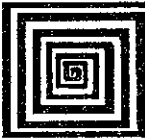
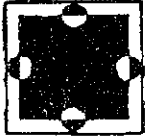
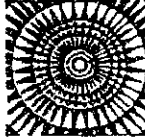





注意事項：

- 1.【答案】請書寫於答案卷上，且不可書寫任何可辨別個人姓名或特殊標記，違反者以零分計算。
- 2.答案卷書寫題號依序作答，不必抄題。
- 3.請於試題紙上填寫准考證號，繳卷時「試題」、「答案卷」一併繳回。

一、 選擇題 (30%，每題 2 分)

- 1.() 下列設計運動或流派: 1.包浩斯 2.裝飾藝術(Art Deco) 3. 新藝術(Art Nouveau) 4.美術工藝運動(Arts and Crafts Movement) 5.風格派(De Stijl)，請依其興起年代之先後，排列出正確順序: (A) 4.1.5.2.3 (B) 2.3.1.4.5 (C) 4.3.5.1.2 (D) 2.4.3.1.5
- 2.() 下列哪一流派純以幾何形為主，表現出複雜的視覺混淆效果？(A)普普藝術 (Pop Art) (B)歐普藝術(OP Art) (C)分離派 (Secession) (D)印象派 (Impressionism)。
- 3.() ULM 烏爾姆造型學校是 1956 年由 (A) 華德·格羅佩斯(Walter Gropius) (B) 莫荷里·那基(Laszlo Moholy Nagy) (C) 約翰·伊登(Johannes Itten) (D) 馬克斯·比爾(Max Bill) 在德國成立。
- 4.() 以非具象造形的表現創作之荷蘭風格派(De Stijl)，其中代表人物是： (A)蒙德里安(Piet Cornelies Mondrian) (B) 艾薛爾 (M.C. Escher) (C) 林布蘭特(Rembrandt van Rijn) (D) 康丁斯基(Wassily Kandinsky)
- 5.() 下列何者不屬於綠色設計的「3R」 (A) Reinforcement (B) Reuse (C) Recycle (D)Reduce。
- 6.() 企業識別體系(CIS)中，BI 所包含的為何？ (A)公司標誌、標準色 (B)包裝、廣告形式 (C)企業形象推廣、員工訓練 (D)企業經營理念、策略、方針。
- 7.() 下列有關中國傳統的方位色彩的敘述，何者正確？ (A) 東：白，西：朱，南：黃，北：青 (B)東：青，西：白，南：朱，北：黑 (C)東：青，西：黃，南：朱，北：黑 (D)東：黃，西：白，南：朱，北：青。
- 8.() 下列有關創意思考的水平思考法(Lateral Thinking)與垂直思考法(Vertical Thinking)之敘述，何者不正確？(A) 水平思考是一個向不同方向移動，不藉邏輯來推測之思考 (B)垂直思考空間的過程是邏輯的步驟，循序漸進 (C)水平思考可促使構想獲得更寬廣而規律的空間 (D)兩種思考法相互抵觸，不可同時應用於創意中。
- 9.() 下列何者為菊版紙張(A1、A2、A3...)採用的比例常數？ (A) $\sqrt{2}$ (B) $\sqrt{3}$ (C) $\sqrt{4}$ (D) 黃金分割比率
- 10.() 下列何者不屬於「放射」表現形式？
 - (A) 
 - (B) 
 - (C) 
 - (D) 
- 11.() 下列有關圖地關係的敘述，何者不正確？(A)人類視覺會把視覺對象從背景浮現出來，浮現出的即為「圖」，其餘的部分則稱為「地」 (B)一般而言，面積大的、不對稱的部分比較容易被辨識為「圖」(C) 圖地反轉會造成多重圖像意義的錯視效果(D) 達利(S.Dali)的「奴隸與隱藏的伏爾泰像」是圖地反轉原理應用的例子。
- 12.() 下列哪一項是費波納齊數列(Fibonacci series) (A) 1、1/2、1/3、1/4... (B) 1、2、3、4、5... (C) 1、2、3、5、8、13... (D) 1、1.1、1.2、1.4、1.6、2、2.5...
- 13.() 下列何者不屬於色彩的減法混色？ (A)印象派秀拉 (Georges Seurat) 的點描畫作 (B)水彩畫的重疊效果 (C)電視螢光幕彩色畫面 (D)有色玻璃紙的重疊
- 14.() 近代設計運動中有許多代表作品，下列設計者與作品的配對中何者正確？(A) 約翰拉斯金 (John Ruskin)，倫敦萬國博覽會水晶宮(B) 蒙德里安(Piet Mondrian)，紅藍椅 (C) 格羅佩斯(Walter Gropius)，包浩斯校舍 (D) 麥金塔 (Charles R. Mackintosh)，蘋果 iMac
- 15.() Nielsen Norman Group 的創辦人之一唐納·諾曼(Donald Norman) 博士的著作很多，但不包括下面哪一本：(A) 設計日常生活 (The Design of Everyday Things)、(B) 心科技 (Things That Make Us Smart) (C) 設計中的設計 (Design of Design) (D) 情感設計(Emotional Design)。

續次頁.....

二、解釋名詞 (20%，每題 5 分)

1. 完形法則(Gestalt gesetz)
2. 文化創意產業(Cultural and creative industry)
3. 情感運算 (Affective computing)
4. 吉卜力工作室(Studio Ghibli)

三、設計題 (40%)

請就以下設計題進行創作，並說明設計理念。

1. 請以 2010 國際學生設計競賽，主題「根」為題，設計一視覺設計創作，尺寸 10*15cm，技法不拘。(20%)
2. 即將開拍一台灣環保動畫，請你設計此動畫的三個角色，需表達台灣文化特色及動畫主題，並分別為其取名，並說明角色特色，風格需有一致性，但技法不拘。(20%)

四、申論題(10%)

請申論說明下列觀念在設計上追求的主張為何?

- (1)後現代主義
- (2)設計語意學
- (3)經驗設計(experience design)