|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| تاریخ امتحان: /9/98 | 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 آذر ماه | رشته: کامپیوتر (تصویرسازی) |
| طراح سوال: موسوی | کلاس: دوازدهم کامپیوتر |
| تعداد سوال: 21 | نام درس: کاربر اتودسک مایا |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ردیف** | متن سوالات | **بارم** |
|  | درستی یا نادرستی گزینه های زیر را معین کنید ؟ماده Anisotropic برای اجسامی مانند سطوح چینی و آلومینیوم استفاده می شود . ص ⃝ غ ⃝ PhongE ناحیه انعکاس ملایم تری نسبت به ماده Phong دارد. ص ⃝ غ ⃝ گزینه Translucence یک سایه سطحی به ماده اعمال می کند . ص ⃝ غ ⃝ گزینه Reflectcity برای تنظیم شدت نور است . ص ⃝ غ ⃝ نگاشت Planar Mapping بصورت مکعبی نگاشت را تغییر خواهد داد . ص ⃝ غ ⃝ برای ساخت نور چراغ قوه از منبع نور Point Light می توان استفاده کرد. . ص ⃝ غ ⃝  | **5/1** |
|  | * گزینه های مرتبط را بهم وصل نمایید ؟

|  |  |
| --- | --- |
| * الف) Point Light
 | * 1)منبع نور موضعی
 |
| * ب) Spot Light
 | * 2)منبع نور جهت دار
 |
| * ج) Ambient Light
 | * 3)منبع نور نقطه ای
 |
| * د) Volume Light
 | * 4)منبع نور منطقه ای
 |
| * ه) Directional Light
 | * 5)منبع نور گسترده
 |
| * و) Area Light
 | * 6)منبع نور خورشیدی
 |
|  | * 7)منبع نور حجمی
 |

 | 3 |
|  | جاهای خالی را با کلمات مناسب پر کنید .* ماده ...................... ماده پیش فرض بر روی سطوح سه بعدی است .
* از ماده........................ برای طراحی سطح دریا استفاده می شود.
* کلید میانبر برای پر کردن سطح جسم، کلید.............. می باشد.
* نام ماده انتخاب شده در قسمت....................پنجره Attribute Editor نمایش داده می شود.
* گزینه Eccentricity برای تنظیم ......................................محل انعکاس نور استفاده می شود.
 | 5/2 |
|  | کدام ماده برای سطوح براق پلاستیکی مناسب است؟الف)Phong ب)Blinn جAnisotropic د)layer shader | 5/. |
|  | کدام ماده برای دیوارهای گچی یا ظروف سفالی مناسب است؟الف) layer shader ب)Blinn جAnisotropic د)Lambert | 5/. |
|  | ماده ............ماده ای حرفه ای بوده که می توان با آن چندین ماده را با یکدیگر ترکیب کرده و ماده ای واحد وجدید به وجود آورد.الف)Phong ب)Blinn جAnisotropic د)layer shader | 5/. |
|  | با تغییر نوار لغزان این گزینه نقطه ی نورانی ماده را می توانید نرم تر و یا بیشتر کنید؟الف) Eccentricity ب) Specular Roll Off ج) Specular Color د) Translucence Depth | 5/. |
|  | این گزینه می تواند شیوه نگاشت را بصورت کروی تغییر دهد؟الف) Cylindrical Mapping ب) Spherical Mapping ج) Planar Mapping د) Automatic Mapping | 5/. |
|  | کدام گزینه جهت خاموش و روشن کردن منبع نور استفاده می شود؟الف) Intensity ب) Color ج) Illuminates by Default د) Type | 5/. |
|  | با استفاده از کدام گزینه می توان مه و بخار به آسمان اضافه کرد؟الف) Multiplier ب) Night Color ج) Red/Blue Shift د) Haze | 5/. |
|  | کدام گزینه درجه گرمایی نورپردازی را در یک صحنه تغییر می دهد؟الف) Horizon Blur ب) Saturation ج) Red/Blue Shift د) Haze | 5/. |
|  | این گزینه رنگ بخشی که در زیر خط افق است را تغییر می دهد ؟الف) Night Color ب) Ground Color ج) Sun Direction د) Sun Glow Intensity | 5/. |
|  | کدام گزینه میزان محو شدگی خط افق را تغییر می دهد؟الف) Horizon Blur ب) Saturation ج) Red/Blue Shift د) Haze | 5/. |
|  | این پارامتر روشنایی کلی آسمان را تغییر می دهد؟الف) Multiplier ب) Night Color ج) Red/Blue Shift د) Haze | 5/. |
|  | این گزینه جهت خورشید را تعیین می کند؟الف) Night Color ب) Ground Color ج) Sun Direction د) Sun Glow Intensity | 5/. |
|  | از کدام منبع نور برای ساخت جلوه های نوری مانند رقص نور استفاده میشود ؟الف) Spot Light ب) Volume Light ج) Directional Light د) Area Light | 5/0 |
|  | سه روش از روشهای اعمال ماده به مدل را نام ببرید؟ | 5/1 |
|  | خصوصیت Ambient color و Diffuse وIncandescence در پنجره Attribute Editor را شرح دهید؟ | 5/1 |
|  | Mental Ray چیست مسیر فعالسازی منتال ری را بنویسید؟ | 5/1 |
|  | گزینه Physical Sun and Sky چه عملی را انجام می دهد؟ | 1 |
|  | ژله یا فیلترگذاری در انیمشن سازی چیست؟ | 1 |