

تم تحميل هذا الملف من موقع ملفات الكويت التعليمية



[com.kwedufiles.www//:https](https://www.kwedufiles.com)

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف التاسع اضغط هنا

<https://kwedufiles.com/9>

* للحصول على جميع أوراق الصف التاسع في مادة تقنية المعلومات وجميع الفصول, اضغط هنا

<https://kwedufiles.com/9computer>

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف التاسع في مادة تقنية المعلومات الخاصة بـ الفصل الأول اضغط هنا

<https://www.kwedufiles.com/9computer1>

* لتحميل كتب جميع المواد في جميع الفصول للـ الصف التاسع اضغط هنا

<https://www.kwedufiles.com/grade9>

* لتحميل جميع ملفات المدرس دراسة خولة بنت الحكيم اضغط هنا

[bot_kwlinks/me.t//:https](https://t.me/bot_kwlinks)

للحصول على جميع روابط الصفوف على تلغرام وفيسبوك من قنوات وصفحات: اضغط هنا

الروابط التالية هي روابط الصف التاسع على مواقع التواصل الاجتماعي

مجموعة الفيسبوك

صفحة الفيسبوك

مجموعة التلغرام

بوت التلغرام

قناة التلغرام

رياضيات على التلغرام



وزارة التربية
الإدارة العامة لمنطقة الفروانية التعليمية
مدرسة خولة بنت حكيم المتوسطة - بنات
قسم الحاسوب

CATRON 2

مبادئ البرنامج

المنهج المقترح للصف التاسع

إعداد و تصميم رئيسة القسم .أ.رم الجاسم
الموجهة الفنية .أ.مريم الكندري
مديرة المدرسة .أ.مزنه الحياني
الموجه الفني الأول
أ.علي الكندري



جدول المحتويات

2	جدول المحتويات
3	التعريف ببرنامج Natron
4	متطلبات تثبيت البرنامج
5	مميزات برنامج Natron
6	واجهة برنامج Natron
7	مفاهيم أساسية في برنامج Natron
8	إدراج أشكال تلقائية و تحريكها
14	ورقة عمل 1
15	إدراج خلفية و دمج الكائنات
18	تصدير المشروع
21	ورقة عمل 2
22	إدراج صورة أو فيلم
24	إضافة تأثيرات على الصور و الأفلام
26	ورقة عمل 3
27	التعامل مع الصور أو الأفلام ذات الخلفية الخضراء و البيضاء
30	رسم الأشكال و تحديد الأجسام
35	تتبع الكائنات في الأفلام



التعريف ببرنامج Natron

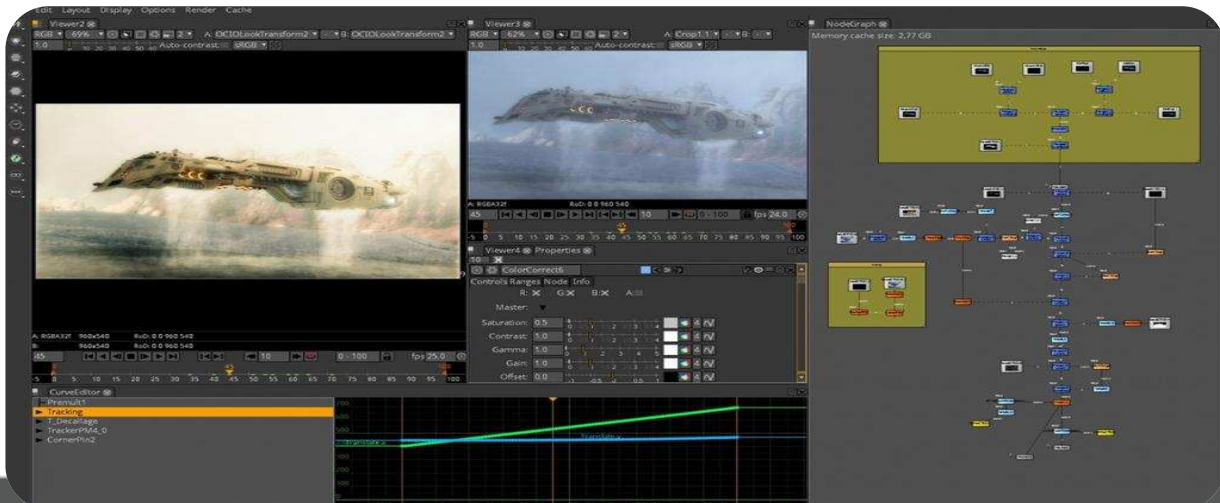
أطلقت مؤسسة INRIA الفرنسية الإصدار المكتمل الأول لبرنامج "ناترون" الخاص بمعالجة وتركيب الصور المعلوماتية، والتي تستخدم عادة في إعداد ملفات "الإنفوجرافيك" الثابتة.

ويوفر البرنامج أدوات مفيدة وسهلة للمستخدمين غير المتخصصين في أعمال الجرافيك، وذلك بهدف إنتاج صور ممزوجة بعدد من العناصر المفيدة، في قالب احترافي شيق.

وينتمي "ناترون" إلى فئة البرمجيات مفتوحة المصدر، كما تتيحه الشركة المطورة للتحميل بالجان عبر الموقع الإلكتروني الرسمي لها.

وهو تطبيق مفتوح المصدر لتكوين الفيديو و تحرير و مونتاج للفيديو ، يستخدم البرنامج في صناعة الفيديو الرقمي، الأفلام ، المؤثرات الخاصة والخيالية و الأعمال التلفازية و عمله مشابه لبرنامج Adobe After Effect Alternative .

يهدف مطوروا برنامج Natron إلى توفير برنامج للتركيب الفني يستطيع الطلبة والعلماء و الهواة استخدامه دون الحاجة لدفع مبالغ مالية ضخمة كالبرامج التجارية الحالية وذلك لتسهيل الإبداع والابتكار.





متطلبات تثبيت برنامج Natron

• يدعم البرنامج نظم التشغيل التالية :



- Windows 7,8,10 أو إصدار لاحق.

- MacOSX 10.6 أو إصدار أحدث.

- Linux 2.6.18 أو إصدار أحدث.

الحد الأدنى للمتطلبات

المعالج	معالج Core2 (مع دعم 64/86 بت) أو أعلى.
نظام التشغيل	Windows 7, 8.x, 10 مع آخر التحديثات. Mac OS X 10.6 أو أعلى.
وحدة معالجة الرسومات	OpenGL 2.0 أو أعلى. اختياري: لاستخدام أداء وحدة معالجة الرسومات: يجب أن يتضمن نظام Windows لديك ذاكرة وصول عشوائي للفيديو سعة 3 غيغابايت ، ويجب أن يدعم الكمبيوتر الإصدار 2.0 أو أحدث من OpenGL.

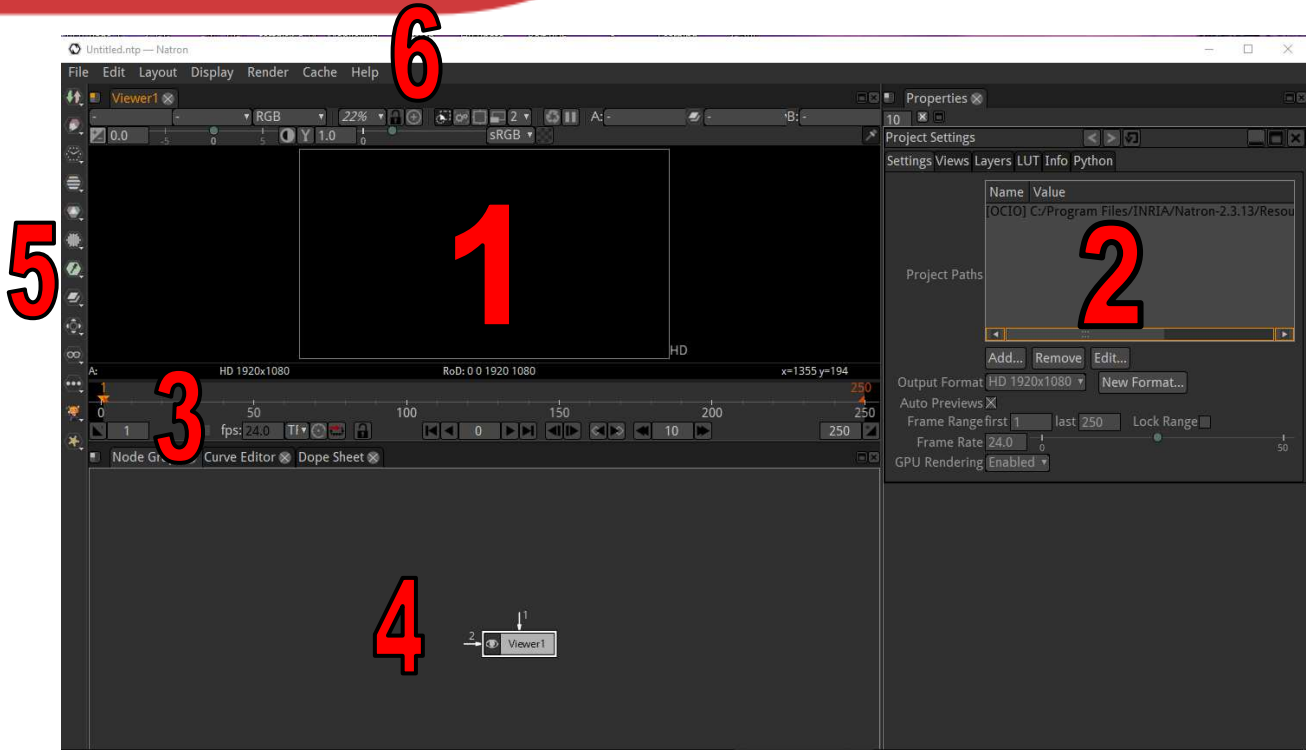
لتحميل البرنامج انتقل للرابطة <http://natron.fr/download> لتنزيل آخر إصدار.



مميزات برنامج Natron

- 1- يدعم العشرات من تنسيقات الملفات المدعومة: EXR، DPX، TIFF، PSD، SVG، Raw، JPG، PNG.
- 2- يدعم العديد من مكونات OpenFX المجانية والمفتوحة المصدر والتي تعد معياراً لإنشاء المكونات الإضافية plugins للمؤثرات المرئية لتطبيقات التركيب والمحرر.
- 3- واجهة مستخدم بديهية: يهدف Natron إلى عدم كسر العادات من خلال توفير واجهة مستخدم بديهية ومألوفة. من الممكن فصل واجهة المستخدم الرسومية على أي عدد من الشاشات. وهو يدعم شاشات شبكية العين retina على MacOSX.
- 4- متعدد المهام: يستطيع Natron تقديم رسومات بيانية متعددة في نفس الوقت والاستفادة من 100 % من قوة حساب وحدة المعالجة المركزية الخاصة بك.
- 5- عارض سريع وتفاعلي - تقريب / تحريك سلس ودقيق حتى لأحجام الصور الكبيرة جداً (تم اختباره على صور بحجم 27 « 30 ك).
- 6- إمكانية التشغيل في الوقت الفعلي: توفر Natron تشغيلاً في الوقت الفعلي بفضل تقنية ذاكرة الوصول العشوائي / القرص. بمجرد تقديم إطار، يمكن إعادة إنتاجه فوراً، حتى بالنسبة لأحجام الصور الكبيرة.
- 7- متطلبات الأجهزة منخفضة: كل ما تحتاجه هو معالج 64 x86 بت أو 32 بت، على الأقل 3 جيجابايت من ذاكرة الوصول العشوائي وبطاقة رسومية تدعم OpenGL 2.0 أو OpenGL 1.5 مع بعض الملحقات.

واجهة برنامج Natron



- 1- **منطقة العرض Viewer Window**: خلالها يتم عرض العناصر التي يتم إضافتها بعد ربطها بالنقطة أو العقدة (node) Viewer الموجودة في المنطقة 4.
- 2- **ألواح الخصائص Properties Panels**: والتي تلقائياً تعرض لوح التحكم الخاص بالمشروع و من خلاله يمكن ضبط و تنسيق الإخراج و عدد الإطارات في المشروع و التي يكون افتراضياً عددها 250 و غيرها من الإعدادات الخاصة بالمشروع. كما أنها ستحتوي على لوح الخصائص للعناصر التي سيتم إضافتها و التي ممكن أن تصل إلى 10 ألواح و هي الحد الأقصى الافتراضي لعرض الألواح في هذه المنطقة.
- 3- **خط الزمن Time Line**: يحتوي على الأدوات الخاصة بالزمن كما توضح الإطارات المتضمنة في المشروع.
- 4- **منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph**: المنطقة التي سيتم فيها إضافة عناصر المشروع.
- 5- **شريط الأدوات**: يحتوي على مجموعة العقد Nodes.
- 6- **شريط القوائم**.



مفاهيم أساسية في برنامج Natron

1- العقد Nodes :

العقد أو النقاط أو ما يطلق عليها Nodes ويمكن إضافتها من شريط الأدوات .. و يمكن أن تكون أشكال هندسية - خلفيات - صور - فيديو - نصوص و غيرها من العقد التي من الممكن أن تتحكم في خصائص العناصر التي يتم إضافتها كالتحكم في حجم و موقع العقدة - إضافة تأثير - دمج أكثر من عقدة و غيرها من العقد و سيتم تناولها لاحقاً.

2- إضافة العقد Adding Nodes :

يمكن إدراج العقد (nodes) من خلال 4 طرق :

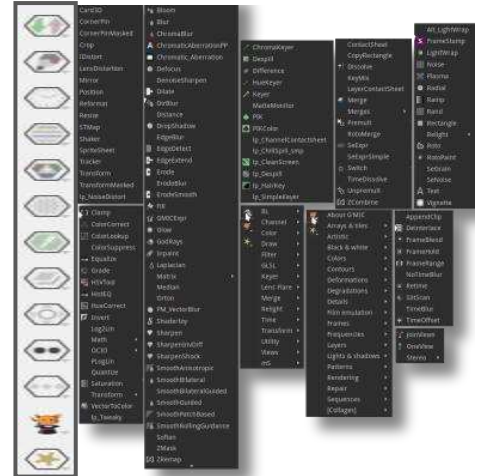
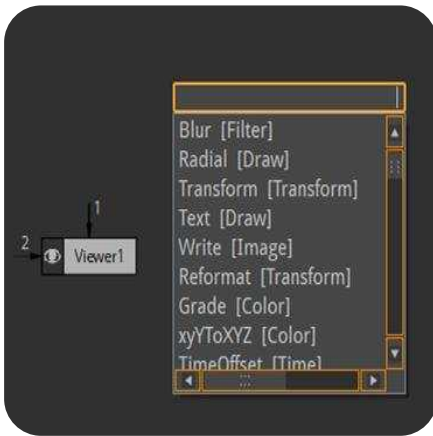
أ. شريط الأدوات : بالضغط على الأداة المطلوبة لتظهر بعد ذلك **منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph**.

ب. القائمة المختصرة : بالضغط بالزر الأيمن في **منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph**

ت. مفتاح TAB : من خلال الضغط على مفتاح TAB يمكن بالبحث السريع عن اسم العقدة (Node) المراد

إدراجها على شرط أن يكون المؤشر في منطقة Node Graph.

ث. اختصارات لوحة المفاتيح: بعض العقد أو النقاط لها إختصار باستخدام أزرار لوحة المفاتيح.





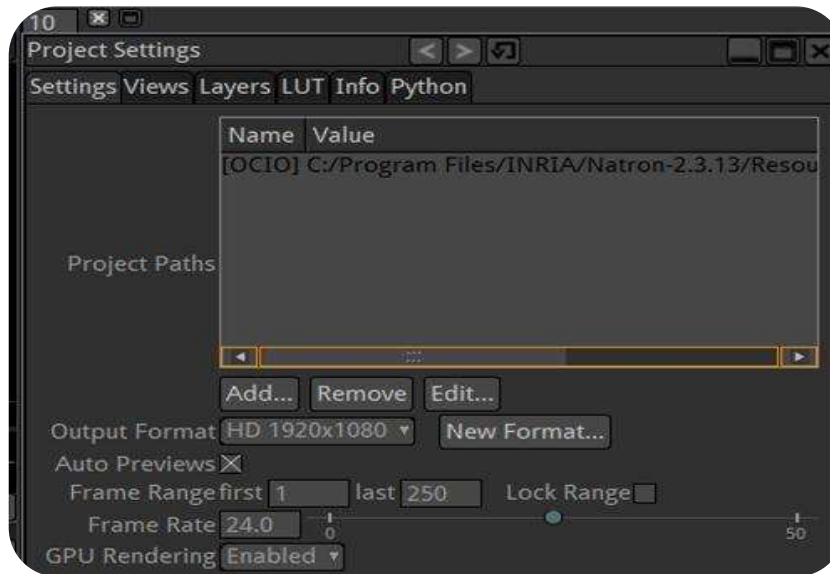
مفاهيم أساسية في برنامج Natron

3- استعراض العقد Nodes :

- أ. لعرض العقدة المدرجة على شاشة العرض يجب توصيلها مع عقدة المستعرض Viewer node الموجودة في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph ويتم ذلك بطريقتين :
- ب. بتوصيل المقبض أو السهم الخارج من العقدة المدرجة أو عقدة Viewer لربطهما مع بعضهما .
- ت. تحديد العقدة المدرجة و الضغط على مفتاح الرقم 1 من لوحة المفاتيح.

4- لوح خصائص المشروع Project Settings :

و يحتوي على المعلومات الخاصة بالمشروع كتنسيق إخراج المشروع ، معدل تغير الإطارات في الثانية FPS والتي تكون في الوضع الافتراضي 24 إطار في الثانية و هو المعدل الأنسب للعين البشرية و لتكون الأفلام أكثر واقعية.. بينما تكون عدد الإطارات الافتراضي في المشروع 250 إطار.





مفاهيم أساسية في برنامج Natron

5- لوح خصائص Nodes :

- عند إدراج Node سيظهر لوح خصائص خاص به في منطقة ألواح التحكم.
- لوح خصائص العقدة Node يختلف باختلاف العقدة المدرجة.
- منطقة ألواح التحكم تعرض بحد أقصى 10 ألواح في الوضع الافتراضي و يمكن تغييرها من خلال القائمة Edit ثم الأمر Preferences ثم الأمر User Interface
- للتعامل مع لوح الخصائص لأي Node يتم الضغط عليها ضغطاً مزدوجاً في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph ليظهر في بداية الألواح المعروضة في منطقة ألواح التحكم.

6- مفاتيح اختصار إدراج العقد Nodes :

الوظيفة	الاختصار في لوحة المفاتيح
لعرض عقدة أو إخفاؤها من منطقة العرض	D
لنسخ عقدة	Ctrl +C
لاستدعاء صورة	R
لتصدير صورة أو فيديو	W
لدمج العقد	M

7- حفظ المشروع :

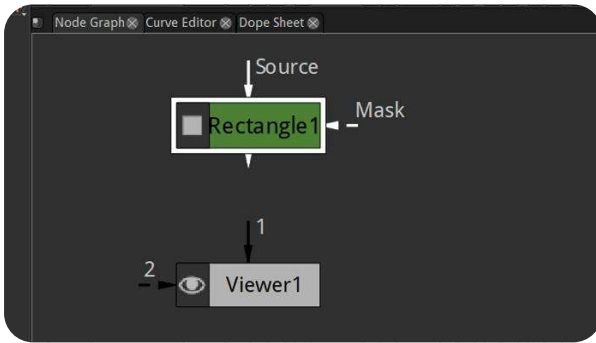
- لحفظ المشروع كملف ناترون يتم اختيار الأمر Save Project As من قائمة File.
- سيتم حفظ المشروع كملف بامتداد .Ntp.



إدراج أشكال تلقائية و تحريكها

يمكن إدراج أشكال تلقائية كالخلفيات ، الأشكال الهندسية ، رسم أشكال تلقائية حرة و نصوص من شريط الأدوات الخاص بالعقد وتحديدًا من الأداة Draw .

مثال 1 :



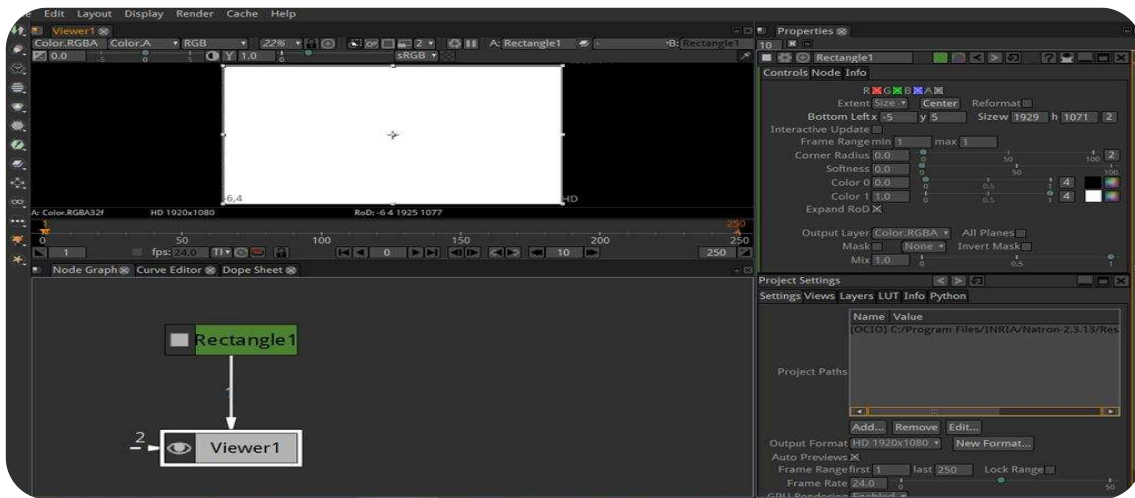
❖ إدراج كائن (شكل تلقائي) :

1- من الأداة Draw ، ندرج شكل مستطيل بالضغط

على الأداة Rectangle . سنلاحظ ظهور العقدة الخاصة

بالشكل المستطيل في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph.

1- نربط عقدة Rectangle بعقدة Viewer عن طريق توصيل المقبض أو مفتاح رقم 1 من لوحة المفاتيح بعد تحديد عقدة المستطيل ليتم عرضه في منطقة العرض.



• نلاحظ ظهور مقبض في وسط المستطيل في منطقة العرض و الذي من خلاله يمكن التحكم في موقع المستطيل بالإضافة إلى المقابض المحيطة بالشكل للتحكم في حجمه.

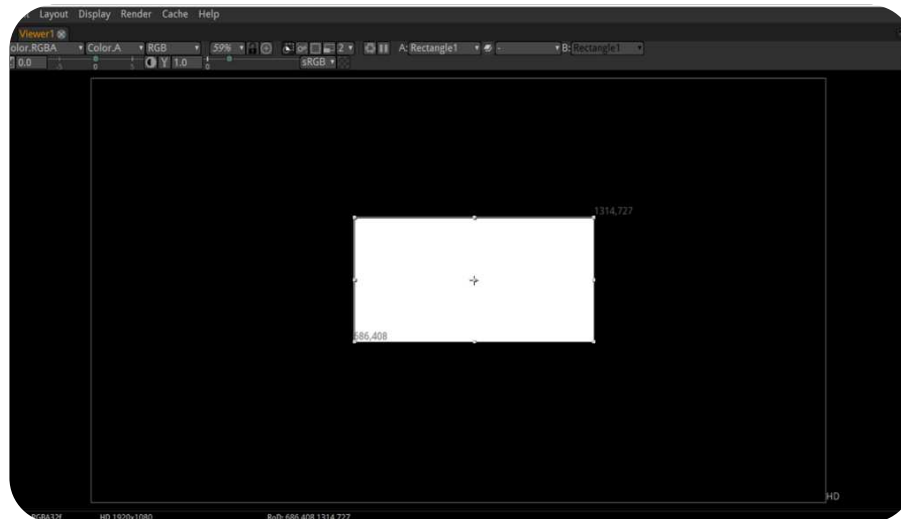
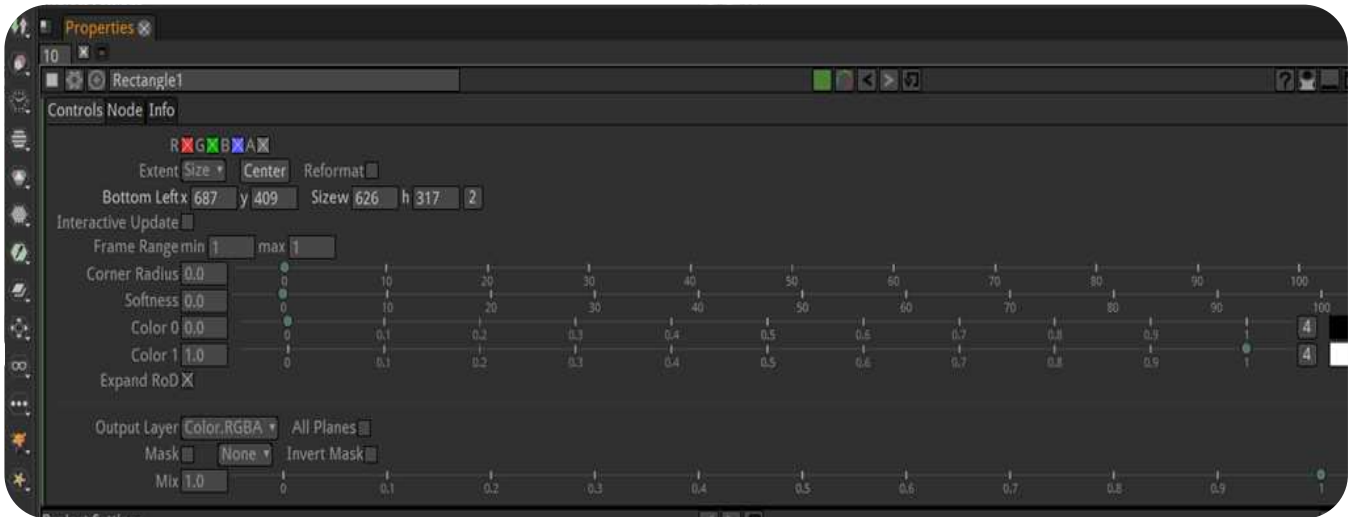
إدراج أشكال تلقائية و تحريكها

3- نحدد عقدة Rectangle في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph بالضغط المزدوج حتى نفعل لوح

الخصائص في منطقة الألواح و من خلاله يمكننا تغيير موقع المستطيل و حجمه و لونه و غيرها من

الخصائص من خلال القيم.

- نلاحظ تغير حجم المستطيل و موقعه بعد إدخال القيم الجديدة في لوح الخصائص.



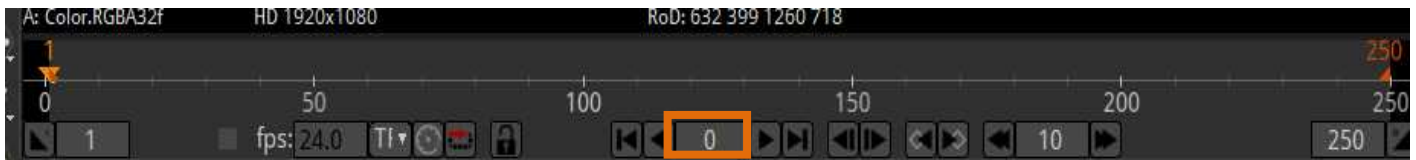


إدراج أشكال تلقائية و تحريكها

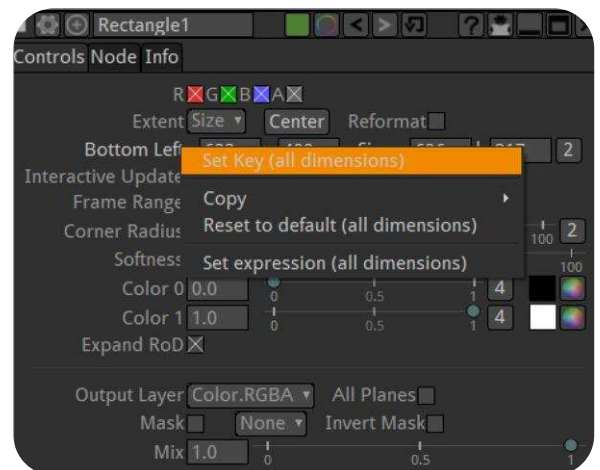
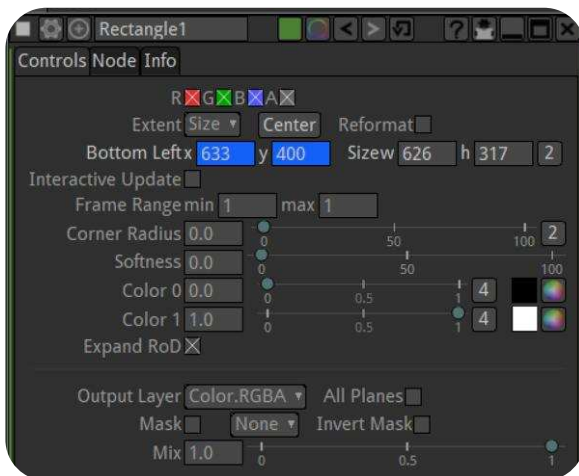
❖ إضافة حركة للكائن :

لإضافة حركة على كائن المستطيل الذي تم إدراجه في الخطوات السابقة نتبع الخطوات التالية:

- 1- تحديد مكان بدء ظهور الكائن و حركته بالسحب و الإفلات في منطقة العرض أو من لوح الخصائص بتحديد قيم الموقع x, y في هذا المثال : x= 633 , y= 400.
- 2- من لوح خط الزمن نحدد إطار البداية الذي ستبدأ عنده الحركة إما بسحب المؤشر أو إدخال رقم الإطار في خانة الإطارات الموجودة في شريط خط الزمن. في هذا المثال إطار البداية سيكون عند القيمة 0 و نلاحظ أن السهم على شريط خط الزمن باللون البرتقالي.



- 3- في لوح خصائص Rectangle عند الخيار Bottom Left نضغط بالزر الأيمن للفأرة و نختار الأمر Set Key (all dimensions) سنلاحظ تلون صندوق القيم باللون الأزرق و تحول أيضاً لون السهم على شريط خط الزمن باللون الأزرق.





إدراج أشكال تلقائية و تحريكها

4- ننتقل للإطار 50 بسحب المؤشر على شريط خط الزمن و نلاحظ أن لون المؤشر برتقالي.



5- بالسحب و الإفلات نحرك المستطيل في منطقة

العرض إلى أعلى يسار المنطقة سنلاحظ تغير لون

المؤشر إلى اللون الأزرق.



6- نكرر الخطوات 4-5 لكن عند الإطار 100 و نغير

موضع المستطيل إلى اليمين بالسحب و الإفلات.



7- نحدد إطار نهاية الحركة عند الإطار 140

و نحرك المستطيل إلى أسفل منطقة العرض بالسحب

و الإفلات.

8- نشغل المشروع لنلاحظ التغييرات التي تمت على المشروع.

9- نحفظ المشروع باسم EX1 .



ورقة عمل 1



1- أدرج النص (Kuwait) باستخدام الأداة **A** من مجموعة Draw .

2- غير حجم النص إلى 150 و اجعلي النص غامق.

3- اجعل تباعد الأحرف مساوياً 25.

4- غير لون النص.

5- أدرج Transform node للنص.

6- من لوح خصائص Transform عند الإطار 0 اجعل تحجيم النص مساوياً صفراً و من ثم ثبت المفتاح. و الدوران مساوياً صفراً أيضاً مع تثبيت المفتاح.

7- ثم عند الإطار 100 اجعل حجم النص يتزايد ليصبح مساوياً 1 و من ثم ثبت المفتاح.

8- عند الإطار 130 اجعل الدوران مساوياً 360.

9- عند الإطار 200 اجعل حجم النص يتزايد ليصبح مساوياً 2 و من ثم ثبت المفتاح.

10- عند الإطار 250 اجعل حجم النص يتناقص ليصبح مساوياً 1 و من ثم ثبت المفتاح.

11- عاين المشروع.

12- احفظ المشروع باسم WP1.

***ملاحظة :** تم إضافة Transform node للنص حتي يتيح لنا إمكانية التحكم في النص من حيث التحجيم والموضع والدوران وغيرها من الخصائص.




إدراج خلفية و دمج الكائنات

مثال 2 :

1- نستدعي المشروع EX1 من قائمة File الأمر Open Project.

2- يمكن إدراج خلفيات متنوعة من مجموعة Image  مثل :

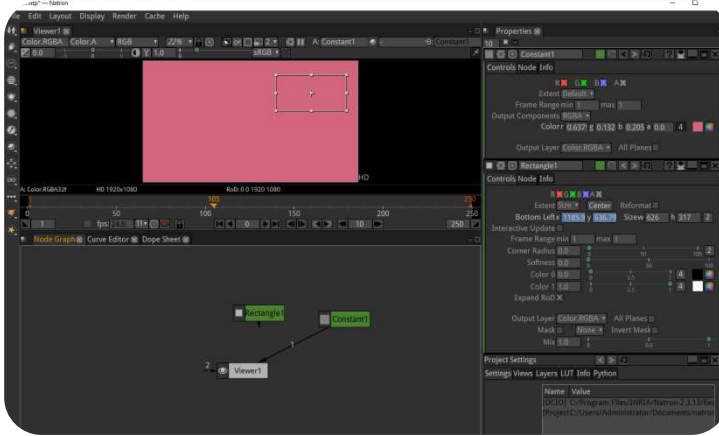
	Checker Board	لوح شطرنج
	Color Bars	أعمدة ملونة
	Color Wheel	عجلة ملونة
	Constant	لون ثابت

كما يمكن إدراج خلفيات متنوعة من مجموعة Draw  مثل :

	Noise	تشويش متحركة
	Plasma	بلازما
	Radial	شكل بيضاوي متداخل الألوان
	Ramp	خلفية متدرجة الألوان
	Rand	تشويش

إدراج خلفية و دمج الكائنات

- نختار خلفية من الخلفيات السابقة لإدراجها على سبيل المثال خلفية بلون ثابت Constant



من مجموعة Image

- نلاحظ تم إدراج Node خاص بالخلفية اسمه

Constant .. و لعرضه في منطقة العرض نوصل

العقدة بعقدة Viewer.

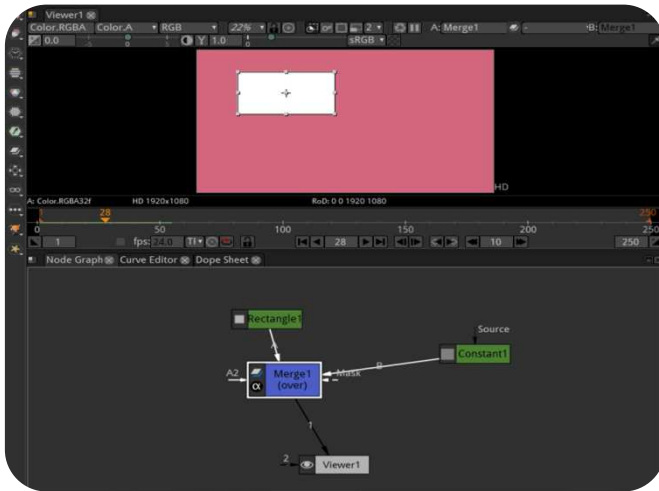
- يمكن من لوح الخصائص تغيير لون

الخلفية.

• ملاحظة : عند تشغيل المشروع لا يمكن عرض كلا الكائنين الخلفية والمستطيل لذلك يجب الاستعانة

بعقدة الدمج Merge Node . و وظيفتها إمكانية دمج و ربط عدد من الكائنات .

3- من شريط الأدوات نختار الأداة Merge من مجموعة Merge أو بالضغط على



مفتاح الحرف M من لوحة المفاتيح.

4- نربط صورة الخلفية بالمقبض B والمستطيل

بالمقبض A مع Merge Node.

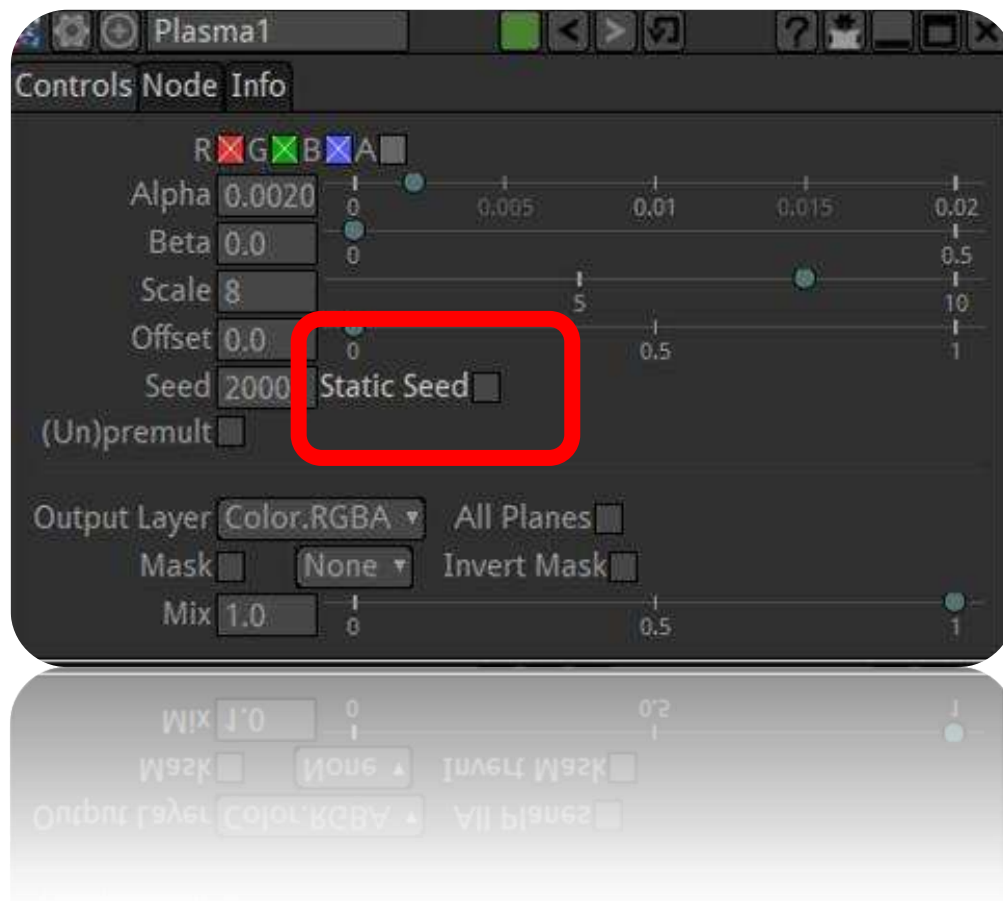
5- نعاين المشروع.

6- نحفظ المشروع باسم EX2 .

إدراج خلفية و دمج الكائنات

• ملاحظات:

- عند إدراج بعض أنواع الخلفيات مثل (Noise- Plasma-Rand) تكون ثابتة عند تشغيل المشروع إلا أنه يمكن جعلها خلفية متحركة بإلغاء خاصية Static Seed من لوح الخصائص الخاص بالخلفية المدرجة .





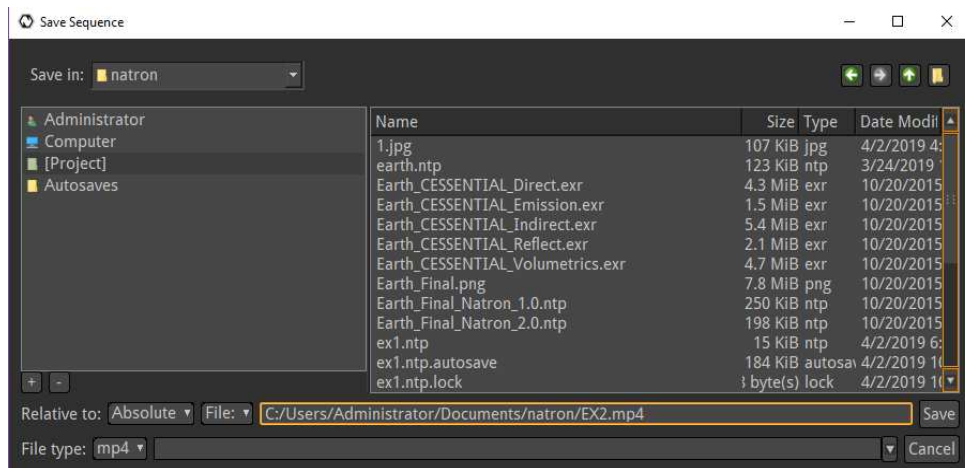
تصدير المشروع

- يمكن تصدير المشروع كصورة أو فيديو أو صور متتالية Sequence.

❖ **لتصدير المشروع :**

1- يجب إدراج Write Node  من مجموعة أدوات Image  أو بالضغط على مفتاح W من لوحة المفاتيح .

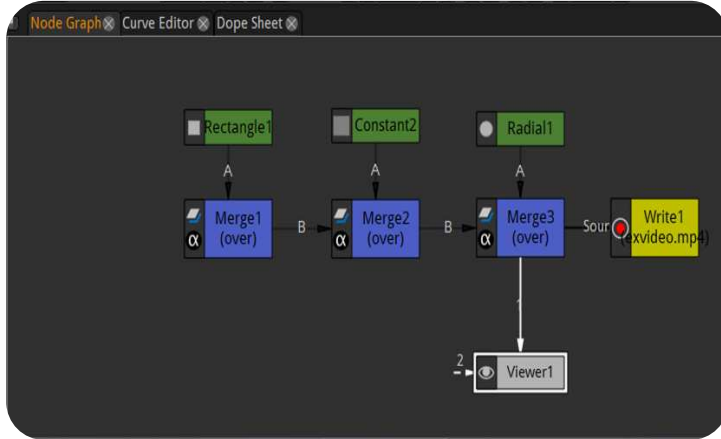
2- يظهر صندوق محادثة يتم تحديد مكان الحفظ واسم الملف متبوعاً بالامتداد المطلوب الحفظ به. مثلاً سنحفظ المشروع EX2 كملف فيديو امتداده mp4.



*ملاحظة: في أسفل صندوق المحادثة نتأكد من الخيار Absolute و File. لأن في حال تم اختيار Sequence سيتم حفظ سلسلة من الإطارات والتي يبلغ عددها في هذا المشروع 250 أي سيقوم بحفظ 250 صورة فردية.



تصدير المشروع



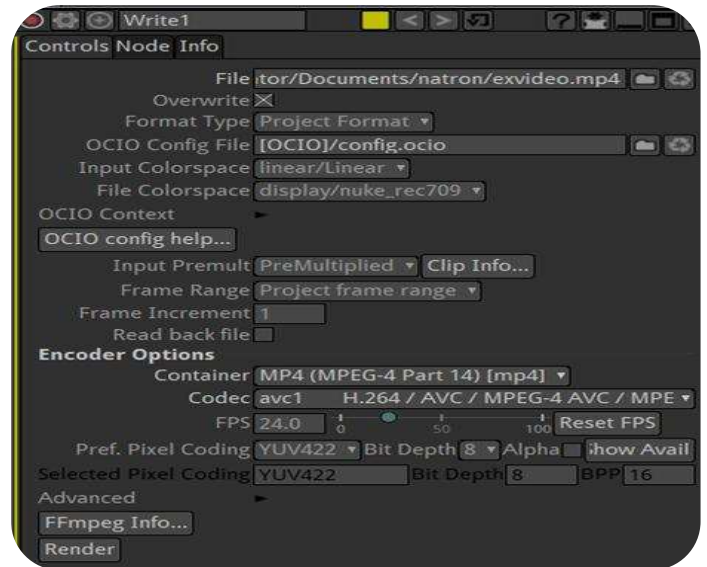
3- ستظهر Write Node في منطقة الرسم

البياني للعقد Node Graph

ثم نربطها بالعقدة النهائية للمشروع.

4- في لوح خصائص Write Node نضغط على زر

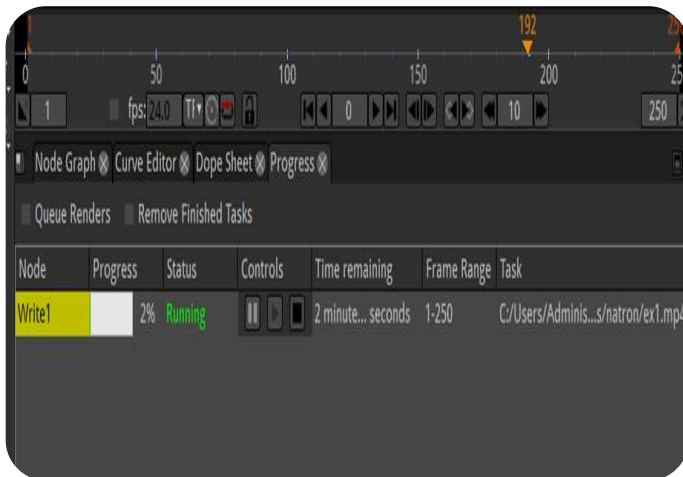
Render لتصدير المشروع.



5 - نلاحظ ظهور شريط يوضح تطور تصدير

المشروع كفيلم أو صورة مع إمكانية إيقاف التصدير

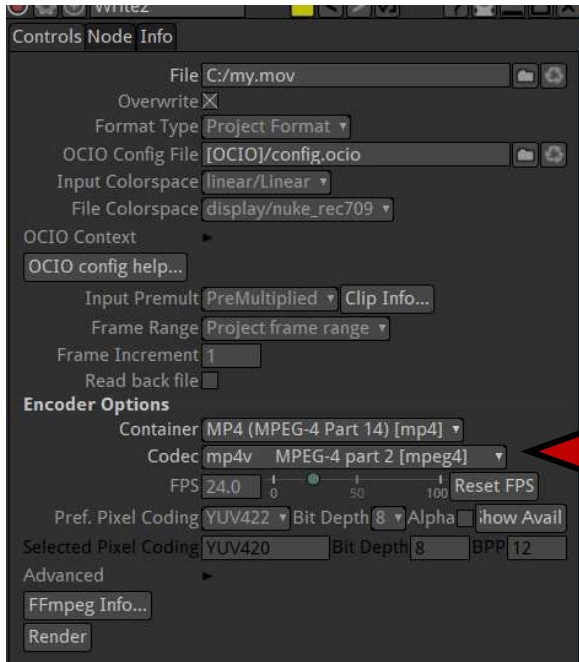
مؤقتاً أو بشكل نهائي.





ملاحظات عند تصدير المشروع

- عند تصدير المشروع يجب أن تتوفر ذاكرة وصول عشوائي للفيديو على الأقل سعة 3 غيغابايت.
- عند إدراج فيديو من ضمن عناصر المشروع يجب التأكد من أن أبعاد الفيديو مماثلة لأبعاد المشروع.
- عند تصدير المشروع سيتم اعتماد سرعة الإطارات المقررة في خصائص عقدة Write و ليس المشروع.
- مثال: إذا كانت معدل سرعة الإطارات في خصائص المشروع 60 إطار لكل ثانية و معدل سرعة الإطارات في خصائص التصدير 24 Render فإن معدل سرعة المشروع الذي سيتم تصديره كفيلم ستكون 24 إطار لكل ثانية.
- لتصدير المشروع بجودة عالية من لوح خصائص Render عند الجزء Advanced يتم اختيار Output Quality جودة عالية (High Quality).
- في حال حدوث خطأ عند تصدير الفيديو و عدم عمله يجب تغيير codec من لوح خصائص التصدير Render إلى mp4v.



لتغيير codec من لوح
خصائص التصدير Render
إلى mp4v.



ورقة عمل 2

- 1- استدع ورقة عمل WP1.
- 2- أدرج خلفية مناسبة للمشروع من مجموعة Image أو مجموعة Draw .
- 3- غير في خصائص الخلفية من لوح الخصائص حسب ما تريده مناسب سواء من لون الخلفية أو غيرها.
- 4- لربط العقد مع بعضها يجب استخدام عقدة Merge .
- 5- صدر المشروع كفيلم من نوع Mp4.
- 6- صدر جزء من المشروع كفيديو من الإطار 1 إلى الإطار 50.
- 7- احفظ المشروع باسم WP2.

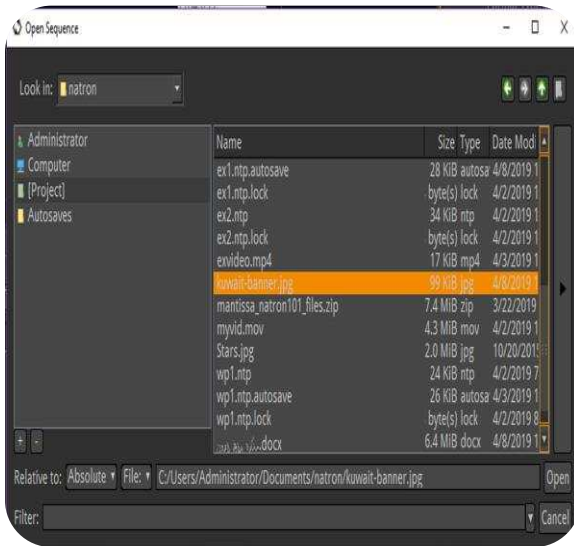
إدراج صورة أو فيلم



يمكن إدراج صورة أو فيلم من شريط الأدوات الخاص بالعقد و تحديداً من مجموعة أدوات Image
باتباع الخطوات التالية :

مثال 3:

❖ إدراج كائن (صورة) :



1- من الأداة Image ، يتم إدراج صورة بالضغط

على الأداة Read .سلاحظ ظهور صندوق محاور

لاستدعاء الصورة المطلوبة بتحديد مسارها واسمها وهي

Kuwait –banner ستظهر العقدة الخاصة بالصورة التي

تم إدراجها في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph.

2- نربط عقدة Read1 بعقدة Viewer عن طريق توصيل المقبض أو مفتاح رقم 1 من لوحة المفاتيح

بعد تحديد عقدة المستطيل ليتم عرضه في منطقة العرض.





إدراج صورة أو فيلم

3- نحدد عقدة Read في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph بالضغط المزدوج حتى نفعل لوح

الخصائص في منطقة الألواح للتعامل معه

4- نحفظ المشروع باسم EX3 .

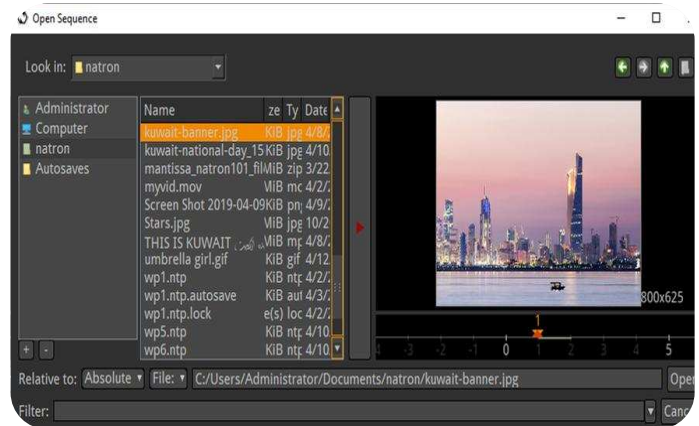
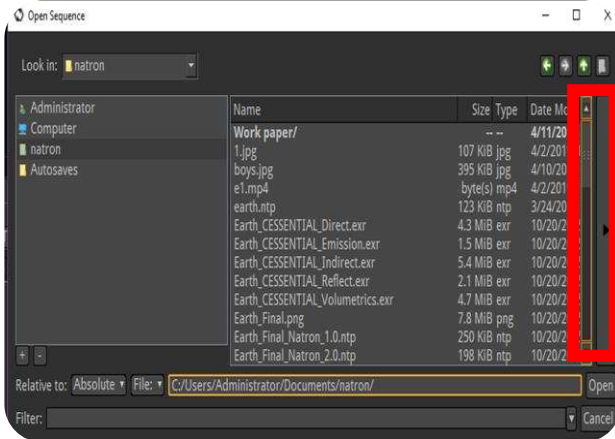
❖ إدراج كائن (فيديو) :

لإدراج فيديو تتبع الخطوات السابقة لإدراج صورة.

*ملاحظة:

- يمكن استعراض الصورة أو الفيديو قبل إدراجه في صندوق محاورة فتح الملف و ذلك بالضغط على

السهم الأسود على يمين شريط تحريك أسماء الملفات.



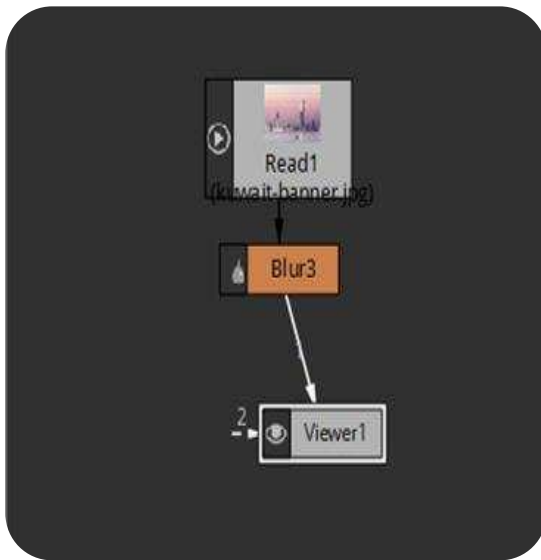
- يمكن التحكم في أبعاد الصورة و موضعها بإضافة Transform Node لها.



إضافة تأثيرات على الصور والأفلام

يمكن إضافة فلتر أو تأثيرات على الصورة أو الفيلم من شريط الأدوات الخاص بالعقد و تحديداً من مجموعة أدوات Filter  و من ثم اختيار نوع الفلتر المناسب.

مثال 4:



❖ إضافة فلتر على (صورة) :

- 1- نستدعي المثال السابق Ex3.
- 2- نحدد الصورة المراد إضافة التأثير لها.
- 3- من مجموعة أدوات Filter  ، سنضيف فلتر تبهيت (Blur)  . سنلاحظ ظهور عقدة خاصة بالفلتر.
- تم إدراجها في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph.
- 4- من لوح خصائص الفلتر :
 - عند الإطار 0 نجعل حجم التبهيت 100 و نثبت المفتاح لتثبيت التغيير على الصورة.
 - عند الإطار 50 نجعل حجم التبهيت 50 و نثبت المفتاح بالضغط على مفتاح Enter .
 - عند الإطار 100 نجعل حجم التبهيت 0 و نثبت المفتاح بالضغط على مفتاح Enter .
 - 5- يمكن إضافة أكثر من فلتر للصورة و التحكم في خصائص الفلتر.



إضافة تأثيرات على الصور و الأفلام

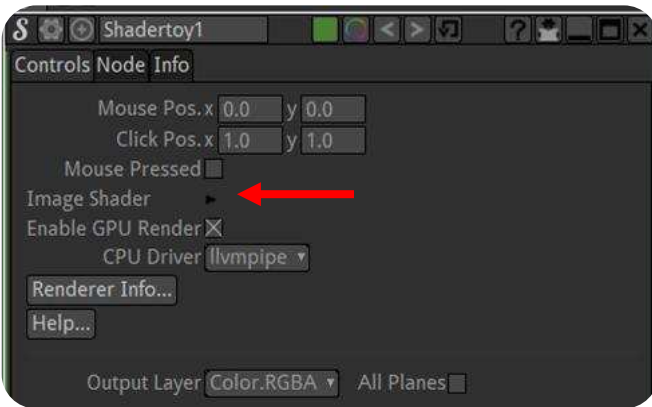
❖ فلتر التظليل Shadertoy :

يمكن إدراج فلتر التظليل Shadertoy كخلفية من شريط الأدوات الخاص بالعقد و تحديداً من مجموعة



أدوات Filter

عند إدراج Shadertoy و بالنظر للوح الخصائص نلاحظ:



عند الضغط على السهم بجانب Image Shader

ستنزل القائمة لتظهر معلومات و حقول جديدة

يمكن من خلالها إدراج خلفيات بأشكال و أنماط

متعددة من خلال الخيار Load from Preset

حيث ستظهر مجموعة من الخلفيات المتحركة المتنوعة.

*ملاحظة:

- يمكن الحصول على المزيد من الخلفيات

من نوع Shadertoy من الموقع Shadertoy.com

و نسخ كود البرمجة الخاص بالخلفية المطلوبة و

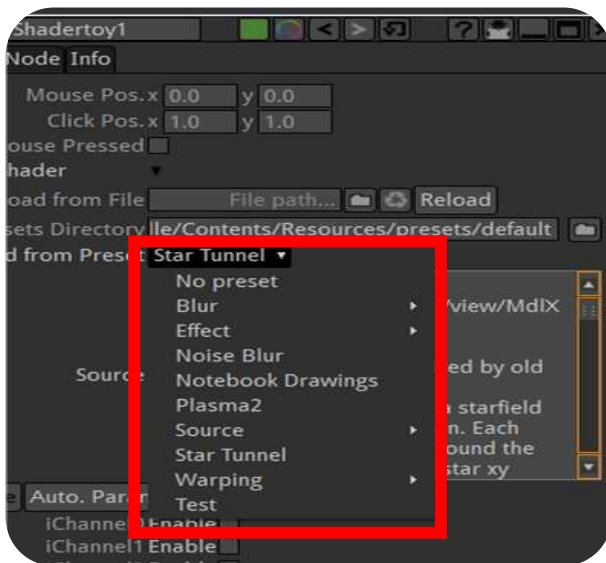
لصقها في الجزء Source و من ثم الضغط على

. Compile

- يمكن إضافة بعض أنواع Shadertoy كتأثير

على كائن فيلم و ليس كخلفية فقط من الخيار

.Effects





ورقة عمل 3

- 1- أدرج صورة Kuwait من مجلد أوراق العمل.
- 2- أدرج شعار دولة الكويت من مجلد أوراق العمل.
- 3- اربط بين النقطتين حتى تظهران في منطقة العمل.
- 4- أدرج النص (وزارة التربية) و غير من خصائصه كما يناسبك.
- 5- غير من موضع شعار دولة الكويت و حجمه ليتناسب مع الخلفية بإضافة Transform Node له.
- 6- أضف تأثير للشعار بحيث يبدأ دخوله عند الإطار 0 من الموضع $x = -395$, $y = 395$ مع تثبيت المفتاح.
- 7- و من ثم ينتقل للموضع $x = 540$, $y = 395$ عند الإطار 110 مع تثبيت المفتاح.
- 8- عند الإطار 120 اجعل الشعار يتزايد حجمه إلى المقدار 0.62.
- 9- و عند الإطار 130 اجعل الشعار يتناقص حجمه إلى المقدار 0.5.
- 10- ثبت مفتاح الموضع عند الإطار 160 .
- 11- انتقل للإطار 170 ثم ثبت مفتاح الموضع عند $x = 1562$, $y = 395$.
- 12- أدرج فلتر Blur لصورة Kuwait و عند الإطار صفر اجعل حجم التبهيت مساوياً 26.
- 13- و عند الإطار 40 مساوياً صفر.
- 14- أدرج فلتر DirBlur لشعار دولة الكويت و عند الإطار 0 اجعل التحجيم Scale مساوياً 0 .
- 15- و عند الإطار 70 اجعل التحجيم Scale للفلتر مساوياً 1 .
- 16- صدر المشروع كفيلم بصيغة mp4 باسم Kuwait.
- 17- احفظ المشروع باسم WP3.



التعامل مع الصور أو الأفلام ذات الخلفية الخضراء

نلاحظ في بعض الأحيان في الأفلام وعلى شاشات التلفاز الممثلين يطرون عبر مناظر طبيعية دقيقة ورائعة قد لا تكون موجودة في العالم الحقيقي، أو أنهم يمتطون أظهر التنانين أو يزرعون المحاصيل في الكواكب البعيدة أو يزورون العوالم السحرية ذات القلاع الكبيرة المسكونة من قبل مخلوقات غريبة.

كل هذه المشاهد المزيفة العالية التقنية تحدث بمساعدة ستائر خلفية قماشية أو مصبوغة ذات ألوان براقّة، وبمساعدة عملية يُطلق عليها (مفتاح الكروما (Chrome Key - ومعروفة أيضاً باسم (الشاشة الخضراء - Green Screen) طبقاً لألوان الستائر الخلفية والتي تكون خضراء فاقعة.

❖ مفتاح الكروما Chroma Key :

هي عبارة عن تصوير المشهد على خلفية ذات لون أخضر أو أزرق ، ثم بعد ذلك يتم حذف هذه الخلفية ببرامج الجرافيك ودمج المشاهد والمؤثرات المصممة على برامج الجرافيك معها ، وتساعد تقنية الكروما على توفير الكثير من المال والوقت والجهد فمثلاً بدلاً من أن يضطر فريق العمل لبناء البيئة المحيطة أو مثلاً بناء ديكورات المباني التاريخية والتي تأخذ الكثير من الوقت والمجهود فيمكن أن يتم تصوير المشهد بالكروما ثم تصميم البيئة المحيطة المطلوبة على برامج الجرافيك ثم دمجها بسهولة مع المشهد.

اللون المستخدم يكون عادة اللون الأزرق أو الأخضر البراق، لأن كلا اللونين يختلفان اختلافاً تاماً عن لون بشرة الإنسان وقد لا تستطيع العثور عليها كثيراً كلون للملابس. ولكي يعمل هذا التأثير؛ يجب أن يكون اللون الأخضر مضاءً بالتساوي ولا يحتوي على أي ظلال يمكن مشاهدتها.



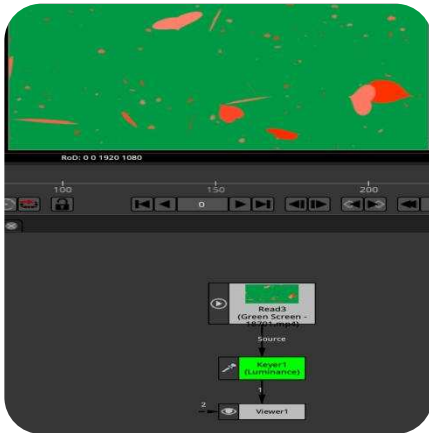
التعامل مع الصور أو الأفلام ذات الخلفية الخضراء

يمكن الحصول على أفلام مجانية بخلفية خضراء من موقع www.pixabay.com.

مثال 5:

❖ إزالة خلفية خضراء :

1- نستدعي ملف الفيديو Hearts الذي يحتوي على خلفية خضراء.



2- من مجموعة أدوات Keyer نختار الأداة



Chroma Keyer

نلاحظ أنه تم إدراج عقدة Chroma Keyer في منطقة الرسم

البياني للعقد Node Graph.

3- ننتقل للوح خصائص Chroma Keyer و عند الخيار

Key Color نضغط على المربع الأسود لتفعيل أداة

اختيار اللون و بالضغط المستمر على مفتاح Ctrl بنظام ويندوز و Cmd بنظام التشغيل ماك من لوحة المفاتيح و بالضغط على اللون الأخضر في الفيديو في منطقة العرض سيتم إزالة اللون الأخضر. و بالتالي أصبحت الخلفية شفافة. و يمكن الآن التعامل معها و البدء بإضافة كائنات و عناصر أخرى للمشروع.



التعامل مع الصور ذات الخلفية البيضاء

مثال 6 :

❖ إزالة خلفية بيضاء :

1. نستدعي الصورة Colored Smoke ذات خلفية بيضاء.



2. من مجموعة أدوات Keyer  نختار الأداة

. Keyer 

نلاحظ أنه تم إدراج عقدة Keyer في منطقة الرسم

البياني للعقد Node Graph.

3. ننتقل للوح خصائص Keyer و عند الخيار

Screen Key mode نختار

4. و من ثم يتم تحديد اللون الأبيض عند الخيار Key Color. أو بالضغط المستمر على

مفتاح Ctrl نظام ويندوز و Cmd بنظام التشغيل ماك من لوحة المفاتيح و بالضغط على

اللون الأبيض في الصورة في منطقة العرض سيتم إزالة اللون الأبيض.

5. عند الخيار OutPut Mode نختار Premultiplied.





رسم الأشكال الحرة وتحديد الأجسام



لرسم شكل حر أو لتحديد أي شكل أو مجسم في الفيديو نستخدم من مجموعة Draw

الأداة Roto وذلك باتباع الخطوات التالية:

❖ رسم شكل حر : مثال 7:

1- نختار الأداة Roto من مجموعة Draw من شريط الأدوات. نلاحظ أنه تم إدراج



عقدة Roto في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph.

2- نلاحظ ظهور شريطي أدوات إضافيين في منطقة العرض.



3- نلاحظ أنه في الوضع الافتراضي تم اختيار الأداة Bezier

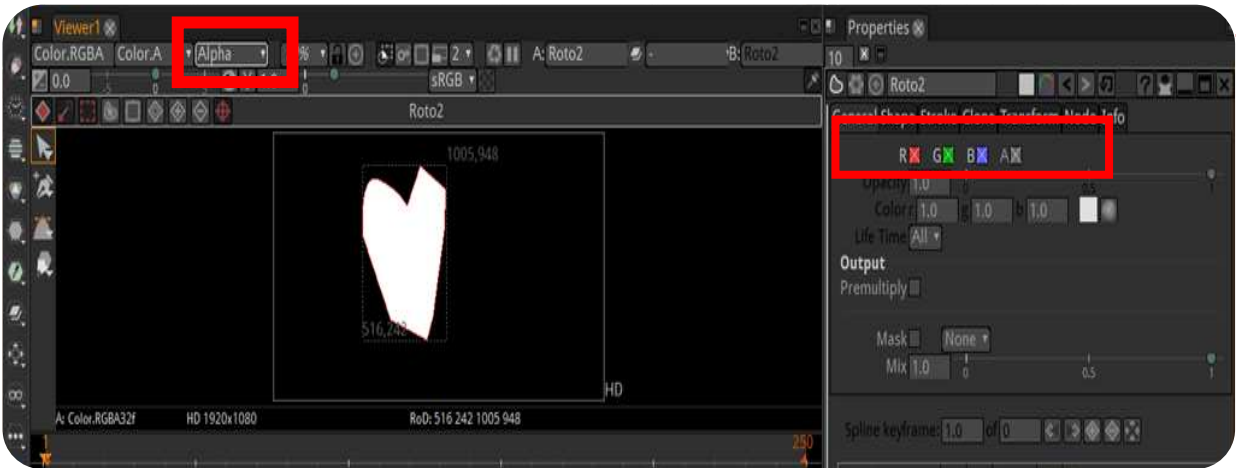
4- نضغط على منطقة العرض لتحديد نقاط الرسم و نلاحظ

عند الضغط بزر الفأرة الأيسر باستمرار و سحب الفأرة سيتم

رسم منحنيات و لإغلاق الرسم نضغط على نقطة البداية.

5- من لوح خصائص Roto نفعّل اللون الأحمر و الأخضر و الأزرق ليتلون الشكل باللون الأبيض، أو من

شريط الأزرار في أعلى منطقة العرض من زر Display Channels نختار Alpha .

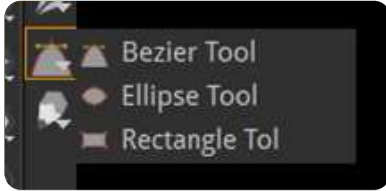




رسم الأشكال الحرة وتحديد الأجسام

ملاحظات :

- عند الضغط بزر الفأرة الأيسر على أداة Bezier  تنسدل قائمة يمكننا من خلالها رسم



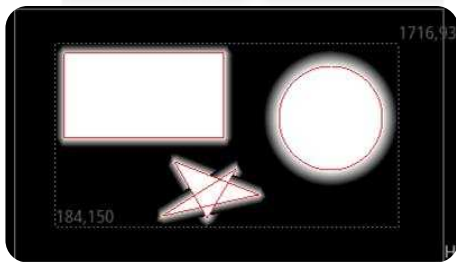
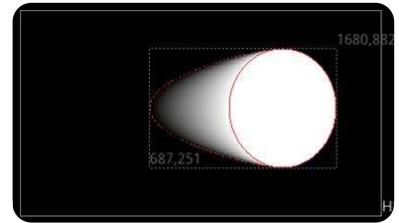
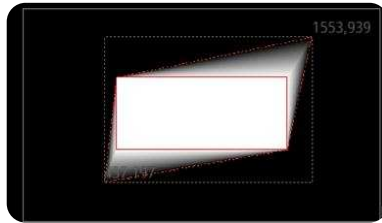
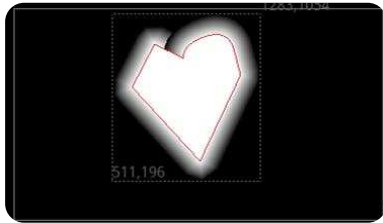
شكل مستطيل أو بيضاوي.

- عند رسم شكل مستطيل أو بيضاوي يمكن تحرير الشكل من

خلال المقابض المحيطة به.

- يمكن عمل تأثير Feather على الشكل من خلال سحب الخطوط الخارجة من المقابض.

أمثلة على تطبيق تأثير Feather على بعض الأشكال الحرة:

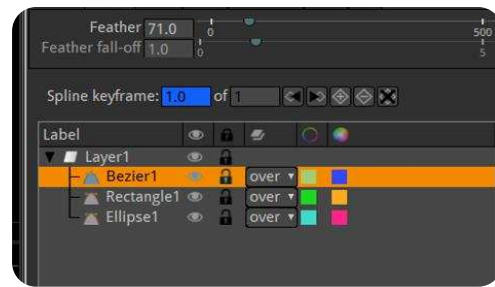
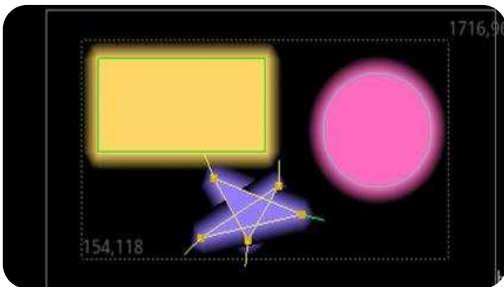


- كما يمكن التحكم في تأثير Feather على الشكل بالكامل

من خلال لوح خصائص Roto و و باختيار بطاقة Shape

و بتغيير القيم عند الخيار Feather.

- يمكن تغيير لون الشكل الحر المرسوم من خلال بطاقة Shape في منطقة Label.





رسم الأشكال الحرة وتحديد الأجسام

❖ تحديد الأجسام : مثال 8 :

يمكن تحديد الأجسام في الصور باستخدام الأداة Roto  باتباع الخطوات التالية:

- 1- ندرج الصورة Girl باستخدام الأداة Read.
- 2- نختار الأداة Bezier  بعد اختيار الأداة Roto  من مجموعة Draw .
- 3- نحدد نقاط الرسم على حدود صورة الفتاة.
- 4- من خلال لوح خصائص Roto و باختيار بطاقة Shape نغير القيمة عند الخيار Feather إلى 30.
- 5- ننقل إلى بطاقة General ثم نفعّل الخيار Premultiply. نلاحظ أنه تم إزالة الخلفية.
- 6- يمكن إضافة فلتر Shadertoy أو صورة أخرى أو فيديو كخلفية للصورة و استخدام عقدة Merge كما سبق ذكرها و إضافة خصائص و تأثيرات للمشروع.





ورقة عمل 4

- 1- أدرج صورة Boys من مجلد أوراق العمل.
- 2- أدرج من أداة الشكل الحر Roto شكل دائرة حول الكرة الأرضية .
- 3- انتقل إلى بطاقة General و فعل الخيار Premultiply.
- 4- انتقل إلى بطاقة Transform و عند الإطار 0 ثبت مفتاح Translate x,y عند القيمة 0 .
- 5- عند الإطار 20 غير موضع الدائرة و كرر ذلك عند الإطار 40 و 60.
- 6- انتقل إلى بطاقة Shape و اجعل حواف الدائرة ناعمة من خلال الخيار Feather.
- 7- صدر المشروع كفيلم بصيغة mp4 .
- 8- احفظ المشروع باسم WP4.

ملاحظة :

- توضح ورقة العمل هذه كيفية استخدام أداة Roto كقناع للصورة.



ورقة عمل 5

- 1- أدرج صورة Boys من مجلد أوراق العمل.
- 2- أدرج من أداة الشكل الحر Roto شكل دائرة حول وجه الولد .
- 3- انتقل إلى بطاقة General و فعل الخيار Premultiply.
- 4- أدرج عقدة Transform للصورة.
- 5- انتقل إلى لوح الخصائص Transform و عند الإطار 40 ثبت مفتاح Translate x,y عند القيمة 0 .
- 6- عند الإطار 0 حرك الصورة كرر ذلك عند الإطار 20 و 60 و 80 .
- 7- صدر المشروع كفيلم بصيغة mp4 .
- 8- احفظ المشروع باسم WP5 .



تتبع الكائنات في الأفلام

مثال 9 :

يمكن للكائنات المدرجة من نصوص أو صور أن تتبع حركة الأجسام في الأفلام باستخدام الأداة Tracker باتباع الخطوات التالية:

- 1- ندرج ملف الفيديو Bike باستخدام الأداة Read..
- 2- من لوح خصائص المشروع نقل من عدد الإطارات ليصبح من 1 إلى 50.
- 3- يجب الحرص على أن معدل سرعة الإطارات Frame Rate في كلا لوح خصائص المشروع و لوح خصائص الفيديو متطابقين لمعدل سرعة الإطارات للفيديو و في هذا المثال سيصبح 29.97002997002997 و ذلك لتلافي أي رسالة خطأ ممكن تظهر عن إضافة أي كائنات أخرى.
- 4- سندرج عقدة Tracker باستخدام أداة Tracker من مجموعة Transform.
- 5- نربط عقدة Tracker المدرجة مع الفيديو.
- 6- نلاحظ ظهور شريط أدوات في أعلى شاشة العرض سنضيف خاصية تتبع للفيديو من



خلال الأداة



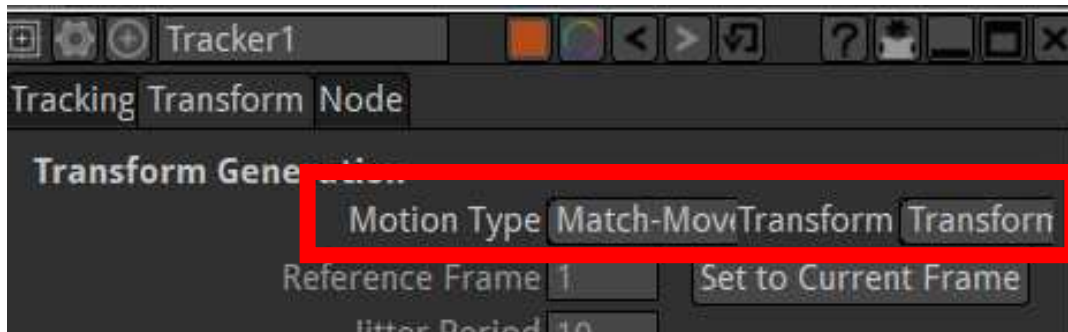
ملاحظة: عند الضغط على أي مكان في الشاشة سيتم إضافة نقاط تتبع و كلما تم الضغط على أماكن متفرقة من الفيديو سيتم إنشاء نقاط تتبع جديدة.

تابع مثال 9 :

- 7- عند الإطار 25 نحدد النقطة التي يبدأ منها التتبع بالضغط على المنطقة المطلوبة، سنلاحظ ظهور إطارين تحيط بالمنطقة التي تم تحديدها سنقوم بتكبير الإطار الخارجي.
- 8- نضغط على أداة TrackNxt من شريط أدوات Tracker لتحديد مسار التتبع .



- 9- ننتقل إلى بطاقة Transform من لوح خصائص Tracker ونختار Match-Move كنوع للحركة Motion Type و Transform للخيار Transform Type.





- 10- ثم نضغط على زر Export أسفل لوح خصائص Tracker، سنلاحظ ظهور عقدة Transform في منطقة الرسم البياني للعقد Node Graph.
- 11- نربط عقدة Transform مع عقدة Merge.



تتبع الكائنات في الأفلام

تابع مثال 9 :

- 12- ندرج نص من أداة إدراج نص من مجموعة Draw. و نكتب النص Bike Guy.
- ملاحظة : لتحديد موضع النص يجب أن نلغي عمل ال Tracker بالضغط على أداة  . و سيتحول شكل المؤشر إلى  .
- 13- نربط عقدة النص كمصدر Source مع عقدة Transform.
- 14- نشغل المشروع و نلاحظ حركة النص تتبع حركة قائد الدراجة.





المصادر

- يوتيوب (دروس متنوعة باللغة الإنجليزية) .

- مذكرة البرنامج من موقع Natron.fr

للتواصل و الاقتراحات :

F.hasobtraining@gmail.com

ملاحظة: المذكرة اجتهاد شخصي فإن أصبت فمن الله وإن أخطأت فمن نفسي أو الشيطان ... مع كل الشكر