



Q4 最多考生作答

(a)		良好 。大多數考生均能正確指出此吉祥物的視覺內容，亦能清楚和恰當地說明一個傳遞的信息。
(b)		令人滿意 。多數考生能舉出合適的例子，亦能清楚展示說明。
(c)		令人滿意 。多數考生能描述此轉型突破的優點。
(d)	(i)	良好 。多數考生能提供一個配合主題的合適角色設計，多數考生的繪圖技巧亦良好。
	(ii)	令人滿意 。差不多所有考生都能創作一組合適的宣傳片分鏡圖，但部分考生對鏡頭的運用及所需時間考慮不足，其設計亦欠缺創意和美感，繪圖技巧仍有待改進。

(a) 舉出此吉祥物的兩項視覺內容，並說明每項視覺內容所傳遞的信息。

可以看到此吉祥物的身上有一條綠色的帶子，代表馬路，使用綠色代表安全。

可以看到此吉祥物的頭上有一輛紅色的車，紅色代表危險，所以代表車在物動時要注意安全。

視覺內容(-): 在道路上需要留心、路面情況，注意安全就好似「留心理」一樣開心。

視覺內容(=): 在道路上意外到處都有，需注意安全，市民在路上就似蛋一樣容易受傷。

2022 DSE DAT 2b

(b) 舉出兩個例子說明博物館如何在這社會現象下，利用數碼媒體把展覽和講座等活動轉型和突破。

現在疫情嚴重，很多人外出去參觀博物館，不過現在可以在網上舉行展覽，在人們可以在坐家中也可以參觀博物館內的展品和講座。

現在我們在博物館中不但可以看到現有的展品，有些身在遠處的展品也可以看到，而且不是只是圖片，可以使用AR，使展品如現眼前，十分真實，令遊客可參觀到更多展品。

(-): 博物館在數碼媒體中可使用科技設計來展示出活動在現實中無法達到的展示模式或動感。

(=): 在數碼媒體展覽可突破時間的限制，可24小時運作，而現實就有時間上的阻限。

2022 DSE DAT 2b

(c) 以 (b) 的答案為基礎，簡略描述及評論此轉型和突破對以下各方面的影響

(i) 經濟

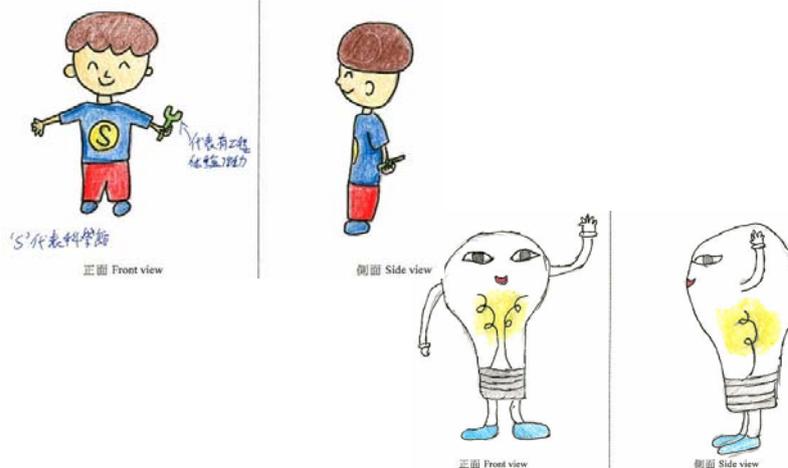
(ii) 文化

在經濟方面，博物館可以在網上舉行展覽或講座，便可減少在場工作人員和接待人員的數量，以節省成本，同時使用AR技術便不用把展品從很遠的地方送來，以節省運費和沒有展品被偷走的風險，便不會產生對展品的費用

在經濟方面，此轉型令一些實體的博物館人流下降，收入如下降，而另一方面，令网上的博物館興起，則需投入更多的資金來發展网上的博物館



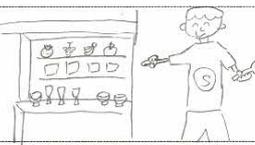
(d) (i) 利用彩色的注釋草圖，設計一個吉祥物作為香港科學館的導賞員，並須以正視圖及側視圖展示。



(ii) 利用 (d)(i) 的設計，為「2022 香港科學節」設計一套長 15 秒的宣傳片，以宣傳科學活動。利用四幅故事分鏡圖，闡明你的意念，並將答案寫在所提供的工作紙上。

Shot No. 鏡次	1		Action 動作	拿起工程用的工具
Time (sec.) 時間(秒)	3		Speech 對話	科科說：「用這個工具可以把螺絲扭進物件中！」
Shot Type 鏡頭	遠景		Audio 音效	愉快的音樂
Scene 場景	在工程外 臨場活動			
Shot No. 鏡次	2		Action 動作	用手碰科學體驗活動場地的展品
Time (sec.) 時間(秒)	4		Speech 對話	科科說：「用手碰，便可觸電流，好有趣！」
Shot Type 鏡頭	中遠景		Audio 音效	快樂的音樂
Scene 場景	在科學館 臨場活動			

2022 DSE DAT 2b

Shot No. 鏡次	3		Action 動作	指著食品科學廳中的展品
Time (sec.) 時間(秒)	4		Speech 對話	科科說：「這裏有很多關於食品的食品！」
Shot Type 鏡頭	中遠景		Audio 音效	快樂的音樂
Scene 場景	在科學館 展覽廳			
Shot No. 鏡次	4		Action 動作	舉起雙手
Time (sec.) 時間(秒)	4		Speech 對話	科科說：「記得來參加 2022 香港科學節！」
Shot Type 鏡頭	特寫		Audio 音效	快樂的音樂
Scene 場景	在科學館			

2022 DSE DAT 2b

Shot No. 鏡次	2		Action 動作	試用不同科技
Time (sec.) 時間 (秒)			Speech 對話	嘿！科技都好好玩嘍！
Shot Type 鏡頭			Scene 場景	館內
Audio 音效			Audio 音效	科幻聲效
Shot No. 鏡次	3		Action 動作	小孩試整手工
Time (sec.) 時間 (秒)			Speech 對話	嘿！你試下整下
Shot Type 鏡頭			Scene 場景	場內工作室
Audio 音效			Audio 音效	的聲聲
Shot No. 鏡次	4		Action 動作	步出館外
Time (sec.) 時間 (秒)			Speech 對話	小孩：原係科學真好玩！
Shot Type 鏡頭			Scene 場景	館外
Audio 音效			Audio 音效	小孩的聲

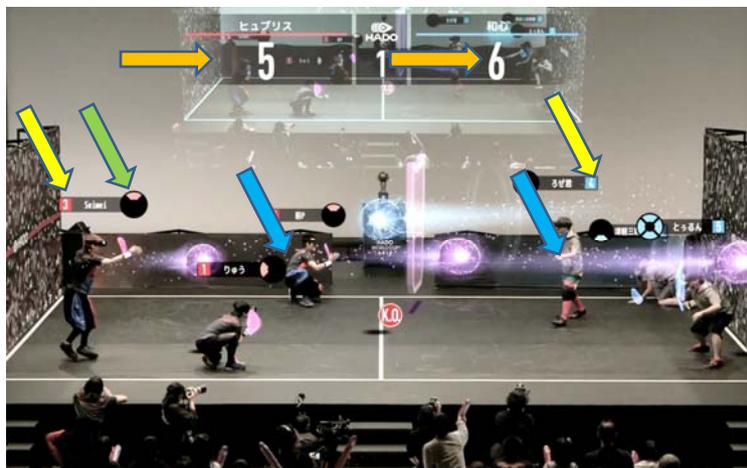
2022 DSE DAT 2b

Q5 較少考生作答

- (a) (i) **令人滿意**。多數考生能指出兩項大屏幕畫面內的視覺內容，部分考生亦能提出恰當的解說。
- (ii) **尚可**。多數考生只重複了題目提供的解說，未有指出運動員如何透過界面來互動。
- (iii) **令人滿意**。多數考生能舉出兩項與傳統實體對戰的分別。
- (b) (i) **尚可**。部分考生未有在設計中利用和展示「運動象形圖」的特點。
- (ii) **欠佳**。很少考生能提供設計中的構造法則。
- (iii) **尚可**。多數考生在動態圖像的設計及繪畫仍有待改進。
- (c) **尚可**。部分考生能指出合適的市場或行業，但解說方面則較弱。

2022 DSE DAT 2b

(a) (i) 根據圖 1 比賽現場的大屏幕畫面，舉出畫面內的兩個視覺內容，並說明這些視覺內容如何提升觀眾對比賽的投入感。



2022 DSE DAT 2b

(a) (i) 根據圖 1 比賽現場的大屏幕畫面，舉出畫面內的兩個視覺內容，並說明這些視覺內容如何提升觀眾對比賽的投入感。

a(i) ① 大屏幕畫面加插了虛擬的閃爍球，令沒有佩戴顯示器的觀眾都能看見球的位置，可提升其對比賽的投入感。

② 大屏幕畫面新增了計分牌、球員名稱和球員得分數，令觀眾能更清楚了解比賽的進行，提升投入感。

2022 DSE DAT 2b

(ii) 根據圖 4 和圖 5，說明兩隊運動員如何通過界面互動，達至團隊比賽的競技效果。

運動員可以透過 AR 戴頭式顯示器看到從臂帶式傳感器所控制的虛擬能量球，亦可以以傳感器的護盾去防禦攻擊，從而達至競技效果。

2022 DSE DAT 2b

(iii) 從運動員的角度來看，舉出 HADO 與傳統實體對戰的兩個不同之處。

① HADO 新添了一些實體對戰不能加插的部分，如：護盾和能量球，令遊戲的方式有所改變和創新，為運動員增加樂趣。

② HADO 採用了 AR 技術，代替了實體的球，運動員無法體驗與球碰撞的感覺，失去了運動中的觸感。

2022 DSE DAT 2b

(i) 參考以上運動象形圖 (Sports Pictogram)，為 HADO 設計一個運動象形圖，以表達這項運動的特色，並簡略描述你的設計意念。



2022 DSE DAT 2b

(ii) 舉出在 (b)(i) 設計中的一項構圖法則，並簡略說明該法則所塑造的視覺效果。

2022 DSE DAT 2b

(iii) 以 (b)(i) 的運動象形圖為基礎，參考比賽中攻擊或防守的動作，利用一組三幅圖像，設計一個動態圖像 (animated GIF) 以展示 HADO 的特色。此動態圖像需要呈現關鍵動作：出現、移動、靜止。



2022 DSE DAT 2b

(c) 舉出及說明因應 HADO 而衍生出來的兩個市場或行業。

c) ① 運動教練，新型運動需要大量人力向外宣傳和指導，培訓新運動員認識 HADO。

② HADO 專業運動員，此運動較為克服本身 AR 可能造成的暈感，加以或因 HADO 而衍生的行業。

2022 DSE DAT 2b

Q6

- | | | |
|-----|-------|---|
| (a) | (i) | 良好。多數考生能指出兩項場景或道具設計，亦能解說其意指如何營造角色面對困難的氣氛。 |
| | (ii) | 良好。多數考生能指出蝴蝶出現的形態與轉變，亦能說明角色的情緒變化。 |
| | (iii) | 欠佳。大多數考生忽略了題目已經說明是「由電腦動畫製作」，而提供了不正確的製作方法。 |
| (b) | | 尚可。部分考生忽略了題目要求舉出標誌的「指示意義」，而不是視覺內容。 |
| (c) | (i) | 令人滿意。多數考生都能正確描述標誌的相同視覺內容。 |
| | (ii) | 令人滿意。多數考生都能提供一個與「樂於助人」相關的標誌設計。 |
| | (iii) | 令人滿意。多數考生能清楚描述標誌的設計意念。 |

2022 DSE DAT 2b

- (a) (i) 描述片中兩項場景或道具設計，並說明這兩項設計的意指如何營造角色面對困難的氣氛。

1. 片中的場景採用了全白色，且主角亦同樣穿着白色衣服。背景、樓梯、主角衣服均採用了全白色的設計，就像被困住一樣，營造出角色面對困難的氣氛。

2. 片中圖3採用蝴蝶作設計。圖中蝴蝶被困於一個正方體的盒子中，無法逃脫（被困的），而主角穿着盒子，像置身同感受一樣，營造出角色面對困難的氣氛。

2022 DSE DAT 2b

(ii) 描述蝴蝶於圖 6 至圖 8 中的形態與轉變，並說明片中如何利用蝴蝶表達角色的情緒變化。

蝴蝶從圖 6 的被困，到圖 7 的自由，到圖 8 在黑夜裏的一點光，帶出角色慢慢從困難中逃脫，釋放心中的不安，最後從迷網中找到光明，找到出路。

2022 DSE DAT 2b

(iii) 圖 3 的蝴蝶和圖 5 的蜘蛛均是由電腦動畫製作。說明當中涉及的兩項製作手法。

(iii) 電腦合成，利用合成把蜘蛛和真蝶合成。

2022 DSE DAT 2b

(b) 以下是「陪我講」的宣傳標誌。舉出此標誌的三項指示意義，並說明它們的隱含意義。

① 標誌是藍色的，藍色代表理性、悲傷，帶出若有任何悲傷的事想與人分擔，「陪我講」可以理性地與其溝通。

② 標誌中有傳話筒的圖案，帶出只要把說話講出來，就會有人聆聽。

③ 標誌中有中、英兩種語言，代表着任何人都可以找人傾訴。

2022 DSE DAT 2b

(i) 描述這些標誌的兩個相同視覺內容。

同樣使用純黑來設計圖案
同樣有紙杯和線的圖案內容

2022 DSE DAT 2b

- (ii) 參考以上設計，為另一延伸活動「樂於助人」設計一個標誌。
 (iii) 簡略描述 (c)(ii) 標誌的設計意念。

(c)(ii)



2022 DSE DAT 2b