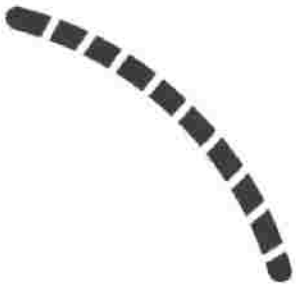
التطبيق الأول

إنشاء اسطوانات وخيوط معدنية

إنشاء اسطوانات وخيوط معدنية

1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 250x250 pixels، و ذلك بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N و أطلق عليها اسم Wire .
3. باللون الرمادى الغامق #424242 و استخدام أداة Pen أو Paintbrush tool قم برسم خط بعرض 15 pixels الممثل للأنبوب المراد رسمه كما هو موضح بالرسم التالى :

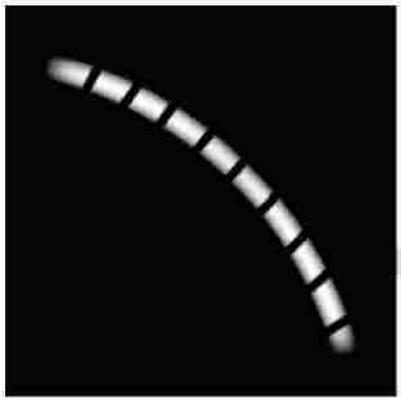
1. قم بإنشاء نسخة من تلك الطبقة – بسحبها إلى زر New Layer ، و أطلق عليها اسم Cut Wire .
2. قم بإخفاء الطبقة الأصلية بالضغط على رمز العين المجاور لها في نافذة القوائم.
3. باستخدام أداة الممحاه Eraser ، اجعل حجم الفرشاة Brush Size يساوى5pixels . ثم قم بتقطيع الخط المرسوم كما في الصورة التالية :



1.أثناء الاستمرار بالضغط على زر Ctrl ، أنقر Click على الطبقة المخفية المسماة Wire في نافذة الطبقات Layer Window ، حتى ننشئ تحديد Selection من العتامة Opacity الخاصة بها .

2. اذهب لنافذة القنوات Channels Window و اضغط على زر Save Selection as Channel سمها Wire Bevel .

3. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur ، نفذه أربع مرات كل مره بإحدى القيم التالية تباعاً : 9 ثم 6 ثم 3 ثم 1.



4. نفذ AutoLevels بالضغط على Ctrl+Shift+L ،أو من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Levels و منها Auto ، أو بالضغط على Ctrl+L و منها Auto .

5. من نافذة الطبقات Layers Window ، أستمر بالضغط على زر Ctrl و بالماوس ضغط على الطبقة المسماة Cut Wire layer.

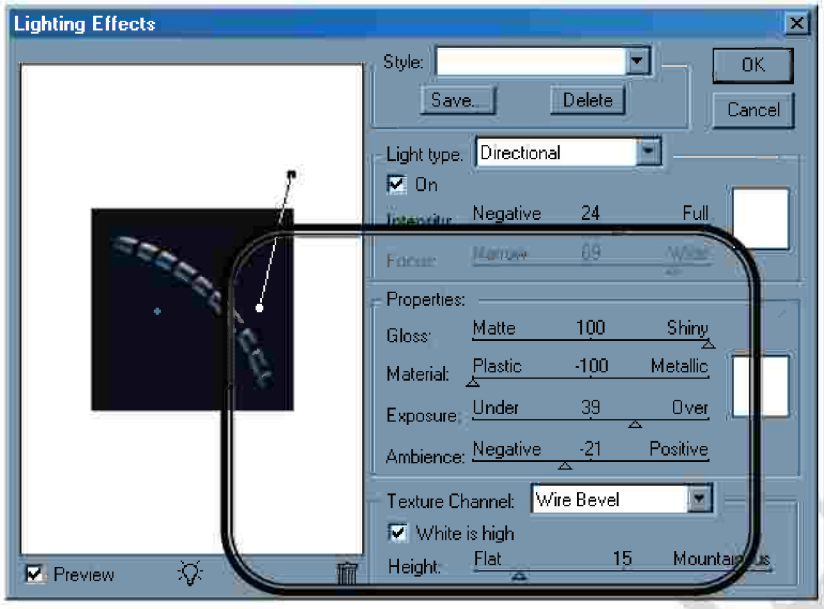
6. و من نافذة القنوات Channels Window ، قم باختيارالقناة Wire Bevel و اضغط زر D حتى تستعيد الألوان الأساسية للبرنامج .

7. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، ثم أضغط زر Delete .

8. و أخيراً الغى التحديد بالضغط على Ctrl+D .

9. من قائمة الطبقات Layers window قم ب اختيارالطبقة Cut Wire layer ، و نفذ عليها فلتر الإضاءة Lighting Effects كما موضح بالصورة التالية ، و إليك الطريقة :

- من قائمة Filter فم باختيارRender ثم Lighting Effects



- فم بانشاءضوئين أحدهما ضوء مركز Spot Light من الأعلى و اليسار و الآخر ضوء منشر Omni Light من الأسفل و اليمين ذو لون أزرق و أجعل بياناته كالتالى :

Gloss: 100 (Shiny)
Material: -100 (Plastic)
Exposure: 39
Ambience: -21

و هكذا يجب أن تحصل على صورة مماثلة للصورة التالية :

- اجعل Texture باسم Wire Bevel، و الـ Height يساوى15 .

- قم بتعديل اتجاه وزاوية الإضاءة حتى يكون وضعها مناسب كما ينبغى لعملك و شكل ما ترسمة .

- قم بإظهارالطبقة المسماة Wire . استمر بالضغط على Ctrl و اضغط بالماوس عليها لإنشاء تحديد Selection منها .

- قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، و من قائمة select قم باختيار Modify ثم Expand بقيمة 1 pixel.

- قم بحذف محتويات المنطقة المحددة بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .

- و أخيراً الغى التحديد بالضغط على Ctrl+D .

- من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ، ثم اجعل الـ Texture يساوى قناة Wire Transparency .

- قم باضافة ظل مناسب و يكون العمل انتهى، لتحصل على صورة مطابقة.

التطبيق الثاني

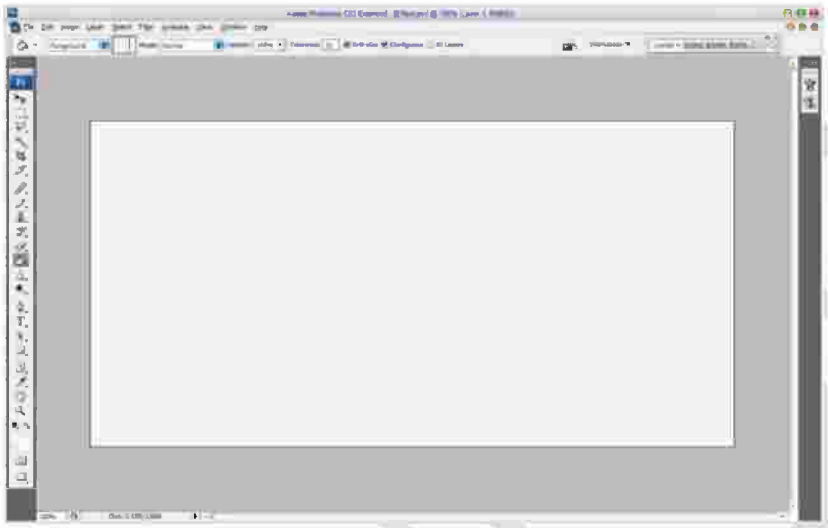
نص مقطع

نص مقطع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقطع و نعيد ترتيب نص بشكل خلاق و جميل :

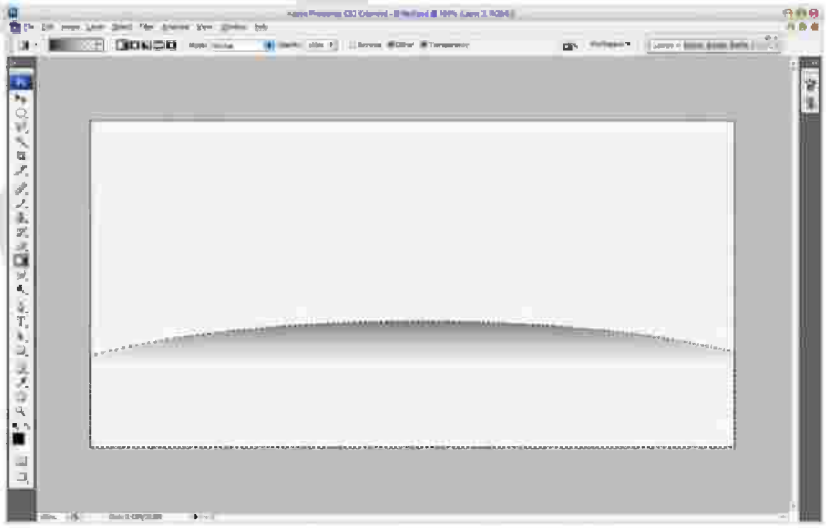
1. إبدء بإنشاء صورة جديدة بحجم 1000x500 pixels بالضغط على Ctrl+N

2. ثم أجعل لون الخلفية #f4f4f4 من شريط الأدوات ، بعد تحديد اللون اضغط على Ctrl+Backspace المميز برمز ⟸ و ذلك لإستخدام اللون الأمامي و Alt+Backspace لاستخدام اللون الخلفي .

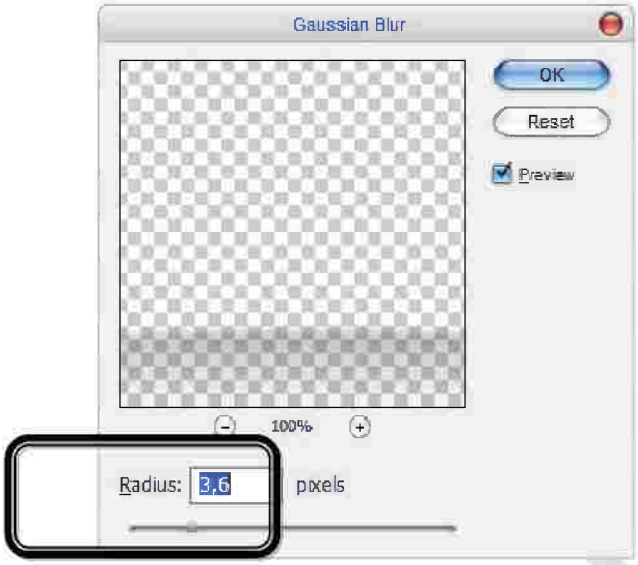


3. لصنع خلفية جميلة ذات طابع مجسم ، استخدم أداة Elliptical Marquee Tool بالضغط على Shift+M و قم بإنشاءتحديد Selection كما في الصورة التالية .

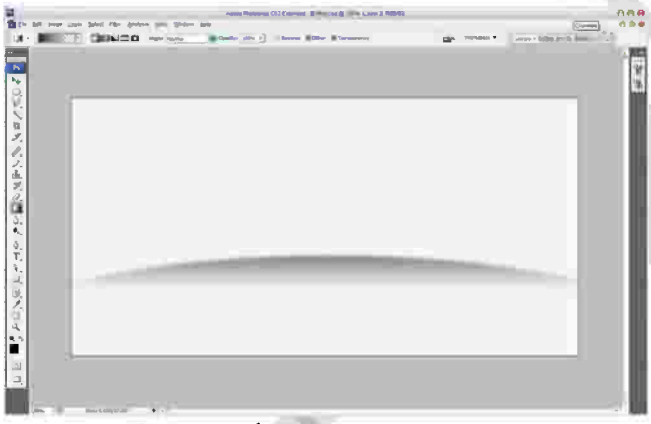
4. قم بملء التحديد بتدرج من الأسود إلى الشفاف باستخدام أداة Gradient Tool بالضغط على Shift+G.



5. لتقليل الفارق و تجانس أكبر للظل الذي أنشأناه ، إلغى التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم من قائمة Filter قم باختيارBlur و منها Gaussian Blur بقيمة 5 /3.



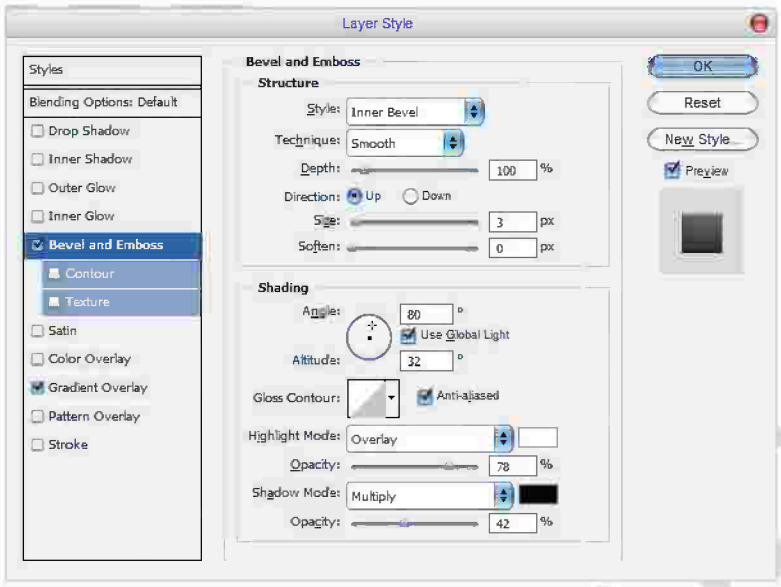
و هذه هى النتيجة المفترض و صولك إليها حتى الآن للخلفية .



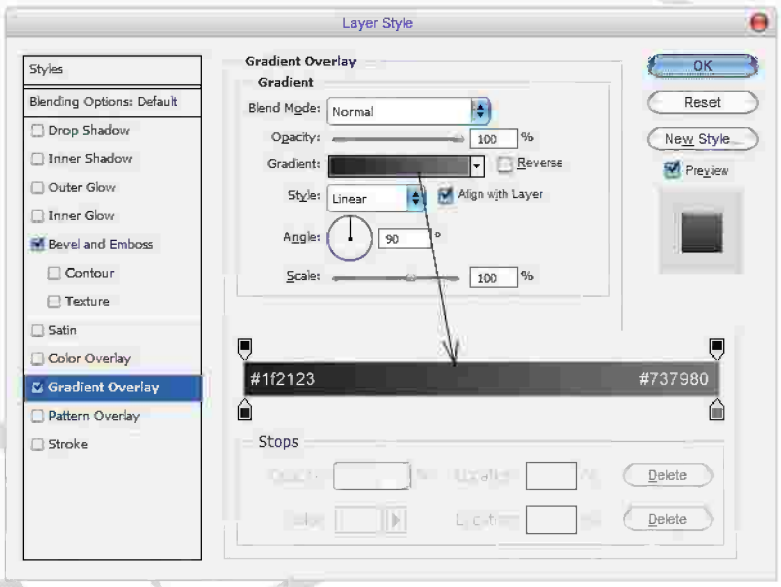
6. الخطوة التالية بعد إنشاء الخلفية كتابة النص ، قم باختيارأداة الكتابة Horizontal Type Tool بالضغط على حرف T، و أكتب في وسط الصورة ما تشاء – هنا استخدمت Arial Black(250 pt, Crisp) اختر أنت ما تشاء لعملك و لكن كلما كان الخط عريض كان أفضل

7. و الآن أضف بعض المؤثرات على النص مثل Bevel و Gradient ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم قم باختيارالمؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح تلقائياً. و منها اجعل القيم كما بالصور التالية تأكد أن كل القيم كما في الصورة تماماً :

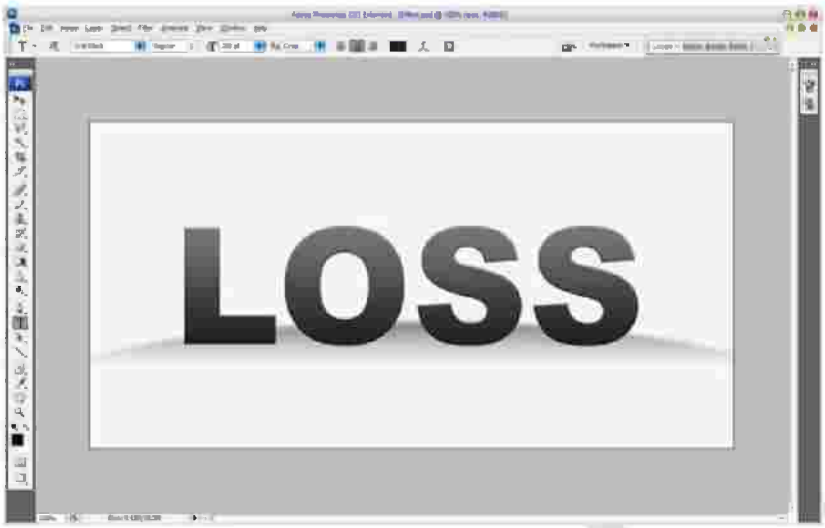
- مؤثر Bevel and Emboss



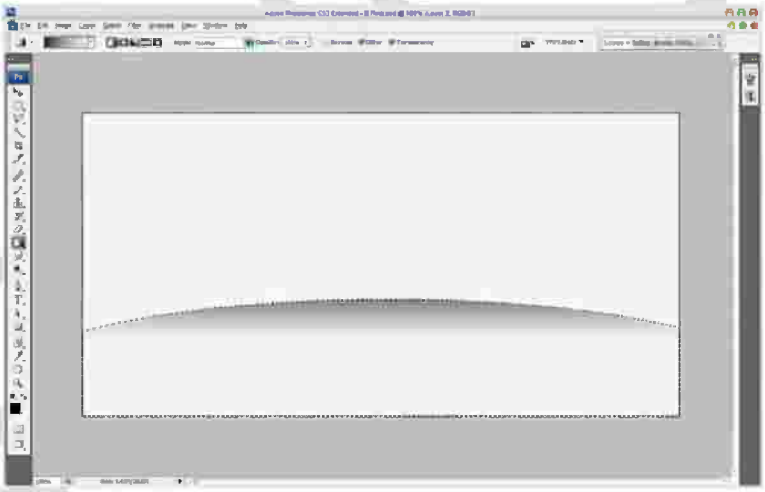
- مؤثر Gradient Overlay



و هذه هي النتيجة إحساس بالعمق ممزوج بالبساطة ، ما رأيك بإضافة بعض الظلال تحت الحـروف لزيـادة الإحساس بالبعد الثالث 3D للصورة

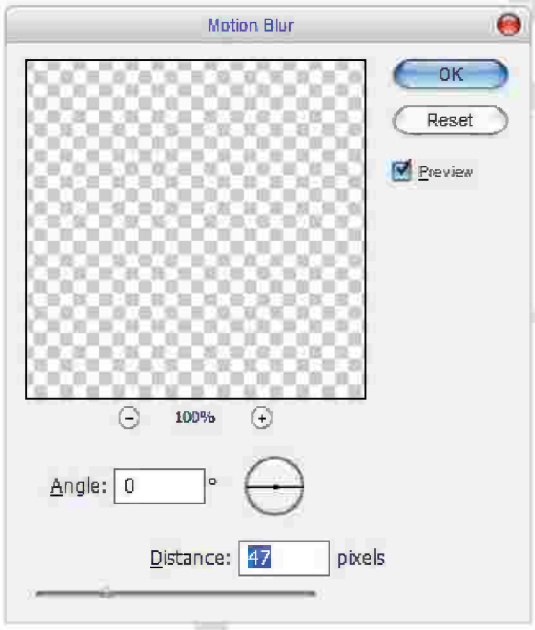


8.و الآن نتابع الخطوات بعد أن ترضى تماماً عن المؤثرات على النص حوله إلى صورة حتى تتمكن من تقطيعة و التعامل معه كصورة وذلك بدخول قائمة Layer ثم قم باختيار Rasterize . لإضافة ظلال تحت الحروف قم بإنشاءطبقة جديدة تحت طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – و باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool ارسم شكل بيضاوى كما بالصورة و قم بملأه باللون الأسود – باستخدام أداة Paint Bucket Tool – اضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج ، ثم بالضغط على Shift+G حتى تصل إلى الأداة .



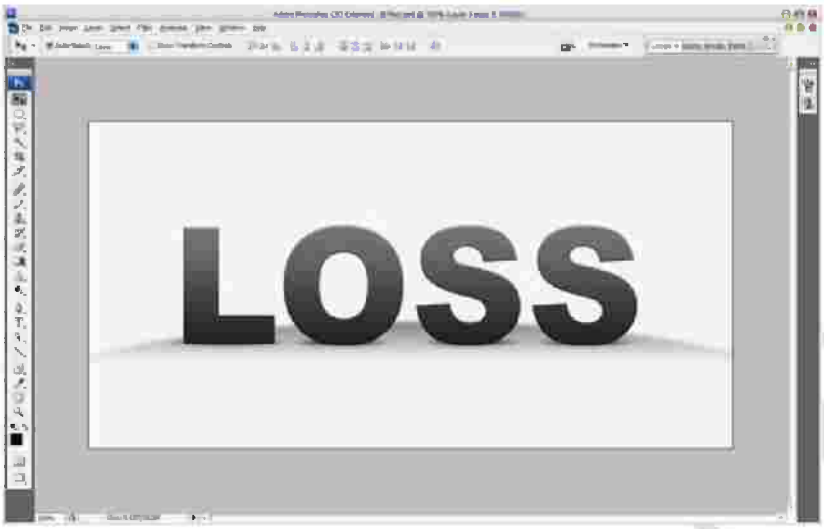
9. إلغى التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم كرر الفلتر السابق بالضغط على Ctrl+F

10.ثم من قائمة Filter قم باختيارBlur و منها Motion Blur بالقيم المبينة في الصورة



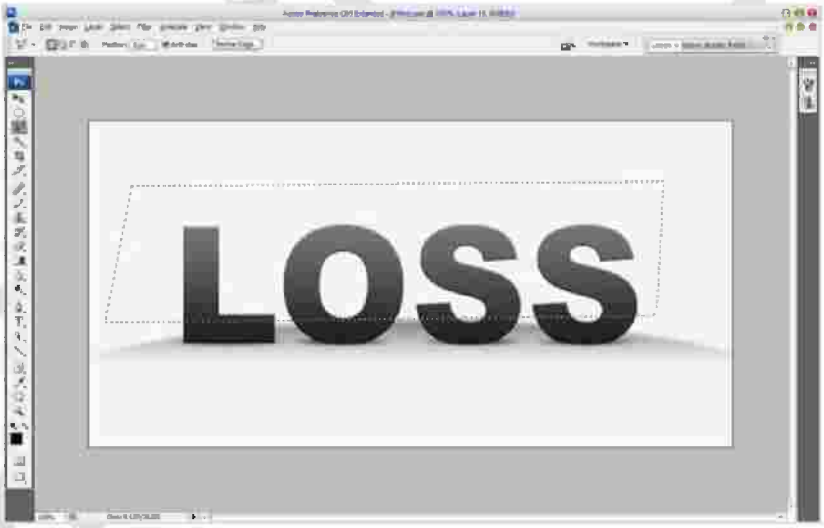
لاحظ الظل تحت حرف الـ S الأخيرة ، يجب أن تكون وصلت إلى مثلها .

11. كرر هذه الطبقة – قم بتظليل الحرف – عدة مرات بعدد الحروف – يمكنك ذلك بسهولة عن طريق الضغط على Ctrl+J و قم بسحب كل نسخة حتى تتوسط الحرف المقابل لها ثم قم بدمج جميع الطبقات معاً ماعدا طبقة الخلفية – من نافذة الطبقات حدد تلك الطبقات ثم أضغط Ctrl+E .



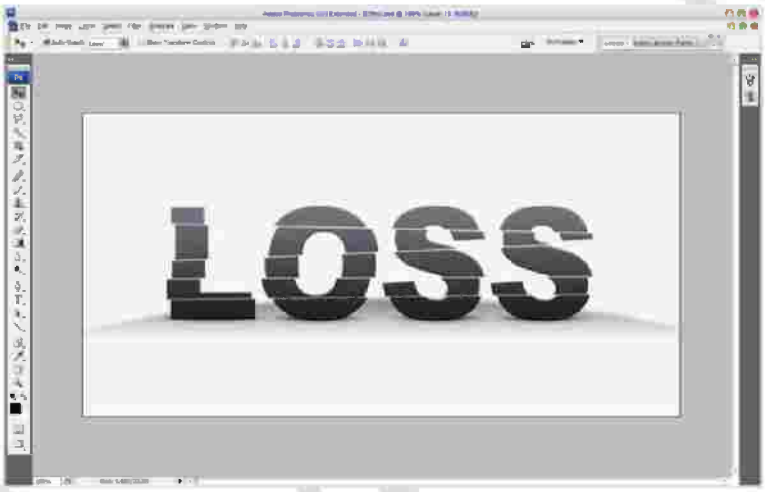
انتهينا من إنشاء الصورة ، إذاً فلنبدأ في تقطيعها .

12. باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool قم برسم تحديد مثل الموجود بالصورة

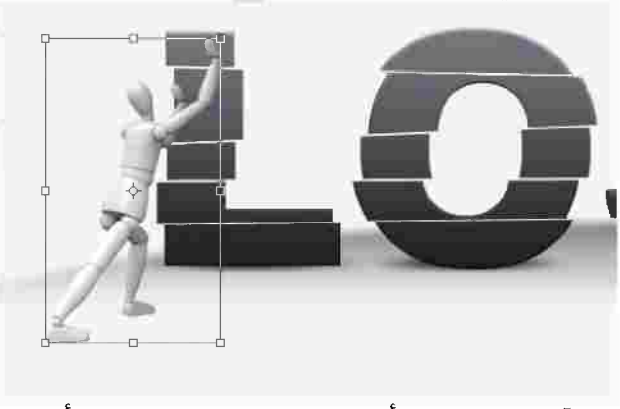


لتحريك هذا الجزء بأبسط الطرق خذ نسخة و قم بلصقها كطبقة جديدة – اضغط Ctrl+Shift+J – ثم حركها قليلاً – بالضغط على حرف V ثم التحريك بالأسهم من لوحة المفاتيح .

13. كرر الخطوة السابقة عدة مرات مع تغيير موضع التحديد حتى تصل إلى الصورة التالية أو ما يحلوا لك من اخراج .



14. لمزيد من الجمال في الإخراج أضف شئ للصورة و ليكن رجل يرتب النص المبعثر



15. بعد أن أضفنا الرجل الآلي هذا ، يجب أن نضيف بعض الظلال تحت أرجله حتى يظهر بواقعية ضمن الصورة . قم بإنشاء طبقة تحت طبقته – بالضغط على Ctrl+Shift+N – باستخدام اداة Polygonal Lasso Tool - بالضغط على Shift+L عدة مرات حتى تصل إليها – حدد المنطقة تحت قدمية كل قدم في منطقة منفصلة . ثم قم بملأ كلاً منهما باللون الأسود – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية ، ثم بالضغط على Shift+G عدة مرات حتى تصل إلى اداة Paint Bucket Tool .

16. اضغط Ctrl+D لإلغاء التحديد ، ثـم باسـتخدام أداة

حـاول أن تجعـل الظلال طبيعية بقدر الإمكان.

17. ثم باستخدام أداة Smudge Tool

- من نفس المكان فـي شـريط الأدوات – قم بتعديل خصائص تلك الأداة في أعلى الشاشة إلى Brush: 10px, Mode: Normal: Strength: 33%

18. هل تلاحظ الفرق بين الظلال تحت القدمين – لقد قمـت بالتنفيـذ تحـت قـدم واحـدة لتـرى الفـرق بوضوح و لكن نفذ أنت الظلال تحت القدمين مرة واحدة لتوفير المجهود و الوقت .

و هذه هى الصورة النهائية ، عدل كما شئت تجد الكثير .

التطبيق الثالث

كتابة النص الناري

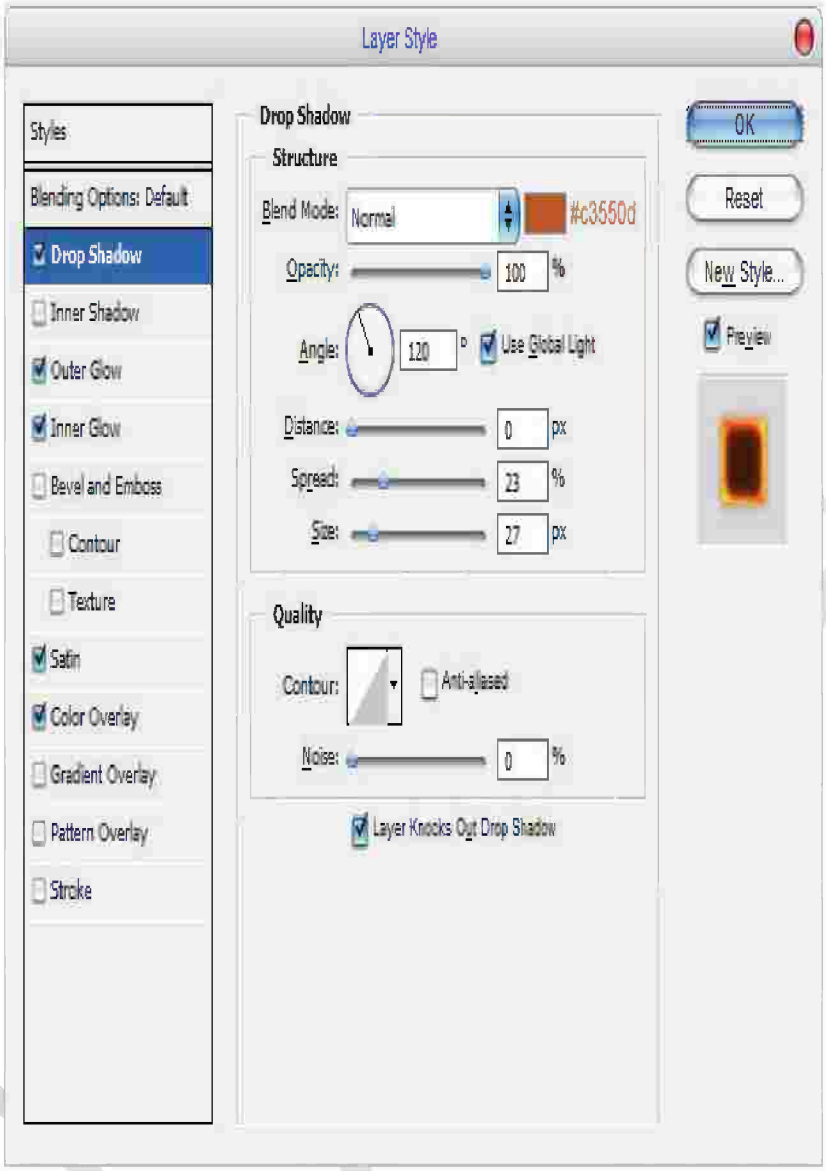
كتابة النص الناري

في البداية لا بد لنا من البحث عن صورة تحتوى على مشهد مناسب للنار ذو شكل مناسب لعملك الفنى ، لقد وجدت هذه الصورة و هى تبدو مناسبة لمشروعنا هذا فلنبدأ

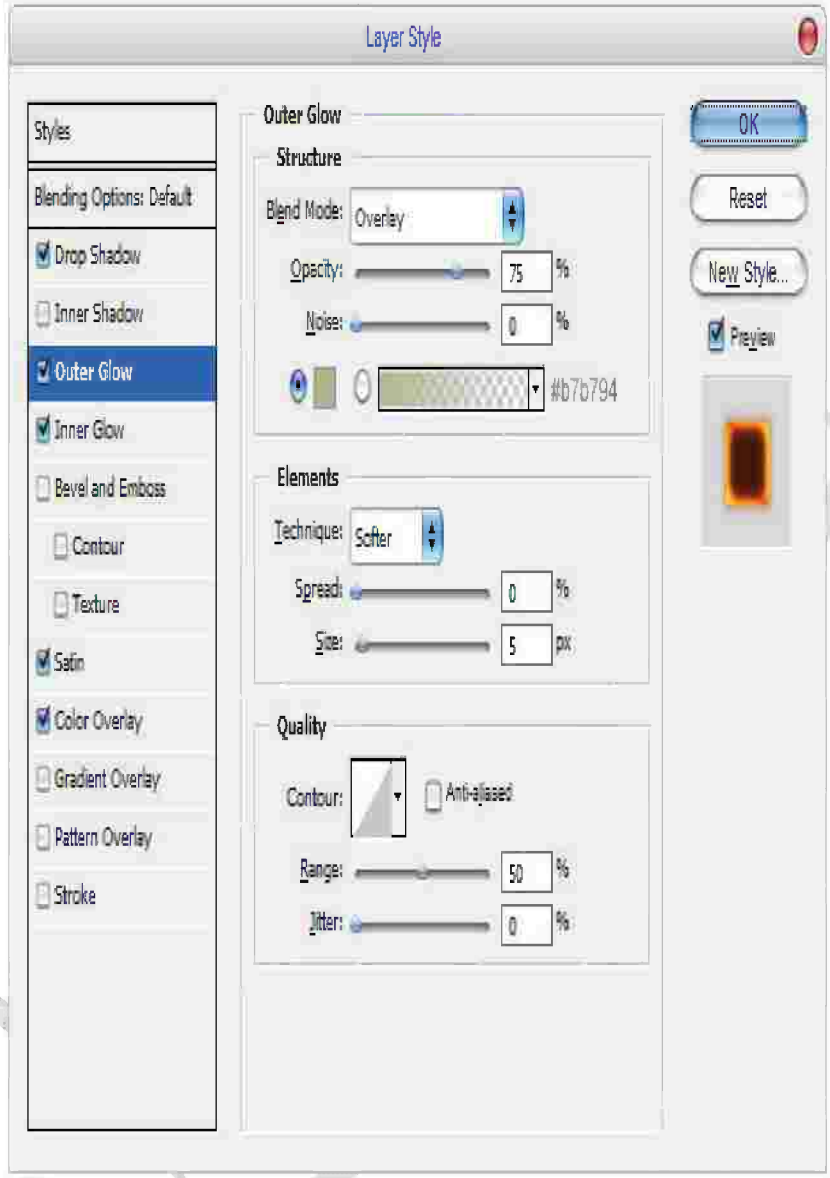
1. استخدم أداة الكتابة – بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح – و أكتب ما شئت و بأى لون تراه مناسب .

2. بعد أن انتهيت من الكتابة أضف بعض المؤثرات عليها ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم اختر المؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح تلقائياً . و منها اجعل القيم كما بالصور التالية تأكد أن كل القيم كما في الصور تماماً :

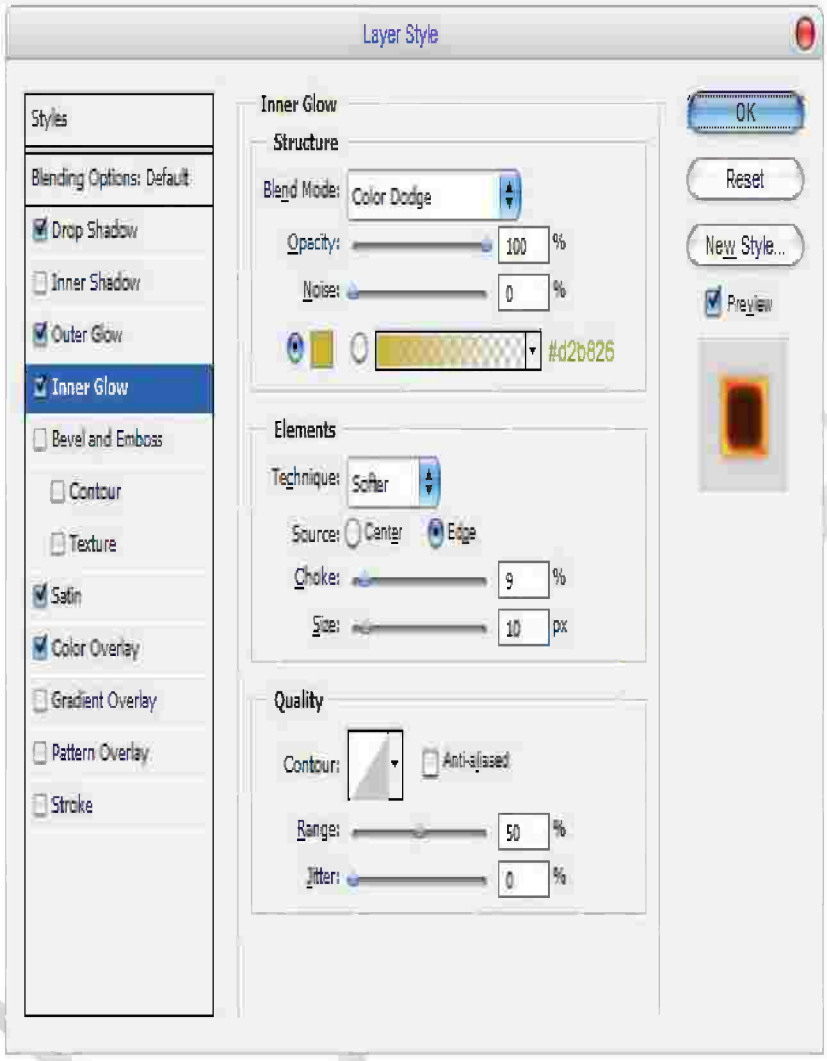
3. مؤثر Drop Shadow


Layer Style
Styles
Blending Options: Default
Drop Shadow
Inner Shadow
Outer Glow
Inner Glow
Bevel and Emboss
Contour
Texture
Satin
Color Overlay
Gradient Overlay
Pattern Overlay
Stroke
Drop Shadow
Structure
Blend Mode: Normal
#c3550d
Opacity: 100 %
Angle: 120 ° Use Global Light
Distance: 0 px
Spread: 23 %
Size: 27 px
Quality
Contour: Anti-aliased
Noise: 0 %
Layer Knocks Out Drop Shadow
OK
Reset
New Style...
Preview

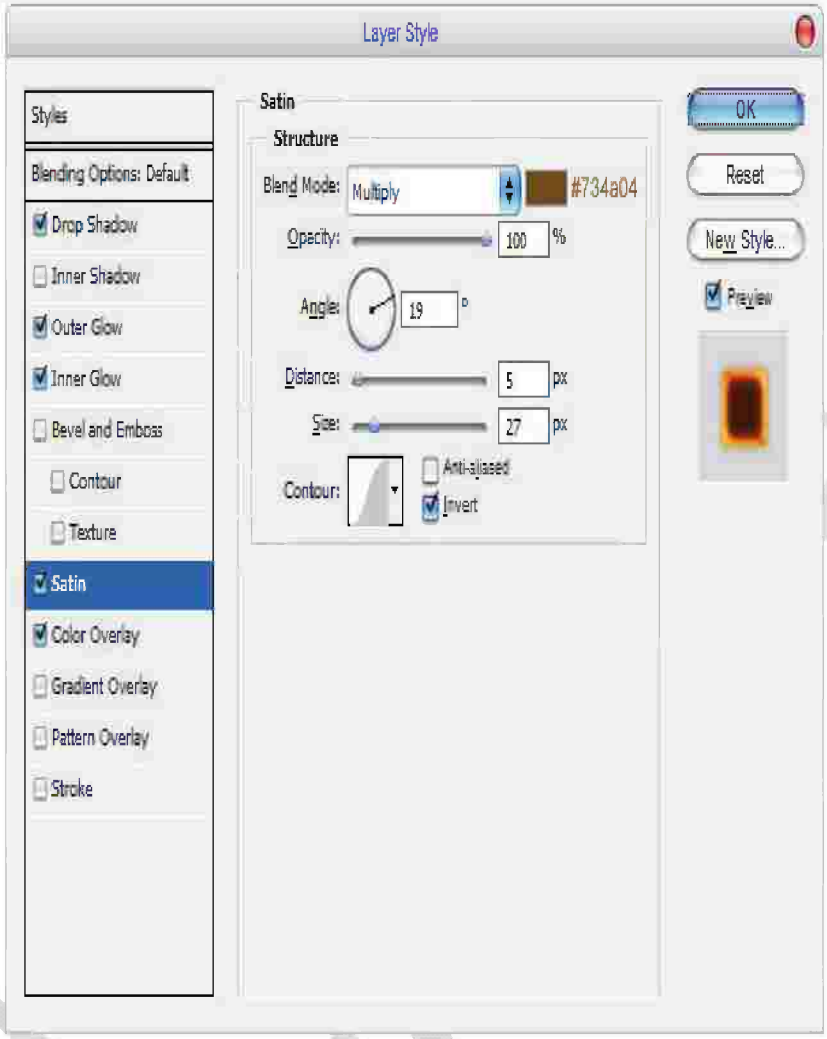
4. مؤثر Outer Glow



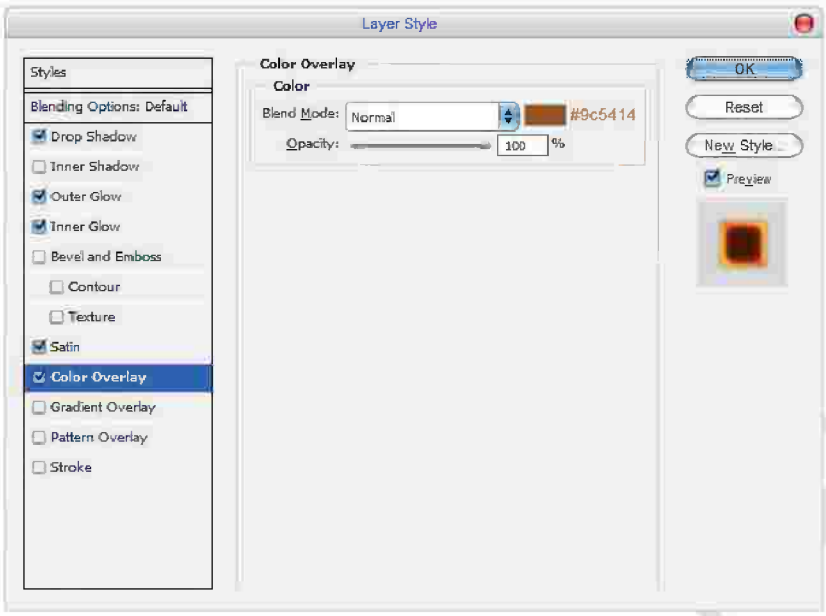
5. مؤثر Inner Glow



6. مؤثر Stain


Layer Style
Styles
Blending Options: Default
Drop Shadow
Inner Shadow
Outer Glow
Inner Glow
Bevel and Emboss
Contour
Texture
Satin
Color Overlay
Gradient Overlay
Pattern Overlay
Stroke
Satin
Structure
Blend Mode: Multiply
#734a04
Opacity: 100 %
Angle: 19 °
Distance: 5 px
Size: 27 px
Contour:
Anti-aliased
Invert
OK
Reset
New Style...
Preview

7. مؤثر Color Overlay



و هكذا يجب أن تكون النتيجة

8. أنشئ طبقة جديدة فوق طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – ثم أدمجها مع طبقة النص – بعد تحديد الطبقتين من نافذة الطبقات Layers Window اضغط على Ctrl+E .

9. قم باختيار أداة Smudge Tool و أجعل خصائصها كالتالي (Brush: 10 px, Mode: Normal, Strength: 79%) استخدم الأداة حتى يظهر النص و كأنه مصدر للنار كما في الصورة

10. من قائمة Filter أختر Liquify - بالضغط على Ctrl+Shift+X – ثم عـدل فـي الخـصائص و القـيم حتى تصل إلى تأثير أقرب ما يكون للصورة التالية .

11. و الآن لمرحلة دمج النص بالنار حتى يبدو أنه مشتعل تماماً . استخدم أداة الممحـاة Erase Tool - بالضغط على Shift+E عدة مرات حتى تصل إليها – قم باختيار- من شريط الخيارات Option فـي أعلـى الشاشة – فرشاة دائرية ذات حواف شفافة ، و اجعلها بحجم 20 pixels و عتامة Opacity تساوى 40% . امسح بعض من النص و إليك مثال على ما يجب أن تصل إليها افحصه لتعرف ما تم مسحه .

و إذا مسحنا أكثر من النص سيبدو التأكل من النار أكثر و أكثر .

التطبيق الرابع

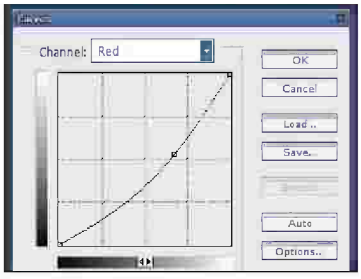
تعديل ألوان الصورة

تعديل ألوان الصورة

من فترة طويلة و يدرك أخصائى الدعاية و الإعلان وجود صلة وثيقة بين نوعية الضوء و لونه و الحالة النفسية و الانطباع لدى المشاهد للصورة .

فالألوان الباردة تعطى الإحساس بالوحدة و الانعزال و الفراغ والعكس صحيح ، و هذا مفيد جداً لإعطاء الإحساس الذى تريد إعطاءه من خلال تلك الصورة

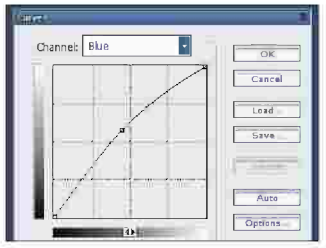
1. افتح الصورة التي تريد تعديل الإضاءة و نوعيتها في الفوتوشوب ، و يجب ملاحظة أنه قد تحتاج الصورة لبعض التعديلات لإضفاء ألوان و مستوى إضاءة مناسب و واضح - من خلال قائمة Image قم باختيار Adjustment و منها contrast/brightness و/أو levels



2. من قائمة Image قم باختيار Adjustment و منها Curves عدل قناة اللون Channel إلى اللون الأحمر Red ، و ذلك في

نافذة Curve و التي ستفتح

تلقائياً .



3. بدون الخروج من نافذة Curve ،

اختر من قائمة Channel اللون

الأزرق Blue .

ملاحظة لكل صورة خصائص لونية خاصة

بها لذلك حرك المنحنيات اللونية بحرية

حتى تصل إلى مبتغاك .

4. في النهاية اضغط

على زر OK . من

مميزات هذه الطريقة

أنه يمكن دوما تعديل

الصورة حتى بعد

حفظها .

هذا تطبيق أخر لهذه

الطريقة الممتازة ، فقد قللنا

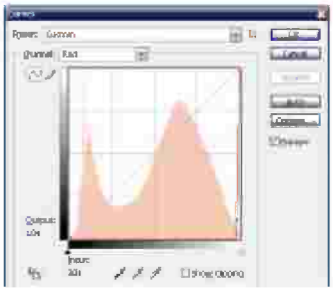
اللون الأحمر و الأزرق

فتحولت الصورة الأصلية

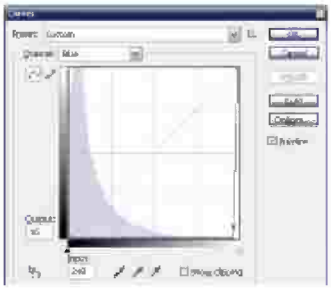
إلى الخريف.من قائمة

Image قم باختيار

Adjustment و منها



. Curves



عدل قناة اللون Channel إلى اللون الأحمر Red و الأزرق Blue ، ثم عدل المنحنيات كما في الصور المجاورة.

و هكذا تتحول الصورة إلى وسط الربيع ، وقد اصبح ورق الشجر أخضر .

التطبيق الخامس

إنشاء الشقوق والخدوش

إنشاء الخدوش و الشقوق

كما هو معروف الجودة في التفاصيل ، و قد يكون من الأفضل لتصميم ما أحداث خـدوش و تشققات في أجزاء منه لإضفاء القدم .

1. انشئ صورة بالأبعاد التاليـة 200x200 pixels أو الأبعاد التي تراها مناسبة لمساحة عملك ، فـي هـذا المثال استخدمنا هذا الخط و لكن يمكنـك اختيـار أى خط أخر شكله مناسب و بـالطبع يفـضل خـط عريض ليظهر فيه التأثيرات بشكل واضح .

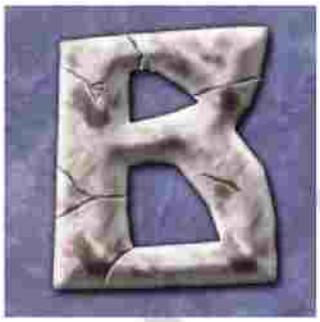
2. فـوق الطبقـة الأولـى أنـشئ طبقـة جديـدة – بالضغط علـى Ctrl+Shift+N - ثـم ارسـم بـاللون الأسود بعض الشقوق و ذلك باستخدام أداة الفرشـاة Brush Tool – بالضغط على حـرف B ، و الـضغط على حـرف D اسـتعادة الألـوان الأصـلية للبرنـامج الأسـود والأبـيض و لتطـوير العمـل قـد تحتـاج أداة Air Brush و أداة Eraser Tool . تجنـب استخدام الفـرش الكبيـرة لإعطـاء انطبـاع حقيقـى للشقوق .

3 .كمـا هـو واضـح أن العمـل يتركـز هنـا فكلمـا أخرجت شقوق جيدة و دقيقـة فـي هـذه المرحلـة كلما كانت النتائج أفضل .

4. بعد الانتهاء عدل طريقة دمج الطبقة Blending

Mode إلى Hard Light و خفض مستوى العتامة opacity إلى 75% .

5. أنشئ طبقة جديدة من طبقة الشقوق المرسومة بالفرشاة – بالضغط على Ctrl+J ، حول طبقة الشقوق السفلى إلى اللون الأبيض، من قائمة Image قم باختيار Adjustments و منها Inverse باستخدام لوحة المفاتيح حرك تلك الطبقة يساراً و إلى أسفل 1 Pixel حتى تظهر الطبقة البيضاء . كما ترى فالإحساس بالعمق مجرد خداع بصرى يمنك التحكم فيه بهذه الطريقة البسيطة .



6. و الآن عد إلى الطبقة الأصلية ثم باستخدام الـ Styles أضف الخامة المناسبة لعملك . و هذا مثال على النتيجة التي يمكن أن تحصل عليها و يمكنك استخدام هذه الطريقة لعمل أشياء أخرى كثيرة .

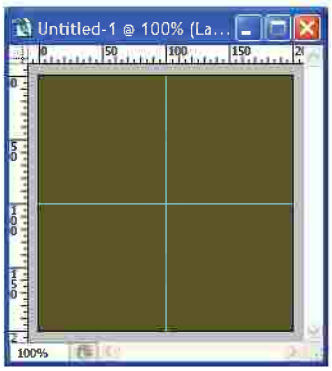
التطبيق السادس

إنشاء نمط

إنشاء نمط Pattern

إنشاء Pattern

كمصمم في عالم مليئ بمواقع الإنترنت تحتاج غالباً للـ Patterns كخلفية للصفحة ، فهى صغيرة و خفيفة و لا تحتاج إلى Bandwidth كبير ، و الأهم من ذلك شكلها الجيد جداً و الخلاب إذا نفذت بدقة .

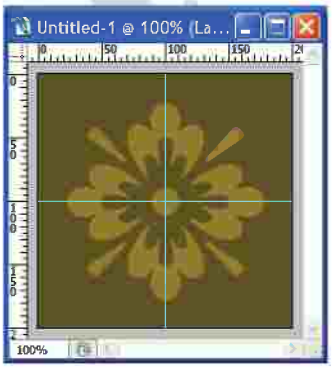


1. فلنبدا بإنشاء صورة مربعة و لتكن 200×200 pixels.

2. ثم قسم الصورة باستخدام Guidelines أحدهما أفقى و الأخر رأسى لتسهيل عملية التماثل – يمكنك إظهار المسطرة بالضغط على Ctrl+R ، ثم سحب guidelines منها.

3. أختر لون الخلفية الآن – باستخدام أداة Paint Bucket بالضغط على حرف G، و طبعا لابد من جعل الخلفية على طبقة Layer خاصة بنفسها حتى تتمكن من تعديلها بسهولة كما تشاء و الأهم أن لا تتداخل مع ما سيتم تكراره من أجزاء.

باستخدام Custom Shape Tool – اضغط على Shift + U حتى تظهر تلك الأداة – قم باختيار مثلاً Floral Ornament 2 و المحددة في الصورة باللون الأحمر .

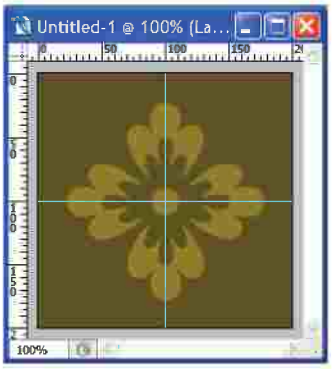


4. أنشئ طبقة جديدة بالضغط على زر Ctrl+Shift+N .

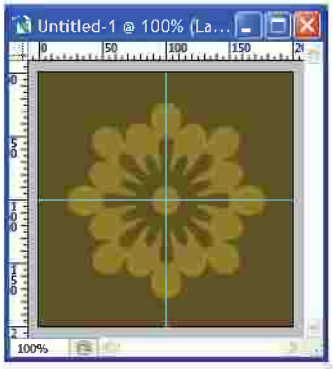
و لرسم تلك الوردة و جعلها متساوية الأبعاد استمر بالضغط على Shift أثناء رسمها .

5. و بالطبع يمكنك بشكل اختيارى التعديل في الصورة . مثلاً باستخدام الممحاة Eraser Tool تخلص من الأجزاء التي ستشكل تداخلات غير مرغوب فيها عند التكرار – مثل الخطوط الجانبية

في الوردة .

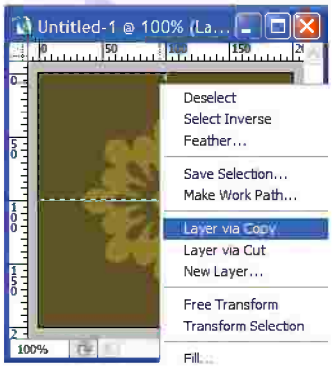


6. بعد عملية المسح السابقة ، سنحتاج إلى تكرار أجزاء معينة من الوردة – هذا الجزء اختياري و سنشرحه حتى يتكامل الموضوع – للتكرار اضغط Ctrl+Tأو من قائمة Edit اختر Transform و منها Rotate، و استمر بالضغط على زر Shift أثناء التدوير حتى تنشئ طبقة جديدة تحتوى على نفس الوردة Duplicate Layer.

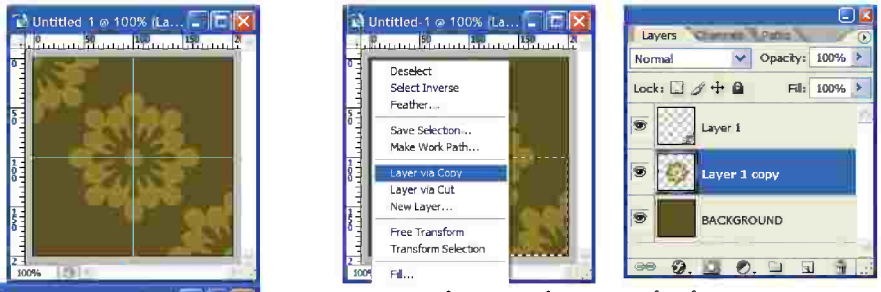


7. لدمج تلك الطبقتين ، حدد الطبقتين ، ثم بعد ذلك من قائمة الطبقات Layer اختر دمج الطبقات Merge Layers ، حتى يكونا طبقة و احد ليسهل العمل .

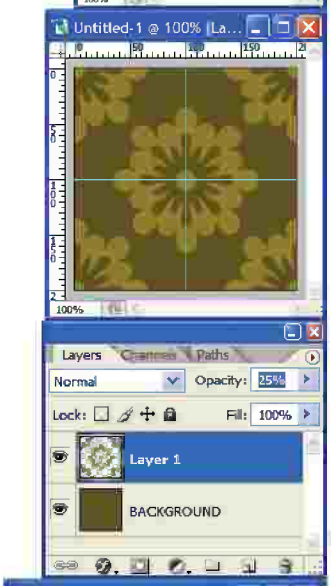
8. من قائمة View قم باختيار Snap و منها Guides و تأكد أنها غير محددة ، ثم باستخدام Rectangular Marquee Tool – بالضغط على حرف M - حدد ربع الصورة ، ثم من القائمة المختصرة – أو بأى أسلوب كالضغط على Alt أثناء السحب بالماوس – أنسخ ذلك الربع إلى الركن المقابل له .



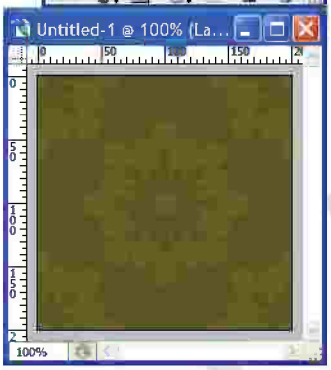
9. و هكذا كرر هذه الخطوة لكل الأركان الأربعة للصورة . و تأكد دوماً أنك تعمل على الطبقة الأصلية التي تحتوى على الشكل بالكامل في كل مرة تقوم بعملية التكرار .



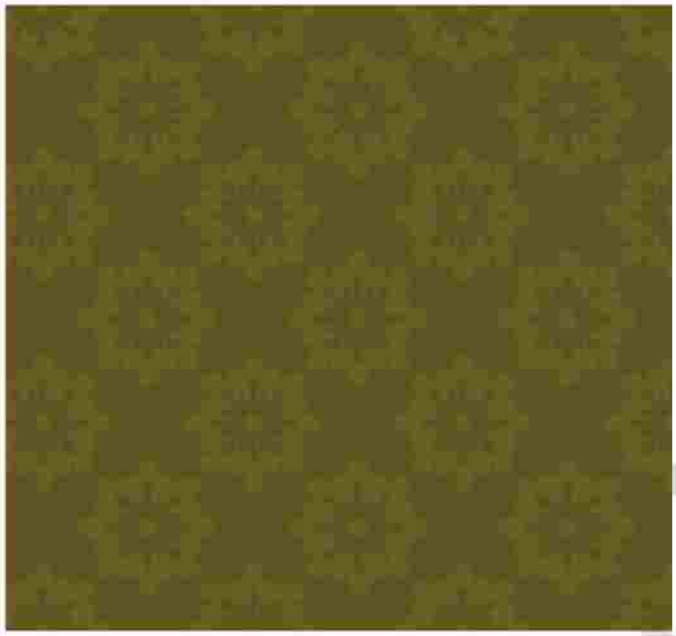
10. و الآن بعد أن أتممنا الأركان الأربعة ، قم باختيار الطبقات كلها ما عدا طبقة الخلفية من نافذة الطبقات Layer Window ، ثم اضغط على Ctrl+E لدمج تلك الطبقات في طبقة واحدة ليسهل التعامل معها فيما بعد .



11. و الآن بعد اكتمال القالب Pattern يمكنك خفض العتامة Opacity حتى يظهر الكلام عليها بشكل جيد .



ها قد انتهينا فاستمتع بعمل نماذجك الخاصة و استخدامها .



التطبيق السابع

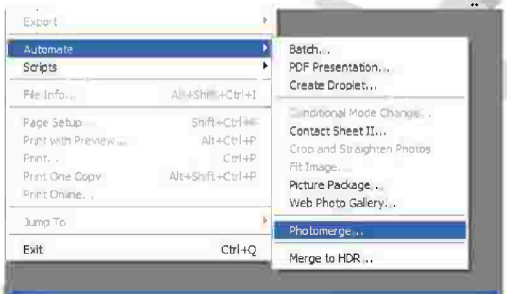
إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكي

إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكى

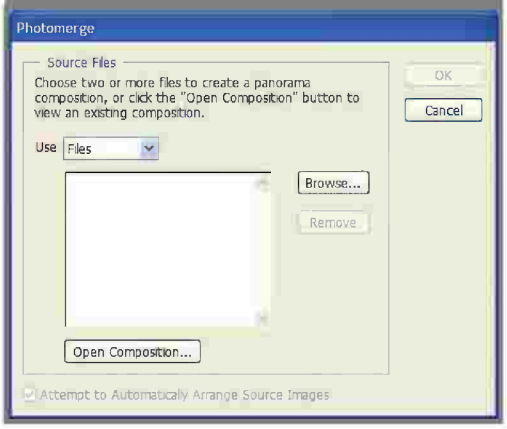
إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكى

إذا كنت تنشئ البانوراما بالأسلوب التقليدى - القص و اللصق و المحاذاة اليدوية – فقد حان الوقت للاستفادة من إمكانيات الفوتوشوب الأوتوماتيكية ، و هذه الأداة المسماة دمج الصور Photomerge تنتج بانوراما ممتازة بشكل آلى ، فالأسلوب التقليدى رغم جودة مخرجاته إلا أنه مجهد و مستهلك للوقت بشكل كبير ، إذا قد حان الوقت .فكل ما هو مطلوب منك تشغيل المعالج و اختيار الصور التي تريد دمجها ، فلنبدأ الشرح :

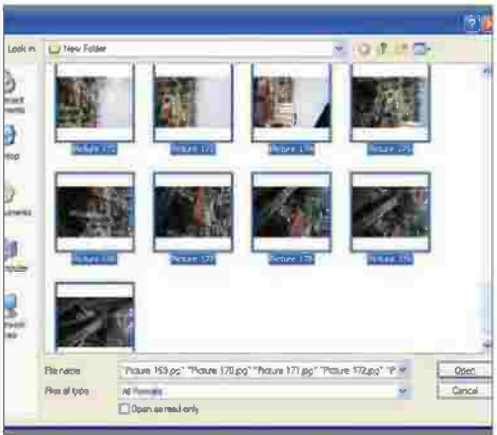
1. من قائمة File قم باختيار Automate ثم Photomerge

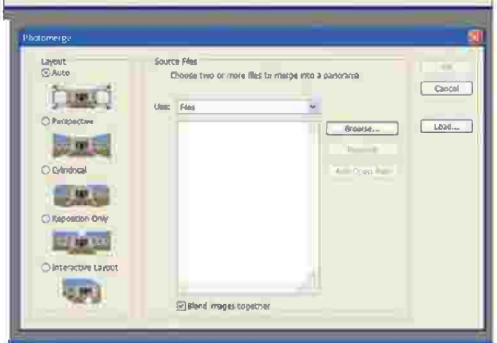


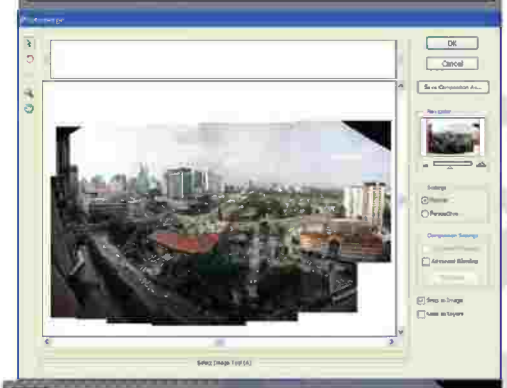
2. تظهر نافذة المعالج تطلب تحديد ملفات الصور التي تريد دمجها ، اضغط على Browse و حدد تلك الصور .



2. لا بد أن تجعل كل الصور مسبقاً في وضعية رأسية حيث أن الفوتوشوب لن يعدل زاوية الدوران أليا .



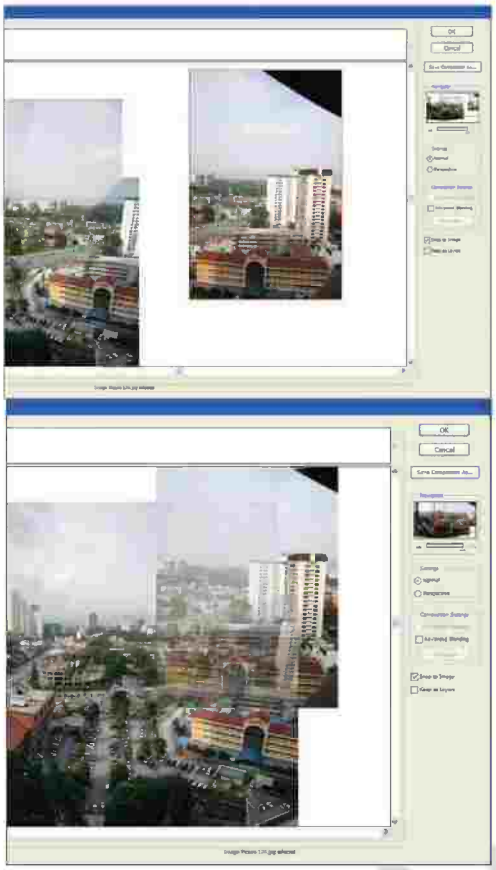




3. بمجرد الانتهاء من تحديد الصور ، اضغط على OK . ثم اجلس و استريح سيقوم الفوتوشوب بكل العمل من الآن بدلاً منك ، سيقوم بفحص حواف الصور لإيجاد نقط التطابق و الدمج و سيكمل العمل حتى ظهور البانوراما الكاملة لك .

4. في حالة رضاك عن العمل الألى ، قم بعملية القص Crop للمنطقة المتساوية – بالضغط على حرف C – و ذلك حتى تصبح الصورة مستقيمة الحواف و هذه الخطوة سوف تحتاجها كثيراً في حالة التصوير بالكاميرا فإن مواقع الأشياء المكررة في أجزاء الصورة لا تكون بالطبع في نفس الموضع في الصور كلها .

5. بعد انتهاء العمل الألى يمكنك تعديل مواضع الصور الجزئية و إضافة و حذف ما شئت و سيقوم الفوتوشوب بقبول ذلك . بالطبع هذه الطريقة وفرت الكثير من العمل و الوقت و قدمت نتائج مذهلة .



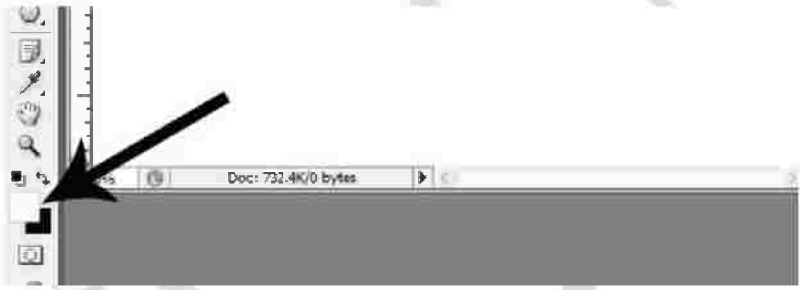
التطبيق الثامن

إنشاء خامة من الحجر

إنشاء خامة من الحجر

1. في البدية قم بانشاء ملف صورة جديد ، مثلاً فليكن 500x500 pixel

2. اجعل اللون الأمامى أبيض و لون الخلفية أسود .

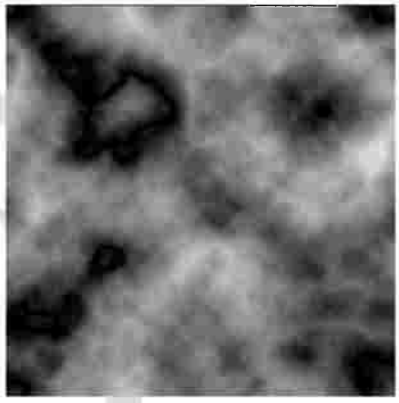


3. و الآن يبدء العمل الفعلى ، اذهب إلى قائمة الفلاتر Filter و اختر Render و منها اختر السحاب clouds . مما سيعطينا ملمس جيد لنبدء منه .

4. قم بفتح نافذة قنوات الألوان Channels ، و الموجودة عاداً مع نافذة الطبقات Layers Tab ، إذا لم تجدها أختر Channels من قائمة Window بالفوتوشوب

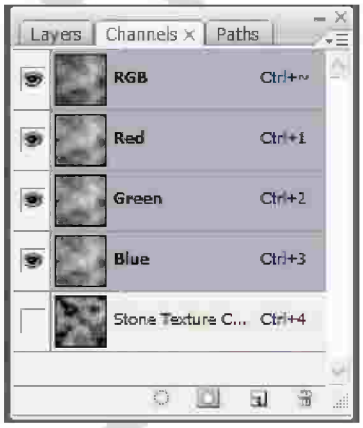
5. قم بانشاء قناة جديدة بالضغط على Create New Channel الموجود في نهاية النافذة ، ثم أطلق اسماً علي تلك القناة يكون مناسباً . هذه القناة سيتم استخدامها لإنشاء و حفظ الإضاءة على الخامة .

6. أثناء اختيار القناة الجديدة أضف فلتر Difference Clouds ، من قائمة الفلاتر Filter ثم Render . كرر هذا الفلتر مرتين أو أكثر حتى تصل إلى تأثير ترضى عنه ، و ليكن مثل الصورة التالية .

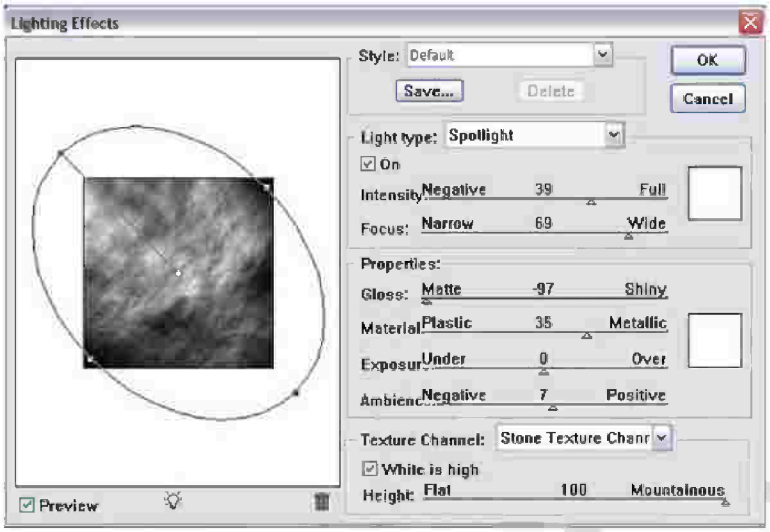


7. من نافذة القنوات Channels اضغط على العين المناظرة للـ RGB لإظهار قنوات الألوان و خفى القناة الجديدة المستخدمة للإضاءة.

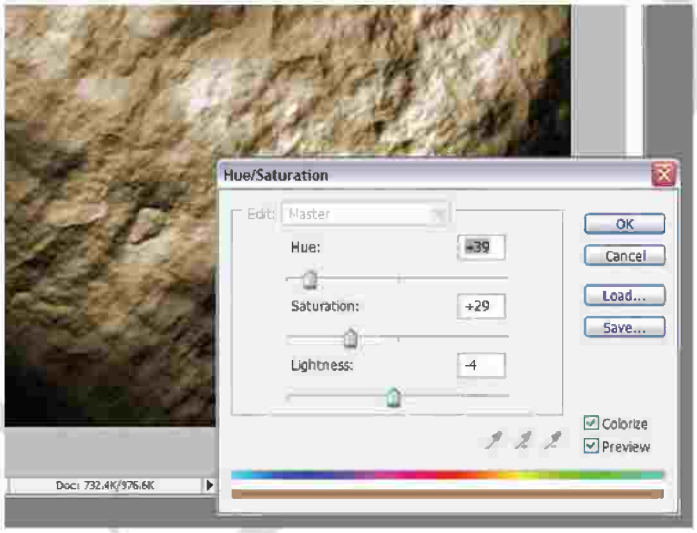
8. إذهب الآن إلى نافذة الطبقات Layers Tab . ثم أنشئ نسخة جديدة من طبقة الخلفية– بالضغط على Ctrl+J أو قائمة االطبقاتLayers Menu – ثم أمسح الطبقة الأصلية. ثم عد لنافذة القنوات و اختر القناة التي أنشأناها للإضاءة .



9. و الآن فلنضف بعض العمق و الإضاءة إلى صورة الخامة التي ننشئها ، من قائمة الفلاتر قم باختيار مؤثرات الإضائة Lighting Effects – قائمة Filter و منها Render ثم Lighting Effects – و اختر منها الضوء Spotlight قم بتعديل الإضاءة كما يحلو لك ، لقد أبقيت الإضاءة هنا أقرب ما يكون للوضع الأصلى للفلتر .



10. و الآن جاء دور الألوان . من قائمة Image قم باختيار Adjustments و منها Hue/Saturation – أو اضغط على Ctrl+U من لوحة المفاتيح مباشرة – حدد Colorize في تلك النافذة ، و حرك المؤشرات لتختار اللون المناسب لعملك ، بالنسبة لى فقط اخترت لون الصخر حتى يكون المثال على أوضح وجه .

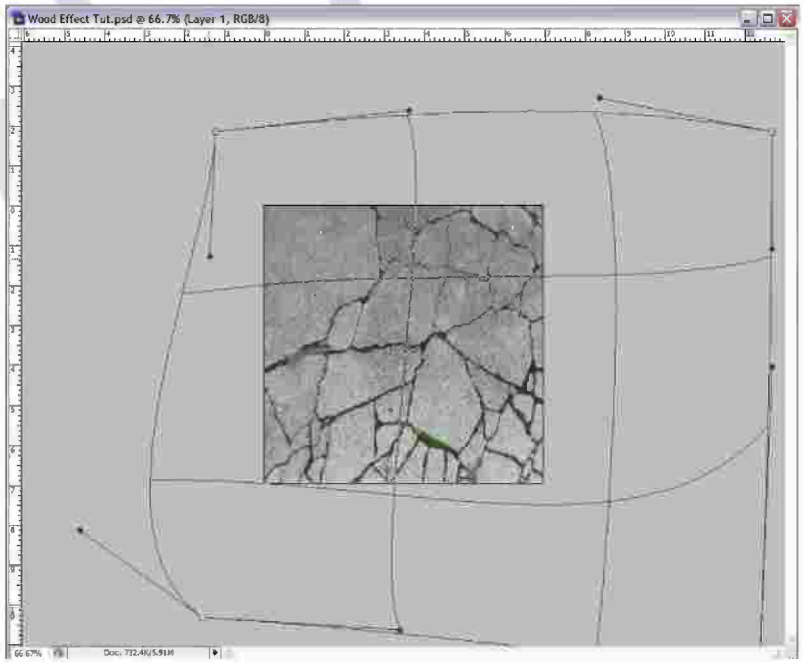


أعتقد أن المثال قد أكتمل فما رأيك بأن نضيف إلى تلك الصخرة بعض عوامل الزمن و الشقوق .

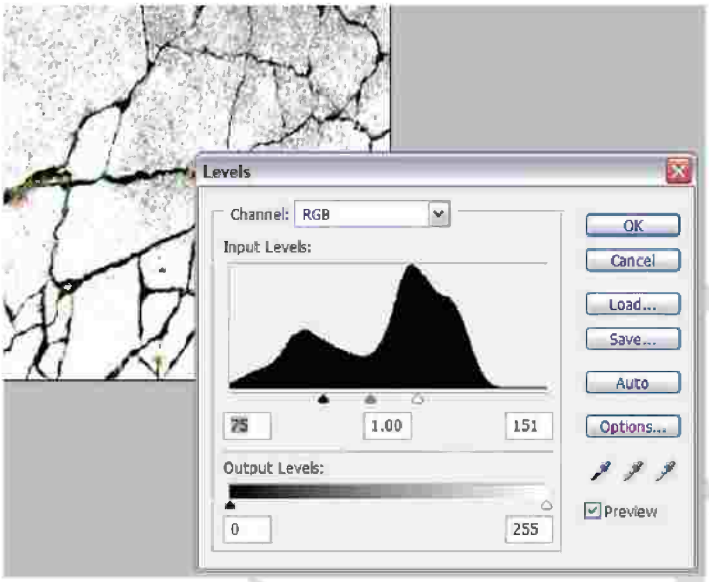
11. ابحث عن صورة بها الشقوق التي تمثل الواقع لعملك ، أو ببساطة استخدم الفرش Brushes في الفوتوشوب و ارسم بعض الشقوق . بالنسبة لى فقد وجدت صورة ملائمة و تحتاج فقط لبعض التعديلات البسيطة كفرصة لتعلم بعض تلك الأساليب و الطرق في التعديل .

12. ضع تلك الصورة على طبقة فوق العمل السابق ، ثم قم بالضغط على Ctrl+T من لوحة المفاتيح للبدء في تعديل الصورة (تلك الطبقة Layer المحتوية على الشقوق) . و الآن من شريط الخواص Properties Panel في أعلى الشاشة اضغط على Wrap Tool ، كما يظهر في الصورة :

13. ابدء بتحريك أذرع التحكم Transform Handles ، حتى تغطى الشقوق الصورة بالشكل الذي تراه مناسب . و في النهاية اضغط Enter حتى تتم العملية .



15. من الأفضل أن نجعل التباين في طبقة الشقوق أكبر لإظهار عمق أكبر فيها . اضغط على Ctrl+L - أو من قائمة image قم باختيار Adjustments و منها Levels – و حرك المؤشرات كما في الصورة حتى تصل إلى تباين مقبول .



16. من نافذة الطبقات Layers Tab ، عدل طريقة الدمج Blend Mode إلى Darken و خفض العتامة Opacity إلى وضع مناسب لقد اخترت هنا 75% .

17. هل تريد إضافة مزيد من القدم للصورة ؟ حسناً اذهب لقائمة Filters و منها Noise ثم Add Noise . لقد وضعت المعامل بقيمة 6 . و هذه هي النتيجة النهائية.