

勞動部勞動力發展署桃竹苗分署
日間職前訓練甄試參考題型

訓練班別：多媒體設計班

1 (1)	在幾何學上，點的絕對定義為 (1) 有位置 (2) 有長度 (3) 有大小 (4) 有寬度。
2 (1)	相機的結構裡負責觀察景深的是： (1) 景深桿 (2) 內置測光表 (3) 自拍計時器。
3 (3)	下列何者不屬於承接海報設計印刷之估價項目 (1) 設計完稿費 (2) 印刷費 (3) 裝訂費 (4) 上光費。
4 (2)	伊登色相環，外側環分為幾等分 (1) 6 (2) 12 (3) 24 (4) 36 等分。
5 (4)	下列Flash 語法互動控制模式的功能描述是錯的 (1) 語法分為主控者及被控者 (2) 主控者下達語法指令 (3) 被控者取實體名稱 (4) 主控者必須先取實體名稱。
6 (4)	下列何者不是 3DsMAX 預設的四個視窗角度？ (1) TOP【上視圖】 (2) Front【正視圖】 (3) Left【左視圖】 (4) Right【右視圖】
7 (3)	使用 3DsMAX 調整物件之軸心時，可點選下列何項面板進而選擇？ (1) 創建面版【Create】 (2) 編修面版【Modify】 (3) 階層面板【Hierarchy】 (4) 動態面版【Motion】。
8 (1)	假設今天有一 3D 立體造型 (Geometry)，當我們要編輯該型態的錨點屬性時，須先點選下列何者編修指令？ (1) edit poly (2) edit spline (3) edit mesh (4) edit patch
9 (2)	在 photoshop 中影像的色彩模式決定了建立的彩色色版數，目所以色光模式有 3 個彩色色版 (1) RMB (2) RGB (3) RCB (4) RGD
10 (3)	在 photoshop 中增加色彩強度較低的色版，以何色繪圖，可以將所選取色版的色彩強度 (1) 青 (2) 黑 (3) 白 (4) 紅