

長庚大學 107 學年度 <sup>工學院</sup> <sub>管理學院</sub> 轉學生考試 設計概論 試題

考試時間：八十分鐘

答題須知：請詳細閱讀下列試題，並請標明題號依試題順序將答案書寫於答案卷上。

考題總共為 10 題，每題 (10%) 共 100 分，每題均為單選題。

( ) 01. 關於系統化設計程序，下列何者正確？(10%)

- (1) 問題定義 → 設計發展 → 設計研究 → 設計實現
- (2) 設計研究 → 問題定義 → 設計發展 → 設計實現
- (3) 問題定義 → 設計研究 → 設計發展 → 設計實現
- (4) 設計發展 → 問題定義 → 設計研究 → 設計實現

( ) 02. 關於「設計」(Design) 的敘述，下列何者較不正確？(10%)

- (1) 「Design」一詞用在與藝術相關的說明，可追溯到文藝復興時期的義大利文「Disegno」，用來指草圖或素描
- (2) 「Design」一詞的意義，直至 20 世紀之後，才被視為工業產品的設計與規劃，此一看法由英國向歐陸延伸
- (3) 「Design」一詞源自拉丁文 Designare，由 de 和 signare 組成，de 相當於 to make，sign 相當於 mark
- (4) 「設計」一詞，圖案裝飾或造形活動皆屬之，實用與美感都是設計必備之要件

( ) 03. 關於光與色彩的現象，下列何者不正確？(10%)

- (1) 有光才有色，無光則無色
- (2) 均勻刷上相同油漆的一面牆，被光直接照到之處，與未照到的陰影處，牆面的色相相同但明度不同
- (3) 光會影響人的心理感覺，走在明亮之處覺得安全，走在黑暗的地方覺得危險
- (4) 人眼視覺可見光包括紅外線與紫外線

( ) 04. 下列關於造形的種類之敘述，何者不正確？(10%)

- (1) 純粹造形講求主觀的美感表現，並非為功能用途而創作
- (2) 動態造形常利用自然的動力
- (3) 材質的差異對於造形沒有影響
- (4) 電影和電玩屬於兼具視聽效果的造形

( ) 05. 希臘文化的造形藝術具有下列何種特徵？(10%)

- (1) 古希臘的造形藝術注重寫意，鮮少寫實作品
- (2) 古希臘的劇場承繼了羅馬競技場的風格
- (3) 古希臘的建築大量採用半圓形的拱穹構造
- (4) 古希臘神殿的列柱深深影響羅馬式的建築特色

( ) 06. 欲利用平衡的特點去設計造形，有許多需要考量的因素，下列觀點何

長庚大學 107 學年度 <sup>工學院</sup> <sub>管理學院</sub> 轉學生考試 設計概論 試題

考試時間：八十分鐘

答題須知：請詳細閱讀下列試題，並請標明題號依試題順序將答案書寫於答案卷上。

者

正確？(10%)

- (1) 影響造形平衡的要素既包含形狀與色彩，亦包含質感、大小與方向
- (2) 「對稱平衡」圖形的規定十分嚴格，只能夠是左右完全反射的對等狀態
- (3) 「不對稱平衡」圖形會令觀看者感到焦慮，造成強烈藝術效果
- (4) 任意曲線造形由於沒有絕對的相對造形，因此無法呈現協調的平衡

感

( ) 07. 下列關於「實用造形」的定義，何者不正確？(10%)

- (1) 具有功能性、目的性、條件性及實用性
- (2) 無條件限制，可隨個人主觀意識發揮創意
- (3) 亦稱為「計畫造形」或「條件造形」
- (4) 須以客觀之需求做為造形的基本條件

( ) 08. 立體設計的基本技巧中，紙材最常運用的技巧為何？(10%)

- (1) 鑽、鋸、鉸、刨、銼
- (2) 剪、切、捲、摺、黏接
- (3) 裁、編、結、串、綁
- (4) 捏、削、拉、塑、接合

( ) 09. 有關空間設計的領域，下列敘述何者正確？(10%)

- (1) 空間設計包括建築設計、室內設計、展示設計、舞台設計、燈光設計
- (2) 空間設計包括都市設計、景觀設計、動畫設計、遊戲設計、燈光設計
- (3) 空間設計包括室內設計、環境設計、機構設計、模型設計、公仔設計
- (4) 空間設計包括建築設計、媒體設計、珠寶設計、廣告設計、燈光設計

( ) 10. 色彩的三屬性，下列何者為非？(1) 彩度 (2) 立體 (3) 色相 (4) 明度 (10%)