07225 电脑艺术设计

1. 单项选择题（60题，每题2分）

1.PSD格式不是矢量图形文件格式。

2.电脑设计中属于矢量文件格式有AI。

3.Photoshop专用文件格式是PSD格式。

4. RGB模式中，B代表的是蓝。

5．在进行图像编辑时，新创建的通道称为Alpha通道。

6.下面哪个命令可以将选定区域的边缘用前景色描绘出来描边。

7.画区选好后，沿方向移动选区10个像素的快捷键Shift+方向键。8.文字工具的快捷键是T。

9.Photoshop中的橡皮擦工具，可以在背景图象或选择区域中利用背景色覆盖你所涂抹的地方。

10.艺术与空间技术结合的设计是造型设计。

11.Photoshop中，魔术橡皮擦工具可以自动擦除颜色相近的区域。

12.装饰画不具有的特点是写实化。

13.艺术效果滤镜是Photoshop中的重要滤镜,其中不包括油画

14.颜色取样器工具可在图像中对需要的色彩进行取样，最多可以对4个颜色点进行取样。

15. Photoshop中的渐变填充方式有5种。

16. LAB模式中，L是明度。

17. Photoshop中的TIF文件格式，可以保存图像Alpha信息。

18. 图层控制面板左边的“眼睛”图标作用是显示。

19、下列不属于“选择”菜单下“修改”命令的是模糊。

20. 图章橡皮擦工具不属于橡皮工具。

21.WEB图像所包含的颜色小于256时，可以选择存储为GIF文件。

22.RGB颜色模式可以使用Photoshop 7.0的每一种滤镜。

23.HSB模式描述了颜色三种基本特性，不包含灰度。

24. 图层控制面板中的07225-1标志为设定图层混合模式图标

25.使用去色命令去掉图像的色彩，图像变为灰度图，图像的色彩模式不变化。

26.反复按Tab键，可以控制显示或隐藏除图像和菜单外的其他控制面板。

27. 像素化滤镜可以用来将图像分块或将图像平面化。

28. 图层控制面板中的07225-1第二个工具图标为锁定图像像素工具。（ 注释：四个图标分别为锁定透明像素、锁定图形像素、锁定位置、锁定全部）

29.灰度模式的灰度级，最大有256种。

30.反复按键盘上的Caps Lock键，可以使光标在工具图标和精确十字形之间切换。

31. 色彩平衡命令中的色调平衡选项用于选区图像的暗调/中间调/高光。

32、用前景色填充选区的工具是油漆桶。

33.HSB模式中，H代表的是色相。

34.海绵工具可以增加或降低图像的色彩饱和度。

35.在画选区时，不要放开鼠标，按住键盘上的空格键就可以移动选区。

36.Photoshop中的TIFF文件格式，可以保存图像Alpha信息。

37. 色阶命令不可以调整图像的反射渐变。

38. 灰度不属于色彩三要素。

39. 油画不属于Photoshop中艺术效果滤镜。

40. Photoshop的选择工具除了矩形选框工具、单行选框、单列选框外，还包括椭圆选框工具。

41. 在Photoshop中，用前景色填充的快捷键是Alt+Delete。

42.在Photoshop中，用背景色填充的快捷键是Ctrl+Delete。

43.在Photoshop中，前景色和背景色互换的快捷键是X。

44.按住键盘上的Ctrl键，同时用鼠标左键拖动变换框的四个控制点，可以使图像任意变形。

45.色彩平衡命令是调整图像颜色的命令之一，按Ctrl+B组合键，可弹出色彩平衡对话框。

46. 具有青色、洋红、黄色和黑色4个颜色通道的色彩模式是CMYK。

47. 具有红色、绿色、蓝色三个颜色通道的色彩模式是RGB。

48.位图模式使用黑或白两种颜色值之一表示图像中的像素，则位深度为 1。

49.JPG格式不是矢量图形文件格式。

50.通道除了可以存储图像的色彩，还可以存储图像的选区。

51.Photoshop中，用来保存图像选区和颜色信息的是通道。

52.动感模糊 滤镜可以使图像产生动态模糊的效果。

53、下列不属于风格化滤镜的是水波。

54. 动态模糊滤镜可以产生动态模糊的效果，径向模糊可以产生圆形的模糊效果。

55. Photoshop中的CMYK模式不能使用所有的滤镜效果。

56、字符控制面板中的 按钮用于对文字进行变形操作。

57、在画选区时，不要放开鼠标，按住键盘上的空格键就可以移动选区。

58.通过以下方式不能选择工具箱中的隐藏工具按键盘上的Ctrl键，再用鼠标左键反复单击有隐藏工具的图标。

59.CMYK模式中，K代表的是黑色。

60.橡皮擦工具组是图像修饰工具之一。橡皮擦工具组不包含柔化橡皮擦工具。

1、像素：

像素是组成一幅图画或照片的最基本单元，也是显示器能够显示的最小点，它是度量数字图像的基本单位。像素点分布越密集，就越能把物体的细微末节表现出来。

2、分辨率：

指单位长度内的像素，它的单位为ppi(Pixel Per Inch)，就是每英寸内的像素数。一般说来，分辨率越高，图像就越清晰，占用的电脑存储空间也就越大

3、CMYK色彩模式：

CMYK是一种依靠反光的色彩模式，和RGB类似，CMY是3种印刷油墨名称的首字母：青色Cyan、洋红色Magenta、黄色Yellow。而K取的是black最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与蓝色(Blue)混淆。

4、RGB颜色模式：

RGB色彩模式（也翻译为“红绿蓝”）是工业界的一种颜色标准，是通过对红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来得到各式各样的颜色的，RGB即是代表红、绿、蓝三个通道的颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。

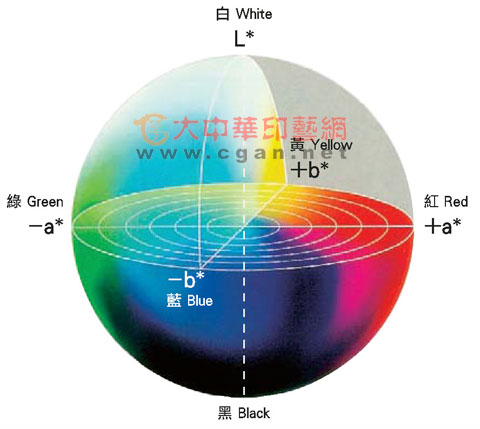
5、灰度颜色模式：

灰度颜色模式就是用0到255的不同灰度值来表示图像，0表示黑色，255表示白色，灰度图像中的每个像素都有一个0到255之间的亮度值。

6、位图颜色模式：

位图颜色模式其实就是黑白模式，它只能用黑色和白色来表示图像，只有灰度颜色模式可以转换为位图颜色模式，所以一般的彩色图像需要先转换为灰度颜色模式后再转换为位图颜色模式。位图模式的图像，深度为1。

7、Lab颜色模式：



Lab模式的定义：Lab模式是由国际照明委员会（CIE）于1976年公布的一种色彩模式。是CIE组织确定的一个理论上包括了人眼可见的所有色彩的色彩模式。Lab模式弥补了 RGB与CMYK两种彩色模式的不足，是Photoshop用来从一种色彩模式向另一种色彩模式转换时使用的一种内部色彩模式。

8、索引颜色模式：

该模式采用一个颜色表存放并索引图像中的颜色使用最多 256 种颜色，当转换为索引颜色时，Photoshop 将构建一个颜色查找表 (CLUT)，用以存放并索引图像中的颜色。如果原图像中的某种颜色没有出现在该表中，则程序将选取现有颜色中最接近的一种，或使用现有颜色模拟该颜色。它只支持单通道图像(8位/像素)，因此，我们通过限制调色板、索引颜色减小文件大小，同时保持视觉上的品质不变——如用于多媒体动画的应用或网页。注意：当图像是8位/通道，且是索引颜色模式时，所有的滤镜都不可以使用。

9、双色调模式：

双色调模式用一种灰色油墨或彩色油墨来渲染一个灰度图像。该模式最多可向灰度图像添加4种颜色，从而可以打印出比单纯灰度更有趣的图像。

双色调模式采用2~4种彩色油墨混合其色阶来创建双色调(2种颜色)、三色调(3种颜色)、四色调(4种颜色)的图像,在将灰度图像转换为双色调模式的图像过程中,可以对色调进行编辑,产生特殊的效果.使用双色调的重要用途之一是使用尽量少的颜色表现尽量多的颜色层次，减少印刷成本。

1. 位图图像：

位图是以点阵方式保存的图像，它使用彩色网格即像素来表现图像，每个像素都有特定的位置和颜色值。位图文件占用存储空间较大，表现图像较细微。当把位图文件放到一定程度后会模糊。

[位图](http://baike.baidu.com/view/56073.htm" \t "_blank)图像也叫做栅格图像，Photoshop 以及其他的[绘图软件](http://baike.baidu.com/view/3047197.htm" \t "_blank)一般都使用位图图像。[位图](http://baike.baidu.com/view/56073.htm" \t "_blank)图像由像素组成，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。在处理[位图](http://baike.baidu.com/view/56073.htm" \t "_blank)图像时，您编辑的是像素而不是对象或形状，也就是说，编辑的是每一个点。每一个栅格代表一个像素点,而每一个像素点,只能显示一种颜色。

常见的位图文件格式：PSD、JPG、GIF、BMP、TIF格式的文件是位图文件。

1. 矢量图：

由矢量的数学对象定义的线条和曲线组成的。是计算机图形学中用点、[直线](http://baike.baidu.com/view/15102.htm" \t "_blank)或者多边形等基于[数学](http://baike.baidu.com/view/1284.htm" \t "_blank)方程的几何图元表示图像。矢量图形最大的优点是无论放大、缩小或旋转等不会失真；最大的缺点是难以表现色彩层次丰富的逼真图像效果。

12、Alpha通道：

Alpha通道是一个8位的灰度通道，该通道用256级灰度来记录图像中的透明度信息，定义透明、不透明和半透明区域，其中黑表示全透明，白表示不透明，灰表示半透明。在PS中默认的新建通道为ALPHA，在通道面板底部点新建按钮就会自动生成。ALPHA通道的作用与快速蒙版是一样的，用来保留或去除图像中的某一部分。与选区方法不同的是这种方法可以控制提取或删除部分图像的透明度。ALPHA通道指图片的透明程度。

1、简述如何定义并填充图案？

答：（1）首先用矩形选区工具选择你要定义图案的具体位置，然后选择“编辑” 菜单下的“定义图案”选项。然后给图案起个名字保存起来就可以了。（2）填充图案：选择“编辑” 菜单下的“填充”选项，在弹出的对话框中，内容选择使用“图案”，在“自定义图案”中找到已定义的某个图案，然后单击“确定”即可完成填充。

2、简述如何制作羽化图像的效果。

答：首先用框选工具或套索工具选择需要制作羽化效果的区域，然后选择“选择——修改——羽化”命令，设置羽化半径，然后按上键盘上的Shift+F7或选择“选择——返向”命令进行反选；反向之后，按上键盘上的Del键进行羽化，如果羽化得不是很好，可以继续按Del键。

3、简述在使用矩形选框工具的时候，Shift和Alt作为辅助键的作用。

答：按住SHIFT不放键使用矩形选框工具，框选变为加模式，选择区会相加, 新的矩形和以前的矩形构成了一个新的选择区域；按住Alt键不放使用矩形选框工具，框选变为减模式, 新生成的选择区是从原选择区中减去刚才拖动的矩形选择区。若选择了矩形选框工具，按下shift键，拖一个矩形框，然后先放开鼠标再放开shift键，则能画出一个正方形。

4、简述Photoshop中图层蒙版的主要作用

答：Photoshop中图层蒙版用于控制图层中的不同区域如何被隐藏。通过更改图层蒙版，可以将大量的特殊效果应用到图层，而不会影响该图层的像素。此外可以通过使用图层蒙版将需要处理的图像部分以外的图像用蒙版塑封起来，在处理时不会影响要处理的工作，处理后，再将塑封去掉。

5、Photoshop的形状工具包括哪些？

答：Photoshop的形状工具包括：矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具、多边形工具、直线工具。

6、Photoshop模糊滤镜常用的包括哪些？

答：高斯模糊、动感模糊、径向模糊、方框模糊、形状模糊、特殊模糊、进一步模糊、模糊、平均。

7、Photoshop中，常用的滤镜包括哪些种类？

答：常用滤镜包括：风格化滤镜、模糊滤镜、扭曲滤镜、锐化滤镜、像素化滤镜、艺术效果滤镜、杂色滤镜、渲染滤镜、素描滤镜、纹理滤镜等。

8、套索工具有哪些？各有什么作用？

答：套索是建立选区用的,是最直接最方便的选区工具，绘制不规则选取（注意：要闭合才能形成选区）。建立选区后，可以对选区内的图像进行剪切、复制、移动、填充等操作，而不会影响选区外的图像。

套索工具包括：套索工具、多边形套索工具、磁性套索工具。

磁性套索工具可以快速选取颜色相近的区域，普通套索工具绘制由曲线构成的闭合的不规则选区，多边形套索工具可以绘出线段构成的多边形取区。

9、PS提高图像亮度的方法？

答：（1）图像－调整－[色阶](http://zhidao.baidu.com/search?word=%E8%89%B2%E9%98%B6&fr=qb_search_exp&ie=utf8" \t "_blank)，移动[滑轨](http://zhidao.baidu.com/search?word=%E6%BB%91%E8%BD%A8&fr=qb_search_exp&ie=utf8" \t "_blank)来调节亮度。（2）图像－调整－亮度/对比度，移动[滑轨](http://zhidao.baidu.com/search?word=%E6%BB%91%E8%BD%A8&fr=qb_search_exp&ie=utf8" \t "_blank)来调节亮度。（3）图像－调整－曲线，拉动曲线可分区段来调节亮度，是最精确的调节方法。

10、简要说明路径和选区的选择边框是如何转化的。

答：（1）路径转化为选区：首先用钢笔工具在图层上描出路径，然后单击右键，在弹出的菜单中选择“建立选区”。或在路径控制面板中单击“路径转化为选区”按钮。

（2）选区转化为路径：先用选区工具或套索工具或魔棒工具等选择一个区域，然后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“建立工作路径”，即可转化为路径。

11、什么是图像分辨率？

答：图像分辨率指单位长度内的像素，它的单位为ppi(Pixel Per Inch)，就是每英寸内的像素数。一般说来，分辨率越高，图像就越清晰，占用的电脑存储空间也就越大。

12、饱和度是什么？

答：是指一种色彩的浓烈或鲜艳程度。饱和度越高，颜色中的灰色成分就越低，颜色的浓度就越高，通常也用浓度来代替饱和度。高饱和度的色彩通常显得更加富丽、更加丰满。

13、什么是灰度模式？

答：用单一色调表现图像，一个像素的颜色用八位元来表示，一共可表现256色阶的灰色调，也就是256种明度的灰色。灰度图像总的每个像素都有一个0（黑色）到255（白色）之间的亮度值。

14、渐变工具包括哪些？

答：渐变工具包括有线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变、菱形渐变。

15、仿制图章工具和图案图章工具有什么异同点？

答：相同点是，把指定内容复制到目标区域。

不同点是：仿制图章顾名思义就是模仿，仿制图章工具是提取图像中的某个像素点对图像中的其他区域进行替换填充，例如，选取白色，然后对黑色的地方进行点击，就会将其替换为白色。操作时，按住ALT时，选要模仿的区域，放开后点使用工具就自动模仿之前模仿的区域的内容。修补图像时常用的是仿制图章工具。

而图案图章工具，应用的是已提取或选择的图案，对某一区域进行图案的填充。

16、什么是 RGB色彩模式？

答：RGB色彩模式是工业界的一种颜色标准，是通过对红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来得到各式各样的颜色的，RGB即是代表红、绿、蓝三个通道的颜色，这个标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。

17、什么是CMYK色彩模式？

答：CMYK是一种依靠反光的色彩模式，是印刷业常用的色彩模式。CMY是3种印刷油墨名称的首字母：青色Cyan、洋红色Magenta、黄色Yellow。而K取的是black最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与蓝色(Blue)混淆。只要是在印刷品上看到的图像，都是CMKY模式表现的。

18、什么是Lab颜色模式？

答：Lab颜色模式是在国际照明委员会制定的颜色度量国际标准模式基础上建立的。L代表明度通道，a通道的颜色从红色到深绿，b通道的颜色从蓝色到黄色。Lab颜色与设备无关，无论使用何种设备（如显示器、打印机、电脑或扫描仪）创建或输出图像，这种模式都能生成一致的颜色。

19、杂色滤镜所包含的滤镜有哪几种？其基本功能是什么？

答：包括（1）减少杂色滤镜，滤掉分散人注意力的散杂色。（2）蒙尘与划痕滤镜，可以捕捉图像或选区中相异的像素,并将其融入周围的图像中去。去斑滤镜，检测图像边缘颜色变化较大的区域，通过模糊除边缘以外的其它部分以起到消除杂色的作用，但不损失图像的细节。（3）添加杂色，将添入的杂色与图像相混合。（4）中间值，通过混合像素的亮度来减少杂色。

20、如何创建文字图层？如何将文字图层转化为图像图层？如何实现文字的弯曲变形？文字弯曲变形之后还可以再编辑吗？

答：（1）点击文字工具，然后鼠标在图像上画方框后，PS软件和自动建立一个图层。

（2）在图层控制面板中，在文字图层上右键——选择“栅格化图层”，即可转化为图像图层。

（3）选中文字，单击属性栏的“变形文字”按钮，选择需要的弯曲效果即可。

（4）文字变形后还可以再编辑。

21、什么是图形美学设计三要素？

答：绘画、色彩和版面称为美学设计三要素。其中：绘画是图形美学的基础，色彩构成是图形美学的精华，平面构成（版面构成）是图形美学的逻辑规则。

22、简述Photoshop“文件”单下的两个不同的存储命令，有何相同和不同之处？

答：相同点是它们都可以存储图形文件，存储文件的默认格式为PSD格式，也可选择其他文件格式如JPG、GIF等。不同点是：“存储”命令将按原文件名存储，所做的改动将存储在原图中。而“存储为…”命令将创建一个新文件，把当前图形效果存储起来，此新文件不会覆盖以前旧的文件，即改动效果不影响以前的文件。

23、广告设计常用表现手法有哪些？

答：直接法：将产品或主题直接如实的展示，给人以逼真的真实感。

对比法：通过将反差很大的要素同时放在画面中进行对比、衬托，在差别中体现出产品的性能和特点，给消费者以深刻的视觉感受。

夸张法：通过夸大对象的品质和特性中某些方面，给人以新奇与变化的感受，加深印象。

另外还有比喻法、联想法、情感法、悬念法、偶像法、幻觉法、品牌法、系列法等。

24、简述色彩3个基本属性之间的基本关系。

答：在色彩的3个基本属性中，色相是指红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫等色彩分量，而黑、白，以及各种灰色是属于无色系的；明度是指色彩的明暗程度；饱和度则是色彩的饱和程度，也可以称为色彩的纯度。当色相、明度和饱和度不同时，产生的颜色也不相同。