

# Preface

## 序

---

作者使用 SolidWorks 多年，體會到此 3D 參數軟體的操作自由度較其他同質性軟體高，當開始繪製造型時，就必須賦予「尺寸與限制條件」在造型上，以確保是否可以「合理化」的產生，所以在本書內舉例了 12 個大主題，而不是單純的介紹功能，讓讀者可以順利培養基礎的實戰能力。

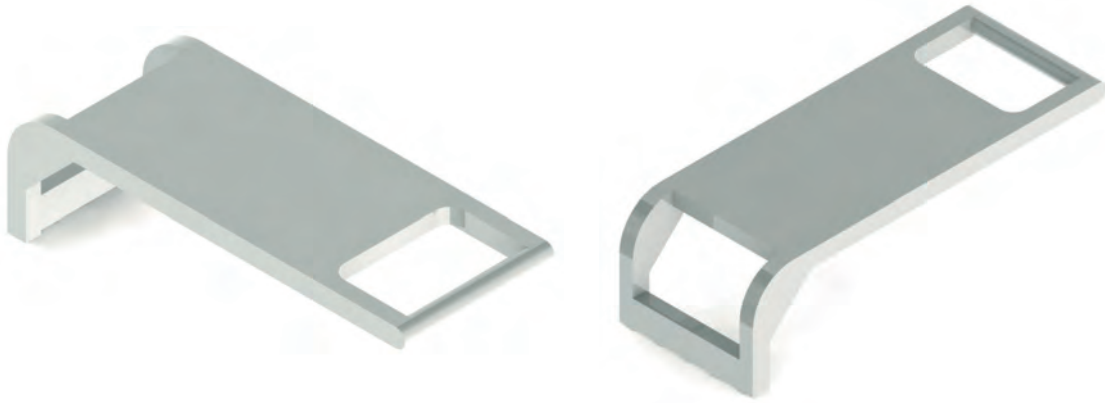
繪製零件的能力為本書重點，因為沒有零件，就不會有組合件與工程圖的使用，而在零件上，外界往往將其「特徵」功能列為基礎能力，「曲面」功能列為進階能力，其實不然，其核心架構是一致的，只是有厚度與沒厚度的差別，這是作者在業界多年的體悟，並將此概念加入本書。

書本內容的架構都是作者本身在業界常用的操作手法，與一般原廠教學較不同，將業界所需的能力與判斷以「題目」作為歸納，並根據日常生活中的物品來展開架構與引起興趣，作者把持著一種態度，那就是「生活設計」，讓使用者可以從生活中開始觀察設計與發想，進而找出一個自我特別的「設計感官」。

林志鎰

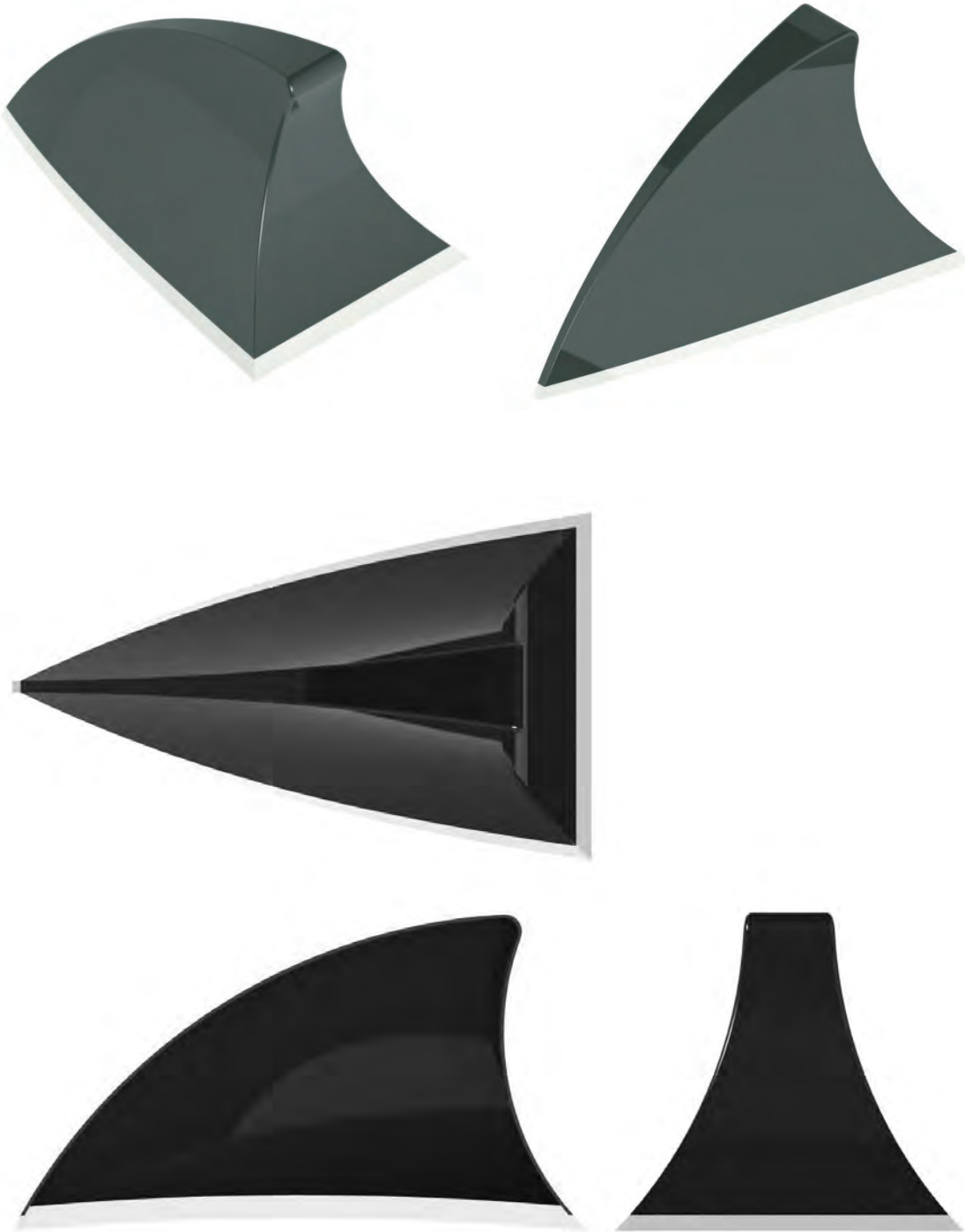
# Works Appreciate 01

## 固定扣



# Works Appreciate 03

## 鯊魚鰭天線 (2)



# Works Appreciate 06

## 液體循環盒



# Works Appreciate 08

## Y 型三通管



# Works Appreciate 09

## 自行車水壺架



# Works Appreciate 10

## 洗衣精瓶身 + 溢流嘴

♥ 零件 2 : 溢流嘴





# Works Appreciate 10

## 洗衣精瓶身 + 溢流嘴





# Works Appreciate 11

## 鑽石



# Works Appreciate 12

## 機車龍頭殼原型

