

中国十大品牌教育集团 中国十佳网络教育机构

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 上市公司 实力雄厚 品牌保证 | <input checked="" type="checkbox"/> 权威师资阵容 强大教学团队 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 历次学员极高考通过率 辅导效果有保证 | <input checked="" type="checkbox"/> 辅导紧跟命题 考点一网打尽 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 辅导名师亲自编写习题与模拟试题 直击考试精髓 | <input checked="" type="checkbox"/> 专家 24 小时在线答疑 疑难问题迎刃而解 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 资讯、辅导、资料、答疑 全程一站式服务 | <input checked="" type="checkbox"/> 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 2011 年 7 月高等教育自学考试
电脑动画试题
课程代码：07227

一、填空题(本大题共 5 小题，每空 1 分，共 10 分)

请在每小题的空格中填上正确答案。错填、不填均无分。

- 组成材质的三原色是_____、_____、_____。
- 变换对象的方式有_____、_____、_____。
- 最大化视图的快捷键是_____。
- 摄影机分为_____、_____。
- 3dsmax 的前身名称是_____。

二、单项选择题(本大题共 20 小题，每小题 2 分，共 40 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. 以下图形按键中不属于动画控件的是()



2. 可以同时缩放四个视图的工具是()





3.文件菜单下的导入命令,不能导入的文件格式为()

- A.JPG B.DWG
C.AI D.3DS

4.用于锁定的快捷键是()

- A.L B.CTRL+L
C.ALT+L D.空格键

5.不属于二维图形次物体的是()

- A.顶点 B.线段
C.样条曲线 D.边界

6.以下不属于墙子对象的是()

- A.截面 B.顶点
C.分段 D.刨面

7.以下哪个命令可同时复制多个对象,并且使得这些复制对象在空间上按一定的顺序和形式排列?()

- A.阵列 B.镜像
C.克隆 D.复制

8.以下修改器中主要用于创建 3D 文本的修改器是()

- A.挤出 B.车削
C.倒角 D.FFD

9.在编辑多边形面次物体时,用于通过扩展面在法线上创建一个新的面来增加面的厚度的命令是()

- A.挤出 B.轮廓
C.翻转 D.旋转

10.材质编辑器中能在视窗中显示纹理的是()



11.以下不是 2D 贴图的是()

- A.位图贴图 B.木材贴图
C.棋盘格贴图 D.渐变贴图

12.用光标接近坐标轴来限定变换轴,该坐标轴显示_____色。()

- A.红 B.黄
C.蓝 D.绿

- 13.大气效果不包括_____等。()
- A.各种雾 B.火
C.烟 D.体积光
- 14.NTSC 制式使用的帧速率是()
- A.12 B.24
C.25 D.30
- 15.以下描述错误的是()
- A.样条编辑 (Edit Spline) 中,一次只能附着 (Attach) 一个二维形体
B.旋转放样截面,放样体的截面朝向会随之改变
C.一次布尔操作只能在两个独立的立体中进行
D.删除放样截面,放样体不会随之删除
- 16.以下属于空间扭曲物体的是()
- A.雪 B.弹簧
C.力 D.链接信息
- 17.在网格编辑中对子对象能产生衰减移动、旋转、缩放等效果的功能称为()
- A.隐藏选择 B.衰减选择
C.软选择 D.渐变选择
- 18.哪一种灯光没有特定的照射方向?()
- A.聚光灯 B.目标聚光灯
C.泛光灯 D.目标平行灯
- 19.放样中的_____用于定义物体的放样长度。()
- A.截面 B.路径
C.线条 D.平面
- 20. 缩放方式的是()
- A.等比例缩放 B.选择并挤压
C.等体积缩放 D.非均匀等比缩放

三、判断题 (本大题共 10 小题, 每小题 1 分, 共 10 分) 判断下列各题, 正确的在题后括号内打“√”, 错的打“×”。

- 1.将组成员中的一个实体脱离该组, 应先选中并打开该组, 然后选择要脱离的实体, 再点击菜单项分离。()
- 2.使用多个修改器对某个对象修改时, 修改器在堆栈中的次序对修改的最后结果有影响。()
- 3.渲染时, 灯光本身不可见, 可见的是光照效果。()
- 4.用动画浏览套房中多个房间的室内景象, 应使用目标相机。()

- 5.粒子系统中创建的场景可以不使用动画记录按钮而被直接记录和播放。()
- 6.删除放样截面，放样体会随之删除。()
- 7.在材质编辑器的贴图卷展栏中，设置凹凸贴图效果，物体所贴图像的黑色部分，渲染结果最为凸出。()
- 8.材质编辑器中自发光颜色复选框勾选时，自发光强度数值在渲染时不起作用。()
- 9.可用拖曳方法将样本材质赋给实体。()
- 10.光线的平方衰减最接近真实灯光。()

四、简答题(本大题共 5 小题，每小题 5 分，共 25 分)

- 1.简述渲染到纹理的作用。
- 2.简述光能传递。
- 3.编辑网格修改器的功能及次物体。
- 4.简述目标聚光灯与自由聚光灯的特点与不同之处。
- 5.简述不透明贴图通道的作用。

五、论述题(本大题 15 分)

如图所示，利用放样建模方式，阐述建模过程。

