

2025 年河北省职业院校技能大赛中职组“动漫制作”大赛参 考试题库（含答案）

一、单选题

1. 色立体是由色彩专家根据（）建立的色彩体系。（）

- A、色彩样式
- B、色彩对比
- C、间色
- D、色彩属性

答案：D

2. 要做好仿生结构设计，必须做到（）。（）

- A、练好技能
- B、深入生活
- C、学好理论
- D、闭门造车

答案：B

3. 计算机显示的颜色是由三支彩色电子枪生成的，他们的颜色分别是（）。（）

- A、红色、黄色、青色
- B、红色、黄色、蓝色
- C、品红色、黄色、绿色
- D、红色、绿色、蓝色

答案：D

4. 基本围绕骨骼的中心点向外散发或向内集中的构成的形式是（ ）。()

- A、特异
- B、发射
- C、近似
- D、密集

答案：B

5. 不属于材质编辑器界面组成部分的是（ ）。()

- A、菜单栏
- B、工具栏
- C、细节面板
- D、世界大纲面板

答案：D

6. 在重复、渐变形式基础上进行突破或变异，保持一种统一的规律，极小部分违反规律秩序并成为视觉中心是（ ）。()

- A、特异基本型
- B、特异骨骼
- C、规律转移
- D、规律突破

答案：A

7. 近似的表现是一种（ ）。()

- A、轻微的差异
- B、明显的差异

C、没有差异

D、以上皆错

答案：A

8. 用等距离的垂直线和水平线来组成两个同等面积的正方形，其长、宽的感觉是（）。

A、相同的（）

B、不同的

C、相等的

D、等长的

答案：B

9. UE 中的“物理材质”的作用（）？（）

A、控制角色的运动

B、定义物体的颜色

C、模拟物体的物理性质，如摩擦力和弹性

D、创建角色的骨骼动画

答案：C

10. 波长短的蓝、蓝绿色称为（）。（）

A、暖色

B、冷色

C、短色

D、纯色

答案：B

11. 立体构成的基本要素不包括：（）（）

- A、形态要素
- B、形式要素
- C、材料要素
- D、质感要素

答案：D

12. 科学家们经过长期的探索和研究,认为能组合出各种色彩的最基本的色是（）。

- A、红色（）
- B、绿色
- C、蓝色
- D、三原色

答案：D

13. 下面不属于暖色表现力的有（）。（）

- A、热烈的、扩大的
- B、镇静的
- C、旺盛的
- D、刺激的

答案：B

14. 对于 3dsmax 中，（）主要针对整个 Biped 的配置，主要用于把当前 Biped 对象的结构和姿势完整复制场景中其他的 Biped 对象。（）

- A、体态（Posture）
- B、姿势（Pose）

C、轨迹 (Track)

D、混合器 (Mixer)

答案: B

15. 下面关于色彩的说法不正确的是 () 。

A、色彩的冷暖被称为色性

B、色彩有膨胀感和收缩感

C、色彩有前进感和后退感

D、色彩无轻重感

答案: D

16. () 在艺术创作中是一种被充分认识和用于表达的手段。

A、艺术美

B、造型美

C、形式美

D、创新美

答案: C

17. UE 中的“屏幕空间反射”的作用 () ? ()

A、控制游戏物体的运动

B、在运行时动态更新阴影

C、对材质进行编辑

D、在屏幕空间模拟反射效果

答案: D

18. ()是指在一定数量的重复或近似的基本形中，在规范的骨骼单元内，出现少量基本形的变化构成。()

- A、形状特异
- B、大小特意
- C、方向特异
- D、基本形特异

答案：D

19. 混合的色彩成分越增加，混出的色彩明度越高，故称之为()。()

- A、空间混合
- B、减色混合
- C、加色混合
- D、中性混合

答案：C

20. 立体构成中不属于纸的加工的方法的是()。()

- A、折屈
- B、弯曲
- C、切割
- D、浸染

答案：D

21. 立体构成中的线具有极强的表现力，它能决定形的()，其不同的组合方式，可构成千变万化的空间形态。()

- A、大小

B、方向

C、造型

D、形态

答案：B

22. 研究立体构成的意义不包括：（ ）（ ）

A、提高我们的设计能力和对立体形态的鉴赏能力, 启发我们的创造想象力

B、是学习造型的基础知识和技法, 培养我们的造型能力, 提高我们的审美能力和艺术修养

C、是平面造型艺术的基础

D、是对每一位从事立体设计者的基本要求

答案：C

23. 下列不属于三度空间三度的是（ ）。（ ）

A、长度

B、宽度

C、斜度

D、深度

答案：C

24. 以一个焦点为中心, 层层环绕发射称为（ ）。（ ）

A、中心点发射

B、同心式发射

C、旋转式发射

D、螺旋式发射

答案：B

25. UE 中打开关卡时的默认地图可以在（）中修改。（）

- A、项目设置
- B、编辑器偏好设置
- C、插件
- D、世界场景设置

答案：A

26. 在 UE 中，“关卡”是指（）？（）

- A、3D 场景的材质
- B、游戏角色的动画
- C、蓝图中的变量
- D、3D 场景的环境和布局

答案：D

27. 光的三原色称之为（）。（）

- A、加法混合
- B、减法混合
- C、混合
- D、色相混合

答案：A

28. 骨骼可分为规律性骨骼和（）。（）

- A、发散性骨骼
- B、辐射性骨骼

C、非规律性骨骼

D、线性骨骼

答案：C

29. 块材造型给人以稳定感和（ ）。()

A、充实感

B、韵律感

C、节奏感

D、轻快感

答案：A

30. 线相对于面和体块更具（ ）与延伸感，更显轻巧。()

A、速度

B、轻快感

C、表现力

D、柔美感

答案：A

31. 色彩的三大属性是（ ）。()

A、色阶、冷暖和互补

B、色调、明暗和色光

C、基调、纯度和明度

D、色相、明度和纯度

答案：D

32. 对基础颜色描述错误的是（ ）。()

- A、基础颜色用来定义材质的整体颜色
- B、基础颜色不包含阴影和光照信息
- C、基础颜色可以使用一张贴图输入
- D、基础颜色包含光照信息

答案：D

33. 在颜料色彩里，要降低颜色的饱和度，不能往这个颜色里加入（）（）

- A、黑色
- B、白色
- C、互补色
- D、灰色

答案：B

34. （）包括黑色、白色及黑白色相混的各种深浅不同的灰色系列。（）

- A、无彩色系
- B、有彩色系
- C、冷色系
- D、暗色系

答案：A

35. （）是指两个以上有差别的形态放在一起比较所产生的效果。（）

- A、对照
- B、对比
- C、对应
- D、反衬

答案：B

36. 所谓“（）”是指人类有意识地从事视觉要素之间组合或者构成等活动所产生的形态。（）

A、创造形态

B、人为形态

C、人工形态

D、自然形态

答案：C

37. 一形复叠在另一形上，产生前后关系叫（）。（）

A、分离

B、差叠

C、透叠

D、重叠

答案：D

38. 立体构成中的线是（）的。（）

A、平面

B、二维

C、矛盾

D、三维

答案：D

39. 以下选项中，不属于曲线的心理特征的是（）。（）

A、优雅

B、轻快

C、柔和

D、机械

答案：D

40. 在 3dsmax 中，使用（）粒子，可以把几何对象炸开。（）

A、粒子阵列

B、超级喷射

C、喷射

D、雪

答案：A

41. 视觉对简洁、完美的形象的追求被心理学家称之为“（）”。（）

A、心理完型

B、视觉完型

C、完形压强

D、完型心理

答案：C

42. 谓对比的调和，是指采用（）的造型要素做对照的安排，从而形成统一、和谐的形式。

A、不同甚至对立（）

B、统一

C、重复

D、相似

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/838065023060007005>