

# 全国信息化计算机应用技术水平教育考试复习题

(考试时间：180分钟 考试总分：100分 专业认证课程：MAYA)

## 注意事项

- 1、请首先按要求在试卷的标封处填写您的姓名、考号等；
- 2、请仔细阅读各种题目的回答要求，在规定的位置填写您的答案；
- 3、请保持试卷卷面的整洁，不要在标封区填写无关内容。

题号	一	二	三	总分	总分人
分数					

一、选择题（专业基础课程 考试时共 题，每题 分，共 分）

均为单选题，下划线选项是答案。

、 是哪一年诞生的？（ ）

年

年

年

年

、 是下列哪种类型的物体特有的？（ ）

\_\_\_\_\_

、 默认设置中，将移动物体图标的显示放大的键是下列哪个？（ ）

键

键

键

键

、下列关于几何体渲染功能的描述错误的是？（ ）

可以设置渲染安全框

可以渲染输出 格式

可以使用卡通渲染器渲染

渲染的图片不可以输出序列帧

如果用 物体做粒子发射器，那么发射粒子的部位是哪个元素？（ ）

\_\_\_\_\_

以下菜单工具被使用后，可以刷权重编辑的是哪一项？（ ）

\_\_\_\_\_

中可使用的最小的时间单位是用什么表示？（ ）

毫秒

帧

帧 秒

秒

能应用于下列哪一类型物件？（ ）

粒子

几何体

骨骼

线

下列 灯光类型中，缩放灯光图标大小尺寸能实质影响灯光大小的是？（ ）

\_\_\_\_\_

标准的 电视模式是每秒播放多少帧？

\_\_\_\_\_

用 可以单击创建粒子，连续点击后，如果想不结束创建但要删除最后点击创建的那组粒子，可以按下列哪个键实现？（ ）

\_\_\_\_\_

下列材质属性中，用来调制材质自发光效果的选项是？（ ）

\_\_\_\_\_

现在属于哪一个公司拥有？（ ）

\_\_\_\_\_

下列变形器类型中，不属于非线性变形器的是哪一项？（ ）

\_\_\_\_\_

Wave

默认设置中，切换到选择的快捷键是？（ ）

键

键

键

键

下列关于骨骼的描述正确的是？（ ）

从一个父物体骨骼上分叉伸出的多个子物体，在选择时会被作为一个物体选中

骨骼能被渲染出来

骨骼的局部坐标不可以修改

对于骨骼物体不能应用点约束

中的“帧”是个什么单位？（ ）

距离单位

速度单位

时间单位

质量单位

软件现在属于哪个国家的公司所有？（ ）

英国公司

日本公司

德国公司

美国公司

灯光类型不包含下列哪种？（ ）

\_\_\_\_\_

下列约束类型中，哪一类型约束可以将对象约束到几何物体表面？（ ）

\_\_\_\_\_

下列材质属性中，用来调制材质凹凸效果的选项是？（ ）

\_\_\_\_\_

在视图中隐藏选择物体的快捷键是？（ ）

键

键

键

键

中文翻译下， 是指哪种基本物体？（ ）

球体

圆柱体

菱形

立方体

打开文件的快捷键是下列哪一个键？（ ）

---

要手动变换物体轴心点位置，应该结合键盘上的哪个键操作？（ ）

Insert

BackSpace

在 的功能体系中，至今不包含的是下列哪一体系（ ）

头发模拟体系

流体模拟体系

肌肉模拟体系

机车模拟体系

下列材质属性中用来调制材质自发光的选项是？（ ）

---

创建基本几何体中的 ，翻译成中文意思是？（ ）

圆柱体

圆环体

圆球体

螺旋体

29.创建 NURBS 曲线时，想将控制点或曲线点捕捉到另外一条曲线上，应该按住下列哪个快捷键（ ）。

键

键

键

键

关于启用自动设置关键帧的下列描述正确的是（ ）

能自动为通道框中的所有属性的设置关键帧

能自动为通道框中变化了的属性设置关键帧

能自动创造关键帧

能自动为通道框中有初始关键帧的变化了的属性设置关键帧

在 \_\_\_\_\_ 模块中，下面哪个菜单可以直接翻转多边形的法线？（ ）

\_\_\_\_\_

下列关于几何体在视图的显示效果的描述错误的是？（ ）

可以显示为有材质效果

不可以显示为有照明效果

可以显示为线框（ ）效果

不可以显示为发光效果

拥有一种独特的专属程序语言，其名字叫做？（ ）

语言

语言

语言

语言

对于 以上版本，比如 ，下列灯光类型中， 不能创建的是？（ ）

点光源

平行光源

环形光源

面光源

默认状态下， 系统创建的 其实是哪种类型的物体？（ ）

的毛发（ ）系统不能实现下列哪个效果？（ ）

赋予毛发飘动的动力学效果

实现一个物体表面生成多种毛发效果

用贴图控制毛发颜色

记录毛发脱落动画

在使用 工具时，结合下列哪个快捷键可调节笔刷的大小

（ ）

键

键

键

键

不修改默认设置的情况下， 的关键帧动画不能记录的是下列哪一项？（ ）

几何体轴心点移动



几何体移动

几何体旋转

非贴图材质球颜色的变换

可以使用  菜单下面有  选项，选择某物体使用它后会实现  
下列哪一选项功能？（ ）

物体自动转换成  物体

动画的关键帧失效

该物体通道框内的输入节点被删除

蒙皮与骨骼脱离

的  画笔特效 工具不能实现下列哪个效果？（ ）

绘制动态火焰

绘制动态草丛

绘制动态表情

绘制动态树

工具能实现下列哪一项功能？（ ）

能调节两个物体  运算的过程

能调节物体缩放动画

能调节物体删除  的过程

能调节并记录给  物体插入  线的过程

关于  渲染器的下列说法正确的是？（ ）

不能直接渲染出带物体结构线框的图像

不能渲染背景图像

不能手动输入渲染尺寸

渲染器不能渲染序列贴图

是下列哪种类型的物体特有的？（ ）

---

不使用捕捉工具时，骨骼能直接创建在下列哪种位置？（ ）

透视图的 平面上

透视图的 平面上

透视图的 平面上

透视图中经过原点的任意平面上

以下 的功能体系中，出现最晚的是哪一体系（ ）

头发模拟体系

流体模拟体系

肌肉模拟体系

衣服模拟体系

关于 的描述中，下列哪一项是正确的？（ ）

可以使用 系统的动力引导线做动画

用默认灯光可渲染出阴影

不可以使用贴图改变颜色

不能创建在 物体上

拥有很多约束类型，但没有下列哪一类型约束？（ ）

---

的 画笔特效 工具不能实现下列哪个效果？？（ ）

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/495342311023011113>