الاختبار النظري النهائي لمادة (التصميم الرقمي) الصف الثالث ثانوي المسار العام للمستوى الثامن الدور الأول الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 1445 هـ

| |
|---|
| 8 |

مستعينة بالله أجيبي عن الأسئلة التالية:

**السؤال الاول:**

أ-ضعي كلمة (صح) أمام العبارة الصحيحة وكلمة (خطأ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:

1- من مميزات الشخصيات الرقمية أنها أسهل للمحترفين. (  )

2- يعتبر التصوير الرقمي نوع من أنواع التصوير الفوتوغرافي. (  )

3- يمكن التعرف على واجهة المستخدم من خلال استطلاع الرأي. (  )

4- الهدف من الواقع الافتراضي هو تزيد المستخدم ببيئة افتراضية. (  )

2

ب- اختاري الاجابة الصحيحة فيما يلي:

1- تقنية نمذجة ثلاثية الأبعاد تتيح إنشاء أشكال ومشاهد معقدة باستخدام الخوارزميات والبرامج النصية هي:

أ- النمذجة الاجرائية ب- النمذجة المضلعة ج- نمذجة منحنى د-النحت الرقمي

2-كاميرا ذات عدسة ثابتة غير منفصلة تتميز بخاصية التقريب لدرجات معينة هي الكاميرا:

أ-الابتدائية ب- المدمجة ج- الاحترافية د- الفلمية

3- من عناصر التصميم الرقمي في البيئة الرقمية:

أ-القيمة ب- الوحدة ج- الهيمنة د-الطبقات

4-أداة مضافة إلى الفلاش في الاستديوهات لتخفيف الَاضاءة القوية هي :

أ-المظلة ب- السوفت بوكس ج-الريفلكتر د-تراي بود

5- من قواعد التصوير الرقمي:

أ-الاضاءة ب- الأيزو ج- الأثلاث د-الشكل الفلكي

6- من مكونات النموذج ثلاثي الأبعاد:

أ-الأبعاد ب- الحواف ج-الخطوط د-الزوايا

6

يتبع

**السؤال الثاني:**

| |
|---|
| 12 |

أ-اذكري المصطلح المناسب فيما يلي:

1- (.....) هو تصميم الجزء الذي يشاهده المستخدم ضمن أي منتج فيزيائي أو رقمي.

2- (.....) عملية ضبط لنماذج مادية تمثل كائنات كالدمى أو الأشياء حيث يتم ضبط الكائن والتقاط إطار في كل مرة يتم تحريكه بزيادة طفيفة لإنتاج إيحاء بالحركة.

3- (.....) هو بيئة محاكاة تستخدم النمذجة الحاسوبية التي تمكن الشخص من التفاعل مع بيئة بصرية اصطناعية ثلاثية الأبعاد من خلال الأجهزة التفاعلية.

4-(.....) هي عملية إنشاء نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد مماثل لأي سطح أو كائن في الواقع باستخدام البرامج.

4

ب- قارني بين مزايا وعيوب الواقع المعزز(3 نقاط):

| مزايا الواقع المعزز | عيوب الواقع المعزز |
|---|---|
| | |
| | |
| | |

6

ج-اذكري اثنين من إرشادات التصوير التقنية:

1-.....

2-.....

2

انتهـــــــــت الأسئلة

تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

معلمة المادة:

# نموذج الاجابة

المادة :تصميم رقمي
الزمن : ساعة
عدد الأوراق :2
عدد الأسئلة :2

الثانوية .....

الاختبار النظري النهائي لمادة (التصميم الرقمي) الصف الثالث ثانوي المسار العام للمستوى الثامن الدور الأول الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 1445 هـ

| |
|---|
| 8 |

مستعينة بالله أجيبي عن الأسئلة التالية:

**السؤال الاول:**

أ-ضعي كلمة (صح) أمام العبارة الصحيحة وكلمة (خطأ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:

5- من مميزات الشخصيات الرقمية أنها أسهل للمحترفين. ( خطأ )

6- يعتبر التصوير الرقمي نوع من أنواع التصوير الفوتوغرافي. ( صح )

7- يمكن التعرف على واجهة المستخدم من خلال استطلاع الرأي. ( خطأ )

8- الهدف من الواقع الافتراضي هو تزيد المستخدم ببيئة افتراضية. ( صح )

2

ب- اختاري الاجابة الصحيحة فيما يلي:

1- تقنية نمذجة ثلاثية الأبعاد تتيح إنشاء أشكال ومشاهد معقدة باستخدام الخوارزميات والبرامج النصية هي:

أ- النمذجة الاجرائية ب- النمذجة المضلعة ج- نمذجة منحنى د-النحت الرقمي

2-كاميرا ذات عدسة ثابتة غير منفصلة تتميز بخاصية التقريب لدرجات معينة هي الكاميرا:

أ-الابتدائية ب- المدمجة ج- الاحترافية د- الفلمية

3- من عناصر التصميم الرقمي في البيئة الرقمية:

أ-القيمة ب- الوحدة ج- الهيمنة د-الطبقات

4-أداة مضافة إلى الفلاش في الاستديوهات لتخفيف الأضاءة القوية هي :

أ-المظلة ب- السوفت بوكس ج-الريفلكتر د-تراي بود

5- من قواعد التصوير الرقمي:

أ-الاضاءة ب- الأيزو ج- الأثلاث د-الشكل الفلكي

6- من مكونات النموذج ثلاثي الأبعاد:

أ-الأبعاد ب- الحواف ج-الخطوط د-الزوايا

6

يتبع

**السؤال الثاني:**

| |
|---|
| 12 |

أ-اذكري المصطلح المناسب فيما يلي:

1- (التصميم المرئي ) هو تصميم الجزء الذي يشاهده المستخدم ضمن أي منتج فيزيائي أو رقمي.

2- (ايقاف الحركة ) عملية ضبط لنماذج مادية تمثل كائنات كالدمى أو الأشياء حيث يتم ضبط الكائن والتقاط إطار في كل مرة يتم تحريكه بزيادة طفيفة لإنتاج إيحاء بالحركة.

3- (الواقع الافتراضي ) هو بيئة محاكاة تستخدم النمذجة الحاسوبية التي تمكن الشخص من التفاعل مع بيئة بصرية اصطناعية ثلاثية الأبعاد من خلال الأجهزة التفاعلية.

4-(النمذجة ثلاثية الأبعاد ) هي عملية إنشاء نموذج رقمي ثلاثي الأبعاد مماثل لأي سطح أو كائن في الواقع باستخدام البرامج.

4

ب- قارني بين مزايا وعيوب الواقع المعزز(3 نقاط):

| مزايا الواقع المعزز | عيوب الواقع المعزز |
|---|---|
| تتمثل إحدى الفوائد الرئيسة للواقع المعزز في أنه أداة تعليمية رائعة يمكنه توفير محتوى وسياق ثريين. | يحتاج عرض نطاق ترددي عال لإنشاء كائنات عالية الدقة وشبيهة بالحياة. |
| الواقع المعزز لديه القدرة على زيادة معرفة المستخدمين ووعيهم من خلال توفير تجربة معززة. | الافتقار إلى الخصوصية والأمان يمثل عيباً رئيسياً فيAR |
| يوفر التعلم الشخصي، وتعزيز عملية التعلم بفضل تقنية AR | انخفاض الاعتماد والتطبيق في الاستخدام اليومي. |
| يمكن للمستخدمين مشاركة الخبرات مع الآخرين في الوقت الفعلي عبر مسافات طويلة. | لا يزال تطوير وتنفيذ وصيانة المشاريع القائمة على تكنولوجيا الواقع المعزز وتطبيقاتها أمرا معقداً ومكلفاً. |
| تطبيقاتها سهلة الاستخدام | الانخراط الشديد في الواقع المعزز يمكن أن يسبب مشاكل صحية، ويمكن أن تؤدي ممارسة التسلية المتكررة والمكثفة في الواقع المعزز إلى مخاطر صحية. |

6

ج-اذكري اثنين من إرشادات التصوير التقنية:

تكوين كادر جيد من التصوير – مراعاة تناغم الألوان- ضبط التركيز- ضبط الإضاءة – اختيار الخلفيات المناسبة مع الكادر

التصويري- اختيار الزوايا المناسبة -تجنب اظهار أي مشتتات للنظر مع الهدف المراد التركيز عليه- تجنب رفع الأيزو

2

انتهـــــــــت الأسئلة

تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح

معلمة المادة: