

Autodesk 3ds Max 产品专家认证考试大纲

试题说明:

考题数量: 50 道

考试时间: 180 分钟

试题种类: 单选题和多选题

考试内容:

【考试知识点】

- 3ds Max 高级操作功能 (5%)
- 3ds Max 曲面建模技术 (10%)
- 3ds Max 高级材质贴图与渲染 (10%)
- 3ds Max 高级渲染技术 (10%)
- 3ds Max 高级动画技术 (10%)
- 3ds Max Character Studio 角色动画系统 (5%)
- 3ds Max Character Animation Toolkit 角色动画系统 (5%)
- 3ds Max Particle Flow 粒子流系统 (10%)
- 3ds Max Hair and Fur 毛发制作系统 (10%)
- 3ds Max Cloth 布料系统 (10%)
- 3ds Max Interactive 技术 (10%)
- 3ds Max 编程技术 (5%)

一、3ds Max 高级操作功能 (3 道题)

1.1 文件与场景管理

- 外部参照对象 (★★)
- 外部参照场景 (★)
- 管理链接 (★★)
- 资源追踪 (★★★★)
- 场景资源管理器 (★★★★)
- 状态集功能 (★★)
- 与 Photoshop 和 After Effects 软件的资源共享 (★★)
- 图形节点式创造界面 (Max Creation Graph 简称 MCG) (★★★★)
- 灯光列表 (★★)

- 管理场景状态 (★★)
- 重命名对象 (★)
- 通道信息 (★)
- 图解视图 (★★)

二、3ds Max 曲面建模技术 (1 道题)

2.1 NURBS 建模

- 创建 NURBS 模型 (★★)
- 使用 NURBS 模型 (★★)
- NURBS 曲面修剪 (★★★★)
- 修改 NURBS 模型和创建子对象 (★★)
- NURBS 对象的四元菜单 (★)
- 使用 NURBS 工具箱来创建子对象 (★)
- NURBS 子对象选择 (★)
- CV 子对象和点子对象 (★★★★)
- 从属子对象 (NURBS) (★★)
- 刚性 NURBS 曲面 (★★★★)
- NURBS 和修改器 (★★★★)
- NURBS 和动画 (★★)

2.2 创建 NURBS 曲线和曲面对象

- 通过 NURBS 曲线对象创建独立的曲面 (★★)
- 通过样条线创建 NURBS 曲线 (★★)
- 通过几何基本体创建 NURBS 曲面 (★★)
- 不相关的 NURBS 曲面 (★)
- 显示 NURBS 模型的控件 (★★★★)
- 显示 NURBS 曲面的线参数 (★★)

三、3ds Max 高级材质贴图与渲染 (3 道题)

3.1 3D 贴图技术

- “坐标”卷展栏 (3D) (★★★★)
- 高级木材 (★★★★)
- 混合贴图 (★★★★)
- 细胞贴图 (★★)

- 凹痕贴图 (★★)
- 衰减贴图 (★★★★)
- 大理石贴图 (★★)
- 噪波贴图 (★)
- 粒子年龄贴图 (★★)
- 粒子运动模糊贴图 (★★)
- Perlin 大理石贴图 (★★)
- 烟雾贴图 (★★)
- 斑点贴图 (★★)
- 泼溅贴图 (★★★★)
- 灰泥贴图 (★★)
- 波浪贴图 (★★)
- 遮罩贴图 (★★★★)

3.2 高级贴图技术

- 渲染到纹理（烘焙贴图） (★★★★)
- 烘焙到纹理 (★★★★)
- 法线贴图 (★★★★)
- [UVW 展开] 的用法 (★★★★)
- 渲染曲面贴图 (★★★★)
- 摄像机贴图 (★★)

四、3ds Max 高级渲染技术（10 道题）

4.1 创建全景

- 导航渲染的全景 (★★★★)
- 导出渲染的全景 (★★★★)
- “全景导出器渲染设置”对话框 (★★)

4.2 Arnold 渲染器材质与贴图类型

- Arnold 的 Build-in 内置材质类型 (★★★★)
- Arnold 的 MAXtoA 材质类型 (★★★★)
- Arnold 的 Utility 工具材质类型 (★★★★)
- Arnold 的 Build-in 内置贴图类型 (★★★★)
- Arnold 的 MAXtoA 贴图类型 (★★★★)

4.3Arnold 渲染器摄影机、灯光与渲染设置

- Arnold 的摄影机类型与设置 (★★★)
- Arnold 的灯光类型与设置 (★★★)
- Arnold 的渲染设置与精度控制 (★★★)

五、3ds Max 高级动画技术 (5 道题)

5.1 骨骼的创建和调整

- 骨骼编辑工具 (★★★)
- 骨骼着色 (★)
- 鳍调整工具 (★★)
- 骨骼对象属性 (★★)

5.2 蒙皮系列命令的使用

- 蒙皮修改器 (★★)
- 蒙皮包裹修改器 (★)
- 蒙皮变形修改器 (★)
- 蒙皮包裹面片修改器 (★)
- 双四元数蒙皮功能 (Dual Quaternion Skinning) (★★★)

5.3 各类 IK 结算器的使用

- 交互式 IK 和应用式 IK (★★)
- 4 种 IK 解算器 (★★★)
 - (历史独立型) HI 解算器
 - (历史依赖型) HD 解算器
 - IK 肢体解算器
 - 样条线 IK 解算器

5.4 其他高级动画模块的使用

- 变形器修改器 (★★★)
- 变形器材质 (★★★)
- Pro Sound 声音控制 (★)
- 角色菜单命令 (★★★)
- 加载和保存动画 (★★★)
- 参数收集器 (★)

- 反应管理器 (★)

六、3ds Max Character Studio 角色动画系统 (8 道题)

- Biped 基础命令 (★★)
 - 足迹动画与自由动画的转换
 - 首选项对话框的设置方法
- Biped 形体模式 (★★★)
 - 轨迹选择卷展栏下对两足动物的操作
 - 对两足动物姿势、姿态、轨迹信息的复制与粘贴指节功能
- Biped 步迹模式 (★★)
 - 行走、跑动、跳跃步迹的创建与编辑
- 轨迹视图—摄影表编辑器下对足迹的编辑 Biped 运动流模式 (★★)
 - 运动流图对话框的使用
 - 共享运动流的使用方法
- 脚本和随机脚本的创建与编辑 Biped 运动混合器模式 (★★★)
 - 运动混合器的使用流程
 - 层轨迹、过渡轨迹的编辑
 - 剪辑时间扭曲的添加与编辑
 - 剪辑的平铺与加载
- Work Bench 工作台 (★)
 - 对两足动物动画文件的选择、分析、修正、过滤的操作。
- Biped 自由模式 (★★★)
 - 两足动物关键点的设置与编辑
 - 正向动力学和反向动力学的混合
 - 关键帧工具卷展栏下命令的使用方法
 - 层的设置与编辑
 - 运动捕捉数据的载入与编辑
- Physique 基本参数命令 (★)
- Physique 封套调节 (★★★)
- Physique 链接调节 (★)
- Physique 凸起编辑 (★★)
- Physique 肌腱编辑 (★★)
- Physique 顶点编辑 (★★★)

- 群集动画下 Crowd（群组） (★★★)
 散布命令的使用方法
 对象/代理关联的使用方法
 两足动物/代理关联的使用方法
 多个代理编辑命令的使用方法
 群集行为的使用方法
 行为的解算和两足动物优先级的指定
- 群集动画下 Delegate（代理） (★★)
- People 群集功能 (★★★)

七、Character Animation Toolkit 角色动画系统（3 道题）

- CAT 基本参数及基本概念 (★★)
- CAT 的工作流程 (★)
- CAT 视图界面 (★★★)
- 内置 CAT 骨骼的创建及使用 (★★★)
- 自定义 CAT 骨骼的创建 (★★★)
- CAT Motion 运动面板的使用 (★★★)
- 手工调节 CAT 骨骼的运动 (★★★)
- CAT 与蒙皮工具的联合使用 (★★★)

八、3ds Max Particle Flow 粒子流系统（9 道题）

- 粒子流基本参数及基本概念 (★★)
- 粒子流的工作流程 (★)
- 粒子视图界面 (★★★)
- 熟悉标准流的创建及使用 (★★★)
- 掌握常用操作符的使用方法 (★★★)
- 掌握常用测试的使用方法 (★★★)
- mParticles 动力学粒子系统的控制器 (★★★)
- mParticles 动力学粒子系统的测试 (★★★)
- mParticles 动力学粒子系统的修改器
- 各种子控制器类型 (★★★)

九、3ds Max Hair and Fur 毛发制作系统（2 道题）

- [选择]卷展栏 (★★★)
- [工具]卷展栏 (★★★)
- [设计]面板中[设计发型]的方法及流程 (★★★)
 - [选择]模式
 - [设计]工具
 - [实用程序]工具
 - [毛发组]
- [常规参数]卷展栏 (★★★)
- [材质参数]卷展栏 (★★★)
- [自定义明暗器]卷展栏 (★★)
- 毛发形态控制卷展栏（包括海市蜃楼参数、成束参数、卷发参数、归结参数、多股参数） (★★★)
- [动力学]卷展栏 (★★★)
- [显示]卷展栏 (★)

十、3ds Max Cloth 布料系统（2 道题）

10.1 Garment Maker（服装生成器）修改器

- 将二维图形转化为布料对象及调整网格密度 (★★★)
- 设置缝合线 (★★)
- 设置裁片的位置、形态和贴图 (★)

10.2 Cloth（布料）修改器

- 模拟进程控制 (★)
- 模拟参数设置 (★★★)
- 布料和碰撞对象的属性 (★★★)
- 为布料模拟加入外力影响 (★★)
- 设置组及组的属性 (★★)
- 设置裁片的属性 (★)
- 设置缝合属性 (★)
- 交互式拖拽、摆放布料 (★★)
- 布料的压力和撕裂功能 (★★)
- Mcloth 布料系统

十一、3ds Max Interactive 技术 (2 道题)

- 与 3ds Max Interactive 链接 (★★)
- 将资产发送到 3ds Max (★)
- 连接 3ds Max 和 3ds Max Interactive 视口 (★★★★)
- 将 3ds Max 的 VrayIES 灯光发送到 3ds Max Interactive (★★★★)
- 过场动画 (★★★★)
- 创建用户界面 (★★)
- 使用音频 (★★)
- 管理内容和资源 (★★★★)
- 使用插件自定义 3ds Max Interactive (★★)
- 交互式插件 SDK (★★★★)

十二、3ds Max 编程技术 (2 道题)

- 表达式中函数公式的理解 (★★★★)
- 导线参数命令的使用 (★★)
- 脚本语法 (★★★★)

MAXScript 变量的命名

MAXScript 输入信息的类型

MAXScript 变量赋值

脚本中的流程控制语句 (if、for 语句)

MAXScript 结构定义

- 自定义函数 (局部变量和全局变量、自定义函数) 脚本的编写与调 (★★★★)

MAXScript Listener 侦听器的使用

MAXScript Recorder 宏录制器的使用

MAXScript Editor 编辑器的使用

Debugger 调试器的使用

- 脚本的编译类型 (程序型脚本、插件型脚本、宏脚本) MAXScript 界面创建 (★★)

创建浮动卷展栏窗口

创建嵌入在工具面板的卷展栏

Visual MAXScript 编辑器的使用

MAXScript ProEditor