

試卷編號：FL8-0001

全國多媒體設計技能測驗

Flash 8 測驗試題

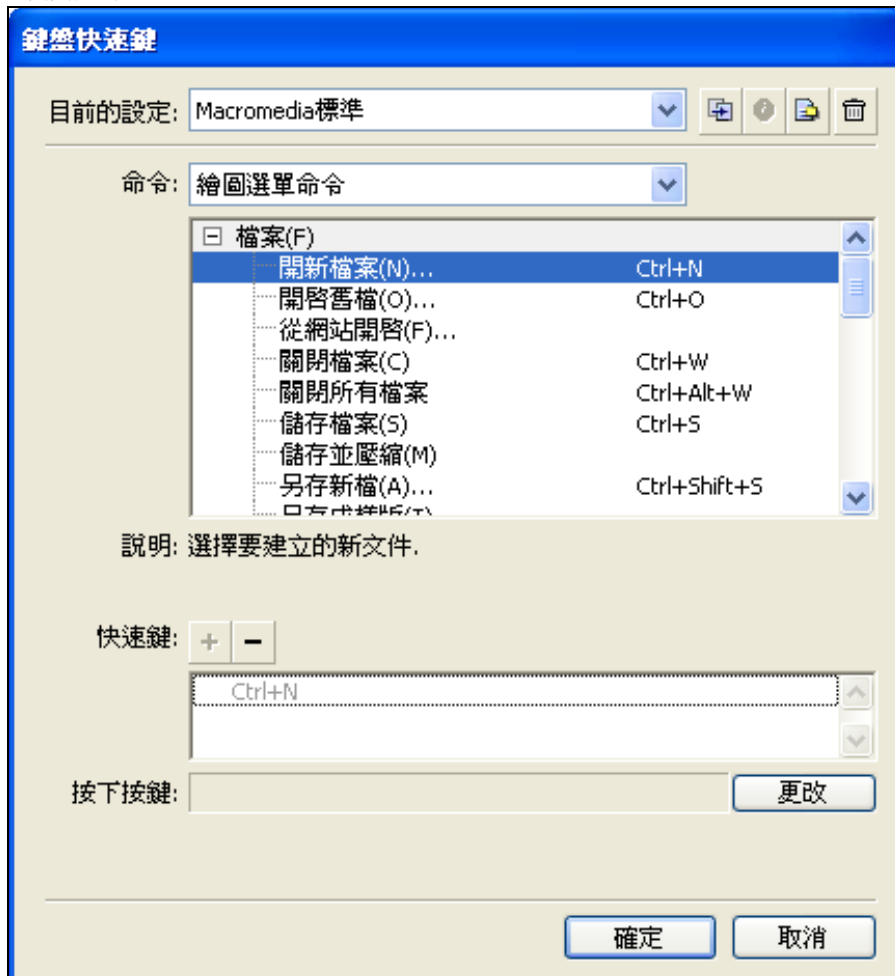
【注意事項】


- 一、本試卷試題，共分為二大類。第一大類學科試題為單、複選混合題共 20 題，每題 1 分，答錯倒扣 0.5 分。第二大類為術科試題共計四大題，第一題 15 分，第二至三題每題 20 分，第四題 25 分，共計 100 分。測驗時間 60 分鐘。
- 二、本題庫內 0 為阿拉伯數字，O 為英文字母，作答時請先確認。
- 三、術科試題內未要求修改之設定值，以原始設定值為準，不需另設。
- 四、滑鼠左右鍵之訂定，以右手操作方式為準，操作者請自行對應鍵位。
- 五、術科試題之答案儲存格式為 FLA，否則不予計分。
- 六、術科試題之答案檔請依指定名稱，存放於硬碟或網路磁碟機之根目錄。
- 七、有問題請舉手發問，切勿私下交談。
- 八、參考結果檔為「題號.EXE」，存位置同待編修檔。









壹、學科 20% (為單複選混合題，每題 1 分答錯倒扣 0.5 分)

學科部份為無紙化測驗，請依照題目指示作答。





1. 以下附圖為「鍵盤快速鍵」設定，請問以下哪些敘述為正確？
(複選)



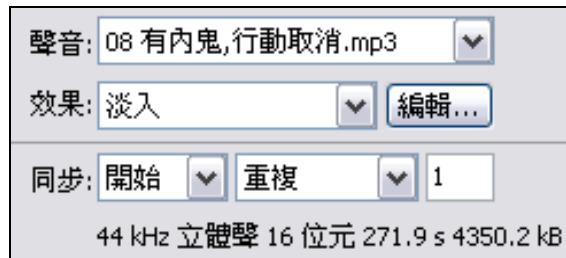
- (A) 附圖中「目前設定」裡面的快速鍵不能修改
 (B) 附圖中「命令」將指令分成三個大類
 (C) 若要產生一組新快速鍵，可以按「」然後在對話框中命名
 (D) 若要修改，必須在附圖中「按下按鍵」裡按下自己所要的鍵，然後再按「更改」就修改完成
2. 在使用 Flash 8 的「線段工具」時，請問按住以下哪一個鍵，可以畫出以 45 度角度為倍數的線條？
 (A) [Ctrl]
 (B) [Alt]
 (C) [Shift]
 (D) [Tab]

3. 在 Flash 8 的「魔術棒屬性」中，「平滑化」設定邊緣平滑的程度，共有四個選項，以下何者為最平滑？
- (A) 「一般」
(B) 「像素」
(C) 「平滑」
(D) 「粗糙」
4. 在使用 Flash 8 的「鉛筆工具」畫出來的線條，會根據你所畫的大致造型進行修整，若造型接近直線則自動修整為直線是為哪一種「鉛筆模式」？
- (A) 「直線化」
(B) 「平滑化」
(C) 「墨水」
(D) 「像素」
5. 在 Flash 8 的「橡皮擦工具」中，打開以下哪一個選項，就能只將外框擦掉而完全保留填色？
- (A) 
(B) 
(C) 
(D) 
6. 請問在 Flash 8 的「描圖」模式中，有一選項是可以看到除了正在編修的影格外的其他影格，不過卻是用有點透明的顏色做表現，請問是下列哪一個圖示？
- (A) 
(B) 
(C) 
(D) 
7. 在 Flash 8 中，「關鍵影格」是用在動畫過程中必須進行變化的時間點，所以我們可以在「關鍵影格」上作不同的設定，以下何者為錯？
- (A) 不可任意增加物件
(B) 可以編修圖形內容
(C) 可以加入特效
(D) 可以加入 Action Script 動作

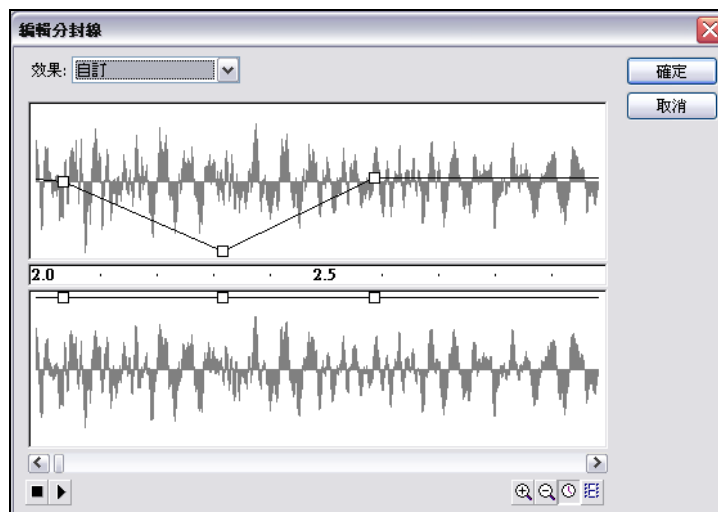
8. 在 Flash 8 中，物件要以「移動」方式進行「補間動畫」時，有一個重要的動作原則是下列何項？
- (A) 「打散」
 - (B) 「群組」
 - (C) 「拷貝」
 - (D) 「選取所有影格」
9. 在 Flash 8「補間動畫」的「屬性」中，假設有一動畫的「加/減速」漸變速度為 50，當我們將「加/減速」50 改成 -50，請問會有什麼變化？
- (A) 漸變品質會變差
 - (B) 漸變速度會變成逐漸減速
 - (C) 漸變速度會變成逐漸加速
 - (D) 漸變速度不變
10. 在 Flash 8 中，畫出一個範圍，讓其他圖形只能在這個範圍內顯示，超出的部份就看不到，請問是何概念？
- (A) 「群組」
 - (B) 「遮色片」
 - (C) 「打散」
 - (D) 「匯入」
11. 在 Flash 8 動畫元件中，下列哪些可為代表「元件」？（複選）
- (A) 一個單純的圖形
 - (B) 一小段動畫
 - (C) 互動式按鈕
 - (D) 一段音效
12. 在 Flash 8「元件」中，以下哪一種角色可以不受主要動畫的影響，並且能自行控制播放與停止？
- (A) 「按鈕」
 - (B) 「圖像」
 - (C) 「影片片段」
 - (D) 「點陣圖」
13. 在 Flash 8「元件」中，「按鈕」的主要功能是下列哪一項？
- (A) 重複出現，並且自行播放
 - (B) 感應滑鼠位置，作出對應的動作
 - (C) 製作替身，節省網路資源
 - (D) 輸出檔案的格式設定

14. 在 Flash 8 中，以下何者是當滑鼠經過「按鈕」的範圍內時，所呈現的狀態？
- (A) 「一般」
 - (B) 「滑入」
 - (C) 「按下」
 - (D) 「感應區」
15. 在 Flash 8 中，請問下列何種「元件」，可以使用「亮度,色調,進階」等效果？（複選）
- (A) 「按鈕」
 - (B) 「圖像」
 - (C) 「影片片段」
 - (D) 「點陣圖」
16. 在 Flash 8 音效屬性的「編輯分封線」面板裡，中間有一長條形的時間軸，假若要以影格為單位，請問要點選下列哪一個按鈕？
- (A) 
 - (B) 
 - (C) 
 - (D) 
17. 在 Flash 8 音效屬性面板中的「同步」中，有一模式會將整個音效的長度平均分配給每一個影格，不會造成音效偷跑或動畫停下來等音效的情況，請問是下列何種模式？
- (A) 「串流」
 - (B) 「停止」
 - (C) 「開始」
 - (D) 「事件」
18. 在 Flash 8 音效屬性面板中的「同步」選項中，可以設定下列哪些模式？（複選）
- (A) 「串流」
 - (B) 「停止」
 - (C) 「開始」
 - (D) 「事件」

19. 關於附圖 Flash 8 中的音效屬性面板設定，請問下列哪些敘述為正確？（複選）



- (A) 圖中的 44kHz 是代表採樣頻率，也就是錄音期間對聲音要求的精密度，「kHz」是其單位，採樣頻率越高，音質就越好，但檔案也越大
- (B) 「效果」中的「淡入」是表示由大聲漸漸變無聲
- (C) 「開始」模式可先偵測是否同一個音效檔正在被播放，好處是在於避免相同的音效重疊而造成不悅耳的聲音，適用於背景音樂
- (D) 「重複」表示重複的次數
20. 附圖為 Flash 8 音效屬性的「編輯分封線」面板，請問我們可以做哪些設定？（複選）



- (A) 左右聲道可以任意新增控制點，自由調整音量
- (B) 要讓上方的左聲道編輯框的狀態變為無聲狀態，那就需將各控制點拖曳到最底下
- (C) 音效的長度只能靠起點指標來調整
- (D) 兩聲道中間的時間軸除了用「秒」也可用「影格」作單位

貳、術科 80% (第一題 15 分，第二至三題每題 20 分，第四題 25 分)

術科部份請依照試卷指示作答存檔，時間結束前必須完全跳離 Flash 8。

一、SURF 商標設計

1. 開啓 **FLD01.FLA** 檔，依題意設計此 Flash 檔。完成後，請將完成結果儲存於指定目錄，檔案名稱爲 **FLA01.FLA**。
2. 執行結果可參考 **FLD01.EXE**。



3. 題目說明：

- (1) 設定文件尺寸爲：600x500 px 且 背景顏色 爲：#66CCFF。
- (2) 從元件庫中讀取 Symbol 1 的圖案置入場景內二次，其位置座標值(以左上角爲計算基準) 分別爲(A)X=120、Y=80，(B)X=280、Y=80。
- (3) 右側圖案變更其圓形底色爲：#669999。

(4)鍵入英文字串「SURF」並設定字形為：Arial Black、大小為：150、色彩為：#FFFFFF，且字體傾斜 30 度。

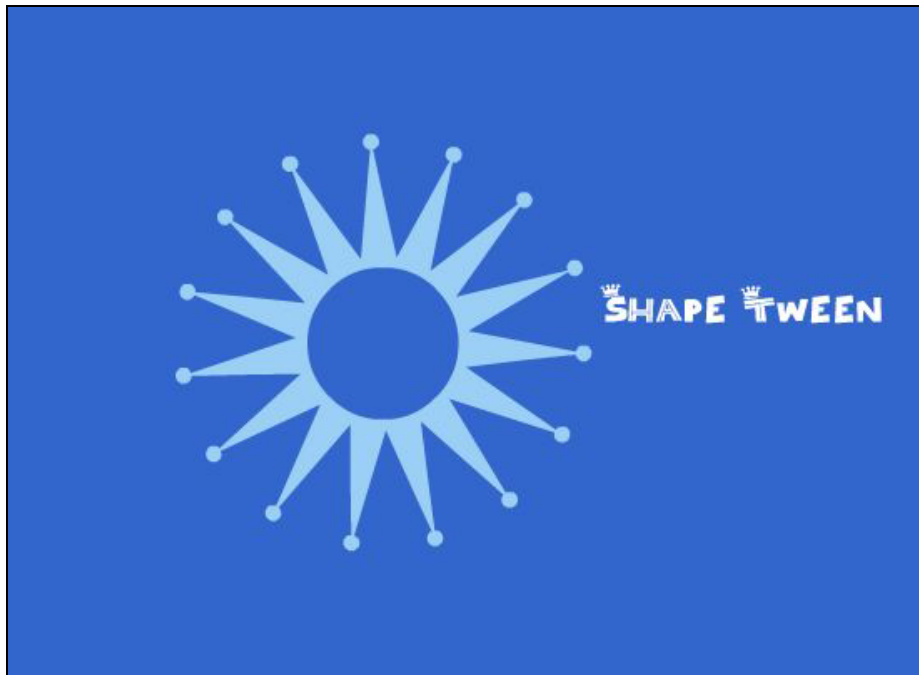
(5)請使用濾鏡功能將「SURF」文字建立立體與陰影效果。

4. 評分項目

項 目	配分	實得分數
文件尺寸及背景顏色的正確性	2	
圖案位置座標值的正確性	4	
圖案色彩的正確性	2	
字體設定	4	
字體濾鏡設定	2	
整體配置	1	
總 分	15	

二、Shape Tween

1. 開啓 **FLD02.FLA** 檔，依題意設計 Flash 動畫遊戲。完成後，請將完成結果儲存於指定目錄，檔案名稱爲 **FLA02.FLA**，並請將完成的 flash 動畫輸出成 flash 影片格式，檔案名稱爲 **FLA02.SWF**。
2. 執行結果可參考 **FLD02.EXE**。

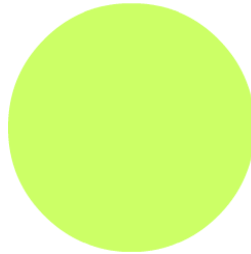


3. 題目說明：

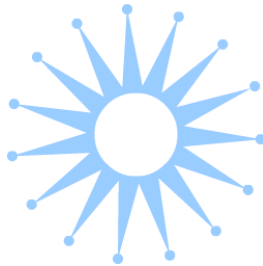
- (1) 設定背景顏色爲：#3366CC，影格速度爲：30 fps。
- (2) 於「形狀」圖層的影格 30 加入一空白關鍵影格，製作一寬高皆為 240px 的圖形，顏色為：#FFCC00，位置設定為水平：100px，垂直置中。圖形形狀如下：



- (3)於「形狀」圖層的影格 60 加入一空白關鍵影格，製作一寬高皆為 240px 的圖形，顏色為：#CCFF66，位置設定為水平：100px，垂直置中。圖形形狀如下：



- (4)於「形狀」圖層的影格 60 加入一空白關鍵影格，製作一寬高都接近 250px 的圖形，顏色為：#99CCFF，位置設定為水平：100px，垂直置中。圖形形狀如下：



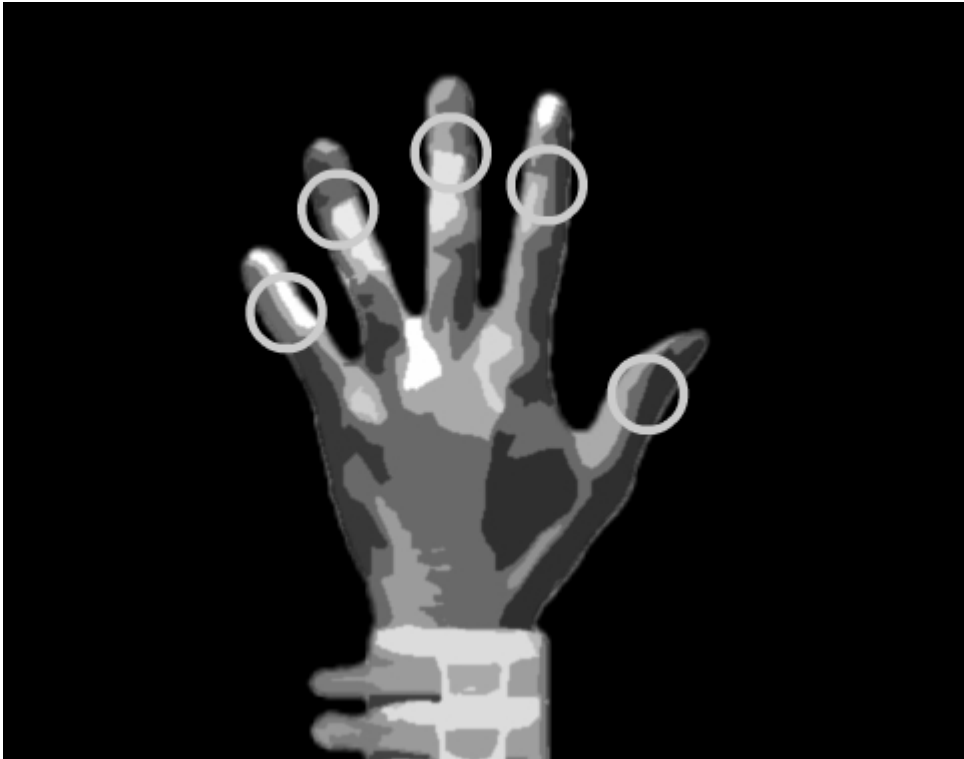
- (5)將「形狀」圖層各關鍵影格製作「形狀」補間動畫。
 (6)Flash 檔案需具有防止匯入功能、密碼為 Shape、JPEG 品質為 70、音效串流與事件採 MP3 格式、Flash Player 版本為 Flash 8。

4. 評分項目

項 目	配分	實得分數
背景顏色及 fps 的正確性	2	
影格設定位置	2	
三個圖形設定	12	
補間動畫效果	2	
Flash 輸出參數設定的正確性	1	
整體配置	1	
總 分	20	

三、FASHION COLOR

1. 開啓 **FLD03.FLA** 檔，依題意設計此 Flash 檔。完成後，請將完成結果儲存於指定目錄，檔案名稱爲 **FLA03.FLA**，並請將完成的 flash 動畫輸出成 flash 影片格式，檔案名稱爲 **FLA03.SWF**。
2. 執行結果可參考 **FLD03.EXE**。



3. 題目說明：

- (1) 匯入圖案檔 **FLDHAND.PNG**，運用這個圖案製作一個影片片段，命名爲：「hand」，影片影格長度爲 6，每個影格均爲關鍵影格且圖案錯位，使手看起來抖動的感覺，實體名稱命名爲：「hand」影片片段完成後置放於「手」圖層，位置爲 X=160 Y=90。
- (2) 新增一個場景，名稱爲「Scene 6」，並將元件庫中的「背景」資料夾下的「ma2-5」圖檔放至新場景的左上角，位置爲『x:0.0、y:0.0』。
- (3) 將按鈕：「COLOR1、2、3、4、5」置放於場景 Scene1 的「按鈕區」圖層，擺放位置由左至右，同 **FLD03.EXE** 所示。
 - A. 「COLOR1、2、3、4、5」按鈕的動作是各自連結一個不同的場景

(設定「COLOR1」按鈕連結 Scene2、其餘請自行依序推類)。

B.自行繪製名為「back」的 back 文字按鈕置於 Scene 2、3、4、5、6 使其能返回 Scene1 的首頁。

(4)整體設計效果注意事項：設定各「COLOR」按鈕滑鼠經過時可使抖動的”手”暫時停止抖動，滑鼠離開則又恢復抖動。

(5)Flash 檔案需具有防止匯入功能、密碼為：CSF、點陣圖檔壓縮為 100、發佈設定版本為 Flash Player 8。

4. 評分項目

項 目	配分	實得分數
影片片段的命名	2	
場景的新增及內容的製作	2	
各按鈕連結及滑鼠經過時設定的正確性	14	
Flash 輸出參數設定的正確性	2	
總 分	20	

四、翻牌遊戲

1. 開啓 **FLD04.FLA** 檔，依題意設計 Flash 動畫遊戲。完成後，請將完成結果儲存於指定目錄，檔案名稱爲 **FLA04.FLA**，並請將完成的 flash 動畫輸出成 flash 影片格式，檔案名稱爲 **FLA04.SWF**。
2. 執行結果可參考 **FLD04.EXE**。



3. 題目說明：

- (1)請在主場景的「行為指令」圖層的第 1 影格中設定主場景中 12 張牌的內容值，數字範圍必需是 1~6，每個數字隨機分配至兩張牌，主場景中 12 張牌的實體名稱爲 card1~card12。
- (2)每翻兩張牌，在主場景的行為指令圖層的第 4 影格進行比對，如果兩張牌的點數不同，顯示「比對結果」元件(實體名稱爲 result)第 1 影格相關訊息，再將兩張牌蓋回後，重新進行翻牌。
(提示：可在「比對結果」元件第 1 影格中的元件進行設定錯誤結果)

(3)如果每翻兩張牌的點數相同，則顯示「比對結果」元件(實體名稱爲 result)第 2 影格相關訊息，並將兩張牌消去，再進行翻牌。

(提示：可在「比對結果」元件第 2 影格中的元件進行設定正確結果)

(4)當 12 張牌都消去後，遊戲結束，會出現「再玩一次」按鈕。按下按鈕後可重新洗牌再玩。

(提示：可在「主場景」的第 5 影格中設定「再玩一次」按鈕的動作)

(5) Flash 檔案的發佈設定版本爲 Flash Player 8，ActionScript 版本爲 2.0，需具有防止匯入保護功能及壓縮影片功能，密碼設定爲 CSF。

4. 評分項目

項 目	配分	實得分數
正確的設定各張牌的內容	6	
比對錯誤後，能重新蓋牌	6	
比對正確後，可消去牌	6	
遊戲結束後，可重新再玩	5	
Flash 發佈設定的正確性	2	
總 分	25	