

# 臺北市 109 學年度國民中學技藝教育課程技藝競賽 3D 數位遊戲角色設計職種實施計畫

## 壹、依據

臺北市 109 學年度國民中學技藝教育課程技藝競賽實施計畫辦理。

## 貳、目的

- 一、加強學生學習動機與興趣，增進學習成效及提昇技能水準。
- 二、藉由國中技藝教育課程技藝競賽活動，相互觀摩、分享教學經驗，提昇教學品質。
- 三、競賽成績優異學生，依技藝技能優良學生甄審入學高級中等學校專業群科，擴大學生進路發展管道，吸引更多具實作性向的國中學生參與。

## 參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：臺北市政府教育局(簡稱教育局)
- 三、承辦單位：臺北市立松山高級工農職業學校(簡稱松山工農)
- 四、協辦單位：臺北市普林思頓高中(育達高職)

## 肆、競賽職群職種

設計職群 3D 數位遊戲角色設計職種。

## 伍、報名對象

- 一、凡選讀 109 學年度該職群合作式技藝教育課程或技藝教育專班之國中九年級學生得報名參加，由辦理技藝教育課程之高中職校自行辦理初賽後，擇優選拔選手推薦參賽。
- 二、第 1、2 學期選讀不同職群，且皆被推薦為參賽選手者，由選手擇一職群參賽。

## 陸、報名日期

- 一、第 1 學期參賽選手推薦報名日期：109 年 12 月 28 日(一)至 12 月 31 日(四)。
- 二、第 2 學期參賽選手推薦報名日期：110 年 3 月 16 日(二)至 3 月 19 日(五)。

## 柒、報名方式

- 一、由辦理技藝教育課程之高中職校，依推薦報名額度向承辦單位報名。
- 二、請協辦學校至【臺北市國中技藝競賽報名系統】  
(<http://192.192.135.61/bing/goweb2/include/index.php>)網站報名。
- 三、每生以報名一職群一主題為限，重複報名者取消參賽資格及獲獎獎項。
- 四、為避免出現重複報名之選手，請各協辦單位向選手就讀之國中再次確認。

## 捌、競賽內容

一、競賽內容應含學、術科，學科部分佔 20%，內容以職群概論為主；術科部分佔 80%，依教育局公布職群課程架構表職群主題為主。

二、競賽試題：學、術科採題庫方式命題並公布於【臺北市國中技藝競賽】網站 (<http://cweb.saihs.edu.tw/web/skillcompetition/default.asp>)。

#### 玖、競賽日期

109 年 4 月 12 日(星期一)。

#### 拾、命題及監評委員

一、由普林思頓聘請學科及術科命題委員各 1 位，監評委員 3 位，並由松山工農彙整陳報教育局核備。

二、監評標準：由監評委員依實作狀況訂定之，並依參賽學生總成績之高低順序排定名次錄取。

#### 拾壹、錄取方式

得獎人數以該職群或主題參賽人數 30%為上限(小數點以下無條件進位)，其獎項分為第 1~6 名，各 1 名，共 6 名及佳作(若干名)。

#### 拾貳、成績公告相關事宜

一、競賽成績經教育局核定後，於 110 年 4 月 30 日(五)10:00 後，公告於臺北市國中技藝競賽網站。

二、選手如對成績有異議，請於 110 年 4 月 30 日(五)16:00 前由國中學校以書面傳真(Fax:2723-7995)向承辦單位提出，再委請該職群協辦單位處理，逾期不予受理。

#### 拾參、頒獎表揚

由松山工農統籌辦理。

#### 拾肆、獎勵

一、學生：參與競賽獲獎學生，由教育局頒發獎狀以資鼓勵，於獎狀內註記職群名稱及獲得名次。可輔導分發升讀高中職實用技能學程，或透過「技藝技能優良學生甄審入學高級中等學校專業群科」進入技術型高中或普通型高中附設職業類科就讀，前三名可保送參加全國技能競賽青少年組國手選拔賽，就不需要比分区賽。

二、指導教師：凡學生榮獲第 1 名至第 6 名的指導教師(以報名單上之教師為準，每生指導老師至多 2 位)，由教育局頒發獎狀並敘嘉獎 1 次(以不重複為原則)，以資鼓勵。

#### 拾伍、經費

教育部補助經費及教育局編列預算支應。

#### 拾陸、參賽須知

##### 一、競賽分學科、術科

(一)學科題目為 50 題印前製成丙級學科考題及角色草圖，佔總成績 20%。

(二)術科題目為 3D 數位遊戲角色設計，共佔總成績 80%。

(三)學科測試時間：10:00~12:00。

印前製成丙級學科考題，繪製角色草圖前視圖及右視圖。

(四)術科測試時間：13:30~16:00。

上午角色草圖會由協辦單位普林思頓高中考前掃描存在各選手電腦裡。

評分表準：創意及設計概念完整性 30% 外觀美觀 30% 軟體運用技術性 40%

二、選手報到時間：9:00~10:00；報到地點：普林思頓高中育達高職部綜合大樓 5 樓禮堂。

三、選手請於規定時間報到，競賽開始時間逾 10 分鐘仍未到場者，取消參賽資格。

四、競賽當日流程詳如附件。

五、參賽學生請攜帶學生證備查。

#### 拾柒、競賽規則

一、參加競賽學生請穿著各國中校服。

二、學科競賽攜帶鉛筆、橡皮擦、原子筆等基本文具工具。試場內可使用材料及工具列示如下：(一)學生自備：鉛筆、橡皮擦、原子筆等基本文具工具。(二)協辦單位提供：A4 插畫紙板。(三)其他材料及工具一律禁止攜入試場使用。

三、術科電腦會由協辦單位提供相關設備，軟體提供 3DMAX(如選手室先要使用其他 3D 軟體請自行準備，賽前一週提供給協辦單位)，電腦與 3DMAX 軟體由普林思頓高中育達高職部統籌準備。

四、競賽期間參加競賽學生，如有下列情形者，依照規定予以扣分：

(一)傳遞、夾帶、窺視他人操作或與他人談話者，均分別扣總成績 20 分。

(二)未經監評委員許可，擅自離開或變動作業位置者，分別扣總成績 20 分。

(三)行動電話、呼叫器等通訊器材必須關機且須放置於教室前後方，不得隨身攜帶，若經監評人員發現，則扣該科分數 10 分。

(四)其它情事，經監評委員共同認定者，應予扣分。

(五)違反考場規則情節重大者，經監評委員認定，得令其出場，取消競賽資格。

五、競賽時間截止，即停止作業，否則不予計分。試題及競賽場地供應之工具、物品與材料等，均不得攜出場外。

#### 拾捌、命題規範

項目	命題範圍	測驗題型	測驗時間	成績比例	備註
學科	學科考題	選擇題	120 分鐘	20%	題型公告
術科	3D 數位遊戲角色設計	電腦操作	150 分鐘	80%	比賽辦法公告

拾玖、本計畫奉教育局核定後實施。

附件 **設計** 職群 **3D 數位遊戲角色設計** 職種競賽當日流程

時間	項目	備註
9:00~9:30 (30 分)	選手報到	地點：本校綜合大樓 5 樓禮堂 (攜帶學生證備查)
9:30~10:00 (30 分)	學科準備時間	地點:綜 302 教室
10:00~12:00 (120 分)	學科考試及草圖繪製	地點: 綜 302 教室
12:00~13:00 (60 分)	午餐	本校提供
13:10~13:30 (20 分)	術科 3D 數位遊戲角色設計準備時間	地點：家 802 教室
13:30~16:00 (150 分)	術科 3D 遊戲角色設計	地點：家 802 教室

## 臺北市 109 學年度國中技藝競賽 **設計** 職群 3D 數位遊戲角色設計職種術科試題

表現主題：積木吉祥物角色設計

術科題庫（一） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

### 一、 試題說明:

國內某家積木公司將推出一系列使用基本幾何形積木所組合成的積木玩具。為配合該系列玩具的推出，請針對該產品的特色設計一款商品 3D 吉祥物。

### 二、 內容主題:

(一)該積木系列是由「正圓球體、角錐體、正四方體、長條四方體、斜邊梯形、正三角體、圓弧柱體...等」一系列的幾何形狀積木構成，並且以「原木」的材質為主，但在同一包裝中有搭配原色(紅、黃、綠、藍、黑、白..等)系列的烤漆材質小型積木(請參考附圖)。

積木引用網路資料: <https://kknews.cc/baby/xnzpnko.html>

(二)請以上述原木材質、基本幾何形作為基本單位，並配合少數彩色積木組合成為一個動物吉祥物作為該商品的商品代言人。

### 三、 製作規格與要求:

(一) 主要角色3D建模，網格三角面數限制小於50,000面。

(二) 最終2D數位構圖解析度必須為: 3840x2160px。

(三) 角色需簡易上色，可用材質球或是基本顏色色塊進行配色。

**注意事項:** 所有資源檔案，請依類型、放置桌面自行所規劃的子夾中。

## 臺北市 109 學年度國中技藝競賽 **設計** 職群 3D 數位遊戲角色設計 職種術科試題

表現主題：八色鳥男孩角色設計

術科題庫（二） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

### 一、試題說明：

某地方政府環保局為了宣傳環境保護的重要性，特別選定「八色鳥」作為稀有動物保育動畫影集的故事主題。請以被委託單位的動畫公司角色設計師的身分設計該影集的主要角色「八色鳥」的主要造型。做為該動畫影集後續的建模、動畫，以及公開上映之後的各項文宣以及其周邊產品運用。

### 二、內容主題：

(一)該角色為擬人造型，請結合八色鳥的外型跟人類小男生的特徵做混合設計。小男生的年齡約十歲，體型屬於健康、好動的形象。請符合人類對於該性別、年齡特徵要求，八色鳥的特徵請參考後頁的附圖，顏色配色以整體設計為優先，沒有限定一定精準符合既有的八個顏色。

八色鳥引用網路資料：<https://udn.com/news/story/7153/3161810>

小男孩引用網路資料：<https://www.cgmol.com/model/1/39618.html>

### 三、製作規格與要求：

(一) 主要角色3D建模，網格三角面數限制小於50,000面。

(二) 最終2D數位構圖解析度必須為: 3840x2160px。

(三) 角色需簡易上色，可用材質球或是基本顏色色塊進行配色。

**注意事項：**所有資源檔案，請依類型、放置桌面自行所規劃的子夾中。

## 臺北市 109 學年度國中技藝競賽 設計 職群 3D 數位遊戲角色設計職種術科試題

表現主題：三國演義角色設計

術科題庫（三） 表現主題：傳說對決遊戲角色設計

### 一、試題說明：

某家文化公司即將代理大陸電視連續劇「三國演義」，請參考試題所提供的孔明圖片設計該影集的周邊商品代言角色—「可愛版孔明娃娃」。做為該影集放映之後的各項文宣以及其周邊產品的代言角色。

### 二、內容主題：

- (一) 某家文化公司為了即將推出的「大秦帝國」影集，規劃推出一系列的周邊產品，其中將以秦始皇造型製作可愛版(Q 版)的角色做為代言角色，用以置入各項宣傳品與周邊商品中做為主要設計元素。請以試題中所提供的秦始皇定裝照圖片(圖一)設計出一個可以代表上述商業活動所要求的角色設計。

孔明引用網路資料：<https://kknews.cc/history/l8grngg.html>

### 三、製作規格與要求：

- (一) 主要角色3D建模，網格三角面數限制小於50,000面。
- (二) 最終2D數位構圖解析度必須為: 3840x2160px。
- (三) 角色需簡易上色，可用材質球或是基本顏色色塊進行配色。

**注意事項：**所有資源檔案，請依類型、放置桌面自行所規劃的子夾中。

臺北市 109 學年度國中技藝競賽 **設計** 職群 3D 數位遊戲角色設計職種學科試題

題號	答案	選項
1.	(B)	色光的三原色係指(A)紅、黃、綠(B)紅、綠、藍(C)紅、黃、紫(D)黃、青、紫。
2.	(D)	色料的三原色是係指(A)紅、黃、綠(B)紅、橙、藍(C)藍、綠、紫(D)洋紅、黃、青。
3.	(C)	可以依據光波的波長之長短來區別色彩的(A)明度(B)彩度(C)色相(D)形式。
4.	(B)	色相、明度、彩度合稱為色彩(A)三原色(B)三屬性(C)三顏色(D)三原則。
5.	(D)	色彩的飽和程度或純度稱為(A)明度(B)色相(C)色環(D)彩度。
6.	(B)	依色彩的三屬性作有系統的排列形成三度空間的結構稱為(A)色環(B)色立體(C)色相(D)三原色。
7.	(A)	中國戲劇臉譜大都以何種顏色表示忠臣(A)紅(B)白(C)黑(D)黃。
8.	(A)	英文的 Hue 是指(A)色相(B)明度(C)彩度(D)色調。
9.	(C)	英文的 Chroma 是指(A)色相(B)明度(C)彩度(D)色相環。
10.	(C)	色相的環狀配列稱為(A)色調(B)色立體(C)色相環(D)光譜。
11.	(B)	顏料的第一次色相當於色光的(A)第一次色(B)第二次色(C)第三次色(D)第四次色。
12.	(A)	色光混色又稱為(A)加法混色(B)減法混色(C)乘法混色(D)除法混色。
13.	(B)	下列何者不屬於色彩三屬性(A)色相(B)濃度(C)明度(D)彩度。
14.	(C)	紅色色料加上黃色色料會產生(A)紫色(B)綠色(C)橙色(D)黑色。
15.	(C)	曼塞爾(Munsell)色彩數值的表示法依序為(A)色相、彩度、明度(B)明度、色相、彩度(C)色相、明度、彩度(D)彩度、色相、明度。
16.	(A)	曼塞爾(Munsell)色彩體系的 H 代表(A)色相(B)明度(C)彩度(D)濃度。
17.	(B)	中國傳統水墨畫講求「墨分五彩」是指何種性質的充分活用與表現(A)色相(B)明度(C)彩度(D)顏料。
18.	(A)	「孔雀藍」的色彩名稱是來自(A)固有色名(B)系統色名(C)印刷色名(D)油墨廠色票名。
19.	(A)	為了響應環保觀念，今後的設計講求的是(A)綠色設計(B)紅色設計(C)黃色設計(D)藍色設計。
20.	(B)	下列何種色彩較會給人輕快的感覺(A)棗紅色(B)明黃色(C)墨綠色(D)藏青色。
21.	(C)	下列何者對色光三原色之敘述錯誤(A)不能再分解(B)不能由其他色光混合出來(C)為紅、黃、藍光(D)紅光和綠光相混合時可得到黃色光。
22.	(C)	人類可視光譜的波長範圍大約是(A)330~680nm(B)340~750nm(C)400~700nm(D)430~790nm。
23.	(B)	眼睛所看到的香蕉，其「黃色」是(A)光源色(B)表面色(C)透過色(D)標準色。
24.	(D)	醫護人員在一般病房穿白色工作服，但在手術房則穿淺綠色工作服，其作用是(A)不易髒(B)環保色(C)美觀(D)補色心理。
25.	(D)	注視白紙上的綠色圖形 30 秒後，將視線移往另一張白紙上，此時視覺會產生何種圖形(A)綠色(B)黑色(C)灰色(D)紅色。
26.	(A)	視網膜視覺網能辨別、感覺色相的是(A)錐狀細胞(B)桿狀細胞(C)視束(D)虹彩。



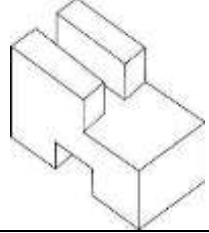
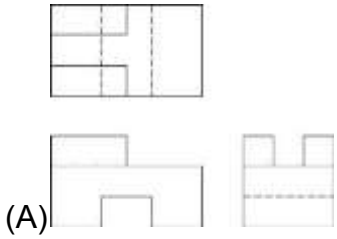
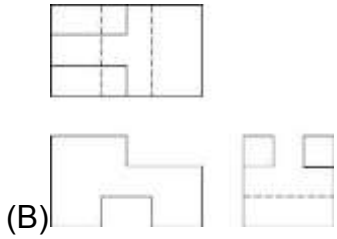
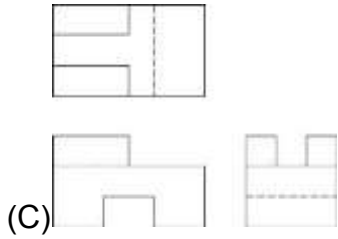
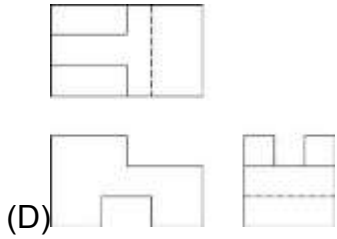
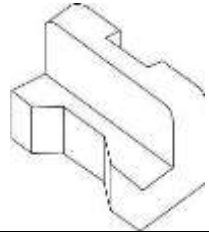
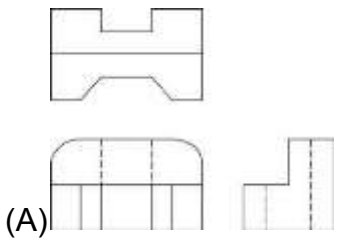
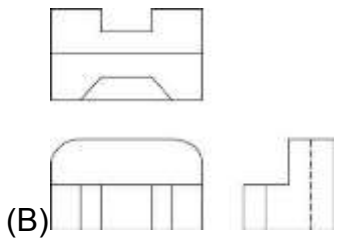
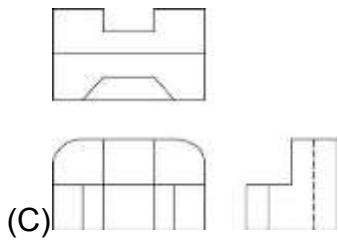
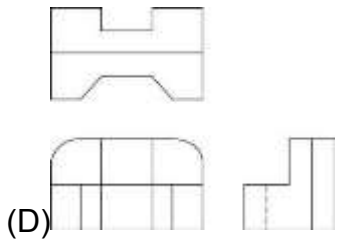
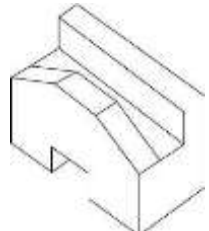
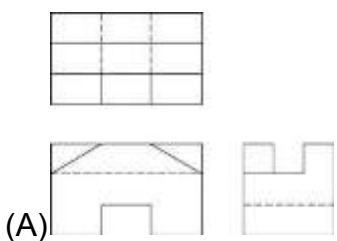
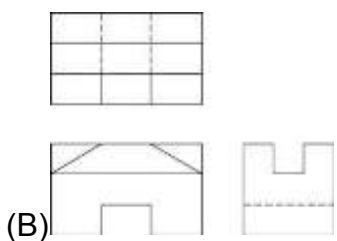
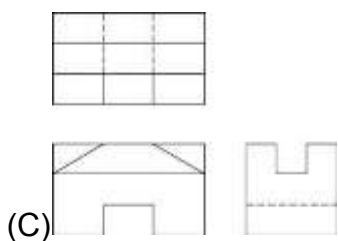
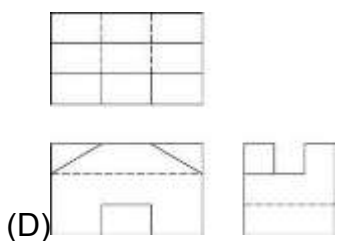
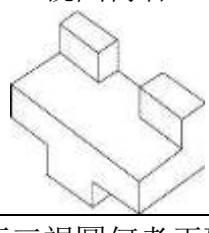
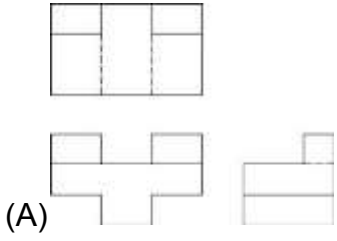
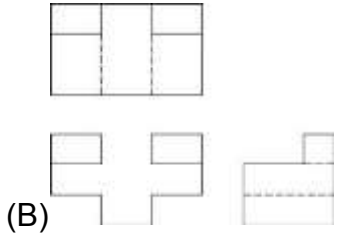
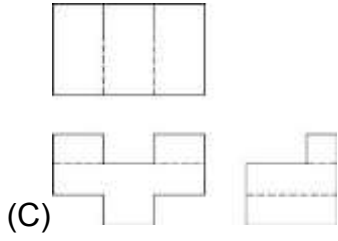
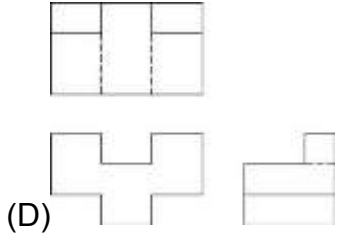
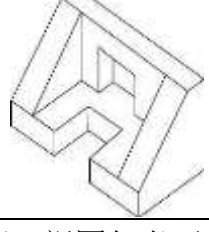
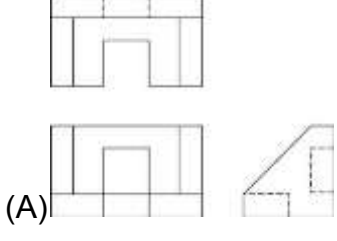
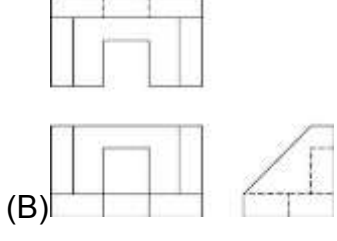
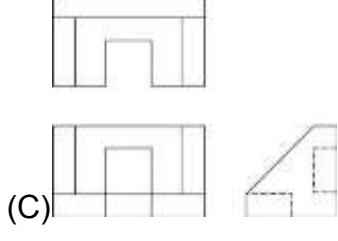
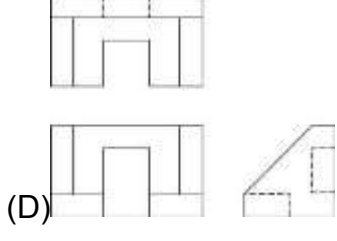
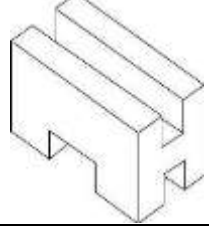
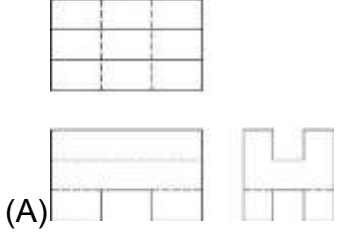
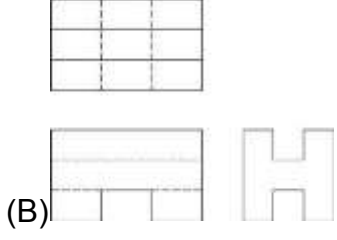
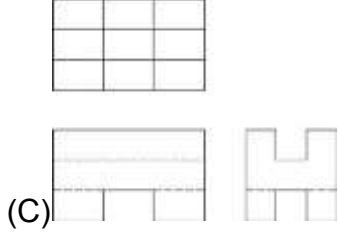
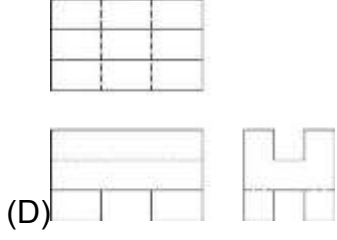
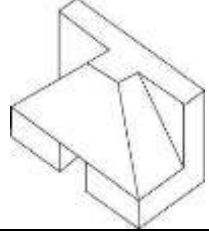
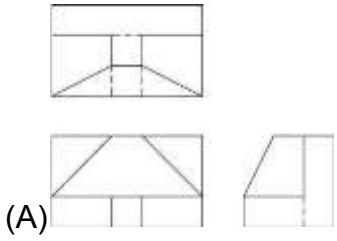
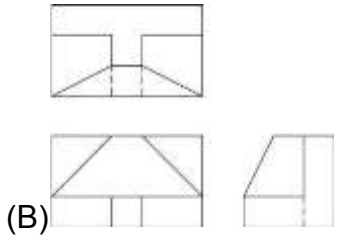
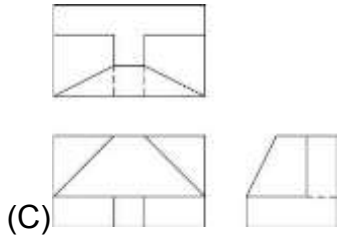
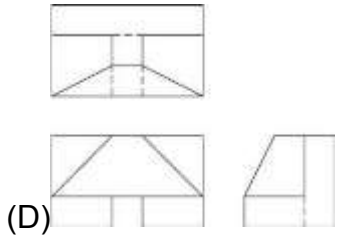
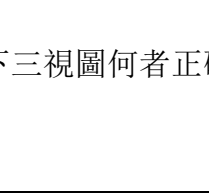
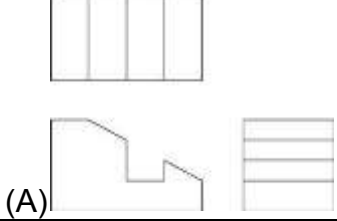
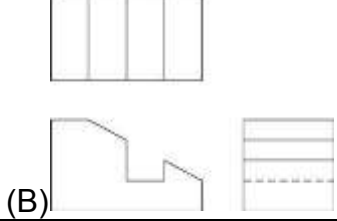
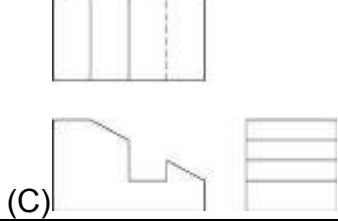
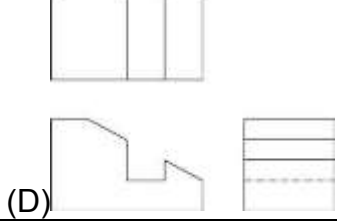
27.	(B)	視網膜視覺細胞中負責明暗感覺的是(A)錐狀細胞(B)桿狀細胞(C)虹彩(D)晶狀體。
-----	-----	--

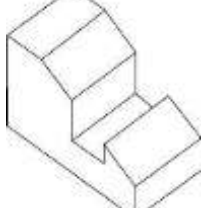
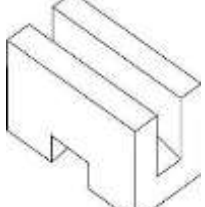
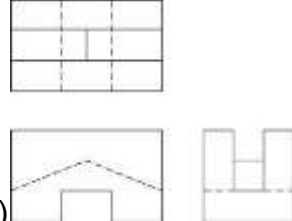
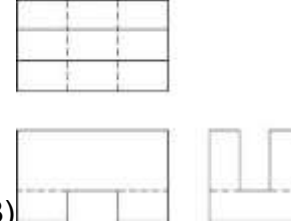
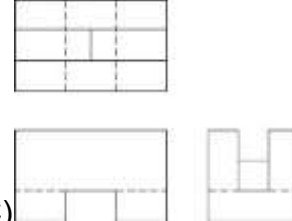
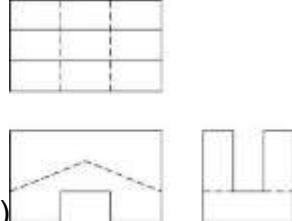
題號	答案	選項
28.	(C)	在一純色中加入白色會使得(A)明度降低、彩度降低(B)明度降低、彩度提高(C)明度提高、彩度降低(D)明度提高、彩度提高。
29.	(A)	色光混合中，將紅 (Orange red) 和綠 (Green) 兩色光相混合時，可得到(A)黃色光(B)紫色光(C)藍色光(D)白色光。
30.	(D)	一張白紙，拿到陰暗處，仍然覺得它是白色的，此種情形稱為(A)明適應(B)暗適應(C)薄暮現象(D)色覺恆常。
31.	(B)	警告危險，視認性最高的配色是(A)紅+黑(B)黃+黑(C)黃+白(D)青+紅。
32.	(C)	當人們從戶外進入室內暗房時，眼睛會暫時無法適應，此現象稱為(A)明適應(B)視覺殘像(C)暗適應(D)邊緣對比。
33.	(A)	曼塞爾(Munsell)表色系的表色法5R 4/6 和 5BG 7/4 兩色相比較依符號可知5R 4/6 比 5BG 7/4(A)明度低、彩度高(B)明度高、彩度高(C)明度低、彩度低(D)明度高、彩度低。
34.	(D)	周禮記載「以玄璜禮北方」，「玄」還指什麼色(A)白色(B)黃色(C)紅色(D)黑色。
35.	(B)	中國傳統的方位色彩觀，何者正確(A)東：白，西：朱，南：黃，北：青(B)東：青，西：白，南：朱，北：黑(C)東：青，西：黃，南：朱，北：黑(D)東：黃，西：白，南：朱，北：青。
36.	(B)	下列何者為漸層色的表示法(A)Y60% + M80%(B)M20% ~M80%(C)C100%(D)BK。
37.	(D)	望遠鏡頭(長鏡頭) 其視角約為(A)120°~180°(B)65°~110°(C)45°~50°(D)2°~35°。
38.	(C)	標準鏡頭的視角約為(A)120°~180°(B)65°~110°(C)45°~50°(D)2°~35°。
39.	(A)	光圈的作用下列何者為非(A)改變曝光的速度(B)控制光孔的大小(C)調節曝光量(D)控制景深。
40.	(C)	控制景深大小的三個因素，下列何者為非(A)光圈(B)焦距(C)快門(D)攝距。
41.	(D)	廣角鏡頭的特性下列何者為非(A)景深大(B)畫角大(C)誇張透視感(D)壓縮遠近的透視感。
42.	(A)	攝影時若以「表現動態的變化」為主，須先決定(A)快門(B)光圈(C)光線(D)軟片。
43.	(B)	曝光的要件下列何者為非(A)光線(B)景深(C)快門(D)光圈。
44.	(B)	A 型燈光片的色溫為(A)5600°K(B)3400°K(C)3200°K(D)2800°K。
45.	(A)	走進電影院會一時看不見東西，過一段時間後才慢慢恢復辨識能力。此視覺順應的結果是(A)暗順應(B)正殘像(C)消極性殘像(D)色彩恆常性。
46.	(B)	不會影響到景深之因素是(A)攝距(B)快門(C)光圈(D)焦距(鏡頭長短)。
47.	(D)	視角超過 180°的鏡頭應是何種鏡頭(A)標準(B)長(C)廣角(D)魚眼。
48.	(C)	與人眼的視角相近的是何種鏡頭(A)魚眼(B)廣角(C)標準(D)望遠。
49.	(A)	「針孔相機」能替代針孔的是(A)鏡頭(B)軟片(C)快門(D)反光鏡。
50.	(A)	觀景影像上下左右相反的是(A)4"×5"大型相機(B)120 中型相機(C)135 單眼反射式相機(D)110 相機。
51.	(A)	1886 年發明柯達第一部匣型照相機的是(A)美國、喬治伊斯曼(B)法國、達居爾(C)英國、塔爾伯(D)法國、尼普斯。

題號	答案	選項
52.	(C)	彩色底片正式上市於(A)1965 年(B)1945 年(C)1935 年(D)1955 年。
53.	(A)	相機的對焦系統一般「自動」是以何種簡稱(A)AF(B)MF(C)TTL(D)WB。
54.	(B)	相機的對焦系統一般「手動」是以何種簡稱(A)AF(B)MF(C)TTL(D)WB。
55.	(A)	一般黑白沖片的藥水液溫應保持在(A)20°C(B)30°C(C)40°C(D)50°C。
56.	(B)	可製造特殊效果及詭異扭曲的影像，並使所有直線產生筒型畸變的是(A)標準鏡頭(B)魚眼鏡頭(C)望遠鏡頭(D)變焦鏡頭。
57.	(C)	一般家庭用之鎢絲燈之色溫約為(A)5600°K(B)3400°K(C)2800°K(D)1900°K。
58.	(C)	中型相機 6×6 軟片者其標準鏡頭應為(A)35 mm(B)50 mm(C)95 mm(D)135 mm。
59.	(A)	表現瀑布綿密細柔的感覺應用何種快門來拍攝？ (A)1/4sec(B)1/30sec(C)1/60sec(D)1/125sec。
60.	(D)	為消除天空的亂射光和物體表面的反射光可使用(A)紅色濾鏡(B)橘色濾鏡(C)減光鏡(D)偏光鏡。
61.	(C)	用一般相機翻拍平面作品時宜使用何種鏡頭(A)魚眼(B)廣角(C)標準(D)望遠。
62.	(C)	高階數位相機其影像是直接取自 CCD 的檔案格式有「原始檔」之稱的是 (A)TIFF(B)JPG(C)RAW(D)EXIF。
63.	(D)	下列何種紙張之吸墨性最差(A)模造紙(B)道林紙(C)銅版紙(D)描圖紙。
64.	(B)	雙色平版印刷機印製前四色後一色之印刷品時，每張紙需上機幾次？(A)2 次(B)3 次 (C)4 次(D)5 次。
65.	(B)	印刷用紙的數量單位一般以何者為計算標準(A)公分(B)令(C)刀(D)段。
66.	(C)	印刷用紙的計算單位為令，一令等於多少張全開紙(A)300(B)400(C)500(D)600。
67.	(B)	印刷的五大版式是指(A)鋅版、鋁版、銀版、樹脂版、鉛板(B)凸版、凹版、平版、孔版、數位版(C)活版、銅版、柯氏版、橡皮版、紙板(D)平凹版、蛋白版、克羅版、PS 版、網版。
68.	(B)	活版印刷的圖片部分是另製何者來配合拼版印刷(A)照相平版(B)照相凸版(C)照相凹版 (D)影寫版。
69.	(C)	一令紙可印出對開紙多少份印件(A)250 份(B)500 份(C)1000 份(D)2000 份。
70.	(A)	以「基重」作紙張厚度單位時，1G 是代表(A)G=g/m <sup>2</sup> (B)G=m/g(C)G=g/km(D)G=g×m。
71.	(C)	國際紙張規格 A4 是表示其大小為菊全紙的(A)1/2(B)1/4(C)1/8(D)1/16。
72.	(D)	要避免印刷引起的化學傷害使用以下何者無效(A)注意洗手(B)戴手套、口罩(C)注意容器存放及標示(D)戴安全帽與墨鏡。
73.	(C)	以下何者非計算紙張厚度的單位(A)磅數(B)公克重(C)cm(D)條數。
74.	(B)	下列何者為上光經常採用的方式之一(A)MG(B)PP(C)cm YK(D)HTM。
75.	(C)	印刷演色的表示法上「Y」代表(A)藍色(B)紅色(C)黃色(D)黑色。
76.	(C)	印版的大小較受印刷機固定規格限制的是(A)凸版(B)凹版(C)平版(D)網版。
77.	(C)	下列何者是正確之敘述(A)A4 紙張=菊版 4 開(B)菊版對開紙張大於四六版對開紙張 (C)以菊對開紙張印刷，雙面最多可拼版成 8 頁 A4(D)菊全開紙張可裁成 3000 張 A3

題號	答案	選項
		尺寸。
78.	(C)	折疊式的 DM, 以折線區分版面, 假設正、反各有 5 面, 則此份 DM 為(A)10 折(B)5 折(C)4 折(D)8 折。
79.	(C)	紙板加工鑽孔時, 以下哪一個不屬於考慮之項目(A)孔徑(B)孔距(C)孔深(D)紙張厚度。
80.	(B)	「木刻活字版印刷術」的發明人為(A)畢昇(B)王楨(C)顧登堡(D)蔡倫。
81.	(A)	「燙金」主要是採用何種版印刷(A)凸版(B)平版(C)凹版(D)孔版。
82.	(A)	「朱文白字的印章」是何種版印刷(A)凸版(B)平版(C)凹版(D)孔版。
83.	(A)	「壓凸」是採用何種版印刷(A)凸版(B)平版(C)凹版(D)孔版。
84.	(C)	「鈔票」主要採用何種印刷版式(A)凸版(B)平版(C)凹版(D)孔版。
85.	(D)	「旗幟上的圖文」是採用何種印刷版式(A)凸版(B)平版(C)凹版(D)孔版。
86.	(B)	藍色光加綠色光會混合為(A)黃色光(B)青色光(C)洋紅色光(D)紫色光。
87.	(D)	下列有關「平面廣告」的敘述何者正確(A)一定要經過印製過程(B)必須是集體創作的設計(C)圖片效果表現必然優於文字編排(D)訊息傳達一定要明確。
88.	(C)	廣告插圖設計的目的, 下列敘述何者不正確(A)達到吸引讀者注意廣告的功能(B)幫助讀者理解廣告的功能(C)主要為填補版面的功能(D)將讀者視線引導至文案的功能。
89.	(B)	廣告中的標題(A)不是文案的一部分(B)亦具備圖形作用的視覺效果(C)不一定要吸引讀者注意(D)一定要是一句完整的句子。
90.	(A)	撰寫文案的要領(A)以肯定訴求為佳(B)只需著重文字優美(C)艱深用字可藉以表現商品特質(D)自我文章表現。
91.	(D)	郵件廣告不包括(A)明信片(B)目錄(C)企業刊物(D)海報。
92.	(B)	一般而言報紙廣告(A)版面率愈大效果愈佳(B)訴求對象不受限制(C)印刷效果優於其他平面廣告(D)最具有說服力。
93.	(A)	廣告的表現形式是屬於視覺的, 包括版面、插畫、文案及何種表現(A)編排(B)氣氛(C)印象(D)感情。
94.	(D)	比較以下字形種類, 何種較適用於廣告內容文案(A)海報體(B)特圓體(C)綜藝體(D)中黑體。
95.	(D)	對平面廣告設計的進步, 影響最大的是(A)工業革命(B)第二次世界大戰(C)美術工藝運動(D)印刷術。
96.	(A)	商品刊登報紙廣告的主要目的是(A)促進商品銷售(B)美化報紙版面(C)提振經濟(D)增加閱報率。
97.	(C)	下列敘述何者不正確(A)Body Copy 是指說明內文(B)Headline 是指標題(C)Readability 是指辨識度(D)Slogan 是指標語。
98.	(D)	宣導公共場所嚴禁吸菸的海報是屬於(A)藝文海報(B)商業海報(C)企業海報(D)公益海報。
99.	(C)	根據招牌廣告及樹立廣告管理辦法側懸式招牌廣告突出於建築物牆面不得超過(A)0.8 公尺(B)1 公尺(C)1.5 公尺(D)2 公尺。

題號	答案	選項
100.	(B)	媒體若散佈色情資訊，刑法可判予幾年以下有期徒刑(A)一年(B)二年(C)三年(D)五年。
101.	(C)	媒體若刊登菸品廣告，會被處以多少罰款(A)10,000~30,000 元(B)30,000~50,000 元(C)50,000~150,000 元(D)150,000~200,000 元。
102.	(D)	全國最高通訊傳播機構「國家通訊傳播委員會」英文縮寫為(A)NCN(B)CNN(C)CNC(D)NCC。
103.	(B)	除另有規定外，著作財產權存續於著作人之生存期間，及其死亡後多少年為止(A)30 年(B)50 年(C)80 年(D)100 年。
104.	(C)	中央標準局在民國八十八年二月已改制為(A)著作財產局(B)法智標準局(C)智慧財產局(D)商標專利審查局。
105.	(C)	以下何者為小眾媒體(A)電視(B)廣播(C)夾報(D)網路。
106.	(A)	廣告中的大標題，英文為_____ Copy (A)Catch(B)Client(C)Concept(D)Body。
107.	(A)	市售牛奶或果汁包裝 其中以處女紙漿製成 上蓋造型有如屋頂者其包裝形式稱之為(A)新鮮屋(B)利樂屋(C)康美屋(D)巧鮮屋。
108.	(D)	公車車體之大型廣告，其印刷方式是採(A)凸版印刷(B)凹版印刷(C)活版印刷(D)網版印刷。
109.	(B)	製作電腦網頁，應設定何種解析度為宜(A)150dpi(B)72dpi(C)400dpi(D)250dpi。
110.	(C)	廣告因商品所處之生命週期階段不同而有：a.成長期、b.導入期、c.衰退期、d.成熟期，其順序應為(A)abcd(B)dcb a(C)badc(D)bcad。
111.	(B)	下列何種媒體是針對消費者的分眾媒體 並較適於說明的廣告媒體為(A)報紙(B)雜誌(C)電台(D)電視。
112.	(B)	大眾傳播媒體中，發展歷史最悠久的是(A)電台(B)報紙(C)電視(D)雜誌。
113.	(A)	促進銷售活動的廣告稱為(A)SP(B)CF(C)DM(D)NP。
114.	(A)	廣告文案的本文是指(A)說明文(B)標題(C)造形(D)攝影。
115.	(B)	「心動不如馬上行動」是(A)說明文(B)標語(C)造型(D)插圖。
116.	(D)	通常廣告影片，簡稱(A)AD(B)SB(C)PS(D)CF。
117.	(D)	廣告表現中要應用攝影圖片時，以下何種方式是違法的(A)請攝影師自行設計拍攝(B)從合法光碟圖庫中取用(C)向正片出租中心承租(D)從網路直接下載使用。
118.	(C)	下列飲料包裝中，哪一種紙包材為最新型式(A)新鮮屋(B)利樂包(C)利樂鑽(D)康美包。
119.	(D)	包裝設計流程中，1.設計 2.包裝定位 3.插畫 4.完稿，正確製程為(A)1,3,2,4(B)2,3,1,4(C)3,2,1,4(D)2,1,3,4。

題號	答案	選項
120.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
121.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
122.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
123.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
124.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
125.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
126.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   
127.	(A)	以下三視圖何者正確? 
		   

題號	答案	選項
		
128.	(A)	<p data-bbox="154 631 473 672">以下三視圖何者正確？</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p data-bbox="492 836 540 878">(A)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p data-bbox="850 836 898 878">(B)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p data-bbox="1197 836 1246 878">(C)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p data-bbox="1555 836 1603 878">(D)</p>  </div> </div>

題號	答案	選項
129.	(C)	製圖紙 A1 的尺寸為(A)841×1189 mm(B)650×880 mm(C)594×841 mm(D)450×650
130.	(D)	投影箱展開後可得幾個視圖(A)3 個(B)4 個(C)5 個(D)6 個。
131.	(C)	一般公制圓錐銷的錐度為(A)1: 10(B)1: 20(C)1: 50(D)1: 100。
132.	(B)	正投影三視圖中主要的三個視圖為(A)前視圖、仰視圖、側視圖(B)前視圖、俯視圖、右側視圖(C)前視圖、底視圖、左側視圖(D)前視圖、仰視圖、背視圖。
133.	(B)	30°±15 就合格的範圍為 (A)29°85'~30°15'(B)29°45'~30°15'(C)29°45'~30°30'(D)29°55'~30°15'。
134.	(C)	正 12 面體之展開，表面為 12 個(A)正三角形(B)正方形(C)正五邊形(D)正六邊形。
135.	(B)	兩線所夾之角低於 90°是謂(A)鈍角(B)銳角(C)直角(D)非角。
136.	(C)	圖學的要素是(A)正投影與斜投影(B)英文字及仿宋字(C)線條及文字(D)美術圖及工程圖。
137.	(B)	學習圖學的目的在於(A)看圖(B)讀圖與製圖(C)畫圖(D)學習畫圖方式。
138.	(B)	所謂對開圖紙其大小是全開的多少倍(A)1/4(B)1/2(C)2(D)4。
139.	(B)	依中國國家標準(CNS)規定，所採用之投影法為(A)第一角法(B)第三角法(C)第二角法(D)第四角法。
140.	(C)	投影幾何是訓練幾度空間的概念(A)一(B)二(C)三(D)四。
141.	(D)	一點保持一方向運動，其軌跡為(A)一點(B)曲線(C)拋物線(D)直線。
142.	(D)	空間可分成幾個象限(A)一(B)二(C)三(D)四。
143.	(C)	旋轉剖視是旋轉(A)30°(B)45°(C)90°(D)180°。
144.	(B)	中心線是用以表示物體的(A)大小(B)對稱軸(C)直徑(D)高度。
145.	(A)	比例尺中的 1:100 係指以 1 cm 代表(A)1 公尺(B)1 公里(C)10 公尺(D)1 公尺。
146.	(B)	依 CNS 規定折斷線是(A)粗線(B)細線(C)中線(D)粗細線皆可。
147.	(D)	下列何者不屬於平面設計的範圍(A)商業設計(B)包裝設計(C)印刷設計(D)服裝設計。
148.	(D)	視覺設計形成的三要素中不包括(A)色彩(B)形態(C)質感(D)比例。
149.	(D)	直線並沒有給人下列何種感覺(A)延伸(B)剛直(C)明確(D)感性。
150.	(A)	在賓主的關係中，類似又不盡相同，其主題物與襯底間地位有互換的效果，我們通常稱之為(A)圖地反轉(B)圖地相稱(C)圖地平衡(D)圖地相合。
151.	(D)	下列何者不屬於字體造型的範圍(A)外形(B)大小(C)寬窄(D)顏色。
152.	(D)	下列何者不屬於「對稱」的範圍(A)人體的兩邊(B)水邊的倒影(C)車輪的輻線(D)花朵的色彩。
153.	(D)	例如磁磚，用一種單位把一個平面埋的密密麻麻的方式，稱之為(A)比例(B)連續(C)對比(D)分割。
154.	(B)	認識造形的先決條件為(A)觸覺(B)視覺(C)聽覺(D)感覺。
155.	(C)	視覺傳達設計在提供各種設計問題的解決方法，應避免(A)對比(B)調和(C)全憑個人喜好(D)透視效果的設計表現。
156.	(D)	首先提出黃金比 1:1.618 的是(A)美國人(B)德國人(C)以色列人(D)希臘人。



題號	答案	選項
157.	(B)	所謂二度空間亦即是平面空間，下列敘述何者正確(A)平面是由寬度與深度構成(B)二度是指長度與寬度(C)平面具有厚度與深度(D)二度是指長度與深度。
158.	(B)	任何物體的表面構成特徵稱之為(A)效果(B)肌理(C)微粒(D)造型。
159.	(A)	我們能從環境中辨認出各種形狀主要是因為(A)色彩(B)肌理(C)造形(D)空間。
160.	(D)	形象反轉 如從鏡子裡面看到的影像現象，我們稱之為(A)重複(B)交錯(C)近似(D)鏡射。
161.	(D)	下列何者不是鉛筆標記 H 與 B 的表示意義(A)軟硬度(B)黑白度(C)石墨含量(D)木材的厚薄。
162.	(A)	下列的敘述何者不正確(A)漸層是美的唯一原理(B)美的形式原理之一是平衡(C)平衡與對稱是會一起出現的(D)很多的秩序性結晶體會產生規則性的感覺。
163.	(B)	傳統書法的漢字演變歷史中不曾出現下列何種字體(A)大篆(B)中篆(C)小篆(D)瘦金體。
164.	(B)	中國的北方是以何種靈獸來作為象徵的(A)朱雀(B)玄武(C)白虎(D)青龍。
165.	(C)	下列何者不是圓形在視知覺上所具有的特性(A)圓融(B)移動性(C)速度感(D)完整感。
166.	(D)	下列關於圓形的定義敘述何者較為不正確？(A)圓形可以由線條旋轉來構成(B)無限大的圓形邊緣，在人類的感覺上是呈現直線的感覺(C)圓可以是虛的，也可以是點的感覺(D)圓形與線是具有密切關係與點則無關。
167.	(B)	下列敘述何者較為正確(A)廣告設計和視覺生理無關(B)廣告設計運用了許多社會流行的心理(C)商業設計和廣告設計無關(D)商業設計和視覺心理無關。
168.	(B)	中國人對天地的概念中，是存在著天配圓，地配(A)廣(B)方(C)長(D)渾。
169.	(A)	道教廟宇的進出習慣是左進右出和下列何者有關(A)青龍與白虎(B)右熱左冷(C)日曬(D)水流方向。
170.	(B)	電線桿下方的黑黃相間斜線是利用了下列何種原理(A)視覺上的錯覺(B)視覺上的注目性(C)生理上的安定感(D)心理上的喜好感。
171.	(B)	廟裡的藻井具有何種視覺效果(A)對比(B)放射(C)交叉(D)特異。
172.	(A)	交通標誌的警告標誌是用何種形狀(A)三角形(B)圓形(C)方形(D)渦形。
173.	(C)	一棟建築物有關耐震、耐熱之種種問題是屬於建築造形的何種機能因素(A)生理(B)心理(C)結構(D)化學。
174.	(A)	在幾何學上，點的絕對定義為(A)有位置(B)有長度(C)有大小(D)有寬度。
175.	(D)	圓、橢圓和拋物線等是屬於(A)幾何直線(B)自由曲線(C)徒手曲線(D)幾何曲線。
176.	(D)	「萬綠叢中一點紅」及「鶴立雞群」為何種表現(A)比例(B)調合(C)平衡(D)對比。
177.	(C)	下列何者不屬於基礎造形的基本要素(A)形態(B)機能(C)利益(D)美感。
178.	(B)	自由曲線通常具有何種感覺(A)硬直(B)活潑(C)單調(D)刻板。
179.	(C)	就線的基本方向，如為斜角方向，則較會引起何種心理效果(A)權威(B)靜寂(C)動態(D)呆板。
180.	(A)	中國方位色彩對應中，中央的色彩為(A)黃色(B)朱色(C)綠色(D)玄色。