

۱- کدام یک از shape های زیر دارای ظاهر سه بعدی است؟

text  
section  
helix  
arc

۲- با کدام یک از اشکال زیر می توان کمان ایجاد کرد؟

text  
section  
helix  
arc

۳- با کدام یک از شکل های زیر می توان متن ایجاد کرد؟

text  
section  
helix  
arc

۴- برای تعیین میزان گردی ابزار chamfer box چه پارامتری باید تغییر کند؟

axis  
chamfer  
segment  
fillet

۵- در خطوط دو بعدی line گره ای که نوک تیز باشد چه نام دارد؟

corner  
smooth  
Bezier  
smooth + Bezier

۶- در خطوط دو بعدی line گره ای که دارای دستگیره کنترلی باشد چه نام دارد؟

corner  
smooth  
Bezier  
Linear

۷- در خطوط دو بعدی line گره ای که هموار باشد و دارای دستگیره کنترلی نباشد چه نام دارد؟

corner

smooth

Bezier

linear

۸- برای انحنای گوشه های مستطیل در فرمان RECTANGLE از کدام گزینه استفاده می شود؟

LENGTH

WIDTH

CORNER RADIUS

SMOOTH

۹- در HELIX کدام گزینه باعث می شود که چرخش ها و مارپیچ ها به ابتدای (بالای) مارپیچ نزدیکتر باشند؟

BIAS منفی

BIAS مثبت

TURNS منفی

TURNS مثبت

۱۰- در LINE اگر بخواهید شیب منحنی شیب منحنی در دو طرف گره یکسان نباشد، کدام گزینه به کار می رود؟

SMOOTH

ADAPTIVE

CORNER

BEZIER

۱۱- گزینه CORNER RADIUS در فرمان NGON چه عملی انجام می دهد؟

اریب کردن گوشه ها

شعاع گوشه ها

تبدیل چندضلعی به دایره

تنظیم حالت محیطی یا محاطی

۱۲- اگر بخواهید ابعاد صفحه مقطع SECTION نامحدود فرض شود، کدام گزینه بایستی فعال شود؟

MANUALLY

SECTION BOUNDRY

SECTION MOVES

INFINITE

۱۳- در ابزار ساخت TORUS KNOT منظور از پارامتر P چیست؟

تعداد پیچیدن گره ها (عمودی)

تعداد مرتبه های پیچیدن لوله به دور مرکز گره (افقی)

تعداد پیچیدن گره ها به لوله

تعداد پیچیدن لوله به دور خودش

۱۴- برای ترسیم پلکان از کدام دستور استفاده می شود؟

FOLIAGE

RAILING

COMPOUND

STAIRS

۱۵- برای ترسیم گیاهان از کدام دستور استفاده می شود؟

FOLIAGE

RAILING

COMPOUND

STAIRS

۱۶- کدام گزینه دستور دستور رسم مارپیچ (فنر) است؟

HELIX

DONUT

RING WAVE

ELLIPSE

۱۷- برای ساخت کره هندسی (با مش بندی مثلث) کدام دستور کاربرد دارد؟

SPHERE

GEOSPHERE

CONE

TUBE

۱۸- برای ساخت کره کدام دستور کاربرد دارد؟

SPHERE

GEOSPHERE

CONE

TUBE

۱۹- برای ساخت لوله کدام دستور کاربرد دارد؟

SPHERE

GEOSPHERE

CONE

**TUBE**

۲۰- برای ساخت مخروط کدام دستور کاربرد دارد؟

SPHERE

GEOSPHERE

**CONE**

TUBE

۲۱- برای داشتن یک مقطع I شکل کدام ابزار به کار می رود؟

WRECTANGLE

CHANNEL

**WIDE FLANGE**

ANGLE

۲۲- برای داشتن مقطع C شکل کدام ابزار به کار می رود؟

WRECTANGLE

**CHANNEL**

WIDE FLANGE

ANGLE

۲۳- برای داشتن مقطع L شکل کدام ابزار به کار می رود؟

WRECTANGLE

CHANNEL

WIDE FLANGE

**ANGLE**

۲۴- برای ترسیم اشیا معماری به سراغ کدام قسمت می روید؟

splines

primitives

nurbs

**aec objects**

۲۵- کدام یک از اجسام زیر در قسمت احجام سه بعدی پایه (standard primitives) می باشد؟

hedra

torus knot

c-ext

teapot

۲۶- نگه داشتن کدام کلید در هنگام ساخت باکس باعث می شود که قاعده مربع شود؟

ctrl

shift

alt

ctrl+shift

۲۷- کدام یک از اجسام زیر در هنگام ساخت آنها روش ورودی از صفحه کلید ندارند؟

hedra

torus knot

c-ext

teapot

۲۸- کدام گزینه در مورد جسم section نادرست است؟

section بر روی اجسام سه بعدی قابل اجراست.

مقطعی است که توسط صفحه گذرنده از داخل یک جسم سه بعدی به وجود می آید.

جسم section حتما باید جسم اصلی را قطع کند تا برش ایجاد شود.

section را می توان تحت عمل جابه جایی دوران و مقیاس قرار داد.

۲۹- line و arc در کدام قسمت قرار دارند؟

create / shapes / splines

create / shapes / particle

create / splines / shapes

create / splines / particle

۳۰- در فرمان STAR اگر مقدار پارامتر DISTORTION برابر صفر باشد، کدام حالت زیر استفاده می شود؟

چرخش و مایل شدن پره ها

صاف و یکنواخت بودن پره ها

انحنای نوک پره ها

انحنای پایه پره ها

۳۱- عمل پرداخت صحنه را چه می گویند؟

MOTION

**RENDER**

ANIMATE

CREATE

۳۲- برای رسم مکعب با لبه های پخ خورده از کدام دستور استفاده می کنید؟

ELLIPSE

BOX

**CHAMFER BOX**

RECTANGLE

۳۳- برای اینکه بتوان ضخامت یک LINE را تغییر داد باید از کدام گزینه استفاده کرد؟

ADAPTIVE

**THICKNESS**

RENDERABLE

OPTIMIZE

۳۴- چنانچه بخواهید کمانی را که توسط ابزار ARC رسم شده به صورت مسیری بسته تبدیل شود باید کدام

گزینه را فعال کنید؟

REVERSE

**PIE SLICE**

CENTER END END

END END MIDDLE

۳۵- برای ساخت یک حجم مکعب از چه ابزاری استفاده می کنید؟

CONE

RECTANGLE

**BOX**

SPHERE

۳۶- کدامیک از حجم های زیر مربوط به بخش STANDARD PRIMITIVES نیست؟

PYRAMID

**DONUT**

TEAPOT

TORUS

۳۷- کدام حجم مربوط به بخش extended primitives نیست؟

Section

Pyramid

Tripatch

Ringwave

۳۸- فرمان object properties از منوی edit چه عملی انجام می دهد؟

اشیای انتخاب شده را مدیریت می کند.

خصوصیات شی فعال را نمایش می دهد.

خصوصیات فایل جاری را نمایش می دهد.

خصوصیات صحنه فعال را نمایش می دهد.

۳۹- در ابزار ساخت torus knot منظور از پارامتر q چیست؟

تعداد پیچیدن گره ها ( عمودی)

تعداد مرتبه های پیچیدن لوله به دور مرکز گره (افقی)

تعداد پیچیدن گره ها به لوله

تعداد پیچیدن لوله به دور خودش

۴۰- کدامیک از حجم های زیر قابلیت slice ندارد؟

Pyramid

Teapot

Geosphere

Torus