

Flash 動畫設計 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 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、操作題為四大題，第一大題至第四大題每題 25 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。

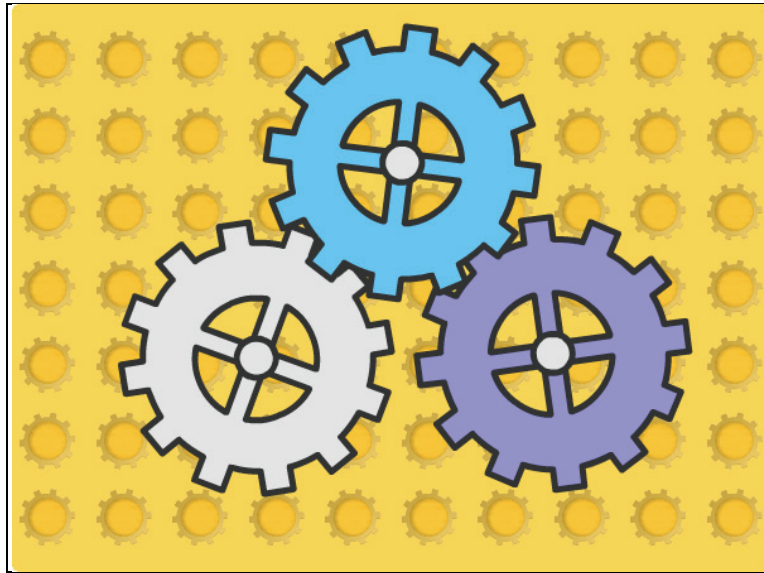
操作題 100% (第一大題至第四大題每題 25 分)

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. 設計項目：

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。



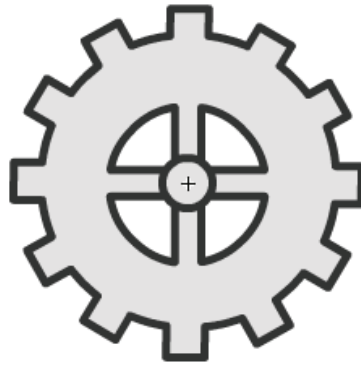
2. 作答須知：

- (1) 請至 C:\ANS.CSF\FL01 目錄開啓 **FLD01.fl**a 設計。完成結果儲存於 C:\ANS.CSF\FL01 目錄，檔案名稱請定為 **FLA01.fl**a。
- (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)	4	
背景處理	(2)	2	
wheel 元件製作	(3)	10	
元件處理	(3)~(6)	6	
整體配置	(1)~(6)	3	
總	分	25	

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。

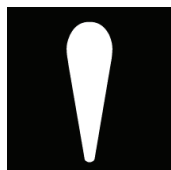


2. 作答須知：

- (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)	3	
補間動畫製作與設定	(2)	8	
元件排列	(3)	3	
元件屬性轉換及起始影格設定	(4)	8	
發佈設定	(5)	3	
總	分	25	

三、Happy Go

1. 題目說明：

本題為旅遊網站的動畫片頭，影片播放時搭配輕鬆的音樂不斷播送，左上角有一個不斷放出光芒的熱情太陽，熱氣球自場景右上方緩緩降落至左下方，LOGO 文字則由地平線飛入至影片下方，最後出現進入網站的按鈕。



2. 作答須知：

- (1) 請至 C:\ANS.CSF\FL03 目錄開啓 **FLD03 fla** 設計。完成結果儲存於 C:\ANS.CSF\FL03 目錄，檔案名稱請定為 **FLA03 fla**。
- (2) 完成之檔案效果，需與展示檔 **FLD03.exe** 相符。

3. 設計項目：

- (1) 將元件庫中的「熱氣球」圖像元件置於「BALLOON」圖層中，並將「熱氣球」圖像元件的實體效果轉換為影片片段，並利用濾鏡增加陰影效果，效果請參考展示檔。

- (2) 設定「熱氣球」元件的移動補間動畫，在影格 1 將熱氣球元件尺寸寬度為 20px（請等比縮放），並參考下圖將元件置於舞台的右上角。影格 40 熱氣球元件尺寸寬度為 120px，高度為等比調整，加/減速設為 50，將熱氣球元件位置移至舞台左下角並調整移動路徑，如下圖所示，效果請參考展示檔。



- (3) 利用元件庫中「太陽」圖像元件設計一個 10 影格的「太陽動畫」影片片段元件，置於「SUN」圖層。「太陽動畫」影片片段元件的效果為太陽不斷產生光暈效果，效果請參考展示檔。（提示：利用濾鏡效果光暈及內光暈，產生出閃爍的效果）
- (4) 將「LOGO」圖層中的「文字」元件設定濾鏡的陰影效果，並製作由地平線飛入的 3D 補間動畫，影格 20 時「文字」元件為扁平（Z 軸為 3000），動畫在影格 60 時展現完成，效果請參考展示檔。
- (5) 利用「一帆風順」及「船」元件製作一名為「junk」的按鈕元件：設定按鈕「滑入」狀況時，文字呈現紅色光暈效果；按鈕「按下」狀況時，文字呈現黑色。按鈕製作完成後，將其置入在「BUTTON」圖層影格 70，位置及效果請參考展示檔。
- (6) 在「as」圖層影格 70，加入 ActionScript 程式控制影片停止播放，包含「太陽動畫」影片片段，效果請參考展示檔。

(7) 匯入 **FLDwav.mp3** 至元件庫後，將音效檔置入「MUSIC」圖層，設定音效檔會隨同影片一同停止播放。

4. 評分項目：

評分項目	設計項目	配分	得分
替身及濾鏡效果設定	(1)	2	
熱氣球移動動畫	(2)	4	
影片片段元件製作	(3)	5	
3D 動畫製作	(4)	6	
按鈕元件設計	(5)	3	
時間軸動作設定	(6)	3	
聲音設定	(7)	1	
整體配置	(1)~(7)	1	
總	分	25	

四、MP3 播放器

1. 題目說明：

本題為製作一 MP3 播放器，使用者可以利用下拉式選單選擇曲目，選取曲目後，影片自動播放音樂，下方顯示曲名及音樂長度，同時動態以長條圖及文字顯示目前音樂播放的時間及進度；選擇不同的曲目時，影片提供不同的背景影像搭配音樂氣氛。



2. 作答須知：

- (1) 請至 C:\ANS.CSF\FL04 目錄開啓 **FLD04 fla** 檔設計。完成結果儲存於 C:\ANS.CSF\FL04 目錄，檔案名稱為 **FLA04 fla**。
- (2) 完成之檔案效果，需與展示檔 **FLD04.exe** 相符。

3. 設計項目：

- (1) 設定動畫一執行時，「bg」影片片段元件必需停留在影格 1，效果請參考展示檔。
- (2) 設定舞台中的三個動態文字「t1」、「t2」、「t3」初始值分別為「尚未選曲」、「0:0」、「0:0」，效果請參考展示檔。

- (3) 請在「選單」圖層中新增一個 ComboBox 組件並命名為「combo」，位置請參考展示檔。設定 dataProvider 值如下：

Label	data
Select...	沒有曲目
蝴蝶夢	蝴蝶夢
倩女幽魂	倩女幽魂
櫻花雨	櫻花雨

- (4) 設定由 ComboBox 組件改變曲目後，「bg」影片片段會依組件索引值改變影片背景影像，效果請參考展示檔。(提示：使用 selectedIndex 屬性)
- (5) 設定由 ComboBox 組件改變曲目後，影片會自動播放所對應的音樂檔 **FLDsnd0.mp3**、**FLDsnd1.mp3**、**FLDsnd2.mp3** 及 **FLDsnd3.mp3**，效果請參考展示檔。
- (6) 音樂播放時，「動態文字」圖層中動態文字「t1」會顯示曲名；「t2」動態文字顯示音樂時間長度；「t3」動態文字則顯示選取音樂已播放的時間。時間以「分:秒」為單位，數值則取至整數，效果請參考展示檔。
- (7) 請在「播放進度」圖層中「bar_mc」元件即時顯示音樂播放進度長條圖，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
背景影像初始設定	(1)	2	
動態文字初始值	(2)	2	
選單組件設定	(3)	4	
背景影像變換效果	(4)	2	
音樂播放的正確性	(5)	3	
動態文字內容的正確性	(6)	7	
動態顯示播放進度長條圖的正確性	(7)	5	
總	分	25	