



LAMPESKÆRM DESIGN

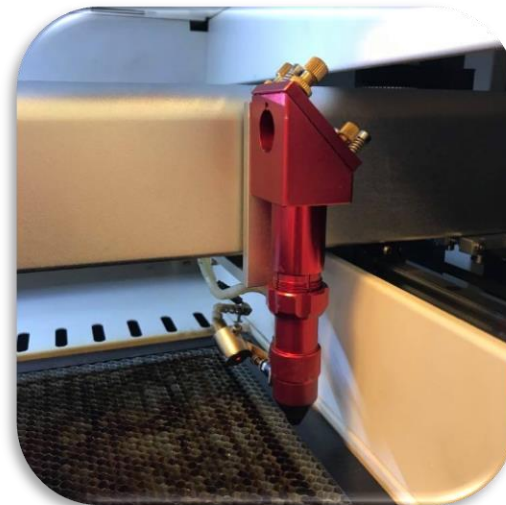
PROCES

1. Laserskæring - en introduktion til laserskæreren og materiale
2. Lamper - Hvordan er de opbygget?
3. Lampens design
4. Idégenerering
5. Skitse
6. Prototype
7. Brug programmet MakerCase
8. Design din lampe færdig i laserprogrammet RD Works
9. Produktion af lampen
10. Udstilling



LASERSKÆREREN

- Tal om:
 - Hvad er en laserskærer?
 - Hvordan skær en laserskærer?
 - Hvad tror I, den kan skære over?
 - Hvad tror I, har betydning for, hvad den kan skære over?
 - Hvilken beskyttelse skal du bære, når du bruger laserskæreren og hvorfor?



?



POWER OG SPEED PÅ LASERSKÆREREN

- Når man skal bruge laserskæren, kan man indstille power og speed.
- Hvad betyder ordene power og speed?
- Hvad betyder power og speed, for hvordan laseren skær?

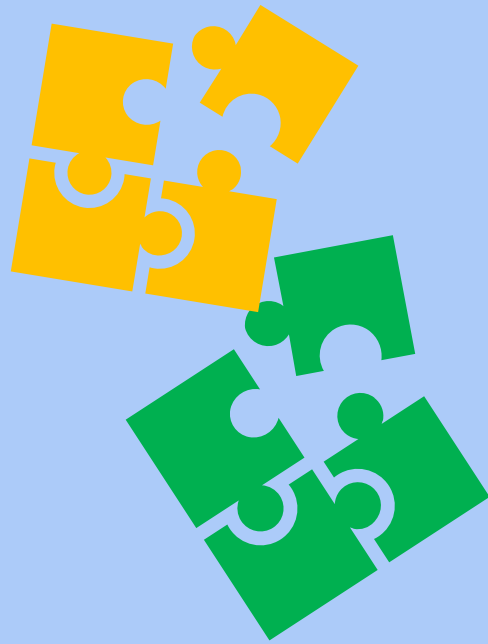


Work			
Output Doc User Test Transform			
Layer	Mode	Output	Hide
	Cut	Yes	No
Color			
MinPower(%)-1	20.0		
MaxPower(%)-1	20.0		
Speed(mm/s):	25.0		
Priority	1		



LAMPERS DELE OG OPBYGNING

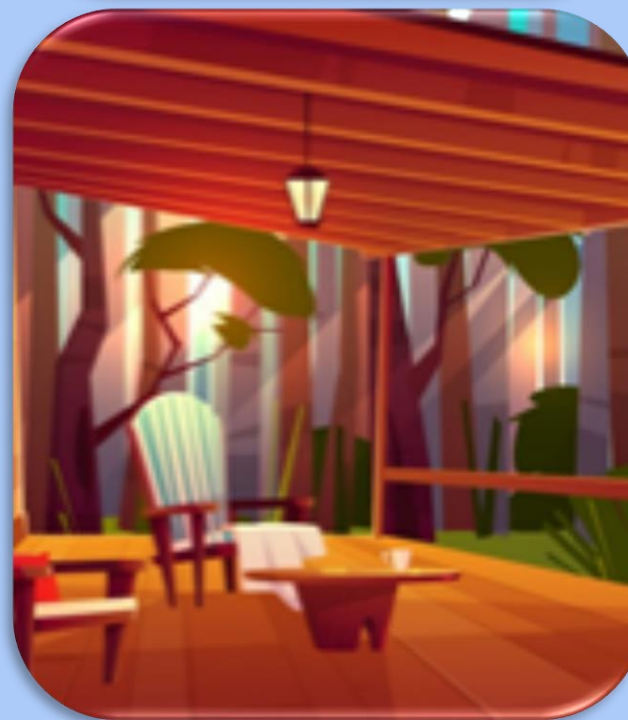
- Fatning
- Pære
- Skærm
- Sikkerhed
 - Materialer
 - Afstand til pære
 - Ophæng



LAMPENS PLACERING OG DESIGN HÆNGER SAMMEN



- Lampens placering, funktion og design
 - Har det indflydelse på hinanden?
 - Hvad skal I overveje inden I designer en lampe?
- Har lampen et tema
 - Børneværelse fx Star Wars
 - Stjernehimmel
 - Skal den være sej, sjov, flot.....



MATERIALER TIL LAMPEN

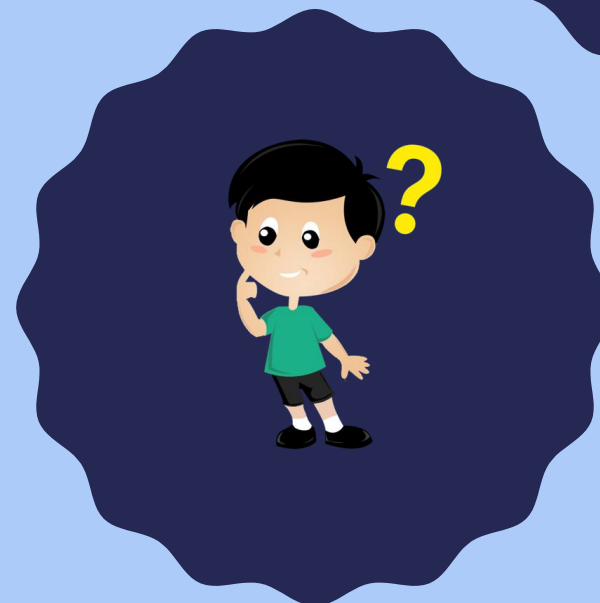
- Lampe materiale
 - Den endelige lampe skæres i træpap
 - Lampen kan males med pensel eller spraymales
 - Der kan sættes folie i lampen så lyset bliver rødt, grønt, gult, blåt eller blandet



THE WHAT IF GAME

ØVELSENS FORLØB

- **Fase I:**
- I skal sætte jer sammen i 4-mandsgrupper (i makkerpar) ved en værdicirkel
- I jeres makkerpar skal I trække et billedkort fra hver af de 2 bunker.
- Ud fra de to billedkort skal I sammen finde på en lampe, skrive idéen ned på en post-it, og bruge den til at sætte de to billeder sammen
- I fortsætter med at trække nye billedkort indtil, der enten ikke er flere, eller til tiden er gået



THE WHAT IF GAME - FORTSAT

Fase 2:

- De to makkerpar forklarer skiftevis deres forskellige idéer
- Efter hver forklaring skal de to makkerpar i fællesskab forhandle og placere idéen i værdicirklen. De bedste idéer placeres i midten af værdicirklen, og de mindre gode længere ude
- I er færdige, når alle idéer er placeret i værdicirklen

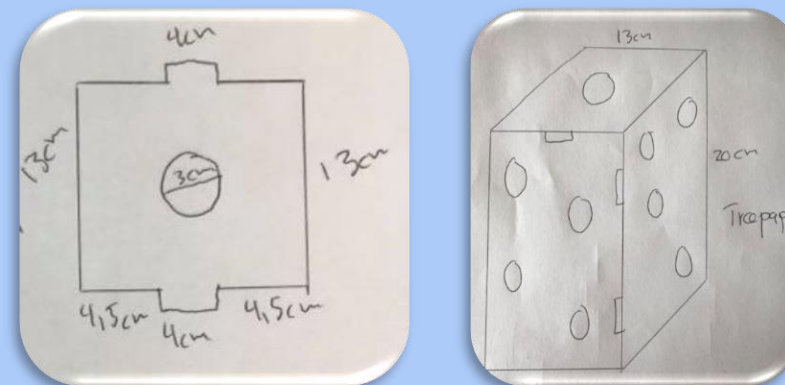
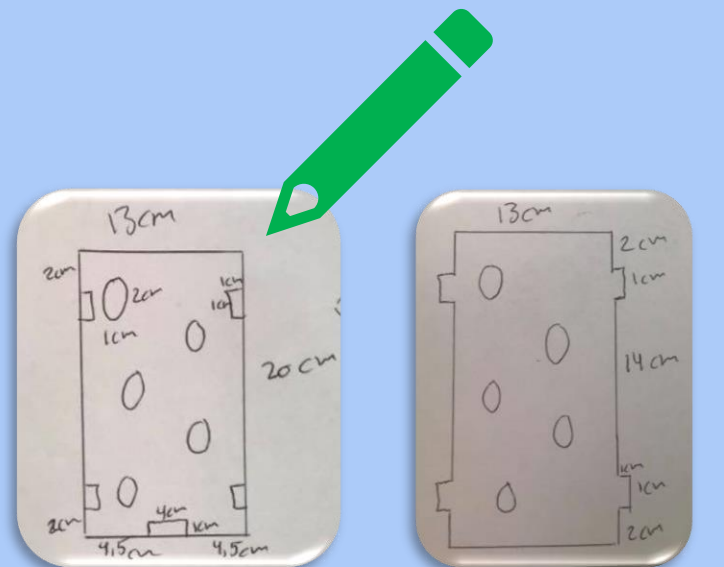
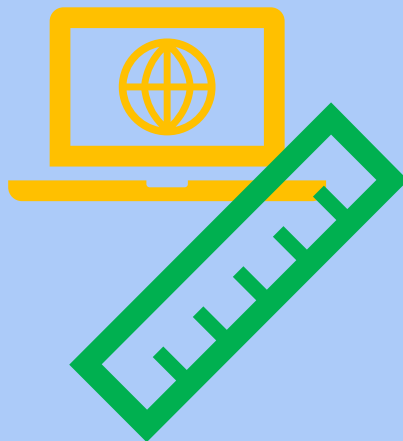
Fase 3:

- Hvert makkerpar skal nu blive enige om, hvilken én af idéerne de vil bruge til at designe jeres lampe.



SKITSE

- Hvad er vigtigt at overveje og vise på skitsen
 - Mål
 - Design
 - Materiale
 - Farve
 - Perspektiver
 - Placering
- Skitsen kan laves på papir eller computer



PROTOTYPE



HVAD ER EN PROTOTYPE?

- Tegn de dele jeres lampe skal bestå af på et stykke pap
- Skær eller klip lampens dele ud med saks eller hobbykniv
- Er det de rigtige mål, I har valgt? Husk at tjekke størrelsen på hullet til fatningen, og at der er afstand nok fra pære til skærm.
- Hvis målene ikke er passer, så justérer I dem på jeres arbejdstegning
- I kan også lave andre ændringer, som I synes vil gøre jeres lampe pænere eller bedre
- Husk at tænke på placering og brugen af jeres lampe





PRODUKTION AF LAMPEN

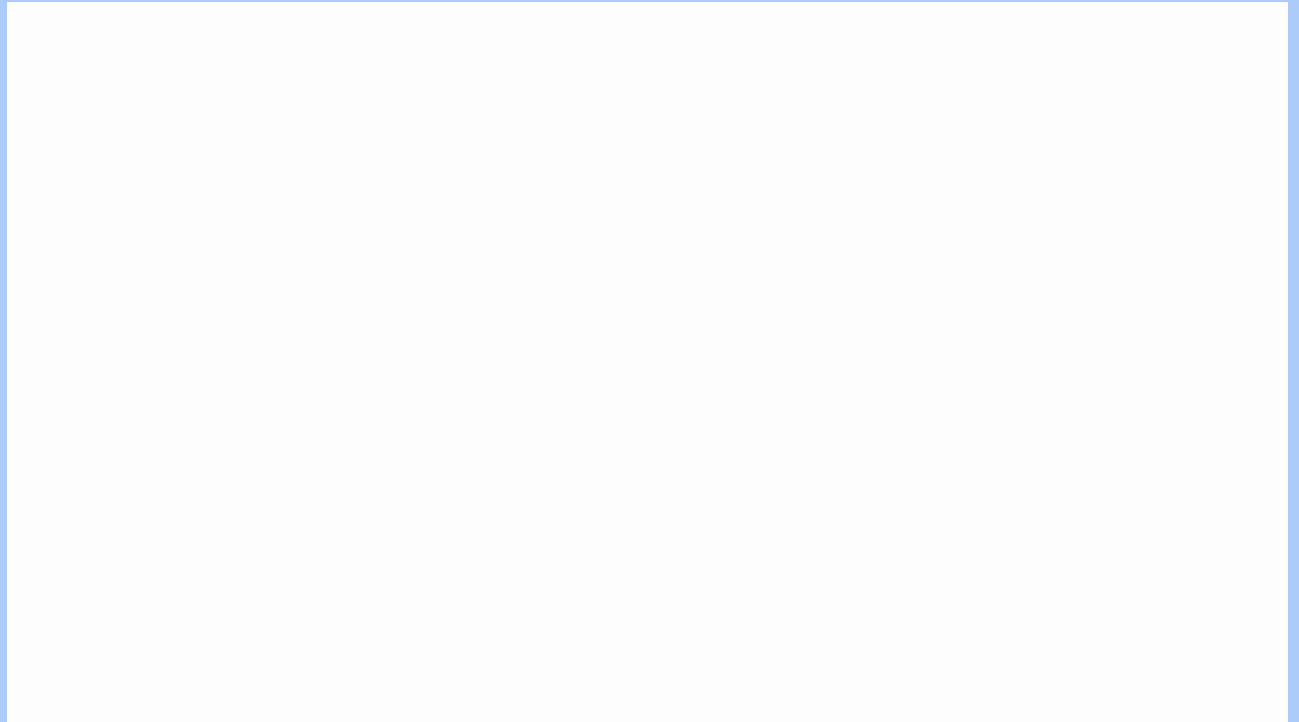


LASER PROGRAMMET RDWORKS

- Download RDWorks via linket:

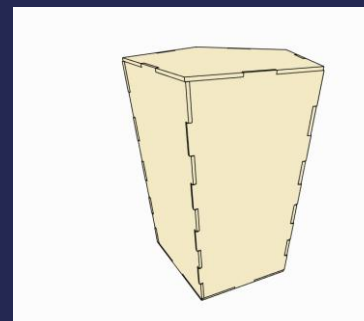
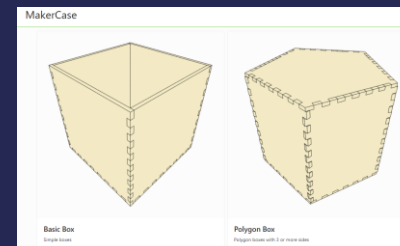
<https://tekxrk.dk/software-2/>

- Se her en videoguide til
hvordan du downloader



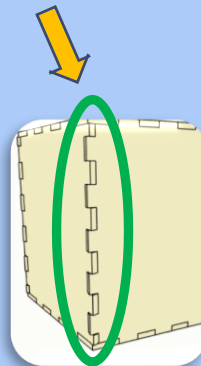
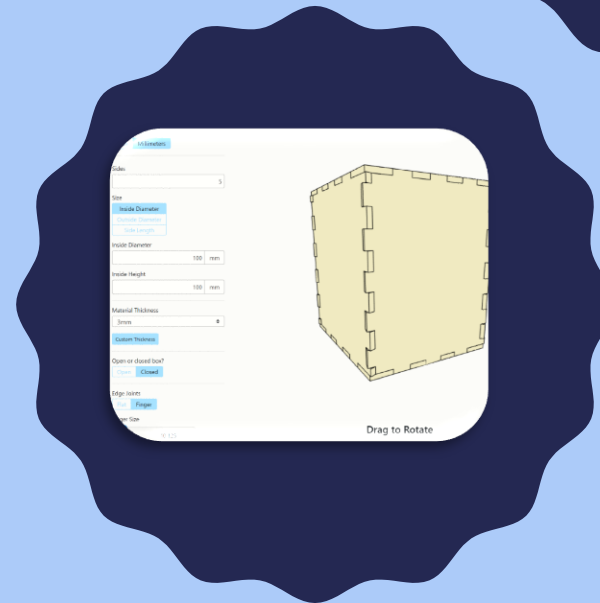
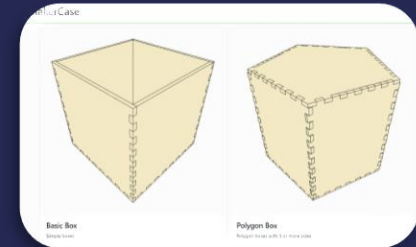
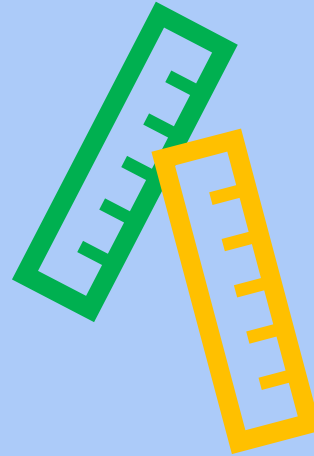
MAKER CASE

- I skal starte med at bruge det super smarte program Maker Case :
<https://www.makercase.com/#/>
- Programmet kan lave lampe skærme med polygoner som grundflade
- Har I valgt af bruge runde former til at skabe jeres lampe skærm, så må I selv i gang
- Vælg en af de to typer
 - Basic Box
 - Polygon Box



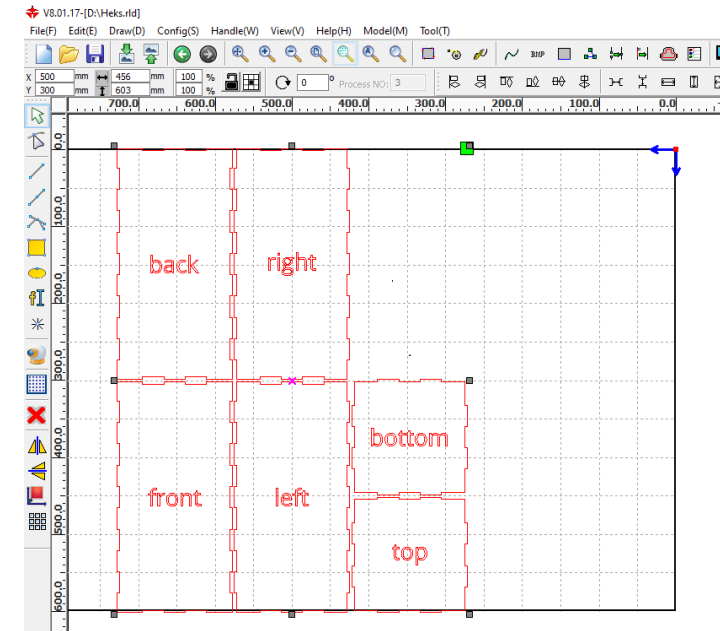
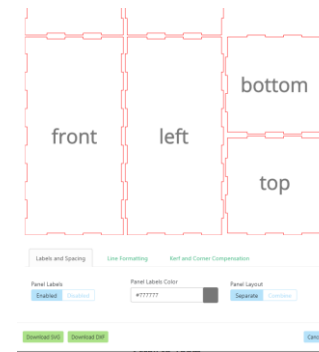
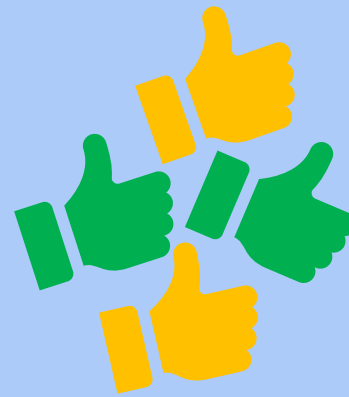
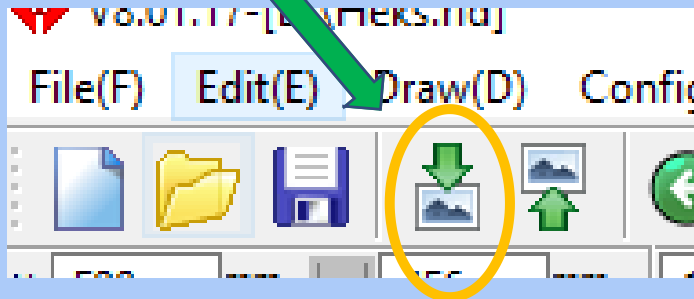
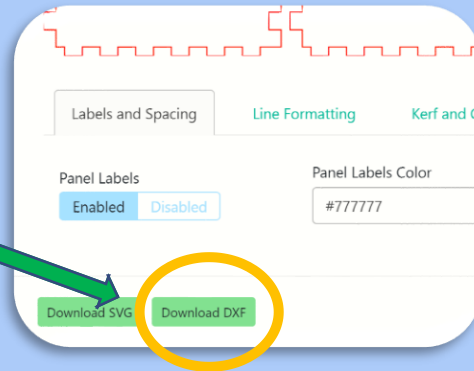
INDTASTNING I MAKE CASE

- Så er det tid til at indtaste mål for lampeskærmen:
- For basic box
 - Højde
 - Længde
 - Dybde
- For polygon box
 - Højde
 - Diameter
- I skal måle og indtaste tykkelse på materialet
I vil skære lampeskærmen i
- Som det sidste så skal I vælge antal “fingers”

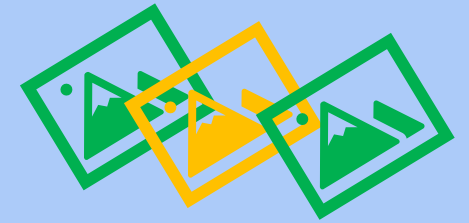


DOWNLOAD OG IMPOTER TIL RD WORKS

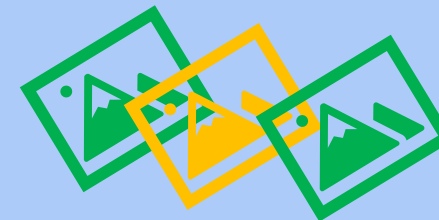
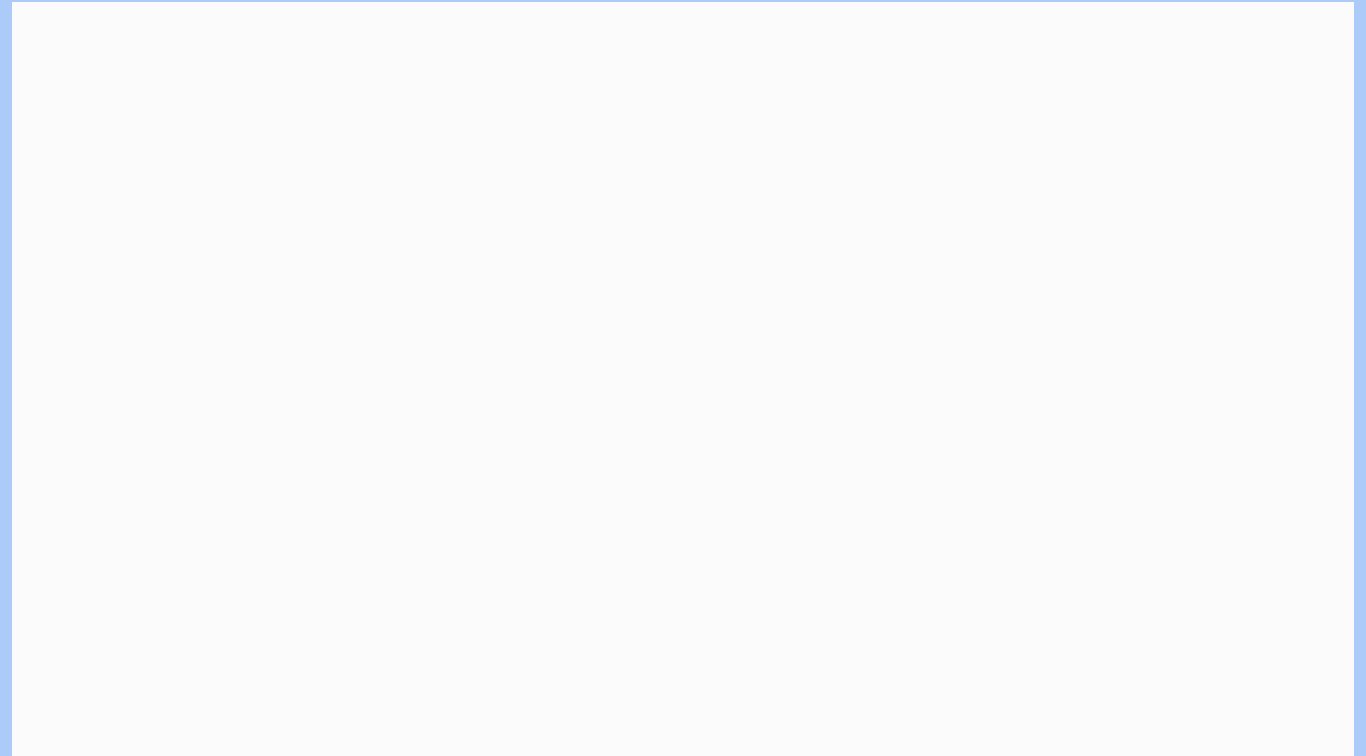
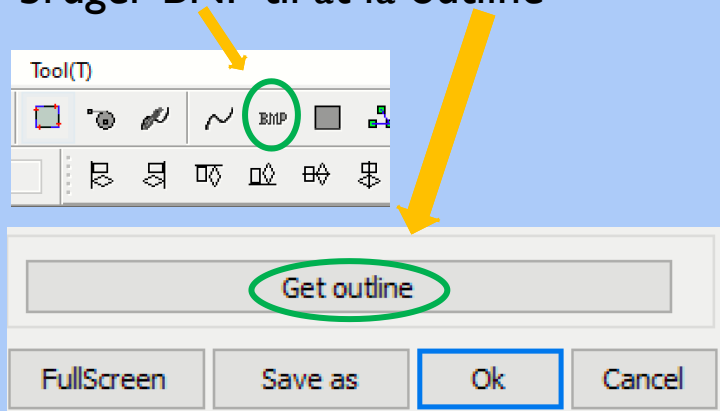
- Download filen som dxf
- Hent ind i RD Works ved at bruge import funktionen



IMPORT AF BILLEDER



- Se videoen om, hvordan I importerer billeder til jeres lampeskærm
- I skal søge efter billeder af formatet jpeg
- Et billede kan dog også konverteres ved fx at bruge paint
- I importer billedet i RD Works og bruger BNP til at få outline

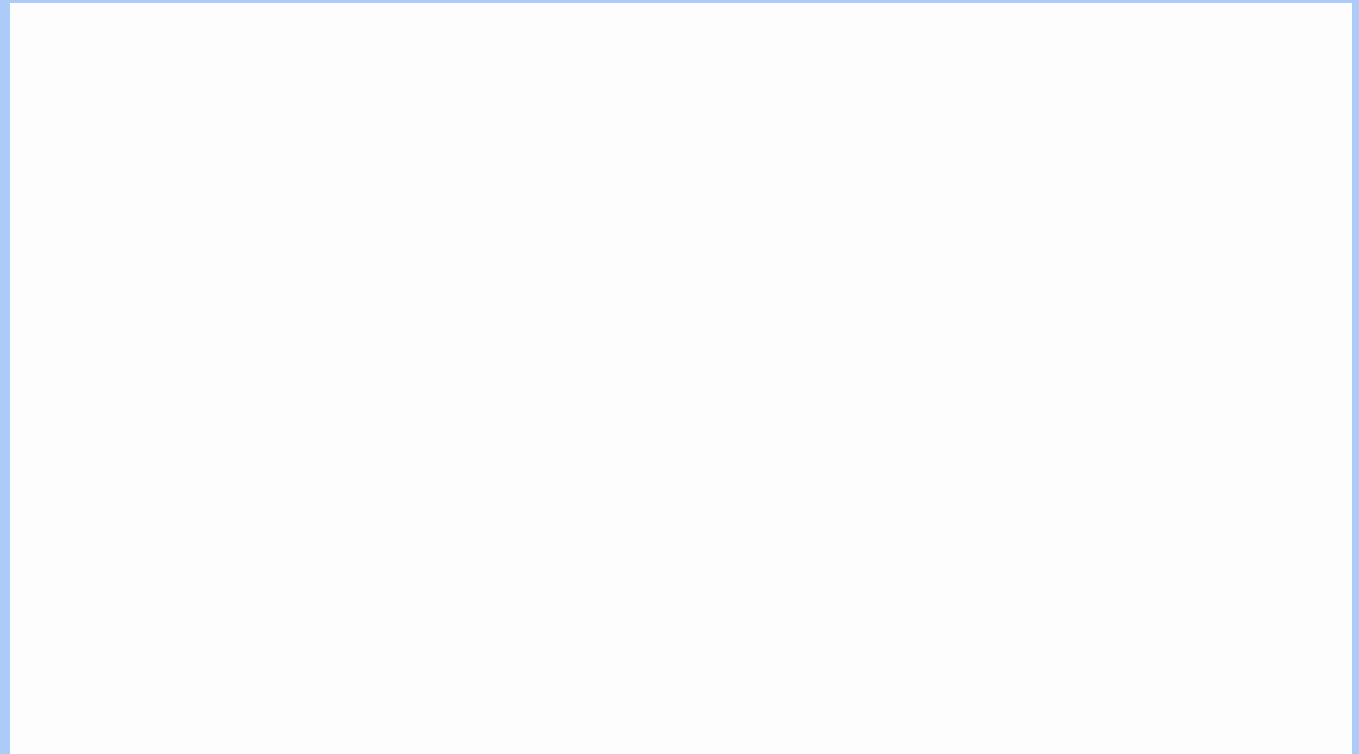


HVORDAN DESIGNER DU I RDWORKS

- Se videoen om hvordan I bruger de forskellige funktioner i RDWorks
 - Tekst
 - Firkanter
 - Cirkler
 - Dreje
 - Spejle
 - Størrelse
 - Kopier
- Design nu jeres lampedkærm færdig
- Indtast de korrekte indstillinger for, hvordan I ønsker at laseren skærer eller scanner jeres design på lampeskærmen skær og scan for at



Billede af
noget
scannet



SKAB DEN FÆRDIGE LAMPESKÆRM

- Skær nu lampeskærmen
- Herefter kan den spraymales
- Sæt nu limes folie, hvis det er en del af designet
- Til sidst samles lampen ved brug af limpistol
- Så er den sidste opgave ,at finde et passende navn til jeres lampe. Fine design lamper har ofte også et navn, som ofte siger noget om lampens design.

