多媒体技术及应用4次作业

一、单项选择题

1、在多媒体课件中，课件能够根据用户答题情况给予正确和错误的回复，突出显示了多媒体技术的( )。

A、多样性　　　　　 B、非线性

C、集成性　　　　　　 D、交互性

2、下列()说法是正确的。

①冗余压缩法不会减少信息量，可以原样恢复原始数据。 ②冗余压缩法减少冗余，不能原样恢复原始数据。 ③冗余压缩法是有损压缩法。④冗余压缩的压缩比一般都比较小。

A.①④ B.①② C.①②③ D.全部

3、信息接收者在没有接收到完整的信息前就能处理那些已接收到的信息。这种一边接收，一边处理的方式叫()。

A.多媒体技术 B.流媒体技术 C.所见即所得 D.动态处理技术 答

4、()是分析多媒体作品开发的必要性和可行性的步骤。 A.需求分析 B.规划设计 C.素材采集与加工 D.作品发布与评价

5、在设计多体媒体作品时，菜单、按钮和对话的设计属于()。 A.布局设计 B.美术设计 C.交互设计 D.稿本设计

6、多媒体作品的界面设计要遵循一定的原则和方法，它们是：() ①注意突出主题信息 ②界面布局要简明清晰 ③界面布局应该有整体上的一致性 ④注意文字显示的效果

A.①②③ B.①②④ C.①②③④ D.②③④

7、PowerPoint是基于()的多媒体集成软件。 A.图标 B.页面和卡片 C.时间线 D.幻灯片

8、以下()是多媒体技术在商业中的应用。 A.可视电话 B.产品操作手册 C.电子图书 D.桌上多媒体通信系统

9、网上有最新的电影《达·芬奇密码》，当他上网打开影片视频时，只听到声音，看不到图像。造成这种现象最有可能的原因是()。

A.网速过慢 B.在线观看的人太多了 C.服务器过载 D.没有安装Windows MPEG4(DivX)插件

10、在视频加工中对过度效果的设置中，要把相应的效果拖到()。 A.两视频之间 B.第一个视频的开头 C.第二个视频的结尾 D.任何地方

11、制作一个动画，将文字变换为图形，应该在帧面板中选择()

A.运动（motion) B.形状（Shape) C.遮罩（Mask) D.逐帧动画

12、多媒体作品评价的步骤正确的是()。①选择评价方式 ②确定评价的时间并实施 ③选择设计和制作评价工具④处理评价的数据并得出结果 ⑤确定评价中每个项目的重要程度

A.①②③④⑤ B.②④③⑤① C.①③②⑤④ D.③⑤②①④

13、在音频媒体工具中，要制作背景音乐，需要在声音图标的属性的Timing选项中选择

() A.等待（Wait Until Done) B.插入（Insert） C.导入（Import） D.同步（Concurrent)

14、音频媒体工具的“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

15、音频媒体支持的声音文件有()。 A.只有mp3 B.只有wav C.mp3和wav

D.mp3、wav和midi

16、利用Goldwave要制作一段配乐诗朗诵，她首先打开音乐文件和朗诵诗歌的声音文件，选取诗歌声音文件后，她需要在音乐文件的适当位置进行下面那个操作()

A.选择粘贴命令 B.选择回声命令 C.选择混音命令 D.选择复制命令

17、音频媒体是基于()的多媒体集成软件。

A.幻灯片 B.页面和卡片 C.时间线 D.图标

18、flash中不存在的交互类型是()。

A.按钮交互 B.热区交互 C.文本交互 D.视频交互 答

19、制作虚拟全景图，最关键的是()。

A.图片的拍摄质量 B.制作软件的使用技巧 C.图片的处理效果 D.全景图生成的设置

20、音频媒体比如Authorware能导入的视频文件格式为：()

A.MPEG和MOV B.RM和AVI

C.MPG和AVI D.MOV和AVI

21、以下属于多媒体技术应用的是：( )

(1)远程教育　　　(2)电脑设计的建筑外观效果图 (3)房地小区微缩景观模型

A、(1)(2) B、(1)(3) C、(2)(3) D、全部

22、要将模拟图像转换为数字图像，正确的做法是：( )

①屏幕抓图 ②用Photoshop加工 ③用数码相机拍摄 ④用扫描仪扫描

A、①②　　　B、①②③ C、③④ D、全部

23、两分钟双声道，16位采样位数，22.05kHz采样频率的WAV文件的数据约为：( )

A、5.05MB B、10.58MB C、10.35MB D、10.09MB

24、衡量数据压缩技术性能的重要指标是( )。

(1)压缩比 (2)算法复杂度 (3)恢复效果 (4)标准化

(A)(1)(3) (B)(1)(2)(3) 　(C)(1)(3)(4) (D)全部

25、在多媒体课件中，课件能够根据用户答题情况给予正确和错误的回复，突出显示了多媒体技术的( )。

A、多样性　　　　　 B、非线性

C、集成性　　　　　　 D、交互性

26、FLASH动画制作中，要将一只青蛙变成王子，需要采用的制作方法是：( )

A、设置运动动画 B、设置变形动画 C、逐帧动画 D、增加图层

27、要想提高流媒体文件播放的质量，最有效的措施是：( )

A、采用宽带网 B、 更换播放器 C、用超级解霸 D、自行转换文件格式

28、MPEG2压缩标准的文件格式是( )

A、 AVI B、 JPG C、 MPEG D、 DAT

29、MIDI音频文件是( )

A、 一种波形文件 B、 一种采用PCM压缩的`波形文件

C、 是MP3的一种格式　　　D、是一种符号化的音频信号，记录的是一种指令序列。

30、关于文件的压缩，以下说法正确的是( )

A、文本文件与图形图像都可以采用有损压缩

B、文本文件与图形图像都不可以采用有损压缩

C、文本文件可以采用有损压缩，图形图像不可以

D、图形图像可以采用有损压缩，文本文件不可以

31、要把一台普通的计算机变成多媒体计算机要解决的关键技术是( )。

A、视频音频信号的获取 　　　B、多媒体数据压缩编码和解码技术

C、视频音频数据的实时处理和特技　D、视频音频数据的输出技术

32、用于加工声音的软件是( )。

A、FLASH　　　B、premirer C、cooledit D、winamp

33、以下可用于多媒体作品集成的软件是( )。

A、Powerpoint B、windows media player C、Acdsee D、我形我速

34、想制作一首大约一分半钟的个人单曲，具体步骤是( )

①设置电脑的麦克风录音 ②在COOLEDIT软件中录制人声 ③从网上搜索伴奏音乐 ④在COOLEDIT软件中合成人声与伴奏　⑤在“附件”的“录音机”中录制人声

A、①②③④　　B、③①②④　　C、①⑤③④　　D、③①⑤④

35、使用文字处理软件可更快捷和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

36、要从一部电影视频中剪取一段，可用的软件是( )。

A、Goldwave B、Real player C、超级解霸　　D、 authorware

37、一同学运用photoshop加工自己的照片，照片未能加工完毕，他准备下次接着做，他最好将照片保存成( )格式。

A、bmp B、swf C、psd D、gif

38、下图为矢量图文件格式的是：( )

A、MCS　　B、JPG　　C、GIF　　D、BMP

39、视频加工可以完成以下制作：

①将两个视频片断连在一起 ②为影片添加字幕

③为影片另配声音 ④为场景中的人物重新设计动作。

A、①② B、①③④ C、①② ③ D、全部

40、一幅彩色静态图像(RGB)，设分辨率为256×512，每一种颜色用8bit表示，则该彩色静态图像的数据量为( )。

A、 512×512×3×8bit

B、 256×512×3×8bit

C、 256×256×3×8bit

D、 512×512×3×8×25bit

二、判断题：

1、计算机只能加工数字信息，因此，所有的多媒体信息都必须转换成数字信息，再由计算机处理( )

2、媒体信息数字化以后，体积减少了，信息量也减少了。( )

3、制作多媒体作品首先要写出脚本设计，然后画出规划图。( )

4、BMP转换为JPG格式，文件大小基本不变。( )

5、能播放声音的软件都是声音加工软件( )。

6、Flash制作动画时,时间轴上的5、10、15……等表示的是时间，单位为秒。( )

7、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。( )

8、视频卡就是显卡。 ( )

9、Word、wps、frontpage都是多媒体集成软件。( )

10、如果自己的作品中部分引用了别人多媒体作品中的内容，不必考虑版权问题。( )

11、颜色模型包括：（1）RGB模型（2）CMYK模型（3）HSB模型（4）YUV/YIQ模型（5）灰度模型与黑白模型( )

12、位图图像：在空间和亮度上已经离散化的图像。( )

13、制作多媒体作品首先要写出脚本设计，然后画出规划图。( )

14、视频数字化的过程：模拟视频信号—扫描—采样—量化—编码—数字视频信号( )

15、图像的文件格式：（1）BMP（2）GIF（3）JPEG（4）PNG（5）PSD（6）TIFF( )。

16、MPG（MPEG）：成为运动图像压缩算法的国际标准。( )

17、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。( )

18、图形（矢量图形、几何图形、矢量图）：用数学方法/指令描述。 ( )

19、Word、wps、frontpage都是多媒体集成软件。( )

20、如果自己的作品中部分引用了别人多媒体作品中的内容，不必考虑版权问题。( )

三、简答题

1． 多媒体技术的发展趋势：

2．多媒体系统的基本组成

3．声音信号的类型：

4．公式

（1）声音数字化数据量

（2）图像文件的字节数

（3）视频占用空间

5．音频的文件格式

6．音频压缩处理流程

7.图像的文件格式

8.计算机动画的文件格式

9.视频数字化的过程

10.视频的文件格式

11．多媒体技术的特征：

12． 多媒体系统结构：

13．多媒体系统的基本组成

1. 媒体的分类：
2. 媒体的含义：

16． 名词概念

（1） MIDI（乐器数字接口）音乐技术：

1. Audition：
2. Photoshop：
3. Flash：
4. Rremiere：
5. Web：
6. Dreamweaver：

17． 多媒体素材制作工具

18． 光盘的标准

19． CD储存技术

20． DVD储存技术：DVD-RAM、DVD-R/RW、DVD+R/RW

复习资料

一、单项选择题

1、D2、A3、B4、A5、C6、C7、D8、B9、D10、A11、B12、C13、D14、C15、C16、C17、D18、D19、A20、C21、B22、C23、A24、A25、D26、B27、A28、D29、D30、D31、B32、C33、A

34、B35、A36、D37、C38、A39、D40、B

二、判断题：

1、√2、 (×)3、 (×)4、 (×　)5、 (×)。6、 (×)7、 (√)8、 (×)9、 (×)10、 (×)

11、 (√)12、 (√)13、 (×)14、 (√)15、 (√)。16、 (√)17、 (√)18、(√)19、 (×)20、 (×)

三、简答题

1． 多媒体技术的发展趋势：智能化、网络化、个性化

2． 多媒体系统的基本组成

（1） 多媒体硬件

A. 计算机

B. 多媒体板卡（显示卡、音频卡、视频卡等）

C. 多媒体外部设备（触摸屏、扫描仪、摄像头等）

（2） 多媒体软件

A． 多媒体系统软件（多媒体驱动程序、多媒体操作程序）

B． 多媒体支持软件（多媒体素材制作工具、多媒体制作工具、多媒体编程语言）

C． 多媒体应用软件

3．声音信号的类型：

（1）模拟信号（自然界、物理）——DAC、D/A数字模拟转换器

（2）数字信号（计算机）——ADC、A/D模拟数字转换器

声音的数字化过程：声音的模拟信号—采样—量化—编码—声音的数字信号

数字音频信息获取与处理过程：采样、A/D变换、压缩、存储、解压缩、D/A变换

4．公式

（1）声音数字化数据量=采样频率（Hz）\*量化位数（b）\*声道数/8（B/s）

（2）图像文件的字节数=图像分辨率\*颜色深度/8

（3）视频占用空间=（图像的像素总量\*颜色深度/8）\*帧率\*时间

5．音频的文件格式

（1）WAV（波形文件）：不失真、数据量大、支持范围广泛

（2）MP3（MPEG Audio Layer 3）：有损压缩、压缩比10：1~20：1、MP3 Pro提升音质

（3）WMA（Windows Media Audio）：在保证只有MP3文件一半大小的前提下保持相同的音质

（4）MID和RMI：只产生声音的指令、数据量小

6．音频压缩处理流程

输入音频信号—编码器—传输/存储—解码器—输出音频信号

1.颜色模型

（1）RGB模型：彩色电视机和计算机显示器

R=G=B=0（黑色）、R=G=B=225（白色）

（2）CMYK模型：彩色打印机和彩色印刷

C=M=Y=K=0%（白）

C=M=Y=K=225%（黑）

（3）HSB模型：艺术绘画

（4）YUV/YIQ模型：彩色电视系统

PAL——YUV、NTSC——YIQ

（5）灰度模型与黑白模型

灰度模型采用8b来表示一个像素（256级灰度模型）

黑白模型采用1b来表示一个像素

7.图像的文件格式

（1）BMP：Windows、每个文件存放一幅图像、未经压缩的BMP文件一般比较大

（2）GIF：世界通用、适用于动画制作和网页制作、对灰度图像表现最佳、采用改进的LZW压缩算法

（3）JPEG：是一种比较复杂的文件结构和编码方式的文件格式、有损压缩、自然景物

（4）PNG：无损压缩、流式读写性能、适合在网络上传输及打开

（5）PSD：Photoshop专用，存取速度比其他格式快、图像细腻

（6）TIFF：用于扫描仪、OCR系统（文字识别）

8.计算机动画的文件格式

（1）GIF动画格式（GIF89a格式文件）：只支持256色，采用无损数据压缩方法中的LZW算法

（2）FLIC（FLI/FLC）格式：用于动画图像中的动画序列、计算机辅助设计和计算机游戏应用程序领域

（3）QTM：支持25位色

（4）VRML（虚拟现实建模语言）：面向Web，具有平台无关性

9.视频数字化的过程

模拟视频信号—扫描—采样—量化—编码—数字视频信号

10.视频的文件格式

（1）AVI文件：讲语音和影像同步组合、图像质量好、跨平台使用、体积过于庞大

（2）MOV文件：跨平台、储存空间小、音频应用软件（QuickTime）

（3）ASF文件：支持任意的压缩/解压缩编码方式、可以使用任何一种底层网络传输协议、具有很大的灵活性

（4）MPG（MPEG）：成为运动图像压缩算法的国际标准

MPEG-1：VCD、MPEG-2：DVD和HDTV、MPEG-4

11． 多媒体技术的特征：多样性、交互性、集成性、实时性

12． 多媒体系统结构：

第一层（最底层）：多媒体硬件系统

第二层：多媒体驱动系统

第三层：多媒体操作系统（多媒体核心系统）

第四层：多媒体开发工具——多媒体素材制作工具、多媒体著作工具和多媒体编程语言 第五层（最顶层）：多媒体应用软件

13． 多媒体系统的基本组成

（1） 多媒体硬件

A. 计算机

B. 多媒体板卡（显示卡、音频卡、视频卡等）

C. 多媒体外部设备（触摸屏、扫描仪、摄像头等）

（2） 多媒体软件

A． 多媒体系统软件（多媒体驱动程序、多媒体操作程序）

B． 多媒体支持软件（多媒体素材制作工具、多媒体制作工具、多媒体编程语言）

C． 多媒体应用软件

14． 媒体的分类：感觉媒体、表示媒体、显示媒体、存储媒体、传输媒体

15． 媒体的两个含义：表示信息的逻辑载体、存储信息的实际载体。

16． 名词概念

（1） MIDI（乐器数字接口）音乐技术：是一种利用合成器产生的音乐技术，即用数

字信息处理技术合成各种各样的音效。

（2） Audition：是集声音录制、音频混合和编辑于一身的音频处理软件。

（3） Photoshop：集设计、图像处理和图像输出等功能于一体的图像处理软件。

（4） Flash：矢量图编辑和动画制作软件

（5） Rremiere：专业非线性视频编辑

（6） web：是一款基于html语言、图标和流媒体的多媒体集成工具

（7） Dreamweaver：集网页制作和管理与一身的所见即所得网页编辑器

17． 多媒体素材制作工具

（1） 文字特效制作软件：Word。COOL 3D；

（2） 音频处理软件：Audition, Cakewalk SONAR;

（3） 图形与图像处理软件：CorelDRAW、Photoshop;

（4） 维和三维动画制作软件Flash、3ds max;

（5） 视频编辑软件：Premiere、绘声绘影

18． 光盘的标准

（1）CD-DA、激光唱盘标准：用来储存数字音频信息；

（2）CD-ROM、只读光盘存储器

（3）CD-I、交互式光盘：是一种集成文字、图形、影像、动画和照片等数

据的交互式多媒体光盘

（4） CD-R、可写CD光盘储存器

（5） VCD标准、视频光盘技术规格：采用CD格式和MPEG-1压缩标准来

保存视频和音频信息

（6） DVD标准、数字电视光盘

19． CD储存技术

（1）CD-ROM：只能读，不能改或重写、擦除

（2）CD-R：一次写入多次读出

（3）CD-RW：可擦型光盘

20． DVD储存技术：DVD-RAM、DVD-R/RW、DVD+R/RW