AI Skill

AI Skill / دليل الإنتاج الإبداعي



اصنع المشهد.

٣٦ مهارة لوكلاء الذكاء الاصطناعي
في الفيديو والألعاب والمواقع والموشن وثلاثي الأبعاد والميديا.

نسخة المصادر المراجعة / ٢٤ نوفمبر ٢٠٢٦

نطاق الدليل

أفكار مميزة.
دون API مدفوع.

مهارات، وليست قائمة أدوات

كل إدراج له ملف SKILL.md فعلي وتعليمات تثبيت ونسخة مصدر ثابتة. اقرأ حدود المسار وابدأ بنتيجة صغيرة قابلة للمراجعة.

لا تكرار للمونتاج أو برومبت السينما

استُبعدت المسارات التي يغطيها Cutroom وViewfinder. يركز هذا الدليل على قدرات مختلفة: الرسوم الأصلية، الأصول، الحركة، المخططات، الشرح التفاعلي والألعاب.

لا خلط بين العرض والإثبات

المعاينات في الموقع تخص المهارات نفسها، ولا تتكرر بين الإدراجات. بعض المعاينات استعراض لصور نتائج منشورة وموسومة بذلك. الصور التعريفية لا تثبت الأداء.

حدود التكلفة والتحقق

المسارات المحددة لا تتطلب API مدفوعًا. تشغيل الوكيل والجهاز وشروط المحرك والأصول منفصلة. لم نثبت أو نشغّل مهارات الطرف الثالث؛ راجعنا التعليمات والأمثلة والأدلة المنشورة.

المكتبة المحدثة وأدلة كل مهارة

طريقة قراءة الدليل

ابدأ بالمخرج.
ثم اختر المهارة.

الموشن جرافيك

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

الفن والأصول

رسوم أصلية وpixel art وملصقات وSVG.

المواقع والتجارب

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

أفلام الشرح

مهارات تأليف سرد بصري محلي دون أرصدة توليد.

تطوير الألعاب

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

ثلاثي الأبعاد وVFX

نمذجة وإضاءة وrigging وتحسين وتصدير، مع فصل التوليد السحابي عن تنفيذ Blender المحلي.

> **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.

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

Dimensional Drawing Motion

مجتمعية / IshaanKalra2103

تحويل لوحة مواصفات SVG إلى فيلم قصير بخطوط مرسومة وكاميرا وطبقات مفككة.

المخرج

فيلم مواصفات تقني ومصدر SVG قابل للتعديل.

قبل البدء

لوحة أبعاد نهائية وNode وPlaywright وFFmpeg للرندر المحلي.

الحدود: أسلوب محدد للمخططات؛ استخدم headless adapter المحلي بدل الاعتماد على واجهة Claude Motion.

طلب تجريبي: حوّل لوحة مواصفات سماعة إلى فيلم ١١ ثانية، باستخدام headless adapter محلي ودون أي API.

```
npx skills add IshaanKalra2103/creative-skills --skill dimensional-drawing-motion
```

المصدر الأصلي: IshaanKalra2103/creative-skills

Pixel2Motion

مجتمعية / nolangz

تحويل شعار نقطي مرفق إلى SVG نظيف ثم حركة شعار مصممة بإيقاع وأقنعة وانتقالات.

المخرج

SVG وHTML متحرك ومواصفات وفحوص للحركة.

قبل البدء

Python وPillow وNumPy وChrome وPlaywright.

الحدود: مشكلات توافق منشورة على Windows؛ اضبط CHROME_BIN. المعاينة التجارية منفصلة عن المسار المحلي.

طلب تجريبي: حوّل الشعار المرفق إلى SVG وحركة كشف من ٦ ثوانٍ، محليًا، مع فحص الحواف وتوقيت الحركة.

```
npx skills add nolangz/pixel2motion --skill pixel2motion
```

المصدر الأصلي: nolangz/pixel2motion

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

GSAP Core

من الجهة المطوّرة / greensock

حركة تفاعلية للمواقع: تسلسل المشاهد وstagger وeasing، مع تنظيف الحركة واحترام تقليلها.

المخرج

واجهة DOM أو SVG متحركة وقابلة للتفاعل.

قبل البدء

مشروع JavaScript ومتصفح وGSAP.

الحدود: مهارة إرشادية من الجهة المطوّرة؛ ليست فيلمًا جاهزًا ولا بديلًا عن مراجعة الحركة.

طلب تجريبي: صمّم افتتاحية تفاعلية لواجهة علمية، بحركة مرتبطة بالقراءة وبديل reduced-motion، دون خدمات أو API مدفوعة.

```
npx skills add greensock/gsap-skills --skill gsap-core
```

المصدر الأصلي: greensock/gsap-skills

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

Motion graphics

الموشن جرافيك

الحركة قرار إخراجي.

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

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

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

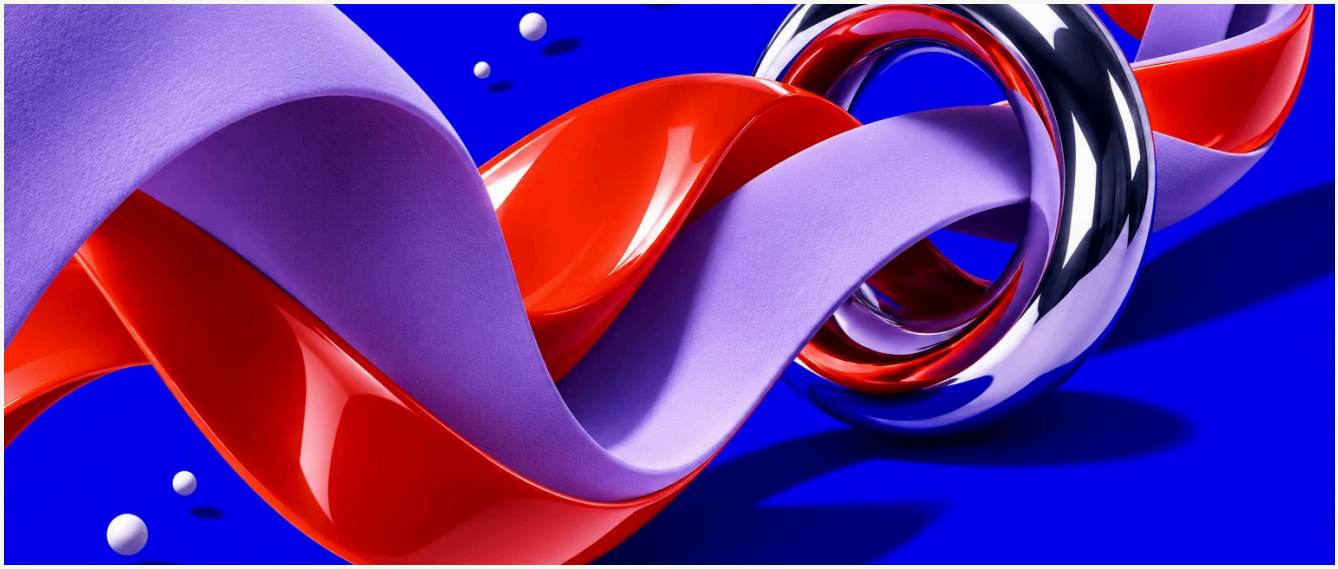
مشروع Three.js وGPU ومتصفح متوافقان.

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

الفن والأصول

من الرسوم إلى الأصول

Pixel Art Studio

مجتمعية / Gamezxz

تأليف pixel art بكسلًا بكسلًا عبر Python وPillow، مع palettes وspritesheets وحركات.

المخرج

شخصيات وعناصر وtiles وJSON + spritesheet.

قبل البدء

Python وPillow ومراجعة الصور؛ اختر مسار الرسم من الصفر فقط.

الحدود: اترك وضع hybrid والتوليد الخارجي. جودة البكسلات تحتاج جولات نقد ومراجعة.

طلب تجريبي: ارسم شخصية عالم فضاء من ٣٢×٣٢ بكسل مع idle وwalk، عبر Pillow فقط، وصدّر spritesheet وJSON.

```
npx skills add Gamezxz/pixel-art-studio --skill pixel-art-studio
```

المصدر الأصلي: Gamezxz/pixel-art-studio

Riso Rooms

مجتمعية / IshaanKalra2103

غرف إيزومترية مرسومة بالكود بملمس طباعة وألوان محدودة وحياة بصرية هادئة.

المخرج

ملف HTML/Canvas أصلي ورسوم غرفة قابلة للتعديل.

قبل البدء

متصفح؛ التنفيذ الأساسي دون تبعيات رسم أو API.

الحدود: أسلوب توضيحي محدد، وليس توليدًا فوتوغرافيًا أو محاكاة معمارية دقيقة.

طلب تجريبي: ارسم غرفة استماع إيزومترية بألوان طباعية ومفردات شخصية، من كود أصلي دون خدمة توليد.

```
npx skills add IshaanKalra2103/creative-skills --skill riso-rooms
```

المصدر الأصلي: IshaanKalra2103/creative-skills

Assets & sound

الفن والأصول

من الرسوم إلى الأصول

Dimensional Drawing

مجتمعية / IshaanKalra2103

لوحة مواصفات هندسية أصلية بـ HTML وSVG، مع أبعاد وشروح وطبقات قابلة للتعديل.

المخرج

لوحة مواصفات HTML مستقلة.

قبل البدء

متصفح وSVG؛ Playwright للمراجعة المحلية.

الحدود: لوحة توضيحية وليست CAD أو قياسات تصنيعية معتمدة.

طلب تجريبي: ارسم لوحة مواصفات أصلية لكاميرا صغيرة، مع أبعاد افتراضية واضحة وطبقات SVG، دون أي API.

```
npx skills add IshaanKalra2103/creative-skills --skill dimensional-drawing
```

المصدر الأصلي: IshaanKalra2103/creative-skills

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

Assets & sound

الفن والأصول

من الرسوم إلى الأصول

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.

الفن والأصول / AI Skill

Web experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

Hairline Create

مجتمعية / lucasmarkes

رسوم هندسية إيزومترية دقيقة تستجيب للمؤشر، داخل ملف HTML مستقل.

المخرج

رسم تفاعلي أصلي يعمل في المتصفح.

قبل البدء

متصفح وNode للفحص؛ لا يحتاج الناتج إلى خدمة مستضافة.

الحدود: أسلوب خطوط أحادي اللون؛ توجد حدود موثّقة للأشكال الطباعية المعقدة.

طلب تجريبي: ابتكر رسمًا تفاعليًا يشرح رحلة الفكرة داخل آلة؛ ملف HTML واحد دون API أو أصول خارجية.

```
npx skills add lucasmarkes/hairline --skill hairline-create
```

المصدر الأصلي: lucasmarkes/hairline

Video to UI

مجتمعية / mmohajer9

قراءة تسجيل واجهة لفهم الحركة والشاشات، ثم تقرير تصميم أو React scaffold قابل للتشغيل.

المخرج

واجهة React عاملة أو تقرير تصميم وخطة تعديل.

قبل البدء

تسجيل تملك حق استخدامه وFFmpeg لاستخراج الإطارات وNode ووكيل يفحص الصور.

الحدود: لا يعيد بناء الخادم أو الوظائف المخفية؛ راجع حقوق المرجع واختبر الناتج.

طلب تجريبي: حوّل تسجيل واجهتي إلى React scaffold مع الحفاظ على تدفق الشاشات؛ لا تنسخ علامة خارجية ولا تستدعِ API مدفوعًا.

```
npx skills add mmohajer9/video-to-ui --skill video-to-ui
```

المصدر الأصلي: mmohajer9/video-to-ui

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

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 experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

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 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

Web experiences

المواقع والتجارب

واجهة لها شخصية. وتجربة تعمل.

Impeccable

مجتمعية / pbakaus

مراجعة وصقل تصميم واجهة قائمة عبر لغة تصميم ونقد وتعديلات محددة.

المخرج

واجهة محسنة مع أسباب التغييرات ومراجعة الاستخدام.

قبل البدء

مشروع واجهة ووكيل برمجي؛ راجع إعداد hooks ومسار التشغيل في المثبّت.

الحدود: ابدأ بـ critique ومراجعة التعديلات. مسار live Apply مختلف وقد يشغّل الوكيل دون الموافقات المعتادة؛ ليس مجرد ملف Markdown سلبي.

> **طلب تجريبي:** راجع صفحة مشروعي كناقد تصميم. حدد أهم ثلاث مشاكل قراءة وتنقل، واقترح تعديلًا محدودًا ثم اعرض الفرق قبل تغييرات أوسع.

```
npx impeccable install --scope=project --providers=codex
```

المصدر الأصلي: pbakaus/impeccable

Build a point of view.

المواقع والتجارب / AI Skill

Video & editing

أفلام الشرح

شرح مصوّر من مصدر قابل للتعديل

Narrated Explainer

مجتمعية / ohade

شرح تفاعلي في HTML وSVG مع تعليق Kokoro محلي، وسرعة تشغيل وتنقل وترجمة.

المخرج

شرح يعمل دون اتصال وفيديو مُصدّر اختياريًا.

قبل البدء

Python وKokoro محلي وأصواته وChromium للرندر.

الحدود: يحتاج تنزيل أوزان الصوت أول مرة؛ دعم العربية يجب التحقق منه، ويمكن البدء دون تعليق صوتي.

> **طلب تجريبي:** اشرح عمل طابور الأولوية في مشاهد SVG مع تحكم وتنقل؛ استخدم Kokoro المحلي فقط، أو نسخة صامتة عند عدم ملاءمة اللغة.

```
npx skills add ohade/narrated-explainer --skill narrated-explainer
```

المصدر الأصلي: ohade/narrated-explainer

Motion Canvas

مجتمعية / VideoZero

مشاهد شرح مرئية مبنية بـ TypeScript، مع رسوم وتوقيت ومصدر قابل للتعديل.

المخرج

مشروع Motion Canvas ومشاهد شرح قابلة للرندر.

قبل البدء

Node 18+ وVite 5 وحزم Motion Canvas؛ exporter للرندر.

الحدود: تحقق من توافق Vite؛ استخدم صوتًا مسجّلًا محليًا عند الحاجة، دون دمج TTS سحابي.

> **طلب تجريبي:** اشرح آلية عمل فرز فقاعي في ١٥ ثانية عبر مشاهد TypeScript، دون توليد صوت سحابي.

```
npx skills add VideoZero/skills --skill motion-canvas
```

المصدر الأصلي: VideoZero/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

Unreal Niagara VFX

مجتمعية / GameDev Skills

مؤثرات جسيمات داخل Unreal: أنظمة ومُصدِرات ومعاملات وتحكم من اللعب.

المخرج

نظام VFX يمكن تشغيله وضبطه داخل اللعبة.

قبل البدء

مشروع Unreal وإصدار يناسب مرجع المهارة وأداة قياس.

الحدود: انتبه لحدود الرسم وGPU مقابل CPU. المؤثر الجيد يجب أن يبقى واضحًا ضمن ميزانية الأداء.

طلب تجريبي: اصنع أثر اصطدام بلونين يوضح جهة الضربة. اختبر ظهوره عند حافة الكاميرا وكلفته في مشهد مزدحم.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill unreal-niagara
```

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

Game development

تطوير الألعاب

عالم يُلعب. لا صورة تُشاهد.

Godot GDScript

مجتمعية / GameDev Skills

كتابة GDScript مع الأنواع والإشارات والموارد وفق إصدار Godot المحدد في المشروع.

المخرج

سكربتات لعبة مرتبطة بمشاهد المشروع.

قبل البدء

Godot ومشروع يمكن فتحه وتشغيله.

الحدود: مهارة لغة لا تغني عن اختبار المشاهد والتصادمات أو بناء جميع أنظمة اللعبة.

طلب تجريبي: ابنِ نظام صحة بسيطًا بإشارات واضحة، واربطه بمشهد اللاعب ثم اختبر التصفير وإعادة البداية.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill godot-gdscript
```

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

Roblox Luau

مجتمعية / GameDev Skills

برمجة Luau مع مراعاة موضع التنفيذ والأنواع والخدمات ودورة حياة الأجزاء.

المخرج

سكربتات Roblox قابلة للفحص داخل المشروع.

قبل البدء

Roblox Studio أو مصدر Rojo ومكان تشغيل واضح لكل سكربت.

الحدود: الشبكات والحفظ والاقتصاد تحتاج مهارات واختبارات متخصصة إضافةً إلى أساس اللغة.

طلب تجريبي: ابنِ تفاعلًا بسيطًا لجمع عنصر. اجعل الخادم مصدر الحقيقة واختبر إعادة ظهور الشخصية والتنظيف.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill roblox-luau
```

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

Game development

تطوير الألعاب

عالم يُلعب. لا صورة تُشاهد.

Unreal Blueprints

مجتمعية / GameDev Skills

تركيب منطق اللعب في Blueprint Classes مع واجهات وأحداث ومراجع واضحة.

المخرج

Blueprints قابلة للفهم والتجربة داخل Unreal.

قبل البدء

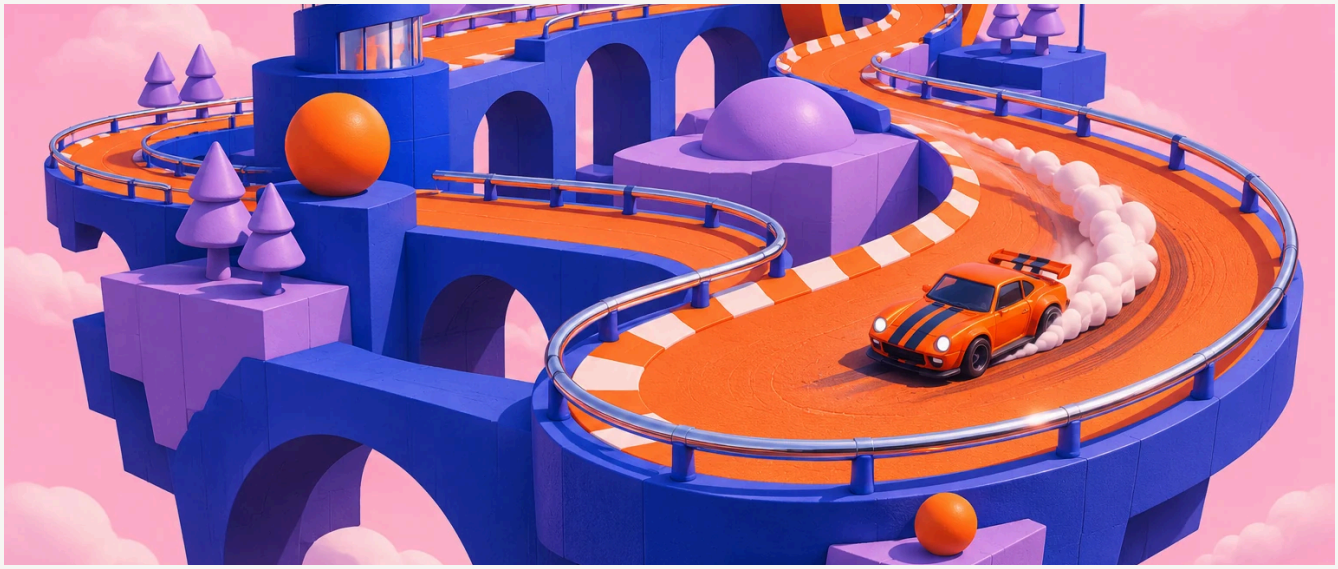
Unreal ومشروع ومشاهد اختبار.

الحدود: الإرشادات ليست ملف Blueprint مُنشأ تلقائيًا؛ يحتاج الوكيل أداة مناسبة للتحرير وإثبات التشغيل.

طلب تجريبي: خطط تفاعل باب بمفتاح في Blueprint Class. افصل الحالة عن المؤثرات واختبر الفتح المتكرر.

```
npx skills add gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills --skill unreal-blueprints
```

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



تصور بصري أصلي من هوية AI Skill

3D production & VFX

ثلاثي الأبعاد وVFX

من المجسّم إلى المشهد الحقيقي.

Blender Core

مجتمعية / EL4CTEO

أساس تشغيل Blender من الوكيل، وتوجيه العمل إلى مهارات متخصصة مع مراعاة واجهات bpy.

المخرج

مشهد Blender وأوامر تنفيذ قابلة للفحص.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. وكيل يستطيع تشغيل Blender/Python وفق إعدادك.

الحدود: هذه حزمة مجتمعية وليست من Blender Foundation. MCP اختياري؛ التنفيذ الخلفي يحتاج مسار Blender.

طلب تجريبي: افحص إصدار Blender ثم أنشئ مشهد blockout قابلًا للتعديل. احفظ الملف واختبر فتحه قبل إضافة التفاصيل.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-core
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

Blender Lighting & Lookdev

مجتمعية / EL4CTEO

إضاءة وكاميرات وHDRI وتكوين لعرض الخامات والمنتجات في ظروف قابلة للمقارنة.

المخرج

مشهد إضاءة ولقطات عرض أو turntable.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. مشهد وهدف تصدير واضحان.

الحدود: زمن الرندر يعتمد على المحرك والجهاز. تحقق من الوحدات والتعريض قبل الحكم على الخامة.

طلب تجريبي: أنشئ إعداد إضاءة لمنتج زجاجي ومعدني. قارن التعريض والظلال والانعكاسات مع حفظ إعدادات قابلة للإعادة.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-lighting-lookdev
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

3D production & VFX

ثلاثي الأبعاد وVFX

من المجسّم إلى المشهد الحقيقي.

Blender Character Rigging

مجتمعية / EL4CTEO

تجهيز هيكل وعظام ووزن للشخصيات مع اختبار التشوه وسياق هيكل المحرك المستهدف.

المخرج

شخصية rigged ومشاهد اختبار تشوه.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. مشهد وهدف تصدير واضحان.

الحدود: التوليد الآلي لا يضمن جودة الأوزان؛ اختبر الأطراف والوجه والحركات القصوى.

طلب تجريبي: جهّز شخصية لمحرك Unity. افحص التسمية والمقياس ثم اختبر ثني الكوع والركبة قبل التصدير.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-character-rigging
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

Blender Game Optimization

مجتمعية / EL4CTEO

ضبط ميزانية الهندسة والخامات والعظام وLODs لتناسب المنصة قبل التصدير.

المخرج

أصل أخف مع مقارنة الجودة والميزانية.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. مشهد وهدف تصدير واضحان.

الحدود: لا تستخدم رقم مثلثات واحدًا لكل الألعاب. افحص النتيجة داخل المحرك وعلى الجهاز المستهدف.

طلب تجريبي: خفّف مجسمًا للعبة هاتف. قِس الهندسة والخامات والذاكرة وقارن المظهر من مسافة الكاميرا الفعلية.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-game-optimization
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

3D production & VFX

ثلاثي الأبعاد وVFX

من المجسّم إلى المشهد الحقيقي.

Blender Export Pipelines

مجتمعية / EL4CTEO

تصدير الأصول للمحركات والويب مع مراجعة المحاور والمقياس والخامات والحركات.

المخرج

FBX أو GLB أو صيغة مناسبة مع فحص إعادة الاستيراد.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. مشهد وهدف تصدير واضحان.

الحدود: صلاحية الملف لا تثبت صحة الاستيراد. اختبر المقياس والتشوه والخامات في وجهته.

طلب تجريبي: صدّر النموذج إلى Godot بصيغة GLB، ثم أعد استيراده وافحص المقياس والمحاور والخامات والحركة.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-export-pipelines
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

Blender Asset QA

مجتمعية / EL4CTEO

فحص الأصول قبل التسليم: normals وأوزان وخامات وتداخلات وأخطاء مشهد شائعة.

المخرج

تقرير مشاكل قابل للتنفيذ مع أصل مُراجع.

قبل البدء

Blender 5.2 LTS أو أحدث؛ الناشر يذكر التحقق على 5.3. مشهد وهدف تصدير واضحان.

الحدود: الفحص الآلي مساعد؛ بعض العيوب تظهر من الكاميرا أو أثناء الحركة فقط.

طلب تجريبي: افحص الشخصية قبل التصدير، وأرفق لقطة واضحة لكل عيب مؤثر مع فصل المشكلات التقنية عن الذوقية.

```
npx skills add EL4CTEO/blender-skills --skill blender-asset-qa
```

المصدر الأصلي: EL4CTEO/blender-skills

مسارات الإنتاج

لكل مشروع توليفة مختلفة.

موقع تفاعلي مميز

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

موقع قابل للتشغيل ومراجعة بصرية ووظيفية.

نموذج لعبة

1. Phaser Core
2. Game Feel

نموذج يمكن لعبه واختبار إعادة المحاولة.

شرح رياضي متحرك

1. Manim Animator

مشهد تعليمي ومصدر قابل للتعديل.

مسارات الإنتاج

لكل مشروع توليفة مختلفة.

أصل ثلاثي الأبعاد للعبة

1. Blender Core
2. Blender Game Optimization
3. Blender Asset QA
4. Blender Export Pipelines

أصل قابل لإعادة الاستيراد مع فحوص.

ملصق أو فن بصري

1. Canvas Design

ملف PNG أو PDF مع مصدر قابل للتعديل.

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 ٢٤ 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

سجل المراجعة

تعليمات موثقة.
وحدود واضحة.

يشمل الدليل 36 مهارة من 16 مستودعًا. قُرئت الملفات وربطت بمراجع commit ثابتة، مع بصمة للمحتوى. هذه مراجعة تعليمات، وليست اختبار تثبيت أو benchmark أو تدقيقًا أمنيًا شاملًا.

ohade/narrated-explainer
1 مهارة

Gamezxz/pixel-art-studio
1 مهارة

nolangz/pixel2motion
1 مهارة

greensock/gsap-skills
1 مهارة

gamedev-skills/awesome-gamedev-agent-skills
9 مهارة

vercel-labs/agent-skills
2 مهارة

Hmzbo/animation-skills
1 مهارة

EL4CTEO/blender-skills
6 مهارة

IshaanKalra2103/creative-skills
3 مهارة

lucasmarkes/hairline
1 مهارة

mmohajer9/video-to-ui
1 مهارة

VideoZero/skills
1 مهارة

anthropics/skills
3 مهارة

LottieFiles/motion-design-skill
1 مهارة

CloudAI-X/threejs-skills
3 مهارة

pbakaus/impeccable
1 مهارة

للوصول إلى التعليمات نفسها

رابط كل مهارة يشير إلى النسخة المراجعة. يوفر سجل JSON الملف والـcommit والبصمة وتاريخ المراجعة. رخصة المهارة لا تحدد وحدها شروط المحرك أو الأصول أو الخدمات.

تنزيل سجل المصادر