

نام و نام خانوادگی:	بسمه تعالی	تاریخ امتحان: ۹۸/۹/
پایه: دوازدهم	وزارت آموزش و پرورش	مدت امتحان: ۶۰
رشته: کامپیوتر (تصویرسازی)	اداره کل آموزش و پرورش استان سیستان و بلوچستان	امتحان مستمر آذر ماه
کلاس: دوازدهم کامپیوتر	مدیریت آموزش و پرورش شهرستان سراوان	طراح سوال: موسوی
نام درس: کاربر اتودسک مایا	هنرستان: کاردانش ایران	تعداد سوال: ۲۱
	سال ۱۳۹۸ سال رونق تولید	

ردیف	متن سوالات	بارم
(۱)	درستی یا نادرستی گزینه های زیر را معین کنید؟ ماده Anisotropic برای اجسامی مانند سطوح چینی و آلومینیوم استفاده می شود. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ Phong ناحیه انعکاس ملایم تری نسبت به ماده Phong دارد. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ گزینه Translucence یک سایه سطحی به ماده اعمال می کند. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ گزینه Reflectcity برای تنظیم شدت نور است. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ نگاشت Planar Mapping بصورت مکعبی نگاشت را تغییر خواهد داد. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ برای ساخت نور چراغ قوه از منبع نور Point Light می توان استفاده کرد. <input type="radio"/> ص <input type="radio"/> غ	۱/۵
(۲)	❖ گزینه های مرتبط را بهم وصل نمایید؟ ❖ الف) Point Light ❖ ب) Spot Light ❖ ج) Ambient Light ❖ د) Volume Light ❖ ه) Directional Light ❖ و) Area Light ❖ (۱) منبع نور موضعی ❖ (۲) منبع نور جهت دار ❖ (۳) منبع نور نقطه ای ❖ (۴) منبع نور منطقه ای ❖ (۵) منبع نور گسترده ❖ (۶) منبع نور خورشیدی ❖ (۷) منبع نور حجمی	۳
(۳)	جاهای خالی را با کلمات مناسب پر کنید. ❖ ماده ماده پیش فرض بر روی سطوح سه بعدی است. ❖ از ماده..... برای طراحی سطح دریا استفاده می شود. ❖ کلید میانبر برای پر کردن سطح جسم، کلید..... می باشد. ❖ نام ماده انتخاب شده در قسمت..... پنجره Attribute Editor نمایش داده می شود. ❖ گزینه Eccentricity برای تنظیم..... محل انعکاس نور استفاده می شود.	۲/۵
(۴)	کدام ماده برای سطوح براق پلاستیکی مناسب است؟ الف) Phong ب) Blinn ج) Anisotropic د) layer shader	۰.۵
(۵)	کدام ماده برای دیوارهای گچی یا ظروف سفالی مناسب است؟ الف) layer shader ب) Blinn ج) Anisotropic د) Lambert	۰.۵

۰/۵	مادهماده ای حرفه ای بوده که می توان با آن چندین ماده را با یکدیگر ترکیب کرده و ماده ای واحد و جدید به وجود آورد.	(۶)
۰/۵	Phong(الف) Blinn(ب) Anisotropic(ج) layer shader(د)	(۷)
۰/۵	Eccentricity(الف) Specular Roll Off (ب) Specular Color(ج) Translucence Depth(د)	(۸)
۰/۵	Cylindrical Mapping(الف) Spherical Mapping(ب) Planar Mapping(ج) Automatic Mapping(د)	(۹)
۰/۵	Intensity(الف) Color(ب) Illuminates by Default(ج) Type(د)	(۱۰)
۰/۵	Multiplier (الف) Night Color(ب) Red/Blue Shift (ج) Haze(د)	(۱۱)
۰/۵	Horizon Blur (الف) Saturation(ب) Red/Blue Shift (ج) Haze(د)	(۱۲)
۰/۵	Night Color(الف) Ground Color (ب) Sun Direction(ج) Sun Glow Intensity(د)	(۱۳)
۰/۵	Horizon Blur (الف) Saturation(ب) Red/Blue Shift (ج) Haze(د)	(۱۴)
۰/۵	Multiplier (الف) Night Color(ب) Red/Blue Shift (ج) Haze(د)	(۱۵)
۰/۵	Night Color(الف) Ground Color (ب) Sun Direction(ج) Sun Glow Intensity(د)	(۱۶)
۰/۵	Spot Light (الف) Volume Light (ب) Directional Light (ج) Area Light(د)	(۱۷)
۱/۵	سه روش از روشهای اعمال ماده به مدل را نام ببرید؟	(۱۸)
۱/۵	خصوصیت Ambient color و Diffuse و Incandescence در پنجره Attribute Editor را شرح دهید؟	(۱۹)
۱/۵	Mental Ray چیست مسیر فعالسازی منتال ری را بنویسید؟	(۲۰)
۱	گزینه Physical Sun and Sky چه عملی را انجام می دهد؟	(۲۱)
۱	ژله یا فیلترگذاری در انیمشن سازی چیست؟	