

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

Union ☒ ☐

Intersection

Subtraction

Chamfer

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

Mirror

Snapshot

Array

Spacing Tools ☒ ☐

فرمان **rectangle** برای رسم کدام شکل کاربرد دارد؟

مکعب

مستطیل ☒ ☐

لوزی

چند ضلعی منظم

کدام دکمه برای قفل کردن مجموعه انتخابی استفاده می شود؟

Selection Toggle

Selection Lock ☒ ☐

Group Lock

Group Toggle

کدام یک از دستورها زیر عملیاتیهای بولی را روی یک اسپیلاین مرکب انجام می دهد؟

Union

Trim

Intersection

Boolean ☒ ☐

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

Arc

Pan

Field Of View ☒ ☐

Zoom

برای تکثیر موضوع بطوریکه به صورت مدور چیده شود، کدام فرمان بکار میرود؟

Align

Clone

Array ☒ ☐

Mirror

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

Ambient
Diffuse
Specular ☒
Opacity

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؟

UniForm
Non-Uniform
Squash ☒
Selectand scale

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

باریک کردن موضوع

تغییر مقیاس موضوع

پخ زدن موضوع

چرخاندن و پیچاندن موضوع ☒

کدام گزینه در مورد دوربین ها درست نیست؟

دوربین از نوع **Target** قابلیت چرخش در همه جهات را دارد

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

دوربین **Free** برای انیمیت به کار می رود

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

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

MultiRes ☒
UVW Map
Spherify
FFD

برای اینکه سطح داخلی جسم رندر شود چه باید کرد؟

باید یک سطح مقطع از آن جسم را رندر کرد

باید جسم را از نقطه قطب آن جدا کرد

باید بردارهای نرمال جسم برعکس شوند*

هرگز داخل جسم را نمی توان رندر کرد