• التعرف على واجهة برنامج بلندر BLENDER

ضعي علامة صح ✔امام العباره الصحيحه و علامة خطأ ✘امام العبارة الخاطئه

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

شاهنده المشهراوي

LIVEWORKSHEETS

• التعرف على واجهة برنامج بلندر BLENDER

اختاري الإجابة الصحيحه مما يلي :

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

TIMELINE | OUTLINER | SHADER EDITOR

- أي محرّر يُستخدم لتغيير خامات ومواد المجسمات؟

PROPERTIES EDITOR | 3D VIEWPORT | UV EDITOR

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

خيارات الأدوات النشطة | التحكم في الإضاءة | تعديل الخامات

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

NODE EDITOR | TIMELINE | OUTLINER

- لعرض إعدادات المجسم والمواد والمحركات الفيزيائية نستخدم:

PROPERTIES EDITOR | 3D VIEWPORT | GEOMETRY NODES

شاهنده المشهراوي

LIVEWORKSHEETS