



بسم الله الرحمن الرحيم

3DMAX

کد استاندارد:
ساعت آزمون: ۶۰ دقیقه
تاریخ آزمون:

نام پدر:

نام و نام خانوادگی:

۱) اگر بخواهیم نمایش آماری اطلاعات را در نما داشته باشیم به کدام دستور مراجعه می کنیم؟

الف: Show Grid ب: Show Statistics ج: Show FOV د: Show Safe Frame

۲) برای ویرایش اشیاء دو بعدی از کدام ابزار استفاده می کنیم؟

الف: Edit Mesh ب: Edit Poly ج: Edit Line د: Edit Spline

۳) اگر بخواهیم اشیاء که به صورت گروه در آمده اند به یک گروه کلی تبدیل شوند چه دستوری است؟

الف: Group ب: Assembly ج: Attach د: Merge

۴) کدام ماده به حالت ترکیبی بوده و بیشتر روی سطح براق جسم تمرکز دارد؟

الف: Ink 'n Paint ب: Shellac ج: Double sided د: Top / Bottom

۵) اگر بخواهیم درصد عبور نور از جسم را کنترل کنیم از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف: Transformation ب: Self illumination ج: Opacity د: Light Advanced

۶) برای ایجاد فیلم به طول ۳۰۰ فریم چه تنظیمی را باید انجام داد؟

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

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

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

د: 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

۷) کیفیت خروجی تصویر Resolution در حین کدام عمل قابل تنظیم است.

الف: Modeling ب: Light ج: Material د: Render

۸) کدام ابزار یک از حالت‌های زیر موضوع را طبیعی تر و هموارتر نشان می دهد؟

الف: High Light ب: Wire frame ج: Smooth د: Lit Wire frame

۹) ترکیب صفحه کلیدی نمای Front داخل یک ویوپورت چیست؟

الف: Shift + F ب: Alt + F ج: Ctrl + F د: F

۱۰) در کدام شیوه نمایشی وجه های جسم نمایش داده می شود؟

الف: WIRE FRAME ب: SMOOTH

ج: FACET د: Bounding Box

۱۱) برای تغییر ابعاد یکنواخت یک جسم از کدام دستور استفاده می شود؟

الف: Squash Scale ب: Uniform Scale ج: Scale د: Rotate

۱۲) برای ساختن یک آرایه با تغییر ابعاد یکسان باید از کدام حالت استفاده کرد؟

الف: Scale Transform ب: Uniform ج: Pivot Point Center د: Re-orient

۱۳) برای تعیین میزان گردی ابزار **Chamfer Box** چه پارامتری باید تغییر کند؟

الف: Axis ب: Chamfer ج: Segment د: Fillet

۱۴) برای مشاهده مسیر فایل‌هایی که توسط **Auto Backup** ذخیره شده اند ، از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف: Auto Backup ب: Customize

ج: Configure Paths د: View Paths

۱۵) در فرمان **Helix** کدام گزینه باعث می شود که چرخش ها و مارپیچ ها به ابتدای مارپیچ نزدیکتر باشند؟

الف: Bias منفی ب: Bias مثبت ج: Turns منفی د: Turns مثبت

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

الف: Smooth ب: Adaptive ج: Corner د: Bezier

۱۷) برای انتخاب حالت‌های مختلف نمایش موضوعات در ویوپورت ، از کدام دستور استفاده می کنیم؟

الف: View port Configuration ب: Rendering / Environment

ج: Disable Texture د: Rendering / Track View

۱۸) کدام دکمه برای قفل کردن مجموعه انتخابی استفاده می شود؟

الف: Selection Toggle ب: Selection Lock ج: Group Lock د: Group Toggle

۱۹) در ابزار **Spacing** برای اینکه اجسام به صورت یکنواخت تقسیم شوند از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

الف: Divide Evenly ب: Centered ج: End Offset د: Count

۲۰) برای تغییر **Frame Mode** به **Key Mode** در نوار زمان ، کدام گزینه به کار می رود؟

الف: Snap Toggle ب: Next Frame Key ج: Current Frame د: Key Mode Toggle

۲۱) برای تکرار یک انیمیشن از فریم ابتدایی تا فریم انتهایی و برعکس کدام حالت را در وضعیت **LOOP** انتخاب

می کنیم؟

الف: Reverse ب: Ping-Pong ج: Forward د: Backward

۲۲) کدام جمله در مورد پنجره **Modifier Stack** صحیح نیست؟

الف: ترتیب قرار گیری دستورات اصلاحی در این پنجره مهم نیست.

ب: دستورات اصلاحی اعمال شده به جسم در این محل نشان داده می شود.

ج: پارامترهای دستورات اصلاحی اعمال شده، در دسترس است.

د: دستورات از نوع Instance به صورت توپر (bold) نشان داده می شوند.

۲۳) در هنگام **Deformation**، پارامتر **Twist** چه کاری انجام می دهد؟

الف: باریک کردن موضوع ب: تغییر مقیاس موضوع ج: پخ زدن موضوع د: چرخاندن و پیچاندن موضوع

۲۴) در دستور اصلاحی **Displace** کدام گزینه شدت تغییر سطح یک جسم را نشان می دهد؟

الف: Decay ب: Strength ج: Planner د: Conform

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

الف: Spline ب: Vertex ج: Segment د: Face

۲۶) کدام تابع است که از دو موضوع متداخل، کل آنها را در نظر می گیرد؟

الف: Union ب: Intersection ج: Subtraction د: Chamfer

۲۷) در مدلسازی **Loft**، کدام نوع شکل نمی تواند به عنوان **Path** در نظر گرفته شود؟

الف: Rectangle ب: Line ج: Circle د: Text

۲۸) کدامیک از اجسام مرکب زیر، یک جسم را به جسم دیگری متصل می کند؟

الف: Scatter ب: Conform ج: Shape Merge د: Connect

۲۹) کدام گزینه در مورد دوربین ها درست نیست؟

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

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

ج: دوربین Free برای انیمیت به کار می رود.

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

۳۰) در نورپردازی از چه نوری به عنوان نور کلیدی استفاده می کنیم؟

الف: Omni ب: Target Spot

ج: Direct د: Sky

۳۱) در پنجره **Material Editor** توسط کدام گزینه می توانید رنگ ماده در برابر نور را تنظیم کنید؟

الف: Ambient ب: Diffuse

ج: Specular د: Opacity

۳۲) 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؟

الف: Bump ب: Reflection ج: Orientation د: Diffuse

۳۳) ماده ای به اجسام صحنه اعمال شده باشد چه نام دارد؟

الف: Slot ب: Material ج: Map د: Hot

۳۴) در پنجره **Render** ، با انتخاب گزینه **Range** می توان را **Render** کرد.

الف: فقط یک فریم ب: فریمهای ابتدایی ج: محدوده ای از فریمها د: تمامی فریمها

۳۵) برای افزودن یک افکت از نوع پس زمینه در پنجره **Environment** ، کدام گزینه بکار می رود؟

الف: Tint ب: Environment Map ج: Bitmap د: Material Browser

۳۶) کدام فرمت زیر می تواند توسط برنامه مورد **Import** قرار گیرد؟

الف: Corel draw ب: Photoshop ج: Illustrator د: Visual basic

۳۷) کدام یک از حالت‌های زیر موضوع را طبیعت‌تر و هموارتر نشان می دهد؟

الف: Bounding box ب: Wire frame ج: Lit wire frame د: Smooth

۳۸) برای منظم کردن یا همتراز کردن موضوعات نسبت به یک جسم کدام ابزار زیر بکار میرود؟

الف: Clone ب: Align ج: Array د: Rotate

۳۹) برای مدل سازی یک فنجان یا جام کدام روش حجم سازی را بکار می برید؟

الف: Extrude ب: Lathe ج: Loft د: Bevel

۴۰) کدام دستور جهت انحنا و خم کردن موضوع استفاده می شود؟

الف: Bend ب: Edit spline ج: Taper د: Edit mesh