

Тест по Macromedia Flash

1. Macromedia Flash - графический редактор
 - A – Растровый;
 - B – Векторный;
 - C – Фрактальный;
 - D – Нет правильного ответа
2. Программа Macromedia Flash не позволяет создавать
 - A – Красочные презентации;
 - B – Анимацию для телевидения;
 - C – Автозагрузочные CD-диски;
 - D – Нет правильного ответа
3. В Macromedia Flash пространство, где создается и просматривается графическая работа
 - A – Сцена;
 - B – Рабочее пространство;
 - C – Временная шкала;
 - D – Библиотека
4. В Macromedia Flash серая область, проходящая по краю сцены, которая не будет видна в готовом ролике
 - A – Сцена;
 - B – Рабочее пространство;
 - C – Временная шкала;
 - D – Слои
5. Таблица, в которой отображается каждый кадр Flash-ролика
 - A – Сцена;
 - B – Рабочее пространство;
 - C – Временная шкала;
 - D – Библиотека
6. В Macromedia Flash контекстно-чувствительное меню, которое изменяется в зависимости от элементов интерфейса, выделенных в данный момент
 - A – Панель атрибутов;
 - B – Панель свойств;
 - C – Инспектор свойств;
 - D – Панель правки
7. В Macromedia Flash длина ролика измеряется
 - A – В количестве созданных обычных кадров;
 - B – В количестве созданных ключевых кадров;
 - C – В количестве созданных ключевых и обычных кадров;
 - D – Количеством проставленных кадров над временной шкалой
8. Формат файлов программы Macromedia Flash
 - A – .mf;
 - B – .fla;
 - C – .fl;
 - D – .ma
9. В Macromedia Flash позволяет создавать более сложные сцены и осуществлять строгий контроль над изображением
 - A – Размещение символов;
 - B – Ключевые кадры;
 - C – Слои;
 - D – Интерактивные кнопки
10. В Macromedia Flash на временной шкале по умолчанию располагается слоев
 - A – Один;
 - B – Два;
 - C – Три;

- D – Четыре
11. Каждый слой в Macromedia Flash обладает
- A – Значком;
 - B – Цветом;
 - C – Символом;
 - D – Все ответы верны
12. В Macromedia Flash для анимации любого элемента нужно сделать
- A – Расположить все элементы на одном слое;
 - B – Перенести в библиотеку;
 - C – Расположить на отдельном слое;
 - D – Сохранить
13. Этот тип символа в Macromedia Flash не используется
- A – Графический символ;
 - B – Символ кнопка;
 - C – Символ-видеокадр;
 - D – Все ответы верны
14. В Macromedia Flash символ Кнопка не выполняет действие
- A – Включить и выключить звук;
 - B – Перейти в другой кадр;
 - C – Играть новую сцену;
 - D – Нет правильного ответа
15. В Macromedia Flash ключевой кадр можно вставить
- A – Выполнением команды Вставить-Временная шкала-Ключевой кадр;
 - B – Нажатием клавиши F6;
 - C – Щелкнуть правой кнопкой мыши по кадру и выбрать в контекстном меню команду Вставить ключевой кадр;
 - D – Все ответы верны
16. В Macromedia Flash обычные кадры нужны
- A – Чтобы картинка не изменялась в течение некоторого времени;
 - B – Чтобы картинка не изменялась вообще;
 - C – Чтобы сделать анимацию картинке;
 - D – Нет правильного ответа
17. С помощью этого языка осуществляется интерактивность в Macromedia Flash
- A – JavaScript;
 - B – ActionScript;
 - C – Script;
 - D – PHP
18. Размер будущего Flash-ролика определяет
- A – Количество кадров;
 - B – Размер кадров;
 - C – Размер сцены;
 - D – Количество элементов на сцене
19. Единицами измерения анимационного изображения в Macromedia Flash являются
- A – Кадры;
 - B – Слои;
 - C – Сцены;
 - D – Временная шкала
20. Создаваемые символы в Macromedia Flash хранятся
- A – На сцене;
 - B – В каталоге;
 - C – В библиотеке;
 - D – В папке