

العنوان خريطة مفاهيم البرامج المجانية للتصميم والرسوم المتحركة



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

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

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-03-23 12:07:35

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب الاختبارات الكترونية الاختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل
منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك الامتحان النهائي للمدرس

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثالث الثانوي



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الثالث الثانوي والمادة المهارات الرقمية في الفصل الثاني

تحميل كتاب الطالب الحاسب وتقنيات المعلومات للفصول الثلاثة للتعليم المستمر طبعة 1445 هـ

1

توزيع المهارات الرقمية (التصميم الرقمي) المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث

2

توزيع المهارات الرقمية المتعلقة بالفصل الدراسي الثالث

3

خريطة مفاهيم البرامج المجانية للتصميم

دليل شامل لتعلم الرسوم المتحركة وتحرير الصور باستخدام برامج مفتوحة المصدر

المجانية

Open Source

GIMP (Image Editing) تحرير الصور

ما هو GIMP؟

برنامج التلاعب بالصور الأقوى مجاناً. هو بديل ممتاز للبرامج المدفوعة ويستخدم للتصميم والتعديل والرسم.

- ✓ تعديل الألوان والإضاءة (Colors & Exposure).
- ✓ استخدام الطبقات (Layers) والمحاكاة (Masks).
- ✓ أدوات تحديد وتراجع متقدمة.



نصائح احترافية في GIMP:

- استخدم أقنعة الطبقات (Layer Masks) لتعديل أجزاء من الصورة بدون حذف.
- تعلم اختصارات لوحة المفاتيح لتسريع العمل.
- يمكنك تثبيت إضافات (Plugins) لزيادة وظائف البرنامج.
- للحصول على البرنامج: www.gimp.org

الرسوم المتحركة (2D Animation)

Pencil2D

ما هو Pencil2D؟

هو برنامج مجاني ومفتوح المصدر يسهل استخدامه لإنشاء الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد. مناسب للمبتدئين والمحترفين.

- ✓ رسم وتلوين مباشر داخل البرنامج.
- ✓ دعم الطبقات (Layers) والرسومات النقطية والمتجهة.
- ✓ خاصية "البصل" (Onion Skinning) لرؤية الإطار السابق واللاحق.

واجهة البرنامج والأدوات



التصميم: خريطة مفاهيم تعليمية | المصدر: الدروس المقدمة والصور التوضيحية



توضح الصورة شريط الأدوات، منطقة العمل، والإطار الزمني (Timeline) حيث يتم ترتيب الرسوم لتحريكها.

نصائح إضافية للمبتدئين:

- ابدأ برسم بسيط (مثل عصا) لتعلم الحركة.
- استخدم 12 إطاراً في الثانية للحركات السلسة.
- احفظ عملك بصيغة .png للحفاظ على الطبقات.