

FLASH 動畫編輯製作 Flash CS4

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 40 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、操作題為二大題，第一大題至第二大題每題 50 分，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。題目存檔方式，請依題目指示儲存於 C:\ANS.CSF\各指定資料夾，測驗結束前必須自行存檔，並關閉 Flash，檔案名稱錯誤或未自行存檔者，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。

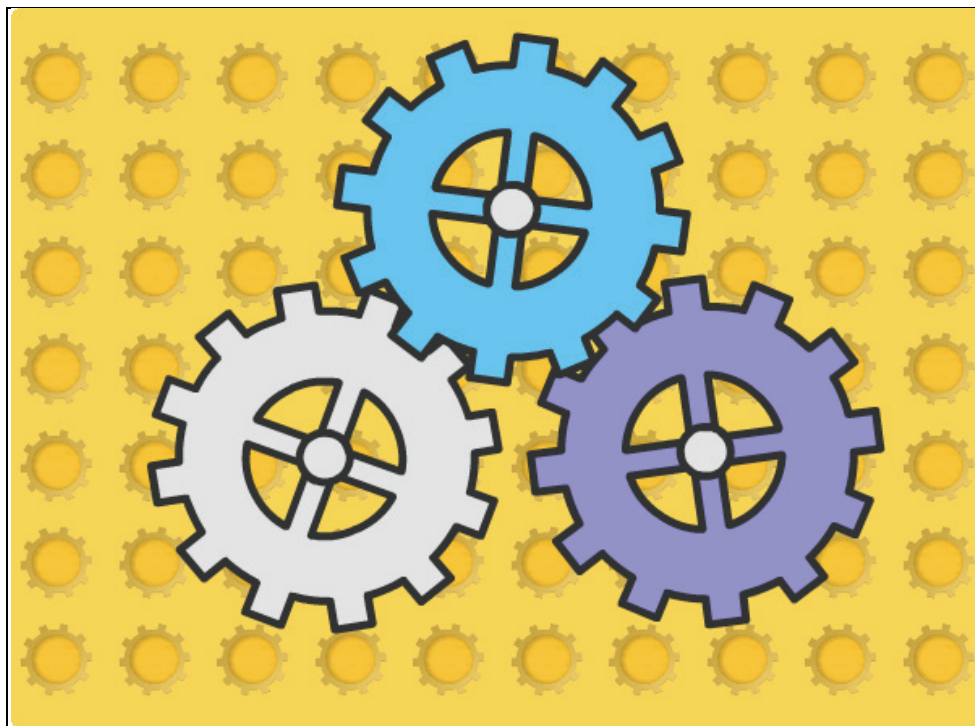
操作題 100%(第一題至第二題每題 50 分)

請依照試卷指示作答並存檔，時間結束前必須完全跳離 Flash。

一、齒輪

1. 題目說明：

本題為齒輪的設計，建立齒輪圖像元件以及利用裝飾工具製作底圖的技巧。



2. 作答須知：

- (1) 請至 C:\ANS.CSF\FL01 目錄開啓 **FLD01 fla** 設計。完成結果儲存於 C:\ANS.CSF\FL01 目錄，檔案名稱請定為 **FLA01 fla**。
- (2) 完成之檔案效果，需與展示檔 **FLD01.exe** 相符。

3. 設計項目：

- (1) 在「底圖」圖層利用「裝飾工具/格線填色」，填入元件庫中的「齒輪.gif」的圖像，位置、大小請參考展示檔。
- (2) 「底色」圖層繪製一與場景相同大小的矩形框，填滿色彩為#FFCC33，透明度 70%，效果請參考展示檔。

- (3) 以繪圖工具繪製一齒輪，並轉換為「wheel」圖像元件，外框色彩為#333333、筆畫為 5，底色為#E3E3E3，齒輪寬與高為 215。齒輪如下圖所示：



- (4) 在「wheel1」圖層置入「wheel」元件，並調整旋轉角度，位置與效果請參考展示檔。
- (5) 在「wheel2」圖層：置入「wheel」元件，重置為「wheel2」元件，將齒輪底色改為#9999FF，並調整旋轉角度，位置與效果請參考展示檔。
- (6) 在「wheel3」圖層：置入「wheel」元件，重置為「wheel3」元件，將齒輪填滿色彩改為#65CCFF，並調整旋轉角度，位置與效果請參考展示檔。

4. 評分項目：

評分項目	設計項目	配分	得分
裝飾工具運用	1	8	
背景處理	2	4	
wheel 元件製作	3	20	
元件處理	3-5	12	
整體配置	1-5	6	
總分		50	

二、Loading 循環動畫

1. 題目說明：

本題為 Flash 的 Loading 循環動畫的變形版，為 8 個同一元件，排列在場景上，以不同起始影格播放動畫。

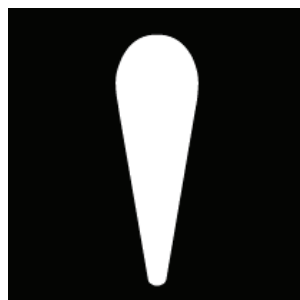


2. 作答須知：

- (1) 請至 C:\ANS.CSF\FL02 目錄開啓 **FLD02.fla** 設計。完成結果儲存於 C:\ANS.CSF\FL02 目錄，檔案名稱請定為 **FLA02.fla**。
- (2) 完成之檔案效果，需與展示檔 **FLD02.exe** 相符。

3. 設計項目：

- (1) 在「loading」繪製一圖形，如下圖所示，顏色為#FFFFFF，形狀以及大小請參考展示檔。圖形繪製完成後轉為「影片片段」元件並命名為「Symbol_mc」。



- (2) 編輯元件「Symbol_mc」，製作 1 至 16 格的「形狀補間動畫」，將第 16 格關鍵影格的圖案 Alpha 設定為 20%，並將加/減速調整為 100。
- (3) 將元件「Symbol_mc」以漩渦狀排列於場景上，數量為 8 個。(提示：使用「裝飾工具」的「對稱筆刷」功能)
- (4) 將舞台上所有元件轉為「圖像元件」，並將循環選項設定為「循環」，以逆時針將起始影格依序設定為 1、3、5、7、9、11、13、15 為止。再將舞台的影格拉長至 16。
- (5) 發佈設定：
- A. 發佈「Flash」類型，音效事件設定為「20kbps」及立體聲，設定「防止匯入保護」及「忽略 trace 動作」。
 - B. 發佈「Windows 放映檔」類型。

4. 評分項目：

評分項目	設計項目	配分	得分
繪製元件	1	6	
補間動畫製作與設定	2	16	
元件排列	3	6	
元件屬性轉換及起始影格設定	4	16	
發佈設定	5	6	
總分		50	