**多媒体应用技术试题一**

**一**.**单项选择题**

1.多媒体信息不包括( )

A.音频，视频

B.声卡，光盘

C.动画，图像

D.文字，图像

答案：B

答案解析：多媒体信息概念的理解

知识点：多媒体信息概念

2.用多媒体的教学手段进行教学，从计算机应用角度来看，是应用于( )

A.计算机辅助系统

B.信息管理

C.人工智能

D.数据处理

答案：A

答案解析：多媒体教学的特点

知识点：多媒体的特性

3.常用的多媒体输入设备是( )

A.显示器

B.扫描仪

C.打印机

D.绘图仪

答案：B

答案解析：常见的多媒体输入设备

知识点：多媒体输入设备

4. CD- DA是下列哪个选项的缩写？( )

A.数字音频光盘

B.激光音频光盘

C.数字声音光盘

D.激光声音光盘

答案：A

答案解析：CD- DA的了解

知识点：CD- DA

5.Photoshop中，下面列出的工具不是用于选择的是( )

A.套索工具组

B.矩形工具

C.魔术棒工具

D.切片工具

答案：D

答案解析：Photoshop软件中工具的使用

知识点：Photoshop软件

6.不属于多媒体动态图像文件格式的是( )

A. AVI

B. MPG

C. BMP

D. RMVB

答案：C

答案解析：动态图像文件格式的类型

知识点：动态图像文件格式

7.在使用录音机对波形文件进行处理时，可以添加的特殊效果包括( )

A.降低噪音

B.添加回音

C.相位控制

D.快速滤波

答案：B

答案解析：Windows自带的“录音机”的使用

知识点：录音机

8.下面程序中，属于三维动画制作软件工具的是( )

A. 3DS MAX

B. Firworks

C. ACDSee

D. Authorware

答案：A

答案解析：3DS MAX是一款三维动画制作软件

知识点：不同软件的功能

9.数字音频采样和量化过程所使用的主要硬件是( )

A.数字编码器

B.模拟到数字的转换器(A/ D转换器)

C.数字解码器

D.数字到模拟的转换器(D/ A转换器)

答案：B

答案解析：模拟信号数字化过程

知识点： 数字音频采样和量化的过程

10.在线的各种类型中，具有强烈的方向感和运动感的是( )

A.直线

B.曲线

C.斜线

D.复合线

答案：C

答案解析：斜线具有强烈的方向感和运动感。

知识点： 线的类型

11.音频卡是按下列哪种方式分类的? ( )

A.采样频率

B.声道数

C. 采样量化位数

D.压缩方式

答案：C

答案解析：音频卡的分类

知识点： 音频卡

12.互联网上Flash动画的下载方式是( )

A.流式下载，边下载边播放

B.先下载完成后再播放

C.直接播放

D.根据网络情况而定

答案：A

答案解析：Flash动画的下载方式

知识点： Flash动画的使用

13.“会声会影”不提供的查音模式是( )

A.故事板视图

B.时间轴视图

C.音频视图

D.浏览视图

答案：D

答案解析：“会声会影”软件的查音模式

知识点：“会声会影”软件的使用

14.使用文字处理软件可更快捷利有效地对文本信息进行加工表达， 以下属于文本加工软件的是( )

A. WPS

B.搜索引擎

C Windows move maker

D.IE浏览器

答案：A

答案解析：WPS软件的功能

知识点：WPS软件的使用

15. Authorware的“一键发布”是指( )

A.将作品发布到网站上

B.将作品发布到光盘上

C将作品发布到本地硬盘上

D.将作品发布到网站、光盘、本地硬盘或局域网

答案：D

答案解析：Authorware的“一键发布”功能的掌握

知识点：Authorware软件的使用

**二**.**多项选择题**

16.媒体的主要类型有( )

A.感觉媒体

B.表示媒体

C.显示媒体

D.存储媒体

E.传输媒体

答案：ABCDE

答案解析：媒体的不同类型

知识点：媒体

17.某同学要制作一段关于社会实践活动的视频，他可以获得数字视频素材的途径是( )

A.用超级解霸截取别人制作的社会实践活动VCD光盘片段

B.从学校的网上资源素材库里下载相关的视频片段

C,利用数码相机拍摄图片，并通过视频编辑软件编辑成视频片段

D.利用摄像机现场拍摄，并通过视频采集卡采集视频文件，保存到计算机中

E.利用工具软件捕捉计算机上的动态图像

答案：ABCD

答案解析：制作数字视频素材的方法

知识点：视频的制作方法

18.声音的三要素是指( )

A.音响

B.音频

C.音调

D.音强

E.音色

答案：CDE

答案解析：声音的三要素

知识点：声音的三要素

19.视频采集卡能支持多种视频源输入，支持的视频源有( )

A.放像机

B.摄像机

C.影碟机

D.CD-ROM

E.CD机

答案：ABC

答案解析：视频采集卡的使用

知识点：视频采集卡

20.下列情况中构成多媒体产品的侵权行为的是( )

A.未经著作权人同意，擅自发表

B.将他人作品当作自已作品发表

C.将与他人合作作品当作自己作品发表

D.未经著作权人同意，修改、翻译、注解他人作品

E.未经著作权人同意，在网上传他人作品

答案：ABCDE

答案解析：多媒体产品的侵权行为

知识点：多媒体

**三**.**名词解释**

21.显示器分辨率

答案：指计算机显示器的物理分辨率，即在显示器屏幕上的荧光粉点数或像素数。

答案解析：显示器分辨率的理解

知识点：显示器分辨率

22.过渡动画

答案：指只需提供开始和结束的两个关键帧的内容，中间过程由软件自动完成，可实现移动、缩放、旋转、形状渐变、色彩渐变的动画类型。

答案解析： 过渡动画的概念

知识点：过渡动画

23.多媒体技术

答案：指能够同时获取、处理、编辑、存储和展示两个以上不同类型信息的媒体技术。

答案解析：多媒体技术的概念

知识点：多媒体技术

**四**.**判断改错题。判断下列各题划线处的正误，正确的写上“Y”；错误的写上“N"，并改正错误。**

24.计算机对文件采用有损压缩，可以将文件压缩的更小，减少存储空间。( )

答案：Y

答案解析： 有损压缩的目的

知识点：多媒体压缩技术

25. RGB色彩模式的色彩位数达到或超过24位色彩时就称为“真彩色”。( )

答案：Y

答案解析：RGB模式的定义

知识点：颜色模式

26. Flash 动画可保存为FLA、SWF和EXB格式，它们都可再编辑和修改。( )

答案：N

答案解析：FLA格式的动画文件可再编辑和修改。

知识点：Flash 动画

27. Authorware不能打包发布成exe格式的文件。( )

答案：N

答案解析：Authorware可以打包发布成exe格式的文件。

知识点：Authorware的打包发布功能

**五**.**简答题**

28.简述图形美学的设计三要素。

答案：美学设计三要素：绘画、色彩和版面

答案解析：图形美学的设计

知识点：图形美学

29.简述MIDI格式声音文件的优缺点。

答案：优点：数据量小。缺点：不能处理除了乐器外的一般声音；声音播放质量取决于声卡中的MIDI合成器。

答案解析：掌握MIDI格式声音文件的特点

知识点：声音文件

30. BMP图像文件的结构由哪三部分组成?

答案：BMP图像文件的结构可以分为如下3个部分：文件头、调色板数据以及图像数据。

答案解析： BMP图像文件

知识点：图像文件

31.简述GIF动画的特点。

答案：①图像色彩不超过256色，因此几乎所有显示器都支持GIF动画，用户不必考虑

显示器色彩失真问题；

②GIF文件采用LZW压缩方式，压缩和解压速度快，不会耽误显示时间并且图像清晰度高。

③直观、生动、小巧，易学易用，且制作GIF动画的软件众多。

答案解析：GIF动画的三个特点

知识点：GIF动画

32.简述SnagIt 8的4种基本截图方式。

答案：SnagIt 8的4类基本截图方式为：图像捕获、文本捕获、视频捕获和Web捕获。

答案解析：SnagIt 8的4类基本截图方式

知识点：SnagIt 8软件的使用

**六**.**综合题**

33.计算以下文件的数据量(需要写清计算公式和步骤):

(1)若不经过不缩，以640 x 480点阵存储幅32色的彩色图像约需要多大的存储空间?

(2)对于双声道立体声，采样频率为44.1KHz，采样位数为16 位的激光唱盘，用一个650MB的CD ROM可存人多长时间的音乐? (精确到小数点后 2位)

答案：(1)存储量=水平像素×重直像索×每个像素色彩所需位数/8

32位真彩色中每个像素色彩所需位数为32.

所以：存储空间=640×480×32/8=1228800字节=1200KB=1.17MB

(2)存储量=采样频率×量化位数×声道数×时间/8

时间=650×1024×1024×8/(44.1×1024×16×2)=3773.24s=62.89分

答案解析：掌握图像和声音的存储空间计算公式

知识点：图像和声音的存储空间计算公式

34. Authorware 有哪几种基本的运动方式?并请描述每一种运动方式的特点。

答案： ①指向固定点。沿直线运动到此直线的端点。

②指向固定直线上的某点。沿直线运动，但可到达此直线上用户指定的任意位置。

③指向固定区域内的某点。沿直线运动到用户指定区域内的任意-点。

④指向固定路径的终点。沿用户指定的路径(此路径可直可曲)到达此路径的终点。

⑤指向固定路径上的任意点。沿用户指定的路径(此路径可直可曲)到达此路径上的任意点。

答案解析：Authorware软件的运动方式

知识点：Authorware软件