حل تدريبات الكتاب الفصل الدراسي الأول

عدد عناصر السيناريو؟

1. الابطال.
2. الأحداث.
3. الحوار.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

1. ما المقصود بتجزئة المشهد؟

هي التخطيط لكيفية ظهور كل مشهد بشكل تفصيلي.

ما المقصود بالقصة المصورة؟

هي رسم تفاصيل كل لقطة على شكل صورة مع وضع التعليمات أو الأسهم التي توضح كيفية تسلسل الحركة.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

2. حدد عدد أبطال قصتك وأحداثها، والحوار الذي سيدور بينهم. قم بكتابة مشاهد السيناريو بالأسفل (أنشيء 4 مشاهد).

المشهد الأول:

جميع السياح داخل المتحف وأحد السياح يسأل المرشد: ما أشهر عمل معروض في متاحف مشيرب.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

المشهد الثاني:

السياح داخل "بيت الشركة" يشاهدون النماذج والعروض القديمة.

المشهد الثالث:

السياح داخل "بيت الرضواني" أحد السياح يسأل المرشد السياحي: متى تم بناء هذا البيت؟

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

المشهد الرابع:

المرشد السياحي يجيب في 1920، بينما السياح مندمجون في مشاهدة تفاصيل عن حياة العائلة القطرية قديما.

زود قصتك بالتفاصيل المختلفة وقم بتقسيم كل مشهد إلى لقطات (أنشيء لقطتين لكل مشهد) اكتب المشاهد واللقطات بالشكل المطلوب بالأسفل.

اللقطة الأولى من المشهد الأول:

مشهد بعيد يظهر الزوار والمرشد السياحي أمام المدخل.

اللقطة الثانية من المشهد الأول:

مشهد قريب بين الزائر والمرشد السياحي أمام المدخل.

اللقطة الأولى من المشهد الثاني:

الزوار داخل "بيت الشركة" يشاهدون النماذج البيضاء القديمة.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

اللقطة الثانية من المشهد الثاني:

المرشد السياحي بجانب النماذج البيضاء ليشرح للزوار عن تاريخها.

اللقطة الأولى من المشهد الثالث:

السياح في "بيت الرضواني".

اللقطة الثانية من المشهد الثالث:

المرشد السياحي داخل بيت العائلة القطرية قديما مع الزوار.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

اللقطة الأولى من المشهد الرابع:

المرشد السياحي يجيب على أسئلة الزوار.

اللقطة الثانية من المشهد الرابع:

المرشد السياحي مع الزوار وهم يلتقطون صورا تذكارية مع النماذج المعروضة.

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

اختر الإجابة الصحيحة:

الخطوة الأولى لصنع الفيلم هي:

القصة المصورة.

السيناريو

الحوار

التجزئة

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

ليس جزء من السيناريو:

الأبطال

الأحداث

الحوار

التجزئة

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

القصة في السيناريو مجزئة إلى:

لقطات وكل لقطة تنقسم إلى مشاهد

مشاهد وكل مشهد ينقسم إلى لقطات

أحداث وكل حدث ينقسم إلى لقطات

لقطات وكل لقطة تنقسم إلى أحداث

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

الشخص/ مجموعة الأشخاص الذين لديهم الكلمة الأخيرة حول المشهد:

مصمم موقع التصوير

الممثلين

المخرج

أي عضو في فريق العمل

تدريبات الكتاب
رقم 5 صفحة 29

صل كل امتداد بنوع الملف المناسب:

.gif 1		.mp3 2
.mpg 3		.tif 1
.png 1	1. ملفات الصور	.wma 2
.mp4 3	2. ملف صوتي	.jpg 1
.bmp 1	3. ملف فيديو	.wav 2
.wmv 3		.avi 3
.mkv 3		

تدريب الكتاب صفحة 30 السؤال رقم 6

6

أجب عن الأسئلة التالية:

ما المقصود بالترميز؟ وما وظيفته؟

هي الترميز: هو نوع من أنواع ضغط الملفات.

وظيفته: لتصغير حجم الملف.

تدريب الكتاب صفحة 30 السؤال رقم 6

قارن باختصار بين ملفات الصوت المضغوطة وغير المضغوطة.

ملفات الصوت المضغوطة: صغيرة في الحجم وتفقد بعضا من جودتها.

ملفات الصوت غير المضغوطة: كبيرة في الحجم ولكن تبقى محتفظة بجودتها.

أكمل الجمل التالية:

تدريب الكتاب
صفحة 31 السؤال
رقم 7

.1	امتداد الملف يُظهر ___نوعه___.
.2	تصنف ملفات الوسائط إلى الصور و___الصوت___ ومقاطع الفيديو.
.3	تتميز مقاطع الفيديو عالية الدقة (HD) بجودة أعلى من مقاطع الفيديو ___SD___.
.4	حجم مقطع الفيديو عالي الدقة (HD) ___أكبر من___ مقطع فيديو SD.
.5	حجم الملف الأصلي ___أكبر___ من حجم الملف المضغوط.
.6	AVI هو أحد تنسيقات ملفات ___الفيديو___.

تدريب 8 صفحة 32

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة وعلامة ✗ أمام العبارة الخطأ.

.1	كلما زاد عدد الميجا بكسل وكانت عدسة الكاميرا أفضل زادت درجة وضوح الصورة.	✓
.2	يجمع ملف الفيديو صورًا وأصواتًا ونصوصًا مختلفة، لكل منها ترميزه الخاص به.	✓
.3	يعتبر TIF امتدادا لملف صورةبحجم أكبر من JE	✓

تدريب 8 صفحة 32

.4	جودة الملفات الصوتية غير المضغوطة تبقى تمامًا كما تم تسجيلها وهي صغيرة جدًا في الحجم.	✗
.5	أكثر ملفات الصوت المضغوطة شيوعًا هي MP3 و WMA.	✓
.6	من غير الممكن ضغط الملف لتصغير حجمه دون إحداث تأثير على جودته.	✗
.7	تبقى الملفات الصوتية غير المضغوطة محتفظة بجودتها ولكنها تأخذ حيزاً كبيرًا من المساحة عند الحفظ.	✓

تدريب 9
صفحة 33

1. أي من التالية يعد امتداد لصورة؟	.gif
	.aac
	.avi
	.MP4
2. ملفات الصوت المضغوطة:	أصغر في الحجم وتفقد بعض من جودتها.
	أصغر في الحجم ولا تفقد شيئًا من جودتها.
	أكبر في الحجم وتفقد بعض من جودتها.
	أكبر في الحجم ولا تفقد شيئًا من جودتها.
3. لكل ملف:	اسم فقط
	اسم وامتداد
	اسمان وامتداد
	اسمان وامتدادان
4. أي من الامتدادات التالية لملف صوتي:	.gif
	.jpg
	.mp3
	.avi

الكتاب المدرسي 116

ويعد برنامج Alice من أحد أدوات البرمجة المرئية لإنتاج القصص والألعاب ثلاثية الأبعاد. وهذا ما سوف نتعلمه في هذه الوحدة.

اللعبة

تعرف اللعبة على أنها إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة ما، ويمكن لعبها من قبل شخص واحد أو مجموعة من الأشخاص أو حتى عبر الإنترنت من قِبل الهواة أو المحترفين.

هناك العديد من التعريفات الشائعة لمعنى كلمة لعبة، منها أن اللعبة هي نشاط لحل المشكلات حافل بالمواقف المرحة. بشكل عام تتضمن الألعاب تحفيزًا عقليًا أو بدنيًا أو كليهما معاً.

الكتاب
المدرسي 120
رموز الألعاب الالكترونية

الرمز	الدلالة
	أن اللعبة مناسبة لفئة الطفولة المبكرة.
	أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات وقد تحتوي القليل من المشاهد الكرتونية.
	أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة المراهقين الشباب من سن 13 سنة وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.
	أن اللعبة قيد المراجعة وفي طور التصنيف.

سمات اللعبة الناجحة

1

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة:

1.	من سمات اللعبة الناجحة هي:
	أن يكون لها هدف واضح ✓
	تنوع الزخارف والألوان ✗
	التنفيذ ✗
	الملفات الصوتية ✗

الكتاب المدرسي صفحة121

22:29:33

مراحل تصميم اللعبة

1

ضع علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة:

.2	أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على	
	قواعد اللعبة	✓
	الفئة المستهدفة	✓
	التحديات	✗
	اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية	✗

الكتاب المدرسي صفحة121

22:29:33

مراحل تصميم اللعبة

الكتاب المدرسي صفحة121

2

قم بترتيب مراحل تصميم اللعبة ترتيباً صحيحاً.

الاختبار	4	النموذج الأولي	2
التخطيط والبحث	1	التنفيذ	3

22:29:33

مراحل تصميم اللعبة

الكتاب المدرسي صفحة121

3

حدد الجمل التالية هل هي صحيحة أم خطأ:

1. الهدف من مرحلة تصميم النموذج الأولي هو اختبار اللعبة.

صحيح ( ) خطأ (X)

2. في مرحلة التخطيط والبحث نقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة التي نريد إنشاءها أو ابتكارها.

صحيح (✓) خطأ ( )

3. تعتبر ضوابط التحكم باللعبة من الميزات الأساسية التي ينبغي إضافتها إلى اللعبة أثناء مرحلة التنفيذ.

صحيح (✓) خطأ ( )

تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفحة 122

4. يساعد تصنيف الألعاب في اختيار اللعبة المناسبة للأعمار المناسبة.
صحيح ✓ خطأ

5. مجلس تصنيف برامج الترفيه (ESRB) يزودنا بمعلومات حول عملية تصميم الألعاب.
صحيح خطأ X

6. اللعبة ذات التصنيف RAITING PENDING (RP) مناسبة عمومًا لجميع الفئات.
صحيح خطأ X

7. اللعبة ذات التصنيف MATURE (M) مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.
صحيح ✓ خطأ

8. اللعبة ذات التصنيف TEEN (T) مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.
صحيح خطأ X

9. اللعبة ذات التصنيف EVERYONE (E) مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.
صحيح خطأ X

تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفحة 123

أكمل الجمل التالية.

1. توصف اللعبة بأنها ناجحة إذا كانت ___لها هدف___ ___ومثيرة للتحدي___
2. في مرحلة التنفيذ نستخدم النموذج الأولي كقالب، فنضيف إليه الميزات ___الأساسية___ للعبة، ثم ننتقل لإضافة الميزات ___الثانوية___.
3. الغرض من اختبار اللعبة هو أن تتحقق من عدم وجود أي___أخطاء ومشاكل تقنية___
4. في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة ___التنفيذ___ بعد مرحلة النموذج الأولي.

تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفحة 123

أجب على الأسئلة التالية:

1. ما هو الغرض من استخدام تقييمات ESRB؟

لتصنيف الألعاب الإلكترونية إلى فئات مختلفة حسب العمر.

2. اذكر اثنين من الفئات ورموز التصنيف المستخدمة وفقًا لـ ESRB؟

(EC) Early Childhood: مناسبة لفئة الطفولة المبكرة.

(E) EVERYONE: مناسبة لجميع الفئات.

الكتاب المدرسي 124

مميزات برنامج Alice:

- تعزيز مهارات التفكير العلمي والمنطقي ومهارات حل المشكلات.
- تعلم أساسيات كتابة برامج الحاسوب ومعرفة مفاهيم لغات البرمجة.
- إتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي الواقع.

التكرار هو سلسلة من الأوامر التي يتم كتابتها مرة واحدة ولكن يمكن تنفيذها عدة مرات. يتم تشغيل المقطع البرمجي الموجود داخل التكرار لعدد محدد من المرات أو طالما كان الشرط صحيحًا.

أنواع التكرار:

1. التكرار الشرطي (while)

ينفذ اللبنات البرمجية داخل التكرار طالما كان الشرط صحيحًا، وعندما يصبح الشرط خطأ فإن التكرار ينتهي.

2. التكرار المحدد (counted loop)

ينفذ هذا التكرار اللبنات البرمجية داخل التكرار لعدد محدد من المرات.

3. التكرار اللانهائي (infinite loop)

يتم تنفيذ اللبنات البرمجية داخل هذا التكرار إلى ما لانهاية.

Thank
you