

櫃子對於空間的佈局



櫃子的分布依照人的使用動線和使用率有關，常用集中於一側，其餘則活用較的特殊的地方
(靠近天花板的牆面)

量體及尺度對比



大、小量體的比例落差，對空間壓迫感和開放感造成的影響(大、厚重:牆體 小:裝飾點綴)

櫃子的功能分區



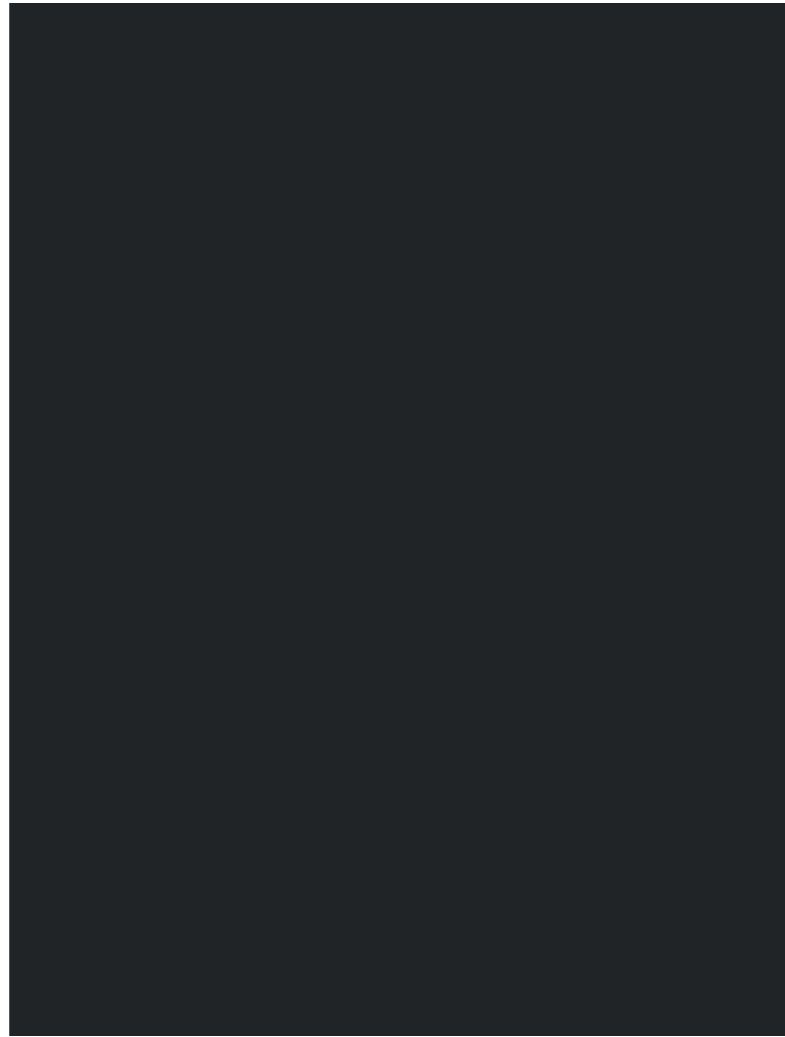
家具會依照使用的功能需求和頻率關係空間的安排 Ex:零食櫃會放在動線旁邊

視覺節奏與重點



櫃子排列的高低、深淺還有色彩之間的韻律會作為人視覺的重點
不同高度的會造成跳動感，同高度則會形成水平線

光影的互動



櫃子的材質、深淺、以及表面的反射度，在被光折射之後會影響空間的分布及質感
亮面材質反射後會讓人覺得明亮，霧面材質則相對沉穩

材質的質地和質感



不論是常見的塑膠盒，又或是木頭和金屬的材質之間也會有肌理的差異，給人的溫度感也不盡相同

顏色的氛圍關係



材質和色彩的飽和度、明度對空間整體的氛圍也不盡相同，暖色系會讓人覺得溫暖，冷色系相對清爽

櫃子構件細節



櫃子增加一些細節，更能對應人使用的需求，加入金屬構件的櫃子掛在天花板，多了更多置物空間
底下加入滑輪，櫃子則更方便移動

時間與使用痕跡



櫃子會因為時間和使用的長度產生磨損、邊角的銳利度及色澤也會減少，但因為人的存在也產生了獨特的記憶和故事感

櫃子間組合的拼貼感



不同高度、材質的櫃子，並置於一起會產生邊界感，相對也有材質以及顏色上的對比

材質的衝突與共存



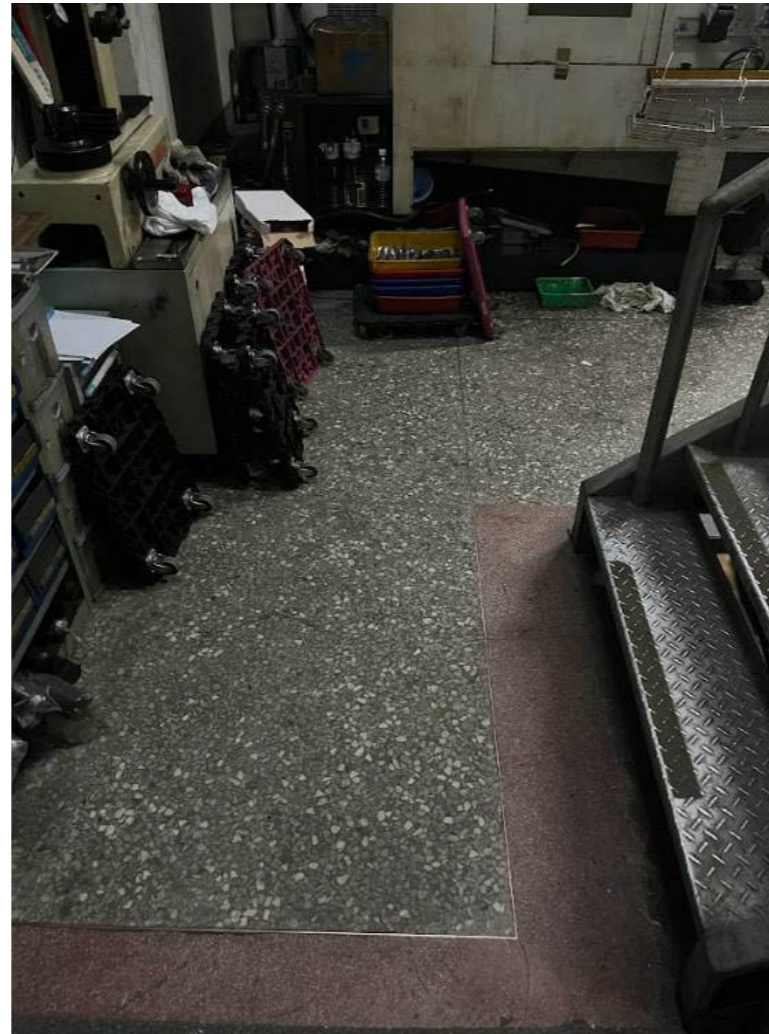
工廠中常見的金屬以及人日常需求的木板及電子的設備，形成特別的工業層疊感

工具和設備的秩序及混亂



以功能為導向的工作空間，使這些配備感生新的邏輯性美學
顏色統一，有效進行功能分區，達到亂中有序的關係

空間動線與 workflow



人的移動路徑和操作機具所形成的流程性路徑，主要會因為牆、入口動線和其他向度的路徑(樓梯)有關

結構及支撐關係



工廠的天花板會因為機具的高度和管線的安排相對更高，當基本的需求滿足時，會利用額外的空間利用原有的柱樑系統配合金屬的架構及板面創造更多的置物空間

磨損和時間痕跡



金屬的氧化、油漬的沉積和工具所產生的摩擦都是工廠所產生的獨特魅力點

表面的材質和光的互動



通常工廠的機具因為功能及使用上的需求以鋼、鐵材質居多，同時可使用一些金屬部分黏吸其他配件而機具本身和配件所呈現的感覺也不同 Ex:霧面、反光

物件的接合及細節



機具除了本身最基本的功能需求，在其他表面也會有提供置物(掛勾)的部分
又或是自己依自己的需求進行額外的加工

模組化零件之間的 結構邏輯



不同尺寸、功能的配件、模具、零件盒就像小尺度的建築(有各自的安置空間)
產生空間和物件之間的比例關係 Ex:抽屜-建築立面 堆疊-城市架構

聲音感知



工廠所產生的風扇聲、通風管道聲及特有的機具聲，形成了另一種的聲音景觀

Ex:噴射-間歇 風扇-持續

人與物之間的 操作距離及姿勢



人的姿勢、移動的方式會因為工具的高度、空間尺度及使用時間的長短
使身體和空間產生隱性的互動 Ex:打電話、紀錄-站 精密處理-坐