الجمهورية العربية السورية
وزارة التربية

التصميم باستخدام الحاسوب

Photoshop-Coreldraw

الأول الثانوي المهني الصناعي والنسوي

مهنة صناعة الألبسة (التعليم المزدوج)

مهنة خياطة الملابس (التعليم النسوي)



٢٠١٣ـ ٢٠١٤م
١٤٣٤ هـ

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الجمهوريّة العربيّة السوريّة
وزارة التربية

التصميم باستخدام الحاسوب

Photoshop - Coreldraw

الصف الأوّل الثانوي المهني
(الصناعي - النسوي)

- مهنة صناعة الألبسة (التعليم المزدوج)
- مهنة خياطة الملابس

2014 - 2013 م
1434 هـ

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

حقوقُ التَّأليفِ والنَّشرِ محفوظةٌ
لوزارةِ التَّربيةِ في الجُمهوريَّةِ العربيَّةِ السّوريَّة



حقوقُ الطَّبعِ والتَّوزيعِ محفوظةٌ
للمؤسَّسةِ العامّةِ للطِّباعة

طُبِعَ أوَّلَ مرَّةٍ للعامِ الدِّراسيِّ 2013 - 2014 م

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

أشرفت على تأليف هذا الكتاب اللجنة التوجيهية العليا

المشكلة بالقرار الوزاري رقم 2920/ 543(4/7) تاريخ 2010/8/2

المؤلفون

الجزء الأول	الجزء الثاني
م .غفران عويـرة	ميســون الحلواني
م . مصطفى الخالد	سهير حاج محمود
علي ســعيد محمد	جـــانيت فـهـده

المقومون

م. سوزان الجمال

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

محتويات الكتاب

المحتوى	الصفحة
المقدمة	5
إجراءات السلامة المهنية	6
الجزء الأول الوحدة الأولى :استخدام برنامج فوتوشوبphotoshop	7
الوحدة الثانية : معالجة الصور في برنامج فوتوشوب	46
الوحدة الثالثة : التعامل مع الطبقات في برنامج فوتوشوب	98
الجزء الثاني الوحدة الأولى : برنامج الرسم الحاسوبي COREL DRAW	124
قائمة المصطلحات	200
المراجع	204

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

المقدمة

الزملاءُ /الزميلات الأعزاءُ–الأبناءُ الطلاب:

نَضَعُ بين أيديكُم كتابَ التصميم باستخدام الحاسوب للصف الأول الثانوي المهني الصناعي الذي تمَّ تصميمه وبناءُ مُحتواه وفقاً لوثيقة المعايير الوطنية والتَّصنيف العربي المعياري للمهن وذلك للتعليم ما قبلَ الجَامعيّ، حيث أكدت الوثيقة على اكتساب المُتعلم للمهارات العملية والتَّطبيقية.

وحرصنا أن تكونَ هذه المعلومات صحيحة وحديثة، وأن يكون الكتاب غنياً بالصُّور التوضيحية، لتكون مصدراً رافداً للمعلومات سواءٌ كانت نظرية أو مهارية.

وروعي في الكتاب التأكيد على أساسيات المعرفة التَّطبيقية والابتعاد عن الحَشو والتفاصيل غير الضرورية، بحيث يمكن للطالب استخدام الكتاب في التعلُّم الذَّاتي، وتنمية مهارات الإبداع والابتكار لتعميق المعرفة العلمية والاتجاه الحسِّي الفني.

كماحَرَصنا في التقييم الذَّاتي والاختبارات العملية مع نهاية كل وحدة تدريبية أن نركزَ على المُستويات المهارية وتنميتها .

تتضمن وحدات الكتاب برامج حاسوبية تطبيقية تساعد في التصميم لمهنة صناعة الألبسة من حيث إخراج التصاميم باستخدام البرامج الرسومية / برنامج الفوتوشوب و برنامج كورل درو/

وأخيراً نأمل أن نكون قد وفقنا في إعداد هذا الكتاب إعداداً يساعد على تحقيق أهدافنا التربوية شاكرين لكم كل ما تقدمونه من ملاحظات إن وجدت بغية الوصول بهذا الكتاب نحو الأفضل.

يتوقع من الطالب في نهاية هذا الكتاب أن يكون قادراً على أن:

- يكتسب المهارة والخبرة في استخدام برنامج الفوتوشوب وبرنامج الكورل درو.
- يتعرف على واجهات البرامج.
- يتعرف على ايقونات البرامج واستخداماتها.
- ينمي الذوق الفني في اخراج الصور.
- يكتسب عادات جيدة واتجاهات سليمة بتنظيم ودقة العمل.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

إجراءاتُ السَّلامة المِهنية

1- السَّلامة المِهنية في مكان العمل:

- التأكدُ من نظافة مكان العمل قبل وبعد الإنتهاء من العمل.
- توفر الإضاءة وتهوية المكان بشكل جيد.
- إبعاد الحرارة المباشرة عن الجهاز.

2-السَّلامة المِهنية أثناء استخدام الجهاز:

- التأكد من سلامة التوصيلات الكهربائية.
- التأكدُ من القطع المتعلقة بالجهاز / لوحة المفاتيح- الصندوق- الشاشة- الفأرة/ بحالة سليمة قبل التّشغيل .
- الجلوسُ الصحيح أثناءَ العمل.
- عدمُ الاقتراب والإستناد على الجهاز أثناء العمل.
- تشغيل وإطفاء الجهاز بالطريقة النظامية.
- استخدام جهاز ups (وحدة عدم انقطاع التيار) لحفظ الملفات والعمل من الضياع.
- إبعاد النظر كل فترة عشرة دقائق عن إضاءة الشاشة.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الجزء الأول

استخدام برنامج الفوتوشوب
Photoshop

رقم الوحدة التدريبية





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

قائمة محتويات الوحدة

المحتوى	الصفحة
المقدمة	9
المعلومات النظرية	10
استكشاف برنامج الفوتوشوب	12
متطلبات تثبيت وتنصيب البرنامج على الحاسب	14
واجهة برنامج الفوتوشوب	14
قوائم برنامج الفوتوشوب	15
نوافذ برنامج الفوتوشوب	22
استيراد وفتح الملفات في الفوتوشوب	26
تقييم المعلومات النظرية	29
بطاقة تمرين عملي (1) التقييم الذاتي الاختبار العملي	31 35 36
بطاقة تمرين عملي (2) التقييم الذاتي الاختبار العملي	37 44 45

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

استخدام برنامج الفوتوشوبPhoto shop

المقـــدمـــــة

يعد برنامج الفوتوشوب من أقوى برامج تحرير ومعالجة الصور وهو من إصدار شركة **Adobe** العالمية، وكان الإصدار الرسمي الأول لهذا البرنامج في عام 1990، واستمرت الإصدارات المتتالية لهذا البرنامج إلى وقتنا الحـــالي حتـــى وصـــلت إلـــى الإصـــدار **Adobe&Adobe Photoshop CS (Creative Suite) 4 Photoshop CS5 Extended** في بدايته كان يستخدم في التعديل على الصور ، التي تم إدخالها بواسطة الماسح الضوئي أو التي تم التقاطها بواسطة الكاميرا .وإضافة بعض اللمسات عليها ومعالجتها بواســطة برنامج الفوتوشوب، ومع مرور الزمن تطور هذا البرنامج وأضيفت له خصائص جديدة ووظائف عديدة وشيئاً فشيئاًأصبح الفوتوشوب البرنامج القوي ذي الإمكانيات الكبيرة الذي يلبي احتياجات المستخدمين سواء مصورين أو مصممين أو رسامين أو متعلمين حيـــث أصبح من خلاله إنشاء صفحات ويب الشخصية .

أهداف الوحدة

يتوقع منك بعد الانتهاء من هذه الوحدة أن تكون قادراً على أن:

1- تستخدم أدوات تحديد البرنامج .

2- تغير خصائص كل أداة من أدوات البرنامج حسب متطلبات العمل .

3- توظف نوافذ البرنامج في عملك .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

المعلومات النظرية

1-الفن

يعرف الفنّ بأنه:

كلمة(Art)تنحدر من التعبير اللاتيني آرتيستartistأي الترتيب والذي كان يعني في بداية استعماله : معرفة Science وعلم Savoir ثم تحول المعنى فيما بعد ليصبح : طريقة Money ووسيلة Method .

فهو استعمال الإنسان لبعض القدرات الذهنية أو بعض المهارات اليدوية في تحقيق عمل ما أو في صنع حاجة ، وبمعنى آخر :

هي كلمة يمكن أن نعرف بها أو نطلقها على العملية التي يقوم بها المرء بعمل ويؤدي في النهاية إلى صنع شيء ما ، دون أن يكون للطبيعة نفسها أي دور في هذه العملية.

وبناءً على هذاالتعريف الذي ميز بين ما هو من صنع الإنسان وما هو من صنع الطبيعة دون تدخل الإنسان فيه بأي شكلٍ من الأشكال و يمكننا التعرف عند تأملنا في أي شيء من صنع الإنسان على جانبين هما:

1- الصنعة أو الحرفة التي تمت بها صناعة تلك الحاجة.

2- الجانب المتعلق بالخامة أو المادة الأولية التي صنعت منها الحاجة نفسها.

إن هذا التقسيم بدوره يقودنا إلى مفاهيم فنية طرأت على الفن وقسمته إلى عدة تقسيمات على أساس المفهوم الذي بنينا عليه التعريف الأساسي للفن وأحد هذه المفاهيم هو:

الفنون الجميلة:وهي الفنون التي كان موضوعها تمثيل الجمال كالموسيقى والتصوير والشعروالبلاغة والنحت وفن البناء .

وما يهمنا في مجال دراستنا هذه هو فن التصميم.

فماذا يقصد بكلمة تصميم ؟

التصميم ليس بتركيب صورة أو الكتابة عليها وليس كل من قام بتصميم واجهة ما يكون مصمماً فالتصميم ليس فقط تصميم صور أو مواقع أو منتديات وإنما التصميم له أنواعٌ كثيرة هناك تصميم برمجي و تصميم جرافيك (صور) و تصميم أكواد للغات الانترنت وتصميم معماري ....الخ ، ومن هنا نجد أن تصميم الصور أو الجرافيك هو أحد فروع التصميم الرئيسة و التي سنتعلمها اليوم .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2- التصميم

يعرف التصميم بأنه:

عملية التكوين والابتكار أي جمع عناصرمن البيئة ووضعها في تكوين معين لإنتاج شيء معين له وظيفة أو مدلول ما، والبعض يفرق بين التكوين والتصميم على أن التكوين جزء من عملية التصميم لأن التصميم يتدخل فيه الفكرالإنساني والخبرات الشخصية.

وبرنامج الفوتوشوب يعتبر من أقوى برامج تصميم الصور بأشكالها في العالم حيث يمكنك من إنشاء الصور والتصاميم ويعطيك الحرية الكاملة بوضع أي شيء بالصورة أوالتغيير فيها اعتماداً على نظام الطبقات Layersالذي يعمل به ولكي نحصل على تصميم صحيح ومميز لا بدأن يمر التصميم بمراحل متعددة وهي:

أ- تحديد نوع التصميم.

ب- تحديد فكرةالتصميم.

ت- تنفيذ التصميم.

ث- اختيار الألوان والتنسيق النهائي .

وسنأتي على تبيانها فيما يلي:

أ- **تحديد نوع التصميم:** في هذه المرحلة نحدد مادة التصميم ،إذا كان التصميم (بطاقة- خلفية- لوحة إعلانات...) حيث أن لكل تصميم خطواته وطرقه المختلفة .

ب- **تحديد فكرة التصميم:** بعد تحديد نوع التصميم يجب أن نحدد الفكرة العامة للتصميم لتسهيل عملية التنفيذ فيما بعد، فمثلاً لو كان التصميم لوحة إعلانات لشركة ما ، يجب أن تكون محتويات هذه اللوحة معبرة عن ما تنتجه تلك الشركة منسقة بالألوان التي تناسب المادة المنتجة .

ت- **تنفيذ التصميم** : في هذه المرحلة نحدد الأدوات التي سوف نستخدمها في التصميم .

ث- **اختيار الألوان:** إن عملية اختيار الألوان التي تناسب التصميم لها دور كبير في إظهار العمل بشكل مميز فالألوان يجب أن تكون متقاربة من بعضها البعض بحيث تشكل كتلة واحدة تجذب عين المشاهد لهذا التصميم.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1-1 استكشاف برنامج فوتوشوب photo shop

يعتبر برنامج الفوتوشوب من أفضل برامج التصميم بسبب امتلاكه على العديد من الأدوات التي تسمح له بإنشاء الرسوم وتصميم مواقع ويب والتعديل على الصور بأشكالها وأنواعها المختلفة.

1-1-1 تعريف البرنامج

هو برنامج يستطيع التعامل مع الصور الرقمية بكافة أنواعها سواءً كانت من ماسح ضوئي أو من كاميرا رقمية أو من الويب...الخ و إجراء التعديلات المطلوبة عليها للوصول إلى نتائج رائعة وحفظ هذه التعديلات وطباعة الصورة أو إرسالها على شكل رسالة عبر البريد الإلكتروني و يعتمد على مبدأ الـ /pixels/ في عمله. أي أن كل صورة يعاملها الفوتوشوب على أنها مجموعة من النقاط.

1-1-2 مزايا برنامجPhotoshop

1- إن برنامج Photoshopهو الأكثر استخداماً بين المصممين، وإن توفر المراجع لهذا البرنامج سواءً العربية أو الأجنبية بطبيعة الحال يزيد من قوة البرنامج .

2- إن تعلمه ليس بالصعب فواجهته سهلة وبسيطة الاستخدام .

3- يملك مجموعة ضخمة من الأدوات والفلاتر /الإضافات /التي تساعده في إنجاز أي تصميم ولو كان موقع ويب .

4- إمكانية تصدير الصور وحفظها في الويب ودعمه لها بشكل قوي جداً.

5- إن الشركة المنتجة لهذا البرنامج تطوّر البرنامج بشكل مستمر وهذا ما يكسب البرنامج تجدداً واضحاً.

6- تحسين خواص استخدام متصفح الملفات File Browser بإدخال عدد من المزايا الجديدة مثل إمكانية تنفيذ المهام التلقائية Automatic Tasks مثل Actions وPatch كما يمكنك إعداد PDF Presentations من داخل مستعرض الملفات دون فتح الملفات داخل البرنامج، كما يمكنك استعراض الملفات من نوع Non-Image Files مثل الملفات المتجهية الخاصة ببرامج Illustrator أوCorelDraw وغيرها .

7- إمكانية تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح Shortcuts وذلك بإعداد رموز اختصارات خاصة بك لكل من الأدوات Tools وأوامر القوائم MenuCommands وأوامر اللوحات PaletteCommands وغيرها.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

8- يمكن متابعة مراحل تصميم الملف وما تم تنفيذه من خطوات والوقت المستهلك في عمل التعديلات ليستفاد بذلك في تقييم وحساب تكلفة العمل ومتابعة المهام.

9- يمكن تنفيذ الكثير من الإضافات /الفلاتر/ على الصورة.

10- يملك البرنامج مجموعة متميزة من أوامر Scripting الجديدة تجدها داخل قائمة File / Scripts لتحسين الأداء، منها على سبيل المثال الأمر ExportLayerstoFiles الذي يمكن من خلاله الحصول على ملف مستقل من كل طبقة من طبقات الملف، وهذا له فوائد عظيمة خاصة في أعمال الفيديو والمونتاج .

11- من الإمكانيات القوية لبرنامج Photoshop إمكانية LayerSet التي تتيح جمع عدد من الطبقات وبالتالي يمكن التحكم في خواصهم جميعًا في خطوة واحدة .

إن هذه الميزات التي يملكها هذا البرنامج وغيرها جعلته يحتل المرتبة الأولى عند المصممين والمبدعين وهذا ما يتطلب منا التعرف على هذا البرنامج وأدواته وإمكاناته المتعددة .

3-1-1 مكملات برنامج الفوتوشوب

الفوتوشوب برنامج قادر على إنشاء الرسوميات وتصميم ومعالجة الصور بكل أنواعها ولكن هل هو كافي لتصميم موقع ويب أو منتدى بأكمله ؟ في الحقيقة إن التصاميم الضخمة والمتميزة يتم إنشاؤها من خلال عدة برامج ولو أن القسم الأكبر منها يتم باستخدام برنامج الفوتوشوب مثل برامج :

max3d -max flash -front page -CorelDraw- Illustrator adobe

والكثير من البرامج المساعدة التي تساعد في إخراج عمل كبير كموقع انترنت مثلاً حيث نجد في الكثير من المواقع صور متحركة قد تم تصميمها ببرنامج Image Ready البرنامج الذي يكون مرفق مع برنامج الفوتوشوب وفي وقتنا الحالي نجد أن الصور المتحركة المصممة بواسطة هذا البرنامج قد تراجعت لسببين :

1- الصور المتحركة تكون ذات حركات محدودة و كبيرة الحجم .

2- وجود ملفات الفلاش SWF وهذا اختصارلكلمة "Shock Wave Flash" هذه الملفات تملك الكثير من الحركات و حجمها صغير جداً وهذه أحد مميزات ملفات الفلاش،لذلك يعتبر برنامج الفلاش Macromedia Flash أحد داعمي برنامج الفوتوشوب في تصميم المواقع فالصور نصممها بالفوتوشوب و نضيف إليها الحركات بالفلاش .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2-1 متطلبات تثبيت وتنصيب البرنامج على الحاسب

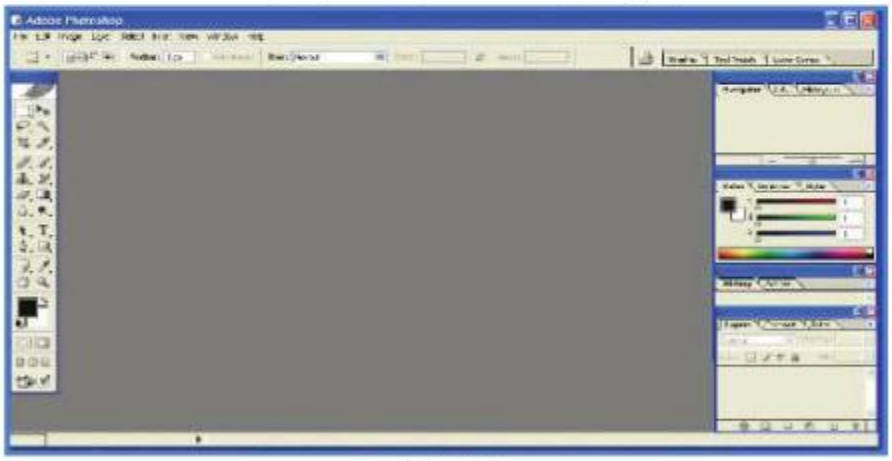
بما أن هذا البرنامج من البرامج التصميمية الجيدة فهذا يعني أنه شره لموارد النظام، بمعنى أنه يحتاج إلى عناصر أساسية في الحاسب ويجب أن تكون بمواصفات عالية وإلا فان العمل عليه سيكون بطيئاً، فمثلاً يحتاج إلى معالج (CPU) عالي الأداء وذاكرة مخبئيه كبيرة وكلما ارتفعت قيمة هذه المواصفات نحو الأعلى كلما زاد أداء وسرعة عمل البرنامج وأصبح الوصول إلى الأوامر أسرع بكثير وكذلك نحتاج إلى ذاكرة مؤقتة (RAM) كبيرة الحجم لأن هذه الذاكرة هي المكان الذي ينجز فيه المعالج العمل المطلوب منه فكلما كانت كبيرة الحجم كان العمل في هذا البرنامج أسرع إضافةً إلى ذلك فإن إخراج العمل أو الرسم على الشاشة يحتاج إلى بطاقة إظهار(كرت شاشة) ذات مواصفات عالية من ناحية الذاكرة (RAM) الخاصة بهذه البطاقة مع ملاحظة أن ما نشاهده من عمل على الشاشة يتم على مرحلتين :

أ- مرحلة المعالجة من قبل المعالج والذاكرة (RAM).

ب- مرحلة الإظهار من قبل بطاقة الإظهار .

3-1 واجهة برنامج Photo shop

بعد تثبيت البرنامج على الحاسب ذي المواصفات الآنفة الذكر، وعند تشغيل برنامج الفوتوشوب من قائمة البرامج تظهر نافذته .كما في الشكل (1-1)



الشكل (1-1)

بشكل عام ، وأكثر ما يميز هذا البرنامج هو قائمة **filter** أو التأثيرات التي يمكن تطبيقها على الصورة أو التصميم النشط و هذا شرح مختصر لبعض مكونات نافذة البرنامج .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1-3-1 شريط العنوان: ويظهر فيه اسم البرنامج و رقم الإصدار .

1-3-2 شريط القوائم: ويحمل مجموعة من القوائم وهي :

file-- edit-- image-- layer-- select-- filter-- view --window-- help

وكل قائمة تحوي على مجموعة من الأوامر والمهام التي تخص عمل الملف المفتوح .

خيارات القائمة (ملف)File	
اسم الأمر	المهمة
New	يفتح هذا الأمر مربع حوار ملف جديد و يستخدم لإنشاء تصميم جديد
Open	يفتح هذا الأمر مربع استعراض للجهاز يمكّنك من فتح أي صورة على الفوتوشوب .
Open As	يحدد هذا الأمر امتداد الصورة التي تريد فتحها .
Close	يغلق هذا الأمر الصورة الموجودة في حقل العمل .
Save	يقوم هذا الأمر بحفظ الصورة بعد إجراء التعديل عليها .
save as	يتيح هذاالأمر حفظ الصورة باسم آخر.
save copy as	يتيح هذا الأمر حفظ نسخة من التصميم على امتدادات مختلفة .
Revert	يستخدم ها الأمر إذا قمت بتغيرات على الملف و لم تحفظها وترغب بالعودة إلى آخر نسخة محفوظة .
Place	يتيح هذا الأمر إدراج صورة على التصميم في طبقة جديدة
Import	يقوم هذا الأمر بفتح الملفات المحفوظة في التنسيقات التي تستخدم وحدات استيراد التوصيل و يحتوي على أمر التحرير السريع وكذلك استيراد الملفات من مصادر خارجية (ماسح ضوئي- كاميرا).
Export	يقوم هذا الأمر بتصدير الملفات إلى تنسيق مختلف .
Automate	يتيح هذا الأمر بعض إمكانيات المعالجة الدفعية .
File Info	يقدم هذا الأمر بعض المعلومات عن الصورة أو التصميم من مقاسات وإحداثيات .
Page Setup	يقدم هذا الأمر بعض المعلومات و الخيارات قبل طباعة الصورة

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Print	أمر الطباعة
Preferences	يتيح هذا الأمرخيارات متعددة التي تساعد على تسهيل استخدام الفوتوشوب للمستخدم
Color Settings	يحتوي هذاالأمر على خيارات تعديل ألوان العرض و ألوان الطابعة.
Exit	هذا الأمريقوم بإغلاق برنامج الفوتوشوب .

خيارات القائمة (تحرير)Edit	
الأمر	المهمة
undo	التراجع عن آخر أمر.
step forward	التقدم خطوة.
step backward	التراجع خطوة.
cut	قص : يزيل هذا الأمر المنطقة المحددة و يحفظها في الذاكرة.
copy	نسخ : ينسخ هذا الأمر المنطقة المحددة و يحفظها في الذاكرة.
copy merged	ينسخ: هذا الأمر منطقة محددة من الطبقات المرئية .
paste	لصق :يلصق هذا الأمر ما تم حفظه في الذاكرة .
paste into	يلصق هذا الأمر منطقة محددة ضمن منطقة نشطة يعني منطقة محددة ثم يقوم الفوتوشوب بتحويل التحديد إلى layer mask .
clear	يحذف هذا الأمر المنطقة المحددة .
check spelling	يستخدم في تصحيح الأخطاء الإملائية .
find& replace text	وظيفته البحث و الاستبدال لكلمة معينة .
fill	يستخدم هذا الأمر لملئ منطقة محددة أو الطبقة كاملة بلون معين .
stroke	ينشئ هذا الأمرحدود بعرض معين حول منطقة محددة .
freetransform	يتيح لك هذا الأمر بتحريك الصورة أو الجزء المحدد (قلب ، تدوير ، تشويه ، إمالة)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

define brush	تستطيع إنشاء فرشاة خاصة بك من خلال هذا الأمر.
define pattern	تستطيع إنشاء خلفية خاصة بك مثال : (تكرار الكلمة في الخلفية)
define custom shape	تستطيع إنشاء أشكال جاهزة مثال : كرة ، مستطيل ، ...

خيارات القائمة (تحديد)Select	
الأمر	المهمة
All	يحدد هذاالأمر كل محتويات الصورة .
Deselect	يلغي هذا الأمر التحديد .
Reselect	يعيد هذا الأمر التحديد الأحدث .
Inverse	يعكس هذاالأمر التحديد الموجود .
Colorrange	ينشئ هذا الأمر تحديداً معتمداً على اللون .
Feather	يقوم هذا الأمر بتنعيم حواف المنطقة المحددة عن طريق مزج البيكسلات المحيطة بالتحديد مما يجعله أقل خشونة .
Modify	يغير هذا الأمر المنطقة المحددة رياضياً بيكسل تلو الآخر ولايأخذ في الحسبان اللون عند التعديل ويتيح لك أربع خيارات (حزام ، صقل ، تمديد، تقليص) .
Grow	يزيد هذا الأمر المنطقة المحددة بضم مجال أوسع من الألوان المتشابهة قرب المنطقة المحددة.
Transform Selection	يسمح هذا الأمر بتغير طول أو عرض التحديد دون أن تتغير المنطقة المحددة.
Load selection	ينشئ هذا الأمر تحديداً بالاعتمادعلى منطقة محددة محفوظة سلفاً في البرنامج تستطيع استخدامه كقناع أو تحديدأو طبقة.
Saves election	يمكّنك هذا الأمر بعد إنشاء تحديد معين من حفظه حتى تستطيع استخدامه مرة أخرى وكذلك تستطيع من خلال هذا الخيار أن تحمل تحديداً تم حفظه مسبقاً.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

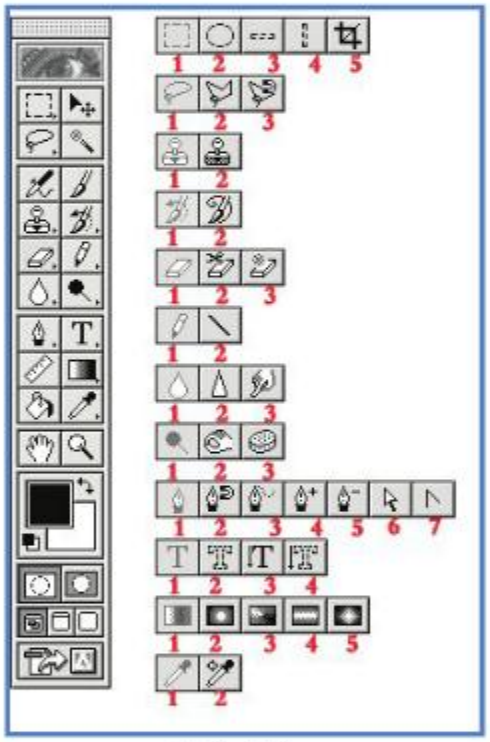
خيارات القائمة(صور)Image	
المهمة	اسم الأمر
تستطيع منخلال هذا الأمر استخدام أنماط مختلفة من الألوان للإظهار و الطباعة و الحفظ ، والنمطRGB هو النمط الافتراضي.	mode
يظهر هذاالأمر قائمة جزئية فيها مجموعة من الخيارات للقيام بالتعديلات اللونية.	Adjust
يقوم هذا الأمر بمضاعفة التصميم (نسخ الى صورة جديدة) إما في طبقة واحدة أوفي عدد من الطبقات.	Duplicate
يستخدم هذا الأمر لتطبيق قنوات وحيدة أومركبة على الطبقة المحددة. ويستخدم بشكل رئيسي لمزج الصور.	Apply image
أحد الأوامر الأكثر أهمية للتحكم بحجم الصورة.	Image size
يستخدم لتغير ارتفاع أو عرض الصورة دون أن تتغير الصورة أو الدقة.	Canvas size
يستخدم هذا الأمر لقلب الصورة عمودياً ، أفقياً(90-180) درجة.	Rotate canvas
يستخدم هذا الأمر في اقتصاص كل المعلومات خارج نطاق التحديدالمحددة و يتم تعين العرض والارتفاع بالاعتماد على الأبعاد الجديدة .	Crop
يقوم بإعادة الكائنات داخل التصميم إلى حجمها الأصلي أو بدرجة الوضوح الأصلية.	Reveal all
يستخدم هذا الأمر في تقيم الدرجات اللونية و من خلال هذا الأمر لا يمكن إجراء تعديل على التصميم.	Histogram
يطبق هذا الأمر على الصورة المستخدمة في الطباعة .	Trap

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ملاحظة :انظر اختصار لوحة المفاتيح بجانب كل أمر من أوامر القائمة ضمن البرنامج مثلاً: Alt+S+C Color range Alt+S+C Color range

3-3-1 شريط خيارات الأداة : يحوي مجموعة من الخيارات الخاصة بكل أداة من أدوات الفوتوشوب ونستطيع من خلالها التحكم في خصائص الأداة النشطة مثل حجم الأداة وكثافتها شكل الأداة ، نوع التأثير الذي تعطيه عند استخدامها ... الخ .

4-3-1 صندوق الأدوات: من أهم عناصر البرنامج ويعتبر العمود الفقري في برنامج الفوتوشوب حيث يحتوي على جميع أدوات البرنامج.كما هي مبينة في الشكل (1-2)



الشكل (1-2)

- كل أداة يوجد إلى جانبها رمز على شكل مثلث غامق يدل على أن هذه الأداة تملك مجموعة من الخيارات الفرعية الخاصة بها ولنبدأ بالتعرف على خصائص ووظيفة هذه الأدوات وسوف نتناول في هذه الوحدة أدوات التحديد والعرض :

أ- أدوات التحديد : يحتوي برنامج الفوتوشوب على مجموعة ضخمة من الأدوات الخاصة بتحديد الكائنات والأشكال وسوف نقسم هذه الأدوات إلى عدة مجموعات :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

أولاً – الأداة :Marquee Tool



تضم هذه الأداة أربع أدوات فرعية كل منها تقوم بتحديد شكل ما واختصارها من لوحة المفاتيح الحرف **M** و للتنقل بين هذه الأدوات الأربع نضغط على المفتاح**SHIFT** مع رمز الأداة وخيارات هذه الأداة هي :

1-الأداة **Rectangular Marquee Tool**: تستخدم لتحديد مستطيل.

2-الأداة **Elliptical Marquee Tool**: تستخدم لتحديد بيضوي أو دائري.

3-الأداة **Single row marquee tool**:تستخدم لتحديد صف الواحد (خط) بارتفاع بكسل واحد .

4-الأداة **Single column marquee tool**:تستخدم لتحديد خط عمودي بارتفاع بكسل واحد .

ثانياً- أداة الحبل



تملك هذه الأداة ثلاث خيارات هي:

1-الأداة **Lasso Tool (L)**أداة حبل التحديد وتستخدم هذه الأداة لتحديد حر يرسم يدوياً عن طريق سحب المؤشر في الاتجاه المطلوب.

2-الأداة **Polygon lasso Tool**أداة حبل التحديد المضلع تستخدم لرسم تحديد حر بخطوط مستقيمة.

3-الأداة**Magnetic lasso tool**أداة الحبل المغناطيسي وما يميز هذه الأداة أنه عند تحديد نقطة البداية،ونستمر بالتحديد فهي تلتصق أو تنجذب لحواف الشكل الذي نريد تحديده .

واختصار هذه الأداة من لوحة المفاتيح هو الحرف **L**.

ثالثاً– أداة العصا السحرية Magic Wand Tool



تستخدم هذه الأداة لتحديد مناطق متشابهة الألوان حيث يمكن تحديد مقدار التشابه اللوني عن طريق الخيار "دائرة التأثير Tolerance في شريط خيارات الأداة.

واختصار هذه الأداة من لوحة المفاتيح هو الحرف **(W)**.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

رابعاً – أداةالاقتطاع Crop tool 

وتسمى أداة التأطير وتستخدم هذه الأداة لرسم إطار حول المنطقة التي تحددها ومن ثم يـتم قطع المنطقة المحددة بالضغط علىEnter .

واختصار هذه الأداة من لوحة المفاتيح هو الحرف (C).

خامساً– أداة التحريك Move Tool 

تساعدك هذه الأداة على تحريك و سحب الكائنات و العناصر ضمن العمل الفني الواحد أو لسحب العناصر من عمل فني .

سادساً – أداة التعبئة Paint Bucket Tool 

تستخدم هذه الأداة لتعبئة المناطق المحددة بلون الواجهة الأمامية أو الخلفية كما يمكنك تحديد مدى تشابه الألوان عن طريق الخيار (دائرةالتأثير) Tolerance

واختصار هذه الأداة من لوحة المفاتيح هو الحرف (K).

ب– أدوات العرض : 

وهي ثلاث أدوات تتوضع في الجزء السفلي من شريط الأدوات تتحكم بطريقة عرض الملف على شاشة الحاسب بطرق مختلفة :

1-عند اختيار طريقة العرض (1) Full screen mode يتم عرض الملف على كامل الشاشة وتظهر الشاشة سوداء ويختفي شريط العنوان وشريط القوائم من النافذة .

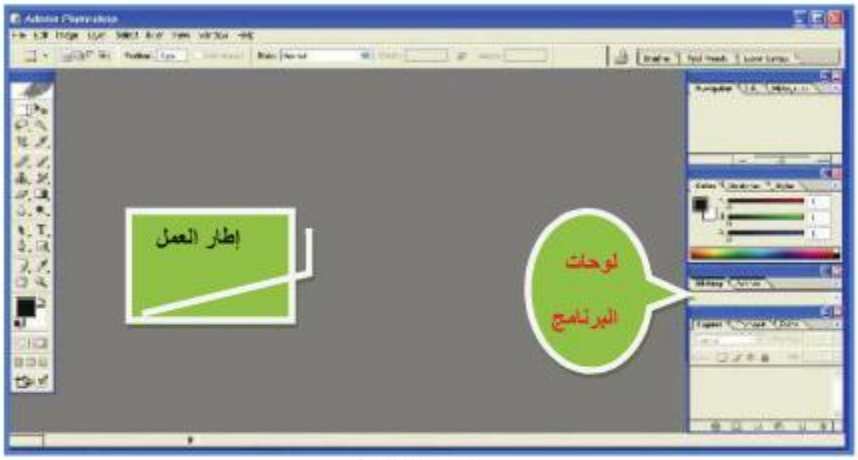
2-عند اختيار طريقة العرض (2)Full screen mode with menu Bar يتم عرض الملف على كامل الشاشة ويختفي شريط العنوان من النافذة .

3-عند اختيار طريقة العرض (3) Standard screen mode يتم عرض الملف بالشكل الطبيعي العادي .

5-3-1 إطار العمل:وهو المكان الذي يتم فيه فتح الملفات وإنشاء ملفات جديدة .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

6-3-1 نوافذ الفوتوشوب :هي عبارة عن مجموعة من اللوحات تتوضع على يمين شاشة البرنامج.كما هي موضحة في الشكل (1-3)



الشكل (1-3)

وإذالم تكن ظاهرة من الممكن إظهارها من **القائمة window** وذلك بتفعيل أو اختيار النافذة التي نريد إظهارها حيث تتوضع كل مجموعة من النوافذ إلى جانب بعضها البعض ولكل من هذه النوافذ وظائفها وخصائصها ، دعونا نتعرف على هذه النوافذ فيما يلي:



1- نافذة Navigator:

وظيفة هذه اللوحة تشبه وظيفة العدسة يعني تكبيروتصغير الملف المفتوح وذلك بتحريك المنزلقةالموجودة أسفل النافذة المبينة في الشكل (1-4) حسب المطلوب كما يمكن أن نقوم بالتكبير والتصغير من خلال إدراج الشكل (1-4) قيمة التكبيروالتصغيربالنسبة المئوية في أسفل النافذة المبينة أعلاه.



الشكل (1-5)

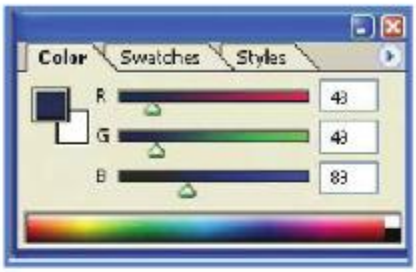
2- نافذة المعلومات info:

نستطيع من خلال هذه النافذة التعرف على :

- ألوان الشاشة بنظام RGBلكل نقطة من الصورة .كما في الشكل (1-5)
- ألوان الطباعة CMYK لكل نقطة من الصورة.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- عرض إحداثيات (نقطتي التقاء الطول بالعرض) لكل نقطة من الصورة عند تحريك المؤشر فوق الصورة .
- عرض مقاس طول وعرض تحديد الشكل المحدد (يعني يساعدك في صنع مربعات ذات مقاسات متشابهة) .



الشكل (1-6)

3- نافذة الألوان : color

يظهر في هذه النافذة :

- لون الخلفية و لون الأمامية (foreground color +back ground color) .
- نسب الألوان أو قيمتها حسب نظام الألوان المعتمد. كما في الشكل (1-6) وبالنقر على المثلث الموجود على يمين هذه النافذة تظهر القائمة الفرعية و فيها يمكن تغيير صيغ الألوان من ألوان الشاشة إلى ألوان الطباعة أو درجات الألوان الرمادية ...الخ .
- عند تغيير قيمة أحد الألوان قد تظهر إشارة التحذير (!) لإخباركأن اللون المختار غير آمن ولن يظهر عندالطباعة ولتعديله يتم النقر على المثلث .



4-نافذة swatches :

تستخدم هذه النافذة لانتقاءأحد الألوان المطلوبة من لوح الألوان وذلك بالنقر فوقه. كما في الشكل (1-7)

الشكل (1-7)

وفي أسفل هذه النافذة يوجد زرين :

الزر(1) على شكل صورة سلة المحذوفات وتعني حذف اللون المحدد.

الزر(2) تعني إنشاء لون جديد.



5- نافذة الأنماط : Styles

تحوي مجموعة من الأنماط يمكننا أن نستخدم أحدها ونقوم بتطبيق تأثيره على الشكل المحدد أوالصورة، ويوجد في أسفل هذه النافذة ثلاث أزرار.كما في الشكل (1-8)

الشكل (1-8)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1- شكل سلةالمحذوفات delete style وتعني حذف النمط أو style المحدد .

2- الزر greatenewstyle يعني إنشاء نمط style جديد.

3-الزر clearstyle تعني حظر النمط المحدد عن العمل .

يوجد في أعلى هذه النافذة زر على شكل مثلث أسود صغير نستطيع من خلاله إضافة أنماط جديدة و التحكم بعمل كل نمط .

6- نافذة : History

تستطيع من خلال هذه النافذة عرض تسلسل الخطوات التي اتبعتها لتنفيذ هذا الشكل أو الصورة حيث يمكنك التراجع عن الخطوات التي قمت بتنفيذها كما يمكنك حذف أحد هذه الخطوات من خلال تحديد الخطوة المطلوب حذفها و الضغط على رمز سلة المهملات الموجود أسفل هذه النافذة الموضحة في الشكل (1-9) ويمكنك أن تنشأ نسخه جديدة عن الصورة الأصلية من خلال الضغط على الزر greatenew documentوهو عبارة عن ذاكرة مؤقتة تختزن بعض الخطوات التي قمت بها أثناء عملك(تقريباً20 خطوة قمت بها) و تتيح لك فرصة التراجع عنها عندما ترغب بذلك .



الشكل (1-9)

7- نافذة التسجيل: Actions

تحتوي هذه النافذة على مجموعة من خطوات العمل التي قمت بها (سواء كانت فلاتر أو غيرذلك) والتي يتم حفظها لاستخدامها فيما بعد لتوفير الوقت وذلك بالضغط على أحد مفاتيح الوظائف(F1,F2.....).عند استعمالك لهذه الميزة يقوم البرنامج بكل الخطوات التي يحتويهاالتسجيل الواحد في وقت أقل من الصورة كما ويسمح لنا بالتحكم بخيارات التسجيل. كما هو موضح في الشكل (1-10)

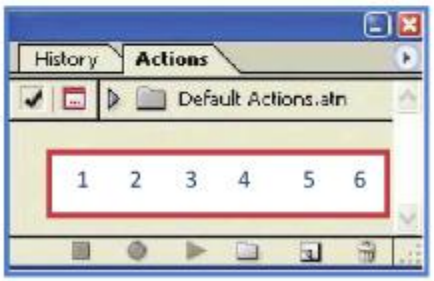
1-إيقاف تسجيل

2- بدء تسجيل

3- تشغيل التسجيل

4-إضافة مجلد جديد

5-إضافة تسجيل جديد



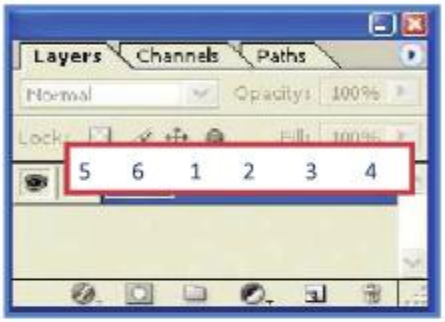
الشكل (1-10)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

6- حذف التسجيل المحدد

9- نافذة الطبقات : Layers

من المعلوم أن كل ملف يتكون من مجموعة من الطبقات أو الشفائف، وتعرض طبقات كـل ملف ضمن نافذة الطبقات ويوجد في أسفل هذه النافذة مجموعة من الأزرار للـتحكم بهـذه الطبقات وتعديلها . كما في الشكل (1-11) نذكر منها :



الشكل (1-11)

1-إنشاء مجلد جديد من الطبقات .

2-إضافة العديد من التأثيرات على الطبقة المحددة.

3-إنشاء طبقة جديدة .

4-حذف الطبقة المحددة .

5-إضافة تأثير على الطبقة.

6- لوضع قناع على الطبقة.حيث أن الفائدة من القناع هو الحذف من الطبقة عن طريق الفرشاة باللون الأسود واستعادة أجزاء الطبقة باللون الأبيض.

10- نافذة القنوات:channels



الشكل (1-12)

تعرض لنا هذه النافذة القنوات التي يتكون منها الملف النشط أي الصورة ويمكننا التحكم بالقنوات من خلال مجموعة من الأزرار الموجودة أسفل هذه النافذة.

كما في الشكل (1-12) حيث يمكننا تنفيذ الآتي :

1-الزر رقم (1) لتحديد قناة كاملة.

2-الزر رقم (2) لإدراج قناع مكون من القناة المختارة .

3-الزر رقم (3) لإدراج قناة جديدة .

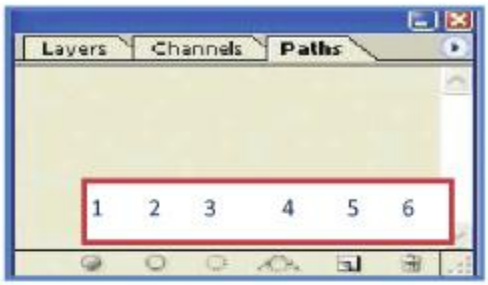
4-الزر رقم (4) لحذف القناة المحددة.

11- نافذة المسارات : Paths

تحتوي هذه النافذة على المسارات التي تم استدعائها ورسمها ضمن الملف من قبل بعض الأدوات كما يمكن تعديل هذه المسارات وتغيير خصائصها من خلال الأزرار التي توجد أسفل هذه النافذة.كما في الشكل(1-13) نذكر من هذه التعديلات :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1- تلوين أو ملئ الشكل المحدد.
2- تلوين حواف الشكل المحدد .
3- عكس التخطيط لجعله تحديدًا.
4- عكس التحديد لجعله تخطيطاً.
5- إنشاء طبقة تخطيط جديد.
6- حذف طبقة التخطيط.



الشكل(1-13)

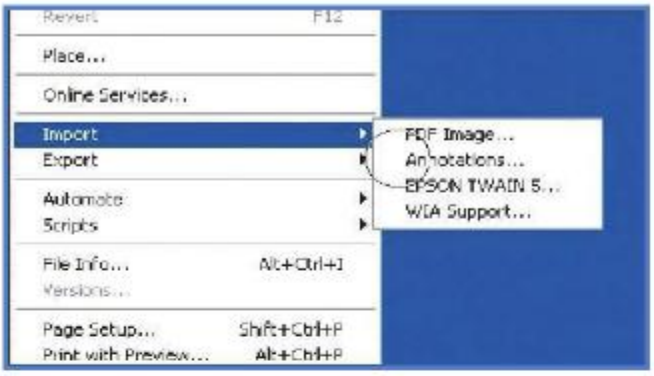
1-4 استيراد وفتح الملفات في الفوتوشوب

تحفظ الصور الرقمية والرسومات في وسائط التخزين على شكل ملفات بأنواع مختلفة تبعًا لحجم التخزين المطلوب، وكذلك حسب الغرض من الصورة أو التصميم (النشر على الانترنت أو للطباعة أو الكتب أوإعلانات تجارية).يدعم برنامج الفوتوشوب العديد من صيغ الملفات أي بإمكانك فتح وتحرير ملفات مثل GIF- JPEG وغيرها لكن في بعض الأحيان تحتاج لشيء أكثر من مجرد فتح ملف مثل استيراد صورة من مصدر خارجي(كاميرا تصوير رقمية، الماسح الضوئي ، أو حتى كاميرا تصوير فيديو) .

1-4-1استيرادالملفات من الماسح الضوئي

إن استيراد الملفات من مصادر خارجية (ماسح ضوئي – كاميرا ...) يتطلب استخدام قوائم أخرى ففي حالة استيراد الملفات من الماسح الضوئي فإننا نستخدم نظاماً يعرف بـ TWAINالموجود في القائمة ملف من برنامج الفوتوشوب.كما في الشكل(1-14) مع ملاحظة أن معظم أنواع الماسحات الضوئية تقريباً تكون متوافقة مع برنامج الفوتوشوب . تتفاوت واجهاتTWAINبين شركة وأخرى لكن مكانها هو نفسه في البرنامج فعند اختيار هذا الأمر من القائمة ملف تبدأ عملية المسح الضوئي للصورة أو الشكل المراد إدخاله إلى الحاسب وعند إنتهاء عمل الماسح الضوئي تظهر الصورة أو الشكل ضمن نافذة العمل فنقوم بحفظه كملف الكتروني بالصيغة التي نريدها كي تتم عليه عملية المعالجة لاحقاً .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

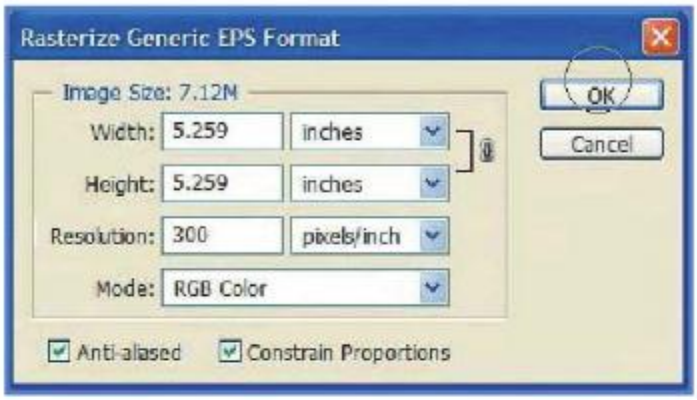


الشكل (1-14)

2-4-1 فتح ملفات EPS/ Encapsulated Post

يتم فتح معظم ملفات الصور بسهولة باستخدام برنامج الفوتوشوب ولكن هناك بعض أنواع الملفات مثل ملفات الـــ EPS يتطلب تأكيدات أخرى ، فهذا النوع من الصيغ مصمم خصيصاً ليحوي معلومات عن الصور والمتجهات معاً، بمعنى أن ملفEPSهو ملف واحد قد يحوي صورة وكتابة (متجهات) وأكثر الناس استخداماً لهذه الصيغة هم الذين يريدون إضفاء المزيد من التأثيرات على عملهم فهذه الصيغة أصبحت الجسر بين الفوتوشوب وبعض التطبيقات الأخرى التي تدعم صيغ حفظ مثل TIFFأوJPEG(بعد تصديره من Adobe Illustrator) وبإمكانك فتح هذا النوع من الملفات من خلال الأمر Open في القائمة ملف ولكن برنامج الفوتوشوب يتعامل مع هذه الصيغة بطريقة مختلفة، حيث يقوم بتحويل المتجهات إلى بيكسل (نقاط على الشاشة) وذلك لأن ملفاتEPSلا تخزن أي معلومات خاصة بالدقة أو الحجم وهذا يتطلب منا تحديد العرض والارتفاع والدقة من خلال النافذة المبينة في الشكل (1-15) والتي من خلالها نستطيع تحديد الخيارات اللازمة لفتح هذا الملف .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



الشكل (1-15)

وهذا يعني أنه عند فتح ملف **EPS** بالفوتوشوب تستطيع تحديد درجة الدقة دون أي خسارة في النوعية ولكن بالحد الأقصى لدقة الصور المتضمنة في ملف**EPS**.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييم المعلومات النظرية

أجب عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول :اختر الإجابة الصحيحة فيما يأتي :

1-الأمر Export في القائمة ملف :

- ❖ يتيح هذا الأمر بعض إمكانيات المعالجة الدفعية .
- ❖ يقوم هذا الأمر بتصدير الملفات إلى تنسيق مختلف .
- ❖ يقدم هذا الأمر معلومات عن الصورة أو التصميم .

2-الأمر Export في القائمة تحرير:

- ❖ يعيد هذا الأمر التحديد الأحدث .
- ❖ يعكس هذاالأمر التحديد الموجود .
- ❖ ينشئ هذا الأمر تحديداً معتمدا على اللون .

3-لإنشاء تحديد حر عن طريق سحب مؤشر الفأرة في الاتجاه المطلوب نستخدم الأداة:

- ❖ الأداة Lasso Tool
- ❖ الأداة Polygon lasso Tool
- ❖ الأداة Magnetic lasso tool

4- يتم عرض الملف على كامل الشاشة وتظهر الشاشة سوداء عند اختيار طريقة العرض:

- ❖ Full screen mode
- ❖ Full screen mode with menu Bar
- ❖ Standard screen mode

5- تسمح لنا بعرض إحداثيات كل نقطة من الصورة عند تحريك المؤشر فوق الصورة:

- ❖ نافذة Color
- ❖ Info
- ❖ نافذةStyles

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

السؤال الثاني:

ضع إشارة صح أو خطأ أمام العبارات الآتية :

1-الفن هو جمع عناصرمن البيئة ووضعها في تكوين معين لإنتاج شيء معين له وظيفة معينة.

2-البرنامج Image Ready الذي يكون مرفق مع برنامج الفوتوشوب.

3-الخاصية Feather تعمل على تنعيم حواف المنطقة المحددة .

4- من أجل زيادة سماكة إطار التحديد نستخدم الأمر Inverse

5-الصور المتحركة المصممة ببرنامج الفلاش عادةً ما تكون ذات حركات محدودة و كبيرة الحجم .

6-لا علاقة بين مواصفات الحاسب وزيادة أداء برنامج الفوتوشوب.

7- تستخدم الأداة Magic Wand Tool لتحديد مناطق متشابهة الألوان .

السؤال الثالث :

1-اذكر خمس من الخصائص التي تميز الفوتوشوب عن غيره من البرامج التطبيقية .

2-عدد مراحل التصميم .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الأول : إنشاء ملف جديد في برنامج الفوتوشوب	الزمن : 2/ ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين :

فتح برنامج الفوتوشوب وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه.

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

1- يفتح برنامج الفوتوشوب .

2- يستدعي نافذة إنشاء ملف جديد .

3- يضبط حجم حقل العمل المناسب للملف الجديد .

4- يختار نظام الألوان المناسب .

5- يختار درجة الدقة المناسبة للملف .

6- يحفظ الملف بالامتداد المناسب .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Windows– برنامج Adobe photo shop– وحدات تخزين قابلة للإزالة – جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء :

– تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .

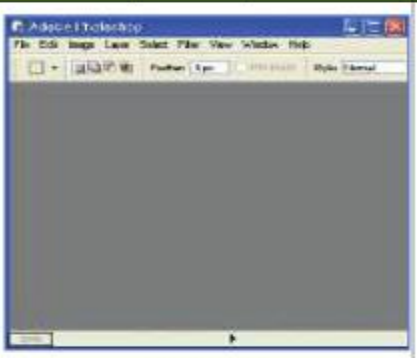
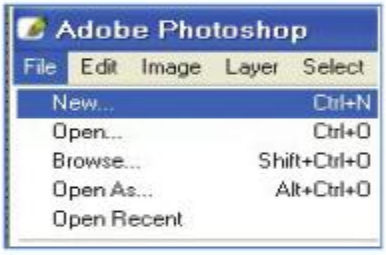
– تناسب وضع الإعدادات في الملف مع التصميم .

– تناسب نظام الألوان في الملف مع التصميم .

– تناسب امتداد التخزين مع التصميم .

– التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
-1	-انقر فوق الزر ابدأ الموجود في شريط المهام تظهر خيارات القائمة ابدأ نختار منها البرامج ثم برنامج **Adobe Photoshop** لتظهر نافذة البرنامج الشكل (1-16)	 الشكل (1-16)
-2	- اختر الأمر جديد **new** من القائمة **File** ملف لتظهر نافذة إنشاء ملف جديد الشكل (1-17)	 الشكل(1-17)
-3	-ادخل البيانات المناسبة في حقول النافذة التي تظهر حسب المطلوب كما في الشكل (1-18)	 الشكل (1-18)

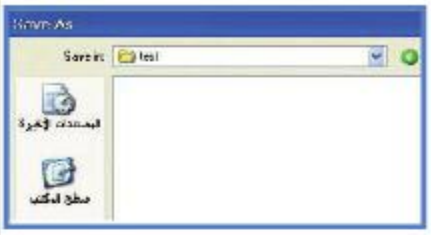
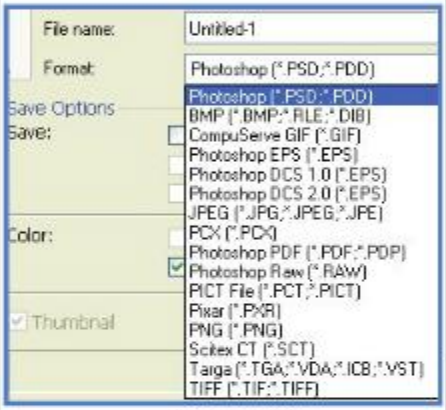
قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

4-	- اكتب اسماً مناسباً للملف في حقل **Name**
5-	- حدد وحدة القياس المناسبة لحقل العمل(سم) لكل من الطول والعرض **width &height** - ضع أبعاد هذا الملف **CM (5*6)** لتحديد حجم حقل أو مساحة العمل
6-	- ضع القيمة **120 pixels/inch**في حقل **Resolution** لتحديد درجة دقة الصورة أو الملف
7 -	-اختر نظام الألوان **CMYK** من حقل نظام الألوان **Color Mode** من أجل طباعة هذا الملف بعد الإنتهاء من تصميمه -اختر نظام الألوان **RGB** من حقل نظام الألوان **Color Mode** من أجل عرض هذا الملف بعد الإنتهاء من تصميمه على شاشة الحاسب
8-	-اختر اللون الأبيض **White** كخلفية للملف من حقل **Backgraund**
9-	-انقر على الزر **OK** للموافقة على هذه الإعدادات .
10-	-اختر الأمر **حفظ باسم Save as** من القائمة **ملفFile** لحفظ الملف بالمكان والصيغة المناسبة كما في الشكل (1-19)



الشكل (1-19)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

11-	-حدد مكان الحفظ من حقل **Save in** الموجود في النافذة اختر هنا أحد المجلدات على سطح المكتب مثلاً المجلد **Test** كما في الشكل (1-20)	 **الشكل (1-20)**
12-	-ادخل اسم ما **(Exam)** مثلاً في حقل اسم الملف **Filename** لتسمية الملف - اختر التنسيق **Gif** من حقل **Format** ليحفظ الملف بحجم صغير كما في الشكل(1-21)	 **الشكل (1-21)**
13-	- اضغط على الزر **OK** ليتم حفظ الملف بالتنسيق و المكان الذي اخترته.	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييمُ دليل الأداء

التقييم الذاتي

تعليماتٌ للمتدرب

1- استخدم دليلَ تقييم الأداء هذا كدليلٍ إرشاديٍّ بعد تنفيذك للتمرين .
2- لكي تجتازَ هذا التمرين بنجاح يجبُ تأشير جَميع الخُطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخُطوات التي لا يمكن تطبيقها.
3- إذا كان هناك خُطوة لا يمكنُ تطبيقها فضع مقابلها إشارة (X) في الحقل غيرُ قابلِ للتَّطبيق.

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابل للتطبيق
– إظهار نافذة برنامج الفوتوشوب .			
– اختيار الأمر **New جديد** من القائمة **File ملف** .			
– اختيار وحدة القياس المناسبة لأبعاد هذا الملف .			
–اختيار نظام الألوان المناسب للملف .			
– تحديد درجة وضوح الملف .			
– إظهار نافذة حفظ **باسم Save as** من القائمة **File** ملف.			
– تحديد التنسيق المناسب لحفظ الملف .			
– التقيد بالزمن المحدد للتمرين .			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين : إنشاء ملف جديد في برنامج الفوتوشوب وحفظه في مجلد خاص على سطح المكتب.

الأداء المطلوب تنفيذه :

- أنشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب وفق الإعدادات الآتية :

- الأبعاد(8×8) سم

- نظام الألوان**CMYK**.

- درجة الدقة**120 pixels**.

- احفظ هذا الملف باسمSun وبتنسيق**JPEG** ضمن مجلد خاص بك على سطح المكتب

المواد والأدوات والتجهيزات :

مختبر حاسب– نظام التشغيل **Windows**– برنامج **Adobe photo shop**– وحدات تخزين قابلة للإزالة.

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (30 دقيقة)

يتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

– إتباع قواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .

– إتباع الخطوات الموضحة في بطاقة التمرين .

– الناتج النهائي المطلوب .

– تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الثاني : تعديل التحديد في برنامج الفوتوشوب .	الزمن : 2/ ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين :تعديل التحديد باستخدام شريط خيارات أدوات التحديد.

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

1- ينشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب .

2- يستخدم أدوات التحديد .

3- يضيف تحديد جديد.

4- يحذف جزء من التحديد .

5- يغير طريقة عرض الملف المفتوح .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل **Windows**– برنامج **Adobe photo shop**– وحدات تخزين قابلة للإزالة – جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء :

– تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .

– تناسب أداة التحديد مع التصميم المعتمد .

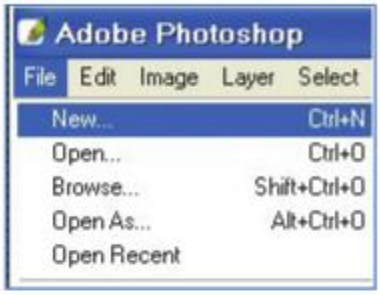
– دقة تحديد خصائص كل أداة مستخدمة في التصميم المعتمد.

– تناسب التصميم مع طريقة العرض العادي.

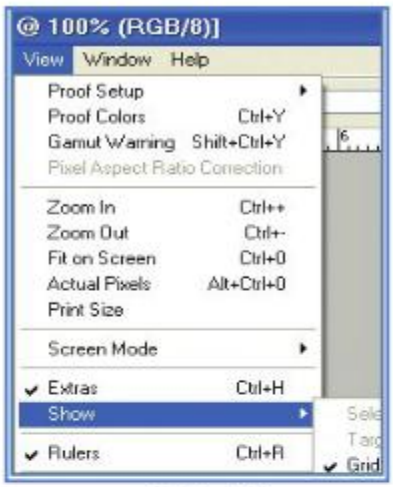
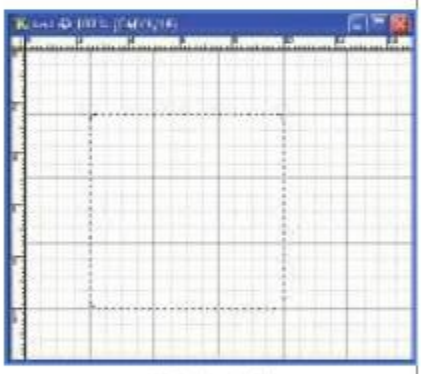
– التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

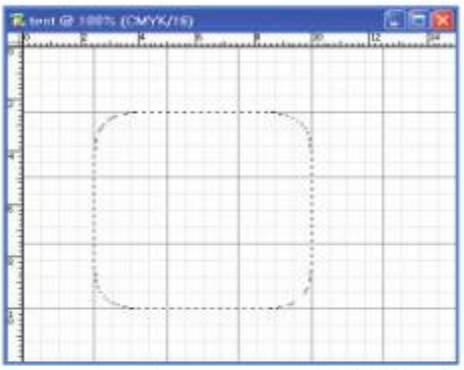
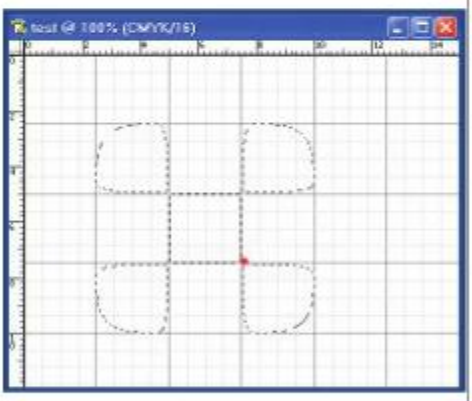
خطوات الأداء ، والنقاط الحاكمة ، والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1-	-اختر الأمر جديد **new** من القائمة **File**ملف لتظهر نافذة إنشاء ملف جديد كما في الشكل (1-22)	 الشكل (1-22)
2-	-ادخل البيانات المناسبة في حقول نافذة إنشاء ملف جديد حسب المطلوب كما في الشكل (1-23)	 الشكل (1-23)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3-	-افتح القائمة **View عرض** واختر الأمر إظهار **Show** ومن القائمة الفرعية اختر **Grid** لإظهار خطوط الشبكة كما في الشكل (24-1) أو استخدم الاختصار **(Crtl)** كذلك من القائمة **View عرض** اظهر المسطرة **Rulers** . أو استخدم الاختصار **(Crtl)**	 الشكل (24-1)
4-	- استخدام أداة تحديد شكل مستطيل لرسم شكل مستطيل ضمن الملف مستعيناً بخطوط الشبكة المساعدة والمسطرة كما في الشكل (25-1)	 الشكل (25-1)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

5-	- غير قيمة Featherالموجودة في شريط خيارات الأداة الى القيمة (20)  واستخدم أداة التحديد نفسها لتحصل على الشكل (1-26) حيث نجد أن زوايا الشكل المحدد لم تعد زوايا قائمة  الشكل (1-26)	
-6	-اختر أداة تحديد شكل مستطيل وانقر على الخيار **Subtract from selection** في شريط خيارات الأداة لحذف جزء من التحديد ، وضع قيمة **Feather =(5pix)** - ضع المشيرة في النقطة المبينة في الشكل وحدد شكل مستطيل وكرر عملية الحذف في الجهات الأربع لتحصل على الشكل (1-27)	 الشكل (1-27)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

7- -اختر أداة تحديد شكل بيضوي



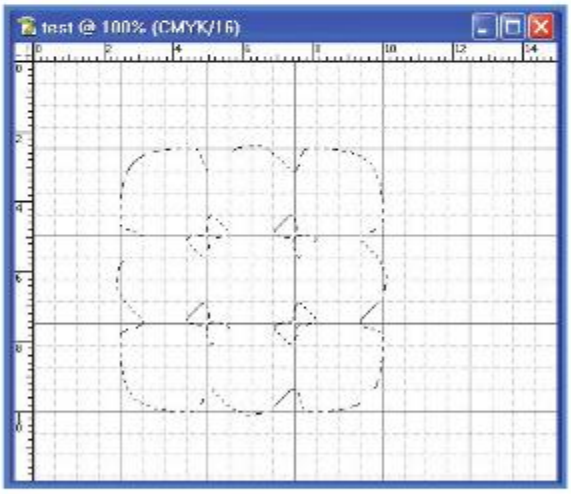


- انقر على الخيار **Add to selection**

في شريط خيارات الأداة لإضافة تحديد جديد إلى التحديد الموجود لدينا وضع قيمة **Feather = (5pix)**

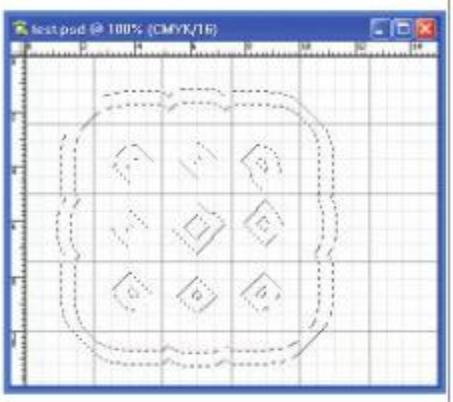
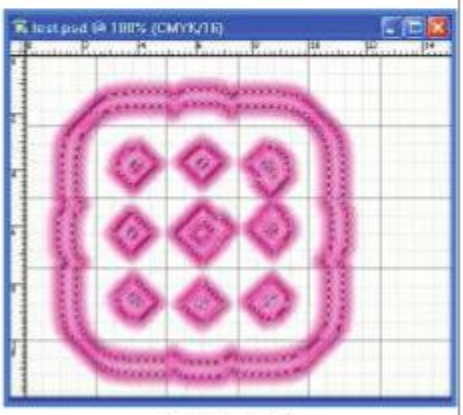
- ضع المشيرة في أحد رؤوس المربع الأوسط (النقطة السابقة المحددة) وحدد شكل بيضوي مضافاً إلى الشكل الأصلي

- كرر عملية الإضافة في الجهات الأربع من الشكل لتحصل على الشكل (28-1)

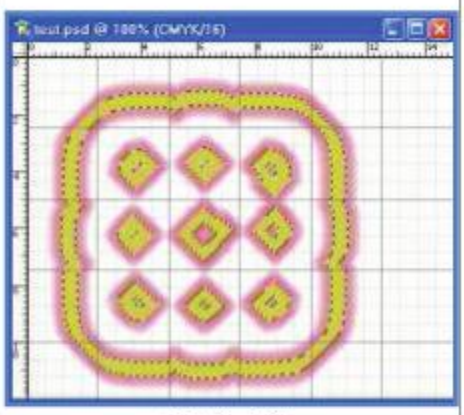


الشكل (1-28)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

8-	-اختر الأمر **Modify** من القائمة **Select** ثم الخيار **Expand** لتوسيع منطقة التحديد وضع القيمة (10) في حقل **Expand** - من نفس القائمة **Select** اختر الأمر **Border** لوضع إطار للتحديد وضع القيمة (12) في حقل **Border** يتحول التحديد إلى الشكل (1-29)	 **الشكل (1-29)**
9-	- من القائمة **Edit** اختر الأمر **Stroke** لوضع حدود ملونة حول منطقة التحديد وحدد السماكة التي تريدها ليظهر التحديد كما في الشكل (1-30)	 **الشكل (1-30)**

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

10-	- من القائمة **Edit** اختر الأمر **Fill** لتعبئة التحديد ومن النافذة التي تظهر ومن حقل **Use** اختر **background** أي التعبئة بلون الخلفية فيظهر التحديد كما في الشكل (1-31)	 الشكل (1-31)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييمُ دليل الأداء

التقييم الذاتي

تعليماتٌ للمتدرب

1- استخدم دليلَ تقييم الأداء هذا كدليلٍ إرشاديٍّ بعد تنفيذك للتمرين .

2- لكي تجتازَ هذا التّمرين بنجاح يجبُ تأشير جَميع الخُطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخُطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3- إذا كان هناك خُطوة لا يمكنُ تطبيقها فضع مقابلها إشارة (X) في الحقل غيرُ قابل للتّطبيق.

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابل للتطبيق
– إنشاء ملف جديد New في برنامج الفوتوشوب .			
– استخدام أدوات التحديد .			
– حذف جزء من التحديد .			
– إضافة تحديداً جديداً للتحديد الأصلي .			
– تغيير خصائص هذه الأدوات من شريط خيارات الأداة			
– وضع إطار حول التحديد .			
– تلوين الإطار .			
– تعبئة التحديد بشكل كامل بلون الخلفية .			
– التقيد بالزمن المحدد للتمرين.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين :تطبيق خيارات أدوات التحديد على أحد الملفات .

الأداء المطلوب تنفيذه :

-أنشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب وفق الإعدادات الآتية :

-حدد شكلاً رباعياً وغير بخصائصه(**Feather=12pix , Border=10**) ثم أضف له تحديداً رباعياً أبعاده (1×1) سم مستعيناً بخطوط الشبكة .

- قم بتعبئة الشكل بلون الأمامية .

المواد والأدوات والتجهيزات :

مختبر حاسب- نظام التشغيل **Windows**- برنامج **Adobe photo shop** - وحدات تخزين قابلة للإزالة.

الزمن اللازم لانجاز الاختبار: (30 دقيقة)

إرشادات للطالب :

سيتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- دقة تحديد الخيارات المناسبة لعمل كل أداة .

- الدقة في تحديد خيارات الأداء .

- الناتج النهائي المطلوب .

- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

معالجة الصور في برنامج Photoshop

رقم الوحدة التدريبية





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

محتويات الوحدة	
المحتوى	الصفحة
المقدمة	48
المعلومات النظرية	50
الصور الرقمية	
معالجة الصور والاشكال والتصاميم	54
الأنظمة اللونية	66
تقييم المعلومات النظرية	77
بطاقة تمرين عملي(1) التقييم الذاتي الاختبار العملي	80 88 89
بطاقة تمرين عملي(2) التقييم الذاتي الاختبار العملي	90 97 98

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

معالجة الصور في برنامج فوتوشوب

المقدمـــــة

عزيزي الطالب ستتعرف أولاً على المعلومات النظرية التي تمكّنك من الإتمام الناجح لهـذه الوحدة بحيث تكون قادراً على إنجاز الأهـداف التدريبيّـة المتعلّقـة بهـا طبقـاً للمعـايير والمواصفات ذات الصلة وفق المعلومات النظريّة الآتية:

- أنواع الصور الرقمية.
- أنواع ملفات الصور الرقمية.
- أدوات معالجة الصور والأشكال والتصاميم.
- الأنظمة اللونية كصيغة وعمق وتوازن.
- استخدام المنحنيات بتحسين ألوان الصورة.

بعد إتمام هذه الوحدة يجب على **الطالب** أن يكون قادراً على أن:

- يميز الصور الرقمية النقطية عن الصور الشعاعية .
- يميز طريقة عرض الصورة على الحاسب .
- يعدد خصائص كل نوع من ملفات الصور الرقمية .
- يستخدم أدوات معالجة الصور .
- يختار النظام اللوني.
- يحدد العمق اللوني المناسب لعرض الصورة .
- يعدل في خصائص الفرشاة حسب نوع العمل .
- ينشأ تدرجاً لونياً ويعدل في خصائصه حسب التصميم.
- يعدل في ألوان الصور باستخدام المنحنيات والمستويات .
- يستخدم أداة رسم الأشكال تلقائياً .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

المعلومات النظرية

2-1الصور الرقمية

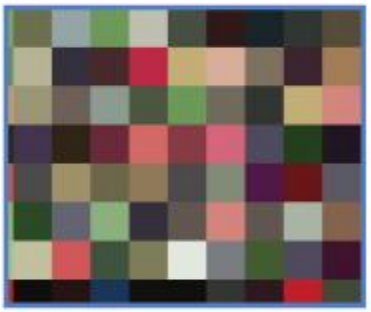
- **كيف تعرض الصورة على شاشة الحاسوب ؟**

إن الصورالتي نراها على شاشة الحاسوب تتكون في الحقيقة من عدد كبير من النقاط الصغيرة جداً تفصل بينها مسافات صغيرة بحيث أن المشاهد لهذه الصورة لا يستطيع ملاحظة هذه النقاط بالعين المجردة ، وقد أتفق لاحقاً على أن تسمى هذه النقاط بالنقاط الضوئية**البيكسل(Pixel).**

- **ماذا تعني كلمة بكسلpixel :**

بكسل كلمة لاتينية ومعناها عنصرالصورةpicture element
PIX(picture) and EL(elemint)

البكسل هو عبارة عن نقطة ضوئية ذات لون وحيد تظهر على شكل مربعات صغيرة عند تكبير الصورة فهو أصغر وحدة مكونة للصور،فبرامج تحرير ومعالجة الصور مثل برنامج الفوتوشوب تتعامل مع الصور أوالرسومات على أساس مربعات صغيرة ، فإذا كان عدد هذه المربعات كبيراً فإن وضوح الصورة يكون عالياً، وإذا كان عدد هذه المربعات قليلاً فإن الصورة تبدأ بفقدان ملامحها وتظهر على شكل مربعات شفافة صغيرة كلما زادت أبعادها.كما في الشكل (2-1)



الشكل(2-1)

2-1-1 أنواع الصور الرقمية:قام خبراء التصميم على الحاسوب بتصنيف الصور الرقمية إلى نوعين رئيسيين هما:

أولاً: الصور النقطية(Bitmap Images) .

ثانياً :الصور الشعاعية (Vector Images) .

أولاً : الصور النقطية(Bitmap Images) :هي عبارة عن مصفوفة من النقاط الضوئية الملونة والمتراصة والتي بمجموعها تكون منظر ومظهر الصورة النهائي مثل لوحات الفسيفساء إن هذا النوع من الرسوميات غير قابل للتكبير حيث تتغير ألوانها وشكلها إذا كُبرت .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



الشكل(2-2)

كما في الشكل (2-2) علل ذلك ؟

ولأنه وعند تكبير أي صورة من هذا النوع فإن البرنامج الذي يستخدم في التكبير يجـــب أن يضع بيكسلات جديدة حتى تحافظ الصورة على مظهرها وشكلها ، ومع وجود ملايين الألوان في الصورة الواحدة فإنه من الصعب جداً على البرنامج الذي نستخدمه لتكبير هذه الصورة (فوتوشوب مثلاً) أن يضع بدقة الألوان الصحيحة لهذه البيكسلات لذا فإن أي تكبير للصورة ينتج عنه تشويه واضح لنوعية الصورة .

تتيح البرامج التي تتعامل مع هذا النوع من الصور التحكم بالصورة والتصاميم عن طريق عاملين وهما :**درجة الدقةresolution وعدد النقاط pixels** .

ويمكن تعريف الكثافة النقطية للصورة : بأنها عدد البكسلات التي تعرضها الصورة في واحدة المساحة (Inch) ،أما **الكثافة النقطية للشاشة** هي عدد البكسلات الموجودة في عرض الشاشة مضروباً في عدد البكسلات الموجودة في ارتفاع الشاشة. ويتوقف وضوح الصورة على الكثافة النقطية لها. فمثلاً الصور ذات الكثافة النقطية (600x800) أقل وضوحاً من الصور ذات الكثافة النقطية (768 x1024) وبالتالي نقول أن العلاقة ما بين وضوح الصورة والكثافة النقطية هي علاقة طردية وكذلك الشيء نفسه بالنسبة لعلاقة الكثافة النقطية بحجم الصورة .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ومن البرامج المختصة بمعالجة الصور النقطية نذكر:

أ- برنامج Adobe Photoshop

ب- برنامج Corel Photopaint

أنواع ملفات الصور النقطية :

هناك مجموعة كبيرة من ملفات الصور النقطية والتي تتعامل معها أغلب برامج معالجة الصور نذكر منها الأنواع الآتية :

أ- ملفات Bmp :إن خصائص هذا النوع من الملفات هي:

1-الملف غير مضغوط.

2- حجم الملف يكون كبيراً.

3- جودة الملف عالية.

4- تستخدم الصور المحفوظة بهذا النوع في عمليات دمج الصور .

5-لايمكن لهذه الصور أن تحتوي على حركة بداخلها.

6-لايمكن أن تحتوي على شفافية .

ب- ملفات jpg:إن خصائص هذا النوع من الملفات هي:

1- الملف مضغوط.

2- حجم الملف يكون صغيراً.

3- جودة الملف ممتازة ولكنها أقل من الصور المحفوظة بالنظام السابق.

4- تستخدم الصور المحفوظة بهذا النوع في الإنترنت وبرامج الوسائط المتعددة.

5-لايمكن لهذه الصور أن تحتوي على حركة بداخلها.

6-لايمكن أن تحتوي على شفافية .

ت- ملفات GIF خصائص هذا النوع من الملفات :

1-الملف مضغوط.

2- حجم الملف يكون صغيراً.

3- جودة الملف ممتازة ولكنها أقل من الصور المحفوظة بنظام الـــــ (Bmp).

4- تستخدم الصور المحفوظة بهذا النوع في الإنترنت وبرامج الوسائط المتعددة.

5- يمكن لهذه الصور أن تحتوي على حركة بداخلها.

6- يمكن أن تحتوي على شفافية .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ثانياً: الصور الشعاعية (الاتجاهية)(Vector graphics) :

الصور الاتجاهية أو الخطية كما يسميها البعض تختلف اختلافاً كلياً عن الصور النقطية من ناحية تكوينها ومنظرها وخصائصها حيث أنها أقرب ما تكون إلى الرسوم اليدوية بعكس الصور النقطية التي هي أقرب ما تكون إلى الصور الحقيقية.

1-**من حيث التكوين** : الصور الاتجاهية عبارة عن وصف رياضي لمحتوى الصورة بينما الصور النقطية عبارة عن نقاط ضوئية متراصة إلى جانب بعضها .

2- **من حيث الحجم** : الصور الشعاعية الاتجاهية أقل حجماً بكثير من الصور النقطية .

3- **من حيث الجودة والعرض** :جودة الصورة الشعاعية الاتجاهية لا تتأثر عندما نغير الكثافة النقطية لها لاحظ الشكل (2-3)، بعكس الصور النقطية التي كلما قمنا بزيادة الكثافة النقطية لها تتشوه الصورة وتتكسر وتظهر البكسلات المكونة للصورة بشكل مربعات واضحة للعيان.

في الحقيقة إن الملفات من هذا النوع تقوم بتخزين كودات(ترميزات) ومعادلات رياضية من شأنها أن تعطي أوامرها للحاسب برسم خطوط وانحناءات وأشكال معينة بالإضافة إلى وضع الألوان.



الشكل (2-3)

فعندما نرسم شعار شركة معينة فإننا نلجأ لهذا النوع من الرسوميات ونضع فيها عدد محدود من الألوان بالرغم من أن المشاهد قد يرى الكثير من الألوان والتداخلات اللونية عن طريق

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التدرجات والشبكات اللونية لكن الرسم بهذه الطريقة لا يحوي ملايين الألوان مثل الصور. عند تكبير أي صورة من النوع الشعاعيVector فإن الأوامر تبقى نفسها. فيقوم الحاسب برسم نفس الشكل والألوان دون أي تشويه للصورة وفي حال وجود صورة من نوع Bitmap داخل ملف صورة من النوع الشعاعيVector فإن هذه الصورة ستتشوه وحدها فقط دون أن يتشوه باقي مكونات الملف.

ومن البرامج التي تتعامل مع هذا النوع من الصور :

أ- برنامج Corel Draw.

ب- برنامج Adobe Illustrator.

2-1-2 أنواع ملفات الصور الرقمية

1- ملفاتJPEG / Joint Photographic Experts Group

يعتبر هذا النوع من أشهرالأنواع المستخدمة في الصور الرقمية كما أنها متوافقة مع معظم المتصفحات وبرامج تحرير الصور .

2- ملفاتTIFF / Tagged Image File Format

هذا النوع شائع الاستخدام ومتوافق مع معظم برامج استعراض الصور وتحريرها ويستخدم بشكل كبير كهيئة نهائية للملفات التي تجهز للطباعة .

3- ملفاتGIF / Graphics Interchange Format

يستخدم هذاالنوع بكثرة في صفحات الإنترنت ويمتاز بصغر حجم الملف وهذا ما يساعد في سرعة تصفح الانترنت لأنهلا يحتاج إلى وقت طويل للتحميل والتنزيل.

4- ملفاتPsd / Photoshop Format

هو النوع الافتراضي للملفات المصممة باستخدام برنامج **Adobe Photoshop** ويستخدم لحفظ الصورة وتأثيرات البرنامج عليها بحيث يمكن إعادة فتحها باستخدام البرنامج نفسه وإعادة معالجتها دون فقدان هذه التأثيرات.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2-2 أدوات معالجة الصور والأشكال والتصاميم

من أهم مزايا برنامج الفوتوشوب قدرته على معالجة الصور والأشكال والتصاميم لاحتوائه على عدد كبير من أدوات المعالجة،التي تتوضع في شريط أدوات البرنامج،وكل أداة منها هي عبارة عن مجموعة من الأدوات المتجانسة في العمل ، ويكفي النقر على الزر الموجود بجانب كل أداة لتظهر بقية أدوات هذه المجموعة. كما في الشكل (2-4)



الشكل (2-4)أدوات المعالجة

أولاً – أنواع أدوات معالجة الصور والأشكال والتصاميم

من أنواع أدوات المعالجة مايلي:



2-2-1 أدوات الرسم

أ- الفرشاة : Brush tool

تعتبر الفرشاة من الأدوات الأساسية في برنامج الفوتوشوب إذ أن معظم عمليات المعالجة والتلوين والنسخ والمحي وغيرها تحتاج لأداة الفرشاة لتنفيذ عملها، وبمجرد تفعيل أي من هذه الأدوات تتحول المشيرة إلى شكل فرشاة.

يوفر لنا برنامج الفوتوشوب أشكالاً وأنماطاً كثيرة للفرشاة كما في الشكل (2-5)، تتوضع هذه الأنماط ضمن مجموعات وبأشكال مختلفة ،كما يسمح لنا البرنامج إنشاء فرشاة جديدة اعتماداً

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

على أحد الأشكال أو الرسوم أو الصور التي نتعامل معها كما نستطيع تغيير شكل الفرشاة من خلال شريط خيارات الأداة الذي يظهر بمجرد اختيارك لأداة الفرشاة .



الشكل (2-5)

تحوي هذه الأداة عدة خيارات هي :

- تغيير حجم الفرشاة

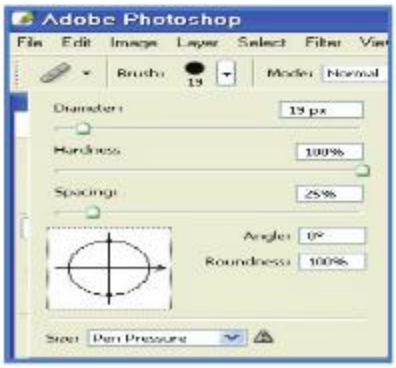
عند تفعيل أي أداة من أدوات المعالجة (أداة الفرشاة مثلاً) نجد في شريط خيارات الأداة وعلى يمين كلمة**Brush** وجود رمز أو شكل صغير يمثل الفرشاة وأسفل الشكل يوجد رقم قيمته تمثل حجم الفرشاة أي قطرها كما في الشكل (2-6) وعند النقر على هذا الرمز تظهر نافذة تمكنك من تغيير حجم الفرشاة بطريقتين :



الشكل (2-6)

1-إما أن تدخل الحجم الذي تريده في حقل حجم الفرشاة الذي بجانبه حرفي(px) كما في الشكل (2-7)

2-أومن خلال تحريك المنزلقة الموجودة أسفل كلمة Diameter وعند تحريكك لهذا المؤشر سيتغير الرقم الذي في الشريط الأبيض وأيضاً الرقم الموجود أسفل شكل الفرشاة في قائمة اختيارات الأداة.كما في الشكل (2-7)



- تغيير لون الفرشاة

بإمكانك أن تختار اللون المناسب لعملك من خلال لوح الألوان الموجودة في قائمة الأدوات فعند تغييرك للون الواجهة سيتغير لون الفرشاة للون جديد الذي

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

اخترته وذلك بالنقر على المربع الموجود أسفل صندوق الأدوات نقراً مزدوجاً فيظهر لـــوح الألوان الذي يمكنك من تغيير لون الواجهة أو الخلفية حسب موضع النقر.كما في الشكل (2-8)

الشكل (2-7)



الشكل (2-8)

- تغيير درجة كثافة الفرشاة

عند تفعيلك لأداة الفرشاة تظهر خياراتها في شريط أدوات خيارات الأداة ستجد عبارة**Opacity** وعلى يمينه شريط وضعت عليه قيمة بالنسبة المئوية هذه النسبة تمثل درجة وضوح الفرشاة.كما في الشكل (2-9)



الشكل (2-9)

ب - القلمPencil tool

عند استخدام هذه الأداة تتحول المشيرة إلى شكل قلم الكتابة العادية حيث يمكننا الكتابة فوق الصورة أو الملف النشط كما تستخدم هذه الأداة لرسم أشكال بحواف قاسية. لاحظ الشكل (2-10)



الشكل (2-10)



2-2-2 أدوات المعالجة

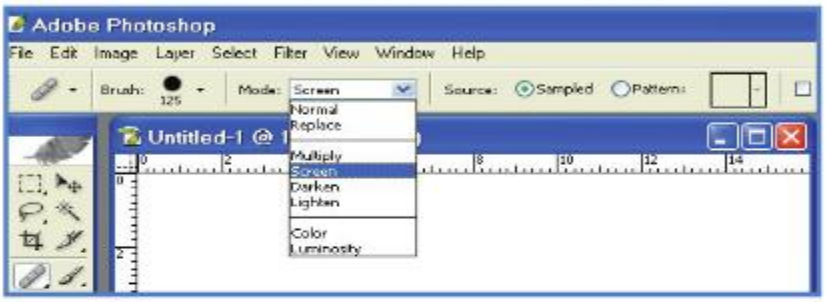
تحتوي هذه الأدوات على مجموعة من الخيارات نذكرمنها :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

أ- أداة النسخ healing brush tool:



تستخدم هذه الأداة لنسخ جزء من الصورة وذلك بأن ننقر فوق الجزء الذي نريد نسخه من الصورة ثم نضغط على مفتاح ALT من لوحة المفاتيح وبهذه الطريقة تكون الأداة قد نسخت هذه الجزء من الصورة ثم ننقر بالماوس فوق المنطقة المراد لصق الجزء المنسوخ فيها فنجد أنه تم لصق الجزء المنسوخ ودمجه مع الخلفية فأصبحت متناسقة مع اللون الخلفي



الشكل (2-11)

للصورة كما أننا نستطيع التحكم بخصائص هذه الأداة من خلال شريط خيارات الأداة كما هو واضح في هذا الشكل (2-11)

ومن أهم حقول هذه الأداة الحقل**mode** والذي يحتوي على قائمة من الخيارات نذكر منها :

overly: عند اختيار هذا الأمر سيندمج الجزء المنسوخ بهذه الأداة مع الخلفية و ستكون شفافيتها قليلة .

multiply : هنا يندمج الجزء المنسوخ بهذه الأداة مع الخلفية ولكن الدمج سيكون أغمق.

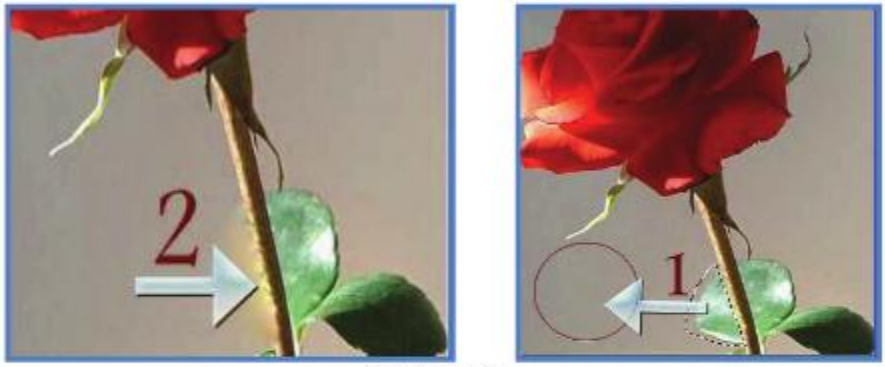
ب- أداة الترقيع patch tool



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

هذه الأداة أيضاً تقوم بنسخ جزء من الصورة و دمجها مع الخلفية لكن بشكل آخر إذ نستطيع من خلال هذه الأداة تحديد جزء من الصورة هنا مثلاً قمنا بتحديد الورقة بهذه الأداة وجعلناالتحديد أكبر من حجم الورقة لندع مجالاً ليكون الدمج أفضل ثم وضعناالأداة على التحديد و سحبناه إلى جزء من الصورة كما هو مبين بالسهم و الدائرة في الشكل (2-12) ولنلاحظ ما حدث إن الأداة نقلت اللون من الجزء المبين بالدائرة لقسم الورقة وقامت بنسخ اللون و مسح الجزءالمحدد من الورقة .

ملاحظة :هذه الأداة مفيدة إذا كنا نريد مسح الكلام من بطاقة ما أو مسح جزء من الصورة لتظهربدون كتابة.



الشكل (2-12)



2-2-3الأداة

تحوي هذه الأداة ثلاثة خيارات :

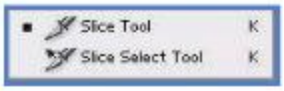
أ- أداة التمويهBlurTool:تستخدم هذه الأداة لتخفيف وإضافة تأثير التمويه على الحواف الحادة .

ب- أداة الوضوحSharpen Tool تقوم بزيادة وضوح وحدةالحواف الناعمة.

ت- أداة الإصبعSmudge tool تقوم بدمج الألوان في الصورة.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

4-2-2 أداة التقطيع Slice Tool



تتيح أداة التقطيع تجزئة الصورة لعرضهاعلى الانترنت حيث أن البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام وشرائح منفصلة وهذا يساعد في تحميلها بشكل أسرع من تحميل صورة واحدة كبيرة .

5-2-2 الأداة



تحوي هذه الأداة على ثلاثة خيارات وهي :

أ-أداة إنقاص الكثافة**Dodge Tool**تقوم هذه الأداة بتفتيح مناطق من الصورة عند استخدامها .

ب- أداة زيادة الكثافة**Burn Tool** تستعمل هذه الأداة لتعتيم مناطق من الصورة.

ت- أداة الاسفنجة**Sponge tool** تعمل هذه الأداة على تغير الإشباع اللوني الخاص بمنطقة ما.

6-2-2 أدوات النسخ



ويوجد منها نوعان :

أ- أداة الختم : clone stamp tool

يشبه عمل هذه الأداة أداة**healing brush tool** يتلخص بنسخ جزء من الصورة و لصقها في المكان المناسب.نضع الختم على جزء من الصورة و نضغط على زر Alt ونضغط زر الفارة الأيسر ثم نفلت فيتم نسخ جزء من الصورة . ثم نلصقه في المكان الجديد .

ب - أداة ختم الحشو Pattern Stamp Tool :عند اختياركأمر حشو أو تعبئة ما **Pattern** تقوم هذه الفرشاة بالتلوين باستخدام ذلك الحشو .



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2-2-7أدوات التلوين

ويوجد منها نوعان :

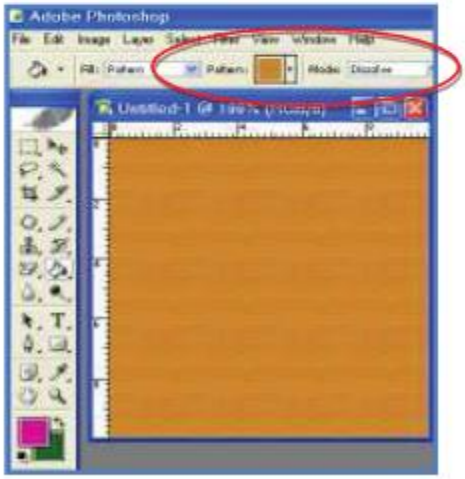
أ- أداة التعبئة paint bucket tool

تستخدم هذه الأداة لتلوين الأشكال باللون الأمامي أو اللون الخلفي .هنا قمنا بتلوين الصفحة البيضاء باللون الأمامي الموجود في هذه الأداة لاحظ الشكل (2-13) إن اللون الأمامي في لوح الألوان قد تم استخدامه لتلوين أرضية الملف .



الشكل (2-13)

وقد تتم عملية التعبئة أيضاً باستخدام خيار الـ **Pattern** (وهو عبارة عن مجموعة من القوالب الجاهزة التي يوفرها البرنامج) والموجود في شريط خيارات هذه الأداة بدلاً من تعبئة الشكل بلون محدد.كما في الشكل (2-14)



الشكل (2-14)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ب- أداة التدرج اللوني :Gradient

تستخدم هذه الأداة لتعبئة خلفية طبقة كاملة أو لتلوين منطقة محددة من الرسم بتدرجات لونية ناتجة عن مزج عدة ألوان مع بعضها البعض،وإن برنامج الفوتوشوب يوفر لنا عـــدداً مـــن أنماط التدرج اللوني ويمكننا اختيارالتدرج اللوني الذي نرغب باستخدامه ثم نختـــار نمـــط أشكال التدرج من شريط خيارات الأداة كما في الشكل (2-15) وعند تفعيـــل أداة التـــدرج اللوني يظهر شريط خيارات أداة التدرج اللوني كما في الشكل الآتي :



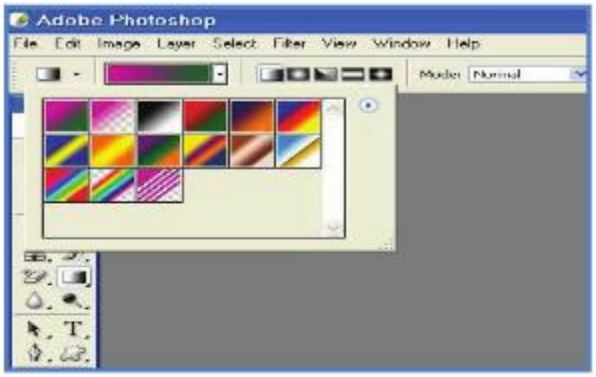
الشكل (2-15)

يمكننا من خلاله تنفيذ ما يأتي :

- المنطقة المحاطة باللون الأحمرتستخدم لتغيير ألوان التدرج اللوني واختيار لون لتدرج موجود مسبقاً،نضغط على السهم الصغير الموجود إلى جانب حقل تغيير لون التدرج فيظهرالتدرجات المحفوظة كما في الشكل (2-16) مع ملاحظة أن ألوان التدرج تتغير بحسب اللون الأمامي والخلفي الموجود في شريط الأدوات فنلاحظ أن التدرجات الثلاث الأولى الظاهرة في الشكل هي على الترتيب كالآتي :
- لون التدرج من اللون الأمامي Foreground إلى اللون الخلفيBackground.
- لون التدرج من اللون الأمامي Foreground إلى الشفافيةTransparent .
- لون التدرج بشكل محفوظ باللون الأمامي Foreground والشفافيةTransparent.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

أما بقية التدرجات فمحفوظة على ألوان ثابتة لا تتغير بحسب اللـــون الأمـــامي أو الخلفـــي الموجود في لوح الألوان .



الشكل (2-16)

ت- أشكال التدرج: يوفر لنا برنامج الفوتوشوب طرق متعددة لمزج ألوان التدرج وعرضها نذكر من هذه الطرق :



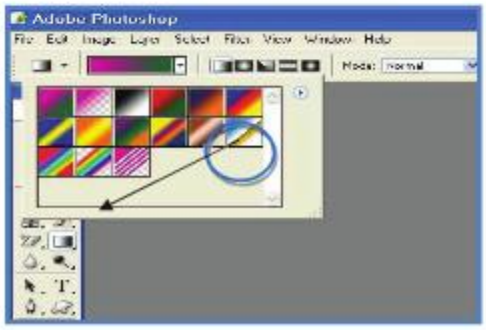
- التدرج الخطيLinear Gradient
- التدرج الدائري Radial Gradient
- التدرج الزاويAngle Gradient
- التدرج المعكوسReflected Gradient
- التدرج الماسيDiamond Gradient

الشكل (2-17)

انظر إلى الشكل (2-17)الذي يعرض أشكال التدرج اللوني التي يوفرها البرنامج .

ث- إضافة تدرج لوني جديد :

إذاأردت إنشاء تدرج لوني جديد انقر على رمز التدرج الظاهر في شريط خيارات الأداة.كما في الشكل (2-18)



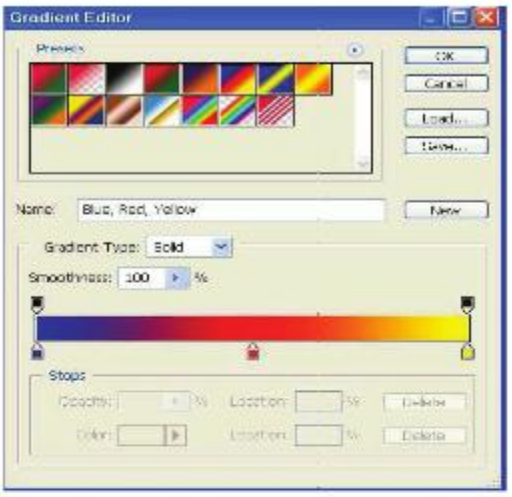
إنشاء تدرج جديد

الشكل (2-18)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

فتظهرنافذة وفيها مجموعة من الأزرار.

كما في الشكل (2-19) تسمح لك بتعديل خصائص التدرج بما يتناسب مع العمل المطلوب . وهذه الأزرار هي:



الشكل(2-19)

- الزر: Load يستخدم لتحميل نموذج من مجموعة التدرجات المحفوظة في البرنامج .
- الزر: Save لحفظ تدرج تم تصميمه حالياً.
- الزرNewلإنشاء تدرج جديد من عملك ليضاف مع المجموعة المعروضة.
- الزر Name لكتابة اسم التدرج المختارليتم حفظه بعد ذلك.

الخيار :Gradient Type

يعرضأنواع التدرجات وهي:

Solid: وهي التدرجات من لون إلى لون آخر أو مجموعة ألوان محفوظة.

Noise: عند اختيار لهذاالنوع من التدرجات سيتغير لك مربع حوار أنواع التدرجات يظهر لك خصائص النوع Noise- نختار منها ما نريد وننقر على زر**Ok** .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

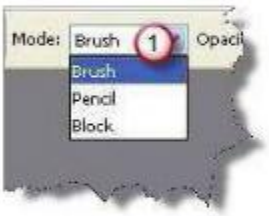
8-2-2 أدوات المسح



يوجد لهذه الأدوات ثلاثة خيارات وهي :

أ- أداة الممحاة Eraser Tool:

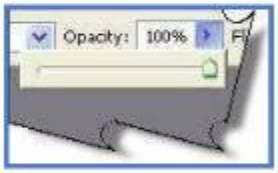
تستخدم هذه الأداة لمسح أجزاء محددة من الشكل وهي تعتمد على أشكال وأنماط الفرشاة في عملها وهذه الأشكال هي نفسها المستخدمة في أداة الفرشاة،ولكن الفرق أن الفرشاة تضيف اللون عند استخدامها أما الممحاة فتمحي اللون.حيث يمكنك استخدام أشكال مختلفة من الفرش للمسح كما أن التغيير في خصائص هذه الأداة يعطيك مجالاً أوسع في استخدامها وهذه الخصائص تظهر مباشرةً بمجرد اختيارك للأداة في شريط خيارات الأداة .



* **خيارات Mode** الخاصة بهذه الأداة

يوجد بها ثلاثة خيارات وهي :

Brush:يمكنك استخدام الفرشاة كممحاة بشكل عادي .



Pencil :فهي تشبه**Brush** إلى حدكبير إلا أن حواف الفرشاة تكون أكثر حدةً من الاختيار الأول.

Block : ستتحول فرش الممحاة إلى شكل مربع غير قابل للتغير وثابت الحجم.

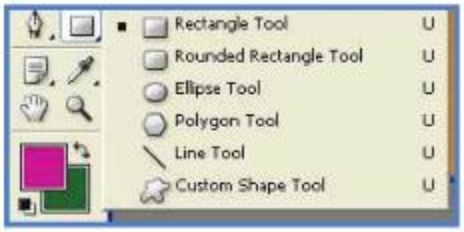
أما الخيار **Opacity** في شريط خيارات الأداة فيمثل درجة وضوح الممحاة أي انك تحدد النسبة المئوية للمحي فإذااخترت**100%**فسيكون المسح تاماً وإذا اخترت**50%**

فستمحى**50%** من اللون فقط وهكذا أي يشبه عملية جعل اللون شفافاً للطبقة الأسفل منه

ب- أداة ممحاة الخلفية Background Eraser Tool:تمسح هذه الأداة المناطق الخلفية عن طريق السحب.

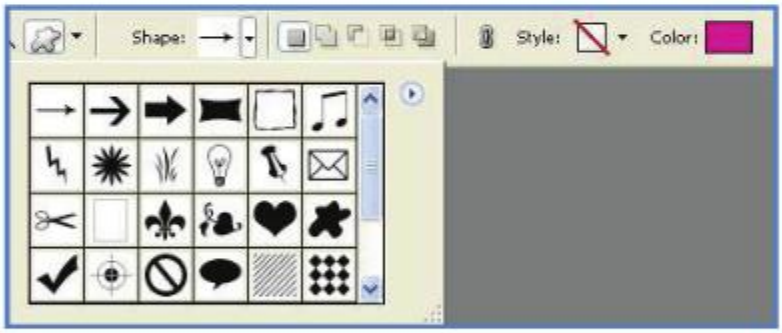
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ت – أداة الممحاة السحريةMagic Eraser Toolتقوم هذه الأداة بمحي الألوان المتشابهة القيمة بنقره واحدة.



9-2-2 أداة رسم الأشكالShape

تحتوي هذه الأداة على مجموعة من الأشكال والقوالب الجاهزة وعند اختيار هذه الأداة تظهر مجموعة الخيارات الخاصة بها حيث تسمح برسم مجموعة من الأشكال الهندسية (مربع – مستطيل – قطع ناقص –خط..الخ) وعند اختيار أي من هذه الأشكال تظهر خياراته في شريط خيارات الأداة كما هو موضح في الشكل(2-20)



الشكل (2-20)

3-2 الأنظمة اللونية

لن نتعمق في شرح أنظمةالألوان أو صيغ الألوان في الفوتوشوب نظراً للتعقيد الكيميائي والفيزيائي في أنظمةالألوان ولكن سنشرحها باختصار بما يفيدنا في عملية التصميم.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2-3-1الصيغ اللونية:يتعامل الفوتوشوب مع الألوان بأشكال وأنماط وتراكيب متعددة نذكر منها :

أ- صيغة اللون :RGB

وهو نظام لوني يعتمد على خلط الألوان الأساسية الأحمروالأخضروالأزرق لإنتاج أعداد كبيرة جداً من الألوان، وفي درجات مختلفة وتشير الحروف **RGB** إلى الألوان الأحمروالأخضروالأزرق حيث الأحمر **Red** والأخضر **Green** والأزرق **Blue** ونحن نستخدم هذا النظام في إنشاء وتصميم الصور الملونة التي تعرض على شاشات الحاسوب وأجهزة العرض وهذا النظام هو النظام المستخدم في شاشات التلفزيون والحاسوب .

ب- صيغة اللون :CMYK

وهو نظام أو نموذج لوني يعمل على خلط الألوان : السماوي والأرجواني والأصفروالأسودلإنتاج باقي الألوان وفي تدرجات مختلفة وترمز الحروف **CMYK** حيث أن :

السماوي هو **Cyan** والأرجواني**Magenta**والأصفر**Yellow**والأسود**Black** وأخذ حرف K من آخر كلمة أسود بالانجليزيةإن حرف **B** قد استخدم من قبل ليرمز للون الأزرق بالانجليزية والمهم إن نظام الألوان هذا هو نفسه الذي تستخدمه الطابعات في عملية الطباعة لذلك يفضل اختيار هذه الصيغة من الألوان عند التصميم للمجلات أو التصاميم التي ستطبع على الطابعات لاحقاً.

ت- صيغة الألوان :Bitmap

نظام الألوان هذا يعتمد على خلط الألوان بنظام 1 بت (بالنسبة للفوتوشوب) وهذا يعني أنه لا ينتج غير لون واحد وهو اللون الأسود لذلك تستخدم هذه الصيغة من الألوان عند التصميم باللون الأسود فقط.

ث- صيغة الألوان :Grayscale

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

نظام الألوان هذا ينتج فقط ثلاثة ألوان للتصميم بها، وهي تدرجات الألوان من الأبيض إلى الأسود يعني الأبيض والرمادي الفاتح والرمادي الغامق والرمادي القريب إلى الأسود وبالأصح لا يوجد غير اللون الرمادي في نظام الألوان هذا ويمكنك استخدامه إذاأردت التصميم باللون الرمادي فقط .

ج- صيغة اللون :LAB

لن نتعمق في صيغة اللون هذه لأنها معقدة بعض الشيء والمهم أن صيغة الألوان هذه تعتمد في خلط الألوان وإنتاجها على شدة الضوء حسب ما يشير إليه الحرف الأول من اسمه وهو حرف(L) وهو يشير إلى كلمة الضوء **Light** واستخدمت هذه الصيغة للتصميم بالألوان.

ح- نظام الألوان:HSB

أحد أنظمة الألوان التي تستخدم في برامج التصميم وآلات الطباعة أيضاً إذ أن مكوناته ليس بالألوان وإنما خصائص تصف الألوان وهي :

Hue:H وهي تمثل درجة تشبع اللون الأساسي 100% ودرجة الإضاءة 100%.وهذا يعني لون صافي بدون أية تأثيرات ويمكن أن نختار الألوان بتسلسل درجات من0 إلى360 درجة وكأننا نعمل على عجلة الألوان حيث يبدأ الصفر مع اللون الأحمر وينتهي بـــــــــــــ 360 درجة أيضاً اللون الأحمر...

(Saturation): S : يقصد بها التشبع باللون وهي تقاس بالنسبة المئوية فنسبة 100% تعني أن اللون خالص بدون أية إضافات أما 0 % فهي تعطينا اللون الأبيض.

لنفهم الفكرة بشكل أكبر دعونا نتخيل أننا نعمل على الألوان المائية الطبيعية عندما نأخذ مثلاً اللون الأحمر وتكون لدينا الرغبة في تغيير التشبع اللوني. نقوم بإضافة اللون الأبيض وكلما قلت نسبة اللون الأحمر بالنسبة للون الأبيض تقل حدة اللون وعندما تصل نسبة اللون الأحمر إلى 0%فإن نسبة اللون الأبيض تكون 100% وبذلك يظهر اللون الأحمر **B: (Brightness)**: ترمز إلى الإضاءة ومثلها مثل التشبع في اعتمادها على النسبة فالنسبة100%ترمز إلى إضاءة كاملة. نعود للألوان المائية فالتحكم في قوة الإضاءة تتم عن

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

طريق إضافة اللون الأسود أو الرمادي فكلما قلت نسبة اللون بالنسبة للون الأسود أو الرمادي يتجه اللون إلى التغميق إلى أن يصبح أسود عند درجة 0% . أي نسبة وجود اللـــون هـــي صفر بالمائة.

ماذا يحدث عندما نكون في غرفة مضاءة بشكل جيد؟

إن الأشياء الموجودة فيها تكون واضحة جداً أما عندما نبدأ في تقليل الإضاءة في الغرفة فكأننا نضيف اللون الأسود وبذلك تبدأ الأشياء في أن تصبح أغمق وأغمق إلى أن تصل إلى اللون الأسود أو تتحول الغرفة إلى ظلام بسبب تغيير الإضاءة .

2-3-2 عمق الألوان : Color Depth

في برنامج الفوتوشوب (وفي كافة أنظمة الحاسوب) نستخدم الـــ " بت " للتعبير عن عمق الألوان وفي برنامج الفوتوشوب يمكنك تصميم الصور بعدة أنماط بالنسبة للعمق وهي :
1بت ، 8 بت ، 16بت ،32بت وسنشرح هذه الأنماط باختصار ولكن قبل ذلك سنوضح أين يمكن أن نختار عمق الألوان في الفوتوشوب ؟
نستطيع اختيار عمق الألوان في الفوتوشوب عند اختيار إنشاء صفحة عمل جديدة حيث تظهر النافذة الموضحة في الشكل (2-21) ومحدد عليها أين يمكن اختيار عمق الألوان:



الشكل (2-21)

العمق 1بت :في هذا العمق يتم تمثيل الصورة في ذاكرة الحاسوب بحيث يمثل كل بكسل من الصورة بـ1بت وفي هذا العمق يمكنك التصميم باستخدام لون واحد وهو اللون الأسود.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

العمق 8بت :في هذا العمق يتم تمثيل الصورة في ذاكرة الحاسوب بحيث يمثل كل بكسل من الصورة بـ8بت وفي هذا العمق يمكنك التصميم بعدد ألوان يصل إلى256 لون وهي جودة متوسطة.

العمق16بت:وفي هذا العمق يتم تمثيل الصورة في ذاكرة الحاسوب بحيث يمثل كل بكسل من الصورة بـ16بت وفي هذا العمق يمكن التصميم بعدد ألوان يصل إلى أكثر من 65ألف لون وهي جودة عالية ولذلك وعند التصميم باستخدام هذا العمق يصبح حجم الصور كبيراً جداً وقد يصل إلى10 ميجا بايت للصورة الواحدة.

العمق 32بت :وهو العمق الأكثر ثراءً بالألوان وعند التصميم بهذا العمق تصبح الصورة ثقيلة جداً وهذا العمق ينتج أكثر من 16 مليون لون وهي جودة ذات دقة عالية جداً .

3-3-2 تحرير الصور

إن تحرير صورة ما ومعالجتها كضبط لون معين دون التأثير على باقي الألوان وإضاءة جزء من الصورة دون بقية الأجزاء وإظهار الظلال في منطقة أخرى من الصورة يحتاج إلى جهد كبير ووقت طويل من أجل إظهارها بالشكل والقالب المطلوب. ويوفر برنامج الفوتوشوب أدوات معالجة وتعديل ألوان الصور بطرق مختلفة وقبل البدء بمعالجة أية صورة لا بد من دراسة ومعرفة عدد من المفاهيم الأساسية نذكر منها :

التوازن المثالي للصورة

ليس بالإمكان إعطاء قيم وإعدادات ثابتة تصلح لجميع أنواع الصور لكن الإطار العام لكيفية الحصول على أفضل نتيجة للصورة يمكن تصنيفها وفق ما يلي :

أ- تقييم الصورة

أول خطوة تقوم قبل معالجة أي صورة هي إلقاء نظرة جيدةعلى الصورة وتقييم نوعيتها وتحاول من خلال هذه النظرة الإجابة عن الأسئلة الآتية :

هل لها توازن ألوان جيد ؟

ما مدى التوازن بين المناطق المميزة والظلال ؟

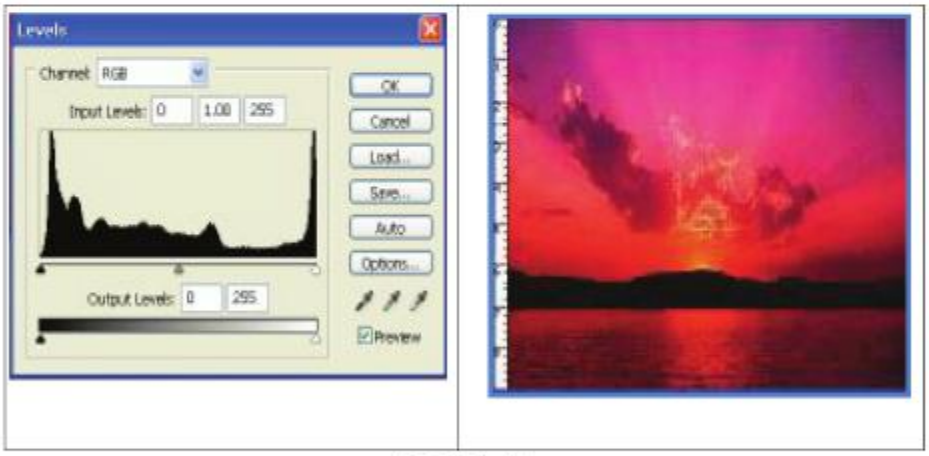
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

هل تبدو الألوان متداخلة غير مفصلة أم أنها عالية ؟

قد تستنتج أن الصورة داكنة بعض الشيء لكن توازن ألوانها جيد وحوافها ناعمة حادة وهناك الكثير من التفاصيل فيها لكن الألوان يمكن أن تكون أكثر إشباعاً وبالإمكان زيادة الظلال لزيادة سطوع الصورة ....

ب- مدى التناغم

قبل البدء بأي تعديل أو تأثير أو أي إجراء على الصورة يمكنك معرفة مدى تناغم أجزاء الصورة مع بعضها البعض من خلال ما يسمى مدرج الألوان التكراريhistogram يمثل هذا التدرج مدى التناغم بين أجزاء الصورة الواحدة حيث يمثل هذا التدرج الرسم البياني للسطوع بدءاً من الأبيض إلى الأسود والباقي بينهما مع ملاحظة أن التدرج الممتاز يكون على شكل قمم من الجبال دون وجود العديد من الفراغات والتدرج التالي هو للصورة الموضحة في الشكل (2-22)



الشكل (2-22)

نلاحظ أن للصورة تناغم جيد كما يمكننا أن نجري عليها بعض التعديلات حسب الحاجة .

ت- تعديل مدى التناغم

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

إن مجال أومدى التناغم يمثل المساحات المميزة وتفاصيل الظلال في الصورة ومن المهم أن تبدأ بتعديل مجال التناغم أولاً وذلك من حقل **Input levels** وذلك بإدخال القيم المناسبة لأنك سوف تغيرمن قيم سطوع البيكسل (نقاط الشاشة) بالإضافة إلى الاختلاف بين مناطق الضوء والعتمة.

ث- المستوياتlevel

بإمكانك أن تجري تعديلات أكثر دقةإما باختيار نظام الألوان**RGB** كاملاً أو باختيار أحد قنواته الثلاثة.ويوجد العديد من أدوات التحرير مثل المفاتيح الانزلاقية والقطارة التي من خلالها يمكنك إجراء تعديلات دقيقة على ألوان الصورة ولكن الميزة الكبرى لهذه النافذة (المخطط التراكمي للمعاينة) هو أنك تشاهد التغييرات على الصورة لحظة تطبيقها .

ج- تعديل التوازن اللوني

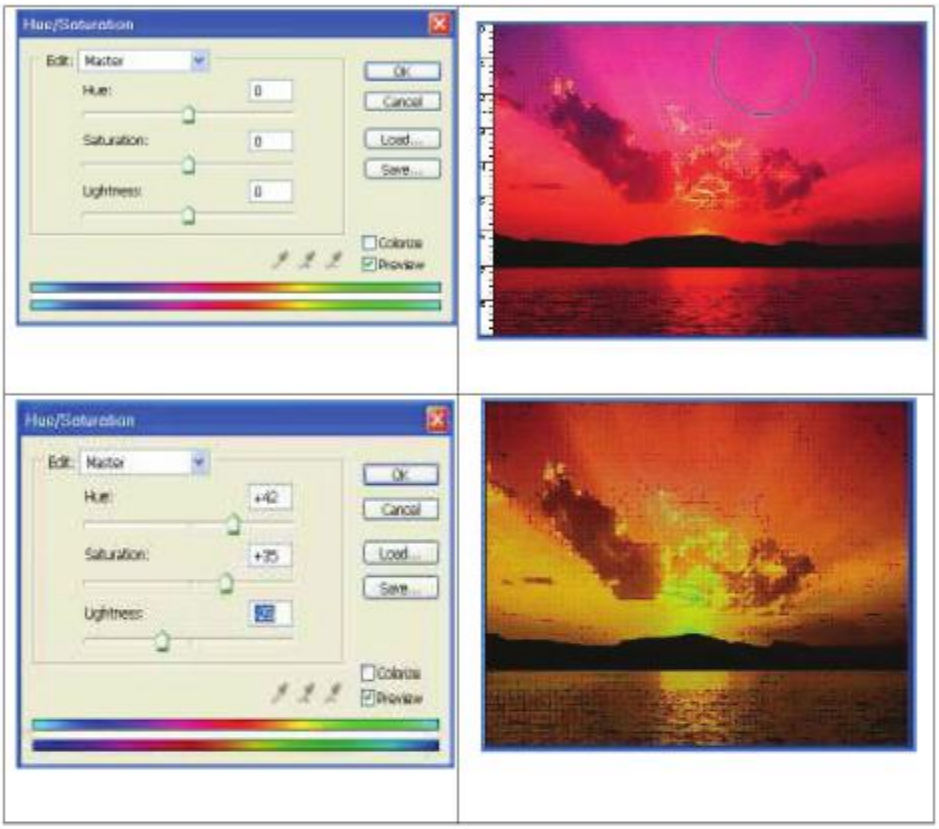
مهما كانت الكاميرا أو الماسح الضوئي جيداً فإننا قد نضطر إلى إعادة تعديل ألوان الصورة إذ أن عملية تصحيح الألوان والتوازن اللوني هي من الوظائف الأساسية لبرنامج الفوتوشوب وذلك بسبب تعدد الأدوات التي يملكها الفوتوشوب للقيام بعدة مهام مختلفة للحصول على التوازن المطلوب .

وبعد أن تعرفنا كيفية تعديل مدى التناغم نجري الآن تعديلات التوازن اللوني مثل :

- استخدام المنحنيات والمسارات **Curves & Levels**
- صبغة/إشباع**Hue/Saturation**
- اللون المنتقى**Selective Color**
- توازن لوني **Color Balance**
- استبدال لون**Replace Color**

في الحقيقةلا يوجد ترتيب معين لاستخدام هذه الأوامر وإنما يتم استخدامها حسب الحاجة ومتطلبات العمل ولكن يفضل استخدام زيادة الإشباع قبل تعديل التوازن اللوني لأن التعديل الأول سوف يعطي نتائج أفضل للصورة والشكل(2-23) يوضح لنا الفرق بين الصورتين بعد تعديل ألوانهما :

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



الشكل (2-23)

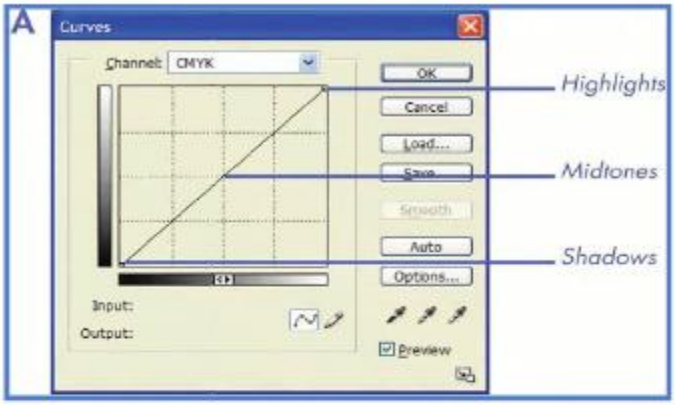
4-3-2 تحسين ألوان الصورة باستخدام المنحنيات Curves

عند إظهار نافذة (المنحنيات)**Curves** من القائمة :

Image>Adjustments>Curves (Ctrl+M)

تظهر لنا نافذة المنحنيات كما في الشكل (2-24)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



الشكل (2-24)

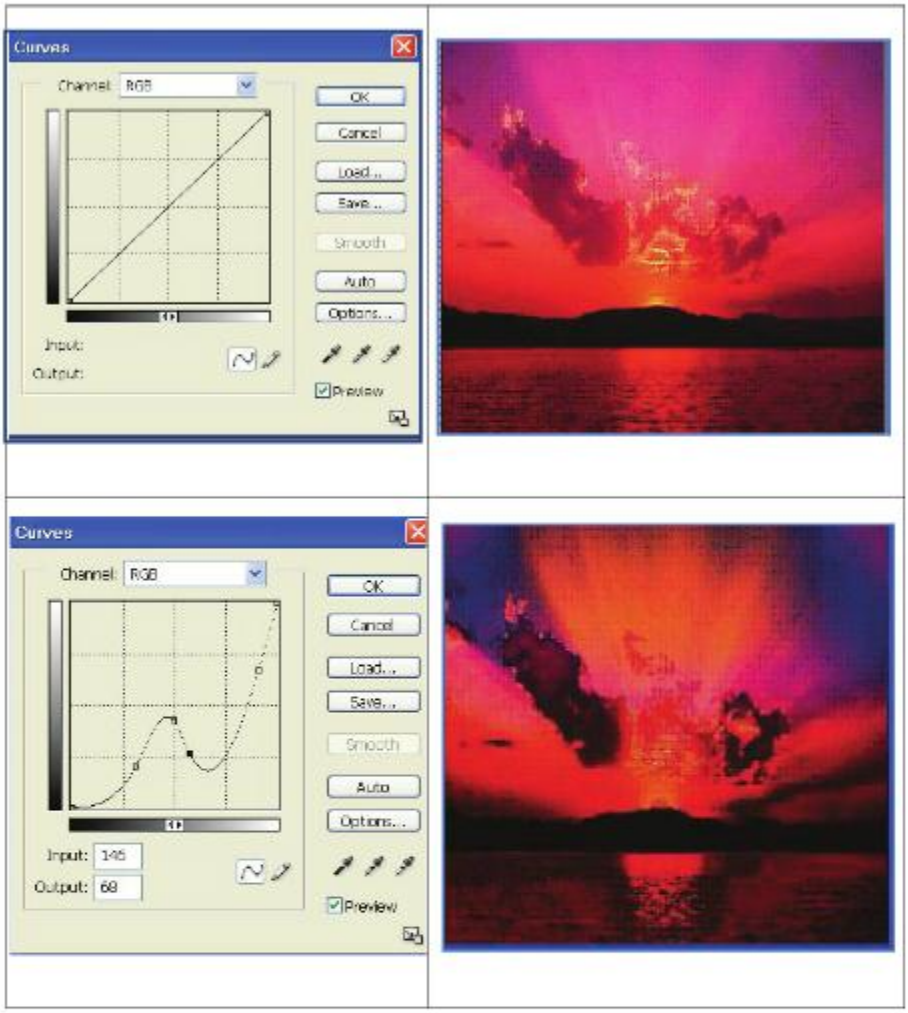
تبدو نافذة المنحنيات أكثر تعقيداً من نافذة المستويات ولكنها أكثر دقة.

1- تصحيح الألوان بالمنحنيات

أسهل طريقة في تعديل المنحنى هي النقر والسحب على الرسم البياني عندئذٍ ينشئ تلقائياً نقطة تحكم جديدة على الخط حيث تنجذب هذه النقطة إلى المكان الذي نقرت فيه ولا تنسى بأن تحدد خيار معاينة لترى التغييرات مباشرةً. كما في الشكل (2-25)

وبشكل عام عند تحريك أي نقطة تحكم إلى الأعلى أو اليسار يجعل بيكسل اللون المحدد أكثر إضاءة بينما تحريك النقطة أسفل أو يمين يزيد من العتمة وبإمكانك تحريك نقطتي البداية والنهاية لكن لا تستطيع حذفهما، أما قيم الكثافة بين نقاط التحكم فأنها تتغير تلقائياً لضمان التناغم بينها وتتمثل بانحناءات ضمن الخط،أما نقاط التحكم فأنها تتوضع في المنطقة الواقعة بين نقطتين متجاورتين .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



الشكل (2-25)

وعند قراءة المخطط الموجود في الشكل أعلاه نجد الملاحظات الآتية :

- تظهر النقاط المختارة باللون الأسود.
- تستعمل الأسهم لتحريك النقاط.
- يمكننا إدخال قيم معينة للنقاط المدخلة أو الناتجة في المربع أسفل الرسم البياني.
- يمكننا إزالة نقطة تحكم عبر سحبها خارج الشبكة أو اختيارها ثم الضغط على مفتاح الحذف **Delete**.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- لاختيار نقاط تحكم متعددة نضغط على مفتاحSHIFT.
- لإلغاء تحديد نقاط تحكم نضغط في أي مكان ضمن الشبكة
- للتنقل عبر نقاط التحكم نضغط علىCtrl+ tabإلى الأمام وإلى الخلف Ctrl+ Shift .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييم المعلومات النظرية

أجب عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول :

1- عدد البكسلات الموجودة في الصور الرقمية تسمى :

- ❖ الكثافة النقطية
- ❖ درجة الوضوح
- ❖ التصميم

2-أحد البرامج الآتية لا يستطيع معالجة الصور النقطية :

- ❖ برنامج Adobe Photoshop .
- ❖ برنامج Corel Draw.
- ❖ برنامج Corel Photo paint

3-أحد ميزات ملفات Bmp :

- ❖ الملف مضغوط.
- ❖ حجم الملف يكون كبيراً.
- ❖ جودة الملف وسط .

4- للحصول على تعديلات لونية أكثر دقة في الصورة من القائمة Image/الصورة نختار

- ❖ Image>Adjustments>Curves
- ❖ Image size
- ❖ Image > Adjustments>level

5- من أجل زيادة كثافة الصورة نستخدم الأداة :

- ❖ Dodge Tool
- ❖ Burn Tool
- ❖ Sponge tool

6- إذا أردنا طباعة صورة ما وأثناء التصميم نختار نظام الألوان :

- ❖ نظام الألوان Cmyk
- ❖ نظام الألوانRGB

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

❖ نظام الألوانLAB

7- يمكنك التصميم بعدد ألوان يصل إلى256 لون عندما يكون العمق اللوني :

❖ 1بت

❖ 8بت

❖ 16بت

8- لتحديد درجة شفافية تأثير أي أداة نغير قيمة :

❖ Opacity

❖ Resolution

❖ Feather

السؤال الثاني :

- ضع كلمة صح أو خطأ أمام العبارات الآتية :

- يعتبر العمق اللوني32بت وهو العمق الأكثر ثراءً بالألوان.

- نستخدم النظام اللوني RGBعندما نريد عرض التصميم على شاشات الحاسوب.

- نستعمل الأداة Burn Toolلإضاءة المناطق المحددة من الصورة.

- عند تحريك أي نقطة تحكم في نافذة المستويات إلى الأعلى أو اليسار يجعل بيكسل اللون المحدد أكثر إضاءة

- تستخدم الأداةBlur Tool لتخفيف و إضافة تأثير التمويه على الحواف الحادة .

- التدرج الممتاز في مستويات الصورة يكون على شكل قمم من الجبال دون وجود العديد من الفراغات.

- التدرج اللوني من نوع Solid يعني التدرج من لون إلى لون آخر .

- عند استخدام نظام الألوان Grayscale ينتج لدينا ثلاثة ألوان للتصميم فقط .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- الصور الاتجاهية عبارة عن نقاط ضوئية متراصة إلى جانب بعضها .
- البكسل هو أصغر وحدة مكونة للصور وهو عبارة عن نقطة ضوئية ذات ألوان متعددة .
-الامتداد الافتراضي للملفات المصممة باستخدام برنامج AdobePhotoshop هو Psd
- الصور النقطية من الرسوميات غير القابلة للتكبير حيث تتغير ألوانها وشكلها .

السؤال الثالث :

1- عرف ما يلي : العمق اللوني – المستويات اللونية .

2- عدد أنواع الأنظمة اللونية .

3- قارن بين الصور النقطية و الشعاعية من حيث (البنية – الحجم) .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الأول : استخدام أدوات المعالجة في برنامج الفوتوشوب	الزمن:2/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين :إجراء تعديلات على الصور باستخدام أدوات المعالجة في برنامج الفوتوشوب .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

- يستخدام أداة الشافطة .
- يستخدم أداة التمويه .
- يستخدم أداةالإصبع .
- يستخدم أداة إنقاص كثافة اللون .
- يستخدم أداة زيادة كثافة اللون وتعديل الألوان بواسطة المستويات .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– برنامج الفوتوشوب – نظام التشغيل Windows

معايير الأداء :

- تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .
- الدقة في اختيار الأداة المحددة لكل عملية معالجة .
- الدقة في وضع خيارات كل أداة حسب التصميم.
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء ، والنقاط الحاكمة ، والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
-1	- افتح ملف **Plamtree** الموجود في مجلد **Samples** المرفق مع برنامج الفوتوشوب لتطبيق عدد من التأثيرات عليه	 الشكل (2-26)
-2	- اختر أداة **الشافطة** (انتقاء اللون)  **Eyedropper Tool** وانقر فوق أي منطقة من الصورة ليكون اللون الذي اخترته بهذه الأداة هو اللون الأمامي في لوح الألوان كما في الشكل (2-26)	
-3	- انقر على رمز السهم الموجود في لوح الألوان في أداة اللون لتغير اللون الأمامي بدل الخلفي أوبالضغط على حرف(X) . - اضغط على أي لون من الصورة الموجودة مستخدماً أداة الشافطة مع الضغط على زرAltلاختيار لون الخلفية في لوح الألوان	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-4	– اضغط على الحرف (D) من لوحة المفاتيح لجعل لوح الألوان افتراضي أي لون اسود وابيض كما في الشكل (2-27)	 الشكل(2-27)
-5	– اختر أداة الإصبع **Smudge tool** من شريط الأدوات  – حدد شكل الفرشاة المناسبة للعمل من شريط خيارات الأداة . – اختر منطقة ساق الشجرة في الصورة لتطبيق تأثيرأداة الإصبع عليها وتشتيتها - ابدأ بتمرير فرشاة أداة التشتيت على المنطقة المراد تشتيتها لتحصل على الشكل (2-28)	

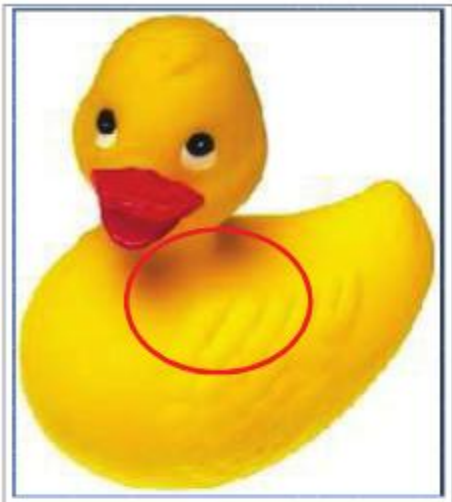
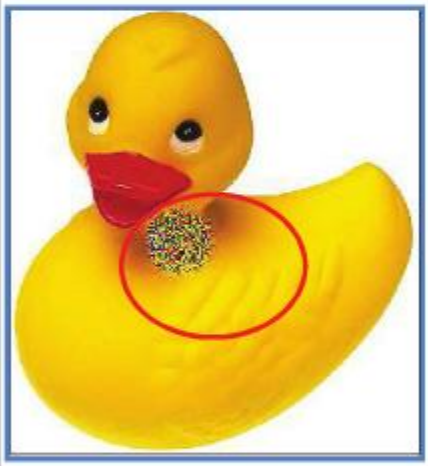
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

	 منطقة مشتتة **الشكل (2-28)**	 المنطقة المراد تشتيتها
-6	– افتح ملف **Eagle** الموجود في مجلد **Samples** المرفق مع برنامج الفوتوشوب لتطبيق عدد من التأثيرات عليه كما في الشكل (2-29) – اختر أداة التمويه  **Blur Tool** لتمويه مناطق من الصورة أو الملف المفتوح	 المنطقة المراد تطبيق التمويه **الشكل (2-29)**

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-7	– ابدأ بتمرير الأداة مع النقر على زر الفأرةالأيسر فوق المنطقة المراد تمويه معالمها (منطقة العين في الصورة المجاورة) كما في الشكل (30-2) أو حدد المنطقةالمراد التمويه فيها بأحدأدوات التحديد مثل المربع أو الحر أو الدائري وقم بالتمويه من أجل الدقة في عملية التمويه .	 المنطقة بعد التمويه الشكل (30-2)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-8	– افتح ملف Duckyالموجود في مجلد Samples المرفق مع برنامج الفوتوشوب لتطبيق تأثير أداة الوضوح – اختر أداة الوضوح  – حدد شكل الفرشاة التي ستستخدمها أثناء العمل لتطبيق التأثير بشكل جيد – ابدأ بتمرير الأداة مع النقر على زر الفارةالأيسر فوق المنطقة المحددة لزيادة وضوحها كما في الشكل (2-31) أوحددالمنطقة المراد التوضيح فيها بأحد أدوات التحديد مثل المربع أوالتحديد الحر من أجل لزيادة الدقة في استعمال أداة التوضيح	  الشكل (2-31)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-9	– افتح ملف الصورة الظاهرة أمامك والمخزنة في مجلد المستندات تجد أنها طبيعية  – اختر أداة إنقاص كثافة اللون لتطبيق أثرها على المنطقة المحددة ضمن دائرة من الصورة كما في الشكل (2-32) – اختر الفرشاة المناسبة لأداة إنقاص الكثافة وبالضغط المستمر فوق المنطقة المراد معالجتها تتم إنقاص كثافة اللون أي تفتيح اللون في المنطقة المحددة
-10	  الشكل (2-32)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-11	– اختر أداة زيادة  كثافة اللون من شريط الأدوات لتعتيم اللون في المنطقة المحددة بدائرة من الصورة الموجودة أمامك –اختر الفرشاة المناسبة لأداة زيادة الكثافة وبالضغط المستمر فوق المنطقة المراد معالجتها تتم زيادة كثافة اللون أي تعتيم المنطقة كما في الشكل (2-33)	 الشكل (2-33)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييمُ دليل الأداء

التقييم الذاتي

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي عند تنفيذك للتمرين.

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح ، يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة " نعم " ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها .

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة Xفي الحقل غيرُ قابل للتّطبيق.

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
– استخدام أداة الشافطة لانتقاء اللون الأمامي والخلفي من لوح الألوان .			
– تبديل اللون الأمامي والخلفي في لوح الألوان .			
– استخدام أداة التمويه .			
– استخدام أداة زيادة الوضوح .			
– زيادة كثافة ألوان أحد المناطق .			
– انقاص كثافة ألوان أحد المناطق .			
– تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين : فتح ملف مخزن في برنامج الفوتوشوب وإجراء التعديلات المناسبة باستخدام أدوات المعالجة في شريط الأدوات .

الأداء المطلوب في الاختبار

افتح الملف Eagle الموجود في مجلدSamples المرفق مع برنامج الفوتوشوب وطبق عليه ما يأتي :

-اجعل اللون الأمامي والخلفي في لوح الألوان الأبيض والأسود .

- اختر اللون الموجود في خلفية هذه الصورة واجعله اللون الأمامي في لوح الألوان .

- قم بتمويه منطقة العين في الصورة .

- قم بزيادة كثافة اللون في المنطقة ذات اللون الأبيض .

المواد والأدوات والتجهيزات :

مخبر حاسوب - برنامج الفوتوشوب - نظام التشغيلWindows

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (30 دقيقة)

إرشادات للطالب :

سيتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- دقة تجنب الضغط المستمر والمتواصل في نفس المنطقة أثناء العمل .

- دقة تحديد المنطقة المراد معالجتها .

- الناتج النهائي المطلوب .

- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الثاني:تعديل ألوان الصور باستخدام المستويات والمنحنيات	الزمن:2/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين : استخدام المنحنيات والمسارات لإجراء تعديلات على الصورة أو الشكل المحدد .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

- تغيير ألوان الصورة باستخدام المستويات .
- زيادة الإضاءة والتضاد في الصورة .
- استبدال ألوان الصورة .
- ضبط صوره بواسطة عدة صور مصغرة .

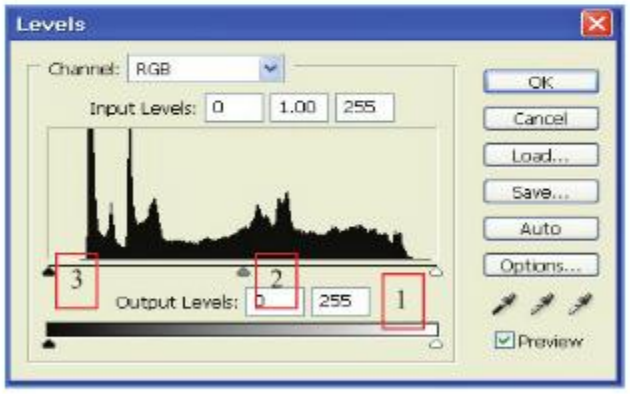
المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين- برنامج الفوتوشوب - نظام التشغيل **Windows**

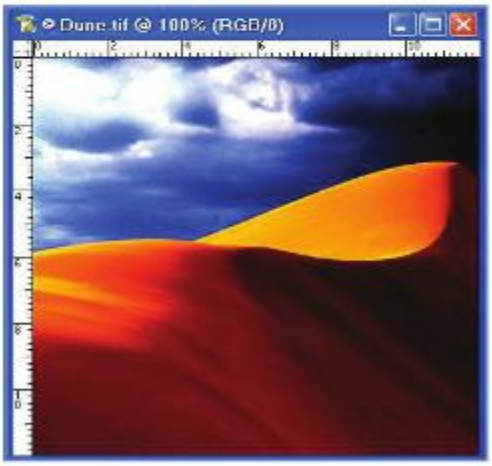
معايير الأداء :

- دقة تحديد نظام الألوان أثناء معالجة الصورة .
- دقة انتقاء الألوان للصورة عند استبدال ألوانها السابقة .
- دقة تحديد الأماكن التي نريد إضاءتها.
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

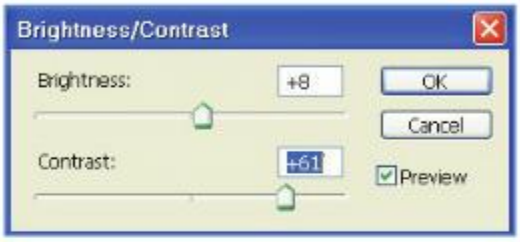
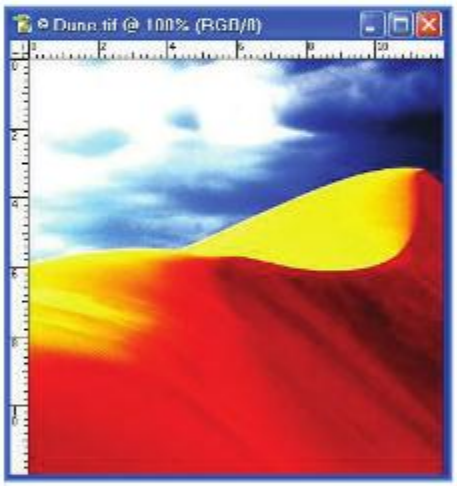
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
-1	– افتح ملف **Dune** الموجود في مجلد **Samples** المرفق مع برنامج الفوتوشوب لتطبيق عدد من التأثيرات عليه .كما في الشكل (2-34)	 الشكل (2-34)
-2	– افتح القائمة **صورة** واختر منها **تعييرثم مستويات** لإظهار نافذة مستويات أو **image---> adjust---> levels** فتظهر النافذة كما في الشكل (2-35)	 الشكل (2-35)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

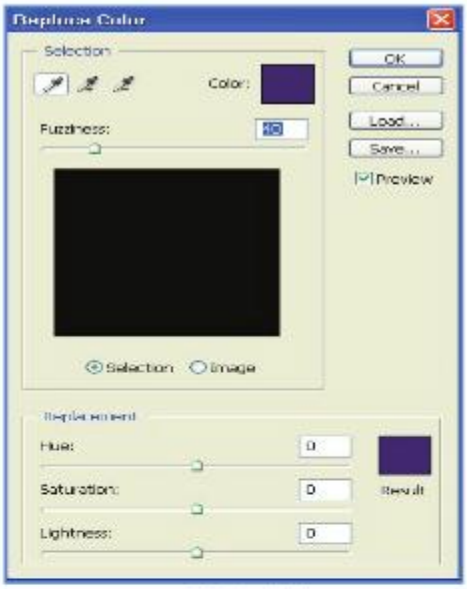
-3	– حرك المنزلقة رقم (1) في مستوى المنحنيات إلى جهة اليسار لزيادة مستوى اللون الأبيض في الصورة كي تصبح كما في الشكل (2-36)  الشكل (2-36)
-4	– حرك المنزلقة رقم (2) في مستوى المنحنيات إلى جهة اليمين لزيادة مستوى اللون الرمادي في الصورة – حرك المنزلقة رقم (3) في مستوى المنحنيات إلى جهة اليمين لزيادة مستوى اللون الأسود في الصورة حيث تظهر الصورة كما في الشكل(2-37)  الشكل (2-37)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-5	- افتح القائمة صورة واختر منها تعييرثم إضاءة/تباين لإظهار نافذة الإضاءة أو Image >adjust>Brightness/Contrast فتظهر النافذة كما في الشكل (2-38) لزيادة الإضاءة والتضاد في الصورة  الشكل (2-38)
-6	- حرك المنزلقة إلى جانب خيار Brightness لزيادة إضاءة وتفتيح لون الصورة - حرك المنزلقة إلى جانب خيار Contrast لزيادة تعتيم لون الصورة حيث تتحول الصورة إلى الشكل (2-39)  الشكل (2-39)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-7	– افتح القائمة صورة واختر منها تعييرثم استبدال الألوان أو من القائمة Image>adjust> Replace Color فتظهر النافذة كما في الشكل (40-2)
-8	– حرك المنزلقة جانب Hue لتغيير اللون في الصورة . – حرك المنزلقة جانب Saturationلزيادة وإنقاص مقدار اللون في الصورة – حرك المنزلقة جانب Lightness لزيادة الإضاءة وإنقاصها في الصورة . – انقرعلى المربع الأسود لشفط اللون من الصورة المراد استبداله منها لتصبح الصورة كما في الشكل (41-2)



الشكل (40-2)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-9





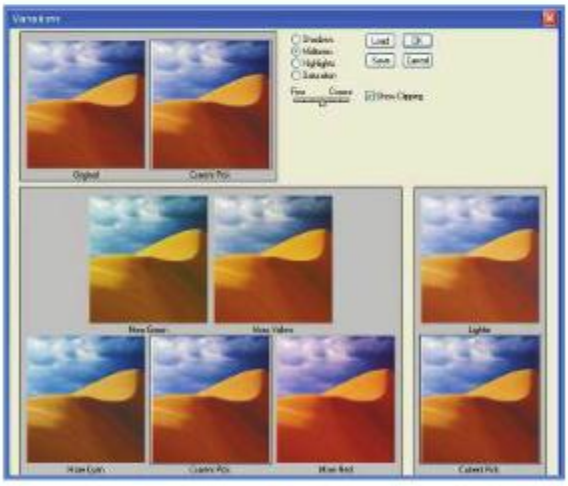
الشكل (2-41)

-10

- افتح القائمة صورة واختر منها تعيين ثم تنويعات أو من القائمة Image>adjust> Variations تظهر النافذة كما في الشكل (2-42)

ملاحظة:

نختار النموذج الذي يناسبنا ونغير ملامح وخصائص ألوانه بواسطة الخيارات الموجودة مثل ألوان غامقة أومتوسطة أو فاتحة أو مجرد إشباع ثم ننقر على موافق لاعتماد النموذج الجديد .



الشكل (2-42)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي عند تنفيذك للتمرين.

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح ، يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة " نعم " ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها .

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة X في الحقل المطلوب للتطبيق

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
– تغيير ألوان الصورة باستخدام المنحنيات .			
– زيادة إضاءة وتباين الصورة .			
– استبدال أحد ألوان الصورة .			
– ضبط ألوان صورة باختيار أحد النماذج المصغرة .			
– التقيد بالزمن المحدد للتمرين.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين : تعديل ألوان أحد الصور باستخدام المنحنيات والمسارات .

الأداء المطلوب في الاختبار

- افتح ملفDune المرفق مع برنامج الفوتوشوب وعدل ألوانه باستخدام نافذة المستويات بحيث تكون الألوان على الشكل الآتي:

قناة اللون الأحمر = 230 ، قناة اللون الأزرق = 23

زيادة اللون الأبيض إلى الدرجة = 240 - الرمادي = 12الأسود =10

استخدم نافذة المنحنيات لتعديل صورة تختارها كما يأتي:

حدد نقطة على الخط البياني تكون قيمة output= 222, input =55

المواد والأدوات والتجهيزات :

مخبر حاسوب - برنامج الفوتوشوب - نظام التشغيلWindows

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (60 دقيقة)

إرشادات للطالب

سيتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- دقة تحديد قيمة كل قناة لونية في نافذة المستويات .

- دقة اختيار النموذج الذي يناسب الصورة.

- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء .

- الناتج النهائي المطلوب .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التعامل مع الطبقات في برنامج Photoshop

رقم الوحدة التدريبية





WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

محتويات الوحدة

المحتوى	الصفحة
المقدمة	99
المعلومات النظرية/الطبقات	100
مبدأ عمل الطبقات	102
العمليات المنفذة على الطبقات في برنامج الفوتوشوب	103
تغيير اسم الطبقة	104
نسخ طبقة من ملف آخر	105
خيارات القائمة Layer	106
تقييم المعلومات النظرية	107
بطاقة تمرين عملي (1)	108
التقييم الذاتي	115
الأختبار العملي	116
بطاقة تمرين عملي (2)	117
التقييم الذاتي	121
الاختبار العملي	122

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

المقدمـــــة

إن أغلب الأعمال الفنية التي نراها ومعظم التصاميم والواجهات وأزرار التصفح تم صـــنعها بشكل رئيسي عن طريق تركيب مجموعة من الصور والتي تم دمجهـــا باســـتخدام برنـــامج الفوتوشوب باستعمال ما يسمى الشفائف أو الطبقات حيث أن كل صورة منها هي عبارة عن ملف مكون من طبقة واحدة أو أكثر وهذاما يساعد المصممين في إنتاج تصميم جيد ويـــوفر لهم حرية العمل والفعالية أكثر في عملهم.

أهداف الوحدة

بعد إتمام هذه الوحدة يجب على الطالب أن يكون قادراً على أن:

- يعدد فوائد الطبقات .
- ينشأ طبقة جديدة .
- يحذف طبقة محددة .
- يحرر طبقة الخلفية .
- يدمج عدة طبقات مع بعضها البعض .
- يضيف قناع دمجي لطبقة .
- يقوم بقفل طبقة محددة .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1-3الطبقات Layers

نعلم أن كل ملف من ملفات الفوتوشوب يتضمن طبقةLayer واحدة أو أكثر و الملفات الجديدة أي التي تحتوي عموماً على طبقة واحدة هي طبقة الخلفيةBackground Layer التي تتضمن لوناً أو صورة وتظهر من خلال المناطق الشفافة في الطبقات التالية التي تعلوها.

1-1-3 تعريف الطبقات

هي عبارة عن مجموعة من الشفائف يرتبها المصمم ترتيباً تصاعدياً من الأسفل إلى الأعلى بحيث تظهر جميع العناصر في الطبقات وإن لكل طبقة إعدادات خاصة بها كالتظليل أو الشفافية (**Opacity**) وطريقةالدمج أو الصيغة **Blend Mode** التي تحدد طريقة تأثير محتويات هذه الشفيفة على الشفائف التي تحتها مثل الأمر تغشية**Overly** ضوء خافت**Soft Light** أوضوء ساطع **Hard Light** حيث تستخدم جميع هذه الأوامر لتطبيق تأثيرات خاصة على الشفائف.

ملاحظة :قد يرد مصطلح الشفائف بدلاً من الطبقات

2-1-3 فائدة الطبقات

1- تتيح الطبقات المرونة والسهولة لمراجعة مختلف مراحل التصميم.

2- إن برنامج الفوتوشوب يسمح بعزل أجزاء مختلفة من الصورة ووضع كل جزء في طبقة خاصة .

3- إن استعمال طبقة لكل إضافة تجرى على الصورة (تلوين – تمويه – زيادة كثافة) يسهل عملية التعديل عليها.

4- كل طبقة يمكن تحريرها وكأنها عمل فني منفصل ، مما يتيح مرونة غير محـــدودة فـــي مجال تركيب وتصحيح الصورة.

5- يمكن التحكم في موضع الطبقات عن طريق تحريكها ونقلها لتغيير ترتيبها ضمن الملف .

6- يمكن دمج طبقتين أو أكثر معاً لتطبيق نفس التأثير عليهم مثل التحويل، الدوران، الإمالة، المنظور، والتحريك.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3-1-3 انشاءالطبقات

تتكون الطبقات بأحد الطرق الآتية :

أ- الطبقةالعادية:Normal Layer

وهي طبقة جديدة تتشكل عند طلب الأمر أو إضافة صورة جديدة إلى الملف وتأخذ اسماً عبارة عن ترقيم تلقائي من الرقم (Layer 1 حتى .....) بحيث تتوضع الطبقة الجديدة فوق الطبقة القديمة .

ب- طبقة الكتابة: Text layer

تتكون هذه الطبقة عادةً عند استخدام أداة الكتابة ويكون رمزها الحرفT في الصورة المصغرة للشفيفة واسمها يأخذ نفس العبارة المكتوبة فيها .

ت – طبقةالخلفية : Back ground layer

عادةً ما تكون طبقة الخلفية متوضعة في أسفل الطبقات وغالباً ما تكون مقفلة (وجود رمز القفل الصغير إلى جانبها في لوح الطبقات) وهذا ما يمنع أي تغير عليها وإذا أردنا إجراء أي تأثيرات أو تغيرات عليها يجب تحويلها إلى طبقة عادية وذلك بإنشاء نسخة عنها أو بالضغط عليها مرتين . ويمكننا التطرق هنا إلى أمرين:

1-خصائص طبقة الخلفية Background

فعندما تقوم بإنشاء ملف أو تصميم جديد ذو خلفية بيضاء اللون أو خلفية ملونة ، تسمى الطبقة السفلى ضمن لوح الطبقات باسم طبقة الخلفيةBackground وكل صورة أو تصميم يحتوي على طبقة خلفية واحدة فقط، ومن أهم ما يميزها أنه لا يمكنك تغيير موضع طبقة الخلفية ضمن الترتيب التسلسلي للطبقات، كذلك لايمكنك تغيير صيغة دمجها أو شفافيتها أو تحريكها ضمن نافذة لوح الطبقات ولإجراء مثل هذه الإجراءات يجب تحويل طبقة الخلفية إلى طبقة عادية.

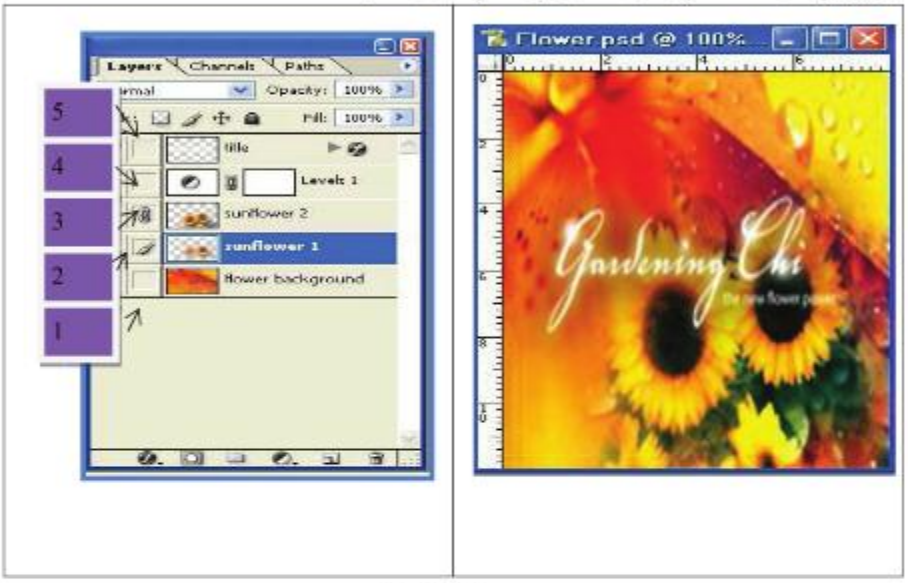
2- تحرير طبقة الخلفية

لتحرير طبقة الخلفية Background وتحويلها الى طبقة عادية يجب إنشاء نسخة عنها وذلك بالنقر فوقها بالزر الأيمن واختيار الأمر Duplicate layer فتظهر نافذة لتسمية هذه الطبقة أو الموافقة على الاسم الافتراضي لها Background copy .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2-3 مبدأ عمل الطبقات

للتعرف على مبدأ عمل الطبقات أو الشفائف وتوضيح عملها سوف نقوم بدراسة المثال الآتي: في هذه الصورة وعند فتح نافذة الطبقات الخاصة بها نجد أنها مكونة من خمس طبقات كما هو موضح في الشكل (3-1) الذي يوضح لنا كل شفيفة ومابداخلها ودائماً الطبقة الأولى في كل ملف هي الطبقة الموجودة في أسفل الطبقات .



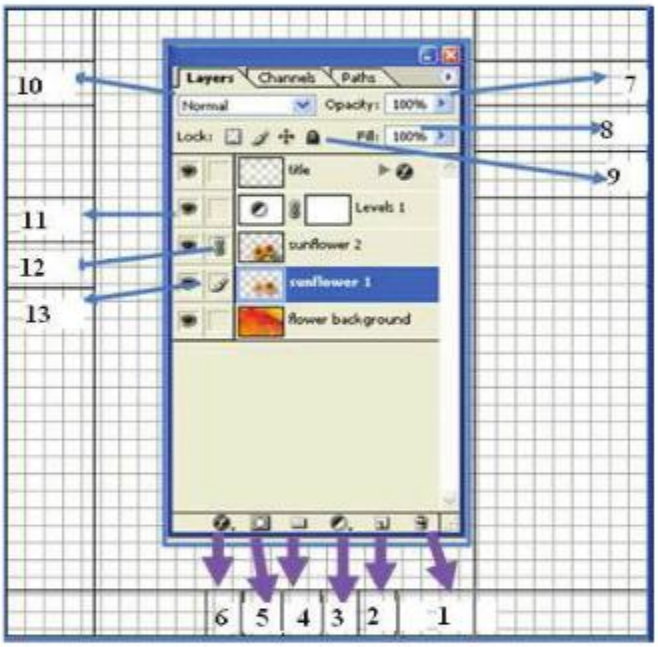
الشكل (3-1)

- الطبقة (1) **flower background** هي طبقة الأرضية وعبارة عن ملف صورة كما هو واضح في رمز الطبقة الموجود في لوح الطبقات .
- الطبقة (2) **sun flower** 1 ملف صورة تم لصق ملف يحوي في داخله صورتين ضمن طبقة جديدة .
- الطبقة (3) ملف صورة**sun flower 2** تم لصق ملف يحوي في داخله صورتين ونلاحظ وجود الرمز الذي يدل على أن هذه الطبقة تم دمجها مع الطبقة السابقة.
- الطبقة (4) تم وضع الإضافات والتعديلات المطبقة على هذه الصورة .
- الطبقة (5) هي الطبقة التي تمت عليها كتابة النص الظاهر على هذه الصورة.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

3-3 العمليات المنفذة على الطبقات في برنامج الفوتوشوب

عند فتح أي ملف صورة في برنامج الفوتوشوب وإظهار لوح أو نافذة الطبقات من القائمة **Windows . layer** نجد أنها تحوي تسلسل الطبقات التي يتكون منها هذا الملف ودائماً تبدأ بطبقة تسمى طبقة **Back Ground** أي طبقة الأرضية أو الخلفية كما نجد مجموعة من الخيارات و الأزرار في هذه النافذة تسمح لنا بتنفيذ العديد من المهام مما يساعد في توفير الوقت والجهد وإنجاز تصميم متميز والشكل (3-2) يوضح لنا خيارات هذه النافذة وحسب الأرقام المبينة ادناه هي كالآتي:



الشكل (3-2)

1-حذف الطبقة المحددة **Delete layer** وذلك بسحبها ووضعها في رمز سلة المحذوفات كما يمكننا النقر بالزر الأيمن فوق الطبقة المحددة واختيار الأمر **Delete layer**

2-إضافة طبقة جديدة **New layer** هنا تظهر الطبقة الجديدة وتأخذ اسماً افتراضياً وفق التسلسل الرقمي (**layer1 .....**).

3-اختيار طريقة تعبئة هذه الطبقة .

4-إنشاء مجموعة جديدة من الطبقات .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

5-إضافة قناع للطبقة المحددة .

6-إضافة تأثيرات خاصة لكل طبقة مثل الظل ، التدرج ، التوهج ، إبراز الصور .....

7- تعديل شفافية كل طبقة حسب الحاجة من خلال الأمر **Opacity** وتحريك المنزلقة الموجودة حسب الحاجة .

8- تحديد درجة التعبئة للطبقة المحددة وذلك من خلال تحريك المنزلقة الموجودة حسب الحاجة.

9- قفل الطبقة أو فك القفل وهنا توجد عدة خيارات للقفل :

	قفل الأماكن الشفافة من الطبقة ولايمكن إجراء أي تغيير على هذه الطبقة بعد ذلك .
	إيقاف استخدام الفرشاة على الطبقة ولايمكن تغيير لونها.
	لايمكن تحريك أو تغيير مكان الصورة على الطبقة .
	هذا يعني إيقاف نشاط الطبقة بشكل كامل بحيث لا تتأثر بالتعديلات والأوامر التي تنفذ عليها.

10-إضافة تأثيرات إلى الطبقة من ناحية الألوان والشفافية وغيرها .

11-إظهار وإخفاء الطبقات التي نحددها .

12- ربط الطبقات المحددة مع بعضها البعض حسب الحاجة، وفي بعض الأحيان تكون الطريقة الفعالة للعمل هي ربط طبقتين أو أكثر مع بعضها البعض وعن طريق ربط الطبقات مع بعضها يمكنك نقل وتحويل الطبقات المربوطة في وقت واحد وبالتالي المحافظة على المحاذاة والعلاقة بين الطبقات.

4-3 تغيير اسم الطبقة

عندما نقوم بإنشاء طبقة جديدة فإن برنامج الفوتوشوب يعطيها اسماً افتراضياً **Layer1** ولتغيير هذا الاسم من نافذة لوح الطبقات ننقر نقراً مزدوجاً على اسم الطبقة ثم نكتب الاسم الذي نريده بعدها نضغط على مفتاح **Enter** ليتم اعتماد هذا الاسم لهذه الطبقة .

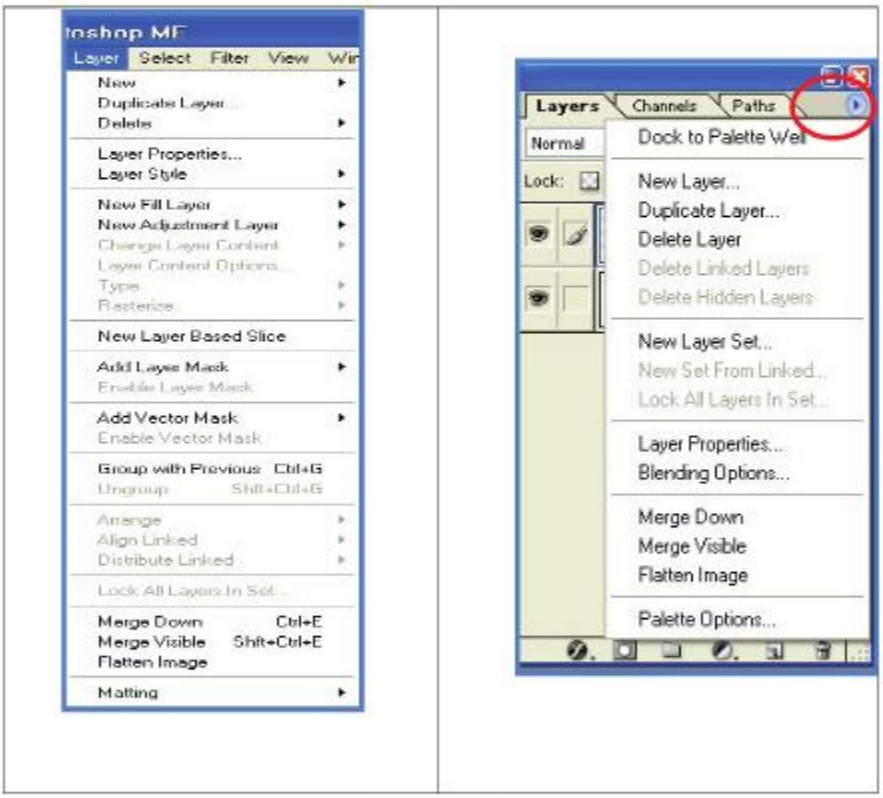
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

5-3 نسخ طبقة من ملف إلى آخر

نفتح الملف المراد نسخ أحد طبقاته ثم نحدد الطبقة المراد نسخها ومن قائمة Edit تحرير نختار Copy نسخ ثم نفتح الملف الهدف المراد لصقها فيه ونحدد الطبقة المراد اللصق فوقها ومن القائمةEdit تحرير نختار **Past**لصق.كما في الشكل (3-3)

ملاحظة : إن أي أمر نريد تنفيذه على الطبقات يمكن استدعائه بطريقتين :

- **إما من القائمة Layer واختيار الأمر المطلوب .**
- **أو بالنقر على الزر الموجود في أعلى نافذة الطبقات .**



الشكل (3-3)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة Layer

الأمر	المهمة
New	إنشاء طبقة جديدة .
Duplicate layer	مضاعفة الطبقة المحددة .
Delete layer	حذف الطبقة المحددة .
Layer Properties	يفتح هذا الأمر مربع حوار خصائص الطبقة .
Layer style	إضافة بعض التأثيراتالخاصة على الطبقة مثل : الظل ، التدرج، التوهج ، إبراز الصور .
New fill layer	إنشاء طبقة جديدة مملوءة بلون أو تدرج معين .
new Adjustment layer	إنشاء طبقة جديد ذات خيارات و تصحيحات لونية مختلفة .
Type	يتيح لك هذا الأمر تحرير النص حتى يتم إعادة تشكيله.
New layer based slice	يقوم هذا الأمر بتجزئة الصورة الموجودة في الطبقة النشطة .
Add layer mask	إنشاء قناة إضافية تتألف من قناع من محتويات الطبقةالمحددة .
Enable layer mask	تشغيل وإيقاف تأثيرات القناع و تستطيع من خلاله مقارنة التأثير قبل وبعد القناع .
Group with previous	إنشاء مجموعات الاقتطاع و تستخدم مجموعات الاقتطاع لمحتويات طبقة لتشكيل قناع لمحتويات طبقة أخرى.
Ungroup	يستخدم هذا الأمر في فك جميع ارتباط الطبقات من مجموعة الاقتطاع .
Arrange	يغير هذا الأمر ترتيب طبقات التصميم .
Align linked	يقوم هذا الأمر بمحاذاة الطبقات المرتبطة و له ست خيارات (الأعلى ، المركز العمودي ، الأسفل ، اليسار، اليمين ، المركز الأفقي).
Merge layer	يقوم بمزج طبقة بطبقة أخرى .
Merge visible	يمزج الطبقات المرئية فقط .
Flatten image	يحول هذا التصميم العديد الطبقات إلى طبقة واحدة .
Matting	يفيد هذا الأمر في تسوية حواف الكائن الملصوق .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييم المعلومات النظرية

أجب عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول

ضع إشارة صح أو خطأ أمام العبارات التالية :

-عند قفل الأماكن الشفافة من الطبقة لن نستطيع أن نجري أي تغييرات عليها .

- إن برنامج فوتوشوب يسمح لك بعزل أجزاء مختلفة من الصورة ووضع كل جزء في طبقة خاصة .

- كل طبقة من طبقات الملف يمكن تحريرها وكأنها عمل فني منفصل.

- لا يمكننا التحكم في ترتيب الطبقات ضمن الملف الواحد.

- يمكننا حذف الطبقة المخفية .

- يستخدم الأمر Duplicate layer لإنشاء طبقة جديدة .

السؤال الثاني

- عدد أنواع الطبقات من حيث منشأها .

- بم تتميز طبقة الخلفية عن باقي الطبقات؟

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الأول : العمليات على الطبقات	الزمن :2/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين : استخدام خيارات الطبقات في برنامج الفوتوشوب .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

- ينشئ طبقة جديدة .
- يحذف أحد الطبقات .
- يغير شفافية أحد الطبقات .
- يعيد تسمية طبقة .
- يخفي أحد الطبقات .
- يدمج عدة طبقات مع بعضها .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

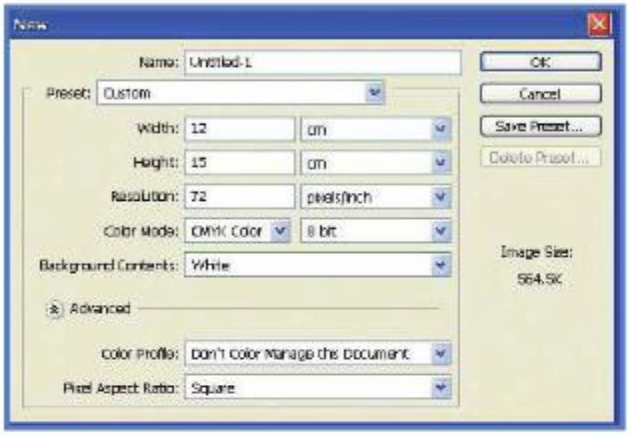
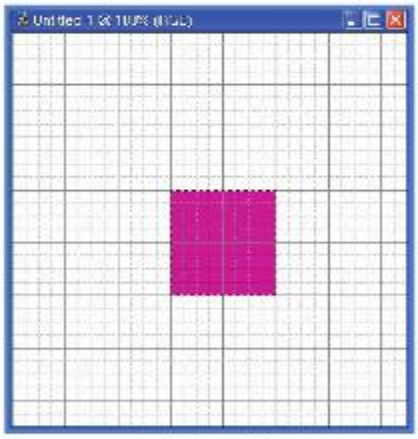
مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين- حاسب للمدرس مجهز بنظام تشغيل - برنامج الفوتوشوب - نظام التشغيل Windows- طابعة- جهاز إسقاط + شاشة عرض stand- (أو شاشة LCD قياس كبير)- وحدات تخزين قابلة للإزالة .

معايير الأداء :

- دقة تحديد الطبقة المراد تعديل خصائصها .
- دقة تحديد الطبقات المطلوب جمعها مع بعضها البعض .
- دقة قفل الطبقة بتجنب التأثير عليها .
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

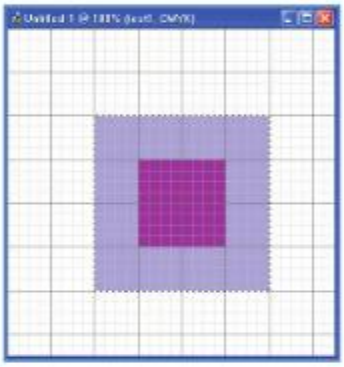
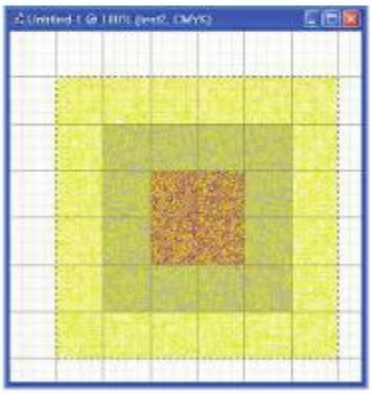
خطوات الأداء ، والنقاط الحاكمة ، والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
-1	– أنشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب وقم بتسميته بإسمTemp حسب الإعدادات الموضحة في الشكل (3-4)	 الشكل (3-4)
-2	– اختر أداة تحديد شكل رباعي وارسمه وقم بتلوينه ليظهر كما في الشكل (3-5)	 الشكل (3-5)

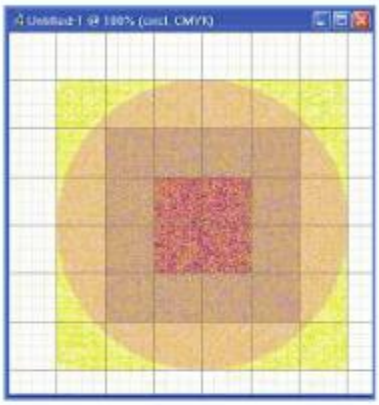
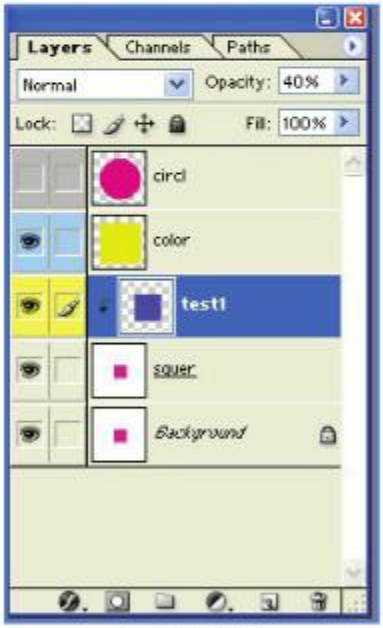
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-3	- اختر الأمر **جديدNew** من القائمة **Layer**لإنشاء طبقة جديدة فتظهر نافذة لوضع خصائص هذه الطبقة كما في الشكل (3-6)	 **الشكل (3-6)**
-4	- ادخل اسماً في حقل **Name** لتسمية هذه الطبقة **(test1)** . - حدد الخيار **Group with previous** من أجل جمع هذه الطبقة مع باقي طبقات الملف - اختر لون الطبقة من حقل **Color** لتلوين وتمييز هذه الطبقة عن غيرها من الطبقات - اختر القيمة المناسبة للخيار **Opacity** هنا (تم اختيار **40%**) لتحديد شفافية هذه الطبقة كما في الشكل (3-7)	 **الشكل (3-7)**

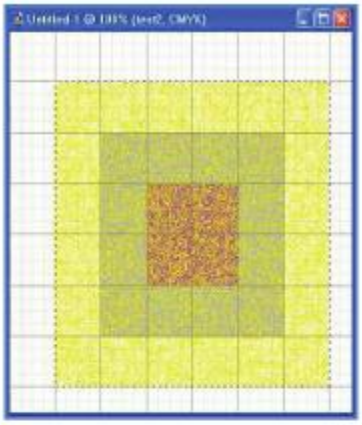
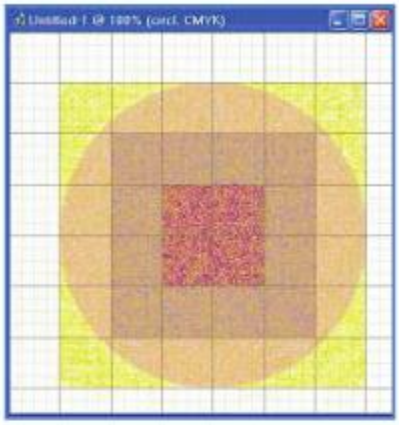
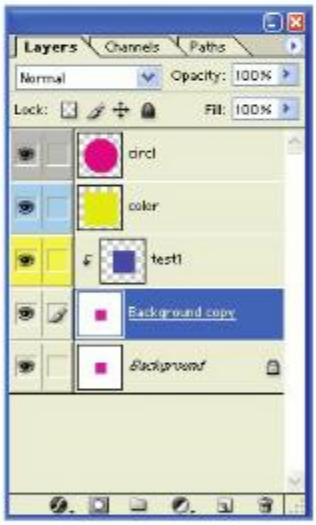
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-5	– حدد الطبقة **(test 1)** من نافذة الطبقات لتنشيطها كما في الشكل (8-3)	 الشكل (3-8)
-6	– اختر أداة تحديد شكل رباعي وحدد شكل مربع وقم بتلوينه ليظهر كما في الشكل (3-9)	 الشكل (3-9)
-7	– أنشئ طبقة جديدة باسم **test 2** درجة الشفافية **100%** وارسم عليها تحديداً مستطيلاً	
-8	– أنشئ طبقة جديدة باسم **Color** درجة الشفافية **50%** واستخدمها لتلوين الشكل في الطبقة **test 2** ليظهر التصميم كما في الشكل (10-3)	 الشكل (3-10)

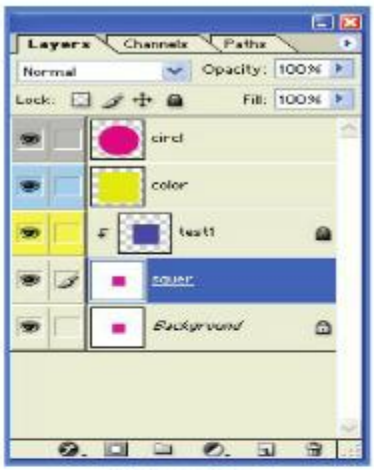
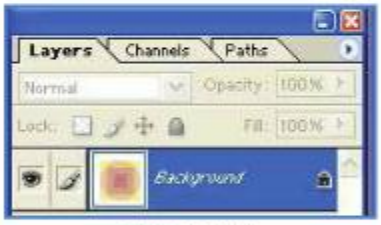
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-9	- أنشئ طبقة جديدة باسم **circle** ودرجة الشفافية **15%** واختر لوناً يناسبها - اختر أداة تحديد شكل دائري وحدد شكل دائري وقم بتعبئته ليظهر كما في الشكل (3-11)	 الشكل (3-11)
-10	- اضغط على رمز العين الموجود إلى جانب طبقة **circle** في نافذة الطبقات لتختفي هذه الطبقة ويختفي محتواها كما في الشكل (3-12)	 الشكل (3-12)
-11	- حدد الطبقة **test2** التي تحوي تحديد شكل رباعي واضغط على رمز سلة المحذوفات في أسفل نافذة الطبقات ليتم حذفها أو من القائمة **Layer** نختار **Delete Layer** فتختفي هذه الطبقة (التحديد فقط) ولكن يبقى اللون الذي كان يملؤها كما في الشكل (3-12)	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

	 الملف بعد إخفاء الطبقةcircle الشكل (3-12)	 الملف بعد حذف الطبقة test2
-12	– حدد طبقة الخلفية واسحبها الى الزر Greate new layer الموجود أسفل نافذة الطبقات ليتشكل عنها نسخة جديدة قابلة للتعديل (شفافية – إعادة تسمية ....) كما في الشكل (3-13)	 الشكل (3-13)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-13	– حدد الطبقة Back graund copy وانقر على اسمها في نافذة الطبقات نقراً مزدوجاً ليتم اعادة تسميتها، ضع اسماً جديداً وليكن squer كما في الشكل (3 -14)	
-14	– حدد شريحة test1 واضغط على رمز القفل ليتم إيقاف نشاط هذه الطبقة وقفلها (غير قابلة للتعديل). انظر إلى الشكل (3-14)	 الشكل (3-14)
-15	– اختر الأمر Merge Visible من القائمة Layer ليتم دمج جميع الطبقات في طبقة واحدة كما في الشكل (3-15)	 الشكل (3-15)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

دليل تقييم الأداء :

التقييم الذاتي

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي عند تنفيذك للتمرين.

2- لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح ، يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة " نعم " ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها .

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة X في الحقل القابل للتطبيق

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
– إنشاء طبقة جديدة .			
– تغيير الاسم الافتراضي للطبقة .			
– إخفاء أحد الطبقات .			
– تغيير شفافية أحد الطبقات .			
– حذف أحد الطبقات .			
– دمج طبقات الملف مع بعضها .			
– تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين : إنشاء ملف جديد مكون من عدة طبقات وتعديل خصائص هذه الطبقات .

الأداء المطلوب في الاختبار

- أنشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب.
- أنشئ طبقة جديدة باسمL1 وضع إعداداتها (الشفافية60% - لونها برتقالي- نظام التعبئةDissolve) وقم بتعبئتها بتدرج لوني وارسم عليها تحديد شكل مربع .
- أنشئ طبقة جديدة باسمL2 وقم بتعبئة الشكل المحدد بأحد الألوان(الأزرق) .
- أنشئ طبقة جديدة باسمL3(الشفافية30%وارسم عليها تحديد شكل بيضوي بحيث يقع ضمن المربع وقم بتعبئته بأحد الألوان (الأحمر)).
- قم بإخفاء الطبقةL2
- احفظ هذا الملف باسمsample وبتنسيق JPEG ضمن مجلد خاص بك.

المواد والأدوات والتجهيزات :

مخبر حاسوب - برنامج الفوتوشوب - نظام التشغيلWindows

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (30دقيقة)

إرشادات للطالب :

سيتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- إتباع قواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .
- الدقة في تحديد خيارات كل طبقة .
- الناتج النهائي المطلوب .
- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الثاني : دمج صور من ملفات مختلفة ضمن ملف واحد	الزمن :2/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين :استخدام خيارات الطبقات في برنامج الفوتوشوب .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

- ينشئ طبقة جديدة .
- يغير شفافية أحد الطبقات .
- يدمج عدة طبقات مع بعضها .
- يضيف قناع دمج لأحد الطبقات .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين – برنامج الفوتوشوب – نظام التشغيل Windows

معايير الأداء :

- دقة تحديد الطبقة المراد تعديل خصائصها .
- الدقة عند استخدام الفرشاة لكشف محتويات الطبقة المقنعة .
- دقة قفل الطبقة بتجنب التأثير عليها .
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء ، والنقاط الحاكمة ، والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
-1	- أنشئ ملف جديد في برنامج الفوتوشوب وقم بتسميته باسم Test2	
-2	- افتح ملف Plam Tree المرفق مع برنامج الفوتوشوب وقم بتصغير الصورة لتتطابق أبعادها مع أبعاد الملف الذي أنشأته باسم test 2 - حدد الملف بشكل كامل من القائمة Select - اختر All - انسخ الصورة من القائمة Edit - اختر Copy والصقها فوق الملف الذي أنشأته من القائمة Edit - اختر Past لتظهر الصورة كما في الشكل (3-16)	 الشكل (3-16)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-3	– افتح الملف Palm المرفق مع برنامج الفوتوشوب وقم بتصغير أبعاده كالآتي (4x3) سم – حدد الملف بشكل كامل وانسخه ثم الصقه فوق الملف Test 2 ليظهر كما في الشكل (3-17)	 الشكل (3-17)
-4	– حدد الطبقة (Layer2) التي تحوي الشجرة في داخلها – انقر على الزر  الموجود في أسفل نافذة الطبقات لإضافة قناع الدمج للطبقة Mask	
-5	من قائمة الطبقات قم بإضافة وإخفاء قناع الدمج Layer-Add layer mask-hide – اختر أداة الفرشاة وحددأحدأشكال الفرش المتدرجة لإظهار القناع والصورة	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

-6	– حدد اللون الأبيض هو الأمامي والأسود الخلفي في حالة إخفاء القناع أما في حالة إظهار القناع فتعكس الألوان كما في الصور	
-7	– ابدأ بالرسم وذلك بتحريك الفرشاة على الشفيفة لتبدأالصورة المخفية بالظهور كما في الشكل (3-18)	 الشكل (3-18)
-8	– حدد الطبقات الثلاث في نافذة الطبقات واختر الأمر Merge Visible لدمج هذه الطبقات مع بعضها البعض لتصبح طبقة واحدة كما في الشكل (3-19)	
	 الشكل (3-19)	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

دليل تقييم الأداء :

التقييم الذاتي

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي عند تنفيذك للتمرين.

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح ، يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة " نعم " ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها .

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة X في الحقل القابل للتطبيق.

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
– إنشاء طبقة جديدة .			
–استخدام أوامر النسخ والقص واللصق في الفوتوشوب.			
– تغيير شفافية أحد الطبقات .			
– دمج طبقات الملف مع بعضها .			
–إضافة قناع دمج لأحد الطبقات .			
– تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين : دمج عدة صور مع بعضها البعض في ملف واحد .

الأداء المطلوب في الاختبار

– أنشئ ملف جديد مكون من ثلاث طبقات

– انسخ إلى كل طبقة من الطبقات الثلاث صورة من أحد الملفات واستخدم قناع الدمج لدمج هذه الصور مع بعضها البعض وتشكيل منظر أو صورة واحدة .

المواد والأدوات والتجهيزات :

مخبر حاسوب – برنامج الفوتوشوب – نظام التشغيل Windows

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (60 دقيقة)

إرشادات للطالب :

سيتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

–إتباع قواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .

– اختيار الصور المراد تشكيل منظر واحد منها .

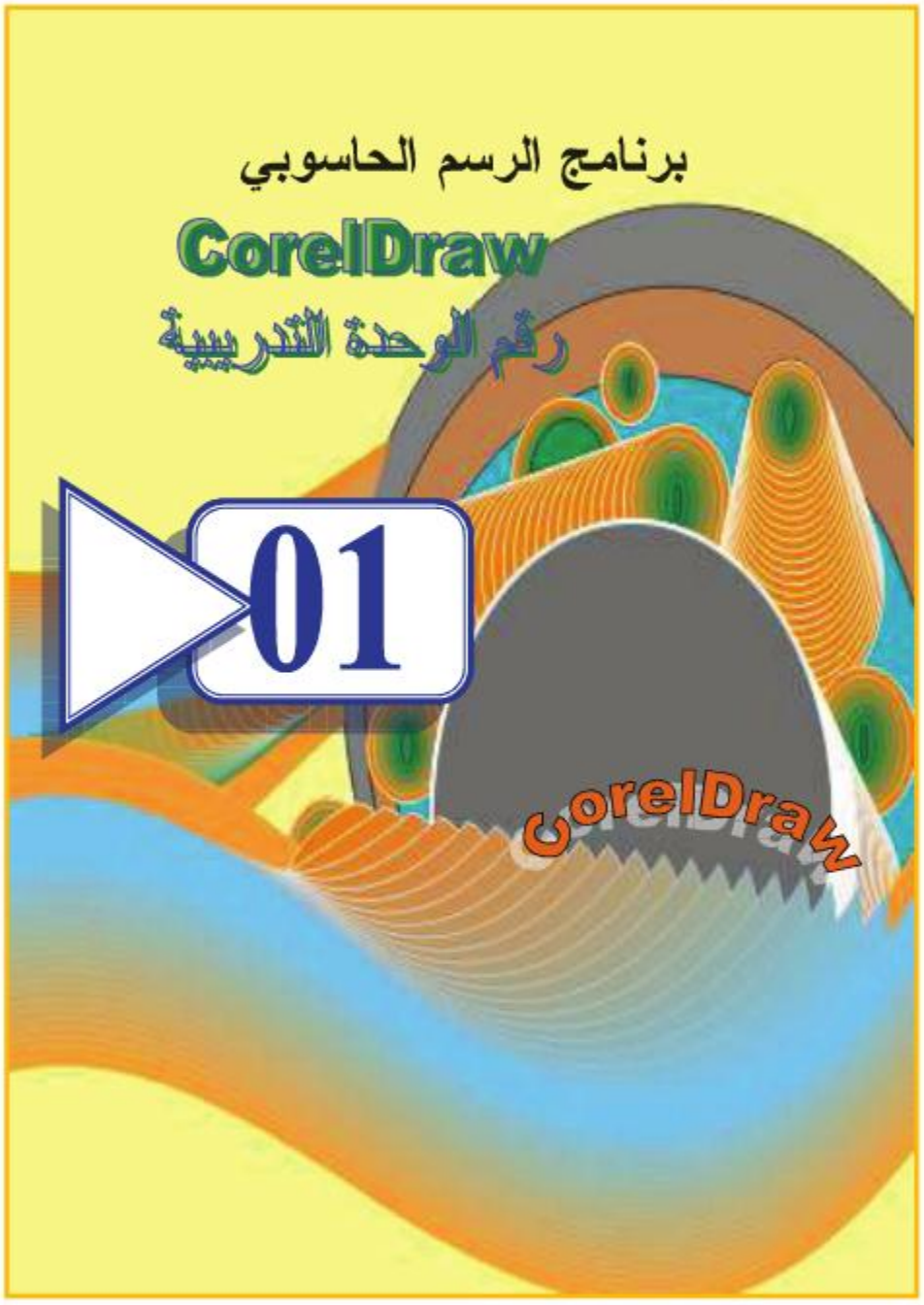
– الدقة في استخدام الفرشاة أثناء إظهار الصورة المقنعة .

– تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء .

– الناتج النهائي المطلوب .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الجزء الثاني



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

قائمةُ المُحتويات

المحتوى	الصفحة
– المقدمة	125
– المعلومات النظرية تعريف البرنامج (CorelDraw) تنصيب برنامج تشغيل البرنامج أزرار شريط الأدوات شريط قوائم الأدوات	126 132 134
– تقييم المعلومات النظرية	143
– بطاقة التّمرين العملي الأول (تنصيب برنامج (CorelDraw)	144
– التقييمُ الذّاتي للتّمرين	152
– بطاقة التّمرين العملي الثاني (إعدادات الصفحة)	153
– التقييمُ الذّاتي للتّمرين	157
– الاختبار العملي للتمارين	158
– بطاقة التّمرين العملي الثالث (رسم الرأس والشعر)	159
– التقييمُ الذّاتي للتّمرين	175
– بطاقة التّمرين العملي الرابع (رسم العين و الأنف)	177
– التقييمُ الذّاتي للتّمرين	185
– بطاقة التّمرين العملي الخامس (رسم الفم والأذن)	186
– التقييمُ الذّاتي للتّمرين	189
– الاختبار العملي للتمارين	190
– بطاقة التّمرين العملي السادس (استخراج النقوش)	191
– التقييم الذاتي للتمرين	197
– الاختبار العملي للتمرين	198

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

المقدمـــة

يعد برنامج (CorelDraw) من برامج التصميم القوية التي يمكن مـــن خلالهـــا تصـــميم النماذج والإعلانات وأغلفة الكتب والبطاقات وتصميم الأختام لما يحتويه مـــن أدوات رســـم سهلة الاستخدام والأشكال من الحـــروف والرمـــوز التـــي تحتويهـــا مكتبتـــه. باســـتخدام برنامج(CorelDraw)تستطيع بسهولة ويسر إعداد وثائق تبدأ من رسم بسيط أو نشـــرات إخباريـــــة أو رســـــوم معقـــــدة باســـــتخدام أدوات البرنـــــامج بشـــــكل مـــــتقن.

يُتوقَّع من الطالب في نهاية الوحدة أن يكون قادراً على أن:

- يوضح مفهوم البرنامج الحاسوبي، وطريقة تنصيبه وعلاقته بالرسم .
- يتعرف على الأيقونات واستخداماتها في مجال الرسم .
- يغير خصائص كل أداة من أدوات البرنامج حسب متطلبات العمل .
- يتقن الرسم على البرنامج.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

المعلومات النظرية

1-4 تعريف برنامج(CorelDraw)

هو برنامج حاسوبي يستخدم للرسم والتصميم ويعتبر برنامج الكورل درو من برامج التصميم بسبب امتلاكه على العديد من الأدوات التي تسمح له بإنشاء الرسوم بأنواعها المختلفة.

2-4 تنصيب برنامج(CorelDraw)

يقصد بإدخال البرنامج (CorelDraw) على جهاز الحاسوب وذلك باستخدام (CD) الذي يتضمن النسخة الأصلية لبرنامج (CorelDraw) بمراحل متسلسلة تبدأ بإدخال (CD) في الحاسب والتي تنتهي بظهور نافذة توضح اكتمال عملية تحميل البرنامج بالضغط على الأمر إنهاء(finish)الذي يؤدي إلى الخروج من معالج التثبيت أو التنصيب .

ملاحظة

كلمة النقر أو الضغط(click)هي تعبير يطلق على أوامر الفأرة (الماوس) ويعتبر الزر اليساري للفأرة زر تلقين الأوامر وقد يكون النقر مضاعفاً بحيث يطلق عليه(double click)

3-4 تشغيل البرنامج

يمكن تشغيل البرنامج بعدّة طرق كأي برنامج ينصب على الجهاز ويتم ذلك من خلال :

1-3-4 أيقونة البرنامج

هي تعبير يطلق على اختصارات أو رموز البرنامج والتطبيقات وغالباً ما تدل على عمل البرنامج أو التطبيق.

بعد تحميل البرنامج على الحاسب يقوم الحاسب بإنشاء اختصار على سطح المكتب ويسمى هذا الاختصار (Icon)بالنقر مرتين(Double click)

2-3-4 قائمة ابدأ

يتم تشغيل البرنامج من قائمةابدأ بالبحث عن اسم البرنامج(Corel Draw)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

4-3-3التعرف على واجهة البرنامج ومحتوياتها

واجهة برنامج(Corel Draw)كما في الشكل (1 -1)



الشكل (1 -1) واجهة البرنامج ومحتوياتها

وسيوضح الجدول رقم (1) محتويات واجهة البرنامج كالآتي:

	New(جديد) لفتح ملف جديد والبدء بالعمل في البرنامج ضمن إعدادات افتراضية
	Recently Used(فتح آخر ملف) لفتح آخر ملف رسم تم العمل فيه من قبل برنامج Corel Draw

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

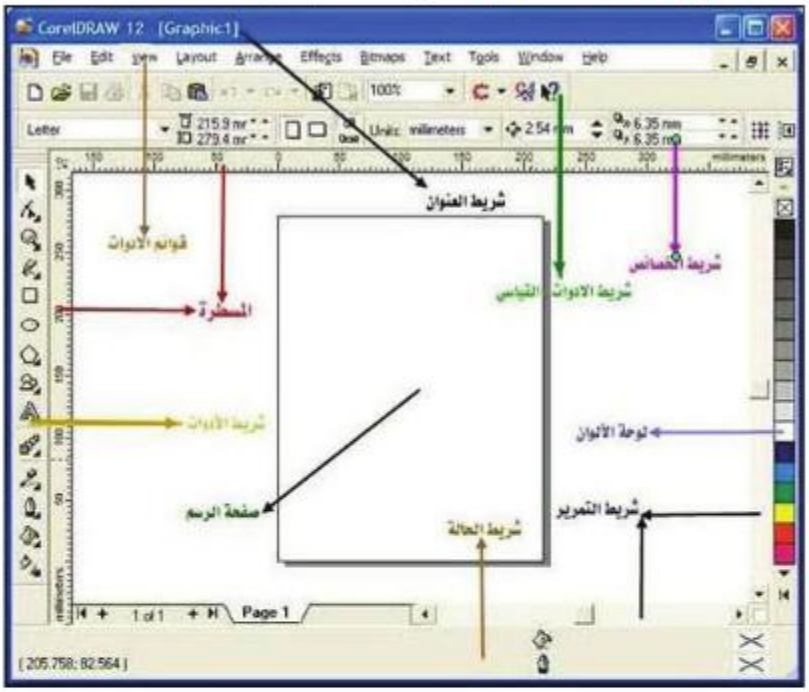
	**Open**(فتح ملف) فتح ملف لأحد الرسوم الموجودة على القرص الصلب أو المرن أو على السواقة الليزرية فعند الضغط على هذه الأيقونة يظهر صندوق حوار فتح الملفات للبحث عن الملف المراد استخدامه
	**New From Template**(استخدام قوالب جديدة) استخدام القوالب الجاهزة المعدة مسبقاً من قبل مصممي البرنامج
	**Corel Tutor** (دروس تعليمية) إظهار صندوق حوار يحتوي على مجموعة دروس تعليمية باللغة الإنكليزية للتعرف على البرنامج من خلالها
	**What is new ?**(تعديلات جديدة) للتعرف على التعديلات الجديدة التي طرأت على نسخة**Corel Draw**
	**Show this Welcome Screen at startup** عند وضعك إشارة بجانب هذه الكلمة فهذا يعني أنك تريد أن تظهر شاشة الترحيب لك في كل مرة تفتح فيها البرنامج
	**www.Designer.com** عند الضغط على هذا الزر يفتح لك موقع **/http://www.designer.com**

الجدول رقم (1)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

4-3-4 التعرف على أيقونات البرنامج و استخداماتها في مجال الرسم

أيقونات برنامج(Corel DRAW)كما في الشكل (1 -2)



الشكل (1 -2) شاشة برنامج (Corel Draw)

إن التعرف على مكونات شاشة برنامج(Corel Draw) ضروري قبل البدء بتنفيذ التمارين كما في الجدول رقم (2)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

مكونات شاشة عمل برنامج(Corel Draw)

1

شريط العنوان

يمتد هذا الشريط على طول شاشة(Corel Draw) أعلى الشاشة ويحتوي اسم الملف الذي نعمل به ،وعند الدخول على برنامج(Corel Draw) فإن اسم الملف الافتراضي يكون(Graphic 1)كما في الشكل (1 -3)

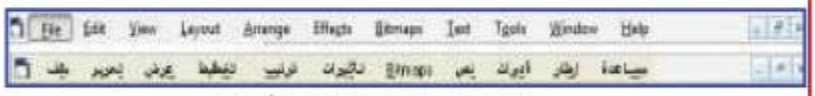


الشكل (1 - 3) شريط العنوان

2

شريط قوائم الأدوات

ويقع تحت شريط العنوان، ويحتوي على إحدى عشر قائمة كما في الشكل (1 - 4) وعند النقر على أحد القوائم بزر الفأرة الأيسر تظهر لائحة بالأوامر لتنفيذ مهمات البرنامج. إن بعض هذه الأوامر تكون متبوعة بثلاث نقاط عند النقر عليها بزر الفأرة الأيسر فيظهر صندوق حوار يناقش خيارات هذا الأمر أما السهم الأسود الموجود على يمين بعض الأوامر فيدل على وجود أوامر فرعية أخرى تظهر عند النقر على هذا السهم وهناك بعض الأوامر مكتوبة بالخط الفاتح لتدل على أنه لا يمكن تنفيذها في الوقت الحالي لأنها مرتبطة بأوامر أخرى .



الشكل (1 - 4) شريط قوائم الأدوات

3

شريط الخصائص

يعتبر شريط الخصائص مساعداً هاماً وسريعاً لإنجاز الرسوم فهو أشبه ما يكون بشريط سحري تتغير محتوياته تبعاً للأمر الحالي أو تبعاً للأداة المفعلة حالياً أو العنصر المختار للتحكم بخواص وميزات الحالة الراهنة الشكل (1 - 5)

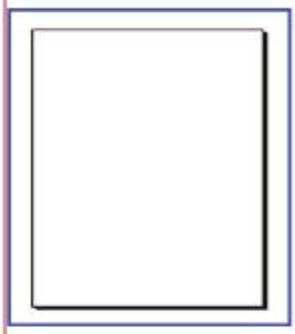


الشكل (1 - 5) شريط الخصائص

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

4 **صفحة الرسم**

وهي عبارة عن إطار على شكل صفحة رسم يتم إنشاءالرسوم ضمنها لطباعتها كما في الشكل (1 -6)



الشكل (1 -6) صفحة الرسم

5 **شريط التمرير**

تستطيع من خلال شريطي التدرج الأفقي والعمودي رؤية الأجزاء المختلفة من الرسم المعروض وغير المعروض التي تقع خارج نطاق نافذة الرسم عن طريق النقر على الأسهم الموجودة على أطراف هذين الشريطين كما في الشكل (1 -7)



الشكل (1 -7) شريط التمرير

6 **شريط الحالة**

يعطي شريط الحالة معلومات عن الجسم المختار على شاشة الرسم (نوعه، أبعاده، لونه،...) وعلى يسار هذا الشريط يتم عرض إحداثيات مؤشر الفأرة بالنسبة إلى الزاوية السفلى اليسارية من صفحة الرسم كما في الشكل (1 -8)



الشكل (1-8) شريط الحالة

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

7	**شريط الأدوات** وهو الصندوق الموجود إلى أقصى يسار الشاشة يحتوي هذاالصندوق على الأدوات اللازمة لإنجاز الرسوم. إن بعض الأدوات تحتوي على لائحة فرعية يتم إظهارها بالنقر على السهم الأسودالموجود على الزاوية السفلى اليمينية منها كما في الشكل (1 -9)  الشكل (1 - 9) شريط الأدوات

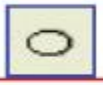
الجدول رقم (2)

4 -4 أزرار شريط الأدوات

من أهم عناصر البرنامج يحتوي على جميع أدوات البرنامج ، كل أداة يوجد إلى جانبها رمز على شكل مثلث غامق يدل على أن هذه الأداة تملك مجموعة من الخيارات الفرعية الخاصة بها كما في الجدول رقم (3)

أزرار شريط الأدوات	
أداةالاختيار"Pick Tool"تستخدم لاختيار والتقاط الأجسام المرسومة على الشاشة	
أداة تشكيل الأجسام"Shape Tool" تستخدم لتغيير وتعديل شكل الجسم المرسوم على الشاشة ويوجد عدة أوامر لها ويستخدم الأمر اللازم حسب الرسم وعند الضغط على الأيقونة تظهر عدة أيقونات	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

	"Zoom Tool" **أداة العرض** تستخدم لتغيير حجم المشهد على الشاشة- تكبير/ تصغير
	"Freehand Tool" **أداة الرسم الحر** تستخدم لرسم الخطوط والمنحنيات ويوجد عدة أوامرلها ويستخدم الأمر اللازم حسب الرسم وعند الضغط على الأيقونة تظهر عدة أيقونات
	"Rectangle Tool" **أداة المستطيل** تستخدم لرسم المستطيلات والمربعات
	"EllipseTool" **أداة القطع** تستخدم لرسم القطوع والدوائر
	"Polygon Tool" **أداة المضلع** تستخدم لرسم المضلعات مثل المثلث والمسدس ونجمة وغيرها
	"Basic Shapes Tool" **أداة الأشكال الجاهزة** تستخدم لرسم عنصر محدد مثل صندوق الحوار أو الأسهم المجسمة
	"Text Tool" **أداة الكتابة** تستخدم لكتابة النصوص الفنية والعادية
	"Blend InteractiveTool" **أداة الدمج التفاعلي** تستخدم لدمج العناصر بشكل تفاعلي ويوجد عدة أوامرلها ويستخدم الأمر اللازم حسب الرسم وعند الضغط على الأيقونة تظهر عدة أيقونات
	"Eyedropper Tool" **أداة القطارة** تستخدم لالتقاط عينات لونية ليتم ملء الأجسام بها
	"Outline Tool" **أداة الخط الخارجي** تستخدم لاختيار عرض الخطوط الخارجية للأجسام وتغيير لونها
	"FillTool" **أداة التلوين** تستخدم لتحديد اللون الداخلي للجسم
	"Fill InteractiveTool" **أداة الملء التفاعلية** تستخدم لملء الأشكال بشكل متدرج للألوان.

الجدول رقم (3)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ملاحظة

دائماً تلاحظ أن آخر زر استخدمته هو الذي يظهر من الأزرار وهذا ينطبق على باقي الأزرار في شريط الأدوات

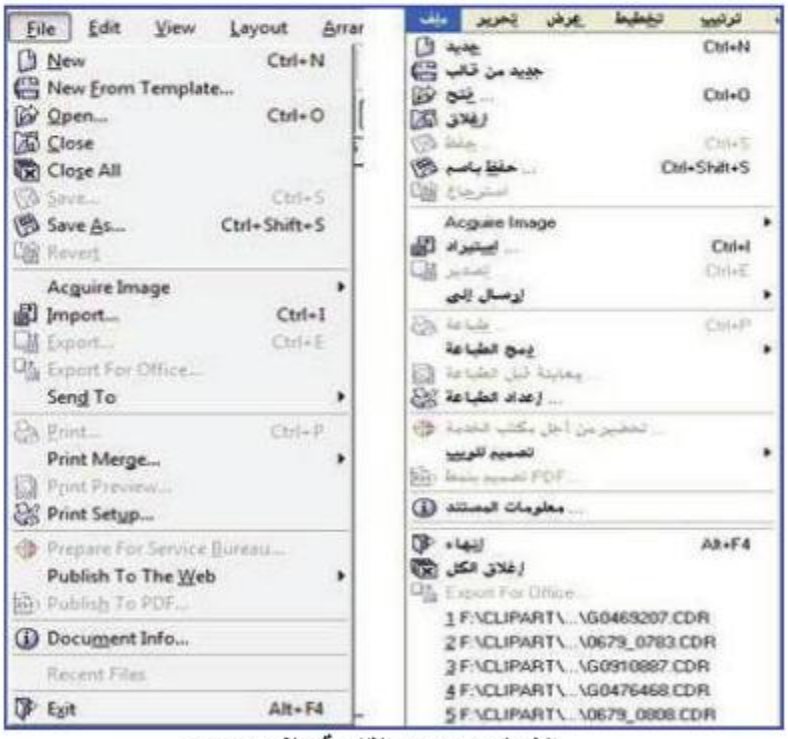
4 -5 شريط قوائم الأدوات

تحوي كل قائمة من قوائم شريط الأدوات على مجموعة من الأوامر



خيارات القائمة ملف File

1 تحتوي هذه القائمة على كافة الأوامر اللازمة للتعامل مع الملف مثل فتح الملف و إغلاقه وحفظه واستيراد الملفات وتصديرها من وإلى برامج أخرى. كما في الشكل (1 - 10)



الشكل (1-10) القائمة ملف (File)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة تحرير Edit

2

تحتوي على الأوامر المعروفة تحت هذه القائمة مثل النسخ والقص واللصق والتراجع . كما في الشكل (1 -11)



الشكل (1 -11) القائمة تحرير (Edit)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة عرض View

3

تضم هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بعرض الرسم على شاشة الكمبيوتر قبل طباعة التصميم أو تكبير رسم معين لمزيد من الدقة في تحرير جزء محدد من الرسم.كما في الشكل (1 -12)



الشكل (1 -12) القائمة عرض (View)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة تخطيط Layout

4

توفر هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بترتيب أوراق الرسم كإضافة صفحات جديدة أو حذفها وضبط ورقة الرسم من حيث مقاسها واتجاهها كما في الشكل (1 -13)



الشكل (1 - 13) القائمة تخطيط (Layout)

خيارات القائمة ترتيب Arrange

5

توفر هذه القائمة مجموعة من الأوامر الخاصة بترتيب الكائنات المرسومة مثل ترتيبها على سطح الرسم أو تجميعها أو محاذاتها بالنسبة لبعضها البعض كما في الشكل (1 - 14)



الشكل (1 - 14) القائمة ترتيب (Arrange)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة تأثيرات Effects

6 تضم هذه القائمة كافة الأوامر اللازمة لإضافة مؤثرات خاصة للحصول على كائنات مميزة وبطريقة سريعة كما في الشكل (1 -15)



الشكل (1 - 15) القائمة تأثيرات (Effects)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة Bitmaps

7

توفر لك أوامر لتحرير الصور من نوع bmp النقطية كما تمكنك من تحويل كائنات(Corel) إلى صور نقطية كما في الشكل (1 -16)



الشكل (1 - 16) القائمة(Bitmaps)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة نص Text

8

توفر لك الأوامر الخاصة بإدخال النصوص باللغتين العربية والإنجليزية والتحكم في شكله من خلال توجيه النص على أي مسار تحدده كما في الشكل(1 -17)



الشكل (1 -17) القائمة نص (Text)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ملاحظة

أنظر اختصار لوحة المفاتيح بجانب كل أمر من أوامر القائمة ضمن البرنامج

خيارات القائمة أدوات Tools

9

توفر لك مربعات حوار خاصة بضبط البرنامج وتفتح من خلالها أدوات لاستخدامها أثناء العمل مثل قائمة الرموز الخاصة وتمكنك من عمل مكتبة خاصة بك للاحتفاظ برسومات قمت بإعدادها مثل الأسهم لاستخدامها في تصاميم أخرى كما في الشكل (1 - 18)



الشكل (1 - 18) القائمة أدوات (Tools)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خيارات القائمة إطار Window

10 تحكم في طريقة عرض المستندات المفتوحة ضمن برنامج(Corel Draw)كما يمكنك الربط بين الرسومات واختيار طرق بديلة للعرض كما في الشكل(1 - 19)



الشكل (1 - 19) القائمة إطار (Windows)

خيارات القائمة مساعدة Help

11 تستخدم هذه القائمة لمساعدتك في الحصول على معلومات عن كيفية استخدام البرنامج والوصول إلى إرشادات الاستخدام لأدوات البرنامج كما في الشكل (1 - 20)



الشكل (1 - 20) القائمة مساعدة (Help)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

تقييم المعلومات النظرية

أجب عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول

اختر الإجابة الصحيحة مما يلي :

أحد البرامج التالية يستخدم للرسم :

- برنامج Adobe Photoshop .
- برنامج CorelDraw.
- برنامج Corel Photo paint .

لتحديد اللون الداخلي للجسم تستخدم الأداة:

- أداة " Blend Interactive Tool" .
- أداة "Ellipse Tool " .
- أداة "Fill Tool " .

Corel Tutor هذه الأداة موجودة على شاشة الترحيب وتستخدم:

- فتح آخر ملف رسم تم العمل فيه من قبل البرنامج.
- إظهار صندوق حوار يحتوي على مجموعة دروس تعليمية باللغة الإنجليزية للتعرف من خلالها على البرنامج.
- التعرف على التعديلات الجديدة التي طرأت على النسخة.

السؤال الثاني

عدد ثلاثة من مكونات شاشة برنامج(CorelDraw) .

السؤال الثالث

اذكر خمسة من الخصائص التي تمييز (CorelDraw)عن غيره من البرامج التطبيقية.

عدد المراحل المتبعة أثناء تنصيب البرنامج .

عدد طرق تشغيل البرنامج .

السؤال الرابع

اذكر أربعة أدوات من شريط الأدوات .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الأول : (تنصيب برنامج(CorelDraw)) الزمن : 4/ ساعة

الأهداف الأدائية :بعد إتمام هذا التمرين يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن :

- يُنصّب البرنامج على الحاسب .
- يُشغّل البرنامج بعدّة طرق.

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء):

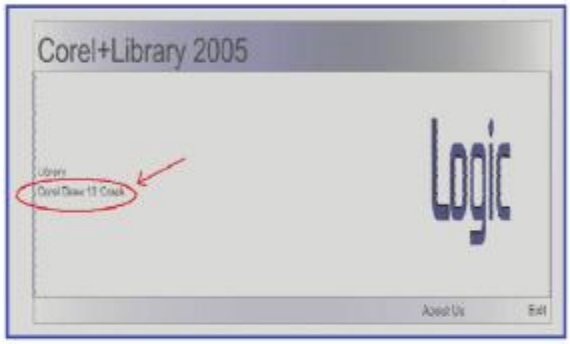
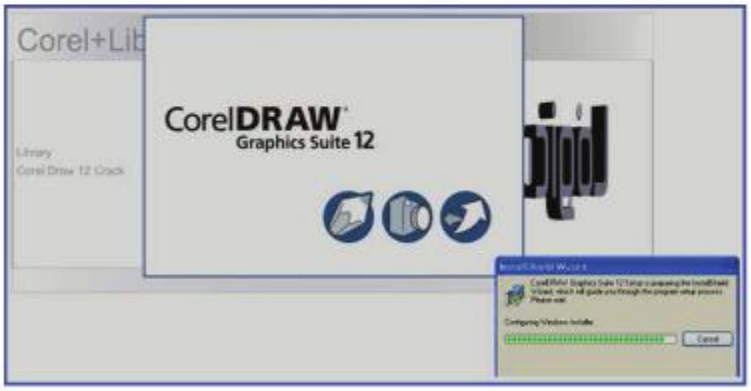
- جهاز حاسب .
- C d برنامج (Corel Draw).
- أدوات مساعدة (جهاز عرض- شاشة عرض- board white).

معايير الأداء:

- تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .
- التسلسل في مراحل تنصيب البرنامج .
- الدقة في تشغيل البرنامج .
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

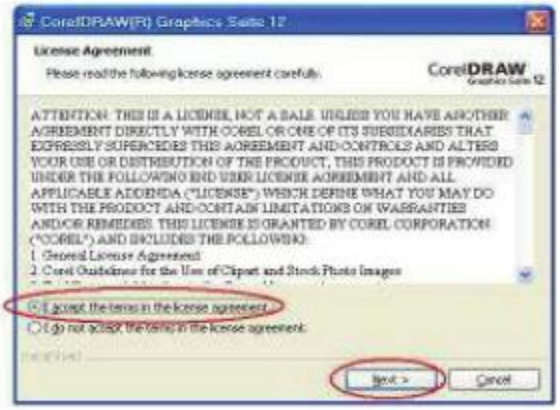
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
	تنصيب برنامج(CorelDraw)	
1	– ضع القرص في السواقة وقم بتشغيل الملف المسمى (CorelDraw) كما في الشكل(1-21)	
		الشكل (1 - 21)
2	–اظهر النافذة التالية كما في الشكل(1 - 22) ليقوم بها النظام باستخراج الملفات المطلوبة وتحميل البرنامج على الحاسب	
		الشكل (1 - 22)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

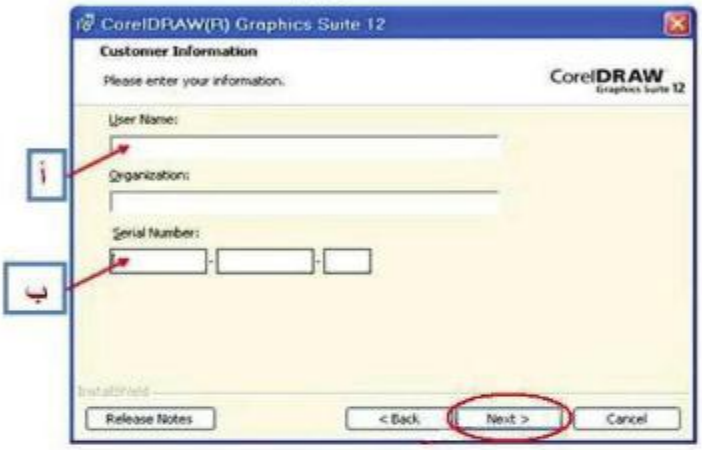
خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
3	– انتظر قليلاً حتى تظهر لك النافذة التالية كما في الشكل (1 - 23) (جاري التحضير للتثبيت)	 الشكل (1 - 23)
4	– اظهر النافذة التالية التي تحوي اتفاقية البرنامج وحدد فيها الخيار (I accept the terms.....) والذي يعني قبول البنود في الاتفاقية ثم اختر الأمر **next** أي التالي كما في الشكل (1 - 24)	 الشكل (1 - 24)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
5	– اظهر نافذة لتحدد اسم المستخدم (User Name) و (Serial Number) كما في الشكل (1-25) الموجود على البطاقة المرفقة مع (CD) كما في الشكل(1 - 26) أوالموجود ضمن البرنامج في أيقونة المفكرة .	



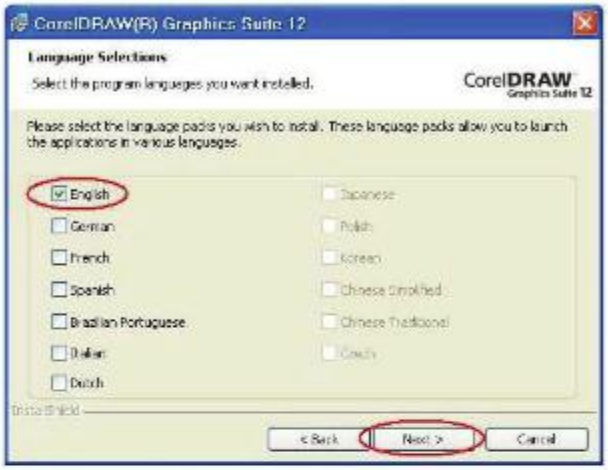
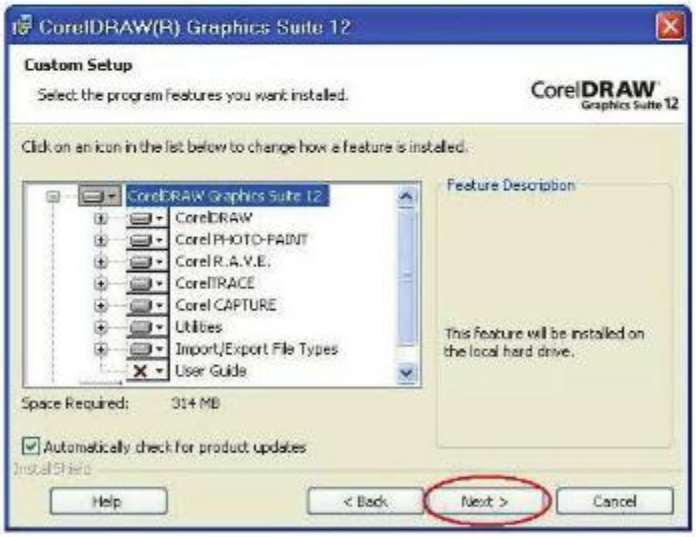
الشكل (1 - 25)



الشكل (1 - 26)

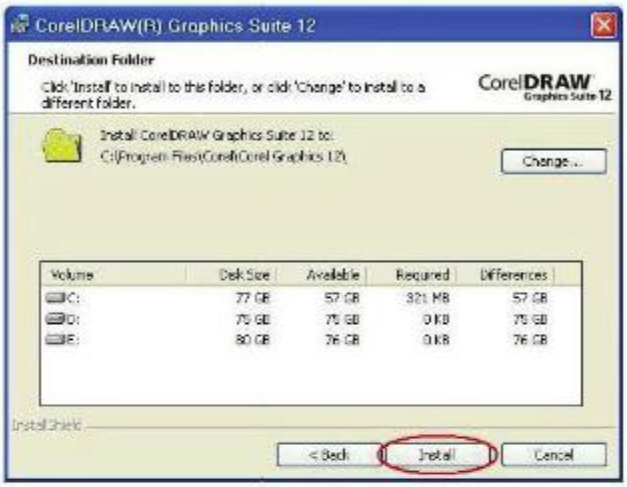
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
6	- اختر اللغة التي تريدها كما في الشكل (1 - 27)	
		الشكل (1 - 27)
7	- اختر التالي (next) كما في الشكل (1 - 28)	
		الشكل (1 - 28)

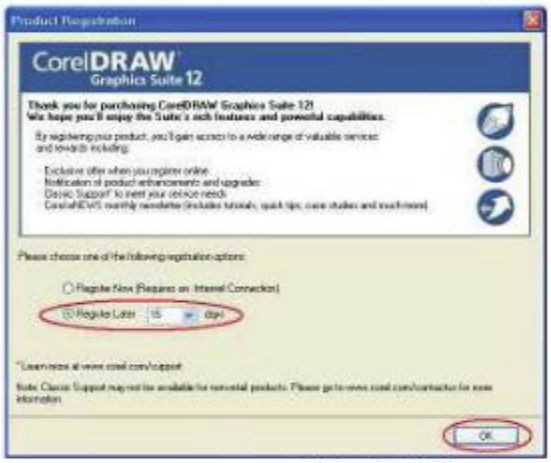
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
8	- اختر مسار أومكان تحميل البرنامج على الجهاز ويفضل ترك المسار كما هو ثم اضغط على الأمر(install) والذي يعني بدأ التحميل كما في الشكل (1 - 29)	 الشكل (1 - 29)
9	- اختر الأمر تحميل لتظهر النافذة التالية كما في الشكل(1 - 30) والتي يظهر فيها عملية تقدم تحميل البرنامج على الحاسب	 الشكل (1 - 30)

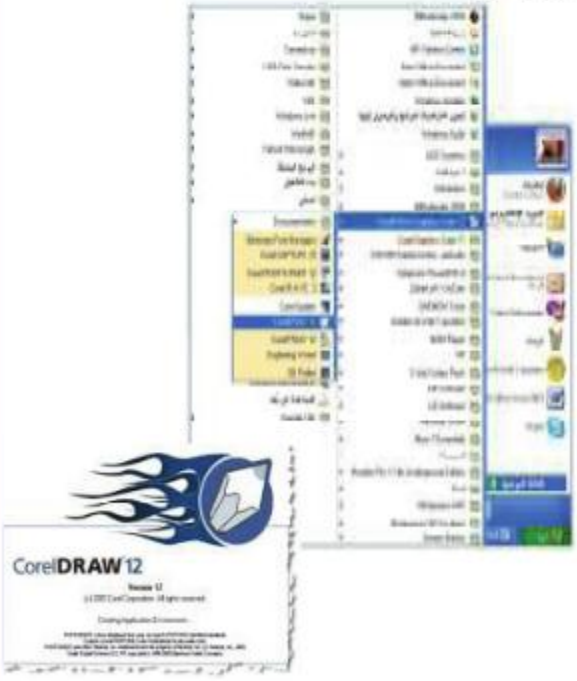
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
10	– انتظر حتى ينتهي معالج التثبيت من إنهاء عمليةالتحميل لتظهر لك النافذة التالية كما في الشكل (1-31) وهذه النافذة توضح لك أنه تم اكتمال عملية تحميل البرنامج وتظهر نافذة توضح مدة تحديث البرنامج وهو خلال مدة افتراضية الشكل (15) يوم.	 الشكل (4 - 31)
11	– اظهرنافذة توضح لك أنه تم اكتمال عملية تحميل البرنامج وتطالب بالضغط على الأمر إنهاء (finish) الذي يؤدي إلى الخروج من معالج التثبيت كما في الشكل (1- 32)	 الشكل (1 - 32)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
12	– قم بتشغيل البرنامج من اختصار أيقونة البرنامج الموجودة على سطح المكتب ويتم من خلال النقر مرتين على هذه الأيقونة يسمى هذا الاختصار (Icon) (CorelDraw) كما في الشكل (1 - 33)	 الشكل (1 - 33)
13	وبإمكانك تشغيل البرنامج من قائمة ابدأ عن طريق البحث عن اسم البرنامج (Corel Draw) من القائمة المنبثقة عندالضغط على كلمة ابدأ ثم النقر على اسم البرنامج كما في الشكل (1 - 34) - نفذ التمرين ضمن الزمن المحدد	 الشكل (1 - 34)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين .

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة"X".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابل للتطبيق
- تنصّيب البرنامج على الحاسب.			
- تشغيل البرنامج من خلال الأيقونة.			
- تشغيل البرنامج من خلال قائمة ابدأ.			
- تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الثاني: (إعدادات الصفحة في برنامج (CorelDraw))
الزمن : 2/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين : فتح برنامج (CorelDraw) وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

- يفتح برنامج (CorelDraw) .
- ينشئ ملف جديد.
- يضبط حجم صفحة العمل للملف الجديد حسب المطلوب .
- يحفظ الملف بالامتداد المناسب.
- يغلق برنامج (CorelDraw).

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء):

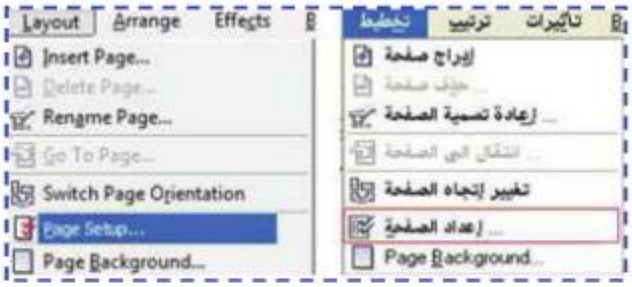
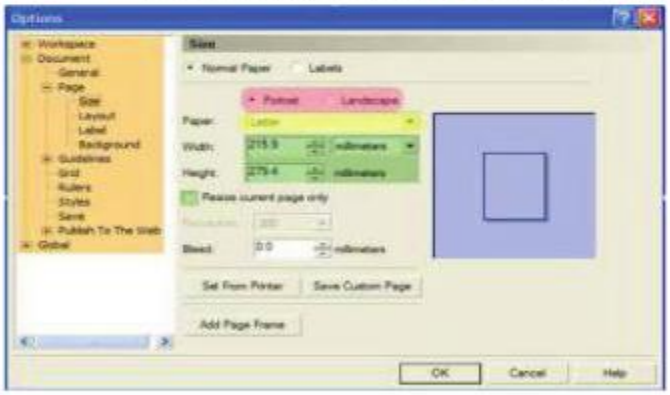
- مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Window
- برنامج(CorelDraw)
- وحدات تخزين قابلة للإزالة .
- جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء:

- تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .
- الدقة في وضع إعدادات البرنامج .
- تناسب الامتداد مع التخزين .
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1	**تحضير ورقة العمل :** – قم بالضغط على القائمة تخطيط (Layout) واختر الأمر إعداد الصفحة (Page Setup) كما في الشكل(1 - 35)	 الشكل (1 - 35)
2	**قم بإعداد الصفحة :** – اختر الأمر الذي ترغب في تعديل خصائصه وحدد خاصية التحكم في الحجم ونوع الورق المناسب للعمل وحدد وحدة القياس المناسبة لحقل العمل بالميليميتر (millimeters) لكل من الطول والعرض (width& height) كما في الشكل(1 - 36) وانقر على الزر OK للموافقة على هذه الإعدادات	 الشكل (1 - 36)

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM

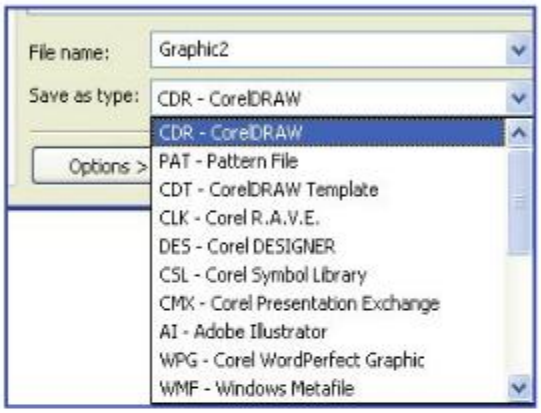
خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
3	- اختر الأمر **حفظ باسم** Save as من القائمة ملف(File) لحفظ الملف بالمكان والصيغة المناسبة كما في الشكل(1 - 37)	
		الشكل (1 - 37)
4	- حدد مكان الحفظ من حقل Save in الموجود في النافذة .	
5	- اختر المجلد المستندات في حقل حفظ في كما في الشكل(1 - 38)	
		الشكل (1 - 38)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
6	– ادخل اسم الملف في حقل الملف **File name** لتسمية الملف.	
7	– اختر نوع الملف كحفظ **CDR(Corel Draw)** كما في الشكل(1 - 39)	
8	– اضغط على الزر **OK** ليتم حفظ الملف بالتنسيق و المكان الذي اخترته .	
9	– نفذ التمرين ضمن الزمن المحدد.	



الشكل (1 - 39)

ملاحظة

عند حفظ الملف يقوم البرنامج بحفظ نسخة من الملف المعدل بنفس الأسم ونسخة أخرى قبل التعديل وبنفس الأسم .

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين .

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة "X".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابل للتطبيق
– إظهار نافذة برنامج (CorelDraw).			
– اختيار الأمر New جديد من القائمة Fileملف.			
– تحديد وحدة القياس المناسبة للرسم في الصفحة.			
– إظهار نافذة حفظ باسمSave as من القائمة File ملف.			
– تحديد التنسيق المناسب لحفظ الملف .			
– تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمارين: إنشاء ملف جديد في برنامج (CorelDraw)

الأداء المطلوب تنفيذه :

- نصب البرنامج (CorelDraw)على جهاز الحاسب
- أنشئ ملف جديد في برنامج (CorelDraw).
- حدد نوع وحجم الورق المناسب للعمل.
- حدد وحدة القياس المناسبة لحقل العمل بالميليميتر.
- احفظ هذا الملف **باسم Save as** من القائمة **File** لحفظه بالمكان و الصيغة المناسبة

المواد والأدوات والتجهيزات :

مختبر حاسب– نظام التشغيل **Windows**– برنامج (**CorelDraw**)– وحدات تخزين قابلة للإزالة.

الزمن اللازم لانجاز الاختبار(2 ساعة)

يتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- إتباع قواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .
- إتباع الخطوات الموضحة في بطاقة التمرين .
- الناتج النهائي المطلوب .
- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الثالث : تشغيل برنامج (CorelDraw) للعمل(رسم الرأس وشكل الشعر)
الزمن : 4/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين : تشغيل برنامج (CorelDraw) وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

- يشغل برنامج (CorelDraw) .
- ينشئ مستند فارغ وحديث وحفظه في أحد المجلدات باسم معين من اختيارك .
- يرسم الرأس بالوضعية الأمامية .
- يرسم شكل الشعر .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء):

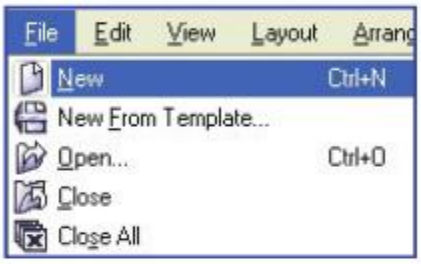
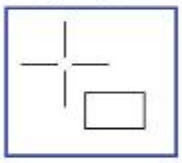
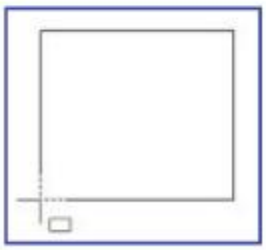
- مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Window
- برنامج(CorelDraw)
- وحدات تخزين قابلة للإزالة .
- جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء:

- تطبيق إجراءات السلامة المهنية.
- تناسب تقسيم النسب في الرأس مع وحدة القياس.
- دقة تحديد المحور العمودي للرأس.
- التناظر بين الطرفين بالرسم.
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

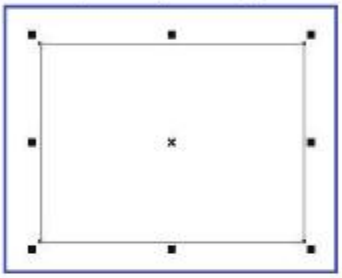
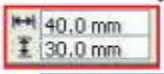
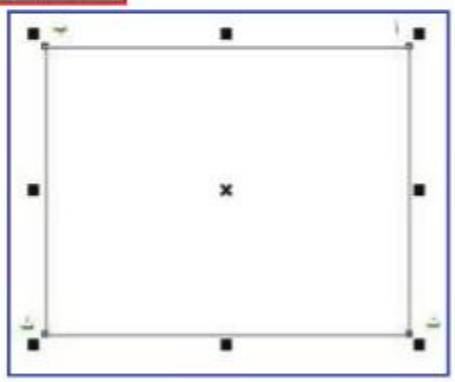
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1	- اختر الأمر جديد new من القائمة File ملف لتظهر نافذة إنشاء ملف جديد كما في الشكل (1 - 40)	 الشكل (1 - 40)
2	-ارسم مستطيل بالضغط على مؤشر الفأرة وعلى زر أداة المستطيل (Rectangle Tool)(F6) - انتقل إلى ورقة العمل ولاحظ أن مؤشر الفأرة قد تحول إلى شكل إشارة + مع مستطيل صغير لأن زرالمستطيل مايزال فعالاً كما في الشكل (1 - 41)	 الشكل (1 - 41)
3	- اضغط بزر الفأرة على ورقة العمل مع البقاء ضاغطاً وحرك الفأرة في اتجاه أفقي ثم رأسي كما في الشكل (1 - 42)	 الشكل (1 - 42)

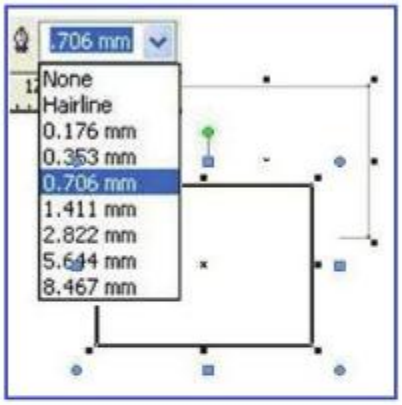
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
4	– دع زر الفأرة عندالوصول إلى الشكل المطلوب ولاحظ عند الانتهاء من الرسم ظهور (8) مربعات سوداء تشير إلى تحديد الرسم وإلى تكبير وتصغير المستطيل وكذلك (4) مربعات صغيرة عند زوايا المستطيل تستخدم لتخفيف الزوايا كما في الشكل (1 - 43)	 الشكل (1 - 43)
5	– حدد عرض وارتفاع المستطيل (أ– ب– ت– ث) من شريط الخصائص عرض المستطيل (4سم) أي(40 ملم) وارتفاعه (3سم) أي (30 ملم) ثم اضغط (Enter) وبذلك يتحدد الطول و العرض المطلوبين تلقائياً كما في الشكل (1 - 44)	  الشكل (1 - 44)

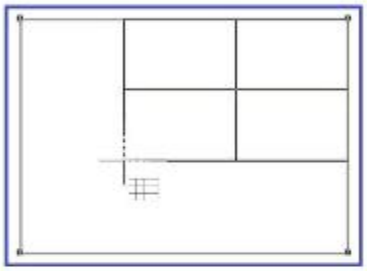
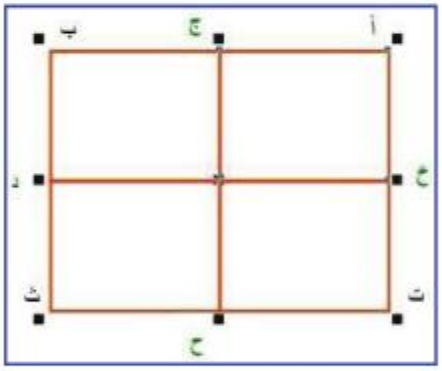
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
6	-حدد سمك الخط من شريط الخصائص	
7	- اضغط على سهم القائمة المنسدلة	
8	- اختر القيمة المناسبة كما في الشكل (1 -45)	 الشكل (1 - 45)
	أو اضغط على أداة (Outline tool) الموجودة في شريط الأدوات كما في الشكل (1 - 46)	 الشكل (1 - 46)
9	- اضغط زر المسطرة الموجود على لوحة المفاتيح أو اضغط على أداة الاختيار للخروج	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
10	- قسّم المستطيل بالطول والعرض(أفقياً وعمودياً) إلى أربعة أقسام متساوية وذلك باستخدام أداة الشبكة (Graph Paper Tool)(D) الموجودة في شريط الأدوات كما في الشكل (1 - 47)	  الشكل (1 -47)
11	- ارسم خط المنصف الطولي(ج- ح) وهو خط محور الرأس وارسم خط نصف العرض (خ- د) وهو خط محور العين كما في الشكل (1 - 48)	 الشكل (1 - 48)
12	- عدّل عدد الصفوف والأعمدة بالضغط على الأسهم الموضحة بالشكل (1 - 49)	 الشكل (1 - 49)

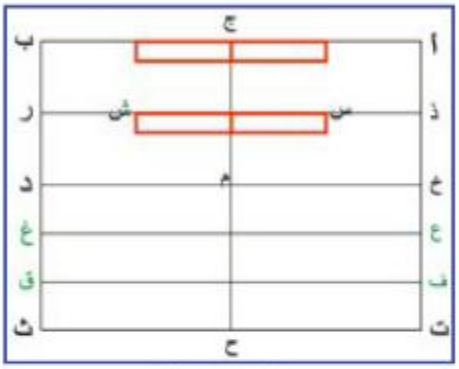
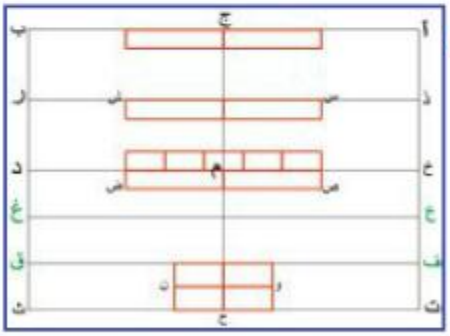
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
13	– قسم القسم الأول بالطول والعرض (أفقياً وعمودياً) إلى أربعة أقسام متساوية وذلك بأداة الشبكة بنفس الطريقة السابقة كما في الشكل (1 - 50)	
		الشكل (1 - 50)
14	**ملاحظة: شريط الخصائص يتغير تبعاً للأداة المستخدمة في الرسم**	
	– قسم القسم الثاني إلى عمودين وثلاثة صفوف كما في الشكل (1 - 51)	
		الشكل (1 - 51)

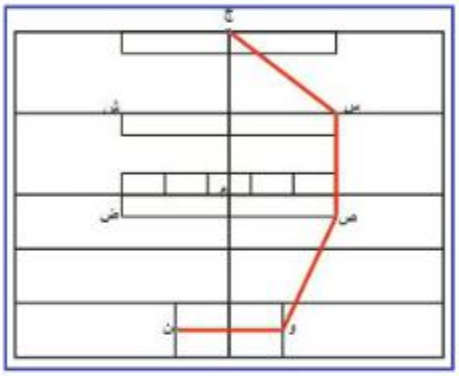
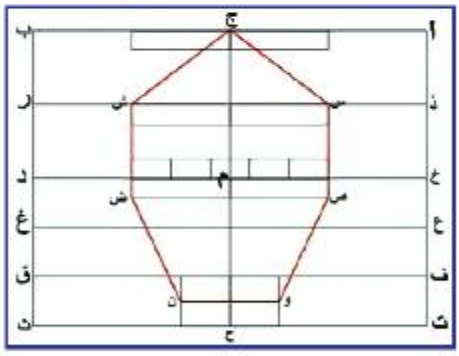
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
15	– ارسم مستطيل عرضه (20ملم) وارتفاعه(2ملم) وقسمه إلى قسمين بأداة الشبكة وضعه في القسم الأول على الخط (أ ب) مع تقاطع خط الفاصل. – ارسم مستطيل آخر بنفس العرض والطول ونصفه بأداة الشبكة وضعه على الخط (ذ ر) مع تقاطع خط الفاصل ويسمى الجبهة كما في الشكل (1 - 52)	 الشكل (1 - 52)
16	– ارسم مستطيل بنفس العرض والطول ونصفه بأداة الشبكة وضعه على الخط (خ د) مع تقاطع خط الفاصل ويسمى خط محور العين .	
17	– ارسم مستطيل آخر بنفس العرض والطول وقسمه بأداة الشبكة إلى خمسة أقسام متساوية وضعه على الخط (خ د) أعلى المستطيل السابق مع تقاطع خط الفاصل	
18	– ارسم مستطيل عرضه(10ملم) أي (1سم)وارتفاعه(5ملم) أي (5,. سم) وضعه على الخط (ت ث) كما في الشكل (1 - 53)	 الشكل (1 - 53)

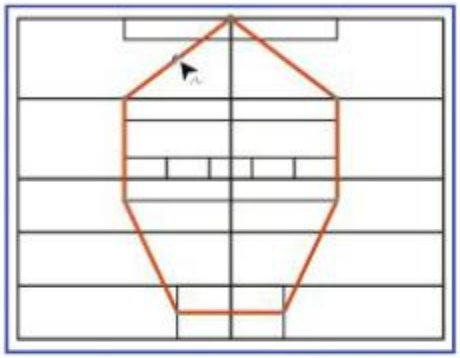
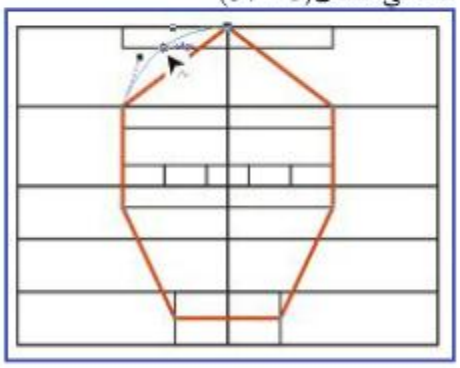
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
19	- خذ أداة التحديد (Bezier tool)وحدد الشكل الخارجي للرأس ابتداءً من النقطة (ج) كما في الشكل (1 - 54) 	 الشكل (1 - 54)
20	– اغلق التحديد بشكل كامل عندالنقطة (م) وذلك لوصل عقدة البداية مع عقدة النهاية لتعبئة تلوين الرأس كما في الشكل (1 - 55)	 الشكل (1 - 55)

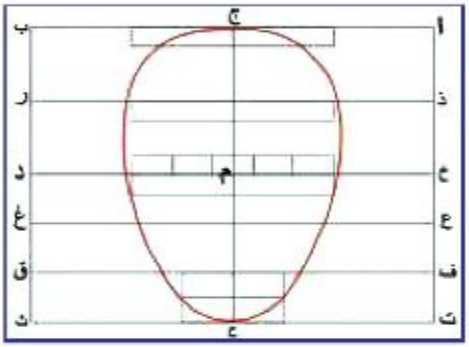
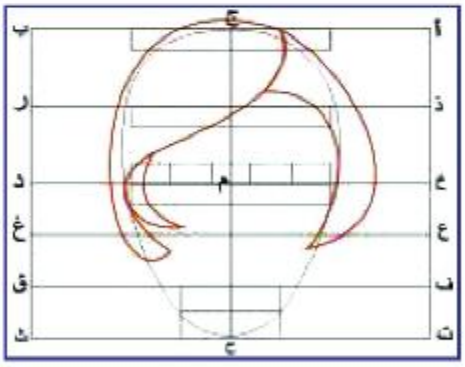
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
21 22	- استخدم أداة التشكيل ووجه المؤشر إلى الخط . – اضغط على الخط لتظهر بقعة سوداء وهي المكان المفترض لإدراج عقدة كما في الشكل (1 - 56)	 الشكل (1 - 56)
	ملاحظة :تقوم أداة التشكيل هنا (بعد تحويل الجسم إلى منحنى) بوظيفة مختلفة حيث تقوم بتغير موقع العقدة	
23	– اختر أداة التحويل إلى منحني (Convert Line To Curve) من شريط الخصائص	
24	– توجه إلى الطرف الأيسر وحدد العقدة وحولها إلى منحنى واضغط على العقدة مع السحب للأعلى كما في الشكل(1 - 57)	 الشكل (1 - 57)
	ملاحظة: تكون العقدة مفرغة بالضغط عليها تصبح سوداء .	

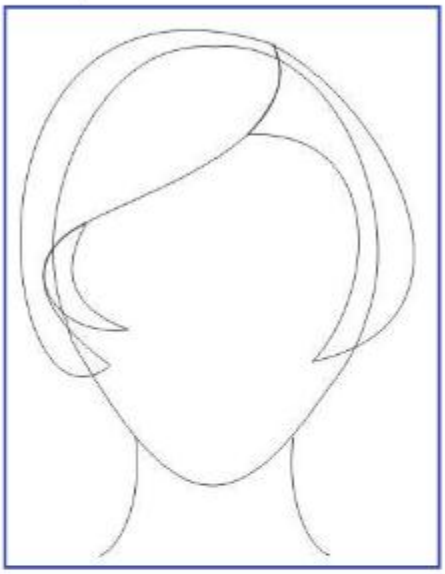
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
25	– اضغط على الخط الثاني بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً.	
26	ـ أتمم رسم شكل الرأس بيضوياً عريضاً في الأعلى ومدبباً في الأسفل كما في الشكل (1 - 58)	 الشكل (1 - 58)
27	– ارسم الشعر بالشكل الذي تختاره بحيث يغطي القسم الأفقي الأول وينسدل على جانبي القسمين الثاني والثالث وذلك بأداة التشكيل (التحديد)	
28	– ارسم انحناءات الشعر بأداة المنحنيات بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً كما في الشكل (1 - 59)	 الشكل (1 - 59)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
29	– لون الخطوط بالضغط بزر الفأرة اليميني على أي لون تختاره من قائمة الألوان الموجودة يمين الشاشة.	
30	– كرر عملية التحديد والتلوين لبقية الخطوط كما في الشكل(1 - 60)	 الشكل (1 - 60)

ملاحظة : أداة الحدود  تمكنك من التحكم في سمك الخط ولونه وشكله ويمكنك الوصول إلى هذه الأداة لعمل التغييرات المطلوبة مباشرةً إما من خلال شريط الخصائص أو من خلال أداة الحدود نفسها حيث أن بالضغط عليها تمتد باقي أزرار التحكم كما في الشكل (1 - 61)



الشكل (1 - 61)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
31	-اختر أداة التعبئة  (Fill Tool) وحدد لون ما من أداة التلوين ليطبق هذا اللون على المنطقة المحددة . **ملاحظة :** أداة التعبئة تمكنك من التحكم في ملء الأشكال المحاطة بخط سواءً كانت منتظمة مثل المستطيل والدائرة أو الأشكال التي ترسم باستخدام أداة التشكيل وهنا يجب التنويه إلى أن أداة التعبئة تعمل على الأشكال المغلقة فقط كما أن أداة التعبئة تستخدم على النصوص العربية والإنجليزية،والتعبئة إما أن تكون بواسطة لون واحد أو عدة ألوان متدرجة أو منفصلة أو من خلال التعبئة بالصور أو من خلال النقوش والنماذج المتوفرة ضمن مكتبة (CorelDraw) والتي ستحصل عليها من خلال أزرار ومربعات حوار لتحدد خياراتك ثم تطبقها على الشكل المرسوم كما في الشكل (1 - 62)	

الشكل (1 - 62)

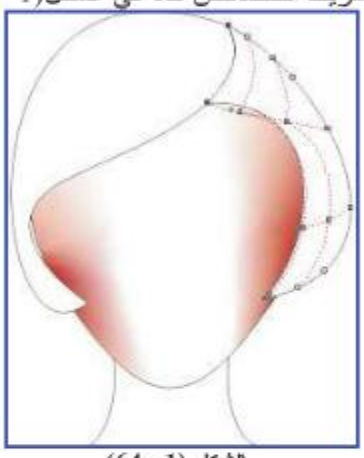
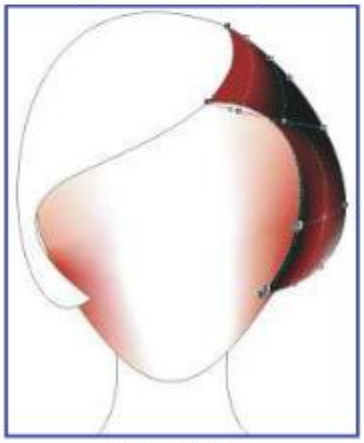
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
32	استخدم أداة التعبئة التفاعلية :  – استخدم أداة التعبئة التفاعلية للحصول على خلفيات إما بلون متدرج مع التحكم بميله بالنسبة للعمل أو من خلال أداة التعبئة التفاعلية الشبكية حيث يمكنك مزج أكثر من لونين للحصول على خلفية متناسقة لعملك	
33	استخدم أداة التعبئة التفاعلية المتدرجة:  – اضغط على أداة التعبئة التدريجية وقم بالسحب من الركن الأيمن السفلي إلى الركن الأيسر العلوي لتحصل على تدرج من الأسود إلى الأبيض، يشير المربع السفلي إلى لون البداية والمربع الثاني إلى لون النهاية كمافي الشكل (1 - 63)	
34	– اسحب المستطيل على السهم الأزرق للتحكم في شكل التدرج اللوني. **ملاحظة :من شريط الخصائص يمكنك اختيار لونين آخرين من ضمن القائمة المنسدلة التي تحدد لون البداية ولون النهاية للتدرج اللوني**	 الشكل (1 - 63)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
	استخدم أداة التعبئة التفاعلية الشبكية: 	
35	– اضغط على زر التعبئة الشبكية ثم اضغط على الشكل المراد فتحصل على شبكة مكونة من (3) أعمدة و(3) صفوف. يمكنك زيادة أو تقليل عدد الأعمدة من خلال الزر على شريط الخصائص كما في الشكل(1 - 64)	 الشكل (1 - 64)
36 37	– حدد العقدة الداخلية ثم اضغط على أحد الألوان في شريط الألوان –اضغط على عقدة أخرى واختر لون آخركما في الشكل (1 - 65)	 الشكل (1 - 65)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
38	– استمر حتى تنتهي من كل العقد ويمكنك تحريك العقد فتحصل على مزيج من الألوان كما في الشكل(1 - 66)	 الشكل (1 - 66)
39	– احفظ الملف بالامتداد المناسب	
40	– نفذ التمرين ضمن الزمن المحدد.	
41	– كرر الخطوات السابقة من أجل تنفيذ تصميم من التصميمات الآتية كما في الشكل (1 - 67)	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

نماذج للتدريب على رسم الرأس وأشكال الشعر



الشكل (1 - 67)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين .

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة"X".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابل للتطبيق
– إظهار نافذة برنامج (CorelDraw).			
– اختيار الأمر New جديد من القائمة Fileملف .			
– تحديد وحدة القياس المناسبة للرسم في الصفحة.			
– تشغيل برنامج (CorelDraw).			
– تحديد قيمة سماكة الخط المناسبة لمحيط الشكل .			
– تقسيم نسب الرأس .			
– مراعاة التناظر بين الطرفين بالرسم.			
– رسم الوضعية الأمامية للرأس.			
– رسم الشعر.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- حفظ الملف بالامتداد المناسب.			
- رسم نماذج من أشكال الرأس والشعر.			
- تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الرابع: (رسم مكونات الوجه العين والأنف)	الزمن : 4/ساعة

الأهداف الأدائية للتمرين : فتح برنامج(CorelDraw) وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

- يفتح برنامج (CorelDraw) .
- ينشئ ملف جديد.
- يضبط حجم صفحة العمل المناسبة للملف الجديد.
- يرسم العين
- يرسم الأنف
- يحفظ الملف بالامتداد المناسب.

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء):

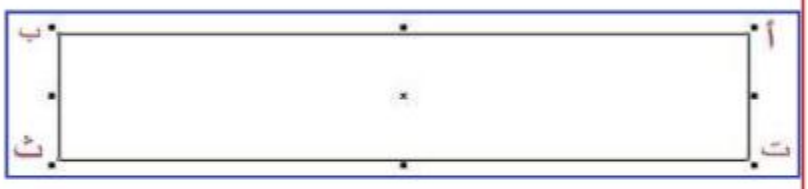
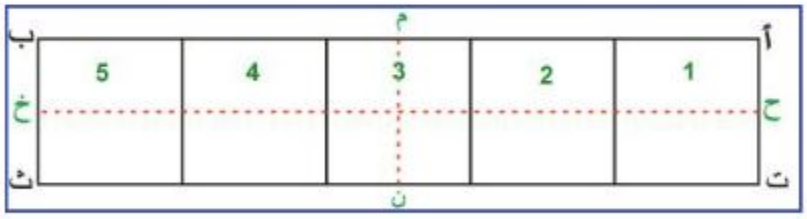
- مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Window
- برنامج(CorelDraw)
- وحدات تخزين قابلة للإزالة .
- جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء:

- يجب تطبيق إجراءات السلامة المهنية.
- الدقة في وضع إعدادات البرنامج .
- تناسب الامتداد مع التخزين .
- دقة تحديد المحور العمودي للرسم.
- التناظر بين الطرفين بالرسم.
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

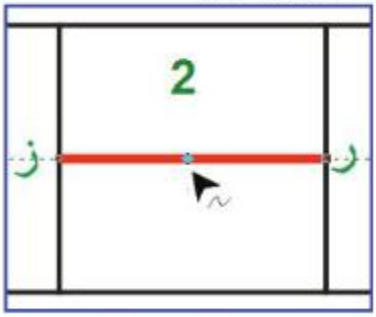
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1	-أنشئ **ملف جديد** في برنامج(CorelDraw) وضع الإعدادات المناسبة كما شرحت سابقاً.	
	نفذ رسم العين بالوضعية الأمامية	
2	- ارسم مستطيل(أ ب ــ ت ــ ث) بعرض (**5** سم) أي (**50** ملم) وطول (**1** سم) أي(**10** ملم) وذلك بأداة المستطيل (F6) (Rectangle Tool)بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً كما في الشكل(1 - 68)	 الشكل (1 - 68)
3	- قسم المستطيل بالطول إلى خمسة أقسام متساوية والعرض إلى قسمين متساويين وذلك باستخدام أداة الشبكة (D) (Graph Paper Tool) الموجودة في شريط الأدوات كما في الشكل(1 - 69)	 الشكل (1 - 69)

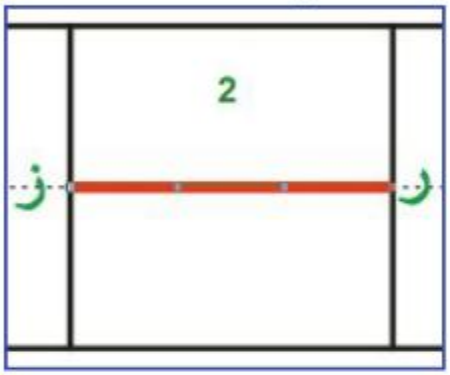
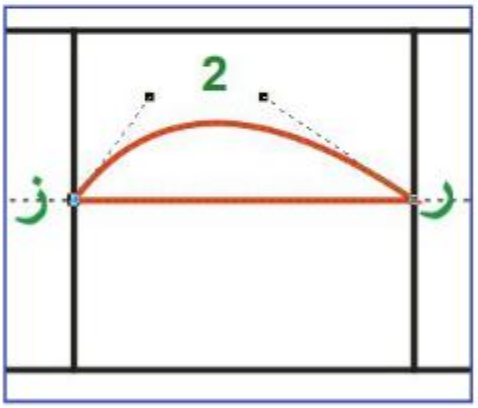
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
4 5	– ارسم العينين على منتصف المستطيل الثاني والرابع . – ارسم عين واحدة واتبع في الرسم العين الثانية وبالتناظر .	
6	– خذ أداة التحديد  (Bezier tool) وابدأ برسم حدود العين في منتصف القسم الثاني ابتداءً من النقطة (ر) إلى النقطة (ز) .	
7	– أغلق التحديد بشكل كامل عند النقطة (ر) وذلك بوصل عقدة البداية مع عقدة النهاية لتعبئة تلوين العين كما في الشكل (1 - 70)	 الشكل (1 - 70)
8	- خذ أداة التشكيل  (Shape Tool) واضغط على الخط فيظهر لديك سهم الفأرة الأسود 	
9	– حرك السهم واضغط على الخط لتظهر بقعة سوداء وهي المكان المفترض لإدراج عقدة كما في الشكل (1 - 71)	 الشكل (1 - 71)

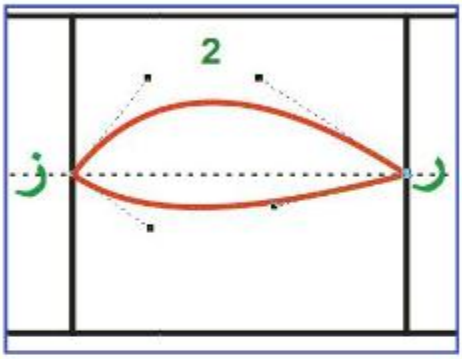
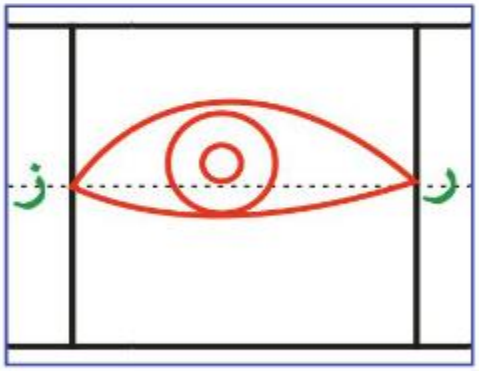
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
10	– اختر أداة التحويل إلى منحني (Convert Line To Curve) من شريط الخصائص كما في الشكل (1 - 72)	 الشكل (1 - 72)
11 12	– توجه إلى الخط وحدد العقدة وحولها إلى منحنى . – اضغط على العقدة مع السحب للأعلى لرسم الخط العلوي لفتحة العين كما في الشكل (1 - 73)	 الشكل (1 - 73)

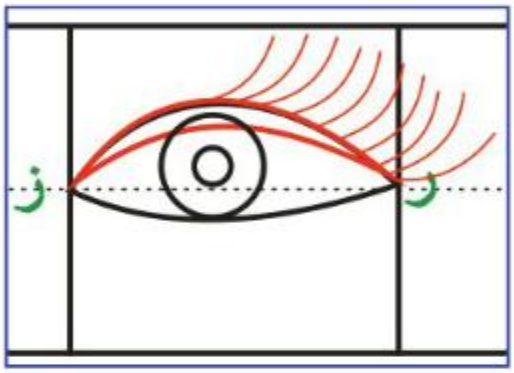
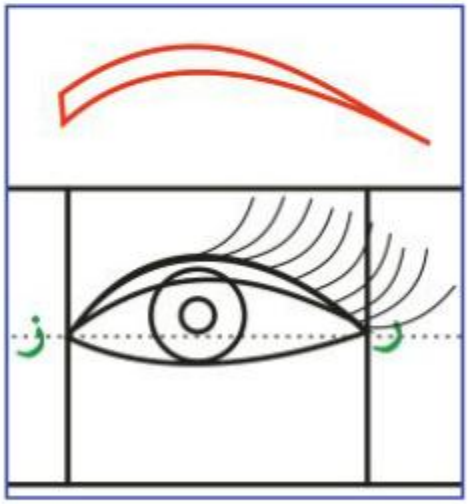
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
13 14	– توجه إلى الخط الثاني وحدد العقدة وحوله إلى منحنى . – اضغط على العقدة مع السحب للأسفل لرسم الجفن السفلي كما في الشكل(1 - 74)	 الشكل (1 - 74)
15	– ارسم حدقة العين وبؤبؤ العين باستخدام أداة القطع الناقص (أداة الدائرة) (Ellipse Tool)(F7) مع الضغط على مفتاح Ctrl أثناء الرسم كما في الشكل (1 - 75)	 الشكل (1 - 75)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

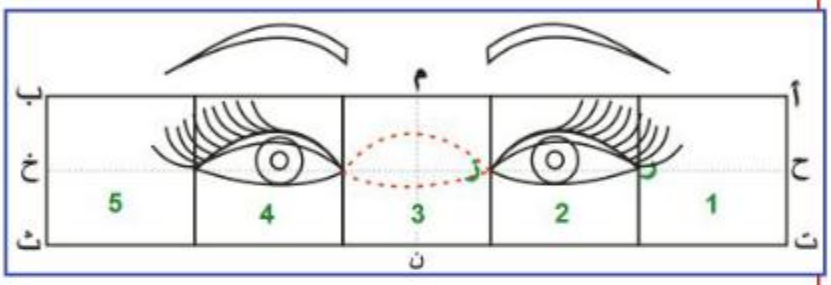
خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
16	– ارسم الجفن العلوي بأداة التحديد وأداة المنحنيات بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً	
17	– ارسم خطوط الأهداب(الرموش) بنفس الطريقة السابقة كما في الشكل (1 - 76)	 الشكل (1 - 76)
18	– ارسم خطا الحاجب بشكل خط مقوس بأداة التحديد ثم أداة المنحنيات بنفس الطريقة التي شرحت سابقا كما في الشكل (1 - 77)	 الشكل (1 - 78)

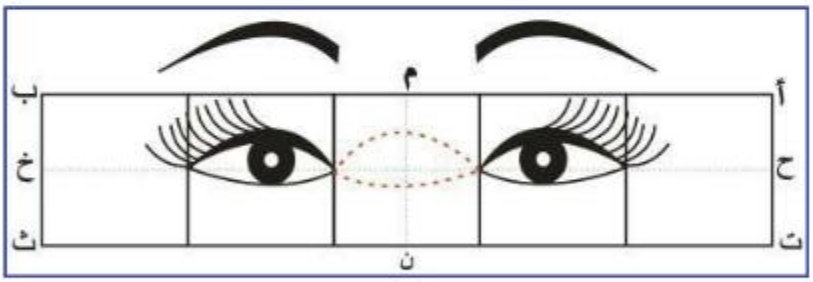
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
19	- اتبع في الرسم العين الثانية وبالتناظر كما شرح سابقاً كما في الشكل (1 - 78)	
20	- اضغط بزر الفأرة اليميني على أي لون تختاره من قائمة الألوان الموجودة يمين الشاشة لتلوين الخطوط بعد تحديد الشكل .	
21	- اضغط بزر الفأرة اليساري على أي لون تختاره من قائمة الألوان الموجودة يمين الشاشة لتعبئة المساحات كما في الشكل (1 - 79)	



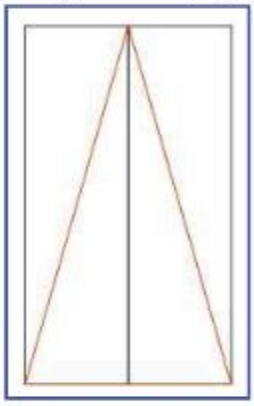
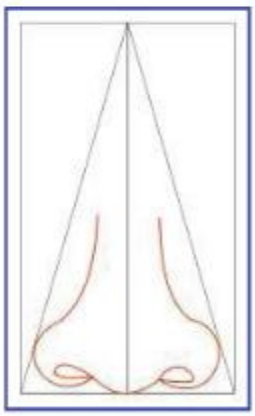
الشكل (1 - 78)



الشكل (1 - 79)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
	نفذ رسم الأنف	
22	– خذ أداة المستطيل وارسم مستطيل.	
23	– قسم المستطيل إلى قسمين طولياً بأداة الشبكة بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً.	
24	– اضغط على أداة التحديد (التشكيل) وارسم مثلث ضمن المستطيل كما في الشكل (1 - 80)	 الشكل (1 - 80)
25	–خذ أداة التحديد (التشكيل) وارسم الأنف بخطوط مستقيمة وبزوايا حادة .	
26	– اضغط على أداة المنحنيات وارسم شكل انحناء الأنف كما في الشكل (1 - 81)	 الشكل (1 - 81)
27	- احفظ الملف بالامتداد المناسب	
28	–نفذ التمرين ضمن الزمن المحدد	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين.

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة "x".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
- إظهار نافذة برنامج (CorelDraw).			
- اختيار الأمر New جديد من القائمة Fileملف .			
- تحديد وحدة القياس المناسبة للرسم في الصفحة.			
- تشغيل برنامج (CorelDraw).			
- تحديد قيمة سماكة الخط المناسبة لمحيط الشكل .			
- تقسيم نسب العين .			
- مراعاة التناظر بين الطرفين بالرسم.			
- رسم الأنف.			
- حفظ الملف بالامتداد المناسب.			
- تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين الخامس: (رسم مكونات الوجه الفم والأذن) **الزمن : 4/ساعة**

الأهداف الأدائية للتمرين : فتح برنامج (**CorelDraw**) وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

- يفتح برنامج (**CorelDraw**) .
- ينشئ ملف جديد.
- يضبط حجم صفحة العمل المناسبة للملف الجديد.
- يرسم الفم
- يرسم الأذن
- يحفظ الملف بالامتداد المناسب.

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

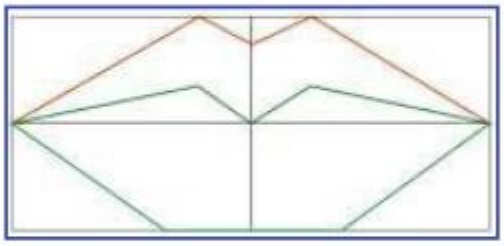
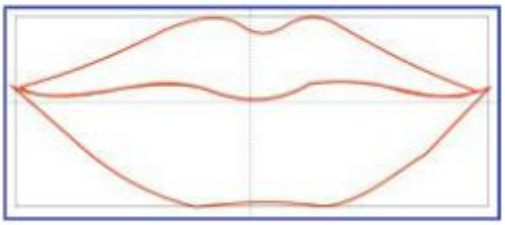
- مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Window
- برنامج(**CorelDraw**)
- وحدات تخزين قابلة للإزالة .
- جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء:

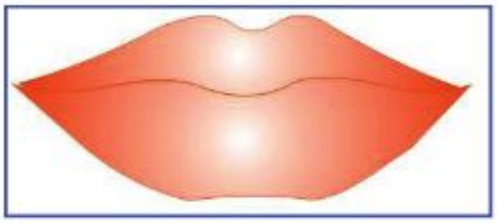
- تطبيق إجراءات السلامة المهنية أثناء تشغيل الحاسب .
- الدقة في وضع إعدادات البرنامج .
- تناسب الامتداد مع التخزين .
- دقة تحديد المحور العمودي للرسم.
- التناظر بين الطرفين بالرسم.
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1	- افتح برنامج (CorelDraw)	
2	- أنشئ ملف جديد	
3	- اضبط حجم صفحة العمل المناسبة للملف الجديد	
	ارسم الفم حسب المراحل التالية:	
4	- خذ أداة المستطيل وارسم مستطيل	
5	- قسمه إلى قسمين طولياً وعرضياً بأداة الشبكة بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً	
6	-اضغط على أداة التحديد (التشكيل) وارسم الفم بخطوط مستقيمة وبزوايا حادة كما في الشكل (1 - 82)	 الشكل (1 - 82)
7	- اضغط على أداة المنحنيات وارسم شكل انحناء الفم كما في الشكل(1 - 83)	 الشكل (1 - 83)
8	-اختر أداة التعبئة  **Fill Tool** وحدد لون ما من أداة التلوين ليطبق هذا اللون على المنطقة المحددة كما في الشكل (1 - 84)	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر



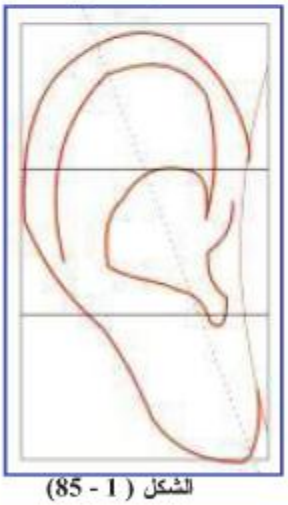
الشكل (1 - 84)

9 **ارسم الأذن حسب المراحل التالية:**

10 – اضغط على أداة المستطيل وارسم الأذن ضمن مستطيل.

– قسم المستطيل بأداة الشبكة إلى ثلاثة أقسام متساوية طولياً بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً .

11 – ارسم شكل الأذن بأداة التحديد ثم بأداة المنحنيات بنفس الطريقة التي شرحت سابقاً كما في الشكل (1 - 85)



الشكل (1 - 85)

12 – احفظ الملف بالامتداد المناسب.

13 – نفذ التمرين ضمن الزمن المحدد.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين .

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة"X".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
- إظهار نافذة برنامج (CorelDraw).			
- اختيار الأمر New جديد من القائمة Fileملف .			
- تحديد وحدة القياس المناسبة للرسم في الصفحة.			
- تشغيل برنامج (CorelDraw).			
- تحديد قيمة سماكة الخط المناسبة لمحيط الشكل .			
- رسم الفم .			
- مراعاة التناظر بين الطرفين بالرسم.			
- رسم الأذن.			
- حفظ الملف بالامتداد المناسب.			
- تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد.			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمارين رسم مكونات الوجه في برنامج (CorelDraw)

الأداء المطلوب تنفيذه :

- أنشئ ملف جديد في برنامج (CorelDraw) ثم ارسم ضمن الملف الإعدادات الآتية :

- رسم شكل الرأس
- رسم شكل العين مع التقسيمات اللازمة
- رسم الفم بشكل متناظر
- رسم الأذن بشكلها الصحيح
- رسم الأنف بشكل متناسب
- **احفظ** هذا الملف **باسم Save as** من القائمة **File** لحفظه بالمكان و الصيغة المناسبة

المواد والأدوات والتجهيزات :

مختبر حاسب– نظام التشغيل **Windows**– برنامج (**CorelDraw**)– وحدات تخزين قابلة للإزالة.

الزمن اللازم لانجاز الاختبار(2ساعة)

يتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- إتباع قواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .
- إتباع الخطوات الموضحة في بطاقة التمرين .
- الناتج النهائي المطلوب .
- تنفيذ العمل ضمن الزمن المخصص للأداء.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

بطاقة تمرين عملي

التمرين السادس: (استخراج النقوش) **الزمن : 4/ساعة**

الأهداف الأدائية للتمرين : فتح برنامج(CorelDraw)وإنشاء ملف جديد بالخصائص والإعدادات المناسبة وحفظه .

يجب أن يصبح المتدرب قادراً على أن:

- يفتح برنامج (CorelDraw) .
- ينشئ ملف جديد.
- يضبط حجم صفحة العمل المناسبة للملف الجديد.
- يحفظ الملف بالامتداد المناسب.
- يرسم أشكال متعددة.
- يستخرج نقوش من البرنامج .

المواد والأدوات والتجهيزات (مستلزمات الأداء) :

- مختبر حاسب بمعدل حاسوب لكل طالبين– نظام التشغيل Window
- برنامج(CorelDraw)
- وحدات تخزين قابلة للإزالة .
- جهاز عرض متصل بحاسب المدرس .

معايير الأداء:

- تطبيق إجراءات السلامة المهنية.
- الدقة في وضع إعدادات البرنامج .
- تناسب الامتداد مع التخزين .
- الإتقان أثناء رسم الأشكال.
- الدقة في استخراج النقوش .
- التقيد بالزمن المحدد للتمرين.

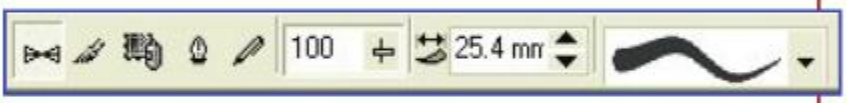
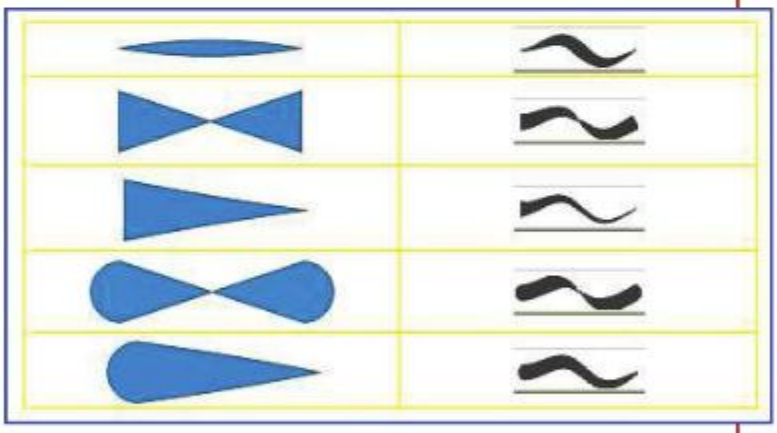
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
1	**استخدم أداة الرسم التشكيلية**  لرسم حر كما في الشكل(1 - 86)  **الشكل (1 - 86)** **ملاحظة:** تحتوي أداة الرسم التشكيلية على مكتبة ضخمة من التصاميم الجاهزة ويتم استخدام هذه الأداة كفرشاة الرسم الحقيقية ويكون تأثيرها حسب اختيارك المسبق لها. يمكن التعامل مع هذه الأداة من خلال شريط الخصائص الخاص بها أو من خلال لوحة الحوار الجانبية وهنا سوف تستخدم لوحة الحوار وشريط الخصائص معاً.	
2	**شغل لوحة الحوار الجانبية**	
3	-اضغط على القائمة إطار (Window) من شريط قوائم الأدوات - اختر الأمر (Artistic Media) وسائل فنية من قائمة (Dockers). **ملاحظة:** تحتوي هذه الأداة على خمسة أزرار رئيسية تمثل كل واحدة فرشاة رسم مختلفة عن الأخرى ولكل أداة خصائصا لتعديل الخاصة بها كما في الشكل (1 - 87)  **الشكل(1 - 87)**	

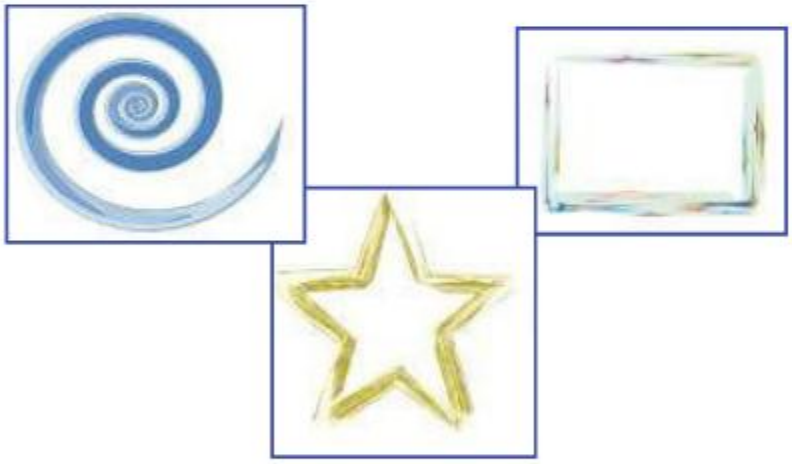
WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
4	**استخدم ريشة الأشكال**	
5	– استخدم أداة الريشة في رسم أشكال مختلفة من خلال القائمة التي تحتوي على ما يقارب (20) شكل مختلف. هذه الأشكال تظهر باختيار أحد الأشكال والرسم بها على ورقة العمل كما لو كنت ترسم على الورق العادي. وبمجرد رفع ضغطة زر الفأرة تظهر حركة الريشة على الورقة بنفس شكل الريشة التي تم اختيارها كما في الشكل (1 - 88)	 الشكل (1 - 88)
6	– قم باستخدام الريشة على كائنات رسومية كالخط والمستطيل والدائرة كما في الشكل (1 - 89)	 الشكل (1 - 89)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
7	**استخدم فرشاة الزخارف**	
8	– استخدم هذه الأداة لإحاطة الأشكال الرسومية والصور بإطارات مزخرفة من خلال الخيارات المتوفرة ضمن القائمة المنسدلة على شريط الخصائص أو في لوحة الحوار الجانبية كما في الشكل (1 - 90)	 الشكل (1 - 90)
9	– استخدم هذه الأداة على الحدود الخارجية للشكل الرسومي سواء الخط المستقيم أو الدائرة أو الأشكال المرسومة بأداة التشكيل كما في الشكل(1 - 91)	 الشكل (1 - 91)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

خطوات الأداء والنقاط الحاكمة والرسم

الرقم	الخطوة والنقطة الحاكمة	الرسم التوضيحي
10	**استخدم البخاخة**	
11	– استخدم هذه الفرشاة لنثر الزخارف بطريقة عشوائية من خلال الرسم بالبخاخة على الورقة كما في الشكل(1 - 92)	 الشكل (1 - 92)
12	– استخدم الفرشاة كخلفية للصور والرسومات في تصميمك كما في الشكل (1 - 93)	 الشكل (1 - 93)
13	– كرر الخطوات السابقة من أجل تنفيذ تصميم من التصميمات الآتية كما في الشكل (1 -94)	
14		
15	– احفظ الملف بالامتداد المناسب – نفذ التمرين بالزمن المحدد	

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

نماذج للتدريب على رسم الزخارف



الشكل (1 - 94)

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

التقييم الذاتي

دليل تقييم الأداء

تعليمات للمتدرب

1-استخدم دليل تقييم الأداء هذا كدليل إرشادي بعد تنفيذك للتمرين .

2-لكي تجتاز هذا التمرين بنجاح يجب تأشير جميع الخطوات الواردة بكلمة نعم ما عدا الخطوات التي لا يمكن تطبيقها.

3-إذا كان هناك خطوة لا يمكن تطبيقها فضع مقابلها إشارة"X".

خطوات الأداء المطلوبة	مستوى الأداء		
	نعم	لا	غير قابلة للتطبيق
- تشغيل برنامج (CorelDraw)			
- استخراج أشكال متعددة			
- تلوين الأشكال بنقوش مناسبة			
- حفظ التمرين بالمكان المناسب			
- تنفيذ التمرين ضمن الزمن المحدد			

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

الاختبار العملي للتمرين رسم حرفي برنامج (CorelDraw)

الأداء المطلوب تنفيذه :

- أنشئ ملف جديد في برنامج (CorelDraw) ثم ارسم مستطيل ضمن الملف والإعدادات الآتية :
  - الأبعاد (6 - 8)
  - رسم شكل حر بشكل متناظر
  - لون الشكل بألوان ونقوش مناسبة
  - **احفظ** هذا الملف **باسم** Save as من القائمة File لحفظه بالمكان والصيغة المناسبة

المواد والأدوات والتجهيزات :

مختبر حاسب– نظام التشغيل Windows– برنامج (CorelDraw)– وحدات تخزين قابلة للإزالة.

الزمن اللازم لانجاز الاختبار (2 ساعة)

عزيزي الطالب :

يتم تقييم الأداء في ضوء المعايير الآتية :

- إتباعك لقواعد السلامة المهنية أثناء تنفيذ التمرين .
- إتباعك للخطوات الموضحة في بطاقة التمرين .
- الناتج النهائي المطلوب .
- تلوين الناتج جيداً.
- تنفيذك للعمل ضمن الزمن المخصص للأداء.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

قائمة المصطلحات

المصطلح في اللغة الأجنبية	المصطلح في اللغة العربية
Bitmap Images	الصور النقطية
Vector Images	الصور المتجهة
resolution	درجة الوضوح
Layers	الطبقات
Shortcuts	اختصارات
Palette Commands	أوامر اللوحات
Savoir	معرفة
Science	علم
Money	طريقة
Method	وسيلة
Styles	الأنماط
Actions	التسجيل
channels	القنوات
Paths	المسارات
Color Mode	نظام الألوان

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Red	الأحمر
Green	الأخضر
Blue	الأزرق
Grayscale	الرمادي
Saturation	التشبع باللون
Format	التنسيق
back ground	الخلفية
foreground	الأمامية
filter	التأثيرات
Hue/Saturation	صبغة/إشباع
Selective Color	اللون المنتقى
Curves	المنحنيات
Levels	المستويات
Brightness	الإضاءة
Color depth	عمق الألوان
Replace Color	استبدال لون

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Transparent	الشفافية
Color Balance	توازن لوني
Opacity	الشفافية
normal layer	الطبقةالعادية
back ground	طبقة الخلفية
text layer	طبقة الكتابة
Linear Gradient	التدرج الخطي
Radial Gradient	التدرج الدائري
Angle Gradient	التدرج الزاوي
Reflected Gradient	التدرج المعكوس
Diamond Gradient	التدرج الماسي
Horizontal	أفقي
Stroke	حد
Character	لوح حرف
Paragraph	الفقرة

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Mask	قناع
Warp Text	إمالة النص
Horizontal	أفقي
Vertical	عمودي
width	عرض
Contrast	التباين
Add	إضافة
Node	نقطة
Toll	أداة
Filter	مرشح
Extract	استخلاص
Blur	ضبابية

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

قائمة المراجع

البند	العنوان	
	- أقراص (CD) لبرامج Photoshop - أقراص (CD) لبرامج (CorelDraw)	
	- مواقع من الانترنت	

قلم الجزائر | WWW.DZPEN.COM