

۱- دستور merge برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) ساخت فایل جدید
ب) ذخیره نمودن فایل موجود

ج) باز کردن یک فایل در فایل دیگر
د) ذخیره نمودن فایل با اسم جدید

۲- برای ذخیره کردن فایل با پسوند 3DS از چه دستوری استفاده می شود؟

الف) Save
ب) save as
ج) IMPORT
د) Export

۳- برای وارد نمودن فایلی از برنامه ای مانند CAD از چه دستوری استفاده می کنیم؟

الف) Import
ب) merge
ج) Open
د) Export

۴- save seleted برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) ذخیره نمودن فایل موجود
ب) ذخیره نمودن object انتخابی

ج) حذف object غیر انتخابی
د) ذخیره نمودن فایل انتخابی

۵- open در 3DMax برای باز نمودن فایل هایی با پسوند استفاده می شود.

الف) 3DS
ب) dwg
ج) Max
د) همه موارد

۶- هنگام اجرای دستور New کدام گزینه برای انتخاب وجود ندارد؟

الف) New all
ب) keep objects
ج) keep material
د) keep objects and Hierarchy

۷- دستور Reset برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) object موجود در صفحه را پاک می کند ب) با ذخیره نمودن فایل موجود از برنامه خارج می شود

ج) برنامه را به پیش فرض های اولیه باز می گرداند. د) Material را به حالت اولیه باز می گرداند.

۸- save copy as برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) ذخیره نمودن برنامه با نام جدید انتخابی کامپیوتر

ب) ذخیره نمودن فایل به روی فایل قبلی
ج) کپی برداری از فایل اصلی

د) ذخیره نمودن پارامترهای preferences

۹- برای ذخیره نمودن فایل با اسم جدید از دستور استفاده می کنیم

الف) save
ب) merge
ج) save seleted
د) save as

۱۰- دستور Export به چه منظوری استفاده می شود؟

الف) ذخیره نمودن فایل max
ب) وارد نمودن فایل با پسوند max

ج) خارج نمودن فایل با پسوند غیر max
د) خارج نمودن فایل با پسوند max

۱۱- کاربرد Import چیست؟

الف) فایل را با نام جدید ذخیره می کند
ب) فایل را با پسوند max ذخیره می کند

ج) فایل را با پسوند برنامه های مرتبط با max ذخیره می کند

د) فایل را با پسوند برنامه های مرتبط با max باز می کند

۱۲- Archive برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) برای ذخیره فایل max
ب) برای ذخیره فایل max و فایل های وابسته

ج) برای ذخیره فایل max بدون نورپردازی
د) برای ذخیره فایل در محل نصب برنامه

۱۳- خروجی اصلی دستورات save، Export، Archive به ترتیب کدام است؟

الف) zip، 3ds، max
ب) 3ds، zip، max، 3ds
ج) zip، 3ds، max

د) 3ds، zip، max

۱۴- هنگام استفاده از دستور Merge

الف) فایل با پسوند 3ds باز می شود
ب) فایل با پسوند max باز می شود

ج) دو فایل max با یکدیگر ترکیب می شوند (د) فایل جدید جایگزین فایل قبل می شود

۱۵- تفاوت zoom و zoom all در چیست؟

الف) zoom تک پنجره و zoom all چهار پنجره عمل می کند

ب) zoom چهار پنجره و zoom all تک پنجره عمل می کند

ج) zoom برای یک object و zoom all برای همه ی object ها عمل می کند

د) zoom فقط برای perspective عمل می کند، zoom all در هر چهار پنجره با تفکیک عمل می کند.

۱۶- دستور zoom extents برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) zoom بر روی مرکز دستگاه مختصات ب) zoom هر چهار پنجره دید

ج) zoom بر روی object انتخابی (د) zoom بر روی تمام object های موجود

۱۷- zoom extents selection برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) zoom بر روی object انتخابی در چهار پنجره دید

ب) zoom بر روی مقام object ها در پنجره فعال

ج) zoom بر روی مقام object ها در چهار پنجره دید

د) zoom بر روی object انتخابی در پنجره فعال

۱۸- دستور field of view چه کاربردی دارد؟

الف) همانند دستور zoom عمل می کند (ب) همانند zoom extents عمل می کند

ج) برای افزایش زاویه دید استفاده می شود (د) برای zoom بر روی object خاص بکار می

رود

۱۹- وظیفه دستور pan چیست؟

الف) جابجایی یکی از object های موجود

ب) جابجایی تمام object ها با ثابت ماندن دستگاه مختصات

ج) جابجایی object انتخابی به همراه دستگاه مختصات

د) جابجایی تمام object ها به همراه مختصات

۲۰- دستور Maximize viewport برای استفاده می شود

الف) بزرگ نمودن object انتخابی (ب) بزرگ نمودن Ican های Max

ج) بزرگ نمودن پنجره فعال (د) مخفی کردن Ican ها و بزرگ نمودن چهار پنجره دید

۲۱- دستور filed of view در کدام نما فعال است؟

الف) top (ب) front (ج) perspective (د) هر چهار نما

۲۲- بهترین روش برای zoom بر روی object انتخابی کدام است؟

الف) zoom (ب) filed of view (ج) zoom mall (د) zoom extents selection

۲۳- دستور select and link چه کاربردی دارد؟

الف) برای یکپارچه کردن object ها استفاده می شود

ب) برای انتقال خصوصیات به object ها استفاده می شود

ج) برای ایجاد وابستگی دو طرفه استفاده می شود (د) برای ایجاد وابستگی یک طرفه استفاده می شود

۲۴- برای وابستگی در و دستگیره از کدام دستور زیر استفاده می کنیم؟

الف) Group (ب) Mesh (ج) select and link (د) bend to space warp

۲۵- برای وابستگی ماشین و چرخ ها از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) Attach (ب) Attach mult (ج) Grup (د) select and link

۲۶- برای وابستگی قایق و پارو از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) Group (ب) bend to space warp (ج) select and link (د) Attach

۲۷- اگر جسمی را مخفی کنیم (chid) نام جسم در پنجره Select by Name.....

الف) قرار می گیرد (ب) قرار نمی گیرد (ج) اگر سه بعدی باشد قرار می گیرد

(د) اگر دوبعدی باشد قرار می گیرد

۲۸- دستور select and Move برای

الف) جابجایی اجسام بکار می رود (ب) دوران اجسام بکار می رود

(ج) تغییر مقیاس اجسام بکار می رود (د) برای تغییر مرکز بکار می رود

۲۹- دستور select and Move در چه حالتی جابجا می کند؟

الف) فقط تک محوره (ب) فقط دو محوره (ج) تک محوره و دو محوره

(د) هر سه حالت تک محوره، دو محوره، سه محوره

۳۰- برای جابجایی دقیق جسم (object) در دستور Move باید

الف) محور مورد نظر را انتخاب و object را جابجا نمود

(ب) میزان جابجایی را در پنجره راست کلیک Move وارد نمود

(ج) از جابجایی صفحه ای Move استفاده شود

(د) از Pan برای این منظور استفاده شود

۳۱- در پنجره ای که به واسطه راست کلیک بر روی Ican دستور Move باز می شود فرق Xyz چپ و

راست در چیست؟

الف) چپ نسبت به دستگاه مختصات و راست نسبت به موقعیت فعلی جسم جابجا می کند

(ب) چپ نسبت به موقعیت فعلی و راست نسبت به دستگاه مختصات جابجا می کند

(ج) چپ برای یک جسم و راست برای چند جسم استفاده می شود

(د) چپ برای چند جسم و راست بر ای یک جسم استفاده می شود

۳۲- دستور select and Rotate قابلیت چرخش در چه حالتی را دارا می باشد؟

الف) فقط تک محوره (ب) تک محوره و دو محوره (ج) فقط دو محوره (د) تک محوره و سه محوره

۳۳- دستور select and scale تغییر مقیاس در چه حالتی را دارا می باشد؟

الف) فقط تک محوره (ب) فقط تک محوره و دو محوره

(ج) تک محوره، دو محوره و سه محوره (د) فقط سه محوره

۳۴- برای حرکت در امتداد جسمی که ۴۰ درجه چرخیده است از کدام حالت move استفاده می کنیم؟

الف) View (ب) screen (ج) world (د) local

۳۵- برای چرخش حول محور های جسمی که ۳۰ درجه چرخیده است از کدام حالت Rotate استفاده می کنیم؟

الف) world (ب) View پیش فرض (ج) screen (د) local

۳۶- از snap به عنوان استفاده می شود

الف) آهن ریا (ب) انتخاب کننده اجسام (ج) ویرایشگر اجسام (د) یکپارچه نمودن اجسام

۳۷- دستور Mirror برای استفاده می شود

الف) کپی برداری از جسم اولیه (ب) تصویر کردن جسم اولیه حول محور

(ج) تغییر اندازه جسم (د) همراستا نمودن اجسام

۳۸- برای مشاهده ارتباطات ایجاد شده بوسیله select and link از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) Manipulate (ب) curve editor (ج) schematic view (د) Helpers

۳۹- برای تغییر شعاع sphere از کدام پارامتر استفاده می کنیم؟

الف) Segments (ب) smooth (ج) hemisphere (د) Radius

۴۰- در sphere پارامتر Hemisphere برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) تغییر شعاع (ب) هموار کردن سطح (ج) ایجاد نیم کره (د) تغییر تعداد اضلاع

۴۱- فرق chop و squash در hemisphere (پارامتر sphere) در چیست؟

الف) chop سطح را هموار می کند اما squash هموار نمی کند

ب) chop سطح را هموار نمی کند اما squash هموار می کند

ج) segment، chop را از بین می برد اما squash از بین نمی برد

د) segment، chop را از بین نمی برد اما squash از بین می برد

۴۲- در sphere پارامتر Slice on برای:

الف) تغییر شعاع استفاده می شود (ب) سطح را هموار می کند

ج) برشی از sphere ایجاد می کند (د) اضلاع را افزایش می دهد

۴۳- در پارامترهای teapot کدام پارامتر موجود نیست؟

الف) segment (ب) Slice on (ج) smooth (د) Radius

۴۴- cone نسبت به sphere کدام پارامتر را اضافه دارد؟

الف) cap segments (ب) sides (ج) smooth (د) Radius

۴۵- فرق ظاهری sphere و Geosphere در چیست؟

الف) تعداد segment (ب) شکل polygan (ج) شعاع اولیه (د) رنگ

۴۶- مناسب ترین شکل پایه برای کشیدن چاه آب کدام است؟

الف) torus (ب) pyramid (ج) tube (د) cone

۴۷- مناسب ترین شکل پایه برای کشیدن حلقه زنجیر کدام است؟

الف) pyramid (ب) torus (ج) tube (د) cylinder

۴۸- در پارامترهای cap segment، cone برای چه منظوری استفاده می شود؟

الف) افزایش اضلاع (ب) ایجاد همواری در شکل (د) افزایش segment ارتفاعی (د) افزایش segment مقطع

۴۹- برای ساخت نوک مداد از کدام شکل می توان استفاده نمود؟

الف) Box (ب) torus (ج) tube (د) cone

۵۰- برای ساخت مداد می توان از ترکیب کدام دو شکل استفاده نمود؟

الف) Torus+ Cylinder (ب) Torus + Box (ج) cone+ Torus (د) cone+ Cylinder

۵۱- شکل پایه برای ساخت CD کدام است؟

الف) Torus (ب) Cylinder (ج) tube (د) cone

۵۲- در پنجره آماده Max نحوه کشیدن به ترتیب از راست به چپ کدام است؟

الف) Depth -Height -Width (ب) Height -Depth -Width

ج) Depth- Width- Height (د) Width - Depth- Height

۵۳- کدامیک از پنجره های آماده Max پارامتر open ندارد؟

الف) Sliding (ب) projected (ج) Fixed (د) Awning

۵۴- برای تغییر چیدمان درخت بصورت رندوم از کدام پارامتر Foliage استفاده می کنیم؟

الف) Height (ب) pruning (ج) Density (د) Seed

۵۵- در Max چند حالت پله آماده وجود دارد؟

الف) ۶ (ب) ۴ (ج) ۲ (د) ۸

۵۶- در پله های آماده Max برای توپر کردن پله ها تا زمین از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف) open (ب) Box (ج) closed (د) offset

۵۷- دستور مربوط به آماده Max کدام است؟

الف) line (ب) spacing tool (ج) patch Grids (د) Railing

۵۸- از اصلاح گرha bend برای چه منظوری بکار می رود؟

الف) پیچاندن (ب) ذوب کردن (ج) هموار کردن (د) خم کردن

۵۹- از اصلاح گرha twist، برای چه منظوری بکار می رود؟

الف) خم کردن (ب) کشیدن (ارتجاعی) (ج) هموار کردن (د) پیچاندن

۶۰- از اصلاح گرha stretch، برای چه منظوری بکار می رود؟

الف) خم کردن (ب) پیچاندن (ج) هموار کردن (د) کشیدن (ارتجاعی)

۶۱- از اصلاح گرha smooth برای چه منظوری بکار می رود؟

الف) هموار کردن (ب) پیچاندن (ج) خم کردن (د) کشیدن

۶۲- برای ایجاد موج بر روی plane از کدام اصلاحگر استفاده می کنیم؟

الف) stretch (ب) twist (ج) wave (د) bend

۶۳- از اصلاحگرها Melt برای چه منظوری بکار می رود؟

الف) هموار کردن (ب) پیچاندن (ج) ذوب کردن (د) کشیدن

۶۴- برای ساخت آدم برفی و ذوب آن از کدام شکل و اصلاحگر استفاده می کنیم؟

الف) bend+ Cylinder (ب) twist+ tube (ج) Melt+Sphere (د) Taper+Tours

۶۵- فرق ungroup و Explode در چیست؟

الف) ungroup تمام گروههای زیرمجموعه را از بین می برد اما Explode آخرین پوشش گروه

را حذف می کند (ب) ungroup آخرین پوشش گروه را از بین می برد اما Explode تمام گروههای

زیرمجموعه را حذف می کند (ج) ungroup برای حذف گروه و Explode برای ایجاد گروه است

(د) ungroup برای ایجاد گروه و Explode برای حذف گروه است.

۶۶- در منو Group وظیفه Attach چیست؟

الف) ایجاد گروه جدید (ب) حذف گروه (ج) اضافه کردن عضو به گروه (د) خارج کردن عضو از گروه

۶۷- در منوی Group وظیفه Detach چیست؟

الف) اضافه کردن عضو به گروه (ب) خارج کردن عضو از گروه

(ج) حذف گروه (د) ایجاد گروه جدید

۶۸- در منوی Group، open چه کاری انجام می دهد؟

الف) گروه را از بین می برد (ب) گروه جدیدی می سازد (ج) امکان دسترسی به اعضای گروه را می دهد

(د) عضو جدیدی را به گروه اضافه می کند

۶۹- در منوی Group، Explode چه وظیفه ای دارد؟

الف) ایجاد گروه جدید (ب) حذف آخرین پوشش گروهی

(ج) حذف تمام گروههای زیرمجموعه (د) اضافه نمودن عضو به گروه

۷۰- برای تکرار یک object بر روی یک مسیر مشخص از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) Align (ب) Mirror (ج) Spacing tool (د) Select and link

۷۱- در پارامتر های Spacing tool پارامتر Follow چه کاری انجام می دهد؟

الف) موجب می شود که اجسام در امتداد مسیر قرار گیرند

ب) موجب وابستگی اجسام می شود (د) موجب Group شدن اجسام می شود

د) Attach شدن اجسام می شود

۷۲- فرق copy و Instance در چیست؟

الف) در copy پارامترهای اشکال مستقل اما در Instance وابسته است.

ب) در copy پارامترهای اشکال وابسته اما در Instance مستقل است

ج) در copy پارامترها Group شده اما در Instance، Group نمی شوند

د) در copy پارامترها Group نمی شوند اما در Instance، Group می شود

۷۳- دستور Array برای استفاده می شود

الف) تکرار object در جهت مشخص

ج) همراستا کردن objectها

د) Group کردن objectها با وابستگی

۷۴- در قسمت موضوعات ترکیبی کدام دستور برای ساخت کوه مناسب است؟

الف) Morph ب) Scatter ج) connect د) terrain

۷۵- در قسمت موضوعات ترکیبی کدام دستور بر ای وابستگی پارامتری دو object استفاده می شود؟

الف) connect ب) Scatter ج) terrain د) Morph

۷۶- برای ساخت پیوسته از کدام زیر منوی Geomtry استفاده می کنیم؟

الف) Compound object ب) AEC Extended ج) NURBS د) Dynamics

۷۷- مناسب ترین دستور برای ایجاد ابزار سقف کدام است؟

الف) connect ب) Terrain ج) Scatter د) loft

۷۸- مناسب ترین دستور برای اتصال دو جسم کدام است؟

الف) Terrain ب) Scatter ج) loft د) connect

۷۹- برای ایجاد فصل مشترک بین دو جسم از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) loft ب) Scatter ج) connect د) Boolean

۸۰- برای تکرار یک object بر روی سطح object دیگر از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) connect ب) Morph ج) Scatter د) Boolean

۸۱- برای ساخت کوه پوشیده شده با درخت از ترکیب کدام دستور ها استفاده می کنیم؟

الف) Boolean+ Morph ب) Terrain+ connect

ج) Terrain+ Scatter د) connect+ Scatter

۸۲- برای ساخت پل با مقطع U شکل بهترین دستور کدام است؟

الف) Scatter ب) connect ج) loft د) Morph

۸۳- بهترین دستور برای ساخت جوجه تیغی کدام است؟

الف) loft ب) Morph ج) Scatter د) connect

۸۴- بهترین دستور برای ساخت تنه درخت کدام است؟

الف) Scatter ب) Terrain ج) loft د) Boolean

۸۵- برای union دو object از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) loft ب) Marph ج) Terrain د) Boolean

۸۶- کدام دستور جزو دستورات ترکیبی (compound object) نمی باشد؟

- ۸۷- کدام دستور از زیر مجموعه اصلاحگرها (Modifier list) نمی باشد؟
 (الف) Loft (ب) Morph (ج) connect (د) Boolean
- ۸۸- برای ایجاد برش یا ایجاد مقطعی از یک شکل از کدام اصلاحگر استفاده می کنیم؟
 (الف) Twist (ب) Lathe (ج) Boolean (د) Bend
- ۸۹- برای خم کردن لوله ای بریده شده از کدام اصلاحگرها استفاده می کنیم؟
 (الف) Bend (ب) Twist (ج) slice (د) Taper
- ۹۰- کدامیک جزو اصلاحگرهای (Modifier list) نمی باشد؟
 (الف) Bend+ Taper (ب) wave+ Twist (ج) Bend +slice (د) slice + Taper
- ۹۱- برای ساخت لیوان کدام دستور به همراه shape مناسب تر است؟
 (الف) scatter (ب) slice (ج) smooth (د) dtretch
- ۹۲- برای ساخت مهره سرباز شطرنج کدام دستور در کنار shape مناسب تر است؟
 (الف) Bend (ب) Boolean (ج) Lathe (د) Twist
- ۹۳- ساده ترین دستور برای ساخت لیوان (تو خالی) کدام است؟
 (الف) Twist (ب) loft (ج) Boolean (د) lathe
- ۹۴- از کدام زیرمنوی Geometry برای ساخت سیستم های ذره ای استفاده می کنیم؟
 (الف) scatter (ب) connect (ج) Boolean (د) Morph
- ۹۵- از کدام زیر منوی Geometry برای ساخت پله آماده استفاده می کنیم؟
 (الف) standard primitives (ب) compound object (ج) particle system (د) AEC extended
- ۹۶- برای ساخت مقطع تیر I شکل از کدام زیرمنوی shape استفاده می کنیم؟
 (الف) Splines (ب) NURBS curves (ج) AEC extended (د) stairs
- ۹۷- بهترین اصلاحگر برای ساخت گلدان با کمک shapes کدام است؟
 (الف) Twist (ب) Bend (ج) lathe (د) lattice
- ۹۸- بهترین اصلاحگر برای تکرار مقطع U شکل بر روی یک مسیر دلخواه کدام است؟
 (الف) Twist (ب) Taper (ج) sweep (د) lattice
- ۹۹- کدام دستور برای ایجاد نرده آماده با کمک shapes استفاده می شود؟
 (الف) wall (ب) Follage (ج) Railing (د) loft
- ۱۰۰- برای ایجاد المانهایی عمومی پله آماده (stairs) از کدام دستور استفاده می کنیم؟
 (الف) Foliage (ب) Align (ج) Quick Align (د) spacing tool
- ۱۰۱- برای افزایش همواری سطح کره (sphere) کدام پارامتر را افزایش می دهیم؟
 (الف) Radius (ب) Hemisphere (ج) segments (د) slice on
- ۱۰۲- برای افزایش ارتفاع استوانه (Cylinder) کدام پارامتر را افزایش می دهیم؟
 (الف) Height segments (ب) sides (ج) Height (د) Cap segments
- ۱۰۳- برای تبدیل استوانه (cylinder) به مستطیل کدام پارامتر استوانه را تغییر می دهیم؟
 (الف) Cap segments (ب) Height segments (ج) sides (د) Radius

۱۰۴- برای تبدیل استوانه ای با ارتفاع کم به برشی از پیتزا کدام پارامتر آن را تغییر می دهیم؟

الف) Radius (ب) Smooth (ج) Cap segments (د) slice on

۱۰۵- برای تغییر segment های مقطع استوانه کدام پارامتر آن را تغییر می دهیم؟

الف) Height segments (ب) Length segments (ج) width segments

(د) Cap segments

۱۰۶- کدامیک جزو پارامترهای (pyramid) نمی باشد؟

الف) width (ب) Depth segments (ج) Cap segments (د) Height

۱۰۷- کدامیک جزو پارامتر های plan نمی باشد؟

الف) length (ب) width (ج) Height (د) width segments

۱۰۸- برای هموار نمودن هر دو دایره موجود در Torus کدام حالت Smooth بایدفعال باشد؟

الف) sides (ب) ALL (د) None (د) segments

۱۰۹- کدام روش برای ساخت کلمه C مناسب تر است؟

الف) cylinder و تغییر slice on (ب) sphere و تغییر segments

ج) Torus و تغییر segments (د) Tube و تغییر slice on

۱۱۰- کدامیک جزو پارامترهای کره (sphere) نمی باشد؟

الف) Radius (ب) segments (ج) Cap segments (د) Hemisphere

۱۱۱- کدامیک جزو پارامترهای مکعب (BOX) نمی باشد؟

الف) Length (ب) width (ج) Radius (د) Height

۱۱۲- برای نسبت دادن جسم به احسام از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) select and link (ب) Bend to space warp

ج) Material Editor (د) Render scane

۱۱۳- در پنجره Material Editor برای سیمی اجسام کدام حالت را فعال می کنیم؟

الف) 2 sided (ب) wire (ج) Faceted (د) face Map

۱۱۴- حداکثر sample های موجود برای Material چه تعداد است؟

الف) ۳×۲ (ب) ۵×۳ (ج) ۶×۴ (د) ۶×۶

۱۱۵- برای دورویه کردن Material کدام حالت را فعال می کنیم؟

الف) Faceted (ب) wire (ج) face Map (د) 2 sided

۱۱۶- برای نسبت دادن Material ساخته شده به جسم از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف) Put to library (ب) Get Material

ج) Assing Material to selection (د) show Map in view port

۱۱۷- کلید میانبر Material Editor کدام است؟

الف) E (ب) F7 (ج) F6 (د) M

۱۱۸- دستور select and Manipulate چه کاربردی دارد؟

الف) برای تغییر شعاع به صورت سریع بکار می رود

ب) برای جابجایی اجسام به صورت سریع بکار می رود

ج) اجسام را حذف می کند (د) اجسام را می چرخاند

۱۱۹- بهترین روش برای تغییر پنجره فعال....

الف) استفاده از کلیک چپ است (ب) استفاده از کلیک راست است

ج) استفاده از صفحه کلید است

د) استفاده از کلید میانبر است

۱۲۰- Specular level قابلیت است.

الف) جذب نور ب) متمرکز کردن نور ج) نرمی نور د) انعکاس نور

۱۲۱- Glossiness قابلیت است.

الف) نرمی نور ب) متمرکز کردن نور ج) انعکاس نور د) جذب نور

۱۲۲- برای مشاهده سمت دیگر یک جسم از کدام پارامتر استفاده می کنیم؟

الف) Specular level ب) Glossiness ج) opacity د) soften

۱۲۳- کدام پارامتر برای تغییر قدرت جذب نور استفاده می شود؟

الف) Glossiness ب) Specular level ج) opacity د) soften

۱۲۴- کدام پارامتر برای تغییر تمرکز نور استفاده می شود؟

الف) opacity ب) soften ج) Glossiness د) Specular level

۱۲۵- برای تنظیم نرمی مواد بر روی یک جسم از کدام پارامتر استفاده می شود؟

الف) opacity ب) soften ج) Glossiness د) Specular level

۱۲۶- پارامتر اصلی برای نسبت دادن زنگ به یک جسم کدام است؟

الف) Ambient ب) Diffuse ج) Specular د) opacity

۱۲۷- برای ایجاد پستی بلندی مجازی در جسم از کدام پارامتر استفاده می کنیم؟

الف) opacity ب) Reflection ج) Bump د) self illumination

۱۲۸- برای ایجاد انعکاس در جسم از کدام پارامتر استفاده می کنیم؟

الف) Bump ب) Glossiness ج) Reflection د) opacity

۱۲۹- کدام پارامتر موجب شکسته نور در داخل جسم می شود؟

الف) Refraction ب) Reflection ج) Bump د) Glossiness

۱۳۰- برای ساخت شیشه پنجره کدام پارامتر را تغییر می دهیم؟

الف) Bump+ opacity ب) Reflection+ Bump

ج) Reflection+ opacity د) Bump+ Diffuse

۱۳۱- برای ساخت بلوک شیشه ای (شیشه توپر طرح دار) کدام پارامتر ها را تغییر می دهیم؟

الف) Reflection+ opacity ب) Reflection+ Specular level

ج) Refraction+ Bump د) Refraction+ opacity

۱۳۲- برای نسبت دادن چند ماده به یک جسم از کدام گزینه Material/Map Browser استفاده می کنیم؟

الف) Bitmap ب) Multi sub-object ج) Noise د) NONE

۱۳۳- برای ذخیره یک ماده ساخته شده از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف) Get Material ب) show map in view port

ج) put to library د) Reset Map

۱۳۴- برای مشاهده ماده در پنجره فعال قبل از Render باید کدام گزینه را فعال کنیم؟

الف) put to library ب) Reset Map ج) show map in viewport

د) Get Material

۱۳۵- برای برداشت ماده از روی جسم و انتقال به Material Editor از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف) Get Material ب) Reset Map ج) Material from object

د) put to library

۱۳۶- برای ساخت آب کدام پارامتر های Material Editor را تغییر می دهیم؟

الف) Bump +Reflection+noise ب) Diffuse+Noise

ج) Diffuse+opacity د) Bump+ Reflection

۱۳۷- کدام پارامتر فقط به منظور نشان دادن سایه استفاده می شود؟

الف) Multi/sub-object ب) Matte/shadow ج) Blend د) standard

۱۳۸- کدام نور همه جانبه یکنواخت است؟

الف) Target spot ب) Target Direct ج) Free spot د) Omni

۱۳۹- کدام نور پرتوهای مخروطی هدفدار ایجاد می کند؟

الف) Target Direct ب) Free Direct ج) Target spot د) Free spot

۱۴۰- کدام نور پرتوهای موازی هدفدار ایجاد می کند؟

الف) Target spot ب) Target Direct ج) Free spot د) Free Direct

۱۴۱- کدام نور پرتوهای مخروطی آزاد ایجاد می کند؟

الف) Free spot ب) Free Direct ج) Target Direct د) Target spot

۱۴۲- کدام نور پرتوهای موازی آزاد ایجاد می کند؟

الف) Target spot ب) Free spot ج) Target Direct د) Free Direct

۱۴۳- کدام پارامتر برای فعال نمودن سایه استفاده می شود؟

الف) Desay ب) Multiplier ج) shadows د) Contrast

۱۴۴- شدت نور با کدام پارامتر تنظیم می شود؟

الف) shadows ب) Desay ج) Far Attenuation د) Multiplier

۱۴۵- کدام پارامتر برای نسبت دادن طرح به منبع نور استفاده می شود؟

الف) Contrast ب) Desay ج) Bias د) projector map

۱۴۶- کدام نور به عنوان نور نقطه ای آزاد استفاده می شود؟

الف) Target point ب) Free point ج) target linear د) Free linear

۱۴۷- کدام نور به عنوان نور خطی هدفدار استفاده می شود؟

الف) target linear ب) Free linear ج) Target point د) Target point

۱۴۸- کدام نور به عنوان نور سطحی آزاد استفاده می شود؟

الف) Target Area ب) target linear ج) Free Area د) Free linear

۱۴۹- کدام گزینه نور آسمان راشیبه سازی می کند؟

الف) Omni ب) spot ج) sky light د) Direct

۱۵۰- برای ایجاد میرایی در نور باید کدام پارامتر را تغییر دهیم؟

الف) Multi plier ب) Desay ج) For Attenuation د) Contrast

۱۵۱- تغییر رنگ نور توسط کدام پارامتر انجام می شود؟

الف) Desay ب) Contrast ج) Color د) shadows