

打開我自己

40521施承均



2/24

決定自主學習的主題、內容以及名稱



為甚麼要以打開我自己為學習主題？

本身對內臟組合很感興趣，不管是人體還是動物體內的，

曾經在網路上看過豬的立體器官模型，很想購買卻至今都找不到，

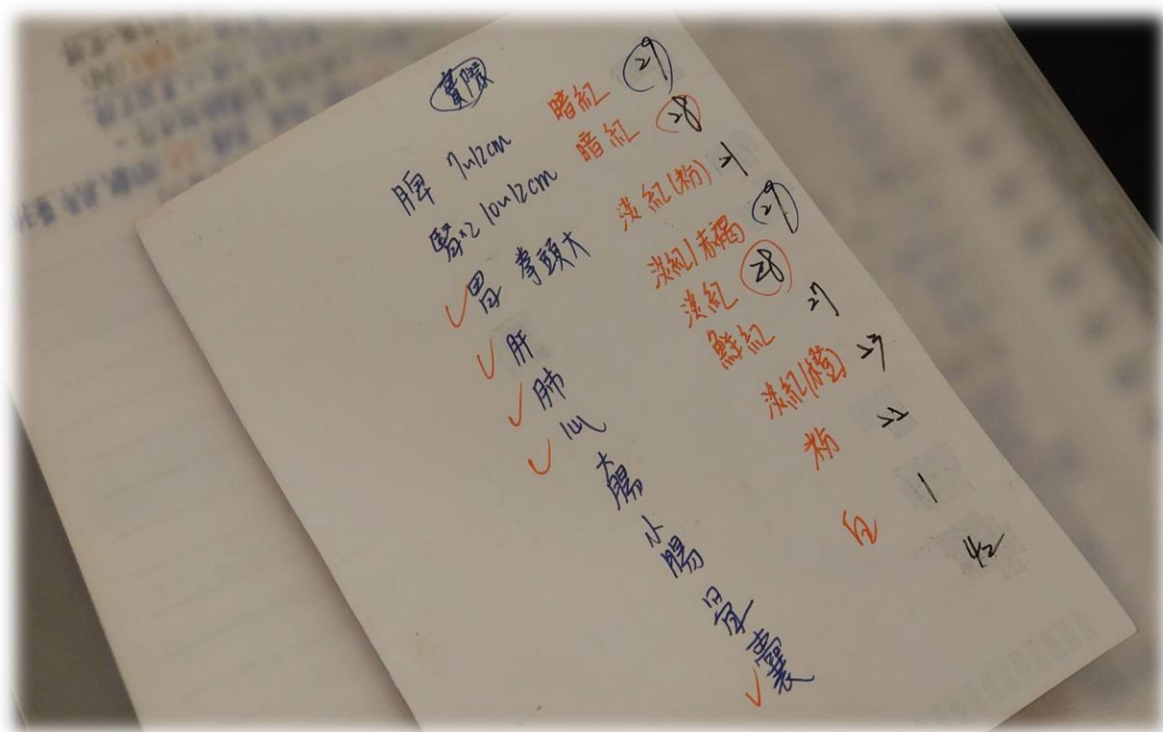
剛好趁著這次自主學習的機會，自己動手來製作器官模型(人體)，

至於為甚麼要用羊毛氈當作材料，則是因為我覺得羊毛氈很扎實，

相較於紙片或紙板等等材料。而且羊毛氈能從一坨羊毛變成一個立體作品，

我覺得超酷，加上前陣子又看到同學在做，就更想自己來親手製作看看了。





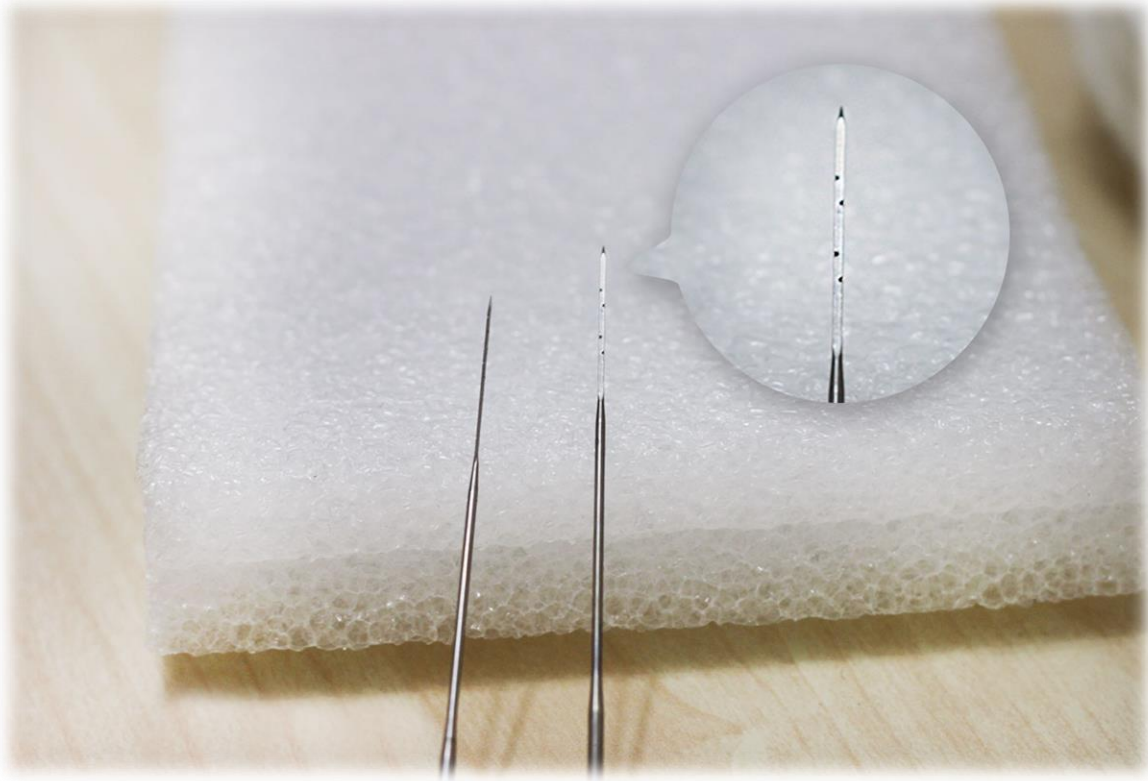
透過網際網路及書籍上的資訊，
 確認好器官所屬顏色，上網選購材料。
 過程中，因為許多紅色的色號十分相近，
 難以判斷哪個才是最適合且最貼近現實的，
 在與家人討論的過程中也花費了一段時間。

3/3

身體內的每個器官，
 因含氧量高低不同而呈現出不同顏色，



3/10 了解羊毛氈粗細差別



細：氈化成型速度慢，
適合製作小型作品及小部位和製作作品後期細修表面用。作品表面針孔小

中：氈化成型速度適中，製作作品可全程使用，使用頻率最多

粗：氈化成型速度快，製作作品前期使用。作品表面針孔會較明顯



3/31 第一次定期評量



3/17 製作脾的羊毛氈作品(遺失)

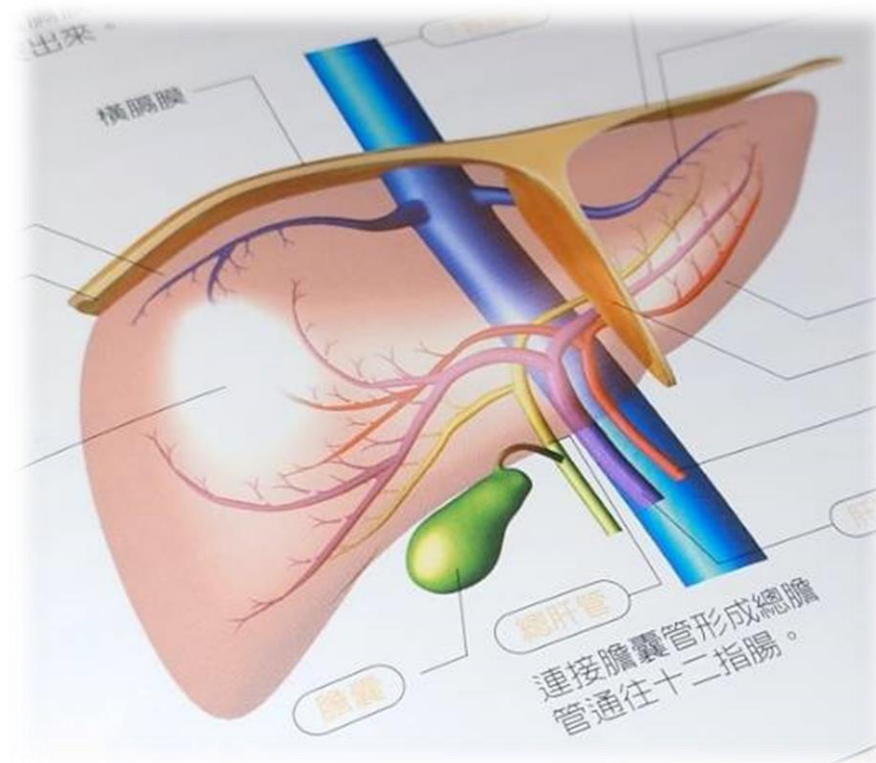
3/24 製作腎的羊毛氈作品(遺失)

4/07 製作胃的羊毛氈作品，過程**未拍攝**，成品補在最後面



4/14

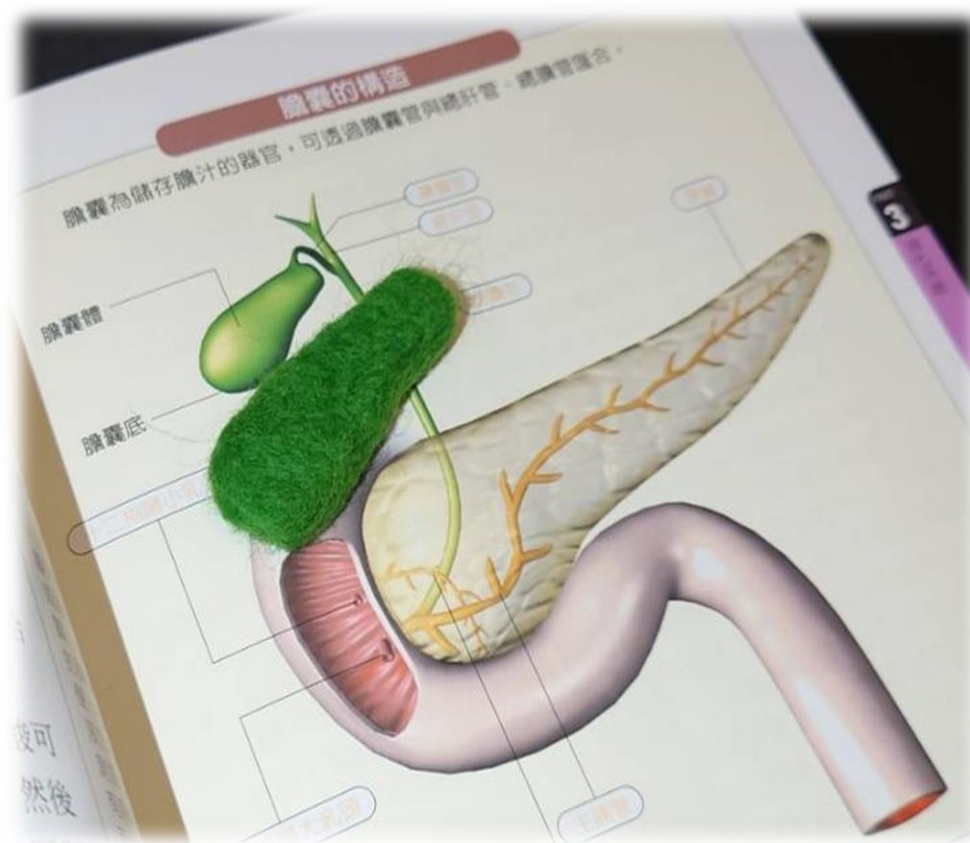
製作**肝臟**及**膽囊**的羊毛氈模型



由於這堂課的進度有兩個部分，
需要更大量的時間，於是事先完成了肝臟**塑型**，
以便能讓進度能順利達成，而肝臟的塑型相較於前面的胃也更加有**挑戰性**。



將做出來的膽囊模型，
和書本上的圖例進行**對照**。



做出來的肝臟與預期中的不大相同，
我認為是因為羊毛的**量**抓得**不太平均**，
進而導致肝臟下方的厚度偏薄，降低了相似度。

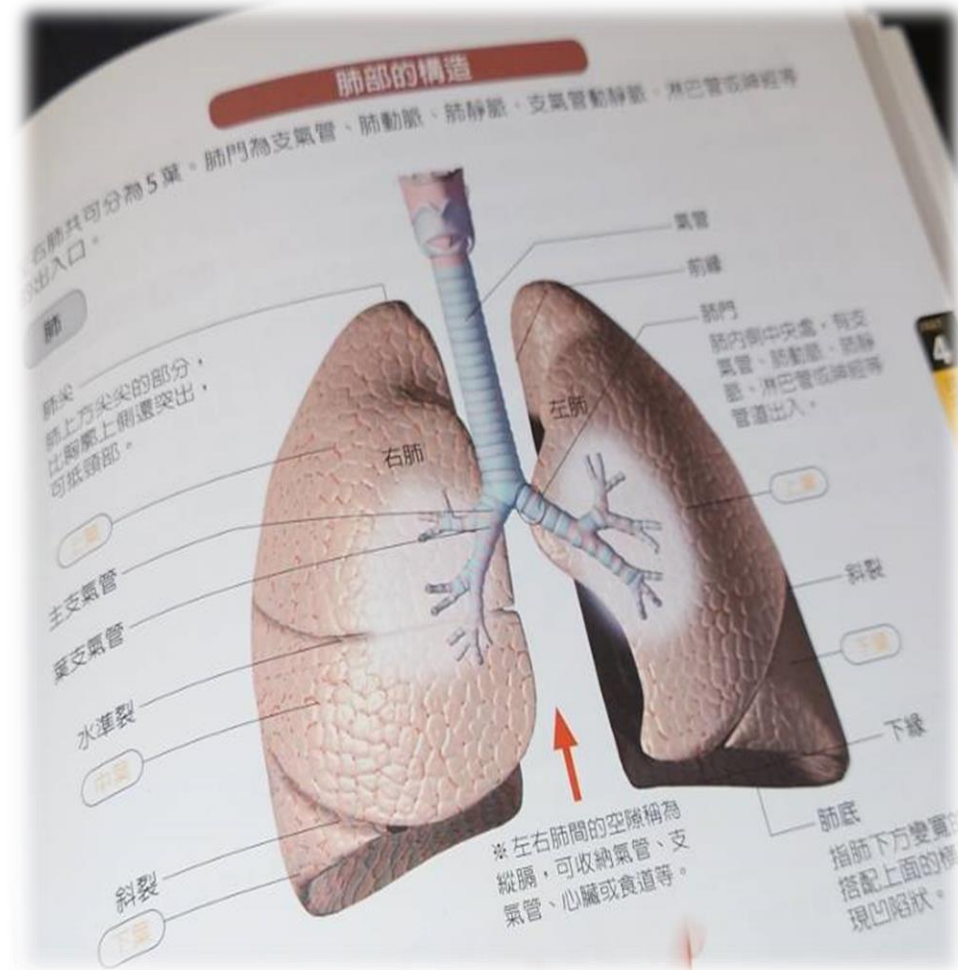


4/21

製作肺部的羊毛氈模型

由於肺有左肺右肺之分，為了讓其具有對稱性，耗費了比往常都多的時間來塑型，羊毛在未針戳前，質地較為柔軟，且容易散開，增加了塑型上的困難，而為了讓大小盡量相同，取羊毛的量也是一大要點。

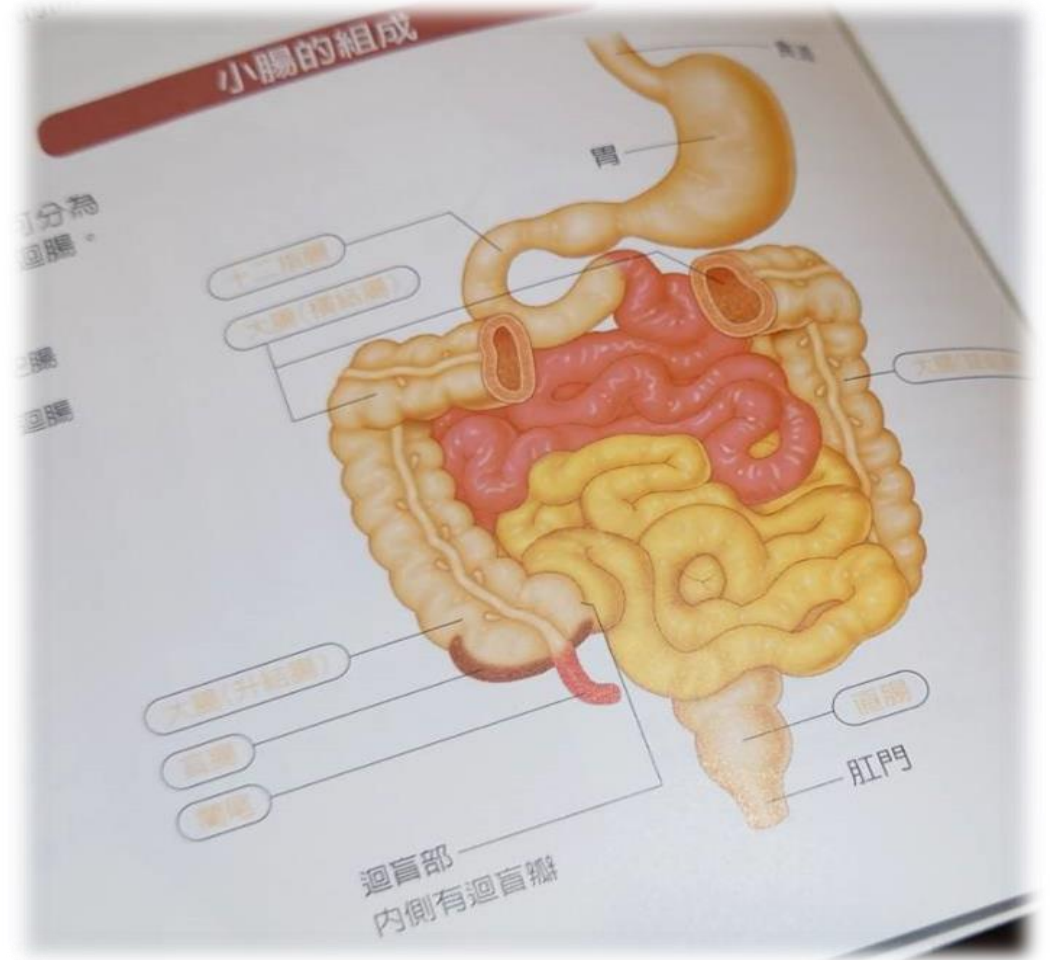
- 在報告最後將補上肺部的成品。





4/28 製作心臟的羊毛氈模型

5/05 製作大腸的羊毛氈模型



剛開始製作時，毫無頭緒，
前面所製作的器官大多是一體成形，
這還是第一次遇上變化較多端的器官，
不管是大腸上面的皺褶，還是轉的角度，
都非常棘手，讓我很不知所措，思索了很久，
最後在課堂中卻只完成了模型中的一小部分。



由於真的沒有想法，
各種奇怪的方法都用上了，
像是上圖中直接**扭轉**，但成效依然**不佳**，
後來**上網詢問**了對羊毛氈較拿手的作家，
好像也沒有獲得我想要的答案，於是便將大腸的製作延期。

5/12

繼續完成上週的**大腸**羊毛氈模型



星織手作-羊毛氈

回覆了你的評論： 可以先用手 把蓬鬆的羊毛用力卷成接近你要的形狀 戳幾下固定後再開始繼續戳到氈化並且邊塑型 1 週

| Piestar: 哈哈身體器官的



星織手作-羊毛氈

回覆了你的評論： 是指香腸的形狀嗎？ 1 週

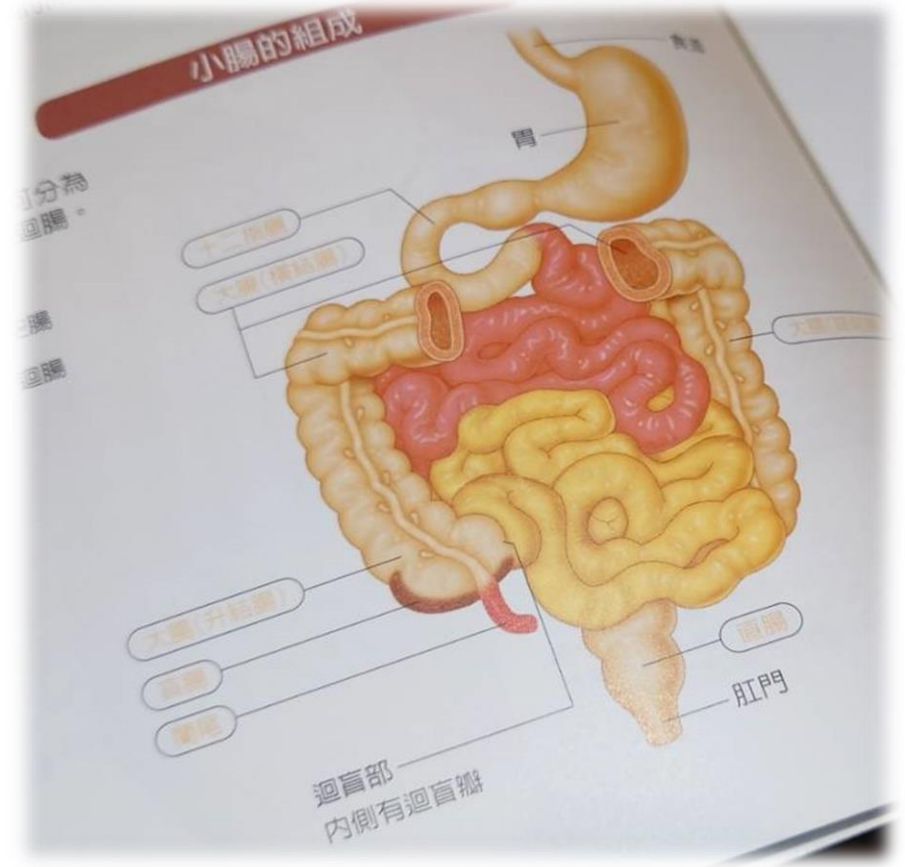
| Piestar: 請問大腸和小腸形狀怎麼戳啊...

5/19

製作小腸的羊毛氈模型



此堂課大部分的時間，
用在**構思**如何製作出彎曲的小腸，
為了避免小腸模型彎曲得很不自然，
將其扭轉成了各種型態，藉此比對找尋最適合的形態。



5/26

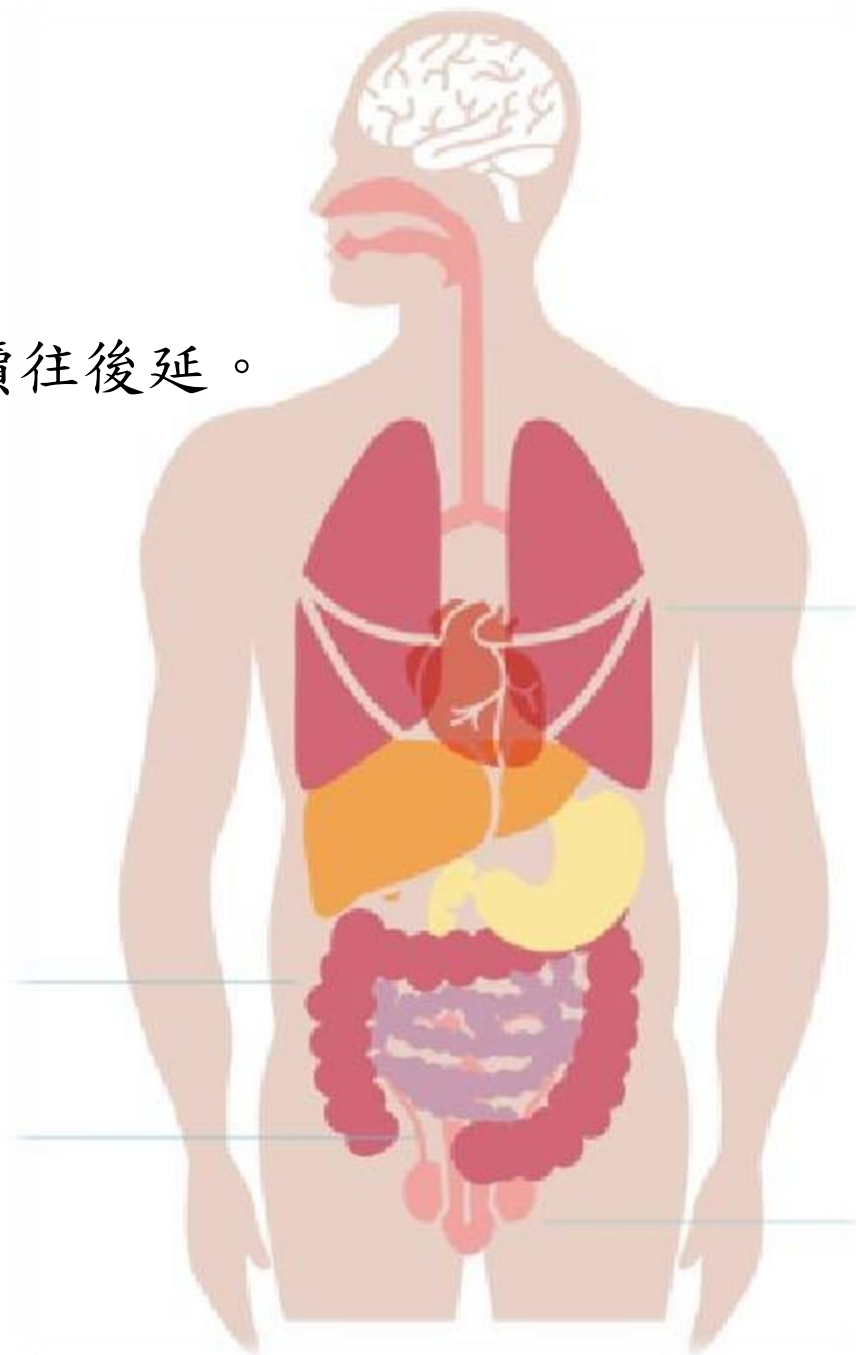
繼續完成上週的**小腸**羊毛氈模型



彎曲的模型真的不好做，
要隨時注意他是否有**緊密貼合**周邊的羊毛，
還要同時塑形，若是忘記自己的下一步驟，可能又得重新構思。

6/2

進行了整體模型的修飾，
並將各個器官組合在一起，置入展示盒上蓋，
且因空間及時間關係，暫定將大腸的製作日繼續往後延。



心得分享：

經過了十四堂的自主學習課程，
發現了這個主題沒有我想的那麼簡單，
剛開始準備材料就遇到色號選擇的困難，
因此上網及書籍去查詢，做了不少作業，雖然過程很累人，
但反而讓我了解各器官含氧量、大小及功用的差別。
接著又遇上了比例不如預期、形狀奇怪、塑型困難、
不懂戳針差異等問題，也都耗費了不少時間去學習、認識並解決。
雖然過程不易，不過一路這樣的跌跌撞撞，
不僅讓我更加認識自己的身體，也讓我習得了一樣手做能力。



THANKS FOR YOUR



ATTENTION

memegenerator.es