

中華電信股份有限公司 98 年新進從業人員遴選試題

專業科目(一)：設計實作

入場通知書號碼：_____

注意：①本試卷一張單面，分為單選選擇題 10 題、實作題二大題；答錯不倒扣，未作答者，不予計分。
②單選選擇題請選出最適當答案，限用 2B 鉛筆在「答案卡」上作答；非選擇題一律採「橫式」由左至右在「答案卷」上依序標明題號作答，不必抄題。
③應考人得自備彩色鉛筆、麥克筆、工具尺於答案卷上作答。
④答案卡及答案卷務必一併繳回，違者該科以零分計算。

壹、單選選擇題 (每題 2 分)

【1】1.我們使用影像處理軟體來進一步編修色彩時，常會看見 RGB 與 HSB 色彩模式，請問 HSB 是以哪三種性質來界定顏色？

- ① H(色相)、S(飽和度)、B(亮度)
- ② H(飽和度)、S(色相)、B(亮度)
- ③ H(對比)、S(色相)、B(亮度)
- ④ H(亮度)、S(對比)、B(色相)

【3】2.在人機介面的設計原則中，下列哪一項較不適合？

- ①考慮使用者的角度
- ②所見即所得
- ③使用抽象的概念來表達資訊
- ④使用者界面一致

【4】3.請問攝影標準的打燈方法中，不會用到哪一種燈？

- ① key light
- ② fill light
- ③ back light
- ④ kicker light

【3】4.在拍攝影片時都會用到攝影機，請問下列何者不是攝影機運動的方式？

- ① pan
- ② pedestal
- ③ super
- ④ dolly

【2】5.下列有關向量圖的敘述，何者錯誤？

- ① Illustrator 軟體是向量圖形環境
- ②向量圖由像素所組成
- ③ EPS 是一種向量圖檔
- ④向量圖影像縮放不會失真

【3】6. Flash 已是目前廣泛使用的動畫軟體，其哪一項功能與傳統動畫中主要動畫師只繪製關鍵影格(包含主要變更的影格)，而由助手繪製關鍵影格之間影格的過程相同？

- ①繪製動畫
- ②連續影格動畫
- ③補間動畫
- ④導引圖層動畫

【1】7.一般而言，腳本都會將「影部」與「聲部」區分開來，請問哪一種內容不是放在腳本中的「影部」？

- ①旁白
- ②運鏡
- ③構圖
- ④字幕

【1】8.傳統動畫製作的過程，仰賴 Exposure Sheet 或稱 Dope Sheet，請問這專業術語指的是：

- ①標示詳細動畫畫面與時間點的表格
- ②根據動畫內容所粗略描繪的連續畫面
- ③動畫原畫師所做的主要動作分解表
- ④美術指導根據腳本內容粗略畫出不同場景之不同色彩變化

【1】9.在製作動畫過程中，故事板(story board)經討論修正之後，按真實作品的時間及畫面順序對故事板進行影像化，並配合音樂、音效的呈現掌握正確的時間長度及節奏(Pacing)，可以看出成品的大概樣子。請問以上描述過程稱為：

- ① animatics
- ② film scanning
- ③ visual script
- ④ post production

【4】10.關於影像合成的製作技巧，下列何者錯誤？

- ①素材影像最好要清晰
- ② Photoshop 軟體適合做影像合成
- ③為了避免壓縮所造成的畫質破壞，印刷時最好使用不失真壓縮的 tiff 格式
- ④印刷前須將影像資料由 CMYK 模式轉成 RGB 模式

貳、實作題 (共 80 分)

題目一：(占 50 分)

試為一場服裝秀設計一頁之活動宣傳網頁，請發揮宣傳創意，並運用設計策略表現於頁面上，以圖文繪製其 layout 並佐以敘述其創意與設計理念。

題目二：(占 30 分)

請為宣傳台灣文化製作一部一分鐘的短片，繪製出分鏡腳本，並以文字說明影音內容。