

## 2D 動畫軟體操作(Flash)題庫

黃色註記為“難”

- ( A )1. 在 Flash 中若想建立一系列相同的按鈕時，應利用以下哪項選項功能？
- A. 建立按鈕元件
  - B. 利用複製／貼上功能
  - C. 建立自訂 JSFL 腳本
  - D. 將按鈕建立儲存為指令
- ( D )2. 按鈕元件的四個影格描述 ( Frame Delineation ) 中，哪一個影格描述 ( Frame Delineation ) 對應的區域在 swf 檔中不可見？
- A. 第一影格描述 ( Frame Delineation)
  - B. 第二影格描述 ( Frame Delineation)
  - C. 第三影格描述 ( Frame Delineation)
  - D. 第四影格描述 ( Frame Delineation)
- ( C )3. 下列不是 Flash 包含的設備字體是？
- A. name sans
  - B. serif
  - C. Helvetica
  - D. \_typewriter
- ( B )4. 下列關於遮罩層的說法不正確的是？
- A. 遮罩層是用來定義其下圖層中物件的可見區域，所定義遮罩之外的區域被忽略顯示
  - B. 點陣圖、圖形元件、影片剪輯和線條都可以被應用到遮罩上
  - C. 不能將一個遮罩層的內容應用於另一個遮罩層
  - D. 遮罩層不能放在按鈕元件時間軸裡
- ( C )5. Flash 舞台的預設範圍尺寸，應為以下哪項選項項目？
- A. 800 x 600 像素
  - B. 640 x 480 像素
  - C. 550 x 400 像素
  - D. 400 x 300 像素
- ( D )6. 所有動畫都是由 ( ) 組成的
- A. 時間軸
  - B. 圖像

- C. 滑鼠
  - D. 影格
- ( C ) 7. 關於使用設備字體的說法那個是錯誤的？
- A. 在 Flash 中，可以使用稱作設備字體的特殊字體作為匯出字體輪廓資訊的一種替代方式，但這僅通用於標準靜態文件
  - B. 設備字體並不嵌入於 Flash SWF 檔中
  - C. Flash Player 使用會用本身電腦上的字體與設備字體最相近的字體來替換
  - D. 以上皆是
- ( A ) 8. 在 Flash 中修改形狀時，以下哪些功能無法給圖形添加特殊效果？
- A. 曲線條轉換為填充
  - B. 擴展填充
  - C. 羽化填充物件的邊緣
  - D. 視圖
- ( C ) 9. 下列關於關鍵影格描述與一般影格描述 ( Frame Delineation ) 的說法錯誤的是？
- A. 任何 Flash 影片至少要有一個關鍵影格描述
  - B. 關鍵影格描述是包含定義了動畫變化的影格描述 ( Frame Delineation)
  - C. 可以在普通影格描述 ( Frame Delineation ) 上添加 Action
  - D. 在兩個關鍵影格描述生成動畫時，Flash 將自動在中間添加過渡影格描述 ( Frame Delineation ) 以使動畫更流暢
- ( B ) 10. 要選取場景中的所有物件，下列哪種方法不可行？
- A. Ctrl+A
  - B. 按住 Alt 鍵的同時點擊各個物件
  - C. 按住 Shift 鍵的同時點擊各個物件
  - D. 用滑鼠框選場景中所有物件
- ( A ) 11. 對漸變色填充或點陣圖圖像填充進行變形操作，需使用的工具是？
- A. 漸層變形工具
  - B. 精細選取工具
  - C. 箭頭工具
  - D. 自由變形工具
- ( D ) 12. 如果在調用函數時提供了多餘的參數，則結果是？
- A. 記憶體溢出
  - B. 它們將產生錯誤
  - C. 函數將不執行
  - D. 它們將被忽略

- ( A ) 13. 在 ActionScript 3.0 中用來指向目前物件的上一層，應為以下哪項選項指令？
- A. Parent
  - B. addChild
  - C. upper
  - D. lower
- ( A ) 14. 關於 ActionScript 3.0 ，以下哪項選項何者為正確？
- A. ActionScript 的版本可以相互支援
  - B. 包含大型的內建元件庫
  - C. 可讓 Flash 應用程式中加入複雜的互動功能
  - D. 根源於 ECMA-262 （國際通用的 ECMAScript Script 編輯語言標準）
- ( B ) 15. 按鈕元件有幾個影格描述（Frame Delineation）？
- A. 3
  - B. 4
  - C. 5
  - D. 6
- ( B ) 16. 從添加腳本的物件來分，下列那個選項不屬於 ActionScript？
- A. 為時間軸的關鍵影格描述添加的腳本
  - B. 為影片剪輯元件實體添加的腳本
  - C. 為提供用戶交互添加的腳本
  - D. 為按鈕添加的腳本
- ( C ) 17. 欲設定元件移動補間動畫進行中的速度效果，應為以下哪項選項技術？
- A. 逐格動畫
  - B. 移動漸變
  - C. 加減速
  - D. 自訂移動路徑
- ( A ) 18. 在 Flash 中，導入網路視訊影片檔時，可接受的視頻格式為？
- A. \*.FLV
  - B. \*.XML
  - C. \*.AVI
  - D. \*.WMV
- ( D ) 19. 下列關於元件庫的說法正確的是？
- A. 複製和貼上資源、

- B. 直接釋放所需資源、
- C. 在目標影片中打開來源影片的檔案庫，然後將來源影片的檔案庫資源拖曳至目標影片中
- D. 以上說法都正確

( D )20. 關於分離點陣圖敘述正確的是？

- A. 分離點陣圖會將圖像中的圖像分散到離散的區域中，可以分別選取這些區域並進行修改
- B. 當分離點陣圖時，可以使用 Flash 繪畫和塗色工具修改點陣圖
- C. 通過使用套索工具其中的“魔術棒”功能鍵，可以選擇已經分離的點陣圖區域
- D. 以上都正確

( A )21. 以下不屬於 Flash 可導出圖像檔格式的是？

- A. wmf
- B. tif
- C. gif
- D. jpg

( D )22. 關於影格描述（ Frame Delineation ）和關鍵影格描述的說法不正確的是？

- A. 關鍵影格描述是與它前後影格描述（ Frame Delineation ）內容都不同的影格描述（ Frame Delineation ），可對其進行編輯，但無法用補間等手法代替
- B. 普通影格描述（ Frame Delineation ）位於關鍵影格描述的右側，是不能被用來編輯的
- C. 空白關鍵影格描述和關鍵影格描述的行為完全相反，只是空白關鍵影格描述中沒有內容
- D. 空白影格描述（ Frame Delineation ）通常用於延長畫面的停留時間

( A )23. 在顏色處理時，以下哪些可以對文件進行填充？

- A. 純色
- B. 漸變色
- C. 點陣圖圖像
- D. 向量圖圖形

( B )24. 在舞台中欲設計僅顯示指定範圍內容，應為以下哪項選項功能？

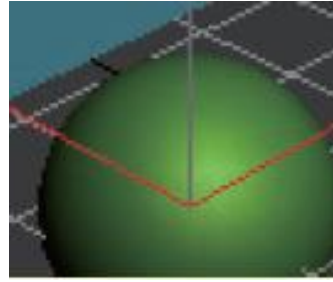
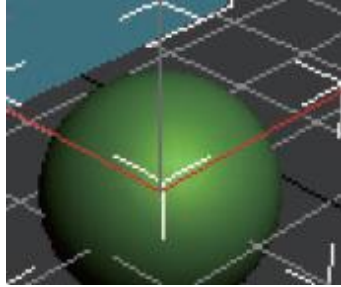
- A. 導引線
- B. 遮色片
- C. 移動補間動畫
- D. 濾鏡
- E. 骨塊工具

- ( B )25. 尋找功能將搜索影片瀏覽器中的是什麼？
- A. 目前是顯示的所有專案
  - B. 整個 Flash 文件
  - C. 元件庫
  - D. 時間軸
- ( C )26. Flash 中，下列物件不能應用時間軸特效的是？
- A. 文件
  - B. 圖形
  - C. 點陣圖圖像
  - D. 影片剪輯
- ( C )27. 下列說法正確的是？
- A. 最好不要迴圈串流式聲音，因為在設定串流聲音的迴圈以後，影片終將添加多個影格描述 ( Frame Delineation )，檔案容量將按聲音的迴圈次數而增加
  - B. 聲音將佔用相當大的磁碟空間和記憶體，所以在通常情況，最好能考慮使用 11KHZ, 8 位元的單聲道聲音
  - C. 串流聲音在播放之前必須下載完全，它可以持續播放，直到被明確命令停止
  - D. 如果要增強某段聲音的音質，可在用 Flash 導出時選擇較高的採樣率
- ( A )28. 形狀補間動畫只能用於？
- A. 向量圖形
  - B. 任何圖形
  - C. 任何圖像
  - D. 點陣圖
- ( C )29. 在作品中呈現「海浪的起伏」影像，所要表達的是以下哪項選項原則？
- A. 對稱
  - B. 強調
  - C. 律動
  - D. 統一
- ( A )30. 在 ActionScript 3.0 中載入外部檔案，應使用以下哪項選項類別？
- A. URLLoader 和 URLRequest
  - B. Loader
  - C. Request
  - D. getURL 和 getRequest

## 3D 動畫軟體操作(3ds Max)題庫

黃色註記為“難”

- ( B ) 1. 視埠的切換在 3Ds Max 裡十分重要，請問 Perspective (等角視) 的快速鍵為何？  
(A) C            (B) P            (C) B            (D) L
- ( C ) 2. 請問若選取下圖綠色圓球時物件時，要隱藏綠色圓球的白色外框，其快速鍵為？  
(A) B            (B) S            (C) J            (D) R



- ( A ) 3. 若要改變3ds Max的視窗色系，要進入哪個功能表？  
(A) Customize 功能表            (B) Create 功能表  
(C) Edit 功能表            (D) Views 功能表
- ( D ) 4. 請問視埠的左視 (Left) 的快速鍵為何？  
(A) C            (B) P            (C) B            (D) L
- ( B ) 5. 請問 StreeingWheels 的快速鍵為何？  
(A) Shift + C            (B) Shift + W            (C) Shift + P            (D) Shift + R
- ( A ) 6. 請問若要建立 Box 模型物件，需要進入畫面右側的哪個面板區？  
(A) Create Panel            (B) Modify Panel            (C) Motion Panel            (D) Display Panel
- ( A ) 7. 請問選擇模型物件的快速鍵為？  
(A) Q            (B) W            (C) E            (D) R
- ( D ) 8. 若要建立 AEC Objects，如 Foliage、Railing，要進入哪個功能表？  
(A) Customize 功能表            (B) Views 功能表  
(C) Edit 功能表            (D) Create 功能表
- ( A ) 9. 請問建立 Box 模型物件後，在 Parameters 區裡，Width Segs 的 Segs 指的是？  
(A) Segments—線，影響模型物件的精細度  
(B) Segments—線，影響模型物件的顏色  
(C) Segments—線，影響模型物件的動畫方向  
(D) Segments—線，單純裝飾，沒有意義
- ( B ) 10. 請問建立 Sphere 模型物件後，若在 Parameters 區裡，將 Hemisphere 調成 0.5，會出現？  
(A) 兩顆球            (B) 半圓            (C) 四分之一圓            (D) 球變透明
- ( C ) 11. 請問 3ds Max 旋轉物件的快速鍵為何？

(A) Q (B) W (C) E (D) R

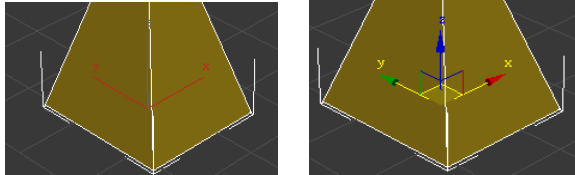
( D ) 12. 請問 3ds Max 縮放物件的快速鍵為何？

(A) Q (B) W (C) E (D) R


( A ) 13. 請問若要複製模型物件，要先按住哪一個輔助鍵，再使用移動工具？

(A) Shift (B) Tab (C) Alt (D) Ctrl

( B ) 14. 請問當模型物件的 Gizmo 消失（如下圖所示），顯示 Gizmo 的快速鍵為？



(A) D (B) X (C) F (D) G

( C ) 15. 請問  角度鎖點（Angle Snaps Toggle）其快速鍵為？

(A) S (B) Z (C) A (D) N

( D ) 16. 請問下列哪個選項不屬於曲線的層級？

(A) Vertex (B) Segment (C) Spline (D) Polygon

( A ) 17. 請問如何設定按 Ctrl + Z 的還原次數？

(A) Customize → Preferences...

(B) Rendering → Preferences..

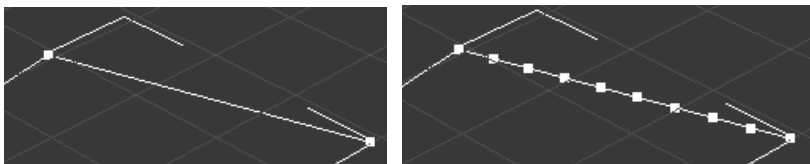
(C) Animation → Preferences..

(D) Edit → Preferences..

( C ) 18. 請問在Vertex層級裡，若要快速建立多個Vertex，其指令為Geometry區裡的？

(A) Reset (B) Repeat (C) Refine (D) Recycle

( A ) 19. 請問在Segment層級裡，若要在Segment上建立多個Vertex（如下圖），其指令為Geometry區裡的？



(A) Divide (B) Chamfer (C) Delete (D) Fuse

( A ) 20. 請問要直接在視埠裡顯示 Spline 的粗細和顏色，要先勾取 Rendering 區裡的？

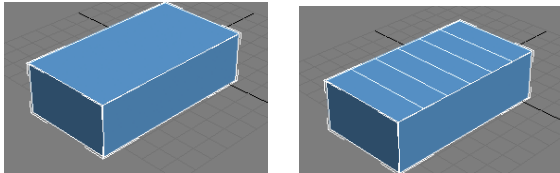
(A) Enable In Viewport (B) Enable In Renderer

(C) Enable In Color (D) Enable In Line Type

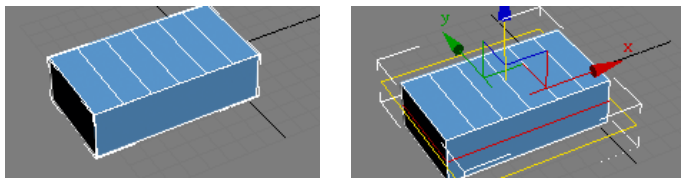
( B ) 21. 請問若要使模型物件彎曲，要使用哪個 Modifier？

(A) Cloth (B) Bend (C) Lathe (D) Melt

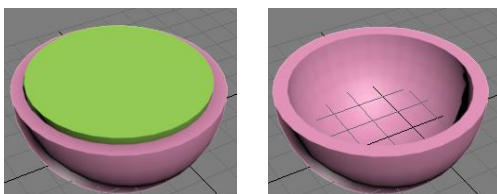
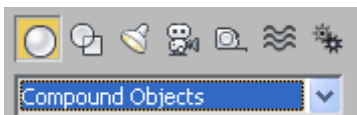
- ( A ) 22. 請問若要使模型物件表面平滑，要使用哪個 Modifier？
- (A) MeshSmooth (B) Mirror (C) Shell (D) Twist
- (A) MeshSmooth (B) Mirror (C) Shell (D) Twist
- ( B ) 23. 請問在 Edge 層級裡，要製作 Segments 連接（如下圖），可以使用 Edit Edges 區裡的？
- (A) Inset (B) Connect (C) Turn (D) Outline



- ( A ) 24. 請問在 Vertex 層級裡，要移除頂點，可以使用 Edit Vertex 區裡的？
- (A) Remove (B) Delete (C) Hide (D) Kill
- ( C ) 25. 請問在若要加入其它獨立的模型物件，可以使用 Edit Geometry 區裡的？



- (A) Reset Plane (B) Slice Plane (C) Attach (D) Create
- ( D ) 26. 請問若要建立下圖所示的效果，可使用哪個 Compound Objects 功能？



- (A) Scatter (B) Loft (C) ShapeMerge (D) ProBoolean
- ( C ) 27. 請問若要將文字 Shapes 投影到模型物件上，最常使用哪個 Compound Objects 功能？
- (A) Scatter (B) Loft (C) ShapeMerge (D) ProBoolean
- ( A ) 28. 請問若要建立汽車行走動畫，最適合使用哪項 reactor？
- (A) Car (B) Water (C) Wind (D) Motor
- ( D ) 29. 請問若要馬達運動，最適合使用哪項 reactor？



(A) Car (B) Water (C) Wind (D) Motor

( C ) 30. 請問若要建立動畫約束，要進入哪個功能表？

(A) Create (B) Edit (C) Animation (D) Views


( B ) 31. 建立眼球運動需建立 Dummy，請問 Dummy 指令在 Create 功能表裡的哪個類別？



(A) Dynamics (B) Helpers (C) Space Warps (D) NURBS

( A ) 32. 請問若要設定 Camera 跟著 Circle 的路徑作旋轉運動，通常要使用哪種動畫機制最適合？

(A) Path Constraint (B) Look At Constraint

(C) Noise (D) Gravity

( A ) 33.  指令是建立 Constraint 時的必要指令，可以建立兩個模型物件之間的約束，請問若要解除約束，應該使用哪個圖示？

(A)  (B)  (C)  (D) 

( D ) 34. 3ds Max 貼圖中，光跡追蹤貼圖可以反射環境光，請問其名稱為何？

(A) Smoke (B) Particle Age (C) Swirl (D) Raytrace

( B ) 35. 3ds Max 貼圖中，Renderer 會影響彩現的結果，請問改變 3ds Max 預設彩現器的快速鍵是什麼？

(A) F9 (B) F10 (C) F11 (D) F12

( A ) 36. 請問若要利用 Maps 貼圖設定圖形去背，除了設定 Diffuse Color 之外，通常還要設定哪個選項？



(A) Opacity (B) Specular Color

(C) Self-Illumination (D) Glossiness

( B ) 37. 請問若要進行UV拆圖，首要之務便是加入哪種Modifier？

(A) UVW Map (B) Unwrap UVW

(C) UVW Mapping Clear (D) UVW xForm

( C ) 38. 請問若要建立如同燈泡般的光線，可使用哪一種光源？

(A) Skylight      (B) Target Spot      (C) Omni      (D) Free Direct

( D ) 39. 請問下列何者不是微軟主導開發的影音格式？

(A) ASF      (B) WMA      (C) WMV      (D) FLV

( D ) 40. 請問 Youtube 網站的影片格式通常為下列何者？

(A) RM      (B) WMV      (C) MPEG-2      (D) FLV