

- 1、古時候人們運用自然資源建構空間，創造了下列何者？ (A)度量衡 (B)車輛 (C)容器 (D)建築。
- 2、藝術家為了不同的創作理念，有時在作品中改變人體比例以達到訴求目的，此創作手法為下列何者？ (A)錯視 (B)漸層 (C)均衡 (D)變形。
- 3、為了提醒駕駛在路口減速慢行，將斑馬線變為 3D 立體形狀，此為何種創作技法的運用？ (A)變形 (B)放射 (C)錯視 (D)反轉。
- 4、設計師以何者為思考起點，創造出具美學的建築形體？ (A)事 (B)時 (C)人 (D)地。
- 5、現實生活中不可能存在的空間與造形，是哪一種錯視圖形的應用？ (A)圖地反轉 (B)雙向圖 (C)多義圖形 (D)矛盾空間。
- 6、當一個圖像中包含兩種以上的意象，人們會因觀點不同而產生對圖像意義的不同解釋，此為哪一種錯視圖形的應用？ (A)圖地反轉 (B)多義圖形 (C)雙向圖 (D)矛盾空間。
- 7、「建築是關於人如何將自己置於空間中。時尚是關於如何將物體放置在人身上。」這句話是下列哪位建築師的名言？ (A)札哈·哈蒂 (B)隈研吾 (C)托馬斯·亞歷山大·赫茲維克 (D)諾曼·福斯特。
- 8、下列哪一建築的造形是由立方體加上球體組成？ (A)深坑永安居 (B)臺北表演藝術中心 (C)大東文化藝術中心 (D)星巴克花蓮洄瀾門市。
- 9、下列哪一建築的造形是由多個立方體相加而組成？ (A)深坑永安居 (B)臺北表演藝術中心 (C)大東文化藝術中心 (D)星巴克花蓮洄瀾門市。
- 10、下列哪一建築以貨櫃組成，空間狹長，且於尾端開窗，能創造出具有隱密性又視野開闊的空間體驗？ (A)阿利耶夫文化中心 (B)臺北表演藝術中心 (C)星巴克花蓮洄瀾門市 (D)大東文化藝術中心。
- 11、搭乘大眾運輸時留心觀賞下列何者，可以發掘藝術家的作品也常和其他產業連結，美感串聯在生活中？ (A)行為藝術 (B)抽象藝術 (C)古典藝術 (D)公共藝術。
- 12、綠建築可以減少對環境的負擔，也能創造更健康的室內居住環境。下列關於綠建築的敘述，何者正確？ (A)綠建築是指建築外觀漆成綠色，透過「綠化」，讓人有舒適的生活環境 (B)綠建築的建材非常昂貴，因此臺灣目前並沒有任何綠建築 (C)在臺灣，只要達到二氧化碳減量的評估，便可獲評為綠建築 (D)綠建築是生態、節能、減廢、健康的建築物，以人的健康為基礎，強調和自然環境共生共榮，達到永續發展。
- 13、下列哪一座臺北市立圖書館的分館為綠建築？ (A)松山分館 (B)萬華分館 (C)北投分館 (D)南山分館。
- 14、臺中國家歌劇院設計利用高低起伏的曲牆為主結構，構成許多大小各異的下列何者，並規畫許多孔洞引進自然光源，使人在場域當中感受到光、空氣與聲音的流動，讓建築內外融合。(A)洞穴 (B)曲牆 (C)聲音 (D)空氣。
- 15、臺南市鹽水區在下列哪一個期間舉辦「月津港燈節」？ (A)端午 (B)中秋 (C)元宵 (D)清明。
- 16、我們能在藝術作品中感受美，也能在日常生活中看見具有設計巧思的產品，這些產品除了什麼設計外，也需要搭配其他領域的專業知識？(A)花俏 (B)頻繁 (C)多工 (D)視覺。
- 17、藝術領域有許多常見的職涯發展方向，除了藝術專業之外，還需要具備其他的基本能力，下列何者為非？ (A)了解市場脈動 (B)良好的口語表達能力 (C)良好溝通合作技巧 (D)忍氣吞聲的度量。
- 18、下列何者為設計師的職業？ (A)導演 (B)漫畫家 (C)策展人 (D)櫥窗陳列。

- 19、下列何者為創作者的職業？ (A)藝術史 (B)漫畫家 (C)策展人 (D)櫥窗陳列。
- 20、下列何者為藝術指導者的職業？ (A)藝術史 (B)漫畫家 (C)策展人 (D)藝術總監。
- 21、下列何者為藝術研究者的職業？ (A)藝術史 (B)漫畫家 (C)策展人 (D)藝術總監。
- 22、下列何者為藝術管理者的職業？ (A)藝術史 (B)漫畫家 (C)策展人 (D)藝術總監。
- 23、下列何者不屬於美感+廚藝=美食的例子？ (A)YouTuber (B)食雕 (C)咖啡拉花 (D)陳設擺盤。
- 24、設計生活用品同時需要思考什麼？(A)美感和機能 (B)動能和效能 (C)五感和動能 (D)成就和功能。
- 25、科技藝術的何種技術，可以讓人暢遊在自己與他人創造的世界裡？ (A)繪畫 (B)作曲 (C)虛擬 (D)打磨。
- 26、恩熙喜歡欣賞美的事物，時常利用假日參觀美術館，或是在街上隨意走走，尋找生活中的美感。關於生活中的美，下列敘述何者正確？ (A)只有藝術品才與美有關 (B)生活用品講求實用，與美無關 (C)午餐便當無法與美有關 (D)建築師根據地貌設計建築與美有關。
- 27、列何種藝術類型利用虛擬技術，讓我們腦中的小宇宙結合五感與世界交流，透過不同形式帶來驚喜的空間、造形、色彩等作品？ (A)科技藝術 (B)傳統藝術 (C)公共藝術 (D)街頭藝術。
- 28、下列哪一作品為擴增實境的運用，參與遊戲者必須要進入真實的世界，透過參與才能獲得虛擬的寶物？ (A)明星三缺一 (B)浮生為卿歌 (C)寶可夢 Pokémon GO (D)世紀帝國。
- 29、下列何者是用電腦或模型製作出一個三度空間的擬真環境，配戴專用眼鏡後，會進入另一個創造的空間？ (A)擴增實境 (B)虛擬實境 (C)聲音藝術 (D)影像藝術。
- 30、在下列哪一空間裡，操作者可以藉由控制器、手動裝置在虛擬空間逍遙穿梭？ (A)擴增實境 (B)聲音藝術 (C)虛擬實境 (D)光藝術。
- 31、下列何者是讓使用者有身歷其境的感受，提供一個可以對照真實影像的環境，具備聲音、影像、繪圖或文字等？ (A)擴增實境 (B)聲音藝術 (C)光藝術 (D)虛擬實境。
- 32、下列何者是以視覺體驗為主，再輔助其他感官的體驗，藉由裝置上對應左右兩眼的分割畫面，模擬人眼的視差，能獲得趨近逼真的空間感？ (A)虛擬實境 (B)聲音藝術 (C)光藝術 (D)擴增實境。

1. D	2. D	3. C	4. C	5. C
6. B	7. A	8. B	9. D	10. C
11. D	12. D	13. C	14. A	15. C
16. D	17. D	18. D	19. B	20. D
21. A	22. C	23. A	24. A	25. C
26. D	27. A	28. C	29. B	30. C
31. D	32. A			