# 计算机应用基础教学工作期中总结

来源：网络 作者：寂夜思潮 更新时间：2025-01-23

*第一篇：计算机应用基础教学工作期中总结计算机应用基础教学工作期中总结计算机教学工作，不仅仅是让学生学会几种操作，更重要的是要提高学生的信息素养。能真正做到为人师表、教书育人，较好的完成教育教学工作任务，尽到一个优秀教师应有的职责。因此我在...*

**第一篇：计算机应用基础教学工作期中总结**

计算机应用基础教学工作期中总结

计算机教学工作，不仅仅是让学生学会几种操作，更重要的是要提高学生的信息素养。能真正做到为人师表、教书育人，较好的完成教育教学工作任务，尽到一个优秀教师应有的职责。因此我在教育教学方面注意了以下几个问题：

一、计算机教学方面 1．备课

开学初，根据学校要求，认真写好教学计划，提前备好课，写好教案。备课时认真钻研教材教法，力求吃透教材，找冷重点、难点，克服教学中的随意性。

2．上课

上好课的前提是做好课前准备，不打无准备之仗，尤其本学科主要课程都要上机完成，每节课都要认真做好上课准备，上课时认真讲课，教学目的明确，符合学生实际，体现教材的科学性和思想性，做力做到信息知识、信息能力、信息情意三者统一。力求抓住重点，突破难点，做到条理清楚、难度适宜、密度合理，保证授课内容的科学性和思想性，精讲精练，不出现知识性错误。运用多种教学方法，注重讲思路、讲规律、讲方法、学法，力求生动活泼，充分调动学生兴趣。正确引导学生看待和使用网上信息，培养学生良好的信息素养。注意课堂管理，上课期间要求学生严格按照老师给定的任务进行操作。同时又注意因材施教，因学生之前对电脑所了解和掌握情况各不相同，所以需要特别注意对之前对电脑很少接触的学生进行手把手的辅导。课后及时做好课后反思，不断总结经验，向课堂

50分钟要质量。

二、教育教学设施方面

计算机为技术性专业，比较强调实际操作能力，上机任务比较多，在教学中示范也比较重要。且现在计算机等级考试中操作题部分占80%的份量，如果平时不能加强上机操作的练习，非常影响学生的考试成绩。相对此而言，我们在这方面还有些欠缺。

三、个人教学业务水平学习方面

信息技术知识更新很快，新知识、新产品、新术语几乎天天出现。作为计算机教师，只有不断地更新自己的知识，不断地提高自身的素质，不断地自我加压，才能将信息知识更流畅地、轻松地、完整地讲授给学生，才能让学生始终走在信息技术知识的前端，跟上不断发展的时代步伐。

在这方面，如果学校能订一份电脑报给网络中心，我想对计算机知识的不断更新，我们会掌握的更好一些。

四、今后的努力方向

1．加强自身基本功的训练，课堂上做到计算机教学工作精讲精练，注重对学生能力的培养。

2．对“电脑盲”学生多些关心，多点爱心，再多一些耐心，使他们在对计算机的认识上有更大进步。

3．加强机房纪律和机器使用道德方面的的教育，使学生生不仅在班级集中注意努力学习，在机房上机时也要按规定严格约束自己。

二〇一〇年十一月二十六日

**第二篇：计算机应用基础期中考试题**

2025年春季学期期中考试

《计算机应用基础》试卷

考试时间：90分钟

满分100分

班级：

姓名：

得分：

一、单选题

（每题1分）

1、第一台电子计算机使用的组成逻辑运算的部件是

A、集成电路

B、大规模集成电路

C、晶体管 D、电子管

2、电子计算机发展至今，已经经历了（）代。

A、五 B、四 C、三 D、二

3、微型计算机的发展是以（）的发展为核心的。

A、内存 B、硬盘 C、微处理器 D、显示器

4、中央处理器主要由运算器和（）组成。

A、高速缓存 B、控制器 C、存储器 D、寄存器

5、在计算机中，RAM的中文含义是（）

A、随机存储器

B、只读存储器 C、高速缓冲存储器 D、可编程控制器

6、计算机的软件系统包括（）

A、系统软件和应用软件 B、编辑软件和应用软件

C、数据库软件和工具软件 D、程序和数据

7、下列各项中，可以作为计算机主要外部存储设备的是（）A、打印机 B、内存条 C、CPU D、硬盘

8、办公自动化是计算机的主要应用之一，按计算机应用分类，它应属于（）A、科学计算 B、数据处理 C、实时控制 D、辅助设计

9、下列各项中，属于计算机输出设备的是（）A、打印机 B、键盘 C、鼠标 D、扫描仪

10、下列各项中，属于计算机输入设备的是（）A、打印机 B、显示器 C、鼠标 D、投影仪

11、下列存储器中，存取速度最快的是（）A、光盘 B、U盘 C、硬盘 D、内存储器

12、计算机的硬盘正在工作时，最忌讳（）

A、突然断电 B、使用键盘 C、使用鼠标 D、使用打印机

13、如果一台计算机不含（），就称为裸机。A、外部设置 B、内存 C、中央处理器 D、软件

14、下列因素中，对微型计算机工作影响最小的是（）A、温度 B、湿度 C、磁场 D、噪声

15、计算机系统中，用来保存运行的程序和数据及运算的中间结果和最后结果的装置是（）

A、ROM

B、RAM

C、Cache

D、CD-ROM

16、下列四条叙述中，属于RAM特点的是（）

A、可随机读写数据，且断电后数据不会丢失

B、可随机读写数据，断电后数据将全部丢失

C、只能顺序读写数据，断电后数据将部分丢失D、只能顺序读写数据，且断电后将全部丢失

17、目前微型计算机中采用的逻辑元件是（）

A、小规模集成电路 B、大规模和超大规模集成电路 C、电子管 D、晶体管

18、微型计算机使用的键盘中，Shift键是（）A、换档键 B、退格键 C、空格键 D、回车键

19、显示器是微型计算机必须配置的一种（）

A、输出设备 B、输入设备 C、控制设备 D、存储设备

20、计算机当前的应用领域无所不在，但其应用最早的领域却是（）A、数据处理 B、科学计算 C、人工智能 D、过程控制

21、世界上第一台电子数字计算机诞生于（）A、1936年 B、1946年 C、1952年 D、1959年

22、Windows中，若要选定当前文件夹中的全部文件和文件夹对象，可使用的组合键是\_\_\_\_\_ A、Ctrl +V B、Ctrl +A C、Ctrl +X

D、Ctrl +D

23、计算机的内存容量可能不同，但计算容量的基本单位是（）

A、字

B、页

C、字节

D、位

24、操作系统是一种（）

A、系统软件 B、应用软件 C、工具软件

D、调试软件

25、计算机系统的软件必须包括（）

A、接口软件 B、系统软件

C、应用软件

D、支撑软件

26、在计算机领域中，通常用英文单词“ byte”来表示（）

A、字

B、字长 C、字节

D、二进制位

27、在计算机中表示存储容量时，下列描述中下确的是（）

A、1KB=1024MB B、1KB=1000B C、1MB=1024KB D、1MB=1024GB 现代微机中，采用的主要元件是（）

A、电子管 B、晶体管 C、中小规模集成电路 D、大规模和超大规模集成电路

29、第一台电子计算机的英文缩写名是（）

A、ENIAC B、EDVAC C、EDSAC D、MARK-II A 30、第一代计算机所使用的计算机语言是（）

A、高级程序设计语言 B、机器语言 C、汇编语言

D、BASIC

31、下列各组设备中，完全属于外部设备的一组是（）A、内存储器、磁盘和打印机

B、CPU、光盘驱动器和RAM C、CPU、显示器和键盘

D、硬盘、光盘驱动器和键盘

32、KB（千字节）是度量存储器容量大小的常用单位之一，1KB实际等于（）A、1000字节

B、1024字节

C、1000二进制位

D、1024字

33、微型计算机硬件系统中最核心的部件是（）A、显示器

B、UPS C、CPU D、存储器

34、为解决某一特定的问题而设计的指令序列称为（）A、文档

B、语言

C、程序

D、系统

35、时至今日，计算机均采用同一种工作原理，原理的提出者是（）A、比尔•盖茨

B、冯·诺依曼

C、莫尔

D、科得（E·F·CODD）

36、“32位微型计算机”中的32指（）

A、机器字长

B、内存容量

C、运算速度

D、微机型号

37、微型计算机的“奔3”（PIII）或“奔四”（PIV）指的是（）A、打印机的型号

B、显示器的型号 C、CPU的型号

D、硬盘的型号

38、下列设备中，既可作为输入设备又可作为输出设备的是（）A、鼠标器 B、磁盘驱动器

C、打印机

D、键盘

39、在计算机内部，数据是以（）形式加工处理和传送的。

A、十进制

B、八进制

C、十六进制

D、二进制

40、用来表示计算机辅助设计的英文缩写是（）A、CAI

B、CAM

C、CAD

D、CAT

41、利用计算机来模仿人的高级思维活动称为（）

A、数据处理

B、自动控制

C、计算机辅助系统

D、人工智能

42、构成计算机物理实体的部件被称为（）

A、计算机系统

B、计算机硬件

C、计算机软件

D、计算机程序

43、计算机系统中运行的程序、数据及相应的文档的集合称为（）A、主机

B、软件系统

C、系统软件

D、应用软件

44、计算机一次能处理数据的最大位数称为该机器的（）A、字节

B、字长

C、处理速度

D、存储容量

45、衡量计算机存储能力的指标是（）

A、字节

B、字长

C、处理速度

D、存储容量

46、开始菜单一般位于屏幕的（）

A、右下角

B、右上角

C、左下角

D、左上角

47、在窗口中标题栏位于窗口的（）A、顶端

B、底端

C、两侧

D、中间

48、在对话框中按下了“应用”按钮则（）

A、关闭对话框

B、开启新对话框

C、执行当前内容，但不关闭对话框

D、恢复到上一次设置状态

49、Windows常见的菜单形式不包括（）

A、上拉菜单

B、下拉菜单

C、层叠式菜单

D、快捷菜单

50、下列关于任务栏的说法正确的是

（）

A、任务栏位置不可变，大小可变

B、任务栏大小不可变，位置可变

C、任务栏大小和位置都可变

D、任务栏大小和位置都不可变

二、判断题（每题1分）

1、计算机应用领域中，人们通常所说的CAD指的是计算机辅助教学。（2、微处理器是计算机硬件系统核心的部件。（）

3、计算机三总线指的是数据总线、地址总线和控制总线。（）

4、用户使用计算机高级语言编写的程序，通常称为目标程序。（）

5、硬盘装在主机箱内，因此硬盘属于主存。（）

6、在计算机工作时，内存储器用来存储用户输入的（）数据。

7、移动硬盘也是硬盘。（）

8、光盘只有放入光盘驱动器内才能被读取。（）

9、手写板是用户用来输入中文字符的专用设备。（）

10、程序就是命令的集合（））

11、用汇编语言编写的程序能够被计算机直接执行（）

12、计算机内的数据表示形式是十进制（）13、16位字长的计算机是指能计算最大为16位十进制数的计算机（）

14、键盘上的〈Ctrl〉键一般要与其它键同时按下才起作用（）

15、系统软件就是买来的软件，应用软件就是自己编写的软件（）

16、微型计算机与大型计算机存在本质的区别。（）

17、运算器是完成算术和逻辑操作的核心处理部件，通常称为CPU。（）

18、ROM中的信息是根据用户需求不同，由用户随时写入的（）

19、微型计算机中内存容量的大小，主要是指硬盘的容量（）20、Windows程序窗口最小化是使程序暂停执行（）

21、控制面板的作用是用来控制应用程序的运行（）

22、移动文件可以通过“剪切”、“粘贴”的方法来完成（）

23、“回收站”是用来暂时存放被删除文件的。一旦关机，则“回收站”将被清空（）

24、.Windows系统中，支持长文件名，但最长不超过265个字符（）

25、在几个任务间切换可以用键盘命令Alt + Tab（）

26、在Windows中，在编辑文本时，如果在选取文本时按下空格键，那么文本会消失（）

27、把Windows的窗口和对话框作一比较，窗口可以移动和改变大小，而对话框仅可以改变大小，不能移动（）

28、windows系统中的“桌面”是指全部窗口（）

29、“任务栏”的基本作用是显示正在后台工作的窗口（）

30、如果删除了桌面上的一个“快捷方式”图标，则其对应的应用程序不会被删除（）

31、Windows系统中，U盘上被删除的文件不可以通过“回收站”恢复（）

32、选取多个文件后，不能进行重命名操作（）

33、“桌面”是Windows资源管理器文件组织结构的最高层结构。（）

34、只有桌面显示的图标可以更改，其他文件和快捷方式等不能改变图标（）。

35、WINDOWS的多任务系统是通过多窗口体现的。（）

36、菜单栏和工具栏通常显示在窗口顶部，但他们的位置有是可以改变的。（）

37、若桌面上图标全部消失，则表示WINDOWS系统出故障了。（）

38、用户可以按照自己的意愿把启动应用程序的快捷方式添加到“开始”菜单和任务栏中。（）

39、对文件夹也有类似于文件一样的复制、移动、重新命名及删除等操作，但其操作方法与对文件的操作方法不同。（）

40、在WINDOWS中不允许对多个文件进行操作，如一次删除若干个文件。（）

三、简述题（每题5分）写出在”F:abc文本 “文件夹下建立“犍为职中”文件夹的操作显示或隐藏文件扩展名的操作

**第三篇：计算机应用基础总结**

《计算机应用基础》教学总结

计算机应用基础是我校的公共基础课，也是我每学期必上课程之一。虽然这门课上过数次，但我从来不敢马虎怠慢，教学过程中的各个环节，从编写教学计划、备课，到课堂教学、答疑、批改作业、成绩考核、操作实验，我都能踏踏实实地做好。而这学期主要担任的是11广告制作班的计算机应用基础课程，同时兼任该班班主任。在各位领导和老师的热心支持和帮助下，我认真做好教学工作，积极完成学校布置的各项任务。下面我把这学期的工作做简要的总结。

1、潜心钻研,认真备课。

在备课中,我认真研究教材，力求准确把握难重点，难点。并注重参阅学习指南参考书，制定符合学生认知规律的教学方法及教学形式。注意弱化难点，强调重点。认真写好教案，并不断归纳总结提高教学水平。

2、以生为本,微笑上课。调动学生的学习积极性，提高同学们的自主学习能力，如集体讲授法、小组协作学习法、任务驱动法、案例教学法等。上课时注重学生主动性的发挥,发散学生的思维,注重综合能力的培养,有意识的培养学生的思维的严谨性及逻辑性,在教学中提高学生的思维素质。微笑行动,也是我对自己的教学的新的要求,学生喜欢老师的笑脸,这样能给学生自信.3、虚心学习,坚持听课.注意学习组里老师的教学经验,努力探索适合自己的教学模式。同时,认真总结经验,取长补短.经过听课,评课,本学年对自己的教学促进很大,我也在努力提高自己的业务水平。

4、保证了良好的教学环境

计算机应用基础这门课程是一门实践性很强的课程，要求上机时间达80%以上，保证了同学们有充分的上机时间。学生成绩的取得，首先取决于学校机房的建设，计算机基础是一门实践性非常强的课程，足够的上机训练时间是教学考证的根本保证。其次，在教学过程中，我始终把握一个大方向，就是以操作为中心。经过一年的积累，我基本上能做到，只要学生想考证，就有把握让他考得到。

5、采用一帮一或一帮多的教学方式，全面提高班的整体素质。差生往往学习成绩差，自信也差。提高差生成绩，重点在于提高差生的学习兴趣，所以，抓差生要双管齐下，首先，要有给差生表现的机会，凡是差生有了一点小进步，就一定要宣扬，提高他们的学习兴趣。第二，对差生，要有耐心。差生之所以差，或者不爱学习，时间用来干别的事，或者是脑子不好用，反应慢，总之，是学习时间不够，我就充分利用课余时间，陪着他一起练习。另外，还充分发挥学生中“小老师”的作用，组成学习小组，让同学们互相学习，共同进步。

5、理论考试题加复习。

理论题考试成绩的好坏，直接影响到一个学生的高考成绩，只要理论基础好，成绩就一定会提高。因此我们主要利用学习指南的习题册对学生提出要求，做相应的习题。

6、多做模拟试题，经常测试评讲，对重点难点多做分析和点评等。

当然，我也看到了本学期的不足，比如说，对计算机专业知识的掌握还不深，以后还需多花时间去加强自身的专业理论与实践操作技能；在教学方面，还应多向老教师、优秀教师学习，以提高自已各方面的能力，适应新期的技工教育和学校发展的要求。

**第四篇：计算机应用基础总结范文**

《计算机应用基础》教学总结

黄艳君

本学期我担任11财贸班的五笔教程和计算机应用基础的课程讲授。虽然有过几年的教学经验，但因为不同的学生，不同的的知识基础，还有不同的知识结构，使教学的顺利开展有一定的难度和遇到不少的问题。

本学期一开始，我制定了一份本学期的教学计划。在计划中，我既总结了上几年的教学经验又有所选择地进行教学的安排。一个学期下来，看到了学生们的进步，也看到了她们的成长。在整个教学过程中，我感受到教学的快乐，也体会到教学的心酸与无尽的压力。总的来说，既取得了一定的成效，也存在许多不足。

现将本学期的授课情况总结如下：

1、理论与实践相结合。

课堂的时间，我用来传授理论知识。因为实践的基础是理论，没有地基是不可能筑起高楼大厦。因此，在五笔的授课中，我每一章节按原来的教学计划进行分析和讲授，让学生清楚汉字的拆分规律和方法。在计算机应用基础的授课中，我对计算机的功能作了简单的介绍，让学生对计算机有一个大概的了解，明白了计算机的基本操作。然后就是上机，让学生进行实践，对理论进行验证。

2、课堂多提问，力求学生能把握每一个知识点。

每次课堂，我都发挥学生的主观能动性。当一个知识点授完后，我就会反问学生是否掌握，然后进行举一反三的问题提问，在观察学生的反应的同时，调整下一个知识点的讲授。

3、坚持做课后作业，认真批改，认真总结。

每一节课，我都布置与本节课相关的课后作业，让学生能做到新知识的重温。作业上交后，我做到有交必改，有改必总结。然后在下一次课课前进行评讲，或者提问作业上出错的同学，引起其她同学的注意，让学生作最后的巩固。

4、坚持让学生多上机，提高动手能力。

由于本学期的活动比较多，而我的电脑课又是在下午上的，所以拉下了很多上机时间，以致学生一直在打字方面找不到感觉，后来，我利用晚自习时间进行强攻，测练和鼓励相结合的方法，学生终于对上机产生了兴趣。

这一届的学生素质大不如前，但总不能因为她们的薄弱而放弃她们。因此，我坚持…由于多方面的原因，我没有给过多的压力她们，只是采取从旁鼓励的方式。她们都能懂得拆字，这已经达到我的教学要求了，希望下学期能够让她们掌握更多知识，充实她们的人生，为她们的将来磨好一把锋利的宝刀。

**第五篇：计算机应用基础总结**

1：可以直接对填充区域作描边操作，改变对象的线条的宽度，颜色及样式的工具是墨水瓶。

2：使用索套工具对导入的位图进行选择时，应先对位图执行打散命令或使用快捷键Ctrl+B。

3：绘制线条时，除可以设置的纯色和渐变色彩外，还可以将位图添加到线条填充当中。

4：利用（选择工具）可以直接调整造型的形状，但前提是被调整的对象必须是 对象而不是实列。对于实列的调整节，必须双击鼠标并绘制对象内完成。

5：设置文字描边或渐变效果时，首先将文字打散为图形，这个操作需要执Ctrl+B快捷键命令才能完成。

6执行菜单命令修该/转换为元件或使用快捷件F8将之转换成元件。

7;创建一个新的图形元件，要执行菜单命令插入新建元件或使用快捷键。

8：Flash动画当中几种常见的元素有图形元件·形状·按扭元件·影片剪辑元件·文字·位图以及脚本。

9：Flash中创建的动画主要分为两种：关键媜动画和中间帧动画。而中间帧又包括两种：动作补间动画和形状补间动画。

10：Flash中可以做形状补间动画的对象是形状，形状包括位置·大小和颜色。

11：动画创建成功后帧面板会用一条实心箭头来表示；如果形状创建失败则帧面板会出现虚线箭头。

12：为了获得最佳效果形状渐变效果，对于复杂的形状补间动画，需要创建渐变过程的中间帧，而不仅仅是定义动画的初始帧和结束帧。

13：将文字“Flash”打散需要执行两次打散命令，菜单命令是修改·分离，快捷键是Ctrl+B。

14：影片剪辑在场景中的名称在属性面板中设置。

15：影片剪辑中有自己的时间轴和属性，它的时间轴是独立于主时间轴。16：通过影片剪辑的实列名称，可以对影片剪辑进行控制，比如打开·停止·复制·删除·播放·跳转。

17：Flash不仅仅只有普通图层，还有一些特殊的图层，比如动作引导层和遮罩层。

18：添加运动引导层，可以通过执行插入·时间轴·运动引导层命令来实现。19：运动引导层的运动引导线可以是相交但不能是闭合的曲线。

20：创建补间动画时，在属性面板中，对旋转进行相应的设置，可以使运动对象进行顺时针旋转或逆时针旋转。

21：按钮的四个状态分别为弹起·指针经过·按下·点击。22：为按钮添加动作来控制影片播放，应该在动作面板添加。简答题

关键帧动画的优缺点是什么？主要适用于什么地方？

优点：制作不复杂只要创建一系列的关键帧，然后修改每一帧的内容使之和前一帧略有变化形成连续的动画。缺点：过多的使用关键帧动画，制作的难度和周期也会随之加大，而且关键帧动画明显增加文件的体积，这与flash产生的初衷是相反的，flash也将失去优势所以在实际动画制作过程中应尽量减少使用关键帧动画。主要适用于每帧都变化的复杂动画。对于形状补间动画添加形状提示点，需要注意什么？

1、对于复杂的形变补间动画，需要创建渐变过程的中间帧，而不仅仅是定义动画的初始帧和结束帧

2、确保形状提示的设置合乎逻辑

3、如果第一个形状提示点放置于形状的左上角并以逆时针方向的顺序放置形状提示点，会获得最佳效果。

影片剪辑有几种名称?分别是什么？

影片剪辑中库的名称、影片剪辑链接的名称、影片剪辑在场景中的实例名称 制作引导线动画时要注意什么？

1.做运动的动画元素必须是元件2.元件的中心点必须放置在引导线上3.引导线是一条可以相交但不能闭合的曲线4.在绘制引导线时不要太复杂。什么是遮罩层?

可以将与遮罩层相链接的图形中的图像遮盖起来。用户可以将多个层组合放在一个遮罩层下，以创建出多样的效果，flash制作软件中的一种功能。如何来创建遮罩层？

1、创建一个文件,然后执行.修改.文档.将背景色改为蓝色

2、用文本工具在工作区输入你想要的文字

3、执行插入,新建文件,添加一元件

4、单击工具箱的椭圆工具,将其充色白色,线条设为无色,在绘画区绘制一个小圆

5、单击左上角的场景一按钮,然后在图层一的上方在建一个图层

6、在这个图层上单击鼠标右键,选择遮罩层

7、在这个图层中单击小锁图标,大开锁定的图层

8、执行窗口,库,把小圆从库中拖入到文字前面

9、分别在建的两个图层的第一祯单击鼠标右键,选择创建补间动画,然后在两层的25祯处插入关键祯,把小球移到文字后面

10、最后按下ctrl+enter就看到遮罩效果 遮罩层与被遮罩层的位置关系如何？

遮罩层与被遮罩层的位置关系是遮罩层必须在被遮罩层的上方,遮罩层与被遮罩层必须被激活，才能正常实现遮罩效果。

单声道文件比双声道文件文件小，但音质不足。Flash8可以在导航面板可以新建面板。绘制五角星用多角星性工具。帧的类型：空白帧，关键帧，空白关键帧。图层顺序可以改变位置越靠下图层越靠前。Flash采用的矢量图格式（在无限放大后不会失真）。反复出现的文件保存在库里面。常用面板：工具、时间、库、动作、属性、颜色。常用帧面板：插入、删除、转换、移动、选择所有帧。常用工具：选择工具、任意变形工具、套索工具、钢笔工具、橡皮擦、颜料桶、墨水瓶。动画形式：关键帧动画·动作补间动画和形状补间动画。

编程一：动作面板(输出1—100)编程二：窗口→公用库→按钮→动作面板

1、var i

1、on(press){

2、for(i=1；i<=100；i++){

2、trace(“hello”)；3trace(i)；3、4、4、}

5、}

Flash是一款动画制作软件，Flash与众不同的时间轴面板，这也是flash的核心内容。元件的使用，在一定程度上减轻了动画制作的工作量，更大大缩小了动画的体积，而库的使用，则使我们方便的管理元件。二维对象在制作过程当中应注意色彩的搭配

图形元件是flash影片中使用最多的元件。图形元件一般用于静态图片，也可以用于一小段动画剪辑。当同样的造需要重复出现时，使用元件能够减小文件量，因为无论创建多少个元件实例，flash只会将该元件在文件中存储一次。我们可以修改实例的属性而不影响主元件，还可以通过编辑主元件来更改所有实例。

动画是flash作品的核心内容，flash中几种常见的元素：形状·图形元件·按钮元件·影片剪辑元件·文字以及位图。动画形式：逐帧动画（关键帧动画）·动作补间动画和形状补间动画。逐帧动画是指关键帧连续排列在一起的动画，尤其适合于每帧都变化的复杂动画，实际上，逐帧动画就是传统动画的概念。动作补间动画是flash中使用最广泛的一种动画形式，做动作补间动画的对象是元件，文字和群组的对象也可以。Flash中另一种基本的动画是形状补间动画，做形状补间对象运动的对象是形状。动作补间动画和形状补间动画都是属于中间帧动画，只要在首尾两个关键帧中任选1帧或几帧，然后在属性面板中设置动画类型就可以了。关键帧动画·动作补间动画和形状补间动画这三种动画形式是flash的基础。

对于在flash中重复使用的动画片段，通常被创建成影片剪辑元件，它有自己的时间轴和属性它的时间轴独立于主时间轴，可以将影片剪辑元件看做是主时间轴内嵌套的时间轴。影片剪辑元件是flash三种基本元件之一。影片剪辑的实例名称，通过这个名称可以对影片剪辑进行控制，比如播放·停止·跳转·复制·删除等。

图层本身虽然是透明的，但是图层上的元素都是不透明的，上面图层的元素会遮住下面图层的元素，所以在应用的时候要注意图层的上下顺序。图层的基本操作：选择图层·影藏和显示图层·锁定图层·添加并命名图层·更改图层的顺序·以文件夹的形式组织图层·添加遮罩图层·添加引导层·删除图层。

按钮是flash实现交互性的基础，也是实现交互性最简单、最方便的手段。按钮是flash中最基本的三种元件之一，也是最常用的元素。最基本的三种元件：按钮·图形元件·影片剪辑元件。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！