كلية الفنون التطبيقية
جامعة بنها

كلية الفنون التطبيقية
القســم : النحت والتشكيل المعمارى
الفرقــة : الثالثة (ساعات معتمدة)

الزمـن : ساعتان
التاريخ: 2017/5/21
المــادة : حاسب آلى

امتحان تحريرى - الفصل الدراسي الثاني – دور مايو - العام الجامعي 2017/2016

أجب على جميع الأسئلة التالية:

السؤال الأول: 20 درجة

- **أضافت شركة Autodesk المصنعة لبرنامج Autodesk 3ds Max في الإصدار الجديد الكثير من التحسينات الرائعة لزيادة كفاءته، وسهولة تطبيق أوامر الحركة، سرعة الوصول للأوامر المهمة، وسرعة المعالجة وغيرها الكثير ، في ضوء ذلك وضح مكونات واجهة برنامج Autodesk 3ds Max.**

السؤال الثانى: 40 درجة

- **اختر الاجابة الصحيحة من بين الاختيارات المعروضة أمامك:**

1. في شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:			
أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
2. في شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:			
أ- يحدد الكائن مع التحريك	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
3. في شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:			
أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح نافذة محرر المواد الموجز
4. في لوحة الأوامر Command Panel ، زر الانشاء Create هو:			
أ-	ب-	جـ -	د-
5. في لوحة الأوامر Command Panel ، زر التعديل Modify هو:			
أ-	ب-	جـ -	د-
6. تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها Realistic وهى تأخذ الشكل			
أ-	ب-	جـ -	د-
7. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Ambient Color ووظيفتها:			
أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- تحديد لون الظل المستخدم	جـ - تجعل جزء من الشكل يتوهج	د- يلون المناطق الشفافة
8. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Self-Illumination ووظيفتها:			
أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- تحديد لون الظل المستخدم	جـ - تجعل جزء من الشكل يتوهج	د- يلون المناطق الشفافة
9. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Bump ووظيفتها:			
أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- يظهر الصور من خلال كائن شفاف كالرؤية من كأس الماء	جـ - لحفر او لرفع سطح الكائن وفق الصورة النقطية	د- يلون المناطق الشفافة

10.لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Refraction ووظيفتها:

أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- يظهر الصور من خلال كائن شفاف كالرؤية من كأس الماء	جـ - يعكس الصورة على السطح كما فى المرآة	د- يلون المناطق الشفافة

11.فى برنامج Max الضغط على بكرة الدوران فى الفأرة والتحرك لعمل :

أ- Zoom	ب- Move	جـ - Rotate	د- Scale

12.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يحدد الكائن مع التدوير	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح واجهة ادارة الطبقة

13.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- تنفيذ المحازاة أو الرصف بسرعة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

14.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- قفز الدوران الى زوايا محددة	ب- قفز او تغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

15.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- قفز الدوران الى زوايا محددة	ب- قفز او تغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

16.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

17.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

18.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- الغاء أو اعادة أية تغييرات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- العودة عن التراجع

19.للتراجع أو لالغاء التغيرات التى تمت على الاشكال او الكائنات فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

20.لتغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة نسبة ثابتة فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

21.تنفيذ المحازاة أو الرصف بسرعة فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

22.فى لوحة الأوامر Command Panel ، يسمى هذا الزر بـ :

أ- الانشاء Create	ب- التعديل Modify	جـ - العرض Display	د- الحركة Motion

23.فى لوحة الأوامر Command Panel ، يسمى هذا الزر بـ :

أ- الانشاء Create	ب- التعديل Modify	جـ - العرض Display	د- الحركة Motion

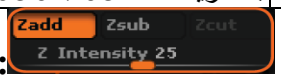
24.لفتح صندوق حوار بهدف تحديد الكائنات بالاسم فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

25.يحدد الكائن مع التدوير فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

26.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يفتح صندوق حوارى لرصف ومحازاة الكائنات	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
27.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:			
أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- معالجة اختبارية سريعة للمشهد	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
28.يحدد قيمة تغيير العداد كل نقرة فى برنامج Max نضغط على:			
أ-	ب-	جـ -	د-
29.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:			
أ- جعل الدائرة هى شكل تحديد الكائنات باستخدام الفأرة	ب- جعل المربع هو شكل تحديد الكائنات باستخدام الفأرة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
30.تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها وهو يسمى			
أ- Bounding Box	ب- Facets	جـ - Hidden line	د- Wireframe
31.تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها وهو يسمى			
أ- Realistic	ب- Facets	جـ - Hidden line	د- Wireframe
32.فى برنامج ZBrush لالغاء تنشيط التماثل فى النحت على محور X نلغى تنشيط activate symmetry من قائمة:			
أ- Tool	ب- Transform	جـ - Material	د- Performances
33.فى برنامج ZBrush تنشيط زر لعمل:			
أ- نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن	ب- إظهار بروز على الكائن	جـ - دوران الكائن	د- تكبير الكائن
34.فى برنامج ZBrush تنشيط زر لعمل:			
أ- نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن	ب- إظهار بروز على الكائن	جـ - دوران الكائن	د- تكبير الكائن
35.فى برنامج ZBrush ، لإظهار Brush نضغط على حرف:			
أ- L	ب- B	جـ - ,	د- +
36.فى برنامج ZBrush ، لتقليل S-Div slide to فى Divide نضغط على:			
أ- Ctrl + D	ب- D	جـ - Shift + D	د- Alt + D
37.فى برنامج ZBrush ، الضغط على حرف B وظيفته:			
أ- تغيير حجم الفرشاة	ب- تقليل عدد slide divide	جـ - زيادة عدد slide divide	د- اظهار الفرشاة
38.فى واجهة برنامج ZBrush ، يطلق على الشكل  :			
أ- Sculpting	ب- Navigation	جـ - Lightbox	د- Color Control
**39.فى واجهة برنامج ZBrush ، يطلق على الشكل **			
أ- Sculpting	ب- Navigation	جـ - Lightbox	د- Color Control
40.فى برنامج ZBrush ، عندما نريد نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن ننشط الزر:			
أ-	ب-	جـ -	د-

مع أطيب تمنياتى بالتوفيق

أ.م.د/ هانى شفيق رمزى
د/ إيهاب سعد محمدى

كلية الفنون التطبيقية
جامعة بنها

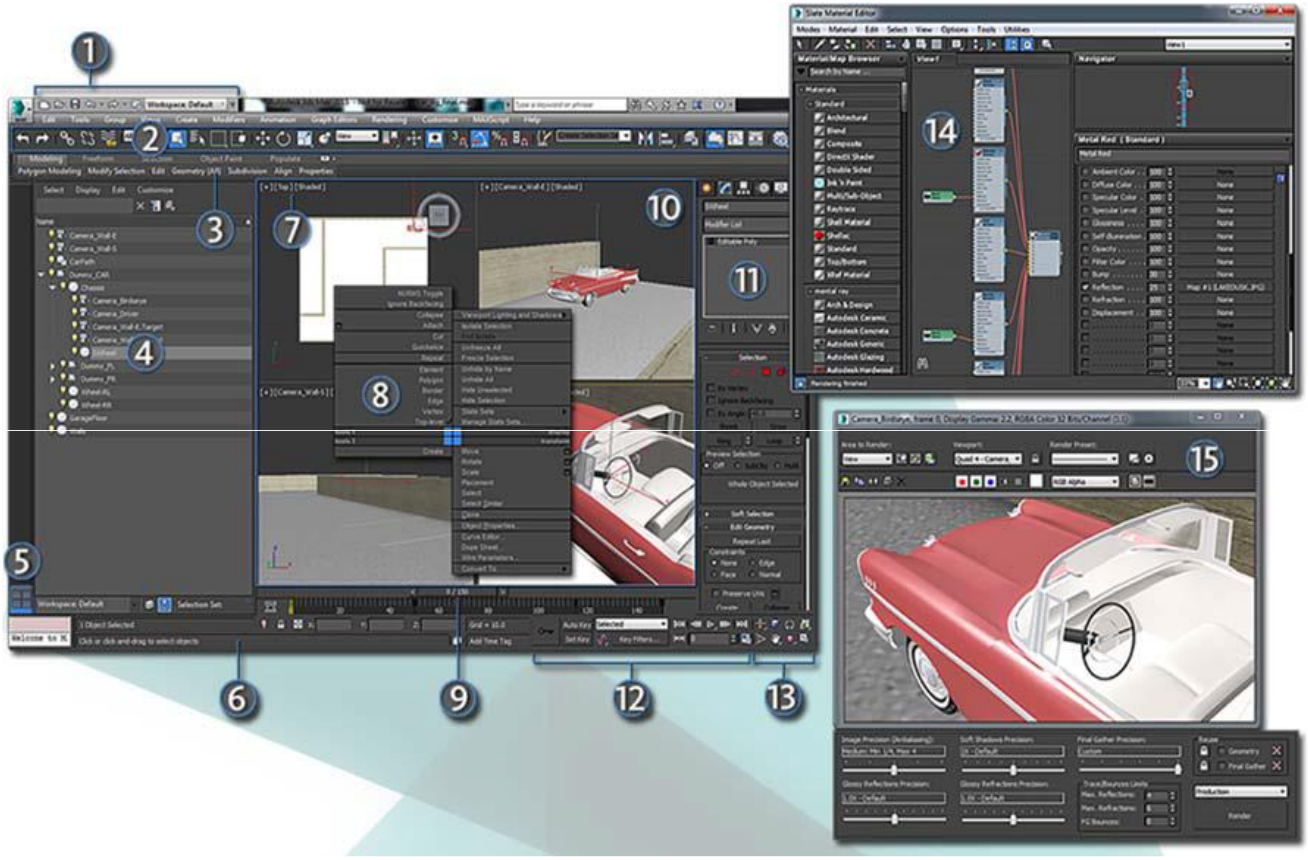
كلية الفنون التطبيقية
القســم : النحت والتشكيل المعمارى
الفرقــة : الثالثة (ساعات معتمدة)

الزمـن : ساعتان
التاريخ: 2017/5/21
المــادة : حاسب آلى

الاجابة النموذجية للامتحان التحريرى - الفصل الدراسي الثانى – دور مايو - العام الجامعي 2017/2016

إجابة السؤال الأول:

- **مكونات واجهة برنامج Autodesk 3ds Max:**



تتكون واجهة البرنامج من عدة أجزاء وهى:

1- **Quick Access Toolbar** شريط أدوات الوصول السريع ويوفر بعض الأدوات الأكثر شيوعاً لأوامر الإدارة كما في أمر التراجع والإعادة **Undo and Redo** وحفظ ملف العمل **Save File** مكان الحفظ **Project Folder** فتح ملفات سابقة، ملف جديد ،**New Scene** وطريقة عرض واجهة البرنامج والتحكم بها بعدة خيارات، ، وإمكانية حفظها وإعادة الخيارات الافتراضية من خلال النافذة **Manage Workspaces**

2- **Main Toolbar** شريط الأدوات الرئيسي ويوفر العديد من أزرار الأيقونات، والتي تتيح وصولاً سريعاً بنقرة واحدة إلى الميزات

3- **Ribbon** ويوفر الوصول إلى مجموعة واسعة من أدوات التشكيل، الرسم في المشهد ، وإضافة حشود الناس .

4- مستكشف المشهد **Scene Explorer** : ويسمح بالمعاينة و واختيار الكائنات بالإضافة إلى إعادة التسمية وتعديل الكائنات إنشاء تجميد إخفاء الحذف تحرير الخصائص بشكل جماعي

5- مخططات المساقط Viewport Layouts والتي تتحكم في التحويل بسرعة في طريقة عرض المساقط في واجهة البرنامج.

6- متحكمات شريط الحالة Status Bar Controls ويقدم معلومات قيمة مثل عدد الكائنات المحددة ونوعها وقيم وحقول كتابة قيم التحويلات Selection Lock Toggle التحويلات وحجم الشبكة .ويتضمن زر قفل التحديد الحالية Grid .وقيمة حجم الشبكةIn- Transform Type

7- قوائم علامة المسقط Viewport Label Menus إن علامات المسقط هي قوائم تسمح لنا بتغيير ما يعرض في Shading Style.وأسلوب التظليل Point Of View (POV) المسقط، ومنها نقطة المعاينة

8- القوائم الرباعية Quad Menus وهي قوائم منبثقة تتألف من أربعة أقسام على الأكثر تحيط بالمؤشر، وان النقر في المسقط الفعّال يفتح هذه القوائم الرباعية، حيث يتعلق Right Mouse Button (RMB) باليمين محتواها بالكائن المحدد.

9- منزلقة الزمن Time Slider: وتسمح لنا بالإبحار على طول الخط ويمكن القفز إلى أي إطار صور متحركة، Timelineالزمني في المشهد .يمكن تثبيت بطريقة سريعةAnimation Frame Scale)والقياس Rotationوالدوران) Position الموضع مفتاح معين بالنقر باليمين على منزلقة الزمن) بعد تحديد الكائن(Create Key.واختيار المفتاح المطلوب من صندوق الحوار

10- استخدام المساقطViewports: تصور المساقط المشهد من عدة تأثيرات أخرى .، Depth of Fieldعمق الحقل ، Shadowsالظلال ، Lightingزوايا، ولعرض الإضاءة

11- لوحة الأوامر Command Panel أكبر لوحة متحكمات، وتحتوي على ست أيقونات مبوبة في أعلاها حيث يمكن النقر عليها لفتح اللوحات المتنوعة .تتضمن كل لوحة شرائح منسدلة تحتوي على البارامترات والإعدادات، وتتغير هذه الشرائح حسب الكائن والتبويب المحددين.

12- إنشاء وإعادة تشغيل الصور المتحركة Create and Play Back Animation الحركة، ومتحكمات الوقت لتشغيل الصور المتحركة ضمن المساقط.

13- متحكمات التجوالViewport Navigation وهي مجموعة من المتحكمات للتعامل مع المساقط حيث المساقط Activeلمعاينة المسقط الفعّال Rotate والتدوير Pan والسحب Zoom تتيح لنا التكبير والتصغير Viewport's. View

14- محرر سجل المادة والخرائط Materials:Slate Material Editor (M) ويوفر إعدادات إنشاء وتحرير المواد تخصص المواد إلى الكائنات وتنشئ واقعية كبيرة في المشهد باستخدام خرائط مختلفةMaps. .

15- نافذة إطار Rendered Frame Window

<u>إجابة السؤال الثاني:</u>

- **اختر الاجابة الصحيحة من بين الاختيارات المعروضة أمامك:**

1. في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:
أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات ب- يختار كائناً ما جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم
2. في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يحدد الكائن مع التحريك	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

3. في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح نافذة محرر المواد الموجز

4. في لوحة الأوامر Command Panel ، زر الانشاء Create هو:

أ-	ب-	جـ -	د-

5. في لوحة الأوامر Command Panel ، زر التعديل Modify هو:

أ-	ب-	جـ -	د-

6. تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها Realistic وهى تأخذ الشكل

أ-	ب-	جـ -	د-

7. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Ambient Color ووظيفتها:

أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- تحديد لون الظل المستخدم	جـ - تجعل جزء من الشكل يتوهج	د- يلون المناطق الشفافة

8. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Self-Illumination ووظيفتها:

أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- تحديد لون الظل المستخدم	جـ - تجعل جزء من الشكل يتوهج	د- يلون المناطق الشفافة

9. لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Bump ووظيفتها:

أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- يظهر الصور من خلال كائن شفاف كالرؤية من كأس الماء	جـ - لحفر او لرفع سطح الكائن وفق الصورة النقطية	د- يلون المناطق الشفافة

10.لاضافة التفاصيل الى النقش باستخدام Material يمكن استخدام اداة Maps وهى تتضمن مجموعة من الخصائص مثل خاصية Refraction ووظيفتها:

أ- تحديد اللون الرئيسى المستخدم	ب- يظهر الصور من خلال كائن شفاف كالرؤية من كأس الماء	جـ - يعكس الصورة على السطح كما فى المرآة	د- يلون المناطق الشفافة

11.فى برنامج Max الضغط على بكرة الدوران فى الفأرة والتحرك لعمل :

أ- Zoom	ب- Move	جـ - Rotate	د- Scale

12.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يحدد الكائن مع التدوير	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح واجهة ادارة الطبقة

13.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- تنفيذ المحازاة أو الرصف بسرعة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

14.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- قفز الدوران الى زوايا محددة	ب- قفز او تغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

15.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- قفز الدوران الى زوايا محددة	ب- قفز او تغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

16.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

17.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

18.في شريط الأدوات الرئيسي لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هي:

أ- الغاء أو اعادة أية تغييرات	ب- يختار كائناً ما	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- العودة عن التراجع

19.للتراجع أو لالغاء التغيرات التى تمت على الاشكال او الكائنات فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

20.لتغيير الحجم او المقاس بقيمة محددة نسبة ثابتة فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

21.تنفيذ المحازاة أو الرصف بسرعة فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

22.فى لوحة الأوامر Command Panel ، يسمى هذا الزر بـ :

أ- الانشاء Create	ب- التعديل Modify	جـ - العرض Display	د- الحركة Motion

23.فى لوحة الأوامر Command Panel ، يسمى هذا الزر بـ :

أ- الانشاء Create	ب- التعديل Modify	جـ - العرض Display	د- الحركة Motion

24.لفتح صندوق حوار بهدف تحديد الكائنات بالاسم فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

25.يحدد الكائن مع التدوير فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

26.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- يفتح صندوق حوارى لرصف ومحازاة الكائنات	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

27.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- يكسّر الارتباطات بين الكائنات	ب- معالجة اختبارية سريعة للمشهد	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

28.يحدد قيمة تغيير العداد كل نقرة فى برنامج Max نضغط على:

أ-	ب-	جـ -	د-

29.فى شريط الأدوات الرئيسى لبرنامج MAX، وظيفة هذا الزر هى:

أ- جعل الدائرة هى شكل تحديد الكائنات باستخدام الفأرة	ب- جعل المربع هو شكل تحديد الكائنات باستخدام الفأرة	جـ - ينجز الارتباطات بين الكائنات	د- يفتح صندوق حوار لتحديد الكائنات بالاسم

30.تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها وهو يسمى

أ- Bounding Box	ب- Facets	جـ - Hidden line	د- Wireframe

31.تتضمن قائمة الاسلوب البصرى Visual Style عدة خيارات منها وهو يسمى

أ- Realistic	ب- Facets	جـ - Hidden line	د- Wireframe

32.فى برنامج ZBrush لالغاء تنشيط التماثل فى النحت على محور X نلغى تنشيط activate symmetry من قائمة:

أ- Tool	ب- Transform	جـ - Material	د- Performances

33.فى برنامج ZBrush تنشيط زر لعمل:

أ- نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن	ب- إظهار بروز على الكائن	جـ - دوران الكائن	د- تكبير الكائن

34.فى برنامج ZBrush تنشيط زر لعمل:

أ- نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن	ب- إظهار بروز على الكائن	جـ - دوران الكائن	د- تكبير الكائن

35.فى برنامج ZBrush ، لإظهار Brush نضغط على حرف:

أ- L	ب- B	جـ - ,	د- +

36.فى برنامج ZBrush ، لتقليل S-Div slide to فى Divide نضغط على:

أ- Ctrl + D	ب- D	جـ - Shift + D	د- Alt + D

37.فى برنامج ZBrush ، الضغط على حرف B وظيفته:

أ- تغيير حجم الفرشاة	ب- تقليل عدد slide divide	جـ - زيادة عدد slide divide	د- اظهار الفرشاة

38.فى واجهة برنامج ZBrush ، يطلق على الشكل :

أ- Sculpting	ب- Navigation	جـ - Lightbox	د- Color Control

39.فى واجهة برنامج ZBrush ، يطلق على الشكل

أ- Sculpting	ب- Navigation	جـ - Lightbox	د- Color Control

40.فى برنامج ZBrush ، عندما نريد نحت وعمل مناطق غائرة على الكائن ننشط الزر:

أ- Zadd	ب- Zsub	جـ - Mrgb	د- Rgb

مع أطيب تمنياتى بالتوفيق

أ.م.د/ هانى شفيق رمزى
د/ إيهاب سعد محمدى