二维动画设计与制作Flash 考试样题（理论）

一、单项选择题（25道）

1. Flash是一款（）制作软件？

A. 图像

B. 矢量图形

C. 矢量动画

D. 非线性编辑

答案：C

2. 场景又称（），是编辑图像的场所

A. 舞台

B. 库

C. 工作区

D. 幕

答案：A

3. 使用（）工具可以绘制直线

铅笔

钢笔

线条

笔刷

答案：C

4. 按（）键可以将文本打散

A. Ctrl + A

B. Ctrl + B

C. Ctrl + C

D. Ctrl + D

答案：B

5. 绘制直线时按住（）键，可以绘制出水平直线？

A. Shift

B. Alt

C. Alt + Shift

D. Del

答案：A

6. 使用椭圆工具时，按住（）键的同时拖动鼠标可以绘制正圆？

A. Shift

B. Alt

C. Alt + Shift

D. Del

答案：A

7. “编辑”菜单中有3种不同的粘贴命令，其中可以将复制的对象粘贴到原位置的是：

A. 粘贴到中心位置

B. 粘贴到当前位置

C. 选择性粘贴

D. 粘贴

答案：B

8. 什么是时间轴的基本元素？

A. 时间线

B. 图像

C. 手柄

D. 帧

答案：D

9. 所有动画都是由（）组成的。

A. 时间线

B. 图像

C. 手柄

D. 帧

答案：D

10. 要选择连续的多个帧，可以配合（）键进行选取。

A. Ctrl

B. Shift

C. Alt

D. Del

答案：B

11. 是什么主要用来管理不同的对象，从而在编辑过程中不会互相影响和干扰？

A. 帧

B. 层

C. 时间轴

D. 库

答案：B

12. 构成Flash动画的基本元素是：

A. 元件

B. 图像

C. 字体

D. 帧

答案：A

13. 形状补间只能用于：

A. 矢量图形

B. 任何图形

C. 任何图像

D. 位图

答案：A

14. 在时间轴中动作补间用什么颜色表示？

A. 蓝色

B. 红色

C. 绿色

D. 黄色

答案：A

15. 在时间轴中形状补间用什么颜色表示？

A. 蓝色

B. 红色

C. 绿色

D. 黄色

答案：C

16. Flash内嵌的脚本程序是：

A. ActionScript

B. VBScript

C. JavaScript

D. JScript

答案：A

17. 可以用来使动画或动画中某一个影片剪辑跳转到指定的帧的脚本语句是：

A. getURL

B. tellTarget

C. goto

D. fscommand

答案：C

18. 打开动作面板的快捷键是：

A. F8

B. F9

C. F10

D. F11

答案：B

19. （）命令可以让影片剪辑紧紧保持在与鼠标相同的位置。

A. onClipEvent

B. duplicateMovieClip

C. startDrag

D. attachMovie

答案：C

20. 使用（）命令可以动态地删除影片剪辑。

A. startDrag

B. removeMovieClip

C. onClipEvent

D. duplicateMovieClip

答案：B

21. 按钮元件有几帧?（\*）

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

答案：B

22. （）是鼠标指针经过按钮的事件。

A. press

B. rollOut

C. release

D. rollover

答案：D

23. （）是鼠标指针从按钮上移开的事件。

A. press

B. rollOut

C. release

D. rollover

答案：B

24. 打开组件面板的快捷键是：

A. Ctrl + F6

B. Ctrl + F7

C. Ctrl + F8

D. Ctrl + F9

答案：B

25. 在测试动画时Flash自动发布的播放文件的后缀是：

A. swt

B. fla

C. swd

D. swf

答案：D

二、多项选择题（10道）

1. Flash操作界面中最重要的面板包括：

A. 时间轴

B. 属性面板

C. 库面板

D. 工具面板

答案：A、B、C

2. 绘图纸外观按钮可以（）查看动画的连续性效果

A. 残影的方式

B. 绘图纸

C. 轮廓方式

D. 多个帧

答案：A、C

3. 将位图转换为矢量图有（）和（）两种方法。

A. 打散

B. 转换位图为矢量图的命令

C. 组合

D. 重新描绘

答案：A、B

4. Flash中有哪三种类型的文本？

A. 静态文本

5. 隐藏图层和锁定图层之间有何区别？

A. 隐藏图层中的对象不可见，也不可编辑

B. 隐藏图层中的对象不可编辑，但可见

C. 所动图层中的对象不可编辑，但可见

D. 锁定图层中的对象不可见，也不可编辑

答案：A、C

6. 补间动画分为哪两种？

A. 逐帧动画

B. 形状动画

C. 动作动画

D. 引导层动画

答案：B、C

7. Flash动画有哪两种主要的基本类型？

A. 逐帧动画

B. 遮罩动画

C. 引导层动画

D. 补间动画

答案：A、D

8. 引导动画常常用来制作如（）等一类具有轨迹的动画。

A. 光彩字

B. 树叶飘落

C. 探照灯

D. 小鸟飞翔

答案：B、D

9. 遮罩动画常用来制作一些特效，如（）等。

A. 光彩字

B. 树叶飘落

C. 探照灯

D. 小鸟飞翔

答案：A、C

10. 从添加脚本的对象来分，ActionScript主要有哪几种？

A. 为时间轴中的关键帧添加的脚本

B. 为影片剪辑元件实例添加的脚本

C. 为提供用户交互添加的脚本

D. 为按钮添加的脚本

答案：A、B、D

三、判断题（10道）

1. Flash中，不可以在当前文档中使用其他文档的元件。

A. 正确

B. 错误

答案：B

2. Flash不但支持音频，而且支持视频。

A. 正确

B. 错误

答案：A

3. Flash MX2004 不可以在 Macintosh平台上运行。

A. 正确

B. 错误

答案：B

4. 如果要让 Flash 同时对若干个对象产生渐变动画，则必须将这些对象放置在不同的层中。

A. 正确

B. 错误

答案：A

5. 要分离位图图像，按以下步骤操作：1、选择当前场景中的位图图像；2、单击 Modify> TraceBitmap 命令。

A. 正确

B. 错误

答案：B

6. Flash 视频 (FLV) 文件格式使您可以导入或导出带编码音频的静态视频流。此格式可以用于通信应用程序，如视频会议。

A. 正确

B. 错误

答案：A

7. 利用 Flash MX Professional 2004 中的版本控制功能，可让您确保每一位使用项目文件的创作者始终使用文件的最新版本，并且多位创作者不会互相覆盖工作。

A. 正确

B. 错误

答案：A

8. 要使用版本控制功能，您必须为项目定义一个站点。可以为版本控制系统指定本地、网络、FTP 连接，也可以指定自定义的插件。

A. 正确

B. 错误

答案：A

9. 默认情况下，在使用“编辑”>“撤消”或“历史记录”面板撤消步骤时，Flash 文档的文件大小不会改变（即使删除了文档中的项目）。

A. 正确

B. 错误

答案：A

10. 默认情况下， Flash Player 7 假定其遇到的所有文本均采用 Unicode 编码。

A. 正确

B. 错误

答案：A

一、单项选择题（共25题，每小题2分，共50分。每小题选择结果正确得2分，选择结果错误或不选择均不得分。）

1. 编辑位图图像时，修改的是：（\*\*）

A. 像素

B. 曲线

C. 直线

D. 网格

答案：A

2. 当 Flash导出较短小的事件声音（例如按钮单击的声音）时，最适合的压缩选项是：（\*\*）

A. ADPCM 压缩选项

B. MP3 压缩选项

C. Speech压缩选项

D. Raw 压缩选项

答案：A

3. 对于在网络上播放动画来说，最合适的帧频率是：（\*）

A. 每秒 24 帧

B. 每秒 12 帧

C. 每秒 25 帧

D. 每秒 16 帧

答案：B

4. 将舞台上的对象转换为元件的步骤是：（\*\*）

A. "1.选定舞台上的元素; 2.单击 Insert> Convert to Symbol，打开 Convert to Symbol对话框;3.填写 Convert to Symbol对话框，并点击确定"

B. "1.单击 Insert> Convert to Symbol，打开 Convert to Symbol对话框;2.选定舞台上的元素;3.填写 Convert to Symbol对话框，并点击确定"

C. "1.选定舞台上的元素,并将选定元素拖到库面板上;2.单击 Insert> Convert to Symbol，打开 Convert to Symbol对话框;3.填写 Convert to Symbol对话框，并点击确定"

D. "1.单击 Insert> Convert to Symbol，打开 Convert to Symbol对话框;2.选定舞台上的元素,并将选定元素拖到库面板上;3.填写 Convert to Symbol对话框，并点击确定"

答案：A

5. 某电影中，只有一个 layer1，其上放置一个有两个元件（test1 和 test2）组合成的组合体，选择这个组合体执行打散 Ctrl+B，然后右键单击执行 Distribute to layers，那末：（\*\*）

A. 这个电影中将增加两个新层：layer2 和 layer3

B. 这个电影中将增加两个新层：test1 和 test2，而原有的 layer1 将消失

C. 这个电影中将增加两个新层：test1 和 test2，而原有的图层维持不变

D. 这个电影中将增加两个新层：test1 和 test2，而原有的 layer1 成为空层

答案：D

6. 以下说法正确的是：（\*\*）

A. 用户要显示其他电影的库面板，必须先打开该电影

B. 用户不能在当前电影中使用来自于其他电影的元件

C. 提供资源的电影称为“源电影”，而获得资源的电影称为“目标电影”

D. 提供资源的电影称为“目标电影”，而获得资源的电影称为“源电影”

答案：C

7. 下列关于库资源复制操作的说法正确的是（\*\*）

A. 复制和粘贴资源

B. 直接拖放所需资源

C. 在目标电影中打开源电影的库，然后将源电影中的库资源拖动到目标电影中

D. 以上说法都正确

答案：D

8. 在Flash中修改形状时，下面关于Lines to Fills（由线条转换为填充）的说法错误的是：（\*\*）

A. 选定要转换的线条，不允许多选

B. 此功能对于创建某些特殊效果（如填充具有过渡颜色的线条）非常有效

C. 将线条转换为填充会使文件增大

D. 有可能加快某些动画的绘制过程

答案：A

9. 下列关于实例分离操作的说法正确的是：（\*\*）

A. 分离实例就是某个元件的实例分解成为一组更小单位的元件集合

B. 分离实例后又修改了元件，则被分离的实例将不会被更新

C. 分离实例的操作不仅影响被分离的实例，同时对和他同属于一个元件的其他实例也会有影响

D. 分离实例的操作时不可撤销的

答案：B

10. 下列不属于Flash文本类型的是：（\*\*）

A. 静态文本

B. 动态文本

C. 输入文本

D. 输出文本

答案：D

11. 下列哪个不是Flash模板的类别：（\*\*）

A. 广告

B. 视频

C. 音频

D. 移动设备

答案：C

12. 要优化颜色：（\*\*）

A. 在元件的 “属性”检查器中，使用“颜色”菜单创建一个元件的具有不同颜色的多个实例

B. 使用 “混色器”（“窗口” >“混色器”）以使文档的调色板与浏览器专用的调色板匹配

C. 尽量少使用渐变色。使用渐变色填充区域时比使用纯色填充时大概多需要 50 个字节

D. 以上都要做到

答案：D

13. 下列不属于Flash打印布局选项的是：（\*\*）

A. 实际大小

B. 缩放到页面大小

C. 记事本

D. 缩略图

答案：D

14. 下面关于使用元件的说法错误的是：（\*\*）

A. 在文档中使用元件与整个文件的大小无关

B. 保存一个元件的几个实例比保存该元件内容的多个副本占用的存储空间小

C. 使用元件还可以加快 SWF 文件的回放速度

D. 通过将诸如背景图像这样的静态图形转换为元件然后重新使用它们，您可以减小文档的文件大小

答案：A

15. 以下不是Flash元件类型的是：（\*\*）

A. 图形元件

B. 电影剪辑元件

C. 按钮元件

D. 音频元件

答案：D

16. 以下关于实例命名和引用的说法错误的是：（\*\*）

A. 当您创建影片剪辑和按钮实例时，需要手动输入要指定的名称

B. 可以在“属性”检查器中将自定义的名称应用于实例

C. 可以在动作脚本中使用实例名称来引用实例

D. 要使用动作脚本控制实例，您必须为其指定一个唯一的名称

答案：A

17. 按钮实际上是（）帧的交互影片剪辑？（\*）

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

答案：B

18. 按钮元件的时间轴上的每一帧都有一个特定的功能，它们的状态描述错误的是：（\*\*）

A. 第一帧是弹起状态

B. 第二帧是指针经过状态

C. 第三帧是按下状态

D. 第四帧是鼠标弹起状态

答案：D

19. 按钮元件的四帧中，哪一帧对应的区域在swf文件中不可见？（\*\*）

A. 第一帧

B. 第二帧

C. 第三帧

D. 第四帧

答案：D

20. 下列关于按钮的说法中错误的是：（\*\*）

A. 默认情况下， Flash 在您创建按钮时会将它们保持在禁用状态，从而可以更容易选择和处理按钮

B. 当按钮处于禁用状态时，单击该按钮就可以选择它

C. 当按钮处于启动状态时，它就会响应您已经指定的鼠标事件，并且此时就不能选择按钮了

D. 通常，工作时最好禁用按钮，启用按钮只是为了快速测试它们的行为

答案：C

21. 下列关于实例和元件的说法中错误的是：（\*\*）

A. 每个元件实例都有独立于该元件的自己的属性

B. 可以更改实例的色调、透明度和亮度

C. 重新定义实例的行为，但不可以设置动画在图形实例内的播放形式

D. 也可以倾斜、旋转或缩放实例，这并不会影响元件

答案：C

22. 如果对包括多帧的影片剪辑元件应用色彩效果，Flash将效果应用于该影片剪辑元件的：（\*\*）

A. 每一帧

B. 第一帧

C. 最后一帧

D. 不应用

答案：A

23. 进行图形实例的动画设置时，其对应的动画选项不包括：（\*\*）

A. 循环

B. 播放一次

C. 高级

D. 单帧

答案：C

24. 创建Flash应用程序时，特别是在处理同一个元件的多个实例时，识别舞台上元件的特定实例是很困难的，我们可以使用：（\*\*）

A. 属性检查器

B. 信息面板

C. 影片浏览器

D. 以上都可以

答案：D

25. 共享库资源使您可以在多个目标文档中使用源文档的资源。在Flash MX 2004中共有几种方法用来共享库资源？（\*\*）

A. 2种

B. 3种

C. 4种

D. 5种

答案：A

二。 多项选择题（共10题，每小题3分，共30分。每小题选择结果正确得3分，漏选、错选或不选均不得分。）

1. 在 Flash MX 中，要绘制基本的几何形状，可以使用的绘图工具是：（\*\*）

A. 直线

B. 椭圆

C. 圆

D. 矩形

答案：A、B、D

2. 下列说法正确的有：（\*\*）

A. 对于语音来说，5 kHz 是最低的可接受标准

B. 对于音乐短片断，11 kHz 是最低的建议声音品质，而这只是标准 CD 比率的四分之一

C. 22 kHz 是用于 Web 回放的常用选择，这是标准 CD 比率的二分之一

D. 44 kHz 是标准的 CD 音频比率

答案：A、B、C、D

3. 可以使用“辅助功能”面板为按钮和输入文本字段指定名称，以便它们能被屏幕读取器正确辨识。有哪些方法可以做到这一点：（\*\*）

A. 使用自动标签功能将对象附近或对象内的文本指定为标签

B. 在“辅助功能”面板的名称字段中输入特定的标签

C. 使用组件面板

D. 无法实现

答案：A、B

4. 要优化Flash文档，下列说法正确的有：（\*\*）

A. 对于每个多次出现的元素，使用元件、动画或者其他对象

B. 在创建动画序列时，请尽可能使用补间动画，因为与一系列的关键帧相比，它占用的文件空间更小

C. 限制每个关键帧中的改变的区域；在尽可能小的区域中执行动作

D. 对于声音，尽可能使用 MP3 这种占用空间最小的声音格式

答案：A、B、C、D

5. 下面关于元件的说法中正确的有：（\*\*）

A. 元件 是在 Macromedia Flash MX 2004 或 Macromedia Flash MX Professional 2004 中创建的图形、按钮或影片剪辑。

B. 元件只需创建一次，然后即可在整个文档或其他文档中重复使用

C. 元件可以包含从其他应用程序中导入的插图

D. 您创建的任何元件都会自动成为当前文档的库的一部分

答案：A、B、C、D

6. 下列关于实例的说法正确的有：（\*\*）

A. 实例是指位于舞台上或嵌套在另一个元件内的元件副本

B. 实例可以与它的元件在颜色、大小和功能上差别很大

C. 编辑元件会更新它的所有实例，但对元件的一个实例应用效果则只更新该实例

D. 实例和元件之间保持双向同步更新

答案：A、B、C

7. Flash MX 2004的数据集成包含哪几个主要方面？（\*\*\*）

A. 数据连接

B. 数据校验

C. 数据管理

D. 数据绑定

答案：A、C、D

8. 在Flash MX 2004中我们能够设置哪些字体属性？（\*\*）

A. 字体高度

B. 磅值

C. 样式

D. 颜色

答案：B、C、D

9. 下面关于使用钢笔工具绘制曲线路径的步骤的说法正确的有：（\*\*）

A. 选择钢笔工具

B. 将钢笔工具放置在舞台上想要曲线开始的地方，然后按下鼠标按钮。此时出现第一个锚记点，并且钢笔尖变为箭头。

C. 向您想要绘制曲线段的方向拖动鼠标。按下 Shift 键拖动可以将该工具限制为绘制 45 度的倍数。随着您的拖动，将会出现曲线的切线手柄。

D. 释放鼠标按钮。切线手柄的长度和斜率决定了曲线段的形状。您可以在以后移动切线手柄来调整曲线。

答案：A、B、C、D

10. Flash提供哪些方法在舞台上对齐对象？（\*\*）

A. 对象对齐使您可以将对象沿着其他对象的边缘直接与它们对齐。

B. 像素对齐使您可以在舞台上将对象直接与单独的像素或像素的线条对齐。

C. 贴紧对齐使您可以按照指定的贴紧对齐容差、对象与其他对象之间或对象与舞台边缘之间的预设边界对齐对象。

D. 您也可以与网格或辅助线对齐。

答案：A、B、C、D

三． 判断题（共10题，每小题2分，共20分。每小题判断结果正确得2分，判断结果错误不得分也不扣分。）

1. 在将 Flash 图像导出为矢量图形文件（Adobe Illustrator 格式）时，可以保留其矢量信息。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

2. 将 Flash 图像保存为位图 GIF、JPEG、PICT (Macintosh) 或 BMP (Windows) 文件时，图像会丢失其矢量信息，仅以像素信息保存。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

3. Flash 不能增加导入声音的 kHz 比率，使之高于导入时的比率。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

4. 当在特定帧内改变实例的颜色和透明度时，Flash 会在播放该帧时立即进行这些更改。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

5. 标准 GIF 文件是一种简单的压缩位图，它提供了一种简单的方法来导出绘画和简单动画，以供在 Web 页中使用。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

6. 可以将 Flash 模板作为新文档打开。您可以选择 Flash 自带的标准模板，但是不可以打开您以前保存的模板。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：B

7. 当用户在 Flash Player 中右击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Macintosh) 且未加载文档时，Flash Player 还会显示一个错误上下文菜单。（\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

8. 在Flash文档中使用元件可以显著减小文件的大小。（\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

9. Flash MX 2004提供了多种用于应用、创建和修改颜色的方法。（\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A

10. 默认情况下， Flash Player 7 假定其遇到的所有文本均采用 Unicode 编码。（\*\*\*）

A. 正确

B. 错误

答案：A