

100 學年四技二專第三次聯合模擬考試

設計群 專業科目 (一) 詳解

100-3-07-4

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

第一部份：色彩原理

1. (A) 30-50-Y30B 表示黑量 20，彩色量 50
(B) 20-40-R70B 表示由紅向藍方向 70 的位置，色相構成爲紅 30%、藍 70%
(C) N.C.S 爲 1968 年發表，伊登表色系爲 1961 年發表，故前者較晚
(D) 現爲瑞典國家工業規格 SIS 標準表色系，瑞士國家標準應爲 VSM
2. (B) 可以殺死癌細胞，以作醫療之用是利用 γ 射線 (γ -ray)
(C) 市面上常見的驗鈔燈所發出的是紫外線 (Ultraviolet)
(D) 身體內部骨骼的醫學檢查是利用 X 射線的原理
3. (C) 在適量比例下並置混合，混合後的明度爲各色明度的平均值，而旋轉混合爲混色明度的平均值再提高一點
4. (B) 綠色—表示地名、方向里程及交流道之指示
(C) 紅色—表示禁制或警告、橙色—表示施工、養護指示
(D) 藍色—表示公共服務及休息區指示
5. (A) 黃昏時因光線微弱，此時眼睛對綠色光的視感度明顯的較紅色光高，稱爲「柏金赫現象」(JE Purkinje)
(C) 鬥牛士用紅色的斗篷向公牛挑戰，人們原以爲是紅色激怒了它，其實是因爲斗篷在公牛眼前不斷搖晃，使它受到煩擾而發怒，如果換上別種顏色的斗篷，公牛也會出現同樣的反應
(D) 從明亮戶外走入黑房，需過一段時間才能看得見周圍事物，稱爲「暗適應」
7. 色彩空間中色域最窄的爲色料 CMYK
9. (A) $0^\circ\sim 36^\circ$ 同一色相調和
(B) $36^\circ\sim 72^\circ$ 類似色相調和
(C) $72^\circ\sim 108^\circ$ 曖昧區
(D) $108^\circ\sim 144^\circ$ 對比色項調和
10. (A) 其 B 色應占總面積的 $\frac{4}{7}$
11. (B) 比練 (Faber Birren) 提出綠色爲六邊形，伊登 (Johannes Itten) 提出綠色爲圓弧三角形
13. (A) 暖色調因彩、明度較高，宜用小面積，感覺較均衡
(B) 低明度置在下方，感覺穩定而有均衡感

- (C) 高彩度的色彩宜用小面積，而低彩度的色彩宜用大面積使人感覺較平衡而穩定
14. (B) 曼塞爾 (Munsell) 色相環紅、黃、綠、藍、紫
(C) 伊登 (Johannes Itten) 色相環紅、橙、黃、綠、藍、紫
(D) 奧斯華德 (Wilhelm Ostwald) 色相環黃、紅、藍、綠
 16. (D) 旋轉混合兩色若互爲補色，結果產生灰色，而明度則略高於兩者的平均值
 17. (A) 把灰色置於黑、白兩色中間，則接近黑色那邊的灰色比接近白色那邊的灰色明亮
(B) 將灰色放在紅色上會有綠色感，此屬於色陰現象
(C) 兩補色同時存在加黑線會增加色面的彩度，如卡通常用黑線區格顏色，使畫面不至於凌亂
 18. (A)

N7	N3	N8
----	----	----

 爲高長調
(C)

N4	N1	N3
----	----	----

 爲低短調
(D)

N8	N6	N7
----	----	----

 爲高短調
 19. (C) 黃色—性情不外露、內蘊心機、城府深
灰色—年老氣血全退，年老象徵
 20. (B) P.C.C.S. 表色系以視覺等感覺差調整加入間格色彩，所以補色並沒有在直徑兩端

第二部份：造形原理

21. (A) 黃金比例爲部分與部分或部分與整體的數列比值關係，比例爲 1 : 1.618
(B) 常見的比例 0.382 : 0.618 亦是一種黃金比例，其比值爲 1.618 即是黃金比例
(C) 費伯納奇 (Fibonacci Progression) 數列在第 6、7 項之後，皆與黃金比例相當近似
(D) 影印機常使用的 B4 系列紙張 (25.7 cm × 36.4 cm) 的面積比約等於 3 : 4，是以 " $\sqrt{2}$ " (1 : 1.414) 比例爲準
23. (A) 路易十四應爲更早的巴洛克時期，非新古典時期
(B) 黃土水曾以水牛群像雕塑作品入選日本帝展
(D) 「莫內花園」爲印象派大師莫內展覽，把「光」當唯一真實的對象，不知不覺中把「形象」破壞，剩下是畫家視覺的主觀性

24. (A) 正四面體是由四個正三邊形所構成，並有四個頂點及六個邊緣
25. 埃及古夫王金字塔(Great Pyramid of Khufu)是以土材為材料，利用滑接(堆砌)(Roller)的結合方法把材料直接堆砌上去的方法。例如：石磚的堆砌、積木之重疊堆積等均是
26. 點在造形中之定義為具有空間位置的最小視覺單元，只要與其周圍環境比較時，具有凝聚集中的視覺效果者，都可以稱為點。點本身可以有自已的形狀，並非一定要圓形，其他如三角形、方形皆可，因為點的辨識與形狀無關，與其本身和背景條件之間比較有關係

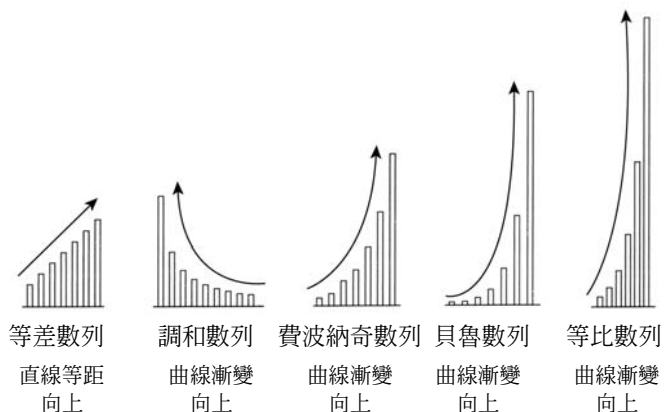
27. (A)  饕餮紋

(B)  鳳鳥紋

(C)  雷紋

(D)  夔(龍)紋

28. (A) 蒙德里安(Piet Mondrian)作品為理性幾何形創作，康丁斯基(Kandinsky)作品為感性抒情自由形創作
- (B) 偶然形(Accidental Form) 具有沒有計畫與意圖，人的意志完全無法預料，是偶然產生的。如：天空中的白雲為偶然形
- (C) 不規則形(Irregular Form) 具有不容易再出現或以同樣的方法再複製之特質，如：徒手拉坯製成的陶器即歸為不規則形
29. (A) 魯斯金(Ruskin)懷疑產品的裝飾是否是帶有充滿喜悅的感覺來製作，稱機器生產的產品為虛偽的勞動
- (B) 莫里斯否定工業化和機械化生產。他的目的是復興舊時代風格，特別是中世紀、哥德式風格，而新藝術為廣泛使用有機曲線、非對稱架構為主的裝飾風格，又被稱為「女性風格」(Feminine Art)
- (D) 敦請菲立普·韋伯(Webb)設計紅屋，於 1872 年轉賣，水晶宮才是於 1936 年毀於無名火
30. ① 等比數列(Geometric)→② 貝魯數列(Pells)→④ 費波納奇數列(Fibonacci)→⑤ 調和數列(Harmonic)→③ 等差數列(Arithmetic)
- ◎ 五大數列漸變效果：等差數列 < 調和數列 < 費波納奇數列 < 貝魯數列 < 等比數列



31. (A) 文藝復興藝術發軔於義大利佛羅倫斯(又稱翡冷翠)，是希臘、羅馬藝術的再生；也是中世紀藝術的反動，重視世俗的現實生活、自然與人間的價值。晚期文藝復興影響巴洛克藝術
- (B) 如果稱喬托(Giotto)為文藝復興繪畫的開創者，那馬薩奇奧(Massaccio)的貢獻則是影響了西方繪畫技巧中對透視法和明暗法的重視
- (C) 人稱文藝復興三傑指的是：達文西(Leonardo Vinci)、米開朗基羅(Michelangelo)以及拉斐爾(Raphael)
32. (A) 迷彩野戰服是人類運用保護色的方式達到掩飾效果
33. (C) 唐草紋因盛行於唐代故名為唐草紋，是中國傳統圖案之一。多取忍冬、荷花、蘭花、牡丹等花草，經處理後作“S”形波狀曲線排列，構成二方連續圖案，花草造型多曲捲圓潤，通稱捲草紋
34. (A) 為「覆疊」關係
(B) 為「減缺」關係
(C) 為「透疊」關係
35. (A) 浮世繪以其曲線、圖案外觀，強烈的空間和平坦的畫面，對當時歐洲新藝術曲線設計風格與繪畫印象派強調主觀的簡化產生深遠的影響
- (B) 塞尚思想三原形說：「自然萬物向皆可還原成圓球體、圓錐體與圓柱體」
- (C) 塞尚重理念，強調主觀創造性，否定模仿自然，注重結構，被 20 世紀的藝術家們推崇為現代繪畫之父
- (D) 包浩斯教師那基(Moholy-Nagy Laszlo)，曾說：「雕刻是體積的創造」，希望帶來新的造形意義。塞尚並未擔任過包浩斯教師亦沒有提過此話

第三部份：設計概論

36. (C) 「對象」是所謂的內容或題材
37. (A) 形式上運用古典元素，但其整體仍為實用和機能主義為少則煩的設計實務特色
39. (C) 設計是藝術的昇華
40. (B) 人工環境(景觀)中的自然破壞景觀
41. (A) 著想
(C) 構想
(D) 須充實設計者的生活體驗
43. (D) 技術就是藝術是在古希臘和羅馬時期，民生與藝術是不分家的
44. (D) 屬於設計外在的現象因素
46. (B) 為王受之所提出，梁思成將設計界定為人類物質生活(即體形環境)的整體
47. (C) 半固定特徵元素
48. (C) 後現代主義思潮，帶來傳統工藝和自然材質的應用與反省，為第四時期。第三時期：開始使用機械，應用於設計
49. 設計出新款手提包是「對象」
50. (D) 鐵皮屋、攤販的推車是屬於「功能設計法」