



Adobe 创意大学计划

(Adobe Creative University)

认证模拟试题

Adobe 系统软件（北京）有限公司

原创概念设计师模拟试题

1. (单选) 基础知识 下列哪些功能是窗口 (Window) 菜单不具备的?

- A. 控制面板的显示与隐藏
- B. 调出各式的资料库
- C. 运用其中的指令可以做出炫目的图像效果
- D. 在开启多个文件时, 文件间的切换等分别预览

2. (单选) 基础知识 以徒手的方式绘制一个任意形状的选取范围的工具是?

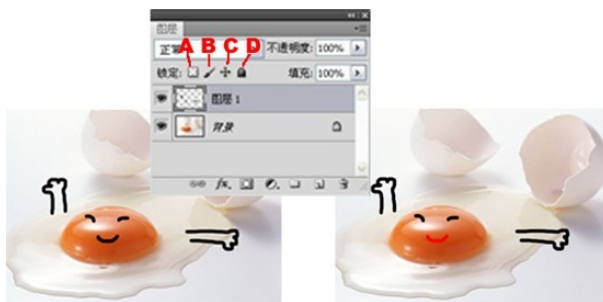
- A. 套索工具
- B. 矩形选框工具
- C. 椭圆选框工具
- D. 魔棒工具

3. (多选) 基础知识 如图所示, 左图中的背景图层要转换为右图中的普通图层, 下列方法描述正确的是?



- A. 执行“图层>新建>背景图层”命令, 弹出对话框, 单击确定
- B. 双击背景图层的略缩图, 弹出对话框, 单击确定
- C. 将图层调板中背景图层的略缩图拖到图层调板中的“创建新图层”按钮上
- D. 将图层调板中背景图层的略缩图拖到图层调板中的“删除图层”按钮上

4. (单选) 基础知识 如图所示, 对左图中名称为“图层1”的图层进行锁定, 将图层中的部分颜色进行完全替换得到右图的效果, 请问应锁定哪个按钮可进行此操作?



- A. 锁定透明像素
- B. 锁定图像像素
- C. 锁定位置
- D. 锁定全部

5. (多选) 基础知识 关于参考线, 下列描述正确的是?

- A. 参考线显示在图像之上, 它会被打印出来
- B. 参考线可以被增加、移动、删除, 或是锁定
- C. 参考线由标尺产生而来, 因此若要加上参考线, 必须先显示标尺, 再由标尺上拖出参考线

D. 可以执行“新增参考线”指令，调出新增参考线对话框，在对话框中输入所需要的参考线位置，以制作精确位置的参考线

6. (单选) 设计理念与创意方法 概念设计的服务对象是什么？

- A. 甲方 B. 原创对象的概念特性把握 C. 没有 D. 自己

7. (设计理念与创意方法) 当你的创意想法与创意总监有冲突是你应该怎么做？

- A. 坚持自己的创意方法
B. 继续完善自己的创意思维
C. 让他自己做好了
D. 按照总监的意思修改

8. (多选) 设计理念与创意方法 5w 分析方法指的以下哪些

- A. what B. where C. when D. who E. whom

9. (单选) 设计理念与创意方法 Photoshop Cs5为设计师提供了很多便捷的操作工具以帮助工作效率的提升，关于下述功能中与创作时的素材管理方面无关的是：

- A. 在 Photoshop 中直接打开 mini Bridge
B. 通过 Bridge 对素材进行整理
C. 打开 Photoshop 的批处理功能
D. 调整 Photoshop 的多窗口排列方式，以同时观摩多素材文件

10. (多选) 设计理念与创意方法 如何理解设计理念与行业实际应用之间的关系

- A. 动漫概念设计师应该树立起自己的设计理念，并不断从其它设计行业中借鉴经验，只关注绘制技法是不够的
B. 实际行业应用中概念设计环节常常被简化甚至忽略，但设计师在帮助团队进行制作的时候，仍应该尽量通过沟通传达自己的设计理念
C. 进行商业插画概念设计的时候，个人设计理念可以按自己喜好随意发挥，不受限制
D. 初入行的设计师很难接触到电影概念设计等大型项目，因此自己有没有设计理念无所谓

11. (多选) 造型、解剖与透视 骨骼是人体形态的框架，主要由哪几个部分构成？

- A. 头部 B. 颈部 C. 躯干 D. 四肢

12. (多选) 造型、解剖与透视 头部分哪几部分？

- A. 脑颅部 B. 咬肌部 C. 面颅部 D. 额头部

13. (多选) 造型、解剖与透视 手分为哪几个部分？

- A. 手腕 B. 手掌 C. 手指 D. 手心

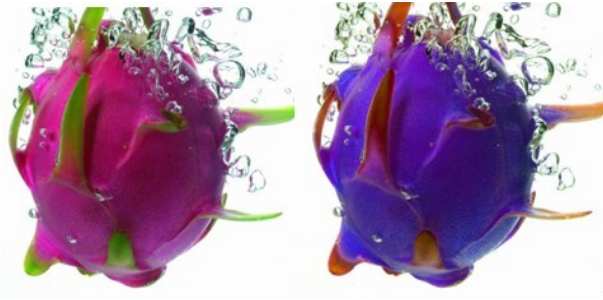
14. (多选) 造型、解剖与透视 在光影的透视画法中，要通过下面几个关键的点来绘制？

- A. 光源点 B. 光足点 C. 物顶点 D. 物足点

15. (多选) 造型、解剖与透视 场景透视的表现功能有哪些？

- A. 运动感 B. 速度感 C. 稳定感 D. 平和感

16. (多选) 造型、解剖与透视 动画角色大致分为两种类型?
- A. 通过想像创造的非自然形象角色
B. 植物形象 C. 现实和自然中的形象 D. 鬼神形象
17. (多选) 造型、解剖与透视 造型的结构包含哪几个方面?
- A. 外在的形态结构 B. 内在的各部分具体的结构 C. 头部结构 D. 躯干结构
18. (多选) 造型、解剖与透视 足部肌肉都较为强大厚实, 由哪几部分组成?
- A. 足背肌 B. 足底肌 C. 腓肌 D. 拇短伸肌
19. (单选) 色彩表现及颜色处理 在 PhotoshopCS5 中, 下列哪种图像色彩模式支持 48 位的色彩深度?
- A. 索引色 B. 灰度 C. CMYK D. RGB
20. (单选) 色彩表现及颜色处理 在 RGB 模式的图像中每个像素的颜色值都是由 R、G、B 这 3 个数值来决定, 当 R、G、B 数值均为 255 时, 最终的颜色是?
- A. 纯黑色 B. 纯白色 C. 灰色 D. 红色
21. (单选) 色彩表现及颜色处理 执行下列哪个指令时, Photoshop 会自动将图像最深的部分加强为黑色, 最亮的部分加强为白色, 以增强图像的对比?
- A. Image 图像>Adjust 调整>Curves 曲线
B. Image 图像>Adjust 调整>Auto Levels 自动阶调
C. Image 图像>Adjust 调整>Auto Contrast 自动对比
D. Image 图像>Adjust 调整>Color Balance 色彩平衡
22. (多选) 色彩表现及颜色处理 Hue/Saturation (色相/饱和度) 指令可以控制图像的下列哪些内容?
- A. 色相 B. 饱和度 C. 明度 D. 曲线
23. 图片 /6.jpg (多选) 色彩表现及颜色处理 如图所示, 左图图像模式为 RGB, 要得到右图的灰度效果, 下列描述正确的是?
- A. 图像>调整>色相/饱和度, 将饱和度调整为 0
B. 在通道中, 删除红通道和黄通道
C. 图像>调整>去色
D. 图像>模式>灰度
24. (多选) 色彩表现及颜色处理 如图所示, 在不建立选取和使用图层蒙版的前提下, 左图的红色要调整为右图的紫色, 应使用下列哪个色彩命令?



- A. 色相/饱和度 B. 通道混合器 C. 替换颜色 D. 可选颜色

25. (单选) 色彩表现及颜色处理 如图所示，使用什么工具可以将左图处理成右图的效果？

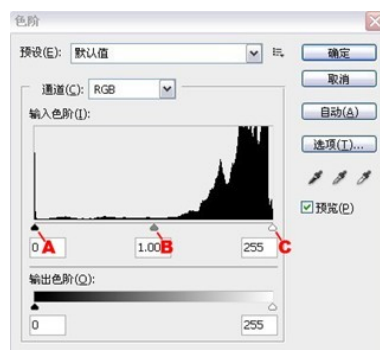


- A. 锐化工具 B. 涂抹工具 C. 海绵工具 D. 模糊工具

26. (单选) 色彩表现及颜色处理 执行“Image 图像>Adjust 调整>Posterize 色调分离”指令，可以将图像内的色彩阶调减少，并制作出阶调分离的特殊效果。在 Posterize (色调分离) 的设定对话框内，当输入的 Level (阶调值) 越高时，图像内的色彩阶调会？

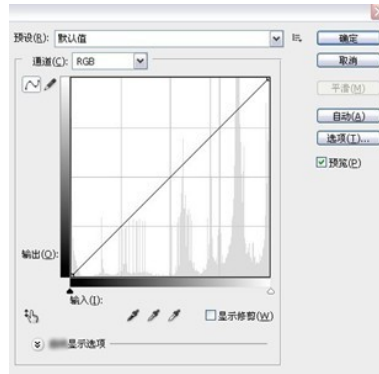
- A. 变少 B. 变多 C. 不变

27. (单选) 色彩表现及颜色处理 在 Levels (色阶) 设定对话框中，A、B、C 分别表示的是？



- A. 暗部、中间调、亮部 B. 中间调、暗部、亮部
C. 暗部、亮部、中间调 D. 中间调、亮部、暗部

28. (单选) 色彩表现及颜色处理 如图所示，下图对话框所执行的指令是



- A. Color Balance 色彩平衡 B. Curves 曲线
C. Auto Levels 自动色阶 D. Auto Contrast 自动对比

29. (单选) 光影、滤镜与混合模式 Artistic 艺术效果系列的滤镜必须在以下哪种色彩模式下才可发生作用?

- A. 索引色 B. 灰度 C. CMYK D. RGB

30. (单选) 光影、滤镜与混合模式 如图所示，左图中的文字是经过“变形文本”中的哪种样式可以实现右图的效果?



- A. 贝壳 B. 旗帜 C. 下弧 D. 扇形

31. (单选) 光影、滤镜与混合模式 如图所示，左图经过以下哪种滤镜可以实现右图的效果?



- A. Blur 模糊滤镜 B. Brush Stroke 笔触滤镜
C. Distort 变形滤镜 D. Noise 杂色滤镜

32. (单选) 光影、滤镜与混合模式 下列哪种特效可以在图层内容边缘产生阴影，让图层内容看起来好像凹进去的样子?

- A. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Inner Shadow 内阴影
B. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Outer Glow 外发光
C. Layer 图层>Layer Styles 图层样式> Inner Glow 内发光
D. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Stain 上釉

33. (单选) 光影、滤镜与混合模式 如图所示, 左图经过以下哪种特效可以实现右图的效果?



- A. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Inner Shadow 内阴影
- B. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Color Overlay 单色覆盖
- C. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Pattern Overlay 图案覆盖
- D. Layer 图层>Layer Styles 图层样式>Outer Glow 外发光

34. (多选) 光影、滤镜与混合模式 概念设计中表现阴森洞穴的气氛, 应该如何考虑布光?

- A. 采用冷色如蓝、绿为主色调进行布光, 投射状, 可以考虑配以透光束以增加神秘感
- B. 采用黄色为主色调布光表现火把, 明亮即可
- C. 黑色为主, 不需要光
- D. 黑色或灰色调为主, 其间点缀些蓝色萤火, 点光源方式, 注意增强阴影投射的表达

35. (单选) 光影、滤镜与混合模式 在进行角色概念设计的时候, 快速为其添加阴影的方法是:

- A. 在图层样式面板 (Layer Style) 中通过“投影” (Drop Shadow) 选项卡进行调节
- B. 新建一个图层, 然后在该楼层上进行绘制
- C. 利用3D 功能建立一盏灯光, 利用灯光投影
- D. 利用外挂滤镜

36. (多选) 光影、滤镜与混合模式 概念设计中如果要绘制表现地面, 以下说法正确的是:

- A. 越写实越好, 参照实际地面照片画就行
- B. 远近也要考虑到冷暖变化, 一般远处受天光影响, 要稍微呈冷色, 近处则暖一些
- C. 注意画面中间为观众注意的焦点, 以配合角色的表演或主体道具, 因此中间应考虑更明显的光照, 比四周稍亮
- D. 地面上的点缀如石块、草丛的用色与绘制也要注意光影的投向, 不能丢失了形体感

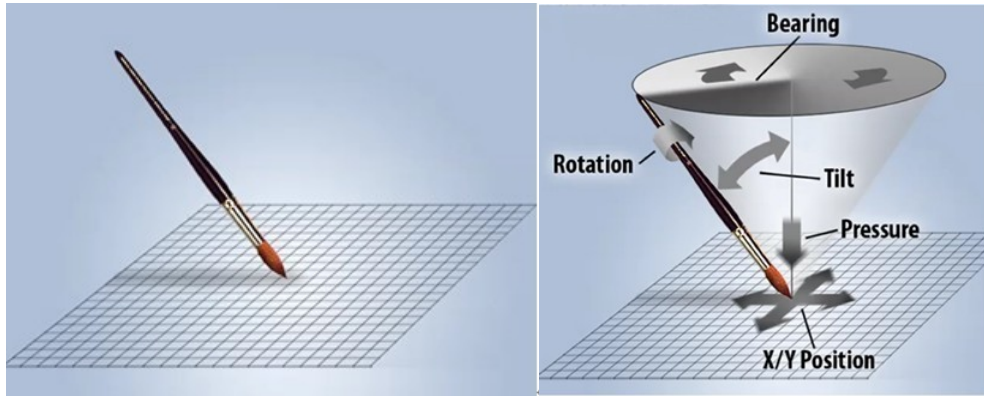
37. (多选) 光影、滤镜与混合模式 概念角色设计中, 为了令角色的形体更加饱满, 对其阴影细节的处理非常重要, 以下说法正确的是:

- A. 角色身体上的阴影部分越黑越好
- B. 为动画片做的角色设计, 应考虑到动画制作的效率, 因此阴影应该块面感强、明暗分界线明确
- C. 角色身体的阴影部分的位置不需要太花心思, 可以用固定的套路
- D. 概念角色设计的阴影用色也要考虑角色衣着、肤色及所用姿势与概念气氛的传达

38. (单选) 光影、滤镜与混合模式 概念道具设计中, 以下那些因素可以放在次要考虑的位置?

- A. 道具的功能
- B. 道具的材质与材料表现
- C. 道具造型与现实制造业生产工艺的关系
- D. 道具的结构美与形式美

39. (多选) 肌理表现与笔刷笔触控制 进行概念设计, 利用 Photoshop Cs5 与压感笔是提高设计与绘图效率的重要途径, 能够替代传统的绘制方法。如下图所示, 我们可在 Photoshop 中实现什么样的操作技法?

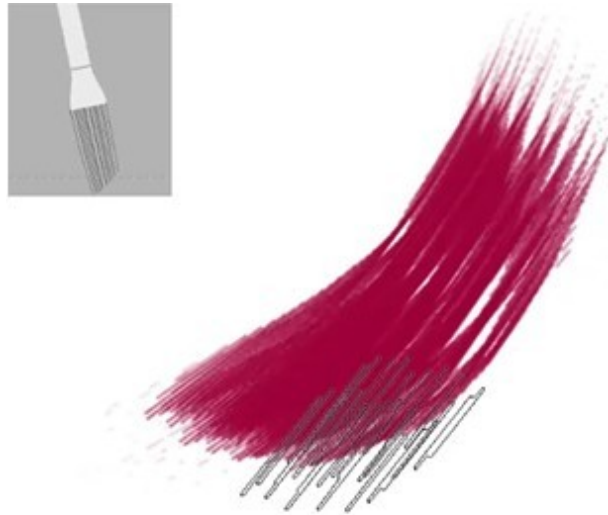


- A. X/Y 平面移动
- B. 压感实现笔触变化
- C. 笔杆的旋转
- D. 笔杆的倾斜
- E. 以笔尖为中心进行笔姿变换

40. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 Photoshop Cs5 为我们提供了十种预置笔刷, 以下描述哪些是不正确的?

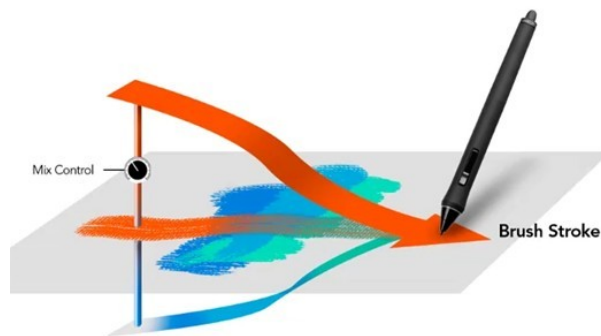
- A. 预置笔刷的参数都是固定的, 只能在固定情况下使用
- B. 预置笔刷的笔头形状可以通过“笔刷 (Brush)”面板中的“笔头质量 (Bristle Qualities) / 形状 (Shape)”下拉菜单进行修改替换, 拥有扁头、圆头等多种类型
- C. 各个预置笔刷可以进一步通过调节其长度 (length)、厚薄度 (Thickness)、刚度 (Stiffness)、角度 (Angle) 等参数来定制自己的笔
- D. 在预设管理器中选择笔刷与在笔刷面板中选择笔刷得到的预置笔刷是相同的

41. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 要自然实现如图中的笔触留白效果, 应该通过什么参数对笔刷进行控制?



- A. 笔头形状 (shape)
- B. 笔刷长度 (length)
- C. 间距 (Spacing) 与笔头 (Bristles)
- D. 刚度 (Stiffness)

42. (多选) 肌理表现与笔刷笔触控制 如图所示, 在 PhotoshopCS5中使用混合笔刷进行绘图, 除了混合控制因素 (Mix Control), 影响混合效果的其它因素还有哪些?



- A. 加载色 (Load Control)
- B. 拾取色湿度 (Wet Control)
- C. 画布大小
- D. Flow 流动性

43. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 如图所示, 在 PhotoshopCS5中使用混合笔刷进行绘图, 只是混合画布上的颜色而不引入新的颜色, 应该如何操作 Load 与 Clean 按钮 () ?



- A. 打开 Load 按钮, 关闭 Clean 按钮
- B. 关闭 Load 按钮, 打开 Clean 按钮
- C. Load 与 Clean 按钮同时打开

D. Load 与 Clean 按钮同时关闭

44. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 如图, 在进行概念场景绘制的时候, 使用了图像素材, 要将其照片的写实感觉转换为绘画感而不破坏原素材, 使用混合笔刷的时候最简洁有效的方法是什么?



- A. 新建一个空白图层, 将图片素材中需要绘制的部分选择出来, 再拷贝到新图层中进行绘制操作
- B. 将原素材复制一个图层, 然后在这个复制的图层上进行绘制
- C. 新建一个空白图层, 在混合笔刷工具中勾选“Sample All Layers”, 然后直接在这个空白图层上进行绘制
- D. 将原素材文件另存一份副本, 然后在副本上进行绘制

45. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 进行概念场景设计的时候涉及到树叶的绘制, 为了实现增强其饱满、层次感强的效果, 常常需要多层绘制, 并在大面积铺画树叶群的基础上, 自定义画笔来绘制树叶细节, 关于自定义画笔说法正确的是:

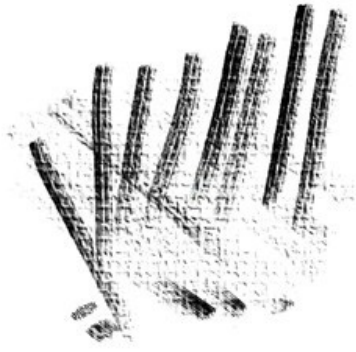
- A. 自定义画笔的动态形状与“笔压力”的大小无关, 只能通过数值调节
- B. 自定义画笔的“散布”选项可以控制树叶群在画面中的明暗关系
- C. 自定义画笔的时候, 将打开的叶子文件直接定义成画笔即可, 不需要确定树叶形状选区;
- D. 自定义画笔参数中, 可在“纹理”选项卡内导入源自同一树叶图像素材的自定义树叶叶脉络图案, 以增强细节的表现力

46. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 如何在使用混合画笔的进行绘制的时候, 利用笔的压感来控制画面内的颜色混合效果?

- A. 打开 Brush 面板, 勾选 Transfer 选项卡, 并根据需要将其参数 Flow、Wetness 与 Mix Jitter 的控制改为“笔压力”;
- B. 在混合画笔的参数选项中改变 Wet、Load、Mix 与 Flow 的数值;
- C. 在混合画笔的 Brush 面板参数中改变动态形状 (Shape Dynamic) 选项卡中的“笔压力”控制
- D. 在电脑的控制面板中, 打开压感笔设置选项进行调节

47. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 要实现如图油画布肌理效果的笔触, 以下设置哪一

个是最直接快捷的？



- A. 先利用画笔工具绘制，然后再通过滤镜/纹理，选用合适的滤镜并调节细节参数
- B. 先利用画笔工具进行绘制，然后再导入一张肌理图片，利用不同图层的叠加模式实现的肌理效果
- C. 直接利用笔刷工具或混合笔刷工具，打开 Brush 面板，在纹理选项卡中导入合适的肌理图案，直接作画
- D. 通过外部插件实现

48. (单选) 肌理表现与笔刷笔触控制 要模拟如图颜料混合的笔触效果，下述说法哪一个是正确的？



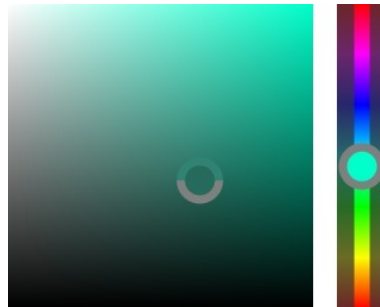
- A. 先利用笔触效果绘制画笔的痕迹，再改变颜色绘制阴影部分，再根据光照原理绘制纹理和裂痕
- B. 先利用笔触效果绘制画笔的痕迹，再通过导入的图片素材叠加，实现肌理效果与明暗效果
- C. 先导入油画颜料的素材，再利用混合笔刷直接在画面上进行混合，然后提取出立体感混合得强的部分
- D. 建立空白图层，选择好笔型与颜色，利用混合笔刷进行混合绘制，然后将该图层的混合选项打开，勾选倒角与浮雕 (Bevel and Emboss)，调节合适的参数类型并根据需要继续进行绘制

49. (单选) 制作环境 概念设计多用于插图、影视动漫等领域，熟悉相关行业标准是一名设计师的必备素质。Photoshop Cs5为我们提供了不同的文件预设模式，以下说法中哪一个错误的？

- A. 进行影视画面制作时常用到 NTSC DV 或 PAL DV 制式，其宽度均为720像素；
- B. 进行插图创作时候应保证图像打印精度，Resolution 应为 dpi300而非 dpi72；
- C. 在 Photoshop 中做动画片的概念设计，图像尺寸能在屏幕上看清楚就足够了

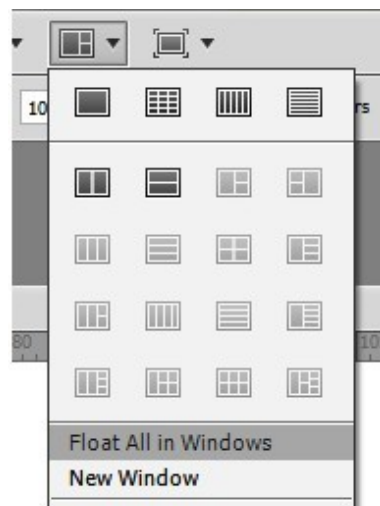
D. 4K 电影的图像尺寸为4096*3112像素

50. (单选) 制作环境 在 Photoshop CS5中进行概念绘制, 要快速拾取画面上的颜色, 可以启用 HUD 颜色拾取功能, 如图 windows 平台下其默认唤出快捷键为?



- A. Shift+Alt+鼠标右键
- B. Shift+Ctrl+鼠标右键
- C. Shift+鼠标左键
- D. Ctrl+Alt+鼠标左键

51. (单选) 制作环境 如图, 我们通过“浮动所有窗口”来将工作区中的所有文档显示为独立的窗口界面, 如以前传统的 Photoshop 一样; 用什么方法可以令我们在新建文件的时候就保持这种状态?



- A. 在配置选项 (Preference) / 界面 (Interface) 选项卡中, 将“以标签形式打开文档 (Open Documents As Tags)”的勾去掉
- B. 开启文件后, 用鼠标将文档拖拽成为独立窗口
- C. 在菜单/窗口/工作区 (Workspace) 中选择“新工作区”
- D. 在菜单/窗口/排列 (Arrange) 中选择“在窗口中浮动 (Float in Window)”

52. (单选) 制作环境 在处理大尺寸的图像时, 为使 Photoshop 的处理性能得到较大提升, 以下哪种方法能够最快见效?

- A. 购买内存
- B. 清空回收站
- C. 在配置选项 (Preference) / 性能 (Performance) 中增加 Photoshop 的内存使用配置
- D. 重启计算机

53. (单选) 制作环境 专色是指什么色?

- A. 国际印刷组织确定的有固定标号的色
- B. ps 中的所有色都是专色
- C. 指的是红色、蓝色、黄色、黑色
- D. 指的是红色、蓝色、黄色

54. (多选) 3D 功能 在建立3D 文字效果后, 调节什么参数可以实现如图的效果?



- A. 扭转 (Twist)
- B. 倒角 (Bevel)
- C. 弯曲 (Bend)
- D. 材质 (Material)

55. (单选) 3D 功能 创建3D 图形后, 要实现模型的背面也有材质, 应该选择哪个命令?

- A. 材质/All
- B. 材质/Sides
- C. 材质/Back
- D. 材质/Front

56. (单选) 3D 功能 Photoshop Cs5中不能创建下述哪种灯光?

- A. Spot 射灯
- B. Neon 霓虹灯
- C. Infinite 平行光
- D. Point 点光

57. (多选) 图像输出 下列哪些文件格式能在保存文件时嵌入符合 ICC 规范的配置文件?

- A. PSD
- B. BMP
- C. JPEG
- D. TIFF

58. (单选) 图像输出 最常用的色彩模式有 RGB、CMYK 等, 其中 CMYK 的 C、M、Y、K 分别代表的是?

- A. 红、黄、蓝、黑
- B. 红、绿、蓝、黑
- C. 青、洋红、黄、黑
- D. 黑、白、灰、红

59. (单选) 图像输出 进行未来城市题材的概念设计, 以下内容中哪项不属于设计范畴?

- A. 镜头感与透视角度
- B. 建筑物等造型、质感与表现
- C. 画面色调、天气状况、光影效果与空气感表现
- D. 人流量规划与市政配套设施论证

60. (单选) 概念设计流程 为一个儿童题材的动画片进行角色概念设计, 以下内容错误的是?

- A. 设计前应先了解目标观众的特点、研究剧本、了解导演或制作方的要求
- B. 方案创作中应充分收集相关素材、分析角色特征
- C. 利用头脑风暴法进行创意设计, 然后将能想到的创意全部揉到一个方案中

D. 进行具体造型设计与效果表现的时候，要充分考虑动画片制作的特点，简化归纳角色特征的同时又要体现出角色的个性

原创概念设计师模拟试题答案

- | | |
|----------|-----------|
| 1. C | 31. B |
| 2. A | 32. A |
| 3. AB | 33. C |
| 4. A | 34. AD |
| 5. BCD | 35. A |
| 6. B | 36. BCD |
| 7. ABCDE | 37. BD |
| 8. BD | 38. C |
| 9. C | 39. ABCDE |
| 10. AB | 40. A |
| 11. ACD | 41. C |
| 12. AC | 42. ABD |
| 13. ABC | 43. B |
| 14. ABCD | 44. C |
| 15. ABCD | 45. D |
| 16. AC | 46. A |
| 17. AB | 47. C |
| 18. AB | 48. D |
| 19. D | 49. C |
| 20. B | 50. A |
| 21. C | 51. A |
| 22. ABC | 52. C |
| 23. ACD | 53. A |
| 24. ACD | 54. CD |
| 25. D | 55. C |
| 26. B | 56. B |
| 27. A | 57. ACD |
| 28. B | 58. C |
| 29. D | 59. D |
| 30. B | 60. C |