

# 大葉大學九十一學年度轉學招生考試試題紙

系別	日\第二部	年級	考試科目 (中文名稱)	考試日期	節次	備註
空間設計系	日	二	設計概念及實作	7月23日	1100-1330	

註：考生可否攜帶計算機或其他資料作答，請在備註欄註明（如未註明，一律不准攜帶）

共四題，每題二十五分

一 .

人是萬物的量尺，人透過自身去經歷空間、尺度、及生活。科技的進步，促成虛擬世界經驗的發生。日本建築師伊東豐雄(Toyo Ito)曾說:「今日我們每人都有兩個身體，一個是人類都擁有的原始身體，另一個則是藉著媒體傳播建立的虛擬身體」，試論述虛擬世界經驗的發生，對空間設計已經產生、及未來可能產生的影響。

二 .

請用文字及三個圖面表示，個人經驗中，公共廁所裡、外最讓人尷尬的空間是？

三 .

蜜蜂的窩其實是相當有意思的空間組構，包括它的型式、形狀、材料，相互構成關係等，都可讀到蠻好玩的事情。試以文字或圖像就你能解讀出來的空間特質分析後，衍生出某些空間型式，並建構在你所假設的都市某個場所。(需說明操作過程)

#### 四 .

建立一個簡單的空間量體，於其中規劃出三個房間〈不具任何機能〉，以及一個序列性的通道〈passage〉。這通道將提供光〈light〉、視覺〈vision〉以及運動〈movement〉三對象間的交互關係。你必須試著在其中產生一些體認，說明其間有關感知空間〈perceptual space〉與知覺經驗〈sensory experience〉的可能性。

設計需求內容：

基地：

1. 面寬 8m，深度 16m，高 8m 的實體。
2. 此實體的 3m 下埋於地平面以下。
3. 基地不需特定地點，但須具有明確的座向。
4. 無須建立機能需求於任何通道空間，也就是不必要將設計導入如住宅、圖書館等。
5. 運動的通道〈passage for movement〉必須提供一個入口，使能由外進入室內，並且要能相互地連接此三個空間。同樣地，光的通道，也需由外導入，並且能提供更大的可能性，讓光作用在內部的空間之間。至於視覺的通道，必須能允許並定義一個由內觀視外部空間的路徑，以及內部空間之間的觀視性。
6. 所有的房間與通道皆須與量體的邊界保持水平與垂直的關係— 不得有曲線或是斜角，並且不得有所延伸物超出邊界。
7. 圖面表達的內容自由發揮，不侷限任何形式。