

**مقدمة في الرسوم المتحركة**

**خطة المقرر**

رمز المقرر: 06152114 الفصل الدراسي الأول: 2023-2024

اسم المقرر: مقدمة في الرسوم المتحركة الساعات المعتمدة: 3 ساعات

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **الأسبوع** | **المحاضرات** | **محتويات المقرر** |  | **الملاحظات** |
| **1** | الأولى | مقدمة عن المقرر ومحتوياتهالفرق بين الرسوم النقطية والرسوم الشعاعيةبدء Adobe Animate CC وفتح ملفالتعرف على مساحة العمل Workspaces وحفظهاتغيير خصائص المسرح |  |  |
| الثانية | شريط الأدواتأداة التحديد Selection Toolأداة التحديد الفرعي Subselection Toolأداة التحويل الحر Free Transformأداة التدوير ثلاثي الابعادأداة الحبل Tool Lassoأداة القلم ToolPenأداة النص ToolTextأداة الخط ToolLineأداة المستطيل ToolRectangle(مع تطبيقات على الادوات لرسم اشكال كرتونية) |  |  |
| **2** | الأولى | أداة البيضاوي ToolOvalأداة المضلع/ النجمة Polystar أداة قلم الرصاص ToolPencilأداة فرشاة الرسم Paint Brushأداة الفرشاة ToolBrushأداة العظمة Bone toolأداة التعبئة Paint Bucket Toolأداة القطارة Eye Dropperالممحاة(مع تطبيقات على الادوات لرسم اشكال كرتونية) |  |  |
| الثانية | أداة العرض المتغير Variable Width toolأداة الكف (اليد) Hand Toolأداة التكبير/التصغير Zoom Toolلتحديد لون الخط الخارجي Stroke and Fill الالواح في Adobe Animateلوح التحكم بالألوان Colorتبديل الألوان Color Swatchesالمحاذاة Alignنافذة المعلومات Infoتحويل TransformMotion Preset |  |  |
| **3** | الأولى | خط الزمن Timelineأنواع الاطارات Frame , Keyframe , Blank Keyframeنقل الإطارات(مع تطبيقات على انواع الاطارات المختلفة مثل نجمة يتغير لونها/اشارة ضوئية....) |  |  |
| الثانية | نسخ الإطارات وقصها ولصقهاإلغاء إطاراتإنشاء إطارات أساسيةإدراج إطارات في المخطط الزمني الرموز Symbolsأنواع الرموزطرق إنشاء الرموز في Animate |  |  |
| **4** | الأولى | تحويل شكل او كائن الى رمز وطرقهاانشاء الرمز من فراغ وطرقهاعمل عدة نظائر لرمز واحدالتعديل فى النظائرإلغاء رمزتحرير رمز Edit Symbolالمشاهد Scenesلوح المشاهد Scenesالتنقل بين المشاهدلتغيير ترتيب المشاهد |  |  |
| الثانية | الحركة Animationالحركة إطار إطار Frame by Frameطريقة الاطار المفتاحي الفارغ Balnk Keyframeطريقة الاطار المفتاحي Keyframe |  |  |
| **5** | الأولى | التحول البينى بالشكل (Shape Tween)أولا: الطريقة العادية تحول الأشكال (تحويل دائرة الى مستطيل )ثانيا : باستخدام Shape Hint أونقاط تلميح الشكل |  |  |
| الثانية | حركة التحول البينى بالشكل (Shape Tween)تطبيق التحول البيني بالشكل على النصوصتطبيق التحول البيني بالشكل على الصورالتحكم فى سرعة التحول البينى للشكل |  |  |
| **6** | الأولى | حركة التحول البينى بالشكل (Shape Tween) التحكم فى أسلوب التحول البينى عن طريق Blendتعديل عدة إطارات مرة واحدةتطبيق التحول البيني بالشكل باستخدام التدرج اللوني |  |  |
| الثانية | التحول الكلاسيكي بالحركة Tween Classicأولا باستخدام Easeثانيا باستخدام Edit |  |  |
| **7** | الأولى | التحول الكلاسيكي بالحركة Tween Classicالحركة حسب مسارالتحكم فى اتجاه الكائن أثناء حركته على المسار |  |  |
| الثانية | التحول بالحركة Tween Motionاستخدام اعدادات الحركة المخزنة مسبقا Motion Presetsتخزين اعداد حركة ضمن الاعدادات المسبقة |  |  |
| **8** | الأولى | الإمتحان النصفي |  |  |
| الثانية | الإمتحان النصفي |  |  |
| **9** | الأولى | الرسم بأداة العظمة Bone tool |  |  |
| الثانية | الطبقات Layers |  |  |
| **10** | الأولى | مع تطبيقات وعمل مشاهد مختلفة باستخدام طبقات متعددة بعدة انواع من الحركات |  |  |
| الثانية | الازرار Button |  |  |
| **11** | الأولى | تعيين وظيفة للزرالزر الخفى Invisible Button (مع تطبيقات مختلفة على الازرار) |  |  |
| الثانية | إضافة كود برمجي للازرار من خلال Code Snippets أضف مقتطف رمز إلى كائن أو إطار مخطط زمني |  |  |
| **12** | الأولى | إضافة ازرار Stop / Play |  |  |
| الثانية | الانتقال الى موقع على النتالانتقال بين المشاهد |  |  |
| **13** | الأولى | مقاطع الأفلام MovieClips |  |  |
| الثانية | القناع |  |  |
| **14** | الأولى | التعامل مع الصوت |  |  |
| الثانية | نشر الأفلام Publishing movies |  |  |
| **15** | الأولى | مراجعة عامة |  |  |
| الثانية | مراجعة عامة |  |  |
| **16** | الأولى | الامتحان النهائي |  |  |
| الثانية | الامتحان النهائي |  |  |