

Flash 基础课堂测试

测试时间：20 分钟

题目分值：单选题 10 小题，每题只有 1 个正确答案，每题 2 分共 20 分；多选题 5 小题，每题有不止 1 个答案，全对得 4 分，部分正确得 2 分，不选或错选得 0 分，共 20 分，判断题 5 小题，每题 2 分共 10 分。全卷满分 50 分，请认真思考后答题。

一、单选题，每小题只有 1 个正确答案

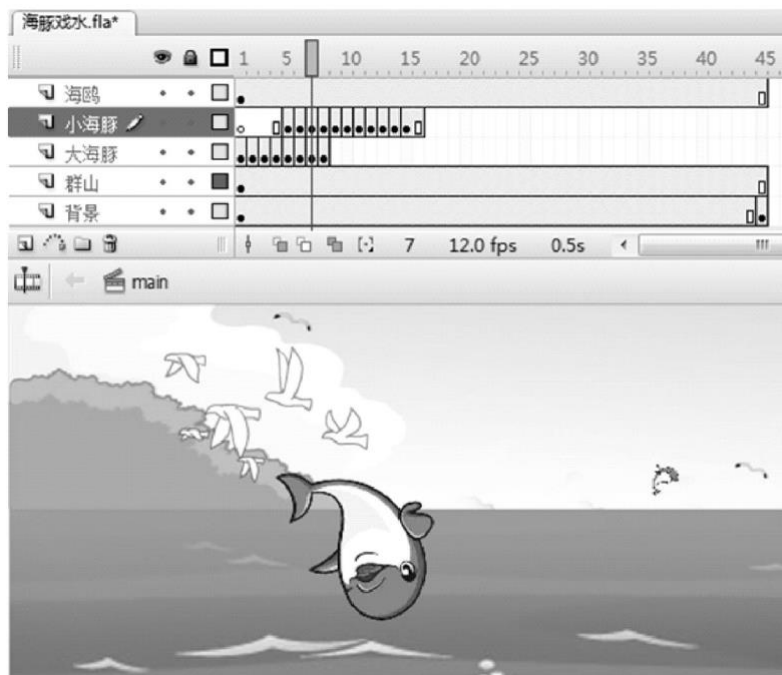
1. 右图是 Flash 作品“海豚戏水.fl a”的设计界面：

其中，群山位于群山图层中，海鸥位于海鸥图层中，如果要使海鸥飞到群山后面，下列可行的操作是（ ）

- A. 把海鸥图层移到背景图层下面
- B. 把海鸥图层移到群山图层上面
- C. 把群山图层移到海鸥图层上面
- D. 把海鸥图层移到群山图层下面

2. 如第 1 题图所示，下列说法错误的是（ ）

- A. “小海豚”图层的动画是形状补间动画
- B. 动画每秒播放 12 帧
- C. 播放到第 7 帧时用时 0.5 秒
- D. 小海豚比海鸥、大海豚更晚出现



3. 在 Flash 中，分别在第 1 帧和 15 帧中设置海鸥参数，其属性面板分别如图 a 和图 b 所示：



图 a

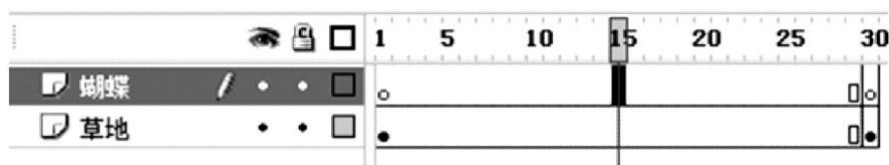


图 b

那么从第 1 帧到第 15 帧，海鸥的变化规律是（ ）

- A. 海鸥由大变小，从右向左飞行
- B. 海鸥由大变小，从左向右飞行
- C. 海鸥由小变大，从上向下飞行
- D. 海鸥由小变大，从下向上飞行

4. 某 Flash 文档的时间轴如下图所示，在当前状态下，将库中的“蝴蝶 1”元件加入到舞台中，则该元件实例实际在（ ）



- A. “蝴蝶”图层第 1 帧
- B. “蝴蝶”图层第 15 帧
- C. “草地”图层第 1 帧
- D. “草地”图层第 15 帧

5. 用 Flash 软件制作动画时，某实例属性面板如下图所示，则下列说法**错误**的是（ ）



- A. 蝴蝶元件的类型为“图形”
- B. 该实例位于舞台的外面
- C. 该对象是蝴蝶元件的实例
- D. 该对象是半透明的

6. 在 Flash 软件中使用“葫芦”元件制作补间动画，前、后关键帧的部分编辑界面如图 a 和图 b 所示，补间帧属性为默认。播放这段动画时，对“葫芦”大小、旋转变换描述正确的是（ ）



图 a



图 b

- A. 由小变大的同时，顺时针旋转 30 度
- B. 先逆时针旋转 30 度，再由小变大
- C. 由小变大的同时，逆时针旋转 30 度
- D. 先由小变大，再顺时针旋转 30 度

7. 在 Flash 中，若要对某个元件制作从透明状态慢慢到完全显示的动画，则需要对开始和结束两个关键帧中的实例进行以下哪项操作（ ）

- A. 把开始帧中的实例亮度设置为 100，结束帧中的实例亮度设置为 0
- B. 把开始帧中的实例色调设置为 0，结束帧中的实例色调设置为 0
- C. 把开始帧中的实例 Alpha 设置为 0，结束帧中的实例 Alpha 设置为 100
- D. 把开始帧中的实例 Alpha 设置为 100，结束帧中的实例 Alpha 设置为 0

8. 某 Flash 作品的制作界面如图所示：



下列说法不正确的是()

- A. 本作品共有 3 个场景
- B. 测试场景后，会生成场景 2 的动画
- C. 场景播放的顺序是“场景 1-场景 2-场景 3”
- D. 播放完场景 3 后，如果没有动作设置，则返回场景 1 循环播放

9. 用 Flash 制作的按钮元件，其编辑界面如图所示：



关于该按钮元件说法正确的是()

- A. 该按钮的名称是“main”
- B. 测试影片时，鼠标经过该按钮时发出声音
- C. 该按钮只能设置 play 动作命令
- D. 该按钮不会响应鼠标事件

10. 在 Flash 中，要在关键帧中添加超链接到网址 <http://www.hzxjhs.com> 的效果，可使用命令()

- A. `fscommand(“http://www.hzxjhs.com”);`
- B. `on(press){fscommand(“http://www.hzxjhs.com”);}`
- C. `on(press){getURL(“http://www.hzxjhs.com”);}`
- D. `getURL(“http://www.hzxjhs.com”);`

二、多选题 每小题有不止 1 个答案，全对得满分，部分正确得半分，不选或错选不得分

11. 下列关于 Flash 中元件和实例的说法正确的是()

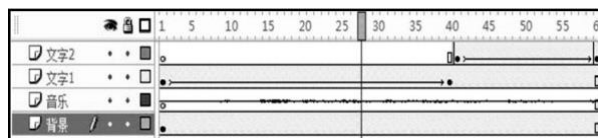
- A. 修改实例的大小，产生该实例的元件的大小也跟着改变
- B. 删除元件后，由此元件产生的实例不受影响

- C. 当改变元件的颜色时，则由该元件生成的所有实例颜色都发生改变
D. 一个元件可以在舞台上重复使用

12. 利用文字制作形状补间动画时，下列说法正确的是()

- A. 文字必须分离为形状(即点阵图)
B. 单个文字无需分离
C. 多个文字的文本需要分离 2 次
D. 文字分离后无法修改其大小和颜色

13. 使用 Flash 软件编辑某作品时，部分界面如下图所示：



能在第 1 帧直接添加动作脚本命令的图层是()

- A. 文字 2 B. 文字 1 C. 音乐 D. 背景

14. 测试影片时，若要使单击“重播”按钮重新播放当前场景“main”并停止所有的声音，下列动作脚本可以实现的是()

- A. `on(press){ stopAllSounds();gotoAndPlay(“main”，1); }`
B. `on(release){ stopAllSounds();gotoAndStop(“main”，1);play() }`
C. `on(release){ stopAllSounds();gotoAndPlay(1); }`
D. `stopAllSounds();gotoAndPlay(“main”，1);`

15. 某多媒体作品发布方式设置如图所示：



如果要求发布后的作品具有交互作用，则可选择文件格式有()

- A. swf B. gif C. mov D. exe

三、判断题

小贝用 Flash 软件设计了一个”葡萄架下”的 MV，创作界面如图所示：



16. 由图所示的时间轴可知，如果将帧频改为 24fps，那么库中的”蜗牛”元件的播放速度比原来快一倍（ ）
17. 如果选中“音乐”图层第 1 帧，库中的音乐“蜗牛与黄鹂鸟.mp3”就可以拖入到“音乐”图层中（ ）
18. 在如上图所示库面板中，“蜗牛图片”由外部文件导入，并创建“蜗牛”元件，删除库中“蜗牛图片”不会影响“蜗牛”元件（ ）
19. 为了下次能方便修改，她应该把作品保存为“fla” 格式（ ）
20. 作品制作完成后，若要调试按钮在不同场景跳转的动作效果，比较适合的方式是用“控制”菜单中的“测试场景”进行测试（ ）