|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| تاریخ امتحان: 18/8/98 | بسمه تعالیوزارت آموزش و پرورشاداره کل آموزش و پرورش استان سیستان و بلوچستانمدیریت آموزش و پرورش شهرستان سراوان**هنرستان: کاردانش ایران**سال 1398 سال رونق تولید | نام و نام خانوادگی: |
| مدت امتحان: 60  | پایه: دوازدهم |
| امتحان مستمر آبان ماه | رشته: کامپیوتر (تصویرسازی) |
| طراح سوال: موسوی | کلاس: دوازدهم کامپیوتر |
| تعداد سوال: 22 | نام درس: کاربر اتودسک مایا |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ردیف** | متن سوالات | **بارم** |
|  | * درستی یا نادرستی گزینه های زیر را معین کنید ؟
* با کمک کلید alt+scroll حرکت دوربین در صحنه بصورت دو بعدی خواهد بود . ص ⃝ غ ⃝
* برای دسترسی به منوهای مختلف hotbox می توان کلیدAlt+Space را نگه داشت تا مکا ن نما بر روی هر یک از منوها حرکت کند . ص ⃝ غ ⃝
* کلید میانبر group کردن اشیائ حرف G می باشد . ص ⃝ غ ⃝
* برای ایجاد پل بین اشیا از Wedge می توان استفاده کرد . ص ⃝ غ ⃝
* ابزار Nonlinear Squash جهت فشرده کردن و یا کشیده کردن شی کاربرد دارد . ص ⃝ غ ⃝
* هر چهار vertex یک سطح را تشکیل می دهند که به آن edge گفته می شود. . ص ⃝ غ ⃝
 | **5/1** |
|  |  **گزینه های مرتبط را بهم وصل نمایید ؟**الف)وصل کردن 3 1)revolve ب)ایجاد سطح بین دو خط 5 2)planar ج)ایجاد یک سطح شکسته 4 3)attachد)حجم دادن 6 4)linerه)ایجاد یک سطح نرم 7 5)loftو)ایجاد یک سطح برای تصاویر بسته 2 6)extrude 7)cubic  | 5/1 |
|  | **جاهای خالی را با کلمات مناسب پر کنید .*** اجسام در دنیای سه بعدی از به هم پیوستن نقاطی تشکیل می گردد که به آن.......vertex................ می گویند .
* برای ساخت رویه های ارگانیک و کاراکترها از ............nurbs......... استفاده می شود
* برای پاک کردن تاریخچه همه اشیایی که در صحنه وجود دارند از منوی edit گزینه History. را از گزینه ...............delete all by type. ا انتخاب می کنیم
* کلید میانبر ابزار Move دکمه......w........ می باشد.
* محور x در محورهای سه گانه با رنگ ......قرمز.........نمایش داده می شود..
 | 5/2 |
|  | جهت ادغام اجزای اشیا با یکدیگر از کدام گزینه می توان استفاده کرد؟الف)Merge ب)Poke ج)Combine د)Group | 5/. |
|  | با استفاده از کدام گزینه می توان شی یا اشیا موجود در صحنه را تکثیر نمود؟الف)copy ب) Duplicate ج) Move د) همه موارد | 5/. |
|  | در ترسیم چندضلعی ها، کدام گزینه جهت ترسیم شکل مارپیچ است؟الف) Pipe ب) Prism ج) Helix د) Pyramid | 5/. |
|  | با استفاده از کدام تغییر شکل دهنده می توان سطح شی را گسترش و یا کاهش داد؟الف) Flare ب) Bend ج) Sine د) Twist  | 5/. |
|  | کدام گزینه شی مخروط را بوجودمی آورد؟الف)Cube ب)Cylinder ج) Plane د) Cone | 5/. |
|  | با استفاده از ابزار .............. می توان هر سطحی نامنظمی را روی شئ با کلیک ودرگ انتخاب کرد؟الف) Paint Brush ب) Lasso ج) Tool Settings د) Select | 5/. |
|  | کدام پنجره تمام اشیاه موجود در صحنه ( شامل اشیا مخفی) نمایش می دهد و می توان به کمک آن اشیا را دسته بندی کرد؟الف) preferences ب)Panel Editor ج)Shelf Editor د)Outliner | 5/. |
|  | این گزینه سبب می شود تا یکی از اشیا باتوجه به اولویت انتخاب از شی دیگر کاسته شود ؟الف)Intersection ب) Difference ج) Union د) Separate | 5/. |
|  | در صورتیکی که face از صحنه پاک شده باشد با دستور.............. می توان جای آن را پر کرد؟الف)Fill Hole ب) Combine ج) Reduce د) Trianyulate line | 5/. |
|  | کلید میانبر extrude کدام گزینه است؟الف)E ب)shift+E د)ctrl+E د)alt+E  | 5/. |
|  | برای نمایش و یا عدم نمایش قسمتهای مختلف پنجره مایا از منوی display گزینه ....... را انتخاب می نماییم.الف)show ب)UI element ج)object display د)heads up display | 5/. |
|  | کدام دستور یک ورتکس را به چهار ورتکس تبدیل می کند؟الف) Merge VERTEX ب) Chamfer Vertex ج)Blend د)separate | 5/. |
|  | ابزارهایی که جهت انتخاب، انتقال، چرخش و اندازه موضوعات صحنه به کار می رود در کدام گزینه قرار دارند؟الف) View panel ب) Channel Box ج) Tool Box د) Sidebar icons | 5/0 |
|  | روش ایجاد سلسله مراتب از اشیا (ایجاد والد و فرزند) را بنویسید؟ انتخاب آبجکتها توسط کلیک روی آبجکت اول و نگهداشتن کلید shift و کلیک روی آبجکت دوم و فشردن کلید pانتخاب آبجکت دوم توسط کلیک روی آبجکت دوم و نگهداشتن کلید shift و کلیک روی آبجکت سوم فشردن کلید P و به همین ترتیب آبجکتهای بعدی را انتخاب نمایید تا در یک سلسله مراتب قرار گیرند . | 2 |
|  | دستور Bevel چه کاربردی دارد؟این دستور برای نرم کردن لبه کاربرد دارد | 1 |
|  | دستور bend چه کاربردی دارد؟با استفاده از این دستور می توان شکل را خمیده کرد | 1 |
|  | multi cut و create plygon چه استفاده ای دارند؟با مولتی کات می توان یک لبه بسازیم و با create polygon می توان یک مدل را بصورت دست آزاد طراحی کرد | 2 |
|  | کدام دستور مدل را نرم می کند؟ smooth | 5/. |
|  | Graph Editor را تعریف کنید؟این پنجره یکی از بهنرین ابزارها برای کنترل پویانمایی کاراکتر احجام متحرک و ... است که توسط آن می توانید براحتی روی کلیدهای انیمیشن کنترل داشته باشید با ویرایشگر گراف می توانید نمتیشهای بصری کلیدها و منحنی های انیمیشن را ویرایش کرد. | 5/1 |
| موفق باشید |