

flash 试题和答案

第 1 章 Flash MX 2004 入门 填空题

(Flash MX 2004 提供两种版本:_____和_____。 1

2(Flash 有_____, _____、 _____和_____等特点。 3(使用工具箱中的_____工具可以创建文本。

4(时间轴窗口分为两大部分:_____和_____。

5(Flash MX 2004 允许用户保存文件为_____和_____两种类型。 选择题

1(Flash 的绘图工具箱包括四个部分下列选项中不属于绘图工具箱的是_____。 A(工具 B 查看 C(画笔 D(颜色 2(在【文档属性】对话框中,不能修改以下那个属性_____。 A(文件名称 B(背景颜色 C(帧频 D(工作区大小 3(隐藏浮动面板的快捷键是_____。

A(F4 B(F5 C(F6 D(F7 4(Flash 专用的面向对象的程序设计语言是_____。

A(ActionScript B(JavaScript C(C++ D(Java 5(单击【文档属性】对话框中的单击_____按钮,即可将场景大小调整到与舞台中的相当的尺寸。

A(打印机 B(默认 C(D(确定 问答题

1(Flash 有什么特点,

2(Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 有何异同, 3(Flash 的【时间轴】面板有哪两部分组成,各有什么作用, 4(任何在 Flash MX 2004 中设置文档的背景色,

5(简述制作 Flash 动画的基本流程,

操作题

1(使用工具箱中的【椭圆工具】和【铅笔工具】等绘制如图 2 所示的苹果。

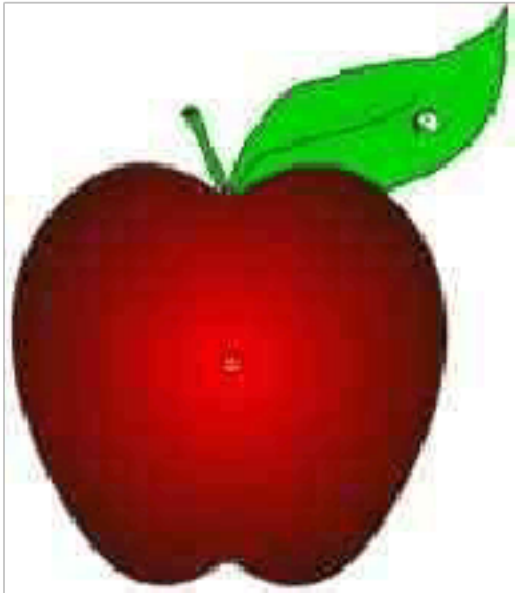


图 2 绘制苹果

2(利用刚绘制的苹果，制作一个从圆到苹果的形状补间动画。

第 2 章 使用 Flash MX 2004 工具箱 填空题

1(在计算机图形学当中，根据成图原理和绘制方法的不同，所有的图形图像都来源于两种不同的构图方式：_____和_____。

2(当选中【刷子工具】时，工具箱中的【选项】区域包括 5 个画笔模式，分别是：_____、_____、_____、_____和_____。

3(橡皮擦只能对当前层上的对象起作用，要擦除组合中的图形必须先_____。 4(标尺工具以舞台的左上角为坐标原点，水平向右为_____轴。

5(选择_____ | _____ | _____命令，即可激活网格的自动吸附功能。 选择题

1(利用椭圆工具进行绘画时，只要按住_____键不放即可绘制正圆形。

A(Shift B(Ctrl C(Alt D(Ctrl+Alt 2(铅笔工具有 3 种绘画模式，其中不包括下面的_____。

A(伸直 B(墨水 C(拉伸 D(平滑 3(双击_____工具，画布将在舞台正中央显示。

A(套索 B(滴管 C(选择 D(手形

4(_____工具可以为形状图形添加边框,也可以改变边框的颜色、线条宽度、轮廓线及边框线条的样式,但是只能应用纯色,不能应用渐变色或位图。

A(墨水瓶 B(矩形 C(颜料桶 D(颜色 5(【场景】面板用于专门对场景的管理,在【场景】面板中不能对场景进行如下哪项操作_____。

A(缩放 B(新建 C(删除 D(复制 问答题

1(简述位图与矢量图的区别。

2(简述使用矩形工具绘制圆角矩形的方法。

3(选择【任意变形工具】后,【选项】区域显示了可以选择的变换模式,简述这些模式的用法,

4(Flash 中可以使用辅助工具包括什么,

5(【信息】面板可以显示哪些信息,

操作题

1(使用【任意变形工具】和【填充变形工具】对图2所示的图形,变形为图3所示。



图2 原始图形 图3 变形后的图形

第3章 Flash MX 2004 的文本操作 填空题

1(_____用于显示在创作时创建的文本内容,这种类型的文本在运行时不会改变。 2(垂直文本的控制手柄分别位于文本框的右下角(从左向右)和左下角(从右向左),

拖动控制手柄可以_____，双击方向手柄可以_____。

3(在 Flash 中，分离文本的菜单命令是_____ | _____。

4(选择菜单中的_____ | _____命令可以改变选中文本的字体。 5(把_____移动到文本上单击，可以选中文本整体；双击文本，可以使文本文字变成可编辑状态。

选择题

1(将文本块当作对象进行缩放时，磅值的增减不会反映在_____面板中。

A(库 B(混色器 C(组件 D(属性 2(使用工具箱的_____工具可以对文本块进行变形操作，就像对其他对象进行变形一样。 A(颜色 B(任意变形 C(查看 D(填充变形

3(超链接属性只对水平静态或者_____适用。

A(动态文本 B(垂直文本 C(水平文本 D(输入文本 4(与静态文本相比，动态文本的属性多了实例名称、变量以及字符按钮，其中_____

是该文本对象的一个别名。

A(变量 B(字符按钮

C(文本可选 D(实例名

5(_____中的文本都是不可选的。。

A(水平文本框 B(输入文本框

C(垂直文本框 D(动态文本框

问答题

1(简述 Flash MX 2004 可以使用的文本类型。

2(如何创建输入文本，

3(垂直文本和水平文本有什么区别，

4(如何设置文本的字符和段落属性，

5(如何设置缺少字体的替换字体，

操作题

1(使用【文本工具】和【任意变形工具】制作如图2所示的文字效果。



图2 文字特效

2(熟悉时间轴特效，制作一个简单的时间轴特效动画。

第4章 元件和实例 填空题

1(Flash 中的元件有3种基本类型：_____、_____和_____。 2(创建图形元件一般有两种创建方法：_____和_____。 3(Flash 提供了3种编辑元件的方式：_____、_____和_____。 4(有时需要将一个元件的实例替换为当前文档库中的另外一个元件的实例，这时，不必重新建立整个动画，只需使用_____功能即可。

5(在Flash 中，用户可以使用,,,对元件进行管理和编辑。 选择题

1(双击元件的实例，可以使用哪种编辑元件的方式编辑元件_____。 A(直接编辑 B(在新窗口中编辑

C(在当前位置编辑 D(在元件编辑模式下编辑 2(正在编辑的元件名称会显示在舞台上方的编辑栏内，位于当前场景名称的_____。 A(右侧 B(上面 C(左侧 D(下面 3(打开【库】面板的快捷键是_____。

A(Ctrl+L B(Ctrl+B C(F6 D(Ctrl+P 4(选中实例后，使用【属性】面板的_____可以对实例应用颜色效果。 A(交换旋转 B(行为 C(颜色 D(循环 问答题

1(Flash MX 2004 中的元件有哪几类，各有什么用途，

2(创建图形元件有几种方法，

3(有几种编辑元件的方法，分别如何操作，

4(如何管理元件,

5(什么是嵌套元件, 如何制作嵌套元件,

操作题

1(使用嵌套元件技术, 创建一个影片剪辑元件。

第5章 制作简单动画 填空题

1(在 Flash MX 2004 中, 补间动画分为_____和_____两种。 2(清除帧与删除帧的不同在于, 执行清除帧操作后, 清除的只是该帧上的内容, 而该帧自动转换为_____。

3(选择_____ | _____命令可以不用打开【场景】面板, 而直接添加场景。

4(只有_____帧才可以进行翻转操作; 并且当翻转一个动画影片的帧时, 有些设置

参数将丢失。

5(在【时间轴】面板中, 补间形状用起始关键帧处的一个_____指示; 中间的帧有

一个浅绿色背景的_____。

选择题

1(按住键盘上的_____键不放, 然后用鼠标单击即可需要选择不连续的多个帧。 A(Shift B(Alt C(Ctrl+Alt D(Ctrl 2(_____将多个对象组合的快捷键是_____。

A(Ctrl+G B(Ctrl+L C(Ctrl+B D(Ctrl+T 3(_____在时间轴上插入空白关键帧的快捷键是_____。

A(F4 B(F5 C(F6 D(F7 4(_____下面那个选项可以发生形状补间动画_____。

A(组合图形 B(元件 C(实例 D(未组合的矢量图形 5(逐帧动画的每一帧都是_____。

A(关键帧 B(空白帧 C(普通帧 D(空白关键帧 问答题

1(Flash MX 2004 中的动画有几类,

2(Flash 中的帧有几种类型, 各有什么特点,

3(什么是补间动画, 有几种补间动画类型,

4(如何翻转帧, 翻转的帧有什么要求,

5(在 Flash 中, 哪些对象可以产生形状补间动画,

操作题

1(使用图 3 所示的位图, 制作一个逐帧动画, 动画效果为荡秋千, 如图 4 所示。。



图 3 可使用的位图 图 4 动画效果 2(创建一个补间动画, 动画的前半部分是动作补间, 效果是一跳鱼在水中游, 如图 5

所示, 动画的后半部分是形状补间, 产生文本的变形动画动画, 如图 6 所示。



图 5 动作补间部分



图6 形状补间部分

第6章 使用图层

填空题

1(按住_____键不放,单击【时间轴】面板中层的名称,可以选中连续的多个层。 2(_____将使该图层上所有的对象变为不可编辑状态。

3(当普通图层与引导图层关联后,变成_____。

4(在播放遮罩动画时,只显示出遮罩层上的_____,不显示_____。

5(双击需要命名的_____,此时图层的名称变为可编辑状态。

选择题

1(遮罩层不能直接创建。如果要添加遮罩层,首先创建一个_____。 A(被引导层 B(被遮罩层 C(普通层 D(引导层 2(在 Windows操作系统中,可以使用文件夹来对文件进行分门别类的管理。同样,在

Flash MX 2004 中,也可以使用_____来管理图层。

A(图层面板 B(图层文件夹 C(库面板 D(时间轴面板 3(直接单击_____中的锁定标志,则可以解除锁定或锁定所有的图层。 A(图层 B(工具栏 C(时间轴 D(属性面板 4(_____是用层名称左侧的辅助线图标表示的。

A(引导层 B(遮罩层 C(被引导层 D(被遮罩层 5(当普通图层和遮罩层关联后,就变成_____。

A(遮罩层 B(引导层 C(被引导层 D(被遮罩层 问答题

1(Flash MX 2004 中的图层有几类,分别有什么用途,

2(什么是遮罩层,如何将一个普通图层转换为遮罩层,

3(隐藏图层有什么好处，如何隐藏图层，

4(如何制作遮罩层动画，

5(如何锁定图层，锁定后如何对图层解锁，

操作题

(新建一个 Flash ，在该文件中创建多个图层，使用隐藏图层和锁定图层技术编

辑各图 1

层。

2(制作一个如图 1 所示的引导层动画效果。



图 1 引导层动画效果

第 7 章 声音处理 填空题

1(_____声音可以边下载边播放，并且能和 Web 播放的时间轴同步。

2(Microsoft PCM 与 Microsoft ADPCM 虽然都是微软公司发布的标准，都是以 WAV 为

扩展名，但_____是无损压缩格式，而_____是有损压缩格式。 3(声音的_____相似于图像领域中的分辨率。

4(_____必须在播放之前完全下载，它可以连续播放，直到执行明确的停止指令时才

停止播放。

5(可以为声音添加多个_____，形成多个声音同时播放。 选择题

保存声音的所有信息，所以声音文件很大。

A(有损压缩 B(流 C(无损压缩 D(事件 2(_____是决定样本质量的重要因素，它是指位的数量。

A(声道 B(位深 C(播放方式 D(采样率 3(在【编辑封套】对话框中有4个图标按钮，单击_____按钮，可以使声音波形编辑窗格内水平轴为时间轴。

A(时间 B(缩小 C(放大 D(帧数 4(以下对事件声音的描述正确的是_____。

A(边下载边播放 B(可以与电影中的可视元素同步 C(在播放前必须完整下载 D(只在时间轴上它所在的帧中播放 5(所有的声音最初都是以_____方式驱动的。

A(波形 B(流 C(事件 D(采样率 问答题

1(什么是有损压缩，

2(什么是声音的采样率，

3(怎样导入声音，Flash 可以导入的声音类型有哪些，

4(如何将声音添加到时间轴，

(如何为 Flash 动画添加背景音乐， 5

操作题

1(利用本章所学的知识，制作一个生日贺卡，背景音乐为“祝你生日快乐”。

第8章 使用组件 填空题

1(_____是带有参数的影片剪辑，其中所带的参数由用户在创作时进行设置。 2(Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 中包含的组件分为4类：_____、_____和_____。

组件和 `RadioButton` 组件最大的区别在于，_____组件允许用户进行多

项的选项，而_____组件只允许用户选择一个选项。

4(`Label` 组件的_____参数用于指明标签是否采用 `HTML`格式。 5(组合框由_____、_____和_____组成。

选择题

1(`RadioButton` 组件有一个独特的参数用于设置组名称_____。 A(`label`
B(`groupName` C(`text` D(`name` 2(_____ 组件可以是模式的，也可以是非模式的。

A(`List` B(`ComboBox` C(`Window` D(`TextArea` 3(`List` 组件使用基于_____的索引，其中索引为 0 的项目就是显示在顶端的项目。 A(0 B(1 C(2 D(3

4(`TextInput` 组件的_____参数指明字段是否为密码字段。

A(`label` B(`text` C(`password` D(`name` 5(`TextArea` 组件的_____参数指明文本是否自动换行，默认值为 `true`。 A(`text` B(`wordWrap` C(`html` D(`editable` 问答题

1(什么是组件，Flash MX 2004 中的组件有几种类型，

2(`TextArea` 和 `TextInput` 组件有什么异同，

3(简述 `List` 组件的基本用法。

4(如何实现 `DateChooser` 和 `Label` 组件的数据绑定，

5(`Window`组件的常用参数有哪些，

操作题

1(制作一个留言板表单页面。

第 9 章 行为、幻灯片和模板 填空题

1(可以将_____应用到某个对象上，当对象的某个事件被激活时，则运行指定的行

为脚本。

可以使用 Flash_____ 功能来创建幻灯片演示文稿，它适用于幻灯片演示或多媒体

演示等连续性内容。

(由于模板文件的帧数有限，在必要时，可以使用_____和_____的方法，扩 3

展时间轴中关键帧的长度。

4(如果当前处于幻灯片编辑模式，【插入】菜单新增加了_____和_____两个

子命令。

(从模板新建的文件继承了_____的所有特性。 5

选择题

1(_____是 Flash 内置的预先编写好的处理某类特定事件的动作脚本。 A(模板 B(幻灯片 C(行为 D(元件 2(当给某一对象添加了行为后，在_____面板中会自动为所添加的行为生成脚本代码。 A(动作 B(组件 C(属性 D(库 3(在【从模板新建】对话框中的【类别】列表中选择_____可以创建一个测验程序。 A(视频 B(测试 C(演示文稿 D(广告 4(使用【文件】菜单下的_____命令可以创建模板文件。

A(保存并压缩 B(保存为模板 C(另存为 D(全部保存 5(单击幻灯片窗口顶部的_____按钮，将在所选幻灯片的下方添加一个新幻灯片。 A(播放 B(加号 C(减号 D(隐藏 问答题

1(如何使用【行为】面板为对象添加行为，

2(在 Flash 中有几种创建幻灯片的方法，

3(什么是嵌套幻灯片，如何制作嵌套幻灯片，

4(Flash 提供了几种类型的模板，如何从模板创建 Flash 幻灯片，

5(怎样创建自己的模板文件，

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/55615104411010231>