

信息技术 2 月 29 日-3 月 1 日作业

1.丁老师利用 Flash 软件制作了一个弹簧振动的演示动画,如图 a 所示:

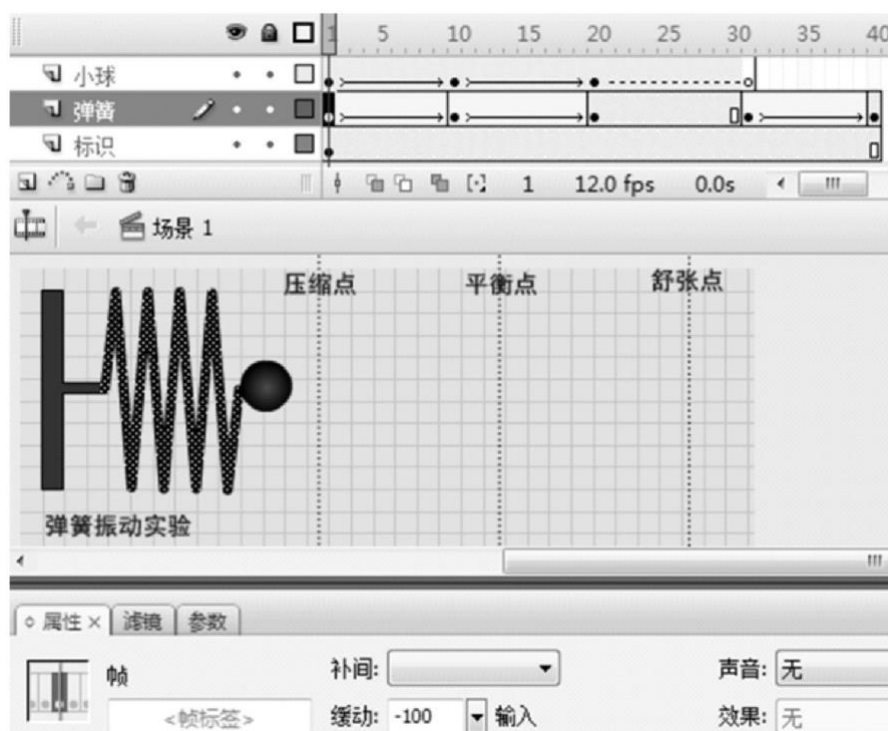


图 a

(1)由图示可以判断,弹簧振动的动画类型是_____ (选填“动画补间动画”“形状补间动画”或“逐帧动画”).

(2)图 b 是选中小球图层第 1 帧中球的截图:

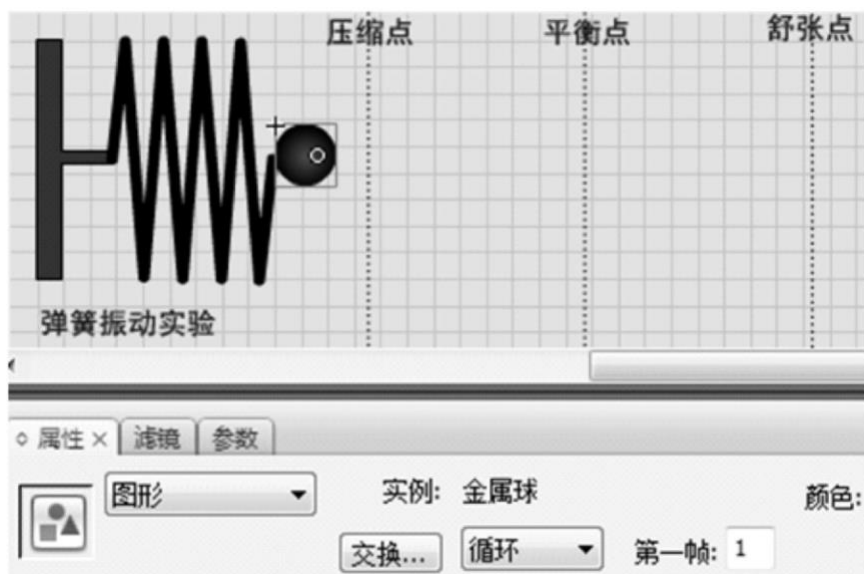


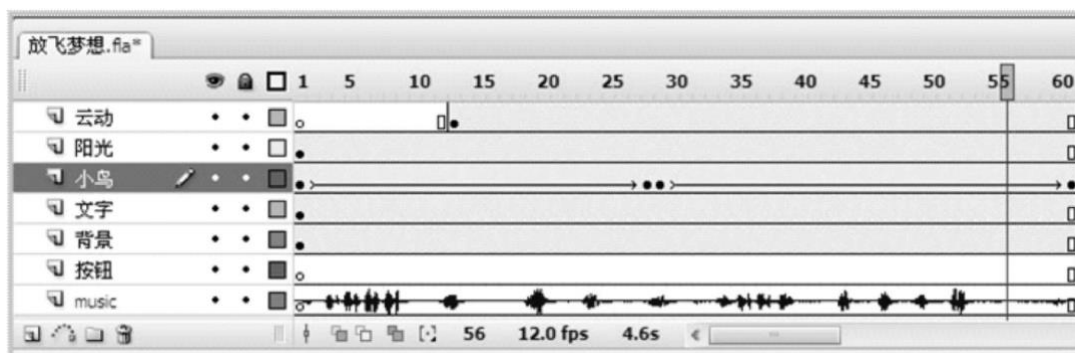
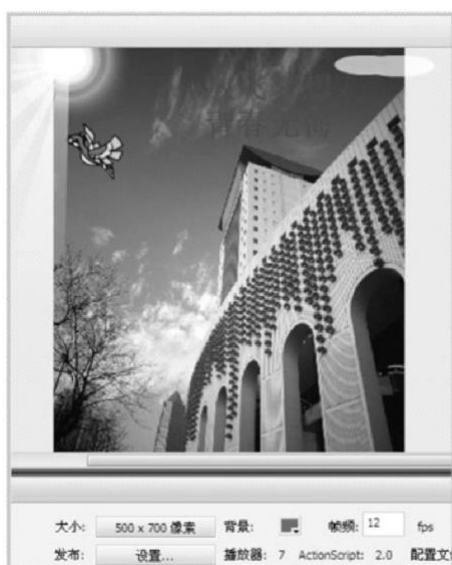
图 b

由图可知,产生该小球实例的元件名是_____,元件类型是_____,小球振动的动画类型是_____(选填“动画补间动画”“形状补间动画”或“逐帧动画”)。

(3)为了使小球和弹簧同步振动,小球图层第 1 帧的缓动值应该是_____。

(4)小球图层第 20 帧到 30 帧演示的是小球从舒张点回弹到平衡点的动画。观察时间轴,要实现动画效果,还须执行的操作是_____。

2.小张用 Flash 软件制作一个名为“放飞梦想.fla”的 Flash 动画,制作过程中的部分界面如下图所示。请回答以下问题:



(1)如果声音的同步方式是数据流,则声音的播放时间是_____秒。

(2)由图可知名称为“鸟”的元件类型是_____。

(3)为实现让“云”从右上角向左上角移动的效果,将“云”元件置于“云动”图层第 13 帧的右上角,在“云动”图层第 60 帧处应插入一个帧,并将“云”元件实例移动到该帧的左上角,然后在“云动”图层创建一个_____ (选填“动画”或“形状”)补间。

3.小贝用 Flash 软件设计了一个“葡萄架下”的 MV,创作界面如图所示:



- (1)由图所示的时间轴可知,如果将帧频改为 18fps,那么该动画的播放速度将变为原来的_____。
- (2)在制作蜗牛向上爬动画的过程中,在蜗牛图层第 1 帧中插入蜗牛元件的实例,并在第 36 帧插入关键帧,然后选择第 1 帧设置_____ (选填“动画”或“形状”)补间。
- (3)播放动画时发现,当蜗牛快爬到葡萄架的上端时,黄鹂鸟却不见了,原因是_____,解决的办法是_____。
- (4)当选择音乐图层添加背景音乐时,因为它不小心点击了隐藏图标,这时选中该图层的第 1 帧后,_____ (选填“能”或“不能”)把库中的音乐拖入图层。
- (5)在如上图所示库面板中,“蜗牛图片”由外部文件导入,并创建“蜗牛”元件,删除库中“蜗牛图片”_____ (选填“会”“不会”)影响“蜗牛”元件。
- (6)为了让影片开始停在第 1 帧上,在背景图层第 1 帧设置了动作 `stop()`;希望运行影片时单击按钮能继续播放影片,则应该在“播放”按钮上设置动作为_____。
- (7)为了下次能方便修改,她应该把作品保存为_____格式。

4.小安使用 Flash 软件制作了主题为“新春”的动画,制作界面如图所示:

- (1)“播放”按钮添加了跳转到“main”场景第 1 帧播放的动作,动作为_____。

- (2)声音图层添加了“bg.mp3”音乐,该音乐播放到第 40 帧时,仍在继续播放,则声音图层“bg.mp3”音乐的同步属性是_____,小安希望通过单击“静音”按钮来关闭声音,则该按钮中应添加的动作命令是_____。

- (3)将“声音”和“控制”图层的位置进行交换,_____ (选填“会”“不会”)影响动画原有的效果。

- (4)作品制作完成后,若要调试按钮在不同场景跳转的动作效果,比较适合的方式是_____ (选填“测试影片”“测试场景”或“导出为 AVI 文件”)。

