

[Cool Edit Pro 复习题]

一、单项选择题

1. 下列采集的波形声音质量最佳的是（双声道、16位量化、44.1 kHz 采样频率）
2. 如下哪种文献格式不属于音频文献？（psd）
3. 在使用 Cool Edit Pro 过程中，下列说法中正确的是（“Fade out”处理就是淡出处理，根据需要，对淡出处理的各项参数进行设置，处理后的音频由强到弱逐渐变为静音。）
4. 假如你要对一篇课文进行录音，外界环境嘈杂，你可选择下面哪个软件对其进行降噪处理（Cool Edit Pro）
5. 某位教师需要选用一段《再别康桥》的背景音乐来辅助教学，如下哪一种不属于音频资源（再别康桥.wmf）
6. 采集音频时，我们一般将采样率设置为（44.1 kHz），这样音质就可以靠近 CD 音质，满足教学的一般需要。
7. 张华同学用麦克风录制了一段 WAV 格式的音乐，由于文献容量太大，不便于携带。在正常播放音乐的前提下，要把文献容量变小，张军使用的最佳措施是（应用 CoolEdit 软件将文献转换成 MP3 格式）
8. Cool Edit Pro 是一种功能很好的音频编辑软件，如下选项中不是其功能的是（视频特技的加入）。
9. 下列软件中，不属于音频处理软件的是（PhotoShop）。

二、多选题

1. Cool Edit Pro 的特点包括（ABCD）
 - a. 支持多种格式的音频文献
 - b. 支持音频的录制、编辑
 - c. 支持音频的转换
 - d. 支持音频的播放
2. 下列有关采样率的说法正确的是（BD）
 - b. 采样率越高，音频的质量越好。
 - d. 采样率越高，音频就越连贯。
3. 下列选项中哪些是 Cool Edit Pro 的特点所在？（ABCD）
 - a. 支持音频的播放、录制
 - b. 支持多种格式的音频文献
 - c. 支持音频的编辑、转换
 - d. 有丰富的音频处理特效
7. 如下哪些软件是用来进行数字音频编辑的（BD）
 - b. GoldWave
 - d. Cool Edit Pro
9. 使用话筒进行录音时，为了提高录音效果，下列哪些做法是正确的？（BC）
 - b. 录音时，距离话筒不能太远，以免导致录制的音频音量较小
 - c. 录音环境要保持安静，防止录入过多噪音
13. 进行声音采集的时候，为了提高录音的效果下列那些做法是正确的（ABC）
 - a. 录音时，距离话筒不能太远，否则也许录制的声音音量太小
 - b. 在录制开始后，应先录制一段空白，用于降噪时的噪音采样
 - c. 录音环境要安静，防止录制过多的噪音

[Premiere 复习题]

一、单项选择题

1. PAL 制式影片的关键帧速率是_____。25 fps
2. Premiere cs3 编辑的最小单位是_____。帧
3. 我国普遍采用的制式为_____。PAL
4. PAL 制式帧尺寸为_____。720*576 像素
5. 构成动画的最小单位为_____。帧
6. Premiere 中，下面哪个选项不是导入素材的措施_____。在浏览器中拖入素材

7、在 Premiere 中，可认为素材设置关键帧，如下有关在 Premiere 中设置关键帧的方式描述对的是_____。A. 仅可以在时间线窗口和效果控制窗口为素材设置关键帧

8、在 Premiere 中默认的状况下，为素材设定入点、出点的快捷键是_____ I 和 O

9、在 Premiere 中，使用“缩放工具”时按_____键，可缩小显示。Alt

10、在 Premiere 中，粘贴素材是以_____定位的。编辑线

11 在 Premiere 中，下面_____不能在字幕中使用图形工具直接画出？星形

12、在 Premiere 中，音量表的方块显示为_____时，表达该音量超过界线。红色

13、Premiere 中不能完毕_____。三维字幕

14、在 Premiere 中，透明度的参数越高，透明度_____。越不透明

15、在 Premiere 中，黄种人在使用抠像_____背景录制比较轻易抠像。蓝色

16、影响视频质量的重要原因是（ ）。①数据速率②信噪比③压缩比④显示辨别率 所有

17、项目窗口重要用于管理目前编辑中需要用到的_____。（A）素材片断

18、使用矩形工具，按下面_____键可以绘制正方形。（C）Shift

19、下面_____选项不包括在 premiere cs3 的音频效果中。（B）环绕声

20、效果控制窗口不用于控制素材的_____（C）切换

二、多选题

1. Premiere 除了使用导入的素材，还可以建立某些新素材元素，其中包括：（ABCD）

A. 通用倒计时片头 B. 彩条 C. 字幕 D. 颜色蒙板

2. 在 Premiere 中，如下有关对素材片段施加转场特效描述对的是（ABD）

A. 欲施加转场特效的素材片段可以是位于两个相邻的轨道上的，有重叠部分的两个素材片段

B. 欲施加转场特效的素材片段可以是位于同一种轨道上的两个相邻的素材片段

D. 可以单独为一种素材片段施加转场特效

3. 在监视器窗口可以显示如下哪种信息？（ABCD）

A. 素材的 Alpha 通道 B. 音频素材的音频波形图

C. 带有音频的视频素材的音频波形图 D. 可以显示标识安全区域

4. 在 Premiere 中，播放视频、音频素材和监控节目内容的工作是通过监视器窗口来完毕的，如下有关监视器窗口描述对的是（ABCD）

A. 可以在其中设置素材的入点、出点 B. 可以变化静止图像的持续时间

C. 可以在其中为素材设置标识 D. 可以用来显示素材的 Alpha 通道

5. 如下哪些切换效果是位于【视频切换效果】下【叠化】组内的转场（ABCD）

A. 叠化 B. 白场过渡 C. 随机反转 D. 抖动叠化

6. 如下有关 Premiere 的运行配置描述对的是（ACD）

A. 使用 Intel Pentium III 800MHz 处理器（提议使用 PentiumIV 3.6GHz 及以上处理器）

C. 兼容的 DVD 刻录机（DVD-R/RW+R/RW），用于导出到 DVD

D. 安装 1GB 的 RAM（提议为 2GB 或更高）以及安装需要 2.4GB 可用硬盘空间

7. 为影片添加转场特效后，可以变化转场的长度，如下有关变化转场长度描述对的是：

A. 在时间上选中转场部分，拖动其边缘既可（ABD）

B. 可以在“特效控制窗口”中可以对转场部分进行深入的调整

D. 当把一种新的转场特效施加到一种既有的转场部分后，新的转场特效将替代原有的转场方式

8. 如下哪些转场特效属于“划像”类的转场效果？（ABD）

A. 点交叉划像 B. 十字划像 D. 形状划像

9. Premiere 不仅提供了“视频切换效果”以实现视频间转场，在“视频特效”中尚有一组“过渡”效果，有关这两组转场效果，如下各项描述精确的是（ACD）

A. 在“过渡”中的特效只可以施加给一种素材片断

C. 在“过渡”中的特效须要设置关键帧，才能产生过渡的效果

D. 在“视频切换效果”中的转场特效不必设置关键帧

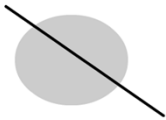
10、在 Premiere 中，播放视频、音频素材和监控节目内容的工作是通过监视器窗口来完毕的，如下有关监视器窗口描述对的是（ABCD）

- A. 可以在其中设置素材的入点、出点
- B. 可以变化静止图像的持续时间
- C. 可以在其中为素材设置标识
- D. 可以用来显示素材的 Alpha 通道

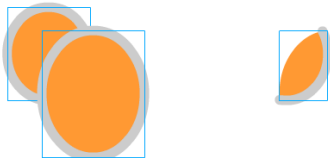
[Flash1]

一、单项选择题

1. Flash 无法直接创立的动画效果是（三维动画）。
2. 在 Flash 的绘图工具中，可以同步产生笔触和填充的工具是（矩形工具、椭圆工具和五角星形工具）。
3. 下面有关“矢量图形”和“位图图像”的说法，对的是（在 Flash 中可以产生动画效果的可以是矢量图形，也可以是位图图像）。
4. 下面有关使用“钢笔”工具说法，错误的是（使用“钢笔”工具绘图时，直接单击舞台可以创立曲线，单击并拖动则可以沿拖动方向创立直线）。
5. 在使用“矩形”工具时，为了画出的矩形为正方形，可以在绘制的时候按住（“Shift”键）。
6. 有关矢量图形下列描述错误的是（矢量图形尤其适合于体现形状复杂、细节繁多、色彩丰富的内容，例如照片）
7. 假如使用“合并绘制”模型，先绘制一种椭圆，然后绘制一条直线穿过椭圆，如下图所示，那么此时的独立形状对象的个数是（5）



- 8.
9. 对位图图像的修改，本质上是修改（像素的颜色）。
10. “橡皮擦”工具有多种擦除方式。假如只想擦除笔触而不擦除填充，那么应当选择的擦除模式是（擦除线条模式）。
11. 在 Flash 中，假如但愿将一段文字分离为单独的文字，可以使用的命令是（分离）。
12. 假如但愿将舞台上的一种对象复制并沿水平方向移动，那么可以用鼠标拖动该对象，并同步按下键盘上的（Alt 和 Shift）键。
13. 通过“属性”面板，可以设置笔触和填充的颜色。如下说法对的是（渐变色包括线性渐变和放射状渐变两种）
14. 在新建一种元件时，可以选择的元件类型分别是（事件、按钮、特效）。
15. 假如但愿将左图所示的两个对象变为右图的对象，那么可以（使用菜单“修改/合并对象/裁切”命令）。



16. 下列有关元件和实例关系的描述对的是（一种元件可以产生多种实例）
17. 有关“遮罩层”和“引导层”，下面说法对的是（引导层必须放在运动对象所在图层的上面，遮罩层必须放在被遮罩层的上面）。
18. 在库中有一种元件，在舞台上该元件的一种实例。假如此时首先在舞台上把这个实例的宽度增长一倍，然后再把元件的宽度变为本来的二分之一，那么该实例和元件的宽度分别是各自初始状态的（100% 和 50%）。
19. Flash 中的“遮罩”可以有选择地显示部分区域。下列描述对的是（只有被遮罩的位置才能显示）。
20. 假如想制作沿途径运动的动画，那么舞台上的对象不应当是（形状）。
21. 假如在一种图层中，一种对象在舞台上从上部运动到下部，那么该图层包括（两个关键帧和它们之间的补间帧）。
22. 有关时间轴上的图层，如下描述不对的是（图层不能隐藏）。
23. 有关使一般图层和运动引导层关联起来的描述，不对的是（一种一般图层可以与两个引导层关联）。
24. 假如但愿沿途径运动的对象在运动过程中，根据运动的方向自动调整自身的角度，应当使用（调整到路径选项）。
25. 按钮可以响应多种事件，假如但愿让按钮响应“鼠标滑出”事件，那么应当使用的语句是（on(rollOut)）。
26. 当需要让影片在播放过程中自动停止，可以（将 Actionscript 语句 stop(); 绑定到关键帧）。
27. 简单地制作音效，可以让声音逐渐变小，直到消失。这种效果称为（淡出）。
28. 将声音的同步方式设置为“事件”，那么意味着（该事件发生时播放声音）。

29. 假如要制作一种对象逐渐消失的动画，可以用到下列选项中的（Alpha 属性）。
30. 下列变化过程无法通过“形状补间”实现的是（一种圆形颜色逐渐变浅直至消失）
31. 下列有关逐帧动画的描述，错误的是（时间轴特效是逐帧动画的一种）
32. 假如但愿单击舞台上的一种按钮后产生的成果是，在浏览器中打开，那么需要编写的 Actionscript 语句是（`on(press){ getURL(""); }`）
33. Flash 具有将位图转换为矢量图形的功能，下列描述错误的是（“转换位图為矢量图”命令与“分离”位图命令产生相似的效果，成果都产生矢量对象。）
34. 在制作引导动画時，下列工具中不也許绘制出所需引导途径的是（“刷子”工具）。
35. 下列对象中，无法直接用来制作动画补间的是（文本块）。
36. 菜单命令“修改→对齐→设置为相似高度”实现的功能是（使所选各个对象的高度都与其中高度最高的对象相似）。
37. 在绘制图形時，当图形的填充是渐变填充時，通过“填充变形”工具不能调整的是（渐变的颜色）。
38. 在 Flash 中可以将位图转换为矢量图，下列描述对的是（颜色阈值设定的越小，转换后的图形越靠近原图，文献大小也对应较大。）
39. 不能被滴管工具获取的对象属性是（按钮元件的颜色）
40. 在 Flash 中可以设置的文本属性有（字体，颜色，对齐方式）
41. 层的描述中错误的是（一种图层文献夹中最多放置 9 个图层。）
42. 下列有关形状补间动画的描述，错误的是（Flash 中一次只能对一种形状进行补间，而不能同步补间多种形状。）


二、多选题

- (1) 要优化文档使动画文献体积更小，播放更顺畅，可以执行的操作包括（ABC）
 - A. 创立动画時，尽量使用补间动画，而非逐帧动画。
 - B. 在动画中，使用影片剪辑而不是图形元件。
 - C. 限制每个关键帧中的变化区域，在尽量小的区域内执行动作。
- (2) 为了使形状提醒在补间形状時获得更好的效果，如下描述对的是（AC）。
 - A. 在复杂的补间形状中，需要创立中间形状然后再进行补间，而不要只定义起始和结束的形状。
 - C. 按逆时针次序从形状的左上角开始放置形状提醒。
- (3) 要在创立遮罩层后遮住其他的图层，可以执行如下操作中的（AC）
 - A. 将但愿被遮罩的图层拖到遮罩层下面并形成关联。
 - C. 选择菜单“修改>时间轴>图层属性”命令，然后在图层属性对话框中选择“被遮罩”。
- (4) 绘图紙功能合用于下列场所中的（CD）。
 - C. 创立逐帧动画時
 - D. 为了同步查看多种关键帧中的对象形状和位置
- (5) 使用“文本”工具创立文本時，文本的类型包括（ABD）。
 - A. 静态文本
 - B. 输入文本
 - D. 动态文本
- (6) 在属性面板中可认为实例设置颜色属性，下列属性中可以用于设置实例的透明度的是（CD）
 - C. Alpha
 - D. 高级
- (7) 有关墨水瓶工具，下列描述对的是（AB）
 - A. 可以设置线条的笔触颜色
 - B. 可认为填充添加轮廓
- (8) 下列选项中，不能创立形状补间动画的是（ABC）
 - A. 组合对象
 - B. 实例对象
 - C. 文本块
- (9) 对于动画图形元件的实例，包括下列播放方式中的（ABC）
 - A. 播放一次
 - B. 播放单帧
 - C. 循环播放
- (10) 可以应用滤镜效果的对象包括（ABC）
 - A. 影片剪辑元件的实例
 - B. 按钮实例
 - C. 文本
- (11) 在自定义缓动设置時，可以单独设置的属性包括（ABCD）
 - A. 位置
 - B. 旋转
 - C. 颜色
 - D. 滤镜
- (12) 要优化形状和线条，提高动画的播放性能，如下描述对的是（ACD）
 - A. 尽量使用图层，使动画过程中发生变化的对象和保持不变的物体分开。
 - C. 使用“修改>曲线>优化”将用于描述形状的矢量的数量减少。
 - D. 用铅笔工具产生的线条比刷子笔触产生的线条所需的资源更少。

- (13) 要优化颜色，提高动画的播放效果和性能，如下描述对的是 (AB)
- A. 尽量把反复的内容制作成元件，并通过属性为实例产生不一样颜色。
 - B. 尽量减少颜色的种类数量，可以使动画播放更流畅。
- (14) Flash 有“合并绘制”和“对象绘制”这两种绘图模型，为绘制图形提供了极大的灵活性，下列描述对的是 (ABD)
- A. 在“合并绘制”模型中重叠绘制的图形时，会自动进行合并。
 - B. 在“对象绘制”模型中假如选择的图形已与另一种图形合并，移动它则会永久变化其下方被覆盖的图形。
 - D. 在“对象绘制”模型中，Flash 会在图形上添加矩形边框，顾客可以使用选择工具移动该对象。
- (15) 下列有关时间轴特效的描述，错误的是 (CD)
- C. 时间轴特效不能应用于位图图像。
 - D. 时间轴特效不能应用于按钮元件。
- (16) 按钮元件的时间轴上一共有 4 帧，每一帧均有一种特定的功能，下列描述对的是 (AD)
- A. 第一帧是代表指针没有通过按钮时该按钮的状态。
 - D. 第四帧定义响应鼠标单击的区域。
- (17) 使用部分选用工具，可以对曲线进行调整，下列描述对的是 (AB)。
- A. 单击曲线上的锚记点可以选中该锚记点。
 - B. 要调整锚记点两侧的曲线形状，可拖动该锚记点，或者拖动切线手柄。
- (18) 有关使用位图填充。下列描述对的是 (ABC)
- A. 要变化位图填充的中心点的位置，需要使用填充变形工具，拖动边框上的方形手柄。
 - B. 在混色器面板中，可以将位图作为填充应用到图形对象中。
 - C. 将位图应用为填充时，会平铺该位图，以填满对象。

[Flash2]

一、单项选择题

- (1) 制作 Flash 动画时，保留的源文件扩展名以及公布后可以嵌入网页的文件扩展名分别是 (FLA、SWF)。
- (2) 在默认状况下，假如要输出一种 1 分钟的动画作品，那么需要 (720) 帧。
- (3) Flash 中的遮罩功能可以使指定的 (图层) 具有局部隐藏的效果。
- (4) 下列有关“矢量图形”和“位图图像”的说法对的是 (在对位图文件进行编辑时，操作对象是像素而不是曲线)。
- (5) “滴管”工具  可以提取某些对象的属性，例如颜色、线型等。下列选项中，不能被提取的对象属性是 (组合对象的颜色)。
- (7) 要变化线条或者填充区域的形状，可以使用下列工具中的 () 完毕。
- (8) 下列有关图层的描述错误的是 (补间动画可以跨越不一样图层进行)。
- (9) 下列有关使用“钢笔”工具的作用描述错误的是 (使用“钢笔”工具可以将曲线转换为直线，反之不可)。
- (10) 下列有关矢量图形的描述错误的是 (在编辑矢量图形时，可以修改描述图形形状的线条和曲线的属性，以及位于图形上的各个像素的颜色)。
- (11) 有关声音的事件驱动，下列描述错误的是 (时间驱动的声音只能播放一次)。
- (12) 要使某个图层和一种运动引导层链接起来，可以使用的措施是 (在运动引导层下面选择一种图层，然后选择菜单命令【修改】/【时间轴】/【图层属性】，然后在【图层属性】对话框中选择“被引导”)。
- (13) 关键帧是定义在动画中的变化的帧，下列有关关键帧的描述错误的是 (关键帧不可以绑定动作脚本，非关键帧则可以绑定动作脚本)。
- (14) 下列有关形状补间的描述对的是 (Flash 可以补间形状的位置、大小、颜色和不透明度)。
- (15) 下列有关遮罩动画的描述错误的是 (可以将一种遮罩应用于另一种遮罩)。
- (16) 下列名词中不是 Flash 中的概念的是 (翻转平面)。
- (17) 制作形状补间时，要控制愈加复杂或罕见的形状变化可以使用形状提醒。有关形状提醒，下列描述错误的是 (形状提醒最多可以使用 29 个形状提醒点)。
- (18) 下列有关逐帧动画和补间动画的描述对的是 (前者必须记录各帧的完整信息，而后者不用)。
- (19) 在设置影片属性时，假如播放的速度为 12fps，那么影片在实际播放时的播放速度 (不小于或等于 12fps)。
- (20) 下列选项中可以用来变化动画中某个对象高度的描述对的是 (使用“任意变形”工具，使用 ActionScript 语句，变化对象的_height 属性，使用属性面板中的“高”属性精确调整)。

(21) 矢量形状可以进行合并操作。在对象绘制模式中，假如但愿绘制如图所示的效果，那么可以先绘制一种五角星形状，然后（在五角星形状的上面绘制一种圆形，然后选中两者，再使用“修改→合并对象→打孔”命令）。



(22) 当需要让影片在播放过程中自动停止，可以将动作脚本绑定到（帧/关键帧）。

(23) 简朴地制作音效，在声音开始播放阶段，让声音逐渐变大。这种效果称为（淡入）。

(24) 选中舞台中的椭圆，然后在工具箱中选中“任意变形工具”，假如想让左边图形变成右边图形的效果，那么应当使用选项栏中的（“封套”功能）。



(25) 下列有关Flash中“元件”和“实例”对应关系的描述对的是（一种元件可以对应多种实例）。

(26) 在新建一种元件时，下列选项不属于可以选择的元件类型是（组件）。

(27) 假如但愿将舞台上的一种对象进行复制操作，那么可以用鼠标拖动该对象，并同步按下键盘上的（Alt 或 Ctrl）键。

(28) 通过“属性”面板，可以设置笔触和填充的颜色。下列说法对的是（对于笔触样式，顾客可以创立自定义样式，使用渐变色比使用纯色会更明显地增长文献的体积，渐变色包括线性渐变和放射状渐变两种）。

(30) 在库中有一种元件，其高度为100像素，要在舞台上创立该元件的一种实例。假如此时首先在舞台上把这个实例的高度变为50像素，然后再把元件的高度变为200像素，那么这时该实例的高度为（100像素）。

(31) Flash中的“遮罩”可以有选择地显示部分区域。下列有关遮罩的描述错误的是（遮罩层中的线条和填充都可以产生遮罩效果）。

(32) 假如制作一种蜻蜓沿着途径飞舞的动画时，发现蜻蜓和途径都在飞舞，那么也许犯的错是（途径没有放在运动引导层中，并且也许把途径也做成了元件）。

(33) 执行下面的语句。

```
my_mc._width=100;
```

执行的成果是（设置影片剪辑的宽度）。

(41) 按钮可以响应多种事件，假如但愿让按钮响应“鼠标释放”事件，那么应当使用的语句是（on(release)）。

(43) 下列变化过程无法通过“老式补间”实现的是（个红色的矩形逐渐变成绿色的圆形）。

(44) 下列选项中不属于Flash的时间轴控制函数的是（gotoFrame()）。

(45) 有关多边形工具，下列描述错误的是（可以设置星形顶点圆弧的弧度）。

(49) 对于使用铅笔工具绘制的同一种形状，由于使用了不一样的绘图模式，依次得到如图所示的不一样的效果，那么从左至右依次使用的绘图模式是（伸直模式、平滑模式、墨水模式）。



(50) 在绘制图形时，当图形的填充是渐变填充时，下列有关“填充变形”工具描述错误的是（使用“锁定”手柄，可以实现渐变背景锁定，使舞台上多种独立对象共享同一种渐变色）。

(53) 下列有关Flash中文本描述错误的是（将文本转换为线条和填充之后，还可以以文本形式编辑文字内容）。

(54) 有关补间动画中的“缓动”设置，下列描述错误的是（对形状补间和动画补间都可以设定“缓动”曲线）。

(55) 在Flash中可以将位图转换为矢量图，在转换时，可以设定“颜色阈值”选项，下列描述错误的是（假如减小了颜色阈值，则会减小输出的SWF文献的大小）。

(56) 按钮的时间轴中有四个帧，其中的“点击”帧表达（有效点击范围）。

(58) 在使用“线条”工具时，为了画出45度倾斜的直线，可以在绘制线条的时候按住（Shift）键。

(59) 假如但愿将如图所示的图1变为图2的效果，那么可以打开“变形”面板，然后（在旋转选项中输入“30度”，然后单击5次“复制并应用变形”按钮）。



图 1



图 2

二、多选题

- (61) 下列有关 Flash 软件描述对的的有 (ABD)。
- A. Flash 是一种媒体创作工具, 可用来它创立动画以及复杂的交互式 Web 应用程序等
 - B. 在 Flash 中可以添加图片、声音和视频等多种媒体文献
 - D. 将一种动画创作好后来, 可以公布它, 从而创立扩展名为 .swf 的文献
- (62) Flash 可以制作 (ABCD)。
- A. 动画 B. 网站 C. 游戏 D. 顾客界面
- (63) Flash 可以创立的补间类型包括 (AB)
- A. 老式补间 B. 形状补间
- (64) 下列有关老式补间的描述对的的有 (ACD)
- A. 在老式补间中, 在一种时间点定义一种实例、组或文本块的位置、大小和旋转等属性, 然后在另一种时间点变化某些属性
 - C. 老式补间是创立随时间推移的动画的一种有效措施, 可以减小所生成文献的大小
 - D. 在老式补间中, Flash 只保留关键帧之间更改的值
- (65) 要优化形状和线条, 提高动画的播放性能, 下列描述对的的有 (ABCD)
- A. 尽量使用图层, 使动画过程中发生变化的对象和保持不变的物体分开
 - B. 尽量少使用特殊线条类型 (如虚线、点线、锯齿状线等) 的数量
 - C. 执行菜单命令【修改】/【曲线】/【优化】可以减少描述形状的矢量数量
 - D. 用铅笔工具产生的线条比用刷子笔触产生的线条所需的资源更少
- (66) 在 Flash 中, 可以通过使用“选用”工具灵活地选择舞台上的对象和图形, 下面描述对的的有 (ABC)
- A. 使用“选用”工具, 然后单击某个对象, 可以选中它
 - B. 使用“选用”工具, 然后双击一种线条, 可以选中该线条以及和它相连的线条
 - C. 使用“选用”工具, 然后双击一种填充, 可以选中该填充及其笔触轮廓线条
- (67) 在 Flash 中, 假如但愿将各个元素彼此自动对齐, 可以使用贴紧功能。Flash 提供的在舞台上对齐对象的措施包括 (ABD)。
- A. “贴紧至对象”可以将对象沿着其他对象的边缘直接与它们贴紧
 - B. “贴紧至像素”可以在舞台上将对象直接与单独的像素或像素的线条贴紧
 - D. “贴紧对齐”可以按照指定的贴紧对齐容差、对象与其他对象之间或对象与舞台边缘之间的预设边界对齐对象
- (68) 在 Flash 中可以导入的外部文献格式包括 (ABCD)
- A. JPG B. GIF C. PNG D. SWF
- (70) 有关对象的层叠次序, 下列描述对的的有 ()。AB
- A. 在一种图层内, Flash 会根据对象的创立次序层叠对象, 将最新创立的对象放在最上面
 - B. 对象的层叠次序决定了它们在层叠时出现的次序
- (71) Flash 提供的绘图纸功能对于某些设计场所非常有用, 适合使用绘图纸功能的场所包括 (CD)
- C. 创立逐帧动画时
 - D. 为了同步查看多种关键帧中的对象形状和位置时
- (72) 在对对象进行变形操作期间, 所选元素的中心会出现一种变形点。下列有关变形点的描述对的的有 (BCD)
- B. 可以移动变形点, 也可以将其返回默认位置
 - C. 对于实例, 在默认状况下, 变形点是该实例对应元件的坐标原点
 - D. 可以在“信息”面板和图形对象的“属性”检查器中跟踪变形点的位置
- (73) 有关 Flash 中的“元件”, 下列描述对的的有 (AB)。
- A. 编辑元件时, Flash 会更新文档中该元件的所有实例
 - B. 编辑元件时, 可以使用绘画工具、导入外部文献或创立其他元件的实例
- (74) Flash 包括预建的时间轴特效, 可以用至少的环节创立复杂的动画。下列对象中可以应用时间轴特效的有 (ABCD)
- A. 文本 B. 图形, 包括形状、组以及图形元件 C. 位图图像 D. 按钮

(75) 下列有关“透明度”的描述对的是 (ABC)

- A. Flash 可以对形状的透明度进行补间
- B. 每个元件实例都可以有自己的色彩效果, 可通过“属性”面板设置实例的透明度选项
- C. 可以在混色器中通过指定 Alpha 值来定义颜色的透明度

(76) 下列选项中不能创立形状补间动画的有 (ABD)

- A. 组合对象
- B. 实例对象
- D. 影片剪辑

(78) 按钮元件的时间轴上的每一帧均有一种特定的功能, 下列描述对的是 (BD)。

- B. 第二帧是指针通过状态, 代表当指针滑过按钮时, 该按钮的外观
- D. 第四帧是点击状态, 定义响应鼠标单击的区域, 此区域在 SWF 文献中是不可见的

(79) 下列选项中所述各组事物之间的关系可以与 ActionScript 中的“事件”和“动作”之间关系类比的有 (AB)

- A. 学生听到铃声开始上课
- B. 时钟每到整点报时

(80) 下列选项不属于对的是 Actionscript 注释语句的有 (ACD)

- A. /* /* 注释 */ */
- C. ' 注释
- D. <!--注释 -->

[Flash3]

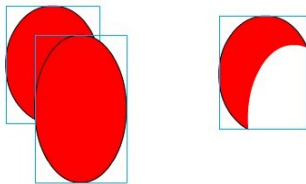
一. 单项选择题

(1) 下列有关矢量图形的描述, 错误的是 (矢量图形尤其适合于体现形状复杂. 细节繁多. 色彩丰富的内容, 例如照片)。

(3) 让影片在播放过程中自动停止, 可以 (将 Actionscript 语句 stop () ; 绑定到关键帧)。

(4) 在 Flash 中, 假如要选用所有层中的所有对象, 那么可以 (在按住“Shift”键的同时进行选用)。

(12) 若将左图所示的两个对象变为右图的对象, 可以 (使用菜单“修改/合并对象/打孔”命令)。



(15) 有关形状补间, 下列描述错误的是 (形状补间不能设置缓动属性)。

(22) 下列有关使用“钢笔”工具的作用的描述, 错误的是 (使用“钢笔”工具不可以将直线转换为曲线)。

(23) 假如对舞台上的一种对象进行复制操作, 那么可以用鼠标拖动该对象, 并同步按下键盘上的 (Alt 或 Ctrl) 键。


(29) 在新建一种元件时, 可以选择的元件类型分别是 (影片剪辑. 按钮. 图形)。

(30) 在不选中“相对于舞台”按钮的状况下, 菜单命令“修改→对齐→设为相似高度”实现的功能是 (使所选各个对象的高度都与其中高度最高的对象相似)。

(31) 使用 Flash, 可以导入 Fireworks 的 PNG 文献。对此, 如下多种说法中错误的是 (当作为不可编辑的图像导入时, 文献将转换成位图图像对象, 不过矢量图形还是保持为矢量图形)

(34) 在下面选项中, 要将左图变为右图的效果, 可以采用的措施是 (选中字母“a”, 然后添加了“投影”. “发光”滤镜)




(35) 要变化线条或形状轮廓的形状, 可以使用 () 工具拖动线条上的任意点。

(36) 有关“元件”和“实例”, 下列描述错误的是 (对元件所做的任何更改都只影响元件, 并不影响实例)

(37) 下列有关图层的描述中错误的是 (一种图层文献夹中最多放置 9 个图层)

(38) 关键帧是定义在动画中的变化的帧, 下列有关关键帧的描述, 错误的是 (关键帧不可以绑定动作脚本, 非关键帧则可以绑定动作脚本)

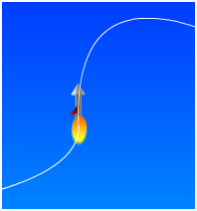
(40) 制作在影片中多次出现的小动画, 可以先将它转换为 (影片剪辑)。

(43) 对于绘制好的线条, 假如但愿删除尖角上的锚记点, 那么可以使用下面四种工具中的 ()。

(47) 有关补间动画, 下列描述错误的是 (Flash 中可以创立三种类型的补间动画: 补间动画. 补间形状和插值补间)

(48) Flash 动作脚本中的“_x”属性表达 (对象的水平位置)

(50) 要实现如图所示的火箭运行效果, 使火箭的方向永远和运行的途径一致, 那么需要设置的选项是 (调整到途径)。



(51) 如下描述中对的是 (一种途径引导层可以关联多种一般图层)。

(52) 下列名词中不属于 Flash 中的概念的是 (翻转平面)

(53) 有关使用 Actionscript 控制 SWF 文档或者影片剪辑的播放, 下列阐明对的是 (除非在启动 SWF 文档之后另有语句阐明, 否则将暂停播放)。

(55) 矢量形状可以进行合并。假如但愿将左图的效果变为右图的效果, 那么可以选中椭圆和矩形, 然后 (选择菜单 “修改→合并对象→裁切” 命令)。



(57) “CTRL+A” 是一种常用的快捷键, 它可以 (进行全选)。

(59) 有关 “遮罩”, 下列描述对的是 (当使用影片剪辑实例作为遮罩时, 可以让遮罩沿着运动途径运动)。

二. 多选题

(1) Flash 中可以使用的滤镜包括 (BCD)

B. “发光” 滤镜 C. “斜角” 滤镜 D. “投影” 滤镜

(2) 有关影片剪辑, 下列描述对的是 (ABCD)

A. 将某个影片剪辑实例添加到文档中时, 该影片剪辑的时间轴会嵌套在文档的主时间轴内

B. 也可以将影片剪辑嵌套在其他影片剪辑内

C. 在 Flash 中可以使用影片剪辑层次构造来组织有关的对象

D. 对父影片剪辑所做的任何更改都会影响子影片剪辑

(4) 要在创立遮罩层后遮住其他的图层, 可以执行如下操作中的 (AC)

A. 将但愿被遮罩的图层拖到遮罩层下面并形成关联

C. 选择菜单 “修改>时间轴>图层属性” 命令, 然后在图层属性对话框中选择 “被遮罩”

(5) 有关墨水瓶工具, 下列描述对的是 (AB)

A. 可以设置线条的笔触颜色, 可以用纯色, 也可以用渐变色

B. 可认为填充添加轮廓

(6) 在对对象进行变形操作期间, 所选元素的中心会出现一种变形点。下列有关变形点的描述对的是 (BD)

B. 变形点的体现形式是一种小 “圆圈”。

D. 变形点可以移动到任意位置, 可以在对象上面, 也可以移动到对象外部

(7) 有关 Flash 中的 “元件”, 下列描述对的是 (ABC)

A. 编辑元件时, Flash 会更新文档中该元件的所有实例

B. 编辑元件时, 可以使用绘画工具. 导入外部文档或创立其他元件的实例

C. 图形元件的实例不支持滤镜

(8) 如下说法中, 对的是 (ABCD)

A. “getURL” 表达使浏览器访问指定的页面

B. “gotoAndPlay” 表达跳转到指定帧并播放

C. “gotoAndStop” 表达跳转到指定帧并停止播放

D. “loadMovie” 表达装载一种外部电影

(9) 在属性面板中可认为实例设置颜色属性, 下列属性中可以用于设置实例的透明度的是 (BC)。

B. Alpha C. 高级

(11) “线条” 工具的 “属性” 面板上, “接合” 设置项包括 (BCD)

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/975003243104012001>