

113 學年度四技二專第二次聯合模擬考試

設計群 專業科目(一) 詳解

113-2-07-4

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

- (A) 應為紅、綠、藍三色構成
(B) 三色疊合第一幅彩色影像應為洋紅(Magenta)、青(Cyan)、黃(Yellow)三色構成
(C) 提出生理四原色，屬於階段說的第二階段為生理學家赫林(Hering)，非赫姆豪斯(Helmholtz)
- (A) 最常見的色盲為紅綠色盲，約佔九成
(B) 聚集光線與調節焦距為水晶體的功能
(D) 柱狀與錐狀細胞接受光線後，轉換為四原色訊息「紅—綠」、「黃—藍」與「黑—白」的頻率訊息，傳達至大腦因而產生色彩知覺，此為階段說中的第二階段
- (A) 純色加黑加白只會影響明度與彩度，但不會改變色相
(B) 純色加灰對明度的變化端看兩者的明度值而定，不一定會造成下降
(C) 純色加灰對於彩度一定會產生降低變化
- (A) 瑞典國家工業規格採用的是 NCS 並非 Pantone
(C) 固有色名容易因不知該事物而無法理解，較缺乏色彩精確性
(D) 各式視覺感受而產生色彩共感覺應為色彩心理學層面
- (A) 應為等量吸收部分的紅綠藍色光
(B) 應為反射藍色光吸收紅、綠色光
(D) 應為吸收所有色光
- (B) 該色彩度值為 12
(C) 此為曼塞爾(Munsell)表色體系
(D) 該表色體系色立體呈現樹狀
- (A) 非採用對立學說的四個基本色相，而是利用接近色光三原色和色料三原色為基礎，以視覺感覺差來調整加入間隔色彩
(B) PCCS 為色料混色，屬於顯色色色彩體系
(D) 各純色明度與彩度階段不相同
- (B) 比例應為 6 : 8 : 9 : 6 : 4 : 3
(C) 歌德所提出之理論為純色間的比數關係，並無擴展至混色
(D) 面積比例是以心理學角度提出，主要為心理感覺
- (A) 主要為睫狀肌調整水晶體將物像推至視網膜上而產生前進與後退感
(B) 前進色因為視覺前推反而會使室內空間感覺較小
(C) 明度與彩度也會產生距離的前進感或後退感
- (B) 棕色為觀光、風景、文化設施之指示，藍色用在公共服務設施之指示
- (A) 彩色印刷四色油墨重疊部分屬於色料混合，網點油墨未重疊之處屬於並置混合
(B) 不同色點遠看所得到的色彩混合視覺效果應屬於中間混合
(D) 並置混合後彩度一律降低，但混合後為原色彩的色度座標
- 並置混合明度值為平均值，旋轉混合明度值為平均略高一些
- (B) 有機顏料來源為動物、植物、昆蟲、貝類等生物體
(C) 無機顏料屬性為安定且耐光熱，不易氧化退色
(D) 色彩覆蓋性弱以及容易被細菌侵蝕褪色為有機顏料之屬性
- (A) 赫姆豪茲(Helmholtz)所提出的四原色說為曼塞爾表色體系的混色基礎
(C) 拉伯隆(Le Blon)所提出的三原色說為色料混色的基礎理論
(D) 赫林所提出的原色理論為 NCS 自然色彩體系的混色基礎
- (B) 這是屬於光滲現象
(C) 這是屬於色陰現象
(D) 這是屬於色滲現象
- (A) 對於色彩感知受到記憶所影響應稱為色彩恆常性
(B) 影片或動畫是屬於視覺暫留的原理(積極性殘像)，與錐狀細胞因刺激感到疲乏所產生的視覺疲勞(消極性殘像)不同
(C) 一段時間後視覺偏黃的感覺消失屬於色適應
- ①新古典主義(約西元 1770~1830 年)→④浪漫主義(約西元 1800~1850 年)→③寫實主義(約西元 1840~1880 年)→②裝飾藝術(約西元 1920~1939 年)
- (A) 羅丹的《沉思者》以「用途要素」分類屬純粹造形
(B) 簇絨為一種織品藝術工藝，故以「感覺要素」分類屬觸覺造形
(C) 朱銘的牛車木雕作品《同心協力》以「形成要素」分類屬人為造形
(D) 海星是一種棘皮動物，屬有機的自然形
- (A) 《羅浮宮廣場玻璃金字塔》為虛體
(B) 面為二次元
(D) 點於空間上的概念屬零次元
- (C) 《Pokémon GO》的「抓寶」遊戲，屬擴增實境(AR)遊戲
- (A) 分割：將形態作有計劃切割，使造形產生不同區塊與空間
(B) 變形：創作者將形態扭曲變化，產生奇特的造形風格
(C) 錯位：二種以上的造形以交錯或重疊排列在一

- 起，由不同角度觀看，均能產生不同形態變化
(D) 繁殖：二方及四方連續產生的圖案形態
22. (A) 動態造形會隨著時間的因素，改變原來的狀態與位置
(B) 藝術家卡爾德，大多運用了抽象形態和機械裝置完成動態作品
(D) 萊利是歐普藝術(Optical Art)代表藝術家
23. 圖片來源：<https://reurl.cc/LWRQ1a>
(B) 為顏水龍的描述，並非楊英風
(C) 背景是以半抽象的雲彩為背景，主人物為寫實造形，且壁畫製作到完成的時間為 1960~1962 年，並無受抽象表現主義影響
(D) 為臺灣第一位雕塑家黃土水的描述，與此作品敘述無關
24. (A) 為甲骨文敘述
(B) 為小篆敘述
(D) 草書最早出現於西漢
25. (A)(B)(C) 和圖(三)的構成方式相同，皆為半立體造形
(D) 三井淳平(Jumpei Mitsui)以樂高積木重現經典浮世繪「神奈川沖浪裏」的「3D 立體海浪」，非半立體造形
(<https://www.wowlavie.com/article/ae2002073>)
26. (C) ⑤希臘文化(約西元前 800 年~前 323 年)→⑥中世紀拜占庭藝術(約西元 4 世紀~15 世紀)→②文藝復興(約 15~16 世紀)→④巴洛克(約 17 世紀)→③浪漫主義(約西元 1800~1850 年)→①裝飾藝術(約西元 1920 年~1939 年)
27. (B) 和政治傾向無關
28. (B) 中國四大石窟為魏晉南北朝時期作品，受佛教影響而傳入中國，隋唐時期亦有陸續增建雕像與壁畫
(C) 青銅器起源於夏，商周達至頂峰，於進入秦漢時期，雖然青銅器依然在前期鑄造，但是也開始逐漸被早期鐵器所取代
(D) 景泰藍，學名銅胎掐絲琺瑯，又稱燒青，是金屬胎嵌搪瓷工藝在中國衍生出來的一個獨立工藝手法，世傳大行於明朝景泰年間
30. (D) 馬踏匈奴為西漢時的石雕作品，雕刻於漢武帝時期，為霍去病墓中的石刻作品
31. (B) 歐普藝術起源於法國，流行於美國
(C) 西方繪畫的透視繪圖技法，大約發明於文藝復興時期初期
(D) 馬列維基為絕對主義(Suprematism)的發起人
32. (B) 設計師為麥可·索涅特(Michael Thonet)
(C) 生產於 1859 年，19 世紀
(D) 麥可·索涅特的曲木椅生產於 1859 年，裝飾藝術時期約為 1920~1939 年，與此時期不符
33. 圖(七)的造形構成方式為「碎形」
(A) 此造形構成又稱分形、殘形
(B) 此造形構成方式是由波蘭裔美國籍數學家曼德博於 1975 年提出
(D) 此造形構成主要由數學公式運算產生，非主觀意識隨性扭曲變化
34. (D) 新現代主義融合在地文化，進化成「使用者需求」的美學，強調對人的關懷與尊重
35. (B) 藍芽滑鼠較無明顯的通用設計原則
36. (A) 「永續發展」術語的使用是 1987 年由聯合國環境與發展委員會中的《布倫特蘭報告》所發表
(B) 臺灣環境中的無形文化資產保存分為：傳統表演藝術、傳統工藝、口述歷史、民俗、傳統知識與實踐等五類
(C) 對於土地狹小的海島國家，較適合以人工島的環境設計解決人口過密的問題
37. 圖片①、③：亞力山卓·曼迪尼
圖片②：埃托雷·索特薩斯
圖片④：麥克·葛瑞夫斯
38. (A) 楊裕富：空間設計典範思維方法—確定任務>收集資料>分析整理>構思思想>替選方案>評估選擇>執行方案
(C) 亞契爾(Archer)：設計程序—分析>創意>執行
(D) 石川弘：工業設計執行方法—計劃階段>意念構成>提出階段>施行階段
39. (B) 聯合國宣布了「2030 永續發展目標」，所列出的 17 項主要核心項目如下：(1) 終結貧窮、(2) 消除飢餓、(3) 健康與福祉、(4) 優質教育、(5) 性別平權、(6) 淨水及衛生、(7) 可負擔的潔淨能源、(8) 合適的工作及經濟成長、(9) 工業化、創新及基礎建設、(10) 減少不平等、(11) 永續城鄉、(12) 責任消費及生產、(13) 氣候行動、(14) 保育海洋生態、(15) 保育陸域生態、(16) 和平、正義及健全制度、(17) 多元夥伴關係
40. (B) 「密室逃脫」解謎冒險遊戲是具有邏輯性的垂直思考法遊戲
(C) 一群人於有限時間內的腦力激盪法重「量」不重質
(D) 水平思考法又名橫向思維、非線性思維
41. (D) 永續設計又名「綠色設計」，巴巴納克曾在 20 世紀 60 年代末出版著作《為真實世界而設計》(Design for the Real World)，該書專注於設計師所面臨的人類需求最緊迫的問題，強調了設計師的社會價值與倫理價值，直接影響了綠色設計理念的產生
42. (B) 社區總體營造首見於 1994 年、當時臺灣的文建會主委申學庸向立法院提出施政報告時提出「社區總體營造」之名詞，「以社區共同體的存在和意識作為前提和目標，藉著社區總體營造理念的推動與社區居民積極參與地方公共事務，凝聚社區共識，讓各地方社區建立屬於這個社區的意象」
43. (A) Red Dot：主辦單位為德國設計協會，主要為產品設計(product design)、傳達設計(communication design)以及設計概念(design concept)的競賽
(B) IDEA：該獎項的設立於 1979 年，主要是頒發給已發售的產品
(D) iF：主辦單位為德國工業設計協會，強調創新、環保與品牌價值的塑造
44. (A) 二次創作可分為翻譯、戲仿、同人、致敬、惡搞並沒有複製
(C) 此二創作品的原作以孔版印刷(絹印)大量複製產出作品
(D) 二次創作完即享有著作權，必須加註載明原作
45. (A) 蒙德里安(Mondrian)——《百老匯爵士樂》
(B) 彼得·貝倫斯(Peter Behrens)——《The Kiss》

- (C) 羅德列克(Lautrec)—《步入紅磨坊的拉·古留小姐》
46. (B) 李祖原設計師在設計 85 大樓時，需考慮作品客體「物」的外在現象與主體「心」的內在精神與意涵
47. (D) 美國紐約古根漢美術館—仿貝殼
48. (A) 針對咖啡店的整體視覺設計以腦力激盪法進行設計定位的水平發散思考
(B) 咖啡店的風格走向可先採用英國心理學家波諾(Edward de Bono)提出的水平思考法產生創意的廣度
(D) 創意思考應先求水平思考求創廣廣度，再以垂直思考求深度，可促使構想內涵充實同時也具有深度
49. (B) 此建築並未頌揚臺灣獨特的地景，妹島和世於建築結構中加入「金屬擴張網」及玻璃外牆元素，遠看像是為建築披上一座透光白紗，讓建築「柔軟化」更可以達到遮蔽陽光直射的功能
(C) 該建築師為妹島和世(Sejima Kazuyo)及西澤立衛(Nishizawa Ryūe)共同創立的 SANAA 事務所所設計，視覺識別系統由臺灣設計師聶永真團隊設計
(D) 2010 年，SANAA 獲得建築界最高榮譽普利茲克建築獎，為日本第一位受獎的女性建築師
50. (A) 綠建築在日本也稱為環境共生住宅，於歐美稱為生態建築及永續建築
(C) 綠建築的概念源自於 1980 年世界自然保護組織
(D) 若要通過評定取得「綠建築標章」，至少須通過節能、減廢、健康、生態等四大指標