

105 學年度四技二專統一入學測驗

設計群專業(一) 試題

第一部份：色彩原理(第 1 至 17 題，每題 2 分，共 34 分)

1. 有關視網膜中感色細胞的敘述，下列何者正確？
 - (A)錐狀細胞包含感受紅、綠、藍色光三原色的細胞，能分辨不同色彩
 - (B)光線明亮時，柱狀細胞會明顯反應，感覺到色彩
 - (C)錐狀細胞分布的數量較多；柱狀細胞分布的數量較少
 - (D)光線不足時，錐狀細胞會明顯反應，感覺到明暗。
2. 有關色溫度的敘述，下列何者正確？
 - (A)色溫度 4874K，相當於滿月時的月光，色彩偏黃
 - (B)色溫度 3000K，相當於 1000 公尺以上高山上的陽光，是 CIE C 型標準光源
 - (C)色溫度 6774K，相當於 100W 鎢絲燈泡，其色溫度比弧光燈高
 - (D)色溫度 1900K，相當於蠟燭的火焰，其色溫度比暗房中的紅光高。
3. 有關色彩混合的敘述，下列何者不正確？
 - (A)色光混合後，彩度會提高，明度會降低
 - (B)彩色印刷是利用網點並置混合的原理
 - (C)色光混合又稱加法混合、加算混合、正混合
 - (D)旋轉混合是由反射色光連續混合成色。
4. 有關色彩體系中色立體的敘述，下列何者正確？
 - (A)奧斯華德(Ostwald)表色系的明度分成 9 個階段，由白到黑的順序為 9.5 到 1.0，彩度分成 9 個階段，色立體呈現蛋形
 - (B)曼賽爾(Munsell)表色系的明度分成 11 個階段，由白到黑的順序為 N10 到 N0，彩度分成 14 個階段，色立體呈現不規則，類似樹形
 - (C)PCCS 表色系的明度分成 8 個階段，由白到黑的順序為 a 到 p，再以明度階段為中心軸形成正三角形，色立體呈現菱形珠子的形狀
 - (D)NCS 表色系的色立體以藍－綠、紅－黃、黑－白等基本色為三個座標軸，呈現不對稱的斜橢圓形。
5. 有關色彩三屬性的敘述，下列何者正確？
 - (A)中國水墨畫「墨分五色」指的是彩度變化
 - (B)鮮綠、紫紅是基本色名
 - (C)要辨識彩度高低時，可用黑白攝影或影像軟體來處理
 - (D)黃色屬於高明度色彩，紫色屬於低明度色彩。

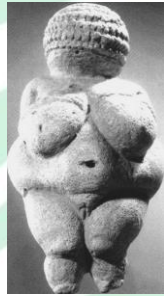
6. 下列哪一種現象是利用補色對比產生？
 (A)赫曼方格 (B)色陰現象 (C)邊緣對比 (D)圖地反轉。
7. 自然色彩體系(NCS)色彩的表色法 $SC-\phi$ 依序為：
 (A)彩色量 色相－黑色量 (B)色相 彩色量－黑色量
 (C)黑色量 彩色量－色相 (D)黑色量 色相－彩色量。
8. 有關同時對比(Simultaneous Contrast)，下列何者正確？
 (A)紅花襯著綠葉是屬於同時對比的現象
 (B)同時對比不包含明度與彩度對比
 (C)褪色現象(Chromatic dimming phenomenon)是屬於同時對比的現象
 (D)由德國化學家奧圖倫格(P. Otto Runge)最先建構同時對比理論。
9. 有關歌德(J. W. Goethe)色彩面積理論，下列何者正確？
 (A)色彩對比時，要產生適量、均衡的心理感覺，彩度是決定面積均衡感的主要因素
 (B)為求色彩均衡時，面積要和明度成正比
 (C)色彩明度越高，面積要越大；反之，明度越低，面積要越小
 (D)紅、綠面積比例是 1：1，橙、藍面積比例是 1：2，黃、紫面積比例是 1：3。
10. 下列詩詞所形容的畫面，何者最能表達出「強調」的配色原則？
 (A)野境雲俱黑，江船火獨明 (B)忽如一夜春風來，千樹萬樹梨花開
 (C)枝間新綠一重重 (D)長郊草色綠無涯。
11. 下列哪一組色彩搭配的明視度(Visibility)最高？
 (A)5 GY 6/10、10 PB 7/8 (B)10 G 4/6、10 R 4/6
 (C)5 YR 8/8、10 RP 3/10 (D)10 GY 8/8、5 PB 9/2。
12. 下列哪一種色票的色彩是依據 PCCS 製作的？
 (A)PANTONE 色票 (B)TOYO 色票
 (C)DIN 色票 (D)中華色彩研究所色票。
13. 若想瞭解消費者對於商品色彩的喜好程度，下列何種色彩效果測定法比較適合？
 (A)連續刺激法 (B)語意差異法 (C)瞬間觀察法 (D)順位法。
14. 根據曼賽爾(Munsell)表色系，5P 4/2、5P 4/4、5P 4/6、5P 4/8、5P 4/10、5P 4/12 等六色組合，是下列何種漸變？
 (A)色相漸變 (B)明度漸變 (C)色調漸變 (D)彩度漸變。
15. 當產品的色彩傾向以「生活型態」為主時，請問該產品生命週期傾向在哪個發展階段？
 (A)巔峰期 (B)安定期 (C)成熟期 (D)成長期。

16. 根據美國 PPG 工業集團(PPG Industries)的統計顯示，2015 年全球最受歡迎的汽車色彩為白色。有關白色汽車的色彩感覺，下列何者不正確？
- (A)白色的明度高具有擴散性，讓白色車體看起來比較大
 - (B)白色的注目性最高，比較容易引起注意
 - (C)白色會反射大部份的光線，比其他的色彩較不吸熱
 - (D)白色的明度高，其色彩重量感會比較輕盈。
17. 居家空間的色彩運用，下列敘述何者不正確？
- (A)客廳採用高明度的淡色系或淺色系，可增加明亮及舒適寬廣感
 - (B)臥室採用高明度的暖色系，可營造溫馨柔和感
 - (C)書房採用高彩度的紅色，可穩定情緒
 - (D)浴室採用低彩度、高明度的淡色系，可讓空間看起來更明亮整潔。

第二部份：造形原理(第 18 至 33 題，每題 2 分，共 32 分)

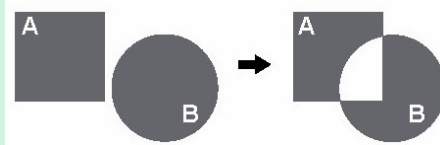
18. 利用金屬延展性所發展出來的製造法，是下列何種加工法？
- (A)加壓成型法
 - (B)手工鍛造法
 - (C)澆鑄法
 - (D)熔接法。
19. 當瓷器內外膨脹係數不同時，會形成哪一種效果？
- (A)十字紋
 - (B)氣泡紋
 - (C)釉彩紋
 - (D)冰裂紋。
20. 《說文解字》：「乃審厥象，俾以形旁求于天下」，其中的「形」字是指：
- (A)形象
 - (B)圖畫
 - (C)造形
 - (D)形態。
21. 有關純粹造形的敘述，下列何者不正確？
- (A)主觀意識美感的表現
 - (B)又稱為表現造形
 - (C)強調目的性與條件性
 - (D)畢卡索的繪畫屬於純粹造形。
22. 具有剛勁有力、波磔分明、平和通暢以及扁闊秀麗等特徵，是下列何種中國書法字體？
- (A)歐陽詢體
 - (B)魏碑體
 - (C)瘦金體
 - (D)館閣體。
23. 有關空間的敘述，下列何者不正確？
- (A)平面的空間也稱為二維空間
 - (B)中國水墨畫中，常以「留白」來表達空間感
 - (C)當空間加入時間的表現時，稱為三維空間
 - (D)造形元素的大小、色彩等變化，能造成空間感。
24. 目前已知人類石器時代洞穴岩畫藝術中，有關人物和動物造形表現，是以下列何種方式作為描繪特徵？
- (A)正面和側面
 - (B)正面和背面
 - (C)正面和左右 45 度
 - (D)正面和特寫。

25. 臺灣近代以太極系列雕塑聞名的藝術家，是下列哪一位？
 (A)漢寶德 (B)朱銘 (C)蕭勤 (D)顧世勇。
26. 下列哪一種造形最能表達「平衡」和最具「穩定」的效果？
 (A)漸變造形 (B)律動造形 (C)對稱造形 (D)放射造形。
27. 唐三彩是一種低溫鉛釉陶器，其釉色組合，下列何者正確？
 (A)黃、藍、綠 (B)褐、綠、黑 (C)藍、黑、紫 (D)赭、褐、金。
28. 謝赫於「古畫品錄」提出繪畫六法，強調繪畫造形應用法則，是下列哪個時期提出的觀點？
 (A)漢朝 (B)宋朝 (C)魏晉南北朝 (D)明朝。
29. 圖(一)維倫多爾夫的維納斯(Venus of Willendorf)，是指下列何種「變形」方法所形成的造形？
 (A)座標變形法 (B)自由變形法 (C)增加削減變形法 (D)聯想變形法。



圖(一)

30. 圖(二)AB 兩圖形物件，從分開到組合，所施做的方法：
 (A)覆疊 (B)交疊 (C)透疊 (D)差疊。



圖(二)

31. 有關「質感」的敘述，下列何者正確？
 (A)表現造形大與小、多與少、強與弱之間的關係
 (B)質感主要包含時間、空間、視覺等要素
 (C)包含聽覺質感與味覺質感
 (D)是指材料表面的肌理或紋路。
32. 以某一單位為基準，將此單位的兩倍、三倍、四倍等所求得的數值依次序排列，是下列何種比例？
 (A)等差級數 (B)等比級數 (C)調和比例 (D)費波納齊數列。
33. 參考或模仿生物特徵的造形表現稱為：
 (A)自然設計 (B)仿生設計 (C)生態設計 (D)綠色設計。

第三部份：設計概論(第 34 至 50 題，每題 2 分，共 34 分)

34. 有關虛擬科技設計的敘述，下列何者正確？
(A)強調 3D 列印的重要性，並且是最主要的使用工具
(B)目前以聲音應用為主要的探討，因此也發展出立體聲的效果
(C)源自於 1940 年代的醫學使用，之後逐漸擴展到各領域的應用
(D)強調實體空間與虛擬影像的結合，透過各種數位工具進行表現。
35. 有關 OTOP(One Town One Product)一鄉鎮一特產的敘述，下列何者不正確？
(A)構想是來自日本 OVOP(One Village One Product)一村一產品
(B)在臺灣是由文化部協助中小企業利用特色產業為基礎，讓地方特色產品行銷全臺與國際
(C)概念是由日本大分縣前知事平松守彥博士於 1979 年提出(D)地方特色產業的「地方」範疇是以鄉、鎮、市為主，所發展出的特色產品需具有歷史性、文化性、獨特性等特質。
36. 產業的發展從 OEM 進入到 ODM 的過程中，必須加入下列哪些專業？
(A)產品研發與設計 (B)產品行銷與推廣
(C)產品估價與打樣 (D)產品成本與管理。
37. 圖(三)是名為「故事島」的 CD 專輯，作品獲得第 10 屆全美獨立音樂大獎(The Independent Music Awards)「年度最佳專輯包裝獎」，是下列哪位設計師的作品？
(A)古又文 (B)聶永貞 (C)李明道 (D)蕭青陽。



圖(三)

38. 有關亞洲地區設計發展的敘述，下列何者不正確？
(A)香港設計中心近年來努力成為「亞洲影視文化」引導者，並且主導了「亞洲娛樂影視大賽」來推動影視產業的發展
(B)韓國政府透過音樂、影視、線上遊戲等推動文創設計產業，並整合電子性商品進行產業的發展
(C)泰國設計重鎮以曼谷為中心，2005 年成立的「泰國創意設計中心(TCDC)」，協助推動泰國的設計產業發展
(D)臺灣設計產業逐漸發展出特色，近年來經濟部工業局主辦「臺灣設計博覽會(Taiwan Design Expo)」在於推廣設計，提升產業運用設計之價值。

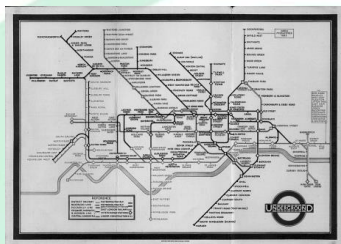
39. 有關「自造者風潮(maker movement)」的敘述，下列何者不正確？
- (A)3D 印表機是自造者風潮下最主要且唯一的工具
 - (B)可以追溯到 2005 年美國「自造雜誌(Make Magazine)」出版發行，以及所舉辦的自造者市集(Maker Fair)活動
 - (C)強調分享的概念、社群交流等都是發展的重點
 - (D)強調「想」到「做」，所完成的作品可以非常天馬行空。
40. 圖(四)倫敦的「瑞士再保險大樓(Swiss Re London Headquarters)」是建築師諾曼·福斯特(Norman Foster)著名的綠建築作品，有關綠建築指標的敘述，下列何者不正確？
- (A)生物多樣化指標、綠化指標
 - (B)基地保水指標、日常節能指標
 - (C)汗水排放指標、PM 2.5 減量指標
 - (D)水資源指標、室內環境指標。



圖(四)

41. 有關「設計網格系統(Design Grid System)」的敘述，下列何者正確？
- (A)僅用於紙本平面設計版面編輯時，提供畫面編輯色彩的重要參考依據
 - (B)對於現今各種智慧型裝置的介面設計，能夠規範出介面設計的依據
 - (C)在產品設計領域中，能夠提供設計者對於產品加工邏輯的參考依據
 - (D)包浩斯在 1923 年發展出來的設計系統。
42. 「世界設計之都」每兩年評選一次，臺北獲選為「2016 世界設計之都」，下列何者為評選設計之都的國際組織？
- (A)國際設計聯盟(International Design Alliance ; IDA)
 - (B)國際工業設計社團協會(International Council of Societies of Industrial Design ; ICSID)
 - (C)國際平面設計協會(International Council of Graphic Design Associations ; ICOGRADA)
 - (D)國際室內建築師暨設計師團體聯盟(International Federation of Interior Architects / Designers ; IFI)。

43. 有關「近代設計思潮」和「代表人物」的配對，下列何者正確？
 (A) 普普藝術(Pop Art)：索特薩斯(Ettore Sottsass)
 (B) 德國工作聯盟(Deutscher Werkbund)：塔特林(Vladimir Tatlin)
 (C) 新藝術運動(Art Nouveau)：吉馬德(Hector Guimard)
 (D) 流線型風格(Streamline Style)：格羅佩斯(Walter Gropius)。
44. 有關通用設計(Universal Design)的敘述，下列何者不正確？
 (A) 由美國學者麥斯(Ronald L. Mace)提出的概念
 (B) 始於 1950 年代，當時人們開始注意老年人的問題
 (C) 理念：「能被失能者使用，就更能被所有人使用」
 (D) 訂有七項原則。
45. 圖(五)為倫敦地鐵圖，是以系統化和化繁為簡的理念進行設計，原創概念的設計者是下列哪一位？
 (A) 貝克(Harry Beck) (B) 羅威(Raymond Loewy)
 (C) 蒙德里安(Piet Mondrian) (D) 里特維德(Gerrit Thomas Rietveld)。



圖(五)

46. 有關腦力激盪術(Brainstorming)的敘述，下列何者正確？
 (A) 由奧格威(David Ogilvy)提出
 (B) 用集體的方法來產生新構想
 (C) 是一種重視構想品質，但不在意構想數量的方法
 (D) 在進行過程中，可制止任何另類構想的產生。
47. 圖(六)饕餮紋的典型特徵是一個正面獸頭，此紋樣盛行於中國哪個朝代？
 (A) 隋唐 (B) 商周 (C) 宋元 (D) 魏晉南北朝。



圖(六)

48. 帕帕尼克(Victor Papanek)曾出版「為真實世界設計(Design for the real world)」的書，書中的思維開啟何種設計概念？
(A)產品語意 (B)文化創意 (C)極簡風格 (D)綠色設計。
49. 1933年芝加哥萬國博覽會提出：「科學發現，工業應用，人類順從(Science Finds, Industry Applies, Man Conforms)」。時至今日，由於技術的進步，將科技導向易用性和人性化是設計追求的目標。有鑑於此，諾曼(Donald Norman)曾提出下列哪個口號？
(A)人們構想、人性思考、情感導入 (B)人們構想、情感導入、科學研究
(C)人們構想、人性思考、科學研究 (D)人們構想、科學研究、科技順從。
50. 下列哪一間公司曾提出「形隨情感(Form Follows Emotion)」的口號？
(A)MUJI 無印良品 (B)IDEO 設計顧問公司
(C)阿烈西公司(ALESSI) (D)青蛙設計公司(Frog Design)。



A Leader

105 學年度四技二專統一入學測驗

設計群專業(一) 試題詳解

1.(A) 2.(D) 3.(A) 4.(B) 5.(D) 6.(B) 7.(C) 8.(A) 9.(D) 10.(A)
11.(C) 12.(D) 13.(D) 14.(D) 15.(C) 16.(B) 17.(C) 18.(AB) 19.(D) 20.(B)
21.(C) 22.(B) 23.(C) 24.(A) 25.(B) 26.(C) 27.(A) 28.(C) 29.(C) 30.(BC)
31.(D) 32.(A) 33.(B) 34.(D) 35.(B) 36.(A) 37.(D) 38.(A) 39.(A) 40.(C)
41.(B) 42.(B) 43.(C) 44.(B) 45.(A) 46.(B) 47.(B) 48.(D) 49.(D) 50.(D)

- (B)光線明亮時，柱狀細胞會明顯反應，感覺到明暗；(C)柱狀細胞分布的數量較多；錐狀細胞分布的數量較少；(D)光線不足時，柱狀細胞會明顯反應，感覺到明暗。
- (A)色溫度 4100K，相當於滿月時的月光，色彩偏黃；(B)色溫度 6000K，相當於 1000 公尺以上高山上的陽光，是 CIE C 型標準光源；(C)色溫度 2856K，相當於 100W 鎢絲燈泡，其色溫度比弧光燈高。
- (A)色光混合後，色彩的明度會提高，混合愈多色明度愈高。
- (A)PCCS 表色系的明度分成 9 個階段，由白到黑的順序為 9.5 到 1.0，彩度分成 9 個階段，色立體呈現蛋形；(C)奧斯華德(Ostwald)表色系的明度分成 8 個階段，由白到黑的順序為 a 到 p，再以明度階段為中心軸形成正三角形，色立體呈現菱形珠子的形狀；(D)NCS 表色系的色立體以紅－綠、藍－黃、黑－白等基本色為三個座標軸，呈現不對稱的斜橢圓形。
- (A)中國水墨畫「墨分五色」指的是明度變化；(B)鮮綠非基本色名，是系統色明；(C)要辨識明度高低時，可用黑白攝影或影像軟體來處理。
- 色陰現象：將無彩色的灰，置於有彩色上，會形成有彩色的補色後像，重疊到灰色上使灰色帶有色感，如：紅色的補色(綠色)會出現在灰色上，灰色上即會舖上一層綠色。
色陰現象的應用：西元 19 世紀法國印象派的畫家們，認為陰影不是純粹的灰色，而是可用紫色、藍紫色、藍綠色等豐富的色彩來表現陰影，即是觀察到「色陰現象」。
- $S \quad C \quad - \quad \emptyset$
黑色量 彩色量－色相
- (B)同時對比包含明度與彩度對比；(C)褪色現象(Chromatic dimming phenomenon)是屬於繼續對比的現象；(D)由德國化學家奧圖倫格(P. Otto Runge)最先建構球狀的色彩立體空間理論。

9. (A)色彩對比時，要產生適量、均衡的心理感覺，明度是決定面積均衡感的主要因素；(B)為求色彩均衡時，面積要和明度成反比；(C)色彩明度越高，面積要越小；反之，明度越低，面積要越大。
10. (A)野境雲俱黑，江船火獨明(大面積的黑、小面積的白，可表達「強調」的配色)；(B)忽如一夜春風來，千樹萬樹梨花開(單一白色，無法表達「強調」的配色)；(C)枝間新綠一重重(單一綠色，無法表達「強調」的配色)；(D)長郊草色綠無涯(單一綠色，無法表達「強調」的配色)。
11. 明視度高低取決於明度差的大小
曼塞爾表色符號—色相 明度/彩度
(A)5GY 6 / 10、10PB 7 / 8—明度為 6、7，明度差小；
(B)10G 4 / 6、10R 4 / 6—明度為 4、4，無明度差；
(C)5YR 8 / 8、10RP 3 / 10—明度為 8、3，明度差大；
(D)10GY 8 / 8、5PB 9 / 2—明度為 8、9，明度差小。
12. 中華色彩研究所色票(色彩調子 71a 色票)
色彩分類依據 pccs 表色系並採用色調類為主，由 14 種純色混合不等量的白，灰，黑區分成淡色調 6 種，明色調 12 種，深色調 9 種，暗色調 6 種，純色調 6 種，明灰色調 9，無彩色 9 階，共計 71 色組合而成。
13. 順位法是指列出若干項目，由被訪者依重要性決定先後順序的市場問卷調查方法，是測試消費者對於商品差異性或喜好性時，常用的統計分析方法。
14. 曼塞爾表色符號--色相 明度/彩度，5P 4 / 2、5P 4 / 4、5P 4 / 6、5P 4 / 8、5P 4 / 10、5P 4 / 12 等六色組合，為彩度 2、4、6、8、10、12 的漸變。
15. 產品成熟期又稱穩定期，是指產品在市場上銷售量和利潤都逐漸趨於穩定的階段。
16. 通常高彩度的暖色，注目性較高，低彩度的寒色，注目性較低。
17. 高彩度易造成情緒亢奮，所以書房採用高彩度的紅色，是無法穩定情緒的。

ALeader

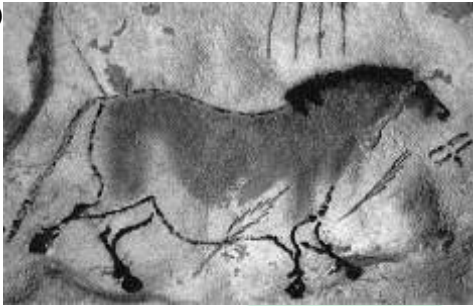
18. (A)加壓成形法：加壓成形法是利用金屬的延展性所發展出來的製造法。



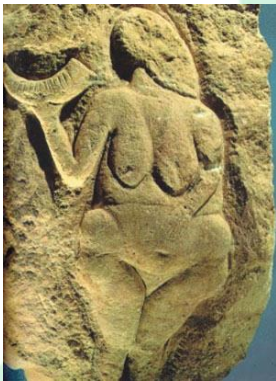
- (B)手工鍛造法：加工的對象也是金屬板材，加工方式利用槌子，以手工敲擊槌打，在反覆強力的作用之下使金屬板材延展、彎曲、變形，唯有金屬具備這種可鍛性，使一片平板可以打成碟形、碗形、杯形；(C)用其它材料製成空心的模型，將金屬材料於高溫中溶化成液態，然後把溶化的金屬注入印模中，使其成型；(D)是利用熔點較低的金屬作為焊料，使其加溫熔化後，將金屬與金屬之間做結合，或利用電流接觸加以結合。
19. (A)表面戳印十字紋裝飾；(B)釉層中的氣泡其實就是結晶，在光照下可產生折 射的效果，(C)紋飾是指陶瓷器表面的紋樣，它可以是用劃、刻、貼、印、繪畫等方法來完成；(D)坯、釉膨脹係數不同，焙燒後冷卻時釉層收縮率大。
21. (C)強調目的性與條件性是實用造形。
22. (A)歐體的點結實有力，似方似圓。有些點畫作出鋒點，以順勢帶出下一個筆劃，顯得生動多姿；
- (B) **書法家魏碑體**
- (C)瘦金體的運筆飄忽快捷，筆跡瘦勁，至瘦而不失其肉，轉折處可明顯見到藏鋒，露鋒等運轉提頓的痕跡，是一風格相當獨特，灑脫明快，氣韻脫俗的字體，今日的「仿宋體」，亦是從此中脫出。
- (D)明清科舉取士要求字體烏黑、方正、光潔、大小一律。
23. (C)當空間加入時間的表現時，稱為四度空間。

A Leader

24. (A)



法國拉斯考克《野馬》約 15000~10000BC，洞窟壁畫



25. (B)



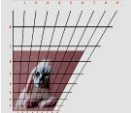
27. (A)唐三彩是低溫釉陶，以含有「氧化銅」釉為綠色、「氧化鐵」(赭黃色)、「氧化錳」(紫色)、「氧化鈷」釉為藍色等礦物料為著色劑，主要由綠、赭、藍三色為主，所以稱之為「三彩」。

28. (C)魏晉南北朝(西元 200~581 年)南齊畫家謝赫著之古畫品錄倡導繪畫六法。「以形寫神」及「遷想妙得」等論點，對中國之傳統繪畫有很大的影響。


29. (A)



(B)



(C)強調生育所以將乳房腹部加大，臉部四肢簡化縮小。

30. (A) 

(B) 

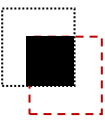
減缺



聯合



套疊

(D) 

32. (A)等差數列(Arithmetic Series)：具有相同的差數，利用加減公差的方式做漸增或漸減的級數。2、4、6、8、10；

(B)等比數列(Geometric Series)：具有相同的公倍數，利用乘除的關係作為漸增的級數。2、4、8、16、32...(公倍數為2)；

(C)調和數列(Harmonic Series)：以等差數列的分母所得之比例級數。

1、1/2、1/3、1/4、1/5...；

(D)費波納齊數列(Fibonacci Series)：以前兩項之和作為第三項的數字，以此方式類推所形成的級數，最大特色為前項與後項的比值接近黃金比例。

1、2、3、5、8、13、21...。

33. (B)仿生形式應用於服裝設計之創意表現，透過觀察生命體之形態、特徵經由轉化訊息或解構或抽象化之後應用於創作作品的造形、設計元素上，形成一種有機設計(Organic design)、生物變體造形(Biomorphic style)。



34. 虛擬實境(Virtual Reality)，簡稱虛擬技術，也稱虛擬環境，是利用電腦模擬產生一個三度空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺等感官的模擬，讓使用者如同身歷其境一般，可以及時、沒有限制地觀察三度空間內的事物。使用者進行位置移動時，電腦可以立即進行複雜的運算，將精確的三維世界影像傳回產生臨場感。該技術整合了電腦圖形、電腦仿真、人工智慧、感應、顯示及網路並列處理等技術的最新發展成果，是一種由電腦技術輔助生成的高技術模擬系統。

35. (B)在臺灣是由(經濟部中小企業處)協助中小企業利用特色產業為基礎，讓地方特色產品行銷全臺與國際。

36. OEM：(簡稱委託代工，Original Equipment Manufacturing)產品製造、組裝之委託代工服務。

ODM：(簡稱設計加工，Own Designing & Manufacturing)不僅生產還包含設計喔。

OBM：建立自有品牌(OBM，Own Branding & Manufacturing)，直接經營市場。

37. <故事島>是設計師蕭青陽第四度問鼎葛萊美最佳套裝唱片設計獎的作品，設計師以剪紙藝術概念呈現 13 幅創作。
38. 韓國近年來努力成為「亞洲影視文化」引導者，並且主導了「亞洲娛樂影視大賽」來推動影視產業的發展。
39. 能夠利用 3D 印表機、鐳射切割或是桌上型工作機等技術。
40. (1)生物多樣性指標；(2)綠化量指標；(3)基地保水指標；(4)日常節能指標(必要)；(5)CO₂減量指標；(6)廢棄物減量指標；(7)室內環境指標；(8)水資源指標(必要)；(9)污水垃圾改善指標。
41. (A)不僅用於紙本平面設計版面編輯，也用於網頁設計，但不提供畫面編輯色彩的重要參考依據；(B)對於現今各種智慧型裝置的介面設計，能夠規範出介面設計的依據；(C)「設計網格系統(Design Grid System)」不用於在產品設計領域中；(D)非包浩斯時期，其實早在 1539 年就有字體設計專家喬弗雷·托利(Geoffroy Tory)採用類似的方法設計字體。
42. 世界設計之都(World Design Capital，簡稱 WDC)是國際工業設計社團協會(Icsid)所發起的全球性活動，每兩年進行一次徵選。國際工業設計社團協會(International Council of Societies of Industrial Design，簡稱 Icsid)，是一個以推廣工業設計為目標的非營利組織。
43. (A)索特薩斯(Ettore Sottsass)：後現代主義；(B)塔特林(Vladimir Tatlin)：構成主義；(D)格羅佩斯(Walter Gropius)：現代主義。
44. 通用設計的演進始於 1950 年代，當時人們開始注意殘障問題。
45. 1931 年，由英國工程師哈利·貝克(Harry Beck)設計的倫敦地鐵圖使用了這種理念，它具有三個比較明顯的特點：以顏色區分路線、路線大多以水平、垂直、45 度角三種形式來表現、路線上的車站距離與實際距離不成比例關係。
46. 腦力激盪法(英語：Brainstorming)，又稱為頭腦風暴法，是一種為激發創造力、強化思考力而設計出來的一種方法。此法是美國 BBDO(Batten, Bcroton, Durstine and Osborn)廣告公司創始人亞歷克斯·奧斯本於 1938 年首創的。可以由一個人或一組人進行。參與者圍在一起，隨意將腦中和研討主題有關的見解提出來，然後再將大家的見解重新分類整理。在整個過程中，無論提出的意見和見解多麼可笑、荒謬，其他人都不得打斷和批評，從而產生很多的新觀點和問題解決方法。
47. 饕餮紋的典型特徵是一個正面獸頭，此紋樣盛行商周。

48. 綠色設計產生直接影響的是美國設計理論家維克多·巴巴納克(Victor Papanek)。早在 20 世紀 60 年代末，他就出版了一本引起極大爭議的專著《為真實世界而設計》(Design for the real world)。該書專注於設計師面臨的人類需求的最緊迫的問題，強調設計師的社會及倫理價值。他認為，設計的最大作用並不是創造商業價值，也不是包裝和風格方面的競爭，而是一種適當的社會變革過程中的元素。他同時強調設計應該認真有限的地球資源的使用問題，並為保護地球的環境服務。對於他的觀點，當時能理解的人並不多。但是，自從 70 年代“能源危機”爆發，他的“有限資源論”才得到人們普遍的認可。綠色設計也得到了越來越多的人的關注和認同。
49. 將科技導向對人類來說是易用，並且符合人性的設計，更積極的來說，希望這個設計能夠對人類產生正向的影響。而研究這項領域的學科是跨界的，以我所熟悉的電腦科學來說，這就是人機互動(HCI, Human Computer Interaction)的研究，簡單的來說就是研究電腦跟人類之間的互動關係。
在我們日常周圍有不少這類地人機設計，這也就是為什麼 Donald Norman 會感慨地提出：「人們構想，科學研究，科技順從」(People Propose, Science Studies, Technology Conforms)的原因。
50. 著名的“青蛙設計公司”(Frog Design)提出了“形式服從情感”(Form Follows Emotion)的設計理念。他們認為消費者購買的不僅是產品，他們也通過讓人賞心悅目的形式購買包含其中的價值、經驗和自我意識。

A Leader