

根据浙江省最新教学指导意见编写

经浙江省中小学教材审定委员会审查通过

经浙江省中小学教辅材料评议委员会2016年评议通过

浙江省普通高中 学业水平考试导引

ZHEJIANGSHENG
PUTONG GAOZHONG
XUEYE SHUIPING KAOSHI
DAOYIN

(2016年适用)

技术

学业水平考试导引编写组 组编



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

- 根据浙江省最新教学指导意见编写
- 经浙江省中小学教材审定委员会审查通过
- 经浙江省中小学教辅材料评议委员会 2016 年评议通过

浙江省普通高中学业水平考试导引

(2016 年适用)

技 术

学业水平考试导引编写组 组编



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

浙江省普通高中学业水平考试导引. 技术:2016 年
适用 / 学业水平考试导引编写组组编. —杭州:浙江
大学出版社,2016.4
ISBN 978-7-308-15623-3

I. ①浙… II. ①学… III. ①通用技术—高中—教学
参考资料 IV. ①G634

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 036453 号

浙江省普通高中学业水平考试导引(2016 年适用)·技术
学业水平考试导引编写组 组编

责任编辑 阮海潮
责任校对 王文舟
封面设计 刘依群
出版发行 浙江大学出版社
(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)
(网址: <http://www.zjupress.com>)
排 版 杭州星云光电图文制作有限公司
印 刷 富阳市育才印刷有限公司
开 本 889mm×1194mm 1/16
印 张 15
字 数 486 千
版 次 2016 年 4 月第 1 版 2016 年 4 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-308-15623-3
定 价 18.60 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式:(0571) 88925591; <http://zjdxcbbs.tmall.com>

前 言

浙江省普通高中学业水平考试是在教育部指导下,由省级教育行政部门组织实施的全面衡量普通高中学生学业水平的考试。其主旨是引导普通高中全面贯彻党的教育方针,落实必修课程教学要求,检测高中学生的学业水平,监测、评价和反馈高中教学质量。

为了帮助广大师生更好地学习、理解《浙江省普通高中学业水平考试暨高考选考科目考试标准》,准确把握学业水平考试目标的具体要求,以减轻学生过重的学业负担,缓解考试心理压力,根据《浙江省教育厅关于深化普通高中课程改革的通知》和《浙江省深化高校考试招生制度综合改革试点方案》文件精神,我们组织了省内从事基础教育考试研究的部分专家、教研员和一线优秀教师,依据教育部颁布的《普通高中课程标准(实验)》、《浙江省普通高中新课程实验学科教学指导意见》和《浙江省普通高中学业水平考试暨高考选考科目考试标准》,针对目前我省普通高中使用的教科书和教学实际,编写了这套“浙江省普通高中学业水平考试导引”丛书。丛书按照考试科目分册编写,包括数学、语文、物理、化学、生物、地理、历史、思想政治、技术9个分册。

本套丛书具有以下特点:

1. 依据《浙江省普通高中学业水平考试暨高考选考科目考试标准》,明确各科目的具体要求,有利于师生提高学科教学的针对性。

2. 紧扣考试目标的知识条目及各层级的要求,梳理模块知识体系,并对往年试卷及试题参数以及学生答题情况进行具体分析,提出学生考试答题的防错措施和矫正策略,有效地指导考试复习。

3. 列举各种试题类型和解题导引,编制符合新课程理念的精选试题,编拟符合学业水平考试标准要求的综合模拟练习。

编写本套丛书,我们力求准确体现考试要求,力求对普通高中新课程日常教学和复习以及教学研究具有针对性、指导性和实用性。由于我省普通高中课程改革正在深化进程中,针对普通高中课程方案、课程标准、教学要求、学业评价等方面的研究有待深入,本套丛书中不当之处在所难免。欢迎广大师生及时提出意见。

本书经浙江省中小学教辅材料评议委员会2016年评议通过。

目 录

信息技术

第一篇 试题分析

第一章 试题示例	(1)
第一节 试题类型示例	(1)
第二节 考试目标示例	(4)
第三节 考试要求示例	(7)
第二章 答题分析	(11)
第一节 知识点与考试要求	(11)
第二节 学生答题情况分析	(13)

第二篇 解题导引(必考部分)

第一章 信息技术基础	(19)
第一节 信息及信息的获取	(19)
第二节 信息的加工	(24)
第三节 信息的管理	(37)
第四节 信息的表达与交流	(42)
第二章 多媒体技术应用	(47)
第一节 多媒体技术基础	(47)
第二节 多媒体信息编码	(51)
第三节 媒体的采集与制作	(55)
第四节 多媒体作品的合成	(64)

第三篇 解题导引(选考部分)

第一章 算法及 VB 语言基础	(71)
第一节 算法与算法的表示	(71)
第二节 VB 语言基础	(76)

第二章 算法的程序实现	(84)
第一节 枚举与解析算法	(84)
第二节 排序与查找算法	(90)
第三节 算法在数据管理中的应用	(98)

第四篇 综合练习

综合练习一(学考)	(104)
综合练习二(选考)	(106)

通用技术

第一篇 试题分析

第一章 试题示例	(113)
第一节 试题类型示例	(113)
第二节 考试目标示例	(115)
第三节 考试要求示例	(117)
第二章 答题分析	(120)
第一节 知识点与考试要求	(120)
第二节 学生答题情况分析	(125)

第二篇 解题导引(必考部分)

第一章 必修一模块	(129)
第一节 走进技术世界	(129)
第二节 技术世界中的设计	(132)
第三节 设计过程、原则及评价	(136)
第四节 发现与明确问题	(140)
第五节 方案的构思及其方法	(144)
第六节 设计图样的绘制	(149)
第七节 模型或原型的制作	(154)
第二章 必修二模块	(159)
第一节 结构与设计	(159)
第二节 流程与设计	(163)
第三节 系统与设计	(168)
第四节 控制与设计	(173)

第三篇 解题导引(选考部分)

第一章 电子控制技术概述	(180)
第二章 电子控制系统信息的获取与转换	(182)
第三章 电子控制系统的信号处理	(184)
第四章 电子控制系统的执行部件	(189)
第五章 电子控制系统的设计及其应用	(192)
附录	(196)

第四篇 综合练习

综合练习一(学考)	(198)
综合练习二(选考)	(201)

课外综合练习卷

信息技术	(205)
综合练习卷一(学考)	(205)
综合练习卷二(选考)	(208)
通用技术	(214)
综合练习卷一(学考)	(214)
综合练习卷二(选考)	(216)
参考答案	(221)



第一章 试题示例

浙江省普通高中学业水平考试暨高考选考科目考试的对象,是2014年秋季及以后入学的高中在校学生及相关人员,要求在一定的时间内,掌握《浙江省普通高中学业水平考试暨高考选考科目考试标准》所规定的内容。信息技术是一门发展迅速、操作性较强的学科,它的考核形式是多种多样的,既有纸笔考试、上机考试,也可以笔试和上机考试相结合。信息技术学科目前采用纸笔考试的形式,学业水平考试可参考浙教版《信息技术基础》(必修)和《多媒体技术应用》(选修)两本教材;高考选考部分可参考浙教版《算法与程序设计》(选修)教材。具体要求可参考《浙江省普通高中技术学科教学指导意见》(2014版)中的“必修模块”——信息技术基础、多媒体技术应用(选修2),以及“限定性选修模块”——算法与程序设计(选修1)。本章主要阐述信息技术考试试题的设计、目标的考核以及考试要求的落实,并提供各类试题的典型示例。

第一节 试题类型示例

浙江省普通高中信息技术考试试题有选择题和非选择题两种题型。

本节主要针对客观题、主观题这两种题型的功能、特点作介绍,以帮助师生了解信息技术考试的题型,提高考生的应答能力。

一、选择题

选择题是一种各学科均使用的常见题型,它的结构由指令性语言、题干和选择支三个部分组成。

指令性语言:通常指在大题号后面,本大题所有小题的前面,用括号括起来的部分。一般有三个方面的内容:一是本大题包含的小题数目、每小题的分值和本大题的总分;二是指明每个小题中正确答案的数量;三是每小题的评分标准。

题干:是指每一小题中叙述考查内容的不完整(加上某个选择支就能完整)的句子。

选择支:是题干后面的备选答案。

在信息技术考试试题中均采用“四选一”型的单项选择题,即一道选择题的四个选择支中,有且只有一个正确选项。

选择题形式多样,结构灵活,考查知识的覆盖面广,能比较全面地考查考生的基本知识和基本操作技能,而且选择题具有答案确定、阅卷方便、考试信度和效度高等特点;但选择题只在限定的备选项中选出正确选项,其考核功能有一定的局限性,对考生创新能力的培养有不同程度的影响。下列分别给予举例说明。

【例1】 下列有关信息的说法,正确的是

()

- A. 用搜索引擎搜索到的信息都是可信的
- B. 信息的载体可以是文字,也可以是图像、声音等
- C. 青少年应拒绝浏览因特网上的信息,以维护身心健康
- D. 电子邮件是一种常用的信息交流工具,邮件发送者不必拥有电子邮箱

本题主要考核信息的基本概念。

【例 2】 某算法的部分流程图如图 1-1-1 所示。执行这部分流程后,“ $x \leftarrow x-2$ ”被执行的次数为 ()

- A. 0
B. 1
C. 2
D. 3

本题主要考核学生对算法与流程图的理解能力。

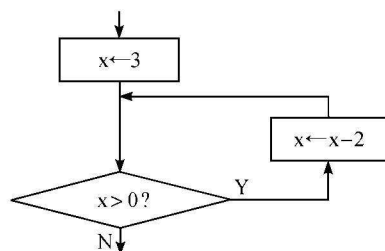


图 1-1-1

【例 3】 使用 UltraEdit 软件观察字符内码,结果如图 1-1-2 所示。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
00000000h:	C2	D7	B6	D8	32	30	31	32								

图 1-1-2

则存储字符“伦敦 2012”所需的字节数为 ()

- A. 3 B. 4 C. 6 D. 8

本题主要考核有关字符内码的相关知识。

【例 4】 一幅未经压缩的 1024×768 像素、24 位色 BMP 图像,其文件存储容量约为 ()

- A. 2.25KB B. 18KB C. 2.25MB D. 18M

本题主要考核图像文件存储容量的计算。

【例 5】 某 Flash 作品编辑状态如图 1-1-3 所示。能直接对关键帧中对象进行修改的图层是 ()

- A. 背景
B. 小故事
C. 米老鼠
D. 按钮

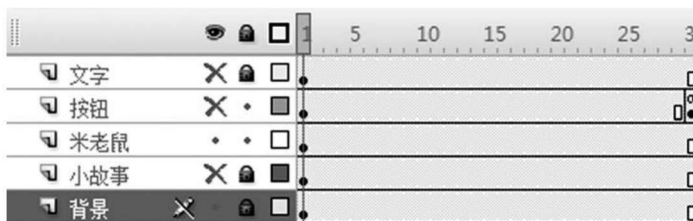


图 1-1-3

本题主要考核 Flash 中帧与图层的操作。

二、非选择题

信息技术考试的非选择题目前局限于考试形式,主要由填空题、程序设计题等组成。

相比于选择题,这些题型更能全面考核学生所学知识的掌握程度。非选择题出题灵活,解题方式多样,其答案也可能有多种表述方式。

非选择题的考核内容主要有文字与图表处理、信息管理、算法及程序设计、多媒体素材加工和作品制作等。

【例 6】 某用户打算去北京旅游,他在网上查询了航班信息,并将收集到的信息制成了 Access 数据表,如图 1-1-4 所示。

编号	航班	起飞时间	到达时间	准点率	价格
1	东方航空MU5131	7:30:00	9:35:00	95.00%	¥32
2	中国国航CA1701	7:55:00	10:05:00	95.00%	¥31
3	中国国航CA1703	9:00:00	11:05:00	95.00%	¥55
4	中国国航CA1711	9:50:00	12:05:00	95.00%	¥55
5	上海航空FM9157	10:30:00	12:50:00	97.00%	¥46
6	东方航空MU5167	11:35:00	13:55:00	84.00%	¥46
7	中国国航CA1705	12:00:00	14:15:00	82.00%	¥55
8	海南航空HU7278	12:05:00	14:20:00	84.00%	¥35
9	中国国航CA1596	13:00:00	15:20:00	93.00%	¥55
10	东方航空MU5457	14:10:00	16:30:00	93.00%	¥33
11	中国国航CA1717	14:30:00	16:45:00	94.00%	¥55

图 1-1-4

- (1) 此表包含了_____条记录, 当前记录为第_____条。
 (2) 该用户计划于下午 1 点左右到达北京, 综合各方面因素, 最合适的航班是_____。
 (3) 此表中“航班”字段最可能的数据类型为_____。

本题主要考核学生分析 Access 数据表中相关信息的能力。

【例 7】 设计一个“偶数迁移”的 Visual Basic 程序, 具体要求如下:

- (1) 程序界面如图 1-1-5 所示。



图 1-1-5

(2) 程序功能为: 单击“产生”按钮(Command1), 产生 10 个两位正整数放入左边列表框 List1 中, 同时清空右边列表框 List2 中的内容。

单击“偶数迁移”按钮(Command2), 将列表框 List1 中所有偶数迁移到列表框 List2 中。

在以下 Visual Basic 程序的划线①和②处填入合适的语句或表达式, 完善按钮 Command1、Command2 的单击事件。

```
Dim a(1 To 10) As Integer
Private Sub Command1_Click()
    Randomize
    For i=1 To 10
        a(i)=Int(Rnd() * 90+10)
        List1.AddItem Str(a(i))
    Next i
    ①
End Sub
Private Sub Command2_Click()
    List1.Clear
    For i=1 To 10
        If ② Then
            List2.AddItem Str(a(i))
        Else
            List1.AddItem Str(a(i))
        End If
    Next i
End Sub
```

程序段中空格①与②处应填入的内容是:

- ① _____
 ② _____

本题主要考核学生的程序设计能力。

【例 8】刘欣用 Photoshop 软件制作了一张立春图(如图 1-1-6 所示)。该图片用“春蕾绽放.jpg”文件(如图 1-1-7 所示)和“山水画.jpg”文件(如图 1-1-8 所示)作为素材。



图 1-1-6



图 1-1-7



图 1-1-8

回答以下问题:

(1)为给“立春”图层设置红色描边效果,操作步骤如下:

- ①选择“图层”菜单中“图层样式”子菜单中的“描边”;
- ②在“图层样式”对话框中,设置描边的大小和颜色;
- ③选中“立春”图层;
- ④单击“确定”按钮;

正确的操作顺序是_____。(填操作步骤的序号)

(2)将图 1-1-7 中的“春蕾绽放”图像复制到“立春.psd”的“春蕾绽放”图层后,发现图像有些偏小,需要通过_____命令,将该图像适当放大。

(3)刘欣在“山水画.jpg”中选取了一部分,合成到立春图片的“山水国画”图层中。从效果上看,他使用的选取工具是_____,并且在选取过程中使用了_____效果。

(4)两个文字图层中的文字分别与图层名称相同,仅交换这两个图层位置后,文字的左右顺序会不会交换?_____。说明理由:_____。

(5)在“立春”图中,“春蕾绽放”图片较素材偏淡,原因是刘欣将该图层的不透明度设置成了_____。

本题主要考核使用 Photoshop 软件制作多媒体作品的相关知识。

第二节 考试目标示例

高中信息技术考试对考试内容掌握程度的要求,分为三个层次,从低到高依次称为识记、领会、应用,分别以字母 a、b、c 表示。

a. 识记:能记住或复现已学过的信息技术基本知识和基本技能。列为“识记”的内容往往属于最基本的概念和操作,要求学生能快速准确地进行回答或操作。解答这一类题目,只要学生将大脑中的信息直接提取出来即可顺利作答,如信息的含义、计算机的基本特征、算法与程序设计基础知识、多媒体信息的采集与处理等基本概念。

【例 9】OCR 软件主要用于

()

- A. 将文字图像化
- B. 将图像中的英文翻译成中文
- C. 自动写作
- D. 将图像中的文字转换成文本

本题考核学生 OCR 软件的基本功能。

【例 10】在 Visual Basic 中,语句 TName.Caption="2012 伦敦"中的 TName 是

()

- A. 对象名 B. 属性名 C. 属性值 D. 事件名

本题考核学生有关 Visual Basic 中对象、属性、属性值的基本概念。

【例 11】 某用户购买了一部 4G 手机,其中“4G”指的是 ()

- A. 第 4 代移动通信技术 B. 手机存储容量为 4GB
C. 手机 CPU 主频为 4GHz D. 手机上网带宽最大为 4G

本题考核学生生活中信息技术应用的相关概念。

b. 领会:对已学过的信息技术知识及技能,能用自己的语言或相应的操作进行表达、判断和直接运用。它要求学生能理解学过的基础知识,明确各种知识及知识内部各要素之间的相互关系,如对一系列的基本操作,根据先后操作顺序的不同,可出现不同的结果;或通过对基本知识的理解和掌握,推断出正确的选项。

【例 12】 两幅尺寸相同未经压缩的 BMP 图像,若存储容量分别为 352KB 和 119KB,则这两幅图像的颜色数可能为 ()

- A. 24 位色和 16 位色 B. 24 位色和 8 位色 C. 16 位色和 8 位色 D. 16 位色和 2 位色

本题考核学生在理解 BMP 图像存储容量计算方法的基础上,推断出有关图像性质(或参数)的能力。

【例 13】 在 Flash 软件中,某关键帧上的脚本为“gotoAndStop(10);”,下列动作命令能产生与该脚本相同效果的是 ()

- A. gotoAndPlay(10);stop(); B. stop(10);
C. play(10);stop(); D. gotoAndPlay(10);stop(10);

本题考核学生在正确理解 Flash 脚本命令的基础上,能对各命令进行灵活组合、应用的能力。

【例 14】 有如下 Visual Basic 程序段:

```
s=0
For i = 1 To 5
    s = s + i
Next i
```

该程序段运行后,变量 i 的值为 ()

- A. 1 B. 5 C. 6 D. 15

本题考核学生对 Visual Basic 程序的正确理解。

c. 应用:在领会的基础上,熟练应用信息技术进行信息的处理,综合运用信息技术知识和技能解决实际问题。列为“应用”的知识条目往往集中在一些具体的操作或程序设计上,如图形图像的处理与制作、文字图表的处理与分析、程序的设计与分析等。这些题目都要求学生熟练运用所学的各种基础知识和基本操作,综合各种能力来解答。

【例 15】 小明收集了某超市销售的办公用品数据,并用 Excel 软件进行数据处理,如图 1-1-9 所示。

G3		fx =(E3-F3)/E3*100					
	A	B	C	D	E	F	G
1	办公用品统计表						
2	品名	品牌	规格	单位	原价	特惠价	降价幅度(%)
3	树脂笔芯	白金	0.5mm	盒	0.68	0.68	0
4	自动铅笔	斑马	0.5mm	支	4.00	3.80	5
5	修正带	得力	5mm*6m	个	2.50	2.30	8
6	笔芯	得力	0.5 mm	盒	9.90	9.40	5
7	直尺	得力	30cm	把	1.70	1.70	0
8	多孔插座	公牛	4个/1.8m	个	28.00	23.80	15
9	软面抄	何如	A5	本	2.11	2.11	0
10	文件夹	齐心	双夹	个	6.00	5.40	10
11	资料册	齐心	40K	本	9.00	8.55	5
12	打孔文件夹	齐心	2孔/50mm	个	9.80	9.31	5
13	拉杆夹	齐心	10mm	个	1.17	1.17	0
14	签字笔	史努比	0.5mm	支	0.90	0.90	0
15	透明胶	永大	12mm	个	0.30	0.27	10
16	透明胶	永大	60mm	个	2.42	2.42	0

图 1-1-9

请回答下列问题:

(1)在 G3 单元格输入公式并利用自动填充功能完成区域 G4:G16 的计算,结果如图 1-1-9 所示,则 G8 单元格中的公式是_____。

(2)由图 1-1-9 可知,数据进行排序操作的主、次关键字分别是_____、_____。

(3)对区域 A2:G16 中的数据进行筛选操作,筛选条件如图 1-1-10 所示,则能筛选出的数据行数共_____行。

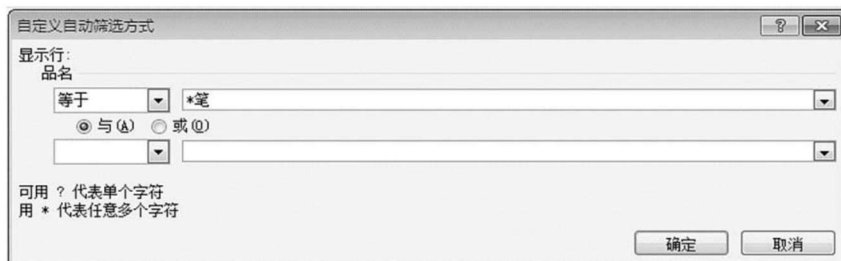


图 1-1-10

本题考核学生通过掌握的 Excel 软件知识来解决实际生活中的简单问题的能力。

【例 16】 某学生在物理实验室中获得了一系列关于平抛运动的高度、水平初速度与水平距离的实验数据,为了验证数据的正确性,设计了如图 1-1-11 所示的 VB 界面及相应的 VB 程序。

```
Private Sub Command1_Click()  
    Dim h As Single, v0 As Single, s As Single, t As Single  
    h = Val(Text1.Text)  
    t = Sqr(2 * h / 9.8)  
    ①  
    s = v0 * t  
    Text3.Text = Str(s)  
End Sub
```

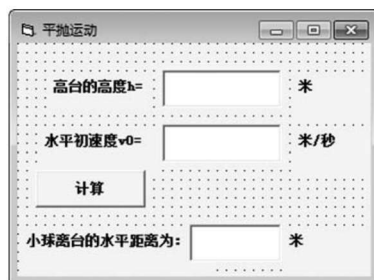


图 1-1-11

程序的功能是:在离地为 h 米的高台上,以 v0 为初速度水平抛出一小球(不计空气阻力),能根据 h 和 v0 求得小球落地时与高台的水平距离。

回答下列问题:

(1)上述程序中空格①处应填入的内容为_____。

(2)变量 h 的数据类型是_____。

(3)变量 s 的作用是存放_____的值。

(4)“小球落地时与高台的水平距离”的结果是在_____中显示的。

本题考核学生通过所学程序设计知识来验证物理实验中的数据。

【例 17】 小王用 Flash 软件制作一个珍稀鸟类的多媒体作品,其中“白尾海雕”模块的制作脚本如下所示:

场景名:白尾海雕	类别序号:2—3
进入方式: 由“主界面”场景,通过“白尾海雕”按钮进入。 呈现方式: 1.通过单击下方“红翅绿鸠”、“红腹锦鸡”、“白尾海雕”、“黄腹角雉”按钮分别进入相应珍稀鸟类的介绍。 2.通过单击右上角的“返回”按钮回到“主界面”场景。	呈现顺序说明: 停止播放“片头”场景的声音,出现关于“白尾海雕”的视频(白尾海雕.mpg),再出现白尾海雕的文字说明。循环播放该场景。 解说词: 关于“白尾海雕”的介绍。

(1)测试动画时,若将鼠标指向“白尾海雕”按钮,将会发出白尾海雕的叫声,则应将该声音加入到该按钮元件名为_____的帧。

【例 20】 使用 Flash 软件编辑某作品时,部分界面如图 1-1-13 所示。在第 30 帧能直接添加动作命令的图层是 ()

- A. 按钮 B. 云彩
C. 树叶 D. 背景

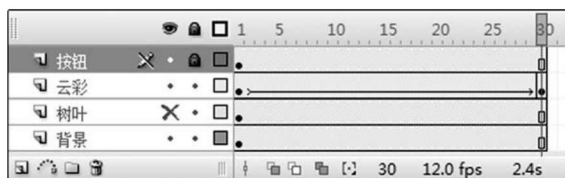


图 1-1-13

本题主要考核学生用 Flash 软件制作作品时对帧及图层窗口信息的观察能力。

2. 记忆能力

必修模块:能准确记住并再现信息技术的基本概念、基本知识,掌握信息技术的基本操作及解决实际问题的基本方法等。能准确记住并再现多媒体信息采集、加工的基本概念及基本操作方法。

限定性选修模块:能准确记住程序设计语言中变量、常量、函数、表达式、常用语句等知识,记住面向对象程序设计中的对象、属性、方法、类、事件等概念。

【例 21】 下列软件中,可用于建立、管理和维护小型数据库的是 ()

- A. ACDSce B. Access C. Excel D. Word

本题主要考查学生对数据库管理系统软件的记忆能力。

【例 22】 下列能作为 VB 变量名的是 ()

- A. If B. 2t C. MyVar D. Book 1

本题主要考核学生对 Visual Basic 程序设计语言中变量命名规则的记忆能力。

【例 23】 在多媒体作品创作过程中,下列属于应用需求分析的是 ()

- A. 主题思想分析 B. 用户情况分析
C. 发布方式分析 D. 结构类型分析

本题主要考核学生对多媒体作品设计过程中各个步骤的记忆能力。

3. 操作能力

必修模块:能运用计算机等信息技术工具进行信息的获取、加工、管理、表达与交流等。能根据信息呈现需求,选择适当的工具和方法,对多媒体信息进行采集、加工、表达和交流。

限定性选修模块:能熟练编制简单的 VB 程序,能对 VB 程序进行运行、调试、编译等操作,并能解决调试过程中出现的各种问题。

尽管目前信息技术学科考试形式为纸笔考试,但信息处理的主要工具是计算机,因此能否熟练操作计算机、运用计算机决定了这一门学科的学习效果,各种各样的操作在信息技术学科中随处可见。

【例 24】 下列应用中,使用了光学字符识别(OCR)技术的是 ()

- A. 用视频监控系统监测景区内游客拥堵情况
B. 在字处理软件中通过语音输入文字
C. 某字典软件通过拍摄自动输入英语单词,并显示该单词的汉字解释及例句
D. 用数码相机拍摄练习题并通过 QQ 以图片方式发送给同学,与同学交流解题技巧

本题主要考核学生对光学字符识别(OCR)技术应用领域的理解。

【例 25】 使用“会声会影”软件进行视频素材加工的部分界面如图 1-1-14 所示。下列素材均能加载到①轨道的是 ()

- A. Zm. txt 和 Ms. mp3
B. Pic. jpg 和 Ms. mp3
C. Zm. txt 和 Dh. avi
D. Pic. jpg 和 Dh. avi

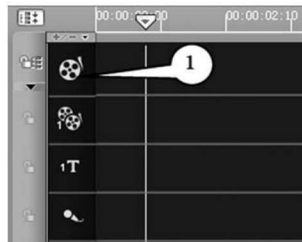


图 1-1-14

本题主要考核利用“会声会影”软件加载各类素材的操作能力。

【例 26】 小李想用 Photoshop 软件对图 1-1-15 所示的图像进行加工处理,得到如图 1-1-16 所示的效果。



图 1-1-15



图 1-1-16

则下列操作可行的是

()

- A. 水平翻转, 并进行羽化处理
- B. 缩放图像, 并进行描边处理
- C. 顺时针旋转 90° , 并设置图层样式为“投影”
- D. 垂直翻转, 并添加“镜头光晕”滤镜效果

本题主要考核学生使用 Photoshop 软件制作实际作品时的操作能力。

【例 27】 编写 VB 程序, 实现如下功能: 在文本框 Text1 和 Text2 中分别输入一个整数, 单击命令按钮 Command1, 在列表框 List1 中显示结果, 运行结果如图 1-1-17 所示。结果包含两列数据, 第 1 列为两数之间的摄氏温度值(间隔 1°C 、升序), 第 2 列为对应的华氏温度值。



图 1-1-17



图 1-1-18

(1) 要使命令按钮 Command1 上显示的文本改为“转换”, 可在其属性窗口(图 1-1-18)中将_____属性的属性值修改为“转换”。

(2) 为实现上述功能, 请在划线处填入合适代码或选项。

```
Private Sub Command1_Click()
    Dim t1 As Integer, t2 As Integer
    Dim i As Integer, t As Integer
    Dim f As Single
    List1. Clear
    t1 = Val (Text1. Text)
    t2 = Val (Text2. Text)
    If ① Then (选填字母, 从下列 A、B、C、D 四个选项中选择一项)
        t = t1: t1 = t2: t2 = t
    End If
    i = t1
    Do While ② (选填字母, 从下列 A、B、C、D 四个选项中选择一项)
        f = i * 9 / 5 + 32 摄氏温度转换为华氏温度
```

List1.AddItem Str(i) + " " + Str(f)

③ (填程序代码)

Loop

End Sub

划线①、②处的选项:

A. $i \leq t2$

B. $f \leq t2$

C. $t1 > t2$

D. $i < f$

本题主要考核学生运用所学的算法知识解决实际问题的能力。

【例 28】 小吴创作“狐狸和乌鸦”故事的多媒体作品。她首先使用 Photoshop 软件制作一张背景图片,然后使用 Flash 软件制作动画。请回答下列问题:

(1)如图 1-1-19 所示,Photoshop 画布中的“背景”、“树”和“标题”3 个元素分别放在不同的图层中,这种将组成作品的各元素分图层处理的手段有许多优点,其中包括_____ (多选,填字母:A. 方便设置各元素的大小和颜色;B. 节约作品的存储空间;C. 提高图像的分辨率;D. 灵活调整各元素之间的位置关系;E. 独立设置各元素的滤镜效果)。

(2)按图 1-1-19 所示的图层设置,将作品存储为 BMP 格式的图像,该 BMP 图像中的文字_____ (选填:有、没有)投影效果。

(3)如图 1-1-20 所示,若将动画的帧频设置为 6fps,则 Main 场景开始播放后,经过约_____ 秒,“狐狸声音”图层中的音频才开始播放。

(4)如图 1-1-20 所示,“背景”图层第 1 帧到第 7 帧的补间动画实现了“背景图片”实例从完全透明到完全显示,第 1 帧中“背景图片”实例的 Alpha 值是_____。

(5)如图 1-1-20 所示,舞台上“重播”字样的实例来源于库中“重播”按钮元件。改变该实例的宽度,库中“重播”按钮元件的宽度_____ (选填:会、不会)作相应改变。

(2)如图 1-1-20 所示,测试 Main 场景时,动画播放到第 45 帧时自动停止,则“控制”图层第 45 帧的帧动作脚本是_____。

本题主要考核学生运用 Flash 软件的知识和方法解决作品制作过程中出现的各种问题的能力。



图 1-1-19



图 1-1-20