

سوال ۱. در قسمت **Map** پنجره **Material Editor** ، کدام نقش با توجه به رنگهای تصویر بیت مپ مورد نظر ، روی سطح جسم برآمدگی یا تورفتگی ایجاد می کند؟

۱. Bump

۲. Reflection

۳. Orientation

۴. Diffuse

سوال ۲. کدام دستور جهت انحنا و خم کردن موضوع استفاده می شود؟

۱. Bend

۲. Edit spline

۳. Taper

۴. Edit mesh

سوال ۳. کدام ماده به حالت ترکیبی بوده و بیشتر روی سطح براق جسم تمرکز دارد؟

۱. Ink 'n Paint

۲. Shellac

۳. Double sided

۴. Top / Bottom

سوال ۴. برای ذخیره موقتی یک صحنه در حافظه اصلی کامپیوتر از کدام دستور استفاده می شود؟

۱. Cut

۲. Copy

۳. HOLD

۴. FETCH

سوال ۵. در ابزار **Spacing** برای اینکه اجسام به صورت یکنواخت تقسیم شوند از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

۱. Divide Evenly

Centered .۲

End Offset .۳

Count .۴

سوال ۶. کدام گزینه در مورد دوربین ها درست نیست ؟

۱. دوربین از نوع Target قابلیت چرخش در همه جهات را دارد.

۲. برای فعال شدن نمای دوربین ، دکمه C را فشار می دهیم.

۳. دوربین Free برای انیمیت به کار می رود.

۴. در دوربین هرچه فاصله کانونی کمتر باشد ، میدان دید بیشتر است.

سوال ۷. در کدام شیوه نمایشی وجه های جسم نمایش داده می شود؟

۱. WIRE FRAME

۲. SMOOTH

۳. FACET

۴. Bounding Box

سوال ۸. برای ایجاد حالت انیمیشن کدام ابزار بکار می رود؟

۱. Ambient

۲. Animate

۳. Fire ball

۴. Position ranges

سوال ۹. کدام یک از اجسام زیر مجازی است؟

۱. Teapot

۲. Box

۳. Dummy

۴. Virtual

سوال ۱۰. برای اتصال دادن دو موضوع از کدام فرمان می توان استفاده کرد؟

Explode .۱

Attach .۲

Ungroup .۳

Group .۴

سوال ۱۱. رای مشاهده مسیر فایل‌هایی که توسط **Auto Backup** ذخیره شده اند ، از کدام دستور استفاده می کنیم؟

Auto Backup .۱

Customize .۲

Configure Paths .۳

View Paths .۴

سوال ۱۲. زاویه دید جلوی لنز دوربین (میدان دید) که به حسب درجه می باشد چه نام دارد؟

Lens .۱

FOV .۲

Telephoto .۳

Environment Range .۴

سوال ۱۳. برای منظم کردن یا همتراز کردن موضوعات نسبت به یک جسم کدام ابزار زیر بکار میرود؟

Clone .۱

Align .۲

Array .۳

Rotate .۴

سوال ۱۴. برای انتخاب حالت‌های مختلف نمایش موضوعات در ویوپورت ، از کدام دستور استفاده می کنیم؟

View port Configuration .۱

Rendering / Environment .۲

Disable Texture .۳

Rendering /Track View .۴

سوال ۱۵. اگر میخواهید شعله های ایجاد شده شباهت زیادی

۱. regularity برابر یک

۲. regularity برابر صفر

۳. density برابر یک

۴. density برابر صفر

سوال ۱۶. اگر بخواهیم در ابزار Scale به طوری عمل کنیم که حجم کلی ثابت بماند ولی بتوان در راستاهای مختلف مقیاس های متفاوتی را اعمال نمود از کدام حالت استفاده می کنیم؟

۱. UniForm

۲. Non-Uniform

۳. Squash

۴. Selectand scale

سوال ۱۷. برای تکرار یک انیمیشن از فریم ابتدایی تا فریم انتهایی و برعکس کدام حالت را در وضعیت LOOP انتخاب میکنیم؟

۱. Reverse

۲. Ping-Pong

۳. Forward

۴. Backward

سوال ۱۸. برای نشان دادن نمای پرسپکتیو از کدام کلید استفاده می شود؟

۱. Ctrl+P

۲. Shift+W

۳. Alt+P

۴. P

سوال ۱۹. برای ایجاد فیلم به طول ۳۰۰ فریم چه تنظیمی را باید انجام داد؟

۱. در قسمت Time Configuration و عدد End Time را روی ۲۹۹ تنظیم می کنیم.

۲. در نوار Time Line در پائین پنجره Max روی عدد ۱۰۰ دابل کلیک کرده و عدد ۲۹۹ را وارد می کنیم.

۳. در هنگام رندر تنظیم می کنیم که ۳۰۰ فریم را رندر گیری کند.

۴. در حین تنظیم دوربین برای فیلم برداری از فریم ۰ تا ۲۹۹ (جمعاً ۳۰۰ فریم) را فیلم برداری کرده و رندر را روی ۲۹۹ تنظیم کنیم.

سوال ۲۰. از چه ابزاری جهت توزیع یک مجموعه از کپی ها بین دو نقطه در طول یک مسیر یا خط مستقیم استفاده میشود؟

۱. Mirror

۲. Snapshot

۳. Array

۴. Spacing Tools

سوال ۲۱. برای ارتفاع دادن Spline چه دستوری کاربرد دارد؟

۱. Bevel

۲. Lathe

۳. Extrude

۴. Bend

سوال ۲۲. مشاهده سلسله مراتب Link در کدام پنجره امکان پذیر است؟

۱. Hierarchy

۲. Schematic View

۳. Track View

۴. Display

سوال ۲۳. برای آنکه کل فریم های موجود رندر گرفته شود کدام حالت استفاده می شود؟

۱. Single

۲. Active Time Segment

۳. Range

۴. Frame

سوال ۲۴. کدام دستور برای متحد کردن ۲ موضوع بکار می رود؟

۱. Explode

۲. Attach

۳. Ungroup

۴. Ngon

سوال ۲۵. برای تغییر ابعاد یکنواخت یک جسم از کدام دستور استفاده می شود؟

۱. Squash Scale

۲. Uniform Scale

۳. Scale

۴. Rotate

سوال ۲۶. اگر بخواهیم یک فرمت غیر از Max را به درون محیط برنامه بیاوریم از کدام دستور استفاده می کنیم؟

۱. Open Recent

۲. Import

۳. Export

۴. Publish To DWF

سوال ۲۷. کدام یک از دستورات زیر دارای یک جسم فرعی است؟

۱. Extrude

۲. Bevel

۳. Lathe

۴. Bend

سوال ۲۸. برای ایجاد مه که به فضای محدودی محبوس باشد از کدام گزینه استفاده میکنید؟

۱. utilities/atmospheric

۲. utilites atmospheric bounds

۳. utilites /atmospheric apparatus

۴. چنین امکانی در dmax۳ وجود ندارد

سوال ۲۹. در دستور اصلاحی **Displace** کدام گزینه شدت تغییر سطح یک جسم را نشان می دهد؟

۱. Decay

۲. Strength

۳. Planner

۴. Conform

سوال ۳۰. برای تغییر **Frame Mode** به **Key Mode** در نوار زمان ، کدام گزینه به کار می رود؟

۱. Snap Toggle

۲. Next Frame Key

۳. Current Frame

۴. Key Mode Toggle

سوال ۳۱. برای مدل سازی یک فنجان یا جام کدام روش حجم سازی را بکار می برید؟

۱. Extrude

۲. Lathe

۳. Loft

۴. Bevel

سوال ۳۲. کدام یک از ابزارهای کنترلی ویوپورت زیر در نمای پرسپکتیو با نماهای عمود بر صفحه تفاوت دارد؟

۱. Arc

۲. Pan

۳. Field Of View

۴. Zoom

سوال ۳۳. فرمان **rectangle** برای رسم کدام شکل کاربرد دارد؟

۱. مکعب

۲. مستطیل

۳. لوزی

۴. چند ضلعی متنظم

سوال ۳۴. کدام ابزار یک از حالت‌های زیر موضوع را طبیعی تر و هموارتر نشان می‌دهد؟

۱. High Light

۲. Wire frame

۳. Smooth

۴. Lit Wire frame

سوال ۳۵. تفاوت **ZOOM** و **pan** در چیست؟

۱. zoom در جهت محور X و pan در جهت محور Z انجام میشود

۲. zoom در جهت محور Z و pan در جهت محور Y انجام میشود

۳. zoom در جهت ۳ محور و pan در جهت محور Y انجام میشود

۴. zoom و pan تفاوتی ندارند

سوال ۳۶. برای تعیین میزان گردی ابزار **Chamfer Box** چه پارامتری باید تغییر کند؟

۱. Axis

۲. Chamfer

۳. Segment

۴. Fillet

سوال ۳۷. از کدام اصلاح گر برای کاهش تعداد گره ها و سطح های موضوع استفاده می شود؟

۱. MultiRes

۲. UVW Map

۳. Spherify

۴. FFD

سوال ۳۸. کدام ترکیب کلیدی برای نمایش شبکه شطرنجی راهنما بکار میرود؟

G .۱

Alt+ G .۲

Ctrl+ G .۳

Shift + G .۴

سوال ۳۹. در فرمان **line** کدام پارامتر باعث میشود که بسته به انحنا یا شیب منحنی تعداد قطعات بین دو گره به مقتضی کم یا زیاد شود؟

steps .۱

renderable .۲

drag type .۳

adaptive .۴

سوال ۴۰. در تابع **Edit Spline** برای ویرایش اضلاع یا لبه های موضوع ، کدام گزینه را انتخاب می کنیم؟

Spline .۱

Vertex .۲

Segment .۳

Face .۴

پایان آزمون!