

动态图形设计-题库

[1] 题型.单选题

[1] 题干.C4D 中默认的关键帧曲线是()

[1] 正确答案.C

[1] 难易度.易

[1] 选项数.4

[1] A.C 形曲线

[1] B.U 形曲线

[1] C.S 形曲线

[1] D.直线

[2] 题型.单选题

[2] 题干.Cinema 4d 软件由()公司设计完成

[2] 正确答案.B

[2] 难易度.中

[2] 选项数.4

[2] A.Adboe

[2] B.Maxon

[2] C.Discreet

[2] D.Apple

[3] 题型.单选题

[3] 题干.在 Cinema4D 中, 对模型对象进行克隆操作时, 必须使模型对象为克隆对象的()

[3] 正确答案.B

[3] 难易度.易

[3] 选项数.4

[3] A.父物体

[3] B.子物体

- [3] C.同一组
- [3] D.同一层级

[4] 题型.单选题

[4] 题干.在 Cinema 4D 中, 经常需要切换单一视图和四视图,只需在需要切换的视图中单击()即可

- [4] 正确答案.C
- [4] 难易度.易
- [4] 选项数.4
- [4] A.鼠标左键
- [4] B.鼠标右键
- [4] C.鼠标中键
- [4] D.鼠标侧键

[5] 题型.单选题

[5] 题干.C4D 中默认的帧速率是 ()

- [5] 正确答案.D
- [5] 难易度.中
- [5] 选项数.4
- [5] A.25FPS
- [5] B.24FPS
- [5] C.29FPS
- [5] D.30FPS

[6] 题型.单选题

[6] 题干.Cinema4D 1.0 版本是哪一年发布的? ()

- [6] 正确答案.D
- [6] 难易度.易
- [6] 选项数.4
- [6] A.1989 年

- [6] B.1990 年
 - [6] C.1992 年
 - [6] D.1993 年
-

[7] 题型.单选题

[7] 题干.CINEMA 4D 提供了两种坐标系统, 哪种 Y 轴总是向, 上的?

[7] 正确答案.B

[7] 难易度.中

[7] 选项数.4

[7] A. “对象” 坐标系统

[7] B. “全局” 坐标系统

[7] C.屏幕坐标系统

[7] D.视图坐标系统

[8] 题型.判断题

[8] 题干.动态图形指的是“随时间流动而改变形态的图形”, 简单的来说动态图形可以解释为会动的图形设计, 是影像艺术的一种。

[8] 正确答案.A

[8] 难易度.易

[8] 选项数.2

[8] A.正确

[8] B.错误

[9] 题型.判断题

[9] 题干.cinema 4D 默认时间长度为 10s

[9] 正确答案.B

[9] 难易度.易

[9] 选项数.2

[9] A.正确

[9] B.错误

[10] 题型.判断题

[10] 题干.设置关键帧可以使得图像动起来

[10] 正确答案.A

[10] 难易度.易

[10] 选项数.2

[10] A.正确

[10] B.错误

[11] 题型.判断题

[11] 题干.Cinema4D 是一款创建画面效果的强大而又实用的工具,它为创建复杂的 3D 图像提供了快捷、可靠的解决方案,Cinema4D 最终将成为设计人员工作中的必备工具

[11] 正确答案.A

[11] 难易度.易

[11] 选项数.2

[11] A.正确

[11] B.错误

[12] 题型.判断题

[12] 题干.Cinema4D 不能直接渲染出视频文件

[12] 正确答案.B

[12] 难易度.中

[12] 选项数.2

[12] A.正确

[12] B.错误

- [13] 题型.判断题
 - [13] 题干.Cinema4D 不能做动作捕捉的文件
 - [13] 正确答案.B
 - [13] 难易度.易
 - [13] 选项数.2
 - [13] A.正确
 - [13] B.错误
-

- [14] 题型.判断题
 - [14] 题干.Cinema4D 中灯光不能调成纯白色
 - [14] 正确答案.B
 - [14] 难易度.易
 - [14] 选项数.2
 - [14] A.正确
 - [14] B.错误
-

- [15] 题型.单选题
 - [15] 题干.Cinema4d 动画控制中,不包括下列哪种变形 ()
 - [15] 正确答案.C
 - [15] 难易度.中
 - [15] 选项数.4
 - [15] A.晶格变形
 - [15] B.簇变形
 - [15] C.模块变形
 - [15] D.bend 变形
-

- [16] 题型.单选题
- [16] 题干.Cinema 4D 中,新建材质球可以在材质管理面板()或者执行“创建→新材质”
- [16] 正确答案.B

- [16] 难易度.易
 - [16] 选项数.4
 - [16] A.单击
 - [16] B.双击
 - [16] C.右击
 - [16] D.左击
-

[17] 题型.单选题

[17] 题干.Cinema 4D 模型对象在默认状态下都是(),当需要对模型的点、线、面进行编辑时,必须将其转换为()

- [17] 正确答案.C
 - [17] 难易度.中
 - [17] 选项数.4
 - [17] A.挤压 NRUBS 对象, 多边形对象
 - [17] B.挤压 NURBS 对象,参数对象
 - [17] C.参数对象,多边形对象
 - [17] D.多边形对象,参数对象
-

[18] 题型.单选题

[18] 题干.在 Cinema 4D 中, 进行渲染设置的快捷键是()

- [18] 正确答案.D
 - [18] 难易度.中
 - [18] 选项数.4
 - [18] A.Ctrl+R
 - [18] B.Ctrl+B
 - [18] C.Shift+R
 - [18] D.Shift+B
-

[19] 题型.单选题

[19] 题干.C4D 中, 四视口与单视口切换的快捷键是什么 ()

- [19] 正确答案.C
 - [19] 难易度.易
 - [19] 选项数.4
 - [19] A.鼠标左键
 - [19] B.鼠标右键
 - [19] C.鼠标滚轮
 - [19] D.无法判断
-

- [20] 题型.单选题
 - [20] 题干.C4D 中，系统默认渲染的视图是（）
 - [20] 正确答案.A
 - [20] 难易度.易
 - [20] 选项数.4
 - [20] A.透视图
 - [20] B.右视图
 - [20] C.顶视图
 - [20] D.前视图
-

- [21] 题型.单选题
 - [21] 题干.在 C4D 中有多种捕捉方式,其中不包括（）
 - [21] 正确答案.C
 - [21] 难易度.中
 - [21] 选项数.4
 - [21] A.网格捕捉
 - [21] B.边捕捉
 - [21] C.名称捕捉
 - [21] D.多边形捕捉
-

- [22] 题型.单选题
- [22] 题干.c4d 中，视窗最大化需要用到鼠标哪个键（）

- [22] 正确答案.B
 - [22] 难易度.易
 - [22] 选项数.4
 - [22] A.左键
 - [22] B.中键
 - [22] C.右键
 - [22] D.左右键都可以
-

[23] 题型.判断题

[23] 题干.动态图形在视觉表现上使用的是基于平面设计的规则,在技术上使用的是动画制作手段。

- [23] 正确答案.A
 - [23] 难易度.易
 - [23] 选项数.2
 - [23] A.正确
 - [23] B.错误
-

[24] 题型.判断题

[24] 题干.传统的平面设计主要是针对平面媒介的静态视觉表现。

- [24] 正确答案.A
 - [24] 难易度.易
 - [24] 选项数.2
 - [24] A.正确
 - [24] B.错误
-

[25] 题型.判断题

[25] 题干.动态图形则是站在平面设计的基础之上去制作一段以动态影像为基础的视觉符号。

- [25] 正确答案.A
- [25] 难易度.易

[25] 选项数.2

[25] A.正确

[25] B.错误

[26] 题型.判断题

[26] 题干.动画片和动态图形的不同之处就好像平面设计与漫画书，即使同样是在平面媒介上来表现，但不同的是，一个是设计视觉的表现形式，而另一个则是叙事性的运用图像来为内容服务。

[26] 正确答案.A

[26] 难易度.易

[26] 选项数.2

[26] A.正确

[26] B.错误

[27] 题型.判断题

[27] 题干.Cinema4D 默认的灯光都有灯光雾属性

[27] 正确答案.B

[27] 难易度.易

[27] 选项数.2

[27] A.正确

[27] B.错误

[28] 题型.判断题

[28] 题干.Cinema4d 渲染默认的图片格式是 TIFF 格式

[28] 正确答案.B

[28] 难易度.易

[28] 选项数.2

[28] A.正确

[28] B.错误

[29] 题型.判断题

[29] 题干.C4D 中编辑可编辑多边形能够快速拖拽模型点线面的一个功能是笔刷

[29] 正确答案.A

[29] 难易度.易

[29] 选项数.2

[29] A.正确

[29] B.错误

[30] 题型.单选题

[30] 题干.C4D 是德国 Maxon Computer 研发的()绘图软件, 前身为 FastRay, 以其运算速度快和渲染插件强著称。

[30] 正确答案.B

[30] 难易度.易

[30] 选项数.4

[30] A.2D

[30] B.3D

[30] C.4D

[30] D.5D

[34] 题型.简答题

[34] 题干.C4D 包含哪些模块?

[34] 正确答案.A

[34] 难易度.易

[34] 选项数.1

[34] A.C4D 包含建模、动画、渲染、角色、粒子以及新增的插画等模块, 在用其描绘的各类电影中表现突出。

[35] 题型.判断题

[35] 题干.广义上来讲, Motion Graphics 是一种融合了电影与图形设计的语言, 基于时间流动而设计的视觉表现形式。

[35] 正确答案.A

[35] 难易度.易

[35] 选项数.2

[35] A.正确

[35] B.错误

[36] 题型.判断题

[36] 题干.动态图形有点像是平面设计与动画片之间的一种产物。

[36] 正确答案.A

[36] 难易度.易

[36] 选项数.2

[36] A.正确

[36] B.错误

[37] 题型.判断题

[37] 题干.除了 80 年代有线电视的普及, 电子游戏、录像带以及各种电子媒体的不断发展所产生的需求也为动态图形设计师创造了更多的就业机会, 能够在当时的技术制约下创作动态图形的设计师被大量需要。

[37] 正确答案.A

[37] 难易度.易

[37] 选项数.2

[37] A.正确

[37] B.错误

[38] 题型.判断题

[38] 题干.随着科技技术的进步，动态图形的发展日新月异。

[38] 正确答案.A

[38] 难易度.易

[38] 选项数.2

[38] A.正确

[38] B.错误

[39] 题型.判断题

[39] 题干.随着电脑技术的进步和众多软件开发厂商在个人电脑系统平台的软件开发，到了 90 年代很多的 CG 工作任务从模拟工作站转向了数字电脑，这期间出现了愈来愈多的独立设计师，快速的推动了 CG 艺术的进步。

[39] 正确答案.A

[39] 难易度.易

[39] 选项数.2

[39] A.正确

[39] B.错误

[40] 题型.判断题

[40] 题干.随着数码影像技术革命性地发展，将动态图形推到了一个新的高点。

[40] 正确答案.A

[40] 难易度.易

[40] 选项数.2

[40] A.正确

[40] B.错误

[41] 题型.判断题

[41] 题干.Cinema 4D 的前身是 1989 年发表的软件 FastRay 最初

只发表在 Amiga 上, Amiga 是一种早期的个人电脑系统, 当时还没有图形界面。

[41] 正确答案.A

[41] 难易度.易

[41] 选项数.2

[41] A.正确

[41] B.错误

[42] 题型.判断题

[42] 题干.MoGraph 系统: 在 Cinema 4d 9.6 版本中首次出现, 他将提供给艺术家一个全新的维度和方法, 又为 Cinema 4D 添上了一个绝对利器。

[42] 正确答案.A

[42] 难易度.易

[42] 选项数.2

[42] A.正确

[42] B.错误

[45] 题型.简答题

[45] 题干.C4D 拥有丰富而强大的预置库, 比如?

[45] 正确答案.A

[45] 难易度.易

[45] 选项数.1

[45] A.C4D 拥有丰富而强大的预置库, 你可以轻松的从它的预置中找到你需要模型、贴图、材质、照明、环境、动力学、甚至是摄像机镜头预设, 大大提高了我们的工作效率。

[46] 题型.简答题

[46] 题干.三维的主要特点在于:

[46] 正确答案.A

[46] 难易度.易

[46] 选项数.1

[46] A.三维的主要特点在于: (1) 空间目标通过 X、Y、Z 三个坐标轴定义, 空间关系基于体进行划分, 复杂性明显; (2) 可更真实地表达客观世界; (3) 可进行三维空间分析和操作。

[47] 题型.判断题

[47] 题干.毛发系统: Cinema 4d 所开发的毛发系统也是迄今为止最强大的系统之一。

[47] 正确答案.A

[47] 难易度.易

[47] 选项数.2

[47] A.正确

[47] B.错误

[48] 题型.判断题

[48] 题干.Cinema 4D 的渲染 插件非常强大可以渲染出极为逼真的效果。

[48] 正确答案.A

[48] 难易度.易

[48] 选项数.2

[48] A.正确

[48] B.错误

[49] 题型.判断题

[49] 题干.动态图形设计对技术和设计能力要求较高, 设计师们大多需要经过专业的训练才能具备从业要求。

[49] 正确答案.A

[49] 难易度.易

[49] 选项数.2

[49] A.正确

[49] B.错误

[50] 题型.判断题

[50] 题干.如今，动态图形已经可以在任何的播放媒体上随处可见。

[50] 正确答案.A

[50] 难易度.易

[50] 选项数.2

[50] A.正确

[50] B.错误

[51] 题型.判断题

[51] 题干.现代人的生活被各种信息和屏幕包围着，动态图形在这些媒介中无处不在，可以承载它的媒介数不胜数，几乎任何能使图像运动起来的媒介就有动态图形的存在，动态图形已经逐渐成为了我们生活中的一部分。

[51] 正确答案.A

[51] 难易度.易

[51] 选项数.2

[51] A.正确

[51] B.错误

[52] 题型.判断题

[52] 题干.动态图形具有极强的包容性，它的表现形势丰富多样，总能很轻易的和各种艺术风格混搭。

[52] 正确答案.A

[52] 难易度.易

[52] 选项数.2

[52] A.正确

[52] B.错误

[53] 题型.判断题

[53] 题干.技术能力指的是软件的使用，设计师至少要精通一款动态合成软件、掌握一款图形设计软件和三维软件。

[53] 正确答案.A

[53] 难易度.易

[53] 选项数.2

[53] A.正确

[53] B.错误

[54] 题型.判断题

[54] 题干.随着设计师的经验增加会慢慢的在图形、动态和技术之间找到自己擅长的地方，当确定了自己擅长的能力以后，尽量把更多的精力投入到具体的能力范围上，会有利于自身的职业发展。

[54] 正确答案.A

[54] 难易度.易

[54] 选项数.2

[54] A.正确

[54] B.错误

[55] 题型.判断题

[55] 题干.不像现实世界里，真实的三维空间，有真实的距离空间。计算机里只是看起来很像真实世界，因此在计算机显示的 3d 图形，就是让人眼看上去就像真的一样。

[55] 正确答案.A

[55] 难易度.易

[55] 选项数.2

[55] A.正确

[55] B.错误

[56] 题型.单选题

[56] 题干.在计算机里显示 3d 图形，就是说在平面里显示()。

[56] 正确答案.C

[56] 难易度.易

[56] 选项数.4

[56] A.一维图形

[56] B.二维图形

[56] C.三维图形

[56] D.四维图形

[57] 题型.单选题

[57] 题干.时间，是物质的运动、变化的持续性、()的表现，包含时刻和时段两个概念。

[57] 正确答案.C

[57] 难易度.中

[57] 选项数.4

[57] A.不变性

[57] B.单一性

[57] C.顺序性

[57] D.跳跃性

[60] 题型.判断题

[60] 题干.人眼有一个特性就是近小远大，就会形成立体感。

[60] 正确答案.B

[60] 难易度.易

[60] 选项数.2

[60] A.正确

[60] B.错误

[61] 题型.判断题

[61] 题干.对于设计师来说，我们主要职责是制作创意脚本和动态设计。

[61] 正确答案.A

[61] 难易度.易

[61] 选项数.2

[61] A.正确

[61] B.错误

[62] 题型.判断题

[62] 题干.计算机屏幕是平面二维的，我们之所以能欣赏到真如实物般的三维图像，是因为显示在计算机屏幕上时色彩灰度的不同而使人眼产生视觉上的错觉，而将二维的计算机屏幕感知为三维图像。

[62] 正确答案.A

[62] 难易度.易

[62] 选项数.2

[62] A.正确

[62] B.错误

[63] 题型.判断题

[63] 题干.基于色彩学的有关知识，三维物体边缘的凸出部分一般显高亮度色，而凹下去的部分由于受光线的遮挡而显暗色。

[63] 正确答案.A

[63] 难易度.易

[63] 选项数.2

[63] A.正确

[63] B.错误

[64] 题型.判断题

[64] 题干.三维是指在平面二维系中又加入了一个方向向量构成的空间系。

[64] 正确答案.A

[64] 难易度.易

[64] 选项数.2

[64] A.正确

[64] B.错误

[65] 题型.判断题

[65] 题干.要绘制的 3d 文字，即在原始位置显示高亮度颜色，而在左下或右上等位置用低亮度颜色勾勒出其轮廓，这样在视觉不会产生 3d 文字的效果。

[65] 正确答案.B

[65] 难易度.易

[65] 选项数.2

[65] A.正确

[65] B.错误

[66] 题型.判断题

[66] 题干.三维既是坐标轴的三个轴，即 x 轴、y 轴、z 轴，其中 x 表示左右空间，y 表示前后空间，z 表示上下空间(不可用平面直角坐标系去理解空间方向)。

[66] 正确答案.A

[66] 难易度.易

[66] 选项数.2

[66] A.正确

[66] B.错误

[67] 题型.判断题

[67] 题干.在实际应用方面，一般把用 X 轴形容左右运动，而 Z 轴用来形容上下运动，Y 轴用来形容前后运动，这样就形成了人的视觉立体感。

[67] 正确答案.A

[67] 难易度.易

[67] 选项数.2

[67] A.正确

[67] B.错误

[68] 题型.填空题

[68] 题干.三维是由一维和二维组成的，二维即只存在两个方向的交错，将一个二维和一个一维叠合在一起就得到了（）。

[68] 难易度.易

[68] 选项数.1

[68] A.三维

[69] 题型.单选题

[69] 题干.恒星与恒星、恒星与行星、星系之间、宇宙太空的总体引力场应当是空间天体之间的高速运动形成的()。

[69] 正确答案.B

[69] 难易度.中

[69] 选项数.4

[69] A.刚体动力

[69] B.牵引力

[69] C.柔体动力

[69] D.大于

[70] 题型.单选题

[70] 题干.物体在某一段时间内, 如果由()移到末位置, 则由初位置到末位置的有向线段叫做位移。

[70] 正确答案.C

[70] 难易度.易

[70] 选项数.4

[70] A.中位置

[70] B.顶点/控制点

[70] C.初位置

[70] D.周长

[71] 题型.单选题

[71] 题干.()只与物体运动的始末位置有关, 而与运动的轨迹无关。

[71] 正确答案.C

[71] 难易度.中

[71] 选项数.4

[71] A.旋转

[71] B.运动

[71] C.位移

[71] D.平移

[73] 题型.简答题

[73] 题干.三维动画有哪些优点?

[73] 正确答案.A

[73] 难易度.易

[73] 选项数.1

[73] A.三维动画又称 3D 动画, 它不受时间、空间、地点、条件、

对象的限制，运用各种表现形式把复杂、抽象的节目内容、科学原理、抽象概念等用集中、简化、形象、生动的形式表现出来。

[74] 题型.判断题

[74] 题干.分离的子对象选择仍然作为原始对象的部分，但变为新元素。

[74] 正确答案.A

[74] 难易度.易

[74] 选项数.2

[74] A.正确

[74] B.错误

[75] 题型.判断题

[75] 题干.二维立体画是利用人眼立体视觉现象制作的绘画作品。

[75] 正确答案.B

[75] 难易度.易

[75] 选项数.2

[75] A.正确

[75] B.错误

[76] 题型.判断题

[76] 题干.三维动画技术模拟真实物体的方式使其成为一个有用的工具。

[76] 正确答案.A

[76] 难易度.易

[76] 选项数.2

[76] A.正确

[76] B.错误

[77] 题型.判断题

[77] 题干.任何更改的“分离”对话框设置自动保存为程序默认设置。

[77] 正确答案.A

[77] 难易度.易

[77] 选项数.2

[77] A.正确

[77] B.错误

[78] 题型.判断题

[78] 题干.三维具有立体性，前后，左右，上下都只是相对于观察的视点来说。

[78] 正确答案.A

[78] 难易度.易

[78] 选项数.2

[78] A.正确

[78] B.错误

[79] 题型.填空题

[79] 题干.单向匀速直线运动时，平均速度与瞬时速度相等，平均速率与瞬时速率相等，速度的大小等于（）。

[79] 难易度.易

[79] 选项数.1

[79] A.速率

[80] 题型.填空题

[80] 题干."空间"是抽象概念，其内涵是无界永在，其外延是一切物件占位大小和（）的度量。

[80] 难易度.易

[80] 选项数.1

[80] A.相对位置

[81] 题型.单选题

[81] 题干.如果质点在运动过程中经过一段时间后回到原处,那么,路程不为零而位移则为()。

[81] 正确答案.B

[81] 难易度.易

[81] 选项数.4

[82] 题型.单选题

[82] 题干.速度方向与位移方向没有直接关系,只有在没有返回(即向着一个方向运动)的直线运动中,速度的方向与位移的方向一定是()。

[82] 正确答案.B

[82] 难易度.中

[82] 选项数.4

[82] A.不相同

[82] B.相同

[82] C.相似

[82] D.不一样

[85] 题型.简答题

[85] 题干.MAXON 的软件素来以易于使用而闻名业界,有哪些优势?

[85] 正确答案.A

[85] 难易度.易

[85] 选项数.1

[85] A.新的使用者界面。加强物件/图层管理及浏览（可以有多种方式搜寻）。更容易使用的动画工具。内建 BodyPaint 3D 的功能。

[86] 题型.判断题

[86] 题干.普通绘画和摄影作品，包括电脑制作的三维动画，只是运用了人眼对光影、明暗、虚实的感觉得到立体的感觉，而没有利用双眼的立体视觉，一只眼看和两只眼看都是一样的。

[86] 正确答案.A

[86] 难易度.易

[86] 选项数.2

[86] A.正确

[86] B.错误

[87] 题型.判断题

[87] 题干.虚拟漫游工具包含一个智能碰撞检测系统，使用户通过鼠标和键盘轻松地穿行于建筑物之中。

[87] 正确答案.A

[87] 难易度.易

[87] 选项数.2

[87] A.正确

[87] B.错误

[88] 题型.判断题

[88] 题干.碰撞检测能够快速地从独立物体中添加或者移除（例如：一块玻璃），并且可调台阶高度的功能可以使你攀登楼梯。

[88] 正确答案.A

[88] 难易度.易

[88] 选项数.2

[88] A.正确

[88] B.错误

[89] 题型.判断题

[89] 题干.BP3 拥有了大家一直期盼的 LSCM 自动拆解 UV 功能, 优于 Modo/Max 的 Pelting。

[89] 正确答案.A

[89] 难易度.易

[89] 选项数.2

[89] A.正确

[89] B.错误

[90] 题型.判断题

[90] 题干.三维动画技术虽然入门门槛较低, 但要精通并熟练运用却需多年不懈的努力, 同时还要随着软件的发展不断学习新的技术。

[90] 正确答案.A

[90] 难易度.易

[90] 选项数.2

[90] A.正确

[90] B.错误

[91] 题型.判断题

[91] 题干.在工程设计和绘图过程中, 三维图形应用越来越广泛。

[91] 正确答案.A

[91] 难易度.易

[91] 选项数.2

[91] A.正确

[91] B.错误

[92] 题型.填空题

[92] 题干.空间是一个相对概念, 构成了事物的 () , 事物的抽象概念是参照于空间存在的。

- [92] 难易度.易
 - [92] 选项数.1
 - [92] A.抽象概念
-

[93] 题型.判断题

[93] 题干.以动力学为基础而发展出来的应用学科有天体力学、振动理论、运动稳定性理论，陀螺力学、外弹道学、变质量力学，以及正在发展中的多刚体系统动力学、晶体动力学等。

- [93] 正确答案.A
 - [93] 难易度.易
 - [93] 选项数.2
 - [93] A.正确
 - [93] B.错误
-

[94] 题型.判断题

[94] 题干."无界"指空间中的任何一点都是任意方位的出发点

- [94] 正确答案.A
 - [94] 难易度.易
 - [94] 选项数.2
 - [94] A.正确
 - [94] B.错误
-

[95] 题型.单选题

[95] 题干.在曲线运动中，速度方向与位移方向大都不同。因为速度方向为轨迹的切线方向，与轨迹上任意两点的连线(位移)方向多数成不为()的角。

- [95] 正确答案.B
 - [95] 难易度.易
 - [95] 选项数.4
-

[96] 题型.单选题

[96] 题干.一个做圆周运动的物体，从一点出发，经过一圈回到起点，这时，物体的位移为 0，但是路程是这个圆的()。

[96] 正确答案.B

[96] 难易度.易

[96] 选项数.4

[96] A.初位置

[96] B.周长

[96] C.面积

[96] D.大小

[99] 题型.判断题

[99] 题干.Cinema 4D 包含一个完整的修补时间线、增强造型功能，另外其光线系统提供 50 多种光线和照明模式、收音机按钮式的阴影、音量噪音，增强的预览能力。

[99] 正确答案.A

[99] 难易度.易

[99] 选项数.2

[99] A.正确

[99] B.错误

[100] 题型.判断题

[100] 题干.线架模型方式作为一种轮廓模型，它由三维的直线和曲线组成，没有面和体的特征。

[100] 正确答案.A

[100] 难易度.易

[100] 选项数.2

[100] A.正确

[100] B.错误

[101] 题型.判断题

[101] 题干.面模型用面描述三维对象，它不仅定义了三维对象的边界，而且还定义了表面即具有面的特征。

[101] 正确答案.A

[101] 难易度.易

[101] 选项数.2

[101] A.正确

[101] B.错误

[102] 题型.判断题

[102] 题干.实体模型不仅具有线和面的特征，而且还具有体的特征，各实体对象间可以进行各种布尔运算操作，从而创建复杂的三维实体图形。

[102] 正确答案.A

[102] 难易度.易

[102] 选项数.2

[102] A.正确

[102] B.错误

[103] 题型.判断题

[103] 题干.绘制三维点和线 选择"绘图"---"点"命令，或在"绘图"工具栏中单击"点"按钮，然后在命令行中直接输入三维坐标即可绘制三维点。

[103] 正确答案.A

[103] 难易度.易

[103] 选项数.2

[103] A.正确

[103] B.错误

[104] 题型.判断题

[104] 题干.由于三维图形对象上的一些特殊点，如交点、中点等不能通过输入坐标的方法来实现，可以采用三维坐标下的目标捕捉法来拾取点。

[104] 正确答案.A

[104] 难易度.易

[104] 选项数.2

[104] A.正确

[104] B.错误

[105] 题型.判断题

[105] 题干.在三维空间中指定两个点后，如点(0,0,0)和点(1,1,1)，这两个点之间的连线即是一条 3D 直线。

[105] 正确答案.A

[105] 难易度.易

[105] 选项数.2

[105] A.正确

[105] B.错误

[106] 题型.判断题

[106] 题干.在三维坐标系下，使用"样条曲线"命令，可以绘制复杂 3D 样条曲线，这时定义样条曲线的点不是共面点。

[106] 正确答案.A

[106] 难易度.易

[106] 选项数.2

[106] A.正确

[106] B.错误

[107] 题型.判断题

[107] 题干.质点是具有一定质量而几何形状和尺寸大小可以忽略不计的物体。

[107] 正确答案.A

[107] 难易度.易

[107] 选项数.2

[107] A.正确

[107] B.错误

[108] 题型.判断题

[108] 题干.目前动力学系统的研究领域还在不断扩大，例如增加热和电等成为系统动力学。

[108] 正确答案.A

[108] 难易度.易

[108] 选项数.2

[108] A.正确

[108] B.错误

[109] 题型.判断题

[109] 题干.负空间在 LOGO、网页中的应用有很多，像 NBC 的标识就是典型的负空间、在平面设计中还有网页中大幅面的留白也是负空间。

[109] 正确答案.A

[109] 难易度.易

[109] 选项数.2

[109] A.正确

[109] B.错误

[110] 题型.判断题

[110] 题干.空间是没有能量的事物，即当事物能产生变化时，变化产生的能量已经和阻碍的能量相互抵消。

[110] 正确答案.A

[110] 难易度.易

[110] 选项数.2

[110] A.正确

[110] B.错误

[111] 题型.单选题

[111] 题干.刚体的特点是其质点之间距离的()。

[111] 正确答案.C

[111] 难易度.易

[111] 选项数.4

[111] A.跳跃性

[111] B.持续性

[111] C.不变性

[111] D.单一性

[112] 题型.单选题

[112] 题干.欧拉动力学方程是()的基本方程，刚体定点转动动力学则是动力学中的经典理论。

[112] 正确答案.B

[112] 难易度.易

[112] 选项数.4

[112] A.柔体动力学

[112] B.刚体动力学

[112] C.牵引力学

[112] D.动力学

[116] 题型.简答题

[116] 题干.设计的过程的实质是什么?

[116] 正确答案.A

[116] 难易度.易

[116] 选项数.1

[116] A.设计的过程的实质是我们从混乱和随意中找到其中的条理, 通过设计形式把信息有条理的组合起来, 使受众轻松理解。

[117] 题型.判断题

[117] 题干.在二维坐标系下, 使用"绘图"---"多段线"命令绘制多段线, 尽管各线条可以设置宽度和厚度, 但它们必须共面。

[117] 正确答案.A

[117] 难易度.易

[117] 选项数.2

[117] A.正确

[117] B.错误

[118] 题型.判断题

[118] 题干.三维多线段的绘制过程和二维多线段基本相同, 但其使用的命令不同, 另外在三维多线段中只有直线段, 没有圆弧段。

[118] 正确答案.A

[118] 难易度.易

[118] 选项数.2

[118] A.正确

[118] B.错误

[119] 题型.判断题

[119] 题干.达朗贝尔原理是研究非自由质点系动力学的一个普遍而有效的方法。

[119] 正确答案.A

[119] 难易度.易

[119] 选项数.2

[119] A.正确

[119] B.错误

[120] 题型.判断题

[120] 题干.多刚体系统动力学是 20 世纪 60 年代以来, 由于新技术发展而形成的新分支, 其研究方法 with 经典理论的研究方法有所不同。

[120] 正确答案.A

[120] 难易度.易

[120] 选项数.2

[120] A.正确

[120] B.错误

[121] 题型.判断题

[121] 题干.对动力学的研究使人们掌握了物体的运动规律, 并能够为人类进行更好的服务。

[121] 正确答案.A

[121] 难易度.易

[121] 选项数.2

[121] A.正确

[121] B.错误

[122] 题型.填空题

[122] 题干.空间由不同的线组成, 线组成不同形状, 线内便是()
。

[122] 难度度.易

[122] 选项数.1

[122] A.空间

[123] 题型.判断题

[123] 题干.把两端的空间扭曲连在一起并固定，就称为扭曲空间。

[123] 正确答案.A

[123] 难度度.易

[123] 选项数.2

[123] A.正确

[123] B.错误

[124] 题型.判断题

[124] 题干.空间是指一种具有特殊性质及一些额外结构的集合。

[124] 正确答案.A

[124] 难度度.易

[124] 选项数.2

[124] A.正确

[124] B.错误

[125] 题型.判断题

[125] 题干.目光焦点不同，则看到的图形会有强烈的反差。

[125] 正确答案.A

[125] 难度度.易

[125] 选项数.2

[125] A.正确

[125] B.错误

[126] 题型.判断题

[126] 题干.空间使事物具有了变化性，即因为空间的存在，所以事

物才可以发生变化。

[126] 正确答案.A

[126] 难易度.易

[126] 选项数.2

[126] A.正确

[126] B.错误

[127] 题型.单选题

[127] 题干.()是理论力学的分支学科,研究作用于物体的力与物体运动的关系。

[127] 正确答案.D

[127] 难易度.中

[127] 选项数.4

[127] A.刚体动力学

[127] B.牵引力学

[127] C.柔体动力学

[127] D.动力学

[128] 题型.单选题

[128] 题干.动力学的研究对象是运动速度远()光速的宏观物体。

[128] 正确答案.C

[128] 难易度.中

[128] 选项数.4

[128] A.等于

[128] B.不确定

[128] C.小于

[128] D.大于

[129] 题型.单选题

[129] 题干.原子和亚原子粒子的动力学研究属于量子力学,可以比

拟光速的()的研究则属于相对论力学。

- [129] 正确答案.C
 - [129] 难易度.易
 - [129] 选项数.4
 - [129] A.低速运动
 - [129] B.匀速运动
 - [129] C.高速运动
 - [129] D.中高速运动
-
-
-

- [133] 题型.简答题
 - [133] 题干.动力学的基本内容包括：
 - [133] 正确答案.A
 - [133] 难易度.易
 - [133] 选项数.1
 - [133] A.动力学的基本内容包括质点动力学、质点系动力学、刚体动力学、达朗贝尔原理等。
-

- [134] 题型.判断题
 - [134] 题干.动力学是物理学和天文学的基础，也是许多工程学科的基础。
 - [134] 正确答案.A
 - [134] 难易度.易
 - [134] 选项数.2
 - [134] A.正确
 - [134] B.错误
-

[135] 题型.判断题

[135] 题干.动力学的研究以牛顿运动定律为基础;牛顿运动定律的建立则以实验为依据。

[135] 正确答案.A

[135] 难易度.易

[135] 选项数.2

[135] A.正确

[135] B.错误

[136] 题型.判断题

[136] 题干.动力学是牛顿力学或经典力学的一部分，但自 20 世纪以来，动力学又常被人们理解为侧重于工程技术应用方面的一个力学分支。

[136] 正确答案.A

[136] 难易度.易

[136] 选项数.2

[136] A.正确

[136] B.错误

[137] 题型.填空题

[137] 题干.动力学普遍定理是 () 系动力学的基本定理，它包括动量定理、动量矩定理、动能定理以及由这三个基本定理推导出来的其他一些定理。

[137] 难易度.易

[137] 选项数.1

[137] A.质点

[138] 题型.填空题

[138] 题干.刚体区别于其他质点系的特点是其质点之间距离的 () 性。

[138] 难度度.易

[138] 选项数.1

[138] A.不变

[139] 题型.判断题

[139] 题干.在初等数学或中学数学中，空间通常指三维空间。

[139] 正确答案.A

[139] 难度度.易

[139] 选项数.2

[139] A.正确

[139] B.错误

[140] 题型.判断题

[140] 题干.时间是人类用以描述物质运动过程或事件发生过程的一个参数，确定时间，是靠不受外界影响的物质周期变化的规律。

[140] 正确答案.A

[140] 难度度.易

[140] 选项数.2

[140] A.正确

[140] B.错误

[141] 题型.判断题

[141] 题干.时间概念包含时刻和时段两个概念。

[141] 正确答案.A

[141] 难度度.易

[141] 选项数.2

[141] A.正确

[141] B.错误

[142] 题型.判断题

[142] 题干.当你注视杯子的时候,杯子是正形,黑色部分就成为了背景;但当你注视黑色人形轮廓的时候,这一部分就成了正形,而白色的部分就成了背景。

[142] 正确答案.A

[142] 难易度.易

[142] 选项数.2

[142] A.正确

[142] B.错误

[143] 题型.判断题

[143] 题干."永在"指空间永远出现在当前时刻。

[143] 正确答案.A

[143] 难易度.易

[143] 选项数.2

[143] A.正确

[143] B.错误

[144] 题型.判断题

[144] 题干.我们在平面构成课程中重复构成、近似形构成、渐变构成等练习就是发现空间与形的关系,取得视觉的和谐一致性。

[144] 正确答案.A

[144] 难易度.易

[144] 选项数.2

[144] A.正确

[144] B.错误

[145] 题型.单选题

[145] 题干."柔体"修改器使用对象顶点之间的虚拟弹力线模拟软体()。

- [145] 正确答案.D
 - [145] 难易度.中
 - [145] 选项数.4
 - [145] A.牵引力学
 - [145] B.柔体动力学
 - [145] C.刚体动力学
 - [145] D.动力学
-

- [146] 题型.单选题
 - [146] 题干.地理学与天文学中指地球表面的一部分，有绝对空间与相对空间之分。
 - [146] 正确答案.D
 - [146] 难易度.中
 - [146] 选项数.4
 - [146] A.4D 空间
 - [146] B.3D 空间
 - [146] C.绝对空间
 - [146] D.相对空间
-

- [147] 题型.单选题
 - [147] 题干.当分离一个顶点或边时，同时也分离邻近的多边形。另外，分离的项仍然位于其()。
 - [147] 正确答案.C
 - [147] 难易度.中
 - [147] 选项数.4
 - [147] A.终点位置
 - [147] B.重点位置
 - [147] C.原始位置
 - [147] D.中间位置
-

[150] 题型.简答题

[150] 题干.质点动力学有两类基本问题:

[150] 正确答案.A

[150] 难易度.易

[150] 选项数.1

[150] A.质点动力学有两类基本问题:一是已知质点的运动,求作用于质点上的力;二是已知作用于质点上的力,求质点的运动。

[151] 题型.简答题

[151] 题干.常见的力场有:

[151] 正确答案.A

[151] 难易度.易

[151] 选项数.1

[151] A.常见的力场有引力场、磁力场(简称磁场)、电力场(简称电场)等。

[152] 题型.判断题

[152] 题干.牛顿发现了万有引力定律,解释了开普勒定律,为近代星际航行,发射飞行器考察月球、火星、金星等等开辟了道路。

[152] 正确答案.A

[152] 难易度.易

[152] 选项数.2

[152] A.正确

[152] B.错误

[153] 题型.判断题

[153] 题干.柔体使舌头随头部旋转而摇摆。

[153] 正确答案.A

[153] 难度度.易

[153] 选项数.2

[153] A.正确

[153] B.错误

[154] 题型.判断题

[154] 题干.当分离对象选择时，它从原始对象中移除并成为新对象。

[154] 正确答案.A

[154] 难度度.易

[154] 选项数.2

[154] A.正确

[154] B.错误

[155] 题型.填空题

[155] 题干.要更改柔体效果的中心，请在将“柔体”修改器应用于选定的对象或子对象后，选择“柔体”修改器的中心子对象并使用“ () ”。

[155] 难度度.易

[155] 选项数.1

[155] A.移动

[156] 题型.填空题

[156] 题干.使用“柔体”的高级功能会明显延迟实时播放。在这种情况下，要提高性能，请使用“ () ”修改器将顶点动画记录到磁盘中，然后使用缓存进行播放。

[156] 难度度.易

[156] 选项数.1

[156] A.点缓存

[157] 题型.判断题

[157] 题干.平面设计中空间是难以把握的，只有对平面空间尺度恰当把握才能设计出合情合理的作品。

[157] 正确答案.A

[157] 难易度.易

[157] 选项数.2

[157] A.正确

[157] B.错误

[158] 题型.判断题

[158] 题干.时间与空间一起组成四维时空，构成宇宙的基本结构。

[158] 正确答案.A

[158] 难易度.易

[158] 选项数.2

[158] A.正确

[158] B.错误

[159] 题型.判断题

[159] 题干.我们讨论的平面设计中的空间是相对于图形而言的，是存在于一定的版面内的二维空间。

[159] 正确答案.A

[159] 难易度.易

[159] 选项数.2

[159] A.正确

[159] B.错误

[160] 题型.判断题

[160] 题干.点在空间中变化对点的描述称为被描述点相当于该点的时间。

[160] 正确答案.A

[160] 难度度.易

[160] 选项数.2

[160] A.正确

[160] B.错误

[161] 题型.判断题

[161] 题干.在平面设计过程中需要建立空间与形的良好思维，形象的出现总是与空间存在着相互依存而密不可分的关系，两者相互作用通过创造与交流来诠释我们的认知。

[161] 正确答案.A

[161] 难度度.易

[161] 选项数.2

[161] A.正确

[161] B.错误

[162] 题型.判断题

[162] 题干.被描述点可以随时间变化位置不变，可知时间与被描述点的位置有函数关系。

[162] 正确答案.A

[162] 难度度.易

[162] 选项数.2

[162] A.正确

[162] B.错误

[163] 题型.单选题

[163] 题干.“柔体”修改器了解修改器堆栈中“柔体”下方可将点变形的任何动画修改器（例如，变形修改器）中的()运动。

[163] 正确答案.D

[163] 难度度.易

[163] 选项数.4

- [163] A.区域光
 - [163] B.日光
 - [163] C.建模点
 - [163] D.顶点/控制点
-
-
-
-
-
-
-

[169] 题型.判断题

[169] 题干.可将“柔体”与“重力”、“风”、“马达”、“推力”和“粒子爆炸”等空间扭曲结合到一起使用，从而将逼真的、基于物理的动画添加到对象中。

- [169] 正确答案.A
 - [169] 难易度.易
 - [169] 选项数.2
 - [169] A.正确
 - [169] B.错误
-

[170] 题型.判断题

[170] 题干.触须应用“柔体”修改器后，会对角色头部的运动做出反应，不会像弹簧一样移动。

- [170] 正确答案.B
 - [170] 难易度.易
 - [170] 选项数.2
 - [170] A.正确
 - [170] B.错误
-

[171] 题型.判断题

[171] 题干.在多边形或网格曲面上,“柔体”修改器将影响每个顶点。

[171] 正确答案.A

[171] 难易度.易

[171] 选项数.2

[171] A.正确

[171] B.错误

[172] 题型.判断题

[172] 题干.在面片表面上,“柔体”修改器影响控制点和切线控制柄。柔体取消对切线控制柄的锁定,然后单独移动它们。

[172] 正确答案.A

[172] 难易度.易

[172] 选项数.2

[172] A.正确

[172] B.错误

[173] 题型.判断题

[173] 题干.在 NURBS 曲面上,柔体不影响控制顶点 (CV) 或控制点。

[173] 正确答案.B

[173] 难易度.易

[173] 选项数.2

[173] A.正确

[173] B.错误

[174] 题型.判断题

[174] 题干.在样条线 (形状) 上,“柔体”修改器不影响控制点和切线控制柄。

[174] 正确答案.B

[174] 难易度.易

[174] 选项数.2

[174] A.正确

[174] B.错误

[175] 题型.判断题

[175] 题干.图形是一种依靠形象和色彩传播信息及观念的语言。

[175] 正确答案.A

[175] 难易度.易

[175] 选项数.2

[175] A.正确

[175] B.错误

[176] 题型.判断题

[176] 题干.空间结构理论是一定区域范围内社会经济各组成部分及其组合类型的空间相互作用和空间位置关系，以及反映这种关系的空间集聚规模和集聚程度的学说。

[176] 正确答案.A

[176] 难易度.易

[176] 选项数.2

[176] A.正确

[176] B.错误

[177] 题型.单选题

[177] 题干.在 FFD 空间扭曲上，“()”修改器影响控制点。

[177] 正确答案.C

[177] 难易度.易

[177] 选项数.4

[177] A.刚体

- [177] B.位置
- [177] C.柔体
- [177] D.层级

[178] 题型.单选题

[178] 题干.默认情况下,“分离到元素”和“分离为克隆”处于()状态。

- [178] 正确答案.D
- [178] 难易度.易
- [178] 选项数.4
- [178] A.设置
- [178] B.原始
- [178] C.控制
- [178] D.禁用

[179] 题型.单选题

[179] 题干.像素分得越(),画面的总像素就越多,图像也就越清晰。

- [179] 正确答案.D
- [179] 难易度.易
- [179] 选项数.4
- [179] A.分散
- [179] B.集中
- [179] C.大
- [179] D.小

[180] 题型.单选题

[180] 题干.()总的来说就是物体的运动趋势。

- [180] 正确答案.D
- [180] 难易度.易

- [180] 选项数.4
 - [180] A.中间方向
 - [180] B.静止位置
 - [180] C.平移方向
 - [180] D.运动方向
-
-
-

- [183] 题型.判断题
 - [183] 题干.可对“柔体”修改器应用空间扭曲。
 - [183] 正确答案.A
 - [183] 难易度.易
 - [183] 选项数.2
 - [183] A.正确
 - [183] B.错误
-

- [184] 题型.判断题
 - [184] 题干.可通过添加风来设置植物和树或飘扬旗帜的动画。
 - [184] 正确答案.A
 - [184] 难易度.易
 - [184] 选项数.2
 - [184] A.正确
 - [184] B.错误
-

- [185] 题型.判断题
- [185] 题干.空间扭曲本身就能设置曲面的动画。
- [185] 正确答案.A
- [185] 难易度.易
- [185] 选项数.2

[185] A.正确

[185] B.错误

[186] 题型.判断题

[186] 题干.在“蒙皮”修改器之上使用“柔体”可向使用骨骼的动画角色添加辅助运动，或者在“Physique”修改器之上使用“柔体”可向使用 Biped 的动画角色添加辅助运动。

[186] 正确答案.A

[186] 难易度.易

[186] 选项数.2

[186] A.正确

[186] B.错误

[187] 题型.判断题

[187] 题干.如果“绘制顶点”组中的“强度”设置是一个正值，则绘制刚性。如果该值为负值，则绘制柔性。

[187] 正确答案.A

[187] 难易度.易

[187] 选项数.2

[187] A.正确

[187] B.错误

[188] 题型.判断题

[188] 题干.球体一直朝风吹的移动，而不会“弹”回。这是因为试图使对象恢复其原始形状的跟随弹力不再生效。

[188] 正确答案.A

[188] 难易度.易

[188] 选项数.2

[188] A.正确

[188] B.错误

[189] 题型.判断题

[189] 题干.有效的空间,使我们在视觉上能够感知到图形的存在。

[189] 正确答案.A

[189] 难易度.易

[189] 选项数.2

[189] A.正确

[189] B.错误

[190] 题型.判断题

[190] 题干.在平面设计作品中“空间”这个概念可以转换成“白背景”、“虚空间”、“副形态”概念。这些可以理解为“空间”概念中的“空”。

[190] 正确答案.A

[190] 难易度.易

[190] 选项数.2

[190] A.正确

[190] B.错误

[191] 题型.判断题

[191] 题干.任何一个区域或国家,在不同的发展阶段,有不同特点的空间结构。

[191] 正确答案.A

[191] 难易度.易

[191] 选项数.2

[191] A.正确

[191] B.错误

[192] 题型.判断题

[192] 题干.完善、协调、与区域自然基础相适应的空间结构对区域

社会经济的发展具有重要意义。

[192] 正确答案.A

[192] 难易度.易

[192] 选项数.2

[192] A.正确

[192] B.错误

[193] 题型.单选题

[193] 题干.通过打开修改器层次（单击修改器名称左侧的 + 图标），堆栈显示中就会出现这些修改器子对象()。

[193] 正确答案.B

[193] 难易度.中

[193] 选项数.4

[193] A.位置

[193] B.层级

[193] C.刚体

[193] D.柔体

[194] 题型.单选题

[194] 题干.柔体效果随中心与顶点之间的距离增大而()。

[194] 正确答案.A

[194] 难易度.易

[194] 选项数.4

[194] A.增强

[194] B.减弱

[194] C.没有变化

[194] D.不确定

[199] 题型.简答题

[199] 题干.一般用位移表示什么?

[199] 正确答案.A

[199] 难易度.易

[199] 选项数.1

[199] A.用位移表示物体(质点)的位置变化。

[200] 题型.判断题

[200] 题干.“按元素分配材质”修改器使您可以向含有多个元素的对象应用不用的材质 ID，无论是随机分配还是按照公式分配都可以。

[200] 正确答案.A

[200] 难易度.易

[200] 选项数.2

[200] A.正确

[200] B.错误

[201] 题型.判断题

[201] 题干.禁用“绝对权重”后，更改“顶点权重”设置可将更改量添加到选定顶点的当前权重，然后将该设置重置为 0。

[201] 正确答案.A

[201] 难易度.易

[201] 选项数.2

[201] A.正确

[201] B.错误

[202] 题型.判断题

[202] 题干.笔刷中心的顶点总是按“强度”设置的最大值变化，但“羽化”设置越高，接近边缘的顶点变化的越小。在使用最低设置

时，半径内所有顶点的变化都相等。

[202] 正确答案.A

[202] 难易度.易

[202] 选项数.2

[202] A.正确

[202] B.错误

[203] 题型.判断题

[203] 题干.“顶点权重”的范围从 -100 至 100。启用“绝对权重”后，“顶点权重”的负设置值不起作用；有效范围从 0 到 100。

[203] 正确答案.A

[203] 难易度.易

[203] 选项数.2

[203] A.正确

[203] B.错误

[204] 题型.填空题

[204] 题干.在视口中选择顶点，控制柔体效果的衰减和（）。

[204] 难易度.易

[204] 选项数.1

[204] A.方向

[205] 题型.判断题

[205] 题干.如果在平面设计中空白背景安排得当运用巧妙，就会使设计富于条理，妙趣横生，这就是平面设计中的空间的重要意义，也体现了“空间”一词中“间”的概念。

[205] 正确答案.A

[205] 难易度.易

[205] 选项数.2

[205] A.正确

[205] B.错误

[206] 题型.判断题

[206] 题干.力场是一种矢量场，其中与每一点相关的矢量均可用一个力来度量。

[206] 正确答案.A

[206] 难易度.易

[206] 选项数.2

[206] A.正确

[206] B.错误

[207] 题型.单选题

[207] 题干.选定顶点的柔体效果()未选择顶点的柔体效果。

[207] 正确答案.B

[207] 难易度.中

[207] 选项数.4

[207] A.大于

[207] B.小于

[207] C.等于

[207] D.不确定

[211] 题型.简答题

[211] 题干.在直线运动中，如果速度增加，加速度的方向与速度一样吗？

[211] 正确答案.A

[211] 难易度.易

[211] 选项数.1

[211] A.在直线运动中，如果速度增加，加速度的方向与速度相同；如果速度减小，加速度的方向与速度相反。

[212] 题型.判断题

[212] 题干.启用时，“柔体”识别为对象顶点分配的不同权重，相应地应用不同的变形量。

[212] 正确答案.A

[212] 难易度.易

[212] 选项数.2

[212] A.正确

[212] B.错误

[213] 题型.判断题

[213] 题干.设置柔体量和弯曲量，范围从 0.0 到 1000.0；默认值为 1.0。

[213] 正确答案.A

[213] 难易度.易

[213] 选项数.2

[213] A.正确

[213] B.错误

[214] 题型.判断题

[214] 题干.禁用时，柔体效果将其本身作为大的整体应用于对象。默认设置为启用。

[214] 正确答案.A

[214] 难易度.易

[214] 选项数.2

[214] A.正确

[214] B.错误

[215] 题型.判断题

[215] 题干.一般, 对于软体模拟, 如果希望对象受力和导向器的影响, 请禁用“使用权重”。

[215] 正确答案.A

[215] 难易度.易

[215] 选项数.2

[215] A.正确

[215] B.错误

[216] 题型.判断题

[216] 题干.在大多数情况下, 可连续使用“Euler”, 但如果在模拟过程中出现意外的对象变形, 请尝试使用更精确的解算器类型之一。

[216] 正确答案.A

[216] 难易度.易

[216] 选项数.2

[216] A.正确

[216] B.错误

[217] 题型.判断题

[217] 题干.特别地, 可能需要使用具有更高“拉伸”和“刚度”设置的“中点”或“Runge-Kutta4”。

[217] 正确答案.A

[217] 难易度.易

[217] 选项数.2

[217] A.正确

[217] B.错误

[218] 题型.填空题

[218] 题干.每帧中按相等时间间隔运行 “ () ” 模拟的次数

[218] 难易度.易

[218] 选项数.1

[218] A.柔软度

[219] 题型.单选题

[219] 题干.采样越(), 模拟越精确和稳定。

[219] 正确答案.C

[219] 难易度.中

[219] 选项数.4

[219] A.稀疏

[219] B.少

[219] C.多

[219] D.模糊

[223] 题型.简答题

[223] 题干.速率是什么?

[223] 正确答案.A

[223] 难易度.易

[223] 选项数.1

[223] A.速率是物体运动的快慢, 即速率是速度的大小或等价于路程的变化率。

[224] 题型.判断题

[224] 题干.“拉伸”和“刚度”之间的差别很小, 而且由于二者相互影响, 所以理解该差别就更困难。另外, 它们如何起作用取决于对

象拓扑。

[224] 正确答案.A

[224] 难易度.易

[224] 选项数.2

[224] A.正确

[224] B.错误

[225] 题型.判断题

[225] 题干.如果在绘制前将鼠标光标放在对象上，会看到球形“笔刷”的线框表示，其中说明“半径”设置。

[225] 正确答案.A

[225] 难易度.易

[225] 选项数.2

[225] A.正确

[225] B.错误

[226] 题型.判断题

[226] 题干.任何“柔体”子对象层级显示的顶点颜色指示大致的权重。

[226] 正确答案.A

[226] 难易度.易

[226] 选项数.2

[226] A.正确

[226] B.错误

[227] 题型.判断题

[227] 题干.布料之类的动画在使用高“拉伸”设置和低“刚度”设置时效果最好。

[227] 正确答案.A

[227] 难易度.易

[227] 选项数.2

[227] A.正确

[227] B.错误

[228] 题型.判断题

[228] 题干.对于软体，一般为“拉伸”和“刚度”都使用高设置，这取决于您希望对象具有的“变形度”。

[228] 正确答案.A

[228] 难易度.易

[228] 选项数.2

[228] A.正确

[228] B.错误

[229] 题型.判断题

[229] 题干.在任意子对象层级，单击“绘制”，然后在视口中的网格上拖动光标，从而使用当前“强度”和“羽化”设置“绘制”顶点权重。

[229] 正确答案.A

[229] 难易度.易

[229] 选项数.2

[229] A.正确

[229] B.错误

[230] 题型.填空题

[230] 题干.顶点（）会变化以反映新的顶点权重。

[230] 难易度.易

[230] 选项数.1

[230] A.颜色
