

# 108 年 四技二專

統一入學測驗

## 色彩原理

(本試題答案係依據統一入學測驗中心於 108 年 5 月 6 日公布之參考答案)

### ◈ 試題分析 ◈

#### 一、命題焦點

色彩原理比照往年維持 17 題。在配分比例表格中可知，本年度打破去年命題順位，以第 3 章色彩體系再度坐上榜首 4 題命題數，再度回到以往記錄。而第 2 名有兩章，分別為第 4 章色彩混合及原色及第 5 章：色彩對比，呈現的是去年命題數少的鐘擺效應，亦是我們再三強調的。題號為第 3 章色彩體系的第 4、13、14、16 題；第 4 章色彩混合的第 10、11、15 題及第 5 章：色彩對比的第 5、8、12 題。命中百分比分別為 23.53%、17.65%，來年的命題趨勢，如後各章節粗體字的命題重點提醒。

基上，各章命中率不管如何改變，熟讀「色彩原理總複習」皆穩拿高分，在複習的過程中，透過理解後記憶，多作試題練習，多注意色彩的生活性及日常體驗與色彩聯結，尤其是第 1、2、6、7、8 等章節，必將是來年命題的大重點，以下就各章節今年的命題重點及來年的命題趨勢提醒，以**粗體**標示處，請考生多留意。

#### 第 1 章：認識色彩

- (1)以物理學（光）的角度解釋色彩：①**波長**；②**振幅**
- (2)日光分解實驗、**CIE 標準光源**及常見色光的色溫度
- (3)演色性及物體成色現象
- (4)眼睛構造與照相機構造之比擬；**視感細胞**（**錐狀細胞**和**柱狀細胞**）
- (5)**明、暗適應**、色彩的恆常性及**補色殘像**
- (6)顏料分類

龍騰文化

第 2 章：色彩觀察及體驗

- (1)環境空間的色彩
- (2)生態的色彩：①保護色；②隱蔽色；③警戒色

第 3 章：色彩體系

- (1)色立體基本結構、等色相面、色彩三要素（三屬性）及色彩命名
- (2)CIE 體系（混色系）、曼塞爾（Munsell）、PCCS 表色系、奧斯華德（Ostwald）表色系、NCS 表色系等各系（顯色系）
- (3)色名：基本色名、固有色名及系統色名
- (4)國際印刷演色數值表色：CMYK 模式
- (5)各色票特點

第 4 章：色彩混合及原色

- (1)原色說
- (2)色光、色料的混合
- (3)並置、旋轉混合

第 5 章：色彩對比

- (1)色相對比、明度對比
- (2)彩度對比
- (3)補色對比
- (4)面積對比：歌德及曼塞爾平衡公式
- (5)寒暖對比

第 6 章：色彩感覺

- (1)色彩的溫度、距離、面積、輕重的心理感覺
- (2)明視度及注目性
- (3)色彩的聯想：中國古代方位、季節、五行及國劇臉譜
- (4)色彩與幾何圖形、角度的聯想

第 7 章：配色及調和

- (1)配色調和的理論
- (2)配色的基本類別
- (3)以色調為主的配色
- (4)配色的原則：均衡、強調、支配、律動

第 8 章：色彩之應用

- (1)色彩應用在產品的發展階段及色彩效果測定法
- (2)色彩計畫實施程序
- (3)SD 法
- (4)色彩機能考慮
- (5)色彩傳達與管理

(6)色彩計畫的應用

(7)CIS

## 二、配分比例表

章節名稱	題號	命題數	百分比
1.認識色彩	1	1	5.88%
2.色彩觀察與體驗	2、3	2	11.76%
3.色彩體系	4、14、13、16	4	23.53%
4.色彩的原色與混合	10、11、15	3	17.65%
5.色彩對比	5、8、12	3	17.65%
6.色彩的感覺	6、7	2	11.76%
7.配色與調和	無	0	0%
8.色彩的應用	17、9	2	11.76%

## ◻ 試題內容 ◻

每題 2 分，共 34 分

- \_\_\_\_\_ 1. 關於有機顏料及無機顏料的敘述，下列何者不正確？ (A)有機顏料是取自動植物等生物體 (B)無機顏料是取自礦石、金屬、泥土等無生物體 (C)有機顏料的鮮明度佳，但不耐熱 (D)無機顏料容易褪色，且材料性質不安定。 認識色彩
- \_\_\_\_\_ 2. 關於「擬態」(Mimicry)的敘述，下列何者不正確？ (A)擬態可以分為形狀和色彩 (B)色彩擬態可以分為融合色及繁殖色 (C)動植物因為生存的需求，會以不一樣的形狀、色彩、樣態呈現 (D)色彩的擬態是自身的顏色能和環境結合。 色彩觀察與體驗
- \_\_\_\_\_ 3. 下列何種生物不具備警戒色的特徵？ (A)虎頭蜂 (B)珊瑚蛇 (C)斑馬 (D)毒菇。 色彩觀察與體驗
- \_\_\_\_\_ 4. 下列何種色彩不是曼賽爾(Munsell)色彩體系五原色的補色？ (A)藍綠 (B)黃綠 (C)紅紫 (D)黃橙。 色彩體系
- \_\_\_\_\_ 5. 繪製卡通角色時，在角色邊緣畫上黑色框線，色彩較不容易讓人感到雜亂，這樣的方式是避免下列何種現象發生？ (A)色滲現象 (B)色陰現象 (C)褪色現象 (D)色彩恆常現象。 色彩對比
- \_\_\_\_\_ 6. 色彩三屬性與色彩的情感效果中，下列何者具有隨和、保守的情感效果？ (A)溫暖色相 (B)中明度 (C)低彩度 (D)低明度。 色彩的感覺
- \_\_\_\_\_ 7. 關於色彩注目性的說法，下列何者不正確？ (A)若要增加注目性可以選擇接近補色的色彩組合 (B)黑色的背景上，綠色的注目性比藍色高 (C)文化與信仰的因素對於注目性無影響 (D)道路標誌顏色，常以黃色表示警告及安全方向引導。 色彩的感覺

**A**

1.(D) 2.(B) 3.(C) 4.(D) 5.(A) 6.(B) 7.(C)

- \_\_\_\_\_ 8. 當兩種色彩相鄰時會產生色彩對比的效果，下列何種色相的配色方式，不會造成色相偏移的變化？ (A)曖昧配色 (B)對比配色 (C)補色配色 (D)類似配色。 色彩對比
- \_\_\_\_\_ 9. 90 年代之後，數位色彩孕育而生，視覺設計師、產品設計師、建築師等開始利用電腦進行創作，關於數位色彩的敘述，下列何者不正確？ (A)數位圖像是由許多小色點構成，這些色點稱為「像素」(Pixel) (B)RGB 模式要轉換 CMYK 模式，需要以 FOCOLTONE 作為色彩轉換的仲介 (C)Photoshop、Illustrator 等軟體中，可以選擇使用 RGB 模式或 CMYK 模式的色樣本 (D)數位色彩是建立在 RGB 的色彩系統，由 RGB 三色並置混色而成。 色彩的應用
- \_\_\_\_\_ 10. 關於色料與色光的敘述，下列何者正確？ (A)色光相互混合次數愈多，明度則減低 (B)色料相互混合次數愈多，彩度則減低 (C)伊登 (Itten) 的色相環是依據色光三原色的原理而成 (D)旋轉混色是屬於色料混合的特性。 色彩的原色與混合
- \_\_\_\_\_ 11. 關於三原色減法混色 (Subtractive Mixture) 的敘述，下列何者不正確？ (A)混色後呈現的色彩明度會增加 (B)色彩混合數量越多時，吸收的光度越多，反射的色光越少 (C)等量混合後會產生灰黑的顏色 (D)減法混色是色料或染料混合時，所產生的色彩變化。 色彩的原色與混合
- \_\_\_\_\_ 12. 下列何種配色的高度對比，會使得瞳孔不斷縮放調節，較容易產生視覺疲勞、煩躁與不安感？ (A)色相對比 (B)彩度對比 (C)面積對比 (D)明度對比。 色彩對比
- \_\_\_\_\_ 13. 下列何者是第一位將色彩定量化，且主張在色立體上規則地選擇白色量、黑色量、純色量的色彩，即可達成調和配色的專家？ (A)奧斯華德 (Friedrich Wilhelm Ostwald) (B)曼賽爾 (Albert Henry Munsell) (C)姆恩和史賓莎 (Parry Moon and Domina Eberle Spencer) (D)雪佛勒 (Michel Eugene Chevreul)。 色彩體系



8.(C) 9.(B) 10.(B) 11.(A) 12.(D) 13.(A)

- \_\_\_\_\_ 14. 如果在奧斯華德（Ostwald）表色系中，以相同色相的條件下，下列何種觀看順序，會使得後看的色彩看起來較為混濁？ (A)先看 ie，後看 pc (B)先看 ne，後看 ig (C)先看 gc，後看 la (D)先看 ni，後看 nc。  
**色彩體系**
- \_\_\_\_\_ 15. 秀拉（Georges Seurat）的作品「大嘉特島的星期天下午」，關於其色彩的敘述，何者不正確？ (A)透過畫面上無數色點，在人眼中的視網膜上混合出不同的色彩 (B)與馬賽克瓷磚的圖像顯色效果有異曲同工之妙 (C)與紡織品不同色彩之經緯線交織所形成的混色原理相同 (D)利用吸收光在視網膜上形成混色的效果，稱為「並置混合」（Juxtapositional Mixture）。  
**色彩的對比**
- \_\_\_\_\_ 16. 關於色立體的敘述，下列何者不正確？ (A)等色相面中，越靠近明度軸的彩度越高，越離開明度軸的彩度越低 (B)為呈現等量的旋轉效果，色相環是環狀的 (C)等色相面是依照色相加上明度、彩度的概念，有次序的排列成同色相的演色表 (D)色立體包含色相環及等色相面等基本結構。  
**色彩體系**
- \_\_\_\_\_ 17. 當產品發展階段到安定期，建議運用下列何種色彩計畫策略？ (A)中間色的色彩 (B)鮮明的色彩 (C)符合生活型態的色彩 (D)概念形象色彩。  
**色彩的應用**



14.(B) 15.(D) 16.(A) 17.(A)



休息一下！看我一眼，茅塞頓開

1. (D)無機顏料穩定不容易褪色。
2. (B)色彩擬態可以分為融合色及保護色。
3. (C)斑馬具保護色特徵。
4. 曼賽爾（Munsell）色彩體系五原色有：紅、黃、綠、藍、紫，故(D)黃橙不是五原色補色對。
5. 繪製卡通角色時，在角色邊緣畫上黑色框線，是避免產生色滲現象。
6. 中明度具有隨和、保守的情感效果。
7. 注目性常受文化與信仰的因素的影響。
8. 補色配色強化彼此色彩。
9. (B)FOCOLTONE 數位色票，強調所見即所得。
10. (A)色光相互混合次數愈多，明度則提高  
(B)色料相互混合次數愈多，彩度則減低  
(C)伊登（Itten）的色相環是依據色彩三原色的原理而成  
(D)旋轉混色是屬於色光混合的特性。
11. (A)混色後呈現的色彩明度會減低。
12. (D)明度對比會使得瞳孔不斷縮放調節，較容易產生視覺疲勞、煩躁與不安感。
14. (B)先看 ne，後看 ig，因同色相之兩色，介於灰色階，以色彩對比原理先看彩度高的色彩再看彩度低的色彩，會感覺產生彩度下降且略顯混濁。
15. (D)利用反射光在視網膜上的混色效果，是「並置混合」（Juxtapositional Mixture）的一種。唯以(D)較符合正解。
16. (A)等色相面中，越靠近明度軸的彩度越低，越離開明度軸的彩度越高。
17. (A)成長期以鮮明的色彩為色彩計畫策略，再進入安定期宜採用多樣化、系統化中間色。

# 108 年 四技二專

統一入學測驗

## 造形原理

(本試題答案係依據統一入學測驗中心於 108 年 5 月 6 日公布之標準答案)

### ◈ 試題分析 ◈

#### 一、命題焦點

1. 造形原理試題部份共 16 題，由「配分比例表」得知，每章均有題目出現；其中第 2 章「造形與文化」最多，共有 7 題。
2. 本次測驗均屬有關設計的知識性或常識性的題目，缺乏延伸思考性的題目；總體而論可謂相當簡易。
3. 28 試題涉及 3D 列印技術與 CNC 加工技術之內容。現代科技發展日新月異，影響設計非常深遠。所以不要忽略現時相關科技發展之訊息，因為也許未來會衍生出許多考題。

#### 二、配分比例表

單元名稱		題數
第1章 造形概說	1-1 造形的意義與目的	1
	1-2 造形的領域	2
第2章 造形與文化	2-2 中華造形文化的演進	2
	2-4 現代造形文化體系	5
第3章 造形的要素	3-2 基本造形元素運用	3
第4章 立體構成	4-1 立體構成的特質	2
	4-2 立體構成的材料	1
合計		16



## ◻ 試題內容 ◻

每題 2 分，共 32 分

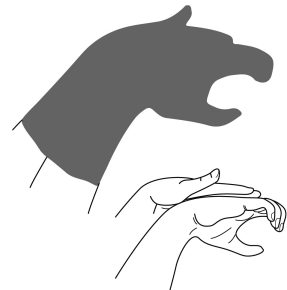
- \_\_\_\_\_ 1. 臺灣街頭常見雜亂的招牌，這是屬於下列何種造形處理不當所致？  
 (A)自然造形 (B)人為造形 (C)純粹造形 (D)動態造形。 造形概說
- \_\_\_\_\_ 2. 關於下列各風格的發展時期，何者與其他三者相距的時間最遠？  
 (A)普普藝術 (B)荷蘭風格派 (C)蘇聯構成主義 (D)新藝術運動。  
造形與文化
- \_\_\_\_\_ 3. 關於黃金比例的敘述，下列何者不正確？ (A)黃金比例矩形短邊和長邊的比約為 1：1.618 (B)希臘雅典的帕特農神殿之外觀立面為黃金比例 (C)A3 紙張之長寬比例為黃金比例 (D)鸚鵡螺的內螺紋為黃金比例。  
造形的要素
- \_\_\_\_\_ 4. 清朝的繪畫造形藝術在中國歷代造形發展中頗具創新，下列敘述，何者不屬於當時之創新？ (A)西方傳教士引入西洋畫技法，主要代表人物為郎世寧 (B)西方明暗、透視之繪畫技法影響當時中國繪畫之表現 (C)張擇端之「清明上河圖」為中西畫風合而為一之代表作 (D)以解剖學的繪畫技巧，準確地捕捉物象之真實性。  
造形與文化
- \_\_\_\_\_ 5. 關於流線型風格的敘述，下列何者不正確？ (A)起源於 1930 年代的美國 (B)和流體力學有關 (C)代表的作品有雷蒙·洛伊 (Raymond Loewy) 設計的火車頭和可口可樂的瓶身造形 (D)設計手法新奇，反映年輕人市場為主的大眾藝術。  
造形與文化
- \_\_\_\_\_ 6. 關於設計風格的敘述，下列何者不正確？ (A)位於土耳其伊斯坦丁堡的聖索菲亞大教堂是拜占庭風格 (B)法國巴黎的聖母院是哥德式建築 (C)巴黎的凡爾賽宮是以巴洛克風格建築為主 (D)西班牙巴塞隆納的聖家堂是洛可可風格。  
造形與文化
- \_\_\_\_\_ 7. 造形因不同的要素，而有不同的分類。芬蘭設計師阿爾瓦·阿爾托 (Alvar Aalto) 以湖泊為題設計的花瓶如附圖，較不適合歸類於下列何種造形？ (A)實用造形 (B)人為造形 (C)立體造形 (D)環境造形。  
造形概說



**A**

1.(B) 2.(A) 3.(C) 4.(C) 5.(D) 6.(D) 7.(D)

- \_\_\_\_\_ 8. 關於美術工藝運動和新藝術運動之比較，下列敘述何者不正確？  
 (A)兩者皆成功地帶起復古之潮流，適應時代趨勢 (B)兩者多以花草與藤蔓等自然物做為創作之主要題材 (C)兩者皆對機械製品的粗劣感到厭惡 (D)兩者在造形上皆受到東方藝術之影響。 **造形與文化**
- \_\_\_\_\_ 9. 關於軍用迷彩服的造形設計手法，下列敘述何者不正確？ (A)此乃利用「能量平衡」，以達到保護自身安全之目的 (B)此乃一種偽裝造形之表現 (C)此乃利用造形設計「擬態」的原理 (D)此乃模仿自然造形之應用。 **造形概說**
- \_\_\_\_\_ 10. 我們常喝的寶特瓶飲料瓶身是用下列何種塑膠加工方式製作而成？  
 (A)旋轉成形 (Rotation molding) (B)真空成形 (Vacuum forming)  
 (C)吹製成形 (Blow molding) (D)壓縮成形 (Compression molding)。 **立體構成**
- \_\_\_\_\_ 11. 關於 3D 列印技術與 CNC 加工技術之比較，下列敘述何者不正確？  
 (A)3D 列印技術利用加法原理進行積層塑形 (B)只要用電腦可設計出來之物件，兩種加工方式皆可製作得出來 (C)CNC 加工技術無法對封閉物件進行內部切削 (D)兩種技術皆可以針對金屬材質進行加工處理。 **立體構成**
- \_\_\_\_\_ 12. 常見的俄羅斯娃娃中，小型的娃娃放入中型的娃娃內，中型的娃娃再放入大型的娃娃內，此種作法是應用基礎造形方法中的何種形式？ (A)等形不等量分割 (B)等量漸變分割 (C)等量比例分割 (D)等量不等形分割。 **造形的要素**
- \_\_\_\_\_ 13. 關於立體構成的敘述，下列何者不正確？ (A)點立體的美感取決於點材在空間的位置和排列 (B)遙控器表面的按鍵可以看成是點立體構成的例子 (C)一般的鐵線衣架可以看成是線立體構成的應用 (D)系統櫃的門板可以看成是塊立體構成的應用。 **立體構成**
- \_\_\_\_\_ 14. 附圖之手影戲形成之原理是利用下列何種重疊方式？ (A)聯合 (B)差疊 (C)透疊 (D)減缺。 **造形的要素**



**A** 8.(A) 9.(A) 10.(C) 11.(B) 12.(A) 13.(D) 14.(A)

- \_\_\_\_\_ 15. 德國包浩斯（Bauhaus）歷經三個時期，分別在不同地方設校，其中不包括下列何者？（A）威瑪（Weimar）（B）柏林（Berlin）（C）科隆（Köln）（D）迪索（Dessau）。 造形與文化
- \_\_\_\_\_ 16. 關於中華藝術的敘述，下列何者正確？（A）商周時代銅器製品出現的饕餮紋又稱獸面紋（B）唐三彩是唐朝燒製的一種高溫鉛釉陶器（C）清明上河圖是在描繪明朝京城繁華的景象（D）今日的紫禁城是盛唐時期就建立的皇宮。 造形與文化

**A**

15.(C) 16.(A)



休息一下！看我一眼，茅塞頓開

1. 雜亂的招牌具有人的意志或意識參與其間，故為「人為造形」。
2. 各派風格之發展期約如下：(A)普普藝術 1956~1972 (B)荷蘭風格派 1917~1931 (C)蘇聯構成主義 1917~1932 (D)新藝術運動 1880-1910。
3. A3 紙的尺寸為  $420 \times 297\text{mm}$ ，其長寬比例為  $1 : 1.414 (1 : \sqrt{2})$ 。
4. 「清明上河圖」原圖是北宋徽宗時代張擇端所繪。
5. 流線形概念是 1930 年代人類對於自然生命如魚類、鳥類等有機形式的研究與瞭解，發現設計可以模仿生物的形態，有效地減少運動阻力；並將此概念應用在講求速度的交通工具造形設計上，如交通工具設計等。並非反映年輕人市場為主的大眾藝術。
6. 西班牙巴塞隆納的聖家堂屬於「加泰隆尼亞現代主義」風格，為新藝術運動。
7. 所謂環境造形，概指具有較大體積，且屬於三度空間的立體造形；例如建築、庭園等。
8. 「美術工藝運動」的主要理念是崇尚中世紀歌德藝術精神，倡導手作工藝，排斥機械生產，與世界潮流背道而馳，無法普遍推廣，最後黯然宣告失敗。而「新藝術」則應用新材料提出新造形樣式，強調新風格的拓展，卻忽略材料特質的掌握與構造研究。
9. 軍用迷彩服的造形設計，是仿自然界生物之偽裝、保護色與擬態等手法，來達到保護自身安全之目的。
10. 寶特瓶（PET 耐熱瓶）瓶身是採「吹製成形法」製成，瓶底有一圓凸點是其特徵。
11. CNC 為電腦數值控制（Computer Numerical Control）工具機，是利用數位信號操作系統來控制生產系統內的製程設備。基本機型有「車床」及「銑床」兩種，前者主要用於圓形類工件製造，後者用於切削加工，但是無法對封閉物件進行內部切削。
13. 系統櫃是由「面狀材料」所組成的面立體構成。
15. 包浩斯於 1919 年創立於德國威瑪，1925 年遷至迪索，1932 年遷至柏林；1933 年停校。1937 年那基在美國芝加哥創立「新包浩斯」，也就是日後的芝加哥藝術學院。

16. (B)唐三彩是一種低溫鉛釉陶器。(C)清明上河圖是在描繪北宋京城汴梁及汴河兩岸的繁華景象。(D)今日的紫禁城是明清兩朝的皇宮，建成於明成祖永樂十八年。

# 108 年 四技二專

統一入學測驗

## 設計概論

(本試題答案係依據統一入學測驗中心於 108 年 5 月 6 日公布之標準答案)

### ◈ 試題分析 ◈

#### 一、命題焦點

1. 設計概論試題部分共 17 題，由下方「配分比例表」分析得知，每章均有題目出現，合計第 1 章 1 題、第 2 章 4 題、第 3 章 4 題、第 4 章 4 題、第 5 章 3 題、第 6 章 1 題，除了第 49 題為焦點 31 的延伸補充外，有高達 16 題為完全命中，【必勝】設計概論總複習講義皆能找到正確答案。
2. 綜觀本次設計概論試題的難易度，難易比為「難：中偏難：中：中偏易：易 = 0：0：0：1：16」，本次題型全數 17 題皆可從本書或各版本課本中找到答案，為近年來設計概論試題中最簡單的一屆，考題簡單多數學生容易掌握，故學生作答後普遍反應**設計概論考題非常簡單**，但也擔心這樣的試題大家都會，試卷的鑑別度稍差。
3. 本次的試題屬於課本內容「背誦知識」共 16 題，除了第 46 題詢問「關於設計史分析敘述的題型」，延伸思考的考題本屆較少只有 1 題。
4. 分析本屆試題中有 5 題屬於「**設計史**」的試題，如第 34 題詢問「近代設計史源頭的題型」、第 37 題詢問「西方第一個以商業為目的創作海報藝術家的題型」、第 38 題詢問「包浩斯時期的代表作的題型」、第 45 題詢問「包浩斯建築學校教師的題型」、第 46 題詢問「關於設計史分析敘述的題型」，故今年設計史相關題型共 5 題，雖較去年考題少 1 題，但仍屬於高頻率出題的單元，同學未來應多加強對於「**設計史**」的準備。
5. 分析本屆試題中共有 4 題屬於「**環境保護**」的試題，分別為第 35 題「**綠色設計 3R 概念試題**」、第 39 題「**綠建築概念試題**」、第 41 題「**資源回收標誌概念試題**」、第 41 題「**正視地球生態的紀錄片概念試題**」，故今年此方向的題型共 4 題，可見「**地球環境的保護**」為上大學前每個同學必須瞭解的知識體系。

6. 分析本屆試題中有 8 題屬於「設計常見專有名詞與競賽相關訊息」的試題，分別為第 40 題「馬斯洛人性的 5 大需求概念試題」、第 42 題「企業識別系統 CIS 概念試題」、第 43 題「虛擬實境 VR 概念試題」、第 44 題「通用設計 7 個原則概念試題」、第 47 題「設計代工 ODM 概念試題」、第 50 題「川添登三領域分類法概念試題」等，競賽相關資訊為第 36 題「四大設計競賽概念試題」、第 48 題「金點設計獎概念試題」競賽，故今年此方向的題型共 8 題，較去年的 5 題多了 3 題，同學未來應多加強對於「設計常見專有名詞與競賽相關資訊」的認知。
7. 本次配分最多的章節落於第二章設計原理、第三章設計及環境和第四章設計及創意的相關技術皆各有 4 題，尤其是單元中 2-1 描述設計的發生與 3-2 設計現象中的主體及對象各有 4 題命題最多，3 個章節的知識概念涵蓋了 12 題，這三章節皆屬於對設計應有的基本知識與原理，考生未來應多強化基本觀念的認知。

## 二、配分比例表

		題數
第 1 章 發現設計	1-1 從構思計畫中發現設計	1
第 2 章 設計原理	2-1 描述設計的發生	4
第 3 章 設計及環境	3-2 設計現象中的主體及對象	4
第 4 章 設計與創意的相關技術	4-1 抽象思維及操作技藝的關聯性	2
	4-2 設計品牌競賽與展覽活動	2
第 5 章 設計的職場行業	5-1 設計專業的實務及理論	2
	5-2 設計專業特色	1
第 6 章 設計的知識體系	6-2 關聯思考自己心中的設計知識體系	1
	合計	17



## ◻ 試題內容 ◻

每題 2 分，共 34 分

- \_\_\_\_\_ 1. 近代設計史是由哪個國家開始？ (A)日本 (B)英國 (C)美國 (D)德國。  
設計原理
- \_\_\_\_\_ 2. 寶特瓶融化後抽絲織成運動衫是屬於綠色設計的哪一項原則的實踐？  
 (A)Reduce (B)Replace (C)Reuse (D)Recycle。  
設計及環境
- \_\_\_\_\_ 3. 下列何者是由日本舉辦的國際四大設計競賽之一？ (A)G-Mark  
 (B)Red Dot (C)IDEA award (D)iF。  
設計與創意的相關技術
- \_\_\_\_\_ 4. 下列何者是西方第一個以商業為目的創作的海報藝術家？ (A)慕夏  
 (Alfons Maria Mucha) (B)莫里斯 (William Morris) (C)羅特列克  
 (Henri Marie Raymond de Toulouse -Lautrec -Monfa) (D)沃荷 (Andy  
 Warhol)。  
設計原理
- \_\_\_\_\_ 5. 下列哪一張座椅是包浩斯時期的代表作？ (A)麥金塔斯 (Charles  
 Mackintosh) 的希爾豪斯椅 (Hill House Chair) (B)李特維德 (Gerrit  
 Rietveld) 的紅藍椅 (Red and Blue Chair) (C)費納·潘頓 (Verner  
 Panton) 的潘頓疊椅 (Panton Chair) (D)凡德洛 (Ludwig Mies van der  
 Rohe) 的巴塞隆納椅 (Barcelona Chair)。  
設計的知識體系
- \_\_\_\_\_ 6. 下列何者是綠建築的定義？ (A)建築物造形要美觀，通風採光良好  
 (B)庭院陽台充分綠化，採取自動澆灌系統 (C)消耗最少地球資源，製  
 造最少廢棄物的建築物 (D)室內安裝空氣濾清器，減少 PM2.5 汙染  
 源。  
設計及環境
- \_\_\_\_\_ 7. 心理學家馬斯洛 (Abraham Maslow) 主張人類對生活的需求優先順序，  
 下列何者正確？ (A)安全需求 > 生理需求 > 社會需求 > 尊重認同 > 自  
 我實現 (B)安全需求 > 生理需求 > 社會需求 > 自我實現 > 尊重認同  
 (C)生理需求 > 安全需求 > 社會需求 > 自我實現 > 尊重認同 (D)生理需  
 求 > 安全需求 > 社會需求 > 尊重認同 > 自我實現。  
設計與創意的相關技術

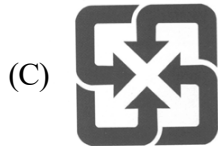
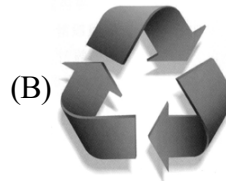
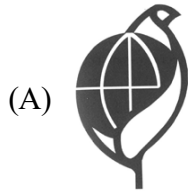


1.(B) 2.(D) 3.(A) 4.(C) 5.(D) 6.(C) 7.(D)



\_\_\_\_\_ 8. 下列何者為臺灣的資源回收標誌？

設計及環境



\_\_\_\_\_ 9. 將企業形象與品牌進行規劃，使社會大眾對其文化、風格、政策與使命有一致的認同，下列何者為此設計活動之簡稱？ (A)CNS (B)CAS (C)CIS (D)COS。

設計的職場行業

\_\_\_\_\_ 10. 新科技知識與技術的產生往往引領新的設計創作與表現，下列何者是虛擬實境技術的縮寫？ (A)KR (B)AR (C)VR (D)MR。

設計的職場行業

\_\_\_\_\_ 11. 通用設計是美國學者麥斯（Ron Mace）所提出的概念，他認為設計師應盡最大可能讓產品及設計能被每個人使用，下列何者不屬於本概念的原則？ (A)公平使用 (B)彈性使用 (C)直覺使用 (D)不許錯誤。

設計及環境

\_\_\_\_\_ 12. 下列何者是包浩斯建築學校的教師？ (A)奧古斯都·普金（Augustus Welby Northmore Pugin） (B)摩荷里·那基（Laszlo Moholy-Nagy） (C)約翰·拉斯金（John Ruskin） (D)歐文·瓊斯（Owen Jones）。

設計原理

\_\_\_\_\_ 13. 關於設計史的敘述，下列何者正確？ (A)美術工藝運動發生於十九世紀初期，反對機械化大量生產，追求人性價值的改革運動 (B)李特維德（Gerrit Rietveld）的紅藍椅是構成主義（Constructivism）的代表作 (C)新藝術運動反對粗陋的機械生產，擅長將植物曲線形狀運用於建築、家具、海報等設計中 (D)包浩斯是德國的一所設計學校，主張形隨機能而生，採用工坊制，反對機器化量產。

設計原理

**A** 8.(C) 9.(C) 10.(C) 11.(D) 12.(B) 13.(C)

- \_\_\_\_\_ 14. 下列何者是為客戶提供設計製造和代工服務的企業經營型態？  
(A)OEM (B)ODM (C)OBM (D)OTM。 **設計的職場行業**
- \_\_\_\_\_ 15. 下列何者是臺灣由經濟部工業局設立的國家級設計獎項？ (A)金典設計獎 (B)金鼎獎 (C)金犢獎 (D)金點設計獎。 **設計與創意的相關技術**
- \_\_\_\_\_ 16. 製作紀錄片「不願面對的真相」(An Inconvenient Truth)，呼籲世界各國政府正視地球生態環境浩劫的為何人？ (A)美國設計理論家帕帕尼克 (Victor Papanek) (B)美國前副總統高爾 (Al Gore) (C)臺灣導演齊柏林 (Po-lin Chi) (D)美國建築師麥斯 (Ron Mace)。 **設計及環境**
- \_\_\_\_\_ 17. 《何謂設計》之作者，依人、自然與社會互動關聯性，將設計分成產品設計、視覺傳達設計和空間設計三個領域的為何人？ (A)柳宗理 (Sori Yanagi) (B)川添登 (Kawazoe Noboru) (C)深澤直人 (Fukasawa Naoto) (D)鈴木大拙 (Suzuki Teitaro Daisetz)。 **發現設計**



14.(B) 15.(D) 16.(B) 17.(B)



休息一下！看我一眼，茅塞頓開

1. (B)近代設計文化的形成，主要來自十八至十九世紀**英國**發生的工業革命。工業革命由於新動力（蒸汽機等動力改革）、新材料（鋼鐵、玻璃、塑膠）的加入，大幅改變了人類造形的技術與能力，「設計」的重要性日益提升，形成近代設計的風貌。
2. (D)寶特瓶融化後抽絲織成運動衫主要是收集本來要廢棄的材料，分解後再製成新產品，回收後循環再造是屬於 3R 當中的「Recycle」。
3. (A)G-Mark 設計獎是**日本**產業設計振興會在 1957 年創立的獎項，為日本消費產品設計代表性大獎，得獎的設計必須符合使用者習慣的需求，參加日本 G-mark 競賽複審通過者，作品即可現場展覽，且供民眾參觀。
4. (C)海報設計師**羅德列克**（Toulouse-Lautrec）使用石版來表現海報，最著名的為**紅磨坊海報**共創造 31 幅海報，為西方第一個以商業為目的創作的海報藝術家。
5. (D)密斯·凡德洛（Ludwig Mies Van Der Rohe 1886-1969）於包浩斯柏林時期擔任第三任校長，積極推動建築教育研究，使得教學逐漸上軌道，代表作為**巴塞隆納椅**（Barcelona chair）等。
6. (C)綠建築依據內政部建築研究所的《建築解說與評估手冊》中，「綠建築」定義為：「**消耗最少地球資源，製造最少廢棄物的建築**」，以最低能源、最有效利用資源、最低環境負荷的方式，建造安全、健康及舒適的居住空間。
7. (D)西元 1954 年美國人本心理學家馬斯洛（Abraham Maslow）出版了書籍《動機與個性》（Motivation and Personality）一書提出人性的五大需求，如三角形切割五層次，由下而上分別為：**01.生理需求→02.安全需求→03.社會需求（社會歸屬感的需求）→04.尊重認同的需求→05.自我實現的需求**。
8. (C)臺灣的資源回收標誌是以中國字「回」轉化而成的圖形，指資源回收再利用的概念，收集本來要廢棄的材料，分解後再製成新產品，或者是收集用過的產品，清潔、處理之後再出售。

9. (C) CIS 企業識別系統 Corporate Identity System (CIS) 基本上是由三項要素所組成，分別是理念識別 (Mind Identity, 簡稱 MI)、活動識別 (Behavior Identity, 簡稱 BI)、視覺識別 (Visual Identity, 簡稱 VI)，主要將企業形象與品牌進行規劃，使社會大眾對其文化、風格、政策與使命有一致的認同。
10. (C) 虛擬科技設計即為虛擬實境 (Virtual Reality) 簡稱 VR，由美國藍尼爾 (Jaron Lanier) 所創，VR 的定義就是用電腦模擬出一個擬真的環境，強調實體空間與虛擬影像的結合，透過各種數位工具進行表現，感覺就好像處在現實中一樣，模擬出一個真實感很高的空間，讓操作者不需親臨實境也可感受親臨實境的錯覺。
11. 西元 1974 年，美國學者麥斯 (Ronald L. Mace) 提出「通用設計」的概念，「通用」是指簡單、直覺化的使用設計，通用設計共有七大原則分別為(1)公平使用、(2)訊息簡單、(3)彈性使用、(4)合理空間、(5)容許錯誤、(6)降低負擔、(7)直接使用等，本題(D)描述不許錯誤應修正為**允許錯誤**才正確。
12. (B) 摩荷理·那基 (Laszlo Moholy·Nagy 1895-1946) 為伊登 (Itten) 離職後接任基礎設計課程，曾說：「雕刻是體積的創造，其雕刻過程首重量感」，為理性造形思維的代表，其餘(A)(C)應為新藝術時期，(D)應為維多利亞時期。
13. (A) 美術工藝運動約發生於 1850~1900 年應為十九世紀中期，非初期  
(B) 李特維德 (Gerrit Rietveld) 的紅藍椅是新造形主義 (Neo Plasticism) 的代表作  
(D) 包浩斯的成立象徵現代設計學校的開始，目的是結合建築、工藝、與藝術的學校，認為現代設計教育必須結合藝術與技術，強調利用機器作為創作工具，並未反對機器化量產，反而積極研究大量生產的可行性。
14. (B) ODM 除了製造產品外，還包含了為客戶設計產品，依照業主需求為客戶設計開發、發展技術專利、代工生產符合要求的產品，之後掛上企業客戶的商標品牌，由客戶自行銷售。
15. (D) 由**經濟部工業局**主辦，台灣創意設計中心負責執行的「**金點設計獎**」。前身是「國家設計獎」於 2009 年改稱為「金點設計獎」(Golden Pin Design Award)，2014 年開始走向全球華人市場最頂尖設計獎項的新定位。
16. (B) 美國前副總統高爾 (Al Gore) 製作紀錄片「不願面對的真相」(An Inconvenient Truth)，呼籲世界各國政府正視地球生態環境浩劫。
17. (B) 日本學者川添登 (Kawazoe Noboru) 依人、自然與社會互動關聯性，提出三領域分類法，將設計分成產品設計、視覺傳達設計和空間設計三類。