



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

اذكبر مميزات الشخصية الرقمية:

المرونة

تكلفة مادية أقل

سهولة التكرار

توفير الوقت


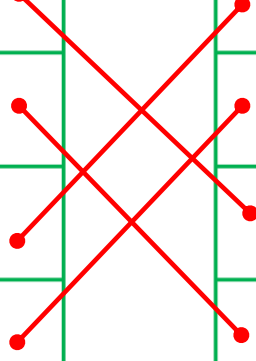



التحسينات

أسهل للمبتدئين

تعدد الاستخدامات

مميزات
الشخصية الرقمية

السؤال الثاني: وصلي:

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

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

- الرسم الرقمي يتم إنشاؤه باستخدام التكنولوجيا الرقمية، باستخدام برامج رسومية في أجهزة الحاسب او تطبيقات رسومية على الأجهزة الذكية. (✓)
- شخصيات يتم إنشاؤها باستخدام البرامج او التطبيقات الرسومية وهي ثنائية الأبعاد فقط 2D. (✗)
- الشخصيات الرقمية يمكن استنساخها بدقة وعمل نسخ متعددة دقيقة واحجام وتنسيقات مختلفة للشخصية. (✓)
- برامج وتطبيقات الرسم الرقمي تتيح للمستخدم الرسم والتلوين بواسطة ما تتضمنه ن الأدوات. (✓)



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

اذكري العناصر الأساسية للموشن جرافيك:



السؤال الثاني:

في نقاط وضح أهمية الموشن جرافيك:

يسهل الشرح، وتوضيح المعلومات

يوفر تجربة بصرية مثيرة للاهتمام

زيادة التفاعل والمشاركة

يعزز الهوية البصرية

تحسين الاتصال

السؤال الثالث:

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

- الموشن جرافيك هي تقنية حديثة في عالم تحريك الصور، وتستخدم في صناعة الأفلام الوثائقية والإعلانات. (✓)
- مصطلح الموشن جرافيك هو نفس مصطلح الأنيميشن. (✗)
- يمكن إضافة حركة ديناميكية على النصوص والصور والرسومات باستخدام الموشن جرافيك. (✓)
- الموشن جرافيك يمكنه أن يوصل المعلومات بطريقة ميسرة للفهم ومباشرة وسلسة. (✓)



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

اذكري أنواع الموشن جرافيك:



الموشن جرافيك الثنائي الأبعاد

الموشن جرافيك الثلاثي الأبعاد

ستوب موشن

السؤال الثاني:

عددي مجالات استخدام الموشن جرافيك:



١. الإعلانات التجارية

٢. في الأفلام والتلفزيون

٣. التعليم والتدريب

٤. الرسوم البيانية والإحصائيات

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 Maya , 3ds Max (✗)
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. (✓)



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

عددي بعض برامج الموشن جرافيك:

مايا

أدوبي أفتر إفكت



سينما فور دي

أدوبي اليستريتور

بلندر

السؤال الثاني:

تقوم تحديد الفكرة، وتنفيذ الرسومات على عدد من المراحل اذكرها:



٥. تجميع الأفكار

٦. الرسوم الأولية

٧. رسم القصة المصورة

٨. 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 والاحداث في الموشن جرافيك (✓)

الدرجة

الفصل الثامن: (موشن جرافيك) تحريك الرسومات



اسم الطالبة:

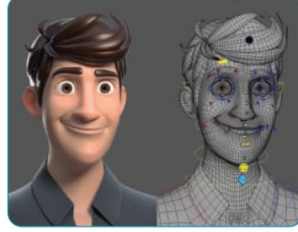
الصف:

السؤال الأول:

عددي أهم التطبيقات التي تستخدم فيها النمذجة الثلاثية الأبعاد:



الإعلانات والتسويق



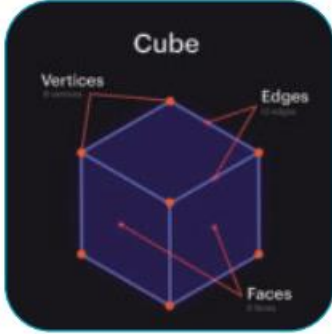
أفلام الرسوم المتحركة



الهندسية المعمارية والبناء

السؤال الثاني:

ما هي مكونات نموذج ثلاثي الأبعاد:



المضلعات

١

الرؤوس

٢

الحواف

٣

السؤال الثالث:

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

١. من الفوائد التي نجنيها من النمذجة الثلاثية الأبعاد هو إمكانية رؤية التصميم في الواقع الافتراضي المعزز. (✓)
٢. يمكن استخدام النمذجة ثلاثية الأبعاد في تصميم المنتجات مثل السلع الاستهلاكية والأجهزة الطبية. (✓)
٣. على الرغم من الإمكانيات 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. (✓)



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

عددي ثلاثة من البرامج المستخدمة لبناء النماذج ثلاثية الأبعاد:



بليندر

أوتوديسك مايا

أوتوديسك ثر دي ماكس

السؤال الثاني:

الطرق الأكثر شيوعاً للنمذجة ثلاثية الأبعاد هي:

٤

٣

٢

١

النمذجة الإجرائية

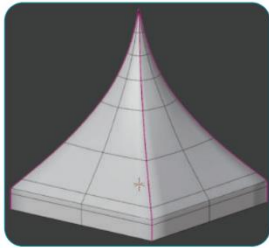
نمذجة منحنى

النحت الرقمي

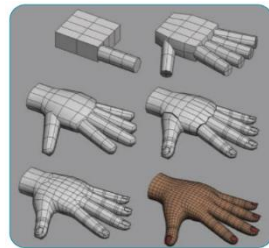
النمذجة المضلعة

السؤال الثالث:

الصور التالية تعبر عن أنواع بناء نماذج النمذجة الثلاثية الأبعاد اذكرها:



نمذجة منحنى



النمذجة المضلعة

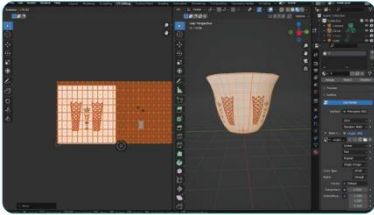


اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

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



إضافة الملمس وتحريك الخرائط

بناء النموذج

الصور المرجعية

أكمل الفراغ: (منطقة العرض الثلاثية الأبعاد - مساحة عمل النمذجة - مساحة عمل النحت -
مساحة عمل التحريك):

السؤال الثاني:

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

مساحة عمل النحت

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

مساحة عمل التحريك

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.

منطقة العرض الثلاثية الأبعاد

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

مساحة عمل النمذجة

رقمي أنواع الريندر المختلفة في العمود الأول مع تعريفها المناسب في العمود الثاني:

السؤال الثالث:

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



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

عددي بعض من تطبيقات الواقع الافتراضي:



يستخدم في التدريب
والتعليم



يمكن للموظفين الالتقاء
والتعاون عن بعد عند رغبتهم



ألعاب الفيديو والحفلات
الافتراضية

السؤال الثاني:

بيئي مزايا وعيوب الواقع الافتراضي:

عيوب الواقع الافتراضي	مزايا الواقع الافتراضي
التدريب في بيئة الواقع الافتراضي لا يعكس نتيجة الممارسة والعمل في العالم الحقيقي نفسها	تجعل التعليم والممارسة أسهل وأكثر أماناً وراحة للمستخدمين
السعر المرتفع لأنظمة الواقع الافتراضي لا يشجع على الاستخدام المنتظم والعادي	إمكانية التدريب وممارسة العمليات الخطرة في العالم الحقيقي مثل الجراحة والطيران دون أي مخاطرة

السؤال الثالث:

عرفي الواقع الافتراضي وبيني الهدف منه:

تعريف الواقع الافتراضي: هو بيئة محاكاة تستخدم النمذجة الحاسوبية التي تمكن الشخص من التفاعل مع بيئة بصرية اصطناعية ثلاثية الأبعاد 3D من خلال استخدام الأجهزة التفاعلية، التي ترسل المعلومات وتستقبلها

الهدف من الواقع الافتراضي: هو تزويد المستخدم ببيئة افتراضية كأحد تطبيقات الذكاء الاصطناعي، حيث يمكنه التفاعل مع الحاسب تماماً كما في العالم الحقيقي في بيئة افتراضية صديقة للبيئة، ويمكننا التفاعل مع جهاز حاسب دون أي صعوبات أو حواجز



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

مكونات مهمة للواقع المعزز خمس، اذكرها:



١ الذكاء الاصطناعي

١

٢ برنامج الواقع المعزز

٢

٣ المعالجة

٣

٤ العدسات

٤

٥ أجهزة الاستشعار

٥

السؤال الثاني:

بيئي مزايا وعيوب الواقع المعزز:

عيوب الواقع المعزز	مزايا الواقع المعزز
يحتاج نطاق ترددي عال لإنشاء كائنات عالية الدقة وشبيهة بالحياة، لذلك يستخدم في مجموعة في متنوعة من المجالات مثل الألعاب والتسويق	أداة تعليمية رائعة
له تطبيقات متعددة للتدريب والتعلم والملاحة، لكن الافتقار إلى الخصوصية والأمان يمثل عيباً رئيسياً	لديه القدرة على زيادة عدد معرفة المستخدمين ووعيهم من خلال توفير تجربة معززة

السؤال الثالث:

عدي بعض من تطبيقات الواقع المعزز:



التعاون عن بعد في
التصنيع والصيانة



إعطاء المستخدمين جولة
افتراضية لقطعة معينة من العقار



يستخدم في البيع
بالتجزئة والإعلان



اسم الطالبة:

الصف:

السؤال الأول:

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

التصميم ٤

تحديد الفكرة ١

البرمجة ٥

اختيار المنصة ٢

النشر ٦

استلهام الأفكار ٣



السؤال الثاني:

أكمل الفراغ بأحد أنواع الواقع المعزز: (الإسقاط-التعرف على الأشكال-التعرف على الموقع-المخطط):

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

المخطط هو طريقة يدمج بين الواقع المعزز والواقع الافتراضي.

الإسقاط يعتمد على استخدام الصور الاصطناعية وإسقاطها على الواقع الفعلي.

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



السؤال الثالث:

ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (x) 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. (x)