

得分	
總	分

命題老師：吳素娟老師 班級\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_

- ( ) 1.關於「設計概論」的敘述，下列何者較適切？ (A)「圖學、結構學」可比喻為房子的牆壁、樓梯、管線 (B)可分為設計理論、技術概念、應用設計三個層次 (C)「色彩學、造形學」可比喻為房子的地基、樑柱 (D)設計學問依序為：技術概念→設計理論→應用設計
- ( ) 2. 下列關於約翰·拉斯金 (John Ruskin) 的敘述，何者較適切？ (A)提倡文藝復興時期的工匠精神 (B)主張回歸傳統舊有的傳統工藝 (C)強調創造新的生活價值 (D)其理念追溯自威廉·莫里斯 (William Morris)
- ( ) 3. 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
- ( ) 4.下列何者是從感性出發為觀點的設計理念？ (A)文化 (B)人體工學 (C)零件結構 (D)基礎支架
- ( ) 5.「冰比冰水冰」以「設計概念」的分類而言是屬於 (A)意象概念邏輯 (B)科學概念邏輯 (C)文本概念邏輯 (D)漸變概念邏輯
- ( ) 6.以下哪一種主義所倡導的現代建築，不屬於國際式樣的建築範疇內？ (A)機能主義 (B)純粹主義 (C)新藝術 (D)包浩斯
- ( ) 7.以「設計概念」的分類而言，下列何者與其他明顯不同？ (A)荒蕪 (B)迷濛 (C)繾綣 (D)海水
- ( ) 8.下列關於中文「設計」的敘述，何者較適切？ (A)設計是一種滿足個人的情感抒發的行為 (B)設計又可稱為「表現造形」、「審美造形」 (C)庫卡波羅(Kukkapuro)說：God always lives in detail (D)那基(Nagy)說：設計是賦予有意義的次序，所做的有意識和動機的努力
- ( ) 9.包浩斯被德國納粹關閉以後，在芝加哥創立「新包浩斯」，後來稱為哪一所藝術學院？ (A)溫哥華 (B)紐約 (C)芝加哥 (D)加州
- ( ) 10.二十世紀初現代主義時期，設計的哲學觀不包含下列何者？ (A)形隨機能而生 (B)隨手拈來即設計 (C)裝飾即罪惡 (D)少即是多
- ( ) 11.下列哪一位設計家提出「少就是多」(Less is more/ Wenig ist Mehr)的著名設計見解，並追求純粹簡鍊的設計美學風格？ (A)密斯·凡德洛 (Mies Van der Rohe) (B)凡圖利 (Robert Venturi) (C)蘇利文 (Louis H. Sullivan) (D)慕夏 (Alphose Mucha)
- ( ) 12.下列關於極簡主義，何者錯誤？ (A)色彩華麗 (B)保留最純粹部分 (C)摒棄無用的細節 (D)塑造唯美、高品味風格
- ( ) 13.下列哪位的海報設計風格，與其他人明顯不同？ (A)羅得列克 (B)朱勒薛雷 (C)莫瑟 (D)慕夏
- ( ) 14.何謂「形隨機能而生」？ (A)裝飾優先考慮 (B)裝飾與實用的設計能同時並進 (C)設計創作以美觀、速度優先考量 (D)趣味橫生的設計為目標
- ( ) 15.包浩斯的設計理念 (A)材料與結構的統一 (B)科學與藝術的統一 (C)造形與結構的統一 (D)藝術與技術的統一
- ( ) 16.下列何者在工業設計專業中被稱為「工業設計顧問鼻祖」？ (A)葛羅畢斯 (Walter Gropius) (B)巴赫倫斯 (Peter Behrens) (C)蘇利文 (Louis Sullivan) (D)莫里斯 (William Morris)
- ( ) 17.關於動漫的作者配對，下列何者正確？ (A)亂馬 1/2—車田正美 (B)海綿寶寶—史蒂夫·席倫伯格 (Stephen Hillenburg) (C)灌籃高手—安藤忠雄 (D)原子小金剛—大塚治虫
- ( ) 18.下列何者不是形成現代設計的三個基本支柱派別之一？ (A)荷蘭風格派 (B)布雜藝術學院 (C)德國的包浩斯 (D)蘇俄的構成主義
- ( ) 19.下列關於 AIDMA 消費性法則的敘述，何者較不適切？ (A)1920 年代經濟學者霍爾 (Ronald Hall) 所提出的 AIDMA 模式 (B)1925 年美國學者史創 (Strong) 將 AIDMA 模式稱為艾得瑪法則 (C)D 指的是慾望階段 (Desire) (D)第一個 A 指的是 Action 行動階段
- ( ) 20.下列哪一個科目不屬於「專業的造形知識與能力」？ (A)人體工學 (B)模型製作 (C)設計型態 (D)設計思潮
- ( ) 21.一般人在生活週遭的事物，例如日月星辰的運轉、四季天氣的變遷、海水波浪的運動過程，都可以發現的造形概念是 (A)漸層 (B)比例 (C)韻律 (D)對比
- ( ) 22. 狹義定義下設計的開始，起源於下列哪一個時期？ (A)愛迪生發明電燈 (B)工業革命開始 (C)文藝復興時期 (D)發現新大陸
- ( ) 23.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
- ( ) 24.關於「語意差異法」的敘述，下列何者較適切？ (A)此一方法可稱為 SD 法或 SDT 法 (B)由奧古斯都 (C.E. August) 所提出 (C)此一方法源自腦力激盪法，用以研究事物意象的方法 (D)由一系列相同的形容詞，在相同意義詞彙間設定尺度，以供受測者填寫
- ( ) 25.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

- ( ) 26.底格里斯河及幼發拉底河流經伊拉克國境，物產富饒，人文薈萃，曾經蘊育了巴比倫古文明，成為人類史上重要之一頁。為了溝通與記事，兩河之間的美索不達米亞平原早在公元前三千年左右，便已發展出下列何種文字？ (A)楔形文字 (B)腓尼基文字 (C)羅馬文字 (D)古埃及文字
- ( ) 27.建築師常參考自然型態設計出著名的建築物，請問雪梨歌劇院外觀造形的設計震撼，是來自於哪一個自然造形？ (A)花瓣 (B)貝殼 (C)手 (D)葉子
- ( ) 28.工業革命時代的來臨，何種生產方式將漸漸被取而代之？ (A)分工生產 (B)手工生產 (C)機械生產 (D)大量生產
- ( ) 29.關於「文化創意產業」的模式有許多種類，但不包含以下何者？ (A)產業技術生活化 (B)生活文化融入產業 (C)產業文化化 (D)文化產業化
- ( ) 30.就設計科目而言，「圖學」、「結構學」是屬於 (A)技術理論科目 (B)設計應用科目 (C)設計延展科目 (D)表演展示科目
- ( ) 31.將設想的內容圖形化，把細節一個一個完整的描繪出來，並依照概念進行何種動作，以試圖組構新的創意與構思圖像？ (A)破壞 (B)拆解 (C)編排與組合 (D)格式化
- ( ) 32.文化的符碼可以用什麼的方式來呈現，下列敘述何者錯誤？ (A)圖騰 (B)樣式 (C)光影 (D)風格
- ( ) 33.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
- ( ) 34.感性類型的人通常不會具備哪種特質？ (A)偏向敘述性的設計 (B)適合文化創意的設計 (C)適合從事文化創意設計 (D)適合從事工業設計
- ( ) 35.下列何者不屬於文創法所提出的臺灣文化產業主要項目？ (A)創意生活 (B)自動化機械 (C)廣播電視 (D)品牌時尚設計
- ( ) 36.下列何者不屬於抽象繪畫的藝術家？ (A)蒙德里安 (B)馬勒維奇 (C)康丁斯基 (D)庫爾貝
- ( ) 37.著重在應用性目的，其生產過程也會面臨較多屬於主、客觀條件上的辨證與考驗。是指哪一個領域？ (A)設計 (B)藝術 (C)設計與藝術兩者皆是 (D)以上皆非
- ( ) 38.設計價值在哪一項風潮中，已從只為少數權貴服務的裝飾，轉變為更多弱勢族群及消費者服務？ (A)現代主義 (B)後現代主義 (C)超現實主義 (D)古典主義
- ( ) 39.構成主義 (Constructivism) 畫家馬列維基 (K. Malevich) 主要的作品風格，下列敘述何者較正確？ (A)利用點的聚合產生面化 (B)利用線條疏密關係產生立體 (C)利用塊面組合產生量感 (D)利用立體透視產生漸層空間
- ( ) 40.對於「垂直思考」的敘述，何者錯誤？ (A)是一項跳躍式的思考模式 (B)深入性的思考 (C)有次序性的邏輯思考 (D)是一種收斂思考
- ( ) 41.關於一般人的色彩心理抽象聯想，以下敘述何者較正確？ (A)白色純潔，黑色嚴肅 (B)紅色安全，綠色活潑 (C)黃色悲傷，橙色忍耐 (D)藍色神祕，紫色憂鬱
- ( ) 42.下列何者與近代設計運動沒有明顯的關聯？ (A)風格派 (B)浪漫主義 (C)歐普藝術 (D)構成主義
- ( ) 43.19世紀約翰·拉斯金發起 (A)文藝復興 (B)美術工藝 (C)工作聯盟 (D)構成主義 運動
- ( ) 44.以下對「裝飾主義」的敘述何者錯誤？ (A)在遭受新藝術風格的打壓後，又再度活躍起來 (B)「造形美學」興起，稱作「裝飾主義」復甦 (C)具民族風格、傳統工藝特色 (D)為愛美表現
- ( ) 45.十九世紀末羅特列克 (Henri de Toulouse-Lautrec)、慕夏 (Alphonse Mucha) 的海報，最常採用下列何種印刷方式？ (A)凹版 (B)凸版 (C)石版 (D)銅版
- ( ) 46.設計的完美來自設計者對於設計物件的 (A)耐心 (B)無心 (C)用心 (D)分心
- ( ) 47.關於人類優於其他物種，下列敘述何者為非？ (A)人類懂得運用工具 (B)人類懂得運用火苗 (C)人類懂得與其他物種和平共存 (D)人類懂得運用腦力與雙手
- ( ) 48.最早提出「形式隨機能而生」 (Form follows Function) 此一觀念者為 (A)拉馬克 (B)葛羅畢斯 (C)蘇利文 (D)威廉·莫里斯
- ( ) 49.下列何種技法成為了世界電影剪輯的重要手法？ (A)噴點法 (B)蒙太奇 (C)直敘法 (D)寫實法
- ( ) 50.對後現代設計的詮釋下列何者錯誤？ (A)外在表現可見於 1970 年代美國嬉皮運動 (B)喜愛教條化與一元化 (C)龐克族的出現 (D)多元審美觀夾雜對流行的追求

**答 案**

一、單選題 (60 題 每題 2 分 共 120 分)

- 1.A 2.A 3.A 4.A 5.C 6.C 7.D 8.C 9.C 10.B 11.A 12.A 13.C 14.B 15.D 16.B 17.B 18.B 19.D 20.B 21.C 22.C 23.C  
24.C 25.C 26.A 27.B 28.B 29.A 30.A 31.C 32.C 33.B 34.D 35.B 36.D 37.A 38.B 39.C 40.C 41.A 42.B 43.B 44.A 45.C  
46.C 47.C 48.A 49.B 50.B 51.B 52.A 53.D 54.A 55.A 56.A 57.C 58.B 59.A 60.D

**解 析**

一、單選題 (60 題 每題 2 分 共 120 分)

- 1.(A)牆壁、管線等可視為技術理論，如圖學、結構學等 (C)設計概論如同地基、樑柱
- 2.西方許多的字源都是來自拉丁文，而設計也不例外，況且設計的中文與日文的關係也較密切，而非僅止於英文
- 3.英國皇家藝術學校教授阿爾克 (Bruce Archer) 曾說：「設計方法必須系統化，即將設計案依資訊收集、分析、綜合、發展程序，最後傳達設計理念。」
- 9.1902 年創建的威瑪市立美術學校與威瑪市立工藝學校合併成國立包浩斯設計學院，葛羅佩斯於 1937 年協助包浩斯的教師那基在芝加哥成立新包浩斯，而新包浩斯先後於 1939 年更名為芝加哥設計學院，1944 年更名為設計研究所，1949 年併入伊利諾理工學院 (IIT)
- 12.色彩從華麗變優雅
- 13.(C)上述皆為新藝術時期畫家，但莫瑟為維也納分離派。維也納分離派為新藝術時期唯一使用直線為設計元素的派別，故莫瑟與其他人明顯不同
- 14.(B)實用性的功能大於裝飾性的設計理念
- 17.(A)亂馬 1/2—高橋留美子 (C)灌籃高手—井上雄彥 (D)原子小金剛—手塚治虫
- 19.(D)第一個 A 指的是 Attention 注意階段
- 20.(B)模型製作屬於基礎的造形知識與能力
- 22.根據實驗心理學的研究，兒童大多喜愛強烈刺激的色彩，使神經細胞產生得快，補充快，對一切都有新鮮感
- 23.極簡主義是現代藝術中簡化傾向的顛峰，此藝術風格乃集結了「俄羅斯的至上主義」和「荷蘭的新造形主義」，主要描述抽象、幾何的繪畫和雕刻
- 24.(C)布朗庫西 1906 年起，進入羅丹工作室學雕刻，並曾擔任羅丹的助理
- 25.(A)腦力激盪會議，在會議進行時需有主持人與記錄員 (B)「腦力激盪法」的意義與方法，主要是重「量」而不重「質」 (D)這種屬於創意的會議，不限創意部人員參加
- 29.產業的文化可以融入生活使之生活化，但產業的技術未必能生活化，尤其是高技術性的產業
- 30.圖學、結構學等屬於技術理論科目
- 32.(C)光影是光線的反應，屬於間接的視覺表現，主要是在營造空間的氣氛 (A)圖騰 (B)樣式 (D)風格，皆可以直接利用圖案、造形、色彩……等，呈現出具體的視覺表徵
- 33.(A)由法國建築家柯比意 (Le Corbusier) 取自人體比例發展而來 (C)與費波納齊 (Fibonacci) 數列、黃金比例有關
- 34.(D)感性的人著重在感覺，適合從事浪漫幻想的事情，而工業設計師需要考慮人體工學和精密電子和科學運算的部分
- 35.文化創意產業發展法第三條提到：本法所稱文化創意產業，指源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升的產業：包括視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、文化資產應用及展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、產品設計產業、視覺傳達設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、數位內容產業、創意生活產業、流行音樂及文化內容產業，及其他經中央主管機關指定之產業等
- 37.藝術的目的與生產過程，是屬於個人主觀的
- 39.馬列維基 (K. Malevich, 1876~1935) 主張將物體分解成最簡化、單純的幾何形組成，利用塊面組合產生量感，達到最純粹形式的構成
- 40.圖(1)為受到構成概念影響的海報。作者田中一光 (1930~2002) 為日本平面設計家，日本平面設計協會、AGI (國際平面設計協會) 成員，對戰後日本平面設計的發展有很大貢獻，在世界平面設計界中占有相當地位。1980 年以「最適合的形態展現產品本質」為理念提出無印良品的開發構想，被稱為「無印良品之父」。他融合現代設計觀念與日本傳統藝術，作品優雅、素淨和單純，富有表現主義色彩。
- 圖(2) I Love New York (1977) 是由密爾頓·格拉塞 Milton Glaser (1929~) 創作的圖像標誌。圖像上方從左至右分別是大寫羅馬字母「I」和紅心「♥」，圖像下方從左至右分別是大寫羅馬字母「N」和「Y」，所有文字採用圓形的 Slab serif 字體，此標誌用於美國紐約州 (含紐約市)

旅遊業宣傳，在紐約州的紀念品商店和宣傳手冊上都印有該標誌。密爾頓·格拉塞為美國平面設計家，其開設的廣告公司為企業團體進行 CI 設計，他親自設計了 300 件以上的廣告設計與插圖

- 42.(B)浪漫主義(Romanticism)是開始於 18 世紀的西歐，大約發生在 1790 年工業革命開始的前後
- 43.(B)美術工藝運動，大約是在 1864~1896 年在英國發生，屬於手工藝復興的運動，該運動的理論指導是約翰·拉斯金
- 44.(A)裝飾藝術並非新藝術的反動，而是新藝術的延伸
- 45.石版畫源自德國，起源於 18 世紀末，屬於平版畫。用油墨在石板上作畫，以油水分離原理，形成石版印刷畫面。因極富表現性，常為藝術家的創作媒材，如畢卡索等
- 47.包浩斯 (Bauhaus) 學校於 1919 年成立於德國威瑪市，於 1933 年結束於德國柏林
- 48.法國生物學家拉馬克在觀察生物演變時，提出「形式隨機能而生」(Form follows Function) 此一觀念。而後蘇利文將此觀念轉化為「形式隨機能而生」(Form follows Function) 名言
- 49.蒙太奇 (Montage) 是音譯的外來語，原為建築學術語，意為構成、裝配，經常用於電影剪輯領域
- 50.(B)對現代設計思潮的教條化與一元化反對
- 51.(A)提倡哥德時期的工匠精神 (C)強調找回傳統的生活價值 (D)其理念由威廉·莫里斯 (William Morris) 承襲
- 53.(A)美術工藝運動所強調工藝精神之作品，皆成為一般人可使用之物品 (B)窮人家在美術工藝運動時期，所使用的機械生產製品皆為粗劣且廉價的 (C)在當時工廠生產的重複性是完全不符合人性的勞動
- 54.「理解力」、「反應」、「記憶」的總和是「智力商數」也就是「IQ」
- 55.(A)是一項有順序性的深度思考模式
- 56.(B)由奧斯古德 (C.E. Osgood) 所提出 (C)此一方法源自共感覺之研究，用以研究事物意象的方法 (D)由一系列兩極化的形容詞，在反義字之間設定尺度，以供受測者填寫
- 57.人類常年未必與其他物種和平共存，此一現象顯示人類未必優於其他物種
- 58.狹義定義下設計的開始，也就是大量生產的開始，大量生產可追溯到蒸氣機發明時，也就是工業革命開始
- 60.造形創造發想階段有：著想、想像、構想。而創作已經屬於製作階段