



- مراحل إعداد المشروع.
   ه لماذا برنامج (GIMP).
   ه تشغيل برنامج (GIMP).
- 🛶 الكونات الرئيسة لواجهة البرنامج

9

2



## > متطلبات التدريب

(GIMP) القرص المرفق مع كتاب الطالب والمتضمن برنامج (GIMP).

## مقدمة التدريب

<

بعد أن تعرفنا على الوسائط المتعددة ومكوناتها ومراحل إنتاجها ودورها في إيصال المعلومة بشكل أسرع وأوضح وعلى دورها في إضفاء المتعة والتشويق على المحتوى المعروض، سنقوم بإنتاج تطبيق وسائط متعددة باستخدام مجموعة من البرمجيات مفتوحة المصدر لتحرير الصور والصوتيات ومقاطع الفيديو. وذلك من خلال تنفيذ مشروع يجمع بينها ويحقق هدف توعوي وهام يخدم المجتمع .

وفي هذا التدريب سنستعرض إن شاء الله بشيء من التفصيل مراحل تنفيذ هذا المشروع، ثم سنتعرف على برنامج (GIMP) وهو أحد البرمجيات مفتو<mark>حة</mark> المصدر الذي سنستخدمه في تحرير الصور.

## خطوات التدريب

#### التعرف على مراحل إعداد المشروع

#### أ- مرحلة التحليل والإعداد (التخطيط):

في هذه المرحلة نقوم بتحديد ما يلي:

الهدف من المشروع: وهو إنتاج تطبيق وسائط متعددة يهـدف إلى تبصيـر جميع فئات المجتمع بأهمية الممتلكات العامة وضرورة المحافظة لاسيما وأنها واجب ديني ووطني وخلق إسـلامي وثقافة مجتمعية لابد من تحقيقها. وللتعرف أكثر على هذا المشروع يمكن زيارة مـوقع جامعة الملك سعـود حملة (تراها أمانة) زيارة مـوقع جامعة الملك سعـود حملة (تراها أمانة)

		-		للكاتنا غالية	1. A 001	تراها أه
هزية	<b>میں س</b> ح		لعراتما	لسكان فعالي كرمان	84960	ملةوبيا
		Ì.		eto ota	(المراجعاتهما	460 6006-
1		St			Fuce	

الشكل ٢-١-١ : موقع جامعة الملك سعود حملة ( تراها أمانة )

E1 G .....

عنوان المشروع: (المحافظة على المتلكات العامة).

🕜 الفئة المستهدفة: المجتمع.

المتطلبات:

- و متطلبات مادية : جهاز حاسب آلي، لاقط صوتي (Microphone) ، سماعات.
- و متطلبات برمجية: برنامج تحرير الصور (GIMP) ، برنامج تحرير الصوت (Audacity) ، برنامج انتاج المتاج المت المتاج المت المتاج المت
  - عور ومؤثرات صوتية ومقاطع مرئية تخدم الموضوع.
  - الخطة الزمنية: سيتطلب إنتاج المشروع (١١) تدريباً عمليا مقسماً كالتالي:

البرنامج المستخدم	الموضوعات	التدريب
GIMP	<ul> <li>تصميم واجهة المشروع.</li> <li>تصميم صورة الهدف من المشروع.</li> <li>إضافة مؤثرات مرئية على الصور.</li> <li>دمج الصور.</li> </ul>	التدريب الثاني التدريب الثالث التدريب الرابع
Audacity	<ul> <li>إضافة ملف صوتي وتحريره.</li> <li>إضافة ملف صوتي وتحريره.</li> <li>إضافة ملف موتي وتحريره.</li> </ul>	التدريب الخامس التدريب السادس
1.5	<ul> <li>بدء العمل على برنامج (Movie Maker).</li> <li>إدراج الصور والنصوص.</li> </ul>	التدريب السابع التدريب الثامن
Movie Maker	<ul> <li>إضافة المؤثرات على الصور.</li> <li>التعامل مع المقاطع المرئية.</li> <li>التعامل مع الصوت.</li> </ul>	التدريب التاسع التدريب العاشر التدريب الحادي عشر
	<ul> <li>تقييم ونشر المشروع.</li> </ul>	التدريب الثانى عشر

#### ب مرحلة التصميم وكتابة السيناريو:

- مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة) سيحتوي على :
- واجهة المشروع وتتضمن صورة تعبر عن الممتلكات العامة وعنوان المشروع مع إضافة مؤثر صوتي عليها وسيستمر عرض هذه الصور لمدة (١٠ ثواني).

Summer Ex

الوسائط المتعددة الكيبيا ول

- بعدها ننتقل بتأثير جذاب الى الصورة الثانية والتي تمثل الهدف من المشروع وتظهر عليها عبارة الهدف مع تأثير مناسب لدخول النص وصوت مستمر من الصورة السابقة، وسيستمر عرض هذه الصورة مع تأثيراتها لمدة (٢٠ ثانية).
- بعد ذلك ستظهر مجموعة من الصور نطبق عليها مؤثرات مختلفة يفصل بينها تأثيرات انتقالية مع إضافة تعليق صوتي مصاحب لها وسيستغرق عرض هذه الصور دقيقة واحدة.
  - دئي.
  - وسنختم المشروع بظهور صورة تحوي أسماء منفذي المشروع وتستمر لمدة (١٠ ثواني).

#### ج\_مرحلة التنفيذ والإنتاج:

- في هذه المرحلة سنقوم بالتالي:
- الصور وإعداد المؤثرات الصوتية الغير متوفرة والتي يتطلبها المشروع وذلك باستخدام برنامج تحرير الصور (GIMP) وبرنامج تحرير الصوت (Audacity).
  - نتفيذ السيناريو باستخدام برنامج إعداد وتحرير المقاطع المرئية (Movie Maker ).

#### د ـ مرحلة التجريب والتطوير :

وفي هذه المرحلة سنقوم بتجريب المشروع والتأكد من تحقيقه للأهداف المطلوبة وخلوه من الأخطاء اللغوية والعلمية، ومناسبة التأثيرات ومدتها الزمنية.

#### ه .. مرحلة النشر والتوزيع :

وفي هذه المرحة يتم تصدير المشروع حتى نتمكن بعد ذلك من الاستفادة منه سواء بإخراجه على قرص مدمج أو نشره

على شبكة الإنترنت.

التعرف على برنامج GIMP

هو برنامج لمعالجة الرسوميات و الصور الإلكترونية، وهو اختصار له: (General Image Manipulation Program) و يتميز البرنامج بالمميزات التالية:

- برنامج احترافي مجاني بالكامل ومفتوح المصدر.
  - الغة العربية.
- امكانية تحسين مظهر الصور، والتعديل على الألوان، وإزالة المكونات غير المرغوب بها.







ندريبات الوحدة الثانية: د المكانية تجميع عدة صور مع بعضها البعض. إمكانية تقليل حجم الصورة. (GIF) إمكانية رسم الشعارات و إنشاء صور متحركة بهيئة (GIF). (gif)، (jpeg)، (mng)، (pcx)، (pdf)، (png)، (psd)، (svg)، (jpeg)، (mng)، (pcx)، (pdf)، (png)، (psd)) ، (tiff)، (tga)، (xpm)، (bmp) وغيرها، سواء من حيث إمكانية الفتح أو الحفظ أو التحويل. تشغيل البرنامج والتعرف على مكوناته الرئيسة Littla لتشغيل برنامج (GIMP)، اذهب لقائمة ابدأ واختار البرنامج بالنقر عليه أتأكد من وجود البرنامج على جهاز الحاسب أو أقوم بتنصيبه من القرص الضوثي المرفق مع الكتاب بالنقر فتظهر لى نافذة البرنامج كما في الشكل (٢-١-٢) وتتكون من : على ( gimp-2.8.10-setup 🔂 ) الموجود في ۱۰۰ شريط القوائم المنسدلة. مجلد (الوسائط المتعددة). (٢) منطقة العمل. - صندوق الأدوات. (7) خصائص الأدوات (لعرض خصائص كل أداة). عند اختفاء أحدى النوافذ يمكن بإعادة (1) عرضها من قائمة نوافذ. الطبقات. (0) <mark>مثال :</mark> لإعادة عـرض نافذة طبقات أداة التراجع. (1) قائمة (نوافذ) > (الحوارات القابلة للترصيف)>(طبقات). 📢 الفرش. 0 Y ٤ شكل ٢-١-٢ : واجهة البرنامج

	تمريسنات		
<u>وثقه في الجدول التالي :</u>	لروع من المشاريع المعروضة في نهاية الوحدة و الفئة المستهدفة	عة من زملائك مش	اختر مع مجموع عنوان المشروع
			الهدف من المشروع
	المهام		فريق العمل
		.)	
	~		
		۲. ۲.	20
5.1.115.11	الخطة الزمنية	-	
المدة الرمنية	الحطوات	0	المرحلة ١
			Y
			۲
			1
	e		1
			Y
			٢





## متطلبات التدريب

القرص المرفق مع كتاب الطالب.
 ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.

## > مقدمة التدريب

في التدريب السابق قمنا بتحديد مراحل تصميم مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة) وتعرفنا على برنامج (GIMP) الذي سنستخدمه في تصميم الصور التي يتطلبها مشروعنا.

وفي هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى بتصميم واجهة المشروع وهي عبارة عن خلفية ندرج عليها صوراً ونصاً يمثل عنوان المشروع.





n

أقوم بإدراج صورة لمشروعي من مجلد الصور في مجلد وحدة الوسائط المتعددة الموجود في القرص المرفق ولتكن (ممتلكات ١) أو أي صورة مناسبة على جهازي وذلك بالنقر على (افتح كطبقات) من قائمة (ملف) كما في الشكل (٢-٢-٤).

تدريبات الوحدة الثانية:

الشكل (٢-٢-٢).





من قائمة ملف : الأمر (فتح): يفتح صورة في ملف جديد.

الأمر (فتع كطبقات) يفتع الصورة في الملف المفتوح ويمكن من خلاله إدراج أكثر من صورة في نفس الملف. الوسائط المتعددة ، الت<mark>دريب الأع</mark>ر

- تظهر الصورة التي قمت بإدراجها كما في الشكل (٢-٢-٥) والاحظ ماذا حدث في نافذة الطبقات.
- عند إضافة أي مكون سيتم إضافته في طبقة منفصلة وهي ميزة مهمة في البرنامج تسهل لنا التعامل معه بشكل منفصل عن بقية المكونات.
- أقوم بتصغير مقاس الصورة وذلك بالضغط على الأدوات الأدوات (تحجيم) ( 📷 ) من صندوق الأدوات فتظهر نافذة كما في الشكل (٢-٢-٦) وألاحظ ظهور شبكة على الصورة.
- أغير في مقاس الصورة بتغيير القياسات في العرض والارتفاع أو بالضغط على زر الفأرة اليسار مع التحريك حتى أصل إلى المقاس المطلوب و أنقر على الأمر (حجم).
- ولتحريك الصورة إلى المكان المناسب أنثاء التحجيم أضع المؤشر في الدائرة منتصف الصورة وأحركها. كـما يمكـن تحريك الصـور بالـنقـر على الأداة ( )وتحريكها إلى المكان المناسب. وتكون النتيجة كما في الشكل (٢-٢-٢).







الشكل ٢-٢-٢ : تحريك الصورة

29

G.

أكرر الخطوات من (٤ الى٧) لإدراج صورة (ممتلكات٢) لمنطقة العمل من مجلد صور وحدة الوسائط المتعددة الموجودة في القرص المرفق فتصبح النتيجة كما في الشكل (٢-٢-٨).



السُكل ٢-٢-٨ : إضافة صورة أخرى وتحجيمها



ولحذف إحدى الطبقات أضع المؤشر على عنوان الطبقة في ناهذة الطيقا<mark>ت ثم بالتق</mark>ر على زر الفأرة اليمين تظهر قائمة أختار منها (احدف الطبقة). ولإخفاء طبقة أو اظهارها لضغط على الأداة ( 🐵 ) ولربط طبقتين أو أكثر نضغط على الأداة ( 🐐) واستخدم الأداة ( 🥠 ) للتراجع عن الخطوات التي قمت بها مع ملاحظة أنه سيتم حذف جميع الخطوات التي تراجعت عنها بمجرد عمل إجراء جديد.

تحديد وتلوين

(1)

۲

- أضيف طبقة جديدة وذلك من الأمر (طبقة جديدة) في قائمة (طبقة)، ثم أختار أداة (تحديد المستطيل) ( 🧾 ) من صندوق الأدوات وأحدد مستطيل كما يظهر في الشكل (٢-٢-٩).
- أستطيع التحكم في حجم التحديد من خلال المربعات التي تظهر على زوايا التحديد.



الشكل ٢-٢-٩ : إضافة تحديد على طبقة جديدة

الوسائط المتعددة ، الحبيطة نرو

ولتلوين هذا التحديد أختار أداة (الملء بالدلو) ( ( ) ثم أنقر على أداة تحديد اللون ( ) وأختار اللون المناسب وأملأ التحديد باللون الذي اخترته كما هو موضح في الشكل (۲-۲-۲).

(\*

()



الشكل ٢-٢-١٠ : تلوين التحديد

### إضافة نص وتنسيقه

- لكتابة عنوان المشروع اختار أداة النصوص ( ) من نافذة صندوق الأدوات. وأنتقل إلى المكان الذي أريد الكتابة فيه وأنقر في منطقة العمل وابدأ بكتابة عنوان المشروع ( المحافظة على الممتلكات العامة ). مع ملاحظة تغيير لون الخط من نافذة خصائص النص كما في الشكل (٢-٢-١١). ولفتح نافذة الخصائص الخاصة بأداة النصوص أنقر نقرتين على الأداة.
- أقوم بعمل التنسيقات اللازمة على النص من تكبير وتغيير الخط وأيضاً تحريك النص للمكان المناسب وذلك باختيار أداة التحريك مع ملاحظة تحريك المؤشر على النص حتي يتغير شكله إلى شكل (سهم أبيض رباعي) وبعدها أضغط على زر الفأرة اليسار مع التحريك إلى المكان المناسب.



الشكل ٢-٢-١١ : إدراج نص

#### دريبات الوحدة الثانية:

ما حفظ العمل (الصورة)

بهذا أكون انتهيت من تصميم عنوان المشروع. ولحفظ العمل بشكل نهائي استخدام الأمر (Export As) من قائمة (ملف) كما في الشكل (٢- ٢- ١٢)، وهنا يتم الحفظ بصيغة (JPG) أو (PNG) أو (GIF) أو أي صيغة أخرى متوفرة وعندها نستطيع فتح الصورة باستخدام برامج أخرى مع عدم إمكانية التعديل عليها.

ولحفظ العمل بجميع تفاصيله والعودة له لاستكمال العمل، استخدام الأمر (احفظ) من قائمة (ملف)، وسيتم الحفظ بصيغة (XCF)، وعندها لن يستطيع أي برنامج آخر غير برنامج (GIMP) فتح الصورة.

جديدة... Ctrl+N Ph أنشئ Ctri+O افتح... 520 Ctrl+Alt+O (B), افتح كطبقات... افتح وكانا... ٠ افتح الجديث Ctrl+S احفظ 🕞 احفظ بالييم... Shift+Ctrl+S احفظ يُسخة... اييترجع 🎑 يومس عنوان المشروع.pg Shift+Ctrl+E Export As ... أنشئ قالبا... Page Setup Ctrl+P وباعة... 📇 الغصائص Ctrl+W X Close View أغلق الكل 🕷 Shift+Ctrl+W Ctrl+Q اغرع 🕼 الشكا ١٢ : حفظ وتصدير العمل ال حظة أقوم بحفظ الصور التي أصممها في مجلد باسم (مجلد المصادر) أنشئه على ذاكرتي المتقلة س أستخدمها كمصادر عند العمل على إنتاج

Bue 1

ينظور

21 je

المشروع

يون









- والفلة تأثير على الصور باستخدام المرشحات.
  - وضافة تأثير على الصور باستخدام الفرش.

ا التدرب

🛶 إخفاء جزء غير مرغوب فيه من الصورة.

()

#### تدريبات الوحدة الثانية:

# متطلبات التدريب

القرص المرفق مع كتاب الطالب.
ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.

## مقدمة التدريب

في التدريب السابق قمنا بتصميم صورة واجهة مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة) وذلك بإضافة صور ونص، وأيضًا كيفية حفظ العمل والفرق بين الأمر (احفظ) والأمر (Export) .

وية هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى إضافة مؤثرات مرئية على الصور لأهميتها في تحسين مظهر الصور سواء باستخدام المرشحات أو الفرش. وأيضا سنتعلم إزالة الأجزاء غير المرغوب فيها أو تكرار <mark>جزء م</mark>ن الصورة.

# خطوات التدريب

إضافة تأثير على الصور باستخدام المرشحات

- أقوم بإدراج صورة من مجلد الصور في مجلد وحدة الوسائط المتعددة الموجود في القرص المرفق باسم (خلفية الهدف).
- أقوم بتحديد جزء من الصورة باختيار آداه التحديد المستطيل ( []] ) كما يظهر في الشكل (٢-٣-١).



شكل ٢-٣-١ : تحديد جزء من صورة

الشيف تأثير على الجزء المحدد وذلك من قائمة (مرشحات) > (تمويه) > (غشاوة غوسية) كما في الشكل (٢-٢-٢). الشكل (٢-٢-٢). الشكل (٢-٢-٢). الشكل (٢-٢-٢). الشكل (٢-٢-٢) أستطيع من الشكل (٢-٢-٢). الشكل (٢-٢-٢) أستطيع من الشكل (٢-٢-٢) أستطيع من التهايي المنابع المنابع المنابع المن التهايي المنابع المنابع المنابع المنابع المن التهايي المنابع اللمنابع المنابع المنابع المنابع المن			
<ul> <li> <ul> <li></li></ul></li></ul>	میاعد براد دریدان		أضيف تأثير على الجزء المحدد وذلك من قائمة
مرکز سری بر روی بر رو	Chi+r درز الخير کې Shift+Ctrl+F أجد إظهار الأخير کې		(مرشحات) > (تمويه) > (غشاوة غوسية) كما في
التكل (۲-۲-۲). التكل (۲-۲). التكل (۲-۲). ال	صقر كل العريثيحات 🎧		
	ا تعریه د تحسین	Tileable Blur	الشكل (٢-٣-٢).
ن من	تحريل	يكملة	
به ب	< <u>غير</u> ؛ وظل خ غيرة	يتنارد الحركة إيتارة غرسية	
ن به تونی به تونی ت	الكشاف الحافة	<u>چ</u> ئارة	
	NE F		and the second s
$ \frac{2}{2} $ $ $	ا قىي ئەللە		
$\frac{2}{2}$	فريطة ا		
به منهای منها	ا تعسیر		
به ب	وكل مرك		
ر المعرفة بعد المعلوة بعلوة	الله إلى شهار		
تكل ٢-٣-٢ : قائمة مرشحات تظهر نافذة كما في الشكل (٢-٣-٢) أستطيع من خلالها تحديد نسبة الفشاوة ثم أنقر على (نم). لا تعريف التقبية الفشاوة ثم أنقر على (نم). لا تعريف التقبية المورة الهدف كما في الشكل تكل ٢-٣-٢ : تحديد نسبة الفشاوة مجدون المتعبية النهائية لصورة الهدف كما في الشكل بردما أقوم بحفظ الصورة في (مجد المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدا المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدا	Python-Fu ≯		
تظهر ناهذ کما $_{k}$ الشکل (۲-۲-۳) أستطيع من خلاله تحديد نسية النشار (۲-۲-۳) أستطيع من خلاله تحديد نسية النشاوة ثم أنقر على (نم)		r v (< a	Gel Gel
تظهر نافذه كما في الشكل (۲-۳-۳) أستطيم نا         نظرتها تحديد نسبة النشاؤه ثم أنقر على (نم).         نقرتها تحديد نسبة النشاؤه ثم أنقر على (نم).         نقرتها تحديد نسبة النشاؤة تحديد ألفت في النقرة أنقر المحديد النقرة.         نقرتها تحديد نسبة النشاؤة تحديد ألفت في النقرة.         نقرتها تحديد النقرة.         نافر.			
وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (۲-۲-٤) بعدها أقوم بحفظ الصورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتفلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to). الأمر (export to) شكل ۲-۳-٤ : صررة الهدف النهائية		and the second	1
المصادر) على ذاكرتي المتنقلة بشكل نهائي باستخدام (٢-٢-٤) بعدها القوم بحفظ الصورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتنقلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to). الأمر (export to) شكل ٢-٣-٤ : صورة الهدف النهائية	مرية بيدارد بي المعارة بي المعارة تحديد نسبة الغشاوة	فیکل ۲-۲-۲	جلول ا
المصادر) على ذاكرتي المتفلة بشكل نهائي باستخدام (export to). (export to) الأمر (export to) شكل ۲-۳-۱ : صورة الهدف النهائية	مرة مدارة بلغ بلغ بلغ بلغ بلغ بلغ بلغ بلغ	المالي       المالي       المالي       المالي       المالي       المالي       المالي       المالي	و النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل
الأمر (export to). شكل ٢-٣-٤ : صورة الهدف النهائية	مية مدارة بي بي تحديد نسبة الغشاوة	نیکل ۲-۲-۲ ۲-۲-۲ نیکل	وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (٢-٢-٢) بعـدها أقـوم بحفظ الصورة في (مجلد
شكل ٢-٣-٤ : صورة الهدف النهائية	مية نشدر ب ب ب ب ب ب ب ب ب ب ب ب ب	در المراجع در المراحج در المراجع در المراحع در المراحع الماع المراحع در المراحع  در المراحع  در المراحع  در المم در المراحع  در المراحع  در المم در الممع  در المممع  در المممع  در المممع  در الممع  در	وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (۲-۲-٤) بعدها أقوم بحفظ الصورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدام
شكل ٢-٣- ٤: صورة الهدف النهائية	مية نفدره بي مية نفدره بي مية بي مية مية بي مية بي مية مية بي مية مية بي مية مية مية مية مية مية مية مية مية مية	المالية       المالية       المالية       المالية       المالية       المالية       المالية	وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (٢-٢-٢) بعدها أقـوم بحفظ الصورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to).
شكل ٢-٣-٤ : صورة الهدف النهائية	مية بندرة عربة بندرة عديد نسبة الغشاوة	د مد تعدید د معدید د معدید معدید م م م د معدید م م م م م م م م م م م م م	وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (۲-۲-2) بعدها أقوم بحفظ الصورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to).
شكل ٢-٣-٤ : صورة انهدف النهائية	مرد ندر المعادة عديد نسبة الغشارة	الالالالالالالالالالالالالالالالالالال	مراح من المعالية المورة الهدف كما في المكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في المكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في المكل معاد المورة في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتقلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to).
	می الدینی می الدینی		مراح مراح مراح مراح مراح مراح مراح مراح
the second secon	مية نشارة مية نشارة مية نشارة محيد نسبة الغشارة محيد الغشارة محيد الغالية	د ندر الم	مركون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل وتكون النتيجة النهائية لصورة الهدف كما في الشكل (مجد) بعدها أقوم بحفظ الصورة في (مجله المصادر) على ذاكرتي المتنقلة بشكل نهائي باستخدام الأمر (export to).
Guinness	مية نشارة بنام تعديد نسبة الغشارة مررة الهدف النهائية	المحافظ المحافظ محافظ المحافظ الم	معلوم معام المعام ا



- الإخفاء عبارة (نعمة فلنحافظ عليها..) أختار أداة (لاقط الألوان) ( ) ( ) لألتقط أقرب لون مناسب على الصور وألاحظ تغير مربع اللون الى اللون الذي قمت باختياره.
  - ثم استخدم (فرشاة التلوين) ( ) وانتقل للجزء الذي أريد إخفاءه وابدأ بتحريك الفأرة مع الضغط المستمر كما في الصورة (أ) في الشكل (٢-٣-٨).
  - ألاحظ أني سأحتاج لتغيير اللون ليتناسب مع لون الخلفية وذلك باستخدام أداة (لاقط اللون) مرة أخرى قبل إكمال عملية الإخفاء كما في الصورة (ب،ج) في الشكل (٢-٣-٨).
     أداة (التمويه والحرق) (]) أو أداة (الضباب) (أ) وذلك لدمج اللون فتظهر النتيجة كما في الصورة (د) في الشكل (٢-٣-٨).
  - مجلد أقوم بحفظ الصور التي صممتها في (مجلد (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتقلة حتى أستخدمها كمصادر عند العمل على انتاج المشروع.



الوسائط المتعددة ،

شكل ٢-٣- ٨ : إخفاء جزء من الصورة

ov











Q 4.30 التدريب الرابع: برنامج (GIMP ور) H التد تىن باست دمج صور باستخدام قناع الطبقات. -



#### متطلبات التدريب

📢 القرص المرفق مع كتاب الطالب.

🕥 - ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.

## > مقدمة التدريب

في التدريب السابق قمنا بتصميم مجموعة من الصور لمشروع (المحافظة على المتلكات العامة) وأضفنا تأثيرات على الصور باستخدام أدوات ومرشحات في البرنامج.

وية هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى بتصميم صورتين تخدم المشروع وسنتعلم كيف يمكننا دمج صورتين أو أكثر باستخدام التحديد الحر واستخدام قناع الطبقات.

# > خطوات المتدريب

أولا دمج صورتين باستخدام التحديد الحر أقوم بإدراج صورتين من مجلد الصور في مجلد وحدة الوسائط المتعدد في القرص المرفق، صورة (الماء) و صورة (قطرة ماء). وأقوم بتحجيم الصور بشكل مناسب كما يظهر في الشكل (٢-٤-١).







الشكل ٢-٤-٢ : استخدام اداة التحديد الحر

بعد الانتهاء من التحديد أقوم بنسخ الصورة المحددة وألصقها في طبقة جديدة وذلك بالنقر على أيقونة إضافة طبقة في يسار أسفل نافذة الطبقات أو بالنقر على زر الفأرة اليمين واختيار (إلى طبقة جديدة) فتظهر الصورة كما في الشكل(٢-٤-٣).



O

الشكل ٢-٤-٣ : لصق التحديد في طبقة جديدة

أقوم بإخفاء جميع الطبقات بالنقر على ( ( ) في منطقة الطبقات ماعد طبقة صورة (الماء) وطبقة (قطرة الماء المحددة) فتظهر النتيجة كما في الشكل (٢-٤-٤).

(1)

(1)



- أقوم بتغيير مقاس أو حجم قطرة الماء وأحركها إلى المكان المناسب ثم أنقر على الأداة (ثبت الطبقة الحرة) ( أنها ) الموجودة أسفل نافذة الطبقات كما في الشكل (٢-٤-٥).
- بهذا أكون انتهيت من تصميم الصورة وأقوم بتصديرها باستخدام الأمر (Export) إلى مجلد المصادر الخاص بالمشروع.



الشكل ٢-٤-٥ : تثبيت قطرة الماء



الشكل ٢-٤-٢ : إدراج ثلاث صور



الشكل ٢-٤-٢ : قائمة طبقة



الشكل ٢-٤-٢ : أضف قناع طبقة

G.

11

دمج الصور باستخدام قناع الطبقة

أدرج صورة من مجلد الصور في مجلد وحدة الوسائط المتعددة الموجودة في القرص المرفق ولتكن (حديقة عامة) باستخدام الأمر (فتح).

وأيضاً أدرج صورتين (قمامة حديقة) و(كشافة) باستخدام الأمر (فتح كطبقات) واحجمهما وأحركهما إلى مكان مناسب كما في الشكل(٢-٤-٢).

أرتب الطبقات بحيث تكون طبقة (الحديقة العامة) في الأعلى وذلك باستخدام الأسهم في منطقة الطبقات أو بالسحب والإقلات.

أضي<u>ف قنائمة من</u>ع طبقة من قائمة (طبقة) > (القناع) > (أضف قناع طبقة) كما في الشكل (٢-٤-٢).

ومنها تظهر لي النافذة كما في الشكل (٢-٤-٨) ومنها أحدد (أبيض عتامة كاملة) ثم أنقر على (أضف).

ألاحظ إضافة قناع الطبقة في نافذة الطبقات بجانب الصورة المصغرة كما في الشكل (٢-٤-٩). أنقر على هذا القناع لتحديده، ثم أختار الأداة (فرشاة التلوين) وممكن تغيير حجم الفرشاة من نافذة خصائص التلوين.

تدريبات الوحدة الثانية؛

المالكات -Ð 14 . 100.0 1 4 كتافة ومز

الشكل ٢-٤-٩ : قناع طبقة في نافذة الطبقات

الشكل ٢-٤-١٠ : دمج الصور بالقناع

٠ <u>١١</u>

أنتقل الى مكان صورة (قمامة حديقة) وأحرك الفرشاة فوقها فتظهر الصورة. وأكرر العملية على صورة (كشافة) فتظهر النتيجة كما في الشكل (٢-٤-١٠).

 $(\mathbf{v})$ 

على ذاكرتي المتنقلية حتى أستخدمها كمصادر عند العمل على انتاج المشروع.

أقوم بحفظ الصور التي صممتها في (مجلد المصادر)









# في هذا التدريب ستتعلم:

- •• ناذا برنامج (Audacity). •• تشغیل برنامج (Audacity).
- 🐠 المكونات الرئيسة لواجهة البرنامج.
  - 😽 إضافة ملف صوتي.
- ٩٠ تحرير الملف الصوتي (حذف-قص ولصق).
  - 🚺 حفظ الملف.


## متطلبات التدريب

(٢) ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.

القرص المرفق مع كتاب الطالب والمتضمن برنامج (Audacity).

۲) سماعات.

 $(\mathbf{1})$ 

## مقدمة التدريب

إن وجود الصوت في الوسائط المتعددة مطلب ضروري يضفي عليها المتعة والتشويق، وسنتعلم في هذا التدريب كيفية إضافة الصوت سواء كان من ملف جاهز تقوم بتحريره أو ملف صوت تقوم بتسجيله. لذلك سنستخدم برنامج (Audacity) الخاص بتحرير الصوتيات وذلك لتميزه بالمميزات التالية:

- برنامج مجاني بالكامل ومفتوح المصدر.
  - 🕥 🚽 يدعم اللغة العربية.
  - 🐨 🖌 سهولة التعامل معه.
  - امكانية التسجيل المباشر للصوت.
- و احترافیة (قص لصق دمج).
  - اضافة مؤثرات متنوعة على الصوت.
- ستيراد أصوات بصيغ مختلفة (MP3.MP2 ،WAV.FLAC ،OGG) وتصديرها بصيغ (WAV.OGG).

الوسائط المتعددة : التدر<mark>حت ال</mark>خا<mark>ب</mark> ر

دريند اللحرير"



بروط اللحكم فأالصونات

-----

خطوات التدريب

تشغيل البرنامج والتعرف على مكوناته الرئيسة

لتشغيل البرنامج أنقر على أيقونة ( Audacity في المؤونة ( Audacity في ) الموجودة في مجلد ( هو audacity-win-20.5 ) فتظهر لي نافذة البرنامج كما في الشكل (٢-٥-١) وتتكون من: ومن المكن إلغاء أو إعادة عرض أي شريط من أشرطة الأدوات وذلك من قائمة (عرض) > (Toolbars).

#### ا فتح ملف صوتي

- أقوم بفتح ملف صوتي بالنقر على الأمر (فتح) أو (استيراد) > (صوت) من قائمة (ملف) وأختار الملف الذي أريد إضافته وليكن ملف (ahat4) الموجود في مجلد الصوت في مجلد وحدة الوسائط المتعددة في القرص المرفق. فيظهر الملف كما في الشكل (٢-٥-٢). كما يمكن فتح الملف بسحبة مباشرة من المجلد وإفلاته في منطقة العمل.



الشكل ٢-٥-١ : واجهة البرنامج

الشكل ٢-٥-٢ : فتح ملف صوتي

ملاحظة الفرق بين الأمر (فتج) و الأمر (استيراد) > (صوت) من قائمة ملف : الأمر (فتح): يفتع صوت في ملف جديد. الأمر (استيراد) > (صوت) يفتع الصوت في الملف المفتوح. ويمكن من خلاله إدراج أكثر من صوت في نفس الملف.





#### حذف مقطع من الملف الصوتي

حيث أن هذا الصوت هو الذي سيظهر مصاحبا لعنوان المشروع وهدفه و لأن مدته أطول من الزمن المحدد لعرض الصور وهي (٣٠ثانية)، فسأقوم بحذف جزء من الصوت:

> أحدًد المقطع من الصوت الذي أريد حذفه وذلك باستخدام الأداة (I) حيث أنقر على بداية الجزء الذي أريد حذفه مع الضغط المستمر والتحريك الى نهاية الجزء كما في الشكل (٢-٥-٣). وألاحظ في أسفل الشكل زمن بداية اختيار الجزء وزمن نهاية الاختيار.

Xaaladi ♥ Ading gadig Singka	10 05 10-	Julian	Augerry .	and the	ulwiter	and the part
0	-0.5 -1.0	MM	, that he	in property	All the set	all and the start
-0-	10	, In Amil	Anest	trind hyp	int def	(MIN)
	-0.5 -1.0	Trans	y had	and the second	ALL UN	NAMES AND
معل الشورج إلوتر	• •	10.744		ندر را برد <del>و</del> در را برد و	भूत स्वयस्य स्वि	ijsk.

الشكل ٢-٥-٣ : تحديد جزء من الصوت

بعد ذلك اقوم بحذف الجزء المحدد باختيار الأمر (حذف) من قائمة تحرير، أو بالضغط على المفتاح (Delete) من لوحة المفاتيح. وأتأكد قبل عملية الحذف بأن الصوت تم ايقافه بالضغط على زر (توقف) وليس (توقف مؤقت) حتى يتم تطبيق الحذف .

قص مقطع ولصقه في الملق الصوتي	رابغ
أقوم بفتح ملف صوتي في البرنامج، وأحدَّد المقط الذي أريد أن أقصه من الملف كما في الشكل	0
.(±-0-Y)	

- نقر على قائمة (تحرير) > (remove audio or lable ) > (قص) أو بالنقر على أداة القص (٢ ) الموجودة في شريط التحرير.
- ۲) لاحظ اختفاء الجزء المحدد من الملف كما في الشكل ( ۲-٥-٥).



شكل ٢-٥-٥: قص جزء من الملف

(1)

وللصق المقطع المقصوص من الملف أضع المؤشر في المكان الذي أريد أن أضيف المقطع له ثم أختار من قائمة (تحرير) الأمر (لصق) أو باستخدام الأداة ( 🐴 ) فيظهر كما في الشكل (۲–۰–۲).

شكل ٢-٥-٦ : لصق المقطع المقصوص



من المهم سماع الجزء المراد قصه من المف للتأكد من أنه هو الجزء الصحيح وذلك بالنقر على زر التشغيل قبل إتمام عملية القص .

منف	عرض تحرير	Transport	مسارات
	جديد		
	فتح		19
	Recent Files		_
	إغلاق		
	حفظ المشروع		
	غظ المشروع باسم	<b>&gt;</b>	
	Save Compress	ed Copy of	Project
	فحص الارتياطات		
	Edit Metadata	6	
	استيراد		
	تعدير	100	
	ت <mark>صد</mark> ير الاختيار		
	<mark>تصد</mark> ير الغلامات		
	ددتصدیر هتد.		
	Export MIDL		
	تطبيق الملسلة		
	تحرير السلاسل		
	إعداد الصفحة		
	······		

الشكل ٢-٥-٢ : حفظ وتصدير العمل

ملاحظة معلومة : لحفظ جز ، مختار من ملف صوتي كملف

منفصل أقوم بتحديد الجـزء المـراد اقتصاصه من الملف ثم اختار الامر (تصدير الاختيار) من قائمة (ملف) واحفظه بالاسم الذي أريد .



حفظ الملف الصوتي

بعد الانتهاء من تحرير المقطع الصوتي الذي سيصاحب صورة عنوان المشروع، أقوم بحفظه باستخدام الأمر (تصدير) من قائمة (ملف) كما في الشكل (٢-٥-٧)، وذلك في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتنقلة حتى أستخدمه عند العمل على إنتاج المشروع. وهنا يتم الحفظ بصيغة (WAV) وعندها أستطيع تشغيل الصوت باستخدام برامج أخرى مع عدم إمكانية التعديل عليه. ولحفظ العمل بجميع تفاصيله والعودة له لاستكمال العمل، استخدام الأمر (حفظ المشروع باسم) من قائمة (ملف)، وسيتم الحفظ بصيغة (aup)، وعندها لن يستطيع أي برنامج آخر غير برنامج (Audacity) فتح الماف الصوتي.









تدريبات الوحدة الثانية:

- تصدره بصيغة (WAV).

من قائمة ملف نختار تصدير.

ملف	رات Transport عرض تحریر ا	تحليل تأثير إنتاج مسا	
	جديد	Ctrl+N	
	فتح	Ctrl+O	
	Recent Files	×.	
	إغلاق	Ctrl+W	
	حفظ المشروع	Ctrl+S	
	حفظ المشروع باسم		
	Save Compressed Copy of Proje	ect	
	فحص الارتباطات		
	Edit Metadata		
-	استیراد	Cä	
	Export Audio	Ctrl+Shift+E	
	Evport Selected Audio		
			10
		1	



(1)

#### تدريبات الوحدة الثانية:

# متطلبات التدريب

- 🚺 🚽 القرص المرفق مع كتاب الطالب.
- 💎 < ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.
- لاقط صوتي(microphone)، سماعات.

# مقدمة التدريب

(7)

في التدريب السابق تعرفنا على برنامج (Audacity) وحررنا من خلاله صوت يتناسب مع صورة العنوان والهدف. وفي هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى باستخدام البرنامج لتسجيل صوت ناطق على خلفية ثم سنقوم بدمجه مع الصوت الذي حررناه في التدريب السابق ليتم استخدامه في المشروع الثاء عرض الصور في برنامج (Movie Maker).

# خطوات التدريب

#### تسجيل صوت ناطق في برنامج Audacity

لتسجيل مقطع صوتي مباشرة من البرنامج أقوم بالنقر على زر التسجيل وأبدأ بالتحدث، كما في الشكل (٢-٦-١)، وعند الانتهاء انقر على زر الإيقاف.

نص مقترح للتسجيل من حملة (تراها أمانة): تشكو للمتلكات العامة وإن كانت جمادات من عبث العابثين الذين تناسوا أن هذه المتلكات جزء من مكتسباتنا جميعا بنيت بجهد وعرق أبناء هذا الوطن وكلفت حكومتنا الرشيدة الكثير، قلا بد أن نوقف هذه التصرفات غير المسؤولة. إن المحافظة على المتلكات العامة واجب ديني ووطني وخلق إسلامي رفيع وهي تنافة مجتمعية يجب تحقيقها. لذا علينا تكثيف برامع التوعية والتثقيف للحفاظ على المتلكات العامة وتنمية الشعور بالسؤولية الجماعية باعتبارها أمانة سنحاسب عليها.

00000	OF		0 	
	++-+	HI.		ter di
2 (p)			No. of Contraction	

شكل ٢-٦-١ : تسجيل صوت مباشرة باستخدام التسجيل

ثاقيا

# إدراج خلفية للتسجيل

- لإضافة خلفية للصوت الذي قمت بتسجيله أقوم بالتالي: من قائمة (ملف) أختار الأمر (استيراد) وأختار ملف (ahat6) الموجود في مجلد الصوت في مجلد الوسائط الموجود في القرص المرفق. وسيظهر الملف الصوتي في مسار أسفل مسار الصوت المسجل.
- ولخفض صوت الخلفية استخدم أداة مستوى الصوت الموجودة في الجانب الأيسر من مسار الملف كما في الشكل (٢-٦-٢).
- أقوم بتصدير الملف وحفظه باسم (التعليق الصوتي) في مجلد المصادر الخاص بي .

#### دمج الأصوات

- افتح ملف (ahat4) الذي صدرته في التدريب
   السابق، ثم أقوم باستيراد ملف (التعليق الصوتي)
   بالنقر على قائمة ملف ثم استيراده.
   ألاحظ أن الملف المدرج تم إدراجه في مسار جديد كما
   في الشكل (٢-٢-٢).
- ولدمج الصوتين أقوم بتحريك مقطع (التعليق الصوتي) باستخدام أداة (تحريك الوقت) لتحريك المقطع إلى نهاية (ahat4) الموجود في المسار العلوي كما في الشكل (٢-٦-٤).





شكل ٢-٦-٣: ظهور الملف المستورد في مسار جديد

ده میشود که مرکز اندرو مله		. بعد بابر با		تحرب	اداقال	-	
(II) ) (II) (III) (IIII) (III) (IIII) (III) (III	)4)6	) ))	H	747 1	01	P' 0	-
a	12	1	7 16 0	45 (5)		***	8.
-14 -49	1. 0-	-11-12 -1 i 2.0	3.0	• •\$ mp2	1/ Minorit - Quin	· · P ·	1070
	in principal Internation	I III					
ing a sign of a as Day brook y	inpreside Information			-	diidaaa merinte		-

شكل ٢-٦-٤ : تحريك المقطع تمهيدًا لنقله للمسار العلوي

VI G.....



- فم أقوم بسحبه وإفلاته في المسار العلوي كما في الشكل (٢-٦-٥).
- هنا سيتم سماع مقطع التعليق الصوتي بعد انتهاء مقطع (ahat4) وعند رغبتني في سماع التعليق الصوتي متداخلا مع نهاية مقطع (ahat4) لابد من أن يكون المقطعين في مسارين كما في الشكل من أن يكون المقطعين في مسارين كما في الشكل (۲-۲-۲).

#### استخدام تأثير ظهور وخفوت

حتى احصل على تداخل مناسب بين مقطعين بحيث ينخفض الصوت تدريجيا عند انتهاء المقطع الأول ويرتفع تدريجيا عند بدء المقطع الثاني أقوم بالتالي:

- (ahat4) أحدد الجزء الأخير من الملف الصوتي (ahat4) ثم أنقر على قائمة (تأثير) وأختار الأمر (ظهور).
- أحدد الجزء الأول من ملف (التعليق الصوتي) واختار تأثير (خفوت) من نفس القائمة فتطهر النتيجة كما في الشكل (٢-٦-٢).



شكل ٢-٦-٥: نقل مقطع الصوت المضاف لنفس المسار بالسحب والإفلات



11 2. and 13. and	41 7 10 15	0°	2	0 11
a ses an res ein tin tin	11.66 13.60	1308	1405	-1.45 44
NALE-RURAL DISC.	III	Hel		
		Hel		
	11	ALA		
	-testin			

شكل ٢-٦-٧: تطبيق تأثير الظهور والخفوت

- كما أستطيع إضافة تأثيرات أخرى على الجزء المحدد من الصوت وذلك من قائمة (تأثير) مثل إضافة صدى، تسريع الجزء المحدد، حذف الضجيج، عكس الصوت وغيرها من التأثيرات.
  - أحفظ الصوت في (مجلد المصادر) على ذاكرتي المتنقلة حتى أستخدمه عند العمل على انتاج المشروع.









# في هذا التدريب ستتعلم

- 🐼 تشغيل البرنامج.
- 🐽 التعرف على مكوناته الرئيسة .
- 😽 إدراج صور المشروع لعرض البرنامج.
  - مع حفظ العمل.
  - 😽 إدراج صور للشريط الزمني.

0



## متطلبات التدريب

- 🚺 🚽 القرص المرفق مع كتاب الطالب.
  - (۲) ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.

#### > مقدمة التدريب

في هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى بالعمل على برنامج إعداد وتحرير المقاطع المرئية (Movie Maker) لإنتاج تطبيق الوسائط المتعددة الخاص <mark>بمشروع (المحافظة</mark> على الممتلكات العامة) وذلك لأنه يتميز بالمميزات التالية:

- (Windows Live Movie Maker) برنامج مجاني من برامج نظام الويندوز. (Windows Live Movie Maker)
  - 🕥 🛛 برنامج يتمتع بواجهة سهلة وجذابة.
  - امكانية إضافة الصور والأصوات والمقاطع المرئية (الفيديو).
  - (AVI) ، (MPG) ، (WMV) ، (شكل : (WMV) ، (MPG) ) ، (AVI)
  - سيقبل صيغ متعددة للملفات الصوتية مثل : (WAV) ، (MP3) ، (MP2)
  - (TIF) ، (JPG) ، (GIF) ، (BMP) ، (BMP) ، (JPG) ، (JPG) ، (GIF) ، (BMP)
    - 😡 إمكانية إضافة انتقالات ومؤثرات جذابة على الصور.
    - مكانية دمج وتقسيم الأفلام وحذف المشاهد غير المرغوب فيها.
      - مكانية تقليل حجم ملفات الفيديو الكبيرة.

())



- شريط الأدوات: يحتوي على أيقونات لبعض الأوامر (7) التي نحتاج لها بشكل متكرر.
- شاشة المعاينة: وهي شاشة لمعاينة العمل أو () خيارات التأثيرات قبل تنفيذها .
- نافذة المهام (Movie Tasks): تحتوي على المهام (1) التي سأقوم بتنفيذها كما في الشكل (٢-٧-٢).
- 🐽 المهمة الأولى (Capture Video) : إضافة (فيديو، صور، صوت).
- 😗 المهمة الثانية (Edit Movie) : إضافة مؤثرات وانتقالات بين الصور.
- 🔂 المهمة الثالثة (Finish Movie) : حفظ ما تم انتاجه وإمكانية تصد إلى كاميرا الفيديو الرقمية.





### الشكل ٢-٧-١ : واجهة البرنامج

P	Movie Tasks	6
	Capture Video .1	$\odot$
	Import video	Constant Provide State
	Import pictures	
	Import audio or music	
	Edit Movie .2	0
	Show collections	
	View video effects	
	View video transitions	
0)	Make titles or credits	
	Make an AutoMovie	
	Finish Movie .3	$\odot$
	Save to my computer	
	Send to DV camera	

الشكل ٢-٧-٢ : تافذة المهام

- دالمعرض (collections): وفي هذه المنطقة يتم عرض مكونات العمل (صور، صوت، فيديو)، أو خيارات التأثيرات أو الانتقالات.
- الشريط الزمني: شريط تُدرج فيه جميع المكونات التي نحتاجها لإنتاج العمل وهو مقسم إلى ثلاث مسارات: مسارات: مسار الصور ومسار الصوت وآخر مخصص للنص.
   أدوات الشريط الزمني: كما في الشكل (٢-٧-٣).



المشروع	صور	إدراج

- لإدراج صور أنقر على ( Import pictures ) الموجودة في (نافذة المهام) فتظهر نافذة أحدًد منها مكان مجلدي الذي يحتوي على الصور التي أعددتها في التدريبات السابقة (مجلد المصادر).
- أحدُّد صورة أو مجموعة الصور التي أريد إدراجها كما يظهر في الشكل (٢-٧-٤)، ثم أنقر على أيقونة (Import).

Y

🔫 تظهر الصور في المعرض كما في الشكل (٢-٧-٥).



الشكل ٢-٧-٥ : إدراج الصور في معرض البرنامج

دربیات الوحدة الثانیة و لإضافة الصور للشریط الزمني أحدد الصور ثم أنقر علی زر الفأرة الأیمن وأختار ( CHI-D Addto Timeline ) ، بالسحب والإفلات. أقوم بسحب صورة العنوان الی الشریط الزمني وبعدها صورة الهدف فتظهر الصور لا من فائمة ( الهدف فتظهر الصور الم في منطقة الشريط الزمني كما في الشكل ( - – – ۲) . منتا منتا منتا منتا ( A منطقة الشروع باسم معين والعودة إليه لاستكماله نختار الحفظ علی داکرتي المتقلة وليكن باسم ( الحافظة علی المتلكات العامة ) . داکرتي المتقلة وليكن باسم ( الحافظة علی المتلكات العامة ) . منتا م



- الشكل ٢-٧-٢ : إدراج الصور في معرض البرنامج
- مار حطم ١- حتى يعمل مشروعك بشكل صحيح لابد من أن يكون مجلـد المصادر الذي أدرجنا منـه الصور ومشروع (Movie Maker) الـذي تعمـل عليه على نفس وحدة التخزين. ٢- برنامج (Movie Maker) حساس لمسار استيراد الصور. حيث سنظهـر الـصور بهذا الشكل ( ) عند تغير المسار.





تدريبات الوحدة الثانية:

🍪 ما الفرق بين الأمر ( Save Project As ) والأمر ( Save Movie File ) ؟

الأمر (Save project as): يستخدم لحفظ المشروع مع إمكانية العودة إليه مرة أخرى لاستكمال العمل والتعديلات عليه.

الأمر (Save movie file): يستخدم لحفظ الفيلم في صيغة التشغيل النهائية مع عدم إمكانية العودة والتعديل عليه.







تدريبات الوحدة الثانية:

#### متطلبات التدريب

- 📢 مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة).
  - 🕥 🖌 مجلد المصادر.
  - (۲) ذاكرة متثقلة لحفظ العمل.

#### > مقدمة التدريب

تعرفنا في التدريب السابق على برنامج (Movie Maker)وأنشأنا مشروعًا باسم (المحافظة على الممتلكات العامة) وتعلمنا طريقة حفظه.

وفي هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى بإضافة بقية صور المشهد وإدراج نص يظهر على صورة معينة، كما سنقوم بتحديد زمن الظهور لكل صورة.





إدراج الصور في منطقة الشريط الزمني

- افتح مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة).
- أدرج صور للمشروع (٨) صور تقريباً من مجلد الصور إلى منطقة الشريط الزمني بحيث تتناسب مع محتوى التعليق الصوتي الذي قمت بتسجيله سابقاً فيظهر العمل كما في الشكل (٢-٨-١).



شكل ٢-٨-١ : سحب صور المشروع إلى منطقة الشريط الزمن

(1

("

الوسائط المتعددة : التدر<mark>ت الأناني</mark>

إضافة النص إلى المشهد

🚺 أقوم بإضافة نص الهدف وذلك بالذهاب إلى قائمة (أدوات) ثم اختيار الأمر (title and credits) فتظهر لي نافذة أختار منها (title on the selected clip) كما في الشكل (٢-٨-٢).

تظهر نافذة التحرير للنص أقوم بكتابة الهدف التالي (تبصير جميع فئات المجتمع بأهمية الممتلكات العامة وضرورة المحافظة عليها). كما في الشكل (٢-٨-٣).

أقوم بالتغيير في نوع وحجم النص بالنقر (change the text and color) حيث تظهر النافذة كما في الشكل (٢-٨-٤).

أختار حركة ظهور النص بالنقر على (change title animation) فتظهر النافذة كما في الشكل (٢-٨-٥) وأختار إحدى حركات ظهور النص، ثم أنقر على (done).



Font

:Color



- ألاحظ ظهور النص في مسار النص في الشريط الزمني كما في الشكل(٢-٨-٦). و يمكن التحكم في مدة ظهور النص بحيث يظهر على صورة أو عدة صور بتحريك مؤشر الفأرة عندما يكون بهذا الشكل( ) عند طرف مربع النص، كما يمكن نقله بتحريكه في المسار ليكون أسفل الصورة المناسبة.

تدريبات الوحدة الثانية:

- أقوم بإضافة المشهد الختامي للمقطع بالذهاب إلى قائمة (أدوات) ثم (title and credits) ثم أختار منها (credits at the end) واكتب أسماء منفذي العرض وأختار حركة الظهور المناسبة ثم أدرجها. () ألاحظ أنه تم إدراج المشهد الختامي في نهاية المقطع
- المرئي وتظهر عليه أسماء منفذي العرض كما في الشكل (٢-٨-٢).

التحكم في زمن ظهور الصور خلال المقطع

- أحدُّد زمن ظهور صورة بالنقر عليها، ثم سحب طرفها بعد أن يتغير شكل المؤشر إلى ( ) كما في الشكل (۲-۸-۸).
- أحدٌد زمن ظهور صورة العنوان ليكون (١٠) ثواني، وزمن ظهور صورة الهدف ليكون (٢٠) ثانية أما بقية الصور يتراوح زمن ظهورها من (٢) إلى (٨) ثواني بحيث لا يتجاوز مجموع زمن ظهورها (٦٠) ثانية وهي مدة مقطع التعليق الصوتي الذي سأقوم بإدراجه في تدريب لاحق.
   أحفظ العمل للرجوع إليه في التدريب التالي.



هدلنا تبعير جيع فثان ليجتوع بأهية ليمتلكان لعابة وغرورة نيحافظ عليها

إعداد

عبدائر هن ترك

شكل ٢-٨-٦ : سحب صور المشروع إلى منطقة الشريط الزمن

Title Overlay



شكل ٢-٨-٨: التحكم في زمن ظهور صورة





ادرج مشهد بداية المقطع بحيث يظهر فيه عبارة تقديم تحوى أسماء منفذي العرض .

نقوم باختيار الأمر إنشاء العناوين أو المشرفين من قائمة مهام الفيلم.

مهام الغيا	×
و 🕥	<ol> <li>التقاط فيدي</li> </ol>
.يو	استيراد فيد
ر	استيراد صو
ت أو موسيقى	استيراد صو
٢	۲. تحریر فیلم
ر موعات	<b>۲. تحریر فیلم</b> إظهار المج
موعات ت الفيديو	۲. تحرير فيلم إظهار المجر عرض تأثيرا،
موعات ت الفيديو لات الفيديو	<mark>۲. تحرير فيلم</mark> إظهار المجا عرض تأثيرا، عرض انتقال

 $\odot$ 

اء فيلم تلقائي

۳. إنهاء فيلم

نقوم بختيار الأمر إضافة عنوان في بداية الفيلم

إضافة <mark>عنوان في بداية</mark> الفيلم. إضافة عنوان قبل المقطع المحدد على لوحة العمل. إضافة <u>عنوان على المقطع المحدد</u> على لوحة العمل إضافة <u>عنوان بعد المقطع المحدد</u> على لوحة العمل. إضافة <u>أسماء المشرفين في نهاية</u> الفيلم.

إلغاء الأمر









#### متطلبات التدريب

 $(\mathbf{1})$ 

العمل.

(۱) مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة)، ومجلد (المصادر).

# مقدمة التدريب

تعلمنا في التدريب السابق كيفية إدراج صور الى منطقة العمل في برنامج (Movie Maker) وكيف نحدد زمن عرض كل صورة.

ولكي نضفي على العرض الجاذبية والتشويق لابد من وجود تأثيرات تجذب المتلقي وتشد انتباهه. وهذا ما سنتعلمه في هذا التدريب بإذن الله حيث سنقوم بإضافة مؤثرات وانتقالات بين الصور .



لتسهيل التعامل مع المؤثرات وأيضاً الانتقالات أنقر على أيقونة ( Show Storyboard ) الموجودة على أدوات الشريط الزمني فيظهر شريط السيناريو كما في الشكل (۲-۹-۲).



#### تدريبات الوحدة الثانية:

- ( view video effects ) انقر على ( Movie Tasks ) انقر على ( view video effects ) انقر على ( Edit Movie ) منظهر جميع المؤثر ات التي يمكن تجربتها على الصورة في شاشة المعاينة قبل إضافتها وذلك بالنقر المزدوج على المؤثر أو بالنقر على زر التشغيل في شاشة المعاينة.
- أضيف المؤثر المناسب على الصورة بعد تحديدها بالنقر على يمين الفأر واختيار الأمر ( Add to Storyboard ) أو بالضغط على المفتاح (ctrl+d) ، أو بسحب التأثير وإفلاته على الصورة فتظهر كما في الشكل (٢-٩-٣).



- يمكن التحكم فيها بالنقر على زر الفأرة الأيمن واختيار الأمر ( Wideo Effects ... ) فتظهر نافذة كما في الشكل (٢-٩-٤).
- استعرض ما قمت به من تأثيرات في شاشة المعاينة للتأكد من مدى مناسبتها لمشروعي.

#### إضافة الانتقالات بين الصور

الانتقالات هي مؤثرات جذابة يمكن إضافتها عند الانتقال من صورة لأخرى ويمكن ذلك باتباع التالي: أنقر على ( View video transitions ) من نافذة (Movie Tasks)، فتظهر لي في (شاشة المعرض) جميع الانتقالات التي يمكن إضافتها بين الصور، ويمكن رؤية المؤثر قبل إضافته في شاشة المعاينة.







الشكل ٢-٩-٤ : نافذة التحكم في التأثيرات على الصور

(1

("

(1)

0

الوسائط المتعددة ، التدريب التا

<

888

أضيف الانتقال المناسب بسحبه وإفلاته بين الصورتين فتظهر الانتقالات بين الصور كما في الشكل (٢-٩-٥).

لحذف انتقال بين صورتين، أنقر على يمين الفأرة وأختار الأمر ( Delete Effects ) أو بالنقر على التأثير الذي أريد حذفه ثم أضغط على المفتاح (delete) من لوحة المفاتيح.

لزيادة مدة الانتقال أنتقل إلى الشريط الزمني، ألاحظ وجود مسار خاص بزمن الانتقال كما في الشكل (٢-٩-٦). أضع المؤشر على الانتقال الظاهر في المسار الزمني حتى يظهر السهم الأحمر ثم أضغط وأسحب باتجاء اليمين.

أستكمل العمل بإضافة بقية الانتقالات بين الصور واستعرض العمل في شاشة العاينة ثم أحفظ المشروع.



A

الشكل ٢-٩-٥ : إضافة التأثيرات الانتقالية بين الصور



G .....

AV





...التدريب العاشر: برنامج (Movie Maker) (التعامل مع المقاطع المرئية)

H

في هذا التدريب ستتعلم:

💓 إدراج مقطع مرئي (Video).

- 🐽 إضافة مؤثرات على المقطع المرئي.
  - 🐽 فصل جزء من المقطع المرئي.
  - 帐 التقاط صورة من مقطع مرئي.


## الوسائط المتعددة : التدريب العاشر

### متطلبات التدريب

- القرص المرفق مع كتاب الطالب.
  - 😽 المنقلة لحفظ العمل.
- 🔫 مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة) ومجلد (المصادر).

## > مقدمة التدريب

تعلمنا في التدريب السابق إضافة تأثيرات جذابة على كل صوره وإضافة انتقالات بين كل صورة وأخرى وذلك حتى يحقق المشروع جاذبية ومتعه عند عرضه.

وية هذا التدريب سنقوم بإذن الله تعالى بإدراج مقطع مرئي مناسب لموضوع المشروع، وسنضيف بعض التأثيرات عليه كما سنتعلم كيفية فصل جزء منه.

## خطوات القدريب

## إدراج مقطع مرئي (Video)

- 🕦 افتح مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة).
- أقوم بإدراج مقطع مرئي بالنقر على (Import Video) من نافذة (Movie Task) وأحدُد ملف (تخريب المتلكات العامة) الموجود في مجلد مقاطع مرئية وأنقر على (إدراج).
  ألاحظ أن المقطع تم تقسيمه عشوائيا إلى مقاطع صغيرة
  - لتسهيل التعامل معه كما في الشكل (٢-١٠-١).



الشكل ٢-١٠١-١ : إضافة مقطع مرئي

٨٩

- أستطيع معاينة أي قصاصة من المقطع بالنقر المزدوج عليها أو تحديدها والنقر على زر التشغيل في شاشة المعاينة.
- أحـدًد جميع المقاطع مـن قـائمة (edit) وأخـتار (select all) وأسحبها إلى شريط السيناريو لتكون قبل المشهد الختامي كما في الشكل (٢-١٠-٢)، ويمكن تغيير ترتيب المقاطع بالسحب والإفلات إلى الموقع الذي أريد من المقطع.
- أتأكد من نقل المقطع الصوتي المصاحب للمشهد الختامي ليكون تحته تماما.
- يمكن قص أي مقطع بالوقوف على طرف المقطع حتى يتحول المؤشر إلى ( < >> ) ثم أقوم بالسحب إلى جهة اليمين، ويمكن استعادة الجزء المقتص من المقطع بسحب طرفه جهة اليسار كما في الشكل ( ٢-١٠-٢ ).

إضافة مؤثرات على المقاطع المرئية

يمكن إضافة مؤثرات على متاطع الفيديو كما في الصور غير أن هناك مؤثرين لا يظهر أثرهما إلا على المقاطع المرئية وهما الحركة السريعة للمقطع والحركة البطيئة كما في الشكل (٢-١٠-٤).





4	تخر_	Click and	drag	to trim the c	lip <b>set</b>	1
ت.	کات ال	تخريب الممتا	2	تخريب ال	تغريب لمم	דאנצי ואין.
		لقطع مرئي	س م	۰۱۰-۳: قد	الشكل ٢-	



الشكل ٢-١٠-٤ : التأثيرات خاصة بالمقاطع المرئية



😗 🔹 احفظ المشروع للعمل عليه في تدريب لاحق .

عند وجود صوت مصاحب للمقطع المرئي وتطبيق الحركة السريمة أو البطيئة، لابد من الانتباه إلى أن الصوت سيتأثر



الوسائط المتعددة ، التدريق العرش



أفتح مشروع جديد وأدرج مقطع مرئي من مجلد مقاطع مرئية أو أى مكان آخر.

- أقوم بتكبير الشريط الزمني بالنقر على زر ( 🕀 ) الموجود في أعلى يمين الشريط الزمني ليسهل علي تحرير المقطع والتعامل معه.
- لفصل المقطع المرئي عند نقطة معينة أحددها بالنقر على شريط الوقت في الشريط الزمني فيظهر المؤشر كما في الشكل (٢-١٠-٥).
- أختار الأمر (split) من قائمة (clip) وألاحظ أن المقطع انقسم إلى جزئين عند النقطة التي قمت بتحديدها. كما أستطيع فصل المقطع مباشرة من شاشة المعاينة وذلك بالنقر على الزر () الموجود أسفل شاشة المعاينة أنتاء عرض المقطع، فيتم فصل المقطع إلى جزئين كما في الشكل عرض المقطع، فيتم فصل المقطع إلى جزئين كما في الشكل (۲-۱-۲).
- للاحتفاظ بلقطة معينة من مقطع مرئي طويل كما في المحتفاظ بلقطة معينة من مقطع مرئي طويل كما في الصورة (أ) بالشكل (٢-١٠-٧) أنقر على مسار الوقت ليظهر لي المؤشر وأحركه إلى بداية اللقطة التي أريد وذلك بالسحب والإفلات كما في الصورة (ب) بالشكل وذلك -١٠-٧).
- أختار الأمر (Set Start Trim Point) من قائمة (clip) وألاحظ أنه تم حذف المقطع الموجود قبل اللقطة التي حددتها كما في الصورة (ج) بالشكل (٢-١٠-٧).
- أحرك المؤشر إلى نهاية اللقطة التي أريد تحديدها كما في الصورة (د) بالشكل (٢-١٠-٧).
- فم أختار الأمر (set end trim point) من قائمة (clip)، والاحظ أنه تم حذف المقطع الموجود بعد اللقطة التى حددتها كما في الصورة (هـ) بالشكل (٢-١٠-٧).
- لتغيير مكان اللقطة أنقلها عن طريق السحب والإفلات إلى الكان الذي أريد في الشريط الزمني أو شريط السناريو.





ę.		-
	THE MORE PROVIDE AND A CARD AND AND AND	
1.	🗤 جنو نابر لېره، لېرطا، غانا لمانو 🕫	
1-	10.20 84-60 - Lu - Say	
1-4	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	7

الشكل ٢-١٠-٧: قصل لقطة من مقطع مرئي

### ريبات الوحدة الثانية:

التقاط صورة من مقطع مرئي

Inst

- المتقاط صورة من مقطع مرئي، أشغل المقطع ومن شاشة
  المعاينة أنقر على زر الإيقاف () عند اللقطة التي
  أرغب في أخذ صورة لها ثم أنقر على زر ()
- تظهر لي نافذة لتحديد مكان تخزين الصورة واسمها كما يقوم البرنامج بإدراج الصورة في المعرض كما في الشكل (۲-۱۰-۲).



حلور

الشكل ٢-١٠٠٨ : التقاط صورة من مقطع مرئي

و مرينات و و مرينات و م و مرينات و و مرينات و م مرينات و مرينات و



#### تدريبات الوحدة الثانية:

# متطلبات التدريب

- 🚺 🚽 ذاكرة متنقلة لحفظ العمل.
- مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة) ومجلد (المصادر).
  - 🔫 اتصال بالشبكة العنكبوتية (الإنترنت).

## > مقدمة التدريب

في تدريبات سابقة قمنا بإعداد مؤثر صوتي وتعليق ناطق باستخدام برنامج (Audacity) بحيث يكون مصاحبًا لصورتي العنوان والهدف وبقية الصور التي أدرجناها وهذا ما سنقوم به في هذا التدريب بإذن الله تعالى. كما سنتعرف على طريقة إضافة تأثيرات وانتقالات للبرنامج شبيهة بالتأثيرات في البرامج الاحترافية . حيث أنه من خلال تعاملنا مع برنامج(Movie Maker) لاحظنا سهولته وبساطته.

# خطوات التدريب

## إدراج <mark>صــوت</mark>

- لإدراج صوت في منطقة العمل أقوم بالتالي:
- 🚺 افتح مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة).
- ستقر على ( Import audio or music ) الموجودة في (نافذة المهام) فتظهر نافذة، احدد ملف الصوت (مقدمة وتعليق صوتي) الذي اعددته في تدريب سابق. ثم أنقر على أيقونة (Import).
  - يظهر الصوت في المعرض وأضيفه للشريط الزمني بالنقر على زر الفأرة الأيمن وأختار ( Ctrl+D Add to Timeline ) أو بالضغط على مفتاح (Ctrl+d)، أو بالسحب والإفلات فيظهر في مسار الصوت في منطقة الشريط الزمني كما في الشكل (٢-١١-١).

·	atter edby safey i	adan andar		Y
12		Chin 2m	-e 1/24	-2-
	the second se	0.055	Contraction of the local division of the loc	And in case of the local division of the loc
		11 1 1 1 1 1 1 1	S TAISKS IN SI	

الوسائط المتعددة ، التدريك للحلوك ش

الشكل ٢-١١-٢ : قص مقطع صوني

- اقوم بإدراج خلفية صوتية للمشهد الختامي ولتكن (ahaat2).
- أسحب المقطع ليكون أسفل المشهد كما في الشكل (۲-۱۱-۲)، ولقص المقطع الصوتي حتى يكون بطول المشهد الختامي، أقف على نهاية المقطع وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل ( ) أقوم بالسحب إلى جهة اليمين حتى يصبح طول المقطع بطول المشهد الختامي.
- حتى ينتهي المقطع الصوتي بصورة طبيعية لابد أن ينتهي بانخفاض تدريجي في مستوى الصوت لذا أنقر زر الفأرة الأيمن واختيار الأمر (fade out).

#### إخفاء صوت في مقطع مرني

لا <mark>يوجد في برنامج (Movie Maker) خاصية ف</mark>صل الصوت ع<mark>ن مقطع مرئي. ولكن بإمك</mark>اني فصل الصوت عن مقطع مرئ*ي و*إضافة صوت آخر باتباع التالي:

- أنقر على الصوت المصاحب للمقطع والذي أريد حذفه في مسار الصوت وأختار الأمر (mute) بالنقر على زر الفأرة الأيمن.
  - أقوم بإدراج ملف صوت إلى
    ألشروع ثم أسحبه في الشريط
    المروع ثم أسحبه في الشريط
    الزمني تحت الجزء من المقطع
    أشغل المقطع للتأكد من أن
    أسعوت الذي أدرجته يعمل
    مع المقطع المرئي الذي كتمت

صوته.

1 A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	the second se
22 00 0 00 20.00 0 00 16.00 0 00 16.00 0 00 14.00 0 00 12 00	0.0010.00 0.0008.00 0.0006.00 0.0004.00 0.0002.00 0.0
قناة الناس فيلرات تغريب المتلكات العامة 003	مجتمع القيم النبوية - المواطئة - نظافة احداق 202
. كنم صونه	المقطع الذي
قناة النام فيلرات تخريب المعتلكات العامة 003	جتمع لقم النبوية - لمواطنة - لظافة الحدالق 002
-الصوت اللدي تم إدراجه	T bid

الشكل ٢-١١-٣ : أدراج صوت على المقطع المرئي



أنقرعلى (1) تحميل الملف. بعد فتح الملف الذي تم تحميله تظهر النافذة كما في 0 الشكل(٢-١١-٨). أنقر على (تشغيل) ثم باتباع خطوات الإعداد المعتادة 0 بالنقر على (next) حتى ينتهي من عملية التثبيت. عند فتح برنامج (movie maker) وفتح التأثيرات V ألاحظ ظهور العديد من التأثيرات والانتقالات كما في الشكل (٢-١١-٢). 

( Download the SpiceFX & for Movie Maker DEMO (~20.5 MB)



9V









44

44 تقب التطبيق.

نشر التطبيق. 44



# متطلبات التدريب

· مشروع (المحافظة على الممتلكات العامة).

## مقدمة التدريب

بدأنا رحلتنا في تصميم وإنتاج تطبيق وسائط متعددة لموضوع هام وهادف. ومرت هذه الرحلة بعدة محطات كان أولها محطة التخطيط وتحديد المهام والزمن ثم محطة جمع وإعداد المتطلبات من صور وأصوات ومقاطع فيديو رافقتا فيها برنامجي (Audacity و Gimp). بعدها كانت محطة تنفيذ وإنتاج التطبيق باستخدام برنامج (MovieMaker). وفي هذه المحطة سنقوم بإذن الله تعالى بتجريب واختبار التطبيق تمهيدا لعرضه على لجنة مختصة وعينة من المستفيدين للتأكد من أن التطبيق يعمل بشكل صحيح قبل إخراجه على قرص مدمج أو نشره على شبكة الإنترنت.



لإدراج صوت في منطقة العمل أقوم بالتالي:

- اقوم بتشغيل المشروع وأتأكد من تحقيقه للأهداف المطلوبة ومن خلوه من الأخطاء اللغوية والعلمية وأنه يعمل بشكل صحيح.
  - ٢٠ تقيم اللجنة المشروع للتأكد من مطابقته للمواصفات باستخدام الاستمارة التالية:



	التقييم			1.11	
ملاحظات	ضعيف	جيد	ممتاز	العنصر	
				فكرة المشروع تخدم موضوع حيوي ومهم.	
				تضمين العنوان و اسم الفريق.	
to a first				إدراج وسائط مختلفة (صور، أصوات، مقطع مرئي، نص).	
		-		مناسبة الوسائط المستخدمة للمحتوى.	
	1			خلوم من الأخطاء اللغوية والعلمية.	
a v dende e	( nel			وضوح المعلومات المعروضة على الشاشة.	
		1		التسلسل المنطقي للأفكار المعروضة.	
	HI	T	H	الاخراج الفتي المنظم والجذاب.	
				البرنامج يعمل بشكل صحيح.	
DV camera DV cam	Where do you was not control of an in Control of Mander 1 of 1	Save Mc	vie Witard cation 19	نشر التطبيق غشر التطبيق أختار الأمر ( Save to my computer ) من نافذة المهام) أو أختار الأمر ( Save Movie File ) ن قائمة (ملف) فيظهر الشكل (۲-۱۲-۱).	د م
مر الله المربعة (يعمو مفظ المشروع	کل ۲–۱۲ : -	الشآ			

حلور







