AI Skill

AI Skill / دليل الإنتاج الإبداعي



اصنع المشهد.

٢٤ مهارة لوكلاء الذكاء الاصطناعي
في الفيديو والألعاب والمواقع والموشن والميديا.

نسخة المصادر المراجعة / ٢٣ نوفمبر ٢٠٢٦

طريقة قراءة الدليل

ابدأ بالمخرج.
ثم اختر المهارة.

الفيديو والمونتاج

إنتاج برمجي، مونتاج فعلي، أفلام منتجات، وفحص ملفات التسليم.

تطوير الألعاب

مهارات مرتبطة بالمحرك: Roblox وGodot وUnity وألعاب المتصفح، مع إحساس اللعب.

المواقع والتجارب

الإخراج البصري، أنظمة التصميم، الأداء، واختبار الاستخدام الحقيقي.

الموشن جرافيك

الإيقاع، التوقيت، الرسوم التعليمية، وتحريك المشاهد ثلاثية الأبعاد.

الأصول والصوت والميديا

أصول متناسقة، بوسترات، ترجمة، صوت واضح، ونماذج خفيفة للتسليم.

المهارة ليست المحرّك

المهارة توجّه طريقة العمل. المحرّك أو أداة الرندر تنفذ. الاتصال والحسابات والأصول تبقى متطلبات منفصلة. راجع المصدر والإصدارات قبل التثبيت.

ما الذي راجعناه؟

مستودعات الجهات المطوّرة وملفات المهارات ووثائق التثبيت. فضّلنا نطاقًا واضحًا وتعليمات فعلية. ترشيحاتنا ليست اختبار أداء مقارنًا، ولم نختبر تثبيت أو تشغيل مهارات الطرف الثالث.

كل الصور في هذا الدليل مولّدة لهويته البصرية. ليست عينات من نتائج المهارات المدرجة.

Video & editing

الفيديو والمونتاج

من السكربت إلى آخر كادر.

Remotion

من الجهة المطوّرة / Remotion

الاختيار الأساسي للفيديو المبني بالكود: مشاهد React، توقيت، تركيب، ومعاينة ورندر.

المخرج

فيديو قابل للتعديل من المصدر.

قبل البدء

Node.js ومشروع Remotion وأصول المشاهد.

الحدود: راجع ترخيص Remotion ووقت الرندر. المهارة لا تولّد لقطات تصويرية وحدها.

> **طلب تجريبي:** اصنع إعلانًا مدته ٢٠ ثانية لتطبيق تعليمي. اقترح storyboard، وابنِ المشاهد في Remotion، ثم اعرض عينة قبل الرندر الكامل.

```
npx skills add remotion-dev/skills --skill remotion-best-practices
```

المصدر الأصلي: remotion-dev/skills

Video Shotcraft

مجتمعية / Vincentwei1021

لأفلام إطلاق المنتجات: لقطات من واجهتك، تخطيط للمشاهد، حركة وتزامن مع الصوت.

المخرج

فيلم منتج ومشروع Remotion قابل للتحرير.

قبل البدء

موقع أو صور منتج، Node.js، ومتطلبات الرندر.

الحدود: يعتمد على صورك ونصك؛ ليس نموذجًا لتوليد الفيديو. افحص الانتقالات والنصوص فعليًا.

> **طلب تجريبي:** حوّل هذا الموقع إلى فيلم إطلاق من ٣٠ ثانية. اختر لقطات توضّح الاستخدام، واربط كل انتقال بهدف بصري واضح.

```
npx skills add Vincentwei1021/video-shotcraft
```

المصدر الأصلي: Vincentwei1021/video-shotcraft

Video & editing

الفيديو والمونتاج

من السكربت إلى آخر كادر.

FFmpeg Skill

مجتمعية / kajisho5

للمواد الموجودة أصلًا: قص ودمج، تغيير المقاس، مزامنة الصوت، وترميز ملفات التسليم.

المخرج

فيديو أو صوت محرر مع فحوص تقنية.

قبل البدء

FFmpeg 6.1 أو أحدث وPython 3.10 أو أحدث.

الحدود: لا يعوّض قرار المونتاج أو مشاهدة النتيجة. احتفظ بالمادة الأصلية.

طلب تجريبي: حوّل تسجيلًا أفقيًا إلى نسخة عمودية تحافظ على المتحدث. أزل الصمت الطويل وافحص المدة والصوت والتأطير.

```
npx ffmpeg-skill setup
```

المصدر الأصلي: kajisho5/ffmpeg-skill

Video QA

مجتمعية / iamaanahmad

مرحلة التسليم: تفحص الأبعاد ومعدل الإطارات والترميز، وتبحث عن الصمت والكادرات السوداء.

المخرج

تقرير تقني وصور مراجعة للفيديو.

قبل البدء

ملف الرندر وFFmpeg وPython.

الحدود: القياسات لا تثبت أن السرد أو المونتاج جيدان؛ شاهد واسمع الملف.

طلب تجريبي: افحص هذا الرندر للتسليم: المقاس، fps، الصوت، الكادرات السوداء، وتقصّف النص. فرّق بين الأعطال والملاحظات.

```
npx skills add iamaanahmad/agents-video-editing-skills --skill video-qa
```

المصدر الأصلي: iamaanahmad/agents-video-editing-skills

Game development

تطوير الألعاب

عالم يُلعب. لا صورة تُشاهد.

Roblox Studio Workflow

مجتمعية / GameDev Skills

لتعديل لعبة قائمة مع تحديد مصدر الحقيقة واختيار اختبار يناسب التغيير داخل Studio.

المخرج

تغييرات قابلة للفحص مع دليل اختبار.

قبل البدء

Roblox Studio والمشروع الصحيح؛ MCP أو Rojo حسب سير العمل.

الحدود: الإرشادات لا تثبّت Studio MCP. نجاح البناء المحلي لا يثبت عمل الشبكات أو الحفظ الحي.

طلب تجريبي: راجع مصدر المشروع أولًا، ثم حسّن شاشة اختيار المراحل. اختبرها في الوضع المناسب واذكر ما شُغّل فعلًا.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill roblox-studio-workflow
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills

Godot 2D Movement

مجتمعية / GameDev Skills

حركة شخصيات ثنائية الأبعاد: أرضيات ومنحدرات وتصادمات باستخدام CharacterBody2D.

المخرج

متحكم لاعب واختبار هبوط.

قبل البدء

مشروع Godot مع مشهد اللاعب ومدخلاته.

الحدود: تحقق من إصدار المشروع؛ المهارة لا تغطي كل أنظمة اللعبة أو ضبط إحساس القفز.

طلب تجريبي: أصلح حركة الشخصية عند الهبوط على منحدر. افحص مشهد التصادم واكتب حالة تُظهر المشكلة قبل التعديل.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill godot-2d-movement
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills

Game development

تطوير الألعاب

عالم يُلعب. لا صورة تُشاهد.

Unity C# Scripting

مجتمعية / GameDev Skills

كتابة سكربتات اللعب مع احترام دورة الحياة وملفات meta والحقول المحفوظة في المشاهد.

المخرج

سكربتات وتجميع واختبارات مناسبة.

قبل البدء

مشروع Unity والإصدار والحزم المثبتة.

الحدود: لا تستبدل مهارات الفيزياء أو الإدخال؛ لا تغيّر إصدار المحرك تلقائيًا.

طلب تجريبي: ابنِ نظام تفاعل صغيرًا يحافظ على مراجع المشاهد. افحص دورة التفعيل والتعطيل واختبر التجميع.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill unity-csharp-scripting
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills

Phaser Core

مجتمعية / GameDev Skills

بناء ألعاب الويب: تنظيم المشاهد، تحميل الأصول، الانتقالات، وفصل القواعد عن العرض.

المخرج

لعبة متصفح ببنية مشاهد واضحة.

قبل البدء

Node.js ومشروع Phaser مع إصدار محدد.

الحدود: لا تخلط أمثلة Phaser 3 و4. الفيزياء وواجهة اللعب تحتاجان إرشادات مكملة.

طلب تجريبي: ابنِ نموذج لعبة سباق بمشهد بداية ولعب ونتيجة. افصل منطق النقاط عن الرسم واختبر إعادة المحاولة.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill phaser-core
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills

Game development

تطوير الألعاب

عالم يُلعب. لا صورة تُشاهد.

Game Feel

مجتمعية / GameDev Skills

تحسين استجابة اللعب عبر ردود الفعل والحركة والاهتزاز والتأثيرات المرتبطة بالحدث.

المخرج

استجابة لعب أوضح وأكثر اتساقًا.

قبل البدء

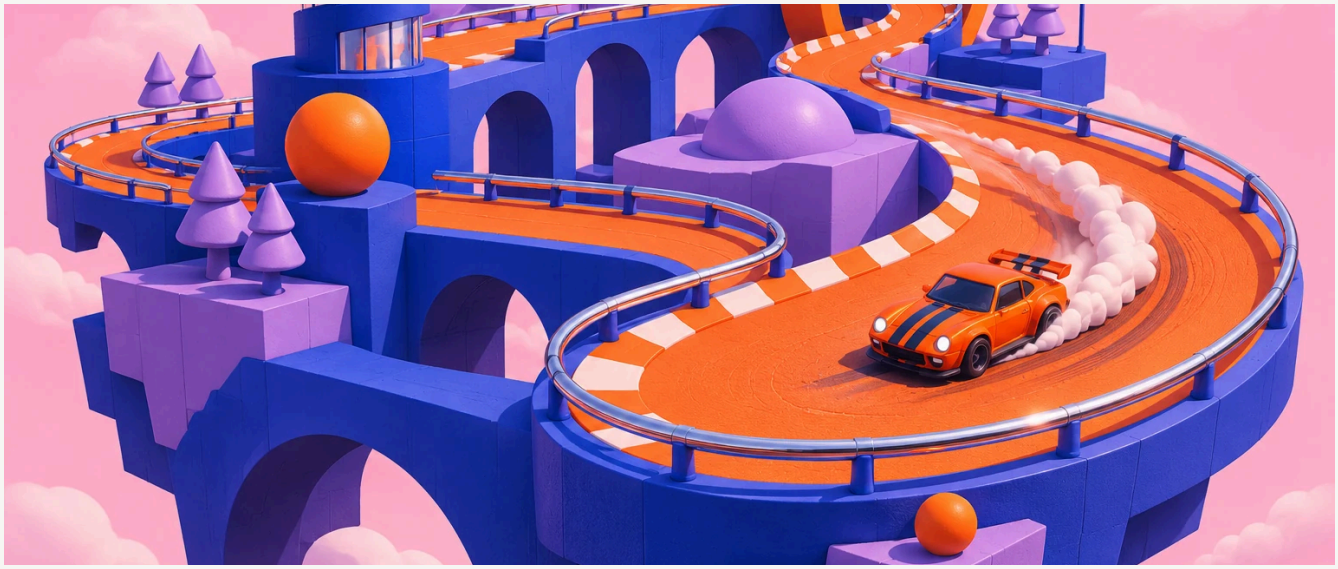
نموذج قابل للعب وحالات نجاح وإخفاق محددة.

الحدود: التأثيرات الكثيرة قد تحجب اللعب. اختبر الراحة وإعدادات تقليل الحركة.

طلب تجريبي: حسّن إحساس الاصطدام وجمع المكافأة دون إخفاء مسار اللاعب. قارن الإعدادات في جلسة لعب قصيرة.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill game-feel
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills



تصور بصري أصلي من هوية AI Skill

Web experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

Frontend Design

من الجهة المطوّرة / Anthropic

لتحديد شخصية الواجهة قبل تنفيذها: تكوين، تايبوغرافي، محتوى، وقرارات بصرية مرتبطة بالموضوع.

المخرج

موقع عامل بإخراج بصري مقصود.

قبل البدء

وكيل يحرر الملفات ومعاينة متصفح.

الحدود: تحتاج brief حقيقيًا ومراجعة بصرية؛ لا يثبت جمال الصورة سهولة الاستخدام.

طلب تجريبي: صمّم موقعًا لاستوديو ألعاب مستقل. استمد اللغة البصرية من عالم لعبته، ثم نفّذ صفحة بعناصر ومحتوى حقيقيين.

```
npx skills add anthropics/skills --skill frontend-design
```

المصدر الأصلي: anthropics/skills

UI UX Pro Max

مجتمعية / Next Level Builder

مرجع لاختيار أنظمة ألوان وخطوط وتفاعلات مناسبة للمنتج والتقنية المستخدمة.

المخرج

قرارات design system قابلة للتطبيق.

قبل البدء

Python للبحث المحلي وإعداد خاص بالوكيل.

الحدود: الاختيارات الجاهزة قد تتشابه؛ اربطها بالمهمة والجمهور.

طلب تجريبي: راجع منصة فيديو عربية. اقترح نظامًا متماسكًا للكثافة والقراءة والتحكم، وحافظ على الرموز الدلالية الحالية.

```
npm install -g ui-ux-pro-max-cli
uipro init --ai codex
```

المصدر الأصلي: nextlevelbuilder/ui-ux-pro-max-skill

Web experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

React Best Practices

من الجهة المطوّرة / Vercel

لأداء تجارب React وNext.js: الطلبات المتسلسلة، حجم الحزم، وسلوك الرندر.

المخرج

كود أسرع مع قياس قبل وبعد.

قبل البدء

مستودع React أو Next.js وأداة قياس مناسبة.

الحدود: غير ضرورية لموقع HTML بسيط. طبّق ما يطابق إصدار المشروع.

طلب تجريبي: حلّل بطء معرض الفيديو. قِس التحميل ثم عالج أكبر سبب في البيانات أو الحزم، وأعد نفس القياس.

```
npx skills add vercel-labs/agent-skills --skill vercel-react-best-practices
```

المصدر الأصلي: vercel-labs/agent-skills

Web Design Guidelines

من الجهة المطوّرة / Vercel

مراجعة عملية للواجهات: تركيز لوحة المفاتيح، نماذج، استجابة، وإرشادات استخدام.

المخرج

ملاحظات محددة على ملفات الواجهة.

قبل البدء

كود الواجهة ومرجع القواعد المرفق.

الحدود: فحص الكود لا يغني عن تجربة لوحة مفاتيح وقارئ شاشة وأجهزة حقيقية.

طلب تجريبي: راجع صفحة عرض لعبة: وضوح أزرار اللعب، focus، تقليل الحركة، وتخطيط الهاتف. اربط الملاحظات بمواضعها.

```
npx skills add vercel-labs/agent-skills --skill web-design-guidelines
```

المصدر الأصلي: vercel-labs/agent-skills

Web experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

Web App Testing

من الجهة المطوّرة / Anthropic

لتجربة الواجهة المعروضة في Playwright والتقاط الصور والأخطاء وفحص مسارات المستخدم.

المخرج

دليل سلوكي وصور فحص.

قبل البدء

Python Playwright ومتصفح وتطبيق يمكن الوصول إليه.

الحدود: جودة التغطية تتوقف على السيناريوهات؛ لا تدّع اختبار ما لم تشغّله.

طلب تجريبي: اختبر معرض الأعمال: فلترة، فتح المشروع، الرجوع، والتنقل بلوحة المفاتيح على الهاتف والكمبيوتر.

```
npx skills add anthropics/skills --skill webapp-testing
```

المصدر الأصلي: anthropics/skills

Build a point of view.

المواقع والتجارب / AI Skill

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

Motion Design Skill

من الجهة المطوّرة / LottieFiles

مبادئ إخراج الحركة قبل الكود: التوقيت والتسارع والتتابع والنية العاطفية.

المخرج

خطة حركة يمكن تنفيذها بتقنيات مختلفة.

قبل البدء

نظام الحركة الذي ستنفّذ به؛ Creator MCP لتصدير الملفات عبر خدمته.

الحدود: تعليم الحركة ليس رندرًا تلقائيًا. التصدير يحتاج الأدوات المناسبة.

طلب تجريبي: صمّم حركة دخول لشعار استوديو أفلام: حدّد الإيقاع وeasing والتتابع قبل كتابة الكود. أضف وضع تقليل الحركة.

```
npx skills add LottieFiles/motion-design-skill
```

المصدر الأصلي: LottieFiles/motion-design-skill

Manim Animator

مجتمعية / Hmzbo / animation-skills

للشرح العلمي والرياضي عبر مشاهد مخططة ثم كود Python ورندر مسودة.

المخرج

فيديو تعليمي مرسوم بالكود.

قبل البدء

uv وManimCE؛ LaTeX عند الحاجة للمعادلات.

الحدود: اختر هذه المهارة المكتملة تحديدًا؛ بعض المهارات الأخرى في المجموعة ما زالت stubs.

طلب تجريبي: اشرح مبدأ التسارع في ٤٥ ثانية باستخدام جسم ومسار ومخطط. اعرض storyboard ومسودة قبل الجودة النهائية.

```
npx skills add Hmzbo/animation-skills --skill manim
```

المصدر الأصلي: Hmzbo/animation-skills

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

Three.js Animation

مجتمعية / CloudAI-X

تحريك keyframes وهياكل وعظام وmorph targets ومزج المقاطع للمشاهد التفاعلية.

المخرج

مشهد ثلاثي الأبعاد متحرك في الويب.

قبل البدء

Three.js وأصول glTF عند الحاجة.

الحدود: راجع إصدار Three.js الذي تستهدفه المهارة. المشهد التفاعلي ليس ملف فيديو مُصدّرًا.

طلب تجريبي: حمّل شخصية glTF وامزج الانتقال بين الوقوف والمشي. اجعل الحركة مستقلة عن معدل الإطارات.

```
npx skills add CloudAI-X/threejs-skills --skill threejs-animation
```

المصدر الأصلي: CloudAI-X/threejs-skills

Remotion Markup

من الجهة المطوّرة / Remotion

تركيب المشاهد والعناوين والصور والصوت والتوقيت داخل فيديو React.

المخرج

تكوين فيديو قابل للمعاينة والرندر.

قبل البدء

مشروع Remotion وخطوط وملفات الوسائط.

الحدود: التصميم الزمني يحتاج إيقاعًا مقصودًا ومراجعة النصوص عند حجم العرض الفعلي.

طلب تجريبي: اصنع عنوانًا عربيًا متحركًا من ثلاث كلمات. وزّع الحركة على المعنى، واضبط مساحة آمنة للشاشة العمودية.

```
npx skills add remotion-dev/skills --skill remotion-markup
```

المصدر الأصلي: remotion-dev/skills

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

Three.js Shaders

مجتمعية / CloudAI-X

لبناء تأثيرات ومواد مخصصة باستخدام shaders مع الانتباه لمسار WebGL أو WebGPU.

المخرج

مؤثر بصري تفاعلي أو مادة مخصصة.

قبل البدء

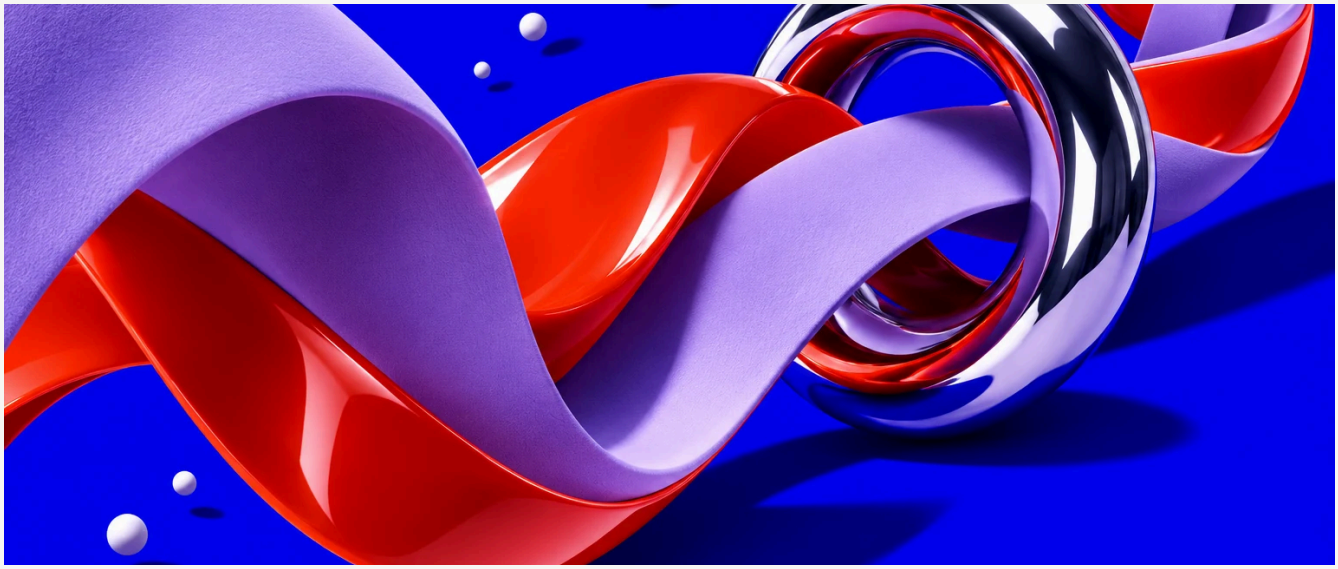
مشروع Three.js وGPU ومتصفح متوافقان.

الحدود: لا تخلط GLSL وTSL أو واجهات إصدارات مختلفة. راقب الأداء على الهاتف.

طلب تجريبي: اصنع مادة تموج خفيفة لشاشة عنوان. حدّد مسار الرندر واختبر كلفة المؤثر مع خيار مبسط للهاتف.

```
npx skills add CloudAI-X/threejs-skills --skill threejs-shaders
```

المصدر الأصلي: CloudAI-X/threejs-skills



تصور بصري أصلي من هوية AI Skill

Assets & sound

الأصول والصوت والميديا

التفاصيل التي تكمل المشهد.

Canvas Design

من الجهة المطوّرة / Anthropic

للبوسترات والقطع البصرية الثابتة مع فلسفة تصميم وتكوين أصلي.

المخرج

تصميم PNG أو PDF.

قبل البدء

أدوات الرسم والرندر المطلوبة في المهارة.

الحدود: للعمل البصري؛ التقارير الكثيفة والواجهات التفاعلية تحتاج مسارًا آخر.

طلب تجريبي: صمّم بوسترًا لإطلاق لعبة سباق مستقبليّة. اجعل المسار والسرعة أساس التكوين مع عنوان واضح عند التصغير.

```
npx skills add anthropics/skills --skill canvas-design
```

المصدر الأصلي: anthropics/skills

Create Game Assets

مجتمعية / GameDev Skills

خط إنتاج لأصول ألعاب متناسقة: مرجع فني، عائلات صور، تسمية وفحص وتجهيز.

المخرج

sprites وأيقونات وخامات مع سجل مصادر.

قبل البدء

أداة توليد أو مصادر مرخصة وأدوات تجهيز الصور.

الحدود: المهارة لا توفر نموذج توليد؛ افحص الشفافية والحواف والأحجام داخل اللعبة.

طلب تجريبي: أنشئ عائلة من ست أيقونات مكافآت بنفس المنظور والإضاءة. ابدأ بمرجع واحد وافحصها عند حجم الاستخدام.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill create-game-assets
```

المصدر الأصلي: gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills

Assets & sound

الأصول والصوت والميديا

التفاصيل التي تكمل المشهد.

Audio Mixing

مجتمعية / iamaanahmad

لموازنة الحوار والموسيقى والمؤثرات مع ducking وتنظيف وتوحيد مستوى الصوت.

المخرج

مسار صوتي متوازن قابل للتسليم.

قبل البدء

FFmpeg ومسارات الصوت المنفصلة.

الحدود: أهداف loudness تتغير حسب وجهة التسليم؛ القياس لا يغني عن الاستماع.

طلب تجريبي: وازن تعليقًا عربيًا وموسيقى خلفية لإعلان. اخفض الموسيقى وقت الكلام وافحص القمم والوضوح بالسماع.

```
npx skills add iamaanahmad/agents-video-editing-skills --skill audio-mixing
```

المصدر الأصلي: iamaanahmad/agents-video-editing-skills

Captions & Subtitles

مجتمعية / iamaanahmad

تفريغ وترجمة وتوقيت وتنسيق subtitles مع خيار دمجها داخل الفيديو.

المخرج

SRT أو VTT أو ASS أو نسخة بترجمة مدمجة.

قبل البدء

Whisper أو محرك تفريغ مناسب وFFmpeg وخط عربي.

الحدود: صحح الأسماء والأرقام يدويًا وافحص العربية وRTL والتوقيت.

طلب تجريبي: أنشئ ترجمة عربية لهذا المقطع. راجع المصطلحات والأرقام، واضبط الأسطر داخل المساحة الآمنة دون تغطية الوجه.

```
npx skills add iamaanahmad/agents-video-editing-skills --skill captions-subtitles
```

المصدر الأصلي: iamaanahmad/agents-video-editing-skills

Assets & sound

الأصول والصوت والميديا

التفاصيل التي تكمل المشهد.

Three.js Asset Pipeline

مجتمعية / CloudAI-X

تجهيز نماذج glTF للويب: ضغط الهندسة والخامات وربطها بإعدادات التحميل.

المخرج

أصول أخف للعبة أو تجربة ثلاثية الأبعاد.

قبل البدء

glTF Transform وأصول أصلية قابلة للمعالجة.

الحدود: الضغط قد يؤثر في الجودة؛ قارن الشكل والذاكرة وزمن التحميل على الجهاز المستهدف.

طلب تجريبي: خفّف نموذج المنتج للويب. قارن الحجم والمظهر وزمن التحميل قبل وبعد، وحافظ على خاماته المهمة.

```
npx skills add CloudAI-X/threejs-skills --skill threejs-asset-pipeline
```

المصدر الأصلي: CloudAI-X/threejs-skills

Make every detail count.

الأصول والصوت والميديا / AI Skill

مسارات الإنتاج

لكل مشروع توليفة مختلفة.

فيلم إطلاق منتج

1. Video Shotcraft
2. Remotion
3. Audio Mixing
4. Video QA

فيلم MP4 + مشروع قابل للتعديل + تقرير فحص.

ريلز من تصوير موجود

1. FFmpeg Skill
2. Captions & Subtitles
3. Audio Mixing
4. Video QA

نسخة عمودية مقروءة ومضبوطة الصوت.

نموذج لعبة متصفح

1. Phaser Core
2. Create Game Assets
3. Game Feel
4. Web App Testing

نموذج قابل للعب مع أصول متسقة واختبار إعادة المحاولة.

مسارات الإنتاج

لكل مشروع توليفة مختلفة.

موقع لاستوديو إبداعي

1. Frontend Design
2. Motion Design Skill
3. Web Design Guidelines
4. Web App Testing

موقع متجاوب له شخصية وحركة مدروسة.

فيديو شرح تعليمي

1. Manim Animator
2. Captions & Subtitles
3. Audio Mixing
4. Video QA

فيديو يشرح الفكرة بمشاهد وتوقيت وصوت واضح.

تحسين لعبة Roblox

1. Roblox Studio Workflow
2. Create Game Assets
3. Game Feel

تغيير في اللعبة مع أصول متناسقة وحدود اختبار معلنة.

قبل الاعتماد

اختبر الطريقة.
لا اسم المهارة.

1. اقرأ التعليمات والسكربتات والرخصة من المصدر.
2. اختر المهارة المطلوبة ووكيلك ونطاق المشروع.
3. وفّر المحرّك أو الرندر أو الاتصال المطلوب.
4. احتفظ بالإصدار أو commit الذي جرّبته.
5. جرّب مهمة حقيقية وطلبًا غير متعلق بها لفحص التفعيل.
6. قارن صحة النتيجة والوقت وجهد التعديل مع وبدون المهارة.
7. راجع التحديثات وأعد الاختبار قبل تغيير طريقة إنتاجك.

حدود البحث

المصادر مراجعة في ٢٣ نوفمبر ٢٠٢٦ وقد تتغير. تصنيف الجهة المطوّرة يصف مصدر المهارة ولا يضمن الجودة أو التوافق. لم نُجرِ تدقيقًا أمنيًا شاملًا أو benchmark أو اختبار تثبيت لكل مهارة.

استُبعدت المهارات الأولية الفارغة. تضمّن ترشيح Manim المهارة المكتملة فقط، لا كامل مستودع animation-skills.

روابط المصادر مضمّنة داخل كل مدخل. افتحها قبل نسخ الأمر.

مواصفة Agent Skills

وثائق أداة التثبيت skills