وزارة التربية

المعلوماتية

للصف التاسع

الجزء الثاني

المرحلة المتوسطة
الطبعة الثانية

اسم المدرسة :

اسم الطالب :

الصف :

رقم الجهاز :

وزارة التربية

المعلوماتية

للصف التاسع

الجزء الثاني

تـأليف

أ. علي أحمد أبو زيد

أ. أسامة عبد العزيز غازي

أ. بدرية حسين صادق

أ. نادية عبد الرحمن البناي

تصميم وإخراج

أ. إيمان عبد العزيز الفارسي

الطبعة الثانية

١٤٣٨ - ١٤٣٩هـ

٢٠١٧ - ٢٠١٨م

حقوق التأليف والطبع والنشر محفوظة لوزارة التربية بدولة الكويت قطاع البحوث التربوية والمناهج
إدارة تطوير المناهج

الطبعة الأولى ٢٠١٠/ ٢٠١١ م
الطبعة الثانية ٢٠١١/ ٢٠١٢ م
٢٠١٣/ ٢٠١٤ م
٢٠١٥/ ٢٠١٦ م
٢٠١٧/٢٠١٨م

لجنة مواءمة المرحلتين المتوسطة والثانوية
أ.نجيبة أحمد دشتي

أ . محمد عبد الغني أحمد
أ . محمد عبد الجواد الخليجي
أ . حسام فتحي سليمان
أ . أحمد السيد الحسيني
أ . محمد السيد إبراهيم
أ . إيمان عبد العزيز الفارسي
أ . حنان علي غضنفري
أ . محمد محمد جابر

أ . منى محمد أحمد الكندري

بسم الله الرحمن الرحيم

صاحب السمو الشيخ صباح الأحمد الجابر الصباح

أمير دولة الكويت

سمو الشيخ نواف الأحمد الجابر الصباح

ولي عهد دولة الكويت

المحتوى

الموضوع	رقم الصفحة
- المقدمة	١١
- وحدة برنامج SWiSH Max4	١٣
• مبادئ تصميم الرسوم	١٥
• التعريف ببرنامج SWiSHMax4	١٩
• إنتاج الفيلم	٢٧
• التعامل مع الكائنات	٣٩
• التأثيرات Effects	٤٤
- كراسة المتعلم	٥٣
- المشروع	٧٧
- التقويم	٨٣
- المراجع	١٠٤

المقدمة

عزيزي المتعلم :

لقد شهدت الآونة الأخيرة تطوراً ملحوظا في ثورة تكنولوجيا المعلومات ،وكذلك تطوير المناهج الدراسية بدولة الكويت وتأكيداً على سياسة الدولة الرامية إلى تطوير إمكانات أبنائها ورفع كفاءتهم إلى أحدث ما توصل إليه التكنولوجيا المعاصرة من معلومات وأدوات يمكن أن تتم الاستفادة منها ولذا جاء تطوير كتب المعلوماتية بالمرحلة المتوسطة لتواكب ما نطمح إليه في ما يدرسه أبناؤنا الطلاب في هذه المرحلة فقد تم تطوير جميع الكتب الدراسية من الصف السادس إلى الصف التاسع لتضم مجموعة من المهارات والمعلومات التي تنمي العديد من القدرات لدى الطلاب من تفكير وإبداع وتعامل مع مستحدثات العصر وكذلك بما يحقق الأهداف العامة للتربية بدولة الكويت وكذلك تحقيق الأهداف العامة والخاصة لتدريس المعلوماتية بالمرحلة المتوسطة .

وهذه السلسة هي استكمال لما درسه المتعلم بالمرحلة الابتدائية وتمهيداً مميزا لما سيدرسه بالمرحلة الثانوية فهي سلسلة تحمل بين طياتها العديد من المهارات والمعلومات التي تثري المتعلم في حياته العلمية والعملية .

ويصحبنا هذا الكتاب في عرض العديد من الموضوعات الدراسية :

وحدة برنامج SWiSH Max4:

و يتم التعامل في هذه الوحدة لأول مرة مع البرنامج من حيث التعريف بمزاياه و مفاهيمه الأساسية وخطوات تشغيله ومناطق نافذته ، ثم نتطرق إلى إنتاج الفيلم من حيث التعامل مع الأفلام والتحكم في عرض العمل وخطوات تصدير الفيلم وإغلاق الملف وإعداد المسرح وإدراج الكائنات واختبار عرض الفيلم ، وأخيراً تبين الوحدة أدوات التحكم في شكل الكائنات والتحكم في التأثيرات وتطبيق تأثيرات الموضع على الكائن ، يلي ذلك مشروع يتضمن تطبيقاً عملياً لما تعلمته من معارف ومهارات في موضوع الوحدة .

فأهلاً بك عزيزي المتعلم في الجزء الثاني من كتاب المعلوماتية للصف التاسع ، متمنين لك كل التوفيق وعظيم الفائدة .

لجنة المواءمة

وحدة برنامج
SWiSH Max4

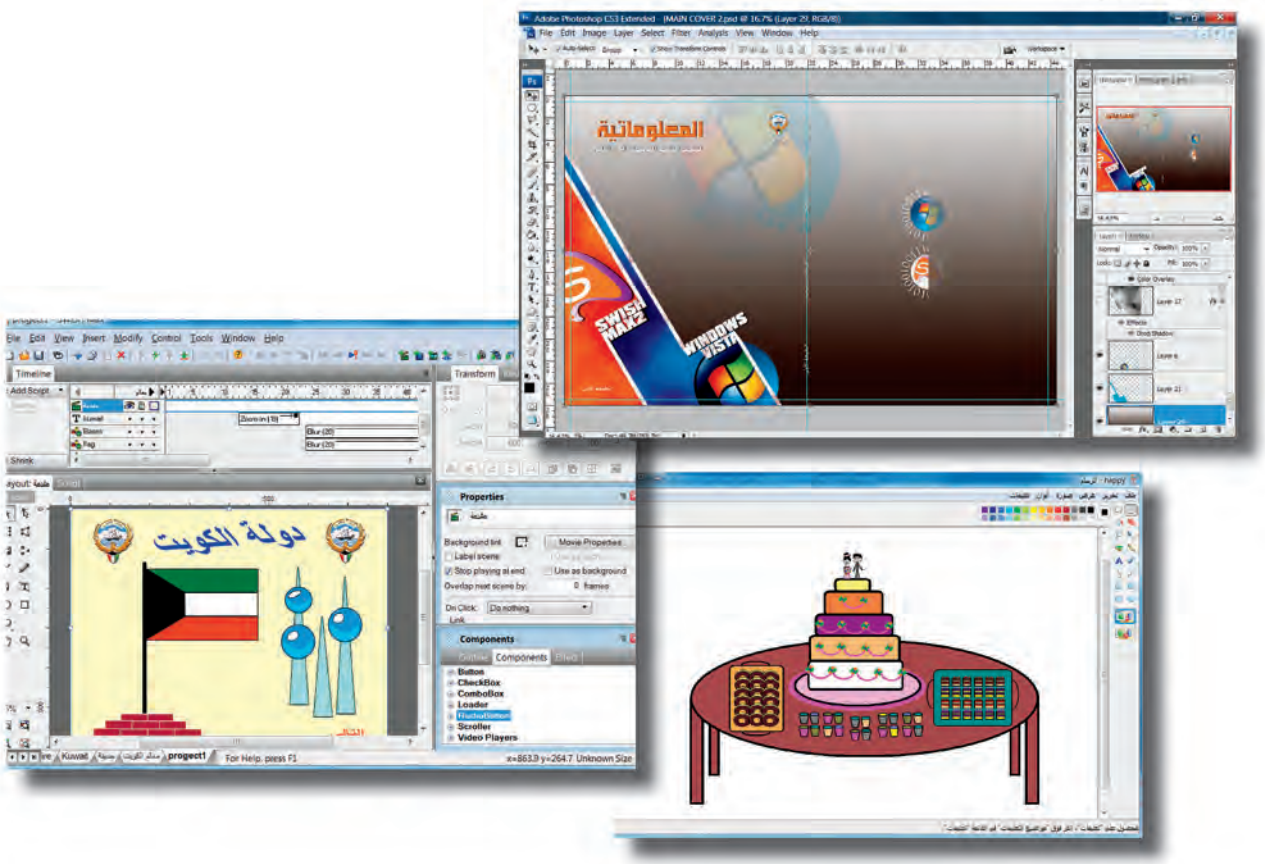
- مبادئ تصميم الرسوم
- التعريف ببرنامج SWiSH Max4
- إنتاج الفيلم
- التعامل مع الكائنات
- التأثيرات Effects

مبادئ تصميم الرسوم

التصميم الرسومي

انتشر استخدام الحاسوب في كافة المجالات الحياتية ، ومن أهم هذه المجالات تصميم وإعداد وإنتاج الرسوم الثابتة ثنائية وثلاثية الأبعاد التي يمكن تحريكها لتظهر كأفلام باستخدام برامج الرسوم Graphic Programs وبرامج التصميم بمساعدة الحاسب (CAD-Computer Aided Design) ، حيث تعتبر برامج التصميم بمساعدة الحاسوب من التطبيقات التي تنتشر انتشاراً واسعاً في عالم اليوم ، حيث تقوم بأعمال كثيرة مثل تصميم أجزاء السيارات ، والطائرات ، ولوحات الدوائر الكهربائية ، والمباني ، والأنفاق التي تحتاج لدرجة عالية من الإتقان والدقة ، وتصاميم الديكورات الداخلية للمنازل والمكاتب ، تصميم الواجهات الرسومية للبرامج ، الإعلانات ، تصميم مواقع صفحات الإنترنت ، وتصميم صور وأفلام الكرتون . . . . . إلخ .

ومن أشهر برامج إعداد وتصميم وإنتاج الرسوم الفوتوشوب Photoshop ، الكورل درو CorelDraw. برنامج الرسام Paint والبرامج المستخدمة في التأثيرات والوسائط المتعددة مثل برامج الفلاش Flash ، والسويش SWiSH وغيرها .



مبادئ تصميم الرسوم

وتقسم الرسوم الحاسوبية إلى فصيلتين رئيسيتين : الرسوم النقطية Bitmap والرسوم المتجهة Vector .

١- الرسوم النقطية Bitmap Graphics:

هي عبارة عن شبكة من الألوان تُمثل الصورة ،كل نقطة في هذه الشبكة تسمى بالوحدة الضوئية «البكسل Pixel» ،وكل بكسل في رسوم الـBitmap يتحدد من خلال معلومتين : موقع البكسل من خلال الإحداثيات ولون البكسل ، عند العمل ضمن الرسوم من هذا النوع ، فهي تعمل على تحرير مجموعات من البكسل بدل تحرير أشكال أو كائنات تؤلف الرسم .وعند تغير الصورة النقطية إلى مقاس مختلف أو دقة نقطية مختلفة ينبغي إعادة رسم البكسلات التي تتألف منها الصورة مما يؤدي إلى تشوهات في الصورة . وكقاعدة عامة فإن الصورة النقطية تؤدي إلى إنشاء ملف كبير الحجم .

من أهم امتدادات ملفات الصور النقطية:

Graphics Interchange Format	GIF
Portable Network Graphic	PNG
Bitmap Picture	BMP
Tagged Image File Format	TIFF
Joint Point Experts Group	JPG

ومن أشهر البرامج التي تنشئها وتتعامل معها:

Paint ، Image composer ، Ulead photo viewer ، PhotoShop ، Paint shop pro بالإضافة إلى معظم برامج معالجة الصور ، ومستعرضات الإنترنت .

مثال

لاحظ الصورة التالية من نوع الصور النقطية Bitmap image وهي ذات امتداد (jpg) قبل تكبير الصورة وبعد تكبيرها .

الصورة قبل التكبير.

لاحظ تشوه الصورة بعد تكبيرها.

مبادئ تصميم الرسوم

٢- الرسوم المتجهة Vector Graphics :

عبارة عن مجموعة من العناصر ، كل عنصر له نقطة بداية ونقطة نهاية ، فكل عنصر يتكون من خطوط ومنحنيات محددة بمعادلات رياضية تصف الصورة بحسب عناصرها الهندسية ، والتي تتألف من المسارات التي تشكل المنحنيات والخطوط والأشكال ، وتلك المسارات قد تكون مملوءة بالألوان الثابتة أو المتدرجة ، وقد تكون بلا ألوان داخلية ، لتصبح مجرد خطوط تحديد خارجي للأشكال ، تكبيرها أو تصغيرها لا يؤدي إلى تشوه الصورة أو فقدان بعض تفاصيلها ، لأنك بتكبير أو تصغير العنصر تقوم بتعديل معادلته الرياضية ، و إعادة رسمه من جديد تلقائياً ، ويمتاز هذا النوع من الصور بصغر حجمه . مما يسهل التعامل معها على شبكة الإنترنت .

ومن أهم امتدادات ملفات الصور المتجهة:

Windows Metafile	WMF
Enhanced Metafile	EMF
Encapsulated Postscript	EPS
Corel Drawfile	CDR

ومن أشهر البرامج التي تنشئها وتتعامل معها :

SWiSH ، Flash ، Paint Artist ، Macromedia Freehand ، Corel Draw ، Adobe Illustrator .

مثال

لاحظ الصورة التالية من نوع الصور المتجهة Vector Image امتدادها (wmf) قبل تكبير الصورة وبعد تكبيرها .

لاحظ

بكسل Pixel : وحدة قياس مفردة يستخدمها جهاز العرض في الحاسوب لرسم الصور على الشاشة ، تؤلف هذه الوحدات ، والتي غالباً ما تظهر بشكل نقاط صغيرة جداً .

مبادئ تصميم الرسوم

تعيين حجم ونقاوة الرسم

تتحدد كثير من خصائص ملف الرسم بناء على أبعاد البكسل ونقاوة الرسم ولفهم ذلك لابد من التعرف على المفاهيم التالية :

١ - أبعاد البكسل:

كل بكسل من الرسم لها أبعادها ، أي الارتفاع والعرض ، والعدد الإجمالى للبكسل في الرسم هو الذي يحدد حجم الملف . كما أن أبعاد البكسل مع حجم وإعدادات الشاشة يحدد الحجم الذي سيعرض به الرسم على الشاشة . فمثلاً عند ضبط إعداد الشاشة على عرض 600x 800 بكسل ، يظهر الرسم أكبر من عرضه عند ضبط إعداد الشاشة على عرض 768x 1024 بكسل .

٢ - نقاوة الرسم:

عدد البكسل التي يتم عرضها في وحدة معينة من طول الرسم هي التي تحدد مدى نقاوة الرسم ، ويتم قياسها عادة بعدد البكسل ضمن البوصة الواحدة (Pixels /Inch) . إذا كلما زاد عدد البكسل في البوصة الواحدة ، كلما زادت النقاوة في عرض الرسم ، وتقلص حجم البكسل الواحد ، والعكس صحيح .

٣ - حجم الملف:

عدد البكسل في البوصة الواحدة من الرسم هو العامل الأساسي في تعديل حجمه ، إذاً ربما أن زيادة نقاوة الرسم تعتمد على زيادة عدد البكسل في البوصة الواحدة ، ويؤدى ذلك إلى زيادة حجم ملف الرسم . مثلاً : حجم ملف رسم بطول بوصة واحدة وعرض بوصة واحدة وبنقاوة تساوى 200 بكسل في البوصة الواحدة هو أربعة أضعاف ملف رسم بنفس الطول والعرض ، لكن بنقاوة تساوي 100 بكسل في البوصة الواحدة .

٤ - نقاوة الطباعة:

إذا كنت تحضر الرسم للطباعة ، فهنالك أيضاً موضوع نقاوة الطباعة الذي يجب فهمه بشكل جيد ، أي عدد النقاط في البوصة الواحدة (Dots /Inch) . في هذه الحالة أيضاً ، كلما زاد عدد النقاط في البوصة الواحدة ، كلما زادت نقاوة الرسم عند طباعته ، مثلاً : عند طبع رسم بتجهيز 300DPI يظهر أقل نقاوة من رسم مطبوع بتجهيز 600DPI .

- البوصة Inch كل 1 بوصة = 72 بكسل .
- الدقة Resolution قيمة دقة ووضوح الصورة على الشاشة وهو عدد البكسلات في السنتيمتر المربع أو عدد البكسلات في البوصة .
- Dot per inch (DPI) وحدة قياس دقة الطباعة .

التعريف ببرنامج SWiSH Max4

يعتبر SWiSH Max4 أحد أهم برامج إنتاج الرسوم المتحركة سهلة الاستخدام حيث يمكنك من إنتاج الرسوم المتحركة المعقدة مع النص والصور والرسومات والفيديو والصوت ، مع إضافة تأثيرات شيقة وأزرار تحكم في العرض ، وينتج البرنامج أفلاماً بصيغة SWF التي يمكن عرضها واستخدامها في مواقع الإنترنت دون الحاجة لتركيب برامج جديدة لتشغيلها .

مزايا البرنامج

يحتوي هذا الإصدار من البرنامج على عدة تحسينات من أهمها :

١ – واجهة مستخدم جديدة يمكن من خلالها الوصول بسهولة للكثير من الخدمات .
٢ – العديد من الأمثلة (العينات) الجاهزة Samples .
٣ – تحسين أدوات الرسم وتقديم الدعم للعناصر .
٤ – استيراد الكثير من العناصر إلى مكتبة البرنامج ، ويمكن استخدامها في الكثير من المشاهد الجديدة .
٥ – توفر قوالب جاهزة متعددة الاستخدام حسب نوع العرض المطلوب .
٦ – عدد كبير من التأثيرات البصرية الجاهزة يمكن إضافتها على كل الكائنات الأخرى في المرة الواحدة .
٧ – إمكانية التعامل مع النصوص العربية والإنجليزية بحرية تامة والتعديل عليها .
٨ – إنتاج أفلام SWF مضغوطة مدعومة من مشغل فلاش 7 ، 8 ، 9 .

مفاهيم أساسية

المفهوم	معناه	وظيفته
Scenes	مشهد	لكل مشهد خط زمني Timeline خاص به مكون من مجموعة من الإطارات Frames.
Movie	فيلم	يحتوي على مجموعة من المشاهد Scenes.
Objects	كائنات	مثل النصوص ، الصور ، الرسوم ... الخ.
Effects	تأثيرات	تأثيرات بصرية تطبق على الكائنات.
Actions	الحركات	عمليات مثل بدء عرض الفيلم أو توقفه .

وحدة برنامج SWiSH Max4

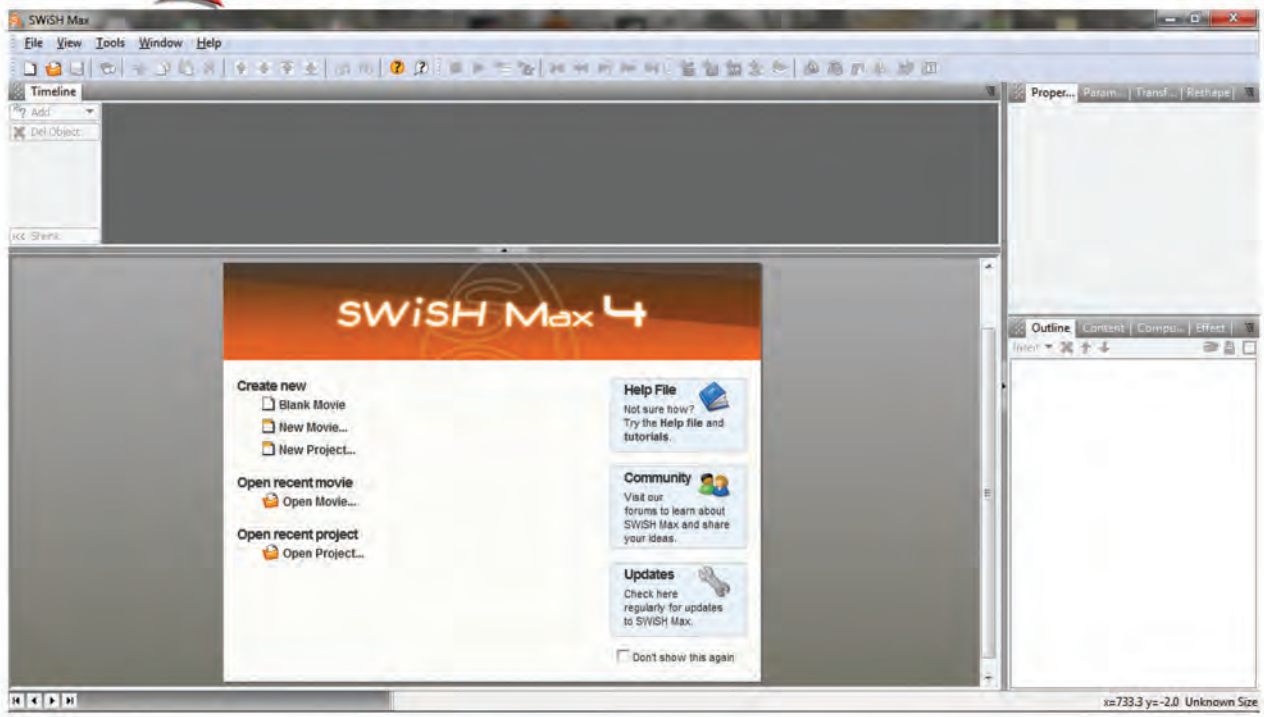
التعريف ببرنامج SWiSH Max4

خطوات تشغيل البرنامج

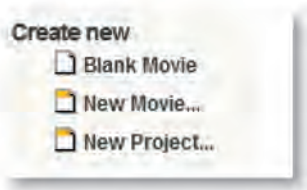
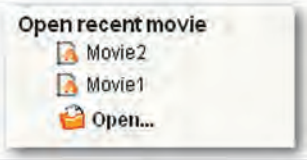
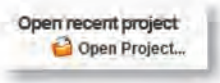
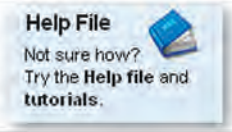
١ اضغط أداة

٢ اختر كافة البرامج.

٣ اختر الأمر SWiSH Max4.



وتظهر معها قائمة « البدء» والتي تحتوي على عدة اختيارات هي :

م	الاختيار	الوظيفة
١		إنشاء فيلم جديد : يتيح للمستخدم أن : – ينشئ فيلم فارغ . – ينشئ فيلم فارغ من خلال قالب جاهز الأبعاد . – ينشئ مشروع كامل باستخدام سويش ماكس (مثال : موقع انترنت كامل) .
٢		فتح آخر فيلم : يتيح للمستخدم : – فتح آخر ملفات تم التعامل معها . – استخدام الأمر «فتح» لفتح ملف من مكان ما .
٣		فتح آخر مشروع : يتيح للمستخدم : – فتح آخر مشاريع تم التعامل معها . – استخدام أمر (فتح) لفتح مشروع من مكان ما .
٤		يتيح للمستخدم الوصول للمساعدة من خلال تعليمات البرنامج .
٥		يتيح للمستخدم التواصل وزيارة موقع ويب مباشرة لتعليم (سويش ماكس) بشرط أن تكون متصلا بخدمة الإنترنت .
٦		لعمل تحديث للبرنامج من موقع (سويش ماكس) بشرط أن تكون متصلاً بخدمة الإنترنت .
٧		للتحكم في ظهور قائمة البدء في كل مرة يتم تشغيل البرنامج فيها من عدمه .

يمكن التحكم في إظهار أو إخفاء (قائمة البدء)

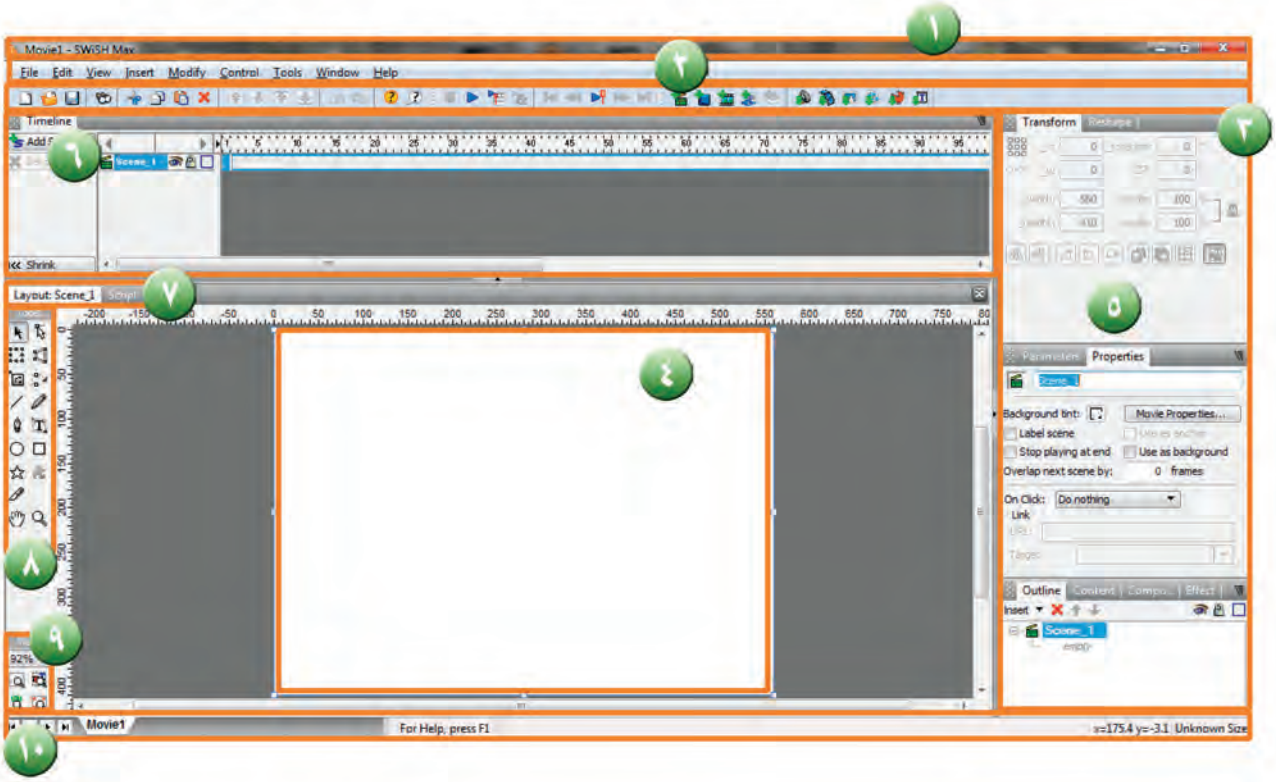
– لإخفاء النافذة ضع العلامة ✓ أمام الخيار Don't show this again .

– لإظهار النافذة مرة أخرى عند بدء التشغيل اختر من قائمة Tools

– الأمر Preference ثم ضع العلامة ✓ أمام الخيار Show startup menu .

التعريف ببرنامج SWiSH Max4

مناطق نافذة البرنامج



١ شريط العنوان Title Bar .

٢ شريط القوائم Main Menu .

٣ شريط الأدوات Toolbars .

٤ المسرح Stage .

٥ الألواح Panels .

٦ لوح خط الزمن Timeline Panel .

٧ للتبديل ما بين لوح التصميم Layout والبرمجة Script .

٨ صندوق الأدوات Toolbox .

٩ خيارات الإظهار View Options .

١٠ شريط الحالة Status Bar .

لاحظ

- لإظهار أو إخفاء أي من الألواح استخدم قائمة Windows .
- لاسترجاع الألواح إلى الوضع الافتراضي استخدم من قائمة Windows الأمر «Defaults Layout» .

أولاً: لوح خط الزمن Timeline Panel.

يضم لوح خط الزمن المناطق التالية:

١ أزرار خط الزمن ، لإضافة تأثير أو إزالة تأثيرات أو كائنات أو انكماش للوح خط الزمن .

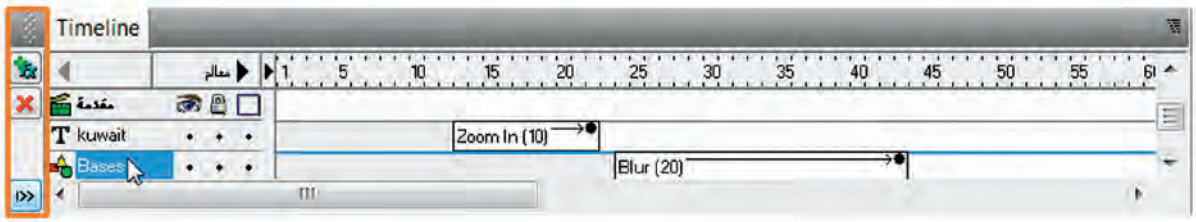
٢ لائحة أسماء كائنات المشهد (يظهر الكائن الفعال مظلل باللون الأزرق) .

٣ مسطرة الإطارات .

٤ خطوط الزمن للكائنات (وعليها التأثيرات المطبقة على كل كائن) .

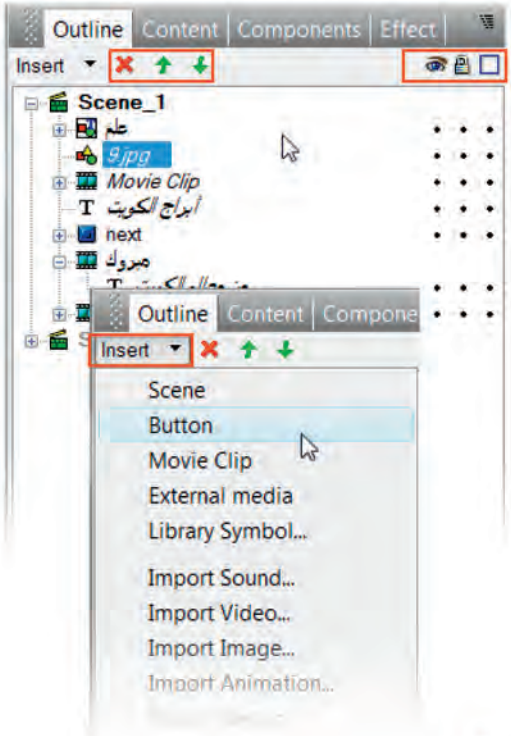
٥ شريط التحريك الأفقي لإظهار باقي التأثيرات المخفية على خط الزمن .

عند الضغط على زر Shrink يظهر لوح خط الزمن Timeline Panel بالشكل التالي :



للعودة للشكل الأساسي نضغط على زر .

ثانياً: لوح شجرة المحتوى Outline Panel:



ويعرض من خلاله أسماء جميع مشاهد وكائنات الفيلم في بنية شجرية :

يتم التحكم فيها بواسطة الأدوات التالية:

الأداة : لحذف الكائن المحدد .

الأداة : لتحريك الكائن للأعلى .

الأداة : لتحريك الكائن للأسفل .

الأداة Insert : لإدراج المشاهد والكائنات .

أشكال أيقونة حالة الكائن:

كائن ظاهر و يمكن تحريره .

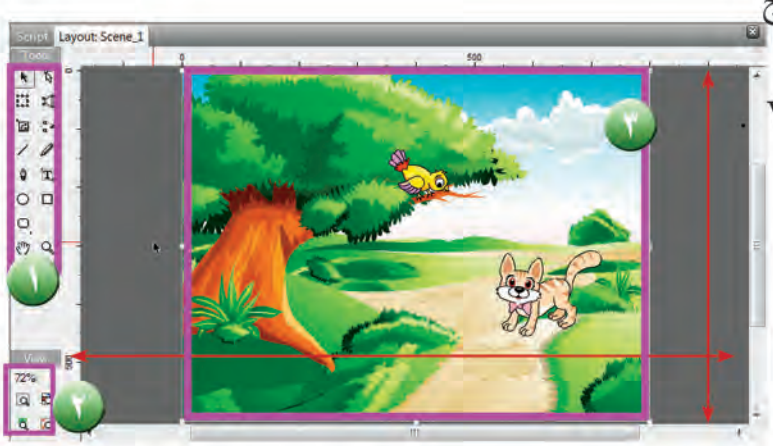
كائن ظاهر و لا يمكن تحريره .

كائن مخفي و لا يمكن تحريره .

كائن مخفي بإطار يحدد المكان والجودة .

ثالثاً: لوح التصميم Layout والبرمجة النصية Script:

يضم لوح التصميم Layout المناطق التالية :



١ أدوات الرسم Tools Box (لإدراج الكائنات والنصوص و التحكم فيها) .

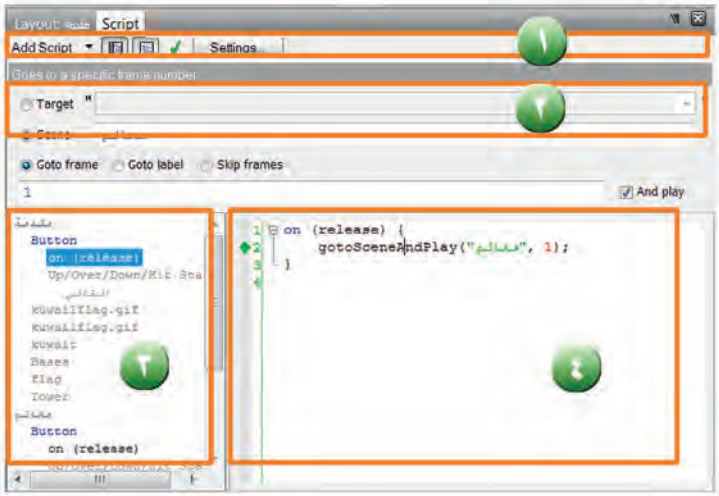
٢ خيارات الإظهار View Options .

٣ منطقة العمل Workspace . وتحتوي على شريطي التمرير والمسطرتين بالإضافة إلى المسرح Stage الذي يتضمن محتوى الفيلم .

لاحظ

– الجزء المحيط بالمسرح يحتفَظْ فيه بالكائنات التي سوف تستخدم لاحقا بالفيلم (الكواليس) .

يضم لوح البرمجة النصية Script المناطق التالية:



١ شريط أدوات التحكم.

٢ جزء تحديد الهدف أو المشهد.

٣ شاشة شجرة المحتوى.

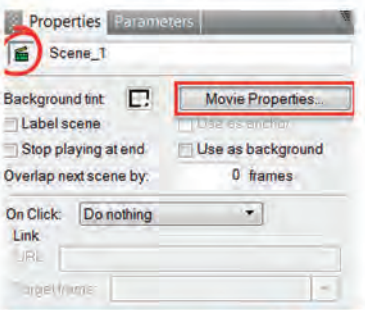
٤ شاشة النص البرمجي.

رابعاً: ألواح التحكم:

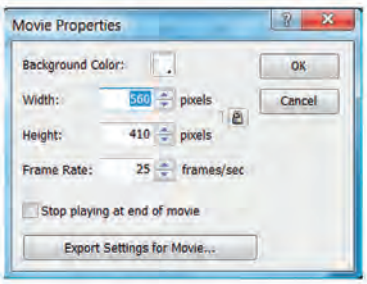
تضم مجموعة من ألواح التحكم في العمل ومنها :

١- لوح الخصائص Properties Panel.

يعتبر لوح الخصائص لوحاً متعدد المهام فهو يتغير حسب نوع الكائن المدرج على المسرح ، له عدة حالات نذكر منها على سبيل المثال :



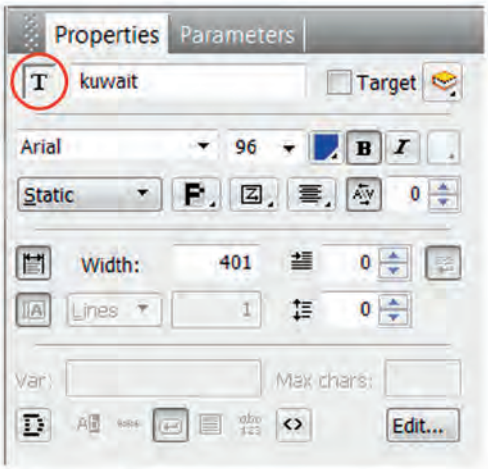
• **الحالة الأولى:** في بداية فيلم جديد يظهر لوح الخصائص (المشهد الأول) بالشكل المجاور ، كما نلاحظ ظهور علامة أعلى اليسار .



كما يحتوى على زر Movie Properties الذي من خلاله نحدد مساحة منطقة العمل وخلفية المسرح وعدد الإطارات في الثانية ، فعند الضغط عليه يظهر صندوق الحوار المجاور .

لاحظ

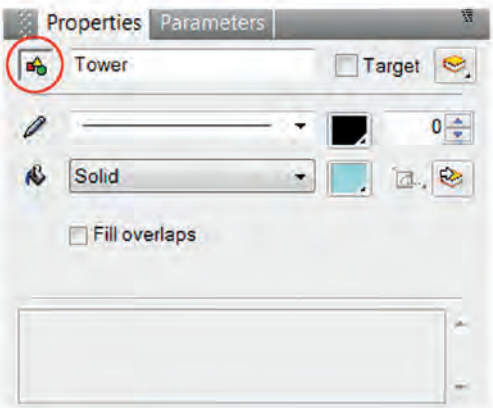
– كل 25 إطاراً تمثل ثانية واحدة ، ويمكن زيادتها أو إنقاصها حسب السرعة المطلوبة لعرض المشهد .



• **الحالة الثانية :**

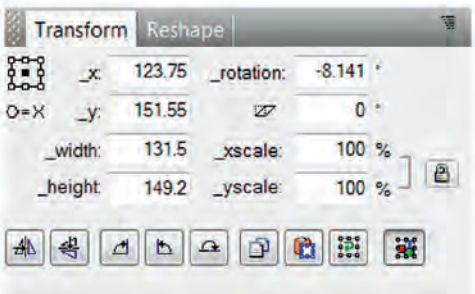
عند إدراج نص من أداة T من Toolbox يظهر لوح الخصائص بالشكل المجاور ،

لاحظ ظهور علامة T أعلى اليسار .



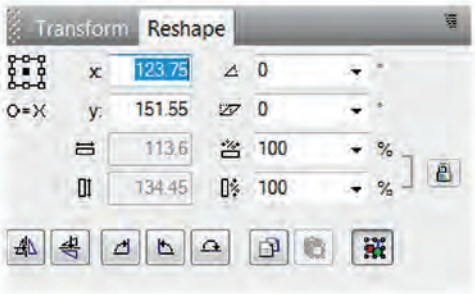
• **الحالة الثالثة :**

عند إدراج Shape يظهر لوح الخصائص بالشكل المجاور ، لاحظ ظهور علامة أعلى اليسار .



٢ - لوح التحويل Transform Panel :

يستخدم للتحكم في موقع وحجم الكائن الحالي وحجم وزاوية دورانه بالنسبة للمحاور X، Y على المسرح .



٣ - لوح إعادة التشكيل Reshape Panel :

يغير موقع الكائن الحالي وحجم وزاوية الدوران وانحرافه بالنسبة للمحاور X، Y على المسرح .

إنتاج فيلم

الفيلم الفرعي: هو عبارة عن قصة أو حكاية مرتبة المشاهد كالمسرحية.

سنتعرف على بعض المفاهيم قبل إنتاج الفيلم :

التعامل مع الأفلام

إنشاء فيلم جديد:

- اختر من قائمة File الأمر «New» .
- أو اضغط على الأداة من شريط الأدوات .
- أو اضغط على من Blank Movie نافذة البدء .

إنشاء فيلم من قالب:

- اختر من قائمة File الأمر « New Movie. . . » .
- أو بالضغط على New Movie... من نافذة البدء .

فتح فيلم:

- اختر من قائمة File الأمر «Open» .
- أو اضغط على الأداة من شريط الأدوات .
- أو اضغط على الأداة Open... .

حفظ فيلم لأول مرة:

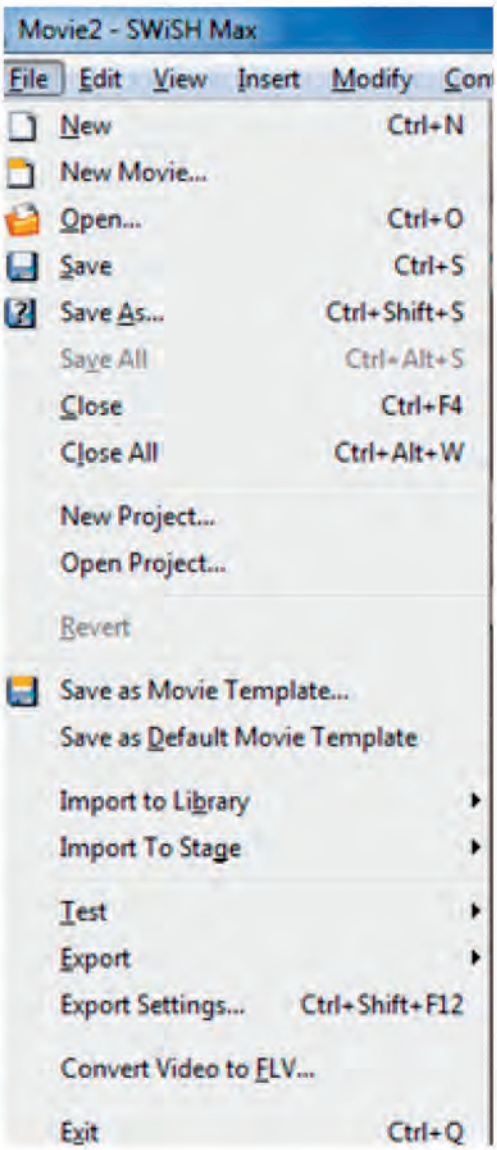
- اختر من قائمة File الأمر «Save as» .
- أو اضغط على الأداة من شريط الأدوات .

حفظ التعديلات على فيلم:

- اختر من قائمة File الأمر «Save» .
- أو اضغط على الأداة من شريط الأدوات .

حفظ الفيلم كقالب:

- اختر من قائمة File الأمر «Save as Movie Template» .



لاحظ

ينتج البرنامج تلقائياً ملفات ذات امتداد swi ، وتظهر أيقونة الملف علي الشكل .

إنتاج فيلم

التحكم في عرض العمل

هناك طريقتان للعرض في لوح التصميم :

طريقة العرض تصميم : تستخدم في إدراج الكائنات والتأثيرات .

طريقة العرض معاينة الإطار : تستخدم لمعاينة محتوى إطار من فيلم (لقطة) .

للتبديل بين طريقتي العرض تصميم و معاينة الإطار اضغط على الأداة Preview Frame .

ويتم التحكم في عرض الفيلم أو المشاهد أو الإطارات من خلال شريط أدوات Control Toolbar .

الأداة	الوظيفة	الأداة	الوظيفة
	إيقاف العرض.		لإعادة رأس القراءة للإطار الأول في المشهد الحالي.
	بدء عرض الفيلم كاملاً بجميع المشاهد.		لتقديم رأس القراءة لآخر إطار في المشهد الحالي.
	بدء عرض المشهد الحالي.		لتحريك رأس القراءة إطار واحد للأمام.
	بدء عرض التأثير الحالي المختار فقط.		لتحريك رأس القراءة إطار واحد للخلف.
	لتفعيل نمط عرض الإطار ويظهر رأس القراءة باللون الأحمر ضمن خط الزمن وتفعيل بقية أزرار شريط الأدوات.		

خطوات تصدير الفيلم

بعد الانتهاء من العمل في الفيلم نحتاج إلى رؤية العمل من خارج برنامج SWiSHMax4 أو تشغيل العمل دون الحاجة إلى تثبيت البرنامج على الجهاز أو إضافته إلى أعمال أخرى ولتصدير الفيلم نتبع الآتي :

- اختر من قائمة File الأمر «Export» .
- تظهر قائمة فرعية تحتوي على الامتدادات التي يمكن تصديرها لإنشاء نسخ من نفس الفيلم ذات امتدادات مختلفة .

إغلاق ملف أو كل الملفات المفتوحة

- اختر من قائمة File الأمر «Close» لإغلاق الملف الحالي .
- اختر من قائمة File الأمر «Close All» لإغلاق جميع الملفات المفتوحة .

لاحظ

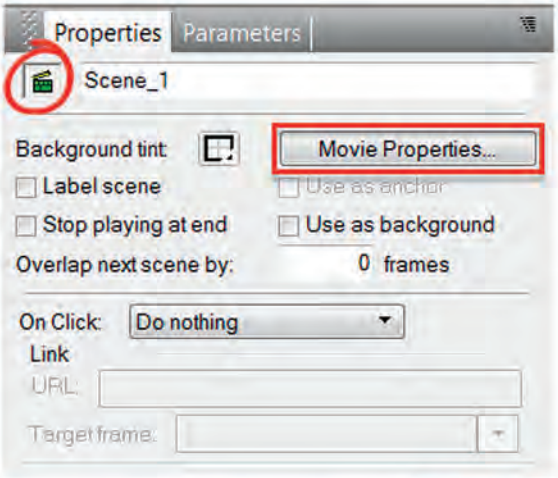
- تظهر أسماء الملفات المفتوحة في قائمة Windows يمكن التبديل بينها .
- يمكن التراجع أو اعادة التراجع عن آخر عملية تم عملها .

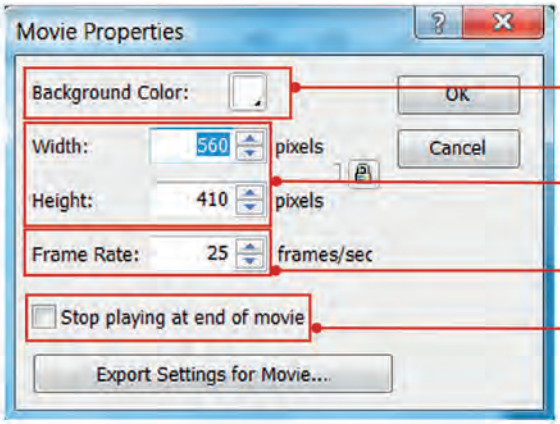
إعداد المسرح Stage

قبل البدء في العمل لابد أولاً من تحديد مساحة المسرح التي يحتاجها العمل ،

ولاعداد المسرح:

- اختر من اللوح Properties اضغط على زر Movie Properties .





تغيير لون خلفية المسرح.

تغيير أبعاد المسرح.

التحكم في عدد الإطارات في الثانية.

إيقاف / إعادة تشغيل الفيلم عند نهايته.

لاحظ

- عند إنشاء فيلم جديد يظهر البرنامج إعدادات افتراضية يمكن القبول بها أو تعديلها .
- قبل البدء في إدراج الكائنات تأكد من أنك في طريقة العرض تصميم .

إنتاج فيلم

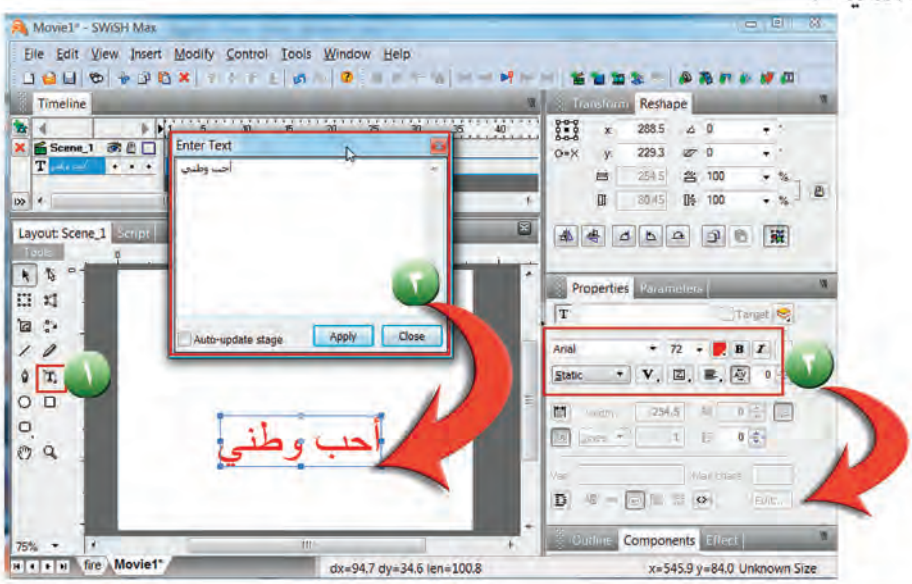
إدراج الكائنات Insert Object

هناك أنواع كثيرة من الكائنات التي يمكن إدراجها في الفيلم منها :

الكائن	شكل الأيقونة	الكائن	شكل الأيقونة
نص Text.		مشهد فرعي.	
صورة أو رسم Shape.		زر Button.	

١- إدراج كائن نص Text :

لإدراج نص نتبع الخطوات التالية :



١ اختر أداة Text من صندوق الأدوات Tools (لاحظ ظهور لوح خصائص النص على اليمين) .

٢ نسق الخط بالإعدادات المطلوبة .

٣ اضغط على زر Edit من لوح خصائص النص لظهور نافذة إدخال النص Enter Text اكتب النص المطلوب ثم اضغط Apply ثم Close .

ملاحظة:

يمكن كتابة النص مباشرة دون فتح صندوق إدخال النص .

- عند إدراج أي نص جديد يطبق عليه البرنامج آخر تنسيقات تم اختيارها .
- بعد إدراج الكائن يظهر له خط زمن خاص به كما يظهر في شجرة المحتوى .

٢ - إدراج كائن رسومي Shape Object:

لإدراج كائن رسومي اتبع الخطوات التالية :

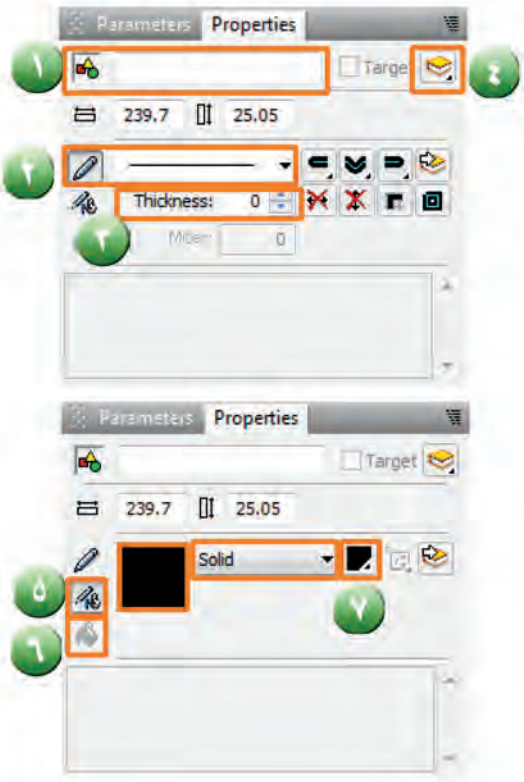
- حدد الأداة المناسبة من شريط الأدوات Tools .
- ارسم الشكل على المسرح يظهر لوح Properties الخاص بتنسيق Shape .

الجدول التالي يوضح وظيفة كل أداة :

الأداة	الوظيفة	الأداة	الوظيفة
	رسم خط مستقيم.		رسم مستطيلات ومربعات.
	رسم شكل حر.		رسم شكل بيضاوي.
	رسم منحنيات وقطع الخطوط المستقيمة وتعديلها لمنحنيات.		لرسم الأشكال التلقائية التالية:

تنسيق الكائنات الرسومية :

حدد الكائن يظهر اللوح Shape .



١ لتسمية الكائن.

٢ لاختيار نوع خط الرسم.

٣ لتحديد سمك الخط.

٤ لإضافة الكائن إلى المكتبة.

٥ لتحديد لون التعبئة.

٦ لتحديد تعبئة الكائن.

٧ لتحديد لون الحدود.

إنتاج فيلم

تجميع الكائنات الرسومية:

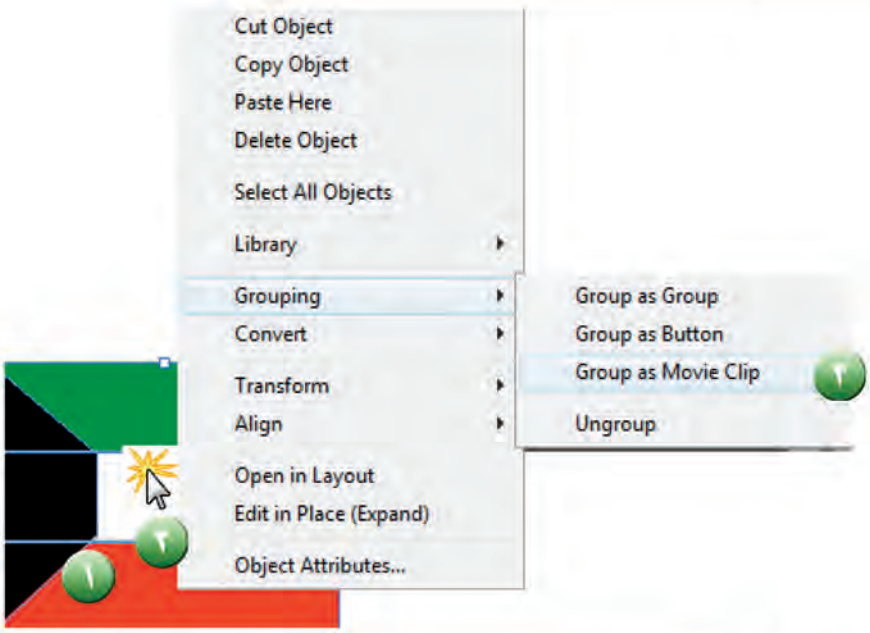
لتجميع مجموعة من الكائنات بعد رسمها وتنسيقها بالشكل المطلوب نتبع الخطوات التالية :

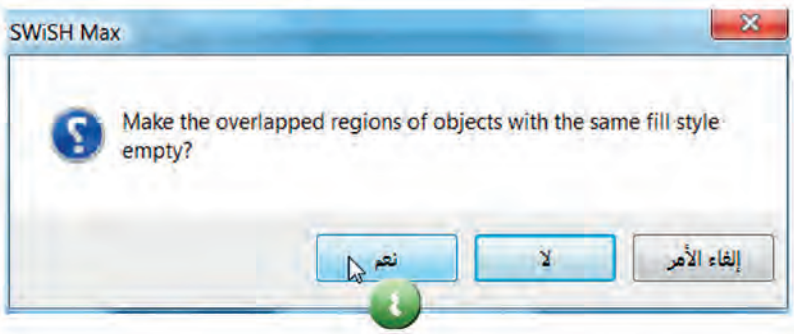
١ حدد الكائنات باستخدام الفأرة .
لاحظ ظهور المقابض حول الكائنات التي تم رسمها .

٢ اضغط زر الفأرة الأيمن على الرسم تظهر قائمة مختصرة .

٣ اختر من القائمة الفرعية للأمر Grouping الأمر «Group as shape» .

٤ تظهر رسالة ، اختر (نعم) ،
تلاحظ أن الرسم قد أصبح كائناً واحداً .





٣- إدراج صورة:

هناك نوعان من الصور التي يمكن إدراجها أو استيرادها إلى المسرح ، صور نقطية Bitmap Image صور متجهة Vector Image ولإدراج الصورة أو استيرادها نتبع الأتي :

أولاً: إدراج الصور النقطية Bitmap:

١. اختر من قائمة Insert الأمر «Import Image» أو الأداة من شريط الأدوات Insert Toolbar .

٢. يظهر صندوق المحاورة Open .

٣. حدد الصورة ثم اختر Open ، فتظهر الصورة ، على المسرح .

ثانياً: إدراج الصور المتجهة Vector:

١. اختر من قائمة Insert الأمر «Import Vector» أو الأداة من شريط الأدوات Insert Toolbar .

٢. يظهر صندوق المحاورة Open .

٣. تظهر الصورة على المسرح وتلاحظ ظهور جميع مكونات الصورة كأجزاء منفصلة في شجرة المحتوى Outline .

يمكن من خلال لوح Properties الخاص بتنسيق الصورة إضافة تعديلات على كل جزء من الصورة .

لاحظ

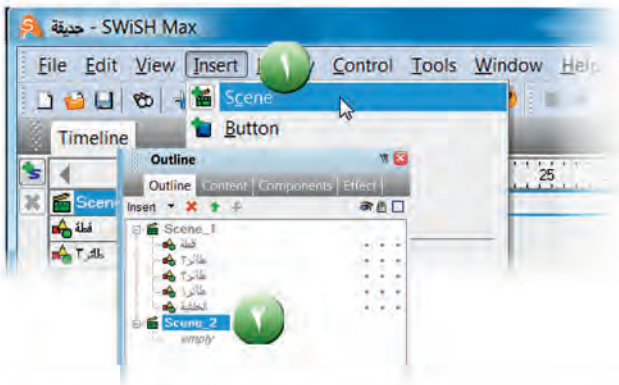
- أنواع الصور النقطية تكون امتداداتها png ، jpeg ، jpg ، bmp .
- أنواع الصور المتجهة تكون امتداداتها swf ، emf ، wmf .

إنتاج فيلم

٤- إدراج مشهد Scene:

الفيلم يتكون من عدة مشاهد وكل مشهد يتكون من مجموعة من الكائنات أو المشاهد الفرعية ، وعند بدء تشغيل البرنامج يظهر تلقائياً المشهد الأول باسم Scene – 1 في لوح Outline .

لإدراج مشهد جديد نتبع الخطوات التالية :



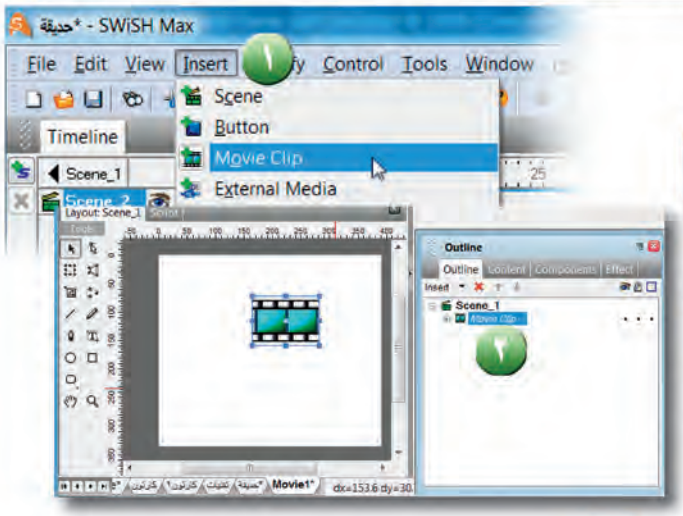
١ من قائمة Insert اختر الأمر «Scene» .

٢ يظهر المشهد الثاني باسم Scene—2 .

- يمكن إدراج مشهد من قائمة Insert في لوح Outline أو من شريط الأدوات أداة .
- يمكن تغيير اسم المشهد من لوح Properties .
- لكل مشهد خط زمني مستقل .

٥- إدراج فيلم فرعي Movie Clip:

الفيلم الفرعي: هو عبارة عن كائن له حركة ذاتية نستطيع إضافة مؤثرات حركية عليه مع احتفاظه بحركته الذاتية وهو جزء من المشهد الرئيسي Scene



لإدراج فيلم فرعي نتبع الخطوات التالية :

١ اختر من قائمة Insert الأمر «Movie Clip» أو الأداة من شريط الأدوات Insert Toolbar .

٢ يظهر الفيلم الفرعي .

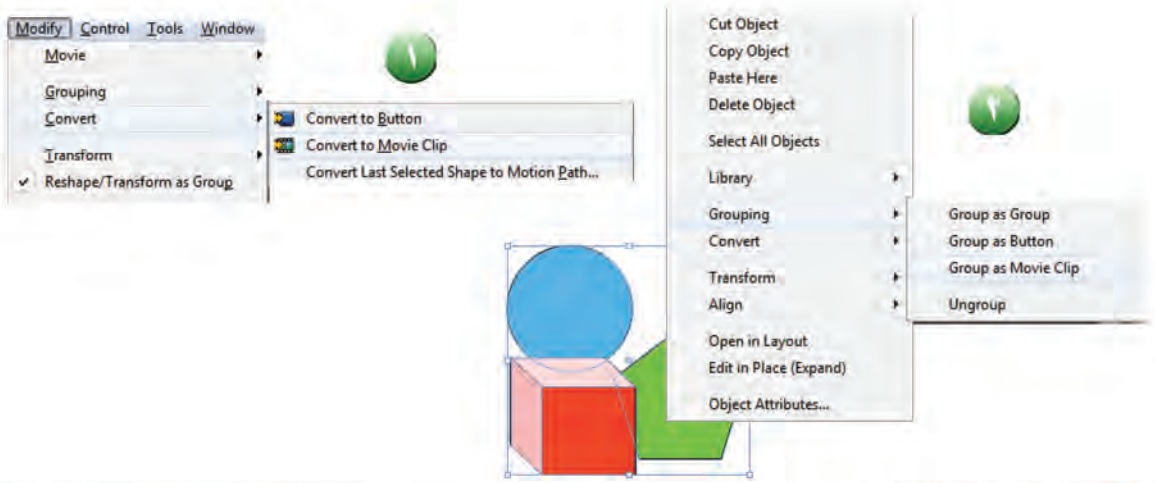
- لإدراج الكائنات والتأثيرات المطلوبة داخل الفيلم الفرعي اضغط ضغطاً مزدوجاً على الفيلم الفرعي في خط الزمن .

إنتاج فيلم

يمكن تحديد كائن أو مجموعة من الكائنات باستخدام أداة مع مفتاح Shift وتحويلها إلى فيلم فرعي بأكثر من طريقة :

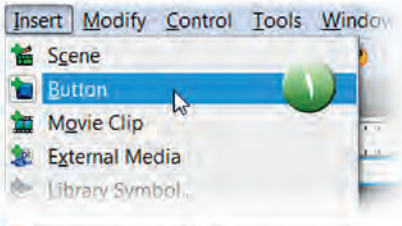
١- تحويل الكائنات إلى Group من خلال تحديد الكائنات وتجميعها كمجموعة Grouping as Group ، ثم من قائمة Modify نختر الأمر «Convert to Movie Clip» من القائمة الفرعية Convert ، ثم نقوم بفك المجموعة مرة أخرى مستخدمين الأمر «Ungroup» من القائمة الفرعية للأمر «Grouping» يتم تحويل الكائن/ الكائنات بالتأثيرات المطبقة عليه داخل المشهد الفرعي .

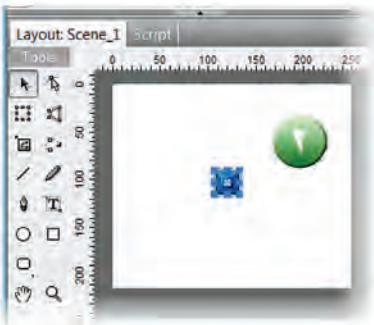
٢- حدد الكائنات ، ثم اضغط على زر الفأرة الأيمن واختر الأمر Grouping ، ثم الأمر «Grouping as Movie Clip» .



٦- إدراج أزرار Button:

الأزرار مهمة جداً في أي عمل فني ، فيمكن توظيفها لتشغيل أو إيقاف أو الانتقال بين المشاهد ، وهناك العديد من طرق إضافة الأزرار سوف نذكر منها الطريقة التالية :



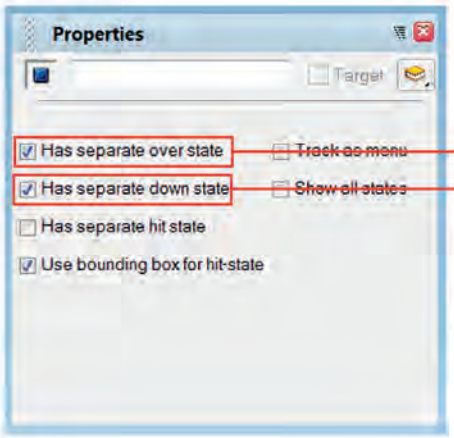


١ اختر من قائمة Insert الأمر «Button» أو الأداة من شريط الأدوات Toolbar

٢ يظهر الزر مباشرة على المسرح .

إنتاج فيلم

٣ يتغير اللوح خصائص Properties كما هو موضح بالشكل التالي Outline. .

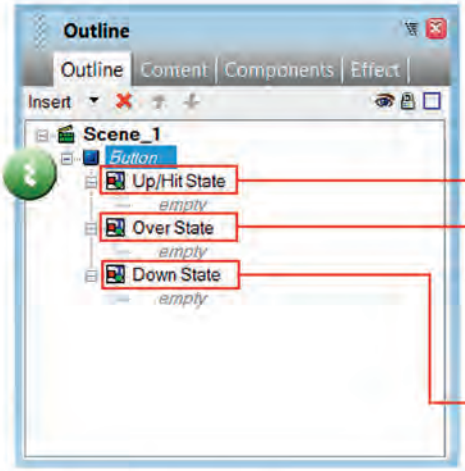


- مستخدماً الفأرة حدد مكان الزر على المسرح .
- حدد الخيارات التالية من اللوح Properties :

١ - Over State حالة الزر عند مرور الفأرة عليه.

٢ - Down State حالة الزر عند الضغط عليه بالفأرة.

٤ في شجرة المحتوى Outline اضغط على علامة (+) تظهر محتويات الزر كما بالشكل المجاور :



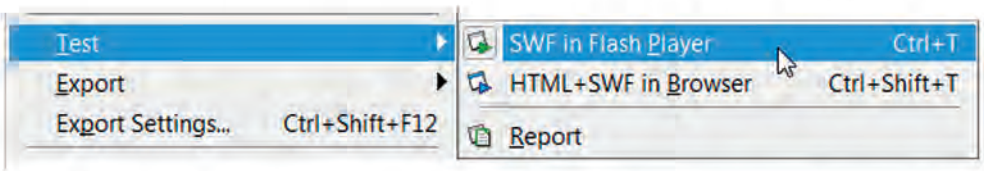
٤

حدد الاختيار Up/Hit State، ثم ارسم شكلاً أو أدرج صورة أو نصاً مناسباً داخل مساحة الزر على المسرح.

حدد الاختيار Down State، ثم ارسم شكلاً أو أدرج صورة أو نصاً مناسباً داخل مساحة الزر على المسرح.

حدد الاختيار Over State، ثم ارسم شكلاً أو أدرج صورة أو نصاً مناسباً داخل مساحة الزر على المسرح.

يمكن مشاهدة العمل من خلال قائمة File الأمر «Test» ومن القائمة الفرعية الأمر «In Player» في مشغل فلاش Macromedia Flash Player 7.0



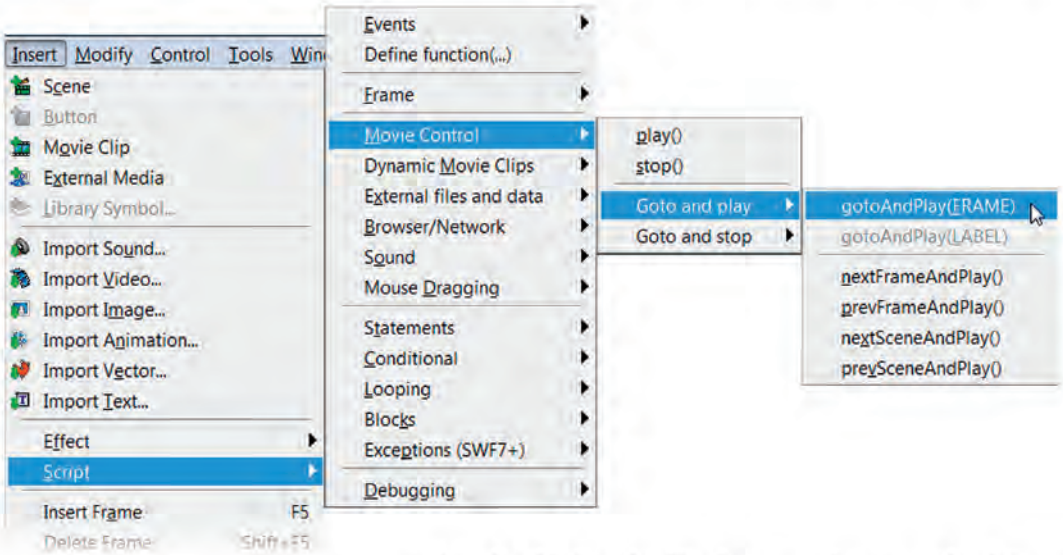
مرر الفأرة على الزر أو اضغط عليه وشاهد التأثيرات .

إضافة النص البرمجي Script للزر Button:

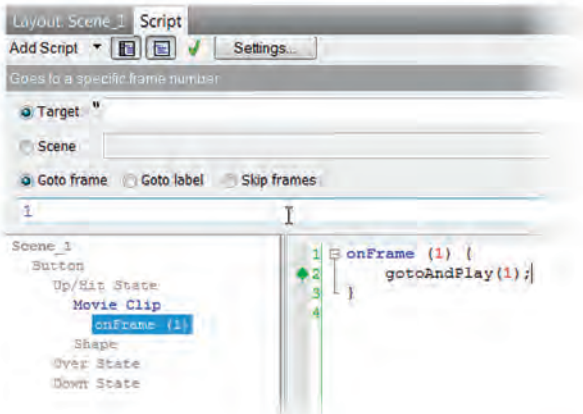
هناك نصوص برمجية كثيرة ولكل منها وظيفة محددة يمكن إضافتها للزر ليبدأ عمله حسب وظيفته في العمل إن كانت (تشغيل – إيقاف – انتقال – . . .) .

خطوات إضافة نص برمجي لزر:

- حدد الزر الموجود على المسرح .
- اختر من قائمة Insert الأمر «Script» ثم الأمر «Movie Control» ثم من القائمة الفرعية للأمر «Goto and play» الأمر «gotoandPlay (FRAME)» .



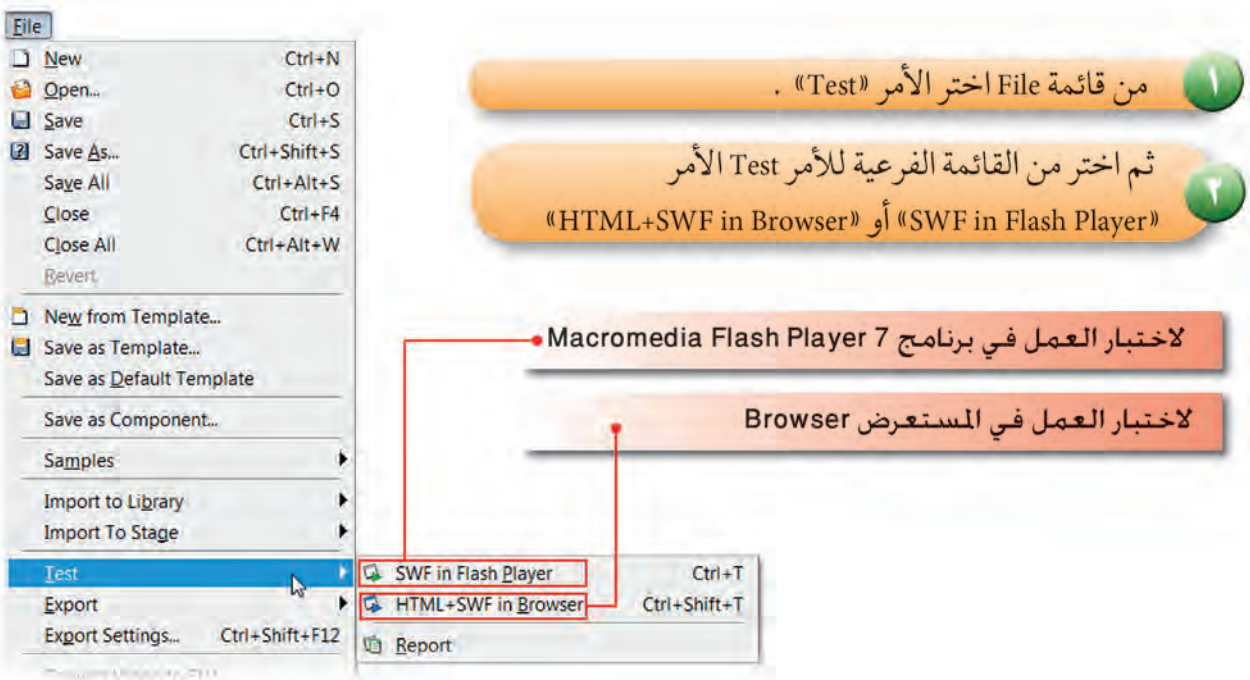
- اضغط من نافذة المسرح على زر Script تظهر النافذة المجاورة :
- تلاحظ ظهور النص البرمجي جهة اليمين من الشاشة .



إنتاج فيلم

اختبار عرض الفيلم

لاختبار العمل والتأكد من الشكل الذي يكون عليه عند تشغيله وجودة تصميمه ، يمكن عرضه في برنامج Macromedia Flash Player7 أو المستعرض Browser وذلك باتباع الخطوات التالية :



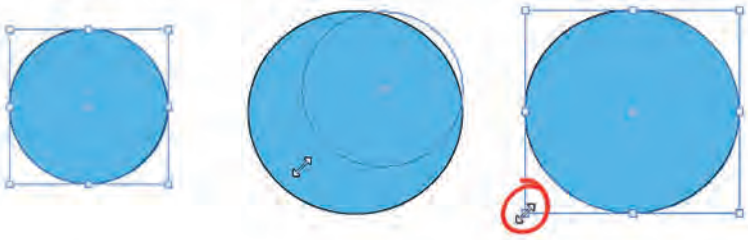
التعامل مع الكائنات

أدوات التحكم في شكل الكائنات

هناك الكثير من الكائنات نحتاج لإدراجها في العمل مثل (الصور – النصوص – الأشكال . . .) ولإجراء بعض التغييرات على هذه الكائنات مثل (تكبير/ تصغير – حجم – دوران/ انحراف – تغيير في الشكل) يدوياً ، يجب أولاً أن نحدد الكائن باستخدام أداة التحديد .

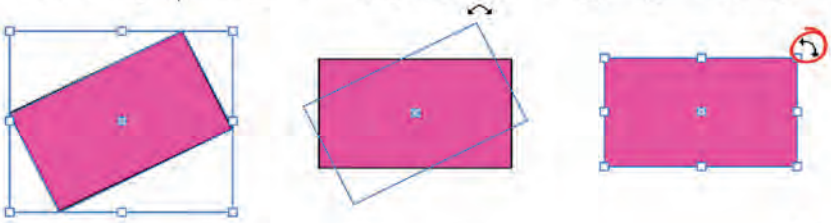
تغيير حجم الكائن Resize:

- ضع مؤشر الفأرة على أحد المقابض ، لاحظ تغيير شكل المؤشر إلى ⇔ ⇕ ⤢ ⤡ .
- اسحب المقبض إلى الموقع الجديد حتى تحصل على الشكل المطلوب ثم اترك الفأرة .



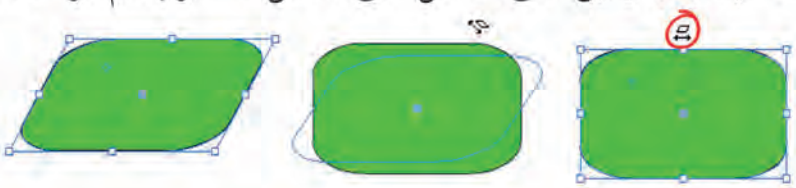
دوران الكائن Rotate:

- ضع مؤشر الفأرة خارج أحد المقابض العلوية أو السفلية ، لاحظ تغيير شكل المؤشر إلى ↷ .
- حرك المقبض لأعلى أو لأسفل حتى تحصل على الزاوية المطلوبة ، ثم اترك الفأرة .



انحراف الكائن Skew:

- ضع مؤشر الفأرة خارج المقابض الوسطى ، لاحظ تغيير شكل المؤشر إلى ⇿ .
- حرك المقبض اتجاه اليسار أو اليمين حتى تحصل على الشكل المطلوب ثم اترك الفأرة .



لاحظ

– لاحظ ظهور ستة مقابض حول الشكل بعد تحديده .

التعامل مع الكائنات

تغيير شكل الكائن:

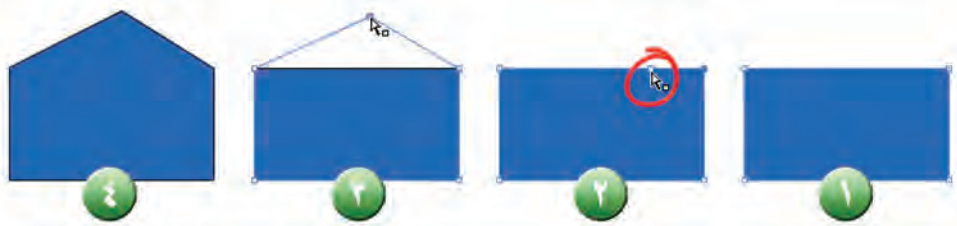
يمكنك التحكم في شكل الكائنات مستخدماً الأدوات ، .

١- الأداة Subselection Tool (أداة تشكيل الأجسام) :

يمكن باستخدام هذه الأداة تغيير الشكل بعدة طرق وحسب الرغبة بعد تحديد الكائن باستخدام الأداة لاحظ ظهور أربع نقاط على زوايا الشكل .

الطريقة الأولى:

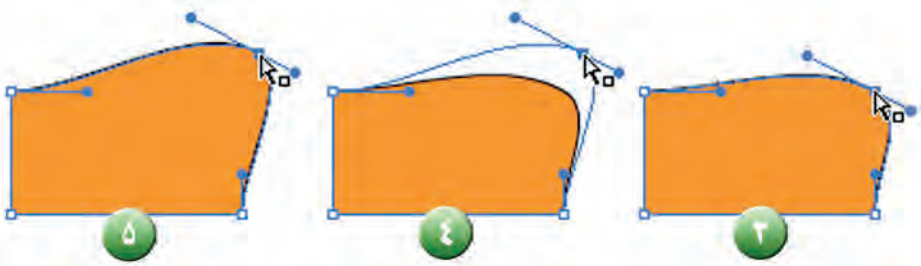
- حدد نقطة على أحد أضلاع الكائن بالضغط مرتين بزر الفأرة الأيسر.
- اسحب النقطة لأعلى، ثم اترك الفأرة.



الطريقة الثانية:

- اضغط زر الفأرة الأيمن على أي نقطة ومن القائمة المختصرة اختر الأمر ناعم «Smooth» .

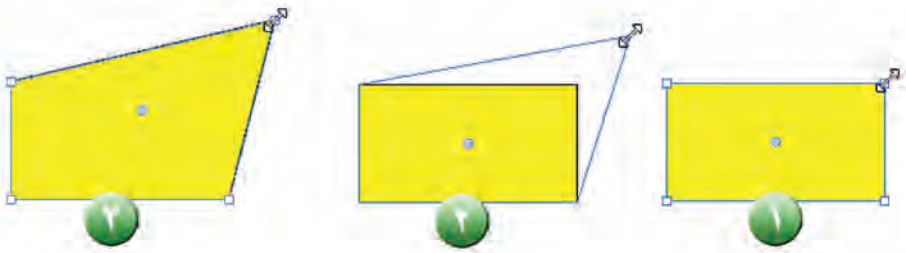
حدد النقطة العلوية اليمنى للشكل (لاحظ ظهور مقابض يمكن من خلالها تغيير شكل الكائن) .



٢ - الأداة Perspective Tool (أداة المنظور) :

يمكنك استخدام هذه الأداة لتحريك وتعديل زاوية الكائن تجاه النقطة التي تسحب إليها مقبض المنظور ، وبالتالي يمكن تغيير شكل الكائنات بعده طرق وحسب الرغبة .

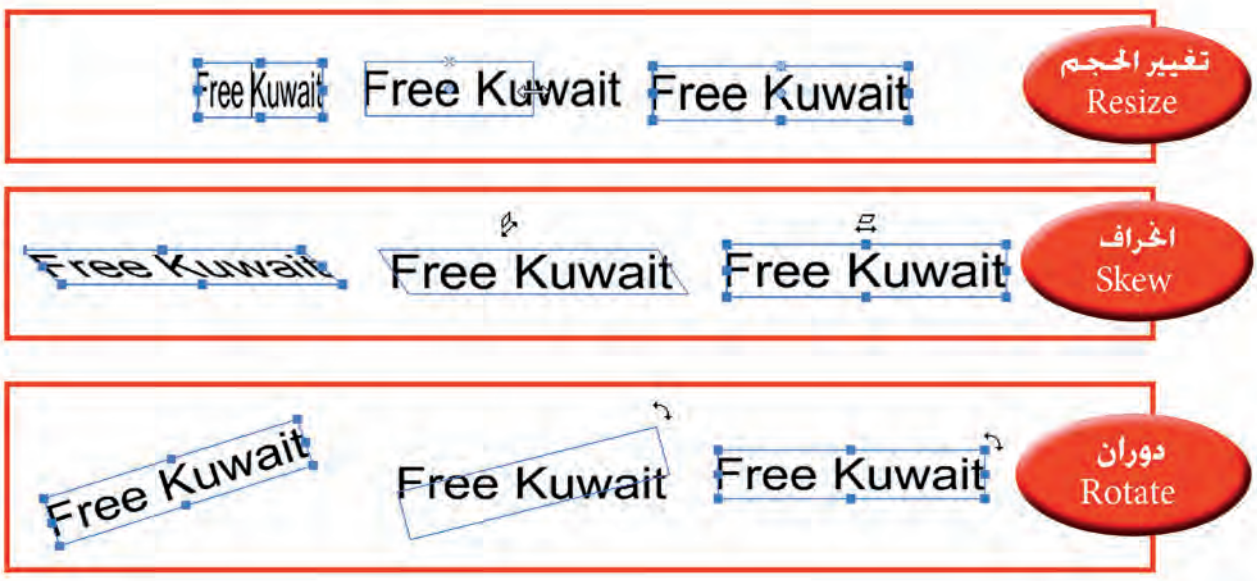
- تحديد الكائن باستخدام الأداة لاحظ ظهور أربعة مقابض على زوايا الشكل .
- ضع مؤشر الفأرة على مقبض الزاوية العليا اليمنى يتحول المؤشر إلى .
- اسحب المقبض في الاتجاه المناسب ، ثم اترك الفأرة يتغير شكل الكائن وزاوية المنظور .



تغيير شكل نص:

أدرج نص Free Kuwait (لاحظ شكل المقابض) ، ثم اضبط الفراغ بين النص والحدود .

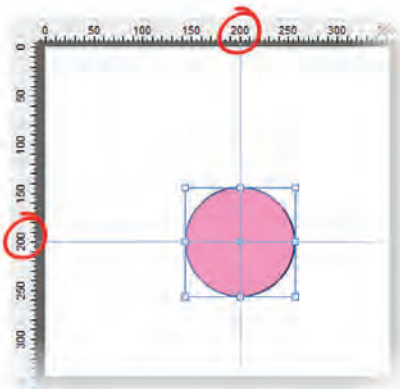
ثم اختر أداة «Transform Tool» لاحظ شكل المقابض .

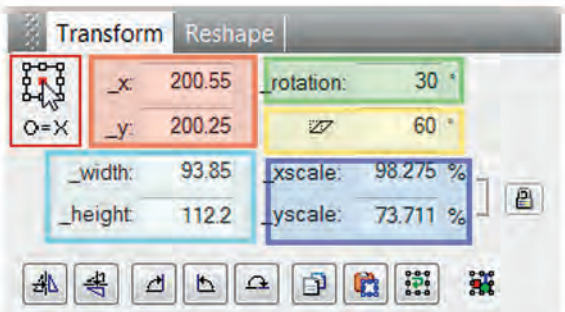


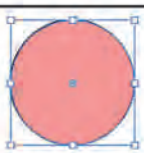
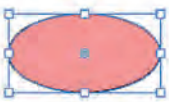
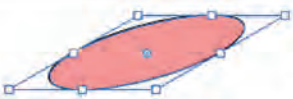
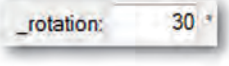
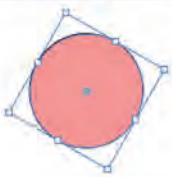
التعامل مع الكائنات

اللوح Transform

يستخدم اللوح Transform للتحكم في الكائنات من حيث الموقع والحجم والانحراف طبقاً لمعادلات رياضية بالنسبة للمحورين س ، ص .





	لجعل نقطة الارتساء للكائن في المنتصف أو أي مكان آخر على الكائن.	
	لتحديد موقع الكائن منسوباً إلى المحور السيني والصادي.	كما في المثال السابق الإحداثي (200,200)
	لتغيير عرض وارتفاع الكائن بالبكسل W=150 , H=100.	
	لتغيير عرض وارتفاع الكائن بالنسبة المئوية 144% , 130%.	
	انحراف الكائن بالنسبة للمحور السيني بزاوية60.	
	دوران الكائن بالنسبة للمحور السيني بزاوية 30.	

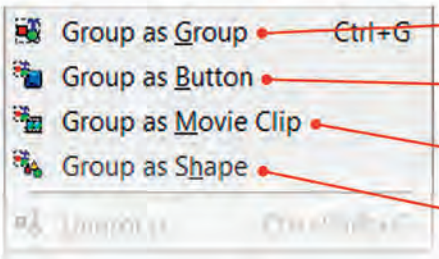
التعامل مع الكائنات

تجميع وفك الكائنات

الهدف من تجميع الكائنات هو وضع مجموعة من الكائنات فيما يشبه الكائن الواحد فيمكن التعامل معه على أنه كائن واحد ، وهناك أنواع من المجموعات سوف نتعرف على واحد منها .

ولتجميع مجموعة من الكائنات نتبع الخطوات التالية:

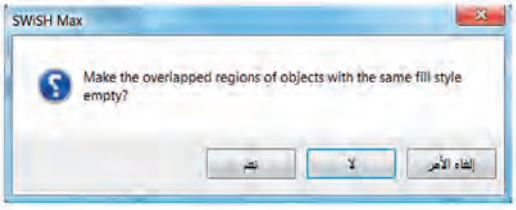
- حدد مجموعة الكائنات .
- اختر من قائمة Modify القائمة الفرعية Grouping ثم اختر أياً من الاختيارات التالية :



- لجمع الكائنات المحددة داخل مجموعة باسم Group.
- لجمع الكائنات المحددة داخل مجموعة باسم Button.
- لجمع الكائنات المحددة داخل مجموعة باسم Movie Clip.
- لجمع الكائنات المحددة داخل مجموعة باسم Shape.

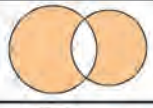
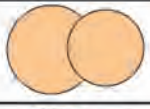
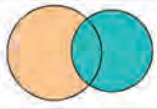
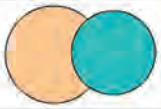
الاختيار Group as Shape:

عند اختيار هذا الأمر تظهر الرسالة التالية :



والتي تطلب (جعل المناطق المتداخلة للأجسامِ بنفس أسلوب ملءِ الفراغ)

هناك ثلاث حالات:

الحالة	المجموعة	يكون شكل المجموعة عند الاختيار	
		Yes	No
١	عند تداخل كائنين من نفس اللون		
٢	عند تقاطع كائنين من نفس اللون		
٣	عند تقاطع كائنين بلونين مختلفين		

ولفك مجموعة من الكائنات نتبع الخطوات التالية:

- حدد المجموعة أولاً .
- اختر من قائمة Modify القائمة الفرعية Groping ، ثم اختر الأمر «Ungroup» لفك المجموعة وإرجاعها لوضعها الأصلي .

التأثيرات Effects

التأثيرات Effects

التأثيرات

هي التغير أو الحركة التي تطرأ على الكائن في زمن محدد يمكن التحكم فيه من خلال لوح خط الزمن.

أنواع التأثيرات:

وتنقسم التأثيرات إلى ثلاث مجموعات رئيسية :

تأثيرات الموضع	المكان الازالة الحركة
تأثيرات أساسية	تبهيت تكبير / تصغير إدخال / إخراج ضباب الإطارات المعادة إعادة
تأثيرات مؤلفة	ظهور اختفاء تكرار ظهور / اختفاء عودة للبداية
تأثيرات مركبة	

عدد الإطارات الافتراضية للتأثير على خط الزمن:

نوع التأثير	اسم التأثير أو المجموعة	عدد الإطارات الافتراضية للتأثير
تأثير الموضع	Place - Remove	١
	Move	١٠
تأثيرات أساسية	Fade-Zoom-Slide	١٠
	Blur	٢٠
تأثيرات مؤلفة	Appear into position - Disappear from position Looping continuously- One off- Return to start	٢٠
تأثيرات مركبة	Core Effect	٢٠

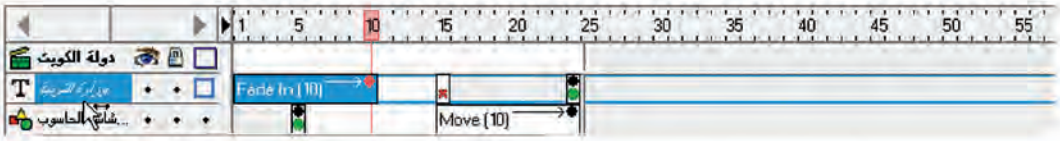
التأثيرات Effects

إضافة تأثير Add Effect:

لإضافة تأثير على كائن نتبع الخطوات التالية:

- حدد إطار بداية التأثير على خط الزمن للكائن المطلوب التأثير عليه .
- اضغط على الأداة Add Effect من لوح خط الزمن ثم اختر التأثير المناسب .
- عاين التأثير بالضغط على الأداة من شريط أدوات Control Toolbar .

عند تطبيق تأثير على أي كائن يظهر بيان بذلك على خط الزمن الخاص به كما هو واضح بالشكل التالي :



اسم الكائن	وزارة التربية
اسم التأثير	Fade in
عدد الإطارات	١٠
رقم إطار بداية التأثير	١
رقم إطار نهاية التأثير	١٠

- يظهر الكائن في المشهد مع بداية أول تأثير .
- يمكن إضافة أكثر من تأثير على الكائن الواحد .
- رمز إطار نهاية التأثير ويسمى الإطار المفتاح KeyFrame .
- لتشغيل تأثير معين حدد بداية التأثير ثم اضغط على الأداة .

إزالة تأثير Delete Effect:

لإزالة تأثير عن كائن نتبع الخطوات التالية:

- حدد التأثير من على لوح خط الزمن .
- اختر الأمر Delete Effect من القائمة المختصرة للتأثير أو الأداة Del Effect من لوح خط الزمن .

التأثيرات Effects

التحكم في التأثيرات

بعد إدراج تأثير ما على كائن يمكن تعديله من حيث :

- تغيير موقع إطار البداية:

باستخدام السحب والإفلات على لوح خط الزمن .

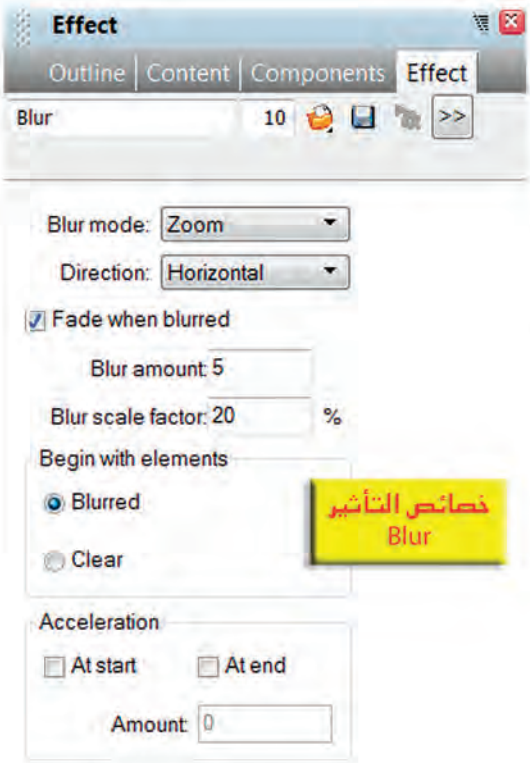
- تغيير عدد الإطارات:

باستخدام السحب والإفلات للحد الأخير للتأثير على خط الزمن وتحديد إطار البداية والنهاية .

تعديل خصائص بعض التأثيرات:

لكل تأثير إعدادات افتراضية تختلف من تأثير لآخر ، ولإظهار خصائص التأثير :

- حدد التأثير من شريط خط الزمن ، ثم اضغط على (لوح تأثير) Effect Panel .
- أو اختر الأمر «Properties» من قائمة Edit .

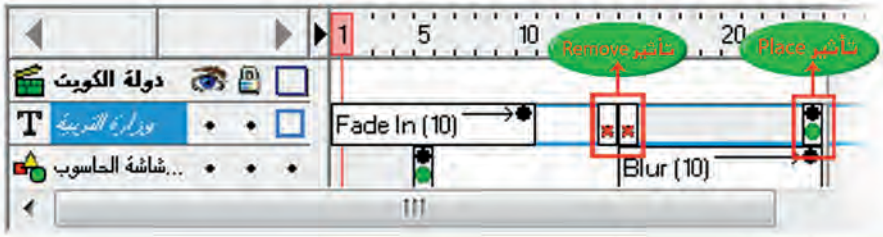


التأثيرات Effects

تأثيرات الموضع:

هي تأثيرات بسيطة تستخدم لإزالة أو وضع الكائن في أحد الإطارات أو تعديل خصائصه :

التأثير	الوظيفة
Place	يستخدم لإعادة الكائن إلى المسرح بداية من إطار محدد حيث يظهر على لوح خط الزمن العلامة .
Remove	يستخدم لإزالة الكائن من المسرح بداية من إطار محدد حيث يظهر على لوح خط الزمن العلامة .
Move	يستخدم لتحريك الكائن وتعديل (المكان - الحجم - الدوران - الشفافية - الألوان) خلال وقت محدد.



اسم الكائن	وزارة التربية		
اسم التأثير	Place	Remove	Fade in
عدد الإطارات	١	١	١٠
رقم إطار بداية التأثير	٢٥	١٥ ، ١٦	١
رقم إطار نهاية التأثير	-	-	١٠

- عند إظهار الحركة للكائن (وزارة التربية) بالتأثير Fade in يتم إخفاء الكائن عند الإطار 15 ، 16 بالتأثير Remove ثم إظهاره عند الإطار 25 بالتأثير Place .

التأثيرات Effects

تطبيق تأثيرات الموضع على كائن

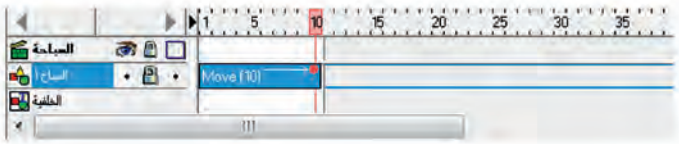
تأثير تحريك Move:

التأثير Move أحد أنواع تأثيرات الموضع ويستخدم لتحريك كائن من مكان لآخر ، ويمكن تغيير جميع مواصفات التأثير (المكان – المسار – المقياس – الزاوية – الشفافية – اللون) خلال عملية التحريك .

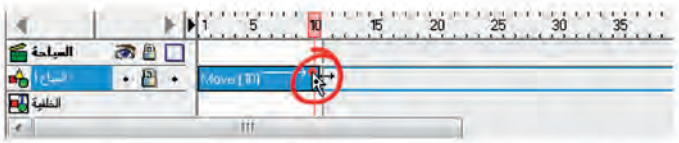
لإدراج التأثير نتبع الخطوات التالية:

- حدد الكائن ثم حدد إطار بداية التأثير على خط زمن الكائن .
- أضف التأثير Move من Add Effect أو من القائمة المختصرة للإطار
- (لاحظ ظهور التأثير على خط الزمن المحدد وأن التأثير ظهر على خط الزمن بالوضع الافتراضي بطول ١٠ إطارات) .

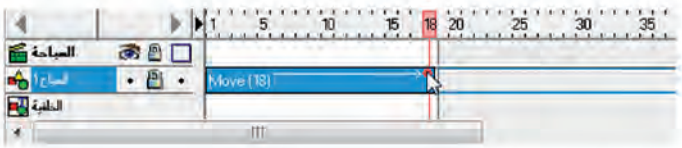
- انتقل إلى نمط معاينة الإطار .



- عاين الإطار المفتاح .



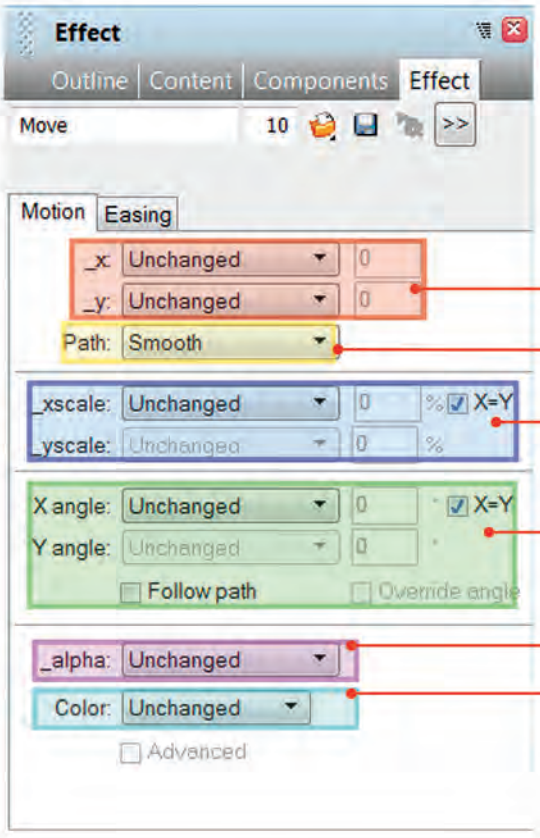
- عدل مكان نهاية التأثير على خط الزمن للكائن بسحب الإطار المفتاح إلى المكان الجديد .



- عدل مكان بداية التأثير على خط الزمن للكائن بتحريك التأثير إلى مكان الإطار الجديد .

التأثيرات Effects

• عدل خصائص التأثير من خلال الضغط المزدوج على التأثير أو باختيار لوح إعداد التأثير «Effect» بطاقة «Motion» .



موضع الكائن بالنسبة لمحور X و Y.

المسار (ناعم / حاد).

تكبير وتصغير بالنسبة لمحور X و Y.

محور الدوران بالنسبة لمحور X و Y.

الشفافية.

اللون.

– الإطار المفتاح KeyFrame : هو الإطار الأخير للتأثير يرمز له بالرمز يمكن بالسحب والإفلات سحب الإطار المفتاح وتحديد رقم إطار نهاية التأثير .

التأثيرات Effects

الحركة المركبة (حركة إطار بإطار):

الحركة المركبة هي ظهور نسخ من نفس الكائن (رسم أو صورة) بأوضاعه المختلفة ككائن واحد يتحرك.

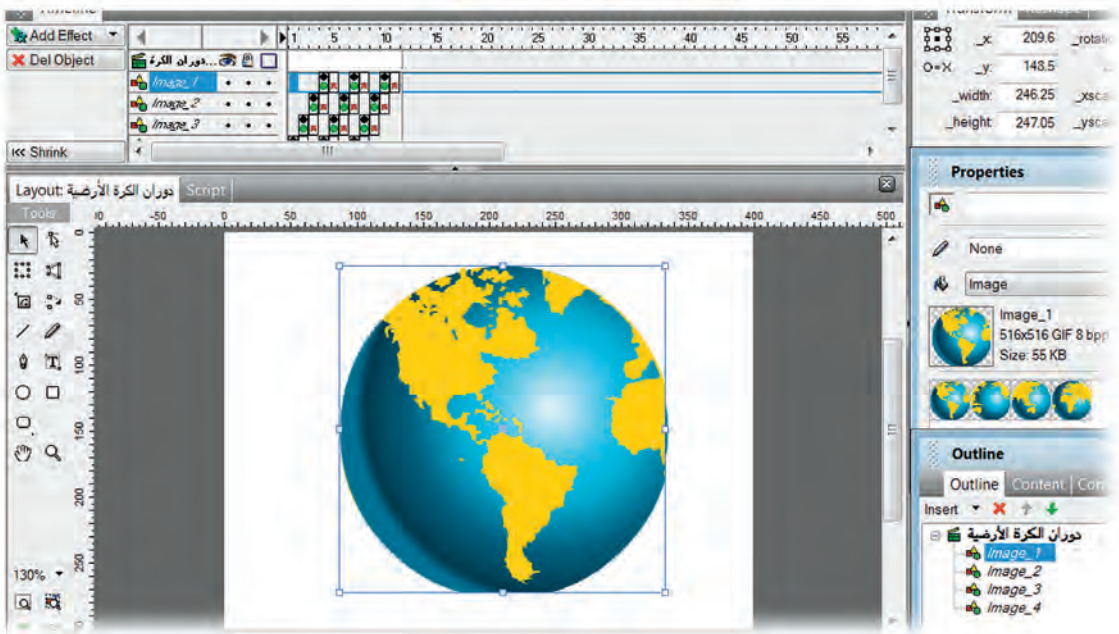
لإنشاء حركة إطار بإطار:

١ – استخدام عدة كائنات (رسم أو صورة أو . . . .) من نفس النوع والحجم . (لابد أن تمثل كل منها صورة للحركة في وضع مختلف) .

٢ – رتب هذه الكائنات على المسرح بنفس الحجم ونفس المكان حيث تظهر أسماء هذه الكائنات على لوح خط الزمن كلاً في إطار مختلف عن الأخر .

٣ – إجراء تأثير وضع Place ثم تأثير إزالة Remove يظهر الكائن وكأنه يتحرك .

الحركة إطار بعد إطار



التأثيرات Effects

الحركة البينية:

وتعنى حركة كائن واحد بين نقطتي البداية والنهاية مستخدماً التأثير Move .

لاحظ

- عند استخدام التأثير Move لابد من إظهار الإطار المفتاح Key Frame مستخدما الأداة وتحديد رقم إطار نهاية التأثير بالسحب والإفلات .

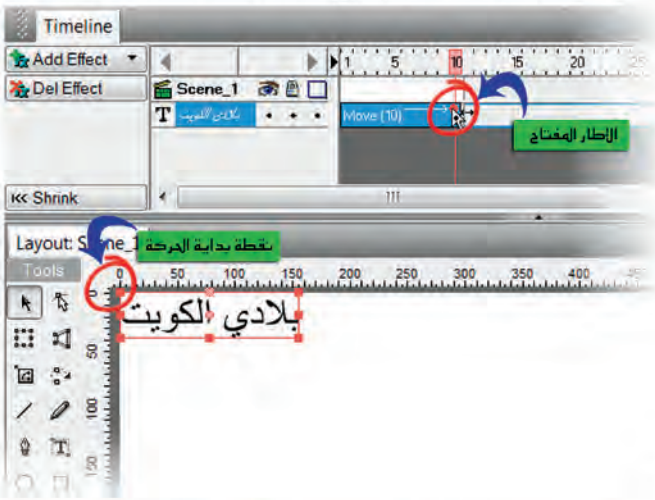
١- الحركة البينية على خط مستقيم:

بعد إدراج الكائن على المسرح ولإجراء الحركة البينية على خط مستقيم نتبع الخطوات التالية :

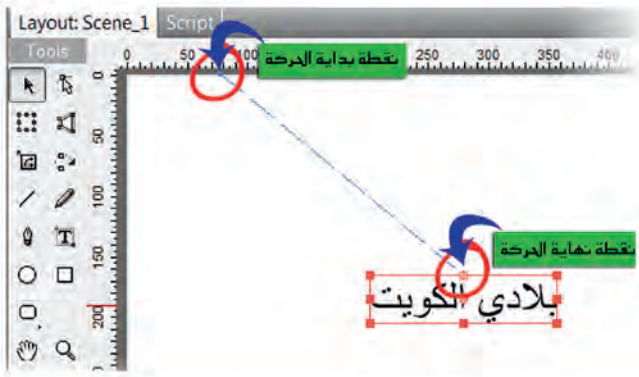
١- ضع الكائن في مكان نقطة بداية الحركة .

٢- حدد الكائن ثم طبق التأثير Move .

٣- أظهر الإطار المفتاح للتأثير Move على لوح خط الزمن .



٤- باستخدام السحب والإفلات حرك الكائن إلى مكان نقطة نهاية الحركة على المسرح .



لاحظ

- ظهور خط منقط يصل بين نقطة بداية الحركة ونقطة النهاية ، يمثل المسار الذي يتحرك فيه الكائن بين هاتين النقطتين .

التأثيرات Effects

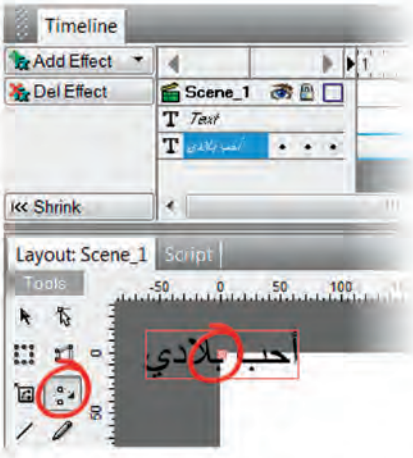
٢ - الحركة البينية على مسار منحني:

يمكن تحريك كائن على مسار منحني بتطبيق التأثير Move على الكائن أكثر من مرة ، ولكن من السهل استخدام الأداة Motion Path من شريط أدوات الرسم ، ولتنفيذ ذلك نتبع الخطوات التالية :

١- ضع الكائن في نقطة بداية الحركة على المسرح .

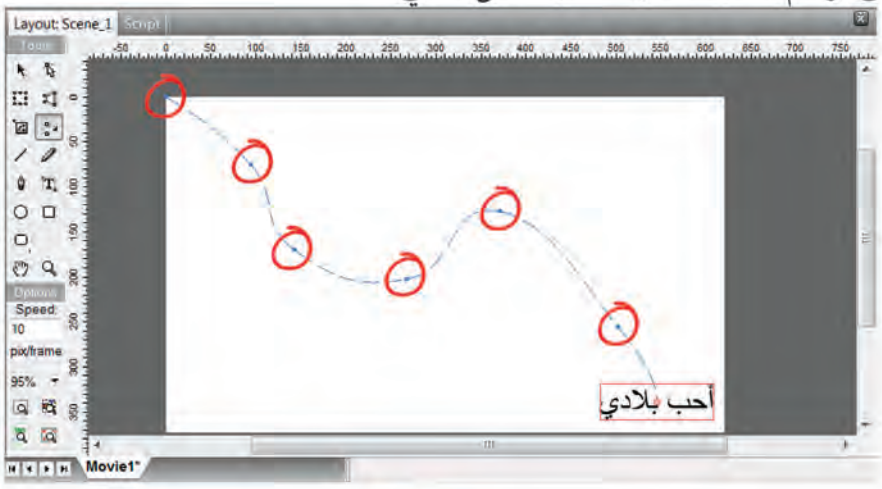
٢- حدد إطار بداية التأثير على خط زمن الكائن .

٣- حدد الكائن ثم اختر الأداة من شريط أدوات الرسم .



٤- باستخدام السحب والإفلات :

- حرك الكائن للنقطة الثانية واضغط بزر الفأرة الأيسر عليها .
- ثم حرك الكائن للنقطة الثالثة واضغط بزر الفأرة الأيسر عليها .
- ثم حرك الكائن للنقطة الرابعة واضغط بزر الفأرة الأيسر عليها .
- وهكذا حتى ترسم مساراً منحنياً كما بالشكل التالي .



كراسة المتعلم

اليوم	الدرس الأول
التاريخ	..... / ..... / .....
عنوان الدرس	مبادئ تصميم الرسوم
بنود الدرس	• التصميم الرسومي . • الرسوم النقطية Graphics Bitmap . • الرسوم المتجهة Graphics Vector . • تعيين حجم ونقاوة الرسم : – أبعاد البكسل . – نقاوة الرسم . – حجم الملف . – نقاوة الطباعة .
التطبيق	ورقة عمل (١)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (١)

١- افتح ملف (صورة . Doc) من مجلد أوراق العمل .

٢- تجد في الورقة الأولي صورة نقطية كبر حجم الصورة ، وتجد في الورقة الثانية صورة متجهة كبر حجمها ، ثم لاحظ الفرق وأكمل الجدول التالي :

نوع الصورة	الصورة	الفرق
صورة نقطية BMP		....
صورة متجهة WMF		....

مستعيناً بالإنترنت محرك البحث (google. com) : ابحث عن المعلومات التالية :

٣- الفرق بين الصورة النقطية والصور المتجهة .

الصور المتجهة	الصورة النقطية
....	....

اكتب اسم الموقع المصدر : .....

٤- تصميم الرسوم :

اكتب نبذة عن نتيجة بحثك : .....

.....

اكتب اسم الموقع المصدر : .....

اليوم	الدرس الثاني
التاريخ	...../...../..... ، .....
عنوان الدرس	التعريف ببرنامج سويش ماكس
بنود الدرس	• مزايا البرنامج . • مفاهيم أساسية . • خطوات تشغيل البرنامج . • محتويات نافذة البدء . • مناطق نافذة البرنامج .
التطبيق	ورقة عمل (٢)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (٢)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 ، ثم أغلق نافذة (قائمة البدء) .

٢- استدع ملف (المشروع الأول) من مجلد أوراق العمل .

٣- اذكر أسماء اثنين من ألواح التحكم الظاهرة أمامك .

أ- . . . . . .

ب- . . . . . .

٤- من قائمة Windows أخف لوحي التحكم Outline و Transform ، ثم أظهرهما مرة أخرى .

(لاحظ أن لوحي التحكم ظهرا في أماكن مختلفة ، لاستعادة مكان الألواح للوضع الافتراضي ، اختر من قائمة Windows الأمر «Default layout»

اكتب ملاحظاتك : . . . . . .

. . . . . .

٥- ادرس الملف الذي أمامك جيداً ، ثم أكمل الجدول التالي :

عدد المشاهد في الملف	.....
عدد الكائنات في المشهد الأول Scene_1	.....
اذكر اثنين من هذه الكائنات	.....

٦- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (تمرين ١) .

اليوم	الدرس الثالث
التاريخ	..... ، ...../...../.....
عنوان الدرس	التعريف ببرنامج سويش ماكس
بنود الدرس	• لوح خط الزمن Time Line Panel لوح شجرة المحتوى Outline Panel لوح التصميم Layout والبرمجة النصية Script ألواح التحكم
التطبيق	ورقة عمل (٣)
التقويم الصفي	....
التقويم اللاصفي	....

ورقة عمل (٣)

١ – شغل برنامج SWiSH Max4 ، ثم أغلق نافذة البدء .

٢ – استدع ملف (المشروع الأول) من مجلد أوراق العمل .

٣ – من خلال لوح شجرة المحتوى Outline أكمل الجدول التالي :

اسم كائن ظاهر يمكن تحريره	.....
اسم كائن مخفي لا يمكن تحريره	.....
اسم كائن ظاهر محمي (لا يمكن تحريره)	.....

٤ – نفذ ما يلي :

أ – ألغ حماية الكائن المحمي في المشهد الأول .

ب – أظهر الكائن المخفي في المشهد الثاني .

ج – أخفِ الكائن (Tower) في المشهد الثاني .

٥ – من خلال لوح الخصائص اضغط على الزر Movie Properties ثم أكمل الجدول التالي :

لون الخلفية	.....
العرض	.....
الارتفاع	.....
عدد Frame	.....

٦ – احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (تمرين2) .

اليوم	الدرس الرابع
التاريخ	..... ، ...../...../.....
عنوان الدرس	إنتاج فيلم
بنود الدرس	**- التعامل مع الأفلام:** - إنشاء فيلم (جديد - من قالب) . - فتح فيلم . - حفظ فيلم (لأول مرة - التعديلات - القالب) . **- التحكم في عرض العمل.** **- خطوات تصدير فيلم.** **- إغلاق الملفات المفتوحة.** **- إعداد المسرح** Stage. **- إدراج الكائنات:** - إدراج كائن نص .
التطبيق	ورقة عمل (٤)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (٤)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- من نافذة البدء حدد الاختيار New Movie .

٣- اضبط إعدادات المسرح من اللوح Movie Properties وفقاً لما يلي :

Frame Rate	Height	Width	Background
١٢	٦٠٠	٨٠٠	أصفر فاتح

- حدد الخيار إيقاف الفيلم عند النهاية Stop playing at end of movie .

٤- اضبط المسرح على النافذة مستخدماً أداة «Fit Stage in Window» .

٥- باستخدام أداة إدراج نص (T) أدرج النص (دولة الكويت) ثم نسقه كما يلي :

اسم الخط	Arabic Transparent	حجم الخط	٩٦
نمط الخط	أسود عريض	لون الخط	أزرق
المحاذاة	توسيط	نوع الخط	Pixel font ((sharp

دولة الكويت

٦- حرك النص إلى أعلى منتصف المسرح .

٧- احفظ الفيلم على محرك الأقراص الخاص بك باسم (Project1) .

اليوم	الدرس الخامس
التاريخ	..... / ..... / ..... ، .....
عنوان الدرس	إنتاج فيلم
بنود الدرس	**- إدراج كائن رسومي:** -تنسيق الكائنات الرسومية . - تجميع الكائنات الرسومية . **- إدراج صورة.** -إدراج صورة نقطية . -إدراج صورة متجهة . **- إدراج مشهد.**
التطبيق	ورقة عمل (٥)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (٥)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .
٢- من نافذة البدء حدد الاختيار Open Movie ثم اختر الملف Project 1 من على محرك الأقراص الخاص بك .
٣- ارسم علم الكويت .

٤- جمع الرسم ككائن واحد ، ثم غير اسمه إلى «Flag» .
٥- أدرج صورة kuwaitflag. gif من مجلد Picture على جانبي نص (دولة الكويت) .
٦- عدل اسم المشهد الأول Scene—1 إلى (المقدمة) .
٧- أدرج مشهداً جديداً Scene—2 وعدل اسم المشهد إلى (معالم) .
٨- احفظ الملف على القرص الخاص بك بنفس الاسم .

اليوم	الدرس السادس
التاريخ	..... / ..... / ..... ، .....
عنوان الدرس	إنتاج فيلم
بنود الدرس	• **إدراج فيلم فرعي.** • **إدراج أزرار.** • إضافة النص البرمجي Script للزر Button . • **اختبار عرض العمل.**
التطبيق	ورقة عمل (٦)
التقويم الصفي	....
التقويم اللاصفي	....

ورقة عمل (٦)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- استدع الملف (Project1) من محرك الأقراص الخاص بك .

٣- أدرج النص (معالم دولة الكويت) أعلى منتصف المسرح .

اسم الخط	Monotype Koufi	حجم الخط	48
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أحمر
المحاذاة	توسيط	التباعد	5

٤ - أدرج فيلماً فرعياً Movie Clip .

٥ - حدد الفيلم الفرعي ، ثم أدرج الصور التالية من مجلد Picture :

Entertainment - Greenland - kuwait - tower - Mosque

٦ - اضبط حجم الصور ، ثم رتبها داخل الفيلم الفرعي
كما بالشكل المجاور :

٧ - أزل الاختيار Stop playing at end of movie وحدد الاختيار Stop Playing at end من لوح Properties .

٨- أدرج زر (التالي) على مشهد (المقدمة) .

- ثم حدد الزر وأدرج النص البرمجي (من خلال قائمة Insert ثم Script ثم Movie Control ثم Goto and play ثم NextSceneandPlay) .
- تظهر نافذة النص البرمجي حدد المشهد (معالم) أو (Next Scene) عُد لنافذة Layout .

٩ - أدرج زر (السابق) على مشهد (معالم) ، ثم حدد الزر وأدرج النص البرمجي .

- تظهر نافذة النص البرمجي حدد المشهد (المقدمة) أو (Previous Scene) ، عد لنافذة Layout .

١٠ - اختبر العمل (مستخدماً قائمة File ثم Test SWF in flash player) .

١١- احفظ الملف على القرص الخاص بك بنفس الاسم .

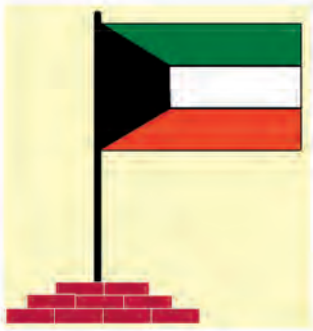
اليوم	الدرس السابع
التاريخ	..... / ..... / ..... ، .....
عنوان الدرس	التعامل مع الكائنات
بنود الدرس	**- أدوات التحكم في شكل الكائنات.** • تغيير حجم الكائن . • دوران الكائن . • انحراف الكائن . - تغيير شكل الكائن . • الأداة «Subselection Tool» . • الأداة «Perspective Tool» . - تغيير شكل النص . - اللوح Transform . - تجميع وفك الكائنات .
التطبيق	ورقة عمل (٧)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (٧)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- استدع الملف (Project1) من محرك الأقراص الخاص بك .

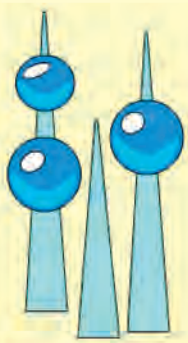
٣- ارسم قاعدة لعلم الكويت في مشهد (المقدمة) كما هو موضح بالشكل مع تجميع مكوناته في كائن واحد .



٤- غير اسم الشكل إلى Bases .

٥- غير في شكل عبارة (دولة الكويت) لتظهر بالشكل التالي :

٦- ارسم أبراج الكويت على مشهد (المقدمة) مع تجميع مكوناته .



ملاحظات يمكن الاستفادة منها أثناء الرسم:

- استخدم الأداة «Perspective Tool» في ضبط الأبراج كمثلث .
- استخدم الأداة «Subselection Tool» في رسم الهلال الموجود داخل دائرة البرج .
- غير في رسم الدوائر البيضاء لتظهر كما في الصورة .
- غير اسم الشكل بعد تجميعه إلى Tower .

٧- اختبر العمل .

٨- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project 2) .

اليوم	الدرس الثامن
التاريخ	..... / ..... / ..... ، .....
عنوان الدرس	التأثيرات Effects
بنود الدرس	• التأثيرات Effects . - أنواع التأثيرات . - عدد الإطارات الافتراضية على خط الزمن لبعض التأثيرات . - إضافة تأثير Add Effect . - إزالة تأثير Delete Effect .
التطبيق	ورقة عمل (٨)
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

ورقة عمل (٨)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- استدع الملف (Project3) من محرك الأقراص الخاص بك .

٣- أدرج التأثيرات التالية :

المشهد	اسم الكائن	بداية الإطار	مجموعة التأثير	اسم التأثير
المقدمة	kuwailflag.gif	2	Fade in	Fade
	kuwailflag.gif	2		
	Kuwait	13	Zoom in	Zoom
	flag	24	Blur	
	Bases	24		
	Tower	44	slide	from top right
معالم	state	2	out off	Iternate
	Movie Clip			
	Entertainment.jpg	24	Appear into position	3D Spain in a grow
	Greenland.jpg	44		
	Mosque.jpg	64		
	kuwait_tower.jpg	84		

٤- اختبر العمل .

٥- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project4) .

اليوم	الدرس التاسع
التاريخ	...../...../..... ، ..... /
عنوان الدرس	التأثيرات Effects
بنود الدرس	• التحكم في التأثيرات : • تغيير موقع إطار البداية . • تغيير عدد الإطارات . • تعديل خصائص بعض التأثيرات . • تأثيرات الموضع (Move – Remove – Place)
التطبيق	ورقة عمل (٩)
التقويم الصفي	....
التقويم اللاصفي	....

ورقة عمل (٩)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- استدع الملف (Project 3) من محرك الأقراص الخاص بك .

٣ - أدرج التأثيرات على الكائنات التالية مع تعديل خصائصها :

Motion Color - Fade To	Duration	اسم التأثير	مجموعة التأثير	بداية الإطار	اسم الكائن	المشهد
أخضر	15	3D Spin	Disappear into position	2	kuwailflag.gif	المقدمة
أحمر				2	kuwailflag.gif	
أزرق	40	Squeeze	Core Effects	2	State	معالم

٤- حدد الكائن Tower (اضغط على الأداة لمشاهدة التأثير قبل تعديل خصائصه) .

٥- غير خصائص التأثير Slide in From Top Right للكائن Tower في مشهد (المقدمة) كالتالي :

Motion X angel	Motion X Scale	Slide in from	عدد الإطارات
Rotate To =360	Scale To = 70	Left	20

٦ - اختبر العمل .

٧- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project5) .

اليوم	الدرس العاشر
التاريخ	..... ، ...../...../.....
عنوان الدرس	التأثيرات Effects
بنود الدرس	• تطبيق تأثيرات الموضع على كائن . – تأثير تحريك Move . • الحركة المركبة(حركة إطار بإطار) .
التطبيق	ورقة عمل (١٠)
التقويم الصفي	....
التقويم اللاصفي	....

ورقة عمل (١٠)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .

٢- استدع الملف (الكرة « الأرضية) من مجلد Work Paper .

٣- أدرج نص باسم (دوران الأرض) على المسرح .

اسم الخط	Simplified Arabic	حجم الخط	40
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أصفر
المحاذاة	توسيط	التباعد	4

٤ - أدرج الأربعة كائنات (A1 - A2 - A3 - A4) من مجلد Picture مجلد (المجموعة الشمسية) على المسرح .

٥ - اضبط حجم الصور على المسرح ثم رتب الصور في Outline .

٦ - أدرج تأثيراً مناسباً على كائن (القمر - الخلفية) .

٧ - طبق التأثيرات التالية على الكائنات الأربع الظاهرة في لوح خط الزمن كما بالجدول التالي :

الكائن	غير اسم الكائن إلى	طبق التأثير					
		Place عند الإطار			Remove عند الإطار		
A1	الأرض١	١	٤	٧	٢	٥	٨
A2	الأرض٢	٢	٥	٨	٣	٦	٩
A3	الأرض٣	٣	٦	٩	٤	٧	١٠
A4	الأرض٤	٤	٧	١٠	٥	٨	١١

٨ - اختبر العمل .

٩ - احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (دوران الأرض) .

اليوم	الدرس الحادي عشر
التاريخ	...../...../..... ، ..... /
عنوان الدرس	التأثيرات Effects
بنود الدرس	• الحركة البينية : -1 الحركة البينية على خط مستقيم . -2 الحركة البينية على مسار منحني .
التطبيق	ورقة عمل (١١)
التقويم الصفي	....
التقويم اللاصفي	....

ورقة عمل (١١)

١- شغل برنامج SWiSH Max4 .
٢- استدع الملف (Project 5) من محرك الأقراص الخاص بك .
٣- أدرج مشهداً جديداً باسم (وطني) .
٤- أدرج النص (وطني الكويت) وفق التنسيقات التالية :

اسم الخط	Arabic Transparent	حجم الخط	72
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	أخضر
المحاذاة	توسيط	-	-

٥- من لوح Transform اجعل إحداثيات الكائن X = 50 ، Y = 50 (لاحظ مكان وجود الكائن) .
٦- أدرج تأثير Move على الكائن ، ثم اضغط من شريط أدوات التحكم على أداة .
٧- اسحب الكائن إلى المكان الجديد على المسرح عند الإحداثي X = 600 ، Y = 660 .
٨- حدد المشهد واختر أداة (لاحظ تحرك النص على خط مستقيم) .
٩- أدرج النص (إسلمت للمجد) وفق التنسيقات التالية :

اسم الخط	Arabic Transparent	حجم الخط	72
نمط الخط	أسود عريض مائل	لون الخط	كلمة (سلمت) أسود
المحاذاة	توسيط		كلمة (للمجد) أحمر

سلمت للمجد

١٠- من لوح Transform اجعل إحداثيات الكائن X = 600 ، Y = 50 (لاحظ مكان وجود الكائن) .
١١- أدرج تأثير Move على الكائن ، ثم اضغط من شريط أدوات التحكم على أداة .
١٢- اختر أداة ثم حرك الكائن على المسرح في خط منحني حتى تصل للإحداثيات X=190 ، Y = 450 .
١٣- حدد المشهد واختر أداة (لاحظ تحرك الكائن على خط منحني) .
١٤- أدرج زر (السابق) و (التالي) على المشاهد .
١٥- احفظ الملف على القرص الخاص بك باسم (Project6) .

المشـروع

اليوم	الدرس الثاني عشر
التاريخ	...../...../..... ، .....
عنوان الدرس	المشروع
بنود الدرس	مناقشة بنود المشروع وبدء العمل به .
التطبيق	مناقشة بنود المشروع
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

المشروع

بعض مواضيع المشروع

١ – حكام الكويت .

٢ – وطني .

٣ – أعياد التحرير .

٤ – مدرستي .

٥ – العادات والتقاليد الكويتية .

٦ – البيئة .

٧ – شرح موضوع من مجال دراسي للصف التاسع :- (حاسوب – علوم – رياضيات – . . . .) .

ملاحظات مهمة

يمكن للمتعلم أن :

- ينفذ مشروعاً من اقتراحه بعد مناقشته مع معلمه وموافقته عليه .
- يجمع أوراق العمل التي سبق و أن نفذها ويخرجها في صورة مشروع .

ضوابط المشروع

يجب أن يتضمن كل مشروع على:

١ – ثلاثة مشاهد على الأقل .

٢ – كل مشهد يتضمن نصوصاً وصوراً تعبر عن الموضوع .

٣ – رسومات وأشكال يتم تعديها بالأحجام والأوضاع المناسبة التي تضيف الطابع الجمالي للموضوع .

٤ – أفلام فرعية .

٥ – مؤثرات بصرية على الكائنات .

٦ – أزرار تنقل أو تشغيل للمشروع .

٧ – يحفظ المشروع على القرص الخاص بالمتعلم باسم Final Project .

اليوم	الدرس الثالث عشر
التاريخ	...../...../..... ، .....
عنوان الدرس	المشروع
بنود الدرس	عرض المشروع
التطبيق	عرض المشروع
التقويم الصفي	.....
التقويم اللاصفي	.....

التقويم

أولاً الأسئلة الموضوعية

أولاً : في البنود المرقمة من (١ - ٣٧) توجد عبارات صحيحة وأخرى غير صحيحة ، ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة ، و (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة :

١	كل بكسل في رسوم الـ Bitmap يتحدد من خلال معلومتين ، موقع البكسل من خلال الإحداثيات ولون البكسل .	أ	ب
٢	لا تتأثر جودة الصور النقطية Bitmap image عند تعديل حجمها .	أ	ب
٣	لا تتأثر جودة الصور المتجهة vector image عند تعديل حجمها .	أ	ب
٤	الصور ذات الامتداد Gif صور نقطية .	أ	ب
٥	الصور ذات الامتداد Wmf صور متجهة .	أ	ب
٦	الصور ذات الامتداد JPG صور متجهة .	أ	ب
٧	من البرامج المستخدمة في إعداد الرسوم برنامج Corel Draw .	أ	ب
٨	يستخدم الرسم في الحاسوب في مجالات متعددة منها الألعاب الحاسوبية .	أ	ب
٩	الصور المتجهة تستخدم خطوطاً ومنحنيات معرفة رياضياً لتقديم تصف الصور .	أ	ب
١٠	كلما زاد عدد النقاط في البوصة الواحد ، كلما زادت نقاوة الرسم عند طباعته .	أ	ب
١١	عدد البكسل التي يتم عرضها في وحدة معينة من طول الرسم هي التي تحدد مدى نقاوته .	أ	ب
١٢	يحتوي برنامج سويش ماكس على مجموعة من الـ Samples الجاهزة .	أ	ب
١٣	ينتج برنامج سويش ماكس أفلاماً بصيغة SWF التي يمكن عرضها واستخدامها في مواقع الإنترنت .	أ	ب
١٤	يتعامل البرنامج مع النصوص المكتوبة باللغة الإنجليزية فقط .	أ	ب
١٥	لا يمكن التحكم في ظهور نافذة البدء الخاصة بالبرنامج .	أ	ب
١٦	للتحكم في ظهور أو إخفاء أي من الألواح نستخدم قائمة Windows .	أ	ب
١٧	لاسترجاع الألواح إلى الوضع الافتراضي نستخدم من قائمة Windows الأمر Defaults Layout .	أ	ب
١٨	كل 12 إطار على خط الزمن يمثل دقيقة في الوضع الافتراضي .	أ	ب

١٩	ينتج برنامج سويش ماكس أفلام SWF مضغوطة مدعومة من مشغل فلاش 7 .	أ	ب
٢٠	خط الزمن يظهر الكائن الفعال باللون الرمادي .	أ	ب
٢١	ينتج برنامج سويش ماكس تلقائياً ملفات ذات امتداد Swi مفتوحة يمكن التعديل عليها .	أ	ب
٢٢	طريقة العرض تصميم تستخدم في إدراج الكائنات والتأثيرات .	أ	ب
٢٣	تظهر أسماء الملفات المفتوحة في قائمة View و يمكن التبديل بينها .	أ	ب
٢٤	عند إدراج أي نص جديد يطبق عليه البرنامج آخر تنسيقات تم اختيارها .	أ	ب
٢٥	من شريط أدوات Control Toolbar للتحكم في بدء عرض المشهد الحالي تستخدم الأداة .	أ	ب
٢٦	للتبديل بين طريقتي العرض تصميم و معاينة الإطار اضغط على الأداة Preview Frame .	أ	ب
٢٧	يمكن إدراج مشهد من قائمة Insert في لوح Outline أو من شريط الأدوات أداة .	أ	ب
٢٨	يمكن تغيير اسم المشهد من لوح Transform .	أ	ب
٢٩	من أنواع الصور النقطية التي يمكن إدراجها ذات الامتداد wmf .	أ	ب
٣٠	الفيلم الفرعي هو جزء من المشهد الرئيسي .	أ	ب
٣١	يمكن عمل انحراف لأي كائن .	أ	ب
٣٢	يمكن التحكم في تغيير شكل الكائنات .	أ	ب
٣٣	عدد الإطارات الافتراضية للتأثير Place هو 10 إطارات .	أ	ب
٣٤	التأثير Remove يعتبر أحد أنواع التأثيرات الأساسية .	أ	ب
٣٥	مجموعة التأثيرات Appear into position تتتبع أنواع التأثيرات المؤلفة .	أ	ب
٣٦	لا يمكن إضافة أكثر من تأثير على الكائن الواحد .	أ	ب
٣٧	التأثير Move أحد أنواع تأثيرات الموضع .	أ	ب

ثانيا : في البنود المرقمة من(١-٢٧) توجد قائمتان الأولى والثانية اختر لكل بند من القائمة الأولى ما يناسبه من القائمة الثانية لتحصل على عبارة صحيحة ، ثم اكتب في مكان الإجابة الحرف الذي يدل عليها .

المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
التعريف		المصطلح	
١ – وحدة قياس مفردة يستخدمها جهاز العرض في الحاسوب لرسم الصور على الشاشة		أ	.Resolution
٢ – وضوح الصورة على الشاشة وهو عدد البكسلات في السنتيمتر المربع أو عدد البكسلات في البوصة		ب	.Dpi
٣ – وحدة قياس دقة الطباعة		ج	.Pixel
		د	.Inch

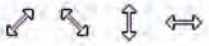
المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
الوظيفة		المفهوم	
٤ – يحتوي على مجموعة من المشاهد Scenes		أ	.Actions
٥ – تأثيرات بصرية تطبق على الكائنات		ب	.Scenes
٦ – عمليات مثل بدء عرض الفيلم أو توقفه		ج	.Effects
		د	.Movie

المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
الوظيفة		المفهوم	
٧ – لتحريك الكائن للأعلى		أ	
٨ – لتحريك الكائن للأسفل		ب	
٩ – لحذف الكائن المحدد		ج	
		د	Insert

	المجموعة الأولى		المجموعة الثانية
	الوظيفة		شكل الأيقونة
	١٠ – كائن ظاهر و يمكن تحريره	أ	
	١١ – كائن ظاهر و لا يمكن تحريره	ب	
	١٢ – كائن مخفي و لا يمكن تحريره	ج	
		د	

	المجموعة الأولى		المجموعة الثانية
	الأمر		الأداة
	١٣ – بدء عرض الفيلم كاملاً بجميع المشاهد	أ	
	١٤ – لتحريك رأس القراءة إطار واحد للأمام	ب	
	١٥ – لتحريك رأس القراءة إطار واحد للخلف	ج	
		د	

	المجموعة الأولى		المجموعة الثانية
	من شريط أدوات Control Toolbar لـ		الأداة
	١٦ – إيقاف العرض	أ	
	١٧ – بدء عرض التأثير الحالي المختار فقط	ب	
	١٨ – بدء عرض المشهد الحالي	ج	
		د	

المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
يمكن تغيير شكل الكائن وعمل		يتغير شكل المؤشر إلى	
١٩ – انحراف		أ	
٢٠ – دوران		ب	
٢١ – تغيير حجم الكائن		ج	
		د	

المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
لجمع الكائنات المحددة داخل مجموعة وكأنها		نستخدم من قائمة Grouping الفرعية الأمر	
٢٢ – شكل		أ	Group as Group
٢٣ – مجموعة		ب	Group as Shape
٢٤ – فيلم فرعي		ج	Group as Button
		د	Group as Movie Clip

المجموعة الأولى		المجموعة الثانية	
التأثيرات		عدد الإطارات الافتراضية	
Place – ٢٥		أ	١
Blur – ٢٦		ب	١٠
Move – ٢٧		ج	١٠
		د	٣٠

ثالثاً : في البنود المرقمة من (١-٣٤) لكل بند ثلاث اختيارات واحد فقط منها صحيح ، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الذي يدل عليها .

١ – الصور النقطية تستخدم الامتداد :

أ . BMP ب . TIFF ج كل ما سبق صحيح .

٢ – الصور المتجهة تستخدم الإمتداد :

أ . BMP ب . WMF ج . JPG

٣ – وحدة قياس دقة الطباعة هي :

أ . Dpi ب . Pixel ج . Inch

٤ – وحدة قياس مفردة يستخدمها جهاز العرض في الحاسوب لرسم الصور على الشاشة :

أ . Dpi ب . Pixel ج . Inch

٥ – تفاعل المستخدم مع الكائن عند الضغط عليه بالفأرة أو مروره عليها يسمى :

أ الحدث . ب الحركات . ج المشهد .

٦ – تسمى مجموعة من العمليات مثل بدء عرض الفيلم أو توقفه :

أ التاثيرات . ب المشهد . ج الحركات .

٧ – ينتج البرنامج أفلاماً يمكن عرضها واستخدامها في مواقع الإنترنت بصيغة :

أ . SWF ب . SWI ج . SWF

٨ – لاسترجاع الألواح إلى الوضع الافتراضي استخدم الأمر Defaults Layout من قائمة :

أ . File ب . Windows ج . Insert

٩ – من مزايا برنامج SWiSH Max4 :

أ توافر قوالب جاهزة . ب عدم القدرة على الاستيراد . ج عدد قليل من التأثيرات.

١٠ – في لوح شجرة المحتوي Outline Panel لتحريك الكائن للأعلى تستخدم الأداة :

أ ب ج

١١– شكل أيقونة الكائن في لوح شجرة المحتوى لكائن ظاهر و لا يمكن تحريره هو :

أ ب ج

١٢– تظهر التأثيرات التي يتم تطبيقها على الكائنات فى منطقة :

أ أدوات خط الزمن. ب مسطرة الإطارات. ج خطوط الزمن للكائنات.

١٣ – يتكون الفيلم من مجموعة :

أ مشاهد. ب كائنات. ج تأثيرات.

١٤ – شكل أيقونة الكائن في لوح شجرة المحتوى لكائن ظاهر و يمكن تحريره هو :

أ ب ج

١٥– لفتح فيلم سبق حفظه نستخدم من شريط الأدوات الأداة :

أ ب ج

١٦ – لتفعيل نمط عرض الإطار وظهور رأس القراءة باللون الأحمر ضمن خط الزمن وتفعيل باقي أزرار شريط الأدوات :

أ ب ج

١٧ – لتقديم رأس القراءة لآخر إطار في المشهد الحالي :

أ ب ج

١٨ – الأيقونة التي تظهر في لوح شجرة المحتوي Outline لكائن نص هي :

أ ب ج T

١٩ – الأيقونة التي تظهر في لوح شجرة المحتوي Outline لزر هي :

أ ب ج

٢٠ – الأيقونة التي تظهر في لوح شجرة المحتوي Outline لفيلم فرعي هي :

أ ب ج

٢١ – لرسم خط مستقيم تستخدم من شريط الأدوات Tools الأداة :

أ ب ج

٢٢ – لرسم حر نستخدم من شريط الأدوات Tools الأداة :

أ ب ج

٢٣ – لرسم أشكال تلقائية نستخدم من شريط الأدوات Tools الأداة . :

أ ب ج

٢٤ – شكل الأيقونة الدالة على ملف تم حفظة بصيغة SWI هو :

أ ب ج

٢٥ – شكل الأيقونة الدالة على ملف تم تصديره بصيغة SWF هو :

أ ب ج

٢٦ – شكل الأيقونة الدالة على ملف تم تصديره بصيغة exe هو :

أ ب ج

٢٧ – لعمل دوران لكائن نشير على أحد المقابض الجانبية للكائن حتى يتحول شكل الفأرة إلى :

أ ب ج

٢٨ – لتغيير حجم الكائن نشير بالفأرة على أحد المقابض حتى يتحول شكل المؤشر إلى :

أ ب ج

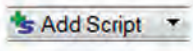
٢٩ – لعمل انحراف لكائن نشير على أحد المقابض الداخلية للكائن حتى يتحول شكل الفأرة إلى :

أ ب ج

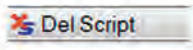
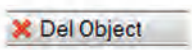
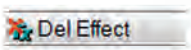
٣٠ – لتحويل مجموعة من الكائنات لزر نختار من القائمة الفرعية Grouping الأمر :

أ Group as Group. ب Group as Button. ج Group as Shape.

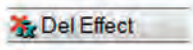
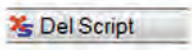
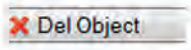
٣١ – لإضافة تأثير على خط الزمن لأي كائن بعد تحديده تستخدم الأداة :

أ  ب ج ليس أياً مما سبق.

٣٢ – لإزالة تأثير على خط الزمن لأي كائن بعد تحديده تستخدم الأداة .

أ  ب  ج 

٣٣ – لحذف كائن بعد تحديده تستخدم الأداة .

أ  ب  ج 

٣٤ – لعمل حركة بينية على مسار منحنى نختار بعد إضافة التأثير Move من شريط أدوات Tools أداة :

أ ب ج

رابعاً : في البنود المرقمة من (١-١٤) عبارات تحتوي كل منها على فراغ ، املأ الفراغ بما يناسبه لتحصل على عبارة صحيحة .

١ – من البرامج المستخدمة في إعداد الرسوم برنامج ..... .

٢ – الصور المتجهة تستخدم الإمتداد ..... .

٣ – وحدة قياس دقة الطباعة هي ..... .

٤ – من البرامج المستخدمة في إعداد الوسائط برنامج ..... .

٥ – الفيلم يتكون من مجموعة من ..... .

٦ – لتشغيل الفيلم بصورة مباشرة دون الحاجة لبرامج يصدر بامتداد ..... .

٧ – لاسترجاع الألواح إلى الوضع الافتراضي نستخدم من قائمة Windows الأمر ..... .

٨ – اللوح الذي يحتوي على مجموعة من الإطارات يسمى بـ ..... .

٩ – تظهر أسماء الملفات المفتوحة في قائمة ..... .

١٠ – لمعاينة محتوى إطار من فيلم نستخدم طريقة العرض ..... .

١١ – شكل الأيقونة يدل على ملف تم حفظه بامتداد ..... .

١٢ – شكل الأيقونة يدل على ملف تم تصديره بامتداد ..... .

١٣ – لتغيير إعدادات المسرح من اللوح Properties اضغط على زر ..... .

١٤ – لتجميع الكائنات فى كائن واحد نختر من القائمة الفرعية Grouping الأمر ..... .

ثانياً الأسئلة المقالية

١ عرف كلاً من :

١ – الرسوم النقطية :

.....

.....

٢ – الرسوم المتجهة :

.....

.....

٣ – البكسل Pixel :

.....

.....

٤ – نقاوة الرسم :

.....

.....

٥ – الفيلم :

.....

.....

٦ – التأثيرات :

.....

.....

٧ – الحركة المركبة (حركة إطار بإطار) :

.....

.....

٨ – الحركة البينية :

.....

.....

٢ اذكر اثنين من كلاً من :

١ – امتدادات ملفات الرسوم النقطية :

.....

٢ – امتدادات ملفات الرسوم المتجهة :

.....

٣ – مزايا برنامج SWiSH Max4 :

.....

٤ – طرق العرض في لوح التصميم :

.....

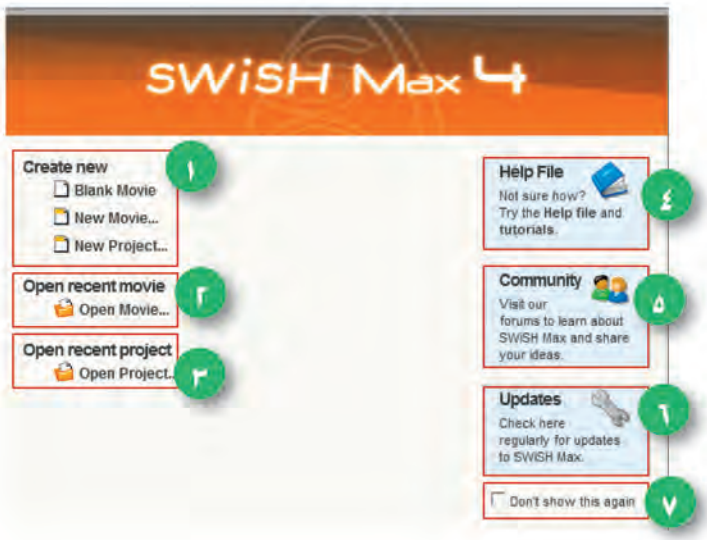
٥ – أنواع التأثيرات :

.....

٣ من خلال دراستك للمفاهيم الأساسية أكمل الجدول التالي :

المفهوم	الوظيفة
Scene المشهد	
	مثل النصوص والصور والرسوم . . . الخ
Actions الحركات	

٤ من خلال دراستك لنافذة البدء في برنامج SWiSHMax4 أكمل الفراغات أسفل الشكل :



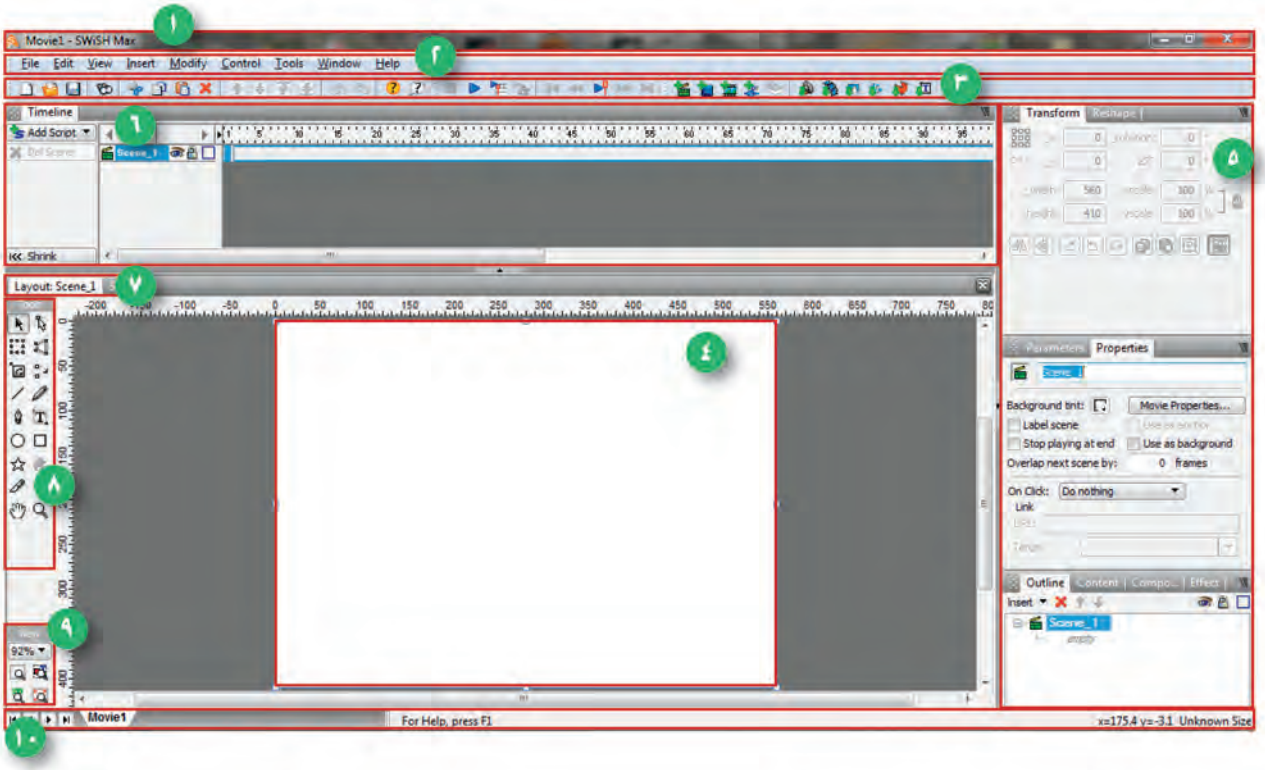
١ – ..... ٢ – .....

٣ – ..... ٤ – .....

٥ – ..... ٦ – .....

٧ – .....

٥ من خلال دراستك للشاشة الرئيسية لبرنامج SWiSHMax4 أكمل الفراغات أسفل الشكل :



١ – ..... ٢ – .....

٣ – ..... ٤ – .....

٥ – ..... ٦ – .....

٧ – ..... ٨ – .....

٩ – ..... ١٠ – .....

٦ من خلال دراستك للوح خط الزمن أكمل الفراغات أسفل الشكل :

١ – ..... ٢ – .....

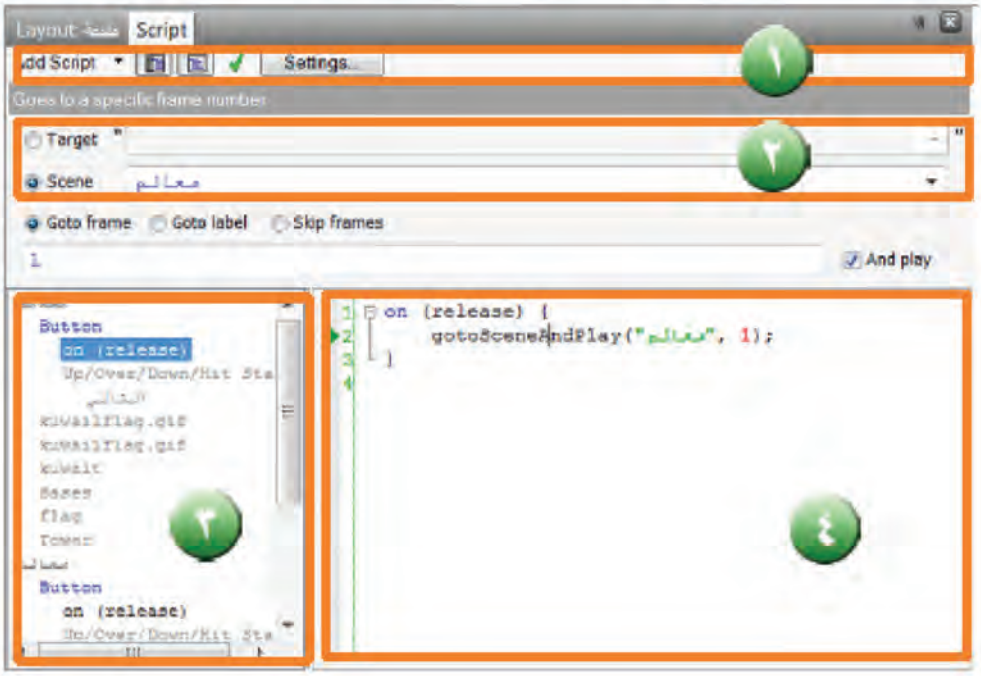
٣ – ..... ٤ – .....

٥ – .....

٧ من خلال دراستك للوح شجرة المحتوى أكمل الجدول التالي :

الأداة	وظيفتها
Insert	

٨ من خلال دراستك للوح البرمجة النصية Script أكمل الفراغات أسفل الشكل :



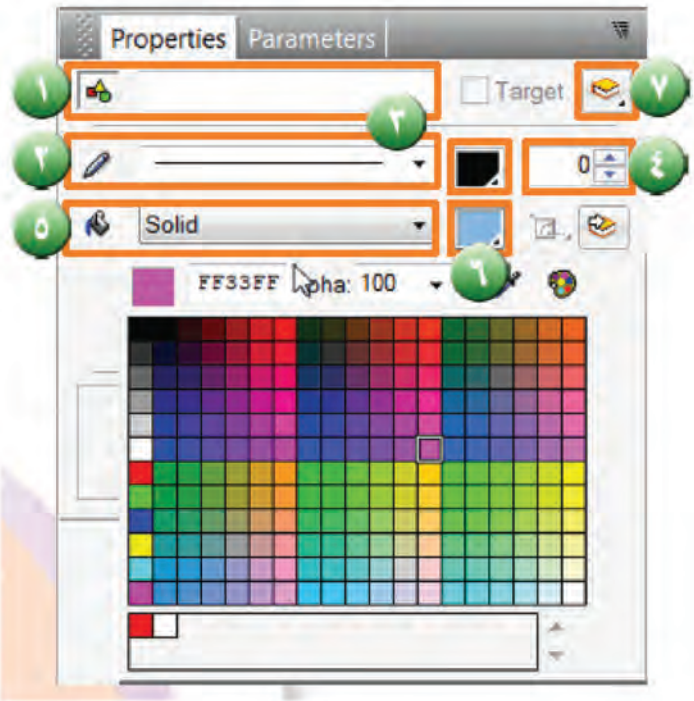
١ – ..... ٢ – .....

٣ – ..... ٤ – .....

٩ من خلال دراستك لدرس التحكم في عرض العمل أكمل الجدول التالي :

الأداة	الوظيفة	الأداة	الوظيفة
			لإعادة رأس القراءة للإطار الأول في المشهد الحالي.
			لتقديم رأس القراءة لآخر إطار في المشهد الحالي.
			لتحريك رأس القراءة إطار واحد للأمام.
			لتحريك رأس القراءة إطار واحد للخلف.

١٠ من خلال دراستك لتنسيق الكائنات الرسومية أكمل الفراغات أسفل الشكل :



١ – ..... ٢ – .....

٣ – ..... ٤ – .....

٥ – ..... ٦ – .....

٧ – .....

١١ من خلال دراستك للتعامل مع الكائنات، اكتب وظيفة الأدوات التالية :

الأداة	الوظيفة

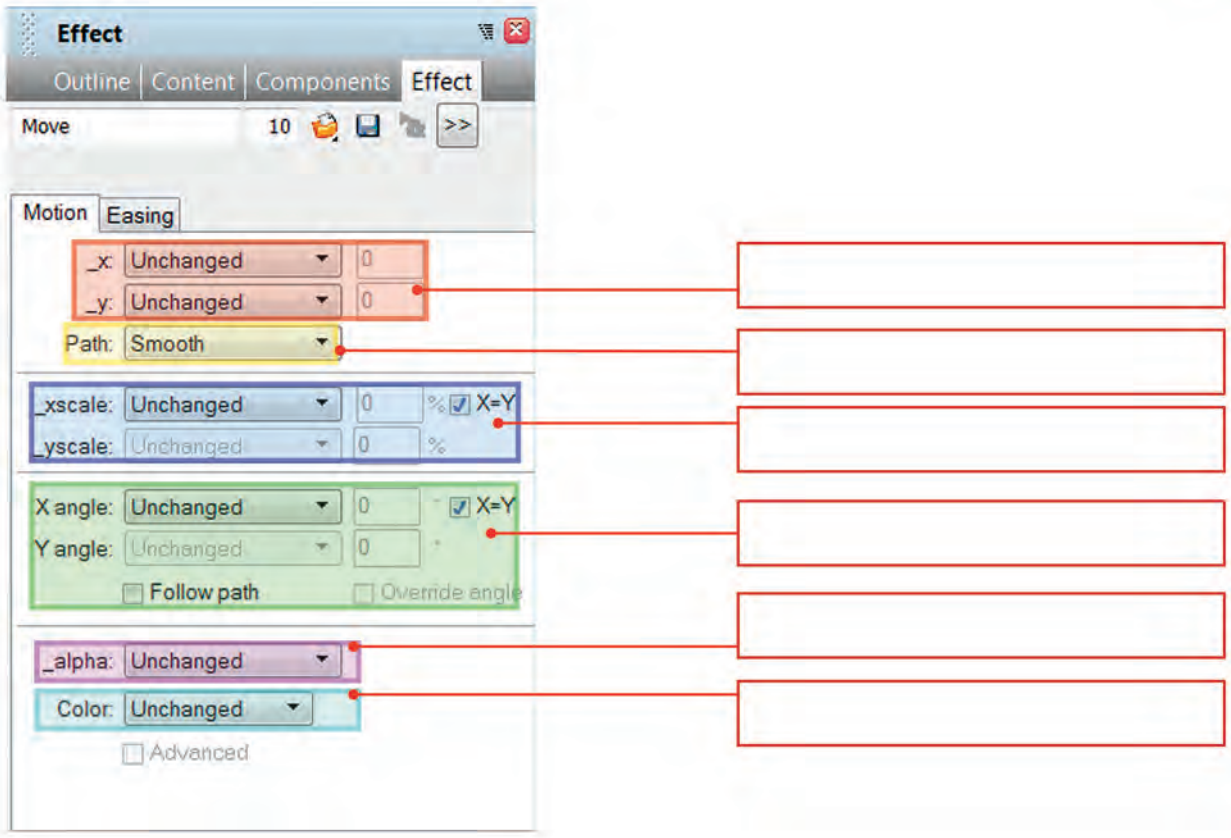
١٢ من خلال دراستك لتجميع وفك الكائنات، اكتب وظيفة الأوامر التالية:

الأمر	الوظيفة
Group As Group	
Group As Button	
Group As Movie Clip	
Group As Shape	

١٣ من خلال دراستك لدرس تاثيرات الموضع اكتب وظيفة كل أمر :

الأمر	الوظيفة
Place	
Remove	
Move	

١٤ من خلال دراستك لنافذة التأثيرات، أكمل الشكل التالي :



المراجع

١ – تقنية المعلومات – للصف العاشر – المرحلة الثانوية – الجزء الأول – الطبعة الأولي– وزارة التربية – دولة الكويت 2006/ 2007 .

٢ – تقنية المعلومات – للصف العاشر – المرحلة الثانوية – الجزء الثاني – الطبعة الأولي– وزارة التربية – دولة الكويت 2008/ 2009 .

٣ – أساسيات استخدام أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop 5.5 الطبعة الولي – بيروت – دار الراتب الجامعية – 2000 – محمد جمال قبيعة .

أودع بمكتبة الوزارة تحت رقم (٧١) بتـــاريخ ١٩/ ٥ / ٢٠١١م