

الف. Cube. ب. Spout. ج. Square. د. نگه داشتن کلید Ctrl و کشیدن موس

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

الف. ابزار Select by و ناحیه List type ج. منوی Edit و دستور Select Invert

ب. منوی Edit و دستور Select Similar د. کلید میانبر Ctrl + I

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

الف. از مستطیل selection set و ابزار Named Selection sets

ب. منوی tools و دستور Edit named selection set

ج. منوی Group و دستور open د. منوی Edit و دستور Selected by name

7. برای اینکه مکعبی داشته باشیم با گوشه های پخ در کلید chamfer box از کدام گزینه

استفاده می کنیم؟

الف. Smooth. ج. Chamfer

ب. Radius. د. Fillet

8. برای اینکه سطوح وزوایای لبه های کناری دوک ترسیمی (Spindle) را پخ کنیم از کدام

گزینه استفاده میکنیم؟

الف. Overall ب. Fillet ج. Blend د. Chamfer

9. گزینه های موجود در ناحیه Ringwave timing group در ترسیم Ring wave در چه

جهت استفاده میشود؟

الف. برای ساختن انیمیشن ج. برای اعمال تغییرات مربوط به تغییر شکل

لبه بیرونی حلقه

ب. برای اعمال کنترل بر لبه داخلی حلقه موجدار د. جهت کنترل تنظیمات حلقه موجدار

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

الف. Base/Apex ب. Isosceles ج. Side 1 seg د. Eccentricity

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

الف. >open >پوشه مورد نظر >File >منوی

ب. >open >files >background >ViewPort >راست کلیک روی جسم

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

د. files >فعال کردن >display background >view port background >Views

منوی

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

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

ب. Customize >show ui >show floating toolbars

ج. Customize >user reference >General Ctrl + z. د.

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

الف. Scale. ج. Select and rotate

ب. Select and manipulate د. وجود ندارد.

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

میکنیم؟

15. آیا در ترسیم کمان میتوانیم یک کمان بسته ایجاد کنیم؟ با کدام گزینه؟
 الف. خیر. نمی توانیم
 ب. بله - Reverse
 ج. بله - Center-end-end
 د. بله - Pie slice
16. برای ترسیم یک چند ضلعی محاط کننده یک دایره فرضی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟
 الف. Inscribed
 ب. Circular
 ج. Circumscribed
 د. Sides
17. برای عملکرد بدون محدودیت قطاع یا Section از کدام گزینه استفاده میکنیم؟
 الف. Infinite
 ب. Off
 ج. Section boundary
 د. Create shape
18. فاصله بین خطوط متن تایی را توسط کدام گزینه کنترل میکنیم؟
 الف. Kerning
 ب. Leading
 ج. Manual up date
 د. گزینه ای نیست.
19. برای ترسیم دریهای شیبدار از کدام گزینه استفاده میکنیم؟
 الف. Allow non- vertical Jamb
 ب. Flip swing
 ج. Muntine
 د. Stiles/top rail
20. دستور ترسیم پنجره سایبانی کدام است؟
 الف. Casment
 ب. Fixed
 ج. Projected
 د. Awing
21. بصورت معمولی در تصاویر متحرک از کدام سرعت فریمهای زیر استفاده میکنیم؟
 الف. 15 و 24 و 30
 ب. 24 و 30 و 45
 ج. 18 و 25 و 34
 د. 14 و 25 و 30
22. کدام یک از گزینه های زیر صحیح میباشد؟
 الف. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک پنج هزارو ششصدم ثانیه است.
 ب. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارو هشتصدم ثانیه است.
 ج. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارو ششصدم ثانیه است.
 د. تیک ، واحدی برای اندازه گیری زمان انیمیشنها و معادل یک چهار هزارم ثانیه است.
23. کدام یک از گزینه های زیر تکنیک ایجاد ارتباط منطقی بین دو شکل میباشد؟
 الف. X position
 ب. Two- way...
 ج. Assign controller
 د. Parameter wiring
24. برای تنظیم تعداد وجوه تشکیل دهنده موضوع، هنگام سه بعدی سازی از کدام گزینه استفاده میکنیم؟
 الف. Linear sides
 ب. Curved sides
 ج. Smooth across levels
 د. Generate mapping cords

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

الف. Path constraint
ب. Path deform
ج. Position scribed
د. Surface

26. برای اینکه یک شکل سه بعدی بسازیم که قاعده های آن بر اساس اشکال دوبعدی مورد نظرم باشد از کدام دستور استفاده میکنیم؟

الف. Terrain
ب. Morph
ج. Confirm
د. Loft

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

الف. Morph
ب. Boolean
ج. Terrain
د. Lathic

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

الف. Pro boolean
ب. Align
ج. Sweep
د. Connect

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

الف. Shape merge
ب. Loft
ج. Boolean
د. Pro boolean

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

الف. File>file link manager منوی
ب. File>import منوی
ج. File>merge
د. File>open

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

الف. Array
ب. Align
ج. Quick align
د. Clone and align

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

الف. Ambient
ب. Enviroment
ج. Glossiness
د. Bump

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

الف. Blend
ب. Architectural
ج. Ray trace
د. None

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

الف. انتخاب دوربین و Align to view
ب. انتخاب دوربین و Align camera
ج. Select and rotate
د. Select and move

35. 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 رئوس انتخاب شده قبلی را هم داشته باشید از کدام گزینه استفاده میکنید؟

ج). By vertex

الف). Get vertex selection

د). Soft selection

ب). دراگ موس + Ctrl

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

ج). Detach

الف). انتخاب Vertex و سپس دستور Detach

د). منوی Group و سپس Detach

ب). انتخاب Element و سپس دستور Detach

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

الف). اگر جسم فرعی Edge را انتخاب کرده باشیم. ج). در صورتیکه از Detach استفاده کنیم.

ب). اگر جسم فرعی Vertex را انتخاب کرده باشیم. د). در صورتیکه گزینه Split را فعال کرده باشیم.

38. برای اینکه **Max** خود تعداد گامها را دی اسپلاین تنظیم کند کدام گزینه باید انتخاب شود ؟

ج). Adaptive

الف). Steps

د). Interpolation

ب). Optimise

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

ج). Connect

الف). Weld

د). Fuse

ب). Insert

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

ج). اسپلاینها با هم تراز شده

الف). اسپلاینها با هم Attach شده باشند

باشند

ب). اسپلاینها باید حتما از هم جدا و مستقل باشند د). اسپلاینها باید به هم Connect شده باشند

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

ج). Opacity

الف). Soften

د). Specular levels

ب). Glossiness

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

ج). Mirror

الف). Tiling

د). Tile

ب). Offset

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

ج). Noise Position

الف). Position Constraint

د). Path Constraint

ب). Slave pose

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

ج). Surface

الف). Motion Clip Slave pose

د). Path Constraint

ب). TCB

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

ج). Bizzard

الف). Spray

د). Parray

ب). PF Force