

• التعرف على واجهة برنامج بلندر BLENDER

////////////////////////////////////

ضعي علامة صح ✓ امام العبارة الصحيحة و علامة خطأ ✗ امام العبارة الخاطئة



- تُستخدم مساحة الـ 3D Viewport في بلندر لاستعراض النموذج ثلاثي الأبعاد والتعامل معه مباشرة.
صح خطأ
- شريط الأدوات Toolbar في الجهة اليسرى من واجهة بلندر يحتوي على أدوات التحريك والدوران والتكبير فقط.
صح خطأ
- نافذة Outliner تُظهر جميع العناصر الموجودة في المشهد مثل الكائنات والإضاءة والكاميرا.
صح خطأ
- قائمة Properties Editor تُستخدم لتغيير إعدادات الكائنات والمواد والإضاءة وإعدادات المشهد.
صح خطأ
- يمكن تغيير ترتيب نوافذ واجهة بلندر وسحبها أو تقسيمها حسب رغبة المستخدم.
صح خطأ

شاهنده المشهراوي

• التعرف على واجهة برنامج بلندر BLENDER

////////////////////////////////////

اختاري الإجابة الصحيحة مما يلي :



- أي جزء من واجهة بلندر يُستخدم لعرض العناصر الموجودة في المشهد؟

SHADER EDITOR

OUTLINER

TIMELINE

- أي محرّر يُستخدم لتغيير خامات ومواد المجسمات؟

UV EDITOR

3D VIEWPORT

PROPERTIES EDITOR

- شريط الأوامر العلوي (Top Bar) يحتوي عادة على:

تعديل الخامات

التحكم في الإضاءة

خيارات الأدوات النشطة

- أي منطقة تُستخدم للتحكم في الحركة عبر الزمن في حال وجود أنيميشن؟

OUTLINER

TIMELINE

NODE EDITOR

- لعرض إعدادات المجسم والمواد والمحركات الفيزيائية نستخدم:

GEOMETRY
NODES

3D VIEWPORT

PROPERTIES EDITOR

شاهنده المشهراوي

 LIVEWORKSHEETS