



工程設計流程報告： 招財貓



界定問題

招財貓是一個隨處可見的招財小物通常會出現在店家的門口之類的而它的效益也不只有招財還能幫忙吸引客人,達到增加流量的效果。那如果我們能否設計一個比招財貓更有吸引效果但是又不會違背他製作初衷的機器甚至能有效控制他。而這東西在使用上也不會遇到什麼限制就是個吸引小物。



蒐集資料

招財貓舉起右手的意思是「招財」舉起左手的意思是「招福」手舉的低能招來近處的幸福而手舉的高則能招來遠處的幸福招財貓是唐代就已經有類似的產物,而他能傳承自今想必有他一定得價值與習俗。而最近他的設計顏色也變得多元起來已經沒有一定的格式與樣式



發展方案

我們想做的除了造型上的變化還有更多功能的,能做出更吸引人的動作或是可能可以做出ed燈光變化之類的增加吸引度或是能發出一些聲響變得更加可愛。



選擇方案

礙於時間不夠加上成本不足所以我們無法做到外觀變化的部分

還有我們覺得為了延續的傳統意義所以還是決定以招手的動作為主畢竟它象徵非常多的意義是古代人一職堅持下來的產物,還是不要輕易更改。



預測分析

原本預計在改變外觀以後能對吸引人潮帶來許多幫助但因為真的沒什麼時間所以我們預計我們所做出的原版招財貓能夠做出基本招手動作還有按鈕式的操控。



測試修改

原本手臂的揮動無法按照按鈕正確行動甚至一開始的啟動都沒辦法,所以我們修改了程式碼經過兩三次的嘗試他能正確的揮動角度的部分也需要經過稍為的微調



最佳化

揮動角度從原本的180度調成90度

能依照按鈕正確行動

外型至少有像隻貓