

## 走進圖地翻轉的艾達公主

撰寫者	林佳禾	APP 名稱	紀念碑谷
連結網址	<a href="http://appgo.ntpc.edu.tw/ApiContent.aspx?id=1897">http://appgo.ntpc.edu.tw/ApiContent.aspx?id=1897</a>		
適用領域	藝術、社會		
適用年級	五、六、七、八、九、十、十一、十二		
使用載具	手機、平板		

### APP 介紹及特點說明

紀念碑谷 APP 的概念類似於一種圖地翻轉的藝術創作模式，藉由 3D 的視覺錯位與視覺落差的方式進行遊戲，其中涵蓋了立體概念與 3D 建築空間的概念，讓操作者產生錯覺的思考，可以訓練圖地翻轉、3D 空間概念及 3D 建築。遊戲本身的畫面就是一種視覺的享受，而音樂也是極為令人沉醉其中。

### 教學應用之步驟及作法



這是 APP 啟動後的畫面，一開始的視覺效果就讓人感到十分的空靈。

當所有  
神聖幾何  
被歸還時  
亦是  
自我歸宿之時。



艾達公主偷走了紀念碑的鑰匙，卻丟了自己的皇冠。為了找回自我，艾達進入了無視物理和空間法則的迷宮。玩家通過旋轉，拖曳，點擊等手法，利用視覺錯覺等方式發現隱藏的新道路，讓人覺得意外驚喜！同時需要防備烏鴉人的阻擋，幫助艾達公主到達迷宮的終點，尋找救贖。

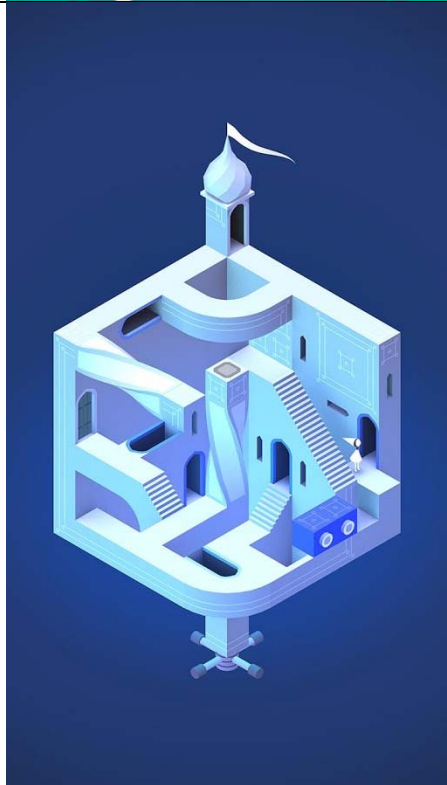
進入探索之前，任務的賦予令人感到不寒而慄，因為，歸宿似乎遙遙無期。



遊戲式學習畫面，是一幅藝術作品，也是考驗智慧與智力的介面



藉由 3D 建築的旋轉，到達目的地，為了就是要到達迷宮的終點，尋找救贖。



立體 3D 的錯覺，往往會擾亂思考，但是卻又發現是另一個通往終點的道路。

## 圖與地 (Figure-Ground)

所謂圖，是在畫面上看到向前突出的主要形象，所謂地，則為退後的背景。從生活上來比喻，事情都有賓主之分，「主」就是主題，是被注目的焦點，而「賓」是背景，是陪襯的。

首先關心這種「圖形」與「背景」分化的是丹麥心理學家魯賓 (E. Rubin. 1886~1951)，他把這種當作視覺對象來看的物體，稱為「圖」(Figure)，而把包圍「圖」的空間稱為「地」(Ground)。

圖與地本為心理學上的問題，目前並未完全了解人類如何在平面圖形上來區別圖與地，不過在圖與地之間仍有一些特徵當作我們判斷的依據。「圖與地」關係的曖昧而造成的反轉，即稱為「圖地反轉」。

由於圖地反轉會造成多重圖像意義，因此有二個意義以上的圖形稱為多義圖形 (ambiguous figure) 許多藝術家利用這種視覺效果，製造令人驚奇的效果。

「紀念碑谷」是一個圖地反轉的概念所構成的遊戲式學習 APP，在教學的過程中，先引導學生進行 2D 的圖地反轉的概念設計，當學生能夠理解圖地反轉的概念後，在近營 3D 的圖地反轉概念。而「紀念碑谷」的 3D 空間旋轉過程可以讓學生更加了解當一個立體建築或面在旋轉的過程，是如何與另一個 3D 立體建築或面做界接，是一個非常好的動畫。

參考資料

1. <https://tw.search.yahoo.com/search?fr=yfp-t-900-s-tw&p=%E5%9C%96%E5%9C%B0%E5%8F%8D%E8%BD%89>

