



一、解釋名詞：(30 分)

1. Semantic Web
2. SaaS(Software as a Service)
3. Ambient Intelligence
4. EDT(Exhibition Display Technology)
5. Internet Marketing

二、網際網路的發展自 1990 年代開始便進入大眾化時代，因此使得人們的日常生活作息更與網路緊密連結。就網路使用行為來看，請依過去到現在進行說明網路技術與應用的發展演變過程。(20 分)

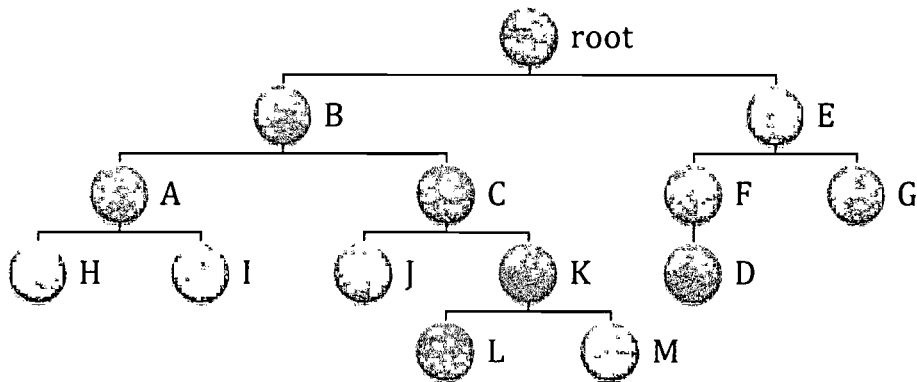
三、國內出版業界逐漸吹起一股「EP 同步」的潮流。何謂「EP 同步」?(10 分)若你是出版業者，你覺得問題點會在這裡?需要如何解決?(10 分)

四、2010 年經濟部工業局為推動台灣數位內容產業的發展，辦理三項相關計畫，請敘述各自的特色。(15 分)

五、台灣的設計教育培養出許多優秀的動畫製作人才，但受限嚴峻的市場需求，不易獨立生存。如果你是一位動畫公司的創意總監，你會用何種策略讓辛苦製作完成的原創動畫片開拓新的商機?(15 分)



1. 請以深度優先搜尋 (depth first search) 的方式列出下列二元樹中節點的順序 (起始以 root 開始)。(20 分)



2. arduino 的語法在互動設計中已為常見的語言，試解釋下列程式：

```
#define analogInPin 0
int sensorValue = 0;
```

```
void setup ()
{
  Serial.begin(9600);
}
```

```
void loop()
{
  sensorValue = 0.5 * sensorValue + 0.5 * analogRead(analogInPin);
  Serial.print("Value =");
  Serial.println(sensorValue);

  delay(100);
}
```

(10 分)

3. 互動設計，如花博夢想館展示等，已蔚為潮流，試舉一案例為例，說明系統設計之流程與步驟，及其主要功能與目的。(20 分)



4. TCP/IP 協定是由哪 4 層所構成?(5 分) DNS、TCP 各自屬於哪一層?(5 分)
5. 請以(二路)合併排序法來排序:5、6、7、8、6\*、4、9、1、3、2(以\*來區分相同鍵值) (20 分)。
6. 請寫一段程式表示出費氏數列(Fibonacci Sequence)的遞迴定義式:  
F(0)=0, n=0。  
F(1)=1, n=1。  
F(n)=F(n-1)+F(n-2), n>=2。(20 分)



1. 請針對「2012 客家桐花祭」推廣活動，規劃出一套完善的數位媒體行銷策略。內容可能包含創意理念、活動設計、視覺形象規劃、網站設計、數位行銷商務規劃與預期效果。請以文字、圖表、流程圖與設計草圖說明。(20 分)
  
2. 濁水溪沖積扇平原為台灣最肥沃的土地，農業產值全國第一。雲林縣政府基於台灣糧倉地位的雲林，提出農業博覽會的展示平台，積極爭取 2013 年在雲林辦理「全國農業博覽會」。藉由博覽會的辦理，凸顯雲林農業之重要性，挹注農業建設經費，引入尖端之農業生產與加工技術，促進在地傳統農業升級為休閒農業，轉型為科技農業，並增進觀光人潮，帶動經濟產值。台灣農業未來走向朝(1)集約化、高投資、高效率之設施發展；(2)打破田埂、大面積、機械自動化之發展；(3)休閒農業日益受重視等三方向發展，故 2013 年全國農業博覽會以此為主軸規劃主題。博覽會主場地預擬設置於擁有較大面積之古坑台糖土地上，副場地斗六、林內、斗南、大埤、古坑等地，規劃主題包括主題館、植物工廠、綠能館、現代化溫室、特色動物、特色植物、生態農場、農業機械、美食與伴手禮、休閒農業與民宿、農夫市集、農產加工、亞洲綠色廚房模擬館等。請你設計「2013 年全國農業博覽會」的宣傳影片，片長約 3 分鐘，以不得少於 10 個畫面之分鏡圖腳本（含分鏡草圖、時間、聲部與後製效果），建議附加文字說明宣傳影片內容與拍攝製作重點。繪製材料與手法不拘，亦可上色。(30 分)
  
3. 請利用電腦中所提供的軟體(Maya、3D Max、Flash、Adobe CS)中的任何一種或綜合運用，完成下列 A、B 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「一邊蹣手蹣腳走路、一邊偷偷摸摸東張西望」的 3D 動畫(30 秒以內)。請使用簡易跑圖即可，無須打光、貼圖或正式跑圖，但是需要注意鏡頭的運鏡以及構圖的美感。可以一鏡到底或是使用後製作軟體剪接輸出。
  - B. 2D 動畫：請利用 2D 軟體依據中國 12 生肖中的龍年造型，設計一個燈會吉祥物造型，然後利用此造型製作出一段「一邊蹣手蹣腳走路、一邊偷偷摸摸東張西望」的 2D 動畫(30 秒以內)。

命名以及檔案繳交規定：以上動畫完成後，請將原始檔案命名為「答案卷明碼\_source.副檔名」，完成動畫檔案命名為「答案卷明碼\_animation.副檔名」，完成的動畫檔案限以 QuickTime 或 Avi 格式存檔；畫面大小限定在 320X240 與 640X480 之間，最後將兩種檔案燒錄在光碟片中繳交。檔名指定使用考卷明碼，禁止使用個人姓名如果使用檔名出現個人姓名以及其他符號，視同作弊，將依規定扣分或取消該題分數。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 分)