

# 动画制作员技能等级认定中级理论知识试卷01

## 注 意 事 项

- 1、考试时间：120分钟。
- 2、请首先按要求在试卷的标封处填写您的姓名、准考证号和所在单位的名称。
- 3、请仔细阅读各种题目的回答要求，在规定的位置填写您的答案。
- 4、不要在试卷上乱写乱画，不要在标封区填写无关的内容。

			总 分
得 分			

得 分	
评分人	

一、单项选择题(选择一个正确的答案，将相应的字母填入题内的括号中。每题 0.5 分，满分80分。)

1. 社会主义核心价值观的基本内容是由马克思主义指导思想、中国特色社会主义共同理想、以\_\_\_\_\_为核心的民族精神和以\_\_\_\_\_为核心的时代精神、社会主义荣辱观构成( )。  
(A)社会主义、与时俱进  
(B)爱国主义、改革创新  
(C)爱国主义、团结奋斗  
(D)艰苦奋斗、与时俱进
2. 职业道德是人们( )。  
(A)在社会公共生活中所必须遵守的行为规范的总和  
(B)在职业活动中所遵守的行为规范的总和  
(C)在家庭生活中所应遵守的行为规范的总和  
(D)在物质交往和精神交往中产生和发展起来的特殊关系
3. ( )是社会主义道德建设的基础。  
(A)社会公德  
(B)职业道德  
(C)家庭美德  
(D)个人品德
4. 机修部的小王在上班时间看电视的行为，违背了职业道德规范的哪项要求( )。  
(A)表情从容  
(B)举止得体  
(C)态度恭敬  
(D)职业纪律

- ( )是中国特色社会主义的根本任务。
- (A)让一部分人先富起来
  - (B)和平统一
  - (C)人民当家作主
  - (D)解放和发展社会生产力
6. 推进人的自由全面发展的深层条件是( )。
- (A)文化建设
  - (B)发展生产力
  - (C)素质教育
  - (D)制度创新
7. 职业道德的核心是( )。
- (A)爱岗
  - (B)敬业
  - (C)奉献社会
  - (D)孝敬父母
8. 职业道德就是同人们的职业行动紧密联系的符合( )所要求的道德准则、道德情操与道德品质和总和。
- (A)企业利益
  - (B)个人利益
  - (C)职业权益
  - (D)职业特点
9. 素描的写生工具以( )为主。
- (A)铅笔
  - (B)钢笔
  - (C)炭笔
  - (D)油画笔
10. 在石膏写生中,( )是第一位。
- (A)形体
  - (B)质感
  - (C)明暗
  - (D)以上都不对
11. 按照透视的规律,灭点消失在( )。
- (A)地平线
  - (B)视平线
  - (C)地中央
  - (D)视基线

- ( )是几何形体的基本形式，它具有标准的六个面。
- (A)圆柱体
  - (B)园球体
  - (C)立方体
  - (D)圆锥体
13. 哪种写生方法有助于训练空间的表现( )。
- (A)头像
  - (B)石膏像
  - (C)静物
  - (D)风景
14. 下列物体我们可以归纳为圆柱体的是( )。
- (A)炒菜锅
  - (B)葫芦
  - (C)啤酒瓶
  - (D)脸盆
15. 处理画面的叙事关系下列描述不正确的是( )。
- (A)离人的眼睛越近越实反之越虚
  - (B)高的物体实矮的物体虚
  - (C)主体物实其实稍虚
  - (D)离光源近的实背光的虚
16. 人体写生中的“三腔”是( )。
- (A)头腔、腹腔、盆腔
  - (B)头腔、胸腔、盆腔
  - (C)口腔、胸腔、盆腔
  - (D)以上都不对
17. 关于素描的空间表现技法叙述中，下列不正确的一项是( )。
- (A)强弱法
  - (B)虚实法
  - (C)繁简法
  - (D)写实法
18. 下列哪种形式是单色的造型艺术( )。
- (A)水粉
  - (B)水彩
  - (C)国画
  - (D)素描
19. 不属于素描中的三大关系的是( )。
- (A)黑

- 白  
(C) 灰  
(D) 高光
20. 素描的空间感一般是通过( )对比来体现。  
(A) 前后  
(B) 左右  
(C) 强弱  
(D) 以上三个都不是
21. 在红橙黄绿青蓝紫气色光中, 颜色明度最高和最低的是( )。  
(A) 黄、紫  
(B) 绿、紫  
(C) 黄、蓝  
(D) 绿、蓝
22. 用三原色调配紫灰色, 比例最少的原色是( )。  
(A) 红  
(B) 黄  
(C) 蓝  
(D) 黑色
23. 由于印刷品上反射的色光在到达人眼时, 产生了加色效应, 引起了( )。  
(A) 视觉的变化  
(B) 明度的变化  
(C) 饱和度的变化  
(D) 色相的变化
24. 用于素描的铅笔一般是HB-6B之间, 最软的是( )。  
**(B) B**  
(C) 6B  
(D) 2B
25. 按照逐格拍摄连续播放的原理, 任何绘画手段都可以做成动画, 例如: ( )都是采用中国水墨画手法制作的动画。  
(A) 《大闹天宫》、《骄傲的将军》  
(B) 《小蝌蚪找妈妈》、《大闹天宫》  
(C) 《骄傲的将军》、《九色鹿》  
(D) 《牧笛》、《小蝌蚪找妈妈》
26. 以下不属于三维造型的动画影片是( )。  
(A) 《狮子王》  
(B) 《怪物史瑞克》

《玩具总动员》

(D) 《怪物公司》

27. 关于动画造型，以下说法错误的是( )。
- (A) 动画造型的整体艺术特征是简洁而有力
  - (B) 应当运用尽可能概括的造型手段来塑造角色形象
  - (C) 要充分表现出动画形象特有的性格、内涵和外特征
  - (D) 动画造型应当力求可爱而夸张，适合儿童的喜好
28. 动画造型设计的总体艺术特征是( )。
- (A) 古怪而另类
  - (B) 简洁而夸张
  - (C) 顽皮而可爱
  - (D) 真实
29. 以下哪种说法不是三维动画造型的显著特征( )。
- (A) 立体与空间感，强调光对形体塑造的作用
  - (B) 关系到角色运动状态的骨骼与关节位置的设定
  - (C) 对造型表面材质的渲染
  - (D) 造型的绘画感觉，艺术性
30. 三维动画角色与二维动画角色相比，最根本的区别在于( )。
- (A) 立体与平面
  - (B) 写实与夸张
  - (C) 精细与粗糙
  - (D) 丰富与单调
31. 动画造型之所以要求简洁，不仅仅是动画造型艺术的基本要素，同时也是( )对动画造型设计的特殊要求。
- (A) 观众的喜好
  - (B) 制作过程中繁复而巨大的工作量
  - (C) 动画片的艺术性
  - (D) 动画角色性格
32. 《狮子王》一片中的澎澎猪与丁满的造型设计，就象音乐中的一个重低音和一个高音的合奏，相映成趣，在角色配合中运用了( )的原理。
- (A) 和谐
  - (B) 对比
  - (C) 差异系列
33. 原画的作用是( )。
- (A) 画出为了让角色做出动作的要点
  - (B) 人物角色设计

设定动画片的背景、风景以及建筑等  
(D)安排设定色彩

34. 把两个或者多个独立不相干的或者矛盾的物体人为的组合到一起，例如：人头马、美人鱼、狮身人面等，这种做法叫做( )。
- (A)形体嫁接
  - (B)画面组合
  - (C)拟人
  - (D)拼凑
35. 将一种动物的行为应用到另一人物或者动物身上，从而产生趣味性和新鲜感，这种方法叫做( )。
- (A)行为转让
  - (B)行为变化
  - (C)拟人
  - (D)行为嫁接
36. ( )是角色造型中最常用的夸张手法，在一定的写实造型基础上将角色造型整体或某个局部这样变换，可以使角色形态产生不同程度的夸张变形，展现其独特的个性特点。
- (A)扭曲
  - (B)拉伸与压缩
  - (C)增加与删减
  - (D)位移与嫁接
37. 以动物或植物为题材的动画影片，是根据动物的一些主要特征把它赋予一些人的性格甚至人的行为表情，这种做法叫做( )。
- (A)拟人化造型设计
  - (B)夸张造型设计
  - (C)动物造型设计
  - (D)幻想造型设计
38. 在表现角色面部表情的时候，( )的变化最为突出，两者需要互相配合，灵活运用，才能传情达意。
- (A)眼神与鼻子
  - (B)鼻子与耳朵
  - (C)脸形与嘴形
  - (D)眼神与嘴形
39. 动画制作前期策划不包括( )。
- (A)市场调查
  - (B)编写剧本
  - (C)美术风格设计
  - (D)中间画绘制

- 以下不属于动画策划书内容的是( )。
- (A)动画主题内容说明
  - (B)动作设计说明
  - (C)制作周期
  - (D)资金预算
41. 在动画前期策划不需要参与的人员是( )。
- (A)导演
  - (B)编剧
  - (C)前期美术人员
  - (D)后期特效制作人员
42. 动画前期策划包括( )。
- (A)剧本编写
  - (B)资料收集和整理, 收集参考素材
  - (C)绘制分镜
  - (D)以上都是
43. 动画剧本不包含的内容是( )。
- (A)台词内容
  - (B)对话类容
  - (C)人物动作
  - (D)描述观众反应
44. 动画编剧应具有的能力是( )。
- (A)优秀的绘图能力
  - (B)原创剧本和改变已有作品
  - (C)优秀音乐制作能力
  - (D)优秀的动画制作能力
45. 不属于动画剧本情节的构成要素的是( )。
- (A)事件
  - (B)人物
  - (C)情景
  - (D)音乐
46. 台词设计不包含( )。
- (A)角色对白
  - (B)角色独白
  - (C)歌曲的歌词
  - (D)旁白
47. 以下属于台词设计的是( )。
- (A)人物之间对话内容

- (B)片头主题曲歌词
- (C)片尾曲歌词
- (D)纯音乐

48. 动画原画设计时，为了让观众对角色的动作提前有心理准备，我们一般会绘制( )。

- (A)角色的发力动作
- (B)角色的缓冲动作
- (C)角色的预备动作
- (D)角色的心理动作

49. 在台词设计里，独白的作用是( )。

- (A)人物互相交流
- (B)表达角色内心的想法
- (C)剧情的补充
- (D)表达关系要素

50. 在动画原画设计中，一般角色动作的关键张不包括( )。

- (A)起始动作
- (B)预备动作
- (C)缓冲动作
- (D)心理动作

51. 在动画角色造型设计，要根据( )。

- (A)观众的需要
- (B)角色的性格特点
- (C)影片播放的地方
- (D)演员修养

52. 以下属于动画角色造型的类型是( )。

- (A)写实类
- (B)夸张变形类
- (C)符号类
- (D)以上均是

53. 以下音频的动态范围最大的是( )。

- (B)FM
- (C)数字电话
- (D)CD

54. 反映声音的响度是( )。

- (A)振幅
- (B)频率
- 波形

- (D) 音色
55. 音频是指频率在( )范围内的声波。  
10kHz  
(B)20Hz—20kHz  
(C)30Hz—20kHz  
(D)40Hz—40kHz
56. 人对声音特质的主观感受为( )。  
(A) 音调  
(B) 响度  
(C) 音频  
(D) 音色
57. 动画音乐中BGM称为( )。  
(A) 片尾曲  
(B) 背景音乐  
(C) 原声带  
(D) 插曲
58. ( )是乐器数字接口,是数字音乐/电子合成乐器的统一国际标准。  
(A)mp3  
(B)wav  
(C)midi  
(D)wma
59. 提取一个立体声素材产生( )个单声道音频素材。  
(A)1  
(B)2  
(C)3  
(D)4
60. 提取一个5.1 环绕音轨素材将产生( )个单声道音频素材。  
(A)2  
(B)5  
(C)6  
(D)8
61. 视听语言的思维基础是( )。  
(A) 画面思维  
(B) 文字  
(C) 文稿  
历史

- 视听语言是一种( )。
- (A) 写作“语言”
  - (B) 影视作品交流沟通“语言”
  - (C) 音乐基础创作“语言”
  - (D) 绘画基础创作“语言”
63. 视听语言中主要包括三部分的内容，其中不包括( )。
- (A) 影视
  - (B) 声音
  - (C) 经济
  - (D) 剪辑
64. 在视听语言理论中，我们要处理各种元素之间的关系，其中包括( )。
- (A) 镜头与镜头
  - (B) 镜头与声音
  - (C) 剧本与镜头
  - (D) 以上均正确
65. 视听语言的主要作用是( )。
- (A) 色彩理论
  - (B) 图形创作
  - (C) 文稿艺术理论
  - (D) 信息传播手段
66. 电影的视听语言是( )。
- (A) 票房的保证
  - (B) 资金来源的保证
  - (C) 传达电影主题和思想的手段
  - (D) 观众对影片赞扬的保证
67. 视听语言在影片中不具有以下作用( )。
- (A) 塑造角色性格
  - (B) 渲染气氛
  - (C) 引起观众联想
  - (D) 影响观众对画面中图形设计是否美观
68. 视听语言常常应用于( )。
- (A) 绘画
  - (B) 写作
  - (C) 电影
  - (D) 平面设计
69. 视听语言一般不会应用在( )。
- (A) 电影

- (B) 电视
- (C) 新媒体视频广告
- (D) 写作

70. 以下对视听语言描述正确的是( )。
- (A) 默剧没有对白所以不需要用视听语言理论知识
  - (B) 个人影视创作不需要用视听语言理论知识
  - (C) 平面设计也会用到视听语言理论知识
  - (D) 在影视作品中，每个一个镜头都运用到视听语言理论的知识
71. 以下不属于对白设计要求的是( )。
- (A) 要符合人物身份
  - (B) 要考虑具体情景
  - (C) 不用考虑观众的心理接受能力
  - (D) 要口语化、易懂
72. 在动画视听语言里，有不同的叙事方式，但不包括( )。
- (A) 文学性叙事方式
  - (B) 戏剧性叙事方式
  - (C) 纪实性叙事方式
  - (D) 无关性叙事方式
73. 在动画视听语言里，实验动画片包含形式上的实验和( )。
- (A) 文学方面探索
  - (B) 叙事方式探索
  - (C) 内涵方面的探索
  - (D) 故事性的探索
74. 不属于音效设计的声音的是( )。
- (A) 敲门声音
  - (B) 推门声音
  - (C) 背景配乐歌曲
  - (D) 高跟鞋走路声音
75. 以下不属于分镜头台本内容的是( )。
- (A) 摄影要求
  - (B) 镜号
  - (C) 景别
  - (D) 导演名字
76. 在视听语言理论中，最小的单位是( )。
- (A) 分米
  - (B) 毫米
  - 厘米

(D)镜头

77. 以下哪种运动不属于曲线运动( )。

- (A)弧形运动
- (B)波形运动
- (C)S形运动
- (D)弹簧运动

78. 四足动物正确的走路运动方式是( )。

- (A)对角线换步的走路方式
- (B)四条腿两分合，左右交替成一个完整的动作循环
- (C)四条腿左前右后、右前左后，交替完成一个完整的动作循环
- (D)前脚踏后脚的走路方式

79. 在进行动画规律研究时，水滴滴入水中的动作分析为( )。

- (A)水滴聚集、重量增加、下落、砸破水面、弹出气泡、溅开水墙、恢复水面
- (B)水滴聚集、重量增加、下落、砸破水面、溅开水墙、弹出气泡、恢复水面
- (C)水滴聚集、重量增加、下落、弹出气泡、砸破水面、溅开水墙、恢复水面
- (D)重量增加、水滴聚集、下落、砸破水面、弹出气泡、溅开水墙、恢复水面

80. 在进行动画规律研究时，火焰的7种形态包括( )。

- (A)扩张、摇晃、收缩、上升、下收、分离、消失
- (B)扩张、收缩、摇晃、上升、下收、分离、消失
- (C)扩张、收缩、摇晃、上升、分离、下收、消失
- (D)扩张、上升、收缩、摇晃、下收、分离、消失

81. 在制作瘦高个子的人奔跑动态时，因为身高体瘦，奔跑时身体重心移动幅度( )，滞空时间相对较长，但换步频率步快。

- (A)小
- (B)大
- (C)不变
- (D)低

82. 研究狗的奔跑动态，一般来说，狗的动作比较矫健，运动频率较( )。

- (A)匀速
- (B)中等
- (C)高
- (D)低

83. 原动画运动规律的经验包括基本的运动规律和个性化的( )。

- (A)绘画技巧
- (B)场景设计
- (C)角色设计
- 动作设计

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/255113343001011201>