**《数字影像设计与制作》复习资料**

**第1章 数字视频制作基础**

**单项选择题**

1.电视节目制作包含节目生产过程中的（ A ）两个部分。

A. 艺术创作和技术处理

B. 前期准备和后期制作

C. 艺术创作和后期制作

D. 前期准备和技术处理

**【注释】：**第1章第1节第6页，电视节目制作包括节目生产过程中的艺术创作和技术处理两个部分。

2.下面有关视频无损和有损压缩说法不正确的是（ D ）。

A. 无损压缩指的是压缩前和解压缩后的数据完全一致

B. 多数的无损压缩都采用RLE行程编码算法

C. 有损压缩意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致

D. 无损压缩在压缩的过程中会丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息，而且丢失的信息不可恢复

**【注释】：**第1章第3节第15页，有损压缩在压缩的过程中会丢失一些人眼和人耳所不敏感的图像或音频信息，而且丢失的信息不可恢复。

3.（ B ）能够保存接近于DVD画质的小体积视频文件。

A. MPEG-1

B. MPEG-4

C. MPEG-2

D. AVI

**【注释】：**第1章第3节第17页，MPEG-4能够保存接近于DVD画质的小体积视频文件。

1. （ C ）是一种音频视像交错记录的数字视频文件格式。

A. RM

B. MOV

C. AVI

D. DV

**【注释】：**第1章第3节第18页，AVI是一种音频视像交错记录的数字视频文件格式。

5.虽然MP3格式文件的数据量大约只是WAV格式音频文件数据量的（ A ）左右，但其声音质量可以和CD质量相媲美。

A. 1/10

B. 1/2

C. 1/20

D. 1/5

**【注释】：**第1章第5节第29页，虽然MP3格式文件的数据量大约只是WAV格式音频文件数据量的1/10左右，但其声音质量可以和CD质量相媲美。

6.（ C ）是压缩编码的一个关键特征。

1. 有损性
2. 无损性
3. 对称性
4. 平衡性

**【注释】：**第1章第3节第16页，对称性是压缩编码的一个关键特征。

7.下面说法错误的是（ D ）。

1. 矢量图形也叫向量式图形
2. 矢量图形优点是能够被任意放大、缩小而不损失细节和清晰度，精确度较高
3. 位图图像又称点阵图像，适用于表现比较细致、层次和色彩比较丰富、包括大量细节的图像
4. 位图图像所需要的磁盘比较小，对内存和硬盘空间容量的需求也较低。位图图像文件通常要比矢量图形文件小

**【注释】：**第1章第4节第23页，位图图像所占用的磁盘空间比较大，对内存和硬盘空间容量的需求也较高。通常情况下，位图图像文件比矢量图形文件大。

8.颜色（ C ）决定了位图中出现的最大颜色数。

1. 饱和度
2. 色相
3. 深度
4. 明度

**【注释】：**第1章第4节第24页，颜色深度决定了位图中出现的最大颜色数。

9.（ C ）格式的劣势比较明显，因为其图像文件比较大。

1. JPG
2. PSD
3. BMP
4. TIF

**【注释】：**第1章第4节第25页，BMP格式的影响也越来越大，不过其劣势也比较明显，因为其图像文件比较大。

10.WAV文件具有很强的（ A ）。

1. 通用性
2. 特殊性
3. 复制性
4. 记录性

**【注释】：**第1章第5节第29页，WAV文件具有很强的通用性。

11.下面对数字视频格式ASF文件格式说法错误的是（ B ）。

1. ASF流式文件格式以“.asf”为后缀
2. ASF文件其最大缺点就是体积大
3. ASF文件适合网络传输
4. 使用Windows Media Player可以直接播放ASF格式的文件

**【注释】：**第1章第3节第19页，ASF流式文件格式以“.asf”为后缀，其最大的优点是体积小，因此适合于网络传输。

12.WMV格式能够在目前网络宽带下即时传输，并显示接近（ A ）画质的视频内容。

1. DVD
2. VCD
3. MOV
4. ASF

**【注释】：**第1章第3节第19页，WMV格式能够在目前网络宽带下即时传输，并显示接近DVD画质的视频内容。

13.下面（ D ）是不属于电视节目制作的方式。

1. ENG
2. EFP
3. ESP
4. NEP

**【注释】：**第1章第1节第8页，目前常用的电视节目制作方式有ENG、EFP和ESP方式。

**多项选择题**

14.目前通用的标准采样频率有（ ACD ）。

A. 11.025kHz

B. 22.1kHz

C. 44.1kHz

D. 22.05kHz

E. 44.5kHz

**【注释】：**第1章第5节第28页，目前，通用的标准采样频率有11.025kHz、22.05kHz和44.1kHz。

15.下面属于视频格式转换工具软件的是（ ABCD ）。

A. 格式工厂

B. MediaCoder

C. Canopus Procoder

D. 艾奇全能视频转换器

E. Adobe Photoshop

**【注释】：**第1章第3节第20-21页，格式工厂是一种万能的多媒体格式转换软件。MediaCoder是一个免费的通用影音转码工具。Canopus Procoder是Canopus公司出品的专业视频编码转换软件。艾奇全能视频转换器是一款性价比很高的软件产品。

16.BMP格式可简单分为（ ABCD ）几种格式。

A. 黑白

B. 16色

C. 256色

D. 真彩色

E. 灰度

**【注释】：**第1章第4节第25页，BMP格式可简单分为黑白、16色、256色、真彩色这4种格式。

17.录像人员的职责有（ ABC ）。

A. 熟悉摄像机、录像机与录像控制台等设备的工作性能与操作方法。

B. 录制时，在编导指导下操作录像机、特技信号发生器和控制台的有关设备；按稿本要求与摄像人员密切配合，录下合乎质量要求的电视图像信号，并做好场记。

C. 协助设备维修工程师做好摄像、录像设备的日常维护工作。

D. 熟悉稿本，按稿本的要求，在编导的指导下进行拍摄工作。要善于选择最佳机位和拍摄角度。

E. 发挥主观能动性和创造性，积极主动地做好导演的参谋，成为导演的亲密合作伙伴。

**【注释】：**第1章第1节第11页，录像人员的职责：（1）熟悉摄像机、录像机与录像控制台等设备的工作性能与操作方法。（2）录制时，在编导指导下操作录像机、特技信号发生器和控制台的有关设备；按稿本要求与摄像人员密切配合，录下合乎质量要求的电视图像信号，并做好场记。（3）协助设备维修工程师做好摄像、录像设备的日常维护工作。

18.下面说法正确的有（ ABCD ）。

A. 格式工厂转换过程中可以修复某些意外损坏的视频文件

B. MediaCoder可以自由地转换音频和视频文件

C. Canopus ProCoder可以在几乎所有应用的主流媒体格式之间进行转换，而且支持批处理、滤镜等高级功能

D. Canopus ProCoder可以让用户一次转换单个或多个视频文件，同时以不同的格式分别输出到多个文件

E. 艾奇全能视频转换器不能转换AVI、WMV、RM格式

**【注释】：**第1章第3节第20-21页，艾奇全能视频转换器可以转换AVI、WMV、MP4、RM、3GP、FLV、MP3、MTS、TOD、MOD、F4V、MKV、H.264等100多种音视频格式。

19.下列（ ABCD ）属于电视节目的种类。

1. 新闻节目
2. 娱乐节目
3. 教育节目
4. 广告
5. 电影预告片

**【注释】：**第1章第1节第5页，一般情况下，电视节目可分为4大类：新闻节目、娱乐节目、教育节目和广告。

20.数字图像质量的高低，主要取决于（ AB ）的状况。

1. 图像输入设备
2. 图像输出设备
3. 音频输入设备
4. 音频输出设备
5. 视频输入设备

**【注释】：**第1章第4节第25页，数字图像质量的高低，主要取决于图像输入、输出设备的状况。

21.数字图像的基本指标有（ ABCD ）。

1. DPI
2. PPI
3. 位
4. 颜色
5. 明度

**【注释】：**第1章第4节第24-25页，数字图像的基本指标有DPI、PPI、位与颜色。

**填空题**

22.目前常用的电视节目制作方式有：ENG、EFP和ESP方式。

23.几乎所有高压缩的算法都采用有损压缩，这样才能达到低数据率的目标。丢失的数据率与压缩比有关，压缩比越大，丢失的数据越多，解压缩后的效果越差。

24.像素是构成数字图像的最小单位，它以矩阵的方式排列成图像。单位面积内，图像的像素越多，图像的精度就越高，图像的质量就越好，同时，这个图像文件所占的存储空间也就越大。

25.常见的显示器分辨率有以下几种：640×480像素，800×600像素和1024×768像素。

26.国际上常用的视频制式标准主要有两种，分别是NTSC制式和PAL制式。其中，NTSC制式的视频画面为每秒30帧，每帧525行，每行240-400个像素点；PAL制式的视频画面为每秒25帧，每帧625行，每行240-400个像素点。

27.声音在采集、处理和输出的过程中，有几个比较重要的技术特性，分别是采样频率、取样大小和声道数等。

28.按播出时段划分，电视新闻类节目包括早新闻、午间新闻、晚间新闻、深夜新闻；按地域划分，则包括地方新闻、全国新闻、国际新闻。

29.电视广告一般分为商业广告、公益广告两种。

30.电视节目制作过程一般可分为前期制作与后期制作。

31.电视节目的前期制作包括构思创作和现场录制两个阶段。

32.新一代的ENG被称为卫星新闻采集，简称SNG，SNG已成为电视新闻现场直播的重要技术支持手段。

33.利用EFP方式可以在事件发生的现场或演出现场制作电视节目，进行现场直播或录像。

34.ESP主要指演播室录像制作，也包括演播室直播。既可以先摄录，后编辑；也可以即摄、即播、即录。

35.视频压缩的目标是在尽可能保证视觉效果的前提下减少视频数据率。高压缩是指压缩前和压缩后的数据量相差较大。压缩比一般指压缩前的数据量与压缩后的数据量之比。

36.无损压缩指的是压缩前和解压缩后的数据完全一致。有损压缩意味着解压缩后的数据与压缩前的数据不一致。

37.MPEG标准主要有5个，即MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、MPEG-7及MPEG-21。每次新标准的制定都极大地推动了数字视频更广泛的应用。

38.数字图像的3个基本要素是像素、分辨率和颜色深度。这3个基本要素是影响和反映图像质量的最基本要素。

39.导演是整个制作过程的指挥员与核心，其工作要围绕着如何调动一切要素、创造音像空间和表现电视作品的主题来展开。

40.帧内压缩也称为空间压缩。当压缩一帧视频时，仅考虑本帧的数据而不考虑相邻帧之间的冗余信息，这实际上与静态图像压缩类似。帧内压缩一般采用有损压缩算法。

41.帧间压缩也称为时间压缩，它通过比较时间轴上不同帧之间的数据进行压缩。帧间压缩一般是有损的。

42.一般情况下，数字视频素材的获取方式是：利用视频采集卡将模拟视频转换成数字视频、利用计算机生成的动画和通过互联网下载。

43.图像分辨率是用于度量位图图像内数据量多少的一个参数，通常用ppi表示每英寸包含的像素。

44.计量屏幕上每英寸所描述的点数或线数的方法是计点数/线数法。

45.位图中各像素的颜色信息用若干数据位来表示，这些数据的个数称为图像的颜色深度(或图像深度)。颜色深度决定了位图中出现的最大颜色数。目前图像的颜色深度有以下几种，即1、4、8、16、24、32。

46.JPG几乎不同于当前使用的任何一种数字压缩方法，它无法重建原始图像。

47.GIF格式是互联网上应用最广泛的格式，经常用于动画、图像等。

48.目前主要通过数码相机、图像扫描仪等设备从外界获取数字图像，利用制图软件直接绘制也可以得到数字图像。

49.声音的数字化指的是将采集到的声音用数字的方式进行存储、处理、输出和传输等。

50.音频主要由模拟音频和数字音频两种形式的音频信号表现出来。

51.MP3是目前最为普及的音频压缩格式之一，高压缩比，适合在网络上播放，但格式文件较大，不适合在低速网络中传输。

**简答题**

**52.电视节目的后期制作主要是指编辑合成阶段，编辑合成阶段的主要工作是什么？**

答：（1）素材审看。检查镜头的内容及质量；选择出所需的镜头，做场记。

（2）素材编辑。确认编辑方式，搜寻并确定素材的入点与出点。

（3）初审画面编辑，分析结构是否合理，段落层次是否清楚，有无错误，并且进行修改。

（4）特技的运用及字幕的制作。

（5）声音处理。录制或编配解说词、音响及音乐。

（6）完成片审看。负责人审看完成片并提出意见。

（7）播出带的复制及存档。

**【注释】：**第1章第1节第7页，后期制作工作流程。

**53.录音人员的职责有哪些？**

答：（1）熟悉音响设备的性能、操作使用与管理维护工作。

（2）录制时，在编导的指导下，负责同期录音和后期配音的全部音响工作。

（3）要具备一定的音乐修养，对一些音响、音乐要求较高的作品，能做一些音响的设计、制作与处理的技术性工作。

**【注释】：**第1章第1节第12页，录音人员的职责。

**54.简述位图图像和矢量图形的差异和适用范围。**

答：位图图像，又称点阵图像，是由描述图像中各个像素点的亮度位数与颜色的位数集合而成的，这些位数用于定义图像中每个像素点的亮度和颜色。位图图像适用于表现比较细致、层次和色彩比较丰富、包括大量细节的图像；

矢量图形也叫向量式图形，它用数学的矢量方式来记录图像内容，以线条和色块为主。这种图形的优点是能够被任意放大、缩小而不损失细节和清晰度，精确度较高。矢量图形适用于线型的图画、美术字和工程制图等。

**【注释】：**第1章第4节第23页，数字图像的类型：位图图像和矢量图形。

**55.数字图像的格式有哪些？**

答：BMP格式、JPG格式、PSD格式、TIF格式、TGA格式、GIF格式、PNG格式、PIC格式、PCX格式。

**【注释】：**第1章第4节第25-27页，数字图像的格式。

**56.简述摄像人员的工作职责。**

答：（1）熟悉摄像机的性能，掌握摄像机的各项操作技术，如色温、白平衡、镜头光圈、聚焦的调整操作，掌握各种焦距镜头的成像特性和透视效果。

1. 熟练并稳定操作摄像机的镜头运动，如推、拉、摇、移、跟等的运动要稳、准、快、慢自如和速度均匀。
2. 熟练掌握画面构图、摄像布光等摄影技术。
3. 熟悉稿本，按稿本的要求，在编导的指导下进行拍摄工作。要善于选择最佳机位和拍摄角度。
4. 发挥主观能动性和创造性，积极主动地做好导演的参谋，成为导演的亲密合作伙伴。

**【注释】：**第1章第1节第11页，摄像人员的工作职责。

**57.简述不同音频存储格式的差异。**

答：（1）WAV文件具有很强的通用性。WAV格式的音频可以达到较高的音质要求，所以WAV是音乐编辑创作的首选格式，适合保存音乐素材。WAV是一种中介格式，不同格式的音频文件在相互转换时，可以先将音频文件转换成WAV格式，然后再将WAV文件转换成相应的格式。

（2）MP3格式是一种压缩格式的音频文件，虽然MP3格式文件的数据量大约只是WAV格式音频文件数据量的1/10左右，但其声音质量可以和CD质量相媲美。由于MP3具有高压缩比的特点，因此十分适合在网络上播放，但MP3格式文件与RealAudio格式文件相比要大许多，因此不适合在低速网络中传输。

（3）AIFF格式具有较好的声音品质，大多数浏览器都可以在不需要插件的情况下播放AIFF格式文件。

（4）MIDI不是数字音频，它只是一个协议，包含了用于产生特定声音的指令。MIDI格式文件的大小比WAV文件小得多，MIDI音乐经常作为网站的背景音乐或音效。

**【注释】：**第1章第5节第29-30页，音频存储格式。

**第2章 视听语言的视觉构成**

**单项选择题**

1.大远景镜头特指那些被摄主体与画面高度之比约为（ D ）的构图形式。

A. 1:1

B. 1:2

C. 1:3

D. 1:4

**【注释】：**第2章第1节第37页，大远景镜头特指那些被摄主体与画面高度之比约为1∶4的构图形式。

2.全景镜头最重要的是展示（ A ）的具体关系。

A. 人物和空间环境

B. 人物和景物环境

C. 人物和静物之间

D. 人物和环境因素

**【注释】：**第2章第1节第38页，全景镜头着意展示人物完整的形象、人物形体动作及动作范围空间，最重要的是展示人物和空间环境的具体关系。

3.拉镜头属于（ B ）镜头。

A. 正常

B. 运动

C. 转场

D. 静止

**【注释】：**第2章第5节第45页，运动镜头主要包括推镜头、拉镜头、摇镜头、移镜头、跟镜头和升降镜头等。

4.特写取景范围为由（ D ）部。

A. 由腰至头

B. 由肩至胸

C. 由腰至腿

D. 由肩至头

**【注释】：**第2章第1节第39页，从画面结构形态来看，特写的取景范围为由肩至头部。

5.正面镜头有利于表现被摄对象的（ B ）线条。

A. 纵向

B. 横向

C. 斜向

D. 侧向

**【注释】：**第2章第3节第42页，正面镜头有利于表现被摄对象的横向线条。

6.远景镜头特指那些被摄主体与画面高度之比约为（ C ）的构图形式。

A. 1:4

B. 1:3

C. 1:2

D. 1:1

**【注释】：**第2章第1节第38页，远景镜头与大远景镜头的不同之处在于，主体在画面中所占的比例有了一定的提高，大致为1∶2的高度关系。

7.大全景里人物与景物（ C ）。

A. 人物多于景物

B. 景物多于人物

C. 平分秋色

D. 黄金分割比例

**【注释】：**第2章第1节第38页，从画面的整体视觉效果来看，大全景镜头中人物与景物平分秋色。

8.中景取景范围比全景小，表现人物（ C ）以上的活动。

1. 头部

B. 腰部

C. 膝部

D. 腿部

**【注释】：**第2章第1节第39页，中景的取景范围比全景小，表现人物膝部以上的活动。

9.正侧镜头是摄像机在与被摄主体正面方向成（ C ）角的位置上进行拍摄。

A. 20度

B. 45度

C. 90度

D. 180度

**【注释】：**第2章第3节第43页，正侧镜头是指摄像机在与被摄主体正面方向成90°角的位置上进行拍摄的镜头。

10.拉镜头有利于表现（ C ）所处环境的关系。

1. 主体与客体
2. 主体与其他
3. 主体与主体
4. 主体与局部

**【注释】：**第2章第5节第46页，拉镜头有利于表现主体和主体所处环境的关系。

11.近景用来突出表现人物的情绪和幅度（ C ）的动作。

1. 不太小
2. 太小
3. 不太大
4. 太大

**【注释】：**第2章第1节第39页，近景用来突出表现人物的情绪和幅度不太大的动作。

12.跟摄的首要前提是（ A ）。

1. 被拍摄的主要对象也在运动
2. 摄影机运动
3. 镜头运动
4. 空间和时间的变化

**【注释】：**第2章第5节第48页，摄像机始终跟随着运动的被摄主体一起运动而进行拍摄的方法，称为跟摄。

**多项选择题**

13.跟镜头大致可以分为（ BCD ）几种情况。

A. 斜后跟

B. 前跟

C. 后跟

D. 侧跟

E. 上下跟

**【注释】：**第2章第5节第48页，跟镜头大致可以分为前跟、后跟（背跟）和侧跟3种情况。

14.通过摇镜头把性质、意义相反或相近的两个主体连接起来，表示某种（ BCDE ）关系。

A. 比喻

B. 暗喻

C. 对比

D. 并列

E. 因果

**【注释】：**第2章第5节第47页，通过摇镜头可以把性质、意义相反或相近的两个主体连接起来，表示某种暗喻、对比、并列或因果关系。

15.背景在选择运用上有以下哪些方法？（ ABC ）

A. 用背景烘托气氛

B. 用背景与主体产生对比作用

C. 用简洁的背景突出主体

D. 交代环境、营造气氛

E. 美化画面，增强空间感

**【注释】：**第2章第8节第55页，背景在选择运用上的方法：（1）用背景烘托气氛。（2）用背景与主体产生对比作用。（3）用简洁的背景突出主体。

16.用追摇的方式表现运动主体的（ ACDE ）。

A. 动态

B. 运动形态

C. 动势

D. 运动方向

E. 运动轨迹

**【注释】：**第2章第5节第47页，用追摇的方式表现运动主体的动态、动势、运动方向和运动轨迹。

17.摇镜头利用非水平的（ BC ），表现一种特定的情绪和气氛。

1. 静态摇

B. 倾斜摇

C. 旋转摇

D. 左右摇

E. 上下摇

**【注释】：**第2章第5节第47页，摇镜头利用非水平的倾斜摇、旋转摇，表现一种特定的情绪和气氛。

18.移镜头在表现（ ABCD ）的复杂场景时具有气势恢宏的造型效果。

A. 大场面

B. 大纵深

C. 多景物

D. 多层次

E. 小景别

**【注释】：**第2章第5节第48页，移镜头在表现大场面、大纵深、多景物、多层次的复杂场景时具有气势恢宏的造型效果。

19.跟镜头对（ BCD ）的跟随记录的表现方式，在纪实性节目和新闻节目的拍摄中有着重要的纪实性意义。

1. 景物
2. 人物
3. 事件
4. 场面
5. 道具

**【注释】：**第2章第5节第49页，跟镜头对人物、事件、场面的跟随记录的表现方式，在纪实性节目和新闻节目的拍摄中有着重要的纪实性意义。

**填空题**

20.景别一般可分为5种，由远至近分别为远景、全景、中景、近景和特写。

21.主体是摄影中最主要的拍摄对象，是构图的主要成分。

22.变焦距镜头可以在不动机位的情况下，实现各种景物的变换。

23.升降镜头在做上下运动的过程中也会形成多视点的表现特点。其具体运动方式可分为垂直升降、斜向升降、不规则升降等。

24.水平式构图能营造宽阔、平静、安宁的气氛，适用于表现平展广阔的原野、河流、湖海等场面宽阔的画面。

25.常见的3种自然光线：室外直射光、室外散射光和室内自然光。

26.轮廓光位于被摄对象的后方或侧后方，一般与主光相对。

27.长焦距镜头的视角窄，景深小，包括的景物范围小。

28.平拍镜头是以人的正常视线（人眼等高的位置）为基准而拍摄的镜头。

29.倾斜镜头属于非常规镜头，它打破了横向和纵向的水平线，以不完整的、歪斜的结构形式进行画面构图。

30.标准镜头是正常的焦距镜头，它既不把生活空间压缩，也不夸大，是畸变最小的镜头。

31.推镜头可以采用两种方法实现：一种是变动焦距，另一种是移动机位。

32.构图的要素有主体、陪体和环境。

33.陪体包括前景和背景两种。

34.构图的要求是：简洁、完整、生动和稳定。

35.突出主体的常用方法有：（1）利用主体的位置和陪体、环境的指引突出主体；（2）利用对比突出主体。

36.光源的色温，说明了光线中包含不同波长的光量的多少。色温低，表示光线含长波光多，短波光少，光色偏红橙；色温高，表示光线含短波光多，长波光少，光色偏蓝青；白光既不偏红也不偏蓝，各种波长的可见光含量比较接近。

37.按照自然光的规律，人工光线一般分为主光、辅助光、轮廓光、背景光、装饰光等基本光线。

38.色调指的是颜色的主要特征，需要注意的是，同一色调的颜色不是指一种颜色，而是一类色彩，即显现彩色成分的三原色光组合比例相同。

39.侧面镜头分为正侧镜头与斜侧镜头两种。

40.广角镜头的视角广，涵盖的景物范围广；景深大，拍摄纵深方向物体之间的距离比实际生活中的要远。

41.运动镜头主要包括推镜头、拉镜头、摇镜头、移镜头、跟镜头和升降镜头等。

42.当摄像机机位不动，借助于三脚架上的活动底盘(云台)或拍摄者自身，变动摄像机光学镜头轴线的拍摄方法，称为摇摄。用摇摄的方式拍摄的电视画面叫摇镜头。

43.作为主体的事物或人必须具备两个条件：①它是画面所表现内容的主要体现者；②它是画面结构的中心。

44.构图的原则有两条：一是突出主体，揭示主题思想；二是从主题思想出发，正确处理好主体、陪体和环境的关系。

45.色光的混合呈现为红、绿、蓝三原色是基本的规律，而各种比例的三原色光相混合，可以生成自然界中的一切色彩。这是色彩最根本的物质特征。

46.明度指的是颜色的深浅明暗的特征。颜色的纯度就是人们常说的色彩饱和度，主要指色彩的鲜艳程度。

**简答题**

**47.长镜头的特征是什么？**

答：（1）长时间：用相对较长的时间，对一个物体或事件进行连续不断的拍摄，形成一个比较完整的镜头段落，以保持被拍摄对象时空上的连续性、完整性、真实性。

（2）景深：空间的整体性比较强，远、中、近景同样清晰，整个场景尽收眼底，包含的内容和信息量比较丰富。

（3）变焦距：根据需要把表现主体(拍摄)目标拉近或推远，可以把一个大全景变为全景、中景、近景、特写等不同景别的镜头。

**【注释】：**第2章第6节第50页，长镜头的特征体现在长时间、景深和变焦距3个方面。

**48.比较主观镜头和客观镜头的差异。**

答：主观镜头代表剧中人物的眼睛，表现剧中人物的亲切感受，带有强烈的主观性和鲜明的感情色彩，从而使观众与剧中人的眼睛合二为一，在思想感情上产生共鸣，共同体验剧中人的感受。主观镜头还可以表现人物在特殊情况下的精神状态或表现作品中人物的主观心理感受。客观镜头代表观众和作者的眼睛，它客观地叙述所发生的事情，比较理性、冷静和客观。在视听创作中，客观镜头通常数量较多。

**【注释】：**第2章第7节第50-51页，镜头的表现形式。

**49.常用的构图形式有哪些？**

答：（1）三角形构图

（2）水平式构图

（3）垂直式构图

（4）斜线式构图

（5）环形构图

（6）S形构图

（7）X形构图

**【注释】：**第2章第8节第56-57页，常用的构图形式。

**50.什么是光源的色温？它与颜色的显示有什么关系？**

答：色温指的是热辐射光源的光谱成分。当光源的光谱成分与绝对黑体在某一温度时的光谱成分一致时，就用绝对黑体的这一特定温度来表示该光源的光谱成分，即色温。

光源的色温，说明了光线中包含不同波长的光量的多少。色温低，表示光线含长波光多，短波光少，光色偏红橙；色温高，表示光线含短波光多，长波光少，光色偏蓝青；白光既不偏红也不偏蓝，各种波长的可见光含量比较接近。

**【注释】：**第2章第9节第59页，光源、色温和显色性。

**51.摇镜头的作用和表现力有哪些？**

答：(1)展示空间，扩大视野。

(2)有利于通过小景别画面包容更多的视觉信息。

(3)介绍、交代同一场景中两个物体的内在联系。

(4)通过摇镜头可以把性质、意义相反或相近的两个主体连接起来，表示某种暗喻、对比、并列或因果关系。

(5)在表现3个或3个以上主体或主体之间的联系时，镜头摇过时或做减速、或做停顿，以构成一种间歇摇。

(6)在一个稳定的起幅画面后利用极快的摇速使画面中的形象全部虚化，以形成具有特殊表现力的甩镜头。

(7)用追摇的方式表现运动主体的动态、动势、运动方向和运动轨迹。

(8)对一组相同或相似的画面主体用摇的方式逐个呈现，可形成一种积累的效果。

(9)用摇镜头摇出意外之物，制造悬念，在一个镜头中形成视觉注意力的起伏。

(10)利用摇镜头表现主观性镜头。

(11)利用非水平的倾斜摇、旋转摇表现特定的情绪和气氛。

(12)摇镜头也是画面转场的有效手段之一。

**【注释】：**第2章第5节第47页，摇镜头的作用和表现力。

**52.比较硬光和柔光的差异。**

答：硬光能较好地表达被摄体的线条轮廓、表面特征、立体感和质感，有鲜明的造型性能。硬光光感强又便于控制，只要在光源前方加上挡板，即可将光束遮挡住或者改变光束的形狀。但是硬光产生的图像反差过大，显得生硬粗糙，在多光源的情况下所出现的杂乱的影子会分散人们的注意力，而且影子还会遮挡其他物体，使一些细微之处看不清楚。

柔光照明使被摄对象明暗对比度降低，层次细腻，效果柔和。但是柔光不易控制，用它照明目标时容易散射到邻近区域，易产生较平淡的无立体感又无特色的图像。柔光的有效强度随着目标离开光源距离的增加而迅速衰减。

**【注释】：**第2章第9节第58页，光的散射特性。

**53.镜头的长度取决于什么因素？**

答：镜头的长度取决于内容的需要和观众领会镜头内容所需的时间，同时也要考虑到情绪上的延长、转换或停顿所需的时间。观众领会镜头内容所需的时间，取决于视距的远近、画面的明暗、动作的快慢、造型的繁简等因素。

**【注释】：**第2章第6节第49页，镜头的长度。

**54.前景在构图中有什么作用？**

答：（1）美化画面，增强空间感。

1. 交代环境、营造气氛。
2. 产生透视，增强纵深感。
3. 产生对比和夸张效果。

**【注释】：**第2章第8节第54页，前景在构图中的作用。

**第3章 视听语言的听觉构成**

**单项选择题**

1.从1895年电影问世到1927年有声电影诞生的三十几年中，电影被称为“伟大的哑巴”，即（ A ）。

A. 默片

B. 哑剧

C. 戏剧

D. 歌剧

**【注释】：**第3章第1节第76页，从1895年电影问世到1927年有声电影诞生的三十几年中，电影是没有声音的：观众能看到演员在讲话，却听不到他（她）的声音，因此，电影被称为“伟大的哑巴”，即默片。

2.在嘈杂的街道等场所中人群说话的声音属于（ B ）范畴。

A. 人声

B. 音响

C. 画外音

D. 背景音

**【注释】：**第3章第2节第88页，在数字视频作品中，除了语言、音乐外的所有声音统称为音响。它的范围很广，几乎包括了自然界所有的声音。

**多项选择题**

3.数字视频作品中的语言可分为（ ABCDE ）。

A. 对话

B. 独白

C. 旁白

D. 现场采访同期声

E. 解说

**【注释】：**第3章第2节第80页，语言在数字视频作品中的地位非常重要。语言包括对话、旁白、独白、现场采访同期声和解说。

4.常用的音响主要有以下哪几种？（ ABCD ）

A. 自然音响

B. 动作音响

C. 物质音响

D. 效果音响

E. 语音音响

**【注释】：**第3章第2节第88页，常用的音响主要有自然音响、动作音响、物质音响和效果音响。

5.下面哪些声音属于物质音响？（ ABC ）

A. 轮船的发动声

B. 纺织机的织料声

C. 钟表的滴答声

D. 狮子的吼叫声

E. 潺潺流水声

**【注释】：**第3章第2节第88页，由各种机械工具、枪炮弹药、生活用品等一切物质工具发出的声音叫做物质音响。

**填空题**

6.1927年10月，电影史上第一部有声片《爵士歌王》在纽约上映后，引起轰动。7.20世纪70年代，电影多声道技术——杜比立体声成为标准的电影声音制式。

8.声音进入电影，使电影发生了质的飞跃，它由纯粹的视觉艺术变为视听结合的艺术。

9.在数字视频作品中，声音包括语言、音响和音乐3种。

10.语言在数字视频作品中的地位非常重要。语言包括对话、旁白、独白、现场采访同期声和解说。

11.对话是表现整个情节内容的有力手段。通过对话可以使情节进一步发展，把情节一步一步地推向高潮。

12.独白是用语言形式再现人物内心活动的一种方法，它表现为画外音。

13.旁白是代表剧作者或某个剧中人物对剧情进行介绍或评述的解释性语言。

14.在节目传播中，同期声可以发挥声、画的双重功能。

15.在数字视频作品中，除了语言、音乐外的所有声音统称为音响。

16.语言中对话、旁白、独白通常是剧情类作品的术语，而现场采访同期声和解说则是新闻类作品的术语。

17.独白不同于旁白，旁白超然于画面的时空，是一种解释性的语言。而独白发自于画面中某一个角色的内心，是角色思想活动的表现。它是画面所表现的那个特定时空里发生的语言，不是直接讲给观众听的。

18.独白的主要作用是描写心理，抒发情感。

19.自然音响是自然界里非人为发出的声音，如风声、雨声、雷电声等。

20.动作音响是由人或动物的行动直接发出的声响，如人的走路声、关门声、动物的奔跑声等。

21.物质音响是由各种机械工具、枪炮弹药、生活用品等一切物质工具发出的声音，如汽车、火车的发动声、行驶声等。

22.效果音响是人为制造出来的非自然音响或对自然声进行变形处理后的音响。

**简答题**

**23.人物之间的对话主要有哪些功能？**

答：（1）展开情节内容；

（2）刻画人物性格；

（3）表达主题思想。

**【注释】：**第3章第2节第80-81页，对话。

**24.旁白在剧中出现的不同位置的作用是什么？**

答：旁白在开头部分，通常是为了使观众能更好地理解即将开始的内容，从而对事件发生的时间、地点和时代背景等进行一些简单的交代；

旁白出现在剧情之中，多半是对省略掉的内容进行大体介绍，起到承上启下的作用，不会有中断感；

旁白出现在剧终，通常是为了使全剧有一个结束感，并与开头的旁白在结构上相呼应。

**【注释】：**第3章第2节第83页，旁白。

**25.现场采访同期声的作用是什么？**

答：（1）增强信息传播的可信性；

（2）增强交流感；

（3）增强感染力。

**【注释】：**第3章第2节第85页，现场采访同期声。

**26.解说是对画面内容的解释和说明，它的主要作用是什么？**

答：（1）扩大信息含量，补充画面不足，挖掘画面内涵；

（2）渲染烘托气氛，提炼升华主题；

（3）连接画面，顺利过渡转场。

**【注释】：**第3章第2节第86页，解说。

**27.数字视频作品中的音乐有什么作用？**

答：（1）概括画面的基本性质，有利于内容的阐述；

1. 烘托、渲染特定的背景气氛；
2. 有助于形成节奏；
3. 描绘富有动作性的事物或情景。

**【注释】：**第3章第2节第88-89页，音乐。

**第4章 视听语言的语法**

**单项选择题**

1.“蒙太奇”一词源自（ B ）语言。

A. 英国

B. 法国

C. 意大利

D. 印度

**【注释】：**第4章第1节第93页，蒙太奇这个词本来是从法国建筑学上借用来的，原意是指各种不同的材料，根据总体设计方案进行组合、安装，使其成为一个整体。

2.声音与画面中的（ A ）发展变化保持一致，称为声画同步。

A. 发声体发音形象同步

B. 视觉同步

C. 声音同步

D. 声画对位

**【注释】：**第4章第2节第100页，声音与画面中的发声体发音形象同步发展变化保持一致，称为声画同步。

**多项选择题**

3.下列蒙太奇的作用有（ AB ）。

A. 叙事作用

B. 表现作用

C. 表达作用

D. 叙述作用

E. 抒情作用

**【注释】：**第4章第1节第93-94页，蒙太奇的作用有叙事作用和表现作用。

4.叙事蒙太奇以（ AC ）为主要目的。

A. 交代情节

B. 抒情

C. 展示事件

D. 打乱时间顺序

E. 隐喻

**【注释】：**第4章第1节第95页，叙事蒙太奇以交代情节、展示事件为主要目的，按照事件发展的时间顺序、逻辑顺序、因果关系来组接镜头。

5.声画组合的类型有哪些？（ ABC ）

A. 声画同步

B. 声画对位

C. 声画对立

D. 立体声画

E. 声画错位

**【注释】：**第4章第2节第100-101页，声音与画面的关系有声画同步、声画对位和声画对立。

6.声音与声音的关系分别有（ ACD ）。

A. 相互补充

B. 相互配合

C. 相互替代

D. 相互对列

E. 毫无关系

**【注释】：**第4章第2节第102页，声音与声音的关系有相互补充、相互替代和相互对列。

**填空题**

7.蒙太奇是视听语言的基础，也是视听语言的核心。

8.蒙太奇这一术语的含义，世界上还没有一个统一的、公认的定义。

9.库里肖夫和普多夫金研究蒙太奇的叙事作用做过的3个著名实验：（1）创造性地理学、（2）库里肖夫效应、（3）镜头顺序的作用。

10.叙事蒙太奇常见形式：连续式蒙太奇、平行式蒙太奇、颠倒式蒙太奇。

11.平行式蒙太奇是两条或两条以上情节线索的交错叙述，把不同地点而同时发生的事件交错地表现出来。

12.颠倒式蒙太奇是一种打乱时间顺序的结构方式。

13.比喻式蒙太奇将巨大的概括力和极度简洁的表现手法相结合，往往具有强烈的情绪感染力。

14.声画对位是指声音与画面中视觉形象非同步地有机结合的剪辑。

15.表现蒙太奇不注重事件的连贯、时间的连续，而是注重画面的内在联系。

16.经过若干个镜头的组接，能叙述事件发展的过程，这就是蒙太奇的叙事作用。

17.叙事蒙太奇以交代情节、展示事件为主要目的，按照事件发展的时间顺序、逻辑顺序、因果关系来组接镜头。

18.连续式蒙太奇是绝大多数影视节目的基本结构方式。它以事件发展的先后顺序、动作的连续性和逻辑上的因果关系为镜头组接的依据。

19.积累式蒙太奇是若干内容相关或有内在相似性联系的镜头并列组接在一起，造成某种效果的积累。

20.对比式蒙太奇是镜头或场景的组接是以内容上、情绪上、造型上的尖锐对立或强烈的对比作为连接的依据。

21.在画面蒙太奇的基础上，以声音的最小可分段落为时空单位，进行声音与画面、声音与声音的各种形式和关系的组合，称为声音蒙太奇。

**名词解释题**

**22.蒙太奇：**蒙太奇是镜头组接的章法和技巧。随着影视艺术的发展，蒙太奇已经不只是镜头组接的章法和技巧，而是影视作品的思维方法、结构方法和全部艺术手段的总称。

**【注释】：**第4章第1节第93页，蒙太奇的概念。

**23.创造性地理学：**镜头的组接可以把不同时空的片段构成一个整体。也就是说，镜头的组接可以创造出不同于实际空间的荧屏空间和不同于天文时间的影视时间。

**【注释】：**第4章第1节第94页，创造性地理学。

**24.库里肖夫效应：**库里肖夫认为，每一个单独的镜头，都是独立的、孤立的、没有意义的素材。只有把这个镜头和其他许多镜头放在一起，作为各个不同的视觉形象组合的一个部分被表现出来的时候，这个镜头才会被赋予完整的意义。

**【注释】：**第4章第1节第94页，库里肖夫效应。

**简答题**

**25.蒙太奇的表现作用是什么？**

答：根据人们的心理逻辑以及事物的内在关系，打乱正常的时空关系，以平行、交错等多种形式组接镜头，从而激发观众的情绪，引起观众的联想、对照、反衬，这就是蒙太奇的表现作用。

**【注释】：**第4章第1节第94页，表现作用。

**26.表现蒙太奇主要包括4种常见的形式，分别是什么？**

答：（1）积累式蒙太奇

1. 对比式蒙太奇
2. 重复式蒙太奇
3. 比喻式（或象征式、隐喻式）蒙太奇

**【注释】：**第4章第1节第99-100页，表现蒙太奇。

**27.声画对立和声画对位的区别是什么？**

答：声画对立与声画对位的区别在于，它的声音与画面之间在情绪、气氛、节奏或内容等方面是互相对立的。这种声画的结构方式更强调声音的独立作用，使声音在与画面的对立中产生某种寓意，从而更深刻地体现主题思想。

**【注释】：**第4章第2节第101页，声画对立与声画对位。

**第5章 数字视频作品的设计与策划**

**单项选择题**

1.在景别的运用上，剧情片要多用（ D ），少用大场面、大全景。

A. 人物、对白

B. 近景、对白

C. 动作说明

D. 近景、特写

**【注释】：**第5章第2节第117页，在景别的运用上，剧情片要多用近景、特写，少用大场面、大全景。

2.专题片的结尾要有力量，要有冲击力和（ A ），给观众留下不可磨灭的印象，回味无穷。

A. 感染力

B. 影响力

C. 感化力

D. 号召力

**【注释】：**第5章第2节第110页，专题片的结尾要有力量，要有冲击力和感染力，给观众留下不可磨灭的印象，回味无穷。

3.以下（ B ）不属于数字视频作品的稿本类型。

A. 分镜头稿本

B. 素材稿本

C. 画面稿本

D. 文字稿本

**【注释】：**第5章第3节第118页，数字视频作品的稿本主要有以下3种：（1）文字稿本；（2）分镜头稿本；（3）画面稿本。

4.剧情片要运用视听手段和（ C ）来表述故事情节，刻画人物形象，所以剧情片的设计与策划要注意遵循视频作品的传播规律，符合视频作品的特点，并进行相应的艺术、技术处理。

A. 拍摄场景

B. 动作说明

C. 镜头语言

D. 采访话题

**【注释】：**第5章第2节第117页，剧情片要运用视听手段和镜头语言来表述故事情节，刻画人物形象，所以剧情片的设计与策划要注意遵循视频作品的传播规律，符合视频作品的特点，并进行相应的艺术、技术处理。

**多项选择题**

5.从策划角度来说，新闻类节目的采访要求记者具备什么意识？（ ABCD ）

A. 换位意识

B. 无知意识

C. 怀疑意识

D. 现场意识

E. 讨论意识

**【注释】：**第5章第2节第108页，从策划角度来说，新闻类节目的采访要求记者具备换位意识、无知意识、怀疑意识和现场意识。

6.新闻节目的编排需要明确（ ABCD ）原则。

A. 重要性原则

B. 贴近性原则

C. 同类原则

D. 间隔原则

E. 宣传原则

**【注释】：**第5章第2节第109页，新闻节目的编排需要明确重要性原则、贴近性原则、同类原则和间隔原则。

7.常用的广告创意策略主要有哪几种？（ ABCDE ）

A. 差异化策略

B. 品牌形象策略

C. 定位策略

D. 共鸣理论

E. 整合营销传播理论

**【注释】：**第5章第2节第111-112页，常用的广告创意策略主要有差异化策略、品牌形象策略、定位策略、共鸣理论和整合营销传播理论。

8.在拍摄提纲中，一般要求做到哪些？（ ABCDE ）

A. 阐明主题

B. 确定主要内容

C. 形成大致的段落层次

D. 确定风格样式

E. 确定综合处理方式

**【注释】：**第5章第2节第115页，纪录片的拍摄提纲一般要求做到阐明主题、确定主要内容、形成大致的段落层次、确定风格样式和确定综合处理方式。

9.文字稿本的格式有（ BCD ）。

A. 分镜头式

B. 剧本式

C. 提纲式

D. 声画式

E. 动态式

**【注释】：**第5章第3节第119-120页，文字稿本的格式有提纲式、声画式和剧本式。

10.新闻选题的标准主要包括（ ABCDE ）。

1. 新鲜性
2. 时效性
3. 典型性
4. 独家性
5. 可操作性

**【注释】：**第5章第2节第107-108页，新闻选题的标准主要包括新鲜性、时效性、典型性、独家性和可操作性。

**填空题**

11.数字视频作品的一般设计过程是确定主题、安排结构、设计创意。

12.新闻节目策划主要包括选题策划、采访策划、嘉宾策划、节目形式策划、编排与播出策划。

13.广告创意的方法：（1）“二旧化一新”创意方法，（2）水平思考创意方法，（3）“集脑会商思考”创意法。

14.短视频具有内容短小、制作门槛低、参与性强等特点。

15.剧本创作一般需要把握好人物、对白、场景、动作说明4个要点。

16.人物是脚本的灵魂，是否能塑造出一个典型的，或是能引起观众产生共鸣的人物形象是一部作品成功与否的关键。

17.分镜头稿本是对文字稿本的分切与再创作，也是一部作品的总体设计和制作蓝本。

18.导演在分镜头时的依据主要有以下两种：视觉心理的规律、依据蒙太奇组接的原则。

19.画面稿本是按分镜头稿本的顺序，将影片段落或整部影片的主要动作和叙述流程视觉化地表现出来。

20.嘉宾策划主要应遵循几条原则：（1）知情原则；（2）对应原则；（3）权威原则。

21.力求精练，有所创新，是优秀专题片的标准之一。

22.广告大师冯·奥克推荐了几种产生创意的技巧：调整、想象、颠倒、联系、比喻、幽默。

23.在纪录片拍摄提纲中，一般要求做到以下几点：（1）阐明主题；（2）确定主要内容；（3）形成大致的段落层次；（4）确定风格样式；（5）确定综合处理方式。

24.短视频的垂直化是根据不同用户的心理特点和关注倾向投其所好，推送与这些要素相关的短视频。

25.对于时长较短（3分钟以下）的短视频一般采用直接叙事和顺叙的方式。

26.短视频的传播应充分利用视频平台、社交平台以及其他平台的优势，多渠道提升短视频的影响力。

27.提纲式文字稿本一般用于以记录为主的作品中。

28.声画式文字稿本适用于类似电视专题片的数字视频作品，其中包括详细的画面和解说词两部分。

29.剧本式文字稿本的格式就像话剧的剧本一样，但与话剧剧本不同的是，它特别强调视觉造型性。

**名词解释题**

**30.差异化策略：**内涵包括：其一，一则广告必须向消费者明确陈述一个消费主张；其二，这一主张必须是独特的，或者是其他同类产品宣传不曾提出或表现过的；其三，这一主张必须对消费者具有强大的吸引力和感染力。

**【注释】：**第5章第2节第111页，创意策略。

**31.品牌形象策略：**要把广告看作是品牌长期投资的一部分，广告要为塑造品牌的性格和形象服务，其经济性和重要性远胜于对单个商品具体功能的表达。此策略关注的是消费者的内心感受。

**【注释】：**第5章第2节第111页，创意策略。

**32.定位策略：**定位就是将广告作为一种传播活动，为了提高传播效果，从市场出发，确立传播对象：从消费者的信息心理与品牌认知实况出发，确立诉求点，投消费者之所好，从而在消费者心目中的产品阶梯上占据有利的位置，这个位置一旦确立起来，就会使人们在产生某一特定需求时，首先考虑该品牌。

**【注释】：**第5章第2节第111-112页，创意策略。

**33.共鸣理论：**其主张在广告中诉说目标对象珍贵的、难以忘怀的生活经历、人生体验和感受，以唤起并激发其内心深处的回忆，同时赋予品牌特定的内涵和象征意义，建立目标对象的移情联想。

**【注释】：**第5章第2节第112页，创意策略。

**34.整合营销传播理论：**它是指制定、优化、执行并评价协调的、可测度的、有说服力的品牌传播计划，这些活动的受众包括消费者、顾客、潜在顾客、内部和外部受众及其他目标。其基本目标是通过制定统一的架构来协调传播计划，从而使组织达到“一种形象，一个声音”的效果。

**【注释】：**第5章第2节第112页，创意策略。

**简答题**

**35.广告创意的过程是什么？**

答：（1）调查阶段——收集大量的资料。

（2）分析阶段——探询有魅力的诉求点。

（3）“孵化阶段”——构思的孕育、开发。

（4）评价阶段——决定好的创意。

**【注释】：**第5章第2节第112-113页，广告创意的过程。

**36.“二旧化一新”创意方法的含义**。

答：它的含义是新构想常常出自两个想法相抵触的再组合，这种组合是以前从未考虑过、从未想到的。就是说，两个原来相当普遍的概念，或两种想法、两种情况、甚至两种事物，把它们放在一起，结果会神奇般地获得某种突破性的新组合。有时，即使是完全对立、 互相抵触的两个事件，也可以和谐地融为一体，成为引人注目的新构想。

**【注释】：**第5章第2节第113-114页，“二旧化一新”创意方法。

**37.画面稿本创作要做到哪几点？**

答：(1)将导演的创作意图充分体现在整个稿本中。

(2)根据不同的内容和影片风格，流畅、自然地使用分镜头。

(3)画面形象应该清楚明了，简单易懂。

(4)分镜头的连接，例如切换、淡入淡出等要标识清楚。

(5)演员站位的空间感要明确。

(6)演员服饰的重点和细部要标识清楚。

(7)对话、声音效果要标记明确。

(8)要标明摄制组成员的工作注意事项。

**【注释】：**第5章第3节第128-129页，画面稿本的创作原则。

**38.专题片的设计与策划要注意什么？**

答：（1）主题立意新颖，艺术构思完整。

1. 视听语言简洁优美，蒙太奇运用准确通顺。
2. 对特技、动画和字幕的初步设计。

**【注释】：**第5章第2节第110页，专题片。

**39.剧情片的设计与策划要注意什么？**

答：（1）剧情片的故事内容主要以戏剧性的情节为主，基本上运用的是叙述（连续）式蒙太奇的结构方法，而表现蒙太奇的结构方法不是不可用，而应慎用、少用。

（2）剧情片强调情节发展的起伏跌宕、变化有致。但同样重要的是，要做到叙事清晰，让观众能够充分理解剧情。

（3）在景别的运用上，剧情片要多用近景、特写，少用大场面，大全景。

**【注释】：**第5章第2节第117页，剧情片。

**40.画面稿本的目的及作用。**

答：画面稿本是按照分镜头稿本的顺序，将影片段落或整部影片的主要动作和叙述流程视觉化地表现出来。画面稿本的主要功能是使分镜头稿本视觉形象化，它是深入研究镜头的有效手段。画面稿本把各个艺术部门的想象汇成可视的造型语言，把分镜头稿本的构思和设想如画面的节奏变化、构图特点以及影片的色彩等具体化、视觉化，用图画的方式展示出各种造型因素在影片中的运用。通过画面稿本来统一影片各部门的创作意图，体现影片的整体构思，从而起到形象的分镜头的作用。

**【注释】：**第5章第3节第128页，画面稿本的目的及作用。

**第6章 导演工作**

**单项选择题**

1.导演的前期准备有：策划、（ C ）、选演员、成立摄制组、制片工作会议和导演阐述、分镜头稿本创作。

A. 排戏

B. 布景

C. 选景

D. 调镜头

**【注释】：**第6章第1节第133-148页，导演的前期准备有：策划、选景、选演员、成立摄制组、制片工作会议和导演阐述、分镜头稿本创作。

2.（ ）调度是被摄主体沿上下画框并与画框平行移动的方式。被摄主体此时的移动方向与摄像机呈（ ）度角，这种水平横轴的调度就像戏剧中的上台和下台，常表现为入画和出画。（ A ）

A. 横向；90

B. 纵向；90

C. 横向；45

D. 纵向；45

**【注释】：**第6章第2节第154页，横向调度是被摄主体沿上下画框并与画框平行移动的方式。被摄主体此时的移动方向与摄像机呈90度角，这种水平横轴的调度就像戏剧中的上台和下台，常表现为入画和出画。

3.剧本是每一位导演的财富，是每一部作品的根本来源。剧本往往可能开始于

一个想法、印象、故事、（ B ）、绘画、音乐、诗歌或是舞蹈等，总而言之，它是开始于一个可知的现实。

1. 话剧
2. 戏剧
3. 情景
4. 剧情

**【注释】：**第6章第1节第133页，剧本是每一位导演的财富，是每一部作品的根本来源。剧本往往可能开始于一个想法、印象、故事、戏剧、绘画、音乐、诗歌或是舞蹈等。总而言之，剧本始于一个可知的现实。

4.在导演的前期工作中，成立摄制组是一项重要的工作，这项工作，导演在看

场地选景和（ A ）时就要同步进行。

1. 分镜头
2. 选演员
3. 布景
4. 讲戏

**【注释】：**第6章第1节第137页，在导演的前期工作中，成立摄制组是一项重要的工作。这项工作，导演在看场地选景和分镜头时就要同步进行。

5.改变画面的景别一般有两种方法：一种是改变拍摄的距离，一种是改变（ D ）。

A. 镜头的光圈大小

B. 镜头的聚焦点

C. 镜头的后焦距

D. 镜头的焦距

**【注释】：**第6章第2节第158页，单个镜头的调度包括两层含义：一是光轴的变化，即通过改变摄影镜头的摄影焦距可以改变景别，使被摄主体在画面中的面积发生改变，这主要是指推、拉、摇镜头；二是改变摄影距离，即摄像机与被摄主体的位置，即改变景别，主要通过移镜头，包括水平移和垂直移（升降）镜头，使被摄主体在画面中的面积发生改变。

**多项选择题**

6.在选择那些不怕镜头的人这个大前提下，导演在选择演员上，一般遵循哪些原则（ ABC ）

A. 和角色气质上接近或气质上有可塑性

B. 演员的演技和表演才能的因素

C. 商业因素的考虑

D. 只看导演的个人喜好

E. 带资进组的演员优先考虑

**【注释】：**第6章第1节第136-137页，在不怯场这个大前提下，导演在选择演员时遵循的原则是1.和角色气质上接近或气质上有可塑性，2.演员的演技和表演才能的因素，3.商业因素的考虑。

7.现场拍摄的工作程序有（ ABCD ）。

A. 定机位、定镜头景别

B. 布光、讲戏

C. 走戏、练镜头配合

D. 预演、实拍检查、实拍

E. 后期制作

**【注释】：**第6章第2节第148-149页，现场拍摄的工作程序有定机位、定镜头景别，布光、讲戏，走戏、练镜头配合，预演、实拍检查、实拍。

**填空题**

8.剧本是每一位导演的财富，是每一部剧的根本来源。

9.具体而言，导演的工作包括前期工作、指导现场拍摄和后期编辑。

10.纪录片强调在拍摄主体活动范围内对场景进行选择，必须符合真实性的原则。

11.编剧的剧作和导演的构思只有通过演员展现的屏幕形象才能最终实现。

12.无论是业余演员还是专业演员，不怯场是基本的要求。

13.在拍摄现场，对演员和摄像机进行调度，是导演的重要工作。

14.导演在场面调度的过程中，一般最基本的处理方式是单个镜头的场面调度和一个场景的场面调度两种主要处理方式。

15.被摄主体的曲线调度有：弧线调度、圆形调度、S形曲线调度、螺旋式调度。

16.穿越式的纵深调度是被摄主体迎着镜头或背对着镜头沿纵向轴的一种运动方式。

17.镜头的纵深调度需要采用纵深移和跟镜头来实现。

18.最常见的机位三角形有内反拍三角形和外反拍三角形。

19.综合场面调度，包括镜头调度和被摄主体两者都在运动的场面调度。

20.现场拍摄的工作程序：定机位、定镜头景别；布光、讲戏；走戏、练镜头配合；预演；实拍检查和实拍。

21.被摄主体的横向调度是被摄主体沿上下画框并与画框平行移动的方式。被摄主体此时的移动方向与摄像机成90°角，常表现为入画和出画。

22.纵深调度是影视区别于舞台戏剧调度的最主要形式。巴赞推崇的景深镜头，其镜头内在的表现形式最主要的是纵深调度。

23.镜头调度包括单个镜头的调度和组合镜头即一场戏的镜头调度两种。

24.单个镜头的调度包括两层含义：一是光轴的变化，即通过改变摄影镜头的摄影焦距可以改变景别，使被摄主体在画面中的面积发生改变，这主要是指推、拉、摇镜头；二是改变摄影距离，即摄像机与被摄主体的位置，即改变景别，主要通过移镜头，包括水平移和垂直移（升降）镜头，使被摄主体在画面中的面积发生改变。

25.被摄主体的场面调度形式在镜头调度的过程中也可以表现出来，这主要通过移镜头来实现。

26.摄像机的3个机位连接构成一个三角形，该三角形的底边与轴线平行，这一规则被称为三角形原理，也称为机位三角形原理。

**名词解释题**

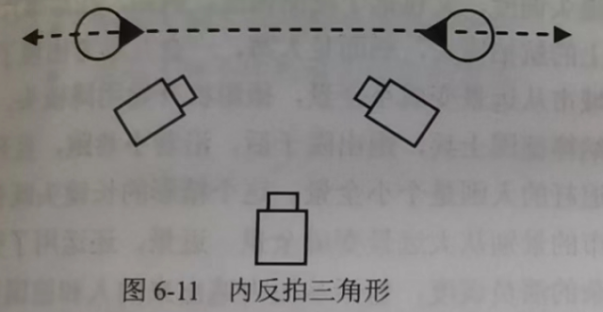
**27.场面调度：**是导演和摄像师为了达到某种目的，对进入画框的人物形象和视觉效果进行安排和统筹调配的一种系统工程。

**【注释】：**第6章第2节第153-154页，场面调度。

**28.镜头调度：**主要指摄像按照导演的要求，对所要拍摄的每一个镜头画面的景别变化、摄影角度和运动形式的具体实施。

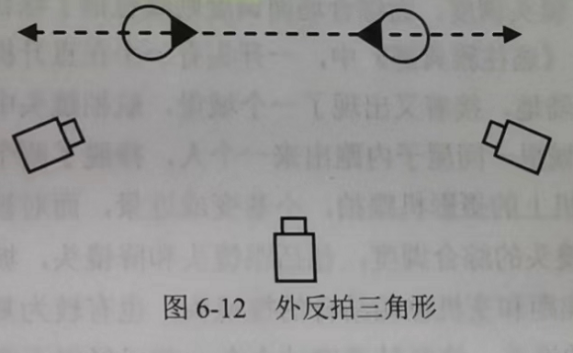
**【注释】：**第6章第2节第158页，镜头调度。

**29.内反拍三角形：**其中底边的两个机位所拍摄的镜头称为内反拍镜头。



**【注释】：**第6章第2节第161页，内反拍三角形。

**30.外反拍三角形：**其中底边上两个机位所拍摄的镜头称为外反拍镜头。



**【注释】：**第6章第2节第161页，外反拍三角形。

**简答题**

**31.选内景需要考虑的因素有哪些？**

答：（1）选内景需要符合规定的情境：要考虑时代因素，符合剧本描写的年代特征；符合主人公的身份。

1. 在符合规定情境的前提下，选内景时一般要选择大一些的房间，这样有利于场面调度。如果内景戏较多，更要慎重考虑。
2. 注意光线和照明电源。
3. 注意周围有无噪声源。

**【注释】：**第6章第1节第134页，选内景需要考虑的因素。

**32.一般来说，确定拍摄日程要遵循什么原则？**

答：（1）先易，后难，再易，难易结合。所谓先易，是指要先拍摄场面小、调度简单和表演难度小的镜头。

（2）先外景，后内景；先实景，后置景。这是因为外景、实景外界干扰、可变因素较多，内景、置景可避免外界干扰。

**【注释】：**第6章第1节第138页，确定拍摄日程要遵循的原则。

**33.内反拍镜头和外反拍镜头的特点。**

答：内反拍镜头的特点是：在画面中只有一个主体出现，而无陪体出现，并且主体处在画面突出的位置上，常以近景别的形式来进行拍摄。

外反拍镜头的特点是：镜头中的两个人物互为前后景，使画面具有很强的空间透视效果；靠近镜头的在画面上表现为背面，距镜头较远的表现为正面。

**【注释】：**第6章第2节第161页，内反拍镜头和外反拍镜头的特点。

**34.被摄主体（演员）的调度包括哪几种方式？**

答：横向调度、纵深调度、斜线调度、交叉调度、上下调度、曲线调度、不规则调度和综合调度。

**【注释】：**第6章第2节第154-158页，被摄主体（演员）的调度。

**35.导演有哪些主要工作？**

答：具体而言，导演的工作包括前期工作、指导现场拍摄和后期编辑。在前期工作中，除了制定方案，甄选分析剧本并创作分镜头稿本外，导演还要进行拍摄前的大量准备工作，如选景、选演员、成立摄制组和召开制片会议并对全体摄制组成员进行导演阐述。现场的拍摄则包括调度设计和指导演员。在紧张的拍摄阶段结束后，导演指导工作团队完成的后期工作主要包括剪辑、录音、主题曲、动画、字幕和特效等。

**【注释】：**第6章第133页，导演的工作。

**36.选外景需要考虑的因素有哪些？**

答：（1）在符合规定情境的前提下，交通要便利。

1. 要选择适合摄制组正常工作的环境。
2. 如果是同期录音，要选择远离噪声源的地方，避免同期声后期制作无法使用。
3. 注意环境光线，特别是太阳的位置，尤其是一早一晚要有光线和太阳造型的镜头，必须在一早一晚进行现场查看。
4. 需要提前关注天气的变化。

**【注释】：**第6章第1节第134页，选外景需要考虑的因素。

**第7章 数字视频作品的画面拍摄**

**单项选择题**

1. 摄像机镜头的组成部分不包括（ C ）。
2. 聚焦环
3. 变焦环
4. 话筒
5. 光圈

**【注释】：**第7章第1节第172页，镜头一般由遮光罩、聚焦环、变焦环和光圈等部分组成。

2.把摄像机分为三片摄像机、两片摄像机和单片摄像机的分类标准是（ B ）。

A. 用途

B. 摄像器件数量

C. 摄像器件种类

D. 摄像器件尺寸

**【注释】：**第7章第1节第171页，按摄像器件的数量，可将摄像机分为三片摄像机、两片摄像机和单片摄像机3种。

3.使用摄像机拍摄的基本要领不包括（ C ）。

A. 稳

B. 平

C. 快

D. 准

**【注释】：**第7章第1节第180页，摄像的基本要领：平、稳、匀、准、实。

4.摄像机是根据光线色温（ B ）来规范基本光谱特性和标准工作状态的。

A. 2200K

B. 3200K

C. 4200K

D. 5200K

**【注释】：**第7章第1节第179页，3200K，这一档是摄像机的标准光源。

**填空题**

5.摄像机主要由光学系统、光电转换系统和录像系统3部分构成。

6.摄像机光学系统的主要部分是镜头，镜头由各种各样的透镜构成。

7.镜头的视场角越小，所拍摄画面的视野就越狭窄，被摄物体在画面中也就越大。

8.光圈是一个由许多互相重叠的金属片组成的开度可调的圆形光阑，能在一个很大范围内变换镜头的有效孔径，可以用来控制通光量的多少。

9.光圈系数越大，通光量越小；光圈系数越小，通光量越大。

10.电视新闻采集用摄像机主要用于外景工作环境下，要求体积小、重量轻、便于携带、机动灵活、操作简单。

11.聚焦环的调整方法主要有特写聚焦法和自动聚焦法两种。

12.为了拍摄的画面色彩正常，必须做到色温平衡。

13.三点布光，即指对被摄对象以主光、辅助光和轮廓光3个基本光位照明，完成人物基本造型任务的照明方法。

14.前交叉光用于人物背靠墙壁时的表现，但一般不适用于人物的近景；后交叉光用于多人活动的场面。

15.摄像一般可以采用两种方式进行：（1）三脚架拍摄；（2）肩扛或手持拍摄。无论采用哪种方式，都要做到：平、稳、匀、准、实。

16.景深有一个最近距离和最短距离。当镜头对准被摄景物时，被摄景物前面的清晰范围称为前景深，后面的清晰范围称为后景深。前景深和后景深加在一起，也就是整个电视画面从最近清晰点到最远清晰点的深度，称为全景深。通常所说的景深指的是全景深。

17.决定和影响景深的主要因素有光圈、焦距和物距。

18.广播级摄像机是最高档的，主要用于广播电视领域，其图像质量最好，彩色、灰度都很逼真，几乎无几何失真，具有优良的暗场图像。

19.按制作方式的不同，可将摄像机分为演播室用（ESP）、现场制作用（EFP）和电视新闻采集用（ENG）3种。

20.固体摄像机的光电转换是由半导体摄像器件完成的，其中，广播电视用摄像机是由电荷耦合器件（CCD）构成的。

21.固体摄像机主要方式有３种：行间转移方式，简称IT方式；帧间转移方式，简称FT方式；帧－行间转移方式，简称FIT方式。

22.按摄像器件的数量，可将摄像机分为三片摄像机、两片摄像机和单片摄像机3种。

23.按摄像机存储介质的不同，可分为磁带式摄像机和硬盘式摄像机两种。

24.摄像机一般都是由镜头、寻像器、机身和话筒等部分组成。

25.聚焦环用于调整被摄物体的虚实，以达到聚焦的目的。变焦环用于改变视场角的大小，以达到改变景别的目的。调整光圈可改变图像的亮度和景深。

26.机身是摄像机的主体部分，它可将镜头形成的光信号转换为电信号。

27.反光板的基本作用是反射光线，为画面配光。反光板是改变自然光单一方向的重要辅助工具。

28.彩色摄像机拍摄黑白图像时，必须输出3个完全相同的图像信号，才能重现出黑白图像。因此，要想在没有光照时呈现出纯黑画面，必须调节黑平衡，即在输出端要输出3个很低但却是完全相等的基准电压。

29.调白平衡的目的是保证摄像机获得机器需要的标准光源，从而使拍摄画面的色彩还原正常。

30.新闻灯常用于现场采访与外景摄像，以弥补光线的不足。

31.聚光灯是一种硬光型灯具。其主要用于内景照明，如摄影棚、演播室等。它的投射光斑集中、亮度较高，边缘轮廓清晰，大小可以调节，光线的方向性强，易于控制，能使被摄物体产生明显的阴影，照明时常用作主光、逆光、造型光或效果光。

32.根据主光的不同位置，交叉布光可分为前交叉光、后交叉光和对角交叉光。

**名词解释题**

**33.焦距：**即焦点距离，是光学镜头的中心到摄像管前的靶面或固体摄像器件成像装置靶面（前表面）之间的距离。

**【注释】：**第7章第1节第169页，焦距。

**34.视场角：**指的是摄像管或CCD（电荷耦合器件）中有效成像平面边缘与光学镜头的中心所形成的夹角。

**【注释】：**第7章第1节第169页，视场角。

**35.光圈：**是镜头里面用来改变通光孔径、控制通光量的机械装置，它由一组弯月形的薄金属片组成。

**【注释】：**第7章第1节第169页，光圈。

**36.景深：**镜头拍摄景物的清晰范围是有一定限度的。这种被摄景物中可以成像清晰的纵深范围就是景深。

**【注释】：**第7章第1节第170页，景深。

**简答题**

**37.摄像机的工作原理。**

答：摄像机主要由光学系统、光电转换系统和录像系统3部分构成。光学系统的主要部分是镜头，镜头由各种各样的透镜构成，当被摄对象经过透镜的折射在光电转换系统的摄像管或电荷耦合装置的成像平面上形成焦点时，光电转换系统中的光敏元件就会将焦点外的光学图像转变成携带电荷的电信号，从而形成被记录的信号源。录像系统则把信号源送来的电信号通过电磁转换成磁信号并将其记录在录像带上。因此，从能量的转变来看，摄像机的工作原理是一个光－电－磁－电－光的转换过程，摄像机的工作就是一个成像、光电转换和录像的过程。

**【注释】：**第7章第1节第169页，摄像机的工作原理。

**38.决定和影响景深的主要因素有哪些？请详细说明。**

答：（1）光圈：在镜头焦距相同和拍摄距离相同的情况下，光圈口径越小，画面的景深范围就越大；反之，光圈口径越大，景深的范围也就越小。

（2）焦距：在光圈系数和拍摄距离都相同的情况下，镜头焦距越短，画面的景深范围就越大；镜头焦距越长，景深范围就越小。

（3）物距：物距指的是被摄物体与镜头之间的距离。在镜头焦距和光圈系数都不变的情况下，物距越远，画面的景深范围就越大；物距越近，景深范围也就越小。

**【注释】：**第7章第1节第170页，景深。

**39.什么是特写聚焦法？**

答：选定机位、角度和画面构图之后，选择构图中的主体（主要表现物），推至主体特写或大特写，观察寻像器并调整聚焦环使主体清晰，调好后再将焦距改为原定画面构图进行拍摄的聚焦。以上调整应确保从广角（W）到摄远（T）镜头之间的变焦均能使图像清晰。

**【注释】：**第7章第1节第172-173页，特写聚焦法。

**40.室内自然光的色温普遍高于5500k，而人工光源的色温大多是3200K，在室内综合运用光线时，如何平衡光线色温？**

答：可以用提高人工光线色温的方法，即在人工光灯头前加挂5500K色温纸，使照明光线色温由3200K提高到5500K，然后以5500K色温档调白平衡进行拍摄；还可以用降低自然光色温的方法，即用3200K色温纸粘贴在室内所有的自然光入口处，使自然光色温由5500K降低到3200K，以3200K色温档调白平衡进行拍摄。

**【注释】：**第7章第2节第186页，光线的综合运用。

**41.评价镜头的好坏有哪些标准？**

答：（1）技术标准：即清晰度、曝光、聚焦、白平衡是否准确合适，画面是否稳定。

1. 艺术标准：即镜头构图如何、主体是否突出、色彩是否和谐均衡，以及立体感、空间感、表现力等因素如何。
2. 剪辑标准：镜头是否符合编辑的要求，在编辑中是否好用。

**【注释】：**第7章第3节第186页，判断镜头好坏的标准。

**42.摄像的基本要领有哪些？**

答：摄像一般可以采用两种方式进行：（1）三脚架拍摄；

（2）肩扛或手持拍摄。无论采用哪种方式，都要做到：平、稳、匀、准、实。

平：拍摄画面的地平线一定要平。

稳：拍摄的镜头应该消除任何不必要的晃动。

匀：技巧施加的速率要匀，不能忽快忽慢，无论是推、拉、摇、移，还是其他技巧，都应该匀速进行。

准：技巧性镜头成为落幅画面时一定要准确无误。

实：正常的拍摄应力求图像清晰。

要做到平、稳、匀、准、实，应注意以下问题。

（1）保持心情放松，注意屏气，降低重心，使用“腹式呼吸法”。

（2）手持或肩扛拍摄时应优先采用广角镜头。

（3）如果用三脚架拍摄，身体要注意离开机器，避免因为呼吸和心跳影响拍摄。

**【注释】：**第7章第1节第180页，摄像的基本要领。

**43.拍摄时，为什么要调整白平衡？论述调整白平衡的步骤。**

答：调白平衡的目的是保证摄像机获得机器需要的标准光源，从而使拍摄画面的色彩还原正常。

调白平衡首先要选滤色片，选定滤色片后，调白平衡的方法如下：

（1）镜头对准光照下的白色物体，变焦使白色充满画面。

（2）拨动白平衡调节开关AWB向上，寻像器显示“WHT：OP”，几秒钟后，出现“WHT：OK”字样，表明白平衡已调好，并被自动记忆。

**【注释】：**第7章第1节第178-180页，调白平衡。

**第8章 数字视频作品的声音录制**

**单项选择题**

1.选用（ A ）传声器可以拾取两排乐队演奏和会议双方进行讨论的声音。

A. 8字形

B. 锥形

C. 锐向

D. 心形

**【注释】：**第8章第1节第215页，选用8字形传声器可以拾取两排乐队演奏和会议双方进行讨论的声音。

2.下面（ C ）传声器是不可入镜头的传声器。

A. 台式

B. 落地式

C. 吊杆式

D. 无线

**【注释】：**第8章第1节第217页，可入镜头的传声器：台式传声器、落地式传声器、手持式传声器、夹子式传声器、无线传声器。不可入镜头的传声器：吊杆式传声器、悬挂式传声器、隐蔽式传声器、摄像机传声器、抛物面式传声器。

3.采访类节目一般采用的录音方式为（ C ）。

A. 前期录音

B. 后期配音

C. 同期录音

D. 场外配音

**【注释】：**第8章第2节第224页，同期录音指的是在拍摄画面的同时把现场中所需要的声音记录下来。

**多项选择题**

4.常用的基本录音方法有（ ABC ）。

A. 单传声器录音法

B. 主传声器录音法

C. 多路传声器录音法

D. 前期录音

E. 后期录音

**【注释】：**第8章第2节第223页，单传声器录音法、主传声器录音法和多路传声器录音法是常用的基本录音方法。

5.同期录音的好处是（ ABCD ）

A. 使声音与画面严格同步

B. 减少节目制作周期

C. 保留了现场声音的真实

D. 体现了现场声学环境的特性

E. 对环境条件要求比较低

**【注释】：**第8章第2节第224页，同期录音工艺既保留了现场声音的真实，又体现了现场声学环境的特性，并且可以使声音与画面严格同步，从而营造一种近似现实的感觉，还可以减少节目制作周期。这种录音工艺对录音技术及相应环境条件（如各种噪声）的控制要求比较严格。

6.在具体录制解说时，一般可选择（ AB ）。

A. 动圈式传声器

B. 电容式传声器

C. 原地式传声器

D. 动感式传声器

E. 带式传声器

**【注释】：**第8章第2节第225页，在具体录制解说时，一般可选择动圈式传声器或电容式传声器。

**填空题**

7.声音传播的空间称为声场。通常情况下，声场分为室外声场和室内声场。

8.声音在室内声场传播时，按照听音点到达时间的先后进行划分，可将声音分为直达声、近次反射声和混响声。

9.传声器是一种把声音信号转换为电信号的换能器，是拾音的关键器件。

10.传声器的特性主要有以下5种：1.灵敏度2.输出阻抗3.频率响应4.动态范围5.方向性。

11.传声器按方向性可分为全向传声器、心形传声器、锥形传声器、8字形传声器、锐向传声器等。

12.在演播厅或录音室演奏乐器时，选用锥形传声器能拾取到合适的混响声。

13.对于远距离拾取弱声源、嘈杂现场的采访等，应选用锐向传声器。

14.调音台是连接各种信号源设备和声频输出设备的中心。

15.调音台按处理信号性质的不同可分为模拟调音台、数字调音台和数控调音台。

16.数字录音机对信号的处理及存储是以数字的形式进行的，其磁带所记录的格式分为DASH、DAT、ADAT及Hi8等多种。目前使用比较广泛的是DASH和DAT格式的录音机。

17.在具体录制解说时，一般可选择动圈式传声器或电容式传声器。

18.在录制解说时，拾音距离一般控制在10~30cm，位置略低于口部，拾音时要保持拾音距离的相对稳定。

19.远距离拾音时，用高灵敏度传声器来拾取微小的声音；当超近距离拾音时，用低灵敏度传声器来抑制功率过强的声音与低频噪音。

20.全向传声器又叫无向传声器，它在各个方向上的灵敏度是一样的。

21.8字形传声器是双向性传声器，前面和后面的灵敏度高，左面和右面的灵敏度很低，甚至出现“死区”。

22.可入镜头的传声器：台式传声器、落地式传声器、手持式传声器、夹子式传声器、无线传声器。

23.不可入镜头的传声器：吊杆式传声器、悬挂式传声器、隐蔽式传声器、摄像机传声器、抛物面式传声器。

24.调音台的最基本的功能是信号的混合。在录音或扩声的过程中，调音台将来自各种音源、各种电子乐器或各种电子设备的音频信号按一定的比例混合为两路立体声或多路输出信号，然后分别传送到监听系统、母带录音或录音机。

25.调音台按用途的不同可分为录音调音台、扩声调音台、直播调音台、外采便携式调音台、DJ调音台等。

26.单传声器录音法、主传声器录音法和多路传声器录音法是常用的基本录音方法。

27.主传声器录音法是用一个普通传声器或立体传声器作为主录传声器，其他传声器作为辅助传声器的录音方法。常用这种方法拾取有主次之分的群体声源。

28.多路传声器录音法是用多个普通传声器或立体声传声器在各个层次均匀录音，传声器之间无主次之分。当群体声源的各种因素变化很大，需要调音与混音加工时，常用多路传声器拾音。

**名词解释题**

**29.拾音技术：**指的是根据声源的强弱、位置、环境，在选用合适的传声器与确定拾音位置等时所采用的技巧。

**【注释】：**第8章第213页，拾音技术。

**简答题**

**30.详细说明传声器的各种特性。**

答：（1）传声器的灵敏度是指在声电转换的过程中将声压转换为电压的能力。灵敏度的选择因录制声源的强弱与拾音距离而定。

（2）传声器的输出阻抗有高、低阻之分。高阻抗传声器在几万欧左右，低阻抗传声器在几十至几百欧。传声器输出阻抗必须符合或接近录音机、录像机或调音台等设备的输入阻抗，将阻抗不相等的两台设备连接使用就会出现失配现象。高阻抗传声器易被噪声干扰，传声器的线不宜过长；低阻抗传声器的抗干扰力强，传声器的线可长些。

（3）传声器的频率响应是表征传声器对不同频率声波的灵敏度。传声器的中频率响应一般较好。

（4）传声器的动态范围是指传声器在允许失真的限度内能够传输有用音量的范围。可以用传应器的最大声压级与最小声压级的差值或传声器的最大声压级表示其动态范围。

（5）传声器的方向性是表征传声器对不同方向声波的灵敏度。

**【注释】：**第8章第1节第214-215页，传声器的特性。

**31.现场拾音的技巧有哪些？**

答：现场拾音是在现场摄像的同时用传声器拾取声音。现场拾音要避免一切噪声干扰，如人员走动声、机器操作声等。录音员要戴上耳机进行监听，用手势、指示灯等非语言符号和导演联系工作；要注意声画一致。拍摄特写镜头时，要近距离拾音，产生近感音响效果；拍摄远景镜头时，要远距离拾音，产生远感音响效果。应按传声器能否进入镜头使用不同功能传声器。当传声器允许进入镜头时，使用台式传声器、落地式传声器、手持式传声器、夹子式传声器、无线传声器；当传声器不允许进入镜头时，使用吊杆式传声器、悬挂式传声器、隐蔽式传声器、摄像机传声器、抛物面式传声器。

**【注释】：**第8章第1节第216页，现场拾音。

**32.调音台的功能是什么？**

答：（1）信号的混合；

（2）信号的分配；

（3）信号的处理；

（4）信号的监听与监视；

（5）对讲联络功能、测试信号、M/S制解调器等附属功能

**【注释】：**第8章第2节第218-219页，调音台的功能。

**33.前期录音、后期录音、同步录音各自的特点。**

答：前期录音是指在声学条件较好的环境中录好声音，然后边放音边拍摄相应的画面，最后合成声画同步的完整作品。由于其声音是先期录制的，在录制时没有其他因素的影响，可以刻意追求声音的完美，因此它的音响效果比较好，前期录音多用于一些音乐节目的录制。

后期录音是在拍摄并编辑好画面之后，在录音棚（室）内，对照画面上的内容录制人声及相应的音响声。其特点是可以选择优越的声学环境，精确设置传声器的位置，并可反复录音，直到满意为止。但是，这种工艺会失去拍摄现场中的一些微妙效果以及现场中的声学特征，尽管后期录音可以模拟现实声音，但在许多情况下，仍会给人一种失真的、人为的感觉。此外，后期录音的制作周期相对较长。

同期录音指的是在拍摄画面的同时把现场中所需要的声音记录下来。这种录音工艺既保留了现场声音的真实，又体现了现场声学环境的特性，并且可以使声音与画面严格同步，从而营造一种近似现实的感觉，还可以减少节目制作周期。这种录音工艺对录音技术及相应环境条件（如各种噪声）的控制要求比较严格。

**【注释】：**第8章第2节第224页，录音工艺。

**34.音响有哪些录制方法？**

答：（1）与画面同时录下，与画面同时进行编辑。用于画面与声音严格同步的情况。

（2）现场录下，后期配音。此方法可用于画面、声音严格同步的情况，也可用于画面声音基本合拍的情况。

（3）拟音。一种是在实录不能做到时，用人工的方法对现实声音的模拟，目的在于创造出使观众信以为真的具体情境，常采用道具、电子合成或对现实声音通过变速、放大等技术处理方法。另外，拟音还可用于制作非自然音响，即特殊音响，方法是用电子发生器或对自然声进行变形处理。

**【注释】：**第8章第2节第225页，音响的录制。

**35.声音在室内传播有什么特点？**

答：声音在室内声场传播时，会受到房间墙壁、各种用品道具及人员等因素的影响。在室内，当声源发出声音时，到达听音点的首先是直达声，然后是经过若干次反射的反射声，在各次反射声中，由于声波所经过的路径不同，到达听音点的时间也不同，能量损失也不同，反射次数越多，能量损失就越大。按照听音点到达时间的先后进行划分，可将声音分为直达声、近次反射声和混响声。

**【注释】：**第8章第1节第213页，室内声场。

**第9章 非线性编辑概论**

**单项选择题**

1.（ A ）是Adobe公司推出的运行于PC和MAC机上的专业级影视合成软件，也是目前最为流行的影视后期合成软件。

A. After Effects

B. Roto

C. Effects

D. Illustrator

**【注释】：**第9章第4节第238页，After Effects 是Adobe公司推出的运行于PC和MAC机上的专业级影视合成软件，也是目前最为流行的影视后期合成软件。

2.素材编辑中片段可在（ B ）的各点被复制和插入。

A. 断点处

B. 时间线上

C. 长度上

D. 每一帧处

**【注释】：**第9章第5节第243页，素材编辑中片段可在时间线上的各点被复制和插入。

**多项选择题**

3.完成了一个完善的编辑提纲，就等于完成了作品的一半,编辑提纲具有哪些好处？（ ABCD ）

A. 保证素材被充分利用，不遗漏最适宜的镜头

B. 有利于安排结构和各段落的比例

C. 大大提高编辑效率

D. 保证节目时间的精确

E. 提高了编辑质量

**【注释】：**第9章第1节第231页，编辑提纲的好处是（1）保证素材被充分利用，不遗漏最适宜的镜头。（2）有利于安排结构和各段落的比例。（3）大大提高编辑效率。（4）保证节目时间的精确。

4.非线性编辑的操作流程分为（ ABCDE ）。

A. 素材量化采集

B. 素材编辑

C. 节目制作

D. 特技处理

E. 输出

**【注释】：**第9章第5节第242-244页，非线性编辑的操作流程分为素材量化采集；素材编辑；节目制作；特技处理；输出。

5.编辑时选择镜头需要考虑（ ABCD ）因素。

1. 技术质量

B. 美学质量

C. 影像的丰富多变性

D. 叙事需要

E. 镜头长短

**【注释】：**第9章第1节第232页，编辑时选择镜头需要考虑技术质量、美学质量、影像的丰富多样性和叙事需要。

**填空题**

6.编辑数字视频作品的程序有准备阶段、编辑阶段、检查合成阶段。

7.编辑提纲是编辑的依据，它包括总体结构、各段落的具体镜头、时间长度的分配等内容。

8.确定了所需的镜头后，组合镜头是编辑的核心。

9.传统的线性编辑一旦需要在中间插入新的素材或改变某个镜头的长度，后面的内容就必须重来。

10.在非线性编辑的过程中，镜头的顺序可以任意编辑。

11.非线性编辑系统最根本的特征就是借助计算机软、硬件技术实现视频信号在数字化环境中的合成。因此，计算机软、硬件技术就成为非线性编辑系统的核心。

12.非线性编辑系统主要由计算机硬件平台、视音频处理卡、大容量数字存储媒体、软件环境和接口构成。

13.Premiere是Adobe公司推出的一款非常优秀的非线性视频编辑软件，在多媒体制作领域中扮演着非常重要的角色。

14.combustion是Discreet公司推出的Pc平台产品，是一种三维视频特效软件。

15.Final Cut Pro是目前业界唯一同时支持DV、SD、HD电影等全系列专业视频编辑格式的软件。

16.在Premiere Pro软件操作中，如果想要把一个素材分开，使用工具栏中的剃刀工具，在需要分离的那一帧把素材切开即可。

17.编辑要考虑到每一个镜头的长度、镜头的编辑点位置、镜头的连接关系、镜头的连接方式、镜头安排的顺序、段落的形成与转换等一系列问题，这就是镜头组接技巧的问题。

18.传统的磁带编辑，审看素材只能看到一段素材，而在非线性编辑系统中，每一个素材都以帧画面的形式显示在计算机屏幕上，寻找素材很容易，可以随时获取任意素材。

19.视音频处理卡是非线性编辑系统的“引擎”，它完成音视频信号的A/D、D/A转换、视音频信号的采集、压缩/解压缩、视音频特技处理、图文信号发生器以及最后的输出等功能。

20.进行非线性编辑的第一步是要实现视频的数字化，这一过程一般通过视频采集卡进行，将它插在计算机主板上，可实现实时采集、回放动态视频的功能。

21.在编辑窗口中，每个片段的影像和声音通常显示为沿时间线的一系列的静止画面。

22.Adobe Premiere Pro提供了各种特技的预演，以便选择合适的特技方式。同时，可任意设置时间及选取画面，生成最终成果并存入硬盘中。

**名词解释题**

**23.非线性编辑：**非线性编辑采用以计算机为载体的数字技术来完成传统的电视节目制作中需要切换机、数字特技、录像机、录音机、编辑机、调音台、字幕机、图形创作系统等十几套设备才能完成的影视后期编辑合成任务。

**【注释】：**第9章第2节第233页，非线性编辑的概念。

**简答题**

**24.编辑时选择镜头需要考虑哪些因素？**

答：（1）技术质量：即镜头影像是否清晰、曝光是否准确、运动镜头速度是否均匀。通常要求镜头影像清晰、曝光准确、镜头稳定、速度均匀。

（2）美学质量：即光线、构图、色彩等造型效果如何，有时还需考虑辅助元素的可用性，例如，考虑哪个镜头适合配以音乐或音响等辅助元素，用以抒情或起承转合。

（3）影像的丰富多变性：尽可能丰富形象表现力和画面信息量，避免使用重复或过于相近的镜头，为观众提供多视点、多角度的观看方式。

（4）叙事需要：所选镜头应该与内容表现相关。这里主要有两种情况：一是影像素材好但与内容无关联的镜头，应该坚决舍弃；二是质量欠缺但内容表现必需的镜头，例如偷拍、叙事必需又无可替代、突发性事态等。选择的依据是首先考虑内容意义的表达，不能简单以技术、美学要求为标准。

**【注释】：**第9章第1节第232页，编辑阶段。

**25.非线性编辑有什么特点？**

答：（1）在编辑的过程中，镜头的顺序可以任意编辑。

（2）素材使用方便。

（3）操作的任意性。

（4）充分体现编导的创作意图。

（5）修改不会影响节目的图像质量。

（6）可以大幅度地提高编辑制作的效率。

**【注释】：**第9章第2节第233页，非线性编辑的特点。

**26.非线性编辑系统可分为哪些类型？**

答：1.按软硬件运行环境进行划分：

1. 基于Macintosh机的系统；
2. 基于SGI工作站的系统；
3. 基于PC机平台的系统。

2.按视频数字化过程中的数据压缩情况进行划分：

1）有压缩非线性编辑系统；

2）无压缩非线性编辑系统。

3.按系统的特技处理能力划分：

1）实时非线性编辑系统；

2）非实时非线性编辑系统。

4.按系统软、硬件的开放情况划分：

1）专用型非线性编辑系统；

2）通用型非线性编辑系统。

**【注释】：**第9章第3节第234-235页，非线性编辑系统的分类。

**27.介绍几种常用的主流非线性编辑软件和后期合成软件。**

答：（1）Premiere

（2）After Effects

（3）Inferno/Flame/Flint

（4）combustion

（5）Avid Xpress Studio/Avid Media Composer

（6）EDIUS

（7）Digital Fusion

（8）Final Cut Pro

（9）Corel VideoStudio

**【注释】：**第9章第4节第237-242页，非线性编辑软件。

**28.非线性编辑系统网络具有什么优势？**

答：（1）资源共享；

（2）降低设备投资和使用成本；

（3）资源安排合理；

（4）提高节目质量；

（5）提高工作效率；

（6）流程化管理；

（7）充分发挥个人才能，同时强调协作精神。

**【注释】：**第9章第6节第245-246页，非线性编辑系统网络应用的优势。

**29.非线性编辑系统网络的特点。**

答：（1）将专门的多媒体计算机工作站用作进行各种编辑工作的设备。

1. 使用高速网络技术将编辑工作站连接成网络系统。
2. 在编辑过程中使用存储在网络系统中的共享数据。

**【注释】：**第9章第6节第245页，非线性编辑系统网络的特点。

**第10章 数字视频作品的编辑**

**单项选择题**

1.蒙太奇句子，就是由若干单个镜头连接成的具有完整意义的一组画面。这里的每个单独镜头，好比是语言文字中的“（ C ）”。

A. 句子

B. 成语

C. 词

D. 拼音

**【注释】：**第10章第1节第253页，蒙太奇句子指的是由若干单个镜头连接成的具有完整意义的一组画面。这里的每个单独镜头好比是语言文字中的词。

2.用镜头去表现两个人的对话，两个人所处位置的（ A ），就是轴线。

A. 直线

B. 曲线

C. 关系

D. 注意力

**【注释】：**第10章第1节第255页，所谓轴线，指的是被拍摄对象的运动方向或者两个交流着的被拍摄对象之间的连线所构成的直线。

3.所谓轴线规律，是为了保证镜头在方向性上的统一，在前期拍摄和后期编辑的过程中，镜头要保持在轴线一侧的（ C ）度以内，而不能随意越过轴线。

A. 45

B. 90

C. 180

D. 360

**【注释】：**第10章第1节第255页，所谓轴线规律，是为了保证镜头在方向性上的统一，在前期拍摄和后期编辑的过程中，镜头要保持在轴线一侧的180度以内，而不能随意越过轴线。

**多项选择题**

4.利用造型特征来连接镜头和转换场景是镜头组接过程中不可忽视的重要方法之一。画面的造型因素主要包括（ ABCD ）。

A. 形态和位置

B. 运动方向和速度

C. 影调和色调

D. 景别的过渡要自然、合理

E. 角色的对白和台词

**【注释】：**第10章第1节第250-252页，画面的造型因素主要包括形态和位置、运动方向和速度、影调和色调、景别的过渡要自然、合理。

5.各种色彩也有着不同的寓意，红色代表（ BCDE ）。

A. 忧郁

B. 热情

C. 兴奋

D. 坚强

E. 愤怒

**【注释】：**第10章第1节第251页，红色：热情、兴奋、坚强、愤怒、残暴、血腥、骚乱。

6.蒙太奇句子主要有（ ABC ）三种句型。

A. 前进式句子

B. 后退式句子

C. 环型句子

D. 循环句子

E. 螺旋上升式句子

**【注释】：**第10章第1节第253-254页，蒙太奇句子主要有前进式句子、后退式句子和环型句子。

7.轴线的种类包括（ BC ）。

A. 行动轴线

B. 运动轴线

C. 关系轴线

D. 间接轴线

E. 对称轴线

**【注释】：**第10章第1节第255页，被拍摄对象的运动方向所构成的直线称为运动轴线（也称方向轴线）；两个交流着的被拍摄对象之间的连线所构成的直线称为关系轴线。

8.进行人物形体动作的连贯的编辑时，一般有（ ACD ）方法。

A. 分解法

B. 分析法

C. 省略法

D. 错觉法

E. 叠加法

**【注释】：**第10章第1节第258-259页，进行人物形体动作的编辑时，一般有分解法、省略法和错觉法。

9.交错编辑的两种具体的编辑方法是（ AC ）。

A. 声音滞后

B. 声音滞中

C. 声音导前

D. 声音穿插

E. 声音循环

**【注释】：**第10章第2节第260页，交错编辑的两种具体的编辑方法是声音滞后和声音导前。

10.音乐编辑的方式有（ ABCE ）。

A. 整体式

B. 分段式

C. 零星式

D. 循环式

E. 综合式

**【注释】：**第10章第2节第262页，音乐编辑的方式有整体式、分段式、零星式和综合式。

**填空题**

11.镜头的组接应遵循以下原则：（1）符合逻辑；（2）造型衔接的有机性；（3）画面方向的统一性；（4）主体动作的连贯性。

12.前进式句子就是由远视距景别向近视距景别发展的一组镜头，其基本形式为：全景一中景一近景一特写。

13.后退式句子就是由近视距景别向远视距景别发展的一组镜头，其基本形式为：特写一近景一中景一全景。

14.骑轴镜头是指主体迎着摄像机前进（拍摄时用正面角度）或背向摄像机朝画面深处前进（拍摄时用背面角度）的镜头。

15.镜头呈静止状态，但画面中的主体可能是静止的，也可能是运动的。

16.不同色彩有着不同的寓意，其中白色代表着纯洁、和平、高尚、寒冷和脆弱。

17.表现同一拍摄对象的两个相邻镜头组接的合理、顺畅、不跳动，需遵守两条规则：（1）景别需要有变化，否则将产生画面的明显跳动。（2）景别差别不大时，需要改变摄像机的机位。

18.同一运动主体在相同的运动速度下，景别越小，动感越强。因此，在表现快节奏或强动感的广告和电视片中，选用小景别表现动作是编辑中的一条基本法则。

19.环型句子是前进式和后退式句子的复合体，即一个前进式句子加一个后退式句子。其基本形式是：全景—中景—近景—特写—近景—中景—全景。

20.在电视画面中，被摄主体的方向不是由主体本身的方向来决定的，而是由摄像机的拍摄方向来决定。

21.轴线，指的是被拍摄对象的运动方向或者两个交流着的被拍摄对象之间的连线所构成的直线。被拍摄对象的运动方向所构成的直线称为运动轴线（也称方向轴线）；两个交流着的被拍摄对象之间的连线所构成的直线称为关系轴线。

22.如果摄像机跳过轴线到另一边，将所拍摄的镜头组接后，会破坏空间的统一感，造成方向性的错误，这样的镜头就是越轴镜头，也叫跳轴镜头。

23.方向感较弱的镜头可以分为3种：局部或反应镜头、远景镜头和骑轴镜头。

24.动接动、静接静，是镜头运动连接的最基本的规律。

25.镜头之间的组接：固定镜头之间的组接、运动镜头之间的组接、运动镜头和固定镜头之间的组接。

26.错觉法一般用于武打片、动作片、枪战片、惊险片中的武斗场面。

27.人物对话的编辑分为平行编辑和交错编辑。平行编辑是指对话声与画面同时出现，同时切换。交错编辑是指对话声与画面不同时切换，而是交错地切出、切入。

28.同期声分为现场采访同期声和现场效果同期声。现场采访同期声是指拍摄现场中画面上所出现的人物的同步说话声音。

29.采访同期声的编辑要求：内容精练、衔接顺畅。

30.在Premiere Pro CC 2019中，当新建一个项目后，在项目窗口中会出现一个空白的时间线片段素材文件夹，可以导入Premiere Pro CC 2019所支持的文件类型。

31.Premiere Pro CC 2019的粘贴方式是直接在时间线标尺处粘贴素材，当后边有其他素材时，所粘贴的素材会覆盖后边相应长度的素材，而时间线窗口中的素材总长度不变。

32.Premiere Pro CC 2019的粘贴插入方式所粘贴的素材不会覆盖后边的素材，而是插入时间线标尺后边的素材向后移动相应的长度以让出位置，时间线窗口中整个素材的长度将增加。

33.Premiere Pro CC 2019共提供了8类内置视频转场效果，这些效果放在“视频过渡”面板中。

**名词解释题**

**34.轴线规律：**是为了保证镜头在方向性上的统一，在前期拍摄和后期编辑的过程中，镜头要保持在轴线一侧的180°以内，而不能随意越过轴线。

**【注释】：**第10章第1节第255页，轴线规律。

**35.分解法（接动作）：**指的是一个完整的动作通过两个不同的角度、两个不同的景别表现出来，即上个镜头人物动作去掉下一半，下个镜头人物动作去掉上一半，把上个镜头的上半部动作与下个镜头的下半部动作连接起来，还原这个完整动作。

**【注释】：**第10章第1节第258页，分解法。

**36.错觉法：**是利用人们视觉上对物体的暂留及残存的映像，恰当地运用影视艺术的特殊手段，在上下镜头的相似之处切换镜头，造成视觉上动作连续的错觉效果。

**【注释】：**第10章第1节第259页，错觉法。

**简答题**

**37.常见的实现合理越轴的基本方法有哪些？**

答：（1）插入摄像机移动越过轴线的镜头；

（2）插入主体运动方向改变的镜头；

（3）插入方向感较弱的镜头。

**【注释】：**第10章第1节第256页，突破轴线规律—实现合理越轴的基本方法。

**38.采访同期声的形态。**

答：（1）主动型：即以采访者或主持人身份出现的人物讲话声。

（2）被动型：即被采访者或被拍摄者的语言，用来讲观点，释疑问，使被采访者面对观众有直接的交流感。这种讲话要根据内容发展的需要，有选择地截取使用。在编辑中，往往删除采访者的主动提问，直接将同期声讲话插入解说词中。

（3）交流型：即采访者和被采访者、组织者和被组织者之间一问一答式的语言，或一群人的讨论声音，相当于专题或纪录片中的对白，它具有较真实、较活跃的现场气氛。这种方式在访谈或谈话节目中经常运用到。

**【注释】：**第10章第2节第260-261页，采访同期声的形态。

**39.音乐编辑的方式。**

答：（1）整体式：整体式是指在视频中从头到尾都配上音乐。解说一到，音乐突然低下去；解说刚完，音乐立即高上去。

（2）分段式：分段式是指在视频的某一段落或几段中配上音乐。

（3）零星式：零星式是指在某几个镜头上或一个镜头的某一画面上配些音乐，对画面起强调、烘托作用。

（4）综合式：一部作品是否需要配音乐，怎么配，没有具体的原则规定，主要依据作品的样式和主题内容来确立。根据表达的需要，可以不配，可以分段式地配置，也可以零星式地配置，加以点缀。

**【注释】：**第10章第2节第262页，音乐编辑的方式。

**40.音响的编辑有哪些方法？**

答：（1）同步法：同步法是指音响与画面发声物的声音同时出现和消失。

（2）提前法：提前法是指后个镜头的音响在前个镜头末开始，提示后个镜头的画面内容，吸引观众的注意力。

（3）延伸法：延伸法是指前个镜头的音响向后个镜头延伸，使前个镜头的音响不会因镜头转换而中断，并得到充分的发挥。

（4）混合法：混合法是指相连的前后镜头都有音响，即每个镜头所配的效果声都延伸到下个镜头，与该镜头的效果声混合，从而保证了每次效果的尾声完整并加强了效果的力量。

（5）特写法：特写法是将发声体的微弱效果声，通过艺术夸张加以放大，以渲染气氛。

（6）取舍法：取舍法是将与作品主题思想、情绪气氛关系不大的效果声舍去，以免分散观众的注意力。

**【注释】：**第10章第2节第262-263页，音响的编辑。

**41.使用Premiere Pro CC 2019进行编辑的基本流程。**

答：（1）新建一个项目；

1. 导入和管理素材；
2. 编辑素材；
3. 添加系统内置视频转场；
4. 添加系统内置视频特效；
5. 使用外挂视频转场和视频特效；
6. 制作运动视频；
7. 添加字幕；
8. 预演影片效果；
9. 输出电影。

**【注释】：**第10章第3节第264页，使用Premiere Pro CC 2019进行编辑的基本流程。

**42.固定镜头与固定镜头之间应该如何组接？**

答：镜头呈静止状态，但画面中的主体可能是静止的，也可能是运动的。

（1）主体静止的组接—静接静，即静止物体或静止动作的组接。

（2）主体运动的组接—动接动，前后两个固定镜头的主体都是运动的，不论是同一主体还是不同的主体，都是在运动中相接，即动接动。

（3）主体运动与主体静止的镜头相接，在相接的两个固定镜头中，其中的一个主体是运动的，另一个主体是静止的。

**【注释】：**第10章第1节第257页，固定镜头之间的组接。

**43.交错编辑两种具体的编辑方法。**

答：（1）声音滞后：上个镜头画面切出后，声音拖到下个镜头的画面上；当上个镜头的声音结束之后，下个镜头的声音维持与该镜头在口形、动作、情绪上的吻合。

（2）声音导前：上个镜头的声音切出后，画面内的人物表情动作仍在继续，而将下个镜头的声音超前到上个镜头中去。这样编辑的效果是，先闻其声，后见其人，声音的开始部分叠在前一个画面上，主体人物讲几句话后方出现其人，不会使观众感到突然。

**【注释】：**第10章第2节第260页，交错编辑的两种具体的编辑方法是声音滞后和声音导前。

**第11章 数字视频作品的特技与动画**

**单项选择题**

1.（ B ）是最直接和简单的连接两个镜头的方式。一个镜头逐帧播放完后，画面直接切换到下一个镜头的内容，完成画面在时间和空间上的瞬时转换。

A. 叠化

B. 切

C. 淡入

D. 淡出

**【注释】：**第11章第1节第302页，凡是两个镜头直接衔接在一起，就称作切。切换的过程是不可见的，在一瞬间，一个画面就被另一个画面替代了。

2.当两个画面或多个画面在划变的过程中，停止在某一个中间位置时，便能得到（ B ）的效果。

A. 合并屏幕

B. 分割屏幕

C. 插入屏幕

D. 切入屏幕

**【注释】：**第11章第1节第305页，当两个画面或多个画面在划变的过程中，停止在某一个中间位置时，便能得到“分割屏幕”的效果。

3.化学胶片和（ A ）的问世及应用，是动画发展历史上的两个重要里程碑。

A. 计算机

B. 软件

C. 影像

D. 画面

**【注释】：**第11章第3节第311页，化学胶片和计算机的问世及应用，是动画发展历史上的两个重要里程碑。

**多项选择题**

4.电视节目中离不开特技，特技的种类有（ ABCDE ）。

A. 光学特技

B. 模拟特技

C. 机械特技

D. 数字特技

E. 键控特技

**【注释】：**第11章第1节第301-302页，特技的种类有光学特技、模拟特技、机械特技、数字特技和键控特技。

**填空题**

5.凡是两个镜头直接衔接在一起，就称作切，它在影视片镜头的转换中占据着主要地位，使用也最为频繁。

6.一个画面从黑暗中逐渐显现出来称为“淡入”，或称为“渐显”。

7.在前一个画面逐渐消失的同时，后一个画面逐渐显现出来，直至完全替代前一个画面的过程称为“化”。

8.一幅画面逐渐被另一幅画面划动分割，直至被取代的转换过程称为“划”。

9.键控特技包括自键、外键和色键。

10.色键是指利用参与键控特技的两路图像信号的一路信号中的任一彩色作为键信号来分割和组合画面。

11.所谓旋转，常常指围绕Z轴旋转的特技，而围绕X轴旋转的特技被称为翻滚，围绕Y轴旋转的特技被称为翻转。

12.动画的历史划分为三个时代：原始动画时代、传统动画时代和计算机动画时代。

13.计算机动画发展到今天主要分为两大类：一类是计算机辅助动画，即二维动画；另一类是计算机生成动画，即三维动画。

14.要在After Effects中对层做局部透明处理时，可以使用蒙版。

15.After Effects中，复制图层的快捷键是Ctrl+D。

16.特技的形式丰富多样，其中最基本的模拟信号特技方式包括淡、化、划、键等。

17.如果将两个画面化出化入中间相叠的过程固定，并延续下去，便可得到重叠的效果，称为“叠”。“叠”强调重叠画面内容之间的并列关系。

18.键控特技是一种分割电视屏幕的画面效果。其分界线多为不规则的形状，如文字、符号、复杂图形或自然景物等。两个画面被镶嵌在一起，也称为“抠像”特技。

19.自键常用于黑白字幕及图形的嵌入。外键特技常用于彩色字幕的嵌入。

20.数字特技可以将来自任何视频源的视频信号转换成数字信号，然后进行各种各样的变形复制，产生奇特的视觉效果。

21.动画设置方法包括关键帧动画法、变形动画法、人体关节动画法、基于物理模型的动画法等。

22.实时运动捕获动画是一种高级动画技术，它利用传感器或其他技术记录真实人物的动作，用它来控制计算机中的物体的运动，把人物的运动轨迹赋予电脑制作的三维模型上。

**名词解释题**

**23.数字特技：**是指通过数字技术手段制作特殊的画面视觉效果。它通常是利用计算机制作相应的静帧、二维动画和三维动画画面，然后在数字合成软件中，将这些画面与经过处理的实拍影像组合在一起，形成一个有机整体。

**【注释】：**第11章第1节第302页，数字特技。

**24.淡：**画面逐渐消失或者从黑暗中逐渐显示出来的变化过程称为“淡”。

**【注释】：**第11章第1节第303页，“淡”。

**25.化：**在前一个画面逐渐消失的同时，后一个画面逐渐显现出来，直至完全替代前一个画面的过程就称为“化”。

**【注释】：**第11章第1节第304页，“化”。

**26.划：**一幅画面逐渐被另一幅画面划动分割，直至被取代的转换过程称为“划”。

**【注释】：**第11章第1节第305页，“划”。

**简答题**

**27.特技在数字视频的作品中有什么作用？**

答：（1）加入字幕和时间标志，能对屏幕上的部分画面起强调作用。

（2）增强信息传播效果。节目中涉及的重要的对比性数据，仅靠播音给人印象不深，充分利用图文制作系统，将有关数据制成图表、闪动的数宇、运动的箭头或高低变化的彩色图柱叠印在相关画面上，可以达到直观生动的效果。

（3）改变画面的节奏，扩展或压缩运动的持续时间。即加快或放慢运动的速度，以产生抒情或戏剧效果等。

（4）进行画面的意境创新，改变画面的构成，将图像组合成新的整体结构，伴随着翻转、移动、缩放、旋转等多种运动形式以及光与色彩的变化，给观众以超现实的、奇幻美妙的视觉感受和丰富的联想。

（5）特技制作形成了一套独特的画面语言，扩大了画面的表现力，使画面的表达越来越细腻。

（6）以假代真、以假乱真，做到天衣无缝，消除或减轻制作工作中的危险性。同时节省大量资金，缩短制作周期。

（7）具有创造性和修补性，可以展示人们从未去过的地方，或者从未见过的东西。

**【注释】：**第11章第1节第299-300页，特技的作用。

**28.在影视作品中，常见的跳切转场方法主要有哪些？**

答：（1）利用相似性因素；

（2）利用遮挡因素；

（3）利用景物镜头；

（4）利用特写；

（5）利用声音（音乐、音响、解说词、对白等）和画面的配合；

（6）利用承接因素；

（7）利用反差因素；

（8）利用主观镜头。

**【注释】：**第11章第1节第302-303页，无附加技巧的镜头连接——切。

**29.数字特技的常见屏幕效果有哪些？**

答：（1）扩大与压缩；

（2）移位；

（3）裂像；

（4）旋转；

（5）冻结；

（6）多重活动画面（多画屏）；

（7）间歇；

（8）镜像；

（9）马赛克效果；

（10）色缺损效果；

（11）曲线移位；

（12）负像效果；

（13）透视淡变；

（14）照明特技；

（15）阴影特技；

（16）循环特技。

**【注释】：**第11章第2节第307-311页，数字特技的常见屏幕效果。

**30.三维动画的制作需要经过什么步骤？**

答：（1）物体造型；

（2）材质、纹理和灯光的设置；

（3）动画设置；

（4）动画合成；

（5）电脑动画输出。

**【注释】：**第11章第3节第314-317页，三维动画的制作流程。

**31.After Effects的工作界面包括哪几部分及各自作用？**

答：After Effects的工作界面包括项目窗口、时间线窗口、合成图像窗口和工具面板。其中项目窗口用于素材的导入与管理；时间线窗口以时间顺序方式和图层方式显示视频影像；合成图像窗口用于显示图像的合成效果；工具面板包括时间控制、音频、信息等常用工具，用于影片的参数控制。

**【注释】：**第11章第4节第318-319页，After Effects的工作界面。

**32.使用色键特技时要注意什么？**

答：光照要均匀，键电平调节要恰当；人物不要离蓝幕太近，蓝幕本身应避免强光照射；人物的阴影不要落在蓝幕或蓝色地板上；前景中应避免过细的线条，可以添加轮廓光。

**【注释】：**第11章第1节第306页，色键。

**33.简述在After Effects中创建蒙版的步骤。**

答：（1）在时间线窗口双击要添加蒙版的层，打开该素材的层窗口。

1. 选择工具面板的相应工具。钢笔工具：可用于绘制任何形状的蒙版，矩形蒙版工具：用于绘制矩形蒙版，椭圆形蒙版工具：用于绘制椭圆形蒙版。
2. 在素材的层窗口中绘制不同形状的蒙版。
3. 单击选择工具按钮，选择蒙版路径曲线上的控制点，移动控制点的位置，可以改变蒙版的形状，也可以通过拖动控制点两侧的方向线句柄来调节蒙版路径的曲线形状。
4. 设置蒙版边缘羽化。选择图层，按两下M键就可以详细地调节关于蒙版的羽化属性。

**【注释】：**第11章第4节第321页，使用蒙版。