ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اذكري مميزات الشخصية الرقمية:

السؤال الثاني: وصلي:

برامج الرسوم الرقمية ثنائية الأبعاد				برنامج أتوديسك مايا	
				برنامج بلندر	
برامج الرسوم الرقمية ثلاثية الأبعاد				برنامج أدوبي فوتوشوب	
				برنامج أدوبي أنيميت	

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الرسم الرقمي يتم إنشاؤه باستخدام التكنولوجيا الرقمية، باستخدام برامج رسومية في أجهزة الحاسب او تطبيقات رسومية على الأجهزة الذكية. ( )

٢. شخصيات يتم إنشاؤها باستخدام البرامج او التطبيقات الرسومية وهي ثنائية الأبعاد فقط 2D. ( )

٣. الشخصيات الرقمية يمكن استنساخها بدقة وعمل نسخ متعددة دقيقة واحجام وتنسيقات مختلفة للشخصية. ( )

٤. برامج وتطبيقات الرسم الرقمي تتيح للمستخدم الرسم والتلوين بواسطة ما تتضمنه ن الأدوات. ( )

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أهمية الموشن جرافيك (تحريك الرسومات)

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اذكري العناصر الأساسية للموشن جرافيك:

السؤال الثاني: في نقاط وضحي أهمية الموشن جرافيك:

يوفر تجربة بصرية مثيرة للاهتمام

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الموشن جرافيك هي تقنية حديثة في عالم تحريك الصور، وتستخدم في صناعة الأفلام الوثائقية والإعلانات. ( )

٢. مصطلح الموشن جرافيك هو نفس مصطلح الأنميشن. ( )

٣. يمكن إضافة حركة ديناميكية على النصوص والصور والرسومات باستخدام الموشن جرافيك. ( )

٤. الموشن جرافيك يمكنه أن يوصل المعلومات بطريقة ميسرة للفهم ومباشرة وسلسة. ( )

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أنواع ومجالات الموشن جرافيك

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: اذكري أنواع للموشن جرافيك:

السؤال الثاني: عددي مجالات استخدام الموشن جرافيك:

١. .....

٢. في الأفلام والتلفزيون

٣. .....

٤. .....

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد تعتمد هذه التقنية على تحريك العناصر الثابتة في صور مسطحة ثنائية الأبعاد. ( )

٢. يتم إنشاء الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد من خلال برامج مثل 3ds Max , Maya ( )

٣. يتميز الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد بأنه يتيح للمصممين إمكانية إنشاء تأثيرات تشبه العالم الحقيقي. ( )

٤. الستوب موشن هي تقنية تستخدم في صناعة الأفلام القصيرة أو الرسوم المتحركة وتعتمد على التصوير للشخصيات أو الأشياء وهي ثابتة ولا تتحرك في كل إطار من الفيديو، ثم يتم التحريك بشكل تدريجي. ( )

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: خطوات تصميم فيديو موشن جرافيك

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: عددي بعض برامج الموشن جرافيك:

السؤال الثاني: تقوم تحديد الفكرة، وتنفيذ الرسومات على عدد من المراحل اذكريها:

٥. .....

٦. .....

٧. تصميم الرسوم في برنامج Illustrator

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. يتم تصدير العمل من برنامج Illustrator إلى برنامج After Effects من خلال (File – Export – Export As) ( )

٢. يتم إضافة الحركة والتأثيرات من خلال برنامج After Effects. ( )

٣. مرحلة تجميع الأفكار هي المرحلة الأولى والأكثر أهمية في عملية تصميم الموشن جرافيك. ( )

٤. مرحلة رسم storyboard في الموشن جرافيك هي عملية رسم سلسلة من الرسوم التوضيحية أو الصور الثابتة التي تصور ترتيب المشاهد والأحداث في الموشن جرافيك. ( )

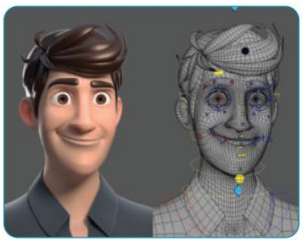
ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أهمية النمذجة ثلاثية الأبعاد

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: عددي أهم التطبيقات التي تستخدم فيها النمذجة الثلاثية الأبعاد:

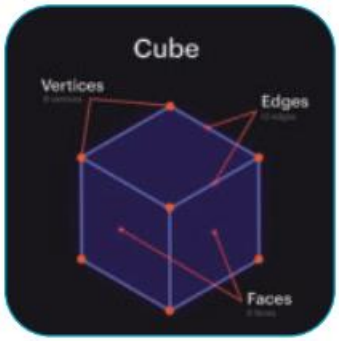


السؤال الثاني: ما هي مكونات نموذج ثلاثي الأبعاد:

١

٢

٣



السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. من الفوائد التي نجنيها من النمذجة الثلاثية الأبعاد هو إمكانية رؤية التصاميم في الواقع الافتراضي المعزز. ( )

٢. يمكن استخدام النمذجة ثلاثية الأبعاد في تصميم المنتجات مثل السلع الاستهلاكية والأجهزة الطبية. ( )

٣. على الرغم من الإمكانات الكبيرة للنمذجة الثلاثية الأبعاد إلا أنها غير قادرة على إنشاء صور دقيقة وواقعية. ( )

٤. النمذجة الثلاثية الأبعاد هي عملية إنشاء نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد مماثل لأي سطح أو كائن. ( )

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: أنواع وبرامج النمذجة ثلاثية

اسم الطالبة: .....

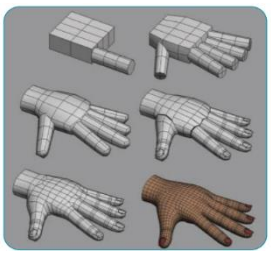
الصـــــف: .....

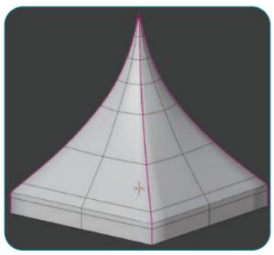
السؤال الأول: عددي ثلاثة من البرامج المستخدمة لبناء النماذج ثلاثية الأبعاد:

السؤال الثاني: الطرق الأكثر شيوعاً للنمذجة ثلاثية الأبعاد هي:

١	٢	٣	٤
			النمذجة الإجرائية

السؤال الثالث: الصور التالية تعبر عن أنواع بناء نماذج النمذجة الثلاثية الأبعاد اذكريها:





الفصل التاسع: النمذجة ثلاثية الأبعاد

الدرجة

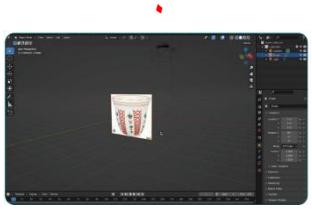
ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

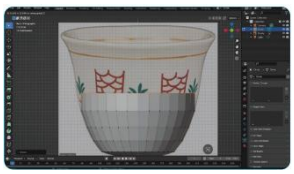
عنـوان الـدرس: خطوات النمذجة الثلاثية الأبعاد في برنامج بليندر الأبعاد

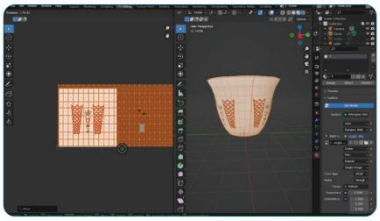
اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: يتطلب بناء نموذج ثلاثي الأبعاد اتباع عدة خطوات وإجراءات من أهمها:







السؤال الثاني: أكملي الفراغ:(منطقة العرض الثلاثية الأبعاد - مساحة عمل النمذجة - مساحة عمل النحت- مساحة عمل التحريك):

..... هو مخصص لعمليات النحت والتفصيل، ويتضمن الأدوات اللازمة لإضافة التفاصيل والنماذج الأكثر تعقيداً.

..... هي مخصصة لعمليات الرسوم المتحركة والتحريك، وتتضمن الأدوات اللازمة لتحريك وتغيير الأشكال في الفيديو والأفلام.

..... هي النافذة التي تعرض النماذج ثلاثية الأبعاد بزوايا مختلفة وتسمح للمستخدمين بالتفاعل معها والتنقل داخل النموذج والتحريك والتلاعب به بواسطة الأدوات المتاحة في شريط الأدوات.

..... هو مخصص لعمليات النمذجة، ويتضمن الأدوات اللازمة لإنشاء وتعديل الأشكال ثلاثية الأبعاد.

السؤال الثالث: رقمي أنواع الرندر المختلفة في العمود الأول مع تعريفها المناسب في العمود الثاني:

الرقم	العمود الأول		الرقم	العمود الثاني
١	بلندر رندر:			هو نوع جديد من استخدام تقنية Real-Time-Rendering لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة
٢	سايكل رندر			هو نوع أساسي يستخدم لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة، ويدعم هذا النوع من تقنيات الإضاءة المختلفة
٣	إيفي رندر			هو نوع من استخدام تقنية Path Tracing لإنشاء صور ثابتة ومقاطع فيديو متحركة

الدرجة

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: تصميم الواقع الافتراضي، بناء الفكرة

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: عددي بعض من تطبيقات الواقع الافتراضي:

السؤال الثاني: بيّني مزايا وعيوب الواقع الافتراضي:

مزايا الواقع الافتراضي	عيوب الواقع الافتراضي

السؤال الثالث: عرفي الواقع الافتراضي وبيني الهدف منه:

تعريف الواقع الافتراضي: .....

.....

الهدف من الواقع الافتراضي: .....

.....

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: تصميم الواقع المعزز، بناء الفكرة

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

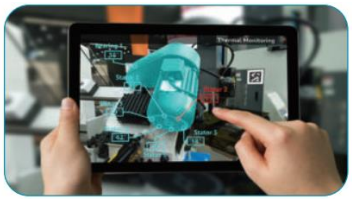
السؤال الأول: مكونات مهمة للواقع المعزز خمس، اذكريها:

١	
٢	برنامج الواقع المعزز
٣	
٤	
٥	أجهزة الاستشعار

السؤال الثاني: بيّني مزايا وعيوب الواقع المعزز:

مزايا الواقع المعزز	عيوب الواقع المعزز

السؤال الثالث: عددي بعض من تطبيقات الواقع المعزز:



الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي والمعزز

الدرجة	

ورقة عمل التصميم الرقمي-التعليم الثانوي-نظام المسارات-السنة الثالثة

عنـوان الـدرس: تطبيق فكرة إبداعية وتقويمها

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

السؤال الأول: لإنشاء محتوى الواقع المعزز وتصميمه يمر المصمم بست خطوات رئيسية هي:

١		٤	
٢	اختيار المنصة	٥	
٣		٦	النشر

السؤال الثاني: أكملي الفراغ بأحد أنواع الواقع المعزز:(الإسقاط-التعرف على الأشكال-التعرف على الموقع-المخطط):

..... طريقة لتحديد المواقع بالارتباط مع برمجيات أخرى ومنها تحديد الموقع GPS وتقنية التثليث.

..... هو طريقة يدمج بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي.

..... يعتمد على استخدام الصور الاصطناعية وإسقاطها على الواقع الفعلي.

..... يقوم هذا النوع على مبدأ التعرف على الشكل من خلال التعرف على الزوايا والحدود وغيرها.

السؤال الثالث: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١. المصمم هو أداة لتطوير الواقع المعزز قائمة على المستعرض، ولا تحتوي على تعليمات برمجية لإضافة التفاعل إلى المحتوى الثابت. ( )

٢. الاستديو يوفر قوالب مشروع مضمنه تتيح لك إنشاء تجارب بسرعة عن طريق تبديل الأصول بمشروع موجود ( )

٣. التتبع العالمي: مكتبة لرؤية الحاسب بما في ذلك الصور والوجه وتتبع العالم الفوري المتوفر كحزم ومجموعات متنوعة من الأنظمة الأساسية واللغات. ( )

٤. يوجد خياران لمساحة العمل حسب هدف التصميم (أعمال-تعليم) في موقع ZapWorks ( )

الدرجة

الفصل العاشر: تصميم الواقع الافتراضي والمعزز