

114 學年度第二學期「設計與生活美學」段考測驗卷

班級：

座號：

姓名：

一、 選擇題（共 40 題，每題 2 分，共 80 分）

- (C) 促進地方產業經濟和傳承地方文化願景等多重任務，這是哪一項方案？
(A)科技產業 (B)自然生態保育 (C)推展地方文化產業 (D)網路發展
【詳解】社區總體營造是輔導地方特色產業發展，藉由促進中小企業成長，進而協助地方經濟社會繁榮。
- (B) 中國人認為紅色是代表喜慶，而日本人則以白色表示喜事，這是何種因素所造成？
(A)地理環境因素 (B)民族文化因素 (C)經濟政治因素 (D)語言差異因素
- (D) 關於設計的思考，何者錯誤？
(A)有目的的創造行為 (B)利用有形事物來解決問題 (C)設計的問題是複雜的 (D)在設計程序及思考法則中都是個人化，無共通的
- (A) 我國的銅器盛行時代是：
(A)商朝 (B)周朝 (C)漢朝 (D)夏朝
【詳解】商朝為中國青銅器工藝的使用到達顛峰，紋飾風格與部族政治與宗教祭祀有很大的關係。
- (A) 文物古蹟、宗教勝地、民族風情和古建築、傳統服飾……等，這些名稱在我們的認知中，均帶有濃厚的什麼意象？
(A)文化 (B)地形 (C)人口 (D)農業
- (B) 清朝的繪畫造形藝術在中國歷代造形發展中頗具創新，下列敘述，何者不屬於當時之創新？ 【108 統測】
(A)西方明暗、透視之繪畫技法影響當時中國繪畫之表現 (B)張擇端之「清明上河圖」為中西畫風合而為一之代表作 (C)西方傳教士引入西洋畫技法，主要代表人物為郎世寧 (D)以解剖學的繪畫技巧，準確地捕捉物象之真實性
- (B) 具有幽默與趣味的設計元素能賦予產品撫慰心靈的力量，下列何者不是這種「療癒系」的商品？
(A)包裝成藥丸模樣的糖果 (B)附有帽子的背包 (C)偽裝成外星人的棉花棒罐子 (D)盆栽形狀的馬桶刷
- (D) 下列敘述哪一項是屬於文化的符碼？
(A)結構的張力 (B)舒服的感受 (C)空間的溫度 (D)圖騰
【詳解】文化的符碼是一種可以傳遞當地風俗民情文化的圖案和造形設計，例如原住民的眼鏡蛇圖案。
- (A) 日常生活中的人為造形大多是：
(A)形態順應功能 (B)視情況而定 (C)功能順應形態 (D)都可以
- (A) 下列對於工業設計的敘述，何者錯誤？
(A)材料應用不重要 (B)人體工學很重要 (C)平面設計圖以三度空間來表現 (D)屬於集合式的製造工法
- (B) 智慧型手機內部使用的微型應用程式（俗稱 App），例如著名的憤怒鳥遊戲（Angry Birds），以它的設計開發而言，下列何者是不需要的？ 【101 統測】
(A)程式設計師 (B)空間設計師 (C)音效設計師 (D)平面設計師
【詳解】App 是 Application 的縮寫，意即「應用程式」，不過現今大多專指智慧型手機所使用的微型應用程式。微型應用程式以電子影音形式呈現，故需要程式設計、平面設計與音效設計等方面之學養與技術的分工和整合。屬於立體空間規畫的「空間設計」目前尚未聞參與此領域。故(B)是正確答案。
- (C) 臺北的淡水老街、臺中的精明一街商圈、高雄的新崛江商圈，這些商圈稱為哪一種環境規劃？
(A)老屋重建 (B)城鄉改建 (C)社區總體營造 (D)古蹟修護
【詳解】文建會對社區總體營造的定義為：以社區共同體的存在和意識作為前提，藉著社區居民積極參與地方公共事務，凝聚社區共識，使各地方社區建立屬於自己的文化特色。
- (B) 以下當代設計的觀點，下列敘述何者不正確？
(A)以綠色設計為前提 (B)傳統手工藝 (C)簡約概念 (D)環保概念
【詳解】(B)傳統的手工藝創作可以存在，但不是當代設計所強調的重要設計概念。
- (D) 關於文化創意產業(Culture Creative Industry)名詞的敘述，下列何者不正確？ 【101 統測】
(A)歷史性文化加入創意元素所形成的產業 (B)將傳統產業運用創意包裝和行銷，成為一種在地化的產業 (C)將文化與創意融合，而形成的一種新產業 (D)文化創意及行銷，主要目的在引進新文化，剷除舊文化
【詳解】文化創意及行銷主要目的在引進新文化，並融合舊文化及當地文化，產生創新的文化創意產業。

15. (A) 綠色設計與環境有關的衝擊因素非常多，以下敘述何者錯誤？
(A)包裝精美 (B)原料選擇 (C)減量設計 (D)綠色消費
【詳解】綠色設計的特徵主要有以下各個方面：①延長產品的生命週期 ②節省能源 ③循環再用，保護地球的有限礦物資源 ④減少廢棄物數量 ⑤減少有害物質之使用，維護生態系統平衡。
16. (A) 以下何者不是解決問題的設計作品？
(A)朱銘的雕塑 (B)路邊的排水溝 (C)殘障者使用的輪椅 (D)馬路上的停車格
【詳解】(A)朱銘的雕塑，是以純粹欣賞為主。
17. (D) 設計專業的未來發展趨勢與下列何者關聯性較小？
(A)技術材料發展 (B)藝術發展現象 (C)社會文化現象 (D)設計師個性喜好
【詳解】設計師的個人喜好呈現的是其個人設計特質，但是在面對企業和業主的要求時，或是設計競賽的議題，設計者的個性喜好便沒有那麼重要，反而是藝術現象、文化現象和新科技材料的發展，在大多數設計師的共同努力下，才能導向出新的設計趨勢。
18. (D) 應用當地工藝藝術特性吸引遊客，如三義的木雕、水里蛇窯、鶯歌陶瓷等，這是運用哪一項環境資源？
(A)農業資源 (B)科技資源 (C)社會資源 (D)文化資源
19. (A) 建築設計、室內設計、都市設計、景觀設計，在臺灣都是屬於何種類別的設計專業分科？ 【106 統測】
(A)空間設計 (B)產品設計 (C)美術工藝 (D)視覺傳達設計
【詳解】日本川添登三領域分類法中空間設計為規劃和諧的空間，作為自然與社會間的物質媒介。領域內包括環境設計、空間設計、都市空間規劃、建築設計、室內設計、景觀設計、街道規畫設計、舞臺燈光設計、居家採光與照明設計等。
20. (D) 為了解決地球的溫室效應，造形設計時除了解決與滿足實際生活的需要，亦應提升生活品質，避免公害產生，這是基於設計的何種因素考量？
(A)技術因素 (B)價格因素 (C)機能因素 (D)環境因素
【詳解】注重環境保護，避免公害產生使地球之溫室效應得以減緩。
21. (B) 人體工學的設計要符合人平常的使用習慣，下列哪個設計最符合人體工學？
(A)可大量疊放的塑膠板凳 (B)可直立操作的直立型滑鼠 (C)可調整開口大小的活動扳手 (D)可不放油來烹飪的不沾鍋
22. (C) 在鉛筆的演進過程中，從筆芯的變化到型態的改變，下列何者不是促成其進化的原因？
(A)出現更進步的技術 (B)追求使用上的便利 (C)原材料的短缺 (D)克服書寫上的困難
23. (C) 根據實驗心理學的研究，兒童大多喜愛：
(A)低明度的配色 (B)混濁的顏色 (C)鮮豔的顏色 (D)無彩色系
【詳解】根據實驗心理學的研究，兒童大多喜愛強烈刺激的色彩，使神經細胞產生得快，補充快，對一切都有新鮮感。
24. (B) 下列何者不屬於商業設計的領域？
(A)文字商標 (B)交通標誌 (C)郵購型錄 (D)電影海報
25. (D) 對於造形的構成要素，下列敘述何者不正確？ 【101 統測】
(A)中國大陸甘肅省敦煌沿著大自然山壁而興建的莫高窟，雖然仍保留著山脈走勢的輪廓，但實則歸屬於人為造形 (B)公園內仿木頭年輪的涼亭與座椅，雖具有模擬自然木頭形態與紋理，但仍屬於人為造形 (C)臺北故宮博物院收藏的翡翠白菜，為典型的人為造形 (D)仿日本富士山製作的比例模型，由於師法大自然造物原則，故歸納為自然造形
【詳解】「自然造形」是指非經人類創造的自然萬物，主要遵循自然法則運作，完全沒有人的意志或意識參與其間的造形活動及其成品；「人為造形」是由人為所創造之各種有形物件，具有人的意志或意識參與其間，且運用各種造形法則進行的造形活動及其成品。故(D)是正確答案。
26. (A) 參觀中國宋朝的陶瓷展時，看到紫色的陶瓷作品，這件作品最有可能是出於下列哪個名窯？ 【104 統測】
(A)鈞窯 (B)哥窯 (C)汝窯 (D)定窯
【詳解】鈞窯土脈細，釉彩有兔絲紋，紅的像胭脂、朱砂；青翠的像蔥；紫色如紫玫瑰等多種顏色，俗稱海棠紅、梅子青、茄皮紫、天藍等色彩。鈞窯瓷器是從青瓷到彩瓷的一種過渡產品，可能是金人入侵中國後，北宋官窯遭到破壞，才在鈞州生產新青瓷來代替。鈞窯瓷器的典型風格是青釉夾紫紅斑，後人稱之為「鈞紫」。
27. (A) 設計專業與工程專業不同，除了考慮實用機能與經濟價值之外，還會特別考量下列哪項要素，以滿足使用者的心理感受？ 【104 統測】
(A)造形美感 (B)生產效率 (C)組裝容易 (D)回收再利用
28. (B) 以下何者不是設計的主要傳達方式？
(A)動線的設計 (B)創造者的主觀意念 (C)透過文化的方式 (D)使用者的習慣

29. (**B**) 自行車選手的帽子設計為長而尾尖的造形是為了：
(A)外形的美化 (B)機能的要求 (C)代表標誌 (D)選手需要
【詳解】自行車帽的設計乃為形隨機能。
30. (**C**) 下列何者不是建築設計的範圍？
(A)臺北火車站 (B)101 大樓 (C)高鐵的火車頭 (D)億載金城
31. (**C**) 文化設計的內涵有幾個重要的設計部分，其中「宗教和內在的特質」，是屬於哪一項價值？
(A)美學 (B)歷史 (C)精神 (D)社會
32. (**D**) 中國陶瓷造形在哪一個朝代，高貴優雅卻最樸實無華？
(A)唐 (B)商 (C)清 (D)宋
【詳解】宋代是中國陶瓷造形之代表，高貴優雅卻最樸實典雅。
33. (**C**) 以下對「環保設計」的敘述何者錯誤？
(A)回收紙類再生，是環保概念的應用 (B)節省資源浪費 (C)不能再繼續循環利用 (D)避免廢棄物產生
【詳解】(C)「環保設計」是以再繼續循環利用為設計理念。
34. (**A**) 「浮世繪」是展現哪一國的地域性風格之繪畫？
(A)日本 (B)印度 (C)中國 (D)希臘
【詳解】所謂的「浮世」，語源出自佛教用語，十五世紀以後被解釋為「塵世」、「俗世」，十六世紀以後則意謂妓院、歌舞伎等所有享樂的世界。浮世繪是興起於日本江戶時代的一種民間套色版畫，發達於十七世紀下半葉，全盛時期為十八世紀末到十九世紀初。浮世繪可以說是一種民間藝術，它以江戶時代幕府所在地的江戶為製作中心，而江戶市民則為推廣對象，因此浮世繪徹底道盡了江戶人的喜好和江戶人的生活感情，並進而影響了歐洲的繪畫。
35. (**D**) 下列何種設計最符合實用機能造形？
(A)廟宇的剪黏藝術 (B)客廳的插花 (C)流行的公仔 (D)汽車的輪胎
【詳解】汽車的輪胎屬於實用機能造形，而流行的公仔、客廳的插花、廟宇的剪黏則較偏向純粹造形，即是無條件限制，隨個人主觀意識之表現，亦稱表現造形。
36. (**D**) 哪一種的設計手法，對於情境的塑造最顯著？
(A)天花板的裝飾 (B)空氣的流通位置 (C)冷氣的強弱 (D)燈光的顏色
【詳解】燈光主要是以營造空間氣氛為主，所以在圖書館閱覽室中會以白色的日光燈為主，而酒吧則會以昏暗的燈光為主，而咖啡簡餐店是以橘黃色的燈光照明為主，不同的空間需求會使用不同的燈光類別。
37. (**D**) 下列何者是人體工學發展的主要目的？
(A)有更高美感價值 (B)大量生產 (C)價格便宜 (D)獲得最高機能效率
38. (**B**) 苗栗的華陶窯將當地自然景觀與傳統建築特色結合陶瓷工藝商品行銷，發展出典型的：
(A)科技數位化產業 (B)文化創意產業 (C)公共藝術產業 (D)資訊研發產業
【詳解】文化創意產業：自然與人文以及地方特色是文化創意產業發展的重要基礎。
39. (**A**) 以下何者和綠色設計的概念不相同？
(A)裝飾化設計 (B)減量設計 (C)循環再利用設計 (D)拆卸設計
【詳解】(A)以減少裝飾為原則，裝飾代表的是不環保。
40. (**C**) 從早年間手動汲水的幫浦，演變到現代各具樣貌的水龍頭與洗手台，在取水設備的進化中可看出，在解決了取水的便利性問題之後，人們多了何種追求？
(A)攜帶方便 (B)縮小體積 (C)造形設計 (D)複合功能

二、 簡答題(共 3 題，共 20 分)

第一題 (8 分)

題目：請定義何謂「療癒系」商品？並說明這類設計主要滿足了使用者的哪一種需求？

【參考答案】

定義：療癒系商品是指透過可愛、幽默、擬人化或溫暖的設計語彙，讓使用者在觀看或使用時能減輕壓力、獲得情緒撫慰的產品。

需求：這類設計主要滿足了使用者的「心理感受」（或稱情感需求、感性機能），而不僅僅是物理上的實用機能。

第二題 (6 分)

題目：請說明「形態順應功能」觀念的含義，並舉出一個具體的產品例子來解釋它是如何體現此原則的。

含義：指產品的造形外觀是為了達成特定的實用機能需求而產生的，機能決定了形態。

例子：例如自行車選手的頭盔設計為「長而尾尖」的造形，是為了符合空氣動力學以減少風阻（機能要求），而非單純為了美化外形。

第三題 (6 分)

題目：請簡述「社區總體營造」的核心目的為何？並說明設計者如何利用地方的「文化資源」來帶動當地的經濟發展？

核心目的：透過居民參與凝聚社區共識，使各地方社區建立屬於自己的文化特色。

帶動方式：設計者運用當地的傳統工藝或歷史古蹟作為文化資源，透過創意包裝與行銷發展為「文化創意產業」，吸引觀光人潮並促進地方產業的經濟繁榮。

第一題：療癒系商品定義與需求 (8 分)

定義 (4 分)：

提到關鍵字「可愛、幽默、擬人化、溫暖」等設計語彙 (2 分)。

提到功能為「減輕壓力、獲得情緒撫慰」(2 分)。

需求 (4 分)：

精確寫出滿足「心理感受」或「情感需求/感性機能」(4 分)。若只寫「心情變好」建議給 2 分。

第二題：形態順應功能 (6 分)

含義 (3 分)：

提到「機能決定形態」或「為了達成實用需求而產生造形」(3 分)。

例子 (3 分)：

需具體說明「產品」+「特定形態」+「對應功能」。

例：自行車頭盔 (1 分) + 長尾尖造形 (1 分) + 減少風阻 (1 分)。

第三題：社區總體營造 (6 分)

核心目的 (3 分)：

提到「凝聚社區共識」或「建立地方文化特色」(3 分)。

帶動方式 (3 分)：

提到利用「傳統工藝/歷史古蹟」等文化資源 (1 分)。

提到轉化為「文化創意產業」或「吸引觀光/經濟繁榮」(2 分)。