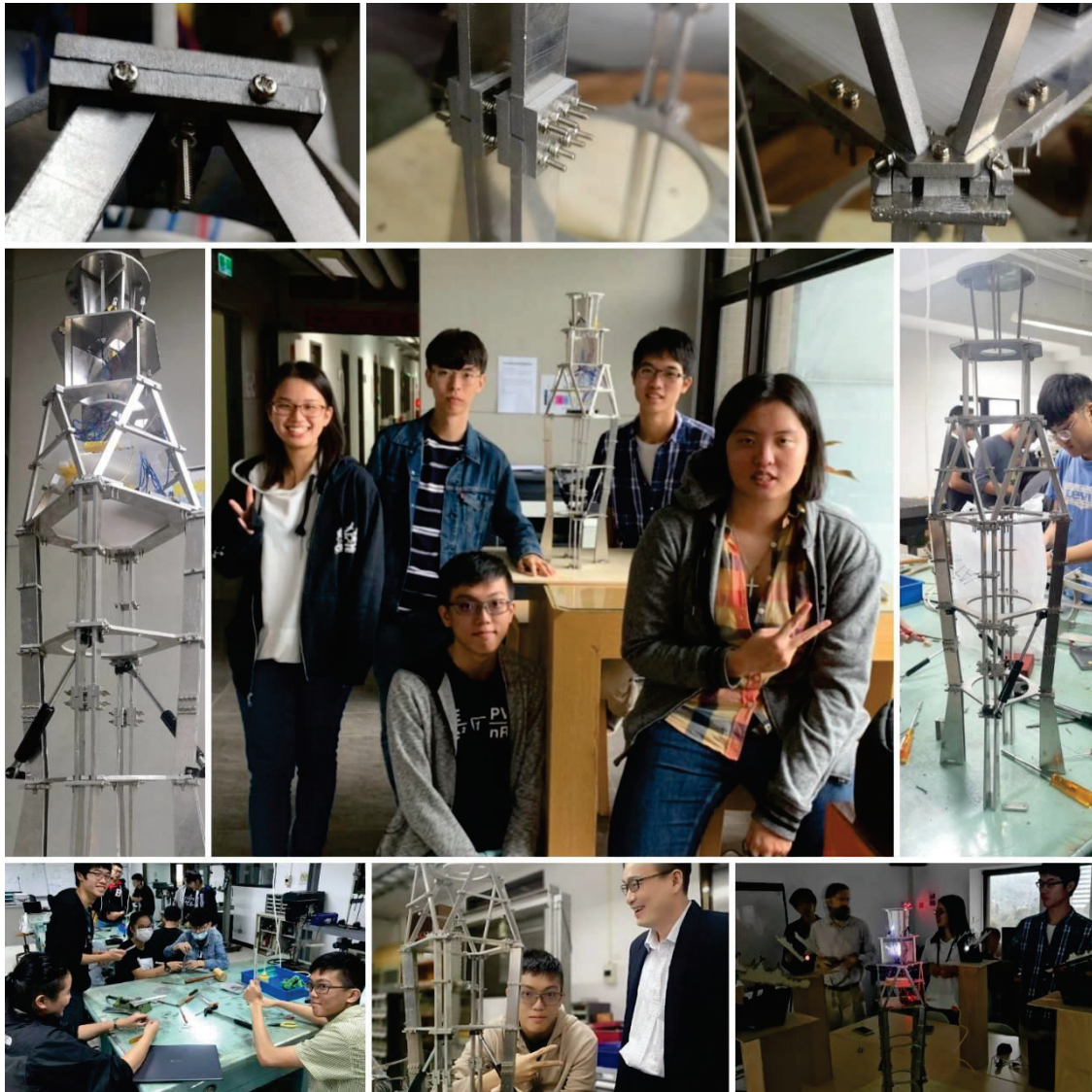


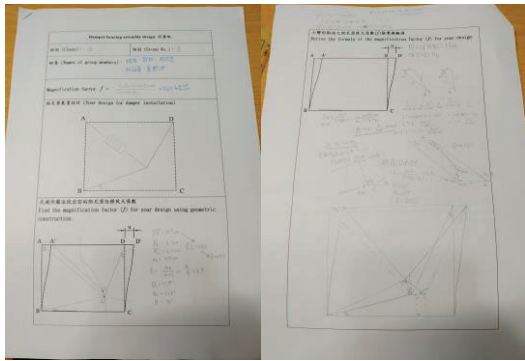
Lumière



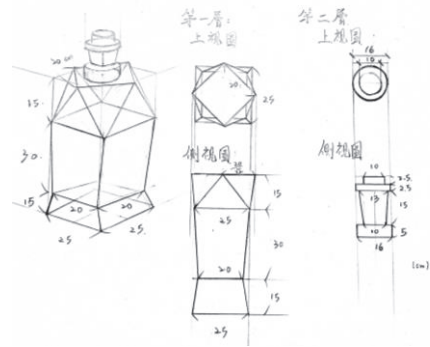
設計概念

每年過年，都會和家人一起去平溪，雖然沒和其他人一樣是去放天燈的。不過到了晚上，一起坐在軌道旁看著滿天的天燈，相信著在天燈下許下願望才會實現。Lumière 的外觀如同天燈，它是夢境中的燈塔，夢想的引導者，在現實中指引目標的方向。在茫茫大海中指引迷途的船隻光明的道路，對於迷茫的旅人們，是最好的救贖，宛如高掛於夜空中的北極星，引領著世界旋轉。

手繪設計草圖

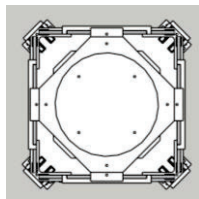


阻尼器手繪設計草圖

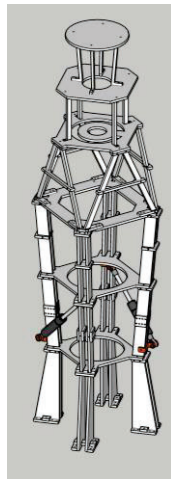


模型手繪設計草圖

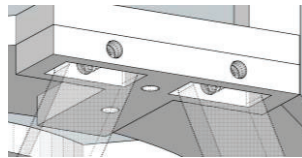
3D 電腦設計圖



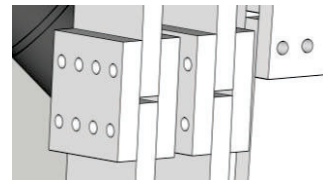
俯視圖



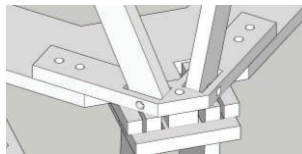
立體圖



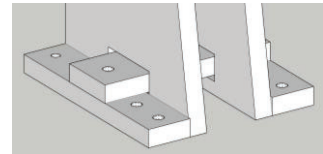
卡榫接頭 1



柱子的接縫



卡榫接頭 2



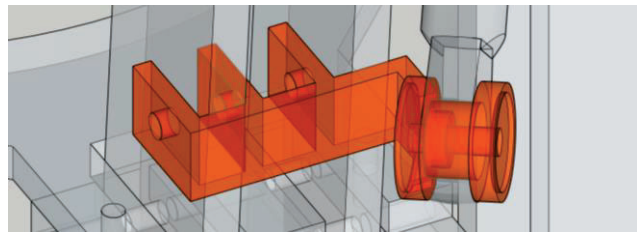
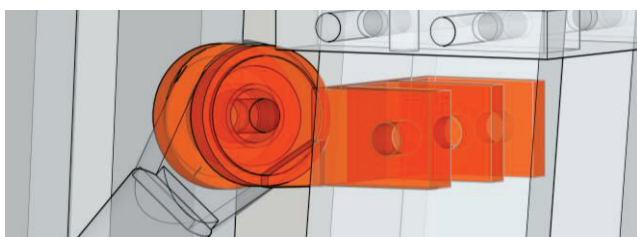
基礎腳



前視圖

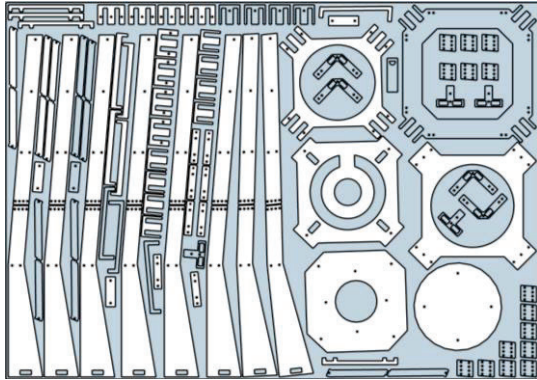


右側視圖

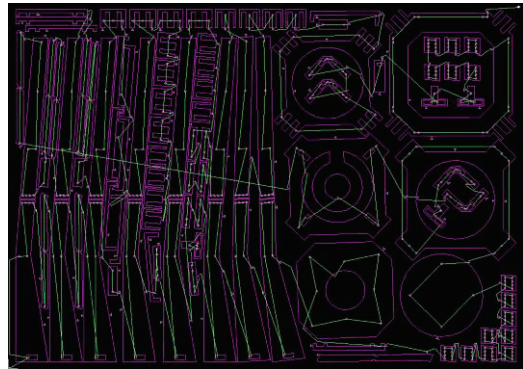


3D 列印阻尼器接頭

組裝平面圖

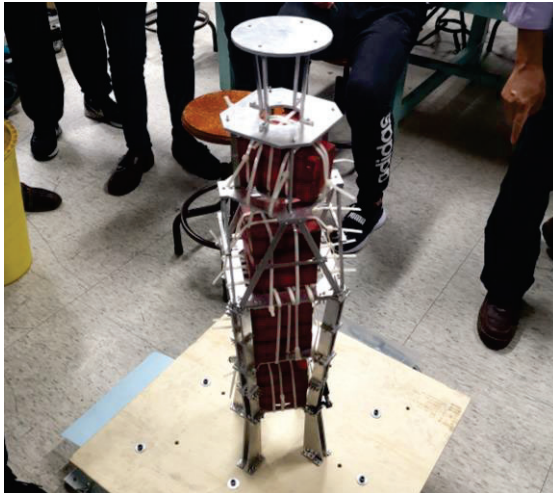


元件平放 Sketchup 圖

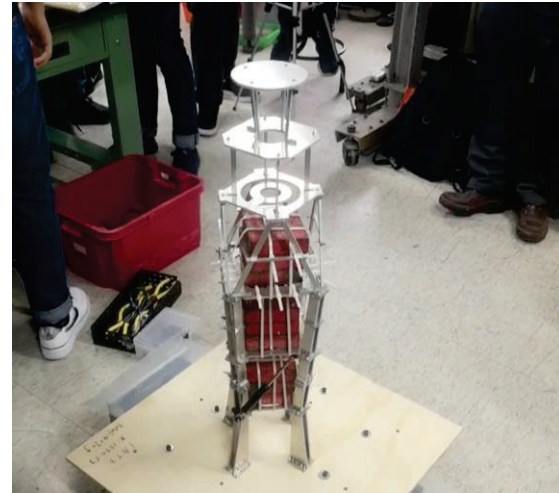


OMAX 路徑規劃圖

振動台耐震測試

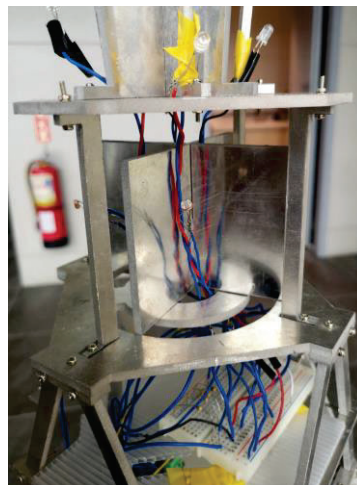


載重：27.6 kg 加速度：0.4g



載重：24 kg 加速度：0.8g

自動控制測試



燈塔控制程式碼

```

#define LED1 3
#define LED2 6
#define LED3 9
#define LED4 11

void setup() {
  pinMode(LED1,OUTPUT);
  pinMode(LED2,OUTPUT);
  pinMode(LED3,OUTPUT);
  pinMode(LED4,OUTPUT);
  Serial.begin(9600);
}

void loop() {
  int val1 = analogRead(A1);
  //Serial.println(val1);
  if(val1>450){
    analogWrite(LED1,30);
  }
  else if(val1<450){
    analogWrite(LED1,0);
  }

  int val2 = analogRead(A2);
  //Serial.println(val2);
  if(val2>300){
    analogWrite(LED2,50);
  }
  else if(val2<300){
    analogWrite(LED2,0);
  }

  int val3 = analogRead(A3);
  if(val3>300){
    analogWrite(LED3,50);
  }
  else if(val3<300){
    analogWrite(LED3,0);
  }
  Serial.println(val3);

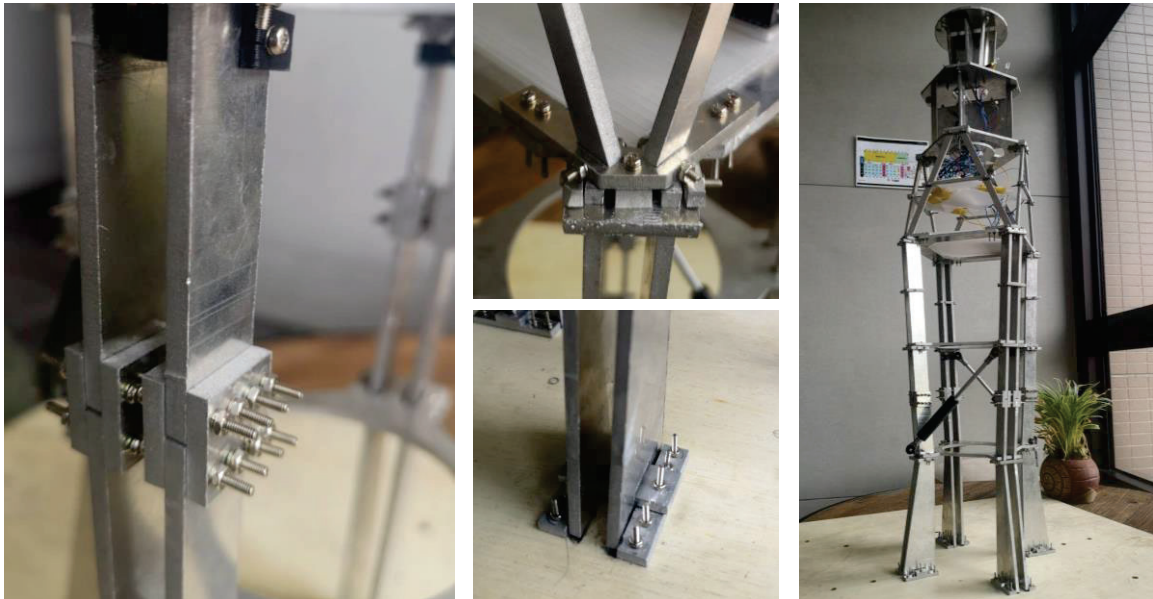
  int val4 = analogRead(A4);
  //Serial.println(val4);
  if(val4>300){
    analogWrite(LED4,50);
  }
  else if(val4<300){
    analogWrite(LED4,0);
  }
}

```

用於判斷紅、白光

感應到白光時，會持續亮燈；感應到紅光時，則不亮。

作品完成圖



成員名單

B07501022_王昇弦_土木一
 B07501023_邵 訢_土木一
 B07501043_何政恩_土木一
 B07501079_許筠曼_土木一
 B07501091_夏郡汝_土木一

