Flash动画设计与制作作业

一、填空题

1、动作脚本可以添加在( ),也可以添加在( )和( )实例上｡

2、Flash中三种元件分别是: ( )、( )和按钮｡

3、打开〖缩放和旋转〗对话框的快捷键是: ( )｡

4、Flash中三种文本类型分别是( )､( )和( )｡

5、绘制椭圆时,在拖动鼠标时按住( )键,可以绘制出一个正圆。

6、在混色器中可以为图形填充( )、( )和( )。

7、橡皮擦工具只能对( )进行擦除,对文字和位图无效,如果要擦除文字或位图,必须将它们( )。

8、在对自己完成的FLASH动画进行发布时,如果在（ ）对话框的“格式”选项设置中,只勾选了“HTML(.html)”格式,则( )的文件会被自动勾选并被同时发布。

9、设置帧频就是设置动画的播放速度,帧频越大,播放速度越( ),帧频越小,播放速度越( )。

10、图层包括普通层、( )层和( )层。

二、单项选择题

1、( )-Flash影片帧频率最大可以设置到多少?

A.99fps

B.100fps

C.120fps

D.150fps

2、( )-在IE浏览器中,是通过哪种技术来播放Flash电影(swf格式的文件)?

A.Dll

C.Ole

D.Activex

3、( )-编辑位图图像时,修改的是:

A.像素

B.曲线

C.直线

D.网格

4、( )-以下关于使用元件的优点的叙述,不正确的是:

A.使用元件可以使电影的编辑更加简单化

B.使用元件可以使发布文件的大小显著地缩减

C.使用元件可以使电影的播放速度加快

D.使用电影可以使动画更加的漂亮

5、( )-以下关于逐帧动画和补间动画的说法正确的是:

A.两种动画模式Flash都必须记录完整的各帧信息

B.前者必须记录各帧的完整记录,而后者不用

C.前者不必记录各帧的完整记录,而后者必须记录完整的各帧记录

D.以上说法均不对

6、( )-在使用直线工具绘制直线时｡若同时按住什么键,则可以画出水平方向,垂直方向,45°角和135°角等特殊角度的直线｡

A.【ALT】

B.【CTRL】

C.【SHIFT】

D.【ESC】

7、( )-下列关于工作区､舞台的说法不正确的是

A.舞台是编辑动画的地方

B.影片生成发布后,观众看到的内容只局限于舞台上的

内容C.工作区和舞台上内容,影片发布后均可见 D.工作区是指舞台周围的区域

8、 ( )-下列关于Flash动作脚本(ActionScript)的有关叙述不正确的是

A.FLASH中的动作只有两种类型:帧动作､对象动作

B.帧动作不能实现交互

C.帧动作面板和对象面板均由动作列表区,脚本程序区,命令参数区构成

D.帧动

作可以设置在动画的任意一帧上

9、 （ )-下列关于时间轴中帧的影格的标记说法不正确的是

A.所有的关键帧都用一个小圆圈表示

B.有内容的关键帧为实心圆圈,没有内容的关键帧为空心圆圈

C.普通帧在时间轴上用方块表示

D.加动作语句的关键帧会在上方显示一个小红旗

10、( )-下面的代码中,控制当前影片剪辑元件跳转到“S1” 帧标签处开始播放的代码是:

A.gotoAndPlay(“S1”);

B.this.GotoAndPlay(“S1”);

C.th is.gotoAndPlay(“S1”)

D.this.gotoAndPlay(“S1”);  
11、( )就是将选中的图形对象按比例放大或缩小，也可在水平方向或垂直方向分别放大或缩小。  
A、缩放对象B、水平翻转 C、垂直翻转 D、任意变形工具  
12、Flash MX所提供的遮蔽功能，是将指定的( )改变成具有遮蔽的属性，使用遮蔽功能右以产生类似聚光灯扫射的效果。  
A、遮蔽 B、图层 C、时间轴 D、属性  
13、对一个做好的Flash 产品来说，一般是由( )及( )设置、场景、符号、库、帧、舞台、屏幕显示等要素组成。  
A、动画、属性 B、窗口、菜单 C、动画、窗口 D、窗口、属性  
14、( )是指元素的外形发生了很大的变化，例如从矩形转变成圆形；而( )则是指元素的位置、大小及透明度等的一些变化，这样的动画如飞机从远处慢慢靠近，一个基本图形的颜色由深变浅等，逐帧动画相对来说就比较容易理解的，但实际操作起来却很复杂。  
A、逐帧动画、移动动画 B、形状动画、移动动画   
C、关键帧动画 D、移动动画、形状动画  
15、( )是用来连接两个相邻的关键帧，过渡帧可以有不同的形态，它有作为移动渐变动画产生的过渡帧，有时作为无移动渐变动画之间的过渡帧，还可以是空白关键帧之间的过渡。  
A、空白帧 B、关键帧 C、转换帧 D、动画帧  
16、要播放QuickTime电影，在导出动画文件时要选择( )格式，而不能选择swf。  
A、Avi B、mpg C、dat D、mov   
17、( )是通过把称作像素的不同颜色的点安排在网格中形成图像，在对位图文件进行编辑时，对象是( )而不是( )。位图显示的质量与分辨率有关，因为图像的每一个数据是针对特定大小的网格。  
A、位图、曲线、像素 B、矢量图、像素图、曲线  
C、位图、像素、曲线 D、矢量图、直线、曲线  
18、( )通过直线和曲线来描述图形，在对一幅( )进行编辑修改时，实际上修改的是其中曲线的属性，可对其进行移动、缩放、改变形状和颜色不而影响它的显示质量。  
A、矢量图 B、位图 C、gif动画 D、矢量动画

19、( )实际上就是各种游荡在空气中的声波。

A、音乐 B、声波 C、声道 D、声音

20、( )就是一边下载一边播放的驱动方式。

A、流式声音 B、事件声音 C、开始 D、数据流

21、GIF文件提供了( )和简单的动画，适合在网上使用。

A、声音 B、帧 C、关键帧 D、场景

22、( )是Flash动画可以导出的文件中惟一支持透明度设置(Alpha通道)的位图格式。

A、Tif B、bmp C、png D、jpg

23、动画文件的发布输出有两种方式( )和( )。

A、swf、html B、fla、htm C、fla、swf D、swf、htm

24、如果要打开库面版，可以选择"窗口"菜单中的"库"或按下键盘中的( )键。

A、F9 B、F10 C、F11 D、F12

25、要使用直接选择工具时，可按快捷键( )。

A、A B、b C、c D、d

26、在Flash绘图时，可按住键盘中的(D )对窗口切换到抓手工具。

A、Ctrl B、ait C、shift D、空格

27、在Flash中，使用钢笔工具时，如果按住键盘中的Ctrl键，鼠标指针会变成( )工具。

A、钢笔工具 B、选择工具

C、直接选择工具 D、抓手工具

28、在使用套索工具时，在弹出的魔术棒属性对话框中，平滑后的默认是( )。

A、像素 B、粗略 C、平滑 D、正常

29、在flash中，对帧频率正确描述是( )。

A、每小时显示的帧数 B、每分钟显示的帧数

C、每秒钟显示的帧数\* D、以上都不对

30、Flash另存当前编辑作品的快捷操作是( )。

A、Ctrl+Shift +S B、Ctrl+R

C、Ctrl+Alt+Shift+S D、Ctrl+P

三、多项选择题

1､( )在FLASH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』

2､( )矢量图形用来描述图像的是:

A.直线

B.曲线

C.色块

D.像素点

3､( )除了在采样率和压缩比方面找到最佳契合点之外,以下方法也可以更有效地使用音效而使文件保持较小:

A.更精确地设置声音的开始时间点和结束时间点,使无声区域不被保存｡

B.尽量多地使用相同的声音文件｡

C.使用循环的方法可提取声音的主要部分并重复播放｡

D.设置为MP3的压缩格式｡

4､( )在FLASH中,移动对象可以有以下方法:

A.在舞台上选中之后直接拖动

B.通过剪切和粘贴将对象从一个地方移动到另外一个地方

C.使用方向键移动

D.在信息面板中指定对象的精确位置

5､( )分离操作会对被分离的对象造成以下后果:

A.切断元件的实例和元件之间的关系

B.如果分离的是动画元件,则只保留当前帧

C.将位图图像转换为矢量图形对象

D.将位图图像转换为矢量图形

6､( )哪些类型动画的制作只需给出动画序列中的起始帧和终结帧,中间的过渡帧可通过Flash自动生成｡

A.逐帧动画

B.形状补间

C.运动补间

D.蒙板动画

7､( )Flash中,帧的类型有:

A.关键帧

B.空白帧

C.帧

D.空白关键帧

8､( )在时间轴列表中,有许多标记图符代表着不同的意义, 下列说法正确的是｡

A.虚线代表在创建补间动画中出了问题｡

B.当一个小红旗出现在帧上方时,表示此帧为关键帧｡

C.实绩表示补间动画创建成功｡

D.当一个小写字母“a”,出现在帧上时,表示此帧已被指定了某个动作｡

9､( )常见的动画类型有:

A.逐帧动画

B.形状补间动画

C.运动补间动画

D.蒙板动画和行为动画

10､( )使用选取工具调整线条时,按下什么键可以产生一个尖突节点｡

A.【ALT】

B.【CTRL】

C.【SHIFT】

D.【ESC】

1、编辑新层的时候，怎样才不会破坏其它层?( )  
A、在层名称旁边的按钮里选择锁定(locked)   
B、在层名称旁边的按钮里选择锁隐藏(hidden)   
C、删除图层  
D、添加图层   
2、在声音同步类型中包括哪几种类型？( )  
A、开始 B、事件 C、停止 D、数据流   
3、关键帧动画的制作分为几种方式？( )  
A、Motion（移动） B、Shape（变形）   
C、Jump（跳动） D、Go(走)  
4、置入声音文件有哪几种方式？( )  
A、打开Window菜单下的Library级联菜单中的Sound资料库，拖拽音效到页面上。   
B、打开File菜单下的Export命令，在Export对话框中挑选要置入的声音文件。  
C、打开File菜单下的Import命令，在Import对话框中挑选要置入的声音文件。   
D、打开Insert菜单下的Import命令，在Import对话框中挑选要置入的声音文件。  
5、在按钮编辑模式中，其时间轴上有哪几个帧？( )  
A、（弹起）Up B、（鼠标经过）Over   
C、（按下）Down D、（点击）Hit   
6、如何切换到要编辑的物件的工作界面？( )  
A、按Crrl+F键  
B、打开编辑菜单下的编辑元件命令

C、按Crrl+E键

D、在库面板中双击要编辑的物件

7、以下那几种动画属于几何变形？( )

A、字母变数字 B、探照灯效果 C、三角变矩形 D、蝴蝶飞舞路径

8、如何选择工作区中所有对象？( )

A、打开编辑菜单下的全部选中命令

B、打开Edit菜单下的Select命令

C、按Ctrl+B键

D、按Ctrl+A键\*

9、铅笔工具选项中包括\_\_\_\_\_\_\_\_几种( )

A、伸直 B、平滑 C、墨水 D

10、文本工具包括\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_几类( )

A、静态文本 B、动态文本 C、超链接文本 D文本

四、判断正误

1､( )-mp3格式的声音文件不可以被导入到FLASH中｡

2､( )-在导出电影时,采样率和压缩比将显著影响声音的质量和大小｡压缩比越高､采样率越低则文件越小而音质越差｡

3､( )-要将电影中的所有声音导出为WA V文件,可单击文件->导出->导出影片｡

4､( )-在其他工具被激活时,按CTRL键即可暂时切换到『选择工具』｡

5､( )-要选中所有连接的线条,可用『选择工具』单击线条的某一段。

6､( )-选中两个图形对象后,使用对齐面板中的『匹配宽度』按钮,可使两个图形对象的变得一样宽｡

7､( )-线条和形状一般出现在叠放顺序的最底层,要将它们移动到叠放顺序的上面,必须先对它们进行组合或使之成为元件的实例｡

8､( )-在Flash中使用“洋葱皮”模式,能够以不同的透明度显示出当前帧及其附近的帧｡

9､( )-Flash中的图层可以被复制,图层中的帧也可以被复制｡

10､( )-Flash脚本代码不区分大小写｡

11、flash是由美国Macromedia公司开发的网络动画制作软件。并且支持网络流技术。（ ）  
12、flash界面和其它windows应用软件一样，它包括菜单栏、工具栏等，其中菜单栏中提供9项下拦式菜单功能。（ ）  
13、在flash中您可以撤销的次数最多为300次。（ ）  
14、flash的新建和新建窗口是完全一样的。（ ）  
15、flash可以最多可建立999个图层。（ ）  
16、如果要将视图放大，可以键盘中的ctrl+-；如果要将视图缩小，可按键盘中的  
ctrl+=。（ ）  
17、视图显示比例最小为10%；最大显示比例为2000%。（ ）  
18、ActionScript是flash专用的一种程序语言，flash中的ActionScript具有和通用的JavaSc（ ）  
19、QuickTime发布选项可创建Apple公司的QuickTime格式的动画，当Flash创建QuickTime文件时，它会将动画复制到独立的轨道中。（ ）  
20、jpg发布设置可选择将Flash动画发布为静态图或者动态图。（ ）

五、简答题

1..简述元件和实例的概念及关系?

2､FLASH的动作脚本主要分为两种,它们有什么区别,主要用于什么情况｡

3､简述FLASH动画的优化｡

4､简述FLASH中4种常见的时间轴控制命令｡

5、时间轴：

6、普通帧（延长帧）：

7、库（自定义库）：

8、帧频率（帧速率）：

9、舞台：

10、图层（动画层）：

11、场景：

12、时间轴特效：

13、什么是动画？动画的类型？  
二、案例题  
1、举例说明逐帧动画的设计要点和详细制作步骤。

一、填空题

1、动作脚本可以添加在(关键帧),也可以添加在(影片剪辑)和(按钮)实例上｡

2、Flash中三种元件分别是: (影片剪辑)、(图形)和按钮｡

3、打开〖缩放和旋转〗对话框的快捷键是: (【CTRL+ALT+S】)｡

4、Flash中三种文本类型分别是(:静态文本)､(动态文本)和(输入文本)｡

5、绘制椭圆时,在拖动鼠标时按住(Shift)键,可以绘制出一个正圆。

6、在混色器中可以为图形填充(纯色)、(线性渐变色)和(放射状渐变色)。

7、橡皮擦工具只能对(矢量图形)进行擦除,对文字和位图无效,如果要擦除文字

或位图,必须将它们(打散)。

8、在对自己完成的FLASH动画进行发布时,如果在“发布设置”对话框的“格式”

选项设置中,只勾选了“HTML(.html)”格式,则(flash(.swf)文件)的文件会被自动勾选并被同时发布。

9、设置帧频就是设置动画的播放速度,帧频越大,播放速度越(快),帧频越小,

播放速度越(慢)。

10、图层包括普通层、(引导)层和(遮罩)层。

二、单项选择题

1、( c )-Flash影片帧频率最大可以设置到多少?

A.99fps

B.100fps

C.120fps

D.150fps

2、( d )-在IE浏览器中,是通过哪种技术来播放Flash电影(swf格式的文件)?

A.Dll

C.Ole

D.Activex

3、( a )-编辑位图图像时,修改的是:

A.像素

B.曲线

C.直线

D.网格

4、( d )-以下关于使用元件的优点的叙述,不正确的是:

A.使用元件可以使电影的编辑更加简单化

B.使用元件可以使发布文件的大小显

著地缩减 C.使用元件可以使电影的播放速度加快 D.使用电影可以使动画更加的漂亮

5、( b )-以下关于逐帧动画和补间动画的说法正确的是:

A.两种动画模式Flash都必须记录完整的各帧信息

B.前者必须记录各帧的完整记

录,而后者不用 C.前者不必记录各帧的完整记录,而后者必须记录完整的各帧记录 D.以上说法均不对

6、( c )-在使用直线工具绘制直线时｡若同时按住什么键,则可以画出水平方向,垂直方向,45°角和135°角等特殊角度的直线｡

A.【ALT】

B.【CTRL】

C.【SHIFT】

D.【ESC】

7、( c )-下列关于工作区､舞台的说法不正确的是

A.舞台是编辑动画的地方

B.影片生成发布后,观众看到的内容只局限于舞台上的

内容C.工作区和舞台上内容,影片发布后均可见 D.工作区是指舞台周围的区域

8、. ( d )-下列关于Flash动作脚本(ActionScript)的有关叙述不正确的是

A.FLASH中的动作只有两种类型:帧动作､对象动作

B.帧动作不能实现交互

C.帧动作面板和对象面板均由动作列表区,脚本程序区,命令参数区构成

D.帧动

作可以设置在动画的任意一帧上

9、 d )-下列关于时间轴中帧的影格的标记说法不正确的是

A.所有的关键帧都用一个小圆圈表示

B.有内容的关键帧为实心圆圈,没有内容的

关键帧为空心圆圈 C.普通帧在时间轴上用方块表示 D.加动作语句的关键帧会在上方显示一个小红旗

10、( d )-下面的代码中,控制当前影片剪辑元件跳转到“S1” 帧标签处开始播放的代码是:

A.gotoAndPlay(“S1”);

B.this.GotoAndPlay(“S1”);

C.th is.gotoAndPlay(“S1”)

D.this.gotoAndPlay(“S1”);

11、( A)就是将选中的图形对象按比例放大或缩小，也可在水平方向或垂直方向分别放大或缩小。  
A、缩放对象B、水平翻转 C、垂直翻转 D、任意变形工具  
12、Flash MX所提供的遮蔽功能，是将指定的( B)改变成具有遮蔽的属性，使用遮蔽功能右以产生类似聚光灯扫射的效果。  
A、遮蔽 B、图层\* C、时间轴 D、属性  
13、对一个做好的Flash 产品来说，一般是由(A )及(A )设置、场景、符号、库、帧、舞台、屏幕显示等要素组成。  
A、动画、属性\* B、窗口、菜单 C、动画、窗口 D、窗口、属性  
14、(B )是指元素的外形发生了很大的变化，例如从矩形转变成圆形；而( B)则是指元素的位置、大小及透明度等的一些变化，这样的动画如飞机从远处慢慢靠近，一个基本图形的颜色由深变浅等，逐帧动画相对来说就比较容易理解的，但实际操作起来却很复杂。  
A、逐帧动画、移动动画 B、形状动画、移动动画\*  
C、关键帧动画 D、移动动画、形状动画  
15、( B)是用来连接两个相邻的关键帧，过渡帧可以有不同的形态，它有作为移动渐变动画产生的过渡帧，有时作为无移动渐变动画之间的过渡帧，还可以是空白关键帧之间的过渡。  
A、空白帧 B、关键帧\* C、转换帧 D、动画帧  
16、要播放QuickTime电影，在导出动画文件时要选择(D )格式，而不能选择swf。  
A、Avi B、mpg C、dat D、mov\*  
17、( C )是通过把称作像素的不同颜色的点安排在网格中形成图像，在对位图文件进行编辑时，对象是( )而不是( )。位图显示的质量与分辨率有关，因为图像的每一个数据是针对特定大小的网格。  
A、位图、曲线、像素 B、矢量图、像素图、曲线  
C、位图、像素、曲线\* D、矢量图、直线、曲线  
18、( A)通过直线和曲线来描述图形，在对一幅( )进行编辑修改时，实际上修改的是其中曲线的属性，可对其进行移动、缩放、改变形状和颜色不而影响它的显示质量。  
A、矢量图\* B、位图 C、gif动画 D、矢量动画

19、(D )实际上就是各种游荡在空气中的声波。

A、音乐 B、声波 C、声道 D、声音\*

20、(A )就是一边下载一边播放的驱动方式。

A、流式声音\* B、事件声音 C、开始 D、数据流

21、GIF文件提供了(B )和简单的动画，适合在网上使用。

A、声音 B、帧\* C、关键帧 D、场景

22、(C )是Flash动画可以导出的文件中惟一支持透明度设置(Alpha通道)的位图格式。

A、Tif B、bmp C、png\* D、jpg

23、动画文件的发布输出有两种方式(C )和( C)。

A、swf、html B、fla、htm C、fla、swf \* D、swf、htm

24、如果要打开库面版，可以选择"窗口"菜单中的"库"或按下键盘中的( C)键。

A、F9 B、F10 C、F11\* D、F12

25、要使用直接选择工具时，可按快捷键( A)。

A、A\* B、b C、c D、d

26、在Flash绘图时，可按住键盘中的(D )对窗口切换到抓手工具。

A、Ctrl B、ait C、shift D、空格\*

27、在Flash中，使用钢笔工具时，如果按住键盘中的Ctrl键，鼠标指针会变成(C )工具。

A、钢笔工具 B、选择工具

C、直接选择工具\* D、抓手工具

28、在使用套索工具时，在弹出的魔术棒属性对话框中，平滑后的默认是(C )。

A、像素 B、粗略 C、平滑\* D、正常

29、在flash中，对帧频率正确描述是(C )。

A、每小时显示的帧数 B、每分钟显示的帧数

C、每秒钟显示的帧数\* D、以上都不对

30、Flash另存当前编辑作品的快捷操作是(A )。

A、Ctrl+Shift +S\* B、Ctrl+R

C、Ctrl+Alt+Shift+S D、Ctrl+P

三、多项选择题

1､( abd )在FLASH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』

2､( ab )矢量图形用来描述图像的是:

A.直线

B.曲线

C.色块

D.像素点

3､( abcd )除了在采样率和压缩比方面找到最佳契合点之外,以下方法也可以更有效地使用音效而使文件保持较小:

A.更精确地设置声音的开始时间点和结束时间点,使无声区域不被保存｡

B.尽量

多地使用相同的声音文件｡ C.使用循环的方法可提取声音的主要部分并重复播放｡ D.设置为MP3的压缩格式｡

4､( abcd )在FLASH中,移动对象可以有以下方法:

A.在舞台上选中之后直接拖动

B.通过剪切和粘贴将对象从一个地方移动到另外

一个地方C.使用方向键移动 D.在信息面板中指定对象的精确位置

5､( abc )分离操作会对被分离的对象造成以下后果:

A.切断元件的实例和元件之间的关系

B.如果分离的是动画元件,则只保留当前帧

C.将位图图像转换为矢量图形对象

D.将位图图像转换为矢量图形

6､( bc )哪些类型动画的制作只需给出动画序列中的起始帧和终结帧,中间的过渡帧可通过Flash自动生成｡

A.逐帧动画

B.形状补间

C.运动补间

D.蒙板动画

7､( ac )Flash中,帧的类型有:

A.关键帧

B.空白帧

C.帧

D.空白关键帧

8､( acd )在时间轴列表中,有许多标记图符代表着不同的意义, 下列说法正确的是｡

A.虚线代表在创建补间动画中出了问题｡

B.当一个小红旗出现在帧上方时,表示

此帧为关键帧｡ C.实绩表示补间动画创建成功｡ D.当一个小写字母“a”,出现在帧上时,表示此帧已被指定了某个动作｡

9､( abc )常见的动画类型有:

A.逐帧动画

B.形状补间动画

C.运动补间动画

D.蒙板动画和行为

动画

10､( ab )使用选取工具调整线条时,按下什么键可以产生一个尖突节点｡

A.【ALT】

B.【CTRL】

C.【SHIFT】

D.【ESC】

11、编辑新层的时候，怎样才不会破坏其它层?(ABD)  
A、在层名称旁边的按钮里选择锁定(locked)\*  
B、在层名称旁边的按钮里选择锁隐藏(hidden)\*  
C、删除图层  
D、添加图层\*  
12、在声音同步类型中包括哪几种类型？(ABCD)  
A、开始\* B、事件\* C、停止\* D、数据流\*  
13、关键帧动画的制作分为几种方式？(AB)  
A、Motion（移动）\* B、Shape（变形）\*  
C、Jump（跳动） D、Go(走)  
14、置入声音文件有哪几种方式？(AC)  
A、打开Window菜单下的Library级联菜单中的Sound资料库，拖拽音效到页面上。\*  
B、打开File菜单下的Export命令，在Export对话框中挑选要置入的声音文件。  
C、打开File菜单下的Import命令，在Import对话框中挑选要置入的声音文件。\*  
D、打开Insert菜单下的Import命令，在Import对话框中挑选要置入的声音文件。  
15、在按钮编辑模式中，其时间轴上有哪几个帧？(ABCD)  
A、（弹起）Up\* B、（鼠标经过）Over\*  
C、（按下）Down\* D、（点击）Hit\*  
16、如何切换到要编辑的物件的工作界面？(BCD)  
A、按Crrl+F键  
B、打开编辑菜单下的编辑元件命令\*

C、按Crrl+E键\*

D、在库面板中双击要编辑的物件\*

17、以下那几种动画属于几何变形？(AC)

A、字母变数字\* B、探照灯效果 C、三角变矩形\* D、蝴蝶飞舞路径

18、如何选择工作区中所有对象？(AD)

A、打开编辑菜单下的全部选中命令\*

B、打开Edit菜单下的Select命令

C、按Ctrl+B键

D、按Ctrl+A键\*

19、铅笔工具选项中包括\_\_\_\_\_\_\_\_几种(ABC)

A、伸直\* B、平滑\* C、墨水\* D

20、文本工具包括\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_几类(ABD)

A、静态文本\* B、动态文本\* C、超链接文本 D文本\*

四、判断正误

1､( ╳)-mp3格式的声音文件不可以被导入到FLASH中｡

2､(√ )-在导出电影时,采样率和压缩比将显著影响声音的质量和大小｡压缩比越高､采样率越低则文件越小而音质越差｡

3､( √)-要将电影中的所有声音导出为WA V文件,可单击文件->导出->导出影片｡

4､( √)-在其他工具被激活时,按CTRL键即可暂时切换到『选择工具』｡

5､( ╳)-要选中所有连接的线条,可用『选择工具』单击线条的某一段。

6､(√ )-选中两个图形对象后,使用对齐面板中的『匹配宽度』按钮,可使两个图形对象的变得一样宽｡

7､(√ )-线条和形状一般出现在叠放顺序的最底层,要将它们移动到叠放顺序的上面,必须先对它们进行组合或使之成为元件的实例｡

8､(√ )-在Flash中使用“洋葱皮”模式,能够以不同的透明度显示出当前帧及其附近的帧｡

9､( ╳ )-Flash中的图层可以被复制,图层中的帧也可以被复制｡

10､( ╳)-Flash脚本代码不区分大小写｡

11、flash是由美国Macromedia公司开发的网络动画制作软件。并且支持网络流技术。（对）  
12、flash界面和其它windows应用软件一样，它包括菜单栏、工具栏等，其中菜单栏中提供9项下拦式菜单功能。（对）  
13、在flash中您可以撤销的次数最多为300次。（对）  
14、flash的新建和新建窗口是完全一样的。（错）  
15、flash可以最多可建立999个图层。（错）  
16、如果要将视图放大，可以键盘中的ctrl+-；如果要将视图缩小，可按键盘中的  
ctrl+=。（错）  
17、视图显示比例最小为10%；最大显示比例为2000%。（对）  
18、ActionScript是flash专用的一种程序语言，flash中的ActionScript具有和通用的JavaSc（对）  
19、QuickTime发布选项可创建Apple公司的QuickTime格式的动画，当Flash创建QuickTime文件时，它会将动画复制到独立的轨道中。（对）  
20、jpg发布设置可选择将Flash动画发布为静态图或者动态图。（错）

五、简答题

1..简述元件和实例的概念及关系?

答:元件是存放在Flash的元件库中的可以重复使用的图形、按钮、动画以及声音。将元件从元件库中拖至舞台上,就是一个元件实例。元件实例作为完件的复制品无论在同一个场景中出现多少次都不会增加文件的体积。当用户修改元件的属性时,舞台上所有该元件的实例都发生相同改变;通过效果面板和实例面板可设置当前实例的属性,另将实例“分解组件”后还可修改形状,修改时库中的元件和其它元件实例都不发生变化;如果双击实例可进入元件编辑模式修改元件属性,库中的元件和其它元件全部变化。

2､FLASH的动作脚本主要分为两种,它们有什么区别,主要用于什么情况｡

答:动作脚本分为:帧脚本和对象脚本 1、帧脚本是当动画播放到含有帧脚本代码的帧时,便执行帧脚本。 2、对象脚本放置在对象中,用于捕获对象的一些事件,如鼠标经过,点击等。以实现与用户的交互。

3､简述FLASH动画的优化｡

答:1)将需要重复使用的图形或影片剪辑做成元件,不要保存不必要的元件。 2)关键帧越少,生成的电影也就越小。尽量使用补间动画,少使用逐帧动画。 3)在导入位图图像前,先将位图调整都最佳大小(即在不损失画质的情况下,位图图像应达到最小)。格式最好是JPG或PNG(PNG生成的文件比JPG大,但它支持透明效果) 4)矢量图形更适合于FLASH处理,应尽量少使用位图图像。位图图像最好做为背景或是静态图像,一般不要打散。 5)在使用声音前,应只截取要使用的部分,并以MP3格式导入。 6)不同的对象尽量安排在不同的图层,以便FLASH快速的处理。

4､简述FLASH中4种常见的时间轴控制命令｡

答:1)play(),播放

2)stop(),停止

3)gotoAndPlay(),跳转到指定帧或指定的帧标签处播放。 gotoAndPlay(<帧编号>), gotoAndPlay(“<帧标签>”)

4)gotoAndStop(),跳转到指定帧或指定的帧标签处停止。

上面四个命令均可在其前指定要控制的影片剪辑名,以控制具体影片剪辑的时间轴。

1、时间轴：时间轴用来通知Flash显示图形和其它项目元素的时间，也可以使用时间轴指定舞台上各图形的分层顺序。位于较高图层中的图形显示在较低图层中的图形的上方。  
2、普通帧（延长帧）：显示灰色方格，在时间轴上能显示实例对象，普通帧是用于延续关键帧的内容，也称为延长帧。  
  
3、库（自定义库）：存储和组织在Flash中创建的各种元件的地方，还用于存储和组织导入的文件，包括位图、声音和视频。  
4、帧频率（帧速率）：每秒所显示的静止帧格数。 5、舞台：舞台是在回放过程中显示图形、视频、按钮等内容的位置。  
6、图层（动画层）：用来合成和控制元素叠放次序的工具。  
7、场景：用来组装测试动画的场地空间。  
8、时间轴特效：以模板的形式制作一些复杂而重复的动画，例如模糊、位移等。  
9、什么是动画？动画的类型？  
动画：将一张张连贯动作的画面，或者一个个连贯姿势的人偶，用逐格拍摄的方式摄制下里，由此获得动感影响的效果，形成电影、电视作品，也泛指此类型影视手法本身，这种影响效果可以展示形体的任意变化，以及动物、景物、器物的拟人活动，能够充分发挥真人实物所难以表达的夸张的幻想。动画的类型：基本动画、高级动画、脚本动画。  
10、动画构成的要素：

（1）有多个画面组成并且画面必须连续；

（2）画面之间的内容必须存在差异，表现在位置、形态、颜色和亮度等方面；

（3）画面表现得动作必须连续，即后一幅画面是前一幅的继续。  
二、案例题  
1、举例说明逐帧动画的设计要点和详细制作步骤。

a、启动flash程序，选择“文件—新建”，新建一个动画。  
b、选择“修改—文档”命令，打开文档属性对话框，在该对话框中设置尺寸的宽度为300像素，高度为200像素。

c、在工具箱中选择椭圆工具，然后在舞台绘制一个小的圆形。按住shift键的同时可画出正圆。  
d、在时间轴的第2帧上单击鼠标右键，在菜单上选择插入关键帧。  
e、单击选择第2帧。此时第1帧绘制的圆形在第2帧上还保持在原来的位置并且处于选择状态。将圆形向右移动一点。

f、以同样的步骤在时间轴的第3帧到第10帧之间的各帧上插上关键帧，并且在各帧上分别将小秋移动一点位置。这样整个动画就制作完成了。  
g、在时间轴底部单击 ，这样在当前选择帧之前的若干帧会以不同的透明度显示出来，这样可以方便动画的制作。 h、执行“控制—播放”或单击回车，观看动画效果。  
i、选择“文件—保存”，可保存为\*.fla文件。选择“文件—导出影片”，可保存为\*.swf文件。