



خطوة
بخطة

لنحترف **GIMP**

تأليف:

منى بنت سالم باعمري موزة بنت سليمان الوهيبيية





خطوة
بخطة

لتحترف

GIMP

المراجعة اللغوية: أ. محمد بن حمد الناعبي
التصميم والإخراج الفني: شركة الاتجاهات للتصميم

طبع هذا الكتاب بدعم من المبادرة الوطنية لدعم البرمجيات الحرة بهيئة تقنية المعلومات.



هذا الكتاب مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي نسب المُصنَّف - الترخيص بالمثل ،٤٠ دولي.



الفهرس

٥.....	الفهرس
٨.....	المقدمة
١٠.....	الجزء الأول: ((دليل استخدام برنامج الجمب))
١٠.....	الفصل الأول: مقدمة حول البرمجيات الحرة
١١.....	نبذة عن البرمجيات الحرة.
١٢.....	شروط البرمجيات
١٤.....	الفصل الثاني: مقدمة حول برنامج الجمب
١٥.....	تعريف برنامج الجمب
١٦.....	تأسيس برنامج الجمب
١٧.....	ميزات النسخة الجديدة ٢,٨ من الجمب
١٩.....	الحصول على برنامج الجمب
١٩.....	فتح برنامج الجمب
٢٠.....	الفصل الثالث: واجهة برنامج الجمب
٢١.....	تفصيل واجهة الجمب
٢١.....	أولاً: شرح سريع لصندوق الأدوات
٢١.....	شريط الخيارات المتغيرة
٢٥.....	ثانياً: الألوان والإطارات
٢٦.....	الفصل الرابع: العمل مع برنامج الجمب
٢٧.....	العمل مع البرنامج
٢٧.....	إنشاء ملف جديد
٢٧.....	طريقة فتح الصور في البرنامج
٢٨.....	شرح عناصر نافذة الصورة
٣٠.....	احفظ عملك
٣٠.....	طرق الحفظ
٣٠.....	نوع ملف الحفظ
٣٢.....	الفصل الخامس: مقدمة حول قوائم برنامج الجمب
٣٣.....	القوائم
٣٣.....	قائمة File
٣٤.....	قائمة Edit
٣٤.....	قائمة Select
٣٥.....	قائمة View
٣٦.....	قائمة Image
٣٦.....	قائمة Layer
٣٧.....	قائمة Color
٣٧.....	قائمة Tools
٣٧.....	قائمة Filter
٣٩.....	قائمة Windows

٣٩	قائمة Help
٤٠	الفصل السادس: الرسم في الجمب
٤١	إنشاء صورة جديدة.
٤٢	استخدام الطبقات للرسم
٤٢	خصائص النافذة الحوارية للطبقات
٤٢	رسم الخطوط والمنحنيات.....
٤٢	الرسم بخطوط حادة: أداة القلم
٤٣	خيارات عرض أيقونات فرش جمب
٤٣	الفرش
٤٤	أنواع الفرش
٤٥	خصائص الفرش
٤٥	مقارنة بين الفرش البارا متيرية والفرش الصورة
٤٦	خيارات أدوات الرسم
٤٦	أنماط أدوات الرسم
٤٧	رسم خطوط ضبابية أو ناعمة: أداة فرشاة التلوين.
٤٨	الاختلافات بين أداة القلم و أداة فرشاة التلوين.
٤٨	مميزات أداة فرشاة التلوين.
٤٩	أداة فرشاة الهواء
٤٩	خصائص أداة فرشاة الهواء
٤٩	أداة الحبر
٥٠	خصائص أداة الحبر
٥٠	أداة الممحاة
٥١	خصائص أداة الممحاة
٥١	ظروف مختلفة لاستخدام خاصية مضاد المسح
٥١	رسم الدوائر والمستويات وأشكال أخرى
٥١	رسم حواوف التحديد
٥٢	خصائص النافذة الحوارية رسم حواوف التحديد
٥٣	أداة التحديد الحر
٥٤	ملء المناطق
٥٤	أداة الملء بالدلو
٥٤	خصائص أداة الملء بالدلو
٥٥	الأنماط
٥٥	أداة المزج
٥٦	اختيار التدرجات
٥٦	خصائص أخرى للتدرجات
٥٨	عندما لا تستطيع الرسم في الجم
٦٠	الفصل السابع: الطبقات في الجمب
٦١	استخدام الطبقات لإضافة النص
٦٢	إضافة النص

استخدام أداة النقل.....	٦٤
تغيير الألوان	٦٥
الظل الساقط.....	٦٧
تطبيق المؤثرات	٦٩
استخدام الطبقات للنسخ	٧٠
عناصر صندوق الحوار.....	٧٢
الجزء الثاني: ((تدريبات عملية في برنامج الجمب))	٧٤
تطبيقات على النص باستخدام قائمة Filter و الأداة blend	٧٥
الدرس الأول: استعمال خصائص الكتابة.....	٧٥
الطريقة الأولى: استخدام قائمة Filter	٧٥
بعض التطبيقات للطريقة الأولى.....	٧٧
الطريقة الثانية: استخدام الأداة blend	٧٧
بعض التطبيقات للطريقة الثانية.....	٧٩
الدرس الثاني: انعكاس النص.....	٨٠
بعض التطبيقات لتغيير زاوية الكتابة.....	٨٤
الدرس الثالث: صنع بلوره في الجمب.....	٨٥
بعض التطبيقات لصنع البلوره.....	٩١
الدرس الرابع: عمل تأثيرات الصور باستخدام Quick Mask	٩٢
تطبيقات لتأثيرات الصور باستخدام Quick Mask	٩٨
الدرس الخامس: انعكاس الصورة على الماء.....	٩٩
بعض التطبيقات لانعكاس الصورة على الماء.....	١٠٤
الدرس السادس: البخار المتتصاعد من كوب قهوة ساخن.....	١٠٥
بعض التطبيقات على البخار المتتصاعد.....	١٠٩
الدرس السابع: خروج الأشياء من إطار الصورة.....	١١٠
بعض التطبيقات لخروج الأشياء من إطار الصورة.....	١١٦
الخاتمة.....	١١٧
المراجع.....	١١٨

المقدمة

منذ دخولنا لمجال الحاسوب لم يكن في مخيلتنا أن يكون لنا هذا الإسهام البسيط في تقديم مادة تعليمية تسهم في نشر المعرفة ولو جزءاً بسيطاً من بحثها في وطننا الحبيب.

ولكن بعد معرفتنا بتطبيقات البرمجيات الحرة واقتحامها لأفكارنا فرست علينا احترامها فتمنينا أن لا نحبس هذه المعلومة بداخلنا وأن نسعى لنشر العلم وذلك تطبيقاً لقوله صلى الله عليه وسلم «لا خير في كاتم العلم».

ولا شك أن انضمامنا لفريق تدريب البرمجيات الحرة كان الدافع بأن نقدم ما لدينا إيماناً ويقيناً بدورنا كناشرات لعلم جديد في عالم تقنية المعلومات الذي أصبح جزءاً مهمًا من حياتنا وعلمنا.

ولذلك عزمنا النية على أن نسهم بجهدنا لسد أي فجوة في المادة التعليمية لتلك البرمجيات الحرة، ورأينا أن هذا البرنامج الحيوي والمهم للغاية دروسه قليلة جداً وفكربنا في أن نبدأ في تقديم دورة له وهي «خطوة بخطوة لنحترف الجمب».

وبعد التحاقنا بدورة في البرمجيات الحرة وتعلمنا على البرنامج شرعنا في تعلمه بشكل أعمق وعلى الرغم من عدم وجود أي مصادر عربية لهذا البرنامج إلا أننا اعتمدنا على بعض وثائق البرنامج وكانت باللغة الانجليزية.

وكان المجهود المبذول في هذا كبيراً ولكن هذا كله هان أمام إحساسنا بمشاركة العديد من الإخوة في طرح مثل هذه الدورات. وهنا في هذا العمل وضعنا كل ما نعرفه وما تعلمناه عن برنامج الجمب بصورة تكون واضحة تصلح للمبتدئ والمحترف. ففي هذا الموضوع سنقوم إن شاء الله بنقل شرح استخدام الجمب لتعلم الفائدة .

ولمن يريد تحميل أحد الكتب الخاصة بالجمب يمكنه الدخول على مدونة موقع جمب العربي في هذا الرابط (<http://www.gimp-arabic.com/blog/?cat=3>).

أما شرح قوائم جمب المصور بشكل فيديو فيوجد على هذا الرابط (<http://www.gimp-arabic.com/videos.php>).
ونرجو من العلي القدير ألا يكون آخر الأعمال لنا بل سننسعى فيبذل المزيد من الجهد مع الكثير من الإخوة الذين يسعون للمشاركة في تقديم الجديد والمفيد لكل من يرغب في التعلم والاستفادة.

والله ولي التوفيق»،



برنامج الجمب

الجزء الأول - دليل الاستخدام

الفصل الأول: مقدمة حول البرمجيات الحرة

نبذة عن البرمجيات الحرة

البرمجيات الحرة ومفتوحة المصدر (بالإنجليزية: البرمجيات الحرة ومفتوحة المصدر) لها عدة مصطلحات واختصارات هي F/OSS أو برمجيات مفتوحة المصدر/حرة (FOSS) أو برمجيات مفتوحة المصدر free/liber/open-source software وتخترق إلى (FLOSS)، (كلمة liber هي كلمة فرنسية تعني حرة) هي برمجيات مرخصة برخصة حرة تمنح المستخدمين حق استخدام البرنامج ودراسته وتغييره وتحسينه من خلال الحصول على الكود المصدرى. وقد حصل هذا النهج على قبول ودعم واسع من الأفراد والشركات لما يحمله من مميزات. والبرمجيات الحرة أو البرامج مفتوحة المصدر (Free Software) أو (Open Source)، حسب تعريف مؤسسة البرمجيات الحرة هي البرمجيات التي يمكن استخدامها، ونسخها، ودراستها، وتعديلها، وإعادة توزيعها بدون أي قيود أو معها. وفي المقابل من البرمجيات الحرة توجد البرمجيات الاحتكارى التجارية.

وتوجد خمسة بدائل من البرمجيات الحرة ومفتوحة المصدر للشركات الصغيرة

برنامج أوبن أوفيس (Open Office) :

برنامج أوبن أوفيس هو أحد البرامج الحرة ومفتوحة المصدر الذي يمكن استخدامه بديلاً لميكروسوفت أوفيس. ويستطيع البرنامج التعامل مع ملفات ميكروسوفت أوفيس بكل سهولة. ويتألف أوبن أوفيس من مجموعة برامج مثل برنامج تحرير النصوص، برنامج الجداول الإلكترونية، برنامج قواعد بيانات، برنامج العروض التقديمية، برنامج للرسم بالإضافة إلى برامج أخرى. ولن يجد المستخدم صعوبة في التعامل مع البرنامج، فواجهته سهلة ومألوفة ومفهومة وتشبه إلى حد كبير ميكروسوفت أوفيس، كما يدعم البرنامج أكثر من لغة ويمكن تشغيله على جميع أنظمة التشغيل الشائعة.

برنامج GNU Cash :

وهو برنامج محاسبة مفتوح المصدر للمشاريع التجارية الشخصية والشركات الصغيرة. والبرنامج مصمم للمساعدة على تتبع الحسابات المصرفية فضلاً عن الإيرادات والنفقات كما يتبع فواتير وحسابات الدفع والاستلام الخاصة بالعملاء والبائعين وكذلك إعداد التقارير المفصلة. ويمكنك من خلال البرنامج نقل كافة بياناتك الحالية الموجودة على برامج مثل "Quicken" و"Microsoft Money" وكوين "Microsoft Money" وكويكن "Microsoft Money" وكويكن "Microsoft Money". وكذلك نقل البيانات إلى جداول البيانات بما في ذلك جداول بيانات إكسل ميكروسوفت. وبما أن برنامج المحاسبة هي جزء أساسي و مهم لشركات الأعمال فيعتبر برنامج جنو كاش مهماً جداً حيث يمكن تجربته بالمجان قبل التحول لاستخدامه.

برنامج جمب (GIMP) :

جمب أو GIMP هو برنامج مجاني مفتوح المصدر لمعالجة الرسومات والصور الالكترونية ويعتبر المنافس القوي والبديل لبرنامج فوتوشوب الشهير. ويلائم البرنامج كافة المستخدمين سواء المبتدئين أو المحترفين وإن كان صمم البرنامج في البداية ليستهدف المحترفين والخبراء من المصممين. ويمكن استخدام البرنامج لعمل رسومات وببساطة وتحسين مظهر الصور بالإضافة إلى إعادة تجميدها وقصها وتجميع عدة صور مع بعضها البعض، وإزالة المكونات غير المرغوب فيها كما يمكن استخدامه لتصميم المنشورات "flyers" وغيرها من المواد التسويقية.

وتعد واجهة البرنامج ومجموعة الأوامر الخاصة بعمله سهلة ومألوفة لأنها تشبه لحد كبير واجهة فوتوشوب. ويتميز البرنامج بدعم عدد كبير من الملفات والتحويل بين صيغ الصور حيث يمكن حفظ الرسومات المصممة بالبرنامج في مجموعة من الملفات الشائعة مثل ملفات فوتوشوب PSD عند الحاجة لإرسالها لمستخدمي برنامج فوتوشوب. ويعتبر جيمب أكثر هذه البرامج توفيراً من حيث التكلفة لأنه يحمل مجاناً في حين أن تكلفة الرخصة الواحدة لبرنامج الفوتوشوب والتي يتم دفعها كل مرة لتنزيل كل إصدار من إصدارات أدوبي الجديد، قد تصل إلى مئات الدولارات لكل مستخدم.

برنامج Zimbra :

إذا كنت ترغب في برنامج لإدارة حسابات البريد الإلكتروني مؤسستك التجارية ويكون في نفس مستوى برنامج ميكروسوفت للبريد الالكتروني ولكن دون أن تدفع أي رسوم ترخيص، فعليك باستخدام برنامج Zimbra بدليلاً. فـ Zimbra هو برنامج حر ومفتوح المصدر

يقوم بإدارة عدد غير محدود من الحسابات ويمكن تشغيله على أجهزة الهواتف النقالة والويب والديسك توب علاوة على أنه يتوافق مع معظم أنظمة التشغيل بما في ذلك ماك (Mac) وويندوز (Windows). والبرنامج يعمل باحترافية مع برنامج Outlook ويدعم أيضاً ملقطات البريد الإلكتروني POP و IMAP و iCal من سهولة استقبال رسائل البريد الإلكتروني وبيانات مفكرة التقويم من البرامج الأخرى. ويتميز البرنامج باحتواه على دفتر عناوين، مفكرة تقويم، برنامج منشئ مستندات وبرنامج لإدارة المهام.

برامج لينكس:

هذه العائلة من أنظمة التشغيل (أحياناً ما تعرف باسم جنو/لينكس) تتمتع بدرجة عالية من السهولة والتخصص والتنوع والتطور المستمر وكذلك الحرية التامة بغض النظر عن عدد مستخدميها من الأفراد أو عدد الأجهزة التي تقوم بتثبيتها. ولعدة سنوات سادت فكرة أن برنامج لينكس Linux OSes هي من البرامج الصعبة والمعقدة الاستخدام والمصممة للمبرمجين فقط علاوة على أنها سهلة التحطيم. وهذه الفكرة روج لها عدد من الشركات التي تستفيد أكثر من غيرها من هذه المفاهيم المخطئة تماماً. ولكنك ستكتشف عندما تطلب القليل من المساعدة عند تثبيت نظام تشغيل لينكس لأول مرة مدى بساطة وسهولة توزيعات لينكس. وتعد واجهته لكثير من المستخدمين مألوفة وأكثر أناقة من "ويندوز" أو "ماك". وإذا كنت قلقاً بشأن عدم التمكن من العثور على برنامج تعمل على نظام لينكس، فيمكنك تشغيل أي تطبيقات ويندوز تحتاجها عن طريق استخدام برنامج Wine.

شروط البرمجيات الحرة

حتى يطلق عليها لفظ «حرّة» يجب أن توفر فيها الشروط الآتية:

- الشرط ١: حرية استعمال البرنامج لأي غرض. فيمكن مثلاً بيعه أما البرامج المجانية فهي تمنع ذلك.
- الشرط ٢: حرية دراسة وتعديل البرنامج.
- الشرط ٣: حرية نسخ البرنامج ليتمكن من استخدامه أي شخص آخر. بالخلاف مع البرامج التجارية التي تشترط عليك أن تستخدم نسخة واحدة من البرنامج وفي جهاز واحد.
- الشرط ٤: حرية تطوير البرنامج وتحسينه، وإصدار تحسيناتك وإظهارها للعالم، لتعلم الفائدة.

ملاحظات

الشرط ١ و ٣ يتطلب الوصول للشفرة المصدرية للبرنامج، لأن دراسة وتعديل البرنامج بدون الشفرة المصدرية صعب للغاية، وبشكل كبير غير كافٍ، وأحياناً مستحيل عملياً. الوصول للشفرة المصدرية المعنية يحل هذه المشاكل. ينبغي التنبيه أن مصطلح (free software) معناه برامج حرة وليس كما يفهم الكثير على أنه برمجيات مجانية بسبب اللبس الحاصل في معاني كلمة Free في اللغة الإنجليزية، ولذلك تم إنشاء مصطلح جديد يدفع هذا الالتباس وهو البرامج مفتوحة المصدر (Open Source)، فيشير ذلك أنها قد تعرض للبيع مادامت تحترم الشروط المذكورة آنفاً.

وستنطربق في هذا الكتاب عن برنامج الجمب





الفصل الثاني : مقدمة حول برنامج الجمب

برنامج الجمب GIMP GNU Image Manipulation Program هو برنامج يعمل تحت نظام جنو/لينوكس ونظام ويندوز ونظام الماك لمعالجة الصور فيقوم بتحرير الصور ويسمح بتعديلها والإضافات عليها بكل بساطة، وبرنامج الجمب لا يتوقف فقط عند الصور. فمن خلاله تستطيع تحرير الكتابة وإضافة بعض اللمسات الجمالية عليها بكل سهولة كما أنه يعتمد على مكتبات GTK+ من أجل بناء واجهة البرنامج الرسومية.

يمتلك جمب عدداً هائلاً من المميزات المغربية وسنحاول أن نستعرض بعضاً منها:

- جمب برنامج خفيف وصغير الحجم فهو لا يتجاوز ٢٠ ميجابايت.
- حر و مجاني يمكنك تزيله واستخدامه بالمجان.
- يدعم اللغة العربية بشكل افتراضي ولا يحتاج لنسخة خاصة لدعمها.

الميزات التقنية:

- عدد غير محدود من الصور التي يمكن فتحها في الوقت ذاته (محدود بالمساحة على القرص الصلب).
 - عدد غير محدود من عمليات التراجع (محدود فقط بالمساحة الحرة على القرص الصلب).
 - دعم الأجهزة الحديثة للفنانين الرقميين، مع خيارات متعددة لهذه الأدوات، وهذا مالا يقدمه الفوتوشوب.
- دعم للقناة الفا Alpha الخاصة بالشفافية والتي تستخدم في إنشاء أقنعة الطبقات ورسوميات ويب.
- دعم للصور متعددة الطبقات والقنوات.
 - دعم الطبقات النصية التي توفر إمكانية تحرير النص في أي وقت.

دعم للغة العربية (Unicode) بدون الحاجة إلى برامج وسيطة.

مجموعة متكاملة من أدوات التحديد مكافئة لمجموعة أدوات الفوتوشوب بما فيها استخدام المسارات Paths ورسم تحديد بالفرشاة Quick Mask Mode

دعم للإضافات (plug-ins) التي تفتح المجال واسعاً لميزات إضافية، وتوجد حالياً مئات منها متوفرة مجاناً.

إمكانية التعامل مع الرسوم المتحركة سواء كانت GIF أو MPEG.

عند تركيب الحزمة المساعدة GIMP Animation Package تضاف عدة إمكانات مبهرة مثل مستعرض الإطارات Frame ومعاينة الحركة Navigator Onion Skin وغيرها.

دعم لعدد كبير من أنواع الملفات منها svg, psd, ps, png, pdf, pcx, mng, jpeg, gif, bmp, tiff, tga وغيرها سواء من حيث إمكانية الفتح أو الحفظ أو التحويل.

استيراد وتصدير الرسوم المتحركة SVG, Scalable Vector Graphics.

بدأ مشروع الجمب عام ١٩٩٥ م وما زال هذا المشروع قائماً حتى الآن وبرنامج الجمب برنامج مجاني يعمل تحت رخصة GNU GPL المطروان الأساسيان . Spencer Kimball & Peter Mates هما

ومر تطوير برنامج الجمب بعدة نسخ وهي:

• النسخة : ٠,٥٤

وهي أول إصدار نشر عام ١٩٩٦ في فبراير وكان الإصدار طبعاً تجريبي.

في أوائل الإصدارات كانت تعتمد على مكتبة Motif بحيث يتم استخدامها للواجهة ولكن تغير الرأي وقتها وتم بناء GTK+ والمكتبات الحرة لبناء الواجهات الرسومية ولذلك تم إصدار النسخة التالية

• النسخة : ٠,٦٠

تم تطوير هذه النسخة خلال أربعة أشهر من قبل Spencer & Peter

وما يميز هذا الإصدار أنها كانت لا تتطلب مكتبة Motif التجارية بل اعتمدت على مكتبة رسومية جديدة وهي GTK . كما قمت إضافة بعض الوظائف كالطبقات وتحسينات على أدوات الرسم والنماذج وأدوات التحويل. وكانت نسخة تجريبية في انتظار النسخة ٠,٩٩ والنسخة ١,٠.

• النسخة : ٠,٩٩

ظهرت في فبراير ١٩٩٧ بواسطة مطوري جدد، تحولت الأدوات (GDK=GIMP Drawing Kit و GTK=GIMP Tool Kit) إلى GTK+ وأصبحت مشروعًا مستقلًا يستعمله الكثير من المبرمجين لبناء برامجهم. وتم تجميد البرنامج (لم تضف أي خاصية جديدة) مع التركيز على جعل جمب أكثر استقراراً وجاهاً للنسخة ١,٠، في حين تم إصدار GIMP User's Manual ٠,٥ في أكتوبر من نفس السنة.

• النسخة : ١,٠

صدرت في ٥ يونيو ١٩٩٨ وكان جمب ثابتاً بدرجة سمحت بالإعلان عنه عالمياً واستعماله بشكل احترافي.

• النسخة : ١,١

في هذه الإصدار كان التركيز على إصلاح العلل ونقل جمب ليعمل على منصة الويندوز.

• النسخة : ١,٢

صدرت هذه النسخة في ٢٥ ديسمبر ٢٠٠٠، وتضمنت إصلاحات وتحسينات لواجهة البرنامج. كما ركزت على دعم اللغات الدولية مع تقليل تسرب الذاكرة وتحسين القوائم.

• النسخة : ٢

ظهرت هذه النسخة في ٢٣ مارس ٢٠٠٤، بعد أن قمت بإعادة كتابة أغلب أكواد البرمجة لجمب .

• النسخة : ٢,٢

صدرت في ١٩ ديسمبر ٢٠٠٤، وجاءت بمجموعة من الإضافات كإمكانية تغيير اختصارات لوحة المفاتيح، وإمكانية النسخ واللصق من الجمب وإليه مع مجموعة من البرامج ، وإمكانية مشاهدة التغييرات المحدثة بأدوات التحويل بشكل تلقائي.

• النسخة : ٢,٤

صدرت في ٢٧ أكتوبر ٢٠٠٧، وتميزت بإعادة النظر في الواجهة والأدوات وإعادة كتابة أدوات التحديد.

• النسخة : ٢,٦

ظهرت هذه النسخة في ١ أكتوبر ٢٠٠٨، وهي من الإصدارات التي تميزت بإعادة النظر في الواجهة وأداة التحديد الحر وأداة الفرشاة، وأيضاً أضافت تحسينات لأداة النصوص وأدوات التلوين...

وبشكل تدريجي بدأ جمب في اعتماد مكتبة GEGL الرسومية التي تسمح بتعديل الصور عالية الدقة بشكل لا يتلفها.

• النسخة : ٢,٨

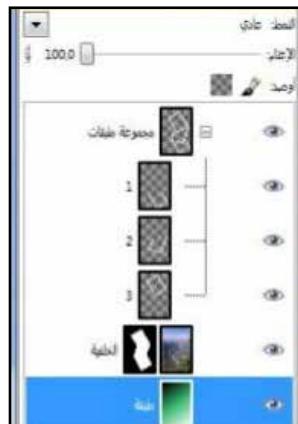
وهي النسخة الجديدة والحاالية التي تحتوي على العديد من التعديلات الجوهرية.

مميزات النسخة الجديدة ٢,٨ من الجمب

. Single-window mode _ Windows . أمر من خلاله يتم ضم كل النوافذ في نافذة واحدة ويتم تنفيذه من خلال القائمة Windows



الكتابة تتم مباشرة في الإطار الخاص بها دون ظهور تلك النافذة المزعجة كما في الشكل المقابل:



إمكانية تكوين مجموعات من الطبقات كما في الشكل المقابل:

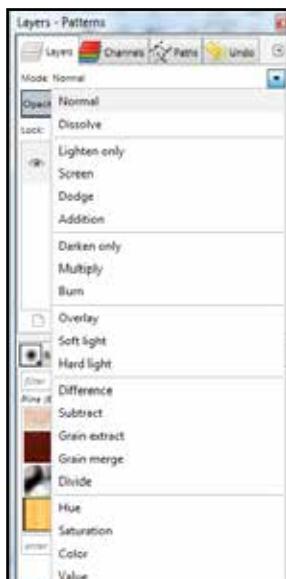


إضافة خاصية جديدة للحفظ، حيث «احفظ و احفظ باسم» تسمح فقط بنسق .xcf. أما لحفظ في أي نسق آخر فيجب المرور عبر «صدر». كما نلاحظه في الشكل المقابل:



إضافة إعدادات جديدة للفرش كما في الشكل المجاور:

تحويل اختيار الأدوات إلى التفضيلات كما هو موضح في الشكل التالي:



إعادة ترتيب أنماط الطبقات في ست مجموعات وذلك ما نلاحظه من خلال الشكل المقابل:

إمكانية إقفال الطبقة لكي لا يتم تغييرها خطأ.

إضافة البحث بكلمات المفاتيح في كل من الفرش والأنماط.

اعتماد شبه كامل على المكتبة الرسمية GEGL .

إمكانية كتابة عبارات رياضية في الخانات العددية.

دعم لـ jpeg٢٠٠٠ و OPEN RASTER

وجود فرش جديدة....

وهذه شاشات الانطلاق للعديد من النسخ:



ملحوظة: إن البرنامج يتشابه كثيراً مع برنامج الفوتوشوب لذلك من سيعمل على برنامج الفوتوشوب في الويندوز سيجد سهولة في الفهم والتعرف على برنامج الجمب.

الحصول على برنامج الجمب

كما ذكرت من قبل إن البرنامج مجاني و يمكنك الحصول عليه بكل بساطة من خلال الموقع الرسمي www.Gimp.org أو من خلال هذه الوصلة www.gimp.org/downloads

في جنو/لينوكس

أبنتو وديbian، نستطيع تحميله وتنسيبه بكل بساطة من خلال التر منال وكتابة هذا الامر

`Apt-get installs gimp`

ويمكن تنصيب البرنامج بسهولة من خلال ubuntu software center أو ما يوازيها في بقية التوزيعات ثم الكتابة في خانة البحث `install gimp` ثم اختيار البرنامج من القائمة ونعمل له

ملحوظة: تقريبا البرنامج موجود مع نسخة اوبونتو الحالية هذا للعلم فقط.

فتح البرنامج

في نظام التشغيل Window يمكن فتحه بطريقتين:

من الزر Start نختار All Programs من القائمة الظاهرة نختار أيقونة لبرنامج (Gimp).
من سطح المكتب نضغط مرتين متسارتين على أيقونة برنامج Gimp وهي كالشكل التالي:



في نظام التشغيل Ubuntu يمكن فتحه من خلال الخطوات التالية:

من سطح المكتب نذهب للقائمة Application .
نختار الأمر Graphics ثم تظهر لنا قائمة فنختار منها برنامج Gimp



الفصل الثالث: واجهة برنامج الجمب

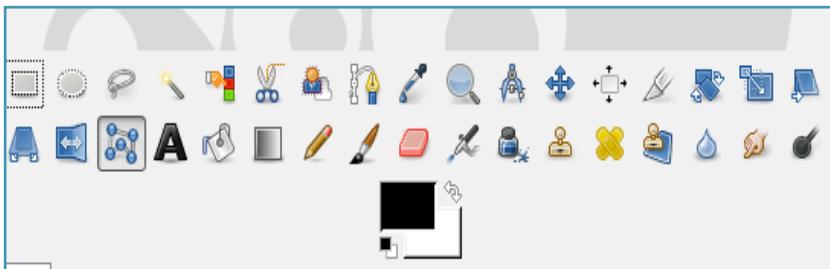
تفصيل واجهة برنامج الجمب



عند فتح البرنامج لأول مرة ستكون واجهته مثل الصورة السابقة ولكن يمكننا تغيير شكل الواجهة من خلال Single – window << Windows الأمر

فقط يظهر لنا بالصورة التالية:

وستتعرف على أهم العناصر والأدوات المستخدمة في البرنامج.



أولاً : شرح سريع لصندوق الأدوات :

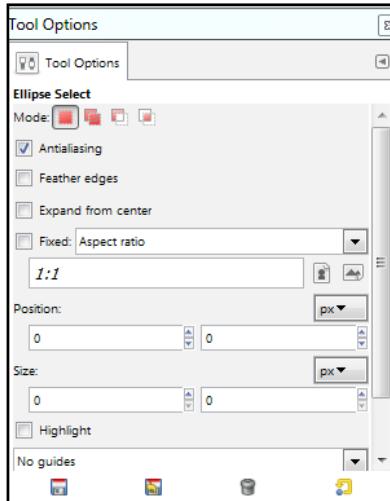
الرقم	صورة الأداة	اسم الأداة	استخدام الأداة
١		أداة التحديد المستطيل Rectangle Select Tool الاختصار حرف R	استخدم هذه الأداة إذا أردت عمل تحديد لمناطق مستطيلة من الطبقة النشطة.
٢		أداة التحديد البيضاوي Ellipse Select Tool الاختصار حرف E	تستخدم هذه الأداة لتحديد مناطق دائرية وبি�ضاوية من الصورة. كما تستخدم هذه الأداة لتقديم دائرة أو قطع ناقص على صورة.
٣		أداة التحديد الحر Free Select Tool الاختصار حرف F	عمل تحديد يدوي حر بخطوط مستقيمة باستخدام التحديد المضلع.
٤		أداة العصا السحرية Fuzzy Select Tool الاختصار حرف U	تستخدم هذه الأداة لتحديد مناطق متصلة متشابهة الألوان.
٥		أداة تحديد الألوان Select by Color Tool الاختصار Shift + O	عمل تحديد للمناطق المنفصلة المتشابهة الألوان. وتستخدم أداة تحديد الألوان لتحديد مناطق من الصورة على أساس تشابه الألوان. تشابه كثيراً أداة تحديد ضبابي («العصا السحرية»). الفرق الرئيسي بينهما هو أن العصا السحرية تحدد المناطق المجاورة ، مع جميع الأجزاء المتصلة إلى نقطة البداية التي لا تحتوي على مسارات فجوات واسعة، في حين أن الاختيار عن طريق أداة اللون يختار كل بكسل الذي يشبه في اللون بما فيه الكفاية ، بغض النظر عن مكان تواجدهم.

استخدام الأداة	اسم الأداة	صورة الأداة
تستخدم لتحديد الأشكال باستخدام حافة مقص.	أداة تحديد المقص Scissors الاختصار حرف I	
تستخدم لتحديد المنطقة التي تحتوي على كائنات المقدمة. هذه الأداة تمكنك من استخراج المقدمة من الطبقة النشطة أو من التحديد.	أداة تحديد الواجهة Foreground Select Tool	
تستخدم هذه الأداة لعمل تحديد منحنيات بيزيه، قليلاً مثل الجبل ولكن مع القدرة على التكيف في جميع المنحنيات المتجهة.	أداة المسارات Paths Tool الاختصار حرف B	
تستخدم هذه الأداة لتحديد اللون في أي صورة على الشاشة بقياس البيكسل.	أداة انتقاء اللون Color Picker Tool الاختصار حرف O	
تستخدم أداة العدسة لتكبير و تصغير مشهد الصورة.	أداة العدسة Zoom Tool الاختصار حرف Z	
تستخدم هذه الأداة لاكتساب المعرفة حول مسافات بكسل في صورة العمل الخاص بك.	أداة القياس Measure tool الاختصار Shift + M	
هذه الأداة تساعدك على تحريك و سحب الكائنات و العناصر في العمل الفني، أو لسحب العناصر من عمل فني آخر، باستخدام هذه الأداة يمكنك تحريك التحديد أيضاً.	أداة التحرير Move Tool الاختصار حرف M	
هذه الأداة مفيدة لتحقيق المواءمة بين طبقات الصورة مع كائنات صورة مختلفة. وكذلك لمحاذاة وترتيب الطبقات والكائنات الأخرى في الصورة.	أداة المحاذاة Alignment Tool الاختصار حرف Q	
يقوم بتعيين إطار التقصير ثم يقطع مناطق الحافة من الصورة أو الطبقة النشطة بالضغط على Enter.	أداة التقصير Crop Tool الاختصار Shift + C	
تستخدم هذه الأداة لتدوير الطبقة النشطة أو التحديد أو المسار.	أداة التدوير Rotate Tool الاختصار Shift + R	
تستخدم هذه الأداة لتحجيم الطبقة المحددة، أو تحديدات المسارات (كائن).	أداة التحجيم Scale Tool الاختصار Shift + T	

استخدام الأداة	اسم الأداة	صورة الأداة
تستخدم هذه الأداة لتحويل جزء من صورة ، طبقة، وتحديد أو مسار اتجاه والجزء الآخر في الاتجاه المعاكس. على سبيل المثال، فإن القص الأفقي يحول الجزء العلوي من الجهة اليمنى والجزء السفلي إلى اليسار.	أداة القص Shear Tool الاختصار Shift + S	
تستخدم هذه الأداة لتغيير وجهة نظر «منظور» لمحتوى الطبقة النشطة، وتحديد محتوى أو مسار.	أداة المنظور Perspective tool الاختصار Shift + P	
توفر القدرة على انعكاس (قلب) الطبقة أو التحديد أو المسار إما أفقياً أو عمودياً.	أداة الانعكاس (القلب) Flip Tool الاختصار Shift + F	
يوفّر القدرة على تشوّه مجموعة مع قفص.	أداة تحويل قفص Cage Transform الاختصار Shift + G	
تقوم بإنشاء نص على الصورة.	أداة النص Type Tool الاختصار حرف T	
تستخدم هذه الأداة ليملاً المساحة المحددة بتدرج مع مزيج من الألوان الأمامية والخلفية بشكل افتراضي، ولكن هناك العديد من الخيارات غير هذه الأداة.	أداة دلو التعبئة Bucket Fill Tool الاختصار Shift + B	
تستخدم هذه الأداة ليملأ المساحة المحددة بتدرج مع مزيج من الألوان الأمامية والخلفية بشكل افتراضي، ولكن هناك العديد من الخيارات غير هذه الأداة.	أداة المزج Blend tool الاختصار حرف L	
استخدمه لرسم ضربات فرشاة حادة الحواف. يتم استخدام أداة القلم لرسم خطوط اليد الحرة مع حافة ثابتة. ويشبه قلم الرصاص الفرشاة. والفرق الرئيسي بين الاثنين هو أن القلم لن ينتج حواف داكنة مقارنة مع أداة الفرشاة بالرغم من أن كلاهما يستخدم نفس النوع من الفرشاة. لماذا تريد العمل مع مثل هذه الأداة الخام؟ ربما الاستخدام الأكثر أهمية هو عند العمل مع الصور الصغيرة جداً، مثل الرموز، حيث كنت تعمل على مستوى عال والتكتير بحاجة للحصول على كل بكسل صحيح تماماً. مع أداة قلم رصاص ، يمكنك أن تكون على ثقة من أنه سيعتبر كل بكسل ضمن مخطط الفرشاة بالطريقة التي تتوقعها.	أداة القلم Pencil Tool الاختصار حرف N	
تستخدم لرسم ضربات فرشاة بلون الواجهة.	أداة فرشاة التلوين Paintbrush Tool الاختصار حرف P	

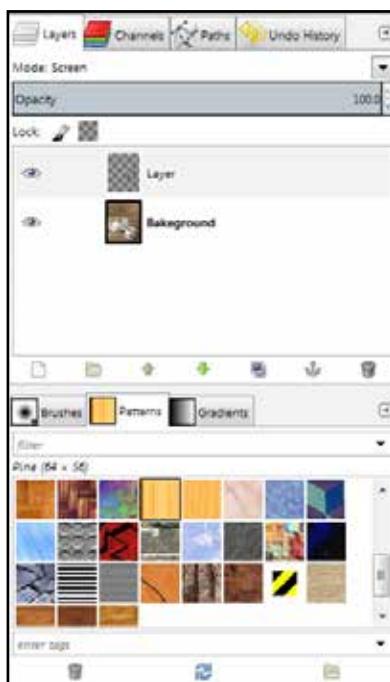
استخدام الأداة	اسم الأداة	صورة الأداة
تستخدم هذه الأداة لمحو البكسلات، أو لاسترداد أقسام من الصورة عبر المسار. ويتم استخدام الممحاة لإزالة اللون من مناطق من الطبقة الحالية أو من مجموعة مختارة من هذه الطبقة.	أداة الممحاة Eraser Tool الاختصار + E Shift	 ٢٦
هذه الأداة مناسبة لطلاء المناطق اللينة من الألوان.	أداة البخاخة (فرشاة الهواء) Airbrush Tool الاختصار A	 ٢٧
يستخدم محاكاة قلم الحبر على ضربات فرشاة الدهان المتينة مع ميزة الحواف المحسنة. ولها ميزة تمكنك من الرسم كخط الخطاط.	أداة الحبر Ink Tool الاختصار K	 ٢٨
تستخدم الفرشاة الحالية للنسخ من صورة أو نقش.	أداة الاستنساخ Clone Tool الاختصار حرف C	 ٢٩
وقد وصفت هذه الأداة مرة واحدة باسم «فرشاة الشفاء» تبدو أداة استنساخ ذكية على المنشطات. إذ تقوم بإصلاح عيوب الصورة. وبالفعل أداة الشفاء قريبة إلى أداة الاستنساخ ، لكنها أكثر ذكاءً لإزالة الفشل في الصور الصغيرة. والاستخدام النموذجي هو إزالة التجاعيد في الصور الفوتوغرافية.	أداة الشفاء (الإصلاح) Healing Tool الاختصار حرف H	 ٣٠
هذه الأداة تسمح لك بالاستنساخ وفقاً للمنظور الذي تريده.	أداة منظور الاستنساخ Perspective Clone Tool	 ٣١
تستخدم هذه الأداة لطمس أو شحذ أجزاء من الصورة، و تكون مفيدة إذا كانت بعض العناصر من صورتك تبرز كثيراً، وتود أن تخفف ذلك. كما تستخدم هذه الأداة لتخفيض و إضافة تأثير التمويه على الحواف الحادة.	أداة الدمعة «طمس» Blur/ أداة اللطخة Sharpen Tool الاختصار Shift + U	 ٣٢
تستخدم لطحة الألوان على الطبقة النشطة أو الجزء المحدد. فإنه يأخذ اللون في التضييب (التمرير) ويستخدم لمزج الألوان .	أداة اللطخة (الضباب) Smudge Tool الاختصار S	 ٣٣
تستخدم هذه الأداة لتفتيح الألوان أو تخميقها في الصورة.	أداة إنقاصل الكثافة Dodge/ أداة اللحام Burn Tool الاختصار Shift + D	 ٣٤
في هذه الأداة المربعات البيضاء والسوداء تصرف الألوان، الأسماء تبدل الألوان، وتغيير الألوان نضغط على الأداة فتظهر نافذة حوار لاختيار اللون.	أداة ألوان المقدمة والخلفية Foreground & background colors	 ٣٥

شريط الخيارات المتغيرة : Options Tool



يحتوي هذا الشريط على بعض الخيارات المتعلقة بالأداة النشطة في صندوق الأدوات ويتغير هذا الشريط بتغيير نوع الأداة المختارة. وذلك لتسهيل عمل كل أداة، وترك مجال أوسع للعمل.

ثانياً: الألواح أو الإطارات Panels



هي تلك النوافذ الجانبية الموجودة أقصى يمين الشاشة الموضحة بالشكل المقابل حيث يصل عدد تلك الألواح إلى أكثر من ١٤ لوحاً تختص كل لوحة بتنفيذ مهام مخصصة لها ، ولكن لا يتم عرض جميع هذه الإطارات في البرنامج وإن عرضت ستغطي الشاشة كاملاً ولا تجد مساحة للعمل ولكن وضعث لكي تختار منها حسب ما تريد ونوعية العمل، وعند احتياجك لها تستطيع أن تختار النافذة أو الإطار من قائمة Windows بالبرنامج فأسماء الإطارات التي عليها علامة (صح) هي الظاهرة في الشاشة والتي لا يوجد عليها العلامة غير ظاهرة ، وستتحدث عن الإطارات الأكثر استخداماً وبقية الإطارات ستكتشفها بنفسك من خلال التجربة والاستخدام للبرنامج .

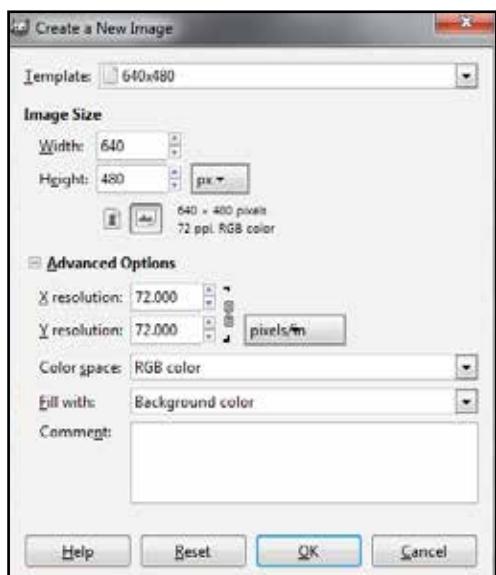
نلاحظ أن كل إطار يوجد به أكثر من عنوان إذ يمكنك أن تجمع الإطارات في نافذة واحدة بحيث يتيح لك مجالاً أوسع للعمل .



الفصل الرابع: العمل مع برنامج الجمب

طريقة التعامل مع البرنامج تختلف حسب نوع وقياس وجودة العمل الذي تريد أن تنشئه في البرنامج ، وهو يعتمد على الجانب النقطي في طريقة التعامل ، فإذاً يجب أن تحدد سابقًا نوع وقياس وجودة العمل عند إنشائك ملف جديد في البرنامج على سبيل المثال: إذا كنت تود تصميم ملصق إعلاني قياس 100×70 سم فيجب أن تحدد من البداية هذا القياس وتبدأ في العمل على ذلك القياس وإلا فعند طباعته ستكون غير واضحة . فهنا يجب أن تحدد من البداية وهذا مهم جداً لأنه إذا بدأت بصورة غير صحيحة وبذلت مجهدًا وقتاً في التصميم ستعيد العمل من جديد على القياس المطلوب. هذه هي طريقة استخدام البرنامج .

إنشاء ملف جديد : New File :



يمكنك البدء بملف جديد من قائمة file أو الضغط على **ctrl + N** معاً وستظهر لك هذه النافذة، من خلالها تبدأ في تحديد القياسات المطلوبة للعمل ويوفر بها قياسات عالمية متعارف عليها دولياً لبعض البرامج إذ يمكنك اختيارها مباشرة للتسهيل في التعامل مع البرنامج .

وتختلف أنواع القياس في البرنامج حسب الطلب فإذا كنت تري تصميم موقع الكتروني فيجب أن تختار وحدة القياس بـ **Pixels** أما إذا رغبت في تصميم ملصق إعلاني فيجب أن تختار وحدة السنتيمتر أو المليمتر .

وفي هذه القائمة أيضاً توجد عدة خيارات للدقة **Resolution** وهي تحكم في جودة التصميم والدقة العالية أثناء الطباعة ، وأيضاً يمكن أن تختار نوع الألوان المستخدمة إذا كانت ألوان طباعة أو ألوان الشاشة ، أيضاً يمكن أن تحدد لون خلفية العمل من البداية من **.Fill with**

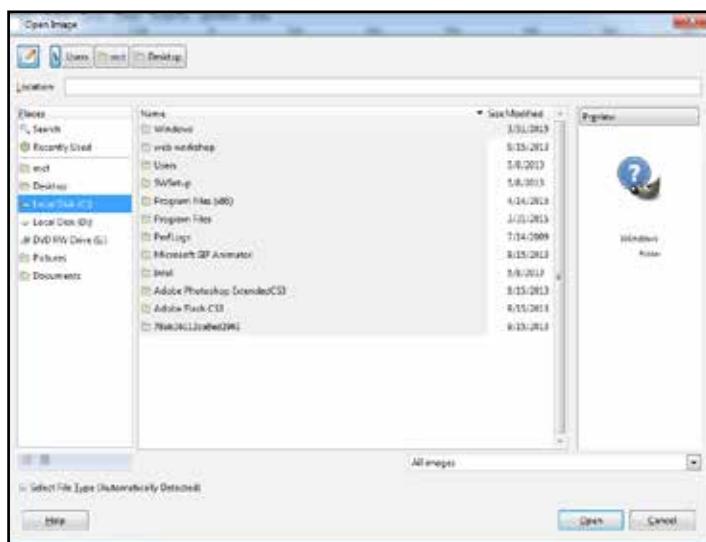
خلفية العمل من البداية من

طريقة فتح الصور في البرنامج:

طريقة فتح الملفات أو الصور في البرنامج مثل البرامج الأخرى لا يوجد اختلاف في ذلك وهذا يعتمد على الملفات أو الصور التي يتعامل معها البرنامج. ومعظم أنواع ملفات الصور يتقبلهن البرنامج إذ إنه برنامج مجهز أصلاً لمعالجة الصور.

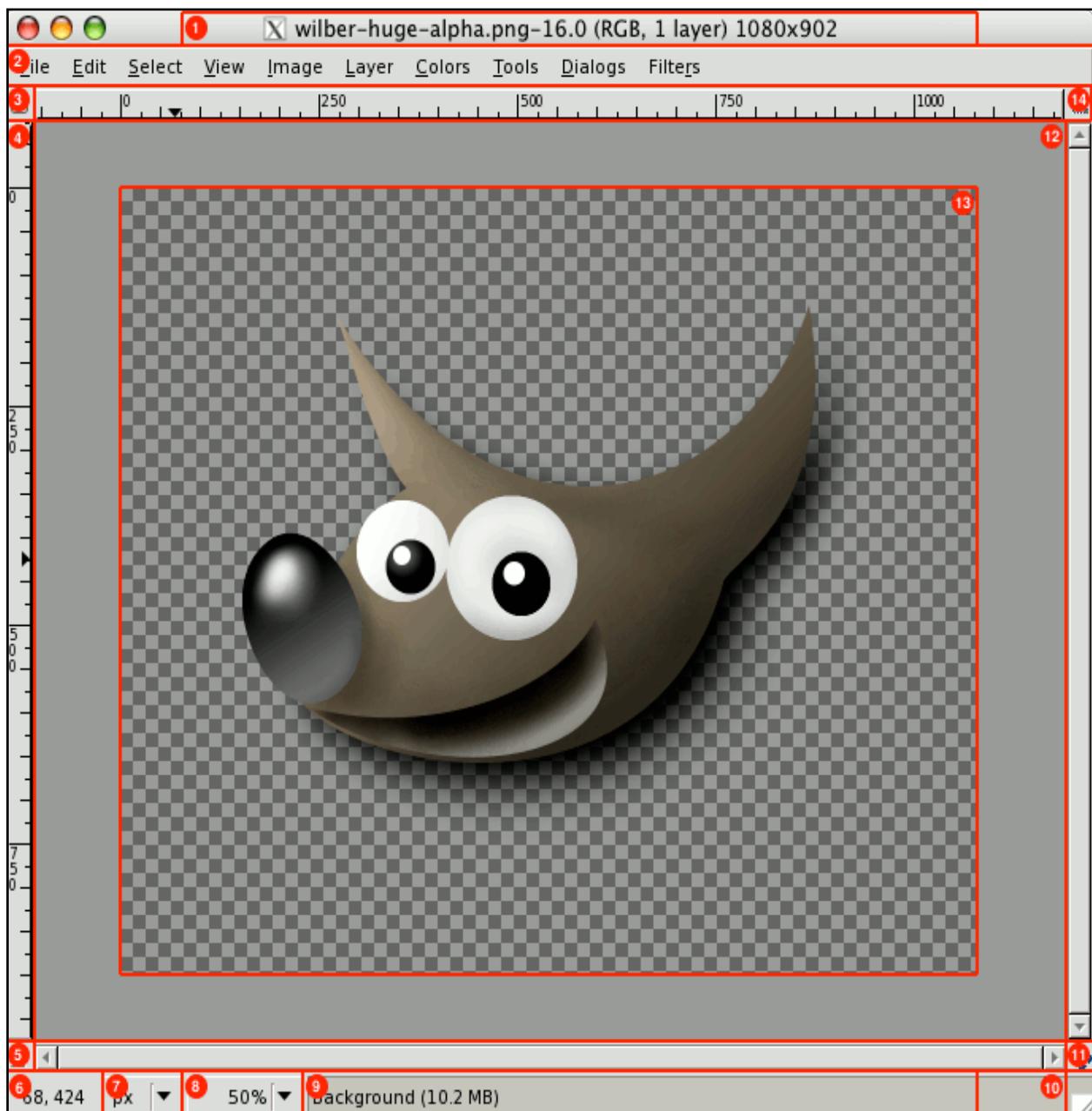
من قائمة ملف **File** ثم فتح **Open** أو الضغط على **Ctrl + O** يتم فتح قائمة الفتح وتحدد في إطار الفتح مكان الصورة ونوعها.

طبعاً عند فتحك للصورة في البرنامج ستتجدها بإعداداتها الأصلية وهنا نجد مثلاً أن ندرجها في ملف جديد قمنا مسبقاً بإعداده ، العملية سهلة جداً كل ما عليك فقط الضغط على الصورة المفتوحة وتحديدها ثم تنفيذ أمرى النسخ واللصق باستخدام قائمة تحرير (**Edit**). ومن خلال هذه العملية يمكن أن تفتح أكثر من صورة في آن واحد وتقوم بنسخها في الملف الجديد ليتم التعامل معها بالبرنامج .



شرح عناصر نافذة الصورة

لقطة من نافذة الصورة التي توضح المكونات المهمة.



١. شريط العنوان: الجزء العلوي من نافذة الصورة عادة ما يعرض شريط العنوان مع اسم الصورة وبعض المعلومات الأساسية حول الصورة.

٢. شريط القوائم: يظهر شريط القوائم مباشرةً أسفل شريط العنوان (ما لم يكن قد تم قمعه). شريط القوائم يتتيح الوصول إلى كل عملية يمكنك القيام بها على الصورة.

- .٣. **زر القوائم**: انقر على زر القوائم لعرض شريط القوائم في عمود. إذا كنت ترغب في استخدام اختصارات لوحة المفاتيح ، استخدم لفتح القائمة Shift + F10.
- .٤. **المسطرة**: في التخطيط الافتراضي، تظهر المسطرة أعلى إلى يسار الصورة. استخدم المسطرة لتحديد الإحداثيات داخل الصورة. الوحدة الافتراضية للمسطرة هي بكسل.
- .٥. **زر تبديل قناع سريع** : زر صغير في الزاوية اليسرى السفلى من الصورة يقوم بتفعيل القناع السريع وإيقاف تشغيله. عندما يكون القناع السريع مفعلاً يظهر الزر باللون الأحمر.
- .٦. **مؤشر الإحداثيات** : عندما يكون المؤشر (مؤشر الماوس) داخل حدود الصورة ، يعرض المؤشر الإحداثيات في مساحة مستطيلة في الزاوية السفلى اليسرى من النافذة.
- .٧. **وحدات القوائم** : استخدام وحدات القوائم لتغيير الوحدات المستخدمة للمسطرة، وأغراض أخرى عديدة. الوحدة الافتراضية هي بكسل، ولكن يمكن أن تتغير بسرعة إلى بوصة، الطول، أو إمكانيات أخرى عديدة باستخدام هذه القائمة.
- .٨. **زر التكبير**: هناك عدد من الطرق لتكبير الصورة أو تصغيرها، ولكن زر التكبير ربما يكون أبسط. مع GIMP - ٢,٦ ، و يمكنك الدخول مباشرة على مستوى التكبير في مربع النص للتحكم بشكل دقيق للغاية.
- .٩. **منطقة الحالة** : منطقة الحالة هي في الجزء السفلي من نافذة الصورة وتعرض زر الإلغاء في العمليات المعقدة التي تستغرق وقتا طويلا، يظهر زر الإلغاء مؤقتا في الزاوية اليمنى السفلى من النافذة. استخدم زر الإلغاء لوقف العملية.
- .١٠. **تحكم التنقل** : على شكل زر في الزاوية اليمنى السفلى من شاشة الصورة.
- .١١. **منطقة الحشو**: هذه المنطقة تفصل عرض الصورة النشطة والخاملة في منطقة الحشو، لذلك كن قادرا على التمييز بينهما. لا يمكنك تطبيق أي عمليات تصفية أو بصفة عامة في منطقة غير نشطة.
- .١٢. **عرض الصورة**: أهم جزء من إطار الصورة، بطبيعة الحال، وعرض الصورة تحتل المنطقة الوسطى من النافذة، ويحيط بها خط أصفر منقط يبين حدود الصورة ، على خلفية رمادية محاذية. يمكنك تغيير مستوى التكبير لعرض الصورة في مجموعة متنوعة من الطرق.
- .١٣. **نافذة تغيير حجم الصورة**: بدون تمكين هذه الميزة، إذا قمت بتغيير حجم إطار الصورة، وحجم الصورة والتكبير لا يتغير. إذا قمت بإجراء إطار أكبر، على سبيل المثال، فسوف نرى المزيد من الصورة.

لحفظ عملك بعد عمل مُضِنٍ وخاصة إذا كانت الصورة في أكثر من طبقة استخدم صيغة جمب للبقاء على عملك كما هو وتلك الصيغة هي XCF.

هذه الصيغة تحفظ كل شيء في الصورة، الطبقات، الاختيارات وأي مسارات وكل تفاصيل قمت بإدراجها لتعود للعمل عليها فور فتح المستند.

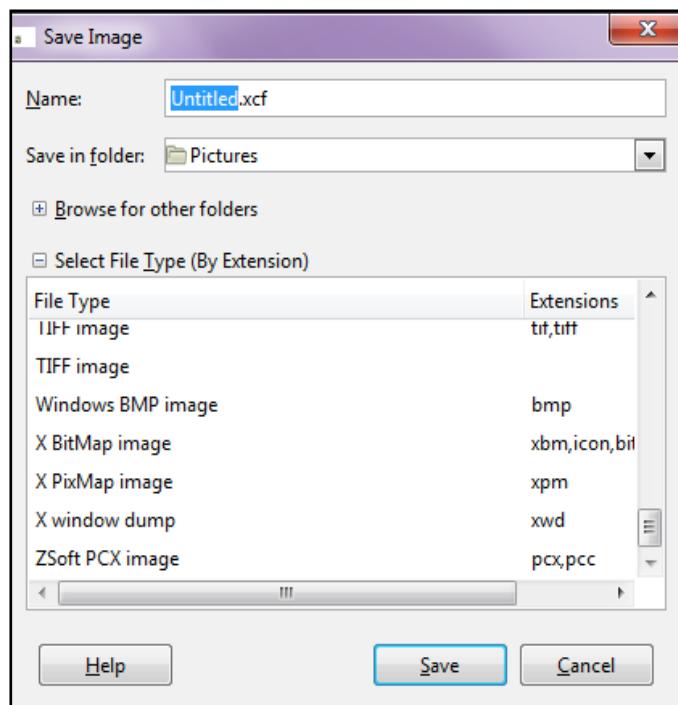
عند اختيارك (احفظ باسم) في جمب، إذا اخترت نوع ملف XCF . ستستمر بالعمل حتى تخبره غير ذلك ، وسيقوم جمب بتحويل الصيغة آلياً .

وأ لأن الصيغة XCF كبيرة تم تأمين صيغ أخرى بدائلة مضغوطة مثل الصيغة xcf.bz2 أو xcf.Gz من مساوى الصيغة XCF أن البرامج الأخرى غير جمب لا تستطيع قراءتها، يجب حفظ الصورة بصيغة xcf بكل بياناتها وتفاصيلها قبل تحويلها إلى صيغة أخرى ، إذا انتهيت من العمل احفظ نسخة منه بالصيغة التي تريده باستخدام : ملف احفظ نسخة لحفظ الملف باستخدام

صيغ مشهورة مثل jpg أو png او gif .

يمكن الوصول لخيارات البحث عبر الاختصار Ctrl+S واحرص دائمًا على حفظ عملك أولاً بأول حفظًا له من الضياع.

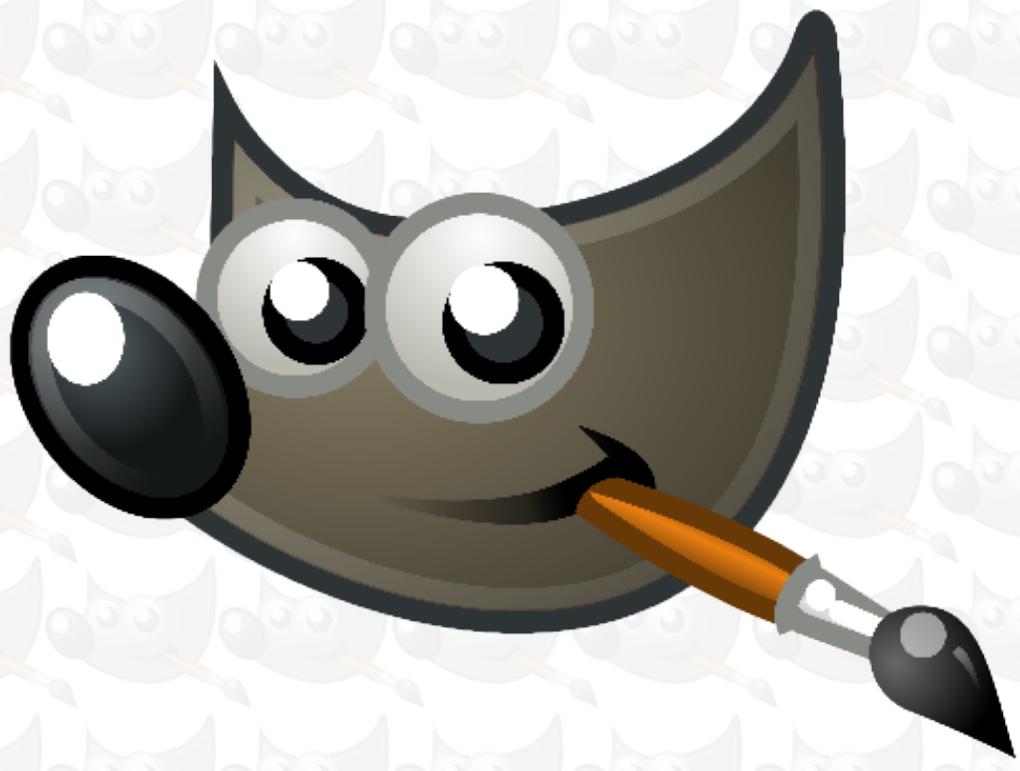
طرق الحفظ :



طرق الحفظ في البرنامج حالها حال كل برنامج في نظام الويندوز من قائمة ملف file اختر حفظ Save أو حفظ باسم Save As ، إذا كان الملف محفوظًا سابقاً وتريد حفظه باسم جديد بدون التأثير في الملف السابق .

نوع ملف الحفظ :

نجد أي برنامج في النظام له صيغة خاصة عند تخزين الملف لديه فمثلاً نجد ملفات الور德 تخزن بصيغة DOC وملفات الأكسل تخزن بصيغة XLS وذلك ليتم الرجوع إليها والتعديل بها من جديد ، وأيضاً بالنسبة لبرنامج الجمب يتم الحفظ به بصيغ XCF وذلك ليتم الرجوع للملف والتعديل فيه أو مواصلة التصميم في وقت لاحق. وطريقة الحفظ النهائية فالبرنامج يدعم صيغ أخرى كثيرة لمعظم برامج الرسوميات ونجد في قائمة Select File Type (By Extension) العديد من الصيغ للحفظ فنختار النوع المناسب للحفظ أنواعًا كثيرة من الصيغ لحفظ النوع المناسب للحفظ وعادة تكون بنوع TIF أو JPEG وذلك لصغر حجم الملف وجودة الصورة .





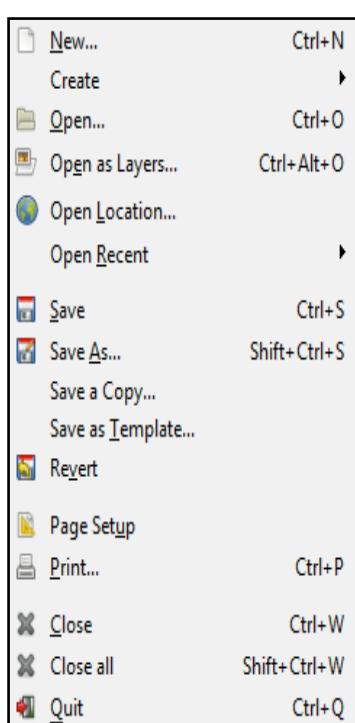
الفصل الخامس: مقدمة حول قوائم برنامج الجمب

- قائمة «ملف» File
- قائمة «تحرير» Edit
- قائمة «تحديد» Select
- قائمة «عرض» View
- قائمة «صورة» Image
- قائمة «طبقة» Layer
- قائمة «الألوان» Color
- قائمة «أدوات» Tools
- قائمة «مرشحات» Filter
- قائمة «نوافذ» Window
- قائمة «مساعدة» Help

سنقوم بشرح جميع القوائم الموجودة في برنامج الجمب ، وكل قائمه تحتها شرح ما تحتويه من خصائص.

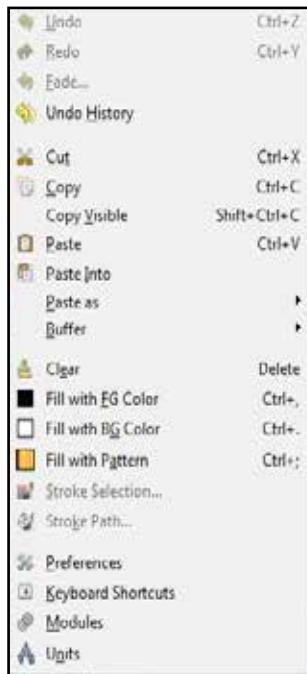
قائمة File

بالضغط على قائمة File سوف تظهر لك القائمة كما بالشكل التالي :



١. (New) فتح عمل جديد وعند الضغط عليه سوف تظهر لك نافذة خصائص العمل الجديد تم شرحها سابقاً.
٢. (Create) إنشاء عمل جديد ضمن عدة خيارات متاحة من جهاز الكمبيوتر.
٣. (Open) فتح ملف موجود بجهازك .
٤. (Open as Layer) فتح ملف صورة كطبقات.
٥. (Open Location) فتح باستخدام موقع ويب.
٦. (Open Recent) هذا الخيار يستعرض لك آخر عشر صور تم التطبيق عليها والتعامل معها.
٧. (Save) حفظ التعديلات على الملف .
٨. (Save as) حفظ التعديلات أو حفظ العمل باسم .
٩. (Save a Copy) حفظ العمل كنسخة باسم مختلف مع إبقاء اسمها الحالي.
١٠. (Save as Template) حفظ العمل ك قالب تصميم.
١١. (Revert) إعادة الصورة كما كانت عند الفتح ويمسح كل شيء عملته عليها.
١٢. (Page Setup) إعداد الصفحة.
١٣. (Print) أوامر خاصة بالطباعة وخصائصها.
١٤. (Close) إغلاق الملف الحالي.
١٥. (Close all) إغلاق كل الملفات النشطة.
١٦. (Quit) الخروج من البرنامج

قائمة Edit



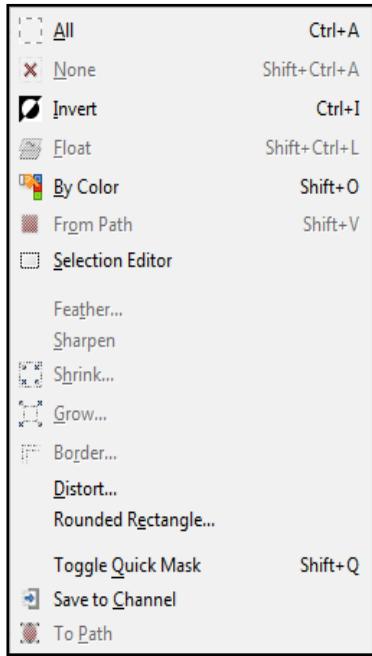
قائمة Edit طويلة عريضة وسنسرحها باختصار وبشكل مفهوم بإذن الله :

١. (Undo) التراجع عن آخر خطوة تم القيام بها .
٢. (Redo) تكرار آخر خطوة تم القيام بها. أو إعادة الخطوة الأخيرة التي تم التراجع عنها.
٣. (Fade) أمر للتحكم بشفافية الأداة التي تستخدمنها حاليا .
٤. (Undo) التراجع عن مجموعة من الخطوات التي تم القيام بها.
٥. (Cut) قص.
٦. (Copy) نسخ .
٧. (Copy Visible) نسخ، ويستخدم إذا كنت تعمل على أكثر من طبقة ولم تقم بدمج الطبقات فسوف تستعمل هذا الخيار.
٨. (Paste) لصق .
٩. (Paste Into) لصق بنفس المكان المحدد دون الخروج عن إطار التحديد .
١٠. (Paste as) لصق في مكان ما كصورة جديدة أو طبقة جديدة أو كفرشاة جديدة...
١١. (Buffer) اللصق بعدة خيارات مختلفة منها لصق صورة جديدة أو طبقة جديدة أو فرشاة جديدة أو نموذج جديد.
١٢. (Clear) مسح الأعمال التي قمت بعملها على المنطقة المحددة حاليا .
١٣. (Fill with FG Color) ملء المكان المحدد باللون الأمامي للواجهة.
١٤. (Fill with BG Color) ملء المكان المحدد باللون الخلفي للواجهة.
١٥. (Fill with Pattern) ملء المكان المحدد بالدرج اللوني للنمط النشط.
١٦. (Stroke Selection) يقوم بعمل حدود للطبقة (اللير) ويقوم بوضع لون معين أنت تحده حول المكان المحدد .
١٧. (Stroke Path) يقوم بعمل حدود للطبقة (اللير) ويقوم بوضع مسار معين حول المكان المحدد .
١٨. (Preferences) بعض التفضيلات .
١٩. (Keyboard Shortcuts) اختصارات لوحة المفاتيح.
٢٠. (Modules) نافذة التحكم في الأساليب والأماكن والألوان والأدوات و يمكنك من خلالها التحكم بخصائص كل أداة بالبرنامج والاضافة او الازالة.
٢١. (Units) وحدات القياس المستخدمة.

قائمة Select

بالضغط على قائمة Select سوف تظهر لك القائمة كما بالشكل التالي:

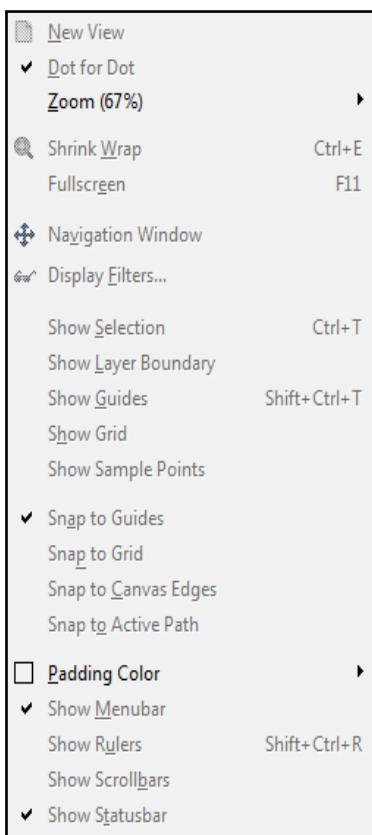
١. (All) تحديد الصورة بأكملها.
٢. (None) إلغاء التحديد عن الصورة .
٣. (Invert) عكس التحديد، مثلا: تم تحديد الأوراق وأردنا العمل على أرضية الأوراق اختر هذا الخيار لعكس التحديد.
٤. (Float) تحديد الطبقات.
٥. (By Color) التحديد بواسطة لوح الألوان.
٦. (From Path) التحديد من المسار.
٧. (Selection Editor) تعديل التحديد.
٨. (Feather) يستخدم لتمويه حافة التحديد لتبهت بنعومة فمثلا: بعد التحديد اختر هذا الخيار واختر قيمة التدرج مثلا ١٦ وبعدها اعكس التحديد واضغط DELETE وانظر ماذا يحصل للصورة؟؟؟



قائمة View

- .٩ (Sharpen) يستخدم لإزالة الضبابية من التحديد.
- .١٠ (Shrink) لتقليل الجزء المحدد.
- .١١ (Grow) لتوسيع التحديد إذا كان من نفس اللون.
- .١٢ (Border) تحديد إطار الصورة.
- .١٣ (Rounded Rectangle) تدوير زوايا التحديد الحالي.
- .١٤ (Distort) تضييق التحديد.
- .١٥ (Toggle Quick Mask) لتبديل القناع السريع.
- .١٦ (Save to Channel) حفظ التحديد إلى قناة.
- .١٧ (To Path) التحديد إلى مسار.

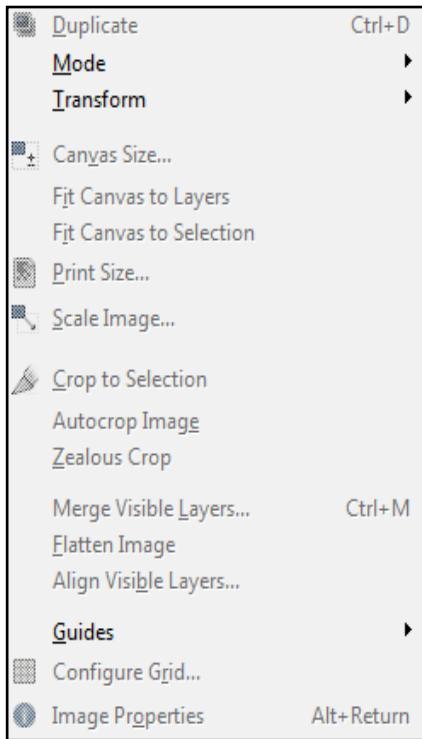
عند الضغط على القائمة ستظهر لك خيارات طويلة كما بالصورة :



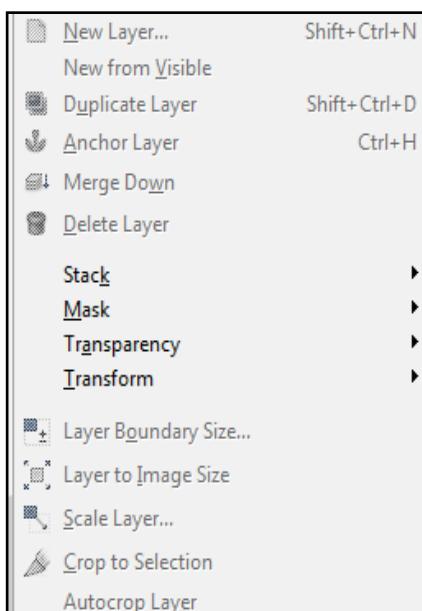
- .١ (New View) هذا الخيار لفتح نافذة جديدة بنفس العمل الذي تعمل به حاليا.
- .٢ (Dot for Dot) نقطة لنقطة: يعني البيكسل على الشاشة يمثل بكسل في الصورة.
- .٣ (Zoom) عمل تكبير أو تصغير للعمل.
- .٤ (Shrink Warp) تقليل نافذة الصورة إلى حجم عرض الصورة.
- .٥ (Fullscreen) عرض الصورة بالكامل لتكون ظاهرة بدون أشرطة تمرير معنى تكون بـألا الشاشة.
- .٦ (Navigation Window) إظهار نافذة نظرة عامة لهذه الصورة لرؤية مستوى إنجاز العمل.
- .٧ (Display Filter) ضبط المرشحات المطبقة على هذا العرض.
- .٨ (Show Selection) إظهار التحديدات.
- .٩ (Show Layer Boundary) إظهار حدود الطبقة النشطة.
- .١٠ (Show Guides) إظهار أدلة الصورة.
- .١١ (Show Grid) عرض شبكة أو تحديد التقاطع أو مربعات بكسلية على الصورة لسهولة التعامل مع التصاميم.
- .١٢ (Show Sample Points) إظهار نقاط عينات لون الصورة.
- .١٣ (Snap to Guides) عمليات الأداة تتبع الأدلة.
- .١٤ (Snap to Grid) عمليات الأداة تتبع الشبكة.
- .١٥ (Snap to Canvas Edges) عمليات الأداة تتبع حدود الرقة.
- .١٦ (Snap to Active Path) تتبع المسار النشط.
- .١٧ (Padding Color) تلوين التوسيد وبه يتم التلوين على عدة خيارات.
- .١٨ (Show Menubar) إظهار شريط القوائم.
- .١٩ (Show Rulers) عرض المسطرة على حواف الصورة .
- .٢٠ (Show Scrobars) إظهار شريط التمرير.
- .٢١ (Show Statusbar) إظهار شريط الحالة.

قائمة Image

عند الضغط على قائمة Image ستظهر لك هذه القائمة كما بالصورة التالية :



١. (Duplicate) عمل نسخة طبق الأصل من الصورة الحالية بنافذة جديدة.
٢. (Mode) هذا الخيار عند وضع الماوس عليه ستظهر لك قائمة وهي باختصار لاختيار نظام الألوان وهناك عدة أنظمة أشهرها Gray و Indexed و RGB و
٣. (Transform) للتحكم في التحديد وتغيير اتجاهه بالقلب أفقياً أو رأسياً أو بزاوية معينة.
٤. (Canvas Size) ضبط أبعاد الصورة.
٥. (Fit Canvas to Layer) توسيع مجال العمل ليحتوي كل الطبقات.
٦. (Fit Canvas to Selection) تغيير حجم الصورة إلى أبعاد التحديد.
٧. (Print Size) للتحكم في مقاسات أو أحجام الصور من حيث الطول والعرض والحجم.
٨. (Scale Image) تغيير حجم محتوى الصورة.
٩. (Crop to Selection) قصر الصورة إلى حدود التحديد.
١٠. (Autocrop Image) قص تلقائي للحدود الفارغة من الصورة.
١١. (Zealous Crop) اقتطاع حماسي يحذف الفراغات من الأطراف والوسط.
١٢. (Merge Visible Layer) دمج كل الطبقات في طبقة واحدة.
١٣. (Flatten Image) تسطيح الصورة وذلك بدمج كل الطبقات في واحدة وحذف الشفافية.
١٤. (Align Visible Layers) محاذاة كل الطبقات المرئية للصورة.
١٥. (Guides) خاص بالأدلة وكيفية إضافة إدلة جديدة أو إزالتها.
١٦. (Configure Grid) ضبط شبكة الصورة.
١٧. (Image Properties) عرض معلومات عن الصورة.

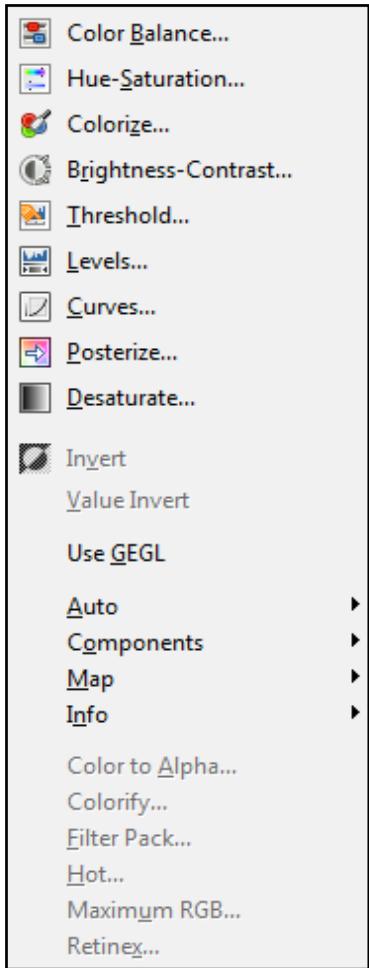


قائمة Layer

بالضغط على قائمة Layer ستظهر لك قائمة طويلة كما بالصورة التالية :

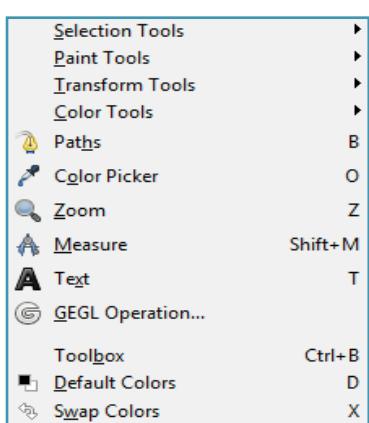
١. (New Layer) إنشاء لير (طبقة) جديدة.
٢. (New from Visible) إنشاء طبقة جديدة مما هو ظاهر في هذه الصورة.
٣. (Duplicate Layer) إضافة نسخة مكررة من الطبقة.
٤. (Anchor Layer) تثبيت الطبقة الحرجة.
٥. (Merge Down) دمج الطبقات مع بعض . في كل مرة تضغط عليه سوف تدمج طبقة مع الطبقة السفلية منها حتى يتم الانتهاء من دمج باقي الطبقات .
٦. (Delete Layer) حذف الطبقة المحددة .
٧. (Stack) الرصبة ويتم به التحكم في مجموعة من الطبقات.
٨. (Mask) يستخدم هذا الأمر في إنشاء قناة إضافية تتألف من قناع من محتويات الطبقة المحددة. كما يحتوي على أمر تعطيل أو تمكين خاصية الاماسك (القناع).
٩. (Transparency) يستخدم هذا الأمر للشفافية في إضافة معلومات الشفافية إلى الطبقة أو حذفها أو تحويل لون معين إلى شفاف وبعض الخصائص الخاصة بها.

١٠. (Transform) الانعكاس للطبقة وقلبها أفقياً أو رأسياً أو دورانها بزاوية معينة.
١١. (Layer Boundary Size) ضبط أبعاد الطبقة.
١٢. (Layer to Image Size) إعادة حجم الطبقة إلى حجم الصورة الأصلي.



قائمة Color

- قائمة Color عند الضغط عليها ستظهر لك هذه القائمة :
١. (Color Balance) تستخدم لضبط توازن اللون في الصورة.
 ٢. (Hue-Saturation) تستخدم لضبط درجة تشبع اللون في الصورة.
 ٣. (Colorize) تستخدم لإعادة تلوين الصورة.
 ٤. (Brightness-Contrast) تستخدم لضبط التباين والسطوع للصورة.
 ٥. (Threshold) تستخدم لتطبيق حد فاصل بين تدرج الأبيض والأسود في الصورة.
 ٦. (Levels) تستخدم لضبط مستويات اللون في الصورة.
 ٧. (Curves) تستخدم لضبط منحنيات اللون.
 ٨. (Posterize) لتقليل عدد الألوان في الصورة.
 ٩. (Desaturate) عدم التشبع (إزالة الألوان).
 ١٠. (Invert) عكس اللون.
 ١١. (Value Invert) درجة عكس اللون (القيمة).
 ١٢. (Use GEGL) استخدام خاصية GEGL للون الصورة.
 ١٣. (Auto) الضبط التلقائي للألوان الصورة.
 ١٤. (Components) للتعامل مع مكونات تلوين الصورة من خلط للألوان وغيرها...
 ١٥. (Map) التعامل مع الصورة كخريطة للألوان.
 ١٦. (Info) للحصول على معلومات عن درجة الألوان المستخدمة في الصورة سواء باستخدام المدرج التكراري أو غيرها...
 ١٧. (Color Alpha) التلوين إلى ألفا.
 ١٨. (Colorify) تصبيغ الصورة.
 ١٩. (Filter Pack) تصفية حزمة المحاكاة.
 ٢٠. (Hot) لإضافة قناع ساخن كطبقة جديدة في الصورة.
 ٢١. (Maximum RGB) أقصى درجات اللون من RGB.
 ٢٢. (Retinex) تستخدم لإعادة تعزيز الصورة من تدرجات الألوان.

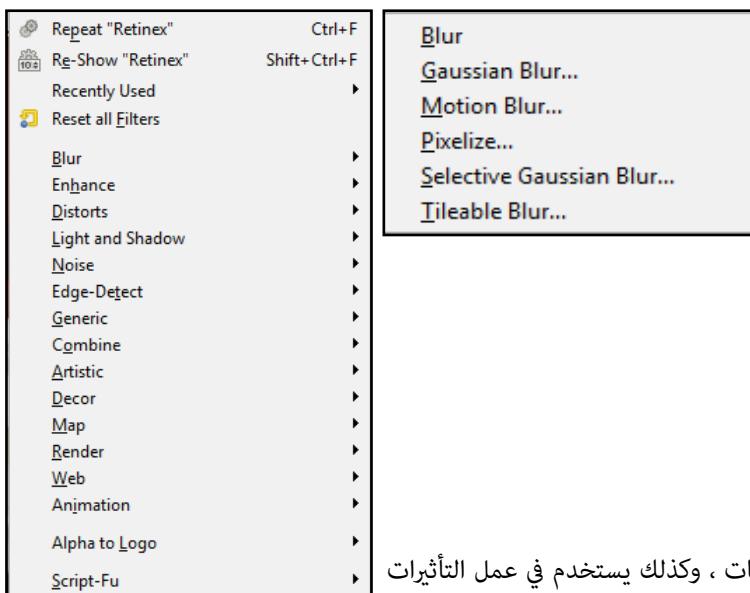


قائمة Tools

- بالضغط على هذه القائمة ستظهر لك قائمة كما في الصورة التالية :
- وفي هذه القائمة يتم عرض الأدوات المستخدمة في البرنامج وهي نفسها الموجودة في صندوق الأدوات التي تم شرحها سابقاً.

قائمة Filter

الفلاتر هي أدوات أساسية في برامج معالجة الصور مثل برنامج الجمب وهي أداة فعالة يمكن للمصمم استعمالها ، وقد قامت الشركة المنتجة بتضمين بعض الفلاتر مع البرنامج ، وهي مهمة ومفيدة وتسهل على المصمم الكثير من الخطوات الصعبة لو قام بعملها يدوياً .



- والفلاتر كثيرة ، وهي على نوعين :
- النوع الأول : فلاتر أصلية أي إنها تأتي مع البرنامج بدون أن تضيفها.
- النوع الثاني : فلاتر إضافية، هذه الفلاتر تقوم بإنتاجها شركات متخصصة، مهمتها كما أسلفنا عمل بعض التأثيرات الجاهزة التي تساعد المصمم ، وتأتي على شكل ملف إعداد تقوم بتنصيبه على جهازك.

Blur فلتر

وهو فلتر مهم لا سيما في تكوين البروز ، وعمل الخلفيات ، وكذلك يستخدم في عمل التأثيرات على بعض الأجسام بإضفاء واقعية أكبر . هذا الفلتر يتفرع إلى عدة فروع منها :

(Gaussian Blur) الفلتر :

وهو كثير الاستعمال ويتكرر كثيراً في الدروس وستحتاجه في تصاميمك ، بإمكانك عمل الآتي:

- إضفاء البروز : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمات .
- عمل التشويه : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لإنتاج خلفيات منها .
- عمل بعض التغريب للوجوه: وهذا قد يفيد من يريد طمس بعض الأسماء أو ما شابه.

(Motion Blur) الفلتر :

وهذا الفلتر مهم كذلك ، والكثير من الناس يستخدمه لإضفاء بعض الواقعية على التصاميم ، وهذا الفلتر يقوم بإضفاء الحركة الموضعية للصور .

وهذه بعض استخداماته :

- إضفاء الحركة على الأجسام : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمات .
- عمل الخلفيات : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لإنتاج خلفيات منها .

(Selective Gaussian Blur) الفلتر :

يقصد بها الغشاوة القوسية وتستخدم لعمل تمويه وتشويه للصورة بحيث تتدخل الخلفيّة الموجودة مع الصورة وكلما قمنا بزيادة نصف قطر الغشاوة الأفقي والعمودي زاد تشويه الصورة وتداخلها أكثر مع الخلفيّة.

(Tile able Blur) الفلتر :

هذا الفلتر يكون تأثيره في الصورة بشكل أخف الفلاتر الأخرى من ال Blur.

(Distort) فلتر

فلتر Distort يتفرع إلى فروع عده ، سنناقش أحدهما ، ولتكن لديك هذه المعلومة قبل البدء ، ألا وهي أن هذا الفلتر خاص بـ : تشويه الصور .. وكل فرع من فروع هذا الفلتر يشوّه الصورة بطريقة مختلفة عن الأخرى ..



الآن سنتكلم عن أحد أمنع الفلاتر على الإطلاق ، وهو من أشييعها استخداماً و أقواها تأثيراً على العناصر ، ومفيد في كثير من الاستخدامات وسننعرض لجميع فروع هذا الفلتر فهو يهتم بأمر الإضاءة على المجرسات ..

فلتر Render

يحتوي هذا الفلتر على عدة فلاتر بداخله كما تشاهد الشكل الذي أمامك وستتناول أهم هذه الفلاتر وهي:

فلتر Clouds

بتطبيق هذا الفلتر فإنك تحصل على تأثير السحاب ، يقوم بمزج لونين لك .. بنفس طريقة تمزج لون السحاب بالسماء .. بقي أن نشير إلى أن هذين اللونين هما اللونان المحددان ضمن شريط الأدوات الرئيسية.

* ملاحظة : فلتر Difference Clouds الموجود ضمن المجموعة ، يعمل نفس عمل هذا الفلتر إلا أنه يقوم بعكس الألوان فقط .

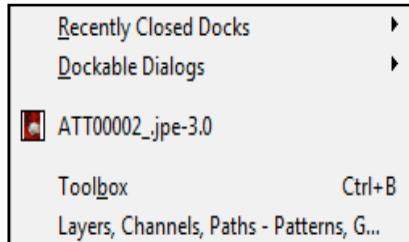


وطبقنا فلتر Clouds فالنتيجة ستكون <>



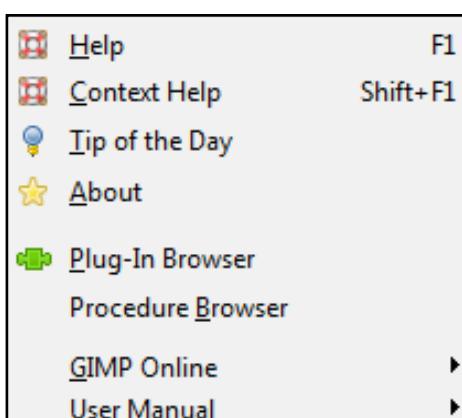
لو قمنا باختيار هذين اللونين

قائمة Window



بالضغط على هذه القائمة ستظهر لك قائمة كما الصورة التالية: ومن خلال هذه القائمة يتم إخفاء أو إظهار أي نافذة في البرنامج.

قائمة Help



قائمة Help عند الضغط عليها ستظهر لك هذه القائمة :

١. للتعليمات وطلب المساعدة من خلال فتح دليل مستخدمي جمب.
٢. عرض المساعدة لعنصر محدد في واجهة المستخدم.
٣. تلميح اليوم ويعرض بعض التلميحات المفيدة حول استخدام جمب.
٤. عن الجمب ويتم به عرض معلومات عن إصدار البرنامج وحقوق النشر وبه أيضاً رابط لزيارة موقع الجمب لمزيد من المعلومات.
٥. عن الإضافات واستعراض الإجراءات الممتاحة.
٦. لعرض معلومات حول المكونات الإضافية.
٧. على الخط جمب وذلك بوضع علامة مرجعية على موقع ويب جمب.
٨. دليل المستخدم وذلك لاستخدام المسارات أو العمل مع الصور الرقمية أو إنشاء، أو فتح، أو حفظ الملفات أو تحضير الصور للويب أو رسم أشكال بسيطة ... وغيرها من المفاهيم والاستخدامات في الجمب.



الفصل السادس: الرسم في الجمب

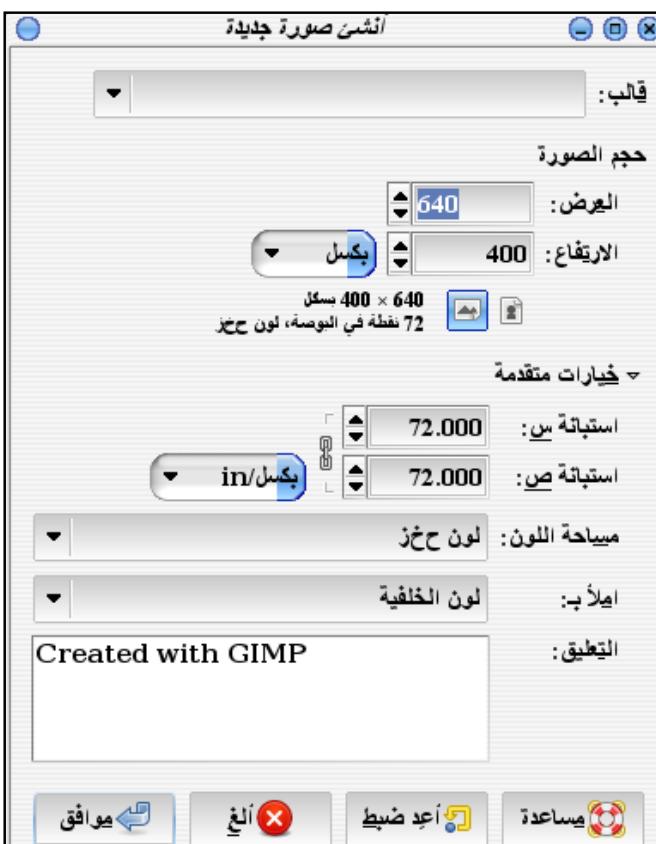
إنشاء صورة جديدة



معظم مشاريع الرسم تبدأ بصفحة بيضاء فارغة في نافذة جديدة.

أنشئ واحدة باستخدام ملف > جديد، واختصاراً اضغط من لوحة المفاتيح على زر Ctrl+N واحتر حجماً مناسباً للصورة، المقاسات التي اخترتها ستظهر في نافذة جديدة.

إن أردت ممارسة الرسم التقني على الحاسوب فمن الأفضل وضع القيم (٦٠٠ x ٨٠٠)، وبالنسبة للمشاريع في العالم الحقيقي فقد تحتاج لاستخدام حجم أكبر من ذلك لتعطي دقة عالية عند الطباعة أو لتضمن التفاصيل بشكل جيد. خيار القالب في القائمة المنسدلة أعلى النافذة الحوارية (إنشئ صورة جديدة) تعطيك مقاسات جاهزة لورقة العمل.



عند توسيع تبويب الخيارات المتقدمة في النافذة الحوارية لإنشاء صورة جديدة كما في الصورة أعلاه ستظهر لك خيارات إضافية مثل:

- الاستبانة
 - مساحة اللون (لون ح خ ز - تدرج رمادي)
 - الألوان لصنع صورة جديدة (املأ ب :)
- افتراضياً سيقوم الجمب بملء الصورة الجديدة حسب لون الخلفية النشط .

بدايةً من المحتمل أنك تريد خلفية بيضاء، يمكنك ذلك بكل سهولة باختيار اللون الأبيض من القائمة المنسدلة (املأ ب :)

وإن كنت ترغب باستخدام لون آخر استخدم أيقونة (لون المقدمة والخلفية الافتراضيان) من صندوق الأدوات.

كما يمكنك عمل صورة جديدة شفافة. من الممكن أن تكون مفيدة إن كنت تريدين صنع أيقونة لصفحة الويب مثلاً أو صورة أردت إلصاقها على صورة أخرى فيما بعد. لكن في الغالب هذا الخيار يصرف النظر عنه.

فإن كنت قد تعلمت الرسم التقني من قبل، فإنه من السهل الرسم على طبقة(شفافة) فوق الخلفية، ومن ثم إغلاق الخلفية قبل حفظ الملف. ستري كيف أن ذلك يساعد في مشاريع الرسم في نهاية هذا الفصل.

النافذة الحوارية(إنشئ صورة جديدة) تحتوي على خيار آخر وهو مساحة للتعليق، افترضياً ستجد أنه مكتوب Created with GIMP.

يمكنك استخدام هذه المساحة لكتابة اسمك أو حقوق التأليف والنشر أو معلومات عن الصورة أو كيفية إنشائها. أو بالطبع يمكنك تركها فارغة.

استخدام الطبقات للرسم

القاعدة الأولى للرسم هي: استخدم طبقة جديدة أنشئ صورة جديدة بخلفية نظيفة. كيف يمكنك إضافة طبقة أخرى؟ وماذا لو أردت تغيير لون الخلفية فيما بعد؟ أو صنع خلفية شفافة؟ أو إذا كنت ترغب في نقل جزء من الصورة في مكان مختلف؟ وماذا لو أردت تكرار صورة كنت قد رسمتها من قبل؟ هل يمكنك وضع صورتين غير متشابهتين في نفس الخلفية؟ بالتأكيد، إنه ممكّن عمل كل هذه التغييرات في الجمب فيما بعد، لكنها تتطلب المزيد من العمل في البداية.

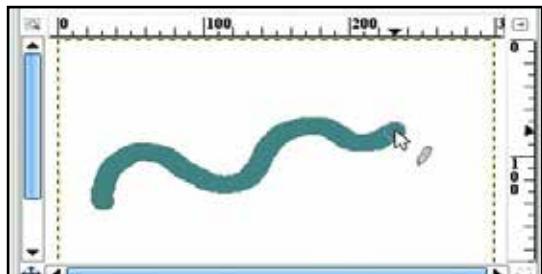
لست بحاجة لعمل طبقة جديدة لكل خط ترسمه. لكن حاول التفكير قليلاً فيما تريده. فلنفترض أنك تريد رسم منظر طبيعي.. الخلفية في طبقة، والعشب في طبقة أخرى والأشجار في ثالثة والسماء في طبقة رابعة. إذن أول خطوة هي عمل طبقة جديدة فارغة. للقيام بذلك اذهب لقائمة الأوامر (طبقة > طبقة جديدة) و يمكنك فعل ذلك أيضاً من المربع الحواري للطبقات، اضغط على أيقونة الطبقة الجديدة في أسفل اليمين.

خصائص النافذة الحوارية للطبقات

- حقل «اسم الطبقة» يتيح لك اختيار اسم خاص لهذه الطبقة. وإن لم ترْ تسميتها أو ليس لديك اسم محدد لها فجنب سيفكر بها عنك، سيكون اسمها افتراضياً (طبقة جديدة) ولكن حسن اختيار اسم الطبقة سيساعدك للوصول إليها بشكل أسهل وتذكر محتوياتها بشكل أفضل. سيظهر الاسم في المربع الحواري للطبقات. طبقة اسمها «بحر» أو «صحراء» فيمكنني أن أخبرك على الفور عمماً بداخלה.
- «العرض» و «الارتفاع» الافتراضي لحجم الصورة غالباً يكون ملائماً. إن كنت تعلم أنك لا تحتاج طبقة كبيرة جداً، فتستطيع تحديد حجم أصغر.
- الحقل «نوع ملء الطبقة» يسمح لك بتحديد ما إذا كانت شفافة أو لا تشبه تقريباً («ملء ب») في المربع الحواري «أنشئ صورة جديدة» وافتراضياً ستكون على (شفافية).
- عند الضغط على زر (موافق) ستنشأ طبقة جديدة وستضاف الطبقة إلى النافذة الحوارية للطبقات. إن أردت تحريكها لأعلى أو لأسفل مجموعة الطبقات، فاستخدم زر السهم أعلى وأسفل من لوحة المفاتيح أو جرّها لأعلى وأسفل بواسطة الفأرة. عند إضافة طبقة جديدة إضافية ستصبح افتراضياً هي الطبقة النشطة.



الرسم بخطوط حادة: أداة القلم



أداة القلم تتيح لك الرسم بخطوط حادة قم باختيارها من صندوق الأدوات، ثم قم برسم بعض الخربشة بسحب الأداة على الصورة لترى كيفية عملها.

أداة القلم ستترك أثراً لأي منطقة تتحرك فيها على الصورة ما دمت ضاغطاً على زر الفأرة الأيسر.

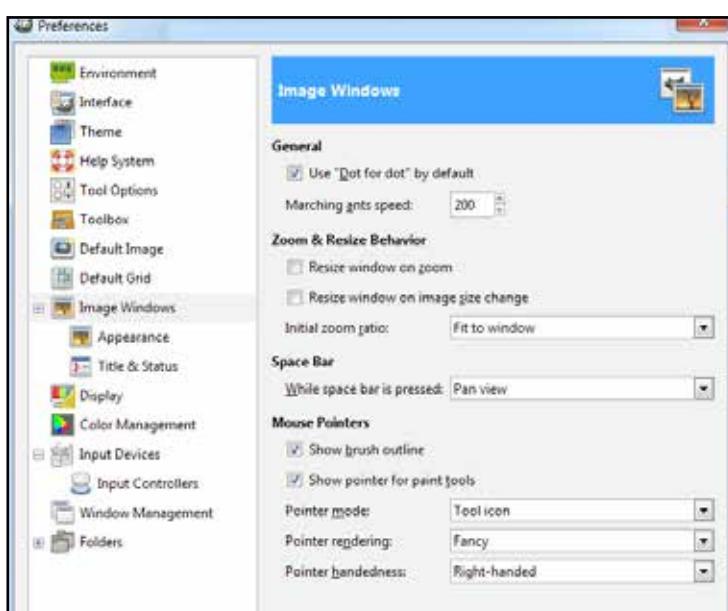
لاحظ مؤشر الفأرة في الصورة السابقة فبالإضافة إلى السهم العادي وأيقونة القلم التي تخبرك بالأداة التي اخترتها، هناك دائرة حول طرف السهم. وهي تبين لك حجم الفرشاة الحالية.

حسناً، القلم عادة يكون نقطة، وليس فرشاة. لكن هذا هو قلم جمب الرابع.

من السهل رسم خطوط مستقيمة بأي من أدوات رسم الخطوط. اضغط مرة واحدة في أي مكان تريد أن ينتهي الخط فيه -ستظهر دائرة هناك- ثم تحرك بدون الضغط على زر الفأرة أثناء التحريك- إلى المكان الذي تريده أن ينتهي عند الخط، ثم اضغط على زر **.shift**.

سيظهر لك خط رفيع بين المكان الذي وضعت فيه الفأرة والنقطة التي رسمتها- اختر نقطة النهاية، وإن كنت راضياً عن الخط فانقر على زر الفأرة.

خيارات عرض أيقونات فرش جمب



يمكنك إيقاف جمب عن عرض حجم الفرشاة في المؤشر بإغلاقها من (تفضيلات > نوافذ الصورة > أظهر حدود الفرشاة الخارجية). هذه الميزة مفيدة جداً لمعظم الناس، ماعدا أصحاب الأجهزة البطيئة للغاية. من المحتمل أنهم سيقومون بإلغائها. ستتجدد أيضاً خيار (عرض المؤشر للأداة التأشير) ستغلق أيقونة القلم والسهم وستظهر فقط حدود الفرشاة.

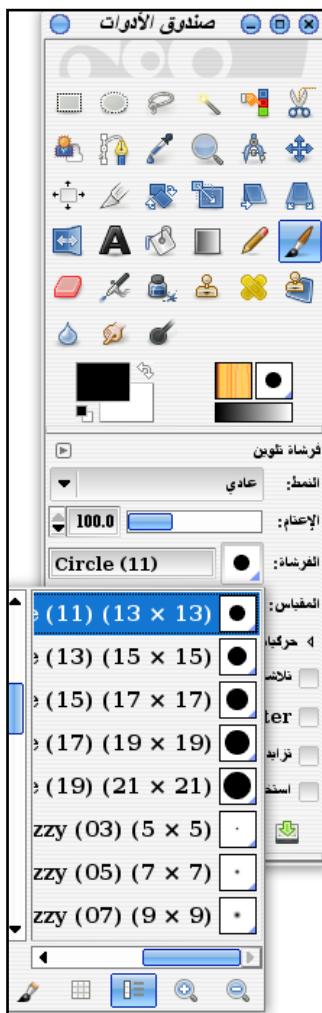
بالنهاية عن إغلاق حدود الفرشاة، قم بإغلاق (المؤشر للأداة التأشير) وغيره (طور المؤشر) من أيقونة الأداة إلى أيقونة الأداة مع شعرة متقطعة أو شعرة متقطعة فقط. ربما هذا سيعطي وضع مماثلاً وأكثر دقة.

يمكنك أيضاً تغيير طريقة المؤشر إلى «أبيض وأسود» بدلاً من «خيالي» والتي قد تساعد قليلاً على أداة الأجهزة البطيئة جداً.

الفرش

نستطيع في جمب تغيير الفرشاة التي سترسم بها بأي من أدوات الرسم في جمب إلى أخرى ذات حجم وحدة مختلفة. هناك طريقتان لتغيير الفرشاة، يمكنك ذلك إما بالضغط في النافذة الحوارية لخيارات الأدوات على القائمة المنسدلة الفرشاة. أو بالضغط على أيقونة (الفرشة النشطة) في صندوق الأدوات بالقرب من أيقونة





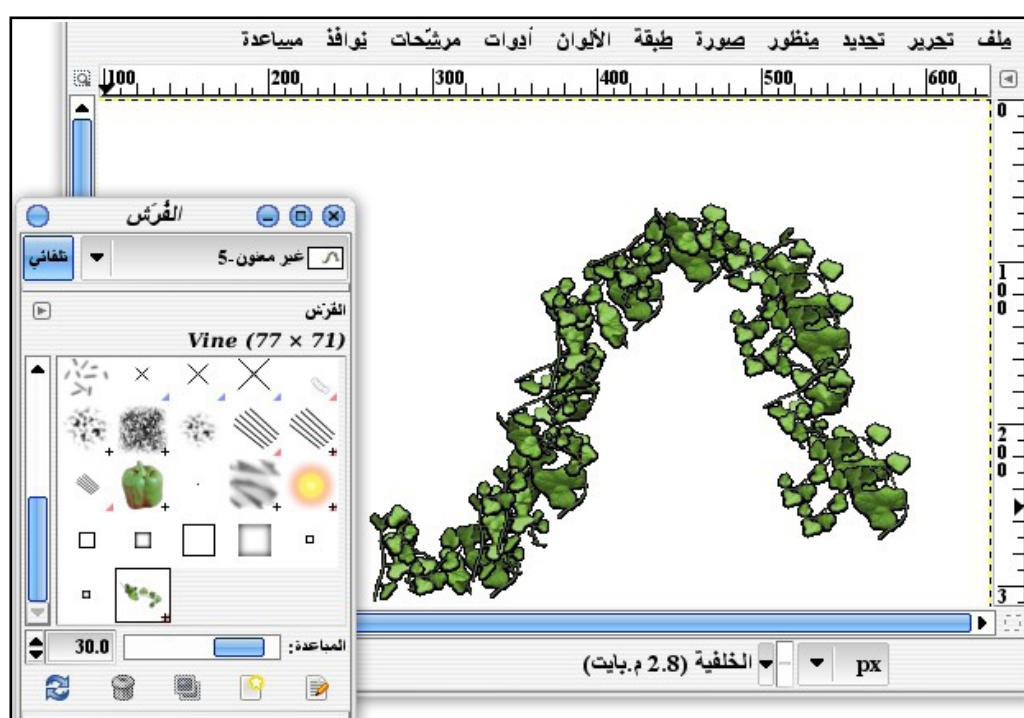
انقر على الفرشاة التي ترغب بها إما من القائمة المنسدلة الفرشاة أو من النافذة الحوارية الفرش. يمكنك أن تجرب إحدى الفرش وترسم بها. ويمكنك التراجع أن لم تعجبك.

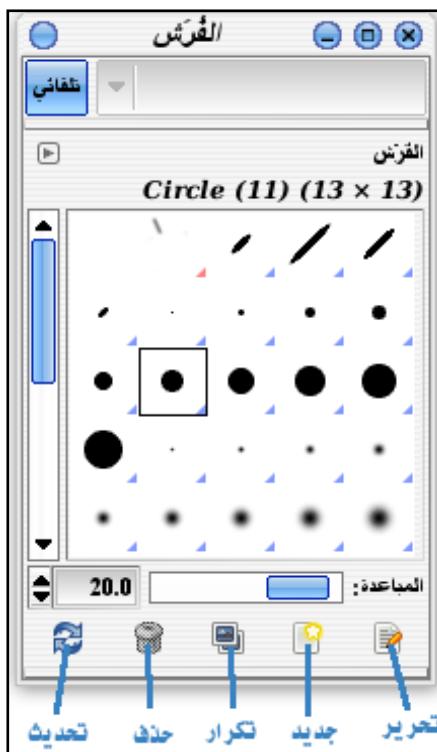
أنواع الفرش

تبعد الفرش في مظهرها كصور صغيرة جدًا. عندما تستخدم أحدى أدوات الرسم مثل أداة القلم وسحبت الفرشاة على ورقة العمل فإن تأثيرها يظهر كما لو أنك غمست صورة الفرشاة في حبر ومن ثم سحبتها عبر الشاشة.

بالإضافة إلى شكل الفرشاة الافتراضية الدائرة العادية ذات الحواف الحادة، هناك فرش ذات حواف ضبابية. أداة(القلم) من النوع الذي يهمل الحواف الضبابية. بعض الفرش تشبه الشرائح المائلة، وهي غير متناسقة، وتنتج أحياناً مخلفة تعتمد على الاتجاه الذي تسحبها إليه.(تستطيع استخدام هذه التأثيرات لخط اليد، كما لو أنك تستخدم ريشة قلم عادي).

بعض الفرش في الحقيقة مصنوعة من صور رسومية. لماذا نحتاج للفرشة الرسومية؟ لأنها تتغير كلما سحبها عبر الشاشة، ستحصل على خط مختلف أو عشوائي. مثال على ذلك فرشاة Vine كما في الصورة الموضحة في الأسفل.





النافذة الحوارية (الفرش) بها القليل من الخيارات. ستجد أسفل النافذة شريط التمرير (مبعاده) والذي يجعل نمط الفرشاة أكثر تباعداً وانتشاراً عند استخدامها. يمكنك تجربة فرشاة Vine

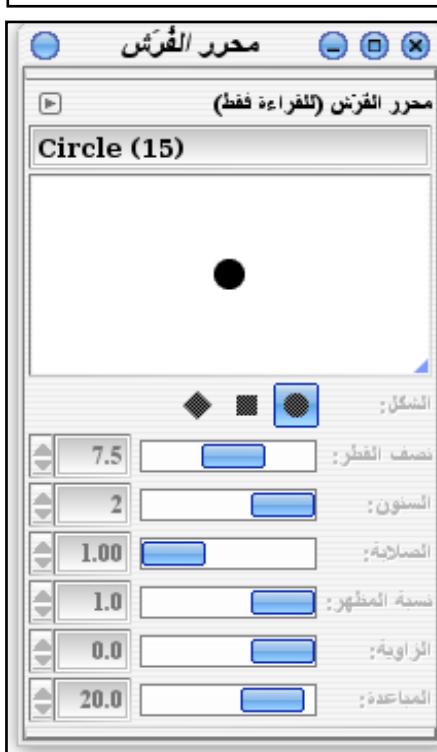
لترى تأثير المبعاد، ويمكنك استخدامها مع الفرش غير الرسمية أيضاً.

معظم الأيقونات أسفل النافذة الحوارية (الفرش) تساعده في تغيير الفرش أو إضافة فرشاة جديدة.

- حرّ الفرشاة: تقوم بعرض نافذة تحرير الفرشاة. خيارات الفرش التشطة في النافذة الحوارية تبدو رمادية اللون ولا يمكنك تحريرها، لأنها للقراءة فقط.

افتح الفرشاة كصورة: لقد أضيف هذا الخيار منذ صدور جمب ٢,٤ وهيتمكنك من تحرير فرش جمب والتعديل عليها بفتح الفرشاة كصورة، ومن ثم حفظها بصيغة «.gbr» لفرش جمب، أو بصيغة «.gih» مع فرش جمب الرسمية.

في الواقع، تستطيع في فرش جمب الرسمية مشاهدة جميع شرائح الصورة كطبقات، كما في فرشاة sparks.



فرشة جديدة: ستفتح لك نافذة محرر الفرش والتي تستطيع منها تغيير قيم الفرش -كما في الصورة بالأسفل-، كما يمكنك تحديد شكل وحجم وصلابة الفرش وأي شيء يتعلق بقيم الفرش. الحقل في أعلى نافذة محرر الفرش يتيح لك حفظ الفرشة باسم الذي تختاره. فرشاتك الجديدة ستظهر في قائمة الفرش في كل مرة تفتح فيها الجمب ما لم تقم بحذفها.

- كر الفرشاة: وهو يقوم بعمل نسخة من الفرشاة، حيث يمكنك عمل تغييرات عليها، ومن ثم حفظها كفرشة جديدة.

احذف الفرشاة: لن تستطيع حذف أي من الفرش الموجوددة مع جمب، فقط يمكنك حذف الفرش التي قمت بها أو أضفتها لقائمة الفرش.

- حدث الفرش: يقوم بتحديث قائمة الفرش، لترى ما إذا كنت قد أضفت فرشة جديدة أثناء عملك على الجمب.

مقارنة بين الفرش البارا متيرية و الفرش الصورة.

معظم الفرش عبارة عن صورة. لكن الفرش التي نقوم بإنشائها من النافذة الحوارية للفرش من خيار تحرير أو فرشاة جديدة تكون ذات نوع مختلف، تدعى الفرش البارا متيرية «أي الفرشة متغيرة القيم»

حيث يمكنك في الفرش البارا متيرية :

- اختيار بعض الأشكال البسيطة: (دائرة، مربع، معين).
- تحديد الحجم: من نصف القطر
- الصلاة: أي إن كانت الفرشاة ضبابية الحواف أم لا.
- نسبة المظهر: لتحديد طول الفرشاة وسمكها.
- الزاوية: التي تقوم بتدوير الفرشاة.
- المباعدة: وهي تقوم بتحديد نقطة التباعد في الفرشاة أثناء الرسم بها، أو بمعنى آخر المسافة بين نهايتي صور الفرشاة والتي تجعلها خط مستمر أثناء الرسم أو نقاط منفصلة.

وبما أن هناك اختلافات بين الفرشاة الصورة و الفرشاة البارا متيرية، فهذا يعني أنه لا يمكنك تغيير أحدهما إلى النوع الآخر. فعندما لا تستطيع الضغط على خيار «تحرير الفرشاة» على الفرشاة الصورة، فهذا يعني أنك لا تستطيع الضغط على خيار «فتح الفرشاة كصورة» على الفرشاة البارا متيرية.

لن تحتاج إلى حفظ نوعية كل فرشاة من قائمة الفرش. ففي جمب عندما تتحول الأيقونات في أسفل النافذة الحوارية للفرش إلى اللون الرمادي ذلك يعني أنه لا يمكنك تغيير قيم الفرشاة الحالية. في النافذة الحوارية للفرش، ستجد في كل فرشاة بارا متيرية زاوية زرقاء في أسفل اليمين، أما الفرشاة الرسمية فستجد لونها أحمر.

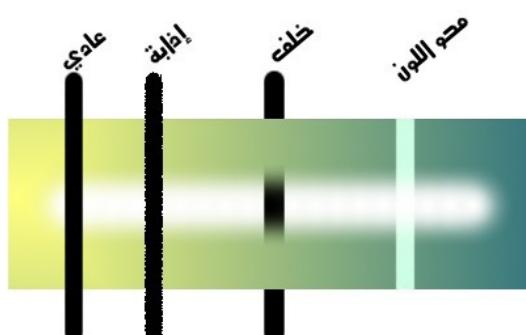
خيارات أدوات الرسم

كل أداة من أدوات الرسم في جمب لها نفس الخيارات. وهنالك أساسيات مشتركة بين جميع الأدوات وتشمل التالي:

- العتم أو التعتم: وهي تجعل الفرشاة أكثر شفافية. ولها نسبة تبدأ من الصفر إلى ١٠٠.
- النمط : تعطي نفس قاعدة الأنماط في النافذة الحوارية (الطبقات) «سن Shrها في فصول لاحقة» بالإضافة إلى بعض الخصائص، انظر إلى أسفل (أنماط أدوات الرسم الخاصة).
- التلاشي: تقوم بتبسيط الفرشاة تدريجياً أثناء الرسم.
- التزايد: لا يحدث أي تغير إلا إذا كانت نسبة «الإعتم» أقل من ١٠٠٪ استخدماها بدون «الإعتم»، أو ارسم فوق خطوط أخرى سابقة، ذلك سيجعل الخطوط غامقة «أقل شفافية».
- استخدم اللون من التدريج: استخدام التدريج بدلاً من استخدام (لوني المقدمة والخلفية الافتراضيين) اضغط على «تدريج» في صندوق الأدوات لترى أشكالاً أخرى للتدرجات. سوف تتعرف على التدرجات أكثر فيما بعد.

أنماط أدوات الرسم الخاصة

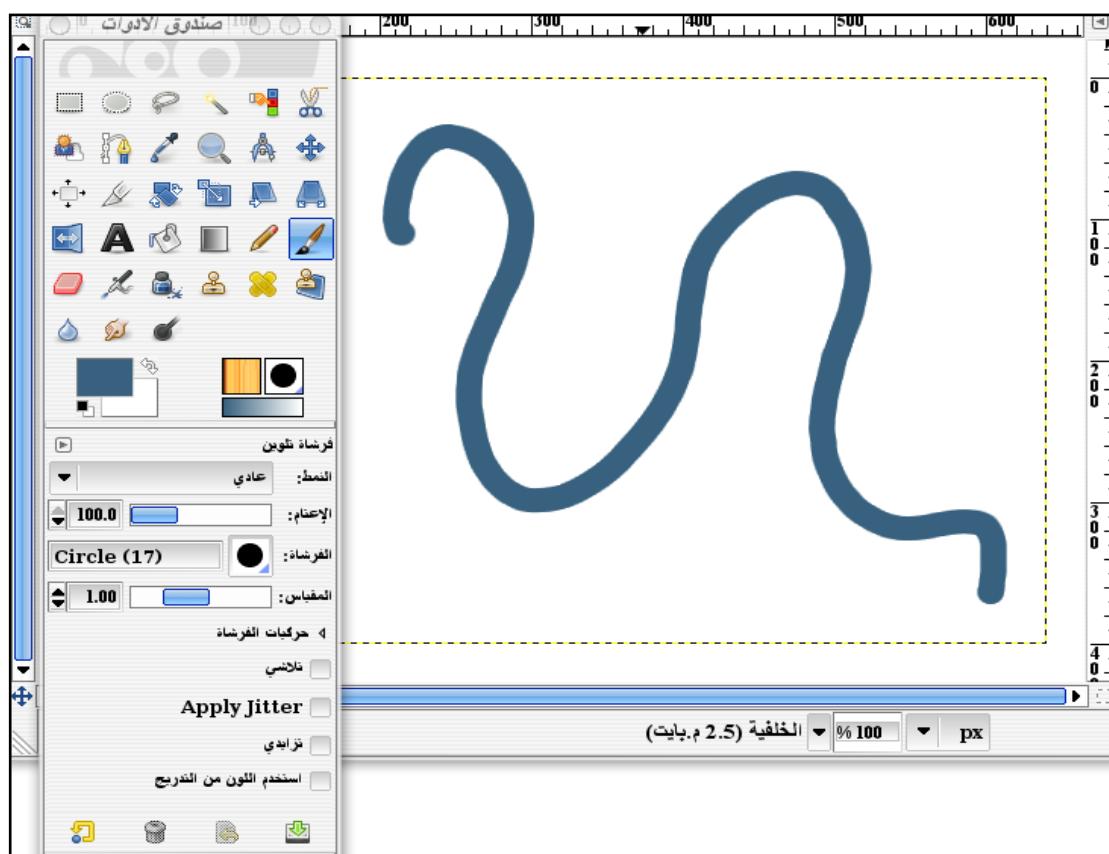
بالإضافة إلى نمط الطبقة العادية (والتي سن Shrها في فصول لاحقة)، فإن أدوات الرسم تعطي ثلاثة أنماط أخرى خاصة بها، كما في الصورة في الأسفل.



- إذابة: تضيف عشوائية للرسم. حيث يظهر نقش نقطي عشوائي حول الفرشاة. («إذابة» توجد أيضًا في أنماط الطبقات، لكنها تكون غالباً أكثر فائدة للرسم).
- خلف: عند استخدامها، سترسم الخطوط خلف أي شيء موجود سابقاً على الطبقة. وهي تعمل فقط عندما ترسم على طبقة بها أجزاء شفافة. (لن تكون قادراً على رؤية أي شيء خلف الخلفية غير الشفافة).
- محو اللون: ستتجدها تقوم بمسح لون المقدمة وتستبدلها بلون شفاف. هذا الاختيار لا يقوم بمسح جميع الألوان؛ وإنما لون المقدمة فقط. بالطبع هذا النمط مثل نمط «خلف»، فهو لا يعمل إلا على طبقة شفافة. في الصورة أعلاه، سترى أن لون المقدمة لا يظهر أي تأثير لللون المقدمة الأسود.

رسم خطوط ضبابية أو ناعمة: أداة فرشاة التلوين

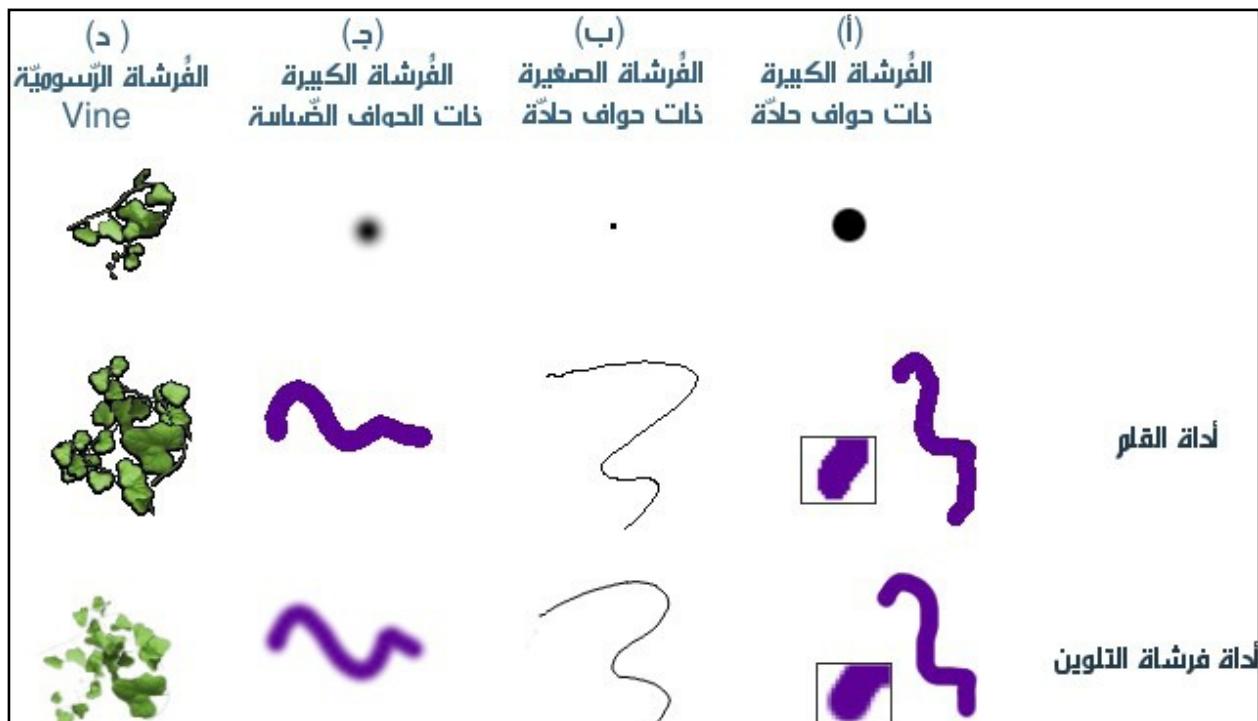
جيّدة عند استخدام فرشاة ذات حواف حادة. لكن ماذا لو كنت تريدين استخدام فرشاة ضبابية للحواف؟ في هذه الحالة أداة القلم **استخدم أداة (فرشاة تلوين)** .



أداة (فرشاة تلوين) تختلف عن أداة القلم من ناحيتين مهمتين. الأولى في أنه يمكنك استخدام الفرش ذات الحواف الضبابية. والثانية في أنه يمكنك استخدام الفرش ذات الحواف الحادة أيضًا، ولكن طريقة استخدامها تختلف عن أداة القلم.

الاختلافات بين أداة القلم وأداة فرشاة التلوين

الصورة في الأسفل، توضح بعض الاختلافات لأداتي الرسم. في الشكل (أ)، تجد أننا استخدمنا في كلٍ من الأداتين فرشاة كبيرة ذات حواف حادة. النتيجتان تبدوان متشابهتين إلا إذا شاهدتها عن قُرب.



مميزات أداة فرشاة التلوين

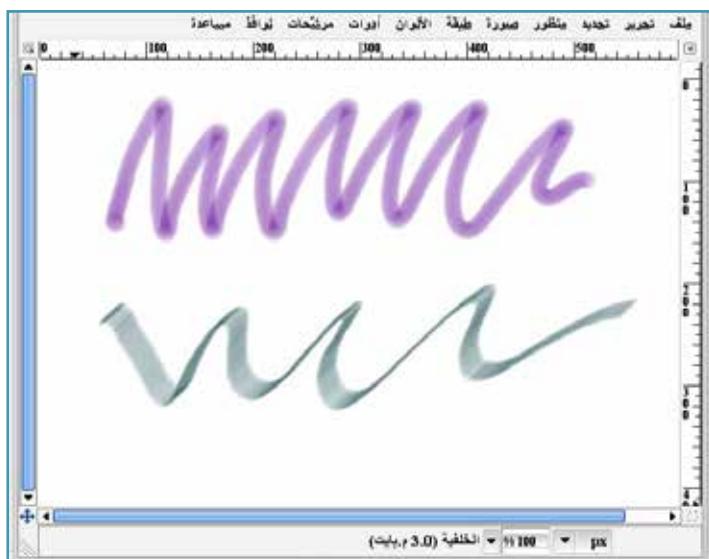
أداة فرشاة تلوين تستخدم تقنية «تحسين الحواف antialiasing» على حواف أقطار الخطوط ، فالبكسلات على الحواف تصبح نصف شفافة، أو تمزج مع لون الخلفية، وبهذا تبدو للعين خطوط ناعمة. أما (أداة القلم) فهي لا تستخدم تقنية «تحسين الحواف»، ولذلك تبدو حوافها خشنة أو مُسنة.

[إذن لماذا سأحتاج إلى استخدام أداة القلم؟ انظر إلى الشكل السابق لتعرف أحد الأسباب:](#)

- «تحسين الحواف» على الخطوط الرفيعة سيجعلها باهتة.
- خط فرشاة تلوين أسفل الشكل (ب) رسمت بنفس اللون المستخدم في أداة القلم.
- نلاحظ أن خط أداة القلم حاد وأسود وبارز بمقارنة مع الخط الرمادي والضبابي لأداة فرشاة تلوين. لرسم خطوط صغيرة جيدة، فاستخدمنا لأداة القلم سيكون أفضل غالباً.
- والسبب الآخر هو الصور المفهرسة. فهي تأخذ ألواناً أكثر عند رسم خطوط محسنة الحواف. هذا يعني أن الحجم النهائي للملف سيكون أكبر، وهذا يعني أيضاً أنه عند الانتهاء من الصورة قد لا تكون مفيدة لبعض الأمور، مثلً عند طباعتها على القمصان أو بطاقات العمال، التي تتعامل مع ألوان ذات أعداد ثابتة الصغر.
- الشكل (ج) يظهر الأداتين عند استخدام فرشاة ذات حواف ضبابية. من الواضح أن أداة فرشاة تلوين انتصرت هنا. أداة القلم تتتجاهل الحواف الحادة للفرشاة ويظهر الخط عريضاً وأكثر سمكاً.
- وفي الشكل (د) سترى كيف أن اختيار الأداة ستصنع فرقاً مع الفرش الرسمية. أداة القلم ستظهر أوراق الكرمة عند استخدام فرشاة Vine محددة وأكثر تفصيلاً، وأما عند استخدام فرشاة التلوين ستتشوه تأثيراً رائعاً ناعماً على الحواف.

أداة فرشاة الهواء

(فرشاة هواء) والصورة في الأسفل توضح عمل أداة فرشاة هواء باستخدام فرشاة كبيرة ذات حواف حادة (في الأعلى)، و فرشاة ذات خط مائل (في الأسفل).



عند استخدامك لأداة فرشاة هواء، سترسم خطوطاً ذات حواف ضبابية، حتى لو استخدمت فرشاة ذات حواف حادة.

وهي أيضاً ذات حساسية في الرسم، حيث أنك كلما أبطأت في سحبها على الصفحة ستحصل على خط أغمق، كما يحدث عندما تستخدم فرشاة هواء حقيقية. فكلما استمررت بالضغط على زر الفأرة أثناء استخدام أداة فرشاة هواء فستحصل على لون أكثر غمقاً حتى يصبح غير شفاف. (هذا يعني أنه إن بقيت في مكان واحد باستخدام فرشاة ذات حواف حادة، ففي النهاية ستتصبح حوافها حادة. وهذه هي طريقة رسم حواف غير ضبابية باستخدام فرشاة هواء).

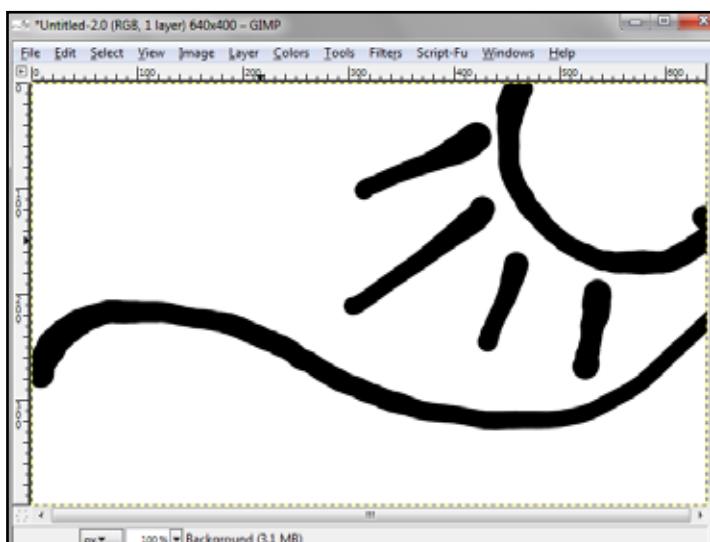
بالرسم بأداة فرشاة هواء في جمب مع بعض الممارسة واللمسات الاحترافية، ستبدو مثل فرشاة هواء حقيقية.

خصائص أداة فرشاة هواء

أضيف لأداة فرشاة الهواء خاصيتان إضافيتان عن المجموعة السابقة:

- **المعدل:** يتحكم في حساسية أداة فرشاة هواء أثناء الحركة، وكيف تجعلها تصبح أغمق في وقت أقل.
- **الضغط:** تتحكم في درجة العمق. يمكنك أن تتصورها ككمية لون فرشاة هواء أثناء البخ.

أداة الحبر



أداة (الحبر) هي أحدى مجموعة أدوات الرسم الأساسية. وقد تكون من الأدوات المهمة جداً. فهي تشبه الطراز القديم من أقلام الحبر ذات الريشة للكتابة. وليس باستطاعتك استخدام نوع واحد من ريشة أداة الحبر فحسب فهي تشبه الأدوات الأخرى في تغيير و اختيار الفرش.

أداة الحبر تستجيب لمدى سرعتك في الرسم، وتنشئ خطوطاً متباينة في السمك مثل أقلام الحبر الحقيقية. احذر أداة الحبر ! فقد تتلطخ رسمنك بالحبر إن لم تكن سريعاً بما فيه الكفاية.

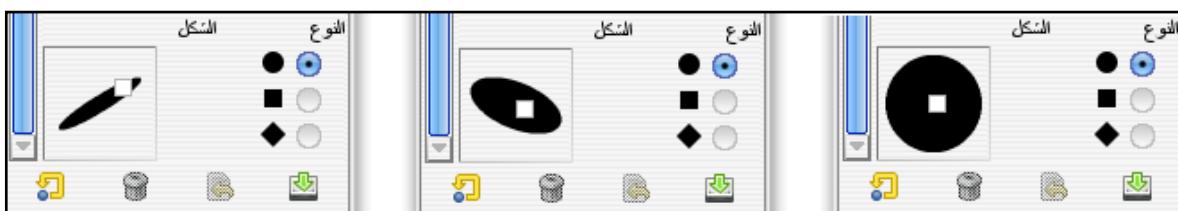
أداة (الحبر) قد تكون مفيدة غالباً عند الرسم بالأقلام الضوئية بدل الفأرة. فهي ستغير من استجابة سماكة الخط بواسطة الأقلام الضوئية. لكن حتى باستخدام الفأرة، فإنك تستطيع أحياناً الحصول على تأثيرات جميلة.

خصائص أداة الحبر

على خلاف أدوات الرسم الأخرى، أداة الحبر تهمل الفرشاة النشطة المستخدمة، وهي تتشابه مع فرشاة جمب البارا متيرية في الخيارات التالية:

- الضبط: وهي للتحكم في حجم ريشة القلم وزاويته.
- الحساسية: يتحكم في كمية تأثير القلم حسب أسلوبك في الرسم وسرعتك أو حساسية الضغط والميل على التابليت (لوح الرسم الرقمية).
- النوع: يتحكم في شكل ريشة الكتابة. مبدئياً يمكنك اختيار أحد الثلاثة الأشكال الأساسية (دائرة - مربع - معين).
- صندوق الشكل: يوجد على يسار خيارات النوع لتحسين ريشة القلم، وهو يظهر الشكل الذي اخترته وفي وسطه مربع صغير. قم بسحب المربع لتغيير نسبة عرض الريشة وميلها.

الصورة في الأسفل توضح أشكالاً متعددة للريشة بعد عملية السحب في صندوق الشكل.



أداة الممحاة



هل المحو بأداة (الممحاة) () سهل أم ليس سهلاً؟ المحو بأداة الممحاة ليس سهلاً تماماً، فذلك يعتمد على نوع الصورة. فإذا كانت الطبقة الحالية تحتوي على قناة ألفا ثم قمت بالمسح عليها فستصبح الطبقة الحالية شفافة في المنطقة التي قمت بامسح فيها.

تذكر أن القناة ألفا تعني بأن تلك الطبقة أو الصورة تدعم الشفافية. في بعض الواقع، يستخدمون كلمة ألفا مرادفاً للشفافية في جمب. وإذا قمت بالمسح على طبقة لا تدعم الشفافية، فستلون الطبقة بلون الخلفية.

أداة الممحاة تشبه أدوات الرسم الأخرى، فإن كانت الفرشاة المستخدمة كبيرة الحجم جداً، فستمسح مساحة أكبر من الصورة. وإن كان حجمها صغيراً فستقوم بمسح مساحة أصغر قد يصل إلى حجم بكسل واحد. تذكر أنه يمكنك تقرير الصورة ل تستطيع مسح المكان الذي تريده بشكل جيد.

خصائص أداة الممحاة

أضيف لأداة الممحاة خاصيّتان جديديتان إضافة إلى الخصائص السابقة من أدوات الرسم:

- الحافة القياسية: وهو يجعل الممحاة تهمل الحواف الضبابية للفرشاة. تذكر ما كانت تفعله أداة القلم مع الحواف الضبابية والتي تجعلها تبدو كحواف حادة. خاصية «حافة قاسية» ستمكنك من المسح بتلك الطريقة.

- مضاد المسح: عندما تقوم بمسح طبقة تحتوي على قناة ألفا، فهذا سيجعل ذلك الجزء من الطبقة شفافاً. ومع خاصية «مضاد المسح» ستُحذف الشفافية من الطبقة في المكان الذي استخدمت أداة الممحاة فيها. إذا كنت قد قمت بمسح لون في نفس المكان في وقت سابق، فسترى أن اللون سيعود ويظهر لك من جديد.

ملاحظة:

استخدام «مضاد المسح» على مساحة شفافة سيترك أثراً أسود كما لو أنه قمت بالرسم بأداة القلم بلون الخلفية.

ظروف مختلفة لاستخدام خاصية مضاد المسح:

الشكل السابق، يظهر لك استخدام خاصية «مضاد المسح» في ظروف مختلفة. الصورة التي تحتوي على طبقتين: الأولى طبقة غير شفافة والطبقة الثانية تحتوي على صورة فوتوغرافية في الوسط، وشفافية في المساحة الخارجية للصورة.

اختر الطبقة ذات الخلفية غير الشفافة وقم بالمسح عليها، ستجد أنها ستترك لوّناً أبيض -لون الخلفية النشط من أيقونة (لوني المقدمة والخلفية الافتراضيين).

استخدام «مضاد المسح» على هذه الطبقة لن يحدث أي تأثير لأنّه لا يوجد هناك شفافية لحذفها. اختر الطبقة التي تحتوي على الصورة الفوتوغرافية. ستلاحظ أن المسح على الصورة الفوتوغرافية سيجعلها شفافة، لذلك ستري من خلالها الطبقة التي خلفها. ستلاحظ أيضاً أنه لن يحدث أي تغيير عند المسح في المناطق الشفافة خارج الصورة الفوتوغرافية لأنّها شفافة أساساً.

استخدام «مضاد المسح» على الصورة الفوتوغرافية لن يحدث شيئاً، ماعدا المساحات التي تم محوها من قبل. حيث سيزيل الشفافية ويفتح الصورة الفوتوغرافية مرة أخرى. لكن عند استخدام «مضاد المسح» خارج الصورة الفوتوغرافية (المنطقة الشفافة) فسيتبديل الشفافية باللون الأسود في المناطق التي لم تلوّن بلون آخر سابقاً.

رسم الدوائر والمستويات وأشكال أخرى

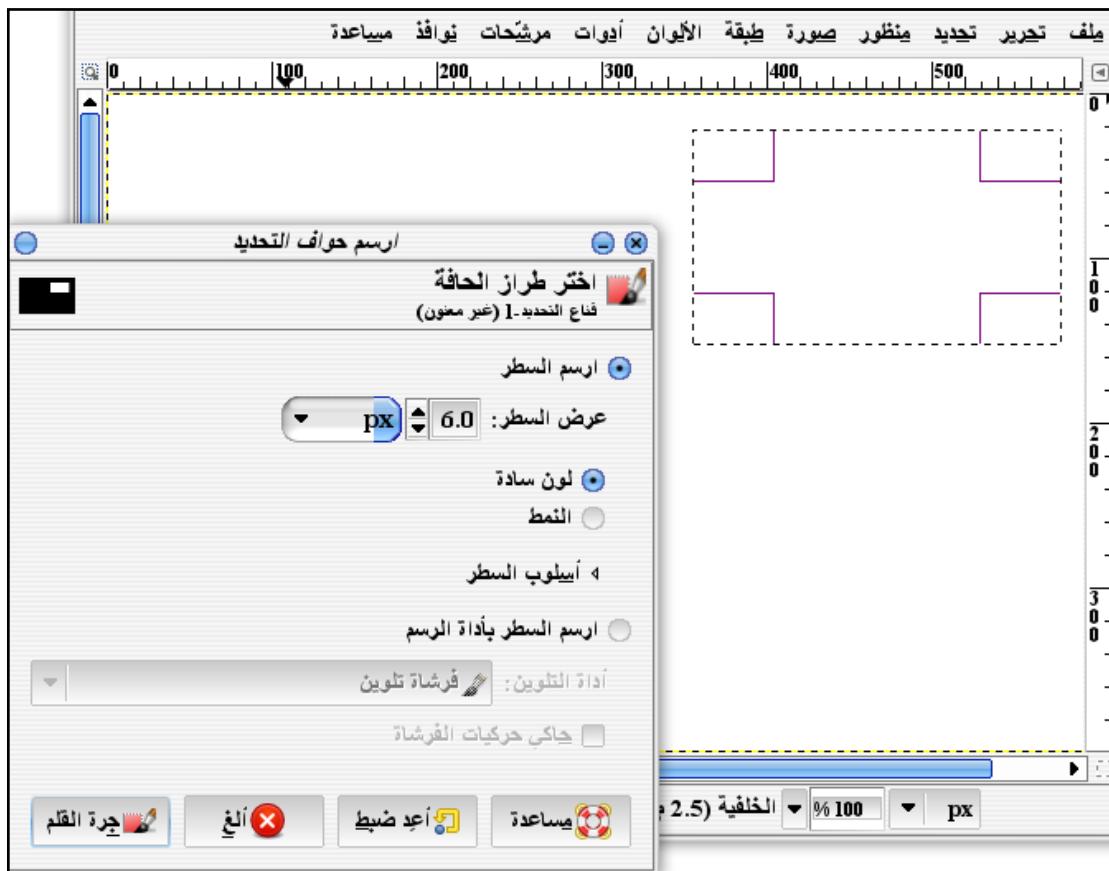
الآن، وبعد أن أصبحت خبيراً في رسم الخطوط ومسحها، فمن المحتمل أنك تحب أيضاً رسم بعض الأشكال. لا يوجد في الجمب أدلة خاصة لرسم الأشكال، وقد يربك هذا الأشخاص القادمين لجمب من برامج الرسم المتجهة. وفي الحقيقة جمب لا يحتاج لأدلة خاصة للأشكال؛ فيمكنك ذلك باستخدام خاصية التحديد، ومن ثم «ملء» أو «رسم حواف التحديد». إن أردت المحاولة، استخدم أولاً أدلي التحديد المستطيل أو البيضاوي واسحبه خارج تحديد الصورة.

ملاحظة:

لكي تصنع مربعاً بأداة «التحديد المستطيل»، أو دائرة بأداة «التحديد البيضاوي»، اضغط زر Shift بعد أن تبدأ بالسحب على مساحة العمل. فالضغط على زر shift قبل البدء بالسحب قد يعمل أحياناً، لكنها ستعطي نتيجة مغایرة.

رسم حواف التحديد

رسم الخطوط الخارجية للتحديد توجّه إلى (تحرير > رسم حواف التحديد). وستظهر لك النافذة الحوارية «رسم حواف التحديد».



خصائص النافذة الحوارية (رسم حواف التحديد)



- رسم السطر: يمكنك من رسم الحواف باستخدام لون المقدمة النشطة.
- عرض السطر: يمكنك من تحديد عرض حواف التحديد بوحدة البيكسل (أو يمكنك اختيار أي وحدة أخرى). افتراضياً سيكون عرض السطر 6 بكسل.
- رسم السطر بأداة الرسم: يمكنك من رسم حواف التحديد بأحدى أدوات الرسم، مثل أداة القلم أو فرشاة تلوين. سيقوم الجمب برسم حواف التحديد وذلك باستخدام أداة الرسم مستخدماً لون وشكل الفرشاة النشطة . (يمكنك أيضاً عمل إطار لصورة باستخدام «رسم حواف التحديد» مع تحديد عرض الفرشاة، خاصة إذا استخدمت فرشاة مناسبة، مثل بعض الفرش الرسمية).
- في بعض الأحيان يكون رسم حواف التحديد بأدوات الرسم وخاصةً محشنة الحواف مثل أداة فرشاة تلوين تعطي نتيجة أفضل على رسم الحدود المنحنية. جرب كلا الطريقتين على تحديد دائري و شاهد بنفسك.

إن استخدمت «عرض السطر» بدلاً من أدوات الرسم، فإنه يمكنك اختيار شكل التحديد المستخدم وذلك بالضغط على سهم التوسيع في «أسلوب السطر».

- أسلوب الغطاء: يمكنك من تغيير مظهر نهايات الخطوط.

- أسلوب الوصل: يمكنك من تغيير الشكل الذي تتصل فيه الخطوط (فلننقل على سبيل المثال زوايا المستطيل)

- Miter limit: يقوم بتحديد حدة الزوايا. تقرير

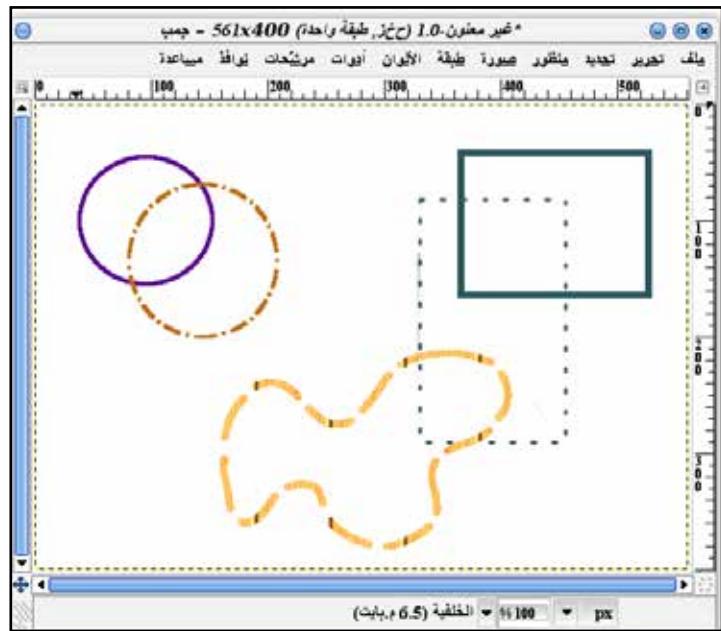
القيمة إلى «الصفر» سيجعل الزوايا حادة كلما أمكن، وكلما زدنا عن هذه القيمة، فهذا يجعل شكل الزوايا تبدو أقل حدة وأكثر استدارة.

- نمط الشرطات: يمكنك من تحديد شكل الخط (قم بالسحب أفقياً ليعطيك أنماطاً مختلفة من الخطوط «الشرطات»).

- Dash preset : يمكنك من تحديد أشكال جاهزة من الشرط.

- التنعيم: لقد رأيت سابقاً فائدتها عندما كنا نتحدث عن أداة فرشاة التلوين. إنها تساعد في استدارة قطر الخطوط. يمكنك أيضاً عمل حواف التحديد باستخدام الأنماط.

انظر إلى الصورة التالية لرؤية عدة نماذج لرسم حواف التحديد.



أداة التحديد الحر



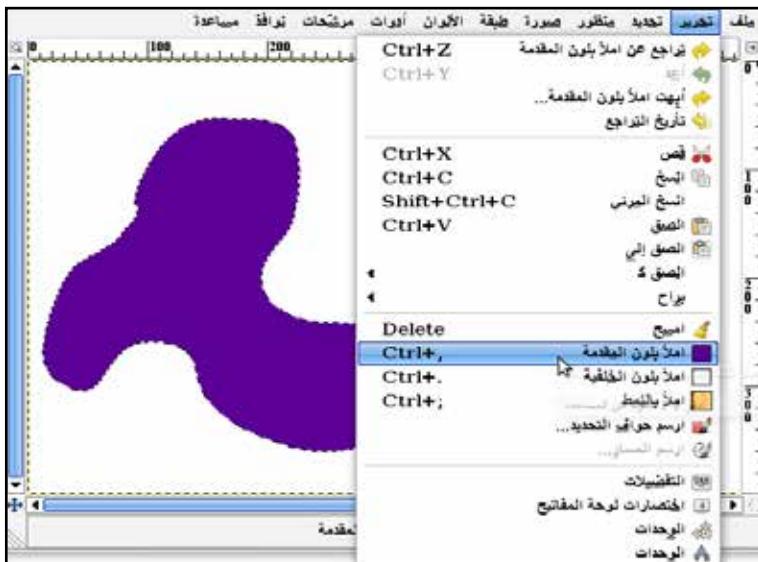
(أداة التحديد الحر) هي أحدى أدوات التحديد المفيدة في رسم تحديد حر. وهي تمكنك من رسم التحديد بحرية لأي شكل تريده.

قم برسم حدود الشكل الذي تريده على مساحة العمل، وعندما تقترب من النقطة التي بدأت بها سيقوم جمب بإغلاق المثلث. وبعدها يمكنك التعامل معها كما كنت تفعل مع أداتي التحديد المستطيل والبيضاوي. يمكنك أيضاً استخدام خاصيتي «ضد التهدب» و «تنعيم الحواف» مع التحديد الحر، كما في أدوات التحديد الأخرى.

ملء المناطق

ملء التحديد بالألوان أو بالأماط أسهل من رسم حواف التحديد. فقط قم بالضغط على (تحرير > املأ بلون المقدمة) الذي سيستخدم لون المقدمة في أيقونة (لون المقدمة والخلفية الافتراضيين). أو استخدم (املاً بلون الخلفية) الذي سيستخدم لون الخلفية، أو (املاً بالنمط) والتي ستملاً بالنمط الحالي.

في الصورة التالية تجد أننا طبقنا املء بلون المقدمة على التحديد.

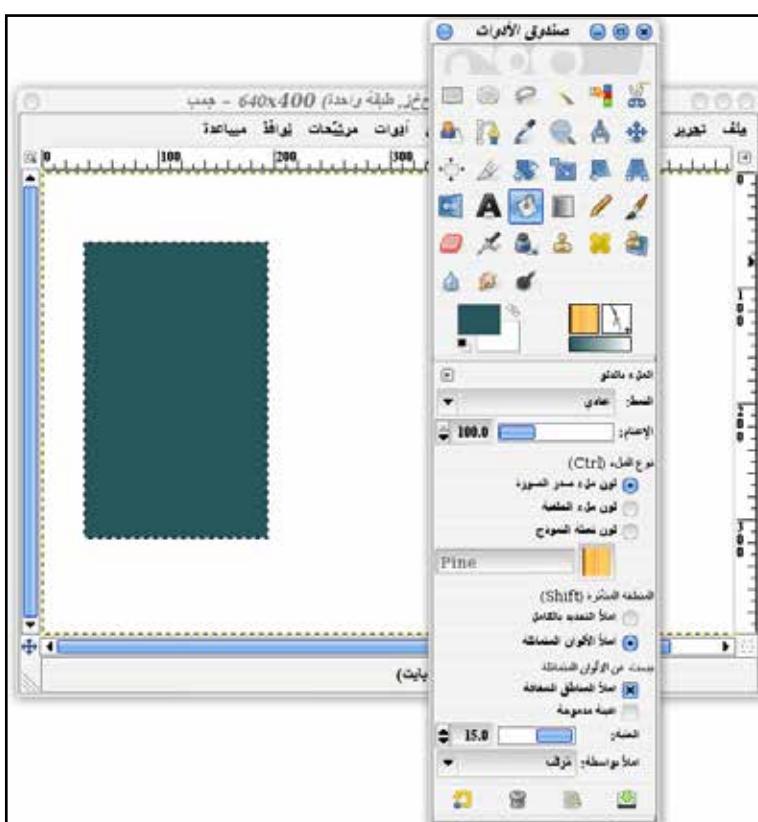


نلاحظ أن جميع خيارات املء الثلاث تعطيك اللون أو النمط النشط. لذلك فعند الدخول إليها من القائمةتأكد من أنك اخترت اللون أو النمط المناسب. وبالطبع إن لم يعجبك اللون الحالي، فما عليك إلا الذهاب لصندوق الأدوات وتغيير اللون من أيقونة (لوني المقدمة والخلفية الافتراضيين).

إن لم تقم بعمل تحديد، فأدوات املء سوف تملأ جميع الطبقة. وهذه طريقة سهلة لتغيير لون الخلفية.

يمكنك أيضاً ملء التحديد بالسحب من لون المقدمة والخلفية أو بالأماط من صندوق الأدوات إلى الصورة.

أداة الماء بالدلو



إن أردت أداة ملء أكثر تقدماً، استخدم أداة (ملء دلو) . قم باختيارها من صندوق الأدوات، واضغط في أي مكان داخل التحديد للملء بلون المقدمة.

خصائص أداة ملء الدلو

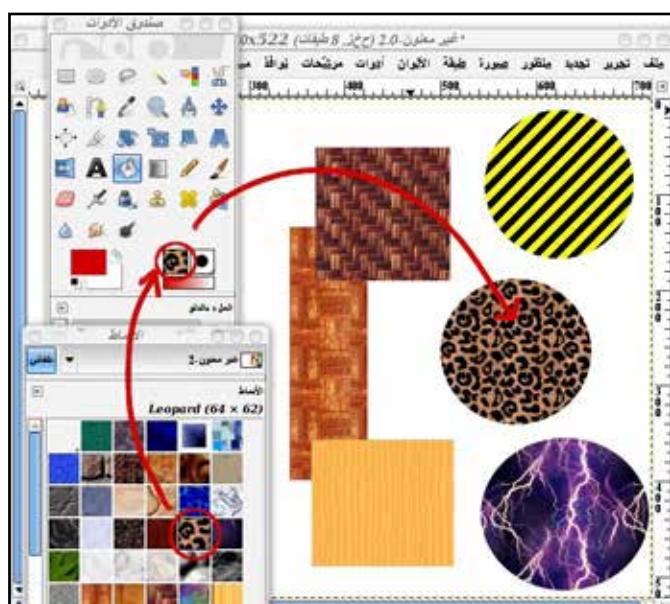
تحتوي أداة ملء دلو على عدة خصائص:

- الإعتمام: وهي تجعل املء أكثر شفافية. ولها نسبة تبدأ من الصفر إلى 100.
- النمط: تعطي نفس قائمة الأماط في النافذة الحوارية (الطبقات)
- نوع الماء: والذي يمكنك من الماء بلون المقدمة أو الخلفية أو بالنمط.

أما `Ctrl` فيعني أنه يمكنك استخدام عكس نوع الماء الحالي وذلك بالضغط على زر `Control` من لوحة المفاتيح ، أي لو اخترت الماء بلون المقدمة ومن ثم ضغطت على زر `Control` فستتملاً بلون الخلفية.

- المنطقة المتأثرة: ستتمكن من التحكم في أي المساحات التي ستملأ.
- إملاً التحديد بالكامل: فهي سهلة، كل ما عليك هو تحديد المساحة التي ستملؤها ثم الضغط عليها.
- إملاً الألوان المتماثلة: عندما تضغط على أي مكان في الصورة ، فإن جمب سيبحث عن المساحات المجاورة التي ملئت بألوان متماثلة.(إن قمت بعمل تحديد، فإنه لن يملأ خارج ذلك التحديد).
- العتبة: تستطيع منها تحديد كمية الألوان المتقاربة التي تريد التحكم بها، ويمكنك ذلك باستخدام شريط التمرير.
- إملاً المناطق الشفافة: يمكنك من ملئ الألوان المتشابهة، حتى لو نقرت على شفافية أو قرب مساحة شفافة. في العادة عند النقر على مساحة شفافة لن يملأ بأي شيء.
- عينة مدروجة: تستخدم الألوان من كل طبقات الصورة إلى أن يحدد جمب اللون الملائم بدلاً من استخدام لون الطبقة النشطة. إنها مفيدة عندما تقوم بعمل صورة بطبقات متراصة فوق بعضها البعض. بالطبع عند المللء فإن جمب سيضع اللون على الطبقة النشطة.

الأمماط



يحتوي جمب على مجموعة متنوعة من الأمماط - انظر الشكل في الأسفل-. النمط النشط يظهر دائماً في صندوق الأدوات بجانب الفرشاة النشطة. ويظهر أيضاً في قوائم الأدوات التي تستخدم الأمماط، مثل (ملء دلو) و (تحرير>ملء بالنمط).

بالضغط على النمط النشط في صندوق الأدوات، ستظهر لك النافذة الحوارية «الأمماط».

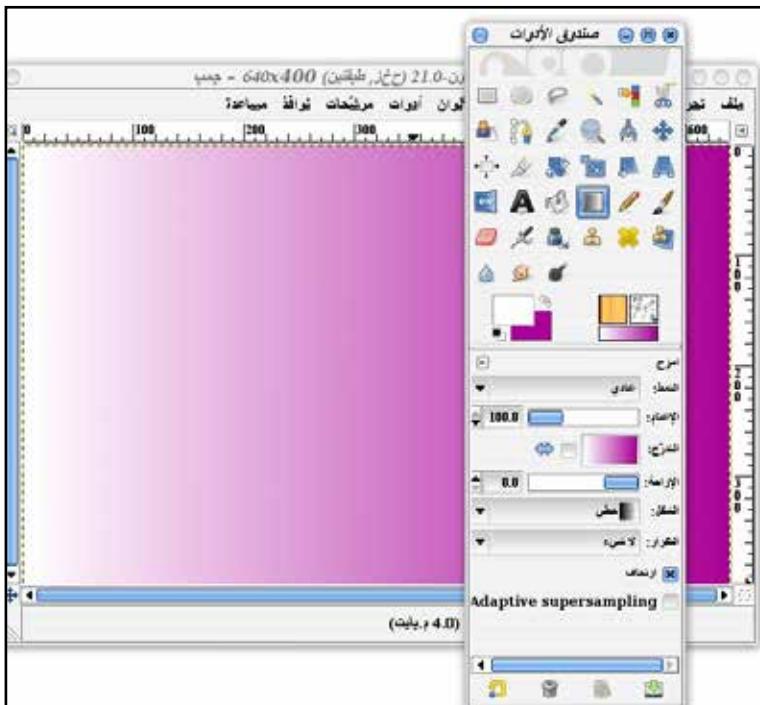
الأمماط هي عبارة عن صورة. اضغط الزر الأيمن لل فأرة على أي من المربعات في النافذة الحوارية (الأمماط) واختر «افتح النمط كصورة» ويمكنك بعدها التعديل على الصورة ثم حفظها كنمط جديد (غالباً سيحفظ بصيغة .pat. وصيغتا .tga. و .png. تعملان أيضاً).

إذا كانت الحواف ملائمة مع بعضها البعض، ستبدو البلاطات كنمط واحد ذي مقاس كبير. وإن لم تكن ملائمة فستتمكن من رؤية مكان التقاء كل صورة بأخرى. وسيلاحظ أنك استخدمت الكثير من الصور الصغيرة، والنتيجة لن تكون جيدة. غالباً تجد في جمب معظم الأمماط التي تحتاجها. وإن أردت المزيد من الأمماط فهناك العديد من المواقع التي تقدم لك أمماطاً جاهزة للتحميل. أما إن أردت نمطاً خاصاً جداً، فجمب سيساعدك في عمل صورة إلى نمط ذي قدرة تبلطية. (مرشحات > خريطة > اجعله غير مخيط).

قم بتغيير حواف الصورة الحالية لكي تتمكن من التبليط بشكل صحيح .

أداة المزج

أداة التدرج أو (المزج) هي طريقة أخرى ملء المناطق المحددة من الصورة. وهي أداة مفيدة لعمل التأثيرات في جمب.



أداة المزج افتراضياً تكون لك تدريجاً متناغماً من لون المقدمة ولون الخلفية. (هناك أيضاً تدرجات أخرى تعطيك تأثيرات مختلفة Golden والذي يقوم بعمل تأثير توهج القطع المعدنية، أو مثل التدرج Neon Cyan للقيام بتأثير توهج غاز النيون) لرسم التدرج، اختر أداة المزج من صندوق الأدوات، واضغط بزر الفارة على حافة الصورة، وقم بسحبها إلى الجهة الأخرى من الصورة، وأفلت زر الفارة وسيسboom التدرج على الطبقة النشطة. (إذا قمت بتحديد جزء من الصورة، فبالطبع إن الأداة ستملأ داخلها فقط).

ملاحظة:

إن قمت بالسحب بشكل أفقي أو عمودي، فستلاحظ أنك تحصل على تدرجات قطرية. إن لم يكن هذا ما تريده فقم بالضغط على زر **Control** أثناء السحب، هذا سيقيد خط السحب. وسيسهل عليك السحب أفقياً أو عمودياً بشكل أفضل.



اختيار التدرجات

ربما قد ضغطت سابقاً على منطقة التدرج أسفل أيقونة الفرشاة والنطام النشطين وظهرت لك قائمة التدرجات. وهذا يعني أن التدرج الافتراضي ذا المزج المتناغم من لون المقدمة والخلفية ليس هو الوحيدة المتوفرة من التدرجات.

معظم التدرجات المتوفرة في قائمة التدرجات استخدم فيها ألواناً محددة مهملة بذلك لون المقدمة والخلفية النشطين. بعض التدرجات تحتوي على تدرجات شفافة، أو ذات شفافية جزئية.

قد تجد بعض التدرجات تعطيك تأثيرات رائعة، والبعض قد تجده ذا تأثير غريب. النافذة الحوارية للتدرجات مشابهة للنافذة الحوارية للفرش: تحرير ، جديد، تكرير، حذف، أنعش التدرجات.

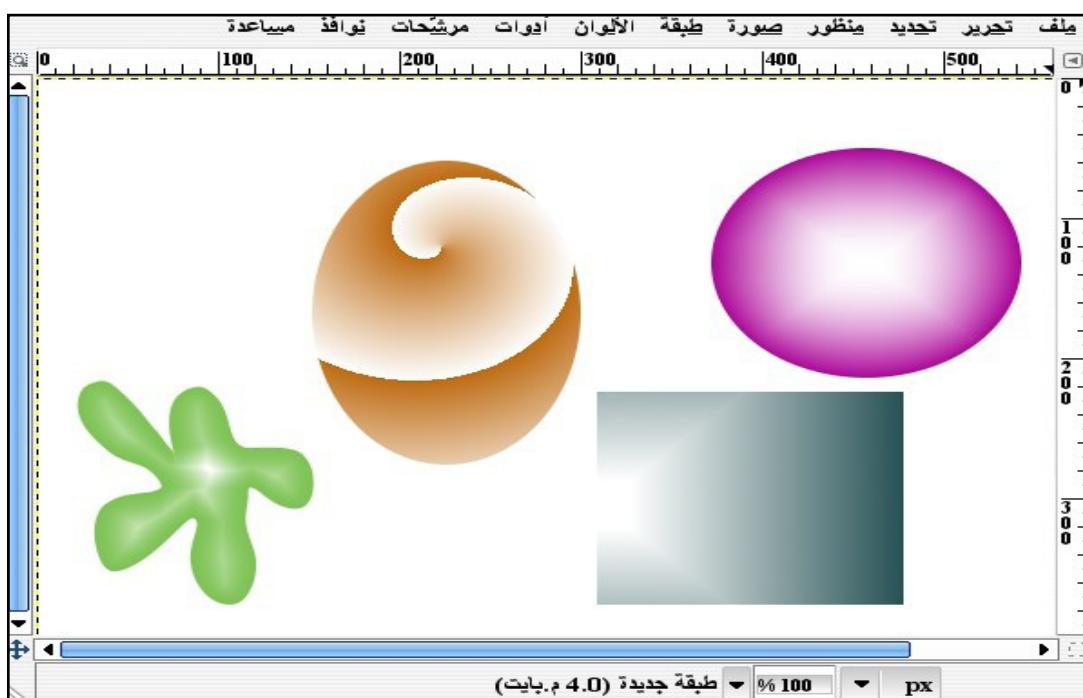
كما فعلنا مع الفرش، فيمكنك إنشاء تدرج جديد وحفظه لاستخدامه لاحقاً.

خصائص أخرى للتدرجات

معظم أدوات الرسم تحتوي على «الإعتمام» و «النمط» كما في خيارات أداة المزج.

- **النمط:** هذه الخاصية هنا ذات أهمية كبرى أكثر من الأدوات الأخرى، فيمكنك أن تقوم ببعض التأثيرات الغربية. على سبيل المثال، قم بتجربة النمط «فرق» وقم بتكرار التدرج عدة مرات (استخدمه مع التدرجات الملونة، لن تكون ممتعة باستخدام اللوين الأبيض والأسود معاً). ثم قم بتجربته على تدرج ذي شكل مختلف (انظر إلى الخيار «الشكل» الموجود ضمن خيارات التدرج).

- السهم (عكس): يقوم بعكس ألوان التدرج، فبدلاً من أن يبدأ بلون المقدمة ومزجها بلون الخلفية، فسيبدأ بلون الخلفية. بالطبع إنك عندما تسحب في الاتجاه المعاكس سيعطي نفس التأثير، لكن هناك أشكال أخرى من التدرجات تسحب في اتجاه واحد فقط، ومعها ستحتاج إلى السهم «عكس».
- الإزاحة: يتحكم في المكان الذي يبدأ التدرج منه فعلًا، والنسبة الكلية للمسافة التي تسحب فيها. إن كانت القيمة «٠» (افتراضية). فإن جمب سيقوم بإنشاء التدرج من النقطة التي بدأت بها إلى نقطة النهاية. أما عند القيمة (٤٠) مثلاً، فإن جمب عندها سيرسم لك لون المقدمة فقط بدون تدرج لمسافة قدرها ٤٠٪ أولًا، ثم يبدأ بعدها التدرج. يمكنك عمل نفس هذا التأثير ببساطة بالبدء بالسحب من مكان مختلف، لذا فإن هذا الخيار غالباً لن تحتاجه.
- الشكل: يقدم لك طرقاً أخرى لتوجيه التدرجات. افتراضياً موضوع على (خطي)، لكن جمب يمكن أن يقوم بعمل تدرجات تبدو كالدوائر، أو بيضاوية الشكل ، أو مخروطية، أو أشكال أكثر غرابة، فهو يستطيع عمل تدرجات تتبع أي شكل محدد تقوم به.



- حتى لو قمت بالسحب لمسافة قصيرة فقط، فإن أداة التدرج ستتماً جميـع المنطقـة المحدـدة (أو الصورة لو لم يكن هناك تحديد نشـط). تكرار: يسمح لك بالتحكم على ما يحدث خارج المنطقـة التي سـحبـتـها. افتراضياً تكون موضـوعـةـ على «لا شيء»، ببسـاطـةـ سوف تـستـخدـمـ لـوـنـيـ الـبـادـيـةـ وـالـنـهـاـيـةـ قـبـلـ وـبـعـدـ التـدـرـيـجـ. إنـ اـخـرـتـ «ـمـوـجـةـ أـسـنـانـ مـنـشـارـ»، جـمـبـ سـوـفـ يـكـرـ التـدـرـيـجـ مـرـةـ أـخـرىـ مـبـدـيـاـ بـلـوـنـ الـبـادـيـةـ. أماـ خـيـارـ «ـمـوـجـةـ مـثـلـثـ»ـ مـنـ التـكـرارـ، فإنـ التـدـرـيـجـ سـوـفـ يـتـكـرـرـ فيـ الـاتـجـاهـ الـمـعـاـكـسـ.
- إرجاف: يقدم لك دقة عالية في طريقة تدرج اللون. غالباً لن تلاحظ شيئاً عند استخدامها، لكن في ظروف معينة قد ترى بعض ألوان مع هذا الخيار غير متاحة، خاصة على الصور الكبيرة جداً.
- Adaptive supersampling: هي طريقة أخرى للحصول على دقة عالية للتدرج. من المحتمل أنك لن تحتاج لها، لكن إن لاحظت تأثيراً يشبه السلم على الصورة، فيمكنك أن تجربها.

عندما لا تستطيع الرسم في جمب

- إن قمت بعمل تحديد فإن جمب سيرسم داخل ذلك التحديد فقط. وعندما ترسم خارج التحديد فلن يحدث شيء. عادةً عندما تقوم بعمل تحديد ستري «الخطوط الوهمية» للتحديد. ولكن قد تكون قمت بعمل تحديد ولا تعلم بذلك. كل ما عليك فعله هو الذهاب إلى (منظور>أظهر التحديد) فالبعض قد يخفي حدود التحديد ولكن ينسون إرجاعها. وربما قد يكون التحديد صغيراً جداً بحيث إنك قد لا تتمكن من رؤيته. أو من الممكن أنك قمت بتقريب جزء من الصورة والتحديد في الجزء غير المرئي، فلن تتمكن من الرسم. اذهب إلى (تحديد > لا شيء) حتى تتأكد من أنك لم تقم بأي تحديد على الصورة.
- لا يمكنك الرسم في جمب إلا على الطبقة النشطة. هل قمت بتحديد الطبقة الصحيحة من النافذة الحوارية للطبقات؟ هل الطبقة مفعّلة؟ هل درجة (الإعتماد) للطبقة %٠ ولذلك فالطبقة شفافة تماماً؟ هل قمت حدود الطبقة إلى المكان الذي تحاول الرسم فيه ؟
- من الممكن أيضاً أنك قد قمت بلصق صورة مؤخراً وما زالت حرّة بل طبقة. لن تتمكن من الرسم في جمب في التحديد الحر. عليك أولاً بالضغط على أيقونة «أنشئ طبقة جديدة» لصقها على الطبقة الجديدة، أو خيار(ثبت الطبقة) لدمجها مع الطبقة النشطة.
- بينما تبحث في النافذة الحوارية للطبقات، تأكد من أنك لم تقم بالضغط على زر (أوِصِد) الشفافية.
- توجد أسفل خيار الإعتماد بجانب مربع على شكل رقعة الشطرنج - إن كانت مفعّلة فلن تتمكن من الرسم على الأجزاء الشفافة من الطبقة النشطة.
- تحقق من درجة العتمام للأداة التي ترسم بها من خيارات الأداة. تأكد من أنها ١٠٠ % .
- كل طبقة تحتوي على خيار (النطط)، وبعض الأمواط تحدث تأثيرات غريبة على التركيب مع الطبقة التي تكون أسفل منها. تأكد من أن الطبقة النشطة على النطط (عادي) -باستثناء لو أردت عمل تأثيرات بالاعتماد على استخدام أنماط مختلفة للطبقات.
- تأكد من خيار النطط لأداة الرسم التي تستخدمها. إن لم تكن على النطط (عادي) فقد لا تتمكن من الرسم.





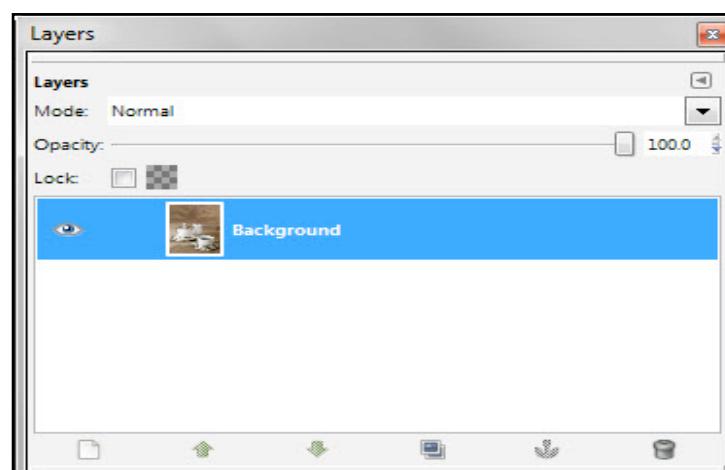
الفصل السابع: الطبقات في الجمب

برامج التصميم بما في ذلك برامج الرسم تستخدم جميع الإمكانيات لتسهيل العمل و المحافظة على الوقت ، ولعل من أبرز تلك الإمكانيات في برنامج جمب للرسوم النقطية ثنائية الأبعاد هو التعامل مع الصور على هيئة طبقات وهو ما يتيح إمكانية معاينة الشكل الجديد للتعديل قبل اعتماده أو إخفائه أو حتى حذفه ، أيضاً تستطيع جلب الصور والرسوم المختلفة و تركيبها فوق بعضها البعض وتغييرها لتناسب حجم البعض واستخدامات لا حصر لها ، الممتع أكثر في الطبقات أنها متشابهة في أغلب البرامج .

استخدام الطبقات لإضافة النص

الطبقات أسهل في الفهم عندما تصنعها بنفسك لذلك دعونا نعمل على مشروع بالطبقات.
الخطوة الأولى: التأكد من تحميل صندوق الطبقات ، وهذا الصندوق يظهر افتراضياً مع البرنامج ما لم تقم بإغلاقه ، لكن إذا قمت بإغلاقه تستطيع إظهاره مرة أخرى عبر اتباع الآتي:-

- الذهاب إلى قائمة نوافذ > الحوارات القابلة للترصيف > طبقات
- Windows<Dockable Dailogs<Layers
- أو عبر الضغط على L+ Ctrl على



شكل ١ صندوق أدوات الطبقات(Layers) لصورة جديدة بطبقة رئيسية فقط

الآن افتح أي صورة. سوف تستخدم هذه الصورة؛ صورة طبقة واحدة فقط ، واسمها Background كما في الشكل ٢.



شكل ٢ صورة لإبريق الشاي



إضافة النص

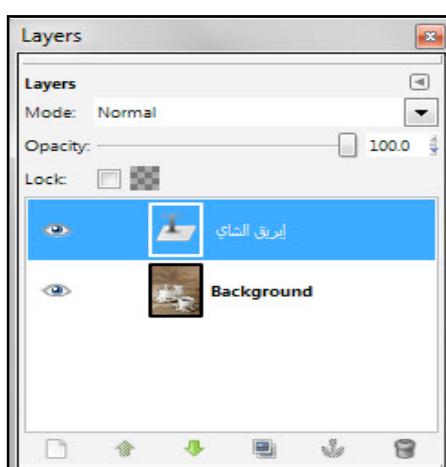
سنضيف الآن النص على هذه الصورة ، نضغط على أداة النصوص في صندوق الأدوات كما في الشكل ٣ ونستطيع استدعاء أداة النص بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح.

شكل ٣- صندوق الأدوات(Toolbox) مع تفعيل أداة النصوص وترى خيارات النص



شكل ٤ صندوق النص(Text Editor) مع النص المكتوب داخله

ستتكلّم هنا عن أداة النص لبعض الوقت مع أنه يسهل التعامل معها إذا كان هناك نص مكتوب ، اضغط في أي مكان في الصورة فيخرج صندوق إدخال النص شكل ٤



ستتعامل هنا مع النص كأي نص عادي بالقص واللصق و المسح ، عندما تقوم بالكتابة في نفس الوقت سيقوم جمب بإنشاء طبقة جديدة اسمها هو نفس العبارة التي كتبتها وأنت تعمل فيها وتظهر كما في الشكل ٥

شكل ٥ صندوق الطبقات(Layers) مع ظهور الطبقة الجديدة باسم العبارة التي كتبت في صندوق النص

في نفس الوقت النص الذي تقوم بإدخاله سيظهر على الصورة الرئيسية ولكن صغير جداً على هذه الصورة الكبيرة كما في شكل ٦



شكل ٦ النص يبدو صغير جداً

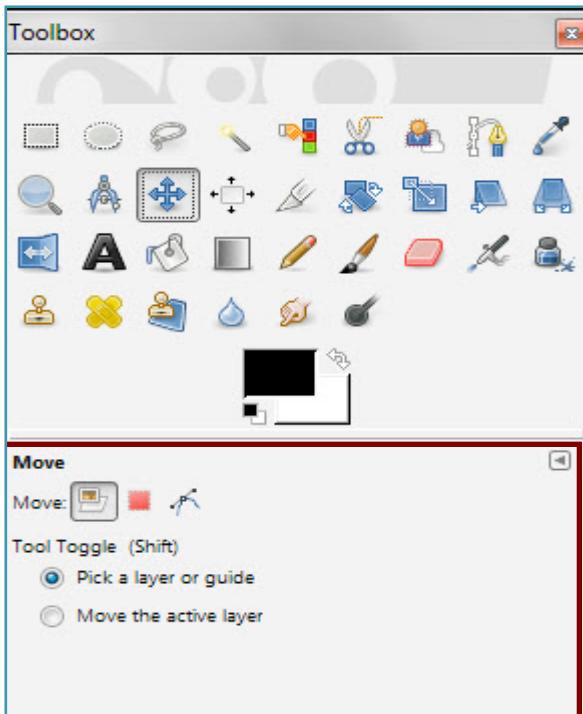
مثل كل الأدوات تجد إعدادات النص أسفل في صندوق الأدوات كما يظهر في الشكل ٣ السابق.

تعلم جيداً كيف تتعامل مع محررات النصوص المختلفة من تعديل لنوع الخط أو لحجمه ولونه والمسافة بين السطور والتلوسيط. أيضاً تستطيع استخدام المؤثرات : سميك ومائـل وتنسيق النص من اليسار لليمين أو من اليمين لليسار وغير ذلك ، في حالتنا هذه تستطيع ملاحظة حجم النص ووجود اختلاف في وحدة الحجم للنص . للتعديل على النص اذهب إلى طبقة النص ثم انقر على النص فيفتح لك صندوق النص (الشكل رقم ٤) مرة أخرى وسيكون بإمكانك أن تعدل عليه بكل سهولة.



شكل ٧ النص تم توسيطه وتغيير حجمه ليتناسب وحجم الصورة

استخدام أداة النقل



شكل ٨ أداة النقل

إذا كان النص في طبقة مختلفة ، فيمكنك نقله إلى أماكن مختلفة في الصورة ، ابحث عن المكان الذي ترى أنه الأفضل. استخدم أداة النقل كما في الشكل ٨. رمز الأداة هو مجموعة من أربعة أسهم ، تشير إلى الجهات الأربع (يمين يسار فوق تحت) ، واستخدمها لنقل النص إلى أي مكان .

١. عند اختيارك لأداة النقل والانتقال فوق الصورة يتغير شكل المؤشر إلى مؤشر النقل .

٢. اضغط على قضيب المسافة مع الفأرة لتنقل الصورة بجميع طبقاتها هذه تعمل بدون اختيار (أداة النقل) عندما ترك المسافة ستعود الأداة التي اخترتها إلى العمل ، تعتبر هذه أفضل اختصار لعملية النقل فهو سريع وفعال وفي أي وقت ومع أي أداة يعمل .

٣. أيضا الضغط على حرف M على لوحة المفاتيح يقوم باستدعاء الأداة (نقل)

٤. الضغط على Ctrl + Alt معا يسمح لك بنقل التحديد فقط .

٥. من إعدادات النقل هناك خيار التقط طبقة أو دليل(a layer or guide) ، من هنا تستطيع التأثير على العنصر ويقوم بنقله أيًّا كانت طبقته ، وهنا تستطيع تمييز مؤشر الفأرة الذي يتحول إلى يد تشير إلى اليسار .

٦. أما إذا قمت باختيار نقل الطبقة النشطة(layer) ، فالطبع سيتم نقل الطبقة النشطة فقط .

٧. تستطيع تغيير الطبقة النشطة بالنقر على الطبقة في صندوق الطبقات لهذا السبب ترك صندوق الأدوات مفتوحا أثناء العمل.

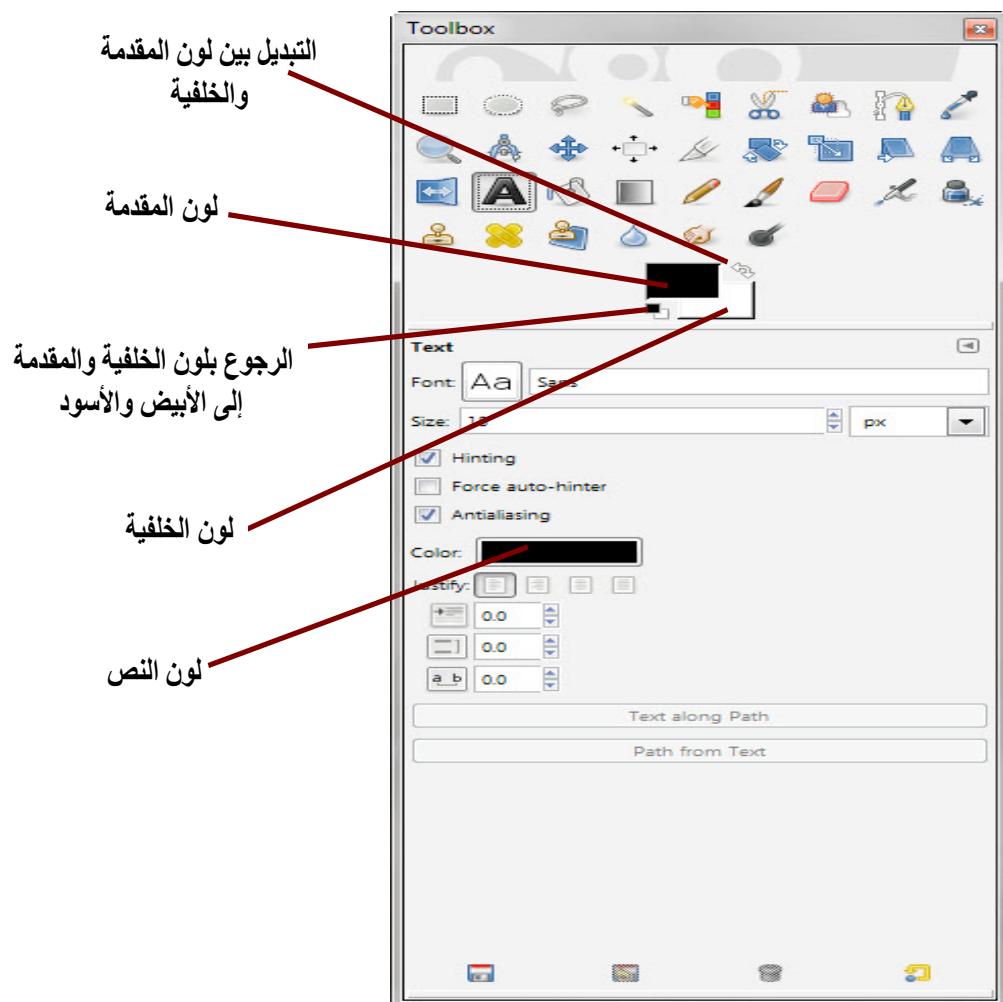
الآن قم بالتنقل بالفأرة أو بأسمهم لوحة المفاتيح وغير مكان النص في كل مرة ، ستجد هذا سهلاً جداً أيضاً يمكنك إعادة تحرير النص كما في (الشكل ٩)



شكل ٩ تغيير مكان النص وإعادة تحريره وتغيير الألوان

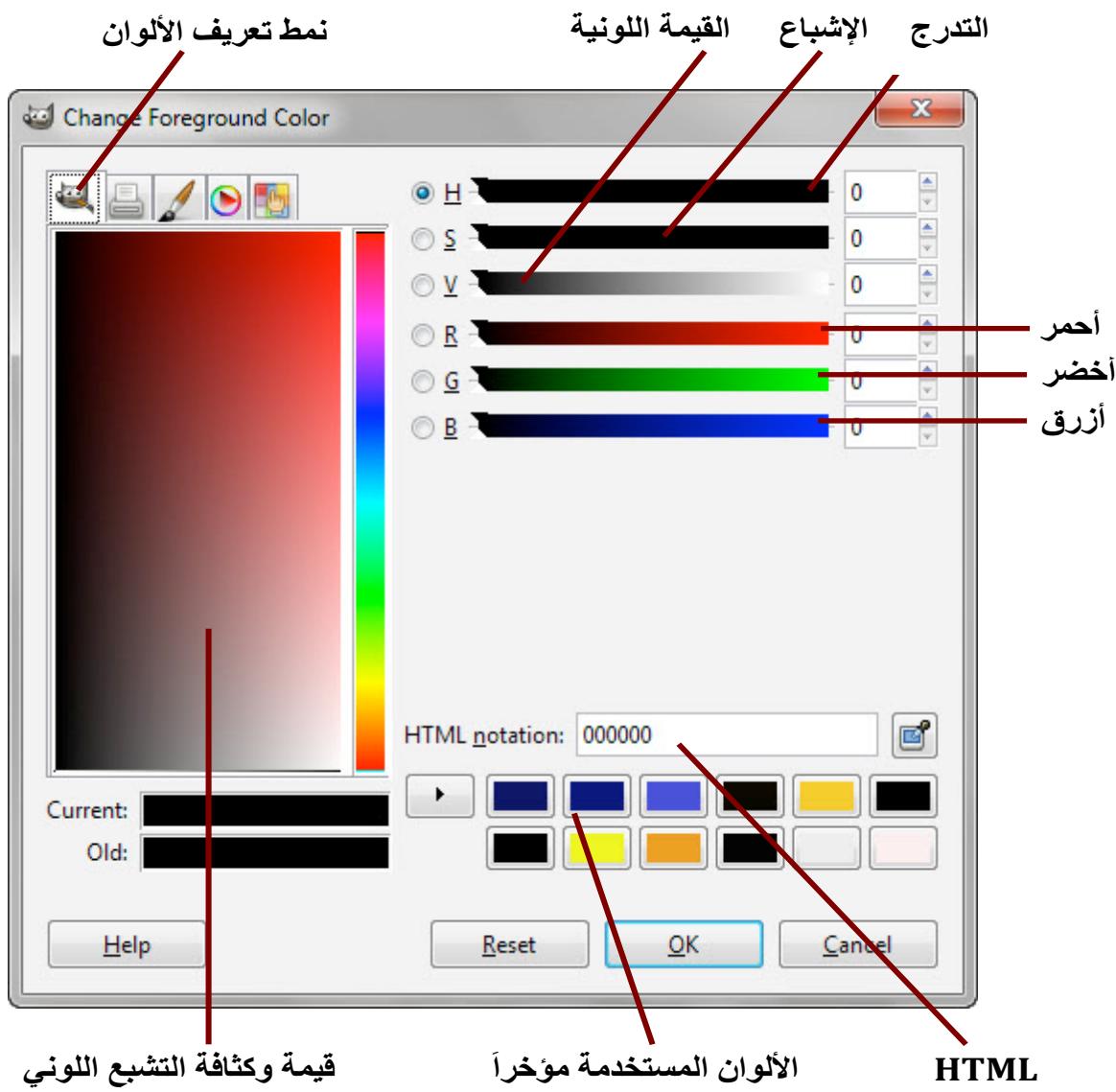
تغيير الألوان

الآن النص بالحجم المناسب وحان الوقت لتغيير لونه باحترافية.
إذا أدخلت نصًا سيظهر باللون الافتراضي وهو الأسود كما يظهر معك في صندوق الأدوات عند اختيار أداة النصوص ، بقية الإعدادات تخبرك
كيف تغير اللون للخلفية والمقدمة كما في (الشكل ١٠)



شكل ١٠

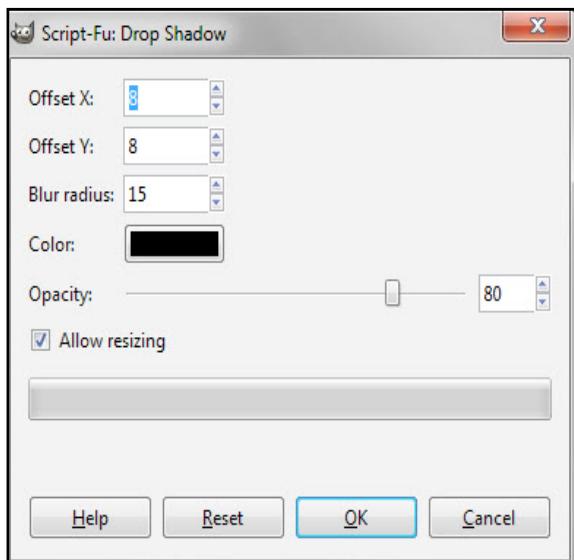
لاختيار الألوان في جمب فإن صندوق الألوان يمكن إحضاره بأكثر من طريقة منها الضغط على أيقونة الألوان في صندوق الألوان لفتح مربع حوار إعداد وتنسيق الألوان.
كما في (الشكل ١١) ويبيّن الاختيارات المتاحة لتنسيق الألوان.



شكل ١١

قد يجد تنسيق الألوان صعبا ، لكنه في الواقع بسيط فقط حدد طريقة تنسيقك للألوان وما هي الألوان التي ستستخدمها ، اختر قرب اللون الذي ستختاره في (إذا كنت محظوظا سيقع اختيارك عليه مباشرة) تستطيع تغيير قيمة وكثافة التشبع اللوني (لأسف أسمهم لوحة المفاتيح لا تساعد في هذه الحالة) انتبه إلى المربع الذي يبين اللون الحالي الذي تقوم باختياره لمقارنه باللون القديم الذي تريد تغييره.

الظل الساقط



شكل ١٢

النص الذي تقوم بإدراجه يبدو نصاً جامداً بدون إضافة بعض المؤشرات لتعطيه بعض الحيوية والجمال ، مثل خلق ظل ليعطي انطباعاً ثلائياً الأبعاد، أو كأن النص يطير فوق الصورة ، وهذا الظل الساقط لا تستطيع تطبيقه إلا إذا كان النص في طبقة مستقلة وبخلفية شفافة .

- للوصول لهذا التأثير اذهب إلى المرشحات > الضوء والظل > الظل الساقط

Filters<Light and Shadow<Drop Shadow

قيمة الإزاحة(X وY) تمثل مسافة مقدار عمق الظل بوحدة البكسل وكلما كبرت المسافة ظهر الجسم كأنه يطير بعيداً عن الطبقة التي تحته ، وكذلك إذا زادت هذه القيمة كثيراً فإنها ستبدو غير واقعية ، الشيء الجميل هنا أن نتائج هذا التأثير ستظهر في طبقة جديدة تستطيع لاحقاً التعديل عليها أو حتى حذفها .

نصف قطر الغشاوة (Blur radius) بين التأثير الناعم لحواف الظل ، القيمة الصغيرة تعطي نتيجة غير واضحة ، أما القيمة الكبيرة فتعطي شكلاً غير منطقيًّ.

قد تريد تغيير لون الظل ، في العادة يتم اختيار اللون الرصاصي أو الأسود ، ليبدو أكثر واقعية ، لكن في حالتنا هذه قد يبدو اللون الأزرق مفيداً.

مقدار العتمة (Opacity) فنستطيع التعرف عليه بالنظر إلى ظل يدك عندما تضعها على الطاولة ، فإذا كنت قريباً من الطاولة سيبدو الظل واضحاً جداً وذاكنا وكلما رفعتها للأعلى يبدو الظل أقل ووضوحاً ، في حالتنا هذه الرقم (٠) يعني غير معتم والرقم (١٠٠) يعني معتم تماماً.

ينصح باستخدام الإعدادات الافتراضية للأداة وإذا لم تكن راضياً تراجع ثم قم بالتعديل حتى تتمرس على تغيير إعداداتها وسيبدو الظل بالإعداد الافتراضي للبرنامج كما في الشكل ١٣ .



شكل ١٣ الرسم بعد تطبيق الظل وتشاهد الطبقة الجديدة التي تحمل تأثير الظل.

في الرسم التالي قمت بتكرار مؤثر الظل على طبقة الظل ، لا تستغرب فهذا ممكн وقد يعطي نتائج مغايرة لما تتوقع ، بعد ذلك قمت بإخفاء طبقة الظل الأولى بالضغط على رسمة العين في صندوق الطبقات كما في الشكل ١٤.



شكل ١٤ يبين الطبقة الجديدة للظل مع إخفاء الطبقة القديمة

ربط الطبقات

تستخدم خاصية ربط الطبقات لتطبيق المؤثرات على كل الطبقات المرتبطة مع بعضها في نفس الوقت ، مثلا عند تطبيق الظل على طبقة النص ثم تحريك هذه الطبقة فإن الظل سيبقى مكانه مما يشكل صعوبة في عملية التحرير والدوران وغيرها من المؤثرات . لربط الطبقة مع طبقة أخرى من صندوق الطبقات، اضغط في المنطقة الخالية بين العين والربع الذي يُظهر الصورة التي تمثل الطبقة ، عند الضغط في هذه المنطقة سيظهر رسم سلسلة (شكل ١٥) وتعني أنه تم ربط الطبقتين مع بعض ، وأن كل المؤثرات ستطبق على الطبقتين في نفس الوقت.



شكل ١٥ يبين الطبقات مربوطة ببعض وتظهر السلسلة علامة الرابط

الربط يعمل مع الطبقات المخفية أيضا ولا يشترط لعملية الربط أن تكون الطبقات متتالية ، عند الرغبة في إزالة الربط يكفي الضغط على السلسلة لإزالة الربط .

تطبيق المؤثرات

عند تطبيق المؤثرات يجب دائماً التأكد من الطبقة المختارة ، فالتأثير س يتم تطبيقه على الطبقة المنتقاة (أو المفعولة) بغض النظر عن أي أشياء أخرى .

هنا مثلاً تأثير التدوير الموجود في قائمة طبقات تحت اسم « حول »

Layer<Transform

قمنا بعمله للطبقة بدون عمل ربط للطبقات وتلاحظ أن الطبقة التي تم عليها تأثير الدوران هي الطبقة النشطة فقط بدون طبقة الظل، مع أن طبقة الظل تم إنشاؤها آلياً إلا أن الجمب تجاهل تطبيق التأثير عليها . كما في (الشكل ١٦) (الشكل ١٧) تم عمل الرابط لطبقة النص وطبقة الظل وترى التأثير امتد على الطبقة المربوطة والطبقة المخفية أيضاً.



شكل ١٦ الدوران على طبقة النص فقط



شكل ١٧ الدوران على الطبقات المربوطة.

استخدام الطبقات للنسخ

قد تجد من الجميل إضافة عنصر آخر إلى هذه الصورة. مثلاً نستطيع إضافة كوب شاي إلى الصورة السابقة.



قم بتحديد كوب الشاي عبر التحديد الحر ولا ينبغي أن تكون دقيقاً ١٠٠٪ ، بعد ذلك عَدَل على التحديد باستخدام القناع السريع

Shift + Q

قم بعمل نسخ للتحديد الذي قمت به وهو كوب الشاي ، اذهب إلى الصورة القديمة والتي تمثل إبريق الشاي ثم أنشئ طبقة جديدة (إذا قمت باللصق مباشرة فيقوم جمب بإنشاء طبقة لصق لكن المشكلة أن هذه الطبقة غير بقية الطبقات ويصعب التعامل معها (يمكنك تفعيل الطبقة الجديدة ثم نقل كوب الشاي لاختار مكاناً له بداخل صورة إبريق الشاي.



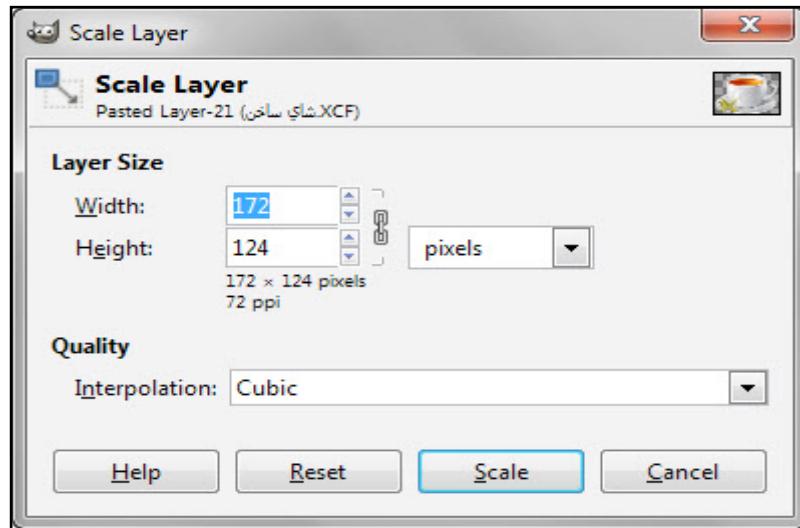
شكل ١٨ كوب الشاي وقد تم لصقه ويبدو صغيراً

تكبير الطبقة

تستطيع تكبير كوب الشاي إذا لم تجد له مكاناً مناسباً عن طريق القائمة :

طبقة > حجم طبقة Layer>Scale Layer

فتفتح لك صندوق حوار بسيط (شكل ١٩) تستطيع التعديل فيه مباشرة ثم اضغط (حجم/ Scale) لترى الحجم الجديد لكون الشاي ، المشكلة هنا أن الأداة لا تعرض التغيير مباشرة ، وهذا قد يكون طبيعياً إذا كانت العملية نسبة وليست واقعية وبعد الضغط على زر (حجم/ Scale) وإذا كانت النتيجة غير مرضية تستطيع التراجع والبدء من جديد .



شكل ١٩ أداة التحجيم

الآن قد يبدو كوب الشاي أكثر انسجاماً مع تغيير حجمه في الشكل ٢٠ - يمكنك أيضاً الاستعانة بأداة قياس الأطوال وإدخال طول الطبقة مباشرةً في مربع الحوار.



شكل ٢٠ كوب الشاي وقد تم تكبير حجمه

عناصر صندوق الحوار (طبقات)

لتتعرف على مكونات صندوق الطبقات بالأرقام (شكل ٢١) وذلك لنتتمكن من الحديث عن كل رقم بحرية أكثر وعدم تشويه الصورة بالشرح المطول :-

١. حوار الطبقات: من هنا تستطيع التنقل بين الصناديق المختلفة. هنا حواران فقط هما الطبقات و القنوات ، تستطيع إضافة الكثير من القنوات للوصول إليها بسرعة .

٢. إضافة حوار: تستطيع هنا إضافة صندوق حوار آخر مثل التراجع أو النقل أو النص ، أي أيقونة موجودة في صندوق الأدوات من الممكن استدعاؤها هنا للوصول لها بشكل أسرع وعدم إغلاق الحوار القائم في صندوق الأدوات ، أيضا هناك أدوات أخرى غير موجودة في صندوق الأدوات ويفضل دائمًا إضافتها مثل (تاريخ التراجع) فهذا يعرض لك العمليات التي قمت بها وتيح لك التراجع عن مجموعة من العمليات في وقت واحد .

٣. النمط : نمط العرض للطبقة وهذا يطول فيه الحديث ويجب تخصيص أكثر من فصل له ، فهو حساس للتغيرات ويقوم بعمليات معقدة لإظهار الصورة بعد تطبيق التأثير عليها ، وستجد نفسك مجبراً للعمل على هذه التأثيرات إذا كنت تعمل على طبقات مختلفة من الصورة لأن الطبقة العليا هي التي ستظهر أمامك فقط ، مما يجبرك على تطبيق مؤثرات لجعل الطبقات السفلية تظهر .

٤. الإعتمام : وهنا تستطيع التحكم في شفافية الطبقة. هل تريدها شفافة (٠٪) لتظهر جميع الطبقة التي تحتها أم تريدها معتممة (١٠٠٪) لتختفي الطبقة التي تحتها .

٥. المحافظة على شفافية الطبقة .

٦. الطبقة التي قمنا بإلصاقها ، وهنا تجد وصفًا للطبقة يختاره جمب وتستطيع تغيير هذا الاسم بالضغط عليه.

٧. التظليل: يرمز إلى الطبقة الفعالة والتي سيتم تطبيق المؤثرات عليها .

٨. رمز العين ويعني أن الطبقة يمكن مشاهدتها .

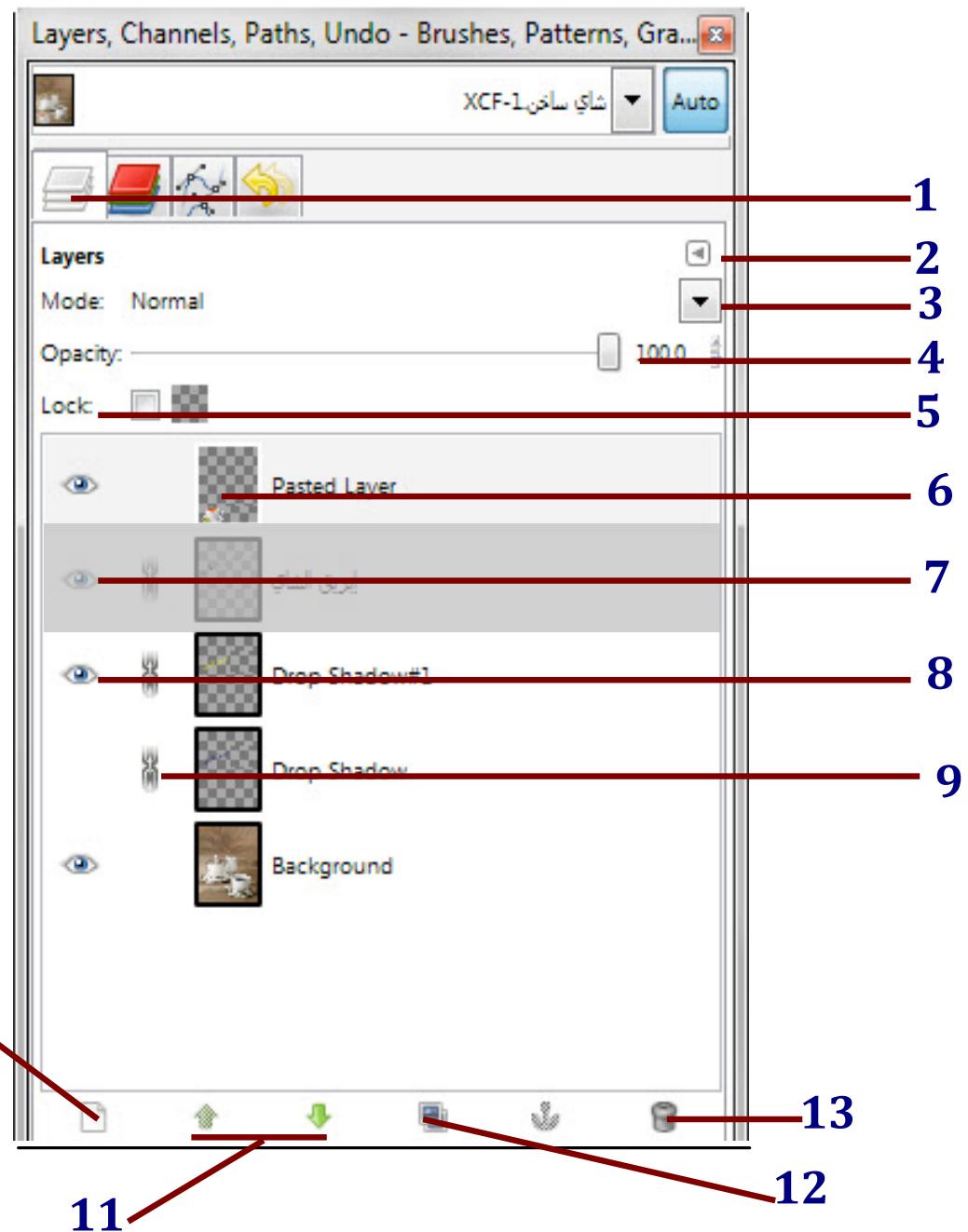
٩. رمز السلسلة: وهنا تمربط الطبقة مع الطبقات التي تحمل رمز السلسلة ، فتقبل هذه الطبقات المرتبطة مع بعض جميع المؤثرات كطبقة واحدة.

١٠. إنشاء طبقة جديدة.

١١. تغيير ترتيب الطبقة للأعلى أو الأسفل ، فالطبقة التي في الأعلى تغطي على الطبقة التي أسفل منها دائمًا (إذا كان الإعتمام ١٠٠٪).

١٢. تكرار الطبقة : وهنا يتم تكرار الطبقة الحالية بنفس الموصفات فتستطيع مثلاً إضافة كوب شاي آخر بسهولة.

١٣. حذف الطبقة: تستطيع حذف أي طبقة بعد الانتهاء من العمل عليها (الطبقات المساعدة) وكثيراً ما تلجأ للطبقات المساعدة لتنفيذ بعض العمليات .





الجزء الثاني

**الفصل الثامن : تدريبات عملية على
برنامج الجمب**

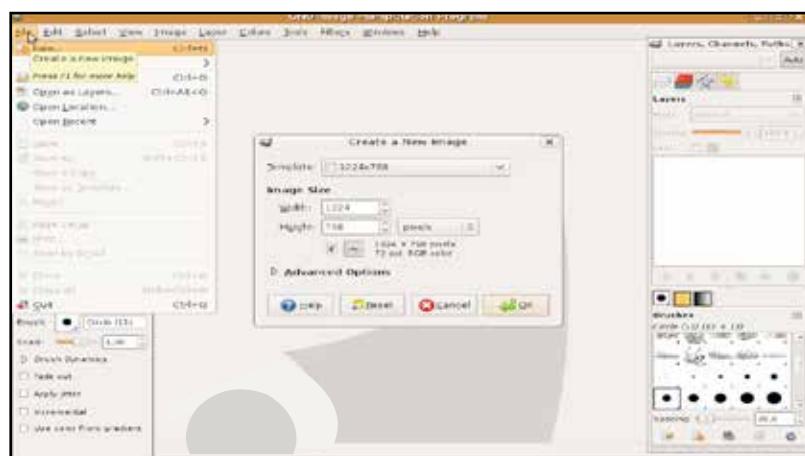
تطبيقات على النص باستخدام قائمة Blend Filter والأداة

الدرس الأول : استعمال خصائص الكتابة

الطريقة الأولى (باستخدام قائمة Filter أو File)

موضح في الشكل(١)

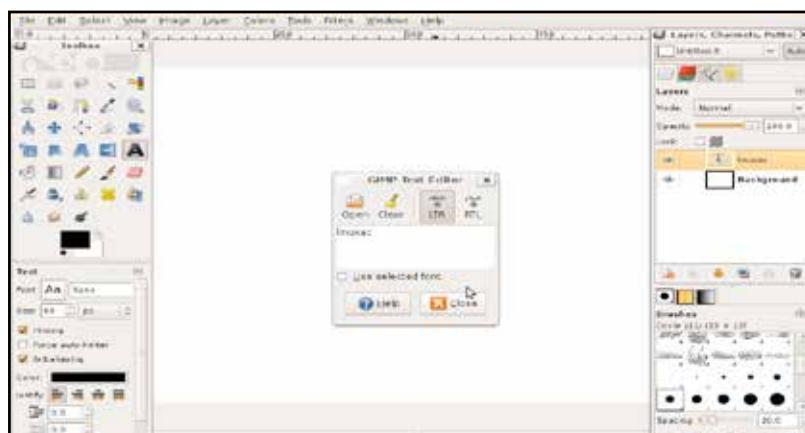
الخطوة الأولى : فتح نافذة جديدة في الجمب



شكل ١

موضح في الشكل(٢)

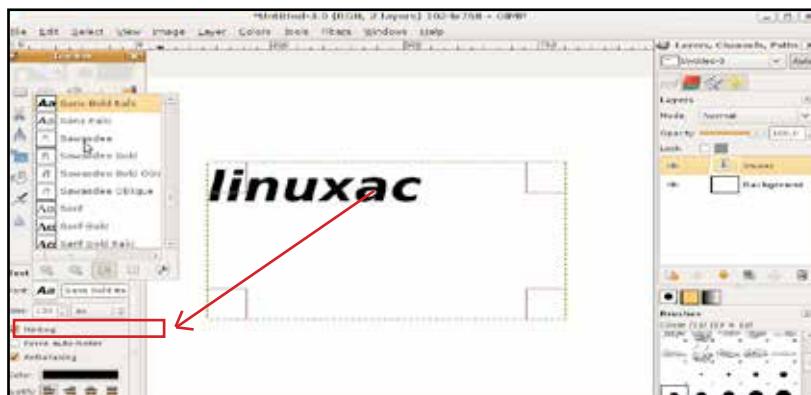
الخطوة الثانية : افتح نافذة الكتابة واتب فيها النص(linuxac)



شكل ٢

موضح في الشكل(٣)

الخطوة الثالثة : اختيار حجم الخط ونوعه



شكل ٣

الخطوة الرابعة : اختيار خاصية من الخصائص العديدة للكتابة من قائمة فلتر
موضح في الشكل(٤)

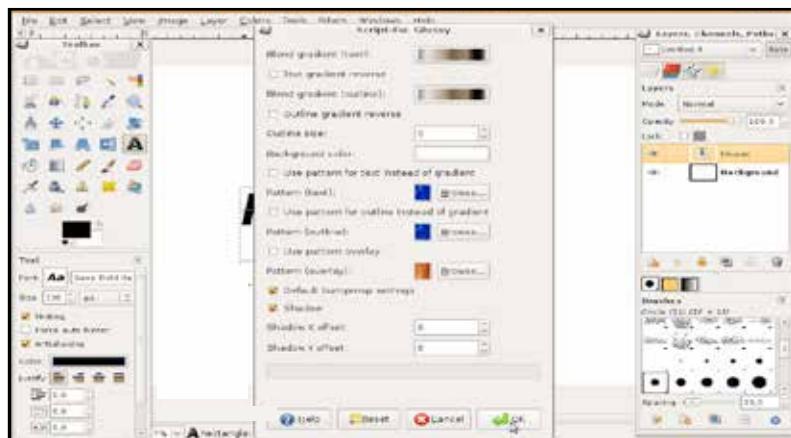
اختيار أحد الخصائص

Alpha to logo _____(Filters)



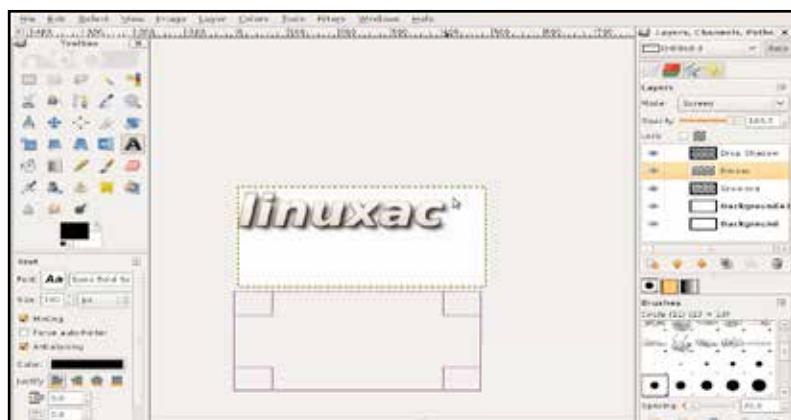
شكل ٤

الخطوة الخامسة : اختيار درجات الألوان المناسبة من نافذة الخصائص ثم الضغط على زر موافق - OK -
موضح في الشكل(٥)



شكل ٥

فتصبح الكتابة كما في الشكل (٦)



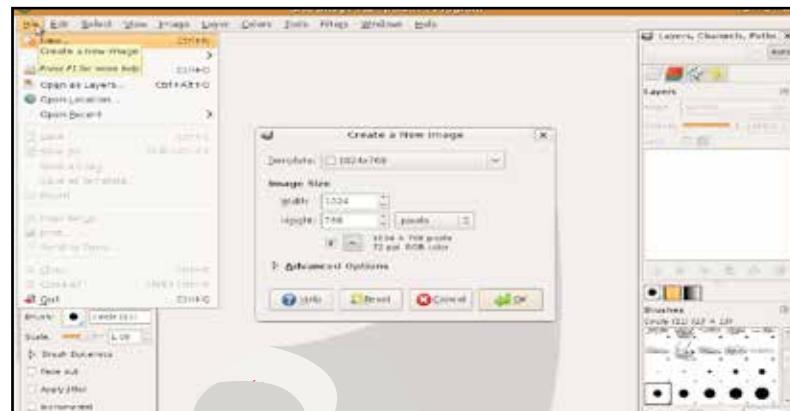
شكل ٦

بعض التطبيقات للطريقة الأولى



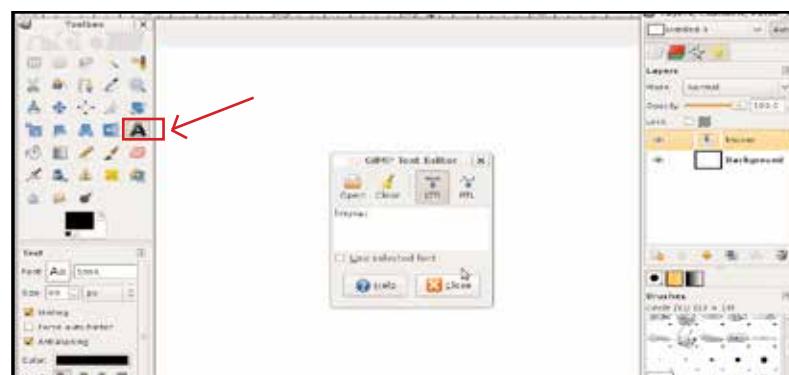
موضح في الشكل(١)

الخطوة الأولى : فتح نافذة جديدة في الجمب
الطريقة الثانية(باستخدام الأداة blend



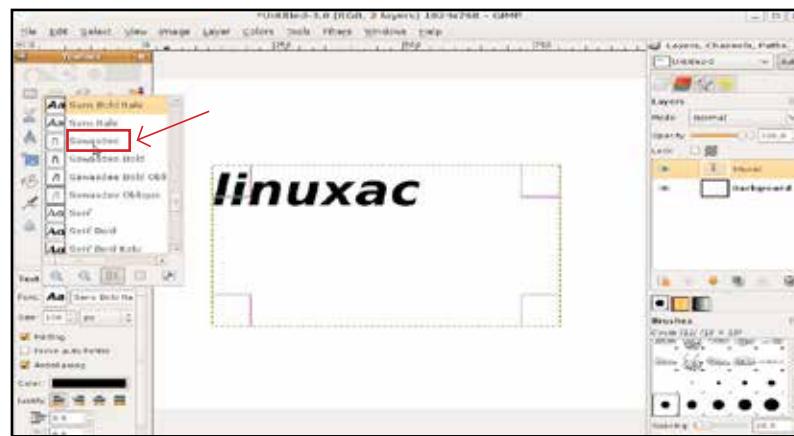
شكل ١

الخطوة الثانية : فتح نافذة الكتابة بالضغط على الأداة A من صندوق الأدوات واتكتب فيها النص(linuxac) موضح في الشكل(٢)



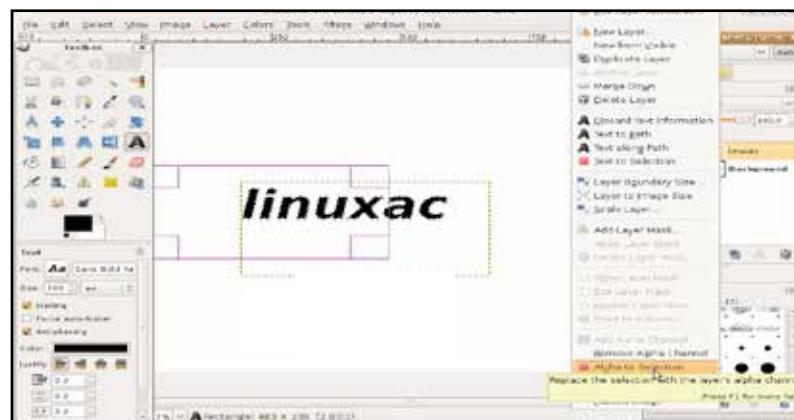
شكل ٢

الخطوة الثالثة : اختيار حجم الخط ونوعه - موضح في الشكل(٣)



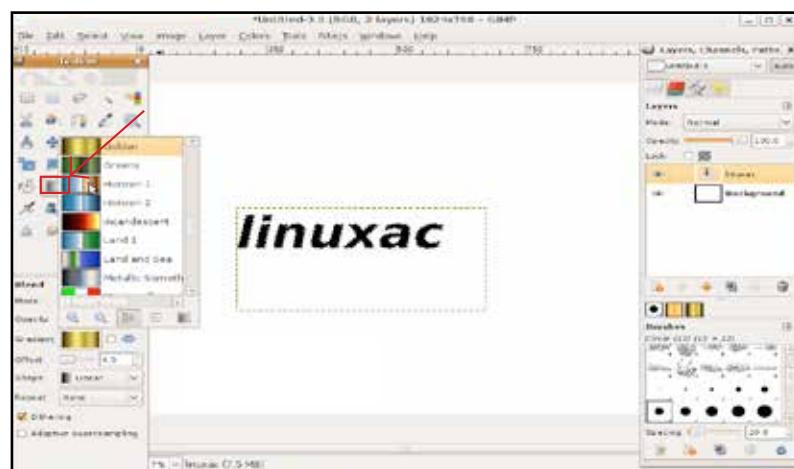
شكل ٣

الخطوة الرابعة : الضغط على الكتابة عند نافذة الطبقات بالزر الأيمن واختيار الأمر Alpha to Selection (٤) - موضح في الشكل(٤)



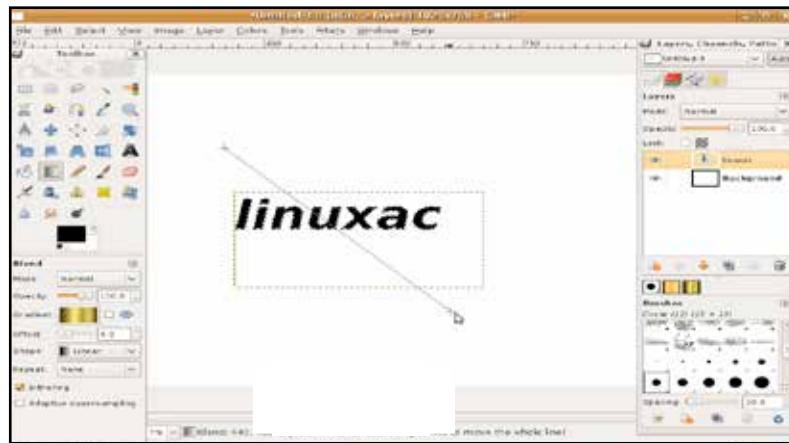
شكل ٤

الخطوة الخامسة : اختيار أحد التدرجات من الأداة blend من صندوق الأدوات - موضح في الشكل(٥)



شكل ٥

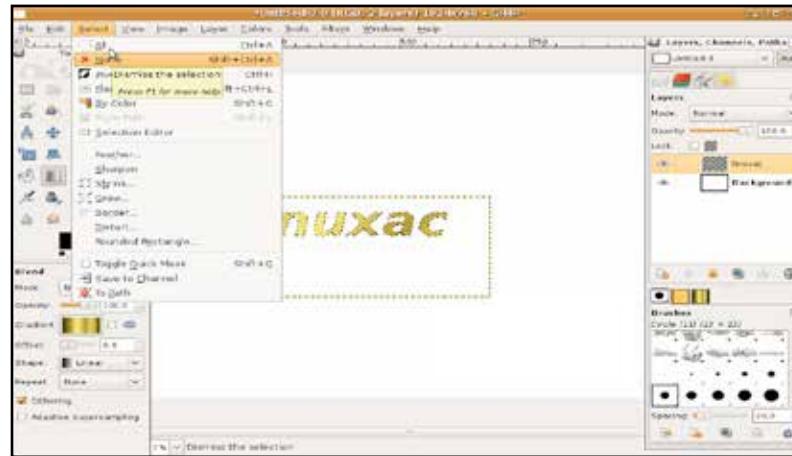
الخطوة السادسة: إنشاء خط على النص linuxac وذلك بالضغط على مؤشر الفأرة - موضح في الشكل (٦)



شكل ٦

الخطوة السابعة : إلغاء التحديد من النص linuxac باتباع الخطوة الآتية:

موضح في الشكل (٧)



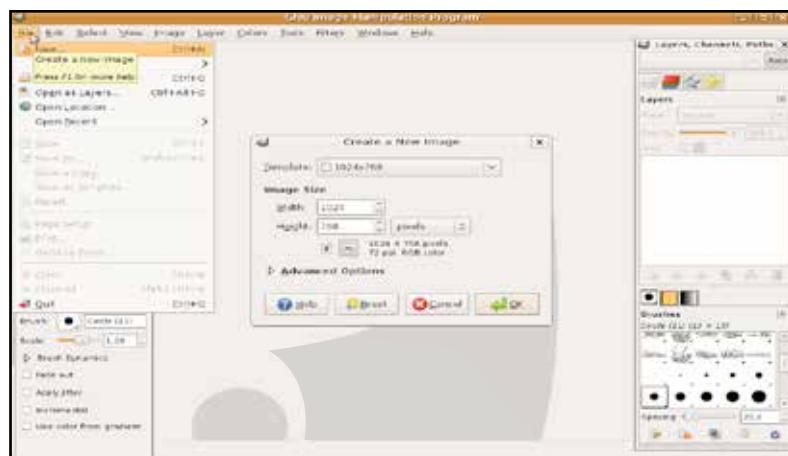
شكل ٧

بعض التطبيقات للطريقة الثانية



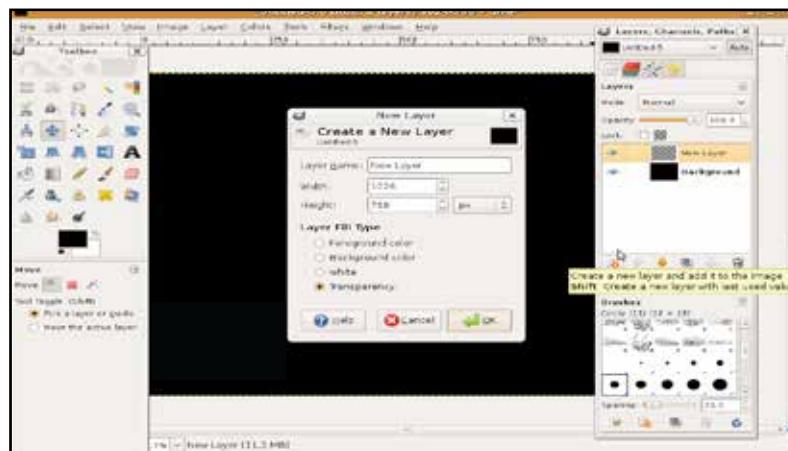
الدرس الثاني : انعكاس النص

الخطوة الأولى : فتح نافذة جديدة في الجمب - موضح في الشكل (١)



شكل ١

الخطوة الثانية : إنشاء layer جديد من قائمة Layer من شريط القوائم - موضح في الشكل (٢)
ok ← New Layer ← Layer

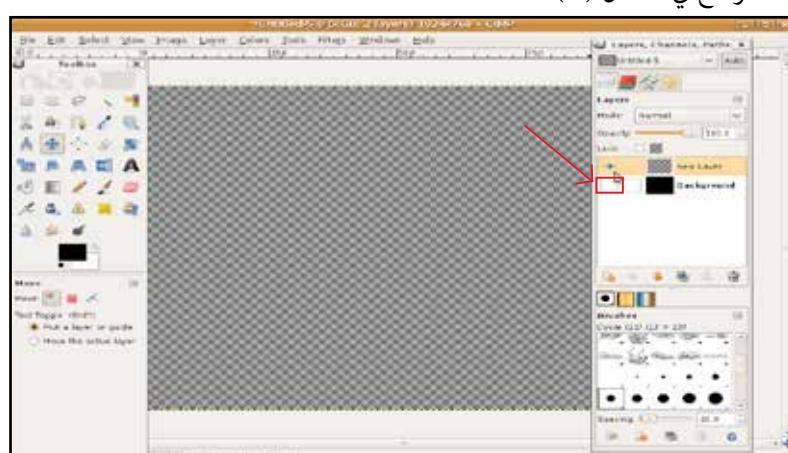


شكل ٢

جانب ال

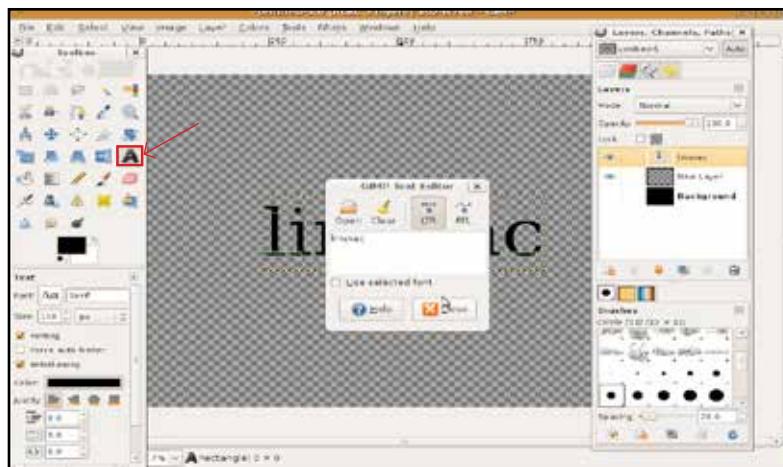


الخطوة الثالثة : في نافذة ال Layer قم بإخفاء الخلفية وإبقاء ال layer ظاهراً وذلك بالضغط على الأيقونة لإخفائها - موضح في الشكل (٣) Background



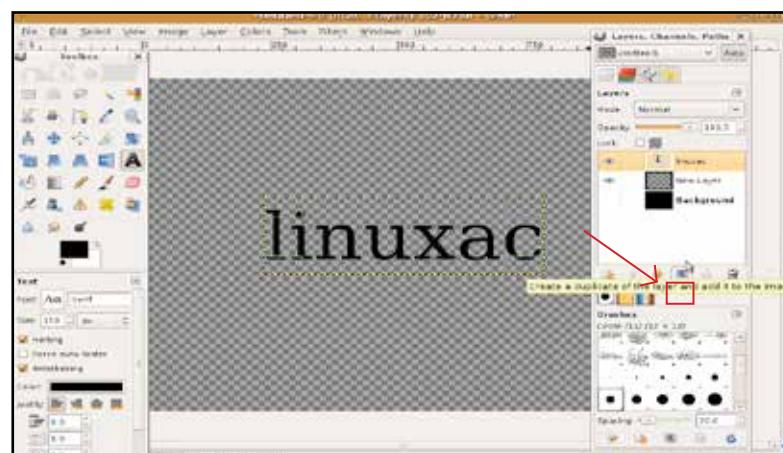
شكل ٣

الخطوة الرابعة : فتح نافذة الكتابة بالضغط على الأداة A من صندوق الأدوات - واتب النص (linuxac)



شكل ٤

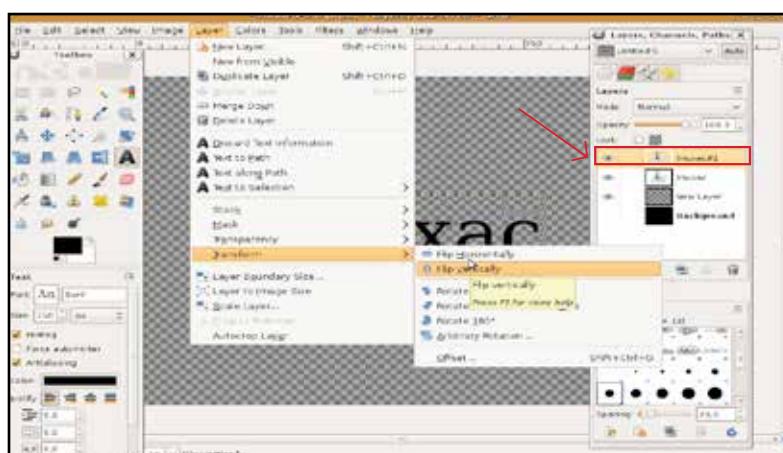
الخطوة الخامسة : مضاعفة الكتابة(duplicate) عن طريق تحديد النص ثم الضغط على هذه الأيقونة من نافذة ال Layer



شكل ٥

الخطوة السادسة : قلب الكتابة الجديدة(عمل انعكاس رأسي للنص) نحدد الكتابة المنسوبة من نافذة ال Layer ثم نختار من شريط القوائم..

موضح في الشكل(٦)

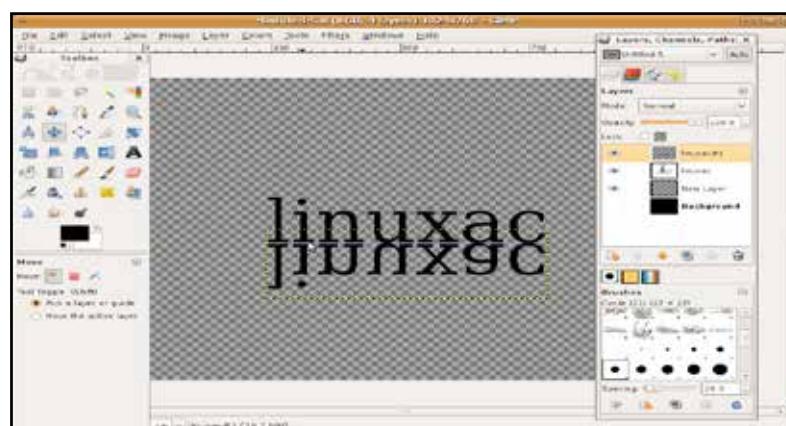


شكل ٦

الخطوة السابعة : تعديل الكتابة

اللمسة المنسوبة لتصبح بشكل معاكس للكتابة الأولى والأصلية وذلك بتحريكها

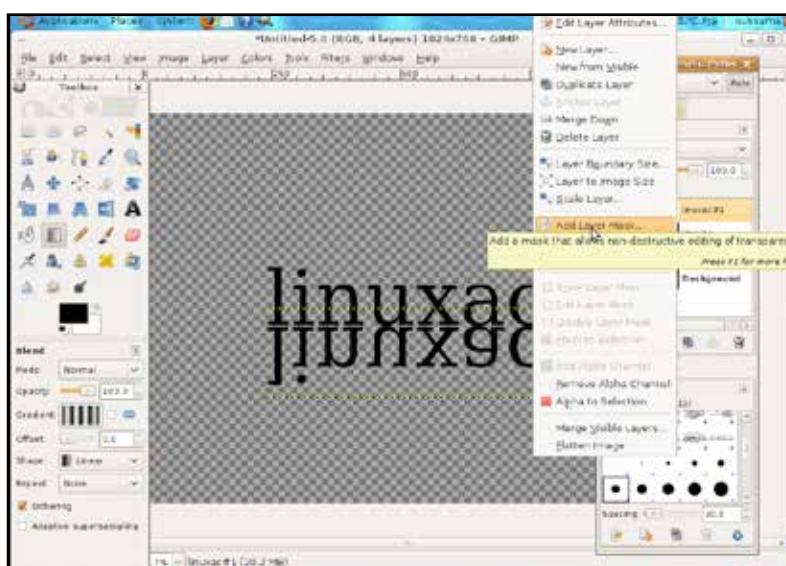
للأسفل - موضح في الشكل(٧)



شكل ٧

الخطوة الثامنة : إنشاء mask (قناع) للكتابة المنسوبة وذلك بتحديدها من نافذة Layer ثم الضغط عليها بزر الفأرة الأيمن لتظهر

قائمة منسدلة نختار منها الأمر Add Layer Mask - موضح في الشكل(٨)



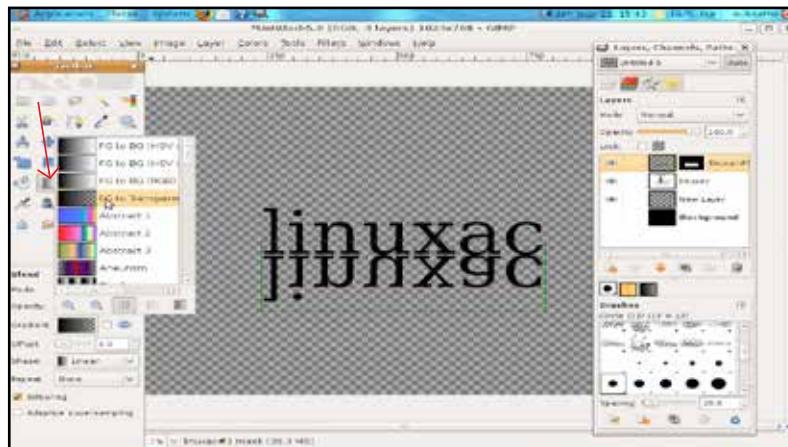
شكل ٨

نحدد الكتابة المنسوبة من نافذة

الخطوة التاسعة : استعمال خاصية blend (أداة المزج)

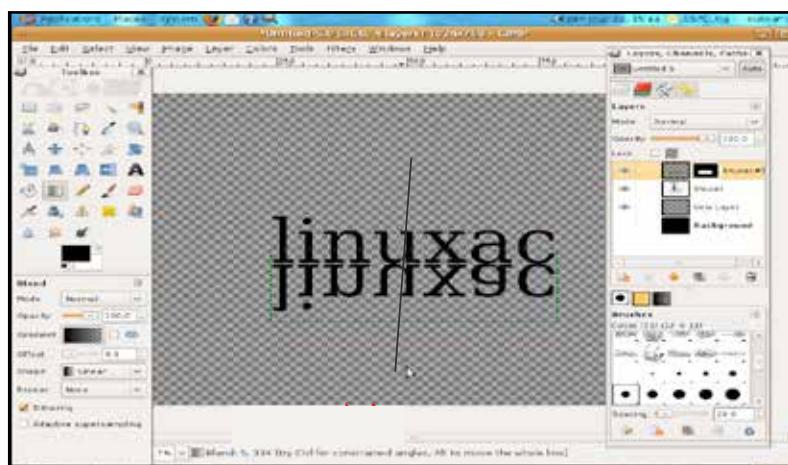
ال - موضح في الشكل(٩)





شكل ٩

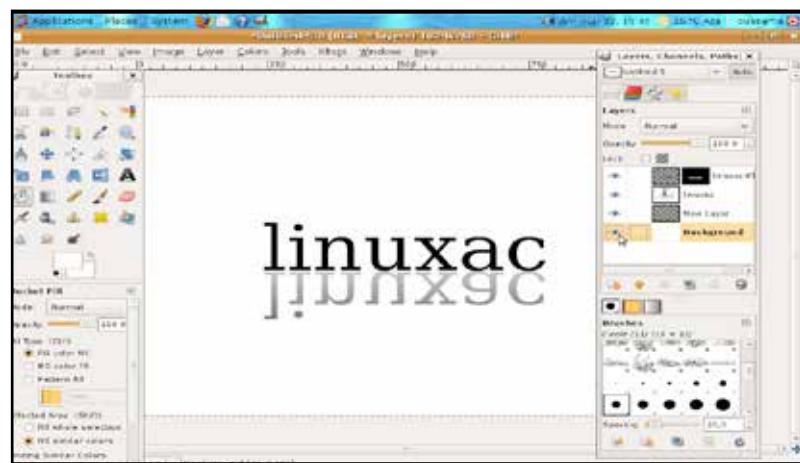
الخطوة العاشرة : إنشاء خط جديد على الكتابة المنسوبة في صفحة العمل لإظهار تدرجات الألوان للأداة blend التي قمنا باختيارها - موضح في الشكل(١٠)



شكل ١٠

الخطوة الحادية عشرة: إظهار الخلفية الأولى Background لتصبح الكتابة كما - موضح في الشكل (١١) الأيقونة بجانب ال Background في نافذة ال Layer لإظهارها وذلك بالضغط على





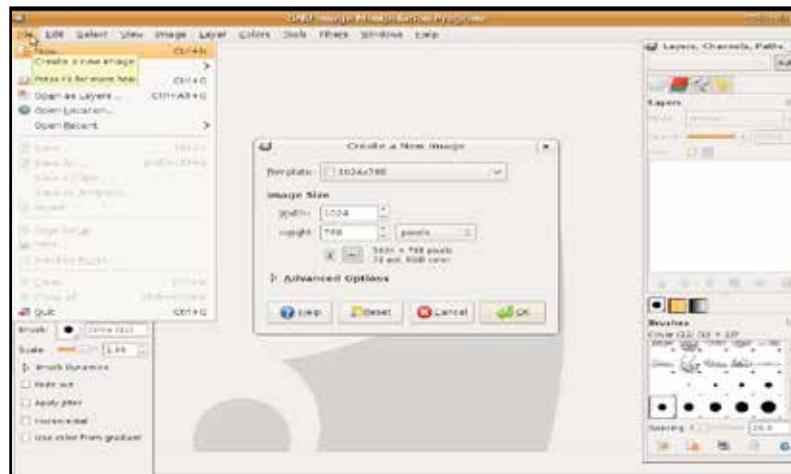
١١ شكل

بعض التطبيقات لتعديل زاوية الكتابة



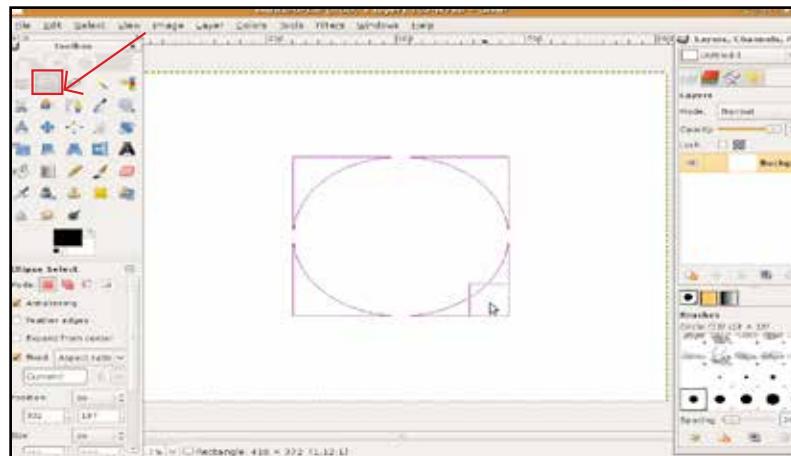
الدرس الثالث : صنع بلورة في الجمب

الخطوة الأولى : فتح نافذة جديدة في الجمب - موضح في الشكل(١)



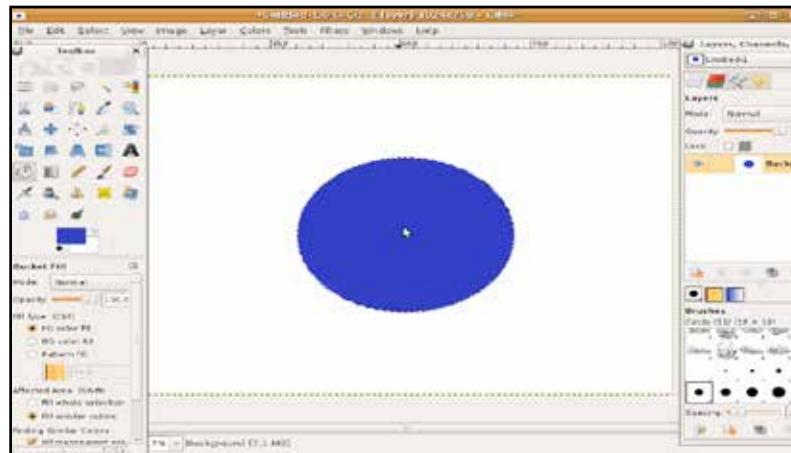
شكل ١

الخطوة الثانية: إنشاء دائرة عادية باستخدام أداة التحديد البيضاوي في صندوق الأدوات - موضح في الشكل(٢)



شكل ٢

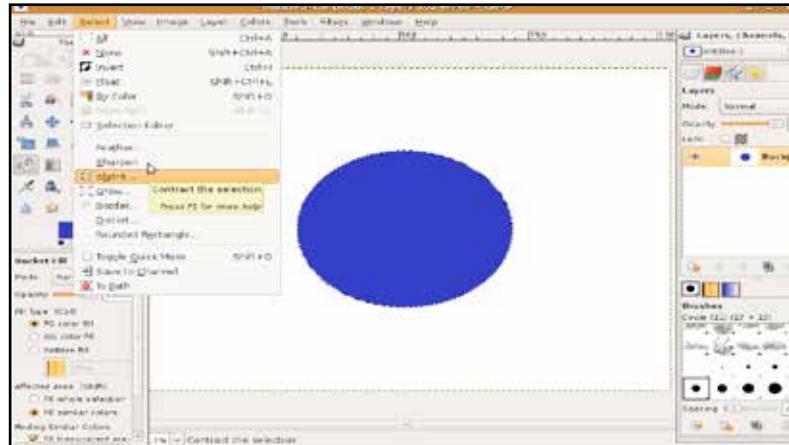
الخطوة الثالثة: تلوين الدائرة بأي لون من خلال أداة املء بالدلول في صندوق الأدوات تنقر عليها نقرًا مزدوجًا ونختار اللون المناسب
- موضح في الشكل (٣)



شكل ٣

الخطوة الرابعة: استخدام الخاصية shrink (تقليص التحديد) لصنع دائرة صغيرة داخل الدائرة التي تم إنشاؤها من خلال قائمة select في شريط القوائم - موضح في الشكل(٤)

select ← Shrink



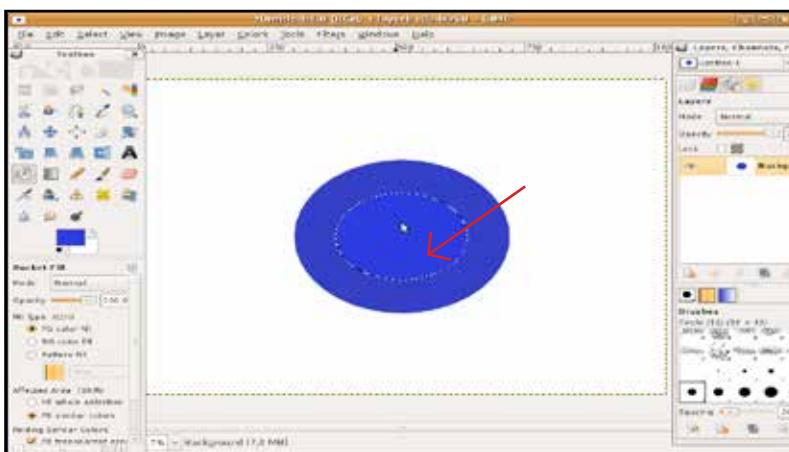
شكل ٤

الخطوة الخامسة: اختيار رقم مناسب لتقليل التحديد في مربع حوار(قلص التحديد). على سبيل المثال: اختيار الرقم ٨٠ - موضح في الشكل(٥).



شكل ٥

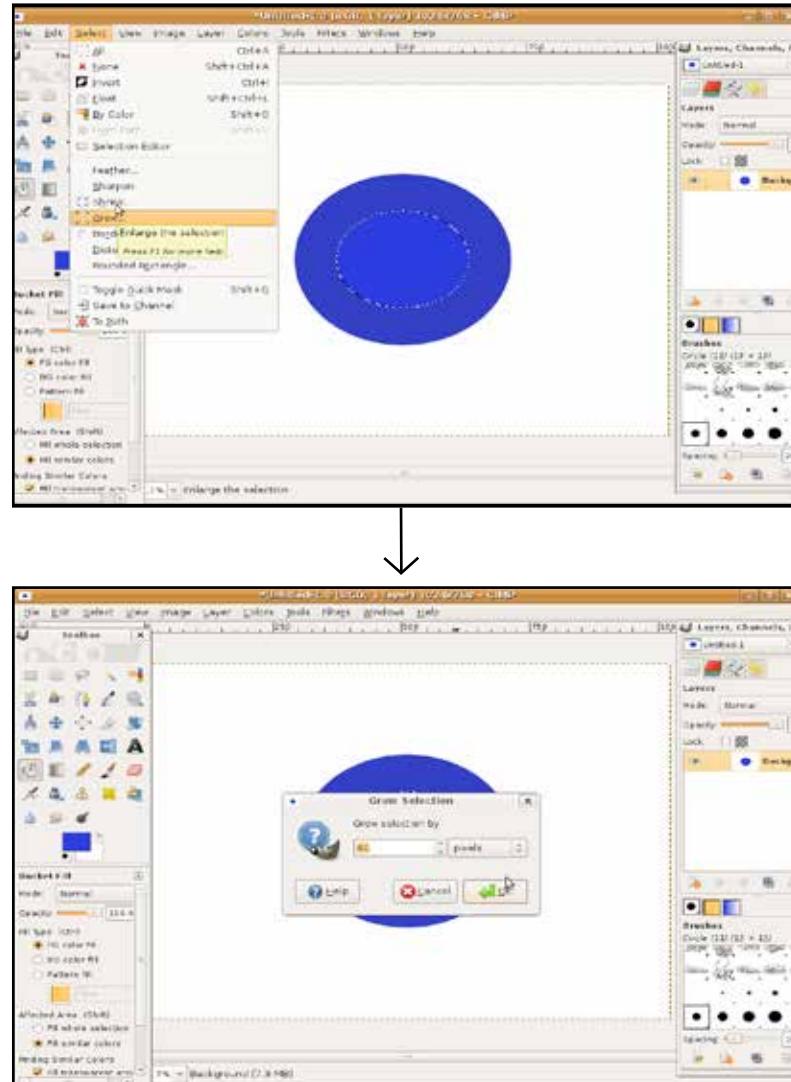
الخطوة السادسة: تلوين الدائرة بنفس لون الدائرة الكبيرة لكن بشكل فاتح - موضح في الشكل(٦)



شكل ٦

الخطوة السابعة: استخدام الخاصية grow (تمديد التحديد) و اختيار نفس الرقم السابق (٨٠) للضغط على الدائرة الأولى من خلال تمديد تحديد الدائرة الصغيرة من قائمة select في شريط القوائم

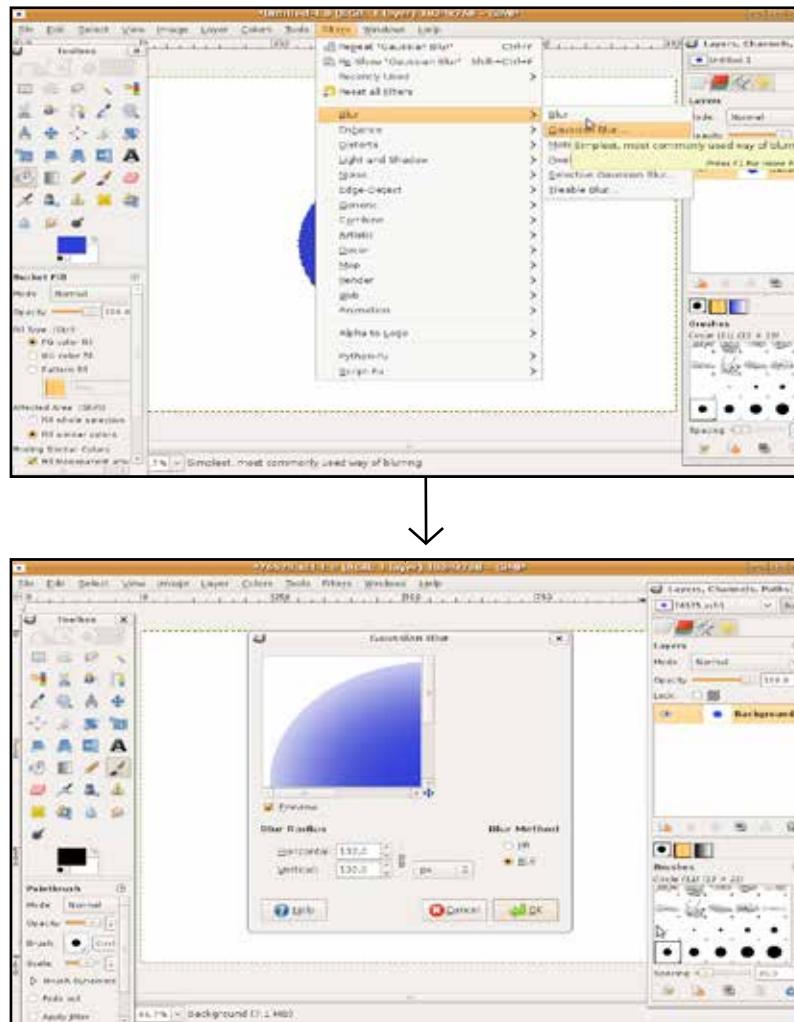
← select ← grow



شكل ٧

الخطوة الثامنة: تضييب وقويه الدائرة باستخدام الأمر Select من قائمة Blur واختيار رقم مناسب في عرض التمويه وارتفاعه
موضح في الشكل(٨)

Blu Gaussian ← Blur ← Select



شكل ٨

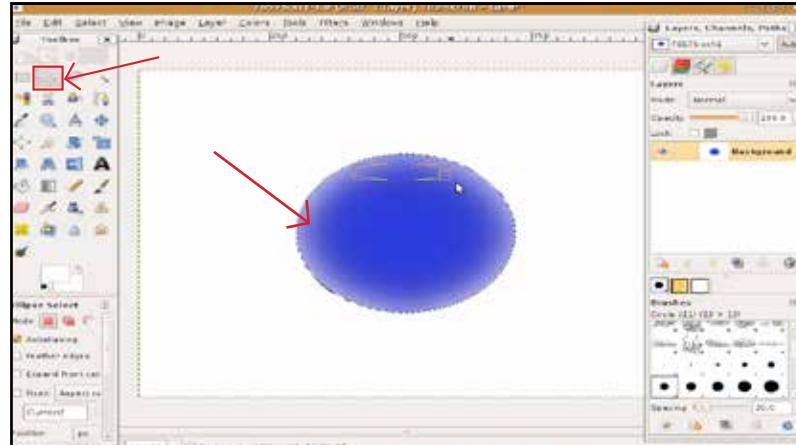
الخطوة التاسعة: فك الضغط وتحديد الدائرة من قائمة Select - موضح في الشكل (٩)

None ← Select



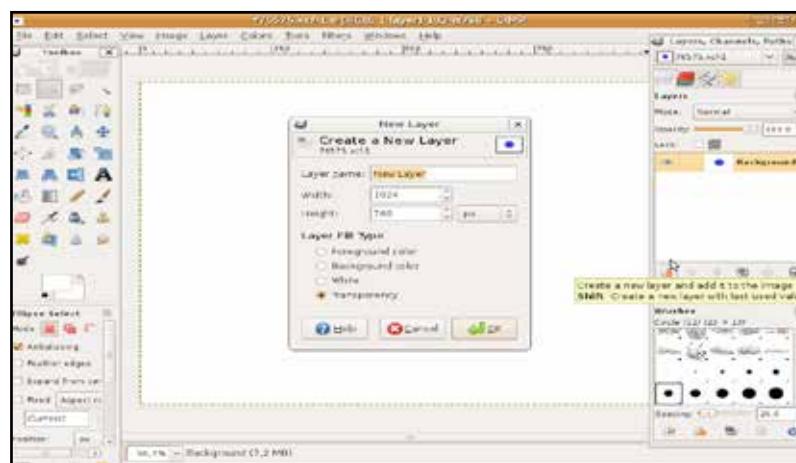
شكل ٩

الخطوة العاشرة: لتنزيين البلورة تنشئ دائرة صغيرة داخلها باستخدام أداة التحديد البيضاوي في صندوق الأدوات - موضح في الشكل (١٠)



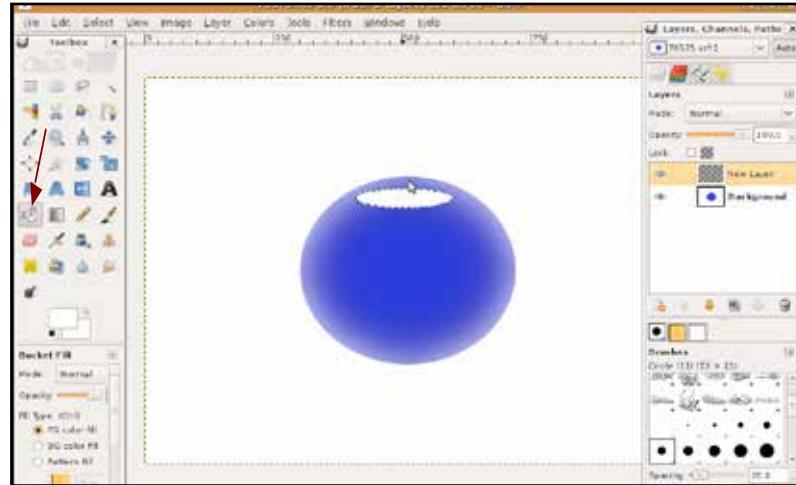
شكل ١٠

الخطوة الحادية عشرة: إنشاء layer جديد من قائمة layer من شريط القوائم - موضح في الشكل (١١) ← New Layer ← Layer ok



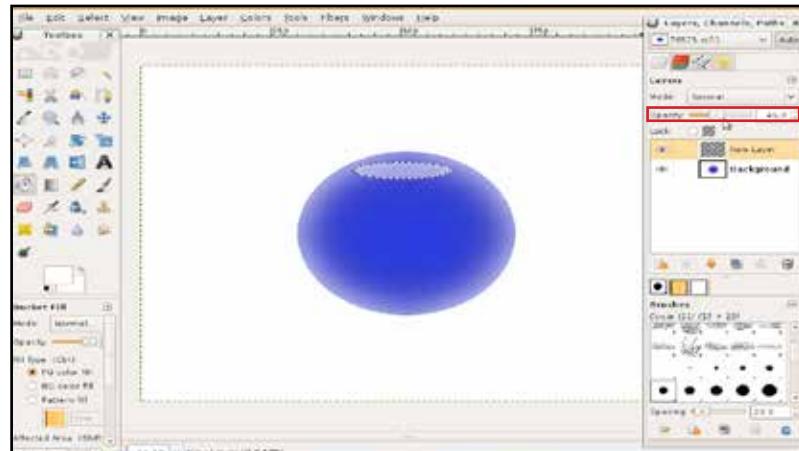
شكل ١١

الخطوة الثانية عشرة: تلوين الدائرة الصغيرة باللون الأبيض من خلال أداة الملة بالدلول في صندوق الأدوات - موضح في الشكل (١٢)



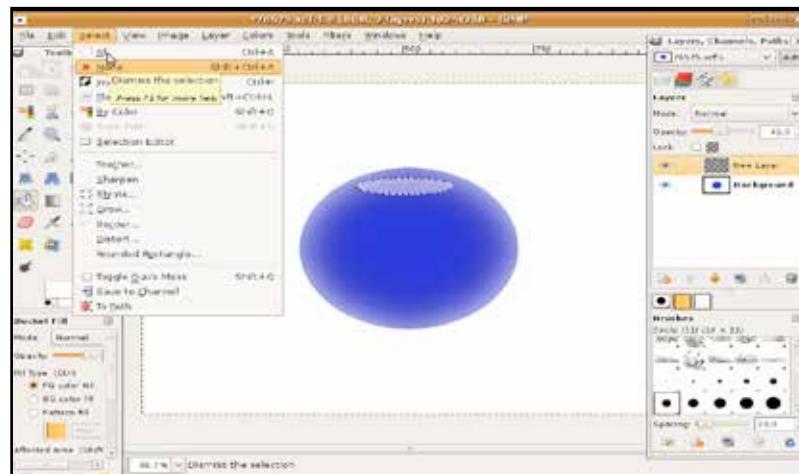
شكل ١٢

الخطوة الثالثة عشر: عمل شفافية للدائرة الصغيرة من خلال تقليل الرقم في الـ **Opacity** (الإغاثام) في نافذة Layer لتصبح درجة لون الدائرة الصغيرة شفافة



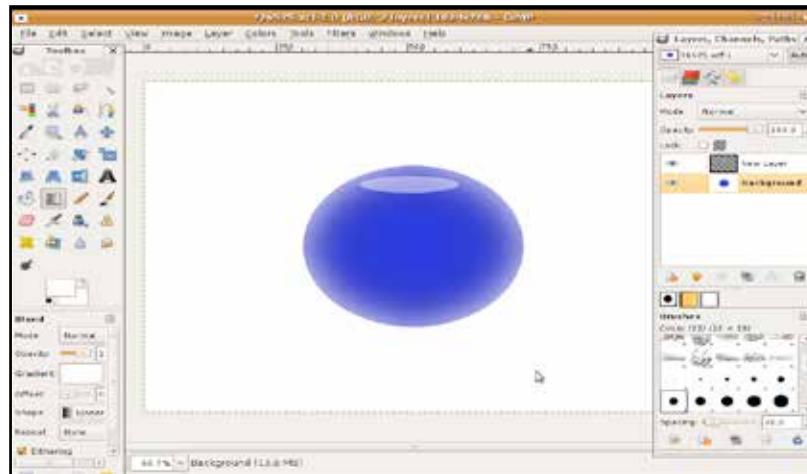
شكل ١٣

الخطوة الرابعة عشر : فك الضغط وتحديد الدائرة من قائمة Select ← None Select (١٤) - موضح في الشكل



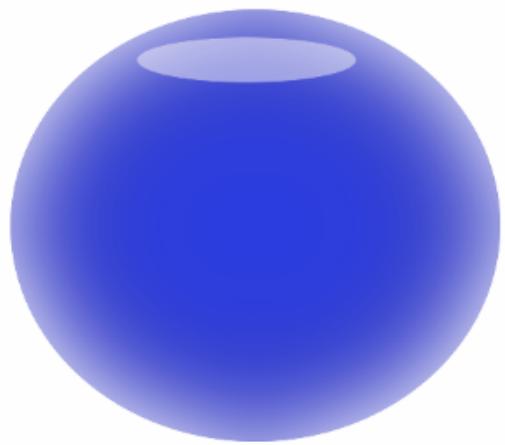
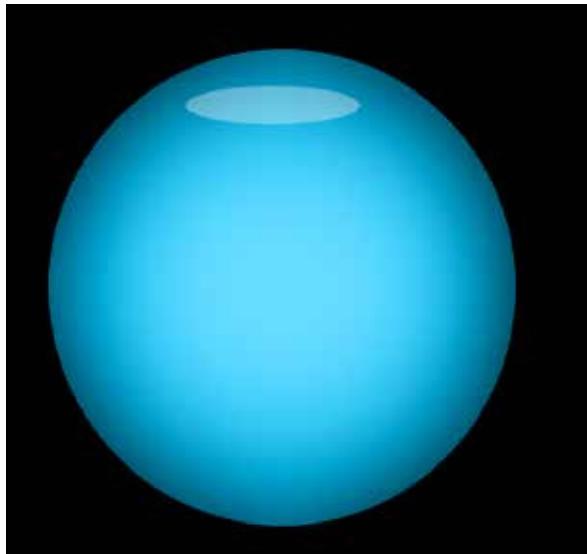
شكل ١٤

الخطوة الخامسة عشر : تصبح البلاورة كالآتي - موضح في الشكل (١٥)



شكل ١٥

بعض التطبيقات لصنع البلورة



الدرس الرابع : عمل تأثيرات للصور باستخدام Quick Mask

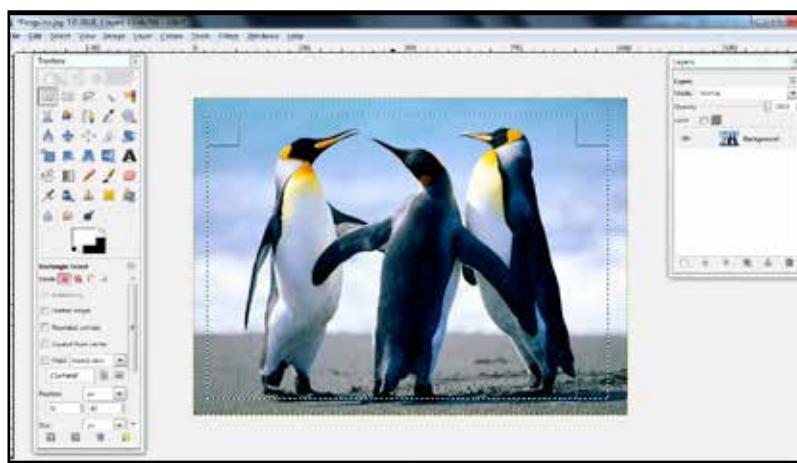
يقدم هذا التطبيق عمل مؤثرات بسيطة باستخدام خاصية في جيمب يطلق عليها التغطية السريعة Quick Mask . التغطية السريعة هي طريقة مناسبة لتعديل الاختيارات لأداة تغيير البكسل مثل فرشاة الرسم، أو المؤشر، أو أي مدخل تنتيج plug-in filter فهي تتيح لك عمل تعديلات دقيقة في اختيارك . هذا الدرس لا يستخدم التغطية السريعة للتغطيات المركبة. إنما يهدف إلى توضيح طريقة استخدامها لعمل مؤثرات بسيطة بسرعة.

الخطوة الأولى : تحميل الصورة من خلال قائمة file ← file لتظهر معنا الصورة كالآتي - موضح في الشكل(١)



شكل ١

الخطوة الثانية : إنشاء مستطيل حول حواف الصورة، باستخدام أداة التحديد المستطيل في صندوق الأدوات ثم الضغط على أيقونة الحدود الحمراء (التغطية السريعة / Quick Mask) في أسفل يسار الصورة - موضح في الشكل(٢)



شكل ٢

الخطوة الثالثة: بعد الضغط على مفتاح التغطية السريعة سيظهر إطار أحمر شفاف في منطقة اختيارك. يوضح هذا الغطاء الأحمر الحدود الخارجية لاختبارك - موضح في الشكل(٣)



شكل ٣

الخطوة الرابعة : للتغيير في شكل الغطاء(الإطار)اضغط ضغطة يمنى على الصورة وإختر Right Click On Image → Filters → Distorts → Waves



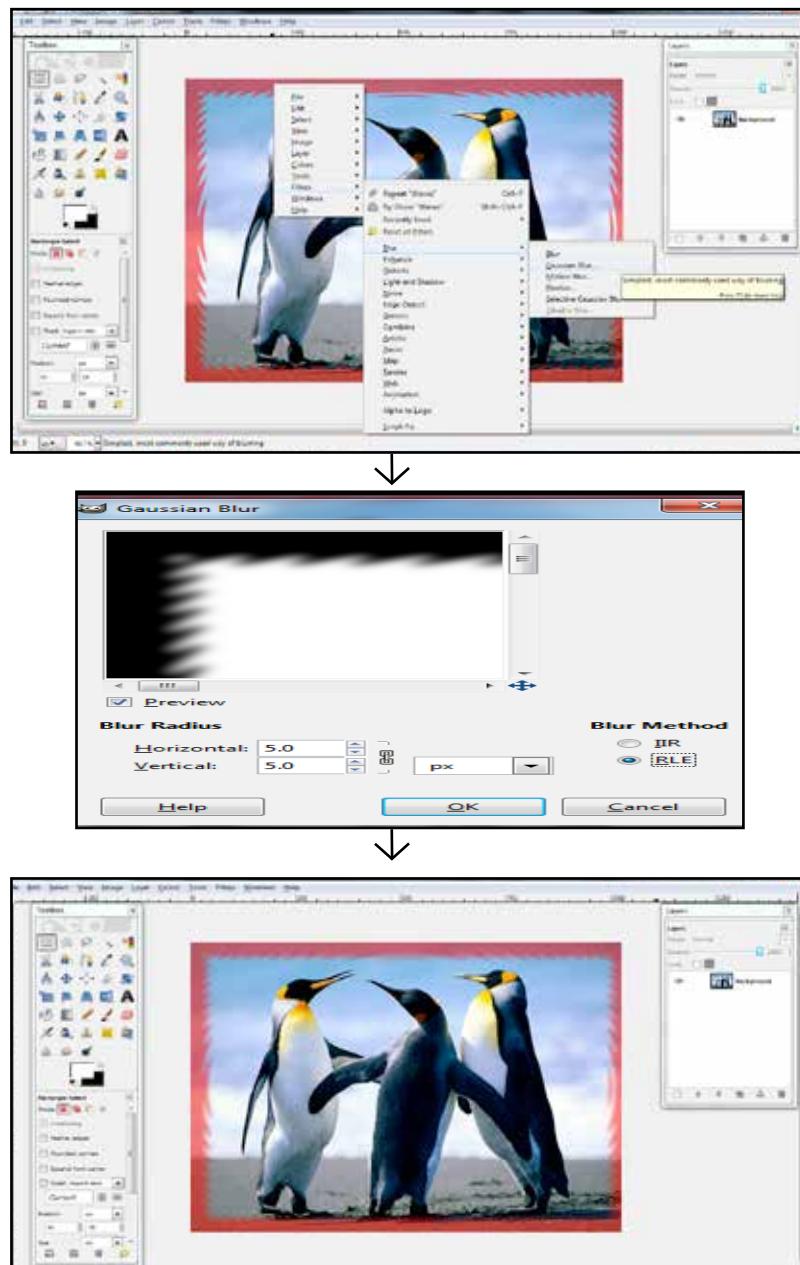
موضح في الشكل(٤)



شكل ٤

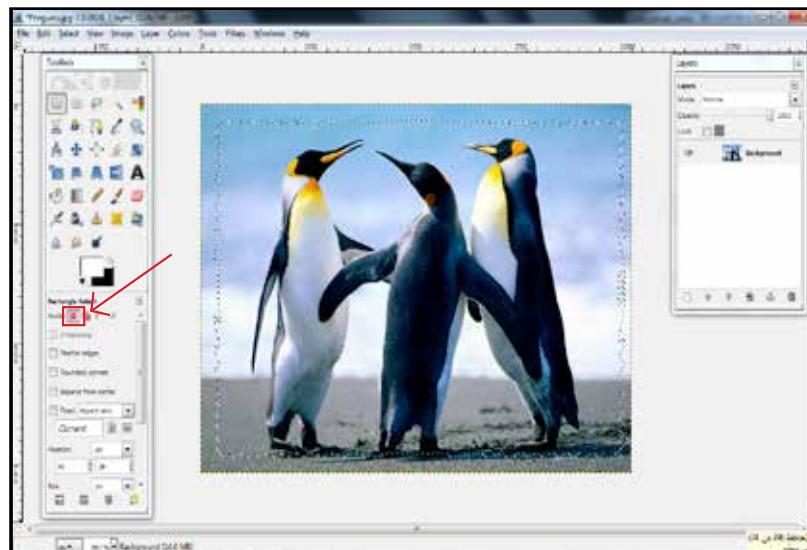
الخطوة الخامسة: أصبح الغطاء كله مموجاً. الآن لنضيف مؤثراً آخر

Right Click on Image → Filters → Blur → Gaussian Blur
ثم تقوم بتأشير RLE. - موضح في الشكل(٥)



شكل ٥

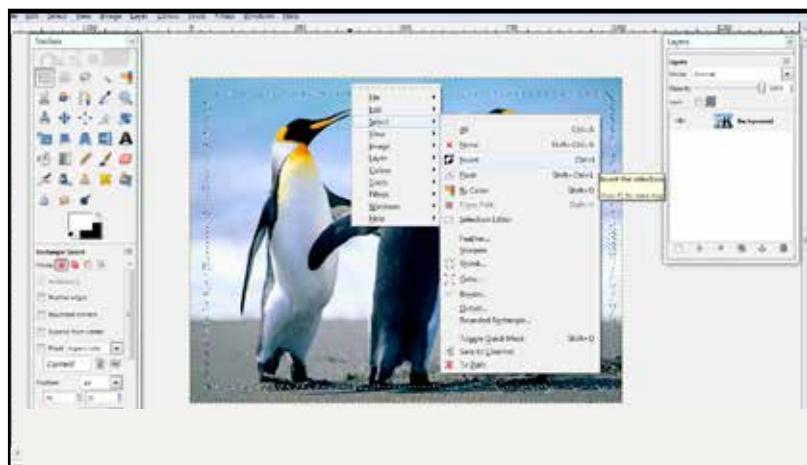
الخطوة السادسة: الآن يوجد حد خفيف للغطاء. اضغط على مفتاح التغطية السريعة لتحويل الغطاء إلى وضع الاختيار لتصبح الصورة كالآتي:- موضح في الشكل(٦)



شكل ٦

الخطوة السابعة: نقوم بعكس التحديد (Invert) حتى يتم تحديد الإطار فقط وليس الصورة الداخلية فنضغط بالزر الأيمن على الصورة ونختار

Right Click on Image → Select → Invert

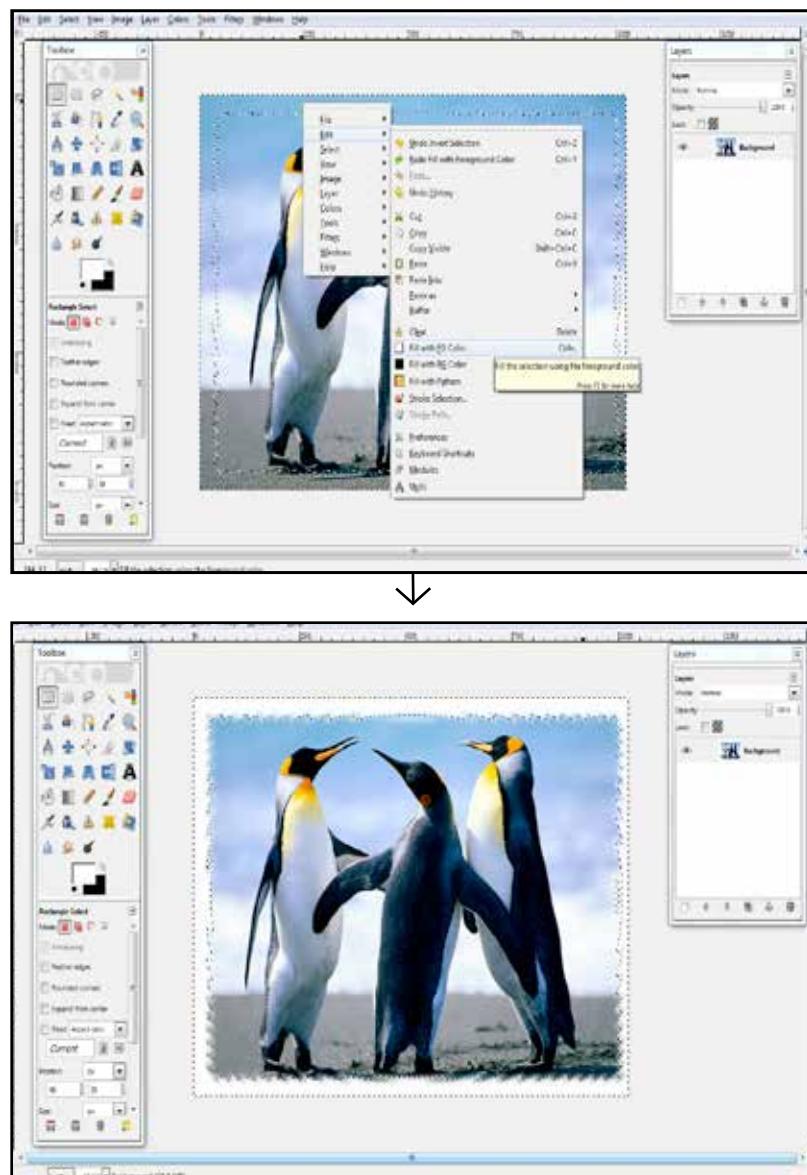


شكل ٧

الخطوة الثامنة: لجعل منطقة الإطار بيضاء اللون نتبع الآتي:

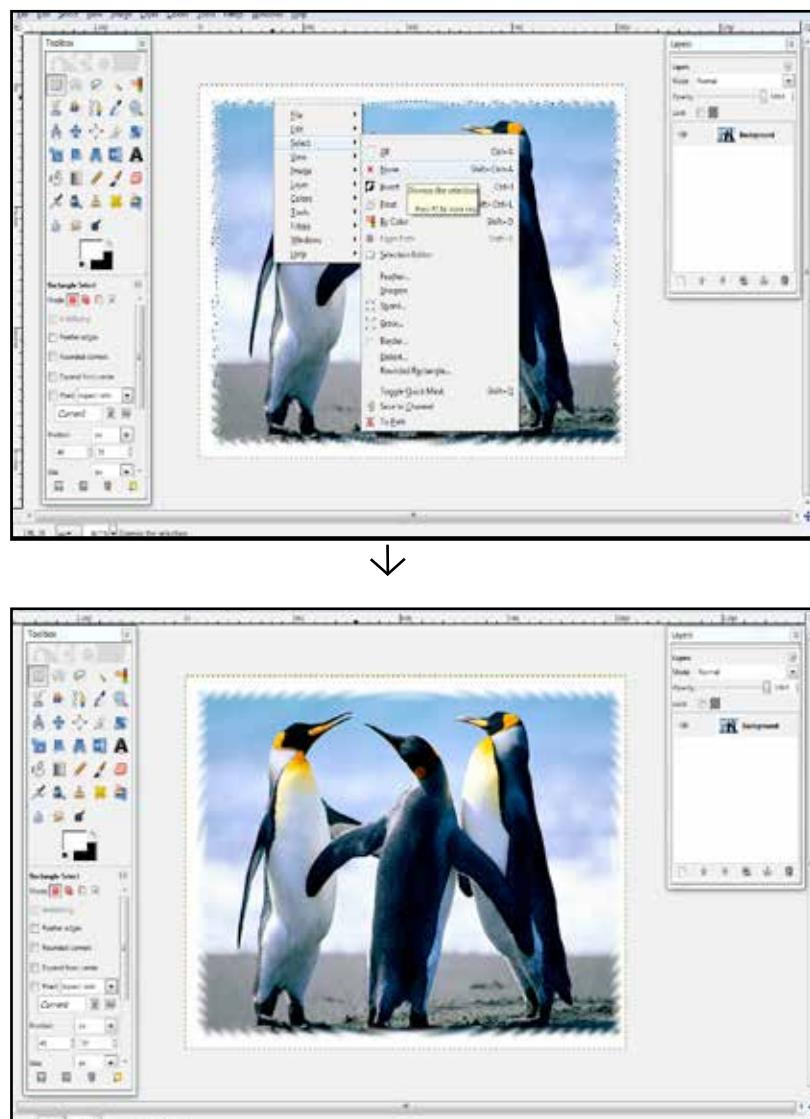
. Right Click on Image → Edit → Fill with FG Color
ستكون النتيجة منطقة بيضاء في الخلفية .

موضح في الشكل (٨)



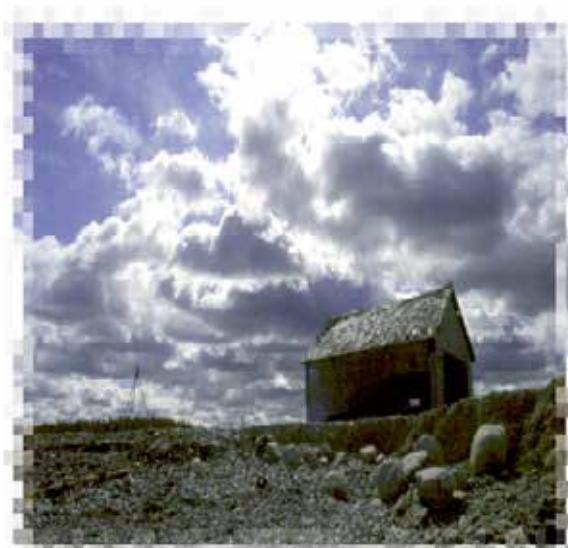
شكل ٨

الخطوة التاسعة: لإلغاء التحديد من الصورة نضغط بالزر الأيمن على الصورة ونختار Right Click on Image → Edit → None (٩) - موضح في الشكل (٩)



شكل ٩

تطبيقات لتأثيرات الصور بإستخدام Quick Mask



الدرس الخامس : انعكاس الصورة على الماء

الخطوة الأولى : تحميل الصورة من خلال قائمة file
فتظهر معنا الصورة كالتالي - موضح في الشكل (١) ← file



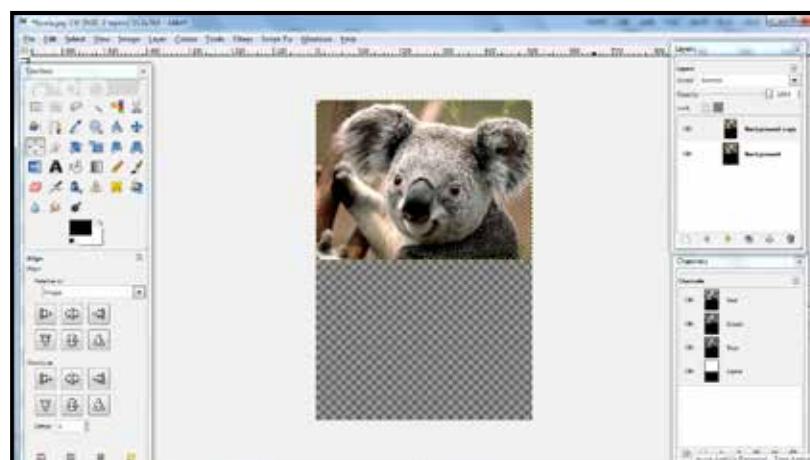
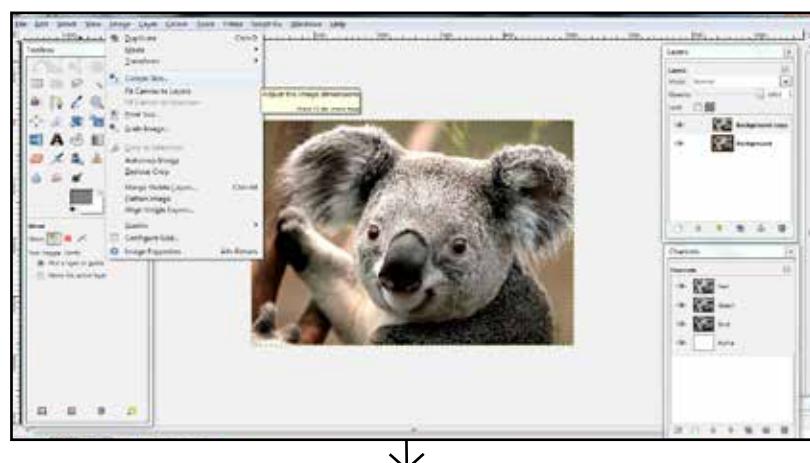
شكل ١

الخطوة الثانية: عمل تكرار للطبقة (duplicate) بالضغط على الأيقونة من نافذة ال Layers
(٢) موضح في الشكل (٢)
ملاحظة (لا ننسى أن نسجل أبعاد الصورة الأصلية لأننا سنستخدمها فيما بعد)



شكل ٢

الخطوة الثالثة: نضاعف ارتفاع الصورة من خلال حجم رقعة الرسم (Canvas Size) من قائمة Image
- موضح في الشكل (٣) ← Canvas Size ← Image



شكل ٣

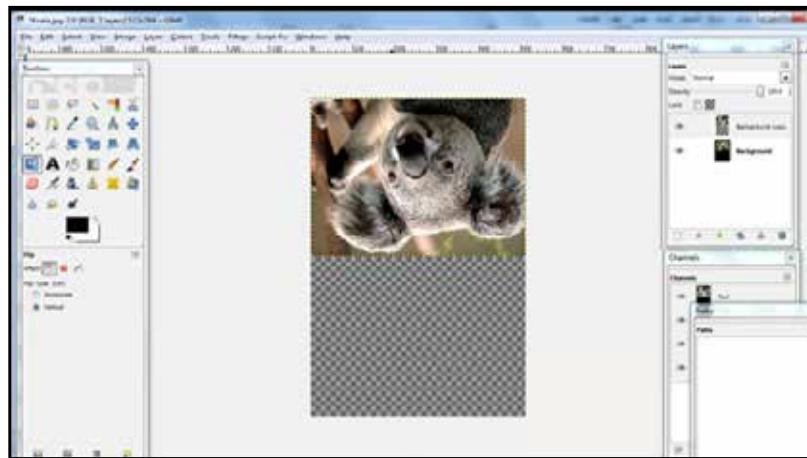
من صندوق الأدوات - موضح



العليا رأسيا باستخدام أداة القلب

الخطوة الرابعة: نقلب الطبقة

في الشكل(٤)



شكل ٤

الخطوة الخامسة: نزل الصورة إلى قاع الهدف باستخدام أداة



في الشكل ٥ - موضح في الشكل(٥)

(٥)



شكل ٥

الخطوة السادسة: الآن يجب تحميل هذا السكريبت من الصفحة <http://registry.gimp.org/> Water reflection map

بعد تحميله ووضعه في مجلد السكريبات الخاص ببرنامج Gimp نقوم بتحديث السكريبات باتباع الخطوات

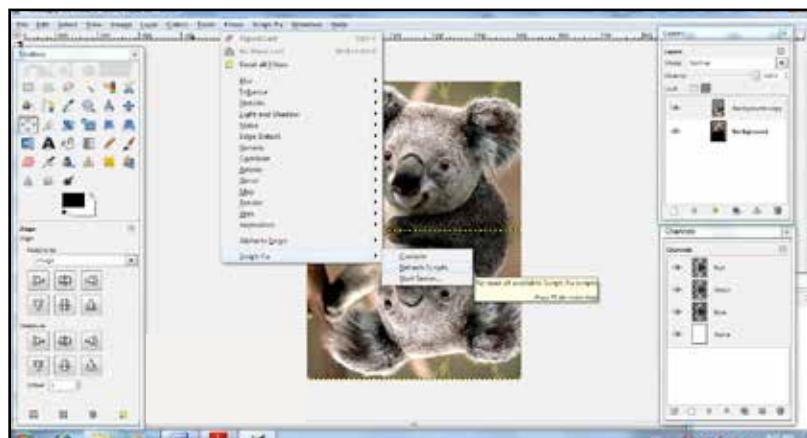
١٣٧٧٨/node - Refresh Script



← Script-fu



← Filters



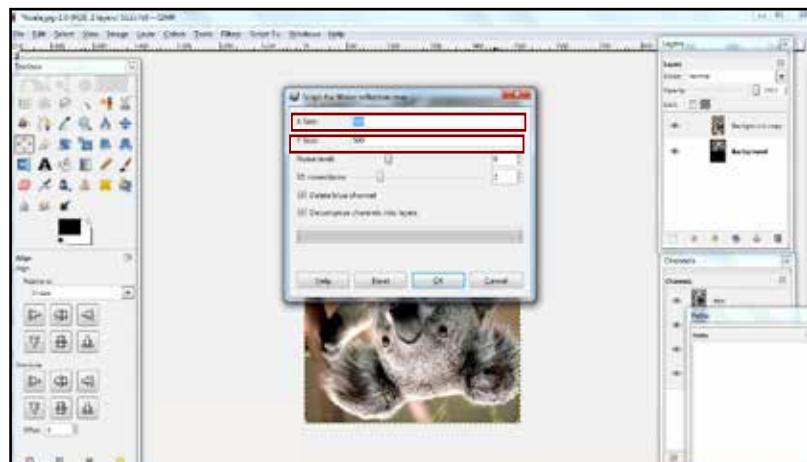
شكل ٦

الخطوة السابعة: وسيظهر لنا السكريبت الجديد في قائمة جديدة باسم Script-fu Water reflection map - موضح في الشكل (٧) ← Map ← Script-fu



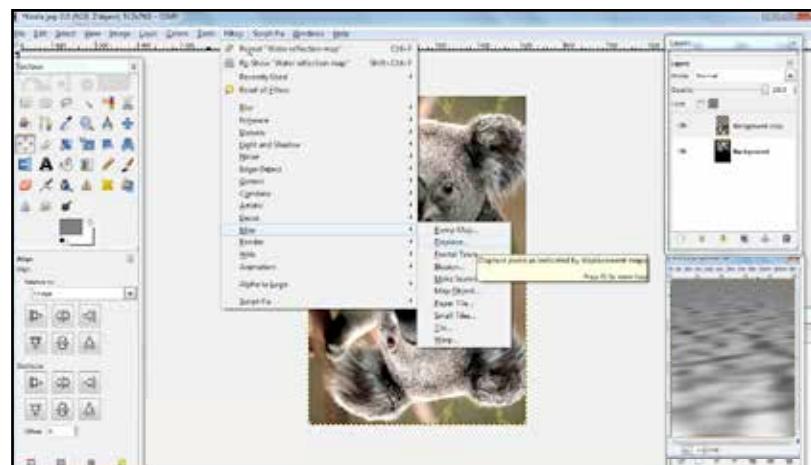
شكل ٧

الخطوة الثامنة: سيظهر مربع حوار Script-fu Water reflection map نقوم بإدخال أبعاد الصورة الأصلية (٣٨٤×٥١٢) ونترك باقي الإعدادات كما هي ونضغط ok - موضح في الشكل (٨)



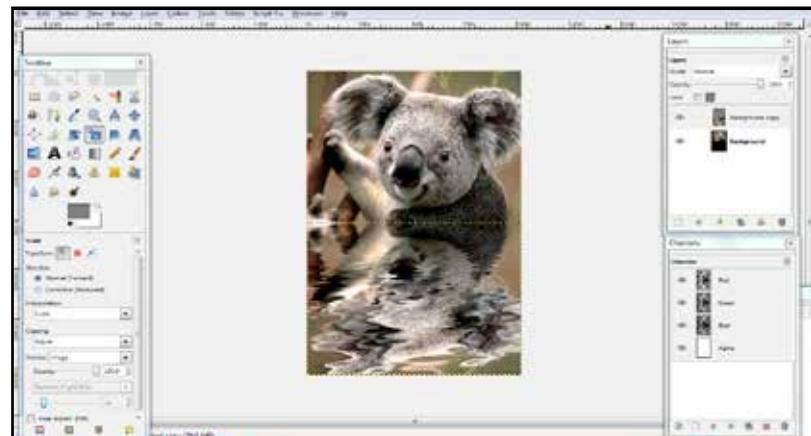
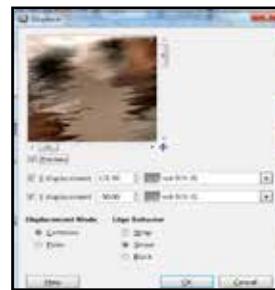
شكل ٨

الخطوة التاسعة: بعد أن يقوم السكريبت بعمله نحصل على صورة جديدة باللون الرمادي نتركها مفتوحة ونعود إلى صورتنا المقلوبة ونختار من شريط القوائم الأمر (Displace) (نقل): Displace ← Map ← Filters - Displace - موضح في الشكل (٩)



شكل ١٠

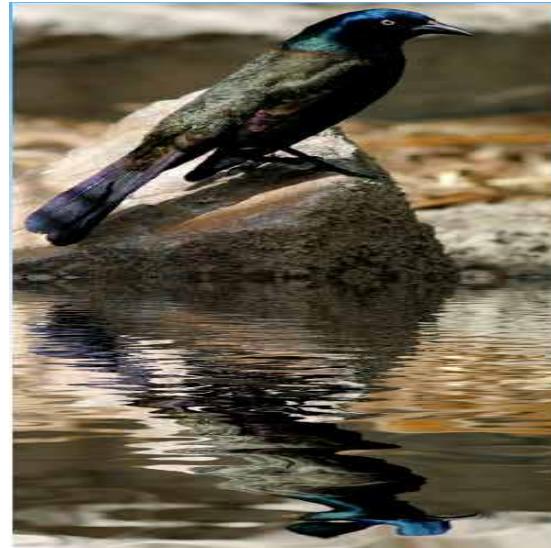
الخطوة العاشرة: يظهر مربع الحوار نقل (Displace) وتلاعب بالإعدادات حتى نحصل على الصورة المرجوة ثم نضغط زر - OK



شكل ١١



بعض التطبيقات لانعكاس الصورة على الماء



الدرس السادس : البخار المتصاعد من كوب قهوة ساخن

الخطوة الأولى : تحميل الصورة من خلال قائمة file ← file Open لظهور معنا الصورة كالآتي - موضح في الشكل(١)



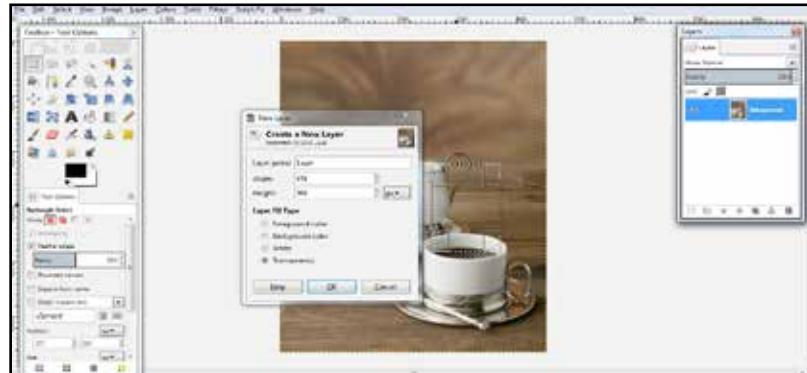
شكل ١

الخطوة الثانية: نأخذ أداة التحديد المسطيل من صندوق الأدوات ونرسم إطاراً مستطيلًا فوق الكوب موضح في الشكل(٢)



شكل ٢

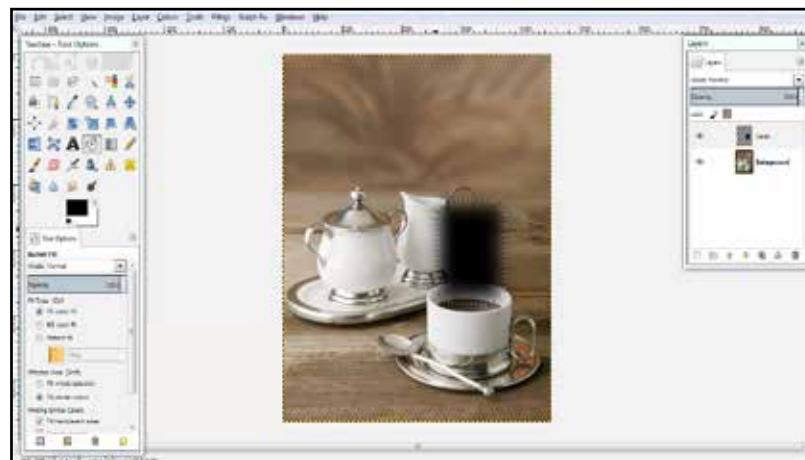
الخطوة الثالثة : إنشاء layer جديد شفاف من قائمة layer من شريط القوائم ok ← New Layer ← Layer



شكل ٣

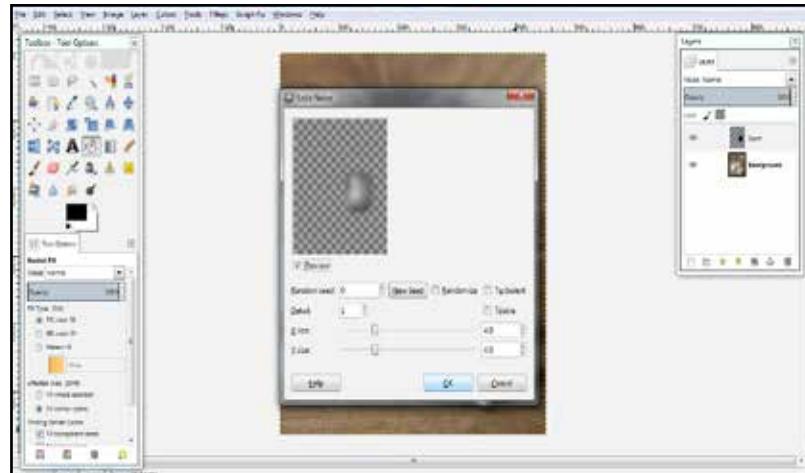
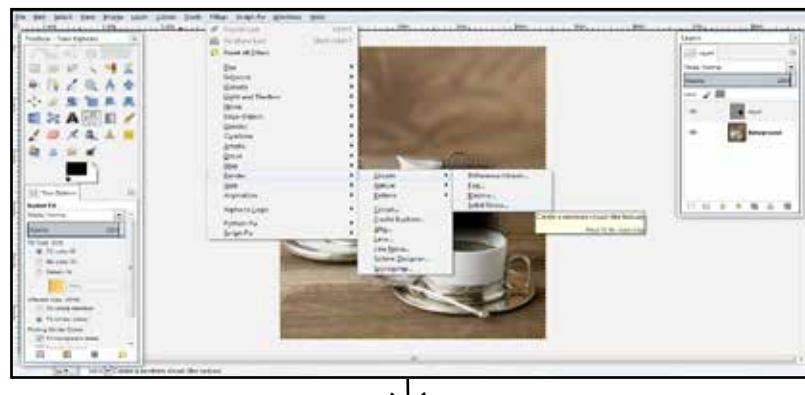


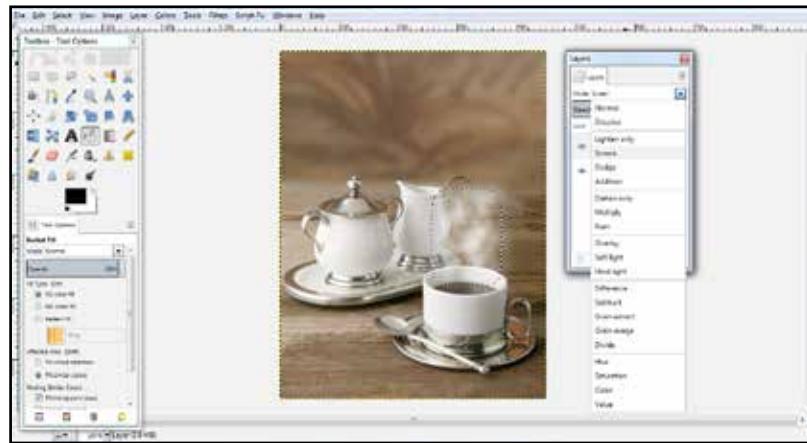
الخطوة الرابعة: نحدد الطبقة الجديدة الشفافة من نافذة ال Layers ثم نملأ التحديد باللون الأسود باستخدام أداة الملى بالدللو من صندوق الأدوات موضح في الشكل (٤)



شكل ٤

الخطوة الخامسة: نطبق على الطبقة الشفافة المرشح التالي Solid Noise بالإعدادات الافتراضية باتباع الخطوات التالية:
Solid Noise ← Clouds ← Render ← Filters
ثم نطبق على الطبقة الشفافة الوضع (شاشة) (Screen) - موضح في الشكل (٥)





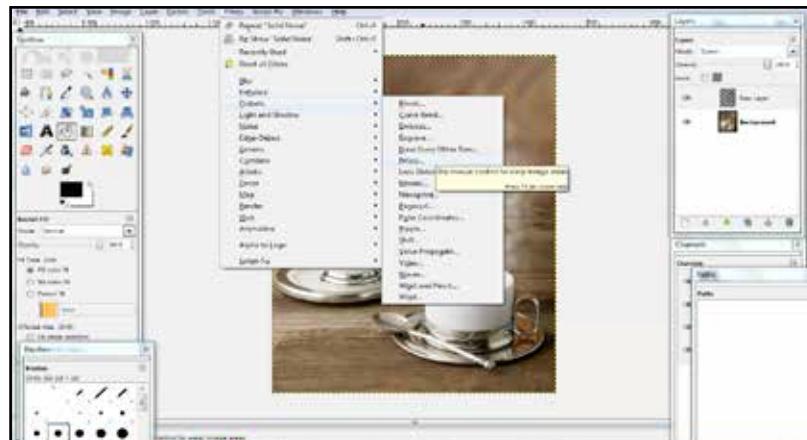
شكل 5

الخطوة السادسة: نزيل التحديد من الطبقة الشفافة باستخدام الأمر **Select None** من قائمة **Select** باتباع الخطوات التالية:
Select ← **None** - موضح في الشكل (٦)



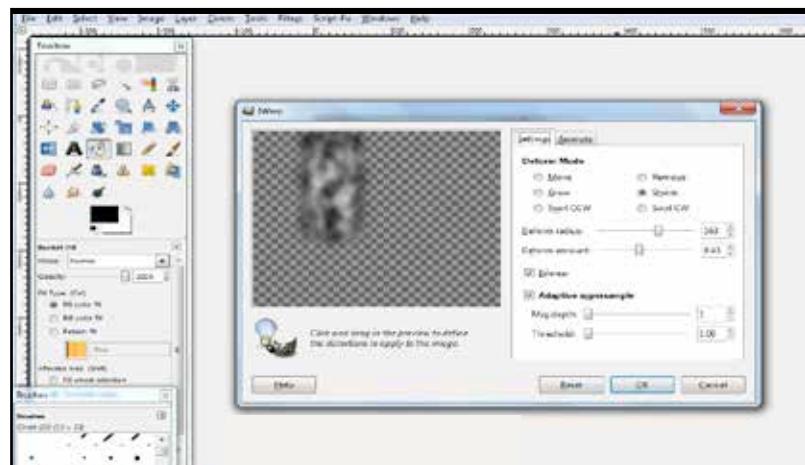
شكل 6

الخطوة السابعة: لإحداث بعض التموجات على شكل البخار نحدد الطبقة الشفافة ونختار المارش **I Warp**.. باتباع الخطوات التالية:
I Warp ← **Distorts** ← **Filters** - موضح في الشكل (٧)



شكل 7

الخطوة الثامنة: أَغْيِرُ في الاعدادات الخاصة بربع حوار Warp I حتى أحصل على التموج الذي أَريده. - موضح في الشكل (٨)



شكل ٨

الخطوة التاسعة: تظهر معنا الصورة بهذه الطريقة. موضح في الشكل (٩)



شكل ٩

بعض التطبيقات على البخار المتصاعد



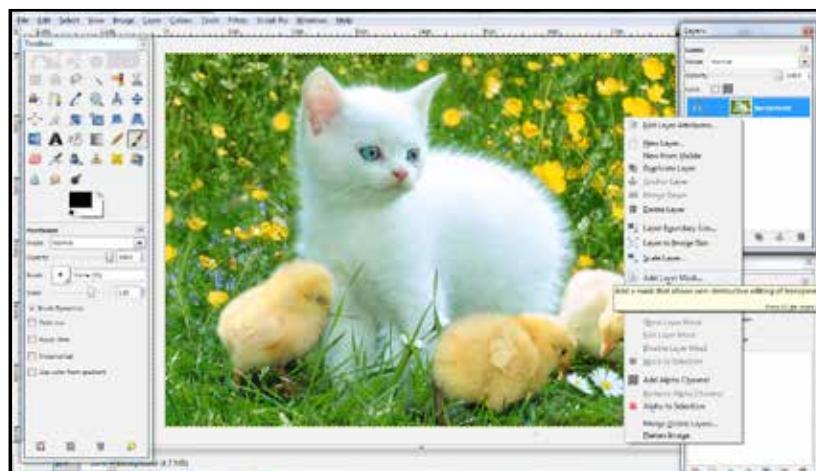
الدرس السابع : خروج الأشياء من إطار الصورة

الخطوة الأولى : تحميل الصورة من خلال قائمة file
لتظهر معنا الصورة كالتالي - موضح في الشكل (١)



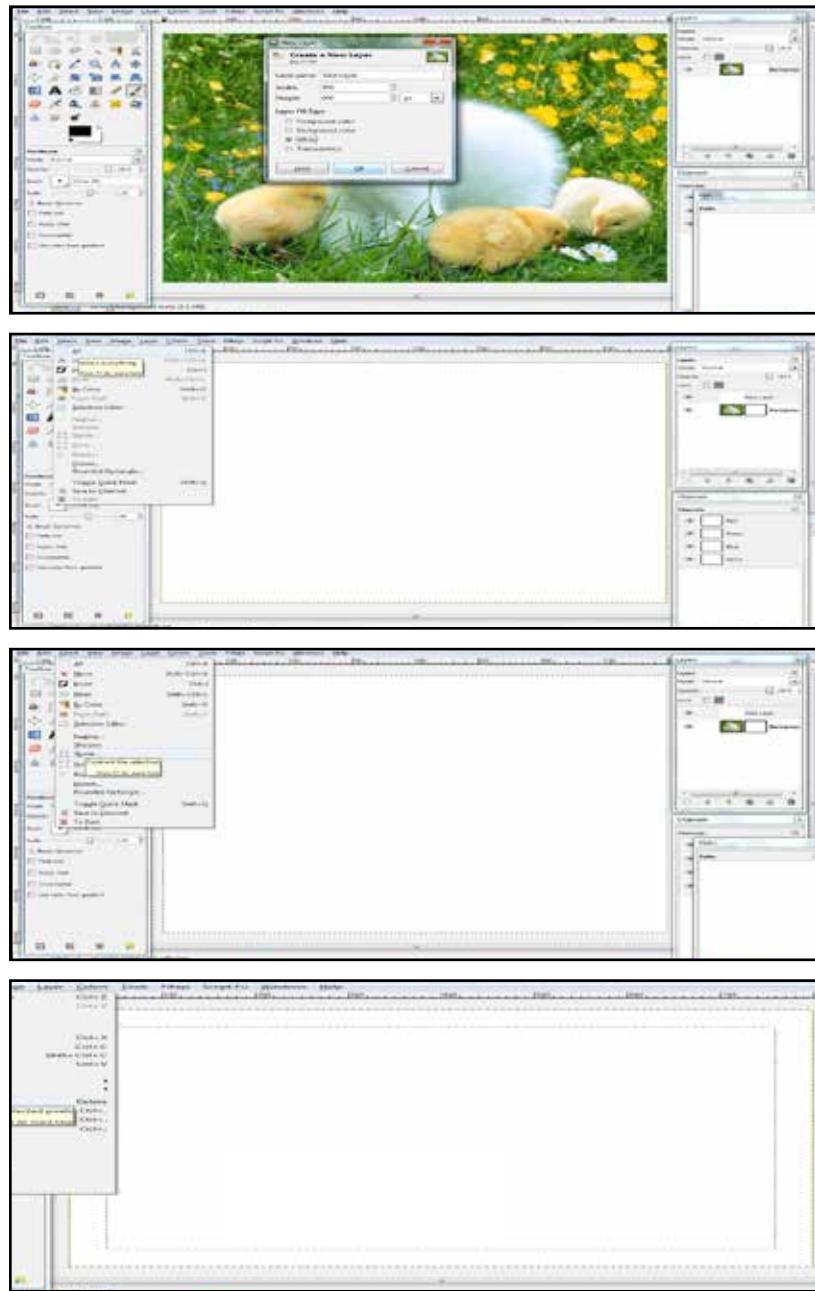
شكل ١

الخطوة الثانية: إنشاء mask (قناة أبيض) للصورة Background وذلك بتحديدها من نافذة ال Layer ثم الضغط على زر الفأرة الأيمن لظهور قائمة منسدلة تحتها الأمر Add Layer Mask موضح في الشكل (٢)



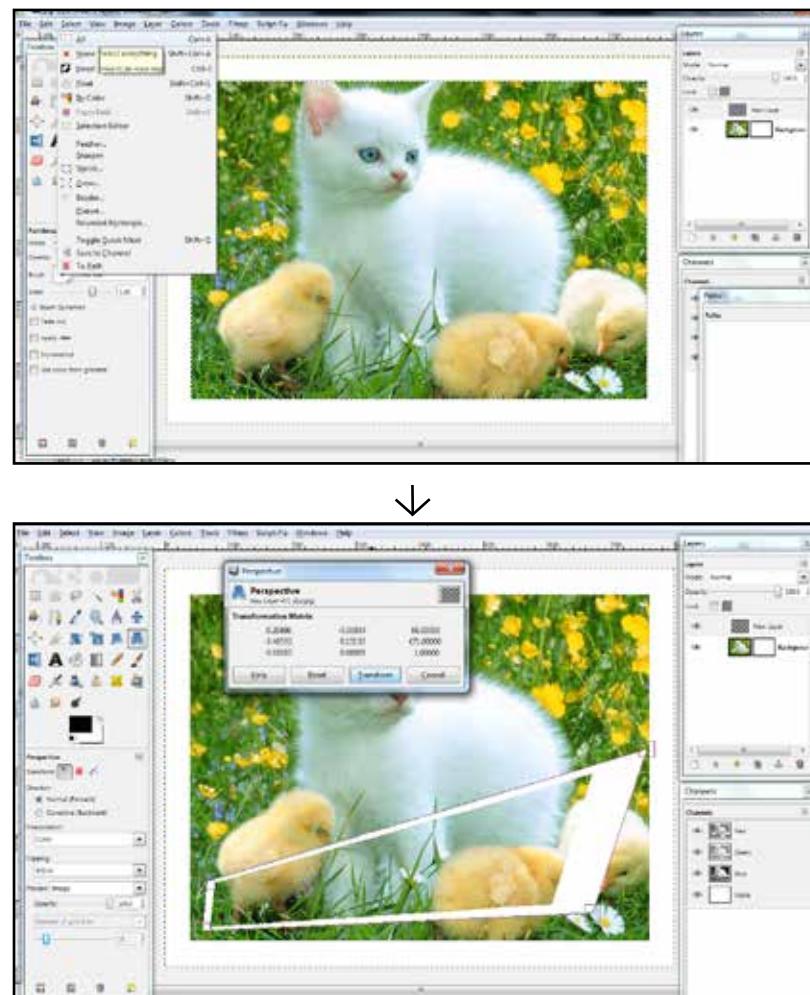
شكل ٢

الخطوة الثالثة: نضيف طبقة جديدة بيضاء ثم نقوم بتحديد الكل Select All ثم نصغر التحديد الى (٤٠) باستخدام الأمر Shrink من قائمة Select ثم نمسح التحديد المحصل عليه باستخدام الأمر Clear من القائمة Edit موضح في الشكل (٣)



شكل ٣

الخطوة الرابعة: نحدد الإطار الأبيض المحصل عليه باستخدام الأمر All من قائمة Select ثم باستعمال أداة من صندوق الأدوات نقوم بتغيير منظور الإطار الأبيض المحصل عليه . موضح في الشكل (٤)



شكل ٤

الخطوة الخامسة: نضغط على قناع الطبقة
للصورة ونختار الفرشاة المناسبة واللون الأسود كلون مقدمه
ثم نقوم بمسح الأشياء غير المرغوب فيها خارج الإطار ولمساعدتنا في المسح يفضل أولاً تحديد الجزء المراد مسحه باستخدام أداة تحديد المسار في صندوق الأدوات

- موضح في الشكل (٥)





شكل ٥

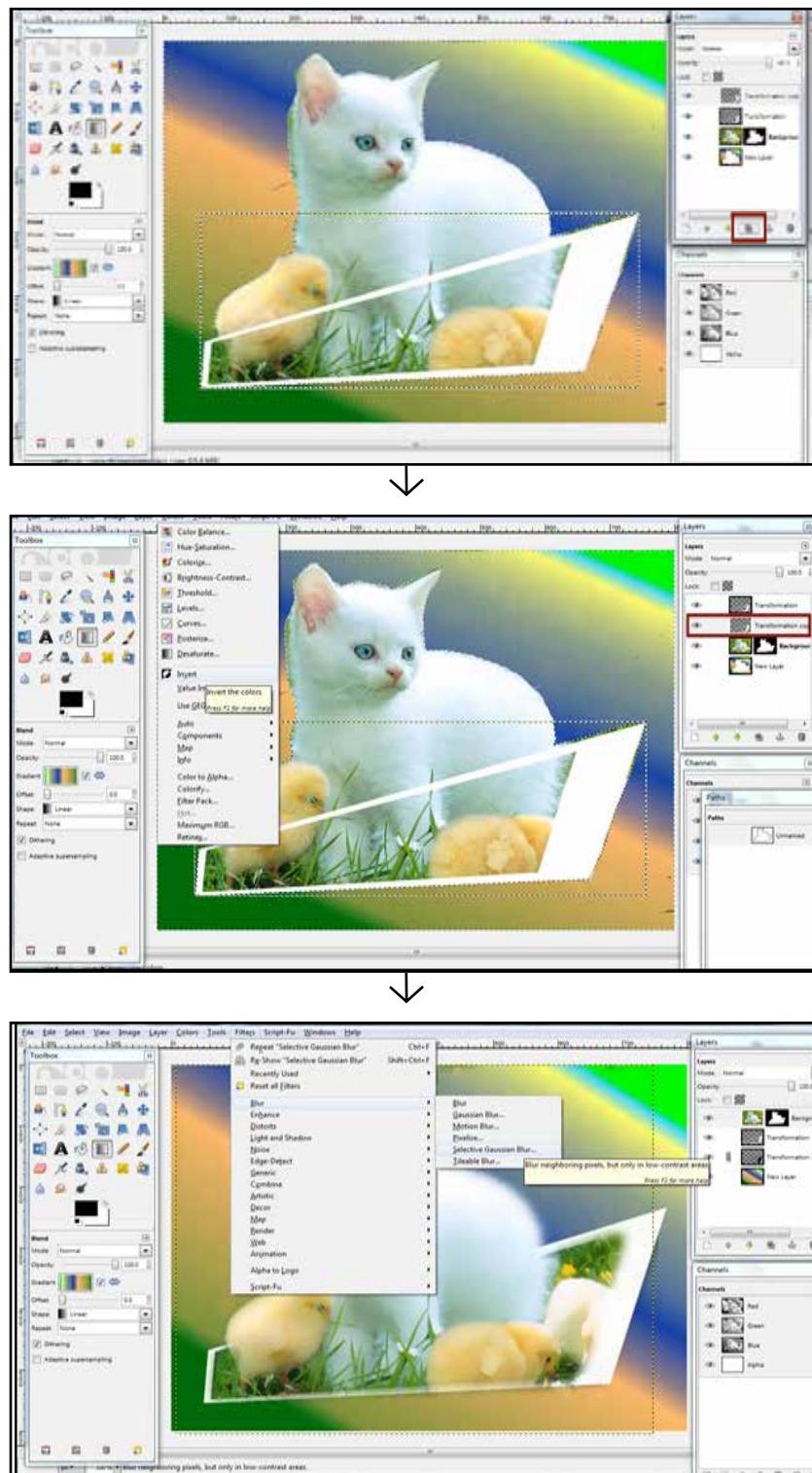


الخطوة السادسة: نضيف طبقة جديدة وملؤها بالدرج اللوني الذي نريده عن طريق الأداة **blend** (أداة المزج)
الأدوات - موضح في الشكل (٦)



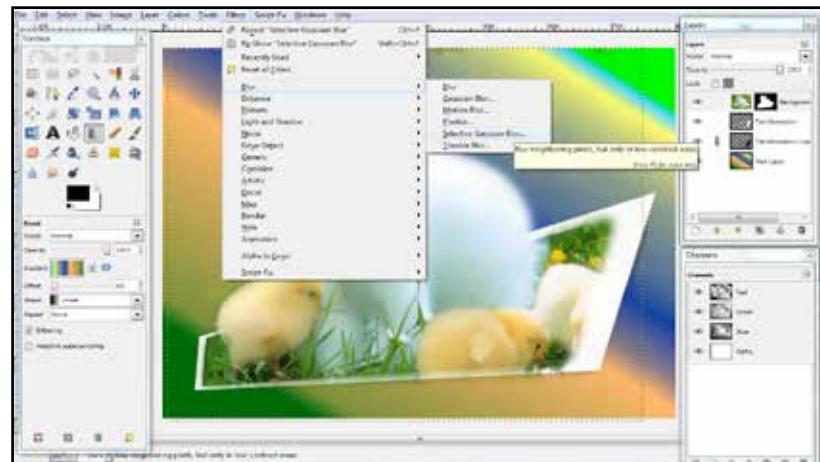
شكل ٦

الخطوة السابعة: نقوم بتكرار طبقة الإطار، ونختار السفلية منها من نافذة **Layers** ثم نقوم بعكس ألوانها باستخدام الأمر **Invert** من قائمة **Colours**، ثم نطبق على هذه الطبقة خاصية الغشاوة الغوسية (Selective Gaussian Blur) بمقدار (٢٥) من القائمة **/Blur Filters** - موضح في الشكل (٧)



شكل ٧

الخطوة الثامنة: ثم نطبق أيضًا خاصية الغشاوة الغوسية (Selective Gaussian Blur) بمقدار (٢٥) من القائمة Blur Filters على طبقة الصورة ونجعل ترتيب طبقة الصورة في المقدمة في نافذة Layers - موضح في الشكل (٨)



شكل ٨

الخطوة التاسعة: بإمكاننا تغيير لون التدرج اللوني للطبقة السفلى بلون آخر من أدلة المزج Blend إذا أردنا إظهار الصورة بشكل آخر.
ملاحظة: (إذا أردنا ظهور الإطار الأبيض بشكل أوضح بإمكاننا تحديد طبقة الإطار الأبيض ثم استخدام أداة التجييم صندوق الأدوات وتكبير الإطار الأبيض بما يتناسب مع الصورة ولكن بدقة)



شكل ٩

بعض التطبيقات لخروج الأشياء من إطار الصورة



الخاتمة

ومما سبق، توصلنا إلى أن برنامج الجمب هو برنامج لتعديل الصور و تصميم الشعارات واللافتات والأزرار ثلاثية المظهر. بالرغم من إن هذا البرنامج هو أحد البرامج مجانية التوزيع و الاستخدام و التطوير لكنه يفوق برنامج فوتوشوب في الأداء وذلك لوجود إضافةٍ إذا قمت باستخدامها في جمب تمكنت من استخدام جميع فلاتر فوتوشوب على جمب. تلك الفلاتر التي طالما تميز بها فوتوشوب عن بقية برامج التصميم التجارية.

الحقيقة إننا لم نستخدم تلك الإضافة لأن الإمكانيات الخاصة ببرنامج جمب أغتننا أن نستخدم فلاتر فوتوشوب. ولكن من يرغب في التجربة يمكنه أن يجد المزيد من المعلومات في هذا الرابط . (<http://www.instructables.com/id/SDTLYJFLM0T09>)

وفي الختام نرجو من هذا العمل أن يحقق الهدف المرجو منه وهو الارتقاء بالتقنية وبكل فرد يرغب في التعلم والاستفادة. وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين،»

المراجع

١. كتاب Beginning Gimp – From Novice to Professional
٢. مجلة جمب - العدد الأول
٣. كتاب الطبقات في جمب - محمد الحرقان.
٤. كتاب الرسم في الجمب .

موقع الانترنت:

٥. موقع مجتمع لينكس العربي www.linuxac.org
٦. موقع وادي التقنية www.itwadi.com
٧. مدونة موقع جمب العربي www.gimp-arabic.com
٨. موقع www.docs.gim.org
٩. موقع عالم اوبونتو www.ubuntuwd.com
١٠. موقع www.gimpusers.com
١١. موقع www.instructables.com

