

影视后期编辑与合成-平顶山工业职业技术学院-中国大学MOOC慕课答案

1.1 随堂测验

1、单选题：Premiere 软件的项目文件的扩展名是（）。

选项：

- A、proj
- B、premiere
- C、pro
- D、prproj

参考：【prproj】

2、单选题：美国、加拿大和日本普遍采用的视频制式为（）。

选项：

- A、PAL
- B、NTSC
- C、SECAM
- D、其它制式

参考：【NTSC】

3、单选题：（）是一个具有交互性的动态影像标准。它利用很窄带宽，通过帧重建技术、压缩和传输数据，力求以最少的数据来获得最佳的图像质量。

选项：

- A、AVI
- B、FLV
- C、MP3
- D、MPEG-4

参考：【MPEG-4】

4、单选题：帧是构成影像的最小单位，我国使用的PAL制式的帧速率为（）。

选项：

- A、24帧/秒
- B、25帧/秒
- C、29.97帧/秒
- D、32帧/秒

参考：【25帧/秒】

5、单选题：DV的含义是（）。

选项：

- A、数字媒体
- B、数字视频
- C、模拟视频
- D、预演视频

参考：【数字视频】

1.2 premiere界面基础-随堂测验

1、单选题：项目窗口主要用于管理当前编辑中需要用到的（）

选项：

- A、素材片断
- B、工具
- C、效果
- D、视频文件

参考：【**素材片断**】

2、单选题：一部视频作品的制作流程是（）。

选项：

- A、导入素材——采集素材——剪辑素材——输出作品
- B、采集素材——导入素材——剪辑素材——输出作品
- C、采集素材——剪辑素材——导入素材——输出作品
- D、导入素材——采集素材——输出作品——剪辑素材

参考：【**采集素材——导入素材——剪辑素材——输出作品**】

3、单选题：Premiere Pro CS6中存放素材的窗口是（）。

选项：

- A、监视器窗口
- B、时间线窗口
- C、项目窗口
- D、混音器窗口

参考：【**项目窗口**】

4、单选题：在第一次启动Premiere Pro CS6时，在其操作界面中显示有（）个视频轨道和4个音频轨道。

选项：

- A、1
- B、2
- C、3
- D、4

参考：【**3**】

1.3 影视素材的导入与管理-随堂测验

1、单选题：在Premiere Pro CS6中，下面哪个选项不是导入素材的方法（）。

选项：

- A、执行“文件”è“导入”
- B、在项目窗口中的空白位置单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“导入”
- C、直接在项目窗口中的空白处双击即可
- D、在浏览器中拖入素材

参考：【**在浏览器中拖入素材**】

2、单选题：在Premiere Pro CS6中导入素材的快捷键是：（）。

选项：

- A、Ctrl+O
- B、Ctrl+D
- C、Ctrl+I
- D、Ctrl+R

参考：【Ctrl+I】

3、单选题：在Premiere Pro CS6中，除了使用导入的素材，还可以建立一些新素材元素，其中不包括：（）。

选项：

- A、通用倒计时片头
- B、动画
- C、字幕
- D、颜色蒙板

参考：【动画】

4、单选题：下面（）选项不包括在Premiere Pro CS6的音频效果中。

选项：

- A、单声道
- B、环绕声
- C、立体声
- D、5.1声道

参考：【环绕声】

课堂练习：创建工程项目文件

第一讲 单元测验

1、单选题：Premiere Pro CS6的项目文件的扩展名是（）。

选项：

- A、prproj
- B、premiere
- C、pro
- D、proj

参考：【prproj】

2、单选题：美国、加拿大和日本普遍采用的视频制式为（）。

选项：

- A、PAL
- B、NTSC
- C、SECAM
- D、其它制式

参考：【NTSC】

3、单选题：视频编辑中，最小的单位是（）。

选项：

- A、小时
- B、分钟

C、秒

D、帧

参考：【帧】

4、单选题：PremierePro CS6中存放素材的窗口是（）。

选项：

A、项目窗口

B、监视器窗口

C、时间线窗口

D、混音器窗口

参考：【项目窗口】

5、单选题：在PremierePro CS6中，下面哪个选项不是导入素材的方法（）。

选项：

A、执行“文件”è“导入”

B、在项目窗口中的空白位置单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“导入”

C、直接在项目窗口中的空白处双击即可

D、在浏览器中拖入素材

参考：【在浏览器中拖入素材】

6、单选题：在PremiereProCS6中用什么来表示音量（）。

选项：

A、分贝

B、赫兹

C、毫伏

D、安培

参考：【分贝】

7、单选题：在PremierePro CS6中默认的情况下，为素材设定入点、出点的快捷键是（）。

选项：

A、I和O

B、R和C

C、和

D、+和-

参考：【I和O】

8、单选题：一部视频作品的制作流程是（）。

选项：

A、采集素材——导入素材——剪辑素材——输出作品

B、导入素材——采集素材——剪辑素材——输出作品

C、采集素材——剪辑素材——导入素材——输出作品

D、导入素材——采集素材——输出作品——剪辑素材

参考：【采集素材——导入素材——剪辑素材——输出作品】

9、单选题：在PremiereProCS6中导入素材的快捷键是（）。

选项：

A、Ctrl+O

B、Ctrl+D

C、Ctrl+I

D、Ctrl+R

参考：【Ctrl+I】

10、单选题：帧是构成影像的最小单位，我国使用的PAL制式的帧速率为（）。

选项：

A、24帧/秒

B、25帧/秒

C、29.97帧/秒

D、32帧/秒

参考：【25帧/秒】

11、单选题：调整一个素材的长度，且增长或者缩短相邻素材的长度，以保持原来两个素材和整个轨道的总长度。应该使用下列哪个工具（）。

选项：

A、旋转编辑工具

B、波纹编辑工具

C、轨道选择工具

D、选择工具

参考：【旋转编辑工具】

12、单选题：在时间线窗口中，可以通过哪个功能键配合鼠标对片断进行多选（）。

选项：

A、Alt

B、Ctrl

C、Shift

D、Esc

参考：【Shift】

13、单选题：项目窗口主要用于管理当前编辑中需要用到的（）。

选项：

A、素材片断

B、工具

C、效果

D、视频文件

参考：【素材片断】

14、单选题：使用“缩放工具”时按()键，可缩小显示。

选项：

A、Ctrl

B、Shift

C、Alt

D、Tab

参考：【Alt】

15、单选题：可以选择单个轨道上在某个特定时间之后的所有素材或部分素材的工具是（）。

选项：

A、选择工具

- B、滑行工具
- C、轨道选择工具
- D、旋转编辑工具

参考：【[轨道选择工具](#)】

16、单选题：在第一次启动Premiere Pro CS6时，在其操作界面中显示有（）个视频轨道和4个音频轨道。

选项：

- A、1
- B、2
- C、3
- D、4

参考：【[3](#)】

17、单选题：DV的含义是（）。

选项：

- A、数字媒体
- B、数字视频
- C、模拟视频
- D、预演视频

参考：【[数字视频](#)】

18、多选题：在监视器窗口可以显示以下哪种信息（）。

选项：

- 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、可以显示标记安全区域

参考：【[素材的Alpha 通道#音频素材的音频波形图#带有音频的视频素材的音频波形图#可以显示标记安全区域](#)】

19、多选题：在Premiere Pro CS6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成的，以下关于监视器窗口描述正确的是（）。

选项：

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

参考：【[可以在其中设置素材的入点、出点#可以改变静止图像的持续时间#可以在其中为素材设置标记#可以用来显示素材的Alpha 通道](#)】

20、多选题：在Premiere Pro CS6中，除了使用导入的素材，还可以建立一些新素材元素，其中包括（）。

选项：

- A、通用倒计时片头
- B、彩条
- C、字幕

D、颜色蒙板

参考：【通用倒计时片头#彩条 #字幕#颜色蒙板】

21、多选题：在Premiere Pro CS6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成的，以下关于监视器窗口描述正确的是（）。

选项：

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

参考：【可以在其中设置素材的入点、出点 #可以改变静止图像的持续时间#可以在其中为素材设置标记 #可以用来显示素材的Alpha 通道】

22、多选题：在Premiere Pro CS6的时间线窗口中，可以以不同的方式显示素材，其中包括（）。

选项：

- A、只在素材片断的首末显示首末两帧的画面
- B、只在素材片断的开始显示第一帧的画面
- C、不间断显示帧画面
- D、只显示素材的名称而不显示帧画面

参考：【只在素材片断的首末显示首末两帧的画面#只在素材片断的开始显示第一帧的画面#不间断显示帧画面#只显示素材的名称而不显示帧画面】

23、判断题：FLV是一个具有交互性的动态影像标准。它利用很窄带宽，通过帧重建技术、压缩和传输数据，力求以最少的数据来获得最佳的图像质量（）。

选项：

- A、正确
- B、错误

参考：【错误】

24、判断题：一个动画素材的长度可以被裁剪后，再拉长，但不能超过素材的原始长度（）。

选项：

- A、正确
- B、错误

参考：【正确】

25、判断题：Premiere是由Adobe公司开发的一款基于线性编辑的音视频编辑软件（）。

选项：

- A、正确
- B、错误

参考：【错误】

26、判断题：目前世界上通用的电视制式主要有三种PAL、NTSC和SECAM（）。

选项：

- A、正确
- B、错误

参考：【正确】

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/097120026155006032>