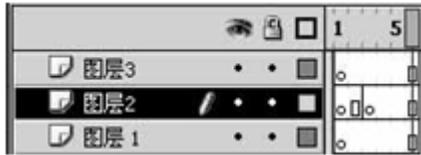


- 13、带有颜色或透明度变化的遮罩动画应该 ()。-->改变被遮罩的层上对象的颜色或 Alpha
- 14、单击“视图>隐藏边缘”的作用是 () -->A 隐藏被选择对象的高亮显示状态
- 15、当 Flash 导出较短小的事件声音 (例如按钮单击的声音) 时, 最适合的压缩选项是 ()。-->DADPCM 压缩选项
- 16、当前的时间轴, 如下图所示, 如果此时给舞台上添加一个实例, Flash 将会把这个实例放在哪里?



C. 图层 2 层的第 3 帧

- 17、当选中的椭圆, 然后在工具箱中选中“任意变形工具”后, 再选种哪一种操作可以使椭圆图形变成右边图形的效果?



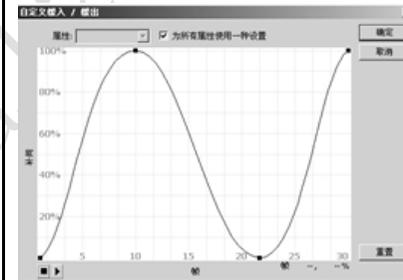
D. 再在选项面板中选择“封套”按钮

- 18、对齐面板中, 在不选中“相对于舞台”按钮的情况下, (), 可以将如图所示左边的图像变为右边的效果 ()。-->同时选中两个矩形, 然后在“对齐”面板中, 单击“底对齐”按钮
- 19、对时间轴上层描述不正确的是 ()。-->D. 图层不能隐藏
- 20、对于下面所示的效果是通过什么来实现的?



A. 蒙板功能的使用

- 21、对于在网络上播放动画来说, 最合适的帧频率是 () -->B 每秒 12 帧
- 22、钢笔工具单击创建路径的起点, 再次单击创建路径的第二个点, 此时创建的路径是一条直线; 如果在创建路径的第二个点时, 执行以下哪一操作, 绘制的就是一条曲线 ()。-->单击并拖动鼠标
- 23、给按钮元件的不同状态附加声音, 要在单击时发出声音, 则应该在哪个帧下创建一个关键帧 ()。-->C. 按下
- 24、给横排文本添加超级链接, 要求浏览者单击广告, 在新窗中打开链接目标为 www.zzjif.com 的网页, 下面操作正确的是 ()。-->B. 在文本属性面板的“超链接地址”框中输入 http://www.zzjif.com, 从“目标”下拉菜单中选择_blank
- 25、根据下图所示, 下列关于帆船运动的描述, 正确的是 ()。



A. 帆船先以高速抵达终点, 然后又返回到起点, 最后再次抵达终点

- 26、关于 Flash 动画的特点, 以下说法正确的是 ()。-->D. 鲜明、有趣的动画效果更能吸引观众的视野
- 27、关于 Flash 软件说法正确的是 ()。-->D. 它是一个矢量图软件, 可以制作动画、网页
- 28、关于场景的说法正确的是 ()。-->C. 场景可以复制、删除、改变顺序和重命名
- 29、关于获得位图的填充形状说法正确的是 ()。-->D. 导入位图, 按快捷键 Ctrl+B 将其分离, 使用魔术棒去除背景, 在工具箱中选择颜料桶工具单击图像, 就得到了填充形状
- 30、关于运动补间动画, 说法正确的是 ()。-->B. 运动补间是发生在相同元件的不同实例之间的
- 31、关于遮罩层, 说法错误的是 ()。-->B. 遮罩层中的对象必须是填充的, 而不能带有边框, 而且不能产生运动
- 32、过程无法通过“形状补间”实现的是 ()。-->一个圆形沿折线移动
- 33、混合模式可通过数学运算来过滤两张或两张以上叠加图片的颜色、透明度和亮度等值。flash8.0 中提供了 () 种混合模式? -->14
- 34、将当前选中的关键帧转换为普通帧操作的菜单操作 ()。-->修改/时间轴/清除关键帧
- 35、将当前选中的关键帧转换为帧操作的菜单操作 ()。-->修改/时间轴/清除关键帧
- 36、将每一个对象分散到各个独立的新图层中使用下列哪一个快捷键 () -->CTRL+Shift+D
- 37、看下图, 请说出是什么效果?

单选(118)--

- 1、Flash 插入菜单中, “关键帧”表示 ()。-->在时间轴上当前位置插入一个新的关键帧
- 2、Flash 的创作环境的重要部分的是 ()。-->A. 时间轴上的帧
- 3、Flash 软件保存格式为 ()。-->C. fla
- 4、Flash 中的“遮罩”可以有选择地显示部分区域。具体地说 ()。-->没有被遮罩的位置才能显示
- 5、Flash 中的“遮罩”可以有选择地显示部分区域。具体地说, 它是: ()。-->B. 正遮罩, 没有被遮罩的位置才能显示
- 6、Flash 中的形状补间动画和动作补间动画的区别是 ()。-->D. 形状补间动画只能对打散的物体进行制作, 动作补间动画能对元件的实例进行制作动画
- 7、ListBoxaddItem 有什么用 () -->D 给组合框添加项目
- 8、() 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。-->B. 形状补间动画、运动补间动画
- 9、把一张图片替换为另一张图片并保持位置不变, 需要使用的功能是 ()。-->A. 选择一张图片, 选择“属性”面板, 单击“交换”按钮, 在“交换位图”对话框中选择要替换的另一张图片
- 10、编辑位图图像时, 修改的是 ()。-->A. 像素
- 11、菜单操作修改/变形/取消变形的功能是 ()。-->C. 将变形的对象还原到初始状态
- 12、创建 Flash 幻灯片的步骤正确的是: ①新建一个幻灯片文档; ②为幻灯片添加跳转和页面转换和行为; ③添加和组织幻灯片的结构; ④添加素材和内容到幻灯片中; -->D①③④②



C. 用两个图层进行遮罩的百叶窗效果

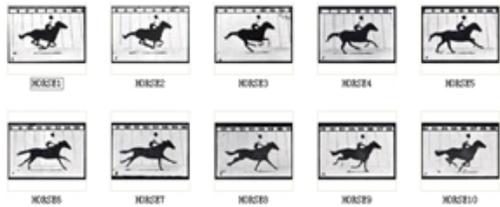
38、可以将如图所示左边的图像变为右边的效果（）。-->在变形面板中，在旋转选项中输入“30度”，然后连续点击“复制并应用变形”按钮

39、快捷键<CTRL>+<ALT>+<S>实现的功能是（）-->D 将图形对象、组、文本块和实例进行缩放和旋转

40、快捷键<CTRL>+<Shift>+<↑>对应的菜单操作是（）-->A 修改/排列/移至顶层

41、快捷键<F6>能实现什么功能（）-->C 转换为关键帧

42、如果提供的素材中包含如下图所示的 10 张图片，怎样最快的将它们制作成动画？



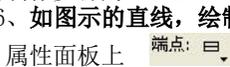
A. 使用“文件/导入”

43、如果想建立一个新的元件应选择哪个菜单（）。-->A. 插入

44、如果需要制作一边形变一边沿固定路径运动的动画，其主要步骤为（）。-->B. 必需先将形变动画制成电影剪辑元件再制作路径动画

45、如果需要制作一边形变一边沿固定路径运动的动画，最合适的制作步骤为（）。-->先将形变动画制成 MC 再制作路径动画

46、如图示的直线，绘制圆角的直线是在哪里设置的（）

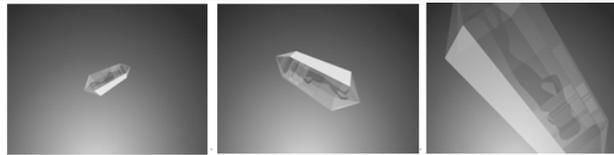


47、如图所示，若要将该文本进行分离，需对其打散几次？



B. 1

48、如图所示，要创建冰雕旋转并逐渐消失的动画，应该使用动画的哪种类型？



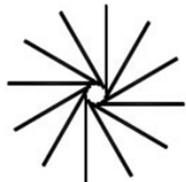
A. 动画补间动画

49、如图所示，移动产生对象的副本和限制对象移动的角度（以 45 度为单位）分别按什么键（）。



A. Alt 和 Shift

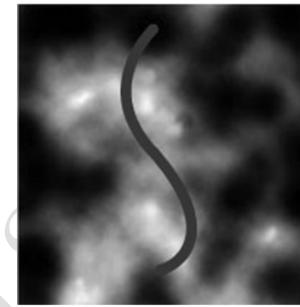
50、如图所示：怎样使用上面的符号制作下面的效果：



C. 使用 CTRL+T 调出变形面板

51、如下列图所示，其为什么形式的补间动画（）。-->是一个移动和形状的组合动画

52、如下图：图中有一幅图，并且有一条由钢笔绘制的曲线，分别分布在两个图层上，怎样可以使得曲线对图像产生遮罩效果？



D. 将曲线转换为填充，再对曲线所在层击右键，选择遮罩层
53、如下图所示，从左至右为依次使用笔刷工具的什么模式进行涂抹？



A. 标准绘画—颜料填充—后面绘画—颜料选择—内部绘画

54、如下图所示，使左图变为右图的效果，应使用任意变形工具中的什么选项？



C. 扭曲

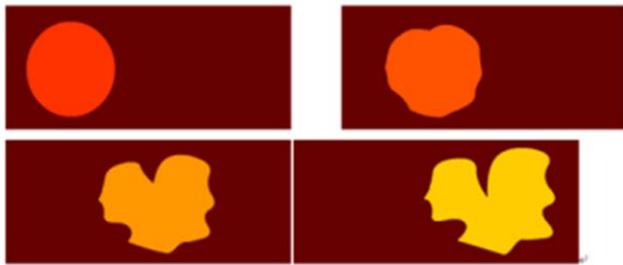
55、如下图所示，要创建冰雕旋转并逐渐消失的动画，应该使用动画的哪种类型（）。-->运动补间动画

56、如下图所示，要创建飞鸟翅膀扇动的动画，应该使用动画的哪种类型？



C. 逐帧动画

57、如下图所示，要创建由图形演变成人影的动画，应该使用动画的哪种类型（）。



B. 形状补间动画

58、如下图所示，由上至下依次为图层的什么模式？



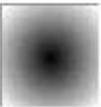
C. 编辑模式—隐藏模式—锁定模式—轮廓模式

59、如下图所示，正在使用什么工具对汽车的图形进行处理？



D. 填充变形工具

60、如下图所示其表示在混色器面板中间的填充类型弹出菜单中的哪种渐变类型？



B. 放射状渐变

61、如下图所示其表示在混色器面板中间的填充类型弹出菜单中的哪种渐变类型？ ()。-->放射状渐变

62、什么是绘图纸外观 ()。-->A. “洋葱皮”效果

63、时间轴面板上层名称旁边的眼睛图标有何作用 ()。-->D. 确定当前图层是否显示

64、时间轴下部有四个按钮如图示



依次分别是 (插入图层添加运动引导层插入图层文件夹删除)

65、使用变形提示点制作形状补间动画，能获得最佳变形效果的说法中正确的是： ()。-->确保变形提示点的逻辑性

66、使用擦除工具时，如果在擦除模式中选择内部擦除，这意味着： ()。-->C. 只擦除被擦除工具最先选中的填充区域，线条和文字均不受影响

67、锁定选择的组或元件的操作是 () -->B 修改/排列/锁定

68、舞台上图形元件 Symbol1 的 3 个实例，现使用实例属性检查器面板将其中一个实例的类型改为电影剪辑类型。那么，以下叙述中正确的是：-->D 另外 2 个实例将不受上述操作的任何影响

69、下列变化过程无法通过“形状补间”实现的是 ()。-->B. 一个圆形沿折线移动

70、下列对创建遮罩层的说法错误的是 ()

将现有的图层直接拖到遮罩层下面、将现有的图层直接拖到遮罩层下面、在遮罩层下面的任何地方创建一个新图层、选择“修改”>“时间轴”>“图层属性”，然后在“图层属性”对话框中选择“被遮罩”

71、下列对引导层说法正确的是 ()。-->添加到引导层中的内容不会出现在 SWF 文件窗口中

72、下列对于 FLASH 中“钢笔工具”作用描述正确的是 ()。-->自由地创建和编辑矢量图形

73、下列哪一种操作，可以将如图所示左边的图像变为右边的效果？



C. 在变形面板中，在旋转选项中输入“30 度”，然后连续点击“复制并应用变形”按钮

74、下列说法错误的是：

C. 该 a 标记表示该关键帧区段的名称

75、下面对于在时间轴中插入帧的操作正确的是 ()。-->可以使用鼠标右键单击要设置为关键的帧，然后从上下文菜单中选择“插入关键帧”

76、下面关于 FLASH 导入 Fireworks 的 PNG 文件的说法错误的是：

-->B 当作为不可编辑的图像导入时，文件将转换成位图图像对象，但是矢量图形还是保持为矢量图形

77、下面关于从浏览器打印电影和从 Flash 播放器打印电影的说法错误的是 () -->D 从浏览器打印电影肯定比从 Flash 播放器打印电影效果好

78、下面关于打印 Flash 电影说法错误的是 () -->C 不可以从浏览器打印 Flash 电影

79、下面关于导入视频说法错误的是： ()。-->B. 一些支持导入的视频文件不可以嵌入 Flash 影片中

80、下面关于矢量图形和位图图像的说法错误的是： ()。-->D. 一般来说矢量图形比位图图像文件量大

81、下面关于使用钢笔工具说法错误的是 ()。-->C. 用户可以通过调节线条上的点来调节直线和曲线，曲线不可以转换为直线，反之亦然

82、下面哪些操作不可以使电影优化 () -->D 要尽量使用位图图像元素的动画

83、下面说法错误的是 ()。-->B. Flash 中可以导入的音频格式有 WAV、MP3、MOV、MPEG

84、现将某个图形实例的播放方式选项设定为单个帧。请问以下各种叙述中，正确的是：-->D 该实例将只显示动画序列中所指定的那一帧

85、修改/变形/顺时针选转 90 度该操作的快捷键是 ()

-->CTRL+Shift+9

86、序列文件是 ()。-->A. 一系列名称相似的文件

87、要对下列各元素应用形状补间，必须进行两次分离转换的是 ()。-->文本

88、要改变线条或形状轮廓的形状，可以使用什么工具拖动线条上的任意点 ()



89、要实现某个对象的精确旋转操作可以在以下哪个面板中完成 ()。-->D. 变形面板

90、要制作一个人物移动的运动渐变动画，正确的操作是 ()。-->A. 制作第一个关键帧和最后一个关键帧，确定人物的两个位置，然后在两帧之间创建运动补间动画

91、以下关于按钮元件的叙述，错误的是 ()。-->A. 按钮元件里面的时间轴上最少能放置 4 帧

92、以下关于时间轴特效的说法错误的是 ()。-->不可以在动画框中输入参数来控制动画效果

93、以下关于图层的叙述，说法错误的是 ()。-->太多的层数可以增加发布影片的文件大小

94、以下哪种方法不能删除图层 ()。-->选择该图层，按下键盘的 Del 键

95、用钢笔工具绘制出的图形被称为 ()。-->C. 贝塞尔曲线

96、用绘图工具绘制图形时，在工具面板下端的选中进行如图所示的设置后，绘制的图形是 ()



B. 独立对象

97、有一个花盆形状的按钮，如果需要当把鼠标放在这个按钮上没有点击时，花盆会有一朵花长出来，应该怎样设置这个按钮：

()。-->B. 制作一朵花生长的影片剪辑，在编辑按钮时创建一个新层，并在第二个状态所在帧创建空关键帧，把电影剪辑放置在这个关键帧上

98、元件对实例的影响有以下特点 ()。-->A. 元件的变化会影响到所有相应的实例，但对实例的修改却不会反馈给元件

99、元件和实例的关系有以下特点 ()。-->B. 一个元件可以对应多个实例

100、元件和与它相应的实例之间的关系是： ()。-->A. 改变元件，则相应的实例一定会改变

101、元件和与它相应的实例之间的关系是：改变元件，则相应的实例一定会改变看下图，请说出是什么效果？（）。-->用两个图层进行遮罩的百叶窗效果

102、在“合并绘制”模式下，绘制了如左图所示的一个椭圆，下面哪种操作可以椭圆图形变成右边图形的效果？-->A. 选择菜单栏的“修改/修改/柔化填充边缘”，然后使用选择工具分别选中柔化后的各个环形，将它们拖动到适当的位置

103、在 Flash8 中，要绘制精确的直线或曲线路径，可以使用（）。-->钢笔工具

104、在 FLASH 里勾边或绘制路径等曲线段的绘制时，主要用什么工具？



105、在 Flash 中，历史记录面板的作用是：（）。-->C. 列出最近使用过的命令，以便能够快速撤消和重复命令

106、在 Flash 中使用下列哪种命令可以将一段文字分离为单独的文字？-->A. 分离

107、在 FLASH 中制作补间动画时，下列图中显示补间动画失败的是：



108、在“合并绘制”模式下，绘制了如左图所示的一个椭圆，下面哪种操作可以椭圆图形变成右边图形的效果？



A. 选择菜单栏的“修改/修改/柔化填充边缘”，然后使用选择工具分别选中柔化后的各个环形，将它们拖动到适当的位置

109、在按钮编辑模式中，其时间轴上有哪几个帧（）。-->A. 弹起指针经过按下点击

110、在场景中由元件产生的对象称为（）。-->B. 实例

111、在导入图像时（导入到舞台），如果有一系列的图像，FLASH 会弹出提示是否导入系列的图像。如果点击“是”，那么一系列的图像会以什么样的形式出现（）。-->B. 分布在帧上

112、在使用颜料桶工具时，单击空隙大小调整设置，如果选择不封闭空隙，这意味着：-->C. 所有未完全封闭的区域不能被填充颜色。

113、在一个动画中是否可以有多个场景存在（）。-->可以

114、在用 FLASH 制作旋转渐变对象时，在旋转菜单旁边有一个要输入数字框，下面说法正确的是：



C. 旋转菜单中选择了顺时针，则一定要在后面的数值框中输入数值，不输对象将不会旋转

115、在制作形状渐变动画时，在属性栏中会有一个混合选项，当我们调节这个混合选项时，发现动画并没有发生变化，这可能是因为：（）。-->B. 因为这个选项最少在某一帧上有两个图形才可以起作用

116、遮罩的制作必须要用两层才能完成，下面哪一描述正确？（）。-->A. 上面的层称之为遮罩层，下面的层称之为被遮罩层

117、制作不可见的按钮时，应该在哪一帧加入关键帧？（）。-->D. 点击

118、作带有颜色或透明度变化的遮罩动画应该（）。-->A. 改变被遮罩的层上对象的颜色或 Alpha 多选 (27) —

1、bmp 文件，并且序列中的其他文件位于相同的文件夹中，则将被识别为图像序列将是下面哪些（）。-->(A. picture000bmp B. picture001bmp)

2、Flash 动画主要应用于哪些领域（）。-->(A. 矢量绘图 B. 幻灯片和课件制作 C. 多媒体制作)

3、Flash 中的元件的类型有（）。-->(B. 图形 C. 按钮 D. 影片剪辑)

4、关于运行时共享库资源的两个步骤说法正确的是：-->(A. 首先，源影片的作者要在源影片中定义一个共享资源，并为该资源输入标识字符串并将源影片粘贴到 URL。B 然后，目标影片的作者要在目标影片中定义一个共享资源，并输入一个与源影片的共享资源相同的标识字符串和 URL。)

5、如果导入的是图像序列中的一个 picture000bmp 文件，并且序列中的其他文件位于相同的文件夹中，则将被识别为图像序列将是下面哪些？-->(A. picture000bmp B. picture001bmp C. picture002bmp)

6、如果将库资源导入或拷贝到影片中时出现“解决库冲突”对话框，则请执行以下操作之一：-->(A. 单击“不要替换现有项目”来保留目标影片中的现有资源 D. 单击“替换现有项目”来用同名的新项目替换现有资源及其实例)

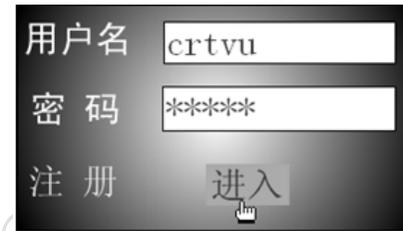
7、如果要实现如下图所示的绘图效果，可以使用什么工具或方法来完成？



- A. 文字工具
- B. 直线工具
- C. 矩形工具
- D. 蒙版

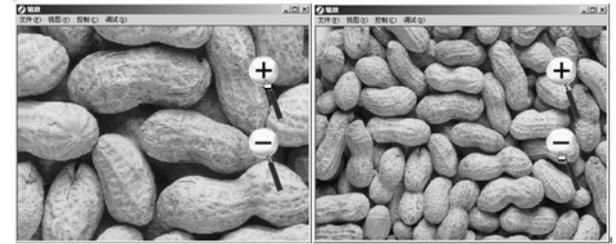
8、如果用户分离了水平排列的文本块“Flash”，并且使用了“分散到图层”命令将各个字符分别放置在命名为 F、L、A、S、H 的层中，下列说法正确的是（）。-->(A. 层将按字符的左右顺序叠放 D. 这些层将按从上到下的顺序添加到原来包含分离文本的层的下面)

9、如图所示，关于该动画的制作要点，下列说法正确的是（）。-->(A. 影片剪辑元件 B. 影片剪辑元件 C. 影片剪辑元件 D. 影片剪辑元件)



A. 分别为用户名文本框和密码文本框添加变量名 B. 设置密码文本框的“线条类型”为“密码” C. 为按钮编写代码时，会用到“if”语句 D. 以上说法均正确

10、如图所示，下列关于该动画的描述，错误的是（）。-->(A. 影片剪辑元件 B. 影片剪辑元件 C. 影片剪辑元件 D. 影片剪辑元件)



B. 将图像转换成影片剪辑后，无须为影片剪辑添加实例名称 C. 两个“放大镜”按钮可共用一个实例名，便于在编写代码时使用 D. 可以通过“行为”直接为按钮添加缩放代码

11、如需调整位图的亮度、对比度和饱和度，如何处理？-->(A. 把位图转换为影片剪辑元件 C. 添加“调整颜色滤镜”并调整相关参数)

12、如要为语句“on (press) {getURL (“http://www.crtvtu.edu.cn”, “_blank “); }”进行注释，则添加注释的方法有哪些（）。-->(A. // 点击按钮，则会链接到指定的网站 B. /* 点击按钮，则会链接到指定的网站 */)

13、使用“调整颜色”滤镜，可以实现的功能有（）。-->(A. 所选影片剪辑的亮度、对比度、色相和饱和度 B. 按钮的亮度、对比度、色相和饱和度 C. 所选文本对象的亮度、对比度、色相和饱和度)

14、添加屏幕行为可以控制幻灯片的（）。-->(A. 播放 B. 切换 D. 显示和隐藏)

15、完成视频导入时，要存储哪种文件格式？（）-->(A. 扩展名为 .fla 的 Flash 源文件 B. 扩展名为 .flv 的 Flash 视频文件)

16、下列步骤中可创建动作补间动画的是（）。-->(A. 选中开始帧，在属性面板中设置补间为“动画” B. 选中开始帧，单击鼠标右键，单击鼠标右键选择“创建补间动画”命令 C. 选中开始帧到结束帧的任意一帧，在属性面板中设置补间为“动画” D. 选中开始帧到结束帧的任意一帧，单击鼠标右键选择“创建补间动画”命令)

17、下列对象可制作形状补间动画的是（）。-->(A. 图形元件 B. 按钮)

18、下列哪组对象不可以制作形状渐变动画？（ ）-->(A. 使用钢笔工具绘制的任意多边形与导入的图像 B. 两幅导入的图像 D. 图形符号与电影剪辑符号)

19、下面的哪些操作，可以将左图所示的影片剪辑实例调整为右图所示的效果？



C. 调整属性面板中的“颜色/Alpha”选项，并调整 Alpha 数量 D. 调整属性面板中的“颜色/高级”选项，并在“高级效果”面板中调整相关参数

20、用户在时间轴某一帧中绘制一个形状，然后在另外一个关键帧中修改这个形状或绘制其他的形状，创建了一个动画。下列说法正确的是：（ ）-->(A. Flash 将在中间的过渡帧添加形状或变化，完成形状的平滑转变 B. 这不是一个移动补间动画 C. 这是一个形状补间动画)

21、用文本工具在舞台中输入如左图所示的文本后，（ ）可以变为右图所示的图形。



C. 选择菜单栏“修改/分离”命令，再使用选择工具改变其形状 D. 按快捷键 CTRL+B，再使用选择工具改变其形状

22、在 Flash 动画中，“遮罩”的用途（ ）-->(A. 用在整个场景或一个特定区域，使场景外的对象或特定区域外的对象不可见 B. 用来隐藏某一元件的一部分，从而实现一些特殊的效果)

23、在 Flash 中，支持导出的序列文件格式有哪些（ ）-->(AWMFBPNGCJPGDAI)

24、在 flash 中插入视频后，可以和视频合成的 flash 元素都有哪些？（ ）-->(A. 数据 B. 图形 C. 声音 D. 脚本交互控制)

25、在第一帧和第十帧均是两个关键帧，当选中第一帧后，在属性栏中选择了运动动画类型，结果在时间线上第二帧至第九帧出现了蓝色的底，有一条虚线，这表明：（ ）-->(B. 创建动画失败，因为两个关键帧上是不同的符号 D. 必需要相同的符号才可以创建运动动画)

26、在使用钢笔工具时，要结束开放的路径，可以执行的操作是：（ ）-->(A. 双击最后一个定位点 B. 单击工具箱中的钢笔工具 C. 选择工具箱中的其他工具，然后再选择钢笔工具 D. 按住 Ctrl 键在舞台任意位置单击)

27、怎样给整个场景添加一个按钮，在发布后可以击活按钮，而看不到按钮的形状？-->(A 将按钮的 ALPHA 值设为 0B 只在按钮的第四个状态添加图形，其他三个状态不添加任何对象)

填空(18)一

1、Flash8 在视频处理方面有了很大的改进，可以使用的编解码器有两种，分别是（ ）和（ ）-->Enter; Ctrl+Enter

2、Flash 是（ ）图形编辑和（ ）创作专业软件。-->提示点

3、Flash 影片频率最大可以设置到（ ）-->120

4、Loading 应该放在影片的（ ）位置。-->前面

5、（ ）是 Flash 内置的一种快捷的动画生成器，通过再对话框中输入参数来控制动画效果。-->时间轴特效

6、（ ）用来绘制矢量路径，生成精确、平滑的直线和曲线，这些线条被称为贝塞尔曲线。-->钢笔工具

7、钢笔工具用来绘制（ ），生成精确、平滑的直线和曲线，这些线条被称为（ ）-->矢量路径；贝塞尔曲线

8、使用（ ）面板可以复制、删除调色板中的颜色，使用（ ）面板可以调整渐变填充和位图填充。-->颜色样板；混色器

9、使用代码“this.createTextField（“mytxt”，1，10，20，300，400）；”创建一个空文本字段，那么代码中的参数 300 是指文本字段的（ ）而参数 400 是指文本字段的（ ）-->宽度；高度

10、通常 Flash 只能显示一帧的画面，而利用（ ），可以同时显示或编辑多个帧。利用该功能，可以辅助绘制图像，方便动画，特别是逐帧动画的创作。-->绘图纸外观

11、通过（ ）的嵌套结构，用户可以基于一种模式变化出成千上万朵各式各样的花来。-->元件多层

12、文本区域有（ ）、（ ）、（ ）三种类型，它们所应用的范围各有不同。-->静态文本；动态文本；输入文本

13、修改中心点位置需要使用的是（ ）工具。-->任意变形工具

14、在 FlashLite 中经常会使用到（ ）按钮来接受按键事件，该按钮通常放置在舞台之外，执行时不可见。-->按键捕获

15、在 Flash 中，要对导入库中的声音创建（ ），才方便建立行为对它的引用。-->链接标识符

16、在答案中选取：链接、实例、元件、链接标识符-->On2Vp6; S.rens.nSpark

17、在舞台中测试影片的快捷键为（ ），在独立窗口测试影片的快捷键为（ ）-->矢量；动画

18、总体创作流程大致分为三大步骤：（ ）、（ ）、（ ）-->素材的准备；动画的制作；动画的发布

选择填空题(3)一

1、补间动画是 Flash 的一种动画制作功能，不仅提供了更加直观的操作方式，同时也使动画的创作变得更加简单。

补间动画是 Flash 的一种动画制作功能，不仅提供了更加直观的操作方式，同时也使动画的创作变得更加简单。请对下列操作进行排序，完成补间动画的制作过程，将 A、B、C 或 D 填入横线处：

- A. 在帧之间，单击右键，选择设置补间动画。
- B. 新建一个 Flash 文件。
- C. 设置初始帧
- D. 设置结束帧。

步骤 1（ ）步骤 2（ ）步骤 3（ ）步骤 4（ ）。

答案： B. C. D. A.

2、根据图形元件的创建步骤，将 A、B、C 或 D 填入横线处：

根据图形元件的创建步骤，将 A、B、C 或 D 填入横线处：

A. 选择【插入】【新建元件】命令。

B. 新建一个 Flash 文件。

C. 设置元件名称，选择元件类型。

D. 单击【确定】按钮，进入到元件编辑状态。

步骤 1（ ）步骤 2（ ）步骤 3（ ）步骤 4（ ）。

答案： B. A. C. D.

3、在 Flash 软件中，文字操作部分，可以进入到文字框的内部，对不同文字分别进行设置。

在 Flash 软件中，文字操作部分，可以进入到文字框的内部，对不同文字分别进行设置。如果要对文字框内的文字进行修改，根据下列给出的操作，请用正确的排序步骤来实现，将 A、B、C 或 D 填入横线处：

A 然后直接在【属性】面板调整相应的文字属性。

B 拖拽鼠标，选择需要调整的文字。

C 所选文字效果即可更改。

D 选择工具箱中的文字工具，单击选择需要调整的文字框，进入到文字框内部。

步骤 1（ ）步骤 2（ ）步骤 3（ ）步骤 4（ ）。

答案： D. B. A. C.