

此线过超准不答题生考

7.使用选取工具调整线条时,按下()键可以产生一个尖突节点。

- A. 【ALT】 或 【CTRL】
- B. 【CTRL】 + 【SHIFT】
- C. 【SHIFT】
- D. 【ESC】

8.在编辑样条线命令中,添加顶点的方法有下列哪几种:()。

- A.优化和插入
- B.重合
- C.焊接
- D.连接

9.三维基本造型的创建包括()。

- A.拉伸造型
- B.扩展造型和标准造型
- C.放样造型
- D.粒子造型

10.3DS MAX提供了四种环境特效,以下正确的有()。

- A.粒子特效
- B.喷洒特效
- C.火焰特效
- D.雾特效、燃烧特效、爆炸特效

11.除了在采样率和压缩比方面找到最佳契合点之外,以下方法也可以更有效地使用音效而使文件保持较小():

- A.更精确地设置声音的开始时间点和结束时间点,使无声区域不被保存。
- B.尽量多地使用不相同的声音文件。
- C.使用单曲的方法可提取声音的主要部分并重复播放。
- D.设置为MP4的压缩格式。

12.导入位图时,以下()格式可以被导入。

- A.png、gif、jpg、psd
- B.stl
- C.igs
- D.part

13.要在 mentalray 渲染器中渲染出反射焦散效果,就必须至少使用一个包含()、或反射折射贴图的材质。

- A.聚光照明
- B.平面镜、光线跟踪
- C.灯光缓冲
- D.HDRI照明

14.索引颜色模式的图像包含()种颜色。

- A.2
- B.256
- C.约65000

D.1670万

15.以下 () 图像必须是何种模式, 才可以转换为位图模式。

- A.RGB
- B.索引颜色 C.灰度
- D.多通道

16.以下 () 颜色是浏览器使用的216种颜色, 与平台无关。

- A.Web安全颜色
- B.灰色
- C.RGB颜色
- D.CMYK颜色

17.打开一张CMYK颜色的JPEG格式图像文件, 在“通道”调板中, 共有 () 层通道。

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

18.物体的最小元素是 () 。

- A.物体 B.点
- C.线
- D.面

19.使用了UVW贴图后要在视窗中做哪些操作:() 。

- A.平铺
- B.视图对齐、适配
- C.视图重合
- D.翻转

20.将一个图层锁定后, 则下列说法不正确的是 () 。

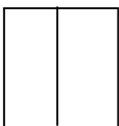
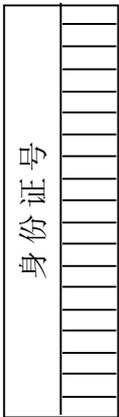
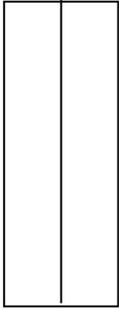
- A.该图层可能被移动
- B.该涂层可能被擦拭
- C.该图层不可能被删除
- D.该图层可能被合并

21.下面哪个不是样条线的术语? ()

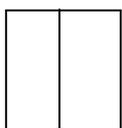
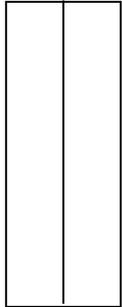
- A.节点
- B.样条线
- C.线段
- D.面

22.样条线上的第一点影响下面哪一类对象? ()

- A.放样对象
- B.分布对象
- C.布尔对象
- D.基本对象



.....线.....此.....过.....超.....准.....不.....题.....答.....生.....考.....



此 线 过 超 准 不 题 答 生 考

- 31.以下说法正确的是 ()。
- A.视图显示用来设置在视图中的粒子以何种方式进行显示的
 - B.视图显示与最后的渲染效果有关
 - C.粒子数目的百分比是用于设置有多少百分比的粒子在视图中显示
 - D.粒子数目百分比数值通常都不到100%

- 32.在网上浏览故宫博物馆，如同身临其境一般感知其内部的方位和物品，这是 () 技术在多媒体技术中的应用。
- A.视频压缩
 - B.虚拟现实
 - C.智能化
 - D.图像压缩

- 33.下列 () 不是虚拟现实系统的特点。
- A.沉浸感
 - B.交互感
 - C.多感知性
 - D.延迟性

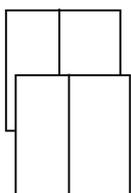
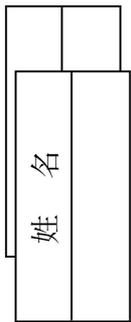
- 34.关于计算机处理信息过程的说法，正确的是 ()。
- A.计算机处理信息的过程分为两个阶段:数据加工、结果输出
 - B.计算机对信息的处理能力不是自发形成的，而是人事先赋予的
 - C.只有程序员才能让计算机处理信息
 - D.计算机处理信息的过程与人处理信息的过程完全相同

- 35.构成位图图像的最基本单位是 ()。
- A.颜色
 - B.通道
 - C.图层
 - D.像素

36. () 是指从一个固定视点来观察而形成的景物透视关系，适宜表现强调纵深感的背景构图。
- A.散点透视法
 - B.焦点透视法
 - C.平面透视法
 - D.立体透视法

- 37.每一角色的全身比例图，一般以为一个度量单位。 ()
- A.手臂
 - B.足
 - C.头部
 - D.肩宽

- 38.图形学在以下哪个领域得到应用 ()。
- A.VR
 - B.AR
 - C.MR



考生答卷 生答 题不 准超 过此 线

54. 分布式虚拟现实 (Virtual Reality, DVR) : 位于不同物理位置的多个用户或多个虚拟环境通过网络相联结, 进行信息 () 。

- A. 传播与交互
- B. 共享和交互
- C. 传播与共享
- D. 展示与传播

55. 桌面虚拟现实系统是一套基于普通 PC 平台的 () 桌面虚拟现实系统。

- A. 微型
- B. 小型
- C. 中型
- D. 大型

56. 多通道投影系统是基于虚拟现实技术 (VR) 的硬件系统, 综合了计算机图形学、图像处理与模式识别、智能技术、传感技术、语音处理与音响技术和 () 等多门科学。

- A. 通信技术
- B. 网络技术
- C. 计算机技术
- D. 动捕技术

57. 数据手套是一种多模式的虚拟现实硬件, 通过 () 可进行虚拟场景中物体的抓取、移动、旋转等动作。

- A. 软件建模
- B. 软件编程
- C. 电脑编程
- D. 三维建模

58. 瞳孔间距 (interpupillary distance) 两眼 () 前方时, 左、右瞳孔点之间的直线距离。

- A. 直视
- B. 平视
- C. 俯视
- D. 仰视

59. 刷新率就是屏幕每 () 画面被刷新的次数。

- A. 微秒
- B. 毫秒
- C. 秒
- D. 分

60. 显示技术是 VR 眼镜的核心, 它包括 () 。

- A. 交错显示
- B. 画面交换
- C. 视差融合
- D. 以上都是

61. 交错显示的工作原理是将一个画面分为 () 个图场。

- A. 一

D.像素分辨率

78.实现鼠标拉近人物模型，人物模型自动看向摄像机时，需要使用什么技术（）。

- A.遮罩技术
- B.动画头部IK
- C.动画事件
- D.动画融合

79.关于粒子，如果想要修改空间中的粒子密集程度，可以修改以下哪个参数的值？

- ()
- A.线性阻尼
- B.生成阈值
- C.生长阻尼
- D.数量

80.人眼对于细微差异尤其敏感，计算机对于（）计算量最大。

- A.影视生产的
- B.图像生产的
- C.图形生产的
- D.影像生产的

得分	
评分人	

二、判断题(第81题~第100题。将判断结果填入括号中。正确的填“√”，错误的填“×”。每题1分，满分20分。)

- 81. () Photoshop 只能存储像素信息，而不能存储矢量数据。
- 82. () RGB颜色模式可存放256种颜色。
- 83. () 将彩色图像转换为灰度模式时，Photoshop 会扔掉原图像中所有的彩色颜色信息，而只保留像素的灰度级。
- 84. () Photoshop中将图像转换为位图模式会使图像颜色减少到黑白两种。
- 85. () 三维变换滤镜可使一副平坦的二维图像产生三维效果。
- 86. () Photoshop中CMYK格式的层可以进行渲染>镜头光晕效果。
- 87. () 在3ds max中组 (Group) 和选择集的作用是一样的。
- 88. () 在3ds max中自己可以根据需要定义快捷键。
- 89. () 在3ds max中一般情况下要先选择对象，然后再发出操作的命令。
- 90. () 在3ds max中阵列复制是可以制作动画的。
- 91. () 镜像工具可以用来复制对象。
- 92. () 产品测试中，硬件可能具有的特性很多，软件不一定全部测试，但是必须全部
- 93. () 在计算机系统的音频数据存储和传输中，数据压缩会造成音频质量的下降。
- 94. () 在音频数字处理技术中，要考虑采样、量化和编码问题。
- 95. () 无损压缩利用数据的统计冗余进行压缩，可完全恢复原始数据而不引入任何失真。
- 96. () 图形文件中只记录生成图的算法和图上的某些特征点，数据量较小。
- 97. () 就目前来说，二维计算机动画还不能完全代替传统的手工动画。

--	--

姓名	
----	--

身份证号	
------	--

--	--

此 线 过 超 准 不 题 答 生 考

98. () 软件兼容性测试只可以在同时运行于一台计算机上的两个程序之间进行。
99. () 有损压缩不能完全恢复原始数据，所以一般不被采用。
100. () 打包就是指将调试好的程序生成脱离其开发环境，变成可直接运行的应用程序。