

湖南省高等教育自学考试  
课程考试大纲

互动媒体设计  
(课程代码: 04845)

湖南省教育考试院组编  
2016年12月

# 高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：互动媒体设计

课程代码：04845

## 第一部分 课程性质与目标

### 一、课程性质与特点

互动媒体设计是高等教育自学考试动画设计（本科）专业的专业核心课程，它是为了培养和检验考生对于互动媒体设计的基本知识和基本技能而设置的专业课程。

随着互动媒体设计理论和计算机软件技术的飞速发展，互动媒体已经渗透到人们日常生活的每一个角落，人们对互动媒体设计的需求越来越多，理所当然也迫切需要大量既懂技术又懂艺术的相关设计人才。在这种形势下，动画设计类及相关专业的考生了解和掌握基本的互动媒体设计知识十分必要。

本课程包括 13 个部分：多媒体概述；软件配置设计；Director MX 应用基础；硬件配置设计；系统启动设计；系统导航设计；文本展示设计；图片展示设计；动画展示设计；视频展示设计；音频控制设计；系统关闭设计；软件成品输出，每一个部分都是互动媒体设计中的重要支撑。通过本课程的学习，考生应能对互动媒体设计知识有一个基本了解，从而提高互动媒体设计的能力和掌握正确开发应用软件的方法，同时为进一步学习后续课程奠定坚实基础。

### 二、课程目标与基本要求

（一）课程目标：通过本课程的学习，使考生能够掌握互动媒体设计的基本概念和基本原理，能够应用相关软件技术的基本原理和方法进行简单的多媒体互动展示设计。同时能够对互动媒体设计的新研究成果与发展趋势有所了解，以适应现代社会对互动媒体设计越来越高的要求。

（二）基本要求：本课程基本要求是依据专业考试计划和专业培养目标而确定。课程基本要求还明确了课程的基本内容，以及对基本内容掌握的程度。考核内容中的考核知识点构成了课程内容的主体部分。因此，课程基本内容考核能力层次、课程考核知识点是高等教育自学考试考核的主要内容。

1. 了解多媒体的基本概念，优势及应用情况；
2. 多媒体软件的配置设计；
3. 多媒体互动展示系统中的硬件配置设计；
4. 多媒体互动展示软件系统中的启动、关闭及导航设计方法；
5. 文本、图片、动画、视频等媒体的编辑、展示、应用以及其中的程序控制方法；
6. 多媒体互动软件成品输出方法。

### 三、与本专业其他课程的关系

本课程应具备影视编导、空间设计等学科的知识基础条件。本课程的先修课

程为：影视编导、空间设计。

互动媒体设计的实现需要具备影视编导的基础知识和空间设计概念与应用的基本能力，在本课程指定教材中详述了视频编辑、展示设计应用，因此影视编导以及空间设计的基础知识是学习本课程的前提条件。互动媒体设计是动画设计专业学科中的一个重要的知识点，是对动画设计专业的应用与实现上的有力支持，因此只有掌握了互动媒体设计的原理和基本结构，才能在此基础上进一步地学习视频编辑和互动媒体设计实践等课程知识。

## 第二部分 考核内容与考核目标

### 第一章 概述

#### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，了解多媒体的概念、多媒体的优势评价、多媒体的应用模式、多媒体的应用领域、专业多媒体互动展示系统的设计流程，为进入以后各章具体内容的学习提供必要引导。重点是了解多媒体的定义，专业多媒体互动展示系统的设计流程。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）什么是多媒体（次重点）

识记：1. 多媒体的定义；2. 多媒体是多种媒体的集合；3. 多媒体是一种标准

理解：多媒体是技术又是艺术

##### （二）多媒体的优势评价（一般）

识记：认知吻合；

理解：1. 趣味横生；2. 互动控制；3. 不知疲倦

##### （三）多媒体的应用模式（次重点）

识记：1. 自主播放模式；2. 互动控制模式；3. 混合模式；4. 数据库模式

##### （四）多媒体应用领域（一般）

识记：1. 信息传播；2. 教学辅助；3. 游戏娱乐

##### （五）专业多媒体互动展示系统的设计流程（重点）

理解：1. 客户需求信息调查；2. 可行性分析；3. 制定设计日程表；4. 资料收集与管理；5. 系统实施、调试与运行

### 第二章 软件配置设计

#### 一、学习目的与要求

软件配置设计是学习互动媒体设计知识的重要的基础部分，在互动媒体设计的实现中都要用到各种软件。按照功能可将这些软件划分为媒体编辑和媒体集成两大类。如何选择能进行畅通数据交流的软件，是构建多媒体设计平台时遵循的主要原则。熟悉并能合理利用各种多媒体设计软件，是多媒体设计者必备的技能。

本章重点学习的是媒体集成软件，要掌握它们的功能与区别。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）构建专业多媒体互动软件设计平台的原则（次重点）

识记：构建专业多媒体互动软件设计平台的原则

### （二）图片操作软件（一般）

理解：1. 图片操作需求；2. Photoshop；3. CorelDRAW；4. ACDSee

### （三）动画制作软件配置（次重点）

理解：1. Flash；2. After Effects；3. 3ds max

### （四）声音编辑软件（一般）

理解：1. GoldWave；2. XingMP3 Encoder；3. Easy CD-DA Extractor

### （五）视频编辑软件（一般）

理解：1. Premiere；2. Ulead VideoStudio；3. Windows Movie Maker

### （六）媒体集成类软件（重点）

理解：1. Visual Basic；2. Authorware；3. Director；4. Director 与 Authorware 比较

## 第三章 Director MX 应用基础

### 一、学习目的与要求

Director MX 是专业制作多媒体软件，功能强大。Director MX 提供了许多窗口，构成一个优越的工作环境。利用 Director MX，可以创建或编辑包括文本、图形图像、动画、音频等媒体。要对软件的工作环境、媒体编辑、精灵操作、Lingo 语言、Director MX 的工作流程有清晰理解。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）Director MX 的工作环境（重点）

理解：1. 舞台窗口；2. 剧本窗口；3. 演员表窗口；4. 属性检查员窗口；  
5. 脚本窗口；6. 编码窗口

#### （二）媒体编辑（次重点）

应用：1. 文本编辑；2. 图形图像编辑；3. 动画编辑；4. 音频转换

#### （三）精灵操作（一般）

理解：精灵的墨水效果

应用：1. 创建精灵；2. 改变精灵的属性；3. 精灵的编辑操作

#### （四）Lingo 语言（一般）

识记：1. Lingo 功能；2. Lingo 的类型；3. Lingo 的应用

理解：Lingo 的基本语法

#### （五）DirectorMX 的工作流程（次重点）

应用：1. 素材准备；2. 剧本编排；3. 程序控制；4. 成品输出

## 第四章 硬件配置设计

### 一、学习目的与要求

硬件配置设计包括两个方面的含义，一是作为专业从事多媒体互动软件设计者，自身应该如何进行计算机硬件配置，才能保证正常工作的顺利进行；二是作为多媒体互动软件的需求者，应该配置什么样的设备，才能非常有效的发挥软件的各项功能。实际上，无论是设计者还是需求者，都需要建立一套合适的多媒体计算机硬件系统。通常情况下，设计者的硬件配置需要具有共性特征，往往是根据软件的展示或娱乐目标来开展硬件配置工作。所以要对硬件配置原则、文本输入型设备、图像输入型设备、声音输入型设备、数据输入型设备、指令输入型设备有一个较全面的了解。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）四个“原则”和一个“中心”（重点）

识记：1. 合理目标定位原则；2. 性价比最优原则；3. 安全系数最大；4. 兼容性最佳；5. 以计算机为中心

#### （二）文本输入型设备（次重点）

理解：1. 键盘；2. 手写板；3. 语音输入设备

#### （三）图像输入型设备（一般）

理解：1. 数字绘图板；2. 扫描仪；3. 数码照相机；4. 数码摄像机

#### （四）声音录入型设备（一般）

理解：1. 录音机；2. 录音笔；3. MIDI 键盘；4. 话筒

#### （五）数据输出型设备（重点）

理解：1. 显示输出设备；2. 打印输出设备；3. 声音还原设备；4. 光盘刻录设备

#### （六）数据处理型设备（一般）

理解：1. 主板；2. CPU；3. 储存器；4. 图形卡；5. 声频卡；6. 视频卡

#### （七）指令输入型设备（一般）

理解：1. 鼠标器；2. 触摸屏；3. 游戏操纵杆

## 第五章 系统启动设计

### 一、学习目的与要求

系统启动设计是实现多媒体软件启动所要进行的工作。它是对打开计算机后点击运行或自动运行系统启动程序开始，直至主导航界面出现这段时间的设计。在这一部分要求掌握系统启动方式、对内容及其中的程序流程控制等方面进行统筹规划、具体实施等工作方式。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）系统启动设计的意义（次重点）

- 识记：1. 交待系统基本内容；2. 确定系统整体设计风格；3. 展示开发者的实力
- (二) 系统启动方式设计（次重点）  
识记：1. 系统启动方式设计的含义；2. 系统启动的若干方式
- (三) 系统启动片头设计（一般）  
识记：系统启动片头的含义  
理解：片头制作常用方法  
应用：系统启动片头的应用
- (四) 系统启动设计中应注意的问题（一般）  
理解：1. 控制好内存资源的消耗；2. 维持好播放的流畅性
- (五) 系统启动中的程序控制（重点）  
应用：1. 安全注册程序控制；2. 片头播放结束自动进入主导航界面；3. 反复播放程序控制

## 第六章 系统导航设计

### 一、学习目的与要求

导航是任何多媒体互动软件不可或缺的功能。它通过按钮点击、语音提示、动画指引等手段，引导观众启动或退出有关模块内对主体对象进行各种操作。在此章节中要求学生合理运用各种设计方法和技巧，使导航操作灵活、实用，具有美感。

### 二、考核知识点与考核目标

- (一) 导航界面设计（次重点）  
识记：1. 导航界面的构成；2. 导航界面设计的定义  
理解：1. 导航界面的设计方法；2. 导航界面设计中的常用的作业方式
- (二) 导航界面背景设计（次重点）  
识记：1. 导航背景的定义；2. 导航背景的特点  
理解：1. 图像法；2. 合成法；3. 原型法；4. 动态表现法
- (三) 导航标题设计（一般）  
识记：1. 导航标题的含义；2. 导航标题的分类；  
理解：导航标题设计方法
- (四) 导航按钮设计（重点）  
识记：1. 导航按钮的含义；2. 导航按钮的分类；3. 主体导航按钮与常规按钮的作用  
理解：1. 让导航按钮变得漂亮、有意思；2. 在导航按钮嵌入声音；3. 导航按钮的动态实现  
应用：实现导航按钮的互动控制
- (五) 系统启动中的程序控制导航提示设计（一般）  
识记：1. 导航提示的定义；2. 导航提示的作用

理解：1. 合理把握导航提示的视觉效果；2. 让声音介入导航提示

## 第七章 文本展示设计

### 一、学习目的与要求

媒体形式多种多样，但是文本依然是最常见的媒体之一。因此在此章节中要求考生想出各种方法、对它进行“化妆”、“整容”，尽可能的使它在展示形式和品质上有较强的可视性。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）文本媒体的优势与劣势（一般）

理解：1. 文本媒体的优势；2. 文本媒体的劣势

#### （二）文本媒体的两种格式（一般）

识记：1. 非图片化文本的定义；2. 图片化文本的含义

理解：1. 非图片化文本的编辑；2. 图片化文本的编辑

#### （三）非图片化文本展示设计（重点）

识记：非图片化文本应用的意义

理解：非图片化文本展示视觉设计

应用：非图片化文本中的程序控制

#### （四）图片化文本展示设计（次重点）

理解：1. 图片化文本的视觉设计；2. 图片化文本的展示设计

应用：图片化文本展示中的程序控制

## 第八章 图片展示设计

### 一、学习目的与要求

图片是多媒体互动展示软件中最主要的，也是最早出现媒体之一。在此章节中对考生在图片展示形式和处理的品质上提出了更高的要求，要求考生掌握图像与图形的定义与关系、图像编辑、图形编辑、图片展示准备、图片展示方式、图片展示中的程序控制。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）图片（一般）

识记：1. 图片的定义；2. 图片展示的定义

#### （二）图像与图形（一般）

识记：1. 图像分辨率的定义；2. 屏幕分辨率；3. 显示分辨率；4. 打印分辨率；5. 图形的含义

理解：1. 图像数据表示；2. 图像颜色

#### （三）图像编辑（一般）

识记：图像编辑的含义

应用：1. 调性调整；2. 形状变化；3. 模式转换；4. 图层操作；5. 通道、

蒙版应用；6. 图像输出

(四) 图形编辑（一般）

理解：1. 图形绘制；2. 图形转换

应用：图形输出

(五) 图片展示准备（次重点）

理解：1. 优胜劣汰；2. 完善品质；3. 确定大小

(六) 图片展示方式（重点）

理解：1. 跳页方式；2. 任意跟踪方式；3. 整体显示和局部放大方式；  
4. 播放方式

应用：图片展示中的程序控制

## 第九章 动画展示设计

### 一、学习目的与要求

多媒体互动展示软件中使用的是数字化的动画，主要是依赖计算机制作动画。动画制作的原理是一样的，但按照不同的分类标准，它可以划分许多种。动画展示设计的意义在于活跃画面、增强互动性、展示能力等。要求考生在此章节掌握多媒体软件中的动画分类、动画展示设计的意义、动画展示的基本方法、动画展示中应注意的问题、动画的编辑、动画展示中的程序控制。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) 动画（一般）

识记：1. 动画的定义；2. 计算机动画的定义

(二) 多媒体软件中的动画分类（一般）

识记：1. 从动画数据格式分类；2. 按照动画制作方法分类；3. 按照动画视觉空间表现分类；4. 按动画发挥的作用分类

(三) 动画展示设计的意义（一般）

识记：1. 是活跃画面的最好手段；2. 有良好的互动性；3. 是化抽象为具象的首选方式；4. 是展示设计水平的绝好机会

(四) 动画展示的基本方法（一般）

理解：1. “主角”类动画展示；2. “配角”类动画展示

(五) 动画展示中应注意的问题（一般）

理解：1. 速度控制；2. 内存消耗控制；3. 安全保证

(六) 动画的编辑（重点）

应用：1. Flash 动画制作；2. After Effects 动画制作；3. 3ds max 动画制作；4. Director 动画制作

(七) 动画展示中的程序控制（重点）

应用：1. 视频格式动画中的程序控制；2. Flash 动画中的程序控制；3. Film Loop 类型动画中的程序控制；4. 其他类型动画中的程序控制

## 第十章 视频展示设计

### 一、学习目的与要求

多媒体技术中使用的是数字视频。从单帧画面上，数字视频比不上专业图片的质量。但是，与静态的图文媒体相比，它的连续不止的动感和引人入胜的情节的确更能吸引观众。因此，很有必要掌握视频编辑及其展示技巧。要求学生在此章节掌握视频基础知识、视频编辑、视频展示设计、视频播放的控制设计、视频展示中的安全设计。

### 二、考核知识点与考核目标

#### (一) 视频基础知识 (次重点)

识记：1. 视频的含义；2. 视频信号采集卡的定义；3. 数字视频的定义

理解：视频的格式

#### (二) 视频编辑 (一般)

理解：视频素材的获取

应用：1. 视频编辑；2. 视频格式转换

#### (三) 视频展示设计 (重点)

识记：1. 视频展示设计的含义；2. 视频展示界面的含义

理解：1. 视频显示窗口设计；2. 视频控制面板设计

#### (四) 视频播放的控制设计 (一般)

应用：1. 视频的缩放控制；2. 视频的播进度控制；3. 视频播放、暂停、终止、退出的程序控制；4. 视频的声音控制

#### (五) 视频展示中的安全设计 (一般)

识记：视频的内存安全

理解：1. 视频的连接安全；2. 视频的解压安全

## 第十一章 音频控制设计

### 一、学习目的与要求

声音是人类进行交流和认识自然的主要媒体形式，自然也是专业多媒体互动软件中采用的主要媒体之一。为了使声音媒体更好的传达信息，或者使其充分发挥听觉感染力，设计者必须对有关音频的属性进行各种合理调整。因此要求考生在此章节掌握视音频的常识、音频编辑、音频的控制需要分析、音频控制的程序设计。

### 二、考核知识点与考核目标

#### (一) 关于音频的若干常识 (重点)

识记：1. 声音的格式；2. 声音的频率；3. 声音的位深；4. 声音的通道

#### (二) 音频的编辑 (一般)

理解：音频素材的获取

应用：1. 音频的分割；2. 音频的格式转换；3. 音频的效果处理

### （三）音频的控制需求分析（一般）

理解：1. 音频的使用；2. 音频的控制

### （四）音频控制的程序设计（一般）

理解：音频控制中的视觉特效设计

应用：1. 音频的开关控制；2. 音量大小控制；3. 播放时间控制；4. 音频暂停控制；5. 音频效果控制；6. 音频状态测试

## 第十二章 系统关闭设计

### 一、学习目的与要求

多媒体互动展示软件主体工作结束后，采取何种方式关闭、退出，以及在退出过程中将要展示哪些内容等都是设计师需要考虑的内容。因此要求学生在此章节掌握系统关闭设计的含义、系统关闭设计的原则、系统关闭的常见方式、系统关闭中的程序控制。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）系统关闭设计的含义（一般）

识记：系统关闭设计的含义

#### （二）系统关闭设计的原则（重点）

识记：1. 隐蔽性原则；2. 保密性原则；3. 善后性原则

#### （三）系统关闭的常见方式（一般）

理解：1. 关闭整个计算机系统；2. 只退出多媒体互动软件系统；3. 关闭系统前有片尾播放

#### （四）系统关闭中的程序控制（一般）

应用：1. 结束软件操作的程序控制；2. 片尾播放的程序控制

## 第十三章 软件成品输出

### 一、学习目的与要求

当多媒体互动展示软件设计完毕，进入设计的后期处理阶段。要对其进行整理、清除无用的演员，删除无用的文件，规范各种命名，优化程序，清点各种外部调入，做好软件开发的文档备案。这个环节仍然不可掉以轻心，需要有关人员付出更加认真细致的劳动。因此要求考生在此章节掌握成品输出前的整理工作、成品输出前的调试工作、完成最终成品输出、编写用户手册。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）成品输出前的整理工作（一般）

理解：1. 整理工作的内容；2. 规范各种命名；3. 整理工作的意义

#### （二）成品输出前的调试工作（次重点）

- 识记：1. 调试工作的主要任务；2. 调试工作的开展方法
- (三) 完成最终成品输出（重点）
- 理解：约定输出格式
- 应用：1. 创建独立播放程序；2. 刻录光盘；3. 安装与自动启动
- (四) 编写用户手册（一般）
- 理解：1. 用户手册编写中应注意的问题；2. 用户手册的编写内容

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

### 二、教材

指定教材：多媒体互动艺术设计，容旺乔，高等教育出版社，2005年版

### 三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。

2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。

3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。

4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

互动媒体设计课程对考生来说是一门较难的课程，该课程的知识面宽。因此，考生在学习时必须了解各章的考试知识点，以及对各知识点的考核要求，根据要

求来掌握学习的深度和广度。

互动媒体设计课程内容涉及面较宽，涉及到各类视觉设计与多种软件综合应用等方面。考生在自学时往往会感到有一定困难，但自学能力的培养对获取知识是非常必要的。考生在自学过程中应注意如下几个方面：

(1) 根据考核要求中的能力层次，在全面系统学习的基础上掌握重点概念和重点问题，注意各章内容之间的内在联系。

(2) 本课程的自学考试大纲是自学本课程的主要依据。在自学本课程前应先通读大纲，了解课程的要求，获得课程完整的概况。在开始自学某一章时，先阅读大纲，了解该章的课程内容，考核知识点和考核要求，在自学过程中有的放矢。

(3) 阅读指定教材时，要求吃透每个考核知识点。对基本概念要做到深刻理解和基本原理解，对基本原理要弄清弄懂，对基本方法要熟练掌握。

(4) 重视每章末的习题的作用，考生需要多做习题，可以帮助考生尽快地达到自考大纲的要求，并可以检查学习掌握知识的程度。

(5) 本课程是一门实践性较强的课程，考生在自学过程中必须注意理论联系实际，按实验的目的、要求和内容认真做好实验。建议实验与课程自学过程同步进行。

(6) 考生在自学时要注意基本能力的培养，即系统分析和综合能力，分析问题和理解知识的能力，抓住重点阐述问题的能力，以及实验能力等。

#### 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。
3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对应考者能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
8. 助学学时：本课程共 3 学分，建议总课时 54 学时，其中助学课时分配如下：

章 次	内 容	学 时
第一章	概述	4
第二章	软件配置设计	4
第三章	Director MX 应用基础	4
第四章	硬件配置设计	4

第五章	系统启动设计	6
第六章	系统导航设计	4
第七章	文本展示设计	4
第八章	图片展示设计	4
第九章	动画展示设计	6
第十章	视频展示设计	4
第十一章	音频控制设计	4
第十二章	系统关闭设计	4
第十三章	软件成品输出	2
合 计		54

## 五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是：“识记”为 40%、“理解”为 50%、“应用”为 10%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。
4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：重点占 60%，次重点占 30%，一般占 10%。
5. 试题类型一般分为：单项选择题、多项选择题、填空题、名词解释题、简答题。
6. 考试采用闭卷笔试，考试时间 150 分钟，采用百分制评分，60 分合格。

## 六、题型示例（样题）

### 一、单项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 系统关闭设计应遵循隐蔽性原则、保密性原则、善后性原则和
  - A. 显性提示原则
  - B. 繁复性原则
  - C. 反复性原则
  - D. 热区原则
2. 属于视频文件格式的是
  - A. WAVE
  - B. MP3
  - C. MIDI
  - D. MOV

### 二、多项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的五个备选项中至少有两个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂、少涂或未涂均无分。

1. 多媒体的应用模式包括
  - A. 自主播放模式
  - B. 互动控制模式
  - C. 混合模式
  - D. 交叉模式
  - E. 数据库模式
2. 进行多媒体系统设计之前，很有必要对客户需求信息进行充分调查，因此一份完整的客户需求信息调查表包括
  - A. 展示功能需求信息
  - B. 设计艺术需求信息
  - C. 安全保障需求信息

D. 技术需求信息

E. 系统测试需求信息

三、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 图像分辨率可以分为 3 种类型，即屏幕分辨率、\_\_\_\_\_和打印分辨率。
2. 图形是计算机在平面坐标系和\_\_\_\_\_中，通过对运算表达式进行矢量运算和对坐标数据进行描述而形成的运算结果。

四、名词解释（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 媒体集成类软件
2. 导航标题

五、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 什么是导航界面设计，如何进行这方面的设计？
2. 简述 Director MX 的工作流程。