

سوالات تستی 3dmax مهارتهای پیشرفته

1. در ترسیم مخروط، کادر **Cap Segment** به چه منظوری استفاده می گردد؟
الف. تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده ارتفاع مخروط (ج). تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده سر مخروط
ب. تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده ارتفاع مخروط (د). جهت تنظیم شعاع مخروط
2. چگونه می توان یک کره برش خورده را ترسیم کرد؟
الف. Slice On (ج). هم **Slice On** ، هم **Hemisphere**
ب. Hemisphere (ب). Chop (د).
3. برای ترسیم هرم (pyramid) براساس اضلاع کناری کدام گزینه را انتخاب می کنیم؟
الف. Sides (ب). Squash (ج). Chop (د). **Base/Apex**
4. برای اینکه یک شکل انتخابی را از حالت انتخاب خارج کنیم از کدام میانبر استفاده می کنیم؟
الف. Ctrl + N (ب). Ctrl + X (ج). **Ctrl + D**. (د). Alt + F
5. برای اینکه اشکالی که دارای رنگ مشابه هستند را انتخاب کنیم از کدام دستور استفاده می کنیم؟
الف. نوار ابزار استاندارد و ابزار Select From Scene (ج). منوی Edit و دستور Select by و گزینه color
ب. منوی **Edit** و دستور **Select similar** و گزینه **color** (د). منوی Edit و دستور color
6. در ترسیم **Torus knot** برای تنظیم تعداد بازوها از کدام گزینه استفاده می کنیم؟
الف. Wrape heigh (ب). twist (د). **Q و P**
علاقیت (د). Eccentricity
7. برای ایجاد تناسب بین ارتفاع **Oil tank** و بالاترین و پایین ترین نقطه هنگام ترسیم کدام گزینه را انتخاب میکنیم؟
الف. **Overall** (ج). Height segs.
ب. Centers (د). Blend
8. برای تنظیم طول ضلع بزرگ دیواره در **L-Ext** از کدام گزینه استفاده میکنیم؟
الف. **Side length** (ج). Front length
ب. Side width. (د). Height
9. در ترسیم **Hose** برای آنکه شکلی را بوسیله آکاردئون **Hose** بپوشانیم از تنظیمات کدام ناحیه استفاده میکنیم؟
الف. Free hose parameters (ج). Flex section enable
ب. Hose shapes (د). **Binding objects**
10. کلید میانبر برای جابجایی بین مد نمایش مدل **Wire frame** و **Smooth + Highlight** کدام است؟
الف. Alt + D (ب). Ctrl + x (ج). **F3**. (د). F5
11. برای جابجایی بین سطوح محورها از کدام کلید میانبر استفاده میکنیم؟
الف. **F8** (ب). F6 (ج). F7 (د). Ctrl + z
12. برای اینکه کپی های متعددی را برای بار اول از یک شکل بوجود آوریم از کدام دستور زیر استفاده میکنیم؟
الف. Edit>clone منوی (ج). copy > راست کلیک روی نام جسم در
ب. Copy > راست کلیک روی جسم
Modifier stack
د. **Clone** > دراگ کردن موس > نگه داشتن کلید **Shift**
13. کدام سیستم مختصات است که در آن محورها نسبت به هم قائم نیستند؟
الف. Local (ج). Parent

14. برای ترسیم یک مربع (دو بعدی) چه می‌کنیم؟
 (ب.) Pick
 (د.) Gimbal
15. برای تنظیم میزان انحنای فنر (Helix) از کدام گزینه استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Turns
 (ب.) Radius
 (ج.) Height
 (د.) Bias
16. برای تنظیم میزان دوران اضلاع ستاره، از کدام گزینه استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Fillet radius
 (ب.) Point
 (ج.) Distortion
 (د.) Turns
17. برای تنظیم نسبت طول و عرض سطح به یکدیگر در رول اوت Rendering در ترسیمات دو بعدی از کدام گزینه استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Threshold
 (ب.) Rectangular
 (ج.) Angle
 (د.) Aspect
18. برای ویرایش فرآیند سه بعدی سازی متن از کدام دستورات استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Bevel, extrude
 (ب.) Loft, bevel
 (ج.) Loft, bevel extrude
 (د.) هیچکدام.
19. دستور ترسیم درب آکاردئونی کدام است؟
 (الف.) Pivot door
 (ب.) Bifold door
 (ج.) Awing
 (د.) Sliding
20. کدام یک از دستورات زیر دستور ترسیم پلکانهای مارپیچ است؟
 (الف.) L-typetair
 (ب.) U type
 (ج.) Straight stair
 (د.) Spiral stair
21. کدام یک از گزینه های زیر صحیح میباشد؟
 (الف.) برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 25 فریم در ثانیه، گزینه Ntsc را انتخاب می‌کنیم.
 (ب.) برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 30 فریم در ثانیه، گزینه Films را انتخاب می‌کنیم.
 (ج.) برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 24 فریم در ثانیه، گزینه Ntsc را انتخاب می‌کنیم.
 (د.) برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 25 فریم در ثانیه، گزینه Pal را انتخاب می‌کنیم.
22. چگونه یک انیمیشن را معکوس می‌کنیم؟
 (الف.) غیر فعال کردن Real time و گزینه Ping pong را از دایرکشن فعال می‌کنیم.
 (ب.) فعال کردن Real time و گزینه Forward را از دایرکشن فعال می‌کنیم.
 (ج.) فعال کردن Real time و گزینه Ping pong را از دایرکشن فعال می‌کنیم.
 (د.) غیر فعال کردن Real time و گزینه Reverse را از دایرکشن فعال می‌کنیم.
23. برای کنترل زاویه و انحنای هر ضلع یک چهارضلعی دو بعدی از کدام گزینه استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Smooth
 (ب.) Corner
 (ج.) Bezier
 (د.) Bezier corner
24. برای ساخت یک شکل سه بعدی از دوران یک موضوع دو بعدی حول محور خود از کدام دستور استفاده می‌کنیم؟
 (الف.) Lathe
 (ب.) Lathic
 (ج.) Morph
 (د.) Loft
25. از کدام دستور زیر جهت ترسیم نقشه های سه بعدی در زمین شناسی استفاده میشود؟
 (الف.) Extrude
 (ب.) Confirm
 (ج.) Lath
 (د.) Terrain

26. در کدام یک از دستورات زیر میتوان برای انتخاب یک شکل به عنوان الگو، کلید Pick را انتخاب کرد؟

الف. Extrude
ب. Bevel
ج. Sweep
د. Lath

27. اگر بخواهید موضوعی را بر روی اشکال و موضوعات دیگر به تعداد زیاد قرار دهید از کدام دستور استفاده میکنید؟

الف. Foliage
ب. Boolean
ج. Scatter
د. Connect

28. اگر بخواهید روی یک سطح جسم سه بعدی قالب یک ستاره را در آورید از کدام دستور استفاده میکنید؟

الف. Left
ب. Boolean
ج. Pro boolean
د. Bevel

29. برای پوشش کامل موضوع رندر شده در دستور Quick render از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

الف. Region
ب. Crop
ج. Blow up
د. Selected

30. برای استفاده از قابلیت چسبندگی بر روی رئوس و لبه های ترسیم انجام شده از کدام ابزار استفاده میکنیم؟

الف. 3D snap
ب. 2.5 Snap
ج. 2Snap
د. Angel snap

31. بهترین راه برای اینکه منبع نور و جسم مرکب راست قرار گیرند کدام دستور است؟

الف. Select and move
ب. Align
ج. Place high light
د. Normal align

32. کدام بافت زیر بافت سنگ است؟

الف. Cellular
ب. Speckle
ج. Noise
د. Falloff

33. برای تنظیم میدان دید دوربین از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

الف. Show cone
ب. Lens
ج. Clipping planes
د. Fov

34. برای اینکه اجسام فرعی قرار گرفته در پشت جسم انتخاب نشوند کدام گزینه را انتخاب میکنید؟ (در یک دستور اصلاحی انتخاب)

الف. By vertex
ب. Ignor visible edge
ج. Get face selection
د. Ignor back faces

35. کلید میانبر Polygon روی صفحه کلید کدام است؟

الف. 6
ب. P
ج. Alt + p
د. 5

36. کدام دستور مانند دستور Weld عمل می کند؟

الف. Collapse
ب. Remove isolated vertices
ج. View Align
د. Make planer

37. برای اینکه یک ضلع یا یک وجه انتخاب شده را به دو قسمت تقسیم کنیم از کدام دستور استفاده میکنیم؟

الف. Divide
ب. Slice
ج. Slice .cut
د. Divide .cut

38. اگر بخواهیم راس یک اسپلاین را روی راس دیگری انداخته و آن دو راس به هم جوش بخورند از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف. (الف) Weld

ب. (ب) Threshold

ج. (ج) Automatic Welding

د. (د) Collapse

39. برای اینکه یک راس جدید به اسپلاین اضافه کنید چه می کنید؟

الف. (الف) Insert

ب. (ب) Refine

ج. (ج) Reverse

د. (د) Create

40. برای داشتن یک نورپردازی موازی در یک جهت و آزادی عمل لازم از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف. (الف) Skylight

ب. (ب) Mr Area Omni

ج. (ج) Mr Area Spotlight

د. (د) Free Direct

41. کدام گزینه زیر میزان بزرگی نقاط نورانی روی سطح ماده را تعیین می کند؟

الف. (الف) Specular

ب. (ب) Diffuse

ج. (ج) Glossiness

د. (د) Specular highlight

42. برای ایجاد جسم مجازی از کدام گزینه زیر استفاده می کنیم؟

الف. (الف) Crowd

ب. (ب) Dummy

ج. (ج) Delegate

د. (د) Tape

43. کدام محدودیت زیر باعث می شود که طرف و سمت یک جسم همواره رو به جسم دیگر باشد؟

الف. (الف) Look at Constraint

ب. (ب) Noise Position

ج. (ج) Rotation Script

د. (د) Orientation Constraint

44. برای اینکه به حرکت یک جسم شتاب بدهیم از کدام کنترلر استفاده می کنیم؟

الف. (الف) Attachment

ب. (ب) Noise Position

ج. (ج) Bezier Position

د. (د) Position Motion Capture

45. برای ایجاد کپی پشتیبان به روش اتوماتیک از کدام مسیر زیر استفاده می کنیم؟

الف. (الف) Customize>preferences>files

ب. (ب) Customize>configure paths

ج. (ج) Customize>user reference

د. (د) Customize>show UI