自考365 www.zikao365.com
全天 24 小时服务咨询电话 010-82335555 免费热线 4008135555
中国十大品牌教育集团 中国十佳网络教育机构
☑ 上市公司 实力雄厚 品牌保证
☑ 权威师资阵容 强大教学团队
☑ 历次学员极高考试通过率 辅导效果有保证
☑ 辅导紧跟命题 考点一网打尽
☑ 辅导名师亲自编写习题与模拟试题 直击考试精髓
☑ 专家 24 小时在线答疑 疑难问题迎刃而解
☑ 资讯、辅导、资料、答疑 全程一站式服务
☑ 随报随学 反复听课 足不出户尽享优质服务
开设班次：（请点击相应班次查看班次介绍）

基础班	串讲班	精品班	套餐班	实验班	习题班	高等数学预备班	英语零起点班

网校推荐课程：

思想道德修养与法律基础	马克思主义基本原理概论	大学语文	中国近现代史纲要
经济法概论（财经类）	英语（一）	英语（二）	线性代数（经管类）
高等数学（工专）	高等数学（一）	线性代数	政治经济学（财经类）
概率论与数理统计（经管类）	计算机应用基础	毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论	

更多辅导专业及课程>> 课程试听>> 我要报名>>

浙江省 2010 年 4 月高等教育自学考试
电脑动画试题
课程代码：07227

一、单项选择题（本大题共 19 小题，每小题 2 分，共 38 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，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。

1.下列不属于对象的变换的选项是（　　）

A．对象的移动　　B.对象的旋转

C．对象的缩放　　D.对象的复制

2.对凹凸贴图不正确的阐述是（　　）

A.通过位图颜色使对象产生表面凸起和凹陷的效果

B.改变了模型的形状

C.凹凸贴图是创建真实材质常用的贴图

D.白色区域产生凸起状，黑色区域则产生凹陷状

3.在 3ds Max8 中锁定选择对象的快捷键是（　　）

A.空格键　　B.Ctrl 键

C.Enter 键　　D.Shift 键

4.NTSC 制式的视频每秒是多少帧？（　　）

A.16　　B.24

C.25　　D.30

5.在粒子渲染中，“雪”不包含的方式是（　　）

A.六角形　　B.三角形

C.圆形　　D.面

6.构建国际象棋棋子中“兵”的模型，应该使用哪种修改器？（　　）

A.倒角修改器　　B.FFD 修改器

C.车削修改器　　D.锥化修改器

7.关于焦距的描述不正确的是（　　）

A.焦距小，会取得较大的场景数据　　B.焦距大，会取得更多的场景细节

C.焦距的单位是 mm　　D.焦距大于 50mm 的镜头称为广角镜头

8.在 3ds Max8 中将两个文件的内容放在同一视图中应选择的命令是（　　）

A.合并　　B.打开

C.重置　　D.替换

9.下列不属于 FFD 修改器的选项是（　　）

A.FFD2*2*2　　B.FFD（长方体）

C.FFD（圆柱体）　　D.FFD（球体）

10.对四元菜单正确的阐述是（　　）

A.按鼠标中键可以弹出快捷菜单　　B.不可以增减上面的菜单命令

C.可以自定义快捷菜单的显示风格　　D.按空格键可以弹出快捷菜单

11.能分别为对象的不同子级赋予不同的材质类型是（　　）

A.混合材质　　B.多维/子对象材质

C.双面材质　　D.光线跟踪材质

12.能够沿着一条路径均匀地放置克隆对象的方法是（　　）

A.镜像　　B.复制

C.阵列　　D.间隔工具

13.下列关于 IK 的错误阐述是（　　）

A.正向运动　　B.反向运动

C.Inverse Kinematics 简称　　D.可以完成复杂的复合动画

14.下列不属于二维模型修改器的是（　　）

A.倒角修改器　　B.车削修改器

C.编辑网格修改器　　D.挤出修改器

15.下列的曲面不是通过 NURBS 工具箱创建的是（　　）

A.混合曲面　　B.变换曲面

C.封口曲面　　D.旋转曲面

16.下面不属于“力”类型空间扭曲的是（　　）

A.马达　　B.阻力

C.重力　　D.谐振

17.下列不属于 3Ds Max8 的复合对象的是（　　）

A.阻尼器　　B.散布

C.地形　　D.一致

18.在 3Ds Max8 中制作一个汽车行驶的动画，可以选择下列哪种动画控制器？（　　）

A.噪波控制器　　B.位置控制器

C.缩放控制器　　D.旋转控制器

19.不属于 AEC 扩展对象的是（　　）

A.植物　　B.门窗

C.墙　　D.栏杆

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.只有二维图形和二维图形之间才可以进行布尔运算。（　　）

2.当场景中有很多对象时,最准确的方法是按颜色来选择其中的对象。（　　）

3.在使用布尔运算的差集运算时，对象的选择次序会影响运算的结果。（　　）

4.泛光灯不能控制发光范围。（　　）

5.修改器不能在不同对象上复制、粘贴。（　　）

6.ＩＫ（反向运动）可依据反向运动学的原理对层次链接后的复合物体进行运动设置。（　　）

7.创建长方体，段数越多，今后对长方体的修改就越平滑，所占用的计算机资源相同。（　　）

8.在材质基本参数中的环境光是控制整个对象的色调的。（　　）

9.为场景指定背景，这个背景只能是一张贴图。（　　）

10.光度学灯光主要用于与“光线跟踪”渲染相配合。（　　）

11.如果启用“不与背景之间进行抗锯齿处理”则必须对黑色背景进行渲染。（　　）

12.使用“几何体 / 平面”命令创建的模型经过设置两个面都可以渲染。（　　）

13.在 3ds Max8 中被冻结的物体，是无法被捕捉的。（　　）

14.三维贴图不需要贴图坐标。（　　）

15 在 3ds Max8 中有两种方法创建球体，创建出的球体完全相同。（　　）

三、简答题（本大题共 6 小题，每小题 5 分，共 30 分）

1.简述“安全框”各辅助线所表示的含义。

2.简述什么是光度学灯光，光度学灯光有哪几种类型？

3.列出放样变形的五种变形控制。

4.简述利用“间隔工具”命令摆放克隆对象的操作步骤。

5.列出五种常用的贴图坐标。

6.简述创建 IK 动画的操作步骤。

四、论述题（本大题 17 分）

利用一个已制作好的喷头模型，制作喷水动画效果，写出具体操作步骤。