أسئلة شاملة لمادة الحاسب الآلي الصف السادس الفصل الثاني

الوحدة الأولى (برنامج animaker)

(التعرف على كيفية التسجيل في الموقع والتعرف على الواجهة الرئيسة للبرنامج وأدواته وكيفية تصميم الفيلم الكرتوني)

س١: في الفقرات من (١) إلى (٦) ضعي أمام كل فقرة الدائرة التي تمثل البديل الصحيح :

١.	يستخدم الأمر Copy على الشخصيات والصور لـــ:			
	(أ) تحريك الصورة	(ب) نسخ الصورة	(جـ) إدراج الصورة	(د) حذف الصورة
٢.	يقوم الأمر (pricing) بتحديد			
	(أ) الأسعار	(ب) الشريحة	(جـ) المنتج	(د) الوقت
٣.	يستخدم برنامج animaker لـعمل ..			
	(أ) كتابة النصوص	(ب) تعديل الصور	(جـ) فيلم الكرتوني	(د) جداول
٤.	تتم إضافة الصور والشخصيات الثابتة من الأمر			
	(أ) and craft	(ب) Cut	(جـ) past	(د) product
٥.	يستخدم الأمر Undo لـــ			
	(أ) النسخ.	(ب) المشاركة	(جـ) التراجع	(د) الإضافة
٦.	مدة تصميم الفيلم الكرتوني المجاني...			
	(أ) دقيقتان	(ب) أربع دقائق	(جـ)٨ دقائق	(د) ٢٥دقيقة

س٢: في الفقرات من (١) إلى (٩) ضعي أمام كل فقرة من العمود الأول الدائرة التي تمثل الفقرة المناسبة لها العمود الثاني

العمود الأول	العمود الثاني
(١)Undo	(أ) خلفية
(٢) Preview	(ب) انتقالات
(٣) Characters	(جـ) معاينة
(٤) Properties	(د) خصائص
(٥)Transition	(هـ) شخصيات
(٦) Background	(و) تحميل
(٧) Effect	(ز) تراجع
(٨) menu	(ح) تأثيرات
(٩)Upload	(ط) قائمة
	(ي) تعبئة

س٣: في الفقرات من(١) إلى (٧) ضعي أمام كل فقرة الحرف(ص) إذا كانت العبارة صحيحة والحرف(خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

١- من الأمر (Scenes) يمكننا مشاهدة شرائح العمل

٢- يقوم الأمر (Upload) بتحميل الصور والأصوات.

٣- يمكننا إضافة أكثر من شخصية في تصميم الفيلم الكرتوني في برنامج الـ (animaker).

٤- يمكننا تحديد وتكبير جزء معين من الفيلم الكرتوني من الأمر(Cam in) .

٥- يمكننا تغيير اتجاه الشخصيات في برنامج الـ (animaker).

٦- يمكننا إضافة تأثيرات للفيلم الكرتوني من خارج البرنامج.

٧- يمكننا إضافة نص كتابي من أداة (N) .

مع دعواتنا لبناتنا بالتوفيق