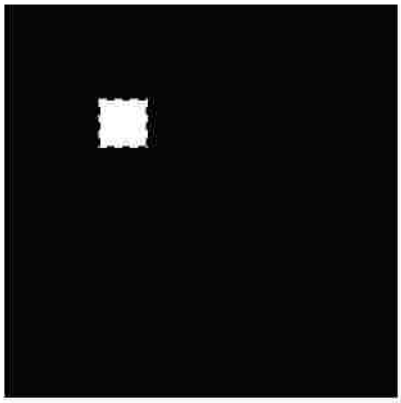
التطبيق السادس عشر

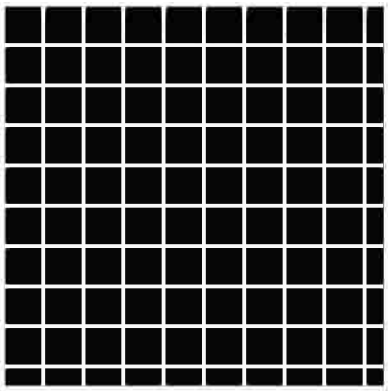
إنشاء كرة شبكية

انشاء كرة شبكية

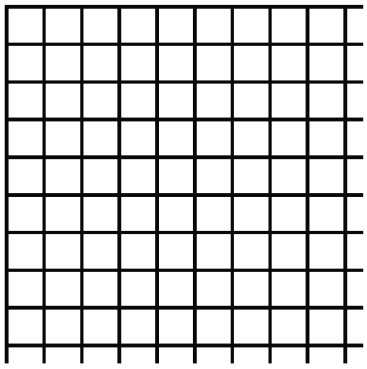
سنتعلم في هذا التطبيق كيفية إنشاء كرة شبكية و طريقة إنشاء نسيج شبكى Grid Texture و استخدام فلتر الكروية Sphereize Filter .



1. قم بانشاء صورة جديدة ولتكن 800x800 pixels ذات خلفية سوداء. ملاحظة لتنعيم الصورة في النهاية يجب أن يكون الحجم الابتدائى ضعف الحجم الذي تريده في نهاية العمل .
2. اذهب لنافذة Channels و قم بانشاء قناة جديدة
3. ثم باستخدام أداة Rectangular Marquee ، قم برسم مربع متساوى الأضلاع و ليكن 25x25 pixels – بالاستمرار بالضغط على Shift يرسم الفوتوشوب الأشياء متساوية الأضلاع ألياً .
4. لمعرفة الحجم بدقة يمكنك الضغط على F8 لإظهار نافذة المعلومات Info Window لمعرفة أبعاد المربع . باستخدام أداة الـ Paint Bucket قم بملء التحديد باللون الأبيض .
5. من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بحجم 2 pixels .
6. قم بالضغط delete من لوحة المفاتيح لحذف محتويات التحديد ، ثم استخدم الأسهم من لوحة المفاتيح لتحريك التحديد إلى المنتصف – حرك إلى الأعلى و اليسار بمقدار 2 pixels .



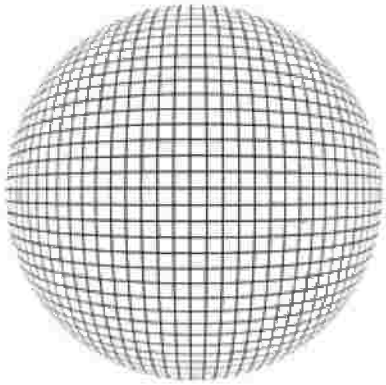
7. و لكى لنكرر ذالك المربع الذي أنشئناه ليرسم الشبكة بشكل ألى ، اذهب إلى قائمة Edit و منها Define Pattern . هكذا أنشأت Pattern خاص بك .
8. من نافذة Channels قم بإنشاء قناة جديدة New Channel ، قم باختيار أداة Paint Bucket Tool و من شريط الخصائص Option Bar عدل Foreground إلى Pattern . ثم قم باختيار المربع الذي أنشأناه من قائمة الـ Patterns . قم بملء القناة بذالك الـ Pattern .



9. من نافذة القنوات Window Channels اضغط على زر تحويل القناة إلى تحديد Load Channel as Selection .

10. من نافذة الطبقات Layers Window قم بانشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N – أوبالضغط على زر Create a New Layer .

قم بالضغط على زر D لجعل اللون الأمامى الأسود ثم باستخدام أداة الملء Paint Bucket Tool أملئ التحديد . ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D . لقد انتهى إنشاء الشبكة تماماً ، فإلى المرحلة الثانية من العمل .



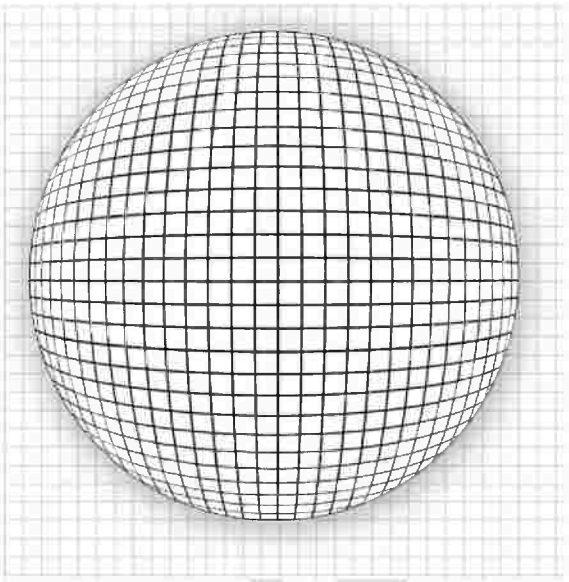
1. لإنشاء الكرة ، استخدم أداة Elliptical Marquee ، قم برسم تحديد كامل الإستدارة بالاستمرار بالضغط على Shift . اجعل التحديد في المنتصف بقدر المستطاع لتكون الكرة مر سومه بشكل جيد .

2. من قائمة Filter قم باختيار Distort ثم Sphereize بمقدار 100.

3. من قائمة Select قم باختيار Inverse- أو بالضغط على Ctrl+Shift+I.

4. ثم قم بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح . و قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

5. للتخلص من الحواف الغير ناعمة صغر الصورة على النصف تقريباً فاجعلها 400x400 pixels ، بالضغط على Ctrl+Alt+I – أو من قائمة Image قم باختيار Image Size .



التطبيق السابع عشر

إنشاء خامة البلاستيك

إنشاء خامة البلاستيك

سننشئ معاً في هذا التطبيق خامة البلاستيك التي يمكنك استخدامها في النصوص و الأزرار و الأيقونات ، سنستخدم في ذلك مؤثرات و فلاتر الضوء Lighting Effects و طرق دمج الطبقات Blending Modes .

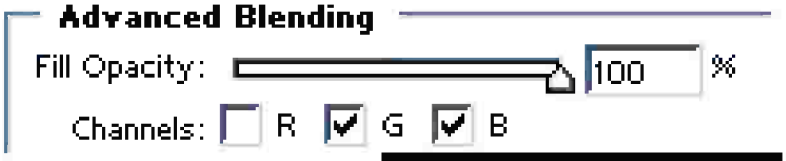
1. قم بإنشاء صورة جديدة و لتكن 800x800 pixels ، قم بكتابة أى شئ و أجعل لونه أزرق #996633- أو رسم و ليكن كبير بما يكفى لملء الصورة – بالطبع اللون خاص بك اجعله كما يلائم عملك .

2. حدد عتامة طبقة الكتابة بالاستمرار بالضغط على زر Ctrl و أثناء ذلك اضغط بالماوس على الطبقة .

3. أنشئ طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N
4. ثم من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بمقدار16 Pixels
5. املء التحديد باللون الأبيض باستخدام Paint Bucket Tool يمكنك الوصول إليها بالضغط على زر G أو Shift+G .

6. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .
7. و من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur بقيمة 16 Pixels . ثم كرر ذالك الفلتر بقيمة 4 pixels .
8. بدل الـ Blending Mode إلى Color Dodge
9. ثم Double Click على الـطبقة في نافذة الطبقات و قم بإلغاء

تحديد اللون الأحمر كما في الصورة .



10. قم بالضغط على زر Ctrl و استمر بالضغط عليه أثناء الضغط Click على الطبقة بالماوس و ذلك لتحديد العتامة Opacity الخاصة بها .

11. من نافذة القنوات Channels window قم بالضغط على زر Save Selection . الآن قم بالضغط على القناة الجديدة التي أنشأتها .

12. من قائمة الفلاتر Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 16 Pixels. ثم كرر المؤثر ثلاث مرات بقيمة 8 ثم 4 ثم 2pixels .

13. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I . ثم قم بإلغاء محتوى التحديد بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح ، و أخيرا قم بالضغط على Ctrl+D لإلغاء التحديد .

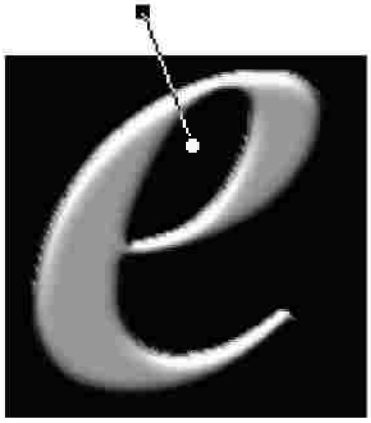
14. من نافذة الطبقات Layers Window ، حدد عتامة Opacity الطبقة الأصلية – كما في الصورة – بالضغط على الطبقة بالماوس أثناء استمرار الضغط على زر Ctrl .

15. ثم قم بسحبها إلى زر و قم بإنشاء طبقة جديدة فوق طبقة Inner Glow – كما في الصورة .

16. قم باختيار الطبقة الجديدة و سمها Highlights ، ثم قم بملء التحديد باللون الأسود باستخدام أداة Paint Bucket Tool - بالضغط

على Shift+G حتى تصل إليها .

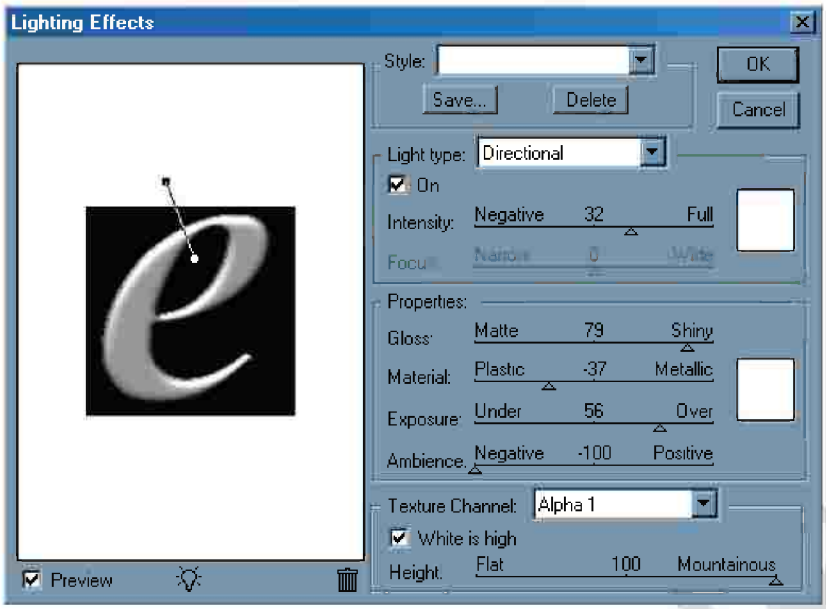
17.أضغط على زر Lock Transparent Pixels . ثم عدل الـ Blending Mode إلى Screen .



18.With the layer selected, go to Filter > Render > Lighting Effects و قم باختيار منها Highlights المسماه أثناء اختيارك للطبقة الحالية ، إذهب لقائمة اجعل القم كما يلى :

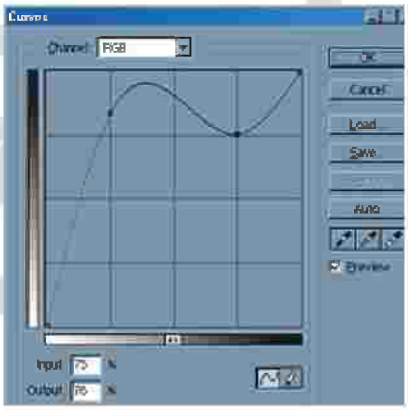
Gloss: 79
Material: -37
Exposure: 56
Ambience: -100

19. عدل الخامة Texture إلى القناه التي كنت تعمل عليها ، و اجعل ارتفاعها Height يساوى 100. من نفس النافذة قم بإنشاء مصدر ضوء متجه Directional Light بشدة Intensity تساوى 32 ، بحيث تغطى الإضاءة معظم الصورة و لكن مع الحفاظ على الأجزاء اللامعة في الأطراف ، كما في الصورة التالية :



20. الآن من قائمة الفلاتر Filter قم بإختيار Blur ثم Gaussian Blur و نفذه بقيمة 3 pixels . و ذلك للتخلص من التدرج في الصورة .

أبتداءً من هذه النقطة يمكن الوصول إلى نتائج مبهرة و مختلفة عن بعضها كثيراً فعليك استخدام حاستك الفنية و التجربة لخلق الكثير :



21. من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Curves . لتبداء النافذة بخط مستقيم يمكنك الضغط بالماوس على أى مكان في الخط لأنشاء نقطة تحكم جديدة . حاول الوصول إلى الصورة المجاورة حتى تحصل على أفضل تأثير مشابه للبلاستيك .

22 . و كخطوة أخيرة قم بانشاء ظلال Shadow باللون الأزرق . لقد انتهى العمل .

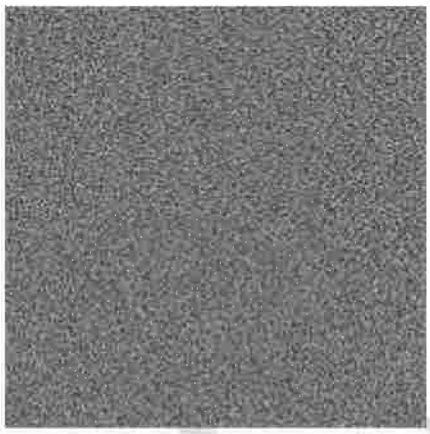
ملاحظة : يمكنك اختيار ألوان أخرى و تعديل التباين contrast لطبقة Highlights للوصول إلى شكل خامات Textures أخرى.

التطبيق الثامن عشر

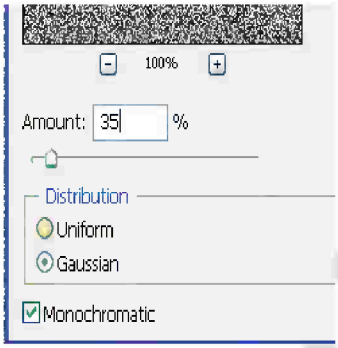
إنشاء مجسمات معدنية

إنشاء مجسمات معدنية

1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x500 pixels ،
2. ثم قم بملئها بالون الرمادى #737373 .
3. قم بتسميتها Full Metal Texture

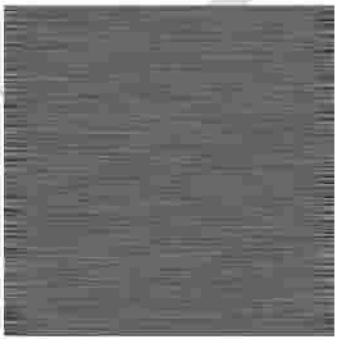


4. من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise و عدل القيم كما بالصورة المجاورة :



الكمية Amount بقيمة 35 و اختيار Gaussian و تحديد Monochromatic .

5. من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Motion Blur بقيمة 75 Pixels.



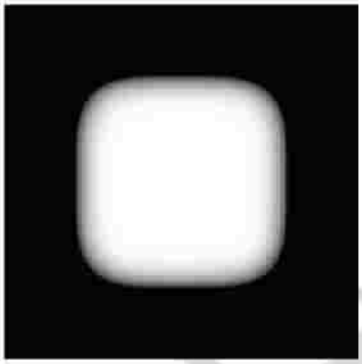
6. ثم من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Brightness / Contrast ، و اجعل Brightness يساوى -10 و Contrast يساوى +35

7. من نافذة القنوات Channels و قم بتسميتها Rounded Box ، ثم قم بإنشاء مربع دائرى الحواف في منتصف تلك الطبقة باللون الأبيض كما في الصورة باستخدام اداة Rounded Rectangle Tool التي يمكنك الوصول عليها بالضغط عدة مرات على زر Shift+U

8. أثناء الضغط على زر Shift قم برسم تحديد مربع الشكل ، ثم بالضغط على زر G للوصول إلى أداة Paint Bucket Tool قم بملء ذالك التحديد

باللون الأبيض .

9. وفى النهاية قم بالضغط على Ctrl+D لإلغاء التحديد .قم بإنشاء نسخة من القناة الحالية بسحبها على زر .

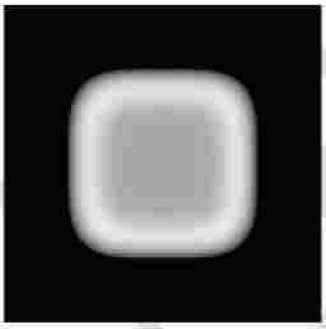


10. حول القناة إلى تحديد Selection بالضغط على زر حتى يتم تحديد حواف المربع .

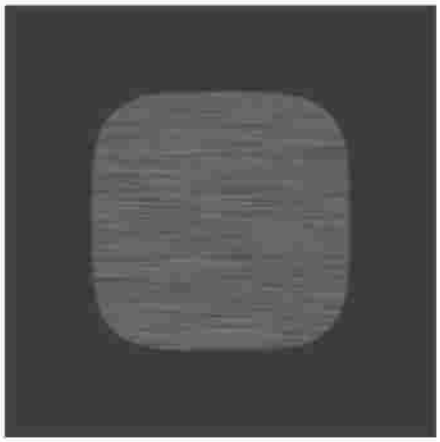
11. من قائمة Filter قم باختيار Blur ثم Gaussian Blur بقيمة 18 pixels . كرر ذالك ثلاث مرات بالقيم التالية تباعاً 9 ثم 6 ثم 3.

12. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I . قم باختيار اللون الأسود كلون أمامى Foreground بالضغط على زر D من لوحة المفاتيح .

13. و باستخدام أداة Paint Bucket Tool قم بملء التحديد باللون الأسود .



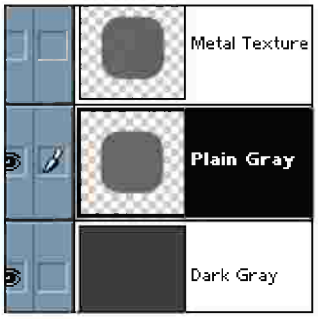
14. قلل حجم التحديد بمقدار 48 pixel - من قائمة Select قم باختيار Modify ثم Contract بقيمة 16 – كرر ذلك مرتين أخرتين . اضغط على Shift+F6 لفتح نافذة Feather بقيمة 25 pixel. قم بملء المساحة المحددة بلون رمادى مناسب .



15. قم باختيار القناة الأولى Channel التي أنشئت بها الشكل المربع – ذو الحواف الحادة . و قم بإنشاء منها تحديد Selection بالضغط على زر Load channel as selection .

16. من نافذة الطبقات Layers ، على طبقة Metal Texture قم بعمل Right Click و من القائمة قم باختيار Layer Via Copy لإنشاء طبقة

جديدة تحتوى على منطقة التحديد Selection فقط . قم بتسمية الطبقة الجديدة Metal Texture قم باختيار الطبقة المسماة Full Metal Texture ثم قم بملء كل محيط الطبقة باللون الرمادى الداكن #424242، كما بالصورة .

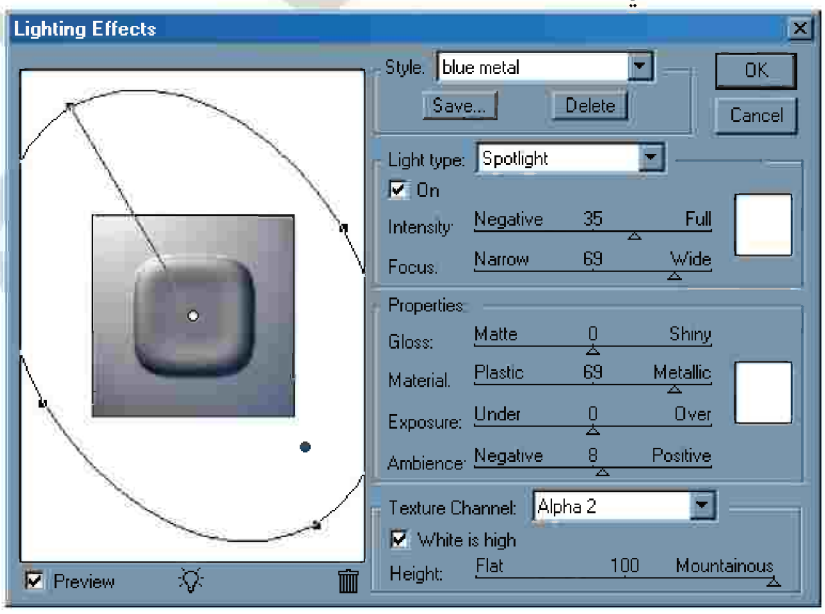


17. من نافذه Channels قم باختيار قناة Rounded Box channel و قم بسحبها إلى زر Load channel as selection لإنشاء تحديد Selection على شكلها .

18. عد مرة أخرى إلى نافذه Windows ، قم بانشاء طبقة جديدة و تحت الطبقة المسماة Metal Texture ، قم بملء التحديد بلون رمادى فاتح

قم بإخفاء الطبقة المسماة Metal Texture بالضغط على رمز العين المجاور لها .

19. اذهب الى الطبقة التي تحتوى على اللون الرمادى فقط ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ، و عدل المعاملات كما في الصورة التالية :



20. قم باختيار Texture Channel من القناة التي تحتوى على الشكل الأبيض المموه Blured ، و حيث أنها تمثل الارتفاع - باللون الأبيض – و الانخفاض – باللون الأسود .

21. قم بإنشاء مصدرين للضوء :

ضوء مركز Spot Light من Top-Left و الأخر ضوء منتشر Omni Light من الاتجاه المعاكس أى من Bottom-Right

يكون لونه أزرق فاتح بهذه القيم :

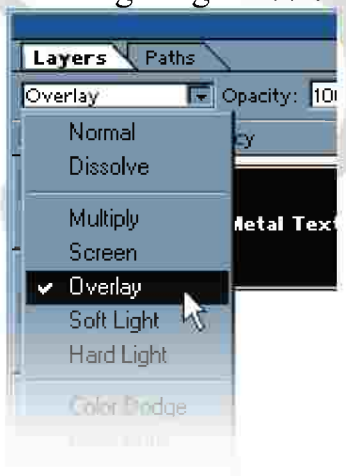
Gloss: 0
Material: 69
Exposure: 0
Ambience: 8
Height: 100%

22. قم بتسمية تلك الطبقة Lighting Effects .

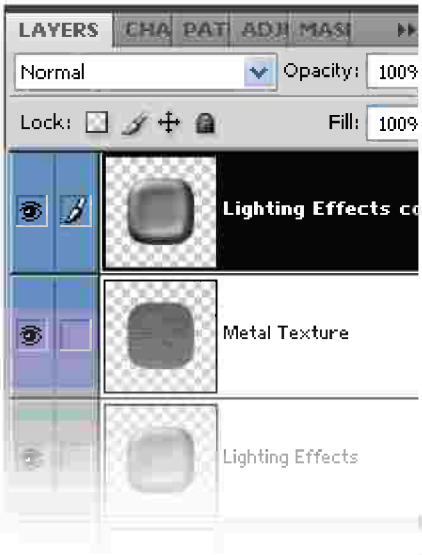
23. مع استمرا تحديد تلك الطبقة المسماة Lighting Effects من نافذة الطبقات قم بالضغط على زر

Lock Transparent Pixels ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 6 pixels .

24. و الآن قم إظهار الطبقة المسماة Texture Layer و تأكد أنها فوق الطبقة المسماة Lighting Effects



25. قم بتحول طريقة الدمج Blending Mode الخاصة بالطبقة المسماة Metal Texture إلى Overlay



26. قم بإنشاء نسخة من الطبقة المسماة Lighting Effects ، ثم عدل العتامة إلى 30% و الـ Blend لها إلى Color Dodge .

27. والأن اجعلها فوق الطبقة the Metal Texture

28. قم باختيار الطبقة Metal Texture ، ثم من قائمة Image قم باختيار Adjust ثم Brightness/Contrast و قلل الـتباين Contrast حتى تحصل على الشكل المعدنى الملائم .

29. لإضافة ظل ملائم قم باختيار الطبقة Lighting Effects و قم باضافة لها الظل . أخيراً الخلفية و هى بالطبع تختلف تماماً حسب عملك و أين ستضع الكائن المعدنى . عموماً قم باختيار طبقة الخلفية ذات اللون الرمادى الغامق ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects ثم عدل الملمس texture إلى لا شئ None .

التطبيق التاسع عشر

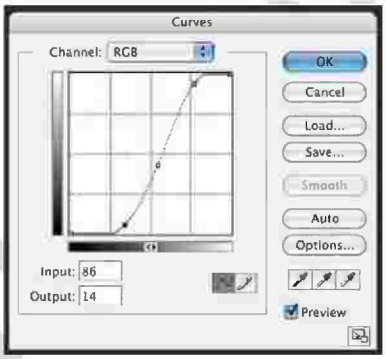
ضبط إضاءة الصورة

ضبط إضاءة صورة

1. بعد فتح الصورة التي تريد ضبط الاضائة بها ، حدد كل الصورة بالضغط على Ctrl+A ثم خذ نسخة من كل الطبقات – إن وجدت - بالضغط على Ctrl+Shift+C .

2. و الآن قم بوضع هذه النسخة فوق جميع الطبقات بالضغط على Ctrl+V .

3. افتح نافذة المنحنيات بالضغط على Ctrl+L ، و اجعل القيم بها كما في الصورة المجاورة.



4. لتحصل على تأثير مثل هذه الصورة

6. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur ثم اجعل قيمة الـ Radius تساوى 4 و قيمة العتامة Opacity تساوى 38 ، بالطبع هذه القيم تختلف من صورة لصورة حسب نسبة الظلال و درجاتها بالصورة . هذه هى النتيجة النهائية، بعد الممارسة عدة مرات لن يحتاج الأمر لبضع ثوان لتعديل أى الصورة

5. عدل طريقة دمج الطبقة الحالية Blending mode إلى Screen و ذلك من أعلى قائمة الطبقات Layer Window.

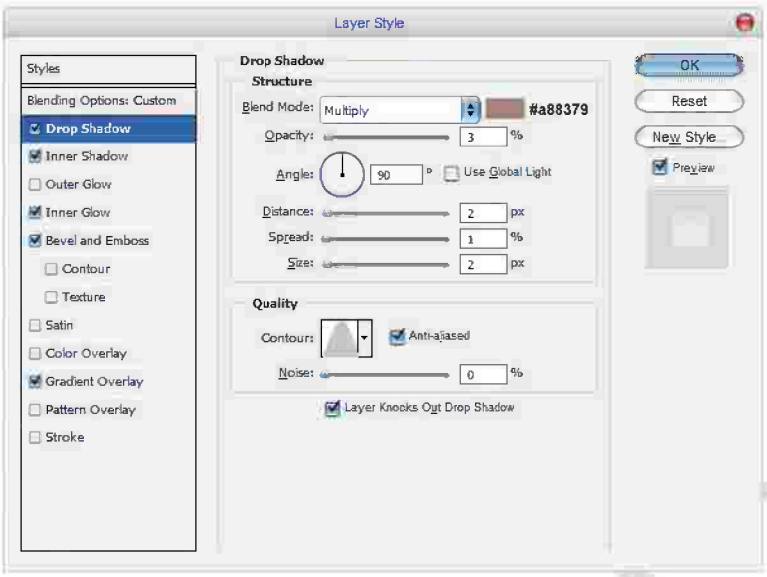
التطبيق العشرون
قطرات من الدموع

قطرات من الدموع

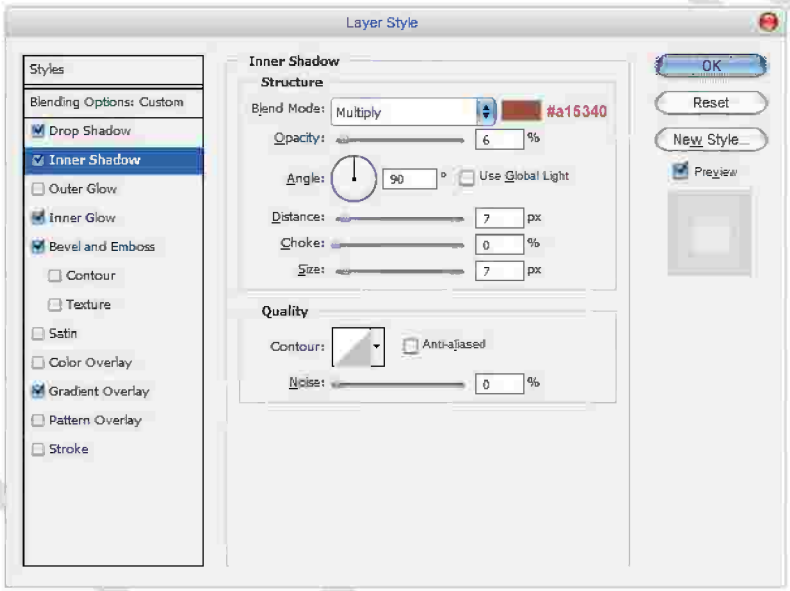
1. استخدم أداة القلم Pen Tool – بالضغط على حرف P – و اللون الأسود ارسم شكل قطرات الدموع التي تراها مناسبة ، و انتبه أن يكون هناك تماثل تام مع الدموع الحقيقة فهذه الخطوة من أهم الخطوات إن لم تكن أهمها على الأطلاق – بالطبع يفضل تفحص صور حقيقية للدموع حتى تكون خلفية دقيقة عن شكلها و تكوين الإضاءة و أماكن التجمع و النقص للدموع على الوجه .

2. بعد أن تنتهي من رسم مناطق الدموع ، حول طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Screen ، ثم طبق الـ Styles الموضحة في الطور التالية و طبق القيم الموجودة بالصور التالية لنوافذ المؤثرات :

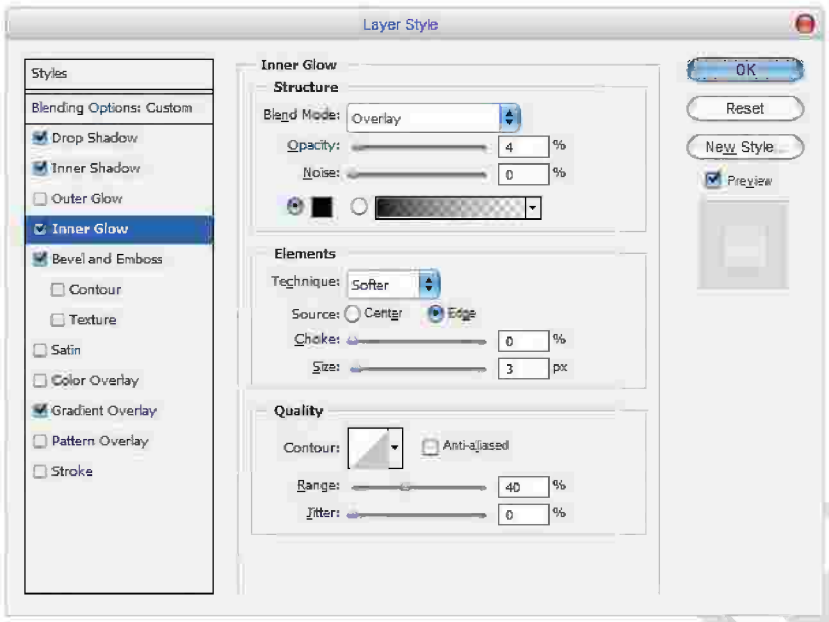
مؤثر Drop Shadow



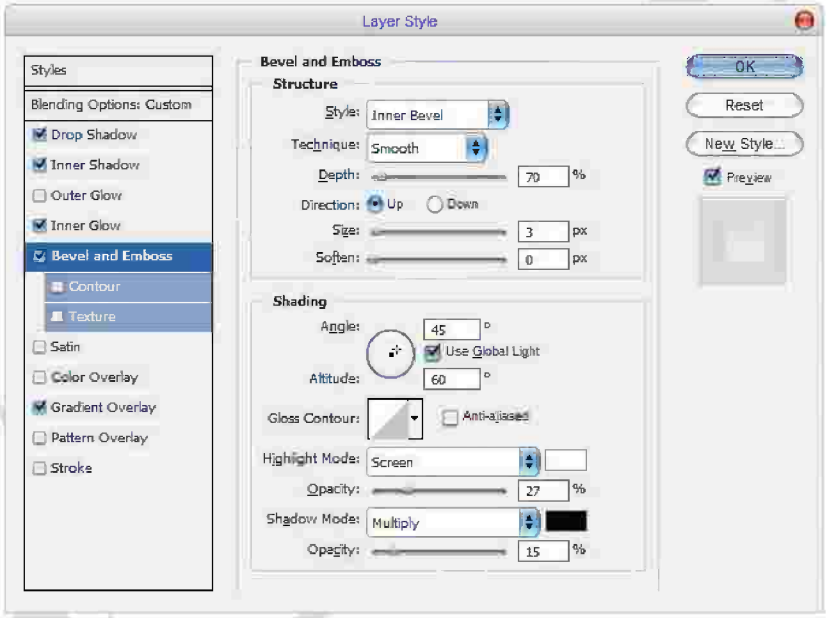
مؤثر **Inner Shadow**



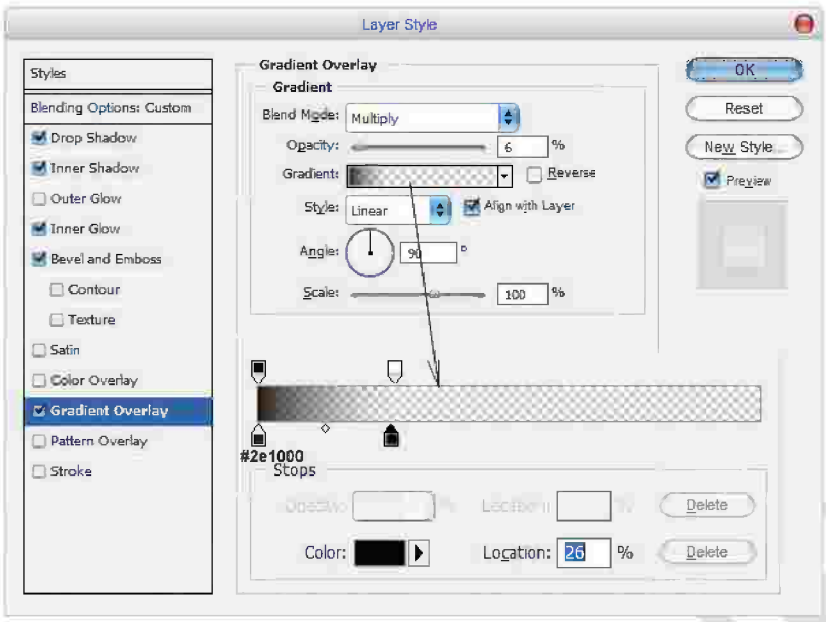
مؤثر **Inner Glow**



مؤثر **Bevel and Emboss**



مؤثر **Gradient Overlay**



2. حتى هذه المرحلة النتيجة جيدة ولكن ليس بالدرجة التي تعطى الإحساس بالواقعية ، فهيا بنا نقرب عملنا إلى الواقع .

3. فلنبداء بوضع بعض الانعكاسات الضوئية على الدموع ، قم بإنشاء طبقة جديدة - بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم باختيار أداة الـ Pencil Tool و فرشاة قطرها 1 pixel و ضع بعض النقط البيضاء .

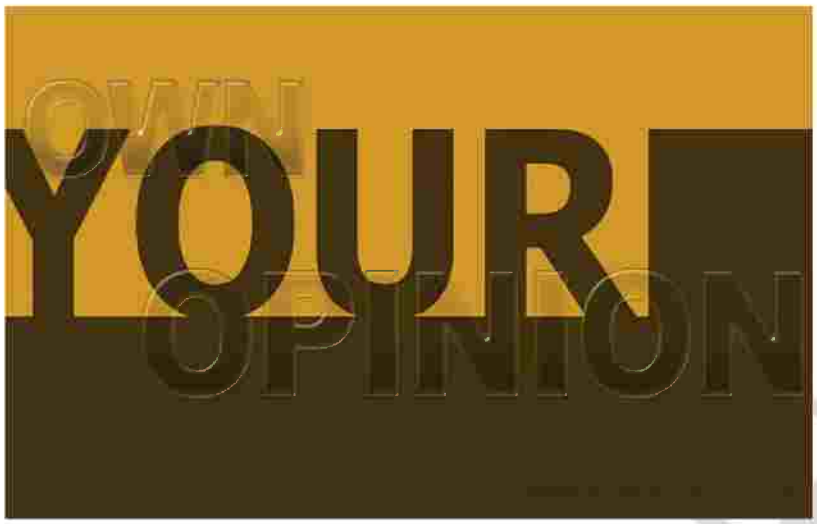
4 . قم باستخدام أداة الـ Blur

الموجود على شريط الأدوات لتذويب النقاط البيضاء التي رسمتها على نفس الطبقة حتى تصل إلى التأثير الموجود بالصورة النهائية التالية .

التطبيق الواحد والعشرون

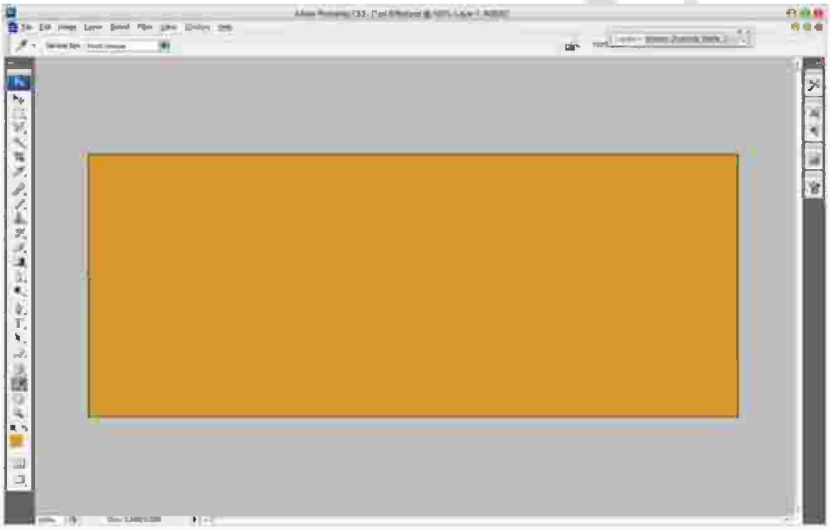
نص زجاجي

نص زجاجي



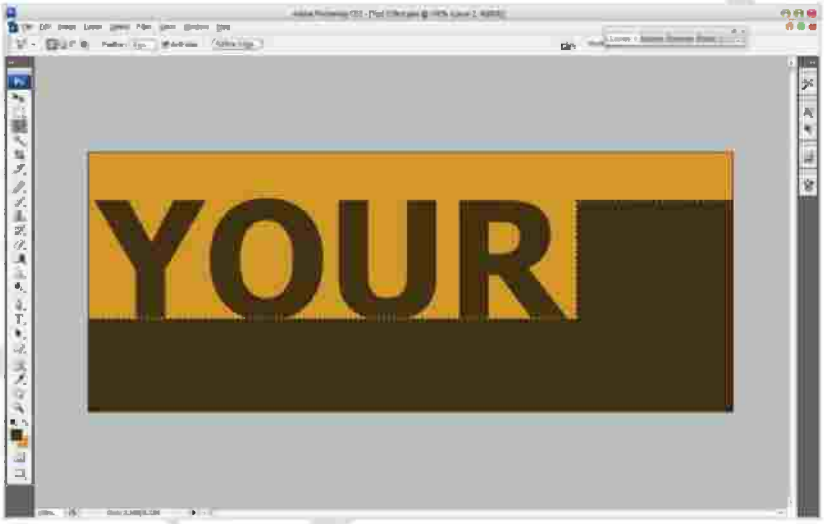
في هذا التطبيق سنقوم بعمل نص شفاف باستخدام بعض الـ Styles . يمكنك استخدام هذا التأثير على النصوص في أكثر من عمل لأنها تتجانس بشكل كبير مع باقي مكونات الصور بسهولة و جمال نظراً لشفافيتها .

1. للبدء قم بإنشاء صورة بحجم 1000×400 pixels ،
2. قم بتحويل لون الخلفية إلي #d79800 .



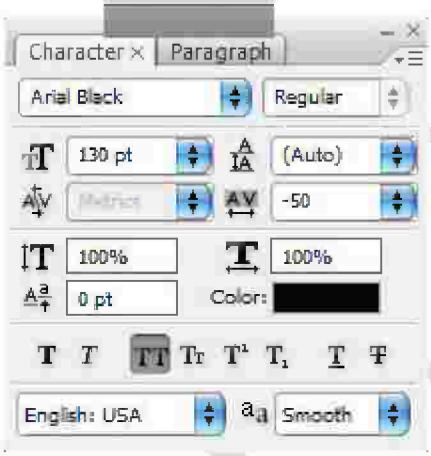
3. قم بكتابة نص باستخدام أداة Horizontal Type Tool - بالضغط على حرف T و بالضغط على زر Enter من لوحة الأرقام لأنهاء الكتابة – استخدم اللون #463100 في كتابة النص . استخدمت خط Tahoma بحجم 250 pixels ، حاول أن يكون النص بنفس المكان و الحجم كما بالصورة التالية حتى يتناسب مع الأبعاد المعطاه في المثال و لكن في عملك الخاص فلك مطلق الحرية

4. قم بإنشاء طبقة جديدة فوق طبقة النص – بالضغط على Ctrl+Shift+N – استخدم أداة Polygonal Lasso Tool - بالضغط على حرف L – قم بتحديد مماثل لما في الصورة التالية و قم بملئها باللون #463100 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف G – ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .



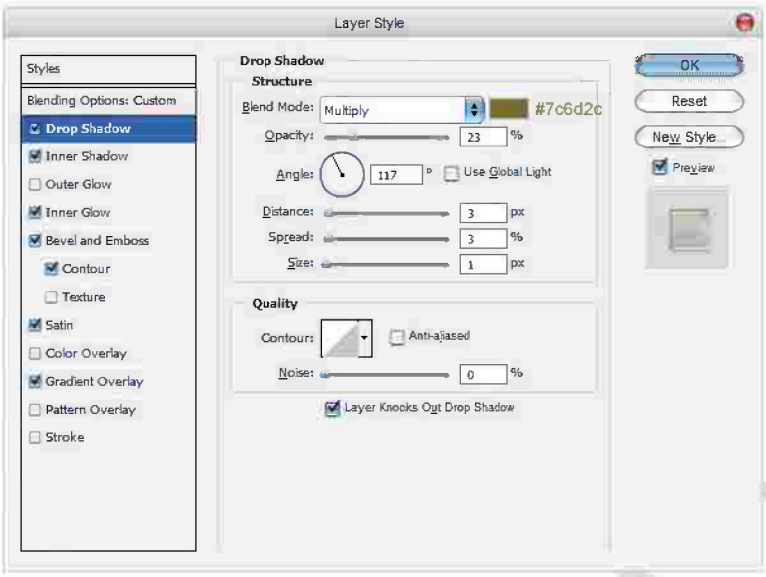
5. قم بإنشاء نص جديد باستخدام أدة الكتابة بأى لون تريده و وليكن بالخط Arial Black و حجمة 130 pixel

6. بعد أن تنشئه طبق تلك القيمة من لوحة خصائص النص و الفقرات بالضغط على الزر الموجود فى يمين شريط الأدوات الرئيسى للبرنامج و الموضح بالصورة

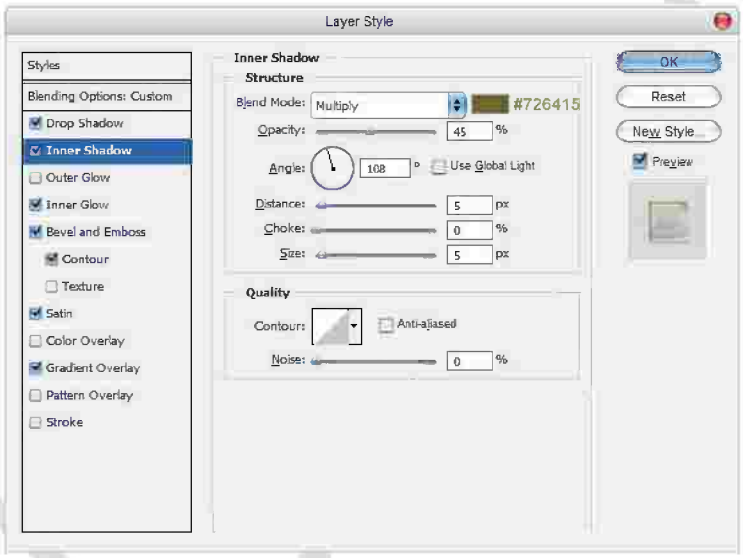


7. من هنا يبدأ العمل الحقيقى لهذا المشروع ، اجعل العتامة Opacity لطبقة النص هذه تساوى 0 ، ثم طبق تلك المؤثرات عليها – نفذ القيم الموجودة بالصورفالصورة الواحدة تغنى عن ألف كلمة كما أن هناك الكثير من التفاصيل و القيم بكل نافذة :

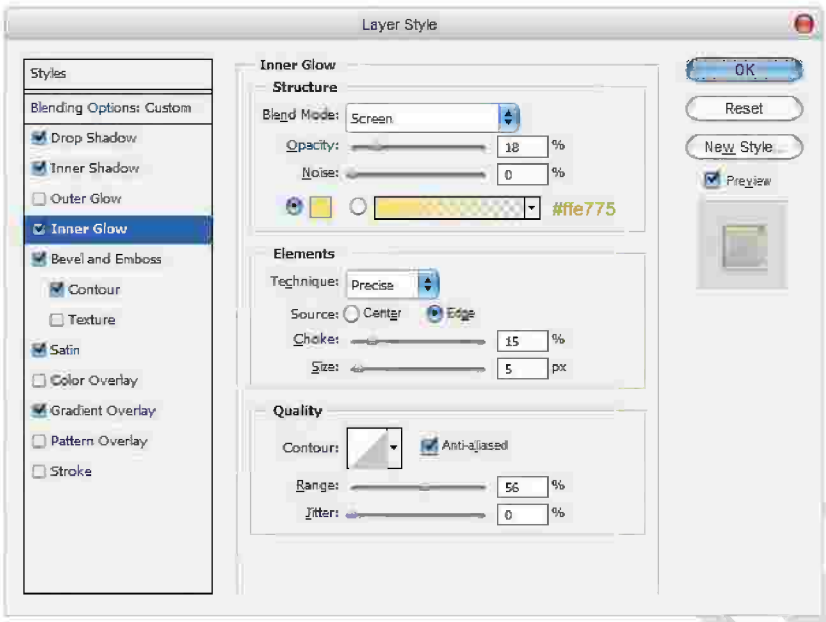
مؤثر Drop Shadow



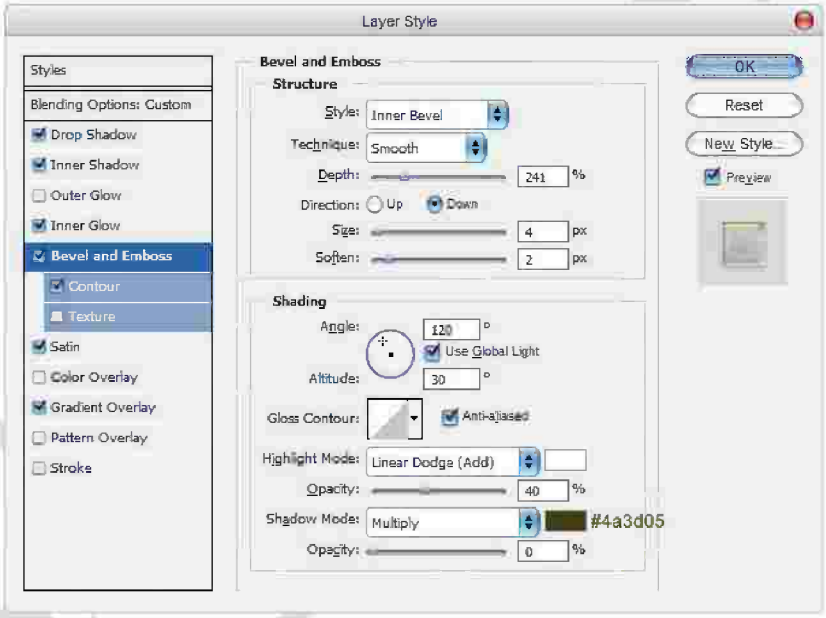
مؤثر **Inner Shadow**



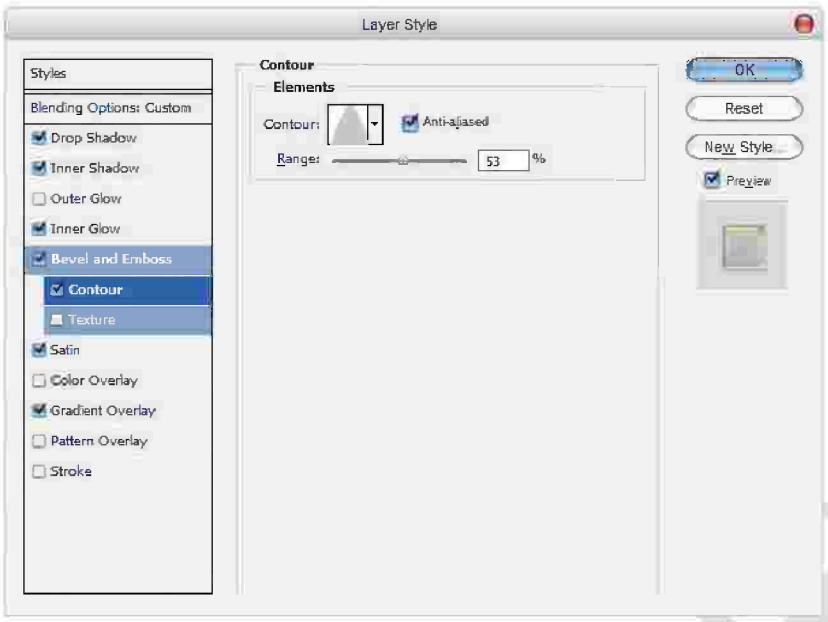
مؤثر **Inner Glow**



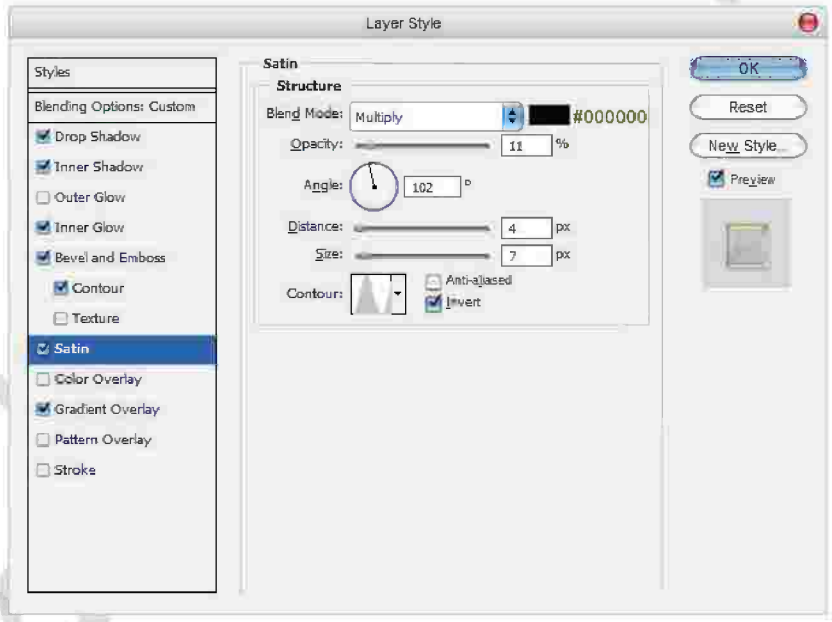
مؤثر **Bevel and Emboss**



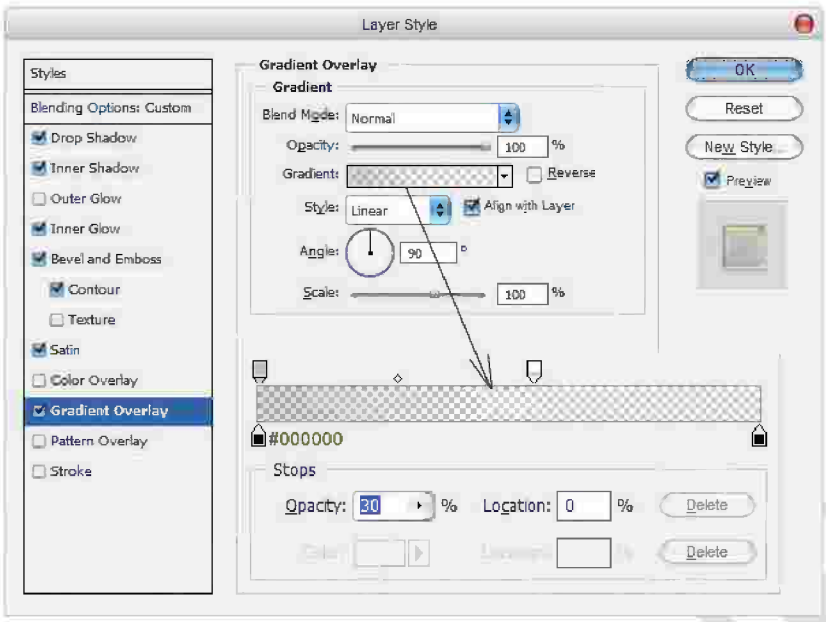
مؤثر **Contour**



مؤثر **Stain**



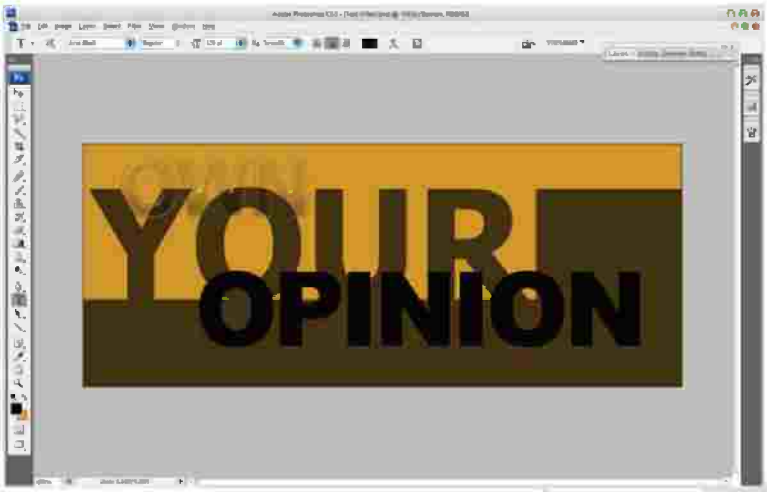
مؤثر **Graidient Overlay**



و الآن يجب أن يكون النص كما في الصورة التالية :

و الآن و قد رأينا شكل النص مع التاثير فوق خلفية فاتحة فلنجرب نفس التأثيرات فوق خلفية غامقة اللون .

1. من قائمة Layer قم باختيار Layer Style و منها Copy Layer Style . قم بانشاء نص جديد و ليكن حجمة هذه المرة 170 pixels كما في الصورة التالية :



2. و الآن طبق الـ Styles السابقة ، من قائمة Layer قم باختيار Layer Style و منها Paste Layer Style .

تلاحظ الفرق بين شكل التأثير فوق الخلفية الفاتحة و الخلفية الغامقة لا عجب فهي شفافة