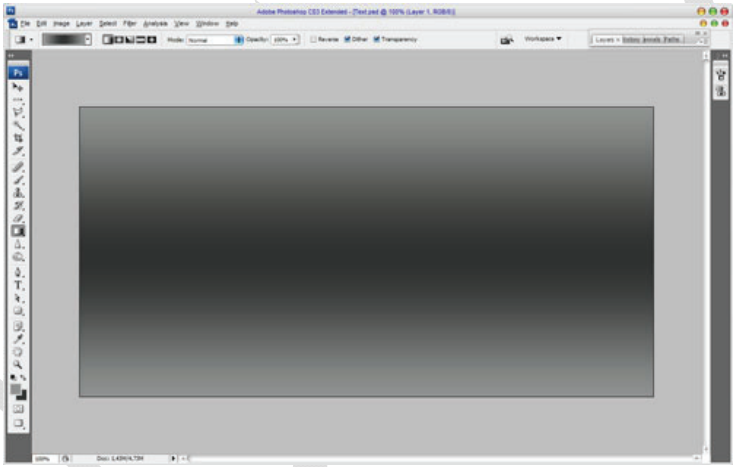
التطبيق الثاني والعشرون

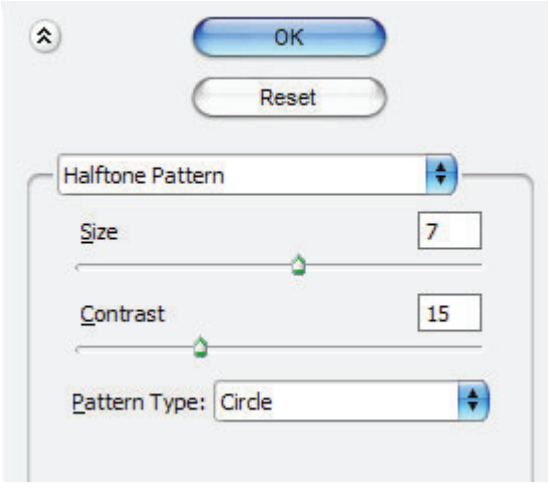
إكساء نص بصورة بالاضافة لمؤثرات حركية

أكساء نص بصورة بالإضافة لمؤترات حركية

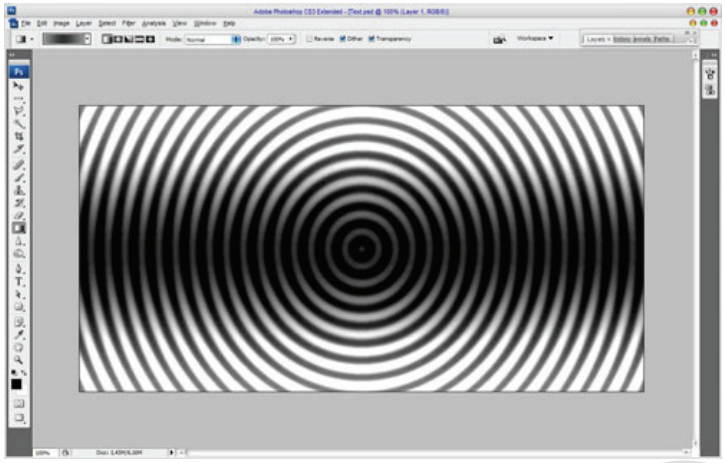
1. في البداية قم بإنشاء صورة جديدة و ليكن حجمها 1000×500 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بتغطية الطبقة السفلى Background Layer بتدرج لونى – مثلما في الصورة التالية – و لتكن قيم التدرج #f92908 و #303231 و #f92908على التتالى كما هو موضح بالصورة التالية :



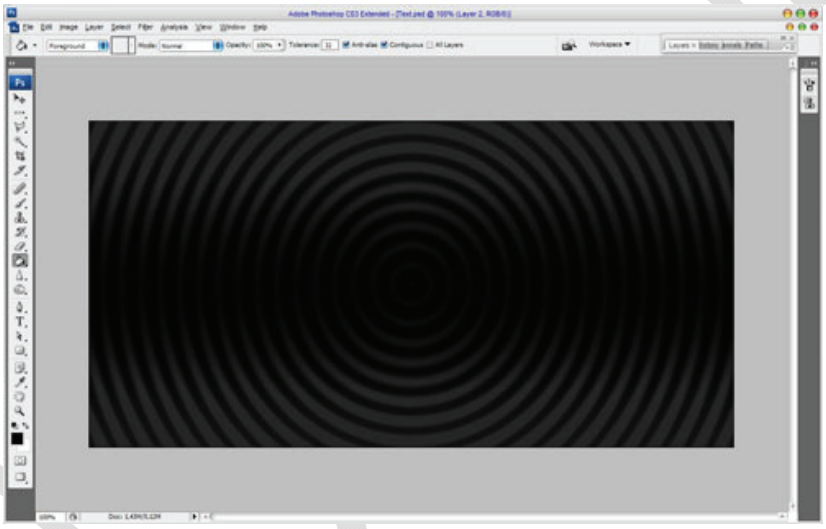
3. استعيد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D .
4. من قائمة Filter قم باختيار Sketch و منها Halftone و عدل القيم كما هو موضح بالصورة :



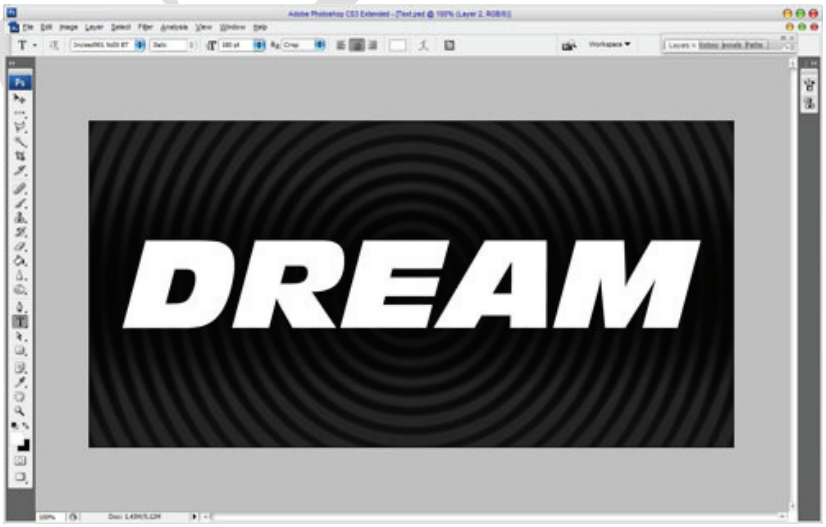
لتحصل على االصورة التالية التي سنستخدمها كجزء من خلفية عملنا :



1. إن الطبقة الحالية قوية أكثر مما يجب كخلفية و لنقلل ذلك قم بإنشاء طبقة جديدة فوقها - بالضغط على Ctrl+Shift+N – و قم بملئها باللون الأسود باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف G – ثم عدل التعامة لتلك الطبقة Opacity إلى 85% .

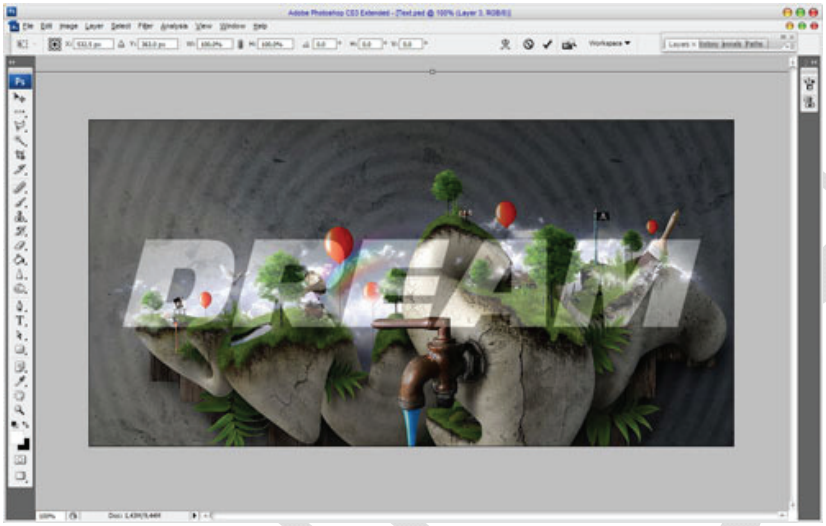


2. فلنبداء بكتابة النص استخدم اداة الكتابة – بالضغط على حرف T – استخدم أى لون تريد فسوف نلغى تلك الطبقة فيما بعد ، و بالطبع يفضل خط عريض بقدر الأمكان حتى يظهر داخله التأثيرات .



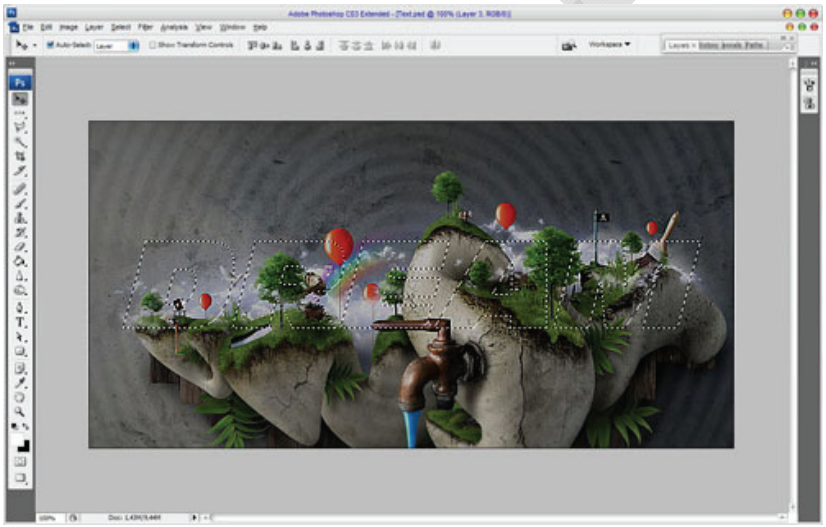
3. قم بالبحث عن صورة و يفضل الصور ذات التفاصيل الصغيرة نسبياً حتى تظهر داخل الحروف بشكل جيد ، قم بوضع تلك الصورة في طبقة جديدة فوق طبقة النص ، ثم غير عتامتها Opacity إلى 70% .

4. والآن قم بالضغط على Ctrl+T و صغر تلك الطبقة بحيث تلائم حجم النص – يمكنك الاستمرار بالضغط على زر Shift حتى تحافظ على نسب الصورة أثناء التصغير- انهى التحجيم بالضغط على زر Enter في لوحة المفاتيح .



5. أثناء أختيارك لطبقة النص اذهب لقائمة Select و قم باختيار أمر Load Selection لإنشاء تحديد Selection حول النص .

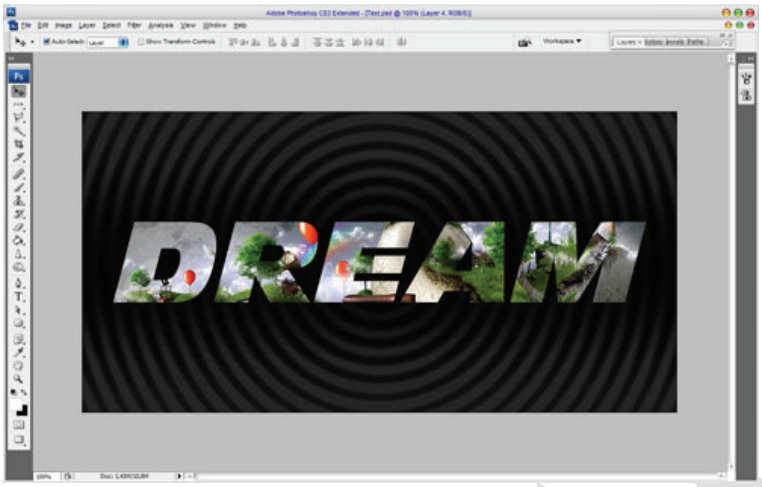
6. ابقى على التحديد و قم بإلغاء طبقة النص من قائمة الطبقات Layers Window



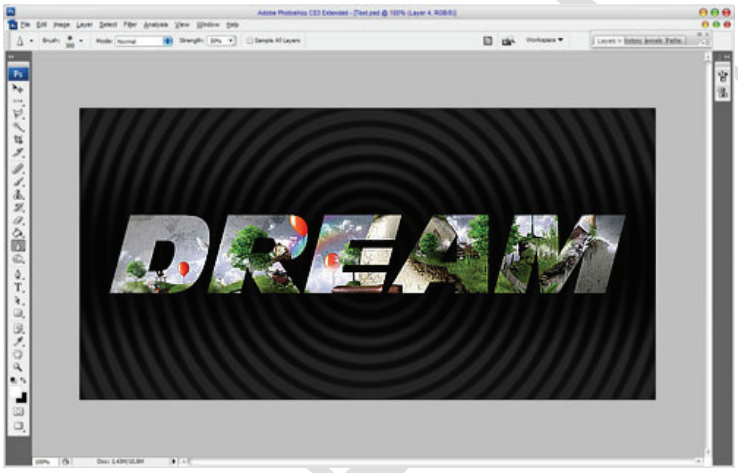
7. أصبح التحديد الآن فوق طبقة الصورة (الصورة التي اخترتها فيما سبق و عدلت حجمها لتناسب حجم النص) الآن قم بالضغط على Ctrl+Shift+J لإنشاء نسخة من الصورة على شكل النص .

8. عدل العتامة Opacity للطبقة الجديدة إلى 100% .

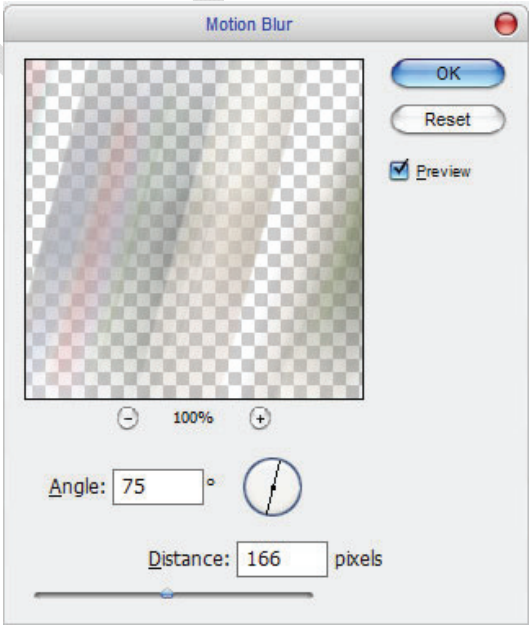
9. ثم قم بإلغاء الطبقة القديمة المحتوية على الصورة ، لتصبح الصورة كما يلى



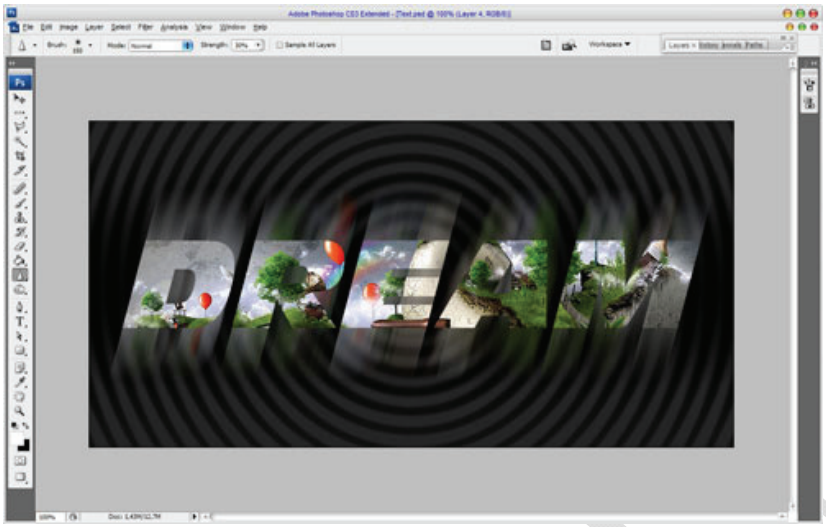
10. ثم من قائمة Filter قم اختيار Sharpen ثم Sharpen



11. كرر الطبقة الحالية بالضغط على Ctrl+J . قم باختيار الطبقة القديمة – السفلى من طبقات الصورة على شكل النص – ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و أجعل القيم كما في الصورة التالية :

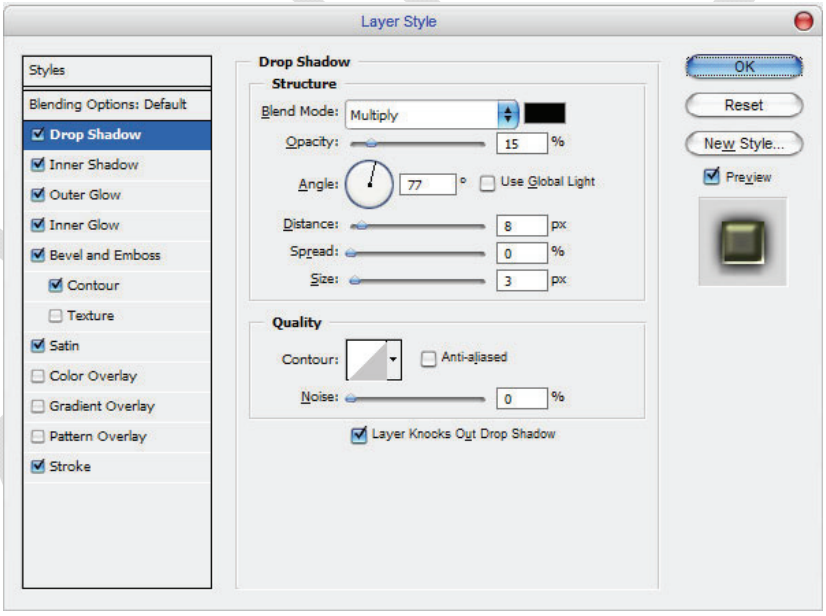


لتحصل على النتيجة المبهرة التالية

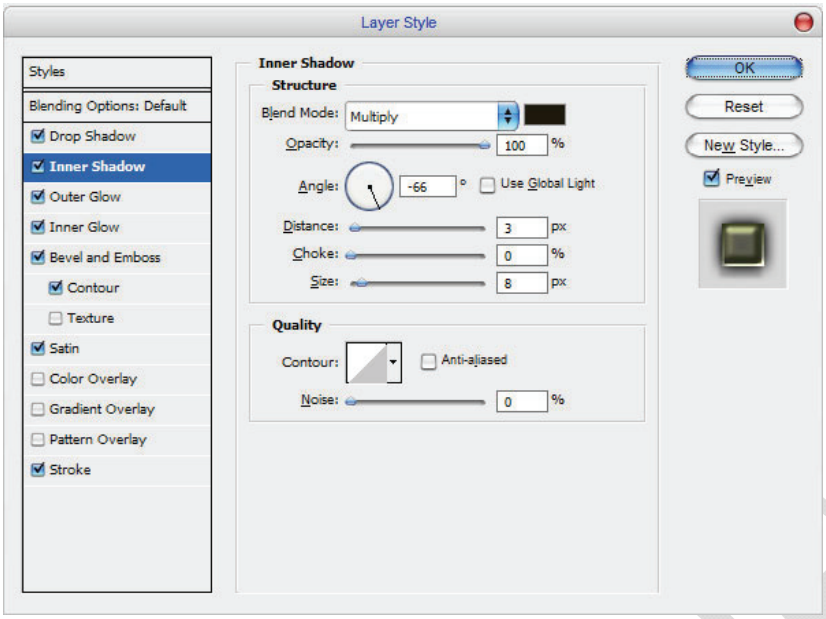


12. توجة للطبقة الأعلى - المحتوية على الصورة المقطعة على شكل النص يمكنك الوصول إلى قائمة المؤثرات بالضغط على زر Fx الموجود أسفل قائمة الطبقات – و طبق عيها الـ Style بالقيم الموضحة بالصور التالية:

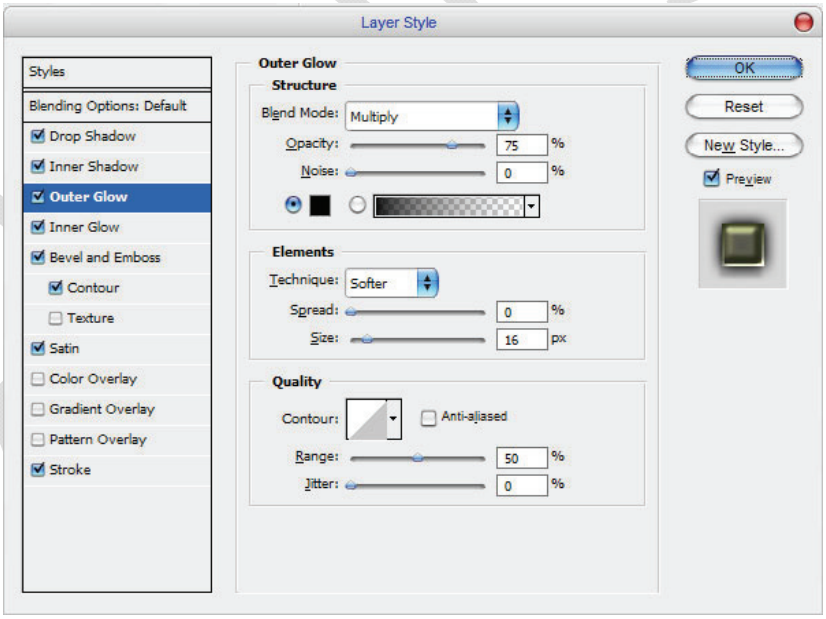
مؤثر Drop Shadow



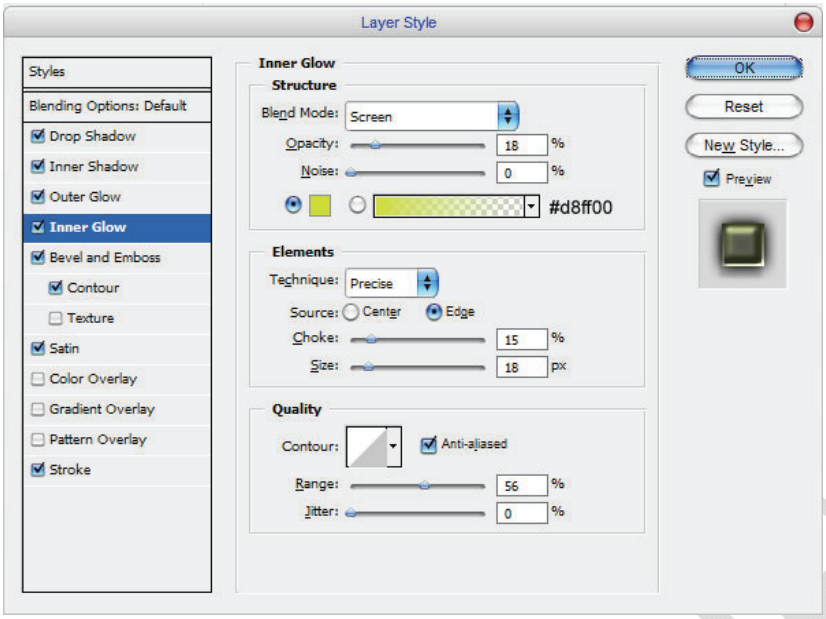
مؤثر Inner Shadow



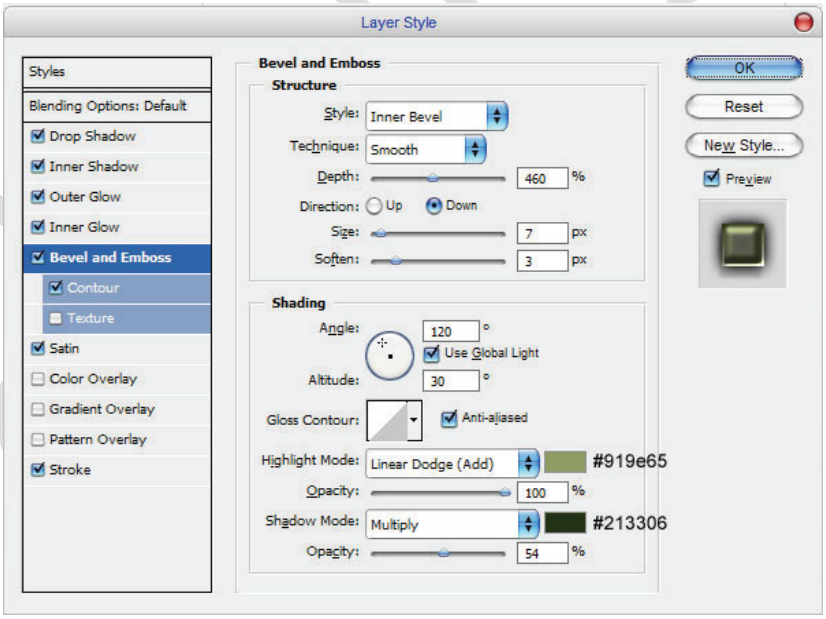
مؤثر Outer Glow



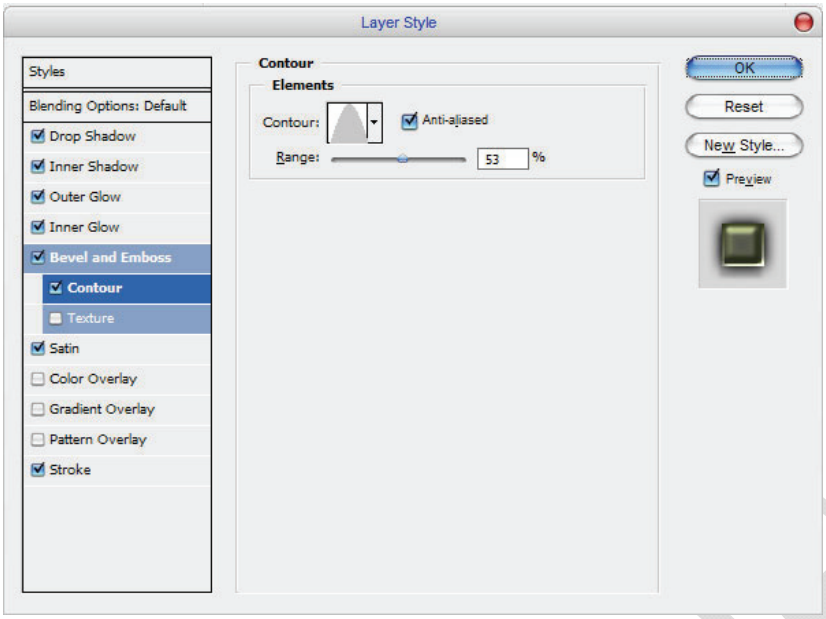
مؤثر Inner Glow



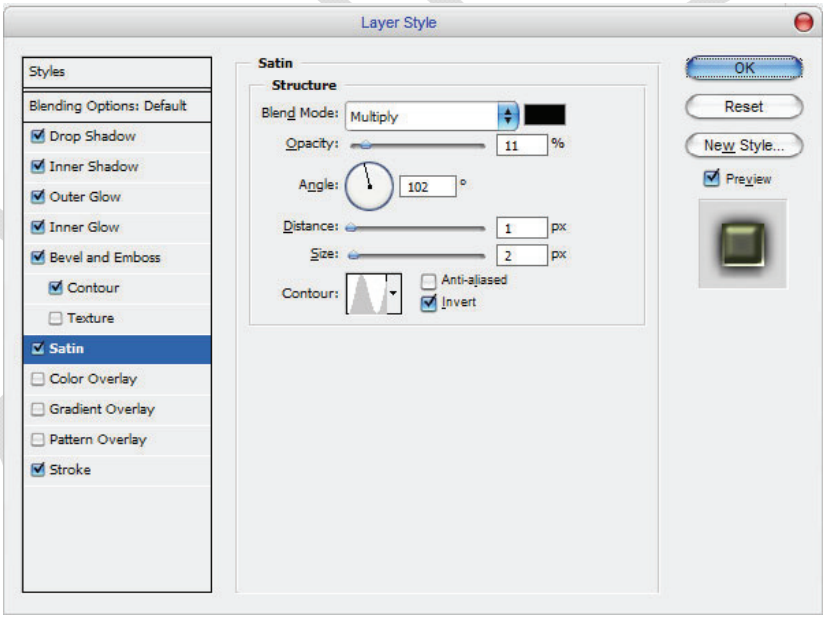
مؤثر **Bevel and Emboss**



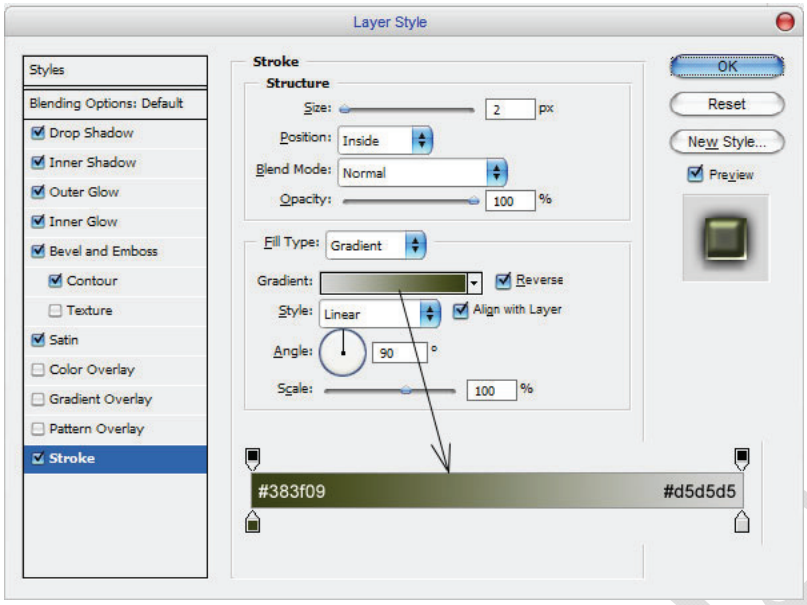
مؤثر **Contour**



مؤثر **Stain**



مؤثر **Stroke**



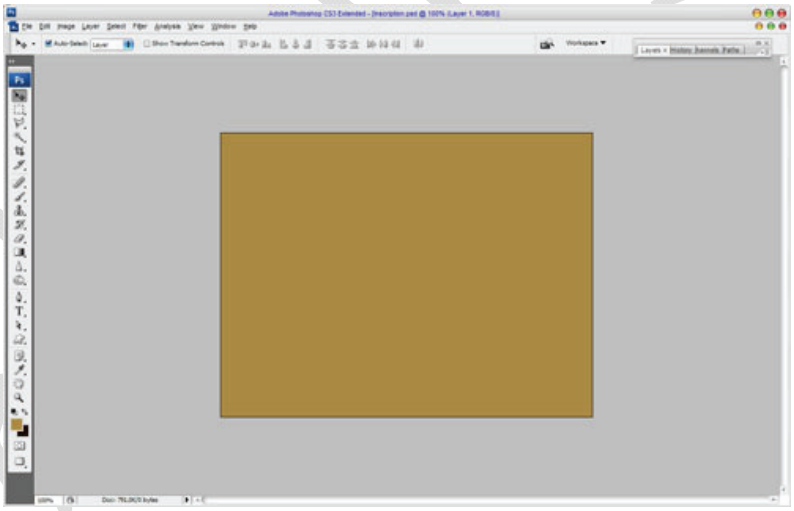
لو نفذت الإعدادات السابقة كما هى فيجب أن تكون الصورة كالتالي و لكن يمكنك التعديل فيما سبق لتحصل على نتائج مبهرة و جيدة جداً .

التطبيق الثالث والعشرون

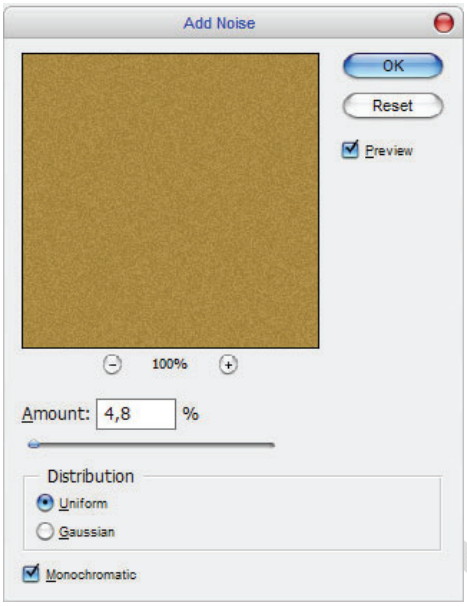
كتابة على جدار أثري

كتابة على جدار أثري

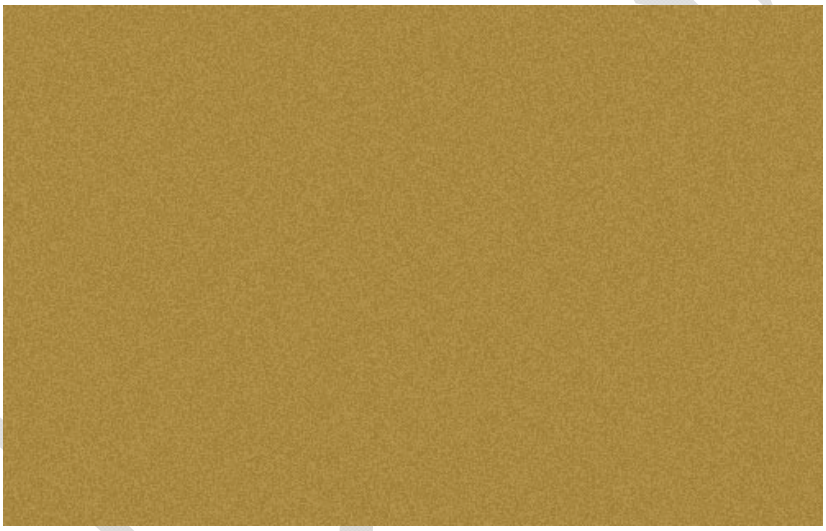
1. قم بإنشاء صوة جديدة و لتكن أبعادها 600x450 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. ثم قم بملئها باللون #ae8c42 باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف Shift+G من لوحة المفاتيح أو بالضغط على Ctrl+Backspace لو أردت استخدام اللون الخلفي و الضغط على Alt+Backspace لو أردت استخدام اللون الأمامي.



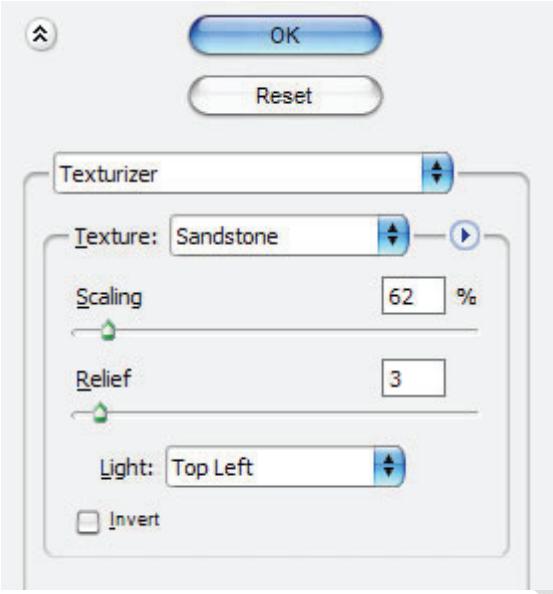
3. لنضيف بعض الملمس لتلك الطبقة ، من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise و نفذه بالقيم الموضحة بالصورة التالية :



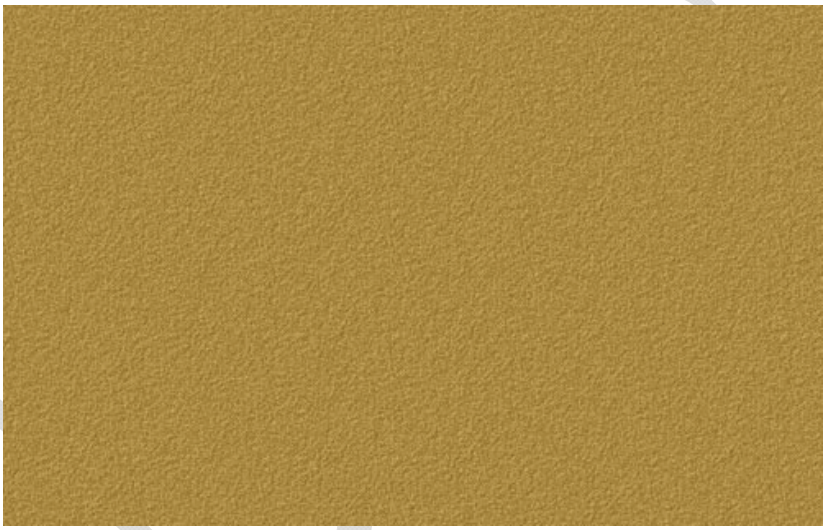
لتحصل على الصورة التالية ، بالطبع يمكنك زيادة القيم السابقة لإعطاء أحساس أكثر خشونة للجدار الصخرى .



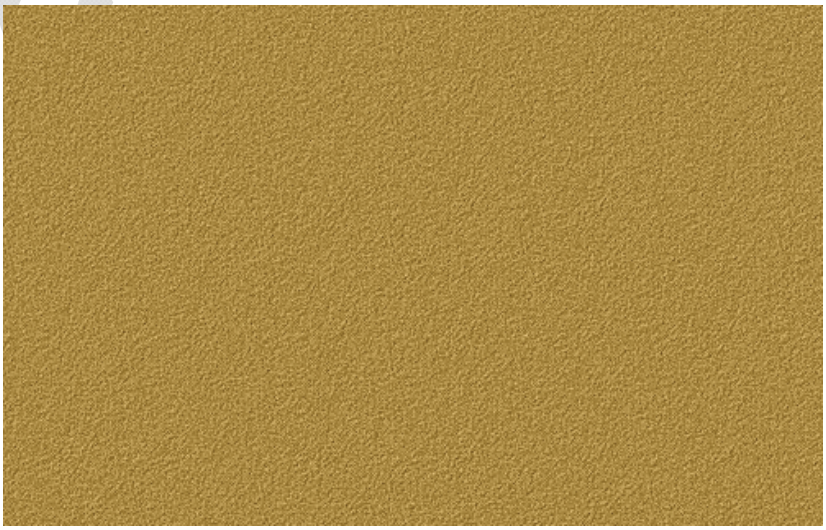
4. و الآن سنقوم بإبراز تلك التضاريس من قائمة Filter قم باختيار Texture ثـم Texturizer و نفـذها بـالقيم الموضحة بالصورة التالية :



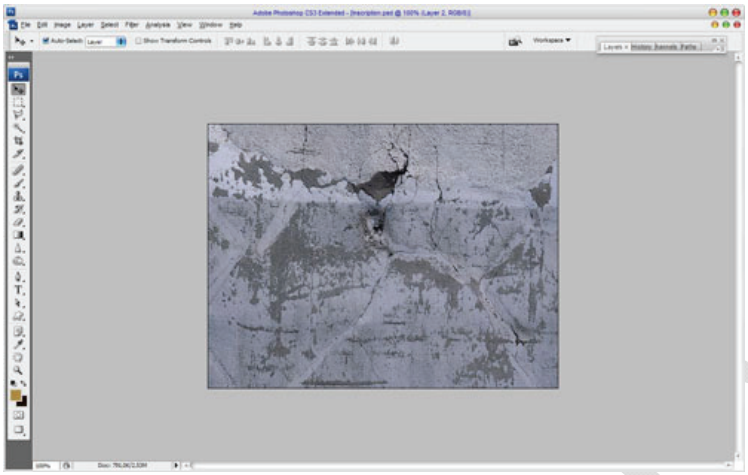
لتصبح الصورة كالأتى :



5. و لتحسين ذلك من قائمة Filter قم باختيار Sharpen و منها Sharpen

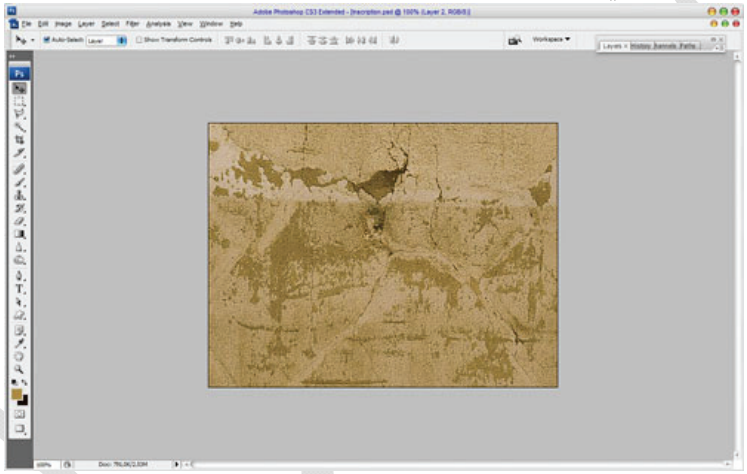


6. قم بالبحث عن صورة تصلح أن تكون ملمس Texture تضيفه للصورة حتى تعطيها عمق و إحساس أكثر ، ثم أضفها إلى الصورة كطبقة جديدة.

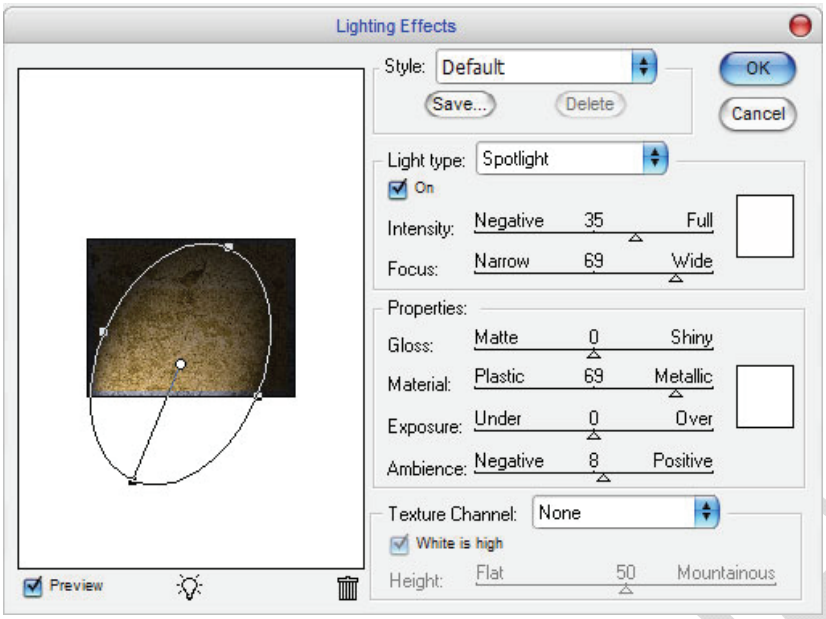


7. عدل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Hard Light و العتامة Opacity إلى 70% .

8. ثم قم بدمج جميع الطبقات في طبقة واحدة – بالضغط على Ctrl+E .

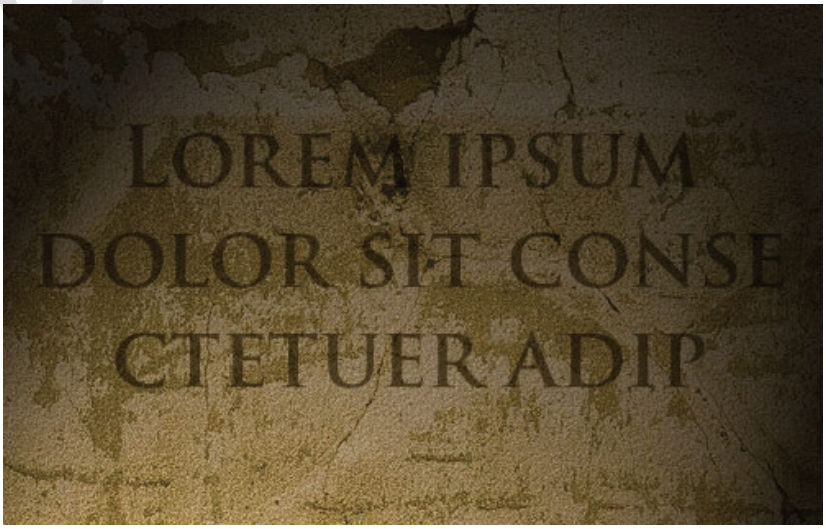


9. لإعطاء تأثير الإضائة من قائمة Filter قم باختيار Render و منها Lighting Effects و نفذ القيم كما هو موضح في الصورة التالية :

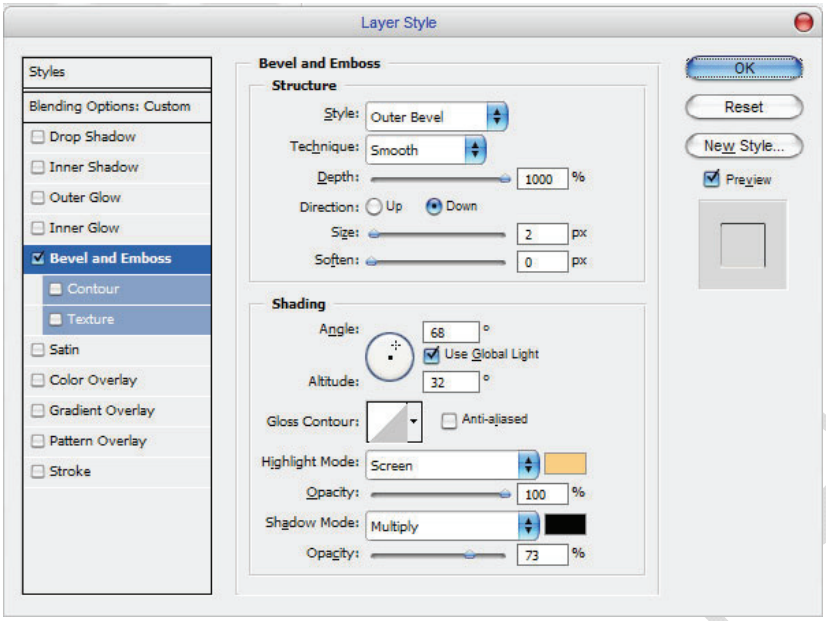


10. لقد انتهينا من صنع الخلفية و وصلنا الآن إلى مرحلة إضافة النص . باستخدام أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم بكتابة ما تشاء و اجعل لونه #f60867 .

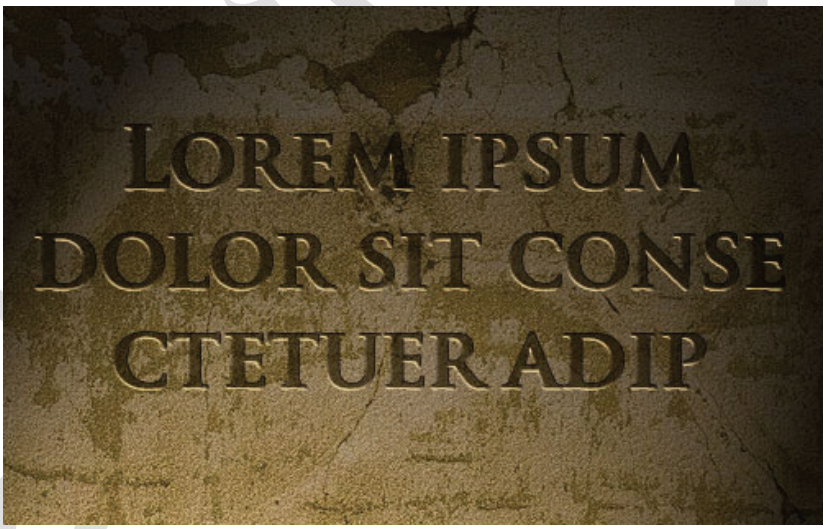
11. كرر طبقة النص هذه بالضغط على Ctrl+J ، ثم اجعل عتامتها Opacity تساوى 0.



12. ثم أضف Bevel and Emboss Styles لتلك الطبقة بالقيم التالية :

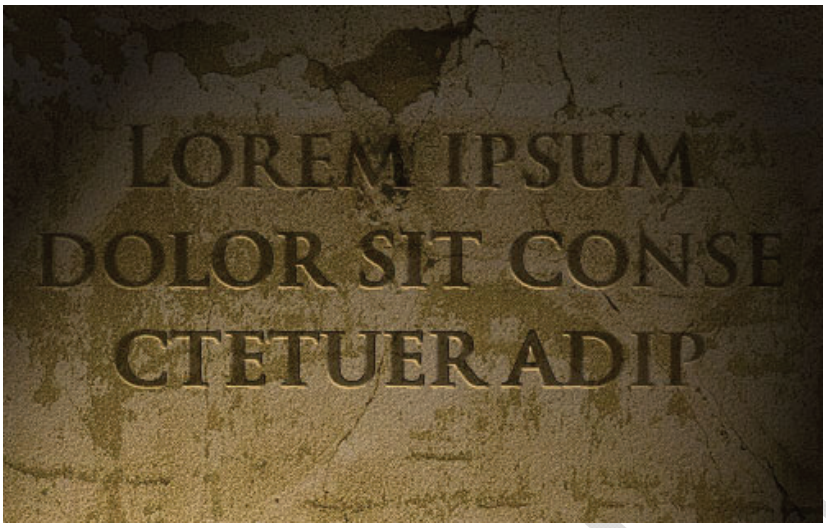


لتحصل على الصورة التالية :



13. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ثم ادمجها مع تلك الطبقة – باختيار الطبقتين من نافذة الطبقات Layer Window ثم الضغط على Ctrl+E .

14. استخدم أداة الممحاة Eraser Tool – بالضغط على Shift+E – مع تحديد فرشاة دائرية ناعمة الحواف بقطر 200 pixels و اجعل عتامتها Opacity تساوى 40% . استخدم تلك الممحاة لإضعاف جزء من الإضاءة و إأعطاء الإحساس بعدم التدرج المتواصل للإضائة .



و هذه هى الصورة نفسها لو تم تغميقها قليلاً ، تبدو كشئ بالغ القدم .

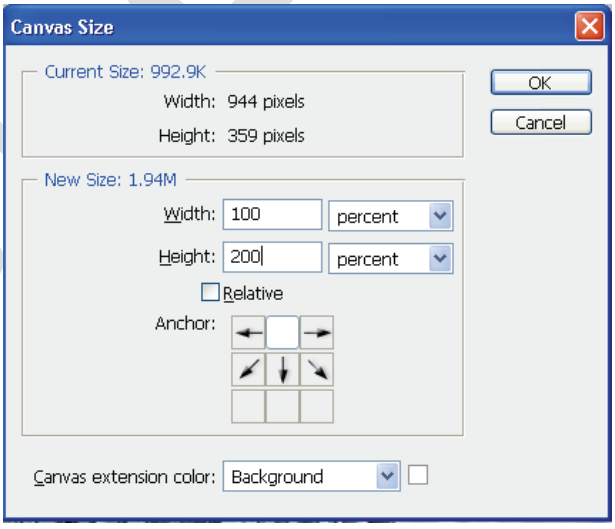
التطبيق الرابع والعشرون

إنعكاس الصورة على سطح المياه

انعكاس الصورة على سطح المياه

1. في البداية قم بفتح الصورة التي تريد عمل الانعكاس لها

2. ضاعف ارتفاع الصورة بالضغط على Ctrl+Alt+C ثم عدل البيانات كما بالصورة التالية :

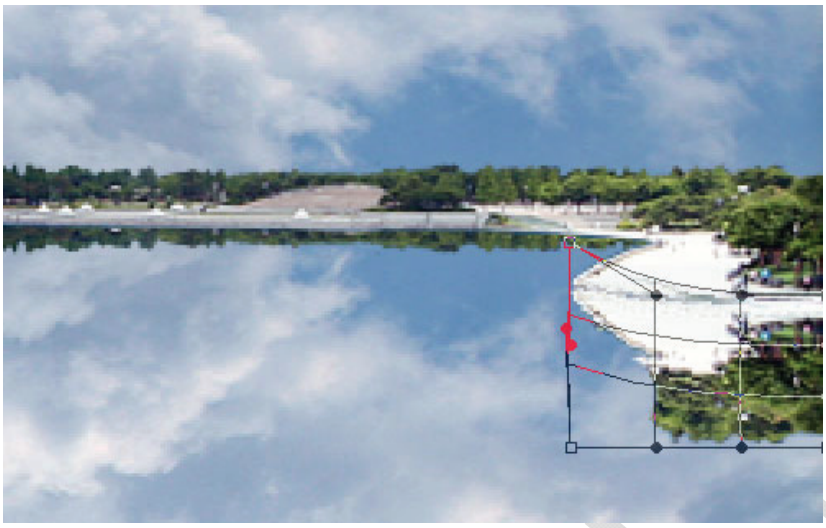


3. قم بنسخ الطبقة الأصلية بالضغط على Ctrl+J ، ثم أعكس الطبقة الجديدة رأسياً – من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Flip Vertical . ثم حرك الطبقة الجديدة إلى أعلى قليلاً بالضغط على مفاتيح الأسهم من لوحة المفاتيح . لاحظ الجزيرة الموجودة على يمين الصورة لا تمسحها لأننا سنستخدمها لزيادة الواقعية و تشتيت عين المتفرج عن الخط الفاصل إلى منتصف المياه – بعضاً من الخداع البصري .

4. استخدم أداة الممحاة – بالضغط على حرف E – و قم بمسح الزيادة التي تغطى الطبقة الأصلية حتى يصبح خط الشاطئ منطقي التفاصيل و الانعكاس حول خط التماس بين الصورة و انعكاسها .

5. ترى بوضوح في هذه الصورة الخط الفاصل بين الطبقتين – الصورة الأصلية و الانعكاس – و كـذلك الجزيـرة على اليمين ، و الآن حدد منطقة الجزيرة باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط علـى Shift+L عدة مرات حتى تصل إليها . اجعل التحديد طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+J .

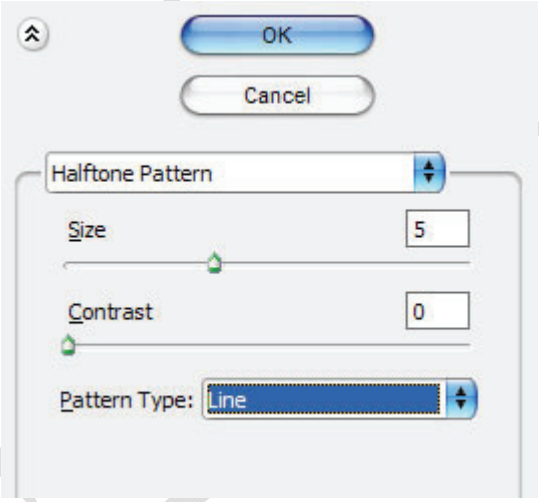
6. حرك الطبقة الجديدة إلى الأسفل قليلاً و من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، حرك الـ Handles حتى تبدو الطبقة كما في الصورة التالية . ثم قم بدمج تلك الطبقـة مـع الطبقـة التـي تحتهـا – قـم باختيار تلك الطبقتين من نافذة الطبقات Layer Window ثم اضغط Ctrl+E .



7. الآن و قد أنشئنا الصورة وانعكاسها نبدأ بعمل تموج المياه . قم بإنشاء صورة جديدة بنفس الحجم الجديد – ضعف الصورة الأصلية التي بدأت بها العمل .

8. استعد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D .

9. من قائمة Filter قم باختيار Sketch و منها Halftone Pattern ، و اجعل القيم كما في الصورة التالية :

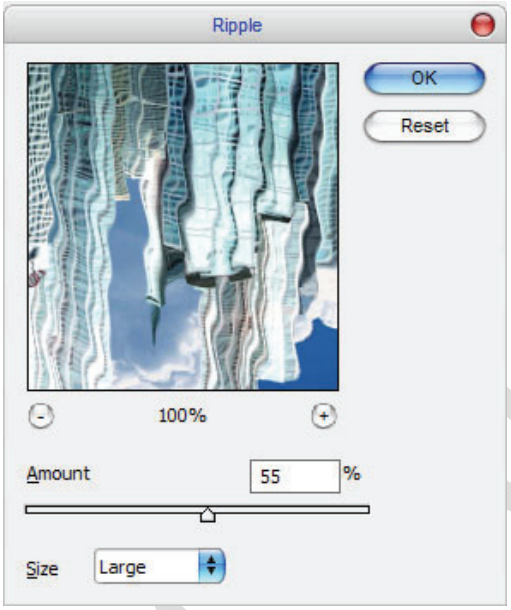


فتصبح الصورة مخططة كما يلي :

10. قم بحفظها باسم Lines.psd فسوف نستخدمها بعد خطوتين .

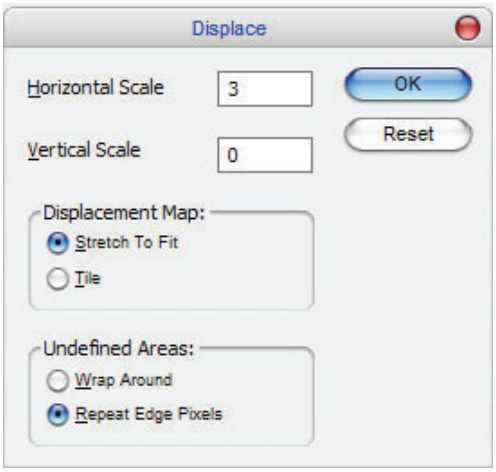
11. عد الآن إلى الملف الأصلي لعملنا ، حدد الطبقة الممثلة للانعكاس - من قائمة Select قم باختيار Load Selection - ،

12. ثم من قائمة Filter قم باختيا ر Distort و منها Ripple و اجعل القيم كما في الصورة التالية :



لتصبح الصورة كما يلي :

13. و الآن لنضف بعض التفاصيل و الواقعية على التموج سنستخدم الصورة المحفوظة باسم Lines.psd ، من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Displace و اجعل القيم كما في الصورة التالية :



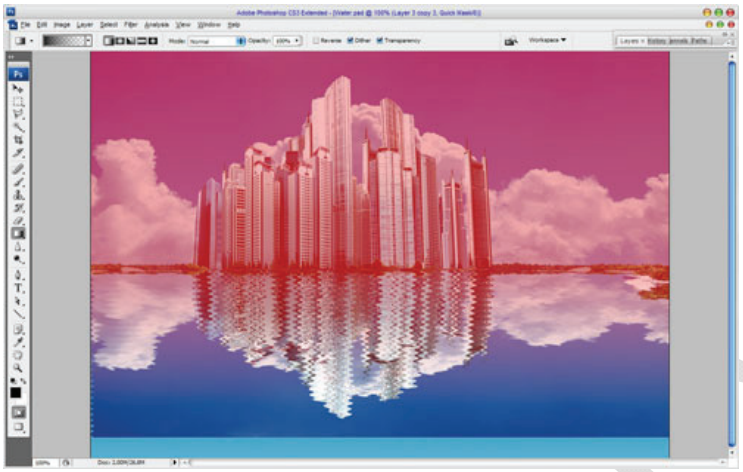
14. بعد الضغط على زر OK سيسألك الفوتوشوب عن اسم و مكان الصورة التي سيستخدمها أرشده إلى الصورة Lines.psd

15. قم بالضغط على Ctrl+T و قلل ارتفاع طبقة الانعكاس قليلاً و في النهاية قم بالضغط على زر Enter .

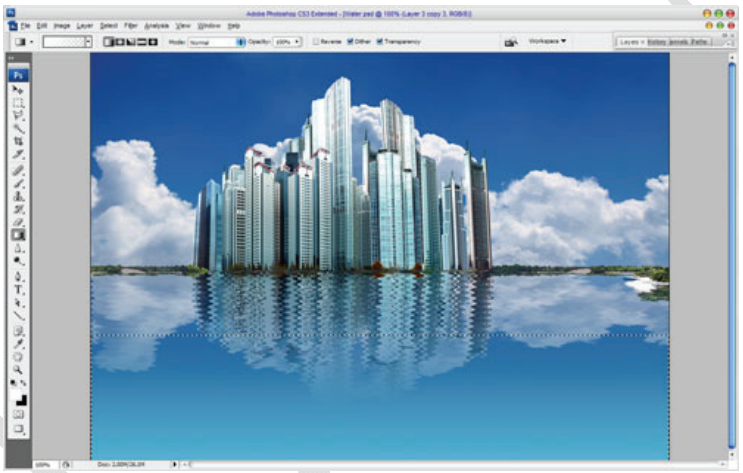
16. قم بإلغاء التحديد Selection بالضغط على Ctrl+D ، و اجعل طبقة الانعكاس أسفل الطبقة الأصلية - من قائمة النوافذ Layer Window .

17. قم بالضغط على حرف Q للدخول في Quick Mask Mode ، استعد الألوان الأساسية للبرنامج بالضغط على حرف D ،

18. ثم بالضغط على Shift+G حتى تصل إلى أداة Gradient Tool و ابدأ التدرج اللـونى مـن الأعلـى بإتجـاه أسفل الصورة ليصبح القناع كما يلى :

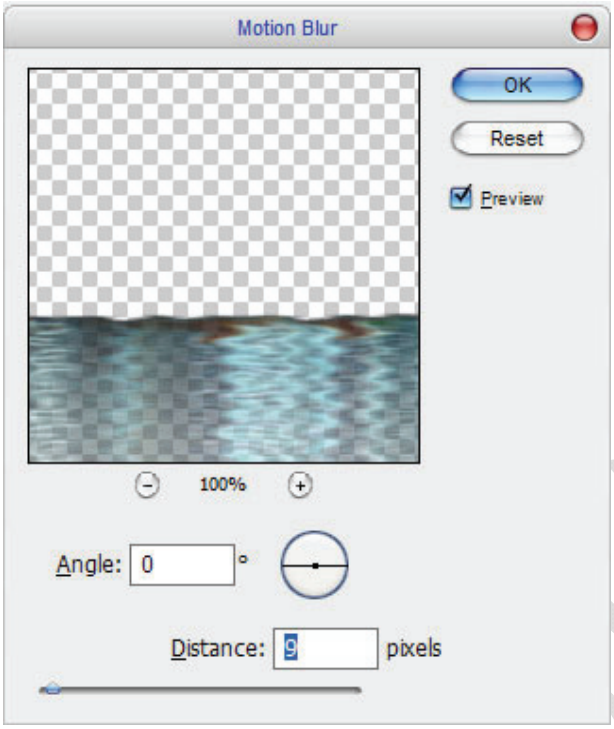


19. قم بالضغط علي حرف Q مرة أخرى للعودة إلى وضع عمـل البرنـامج المعتـادة ، سـتجد منـاطق محـددة Selected قم بمسح محتواها بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح .



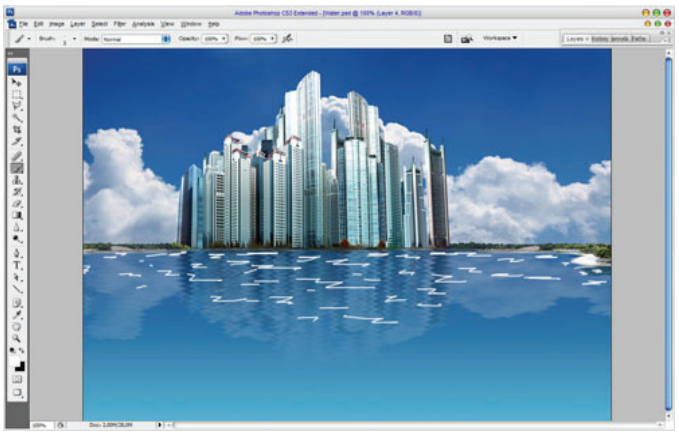
20. قم بإالغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم قلل عتامة Opacity تلك الطبقة إلى 50% .

21. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و اجعل القيم كالصورة التالية



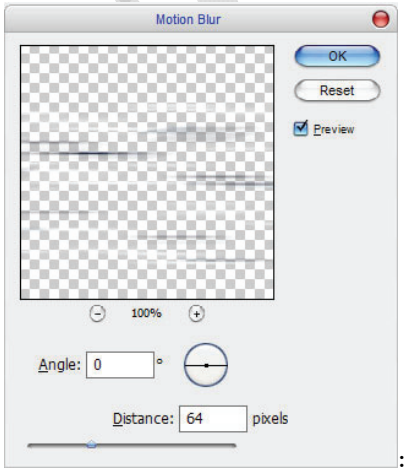
و هذه هى النتيجة :

22. و كخطوة نهائية لمحاكاة الواقعية إضافة بعض التموجات البيضاء كزبد البحر بـشكل عـشوائى . قـم بإنـشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N و باستخدام الفرشاة – بالضغط علـى حـرف B – قـم برسـم بعـض الخطوط البيضاء التي تمثل زبد البحر ، و ليكن كما في الصورة التالية :



23. غير لون الفرشاة إلى #022149 وقم برسم بعض الخطوات التي تمثل قاع تلك التموجات – مثل الخطـوط الغامقة التي تظهر في الصورة التالية :

24.من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و اجعل القيم كالصورة التالية



:

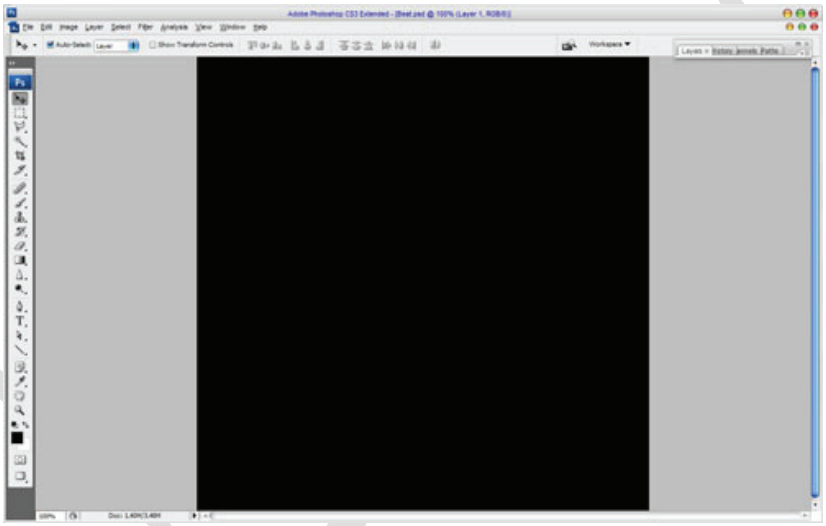
25. غير طريقة دمج تلك الطبقة Blending Mode إلى Soft Light و هذه هى الصورة النهائية

التطبيق الخامس والعشرون

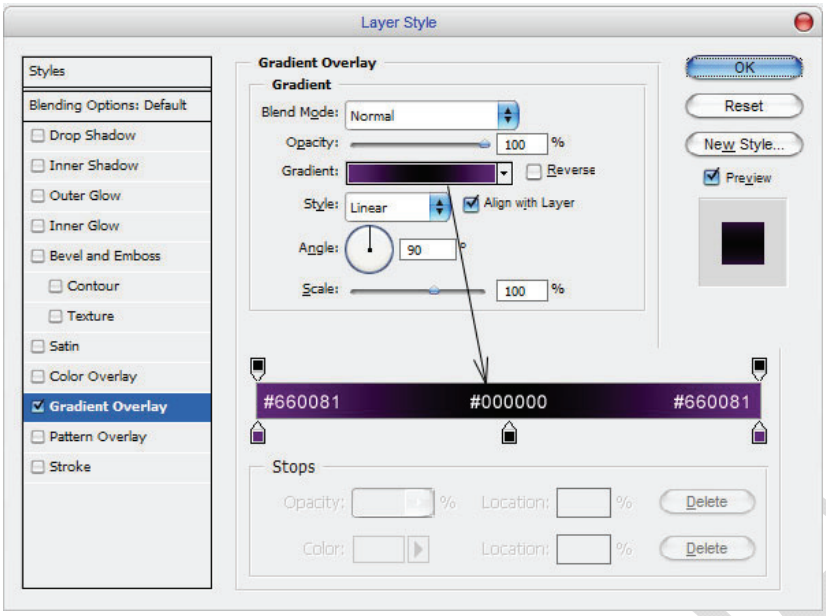
نص موجي

نص موجي

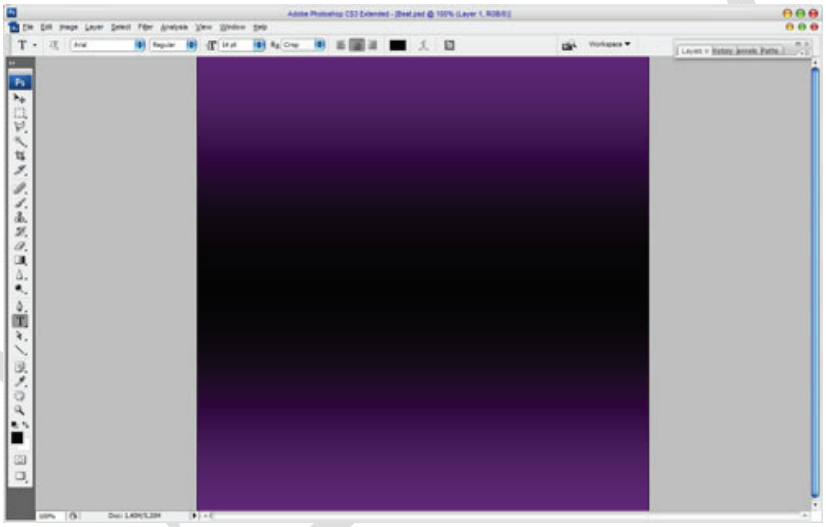
1. قم بعمل صورة جديدة بأبعاد 700X700 pixels بالضغط على Ctrl+N .
2. قم بملئها باللون الأسود بالضغط على حرف D لاستعادة ألوان البرنامج الأساسية ثم بالضغط على Alt+Backspace .



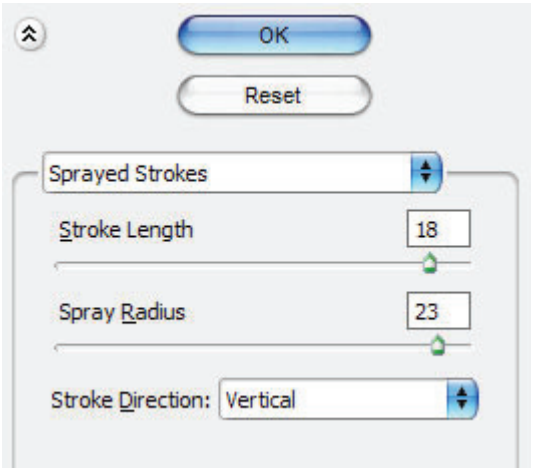
3. ثم قائمة الطبقات Layer Window أضف لتلك الطبقة Gradient Overlay – يمكننك فتح تلك القائمة بعمل Double Click على شريط الطبقة في نافذة الطبقات أو بالضغط على زر Fx أسفل النافذة– نفذ القيم الموضحة بالصورة التالية :



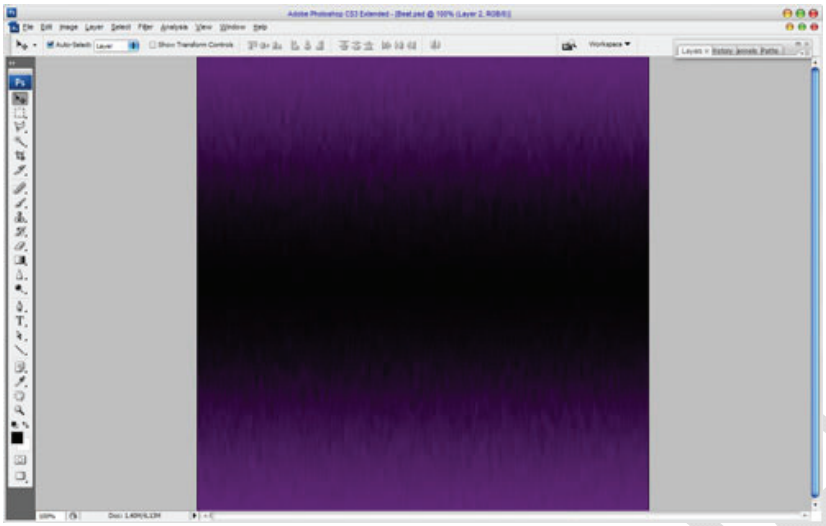
4. لفتح النافذة التي تسمح لك بإنشاء التدرج الخاص بك قم بـ Double Click على التدرج الموجود بجوار كلمة Gradient . و هذه هي النتيجة لتنفيذ ذلك :



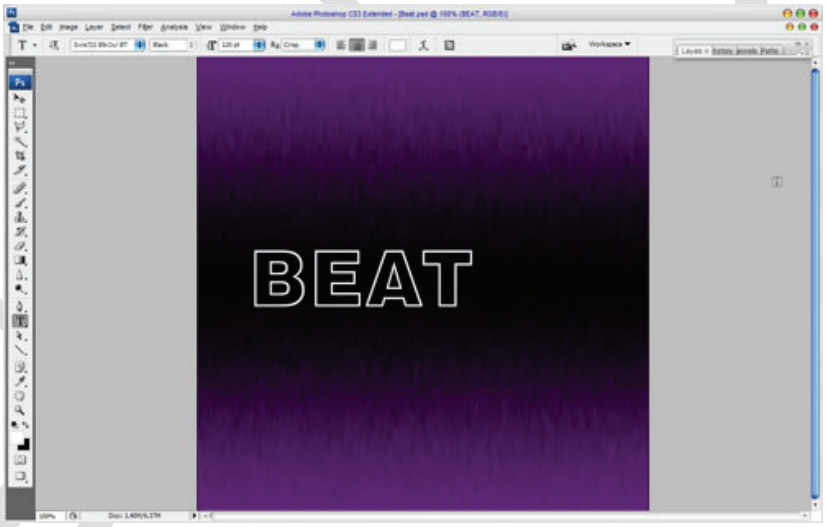
5. من قائمة Filter قم باختيار Brush Strokes و منها Sprayed Strokes و نفذ بالقيم المبينة في الصورة التالية :



هل تلاحظ الفرق ؟ يوجد ملمس ظهر لتلك الطبقة

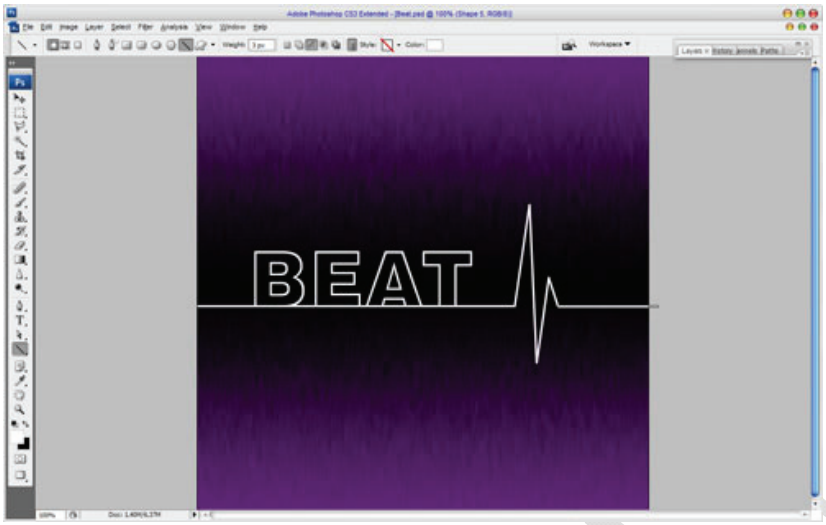


6. و الآن جاء دور النص ، استخدم أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم باختيار خط مجـوف OutLine و أكتب النص الذي تريده و لكن احرص على أن يكون لونه أبيض فهذا اللون بالذات سيعطى أحـسن تـأثير بعـد ذلك مع الفلاتر .



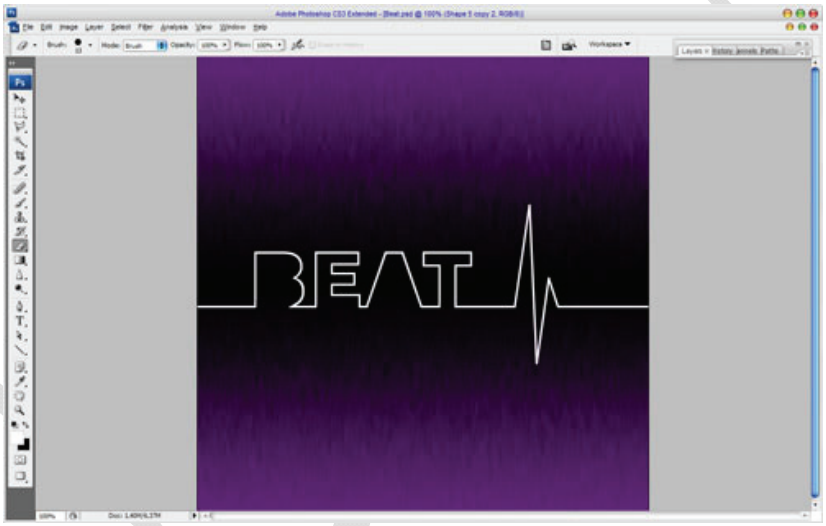
7. لقد استخدمت خط أسمه Swis721 بحجم 120 pixels .

8. باستخدام أداة Line Tool - بالضغط علـى Shift+U عـدة مـرات حتـى تـصل إليهـا – و بعـرض Width يساوى 3 pixels و باستخدام اللون الأبيض ارسم خط كالموضح بالصورة التالية ، و احـرص علـى التطـابق مـع حواف الحروف السفلية :

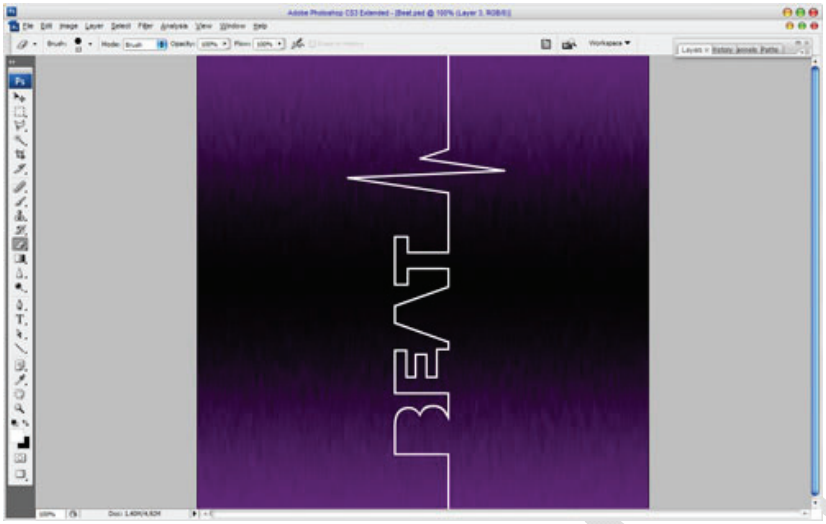


9. قم باختيار طبقة النص و طبقة الخط ثم أدمجهم بالضغط على Ctrl+E ،

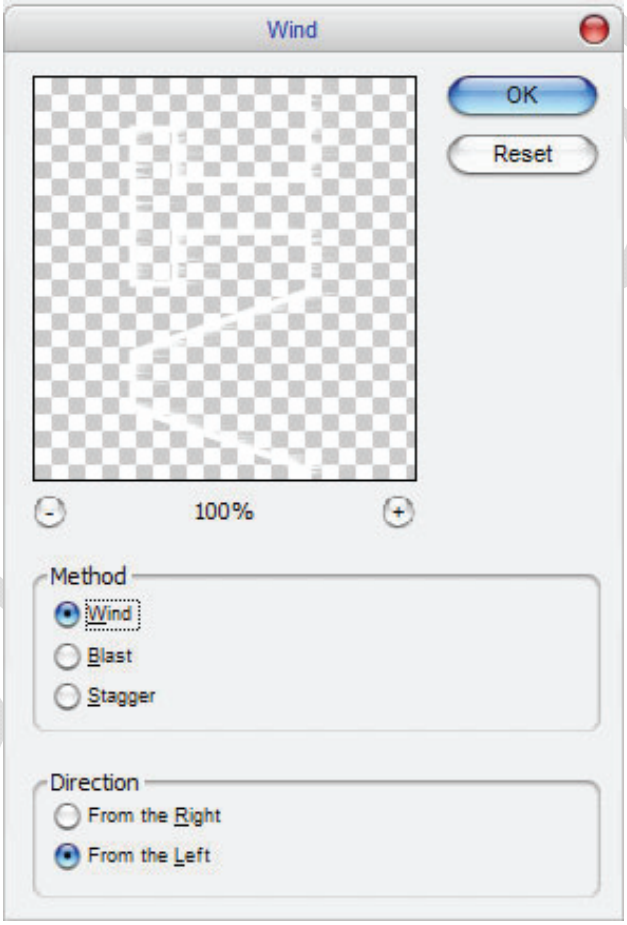
10. باستخدام أداة الممحاة – بالضغط على حرف Shift+E و فرشاة حادة الحواف قم بمسح نهايات الحروف السفلية حتى تبدو كالصورة التالية :



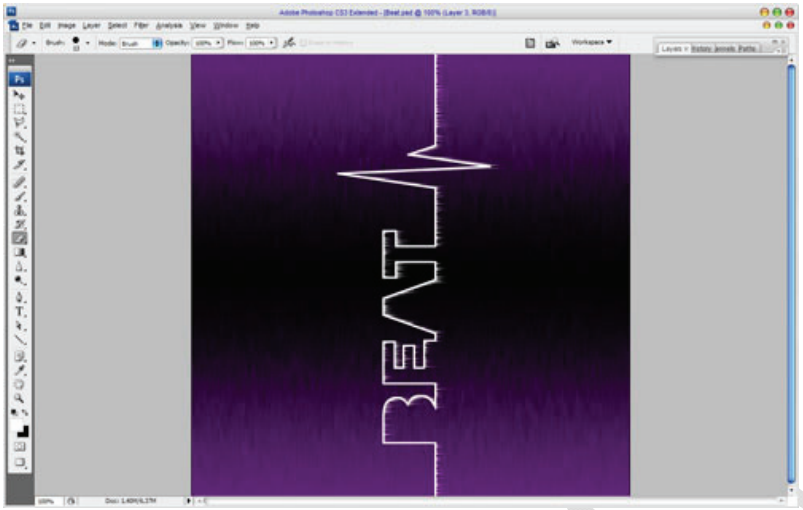
11. و لان فلتر الرياح Wind يعمل أفقياً فقط ، قم بإدارة الطبقة 90 درجة عكس عقارب الساعة – من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CCW .



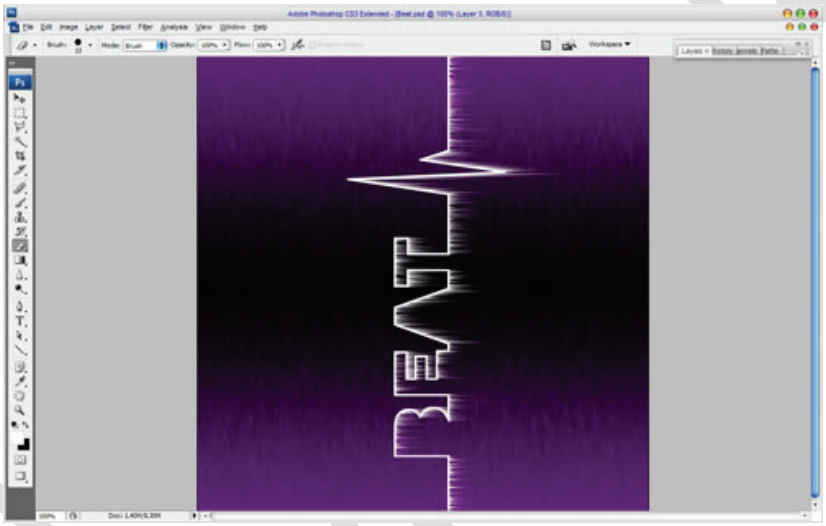
12. من قائمة Filter قم باختيار Stylize و منها Wind و نفذها بالقيم الموضحة بالصورة التالية :



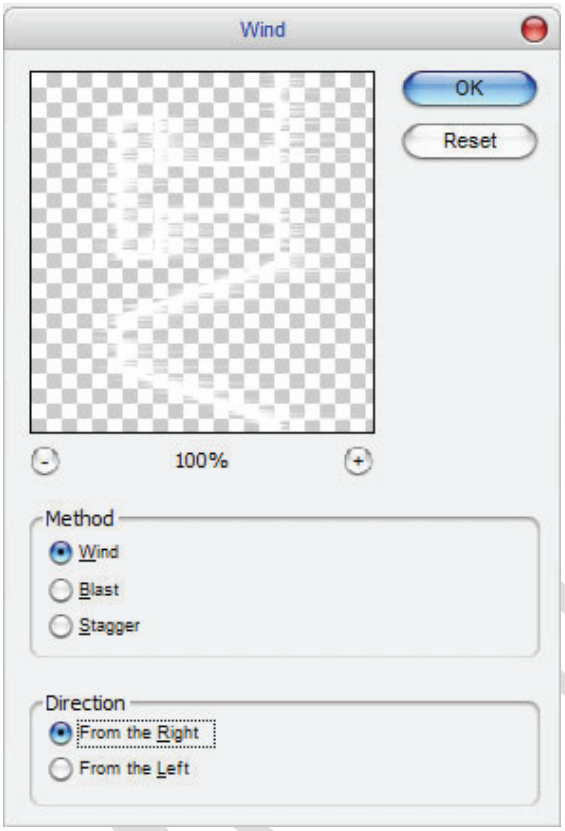
13. التأثير كما يبدو في الصورة التالية ليس كبير بالدرجة الكافية و لكنه جيد كبداية يمكنك أن تزيده بتكرار الضغط على Ctrl+F عدة مرات . قد تسأل لماذا لا نزيد القيم في نافذة الفلتر مرة واحدة بدلاً من تكراره التدرج هكذا ؟! الجواب لأن التكرار يعطى نتائج أغنى و أفضل في الشكل النهائى هذا فقط هو السبب للتكرار.



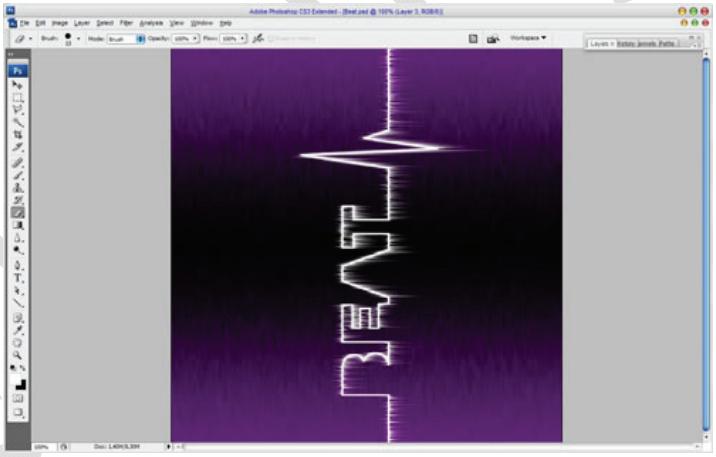
14. بعد تكرار الفلتر عدة مرات بتكرار الضغط على Ctrl+F ، نصل إلى الصورة التالية :



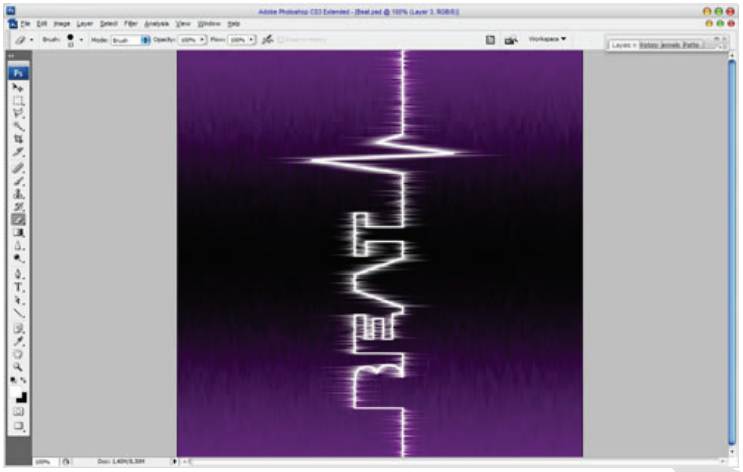
15. و الآن من قائمة Filter قم باختيار Stylize و منها Wind و الآن سنستخدم قيم جديدة :



16. و الآن وصلنا إلى تأثير غني لا يمكن الوصول إليه مباشرةً من أول مرة ننفذ فيها نفس الفلتر ، فلنكمل :



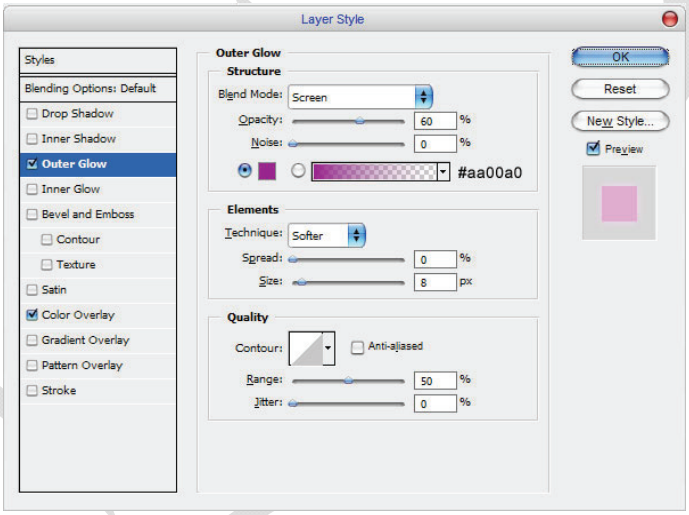
16. كرر الفلتر بالقيم السابقة بالضغط على Ctrl+F عدة مرات حتى تصل إلى الصورة التالية



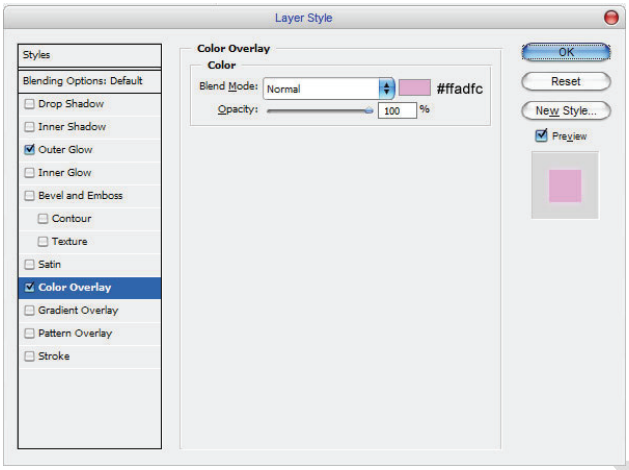
17. أدر تلك الطبقة إلى وضعها الطبيعي من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CW .

18. و الآن نفذ الـ Styles التالية مع تعديل المعاملات كما يظهر بالصور التالية – يمكنك فتح نوافذ الـــ Styles التالية بعمل Double-Click على الطبقة من نافذة الطبقات :

مؤثر Outer Glow



مؤثر Color Overlay



19. و هذه هى النتيجة النهائية ، بالطبع يمكنك تعديل بعض القيم هنا و هناك لتحصل على شئ مختلف فكل المشاريع في كل هذا الكتاب هى لتوضيح الفكرة واستخدام الأدوات و ليس مجرد خطوات و قيم تنقلها على جهازك فقط .

التطبيق السادس والعشرون

طي الورق والصور

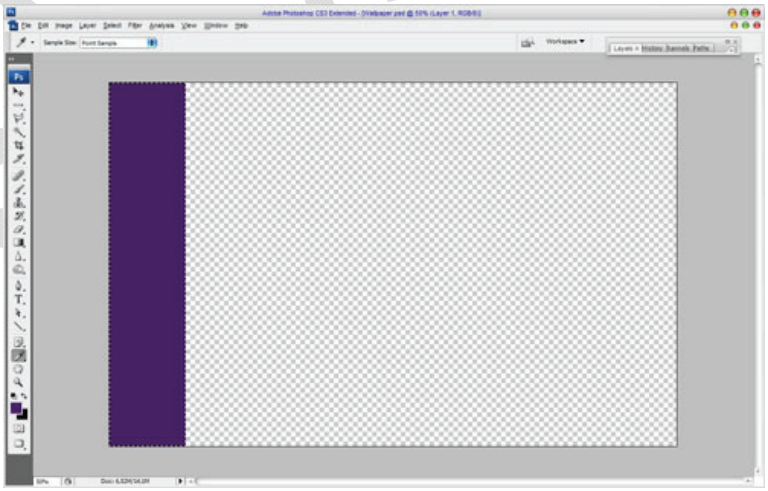
طي الورق و الصور

في هذا التطبيق يمكنك استخدام أي صورة تريدها و لكننا سنستخدم صورة مكونه من شرائط ليتضح فيها الانبعاجات و المؤثرات و الظلال بشكل أوضح ما يكون لتوضيح التكنيك ما أمكن .

1. قم بإنشاء صورة جديدة بمقاسات 1900x1200 pixels – ملاحظة مهمة إذا اخترت أبعاد مختلفة للصورة فيجب أن تعّدل أبعاد الأدوات المستخدمة في هذا التطبيق بنفس النسب هذا مهم جداً في هذا التطبيق .

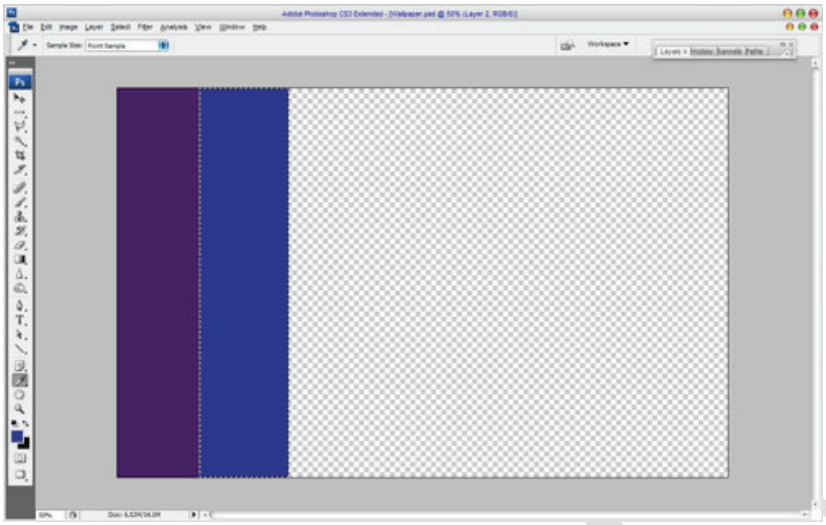
2. باستخدام أداة الـ Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M قد تحتاج إلى الضغط عدة مرات - حدد حوالي سبع الصورة – كما في الصورة التالية .

3. و قم بملئها باللون #d69490 – باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool بالضغط على Shift+G .

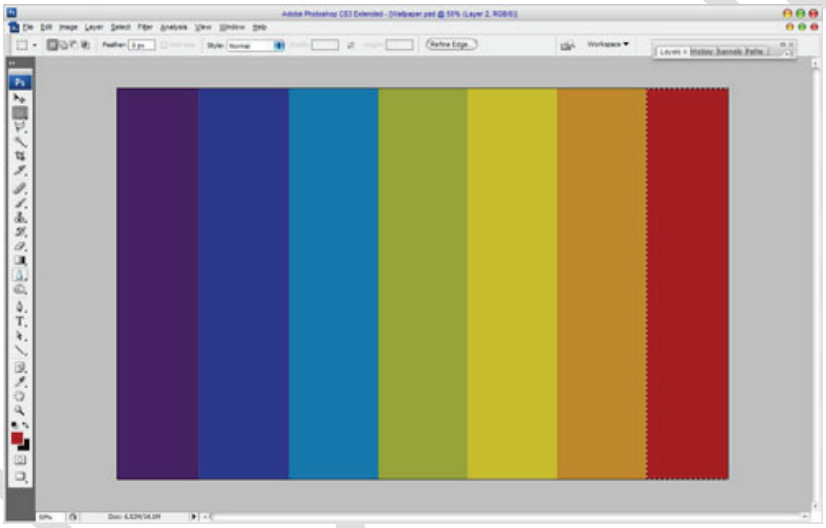


4. و هكذا شريط ثم الأخر كرر ذلك مع تغيير اللون في كل مرة و أجعلهم بالتتالي

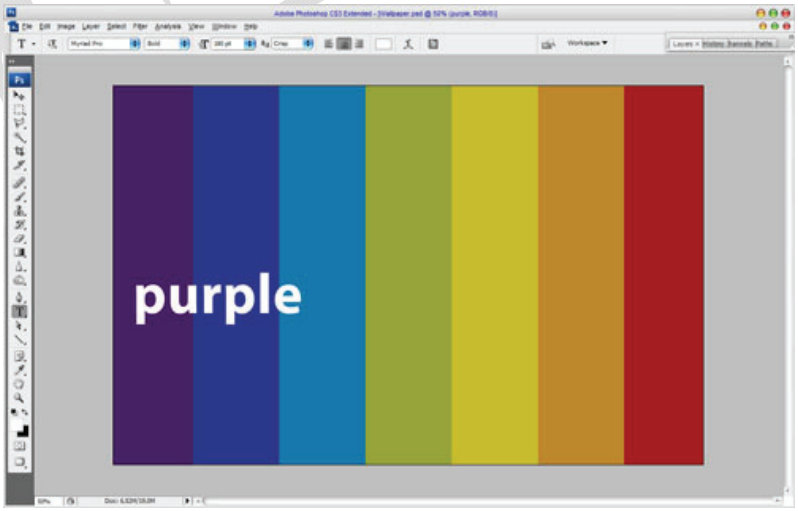
#e38942 ، #c3880a , #cfc211 , #9aa70e , #0b7eb5 ثم #ae0617. فتكون قد صنعت قوس قزح .



5. و هكذا حتى تكتمل شرائط قوس قزح السبعة .

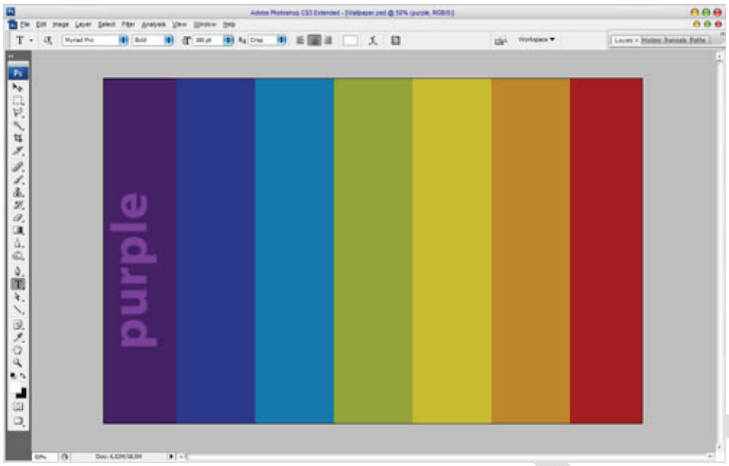


6. فلنضف بعض النصوص لنرى كيفية التعامل معها بتلك التأثيرات المستخدمة في هذا التطبيق . استخدم أداة الكتابة Typing Tool – بالضغط على حرف T – أكتب مثلاً أسماء الألوان مستخدماً اللون الأبيض .

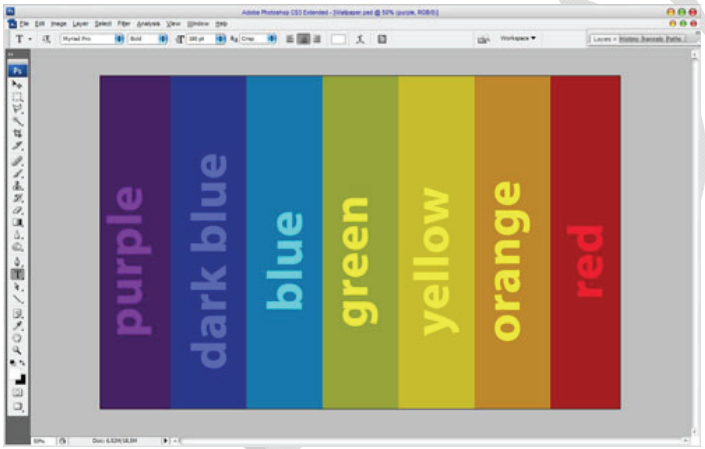


7. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Rotate 90 CCW .

8. ثم عدل طريق دمج الطبقة Blending Mode إلى Overlay .



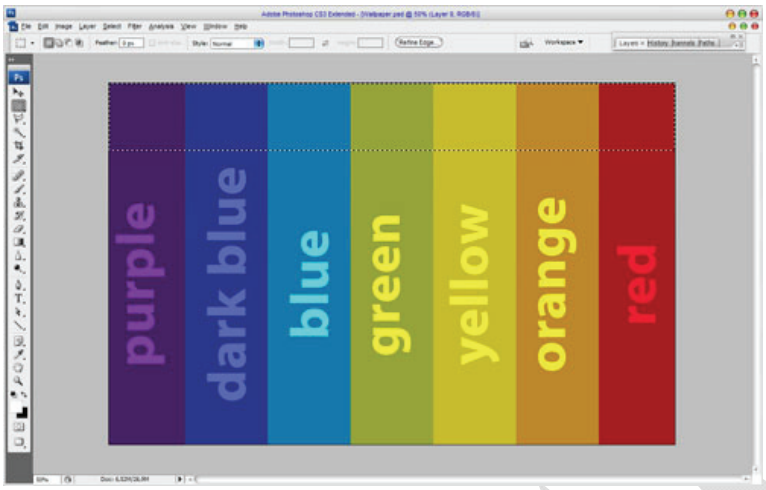
9. كرر ذلك مع باقي النصوص – يمكنك نسخ تلك الطبقة بالضغط على Ctrl+J و باستخدام أداة الكتابة غير النص و اسحب الطبقة الجديدة إلى مكانها المناسب .



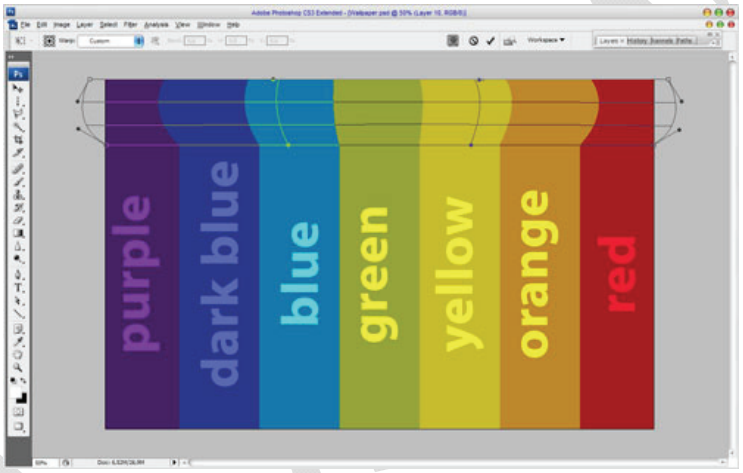
10. الآن و بعد أن انتهيت من كتابة كل النصوص و وضعها في أماكنها المناسبة قم بدمج كل الطبقات في طبقة واحدة – بالضغط على Ctrl+E أو من قائمة Layer قم باختيار Flatten Image .

11. حدد الجزء العلوي من الصورة كما في الصورة التالية باستخدام أداة التحديد Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M للوصول لتلك الأداة .

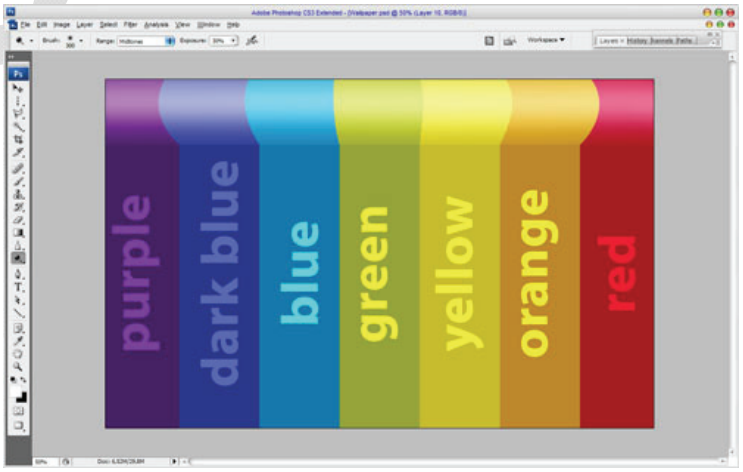
12. قم بالضغط على Ctrl+J لعمل طبقة جديدة تحتوى على نسخة من التحديد السابق .



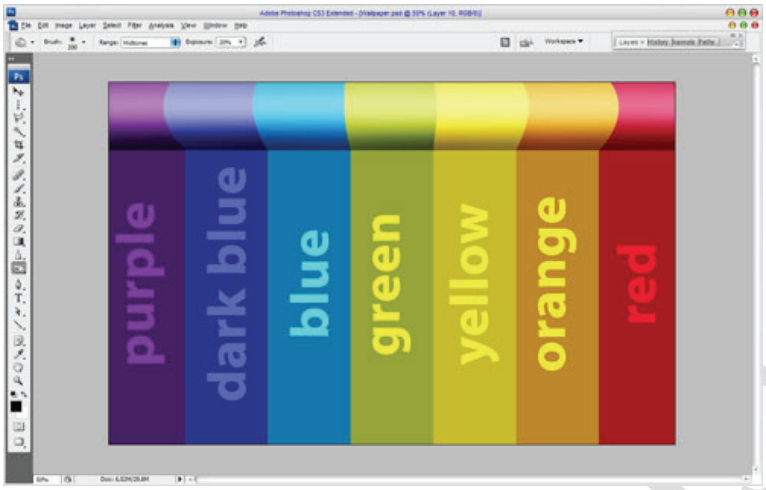
13. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، اسحب الـ Handles الموجودة في الأطراف إلى الخارج قليلاً كما في الصورة التالية ، أنتبه لآن مقدار الانبعاج الناتج من هذه الخطوة يعطى كمية الاستدارة و الطى في الشكل النهائى .



14. استخدم أداة Dodge Tool - بالضغط حرف O- و من شريط الخصائص في الأعلى Option Bar ، اجعل Brush: 300 px، Mode: Midtones ، Exposure: 30% ، و أجعل الشكل يبدو ثلاثي الأبعاد كالصورة التالية :

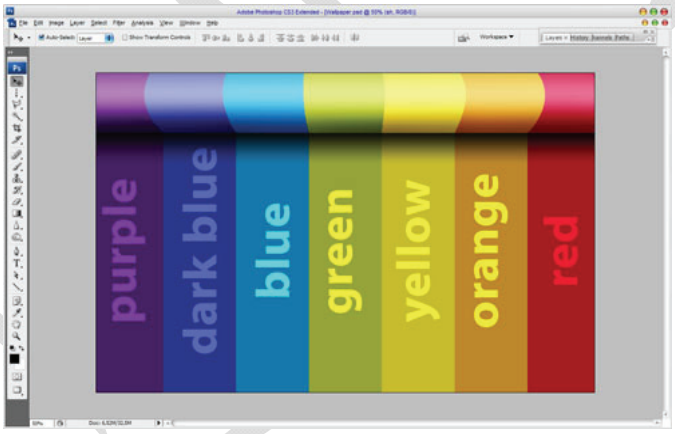


15. اســتخدم أداة Burn Tool – بالـضغط علـى Shift+O – و اجعـل القـيم Brush: 200 px، Mode: Midtones، Exposure: 20% ، و اصنع أسفل الطبقة الحالية بعض من الظلال كما يظهر في الصورة التالية :



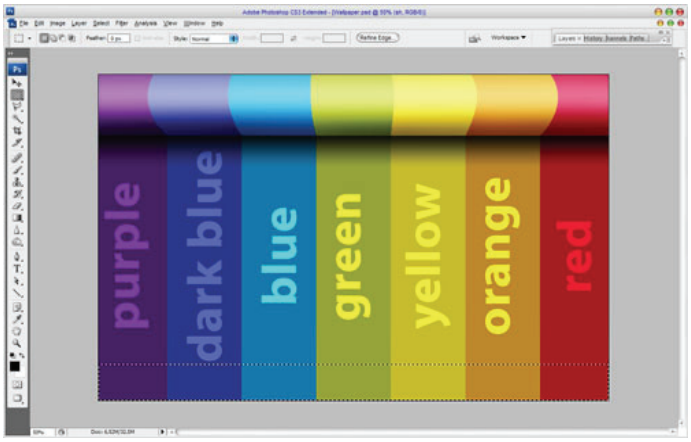
16. أنشئ طبقة جديدة - بالضغط على Ctrl+Shift+N – و أجعلها تحت الطبقة السابقة .

17. قم بملئها بتدرج لونى من الأسود في الأعلـى و الـشفاف فـي الأسـفل – باسـتخدام أداة Gradient Tool بالضغط على Shift+G . هكذا سنحصل على الظلال للطبقة العلوية و هكذا نكون انتهينا من لف و تدوير الجزء العلوي . سنقوم بمؤثرات أخرى للطى فلنتابع.



18. عد للطبقة الكاملة السفلية التي تحتوى علـى كـل شـئ و حـدد المنطقـة الـسفلى كمـا بالـصورة التاليـة باستخدام أداة التحديد Rectangular Marquee Tool – بالضغط على Shift+M للوصول لتلك الأداة .

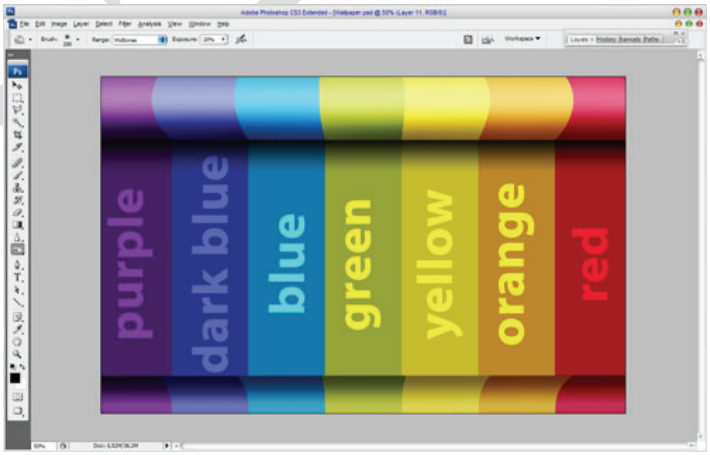
18. قم بالضغط على Ctrl+J لعمل طبقة جديدة تحتوى على نسخة من التحديد السابق .



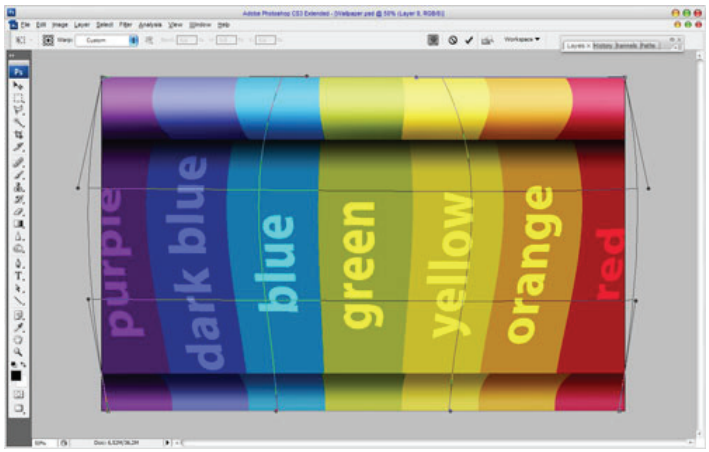
19. من قائمة Edit قم باختيار Transform ومنها Wrap ، مثل المرة السابقة و لكن حرك الـ Handles بشكل مختلف هذه المرة كما في الصورة التالية :

20. استخدم Dodge Tool – بالضغط على حرف O – و اجعل خصائص الأداة Brush: 300 px، Mode: Midtones، Exposure: 30% .

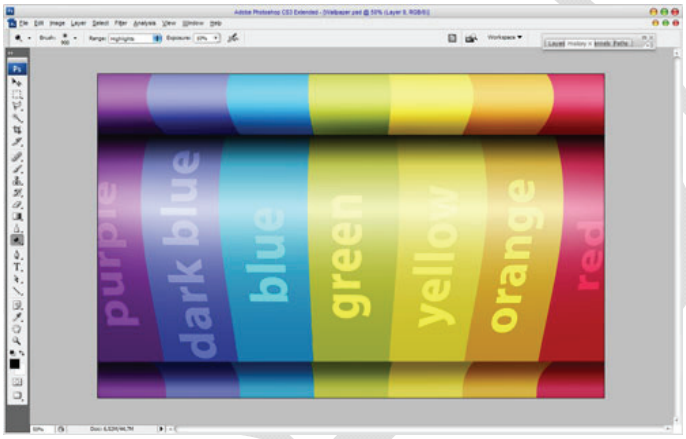
21. ثم استخدم الأداة Burn Tool - بالضغط على – و أجعل خصائصها Brush: 200 px، Mode: Midtones، Exposure: 20%



22. اذهب الآن إلى الطبقة السفلية و من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Wrap ، حرك الـ Handles في الأطراف كما في الصورة التالية :



23. قـم باختيـار الأداة Dodge Tool و اجعـل خصائـصها كـالأتى : Brush: 900 px، Mode: Midtones، Exposure: 30%

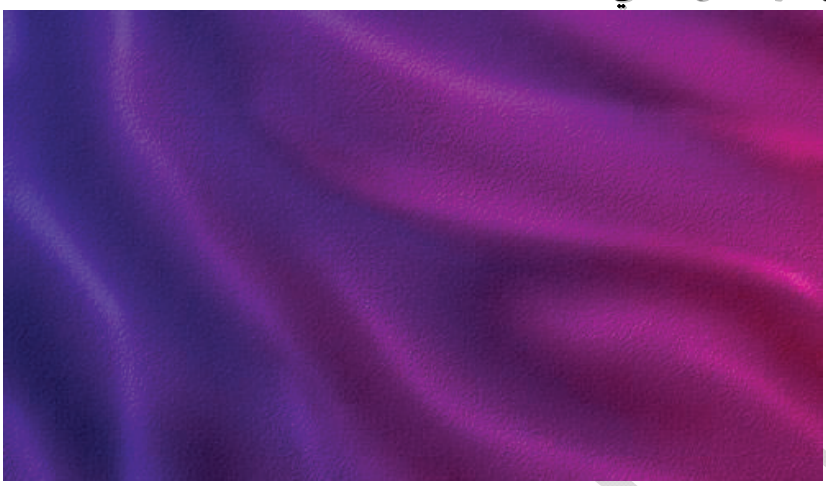


24. الخطوة الأخيرة استخدم الأداة Burn Tool و اجعـل معاملاتهـا Brush: 500 px، Mode: Midtones، Exposure: 20%

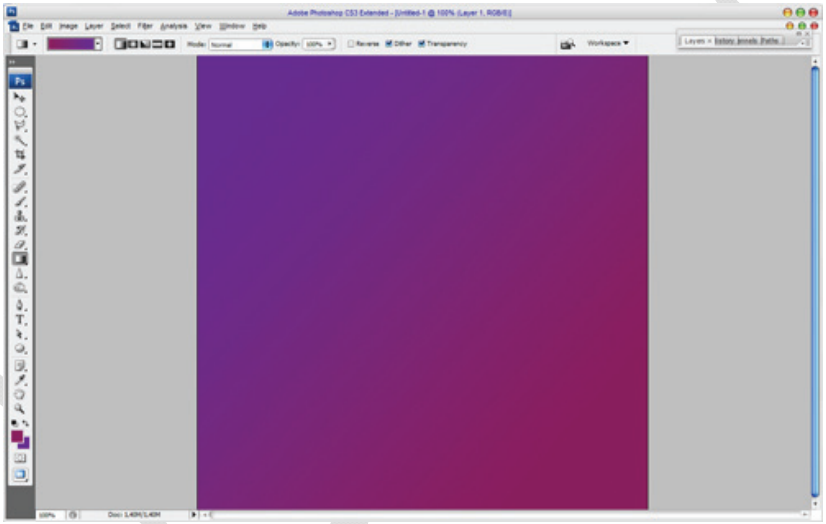
التطبيق السابع والعشرون

إنشاء قماش متعرج ذو ملمس صدفي

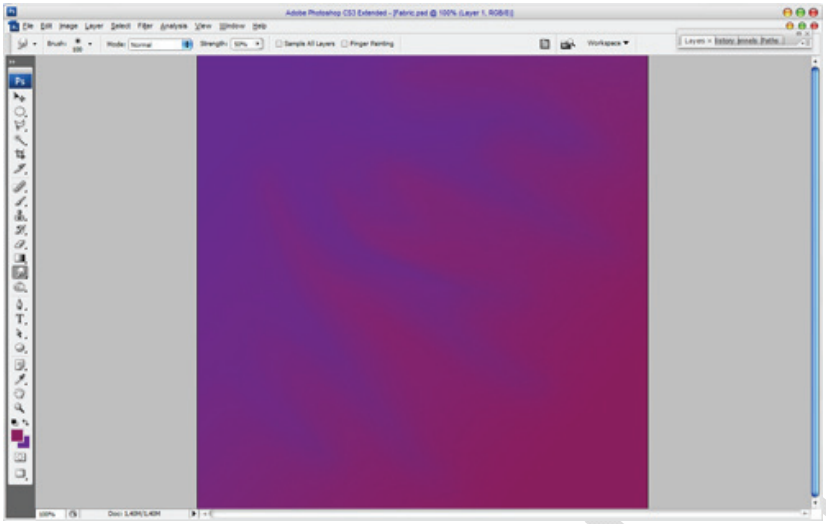
إنشاء قماش متعرج ذو ملمس صدفي



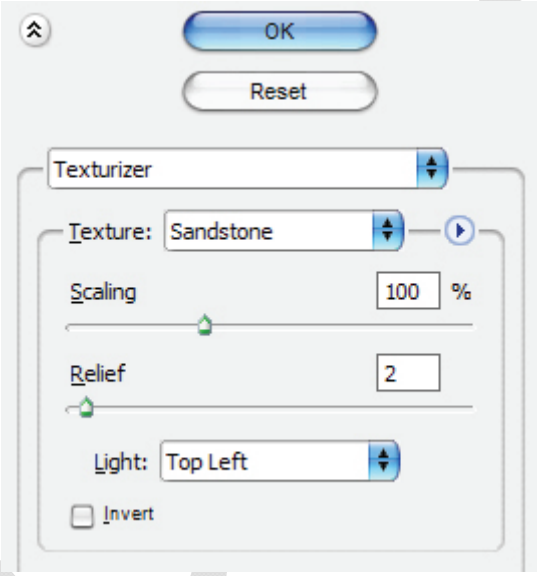
1. قم بإنشاء صورة و أملائها بتدرج لونى باستخدام أداة الـ Gradient Tool – بالضغط على Shift+G – و أجعل التدرج اللونى من #a47000 إلى #911661 – بالطبع يمكنك استخدام الألوان التي تريد و تناسب عملك .



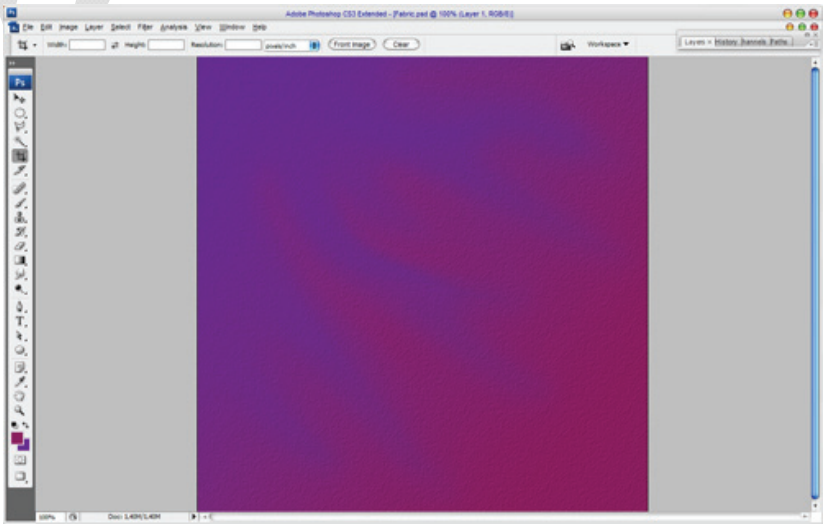
2. استخدم أداة الـ Smudge Tool من شريط الأدوات ، و أجعل معاملاتها Brush: 100px ،Mode: Normal ،Strength: 50% ، و ارسم بها بعض المناطق التي ستمثل الطيات في القماش يمكنك الاستدلال بالصورة التالية :



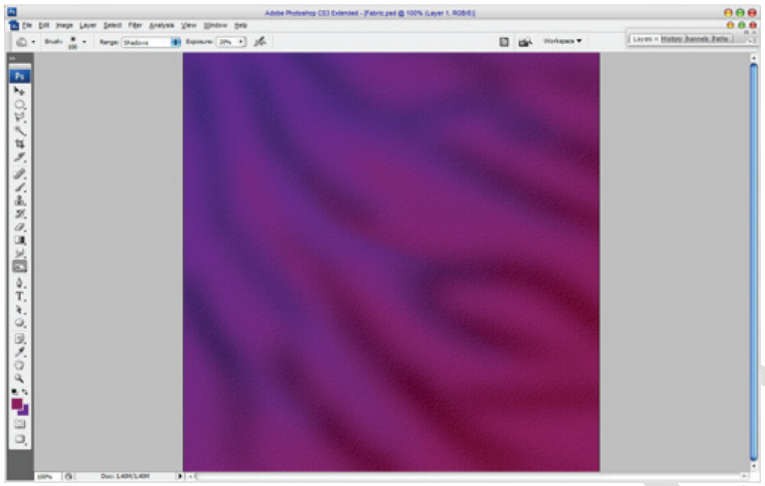
3. بعد أن تضيف ذلك الملمس ، من قائمة Filter قم باختيار Texture و منها Texturizer و استخدم القيم الموضحة في الصورة التالية :



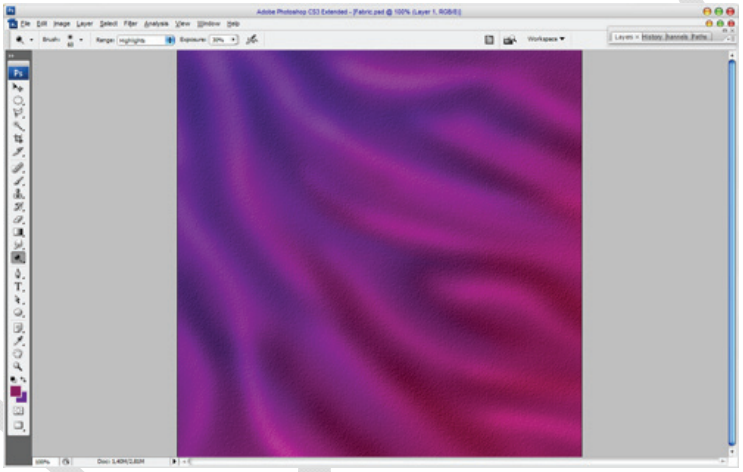
وهكذا يفترض أن يكون الناتج :



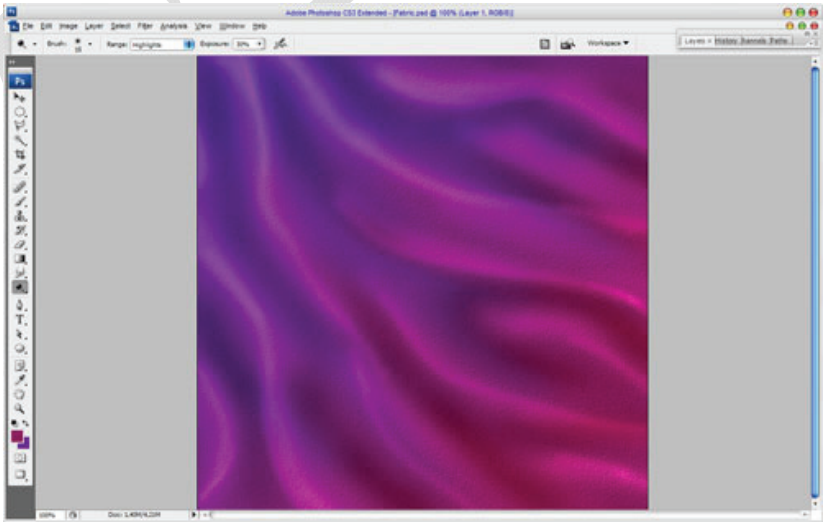
4. و لنزيد الطيات ارتفعاً و قوة ، استخدم أداة Burn Tool و اجعل معاملاتها Brush: 100 px، Mode: Shadows، Exposure: 20% ، و الآن أضف بعض الخطوط الغامقة للطيات .



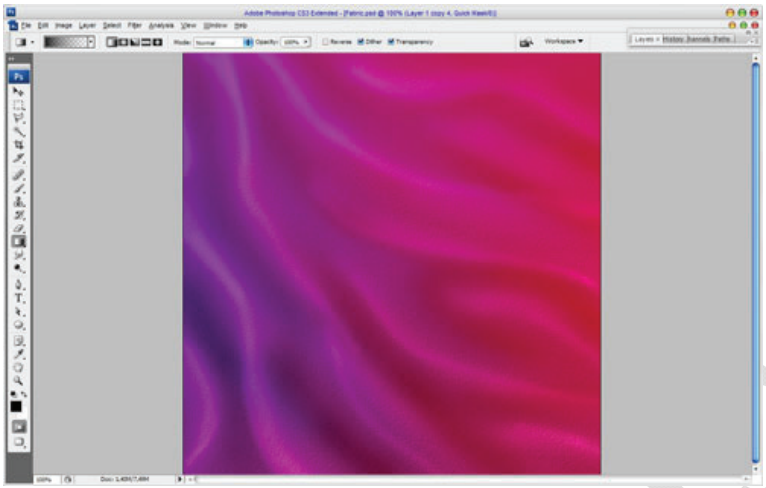
5. استخدم أداة Dodge Tool لتحسين التباين Contrast و اجعل معاملاتها Brush: 100 px، Mode: Highlights، Exposure: 30%



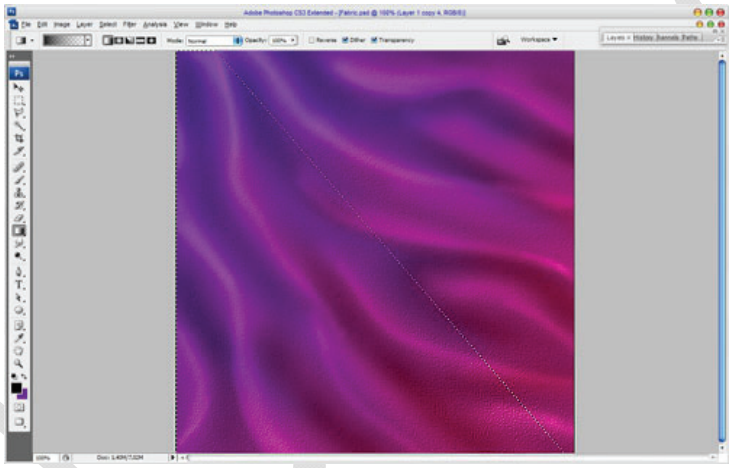
6. و الآن قلل حجم الفرشاة و أضف بعض الخطوط اللامعة على قمم الطيات ، لتصبح الصورة كما يلي :



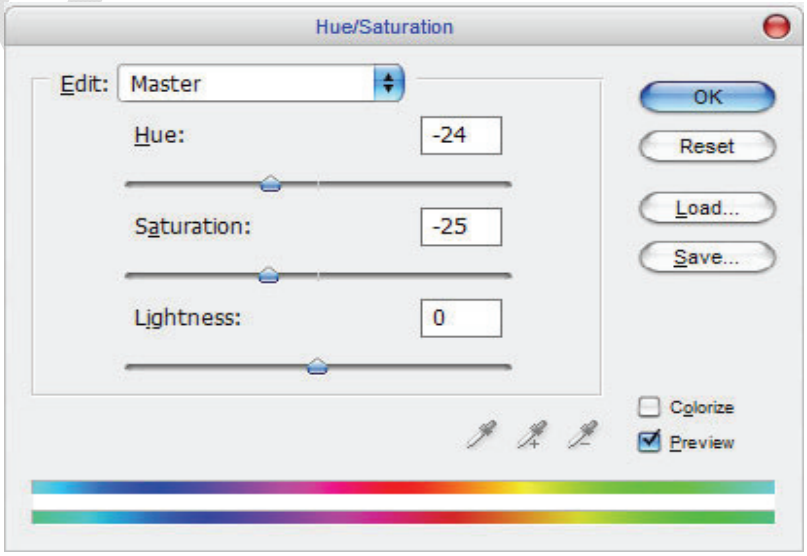
7. و الآن فلنضف المظهر الصدفي لقماشنا . أدخل وضعية القناع Quick Mask Mode – بالضغط على حرف Q – و قم بإنشاء تدرج لونى – باستخدام أداة Gradient Tool .



8. ثم عد إلى الوضع الطبيعي للبرنامج بالضغط على حرف Q مرة أخرى ، ستظهر مناطق محددة Selected .



9. من قائمة Image قـم باختيـار Adjustments و منهـا Hue/Saturation - أو يمكنـك فـتح نفـس النافذة بالضغط على Ctrl+U مباشرة من لوحة المفاتيح – و اجعل القيم كما هو موضح بالصورة التالية :



10. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، لقد أتممنا العمل و هذه هى النتيجة النهائية