

# عرض بوربوينت تدريسي للدرس الخامس إنشاء رسومات ثنائية الأبعاد من الوحدة الأولى معالجة الصور المتقدمة لمقرر التقنية الرقمية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← الصف الأول الثانوي ← المهارات الرقمية ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-01-07 22:22:18

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات احلول اعروض بوربوينت اوراق عمل  
منهج انجليزي املخصات وتقديرات امذكرة وبنوك اامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة  
المهارات  
الرقمية:

إعداد: نجود دحمان

## التواصل الاجتماعي بحسب الصف الأول الثانوي



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج  
السعودية على  
فيسبوك

## المزيد من الملفات بحسب الصف الأول الثانوي والمادة المهارات الرقمية في الفصل الأول

عرض بوربوينت تدريسي للدرس الرابع تنقية الصور من الوحدة الأولى معالجة الصور المتقدمة لمقرر التقنية الرقمية

1

عرض بوربوينت تدريسي للدرس الثالث تحرير الصور من الوحدة الأولى معالجة الصور المتقدمة لمقرر التقنية الرقمية

2

عرض بوربوينت تدريسي للدرس الثاني الطبقات من الوحدة الأولى معالجة الصور المتقدمة لمقرر التقنية الرقمية

3

عرض بوربوينت تدريسي للدرس الأول أساسيات تحرير الصور من الوحدة الأولى معالجة الصور المتقدمة لمقرر التقنية  
الرقمية

4

توزيع منهج التقنية الرقمية 1

5

# مقرر التقنية الرقمية ٢-١

## الفصل الدراسي الثاني

المعلمة

نحود دحمان

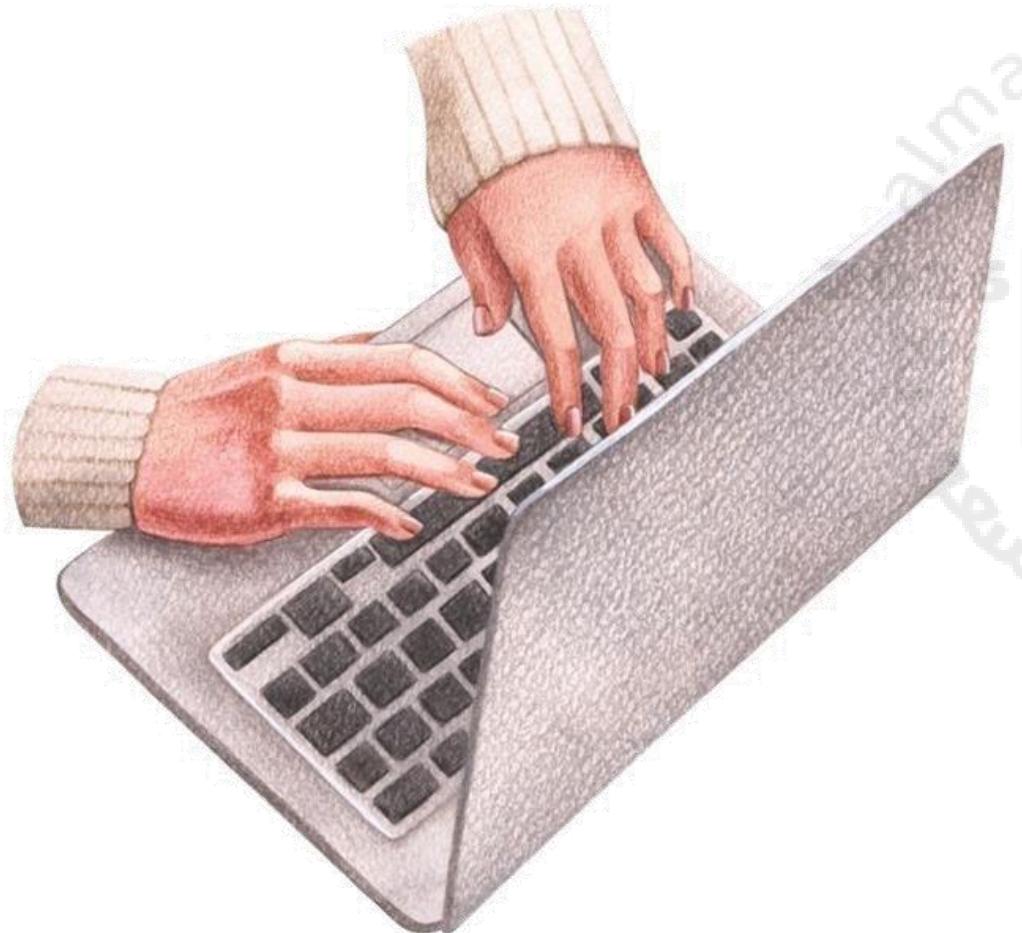


# النشيد الوطني

اللهم احفظ بلادنا وقيادتنا  
من كيد الكاذبين وحسد الحاسدين وعبث العابثين



# محتويات المنهج



١ معالجة الصور المتقدمة



٢ التقنية والحياة

٣ البرمجة باستخدام HTML

## الوحدة الأولى

### معالجة الصور المتقدمة



# مختويات الوحدة



أساسيات تحرير الصور

الطبقات

# تحرير الصور

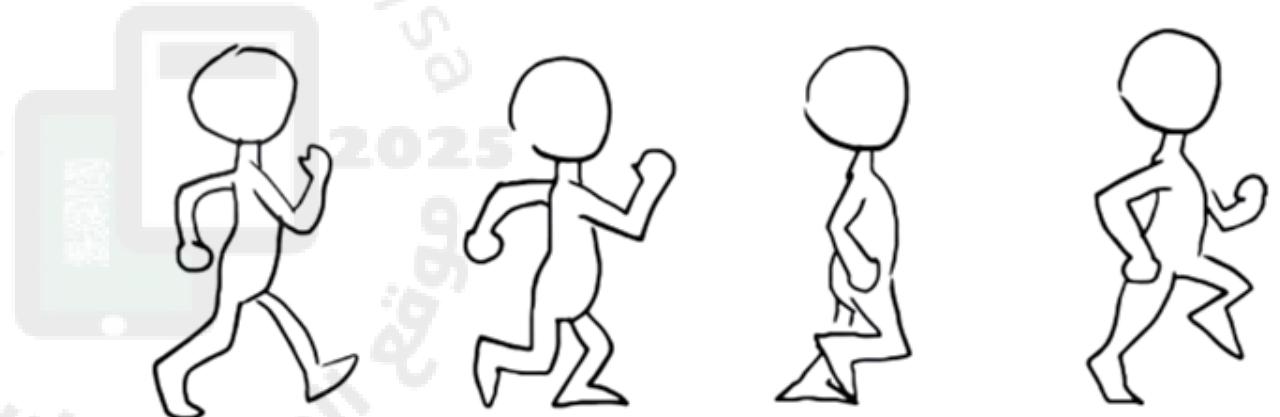
# تنقیح الصور

## إنشاء رسومات ثنائية الأبعاد

## المشروع

## الدرس الخامس

# إنشاء رسومات ثنائية الأبعاد



# أهداف الدرس

ستتعلم في هذا الدرس ..

- تثبيت برنامج بنسل ثنائي الابعاد (Penci2D)
- اضافة أو حذف الطبقات والمفاتيح .
- الرسم على طبقات الصورة باستخدام الادوات المناسبة.
- رسم الاطارات الرئيسية.
- الرسم المتجه.
- إضافة الألوان على الصورة .
- الرسم على طبقة لصورة متجهة.
- استيراد الرسومات اليدوية .
- استخدام طبقة الكاميرا .
- تصدير الرسوم .

## التقويم قبلي

عصف ذهني



- ١ هل تساءلتم عن كيفية إنشاء الرسوم المتحركة ؟
- ٢ ما الاحتياجات الالزمة لإنتاج الرسوم المتحركة ؟
- ٣ هل جربتم استخدام برنامج لإنشاء الرسوم المتحركة ؟

## تهيئة الدرس الخامس

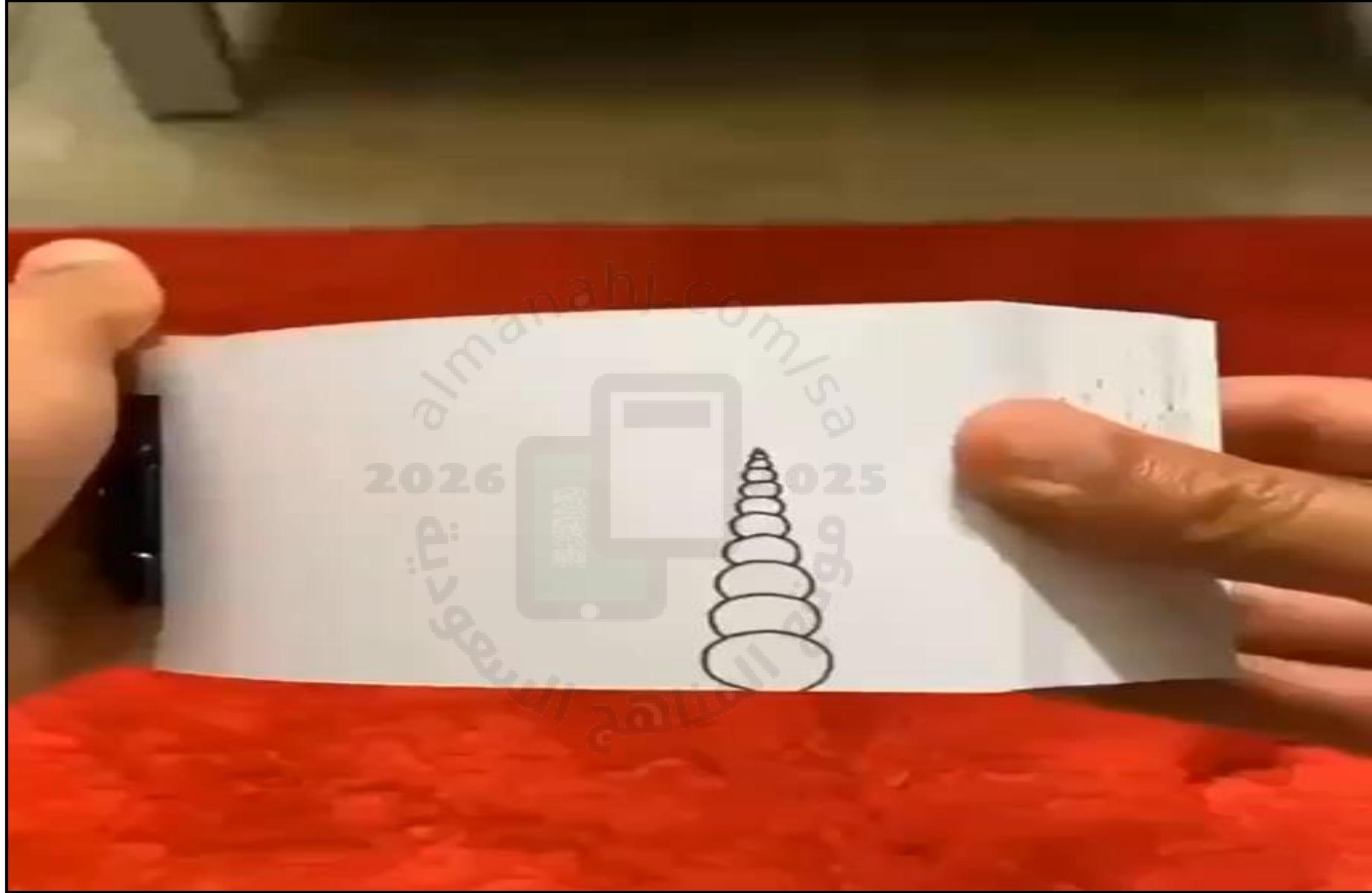


# التطبيق العملي



هل تساءلت يوماً عن كيفية إنشاء الرسومات المتحركة ،  
وهل لديك طموح بإنشاء رسوماتك المتحركة بنفسك ؟

تعمل الرسوم المتحركة ، عن كيفية إنشاء الرسومات المتحركة، ثنائية الأبعاد D2  
بنفس مبدأ تقليب صفحات كتاب يحتوي على رسومات **بينها اختلاف بسيط** في كل  
صفحة من صفحاته، وحين يتم تقليب تلك الصفحات بسرعة، تبدو لنا الرسوم وكأنها  
تتحرك ، توفر بعض البرامج طرقاً أسهل من تقليب صفحات الكتاب لإنشاء الرسوم  
المتحركة،



Pencil D2      وستستخدم في هذا الدرس برنامج بنسل ثنائي الأبعاد

الخاص بالرسم المتحركة ثنائية الأبعاد.



برنامج بنسل ثنائي الأبعاد

(Pencil2D)



تقنية رقمية

## الدَّرْسُ الْخَامِسُ: إِنْشَاءُ رَسُومَاتٍ ثَنَايَةً الْأَبْعَادِ



2026

المرحلة

2025

# الأدوات

يعد بنسل ثنائي الأبعاد برنامجاً مجانياً

يسمح لك بإنشاء رسوم متحركة مرسومة يدوياً.

2026  
2025

لتحميل البرنامج

<https://www.pencil2d.org/download/>



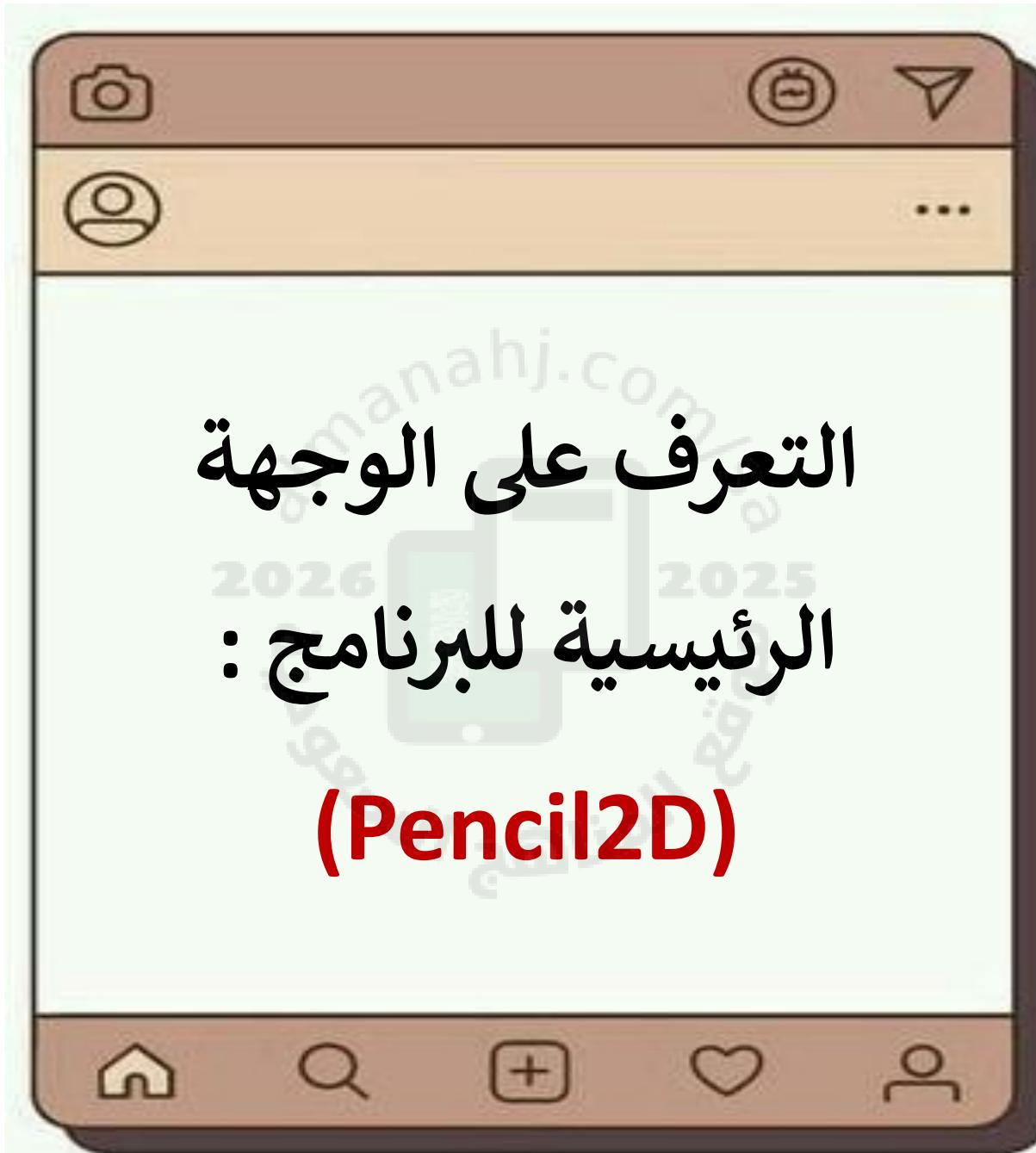
# تطبيقات بديلة على الأجهزة الذكية



التعرف على الوجهة

الرئيسية للبرنامج :

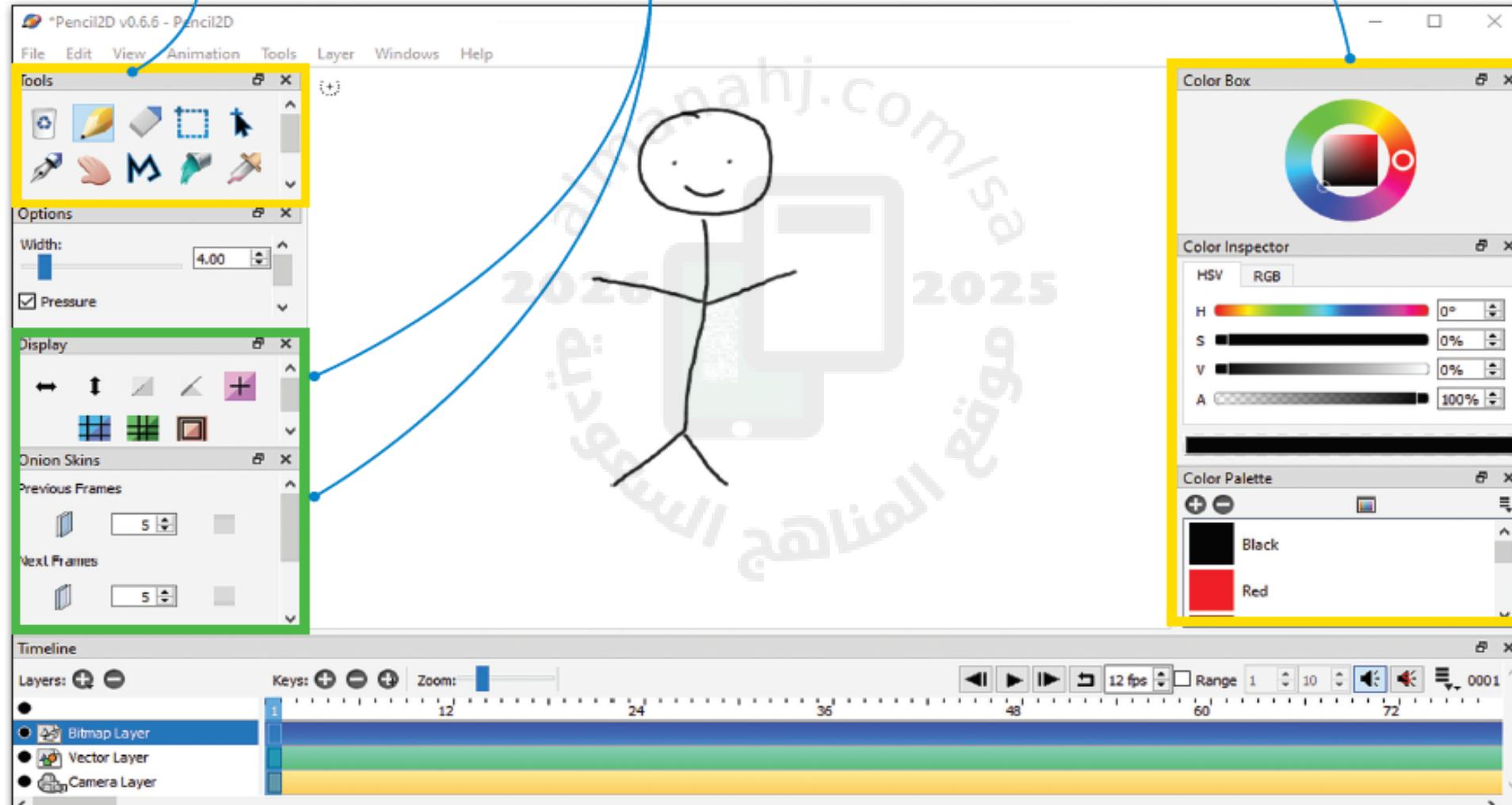
**(Pencil2D)**



في قسم الأدوات، يمكنك استخدام أدوات متنوعة لتحرير الرسومات وضبطها.

يمكنك أيضًا إعداد خيارات لوحة الرسم وتحسين الإعدادات للإطار الحالي في الرسم المتحرك.

يمكنك تحديد الألوان من اختيارك أو تخصيص الألوان الخاصة بك.



تقنية رقمية

## الدَّرْسُ الْخَامِسُ: إِنْشَاءُ رُسُومَاتٍ ثُنَائِيَّةً الْأَبْعَاد



2026

2025

مُوْقَعُ الْمَهَاجِرِ | mahanahj.com/zae

يُعمل بنسل ثنائي الأبعاد بطريقة بسيطة للغاية، ويعتمد بشكل أساسي على تنظيم الطبقات والمفاتيح في **نافذة المخطط الزمني أسفل الشاشة** لإنتاج الرسوم المتحركة.



ترمز المفاتيح إلى ما يشبه الصفحات المختلفة في كتاب الصور المتحركة.  
يؤدي تسلسل الصور أو الإطارات إلى إنشاء رسم متحرك.

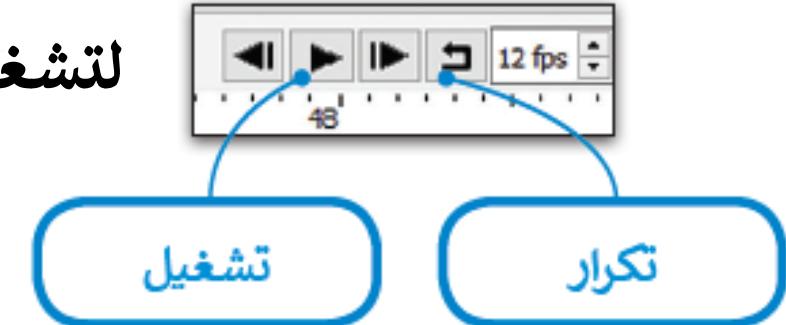
**GIMP** يمكنك تقسيم عناصر كل مفتاح بين الطبقات كما في برنامج جيمب على سبيل المثال:  
يمكن أن يكون لديك طبقة للخلفية، وطبقة أخرى لشخصيات رسوماتك المتحركة في نفس الصفحة أو المفتاح.

توجد في برنامج بنسل ثنائي الأبعاد Pencil D2

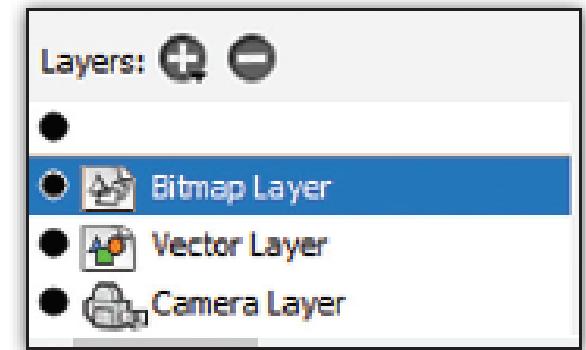
أربعة أنواع من الطبقات:

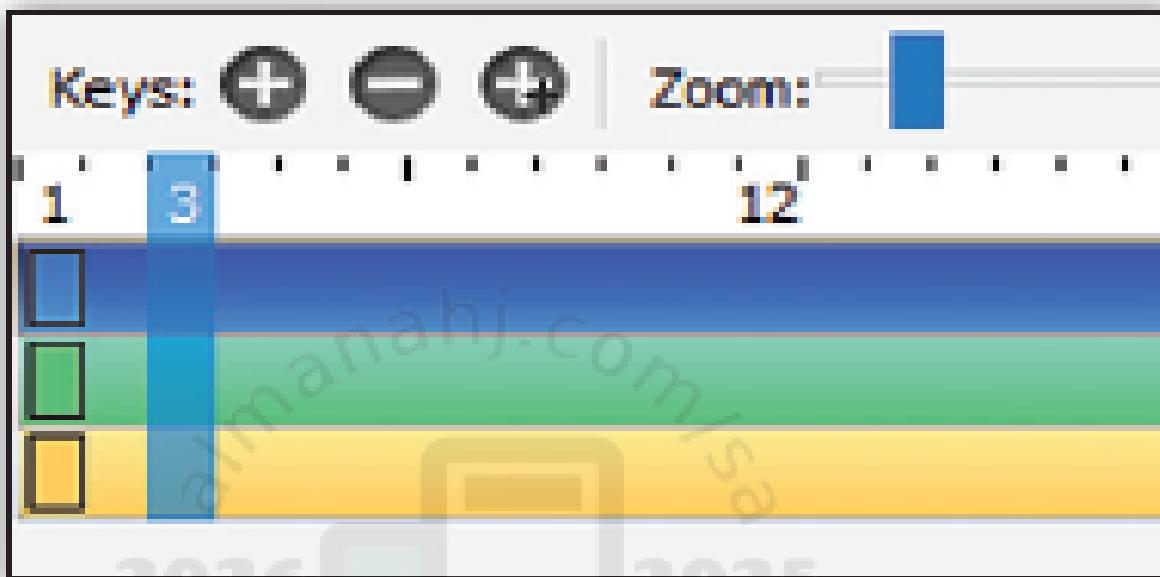
- طبقة الصور النقطية **Bitmap image**
- وطبقة الصورة المتجهة **vector image**
- وطبقة الصوت **sound**
- وطبقة الكاميرا **camera**

لتشغيل التأثير الحركي استخدم أزرار التحكم في المخطط الزمني.



يمكنك إضافة طبقات وحذفها باستخدام أزرار + أو - بجوار الطبقات.





يشار الى الاطار الحالي بواسطة الشريط الازرق ويمكن تغييره عن طريق تحريكه على رسمك المتحرك ( أو استخدام السهمين الأيمن واليسار )

الطبقات

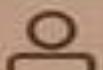
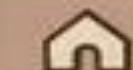
(Pencil2D)



...

2026

2025



○ لتحديد الطبقة التي تريدها، عليك الضغط عليها من قائمة الطبقات

(أو استخدام المؤشرين نحو الأعلى أو الأسفل )

○ يمكنك تغيير ترتيب الطبقة عن طريق سحب الطبقة حين يكون المؤشر عليها.

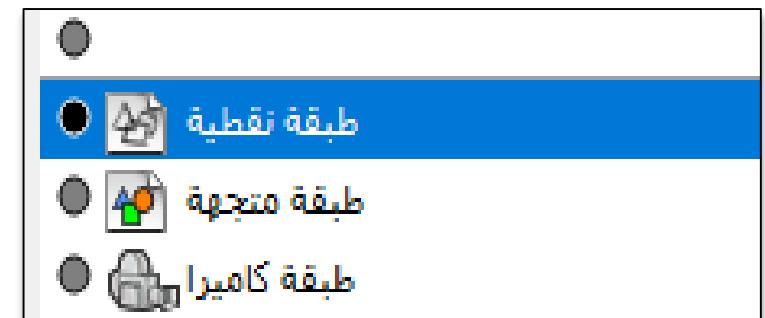
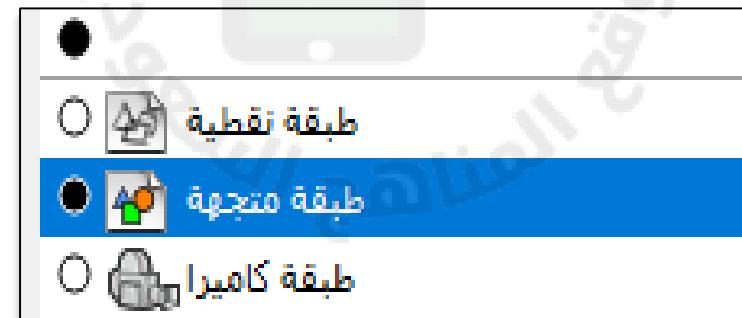
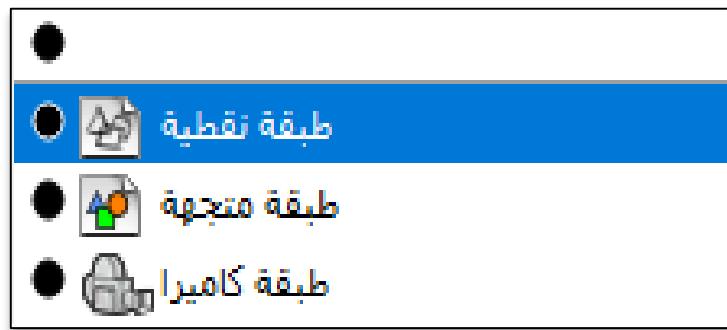
○ يؤثر الترتيب على طريقة عرض طبقات الصور فوق بعضها ولكنه لا يؤثر على

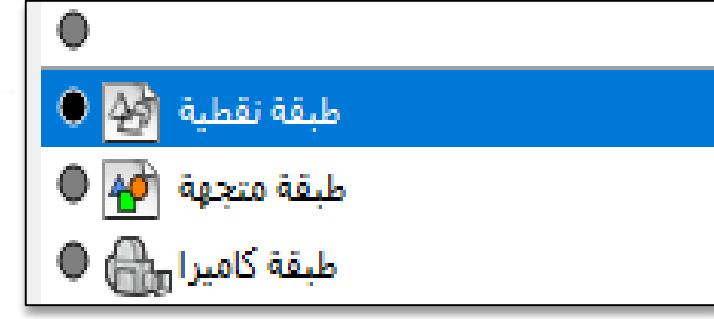
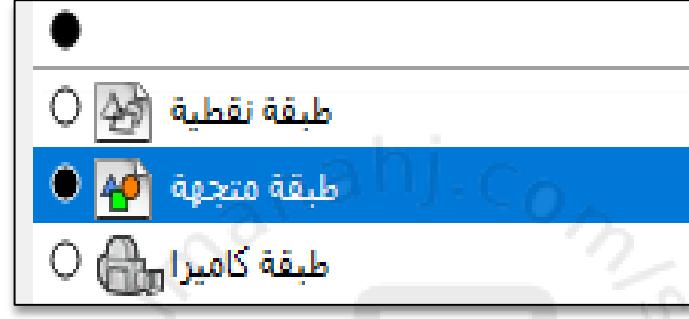
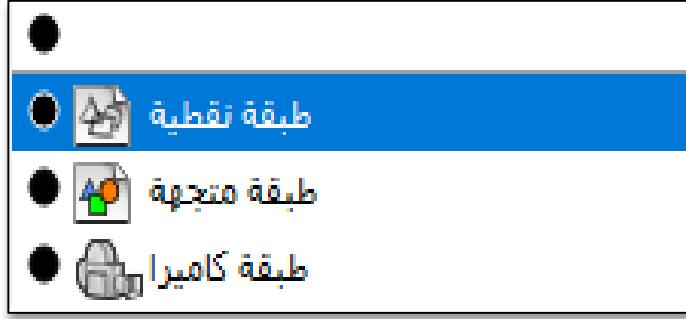
طبقات الصوت والكاميرا.

○ يمكن تغيير اسم الطبقة عن طريق الضغط المزدوج على الاسم في قائمة الطبقات .

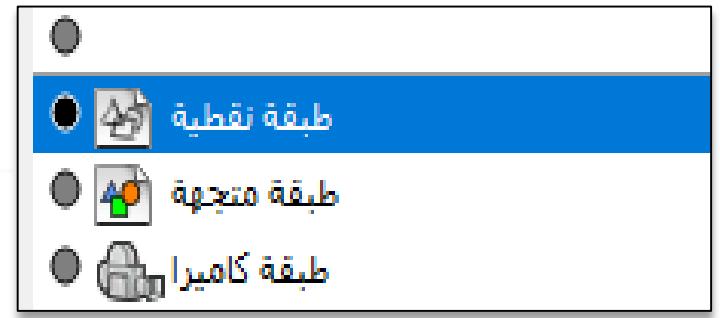
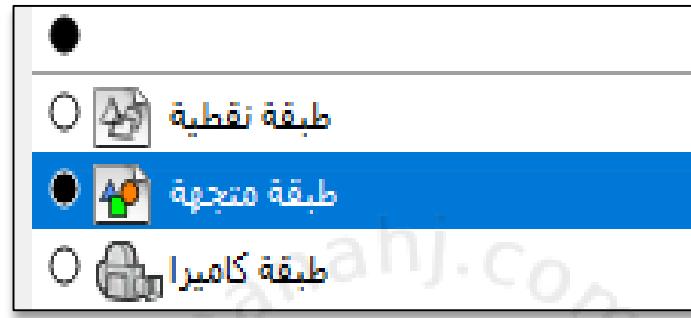
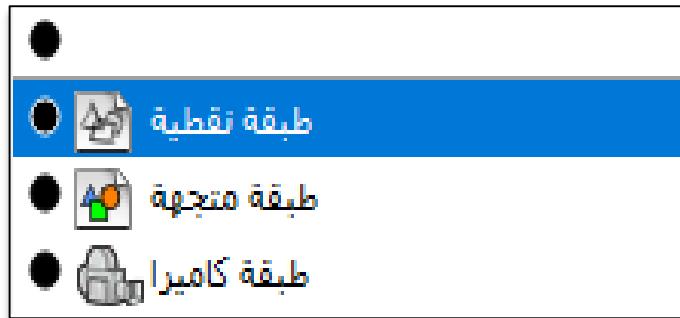
○ يمكن تنشيط الطبقات أو إلغاء تنشيطها بالضغط فوق الدائرة الموجودة بيسارها.

○ يتم إخفاء طبقة الصورة المعطلة من منطقة الرسم.





إذا كانت الطبقة المحددة حالياً هي طبقة الصورة ، فستعرض في منطقة الرسم ظاهرة تماماً بشكل افتراضي ، بينما ستكون طبقات الصورة الأخرى شبه شفافة، وذلك لتساعدك في التركيز على الطبقة المحددة.



إذا كنت ترغب برؤية جميع طبقات الصورة ظاهرة تماماً كما هو في العرض النهائي ،  
أضغط على الدائرة الموجودة فوق كل الطبقات لتحويلها إلى اللون الأسود .  
وعلى العكس من ذلك، إذا أردت التركيز على طبقة محددة وإخفاء باقي الطبقات،  
اضغط فوق الدائرة مرة أخرى

الرسم على طبقات الصورة  
**(Pencil2D)**



إن أول ما يفكر به مستخدم برنامج بنسل ثنائي الأبعاد هو الرسم.

يمكنك الرسم في إحدى طبقات الصورة باستخدام أدوات الرسم القياسية

(قلم الرصاص، قلم الحبر، الفرشاة، دلو الطلاء ...).

بشكل افتراضي، طبقة الصورة النقطية هي أول طبقة محددة في الملف الجديد

عند إنشائه في البرنامج.



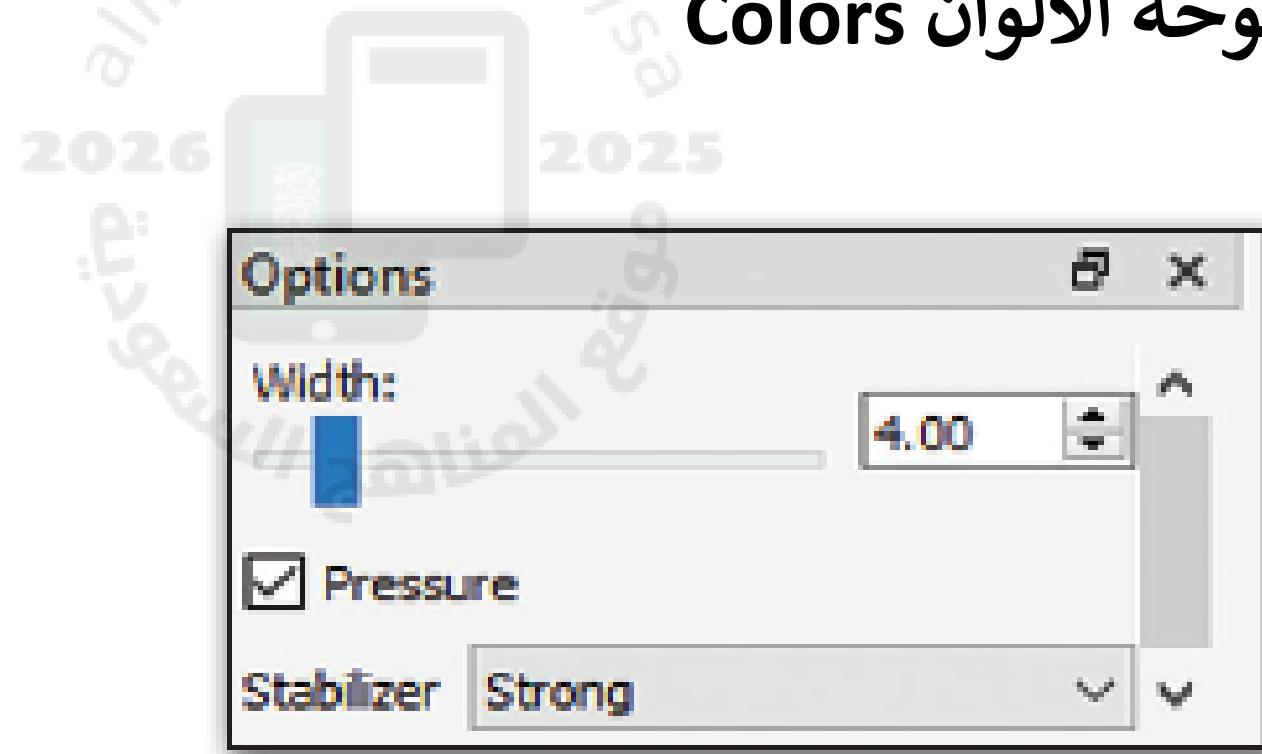
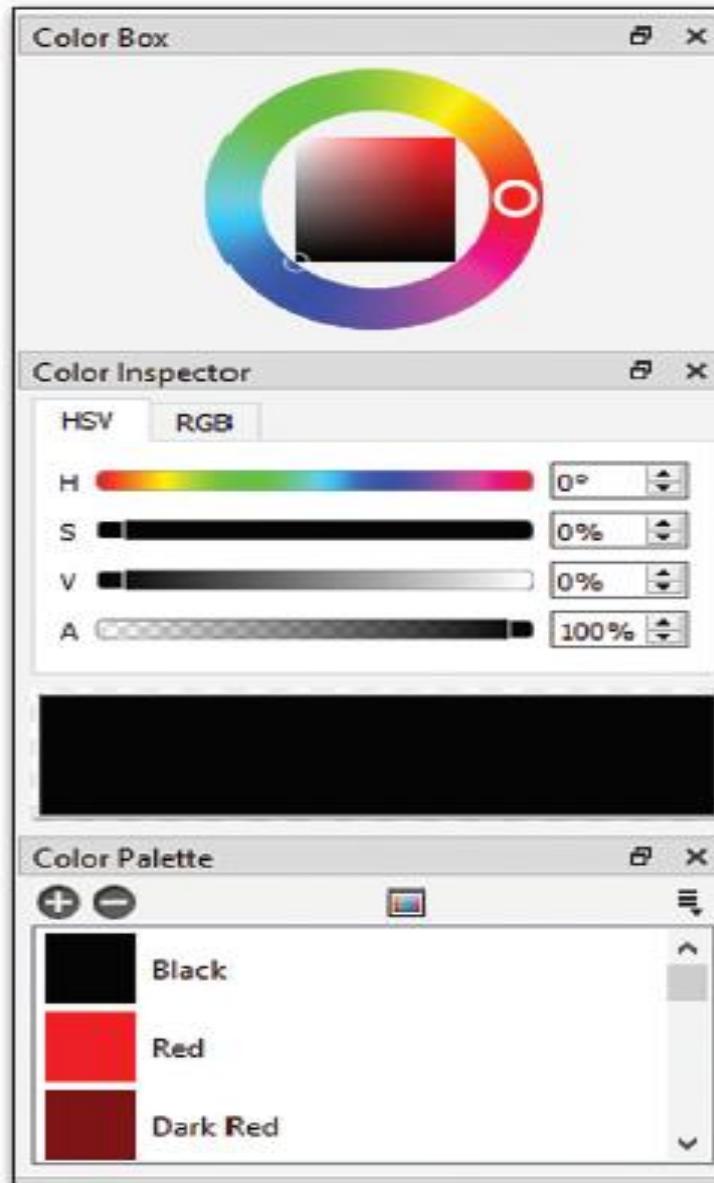
يمكنك الرسم في أي مكان داخل منطقة الرسم  
 فهي بمثابة لوحة رسم بمساحة غير محدودة.

تستخدم أدوات الرسم في البرنامج بشكل مشابه لأدوات الرسم العادية،

فيتمكن مثلاً تخصيص كل منها بحجم ولون معين، وذلك

من خصائص الأداة لوحة الخيارات

## لوحة الألوان Colors Options

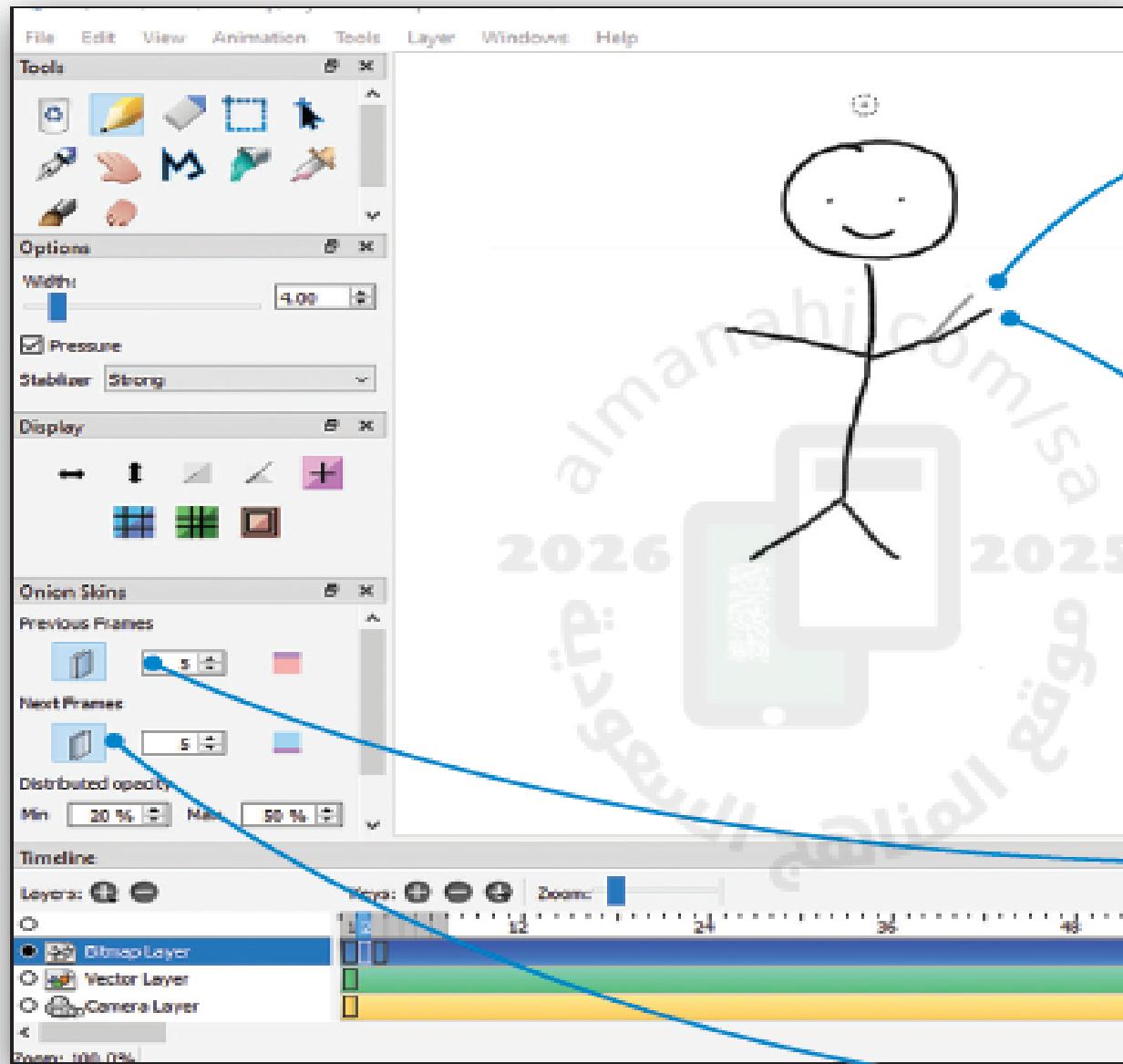


# رسم الإطارات الرئيسية: (Pencil2D)



إذا أردت أن تكون الحركة في الرسوم المتحركة سلسة إلى حد ما، يجب رسم إطارات رئيسة مع قليل من الاختلاف بين كل إطار وآخر.

يطلق على هذه الطريقة اسم **طريقة قشرة البصلة** يوفر البرنامج الأزرار التي تحتاجها لتنشيط أو إلغاء تنشيط قشر البصل على الصورة السابقة والتابعة.



جزء شبه  
شفاف  
من الإطار  
السابق

جزء من  
الإطار الحالي  
يختلف قليلاً  
عن الإطار  
السابق

عرض  
الإطار  
السابق

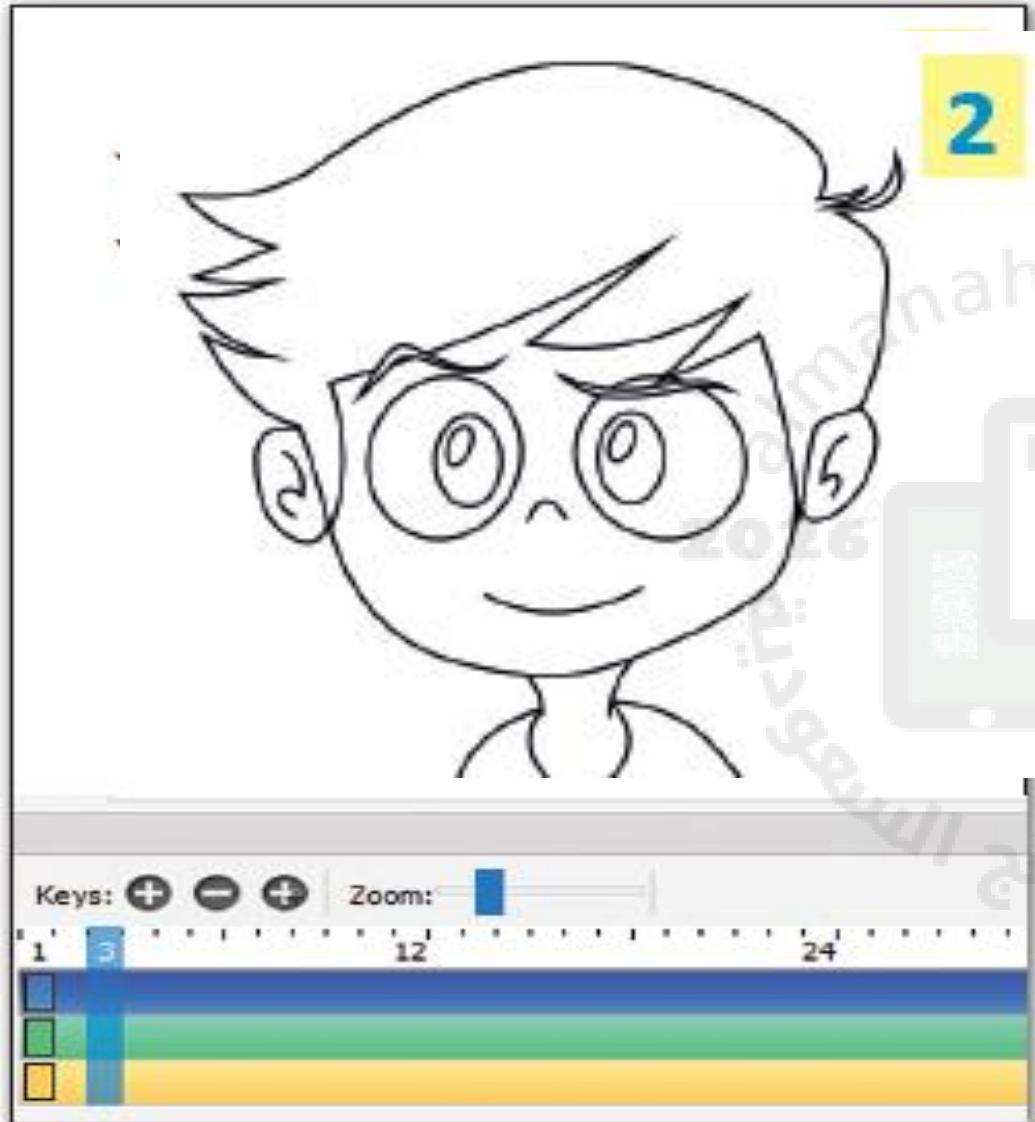
عرض  
الإطار التالي



**تختلف الرسومات المتوجهة عن الصور النقطية** في أن جميع الرسومات والخطوط المستخدمة فيها يتم تحويلها إلى أشكال هندسية.

على عكس **الصور النقطية** التي تصلح للمسودات السريعة والصور الأكثر تفصيلاً كخلفيات الصور المتحركة مثلاً.

- **الصور المتوجهة** تكون مثالية للشخصيات الكرتونية والأجسام محددة الملامح.
- **الصور النقطية** تكون مثالية للمسودات السريعة وخلفيات الصور المتحركة .

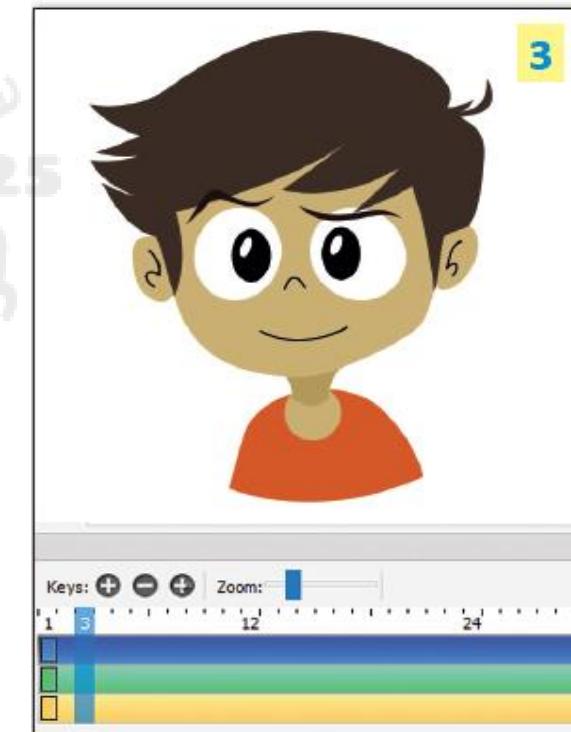
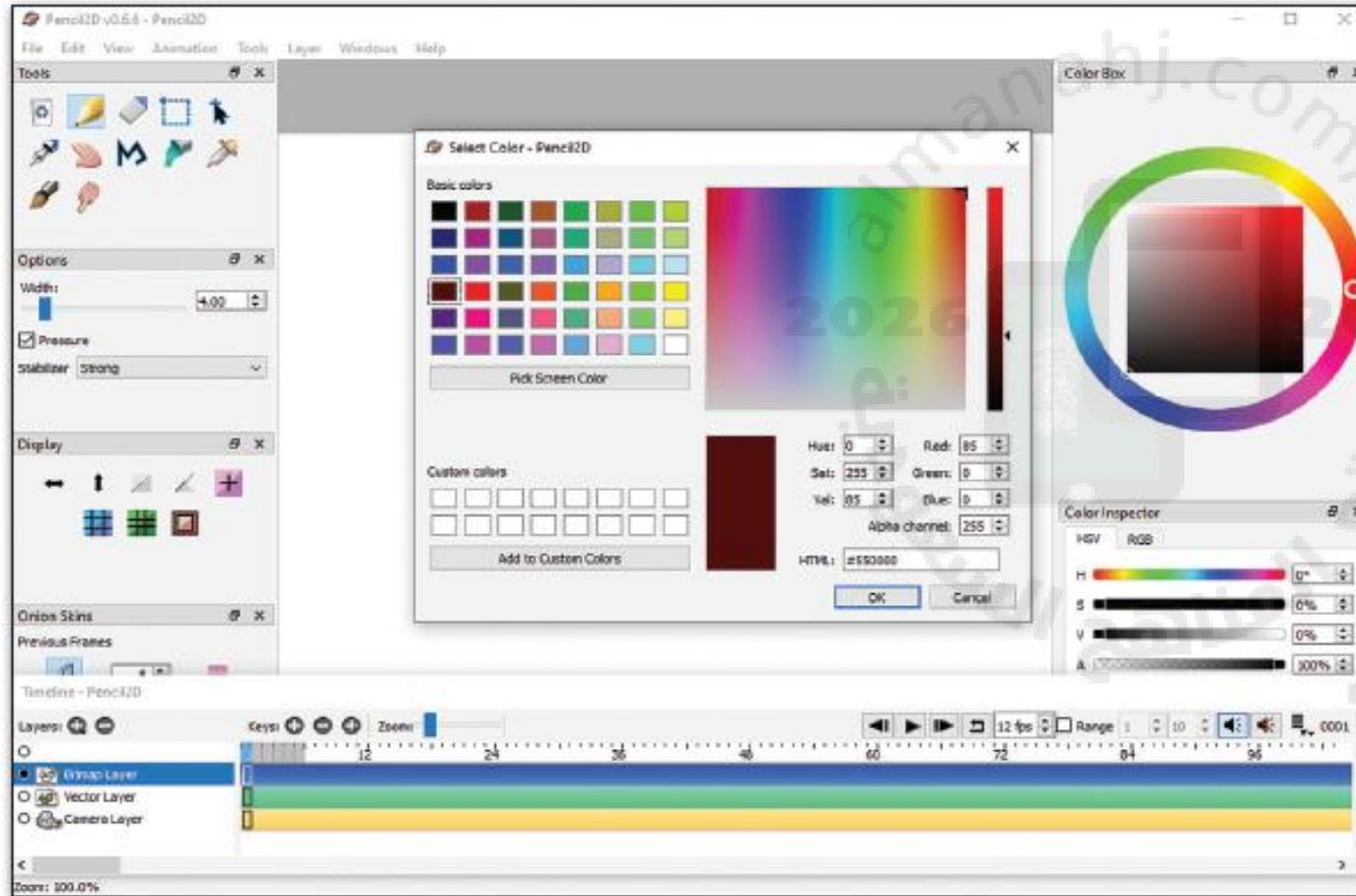


# إضافة الألوان على الصورة (Pencil2D)



## إضافة الألوان على الصورة:

- < اضغط على أداة Paint Bucket (دلو الطلاء) ① واختر لوناً من Color Palette (لوحة الألوان). ②
- < اختر أحد الألوان المحددة مسبقاً أو اضغط على المربع الأسود لفتح نافذة التقاط اللون. ③





تقنية رقمية

الدَّرْسُ الْخَامِسُ: إِنْشَاءُ رُسُومَاتٍ ثُنَائِيَّةً الْأَبْعَاد

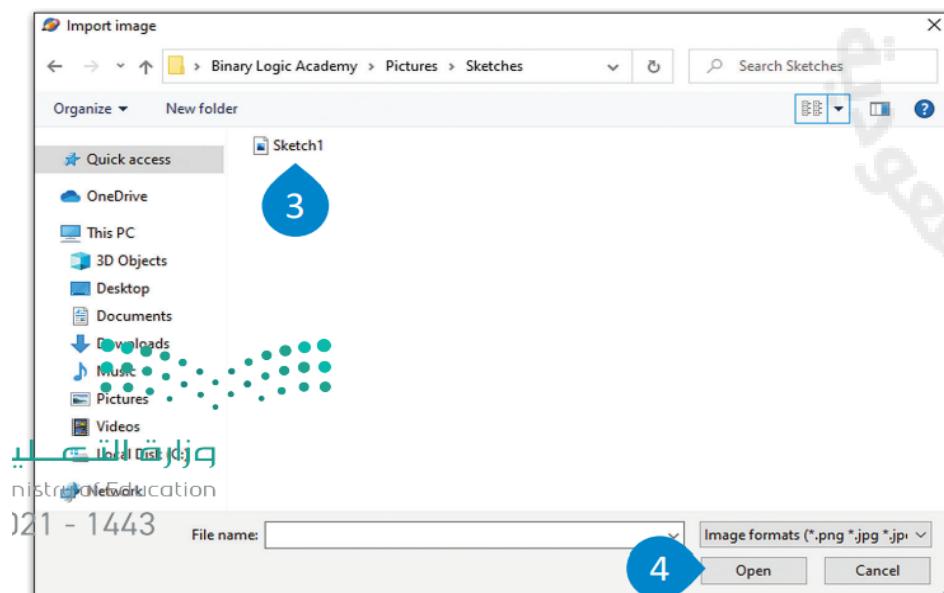


# يمكنك استيراد رسوماتك باستخدام

## برنامج بنسل ثنائي الابعاد.

### يمكنك البرنامج من استيراد صورة نقطية

#### إلى إطار معين في طبقة نقطية.



# استخدام طبقة الكاميرا (Pencil2D)



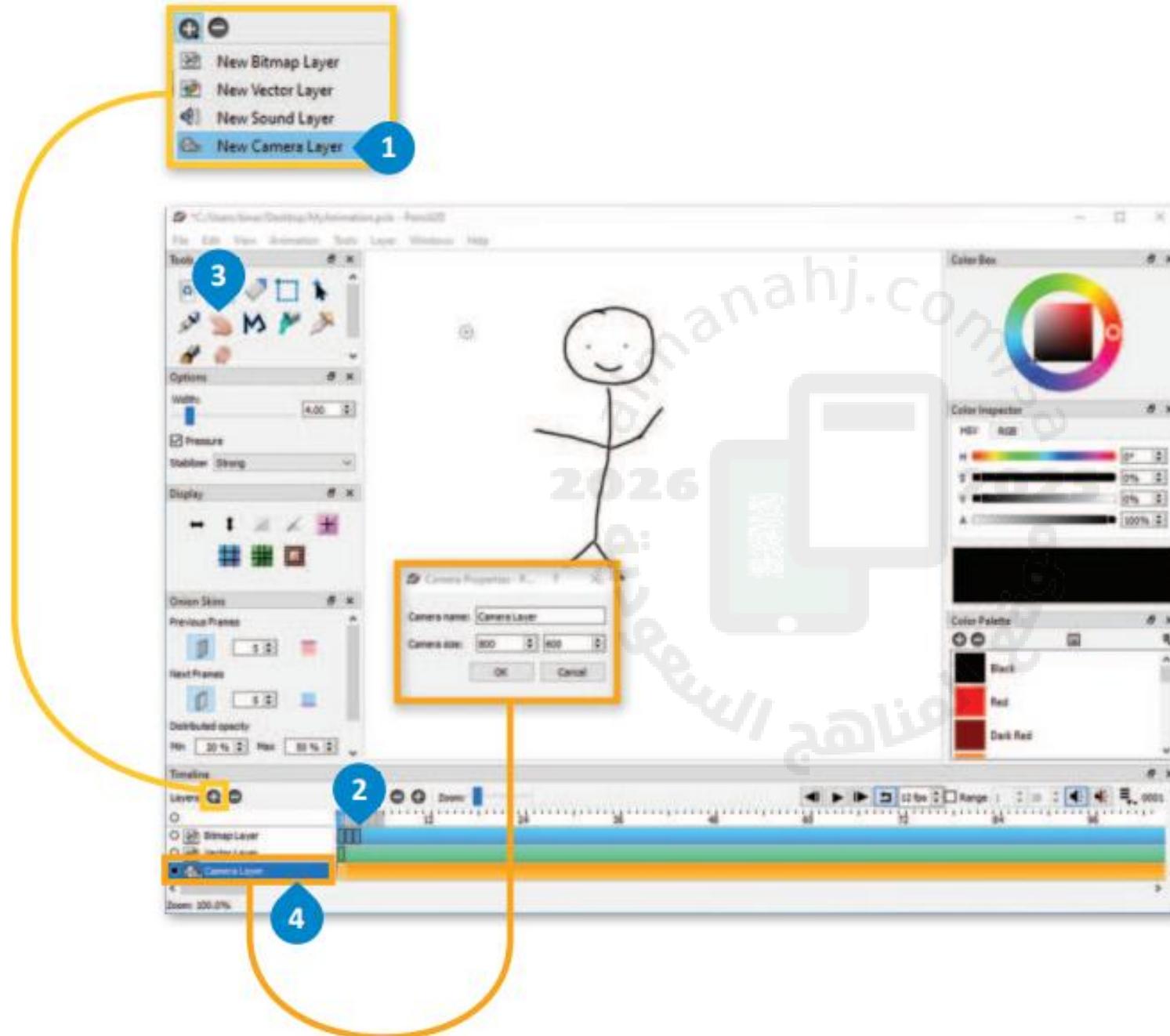
تتيح طبقة الكاميرا تحديد طريقة عرض معينة بنسبة عرض إلى ارتفاع مخصصة داخل لوحة الرسم الخاصة بك.

يمكنك أيضا تحديد كيفية عرض كل مفتاح في مسار الكاميرا، كتحريك شخصيتك إلى اتجاه واحد مثلاً.



لتحريك عنصر باستخدام طبقة الكاميرا:

- < أنشئ طبقة الكاميرا ① وانقل المؤشر الأحمر إلى الإطار المطلوب. ②
- < استخدم أداة **Hand** (اليد) لضبط طريقة العرض داخل إطار عرض الكاميرا. ③
- < يمكنك ضبط دقة إطار عرض الكاميرا من خلال الضغط المزدوج على اسم الكاميرا. ④



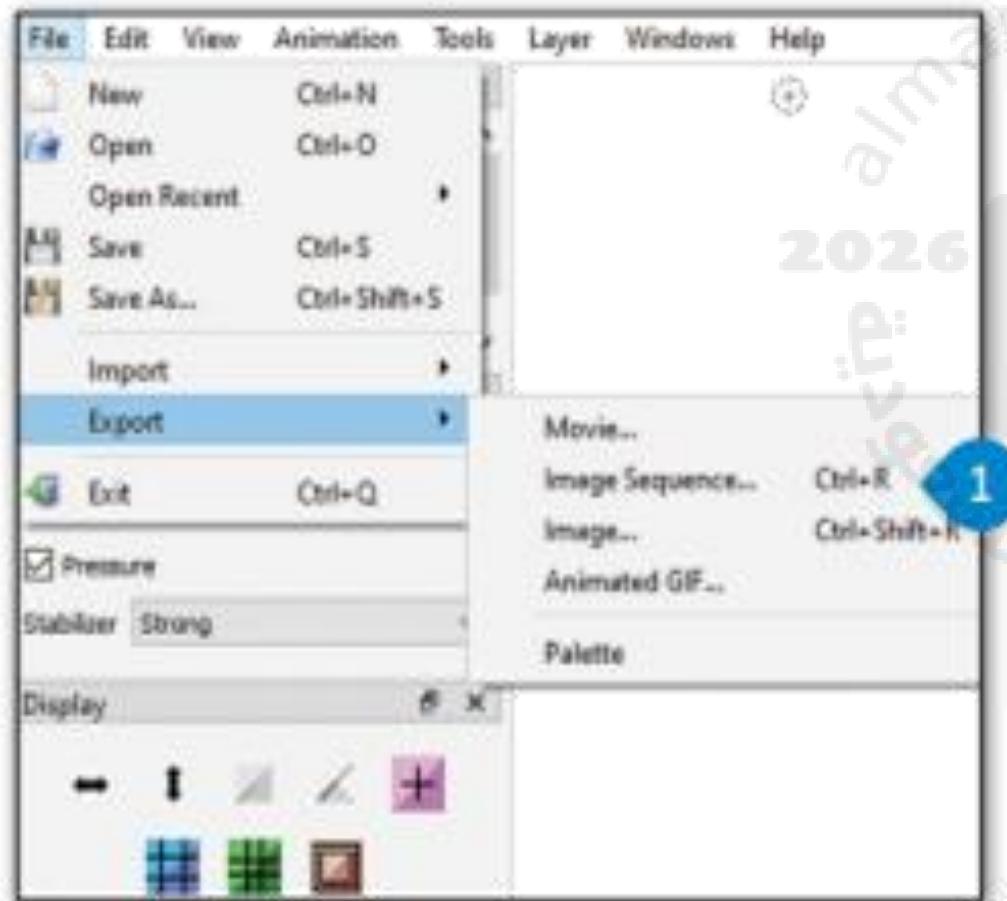
# تصدير الرسوم (Pencil2D)

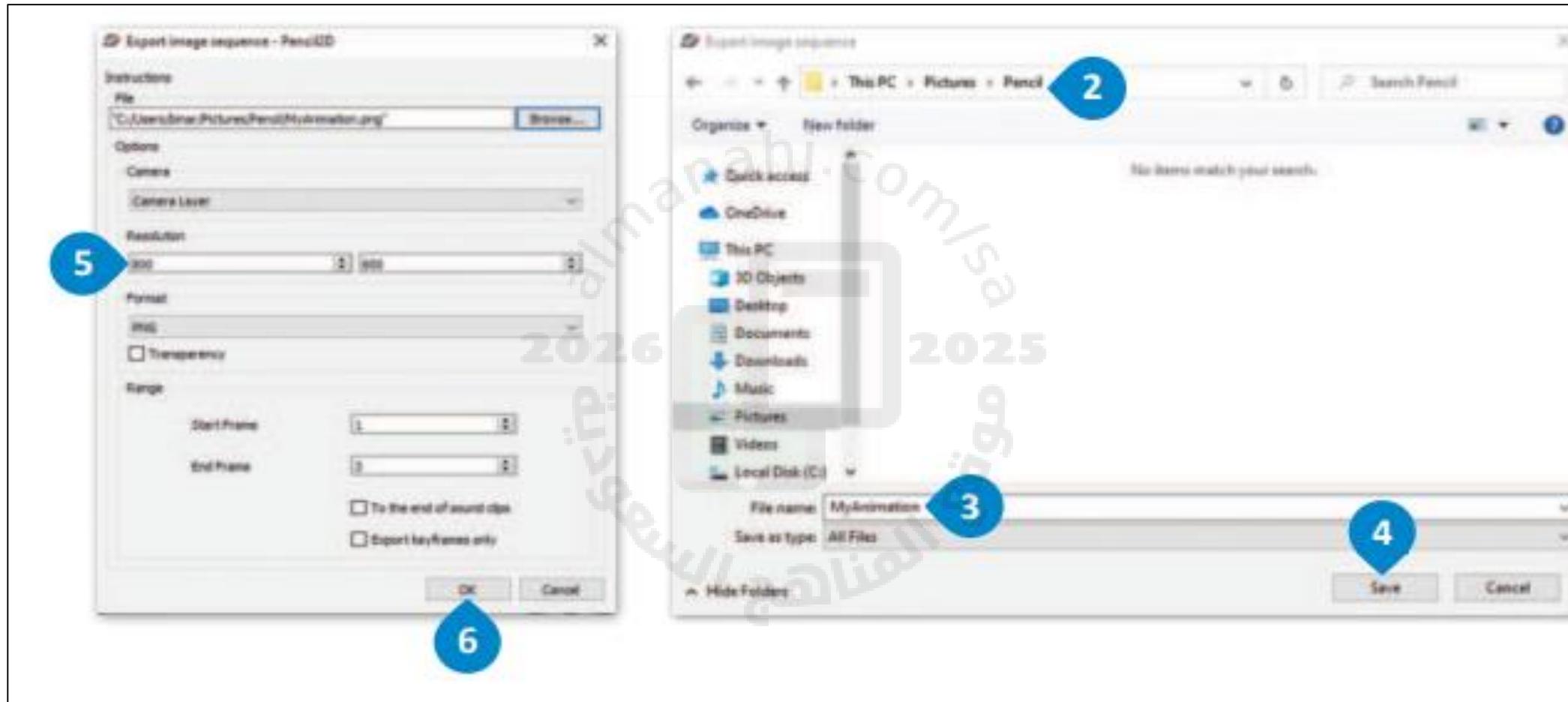


يمكنك تصدير رسومك المتحركة كسلسلة من الصور بصيغة PNG.

لاحظ أن طريقة العرض الحالية سواء كانت عرض العمل أو الكاميرا

هي التي تستخدم في التصدير.





# التقويم الختامي



## تقويم ختامي



<input checked="" type="checkbox"/>	١ توجد في برنامج بنسل ثنائي الابعاد ثلاثة أنواع من الطبقات.	
<input checked="" type="checkbox"/>	٢ ترتيب الطبقات في برنامج بنسل ثنائي الابعاد يؤثر على طبقات الصوت والكاميرا.	
<input checked="" type="checkbox"/>	٣ الصور المتجهة تكون مثالية للشخصيات الكرتونية والأجسام محددة الملامح.	



انتهت الحصة

