

2D 與 3D 的文字空間轉寫

這個考題的重點，是透過圖模製做，展現各位對文字影像空間的解讀與演繹能力。以下是一段節錄自哈利波特的霍格華茲 142 道樓梯的文字，請各位閱讀、編輯、詮釋這段文字成為 2D 圖像，接著將這圖像轉譯成一個 3D 淺浮雕。

文字：

『霍格華茲的樓梯總共有一百四十二道之多。它們有的又大又寬，有的又窄又小，搖擺不定；有些人每週五去不同的地方；有些上升到一半，一步就會突然消失。你必須記住你應該跳到哪裡。此外，這裡還有很多門。

如果你不禮貌地要求他們打開或戳到正確的地方，他們不會為你開門；有些門根本不是真正的門，而是看起來像門的實心牆。霍格華茲是一座能夠根據需要改變大小、形狀和房間佈置的城堡。

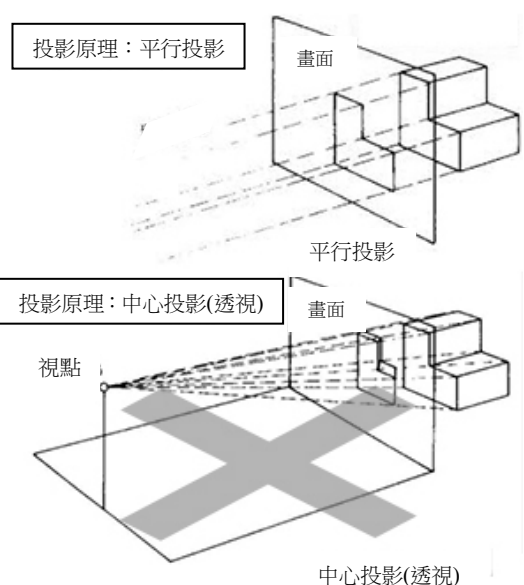
一些房間的結構與麻瓜世界中的結構相同，而其他地方，如鄧不利多的辦公室、有厄里斯魔鏡的房間和裝滿睡壺的房間，則存在於與麻瓜世界平行的魔法層面上，它們可以隨時出現。

霍格華茲是大多數學生都不去的地方。房間又黑又髒。沒有窗戶。只有一盞孤零零的油燈掛在低矮的天花板上。牆上排列著許多木製文件櫃，裡面有每個學生的詳細資料。在桌子後面的牆上，有一套閃亮的絞鏈、手銬、腳鐐等等。』

2D 圖像：

請將上方文字轉譯成 2D 圖像於圖紙上，有下面幾項要求：

1. 構圖盡量畫滿圖紙 4/5 的面積；
2. 只能用平行投影繪畫(如右圖)，視為「立面圖」；
3. 至少用三種線寬/三種相同線寬不同數量的平行線條(擇一)的黑筆，在 2D 的圖像上建立遠近深淺；
4. 不准使用彩色；
5. 不准使用虛線；
6. 要出現以下元素：樓梯(至少通往 10 個方向)、門、牆、城堡、魔鏡、睡壺、房間、油燈、櫃子、絞鍊、手銬、腳鐐；
7. 這些元素必須用自己的方式抽象表達，不能出現傳統具象的細節。



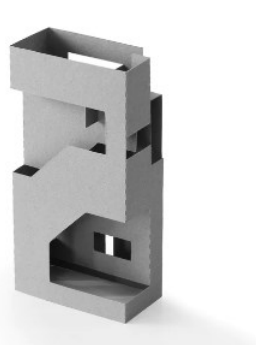
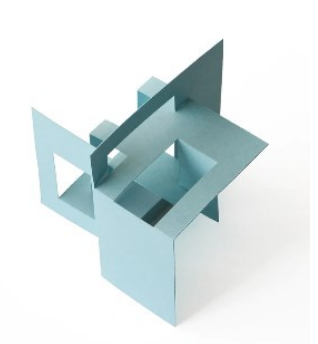
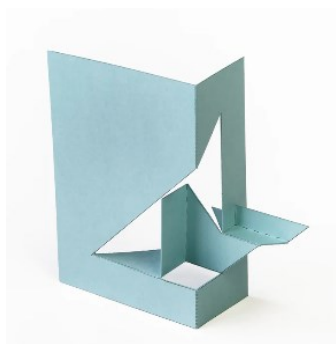
3D 淺浮雕：

將「立面圖」，線條輕重轉換為深度，用發給各位的模型紙板，製做成一個淺浮雕的立體物件；完成長寬 20 x 20 公分，厚度至少 4 公分，區分出至少 3 個深度以上的層次；製做時有以下要求：

1. 最後的物件應該是一個完全由幾何元素組構而成的**抽象物件**，可能有些類似第二頁最後所附的參考圖；
2. 可以同時採取以下建議的動作，透過對紙板：**折、削切、挖洞、增加、組合**來產生 3D 淺浮雕；
3. 最後 2D 與 3D 的結果必須一致；
4. 3D 淺浮雕物件完成後，將以垂直於桌面的正面形式呈現；評分時會對照「立面圖」，不會參考物件背面。

注意事項：

- ★ 淺浮雕物件不用固定在答案紙上，但請在底部用剩餘**模型紙板製做一個平面**，以便穩定站立。
- ★ 2D 與 3D 必須同步思考，來回調整；物件的製做，涉及切割與黏貼，這些都可能是各位不熟悉的工作模式，可能造成時間的頗長；所以請大家務必注意，控制時間，**完成所有要求的項目**。
- ★ **不要文字說明**。
- ★ 請注意圖面的**清潔**，答案圖紙上的草稿線條請清理乾淨。



2D 與 3D 的文字空間轉寫

這個考題的重點，是透過圖模製做，展現各位對文字影像空間的解讀與演繹能力。以下是一段節錄自哈利波特的霍格華茲 142 道樓梯的文字，請各位閱讀、編輯、詮釋這段文字成為 2D 圖像，接著將這圖像轉譯成一個 3D 淺浮雕。

文字：

『霍格華茲的樓梯總共有一百四十二道之多。它們有的又大又寬，有的又窄又小，搖擺不定；有些人每週五去不同的地方；有些上升到一半，一步就會突然消失。你必須記住你應該跳到哪裡。此外，這裡還有很多門。

如果你不禮貌地要求他們打開或戳到正確的地方，他們不會為你開門；有些門根本不是真正的門，而是看起來像門的實心牆。霍格華茲是一座能夠根據需要改變大小、形狀和房間佈置的城堡。

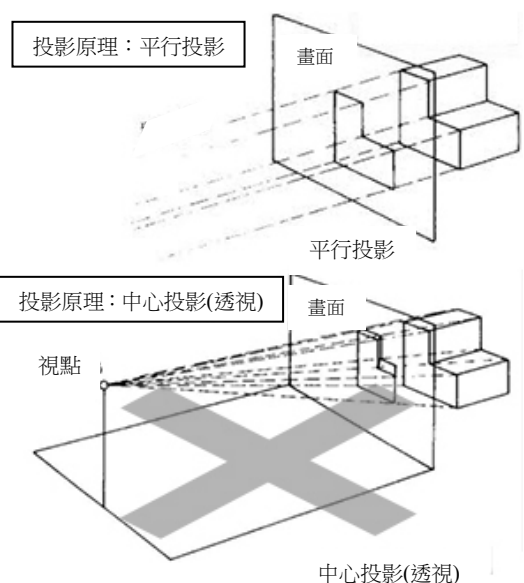
一些房間的結構與麻瓜世界中的結構相同，而其他地方，如鄧不利多的辦公室、有厄里斯魔鏡的房間和裝滿睡壺的房間，則存在於與麻瓜世界平行的魔法層面上，它們可以隨時出現。

霍格華茲是大多數學生都不去的地方。房間又黑又髒。沒有窗戶。只有一盞孤零零的油燈掛在低矮的天花板上。牆上排列著許多木製文件櫃，裡面有每個學生的詳細資料。在桌子後面的牆上，有一套閃亮的絞鏈、手銬、腳鐐等等。』

2D 圖像：

請將上方文字轉譯成 2D 圖像於圖紙上，有下面幾項要求：

1. 構圖盡量畫滿圖紙 4/5 的面積；
2. 只能用平行投影繪畫(如右圖)，視為「立面圖」；
3. 至少用三種線寬/三種相同線寬不同數量的平行線條(擇一)的黑筆，在 2D 的圖像上建立遠近深淺；
4. 不准使用彩色；
5. 不准使用虛線；
6. 要出現以下元素：樓梯(至少通往 10 個方向)、門、牆、城堡、魔鏡、睡壺、房間、油燈、櫃子、絞鍊、手銬、腳鐐；
7. 這些元素必須用自己的方式抽象表達，不能出現傳統具象的細節。



3D 淺浮雕：

將「立面圖」，線條輕重轉換為深度，用發給各位的模型紙板，製做成一個淺浮雕的立體物件；完成長寬 20 x 20 公分，厚度至少 4 公分，區分出至少 3 個深度以上的層次；製做時有以下要求：

1. 最後的物件應該是一個完全由幾何元素組構而成的**抽象物件**，可能有些類似第二頁最後所附的參考圖；
2. 可以同時採取以下建議的動作，透過對紙板：**折、削切、挖洞、增加、組合**來產生 3D 淺浮雕；
3. 最後 2D 與 3D 的結果必須一致；
4. 3D 淺浮雕物件完成後，將以垂直於桌面的正面形式呈現；評分時會對照「立面圖」，不會參考物件背面。

注意事項：

- ★ 淺浮雕物件不用固定在答案紙上，但請在底部用剩餘**模型紙板製做一個平面**，以便穩定站立。
- ★ 2D 與 3D 必須同步思考，來回調整；物件的製做，涉及切割與黏貼，這些都可能是各位不熟悉的工作模式，可能造成時間的頗長；所以請大家務必注意，控制時間，**完成所有要求的項目**。
- ★ **不要文字說明**。
- ★ 請注意圖面的**清潔**，答案圖紙上的草稿線條請清理乾淨。

