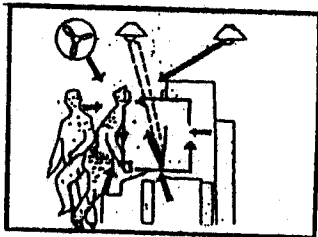


第一部份 (壹)

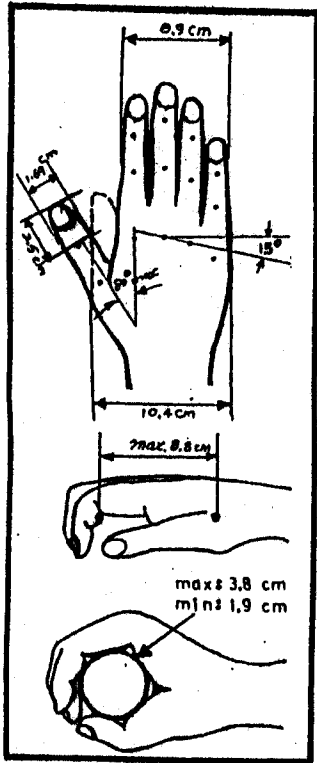
- 一. 解釋名辭(24%; 若僅翻譯名辭, 給一分; 解釋正確, 但不夠詳盡, 給二分; 解釋正確, 且夠詳盡, 給三分.)
1. Seat Reference Point
 2. Active Touch
 3. Braille Print
 4. Electromyography
 5. Radial Deviation
 6. Construct Validity
 7. Spatial Operational-Sequence Diagrams
 8. One-third Octave Band
- 二. 試分別說明視覺、聽覺、觸覺及嗅覺陳示(Visual, Auditory, Tactual, and Olfactory Displays)在甚麼狀況下使用較為有利? 在甚麼狀況下不適合使用?
(8%)
- 三. 請詳加說明座椅設計(Seat Design)應考慮哪些原則(Principles)? (5%) 並為小型電影院設計觀眾座椅(請繪以Sketch, 尺寸標以人體計測項目和第幾百分位)及說明該設計之特點。(8%)
- 四. 何謂模式(Model)? (2%) 其有何重要功能?(1%) 試以為同學設計電腦桌椅為例, 設計一套人體工學之設計模式。(2%)

(背面仍有題目, 請繼續作答)

第二部份 (本部份共計 50%，相關人體工學之應用。)



何謂 Wiener 的制御技術 (Cybernetics) 原理？
並請說明人機系統 (1) 直接環境 (2) 間接環境
兩個範圍中，包括那些影响因素？(20%)



依據上述手部計測值，並以一般家庭用之手電筒
為例，試進行 (1) 筒身造形設計 (以草圖方式表示，
含尺寸、造形、配色說明條件為之)。 (2) 開關結構
設計 (依姆指動作、位置、尺寸，設計一個能快速
又能保證接電與斷電的鍵鈕，含剖面說明)。 (30%)

