

نام و نام خانوادگی:	بسمه تعالی وزارت آموزش و پرورش اداره کل آموزش و پرورش استان سیستان و بلوچستان مدیریت آموزش و پرورش شهرستان سراوان	تاریخ امتحان: ۹۸/۹/۶۰
پایه: دوازدهم		مدت امتحان: ۶۰
رشته: کامپیوتر (تصویرسازی)		امتحان مستمر آذر ماه ۲
کلاس: دوازدهم کامپیوتر	هنرستان: کاردانش ایران	طراح سوال: موسوی
نام درس: کاربر افتر افکتس	سال ۱۳۹۸ سال رونق تولید	تعداد سوال: ۲۰

ردیف	متن سوالات	بارم
(۱)	<p>درستی یا نادرستی گزینه های زیر را معین کنید ؟</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ گزینه Key Frame Assistant شتاب کلیدهای حرکتی را کنترل می کند. ص <input checked="" type="radio"/> غ <input type="radio"/> ❖ آهستگی در ابتدا همان حرکت کندشونده است. ص <input type="radio"/> غ <input checked="" type="radio"/> ❖ لایه Shape برای ترسیم شکل ها استفاده می شود. ص <input checked="" type="radio"/> غ <input type="radio"/> ❖ برای ماسک کردن یک لایه و یا یک کامپوزیشن توسط یک ماسک جدید می توان از گزینه subtract استفاده نمود. ص <input checked="" type="radio"/> غ <input type="radio"/> ❖ برای ایجاد نقاط شکسته و زاویه دار هنگام ترسیم با ابزار pen کلید ctrl را نگه می داریم. ص <input type="radio"/> غ <input checked="" type="radio"/> ❖ گزینه mask option میزان شفافیت ماسک را تعیین می کند. ص <input type="radio"/> غ <input checked="" type="radio"/> 	۱/۵
(۲)	<p>گزینه های مربوط بهم را به یکدیگر وصل نمایید ؟</p> <p>الف) Ease Out(4</p> <p>ب) Linear(1</p> <p>ج) Easy Ease(3</p> <p>د) Ease on</p> <p>ه) Ease In(2</p> 	۱
(۳)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ جاهای خالی را با کلمات مناسب پر کنید . ❖ کلید میانبر Position دکمهP..... می باشد. ❖ برای برگرداندن شکل کلید حرکتی به حالت خطی اول بعد از انتخاب کلید دکمه.....CTRL.....یا.....COMMAND.. را فشار دهید. ❖ گزینهEASE IN..... آهستگی در ابتدای حرکت را تعیین می کند. ❖ گزینهNONE.....به معنای متصل نبودن لایه به لایه دیگر می باشد. ❖ کلید میانبر scale دکمهS..... می باشد. ❖ لایهNull Object.....یک لایه کمکی است که لایه های دیگر به آن متصل می شوند. 	۳/۵
(۴)	<p>کدام یک از گزینه های زیر آهستگی در انتهای حرکت را نشان میدهد ؟</p> <p>الف) Ease Out ب) Ease In ج) Easy Ease د) Ease on</p>	۰/۵
(۵)	<p>کدام یک از گزینه های زیر ترکیب حرکت کندشونده و تندشونده هست ؟</p> <p>الف) Ease Out ب) Ease In ج) Easy Ease د) Ease on</p>	۰/۵

۰/۵	کدام لایه یک لایه رنگی یکپارچه و تک رنگ است؟ الف) shape ب) null object ج) <u>solid</u> د) text	(۶)
۰/۵	با چند بار فشردن کلید M تنظیمات ماسک باز می شود؟ الف) ۱ ب) ۲ ج) ۳ د) ۴	(۷)
۰/۵	کدام گزینه معرف شکل ماسک است؟ الف) Mask Opacity ب) Mask Feather ج) Mask Expansion د) <u>Mask Path</u>	(۸)
۰/۵	کدام گزینه میزان گستردگی ماسک را تعیین می کند؟ الف) Mask Opacity ب) Mask Feather ج) <u>Mask Expansion</u> د) Mask Path	(۹)
۰/۵	با استفاده کدام گزینه کناره های ماسک طراحی شده نرم می شود؟ الف) Mask Opacity ب) <u>Mask Feather</u> ج) Mask Expansion د) Mask Path	(۱۰)
۰/۵	با استفاده از کدام گزینه می توان دو ماسک ایجاد شده در یک لایه را بهم اضافه نمود؟ الف) <u>add</u> ب) subtract ج) difference د) intersect	(۱۱)
۰/۵	کدام گزینه می تواند قسمت مشترک دو ماسک را در یک لایه تحویل دهد؟ الف) add ب) subtract ج) difference د) <u>intersect</u>	(۱۲)
۰/۵	کدام گزینه قسمتهای غیر مشترک دو ماسک را تحویل می دهد؟ الف) add ب) subtract ج) <u>difference</u> د) intersect	(۱۳)
۰/۵	کدام گزینه دو ماسک موجود در یک لایه را از هم کم می کند؟ الف) add ب) <u>subtract</u> ج) difference د) intersect	(۱۴)
۱	چگونه می توان زمان بندی حرکت (افزایش یا کاهش سرعت) را بعد از قرار دادن کی فریمها تغییر داد؟ زمان بندی ارتباط مستقیمی با فاصله کلیدهای حرکتی در تایم لاین دارد. هر قدر فاصله بین کلیدها بیشتر شود. سرعت، کاهش می یابد و برعکس هر چقدر فاصله بین کلیدهای حرکتی کمتر شود، به همان میزان سرعت حرکت بیشتر خواهد شد. برای این منظور می توانید پس از انتخاب کلیدهای حرکتی، با نگه داشتن کلید Alt/Option و قرار دادن ماوس بر روی آخرین کلید، و کلیک و درگ کردن، زمانبندی حرکت را تغییر دهیم.	(۱۵)
۱/۵	نقطه اتکا چیست؟ برای تعیین نقطه اتکا از کدام ابزار می توان استفاده کرد؟ نقطه اتکا نقطه ای است که هنگام چرخاندن Rotation یک لایه و یا یک شکل، لایه مذکور حول آن نقطه می چرخد. Pan Behind	(۱۶)
۱/۵	Pre-compose را تعریف کنید؟ کلید میانبر آن را بنویسید؟ به کامپوزیشن، داخل یک کامپوزیشن اصلی، پیش کامپوزیشن Pre-compose می گویند. Ctrl+ Shift + C	(۱۷)
۲	دو روش برای ایجاد رابطه والد و فرزندی در لایه ها را بنویسید؟ علامت حلزونی شکل را از لایه فرزند کلیک کرده و بر روی لایه والد بکشید یا اصطلاحاً درگ (Drag) کنید و یا اینکه به جای گزینه None در قسمت اتصال لایه ها، نام لایه والد را انتخاب کنید.	(۱۸)
۱	جلوه های تکمیلی را تعریف کنید؟ به جلوه هایی مانند نور، سایه، انعکاس، سیستم های ذره ها ی و ... که در مرحله تولید یا پس از تولید در پلان استفاده می شود، جلوه های تکمیلی می گویند.	(۱۹)

۱/۵	<p>(۲۰) قانون حرکت ثانویه چیست؟ در متحرک سازی اگر از کل به جز متحرک سازی کنیم سریعتر به نتیجه می رسیم . یعنی اجزای اصلی متحرک می شوند و اجزای وابسته، با توجه به حرکت اجزای اصلی حرکت می کنند . در قوانین دوازده گانه پویانمایی به این کار، قانون حرکت ثانویه می گویند.</p>
موفق باشید	

کاردانش ایران