

一、單選題 (30 題 每題 2 分 共 60 分)

1. 下列何者不是二十世紀現代主義時期設計所重視的概念？ (A)形隨機能而生 (B)少即是多 (C)設計隨情感而生 (D)裝飾是罪惡的
2. 有關於設計的理性和感性，下列敘述何者正確？ (A)感性的設計即符合「機能主義」的精神 (B)設計的感性是強調「設計創作」和「設計工學」的關係 (C)「極簡主義」屬於理性的設計 (D)感性的設計，是強調設計者處理機能與結構的問題
3. 下列三種人格特質商數，何者可以為設計帶來無限想像？ (A)IQ+EQ+SQ (B)MQ+CQ+IQ (C)SQ+IQ+MQ (D)EQ+MQ+CQ
4. 下列關於近代設計的敘述，何者較適切？ (A)包浩斯學校成立於第一次世界大戰前夕 (B)包浩斯學校承襲烏爾姆 (ULM) 美術工藝學校的精神 (C)承襲包浩斯精神的學校為威瑪美術工藝學校 (D)包浩斯認為所有造形活動目的都指向建築
5. 下列關於設計師的相關敘述，何者較適切？ (A)密斯·凡德洛曾說：少即是煩 (Less is a bore.) (B)阿道夫魯斯 (Adolf Loos) 認為不必要的裝飾是件愉快的事 (C)萊特 (F. L. Wright) 與其老師蘇利文共同提出：「形式與機能密不可分 (Form and Function are one.)」 (D)庫卡波羅：「神總是活在細節中 (God always Lives in Detail.)」
6. 英國皇家藝術學院教授阿爾克 (Bruce Archer) 認為，設計程序可以概分為(1)分析、(2)創意、(3)執行等三個階段，其中創意階段的工作為何？ (A)設計任務與資源的分配 (B)模型費用的比價 (C)細部的設計發展 (D)設計方案的完成
7. 1970 年代美國後現代建築大師范裘立 (Venturi) 鼓勵設計向賭城拉斯維加斯的大街文化學習，簡潔一致反而是件無趣的事 (Less is a Bore)，象徵設計觀念走向 (A)後現代主義 (B)現代主義 (C)高科技風 (D)表現主義
8. 下列關於抽象一詞的敘述，何者適切？ (A)「抽象」一詞源自於古埃及哲學名詞 (B)「抽象」英文為 abstract，被從某物中抽離之意 (C)「去精取粗，化簡為繁，由裡表及，同中求異」此為抽象之意 (D)在中國早期文獻《山海經》中可見「抽象」一意
9. 典範思維設計的階段順序，下列敘述何者正確？ (A)評估選擇方案→收集資料→確定任務→構思發想→執行方案 (B)確定任務→收集資料→構思發想→評估選擇方案→執行方案 (C)構思發想→收集資料→確定任務→執行方案→評估選擇方案 (D)收集資料→確定任務→構思發想→執行方案→評估選擇方案
10. 關於二次世界大戰結束後初期的設計風格敘述，下列何者較不適切？ (A)講求合理的科學方法與新材料的運用 (B)追求小而精美且差異化的小眾市場設計策略 (C)設計與大量生產行銷策略結合 (D)歐洲現代建築國際會議 CIAM 與瑞士國際平面設計風格成為主流
11. 設計必須具有清楚的目的、適切的過程與有效的結果，因此下列陳述何者非必要條件？ (A)設計產品必須讓設計師自由表達情感 (B)設計產品必須美觀、好用、方便、便宜 (C)設計產品必須具備審美性、機能性、經濟性 (D)設計產品必須提供正確資訊使生活更美好
12. 你在廣告公司中擔任創意指導，創意部門為了某廣告案的創意而舉行動腦會議，你採用「腦力激盪法」(Brain Storming) 來激發大家的創意，下列情況，何者較正確？ (A)強調創意性，會議沒有主持人與記錄員 (B)會議前，你說明「腦力激盪法」的意義與方法，主要是重「質」而不重「量」 (C)會議過程中，阿花說出了「種草莓」，大家熱烈迴響、討論愉快 (D)這種屬於創意的會議，應只限創意部人員參加
13. 在日本料理店中享受著詩情禪意的氣氛，這是哪一個風格？ (A)現代主義 (B)巴洛可 (C)極簡主義 (D)後現代主義
14. 十九世紀，設計產品製作技術的改進，生活工藝生產的速度大大提升，其主要的原因為 (A)受到工業革命的影響 (B)有好的文化傳承 (C)有強大電腦運算能力 (D)各國文化相互交流
15. 下列何者為設計的第一個步驟？ (A)記錄 (B)無限制的連結設想 (C)設想的內容圖形化 (D)重新思考
16. 在創意發想及造形設計的技術表現上，為擴大思考空間，增強後續思考能量，首先要進行下列何種思考？ (A)轉變思考 (B)收斂思考 (C)垂直思考 (D)水平思考
17. 在設計方法與程序中，下列敘述何者較為正確？ (A)水平思考法是循序漸進發展，具邏輯性與因果關係的思考方式 (B)垂直思考在創意發想與技術發展階段，是首要執行的構想發展方法 (C)造形設計時，質感變化屬於造形加工階段，是形、色之後才處理的步驟 (D)腦力激盪法是一組人員同時針對多種主題，提供不同的見解與構想
18. 設計的起源來自人們無限的 (A)創造力與肌耐力 (B)創造力與想像力 (C)肌耐力與想像力 (D)想像力與持續力
19. 關於造形材料的質感，下列敘述何者較為正確？ (A)達達主義 (Dadaism) 主張利用相同材料的質感，進行造形藝術的創作 (B)包浩斯 (Bauhaus) 的造形訓練當中，強調體驗材料的質感 (C)平面設計由點、線、面所組成，無法表現出材料的質感 (D)透過觸覺，可以感知材料的質感；視覺卻無法感知材料的質感
20. 有關人體的基準尺度 (Le Modulor)，下列敘述何者正確？ (A)由法國建築家柯比意 (Le Corbusier) 取法古羅馬的建築比例發展而來 (B)將人體尺寸區分為三個部分：高舉的指間到頭頂，頭頂到肚臍，肚臍到腳底 (C)與費波納齊 (Fibonacci) 數列、貝魯 (Pell) 數列相關，但不與黃金比例有關 (D)此基準尺度影響佛羅伊德 (Freud) 提倡超現實主義 (Surrealism) 的發展

21. 下列關於美術工藝運動之敘述，何者較適切？ (A)強調工藝精神之作品成為富裕家庭的收藏，此現象符合美術工藝運動所提倡之意 (B)窮人家在美術工藝運動時期，即可享用高價的機械生產製品 (C)在當時工廠生產的重複性是符合人性的勞動 (D)美術工藝運動時期所提出的理念有助於人性情感的緩和
22. 2008年北京奧運的色彩計劃，選擇了北京城的文化色彩，呈現出極富傳統的色彩特色，以下何者不是？ (A)琉璃黃 (B)玉脂白 (C)國槐綠 (D)雪白銀
23. 關於「水平思考法 (Lateral Thinking)」的敘述，下列何者較適切？ (A)由多個角度向相同方向移動，藉由「邏輯」來發展思考 (B)水平思考常可以水平縝密思考，反覆推敲問題的癥結 (C)利用可能的媒介，如順水而下沖流，表現對物體的單一看法 (D)布諾 (De Bone)曾以水溝被堵塞流水散流來形容水平思考法
24. 若創作者區分為：「無形的文本想像力」與「實際意念」兩種，何者較難發揮？ (A)前者 (B)後者 (C)兩者皆相同 (D)兩者無相關
25. 發生在美術工藝運動之後，十九世紀末至二十世紀初著名的時期為 (A)文藝復興時期 (B)新古典主義 (C)新藝術運動 (D)浪漫主義
26. 「少即是多」，是由下列哪位所提出？ (A)葛羅畢斯 (B)漢納士·梅耶 (C)密斯·凡德洛 (D)彼得·貝倫斯
27. 關於「實踐創造法」的敘述，下列何者較不適切？ (A)此一方法又稱為 Do It 法 (B)由奧桑 (R. Olson) 所提出 (C)綜合了腦力激盪法、聯想法和其他方法所形成 (D)此法僅可用於個人，亦可縮短發想時間，增加信心和可能性
28. 下列何者曾擔任過包浩斯 (Bauhaus) 學校建築系系主任？ (A)葛羅畢斯 (B)漢納士·梅耶 (C)密斯·凡德洛 (D)彼得·貝倫斯
29. 德國在 1902~1914 年建立的威瑪 (Weimar) 工藝與實用美術學校，而後在葛羅畢斯 (Walter Gropius) 校長的推動下，這學校後來才合併成 (A)麻省理工學院 (B)伊利諾大學 (C)烏爾姆美術學校 (D)包浩斯學校
30. 包浩斯學校成立至結束為哪一個時期？ (A)西元 1818~1936 年 (B)西元 1924~1936 年 (C)西元 1919~1933 年 (D)西元 1950~1963 年

二、設計實作題 (共一題 共計 40 分) 請繪製於答案卷上。

本題重點：字體設計。

表現命題：請為[中華民國建國 100 周年慶祝活動]。設計一個[共迎 100]為主題之活動標準字體。

製作規格：繪製於答案卷內，字體大小不得小於答案欄 1/2

製作要求：(1)以黑筆繪製即可，使其成精緻圖稿，可輔以色彩表現。

(2)表現內容可斟酌加上圖案等輔助性裝飾，並呈現中華民國堅忍不拔精神、活潑進步的意象，以及該活動之節慶氣氛。

(3)彩色稿表現，不限顏料。效果呈現力求完整明確。

計分標準：(字體結構設計，20 分，設計創意 10 分，表現技巧 10 分，共計 40 分)