試卷編號:AE1-0001



# 動態與視覺特效實務

# After Effects CC 範例試卷

【認證說明與注意事項】

- 一、本項考試為操作題,所需總時間為 60 分鐘,時間結束前需完成所有考試 動作。成績計算滿分為 100 分,合格分數 70 分。
- 二、操作題為一大題,總計100分。
- 三、操作題所需的檔案皆於 C:\ANS.CSF\各指定資料夾讀取。題目存檔需保留 答案檔中之圖層、元件格式及型態,請依題目指示儲存於 C:\ANS.CSF\各 指定資料夾,作答測驗結束前必須自行存檔,並關閉 After Effects,檔案 名稱錯誤或未符合存檔規定及未自行存檔者,均不予計分。
- 四、操作題每大題之各評分點彼此均有相互關聯,作答不完整,將影響各評分 點之得分,請特別注意。題意內未要求修改之設定值,以原始設定為準, 不需另設。
- 五、試卷內 0 為阿拉伯數字, O 為英文字母,作答時請先確認。所有滑鼠左右 鍵位之訂定,以右手操作方式為準,操作者請自行對應鍵位。
- 六、有問題請舉手發問,切勿私下交談。

#### 操作題 100% (第一題 100 分)

請依照試卷指示作答並存檔,時間結束前必須完全跳離 After Effects。

## 一、熔岩燈

1. 題目說明:

本題設計目的在於掌握 After Effects 中隨機運動表達式、複合式特效操作,了解遮罩與圖層特效及混合模式使用,製作出具立體感的漸層熔岩燈效果。



- 2. 作答須知:
  - (1)請至 C:\ANS.CSF\AE01 目錄開啟 AED01.aep 設計。完成結果儲存於
    C:\ANS.CSF\AE01 目錄,檔案名稱請定為 AEA01.aep。
  - (2) 指定元件及素材請至 Data 資料夾開啟。
  - (3) 完成之檔案效果, 需與展示檔 Demo.mp4 相符。
  - (4) 除「設計項目」要求之操作外,不可執行其它非題目所需之動作。

### 3. 設計項目:

### (1) 製作隨機運動動畫:

- 複製適當數量圓球 Shape Layer,配置到畫面中心,並將所有圖 層的位移數值加入 wiggle 表達式,產生隨機運動效果。
- 適當縮放圖層大小並製作進場動態,增加畫面層次,效果請參考 展示檔。



(2) 製作熔岩燈特效:

- 新增 Adjustment Layer, 套用「Fast Box Blur」濾鏡, 使所有圓球 邊緣模糊。
- 新增白色 Solid 為背景,並 Pre-compose 所有圖層,命名為「lava」, 效果請參考展示檔。



(3) 製作圓球遮罩:

- 在「main」版面,繪製 600\*600px 之圓形於畫面中央,作為「lava」
  圖層遮罩。
- 複製圓形並調整填色,外部為白色,內部為黑色,再調整混合模 式為「Overlay」,產生圓球反光質感。
- 複製圓形並調整填色為白色, 套用「Fast Box Blur」濾鏡, 設定 混合模式為「Lighten」, 並調整圖層位置, 製作圓球光暈, 效果 請參考展示檔。



(4) 強化質感:

- 在「main」版面中對「lava」圖層套用「CC Vector Blur」、 「Hue/Saturation」濾鏡,製作變色動態。
- 新增淡橘色 Solid 為背景,並製作圓球縮放進場效果。
- 新增 Adjustment Layer 套用「Optics Compensation」濾鏡,加強 穿梭進場動態,效果請參考展示檔。



- (5) 輸出 00:00 至 10:00 成影片於 C:\ANS.CSF\AE01 目錄, Format : H.264 並命名為 AEA01.mp4。
- 4. 評分項目:

設計項目	配分	得分
(1)	20	
(2)	20	
(3)	30	
(4)	20	
(5)	10	
總分	100	