برنامج ادوبي فوتوشوب

Adobe Photoshop

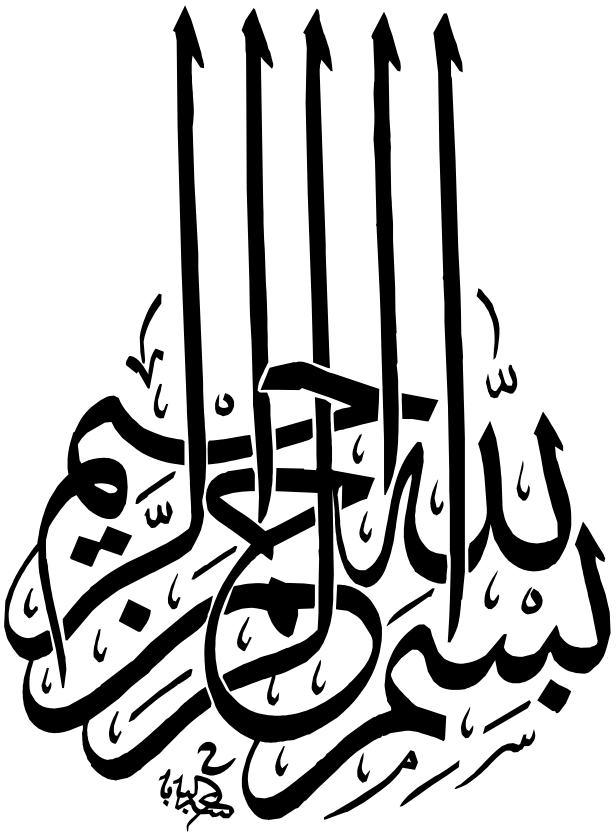
تدريب حتى الإحتراف

أحدى مبادرات

قطار التعليم والتدريب

https://www.facebook.com/Train.Training

thetrainingtrain@gmail.com


بسم الله الرحمن الرحيم

الإهداء

يسعدنا أن نهدي هذا الكتاب

إلى

كل من سيتعمل التصميم ويرسم الإبتسامة

على وجوه البشر

وإلى

كل من سيطلب صداقتنا

على الفيس بوك

https://www.facebook.com/Train.Training

قطار التعليم والتدريب

قطار التعليم والتدريب حلم ضل يراودنا كثيراً إلى أن نضجت فكرته وأصبح من الممكن أخراج هذه الفكرة إلى أرض الواقع فتقرر أن تخرج على شكل قطار لما للقطار من مدلولات في الحياة من ناحية تكوينه وطريقة سيرة، فالقطار يتكون من الرأس والعربات، حيث أن الرأس هو فريق العمل الذي سوف يقود القطار، والعربات ترمز إلى التنوع في الطرح حيث أنه سيكون هناك عدة مجالات تعليمية وتدريبية سوف يتم الوصول إليها من خلال قطار التعليم والتدريب والتي سوف تكون على شكل محطات سوف يمر القطار بها، أيضاً سكة القطار هي خط واضح ومستقيم يستخدمه القطار للوصول إلى أهدافه ولا ننسى عملاؤنا الأعزاء الذين سوف يحملهم القطار من خلال رحلاته التعليمية والتدريبية.

رؤيتنا :

تحقيق الريادة في مجال التعليم والتدريب والوصول إلى أكبر عدد ممكن من المستفيدين من خدمات قطارالتعليم والتدريب.

رسالتنا :

لالتزام بتقديم خدمة تعليمية وتدريبية متميزة، انتم محطاتنا ويسرنا أن نقدم لكم كل ما هو مفيد وممتع.

قيمنا :

- التنوع والإبداع.
- المصداقية والمسؤولية.
- الدقة والوضوح.

شعارنا :

قطار التعليم والتدريب للجميع والركوب به مجاني.

قطار التعليم والتدريب

قطار التعليم والتدريب يتشرف بالمساهمة في تقديم استشارات التدريب والتعليم والتخطيط وإعداد وتنفيذ الدورات والبرامج التطويرية والتأهيلية، بما يلبي احتياجات سوق العمل من الكوادر المدربة والمؤهلة محلياً وعالمياً سواء من الباحثين عن فرصة عمل أو من يرغبون في تطوير مهاراتهم الوظيفية الحالية، وقد تم تحديد جملة من المسارات الإدارية والتعليمية والتدريبية التي تشكل في مجموعها منظومة متناغمة ومتكاملة للوفاء برسالة قطار التعليم والتدريب والتي تشمل:

- استشارات التعليم والتدريب.
- تطوير الذات والمهارات الشخصية.
- تطوير وإعداد القيادات الإدارية.
- تكامل التعليم مع التدريب.
- الحلول التدريبية المتكاملة .
- تغيير المسار الوظيفي والمهني.
- توظيف تقنية المعلومات والأتمته.
- إعداد الحقائب التعليمية والتدريبية.

المحتويات

أدوبي فوتوشوب للمبتدئين

أدوبي فوتوشوب للمبتدئين

- أدوبي فوتوشوب
- التصميم الجرافيكي
- أنظمة الألوان
- صيغ الألوان
- تحضير مواد العمل
- إستخدام الكاميرا و الماسح الضوئي
- تعليمات أدوبي فوتوشوب
- واجهة أدوبي فوتوشوب
- التعامل مع الملفات
- صندوق الأدوات
- التحديد والتراجع والتحويل
- تبديل الإطارات
- الطبقات
- الفلاتر
- الفراشي
- تحديد أبعاد التصميم والإخراج المطبعي
- تصميم بطاقة أعمال
- إختصارات أدوبي فوتوشوب
- أزرار لوحة المفاتيح
- مفاتيح الإختصار
- علامات التشكيل
- أنواع الخطوط

بسم الله الرحمن الرحيم

المقدمـــــة :

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على خير الأنام المبعوث رحمة لجميع الناس محمد ﷺ أما بعد ... يسعدنا ☺☺☺ ويشرفنا أن نلتقي معكم من خلال هذا الكتاب أدوبي فوتوشوب والذي سوف نتعلم من خلاله مهارات التصميم الجرافيكي باستخدام الكمبيوتر. التصميم لا يعتبر دراسة بحد ذاته بل هو موهبة و حرفة تكون مزروعة في الإنسان و يستطيع تنميتها مع الممارسة و الصبر و الدراسة في نفس الوقت ومن أهم المميزات التي تشدنا للتصميم هي القدرة على توضيح المشاعر فهي من أجمل الوسائل المعبرة ، حيث بإمكانك معرفة المشاعر إذا كانت حزينة أو فرحة. فكل ما زاد المصمم حرفة كلما استطاع التواصل بينه و بين تصميمه.

إذاً هناك سؤال يطرح نفسه ما هو التصميم الجرافيكى (Graphic Desing) ؟

التصميم هو انعكاس ما بداخل الإنسان من (روح، قلب، جسد، محيط، مناخ) فهو يحاول أن يجمع كل هذه العناصر في شكل معين وباستخدام برنامج معين و في النهاية يكون صورة متأثرة بكل هذه الأشياء تسمى التصميم . لذلك يجب علينا أن نربط إحساسنا بالعمل فإذا وجدنا هذا العمل متناغما ًمع أذواقنا و مع روحنا و مع مشاعرنا و أحاسيسنا حينها ندلي بالإعجاب بكل سرور لهذا العمل الذي يوفق صاحبه بالتميز في إيصال عمله إلى وجداننا بكل جدارة . كل هذه الأمور التي قد تراها صعبة في بادئ الأمر .. ستكون أمرًا طبيعياً فيما بعد ستلاحظ أن ذوقك قد أصبح يسير في مسير محاط بقواعد التصميم .. و قواعد أخرى تكتشفها بمرور الزمن وبالاستمرارية التي ترسم لك طريقـًا و منهجاً فريداً في التصميم، فمن خلال المنهج تستطيع أن تصبغ أفكار خاصة بك و تعرف بها فيما بعد ،فكل محترف بدأ من الصفر ولكن بالاستمرارية و الإصرار وصل إلى مرحلة رائعة وبالنسبة لك فأنا على يقين أنك إذا أكثرت من التمرين .. وتابعت أعمالك بدقة أكثر فإنك في المستقبل غير البعيد ستتفوق في التصميم وتصبح مبدع .. نعم من يرافق مصمم ما .. يكون متأثراً به و بتصميماته فلذلك من الآن فصاعداً يجب أن تكون تصميماتك ذات خيال فني تستطيع أن تنسبه لنفسك بالذات بعيداً عن التقاط صور الآخرين. أي صورة تصنع أجزائها بنفسك بحيث تكون فخورًا عندما تعرضها لكونها عمل صنعه خيالك الخاص لذلك حاول أن تبحث دائماً عن الدروس التعليمية في الانترنت فهي مهمة جدًا لتعرف الطرق التي يستخدمها المحترفون في التصميم الجرافيكي...

وفي النهاية أرجو من الله العلي القدير أن أكون قد وفقت في هذا العمل، كما أرجو أن ينال استحسانكم، وأخر دعوانا ربنا لا تؤاخذنا إن نسينا أو أخطأنا.

أدوبي فوتوشوب

تعريف أدوبي فوتوشوب:

أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop) هو برنامج رسوميات (تصميم) يستخدم لانشاء وتعديل الصور النقطية، أنتجته شركة أدوبي يعتبر أشهر البرامج لتحرير الرسوميات و تعديل الصور الرقمية . وهو المنتج الأكثر مبيعاً في هذا المجال الآن، قام بتطويره الشقيقان (توماس كنول وجون كنول) عام ١٩٨٧م وأصدرت النسخة الأولى في فبراير عام ١٩٩٠م والنسخة الثانية عشر منه صدرت في ٣٠ يونيو ٢٠١٠ م وحالياً توجد سلسلة من الإصدارات (Adobe Photoshop CS..).

الشكل التالي واجهة برنامج أدوبي فوتوشوب

طريقة تشغيل برنامج أدوبي فوتوشوب :

أبدأ ➢ كافة البرامج ➢ Adobe Photoshop CS

Start ➢ All Programs ➢ Adobe Photoshop CS

استخدامات برنامج أدوبي فوتوشوب :

١. إنشاء التصميمات البصرية المتنوعة والبانرات (الإعلانات الصغيرة) ، و ذلك من خلال دمج الصور والنصوص وغيرها من العناصر مع بعضها البعض في تصميم واحد مثل اللوحات التي توجد على الطرق وعلى واجهة المحلات.

٢. تعديل الصور الفوتوغرافية، من خلال تغير الألوان أو الإضاءة أو التباين، كما يستخدم لتطوير ملفات صور RAW وإنتاج صور منها.

٣. التلاعب بالصور والتصميمات بادخال أو ازالة اجزاء اخرى غير موجودة بالملف الاصلى.

٤. اعداد وتجهيز الصور بغرض استخدامها كنقوش للكائنات ثلاثية الأبعاد في البرامج ثلاثية الأبعاد 3D أو الصور المستخدمة في أعمال إنتاج الفيديو.

٥. كما يمكن تصميم مواقع الإنترنت و المنتديات من خلاله مباشرة في الاصدارات الحديثة.

٦. ويعتبر البرنامج من الأدوات الرئيسية في مراحل الطباعة لمعظم المطبوعات مثل الكتب والمجلات والنشرات.

الشكل يوضح إعلان لوحة طرق Billboard

ملاحظة : تعريف RAW: عند تنزيل الصور من الكاميرا إلى الكمبيوتر بصيغة (الرو) تكون الوانها و اضاءتها و وضوحها تماماً مثل ماهي على الشريحة الحساسة أو السينسور قبل ما تعالج بداخل الكاميرا وهذا يعطي مرونة اكثر للتعديل على الصورة ودقة وضوح أعلى.

الشكل التالي صورة معالجة باستخدام برنامج الفوتوشوب

الشكل التالي صورة بطاقة عمل مصممة باستخدام برنامج الفوتوشوب

التصميم الجرافيكي

تعريف التصميم الجرافيكي :

التصميم الجرافيكي (Graphic Design) هناك أكثر من تعريف له نذكر منها :

التعريف الأول : التصميم الجرافيكي في الاساس هو التصميم بصرياً باستخدام الكتابة أو عناصر الجرافيك ، والهدف منه خلق شيء ترتاح له العين ، ليجذب انتباه المشاهدين.

التعريف الثاني : التصميم الجرافيكي هو عمليه فنيه تجمع بين الكلام والرسومات والاتصال لتوصيل رسالة فعالة من هذا التصميم سواء كان شعار (Logo) ، أو بروشور أو صحيفة أو ملصقات وعلامات تجارية ، وهذه الأيام غالباً ما يستخدم مصممين الجرافيك برمجيات النشر والتصميم الإلكترونية للوصول إلى أهدافهم.

عناصر التصميم الجرافيكي :

الشكل التالي يوضح عناصر التصميم

- **القيمة** : القيمة الفنية للتصميم والهدف منه.
- **الشكل** : الشكل المراد تصميمه.
- **الحجم** : ابعاد الشكل المراد تصميمه.
- **النقوش** : النقوش والزخارف المكونه للشكل.
- **الخط** : نوع الخط المستخدم في التصميم.
- **الألوان** : الألوان المستخدمه، نوعها ودقة وضوحها.

مجالات استخدام التصميم الجرافيكي :

- **وسائط الإعلام الإلكترونية** : مثل مواقع الإنترنت ، العروض التقديمية، الأفلام .
- **وسائل الاعلام المطبوعة** : مثل بطاقات الأعمال، البروشورات، المجلات والصحف.

صفات المصمم الجرافيكي الناجح :

هناك مجموعة من الصفات التي يشترك فيها جميع المصممون الرقميون، وهذه الصفات لا تعدو عن كونها مجرد إطاراً عاماً وليس محدداً نهائياً لهذه الصفات، وهي على النحو التالي :

١. **مبدع** : والإبداع بأبسط تعاريفيه هو تحويل الشيء المألوف إلى شيء غير مألوف لدى الناس، أو تحويل الشيء غير المألوف إلى مألوف لديهم. والإبداع موهبة إلهية، وسجية جبل عليها ذلك المصمم أو الفنان، فهو يرى الأشياء من منظور آخر، ومن زاوية مختلفة، وحال مصممنا كحال الشاعر المتوقد إحساساً، وتعكس تصاميمه شخصيته، وميوله.

٢. **ذّواق** :عنده ذوق في الألوان و يجيد استخدامها، ويوظفها التوظيف الصحيح، في أعماله ومشاريعه.

٣. **ماهر** : يعرف جيداً أدواته، كما الفنان، ويعرف كيف يستخدمها، فهو يستخدم الحاسب الآلي كأداة، وبرامجه المعقدة كوسيلة لإخراج فكرته للنور.

٤. **صبور** : مصمم لجعل تصميمه ينقل ما يدور في عقله ووجدانه إلى الفئة المستهدفة، ويحاول إيصال أفكاره بأسهل الطرق.

٥. **يخطئ** : يتلعم و يستفيد من أخطائه.

٦. **ناقد** : ناقد ويقبل النقد، ويعمل على صقل موهبته بالخبرة وبآراء المحيطين من حوله.

٧. **مهتم** : مهتم بالتفاصيل الدقيقة في تصميمه، فكلما كانت التفاصيل كثيرة وواضحة أصبحت أكثر دقة، والمصمم الناجح يعرف كيف يخفي التفاصيل التي لا يريدها، والعكس صحيح لكي تحقق الهدف.

٨. **واثق** : واثق بنفسه أيما ثقة، مؤمن بأنه صاحب فكرة ومبدع خلاق، فالمصممين رغم اشتراكهم في سمات الفن والإبداع والخيال الفذ، غير أنهم مختلفون شتى اختلاف، فلكل منهم أسلوبه وطريقته الخاصة في تصوير داخله، رغم أنهم يستخدمون نفس الأدوات والوسائل، والحال مشابه تماماً لكل هؤلاء الشعراء، فهم كلهم يكتبون بالقلم، ويعرفون نفس الحروف، والكلمات، لكن للمستهم، وحسهم ذوق خاص يطبع على مفرداتهم فتخرج بصورة جديدة، وكأن اللغة خلقت لأجلهم.

٩. **مخطط** : مخطط بارع، ويخصص وقتاً لتصميمه، فيحدد أهداف التصميم، ومصادر التصميم أو الخامات، و النصوص والفقرات التي يرغب في كتابتها، والبرنامج أو البرامج التي سيستخدمها، والمدة الزمنية المقدرة في التصميم.

١٠. **متخيل** : متخيل لديه القدرة على تصوير ما يدور في خياله المتقد، فيضفي على الواقع خيالاً أخاذاً، وجدير بالذكر، أن الخيال صفة هامة في كل مصمم، أو في كل فنان، حيث أن الخيال في بعض الأحيان يقود إلى الواقع الحقيقي فهو في الحقيقة توظيف لأدوات وأشياء واقعية، وكذلك المصمم الرقمي، فإنه يوظف الأشياء الحقيقية المحيطة به بطريقته الخاصة، لتلامس أطراف خياله المتباعدة، لتخدم فكرته والهدف النهائي من التصميم.

الشكل التالي مصمم جرافيكي

أنـظمة الألوان

أنظمة الألوان :

من الصعب جداً تخيل الحياة بدون ألوان، تخيل أنك تنظر إلى الأشياء من حولك وتظهر لك باللون الأبيض والأسود كما في التلفزيونات القديمة أو الأفلام القديمة (أفلام الأبيض والأسود) أعتقد أنك ستشعر أن الحياة بدون طعم كذلك الأمر بالنسبة لعالم التصميم.

برامج التصميم الجرافيكي تفرق بين ألوان الضوء وألوان الصبغات المعدة للطباعة، فهذه لها أنظمة تتعامل معها وتلك لها أنظمة أخرى، ومثال لألوان الضوء ألوان الشاشة التى تجلس أمامها الآن (شاشة الكمبيوتر)، وهى ليست ألوان طباعة، بمعنى أنك ترى الصورة على الشاشة بمظهر ولكن عند طباعتها تجد ألوانها قد اختلفت، فإذا أردت ان تعرف السبب فتتبع السطور التالية :

يجب أن تعرف أن برامج الجرافيك (التصميم) تتعامل مع ألوان الصورة من خلال ما يعرف بالأنظمة اللونية (Color Modes) التى يوضع بعضها وفقاً لنماذج لونية (Color Models) ، وفي التالي توضيح أكثر للنظام اللوني (Color Mode) :

لكل صورة تعرض فى الكمبيوتر نظام لوني خاص، وهو الذي يحدد المعلومات اللونية الخاصة بكل بكسل من بكسلات الصورة، سواء كانت الصورة ملونة أو رمادية أو أبيض وأسود، ولكل نوع النظام الخاص به من الألوان.

الألوان هي من أهم الأشياء في التصميم وهي ما يمكن أن تشكل فرقاً بين التصميم الجيد والتصميم السيئ . وبدون الاستعمال الجيد للألوان، لن تحصل على النتائج المرضية التي كنت تتوقعها، من هذا المنطلق لابد لنا أن نتعرف على أهم نظم الألوان و طرق استخدامها.

نظم الألوان في العالم الرقمي تنقسم إلى قسمين رئيسيين، وفيما يلي تعداد لأهم نظم الألوان والحد الأقصى من عدد الألوان الذي يوفره كل نظام.

أنظمة الألوان :

- **نظم تقوم على فكرة حبس الضوء :**

مثل نظام CMYK :وهذه الأحرف اختصار لـ Cyan Magenta, Yellow, Black (سماوي، أحمر قرمزي، أصفر، وأسود) ،و يستخدم هذا النظام في عمليات الطباعة .

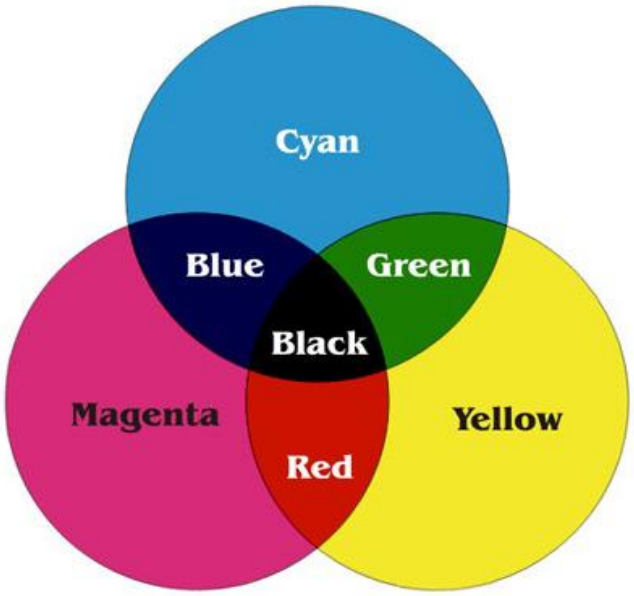
شدة اللون في هذا النظام هي ٤ بايت ويسمح هذا النظام بتشكيل ٤،٢٩٤،٩٦٧،٢٩٦ لون.

- **نظم تقوم على فكرة إطلاق الضوء :**

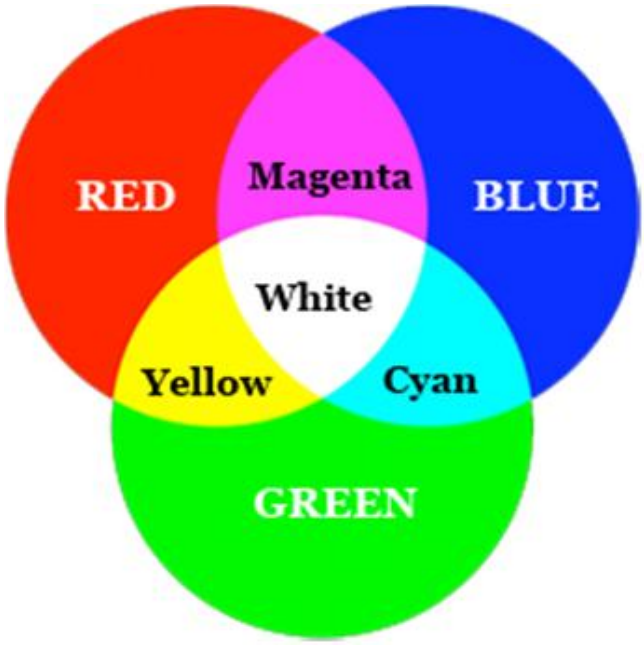
مثل نظام RGB : وهذه الأحرف اختصار لـ Red, Green Blue أحمر، أخضر، أزرق و يستخدم هذا النظام في وسائل العرض المرئية مثل التلفاز و الشاشات.

شدة اللون في هذا النظام هي ٣ بايت ويسمح هذا النظام بتشكيل ١٦، ٧٧٧ ، ٢١٦ لون .

الشكل التالي يوضح نظام ألوان الطباعة CMYK



الشكل التالي يوضح نظام ألوان الشاشة RGB



وللتوضيح كيف يمكن أن تنتج ملايين هذه الألوان من خلال ثلاثة أو أربعة ألوان فقط ؟ فإن لكل لون نطاق يبدأ من الـ . ويصل إلى الـ ٢٥٥ (بمعنى ٢٥٦ حالة لكل لون) . فإذا كان عدد الألوان المكونة للنظام هي ثلاثة (أحمر – أخضر – أزرق) ولكل لون ٢٥٦ احتمال فتصبح الألوان المتاحة في هذا النظام هي :

256 × 256 × 256 = 16.777.216 لون.

فيمكن القول إن ملايين الألوان المشاهدة سواء في المطبوعات أو في وسائل العرض هي عبارة عن مزج هذه الألوان مع بعضها البعض وفق نسب معينة.

و بعد أن تعرفنا على أشهر نظم الألوان سوف نتعمق بدراسة الألوان و تعريفها بشكل أدق انطلاقاً من ألوان الطيف الأساسية، بالنظر إلى عجلة الألوان الأساسية المؤلفة من الألوان المكونة للطيف و درجاتها المختلفة و التي يعتمد عليها أكثر الفنانين لاختيار أفكارهم اللونية و الألوان الأساسية هي :

- الأحمر
- البرتقالي
- الأصفر
- الأخضر
- الأزرق
- البنفسجي

الشكل التالي عجلة الألوان الأساسية

ألوان الويب وألوان الطباعة :

تعتبر الألوان عاملاً مهماً وأساسياً لقيمة أي عمل فني، ولذلك يركز أي مصمم على تعلم مبادئ وتفاصيل الألوان وضوابط استعمالها، فهذه ألوان حارة وتلك باردة، وهذه تستعمل في مواطن الحزن والخوف، والأخرى في مناسبات الفرح والسّلم، تلك طفولية وهذه للكبار، هي معايير متفق عليها من خبراء مجال التصميم الفني.

بالإضافة لهذا هناك نقطة مهمة أريد الحديث عنها تتمثل في الفرق بين استعمال الألوان للتصميم المطبعي أو لتصاميم الويب، وأعني بها تصاميم القوالب، (Templates) ، أو البانرات (Banners) فهناك بعض الخلط في هذا الأمر من المصممين عند بداياتهم، أحاول أن أبسط المسألة وأبين بعض الفروق.

أغلب المصممين في بداية مشوارهم وقعوا في مشكلة نظام الألوان الأربعة أوالثلاثة، حيث يصمم أحدنا تصميماً ليطبعه لنجد أنه استعمل نظام الثلاثة ألوان، **ألوان الويب RGB** :

الأحمر Red ، الأخضر Green ، الأزرق Blue ، وبعدما يطبع التصميم يخرج مغايراً تماما لما يراه في الشاشة، يذهب مباشرة في لوم المطبعة والقائم بالطباعة، ولكنه لا يدري أن الخلل منه وكان عليه استعمال نظام الأربعة ألوان، **ألوان الطباعة CMYK** :

الأزرق السماوي Cyon ، الأرجواني Magenta، الأصفر Yellow ، الأسود Black ، المخصص للطباعة، هذه المعلومة تعتبر من أهم المبادئ التي يجب على كل مبتدئ أن يكون على علم بها، كما يحدث العكس في تصميم بانرات مواقع الانترنت بنظام الأربع ألوان CMYK وهذا ما ليس صحيحاً أيضا. وتوجد أيضاً أنظمة ألوان أخرى في الفوتوشوب سنتكلم عنها لاحقاً.

بالنسبة للفروق بين التصميم الموجه للطباعة والموجه للأنترنت من ناحية الألوان نجد الأخير يستوجب استعمال ألوان براقة، وبمزج بسيط، حيث ما نراه في الشاشة يبقى هو ما يعرض في الموقع، غير أن استعمال الألوان في التصميم الموجه للطباعة يستلزم دقة أكثر ومهارة أيضاً، كما يجعلنا نضحي أحياناً بأذواقنا في سبيل بعض النظم التي تستوجبها المطبعة، وليخرج العمل بنتيجة مضمونة.

مزج الألوان في التصميم المطبعي يعتمد على بعض الحيل وحسن الاختيار، فإذا أمكن استخراج اللون الأزرق مثلاً بمزج لونين فقط، لا داعي لمزج لون ثالث أو رابع، وهكذا، فكلما كان النص رقيقاً علينا أن نقلل من مزج الألوان فيه، فيما تكون لنا بعض الحرية في المساحات الواسعة.

اللون الأسود يلعب دوراً هاما في الخلفيات بالنسبة للتصميم المطبعي، فلنحذر في الإفراط من استعماله، وعلينا كل مرة التدقيق في نسبته، كونه خادع، فظهوره في الشاشة ليس كما نراه بعد الطباعة، وهذه ليست دعوة لعدم استعماله، بل العكس فهو الذي يضفي اللمسة الجمالية النهائية للتصميم، فقط علينا تنقية الألوان جيداً، ولكم أن تجربوا في نافذة مزج الألوان في الفوتوشوب مع اللون الأحمر حيث نعلم أنه مزيج بين اللونين الأصفر والأرجواني Y,M ولكن كيف نجعله قاتماً ؟ يمكن فعل هذا إما باللون الأسود أو الأزرق، فهنا نفعل ذلك بالأزرق مع إضافة القليل من الأسود، وأكرر أن هذه الطريقة ليست للنصوص الرقيقة ولكن ينصح بها في الكتابات الكبيرة كالعناوين أو الخلفيات.

ولاستعمال أحسن للألوان أنصح باستخدام البانتون (Pantone) وهو عبارة (دليل الألوان)، فهو أحسن مرشد لنا للدقة، ولا نكتفي في اختيار الألوان بالعين المجردة، لأن هناك عدة عوامل تتدخل في ذلك مثل جودة الشاشة ودرجة إضاءتها وسطوعها وتباينها.

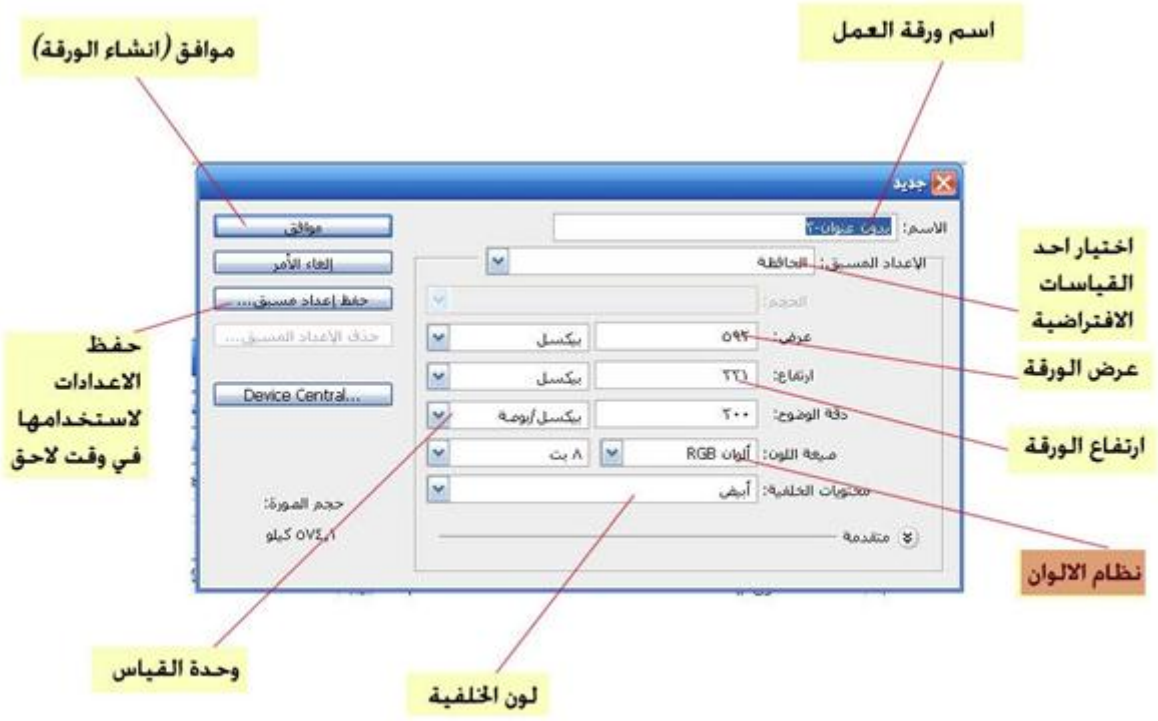
ملاحظة : دليل الألوان البانتون (Pantone) تتميز ألوانه أنها ألوان مخلوطة سابقة التجهيز بدرجات وأرقام محددة ، يتم بواسطتها طباعة درجات لونية بعينها مع توافر ثبات اللون مهما كانت كمية الطباعة أو الوقت الذي يتم فيه الطباعة حالياً أو مستقبلاً.

صيغ الألوان

صيغ الألوان :

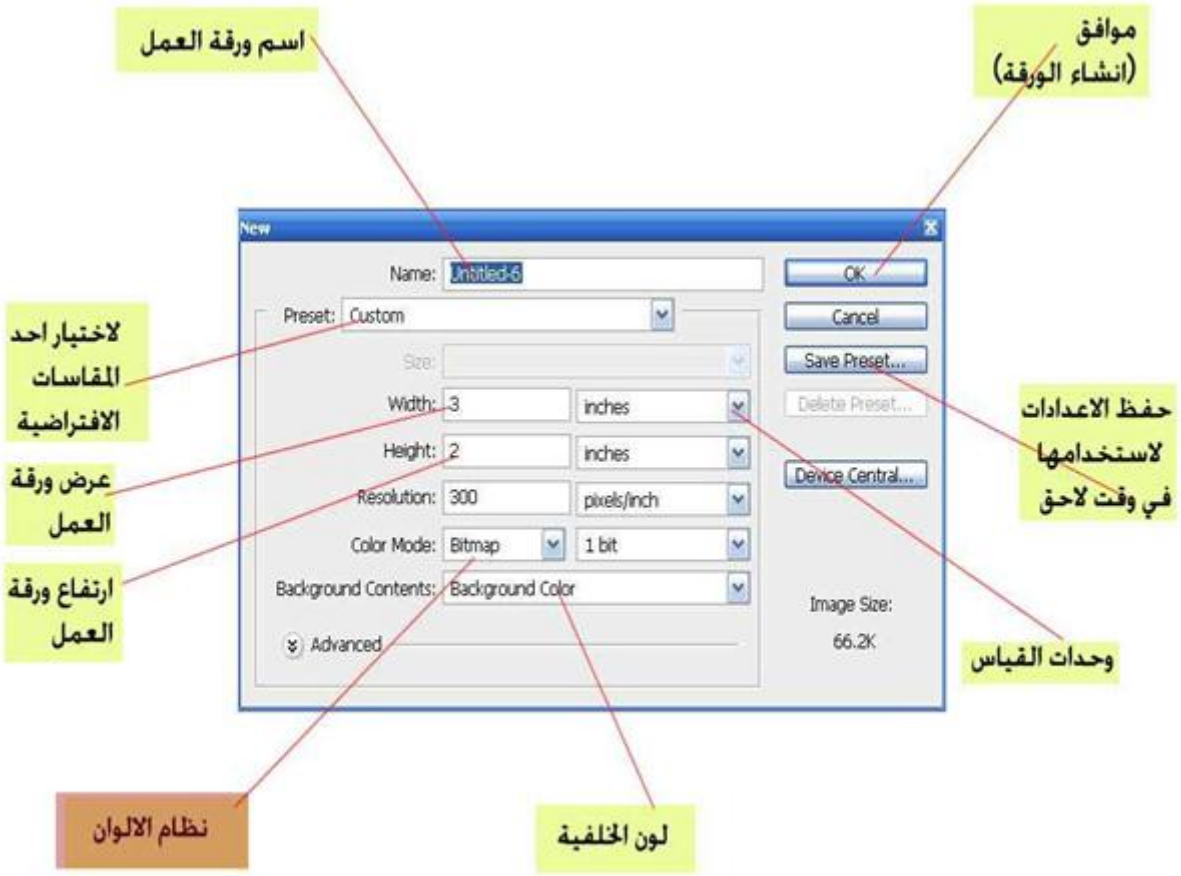
سنشرح صيغ الألوان وقبل البدء ننصح بالاطلاع على الصورة في الأسفل وهي النافذة التي تظهر عند اختيار تصميم جديد وهي كالتالي :

الشكل التالي يوضح نافذة إنشاء تصميم جديد – الواجهة العربية



ملاحظة : البيكسل (Pixel) هو عبارة عن وحدة قياس ضوئية، ويمكن تعريفه على أنه أصغر نقطة يمكن اضائتها على الشاشة، علماً أن الصورة التي تظهر على الشاشة عبارة عن مجموعة من البيكسلات مجتمعة مع بعضها البعض لتشكل الصورة.

الشكل التالي يوضح نافذة إنشاء تصميم جديد – الواجهة بالإنجليزية



لن نتعمق في شرح انظمة الألوان أو صيغ الألوان في الفوتوشوب نظرا ً للتعقيد الكيميائي والفيزيائي في أنظمة الألوان ولكن سنشرحها باختصار بما يفيدنا في عملية التصميم بالفوتوشوب.

صيغ الألوان بالفوتوشوب هي :

١. صيغة ألوان الشاشة RGB
٢. صيغة ألوان الطباعة CMYK
٣. صيغة الألوان النقطية Bitmap
٤. صيغة الألوان الرمادية Grayscale
٥. صيغة الألوان المخبرية LAB

❑ **صيغة ألوان الشاشة RGB :**

وهو نظام لوني يعتمد على خلط الألوان الأحمر والأخضر والأزرق لانتاج أعداد كبيره جداً من الألوان وفي درجات مختلفة وترمز الحروف RGB إلى الألوان : الأحمر والأخضر والأزرق بالانجليزي حيث الأحمر Red والأخضر Green والأزرق Blue ونحن نستخدم هذا النظام في انشاء وتصميم الصور الملونة التي تعرض على شاشات الحاسب الآلي والبروجكتر وهذا النظام هو النظام المستخدم في شاشات التلفزيون والحاسوب وتقريباً كافة الشاشات لانتاج وخلط الألوان.

❑ **صيغة ألوان الطباعة CMYK :**

وهو نظام أو نموذج لوني يعمل على خلط الألوان السماوي والأرجواني والأصفر والأسود لانتاج باقي الألوان وفي تدرجات مختلفة وترمز الحروف CMYK إلى الألوان السماوي والأرجواني والأصفر والأسود حيث السماوي Cyan والأرجواني Magenta والأصفر Yellow والأسود Black حيث اخذ حرف K من اخر كلمة اسود بالانجليزي حيث وان حرف B قد استخدم من قبل ليرمز للون الازرق بالانجليزي والمهم ان 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.

❑ **صيغة الألوان النقطية Bitmap :**

نظام الألوان هذا يعتمد على خلط الألوان بنظام ١ بت (بالنسبة للفوتوشوب) وهذا يعني انه لا ينتج غير لون واحد وهو اللون الاسود لذلك تستخدم هذه الصيغة من الألوان عند التصميم باللون الاسود فقط.

❑ **صيغة الألوان الرمادية Grayscale :**

نظام الألوان هذا ينتج فقط ثلاثة الوان للتصميم بها وهي تدرجات الألوان من الابيض إلى الاسود يعني الابيض والرمادي الفاتح والرمادي الغامق والرمادي القريب إلى الاسود بالاصح لا يوجد غير اللون الرمادي في نظام الألوان هذا ويمكنك استخدامه اذا اردت التصميم باللون الرمادي فقط.

❑ **صيغة الألوان المخبرية LAB :**

لن نتعمق في صيغة اللون هذه لانها معقدة بعض الشيء المهم أن صيغة الألوان هذه تعتمد في خلط الألوان وانتاجها على شدة الضوء حسب ما يشير اليه الحرف الأول من اسمه وهو حرف الـ L وهو يشير إلى كلمة الضوء بالانجليزي Light واستخدم هذه الصيغة اذا اردت التصميم بالالوان.

عمق الألوان :

في الفوتوشوب (وفي كافة انظمة الحاسب الآلي) نستخدم البت (Bit) للتعبير عن عمق الألوان (دقة وضوح الصورة) وفي برنامج الفوتوشوب يمكنك تصميم الصور بعدة انماط بالنسبة للعمق وهي : ١بت ، ٨ بت ، ١٦بت ،٣٢بت وسنشرح هذه الانماط باختصار ولكن قبل ذلك نوضح لك أين يمكن ان نختار عمق الألوان في الفوتوشوب ؟ تستطيع اختيار عمق الألوان في الفوتوشوب وذلك عند اختيار انشاء ملف جديد حيث ستظهر لك النافذة التالية ومحدد عليها أين يمكن اختيار عمق الألوان :

الشكل التالي يوضح تحديد عمق الألوان

❑ العمق 1 بت :

في هذا العمق يتم تمثيل الصوره في ذاكره الحاسب الآلي بحيث يمثل كل بكسل من الصوره بـ ١بت وفي هذا العمق يمكنك التصميم باستخدام لون واحد وهو اللون الاسود.

❑ العمق 8 بت :

في هذا العمق يتم تمثيل الصوره في ذاكرة الحاسب الآلي بحيث يمثل كل بكسل من الصوره بـ ٨بت وفي هذا العمق يمكنك التصميم بعدد الوان يصل إلى ٢٥٦ لون وهي جودة متوسطة.

❑ **العمق 16 بت :**

وفي هذا العمق يتم تمثيل الصوره في ذاكرة الحاسب الآلي بحيث يمثل كل بكسل من الصوره بـ ١٦بت وفي هذا العمق يمكن التصميم بعدد الوان يصل إلى اكثر من ٦٥ ألف لون وهي جودة عاليه ولذلك عند التصميم باستخدام هذا العمق يصبح حجم الصور ثقيل وقد يصل إلى ١٠ ميجا بايت للصورة.

❑ **العمق 32 بت :**

وهو العمق الاكثر ثراء بالالوان وعند التصميم بهذا العمق تصبح الصوره ثقيله جداً وهذا العمق ينتج أكثر من ١٦ مليون لون وهي جودة ذات دقة عالية جداً.

تحضير مواد العمل

تحضير مواد العمل :

كما أسلفنا سابقاً أن برنامج أدوبي فوتوشوب لا يستخدم لإنشاء تصاميم من البداية ولكنه يعمل على معالجة الصور للخروج بالنهاية بتصميم رائع بعد معالجته وإضافة التأثيرات عليه، ومن هنا يحتاج المصمم مثل أي مهنة أخرى إلى تحضير مجموعة المواد الخام التي سوف يعمل عليها للخروج بالمنتج النهائي.

الأمور التي يحتاجها المصمم قبل البدء بالتصميم :

- **الفكرة** : فكرة التصميم والهدف منه.
- **الحجم** : حجم التصميم وأبعاده ودقة وضوحه.
- **الخلفيات** : الخلفيات التي سوف تستخدم كارضية للتصميم.
- **الكائنات** : مجموعة العناصر أو الصور التي سوف تشكل بالنهاية التصميم النهائي.
- **النصوص** : الكتابات التي سوف تكون داخل التصميم.
- **التأثيرات** : التأثيرات المراد تطبيقها على الصور والنصوص التي بداخل التصميم.
- **الصيغة** : ما هي صيغة الملف النهائي الذي سوف يحفظ به التصميم.

الأشكال التالية توضح كيف أن التصميم يكون عبارة عن حبر على ورق ثم يصبح حقيقة

كيفية تحضير مواد التصميم :

هناك أكثر من طريقة لتحضير مواد التصميم نذكر منها :

- **الماسح الضوئي** : أو ما يعرف باسم سكنر (Scanner) حيث يتم تحويل المواد المراد العمل عليها إلى نسخ إلكترونية من خلال إدخالها للكمبيوتر ثم معالجتها بواسطة أدوبي فوتوشوب.

- **الكاميرا الرقمية** : إلتقاط الصور بواسطة الكاميرا الرقمية و من ثم نقلها للكمبيوتر لمعالجتها وإجراء التعديلات عليها.

- **محركات البحث** : مثل محرك بحث جوجل غني بالصور و مواد التصميم حيث يمكن من خلاله نسخ الصور ثم لصقها في برنامج أدوبي فوتوشوب للعمل عليها في إنتاج تصاميم جديدة.

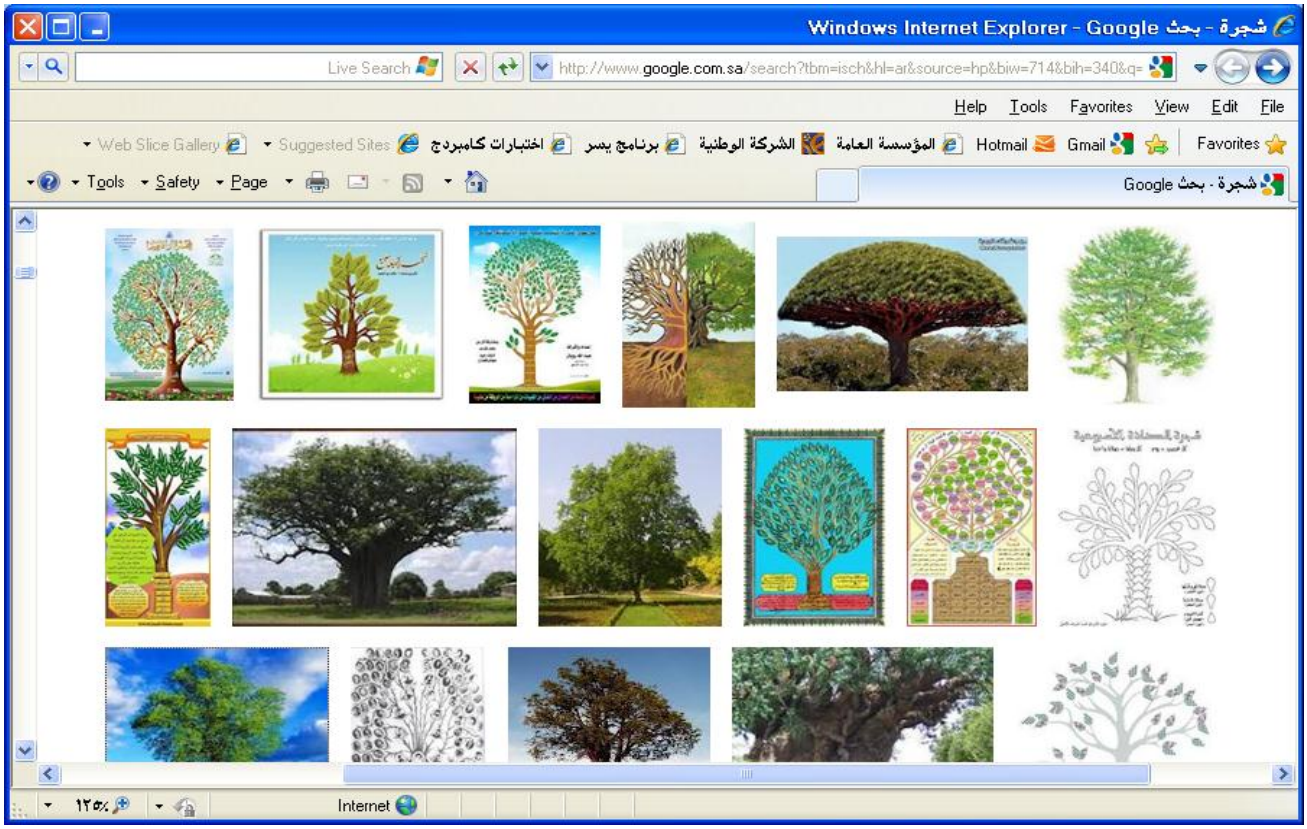
طريقة احضار مواد التصميم من محرك بحث جوجل :

١. شغل محرك بحث جوجل www.google.com
٢. اختار الربط صور Images
٣. أكتب في محرك البحث اسم الشيء المراد البحث عن صورته مثلاً : شجرة ثم اضغط زر البحث.
٤. أنقر بالزر الأيمن على الصورة المطلوبة ثم اختار نسخ.
٥. إنتقل إلى برنامج أدوبي فوتوشوب ثم افتح نافذة العمل ثم أنقر بالزر الأيمن للفأرة ثم اختار لصق.
٦. أبدأ بمعالجة الصورة من خلال برنامج أدوبي فوتوشوب.

ملاحظة : في خلال محركات البحث يمكن البحث عن ملفات تصميم مفتوحة بصيغة PSD. وذلك من خلال البحث عنها مثلاً يمكن كتابة الكلمة المفتاحية psd.* ليظهر لك العديد من الروابط التي تحتوي على ملفات أدوبي فوتوشوب مفتوحه حيث يمكن حفظها على الكمبيوتر واستخدامها لاحقاً في التصميم.

الشكل التالي محرك بحث جوجل

الشكل التالي نتائج البحث في محرك بحث جوجل



إستخدام الكاميرا والماسح الضوئي

إستخدام الكاميرا و الماسح الضوئي :

من المهارات التي يجب أن يتقنها المصمم الجرافيكي كيفية استخدام الكاميرا الرقمية (Digital Camera) والماسح الضوئي (السكنر) (Scanner) لأنها من الأدوات التي تستخدم لإدخال الصور على الكمبيوتر بهدف معالجتها لاحقاً بواسطة أدوبي فوتوشوب.

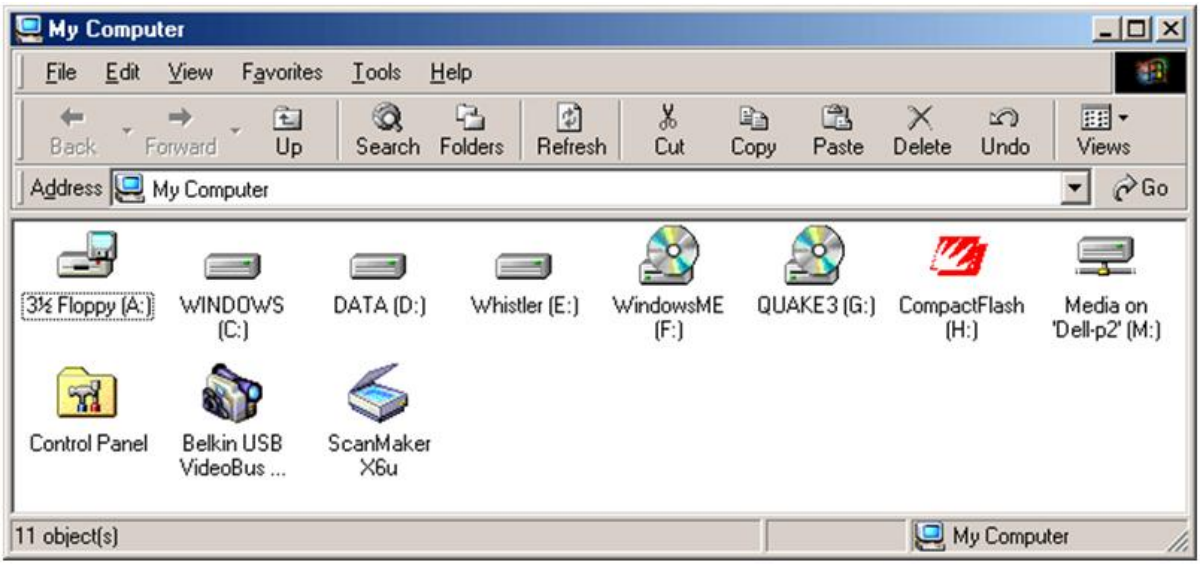
الشكل التالي كاميرا رقمية

الشكل التالي ماسح ضوئي

طريقة توصيل الكاميرا الرقمية بالكمبيوتر وسحب الصور :

١. قم بتوصيل الكاميرا بالكمبيوتر باستخدام كيبل USB الخاص بالكاميرا.
٢. قم بتشغيل الكاميرا.
٣. إفتح أيقونة جهاز الكمبيوتر ثم إفتح أيقونة الكاميرا
٤. إفتح المجلد الذي يحتوي على الصور التي تم إلتقاطها.
٥. أنقر بالزر الأيمن للفأرة على الصورة المطلوبة ثم إختار نسخ.
٦. إنتقل للمكان المراد وضع الصور فيه ثم إختار لصق.

الشكل التالي يوضح أيقونة الكاميرا وأيقونة الماسح الضوئي على الكمبيوتر



طريقة سحب الصورة بواسطة السكنر :

١. قم بتوصيل السكنر باستخدام كيبل USB مع الكمبيوتر.

٢. قم بتشغيل السكنر.

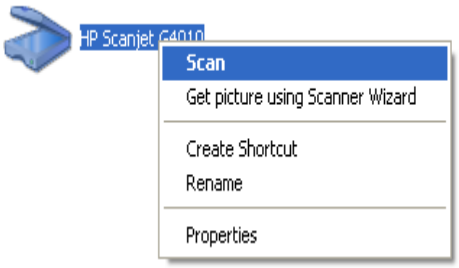
٣. ضع الصورة أو المستند المراد سحبه داخل السكنر.

٤. إفتح أيقونة جهاز الكمبيوتر ثم أنقر على أيقونة السكنر بالزر الأيمن.

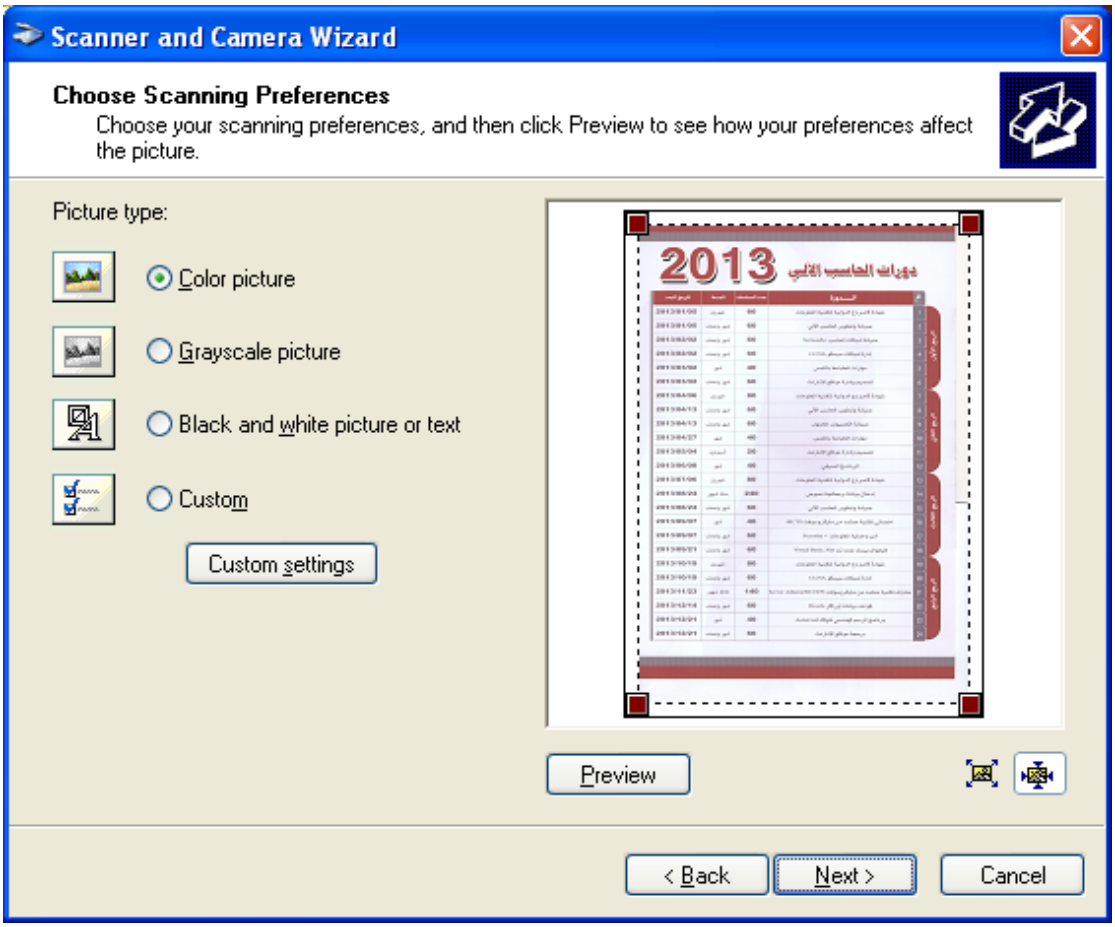
٥. تظهر قائمة إختار منها أمر سحب الصورة Scan.

٦. تظهر نافذة معالج سحب الصورة، إختار التالي التالي ... حتى إنهاء

الشكل التالي أيقونة السكنر



الشكل التالي نافذة معالج معالج سحب الصورة للماسح الضوئي



ملاحظة : عادةً يأتي من الماسح الضوئي برنامج خاص بسحب الصور، كما يمكن من خلال برنامج ادوبي فتوشوب سحب الصورة الموجودة داخل السكنر من خلال قائمة ملف ثم إختيار الأمر إستيراد Import

مهارات إلتقاط الصورة بواسطة الكاميرا الرقمية :

١. اضبط الوضع المناسب للكاميرا للمكان المناسب.
٢. تأكد من أن الإضاءة كافية قبل إلتقاط الصورة.
٣. لا تستعجل عند اتخاذ اللقطة بل تحرك في عدة اتجاهات حتى ترى المكان المناسب وتلتقط من الزاوية المناسبة.
٤. دائماً لا تجعل الهدف في منتصف الصورة على سبيل المثال: اجعل الشجرة يمين الصورة ولا تجعلها في الوسط.
٥. تجنب الإهتزاز بقدر الإمكان.
٦. قبل اتخاذ الصورة خذ نفساً عميقاً واحبسه حتى تلتقط الصورة حتى لا تهتز الصورة.
٧. احذر أن يكون اصبعك على العدسة.
٨. إلتقط أكثر من صورة لنفس المنظر لتختار الأفضل منها.

تعليمات أدوبي فوتوشوب ؟ ؟ ؟

تعليمات أدوبي فوتوشوب :

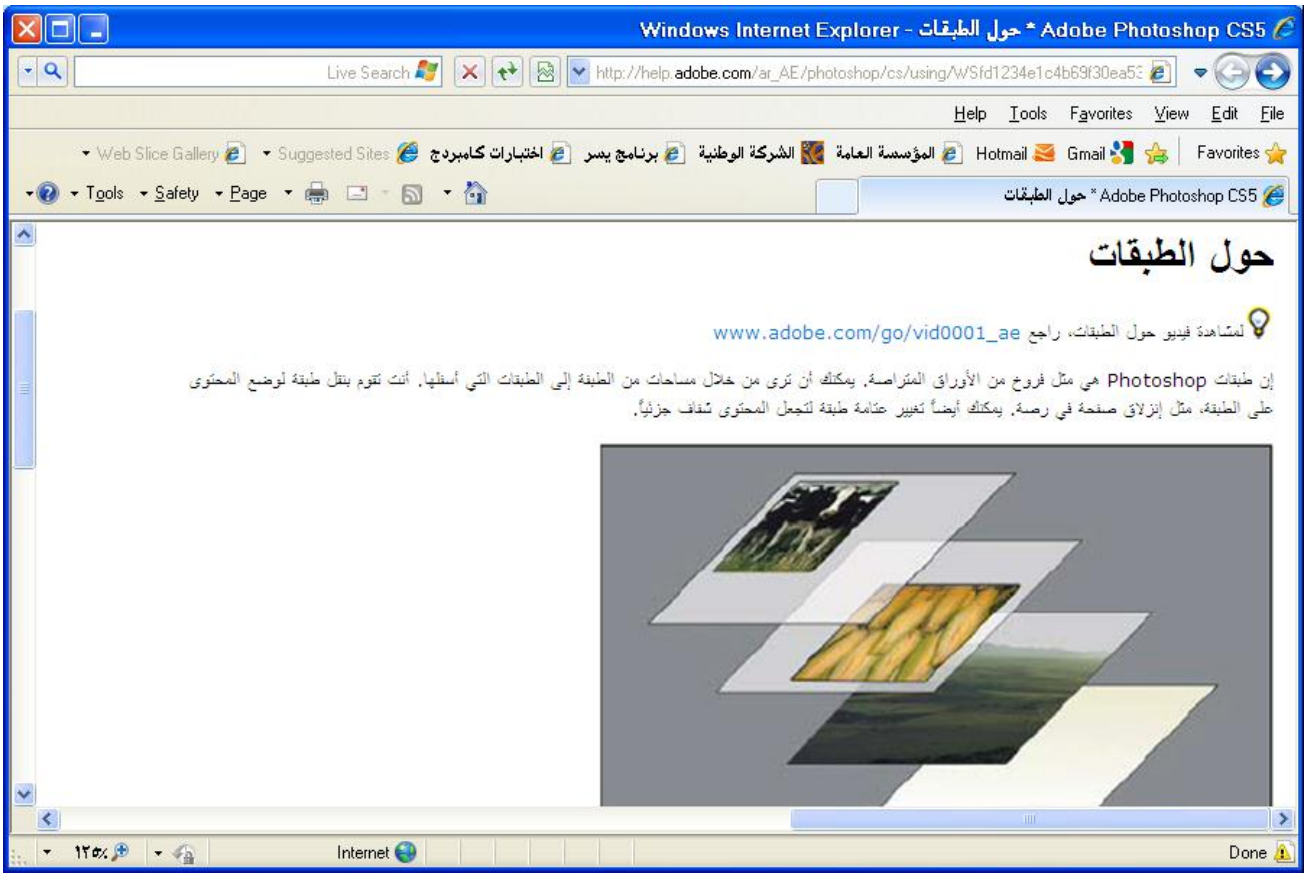
معظمنا يعرف مقولة "لا تعطني سمكة؛ ولكن علمني صيد السمك"، إن إتقانة مهارة الوصول إلى التعليمات تفتح آفاق كبيرة لك لإنك من خلالها تستطيع تطوير نفسك ومعرفة المزيد والمزيد عن البرنامج، إن برنامج أدوبي فوتوشوب يحتوي على تعليمات (Help) نصية وتعليمات فيديو والتي يمكن من خلالها التوسع في مجال هذا البرنامج.

الشكل التالي تعليمات برنامج أدوبي فوتوشوب أون لاين

طريقة استخدام التعليمات النصية لبرنامج أدوبي فوتوشوب :

١. أفتح رابط التعليمات http://help.adobe.com/ar_AE/photoshop/cs/using/index.html
٢. أنقر على إشارة الزائد التي تظهر قبل الموضوع المراد تعلمه.
٣. أنقر على السهم ◄ ► لفتح الموضوع و عرض التعليمات.

الشكل التالي يوضح شرح درس الطبقات



ملاحظة : الرابط التالي يحتوي على تعليمات أدوبي فوتوشوب أون لاين النصية :

http://help.adobe.com/ar_AE/photoshop/cs/using/index.html

والرابط التالي يحتوي على تعليمات أدوبي فوتوشوب على شكل مقاطع فيديو :

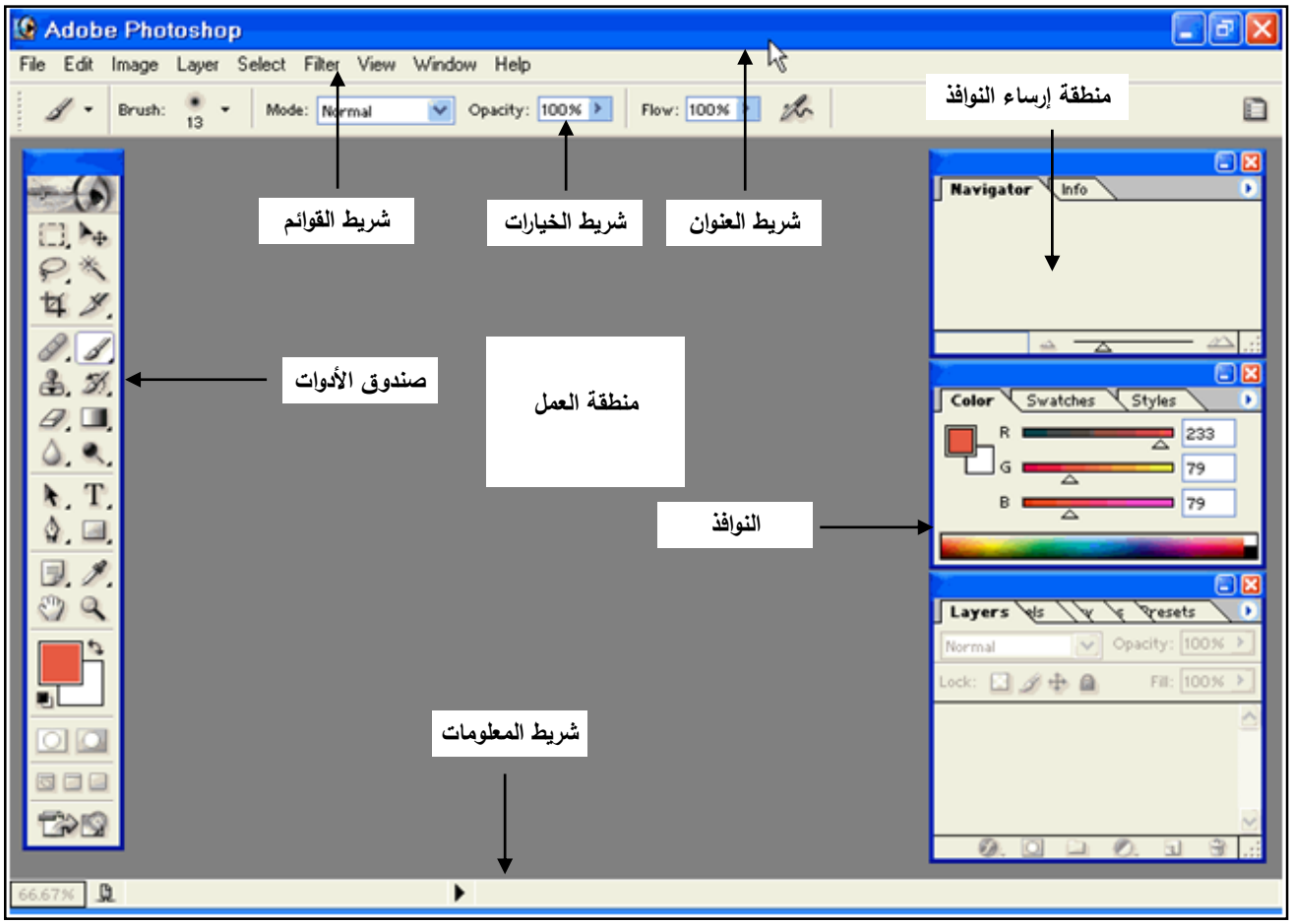
http://tv.adobe.com/show/learn-photoshop-cs5

واجهة أدوبي فوتوشوب

واجهة أدوبي فوتوشوب :

واجهة برنامج أدوبي فوتوشوب (Interface) هي مكونات البرنامج من أشرطة أدوات ونوافذ وقوائم وخيارات، ومن الضروري جداً أن يعرف المصمم هذه النوافذ والأدوات حتى يتمكن من السيطرة على البرنامج وتنفيذ التصاميم بطريقة أحترافية.

الشكل التالي واجهة برنامج أدوبي فوتوشوب



ملاحظة : صندوق الأدوات والنوافذ متحركة حيث يمكن تغيير مكانها كما أنها قابلة للإظهار والأخفاء.

طريقة تشغيل برنامج أدوبي فوتوشوب :

أنقر قائمة **أبدأ** Start ⮜ **كافة البرامج** All Programs ⮜ Adobe Photoshop CS

طريقة الخروج من برنامج أدوبي فوتوشوب :

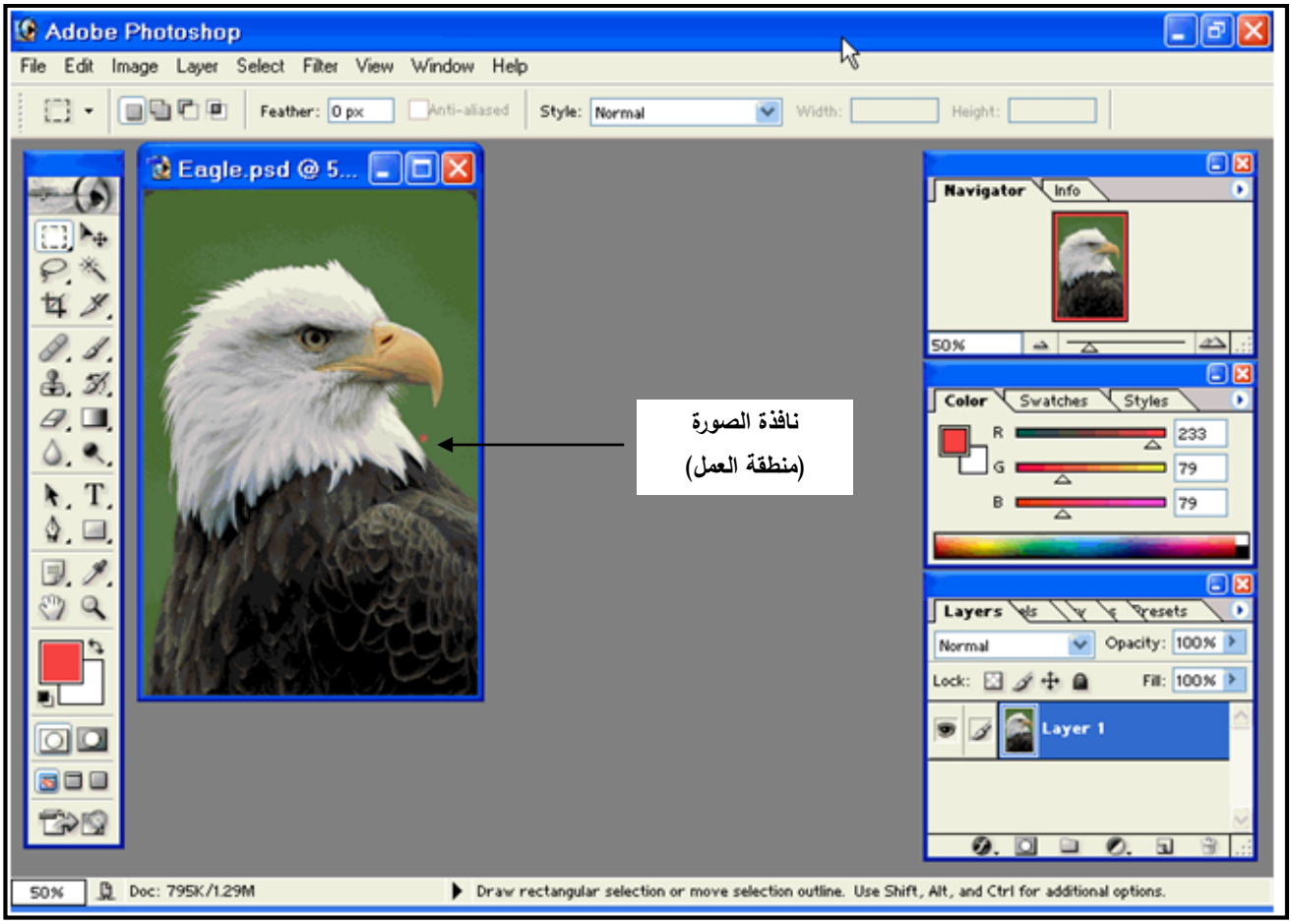
أنقر قائمة **ملف** File ≺ اختار **خروج** Exit

نوافذ برنامج أدوبي فوتوشوب :

١ – نافذة الصورة :

نافذة الصورة هي مسرح العمليات في برنامج أدوبي فوتوشوب حيث من الممكن تغيير حجم نافذة الصور عن طريق وضع مؤشر الفأرة فوق أحد حدودها حتى يتغير شكله إلى سهم مزدوج ثم تنقر وتسحب كما في النافذة الرئيسية.

الشكل التالي واجهة برنامج أدوبي فوتوشوب مع نافذة الصورة



طريقة تغيير عرض الصورة :

هناك شيئان يتحكمان في طريقة عرض الصورة داخل نافذة الصور وهما :

١ – نسبة التكبير والتصغير التي تقوم بتطبيقها على الصورة.

٢- طريق العرض التي إخترتها في النافذة الرئيسية في فوتوشوب والتي تحدد العناصر التي ستظهر لك على الشاشة ومقدار المساحة التي ستحتلها نافذة الصورة من النافذة الرئيسية للبرنامج.

تكبير وتصغير الصورة :

- **التكبير** : باستخدام أداة التكبير والتصغير العدسة المكبرة zoom (إضغط حرف z) ستجد هذه الأداة في النصف السفلي من صندوق الأدوات وعندما تنقر فوقها لتنشيطها سيتحول المؤشر إلى شكل عدسة تكبير ثم حرك المؤشر إلى المكان الذي تريد تكبيره ثم انقر عليه .
- **التصغير** : لتصغير الصورة أنقر على الصورة بزر الفأرة الأيمن ثم اختر أمر Zoom Out من القائمة المختصرة سيتم تصغير الصورة بمقادير ثابتة أو اضغط باستمرار على المفتاح Alt الأيسر ثم أضغط على أداة التكبير.

الشكل التالي نافذة الصورة بعد التكبير

طريقة إظهار/إخفاء نوافذ برنامج أدوبي فوتوشوب :

- أفتح قائمة **نافذة** ⮜ اختار النافذة التي تريد إخفائها أو إظهارها

٢-نافذة المتصفح Navigator :

نافذة المتصفح توفر أربع أدوات لتكبير الصورة وتصغيرها وهي توفر أيضاً أداة لتغيير الجزء المعروض من الصورة، أسحب المستطيل الأحمر الموجود داخل النافذة لكي تغير الجزء المعروض من الصورة.

الشكل التالي نافذة المتصفح

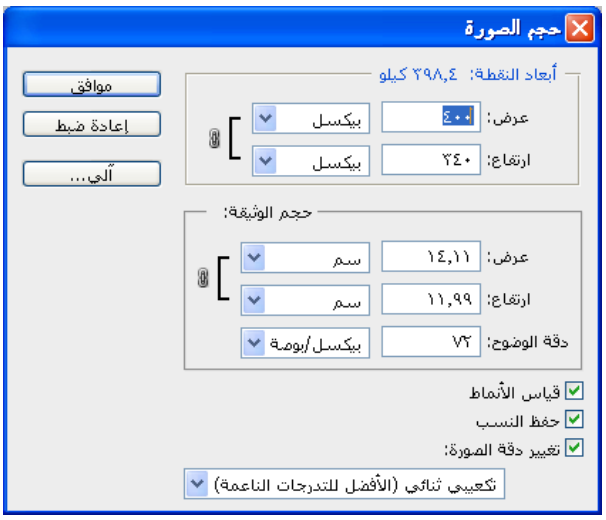
خيارات نافذة المتصفح :

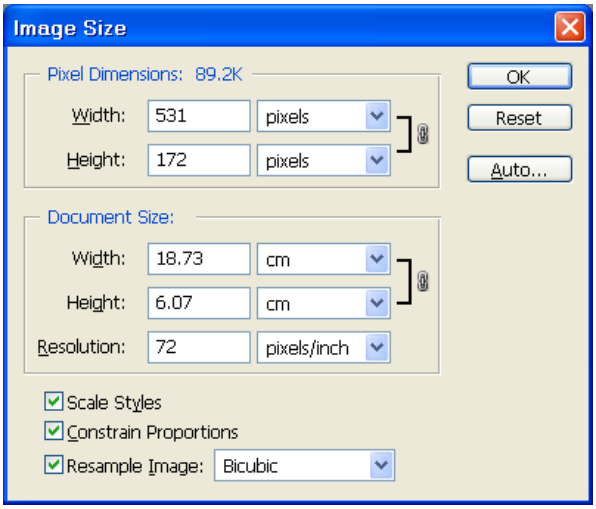
- **المستطيل** : للتركيز على جزء معين من الصورة.
- **النسبة المئوية** : للتحكم بنسبة التكبير أو التصغير.
- **المسطرة** : للتحكم بنسبة التكبير أو التصغير.
- **تصغير** : لتصغير الصورة.
- **تكبير** : لتكبير الصورة.

طريقة تغيير حجم الصورة باستخدام القوائم :

١. أنقر قائمة صورة Image ⮜ أختار حجم الصورة Image Size
٢. اختر الأبعاد المناسبة للصورة ⮜ ثم اضغط موافق OK

الشكل التالي صندوق حوار تغيير حجم الصورة بالواجهتين العربية والإنجليزية





ملاحظة : هناك خياران لتغيير حجم الصورة : أبعاد النقطة (البيكسل) أو حجم الوثيقة. دقة الوضوح للتحكم بدقة وضوح الصورة ؛مع العلم أنه كلما زادت أبعاد الصورة أو زادت دقة الوضوح زاد حجمها التخزيني على القرص

إختيار طريقة عرض الصورة على الشاشة :

تؤثر طريقة العرض على الشاشة (معاينة الصورة) في كل من نافذة الصورة ونافذة الفوتوشوب الرئيسية ويمكن الوصول لها من شريط صندوق الأدوات أو بالضغط على الحرف F من لوحة المفاتيح حيث يتم التنقل بين طرق العرض المختلفة أي أنها عملية تشبه عملية المعاينة قبل الطباعة، وللخروج من المعاينة أضغط مفتاح F مرة ثانية.

تغيير الجزء المعروض من الصورة :

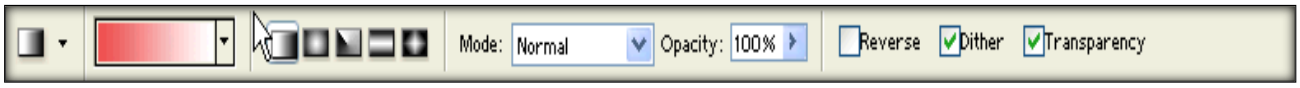
باستخدام أداة اليد يمكن تحريك المستطيل الأحمر بهدف التركيز على منطقة معينة من الصورة بعد تكبيرها إلى درجة كبيرة لكي ترى البقع ومن ثم يمكن التكبير بدرجة أعلى ثم استخدام أدوات تعديل الصورة المناسبة (إصلاح الرتوش) .

الشكل التالي نافذة المتصفح

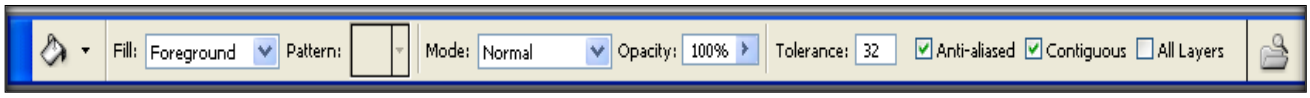
استخدام شريط الخيارات :

بمجرد النقر على أي أداة في صندوق الأدوات لتنشيطها ستلاحظ أن شريط الخيارات الموجود في أعلى نافذة البرنامج قد تغير ليعرض لك الخيارات الخاصة بالأداة التي قمت بتنشيطها، هذا يعني أن لكل أداة خصائص خاصة بها تمثل وظائف إضافية لها.

الشكل التالي شريط خيارات أدوات أدوبي فوتوشوب – أداة التدرج اللون



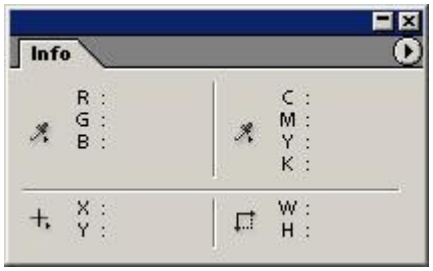
الشكل التالي شريط خيارات أدوات أدوبي فوتوشوب – أداة التعبئة



ملاحظة : خيارات شريط خيارات أدوات أدوبي فوتوشوب تختلتف بإختلاف الأداة التي يتم إختيارها من صندوق الأدوات، فلكل أداة خياراتها وخصائصها الخاصة بها والتي تضيف تأثيرات إضافية للأداة.

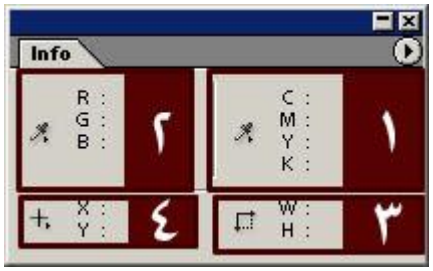
٣ – نافذة المعلومات Info :

الشكل التالي نافذة المعلومات



تمت تجزئت النافذة إلى اربعة أجزاء كما هو موضح في الصورة التالية :

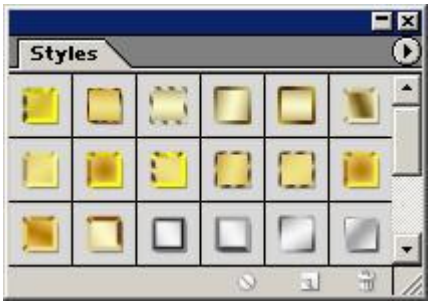
١. عرض الوان الطباعه CMYK
٢. عرض الوان الشاشه RGB
٣. عرض مقاس الطول والعرض
٤. عرض نقطتي التقاء الطول بالعرض



٤ – نافذة الأنماط Styles :

الشكل التالي نافذة الأنماط

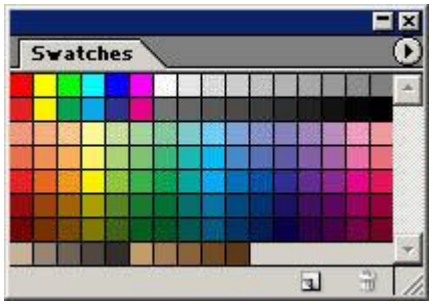
هذه النافذه لإختيار نمط للصوره أو النص، نختار النمط الذي نريد ونكتب أو نضع شكلاً وسوف يعطينا تأثيرات خاصه بالإنماط وستلاحظ وجود ثلاثة رموز بالأسفل، صورة السله تعني حذف النمط ، صورة الصفحه المطويه يعني إنشاء نمط جديد، الصوره الاخيره – إشارة الممنوع – تعني حظر النمط عن العمل.



ملاحظة : يوجد في أعلى النافذة زر مثلث يستخدم لإضافة الأنماط والتحكم بها، واستعادة الأنماط واختيارها.

٥- نافذة حامل الألوان Swatches :

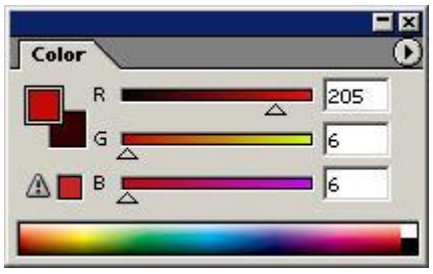
الشكل التالي نافذة حامل الألوان



لأختيار لون من هذا المربع نضغط عليه ضغطه واحده ، وبالاسفل صورة سلة محذوفات وتعني حذف اللون ، والصوره الاخرى تعني إنشاء لون جديد ،وكذلك تحتوي هذه النافذة على قائمة مشابهة لنافذة الأنماط.

٦- نافذة اللون Color :

الشكل التالي نافذة اللون

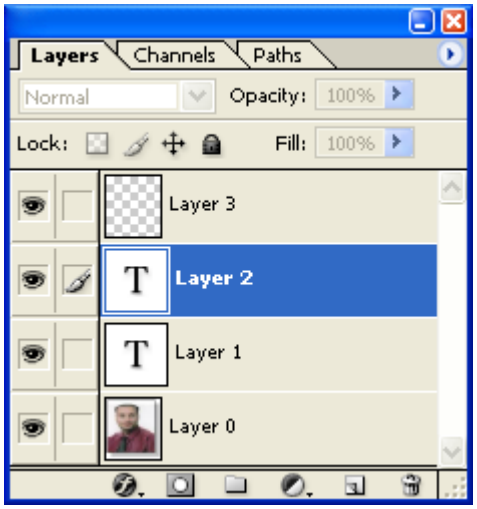


نافذة اللون تستخدم لادراج الصيغ اللونيه من خلال أختيار اللون من الجانب الأيسر للنافذة أو إدخال أرقامها من الجانب الأيمن للنافذة، وأمامك يظهر صيغ اللون الوردي وهناك رمزين في هذا الجزء الأول خاص بتغيير صيغة الألوان من ألوان شاشه وفرز أو ألوان آمنه وفي الأسفل مثلث التحذير (!) لاخبارك أن اللون المختار غير آمن ولن يظهر في الفرز عند الطباعة، ولتعديله أنقر على المثلث ثم اسحب بواسطة مؤشر الفأرة.

٧- نافذة الطبقات Layers:

الشكل التالي نافذة الطبقات

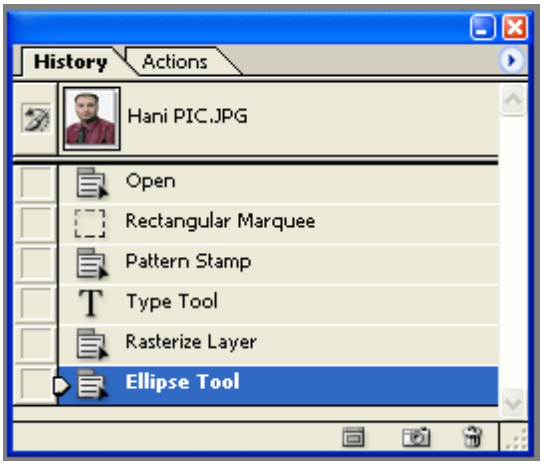
الطبقات (Layers) أو الشفافيات أو الليرات كما يسميها البعض : تفيد بترتيب التصميم أو تنظيمه بحيث يمكن العمل على كل طبقة بدون التأثير على الطبقة الأخرى مثل : اضافة على الطبقة أو حذف أو مسح أو تعديل.



٨- نافذة السيرة History:

السيرة (History) هذه النافذة تحتفظ بالعمليات التي تم تنفيذها على التصميم حيث يمكن التراجع عن أي عملية سابقة من خلال سحبها ورميها في سلة المحذوفات الموجودة أسفل شريط النافذة أو النقر عليها بزر الفأرة الأيمن ثم إختيار حذف.

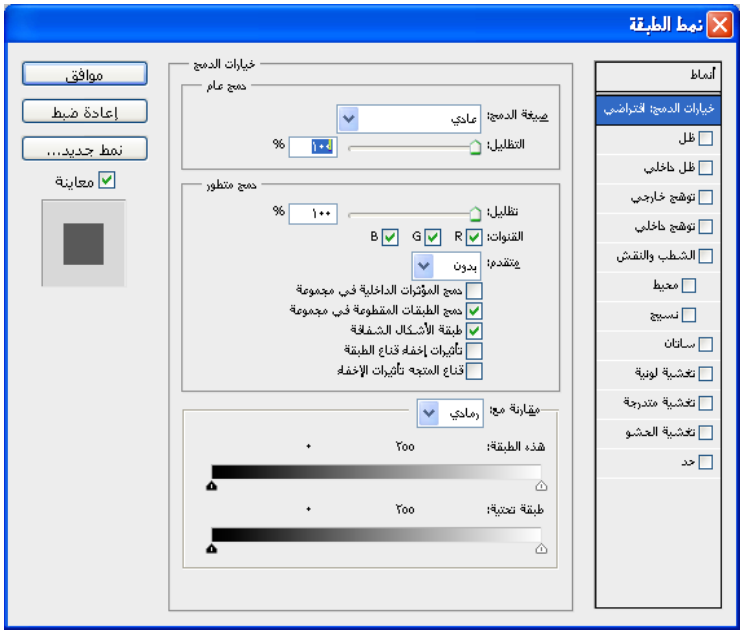
الشكل التالي نافذة السيرة



٩- نافذة نمط الطبقة Layer Style :

نافذة نمط الطبقة (Layer Style) تستخدم لتطبيق مجموعة من التأثيرات على الطبقة المحددة مثل : الظل،التوهج،التغشية،الحد، وغيرها من الأنماط التي تظهر في النافذة المجاورة. وهذه التأثيرات تعطي لمسه جمالية وتجعل التصميم أكثر إبداعاً.

الشكل التالي نافذة نمط الطبقة



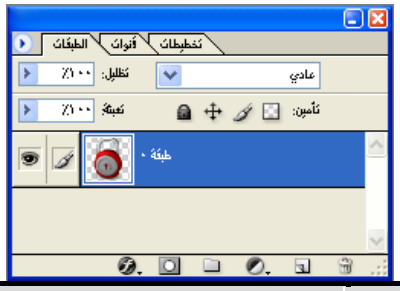
طريقة تطبيق الأنماط على الطبقة :

١. إنتقل إلى الطبقة المطلوب التأثير عليها.

٢. إختار أداة إضافة نمط إلى الطبقة .

٣. إختار التأثيرات المناسبة ثم إضغط موافق.

الشكل التالي نافذة الطبقات



التعامل مع الملفات

التعامل مع الملفات :

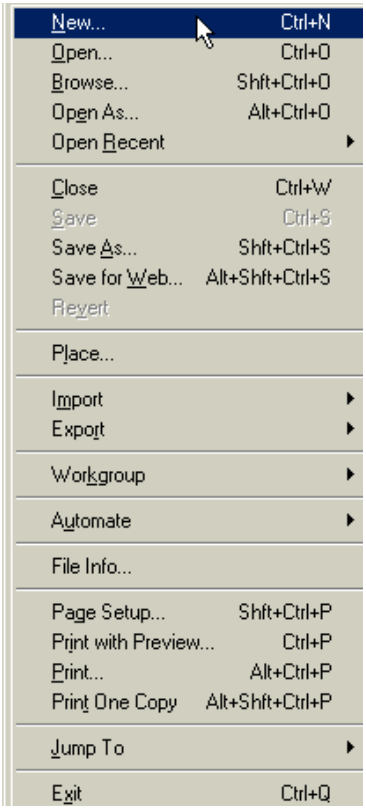
من خصائص برنامج أدوبي فوتوشوب أنه برنامج معالجة للصور وليس إنشاء لها ؛ أي أنه يستخدم للتعديل على الصور الجاهزة؛ لذا لابد لنا أن نتعلم كيف نفتح ملفات الصور ونحفظها ونستوردها ونصدرها إلى ما ذلك من عمليات تتعلق بالملفات من خلال الأوامر الموجودة في قوائم البرنامج.

- **قائمة ملف File :**

تحتوي هذه القائمة على معظم الأوامر

الشكل التالي قائمة ملف بالواجهة العربية و الإنجليزية

الخاصة بالتعامل مع الملفات مثل : الإنشاء، والفتح، والحفظ، والطباعة والاستيراد، والتصدير ... الخ



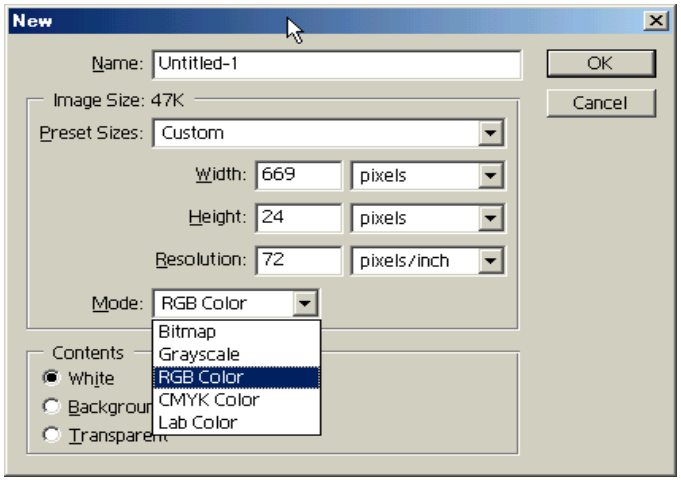
❑ أوامر قائمة ملف :

١ – الأمر جديد New :

يتيح لك هذا الأمر فتح ملف جديد (تصميم جديد) ووضع أبعاده ودرجة الوضوح ونوع القنوات اللونية المطلوبة.

الشكل التالي صندوق حوار إنشاء ملف جديد الواجهة العربية

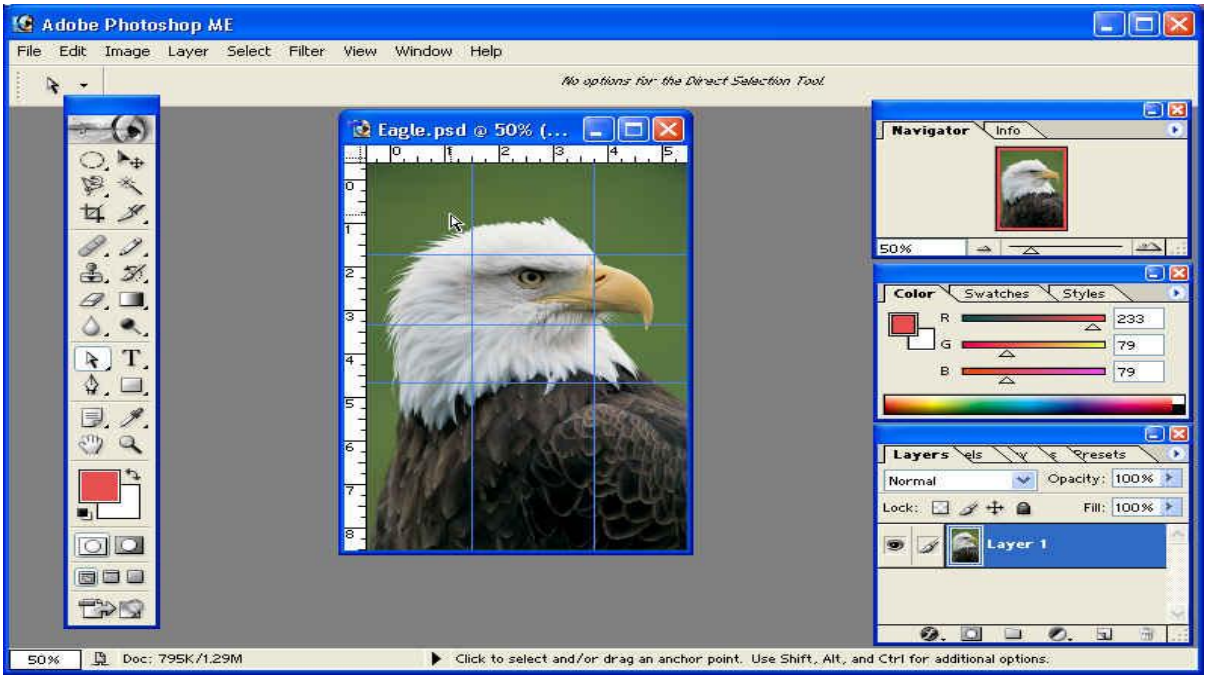
الشكل التالي صندوق حوار إنشاء ملف جديد الواجهة الإنجليزية



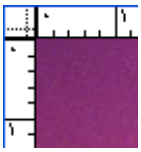
تحديد أبعاد الرسم والتصميم :

من المهم جداً في برنامج أدوبي فوتوشوب تحديد أبعاد التصميم ؛ لأنه يؤثر في دقة وحجم الملف بعد حفظه وأيضاً من المهم معرفة الأبعاد والقياسات الداخلية للتصميم فكلما كانت الأبعاد أكثر دقة؛ كلما كان التصميم أكثر دقة و وضوح.
و من الأمور التي تساعد في تحديد مواضع الكائنات في التصميم : المساطر و خطوط الدليل (خطوط الأرشاد) وخطوط الشبكة.

الشكل التالي يوضح المساطر وخطوط الدليل



القياس باستخدام المساطر :



يمكنك عرض المساطر الأفقية والرأسية باستخدام أمر مساطر (Rulers) من قائمة عرض (View) أوضغط المفاتيح (Ctrl+R) وتتيح لك المساطر قياس التحديدات التي تجريها باستخدام أدوات التحديد أو عمليات النقل والنسخ التي تجريها باستخدام أداة النقل.

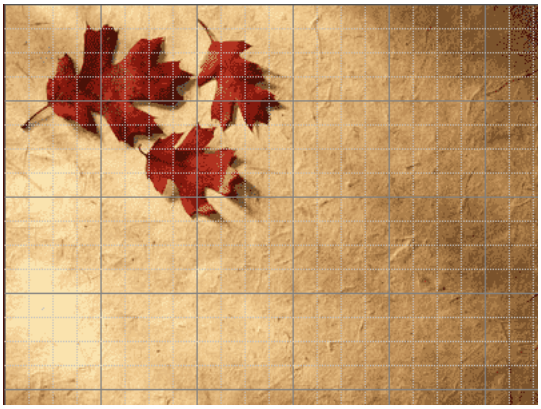
خطوط الدليل :

هي عبارة عن خطوط وهمية تستخدم لتقسيم منطقة العمل إلى مناطق من خلال رسم خطوط أفقية وعمودية تظهر فوق التصميم وهذا يساعد المصمم على معرفة الأبعاد وأمكان وجود الكائنات داخل التصميم، ويمكن رسم هذه الخطوط من خلال السحب بواسطة مؤشر الفأرة فوق المسطرة الأفقية أو العمودية، ولإزالتها نتبع نفس الأسلوب.

خطوط الشبكة :

خطوط الشبكة (Gridlines) هي عبارة عن خطوط وهمية تظهر على الشاشة ولا تظهر على الطابعة، تستخدم لتقسيم منطقة العمل إلى مربعات صغيرة (شبكة) من خلال رسم خطوط أفقية وعمودية تظهر فوق التصميم وهذا يساعد المصمم على معرفة الإحداثيات لأمكان وجود الكائنات داخل التصميم مما يساعد في تنظيم أمكان تموضع الكائنات داخل منطقة العمل.

الشكل يوضح خطوط الشبكة



طريقة إظهار خطوط الشبكة :

أنقر قائمة **عرض** View ⮜ اختار **إظهار** Show ⮜ اختار شبكة Grid

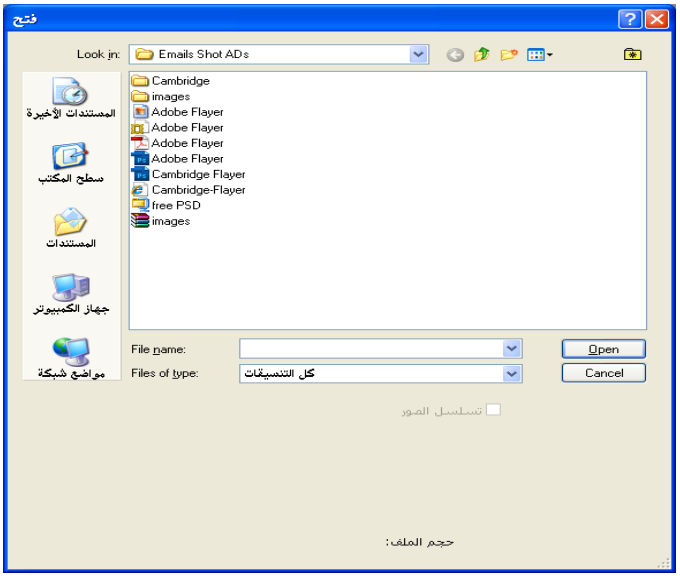
طريقة إخفاء خطوط الشبكة :

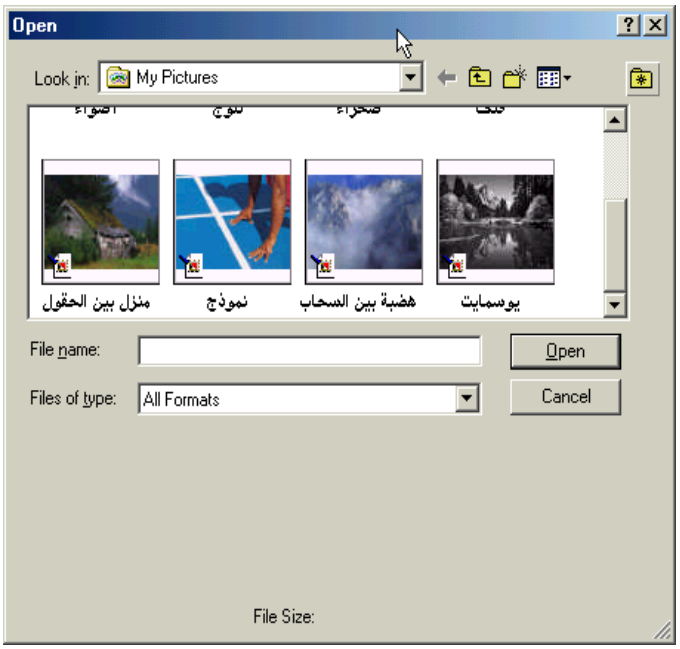
أنقر قائمة **عرض** View ⮜ اختار **إظهار** Show ⮜ اختار شبكة Grid

٢- الأمر فتح Open :

وهو الأمر الخاص بفتح الملفات الرسومية الموجودة على الحاسب أو القرص المدمج أو ذاكرة USB

الشكل التالي صندوق حوار فتح

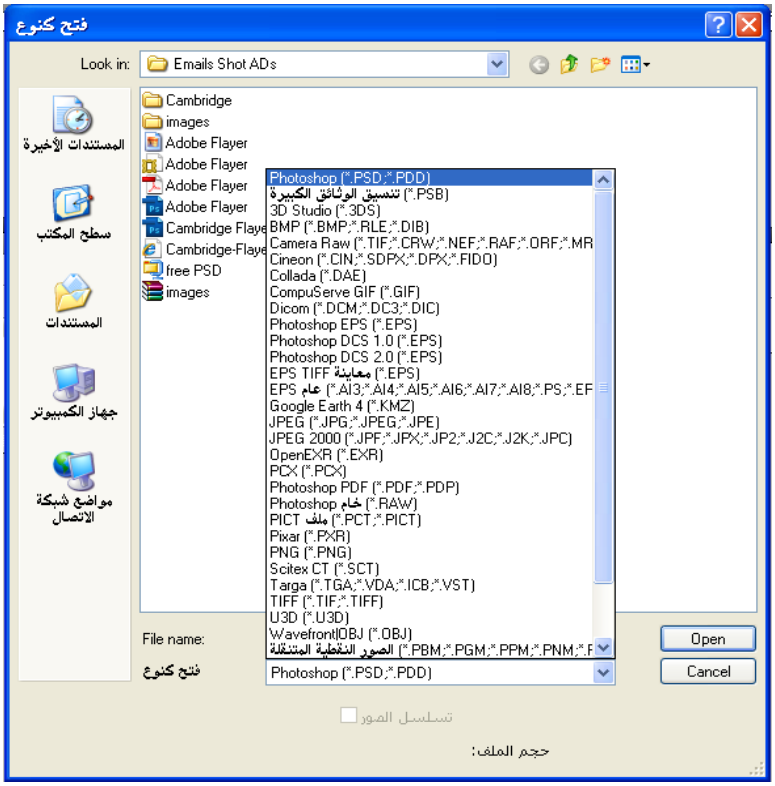




٣-الأمر فتح كنوع Open As:

يستخدم هذا الأمر لتحديد الصيغة أو التنسيق الذي ترغب بفتح الملف الرسومي به.

الشكل التالي صندوق حوار فتح كنوع الواجهة العربية

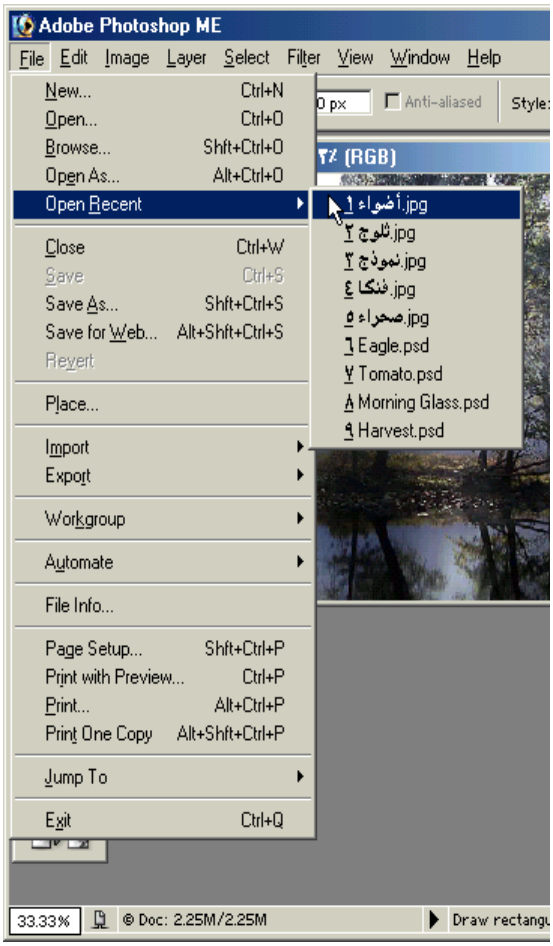


الشكل التالي صندوق حوار فتح كنوع الواجهة الإنجليزية

٤- الأمر فتح الملفات التي استخدمت مؤخراً Open Recent :

لفتح أخر الملفات التي تم التعامل معها مؤخراً مثل التي تم فتحها أو إنشاؤها على الفوتوشوب سابقاً.

الشكل التالي يوضح الملفات التي تم فتحها مؤخرا



٥- الأمر إغلاق Close :

يستخدم هذا الأمر لإغلاق الصورة ويقوم الفوتوشوب بالسؤال عن حفظ أخر التغيرات أم لا، وذلك في حالة عدم استخدام الأمر حفظ قبل الإغلاق.

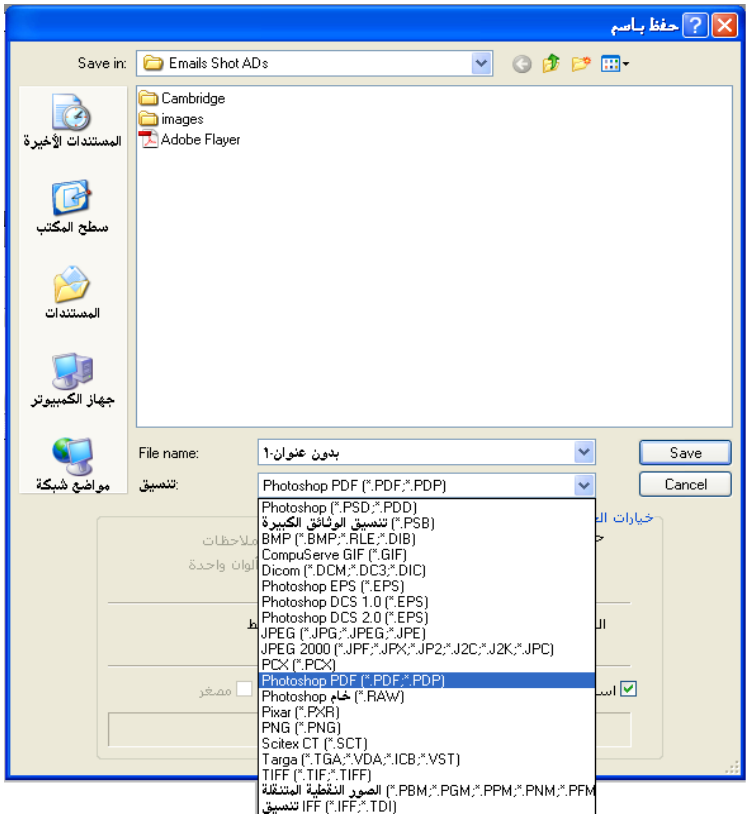
٦- الأمر حفظ Save :

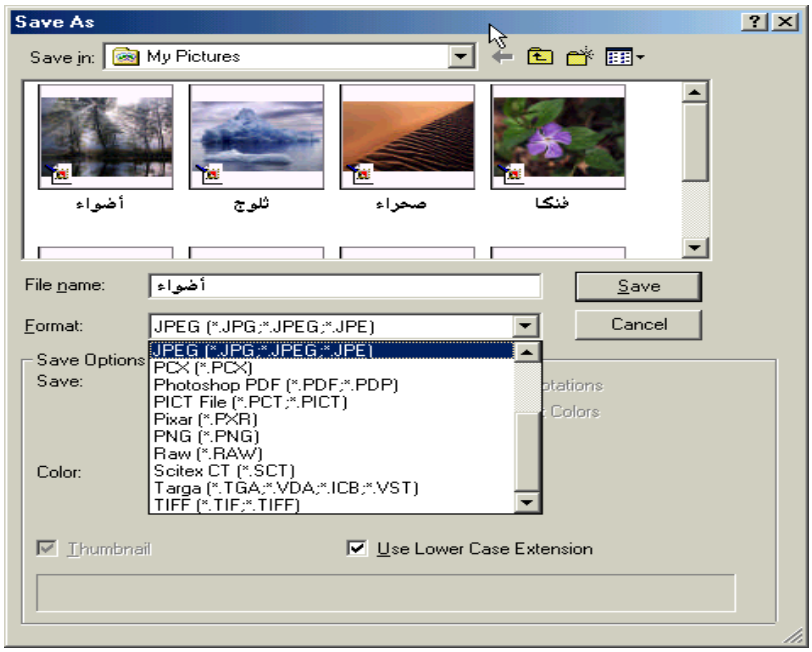
يقوم هذا الأمر بحفظ الصورة كما أنه يقوم بحفظ التعديل الأخير الذي تم على الملف الحالي.

٧- الأمر حفظ باسم Save As :

يسمح هذا الأمر بحفظ صورة بإسم ملف جديد أو بصيغة أخرى للملف وأيضاً يمكن تحديد مكان حفظ الملف.

الشكل التالي صندوق حوار حفظ باسم





ملاحظة : ملفات أدوبي فوتوشوب تحفظ عادةً بصيغة PSD وهي اختصار (Photoshop Document) يعني : "مستند فوتوشوب" وهو ملف مفتوح قابل للتعديل عليه بواسطة برنامج الفتوشوب.

حفظ ملفات الصور :

في الوضع الإفتراضي تحفظ الصور في تنسيق PSD أو PDD وهي الصيغة المفتوحة للملف ، حيث يتيح هذا التنسيق حفظ جميع الطبقات والمسارات والأقنية وجميع المعلومات الخاصة بالصورة داخل الملف ويمكنك حفظ الصور في تنسيقات عديدة مثل :

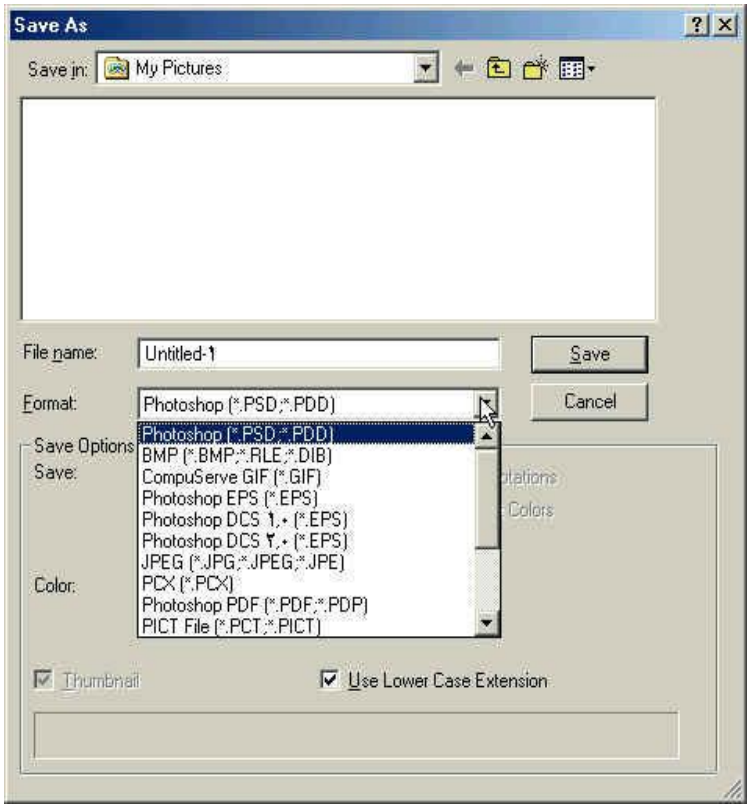
TGA-EPS-TIF-BMP-GIF-JPG

ويمكنك استخدام أمر حفظ للويب Save For Web لحفظ صورك لعرضها على الإنترنت باستخدام تنسيقات مثل :

HTM - HTML - GIF - JPG

مما يتيح لك التحكم في حجم الصورة وجودتها وضبطها،وإذا كنت ترغب في حفظ الصور في تنسيق فوتوشوب الإفتراضي فمن قائمة ملف File أختر أمر حفظ باسم Save As ومن الخيار تنسيق FORMAT أختر التنسيق (الإمتداد) PSD

الشكل التالي يوضح مكان اختيار صيغ حفظ الملفات



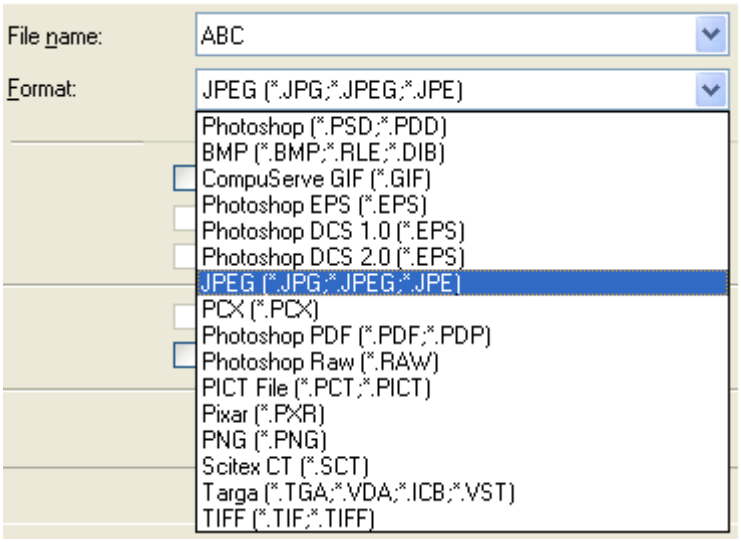
صيغ حفظ الملف في برنامج أدوبي فوتوشوب :

عند الإنتهاء من التصميم في برنامج الفوتوشوب و القيام بحفظه كـ ملف نرى تحت خانة الإسم .. خيار الـ Format أو الصيغة منه نستطيع إختيار صيغة حفظ التصميم ..

فهل تساءلت يوماً عن معنى هذه الصيغ ؟

و ما هو الفرق بينها ؟

الشكل التالي يوضح صيغ حفظ الملفات



أنواع صيغ حفظ الملفات :

- **[PSD]** :هي الصيغة الأساسية للفوتوشوب ، وتمكنك هذه الصيغة بالقيام بأي تعديلات على التصميم ، حيث أنها تقوم بحفظ الطبقات مفتوحة بالتأثيرات و الستايلات .. الخ

- **[BMP]** : هذه الصيغة تعطي وضوح عالي للصورة يصل إلى ١٦ مليون لون ولكن الحجم يكون أكبر.

- **[GIF]** : هذه الصيغة تمكنك من التعامل مع ٢٥٦ لوناً فقط و تسمى هذه الألوان بالألوان المفهرسة ، كما أن هذا التنسيق لا يأخذ مساحة كبيرة لذا شاع استخدامه في الإنترنت و هي الصيغة المستخدمة أيضاً للصور المتحركة.

- **[EPS]** : هي من الصيغ المقبولة بصورة كبيرة بين العديد من برامج الرسومات و برامج النشر المكتبي كما أنها تستخدم على نطاق واسع في كل من ويندوز و ماكنتوش و قد تم إنشاء هذه الصيغة للوفاء بمتطلبات الصور الرسومية فإذا كنت تحتاج إلى إدراج الصورة في برنامج للنشر المكتبي كبرنامج كورارك إكسبرس أو أدوبي إليستراتيور أو ربما أدوبي بيج ميكر فإستخدم هذه التنسيق.

- [JPEG] : يستخدم هذا التنسيق لحفظ التصميم قبل النشر على الإنترنت لأنه يقوم بضغط البيانات ، ويستخدمه بعض المصممين لما له من جودة وصغر حجم بالرغم من أنه لا ينافس امتداد GIF في مسألة الحجم.

- [PCX] : هذه الصيغة تعطي وضوح عالي للصورة يصل إلى ١٦ مليون لون بالرغم من أنه لا يلاقى أي اهتمام في الوقت الراهن.

- [PDF] : هذه الصيغة تستخدم لعمل الكتب الإلكترونية وهي صيغة ملف للقراءة فقط.

- [SCT] : تعد هذه الصيغة الأفضل للمطابع التجارية التي تستخدم أجهزة الطبع سايتكس و ذلك لفرز الألوان.

- [TGA] : يسمى هذا التنسيق بالمفتاح اللوني لأنه يتم وضع مفتاح اللون جانباً للعرض الحي و قد قامت شركة (True Vision) بتصميم هذه الصيغة لدعم الصور ذات دقة وضوح ٣٢ بت التي تحتوي على قنوات ألفا و قادرة على عرض الصور الحية.

- [TIF] : قامت شركة ألدوس و التي إشترتها شركة أدوبي بتطوير هذا التنسيق من أجل توحيد مقاييس الصور المسموحة و هو نسق يتم إستخدامه في معظم برامج النشر المكتبي.

- [PNG] : للصور عالية الجودة مع خلفية شفافة مع امكانية عرض الصور شبه شفافه (يعني اللون لما تكون شفافيته ٥٠% يمكنك مشاهد اللون شبه شفاف و ترى الخلفيه) مفيد في عرض الظل و الفرش الخفيفه من غير تشويه الاطراف مثل Gif ، ايضاً عيبه كبر الحجم مقارنه بالصيغ الاخرى.

ملاحظة :بالنسبة للمصممين في العادة يقومون بحفظ الملف بصيغة مغلقة مثل GIF وتسليمها للعميل ويحتفظون بالصيغة المفتوحة PSD وذلك من أجل ضمان عودة العميل لهم وإجراء التعديل المطلوبة على الملف عند طلب العميل للتعديل لاحقاً .

ملاحظة : بالنسبة لصيغة حفظ ملف الفوتوتوشوب (Photoshop Document) والمعروف بالاختصار PSD، وأنصح بإعتماد هذه الصيغة خلال مراحل العمل المختلفة وكذلك تخزين الصورة الأصل ضمن هذا الصيغة خاصة إذا كانت تحتوي على طبقات أو نصوص. سوف نأتي على شرح مفهوم الطبقات في دروس لاحقة.

في حال كانت الغاية من الصورة طباعتها بجودة عالية فمن الأفضل حفظ نسخة بنوع TIF ، حيث أن هذا النوع يحافظ على الصورة دون ضغط وبالتالي تبقى الصورة محتفظة بتفاصيلها الدقيقة دون أي ضياع. والسبب في اختيارنا لهذا النوع دو غيره يكمن في سعة انتشاره وقابليته للعمل مع معظم التطبيقات.

النوع الثالث الذي ننصح به هو صيغة JPEG، ونحن ننصح بعمل نسخة عن الصورة الأصلية وحفظها ضمن هذا الصيغة إذا كانت الغاية استخدامها على الانترنت أو ارسالها عبر البريد الالكتروني لأن الحجم يكون أقل، ونوع JPEG يعمل على ضغط الصورة بدرجات متفاوتة وبالتالي يقلل من حجم الملف الأمر الذي يسرع في عملية الارسال عبر الانترنت. ولكن كما هو معروف فإن عملية ضغط الصورة تؤدي إلى ضياع جزء من التفاصيل الصغيرة في الصورة وظهور ما يعرف "بالبكسلة " وهو ظهور حواف الصورة على شكل مربعات. لذا فنحن لا ننصح باعتماد هذا النوع لحفظ الصور المنوي طباعتها، أما في استخدامات الانترنت فإن الظواهر السلبية المذكورة لا تكون ملحوظة.

٨- الأمر حفظ للويب Save As Web:

يقوم بحفظ نسخة من العمل الذي تقوم به بصيغة ملف انترنت وذلك باستخدام الوان الويب الآمنة حيث يمكن حفظ الملف بصيغة HTML.

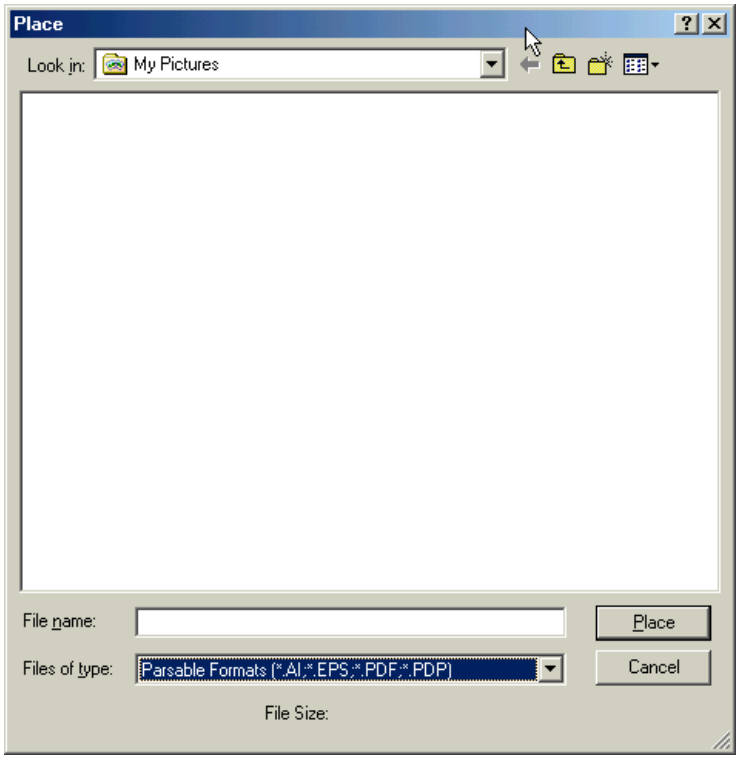
٩- الأمر رجوع Revert:

يستخدم هذا الأمر فيما إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة قبل التعديل.

١٠- الأمر وضع Place :

يقوم باستيراد نسخة من الملفات ذات التنسيق : AL-PDP-PDF-EPS ويقوم بوضعها في طبقة مستقلة داخل الملف المفتوح، وهذا مفيد إذا أردنا أخذ تصاميم جاهزة ووضعها داخل التصميم الحالي.

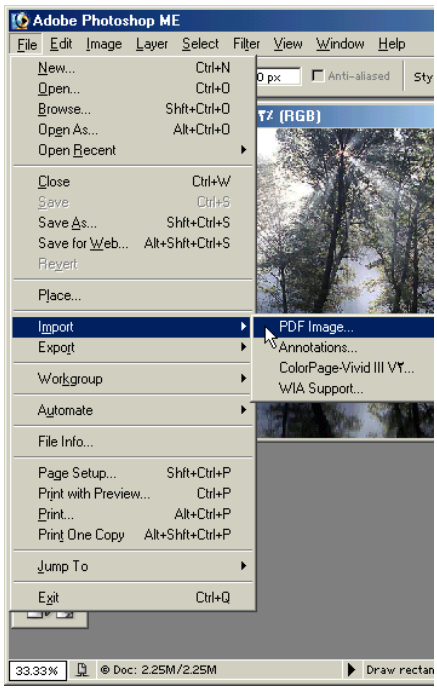
الشكل التالي صندوق حوار وضع



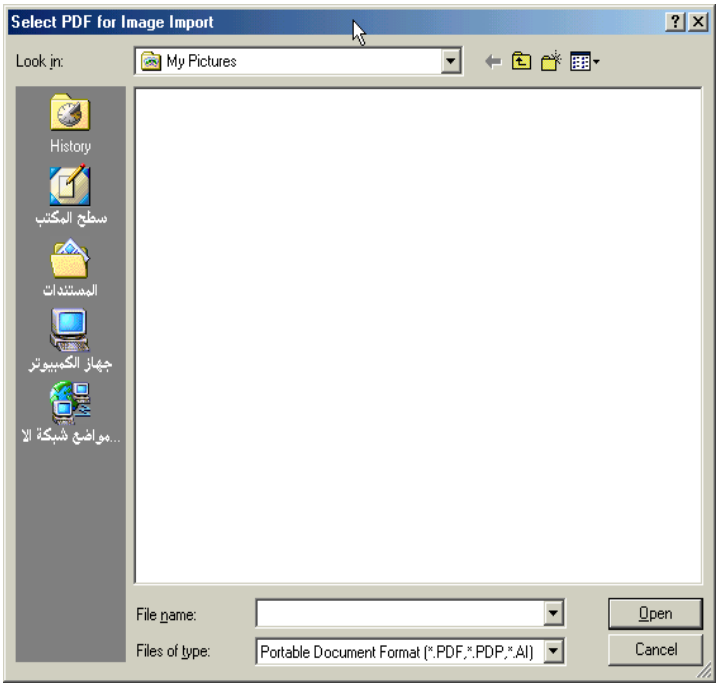
١١- أمر الاستيراد Import :

يسمح هذا الأمر بإدراج (إستيراد) صورة من الماسح الضوئي أو الكاميرا الرقمية أو من بطاقات التقاط الفيديو وتحويلها جميعاً إلى الصيغ الرقمية للتعامل معها من خلال برنامج أدوبي فتوتوشوب.

الشكل التالي أمر الإستيراد



الشكل التالي صندوق حوار استيراد



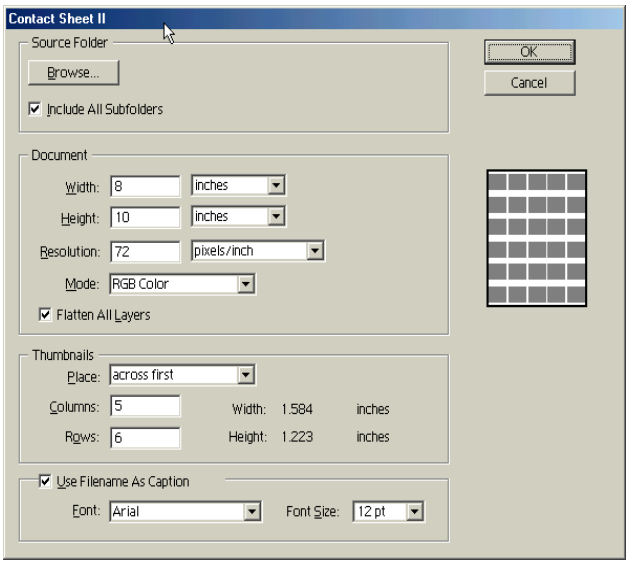
١٢- أمر التصدير Export :

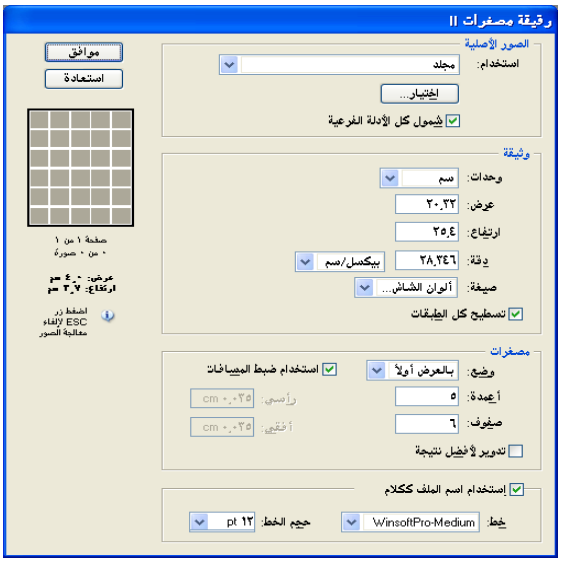
تماماً مثل أوامر الإستيراد ولكن يقوم هذا الأمر بالعكس، تصدير الملفات إلى تنسيقات مختلفة باستخدام برمجيات مختلفة.

١٣- الأمر آلي Automate :

يحتوي هذا الأمر على عدة خيارات و يقوم بعمليات رائعة وجميلة حيث أنه يساعد المصمم كثيراً ومثال على ذلك أنه بإمكانك تغيير عدة صور مختلفة إلى نظام لوني واحد، أو أنه يقوم بإنشاء صورة واحدة تحتوي على صور مصغرة للصور الموجودة في مجلد معين تحدده أنت بنفسك ، أو أنه يقوم بعمل معرض صور (Photo Gallery) لموقع الويب الخاص بك وبأعمالك الفنيه ويقوم بإنشاء ملف HTML اللازم لعرض هذا المعرض في الموقع الخاص بك (ألبوم صور).

الشكل نافذة انشاء صور مصغرة لمجموعة من الصور موجودة في مجلد معين





طريقة إنشاء معرض صور (ألبوم صور) :

١. إنشيء مجلد وضع فيه الصور التي تريد عمل البوم صور لها.
٢. أنقر قائمة ملف File ⮜ اختار آلي Automate ⮜ اختار معرض صور للويب Web Photo Gallery
٣. اضغط على زر اختيار Browse ثم حدد اسم ومكان المجلد الذي يحتوي على الصور.
٤. اضغط على زر وجهة Destenation ثم حدد المجلد الذي تريد حفظ البوم الصور فيه.
٥. اضغط على زر موافق لإنشاء البوم الصور.

الشكل التالي نافذ إنشاء معرض صور للويب

١٤ – أمر معلومات الملف File Info :

يستخدم هذا الأمر لكتابة وتوثيق البيانات الخاصة بالعمل الذي قمت به مثل : اسم المصمم و وصف التصميم والملاحظات ... الخ ، كما أن المعلومات التي يتم إضافتها إلى الصورة (التصميم) لا تكون مرئية ويمكن عرضها بالفوتوشوب أو بأحد البرامج الخاصة.

١٥ – أمر طباعة ومعاينة Print With Previw :

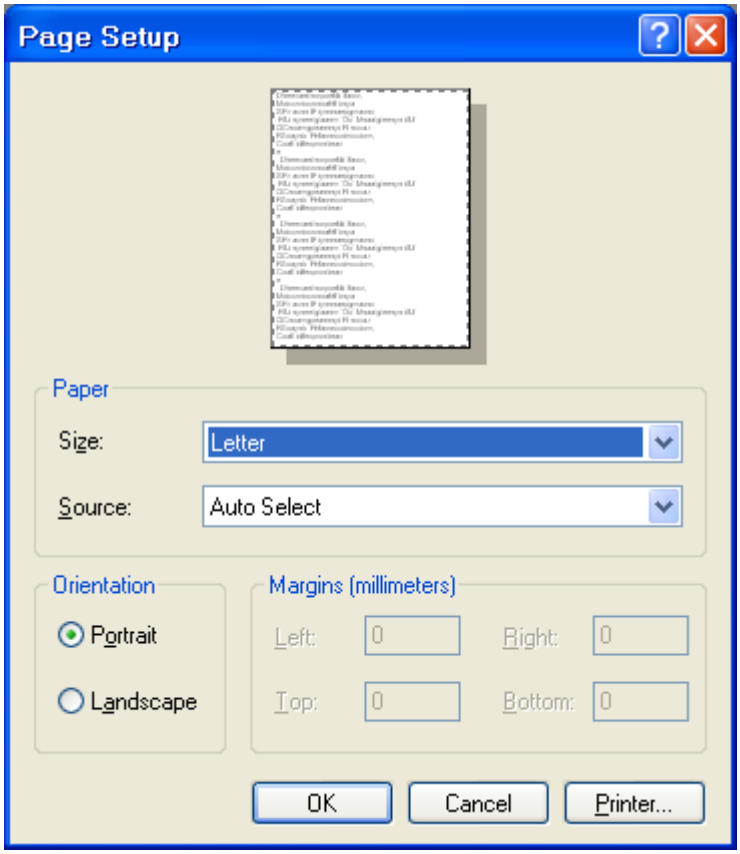
هذا الأمر خاص بخيارات الطباعة كالحجم المطلوب أو تحديد موقع الصورة في الصفحة.

الشكل التالي صندوق حوار طباعة ومعاينة

١٦- أمر إعداد الصفحة Page Setup :

يستخدم لتحديد القياسات الخاصة بالصفحة التي سوف يتم الطباعة عليها وهي سهلة جداً وتتشابه مع النافذة الخاصة بخيارات إعداد الصفحة الموجودة في برنامج الوورد.

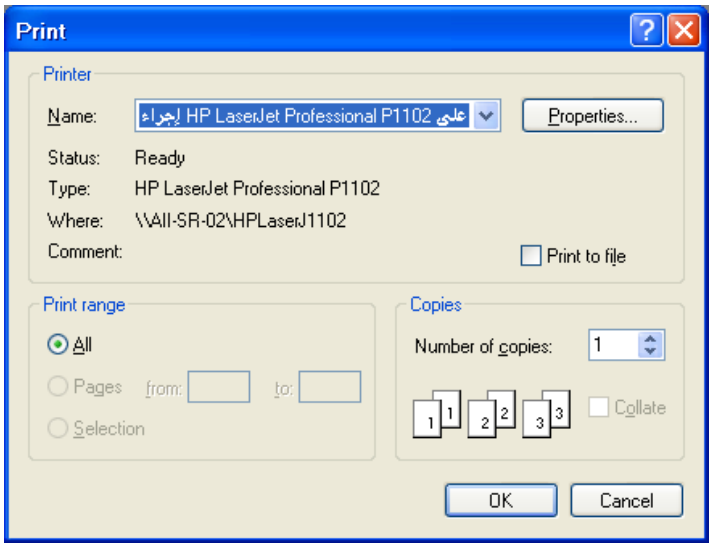
الشكل التالي نافذة إعداد الصفحة



١٧- أمر الطباعة Print :

أمر الطباعة وظيفته طباعة الملف الحالي على الآلة الطابعة.

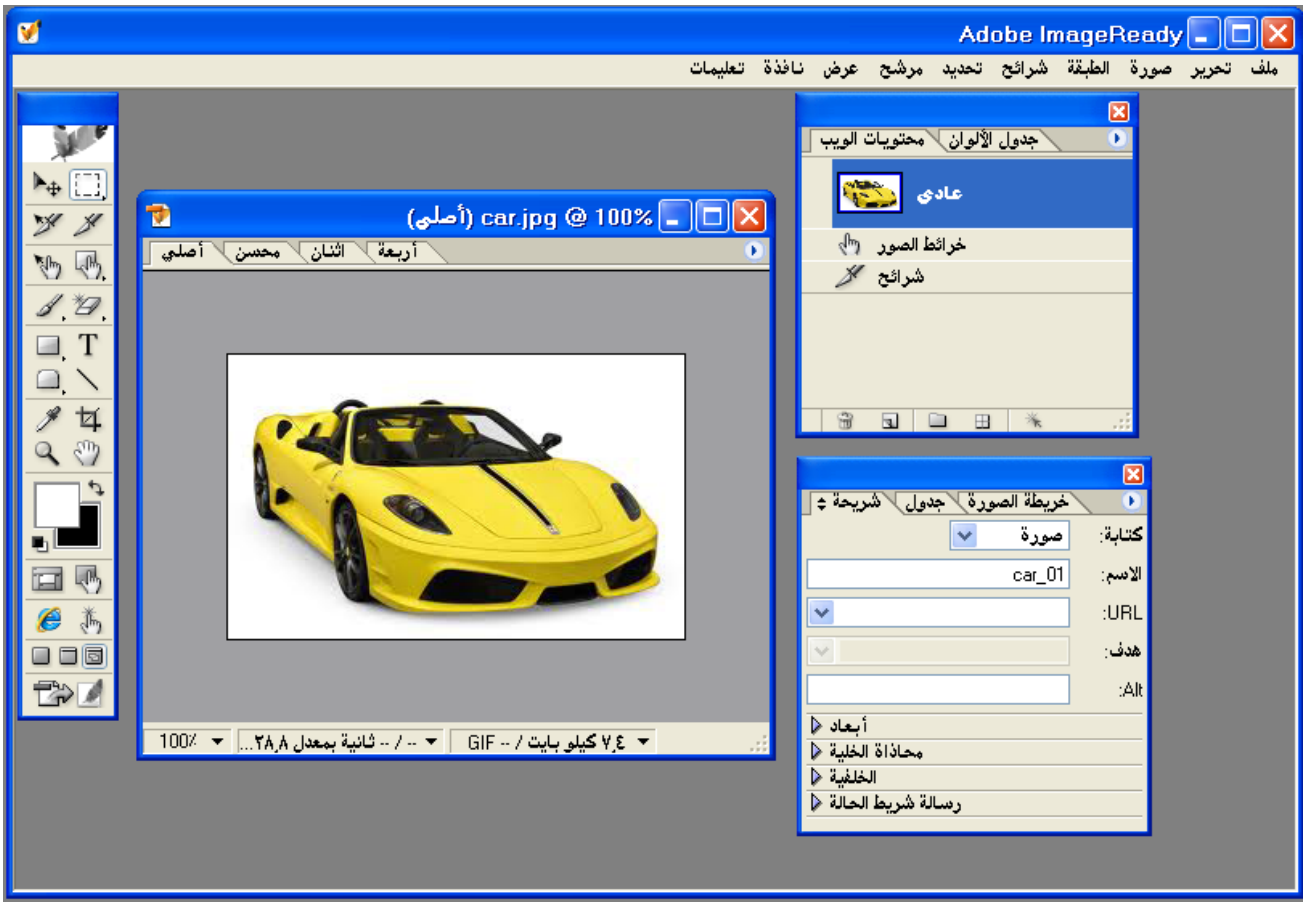
الشكل التالي صندوق حوار الطباعة



١٨- أمر الإنتقال إلى Jump To :

باستخدام هذا الأمر فإنه بإمكانك الإنتقال بالصورة مباشرة إلى برنامج تصميم الحركات إيمج ردي (Image Ready)

الشكل التالي برنامج ايمج ريدي



الإعدادات الإفتراضية في فوتوشوب :

يتم التحكم في إعدادات فوتوشوب من مربع حوار التفضيلات (Preferences) ويوفر الفوتوشوب عدة فئات خيارات يمكن تعديلها وعندما تختار فئة ستتغير محتويات مربع الحوار لكي تعرض لك الإعدادات الموجودة فيها

الشكل التالي نافذة التفضيلات

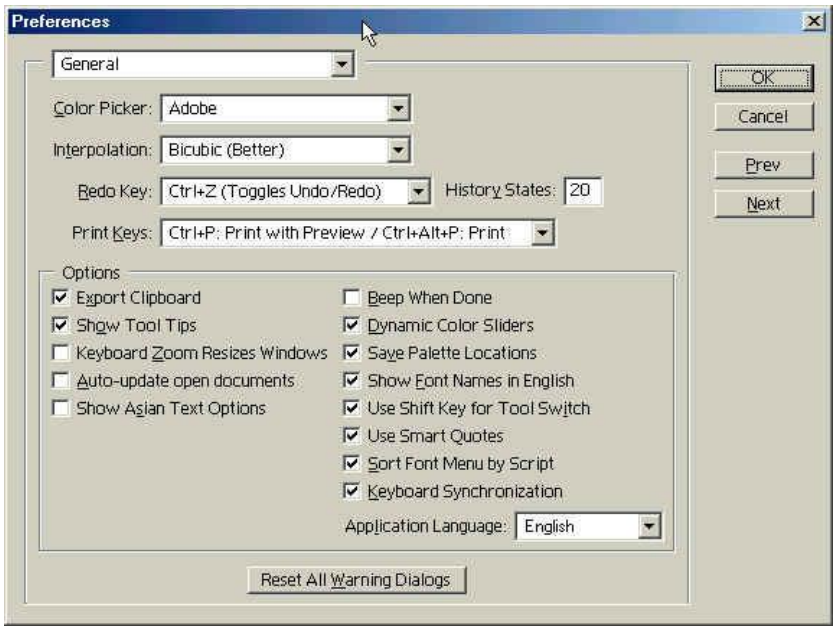
طريقة تغيير الإعدادت الإفتراضية :

١. أنقر قائمة **تحرير Edit** ⮜ اختار **تفضيلات Preferences** ⮜اختار **عام General**

٢. أختر الفئة التي تريد تغيير إعدادتها من عند الخيار **عام** ⮜ إختار **الإعدادت المناسبة** ⮜ إختار موافق.

تغيير التفضيلات العامة Preferances :

الشكل التالي نافذة التفضيلات العامة

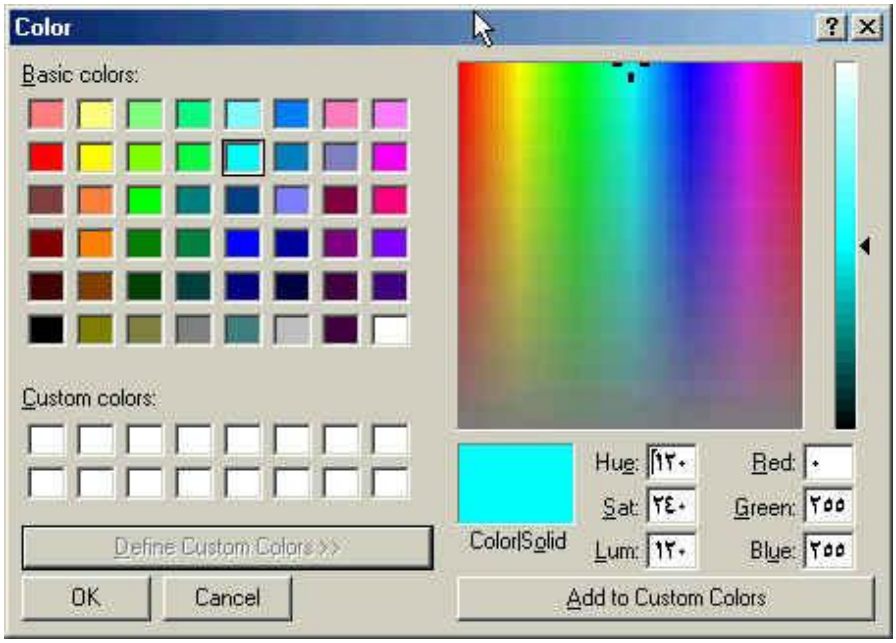


تحتوي فئة التفضيلات العامة General على مجموعة من الخيارات لبعض الخصائص والوظائف الهامة في الفوتوشوب مثل :

- إنتقاء اللون.
- تغيير لغة البرنامج.

قائمة نافذة إنتقاء اللون Color Picker :

الشكل التالي نافذة اللون

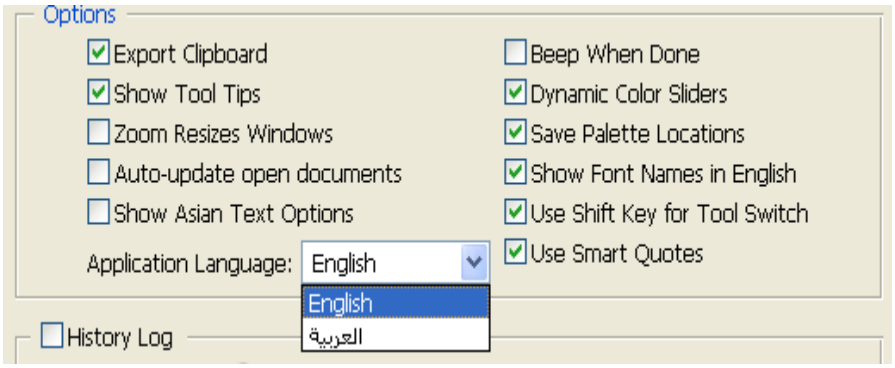


نافذة إنتقاء اللون تتيح اختيار مربع حوار الألوان الذي يظهر عندما تنقر خانة اللون الأمامي أو لون الخلفية في صندوق الأدوات، أو لوحة الألوان وكذلك تستخدم لتصميم ألوان مخصصة جديدة أو أختيار الوان قياسية .

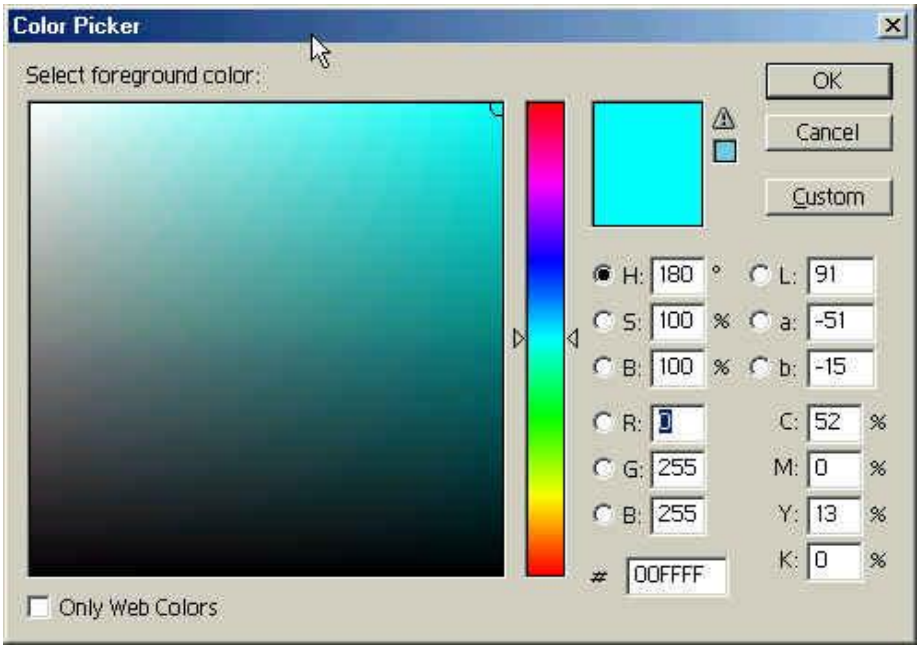
تغيير واجهة البرنامج Application Language :

تتيح لك نافذة التفضيلات العامة تغيير واجهة البرنامج للغة : العربية أو الانجليزية، وذلك من خلال اختيار اللغة من ثم إغلاق البرنامج وفتحه من جديد لتظهر الواجهة الجديدة.

الشكل التالي يوضح خيار تغيير واجهة البرنامج



الشكل التالي مربع حوار الألوان في ويندوز



مربع حوار إختيار الألوان الإفتراضية في فوتوشوب :

ضبط خيارات الألوان لنظم الألوان RGB-CMYK والتدرج الرمادي والألوان الجاهزة :

- **نظام RGB :**

هذه الحروف ترمز إلى الألوان الأحمر والأخضر والأزرق وهذه الألوان الثلاثة هي التي يتم إستخدامها لإنشاء بقية الألوان في الصورة ويتم تمثيل أي لون عن طريق تحديد مستويات الأحمر والأزرق والأخضر فيه ويتم تحديد كل مستوى بقيمة تتراوح بين صفر و٢٥٥ وكلما ارتفعت القيمة زاد سطوع اللون أو إشراقه.

- **نظام CMYK :**

ترمز الحروف إلى الألوان السيايي (الأزرق) والماجنتا (الأحمر الأرجواني) والأصفر والأسود يتم تمثيل هذه الألوان بتحديد نسبة مئوية من كل لون من هذه الألوان الأربعة.

- **نظام التدرج الرمادي GRAYSCALE :**

هناك ٢٥٦ لون من درجات الرمادي وفي صور تدرج رمادي يمكن أن يحتوي كل بكسل على قيمة سطوع تتراوح بين صفر (اللون الأسود) و(٢٥٥ اللون الأبيض) وأي درجة بين هاتين القيمتين هي درجة من درجات الرمادي.

صندوق الأدوات

صندوق الأدوات :

صندوق أدوات أدوبي فوتوشوب هو الشريط العمودي الذي يظهر في العادة في الجزء الأيسر من برنامج أدوبي فوتوشوب ويحتوي على الكثير من الأيقونات (الأدوات). هذه الأيقونات (Icons) هي أكثر الأدوات استخداماً في برنامج الفوتوشوب،إذاً دعونا نستعرض هذه الأدوات بشيء من التفصيل. في العادة تقسم جميع الأدوات إلى أربع مجموعات ويمكن تمييز المجموعة من خلال خط فاصل رفيع بين المجموعة والتي تليها في الشريط ولكل مجموعة وظائفها الخاصة بها، ومن الجذير بالذكر أن صندوق الأدوات يحتوي على ما يزيد عن (40) أداة ولكل أداة وظيفة خاصة بها، كما أن الأداة تحتوي بداخلها على أدوات فرعية يمكن إظهارها من خلال الضغط بواسطة مؤشر الفأرة على المثلث الصغير الذي يظهر في الزاوية من الأداة.

شريط الأدوات

الشكل التالي أدوات التحديد

مجموعات أدوات أدوبي فوتوشوب :

- **المجموعة الأولى** : أدوات التحديد والتحريك.

- **المجموعة الثانية** : أدوات معالجة الصورة وتصحيح الرتوش وتعديل سطوع اللون.

- **المجموعة الثالثة** : أدوات كتابة النص.

- **المجموعة الرابعة** : أدوات التكبير والتصغير وتحريك الصورة.

❑ مجموعة الأدوات الأولى :

تحتوي مجموعة الأدوات الأولى على أدوات التحديد والتحريك مثل :

- **أداة النقل Move Tool :**

تقوم بنقل الصورة أو الجزء المحدد منها إلى منطقة أو صورة أخرى. أي يمكن نقل العنصر المحدد أو الصورة أو جزء منها إلى صورة أخرى مختلفة.

- **أداة الأنشوطة Lasso Tool :**

تقدم ثلاثة أنماط مختلفة: الأنشوطة القياسية ، الأنشوطة المضلعة والأنشوطة المغناطيسية وتستخدم كل منها لتحديد منطقة معينة من الكائن.

- **أداة العصا السحرية Magic Tool :**

تحدد العصا السحرية منطقة من الصورة بالاعتماد على تدرجها اللوني ويمكن تعديل درجة الإختلاف في التدرج (Tolerance) لشمول تحديد أكثر أو أقل. علماً أن المستوى القياسي للإختلاف هو ٣٢ .

- **أداة الإجتزاء Crop Tool:**

تعمل على أقتتطاع الصورة من خلال تحديد جزء على شكل متوازي أضلاع ومن ثم عند النقر المزدوج داخل هذا التحديد، تختصر الصورة على هذا الجزء فقط.

❑ مجموعة الأدوات الثانية :

المجموعة الثانية وتضم في الغالب من ستة إلى ثمانية أدوات وتستخدم بشكل أساسي لمعالجة الصورة (الرتوش) وتعديل سطوع اللون مثل :

- **أداة المعالجة Healing Tool :**

وهي أداة رائعة ظهرت في الإصدار السابع وتستخدم بشكل رئيسي لمعالجة رتوش الوجه. هذه الأداة تختلف عن أداة الختم (Stamp Tool) في أنها تعمل على مراعاة النسيج والملمس عند نسخ منطقة من الصورة إلى منطقة أخرى وبحيث تذوب المنطقة المنسوخة فيما حولها.

- **أداة فرشاة التلوين Brush Tool :**

تستخدم فرشاة التلوين لتطبيق اللون بعرض متساوي مع الحواف الصلبة أو الناعمة ويتغير تطبيق اللون بشكل كبير حسب الخيارات التي تحددها .

- **أداة القلم Pencil Tool :**

مشابهة لفرشاة التلوين وتعطيك مجال للرسم الحر .

- **أداة الختم المطاطي Stamp Tool :**

تقوم بنسخ البيكسلات من جزء في الصورة إلى جزء آخر.

- **أداة فرشاة المحفوظات History Brush Tool :**

تستخدم بالاشتراك مع لوحة المحفوظات وتعيد فرشاة المحفوظات تلوين تحريرات الصورة السابقة .

- **أداة الممحاة Eraser Tool :**

تطبق الممحاة خلفية لونية أو تحول البيكسلات إلى بيكسلات شفافة بشكل كامل وهو مفيدة لصقل حواف الصورة .

- **أداة التدرج Gradeint Tool :**

تنشئ أداة التدرج تلاشي لوني من الأمام إلى الخلف ضمن حدود المنطقة المحددة أو في الصورة بأكملها وتتضمن خمسة أشكال .

- **أداة التمويه Sponge Tool :**

هذه الخيارات الثلاث : تمويه ، توضيح ، تبقيع ، تسمح بالتأثير بشكل إنتقائي على منطقة محددة من الصورة .

- **أداة إنقاص الكثافة Smudge Tool :**

تعطي هذه الأداة ثلاث خيارات : إنقاص الكثافة ، زيادة الكثافة ، التبهيت .

❑ مجموعة الأدوات الثالثة :

المجموعة الثالثة وتضم أدوات متنوعة أهمها أدوات كتابة النص تتيح أداة النص إضافة عبارات نصية إلى الصورة وتشمل : نص أفقي ، نص رأسي ، قناع نص أفقي ، قناع نص رأسي، علماً أن كل نص يكون على طبقة مستقلة ومن هذه الأدوات :

- **أداة الكتابة الأفقية T Horizontal Type :**

أداة الكتابة الأفقية تستخدم لكتابة نص على التصميم بشكل أفقي، علماً أن كل نص يتم كتابته يكون على طبقة مستقلة داخل التصميم، ويمكن التعديل على خصائص النص من خلال شريط الخيارات الموجود في الأعلى.

- **أدوات الأشكال U Polygon Tools :**

تستخدم هذه الأداوات لرسم الأشكال الهندسية، وأيضاً يمكن رسم أشكال أخرى من خلال أداة الشكل المخصص، عند الضغط المفتاح Alt و باستمرار ورسم الشكل يظهر الشكل منتظم ويمكن رسمه من الداخل للخارج أو العكس.

❑ مجموعة الأدوات الرابعة :

المجموعة الرابعة وتضم أدوات متنوعة أهمها :

- **أداة الملاحظات N Notes :**

تستخدم هذه الأداة لوضع تعليقات أو تعليمات حول الصورة.

- **أداة الملاحظات الصوتية N Audio Annotation :**

تستطيع أن تترك ملاحظات صوتية لنفسك أو للآخرين الذين يتعاملون مع الصورة فيمكنك أن تنقر زر (Start) لكي تبدأ التسجيل لكي تبدأ التسجيل داخل الملحوظة ثم انقر زر (Stop)للإيقاف.

- **أداة القطارة I eyedropper:**

تستخدم لألتقاط اللون من الصورة نفسها واستخدامه كلون للرسم لعمليات الرسم أو التعديل.

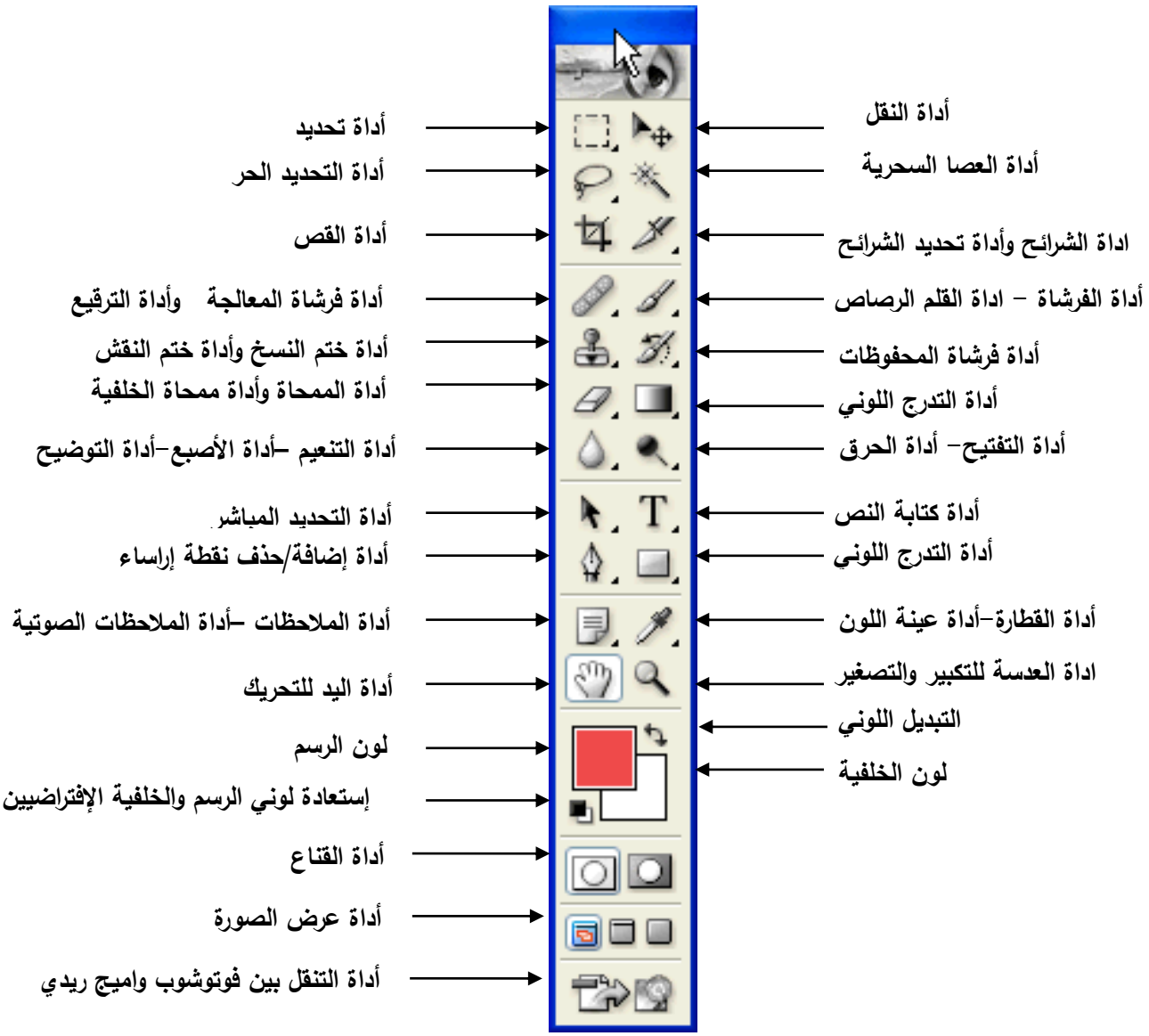
- **أداة التكبير والتصغير Z Zoom :**

أداة التكبير والتصغير (Zomm In/ Zoom Out) تستخدم لتكبير التصميم أو تصغيره على الشاشة فقط، وذلك لمعاينة مناطق مختلفة من التصميم أي عملها يشبه عمل العدسة المكبرة، عند الضغط عليها لأول مرة تعمل كمكبر وعند الضغط على المفتاح Alt والضغط عليها تعمل كمصغر.

ملاحظة : عزيزي المصمم الجرافيكي اعلم أنه إذا اردت أن تتقن مهنة يجب أن تعرف كيف تستخدم أدواتها، وكذلك مهنة التصميم فإذا أردت أن تسيطر على برنامج أدوبي فوتوشوب عليك معرفة وظائف أدواته ومتى تستخدمها. يعتبر صندوق الأدوات من العناصر الأساسية في فوتوشوب فبدونه لن تتمكن من القيام بعمليات التحديد أو الرسم أو التلوين أو إضافة الرتوش أو التعبئة للمساحات الداخلية أو إضافة النصوص إلى الصور.

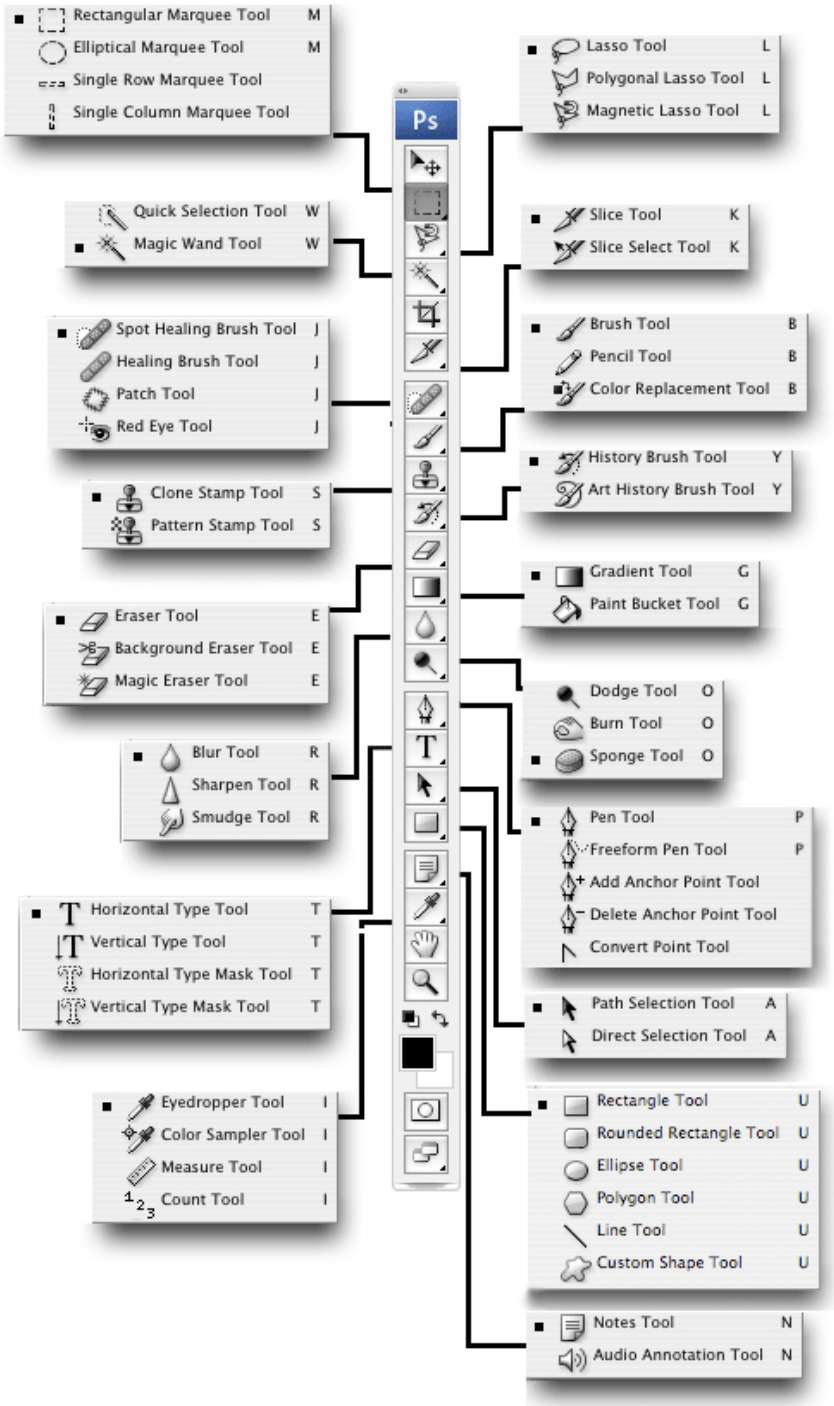
ونظهر صندوق الأدوات من خلال إختيار أمر أدوات (Tools) من قائمة نافذة (Window) ولإخفاء شريط الأدوات في وضع مؤقت فانقر نقراً مزدوجاً فوق شريط العنوان الخاص به سيؤدي هذا إلى تقليص صندوق الأدوات بحيث لا تظهر منه سوى الزر الكبير الموجود في أعلاه زر (Adobe Online) ولإعادة إظهار صندوق الأدوات بأكمله أنقر نقراً مزدوجاً فوق شريط العنوان الخاص به مرة أخرى .

الشكل التالي صندوق أدوات أدوبي فوتوشوب



ملاحظة : لمعرفة اسم الأداة في صندوق الأدوات فقط ضع مؤسر الفأرة فوق الأداة ليظهر اسمها واختصارها على لوحة المفاتيح، كما أن اذا كان هناك مثلث اسود صغير على طرف الأداة مثل هذا يعني أنها تحتوي على مجموعة من الأدوات الفرعية أنقر على الأداة واستمرار بالضغط لعرضها.

الشكل التالي يوضح أسماء ومجموعات أدوات أدوبي فوتوشوب بالإنجليزي



وظائف أدوات شريط أدوات أدوبي فوتوشوب واختصاراتها على لوحة المفاتيح :

١. **التحريك:** لتحريك جزء من الصورة (اختصار الأداة هو حرف V)
٢. **أدوات تحديد الأشكال:** اضغط مرة واحدة وانتظر ستظهر لك قائمة لرسم المستطيل والدائرة والتحديد المنتظم (اختصار الأداة هو حرف M)
٣. **العصا السحرية** : لتحديد أجزاء متشابهة الألوان (اختصار الأداة هو W)
٤. **الحبل** : لتحديد الأجزاء المتنوعة (اختصار الأداة هو L)
٥. **القلم القاطع** : مشابه لعمل برنامج الأمج ريدي (اختصار الأداة هو K)
٦. **التقطيع** : لتصغير جميع الطبقات بالقطع (أختصار الأداة هو C)
٧. **فرشاة** : أي فرشاة (اختصار الأداة هو B)
٨. **رش الطلاء** : تستخدم لرش الأشكال بالالوان المختارة (اختصار الأداة هو J)
٩. **فرشاة خاصة** : لرسم الخطوط المتشعبة (اختصار الأداة هو Y)
١٠. **الكاميرا** : لنسخ جزء كبير من الصورة (اختصار الأداة هو S)
١١. **التدرج** : لرسم ألوان متدرجة (أختصار الأداة هو G)
١٢. **الممحاة** : لمسح جزء من الصورة (اختصار الأداة هو E)
١٣. **المبيض** : لإضفاء بياض على الصورة (اختصار الأداة هو O)
١٤. **التبهيت** : لعمل تخفيف على الصورة (اختصار الأداة R)
١٥. **الكتابة** : لإدراج الكلمات (اختصار الأداة هو T)
١٦. **مسارات** : متعلقه بأداة التحديد (اختصار الأداة هو A)
١٧. **أشكال تلقائية** : لرسم أشكال نموذجية مثل مربع دائري أو بيضاوي أو عمل خط و استخدام الشيب (اختصار الأداة هو U)
١٨. **المحدد** : لرسم أشكال محددة بخواص معينة (اختصار الأداة هو P)
١٩. **القطارة** : إنتقاء لون أو نقل لون معين لطبقة الألوان (أختصار الأداة هو I)
٢٠. **ملاحظة** : لإدراج ملاحظات وهذا ما يميز الفوتوشوب انك تستطيع تدوين ملاحظات عن اعمالك حتى لا تنسى شيء (اختصار الأداة هو N)
٢١. **العدسة** : لتكبير المشهد و إما اذا اردت أن تصغر المشهد اضغط Alt باستمرار ثم اضغط أداة العدسة ستلاحظ ان المشهد أصبح مصغر (اختصار الأداة هو Z).

٢٢. **يد التحريك** : للتنقل بين أجزاء المشهد (اختصار الأداة هو H)

٢٣. **تبديل الألوان** : للتبديل بين لوني المشهد العام (اختصار الأداة هو X)

٢٤. **الطبقة اللونية** : لون المشهد النشط وأنقر بالماوس مزدوج ستلاحظ ظهور نافذة لأختيار الألوان كما تشاء.

٢٥. **القناع السريع** : لعمل قناع سريع (اختصار الأداة هو Q)

٢٦. **الطبقة العادية** : أي الطبقة التي تكون بحالة عادية (اختصار الأداة Q)

٢٧. **ملء الشاشة** : سيصبح المشهد في حجم الشاشة (ختصار الأداة هو F)

٢٨. **نطاق الرؤية الأساسي** : وهو يكون نطاق الرؤية لعرض الصورة في طرق مختلفة (اختصار الأداة هو F)

٢٩. إلى الأمج ريدي : لنقلك إلى برنامج الويب لمعالجة الصور Ctrl + Shift + M

طريقة إظهار / أخفاء شريط أدوات أدوبي فوتوشوب :

- **الإخفاء** : أنقر على قائمة نافذة Window ⮜ ثم اختار **أدوات** Tools
- **الإظهار** : أنقر على قائمة نافذة Window ⮜ ثم اختار **أدوات** Tools

ملاحظة : عزيزي المصمم الجرافيكي اعلم أنه إذا اردت أن تتقن مهنة يجب أن تعرف كيف تستخدم أدواتها، وكذلك مهنة التصميم فإذا أردت أن تسيطر على برنامج أدوبي فوتوشوب عليك معرفة وظائف أدواته ومتى تستخدمها.

أدوات أدوبي فتوشوب

أدوات أدوبي فتوشوب :

عزيزي المصمم الجرافيكي اعلم أنه إذا اردت أن تتقن مهنة يجب أن تعرف كيف تستخدم أدواتها، وكذلك الأمر بالنسبة لمهنة التصميم فإذا أردت أن تتقن برنامج أدوبي فوتوشوب عليك معرفة وظائف أدواته ومتى تستخدمها وكيف توظفها في التصميم الذي بين يديك، أيضاً هناك خيارات موجودة داخل قوائم البرنامج لها وظائفها الخاصة بها.

كيفية استخدام الأدوات الهامة بالفوتوشوب:

❑ **أدوات التحديد :**

تتيح لك أدوات التحديد أن تحدد أجزاء من الصورة وتقع هذه الأدوات في أعلى صندوق الأدوات وتتيح لك تحديد مساحات مستطيلة أو بيضوية من الصورة كما تتيح لك تحديد خطوط أفقية أو رأسية أو بكسلات فردية أو أشكال حرة من الصورة .

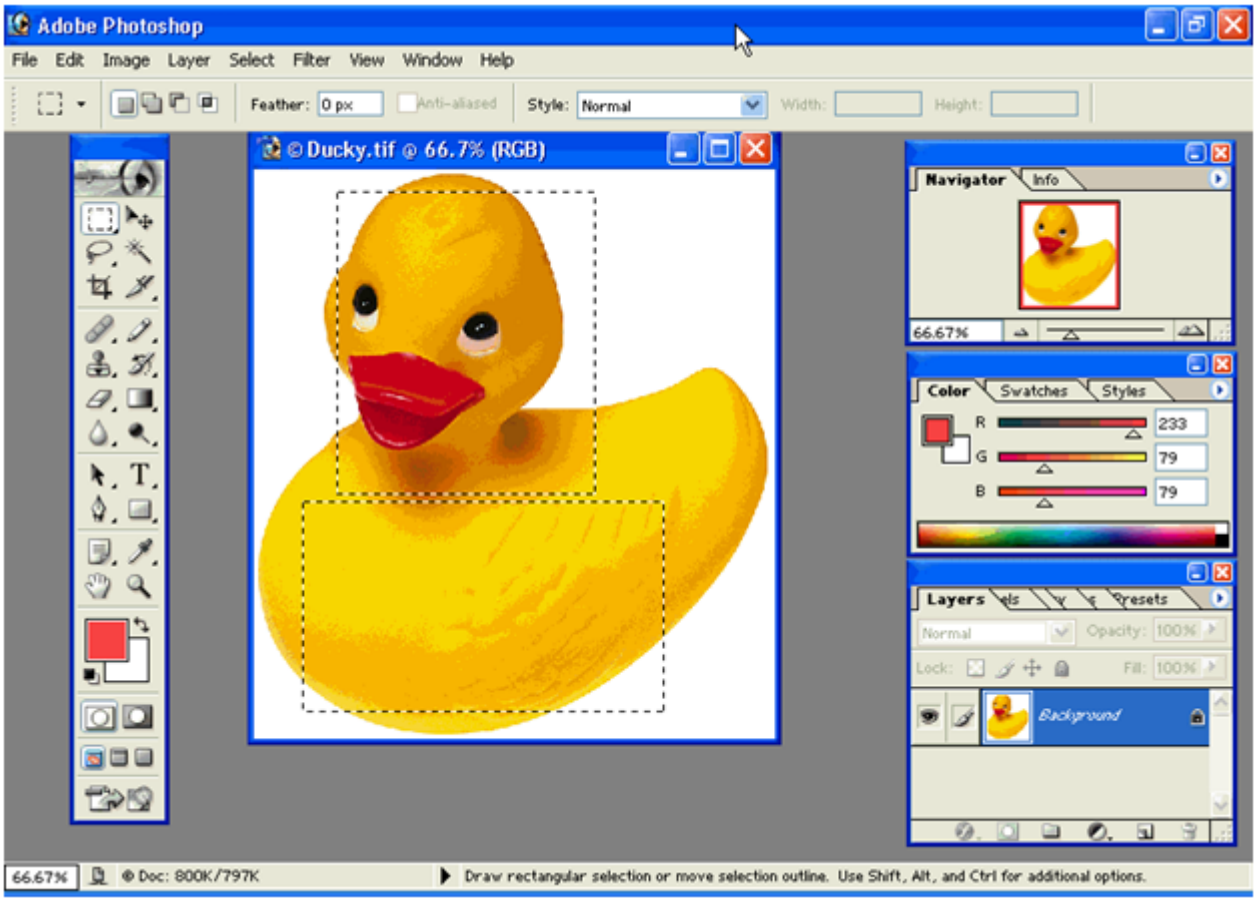
ملاحظة :التحديد (Selection) جزء كبير من أتقانك لبرنامج أدوبي فوتوشوب يعتمد على قدرتك على التحكم بأدوات التحديد و تحديد الصور بدقة، فكلما كان تحديدك أدق كلما كان تصميمك أكثر إحترافية.

شرح عمل أدوات شريط أدوات أدوبي فوتوشوب :

❑ **أداة التحديد المستطيل M Rectangular Marquee** :

أنقر واسحب لتحديد مساحة مستطيلة من الصورة وبعد التحديد سيحيط فوتوشوب المنطقة التي حددتها بخط متقطع وامض وبضغط مفتاح SHIFT أثناء السحب يعطي منطقة مربعة أي تحديد متساوي الأبعاد.

الشكل التالي يوضح التحديد بواسطة أداة تحديد المستطيل



خيارات التحديد :

الشكل خيارات التحديد

عند اختيار أداة تحديد معينة يظهر على شريط الخيارات الموجود في أعلى نافذة أدوبي فوتوشوب مجموعة من الأدوات الخاصة بالتحديد مثل :

- **تحديد جديد** : إلغاء التحديد السابق وبدء تحديد جديد.
- **إضافة إلى التحديد** : إضافة التحديد الجديد إلى التحديد القديم.
- **إخراج من التحديد** : إلغاء جزء معين من التحديد.
- **تقاطع مع التحديد** : إبقاء المنطقة المشتركة بين التحديد الجديد و القديم.

❑ أداة التحديد البيضوي M Ellipptical Marqyee :

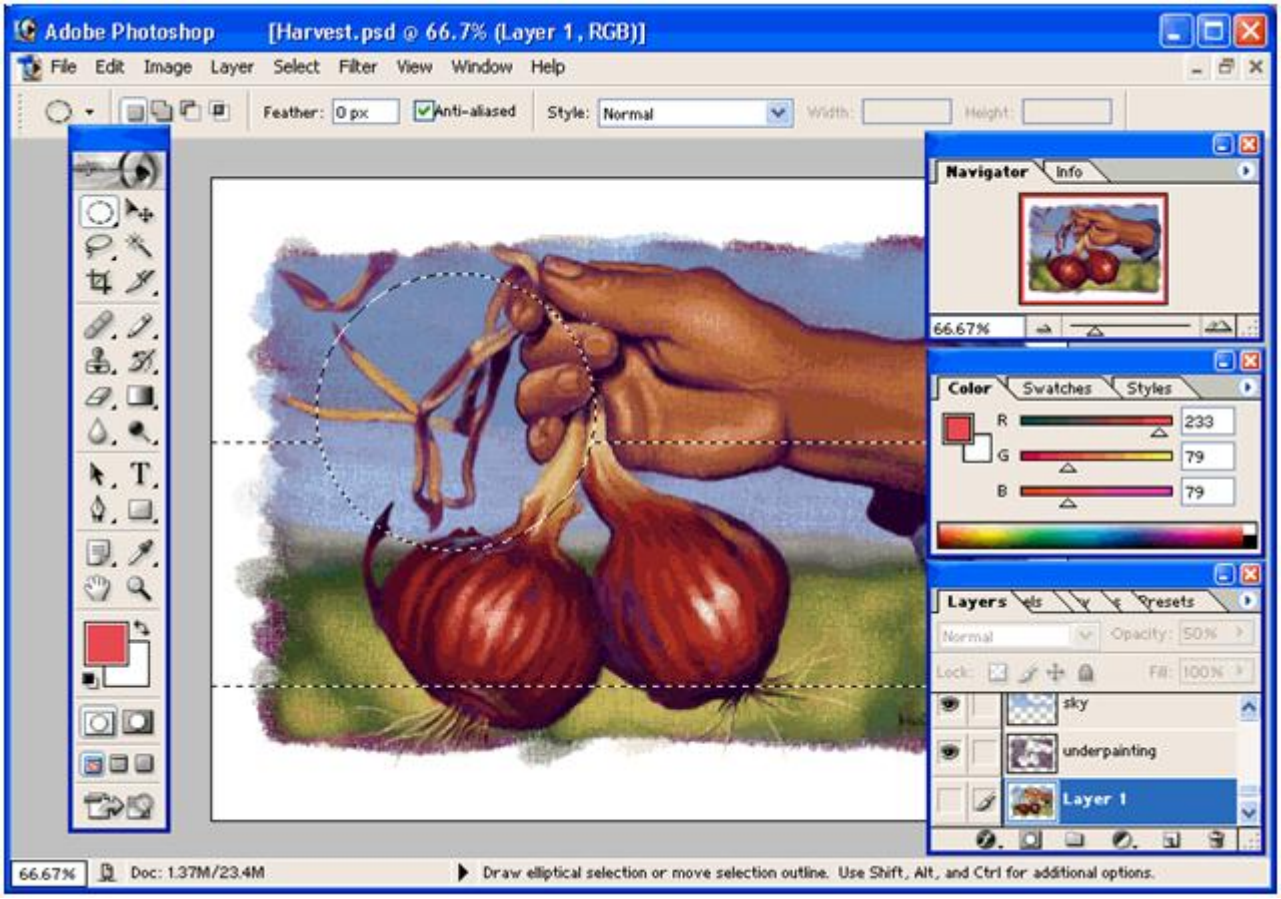
تعمل هذه الأداة مثل أداة التحديد المستطيل سابقاً ولكنها تحدد مناطق بيضوية ودائرية من الصورة وبضغط مفتاح Shift أثناء التحديد يتم رسم دوائر متكاملة من الصورة أي عمل تحديد على شكل دائرة

وليس بيضوي.

❑ **أداة تحديد صف واحد M Single Row Marquee :**

تحدد صفاً أفقياً واحداً من البكسلات في الصورة ويمتد هذا الصف أفقياً عبر الصورة بأكملها وبالضغط على مفتاح Shift يتم تحديد صف أخر من الصورة

الشكل التالي يوضح التحديد الدائري وتحديد الصف



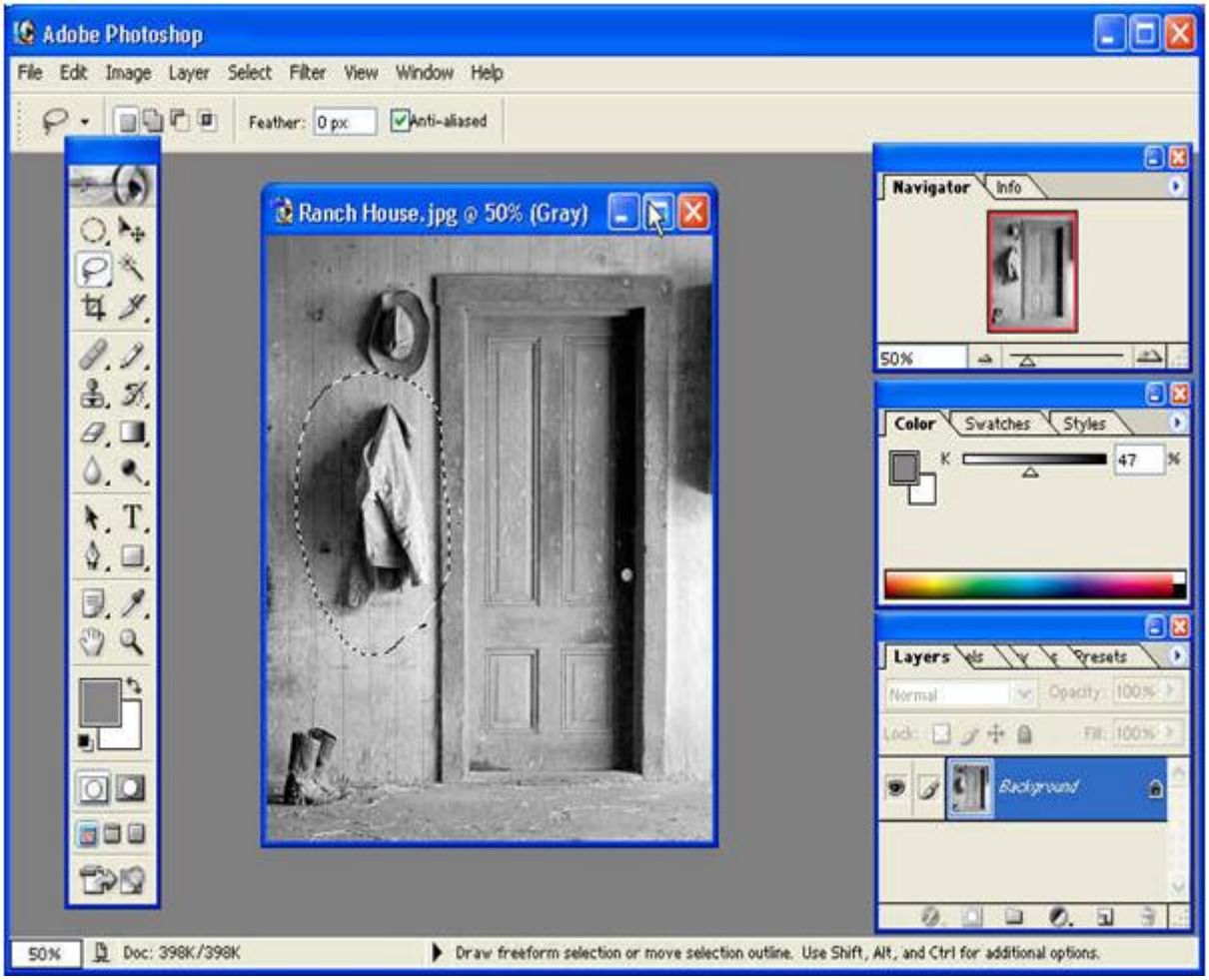
❑ **أداة تحديد العمود M Single Column Marquee :**

تعمل هذه الأداة بصورة مشابهة تماماً لأداة تحديد صف واحد باستثناء أنها تحدد أعمدة من البكسلات بدلاً من الصفوف.

❑ **أداة التحديد الحر L Lasso :**

تتيح لك هذه الأداة إنشاء تحديدات حرة و بالضغط بإستمرار على مفتاح ALT تستطيع رسم خطوط مستقيمة.

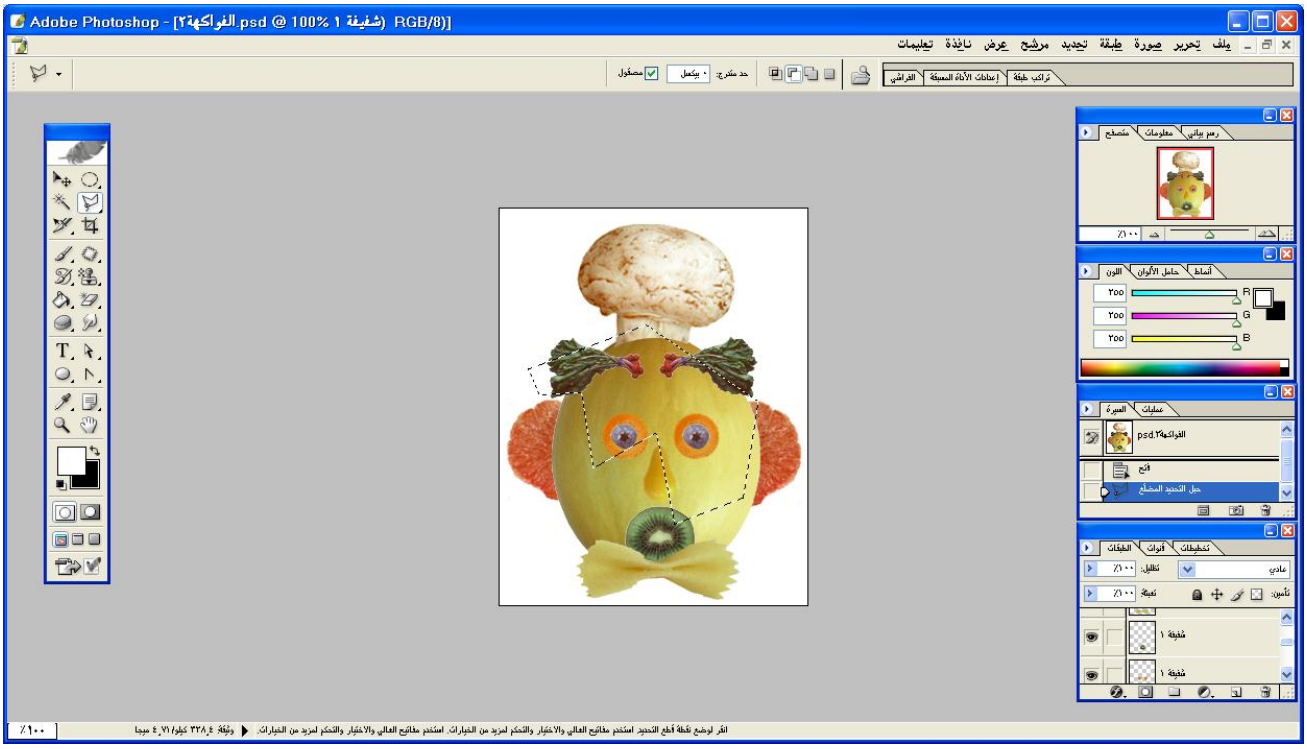
الشكل التالي يوضح التحديد الحر



❑ أداة التحديد المضلع L Polgonal Lasso :

تحدد مناطق من الصورة بجوانب مستقيمة أي تحدد على شكل مضلع.

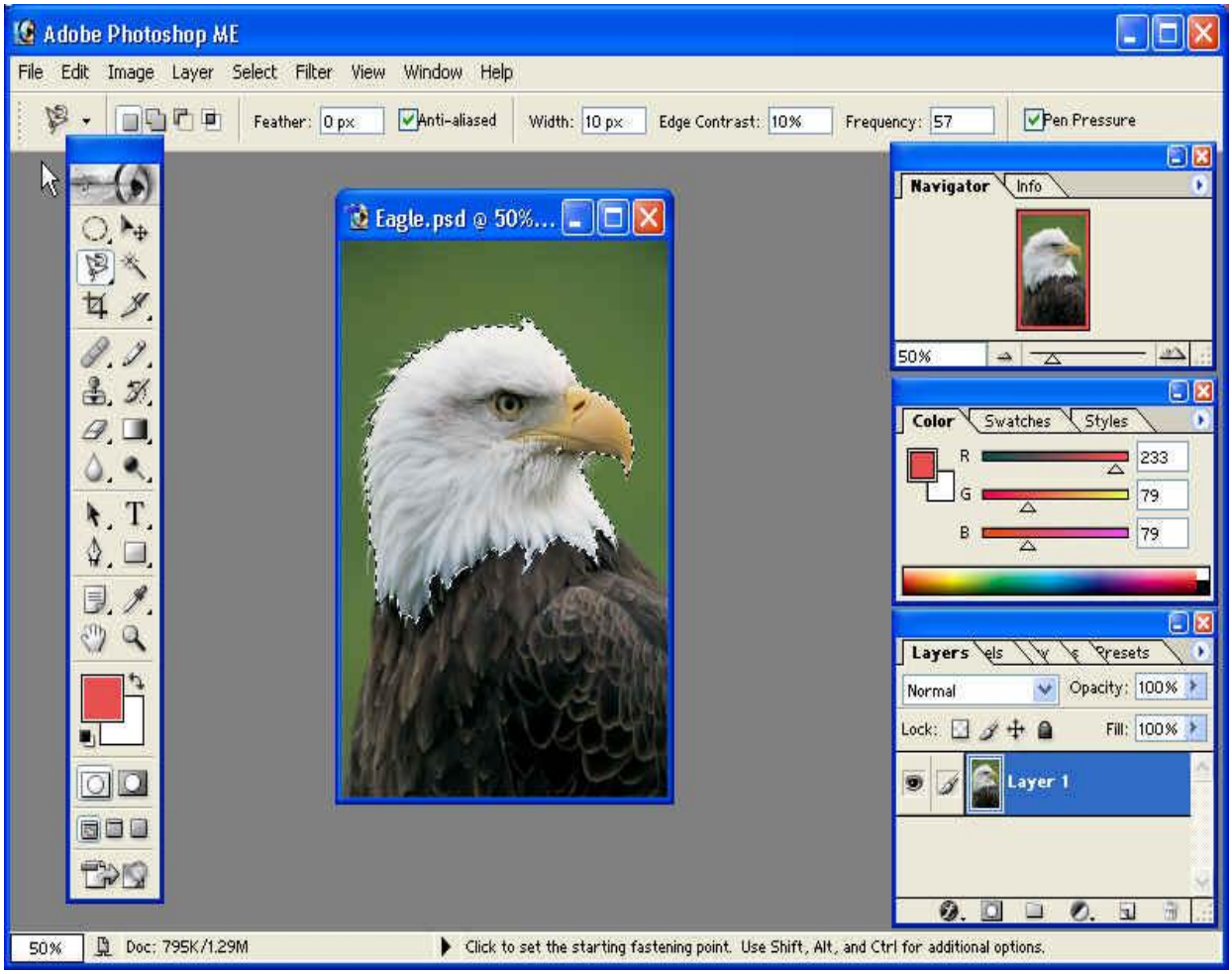
الشكل التالي يوضح التحديد المضلع



❑ أداة التحديد المغناطيسي L Magnetic Lasso :

يحدد فيها الفوتوشوب حواف العنصر الأمامي من الصورة ويتم إنشاء عُقد في إثناء التحديد بناءاً على درجة اللون للمنطقة المراد تحديدها، وهي من أدوات التحديد المهمة وعملها في التحديد يعمل مثل المغناطيس حيث تعمل على جذب النقاط المراد تحديدها.

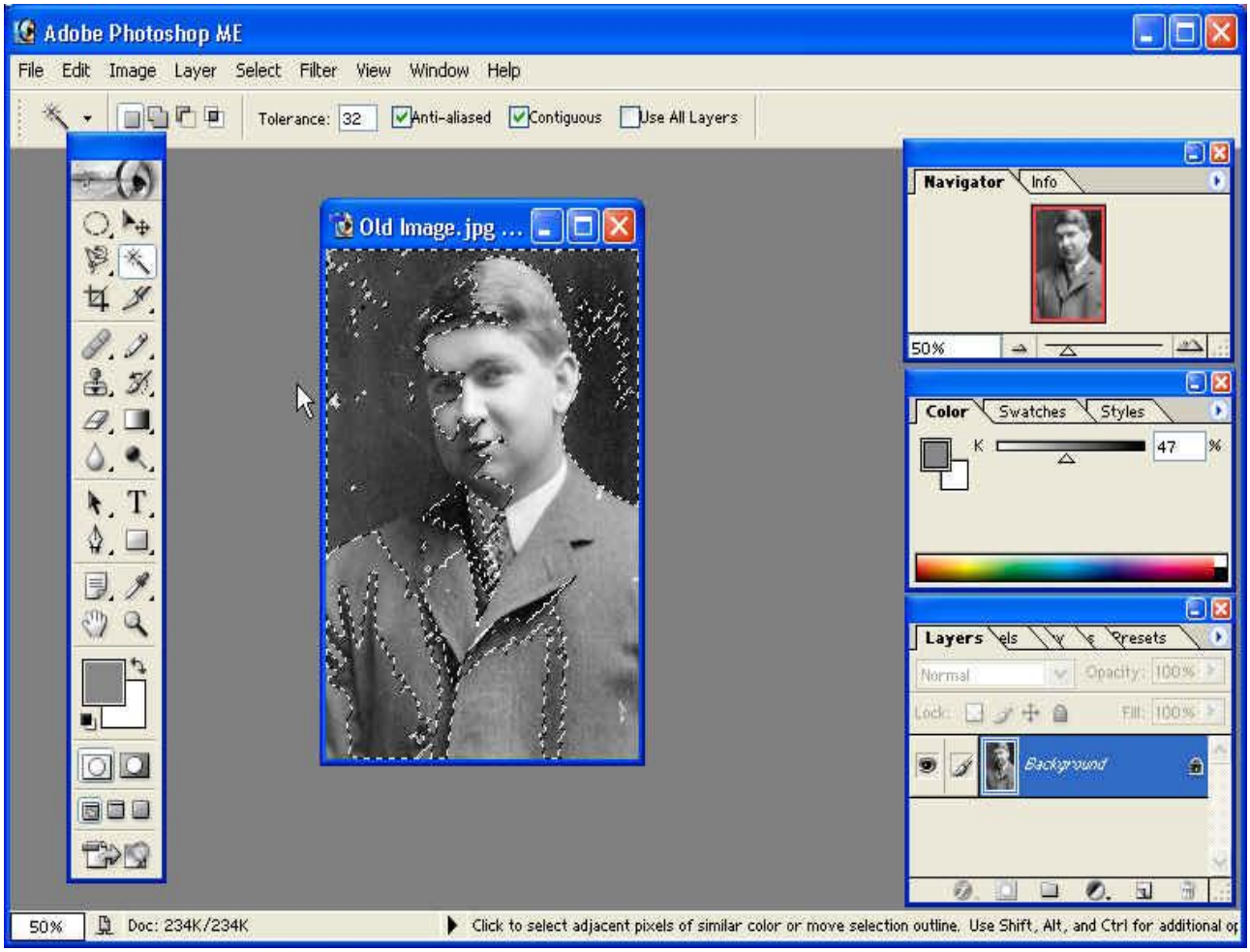
الشكل التالي يوضح التحديد المغناطيسي



❑ أداة التحديد العصا السحرية W Magic Wand :

تستخدم هذه الأداة لتحديد المساحات التي لها نفس درجة اللون داخل الصورة ولإلغاء أي تحديد إضغط على مفتاحي Ctrl+D ، وهذه الأداة مفيدة جداً لسهولة التحديد بواسطتها وتحدد مناطق غير منتظمة من الصورة.

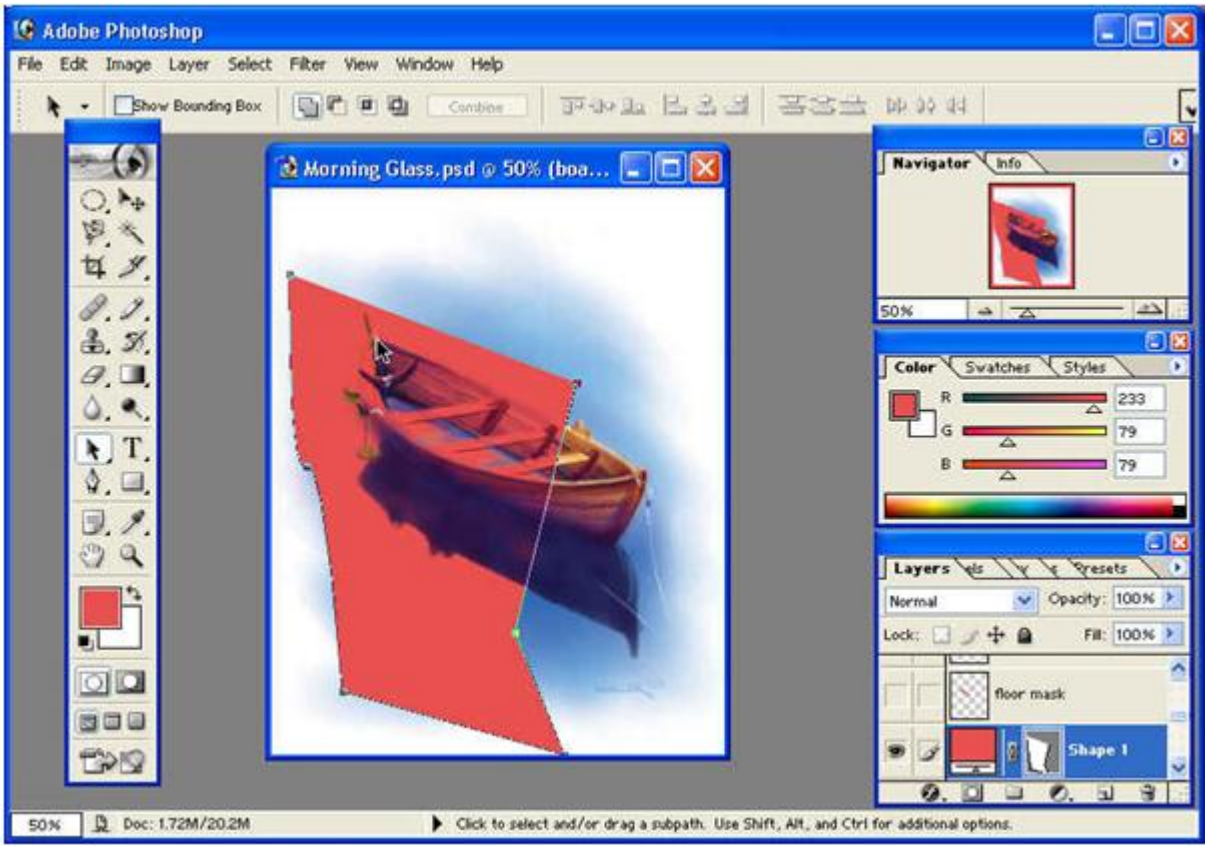
الشكل التالي يوضح التحديد بواسطة العصا السحرية



❑ أداة التحديد المباشرة A Direct Selection :

بمجرد تحديد مسار (شكل تم رسمه باستخدام أداة قلم الحبر) تتيح لك هذه الأداة تحديد أو تعديل أي قطعة فيه.

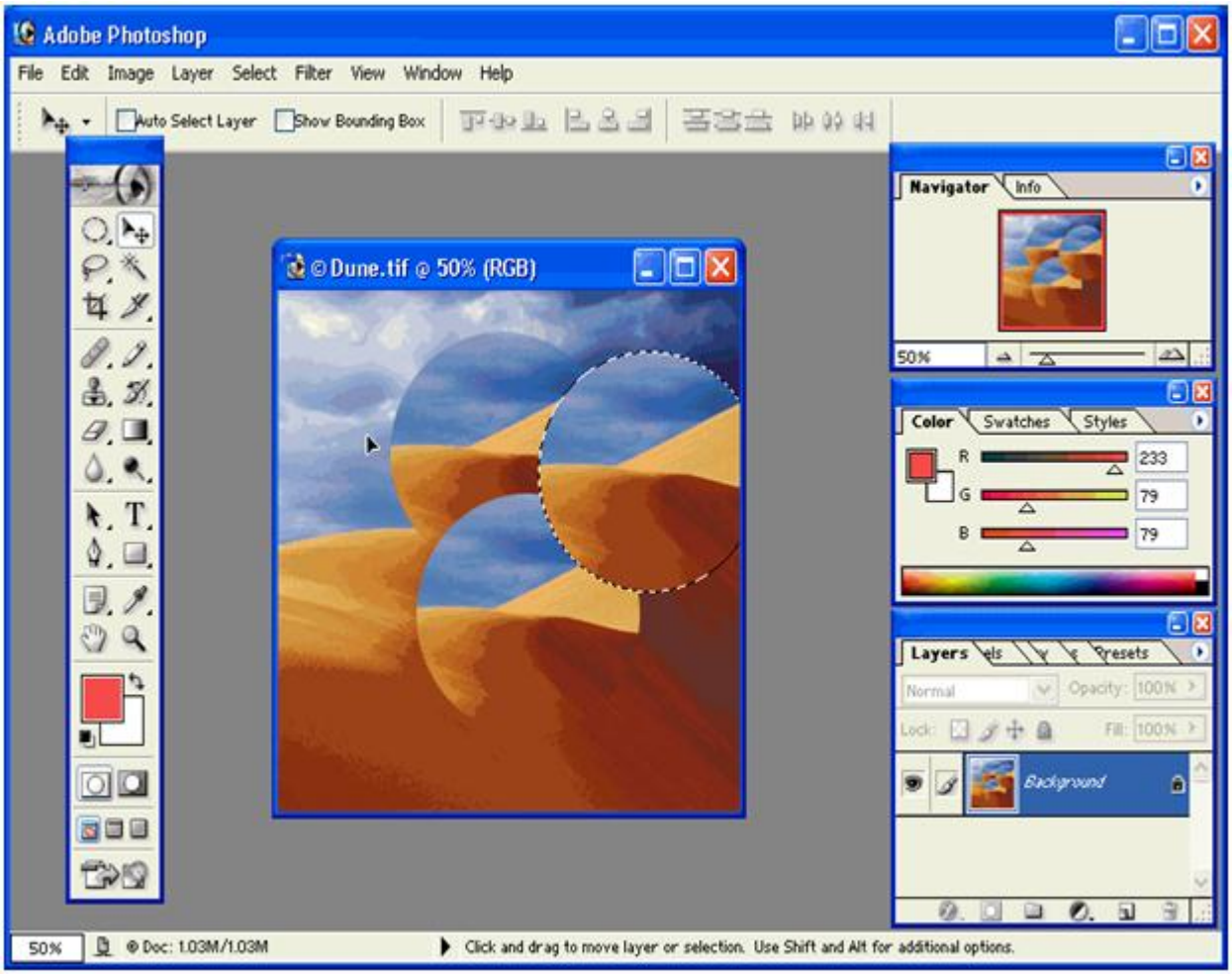
الشكل التالي يوضح أداة التحديد المباشر



❑ أداة النقل V Move :

تقوم هذه الأداة بنقل المحتوى المحدد أو محتويات الطبقة النشطة من مكان لآخر داخل الصورة، وتعديل موقع العناصر المختلفة داخل الصورة، وتستخدم كذلك لنسخ المنطقة المحددة من الصورة عند الضغط باستمرار على مفتاح Alt، وأيضاً يمكن استخدامها لنسخ المنطقة المحددة إلى تصميم آخر من خلال سحبها من التصميم الحالي ووضعها في التصميم الآخر.

الشكل التالي يوضح النسخ بواسطة أداة النقل



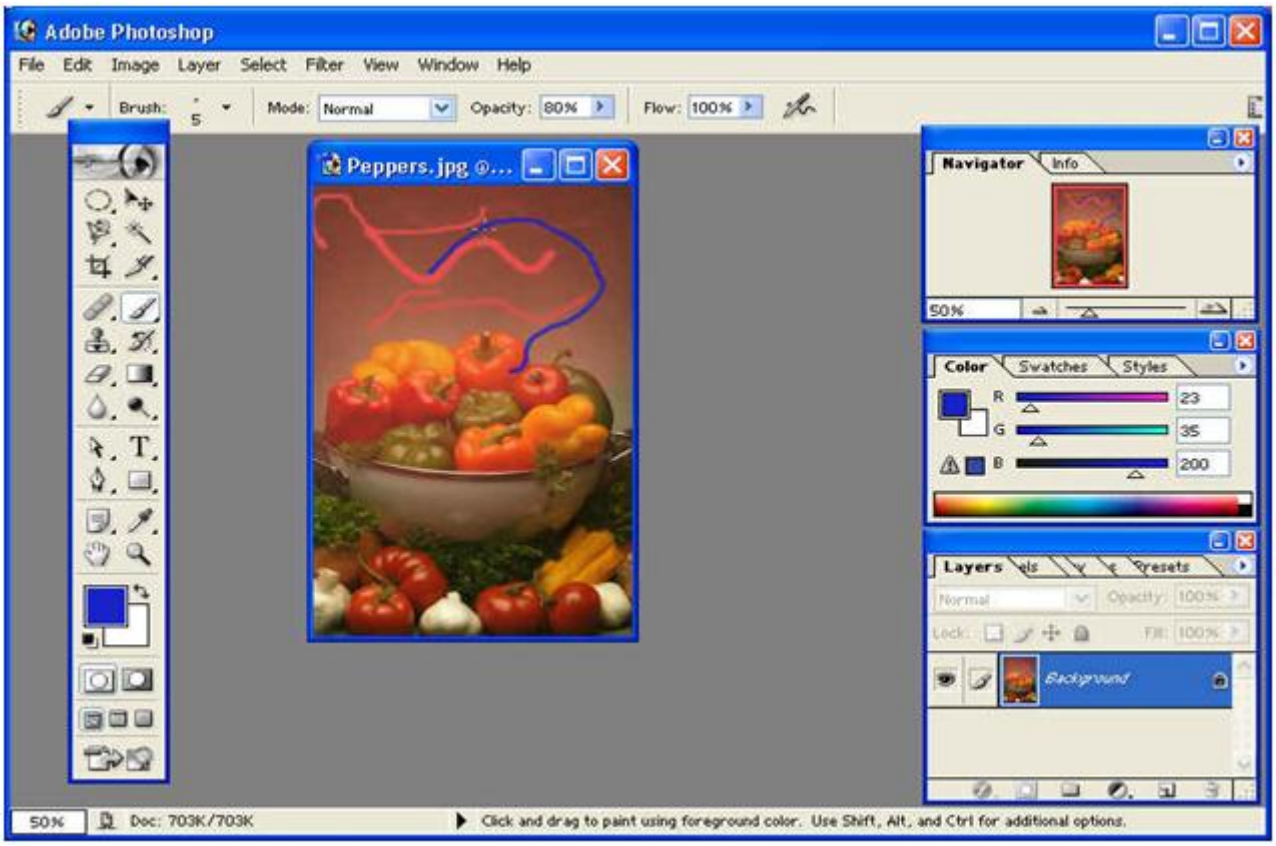
ملاحظة :يمكن استخدام أداة النقل للتنقل بين الطبقات وتحديد الطبقة النشطة، وذلك من خلال النقر بالزر الأيمن للفأرة على التصميم لتظهر قائمة تحتوي على أسماء الطبقات ومن ثم يتم أختيار اسم الطبقة المراد الإنتقال إليها.

العمل مع أدوات الرسم والتلوين :

❑ أداة الفرشاة B BRUSH :

تستخدم هذه الأداة لتلوين الصورة وبمجرد تنشيط الأداة سيعرض شريط الخيارات إعدادات تتيح لك التحكم في شكل وحجم الفرشاة نفسها ويتيح خيار النمط MODE التحكم في تأثير الفرشاة على الصورة وخيار الشفافية Opacity يتحكم في شفافية أو عتامة ضربة الفرشاة ويتحكم الخيار Flow في كيفية توزيع اللون الناتج عن الفرشاة ويستخدم الخيار Airbrush في جعل الفرشاة كفرشاة هوائية مما يجعل ضربتها ناعمة وموزعة.

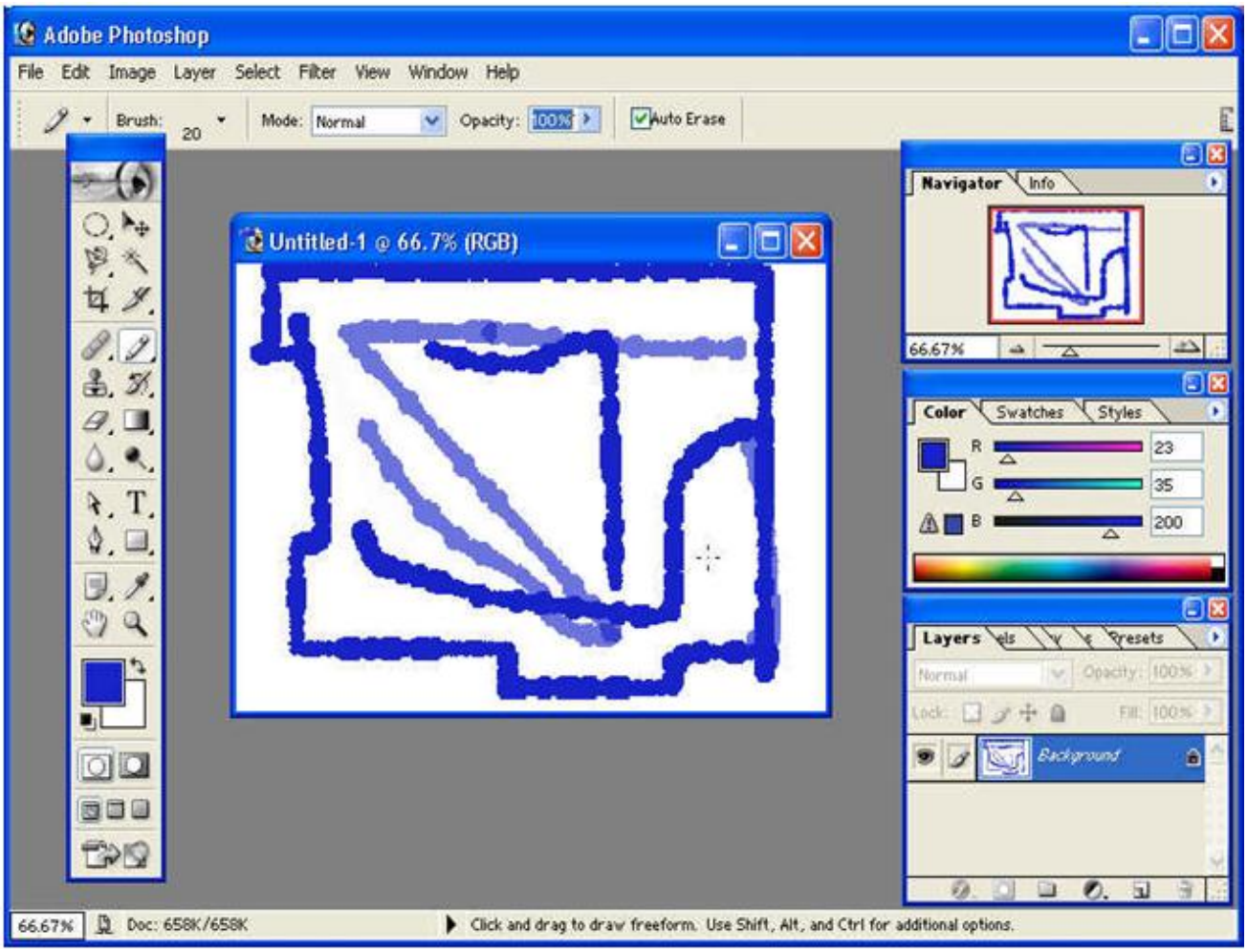
الشكل التالي يوضح خيارات أداة الفرشاة



❑ أداة قلم الرصاص B Pencil :

تستخدم هذه الأداة لرسم خطوط نحيفة أو سميكة باستخدام اللون المحدد ورسم خطوط حرة تشبه الخطوط التي يتم إنشاؤها باستخدام قلم الرصاص الحقيقي ومن الممكن رسم خط مستقيم بالضغط باستمرار على مفتاح Shift أثناء الرسم.

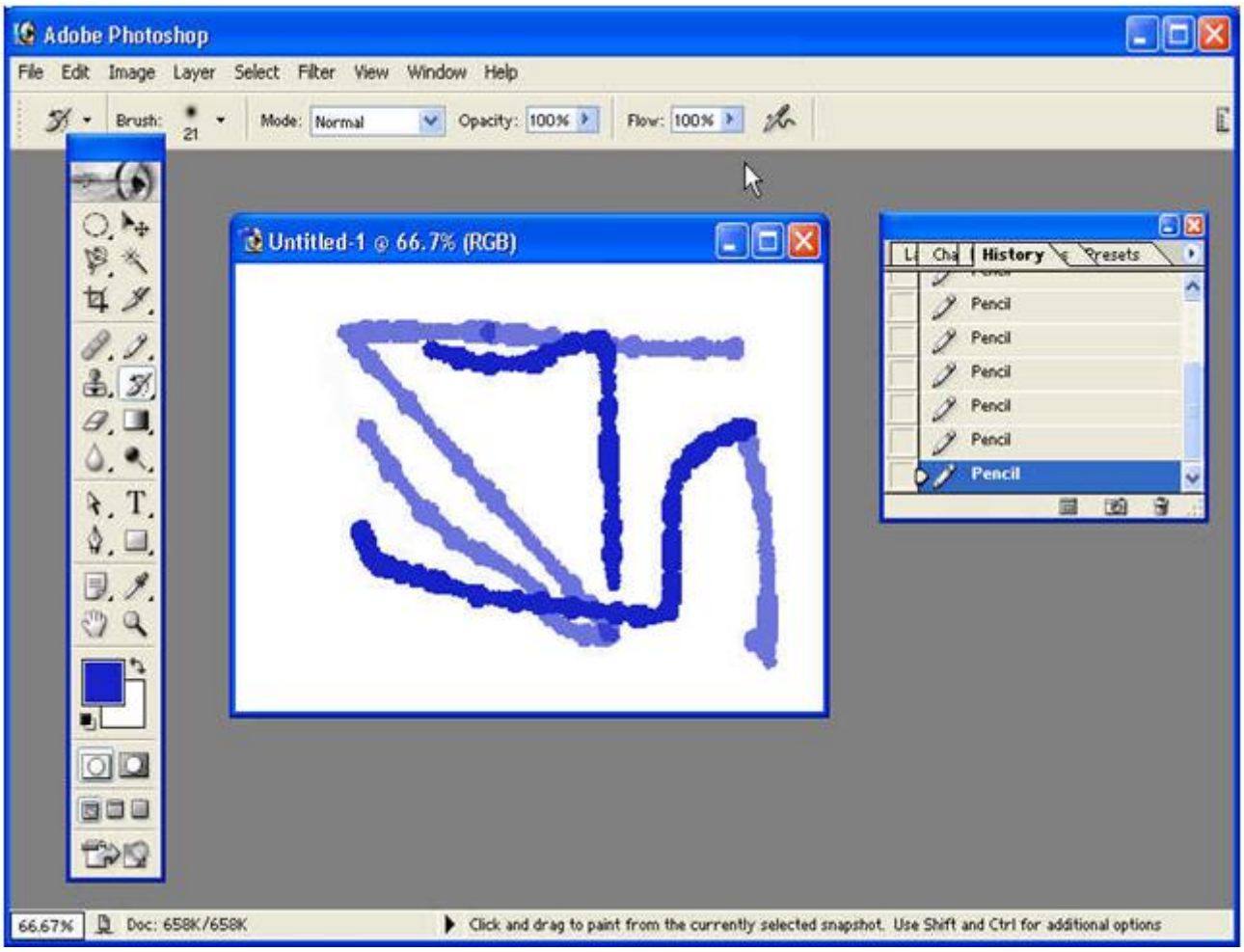
الشكل التالي يوضح أداة قلم الرصاص



❑ فرشاة المحفوظات Y History Brush :

تستخدم هذه الأداة بالارتباط مع لوحة المحفوظات وهي تتيح لك إعادة جزء من الصورة إلى تأثير أو فرشاة قمت بتطبيقها في وقت سابق على الصورة.

الشكل التالي يوضح عمل أداة الفرشاة



❑ فرشاة المحفوظات الفنية Y Art Hestory Brush :

تعد هذه الأداة تنويعاً فنياً على أداة المحفوظات عندما تحدد النقطة التي تريد الرسم بها ثم تبدأ بالرسم باستخدام هذه الأداة فإنك تستطيع تحديد بعض الإعدادات الفنية التي ستطبقها هذه الأداة على الصورة من شريط الخيارات.

❑ أداة الريشة P Pen :

تستخدم لرسم مسار وذلك من خلال لنقر والسحب للرسم فوق الصورة.

❑ أداة ريشة الرسم الحر P Preeform Pen :

هذه الأداة عملها عكس أداة الريشة وهي لا تطلب منك النقر والسحب وإنما ترسم بها بحرية كما ترسم باستخدام أداة قلم الرصاص والفرشاة ويمكنك أن تحدد المسار وتقوم بتعديله ويتم تحديد المسار باستخدام أداة تحديد المسار Path Selection

❑ أداة إضافة نقطة إرساء Add Anchor Point :

تستخدام هذه الأداة لإضافة نقاط تحكم جديدة إلى المسارات التي ترسمها أداتي قلم الحبر ومن الممكن إضافة نقاط جديدة.

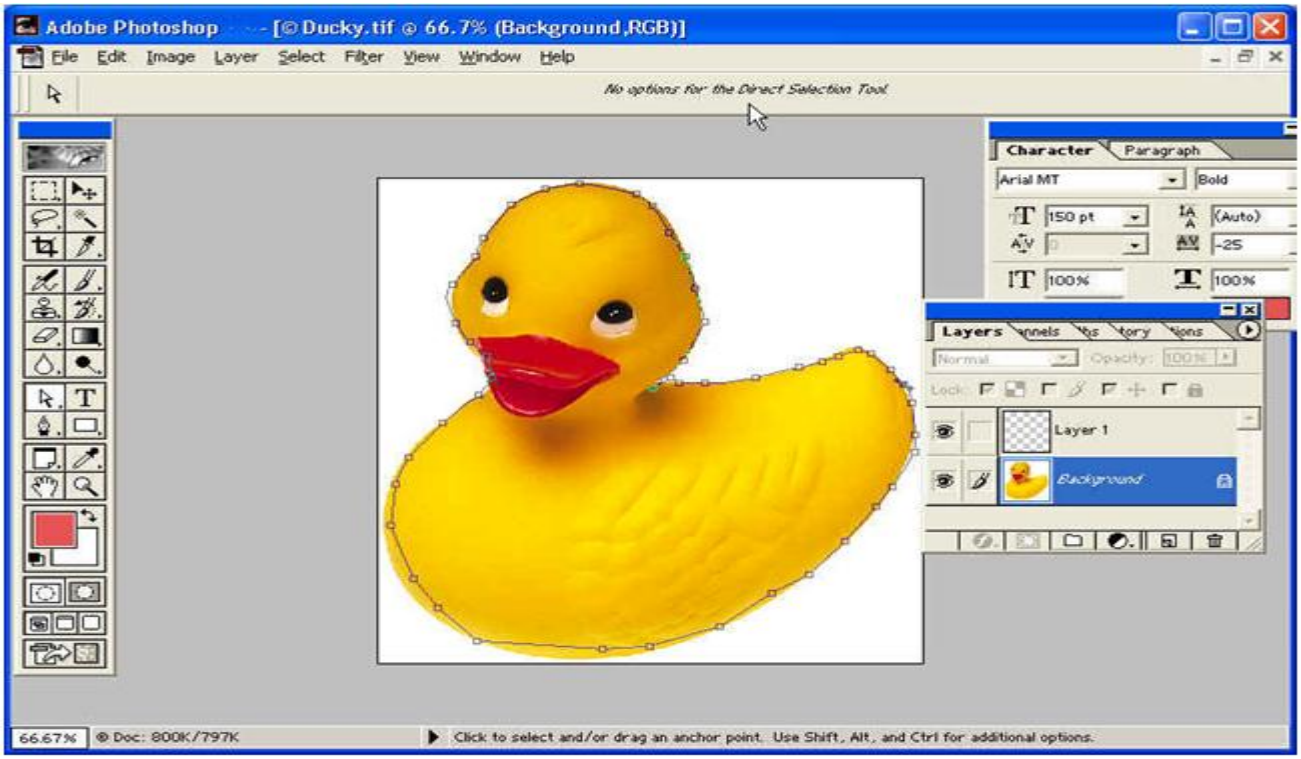
❑ أداة حذف نقطة إرساء Delete Anchor Point :

تستخدم لإزالة بعض النقاط من المسار لتحويل شكله عن طريق إزالة نقطة من المنحنى تحوله إلى خط مستقيم.

❑ أداة تحويل النقطة Convert Point :

تستخدم هذه الأداة لتحويل النقاط المستخدمة لإنشاء منحنى على المسار إلى نقطة خط مستقيم

الشكل التالي يوضح نقاط التحديد



إستخدام أدوات التعديل وإضافة الرتوش :

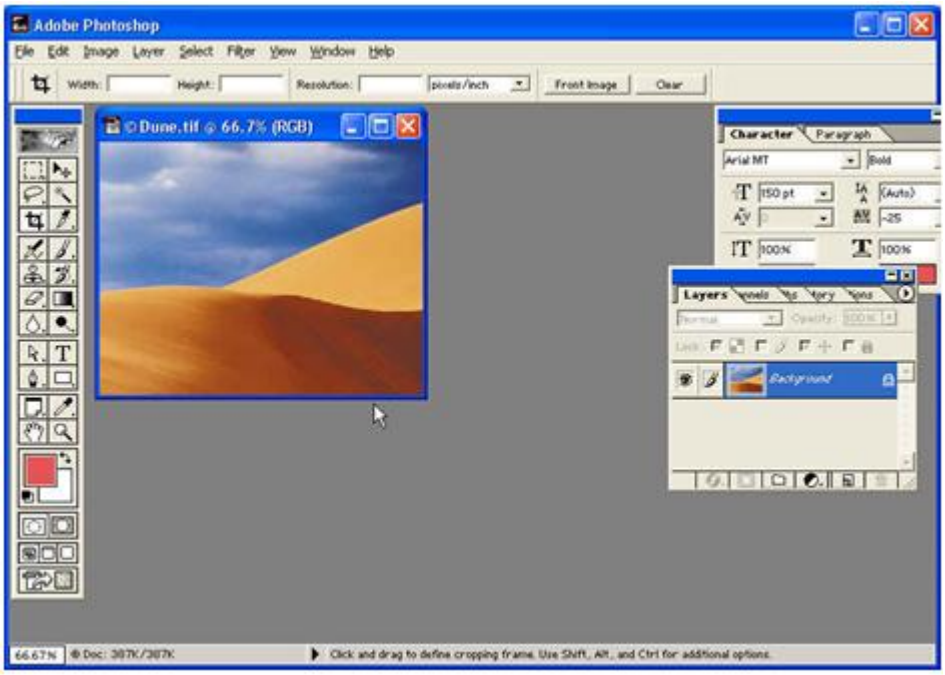
تتيح هذه الأدوات تعديل الصور الممسوحة ضوئياً لتحسين محتواها وجودتها وإزالة المناطق غير المرغوب فيها من الصورة وتحسين جودة الصورة بتطبيق بعض المرشحات والتأثيرات عليها.

❑ أداة القص C Corp :

تعمل هذه الأداة بصورة مشابهة للغاية لأداة (تحديد المستطيل) ولكن بعد التحديد تحتفظ بالجزء المحدد فقط من الصورة وتتخلص من الأجزاء الأخرى من الصورة أي يمكن استخدامها لتحجيم الصورة.

الشكل التالي يوضح أداة ا لقص

الشكل التالي يوضح الصورة بعد قصها بواسطة أداة القص



❑ أداة الشرائح K Slice :

أداة الشرائح تشبه السكين بالشكل والوظيفة و تستخدم هذه الأداة عند إنشاء رسومات للويب (صفحات الإنترنت) فإذا كانت لديك صورة كبيرة تريد عرضها داخل صفحة ويب فمن الممكن تقسيمها (تقطيعها) إلى أجزاء صغيرة ووضع كل جزء في ملف منفصل؛ لذلك عند تحميلها يتم عرضها من خلال الإنترنت بشكل أسرع في متصفح الإنترنت وذلك من خلال عرضها على مراحل.

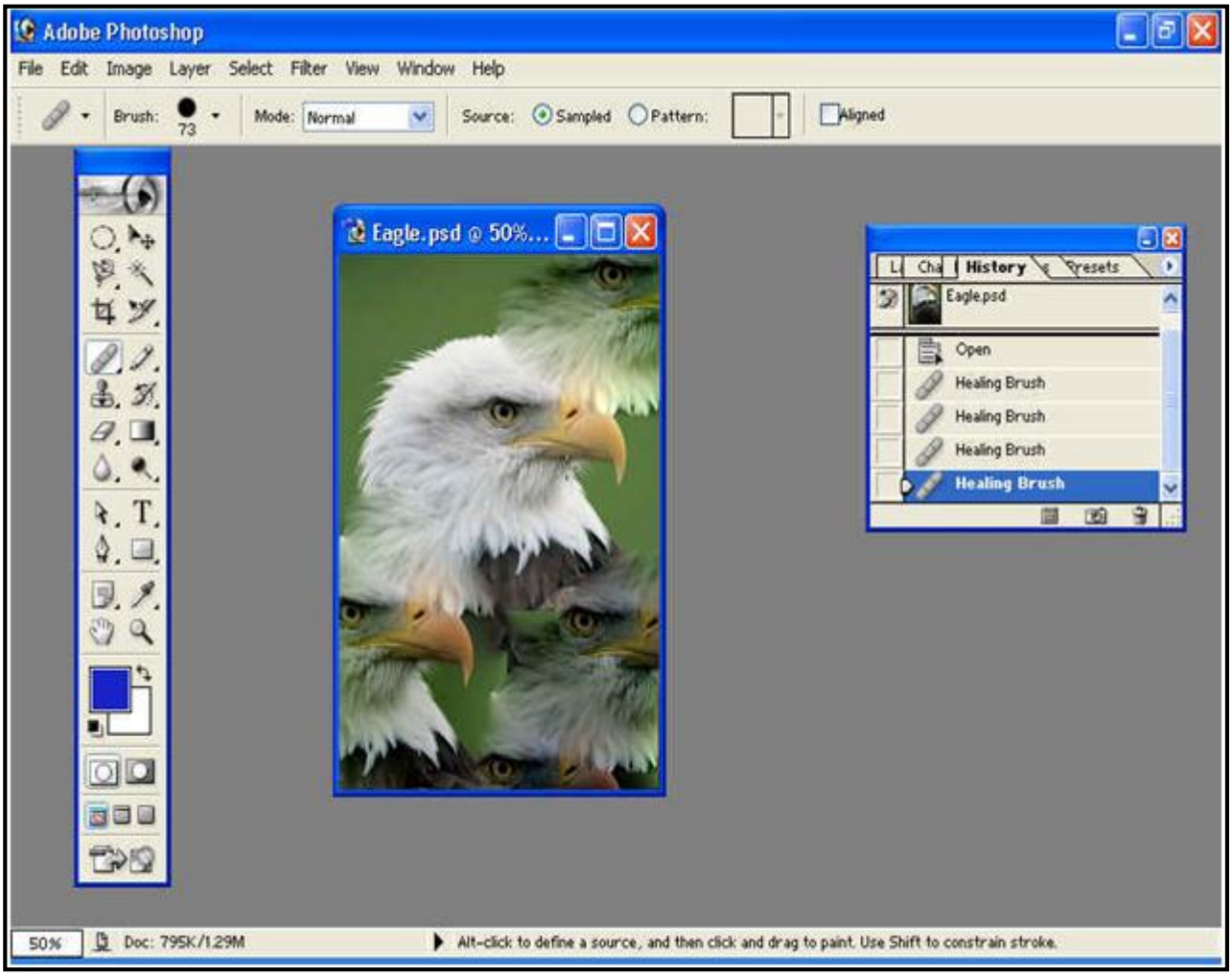
❑ أداة تحديد الشرائح K Slice Select :

تساعدك هذه الأداة على تحديد الشرائح الصغيرة التي يصبح الإمساك بحدودها صعباً باستخدام الفأرة.

❑ أداة فرشاة المعالجة J Healing Brush :

هي مشابهة لأداة ختم النسخ حيث تلتقط عينة من أي مكان في الصورة بواسطة الضغط على المفتاح Alt باستمرار ثم ترسم باستخدام هذه العينة في مكان آخر منها وتستطيع هذه الأداة إزالة الخدوش والأتربة والقطوع والبقع الأخرى من الصورة وفي نفس الوقت تحتفظ بالنسيج والإضاءة والظلال الأصلية الموجودة من الصورة.

الشكل التالي يوضح عمل أداة فرشاة المعالجة



❑ أداة التصحيح J Patch :

أداة التصحيح (الترقيع) موجودة تحت أداة فرشاة المعالجة تشبه في عملها ترقيع الثياب التالفة أو البالية باستخدام جزء من نفس القماشة تتيح لك أداة الترقيع أخذ محتوى من مكان من الصورة ولصقه في مكان آخر.

الشكل التالي يوضح عمل أداة الترقيع

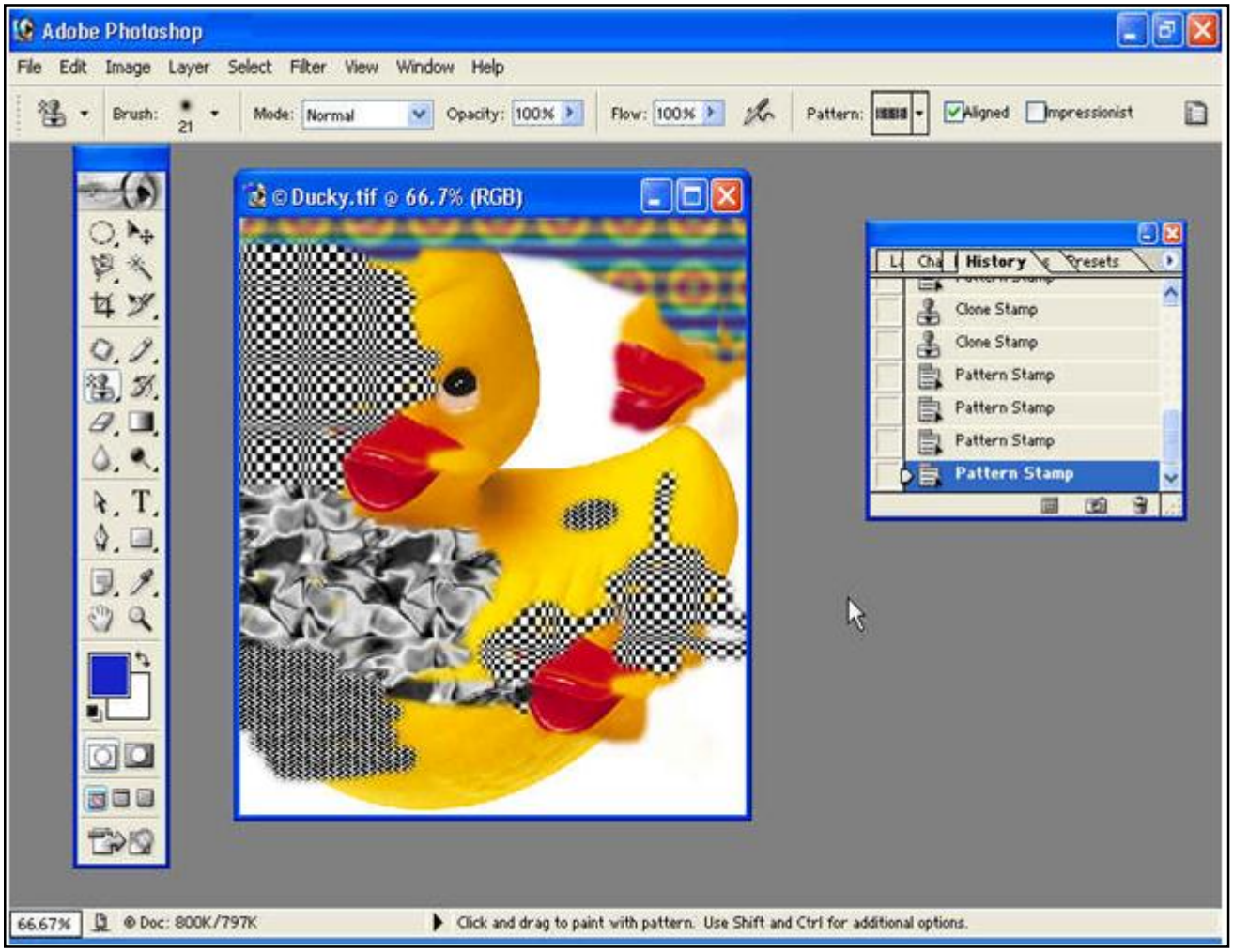
❑ أداة ختم الأستنساخ Colne Stamp S :

تتيح لك هذه الأداة نسخ منطقة معينة من الصورة إلى منطقة أخرى فيها بالضغط على مفتاح Alt باستمرار لمرة واحدة تحديد المنطقة المراد نسخها ثم تبدأ بتحريك الفأرة لبدء عملية الأستنساخ.

❑ أداة ختم الحشو Pattern Stamp S :

تتيح مزيداً من الإبداع على أداة ختم النسخ حيث أن اداة ختم الحشو لها شريط خيارات يظهر قائمة تحتوي على مجموعة من النقوش الملونة التي يمكنك أن تختار بينها لرسمها على الصورة.

الشكل التالي يوضح عمل أداة الختم



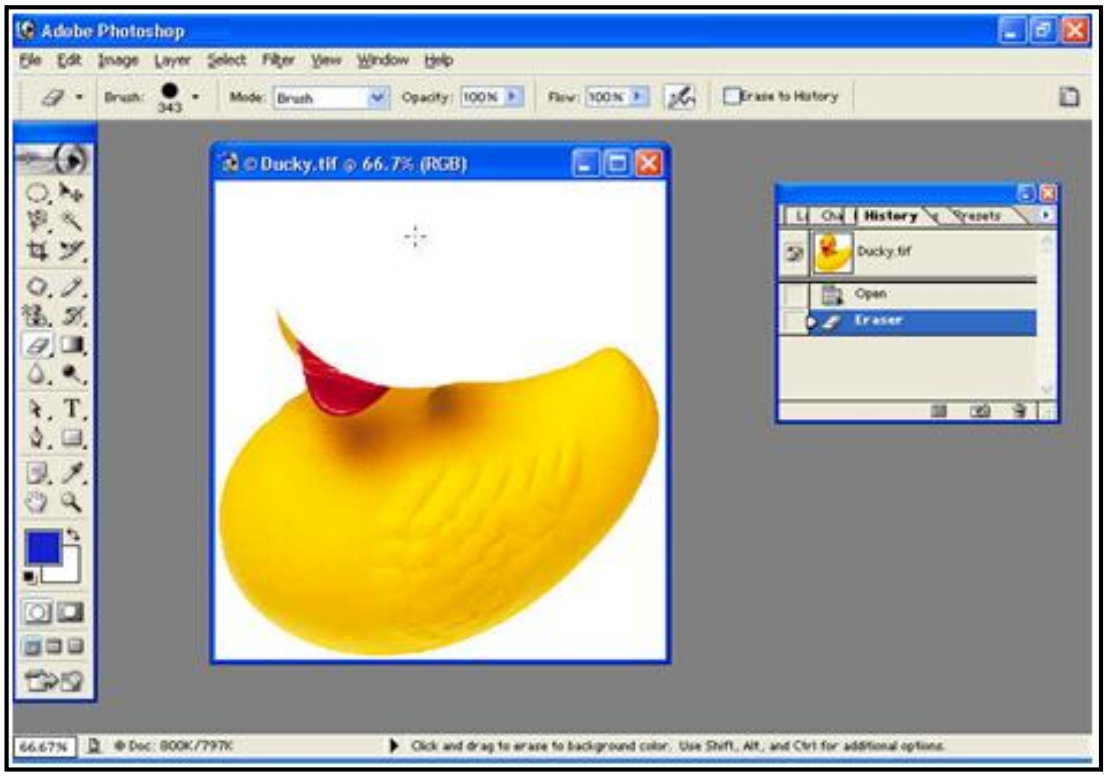
❑ أداة الممحاة E Eraser :

هذه الأداة تقوم بمحو جزء من الصورة مثل الممحاة الموجودة في برنامج الرسام.

❑ أداة ممحاة الخلفية E Back Ground / :

تقوم بمسح البيكسلات الموجودة على الطبقة وتترك الشفافية كما هي، أي مسح خلفية الصورة بدون التأثير على العناصر الموجودة في الواجهة الأمامية.

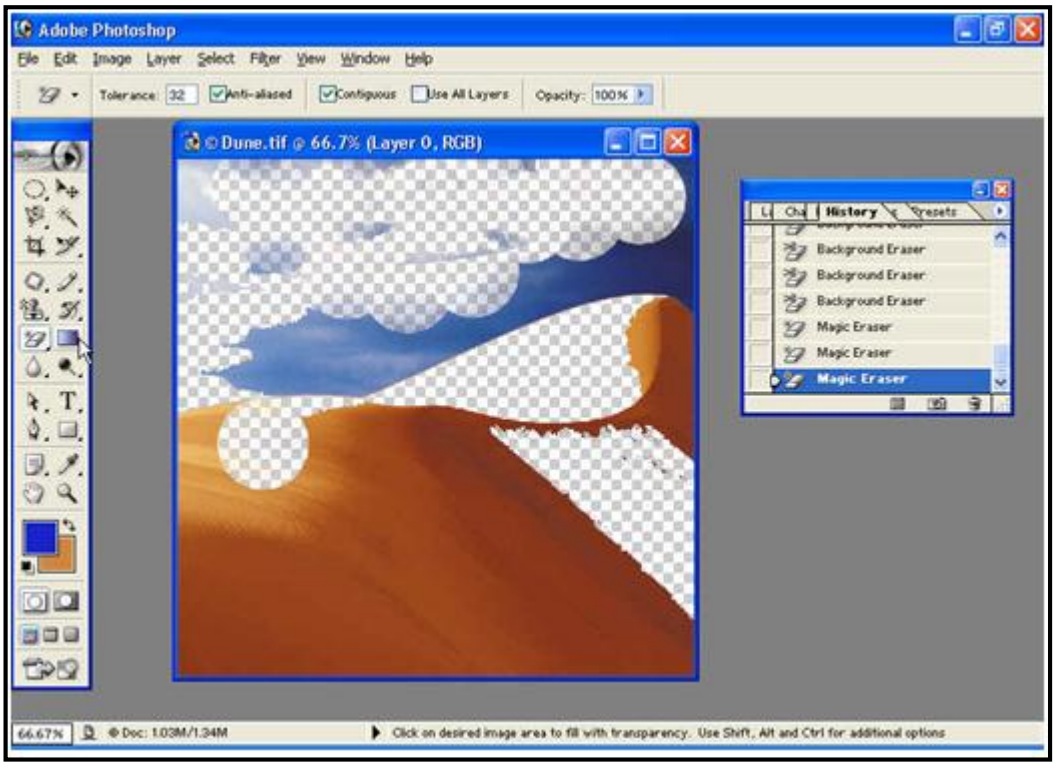
الشكل التالي يوضح عمل أداة الممحاة



❑ الممحاة السحرية Magic E/ :

تعمل هذه الأداة بصورة مشابهة لأداة العصا السحرية ولكن بدلاً من تحديد البيكسلات فإنها تقوم بمسحها أي مسح جزء معين من الصورة بناءاً على درجة اللون.

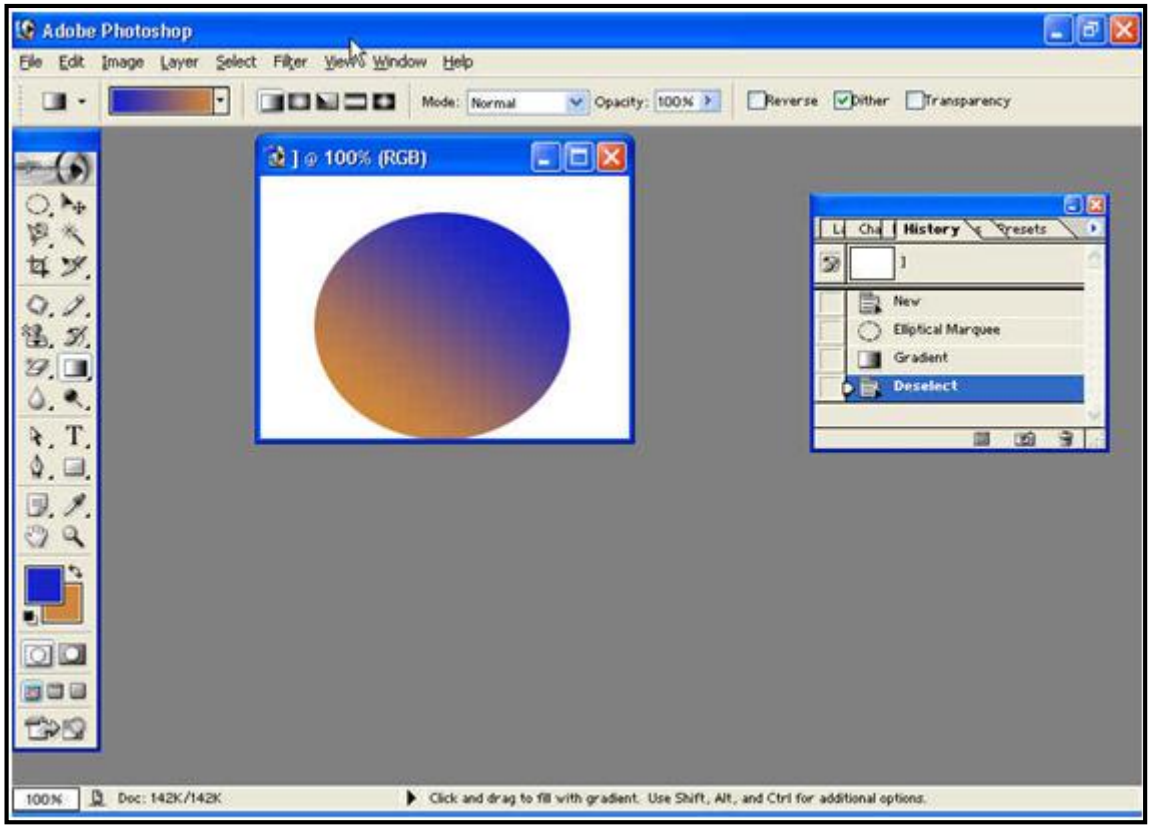
الشكل التالي يوضح عمل أداة الممحاة السحرية



❑ أداة التدرج اللوني G Gradient :

تساعد على إنشاء تدرجات لونية يبدأ التدرج من لون الرسم (لون الأمامية) ثم يتحول تدريجياً إلى اللون الخلفي (لون الخلفية)، علماً أن هناك مجموعة من الخيارات الخاصة بهذه الأداة تظهر على شريط الخيارات في أعلى برنامج أدوبي فوتوشوب.

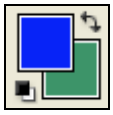
الشكل التالي يوضح عمل أداة التدرج اللوني



❑ أداة وعاء الدهان G Paint Bucket :

أداة وعاء الدهان (علبة البوية) تعبئ الطبقات أو المساحات المحددة أو المناطق ذات الألوان المتشابهة من الصورة بلون مصمت حسب اللون الذي يتم اختياره.

❑ ضبط اللون الأمامي واللون الخلفي Foreground/Background Colors :



هذه الأداة موجودة تحت الأدوات في صندوق الأدوات وتحتوي على مربعين مربع بالأعلى : يمثل لون الواجهة ، ومربع بالأسفل : يمثل لون الخلفية ويستخدم لون الخلفية عند استخدام أداتي الممحاة والتدرج اللوني ، ولاختيار اللون ننقر على المربع بشكل مزودج بالفأرة، ويمكن تبديل بين لون الأمامية والخلفية من خلال ضغط السهمين، وللعودة للألوان الأفتراضية الضغط على المربعين الصغيرين الأسود والأبيض أو من لوحة المفاتيح نضغط على الحرف (D).

❑ أداة التعتيم R Blur :

تستخدم هذه الأداة لتقليل درجات التباين بين البيكسلات المتجاورة في الصورة مما يؤدي إلى تنعيم هذه البكسلات وبالضغط على مفتاح Alt بإستمرار فإنها تعكس عملها مما يزيد من نسبة التباين بين البكسلات وبالتالي تزيد درجة وضوح الصورة.

❑ أداة التوضيح R Sharpen :

تقوم هذه الأداة بعكس مهمة أداة التنعيم فهي تزيد نسبة التباين بين البكسلات المتجاورة وبالضغط على Alt بإستمرار فإنها تعكس تأثير الأداة.

❑ أداة الأصبع R Smudge :

يشبه تأثير هذه الأداة تأثير الفنان الفعلي لإصبعه على الرسم بالفحم أو بالطباشير فهو يحرك الألوان من مكانها الأصلي إلى البكسلات المجاورة

الشكل التالي يوضح عمل أداة الأصبع

❑ أداة التفتيح O Dodge :

تقوم هذه الأداة بتفتيح البيكسلات التي تسحب فوقها والتحكم في درجات الألوان التي ستتأثر بها من خانة نطاق Range في شريط الخيارات الموجود بالأعلى.

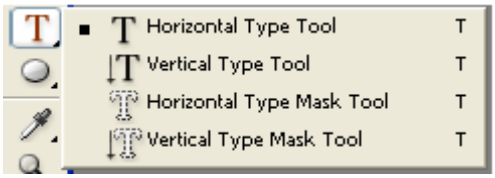
❑ أداة الحرق O Burn :

عكس أداة التفتيح حيث تقوم بتغميق البكسلات التي تسحب فوقها في الصورة .

❑ أداة الإسفنجة O Sponge :

يشبه تأثير هذه الأداة مسح الألوان المائية بإسفنجه مبللة بالماء حيث تقلل من درجة تشبع اللون في الصورة وكذلك زيادة نسبة تشبع اللون في الصورة.

أستخدام أدوات النص والتعليق :

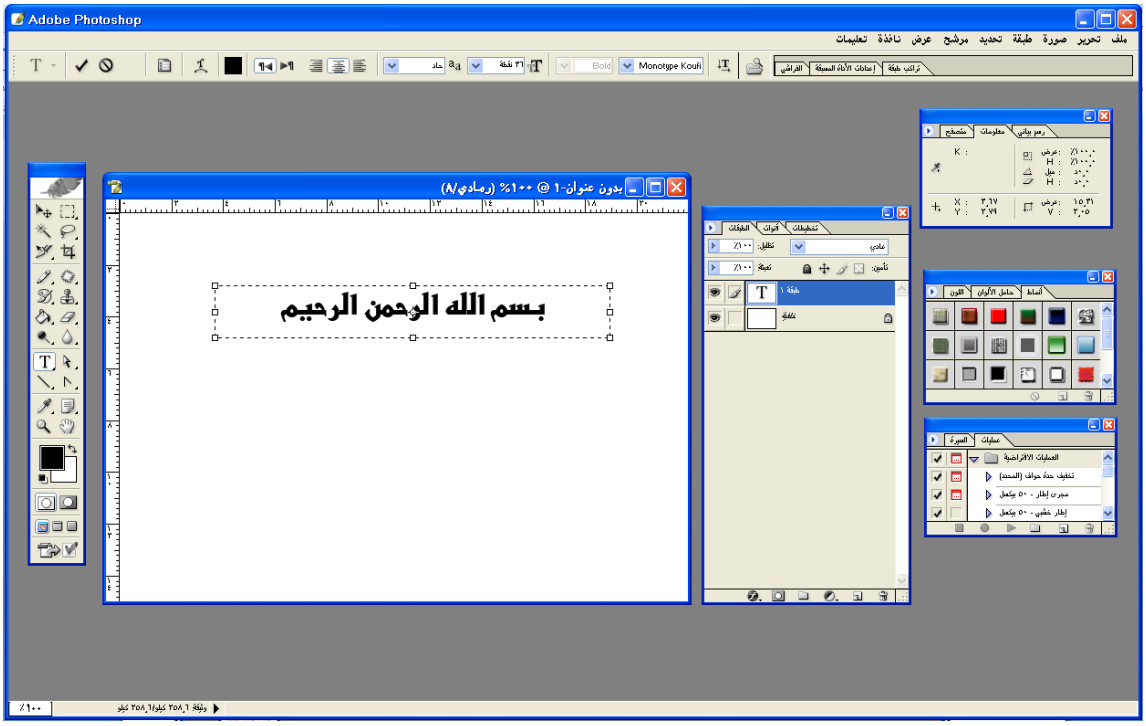


تتيح أداة النص إضافة عبارات نصية إلى الصورة وتشمل : نص أفقي ، نص رأسي ، قناع نص أفقي ، قناع نص رأسي، علماً أن كل نص يكون على طبقة مستقلة في التصميم.

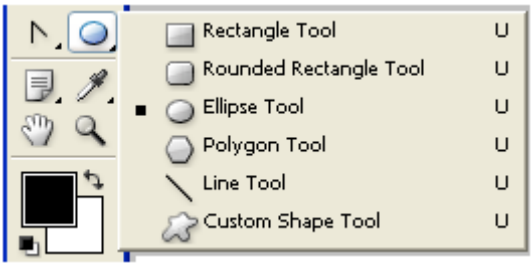
❑ أداة الكتابة الأفقية T Horizontal Type :

أداة الكتابة الأفقية تستخدم لكتابة نص على التصميم بشكل أفقي، علماً أن كل نص يتم كتابته يكون على طبقة مستقلة داخل التصميم، ويمكن التعديل على خصائص النص من خلال شريط الخيارات الموجود في الأعلى.

الشكل التالي يوضح عمل أداة النص



❑ أدوات الأشكال U Polygon Tools :



تستخدم هذه الأداوات لرسم الأشكال الهندسية، وأيضاً يمكن رسم أشكال أخرى من خلال أداة الشكل المخصص، عند ضغط المفتاح Alt بإستمرار ورسم الشكل يظهر الشكل منتظم ويمكن رسمه من الداخل للخارج أو العكس.

أدوات تدوين الملاحظات :

يحتوي برنامج أدوبي فوتوشوب على مجموعة من الأدوات التي تستخدم لكتابة الملاحظات الخاصة بالمصمم وقد تكون هذه الملاحظات نصية أو صوتية.

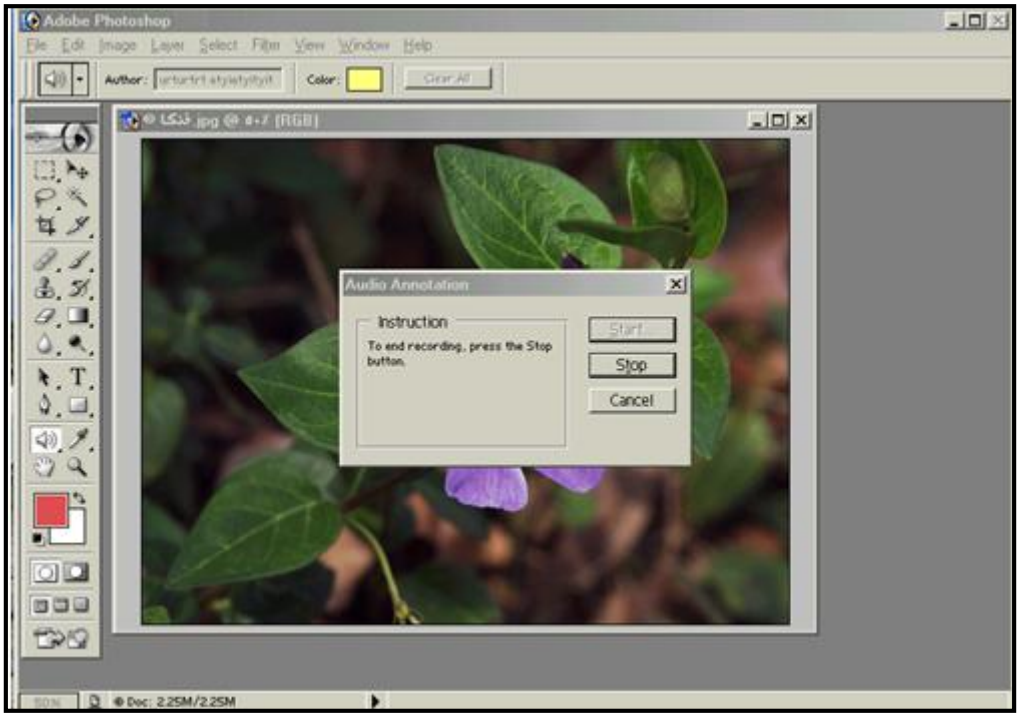
❑ أداة الملاحظات N Notes :

تستخدم هذه الأداة لوضع تعليقات أو تعليمات عن الصورة.

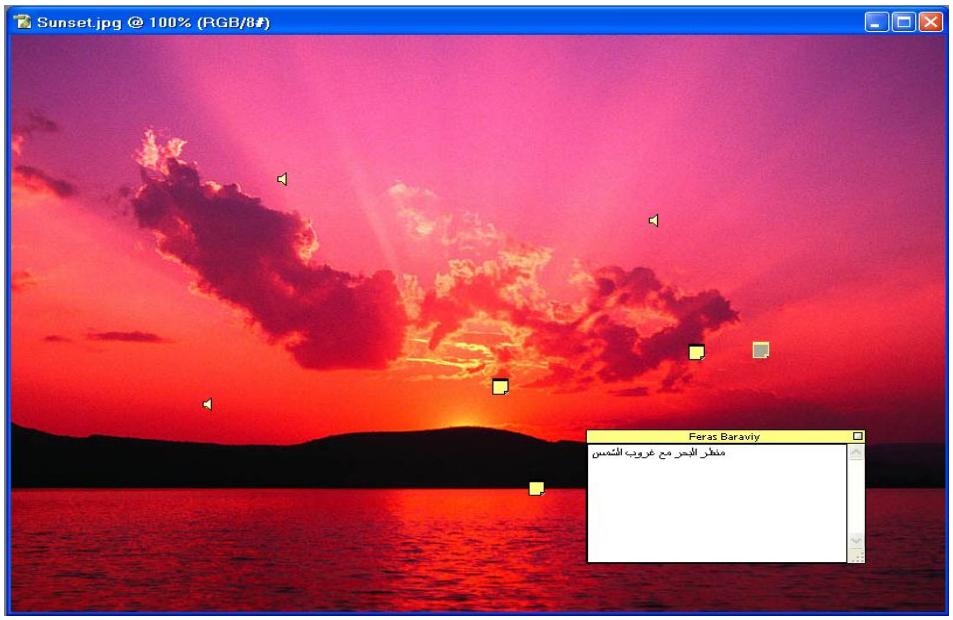
❑ أداة الملاحظات الصوتية N Audio Annotation :

تستطيع أن تترك ملاحظات صوتية لنفسك أو للآخرين الذين يتعاملون مع الصورة فيمكنك أن تنقر زر (Start) لكي تبدأ التسجيل داخل الملحوظة ثم انقر زر (Stop) للإيقاف.

الشكل يوضح نافذة التحكم بتسجيل الصوت



الشكل يوضح شكل أيقونات تسجيل الملاحظات على التصميم



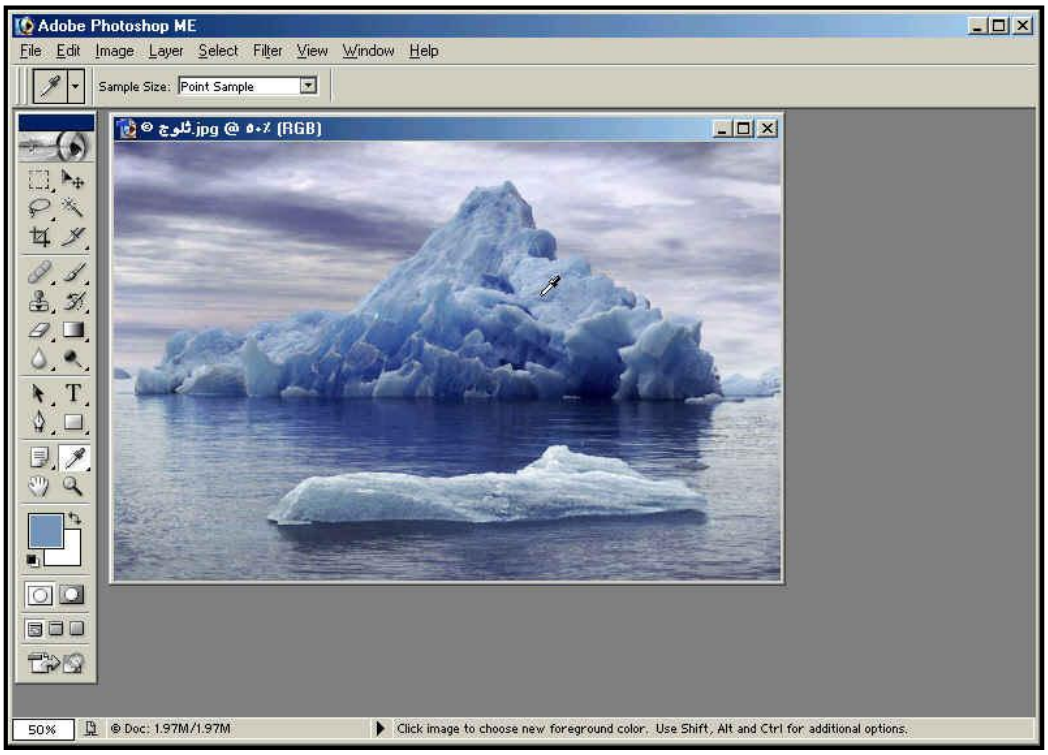
ملاحظة : يقوم المصمم بتسجيل ملاحظاته على التصميم من خلال الصوت لأن التصميم قد يرسل عبر البريد الإلكتروني للعميل أو على CD ويحتاج للشرح عليه فقد تكون الكتابة غير كافيه للتعبير عن محتويات التصميم لذا يعمد المصمم لتسجيل صوته وأرفاقه مع التصميم، حيث تظهر الملاحظات الصوتية على شكل سماعة صغيرة على المنطقة التي تم التعليق عليها بشكل صوتي.

إستخدام أدوات الألوان :

❑ أداة القطارة I Eyedropper:

تستخدم لألتقاط لون معين من الصورة واستخدامه كلون لعمليات الرسم أو التعديل على الصورة.

الشكل التالي يوضح عمل أداة القطارة



❑ أداة عينة اللون I Color Sampler :

تعمل بصورة مشابهة لأداة القطارة من حيث أنها تلتقط الألوان من الصورة وتعرض بيانات الألوان في لوحة المعلومات Info و هي عبارة عن بيانات تفصيلية عن اللون.

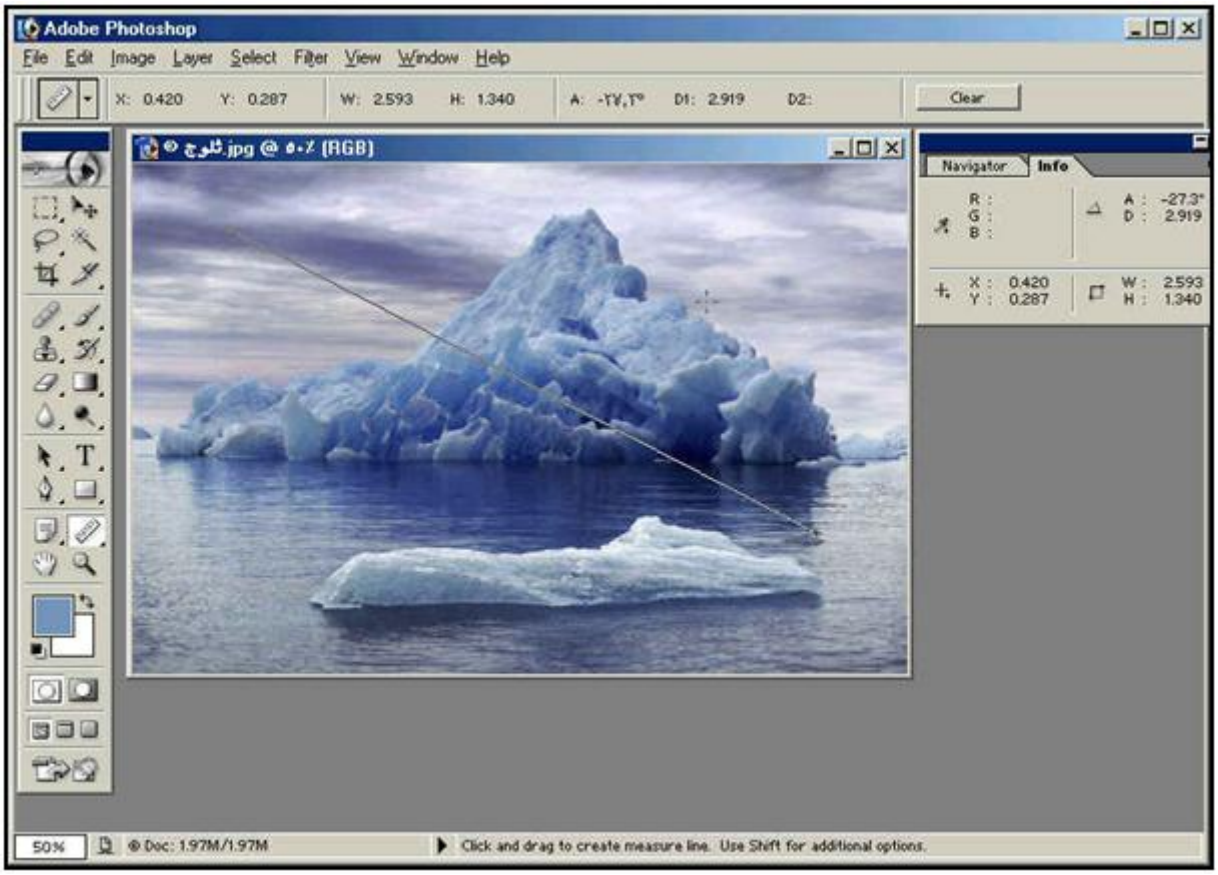
❑ أداة اليد H Hand :

أداة اليد تستخدم لتحريك العناصر الموجوده داخل التصميم وذلك من خلال الضغط عليها ثم تحريكها.

❑ أداة القياس I Measure :

تقيس المسافات بين العناصر المختلفة داخل الصورة أو تقيس طول أو عرض البنود المختلفة فيها أو تقيس المسافة بين أي عنصر وحافة الصورة، انقر في داخل التصميم لوضع نقطة البداية ثم اسحب سيظهر لك خط قياس المسافة بين نقطة البداية والموضع الحالي لمؤشر الفأرة في لوحة المعلومات في الأعلى.

الشكل التالي يوضح عمل أداة القياس



❑ أداة التكبير والتصغير Z Zoom :

أداة التكبير والتصغير (Zomm In/ Zoom Out) تستخدم لتكبير التصميم أو تصغيره على الشاشة فقط، وذلك لمعاينة مناطق مختلفة من التصميم؛ أي عملها يشبه عمل العدسة المكبرة، عند الضغط عليها لأول مرة تعمل كمكبر وعند الضغط على المفتاح Alt بإستمرار والضغط عليها تعمل كمصغر.

حفظ وتطبيق الأعدادات الجاهزة للأدوات :

يتيح برنامج أدوبي فوتوشوب حفظ الإعدادات الجاهزة للأدوات حيث أن الخيارات التي يطبقها المصمم على الأداة والتي تكون في شريط الخيارات يمكن حفظها وذلك لتسهيل استخدام الأداة لاحقاً، علماً أن إنشاء مجموعة إعدادات جاهزة يتم من خلال لوحة الإعدادات مسبقة للأداة (Tool Prestes).

الشكل التالي يوضح الإعدادت المسبقة

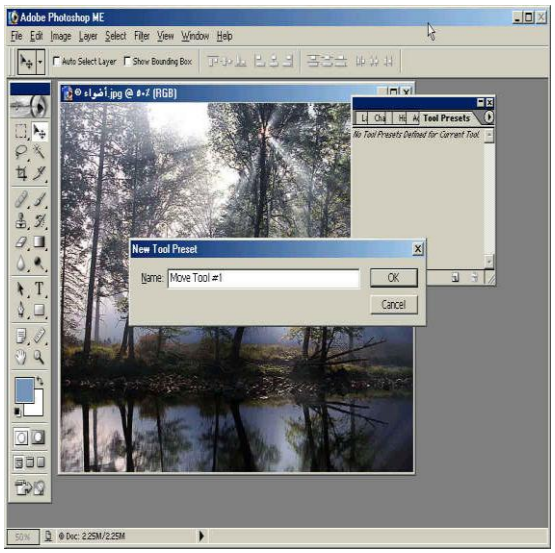
طريقة إنشاء إعدادات مسبقة للأداة :

١. أنقر قائمة **نافذة** Window ⮜ اختار **إعدادات مسبقة للأداة** Tool Prestes
٢. اختار الأداة التي تريد عمل إعداد مسبق لها من صندوق الأدوات.
٣. قم بتعديل إعدادات الأداة من خلال شريط الخيارات في أعلى البرنامج.
٤. انقر زر إنشاء إعداد مسبق للأداة Creat New Tool Preset الموجودة في أسفل اللوحة.
٥. يظهر مربع حوار أكتب اسم للإعدادات المسبقة ثم اضغط موافق OK

طريقة استخدام الإعدادات المسبقة للأداة :

١. اختار الأداة التي تريد استخدامها من صندوق الأدوات.
٢. افتح توبيب إعدادات مسبقة للأداة كما في الشكل السابق.
٣. اختر اسم الإعدادات المسبقة من القائمة.
٤. أبدأ باستخدام الأداة، سوف تلاحظ أنها ترسم بنفس تنسيق الإعدادات المسبقة.

الشكل التالي يوضح تسمية الإعدادت المسبقة



التحديد والتراجع والتحويل

التحديد :

التحديد ثم التحديد ثم التحديد (Selection) لإتقان استخدام برنامج أدوبي فوتوشوب وإعداد تصاميم ذات سمة إحترافية عليك أولاً إتقان التحديد، لأنه كما أسلفنا سابقاً أن برنامج أدوبي فوتوشوب هو برنامج مصمم لمعالجة الصور حيث يتوجب على المصمم تحديد الصور بدقة كبيرة جداً وذلك لتفادي ظهور أي رتوش أو زوائد غير مرغوب بها في التصميم، ونظراً لأهمية التحديد فقد أحتوى برنامج أدوبي فوتوشوب على قائمة كاملة خاصة بالتحديد ومجموعة من الأدوات المتخصصة بكل أنواع التحديد.

ما هو التحديد ؟

التحديد (Selection) عبارة اختيار للمنطقة المراد التأثير عليها بشكل جزئي أو كلي بحيث تصبح هذه المنطقة محددة بإطار منقط ويمكن تشبيهه بسرب النمل الذي يمشي وراء بعضه البعض أو عبارة عن مجموعة من النقاط الصغيرة اللامعة، ما داخل هذه الإطار يسمى التحديد و ما خارج الإطار يسمى عكس التحديد والذي سوف نتحدث عنه لاحقاً.

الشكل التالي إطار التحديد

أساليب التحديد :

- التحديد بواسطة أدوات التحديد العادية.
- تحديد الكل.
- إلغاء التحديد.
- التحديد بواسطة أداة الشافطة (القطارة).
- التحديد بواسطة اختيار لون معين.
- عكس التحديد.

الشكل التالي قائمة تحديد

ملاحظة : لإلغاء التحديد مباشرة يمكن الضغط على المفاتيح Ctrl+D، ولعكس التحديد(منطقة التأثير) إضغط Ctrl+Shift+I

خيارات التحديد :

خيارات التحديد مجموعة من الخيارات تظهر على شريط الخيارات وتتغير بتغيير أداة التحديد التي يتم اختيارها من شريط الأدوات، حيث يمكن من خلالها التحكم باضافة تحديد إلى أخر و أيضاً التحكم بمدى دقة التحديد من خلال تحديد قيمة دائرة التأثير.

الشكل التالي خيارات تحديد العصا السحرية

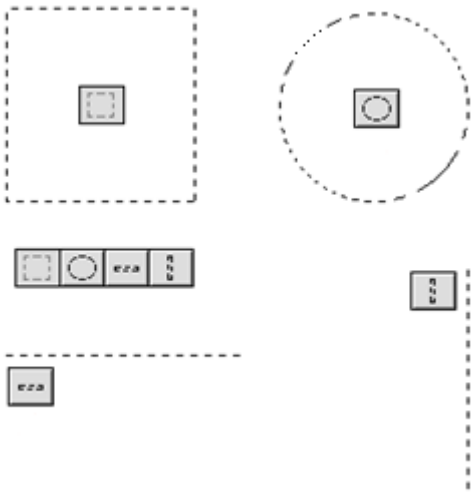
الشكل التالي خيارات تحديد الحبل المضلع

❑ التحديد بواسطة أدوات التحديد العادية :

أدوات التحديد العادية متنوعة وهي موجودة في شريط صندوق الأدوات الذي يظهر في الجانب الأيسر من برنامج أدوبي فوتوشوب وهي متنوعة ومتخصصة لتعطي المصمم إمكانية تحديد أدق وأصعب المناطق داخل التصميم.

الشكل التالي أدوات التحديد

الأشكال التالية توضح أشكال التحديد



❑ التحديد بواسطة الشافطة :

تسمح لك أداة الشافطة (القطارة) اختيار لون معين من داخل التصميم والتحديد بناءاً على درجة اللون الذي تم اختياره لأنه قد يكون من الصعب على المصمم اختيار نفس درجة اللون من لوحة الألوان، و يمكن التحكم بدرجة دقة تحديد اللون من خلال إشارة الزائد والناقص التي تظهر بجانب أداة القطارة.

❑ التحديد بواسطة اختيار لون معين :

يمكن تحديد أجزاء من التصميم بناءاً على لون معين يتم اختياره من نافذة مجال الألوان.

الشكل التالي يوضح خيارات أداة التحديد الشافطة

عكس التحديد :

عكس التحديد (Invers Selection) قد يكون من الصعب على المصمم تحديد جزء معين من التصميم مثلاً تحديد الجزء الداخلي من التصميم خاصةً إذا كان الشكل غير منتظم (شكل عشوائي أو شكل فيه إنحناءات)؛ ولكن الجزء الخارجي سهل تحديده لأنه قد يكون خلفية الشكل أو له درجة لون محدده، لذا يستطيع المصمم تحديد الجزء الخارجي أولاً ثم عكس التحديد ليتحدد الجزء الداخلي.

طريقة عكس التحديد :

١. حدد الشكل المطلوب بأحد أدوات التحديد
٢. أنقر على قائمة **تحديد** ⮜ اختار **عكس**

أو اضغط Ctrl+Shift+I

الشكل التالي التحديد من الخارج

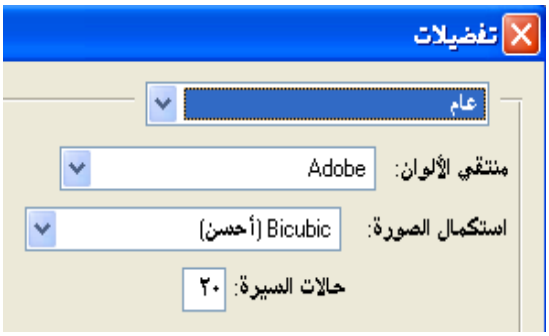
الشكل التالي عكس التحديد

ملاحظة : لاحظ شكل التحديد على القيتارة في الأعلى، التحديد على الإطار الخارجي ولكن بعد عكس التحديد كما على القيتارة في الأسفل التحديد على الإطار الداخلي.

التراجع والإعادة :

من مميزات برنامج أدوبي فوتوشوب أنه يسمح لك بالتراجع عن أخر عملية قمت بها على التصمم أو أخر عمليات، وأيضاً يسمح بإعادة أخر عملية أو عمليات قمت بها وذلك من خلال الخيارات الموجودة في قائمة تحرير أو اختصاراتها على لوحة المفاتيح :

الشكل التالي يوضح خيارات التراجع



- **التراجع لمرة واحدة Ctrl+Z**
- **التراجع خطوة للخلف Alt+Ctrl+Z**
- **التقدم خطوة للأمام Shift+Ctrl+ Z**

كما أنه من خلال التفضيلات يمكن تحديد العمليات التي يمكن التراجع عنها من خلال تعديل قيمة الخيار : حالات السيرة.

التحويل :

تحتوي قائمة تحرير على خيار اسمه تحويل (Transform): يسمح التحويل للمصمم بعمل عدة تأثيرات على التصميم الذي تم تحديده ثم الضغط على Ctrl+T لتظهر مجموعة من المقابض (مربعات صغيرة) تحيط بالجزء المحدد حيث يمكن التقاطها بواسطة مؤشر الفأرة والتلاعب بالشكل لإضافة تأثيرات عليه والتي قد تكون :

الشكل التالي يوضح مقابض التحويل والمحور

- تغيير أبعاد الشكل
- اضافة بعد منظوري.
- إمالة الشكل.
- تغيير الاتجاه.
- القلب الأفقي والعمودي.
- تدوير الشكل بزاوية معينة.

ملاحظة :كما تلاحظ في صورة السيارة يوجد في إطار التحديد نقطة مركزية ⊕ تمثل محور الدوران، حيث يمكن التحكم بموقع المحور من خلال تحريكه، وذلك للتحكم بزاوية الدورات أو التحويل.

تبديل الإطارات

تبديل الاطارات :

في عالم التصميم لابد أن يحتاج المصمم العمل على ملفين تصميم أو أكثر في نفس الوقت، قد يأخذ من هذا ويضع في هذا أو العكس، أو قد يحتاج عمل مقارنة بين التصميم الأول والثاني؛ لذا يسمح برنامج أدوبي فوتوشوب بفتح أكثر من ملف في نفس الوقت حيث يمكن التنقل بينها وتحديد الملف النشط من خلال القائمة نافذة (Window).

خيارات القائمة نافذة ⮜ ترتيب :

- **تتالي Cascade :**

يظهر هذا الأمر الأطر بشكل متعاقب من الزاوية العليا اليسرى للشاشة إلى الزاوية السفلى اليمنى أي ترتيب متدرج.

- **تجانب Tile :**

يظهر هذا الأمر الأطر متجانبة .

- **ترتيب الأيقونات Arrange Icons :**

يرتب هذا الأمر طريقة عرض الأيقونات المصغرة، علماً أن الإطارات المصغرة يتم ترتيبها على شكل أيقونات.

الشكل التالي يوضح خيارات تبديل الإطارات

طريقة التنقل بين ملفات التصميم :

١. أفتح الملف الأول.
٢. افتح الملف الثاني.
٣. أنقر على قائمة نافذة.
٤. ضع علامة صح (✓) على الملف المراد عرضه (الملف النشط).

ملاحظة : وجود علامة صح (✓) هذا يعني أن النافذة ظاهرة وعدم وجودها يعني أنها مخفية، كما أن الملفات المفتوحة تكون اسماؤها ظاهرة أسفل القائمة مثل الملف Sunset و Winter في الشكل السابق.

الطبقات

الطبقات :

الطبقات (Layers) أو الشفافيات أو الليرات كما يسميها البعض :

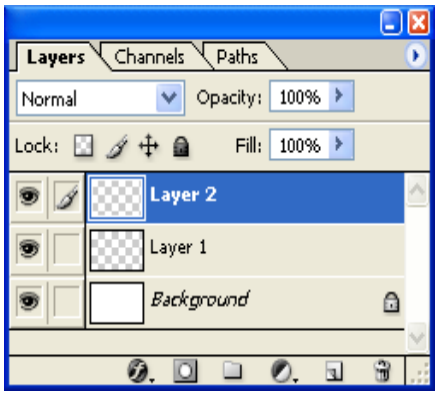
تفيد بترتيب التصميم أو تنظيمه بحيث يمكن العمل على كل طبقة بدون التأثير على الطبقة الاخرى مثل : الاضافة، الحذف، التعديل، إضافة التأثيرات.

يمكن تشبيه عمل الطبقات بعمارة تتكون مثلاً من ثلاثة طوابق (أدوار) لكل طابق خصائصه الخاصة به مثل : لون الجدران، ترتيب العفش، المحتويات الداخلية للطابق، سكان الطابق؛ ولكن الطوابق في النهاية مجتمعة مع بعضها البعض تشكل العمارة وكذلك الأمر بالنسبة للتصميم قد يتكون من طبقة واحدة أو عدة طبقات.

و تتكون الطبقة إما بإنشاء طبقة جديدة أو بلصق صوره داخل نافذة الصورة أوبتكرار الطبقة الحالية أو بكتابة نص داخل التصميم.

الشكل التالي نافذة الطبقات بالعربي

الشكل التالي نافذة الطبقات بالإنجليزي



ملاحظة : أولاً يجب التنبيه أن الفوتوشوب يتعامل مع كل مادة (كائن) على حدا وكل مادة من المواد التي تضيفها على نافذة الصورة سيجعلها على طبقة مستقلة وهذا يريحك من ناحية الترتيب .. فأي صورة تدرجها ستنزل على طبقة مستقلة وأي نص تكتبه كذلك يكون على طبقة مستقلة وهذا يعطي مرونة للمصمم حيث يستطع التعامل مع كل عنصر

بشكل مستقل. وفي النهاية يمكن دمج الطبقات لتشكل التصميم النهائي. اذا كانت الصوره مكونة من طبقة واحده ومحفوظه بصيغة غير صيغة psd وتم لصق أو اضافة طبقة جديده سوف يتم حفظها تلقائيا بصيغة psd

مثال على الطبقات وتوضيح عملها :

- **الطبقة A** : في البداية تم انشاء الصوره بأرضية بيضاء فقط المعلمة بحرف A (الخلفية)
- **الطبقة B** : ثم لصقنا في داخلها صورة الوردة المعلمة بحرف B
- **الطبقة C** : ثم كررنا نفس العملية السابقة والصقنا صورة اخرى صورة الورود المعلمة بحرف C

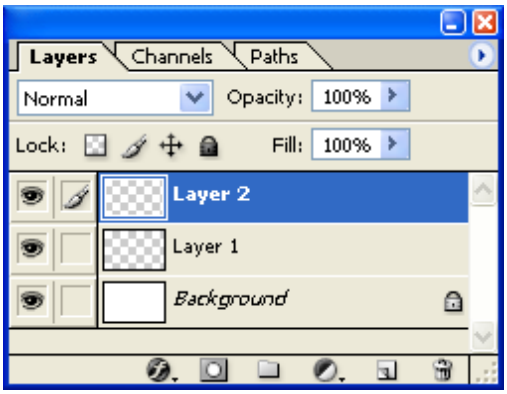
الشكل التالي مثال على الطبقات

شرح ترتيب الطبقات :

الصوره توضح كل طبقة ومابدخلها مثلاً الطبقة المعلمة بحرف A تعبر عن الخلفية في حين أن الطبقة المعلمة بالحرف C تمثل الطبقة الأولى بالتصميم والطبقة المعلمة بالحرف B تمثل الطبقة الثانية في التصميم وهي مجتمعة مع بعضها البعض تشكل التصميم النهائي.

خيارات نافذة الطبقات :

الشكل التالي نافذة الطبقات بالانجليزي



١- حذف طبقة

٢- اضافة طبقة جديدة

٣- الدائرة إضافة تدرج لوني أو معالجة الألوان

٤- المجلد لحفظ و تنظيم الطبقات.

٥- اضافة قناع دمجي للصورة .

٦- حرف اضافة نمط للطبقة النشطة.

٧- العين تمثل ظهور الطبقة أو اخفائها.

٨- حالة الطبقة سواء ربط أو نشطه أو قناع.

٩- ربط اي ربط هذا الطبقة بالطبقة النشطه وفائدة الربط هو تحريك الطبقتين مع بعضهما أو تصغيرهما وتكبيرهما أو دمجهما

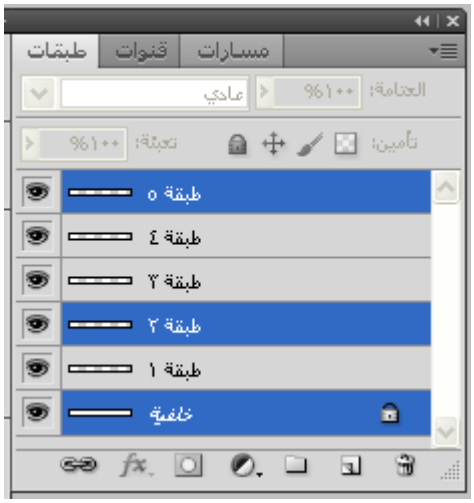
في طبقة واحدة (تأثير جماعي على الطبقات)

١٠- تبين اداة الفرشاة أي أن الطبقة هذه نشطة وهي التي تستطيع الكتابه أو العمل عليها وليس لها تأثير على باقي الطبقات.

تجميع الطبقات :

الهدف من تجميع الطبقات هو التأثير عليها بشكل جماعي بعد ربطها مع بعضها البعض حيث أن التأثير على الطبقة الحالية يعني التأثير على باقي الطبقات بنفس الأسلوب والخصائص أي تشبه عملية تجميع الكائنات ببرنامج مايكروسوفت وورد.

الشكل التالي يوضح تحديد طبقات متباعدة



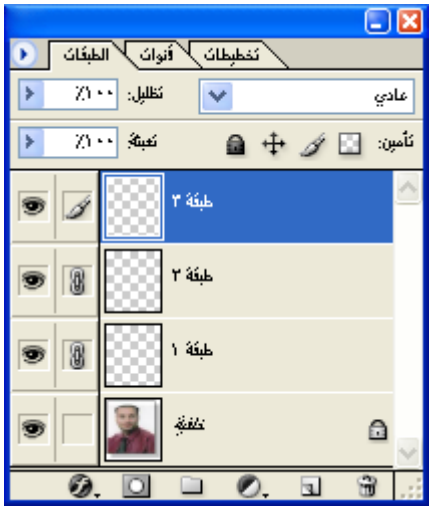
ملاحظة : رمز القفل يعني أن الطبقة محمية أي لا يمكن التعديل عليها وعادةً يكون للطبقة الأساسية Background، ويمكن فك الحماية عن الطبقة من خلال النقر المزدوج عليها حتى تصبح قابلة للتعديل.

طريقة تجميع الطبقات بواسطة نافذة الطبقات :

- **تحديد طبقة أوطبقات متباعدة** : أضغط على المفتاح Ctrl باستمرار ⮜ انقر على الطبقة المراد تحديدها
- **تحديد عدة طبقات متتالية** : أضغط على المفتاح Shift باستمرار ⮜انقر على الطبقة المراد تحديدها

العمليات على الطبقات :

الشكل التالي نافذة الطبقات



١. **تحديد طبقة العمل :**

حين تنشط واحدة من هذه الطبقات (وذلك بالضغط عليها بالفأرة حتى تكون باللون الأزرق) فهذا يعني أن أي عملية تعملها أو فلتر تطبقه فإنه سيطبق على هذه الطبقة فقط ..

٢. **تغيير اسم الطبقة :**

لتغيير اسم الطبقة إلى اسم ثاني فقط حدد الطبقة ثم اضغط بزر الفارة الأيمن واختر أول خاصية خصائص الطبقة (Layer Properties) أو توجه للسهم المحاط بالدائرة الزرقاء في نافذة الطبقات واضغط عليه ستخرج لك قائمة اختر منها (Layer Properties)، سيخرج لك مستطيل صغير يحتوي على الاسم واللون اكتب الاسم الذي تريده ثم موافق.

٣. **حماية الطبقة :**

لحماية الطبقة من التعديلات اختر الطبقة ثم أنقر على رمز القفل الذي في أعلى نافذة الطبقات.

٤. **ربط الطبقات :**

لربط الطبقات بحيث يصبح التأثير عليها جماعي وكأنها كتلة واحدة حدد الطبقات المراد ربطها ثم أنقر على رمز السلسلة، أو أنقر على المربع الصغير الفارغ الذي على يسار اسم الطبقة.

٥. **ضبط تظليل الطبقة :**

للتحكم بدرجة وضوح الطبقة ومدى شفافيتها غير بقيم النسبة المئوية لخيار : تظليل و تعبئة، الموجودان أعلى نافذة الطبقات الرقم ١٠٠ والذي هو ضمن الشفافية (Opacity)فإنه لتخفيف الطبقة ، ويحتوي على درجات من ٠ إلى ١٠٠ .

٦. **عادي :**

الخيار عادي Normal عبارة صيغ مختلفة للألوان.

تأمين الطبقات :

العين ففائدتها أنها تخفي الطبقة فإذا ضغطت على العين ستختفي العين وتختفي معها الطبقة وإذا ضغطتها مرة أخرى ستظهر العين وتظهر معها الطبقة، ولكن من المهم للمصمم معرفة كيفية حماية الطبقات أثناء العمل حتى لا يحدث تغيير على التصميم بالخطأ.

الشكل التالي يوضح أنواع قفل الحماية

أنواع قفل الحماية على الطبقات :

- **قفل عام** :

رمز القفل، لعمل قفل على الطبقة كاملة ويشمل القفل هنا جميع الأيقونات التي على يمينه أي أن هذا القفل عام فبالضغط عليه لا تستطيع تحريكها ولا تلوينها ..

- **قفل التحريك** :

رمز الاسهم، قفل خاص بالتحريك فلا تستطيع تحريك الطبقة ولكنك تستطيع تلوينها مثلاً ..

- **قفل التلوين** :

رمز الفرشاة، قفل خاص بالتلوين فإنك تستطيع تحريك الطبقة ولكنك لا تستطيع تلوينها.

- **قفل المساحة** :

رمز المربع، قفل خاص بالمساحات الشفافة يعني لو كانت لديك طبقة تحتوي على رسمة دائرة مثلاً وأردت تعبئة الدائرة بلون آخر فإنك إن لم تضغط على هذه الأيقونة فإنه سيلون لك كامل مساحة الطبقة أما لو اخترته فإنه سيلون لك الدائرة فقط .

ملاحظة : خيار التعبئة (Fill) يستخدم للتحكم بدرجة شفافية الطبقة؛ أي ضبط التظليل الداخلي للطقبة في حين أن خيار التظليل (Shadow) يستخدم لضبط التظليل الرئيسي للطبقة.

الأزرار التي أسفل نافذة الطبقات :

الشكل التالي يوضح أزرار نافذة الطبقات

يوجد بأسفل نافذة الطبقات مجموعة من الأزرار وسوف يتم شرح عملها من اليمين إلى اليسار :

١. **سلة المحذوفات** : لحذف الطبقة، يمكنك حذف الطبقة عن طريق ضغط زر الفارة الأيمن بعد أن تضغط على الطبقة ثم اختار (Delete Layer)، أو سحب الطبقة ورميها في سلة المحذوفات.

٢. **طبقة جديدة** : لإضافة طبقة جديدة.

٣. **مجلد** : عبارة عن مجلد تنظيمي اضغط عليه وبعد ذلك اضغط على شفيفة جديدة ستجد أن هذه الطبقة الجديدة قد اندرجت ضمن هذا المجلد وهذا أسهل في التنظيم فأحياناً تصل الطبقات إلى خمسين أو ستين طبقة فلو لم يوجد هذا المجلد التنظيمي لأصبح من الصعب التعامل مع التصميم.

٤. **الدائرة**: عبارة عن إضافة تدرج لون معين أو لون أو معالجة الألوان وتعتيمها أو تكثيفها وغير ذلك ..

٥. **المربع**: لإضافة القناع الدمجي ويستخدم في حالة دمج الصور أي دمج صورتين أو أكثر.

٦. **السلسلة** : لربط الطبقات، وذلك بهدف إضافة التأثيرات على النصوص والمجسمات سواءً الظل أو التحديد أو غيرها من التأثيرات بشكل جماعي.

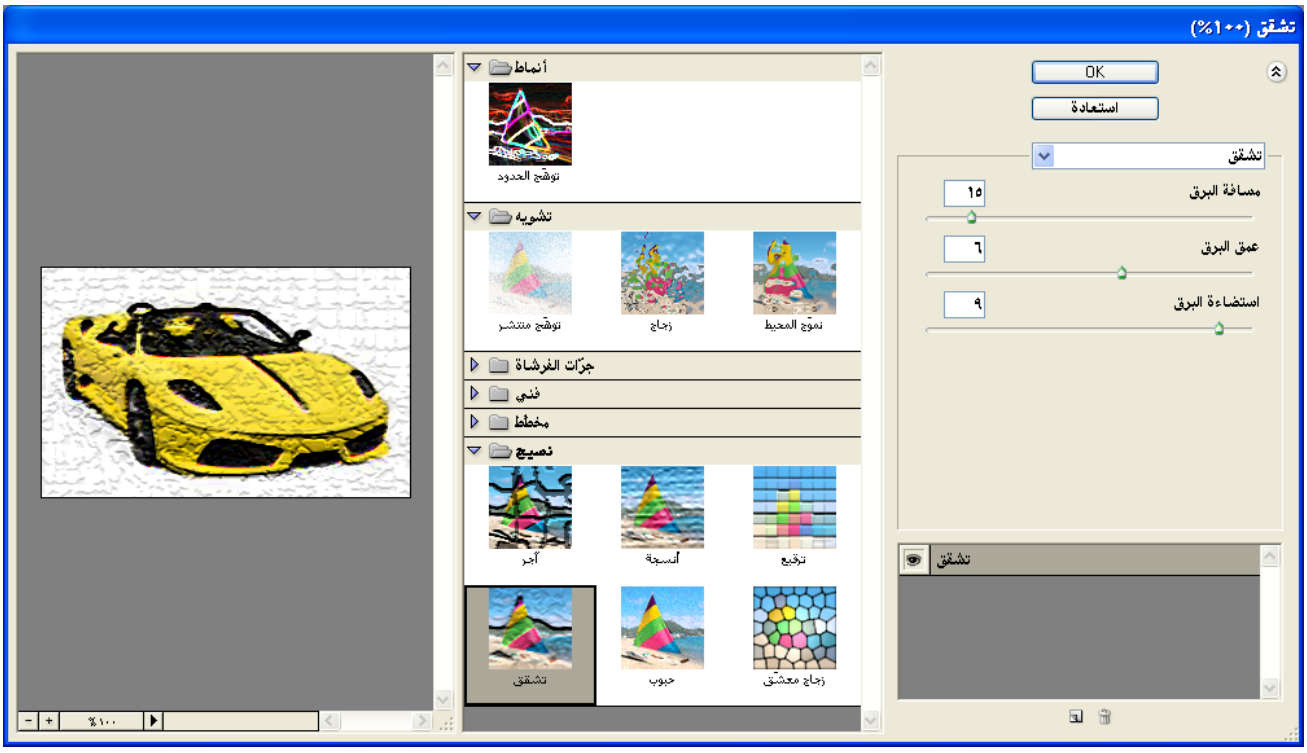
الفلاتر

الفلاتر :

يحتوي برنامج أدوبي فوتوشوب على مجموعة جاهزة من الفلاتر (Filters) مصنفة على شكل فئات يمكن عرضها من خلال القائمة مرشح (Filter) ، وظيفة الفلاتر اضافة لمسة جمالية للتصمم وذلك من خلال اضافة تأثيرات معينة على مشهد التصميم، يمكن تشبيه الفلتر بالعدسة المحدبة أو المقعرة أو أي نوع من العدسات كلما غيرت العدسة ونظرت إلى المشهد سوف تجد أنه يظهر بشكل جديد أي بشكل العدسة التي تم تركيبها والنظر من خلالها؛ كذلك الحال بالنسبة للفلاتر في أدوبي فوتوشوب كلما طبقت فلتر معين على التصميم ظهر التصميم بشكل جديد حسب نوع الفلتر الذي تم تطبيقه. مع العلم أنه يمكن اضافة فلاتر جديدة لبرنامج أدوبي فوتوشوب.

الاشكال التالية توضح عدسات الكاميرا

الشكل التالي يوضح شكل المرشحات (الفلاتر) وتأثيرها على التصميم



الاشكال التالية توضح شكل الصورة قبل وبعد تطبيق الفلتر عليها

الصورة قبل تطبيق فلتر الحدود الحبرية	الصورة بعد تطبيق فلتر الحدود الحبرية

الاشكال التالية توضح شكل الصورة قبل وبعد تطبيق الفلتر عليها

الصورة قبل تطبيق فلتر تغليف بلاستيكي	الصورة بعد تطبيق فلتر تغليف بلاستيكي

طريقة تطبيق الفلاتر على التصميم :

١. أفتح التصميم المراد تطبيق فلتر عليه.

٢. أنقر على قائمة **مرشح** ➢ إختار **فئة الفلتر** ➢ إختار **الفلتر** المطلوب

٣. إعمل **الإعدادات** المناسبة للفلتر ➢ إختار **موافق**

ملاحظة : فلتر الحدود الحبرية موجود ضمن فئة الفلاتر جرات الفرشاة، وفلتر تغليف بلاستيكي موجود ضمن فئة الفلاتر فني، والتي بالطبع يمكن الوصول إليها عن طريقة القائمة مرشح (Filter).

انواع الفلاتر :

يحتوي برنامج أدوبي فوتوشوب على مجموعة من المرشحات (الفلاتر) الجاهزة كما يظهر في قائمة مرشح يمكن عرض هذه الفلاتر من خلال الخيار معرض المرشحات لمعاينتها قبل تطبيقها على التصميم، علماً أنه يمكن اضافة فلاتر خارجية للبرنامج كما سوف نذكر ذلك لاحقاً.

الشكل التالي قائمة الفلاتر

أنواع المرشحات في برنامج أدوبي فوتوشوب :

❑ أنماط Stylize :

تسمى هذه المجموعة بفلاتر الأسلوب وتقدم كل شيء عن التأثيرات الطبيعية مثل الريح والنتوء وغير ذلك.

- النشر Diffuse
- النتوء Emboss
- الانبثاق Extrude
- إيجاد الحواف Edges Find
- توهج الحواف Glowing Edges
- التشميس Solarize
- التجانبات Tiles
- رسم المحيط Trace Contour
- الريح Wind

❑ تشويش Noise :

تسمى هذه المجموعة بفلاتر الضجيج ويمكنها مزج منطقة محددة مع الخلفية بشكل أكثر فاعلية كما يمكن لها إنشاء النسيج.

- إضافة ضجيج Add Noise
- بقيعات Despeckle
- غبار وخدوش Dust & Scratches
- الضجيج المتوسط Median

❑ فني Artistic :

تستخدم هذه المجموعة الفلاتر الفنية التقليدية المقترنة مع التلوين والرسم والتصوير.

- القلم الملون Colored Pencil
- المقصوص Cutout
- الفرشاة الجافة Dry Brush
- رقاقة فيلمية Film Grain
- بستل خشن Fresco
- توهج نيوني Glow Neon
- دهان زيتي Paint Daubs
- سكينة اللوحة Palette Knife
- تغليف بلاستيكي Plastic Wrap
- حواف ملصقة Poster Edges
- أقلام ملونة خشنة Pastels Rough
- عصاة تبقيع Smudge Stick
- إسفنجية Sponge
- تلوين غير كافي Underpainting
- ألوان مائية Watercolor

❑ تمويه Blur :

تسمى هذه المجموعة بفلاتر التمويه وتقوم بتنعيم الصورة بإنقاص التباين أو إنقاص تعريق الصورة كما يمكنك تشكيل ظلال أو تأثيرات حركية.

- التمويه Blur
- تمويه أكثر Blur More
- تمويه غوصي Gaussian Blur
- تمويه حركي Motion Blur
- تمويه قطري Radial Blur
- تمويه ذكي Smart Blur

❑ جرات الفرشاة Stroke Brush :

مجموعة لمسات الفرشاة ويمكن لهذه المجموعة إضافة اللون أو التظليل أو النسيج إلى الصورة.

- الحدود الحبرية Accented Edges
- لمسات مزواجة Strokes Angled
- تهشير Crosshatch
- لمسات داكنة Dark Strokes
- حدود خارجية حبرية Outlines Ink
- رش Spatter
- لمسات مرذذة Sprayed Strokes
- تعتيم Sumi-s

❑ تشويه Distort :

تنشئ هذه المجموعة تشويهات وتأثيرات خاصة بتغيير موضع بيكسلات موجودة بدون تغيير لونها.

- توهج منتشر Diffuse Glow
- تغيير الموقع Displace
- زجاج Glass
- تموج بحري Ocean Ripple
- ضغط Pinch
- إحداثيات قطبية Coordinates Polar
- تموج Ripple
- جز Shear
- كروية Spherize
- موجة Wave
- مسقط الماء ZigZag

❑ **تنقيطية Pixelate** :

تشوه فلاتر هذه المجموعة الألوان في الصورة بتغيير مجموعات صغيرة من البيكسلات الملونة المتشابهة في مجموعة واحدة من اللون.

- اللون النصفي Color Halftone
- البلورة Crystallize
- سطح صغير Facet
- تجزئ Fragment
- النقش التظليلي Mezzotint
- فسيفساء Mosaic
- التنقيط Pointillize

❑ **مشهدة Render** :

تقوم فلاتر هذه المجموعة بإضافة نماذج جديدة في الصورة بوضع تفصيل جديد على الصورة أو بتغيير الصورة الموجودة التحويل الثلاثي الأبعاد Transform D٣.

- الغيوم Clouds
- غيوم الفرق Difference Clouds
- سطوع عدسات Flare Lens
- تأثيرات الإضاءة Lighting Effects
- ملء نسيج Texture Fill

❑ **وضوح Sharpen** :

تضيف هذه المجموعة التوضيح والتركيز والتفصيل إلى الصورة بزيادة الفرق اللوني في البيكسلات المجاورة المشابهة وهي فعالة في توضيح الصور الفوتوغرافية التي انعدمت فيها المطابقة

- توضيح Sharpen
- حواف موضحة Sharpen Edges

- توضيح أكثر Sharpen More
- قناع التوضيح More Unsharp

❑ **مخطط Sketch** :

تحتوي هذه المجموعة على فلاتر التخطيط التي تنافس تأثيرات الرسم اليدوي للفنان.

- الانحدارات الجبلية Bas Relief
- الطبشور والفحم Charcoal & Chalk
- الفحم Charcoal
- الكروم Chrome
- قلم رصاص تخيلي Crayon Conte
- قلم رسم Graphic Pen
- نموذج لون نصفي Halftone Pattern
- ورق الملاحظات Note Paper
- النسخ الطباعي Photocopy
- الطبشور Plaster
- تشابك Reticulation
- الختم Stamp
- حواف Edges Torn
- ورق مائي Water Paper

❑ **نسيج Textuse** :

تضيف هذه المجموعة النسيج إلى الصورة.

- التشققات Craquelure
- الحبيبات Grain
- التجانبات الفسيفسائية Mosaic
- المرقعة Patchwork
- الزجاج الملون Stained Glass
- منسج Texturizer

❑ آخر Other :

تحتوي هذه المجموعة على فلاتر لا تندرج ضمن المجموعات السابقة.

- يتيح لك هذا الخيار صنع فلتر جديد Custem
- تمرير عالي High Pass
- الأقصى Maximum
- الأدنى Minimum
- الانزياح Offset

❑ العلامة المائية Digimarc :

مجموعة التوقيع الرقمي ويقوم بتضمين وقراءة معلومات حقوق النشر والطباعة الغير مرئية وقد تم اختراع هذا الفلتر لحماية الصور من الاستخدام غير المرخص وهي مفيدة في حماية رسوم الويب.

- لتضمين التوقيع Embed Watermark
- لقراءة التوقيع Watermark Read

طريقة اضافة المرشحات (الفلاتر) إلى برنامج أدوبي فوتوشوب :

الفلاتر تأتي على شكل ملفات ملحقة أو تراكيب (Pulg-ins)تحمل الامتداد 8bf.* حيث يمكن اضافتها لبرنامج أدوبي فوتوشوب و هناك أكثر من طريقة لعمل ذلك :

- **الطريقة الأولى :**

نسخ ملف الفلاتر و لصقه في المجلد الفرعي Filters.

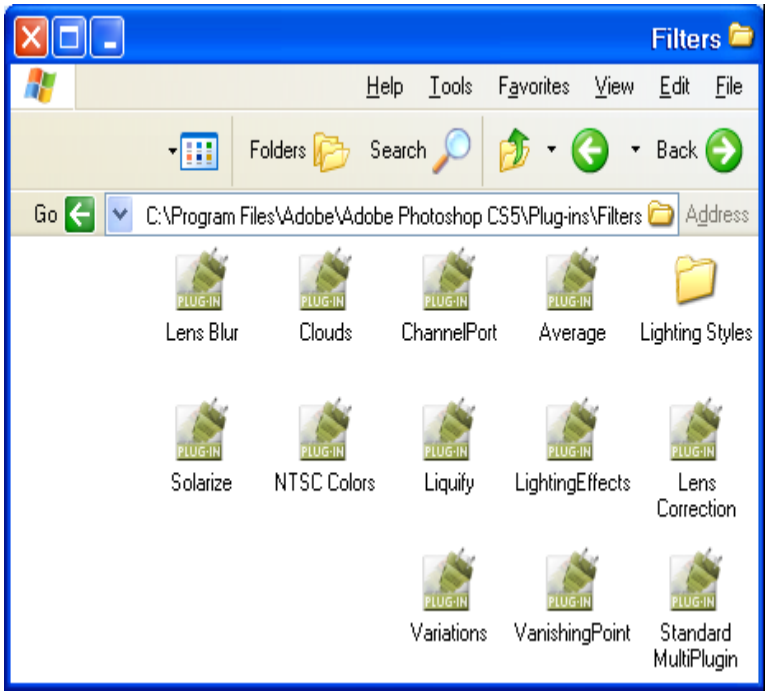
- **الطريقة الثانية :**

تثبيت ملفات الفلاتر Setup

- **الطريقة الثالثة :**

تثبيت ملفات الفلاتر من خلال الخيار اضافات الموجود في قائمة تحرير ثم تفضيلات.

الشكل التالي يوضح مكان حفظ الفلاتر



الشكل التالي يوضح طريقة اضافة الفلاتر عن طريق نافذة التفضيلات

طرق اضافة الفلاتر إلى برنامج أدوبي فوتوشوب :

١. الطريقة الأولى :

نسخ ملفات الفلاتر و لصقها في مجلد فرعي اسمه Filters وعادةً يكون في المسار التالي :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Filters

طبعاً هذا في حالة إذا كان تثبيت الفلاتر يحتاج فقط لنسخ ولصق.

٢. الطريقة الثانية :

تثبيت ملفات الفلاتر من خلال عمل تثبيت لها Setup ، وأيضاً يكون مكان التثبيت للفلاتر الجديدة في المسار التالي:

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Filters

أي عند تثبيت الفلاتر الجديدة والسؤال عن مكان وضعها توضع في مجلد Filters حسب المسار السابق.

٣. الطريقة الثالثة :

تثبيت ملفات الفلاتر من خلال قائمة تحرير ⮜ تفضيلات ⮜ اضافات وقرص عمل ⮜ مجلد الاضافات الملحقة ⮜ تحديد مكان وجود الفلاتر الجديدة لاضافتها ⮜ موافق

ملاحظة :بعد تنزيل برنامج أدوبي فوتوشوب على الكمبيوتر تكون الفلاتر الجاهزة موجودة ضمن المسار التالي :

C:\Program Files\Adobe Photoshop CS\Plug-ins\filters

ملاحظة : يمكن البحث عن الفلاتر عن طريق محركات البحث على الإنترنت وتنزيلها على الكمبيوتر ثم اضافتها لبرنامج أدوبي فوتوشوب ، علماً أنه بعد اضافة الفلاتر الجديدة يجب إغلاق برنامج أدوبي فوتوشوب وفتحه من جديد كي تظهر الفلاتر ضمن في قائمة المرشح (Filter).

الفراشي

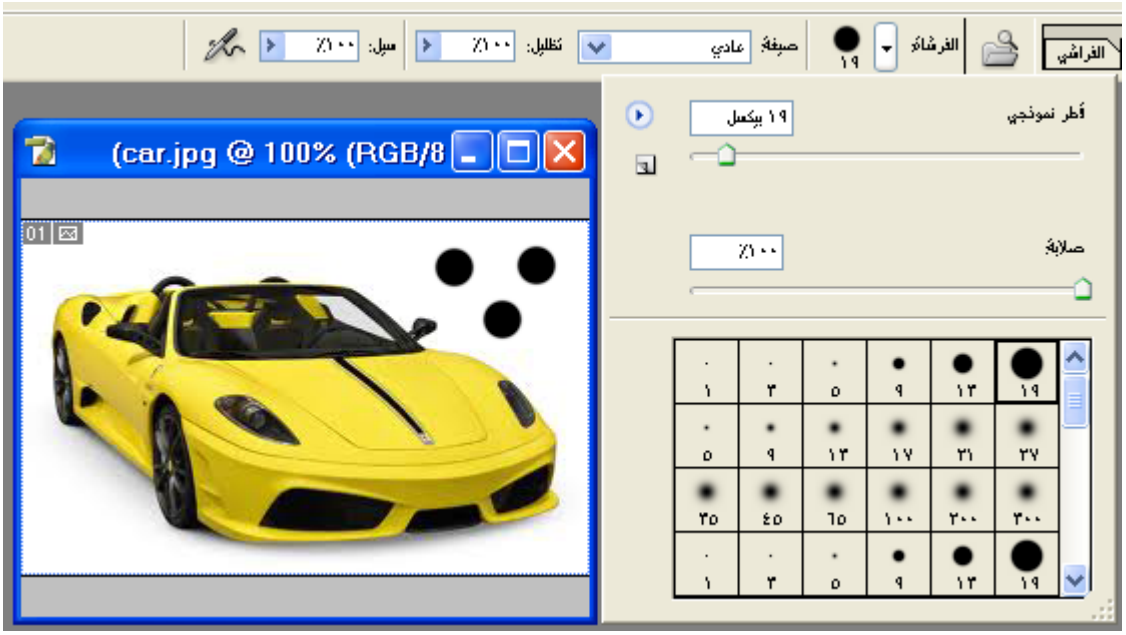
الفراشي :

الفنان أو الرسام عندما يرسم يستخدم عدة أنواع من الفراشي للرسم كذلك الأمر بالنسبة لمصمم أدوبي فتوشوب يستخدم عدة أنواع من الفراشي،يمكن استخدام الفرشاة بشكلها القياسي كفرشاة ولكن في برنامج أدوبي فوتوشوب يمكن أن تكون الفرشاة صورة أو شكل أو حتى نص، وكما هو معلوم لديكم تستخدم الفرشاة للرسم ولكن يمكن استخدامها لأمور أخرى بحيث يتم تطبيق نفس شكل الفرشاة على التصميم مثلاً يمكن استخدام شكل الفرشاة كأدة المحاة بحيث يصبح شكل المحي بنفس شكل الفرشاة.

يحتوي برنامج أدوبي فوتوشوب على مجموعة من الفرش (Brushes) الجاهزة،كما أنه يمكن إنشاء أو تعديل أو اضافة فرش جديدة لبرنامج أدوبي فوتوشوب.

الشكل التالي فراشي رسم

الشكل التالي يوضح شكل الفراشي وتأثيرها على التصميم



ملاحظة : الجزء الأيمن من الشكل في الأعلى يوضح شكل رأس الفرشاة وحجمها.

طريقة استخدام الفرشاة :

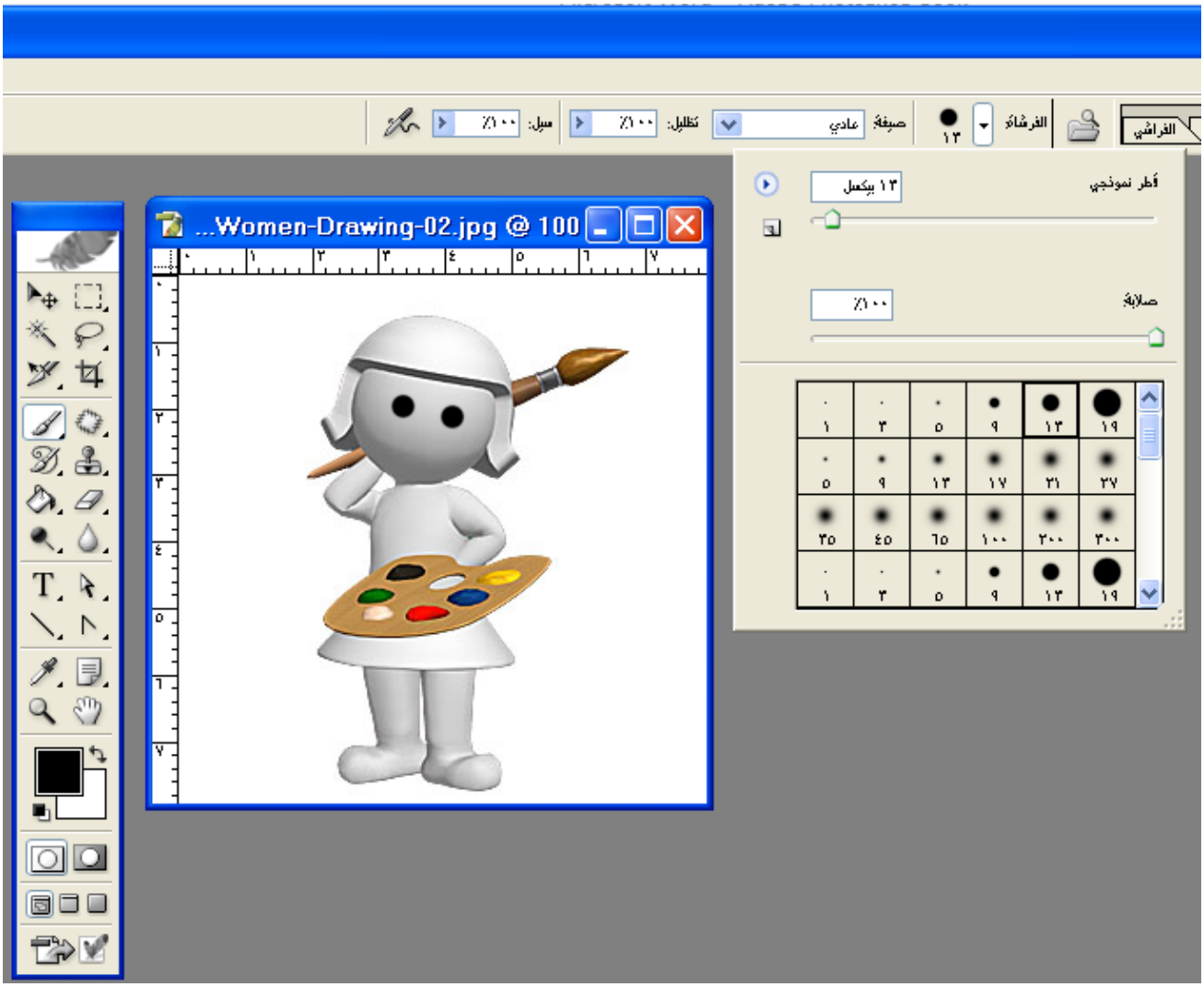
١. إفتح التصميم المراد الرسم عليه بالفرشاة.

٢. إختار إداة الفرشاة من صندوق أدوات الفتوشوب

٣. إختار الرأس والحجم المناسب للفرشاة من شريط خيارات الأدوات في الأعلى.

٤. أبدأ بالرسم بالفرشاة على التصميم.

الشكل التالي يوضح كيفية استخدام فرشاة الرسم لرسم عينين للصورة



طريقة اضافة الفرش إلى برنامج أدوبي فوتوشوب :

الفرش تأتي على شكل ملفات ملحقة أو تراكيب (Pulg-ins)تحمل الامتداد *.ABR حيث يمكن اضافتها لبرنامج أدوبي فوتوشوب و هناك أكثر من طريقة لعمل ذلك :

- **الطريقة الأولى :**

  نسخ ملفات الفرش و لصقها في المجلد الفرعي Brushes.

- **الطريقة الثانية :**

  تثبيت ملفات الفرش Setup

- **الطريقة الثالثة :**

  تثبيت ملفات الفرش من خلال الخيارا اضافات الموجود في قائمة تحرير ثم تفضيلات.

الشكل التالي يوضح مكان حفظ الفراشي

طرق اضافة الفراشي إلى برنامج أدوبي فوتوشوب :

١. الطريقة الأولى :

نسخ ملفات الفرش و لصقه في مجلد فرعي اسمه (Brushes)وعادةً يكون في المسار التالي :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Presets\Brushes

طبعاً هذا في حالة اذا كان تثبيت الفرش يحتاج فقط لنسخ ولصق.

٢. الطريقة الثانية :

تثبيت ملفات الفرش من خلال عمل تثبيت لها Setup ، وأيضاً يكون مكان التثبيت للفلاتر الجديدة في المسار التالي :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Presets\Brushes

أي عند تثبيت الفرش الجديدة والسؤال عن مكان وضعها توضع في مجلد الفرش (Brushes)حسب المسار السابق.

٣. الطريقة الثالثة :

تثبيت ملفات الفرش من خلال قائمة تحرير ➢ تفضيلات ➢ اضافات وقرص عمل ➢ مجلد الاضافات المحلقة ➢ تحديد مكان وجود الفرش الجديدة لاضافتها ➢ موافق

إظهار / إخفاء الفراشي :

بعد إضافة الفراشي لبرنامج أدوبي فوتوشوب يمكن استخدامها من خلال عرضها في نافذة معاينة الفراشي كما يظهر في الشكل حيث أنه يظهر في القائمة خياران :

- **استعادة الفراشي :**

عرض الفراشي القياسية.

- **تحميل الفراشي :**

تحميل فراشي جديدة.

الشكل التالي يوضح خيارات الفراشي

ملاحظة : يمكن البحث عن الفُرش عن طريق محركات البحث على الإنترنت وتنزيلها على الكمبيوتر ثم اضافتها لبرنامج أدوبي فوتوشوب ، علماً أنه بعد اضافة الفرش الجديدة يجب إغلاق برنامج أدوبي فوتوشوب وفتحه من جديد كي تظهر الفرش الجديدة ضمن في نافذة الفرش (Brushes).

تحديد أبعاد التصميم والأخراج المطبعي

تحديد أبعاد التصميم :

من المهم جداً للمصمم معرفة مقاسات التصميم (أحجام المطبوعات) والتي تشمل : العرض و الأرتفاع ودقة الوضوح، وكيفية التعامل معها من خلال برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop) وخاصة أن هناك تصاميم صغيرة يمكن طبعتها على الورق وتصاميم عملاقة مثل لوحات الطرق (Billboard) واللوحات المضاءة، علماً أنه في أعمال التصاميم ذات الأحجام الكبيرة مثل اللوحات التجارية دائماً استخدم نظام المقياس ١ إلى ١٠ و دقة وضوح ٣٠٠ نقطة (بيكسل) في البوصة المربعة الواحدة، فالمتعارف عليه هو عمل التصميم بنسبه ١٠% من المقاس الطبيعي وفني الطباعه بالمطبعة يقوم بتكبيره إلى الحجم الطبيعي اثناء طباعته على الطابعة العملاقة(Plotter) .

الشكل التالي أداة قياس

الشكل التالي لوحة إعلانات الطرق

عناصر تحديد أبعاد التصميم :

١. العرض.
٢. الأرتفاع (الطول).
٣. دقة الوضوح.
٤. صيغة الألوان.
٥. عدد الألوان.

كيفية تحديد أبعاد اللوحات الكبيرة ؟

على سبيل المثال قد يرغب شخص بتصميم تصميم لوضعه على لوحة طرق (Billboard) أبعاده: العرض ٩ متر و الإرتفاع ٢ متر السؤال هل يفتح ملف جديد بالفوتوشوب ويحدد الأبعاد (العرض والارتفاع) بالمتر M ، أم تكون الأبعاد بالسنتيمتر CM... ؟

الشكل التالي لوحة إعلانات الطرق

الشكل التالي لوحة إعلانات الطرق

الجواب على السؤال السابق :

أولاً : عند فتح برنامج الفوتوشوب و فتح ملف جديد يجب أن تغير صيغة الألوان من RGB إلى CYMK لأن تصميم إعلان اللوحة هو تصميم مطبعي ويحتاج للخصائص التي تقدمها صيغة الألوان CYMK .

ثانياً : استخدم نظام المقياس ١-١٠ وذلك بجعل قيمة العرض ٩٠ سم وقيمة الأرتفاع ٢٠ سم ودقة الوضوح ٣٠٠ بيكسل لكل بوسطة و عندها حجم الملف سوف يكون تقريباً 96MB

الشكل التالي يوضح قيم أبعاد التصميم للسؤال السابق

الإخراج المطبعي :

بعد أن ينتهي المصمم من التصميم قد يحتاج أن يرسله إلى المطبعة لطباعة كميات كبيره منه، وفي العادة تكون الطابعات العملاقة متوفرة لدى المطابع وشركات الدعاية والإعلان حيث يستطيع المصمم طباعة أعماله عندهم، لأنه ليس بالضرورة أن يشتري طابعة عملاقة لأنها مكلفة جداً.

الراسمات (الطابعات العملاقة) :

الراسمات أو ما يعرف باسم (Plotters) هي عبارة عن مكائن طباعه خاصة بطباعة التصاميم الكبيرة مثل : المخططات الهندسية والجغرافية وإعلانات اللوحات التجاريه، وهي تستطيع ضرب مقاس الملف الاصلي (التصميم) بـ ١٠% و أعلى حسب قدرة كل ماكينة.

الشكل التالي راسمة Plotter

الشكل التالي طابعة عملاقة

فالمتعارف عليه هو عمل التصميم بنسبه ١٠% من المقاس الطبيعي أي بمقياس واحد إلى عشرة (١-١٠) وفني الطباعة بالمطبعة يقوم بتكبيره إلى الحجم الطبيعي اثناء طباعته.

نقطه أخرى يجب مراعاتها وهي الظلال ومقاس الخطوط واحجام العناصر في التصميم حاول ان تجعلها متناسقه مع حجم اللوحة ككل ولا تقلق من ضخامة حجمها على شاشه

جهازك المهم ان تكون متناسقة مع مساحة العمل الرئيسي و ايضاً لا تستخدم أي صور تقل الدقة بها عن ٣٠٠ نقطة في البوصة وبمقاسات كبيرة تناسب حجم العمل.

ملاحظة : بالنسبة للوحات الإعلانية الكبيرة ليس مهم أن تكون واضحه ١٠٠% عند رؤيتها من قرب و يكفي أن تكون واضحه بنسبة معينة؛ لأن مسافة النظر إليها تكون على الأقل عن بعد ٥ أمتار من اللوحة وهذا قد يغطي على بعض العيوب إن وجدت. كما أن اللوحات الكبيرة تطبع بواسطة طابعات عملاقة (Plotters) لديها القدرة على رفع دقة العمل من ٣٠٠ نقطة في البوصة المربعة إلى حوالي ١٤٤٠ نقطة في البوصة المربعة .

الطريقة الفعالة لتصميم البروشور:

١. حدد الغرض من وراء تصميم البروشور: هل هو لجذب الانتباه أم للبساطة ؟ هل تريد أن تجذب انتباه القارئ أم تريده أن يفهم الرسالة بسهولة؟
٢. بسّط من رسالتك : قم بتقسيم البروشور إلى مقالات، وبسّط النص عن طريق إضافة جداول ورسوم تخطيطيه.
٣. استخدام تأكيدات مختارة، وأدخر التأكيدات للأجزاء الأكثر أهمية من رسالتك. وأضف بعض المغايرات البصرية عن طريق استخدام التصميمات والجرافيك.
٤. اجعل تصميمك بسيط: استخدم القليل من الألوان والخطوط ولا تغالي في ذلك.
٥. استخدم شكل إيضاحي واحد على الغلاف.
٦. تأكد من أن البروشور جدير بإعطاء المعلومة التي تريدها.
٧. حدد أبعاد ومقاسات البروشور.
٨. حدد طريقة إخراج البروشور : هل هو للعرض على الشاشة إم للطباعة؟

الشكل التالي صورة بروشور

CONTACT
ILI
INVESTASI LARAS IMBANG
MEKANISME
PENDAPATAN
MARGIN DEPOSIT
PT. GCI
GSI Hkg. Ltd
BUY
SELL

المقاسات المتعارف عليها للتصاميم :

هناك مقاسات قياسية تشمل : العرض والطول ودقة الوضوح، شائعة لمعظم التصاميم مثل : بطاقة العمل (Bussnies Card) أو أحياناً تسمى كروت الزيارة (فزت كارد)، النشرات والمطويات، أغلفة المنتجات، يفضل عند البدء بتصميم جديد إختيار المقاسات المناسبة له والتي سوف نذكرها في الصفحة التالية.

الشكل التالي بطاقة عمل

الشكل التالي يوضح عينة من التصاميم شائعة الإستخدام

الشكل التالي بطاقة عمل مصممة على الوجهين الأمامي والخلفي

المقاسات القياسية للتاصميم شائعة الإستخدام :

١- كرت شخصي أو كرت الفزت بالوحدة (CM) :

- العرض : ٩
- الطول : ٥
- الوحدة : CM سنتميتر
- الدقة : مابين ٢٥٠ إلى ٣٥٠ بكسل/بوصة

العرض ٩ سم

الطول ٥ سم

٢- كرت شخصي أو كرت الفزت بالوحدة (CM) :

- العرض : ٩
- الطول : ٥,٥
- الوحدة : cm
- الدقة : مابين ٢٥٠ إلى ٣٥٠ بكسل/بوصة

٣- المفكرة الوحدة (MM) :

- العرض : ٧٥
- الطول : ١١٥
- الوحدة : mm مليمتر
- الدقة : مابين ٢٥٠ إلى ٣٥٠ بكسل/بوصة

٤- المفكرة الوحدة (CM) :

- العرض : ٧,٥
- الطول : ١١,٥
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٥٠ إلى ٣٥٠ بكسل/بوصة

٥- كتيب الوحدة (MM) :

- العرض : ١٢٠
- الطول : ١٧٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٦- كتيب الوحدة (CM) :

- العرض : ١٢
- الطول : ١٧
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٧-مطوية الوحدة (MM) :

- العرض : ٩٥
- الطول : ٢١٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٨- مطوية الوحدة (CM) :

- العرض : ٩,٥
- الطول : ٢١
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٩- بروشور الوحدة (MM) :

- العرض : ٣٠٠
- الطول : ٥٠٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٠- بروشور الوحدة (CM) :

- العرض : ٣٠
- الطول : ٥٠
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١١- A5 الوحدة (MM) :

- العرض : ١٤٨
- الطول : ٢١٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٢- A5 الوحدة (CM) :

- العرض : ١٤,٥
- الطول : ٢١
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٣- A4 الوحدة (MM) :

- العرض : ٢١٠
- الطول : ٢٩٧
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٤- A4 الوحدة (CM) :

- العرض : ٢١
- الطول : ٢٩,٧
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٥- A3 الوحدة (MM) :

- العرض : ٢٩٧
- الطول : ٤٢٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٦- A3 الوحدة (CM) :

- العرض : ٢٩,٧
- الطول : ٤٢
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٧- A2 الوحدة (MM) :

- العرض : ٣٠٠
- الطول : ٥٠٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٨- A2 الوحدة (CM) :

- العرض : ٣٠
- الطول : ٥٠
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

١٩- خلفية بالوحدة (PIXELS) :

- العرض : ٨٠٠
- الطول : ٦٠٠
- الوحدة : PIXELS
- لدقة : مابين ٧٢ إلى ١٠٠ بكسل/بوصة

٢٠- خلفية بالوحدة (PIXELS) :

- العرض : ١٠٢٤
- الطول : ٧٦٨
- الوحدة : PIXELS
- الدقة : مابين ٧٢ إلى ١٠٠ بكسل/بوصة

٢١- واجهة المواقع بالوحدة (PIXELS) :

- العرض : ٧٨٠
- الطول : ٣٥٨ تتحول تلقائيا
- الوحدة : PIXELS
- الدقة : مابين ٧٢ إلى ١٠٠ بكسل/بوصة

٢٢- بنر اعلاني بالوحدة (PIXELS) :

- العرض : ٤٦٨
- الطول : ٦٠
- الوحدة : PIXELS
- الدقة : مابين ٧٢ إلى ١٠٠

الشكل التالي بنر إعلاني

٢٣- بنر اعلاني بالوحدة (PIXELS) :

- العرض : ٨٨
- الطول : ٣١
- الوحدة : PIXELS

- الدقة : مابين ٧٢ إلى ١٠٠ بكسل/بوصة

٢٤- خطاب بالوحده (INCHES) :

- العرض : ٨,٥
- الطول : ١١
- الوحدة : INCHES
- الدقة : مابين ٢٠٠ الى٣٠٠ بكسل/بوصة

٢٥- مقاس علبة اسطوانة الوحدة (MM) الجهة العلوية :

- العرض : ٢٤٠
- الطول : ١٢٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٢٦- مقاس علبة اسطوانة الوحدة (MM) الجهة السفلية :

- العرض : ١٥٠
- الطول : ١١٧,٥
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٢٧- مقاس الاسطوانة العادية و المصغيرة الوحدة (MM) النوع العادي :

- العرض : ١٦٠
- الطول : ٤٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٢٨ – مقاس الاسطوانة العادية و المصغيرة الوحدة (MM) النوع الصغير :

- العرض : ٨٠
- الطول : ٣٢,٥
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

الشكل التالي يوضح غلاف اسطوانة

٢٩– مقاس غلاق DVD الوحدة (MM) :

- العرض : ٢٧٥
- الطول : ١٨٢,٥
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

الشكل التالي يوضح غلاف قرص فيديو رقمي

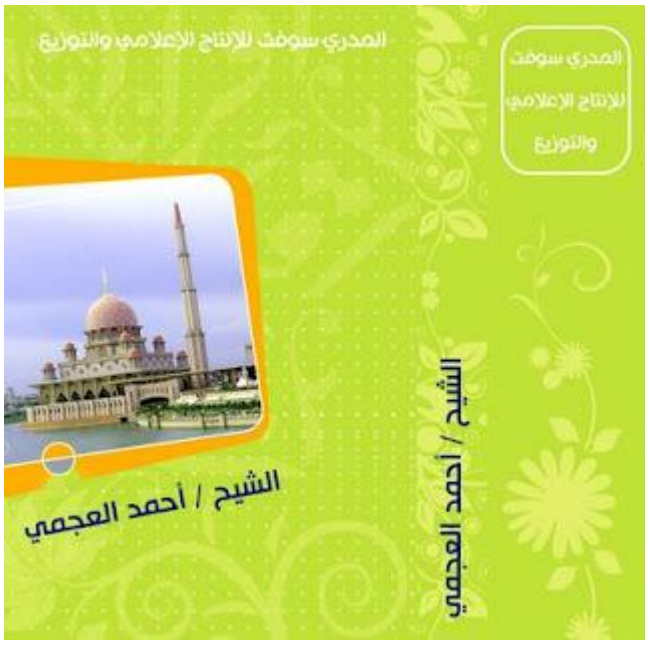
٣٠– مقاس غلاف الكاسيت الوحدة (MM) :

- العرض : ١٦٥
- الطول : ١٠٠
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

٣١- مقاس غلاف الكاسيت الوحدة (CM) :

- العرض : ١٦,٥
- الطول : ١٠
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٠٠ إلى ٣٠٠ بكسل/بوصة

الشكل التالي غلاف شريط كاسيت



٣٢- مقاسات اللوحة الاعلانية الوحدة (MM) :

- العرض : ١
- الطول : ١
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ١٢٠ إلى ١٥٠ بكسل/بوصة

٣٣- مقاسات اللوحة الاعلانية الوحدة (MM) :

- العرض : ١٠
- الطول : ٢,٥
- الوحدة : MM
- الدقة : مابين ٤٠ إلى ٧٠ بكسل/بوصة

درس تصميم بطاقة أعمال

تصميم بطاقة أعمال :

في هذا الدرس سوف نتعلم كيفية تصميم بطاقة أعمال (Bussines Card) بإستخدام برنامج أدوبي فوتوشوب هناك مقاسات قياسية تشمل : العرض والطول ودقة الوضوح، شائعة لمعظم التصاميم مثل : بطاقة العمل (Bussnies Card) أو أحياناً تسمى كروت الزيارة (فزت كارد)

الشكل التالي نموذج بطاقة عمال

المهارات المستهدفة في هذا الدرس :

١. تحديد أبعاد بطاقة الأعمال : الطول، العرض، الدقة.
٢. تحديد محتويات بطاقة الأعمال.
٣. رسم مسودة بشكل يدوي لبطاقة الأعمال.
٤. تصميم بطاقة الأعمال.
٥. تعلم استخدام مفاتيح الإختصار أثناء التصميم.

الأمور التي يجب أخذها بعين الإعتبار عند تصميم بطاقة أعمال:

١. **الخلفية** : اللون الخلفي لبطاقة العمل.
٢. **الاسم** : اسم الشركة أو المؤسسة، واسم الشخص والمسمى الوظيفي له.
٣. **الشعار** : شعار الشركة أو المؤسسة (Logo)
٤. **معلومات الإتصال** : الهاتف، الجوال، صندوق البريد، البريد الإلكتروني، موقع الإنترنت.

خطوات تنفيذ التصميم :

١. أنقر قائمة **أبدأ** Start ≺ **كافة البرامج** All Programs ≺ Adobe Photoshop CS

٢. أضغط Ctrl+N لإنشاء ملف جديد.

٣. حدد أبعاد بطاقة الأعمال من خلال النافذة جديد

أبعاد الكرت الشخصي بالوحدة (CM) :

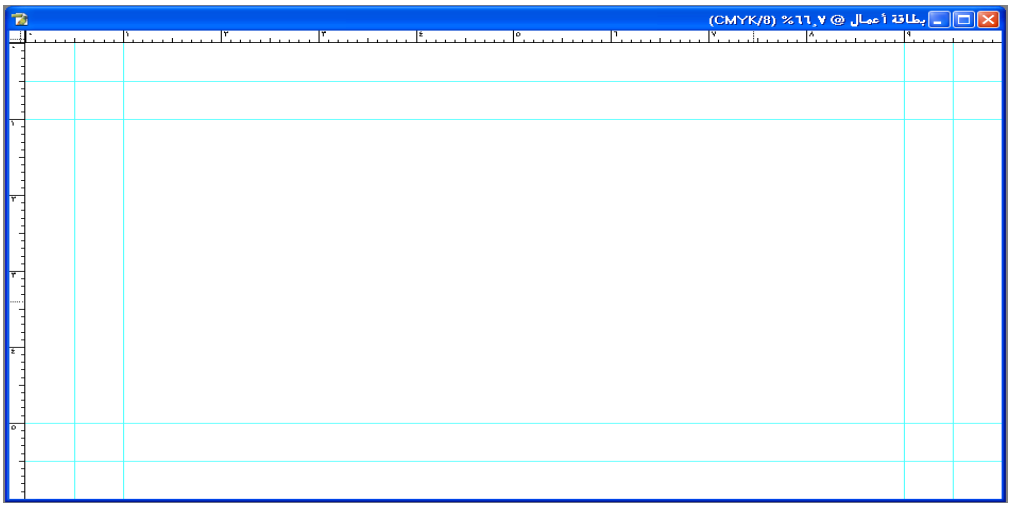
- العرض : ٩
- الطول (الإرتفاع) : ٥
- الوحدة : CM
- الدقة : مابين ٢٥٠ إلى ٣٥٠ بكسل/بوصة

ملاحظة : تحديد المقاس ١٠سم*٦سم لأن هناك جزء سوف يتم أقتصاصه من الكرت من قبل المطبعة عند طباعته.

٤. إضغط Ctrl+R لإظهار المساطر

٥. أعمل خطوط إرشاد (دليل) بعد نصف سنتمير من الإتجهات الأربعة للبطاقة وذلك من خلال الضغط على المفتاح Shift باستمرار وأسحب بواسطة مؤشرة الفأرة من جهة المسطرة الأفقية والعمودية لداخل البطاقة.

٦. أعمل خطوط إرشاد (دليل) بعد 1سم من كل الإتجهات الأربعة للبطاقة وذلك من خلال الضغط على المفتاح Shift باستمرار وأسحب من جهة المسطرة الأفقية والعمودية.



٧. في صندوق الأدوات اختار أداة تحديد اللون الأمامي والخلفي، اختار اللون الأمامي ثم اختار اللون الخلفي.

٨. إضغط المفتاح G ثم إختيار أداة وعاء الدهان ثم قم بتعبئة اللون داخل البطاقة.

٩. إضغط المفتاح G ثم إختيار أداة التدرج اللوني ثم اختار نوع التدرج من شريط الخيارات في الأعلى البرنامج ثم حدد بداية التدرج ونهاية داخل البطاقة من خلال الضغط داخل بطاقة الأعمال والسحب بواسطة الفأرة.

١٠. إضغط على Shift+Ctrl+N لإنشاء طبقة جديدة وسمها طبقة الشعار.

١١. اختار شعار مناسب لبطاقة الأعمال من خلال نسخ صورة من محركات البحث الموجودة على النت ولصقها داخل البطاقة أو اختار شكل من أداة الشكل المخصص في برنامج أدوبي فوتوشوب وأرسمها داخل البطاقة.

١٢. إضغط الحرف T لإختيار أداة النص (أداة الكتابة الأفقية) ثم أكتب اسم الشركة.

١٣. إضغط على Shift+Ctrl+N لإنشاء طبقة جديدة .

١٤. إضغط الحرف T لإختيار أداة النص (أداة الكتابة الأفقية) ثم أكتب اسم الشخص و وظيفته.

١٥. إضغط على Shift+Ctrl+N لإنشاء طبقة جديدة .

١٦. إضغط الحرف T لإختيار أداة النص (أداة الكتابة الأفقية) ثم أكتب معلومات الاتصال.

١٧. إضغط على Shift+Ctrl+N لإنشاء طبقة جديدة .

١٨. اختر أداة الخط من أداة الأشكال ثم اضغط على أداة اختيار اللون الأمامي والخلفي ورجع الألوان للألوان الإفتراضية لون امامي أسود وخلفية بيضاء

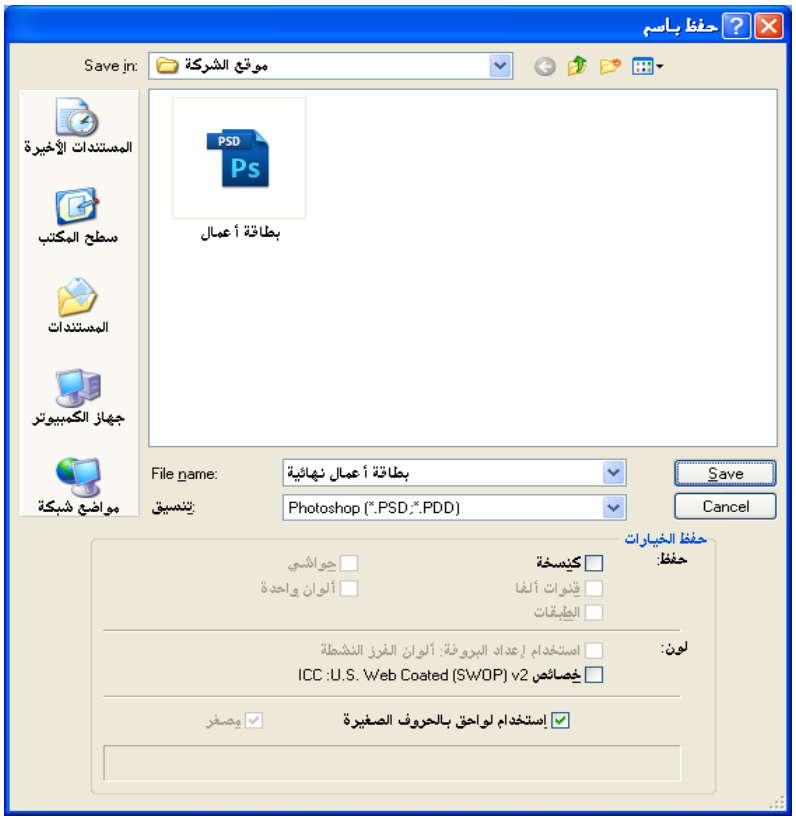
١٩. أرسم بواسطة أداة الخط خطين متقاطعين على شكل إشارة زائد + على خطوط الإرشاد الخارجية ومن الزوايا الأربعة من البطاقة وذلك لتحديد منطقة القص للمطبعة وذلك لضمان عدم القص من داخل البطاقة.

٢٠. اضغط على Ctrl+; وذلك لإخفاء خطوط الإرشاد.

٢١. أنقر على قائمة صورة ثم اختار مضاعفة، أكتب اسم لبطاقة الأعمال الجديدة.

٢٢. أختار المربع مضاعفة الطبقات المدمجة فقط ثم موافق، وذلك لإغلاق التصميم ومنع التعديل عليه

٢٣. أنقر على قائمة ملف ثم اختار حفظ باسم، أكتب اسم للملف وأحفظه بصيغة PSD، وذلك للحفاظ على جودة التصميم والتسهيل على المطبعة لطباعة بطاقة الأعمال بدون تغيير صيغة الملف.



٢٤. تهانينا أصبح لديك بطاقة أعمال جاهزة وتستطيع أن ترسلها للمطبعة لطباعة كميات منها ☺☺☺

اختصارات أدوبي فوتوشوب

الأختصارات :

من مميزات برنامج أدوبي فوتوشوب (Adobe Photoshop) أنه يمكن تفيذ الأوامر في برنامج أدوبي فوتوشوب بأكثر من طريقة، ولتسهيل التعامل مع البرنامج قامت شركة أدوبي بعمل اختصارات للأوامر (Shortcut Keys).

❑ **اختصارات أدوبي فوتوشوب :**

١. عند الضغط على الزر Ctrl + 1 سيعرض برنامج الفوتوشوب القناة الحمراء Channel Red
٢. وعند الضغط على الزر Ctrl + 2 سيعرض برنامج الفوتوشوب القناة الخضراء Channel Green
٣. وعند الضغط على الزر Ctrl + 3 سيعرض برنامج الفوتوشوب القناة الزرقاء Channel Blue
٤. وعند الضغط على الزر Ctrl + ~ سيعرض برنامج الفوتوشوب جميع القنوات RGB

❑ **إذا فتحت البرنامج :**

١. انقر بالفأرة على سطح البرنامج الفارغ نقراً مزدوجاً فيظهر OPEN
٢. انقر بالفأرة على سطح البرنامج الفارغ نقراً مزدوجاً ctrl + فيظهر ملف جديد
٣. انقر بالفأرة على سطح البرنامج الفارغ نقراً مزدوجاً ATL +فيظهر OPEN AS
٤. إن أردت أن تعمل خط مستقيم أضغط فقط على Shift مع الرسم .
٥. مفتاح زر الجدولة Tab لتخفي إطارات نوافذ أدوبي فوتوشوب مع شريط الأدوات.
٦. مفتاح Tab + Shift لتخفي إطارات نوافذ أدوبي فوتوشوب.
٧. مفتاح Ctrl+N فتح ملف جديد
٨. مفتاح Ctrl+O فتح ملف
٩. مفتاح Ctrl+Alt+O فتح باسم
١٠. مفتاح Ctrl+w إقفال ملف
١١. مفتاح Ctrl+S حفظ ملف
١٢. مفتاح Ctrl+Shift+S حفظ ملف باسم
١٣. مفتاح Ctrl+Alt+S حفظ نسخة من ملف
١٤. مفتاح Ctrl+Shift+P إعداد الصفحة

١٥. مفتاح Ctrl+P طباعة

❑ **قائمة تحرير Edit** :

١. مفتاح Ctrl+Z إلغاء أخر عملية
٢. مفتاح Ctrl+X قص
٣. مفتاح Ctrl+c نسخ
٤. مفتاح Ctrl+Shift+C نسخ مجمع
٥. مفتاح Ctrl+V لصق
٦. مفتاح Ctrl+Shift+V لصق في الداخل

❑ **قائمة عرض View** :

١. مفتاح Ctrl++ تكبير
٢. مفتاح Ctrl+- تصغير
٣. مفتاح Ctrl+0 مناسب للشاشة
٤. مفتاح Ctrl+Alt+O النقاط الحالية
٥. مفتاح Ctrl+H إظهار / إخفاء الحدود
٦. مفتاح Ctrl+Shift+H إظهار / إخفاء التخطيطات
٧. مفتاح Ctrl+R إظهار / إخفاء المساطر
٨. مفتاح Ctrl+; إظهار / إخفاء الدلائل
٩. مفتاح Ctrl+Shift+; جذب إلى الدلائل
١٠. مفتاح CTRL+Alt+; تأمين الدلائل
١١. مفتاح Ctrl+" إظهار / إخفاء الشبكة
١٢. مفتاح Ctrl+Shift+" إحياء الشبكة

❑ **قائمة صورة / الإعدادات Image/Adjustments** :

١. مفتاح Ctrl+L عرض مستويات الألوان
٢. مفتاح Ctrl+hift+L ضبط المستويات التلقائية للصورة
٣. مفتاح Ctrl+M خطوط بيانية
٤. مفتاح Ctrl+B ميزان الألوان
٥. مفتاح Ctrl+U صبغة وإشباع

٦. مفتاح Ctrl+Shift+U إلغاء الإشباع

٧. مفتاح Ctrl+I عكس

❑ **قائمة طبقة Layer :**

١. مفتاح Ctrl+G تجميع مع السابق

٢. مفتاح Ctrl+Shift+g إزالة التجميع

٣. مفتاح Ctrl+E دمج إلى الأسفل

٤. مفتاح Ctrl+Shift+e دمج مرئي

❑ **قائمة تحديد Select :**

١. مفتاح Ctrl+Shift+A تحديد الكل

٢. مفتاح Ctrl+D إلغاء التحديد

٣. مفتاح Ctrl+Shift+D استعادة التحديد

٤. مفتاح Ctrl+Shift+I عكس التحديد

٥. مفتاح Ctrl+Shift+D حد متدرج

٦. ctrl+f لتطبيق أخر فلتر

٧. مفتاح ctrl+shift+f لتطبيق أخر فلتر لكن مع الاختيارات قبل التطبيق

٨. مفتاح ctrl+u لتغير الألوان والتوهج للصور والتصميم ككل ...

٩. مفتاح ctrl+i لعكس اللون الموجود ...

١٠. مفتاح ctrl+b للتحكم في ألوان الصور ..

١١. مفتاح ctrl+l للتحكم في مستوى وضوح الصور ...

١٢. مفتاح ctrl+t لتغير في أحجام الشكل أو النص ..

١٣. مفتاح Ctrl+T يظهر لك نقاط تحجيم الكائنات (للتكبير أو التصغير)

١٤. مفتاح Ctrl+U يظهر لك قائمة تغير الألوان .

١٥. مفتاح Ctrl+B يظهر لك قائمة تغير الألوان ولكن بدقة تغير كل لون لحدة .

١٦. مفتاح Ctrl+M يظهر لك وضوح الصور والتحكم فيها

١٧. مفتاح Ctrl+L يغير في درجات نصوع وغمقان الصورة ..

١٨. مفتاح Ctrl+Y يظهر لك ألوان CYMK على الرسمة .

١٩. مفتاح Ctrl+E لتطبيق طبقة على الأخرى

٢٠. مفتاح Ctrl+Shift+E لتطبيق جميع الطبقات على بعض .
٢١. مفتاح Ctrl+O لفتح ملف .
٢٢. مفتاح Ctrl+N لفتح ملف جديد .
٢٣. مفتاح F7 لإظهار قائمة الطبقات
٢٤. مفتاح F5 لإظهار قائمة الريش (الفراشي)
٢٥. مفتاح Ctrl+r لإظهار المسطرة
٢٦. مفتاح Ctrl+Z للتراجع عن أخر عمل قمنا به.
٢٧. لتحريك التحديد من موضع لأخر: اختيار إحدى أدوات التحديد والنقر داخل منطقة التحديد ثم التحريك
٢٨. لنسخ الجزء المحدد : الضغط بالفارة مع التحريك Ctrl+Alt+
٢٩. لنقل الجزء المحدد : الضغط بالفارة مع التحريك Ctrl +
٣٠. لتوسيع التحديد أو إضافة تحديد: اختيار إحدى أدوات التحديد والنقر داخل منطقة التحديد مع التحريك Shift+
٣١. للحذف من التحديد : اختيار إحدى أداوات التحديد وتحديد الجزء المراد حذفه Alt+
٣٢. تعويم تحديد في موضعه Ctrl+Alt+ :مفتاح السهم الصاعد ثم مفتاح السهم النازل
٣٣. لصق صورة في تحديد Ctrl+Shift+V :
٣٤. لصق صورة خلف تحديد Ctrl+Shift+Alt+V :
٣٥. نسخ التحديد إلى طبقة جديدة Ctrl+j :

تلميحات أدوبي فوتوشوب :

- **فتح نافذة المستويات :**

بعض النوافذ مثل نافذة المستويات Levels والموجودة في القائمة صورة Image ثم إعدادات Adjustments ثم مستويات Levels هذه النافذة مهمة جداً لمستخدمي برنامج أدوبي فوتوشوب، تستطيع فتح هذه النافذة بواسطة الضغط على الاختصار Ctrl + L ولعمل استعادة لأخر تعديل إضغط على المفتاح Alt بينما تكون نافذة المتسويات مفتوحة ولعمل استعادة مباشرة اضغط على Ctrl + Alt + L لتختصر الذهاب إلى القائمة الصورة Image ثم إعدادات Adjustments ثم المستويات Levels ثم تضغط مفتاح Alt

- **التنقل بين الطبقات :**

عندما تكون أداة التحريك Move Tool هي المستخدمة وعندك كثير من الطبقات ضع الفأرة على الرسمة أضغط على زر الفأرة الأيمن ستظهر لك قائمة بجميع الطبقات الموجودة لديك لتختار منها التي تريد التأثير عليها أو تريد تحريكها وإذا اخترت اللير وأردت أن تحرك الطبقة بمقدار ١٠ حركات (Pixle) أضغط عل الزر (مفتاح Ctrl (مع الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح لتسريع الحركة ستجد أن اللير يقفز بعدد ١٠ حركة (Pixle).

- **أداة ختم الأشكال Pattern Stamp Tool :**

للوصول إلى هذه الأداة اضغط المفتاح S ثم اضغط Shift باستمرار ثم اضغط المفتاح S مرة أخرى ،،، أو اضغط بالفأرة على المثلث الصغير الموجود في أيقونة أداة الختم سوف تظهر أداة ختم أخرى قاعدتها مضللة.
بواسطة هذه الأداة تستطيع أن تكرر شكل أو نقش ما لتملئ به أي صورة أو أي خلفية تريد، ولعمل ذلك اتبع مايلي :

١. افتح الصورة التي تريد نقل الشكل أو النقش منها .
٢. حدد الشكل المطلوب بواسطة أداة التحديد المستطيل .
٣. من قائمة تحرير Edit اختر تحديد الحشو Define Pattern
٤. افتح الصورة التي تريد نقل الشكل أو النقش إليها .
٥. اختر الأداة ختم الأشكال Pattern Stamp Tool وقم بتكرار النقش حسبما ترغب .

- **أذا أردت تكبير الرسم قليلاً من غير ما تدخل في نافذة حجم الصورة Image Size نفذ ما يلي :**

١. أختر أداة القص Corp أو أضغط على المفتاح C
٢. أضغط على المفتاح Ctrl مع علامة الزائد + لتصغير الرسم بالنسبة إلى مساحة الرسم مرة أو مرتين
٣. اعمل تحديد لكل الرسم ستجد أن التحديد له عدد ٨ مربعات
٤. الآن أعمل على تمديد المربعات إلى أن تصل إلى الحجم المراد تكبير الرسم إليه
٥. الآن أضغط على Enter في لوحة المفاتيح لتطبيق الحجم الجديد.
٦. ستجد أن الصورة كبرت والجزء الذي تم تكبيره صبغ بلون الخلفية.

- **إذا أردت أن تحدد من الرسم بمقدار النصف أو الربع أو بنسبة ١٠ % أو أي قيمة تكون بالنسبة المئوية لأنك لا تحب أن تحسب طول وعرض الرسم لتختار منه مقطع أو تقتص منه حجم معين بقيمة معينه ؟ لتنفذ ذلك إتبع التالي :**

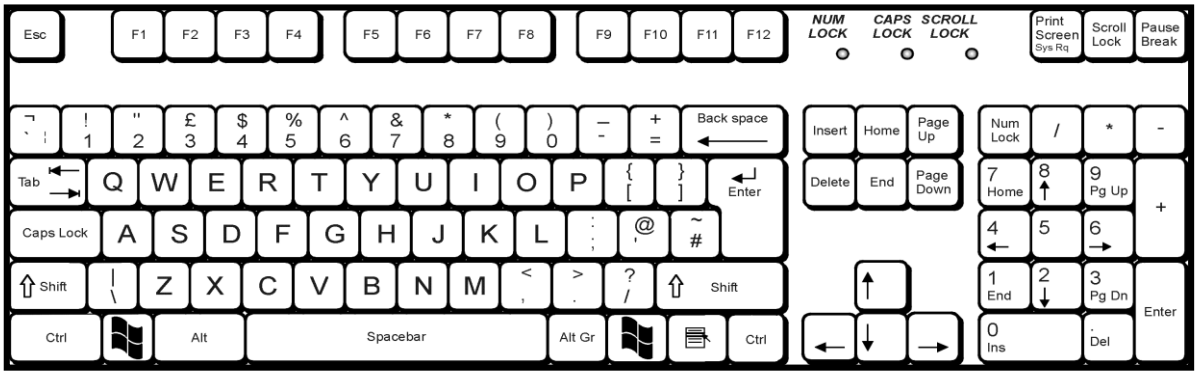
١. في النافذة المعلومات Info من قائمة نافذة Window اختر معلومات Info تجد أربع خانات في النافذة يهمنا منها الجزء الأيمن من الأسفل .
٢. أضغط على السهم الأسود الموجود في أعلى اليمين من اللوحة ثم أختر من القائمة خيارات الألواح Palette Options
٣. ستظهر لك النافذة خيارات المعلومات Info Options يهمنا منها مؤشر الفأرة Mouse Coordinates
٤. أختر من القائمة بالمئة Percent ثم موافق Ok
٥. ستلاحظ أن المسطرة تغيرت إلى النسبة المئوية ، إذا لا تظهر لك المسطرة أضغط Ctrl + R لعرضها
٦. الآن حدد من الرسم ما تريد ، أنظر إلى النافذة معلومات Info سترى أن الأرقام تتحدث بالنسبة المئوية (وقد تستعين بخطوط الإرشاد Guides والمسطرة لتحديد الأرقام بدقة أكثر).

أزرار لوحة المفاتيح

أزرار لوحة المفاتيح :

لوحة المفاتيح من أشهر وحدات الإدخال ومن خلالها يتم إدخال المعلومات النصية للكمبيوتر، كما أنها تحتوي على مجموعة من الأزرار تصل إلى (102) زر يمكن من خلالها إدارة عمل الكمبيوتر وتوجيه الأوامر له، وللسيطرة على الكمبيوتر بالشكل الصحيح لابد من معرفة عمل كل زر من هذه الأزرار.

أزرار لوحة المفاتيح



جدول وظائف أزرار لوحة المفاتيح

م	اسم الزر		الوظيفة
1	مفاتيح تعدد الوسائط	⏸ ⏹ ⏩ ⏮ ⏭ ⏵	مفاتيح خاصة الإنترنت والأصوات وشاشة التوقف
2	الهروب	Esc (Escape)	يستخدم لإغلاق القوائم وصناديق الحوار
3	مفاتيح الوظائف	F1,F2...F12	لكل زر وظيفة خاصة به تختلف بإختلاف البرنامج
4	القفز/الجدولة	Tab ↹	نقل المؤشر من مكان إلى آخر، تنقل بين الخيارات
5	الأحرف الكبيرة	Caps Lock	تحويل لوحة المفاتيح الإنجليزية إلى أحرف كبيرة
6	العالي	Shift	كتابة الرموز العالية، و له وظائف أخرى
7	التحكم	Ctrl (Control)	له عدة وظائف مع مفاتيح أخرى أو مع الفأرة
8	مفتاح أبدأ	⊞ (Start)	عرض/إخفاء قائمة أبدأ
9	التبديل	Alt (Alternate)	فتح القوائم التي في شريط القوائم وله وظائف أخرى

10	مسطرة الفراغات	Space Bar	ترك فراغات بين الكلمات
11	القائمة المختصرة	⇖	عرض القائمة المختصرة، عمل الزر الأيمن للفأرة
12	الإدخال	Enter ↵	إدخال الأوامر للكمبيوتر لتنفيذها، النزول لسطر جديد
13	المسح	Back Space ←	مسح الكتابة التي تكون خلف مؤشر الكتابة
14	الأسهم الأربعة	←↑↓→	تحريك مؤشر الكتابة بالاتجاهات الأربعة
15	طباعة الشاشة	Print Screen	طباعة محتويات الشاشة على الطابعة،أو نسخها للحافظة
16	قفل التمرير	Scroll Lock	تثبيت مؤشر الخلية النشطة إثناء عملية التمرير
17	الإيقاف	Pause/Break	إيقاف مؤقت للكمبيوتر أو الأوامر المنفذة
18	الإدراج	Insert	عمل كتابة مع مسح للنص أو كتابة مع إزاحة للنص
19	الحذف	Del (Delete)	مسح الكتابة التي أمام المؤشر، حذف الشيء المحدد
20	البداية	Home	نقل مؤشر الكتابة إلى بداية السطر
21	النهاية	End	نقل مؤشر الكتابة إلى نهاية السطر
22	صفحة للأعلى	Page Up	نقل مؤشر الكتابة صفحة للأعلى
23	صفحة للأسفل	Page Down	نقل مؤشر الكتابة صفحة للأسفل
24	قفل الأرقام	Num Lock	تبديل حالة لوحة الأرقام بين : أرقام أو أسهم
25	القسمة	/	إشارة التقسيم (÷) لقسمة الأرقام
26	الضرب	*	إشارة الضرب (x) لضرب الأرقام
27	فاصلة عشرية	.	عمل الفاصلة العشرية الخاصة بالأرقام

مفاتيح الإختصار

مفاتيح الإختصار :

من مميزات نظام تشغيل ويندوز هو أنك تستطيع أن تقوم بتنفيذ الأمر بأكثر من طريقة مثل : الأدوات، القوائم، الزر الأيمن للفأرة، مفاتيح الإختصار، وفيما يلي مجموعة من الأوامر التي يمكن تنفيذها من خلال مفاتيح الإختصار (Shortcut Keys) .

جدول مفاتيح الاختصار

م	الأمر	مفاتيح الإختصار	الوظيفة
١	النسخ	Ctrl + C	نسخ النص أو الكائن المحدد
٢	القص	Ctrl + X	قص النص أو الكائن المحدد
٣	اللصق	Ctrl + V	لصق النص أو الكائن
٤	التراجع	Ctrl + Z	التراجع عن أخر عمل تم القيام به
٥	الإعادة	Ctrl + Y	إعادة أخر عمل تم القيام به
٦	تحديد الكل	Ctrl + A	تحديد كامل المستند
٧	الطباعة	Ctrl + P	إظهار صندوق حوار الطباعة
٨	الحفظ	Ctrl + S	حفظ الملف المفتوح وحفظ التعديلات عليه
٩	ملف جديد	Ctrl + N	إنشاء ملف جديد
١٠	فتح ملف	Ctrl + O	فتح ملف مخزن في ذاكرة الكمبيوتر
١١	إغلاق الملف	Ctrl + F4	إغلاق الملف النشط
١٢	ما هذا ؟	Shift + F1	عرض التعليمات باستخدام مؤشر الفأرة
١٣	تغيير لغة الصفحة	Ctrl + Shift	ناحية اليمين عربي و ناحية اليسار إنجليزي
١٤	تغيير لغة المؤشر	Alt + Shift	ناحية اليمين عربي و ناحية اليسار إنجليزي
١٥	تظليل النص	Shift + ←	تظليل النص الذي يقف عنده مؤشر الكتابة
١٦	إغلاق النافذة	Alt + F4	إغلاق النافذة المفتوحة
١٧	إغلاق الكمبيوتر	Alt + F4	إظهار صندوق حوار إغلاق الكمبيوتر

١٨	عرض التعليمات	F1	عرض تعليمات البرنامج المفتوح
١٩	إعادة التسمية	F2	إعادة تسمية الكائن المحدد
٢٠	بحث عن ملفات	F3	تشغيل برنامج البحث عن ملفات
٢١	عرض القائمة	F4	عرض محتويات القائمة المنسدلة
٢٢	تحديث	F5	تحديث محتويات النافذة
٢٣	تنقل بين العناصر	F6	التنقل بين العناصر على سطح المكتب
٢٤	تنشيط شريط القوائم	F10	تنشيط شريط القوائم لفتحها
٢٥	حفظ باسم	F12	حفظ الملف المفتوح باسم معين
٢٦	التبديل بين البرامج	Alt + Tab	التبديل بين البرامج المفتوحة
٢٧	تكبير النص	Ctrl + د	تكبير حجم النص في برنامج وورد
٢٨	تصغير النص	Ctrl + ج	تصغير حجم النص في برنامج وورد

علامات التشكيل

علامات التشكيل :

قد تحتاج أثناء كتابتك لموضوع معين أن تستخدم بعض علامات التشكيل مثل : الضمة، والفتحة، والكسرة، والسكون، أو قد تحتاج لهمزة فوق الألف أو تحتها.

وفيما يلي قائمة بعلامات التشكيل

م	علامة التشكيل	طريقة الكتابة	مثـــال
1	الشدة (ّ)	Shift + ذ	قويّ
2	الفتحة (َ)	Shift + ض	الولدَ
3	تنوين الفتح (ً)	Shift + ص	صباحاً
4	الضمة (ُ)	Shift + ث	الرجلُ
5	تنوين الضم (ٌ)	Shift + ق	مسجدٌ
6	كسرة (ِ)	Shift + ش	الكتابةِ
7	تنوين الكسر (ٍ)	Shift + س	مزرعةٍ
8	السكون (ْ)	Shift + ء	هدوءْ
9	الفاصلة (،)	Shift + ن	كمبيوتر، طابعة، لوحة مفاتيح ،،،
10	النقطة (.)	Shift + ز	تخزين المعلومات.
11	الفاصلة المنقوطة (؛)	Shift + ح	الكمبيوتر يستخدم ؛ كي يحفظ المعومات
12	نقطتين رأسيتين (:)	Shift + ك	مثل : القرص الصلب، القرص المرن
13	علامة التنصيص (" ")	Shift + ط	" هذا الكلام مقتبس من كتاب "
14	علامة التعجب (!)	Shift + ١	هذا شيءٌ غريب !
15	علامة الاستفهام (؟)	Shift + ظ	ما هذا ؟
16	همزة فوق الألف (أ)	Shift + ا	أكتب رسالة إلى أحمد
17	همزة تحت الألف (إ)	Shift + غ	إلى أين تذهب ؟
18	الكشيدة (ـ)	Shift + ت	١٤٢٥ هـ، كمـــبيوتر

أنواع الخطوط

أنواع الخطوط :

ما يميز الكمبيوتر عن الآلة الكاتبة هو أنك تستطيع أن تكتب بعدة لغات، وبنفس اللغة تستطيع أن تكتب بعدة خطوط مثل خطوط اللغة العربية : الكوفي، الأندلسي، الديواني، الرقعة، النسخ، وغيرها من الخطوط.

قائمة بأنواع الخطوط العربية والإنجليزية

م	الخط	اسم الخط	مثـــال
١	تقليدي	Traditional Arabic	بسم الله الرحمن الرحيم
٢	كوفي	Monotype Koufi	بسم الله الرحمن الرحيم
٣	اندلسي	Andalus	بسم الله الرحمن الرحيم
٤	نسخ	DecoType Naskh Variants	بسم الله الرحمن الرحيم
٥	تاهوما	Tahoma	بسم الله الرحمن الرحيم
٦	رقمي	Led Italic Font	*بسم الله الرحمن الرحيم*
٧	فني مائل	Bold Italic Art	*بسم الله الرحمن الرحيم*
٨	ديواني	Diwani Bent	بسم الله الرحمن الرحيم
٩	رموز إسلامية	AGA Arabesque	ﷺ ﷻ ﷺ ﷺ
١٠	مظلل	Simple Indust Shaded	بسم الله الرحمن الرحيم
١١	بالون	PT Separated Baloon	بسم الله الرحمن
١٢	فارسي	Farsi Simple Outline	بسم الله الرحمن الرحيم
١٣	كوفي ممتد	Kufi Extended Outline	بسم الله الرحمن الرحيم
١٤	مرآة	PT Bold Mirror	بسم الله الرحمن الرحيم
١٥	منحني	PT Bold Arch	بسم الله الرحمن الرحيم
١٦	جيت اوت	Simple Bold Jut Out	بسم الله الرحمن الرحيم
١٧	نجوم	PT Bold Stars	بسم الله الرحمن الرحيم
١٨	ديكوراتيف	Old Antic Decorative	بسم الله الرحمن الرحيم

١٩	مدير ام تي	Mudir MT	بسم الله الرحمن الرحيم
٢٠	سانس سيرف	Microsoft Sans Serif	By The Name Of Allah
٢١	اريل بلاك	Arial Black	**By The Name Of Allah**
٢٢	باتانج	Batang	By The Name Of Allah
٢٣	سنشري	Century	By The Name Of Allah
٢٤	هاتين	Haetten schweiler	**By The Name Of Allah**
٢٥	كورسيفا	Monotype Corsiva	*By The Name Of Allah*
٢٦	بوك انتيكا	Book Antiqua	By The Name Of Allah
٢٧	كورير	Courier New	By The Name Of Allah
٢٨	نيو رومن	Times New Roman	By The Name Of Allah
٢٩	رموز شائعة	Wingdings	✉☎☝☺☑☒💻☠🕒🖮🖱🕮
٣٠	رموز ويب	Webdings	🖧🕸💰💻📱🕊🖃🖭🕹🏆

الفهرس

الموضوع	الصفحة
الإهـداء	3
قطار التعليم والتدريب	4
خدمات قطار التعليم والتدريب	5
المحتويات	6
المقدمـة	7
أدوبي فوتوشوب	8
التصميم الجرافيكي	11
أنظمة الألوان	14
صيغ الألوان	19
تحضير مواد العمل	24
إستخدام الكاميرا و الماسح الضوئي	27
تعليمات أدوبي فوتوشوب	30
واجهة أدوبي فوتوشوب	32
التعامل مع الملفات	40
صيغ حفظ الملف في برنامج أدوبي فوتوشوب	49
الإعدادات الإفتراضية في فوتوشوب	58
صندوق الأدوات	62
أسماء أدوات أدوبي فوتوشوب بالإنجليزي	68
وظائف أدوات شريط أدوات أدوبي فوتوشوب واختصاراتها على لوحة المفاتيح	70
خيارات التحديد	73
العمل مع أدوات الرسم والتلوين	81
إستخدام أدوات التعديل وإضافة الرتوش	85
أستخدام أدوات النص والتعليق	95
أدوات الأشكال	96

إستخدام أدوات الألوان	98
حفظ وتطبيق الأعدادات الجاهزة للأدوات	100
التحديد والتراجع والتحويل	101
تبديل الإطارات	106
الطبقات	107
العمليات على الطبقات	108
الفلاتر	113
الفراشي	158
تحديد أبعاد التصميم والأخراج المطبعي	127
الطريقة الفعالة لتصميم البروشور؟	130
المقاسات المتعارف عليها للتصاميم :	131
درس تصميم بطاقة أعمال	140
اختصارات أدوبي فوتوشوب	144
تلميحات أدوبي فوتوشوب	148
أزرار لوحة المفاتيح	150
مفاتيح الإختصار	152
علامات التشكيل	154
أنواع الخطوط	155

تم بحمد الله وشكره

مع تمنياتنا لكم بالنجاح

فريق عمل قطار التعليم والتدريب