

100 學年四技二專第四次聯合模擬考試

設計群 專業科目 (一) 詳解

100-4-07-4

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	B	A	D	C	D	B	A	D	B	C	B	B	B	B	B	C	C	D	C	C	B	B	B	B
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	D	D	C	B	B	D	C	B	B	C	A	A	D	A	B	C	B	A	D	C	C	D

第一部份：色彩原理

1. 紅、綠色盲者會將紅、綠兩色看成「灰色」，以致無法辨識正確色彩
2. 藍色彩妝在 6774 K(帶寒色調的日光燈色溫或水銀燈)下會顯的更為「鮮豔」
4. C100 M100 Y100 是暗黑色
6. (A) 顏料的三原色等量混合時，可以混合出「接近黑色」的色彩，但無法混合出純黑色
(B) 純色加入無彩色時，均會使彩度降低，但明度則不一定
(C) 純藍色混合純黃色時，色相改變、明度提高
7. (B) 影像軟體 photoshop 的檢色器中，以 H：100°；S：20%；B：30%的數值是接近暗綠色(墨綠)
8. 迴轉混合是兩種以上的色彩，於迴轉盤上快速旋轉所形成的色彩混合方式，與網點「位置」的色彩混合方式不同
10. 色滲現象是在兩個色彩「色相」強烈對比的情況下而產生
13. 形狀與角度的象徵上具有正方形、90°的共感覺
14. 「高彩度用小面積、低彩度用大面積」是曼塞爾(Munsell)提出的色彩調和理論
15. N2(接近黑色)、N3(接近暗黑色)及 N9(接近白色)搭配形成的色彩配色，具有對比強、動態、突出、穩定的心理特質
16. 綠、紅屬於對比色相；鮮、暗屬於對比色調
17. (C) 德國文學家歌德(Goethe)認為色彩面積的對比與大小，是以明度為主要判定因素，例如「高明度須以小面積，低明度須以大面積」
18. 黃色與青紫色、紫色屬於對比色配色，青紫色、紫色可突顯黃色之效果與重心
19. 連續刺激法屬於色彩的「視覺效果」測驗法
20. 暗色調的暖色(C 區，例如暗橙、褐色)較具有古老、厚重、傳統、粗糙的心理感覺

第二部份：造形原理

21. 實用造形又稱條件造形、生活造形、計畫造形
23. (A) 造形的實質要素包括：形態、色彩、材質
(C) 造形構成基本元素包括：點、線、面、體
(D) 立體造形的三種基本方向包括：上下、左右、前

後

25. 正確順序為：⑦ 哥德藝術(12~14 世紀)→⑧ 文藝復興藝術(15~16 世紀末葉)→④ 巴洛克藝術(17 世紀)→① 洛可可藝術(18 世紀中葉)→③ 新古典主義(18 世紀中末葉)→⑤ 浪漫主義(18 世紀末)→② 包浩斯(1919~1933)→⑥ 裝飾藝術(1920~1939)
26. Baroque(巴洛克)是葡萄牙文「表面崎嶇不平的珍珠」之涵義；Rococo(洛可可)是由法文 Rocaille(混合貝殼與小石子製成的室內裝飾物)和義大利文 Barocco(巴洛克)合併而來
27. 「新藝術(Art Nouveau)」受到攝影術、日本浮世繪、北歐古賽爾特人(Celtic)手抄本的影響而產生
28. 美國古根漢美術館是美國建築師萊特(Wright)所設計
29. (A) 線具有位置、長度特徵，沒有寬度和厚度，屬於一次元空間
(B) 最具有安定和靜止感的線條是垂直與水平線
(C) 曲線具有優雅、動態感，折線具有尖銳、不安感
32. 圖和地區分的輪廓線是屬於「圖」的部分
33. 等距且面積相同的點無法呈現前後感的立體效果
34. 立體構成具有的五項特質包括：空間感、均衡感、動感、質感、量感

第三部份：設計概論

36. (A) 依設計的本質因素而言，設計的主體在人(設計師或理念)、客體在物
(C) 廣告、產品或室內建築設計，屬於設計的客體關係
(D) 設計師的創作理念及精神，屬於設計的主體關係
37. (B) 近代海報之父—法國薛雷(Cheret)
39. 范裘利(Robert Venturi)提出「Less is Bore」(少即煩)，反對現代主義與實用機能的概念，強調多元、象徵與趣味的設計，成為後現代主義名言
41. (D) 空間設計「典範思維」設計的 7 個階段：確定任務→收集資料→分析整理→構思發想→替選方案→評估選擇→執行方案
42. (A) 設計與符號的傳播理論：訊息→製碼→媒介物→接收者→解碼
43. 高層與地下化建設是「都市化」的特徵與方法，與自然環境調和差距較遠
44. 固定式訂製傢俱不易拆解回收、再利用，不符合永續

經營的原則

45. 考慮環保效益，同一商品盡量「避免」使用多種材質，以增加回收再生的利用
48. (A) 雲林古坑→咖啡
(B) 臺中 20 號倉庫→藝術展覽
(D) 桃園大溪和平街→老街
49. (A) 水平思考又稱點狀思考，是「跳躍的、不合邏輯的、非因果論的」思考方式
(B) 垂直思考是一種收斂式思考方式，主要是求創意的「深」度
(D) 設計時應先進行「水平」思考以擴大構想發展空間來增加思考的深度
50. 電腦輔助設計工具操作是「設計師」須具備之能力