



注意事項：

1. 本科目考試時間共 90 分鐘。
2. 答案卷書寫題號依序作答，不必抄題。
3. 答案卷不可書寫任何辨別個人姓名或特殊標記，違反者以零分計算。
4. 請於試題簽名並填寫准考證號碼，繳卷時「試題」、「答案卷」一併繳回。

一、是非題 (30%)

1. 1851 年舉行的倫敦「世界博覽會」讓約翰·拉斯金(John Ruskin)與威廉·莫理斯 (William Morris) 洞悉機械化和工業化的必然趨勢，因而促成了「工藝美術運動」的產生。
2. 慕夏 (Alphonse Mucha) 與高第 (Antonio Gaudi) 都是「新藝術運動」(Art nouveau) 的代表性人物。
3. 帕柏涅克 (Victor Papanek) 是「為真實世界設計」(Design for the Real World) 一書的作者。
4. 「現代主義設計」的特點是：形式簡單、強調功能、系統化、高度理性化、反裝飾性。
5. 「裝飾藝術」傳入美國西海岸之後，融入當地地方色彩，形成有別於原創地法國的獨特設計風格，例如：「加利福尼亞裝飾藝術」風格、「好萊塢風格」皆屬之。
6. 著名建築師、設計理論家科比意(Le Corbusier) 藉由一生的設計實務與教學，實踐其「少則多」(less is more) 的原則。
7. 「國際主義」與「現代主義設計」都是由包浩斯(Bauhaus)的領導人物發展出來的設計主義，所以無論在形式上、實質思想上都是相同的。
8. 法裔的美國設計師雷蒙·羅維 (Raymond Loewy) 最為人稱道的就是他對「人體工學」之強調與著作。
9. 「Bauhaus」一詞是包浩斯首任校長格羅佩斯(Walter Gropius)所創，bau 是「建築」的意思，haus 是「建築物」的意思；「Bauhaus」這個「建築」是指新的設計體系。
10. 「通用設計」(Universal Design) 的主要想法是兼顧手工藝和機械製造的折衷立場，藉此提高大量生產豪華的流行製品的可行性。
11. 包浩斯在解散後，老師與校友紛紛避走他國。部分成員遠赴美國成立了「新包浩斯」，該校幾經改組，最後成為麻省理工學院之媒體實驗室 (MIT Media Lab) 是推動數位設計研究的一重要據點。
12. 「普普藝術」(Pop Art) 是精心計算的「視覺藝術」，藉由抽象的幾何造形及漸變的色彩組合，造成觀賞者視覺上的錯覺或幻覺效果。法國的瓦沙利(Vassarely)是代表人物。
13. 色彩是光線刺激眼睛所產生的一種視覺現象，光的振幅不同會產生色相的區別。
14. 利用幻燈機作色彩的混合，這種混色是一種加法混合，色彩會越混合越明亮。
15. 立體電影(3D Movie)與立體圖(Stereogram)的製作原理是利用人類雙眼視差效應所產生的深度知覺。

二、解釋名詞（25%）

16. Information Design

17. Gestalt Perception

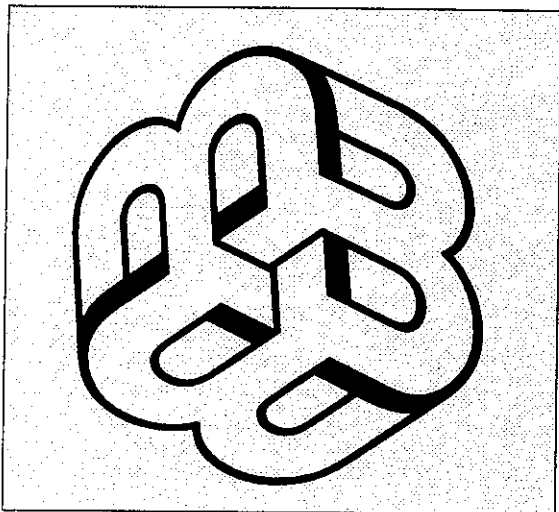
18. Visual Literacy

19. Visual Thinking

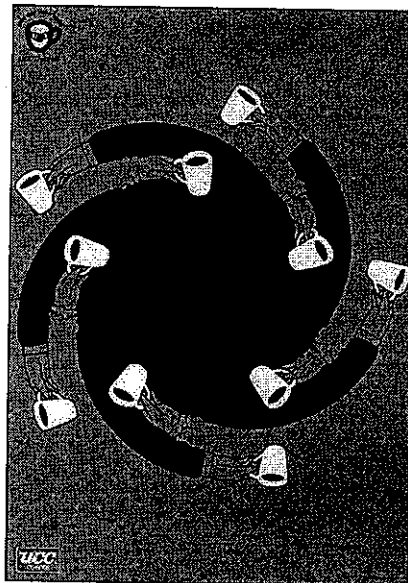
20. Interaction Design

三、簡答題（45%）

1. 說明 Donald Norman 博士所提出的三種概念模式：「Design Model」、「User's Model」與「System Image」的差異；並舉一實例以協助說明。
2. 請分別從「內容設計」、「資訊設計」及「介面設計」三方面，說明網頁設計在使用性及美感上應注意的事項及設計原則。
3. 請說明下列作品主要運用的設計手法，並對其美的形式加以分析：



(A)



(B)