



1. 數位內容產業中，設計為媒體與學習，帶來什麼機會與價值？(25%)
2. 設計如何讓數位內容產業更具競爭力？試舉一個應用範圍說明。(25%)
3. 請分別概述經濟部工業局 91 年「數位內容產業發展第一期推動方案」與 95 年推出的「第二期推動方案」。(20%)
4. 請分析比較日本、韓國、大陸以及台灣四個地區的動畫產業發展趨勢。(15%)
5. 請提出一個目前利用社交網站 (social media) 的網絡平台成功整合數位媒體與產業的行銷範例，並說明數位內容產業如何與傳統產業建立新的產業鏈結關係。(15%)



1. 一維陣列int B[100] (假設sizeof(int)為4) (25%)
 - (1)如果 B[0]位址在 $(304)_{10}$ ，則 B[61] 位址為何？(以十進位表示) (10%)
 - (2)如果 B[11]位址在 $(151)_8$ ，則 B[42] 位址為何？(以八進位表示) (15%)

2. 試舉例說明運算化 (Computability) 對設計或設計過程的影響及可能發展方向，以建築，工業設計，數位媒體設計等相關設計領域為例(10%)。

3. 解釋名詞(40%)
 - a. Computational Design 設計運算
 - b. Ubiquitous Computing 遍布式運算
 - c. Ambient Intelligence 環室智能
 - d. Augmented Reality 擴增實境

4. 請以一種程式語言撰寫程式，以 for-loop 結構，計算 $1 + 2 + 3 + \dots + 2050$ 之結果。(25%)



1. 請針對目前地球暖化現象提出一個政策宣導節能愛台灣廣告影片之腳本，影片長度約5分鐘。請說明本宣傳影片之設計目標、創意來源、影片風格與影片播放之預期成果 (25%)。請利用空白處，以不得少於10個畫面之分鏡圖腳本（含分鏡草圖、時間、聲部、旁白與後製效果）輔以文字，說明宣傳影片之內容與拍攝製作重點。分鏡表繪製之材料與手法不拘，亦可上色。(25%)

2. 請利用電腦中所提供的軟體(Maya2008、3D Max、Flash、Photoshop、Illustrator)中的任何一種或綜合運用，完成下列甲、乙兩項子題的任何一項命題(不必兩題都做)。
 - A. 3D 動畫：請利用電腦中提供的角色模型製作一段「奔跑四步後起跳」的 3D 動畫。請使用簡易跑圖即可，無須打光、貼圖或正式跑圖。
 - B. 2D 動畫：請利用 2D 軟體先行設計一位 15-18 歲、居住在湖邊的小王子外型，然後利用此造型製作出「奔跑四步後起跳」的 2D 動畫。

以上動畫完成後，請將原始檔案以及完成動畫檔案(限以 QuickTime 或 avi 格式存檔；接近 640X480 為大小建議質)燒錄在光碟片中，燒錄時間包含在考試時間內，燒錄失敗或未在考試時間內完成，視同未繳交作品。(50%)