

شركة البوابة المصرية



بإشراف من معهد الويب العربي

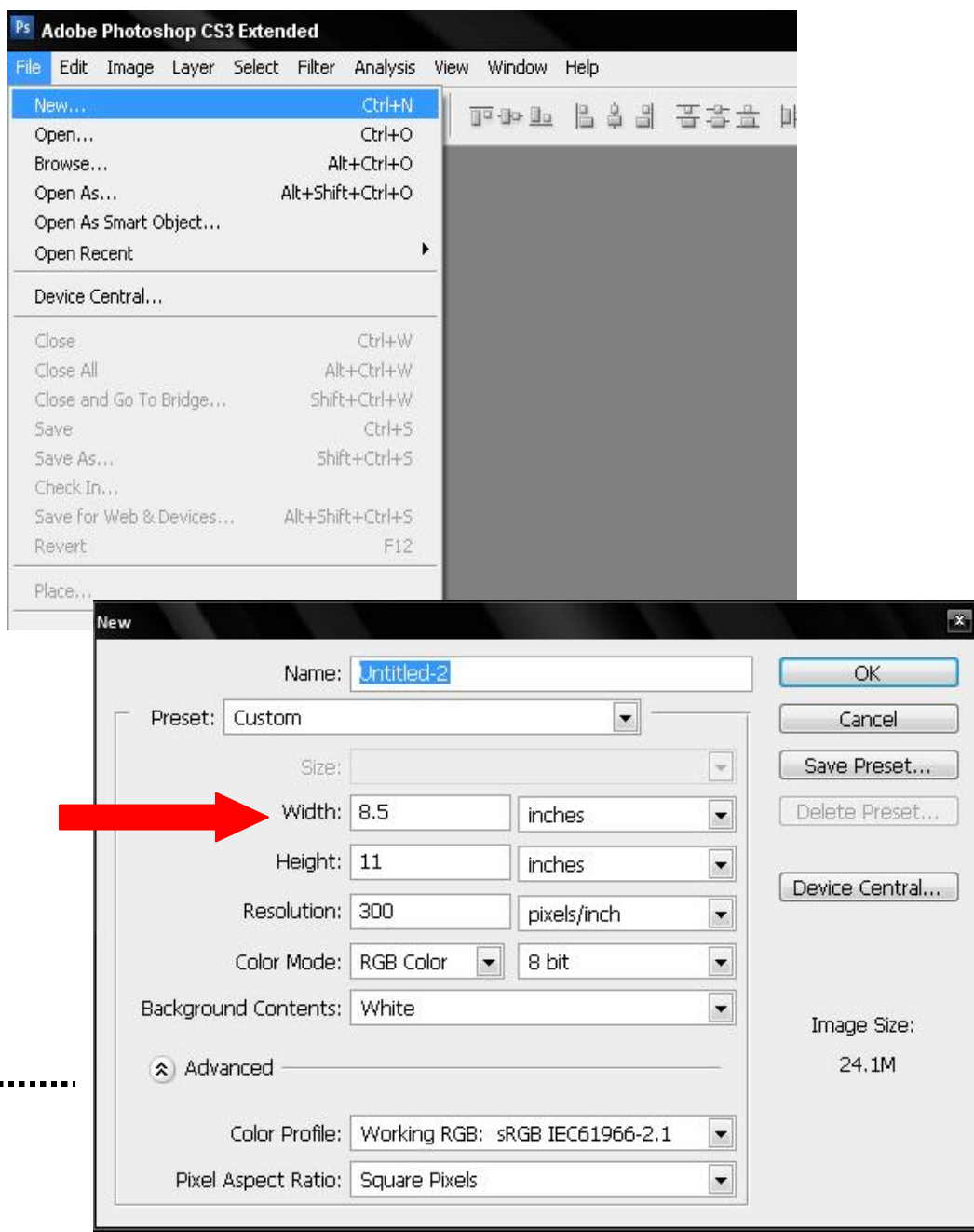
دورة تعليم فوتوشوب CS3

2- الدرس الثاني (الجزء الاول) - مهارات أساسية -

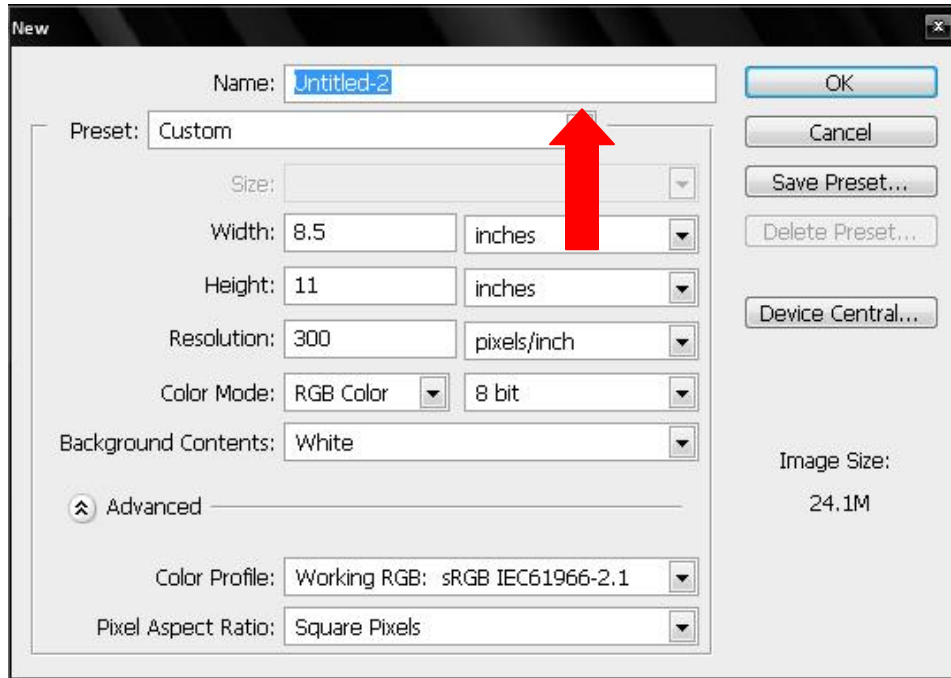
فتح لوحة عمل جديدة (ملف جديد):

لكي تبدأ في أي تصميم جديد لابد لك أن تقوم بفتح لوحة جديدة فارغة بالمواصفات ولاحجم الذي تريده حتى تُظهر إبداعاتك الفنية فوقها، فتعال معي الآن وفقاً للخطوات التالية لتتعرف على كيفية فعل ذلك:

١ - اختر New من قائمة File فهو الخيار الخاص بفتح ملف جديد.



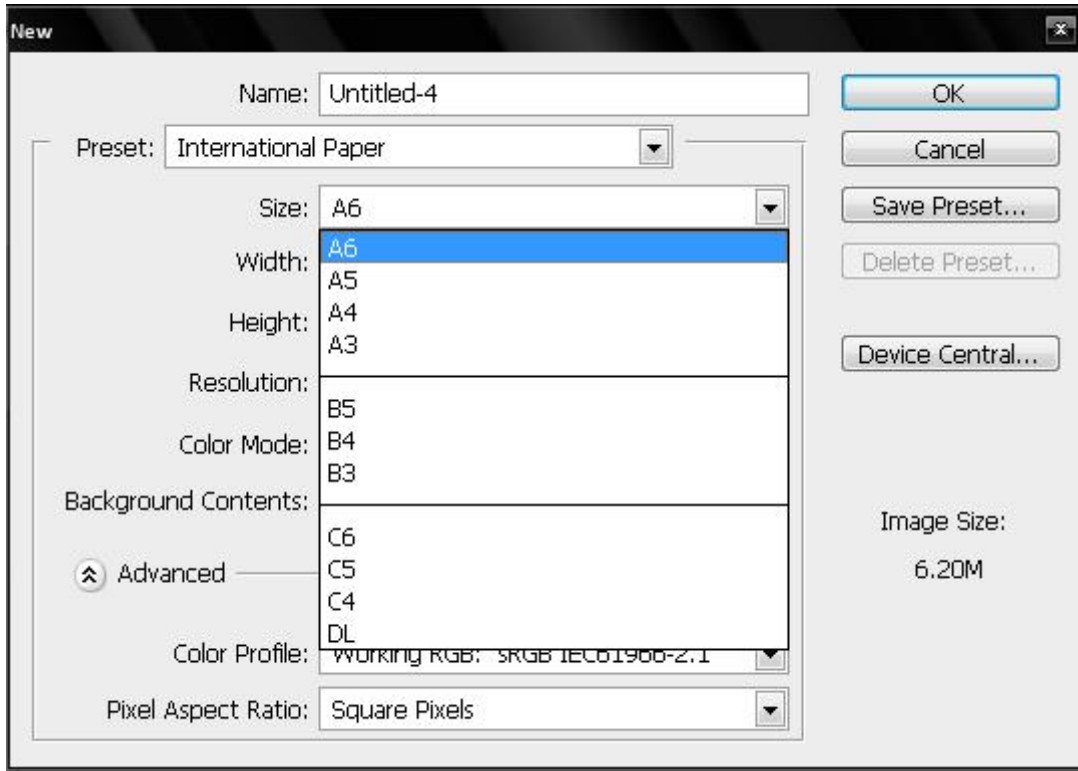
- ٢ - يسألك البرنامج من خلال هذه النافذة عن مواصفات الملف الجديد (لوحة التصميم الجديدة) وأول هذه المواصفات هو اسم الملف Name المشار إليه بالشكل السابق، أما إن تجاهلت الكتابة في هذا المستطيل فسيظل الملف بالاسم الافتراضي له وهو untitled.
- ٣ - لإختيار حجم اللوحة (مقاس اللوحة) انقر فوق سهم الخيار preset الموضح بالشكل التالي:



ولاحظ ظهور القائمة المنسدلة التي تحتوي على الأحجام القياسية للوحات التصميم والتي قامت الشركة المنتجة بإعدادها لتسهيل عليك اختيار الحجم المناسب للوحة كما بالشكل التالي:

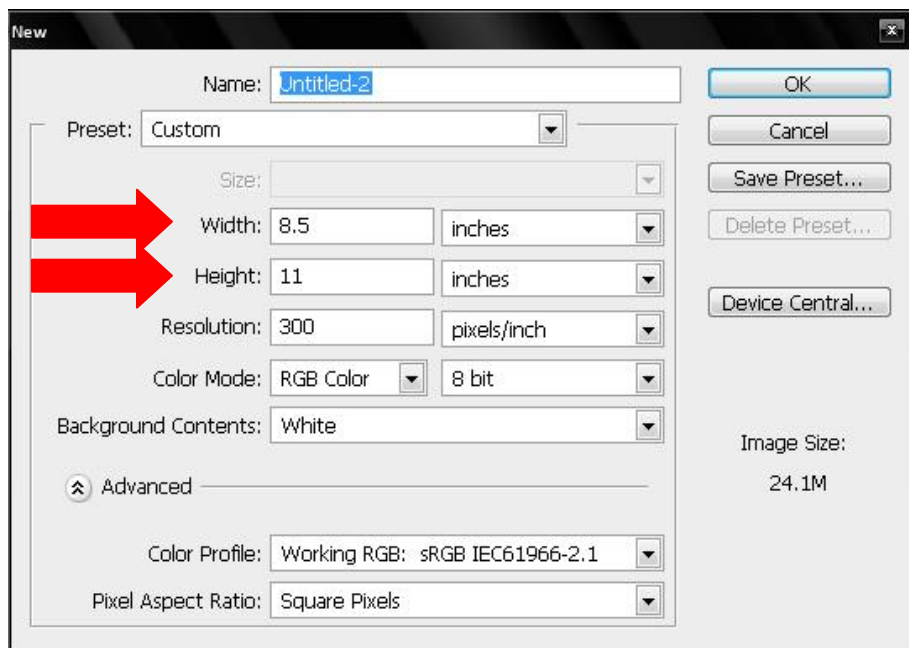


وكما نرى بالقائمة المنسدلة فقد وضعت الشركة عدة خيارات حسب التطبيق الذي ستقوم بإعداده ، فمثلاً إذا أردت إعداد تطبيق لتتم طباعته على ورقة A4 فعليك أن تختار International paper و ثم تنتقل إلى الخانة size لتجد بها جميع المقاسات العالمية لورق الطباعة كما بالشكل التالي:



أما إذا أردت تصميم صفحة لأحد المواقع فعليك اختيار من القائمة Preset الاختيار web ثم تختار من القائمة size احدى المقاسات حسب دقة الشاشة التي ترغب بالتصميم عليها مثل 800×600 او 1024×768 وهكذا .

أما إن كانت لك رؤية خاصة بالمقاس المناسب فعليك بالخيارين Width و Height المشار إليهما بالشكل التالي:



فالخيار width يمكنك من خلاله تحديد العرض الخاص بلوحة التصميم أما الخيار height فيمكنك من خلاله تحديد الارتفاع الخاص باللوحة.

والسؤال هنا هو: ما هي الوحدة التي يقاس بها عرض وطول اللوحة والأجابة بأن هناك العديد من الوحدات التي يمكن أن يقاس بها، وأشهرها مايلي:

وحدة Pixels: وهي عبارة عن النقاط التي تتكون منها أي صورة معروضة على الشاشة وقد مر بنا من خلال تعاملنا مع شاشة الحاسب اختيار دقة العرض على الشاشة ومنها 800×600 و 1024×768 ومعنى ذلك إن دقة العرض على الشاشة سوف تكون 800 نقطة عرضا و600 نقطة طولاً أي إذا ملئت الصورة الشاشة فستكون بذلك المقاس وكذلك بالنسبة للدقة 1024×768 وهذه الوحدة تستخدم في التصميمات التي ستعرض على شاشة الحاسب ولا تصلح للتصاميم المطبوعة.

وحدة Inches: وهي وحدة قياس البوصة والتي تساوي 2.54 سم وتصلح لقياس وإنتاج التصميمات المطبوعة.

وحدة Cm: وهي وحدة السنتيمتر المعروفة وتصلح أيضاً لإنتاج التصميمات المطبوعة.

4- سوف ننتقل بعد ذلك للخاصة التالية وهي خانة Resolution ومعناها كم نقطة Pixel سوف يحتوي السنتيمتر المربع أو البوصة المربعة فكلما زادت قيمة النقاط كانت جودة الصورة أفضل وسوف يؤثر ذلك بالتبعية على حجم الملف أو الصورة ولذا فهناك مجموعة من القواعد المعروفة وهي :

١ - إذا كانت الصورة أو التصميم سوف يعرض على شاشة الحاسب أو على صفحة الويب فيكفي أن تكون الدقة 72 نقطة في البوصة المربعة (72 pixels/inch).

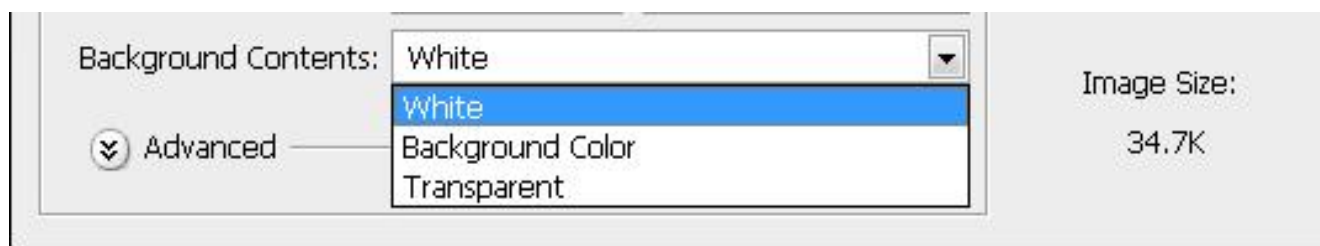
٢ - إذا كانت الصورة أو التصميم سوف يطبع فيجب أن تكون الدقة 300 نقطة في البوصة المربعة (300 pixels/inch).

5- سوف ننتقل إلى الخاصة التالية وهي خانة Color mode وهي لتحديد نظام الألوان المتبع في التصميم:

١ - إذا كان التصميم سوف يعرض على شاشة الحاسب فيجب أن يكون نظام الألوان RGB.

٢ - إذا كان التصميم سوف يطبع فيجب أن يكون نظام الألوان CMYK.

6- وصلنا الآن إلى الخاصة الأخيرة وهي خانة Background contents وهي لتحديد لون الخلفية الخاص بالتصميم أما أبيض أو لون معين تختاره أو خلفية شفافة كما مبين بالشكل:

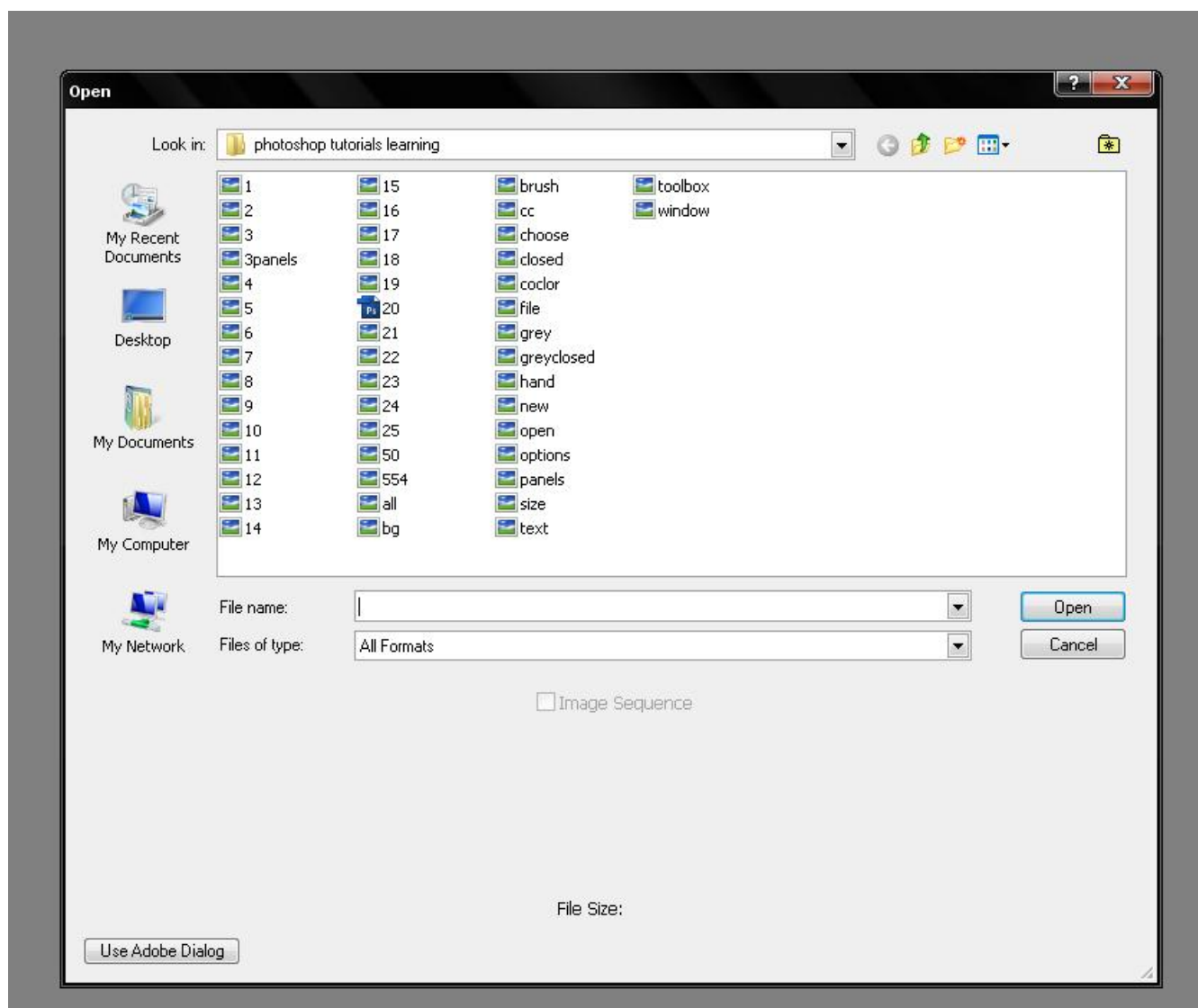


بعد الانتهاء من جميع الإعدادات السابقة وتأكد من اختياراتك قم بالضغط على زر Ok ليتم فتح لوحة العمل الجديدة الخاصة بك.

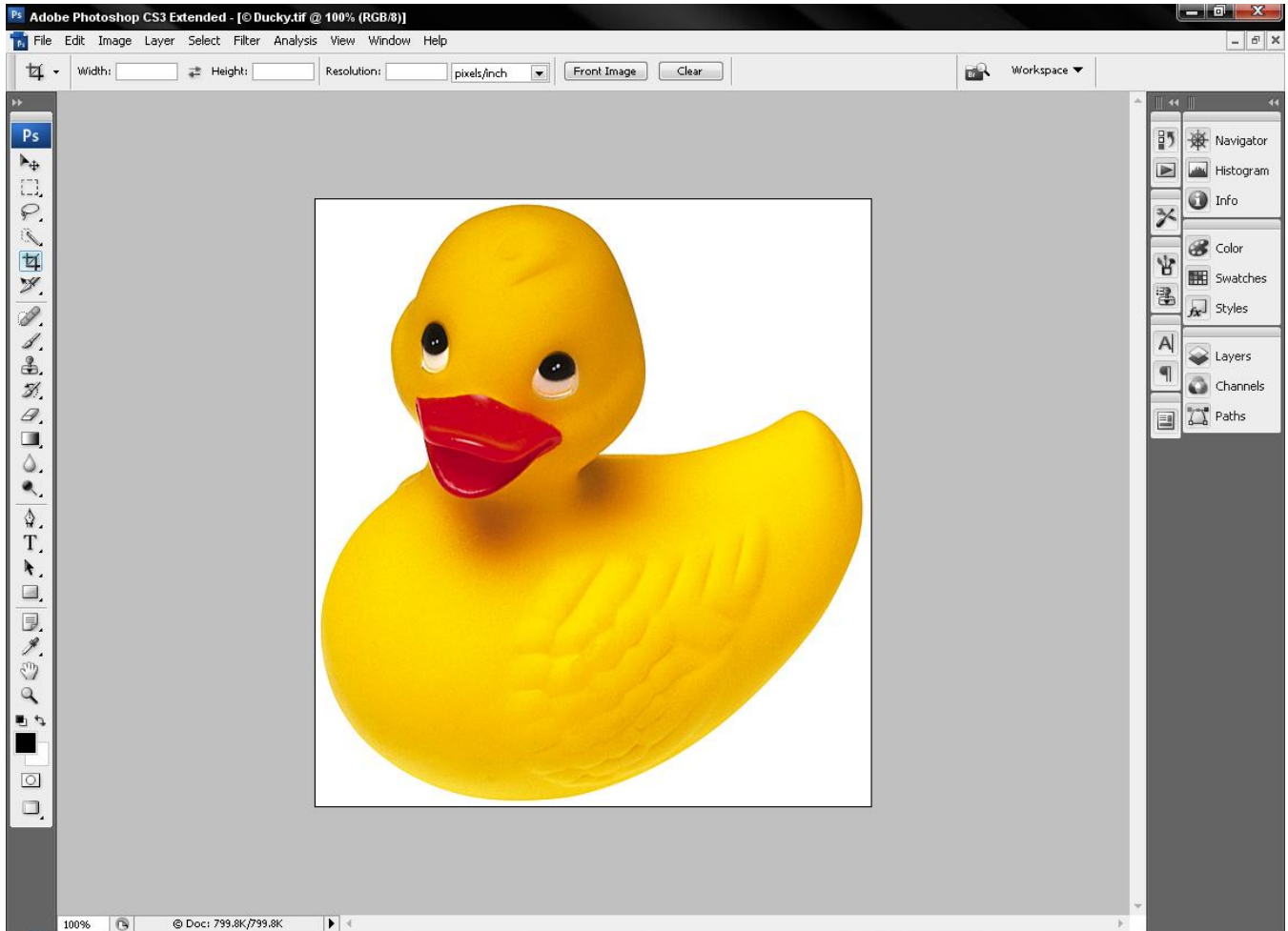
استدعاء الصور:

سوف نقوم سويا باستدعاء صورة جاهزة بداخل البرنامج:


١ - من القائمة File اختار Open وسوف تظهر لك اللوحة الأتية:

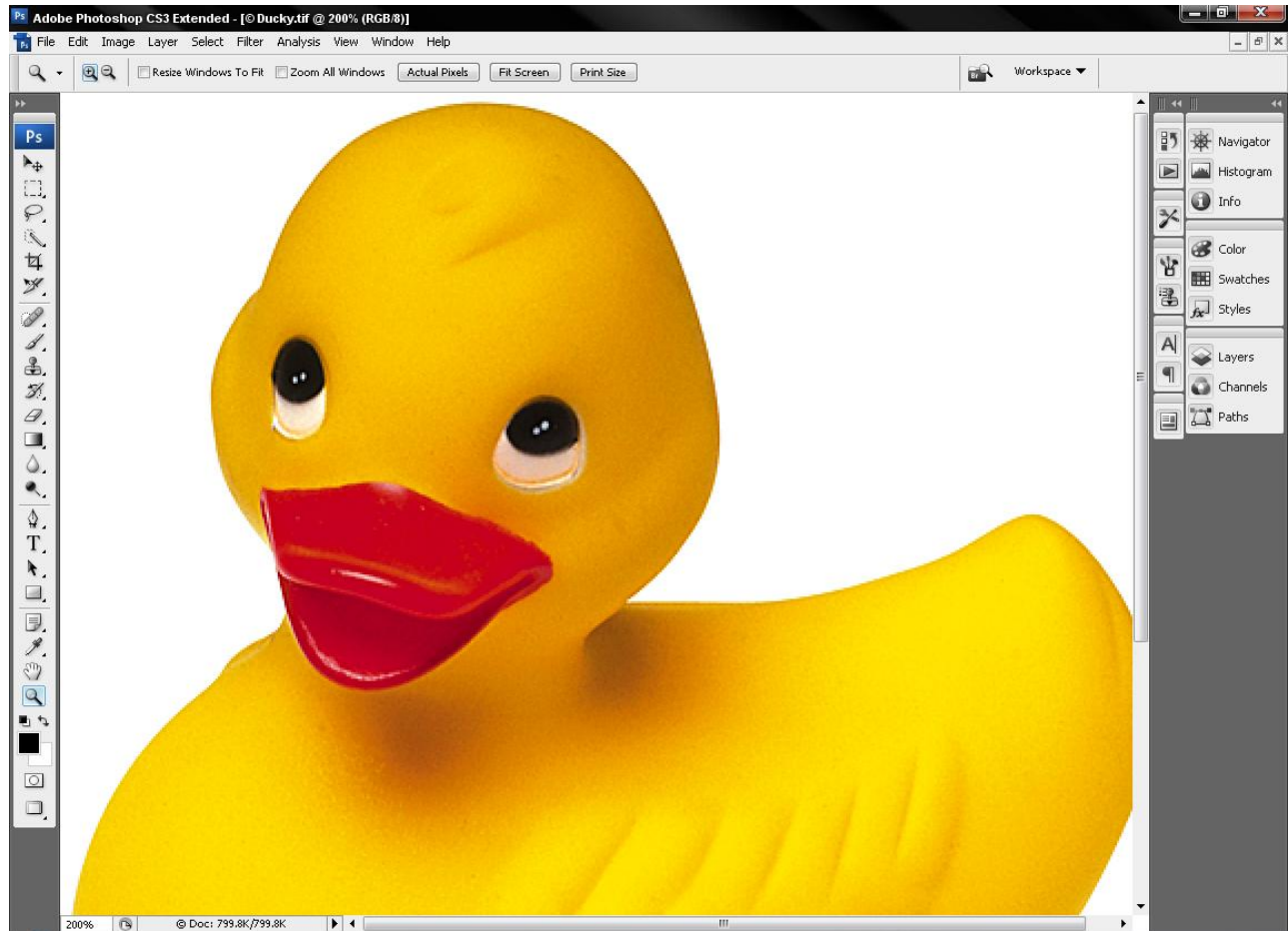


٢ - اذهب إلى Adobe Photoshop CS3 <- Adobe <- Program files <- Drive C <- My computer إلى Samples ومن داخل هذا المجلد اختر الملف Ducky ثم انقر عليه مرتين ليفتح لك هذه الصورة كما مبينة بالشكل في الأسفل:



تكبير وتصغير حيز الرؤية Zooming:

اختر اداة التكبير من صندوق الأدوات  واضغط على وجه البطة في الصورة لتكبير لك كما بالشكل التالي:



لاحظ في شريط الخيارات المتغيرة Options قد أظهر لك خصائص أداة التكبير :

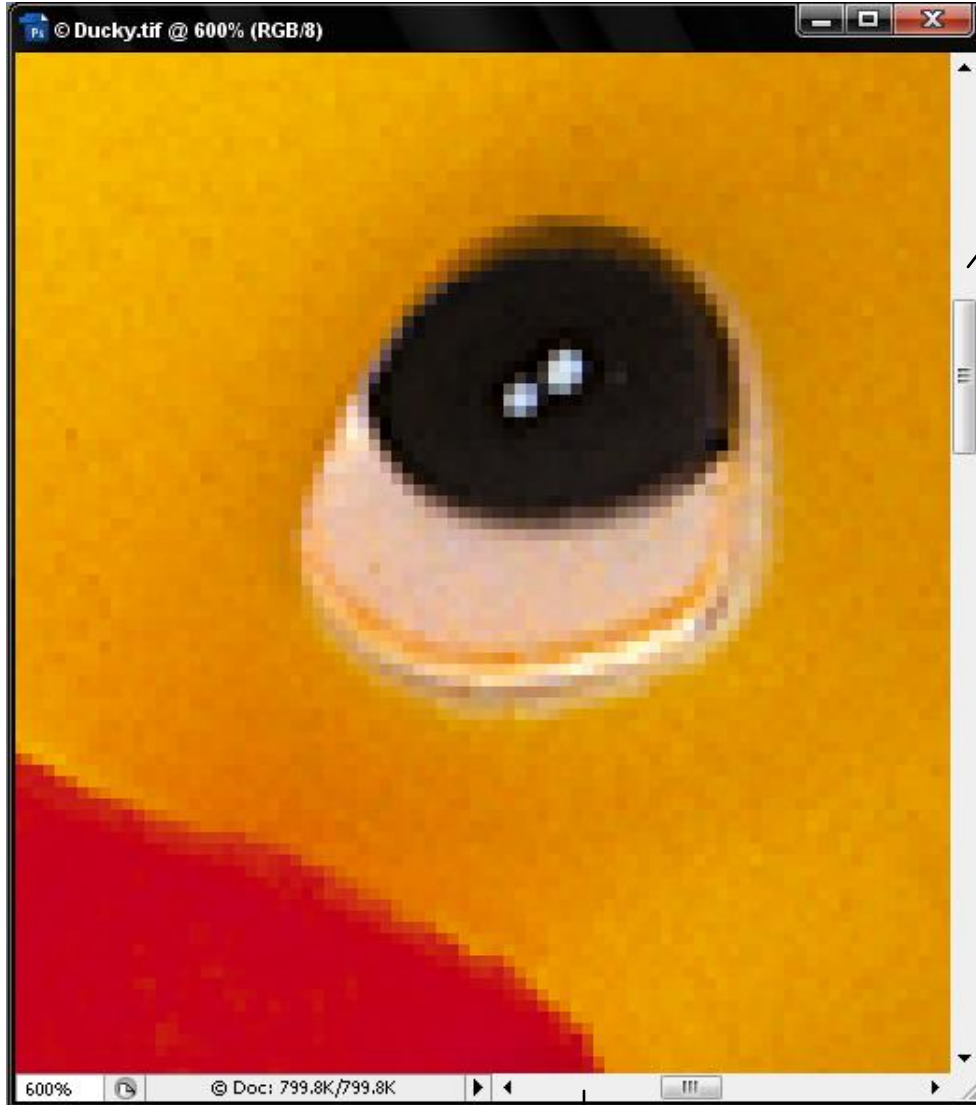


إذا أردت تصغير الصورة فعليك بالنقر على أداة التصغير الموجودة في شريط الخيارات المتغيرة أو اضغط على زر Alt في لوحة المفاتيح ولاحظ تغير علامة الماوس من أداة التكبير إلى أداة التصغير وعند النقر على الصورة سوف تصغر وتعود لحجمها الأول.

يمكن أيضا استخدام طريقة مختصرة للتكبير والتصغير وذلك بالضغط على زراري (Ctrl و +) للتكبير (Ctrl و -) للتصغير دون الحاجة لأختيار أداة التكبير من صندوق الأدوات.

التحرك داخل التصميم:

إذا كبرت التصميم أكبر من اللازم ثم أردت التنقل بين أجزاء التصميم المختلفة فعليك باستخدام أشرطة التمرير الرأسية للتنقل عبر التصميم ويمكنك أيضا استخدام الأداة Hand Tool  للتحرك عبر التصميم أما باختيارها من صندوق الأدوات أو إذا كنت تستخدم أداة أخرى وتريد أن تتحرك سريعا عبر التصميم فعليك بالضغط على زر Space في لوحة المفاتيح بصورة مستمرة مما يبطل الأداة النشطة التي تستخدمها ويحولها إلى الأداة Hand Tool.

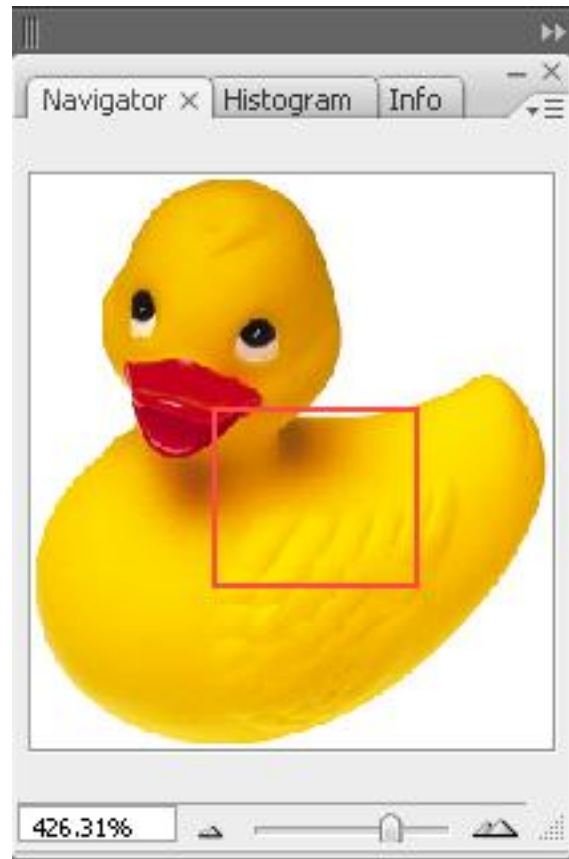


شريط التمرير الرأسي

شريط التمرير الأفقي

استخدام اللوحة Navigator:

يمكنك أيضا التنقل عبر التصميم من خلال لوحة التحكم Navigator فكما ترى في الشكل التالي فإن المربع الأحمر يحدد الجزء المراد رؤيته من التصميم ، فإذا أردت رؤية جزء معين من التصميم فعليك بالنقر على المكان المراد وسترى المربع الأحمر ينتقل إليه تلقائيا وسترى المنطقة المراد رؤيتها في التصميم تظهر لك فورا.



وأیضا إذا نظرت في أسفل اللوحة سترى مؤشر متحرك يقوم بالتكبير والتصغير للتصميم كما تفعا الاداة Zoom Tool تماما.

[انتهى الجزء الأول](#)

[انتهى الدرس الثانى...](#)

هذه الدورة برعاية وتنفيذ شركة البوابة المصرية : لتكنولوجيا البيانات والمعلومات

WWW.misportal.com.eg