

الصف الأول الاعدادي

الوحدة الأولى : أساسيات الكمبيوتر ونظم التشغيل

تعريف الكمبيوتر:

هو جهاز إلكتروني يقوم بتخزين البيانات ومعالجتها للوصول إلى نتائج محددة (المعلومات) وذلك عن طريق القيام بإجراء العمليات الحسابية والمنطقية مستخدماً سلسلة من التعليمات المرتبة منطقياً يطلق عليها البرنامج.

أشكال أجهزة الكمبيوتر الحديثة :

- ١- الكمبيوتر المكتبي Desktop
- ٢- الكمبيوتر المحمول Laptop
- ٣- الأجهزة الذكية Smart Devices

العناصر الأساسية لنظام الكمبيوتر

١. البيانات والمعلومات data and information
٢. المكونات المادية Hardware
٣. البرمجيات Softwaer
٤. العنصر البشري Humanware



أولاً البيانات و المعلومات

البيانات : هي مجموعة من الحقائق التي يمكن الحصول عليها عن طريق المشاهدة أو الملاحظة، والتي قد تكون في شكل نصوص (أرقام، حروف)،...، صور(صورة، لقطات فيديو)،...، أصوات(صوت ، موسيقى)

المعلومات : هي البيانات التي تمّ معالجتها بتصنيفها وتنظيمها وتحليلها بحيث يصبح لها معنى لتحقيق هدف معين، وقد تكون على شكل تقارير وجدول ورسوم بيانية ... الخ.

ثانياً المكونات المادية Hardware :

هي المكونات الفعلية لجهاز الكمبيوتر والتي يمكن مشاهدتها ولمسها. وتشمل وحدة النظام System Unit وكل (مكون مادي) متصل بها، مثل الشاشة، لوحة المفاتيح، الفأرة .. الخ، ويمكن تقسيم المكونات المادية إلى:



المكونات المادية :**وحدات الاخراج :**

١- وحدات الاخراج : هي الأجهزة المسؤولة عن عمليات عرض واخراج المعلومات التي قام الكمبيوتر بمعالجتها وتنفيذها وفقا لتعليمات المستخدم.

**وحدات الادخال :**

٢- وحدات الإدخال : هي الأجهزة المسؤولة عن إدخال البيانات المختلفة للجهاز مثل



٣- وسائط التخزين : تستخدم لتخزين البيانات والمعلومات ويمكن استرجاعها في أي وقت وفق احتياجات المستخدم وهي لا تفقد محتوياتها بانقطاع التيار الكهربائي
ومن أهم وسائط التخزين Hard Disk & Flash Memory



Flash Memory

Hard Disk

٤- وحدة النظام "System Unit" : هي المكون المادي الأساسي لجهاز الكمبيوتر

**أهم مكونات وحدة النظام System Unit :**

- ١- الذاكرة الرئيسية Main Memory.
- ٢- وحدة المعالجة المركزية (CPU) Central Processing Unit
- ٣- اللوحة الأم Motherboard.



أولاً : الذاكرة المؤقتة RAM:

يطلق عليها الذاكرة المتطايرة أو ذاكرة الوصول العشوائي حيث أنها تفقد محتوياتها عند إنقطاع الكهرباء وهي الجزء الذي يتعامل معه المستخدم

ثانياً : ذاكرة القراءة فقط ROM:

وهي تحتوي على البرامج الأساسية اللازمة لتشغيل الجهاز ومحتواها محفوظ عليها من قبل الشركة المنتجة وسميت بذاكرة القراءة فقط لأنه يمكن القراءة منها ولا يمكن الكتابة عليها بواسطة المستخدم العادي وتسمى أيضاً بالذاكرة الدائمة حيث أن محتواها ثابت لا يتأثر بانقطاع التيار الكهربى فهي تحتفظ بمحتوياتها بصفة دائمة .

وحدة المعالجة المركزية CPU Central Processing Unit :

هي الجزء المسؤول عن إجراء العمليات الحسابية والمنطقية والتي ينتج عنها معالجة البيانات بناء على أوامر وتعليمات البرامج المختلفة ويتكون المعالج Processor من وحدتين رئيسيتين :

وحدة الحساب والمنطق (ALU) Arithmetic and Logic Unit**وحدة التحكم Control Unit****ملاحظة :**

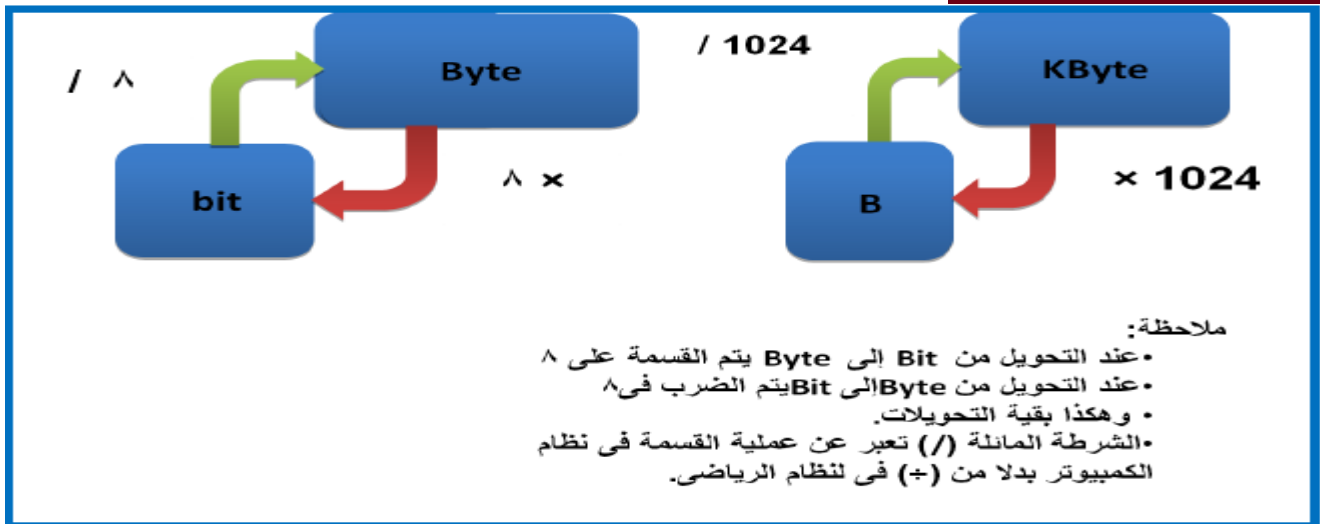
يتم التركيب كلاً من المعالج والذاكرة المؤقتة Ram والذاكرة الدائمة Rom على اللوحة الام Motherboard والتي توجد داخل Computer Case

وحدة القياس سعة وحدات التخزين سرعة المعالج

أولاً وحدة قياس سعة وحدات التخزين Storgae Untits :

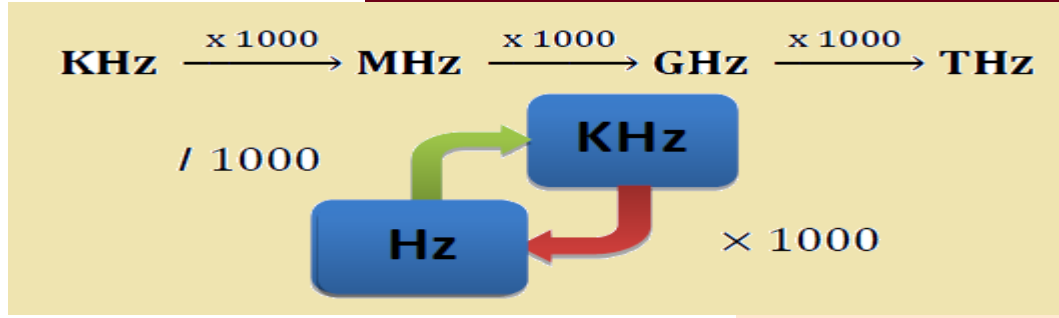
في معظم أنظمة الكمبيوتر يستخدم ما يعرف بالبايت Byte كوحدة قياس للبيانات حيث يستخدم البايت لتمثيل حرف أو رمز، ويتكون البايت من 8 بت bit يتم قياس وحدات تخزين الكمبيوتر بمضاعفات البايت Byte البت Bit يمثل مرور أو عدم مرور التيار الكهربائي، وقيمة البت تكون 1 أو 0 ، حيث يمثل 1 مرور تيار كهربائي ، ويمثل 0 عدم مرور تيار كهربائي.

الحجم	الاختصار	وحدة قياس السعة التخزينية
8 Bits	B	البايت Byte
1024 Byte	KB	الكيلو بايت Kilobyte
1024 KB	MB	الميجابايت Megabyte
1024 MB	GB	الجيجابايت Gigabyte
١٠٢٤	TB	التييرا بايت Terabyte

التحويل بين وحدات القياس :

وحدة قياس سرعة المعالج :

وحدة قياس سرعة المعالج هي الهيرتز HZ ومضاعفتها :



ثالثاً : البرمجيات Software:

هي مجموعة البرامج التي تستخدم في تشغيل الكمبيوتر وتوظفه لأداء المهام المختلفة



البرمجيات مغلقة المصدر Closed Sources Programs :

هي البرمجيات التي لا يمكن مشاهدة كود المصدر الذي كتبت به فهو متاح فقط لمبرمجي ومصممي الجهة أو الشركة المصنعة لهذه البرمجية (كود المصدر عبارة عن الكود البرمجي الخاص بهذا البرنامج)

البرمجيات مفتوحة المصدر Open Sources Programs :

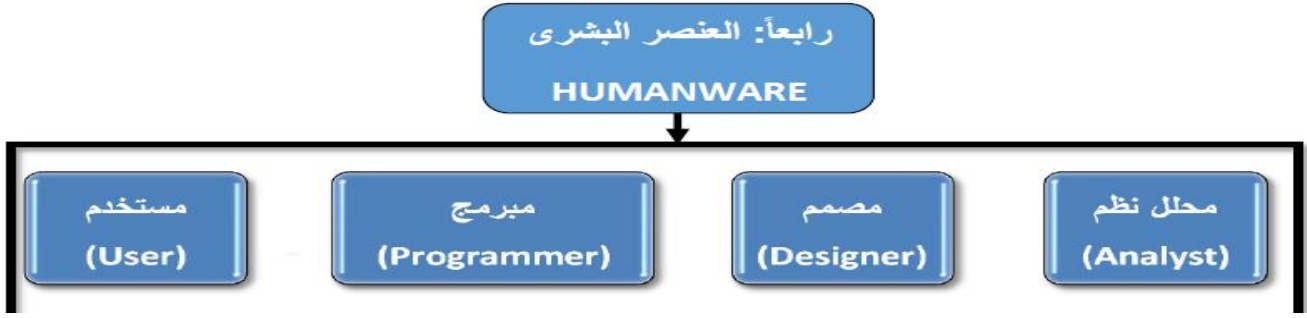
هي برامج كود المصدر الخاص به متاح لأغراض الاستخدام والتعديل والتطوير والتوزيع .
• مقارنة بين البرمجيات المفتوحة والبرمجيات المغلقة المصدر :

البرمجيات مفتوحة المصدر	البرمجيات مغلقة المصدر
- تكون متاحة غالباً بصورة مجانية.	- تحدد التكلفة تبعاً لرخصة الاستخدام.
- كود المصدر متاح للجميع للمشاركة في تعديله وتطويره.	- تطوير كود المصدر يتم بواسطة مبرمجين تابعين للجهة المالكة فقط.
- توفر حرية توزيع البرمجية على الآخرين بدون قيود.	- غير مصرح باستخدامها إلا بعد الحصول على رخصة الاستخدام.

تنقسم البرمجيات بناء على حقوق ملكيتها الى ثلاث أنواع :

1. البرمجيات المجانية Freeware: حيث تسمح الجهة المسئولة عنها للمستخدم بإمكانية الاستفادة الكاملة منها دون مقابل مادي
2. البرمجيات التجريبية Shareware: هي نسخة تجريبية للبرمجة الأصلية محدودة الإمكانيات أو محدودة المدة وبعد انتهاء المدة يمكن شراء البرمجية .
3. برمجيات غير مصرح باستخدامها إلا عن طريق شراء النسخة الاصلية : وتكون محمية برقم المنتج وتستخدم العبارة (جميع حقوق النشر محفوظة لشركة) للدلالة على حقوق ملكية البرمجة .

رابعاً : العنصر البشري :

الموضوع الثاني : أنظمة التشغيلتعريف نظام التشغيل :

عبارة عن مجموعة من البرامج المسؤولة عن إدارة الموارد المادية لجهاز الكمبيوتر كما أنه يعتبر بمثابة الوسيط بين المستخدم وبرامجه من جهة وبين المكونات المادية للأجهزة Hardware من جهة أخرى

نظام التشغيل مسؤل عن تشغيل كل من :

- المكونات المادية
- التطبيقات البرمجية

يمكن للمستخدم توجيه الأوامر والتعليمات لنظام التشغيل عن طريق ما يسمى بموجه الأوامر Command Prompt أو عن طريق واجهة رسومية Interface .

موجه الأوامر Command Prompt :

يسمى في بعض أنظمة التشغيل Terminal حيث يقوم المستخدم بتوجيه الأوامر والتعليمات لنظام التشغيل مكتوبة من المحث المخصص لذلك باستخدام لوحة المفاتيح

الواجهة الرسومية (GUI) Graphical User Interface :

هي تحتوى على الأوامر والتعليمات المختلفة وتظهر فى شكل قوائم ورسومات وأشرطة أدوات ووحدة الإدخال الأساسية المستخدمة فى التعامل معها هي Mouse مما يجعل استخدام الكمبيوتر أكثر متعة وتشويق . يمكن للمستخدم توجيه الأوامر والتعليمات لنظام التشغيل بطريقتين

١. موجه الأوامر Command Prompt

٢. الواجهة الرسومية GUI

أهم وظائف أنظمة التشغيل :

- التحكم فى وحدات التخزين والأجهزة الملحقة بالكمبيوتر (الطابعة – الماسح الضوئى – الخ)
- تنظيم تعامل البرمجيات مع الذاكرة
- نقل البيانات بين الوحدات المختلفة للجهاز وحفظها على وحدات التخزين
- التأمين (كلمة المرور – الصلاحيات المختلفة للمستخدمين)
- يوفر واجهة للمستخدم من خلالها يمكن للمستخدم التعامل مع الجهاز

تصنيف أنظمة التشغيل :

- **أنظمة التشغيل مغلقة المصدر ومنها**
- نظام التشغيل Mac Os : وهذا النظام مخصص بصورة اساسية لأجهزة أبل مآكنتوش وهو يتميز بواجهات



جذابة سهلة الاستخدام .

- نظام التشغيل Windows : من أشهر أنظمة التشغيل وأكثرها انتشاراً بالنسبة للأجهزة الشخصية

**أنظمة التشغيل مفتوحة المصدر مثل**

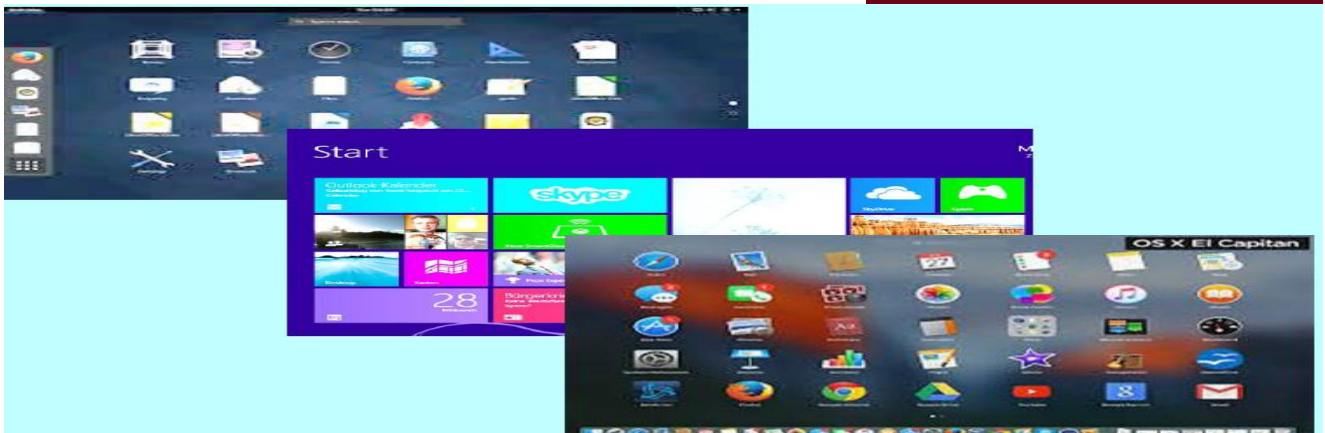
- نظام التشغيل Linux : وهو نظام تشغيل مفتوح المصدر قابل للتطوير يمتاز بسهولة الاستخدام وتوجد منها العديد من التوزيعات وأشهرها Fedora و Ubuntu

**أنظمة تشغيل الهواتف المحمولة :**

- يوجد منها أنظمة تشغيل مفتوحة المصدر ومغلقة المصدر ومنها نظام التشغيل اندرويد Android وهو نظام تشغيل مفتوح المصدر وهو لا يقتصر على الهواتف المحمولة وإنما يمكن استخدامه على الأجهزة اللوحية Tablets

**مميزات الواجهة الرسومية GUI لنظام التشغيل :**

- 1- عرض البرامج في شكل نوافذ منتظمة
- 2- استخدام القوائم المنسدلة البسيطة وأشرطة الادوات
- 3- إمكانية تشغيل عدة برامج في نفس الوقت
- 4- إمكانية استخدام اللغة العربية وغيرها من اللغات كواجهة تطبيق
- 5- توفير مستعرض لصفحات مواقع الانترنت

الشاشة الافتتاحية لنظام التشغيل :

تشابه المكونات الأساسية للشاشة الافتتاحية بين نظم التشغيل المختلفة :

- ١- الخلفية **Back ground** : عبارة عن لون أو صورة يمكن تغييرها بواسطة المستخدم
- ٢- أيقونات **Icons**: رموز صغيرة تستخدم في تشغيل البرامج المختلفة بطريقة سريعة بمجرد النقر المزدوج بالماوس .
- أشرطة **Bars** : يظهر بها مجموعة رموز أيقونات للبرمجيات المثبتة على نظام التشغيل وأخرى متعلقة ببعض الإعدادات الهامة لنظام مثل ضبط التاريخ والوقت والتحكم في الصوت والشبكة .
- ملحوظة : يمكن أن يحتوي الكمبيوتر على أكثر من نظام تشغيل ولكن عن بدء التشغيل يتم اختيار أحد هذه الأنظمة ليتم تحميله

الموضوع الثالث : التعامل مع الملفات والمجلدات**أولاً: التعامل مع الملفات Files:**

جميع الاعمال التي تقوم بتنفيذها على الكمبيوتر تحفظ داخل الذاكرة المؤقتة RAM وفي حالة انقطاع التيار الكهربى تفتقد تلك الذاكرة كل محتوياتها لذلك يجب حفظها على وسائط التخزين



الملف File: هو مجموعة من البيانات التي تخزن داخل وسائط التخزين بامتدادات مختلفة ويستطيع المستخدم

- التعامل معها سواء باسترجاعها أو تعديلها أو حذفها أو مشاركتها أو طباعتها
- اسم الملف يتكون من مقطعين الاول الاسم الاصلى للملف والثانى الامتداد ويكون من ثلاث حروف مثل **aml.Doc**
- يأخذ الملف شكلا معينا يختلف حسب التطبيق المستخدم فى أنشائه

أنواع الملفات :

- ملفات فيديو : تحتوى على مقاطع صوت وصورة ويتم أنشائه ببرامج تسجيل فيديو أو تسجيل صوت
- ملفات الصور: يتم أنشائها بواسطة برامج الرسوم وتتضمن بيانات رسومية ولها امتدادات مختلفة تحدد دقة الصورة ووضوحها وحجمها
- الملفات النصية : يوجد العديد من البرامج المكتبية مثل **Ms Office . Liber Office**
- ملفات النظام : وهى تخص نظام التشغيل والبرامج والأجهزة المتصلة بالحاسب ويجب عدم العبث بها أو حذفها حتى لا يختل عمل نظام التشغيل

إنشاء وحفظ الملف : قم بتشغيل أحد برامج منسقات النصوص واكتب إحدى العبارات النصية

حفظ الملف : فتح قائمة **File**

اختر الامر **Save as** يظهر مربع حوارى



١- نكتب اسم الملف

٢- تحديد مكان الملف

٣- أضغط الزر **Save**

ملاحظات :

- عند حفظ الملف لأول مرة تكون وظيفة **Save** مساوية للأمر **Save As**
- يمكن استخدام الأمر **Save As** لحفظ نسخة من الملف باسم جديد فى نفس مكان الحفظ الحالى أو فى مكان آخر

- يمكن استخدام مفاتيح الاختصار بلوحة المفاتيح **Ctrl + S** لحفظ الملف
- يفضل اختيار اسم للملف يناسب محتواه ليسهل تذكره
- يجب تذكر المكان الذي سيتم حفظ الملف فيه

الأمر حفظ باسم SAVE AS	الأمر حفظ SAVE
- يُستخدم عند إنشاء الملف لأول مرة.	- يمكن استخدامه عند إنشاء الملف لأول مرة .
- يُستخدم عند الحاجة إلى تغيير اسم الملف أو حفظ الملف بعد تعديله في ملف جديد، وكذلك عند الرغبة في حفظ الملف بامتداد مختلف.	- يُستخدم عند إجراء تعديل على الملف مع الرغبة في حفظ التعديل في نفس الملف كما هو وبنفس الاسم.

البحث عن ملف داخل جهاز الكمبيوتر :

يمكن أظهار شريط البحث بضغط على مفتاحي **Ctrl + F** من لوحة المفاتيح

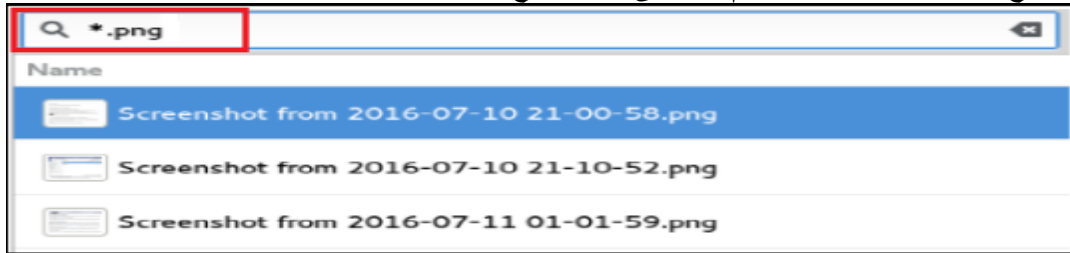
البحث باستخدام الاسم

يتم كتابة جزء من اسم الملف أو الاسم كاملا في شريط البحث فتظهر أسماء المجلدات التي تحتوي على هذا الاسم



البحث باستخدام امتداد الملف :

يتم وضع علامة * بدلا من الاسم الاصلى للملف مع كتابة الامتداد الملف ونفصل بينهما بنقطة مثل *.PNG *



ثانياً : التعامل مع المجلدات Folders:

تعريف المجلد : هو مكان داخل وسيط التخزين يحتوى على ملف أو مجموعة ملفات ويحتوى على مجلد أو أكثر تسمى مجلدات فرعية

خطوات إنشاء مجلد :

١- اضغط على زر الفارة الايمن في مكان المراد انشاء المجلد تظهر قائمة فرعية أو من لوحة المفاتيح اضغط على



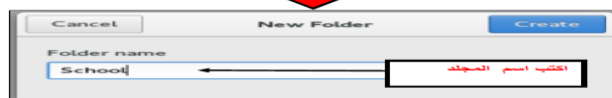
بنظام التشغيل فيدورا



٢- اختر New Folder

٣- أكتب اسم المجلد

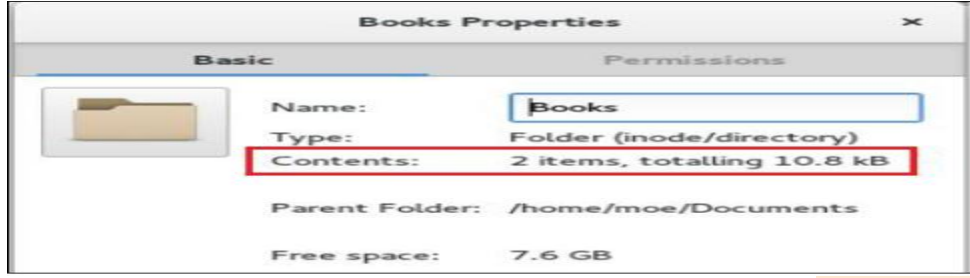
٤- اضغط زر Create



أول

الصف الأول الأعدادى

ومن خصائص المجلد تتعرف على حجمه وما يحتويه من ملفات ومجلدات



نسخ وقص المجلد :

خطوات نسخ المجلد : وهي نفس خطوات القص لكن بدلا من Copy اختر الامر :cut:

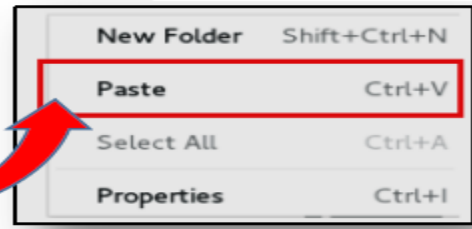
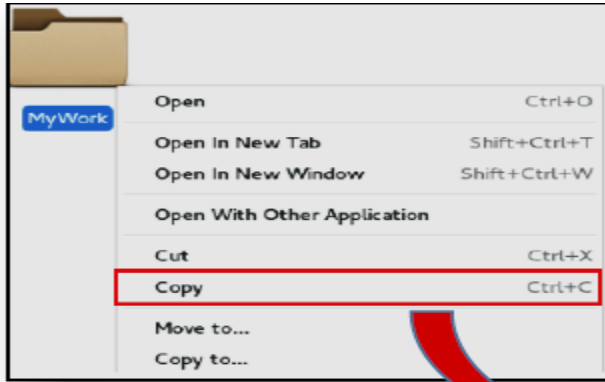
١- الضغط بزر الفأرة الايمن على المجلد

٢- اختر الامر Copy

٣- ننتقل الى المكان الجديد نفس وسيط التخزين أو مكان اخر

٤- نضغط بزر الفأرة الايمن لفتح القائمة الفرعية

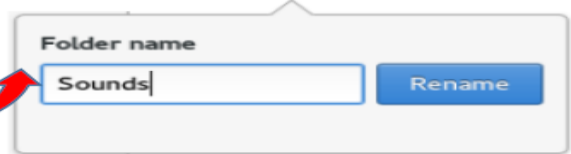
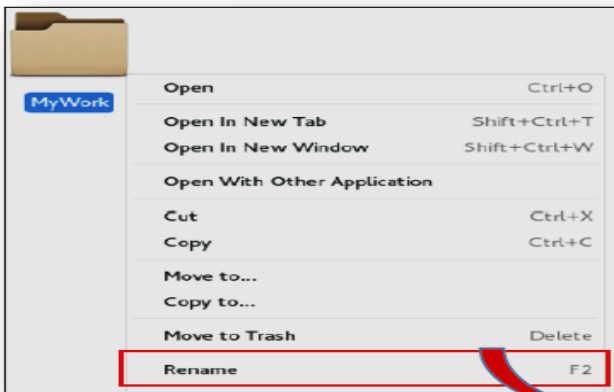
٥- اختر الامر Paste



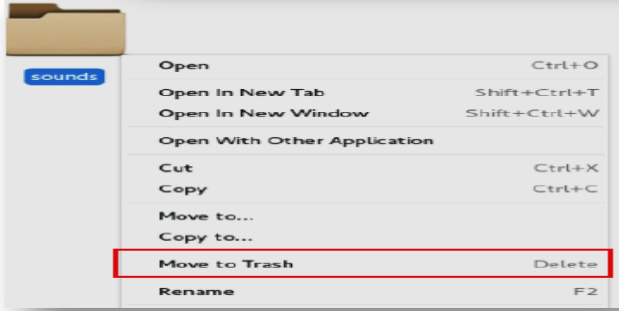
إعادة تسمية المجلد

لتغيير اسم المجلد نتبع الخطوات التالية:

- باستخدام القائمة المختصرة للمجلد .
- نضغط الأمر Rename .
- نكتب الاسم الجديد .
- نضغط الزر **Rename** .



حذف المجلد



لحذف المجلد نتبع الخطوات

التالية:

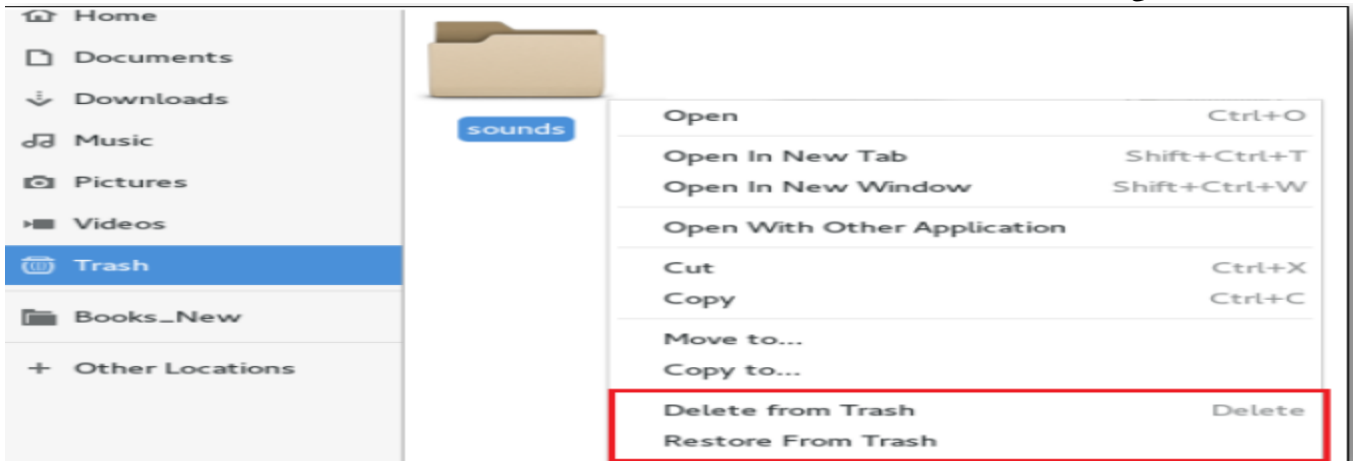
- باستخدام القائمة المختصرة للمجلد.
- نضغط الأمر Move to Trash.

استعادة المحذوفات (مجلدات أو ملفات):

أي ملف أو مجلد يتم حذفه ينتقل الى سلة المحذوفات Trash يمكن استعادته مره اخرى أو حذفه نهائياً

من خلال

- 1- ننتقل الى مجلد Trash
- 2- اضغط بزر الفارة الايمن على المجلد المطلوب استعادته
- 3- نضغط على Delete From Trash لحذف المجلد نهائياً
- 4- أو نضغط على Restore Form Trash لاستعادة المجلد



الموضوع الرابع : شبكات الكمبيوتر

تعريف شبكة الكمبيوتر وأهميتها :

هي ربط جهازين أو أكثر من خلال وسيط اتصال سلكي أو لاسلكي من أجل المشاركة في الموارد (البيانات أو الاجهزة)

فوائد شبكة الكمبيوتر :

- امكانية تبادل البيانات والبرامج بين أجهزة الشبكة .
- المشاركة في بعض المكونات المادية مثل (الطابعة أو الماسح الضوئي أو وحدات التخزين المختلفة)
- مركزية البيانات مثل (وجود فرع رئيسي لأحد البنوك به جهاز كمبيوتر مخزن به قاعدة بيانات لحسابات العملاء ويتصل بأجهزة الكمبيوتر الموجودة بباقي أفرع البنك حتى يت تحديث قاعدة البيانات من أي فرع للبنك

أنواع الشبكات من حيث المدى Network Scope :

1- شبكة محلية (LAN) Local Area Network :

هي شبكة محدودة المساحة أي داخل مبنى أو عدة مباني متجاورة وتستخدم في المؤسسات الصغيرة والمدارس والجامعات أو داخل المنزل

٢- شبكة واسعة المدى (WAN) Wide Area Network :

تستخدم لربط الأجهزة التي تفصلها مسافات كبيرة مثل المدن أو الدول أو القارات وهنا تستخدم طرق أخرى لتحقيق الاتصال بين الأجهزة تختلف عن الشبكة المحلية وتعتبر شبكة الانترنت نوع خاص من الشبكات الواسعة المدى

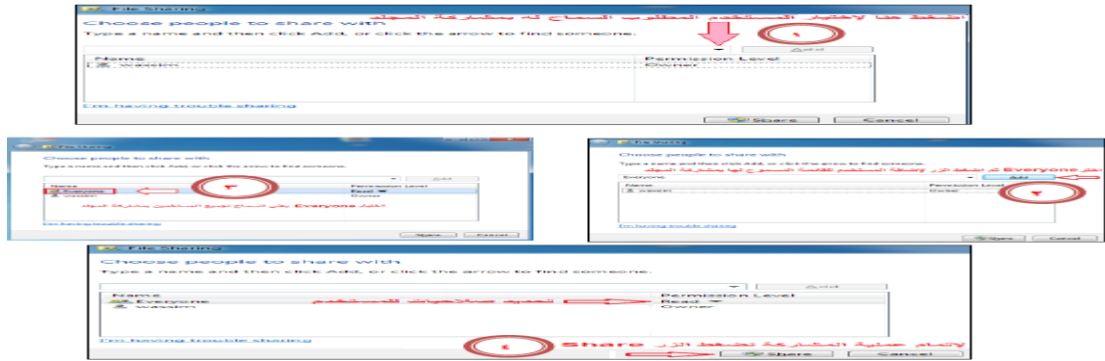
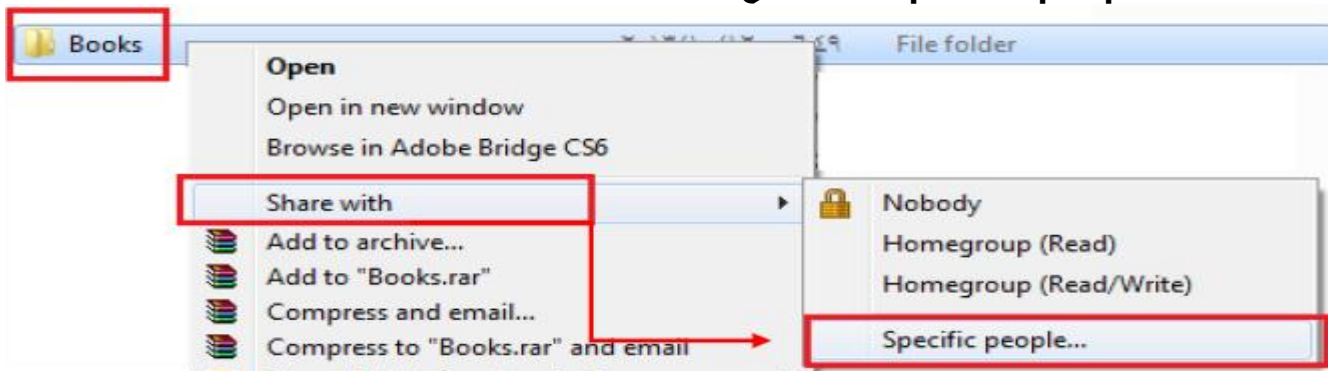
مشاركة الملفات File Sharing :

مفهوم مشاركة الملفات File Sharing :

هي عملية نشر معلومات مخزنة رقمياً مثل برامج الكمبيوتر أو الوسائط المتعددة (مقاطع الصوت والفيديو والصور) أو المستندات أو الكتب الإلكترونية أى إتاحة الوصول إليها من خلال شبكات الكمبيوتر حيث يتم مشاركة الملفات وكذلك بعض المكونات المادية مثل الطابعة بين أجهزة الشبكة

أولاً : مشاركة الملفات فى نظام التشغيل Windows :

- وضع الملفات داخل مجلد ثم عمل مشاركة للمجلد
- الوقوف على المجلد المراد مشاركتها والضغط بزر الفأرة الايمن واختر ShareWith
- اختر الأمر Specific people يظهر مربع حوارى



١- نختار المستخدم المطلوب السماح له بمشاركة المجلد من صندوق الاختيار، وليكن المستخدم

Everyone وذلك للسماح لجميع المستخدمين بمشاركة هذا المجلد.

٢- نضغط الزر Add لإضافة هذا المستخدم لقائمة المستخدمين المسموح لهم بالمشاركة.

٣- يمكن تحديد صلاحيات مختلفة من Permission Level حيث الاختيار Read يعني السماح

بقراءة الملفات فقط والاختيار Read/write يعني السماح بالقراءة والتعديل والحذف.

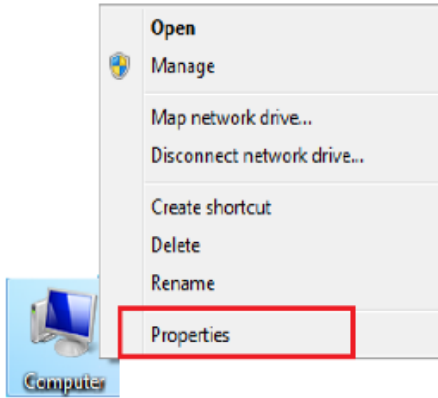
٤- نضغط Share لإتمام عمل مشاركة للمجلد بصلاحيات معينة.

لمعرفة اسم جهاز الكمبيوتر الخاص أو الذي تعمل عليه من خلال

١- فتح القائمة المختصرة لايقونة Computer على سطح المكتب

٢- الضغط على الامر Properties

٣- يظهر اسم جهاز الكمبيوتر فى الخانة Computer Name



Computer name, domain, and workgroup settings

Computer name: WAS-PC

Change settings

Full computer name: WAS-PC

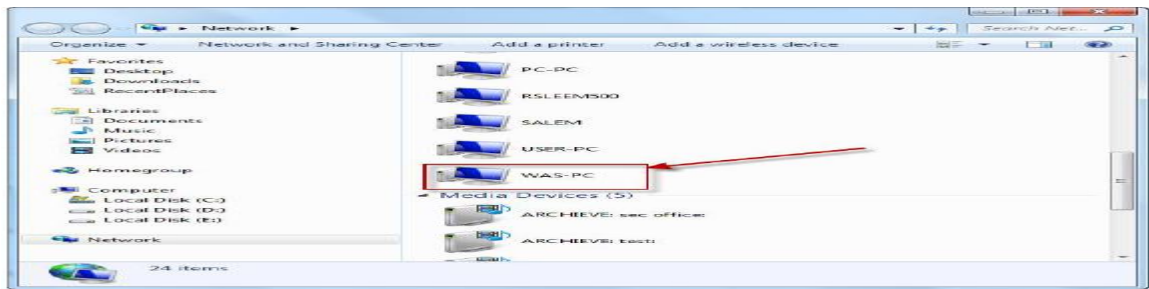
Computer description:

Workgroup: WORKGROUP

مفهوم مشاركة الملفات File Sharing:

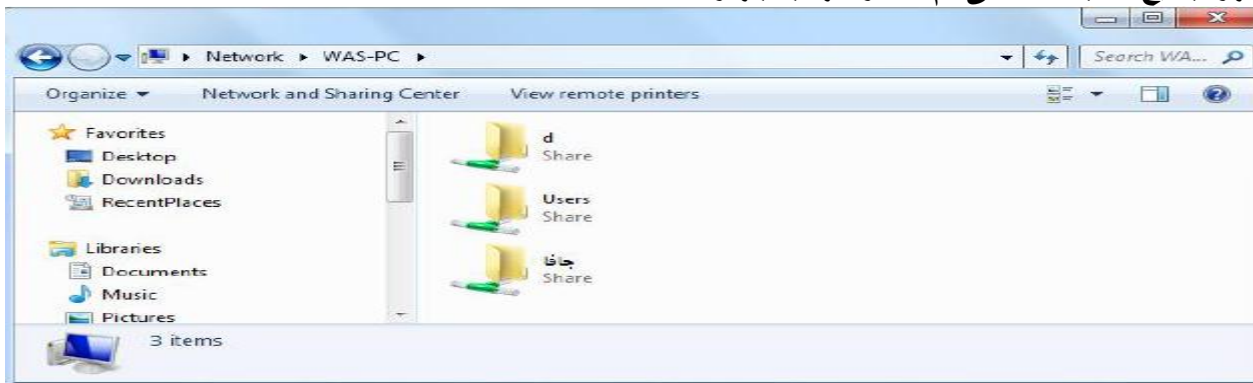
الوصول الى المجلد الذى تم عمل مشاركة لها من خلال الشبكة :

١- انقر على رمز الشبكة الكمبيوتر Network تظهر النافذة التالية



٢- نبحث عن الجهاز المطلوب الوصول اليها عن طريق اسمه وبالنقر المزدوج بالماوس يتم الدخول على الجهاز

٣- تظهر جميع المجلدات التى تم مشاركتها بالجهاز

**ملحوظة هامة:**

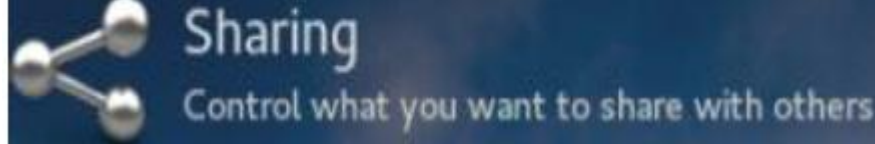
قد يتسبب استخدام الصلاحية Read/Write فى حدوث مشكلة حيث أنها تسمح للآخرين عبر الشبكة بتغيير المحتوى الذي تقوم بعمل مشاركة له وكذلك حذفه تماماً من على جهازك مما قد يتسبب فى اتلاف وتزييف المعلومات أو فقدها.

ثانياً : مشاركة الملفات في نظام التشغيل فيدورا Fedora:

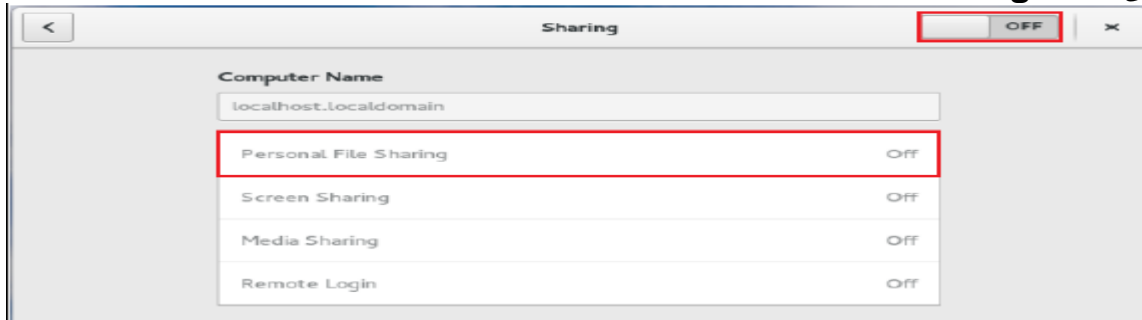
يمكن تنفيذ مشاركة الملفات في نظام التشغيل فيدورا من خلال السماح لمستخدمي الشبكة بالوصول الى مجلد اسمه Public داخل المجلد Home من خلال أجهزة الكمبيوتر الأخرى المتصلة بنفس الشبكة وبالتالي نضع الملفات المطلوب مشاركتها داخل مجلد Public

الإعدادات المطلوبة ليتم السماح للآخرين للوصول الى مجلد Public:

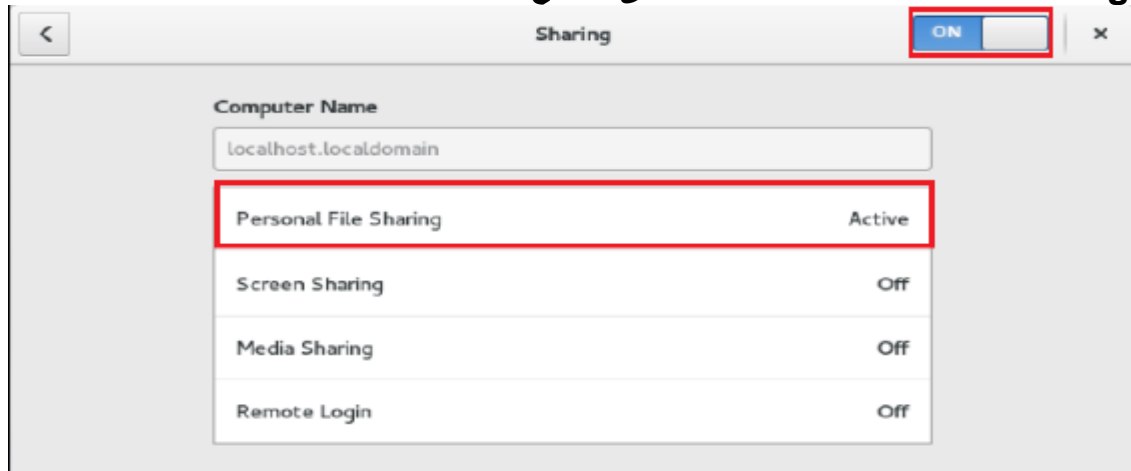
- 1- نضغط على **Activities** التي تظهر داخل الشريط العلوي للشاشة الافتتاحية لفيدورا
- 2- نبدأ في كتابة المصطلح **Sharing** في خانة البحث تظهر ايقونة **Sharing**



3- بالضغط على ايقونة **Sharing** تظهر نافذة ضبط إعدادات المشاركة



- 4- نضغط زر المشاركة أعلى يمين النافذة على الوضع **ON**
- 5- نضغط **Personal File Sharing** ايضاً على الوضع **ON**



بذلك يمكن للمستخدمين الآخرين لنفس الشبكة الآن الوصول الي جهازك عن طريق اسمه، وبالتالي الوصول الى مجلد **Public** الخاص بك من خلال أجهزتهم ويمكنهم عند ذلك الوصول للملفات الموجودة بداخله.
ملحوظة: يمكن معرفة اسم الجهاز من الإعدادات (Settings) أيقونة **Details**.

الوحدة الثانية للصف الاول الاعدادى إنشاء ومعالجة الصور

الموضوع الاول : مقدمة لأساسيات إنشاء ومعالجة الصور

برامج إنشاء ومعالجة الصور :

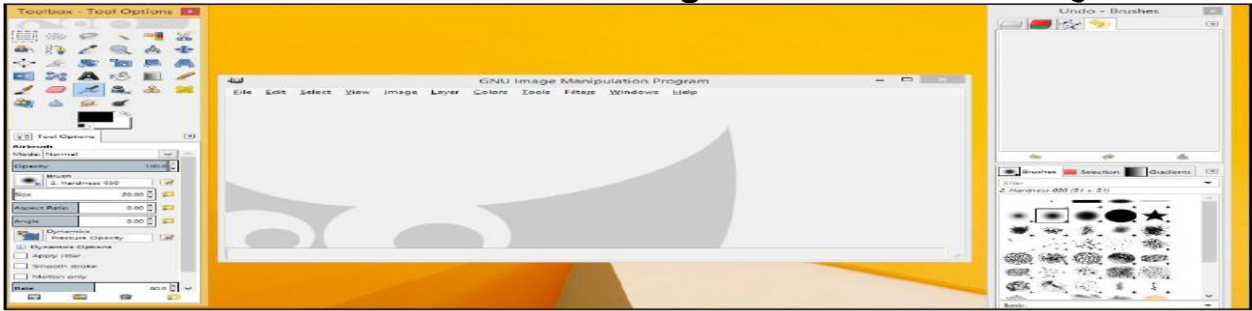
هى برامج تستخدم لتعديل وإنشاء الصور والتصميمات الرسومية المختلفة وتمكن المستخدم من التعديل بالصور الفوتوغرافية والرسومات وهناك العديد من تلك البرامج مغلقة المصدر مثل برنامج Adobe Photoshop وبرامج مفتوحة المصدر مثل برنامج Gimp

تحميل برنامج Gimp لإنشاء ومعالجة الصور : وتجهيز

تستطيع تحميل البرنامج من الرابط التالى <http://www.gimp.org>

واجهة البرنامج تكون متاحة فى شكلين :

- نافذة ذات وضع متعدد multi-window mode
- نافذة ذات وضع واحد single window mode



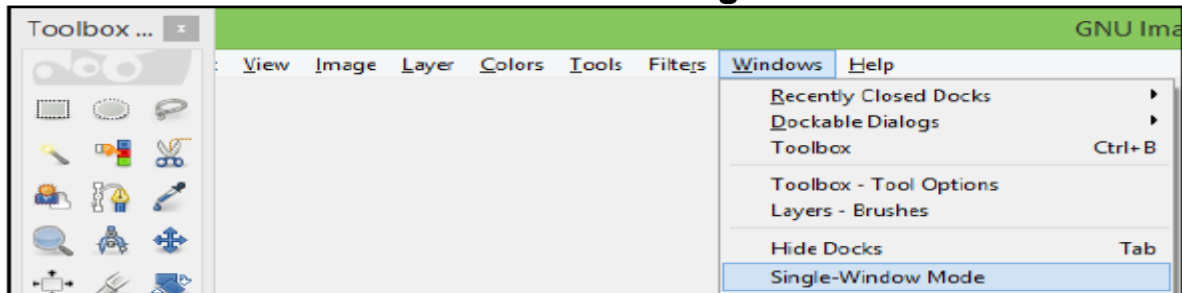
واجهة برنامج Gimp "نافذة ذات وضع متعدد multi-window mode"

ملاحظة هامة :

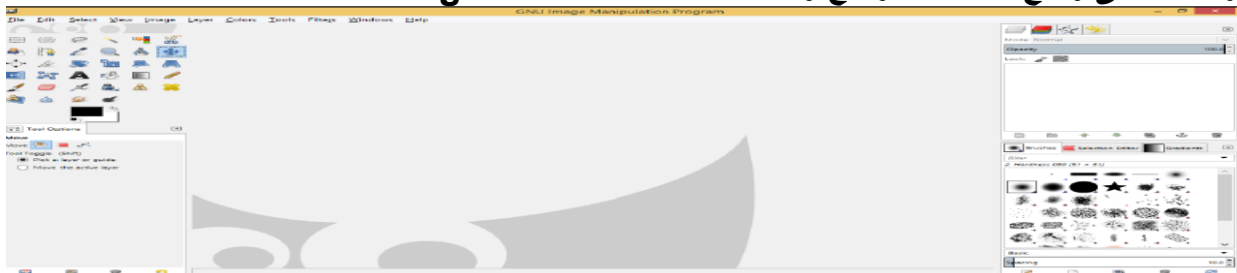
عند فتح برنامج Gimp لأول مرة يكون فى وضع نافذة ذات وضع متعدد multi-window mode لجعل النافذة ذات وضع واحد من خلال

١- فتح قائمة Windows

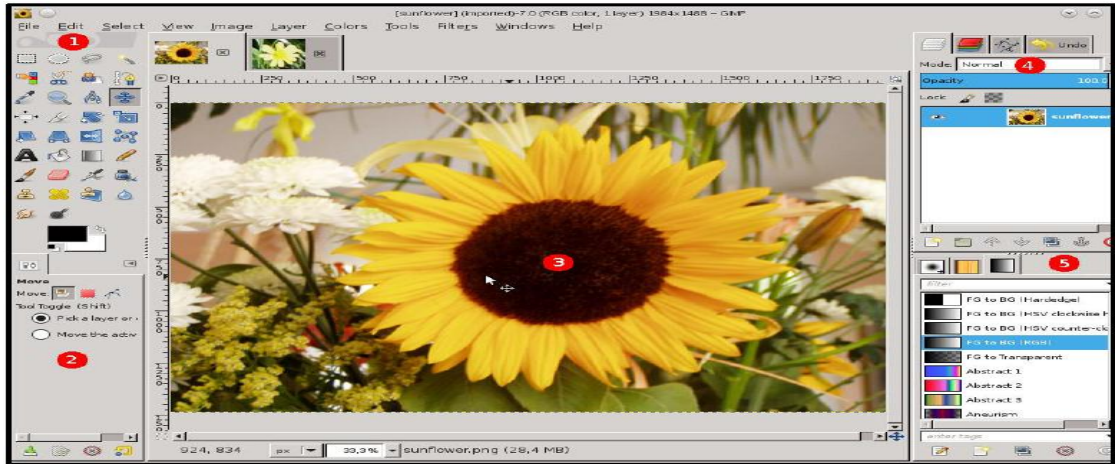
٢- اختر Single-Window Mode



فتظهر النافذة فى وضع نافذة ذات وضع واحد single window mode



بعد غلق البرنامج وإعادة فتحه يظل فى وضع نافذة ذات وضع واحد Single-Window Mode مكونات واجهة برنامج Gimp الافتراضية:



١. مربع الأدوات The Main Toolbox :

يحتوى مربع الأدوات على العديد من الأدوات مثل أدوات التحديد – أدوات الألوان والخلفية

٢. صندوق خيارات الأدوات Tool options dock :

يظهر اسفل مربع الأدوات وتظهر بها خيارات الأداة الحالية المختارة

٣. نوافذ الصور Image windows :

عند فتح أكثر من صورة بالبرنامج تظهر كل صورة فى نافذة ويمكن التنقل بينها

٤. صندوق الطبقات ، قنوات ، مسارات ، التراجع The Layers, Channels, Paths, Undo :

History dock :

يحتوى على عدة تبويبات مثل تبويب الطبقات Layers

٥. صندوق (فرش / نماذج / التدرجات اللونية) Brushes/Patterns/Gradients dock :

يحتوى على تبويب الفرش Brushes ، تبويب النماذج ، تبويب التدرجات اللونية Gradients

استخدام المساعد F1 للتعرف على مكونات واجهة البرنامج :

١- الضغط على أحد أدوات التحكم مثل أداة "Rectangle"

٢- قراءة التلميح الخاص بها

٣- الضغط على F1 لظهور مساعد البرنامج مع مراعاة توصيل الكمبيوتر بالانترنت



ملاحظات هامة:

- فى حالة غلق أحد تلك الصناديق أو التبويبات (مربع الأدوات، صندوق خيارات الأدوات،....) يمكن إعادتها

من خلال القوائم: Windows → Recently Closed Docks

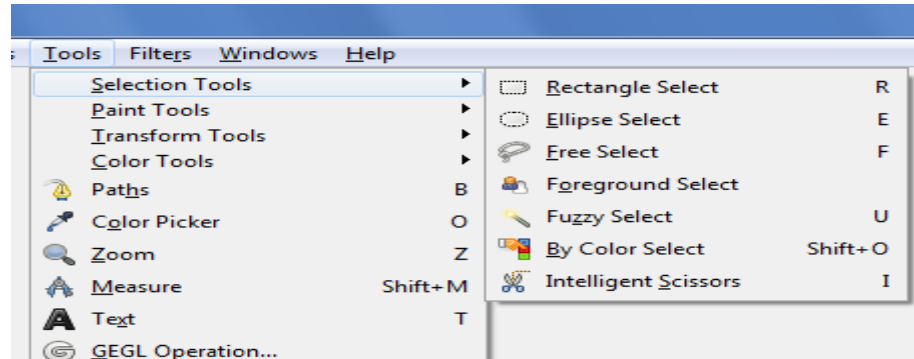
- لإضافة أو إغلاق أو تحريك أحد التبويبات بالصندوق يتم الضغط على الركن الأيمن العلوي لفتح قائمة منسدلة واختيار المطلوب.

- للإطلاع على مزيد من المعلومات حول برنامج Gimp لإنشاء ومعالجة الصور يمكن الذهاب للرابط <http://docs.gimp.org/2.8/en> بموقع البرنامج.

أدوات التحديد Selection Tools

تستخدم أدوات التحديد لتحديد جزء أو أكثر من الصورة للتعامل معها مثل حذف ، قص ، نسخ ، لصق حتى لا يتم التغيير بالصورة بأكملها

١- فتح قائمة Tools ٢- اختر Selection Tools



اضغط على الاداة **Rectangle** من مربع الادوات وللتحديد بالضغط مع السحب فوق الصورة في المكان المراد تحديده فيتم رسم مستطيل

أولاً: أداة التحديد **Rectangle Tool**:



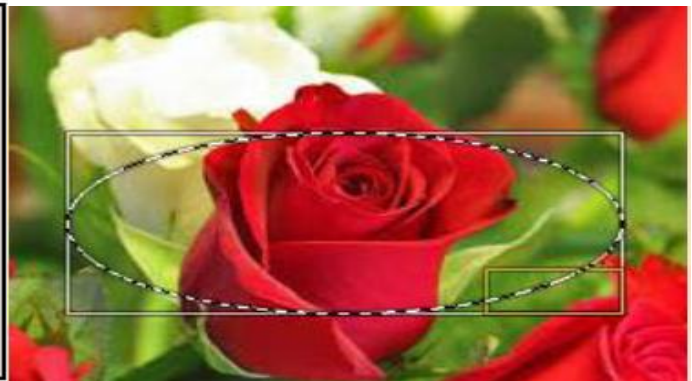
- خطوات تحديد جزء من الصورة
- ١- اضغط على أداة المستطيل
 - ٢- اضغط على الجزء المراد تحديده بالضغط والسحب

ملاحظة :

- المؤشر داخل التحديد يأخذ الشكل حيث يمكن تحريك مستطيل التحديد .
- المؤشر خارج التحديد يأخذ الشكل بالضغط والسحب يتم تغيير مكان التحديد .

ثانياً: أداة التحديد **Ellipse Select**:

تستخدم أداة التحديد **Ellipse Select** لتحديد جزء بيضاوي الشكل للصورة بالضغط والسحب على الجزء المراد تحديده



ثالثاً: أداة التحديد **Free Select (Lasso)**:

أداة التحديد الحر Free Select (Lasso) تستخدم لتحديد جزء غير منتظم من الصورة بطريقة حرة



الصورة بعد التحديد



خطوات قص جزء من الصورة

١- حدد الجزء المراد قصه

٢- فتح قائمة Edit اختر الامر Cut

تستطيع إزالة التحديد من قائمة None Select اختر

رابعاً: أداة التحديد Fuzzy Selection (Magic Wand) tool

تستخدم أداة التحديد Fuzzy Selection (Magic Wand) tool لتحديد مساحات لونية متشابهة بالصورة



الصورة بعد التحديد باستخدام Fuzzy Selection



الصورة قبل التحديد

خامساً: أداة التحديد بالمقص الذكي Intelligent Scissors

تعتبر تلك الأداة مفيدة عند محاولة تحديد منطقة محددة أو مميزة بلون واضح وقوى حيث تتغير الألوان عند حواف

تلك المنطقة بطريقة واضحة

يتم استخدام تلك الأداة بعمل نقاط ارتكاز بالضغط والسحب حول المنطقة ذات اللون المميز عن باقي المناطق الأخرى



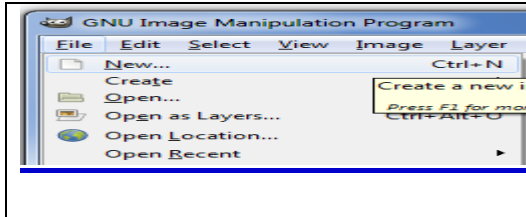
الصورة بعد الإنتهاء من التحديد



الصورة أثناء التحديد

الموضوع الثاني : تصميم وإنشاء رسومات جديدة

لإنشاء ملف صور جديدة :



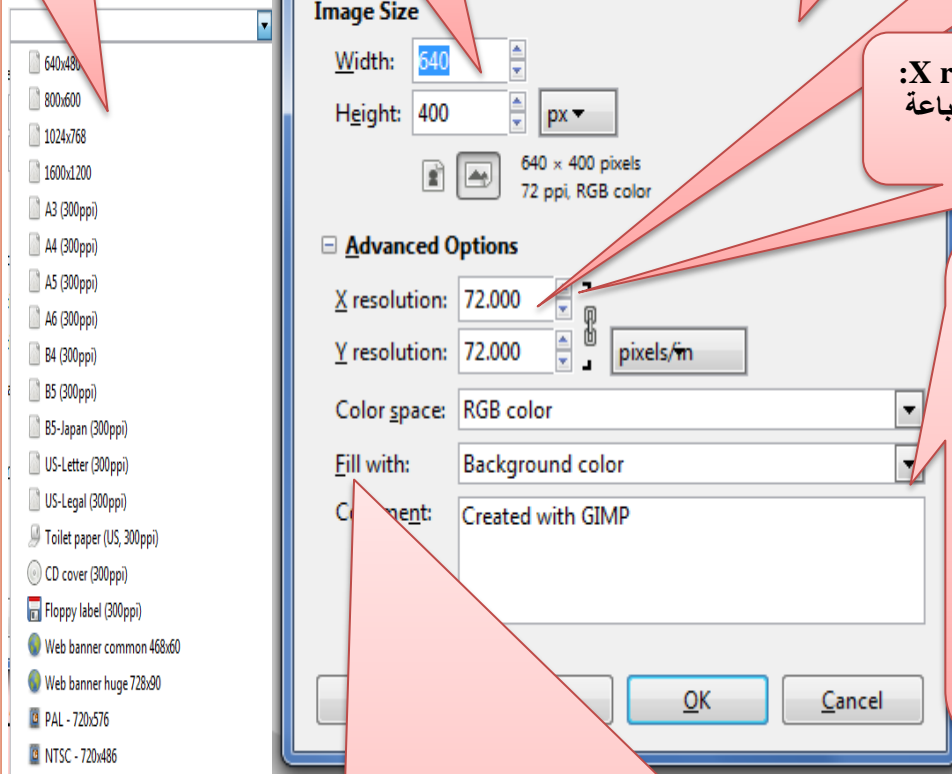
File قائمة
New الامر
من المربع الحوارى حدد أبعاد الصورة الطول والعرض ودقة الصورة وضع اللونى للصورة ولون تعبئة الصورة

Image Size: لتحديد أبعاد الصورة الجديدة من الطول **Height** والعرض **Width** بالضغط على الاسهم

Template: هى قوالب معدة مسبقاً لأبعاد ودقة الصورة وبالضغط على السهم المقابل ويتم الاختيار منها قالب مناسب

Advanced : Options
هى خيارات متقدمة عند الضغط على + يظهر باقى أجزاء المربع الحوارى

القوالب **Template**



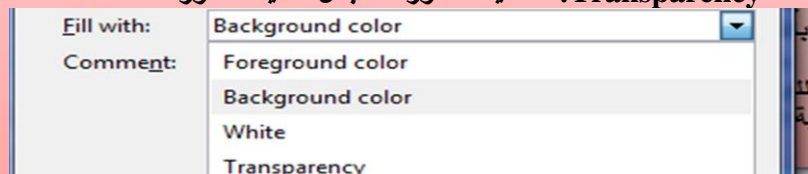
:X resolution and Y resolution
تستخدم لتحديد دقة الصورة عند الطباعة ولا تؤثر فى أبعاد الصورة :

Color Space: لتحديد الوضع اللونى للصورة **RGB color** وهي صورة تستخدم نظام الألوان الأحمر والأخضر والأزرق أو **grayscale** وهي صورة تستخدم اللون الأسود والابيض والتدرجات الرمادية بينها



File With: تستخدم لتحديد لون تعبئة الصورة الجديدة والتي يمكن أن تكون

- **Background color**: باللون الخلفى الحالى الذى يظهر فى مربع الأدوات **Toolbox**
- **Foreground Color**: باللون الأمامى الحالى الذى يظهر فى مربع الأدوات **Toolbox**
- **White**: تعبئة الصورة باللون الابيض
- **Transparency**: شفافية الصورة أة جعل خلفية الصورة شفافة

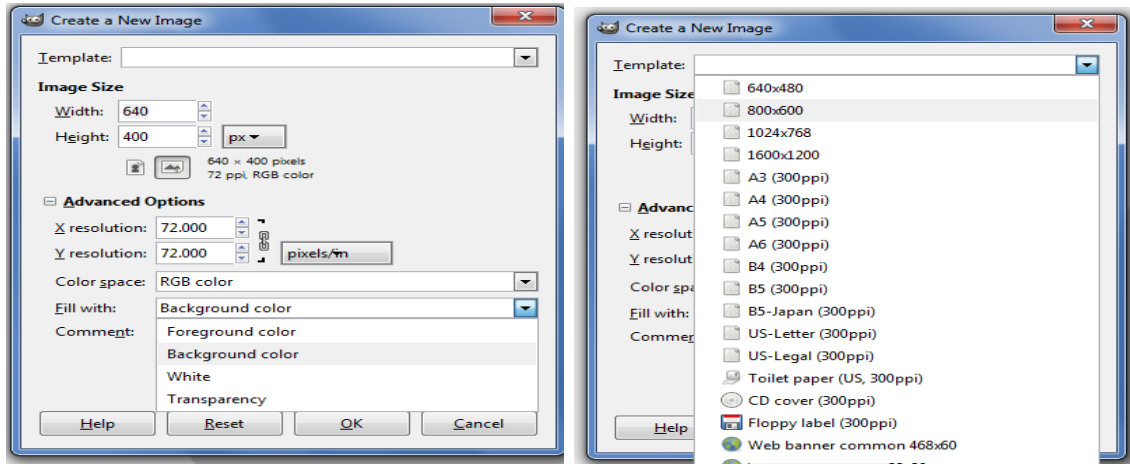


خطوات إنشاء ملف صورة جديدة باستخدام Template لتحديد الأبعاد ولون الخلفية لتعبئة الصورة الجديدة :



- اختيار لون الخلفية بالضغط على مربع لون الخلفية في مربع الأدوات
- من المربع الحوارى لتغيير لون الخلفية **Change Background color** كالآتى :
 - 1- الضغط مع السحب لتغيير اللون
 - 2- **Current** هو اللون الخلفى الحالى
 - 3- اضغط **OK**

- من قائمة **File** اختر **New** ومن المربع الحوارى اختر **٦٠٠ X ٨٠٠** من **Template**
- اختر **Background color** من **Fill With**
- اضغط **OK**



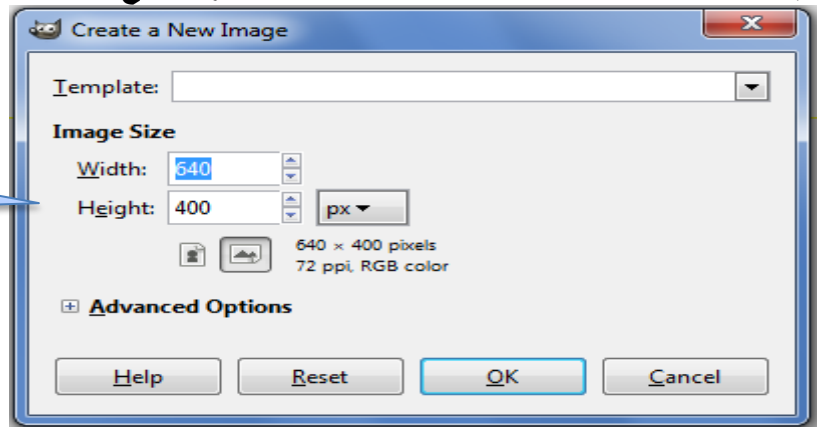
بالضغط على الأداة تكون الخلفية باللون



تصميم رسومات بسيطة

- إنشاء ملف جديد من قائمة **File** اختر **New** يظهر مربع حوارى لتحديد أبعاد الصورة

تحديد أبعاد الصورة

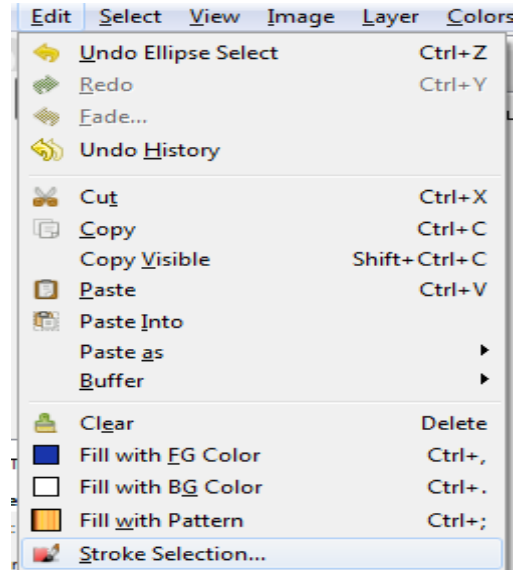
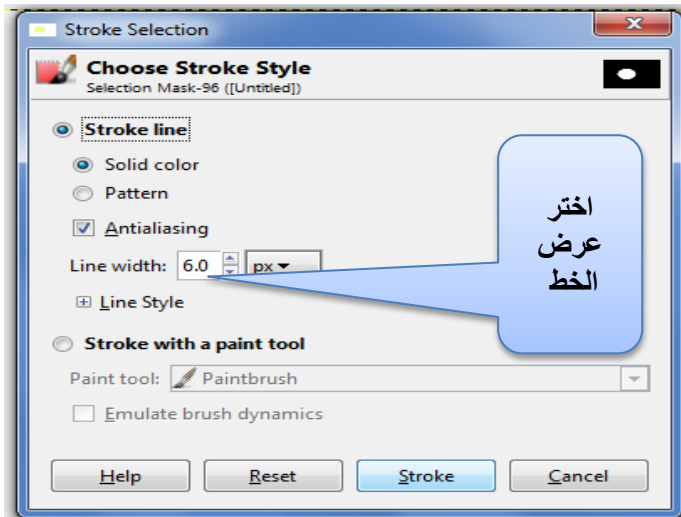


- أختار أدوات التحديد الحر **Lasso** لرسم الاحرف أو اى شكل مراد رسمه
- 1- لرسم الحرف الاول **A** بالضغط مع السحب بأداة التحديد الحر حتى يتم الانتهاء من رسم الحرف
- 2- ولرسم الحرف الثانى **M** يجب ملاحظة أنه عند الضغط والسحب لرسمه يتم أختفاء تحديد الحرف الاول **A** وكذلك الحرف الثالث **L**
- 3- وللأحتفاظ بالتحديد السابق من خيارات أداة التحديد الحر **Lasso** يتم الضغط على اختيار إضافة تحديد **Add to current Select**
- 4- أختار أداة الملء اللونى **Bucket Fill Tool** فى داخل التحديد يتم تعبئة التحديد باللون الامامى



خطوات رسم شكل بيضاوى بحدود ذات لون أزرق وتعبئة باللون اخر

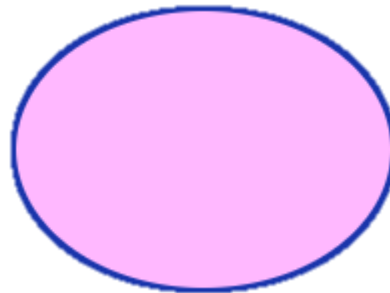
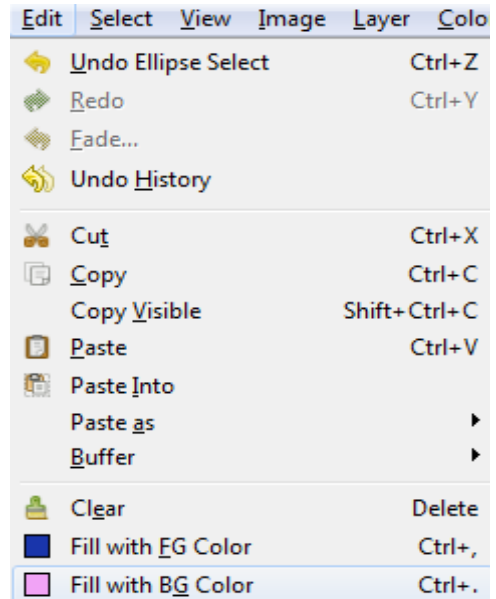
- 1- إنشاء ملف جديد من قائمة **File** اختر **New**
- 2- أختار أداة التحديد **Ellipse**
- 3- اختر اللون الامامى أزرق من مربع الأدوات
- 4- من قائمة **Edit** اختيار **Stroke Selection** فيظهر مربع حوارى **Stroke Selection**



١- اختر عرض خط **Line width** من المربع الحوارى السابق ثم الضغط على زر "**Stroke**" فيتم رسم حدود الشكل البيضاوى باللون الأزرق

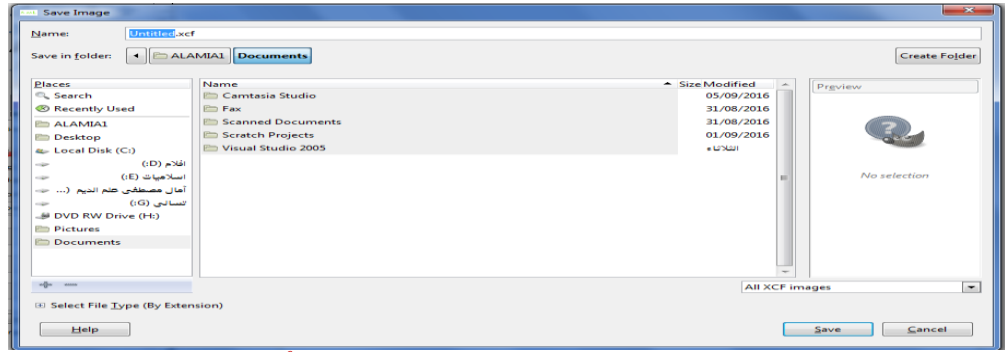


٢- اختر اللون الامامى من مربع الادوات
٣- من قائمة **Edit** اختر **Fill with FG Color** فيتم تعبئة التحديد باللون الامامى وهو اللون الأصفر



خطوات حفظ الصورة **Save Image**:

- ١- فتح قائمة **File**
- ٢- اختر الامر **Save**
- ٣- اختر من المربع الحوارى المكان وكتب اسم الصورة وحدد الامتداد **Xcf** ليتم حفظ جميع المعلومات عن الصورة طبقات او شفافية وهذا الامتداد مفيد فى اعادة فتح الصورة والتعديل فيها
- ٤- أضغط على زر **Save**

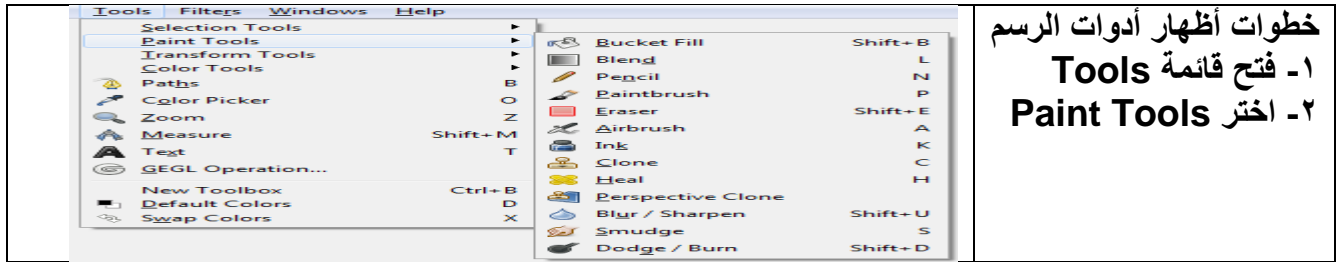


الموضوع الثالث : أدوات الرسم

أدوات الرسم Paint Tools:

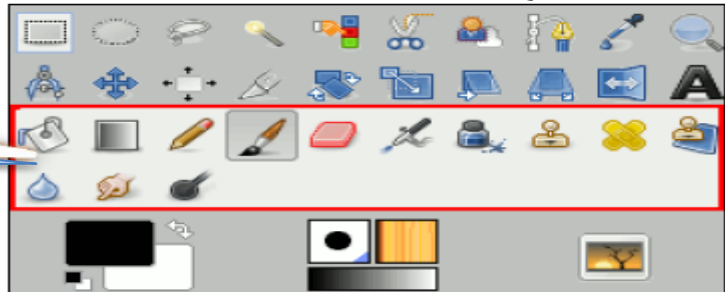
أستخدامات أدوات الرسم

- ١- الرسم اليدوى الحر
- ٢- لعمل تدرج لوني
- ٣- لمزج اللون الحالى مع الألوان المحيطة به
- ٤- لنسخ جزء من الصورة فى مكان آخر بنفس الصورة

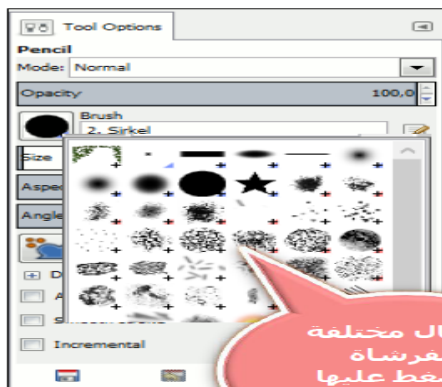


أو من خلال مربع الأدوات Tools Box

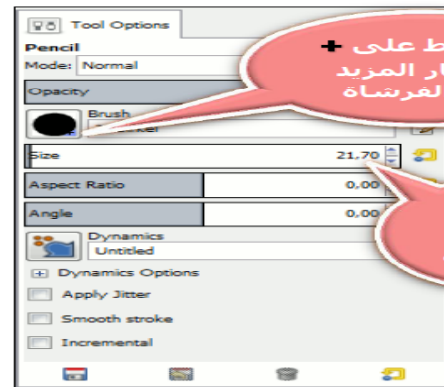
أدوات الرسم



أولاً: أداة الرسم Pencil tool: تستخدم أداة القلم Pencil tool للرسم اليدوى الحر وتستطيع التغير فى شكل الفرشاة



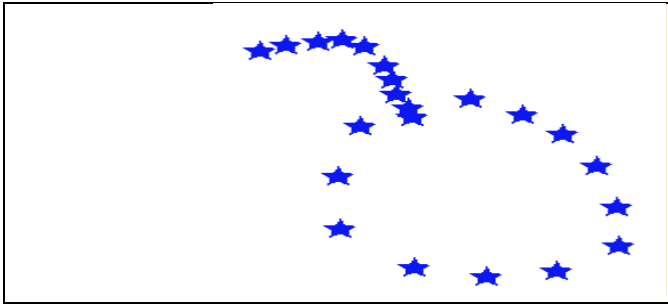
اشكال مختلفة للفرشاة بالضغط عليها يتم اختيارها



بالضغط على + لإظهار المزيد من الفرشاة

لتغيير حجم الفرشاة

خطوات الرسم بأداة الرسم Pencil tool



اختر الأداة Pencil tool
اختر شكل الفرشاة المناسب
اختر اللون الامامى أزرق
اضغط بزر الفارة لرسم الشكل المناسب

ثانياً: أداة الرسم Blend tool : تستخدم الأداة فى التدرج اللونى باستخدام اللون الامامى أو اللون الخلفى ويتم التعديل فى خيارات الأداة للحصول على التدرج اللونى المطلوب

خطوات الرسم بأداة الرسم Blend tool

١- إنشى ملف جديد

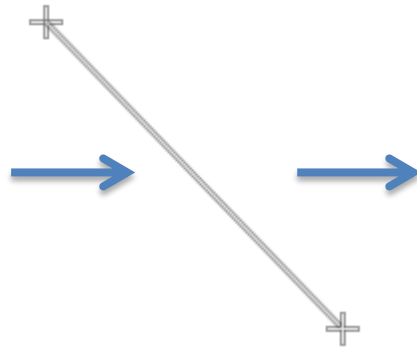
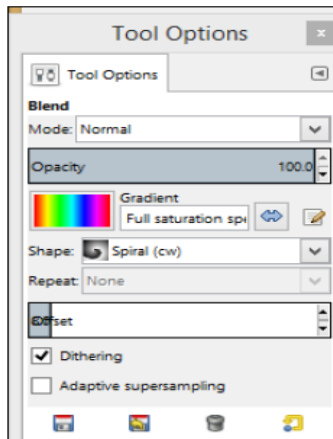


٢- اختر أداة Blend tool

٣- اختر شكل التدرج اللونى

٤- اختر اتجاه التدرج اللونى

٥- قم بعمل تدرج لوني بالضغط والسحب داخل نافذة الصور



ثانياً: أداة الرسم Smudge tool :



خطوات الرسم بأداة الرسم Smudge tool

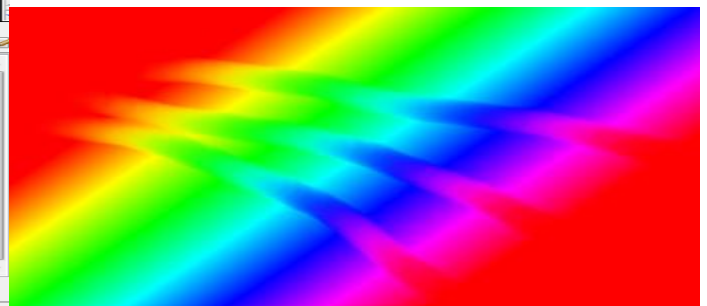
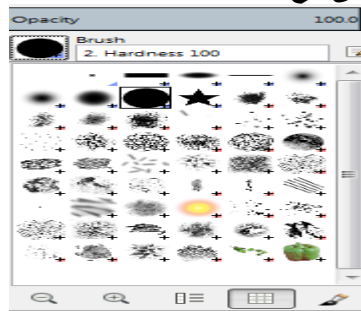
١- استخدم نفس الصورة السابقة لتعديل فيها



٢- اختر أداة Smudge tool

٣- اختر شكل وحجم الفرشاة

٤- بالضغط مع السحب بالأداة فى الصورة لمزج اللون الحالى مع الألوان المحيطة



ثالثاً: أداة الرسم Clone tool :

تستخدم أداة Clone tool لنسخ جزء من الصورة في مكان آخر في نفس طبقة الصورة ومن أشهر استخداماتها التعديل والإصلاح في الصور

خطوات استخدام أداة الرسم Clone tool :

- ١- مشاهدة الصورة لمعرفة الجزء المطلوب نسخه
- ٢- اختيار الأداة Clone
- ٣- الوقوف بال مؤشر على بداية المكان المراد أخذ نسخه منه بالصورة
- ٤- الضغط على مفتاح CTRL من لوحة المفاتيح فيتغير شكل المؤشر إلى
- ٥- التحرك إلى مكان المطلوب وضع نسخة به
- ٦- الضغط مع السحب لعمل نسخة
- ٧- عدم التوقف عن الضغط والسحب حتى يتم الانتهاء تماماً من النسخ

**ملاحظات هامة :**

- أثناء النسخ يجب الضغط والسحب في مكان النسخ حتى يتم الإنتهاء من الجزء المطلوب نسخه
- عند التوقف عن الضغط والسحب بالمؤشر ثم إعادة الضغط والسحب يتم النسخ من نقطة بداية التحديد
- للتحكم في النسخ يتم تغيير حجم وشكل الفرشاة المستخدمة من خيارات أداة Clone أدوات اخرى

- تستخدم أداة Ink مثل قلم الحبر للتحكم في رسم حدود وحواف مميزة بالفرشاة
- تستخدم أداة Eraser لإزالة مساحة لونية من الصورة أو الرسم
- تستخدم أداة Paintbrush للرسم بطريقة واضحة

الموضوع الرابع : أدوات النقل والتحجيم Transform tools

تستخدم أدوات Transform tools لتغيير من هنية الصورة بالنقل ، التحجيم ، تغيير أبعاد الصورة ، ويمكن الوصول إلى أدوات Transform tools من قائمة الأدوات Tools أو من خلال مربع الأدوات

أولاً: أداة التحريك Move tool :

تستخدم لتحريك الصورة أو طبقات الصورة أو التحديد أو النص



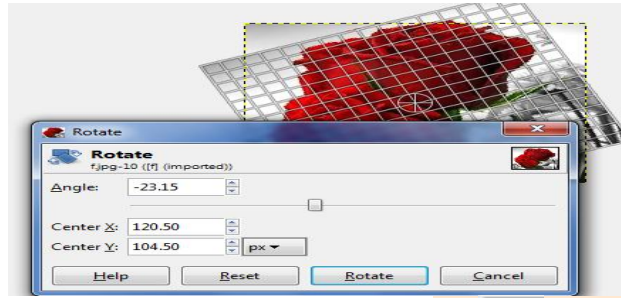
ثانياً: أداة القص Crop tool : تستخدم لقص جزء من الصورة
خطوات قص جزء من الصورة باستخدام أداة Crop :

- ١- فتح ملف الصورة
- ٢- اختر أداة القص Crop
- ٣- اضغط مع السحب لتحديد الجزء المطلوب الاحتفاظ به من الصورة
- ٤- اضغط على مفتاح Enter



ثالثاً: أداة الدوران Rotate tool : تستخدم لعمل دوران للصورة
خطوات عمل دوران للصورة باستخدام أداة Rotate :

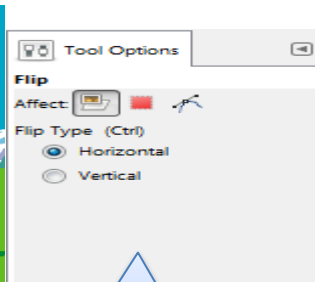
- ١- فتح ملف الصورة من مجلد الصور
- ٢- اختر أداة الدوران Rotate
- ٣- اضغط مع السحب على الصورة لدورانها
- ٤- اضغط على مفتاح Enter من لوحة المفاتيح



رابعاً: أداة الانعكاس Flip tool : تستخدم لعمل انعكاس راسي أو أفقي للصورة

خطوات عمل انعكاس للصورة باستخدام أداة Flip :

- ١- فتح ملف الصورة
- ٢- اضغط على الاداة Flip ثم اضغط على راسي او افقي لانعكاس الصورة كما بالشكل

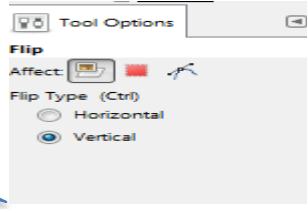


الصورة بعد استخدام أداة الانعكاس راسي

اختيارات انعكاس الصورة

الصورة الاصلية

الصورة بعد استخدام أداة الانعكاس أفقى



خامساً: أداة مقياس **Scale tool** : تستخدم لتغيير مساحة الصورة (الطول و العرض)

خطوات تغيير فى مساحة أحد الصور باستخدام أداة **Scale** :

١- فتح ملف الصورة

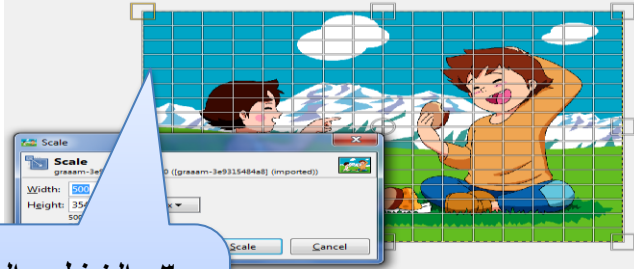


٢- اختر أداة **Scale tool**

٣- اضغط بالأداة على الصورة فيظهر مربع حوارى لتحديد أبعاد الصورة وأركان ارتكاز الصورة

٤- اضغط مع السحب على أحد أركان ارتكاز الصورة لتغيير أبعادها أو من خلال المربع الحوارى

٥- اضغط على مفتاح **Enter** من لوحة المفاتيح بعد الانتهاء من تغيير أبعاد الصورة

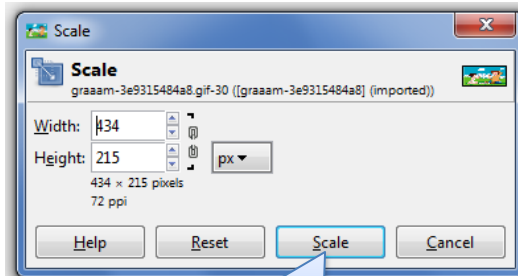


٣ - الضغظ مع السحب لأحد أركان ارتكاز الصورة لتغيير أبعادها أو من المربع الحوارى

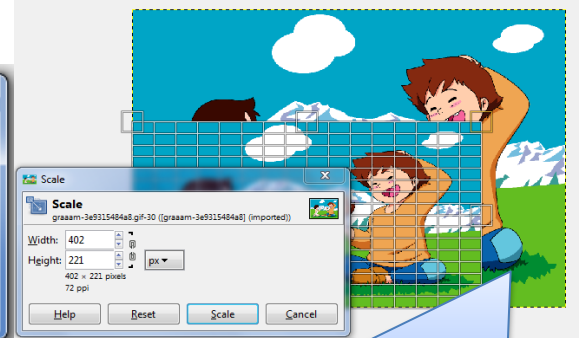
٢- أضغظ على أداة **Scale**



١- الصورة الاصلية



٥- أضغظ على زر **Scale**



٤- تحريك المربع لرؤية الصورة أثناء تغيير

٧- الشكل النهائى للصورة



٦- الصورة بعد تغيير الطول والعرض



٦- ثم أضغظ على الأداة **Crop** لقص الصورة وتكون بالشكل النهائى

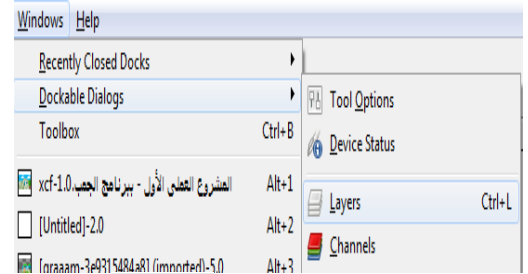
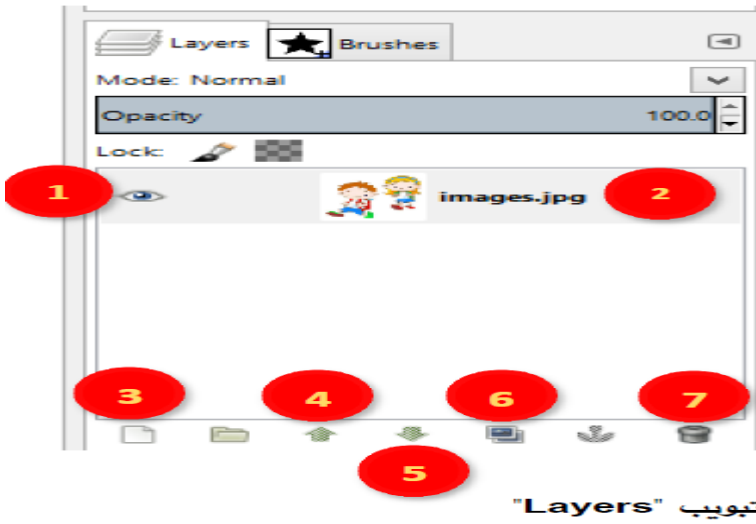
الموضوع الخامس : طبقات الصورة

يوجد تبويب الطبقات على Layers داخل تبويبات صندوق الطبقات (الطبقات ،قنوات ، مسارات ، التراجع) ،
ويستخدم تبويب Layers لتعديل والإضافة والتحكم في طبقات الصورة المختلفة

التعامل مع طبقات الصورة The Layers :

خطوات فتح التبويب Layers من خلال

- واجهة البرنامج الرئيسية أو
- خلال القوائم فتح قائمة Windows اختر Dockable Dialogs واختر Layers

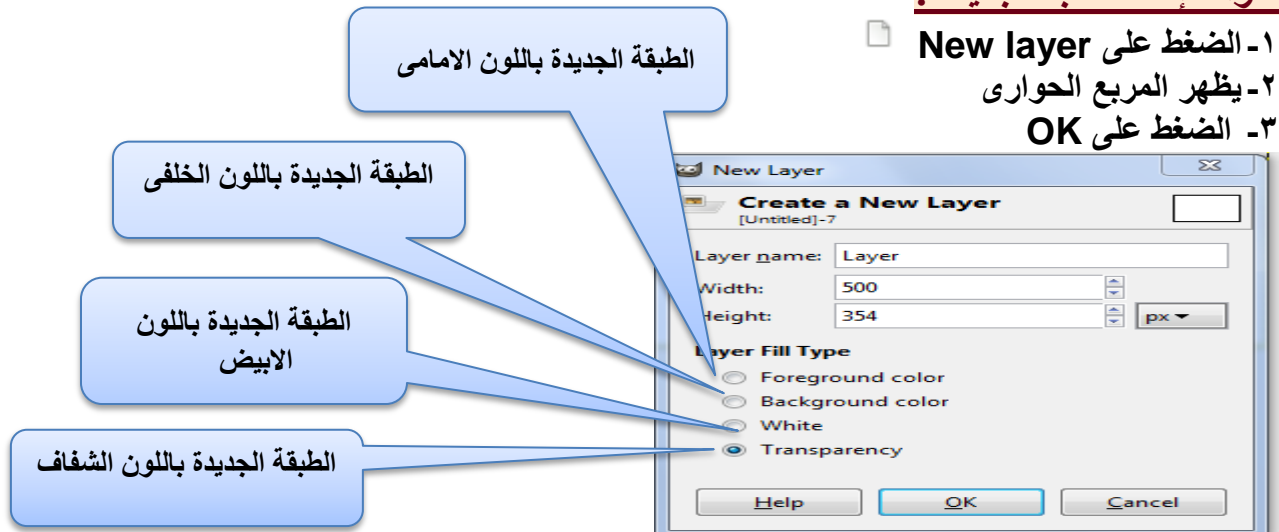


تبويب "Layers"

- 1- Layer visibility لجعل الطبقة مرئية
- 2- Layer thumbnail شكل مصغر للطبقة ويظهر بجانبه اسم الطبقة ويمكن تغييره بالضغط عليه
- 3- New layer لإضافة طبقة جديدة
- 4- Raise layer لتحريك الطبقة مستوى لأعلى
- 5- Lower layer لتحريك الطبقة مستوى لإسفل
- 6- Duplicate layer لنسخ الطبقة الحالية
- 7- Delete layer لحذف الطبقة الحالية

خطوات إضافة طبقة جديدة :

- 1- الضغط على New layer
- 2- يظهر المربع الحوارى
- 3- الضغط على OK



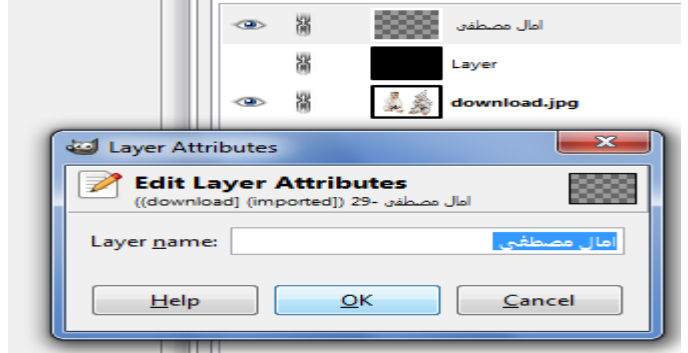
ملاحظة : للتعامل مع الطبقة يتم الضغط عليها فتصبح الطبقة الحالية **Active Layer** : لجعل الطبقة مرئية :

الضغط على الطبقة فتكون الحالية ولجعل الطبقة غير مرئية الضغط على رمز رؤية الطبقة **Layer visibility** فتختفي الطبقة

لاعادة اظهار محتوى الطبقة يتم إعادة الضغط على رمز رؤية الطبقة

خطوات إعادة تسمية الطبقة :

الضغط مرتين **Double Click** على الطبقة وإعطاء اسم لها نحذف الاسم ونكتب الاسم الجديد

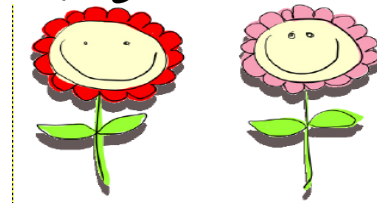


ملاحظات هامة :

- للتعامل مع الطبقة يجب التأكد من أنها الطبقة الحالية وذلك بالضغط عليها
- للسهولة في العمل مع أحد الطبقات يمكن إخفاء باقي الطبقات بالضغط على رمز رؤية الطبقة والتعامل مع الطبقة المطلوبة
- يمكن إعادة ترتيب الطبقات باستخدام الاسهم لأعلى ولأسفل في تبويب **Layers**

خطوات عمل ظل للصورة :

- 1- حدد اللون البيض بالصورة الاصلية بأداة **Fuzzy** التي حول الزهور ملاحظة
- هناك بعض الصور قد لا تسمح بعمل **Cut** أو **Delete** في جزء منها
- ولجعل الصورة قابلة لحذف جزء منها يتم اتباع التالي
- يجب التأكد من عدم وجود أي تحديد في الصورة من خلال **Select – None**
- من قائمة **Layers** اختر **Transparency** ثم اختر **Add Alpha Channel**
- وتمثل **Alpha Channel** شفافية الصورة
- 2- اضغط على مفتاح **Delete** من لوحة المفاتيح فيتم مسح المساحة البيضاء المحددة حول الزهور
- 3- إدراج طبقة جديدة باسم **Shadow**
- 4- من قائمة **Select** اختر **Invert** لعكس التحديد وتحديد شكل الزهور
- 5- تأكد من أن الطبقة الجديدة **Shadow** هي الطبقة الحالية تغيير اللون الامامي باللون الرمادي – استخدام أداة **Bucket Fill** لعمل التعبئة اللونية باللون الرمادي بداخل تحديد الزهور
- 6- أعد ترتيب الطبقات بحيث تكون الطبقة **Shadow** هي الطبقة السفلية
- 7- إزالة التحديد من قائمة **Select** اختيار **None**
- 8- حرك الطبقة العلوية للزهور باستخدام أداة **Move tool** لكي يظهر الظل



أداة النص Text Tool:

يجب ملاحظة عند استخدام أداة النص يتم إدراج طبقة جديدة تلقائياً للنص ومربع النص يظهر بنافاذة

الصورة

يتم تسمية الطبقة النص بكلمات من بداية النص المكتوب بالتحديد لتغيير لون الخط ونوع الخط من خيارات الأداة النص لتحريك النص يتم تحديد طبقة النص لتصبح الطبقة الحالية باستخدام أداة التحريك Move والوقوف على النص والضغط والسحب عليه فيتم تحريكه

للتعديل في النص يجب تحديد طبقة النص لتصبح الطبقة الحالية ثم تحديد النص داخل مربع النص والتعديل فيه
١- فتح ملف

٢- الضغط على أداة النص **A**

٣- السحب على المكان المراد وضع نص له

٤- تحديد لون وحجم الخط

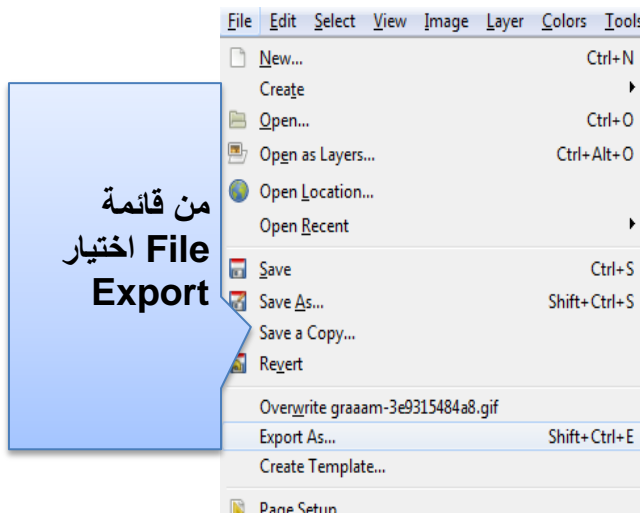
٥- كتابة النص

الوقوف بعيد على طبقة اخرى

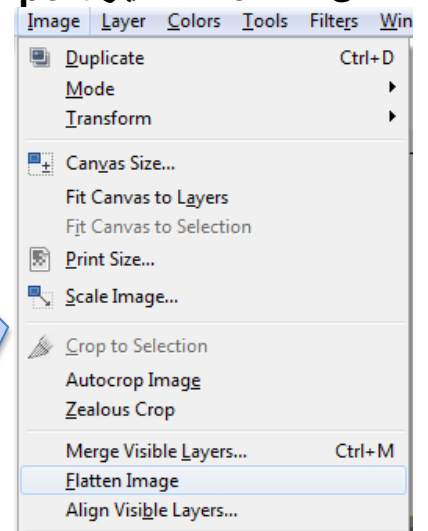


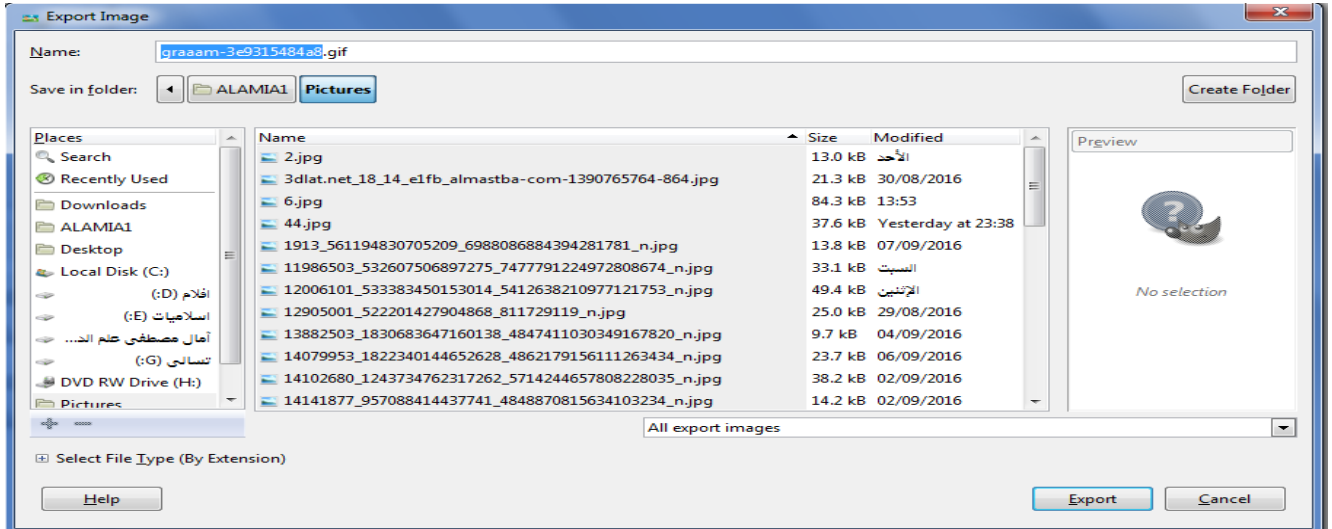
تصدير الرسمة الى ملف بامتداد مناسب :

- التأكد من أن جميع الطبقات مرئية Visible
- دمج جميع الطبقات ولدمج الطبقات لتصبح طبقة واحدة من قائمة Image اختيار Flatten Image
- من قائمة File اختيار Export تحديد الامتداد المناسب للملف واسم الملف



دمج جميع
الطبقات ودمج
الطبقات
لتصبح طبقة
واحدة من
قائمة Image
اختيار
Flatten



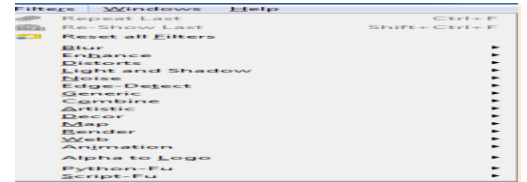


حدد مكان الملف بوسائط التخزين و اكتب اسم الملف واختار امتداد مناسب

الموضوع السادس : التعديل في مظهر الصور باستخدام Filters

التعديل في مظهر الصور باستخدام Filters

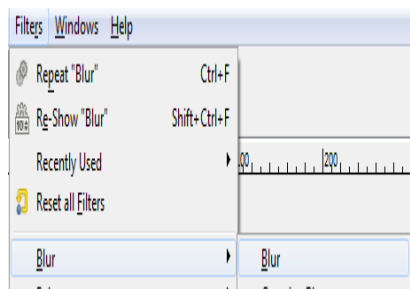
تستخدم Filters للمساعدة في التعديل من مظهر الصورة ولاستخدام الفلتر من قائمة Filters اختر الفلتر المناسب



أولاً : فلتر **Blur**: يستخدم فلتر Blur لطمس وتعيم الصورة من قائمة **Blur** → **Blur** Filters

الصورة بعد استخدام فلتر Blur

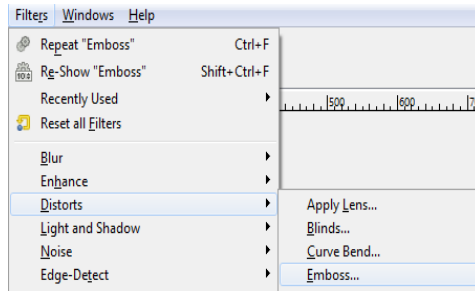
الصورة الاصلية



ثانياً : فلتر **Emboss**: **Emboss** → **Distorts** → **Emboss** Filters يظهر مربع حوارى للمعاينة نضغط OK

الصورة بعد استخدام فلتر Emboss

الصورة الاصلية



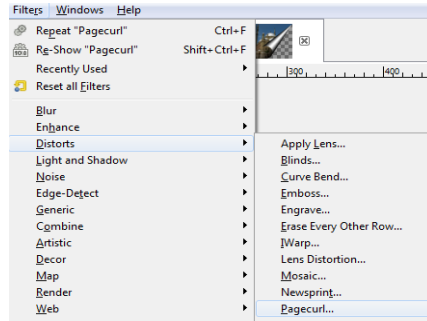
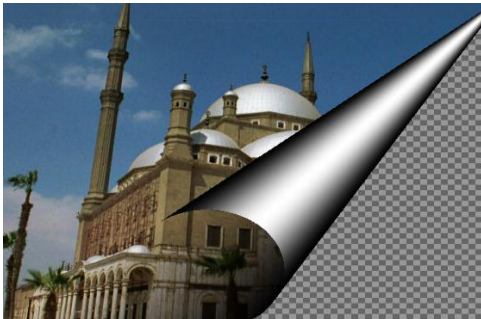
ثالثاً : فلتر PageCurl : PageCurl → Distorts → Filters يظهر مربع حوارى للمعاينة نضغط

OK

الصورة بعد استخدام فلتر PageCurl

الصورة الاصلية

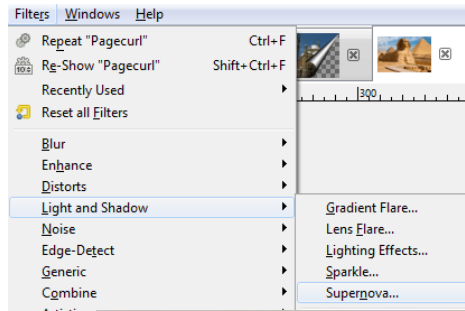
عند تطبيق فلتر Pagecurl يتم اضافة طبقة جديدة باسم curl layer



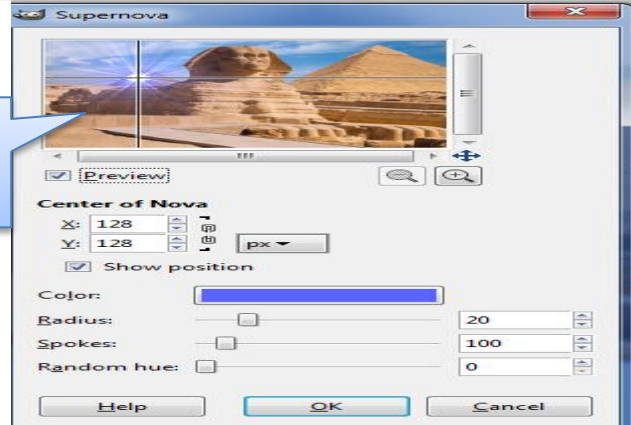
رابعاً : فلتر Supernova : Supernova → Light and Shadow → Filters

الصورة بعد استخدام فلتر Supernova

الصورة الاصلية



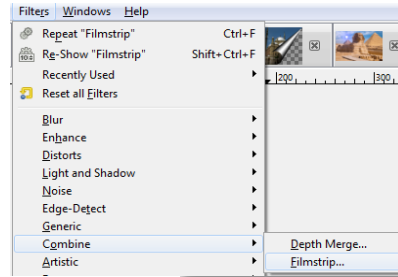
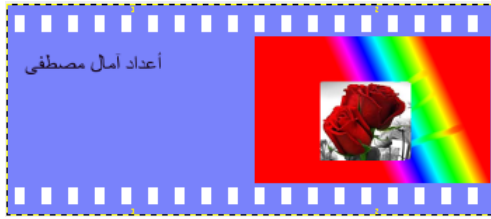
التعديل فى خصائص فلتر Supernova



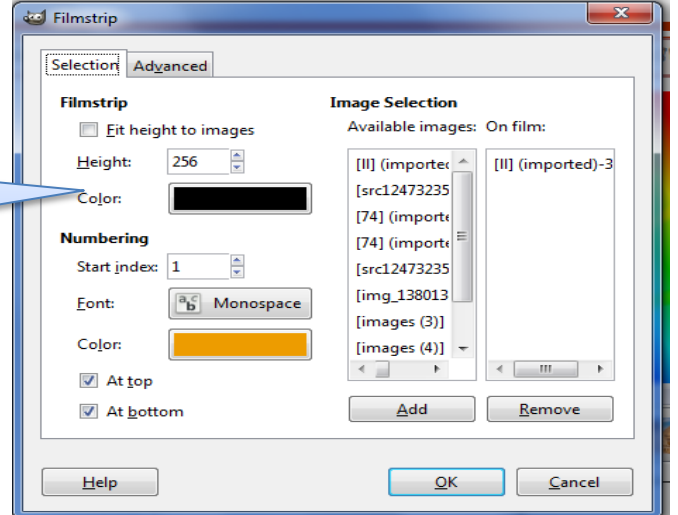
خامساً : فلتر Film : Film → Combine → Filters

الصورة بعد استخدام فلتر Film

الصورة الاصلية



التعديل في خصائص فلتر Film

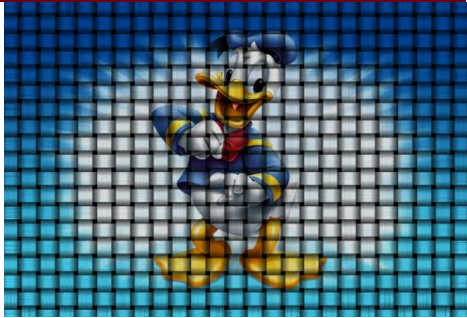


سادساً : فلتر **Weave** : Filters → Artistic → Weave

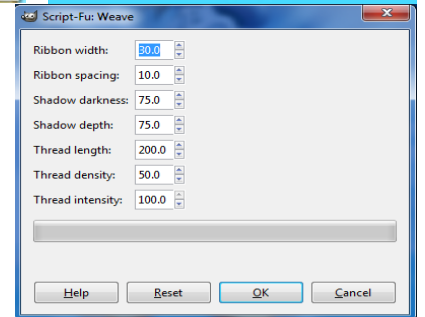
ملحوظة : عند تطبيق الفلتر Weave يتم إضافة طبقة جديدة باسم " Pasted Layer " بها الفلتر

الصورة بعد استخدام فلتر Weave

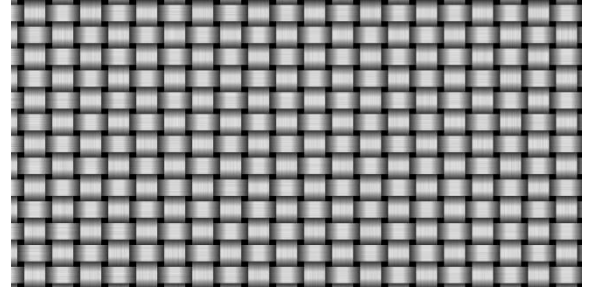
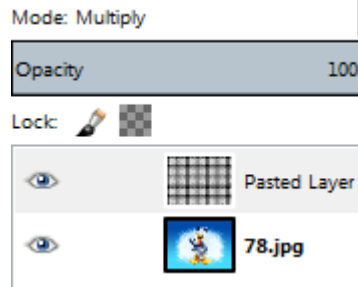
الصورة الاصلية



التعديل في خصائص فلتر Film



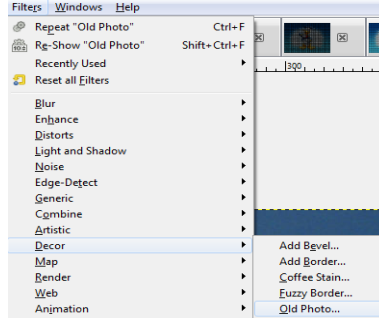
شكل طبقة الفلتر عند أخفاء طبقة الصورة



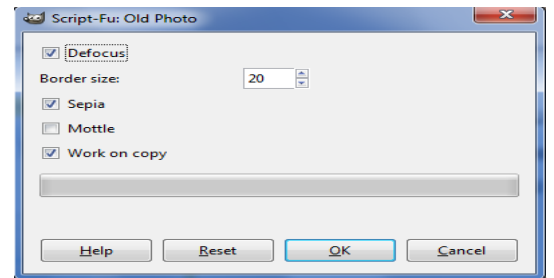
Filters → Decor → Old Photo : **سابعاً : فلتر Old Photo**

الصورة بعد استخدام فلتر Old Photo

الصورة الاصلية



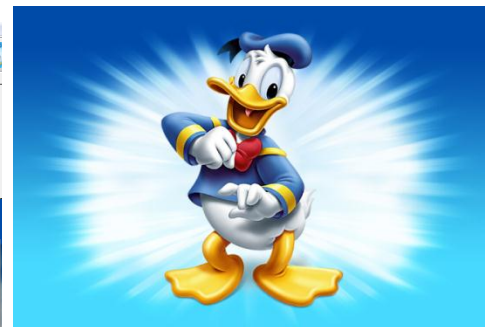
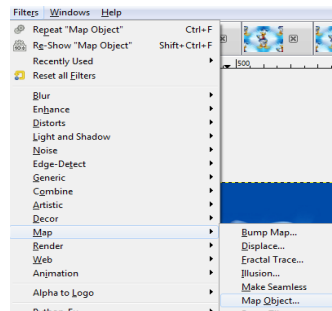
في مربع الحوارى لخصائص الفلتر Old photo عند اختيار Work on copy يتم تطبيق الفلتر فى نسخة اخرى من ملف الصور

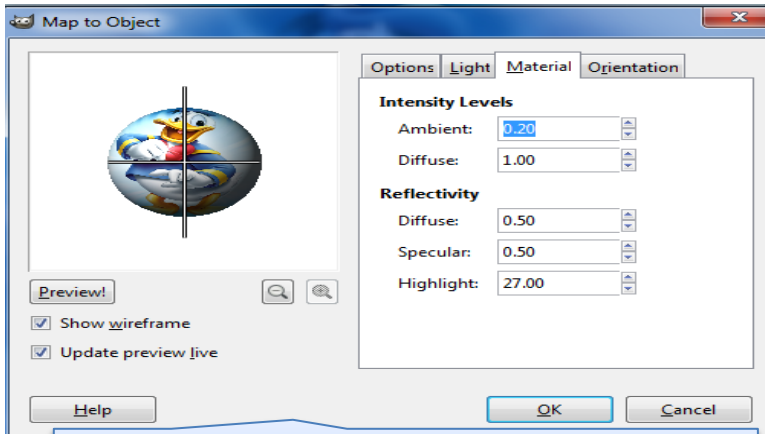


Filters → Map → Map Object : **ثامناً : فلتر Map Object**

الصورة بعد استخدام فلتر Map Object

الصورة الاصلية





في مربع الحوارى لخصائص الفلتر Map Object
تستطيع التحكم فى شكل الصورة

الموضوع السابع : أنواع الصور

أنواع الصور :

١- صور نقطية Raster Images

٢- صور متجهات Vector Images

أولاً : صور نقطية Raster Images :

تتكون من نقاط متجاورة Pixels وكل صورة تحتوى على صفوف وأعمدة من Pixels وكلما زاد عدد Pixels كلما زاد وضوح الصورة ، المساحة التخزينية للصورة الكبيرة ، تتغير جودة ووضوح الصور عند تكبيرها أو تصغيرها



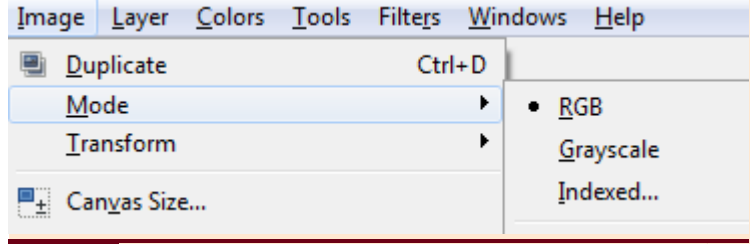
ثانياً : صور متجهات Vector Images :

تتميز بعد التغير فى جودة الصورة ووضوحها عند تكبيرها أو تصغيرها مساحتها التخزينية صغيرة



الوضع أو الحالة اللونية للصورة Image Mode :

- ١- فتح قائمة Image
- ٢- اختر Mode تظهر قائمة فرعية به ثلاث أوضاع لونية لصورة

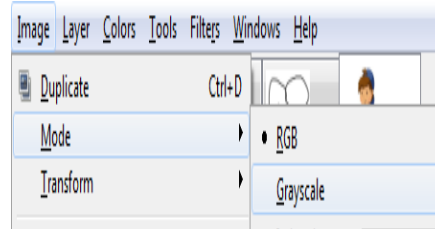
**أولاً : الوضع اللوني للصورة RGB Mode :**

يتكون RGB Mode من الألوان الاحمر والاخضر والازرق ويتم مزج واتحاد الألوان الثلاثة مع اختلاف درجات التخفيف والأضاءة والكثافة له ليعطى كل لون أولى من هذه الالوان ٢٥٦ درجة لونية

ثانياً : الوضع اللوني للصورة Grayscale Mode :

تحويل الصورة الى الحالة اللونية الرمادي حيث يصل Grayscale Mode الى ٢٥٦ درجة رمادية تتدرج من الاسود الى الابيض
ملحوظة

- يمكن تحويل الصورة من RGB mode الى Grayscale Mode باختيار الامر Grayscale من قائمة Image
- يجب ملاحظة أن الصورة سوف تفقد الالوان ولا يمكن إعادة الوضع RGB mode مرة اخرى

**ثالثاً : الوضع اللوني للصورة Indexed Mode :**

يمكن تحويل الصورة الى Indexed Mode باستخدام أمر Indexed بقائمة Image

تصدير ملف الصورة Export Images :

- ١- فتح قائمة File
- ٢- اختر Save
- ٣- اختر من المربع الحوارى المكان واكتب اسم الصورة وحدد الامتداد Xcf ليتم حفظ جميع المعلومات عن الصورة طبقات او شفافية وهذا الامتداد مفيد فى إعادة فتح الصورة والتعديل فيها وهذا الامتداد لا يصلح للقراءة من خلال العديد من البرامج
- ٤- أضغط على زر Save

تصدير الصورة بالأمر Export من قائمة File :

لكى تستطيع البرامج الاخرى قراءة ملف الصورة من خلال الأمر Export من قائمة File يتم اختيار الامتداد المناسب مثل JPEG - GIF - PNG

الخطوات تغير الحالة اللونية للصورة :

١- فتح ملف الصورة



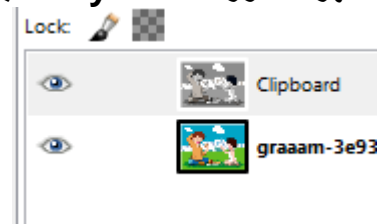
٢- غير وضع أو الحالة اللونية للصورة RGB الى Grayscale Mode من قائمة Image اختر Grayscale



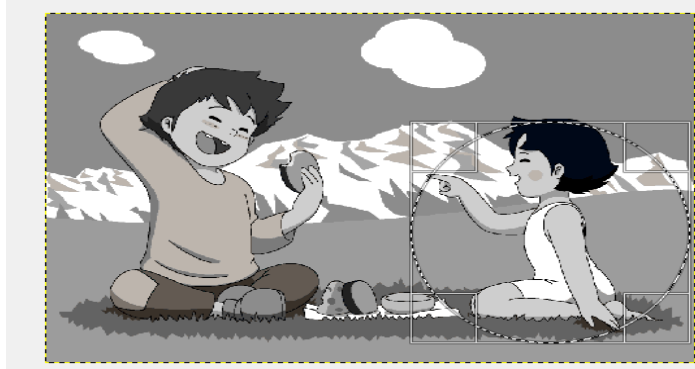
٣- أعد فتح ملف الصورة الصلية RGB مرة اخرى ليظهر في أعلى النافذة ملفين مفتوحين كما بالشكل



- أنسخ صورة الملف الرمادي Grayscale من خلال فتح قائمة Select اختر All
- انتقل الى ملف الصورة الملونة RGB بالضغط عليه اعلى نافذة الصور
- الصق الصورة Grayscale بملف الصورة الملونة RGB من خلال فتح قائمة Edit اختر Paste ثم اختر New Layer
- تظهر الصورة Grayscale بعد اللصق في طبقة جديدة أعلى طبقة الصورة الملوني RGB



• استخدم أحد أدوات التحديد مثل Fuzzy Tool لتحديد أحد أجزاء الصورة الرمادية



- لحذف الجزء المحدد من قائمة Edit اختر Cut
- يظهر الصورة بهذه الشكل



- إزالة التحديد اختر None من قائمة Select

أعداد / آمال مصطفى