

AliasStudio 产品专家认证考试大纲

试题说明:

考题数量: 共 35 道, 考试通过答对题目数: 18 道

考试时间: 90 分钟

试题种类: 单选题、多选题

考试内容:

【考试知识点】

- 一. AliasStudio 基础命令高级操作 (7 道题)
- 二. AliasStudio 高级建模 (21 道题)
- 三. AliasStudio 高级渲染及动画 (4 道题)
- 四. 手绘 (3 道题)

一. AliasStudio 基础命令高级操作 [7 道题]

- 1.1. 文件菜单与修改场景
- 1.2. 显示控制与通用工具

二. AliasStudio 高级建模 [21 道题]

- 2.1. 曲线
 - 从预绘制曲线 (扫掠) 库创建曲线
 - 通过放置 CV 或编辑点绘制曲线
 - 通过放置 CV 或编辑点绘制曲线
 - 绘制过渡曲线
 - 绘制与现有曲线平行或成一定角度的关键点线
- 2.2. 曲线编辑
 - 根据现有几何体创建自由曲线
 - 从两条正交平面曲线创建三维曲线
 - 重新指定曲线的形状或位置以与其他曲线相交
 - 使曲线切线或曲率与曲面连续
- 2.3. COS
 - 在曲面上创建曲线
 - 创建与曲面曲线偏移一定距离的面上线
 - 在曲面的相交处创建面上线
 - CoS 和构建历史
- 2.4. 曲面
 - 创建一个连接轮廓曲线的曲面

- 沿一条或多条路径曲线扫掠轮廓曲线
- 将倒角边添加到曲线或曲面
- 在曲线内创建一个平面
- 2.5. 曲面编辑
 - 通过将曲线投影到曲面上创建面上线
 - 在曲面与其他曲面或平面相交的位置创建面上线
 - 将修剪曲面转化为具有相同形状的未修剪曲面
 - 将曲面转换为壳/将壳转换为曲面（缝合/取消缝合）
- 2.6. 法线方向
 - 法线是与曲线或表面上的每个点垂直的虚构线
 - 右手规则
 - 间接指示曲线或曲面的形状
- 2.7. 质量分析
 - 使用曲线曲率图发现曲线问题
 - 显示表面上的最小曲率和最大曲率
 - 检查表面边上的偏差和连续性
 - 创建或查看横断面
 - 检查曲线之间的连续性
 - 使用曲率贴图对表面进行着色显示处理
 - 快速测量已进行着色显示的模型
- 2.8. 测量工具
 - 创建动态测量
 - 移动测量
 - 定位测量
- 2.9. 构造平面
 - 构建平面概论
 - 构建平面中的鼠标键
 - 构建平面选项
- 2.10. 连续性
 - 连续性类型
 - 检查表面之间的连续性
 - 检查可能不具有位置连续性（G0）的表面之间的切线连续性（G1）
 - 为什么要设置连续性和曲线阶数
- 2.11. 精简表面
- 2.12. 有理几何体和无理几何体
 - 有理几何体（其数学表示）是多项式和之比
 - 非有理几何体是多项式的和
 - 将有理表面转化为非有理表面
- 2.13. 点云与断面线

- 编辑点云
- 显示或隐藏所有断面数据
- 更改断面线的绘制样式
- 更改断面线上的数据点符号

三. AliasStudio 高级渲染及动画 [4 道题]

- 3.1. 灯光的应用
 - 灯光的颜色
 - 灯光的亮度
 - 使灯光仅照亮链接到该灯光的对象
 - 确定灯光是否投射阴影
- 3.2. 材质纹理
 - 材质球的名称
 - 曲面在所有方向上反射灯光的能力
 - 曲面上反光高光的颜色
 - 曲面反射其周围的能力
- 3.3. 软件渲染
 - 高级功能（如折 射、对象反射和柔和的阴影）
 - 管理灯光、材质和环境的工具
 - 设置颜色、纹理、照明效果
- 3.4. 硬件渲染
 - 实时模型评估、实时视觉演示或演示快照
 - 渲染菜单（软件渲染器、材质管理器等）
- 3.5. 场景布置
 - 使用当前“Rendering Options”设置渲染场景
 - 使用“Ambient Occlusion”渲染场景
 - 从 UNIX 命令行渲染场景
 - 使用命令行渲染程序
- 3.6. 动画
 - 创建转盘动画
 - 对动画应用关键帧
 - 骨骼概述
 - 使用单链解算器
 - 应用时间扭曲

四. 手绘 [3 道题]

- 4.1. 画布的创建
 - 裁剪或扩展画布平面（使用“Marquee”和“Crop to Marquee”工具）
 - 裁剪、扩展或移动画布平面（使用“Resize canvas tool”操纵器）
 - 裁剪或扩展画布平面（使用“Resize canvas tool”控制窗口）
- 4.2. 层的创建

隐藏或显示图像层

对层中的所有对象进行操作

移动、缩放或旋转图像层

4.3. 画笔与橡皮

设置画笔大小、形状和轮廓

选择画笔并使用其绘制草图

4.4 选区

4.5. 线的捕捉

捕捉到曲线、点或栅格

曲线捕捉选项

水平和垂直捕捉