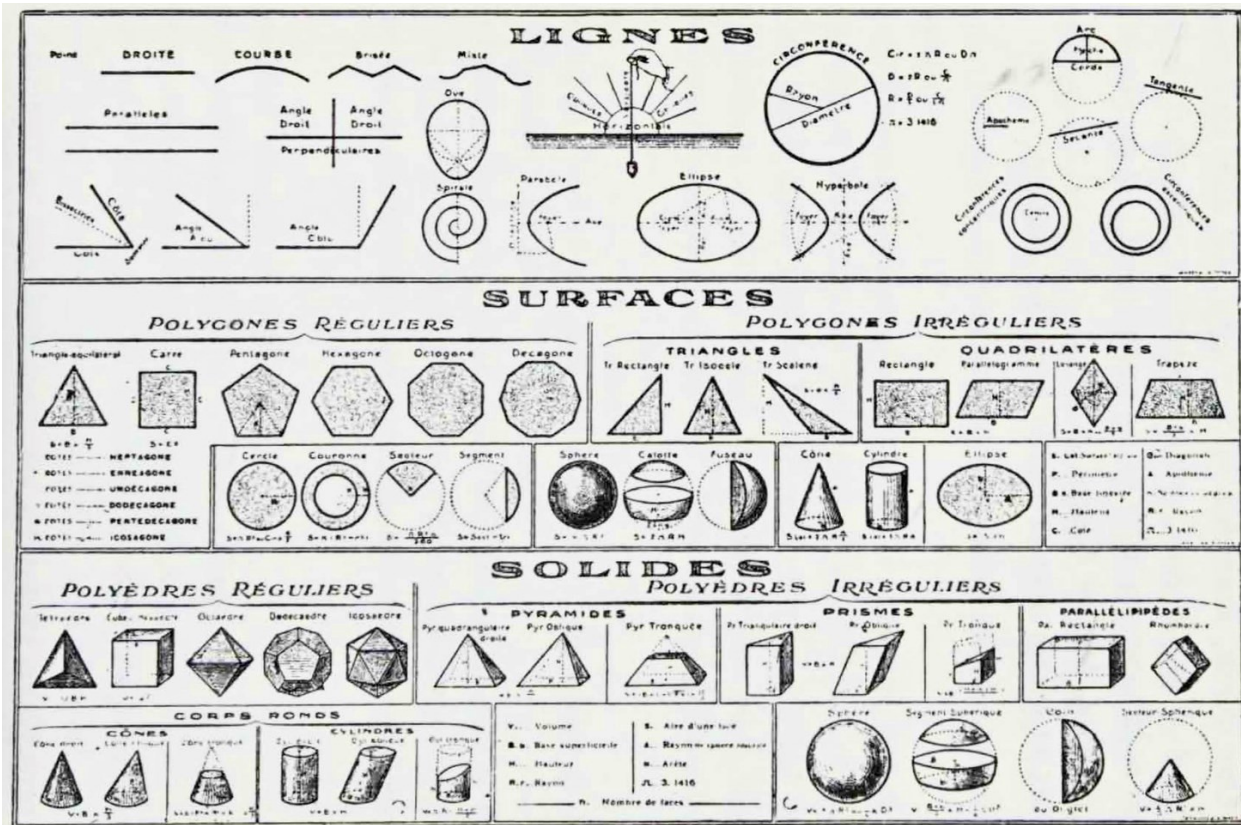


當椅子遇見幾何學

椅子是日常生活中不可或缺的傢俱，它讓我們的髖部關節得以放鬆，並且以臀部作為身體支點，以舒適的姿勢維持上半身的直立狀態。幾何學則是基礎科學中重要的一環，我們仰賴它來描述並建構世界。當椅子遇見幾何學的時候，它們彼此之間碰撞出文明的火花，試圖回答下列幾項問題：

- 在 A2 的紙張上描繪你的記憶中所見過（不論是現實生活或圖片）的 12 張不同的座椅。（60 分鐘）
 - 我們希望從本題看出，在觀察事物時，各位能否有效掌握事物的特性，並且在描述事物特性時，是否有足夠的細心與耐性。繪圖的技巧，並不是評分的重點。
 - 描繪角度不限，可以是側視、頂視、或是等角立體圖，以能夠清楚表達座椅特性為原則，包括材質、力學原理、組合方式、外觀形式上所呈現的差異。**只需繪圖，不需文字說明。**
 - 繪圖時請全部使用線條，不要使用漸層灰階的方式，也不要表現明暗或陰影，注意圖面排版。
- 在上述作答中選擇其中一張座椅作為發展基礎，以卡紙、美工刀等工具製作成為一個**邊長為 20cm x 20cm x 20cm 範圍之內**的立體幾何形。這個立體幾何形不需要具有任何座椅的實際功能，但必須能夠在它上面清楚看見由座椅轉化成為立體造型的過程。可以使用紙張背面作為草稿紙，在上面構思或記錄形式轉化的過程。（120 分鐘）



當遊戲遇見幾何學

溜滑梯是從小到大最受歡迎的遊戲之一，它基本上是由一段階梯、一段走道和一段斜坡所組成，同樣的元素卻有不同的變化與組合，在面積、斜度、寬窄比例、使用行為與人數上，可以排列出遊戲場中各種不同的滑梯，同時引發自發即興的遊戲行為。幾何學則是基礎科學中重要的一環，我們仰賴它來描述並建構世界。當滑梯遇見幾何學的時候，它們彼此之間碰撞出什麼樣的火花？試圖回答下列幾項問題：

- 在 A2 紙張上描繪 6 座不同的滑梯，可以來自於你的記憶，也可以是新的發明。(60 分鐘)
 - 我們希望從本題看出，在觀察事物時，各位能否有效掌握事物的特性，並且在描述事物特性時，是否有足夠的細心與耐性。繪圖的技巧，並不是評分的重點。
 - 描繪角度不限，可以是側視、頂視、或是等角立體圖，以能夠清楚表達座椅特性為原則，包括材質、力學原理、組合方式、外觀形式上所呈現的差異。只需繪圖，不需文字說明。
 - 繪圖時請全部使用線條，不要使用漸層灰階的方式，也不要表現明暗或陰影，注意圖面排版。
- 在上述作答中選擇其中一張滑梯作為發展基礎，以卡紙、美工刀等工具製作成為一個邊長為 20cm x 20cm x 20cm 範圍之內的立體幾何形。這個立體幾何形不需要具有任何滑梯的實際功能，但必須能夠在它上面清楚看見由滑梯轉化成為立體造型的過程。可以使用紙張背面作為草稿紙，在上面構思或記錄形式轉化的過程。(120 分鐘)

