

## سوالات تستی 3dmax

1. اگر می خواهید قاعده جعبه ای را که می سازید مربع باشد باید :

1. گزینه Cube را فعال کنیم 3. در رول اوت Parameters ، Length و Width را تنظیم کنیم

2. گزینه Box را فعال کنیم 4. در حین ساختن قاعده، دکمه ctrl پایین نگه داشته و ماوس را بکشیم

2. در ترسیم مخروط، کادر Cap Segment به چه منظوری استفاده می گردد ؟

1. تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده ارتفاع مخروط 3. تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده سر مخروط

2. تنظیم تعداد خطوط تقسیم کننده ارتفاع مخروط 4. جهت تنظیم شعاع مخروط

3. جهت قرار گرفتن سطح انتهایی کره روی شبکه بندی قبل از ترسیم کدام گزینه را فعال می کنیم ؟

1. Octa 3. Hemisphere

2. Geodesic base type 4. Base To Pivot

4. چگونه می توان یک کره برش خورده را ترسیم کرد ؟

1. Slice On 3. Slice On ، هم Hemisphere

2. Hemisphere 4. Chop

5. جهت کنترل میزان پخش دایر سازنده تیوپ ( torus ) از کدام کادر استفاده می کنیم ؟

1. Twist 3. Sids

2. Segments 4. Rotation

6. برای ترسیم هرم ( pyramid ) براساس اضلاع کناری کدام گزینه را انتخاب می کنیم ؟

1. Sides 3. Chop

2. Squash 4. Base/Apex

7. جهت ترسیم یک پلان به شکل مربع کدام گزینه را انتخاب می کنیم ؟

1. Cube 3. Square

2. Spout 4. نگه داشتن کلید Ctrl و کشیدن موس

8. برای اینکه یک شکل انتخابی را از حالت انتخاب خارج کنیم از کدام میانبر استفاده می کنیم ؟

1. Ctrl + N 3. Ctrl + D

2. Ctrl + X 4. Alt + F

9. دستوری که جهت انتخاب اشکال و موضوعات مشابه استفاده می شود کدام است ؟

1. ابزار Select by و ناحیه List type 3. منوی Edit و دستور Select Invert

2. منوی Edit و دستور Select Similar 4. کلید میانبر Ctrl + I

10. برای اینکه اشکالی که دارای رنگ مشابه هستند را انتخاب کنیم از کدام دستور استفاده می کنیم ؟

1. نوار ابزار استاندارد و ابزار Select From Scene 3. منوی Edit و دستور Select by و گزینه color

2. منوی Edit و دستور Select similar و گزینه color 4. منوی Edit و دستور color

11. جهت ویرایش یک مجموعه انتخاب ایجاد شده از کدام گزینه استفاده می کنیم ؟

1. از مستطیل selection set و ابزار Named Selection sets

2. منوی tools و دستور Edit named selection set

3. منوی Group و دستور open 4. منوی Edit و دستور Selected by name

12. در ترسیم Torus knot برای تنظیم تعداد بازوها از کدام گزینه استفاده می کنیم ؟

1. Wrape heigh 3. گزینه های P و Q

2. twist 4. Eccentricity

13. برای اینکه مکعبی داشته باشیم با گوشه های پخ در کلید chamfer box از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

Fillet .4                      Radius.2                      Chamfer.3                      Smooth.1

14. برای ایجاد تناسب بین ارتفاع تانکر Oil tank و بالاترین و پایین ترین نقطه هنگام ترسیم کدام گزینه را انتخاب میکنیم؟

Height segs .3                      Overall .1

Blend .4                      Centers .2

15. برای اینکه سطوح وزوایای لبه های کناری دوک ترسیمی (Spindle) را پخ کنیم از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Blend .3                      Overall .1

Chamfer .4                      Fillet .2

16. برای تنظیم طول ضلع بزرگ دیواره در L-Ext از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Front length .3                      Side length .1

Height .4                      Side width.2

17. گزینه های موجود در ناحیه Ringwave timing group در ترسیم Ring wave در چه جهت استفاده میشود؟

3. برای اعمال تغییرات مربوط به تغییر شکل لبه بیرونی برای ساختن انیمیشن

حلقه

2. برای اعمال کنترل بر لبه داخلی حلقه موجدار 4. جهت کنترل تنظیمات حلقه موجدار

18. در ترسیم Hose برای آنکه شکلی را بوسیله آکاردئون Hose بپوشانیم از تنظیمات کدام ناحیه استفاده میکنیم؟

Flex section enable .3                      Free hose parameters .1

Binding objects .4                      Hose shapes .2

19. برای ترسیم منشور (Prism) متوازی الساقین از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Side 1 seg .3                      Base/Apex .1

Eccentricity .4                      Isosceles .2

20. کلید میانبر برای جابجایی بین مد نمایش مدل Wire frame و Smooth + Highlight کدام است؟

F3 .3                      Alt + D .1

F5 .4                      Ctrl + x .2

21. کدام گزینه زیر جهت ایجاد تصاویر پس زمینه نمای فعال درست است ؟

1. >open >پوشه مورد نظر >File >منوی

2. >Viewport >files >background >open >ok >راست کلیک روی جسم

3. درآگ موس >diffuse color >material editor >Rendering >منوی

4. files >فعال کردن >display background >view port background >Views >منوی

22. برای جابجایی بین سطوح محورها از کدام کلید میانبر استفاده میکنیم؟

F7 .3                      F8 .1

Ctrl + z .4                      F6.2

23. چگونه میتوان بر تعداد مراحل بازگشت توسط undo اعمال کنترل کرد؟

Customize >preferences >General >scene undo >level .1

Customize >show ui >show floating toolbars .2

Customize >user reference >General .3

Ctrl + z .4

24. برای اینکه کپی های متعددی را برای بار اول از یک شکل بوجود آوریم از کدام دستور زیر استفاده میکنیم؟

1. Edit >clone >منوی >راست کلیک روی نام جسم در Modifier

stack

**Shift**

25. نوار ابزار استاندارد که جهت تغییر شعاع شکل ترسیمی استفاده میشود، چیست؟

Select and rotate .3

Scale.1

4. وجود ندارد.

**Select and manipulate .2**

26. کدام سیستم مختصات است که در آن محورها نسبت به هم قائم نیستند؟

Parent .3

Local .1

**Gimbal** .4

Pick .2

27. برای ترسیم یک چهارضلعی دو بعدی با گوشه های گرد در کدام کادر مقدار عددی وارد میکنیم؟

**Corner radius** .3

Fillet .1

Smooth .4

Chamfer .2

28. برای ترسیم یک مربع (دو بعدی) چه میکنیم؟

Cube .3

**Ctrl + دراگ کردن** .1

Alt + .4 دراگ موس

2. تنظیم پارامترهای Width , length

29. آیا در ترسیم کمان میتوانیم یک کمان بسته ایجاد کنیم؟ با کدام گزینه؟

Center-end-end .3 بله -

1. خیر. نمی توانیم

**Pie slice** – بله .4

2. Reverse – بله

30. برای تنظیم میزان انحنای فنر (Helix) از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Height .3

Turns .1

**Bias** .4

Radius .2

31. برای ترسیم یک چند ضلعی محاط کننده یک دایره فرضی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

**Circumscribed** .3

Inscribed .1

Sides .4

Circular .2

32. برای تنظیم میزان دوران اضلاع ستاره، از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

**Distortion** .3

Fillet radius .1

Turns .4

Point .2

33. برای عملکرد بدون محدودیت قطاع یا Section از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Section boundary .3

**Infinite** .1

Create shape .4

Off .2

34. برای تنظیم نسبت طول و عرض سطح به یکدیگر در رول اوت Rendering در ترسیمات دو بعدی از کدام

گزینه استفاده میکنیم؟

Angle .3

Threshold .1

**Aspect** .4

Rectangular .2

35. فاصله بین خطوط متن تاییبی را توسط کدام گزینه کنترل میکنیم؟

Manual up date .3

Kerning .1

4. گزینه ای نیست.

Leading.2

36. برای ویرایش فرآیند سه بعدی سازی متن از کدام دستورات استفاده میکنیم؟

**Loft , bevel extrude** .3

Bevel,extrude .1

4. هیچکدام.

Loft , bevel .2

37. برای ترسیم دربهای شیبدار از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Muntine .3

**Allow non- vertical Jambs** .1

Stiles/top rail .4

Flip swing .2

38. دستور ترسیم درب آکاردئونی کدام است؟

Awing .3

Pivot door .1

39. دستور ترسیم پنجره سایبانی کدام است؟

Projected .3

Casement .1

**Awing .4**

Fixed .2

40. کدام یک از دستورات زیر دستور ترسیم پلکانهای مارپیچ است؟

Straight stair .3

L-typetair .1

**Spiral stair .4**

U type .2

41. بصورت معمولی در تصاویر متحرک از کدام سرعت فریمهای زیر استفاده میکنیم؟

34 و 25 و 18 .3

**30 و 24 و 15 .1**

30 و 25 و 14 .4

45 و 30 و 24 .2

42. کدام یک از گزینه های زیر صحیح میباشد؟

1. برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 25 فریم در ثانیه، گزینه Ntsc را انتخاب میکنیم.

2. برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 30 فریم در ثانیه، گزینه Films را انتخاب میکنیم.

3. برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 24 فریم در ثانیه، گزینه Ntsc را انتخاب میکنیم.

**4. برای تنظیم سرعت فریمها بر روی 25 فریم در ثانیه، گزینه Pal را انتخاب میکنیم.**

43. کدام یک از گزینه های زیر صحیح میباشد؟

1. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک پنج هزارو ششصدم ثانیه است.

**2. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارو هشتصدم ثانیه**

**است.**

3. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارو ششصدم ثانیه است.

4. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارم ثانیه است.

44. چگونه یک انیمیشن را معکوس میکنیم؟

1. غیر فعال کردن Real time و گزینه Ping pong را از دایرکشن فعال میکنیم.

2. فعال کردن Real time و گزینه Forward را از دایرکشن فعال میکنیم.

3. فعال کردن Real time و گزینه Ping pong را از دایرکشن فعال میکنیم.

**4. غیر فعال کردن Real time و گزینه Reverse را از دایرکشن فعال میکنیم.**

45. کدام یک از گزینه های زیر تکنیک ایجاد ارتباط منطقی بین دو شکل میباشد؟

Assign controller .3

X position .1

**Parameter wiring .4**

Two- way... .2

46. برای کنترل زاویه و انحنای هر ضلع یک چهارضلعی دو بعدی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

**Bezier .3**

Smooth .1

Bezier corner .4

Corner .2

47. برای تنظیم تعداد وجوه تشکیل دهنده موضوع، هنگام سه بعدی سازی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Smooth across levels .3

Linear sides .1

Generate mapping cords .4

**Curved sides .2**

48. برای ساخت یک شکل سه بعدی از دوران یک موضوع دو بعدی حول محور خود از کدام دستور استفاده

میکنیم؟

Morph .3

**Lathe .1**

Loft .4

Lathic .2

49. کدام دستور زیر امکان تغییر شکل سه بعدی را با استفاده از یک مسیر دو بعدی برای شما فراهم میکند؟

Position scribed .3

Path constraint .1

50. از کدام دستور زیر جهت ترسیم نقشه های سه بعدی در زمین شناسی استفاده میشود؟

Lath .3

Extrude .1

Terrain .4

Confirm .2

51. برای اینکه یک شکل سه بعدی بسازیم که قاعده های آن بر اساس اشکال دویبعدی مورد نظرمان باشد از کدام دستور استفاده میکنیم؟

Confirm .3

Terrain .1

Loft .4

Morph .2

52. در کدام یک از دستورات زیر میتوان برای انتخاب یک شکل به عنوان الگو ، کلید Pick را انتخاب کرد؟

Sweep .3

Extrude .1

Lath .4

Bevel .2

53. برای تبدیل اشکال هم خانواده بهم و ساختن جسمی کاملاً شبیه جسم انتخابی از کدام دستور استفاده میکنیم؟

Terrain .3

Morph .1

Lathic .4

Boolean .2

54. اگر بخواهید موضوعی را بر روی اشکال و موضوعات دیگر به تعداد زیاد قرار دهید از کدام دستور استفاده میکنید؟

Scatter .3

Foliage .1

Connect .4

Boolean .2

55. توسط کدام دستور امکان اتصال موضوعات ترسیمی را به یکدیگر فراهم میکنید؟

Sweep .3

Pro boolean .1

Connect .4

Align .2

56. اگر بخواهید روی یک سطح جسم سه بعدی قالب یک ستاره را درآورید از کدام دستور استفاده میکنید؟

Pro boolean .3

Left .1

Bevel .4

Boolean .2

57. اگر بخواهید یک متن سه بعدی را روی یک جسم سه بعدی مثل مکعب یکپارچه کنید از کدام دستور استفاده میکنید؟

Boolean .3

Shape merge .1

Pro boolean .4

Loft .2

58. برای پوشش کامل موضوع رندر شده در دستور Quick render از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Blow up .3

Region .1

Selected .4

Crop .2

59. برای اینکه ترسیمات خود در برنامه اتوکد را به Max 2009 وارد کنید از کدام دستور استفاده میکنید؟

File&gt;merge .3

منوی File>file link manager .1

File&gt;open .4

File&gt;import منوی .2

60. برای استفاده از قابلیت چسبندگی بر روی رئوس و لبه های ترسیم انجام شده از کدام ابزار استفاده میکنیم؟

2Snap .3

3D snap .1

Angel snap .4

2.5 Snap .2

61. جهت ترازبندی موضوعات با حرکت سریع از کدام دستور استفاده میکنیم؟

Quick align .3

Array .1

Clone and align .4

Align .2

62. بهترین راه برای اینکه منبع نور و جسم مرکب راست قرار گیرند کدام دستور است؟

Place high light .3

Select and move .1

Normal align .4

Align .2

63. جهت برجسته کردن مواد پوشش دهنده موضوعات ترسیمی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Glossiness .3 Ambient .1

Bump .4 Enviroment.2

64. کدام بافت زیر بافت سنگ است؟

Noise .3 Cellular .1

Falloff .4 Speckle .2

65. ماده ای که به ما امکان مخلوط کردن دو جنس مختلف و اعمال آن بر موضوعات ترسیمی را میدهد کدام است؟

Ray trace .3 Blend .1

None .4 Architectural.2

66. برای تنظیم میدان دید دوربین از کدام گزینه استفاده میکنیم؟

Clipping planes .3 Show cone .1

Fov .4 Lens .2

67. برای دقت بیشتر در منطبق کردن دوربینها با نمای جاری از کدام ابزار استفاده میشود؟

Select and rotate .3 Align to view و انتخاب دوربین .1

Select and move .4 Align camera و انتخاب دوربین .2

68. برای اینکه اجسام فرعی قرار گرفته در پشت جسم انتخاب نشوند کدام گزینه را انتخاب میکنید؟(در یک دستور اصلاحی انتخاب)

Get face selection .3 By vertex .1

Ignor back faces .4 Ignor visible edge .2

69. در دستور اصلاحی Mesh select اگر ابتدا یک جسم فرعی Vertex را انتخاب کرده اید و سپس اضلاع یک ناحیه دیگر از همان جسم را انتخاب کرده اید و میخواهید رؤس انتخاب شده قبلی را هم داشته باشید از کدام گزینه استفاده میکنید؟

By vertex .3 Get vertex selection .1

Soft selection .4 Ctrl + موس .2

70. کلید میانبر Polygon روی صفحه کلید کدام است؟

Alt + p .3 .1

5 .4 P .2

71. کدام گزینه زیر در مورد دستور Detach در Editable Mesh درست است ؟

1. انتخاب Vertex و سپس دستور Detach

2. انتخاب Element و سپس دستور Detach

3. Detach .4 منوی Group و سپس Detach

72. کدام دستور مانند دستور Weld عمل می کند؟

View Align .3 Collapse .1

Make planer .4 Remove isolated vertices .2

73. در چه صورت پس از اجرای دستور Slice میتوانیم قسمتهای برش خورده را از هم جدا کنیم؟

1. اگر جسم فرعی Edge را انتخاب کرده باشیم. 3. در صورتیکه از Detach استفاده کنیم.

2. اگر جسم فرعی Vertex را انتخاب کرده باشیم. 4. در صورتیکه گزینه Split را فعال کرده

باشیم.

74. برای اینکه یک ضلع یا یک وجه انتخاب شده را به دو قسمت تقسیم کنیم از کدام دستور استفاده میکنیم؟

Slice .cut .3 Divide .1

Divide .cut .4 Slice .2

75. برای اینکه Max خود تعداد گامها را دی اسپلین تنظیم کند کدام گزینه باید انتخاب شود ؟

### Adaptive .3

Interpolation .4

Steps .1

Optimise .2

76. اگر بخواهیم راس یک اسپلاین را روی راس دیگری انداخته و آن دو راس به هم جوش بخورند از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

### Automatic Welding .3

Collapse .4

Weld .1

Threshold .2

77. با کدام دستور می توانید تمام رئوس را در یک نقطه جمع کنید؟

Connect .3

Weld .1

### Fuse .4

Insert .2

78. برای اینکه یک راس جدید به اسپلاین اضافه کنید چه می کنید؟

Create .4

Reverse .3

### Refine .2

Insert .1

79. در چه صورت می توان دستورات Boolean و Trim را اجرا کرد؟

3. اسپلاینها با هم تراز شده باشند

### Attach شده باشند .1

4. اسپلاینها باید به هم Connect شده باشند

2. اسپلاینها باید حتما از هم جدا و مستقل باشند

80. برای داشتن یک نورپردازی موازی در یک جهت و آزادی عمل لازم از کدام گزینه استفاده می کنیم؟

Mr Area Spotlight .3

Skylight .1

### Free Direct .4

Mr Area Omni .2

81. کدام گزینه زیر میزان شدت نور نقاط نورانی روی سطح ماده ر کنترل می کند؟

Opacity .3

Soften .1

### Specular levels .4

Glossiness .2

82. کدام گزینه زیر میزان بزرگی نقاط نورانی روی سطح ماده را تعیین می کند؟

Specular highlight .4

### Glossiness .3

Diffuse .2

Specular .1

83. کدام پارامتر زیر یک نقش را در همه جهات تعیین شده روی سطح جسم تکثیر می کند؟

Tile .4

Mirror .3

Offset .2

### Tiling .1

84. برای ایجاد جسم مجازی از کدام گزینه زیر استفاده می کنیم؟

Tape .4

Delegate .3

### Dummy .2

Crowd .1

85. کدام محدودیت زیر حرکت جسمی را به یک خط محدود می کند؟

Noise Position .3

Position Constraint .1

### Path Constraint .4

Slave pose .2

86. کدام محدودیت زیر باعث می شود که طرف و سمت یک جسم همواره رو به جسم دیگر باشد؟

Rotation Script .3

### Look at Constraint .1

Orientation Constraint .4

Noise Position .2

87. با استفاده از کدام کنترلر زیر می توان نحوه حرکت یک جسم را تعیین کرد؟

Surface .3

Motion Clip Slave pose .1

Path Constraint .4

### TCB .2

88. برای اینکه به حرکت یک جسم شتاب بدهیم از کدام کنترلر استفاده می کنیم؟

### Bezier Position .3

Attachment .1

Position Motion Capture .4

Noise Position .2

89. برای ساختن یک انفجار ساده از کدام گزینه زیر استفاده می کنیم؟

### Parray .4

Bizzard .3

PF Force .2

Spray .1

90. برای ایجاد کپی پشتیبان به روش اتوماتیک از کدام مسیر زیر استفاده می کنیم؟

Customize>user reference .3

### Customize>preferences>files .1

Customize>show UI .4

Customize>configure paths.2