



Adobe 创意大学计划

(Adobe Creative University)

认证模拟试题

Adobe 系统软件 (北京) 有限公司

Flash 动画设计师模拟试题

1. Flash 是一款（）制作软件？
 - A. 图像
 - B. 矢量图形
 - C. 矢量动画
 - D. 非线性编辑
2. 按（）键可以将文本打散
 - A. Ctrl + A
 - B. Ctrl + B
 - C. Ctrl + C
 - D. Ctrl + D
3. “编辑”菜单中有 3 种不同的粘贴命令，其中可以将复制的对象粘贴到原位置的是：
 - A. 粘贴到中心位置
 - B. 粘贴到当前位置
 - C. 选择性粘贴
 - D. 粘贴
4. 什么是时间轴的基本元素？
 - A. 时间线
 - B. 图像
 - C. 手柄
 - D. 帧
5. 是什么主要用来管理不同的对象，从而在编辑过程中不会互相影响和干扰？
 - A. 帧
 - B. 层
 - C. 时间轴
 - D. 库
6. 在时间轴中形状补间用什么颜色表示？
 - A. 蓝色
 - B. 红色
 - C. 绿色
 - D. 黄色
7. 可以用来使动画或动画中某一个影片剪辑跳转到指定的帧的脚本语句是：
 - A. gotoURL
 - B. gotoAndPlay
 - C. gotoAndPlayFromFrame
 - D. gotoAndPlayFromFrameLabel

- D. fscommand
8. 打开动作面板的快捷键是：
- A. F8
 - B. F9
 - C. F10
 - D. F11
9. () 是鼠标指针经过按钮的事件。
- A. press
 - B. rollOut
 - C. release
 - D. rollover
10. Flash 影片频率最大可以设置到多少
- A. 99
 - B. 100
 - C. 120
 - D. 150
11. 目标电影和源电影的资源均已打开。现要将源电影的资源复制到目标电影中，请问下列哪种操作是正确的：
- A. 将资源拖动到目标电影的场景上
 - B. 将资源拖动到目标电影的时间轴上
 - C. 将资源拖动到目标电影的属性面板中
 - D. B 和 C 均为正确操作
12. 以下关于按钮元件时间轴的叙述，正确的是：
- A. 按钮元件的时间轴与主电影的时间轴是一样的，而且它会通过跳转到不同的帧来响应鼠标指针的移动和动作
 - B. 按钮元件中包含了 4 帧，分别是 Up、Down、Over 和 Hit 帧
 - C. 按钮元件时间轴上的帧可以被赋予帧动作脚本
 - D. 按钮元件的时间轴里只能包含 4 帧的内容
13. 在 flash cs 中，选择工具箱中的滴管工具，单击填充区域，该工具将自动变成什么工具：
- A. 墨水瓶工具
 - B. 涂料筒工具
 - C. 刷子工具
 - D. 钢笔工具
14. 在使用擦除工具时，可擦除相同层上的线条和填充区域但文字不受影响的是哪种擦除模式：
- A. Erase Normal (普通擦除模式)

- B. Erase Fills (擦除填充区域模式)
- C. Erase Lines (擦除线条模式)
- D. Erase Selected Fills (擦除选定的填充区域模式)
15. 要将多个字符的文本块转化为含单个字符的文本块，下列描述操作正确的是：
- A. 执行【修改>分离】命令
- B. 执行【修改>转换为元件】命令
- C. 通过快捷键方式“Ctrl+G”得到
- D. 以上说法都对
16. 以下关于转换元件 (SWAP SYBOL) 功能的叙述，正确的是：
- A. 切换后元件实例的所有属性都会保留下来
- B. 切换后元件实例的颜色属性的设置将会被覆盖
- C. 切换后元件实例的透明度属性将会被覆盖
- D. 切换后元件实例的宽度属性的设置将会被覆盖
17. 下面关于使用钢笔工具说法错误的是：
- A. 要绘制更精确的路径，需要使用钢笔工具
- B. 钢笔工具可以帮助用户创建直线或曲线，并且调节直线的角度和长度，修改曲线的弧度
- 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
- D. 用户使用钢笔工具绘图时，直接单击可以创建直线点，单击并拖动则可以创建曲线点
18. 将舞台上的对象转换为元件的步骤是：
- A. 选定舞台上的元素，单击【修改>转换为元件】，打开转换为元件对话框；填写转换为元件对话框，并点击确定
- B. 单击【修改>转换为元件】，打开转换为元件对话框；选定舞台上的元素；填写转换为元件对话框，并点击确定
- C. 选定舞台上的元素，并将选定元素拖到库面板上，单击【修改>转换为元件】，打开转换为元件对话框，填写转换为元件对话框，并点击确定
- D. 单击【修改>转换为元件】，打开转换为元件对话框，选定舞台上的元素并将选定元素拖到库面板上，填写转换为元件对话框，并点击确定
19. Actionscript 中引用图形元素的数据类型是：
- A. 电影剪辑
- B. 对象
- C. 按钮
- D. 图形元素
20. 关于导入 PNG 格式文件，下面说法错误的是：
- A. 导入为电影剪辑，并保留原有层表示将 PNG 文件导入为电影剪辑，它所包含的所有帧和层都将出现在电影剪辑元件内

- B. 导入到当前场景的新层表示将 PNG 文档导入到当前 Flash 文档单个的新层中，该层将位于所有层的下面
- C. 如果要将 Fireworks 的 PNG 文件导入为单个的图像，则可以选中作为单个扁平化的位图导入复选框
- D. 如果选中可单个扁平化的位图导入复选框，所有其他选项都不可用
- 21. 执行“视图>隐藏边缘”命令的作用是：**
- A. 隐藏被选择对象的突出显示状态
- B. 隐藏被选择对象的外框轮廓
- C. 隐藏被选择对象的填充区域
- D. 隐藏被选择对象的线条
- 22. 对于在网络上播放动画来说，最合适的帧频率是：**
- A. 每秒 24 帧
- B. 每秒 12 帧
- C. 每秒 25 帧
- D. 每秒 16 帧
- 23. 对于具有复杂颜色效果和包含渐变色的图像，例如照片，最好使用那种方式进行压缩：**
- A. JPEG 压缩
- B. 无损压缩
- C. AB 都不可以
- D. AB 都可以
- 24. 以下关于帧并帧动画和渐变动画的说法正确的是：**
- A. 两种动画模式 Flash cs 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
- 25. 假设舞台上有一个元件的两个实例，如果将其中一个颜色改为 #FF0000，大小改为原来的 200%那么另外一个实例将会发生什么变化？**
- A. 颜色也变为 #FF0000，但大小不变
- B. 大小也变为原来的 200%，但颜色不变
- C. 颜色变为 #FF0000，大小变为原来的 200%
- D. 没有变化
- 26. 在修改组件的颜色时，为了提高 Flash 的运行表现，应该：**
- A. 尽可能多的修改默认的颜色设置
- B. 将未修改的属性也列出来
- C. 只需要指定要修改的属性，而不需要包括所有未修改的属性
- D. 使用尽量统一的颜色
- 27. 如图所示，混色器中的 RGB 颜色值是指红、绿、蓝三色在当前混合颜色中所占的比例，**

它们可选值的范围为？



- A. “1~256”，共 255 阶
- B. “1~255”，共 255 阶
- C. “0~256”，共 256 阶
- D. “0~255”，共 256 阶

28. 如图所示，图为导入视频向导“编码”页的预览窗口，正在进行的操作是（____）。



- A. 对视频进行移动
- B. 对视频进行复制
- C. 对视频进行修剪
- D. 对视频进行查看和播放

29. 如图所示，使用脚本控制鼠标拖动影片剪辑。那么要实现鼠标释放时停止对象拖动，需要用到的代码是（____）。



- A. `on (release) {startDrag();}`
- B. `on (press) {stopDrag();}`
- C. `on (release) {stopDrag();}`
- D. `on (press) {stop();}`

30. Flash 操作界面中最重要的面板包括:

- A. 时间轴
- B. 属性面板
- C. 库面板
- D. 工具面板

31. 隐藏图层和锁定图层之间有何区别?

- A. 隐藏图层中的对象不可见，也不可编辑
- B. 隐藏图层中的对象不可编辑，但可见
- C. 锁定图层中的对象不可编辑，但可见
- D. 锁定图层中的对象不可见，也不可编辑

32. 补间动画分为哪两种?

- A. 逐帧动画
- B. 形状动画
- C. 动作动画
- D. 引导层动画

33. 从添加脚本的对象来分，ActionScript 主要有哪几种?

- A. 为时间轴中的关键帧添加的脚本
- B. 为影片剪辑元件实例添加的脚本
- C. 为提供用户交互添加的脚本
- D. 为按钮添加的脚本

34. 在颜色处理时，下面哪些可以对文本进行填充?

- A. 纯色
- B. 渐变色
- C. 位图图像

- D. 矢量图图像
35. 下面是哪些方式可以打开 Snap To Object (对齐对象) 命令:
- A. 单击下图的按钮
 - B. 单击 View (视图) /Snap To Object (对齐对象) 命令
 - C. 按 Ctrl+Shif+ /
 - D. 按 F6
36. 在 FLASH cs 中, 对调色板中的颜色可以进行怎样的处理:
- A. 复制调色板单个颜色
 - B. 删除单个颜色
 - C. 清除调色板中的颜色
 - D. 删除调色板所有颜色
37. 在制作使用路径控制渐变移动动画时, 下列工具能绘制出所需路径的是:
- A. 铅笔
 - B. 线条
 - C. 椭圆. 矩形或刷子工具
 - D. 矩形
38. 在启用简单按钮功能关闭的情况下, 要对某个按钮进行编辑, 可以执行以下哪些操作?
双击舞台上的按钮元件实例
- A. 双击舞台上的按钮元件实例
 - B. 鼠标右键单击按钮元件实例, 从弹出的菜单中选择“在当前位置编辑”
 - C. 鼠标左键单击选中按钮元件实例, 执行“编辑>编辑所选项目”
 - D. 鼠标右键单击按钮元件实例, 从弹出的菜单中选择“编辑”
39. 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. 将位图图像转换为填充对象
 - D. 将位图图像转换为矢量图形
40. 图形元件的动画播放方式有哪些?
- A. 播放一次
 - B. 单帧
 - C. 循环
 - D. 无限
41. 在使用蒙板时, 下面那些可以是用来遮盖的对象:
- A. 填充的形状
 - B. 文本对象
 - C. 图形元件
 - D. 电影剪辑的实例

42. 下列说法正确的是:
- A. 在制作电影时, 背景层将位于时间轴的最底层
 - B. 一般来说帧并帧动画是用来制作复杂的动画
 - C. 一般来说帧并帧动画文件量比补间动画小
 - D. 在制作电影时, 背景层可以位于任何层
43. 在 Internet Explorer 浏览器中, 是通过下列哪种技术来播放 Flash 电影 (swf 格式的文件)
- A. DLL
 - B. COM
 - C. OLE
 - D. Active X
44. 在下列哪些操作系统下, 可以通过浏览器播放 Flash 电影 (swf 格式的文件)
- A. DOS
 - B. Mac OS X
 - C. Windows xp
 - D. Redhat Linux
 - E. Windows 7
45. 两个关键帧中的图像都是 shape 则这两个关键帧之间可以设置的动画类型有:
- A. 形状渐变
 - B. 位置渐变
 - C. 颜色 (Tint) 渐变
 - D. 透明度 (Alpha) 渐变
46. 下列几项中将影响到 FLASH 电影播放的流畅性的因素有:
- A. FLASH 电影动画的复杂程度
 - B. 用来播放 FLASH 电影动画的计算机的性能
 - C. FLASH 播放器的版本
 - D. FLASH 电影文件的量的大小
47. 测试动画序列时, 下面对浏览播放功能说法正确的是:
- A. 可单击 Control (控制) > Play (播放)
 - B. 直接按控制器上的播放按钮
 - C. 按 CTRL+ENTER 进行游览
 - D. 按 F12 进行游览
48. 在创作 Flash 动画之前, 我们需要收集和整理的常见素材可以是 (____)。
- A. 音效和背景音乐
 - B. 图片
 - C. 程序
 - D. 视频剪辑

49. Flash 拥有强大的输出能力。在动画创作完成后，能够播放的设备或媒介是（____）。
- A. 互联网
 - B. CD 或 DVD 光盘
 - C. 智能手机
 - D. 电视
50. 在 Flash cs 中，以下对舞台和工作区的陈述中错误的是（____）。
- A. 舞台位于文档窗口的中间，默认为白色，也可设置为其他颜色
 - B. 工作区位于舞台的周围，显示为灰色，为固定大小
 - C. 放置在舞台和工作区中的内容都会显示在最终的 SWF 文档中
 - D. 工作区可以根据内容的增加而进行扩展，以方便放置更多的对象
51. Flash 中，不可以在当前文档中使用其他文档的元件。
- A. 正确
 - B. 错误
52. 如果要让 Flash 同时对若干个对象产生渐变动画，则必须将这些对象放置在不同的层中。
- A. 正确
 - B. 错误
53. 要分离位图图像，按以下步骤操作：选择当前场景中的位图图像；单击 Modify> TraceBitmap 1、2、命令。
- A. 正确
 - B. 错误
54. 利用 Flash cs 中的版本控制功能，可让您确保每一位使用项目文件的创作者始终使用文件的最新版本，并且多位创作者不会互相覆盖工作。
- A. 正确
 - B. 错误
55. 要使用版本控制功能，您必须为项目定义一个站点。可以为版本控制系统指定本地、网络、FTP 连接，也可以指定自定义的插件。
- A. 正确
 - B. 错误
56. 用户将鼠标移动到按钮之上时，按钮显示按钮的 Up 帧：
- A. 正确
 - B. 错误
57. 默认情况下，Flash Player 9 假定其遇到的所有文本均采用 Unicode 编码。
- A. 正确
 - B. 错误
58. 在滚动窗格中不能显示任何使用设备字体（device font）文本的内容：
- A. 正确
 - B. 错误
59. 在启用编辑环境中的按钮功能之后，用户就不能在编辑环境中选中它了：
- A. 正确
 - B. 错误
60. 如果已经显示了网格和辅助线，则当用户拖动对象调整位置时，对象将优先对齐辅助线

而 不是网格 :

- A. 正确 B. 错误
-
-

Flash 动画设计师模拟试题答案

- | | |
|----------|----------|
| 1. C | 31. AC |
| 2. B | 32. BC |
| 3. B | 33. ABD |
| 4. D | 34. ABCD |
| 5. B | 35. BC |
| 6. C | 36. ABC |
| 7. C | 37. AB |
| 8. B | 38. ABD |
| 9. D | 39. ABC |
| 10. C | 40. ABC |
| 11. A | 41. ABCD |
| 12. B | 42. AB |
| 13. B | 43. CD |
| 14. A | 44. BCDE |
| 15. A | 45. AB |
| 16. A | 46. ABCD |
| 17. C | 47. ABC |
| 18. A | 48. ABD |
| 19. A | 49. ABCD |
| 20. B | 50. BC |
| 21. A | 51. B |
| 22. B | 52. A |
| 23. A | 53. B |
| 24. B | 54. A |
| 25. D | 55. A |
| 26. C | 56. B |
| 27. D | 57. A |
| 28. C | 58. A |
| 29. C | 59. B |
| 30. ABCD | 60. A |