

第一套

- 1、数字媒体非线性编辑技术是一门新的综合性技术，它涵盖了电视技术、数字媒体技术和计算机技术的主要领域。正确
- 2帧是数字图形与图像中能被单独处理的最小基本单元。错误
- 3 RGB模型也称为加色法混色模型。它是以RGB（红、绿、蓝）三基色光互相叠加来实现混色的方法，因而适合于显示器等发光体的显示。正确
- 4 CMY模型也称为减色法混色模型。它是以CMYK四种基色光互相叠加来实现混色的方法，因而适合于显示器等发光体的显示。错误
- 5 CMY模型（Cyan, Magenta, Yellow）是采用赤、橙、黄3种基本颜色按一定比例合成颜色的方法。错误
- 6 YUV适用于PAL和SECAM彩色电视制式，而YIQ适用于NTSC（（National Television System Committee,国家电视系统委员会）彩色电视制式。 正确
- 7非线性编辑系统（Non-linear Editing System，简称NLE），是使用数字硬盘式（或其它形式的数字化存储媒介）存储媒体进行数字编辑与数字合成的影视后期制作计算机软硬件综合系统。正确
- 8双击时间线标尺上的序列标记，可以为其添加附属信息，其涉及内容包含注释内容、网页链接等信息。正确
- 9如图如示，在PAL制式项目中，某一素材的持续时间为5秒钟。如果将它的速度（Speed）更改为150%，则持续时间（Duration）会变为00:00:03:00。 错误
- 10试题一一素材的插入、覆盖、提出和挤压剪辑过程中，根据按下Shift键的时机不同，还可以细化移动方式。错误
- 11试题一一关键帧（Keyframe）技术，是计算机将若干帧（一个变化范围）的第一帧和最后一帧定义为关键帧，其中的过渡帧由关键帧的变化渐变运算得到。正确
- 12试题 一一利用Garbage Matte可以制作中文手写字的效果。 正确
- 13 试题 一一在Premiere Pro中，音频转场有两种：Constant Power和Constant Gain。正确
- 14试题一一音效（也称音响、效果音）是人声和音乐之外所有的声音的统称。正确
- 15试题一一人声包括对白、旁白、独白。人声和镜头的画面结合，能起叙述内容、刻画人物性格、扩大画面容量、展开故事情节的作用。 正确

单项选择题（共25题,25分）

- 1（A）是数字图形与图像中能被单独处理的最小基本单元。
A.像素B.像块C.图元D.帧
- 2 试题一一（B）又被称为减色混色法模型。
A.RGB模型 B.CMY模型 C.YUV模型 D.HSI模型
- 3 试题一一（A）是指某一种显示方式下，显示屏上能够显示出的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。
A. 显示分辨率B.图像分辨率C.打印分辨率D.扫描分辨率
- 4 试题一一（C）是指组成数字图形与图像的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。
A.显示分辨率 B.打印分辨率 C.图像分辨率 D.扫描分辨率
- 5 试题一一（A）类型的Alpha通道将像素的透明度信息保存在独立的Alpha通道中，它也被称为不带遮罩的Alpha通道。
A. Straight B.Mask C.Premultiplied D.Footage

- 6 试题一一当每一幅画面是人工绘制或计算机生成的画面时，称为（B）。
- A.剪辑 B.动画 C.视频 D.合成

7 试题一—根据米样定理（奈奎斯特）要想不失真地重构音频信号，则米样频率必须高于被 采样信号所含最高频率的两倍，已知女高音的高音发声范围在6~8KHz，若要不失真的录 制女高音，则采样频率至少应为（B）。

A.11.025KHz B.22.05KHz C.44.1KHz D.48KHz

8 试题一—D3-Edit非线性编辑系统是以下哪个公司的产品。A

A· 中科大洋B.索贝C· 新奥特D· 奥维迅

9 试题 一—图中①的位置是Premiere中的（B）窗口。



A.监视窗口 8.项目窗口 C.效果窗口 D.时间线窗口

10 试题一—（B）菜单主要用于对素材进行标记的设定、清除和定位等。

A.编辑（Edit） B.标记（Marker） C.剪辑（又称素材，Clip） D.序列（Sequence）

11 试题一—Premiere_Pro_CS3中支持几种音频声道类型？_B

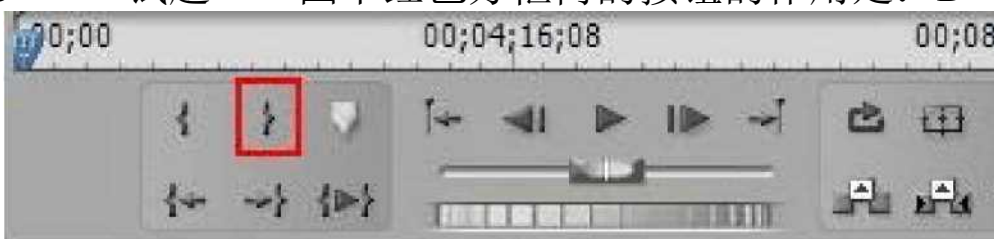
A.2 B.3 C.4 D.5

12 试题一—图中红色方框内的图标的作用是：C



A. 循环播放 B.设置入点 C.播放入、出点之间的内容 D.设置标记

13 试题一—图中红色方框内的按钮的作用是：D

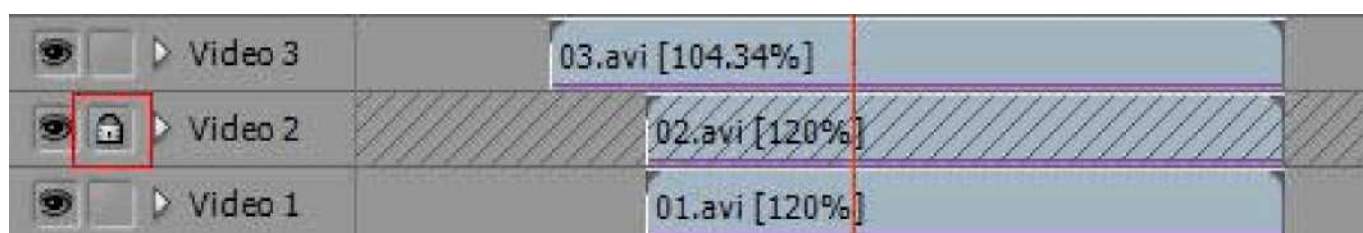


A.到入点 B.到出点 C.设置入点 D.设置出点

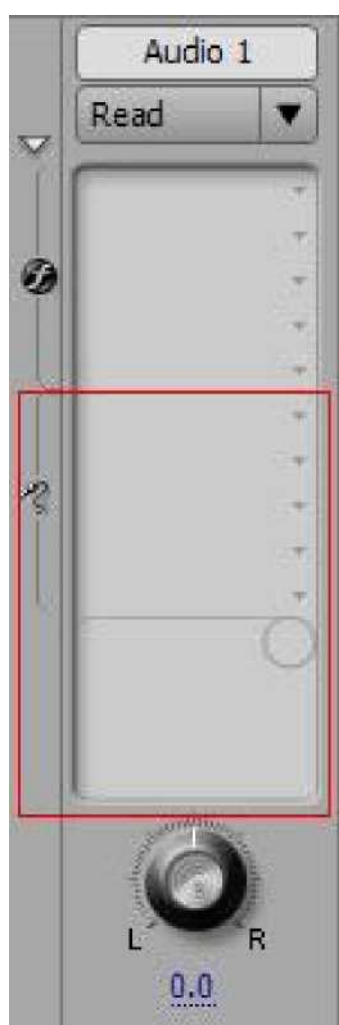
14 试题一—如图如示，在NTSC制式项目中，某一素材的持续时间为5秒钟。如果将它的Speed更改为150%，则持续时间（Duration）会变为：C

A.00:00:10:00 B.00:00:03:00 C.00:00:03:10 D.00:00:02:24

15 试题一—图中红框内的小锁状图标的功能是：B



- 16 试题——Extract剪辑方式是指：D
 ^插入剪辑方式 B.覆盖剪辑方式C.提出剪辑方式D.挤压剪辑方式
- 17 在Split剪辑中，（B）是指视频轨道的入点比音频轨道的入点短的剪辑类型。
 A.F-cuts B.J-cuts C.L-cuts D.P-cuts
- 19 试题——图中红框中的小号角图标表示：C
 A.静音 B.单声道 C.独奏 D.录制
- 20 试题——图中红框区表示混音面板中的（B）



- A.特效格架 B.发送面板C.平衡面板 D.增益调整面板
- 21 试题——混音器面板中每一个普通音轨的特效格架最多可以同时添加（C）种音频效果。
 A.3 B.4 C.5 D.6
- 22 试题——项目进行“生成预览”时，主要依靠：A
 A.缓存 B.内存 C.显卡 D.显存
- 23 试题——Premiere中渲染工作区的快捷键是（C）
 A.F5 B.Ctrl+R C.Enter D.Space
- 24 试题——视频输出参数中不用考虑（D）
 A.压缩器类型 B.颜色深度 C.帧大小及速率 D.采样频率
- 25 试题——以下哪一个不属于非线性编辑软件：C
 A.Adobe Premiere Pro B.Sony Vegas
 C.Adobe After Effects D.GrassVally Edius

二、序号 多项选择题（共10题,20分）

- 1 试题——CMY模型是采用（ABC）3种基本颜色按一定比例合成颜色的方法。
 A.青 B.品红 C.黄 D.绿

- 2 试题一—MPEG是一种（BCD）的压缩算法，压缩的计算量比解压缩大得多，所以压缩常用硬件来执行而解压缩则用软件、硬件均可执行。
- A.对称 B.不对称 C.有损 D.非实时
- 3 试题一—根据压缩方法划分，非线性编辑系统可分为：ABD
- A. 基于Motion-JPEG压缩的非线性编辑系统
B. 基于MPEG压缩的非线性编辑系统
C. 基于JPEG压缩的非线性编辑系统
D. 基于DV及DVCAM和DVCPR0压缩方式的非线性编辑系统
- 4 试题一—已经标准化的RAID级别包括：ABCD
- A.RAID0 B.RAID1 C.RAID3 D.RAID5
- 5 试题一—时间线窗口轨道显示方式包括：ABCD
- A.Show Head and Tail B.Show Head Only
C.Show Frames D.Show Name Only
- 6 试题一—以下关于三点四点剪辑描述错误的是：AD
- A. 在要插入的素材片段上设置入点，然后在被插入的节目片段上设置入点和出点，这就是所谓的三点。
- B. 三点或四点剪辑是素材之间插入与覆盖剪辑操作的两种不同方式。
- C. 先在要插入的素材片段上设置入点和出点，然后在被插入的节目片段上设置入点和出点，这就是所谓的四点。
- D. Fit Clip对话框中的选项“Trim Clip’s Tail”可在不减少素材片段帧数的情况下插入到节目片段入点和出点间限定的时间空档中。
- 7 试题一—以下哪几种视频效果可以使素材产生黑白效果？BCD
- A.亮度 & 对比度(Brightness&Contrast) B.黑白(Black&White)
C.色彩传递(Color Pass) D.色彩平衡(Color Balance[HLS])
- 8 试题一—在混音器面板中，音频轨道的播放模式包括：ABCD
- A.Read B.Latch C.Write D.Touch
- 9 试题一—在混音器面板中，能够完成操作记录功能的音频轨道的播放模式包括：BCD
- A.Read B.Latch C.Touch D.Write
- 10 试题一—声音的延迟效果不包括：D
- A.Reverb B.Delay C.MultitapDelay D.EQ

第二套

- 1 试题一—数字媒体非线性编辑技术是一门新的综合性技术，它涵盖了电视技术、数字媒体技术和计算机技术的主要领域。正确
- 2 试题一—Straight通道不但保存Alpha通道中的透明度信息，而且同时保存RGB通道中的相同信息，因而它也被称为带有背景色遮罩的Alpha通道。错误
- 3 试题一—人眼具有“视觉暂留”的时间特性，人眼对光像的主观亮度感觉与光像对人眼作用的时间并不同步，主观感觉亮度是闪烁的。错误
- 4 试题一—非线性编辑系统(Non-linear Editing System，简称NLE)，是使用数字硬盘式(或其它形式的数字化存储媒介)存储媒体进行数字编辑与数字合成的影视后期制作计算机软硬件综合系统。正确
- 5 试题一—浏览视频与音频素材内容，只能利用项目窗口素材预览面板中的视频与音频预览窗口来进行。错误

- 6 试题一一在通过项目窗口中的预览小窗查看视频素材时，有的视频素材第一帧可能是黑场，为了以后能更方便地识别素材，可以能过“快照按钮”指定该视频素材中更具有代表性的一帧作为缩略图。正确
- 7 试题一一实现编辑线在序列标记之间向前快速移动的快捷键是Ctrl+右箭头。 错误
- 8 试题一一双击时间线标尺上的序列标记，可以为其添加附属信息，其涉及内容包含注释内容、网页链接等信息。 正确
- 9 试题一一如图如示，在PAL制式项目中，某一素材的持续时间为5秒钟。如果将它的速度（Speed）更改为150%，则持续时间（Duration）会变为00:00:03:00。 错误
- 10 试题一一当素材在时间线窗口内被选定，取消Clip/Enable的选择，时间线窗口内的素材处于了失效状态，此时在监视器窗口中不会显示该素材，也不会预演和输出失效素材。正确
- 11 试题一一关键帧（Keyframe）技术，是计算机将若干帧（一个变化范围）的第一帧和最后帧定义为关键帧，其中的过渡帧由关键帧的变化渐变运算得到。正确
- 12 试题一一在Premiere CS3中编辑音频时，单声道的声音只能放置在单声道轨道上，立体声只能放置在双声道轨上，但5.1轨道上可以放置双声道立体声和单声道音频素材。错误
- 13 试题一一在Premiere Pro中，音频转场有两种：Constant Power和Constant Gain。 正确
- 14 试题一一音效（也称音响、效果音）是人声和音乐之外所有的声音的统称。正确
- 15 打包是在编辑过程中不生成节目文件而浏览节目实际效果的一种播放方式。 错误

- 1 试题一一以下哪一项不是数字媒体非线性编辑发展中的关键技术？ C
A.多媒体网络与计算机技术 B.数字视频与音频处理技术
C.数据加密与纠错技术 D.数据压缩与存储技术
- 2 试题一一数字图形与图像外在的信息显示属性不包括哪一项？ D
A.形状 B.色彩 C.明暗程度 D.像素深度
- 3 试题一一（C）适用于PAL和SECAM彩色电视制式。
A.RGB模型 B.HSI模型 C.YUV模型 D.YIQ模型
- 4 试题一一（C）是指组成数字图形与图像的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。
A.显示分辨率 B.打印分辨率 C.图像分辨率 D.扫描分辨率
- 5 试题一一“脱机（Off-Line）编辑”采用较低的分辨率和较大压缩比（如100：1）将所用原始素材捕获到计算机中，按照脚本计划进行编辑操作，完成编辑后输出（B）表，它记录了视音频编辑的完整信息。 A.EDT B.EDL C.NLE D.OLE
- 6 试题一一加拿大的（B）公司是视频编辑领域著名的公司之一，它推出的视频板卡主要是_DigiSuite_系列非线性编辑板卡。 ____A.Pinnacle_B.Matrox_C.JVC_D.Sony
- 7 试题一一D3-Edit非线性编辑系统是以下哪个公司的产品。 A
A.中科大洋 B.索贝 C.新奥特 D.奥维迅
- 8 试题一一图中红色方框内的图标的作用是： C
A.循环播放 B.设置入点 C.播放入、出点之间的内容 D.设置标记
- 9 试题一一图中红色方框内的按钮的作用是： D
A.到入点 B.到出点 C.设置入点 D.设置出点
- 10 试题一一电视允许图像外围的一部分被屏幕的边缘剪切出去。这种方式称为B)。
A.溢出 B.过扫描 C.切边 D.画面适配
- 11 试题一一按下（B）键时同时拖拉素材边缘，也可以临时解开视音频素材的同步。

- A.Ctrl B.Alt C.Shift D.Space
- 12 Premiere CS3中哪一种新增加的功能为多摄像机素材的同步编辑提供了极大的方便。D
A.Flash 视频输出 (Flash Video export) B.参考监视窗 (Reference Monitor)
C.提升编辑效率 (Improved editing efficiency) D.多机位摄像机 (Multi-Camera)
- 13 试题一一使用多重剃刀工具可以一次分割多个素材,当鼠标移动到时间线窗口编辑位置且选择了__“剃刀工具”之后,按下(B)键,同时单击鼠标左键,当前编辑线上所有轨道的素材被分割开来。_____A.Ctrl_B.Shift_C.Alt_D.Space
- 14 试题一一在采用覆盖剪辑方式时,素材片段将自动覆盖(替换)节目片段中编辑线所处的位置之后与素材片段等长部分的节目,节目片段总体长度(D)。
A.加长 B.减少 C.不会改变 D.有可能加长
- 15 试题一一Extract剪辑方式是指: D
^插入剪辑方式 B.覆盖剪辑方式 C.提出剪辑方式 D.挤压剪辑方式
- 16 试题一一在效果控制 (Effect_Control) 窗口中,移动编辑线同时按下(B)键,编辑线 和关键帧之间产生“吸附”一一编辑线靠近关键帧时,自动停在关键帧上,如同拥有磁力一般。_A.Ctrl_B.Shift_C.Alt_D.Space
- 17 试题一一图中左侧“03.avi”视频素材的显示方式对应的应该是右侧红框中的(B)。
A.显示头和尾 (Show Head and Tail) B.仅显示头 (Show Head Only)
C.显示每帧 (Show Frames) D.仅显示名称 (Show Name Only)
- 18 试题一一图中的两种视频效果可以通过以下哪组视频效果来实现? B
A.渲染 (Render) B.风格化 (Stylize) C.图像控制 (Image Control) D.变形 (Transform)
- 19 试题一一图中红框中的小号角图标表示: C
A.静音 B.单声道 C.独奏 D.录制
- 20 试题一一图中红框区表示混音面板中的(B)
A.特效格架 B.发送面板 C.平衡面板 D.增益调整面板
- 21 试题一一摆动是(B)中的声道变化技术,又称虚声源或感觉声源。
A.单声道 B.双声道 C.5.1声道 D.多声道
- 22 试题一一在Premiere字幕制作窗中,(B)不能由工具栏中的工具直接绘制出。
A.矩形 B.平行四边形 C.三角形 D.圆形
- 23 试题一一PAL制式的视频在输出时,帧速率为(C)帧/秒。
A.15 B.24 C.25 D.30
- 24 试题一一视频输出参数中不用考虑(D)
A.压缩器类型 B.颜色深度 C.帧大小及速率 D.采样频率
- 25 试题一一以下哪一个不属于非线性编辑软件: C
A.Adobe Premiere Pro B.Sony Vegas C.Adobe After Effects D.GrassVally Edius
- 1 试题一一图形与图像的颜色模型包括(ABCD)。
A.RGB模型 B.CMY模型 C.YUV模型 D.HSI模型
- 2 试题一一CMY模型是采用(ABC)3种基本颜色按一定比例合成颜色的方法。
A.青 B.品红 C.黄 D.绿
- 3 试题一一非线性编辑系统的系统结构包括: BCD
A.网络传输管理单元 B.数字媒体硬盘存储单元
C.信号输入输出接口单元 D.中央软硬件处理单元
- 4 试题一一已经标准化的RAID级别包括: ABCD

A.RAID0 B.RAID1 C.RAID3 D.RAID5

5 试题——图中按钮表示：BD

A.Slip Tool B.Slide Tool C.滑动工具 D.幻灯片工具

6 试题——以下关于图中红框内秒表图标的描述，正确的是：ACD

A. 在默认情况下对视频的运动参数的修改是不记录关键帧的，如果希望保存某种运动方式的动画记录，需单击该运动方式前的秒表图标。

B. 当参数的变化记录成关键帧后，如果将秒表图标关闭，将移除当前位置的关键帧。

C. 此图标是“打开/关闭”关键帧动画的开关

D. 此图标一旦按下，表示进入关键帧动画设置状态，在任一时间位置修改对应的参数值，均会自动产生关键帧。

7 试题——以下哪些是关键帧插值技术中的插值类型：ABCD

A.Linear B.Bezier C.Auto Bezier D.Hold

8 试题——通道透明类的Keying视频效果包括：ABCD

A.Alpha 调整（Alpha Adjust） B.轨道遮罩（Track Matte Key）

C.图像遮罩（Image Matte Key） D.蒙板扫除（Garbage Matte）

9 试题——在混音器面板中，音频轨道的播放模式包括：ABCD

A.Read B.Latch C.Write D.Touch

10 试题——在以下字幕属性中，哪个属性可以调整字间距？

A.Aspect B.Leading C.Kerning D.Tracking

第三套

I 试题——数字媒体非线性编辑技术是一门新的综合性技术，它涵盖了电视技术、数字媒体技术和计算机技术的主要领域。正确

2 试题——RGB模型也称为加色法混色模型。它是以RGB（红、绿、蓝）三基色光互相叠加来实现混色的方法，因而适合于显示器等发光体的显示。正确

3 试题——Straight通道不但保存Alpha通道中的透明度信息，而且同时保存RGB通道中的相同信息，因而它也被称为带有背景色遮罩的Alpha通道。错误

4 试题——当每一幅画面是由各种设备实时获取的自然界景物图时，称为动态影像视频，简称视频。正确

5 试题——非线性编辑系统（Non-linear Editing System，简称NLE），是使用数字硬盘式（或其它形式的数字化存储媒介）存储媒体进行数字编辑与数字合成的影视后期制作计算机软硬件综合系统。正确

6 试题——单通道系统（只有一个压缩解压缩通道）通常在硬件上无数字特技、数字混合和字幕叠加部分。正确

7 试题——监视器窗口的结构从整体上可以分为素材窗口和节目窗口左右两个独立而又互相关联的窗口。正确

8 试题——素材的插入、覆盖、提出和挤压剪辑过程中，根据按下Shift键的时机不同，还可以细化移动方式。错误

9 试题——关键帧（Keyframe）技术，是计算机将若干帧（一个变化范围）的第一帧和最末帧定义为关键帧，其中的过渡帧由关键帧的变化渐变运算得到。正确

10 试题——Chroma Key视频效果是以画面的亮度来计算透明的方式。错误

II 试题——电影特技中常见的“抠蓝”效果多数情况下是利用视频Keying效果中颜色透

明类键效果来实现的。正确

12 试题一一人声包括对白、旁白、独白。人声和镜头的画面结合，能起叙述内容、刻画人物性格、扩大画面容量、展开故事情节的作用。正确

13 试题一从艺术表现角度看，字幕分成两大类：修饰性字幕、说明性字幕。错误

14打包是在编辑过程中不生成节目文件而浏览节目实际效果的一种播放方式。错误

15 试题一如果Windows系统中没有安装Quick Time软件，则Premiere不能导入和编辑JPG格式的图片。正确

1 试题一以下哪一项不是数字媒体非线性编辑发展中的关键技术？ C

A.多媒体网络与计算机技术 B.数字视频与音频处理技术

C.数据加密与纠错技术 D.数据压缩与存储技术

2 试题一(B)又被称为减色混色法模型。

A.RGB模型 B.CMY模型 C.YUV模型 D.HSI模型

3 CMY模型又称为减色法混色模型，因为色彩的显示不是直接来自于光线的色彩，而是光线被物体吸收掉一部分之后反射回来的剩余光线所产生的。光线都被吸收时成为(A)色。

A.黑 B.白 C.灰 D.无

4 CMY模型又称为减色法混色模型，因为色彩的显示不是直接来自于光线的色彩，而是光线被物体吸收掉一部分之后反射回来的剩余光线所产生的。光线都被反射时成为(B)色。

A.黑 B.白 C.灰 D.无

5 试题一YIQ适用于(B)彩色电视制式。

A.PAL制 B.NTSC制 C.SECAM制 D.D/K制

6 试题一饱和度表示颜色的(B)。

A.波长长短 B.深浅程度 C.明暗程度 D.冷暖程度

7 试题一(A)是指某一种显示方式下，显示屏上能够显示出的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。

A.显示分辨率 B.图像分辨率 C.打印分辨率 D.扫描分辨率

8 试题一(B)是数字媒体应用中的最低颜色深度。

A.4位 B.8位 C.16位 D.24位

9 试题一以适当的时间间隔读取模拟信号波形幅值的过程叫(D)。

A.量化 B.纠错 C.编码 D.采样

10 试题一根据采样定理(奈奎斯特)要想不失真地重构音频信号，则采样频率必须高于被采样信号所含最高频率的两倍，已知女高音的高音发声范围在6~8KHz，若要不失真的录制女高音，则采样频率至少应为(B)。

A.11.025KHz B.22.05KHz C.44.1KHz D.48KHz

11 试题一当前的非线性编辑系统中核心的部分是(A)。

A.压缩与解压缩子系统 B.存储子系统

C.软件子系统 D.输入输出子系统

12 试题一Premiere中提供了视频、音频捕获和批处理等实用工具的菜单是(A)菜单。

A.文件(File) B.编辑(Edit) C.项目(Project) D.序列(Sequence)

13 试题一(B)菜单主要用于对素材进行标记的设定、清除和定位等。

- A.编辑 (Edit) B.标记 (Marker)
C.剪辑 (又称素材, Clip) D.序列 (Sequence)

14 试题——图中红色方框内的按钮的作用是: C

- A.插入 B.覆盖 C.提取 D.挤压

15 试题——实现编辑线在序列标记之间向后快速移动的快捷键是: D

- A.Ctrl + Shift + 左箭头 B.Ctrl + Shift + 右箭头
C.Ctrl + 左箭头 D.Ctrl + 右箭头

16 试题——如图如示, 在NTSC制式项目中, 某一素材的持续时间为5秒钟。如果将它的Speed更改为150%, 则持续时间 (Duration) 会变为:C

- A.00:00:10:00 B.00:00:03:00
C.00:00:03:10 D.00:00:02:24

17试题——图中“定格滤镜”(Hold Filters)的作用是: C

- A.过滤掉定格中的某些画面帧 B.在定格过程中保持滤镜的关键帧动画继续变化
C.将素材包含的特效需要一起定格 D.定格专用的滤镜效果

18试题——图中红框内的小锁状图标的功能是: B

- A.隐藏当前轨道 B.锁定当前轨道
C.链接当前轨道 D.隐藏当前轨道的内容

19试题——使用多重剃刀工具可以一次分割多个素材, 当鼠标移动到时间线窗口编辑位置且选择了“剃刀工具”之后, 按下(B)键, 同时单击鼠标左键, 当前编辑线上所有轨道的素材被分割开来。

- A.Ctrl B.Shift C.Alt D.Space

20试题——提出剪辑方式与挤压剪辑方式最大的区别是右

- A. 设置入出点8.节目长度改变
C.后边的素材是否自动向前填补 D.是否留下空白区

21 试题——在Split剪辑中, (B)是指视频轨道的入点比音频轨道的入点短的剪辑类型。

- A.F-cuts B.J-cuts C.L-cuts D.P-cuts

22根据颜色的关系进行透明处理的键类型为颜色透明类型, 以下不属于颜色透明的键类型是: D

- A.蓝屏键 (Blue Screen Key) B.无红色键 (Non-Red Key)
C.色度键 (Chroma Key) D.亮度键 (Luma Key)

23 试题——混音器面板中每一个普通音轨的特效格架最多可以同时添加(C)种音频效果。
A.3 B.4 C.5 D.6

24 试题——项目进行“生成预览”时, 主要依靠: A

- A.缓存 B.内存 C.显卡 D.显存

25 试题——视频输出参数中不用考虑(D)

- A.压缩器类型 B.颜色深度 C.帧大小及速率 D.采样频率

1 试题——Alpha通道的类型包括: (AC)

- A.Straight B.Mask C.Premultiplied D.Footage

2 试题——标准PAL制式视频(720*576)编辑中, 常见的帧宽高比包括(ABD)。

- A.5:4 B.4:3 C.9:8 D.16:9

3在交错视频中, 每一帧由两个场(Field)构成, 称为奇场和偶场, 在Premiere pro中称为上

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/53534333023011142>