

سوال ۱. برای آنکه کل فریم های موجود رندر گرفته شود کدام حالت استفاده می شود؟

Single .۱

Active Time Segment .۲

Range .۳

Frame .۴

سوال ۲. می خواهیم دستوری روی موضوع پیاده کنیم تا تحت ویرایش یا اصلاح قرار نگیرد؟

Hide .۱

Hide by hit .۲

Freeze .۳

Unfreeze .۴

سوال ۳. اگر بخواهیم درصد عبور نور از جسم را کنترل کنیم از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

Transformation .۱

Self illumination .۲

Opacity .۳

Light Advanced .۴

سوال ۴. برای ساختن یک آرایه دایره ای با دوران مشخص باید از کدام حالت استفاده کرد؟

Move .۱

Rotate .۲

Scale .۳

Re-Orient .۴

سوال ۵. کدام محور به عنوان محور پیش فرض برای **extrude** محسوب میگردد؟

محور X .۱

۲. محور y

۳. محور Z

۴. همه محورها

سوال ۶. در کدام قسمت انیمیشن می توان مسیر را تبدیل به **Spline** کرد؟

۱. Assign Controller

۲. Path constraint

۳. PRS parameter

۴. Trajectories

سوال ۷. برای اینکه سطح داخلی جسم رندر شود چه باید کرد؟

۱. باید یک سطح مقطع از آن جسم را رندر کرد.

۲. باید جسم را از نقطه قطب آن جدا کرد.

۳. باید بردارهای نرمال جسم برعکس شوند.

۴. هرگز داخل جسم را نمی توان رندر کرد.

سوال ۸. اگر بخواهیم نمایش آماری اطلاعات را در نما داشته باشیم به کدام دستور مراجعه می کنیم؟

۱. Show Grid

۲. Show Statistics

۳. Show FOV

۴. Show Safe Frame

سوال ۹. تفاوت **pan** و **ZOOM** 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 ۱۰. در یک شکل نقطه ای که از تقاطع دو یا چند خط به دست می آید چه نام دارد؟

polyline .۱

segment .۲

edge .۳

vertex .۴

سوال ۱۱. برای افزودن یک افکت از نوع پس زمینه در پنجره **Environment** ، کدام گزینه بکار می رود؟

Tint .۱

Environment Map .۲

Bitmap .۳

Material Browser .۴

سوال ۱۲. از کدام اصلاح گر برای کاهش تعداد گره ها و سطح های موضوع استفاده می شود؟

MultiRes .۱

UVW Map .۲

Spherify .۳

FFD .۴

سوال ۱۳. برای نشان دادن نمای پرسپکتیو از کدام کلید استفاده می شود؟

Ctrl+P .۱

Shift+W .۲

Alt+P .۳

P .۴

سوال ۱۴. در تکنیک **extrude** کدام پارامتر باعث میشود که شکل مقطع در ابتدای آن قرار داشته باشد یا در انتهای آن؟

amount .۱

segment .۲

capping .۳

output .۴

سوال ۱۵. 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 ۱۶. برای وصل یک جسم به جسم دیگر از چه دستوری استفاده می شود؟

۱. Weld

۲. Divide

۳. Attach

۴. Detach

سوال ۱۷. در هنگام **Deformation** ، پارامتر **Twist** چه کاری انجام می دهد؟

۱. باریک کردن موضوع

۲. تغییر مقیاس موضوع

۳. پخ زدن موضوع

۴. چرخاندن و پیچاندن موضوع

سوال ۱۸. برای منظم کردن یا همتراز کردن موضوعات نسبت به یک جسم کدام ابزار زیر بکار میرود؟

۱. Clone

۲. Align

۳. Array

۴. Rotate

سوال ۱۹. در فرمان **Line** اگر بخواهیم شیب منحنی در دو طرف گره یکسان نباشد ، کدام گزینه بکار می رود؟

۱. Smooth

۲. Adaptive

۳. Corner

۴. Bezier

سوال ۲۰. 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 ۲۱. 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 ۲۲. 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 ۲۳. در پنجره **Material Editor** توسط کدام گزینه می توانید رنگ ماده در برابر نور را تنظیم کنید؟

۱. Ambient

۲. Diffuse

۳. Specular

۴. Opacity

سوال ۲۴. کلید میانبر نمای پایین کدام است؟

F.۱

B.۲

U.۳

P.۴

سوال ۲۵. در کدام شیوه نمایشی وجه های جسم نمایش داده می شود؟

WIRE FRAME .۱

SMOOTH .۲

FACET .۳

Bounding Box .۴

سوال ۲۶. برای همسوسازی اجسام از چه دستور استفاده میشود؟

Align .۱

Clone .۲

Mirror .۳

Position .۴

سوال ۲۷. برای تکثیر موضوع بطوریکه بصورت مدور چیده شود، کدام فرمان بکار میرود؟

Align .۱

Clone .۲

Array .۳

Mirror .۴

سوال ۲۸. برای تکرار یک انیمیشن از فریم ابتدایی تا فریم انتهایی و برعکس کدام حالت را در وضعیت LOOP انتخاب میکنیم؟

Reverse .۱

Ping-Pong .۲

Forward .۳

Backward .۴

سوال ۲۹. 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 ۳۰. برای ایجاد حالت انیمیشن کدام ابزار بکار می رود؟

۱. Ambient

۲. Animate

۳. Fire ball

۴. Position ranges

سوال ۳۱. گزینه **Corner radius** در فرمان **Ngon** چه عملی انجام می دهد؟

۱. اریب کردن گوشه ها

۲. انحنای گوشه ها

۳. چند ضلعی به دایره تبدیل می شود

۴. تنظیم حالت محیطی یا محاطی

سوال ۳۲. کدام یک از دستورات زیر عملیتهای بولی را روی یک اسپیلاین مرکب انجام می دهد؟

۱. Union

۲. Trim

۳. Intersection

۴. Boolean

سوال ۳۳. در ابزار **Spacing** برای اینکه اجسام به صورت یکنواخت تقسیم شوند از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

۱. Divide Evenly

۲. Centered

End Offset .۳

Count .۴

سوال ۳۴. کدام دکمه برای قفل کردن مجموعه انتخابی استفاده می شود؟

Selection Toggle .۱

Selection Lock .۲

Group Lock .۳

Group Toggle .۴

سوال ۳۵. در پنجره **Render** ، با انتخاب گزینه **Range** می توان را **Render** کرد؟

۱. فقط یک فریم

۲. فریمهای ابتدایی

۳. محدوده ای از فریمها

۴. تمامی فریمها

سوال ۳۶. فرمان **rectangle** برای رسم کدام شکل کاربرد دارد؟

۱. مکعب

۲. مستطیل

۳. لوزی

۴. چند ضلعی متنظم

سوال ۳۷. در هنگام **select object** کدام گزینه برای ترکیب دو فیلتر به کار می رود؟

۱. crossing

۲. window

۳. cameras

۴. combos

سوال ۳۸. برای قرار دادن تصویر روی سطوح بیرونی و درونی یک موضوع از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

۱. Wire

Facet .۲

Face map .۳

Sided-۲ .۴

سوال ۳۹. از چه ابزاری جهت توزیع یک مجموعه از کپی‌ها بین دو نقطه در طول یک مسیر یا خط مستقیم استفاده میشود؟

Mirror .۱

Snapshot .۲

Array .۳

Spacing Tools .۴

سوال ۴۰. کدام تابع است که از دو موضوع متداخل، کل آنها را در نظر می‌گیرد؟

Union .۱

Intersection .۲

Subtraction .۳

Chamfer .۴

پایان آزمون!