قائمة الاسئلة

صناعة الفيديو الرقمي (2) - المستوى الثاني -قسم جرافيكس - - مركز الحاسب الالي - الفترة - درجة الامتحان (40)

أ.ماجد عسلان

1) ربط اجزاء الذراع مع بعضها تمهيدا لتحريكها يتم من خلال:
1) - New Rubberhose
2) + New RubberRig
3) - walker
4) - كل الإجابات صحيحة

2) بعد إضافة وضبط الـ Wallker Add للشخصية يتم تفعيل حركة المشي لها من خلال الـ:
1) - Hose it
2) - Pin it
3) + Rig it
4) - كل الإجابات صحيحة

3) في تأثير الـ Vegas اظهار حدود الشعار بلون واحد فقط يتم من خلال ضبط الـ Mode Blendعلى:
1) + Transparent
2) - Over
3) - Under
4) - Stencil

4) في تأثير Blur Fast Radial ضبط شدة الضبابية كظل تتم من خلال الخاصية:
1) - Center
2) + Amount
3) - Zoom
4) - Fast

5) حدود رسومات يوفر الخرائط Plugin:
1) + الدول والمحافظات
2) - الدول فقط
3) - القارات فقط
4) - كل الإجابات صحيحة

6) يتم تثبيث الـ Plugin في:
1) - scripts
2) - Effects
3) + Extensions
4) - كل الإجابات خاطئة

7) افيكت يعمل على اظهار مجموعة اشكال متتابعة أثناء حركة الشكل:
1) - Corner pin
2) + Echo
3) - Wave Warp
4) - Magnify

8) تأثير الكروما لسحب الخلفيات الخضراء من الفيديو:
1) - Studio
2) + Keylight
3) - Tracker
4) - Effect

9) السماح بتغيير منظور الصورة مما يعطي إمكانية وضعها على كتاب أو غيره كأنها جزء منه يتم من خلال:
1) + Corner pin
2) - Echo
3) - Wave Warp
4) - Magnify

10) في تأثير الـ Morphings super يتم عمل خطوط بين الشكل الأول والشكل الثاني من خلال:
1) Moroph it -
2) Trails -
3) Slicer +
4) كل الإجابات صحيحة -

11) أخذ حدود الشعار كماسك للتعامل فيما بعد مع الشعار كحدود فقط يتم من خلال:
1) Auto-Trace +
2) Auto-Stroke -
3) Auto-Path -
4) كل الخيارات صحيحة -

12) عمل نص ثلاثي الابعاد مع عمق واضح يتطلب تحول نوع التركيب الى:
1) Classic 3D -
2) Cinema 4D +
3) Cinema 4D and Classic 3D -
4) كل الإجابات خاطئة -

13) أحد أنواع الإضاءة ضوءها له مصدر محدد على شكل مخروط:
1) Point -
2) Spot +
3) Ambient -
4) Parelle -

14) يتم التحكم في سعة المخروط الضوئي من خلال الخاصية:
1) Falloff Distance -
2) falloff -
3) Cone Feather +
4) Cone Angle -

15) إنشاء ذراع كجزء مكمل للشخصية يتم من خلال:
1) New Rubberhose +
2) New RubberRig -
3) walker -
4) كل الإجابات صحيحة -

16) ربط القدم بالساق من اجل ان تتحرك بشكل منطقي من الساق يتم من خلال:
1) Parent to hose +
2) Parent to pin -
3) Parent to rig -
4) كل الإجابات صحيحة -

17) تفاعل حركة الجسم مع المشي تتم من خلال الخاصية Amplit Bounce Torso الموجودة ضمن:
1) Rubberhose -
2) Wallker tool +
3) Parent to pin -
4) كل الإجابات صحيحة -

18) في تأثير الـ Vegas اظهار حدود الشعار بالألوان الحقيقية للشعار يتم من خلال ضبط الـ Mode Blendعلى:
1) Transparent -
2) Over -
3) Under -
4) Stencil +

19) في تأثير الـ Vegas تحديد عدد القطع التي تتكون منها حدود الشعار يتم من خلالك
1) Segments +
2) Distributed -
3) Hardness -

4) Length -

20) رسم الخريطة يتم من خلال:
1) Feature Path -
2) Drow Feature +
3) Motion Path -
4) كل الإجابات صحيحة -

21) يعمل على تكبير جزء معين كعدسة مكبرة:
1) Corner pin -
2) Echo -
3) Wave Warp -
4) Magnify +

22) التتبع في الفيديو يتم من خلال:
1) Studio -
2) Keylight -
3) Tracker +
4) Effect -

23) عمل ارتداد لحركة الاشكال يتم من خلال:
1) Super Morphing -
2) Bouncer +
3) Extrude -
4) Motion tile -

24) جعل حواف النص أكثر بروزاً يتم من خلال الـ Effect:
1) Bevel Edges -
2) Bevel Alpha +
3) Edges -
4) Alpha -

25) عمل طبقة Solid كمصدر إضاءة يتم من خلال عمل ماسك عليها، وتحويلها الى 3D، ويتم حل مشكلة اختلاف لونها من خلال الخاصية:
1) Accept shadow -
2) Accept Light +
3) Castes shadow -
4) Castes Light -

26) تحويل صورة إلى خامة لاستخدامها كلون للنص ثلاث الابعاد يتم بتحويل الطبقة إلى
1) Environment Layer +
2) Environment Comp -
3) Environment Project -
4) كل الإجابات خاطئة -

27) أحد أنواع الإضاءة ضوءها كضوء المصباح:
1) Point +
2) Spot -
3) Ambient -
4) Parelle -

28) غالبا يتم ربطها بطبقة الكاميرا لتسهيل عملية تحريك الكاميرا:
1) Text Layer -
2) Shape Layer -
3) Adjustment -
4) Null object +

29) لتوفير الوقت استنساخ رجل من رجل أخرى بعد ضبطها بشكل صحيح في الشخصية يتم من خلال:
1) Rotate -
2) Duplicate +

3) Reflect -
4) Toggle -

30) طبقة التحكم بتحريك الشخصية Wallker control يتم اضافتها من خلال:
1) Rubberhose -
2) Wallker tool +
3) Reflect -
4) none -

31) في تأثير الـ Vegas رسم الشعار على شكل خطوط يتم من خلال الخاصية:
1) Segments -
2) Distributed -
3) Hardness -
4) Length +

32) تحريك الشعارات باستخدام تأثير الـ Vegas يعتمد على:
1) Fill -
2) Stroke +
3) Shape -
4) Scale -

33) الخرائط Plugin:
1) GeoLayer +
2) AEViewer -
3) Motion tool -
4) Squash -

34) عمل تموج للاشكال مثل تحريك العلم:
1) Corner pin -
2) Echo -
3) Wave Warp +
4) Magnify -

35) افيكت يعطي إمكانية طي الورقة او فتحها:
1) Page Turn +
2) Page on -
3) Page off -
4) Pages -

36) تأثير تحويل الاشكال إلى ثلاثية أبعاد هو 3D:
1) Super Morphing -
2) Bouncer -
3) Extrude +
4) Motion tile -

37) تحريك الخلفية بشكل مستمر يتم من خلال Effect
1) Echo -
2) Transform -
3) Magnify -
4) Motion Tile +

38) الإضاءة المتوازية:
1) Point -
2) Spot -
3) Ambient -
4) Parelle +

39) خاصية تحريك العناصر هي:
1) Rotaition -

2)	+	Position
3)	-	Scale
4)	-	Opacity

40) خاصية تدوير العناصر هي:

1)	+	Rotaition
2)	-	Position
3)	-	Scale
4)	-	Opacity