多媒体技术应用-05710-19日下-复习资料

一、选择

1.MIDI的音乐合成器有：(1)FM (2)波表

2.Windows自带的Sound Recorder录音机只能一次录制60秒，下列哪种WAV格式的声音：22kHz、8位、单声道

3.关于MIDI，下列叙述不对的的是（使用MIDI，不需要许多的乐理知识)。

4.下列配置中哪些是多媒体计算机必不可少的：(1)CD-ROM驱动器(2)音频卡(3)显示设备

5.以下文献类型中，音频格式是：(1). WAV；(2). MP3；

6.下列哪些不是多媒体核心软件？（dos ）

7.多媒体技术的重要特性有:(1)多样性(2)集成性(3)交互性

8.下列软件中，属于视频编辑软件的有(1)Video For Windows (2)Qick Time (3)Adobe Premiere

9.色彩的属性 ：(1)明度(2)色相 (3)纯度

10.以下对的的是：(3)节点是信息块之间连接的桥梁（4）节点在超文本中必须通过严格的定义

11.说法是对的的（1）冗余压缩法不会减少信息量，可以原样恢复原始数据（4）冗余压缩的压缩比一般都比较小。

12.说法是对的的：(1)图像都是由一些排成行列的点（像素）组成的，通常称为位图或点阵图；

(2)图形是用计算机绘制的画面，也称矢量图；(4)图形文献中只记录生成图的算法和图上的某些特性点，数据量较小。

13.多媒体技术未来发展的方向是：(1)高分辨率，提高显示质量；

(2)高速度化，缩短解决时间；(3)简朴化，便于操作；(4)智能化，提高信息辨认能力。

14.下列采集的波形声音，质量最佳的:双声道、16位量化、44.1kHz采样频率

15.请根据多媒体的特性判断以下属于多媒体范畴的:(1)交互式视频游戏 (2)有声图书

16.下面关于数字视频质量、数据量、压缩比的关系的论述，对的的是:压缩比越大数据量越小

17.关于flash中元件的叙述，下列错误的是:（图形元件可以用语添加交互行为）

18.用CoolEditPro2.1软件编辑声音文献时，下列说法对的的是：

可以将不同的声音文献合成为一个。如将诗歌朗诵的声音文献与一剪梅音乐文献合并

19.以下Windows的通用声音格式是（WAV)。

20.Cool3D是哪种类型的软件(文字动画软件)。

21.下列数字视频中哪个质量最佳（320′240分辨率、30位真彩色、30帧/秒的帧率）

22.以下软件是图像加工工具的是：(Photoshop)。

23.说法对的的是：(图形是矢量图)。

24.下述声音分类中质量最佳的是(数字激光唱盘）

25.多媒体创作工具的标准中应具有的功能和特性是:

(1)超级连接能力(2)编程环境(3)动画制作与演播(4)模块化与面向对象化

26.多媒体创作工具的编程环境包含:

(1)循环、条件转移(2)算术运算、逻辑运算(3)时间控制 (4)动态文献输入输出

27.下面关于数字视频质量、数据量、压缩比关系的论述不恰当的是:数据量与压缩比是一对矛盾

28.用计算机制作一段动画，其中最关键的一步是动画生成，目前，经常采用的动画生成技术有5种，以下哪一种不是？(夸张动画技术)

29.组成多媒体系统的途径有哪些:直接设计和实现、增长多媒体升级套件进行扩展

30.用Flash MX 2023编辑动画是，如下图，要锁定图层1、图层2、图层3。下列操作错误的是：单击时间轴上的锁

31.属于动态图像文献:(1). AVS文献(2). AVI文献(3). MPG文献

32.用Photoshop7.0加工图像时，以下哪种图像格式可以保存所有编辑信息？（PSD）

33.在数字音频信息获取与解决过程中，下列顺序对的的是（采样、A/D变换、压缩、存储、解压缩、D/A变换)。

34.用计算机制作一段动画，其中最关键的一步是动画生成，目前，经常采用动画生成技术有5种，以下哪一种不是？（分层动画技术）

35.Flash 中，关于帧（Frame）的概念，以下说法错误的是：(帧中不能具有播放或交互操作)。

36.在进行图像编辑加工时,说法对的的是:(可以选择多个软件的配合使用)。

37.下列要素中不属于声音的三要素的是(音律)

38.关于 GIF 格式文献，以下不对的的是：(图像是真彩色的)

39.下列软件中，哪个是多媒体集成软件？(PowerPoint)

40.下列哪些说法是对的的:（1） 冗余压缩法不会减少信息量，可以原样恢复原始数据。（4） 冗余压缩的压缩比一般都比较小

41.以下关于视频文献格式的说法错误的是：(MOV 文献不是视频文献)。

42.说法是不对的的（电子出版物不能长期保存）

43.在动画制作中，一般帧速选择为（30 帧/秒）。

44.在 Photoshop 7.0 中，下列哪种图像存储格式可以保存图层信息？（DCS 2.0 、Photoshop）

45.下列哪类 Photoshop 工具箱中的工具在 ImageReady 中没有？（途径绘制工具、缩放工具）

46.Premier Pro 的特效控制窗口可以进行下面的哪些调整操作：(.Motion、.特效、.切换、.Speed）

47.在 AdobePremiere 中，一下那些指令或操作无法使用 Ctrl +Z 的方式恢复？（通过菜单命令“Edit >Preferences”更改预设参数、在项目设立窗口中更改安全区域的范围）

48.以下属于存贮设备的有（ FLOPPY DISK 、 CD-ROM 、 .SmartMedia 卡 、CompactFlash 卡）

49.下面哪个编辑器可以改变几何体的光滑组：(mesh smooth 、editMesh）

50.在 Premiere6.5 中，下列哪个方法可以倒着播放一段影片？（Speed/Duration 对话框输入负值 、、、Speed/Duration 对话框中选择 Reverse Speed 选项）

51.在 Adobe Primiere 中，使用菜单命令 FILE->frame 可以将影片的当前帧输出为那种单帧的图片格式（ BMP、 GIF、TIFF）

52. 以下属于音频录制编辑软件的有（GoldWave 、CoolEdit、SoundForge 、CakeWalk Pro Audio ）

53. 下面参数能影响 TCB 控制器的有：（Bias、Postion）

54.以下关于色彩模式的说法对的的是：（位图模式的图像其色彩深度为 1 、ImageReady 中只能使用 RGB 模式解决图像、对于双色调模式，油墨的打印顺序及网角都会显著影响最终的输出）

55.以下属于流媒体文献类型的有（RM 、SWF 、ASF）

56.以下属于位图图像文献格式的有(BMP 、TIFF 、TGA 、GIF）

57.下列关于 GIF 格式的描述对的的是：（通过减少文献中的颜色数量可以减小 GIF 图像的大小、GIF 是用于压缩具有单调颜色和清楚细节的图像（如艺术线条、徽标或带文字的插图）的标准格式）

58.下列哪种软件是与 3dsmax 相类似的三维软件：(Maya、xsi 、lightwave）

59.下列属于合成贴图类型的有：(mix、composite）

60.下列那些格式存许的文献，可以作为 Title 中的 LOGO 插入（ AI File、MOV、ICO ABC）

61.图形文献中，哪几种格式的矢量图能被 Flash 直接引用？（*.ai 、*.eps）

62.下列哪类 Photoshop 工具箱中的工具在 ImageReady 中没有？（途径绘制工具 、缩放工具）

63.下面哪个编辑器可以改变几何体的光滑组：(mesh smooth、editMesh）

64.声音的三要素涉及（音调、音色、音强）

65.以下操作不是显示关联菜单的操作：（单击图象 、按住 Alt 键的同时单击图象 、将鼠标放在工具箱的工具上、ALT+F 键）

66.下列工具或操作能在 Photoshop 中选择出一个不规则的区域:1)魔术棒 2）套索工具 3）钢笔工具

67.下列采集的波形声音(D)的质量最佳。D. 双声道、16 位量化、44. 1kHz 采样频率

68.多媒体创作工具的标准中应具有的功能和特性有：(1)超级连接能力 (2)动画制作与演播(3)编程环境(4)模块化与面向对象化

69.下面哪些是对的的获取声音文献的方法 (①②⑤⑥).

① 从 光 盘 上 获 取

② 从 网 上下 载

③ 通 过扫 描 仪扫 描 获 取

④ 使用 数 码 相机拍 摄

⑤ 用 录 音 设备录 制

⑥ 用 软 件制 作 MIDI 文献

70.下列关于多媒体技术重要特性描述对的的是(①②③)

① 多媒体技术规定各种信息媒体必须要数字化

② 多媒体技术规定对文本、声音、图像、视频等媒体进行集成

③ 多媒体技术涉及到信息的多样化和信息载体的多样化 .

④ 交互性是多媒体技术的关键特性.

⑤ 多媒体的信息结构形式是非线性的网状结构 .

71.把普通 PC 变成 MPC 要解决的关键技术有： A、视频音频信号的获取技术和输出技术

B、多媒体数据压缩编码和解码技术 C、视频音频的实时解决和特技

二、填空

1.DVD 采用多面多层的技术,即每一面光盘可以存储双层信息，一张光盘最多可以有几面的存储空间（四周）

2.摄像机属于视频、音频输入设备。

3.DVD 的数据加密重要由什么来实现(CSS)

4.超文本是一种非线性的网状结构，它把文本可以分为不同基本信息快，即信息的基本单元是节点。

5.DVD 的防复制技术是通过影片内的什么系统来影响录像机录像的（APS）

6.多媒体数据具有数据量大、数据类型多、数据类型间区别大、输入和输出复杂的特点。

7.音频卡是按采样量化位数分类的。

8.AVI 属于视频文献格式。

9.目前多媒体计算机中对动态图像数据压缩常采用(MPEG)。

10.标准化不是衡量数据压缩技术性能的重要指标。

11.Windows 所用的标准音频文献扩展名为(WAV)

12.目前广泛使用的触摸技术是属于多媒体技术

13.GIF 文献格式既可以存储静态图像 ，又可以存储动画

14.Authorware 属于基于流程图创作方式的多媒体著作工具

15.多媒体计算机系统的两大组成部分是(多媒体计算机硬件系统和多媒体计算机软件系统)。

16.Premiere 可以将多种媒体数据综合集成为一个视频文献

17.计算机通过话筒收到的是音频模拟信号

18.视频信息的最小单位是帧

19.计算机自动将图像转变为图形的过程称为（图像分析）

20.视频媒体在剪接时往往采用的单位是帧

21.在目前的计算机系统中，广泛使用的编码字符集是 ASCII 码

22.计算机中显示器、彩电等成像显示设备是根据 RGB（红绿蓝）三色原理生成的

23.假如暂时不想看到 Flash 中的某个图层,可以将其隐藏

24.由于影像文献都很大，一般视频服务器采用什么技术存储影像文献（RAID）

25.扫描仪是常用的多媒体输入设备

26.具有多媒体功能的微机系统常用 CD—ROM 作为外存储器，它是只读光盘

27.在流式传输的实现方案中，一般采用什么技术来传输控制信息（HTTP/TCP）

28.存在于静态图像的最重要的数据冗余是空间冗余

29.CD—ROM 是由黄皮书标准定义的

30.压缩格式也称为压缩媒体格式，包含了描述一段声音和图像的（同步信息）

31.3DMAX 是适合制作三维动画的工具软件。

32.在 YUV 彩色空间中数字化后 Y:U:V 是(4:2:2)

33.ADPCM 不是图像和视频编码的国际标准

34.在 MPEG 中为了提高数据压缩比，采用了帧内图像数据压缩与帧间图像数据压缩

35..jpg 不属于视频文献格式

36.当运用扫描仪输入图像数据时,扫描仪可以把所扫描的照片转化为（位图图像）.

37.虚拟实现中的实时跟踪以及交互装置重要依赖于什么技术来实现人和计算机之间的沟通（传感器）

38.hotoshop ， Media player ， Flash ， Authorware 所有属于多媒体制作的软件的

39.Flash 的元件涉及图形、影片剪辑和按钮。

40.光驱中的单倍速是指读写的速度是(150KB)/秒，其它的倍速是把倍速的数字与它相乘

41.位图与矢量图比较，可以看出对于复杂图形，位图比矢量图画对象更慢

42.在用音乐作背景效果的情况下需要使用 MIDI

43.静态图像压缩标准是 JPEG

44.多媒体 PC 是指能进行文本、声音、图像等多种媒体解决的计算机

45.在多媒体中，人们通常将解决的声音媒体分为波形声音、语音和音乐

46.显示器采用的色彩模型是 RGB 模型

47.Action 属于基于时间轴多媒体创作工具

48.要实现声音和图像数字化，其关键技术是数字信号解决技术

49.在Authorware 中实现模块化的设计,将多个图标集成为一个模块需要使用到(组图标）.

50.要制作一个社会实践的多媒体作品，应当使用下面的哪一个制作过程（需求分析、划与设计、素材采集与加工、作品集成、发布与评价)

51.超文本和超媒体的重要特性是多媒体化和非线性

52.光驱中的单倍速是指读写的速度是150KB/秒

53.目前多媒体计算机中对动态图像数据压缩常采用 MPEG

54.用下面(数码照相机)可将图片输入到计算机

55.矢量图形放大后不会产生失真

56.多媒体当中的媒体指的是存储媒体

57.音频卡是按(采样量化位数)分类的。

58.下列属于流式文献的扩展名是 SWF

59.可以将模拟信号捕获下来，以文献的形式存储在计算机中的是（视频采集卡）

60..WAV 和.MP3 是音频格式

61.多媒体技术就是计算机综合解决声音，文本 ， 图像等信息的技术

62.光盘盘片旋转一周所需时间的一半为（平均等待时间）

63.Flash 有两种动画，即逐帧动画和补间动画,而补间动画又分为运动动画、形状动画

64.某同学从网上下载了若干幅有关奥运会历史的老照片,需要对其进行旋转、裁切、色彩调校、滤镜调整等加工,可选择的工具是 Photoshop

65.Authorware 是一种多媒体(编辑与创作工具)。

66.多媒体信息不涉及声卡、光盘

67.流媒体技术使用了什么技术来保证文献传输的可靠性（数据缓冲）

68.某同学从网上下载了若干幅有关奥运会历史的老照片，需要对其进行旋转,裁切,色彩调校,滤镜调整等加工,可选择的工具是(Photoshop).

69.在 Premiere 中加入特技效果后，按住【Alt】键不放，拖动编辑线便可以观看到特技效果。

70.Convlcotron 能模拟 4 种静态或动态声源，它用什么来跟踪用户的运动（磁性定位系统）

71.当运用扫描仪输入图像数据时,扫描仪可以把所扫描的照片转化为位图图像

72.通过安装可以将普通电视作为 VGA 显示器使用的设备是（电视信号转换卡）

73.假如希望制作一个三角形旋转的 Flash 动画，应当采用动作动画技术

74.Micromedia Authorware 是基于图标的多媒体集成软件

75.要实现声音和图像数字化，其关键技术是(数字信号解决技术)

76.采用工具软件不同,计算机动画文献的存储格式也就不同.MIDI 格式不是计算机动画格式。

77.多媒体计算机系统的两大组成部分是多媒体计算机硬件系统和多媒体计算机软件系统

78.数码照相机可将图片输入到计算机

79.颜色的三要素涉及（亮度、色调、饱和度)。

80.关于 Photoshop7.0,背景层的位置不可随便移动

81.JPEG 是（静态）图像压缩编码标准。

82.Flash 动画制作软件，要对导入的图像制作形状变形动画，一方面不需要对图像进行打散.

83.色光三原色为(红、绿、蓝)

84.当运用扫描仪输入图像数据时,扫描仪可以把所扫描的照片转化为位图图像

85.MPEG 是数字存储（动态）图像压缩编码和伴音编码标准。

.位图与矢量图比较，可以看出（对于复杂图形，位图比矢量图画对象更慢）。

87.在多媒体计算机中，控制多媒体设备，解决多媒体信息的计算机操作系统是(多媒体操作系统)

88.光盘的格式化容量大小和用户容量大小相比（大）

89.光存储技术的产品化形式是由光盘驱动器和光盘片组成的光盘驱动系统。

90.当动态图像序列中的每一帧图像为实时获取的自然景物图像时，称为视频（或动画影像视频）。

91.计算机通过话筒收到的是(音频模拟信号)

92.当动态图像序列中的每一帧图像为人工或计算机产生的图形时，称为动画。

93.用户和动画制作系统的交互方式的抽象层次和自然语言化限度重要依赖于下列哪种影响（动画描述模型）

94.数据缓冲就是流媒体播放器在播放流媒体文献之前先在系统缓存中存储一定量的数据。

95.多媒体技术与超文本技术相结合就形成了超媒体技术。

96.反映多媒体计算机中彩色画面的分量是（RGB） 。

97.普通的流媒体影像的压缩比特率一般为（220Kb/s）

98.用户和动画制作系统的交互方式的抽象层次和自然语言化限度重要依赖于下列哪种影响（动画描述模型）

99.在 Photoshop 中可以运用魔棒工具选取图像中颜色相似的区域。

100.反映多媒体计算机中彩色画面的分量是（RGB）。

101.显示图标是 Authorware 中最基础、最重要、使用最频繁的设计图标。

102.GIF 文献格式可以在一个文献中存放多幅彩色图形/图像，以幻灯片和动画形式演示。

103.Flash 有两种动画,即逐帧动画和补间动画,而补间动画又分为(运动动画、形状动画)

104.用户和动画制作系统的交互方式的抽象层次和自然语言化限度重要依赖于下列哪种影响（动画描述模型）

105.Flash 的钢笔工具类似与 Photoshop 中的途径工具，用于精确绘制曲线。

106.按信息之间的关系非线性地存储、组织、管理和浏览信息是哪种计算机技术(超文本）

107.Authorware 中的组图标是一个程序图标的集合，可以包含所有的设计图标。

108.人的听觉范围大约在(10Hz－20KHz)

109.MPEG 标准有三个组成部分,MPEG 视频、MPEG 音频、视频与音频的同步。

110.Photoshop 的文档背景区域有 3 个选项，可以选择白色、背景色、透明色。

111.在多媒体中，人们通常将解决的声音媒体分为波形声音、语音和(音乐)

112.Flash 中的帧类型有空白帧、普通帧、关键帧、终止帧四种。

113.在计算机领域媒体有两种含义存储信息的实体和表现信息的载体。

114.Flash 有两类动画,即渐变动画和逐帧动画。

115.RSVP 预留一部分网络资源能在一定限度为流媒体的传输提供（QoS）。

116.流媒体的传输方式有单播、组播、点播、广播四种。

117.动画语言大体可分为 3 类，涉及线性表描述法、通用语言和图形语言。

118. 用来编辑二维矢量动画的软件是（Flash）

119.Flash MX 2023 中对象的选择重要使用工具箱中的选择工具、贝赛尔选择工具和套索工具。

120.Premiere 制作影视作品的流程涉及策划剧本、准备素材、对素材进行适当的解决、安排出场顺序、音像辑、生成影视文献、播放影视文献等。

121.目前广泛使用的触摸技术是属于（多媒体技术）。

122.Flash MX 2023 内建的分布式重制时间轴特效的作用是根据设立的次数复制选定对象，第一个对象是始对象的复件，然后按一定的增量修改该对象，直至最后的对象反映设定的参数。

123.初期的计算机可以解决的唯一对象是(文本数据)

124.分辨率会影响图像的质量，有三种形式，分别称为屏幕分辨率、图像分辨率和像素分辨率。

125.MPEG 算法用于信息系统中视频和音频信号的压缩。

126

.Photoshop 的信息控制面板中的 X、Y 用于显示鼠标指针所在图像中位置的横坐标与纵坐标。

127.音频卡是按(采样量化位数)分类的。

128.只读光盘 CD-ROM 的存储容量一般为（650MB） 。

129.JPEG 标准合用于压缩静止的灰度和彩色图像，但不合用于压缩二值化图像。

130.超文本是一种非线性的网状结构，它把文本可以分为不同基本信息快，即信息的基本单元是（节点） 。

131.编辑元件时，时间轴和舞台将从场景切换到元件编辑模式，来显示元件的内容。

132.静态图像压缩标准是(JPEG) .

133.BMP 格式图形文献是独立于设备的文献格式，通常不支持压缩，数据量大。

134.超文本和超媒体的重要特性是(多媒体化、非线性)。

135.Flash 的钢笔工具类似与 Photoshop 中的途径工具，用于精确绘制曲线。

136.计算图标是一个用户编写程序代码的窗口，可以执行数学运算和 Authorware 源程序。

137.假如差别或者预测误差被量化时，预测编码法被称为差分脉冲编码调制（DPCM)。

138.CD—ROM 是由(黄皮书)标准定义的。

139.分时操作系统能为多个终端用户服务，基本特性涉及多路性、独占性、及时性、交互性。

140.为了加工、解决和传输感觉媒体而人为研究、构造出来的一类媒体属于表达媒体。

141.直接作用于人们的感觉器官，能使人直接产生感觉的一类媒体属于感觉媒体。

142.声音的三要素涉及音调、音色和音强。

143.途径线段的端点称为锚点，可以是途径的起点、终点，也可以是途径中线段之间的连接点。

144.图层的三大特性涉及相对独立、性质相同和图层的存储。

145.Photoshop 具有强大的文字解决功能，文字工具涉及横排文字工具、直排文字工具、横排文字蒙版、直排文字蒙版。

146.GIF：图形互换文献格式，最大不超过 64MB，颜色最多为 256 色。

147.数据结构是互相之间存在着一种或多种关系的数据元素的集合。

148.Flahs 图层不能编辑的模式是(锁定)

149.创建补间动画时，假如看到的是虚线而不是箭头，表达创建补间动画失败了，其因素也许是(开始帧和结束帧中的对象不同)

150.Flash 影片的基本构成为（帧）

151.Premierer 的核心窗口是（“时间线”窗口）

152.GIF 文献格式既可以存储静态图像,又可以存储动画

153.Photoshop 中的魔术棒的作用是(按照颜色选取图象的某个区域）

154.在 Photoshop 中，假如前景色为红色，背景色为蓝色，直接按 D 键，然后按 X 键，前景色与背景色将分别是什么颜色。(C 前景色为白色，背景色为黑色)(回到到默认值 ）

155.在 Flash 中，假如希望制作一个三角形变为矩形的 Falsh 动画，应当采用(形状补间)动画技术。

156.假如希望制作一个三角形旋转的 Flash 动画，应当采用（移动补间）

157.假如暂时不想看到 Flash 中的某个图层，可以将其（隐藏)。

158.在 mpeg 中为了提高数据压缩比，采用了哪些方法：（减少时域冗余与空间冗余）

159.3D MAX 是适合制作三 维动画的工具软件。

160.在 Premiere 中加入特技效果后，按住（Alt）键不放，拖动编辑线便可以观看到特技效果。

161.流媒体指在因特网或者局域网中使用流式传输技术，由媒体服务器向用户实时传送音频或多媒体文献说法是对的的

162.媒体中的（表达媒体）指的是为了传送感觉媒体而人为研究出来的媒体。

163.在图像像素的数量不变时，增长图像的宽度和高度，图像分辨率会发生如何的变化？（图像分辨率减少）

164.Flash 中关于帧（Frame）的概念，说法错误的是：(帧是不能具有交互操作)。

165.多媒体系统是软件与硬件相结合的复杂的系统

166.在目前的计算机系统中，广泛使用的编码字符集是 ASCII 码

167.计算机中显示器、彩电等成像显示设备是根据 RGB（红绿蓝）三色原理生成的

168.超级解霸是视频媒体播放软件，以下

说法错误的是:(超级解霸是 Microsoft 公

司力推的媒体播放软件)。

169.缩小当前图像的画布大小后，图像分辨率会发生如何的变化？（图像分辨率不变）

170.数字音频采样和量化过程所用的重要硬件是:（模拟到数字的转换器（a/ d 转换器）

171.在 Premiere 中设立影片播放速度时，当输入正数值大于 100 时速度加快，反之减慢、当输入负数值小于负 100 时速度加快，反之减慢

172.多媒体技术的重要特性有 1）多样性（2）集成性 （3）交互性

173.标准化不是衡量数据压缩技术性能的重要指标

174.在超文本和超媒体中，不同信息块之间的连接是通过链来连接的

175.数字音频采样和量化过程所用的重要硬件是:（模拟到数字的转换器（a/d 转换器））。

176.如要选择图像的某一区域，Photoshop 操作可以实现的是((1)选择框工具(2)魔术棒(3)套索工具(4)钢笔工具)

177.图像格式压缩比最大的是(JPG)

178.目前广泛使用的触摸技术是属于多媒体技术

179.Flash 有两种动画,即逐帧动画和补间动画，而补间动画又分为（运动动画、形状动画）

180.假如希望制作一个沿复杂途径运动的 flash 动画，应当采用（运动引导层）

181.对 Premiere 源素材（Source）预演区的操作，源素材（Source）预演区不能播放音频素材

182.媒体 ：(1)语言 (2)图象(3)文本属于感觉媒体

183.在多媒体计算机中常用的图像输入设备是:（1）数码照相机（2）彩色扫描仪（3）视频信号数字化 4）彩色摄象机

184.音频卡的分类是按（采样量化位数）

185.我们要录音带上的模拟信号节目存入计算机，使用的设立是:（声卡）

186.在 jpeg 中使用了哪两种编码方法:（哈夫曼编码和自适应二进制算术编码）

187.在超文本和超媒体中不同信息块之间的连接是通过（链）连接。

188.关于图像和图形，下列哪个说法是对的的？(图像的最大优点是容易进行移动、缩放、旋转和扭曲等变换。)

189.在数字视频信息获取与解决过程中，顺序（采样、A/D 变换、压缩、存储、解压缩、D/A 变换）是对的的。

190.超文本的三个基本要素是（(1）节点（2）链（3）网络）

191.图像序列中的两幅相邻图像，后一幅图像与前一幅图像之间有较大的相关，这是:（时间冗余 ）

192.视频采集卡能支持多种视频源输入，下列哪些是视频采集卡支持的视频源((1）放像机 2）摄像（3）影碟机 ）

193.扫描图像时，输入分辨率常用 DIP 来表达，它是指:（ 每英寸的像素数)。

194.我们制作的动画和电影正是运用人眼的视觉暂留特性，假如动画或电影的画面刷新率为每秒(24)幅左右，则人眼看到的就是连续的画面。

195.目前多媒体计算机中对动态图像数据压缩常采用 MPEG

196.采样和量化是数字音频系统中的两个最基本技术，以下对的的是:（16bit 是量化)。

197.CD—ROM 是由黄皮书标准定义的

198.不管多媒体作品的开发的目的和内容有何不同，其开发的基本过程一般都要遵循以下几个阶段：(1)编写使用手册；(2)发布使用；(3)修改调式；(4)信息的规划与组织；(5)多媒体素材制作与集成。它们的先后顺序是:（ (4)(5)(3)(2)(1))。

199.多媒体 PC 是指能进行文本、声音、图像等多种媒体解决的计算机

200.在多媒体中，人们通常将解决的声音媒体分为波形声音、语音和音乐

201.显示器采用的色彩模型是 RGB 模型

202.语文老师用 PowerPoint 2023 制作演示文稿，共制作了 10 张幻灯片来演示一篇散文，为了使播放时能跟朗读者同步地切换幻灯片，最佳的操作方法是:（先用 PowerPoint 2023 中录制声音的功能来录制老师读的散文，然后运用排练计时的方法根据录制的声音来同步切换幻灯片）

203.Action 属于基于时间轴多媒体创作工具

204.要实现声音和图像数字化，其关键技术是数字信号解决技术

205.DVD 动态图像标准是指 MPEG-2

206.在进行多媒体作品开发时，应当一方面进行的工作是需求分析

207. (1)选择框工具 (2)魔术棒 (3)套索工具 (4)钢笔工具工具或操作能在Photoshop中选择一个不规则的区域。

208. 国际标准mpeg-Ⅱ采用了分层的编码体系，提供了四种技术，它们是（空间可扩展性；时间可扩充性；信噪比可扩充性；数据分块技术。）

209. 一般认为，多媒体技术研究的兴起开始于（1984年，美国Apple公司推出Macintosh系列机）。

210. 数字音频采样和量化过程所用的重要硬件是(模拟到数字的转换器（a/d转换器）)。

211. 为什么需要多媒体创作工具？（(1)简化多媒体创作过程。(2)减少对多媒体创作者的规定，创作者不再需要了解多媒体程序的各个细节。）

212. 电子相册是大多数电脑爱好者都喜欢的，不少学生为自己或家庭或朋友制作了很美丽的电子相册作品。今有一初学者想将自己的老照片和近期照的数码相片（数码相片已保存在电脑中）编辑成一电子相册，并配上由自己的解说。他现在仅有一台计算机，还需要配备一些设备，但下列设备中哪些项肯定不需要配备:(模拟摄像机)

213. 与波形声音有关参数是（采样频率、位参数、声道数、数据量）

214. 为了适应不同的应用，JPEG算法提供的操作方式有（顺序编码、累进编码、分层编码、无失真编码）

215. 在音频数字化解决技术中，一般要涉及对声音的(采样、量化、编码、压缩)

216. 多媒体计算机常用的图像有(静态图像、照片、图形)。

217. 在Flash MX 中，要绘制基本的几何形状，可以使用的绘图工具是:（直线、椭圆、矩形 ）

218. 不能精简物体表面的命令有：（optimize 、multires、subdivide 、subst）

219. 灰度模式图像的颜色深度可认为:（4位 、8位 、16位）

220. 新增图层的方法有:（选择Insert菜单下的Layer命令 、按下图层编辑区左下方的钮）

221. 假如导入的是图像序列中的一个picture001.bmp 文献，并且序列中的其他文献位于相同的

222. 文献夹中，则将被辨认为图像序列将是下面哪些：（ picture001.bmp 、picture002.bmp 、picture003.bmp 、picture-001.bmp ）

223. 比较运算符分为哪几种？（ 字串比较运算符 、 数值比较运算符）

224. 光存贮设备有（ CD-ROM、CD-R、CD-RW ）

225. 常用的数据压缩方法（ 记录编码、预测编码、 变换编码、混合编码、脉冲编码 ）

226. 音频卡具用的功能有（播放音频、录制声音、音频采集）

227. 在多媒体计算机中，常用的图像输入设备是(数码照相机、:彩色扫描仪、视频信号数字化仪、usb视频头)

228. 在Flash MX 中，要绘制基本的几何形状,可以使用的绘图工具是:（直线、椭圆、矩形 ）

229. 在Flash 的测试模式中，下面哪些可以List Objects（列表显示对象）命令来显示:（帧、对象类型（形状、电影剪辑或按钮）、 目的途径、 电影剪辑的实例名）

230. 在声音控制器的自动记录下拉表单中，哪些选项可以实时记录音频调节（Latch、Touch、Write）

231. 在制作“翻转”(Rollover）过程中：（1. 只能出现一个鼠标“指向”(over）的动作效果 2. 可以将一个“翻转”（Rollover）的层状态粘贴到另一个“翻转”（Rollover）中 3. 在“翻转”（Rollover）中可以加入动画效果）

232. 按钮的属性有那些?（按钮的属性有UP； 按钮的属性有UP和OVER； 、按钮的属性有DOWN； 按钮的属性有HIT.）

233. 在New Brushes（新画笔）对话框中可以设定画笔的:（Diameter（直径） 、Hardness（硬度） 、 Spacing（间距））

234. 在设立电影属性时，设立电影播放的速度为12fps，那么在电影测试时，时间轴上显示的电影播放速度应当也许是（等于12fps、 小于12fps）

235. Adobe Photoshop中，关于“图像>调整>去色”命令的使用，下列描述哪些是对的的? （1. 使用此命令可以在不转换色彩模式的前提下,将彩色图象变成灰阶图象,并保存本来像素的亮度不变

2. 假如当前图象是一个多图层的图象,此命令只对当前选中的图层有效3. 此命令只对像素图层有效,对文字图层无效,对使用图层样式产生的颜色也无效）

236. 多媒体的关键特性是交互性

237..TXT 不是数字图形、图像的常用文献格式

238. 在多媒体系统中，最适合存储声、图、文等多媒体信息的是 CD-ROM

239. 在超文本和超媒体中，不同信息块之间的连接是通过链来连接的

240. Premiere 可以将多种媒体数据综合集成为一个视频文献

241. 想在课件中添加录音，应当安装 GoldWave 软件才可以进行录音，并且可以对声音进行编辑解决

242. 多媒体系统是软件与硬件相结合的复杂的系统

243. 在进行多媒体作品开发时，应当一方面进行的工作是需求分析

244. JPEG 文献不是常用的声音文献格式

245. DVD 动态图像标准是指 MPEG-2

246. （1）. AVS 文献（2）. AVI 文献（3）. MPG 文献属于动态图像文献

247. Windows 所用的标准音频文献扩展名为 WAV

248. 投影电视属于视频、音频播放设备

249. MPEG 是数字存储动态图像压缩编码和伴音编码的标准

250. 反映多媒体计算机中彩色画面的分量是 RGB

251. 在 Photoshop 软件中使用文字工具设立文字的属性 ，不可以加粗 ，下划线

252. MPEG 是数字存储态图像压缩编码和伴音编码标准

253. 初期的计算机可以解决的唯一对象是文本数据

254. 计算机音频技术重要涉及音频数字

255. 专门的图形图像设计软件是 Photoshop

256. 颜色的三要素涉及亮度、色调、饱和度

257. Authorware 是一种多媒体编辑与创作工具

258. 只读光盘 CD-ROM 的存储容量一般为 650MB

259. 用 Photoshop7.0 加工图像时，PSD 可以保存所有编辑信息

260. 多媒体创作工具 Authorware 是基于时间的

261. 在 Flash 软件中使用文字工具设立文字的属性,选项（加粗,斜体）是没有的

262. 流媒体技术涉及流媒体数据的采集、压缩、存储、传输以及网络通信等多项技术。

263. HTML 文献由元素（element）组成，用于组织文献的内容和指导文献的输出格式。

264. Photoshop 的信息控制面板中的 R、G、B 用于显示鼠标指针所在图像中位置的像素 R、G、B 的色彩。

265. JPEG 图像文献格式是一种有损压缩格式，并具有调节图像质量的功能，允许拥不同的压缩比例对文献进行压缩。

266. 定义和产生音乐的 MIDI 消息和数据存放在 MIDI 文献中。

267. Flash 有三种铅笔模式,涉及直线模式、平滑模式和徒手模式。

268. 声音媒体的种类重要有波形声音、话音、音乐、真实感声音。

269. 在 Photoshop 中假如要选取的图形区域不规则，可以运用　套索工具　。

270. Flash 中的文字类型有三种,涉及静态文本、动态文本和输入文本。

271. Authorware 中的擦除图标可以删除演示窗口中的文本、图形、动画、视频、声音等对象。

272. Photoshop 的信息控制面板中的 W、H 用于在图像选择时显示测量的两个端点在水平和垂直方向的距离。

273. Flash 元件库面板可以通过文献夹的方式组织和管理元件。

274. HTML 有三大功能，分别是排版功能、超文本功能和简朴交互功能。

275. Adobe 公司的 Premiere 是一款数字视频编辑软件，可以编辑 AVI 文献

276. Photoshop 的信息控制面板中的 C、M、Y、K 用于显示鼠标指针所在图像中位置的像素 C、M、Y、K 的比例值。

277. Photoshop 中用户可以借助图层样式为图层加上不同的视觉效果。

278. FlashMX2023 提供了全新的 Action 指令设定环境，其中使用的 ActionScript 具有比较完整的程序语言结构架。

279. Flash MX 2023 内建的复制为网格时间轴特效的作用是按列数复制选定的对象，然后按照“行数×列数”创建该元素的网

格。

280.FlashMX 中的 Actions 面板可分为(标准模式)和(专家模式)两种。

281.在 3DSMAX6 中,透视参数中,盖顶段数的参数是（Cap Segments）

282.对压缩后的数据进行重构，重构后的数据与本来的数据完全相同叫(无损压缩)。

283.Authorware 程序设计中，交互响应类型共有（11）种

284.在多媒体系统中，常见的音频文献重要有两种格式，分别是：（WAV 格式）和（MIDI 格式）

285.BMP 文献的压缩格式采用的编码形式是（行程长度编码）

286.定义和产生音乐的 MIDI 消息和数据存放在 MIDI 文献中。

287.在 Photoshop 中可以运用魔棒工具选取图像中颜色相似的区域。

288.多媒体是多种媒体的（综合）

289.进程的三种状态分别是（就绪状态、执行状态、阻塞状态）

290.在计算机领域中，媒体的含义有两种(存贮信息的实体)和(表现信息的载体)

291.在 3DS MAX6 中，Decree 的旋转角度的范围为(（0-360）度)

292.队列的重要特点是数据元素（先进先出）

293.根据质量有无损失可分为(有损失编码)和(无损失编码)

294.通俗地说，操作系统相称于计算机系统的“管家”

295.进程通信涉及：消息缓冲通信、（信箱通信、管道通信）

296.栈的重要特点是数据元素（后进先出）

297.Authorware 中，定向图标的功能重要是(实现图标之间跳转)

298.计算机图像分为两大类,涉及(矢量图)图像和(位图)图像

299.多媒体的重要特性有:多样性,（交互性、集成性和实时性）

300.数据在计算机中的存储方式称为数据的（物理结构）

301.数据压缩按照其作用域在空间域或频率域上分为：(空间方法)、(变换方法)和(混合方法)。

302.Flash 有三种铅笔模式,涉及直线模式、平滑模式和徒手模式。

303.显示图标是 Authorware 中最基础、最重要、使用最频繁的设计图标。

304.静止图像的基本单位是(象素点)

305.f=44.1kHz，b=16bit，s=2，则每秒钟的数据量为（176400B）

306.运用 Visual Basic 进行多媒体开发重要有两种方法（多媒体控件、Windows API 函数）

307.流媒体的传输方式有单播、组播、(点播)和(广播)四种

308.CMYK 模式中 C、M、Y、K 分别指(青)、(红)、(黄)、(黑)四种颜色。

309.Flash MX 中的基本绘图工具涉及（直线工具）、（钢笔工具）、（铅笔工具）、（椭圆工具）和（矩形工具）。

310.操作系统的管理功能涉及：进程管理、（存储管理、设备管理、文献管理）

311.顺序存储把逻辑上的相邻的数据元素存储的物理位置也是（相邻的）

312.Authorware 中的组图标是一个程序图标的集合，可以包含所有的设计图标。

313.图像存储时由两部分组成，即图像的说明部分和图像数据部分。

314.图层蒙版重要用于控制图层中各个区域的（显示限度）

315.当在批解决系统中加上了多道程序设计技术时，称为（多道批解决操作系统）

316.视频可分为(模拟视频)和(数字视频)

317.MPEG 标准有三个组成部分,MPEG 视频、MPEG 音频、视频与音频的同步。

318.Photoshop 的文档背景区域有 3 个选项，可以选择白色、背景色、透明色。

319.字符设备与主机互换信息有两种基本方式，即（联机方式）和（脱机方式）

320.电视制式：电视信号的标准称为电视制式。

321.Flash 中的帧类型有空白帧、普通帧、关键帧、终止帧四种。

322.音频数据的采样频率 f 采样与声音还原频率 f 还原的关系是（f 采样=2f 还原）

323.基于动画描述模型开发的动画描述语言重要有（记号语言、通用语言、图形语言）

324.软件需求分析的研究对象是(用户对软件项目的规定)

325.Authorware 中，要选中多个图标，要一方面按住的键是(Shif)。

326.蒙版（用来保护特定区域，使该区域不受任何编辑操作的影响，而只对被保护区域以外的地方进行操作）

327.作业（就是用户让计算机做的一件事，类似平常工作中的“任务”，这件事可大可小，可多可少）

328.GIF 文献格式可以在一个文献中存放多幅彩色图形/图像，以幻灯片和动画形式演示

329.在计算机内存储数据的方法有多种，最常用的方法就是（顺序存储）

330.声音媒体的种类重要有波形声音、话音、音乐、真实感声音。

331.结构文献又称（记录式文献）

332.多媒体的内容可归纳为 3 个字，分别是（声、图、文）

333.多媒体技术的重要特点是(集成性)、(协同性)、(交互性)、(实时性)

334.流媒体：指在 Internet/Intranet 中使用流式传输技术的连续时基媒体。

335.人机界面设计一方面要确立用户类型，这是设计原则中的(用户原则)

336.Photoshop 中不能改名的通道是(原色通道）和（主通道）

337.运动的图像称为（视频）

338.声音是振动的（波）

339.构成 AVI 文献的重要参数涉及视像参数、伴音参数和压缩参数。

340.线程（是由进程进一步派生出来的一组代码的执行过程）

341.数据结构（互相之间存在着一种或多种关系的数据元素的集合）

342.排序（是计算机程序设计中的一种重要操作，即把一批任意序列的数据元素，重新排列）

343.在 Photoshop 中假如要选取的图形区域不规则，可以运用套索工具。

344.线性表（是 n（n≥0）个性质相同的数据元素所构成的有限序列）

345.动画制作（是用计算机生成一系列可供实时演播的连续画面的技术）

346.Linux 的内核与核外程序的编写语言是（C 语言）

347.Flash 有两类动画,即渐变动画和逐帧动画。

348.用户接口：通常用户在使用计算机时看到的是操作系统的用户界面，也称为用户接口。

349.在 Premiere 6.5 中，假设时间线轨道的总长度为 20 秒，通过 Lift 方式提出一段长为 5 秒的片段，那么总长度为（20）秒

350.虚拟现实的关键技术重要有(动态环境建模技术)、(实时三维图形生成技术)、(立体显示和传感器技术)

351.AVI 文献格：是 Video for Windows 所使用的文献格式，它采用了 Intel 公司的 Indeo 视频有损压缩技术把视、音频信号混合交错地存放在一个文献中，较好地解决了音频信息与视频信息的同步问题。

352.Flash 的钢笔工具类似与 Photoshop 中的途径工具，用于精确绘制曲线。

353.直接访问控制方式又称(DMA 控制方式）

354.UNIX 是（交互式分时多用户、多任务系统）

355.Flash 的渐变动画有两种形式,即动作动画和形状动画。

356.WIMP 是指(Windows)、(Icon)、(Menu)、(Pointing devices)

357.图层（是 Photoshop 解决复杂图像的一种独特的技术。可以将图层理解为透明胶片，在每一张透明胶片上绘制一幅图像的一部分，然后将多张胶片叠放在一起，形成整幅图像）

358.MPEG 文献格式（是最新的数字视频标准文献，也称为系统文献或隔行数据流）。

359.通常碰到的文字、声音、图像、图形等都是表现信息、传播信息的媒体。

360.数码相机的输出接口重要有计算机通信接口、连接电视机的视频接口和 连接打印机的接口

361.计算机人机界面目前已经形成了以窗口、图标、菜单及指点设备为基础的所谓 WIMP 用户界面。

362.内存储器由只读存储器、随机存储器和高速缓冲存储器组成。

363.网络上传输音频/视频等多媒体信息目前重要有下载和流式传输两种方案。

364.在流式传输的实现方案中一般采用 HTTP/TCP 来传输控制信息，而用 RTP/UDP 来传输实时声音数据。

365.在计算机领域中，媒体有两种含义即存储信息的实体和表现信息的载体。

366.虚拟现实中的实时跟踪以及交互装置重要依赖于传感器来实现人和计算机之间的沟通。

367.现有的虚拟现实开发工具大体可分为三维建模软件、实时仿真软件以及与其相关的函数库。

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.book1
18.com/31705204
2164006121