

# توظيف برنامج الفوتوشوب في تحقيق القيم الجمالية للمطبوعات

د. مها اسماعيل الشبخلي

الجامعة المستنصرية/ كلية التربية الاساسية

## الفصل الاول

### المقدمة:

لقد غير التطور التكنولوجي والبرمجيات ومنها البرامج الرسومية ( الفوتوشوب ) والأترنت عالم المطبوعات فإن الكثير من دعاماته أصبحت متطوره والعادات الإنسانية المرتبطة بها بدأت هي أيضا تتغير؛ ولقد بدأت بواذر هذه الحركة منذ أواسط التسعينيات من القرن الماضي مع ظهور النص الإلكتروني والناشرين الإلكترونيين والمكتبات على الخط En ligne والمكتبات الرقمية وتعد المطبوعات وسيلة اتصال مرئية تقوم بنقل الافكار الى المتلقي وايصال رسالة واضحة المعنى باعتماد الكلمة و الصورة و الشكل من خلال اخراج فني مميز يعكس الهدف من المطبوع و الشريحة المستهدفة . ويتخذ التعبير شتى الأنواع و شتى المستويات بما يتضمنه من مواصفات وقيم جمالية، فالقيم الجمالية تقوم بترقية العقول والأحاسيس لدى الفرد وتدعيم القيم المرتبطة بالذوق العام وتهذيب النفس وحب العمل . و تعديل لسلوك الفرد أو إضافة سلوك من خلال قيامه بممارسة نشاط فني مثل الرسم والتصوير والتشكيل وغيرها من مجالات الفن تُعد القيم الجمالية من العناصر الأساسية في المطبوعات ، فهي تُؤثر تأثيراً كبيراً في ذوق الوعي للأفراد ، ويشمل تأثيرها سلوك الأفراد، واتجاهاتهم، وعلاقاتهم. وهي بذلك تُؤفر إطاراً مهماً لتوجيه سلوك الأفراد .

## اهمية البحث :

إن الصراع بين المطبوع ووسائل الاتصال الحديثة المختلفة يؤكد لنا بأن العصر الآتي ليس هو عصر المطبوع التقليدي، ولكنه أيضاً عصر استخدامه الإلكتروني سيكون تصميمًا وإخراجًا وقراءة ومراجعة وحفظاً • وكما أشار أحد الباحثين "بأن الصراع بين تقنية المعلومات المختلفة الآن في الربع الأخير من القرن العشرين يذكرنا بالصراع الذي حدث في القرن الثاني عشر الميلادي بين البردي والرق والورق، وذلك الصراع الذي انتهى لصالح الورق وأدى إلى خروج البردي والرق من مسرح المعلومات في ذلك الوقت وترجع الورق على ذلك المسرح حتى يومنا هذا دون منازع .

وأن برمجيات الرسومية بدأت تطرح نفسها على السوق الدولية كفرع جديد وواعد من أفرع صناعة البرمجيات على الساحة، والتطبيقات المبتكرة في مجال الطباعة وتصحيح الألوان وضبطها وإخراج الصفحات وغيرها، مثل اختيار الخطوط والألوان وغيرها بسهولة تامة، وفي خطوة تالية يختار توقيت ومكان النشر بالصحيفة سواء بالنسبة للصفحة أو للمكان داخل الصفحة، و الفوتوشوب برنامجا جديدا للإخراج الصحفي، يقدم مفهوما مختلفا عن المفاهيم التي تعمل بها برمجيات النشر الحالية، الفوتوشوب يتيح للمخرج الصحفي أو مصمم الصفحات جلب الصور والنصوص والإعلانات التي سيستخدمها في تصميم الصفحة من علي حاسبه أو حاسب آخر عبر شبكة المعلومات الداخلية للصحيفة ثم يقوم بعد ذلك بتصميم الصفحة وتركيب الصور مع النصوص والإعلانات وتحديد الخطوط المستخدمة في النصوص والعناوين وغيرها، إلى أن تكون الصفحة جاهزة ترسل للمطبعة، أو تتم الطباعة مباشرة، فما على مصمم الصفحة إلا أن يضع مسبقا مواصفات لنماذج أو تصميمات جاهزة في مكتبة البرنامج. ثم يجلب النصوص والصور والإعلانات ويعطي البرنامج أمرا بوضعها في النموذج أو التصميم الذي يختاره، فيقوم البرنامج تلقائيا بتكوين الصفحات المطلوبة مرة واحدة في صيغة ملف جاهز للإرسال للمطبعة. أنه يحقق اقتصادا هائلا في الوقت ويختصر العديد من الخطوات كما يتيح للمخرج الصحفي الإبداع كما يحلو له في بناء تصميمات الصفحات، هذا علاوة علي أنه يعمل عبر الإنترنت، ويتيح لمصممي ومخرجي الصفحات

العمل عليه من أي مكان، وإن كان يناسب أكثر العمل بالمجلات وشركات الدعاية وإنتاج الكتالوجات الترويجية و الصحف اليومية.

القيم الجمالية والفنية للمطبوعات تعمل على تطوير الافكار الابتكاريه و تنمي قدرة المستخدم على الذوق الفني للقيم الجمالية و تنمي الناحية العاطفية والوجدانية التي تساعد على رفاة الحس والتكيف مع البيئة المحيطة و تدرب الحواس على الاستخدام غير المحدود والاتجاه للابتكار والإبداع . وتكسب القدرة على سرعة الملاحظة والتمييز والإتقان .

- الرؤية الفنية: تعد من الامور الهامة وتتمثل في رؤية المستخدم للأشياء الواقعية وتفصيلها وينمي لديه التحكم في رؤية المنظور النسبي الثابت بين الأشياء وموضوعات الرؤية الفنية مثل دراسة ورقة نبات أو ريشة طائر أو قطعة حجر أو طبيعة صامته وغيرها .

- التعبير الحر:

يطلق خيال المستخدم لبرنامج الفوتوشوب وإبداعه لدى أي موضوع يطرح للرسم فهناك مستخدم ذو أسلوب واقعي وهناك اخر ذو أسلوب ذاتي لكن النهاية كل واحد يعبر عن الموضوع المطروح ويعتمد هذا على قوة خطوط الرسم وتعبير الألوان.

- التصميم و الابتكار:

يعلم المستخدم أساسيات التصميم فكل شي حولنا يمر بمرحلة تخطيط وتصميم مبدئي ثم يصار بالصورة النهائية ويعتمد التصميم أساسا على اهداف وادوات البرنامج فموضوعات التصميم كثيرة ونشطة كتصميم غلاف كتاب أو بطاقة تهنئة أو شعار أو إعلان سياحي أو لمنتجات تجارية أو سجادة عن طريق تكرار وحدة زخرفية .

- التشكيل الفني : باستغلال الخامات المختلفة في البيئة الرسومية للبرنامج لعمل أشكال فنية يمكن أن تكون لها قيمة وظيفية أو جمالية ويتم أشغال خيال وفكر المستخدم لعملية التوليف بالخامات والمعالجات المختلفة لتكوين عمل فني مميز .

لو نظرنا نظرة شاملة واعية لما حولنا نقر بأهمية القيم الجمالية بصورة عامة وفي المطبوعات بصورة خاصة، ومن خلال التواجد في مختلف نواحي الحياة ، وعلى مدار

الساعة في المنزل والشارع والمؤسسة تبدأ من الشعار وتنتهي بأبسط الأمور ، في مجال الصناعة والتجارة والزراعة والمجالات الاجتماعية والثقافية والصحية .  
ومع ظهور الحاسوب وتطور الذهن العملي لدى المستخدم أصبح المصمم مدرك لسرعة تطور التقنيات التي ارتبطت بعمل المطبوعات ، فاختلقت الملامح لتصبح :  
تعدد برمجيات الحاسوب بالاختصاص برنامج الفوتوشوب .

استخدام التدرج اللوني .

تصميم الأحرف بأنواعها .

استخدام التصوير .

مونتاج الصور ( التركيب والتداخل ) .

استخدام تقنية air brush .

لقد فرض على المستخدم من خلال ارتباطه بالمعلومة والتكنولوجيا أن يزيد من فعالية أداءه وتعميق مفهومه كوسيلة مرئية للاتصال واقتحام وسائل متعددة لخدمته كأسس وعناصر التصميم وعلم الجمال والتسويق وعلم النفس والنظم والبرمجة .

\* أما المستخدم فتختلف طريقتة في تناول المسألة ، فهو يتعامل معها من خلال منطق المتلقي و الجمهور المستهدف والمراد إقناعه، بهذا الإقناع يخاطب التصميم مضمون الرسالة والذي يتحدد في وظيفة واحدة وهي جلب انتباههم .

والمطبوعات وسيلة إبداع في عصر المعلومات. و المطبوعات جزء من الثقافة والاقتصاد في البلدان الصناعية بالرغم من استمرارية التطور التقني منذ عام ١٩٦٠، حيث سمح هذا التطور ببث الرسائل الموجهة في مدارات الفضاء متخطية الحدود ووضوح الأشكال واستقبالها .

و المطبوعات عمل قائم يشترك فيه المصور والرسام وكاتب النص وعامل المطبعة مشكلا المحور في إيصال المعلومة بلغة مرئية بسيطة من خلال تزاوج الشكل والكلمة و الصورة .

### هدف البحث :

يهدف البحث الحالي الاجابة عن السؤال الاتي :

١- كيفية توظيف برنامج الفوتوشوب لتحقيق القيم الجمالية للمطبوعات؟

## تحديد المصطلحات:

### ١ - الفوتوشوب :

" برنامج رسومي يتصف بإمكانيات عالية جدا في تصميم وتلوين المطبوعات واخراجها و معالجة الصور يعمل في بيئة افتراضية وهو ورشة عمل يمكن بواسطته عمل مطبوع متكامل افتراضي ونشرة ورقيا او افتراضيا على شبكة الانترنت".

### ٢ - المطبوعات:

هي " الصحف و الجرائد و الكتب و المطويات و البوسترات و الكروت الى اغلفة الكتب المصممة بشكل فني لاداء وتوصيل رسالة معينة ."

## **الفصل الثاني**

تعرض الباحثة في الخلفية النظرية تطور المطبوعات وتأثيرها بتطورات تكنولوجيا المعلومات و البرمجيات الرسومية وخاصة الفوتوشوب وفاعلية البرنامج واثره الواضح و المميز في انتاج مطبوعات ذات مواصفات عالية الجودة على وفق المعايير العالمية .

### الخلفية النظرية :

إن المطبوعات هي حلقة وجيزة من تاريخ الفكر الإنساني، وإن هذه الحلقة تمثل تاريخ المطبوع ، فالإلكترونيات تكون ذات وطأة عميقة على مناحي المجتمع جميعها ، وربما تعمل على تغيير أعمالنا اليومية وعاداتنا، وحتى على تراكيبنا الاجتماعية كما أنها ستكون ذات تأثير كبير على الأشكال الفنية•

وتُعد المطبوعات من الرسائل البصرية التي تتناقلها وسائل الإعلام الجماهيري في ضروبه التعليمية والإرشادية، والتجارية، والتسويقية، والترفيهية كافة، لتصل إلى أوسع جمهور عرفه الاتصال الحديث والمعاصر ، ويفترن اثر هذه الرسالة في إيصال محتواها إلى التنظيم البصري لعناصرها المرئية ، وهذا التنظيم البصري لا ينفصل عن التصميم الكرافيكي الذي رافق الرسائل البصرية منذ بدايتها الحديثة، بالاعتماد على الأسس التصميمية الفنية التقليدية والتأكد من ثباتها في تحسين الأداء الوظيفي للرسالة.

ولقد طرأت الكثير من التطورات التقنية، والتحويلات الفنية على تصميم المطبوعات الحديثة لتخرجها من هيئتها التقليدية إلى تصميم متطور ، ومع بدء الألفية الثانية تنامت هذه التقنية

المتطورة وانتشرت بطريقة اوسع مما كانت عليه سابقا، لتكون وسيلة العصر الحديث للنشر والبيث الإعلامي والترويج الإعلاني الذي يواكب متطلبات العصر السريع، فقد أصبحت تجتاح أبواب المتلقي بعد أن كان ينتظر التوزيع. و لتكون فلسفة هذا العصر (المسبب المادي والصوري والفاعلي والموضوعي) هي المحدد الوظيفي و الفني الجمالي لها، لما تقتضيه تلك القيمة المعرفية على إخراجها إلى الواقع المرئي، لهذا ارتبطت هيئة المطبوع شرطاً بتقانة النشر و أدواتها ووسائلها الرقمية البحتة بعيداً عن جدلية الأداة والخامة، واختراع الطباعة ومدى التطور الذي حصل عليها، وتحليل عناصر الرسالة المرئية منذ بداياتها وصولاً إلى العصر الحالي نجد أن العملية البنائية والإنشائية لتلك العناصر، كانت على وفق أساليب منتظمة ومدارس معينة تؤكد ارتباط بنية الرسالة بهذا النظام وهو التصميم الطباعي الذي وجد واقتن بوجود الرسالة، ومر المطبوع بعدة مراحل بينتها الدراسات و البحوث مثل :

١- الدراسات التاريخية: التي تناولت ظهور الرسالة الإعلامية (أو المرئية) تصميماً وإخراجاً منذ بداياتها التاريخية الأولى ومراحلها الحاضرة.

٢- البحوث الأكاديمية والدراسات السابقة: التي تعددت وتنوعت في وصف أنواع الرسائل المرئية وتحليل محتواها وأساليب تصميمها وطرائق الإخراج والتنفيذ للحقبة الحديثة والمعاصرة.

وفي تصميم وإخراج تلك الرسائل المرئية من الناحية الوظيفية، والجمالية إبداعياً، ثلاثة محاور:

١- المحور الوظيفي: يتناول نوع المطبوع بكونه ذو طابع إعلامي فكري سياسي أو عقائدي أو إعلامي إرشادي أو إعلاني ترويجي أو ترفيهي وحسب ما يصنفه المتخصصون و على وفق الأسس الموضوعية والنظرية لها.

٢- المحور الفني: الذي يتناول الجوانب التعبيرية والجمالية بما يثري الرسالة الإعلانية فناً، وما ترمي إليه من تأدية الوظيفة والموضوعية.

٣- المحور التقني: يتعلق بإنتاج المطبوع من حيث التنفيذ والإخراج إلى الواقع البصري بواسطة البرامج الرسومية.

و ترتبط هذه المحاور الثلاثة بعلاقة تكاملية بعضها مع بعض، بما تفرضه الحاجة التصميمية التي تعتمد على عناصر أسس التصميم الفني وعلاقتها الإبداعية بوصفها أنظمة وقوانين بحسب المناهج التصميمية الحديثة، والعالمية التي تواكب، وتوائم وسائل التقنية الرقمية وأدواتها وتقاناتها في برامج الحاسوب بأنواعها ومزاياها المتنوعة.

ومن الامور التي تراعى عند استخدام الفوتوشوب في عمل المطبوعات هي :

- ١- تبنى المطبوعات على الحاسوب على شكل صفحات ثنائية الأبعاد.
- ٢- تتكون بنية هذه الصفحة من العناصر الفنية الكرافيكية التي استخدمت في تصميم الصحف و المجلات (الرسائل البصرية التقليدية).
- ٣- تقنية الإخراج تقنية رقمية يدخل فيها الحاسوب بوصفه وسيطا ماديا ناقلا وعارضا في الوقت نفسه.
- ٥- عملية الجذب والتأثير تكون عن طريق العلاقات بين عناصر هذه الصفحات والاسس التي تنشأ عليها.
- ٦- إدراك المتلقي ومن ثم التمثيل الذهني له للتقنية الجديدة أسرع، من خلال سرعة عرض المحتوى التصميمي وإخراجها بهيئة كاملة ضمن حدود مدى ابعاد الاستيعاب البصري لدى المتلقي.
- ٧- اختلاف التلقي وتطوره بين شاشة الحاسوب، والمطبوع التقليدي الورقي من ناحية المؤثرات الجديدة وطرق عرضها بالوسائط المتعددة مثل الحركة الحقيقية والأشرطة المتحركة.
- ٨- يتنوع الواقع التصميمي لهذه الرسالة بتنوع وظيفتها ومادتها.
- ٩- الدقة المتناهية والإمكانات غير المحدودة في المؤثرات الشكلية واللونية أكدت على عنصري الزمن الحقيقي في الجانب الوظيفي والجمالي للتصميم.
- ١٠- إن العلاقة الوثيقة بين التصميم الكرافيكى للمطبوعات الورقية، وتصميم الرسالة الرقمية هي علاقة ثابتة، بالاعتماد على المدارس والأساليب التصميمية المتبعة في تصميم المطبوعات التقليدية من الناحية البنائية والجمالية و الإدراكية.

١١- ان توحيد النظام التصميمي للرسائل الرقمية والسياق ضمن وحدة بيئية قد تعود المستخدم على الإدراك والفهم الصحيح لمفرداتها كما كانت عليه في المطبوعات التقليدية. الفوتوشوب برنامج أكثر من رائع لما له من المميزات والقدرات الفائقة واللا محدودة في معالجة الصور ووضع الإضافات عليها وعلى سبيل المثال يمكننا وبكل سهولة نزع شجرة من صورة ووضعها على أحد شواطئ وبكل واقعية وبدون أن نلاحظ أن هناك شيئاً في غير مكانه ... كما يمكن لفوتوشوب إعادة الشباب لكهل أو عجوز وذلك بإزالة التجاعيد من الوجه... كما يمكن لفوتوشوب إعادة ترميم الصور القديمة والمتكسرة وتلوينها وجعلها تنبض بالحياة والألوان .... لذلك نجد أن الفوتوشوب برنامج يستطيع تغيير الحقيقة بدون أية صعوبات وبواقعية شديدة جداً.... بمجرد إدخال الصورة إلى الفوتوشوب فإنك تبدأ في بناء عمل فني له لمستك وشخصيتك وذلك من خلال إضافة المزيد من الرسوم عليها أو بدمج الصورة مع صور أخرى أو من خلال قص أجزاء ووضعها مع أجزاء أخرى كما أنك تستطيع تصحيح الألوان وزيادة السطوع والحدة او زيادة التعتيم فيها لتحصل في النهاية على لوحة فنية تجسد خيالك وإبداعك ومهارتك في التصميم لكي تعرضها على الانترنت أو لعرضها بإستخدام البرامج الخاصة بعرض الشرائح أو بطباعتها

يعتبر الفوتوشوب أقوى برنامج لمعالجة الصور وذلك بإستخدام الحاسبات التي تعتمد على نظامي الويندوز والماكنتوش وبالرغم من المنافسة الجبارة بين برامج معالجة الصور إلا أن الفوتوشوب هو في طليعتها وقد إعتلى القمة بينها ولا ينافسه في هذا المجال أي برنامج اخر.... وهو مثل أي برنامج لمعالجة الصور يقع ضمن فئة برامج التلوين حيث أنه يقوم بتحويل الصورة إلى نقط مربعة صغيرة تسمى البكسلات ويسمى الرسم بالكامل أو الصورة ... صورة نقطية أو خريطة البتات.

والبكسل هو أصغر عنصر في الصورة وتقاس درجة وضوح الصورة بعدد البكسلات الموجودة في البوصة المربعة ومثال على ذلك ( إذا كانت درجة وضوح الصورة هي ٢٨ نقطة - بكسل - في البوصة فهذا يعني أن كل بوصة في الصورة تحتوي على ٢٨ صفاً و ٢٨ عموداً من البكسلات أي ما يساوي ٧٨٤ بكسل وبهذه الطريقة تستطيع معرفة درجة الوضوح للصورة ).

- ويقدم برنامج الفوتوشوب مرونة عالية للمستخدم من عدة جوانب منها :
- يتم معالجة العناصر الكتابية (التيوغرافية) Typography المستخدمة في الصفحات من حيث كمية انواع الخطوط المستخدمة وحجومها وكذلك معالجات التأكيد الشكلي والمحاذات لنصوص الفقرات وطول السطر النصي وكذلك ترتيب العنوان معها واستخدام النص المصور ( النص المحول إلى صورة نقطية) .
  - التخطيطات (الرسومات والصور) Graphics توضع بمرونة في بنية الصفحة وقد تتوع استخدام الصور في الصفحات بين الاستخدام الجمالي والوظيفي سواء كانت تعبيرية وفي ما يخص المعالجة التحريرية للصور تقنيا وفق ما تتطلب طبيعة تقنية عرض الصفحة تفاوتت نسب تطابق الصور مع المعايير الثابتة.
  - استخدام الفضاء الأبيض White Space بنسبة قليلة كانت النسبة الغالبة في عدم توظيف هذا العنصر المهم في بنية تصميم الصفحة على وجه الخصوص بسبب تعدد المكونات الشكلية والعناصر الصورية التي تتطلب مناطق الفصل وخلق مناطق استراحة لعين المتلقي من خلالها.
  - استخدام المعالجة اللونية في العناصر التيوغرافية والشكلية بصورة مدروسة وفق الانظمة اللونية. و التدرج البصري Visual hierarchy .
  - تحقيق التوازنات البصرية Visual hierarchy ايجاد والتباين .
  - تحقق المحاذاة Alignment و تحقيق التناسب Proportion.
  - تحقيق السيادة الوحدة والتنوع Unity & variety .
  - تحقيق البساطة Simplicity كبير جدا.
- ويعد برنامج الفوتوشوب من البرامج الرسومية التي تتعامل بمرونة عالية مع عدد من الفنون منها :
- ١- فن التصوير الرقمي و هو استخدام احدث الكاميرات الرقمية الموجوده و التصوير في التقاط صور ابداعية تستخدم كاخامات للمطبوعات بعد معالجتها على وفق الهدف المحدد .
  - ٢- فن البكسل :البكسل هو كلما أردت أن تكبر حجم الصورة أكبر من ما هي عليه ، سوف تفقد ملامحها تدريجيا . وتبدء بظهور المربعات .

- البكسل أرت هي عبارة عن مربعات أو دوائر تقوم برسمها بحيث أن في شكلها النهائي تعطيك شكلا ما . فبإمكانك التصميم على برنامج الفوتوشوب .
- ومن شروطه أن يكون التصميم عباره عن مربعات أو دوائر .... وأنت تسمية كلمة بكسل أرت من نظام البكسل الموجود في الفوتوشوب لأنه يتعامل بالبكسل .
- ٣- فن الثلاثي الابعاد : وهو رسم اشكال و اشخاص بشكل ثلاثي الابعاد محاولة مماثلة الواقعية ،
- ٤- فن المتجهات ( الفيكتور ارت ) و يستخدم عادة في رسم الشعارات - اللوجوهات - و الايقونات و الصور ثنائية الابعاد .
- و كلمة فيكتور :: هي الصور التي كلما أرت أن تكبرها لا يتغير فيها أي شيء . تبقى كماهي عليه حتى لو قمت بتكبير عشرة أضعاف الصورة
- ٥- فن الرسم اليدوي و الخط العربي ( حيث يتم في هذا الفن معالجة اللوحات المرسومة يدويا بالكمبيوتر اما بسحبها بواسطة سكاثر او رسمها مباشرة باليد علي اجهزة اضافية مخصصة لذلك ... تنقل ما ترسمه اليد الي الكمبيوتر ... ثم نقوم بتلوين الصورة مثلا وا عمل تأثيرات علي اللوحة .. او تحريكها .. + وفن الخط العربي هو فن تصميم خطوط عربية رقمية جديدة وهذا الفن عادة للموهوبين في الرسم اليدوي
- ٦- فن الدمج و المحاكاة ... حيث يتم محاولة محاكاة الصور الواقعية .. او دمج صور واقعية باساليب مختلفة لتخرج لنا صورة جديدة ... او عمل تأثيرات و مؤثرات و فلاتر مختلفة علي الصور لتخرج بشكل افضل معالجه الصور وتصحيحها.مثل: ازاله التجاعيد وحب الشباب ،تصغير الانف والحواجب ، وفتح لون البشرة و اضافه خلفيات للصورة وغيرها من التأثيرات التي يستخدمونها في استديوهات التصوير
- ٧- فن النشر و الاخراج الصحفي وهو تصميم و اخراج المطبوعات الصحفية بشكل فني مثل الصحف و الجرائد و الكتب و المطويات و البوسترات .
- ٨- فن تصميم الويب او الاخراج الفني للمواقع قبل برمجتها :
- ويمكن استخدام كثير من الفنون السابقة في تصميم صفحة ويب لكن مع مراعاة اساسيات تصميم المواقع .. مثلا استخدام فن الفيكتور ارت لتصميم شعار للموقع و ايقوناته - و

استخدام فن الدمج في عمل بانر للموقع و استخدام فن التصوير لتصوير صور للمقالات التي بالموقع - مثل المواقع الاخبارية .

## الفصل الثالث

### منهجية البحث و اجراءاته :

اعتمدت الباحثة منهج البحث الوصفي التحليلي لتحقيق هدف بحثها في كيفية توظيف برنامج الفوتوشوب في تحقيق القيم الجمالية للمطبوعات .

المطبوعات مادة اتصال تقيم العلاقة بين المرسل والمتلقي، فرسالة المطبوع لا تقترح رؤية محايدة للأشياء والمتلقى يقرأها انطلاقاً من التجربة الجمالية والخيال الاجتماعي ذلك أن الصورة لا تخاطب حاسة البصر لدى المتلقى فقط بل تحرك حواسه وأحاسيسه وميراثه العاطفي والاجتماعي.

ومن هنا نرى بأن الفهم يرتبط ارتباطاً وثيقاً بثقافة المتلقى وقدرته على استيعاب مغزاها وفهم أبعادها وفك رموزها بدقة وبطريقة سليمة، وشأنه في ذلك شأن اللغة اللفظية، فعلى قدر خبرات الفرد وتجربته السابقة وخلفيته الثقافية يكون استعداده لتفهم المضامين التي تعرض عليه وعمق تفسيره لها، وبتعبير آخر فإن المعنى الذي تثيره الصور في ذهن الانسان ليس موجوداً كاملاً وبالضبط في الصورة بل يكون جزء منه موجود في الشخص المشاهد لها، وان الصورة بما تحتويه من مكونات ما هي إلا مثير بصري يستدعي هذه المعاني ويرتبها .

لقد أصبح برنامج PhotoShop جزءاً مكملاً لأدوات عمل مصممي الرسوم ومعالجي الصور، وأصبح يعرف عن برنامج PhotoShop أنه المكان الذي يتم فيه استعادة الصور القديمة والمهترئة لتعود إلى حالتها الممتازة، ويعتبر أيضاً المكان الذي يتم فيه تجاوز الخط الفاصل بين الرسوم التوضيحية والصور الفوتوغرافية بحرية. كما يعمل برنامج الفوتوشوب على تشكيل كيانات متكاملة من من المطبوعات في بيئة افتراضية يتم فيها ادخال الاشكال و الصور الرقمية و النص الكتابي و كذلك المخططات و الرسوم التوضيحية مع تفاعل عناصر الاضاءة و الظل و الاحجام و المساحات و الالوان بدقة عالية .

### فوائد الفوتوشوب في العمل الفني:

- يتيح للمستخدم التعرف على الإبداعات المختلفة .

- ينمي لدى المستخدم حب العمل والبحث والابداع بعيدا عن التخوف من الفشل اذ يتيح فرص التصحيح و الابداع على وفق مقدرة المستخدم.
  - يتيح الفرص للمستخدم اصدار مجلات وصحف ومطويات ونشرات مميزة.
  - يزيد من ثقافة المستخدم وتنمي لديه روح البحث و التقصي و الابتكار ،
  - يعود المستخدم على النشاط والحيوية والتفاعل المستمر مع المادة والنشاطات الاخرى
- مقاسات المطبوعات الورقية :**

المطبوعات الورقيه هناك اشكال الطباعه الورقيه من كروت الى اغلفة كتب، و كذلك البروشرات ويحتاج المطبوح الى أي جهاز يستطيع تشغيل برنامج الفوتوشوب.

**المقاسات والدقه :**

- مقاس الكرت ( ٥,٥ - ٩ ) تكون الدقه ٣٥٠ Pixel/inch
  - مقاس المفكره ( ١١,٥ - ٧,٥ ) تكون الدقه ٣٥٠ Pixel/inch
  - مقاس المطويه ( ٩,٥ - ٢١ ) تكون الدقه ٣٠٠ Pixel/inch
  - الدقه لورق Pixel/inch 300 A4 , A3 , A2 , and proshor
  - مقاس الكتيبات ( ١٢ - ١٧ ) الدقه ٣٠٠ p/in
  - مقاس غلاف ( ١٠ - ٢,٥ - ١,٥ - ٦,٥ - ٦ ) بدقه غلاف ٣٠٠ Pi/In
  - مقاس غلاف شريط الفيديو ( ١١,٥ - ٣ - ١١,٥ - ١٩,٧ ) بدقه غلاف ٣٠٠ Pi/in
- المفاهيم والمصطلحات الفنية المستخدمة عند العمل مع الصور الرقمية:**

### ١- الصورة المتجهية Vector والصورة النقطية Raster

الصورة المتجهية عبارة عن صورة مؤلفة من خطوط وأقواس محددة رياضياً تسمى متجهات، مثل المنشأة في برنامج Adobe Illustrator، وتعتبر الأفضل في التعامل مع الكتابة والرسوم ذات الخطوط الثخينة التي تتطلب وضوحاً بغض النظر عن الحجم الذي تأخذه.

أما الصورة النقطية فهي مؤلفة من شبكة مربعات صغيرة تدعى بكسلات (Pixels نقاط ضوئية)، عندما تعمل مع الصور النقطية تقوم بتعديل مجموعة من Pixels بدلاً من العناصر أو الأشكال المجسدة. وتعد الصور النقطية هي الأفضل للعمل مع الصور ذات درجات اللون المتواصلة مثل الصور الفوتوغرافية.

## ٢- أساسيات الدقة:

**دقة الصورة Image resolution** : تشير دقة الصورة إلى كثافة Pixels في الصورة وتقاس بعدد Pixels في البوصة PPI، وكلما زادت الدقة ازداد عدد Pixels في الصورة. **عمق البكسل Pixel depth** : هي مقياس لعدد بتات المعلومات المخزنة عن كل بكسل، تحدد دقة البت معلومات اللون لكل بكسل في الملف وعمق البكسل الأكبر يعني وجود المزيد من الألوان وتمثيل أدق للون في الصورة الرقمية. **دقة المراقب Monitor resolution** : تحدد دقة المراقب عدد النقط أو Pixels في طول واحدة الخرج، وتقاس بعدد النقاط في البوصة dpi أو Pixels في البوصة ppi، تحدد دقة المراقب قياس الصورة المعروضة.

**درجة نعومة الشبكة Screen frequency** : تعرف بتسطير الشبكة أيضاً وتشير إلى عدد خلايا التدرج اللوني في كل بوصة من شبكة التدرج اللوني المستخدم لطباعة الصور الرمادية أو فرز الألوان، وتقاس درجة نعومة الشبكة بعدد الأسطر في البوصة. **دقة الاخراج Output resolution**: تشير إلى عدد نقاط في البوصة التي يمكن جهاز الاخراج مثل الطابعة (تملك الطابعات الليزرية دقة خرج تتراوح بين ٣٠٠ إلى ٦٠٠ نقطة في البوصة).

## ٣- أساسيات اللون:

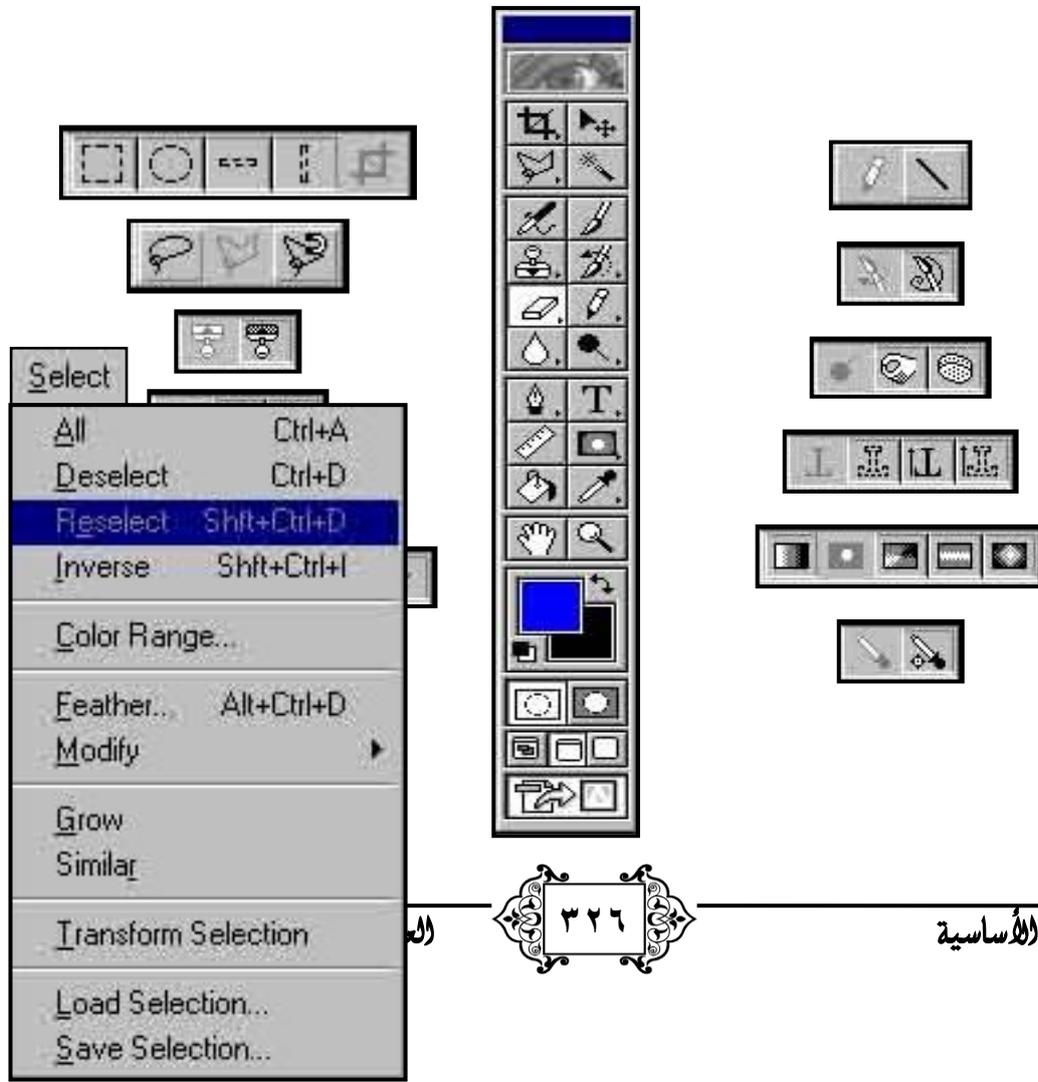
ترى العين البشرية اللون وفقاً لطول موجة الضوء الذي يصلها، يظهر الضوء الذي يحوي كامل طيف اللون كضوء أبيض نقي وفي حال فقدان الضوء ترى العين اللون الأسود. يمكن لميزات اللون أن تحدد رياضياً باستخدام أحد أنظمة اللون المتعددة وأكثر أنظمة اللون شيوعاً هي: RGB , CMYK

- **نظام RGB** : يمكن تمثيل نسبة كبيرة من الطيف المرئي بمزج ثلاثة عناصر أساسية للضوء الملون بنسب مختلفة، تعرف هذه العناصر بالألوان الأساسية وهي الأحمر . الأخضر . الأزرق (RGB) فعندما تتداخل الألوان الأساسية الثلاثة تتولد الألوان الثانوية سايان . المجنتا . الأصفر .

- نظام **CMYK** : يعتمد نظام RGB على مصدر الضوء لإنشاء اللون، أما نظام CMYK يعتمد على امتصاص الحبر المطبوع على الورق فعندما يصطدم الضوء الأبيض بالحبر الشفاف يمتص جزء من الطيف وينعكس اللون الذي لا يمتص إلى العين. يجب أن تتحد الأصبغة النقية سايان، مجنتا، أصفر كي تمتص كل الألوان وتنتج اللون الأسود ولهذا السبب تسمى بالألوان المطروحة. يستعمل نظام CMYK في عملية الطباعة ذات الألوان الأربعة.

#### ٤- استخدام صندوق الأدوات **Toolbox**:

تسمح لك الأدوات في صندوق الأدوات باختيار رسم، تعديل، وإظهار الصور، كما يحتوي على طرق تحكم لاختيار الألوان الأمامية والخلفية ولانتقال إلى نظام القناع السريع Quick Mask ولتغيير نظام إظهار الشاشة. تتأثر معظم الأدوات بالتحديدات في لوحات **Options** و **Brushes** عندما ترسم أو تعدل صورة.



## قائمة الاختيار Select

- All: يحيط إطار الاختيار بكامل الصورة.

- Deselect: لإلغاء الاختيار

- Reselect: لإعادة اختيار سابق.

- Inverse: عكس التحديد.

- Father: تلاشي حواف الاختيار.

- Modify: تعديل في مواصفات الاختيار وتحتوي على:



↳ Border: اختيار إطار حول اختيار ما.

↳ Smooth: تنعيم حواف الاختيار.

↳ Expand: توسيع إطار الاختيار.

↳ Contract: تقليص إطار الاختيار.

- Grow: يعمل على توسيع الاختيار ليشمل Pixels التي تقع ضمن مجال السماحية المحدد.

- Similar: يعمل على توسيع الاختيار ليشمل Pixels من ضمن الصورة كلها وليس فقط تلك المجاورة للاختيار والتي تقع ضمن مجال السماحية المحدد.

- Transform: تعمل على التحكم بأبعاد الاختيار من تكبير المقاس Scale وتدويره Rotate

- Save Selection: تخزين الاختيار.

- Load Selection: تحميل الاختيار.

- Color Range: يختار لوناً محدداً ضمن اختيار أو من ضمن صورة كاملة، نستطيع الاختيار من مجال ألوان محدد مسبقاً أو بأخذ عينات ألوان من الصورة. هذه الميزة تمكنك من اختيار تحديدات فرعية للألوان وذلك من صندوق حوار Color Range

- المساحة واللون والضوء:

- لا يمكن أن يكون هناك تصوير بدون إضاءة، فآلة التصوير هي عين ترى الأشياء من خلال الضوء، فالفيلم يعتمد على نظرية الظل والضوء لكي ينتج صورة واضحة ومعبرة، وهذا ما كان يجسده الكثير من المصورين قديما من خلال أفلام الأبيض والأسود، والتي يستطيع المصور من خلالها أن يلحن ويضع النغمات بالنسبة للتباين بين الظل والضوء، بحيث أنتجت تلك الثنائية أعظم الصور بلاغة وتعبيرا.

واليوم نجد التصوير الملون قد أبعدا عن تلك الثنائية ولو بالشكل القليل، بحيث جعل الصورة الملونة ذات حضور وحرارة ونشاط.

وهنا لا بد من القول بأن الانسجام في الصورة يعتمد على عاملين أحدهما ذاتي والآخر موضوعي، كما يتوقف إدراكنا لانسجام الألوان على عوامل ذاتية ترجع إلى مشاهد الصورة لذا يجب على أن نعرف كيف يستخدم قوانين الضوء والظل والاختلافات في شدة أو كثافة نوعية الألوان، وفي الأشكال والتكوينات والمساحات والفراغات وغير ذلك، بمعنى أن تكون له المقدرة البصرية والفكرية لترجمة أحاسيسه وشعوره إلى دلالات بصرية وحسية هدفه منها التواصل والتأثير مع وعلى المتلقي.

يعمل الفوتوشوب على الشكل من حيث التكوين، والتكوين هو تآلف كل الخصائص الضرورية كالمساحة واللون والضوء في إحداث تلخيص كلي تكون كل العناصر التكوينية فيه متفاعلة في نمط واحد منسق ذلك لأن غرض التكوين هو الوصول الى النمط المتناسق والتماسك، لذا فإن التكوين الجيد يجب أن لا يشنت العين من خلال عدم الاستقرار لبعض مكوناته أو من خلال نقص التوازن فيه ، وبذلك فإن التكوين يدل على شيء ظاهر. والصورة مضمون من حيث ما تتضمنه من رمز أو رموز أو ما تحتويه من معان أو مضامين، إذن هناك في الصورة مضمون ظاهر ومضمون مستتر وكلاهما يكمل الآخر.

وعلى هذا الأساس فإنه لا يتم النظر إلى الصورة بوصفها شكلا يقوم بدور في جذب انتباه المتلقى أو إثارة اهتمامه ولكن يتم النظر إلى تكوينها وما يحمله من أفكار ومعان، أو يجسد معالم أو أبعادا أو يركز على شخصيات في إطار الغرض الذي يسعى إلى تحقيقه المصور.

التكوين بالنسبة للصورة معناه وضع كل تفاصيل أو عناصر المنظر في علاقة متآلفة بعضها ببعض، بحيث تشكل توازنا يشعر المشاهد إزاءه بالراحة والاستحسان والقبول، وبالتالي جذب انتباهه للموضوع والتحكم في مشاعره، وخلق الاحساس الجمالي لديه.

إن التكوين هو عملية حس سليم لذلك فإن التكوين الجيد هو عندما يكون لهدف معين، وبنفس الطريقة عندما نؤلف صورة لالتقاطها نقوم بعملية تنسيق الضوء مع الظلال، والأجسام والألوان لإبراز الغرض وخدمة التباين المقصود في الصورة مع الاهتمام بالزوايا واختيار أفضلها والتركيز على إبراز المنظور على قدر الامكان.

وتعتبر البساطة وقوة التعبير من أهم عوامل التكوين الجمالي غير أننا نشير هنا إلى أن التكوين الجمالي للصورة ليس هدفا في حد ذاته بل مضمون الصورة هو الأساس، والتكوين هو عامل مساعد لإبراز المعنى أو الفكرة المصورة بواقعية وأمانة.

إن التكوين الجمالي هو إحساس وخيال يختار للصورة عناصر بصرية قوية تقود إلى إدراك معنى الصورة وهو حصيلة عدة عوامل ذاتية مثل الثقافة عموما والتذوق الفني والحس الجمالي والقدرة على اتخاذ قرارات حاسمة بالنسبة للاضاءة والزوايا .

خطوات اختيار المجال باستخدام اللون محددة مسبقا لتحقيق جمالية الالوان وتناسقها

١. اختر Color Range من قائمة Select فيظهر صندوق حوار Color Range يحتوي صندوق حوار على مناطق إظهار، تظهر إما الاختيار الذي أجرته أو الصورة التي تعمل عليها.

٢. اختر خيار مجال لوني من اللائحة المنسدلة Select لاحظ أن الخيار Out of

gamut تعمل فقط على الصور RGB.

٣. لإظهار الاختيار في نافذة الصورة اختر أحد الخيارات

التالية من اللائحة المنسدلة Selection Preview :

**None** : لا يظهر أي إظهار في نافذة الصورة.

**Grayscale** : يظهر الاختيار كما لو أنه سيظهر في قناة

رمادية.

**Black matte**: يظهر الاختيار في لون مقابل لخلفية



سوداء.

**White matte**: يظهر الاختيار في لون مقابل لخلفية بيضاء.

**Quick mask**: يظهر الاختيار باستخدام التحديدات الحالية للقناع السريع.

٤. عدل مجال الألوان باستخدام منزلة Fuzziness.

### اختيار نمط التعديل أو الرسم

تستطيع تحديد أي من Pixels ستتأثر بأداة الرسم أو التعديل باختيار خيار من

اللائحة المنسدلة للأنماط في لوحة خيارات الأداة:



- **نمط Normal**: يلون كل بكسل ليحوه إلى لون

النتاج.

- **نمط Dissolve**: يلون كل بكسل بلون الناتج واللون الناتج هو تحويل عشوائي

للبكسلات أما إلى اللون الأساسي أو إلى اللون المضاف حسب شفافية موقع أي بكسل.

- **نمط Behind**: يلون كل بكسل ليحوه إلى لون الناتج ويعمل هذا النمط فقط في

الطبقات التي تحتوي على شفافية عندما ترسم يبدو كما لو أنك ترسم خلف المناطق

الشفافة.

- **نمط Multiply**: ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويزيد اللون الأساسي

باللون المضاف اللون الناتج هو دائماً لون أغمق زيادة اللون الأسود إلى اللون الأصلي

ينتج اللون الأسود. زيادة اللون الأبيض إلى اللون الأصلي لا يؤثر على اللون. عندما تلون

بلون مختلف على الأسود والأبيض فإن ضربات الفرشاة الناجحة بأداة التلوين تنتج ألواناً

غامقة.

- **نمط Screen**: ينظر إلى معلومات اللون في كل قناة ويعطي الناتج العكسي لزيادة

اللون ويكون اللون الناتج دائماً هو لون أكشف. إضافة اللون الأسود إلى اللون يبقي اللون

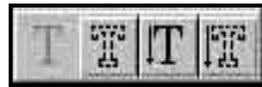
دون تغيير. إضافة اللون الأبيض يعطي اللون الأبيض.

- **نمط Overlay:** يقوم بعمل Screen أو Multiply على الألوان بحسب اللون الأساسي، لا يستبدل اللون الأساسي بل يمتزج مع اللون المضاف ليعكس إضاءة أو دكنة اللون الأساسي.
- **نمط Softlight:** يقوم بتكشيف أو تعتيم الألوان بالاعتماد على اللون المضاف. فإذا كان اللون المضاف (مصدر الضوء) اكشف من ٥٠% من الرمادي تظهر الصورة أكشف كما لو أنه قد تم تطبيق Dodge عليها، أما إذا كان اللون المضاف أغمق من ٥٠% من الرمادي فالصورة تعتم كما وكأنه قد تم تعتيما بأداة Burn. التلوين بالأسود والأبيض ينتج مناطق غامقة وكاشفة، ولا يعطي لوناً أبيضاً أو أسود صافياً.
- **نمط Hard light:** يقوم بعمل Screen أو Multiply على الألوان بحسب اللون المضاف. إذا كان اللون المضاف اكشف من ٥٠% من الرمادي تظهر الصورة أكشف كما وكأنه قد تم تكشيفها بنمط Screen هذه الطريقة جيدة من أجل إضافة إضاءة للصورة، أما إذا كان اللون المضاف أغمق من ٥٠% من الرمادي فتظهر الصورة أكثر دكنة كما لو أنه قد تم تعتيما بنمط Multiply هذه الطريقة جيدة من أجل إضافة ظلال للصورة. الرسم بالأسود أو الأبيض الصافي ينتج أسود أو أبيض صافيين.
- **نمط Color Dodge:** يعدل ألوان كل قناة بتكشيف اللون الأساسي ليعكس لون المزج.
- **نمط Color Burn:** يعدل ألوان كل قناة بتغميق اللون الأساسي ليعكس لون المزج.
- **نمط Darken:** يقوم بالنظر في معلومات اللون في كل قناة وانتقاء اللون الأكشف بين اللون الأساسي واللون المضاف وجعله اللون الناتج. Pixels من الأغمق من اللون المضاف تستبدل و Pixels الأكشف لا تستبدل.
- **نمط Lighten:** يقوم بالنظر في معلومات اللون في كل قناة وانتقاء اللون الأغمق بين اللون الأساسي واللون المضاف وجعله اللون الناتج. Pixels من الأكشف من اللون المضاف تستبدل و Pixels الأغمق لا تستبدل.

- **نمط Difference:** يقوم بالنظر في معلومات اللون في كل قناة ويقوم بطرح الألوان إما اللون الأساسي من المضاف أو المضاف من الأساسي، بالاعتماد على قيمة السطوع الأكبر التي تملكها إحداهما.
  - **نمط Hue:** يعطي نمط Hue اللون الناتج إضاءة (Luminance) وشفاء لون (Saturation) اللون الأساسي ولون (Hue) اللون المضاف.
  - **نمط Saturation:** يعطي نمط Saturation اللون الناتج لون (Hue) وإضاءة (Luminance) اللون الأساسي وشفاء لون (Saturation) اللون المضاف.
  - **نمط Color:** يعطي نمط Color اللون الناتج إضاءة (Luminance) اللون الأساسي ولون (Hue) وشفاء لون (Saturation) اللون المضاف، هذا يحافظ على مستويات اللون الرمادي في الصورة ويساعد على تلوين الصورة أحادية اللون وإعطاء تظليل للصورة الملونة.
  - **نمط Luminosity:** يعطي نمط Luminosity اللون الناتج لون (Hue) وشفاء لون (Saturation) اللون الأساسي، وإضاءة (Luminance) اللون المضاف. هذا النمط هو عكس نمط Color .
- تحديد معدل تلاشي التلوين (Fade) : تستطيع تحديد معدل تلاشي ضربات القلم وفرشاة البخ وفرشاة التلوين لتشابه ضربات الفرشاة الحقيقية.

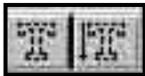
### استخدام النصوص:

يمكننا برنامج PhotoShop5.5 من إمكانية إضافة نصوص بشكل أفقي أو عمودي إلى الصورة. متيحاً لنا تحرير خصائص عديدة لذلك النص.

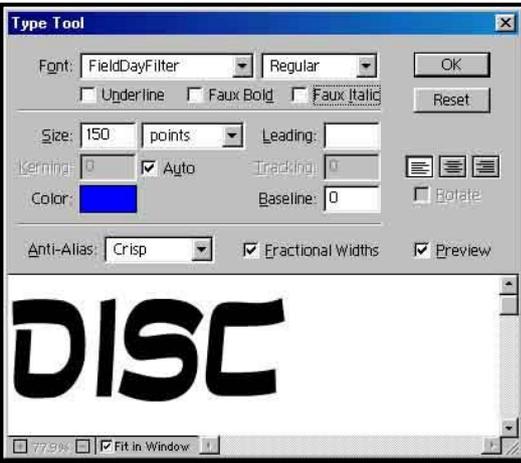


لإنشاء نص في الصورة نستخدم الأدوات التالية:

الأداة Type وأداة النصوص العمودي Vertical Type التي تولد نص ملون يتم تخزينه في طبقة نص جديدة إذ يمكننا تحرير النص عند الحاجة باستخدام تلك الطبقة.



الأداة حجاب النص Type Mask وأداة حجاب النص العمودي Vertical Type Mask التي تتيح لنا إنشاء إطارات تحديد لها شكل النص، إذ يظهر هذا النوع في الطبقة الفعالة مما يمكننا من تحريك أو نسخ أو ملء أو تشطيب هذا النص كأي تحديد عادي.



ولإدخال النص يكفي اختيار إحدى أدوات النص والنقر في مكان المناسب من الصورة فيظهر صندوق الحوار Type Tool متيحاً لنا كتابة النص وتحديد الخصائص المطلوبة فيه.

**Font:** اختيار نوعية الخط.

**Size:** اختيار حجم النص ونوع وحدة القياس.

**Kerning:** التحكم بالمسافة الفاصلة بين حرفين من النص.

**Leading:** تعيين المسافة بين الأسطر.

**Tracking:** التحكم بالمسافة الفاصلة بين أحرف كلمة ما من النص.

**Baseline:** تعيين قيمة إزاحة الخط الأساسي أي المسافة باتجاه الأعلى أو الأسفل بين أحرف النص والقاعدة الأساسية له.

**Alignment:** تنسيق النص أي التحكم بموقع النص.

**Anti-aliasing:** يمكننا هذا الخيار من توليد نص ذو حواف مصقولة وناعمة بالملء الجزئي لعنصرات حواف النص. وقد يؤدي استخدام هذا الخيار إلى إظهار النصوص ذات الحجم الصغير بشكل ضبابي.

**Rotation:** يستخدم لتدوير أحرف النص العمودي Vertical Type .

**Color:** التحكم بلون النص.

تقوم هذه الأداة بإنشاء تدرج بين لونين

**استخدام أداة التدرج Gradient Tool**

مختلفين بسحب الفأرة من نقطة ما هي نقطة البداية إلى نقطة أخرى هي نقطة النهاية وتحتوي على الأدوات التالية:



**التدرج الخطي:** تنشئ ظلال التدرج على طول خط مستقيم.

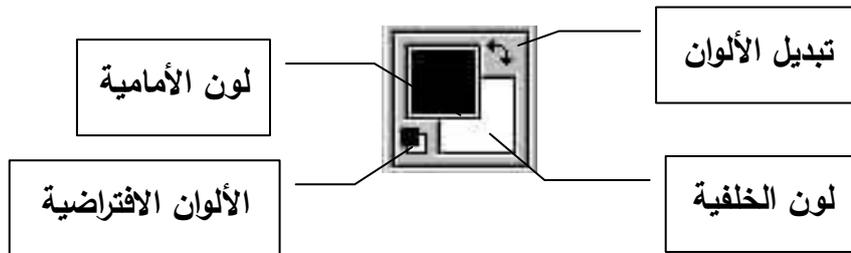
**التدرج الشعاعي:** تنشئ ظلال التدرج على شكل دائري.

التدرج الزاوي : تنشئ ظلال التدرج بحركة دورانية عكس اتجاه عقارب الساعة حول نقطة البداية.

التدرج الانعكاسي: تنشئ ظلال التدرج باستخدام تدرج متماثل على طرفي نقطة البداية. تدرج على شكل معين: تنشئ ظلال التدرج من نقطة البداية منتشرةً باتجاه الخارج على شكل معين.

استخدام أداة تكبير وتصغير Zoom بعد اختيار أداة التكبير نقر على المنطقة المراد تكبيرها فيتم تكبير الصورة إلى قياس يساوي النسبة المئوية التالية للمقياس الحالي وفي حال الوصول إلى أقصى نسبة تكبير يبدو مركز الأداة فارغاً. أما إذا تم اختيار أداة التكبير بالإضافة إلى مفتاح Alt فإن أداة التكبير تتحول إلى تصغير.

اختيار الألوان Selecting Color يستخدم Adobe PhotoShop لون الأمامية لرسم الاختيارات وتلوينها كما يستخدمه كلون ابتدائي للتلوين المتدرج، أما لون الخلفية فيستخدم عندما تلون وتمحي في الخلفية كما يستخدم كلون نهائي للتلوين المتدرج.



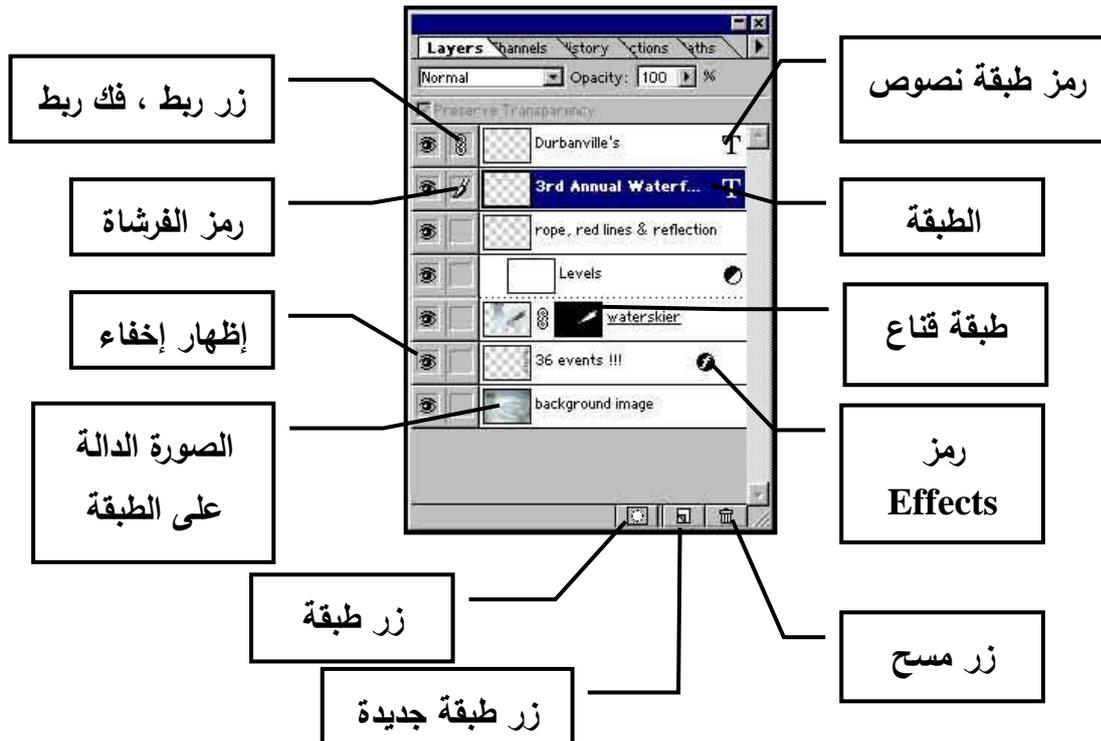
تتحدد بلاغة الصورة بما تتمتع به من مواصفات فنية وتعبيرية وجمالية، لهذا فإن معيار الحكم على بلاغتها يكمن في إيصال الفكرة أو الدلالة التي تشير إليها الصورة بالمضمون الظاهر والمستتر الذي تحتويه وبحسب الوظيفة التي يريد المصور أن تؤديها الصورة أو توصيلها للمشاهد، وما تحدثه هذه الصورة من ردة فعل سيكولوجية.

إن من ركائز بلاغة الصورة، الموضوع والزاوية والتكوين والوضوح، فالعمل الفني الذي يترقبه المشاهد يركز على أسس منطقية هي عملية جذب وانتباه، وقوف وتأمل، ثم الاستمتاع والذي يتوقف على خلفية المتأمل الثقافية والحضارية مع وجود مضمون بسيط غير معقد.

## الطبقات Layer

تتألف صورة PhotoShop من طبقة رسم أساسية تسمى الطبقة الخلفية Background ويتيح لنا البرنامج إمكانية إضافة طبقات أخرى للصورة، وهي عبارة عن صفحات شفافة مكدسة أعلى الخلفية فنستطيع أن ننظر من خلالها إلى طبقات مرئية أخرى. فالطبقات تمكننا من التعامل مع الصور ضمن مستويات متميزة وأكثر وضوحاً وذلك لأننا نستطيع معالجة أي عنصر من عناصر طبقة ما دون التأثير على الطبقات الأخرى إلا إذا تم دمج تلك الطبقات معاً. يجب أن نلاحظ أن الوثائق التي يتم إنشاؤها باستخدام الخيار Transparent في صندوق حوار New بدون خلفية.

## استخدام لوحة الطبقات Layers



**إظهار لوحة Layers :** اختر من قائمة Window ⇐ Show layers تعطي اللوحة Layers قائمة الطبقات ابتداء من الطبقة العليا في الصورة وانتهاءً بطبقة الخلفية. يظهر إلى يسار اسم كل طبقة موجز يظهر محتوى الطبقة، تكون الطبقة المضاءة في لوحة Layers هي الطبقة الفعالة أو الهدف، يظهر اسم الطبقة الفعالة في شريط عنوان الوثيقة وأي تعديل يؤثر فقط على هذه الطبقة. يسمح PhotoShop بإنشاء أي عدد من الطبقات في الوثيقة يكون لكل منها لا شفافية محددة ونمط خاص بها.

**مرشحات Artistic** تستخدم هذه المرشحات لإضافة مؤثرات خاصة على المشاريع التجارية أو لتوليد المؤثرات التقليدية أو الطبيعية .

**مرشحات Blur** تفيد هذه المرشحات في تنقيح الصور، و تحسين الصورة أو جزء محدد منها بتنعيم التحول بين العناصر المجاورة للحواف لتحديد الظلال فيها ، و يمكن استخدامه للإخفاء الجزئي لخلفية صورة ما .

**مرشحات Brush Strokes** تشابه هذه المرشحات في عملها تأثير مرشحات Artistic لكنها تستخدم فراشي و تشطيبات حبر مختلفة أيضا ..

**مرشحات Distort**

- **Diffuse Glow**: يستخدم هذا المرشح اللون الخلفي لتوليد توهج لكل عناصر الصورة ، وهو يعطي نتائج جيدة مع النصوص .

**مرشحات Noise** تضيف أو تزيل هذه المرشحات الضجيج أو العناصر ذات مستويات الألوان العشوائية ، مما يساعد في مزج التحديد مع العناصر المحيطة به ، ويمكن لهذه المرشحات إزالة المناطق المشوهة من الصورة .

**مرشحات Render** تستخدم هذه المرشحات لإنشاء الأشكال الثلاثية الأبعاد مثل الكرة و المكعب و الأسطوانة ، وتمثيل الانعكاسات الضوئية عنها ، وتتيح أيضا معالجة الأجسام في الفراغ الثلاثي .

• **3D مرشحات Sharpen** يقوم هذا النوع بتركيز الصور الضبابية عن طريق زيادة كثافة العناصر المتجاورة ، وبالتالي تستخدم عامة في المراحل النهائية لتصحيح الألوان .

**مرشحات Sketch** عادة ما تضيف هذه المرشحات توصيف نسيجي لتوليد المؤثرات الثلاثية الأبعاد ، و تفيد أيضا في إنشاء رسومات تظهر وكأنها مرسومة باليد، و تستخدم أنواع عدة من هذه المرشحات كل من اللون الأمامي و الخلفي أثناء عملها .

**مرشحات Stylize** تنتج هذه المرشحات مؤثرات إنطباعية بإضافة خطوط ملونة حول حواف الصورة ، أو رمادية للصور الغير ملونة .

#### الاستنتاجات:

- 1- برنامج الفوتوشوب بيئة متكاملة ابداعية لاجراج المطبوعات على وفق معايير الجودة العالمية .
- 2- يعمل البرنامج على اختصار مراحل كثيرة من العمل المضني و الشاق في عمل المطبوعات .
- 3- يمكن ان يعمل فرد واحد على انشاء مطبوع بكل كفاءة من خلال احتراف الفوتوشوب .
- 4- انتشار استخدام البيئات الافتراضية في العمل الفني و الصحفي و الطباعي .
- 5- يفيد البحث العاملين في مجال التصميم والإخراج الرقمي للمطبوعات بالطرق التقنية الحديثة التي تفتح افاقاً جديدة للتصميم الطباعي من خلال استخدام الفوتوشوب.

#### المقترحات:

- 1- اجراء بحوث و دراسات مكملة لتعرف فاعلية استخدام برنامج الفوتوشوب في التصميم الفني و الجمالي لمواقع الويب .
- 2- اجراء بحوث و دراسات مكملة لتعرف فاعلية استخدام برنامج الفوتوشوب في التصميم الفني و الجمالي للمجلات الالكترونية في البيئات الافتراضية .
- 3- استخدام برنامج الفوتوشوب في الفن الرقمي الحديث من خلال رسم اللوحات الزيتية الافتراضية .

#### المصادر العربية

- 1- أبو بكر، محمود الهوش (١٩٨٩) • "صناعة النشر الإلكتروني ومستقبل الكلمة المطبوعة" الناشر العربي،
- 2- ادوارد لوسى سميث (١٩٩٧) : الحركات الفنية منذ ١٩٤٥، المجلس الاعلى للثقافة.
- 3- كارتر سميث دي (٢٠٠٤) اساسيات الفوتوشوب ، ترجمة عادل محمد ، سورية.
- 4- محسن عطية (٢٠٠٠) : القيم الجمالية في الفنون التشكيلية ، دار الفكر العربى.

٥- نيكولاس رزبرج (٢٠٠٢): توجهات مابعد الحداثة ، المجلس الاعلى للثقافة.

### المراجع الأجنبية

- .6- Duane and Sarah preble: Art forms , Harper&Row newyork,1985-  
7- .http://tealacsuhayworld.edu/coppstreyainstallation- .  
.8- http://www. Media Art Net Overview of Media Art Perception.htm- .  
9- http://www. Guggenheim Museum - Past Exhibitions - The Worlds of Nam June .Paik.htm  
ASLIB 10- Electronic Publishing and the Information profession ز John Gurnsey .  
.proceedings, Vol 38, No 10, 1986