

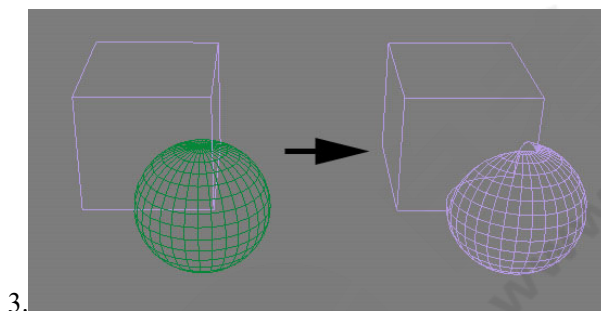
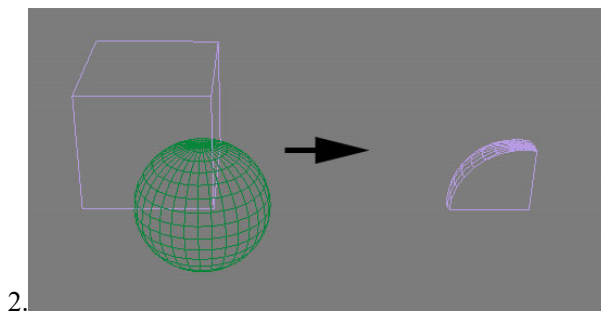
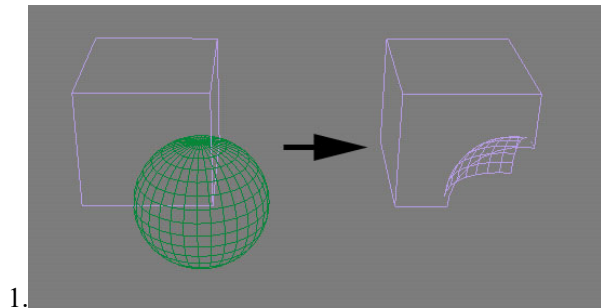
- A.16 B.24
C.25 D.30
- 16.下列哪种材质类型赋材质时必须分配材质的 ID? ()
A.标准 B.多维/子对象
C.双面 D.光线跟踪
- 17.将两个相交的物体的不相交部分去掉,生成新的物体,应该使用哪种布尔运算? ()
A.切割运算 B.并集运算
C.交集运算 D.差集运算
- 18.下面哪种材质类型能真实反映光线的反射和折射? ()
A.双面材质 B.光线跟踪材质
C.多维/子对象材质 D.无光/投影材质
- 19.当在变换坐标系上激活 Y 轴后,在视窗中物体将沿哪一个轴移动? ()
A. XY B.Z
C. Y D.X
- 20.下面不属于粒子系统中对象类型的是 ()
A.暴风雪 B.粒子云
C.雾 D.DF Source

二、判断题(本大题共 15 小题,每小题 1 分,共 15 分)判断下列各题,正确的在题后括号内打“√”,错的打“×”。

- 1.最常用的两个命令面板是“创建”和“修改”面板。()
- 2.双击主工具栏中“选择并移动”工具可以弹出一个对话框。()
- 3.使用二维模型“挤出”修改器,无法直接“挤出”镂空的造型,需要使用布尔运算才能完成。()
- 4.在使用“几何体/复合对象/一致”命令进行建模时,要求两个物体的顶点数相同。()
- 5.泛光灯是一种点光源,类似于灯泡。()
- 6.光能传递是计算机渲染技术中重要技术之一。()
- 7.在 3ds max 中,应用雾效果,它对物体起作用,对背景也同样起作用。()
8. I K 控制器是最佳的正向运动学计算方法。()
- 9.空间扭曲是一类可渲染的对象。()
- 10.通过使用 Active Shade 可以完成动画的预览。()
- 11.关联曲线可以转换为独立曲线。()
- 12.光度学灯光分为点光源和面光源两种。()
- 13.扭曲产生变形与物体的轴无关。()
- 14.网格对象有 5 种次级对象。()
- 15.“反射”贴图不依赖周围的环境,而是与几何对象关系密切。()

三、简答题(本大题共 6 小题，每小题 5 分，共 30 分)

1. 简述二维中焊接的方法。
2. 列出五种标准灯光类型。
3. 列出放样变形的五种变形控制。
4. 指出下面图中所使用的是哪一种布尔运算方式。(三组图)



5. 简述制作如图 3ds max 牌子的步骤。



6. 简述删除组的其中一个对象，并恢复到成组的状态的操作步骤。

四、论述题(本大题 15 分)

在计算机渲染技术中有 4 种比较重要的技术，分别是什么？什么是光能传递？简单论述光能传递的重要性。

