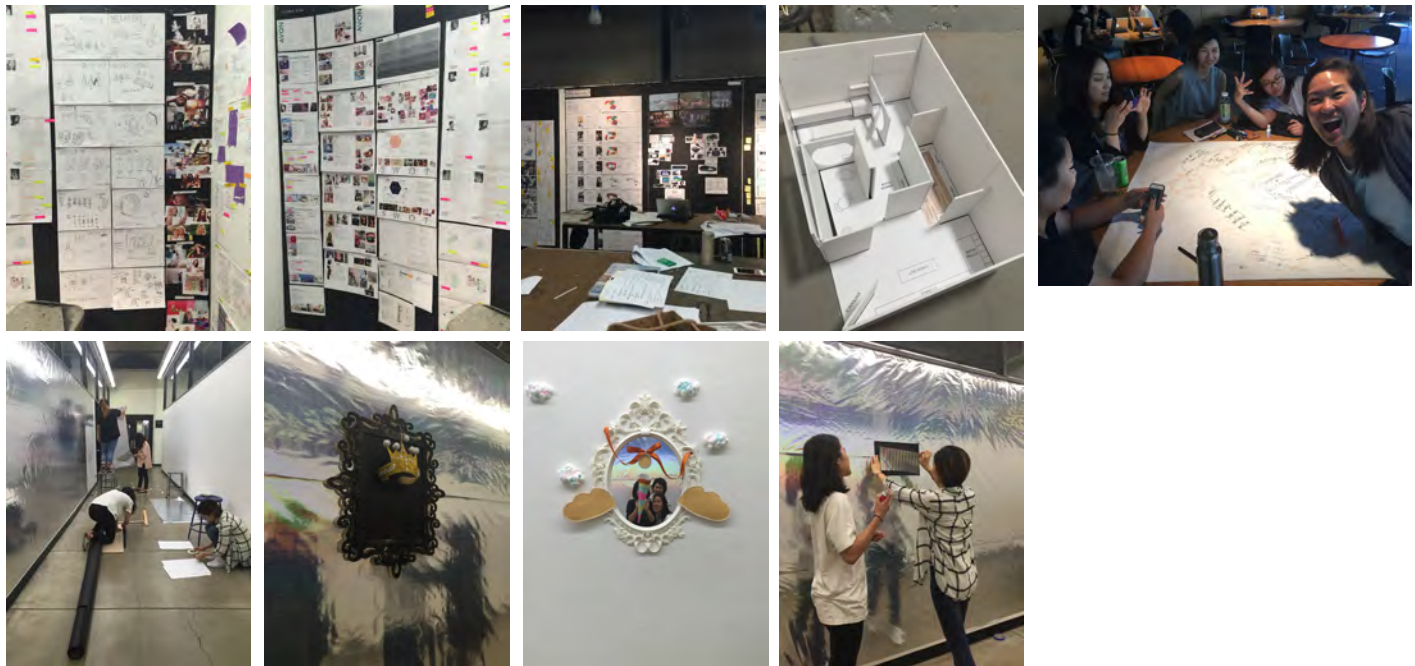






## 2016/6月

Viscom6前幾週花比較多時間透過不同作業尋找每位學生的特色、發展logo設計、履歷排版等，同時也選了3個過去的project，重新修正排版和圖面溝通。期中之後開始發展影片的腳本，這影片最終功用是放在個人網站上當做自我介紹，在用軟體製作影片前，花了許多時間在安排腳本，思考形式和順序，以及想要包含的內容，如：我是誰、我相信的設計價值等。同時Product 7這時品牌策略以定義清楚，包含品牌價值(Value Proposition)和短中長程規劃(Road Map)，規劃又再細分marketing和product/service等，期中後便開始發展不同的設計概念，包含產品、包裝和零售空間等。Creative Strategies其中一個project是Reality Hacking(以假亂真)，要在學校公共空間製造假的Portfolio Review，我們小組討論後弄了一個新的科系叫做Glitter Design Department(亮片設計)，做了假的海報和裝飾走廊，讓經過的學生都又驚又笑，過程挺有趣。



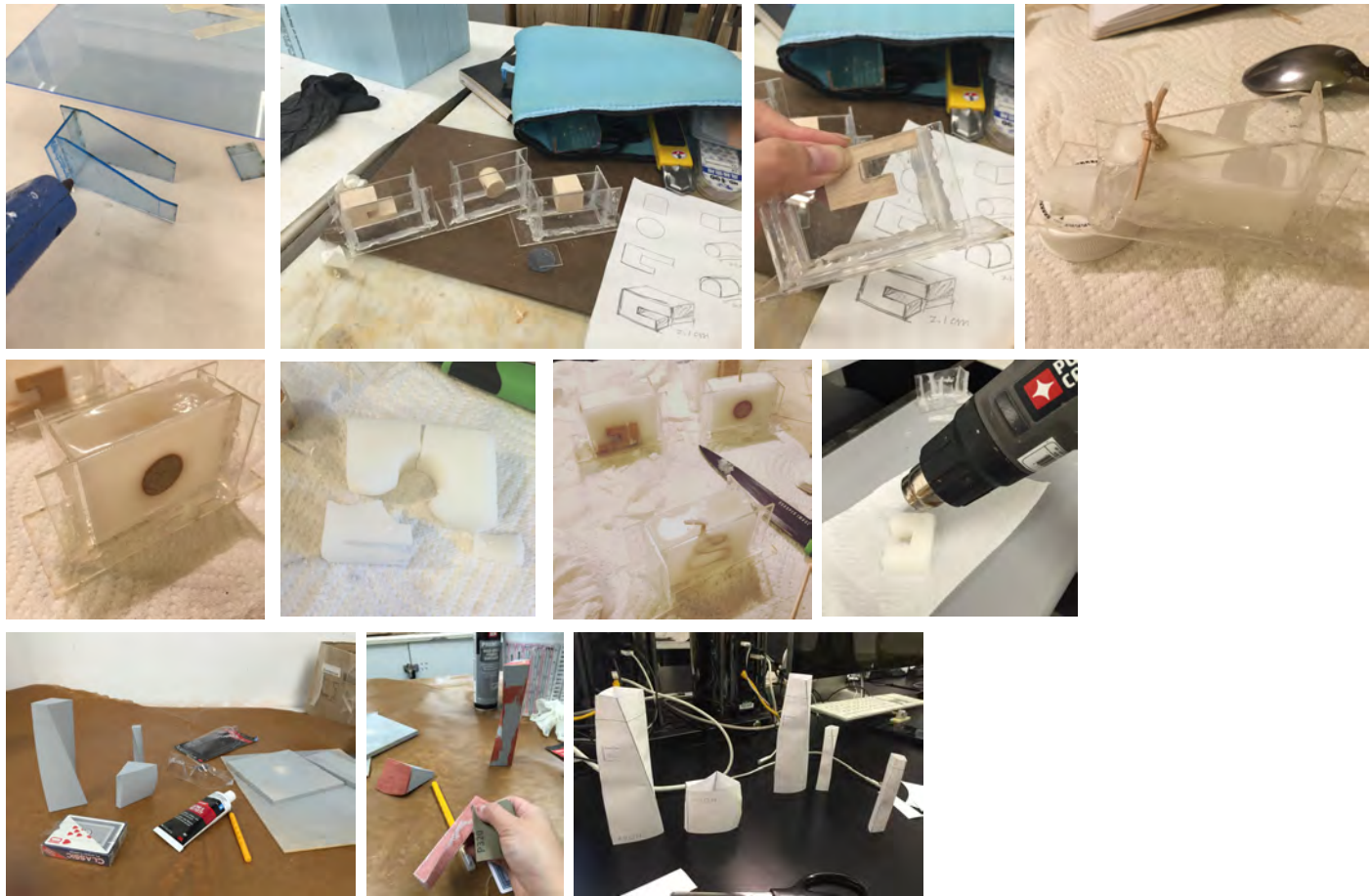
## 2016/7月

### Creative Strategies

最後為期3週的期末project沒有題目，老師希望我們能做自己一直很想嘗試卻沒做過的設計，並運用Remix(將兩件不太相關的元素結合到一個設計裡)。我一直很喜歡蠟燭、平時也喜歡點蠟燭，但沒有機會設計它，於是這次就選了蠟燭、結合情緒，設計一系列擁有不同情緒的蠟燭。我選擇了五個情緒，包含恐懼、嫉妒、困惑、害羞和喜悅，其中有正面和較負面的，我認為負面情緒是人很自然的部份，我們應該接受和擁抱它們。在思考蠟燭該怎麼表現這些情緒時，也思考了每個情緒的本質，而不只是表象的，進而轉化到造型的設計上。例如我認為恐懼是因為存在著“可預知的威脅”而產生害怕的感覺，所以我將蠟燭設計成斜坡造型，在高的一處有玻璃珠，好像要滾下來壓到低處的火蕊一樣。而嫉妒對我來說，是想摧毀別人的負面慾望，像點火一般，想摧毀別人的



慾望最終也會摧毀自己；所以我在蠟燭上放了兩個火蕊，其中一個看似想要燒毀另一個蕊，但最終燃燒的方向也燒到了自身。而困惑是一連串紊亂的思緒，所以在困惑的蠟燭上，我放了一些捲曲的線表達混亂的內在。害羞的蠟燭有個凹巢，讓害羞的蕊可以躲在裡面不被人發現。喜悅的蠟燭，一個蕊在中心點亮了上方的另一個蕊，代表著喜悅是將自己的快樂也照亮別人。在製作蠟燭的過程中，因為要達到自己想要的形狀，自己以雷射切割壓克力板做了模，但在脫模的過程中失敗了不少次，太快會因還未完全凝固破壞形狀、太慢則很難拔膜，另外方向性和順序也是，做錯一步就要重來，試了不同的順序、上油、控制時間、加熱表面等等。最後蠟燭的底盤，也嘗試了沒用過的水泥，凹凸不平表別意外的呈現我想要的感覺。同時Product7進入最後的期末準備期，製作模型、海報等。而Viscom 6的影片也在以前沒用過after effects之下，經歷一番跌撞後終於誕生了。







## 2016/8月

轉眼間來到學期的最後一週，也是回台前的倒數日子了，最後兩週除了忙於課業期末發表外，也開始為車子貼廣告，尋找買家。期末結束後的1.2週，馬不停蹄地和有意願的車買家約看車、處理房銀行帳戶、房子退租、搬家整理、海運回台的打包、訂飯店和規劃出遊行程等，以及和朋友們吃飯見面。在處理這一切的同時，離別將近顯得更真實而靠近。一年多沒見面的媽媽來到美國，我們打算處理好事情就立刻出去玩，把握剩下的時間。短短的時間內我們去了三個國家公園 (Joshua Tree National Park. Sequoia National Park. Yosemite National Park)，雖然開了好久的車，但覺得相當值得，那些風景真的太撫慰人心了。其實開車從洛杉磯到國家公園的路途並不算太長，反而是在園內開了更多車，因為實在太大了，可惜安排的時間有些倉促，希望以後有機會來能停留更久。除了國家公園，也到了Getty Museum、Hollywood及加州的一個小城市 Solvang(丹麥村)，車程從洛杉磯大約3個多小時。這個城市非常可愛，就像丹麥一樣悠悠清新，生活步調也明顯慢很多，很適合放鬆度假，也有不少愛好品酒的遊客來訪附近山丘上滿山遍野的酒莊。

