الوحدة الأولى: التصميم الرسومي
الدرس الأول: التصميم الرسومي Graphic Design

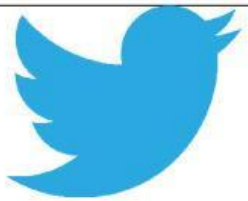
السؤال الأول : اكتب المصطلح المناسب لكل من التعريفات الآتية:

التسويق – الإعلان – التصميم الرسومي – الشعار(Logo) – تصميم الحركة

١	.....	هو فرع من فروع التصميم الرسومي ويتكون من رسوم تُطبّق عليها بعض تأثيرات الحركة، وتشمل هذه التصميمات ألعاب الفيديو، والرسوم المتحركة،
٢	.....	هو علامة رسومية أو رمز يُستخدم للمساعدة في التعريف والترويج لهوية الشركة وتميّزها، وقد يكون التصميم مُجردًا، أو قد يتضمن اسم الشركة أو علامتها المميزة
٣	.....	هو استخدام مجموعة عناصر كالصور والرسومات والنصوص، ودمجها لتوصيل المعلومات أو الأفكار بطريقة بصرية مؤثرة، وقد يكون التصميم رقميًا أو غير رقمي
٤	.....	هو وسيلة مهمة من وسائل التواصل مع المستهلكين، ويعبر عنها بأشكال عديدة: نصية أو مسموعة أو مرئية من خلال الصور أو مقاطع الفيديو.
٥	.....	هو عملية جذب العملاء المحتملين أو العملاء المهتمين بمنتج أو خدمة

السؤال الثاني : اختار نوع الشعار المناسب تحت كل صورة :

شعار نصي – شعار الحروف - الشعار التصويري – الشعار المدمج

Google	BMW	رؤية VISION 2030 المملكة العربية السعودية KINGDOM OF SAUDI ARABIA
	وزارة التعليم Ministry of Education	

LIVEWORKSHEETS

السؤال الثالث : اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يأتي:

١	من أهم أنواع وسائل الإعلان التجارية:			
	(أ) المطبوعة	(ب) عبر الإنترنت	(ج) الأجهزة الذكية	(د) جميع ما سبق
٢	من مواصفات الإعلان الفعّال:			
	(أ) اختيار العنوان الجيد	(ب) مصداقية المنتج	(ج) المعلومات المناسبة البيانية	(د) جميع ما سبق
٣	هو نوع من التصميم الرسومي الذي يُستخدم في التسويق للعلامة التجارية وتعزيز قيمها، من خلال استخدام الصور والأشكال والألوان التي تبرز نشاط وهوية الشركة			
	(أ) تصميم الهوية البصرية	(ب) تصميم المنشورات	(ج) تصميم الحركة	(د) تصميم الويب
٤	من مبادئ التصميم الرسومي يؤكد على جوانب معينة من التصميم لإبراز التباين بين عناصر التصميم.			
	(أ) المحاذة	(ب) القرب	(ج) التباين	(د) التكرار
٥	من عناصر التصميم الرسومي			
	(أ) الشكل	(ب) اللون	(ج) الفراغ	(د) جميع ما سبق
٦	برامج التصميم الرسومي المجانية :			
	(أ) أدوبي فوتوشوب	(ب) أدوبي إليستريتور	(ج) CorelDraw	(د) Inkscape
٧	تحافظ على جودتها مع التكبير أو التصغير. و تُعبأ عادةً بلون واحد أو بتدرج لوني			
	(أ) الرسومات المتجهة	(ب) الرسومات النقطية	(ج) الرسومات البيانية	(د) الرسوم المتحركة
٨	يوجد في المملكة قواعد لتنظيم لوحات الدعاية والإعلان :			
	(أ) صح	(ب) خطأ	(ج)	(د)
٩	التصميم الرسومي يكون رقمياً فقط			
	(أ) صح	(ب) خطأ	(ج)	(د)

LIVEWORKSHEETS

الوحدة الأولى: التصميم الرسومي
الدرس الثاني: تصميم ملصق إعلان Design a poster

امتداد ملفات برنامج إنكسكيب هو (Scalable Vector Graphics – SVG)رسومات متجهة قابلة لتغيير الحجم ويعتبر " svg ."ملف رسومات نصي يوضح الصور مع النص والأشكال المتجهة والرسومات النقطية المضمنة.

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يأتي:

١	لإدراج صورة في برنامج (إنكسكيب Inkscape) نختار من File			
	(أ) Import	(ب) Export	(ج) Format	(د) Path
٢	تنبع أهمية الملصقات الإعلانية في أنها تبرز الأعمال الخاصة في المعارض والمؤتمرات :			
	(أ) صح	(ب) خطأ	(ج)	(د)
٣	لإنشاء منحنيات بيزير من صندوق الأدوات Toolbox نضغط			
	(أ) Select tool	(ب) Object tool	(ج) Bezier curves	(د) Fill and stroke
٤	تأثير التظليل في العنوان في قائمة :			
	(أ) File	(ب) Path	(ج) Filters	(د) Bezier
٥	امتداد ملفات برنامج انكسكيب هو :			
	(أ) PSD	(ب) GIF	(ج) SVG	(د) JPEG
٦	يمكن تصدير الملصق في انكسكيب كصورة من File، نختار Export:			
	(أ) صح	(ب) خطأ	(ج)	(د)
٧	File ثم Document Properties ثم Display ثم Format هي خطوات:			
	(أ) إعداد حجم الملصق	(ب) إدراج صورة	(ج) إدراج عنصر	(د) تحويل العنصر

LIVEWORKSHEETS

الوحدة الأولى: التصميم الرسومي
: الدرس الثالث: الإعلانات المتحركة

السؤال الأول اختر الإجابة الصحيحة في كل مما يأتي:

١	يمكن تعريف اللافتة الإلكترونية المتحركة على أنها عبارة عن إعلان يتم إيصاله من خلال خادم إعلانات عبر الشبكة العنكبوتية و تستخدم في الحملات الإعلانية وبكثرة في مواقع الإنترنت : (أ) صح (ب) خطأ (ج) (د)
٢	يمكن إنشاء إعلان متحرك باستخدام برنامج انكسكيب : (أ) صح (ب) خطأ (ج) (د)
٣	لإنشاء طبقة في برنامج انكسكيب من قائمة الطبقة (Layer) اختر (Objects and Layers) ثم (أ) Add Layer (ب) Rename Layer (ج) Duplicate Layers (د) Delete Layer
٤	لتصدير الرسوم المتحركة بتنسيق التبادل الرسومي (GIF)، نختار من قائمة ملف (File): (أ) Import (ب) save (ج) Export as (د) save as
٥	يتم تصدير الرسوم المتحركة بتنسيق : (أ) PSD (ب) GIF (ج) SVG (د) JPEG

LIVEWORKSHEETS

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة
1. يعدّ التصميم الرسومي ابتكارًا احترافيًا للتسويق.	
2. باستخدام أدوات التصميم الرسومي، يمكن إنشاء شعارات فقط.	
3. التسويق هو عملية تطوير المنتجات والإعلانات، من أجل جذب العملاء المحتملين.	
4. يعدّ الإعلان اتصال ثنائي الاتجاه بين المرسل والعميل، ويتم التعبير عنه فقط بالوسائل الرقمية.	
5. الهدف من الإعلان هو إقناع المستهلكين المحتملين بشراء منتج معين.	
6. أدّى التطور في عملية التصميم على مدار العقود الماضية إلى وجود عملية معقدة تشمل الدمج بين التقنيات التقليدية والرقمية.	
7. يستخدم الشعار بشكل أساسي في المعارض، وتنبع أهميته باعتباره وسيلةٌ إعلانية تُبرز الأعمال الخاصة في المعارض و المؤتمرات.	
8. الملصق الإعلاني هو علامة رسومية أو رمز يُستخدم للمساعدة في التعريف والترويج لهوية الشركة وتميّزها.	
9. نوع امتداد ملفات برنامج إنكسكيب هوScalable Vector Graphics – SVG (رسومات متجهة قابلة لتغيير الحجم)، ويعتبر ملف رسومات نصي يوضح الصور مع النص والأشكال المتجهة والرسومات النقطية المضمنة.	
10. في الرسومات المستندة إلى المتجهات، يتم مزج ألوان الصورة بسلاسة.	
11. تستخدم الرسومات المستندة إلى البيانات النقطية لونًا واحدًا أو تدرجًا واحدًا فقط.	

LIVEWORKSHEETS

اختر الإجابة الصحيحة:		
1. اختيار عنوان جيد للإعلان الفعّال يجب:	أن يشجع المتلقي على الرد على الرسالة.	○
	تضمينه في إعلاناتك مما يسمح لعملائك باستكشاف الشركة، والحصول على مزيد من التفاصيل حول منتجاتها.	○
	أن يثير الفضول ويدعو لاستكشاف المزيد من المعلومات بخصوص المنتج أو الخدمة.	○
2. تتضمن وسائل الإعلان المطبوعة:	الصحف والمجلات والمنشورات الورقية، وكذلك الكتيبات واللوحات الإعلانية واللافتات المنشورة وغيرها من المطبوعات.	○
	رسائل البريد الإلكتروني وإعلانات الشبكات الاجتماعية والمواقع الإلكترونية والمدونات.	○
	الرسائل القصيرة والتطبيقات ومجموعات الدردشة على وسائل التواصل الاجتماعي وغيرها.	○
3. تصميم تغليف المنتج:	يُستخدم في التسويق من خلال استخدام الصور والأشكال والألوان التي تبرز هوية الشركة.	○
	يتطلب عناصر مثل الملصقات والمغلفات التي يتم إنشاؤها من خلال عمليات التصميم.	○
	يجمع بين مجموعة متنوعة من عناصر التصميم مثل التخطيط والصور والطباعة.	○
4. التباين كمبدأ في التصميم الرسومي:	يؤكد على جوانب معينة من التصميم لتسليط الضوء على الاختلافات بين عناصر التصميم.	○
	يقوم بمحاذاة جميع عناصر التصميم الرسومي إلى الأعلى أو الأسفل أو المنتصف، وذلك لإنشاء اتصال مرئي بين تلك العناصر.	○
	يحقق التوازن البصري بين الأشكال والخطوط والعناصر الأخرى بطريقة تماثلية أو غير تماثلية.	○
5. تصميم تجربة المستخدم:	يركز على توقع ما يجب على المُستخدِمين فعله عند استخدامهم لموقع إلكتروني، والتأكد من أن الواجهة تحتوي على العناصر التي تجعل استخدام وظائف الموقع الإلكتروني ممكنة.	○
	يتعلق بالتعامل مع العناصر التفاعلية للتصميم، الأمر الذي يتطلب فهمًا جيدًا لاحتياجات المستخدمين.	○
	يتضمن أمثلة منها متجر إلكتروني ذو تصميم هيكلي سهل الاستخدام، بحيث يستطيع العملاء قضاء ساعات طويلة في التصفّح، بسبب تحقيق التوازن والتسلسل البصري.	○

LIVEWORKSHEETS