

114 學年度四技二專第二次聯合模擬考試

藝術群影視類 專業科目(二) 詳解

114-2-20-5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
C	B	D	C	A	C	C	D	B	C	B	C	C	D	A	D	A	B	A	D	C	B	C	D	A
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
D	B	B	C	A	D	B	D	B	B	A	D	C	B	A	D	A	B	D	A	B	C	A	A	B

3. (A)(B)(C) 是附帶成果，皆非「本質性目的」
4. 展演製作若能兼顧場地選擇、語言使用、族群特性等，讓弱勢與非主流族群也能平等參與，即體現文化平權精神。(A)(B)(D)均為錯誤迷思
5. (A) 技術部門：勘查場地並負責裝臺與燈光設計
6. (A) 公關負責人不涉入技術整合
(B) 導演是創作核心
(C) 技術總監(Technical Director)是負責整體技術協調的人員，會參與設計會議統籌各設計部門的需求與可行性，確保技術執行順利
(D) 舞臺監督執行現場控制
7. (A) 導演主導創作風格與演員表現
(B) 製作人負責整體行政與預算
(D) 技術總監處理技術整合與進度協調
8. (A)(B)(C) 皆角色職責錯配，導演專注於藝術與表演，技術總監主管技術整合，舞臺監督執行現場而非控管情緒
(D) 製作人(Producer)為整體專案最高管理者，負責預算控管、人員協調與進度管理，是展演行政的核心
9. (A) 行政支援—技術部門
(B) 服裝道具—設計製作
(C) 燈光設計—技術部門
(D) 裝拆臺—技術部門
10. (C) 宣傳與票務皆屬展演行政工作的一部分，必須依演出進度配合。(A)(B)(D)則錯誤混淆部門責任與職權範圍
11. 進劇場流程大致為：先③「裝臺」、再①「技術彩排」、接著進行②「Cue to Cue」(測試技術提示點)，最後進行④「正式彩排」。此流程為標準劇場作業程序
12. (C) 舞臺監督負責整體排練與演出時的調度執行，人事權屬製作人或行政職權
13. (C) 預算早已固定，且政策性要求是政府規定必須執行的東西，即使提出檢討也不會有何改變
14. 「Why」用於釐清活動主題、理念，說明為何選擇該映演主題與形式
(A) 圖像設計屬 How、What 層面
(B) 觀眾輪廓與社群動員是 Who、How 相關範疇
(C) Why 涉及創作與整體策劃，非僅財務部門專責
15. 前期作業重點在於計畫與溝通，如製作會議、技術協調會議；舞臺定位、麥克風測試、裝臺燈光屬技術執行階段；演員讀本與分場排練屬於排練階段
16. 「Cue to Cue」是技術彩排中關鍵步驟，目的是檢查所有燈光、音效、投影等技術點位的觸發時機，與表演節奏配合是否精準
18. (B) 映演企劃書為前製中最核心的文件，包含展演目的、內容、預期觀眾、經費規模與整體構想。(A)(C)(D)屬於製作或執行階段使用
19. (A) 前製階段就是要整合「演出形式、觀眾結構、資源條件」，確認整體是否可行
(B) 只靠當天臨時調整，沒有前置規劃，風險太高
(C) 就算觀眾少，也要有完整的動線與資源規劃，不能省略
(D) 場地條件和演出形式密切相關，應在初期就確認，不能延後
20. (D) 劇本與演員決定權在於導演與編劇，基於尊重藝術創作，一般僅會考量如何包裝作品，並不會要求修改劇本或導演選角的權利
22. (B) 群眾募資平臺除了幫助創作者募集經費，也有助於提早曝光展演企劃，是許多獨立製作團隊的重要資源。(A)(C)(D)為不同階段之項目
23. (C) 現場閃爍通常來自快門與光源電力頻率不同步，調整快門速度才能根本解決；色溫漂移則可透過重新設定白平衡修正
24. (D) 跳接或非連續性剪輯能打破時間與空間連貫性，最能營造「錯亂、破碎」的心理感受
26. (D) 音控即時混音屬於展演現場或技術彩排階段進行的工作，不會出現在前製。(A)(B)(C)皆屬於前製階段會產出的資料或作業安排
27. 小謙閱讀的是「現成」的過去資料，例如企劃書與新聞，是由他人先前產出、非自行蒐集的原始資料，因此屬於(B) 次級資料。(A)(C)(D)則屬於親自執行的初級資料方法
28. (B) 忽略 180 度規則會造成畫面方位錯亂，後期無法順暢銜接，對敘事節奏影響最大
29. (C) 由於使用 Mini Mic 錄製重要對白，在後期混音階段時可將指向型麥克風的音軌壓低或統一頻率，此方法不僅能壓低環境音，也能確保演員的對白錄製清楚不被干擾
30. (B) 雖內容創作重要，但若忽略技術資源的同步規劃，後期將面臨執行困難
(C) 將資源視為可「補足」而非前期統籌，欠缺全盤規劃觀念
(D) 即使團隊具經驗，資源確認仍不可輕忽，否則容易因細節缺失影響整體品質
32. (A) 劇組交通接送為製片組職責
(C) 拍攝日程規劃為製片組負責
(D) 現場燈具與電力安全為燈光組負責

33. (D) 調整現場燈光屬於燈光組職責；設計演員走位則屬於導演組(導演、副導演、助理導演)負責，這兩項皆非製片組的工作
34. (A) 資金調度屬製片前期規劃，非當下時效判斷
(C) 燈光色溫雖重要，但此題關鍵在是否立刻拍攝而非技術理論
(D) 美術組布景流程與清場非此情境核心問題
35. (B) 場記核心職責是記錄鏡號、NG 原因，並確保演員動作與服裝連戲；群演服裝與道具收納則屬服裝或道具組工作，不是場記的主要任務
36. (B) 技術人力雖然重要，但 Cue 表本來就常會同時執行多個操作
(C) 窗簾不能隨便拉，要依劇情節奏
(D) Cue 點應跟臺詞搭配，而不是完全避開臺詞
37. (A) 完全關閉環境音會導致後期無法還原空間氛圍，降低真實感
(B) 內建麥克風音質差，容易收雜音，非專業拍攝使用
(C) 現場不監聽會錯失調整時機，風險極高，尤其是演員表演一氣呵成時
38. (A) 同步音效屬後製混音工作，在影視作業中通常在後製階段才會進行
(B) 音效設計師通常是在後期才參與，不會在現場「同步監看」拍攝
(D) 現場錄音師不會指導演員表演，那是導演或表演指導的工作
39. (B) 燈光作業在拍攝現場是最耗時且人力需求最大的作業組別，為了因應不同場景需求往往需要耗費許多時間進行燈光設置與調整
40. (B) 視覺風格與鏡位屬於導演組的任務
(C) 演員表演指導應由導演或表演老師負責
(D) 預告片和海報屬於行銷宣傳階段，不是製片組的工作
41. 供電負載若未確認，可能導致停電或設備燒毀，是拍攝現場最直接的風險；場記表、分鏡表與鏡頭不足雖會影響流程，但危險性不及電力問題
42. (A) 指向性音響能集中聲音，局部光源可依觀眾分布調整照明，最符合視聽統合與空間控制原則
(B) 只強化舞臺中心，無法兼顧四周觀眾
(C) 後方泛光燈易造成逆光與曝光過強
(D) 背投螢幕受限於場地與距離，靈活性不足
44. (A) 開啓「自動增益 Auto Gain」看似方便，但會導致環境雜音、空氣聲被放大，且因收音器持續調整音量，會導致聲音忽大忽小、不自然，降低後製可用性
(B) 麥克風與相機若共用延長線傳輸，易造成音訊干擾或電磁雜訊，尤其線材未屏蔽處理時，收音品質可能不穩定
(C) 將錄音與燈光設備共用插座，會因功率波動、電流雜訊導致聲音中出現電磁干擾，產生嗡嗡聲、雜訊等問題，應分開供電
(D) 專業製作流程中，會同步錄下主要與備用音軌，並安排音控人員現場監聽耳機音源與檢查波形，確保無電流聲、爆音或遺漏。這是確保後製剪輯時有可用音源的關鍵措施
46. 在臺灣等多數地區，電源頻率為 60 Hz，若使用不正確的快門速度(例如 1/50 秒或 1/100 秒)，會導致與燈光的交流頻率不同步，進而產生「螢光燈閃爍」或「條紋干擾」的問題。這種現象尤其容易在使用 LED 或螢光燈源時發生，因為這些燈具並不是持續發光，而是高速閃爍，人眼無法察覺，但影像感光元件卻能捕捉到。因此，解決方法是設定正確的快門速度來對應所在地的電源頻率(例如：在 60 Hz 區域使用 1/60、1/120 秒等的快門)
47. 透過環境聲與瞬間靜音的對比，製造「靜止感」或心理衝擊，是典型的節奏與動靜對比手法。(A)(B)(D) 未能正確描述此音效策略特徵
48. (A) Match Cut 可透過動作或意象延續，建立場景間的流暢連貫性，強化主題呼應
(B) Fade In/Out 用於場景過場，較無強烈敘事連貫意義
(C) Hard Cut 強調節奏感，但不一定建立連貫性
(D) Freeze Frame 用於突出特定瞬間，不適合用於連接場景
49. (B) 單純把配樂音量拉大，只會蓋掉環境聲，缺乏沉浸效果
(C) 用大量旁白來解釋，會削弱氛圍，不符合聲音設計的重點
(D) 完全刪掉環境聲，只留對白，反而破壞真實感
50. (A) H.264 雖然檔案小，適合網路播放，但壓縮太高，不適合後期編輯
(B) Apple ProRes 422 HQ 畫質高、編碼穩定，最適合後期調色、特效和專業編輯
(C) HEVC(H.265)壓縮率高，適合串流，但後期相容性不好
(D) MP4 只是容器，常用可變位元率，畫質不穩定，不適合精準編輯