

國立高雄師範大學九十九學年度轉學生招生考試試題

系所別：視覺設計學系三年級

(以鉛筆作答者不予計分)

科目：設計概論（第一頁，共六頁）

※注意：不必抄題，作答時請將試題題號及答案依照順序寫在答案卷上，於本試題上作答者，不予計分。

一、選擇題：(每題 2 分)共 80 分

1. 下列何者的英文簡稱為「CAM」？
(A)電腦輔助製造 (B)電腦輔助設計 (C)電腦輔助繪圖 (D)電腦虛擬動畫。
2. 色彩三要素的英文縮寫為？
(A)HSB (B)RGB (C)HUV (D)VYG
3. 下列何者為擅長使用「圖地反轉」在設計上的日本設計師？
(A)松永真 (B)福田繁雄 (C)田中一光 (D)五十嵐威暢。
4. 下列何種設計理念是主張回歸自然，訴求人本藝術的完成本質，並否決機器生產？
(A)美術工藝運動 (B)新藝術運動 (C)裝飾藝術 (D)包浩斯。
5. 下列有關「造形跟隨機能」的意義，何者不正確？
(A)反映當時的生活與思想特徵
(B)設計者應利用知識與技術，產生最符合目的性的有效形態
(C)優良的造形設計，需能忠實地反應其功能
(D)是一種反現代的設計作風。
6. 廣告設計原則「AIDMA」設計主義中，A 是指 Attention，其餘有關 IDMA 敘述，下列何者不正確？
(A) [I]是 Interest (B) [D]是指 Display (C) [M]是指 Money (D) [A]是指 Action。
7. MMI 的中文名稱為何？
(A)人機介面 (B)人介面 (C)資訊時代 (D)電腦化。

(背面有題 續翻背面)

科 目：設計概論（第二頁，共六頁）

- 8.「魯賓（Rubin）之杯」的型態具有雙重形象的視覺感受，係受下列何種視覺原理所影響？
(A)韻律 (B)錯視 (C)投影 (D)離心。
- 9.有關「通用設計」的敘述，下列何者不正確？
(A)設計師努力在每項設計中加入各種特點，讓它們能被更多人使用
(B)係指必須經過改良或特別設計才能為殘障者所使用的產品、環境及通訊
(C)又名「全民設計」、「全方位設計」
(D)指如何能被功能有障礙的人使用，就更能被所有的人使用。
- 10.在後現代設計中，鄉土風格與地域主義無法分離，通常是以下列何者作為表現方式？
(A)互相學習 (B)符合潮流 (C)背道而馳 (D)自我特色。
- 11.有關表現造形動感的要素，以下敘述何者不正確？
(A)色彩或造形的漸層、漸變，可以讓視覺有運動的感覺
(B)重複出現之具有規律的造形或線條，也可以誘導視線
(C)具有銳角的形，可以集中視線的方向
(D)水平、垂直方向的線，具有誘導視線的效果，而斜方向的線，具有使畫面靜止的傾向。
- 12.企業識別體系（CIS）包括三類識別，下列何者不在其內？
(A)Event Identity（EI） (B)Visual Identity（VI） (C)Mind Identity（MI）
(D)Behavior Identity（BI）
- 13.下列對於設計符號的敘述，何者不正確？
(A)符號是化繁為簡的方法
(B)透過符號傳達資訊，在產品設計中應用極為普遍
(C)符號須要經過學習才能了解它所代表的意義
(D)接收者則將符號解碼從而了解訊息。
- 14.下列有關「德國工藝聯盟」之敘述，何者不正確？
(A)由慕特修斯所領導
(B)後來稱為「DWB」的組織
(C)反對手工藝，強調工業化的大量生產
(D)透過標準化設計，才能創造出可以長期使用的平價量產品。

科 目：設計概論（第三頁，共六頁）

15. Typography 字體學中，「San Serif」指的是？
(A)羅馬字型 (B)無襯線字型 (C)斜體字型 (D)方型襯線字型。
16. 設計標誌時，下列哪一項是可以不被納入考量的：
(A)記憶性 (Memory) (B)注目性 (Attention) (C)視認性 (Visibility)
(D)想像性 (Imagination)。
17. 「烏爾姆造形學院」係 1956 年由何人在德國成立？
(A)慕特修斯 (B)莫里斯 (C)格羅佩斯 (D)比爾。
18. 下列何者是決定區隔空間的前提條件？
(A)空間內外部的機能 (B)空間外部的機能 (C)空間內部的機能 (D)地域的機能。
19. 有關幾何造形的敘述，下列敘述何者正確？
(A)所有的線都具有方向性
(B)點、線、面最大的差異是在形狀
(C)點之基本特徵不在於大小而是其形狀
(D)拋物線是一種自由曲線。
20. 下列何者不是受到「包浩斯」觀念所影響？
(A)實踐藝術與工業、藝術與技術的融合
(B)主張維多莉亞式的裝飾風格
(C)提出集體創作的教育思想
(D)工業產品的機能性與美感配合的現代造形風格。
21. 下列有關管理者與設計師之間的特徵敘述，何者正確？
(A)管理者思考風格有整體和側面等，設計師在於連續性和直線等
(B)管理者文化為多樣性，設計師文化為一致性、謹慎
(C)管理者目標產品品質，設計師目標在於生存
(D)管理者重點在人和系統，設計師重點在與物和環境。
22. 「Typography」這個字有許多中文解讀，下列含義何者不正確？
(A)文字構成 (B)文字語意 (C)文字造形 (D)文字編排。

(背面有題 續翻背面)

科 目：設計概論（第四頁，共六頁）

- 23.下列何者不是工業設計考量的問題？
(A)材料應用 (B)造形外觀 (C)品牌建立 (D)體積尺寸。
- 24.在版面設計上，有關文字易讀性之問題，下列何者不正確？
(A)英文單字儘量不要斷字換行
(B)可利用色彩配色效果來增加易讀性
(C)一般字間應小於行間的距離，否則會有「群化現象」產生
(D)適當的分段與分節有助於閱讀的速度。
- 25.一般對設計師的養成可分為三個階段：下列何者不正確？
(A)要培養獨立作業的能力
(B)學習繪畫技巧，也就是表達能力的訓練
(C)設計師不再只做設計而已，也會參與市場企劃、行銷、生產等所有過程
(D)具備產品生產的管理能力。
- 26.下列對於普普藝術的敘述，何者不正確？
(A)即「通俗藝術」
(B)1961年首先出現在美國
(C)是抽象表現主義的反動
(D)影響了好萊塢電影、搖滾樂等。
- 27.「設計程序」是設計師對於設計行為的實際施行或體現的一種過程，下列何者不是其主要的四大步驟？
(A)管理 (B)生產 (C)設計 (D)目標。
- 28.圖與地的關係中，易成為圖的條件，下列敘述何者不正確？
(A)有內填色者較易成為圖
(B)較熟悉的圖形易成為圖
(C)反覆的圖形容易成為圖
(D)輪廓密閉者易成為圖。

科 目：設計概論（第五頁，共六頁）

- 29.數位影像處理中，「dpi」是用來定義？
(A)彩度 (B)解析度 (C)透明度 (D)明度
- 30.在造形設計的形成因素中，哪個因素為促使設計活動開始的根源，也是完成的開端？
(A)動機與意念 (B)行為與能力 (C)機能與目標 (D)題材與內容。
- 31.下列有關「美的形式原理」之敘述，何者不正確？
(A)「調和」為異性質的事物配合在一起所產生的效果
(B)「韻律」又稱「節奏」或「律動」，是與時間有關之造形藝術
(C)「反覆」是相同或相似的單位形、色所構成，作規律性的重覆排序
(D)「漸層」為「反覆」的一種特殊方式，形成質或量的漸變作用。
- 32.「流線形」通常指哪一年代流行於美國的設計風格？
(A)1950年代 (B)1960年代 (C)1980年代 (D)1930年代。
- 33.透視畫法有許多不同方式，下列何者不正確？
(A)單點透視法 (B)大氣透視法 (C)折射透視法 (D)三點透視法。
- 34.下列有關「美術工藝運動」之敘述，何者是不正確？
(A)由威廉·莫里斯所領導
(B)希望把藝術的高度技術發展，落實到手工藝品的製作上
(C)把工藝品的地位提升到了藝術品的領域
(D)將工藝導入機械的生產。
- 35.下列何者不是為設計管理課程所要培養的目標？
(A)決定設計策略能力 (B)培養設計專業能力 (C)撰寫設計專案規範能力
(D)決定設計政策能力。
- 36.廣告用語「Slogan」意指：
(A)廣告大標題 (B)廣告目標 (C)廣告標語 (D)廣告戰略。

(背面有題 續翻背面)

系所別：視覺設計學系三年級

(以鉛筆作答者不予計分)

科 目：設計概論（第六頁，共六頁）

37.下列何者不屬於廣告設計中的心理原則？

- (A)Interest 產生興趣 (B)Attention 引起理念 (C)Composition 版面構成
(D)Desire 萌發慾望。

38.在二度空間圖面上表現三度空間深度感的方法，下列何者不正確？

- (A)大小 (B)重疊 (C)顏色 (D)寬度。

39.包浩斯所建立的設計教育理念和模式，不曾受到下列哪一個風格運動的影響？

- (A)構成主義 (Constructivism)
(B)風格派 (De Stijl)
(C)超現實主義 (Surrealism)
(D)新即物主義 (New Objectivity)。

40.下列有關設計的敘述，何者不正確？

- (A)商品包裝主要目的在保護、標示、運送與銷售
(B)綠色包裝的理念 3R 係指 Reaction , Reuse , Recycle
(C)動畫設計「Animation」是指使用連續的圖片造成的視覺效果
(D)視覺傳達設計著重在訊息、編排和促銷傳達設計。

二、名詞解釋：(每題 5 分)共 20 分

1. Gestalt Theory 格式塔理論
2. International Style 國際樣式
3. Ready-made 現成物
4. Graffiti Art 塗鴉藝術