

## 「設計案承辦經驗分享～2D 投影篇」（第 298 期 2022/6/2）

賴岑飛\*

### 一、前言

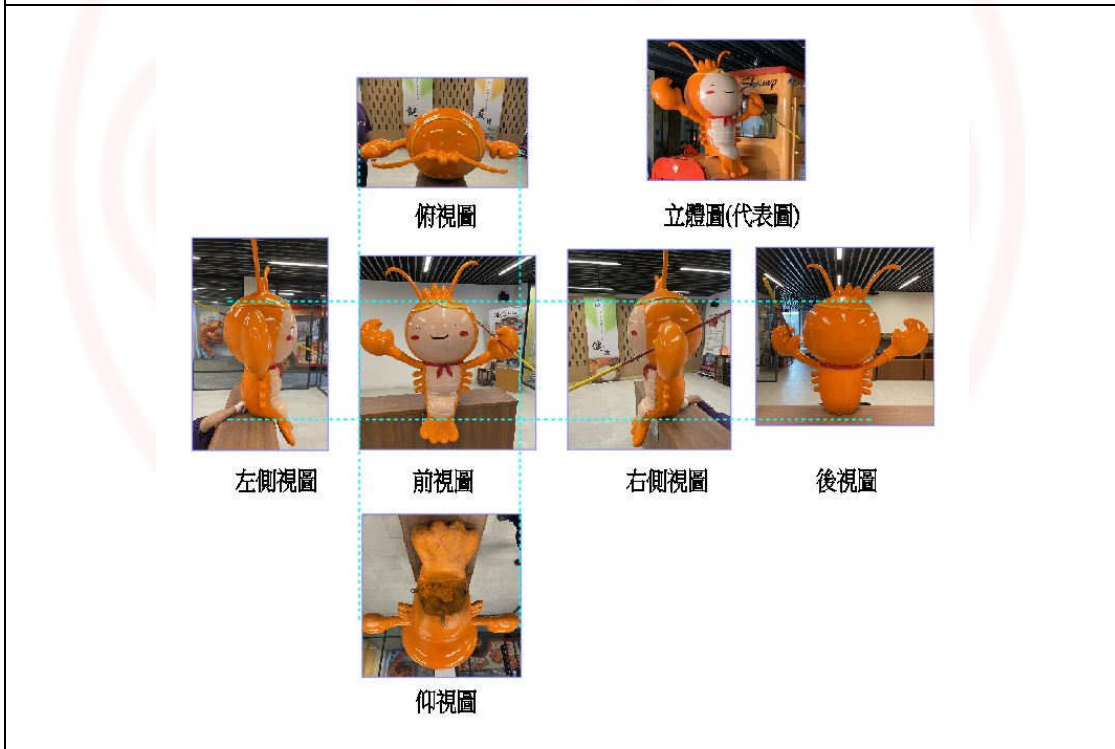
以目前設計案的誕生，雖部份設計人通常具有電腦圖檔，但仍有設計人僅有樣品或圖片，在提出設計專利申請之前，須由專業之繪圖人員繪製專利圖式。在準備設計專利所需之圖式時，如原設計人提供的資料有限時，需用傳統方式 2D 投影方式才能完成設計專利圖式，以下為這類設計專利圖式製作之心得分享。

### 二、案例分享：D218304

本設計公仔之設計特點主要係以蝦子作為象徵，並搭配穿戴領巾、頭箍等造型，使本設計整體呈現出獨特的視覺效果。以下為筆者作業的流程：

#### （一）挑選圖片

本案例以一個立體圖搭配六面視圖和墨線圖的揭露方式申請，下圖中是由設計人提供的大量影像中挑選出可使用的影像，再找出各視圖共通的基準點將比例調整一致，以本案為例：由前視圖的頭箍和肚子尖部為基準，再調整右側視圖比例由藍色斷線可判斷頭箍和肚子尖部呈現同一水平狀態，再以此方式完成其他視圖的比例。

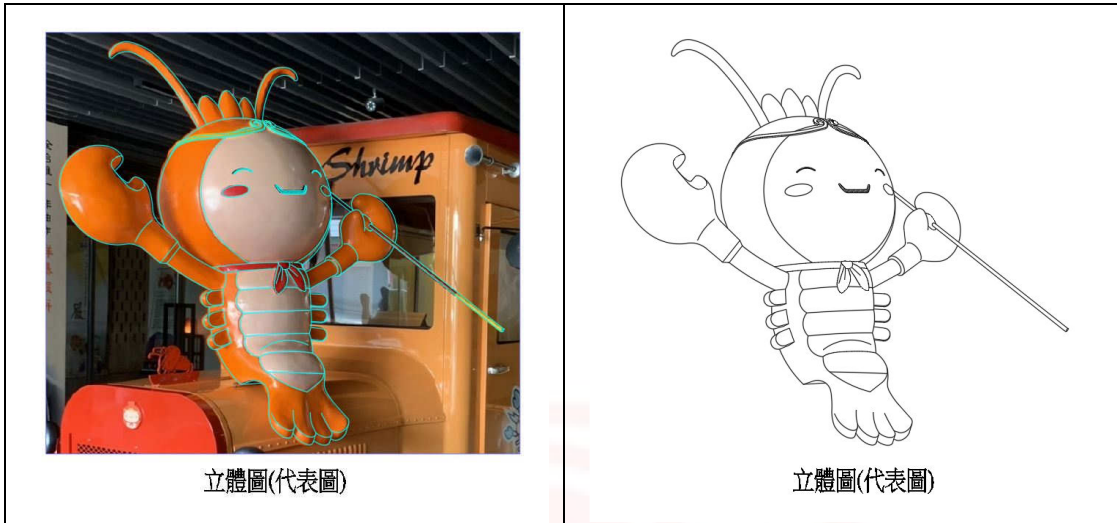


#### （二）立體圖的繪製

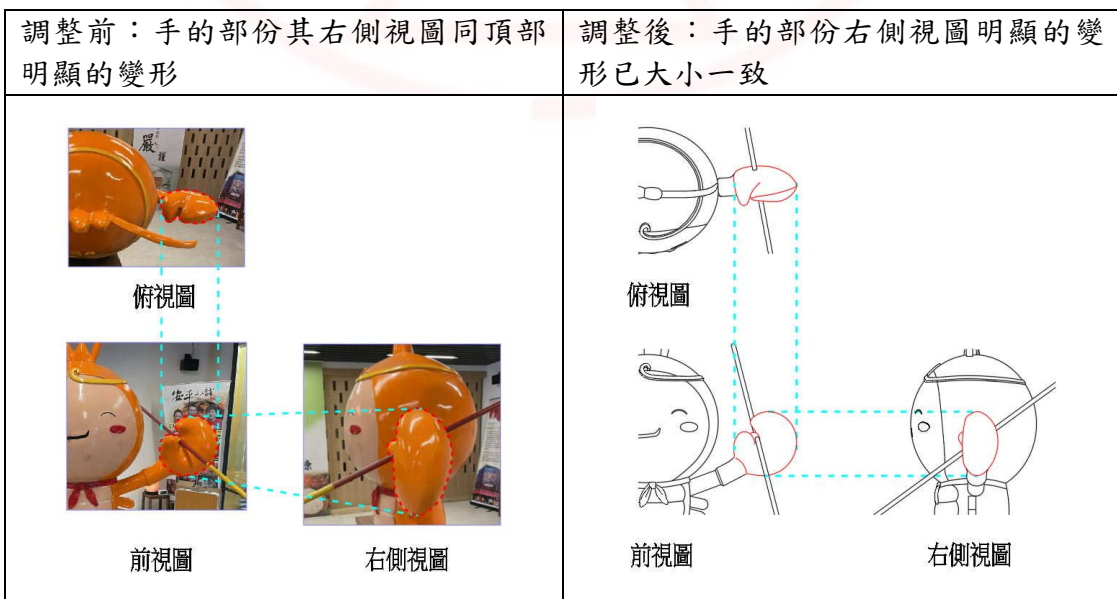
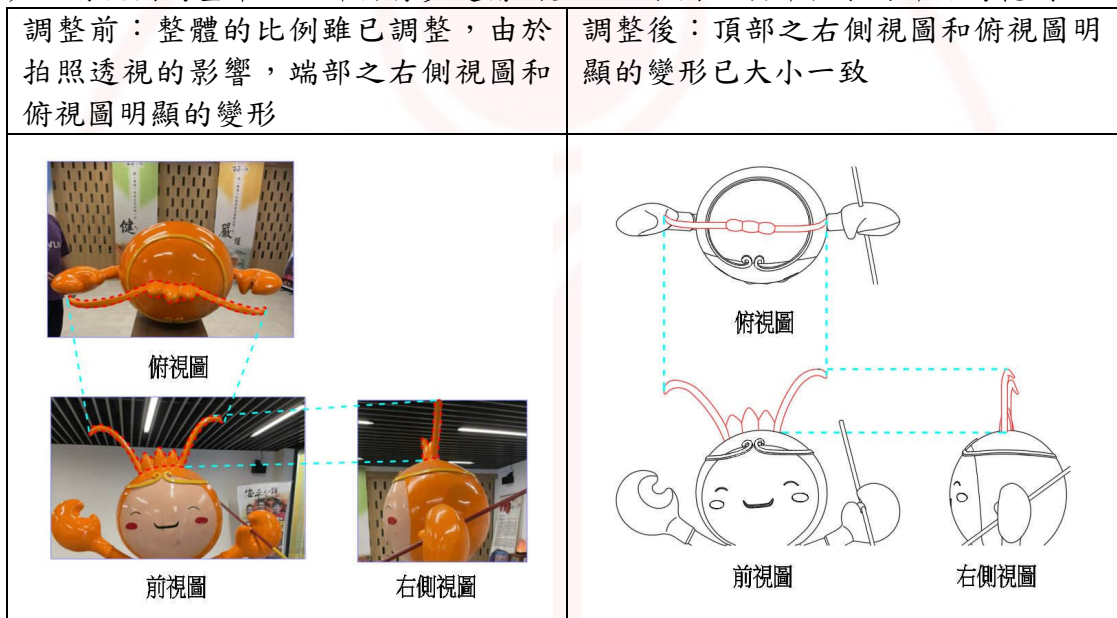
描繪前：各圖式比例調整之後，筆者會優先進行立體圖的繪製，將圖片載入繪圖軟體中再一一描繪即可。

描繪後：依照圖形描繪後再關閉影像，影像雖已透視變形但不影響圖式製作之要求。

\* 任職台一國際智慧財產事務所專利國內部



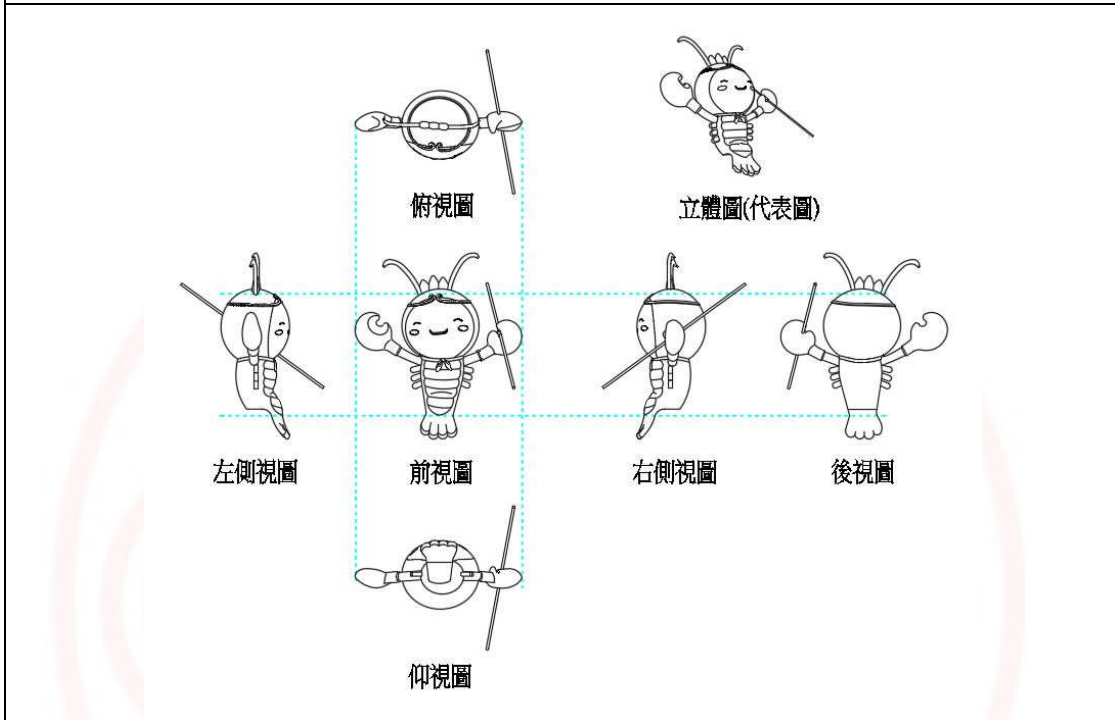
(三) 以前視圖為基準，細部仍有多處需調整。如下圖以頂部和手的部份為範例：



(四) 完成圖

如下圖各個視圖由於透視和遮蔽經過調整各視圖個別的構件都相對應

- 1 前視圖：棍子被頭擋住的部分已調整
- 2 後視圖：尾巴被木櫃擋住的部分和手一大一小已與前視圖相對應
- 3 左側視圖和右側視圖：頂部、手...等，已與前視圖相對應
- 4 俯視圖：頂部、頭箍調整居中和棍子在影像中拿掉的部分有補出來
- 5 仰視圖：由於拍攝角度偏上與俯視圖差異是最大，均已調整並與俯視圖相對應



### 三、結論

以上是關於申請設計前所需圖式的後製，通常在公報上所呈現已是完成後的圖式，上述說明對於樣品轉化為設計專利圖式之製作過程有初步的說明，但由於自透視之圖面轉化圖式的過程，所花費的心力和時間非文字能輕易敘述，以上分享關於圖式的繪製供讀者參考。