

# مجمع آموزشی آرمان صدرا

بسمه تعالی  
شماره ۱

نام رشته: طراحی معماری با 3D MAX  
کد استاندارد: ۰۰۳۲/۵۴/۲/۱/۶

Group (د)	Explode (ج)	Detach (ب)	Un Group (الف)	۱) کدام یک از فرمانهای زیر تمامی گروههای اصلی و فرعی را از بین می برد؟
Segment (د)	Smooth (ج)	Twist (ب)	Radius (الف)	۲) کدام پارامتر در شیء Cylinder را پیش می دهد؟
Pyramid (د)	Cone (ج)	Tube (ب)	Plane (الف)	۳) کدام گزینه باعث ایجاد یک هرم می شود؟
(د) گروه بندی اشیاء	(ج) چرخش اشیاء	(ب) حرکت اشیاء	(الف) انتخاب اشیاء	۴) ابزار Select and move چه وظیفه ای دارد؟
Depth (د)	Width (ج)	Thickness (ب)	Height (الف)	۵) کدام گزینه میزان عمق شیء را مشخص می کند؟
Shift +G (د)	Ctrl+G (ج)	Alt +G (ب)	G (الف)	۶) جهت نمایش شبکه شطرنجی راهنما از چه کلیدی استفاده می شود؟
Arc (د)	Section (ج)	Helix (ب)	Text (الف)	۷) کدام یک از اشیاء زیر دارای نمای سه بعدی است؟
Bend (د)	Extrude (ج)	Lathe (ب)	Bevel (الف)	۸) کدام دستور جهت ایجاد ارتفاع به Spline می باشد؟
Bend (د)	Extrude (ج)	Twist (ب)	Lathe (الف)	۹) کدام دستور جهت ایجاد خمیدگی در طول یک جسم به طور یکنواخت بکار می رود؟
Fillet (د)	Segment (ج)	Chamfer (ب)	Axis (الف)	۱۰) جهت تعیین میزان گردی ابزار Chamfer Box چه پارامتری باید تغییر کند؟
Edit Line (د)	Edit Spline (ج)	Edit Poly (ب)	Edit Mesh (الف)	۱۱) کدام ابزار جهت ویرایش اشیاء دوبعدی مورد استفاده قرار می گیرد؟
				۱۲) جهت افزایش میزان تقسیمات یک جسم: (الف) مقدار Segment را افزایش می دهیم. (ب) مقدار Amount را افزایش می دهیم. (ج) از تکنیک اجسام مرکب استفاده می کنیم. (د) از دو دستور Tile و Mesh Smooth استفاده می کنیم.
				۱۳) کدام یک از گزینه های زیر جزء مؤلفه های Editable mesh می باشد؟
(د) همه موارد	Element (ج)	Face (ب)	Vertex (الف)	
Limits (د)	Direction (ج)	Angle (ب)	Bend Axis (الف)	۱۴) کدام یک از پارامترهای زیر شیء را حول محور منتخب چرخانده و جهت خم شدن شیء را تعیین می کند؟
EPS (د)	AVI (ج)	CIN (ب)	DWG (الف)	۱۵) کدام یک از گزینه های زیر جزء فرمت های خروجی رندر نمی باشد؟
Create (د)	Animate Camera (ج)	Move in Camera (ب)	Trajectory (الف)	۱۶) کدام گزینه جهت حرکت دوربین روی مسیر دلخواه کاربرد دارد؟

# مجموع آموزشی آرمان صدرا

۱۷) جهت منحنی کردن گوشه های ترسیم از کدام گزینه استفاده می شود؟			
الف) Bend	ب) Chamfer	ج) Taper	د) Fillet
۱۸) گزینه Amount چه وظیفه ای دارد؟			
الف) تعیین میزان نوک تیز شدن شیء	ب) باریک شدن شیء	ج) گرد گوشه شدن شیء	د) تعیین محور چرخش شیء
۱۹) اگر بخواهیم فرمت غیر از Max را به محیط برنامه اضافه کنیم از چه دستوری استفاده می کنیم؟			
الف) Open Recent	ب) Import	ج) Export	د) Publish To DWF
۲۰) برای پخش انیمیشن از انتها تا ابتدا از کدام گزینه استفاده می شود؟			
الف) Ping Pong	ب) Real Time	ج) Forward	د) Reverse
۲۱) از کدام کلید برای نمایش نمای پرسپکتیو استفاده می شود؟			
الف) Ctrl+P	ب) Shift+W	ج) P	د) Alt+P
۲۲) کدام حالت برای ساخت آرایه دایره ای با دوران مشخص می باشد؟			
الف) Move	ب) Rotate	ج) Scale	د) Re-Orient
۲۳) برای دو خطی کردن یک spline از چه دستوری می توان استفاده کرد؟			
الف) Extrude	ب) Chamfer	ج) Cycle	د) Outline
۲۴) زاویه دید جلوی لنز دوربین (میدان دید) که برحسب درجه می باشد، چه نامیده می شود؟			
الف) Lens	ب) FOV	ج) Telephoto	د) Environment Range
۲۵) چه هنگامی کیفیت تصویر خروجی (Resolution) قابل تنظیم است؟			
الف) Modeling	ب) Light	ج) Material	د) Render
۲۶) برای اضافه کردن یک جسم به یک گروه ابتدا از کدام ابزار استفاده می شود؟			
الف) Open	ب) Assembly	ج) Attach	د) Detach
۲۷) برای ایجاد انیمیشن از کدام ابزار می توان استفاده کرد؟			
الف) Ambient	ب) Animate	ج) Fire ball	د) Position ranges
۲۸) برای قرار دادن تصویر روی سطوح بیرونی و درونی یک موضوع از کدام گزینه استفاده می کنیم؟			
الف) Wire	ب) Facet	ج) Face map	د) Sided-۲
۲۹) در نورپردازی از چه نوری به عنوان نور کلیدی استفاده می کنیم؟			
الف) Omni	ب) Target Spot	ج) Direct	د) Sky
۳۰) 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 انیمیشن به کار می رود.	د) در دوربین هرچه فاصله کانونی کمتر باشد ، میدان دید بیشتر است.
۳۱) کدام دستور برای متحد کردن دو موضوع بکار می رود؟			
الف) Explode	ب) Attach	ج) Ungroup	د) Ngon
۳۲) 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
۳۳) 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
۳۴) 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

# مجمع آموزشی آرمان صدرا

۳۵) برای تغییر ابعاد یکنواخت یک جسم از کدام دستور استفاده می شود؟			
الف) Squash Scale	ب) Uniform Scale	ج) Scale	د) Rotate
۳۶) برای تعیین میزان گردی ابزار Chamfer Box چه پارامتری باید تغییر کند؟			
الف) Axis	ب) Chamfer	ج) Segment	د) Fillet
۳۷) کدام یک از دستورات زیر باعث می شود که یک راس گرد شود؟			
الف) Chamfer	ب) Cross Insert	ج) Fillet	د) Smooth
۳۸) برای پخش انیمیشن از انتها تا ابتدا کدام گزینه استفاده می شود؟			
الف) Ping Pong	ب) Real Time	ج) Forward	د) Reverse
۳۹) در نرم افزار ۳D MAX سرعت اجرای انیمیشن برای فیلمهای NTSC چند فریم در ثانیه است؟			
الف) ۳۰	ب) ۲۹.۹۷	ج) ۲۴	د) ۲۵

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

الف: در قسمت Time Configuration 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 می کنیم.