

# التطبيق الأول

## إنشاء اسطوانات وخطوط معدنية

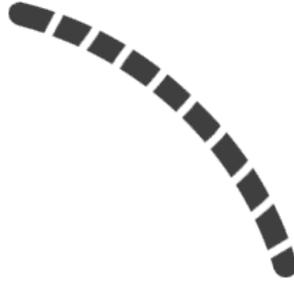
مركز الأبحاث

## إنشاء اسطوانات وخيوط معدنية

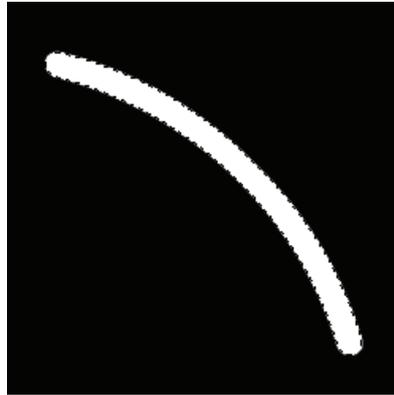
1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 250x250 pixels، و ذلك بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N و أطلق عليها اسم Wire .
3. باللون الرمادي الغامق #424242 و استخدام أداة Pen أو Paintbrush tool قم برسم خط بعرض 15 pixels الممثل للأنبوب المراد رسمه كما هو موضح بالرسم التالي :



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 يساوي 5pixels . ثم قم بتقطيع الخط المرسوم كما في الصورة التالية :

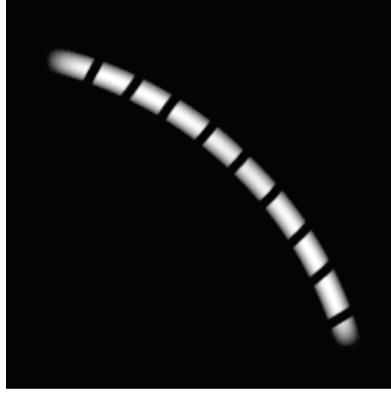


1. أثناء الاستمرار بالضغط على زر Ctrl ، أنقر Click على الطبقة المخفية المسماة Wire في نافذة الطبقات Layer Window ، حتى ننشئ تحديد Selection من العتامة Opacity الخاصة بها .

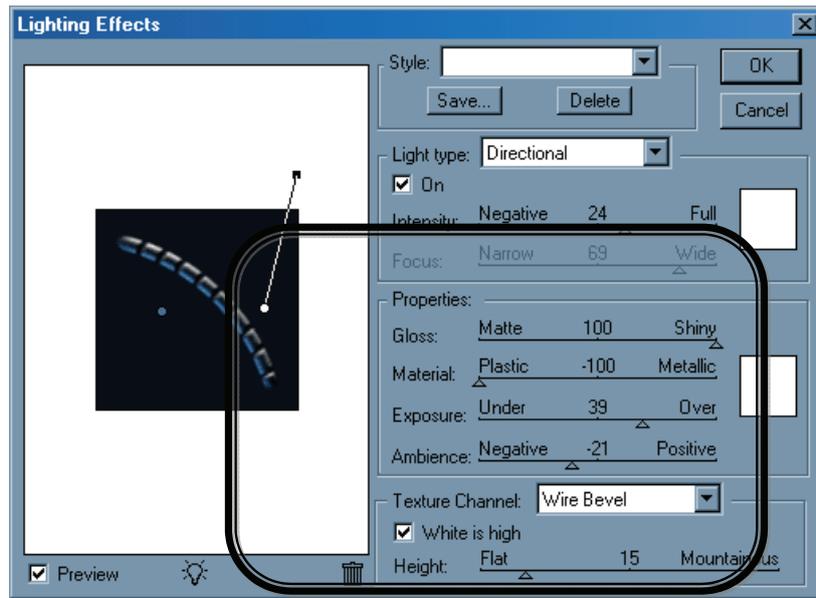


2. اذهب لنافذة القنوات Channels Window و اضغط على زر Save Selection as Channel .  
سمها Wire Bevel .

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.



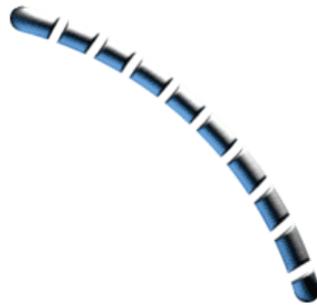
4. نفذ AutoLevels بالضغط على Ctrl+Shift+L ، أو من قائمة Image قم باختيار Adjustments ثم Levels و منها Auto ، أو بالضغط على Ctrl+L و منها Auto .
5. من نافذة الطبقات Layers Window ، أستمِر بالضغط على زر Ctrl و بالماوس ضغط على الطبقة المسماة Cut Wire layer.
6. و من نافذة القنوات Channels Window ، قم باختيار القناة 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 اختيار الطبقة Cut Wire layer ، و نفذ عليها فلتر الإضاءة Lighting Effects كما موضح بالصورة التالية ، و إليك الطريقة :
- من قائمة Filter قم باختيار Render ثم Lighting Effects



- قم بإنشاء ضوئين أحدهما ضوء مركز Spot Light من الأعلى و اليسار و الآخر ضوء منشع Omni Light من الأسفل و اليمين ذو لون أزرق و أجعل بياناته كالتالي :

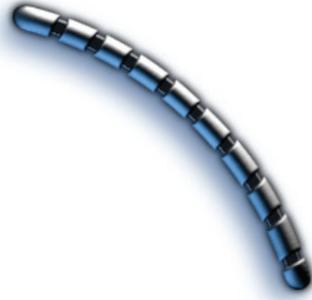
Gloss: 100 (Shiny)  
Material: -100 (Plastic)  
Exposure: 39  
Ambience: -21

و هكذا يجب أن تحصل على صورة مماثلة للصورة التالية :



- اجعل Texture باسم Wire Bevel، و الـ Height يساوي 15 .
- قم بتعديل اتجاه وزاوية الإضاءة حتى يكون وضعها مناسب كما ينبغي لعملك و شكل ما ترسمه .
- قم بإظهار الطبقة 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 الغي التحديد بالضغط على **Ctrl+D** .
- من قائمة **Filter** قم باختيار **Render** و منها **Lighting Effects** ، ثم اجعل الـ **Texture** يساوى قناة **Wire Transparency** .
- قم بإضافة ظل مناسب و يكون العمل انتهى، لتحصل على صورة مطابقة.





**التطبيق الثاني**

**نص مقطع**

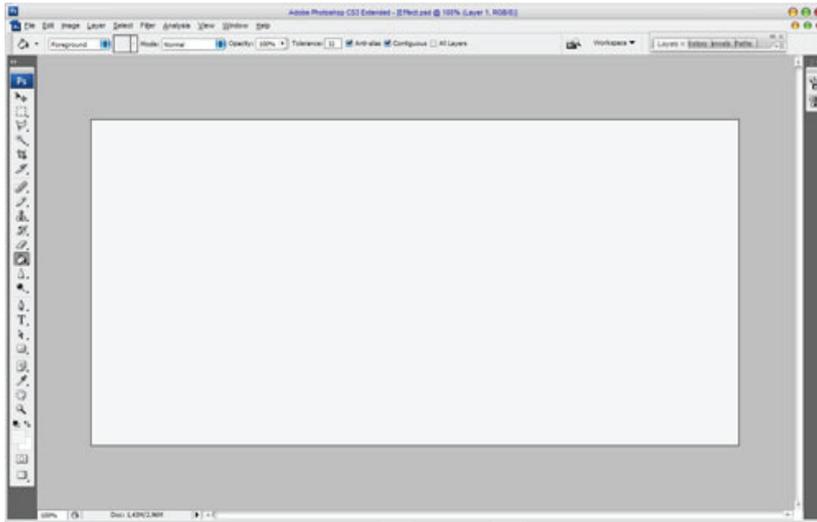
حان الأجر

## نص مقطع

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

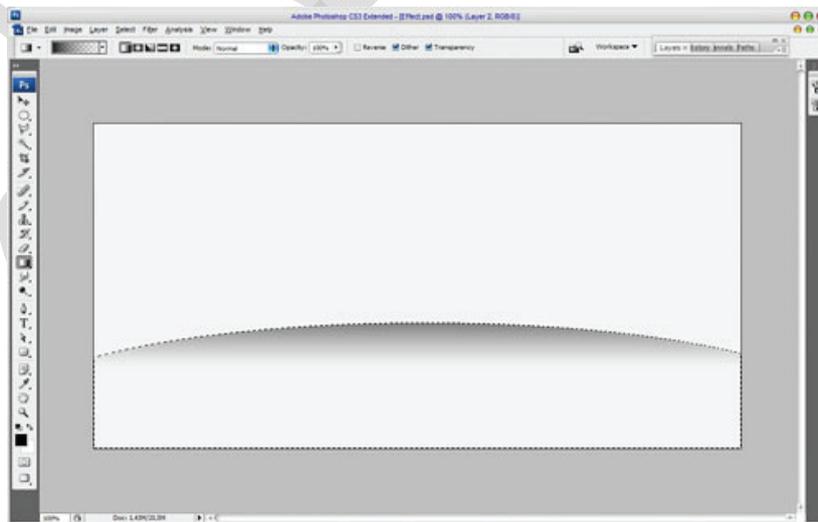
1. إبدء بإنشاء صورة جديدة بحجم 1000x500 pixels بالضغط على Ctrl+N

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 .

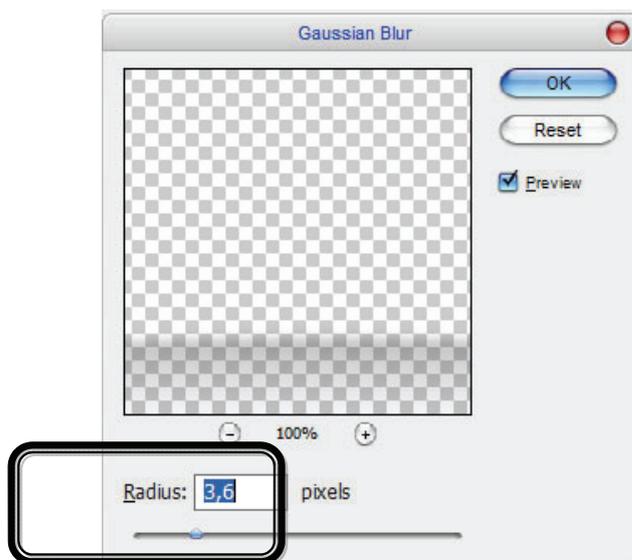


3. لصنع خلفية جميلة ذات طابع مجسم ، استخدم أداة Elliptical Marquee Tool بالضغط على Shift+M و قم بإنشاء تحديد Selection كما في الصورة التالية .،

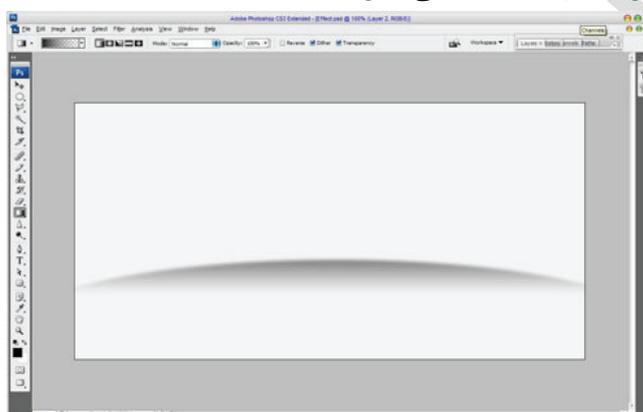
4. قم بملء التحديد بتدرج من الأسود إلى الشفاف باستخدام أداة Gradient Tool بالضغط على Shift+G.



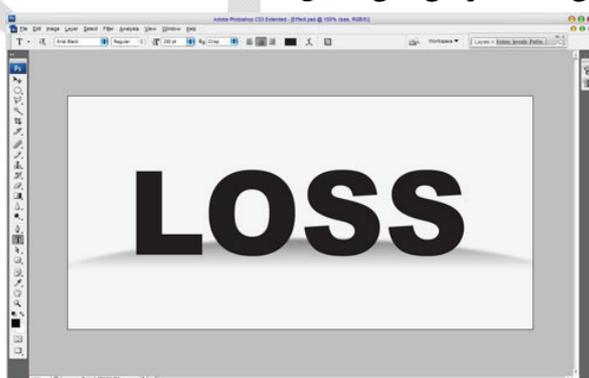
5. لتقليل الفارق و تجانس أكبر للظل الذي أنشأناه ، إلغى التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur بقيمة 5/3.



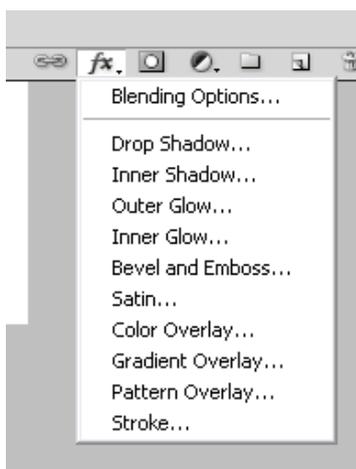
و هذه هي النتيجة المفترض و صولك إليها حتى الآن للخلفية .



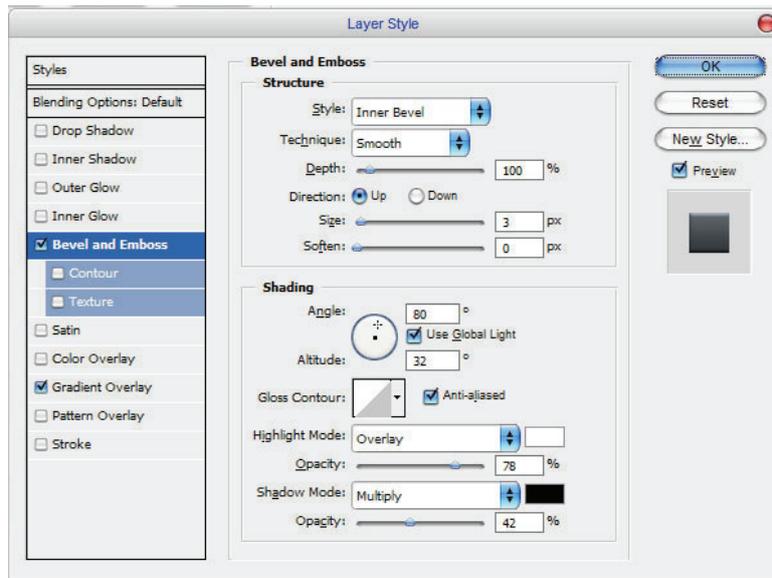
6. الخطوة التالية بعد إنشاء الخلفية كتابة النص ، قم باختيار أداة الكتابة Horizontal Type Tool بالضغط على حرف T، و أكتب في وسط الصورة ما تشاء – هنا استخدمت Arial Black (250 pt, Crisp) اختر أنت ما تشاء لعملك و لكن كلما كان الخط عريض كان أفضل



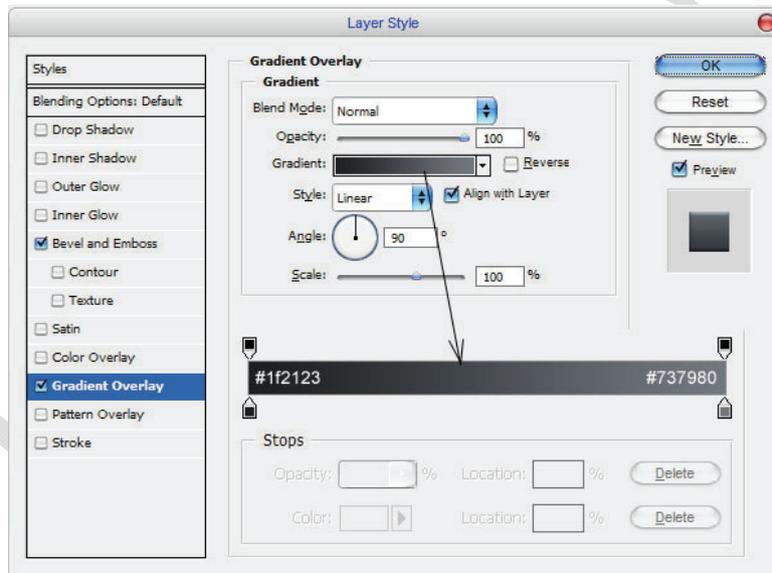
7. و الآن أضف بعض المؤثرات على النص مثل Bevel و Gradient ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم قم باختيار المؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح تلقائياً. و منها اجعل القيم كما بالصورة التالية تأكد أن كل القيم كما في الصورة تماماً :



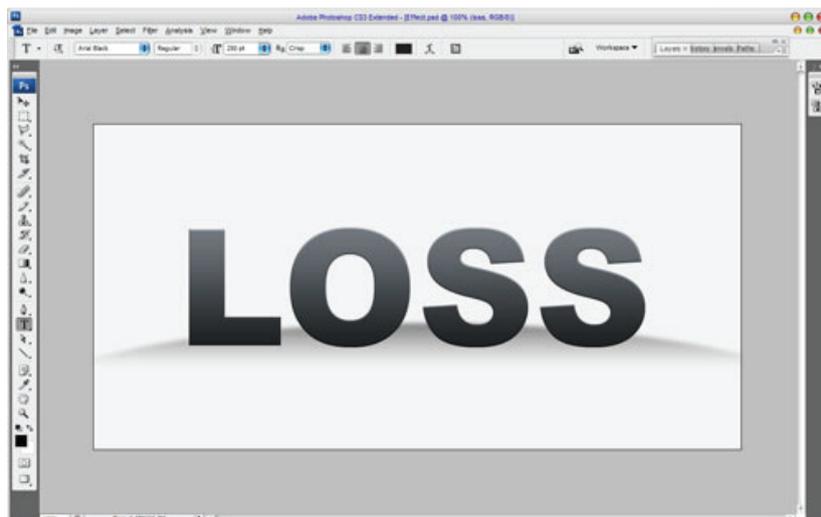
- مؤثر Bevel and Emboss



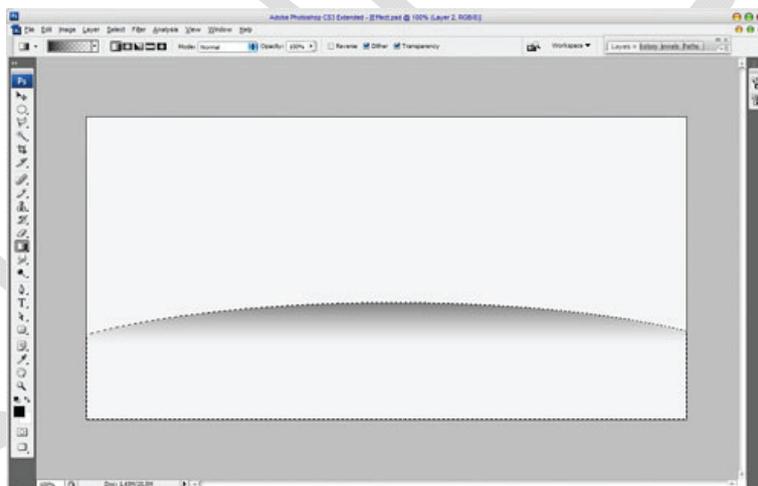
- مؤثر Gradient Overlay



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



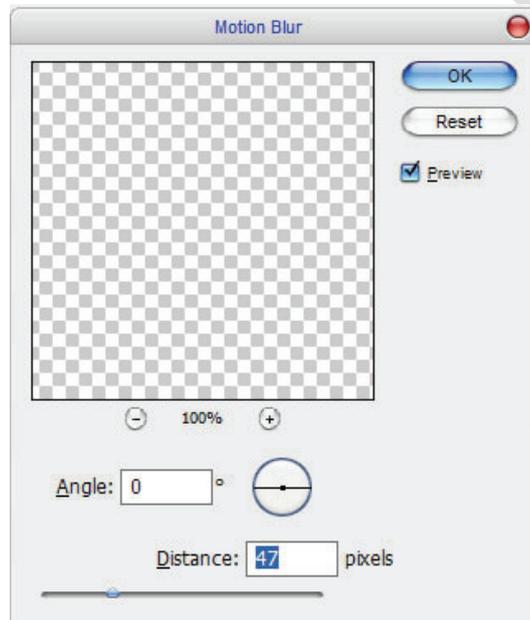
8. و الآن نتابع الخطوات بعد أن ترضى تماماً عن المؤثرات على النص حوله إلى صورة حتى تتمكن من تقطيعه و التعامل معه كصورة وذلك بدخول قائمة Layer ثم قم باختيار Rasterize . لإضافة ظلال تحت الحروف قم بإنشاء طبقة جديدة تحت طبقة النص – بالضغط على  $Ctrl+Shift+N$  – و باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool ارسم شكل بيضاوي كما بالصورة و قم بملاؤه 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. إغى التحديد بالضغط على  $Ctrl+D$  ، ثم كرر الفلتر السابق بالضغط على  $Ctrl+F$



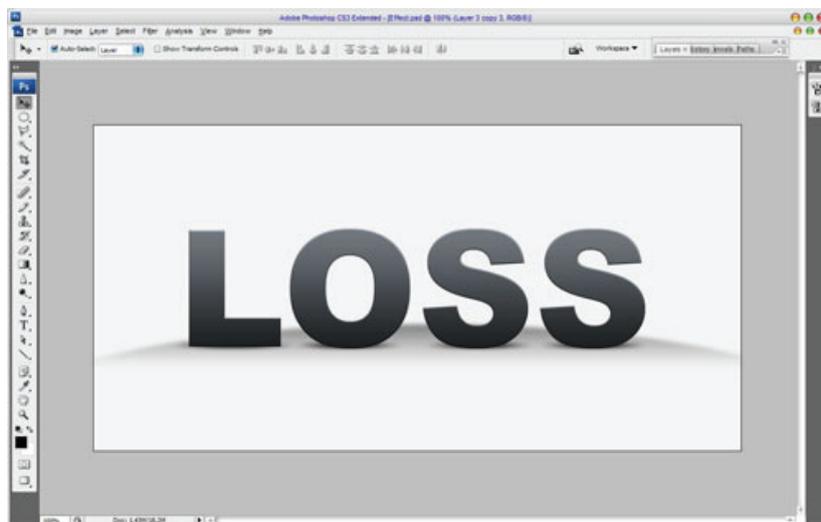
10. ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur ومنها Motion Blur بالقيم المبينة في الصورة



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

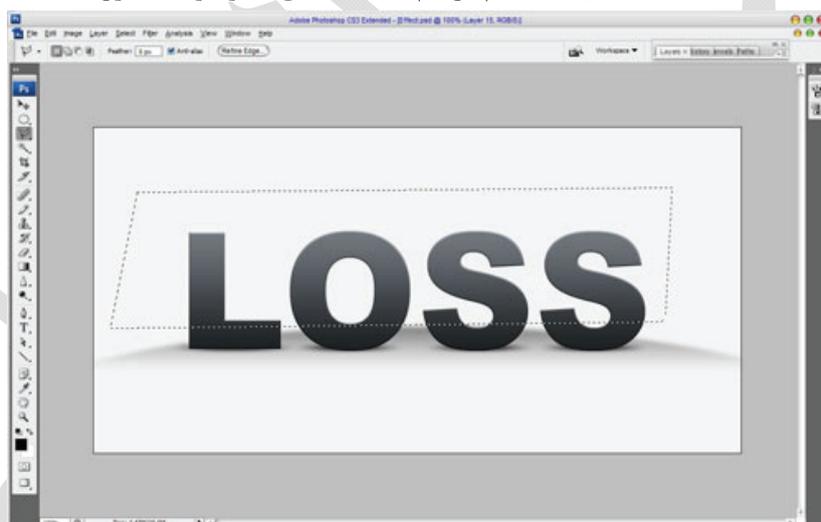


11. كرر هذه الطبقة - قم بتظليل الحرف - عدة مرات بعدد الحروف - يمكنك ذلك بسهولة عن طريق الضغط على **Ctrl+J** و قم بسحب كل نسخة حتى تتوسط الحرف المقابل لها ثم قم بدمج جميع الطبقات معاً ماعدا طبقة الخلفية - من نافذة الطبقات حدد تلك الطبقات ثم أضغط **Ctrl+E** .

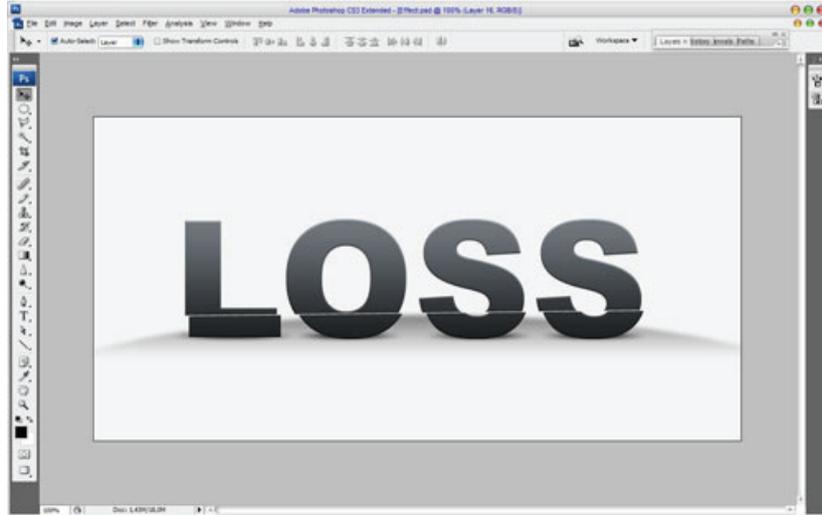


انتهينا من إنشاء الصورة ، إذاً فلنبدأ في تقطيعها .

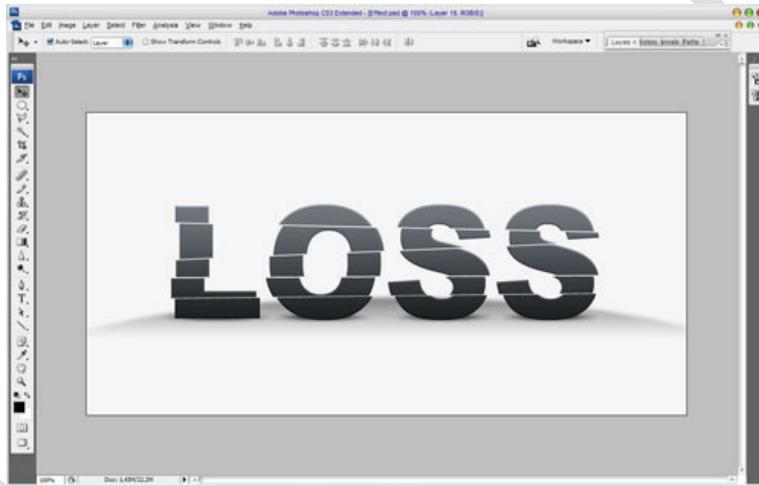
12. باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool قم برسم تحديد مثل الموجود بالصورة



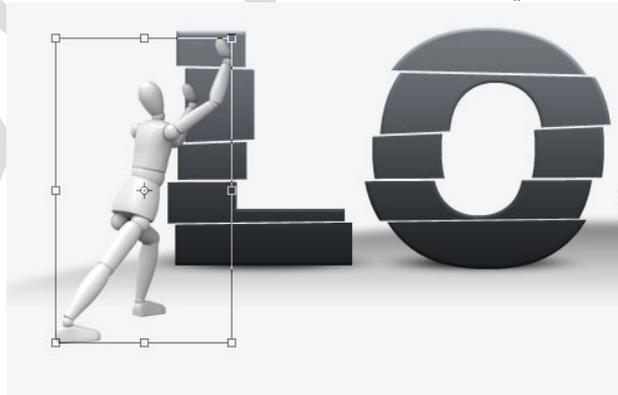
لتحريك هذا الجزء بأبسط الطرق خذ نسخة و قم بلصقها كطبقة جديدة - اضغط **Ctrl+Shift+J** - ثم حركها قليلاً - بالضغط على حرف **V** ثم التحريك بالأسهم من لوحة المفاتيح .



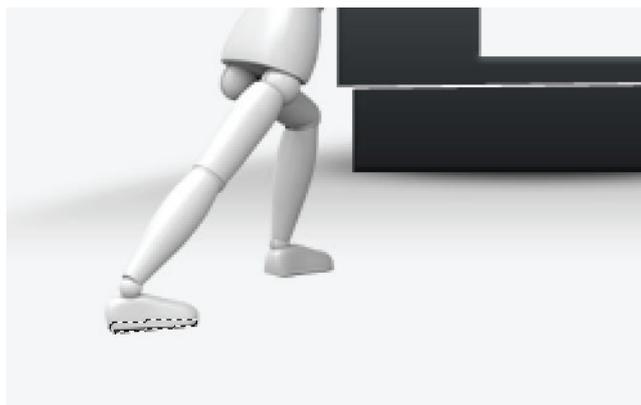
13. كرر الخطوة السابقة عدة مرات مع تغيير موضع التحديد حتى تصل إلى الصورة التالية أو ما يحلوا لك من اخراج .



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 طبقتة - 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 ، ثم باستخدام أداة  Blur Tool  Sharpen Tool حاول أن تجعل الظلال طبيعية بقدر الإمكان.



17. ثم باستخدام أداة  Smudge Tool - من نفس المكان في شريط 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 قمت بالتنفيذ تحت قدم واحدة لترى الفرق بوضوح و لكن نفذ أنت الظلال تحت القدمين مرة واحدة لتوفير المجهود و الوقت .



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



البراه

**التطبيق الثالث**

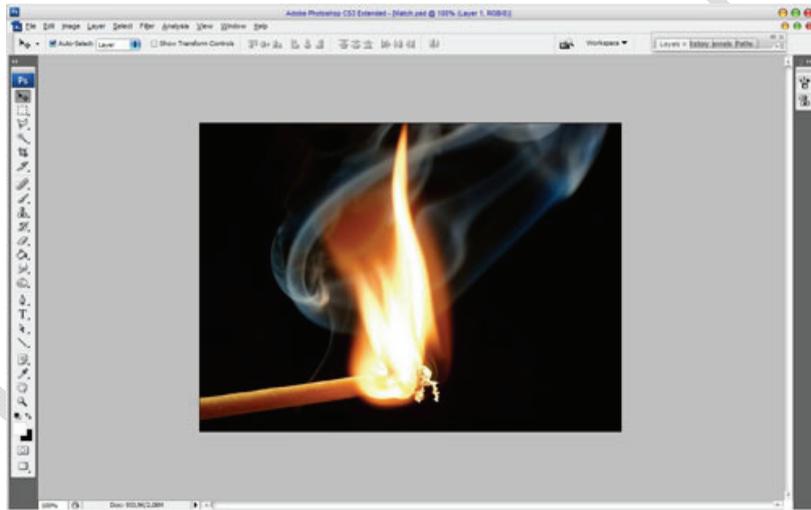
**كتابة النص الناري**

الخطوات

## كتابة النص الناري

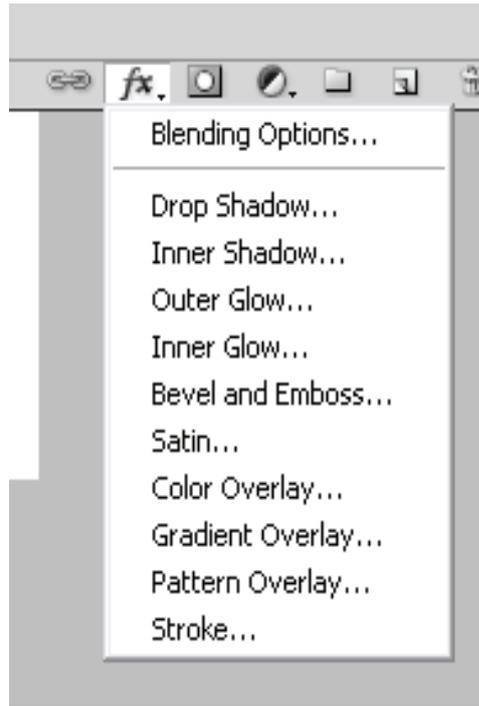


في البداية لا بد لنا من البحث عن صورة تحتوي على مشهد مناسب للنار ذو شكل مناسب لعملك الفني ، لقد وجدت هذه الصورة و هي تبدو مناسبة لمشروعنا هذا فلنبدأ

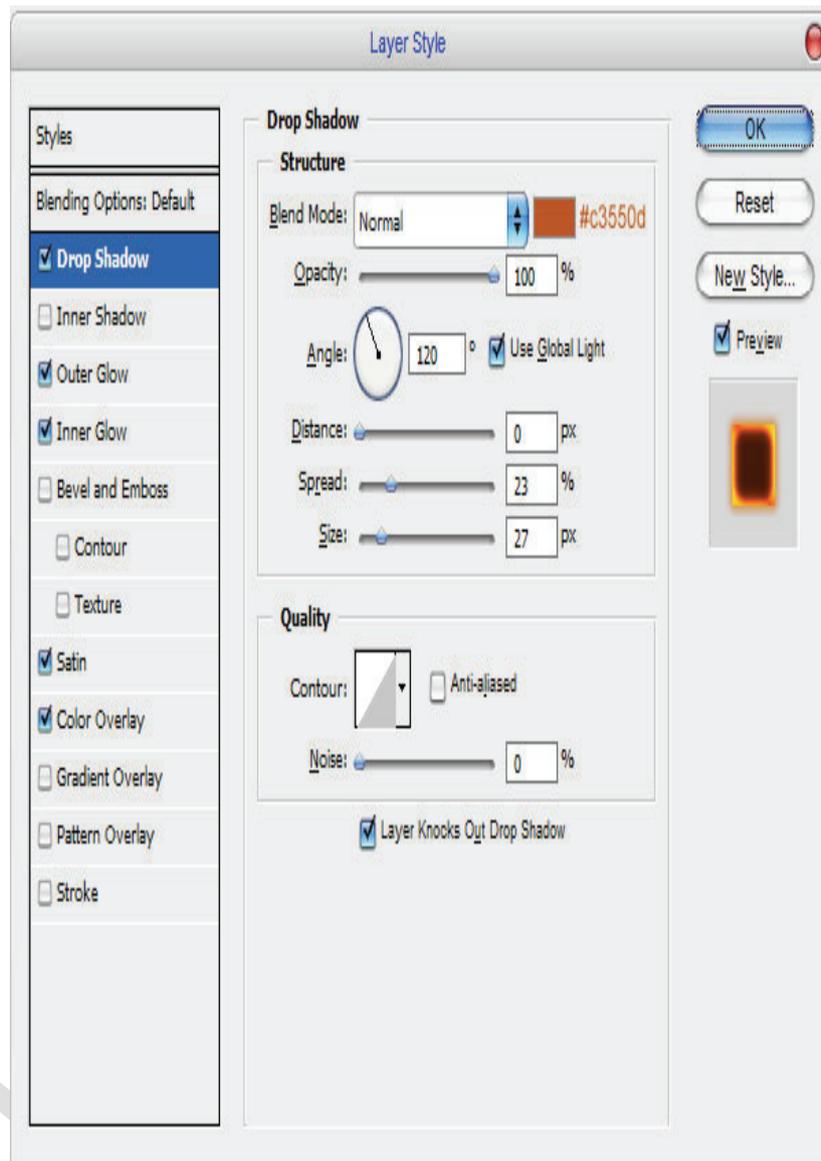


1. استخدم أداة الكتابة – بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح – و أكتب ما شئت و بأى لون تراه مناسب .

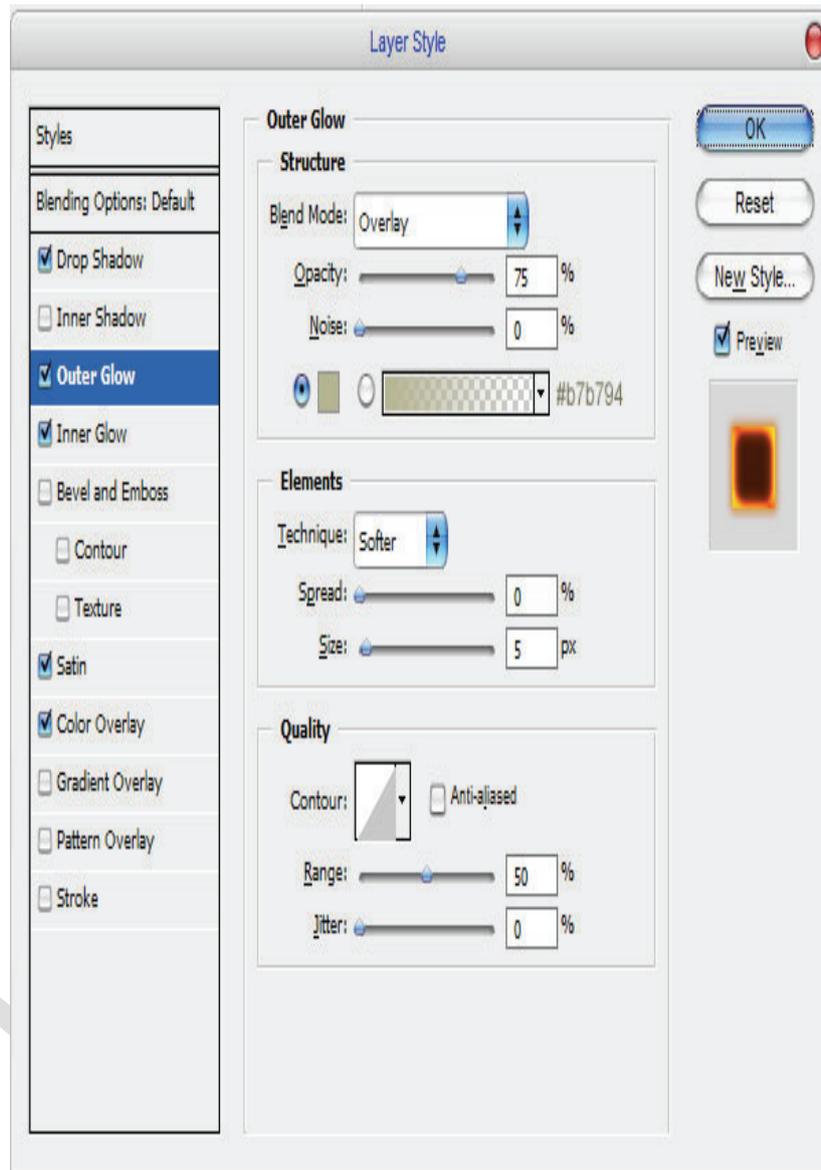
2. بعد أن انتهيت من الكتابة أضف بعض المؤثرات عليها ، من أسفل قائمة الطبقات اضغط على زر Fx كما هو موضح بالصورة ثم اختر المؤثر المراد تنفيذه بعد ذلك يمكنك الاختيار المباشر من نافذة المؤثرات التي ستفتح تلقائياً . و منها اجعل القيم كما بالصور التالية تأكد أن كل القيم كما في الصور تماماً :



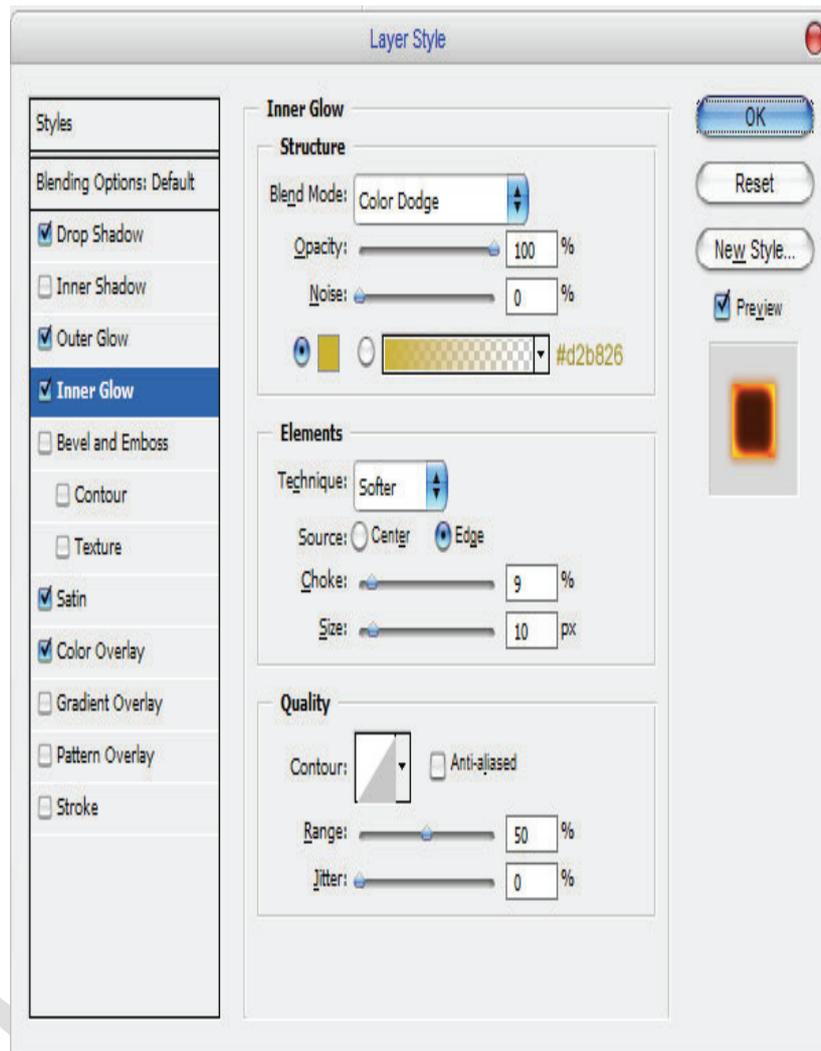
3. مؤثر Drop Shadow



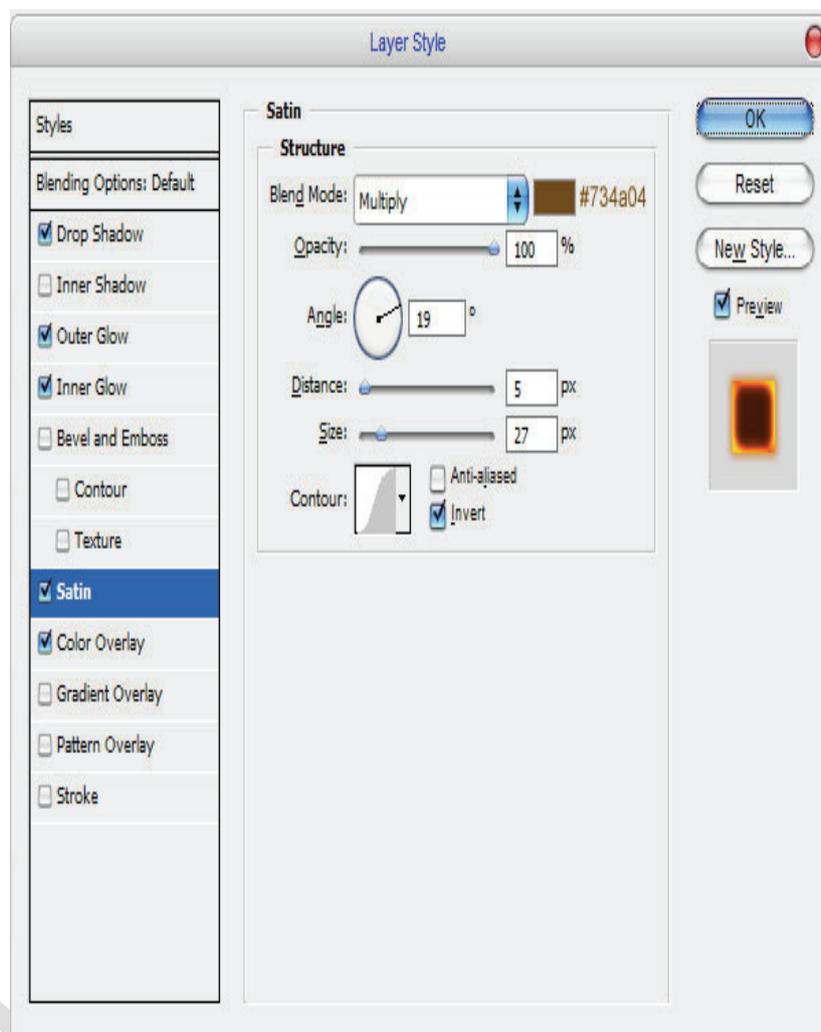
## 4. مؤثر Outer Glow



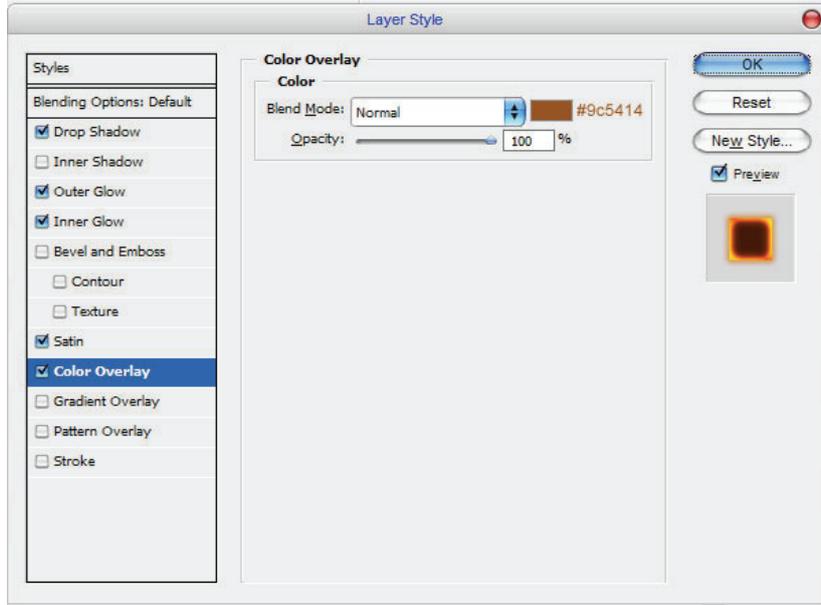
## 5. مؤثر Inner Glow



## 6. مؤثر Stain



## 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 أختَر Liquify - بالضغط على  $Ctrl+Shift+X$  - ثم عدل في الخصائص و القيم حتى تصل إلى تأثير أقرب ما يكون للصورة التالية .



11. و الآن لمرحلة دمج النص بالنار حتى يبدو أنه مشتعل تماماً . استخدم أداة الممحاة Erase Tool - بالضغط على  $Shift+E$  عدة مرات حتى تصل إليها - قم باختيار- من شريط الخيارات Option في أعلى 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 التآكل من النار أكثر و أكثر .



# التطبيق الرابع

## تعديل ألوان الصورة

### تعديل ألوان الصورة

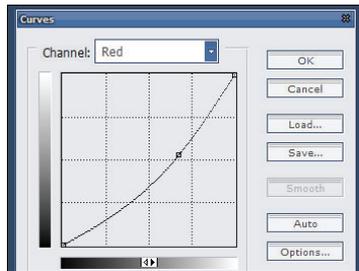
من فترة طويلة و يدرك أخصائي الدعاية و الإعلان وجود صلة وثيقة بين نوعية الضوء و لونه و الحالة النفسية و الانطباع لدى المشاهد للصورة . فالألوان الباردة تعطي الإحساس بالوحدة و الانعزال و الفراغ والعكس صحيح ، و هذا مفيد جداً لإعطاء الإحساس الذي تريد إعطاءه من خلال تلك

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 **levels**



2. من قائمة Image قم باختيار

Adjustment و منها Curves

عدل قناة اللون Channel إلى

اللون الأحمر Red ، و ذلك في

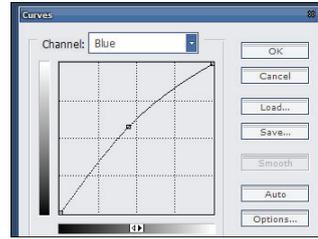
نافذة Curve و التي ستفتح

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 آخر لهذه

الطريقة الممتازة ، فقد قللنا

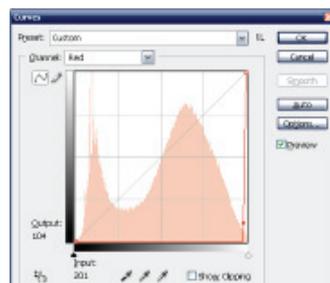
اللون الأحمر و الأزرق

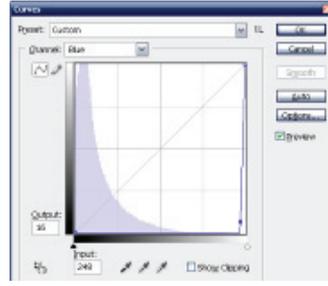
فتحولت الصورة الأصلية

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 خدوش و تشققات في أجزاء منه لإضفاء القدم .



1. انشئ صورة بالأبعاد التالية 200x200 pixels أو

الأبعاد التي تراها مناسبة لمساحة عملك ، في هذا المثال استخدمنا هذا الخط و لكن يمكنك اختيار أى خط آخر شكله مناسب و بالطبع يفضل خط عريض ليظهر فيه التأثيرات بشكل واضح .



2. فوق الطبقة الأولى أنشئ طبقة جديدة -

بالضغط على `Ctrl+Shift+N` - ثم ارسم باللون

الأسود بعض الشقوق و ذلك باستخدام أداة الفرشاة

Brush Tool - بالضغط على حرف `B` ، و الضغط

على حرف `D` استعادة الألوان الأصلية للبرنامج

الأسود والأبيض و لتطويع العمل قد تحتاج

أداة `Air Brush` و أداة Eraser Tool . تجنب

استخدام الفرش الكبيرة لإعطاء انطباع حقيقى

للشقوق .

3. كما هو واضح أن العمل يتركز هنا فكلما

أخرجت شقوق جيدة و دقيقة في هذه المرحلة

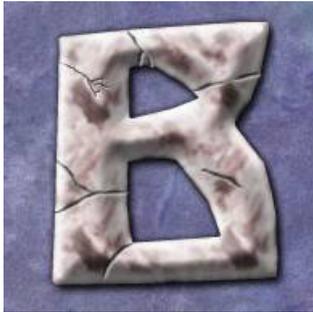
كلما كانت النتائج أفضل .

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 بصري يمكنك  
التحكم فيه بهذه الطريقة البسيطة .



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



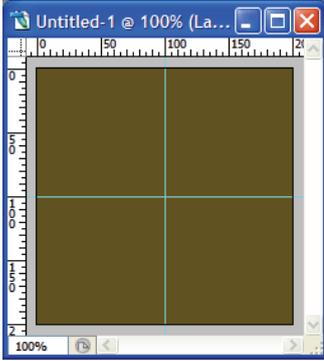
التطبيق السادس

إنشاء نمط

## إنشاء نمط Pattern

## إنشاء Pattern

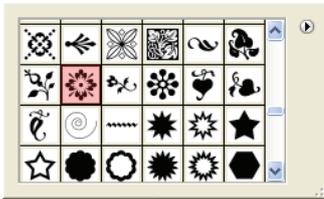
كمصمم في عالم مليئ بمواقع الإنترنت تحتاج غالباً لك Patterns كخلفية للصفحة ، فهي صغيرة و خفيفة و لا تحتاج إلى Bandwidth كبير ، و الأهم من ذلك شكلها الجيد جداً و الخلاب إذا نفذت بدقة .



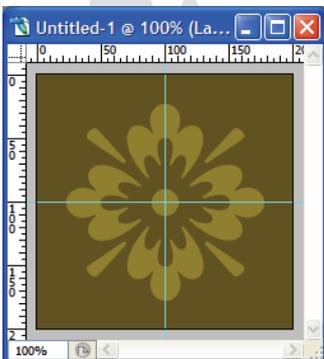
1. فلنبدا بإنشاء صورة مربعة و لتكن 200×200 pixels.

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

3. أختار لون الخلفية الآن – باستخدام أداة Paint Bucket بالضغط على حرف G، و طبعا لا بد 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 .

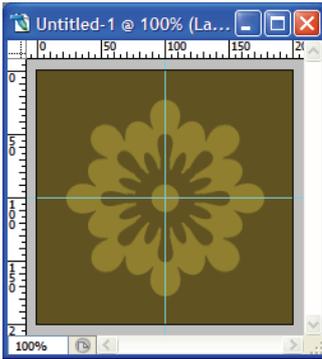
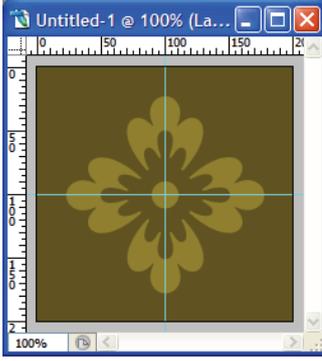


4. أنشئ طبقة جديدة بالضغط على زر Ctrl+Shift+N .

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

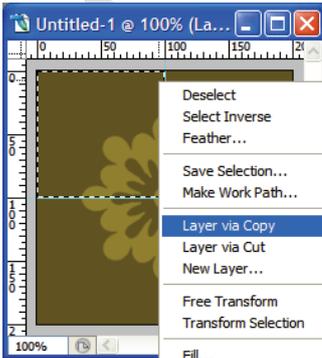
5. و بالطبع يمكنك بشكل اختياري التعديل في الصورة . مثلاً باستخدام الممحاة Eraser Tool تخلص من الأجزاء التي ستشكل تداخلات غير مرغوب فيها عند التكرار – مثل الخطوط الجانبية

في الوردية .

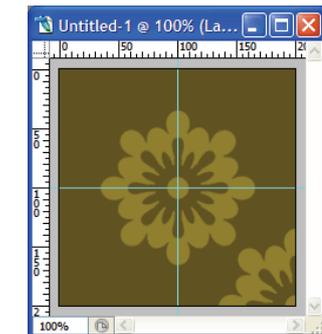


6. بعد عملية المسح السابقة ، سنحتاج إلى تكرار أجزاء معينة من الوردية – هذا الجزء اختياري و سنشرحه حتى يتكامل الموضوع – للتكرار اضغط **Ctrl+T** أو من قائمة Edit اختر Transform و منها Rotate، و استمر بالضغط على زر **Shift** أثناء التدوير حتى تنشئ طبقة جديدة تحتوي على نفس الوردية Duplicate Layer.

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 تحتوي 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 قالب Pattern يمكنك خفض العتامة Opacity حتى يظهر الكلام عليها بشكل جيد .

ها قد انتهينا فاستمتع بعمل نماذجك الخاصة و استخدامها .



مكتبة  
الأستاذ



**التطبيق السابع**

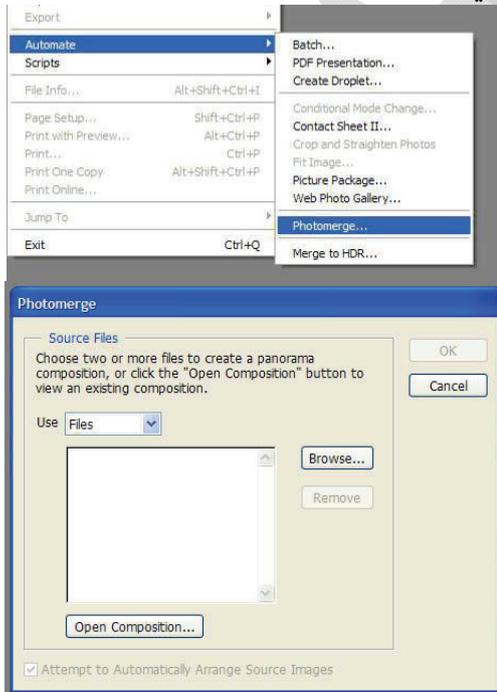
**إنشاء بانوراما بشكل اتوماتيكي**

## إنشاء بانوراما بشكل أوتوماتيكي

### إنشاء بانوراما بشكل أوتوماتيكي



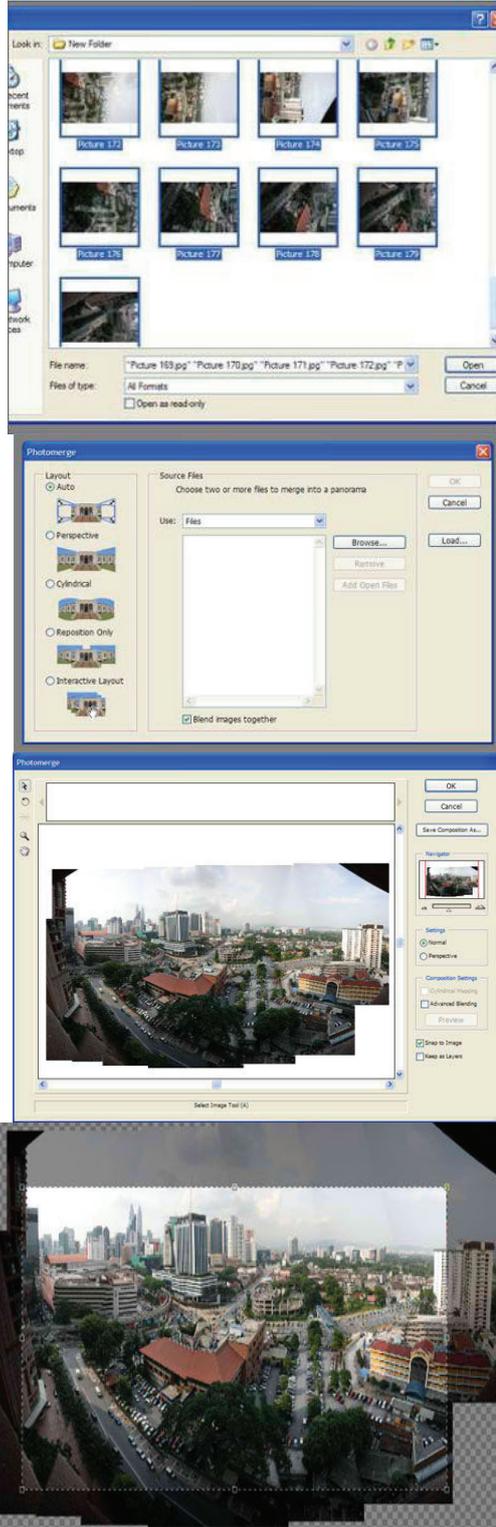
إذا كنت تنشئ البانوراما بالأسلوب التقليدي - القص و اللصق و المحاذاة اليدوية - فقد حان الوقت للاستفادة من إمكانيات الفوتوشوب الأوتوماتيكية ، و هذه الأداة المسماة دمج الصور Photomerge تنتج بانوراما ممتازة بشكل آلي ، فالأسلوب التقليدي رغم جودة مخرجاته إلا أنه مجهد و مستهلك للوقت بشكل كبير ، إذا قد حان الوقت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



1. من قائمة File قم باختيار Automate ثم Photomerge

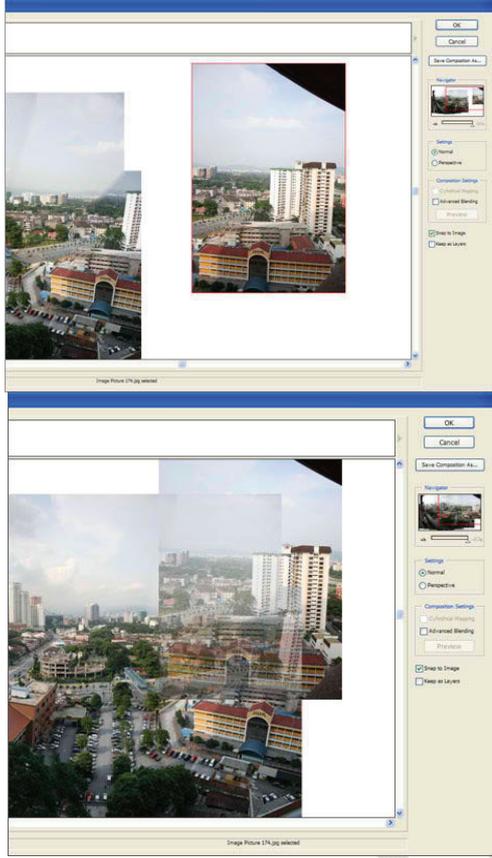
2. تظهر نافذة المعالج تطلب تحديد ملفات الصور التي تريد دمجها ، اضغط على Browse و حدد تلك الصور .

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



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 نقاط التطابق و الدمج و سيكمل العمل حتى ظهور البانوراما الكاملة لك .

4. في حالة رضاك عن العمل الألي ، 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**

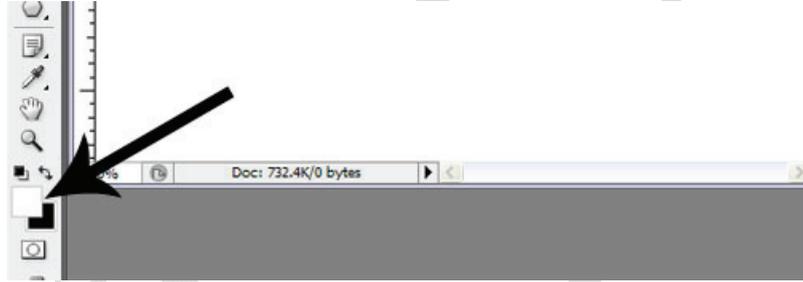
**إنشاء خامة من الحجر**

حجر الألبان

## إنشاء خامة من الحجر

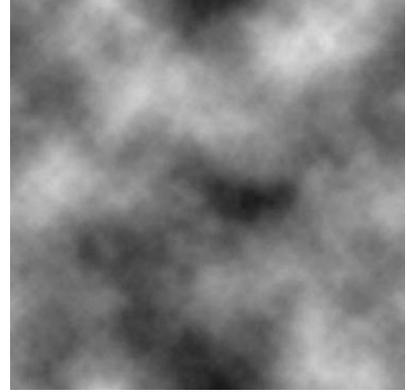


1. في البداية قم بإنشاء ملف صورة جديد ، مثلاً فليكن 500x500 pixel
2. اجعل اللون الأمامي أبيض و لون الخلفية أسود .



3. و الآن يبدأ العمل الفعلي ، 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 عادةً مع نافذة الطبقات Layers Tab ، إذا لم تجدها اختر Channels من قائمة Window بالفوتوشوب



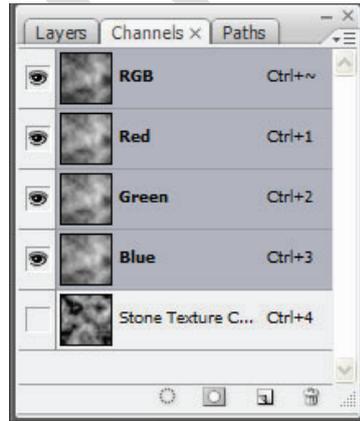
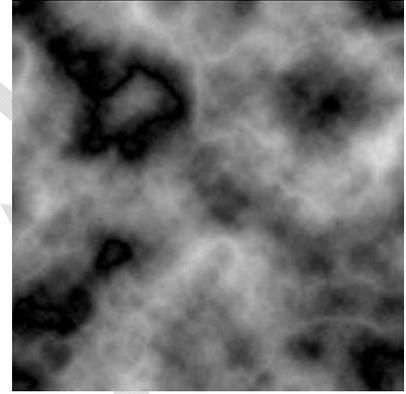
5. قم بإنشاء قناة جديدة بالضغط على Create New Channel الموجود في نهاية النافذة ، ثم أطلق اسماً علي تلك القناة يكون مناسباً . هذه القناة سيتم استخدامها لإنشاء و حفظ الإضاءة على الخامة .



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

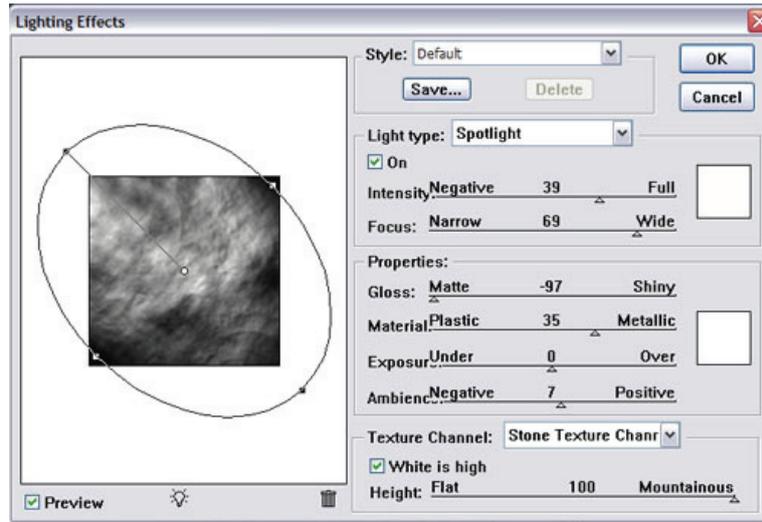
7. من نافذة القنوات Channels

اضغط على العين المناظرة للـ RGB لإظهار قنوات الألوان و خفي القناة الجديدة المستخدمة للإضاءة.

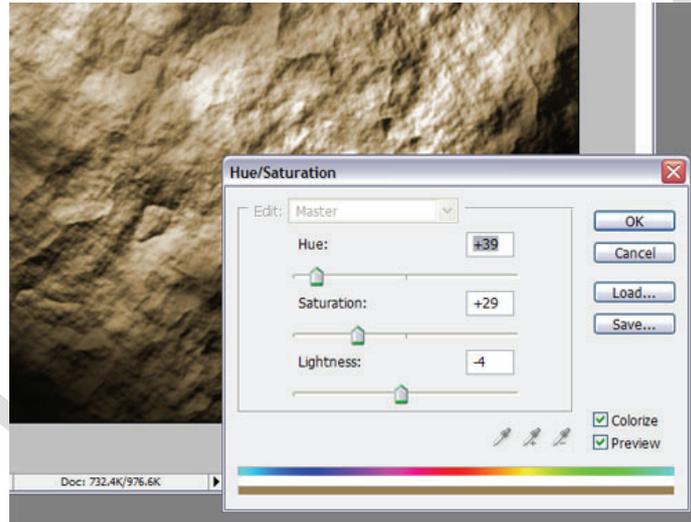


8. إذهب الآن إلى نافذة الطبقات Layers Tab . ثم أنشئ نسخة جديدة من طبقة الخلفية – بالضغط على Ctrl+J أو قائمة الطبقات Layers Menu – ثم أمسح الطبقة الأصلية. ثم عد لنافذة القنوات و اختر القناة التي أنشأناها للإضاءة .

9. و الآن فلننصف بعض العمق و الإضاءة إلى صورة الخامة التي ننشئها ، من قائمة الفلاتر قم باختيار مؤثرات الإضاءة 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 الأصلي للفلتر .



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

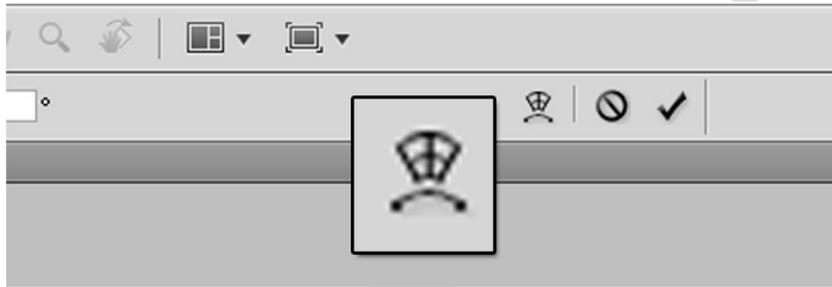


أعتقد أن المثال قد أكتمل فما رأيك بأن نضيف إلى تلك الصخرة بعض عوامل الزمن و الشقوق .

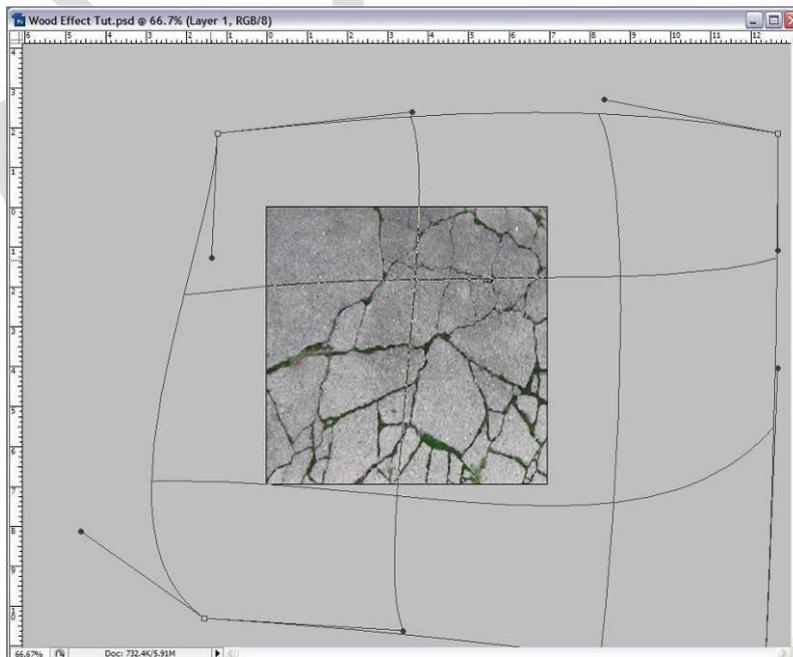
11. ابحث عن صورة بها الشقوق التي تمثل الواقع لعملك ، أو ببساطة استخدم الفرش Brushes في الفوتوشوب و ارسم بعض الشقوق . بالنسبة لي فقد وجدت صورة ملائمة و تحتاج فقط لبعض التعديلات البسيطة كفرصة لتعلم بعض تلك الأساليب و الطرق في التعديل .



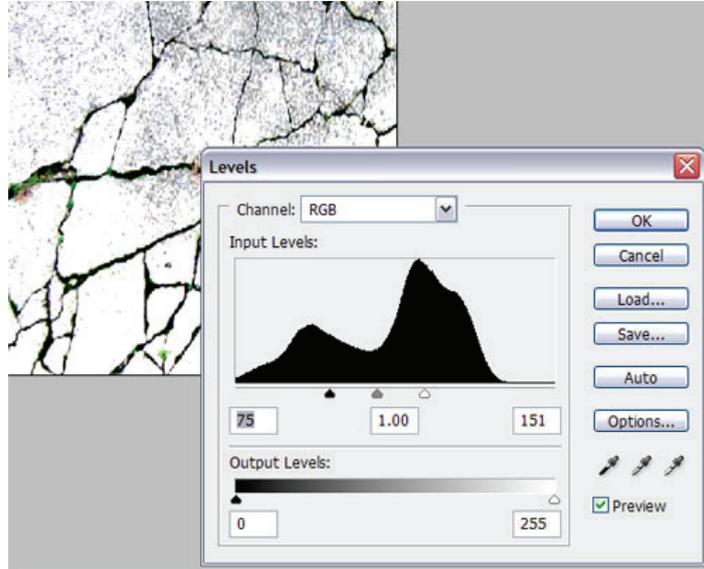
12. ضع تلك الصورة على طبقة فوق العمل السابق ، ثم قم بالضغط على **Ctrl+T** من لوحة المفاتيح للبدء في تعديل الصورة ( تلك الطبقة Layer المحتوية على الشقوق ) . و الآن من شريط الخواص **Properties Panel** في أعلى الشاشة اضغط على **Wrap Tool** ، كما يظهر في الصورة :



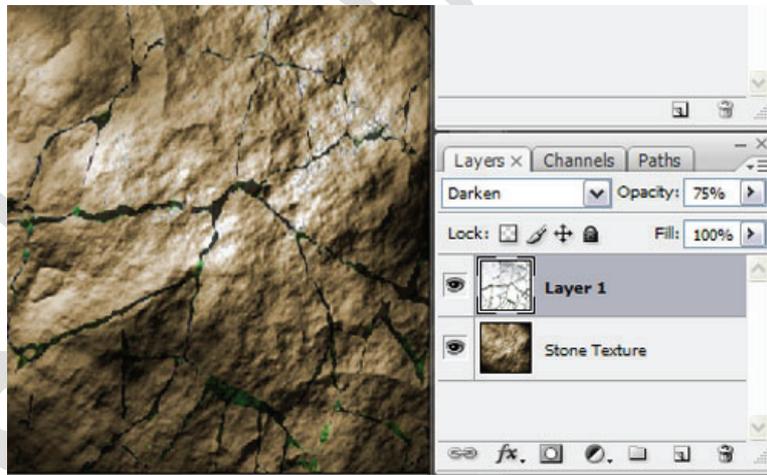
13. ابدء بتحريك أذرع التحكم **Transform Handles** ، حتى تغطي الشقوق الصورة بالشكل الذي تراه مناسب . و في النهاية اضغط **Enter** حتى تتم العملية .



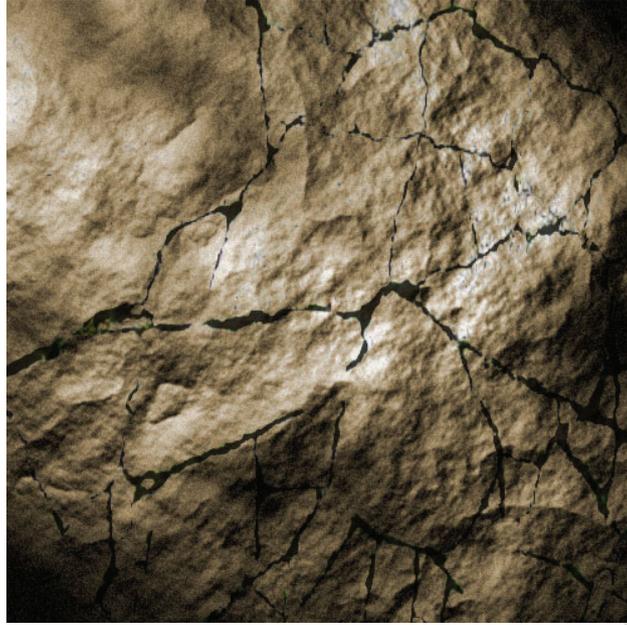
15. من الأفضل أن نجعل التباين في طبقة الشقوق أكبر لإظهار عمق أكبر فيها . اضغط على Ctrl+L - أو من قائمة image قم باختيار Adjustments ومنها Levels - و حرك المؤشرات كما في الصورة حتى تصل إلى تباين مقبول .



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 ومنها Noise ثم Add Noise . لقد وضعت المعامل بقيمة 6 . و هذه هي النتيجة النهائية.



مركز الأبحاث