



وزارة التربية
منطقة حولي التعليمية
مدرسة بيان المتوسطة بنات

الصف الثامن

الفصل الدراسي الثاني 2020-2021

برنامج بنسرا



Blender بنك الاسئلة

اعداد المعلومات
ايفاس ابراهيم - اسماء الفتحي



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

مدخل الى التأثيرات الحركية


صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
٢٦	ب	أ	التأثير الحركي هو عرض لصور متتابعة بحركات منطقية أشبه للواقع .
٢٨	ب	أ	خط الزمن هو أحد مناطق شاشة برنامج blender يحتوي على إطارات يمكن من خلالها التحكم في التأثيرات الحركية .
٣٦	ب	أ	لا يمكن إزالة تأثير حركي لكائن.
٣٦	ب	أ	يمكننا حذف الاطار الأساسي بوضع مؤشر الفأرة في منصة العمل ثم الضغط على (ALT+I).
صفحة كتاب المهارة	ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:		
٢٦	يتيح برنامج بلندر إضافة أنواع مختلفة من التأثيرات الحركية منها:		
	(ج) جميع ما سبق	(ب) التأثير الحركي باستخدام المحاكاة	(أ) التأثير الحركي باستخدام الاطار الأساسي
٢٧	يتيح البرنامج مجموعة من التأثيرات الحركية للكائن المحدد منها:		
	(ج) جميع ما سبق	(ب) استدارة	(أ) تغيير موضع
٣٠	الإطار الأساسي (Key frame) يحتوي على خصائص التأثيرات الحركية في خط الزمن و يظهر باللون :		
	(ج) الاحمر	(ب) الاصفر	(أ) الاخضر
٣٣	نوع من أنواع التأثيرات الحركية يستخدم لتغيير موضع الكائن المحدد من موضعه الحالي الى المكان المطلوب خلال فترة زمنية محددة:		
	(ج) الموضع	(ب) الاستدارة	(أ) التحجيم



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

التأثير الحركي (الاستدارة - التحجيم)

صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
٤٣	ب	أ	١ التأثير الحركي (الاستدارة) هو تأثير حركي يستخدم لتغيير اتجاه الكائن المحدد خلال فترة زمنية محددة.
٤٥	ب	أ	٢ التأثير الحركي (التحجيم) هو تأثير حركي يستخدم لتغيير حجم الكائن (تكبير - تصغير) خلال فترة زمنية محددة.
٤٥	ب	أ	٣ لا يجب تحديد رقم الاطار في بداية التأثير الحركي.
صفحة كتاب المهارة	ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:		
٤٤	١ لإضافة إطار أساسي لتأثير حركي نضع المؤشر في المنصة ثم نضغط من لوحة المفاتيح مفتاح حرف:		
	I (ج)	R (ب)	S (أ)
٤٤	٢ لإضافة إطار اساسي لتأثير الاستدارة نضع مؤشر الفأرة بالمنصة ثم نضغط على مفتاح  ثم نختار الامر:		
	location (ج)	Scaling (ب)	Rotation (أ)
٤٦	٣ لتثبيت حجم الكائن نضغط زر الفأرة:		
	(ج) مفتاح المسافة	(ب) الايمن	(أ) الايسر



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

التأثير الحركي (الخامة – تحول الأشكال)

صفحة كتاب المهارة		أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة	
٥٨	أ ب	١ لإضافة إطار أساسي للون المطلوب نضع مؤشر الفأرة على مربع اللون (Diffuse) ثم نضغط على مفتاح (I) من لوحة المفاتيح.	
٥٩	أ ب	٢ لحذف الاطار الأساسي للخامة على الاطار الحالي اضغظ في لوحة الخصائص على مربع اللون بالزر الأيسر للفأرة و اختر الامر (Delete Key frame) من القائمة المختصرة .	
صفحة كتاب المهارة		ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:	
٥٨	١ لإضافة اطار أساسي للون معين نضع المؤشر في جزء Diffuse على مربع اللون و ثم نختار من لوحة المفاتيح المفتاح :		
	(ج) D	(ب) I	(أ) N
٦٠	٢ للبدء في عملية تحول الأشكال نستخدم بطاقة :		
	(ج) Object	(ب) Material	(أ) Data



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

محرر الإطارات الأساسية			
صفحة كتاب المهارة		أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة	
٧٧	ب	أ	١ يمكن من خلال محرر الإطارات الأساسية (إضافة) إطارات فقط .
٧٨	ب	أ	٢ يظهر محرر الإطارات الأساسية في الوضع الافتراضي لشاشة برنامج Blender .
٧٩	ب	أ	٣ في برنامج بلندر يظهر الإطار الأساسي المحدد باللون البرتقالي .
صفحة كتاب المهارة		ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:	
٧٩	٢ بعد الانتقال الى محرر الإطارات الأساسية يظهر الإطار الأساسي الغير محدد باللون		
	(أ) البرتقالي	(ب) الابيض	(ج) الاحمر



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

التأثير الحركي باستخدام المحاكاة – محاكاة القماش

صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
٩٣	أ	ب	المحاكاة هي عملية تمثيل الظواهر الحقيقية بإضافة تأثيرات جاهزة باستخدام برامج حاسوبية .
٩٣	أ	ب	من فوائد المحاكاة تمثيل التجارب الخطرة.
٩٤	أ	ب	من مجالات المحاكاة الظواهر الطبيعية.
٩٤	أ	ب	من أنواع المحاكاة في برنامج blender محاكاة القماش فقط.
٩٥	أ	ب	محاكاة القماش تعني إمكانية تحويل النسيج Texture من صورة إلى شكل.
٩٦	أ	ب	يمكن تقسيم أوجه الكائن و هو في وضع Object Mode .
٩٦	أ	ب	لإظهار أنواع المحاكاة نختار من لوحة الخصائص بطاقة  Modifiers
٩٧	أ	ب	لاختيار محاكاة القماش نضغط على زر  Cloth
٩٧	أ	ب	لتطبيق محاكاة الاصطدام نضغط على زر  Collision
١٠٥	أ	ب	لا يمكن حذف محاكاة القماش لكائن محدد.
صفحة كتاب المهارة	ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:		
٩٣	من فوائد المحاكاة في برنامج blender:		
	(أ) توفير الوقت والجهد و المال	(ب) تمثيل التجارب الخطرة	(ج) جميع ما سبق
٩٤	من أنواع المحاكاة في برنامج blender:		
	(أ) محاكاة القماش	(ب) محاكاة المجسمات	(ج) جميع ما سبق
٩٦	لتقسيم أوجه الكائن لا بد ان يكون الكائن في وضع:		
	Edit Mode (أ)	Object Mode (ب)	Sculpt Mode (ج)
٩٦	لإظهار أنواع المحاكاة نختار من لوح الخصائص بطاقة :		
	(أ)  بطاقة Physics	(ب)  بطاقة Data	(ج)  بطاقة Material
٩٧	لتطبيق محاكاة الاصطدام نضغط على الزر :		
	(أ)  Cloth	(ب)  Collision	(ج)  Smoke



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

التأثير الحركي باستخدام المحاكاة – محاكاة الدخان

صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
١١٤	أ	ب	١ محاكاة الدخان تتكون من ثلاث مكونات (النطاق- المصدر – التصادم)
١١٤	أ	ب	٢ للحصول على محاكاة الدخان Smoke نختار من لوح الخصائص بطاقة  .Physics
١١٤	أ	ب	٣ للحصول على محاكاة الدخان Smoke من قائمة Add نختار الامر Quick Effects .
١١٤	أ	ب	٤ نطاق الدخان يسمى Domain .
١١٥	أ	ب	٥ لتطبيق محاكاة الدخان نختار من قائمة Object الامر Quick Effect ثم الامر Quick Smoke
١١٦	أ	ب	٦ لا يمكن التحكم في مجال النطاق من ناحية التحجيم وتغيير موضع بعد تطبيق محاكاة الدخان.
١١٧	أ	ب	٧ يمكن إضافة كائن (Wind) لجعل الدخان يتأثر باتجاه الريح
صفحة كتاب المهارة	ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:		
١١٤	١ تتكون محاكاة الدخان Smoke عند تطبيقها من : (أ) مكون واحد (ب) ٣ مكونات (ج) ٤ مكونات		
١١٤	٢ عند تطبيق محاكاة الدخان و تحديد مصدر الدخان (Flow) يتولى البرنامج إضافة: (أ) نطاق الدخان (Domain) (ب) تصادم الدخان (Collision) (ج) ولا شيء مما سبق		
١١٥	٣ لتطبيق محاكاة الدخان نختار من قائمة Object الامر Quick effects ثم الامر: (أ) Quick Fluid (ب) Quick Fur (ج) Quick Smoke		



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

القيود			
صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
١٢٩	ب	أ	١ القيود هي ضوابط للتحكم في التأثير الحركي .
١٣٠	ب	أ	٢ قيد مسار الحركة هو قيد يتحكم في تغيير موضع الكائن او اتجاهه وفق مسار مستقيم او منحنى او دائري.
١٣١	ب	أ	٣ من أنواع مسارات الحركة (مسار مستقيم - مسار منحنى - مسار دائري).
١٣٤	ب	أ	٤ لا يمكن التعامل مع كائن المسار Curve كأى كائن آخر من (حذف - تحجيم - استدارة - تغيير موضع).
١٣٥	ب	أ	٥ مركز المنصبة (X,Y,Z) هي النقطة (٠,٠,٠).
١٣٥	ب	أ	٦ عند ظهور الرمز بجانب اسم الكائن في جزء الهيكل فهو دليل على تطبيق القيد عليه.
ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:			
صفحة كتاب المهارة			
١٣٠	هي تلك الضوابط التي تطبق على موضع و استدارة الكائن و غيرها وتتحكم فيه اثناء التأثير الحركي :		١
	(أ) التصدير	(ب) القيود	(ج) المحاكاة
١٣٠	قيد مسار الحركة هو قيد يتحكم في تغيير موضع الكائن وفق مسار :		٢
	(أ) مستقيم	(ب) منحنى او دائري	(ج) جميع ما سبق
١٣٤	يمكن التعامل مع كائن المسار Curve كأى كائن آخر من حيث.....		٣
	(أ) حذف و تغيير موضع	(ب) تحجيم و استدارة	(ج) جميع ما سبق
١٣٧	لجعل الإلكترون يتحرك على المسار بدقة دون أي إزاحة، غير موضع مركزه ليكون على المسار نضغط من لوحة المفاتيح على :		٤
	(أ) Alt + S	(ب) Alt + R	(ج) Alt + G



بنك الاسئلة

مدرسة بيان المتوسطة بنات

التصدير			
صفحة كتاب المهارة	أولاً: أختَر الحرف (أ) إذا كانت العبارة الصحيحة والحرف (ب) إذا كانت العبارة خاطئة		
١٥٣	ب	أ	١ في برنامج blender لا يمكن إضافة فيلم كنسيج Texture.
١٥٤	ب	أ	٢ لإضافة الفيلم كنسيج للكائن لا بد أولاً من إضافة خامة للكائن.
١٥٥	ب	أ	٣ لا يمكن مطابقة الفيلم مع ابعاد الكائن.
١٥٦	ب	أ	٤ لتكرار عرض الفيلم نختار من لوح الخصائص الامر Cyclic.
١٥٧	ب	أ	٥ يتيح لنا برنامج blender إمكانية تحرير الأفلام.
١٥٩	ب	أ	٦ لا يمكن إضافة ملف صوتي في برنامج blender .
١٦١	ب	أ	٧ يتيح البرنامج تصدير الملف كفيلم بعدة امتدادات منها mp4.
صفحة كتاب المهارة	ثانياً: أختَر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات التالية:		
١٥٩	لإضافة الصوت من خلال محرر الأفلام نختار من قائمة Add الأمر:		١
	Image (أ)	Sound (ب)	Movie (ج)
١٦١	لحذف ملف الصوت نضغط عليه بزر الفأرة الأيمن ثم نضغط من لوحة المفاتيح :		٢
	DEI (أ)	Ctrl (ب)	Alt (ج)
١٦٤	لإلغاء عملية تصدير الفلم في برنامج بلندر نضغط من لوحة المفاتيح المفتاح :		٣
	ESC	DEL	Ctrl