

科目：設計史與設計理論

系所組：應用美術系

設計史與設計理論總分 100 分，共三大題：一、單選題 30 分；二、填充題 30 分；三、申論題 40 分。

一、單選題，共 6 題，每題 5 分(共 30 分)

1. ( ) 動畫是由一格一格靜止畫面構成，每秒需要拍多少格，才可完成最順暢動態？(A) 6 格 (B) 8 格 (C) 12 格 (D) 24 格。
2. ( ) 請問下列哪一項對文化創意產業 (Creative Industry) 相關敘述是正確的？(A) 數位 3C 產業是各國政府目前最積極發展的文化創意產業 (B) 半導體相關產業是台灣主要發展的文化創意產業 (C) 文化部統籌文化創意產業之發展規劃，地方政府不用參與 (D) 全球文創產業起源於 1997 年，英國成立的「創意工業任務小組」。
3. ( ) 學者專家研究出許多的色彩法則，請問下列那一項色彩法則的敘述是正確的？(A) 色彩的面積和明度成正比的關係 (B) 寒色加入黑色，就會增加暖和的色彩心理感覺 (C) 兩色相混成黑色或灰色時，此兩色具有類似色彩關係 (D) 彩度對比最強烈的色彩是黑和白色。
4. ( ) 人類如何處理所接收到的資訊，在設計上一直都是認知心理學研究的重點，請問下列那一項的相關敘述是正確的？(A) 知覺歷程主要屬於人體生理活動，係由感覺器官來獲得外部訊息 (B) 感覺是屬心理活動，主要將知覺所得的訊息加以統合整理並以解釋的歷程 (C) 在二十世紀初的心理學派中，對知覺心理學研究貢獻最大的是完形心理學派 (D) 人類對圖形的認知與辨識能力主要受到感覺、知覺和未來預感的影響。
5. ( ) 藝術批評有四個步驟，下列哪一項對藝術批評的內容敘述是正確的？(A) 藝術批評的「判斷」Judgment 過程中，觀者必須仔細條列出作品中見到的所有線索 (B) 在藝術批評的「詮釋」Interpretation 過程中，觀者必須嘗試解釋並分辨作品傳達的情感 (C) 在藝術批評的「描述」Description 階段，是藝術批評中最困難的思考過程 (D) 藝術批評的「分析」Analysis 階段，可用來判斷藝術作品的價值。
6. ( ) 下列那一項對美學 (Aesthetics) 的敘述是錯誤的？(A) 「形而上」的美學，認為美的把握是完全由意識的自我反省，或邏輯的思辨所演繹出來的 (B) 美學廣義包含了接受與領會的感知能力 (C) 康德美學之體系乃是建立在「關心說」及判斷力這兩個理論基礎上 (D) 提出「直覺」的重要性，並且以直覺為一切審美活動的根源。

二、填充題，共 6 題，每題 5 分(共 30 分)

1. 美的原理(原則)是所有視覺元素在作品中所形成的組織狀態或具獨創性的安排與應用，包括：平衡、\_\_\_\_\_、對比、比例、韻律、統一、秩序等。
2. CI 英文為 Corporate Identity，中文稱為企業識別，意指一家公司為塑造企業形象所研發出讓大眾認識的系統，BI 英文為\_\_\_\_\_，中文稱為品牌識別，即塑造商標、品牌名稱形象的系統。
3. 近年來由於平板電腦和智慧型手機興起，這些產品多數依賴直覺化的螢幕相關顯示設計，使得圖形使用者介面(簡稱 GUI) 設計受到全球重視，GUI 英文全名為\_\_\_\_\_。

※ 注意：1. 考生須在「彌封答案卷」上作答。

2. 本試題紙空白部份可當稿紙使用。

4. 在眾多色彩中，兩色並置在一起時，呈現相互輝映的效果，讓彼此的顏色更加鮮明醒目。如：紅花配綠葉，在色彩學中我們稱這兩種顏色為\_\_\_\_\_的配置關係。
5. 就現代設計的觀念應用而言，一度空間是：點、線；二度空間是平面；三度空間是立體；四度空間是\_\_\_\_\_。
6. 諾貝爾文學獎得者英國作家吉卜林提出思考問題、解決問題的“6W原則”，“6 W”指的即是英文的，What、Where、When、Who、Why、\_\_\_\_\_。面對任何一件事情、一個問題，如果明白此六個“W”，對於這件事情和問題，才算徹底明白。

三、申論題，共 4 題，每題 10 分(共 40 分)

1. 請說明你認為從哪些面向(aspects)或分類方式(categories)或探討方法(approaches)介紹設計的歷史最能提升並深化學習者對設計的認識？並請詳細闡述你的理由。
2. 請以一個設計師的角度評述一個你認為對未來最重要之設計觀念(design concept)，並且詳細敘述其由來、演變以及其與社會脈絡之關係。
3. 請舉出並詳細解釋對你影響最深之設計理論以及應用此設計理論的著名設計師及其代表作品，並且簡單敘述從此代表作品中你看到設計師對設計理論之應用與實踐為何。
4. 請試說明你認為「經典設計」是什麼？有哪些要素？它(們)與品牌識別要素是否相同？為什麼？