

國立臺北科技大學
九十五學年度創新設計研究所碩士班入學考試
設計理論與實務(丙組)試題

填 准 考 證 號 碼

第 一 頁 共 一 頁

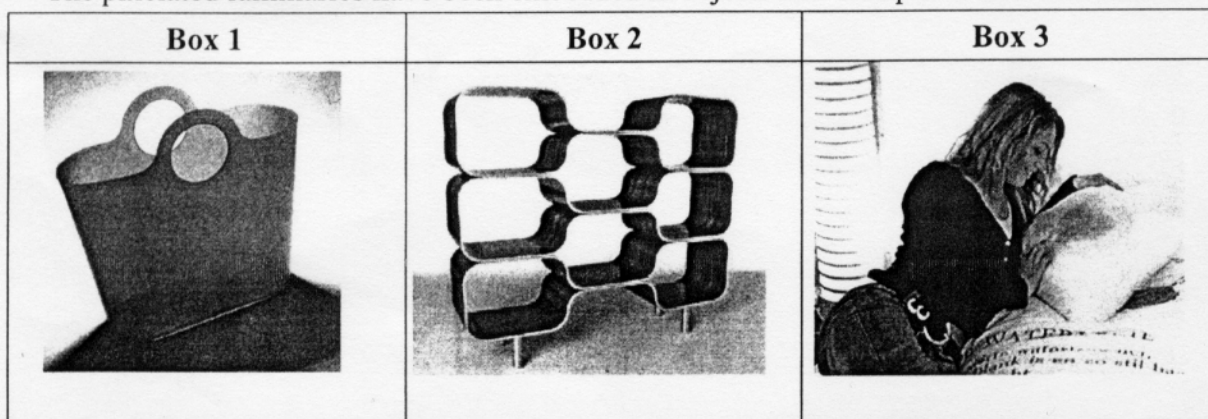
--	--	--	--	--	--	--	--

注意事項：

1. 本試題共 3 大類，15 題，任選 10 題作答，配分共 100 分，作答超出 10 題者依題號順序採前 10 題計分，每題 10 分。
2. 請標明大題、子題編號作答，不必抄題。
3. 全部答案均須在答案卷之答案欄內作答，否則不予計分。

一、《第一類》

1. 以任何 3D Modeling 電腦應用軟體為例，用手繪示意圖並附加註解，逐步描述建立下表 Box 1 的產品電腦模型之操作步驟。
2. 以任何 3D Modeling 電腦應用軟體為例，用手繪示意圖並附加註解，逐步描述建立下表 Box 2 的產品電腦模型之操作步驟。
3. 請參考下表 Box 3 的產品，自行設計一個結合 LED 與紡織品的創新產品，並說明設計特色。(This example is an energy efficient electronic pillow that allows you to receive important messages with symbols of love via LEDs embedded in the fabric. It integrates flexible multicolored LEDs into fabrics without compromising the softness of the cloth. The pixelated luminaries have been embedded in objects like backpacks and floor mats.)



4. 請以「武器」為創意主題，設計一個具有愉悅感、高附加價值的時尚精品（例如日常生活用品、文具禮品、玩具、3C 產品），並說明創作過程中可能涉及的數位議題。

5. 周董說：「如果我不是真心愛 **Patty**，我就不是流行天王。」後來周董又說：「也許我是真心愛 **Patty**，也許我不是流行天王。」從「邏輯」的角度，試問這兩種說法在邏輯上是否前後一致？並請說明一致或不一致的理由。

二、〈第二類〉

6. 微軟視窗 (Windows) 平台與 Linux 平台兩者間的系統差異為何？何者較易受駭客入侵？
7. 最近部落格 (Blog) 盛行，請舉例說明您所瀏覽過的部落格及其特色為何？並介紹此部落格如何與網路族作互動。
8. Wikipedia 是何種性質的網站？此網站的內容是如何形成？
9. 何謂電腦中介溝通 (Computer Mediated Communication, CMC)，設計研發中 CMC 的角色與任務為何？
10. 設計研發中設計師如何運用網際網路進行市場調查與消費者需求之研究？又採用何種工具來進行網路消費者之需求分析？

三、〈第三類〉

11. 請解釋以下名詞：
 - (A) 多層次精細度(Level of Detail)模型
 - (B) 媒體串流(Video Streaming)
12. 近年來電腦網路遊戲蓬勃發展，其中又以大型多人線上角色扮演遊戲 (Massively multiplayer online role-playing game、簡稱 MMORPG) 為主；請描述 MMORPG 的軟體架構及其所應用之技術。
13. 請比較向量(Vector-based)與點陣(Raster-based)的電腦圖形資料的屬性與應用。並說明點陣影像格式中 Tiff、Jpg 與 Gif 的特點。
14. 請說明『快速原型』(Rapid Prototyping, 簡稱 RP)作業的技術原理與流程；並且嘗試分析比較在模型製作時 RP 與傳統 NC 加工的差異與優缺點。
15. 請撰寫一部短篇 (約 30 秒鐘) 的動畫短片，包括分鏡圖，以及所需的對白或劇情說明。短片必須有完整劇情，劇情類型不拘，劇中角色必須包含人類。