

- 考試科目：Autodesk ACU 3ds Max
- 考試大綱：

基本操作

選取模式的切換：Window、Crossing、Fence、Circular...

視埠顯示模式的切換

複製功能的區別與識別：Copy、Instance、Reference

物件屬性視窗(Object Properties)的功能

參考座標系統(Reference Coordinate System)的識別與切換

模型編修與修改器

標準多邊形物件(Standard)、延伸多邊形物件(Extended)的識別

多邊形模式(Polygon)工具：Bridge、Connect、Extrude...

邊緣模式(Border)工具：Cap、Bridge、Connect

修改器(Modifier)參數調整：MeshSmooth、TurboSmooth、Edit Poly、Shell、Extrude、Bevel...

燈光與攝影機

標準燈光(Spot、Direct、Omni)的參數意義：Hotspot/Beam、Falloff/Field、Dens、Samples、Size...

識別標準燈光的陰影類型、適用範圍：Shadow Maps、Ray Traced、Area Shadows...

攝影機參數設定：Preset、FOV、Focal Length、Output Size、SafeFrams...

攝影機視窗工具功能的配對

材質與貼圖

材質類型的識別：Standard、Blend、Multi/Sub-Object...

基礎貼圖類型的選擇：Box、Planar、Spherical...

材質貼圖通道功能設定：Diffuse、Specular、Opacity...

拆 UV 工具的功能操作：Unfold Mapping、Stitch、Weld、Quick Peel...

UVW Map 的功能操作：Flip、Tile、Fit...

動畫與彩現

關鍵影格(key)的切線型態的識別：Linear、Smooth、Fast、Slow、

Spline...

路徑動畫操作、物件座標識別

預覽動畫(Preview Animation)參數設定

動畫長度修改與縮放

連結功能(Link)操作與座標識別

動態模糊(Motion Blur)的類別與識別

Skin Modifier 的操作：Bone、Weight、Envelope

Rigging 後的 IK 類別識別

骨骼(Bones)設定：建置與參數操作

Arnold 彩現引擎的基礎功能、適用範圍

彩現設定面板(Render Setup)功能認識
