

**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 ومحتوياته  الفرق بين الرسوم النقطية والرسوم الشعاعية  بدء Adobe Animate CC وفتح ملف  التعرف على مساحة العمل Workspaces وحفظها  تغيير خصائص المسرح |  |  |
| الثانية | شريط الأدوات  أداة التحديد Selection Tool  أداة التحديد الفرعي Subselection Tool  أداة التحويل الحر Free Transform  أداة التدوير ثلاثي الابعاد  أداة الحبل Tool Lasso  أداة القلم ToolPen  أداة النص ToolText  أداة الخط ToolLine  أداة المستطيل ToolRectangle  (مع تطبيقات على الادوات لرسم اشكال كرتونية) |  |  |
| **2** | الأولى | أداة البيضاوي ToolOval  أداة المضلع/ النجمة Polystar  أداة قلم الرصاص ToolPencil  أداة فرشاة الرسم Paint Brush  أداة الفرشاة ToolBrush  أداة العظمة Bone tool  أداة التعبئة Paint Bucket Tool  أداة القطارة Eye Dropper  الممحاة  (مع تطبيقات على الادوات لرسم اشكال كرتونية) |  |  |
| الثانية | أداة العرض المتغير Variable Width tool  أداة الكف (اليد) Hand Tool  أداة التكبير/التصغير Zoom Tool  لتحديد لون الخط الخارجي Stroke and Fill  الالواح في Adobe Animate  لوح التحكم بالألوان Color  تبديل الألوان Color Swatches  المحاذاة Align  نافذة المعلومات Info  تحويل Transform  Motion Preset |  |  |
| **3** | الأولى | خط الزمن Timeline  أنواع الاطارات Frame , Keyframe , Blank Keyframe  نقل الإطارات  (مع تطبيقات على انواع الاطارات المختلفة مثل نجمة يتغير لونها/اشارة ضوئية....) |  |  |
| الثانية | نسخ الإطارات وقصها ولصقها  إلغاء إطارات  إنشاء إطارات أساسية  إدراج إطارات في المخطط الزمني الرموز Symbols  أنواع الرموز  طرق إنشاء الرموز في Animate |  |  |
| **4** | الأولى | تحويل شكل او كائن الى رمز وطرقها  انشاء الرمز من فراغ وطرقها  عمل عدة نظائر لرمز واحد  التعديل فى النظائر  إلغاء رمز  تحرير رمز Edit Symbol  المشاهد Scenes  لوح المشاهد Scenes  التنقل بين المشاهد  لتغيير ترتيب المشاهد |  |  |
| الثانية | الحركة Animation  الحركة إطار إطار Frame by Frame  طريقة الاطار المفتاحي الفارغ Balnk Keyframe  طريقة 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 النصوص  تطبيق التحول البيني بالشكل على الصور  التحكم فى سرعة التحول البينى للشكل |  |  |
| **6** | الأولى | حركة التحول البينى بالشكل (Shape Tween)  التحكم فى أسلوب التحول البينى عن طريق Blend  تعديل عدة إطارات مرة واحدة  تطبيق التحول البيني بالشكل باستخدام التدرج اللوني |  |  |
| الثانية | التحول الكلاسيكي بالحركة Tween Classic  أولا باستخدام Ease  ثانيا باستخدام Edit |  |  |
| **7** | الأولى | التحول الكلاسيكي بالحركة Tween Classic  الحركة حسب مسار  التحكم فى اتجاه الكائن أثناء حركته على المسار |  |  |
| الثانية | التحول بالحركة Tween Motion  استخدام اعدادات الحركة المخزنة مسبقا Motion Presets  تخزين 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 للزر  الزر 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 النت  الانتقال 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 |  |  |