التطبيق الثامن والعشرون

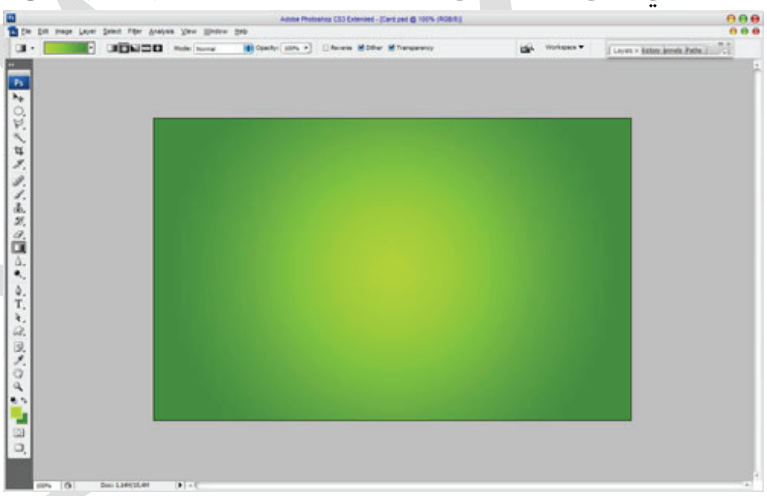
عمل كارت معايدة ونصوص ثلاثية الابعاد

عمل كارت معايدة و نصوص ثلاثية الأبعاد

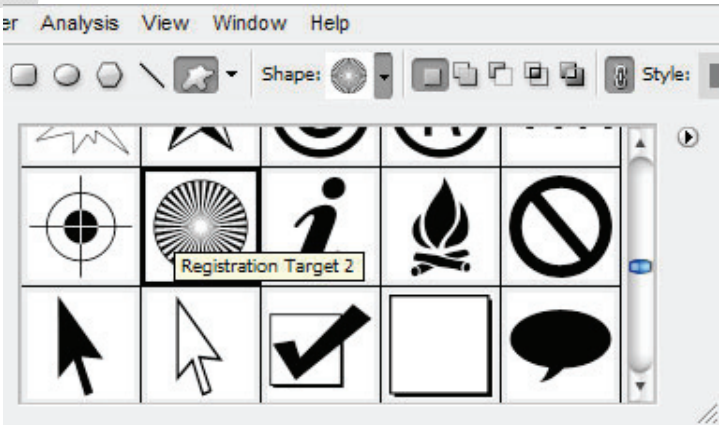
1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 800x500 pixels – بالضغط على Ctrl+N .

2 . قم باختيار الألوان المناسبة لك ، فلنختار على سبيل المثال اللونين #449224 ، #b5f716 .

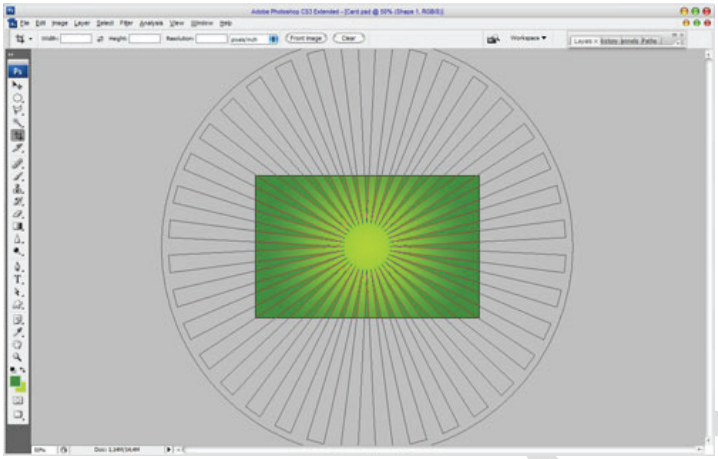
3 . باستخدام أداة التدرج اللونى Gradient Tool و عدل طريقة التدرج من شريط الخيارات Option Tool في أعلى الشاشة إلى Radial Gradient . ثم أرسم تدرج مثل الصورة التالية :



4 . و الآن ندخل مرحلة إضافة بعض النقوش و المؤثرات على تلك الخلفية . استخدم أداة Custom Shape Tool - بالضغط على Shift+U – و من شريط الخيارات قم باختيار شكل الفرشاة كما في الصورة التالية :



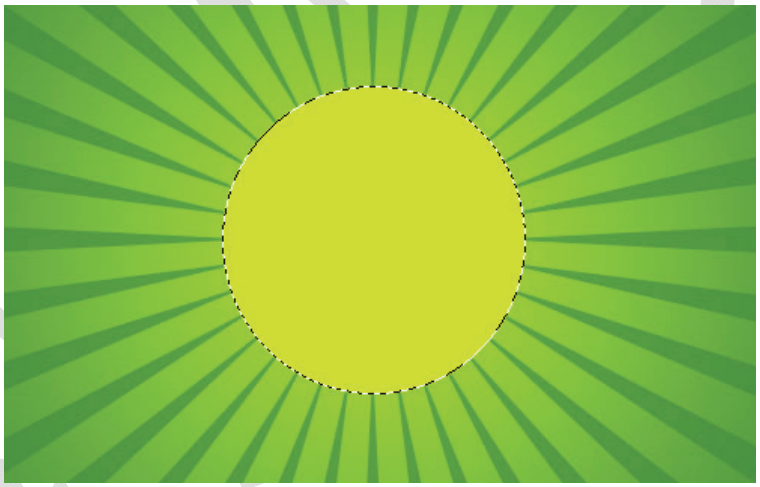
5 . قم برسمها بالحجم المماثل للصورة التالية ، ثم اجعل عتامتها Opacity تساوى 70%



6 . قم بإنشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – .

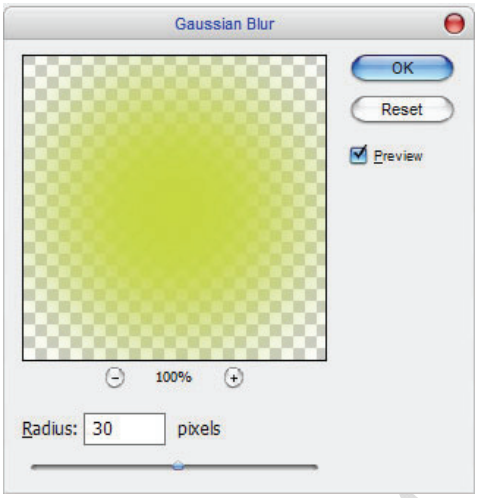
7 . بستخدام أداة التحديد الدائرية Elliptical Marquee Tool – قم بالضغط على Shift+M – قم برسم دائرة في المنتصف تماماً كما في الصورة التالية .

8 . قم بملء الشكل باللون #d7ff00 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على Shift+G .



9 . قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

10. من قائمة Filter قم باختيا ر Blur و منها Gaussian Blur و اجعل قيمة الـ Radius تساوى 30 .



11. و هذه هى الخلفية التي اخترتها لهذا التطبيق و يمكنك اختيار ما تراه مناسباً بالطبع . فلنبدأ في كتابة النص ثلاثي الأبعاد :

12. حدد اللون #c32b01 ثم باستخدام أداة الكتابة – بالضغط على حرف T – قم بكتابة مثلاً رقم 2 ، يفضل استخدام خط عريض .

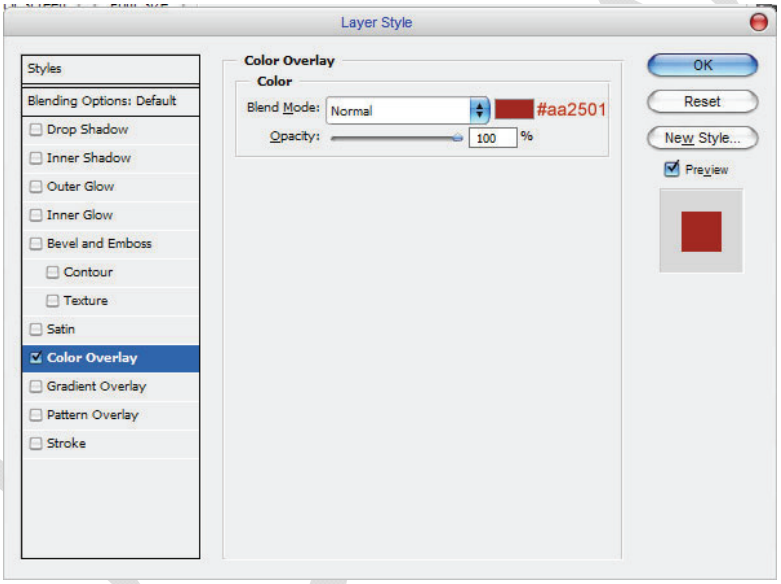
13. حول هذا النص إلى صورة حتى يمكن لكل الأوامر و الفلاتر التعامل معه . من قائمة Layer قم باختيار Rasterize و منها Type .
14. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Free Transform و أدر الرقم حول محوره قليلاً .
15. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Distort لإعطاء الرقم بعض المسقط المنظورى .

ترى في الصورة التالية ناتج التأثيرات السابقة:

16. كرر طبقة النص بالضغط على Ctrl+J ، و حرك الطبقة السفلى منهم إلى اليمين و اليسار قليلاً باستخدام أزرار الأسهم من لوحة المفاتيح – لا حظ أن المسافة التي تحركها تساوى عمق الحرف الثلاثي الأبعاد .

17. ب استخدام أداة التحديد Polygonal Lasso Tool – قم بالضغط على Shift+L – و قم برسم خطوط تمثل نقاط الاتصال بين الطبقتين – كما هو موضح بالصورة التالية .
18. باستخدام أداة Paint Bucket Tool – قم بالضغط على حرف G –
19. قم بملء ذلك التحديد باللون #c32b01 – المناظر للون الحد الجانبي للحرف ثلاثي الأبعاد .

20. قم بعمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window ، ثم أضف هذا الـ Color Overlay Style و قم باختيار اللون #aa2501 .



21. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N ، و أدمجها في الطبقة التي كنا نعمل عليها ثم قم باختيار الطبقتين في نافذة الطبقات ثم قم بالضغط على Shift+E و ذلك حتى نجمع التأثيرات كلها في طبقة واحدة .

22.لمزيد من العمق و تصحيح الإضاءة قم باختيار أداة Polygonal Lasso Tool و حدد عمق الحرف مثل الصورة التالية .

23. باستخدام أداة Burn Tool و تعديل خصائصها Options من شريط الخصائص في أعلى البرنامج إلى Exposure: 20% ،Range: Shadow ،Brush: 150 px

24. استخدم أداة Dodge Tool و عدل خصائصها إلى Brush: 150 px، Range: Highlights، Exposure: 50% ، و أضف بعض البريق داخل المنطقة المحددة .

25. حدد المنطقة الأخرى من الحرف و كرر ما فعلناه في الخطوات السابقة من استخدام أدوات Dodge Tool و أداة Burn Tool، بعد ذلك قم بعمل نفس الشئ لباقى أوجه الحرف .

26. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

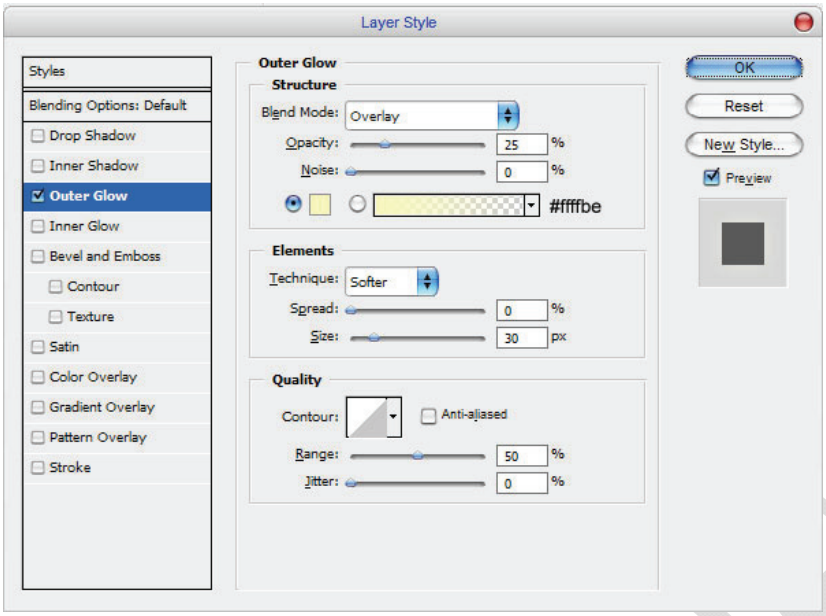
27. و قم باختيار الطبقة الأعلى و أضف لها بعض التدرج باستخدام أداة Burn Tool و اجعل معاملاتها Brush: 150 px، Range: Shadow، Exposure: 20% .

28. التأثير الأخير الذي سنضعه على الرقم هو لمعان السطح ، من قائمة Select قم باختيار Load Selection ، ثم قم بالضغط Alt+Shift ،قم بإلغاء الأجزاء التي لا نحتاجها في اللمعان باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool - بالضغط على Shift+M – لتصبح منطقة التحديد مثل الصورة التالية .

29. قم بملء المنطقة المحددة بتدرج لونى من الأبيض إلى الشفاف باستخدام أداة الـ Gradient Tool - بالضغط على Shift+G – لتعطى الإحساس بالضوء كما يبدو في الصورة التالية

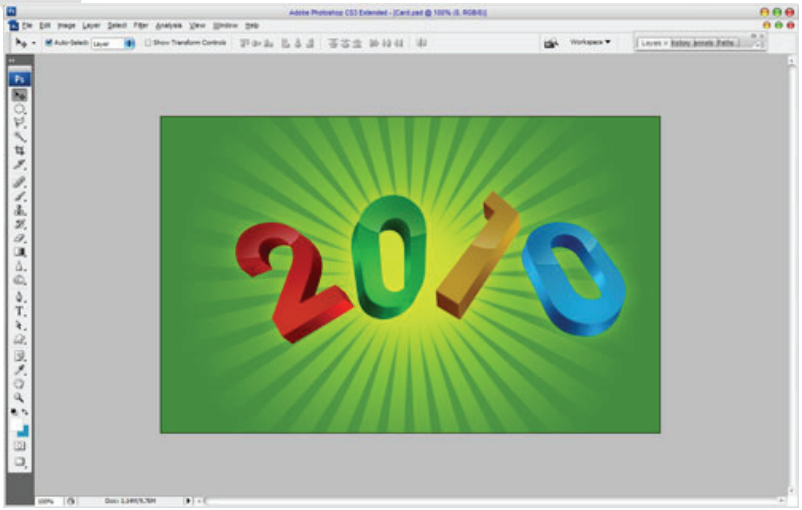
30. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ثم قم بدمج كل طبقات الحرف – من نافذة الطبقات Layer Window قم باختيار تلك الطبقات ثم قم بالضغط على Ctrl+E

31. أضف بعض من الإضاءة الخارجية عن طريق عمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات و قم باختيار Outer Glow من نافذة الـ Styles التي ستظهر ، و اجعل القيم كما في الصورة التالية :

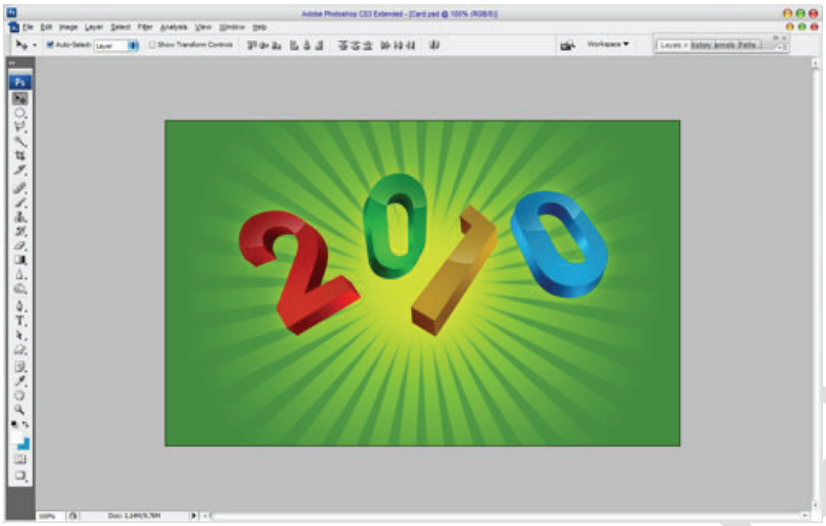


لتصبح الصورة كما يلى :

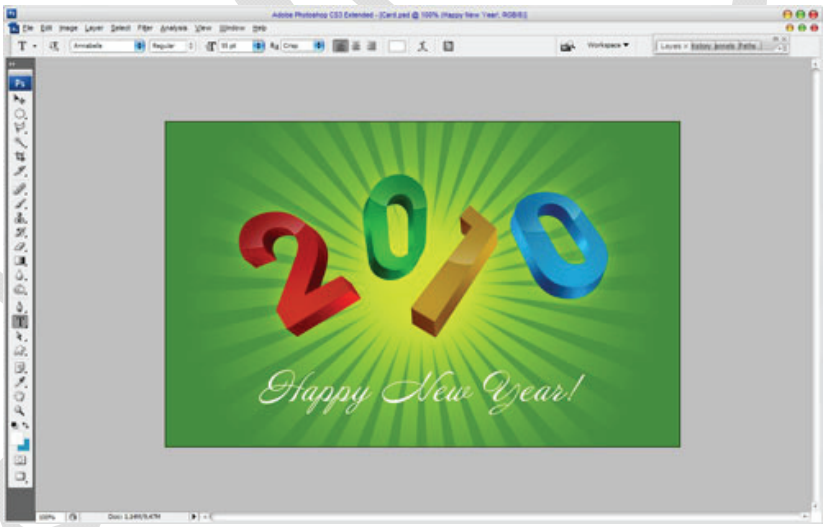
32. قم باضافة بعض الأرقام بنفس الطريقة و من الأفضل أن تجعل كلاً منها بلون مختلف لتعطى بعضاً من جمال الحياة و البهجة للكارت .



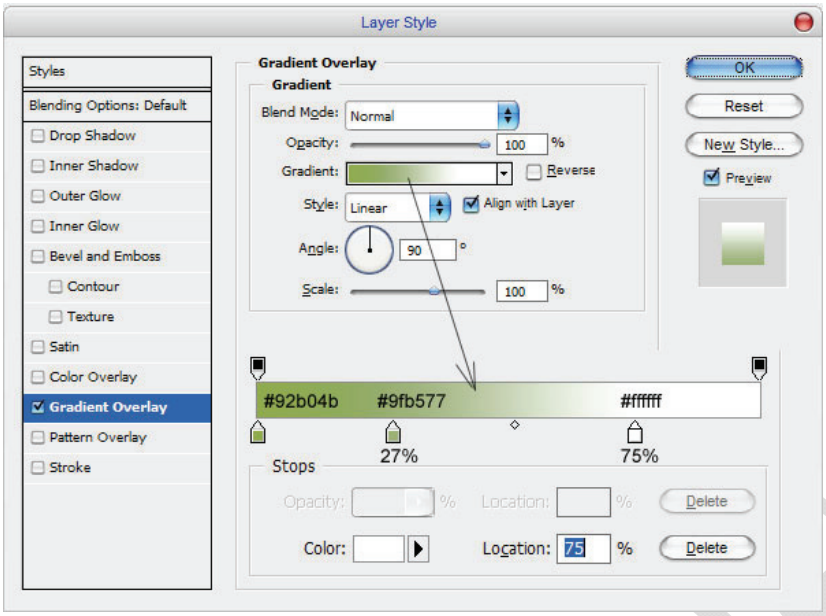
33. عدل حجم بعض الأرقام بالتصغير و التدوير – قم باختيار الرقم من قائمة الطبقات ثم بالضغط على Ctrl+T و لإنهاء التعديل قم بالضغط Enter.



34. و الآن مرحلة إضافة بعض الكلمات ، باستخدم أداة الكتابة Typing Tool – قم بالضغط على حرف T – كتابه باللون الأبيض و خط جميل مناسب مثل Annabelle ، ستفهم قصدى بوضوح بالنظر إلى النص المكتوب على أسفل الصورة التالية :



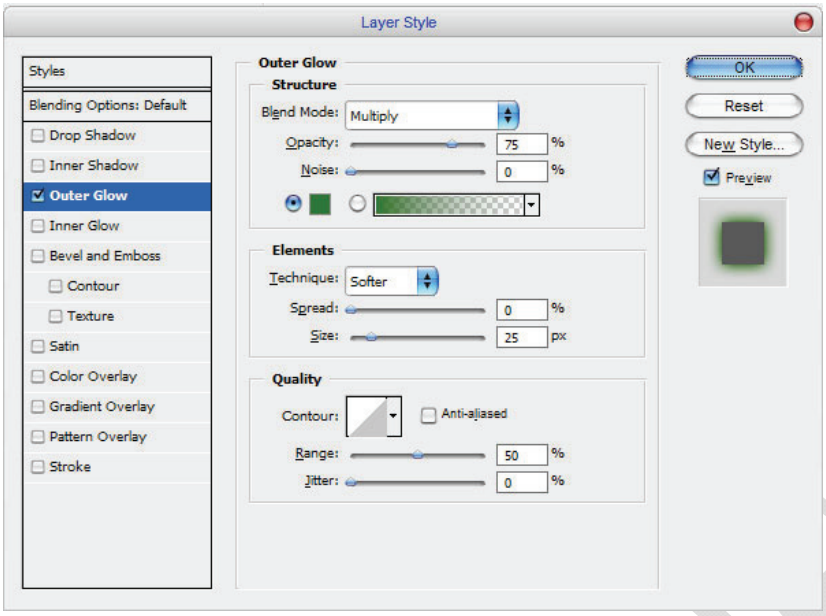
35. قم باختيار الطبقة ثم بالضغط على زر Fx الموجود في أسفل نافذة الطبقات Layer Window ، قم باختيار Gradient Overlay ونفذه بالقيم التالية :



36. كرر طبقة النص بالضغط على Ctrl+J .

37. قم بتحريك الطبقة السفلى إلى الأسفل بمقدار قليل 2 pixels .

38. نفذ Outer Glow Style كما نفذت الـ Style السابق و لكن بالقيم التالية :



39. قم باضافة بعض الصور على سبيل التجميل يمكنك البحث في مكتبة الصور الخاصة بك أو على الإنترنت .

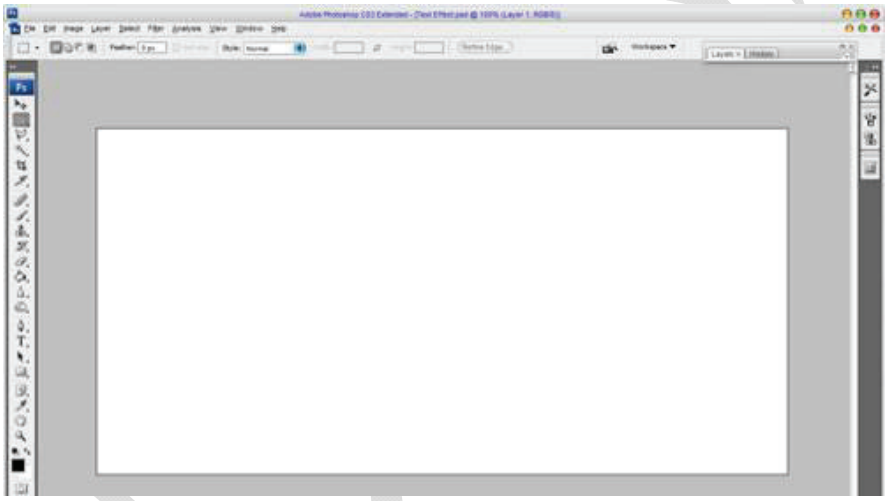
و هذا هو الكارت النهائى

التطبيق التاسع والعشرون

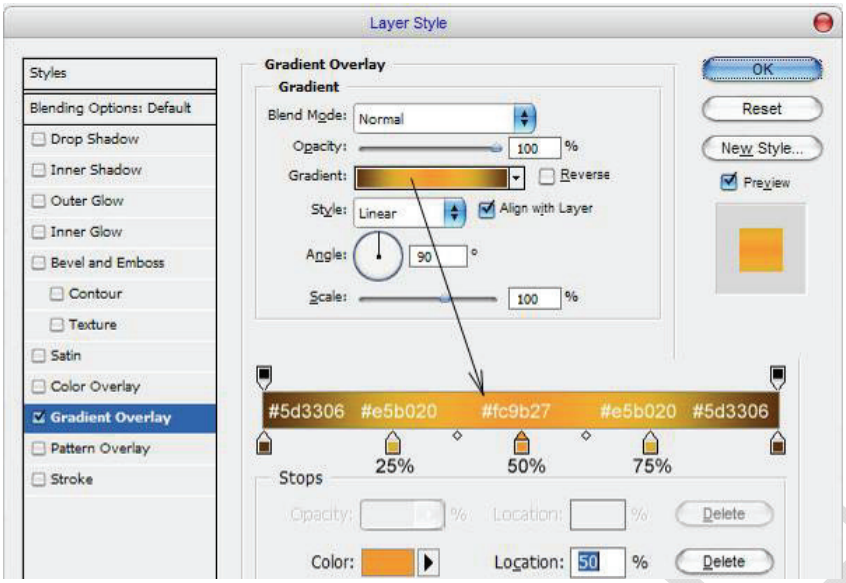
خامة الدخان وتطبيق لها

خامة الدخان و تطبيق لها

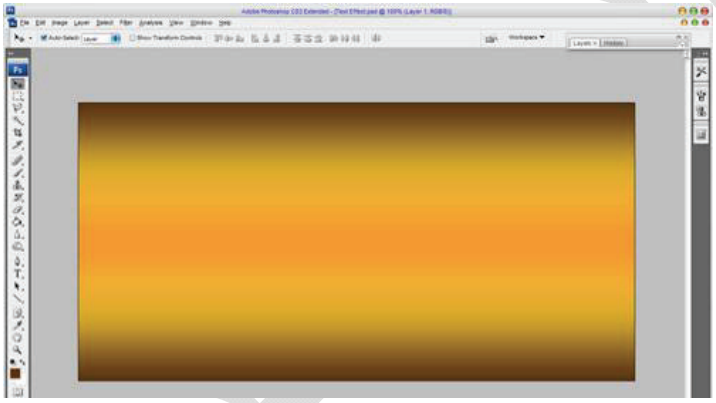
1. قم بإنشاء صورة جديدة و لتكن1000×500 pixels بالضغط على Ctrl+N.



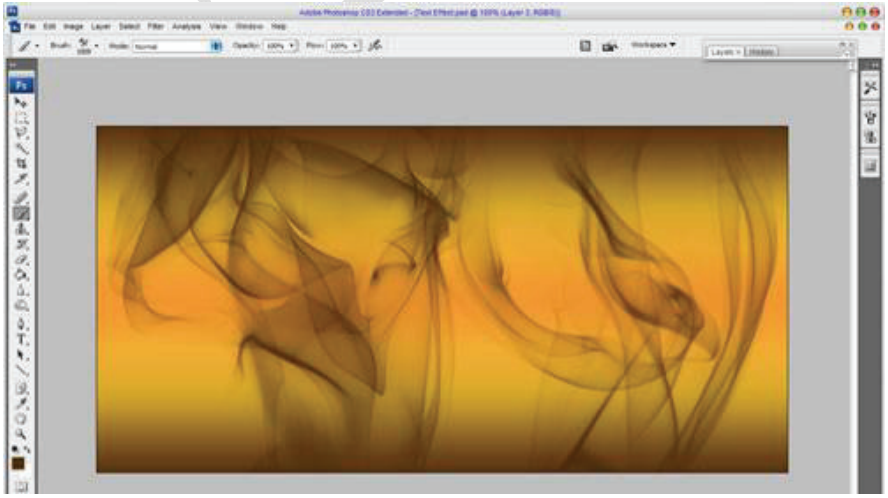
2. طبق Gradient Overlay Style بالقيم الموجودة في الصورة التالية – يمكنك فتح تلك النافذة بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات Layer Window :



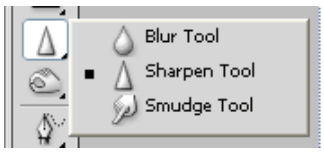
و هذه هى النتيجة



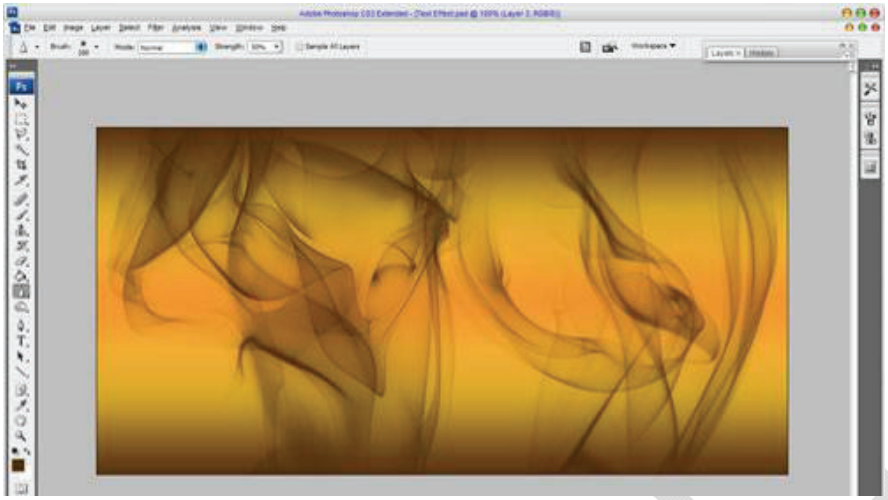
3. و الآن هذا وقت اطلاق بعض الدخان في الجو ، و لعمل هذا يجب استخدام فرشاة مناسبة – يمكنك استخدام الفرشاة smoked_text_smoke و باللون #d01502 أرسم بتلك الفرشة كما في الصورة التالية – إن كان الأمر صعب استخدم هذه الصورة مباشرةً



4. لتحسين عمل الفرشة من قائمة الأدوات قم باستعمال أداة Sharpen Tool و اجعل خصائصها Options كالتالى Brush: 600 px، Mode:

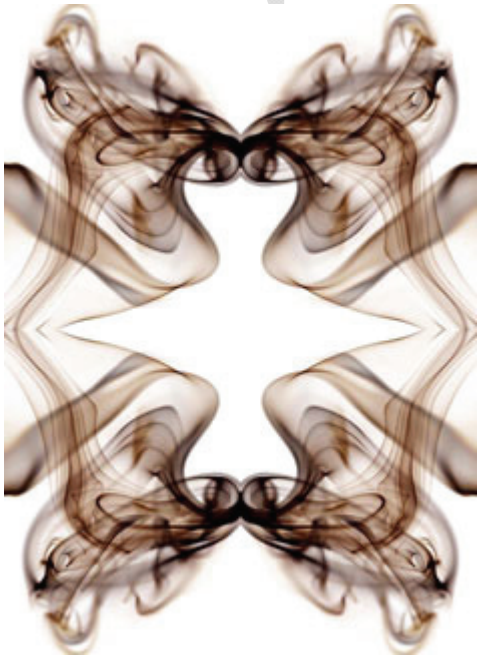


Normal، Strength: %50. لتصبح الصورة كالتالى و هكذا نكون صنعنا الخلفية لعملنا



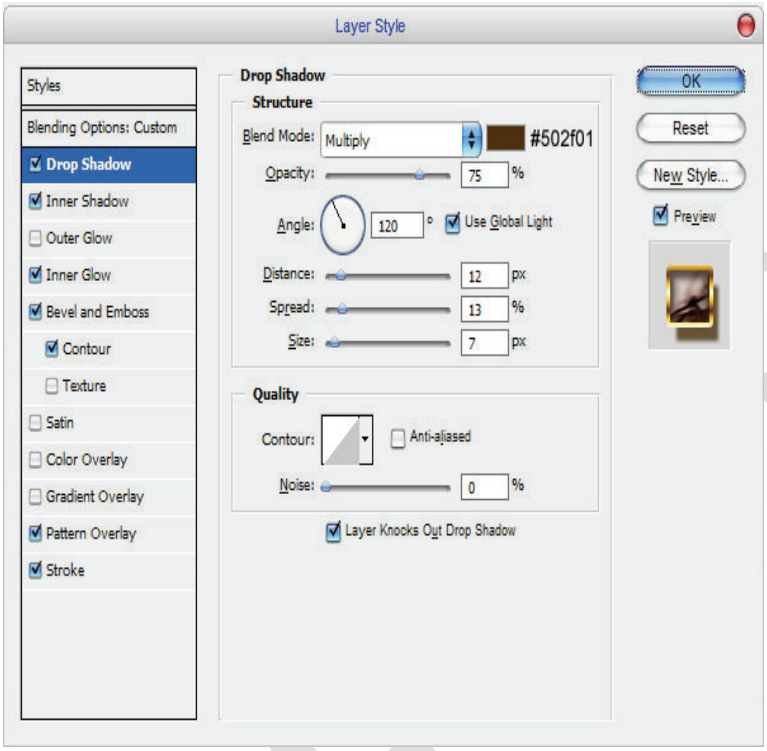
5. قم باستخدام أداة الكتابة Typing Tool – بالضغط على حرف T - و كتابة نص بالطبع يفضل استخدام خط عريض ليظهر فيه المؤثرات بشكل جيد

6. للبدء في انشاء التأثيرات على النص نحتاج إلى Pattern ، قم بالبحث على الإنترنت أو ارسم واحد و يمكنك استخدام تلك الصورة ، أثناء فتحها و من قائمة Edit قم باختيار DefinePattern

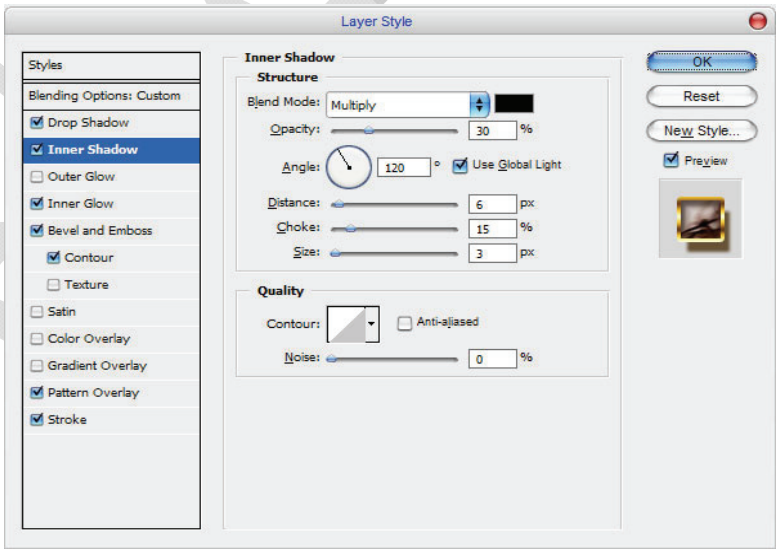


7. و الآن عد للصورة الرئيسة التي كنا نعمل عليها ، قم باختيار طبقة النص من نافذة الطبقات Layer Window – إذا لم تكن غيرت شيئاً فستكون هى المختارة مسبقاً . و الآن طبق الـ Styles التالية بالقيم المبينة في الصور التالية – يمكنك فتح تلك النافذة بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات أو بعمل Double Click على الطبقة في نفس النافذة :

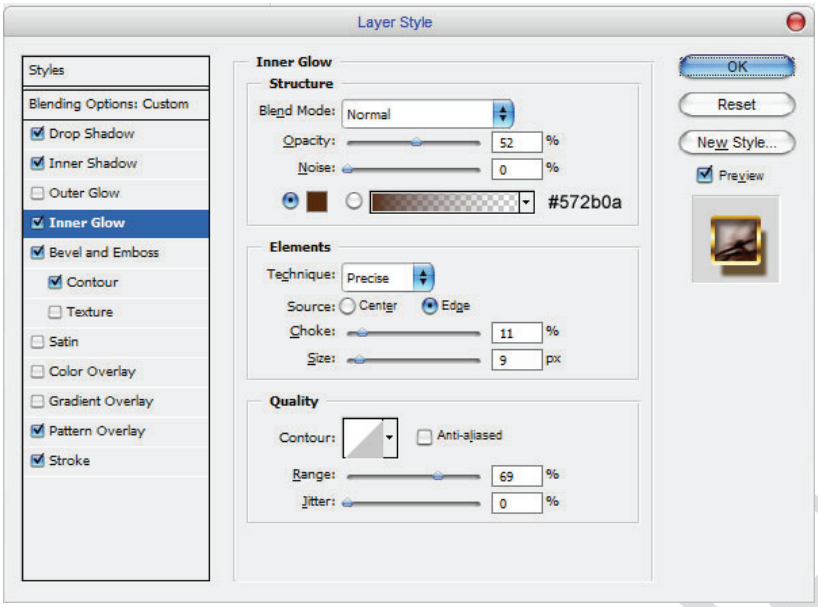
مؤثر Drop Shadow



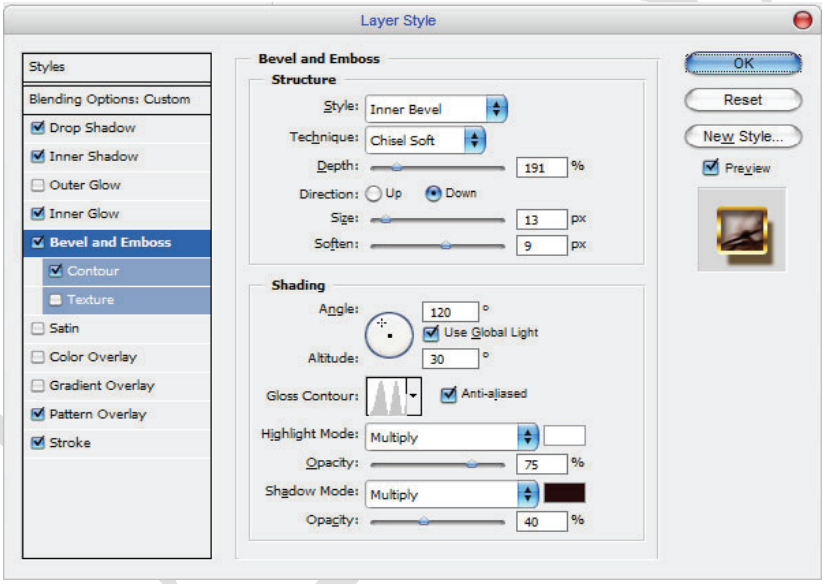
مؤثر Inner Shadow



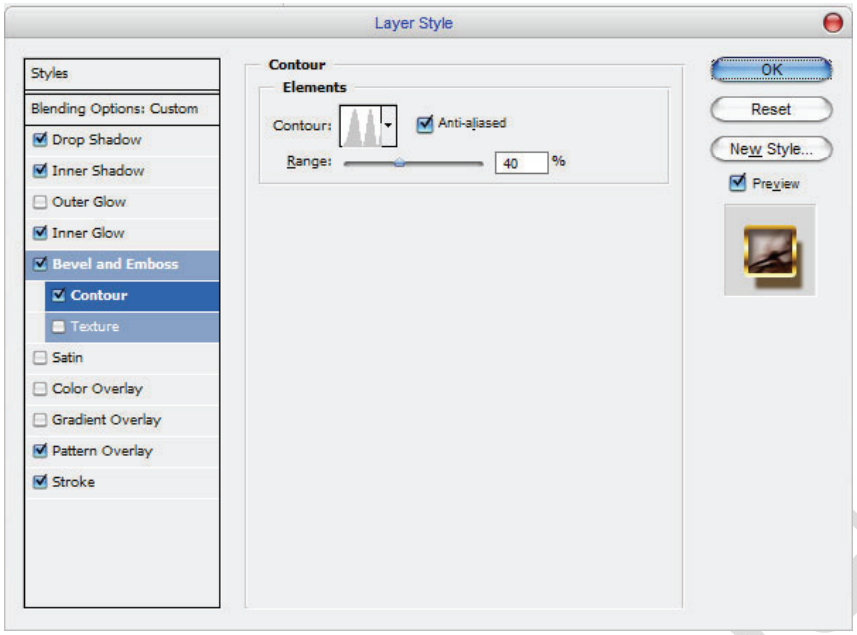
مؤثر Inner Glow



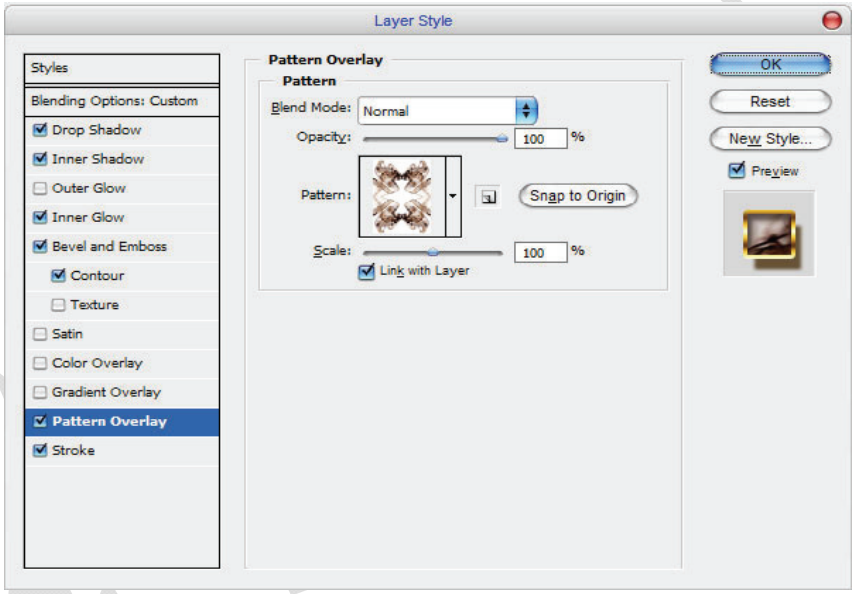
مؤثر **Bevel and Emboss**



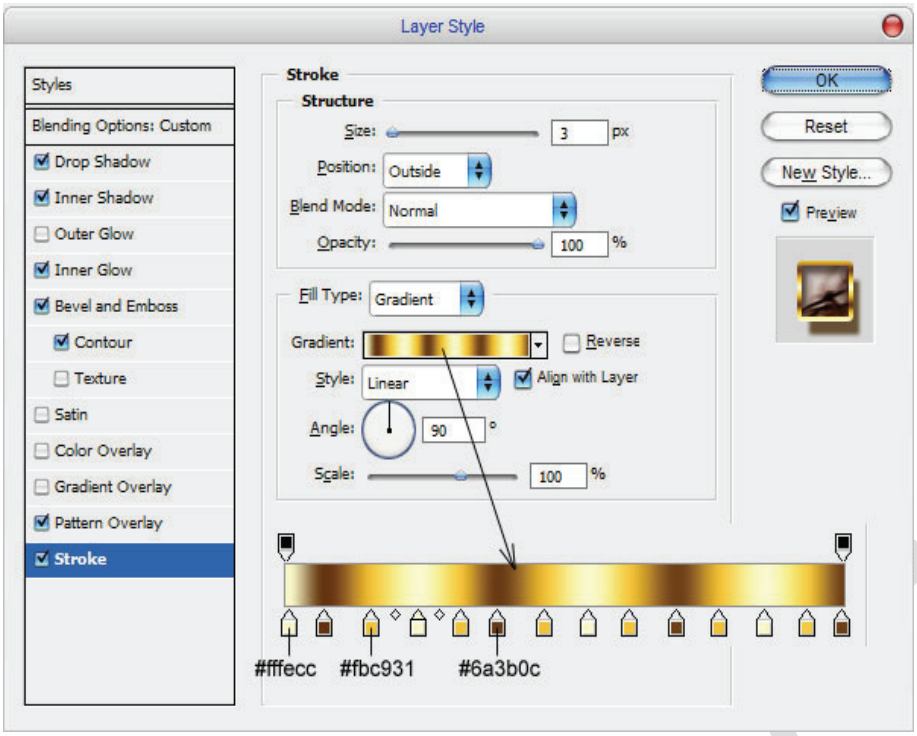
مؤثر **Contour**



مؤثر **Pattern Overlay**



مؤثر **Stroke**



و هكذا يجب أن تكون النتيجة النهائية التي حصلت عليها ، استمتع بالاستخدام و تطبيق الأفكار .

SMO

التطبيق الثلاثون

كرات مزركشة

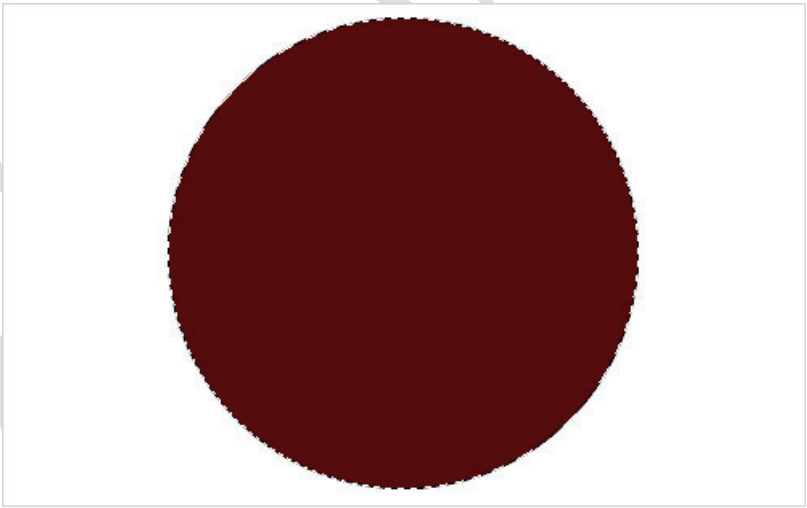
كرات مزركشة

في هذا التطبيق سنتعلم كيفية صنع كرات ملونة ذات نقوش مبهجة باستخدام الفوتوشوب:

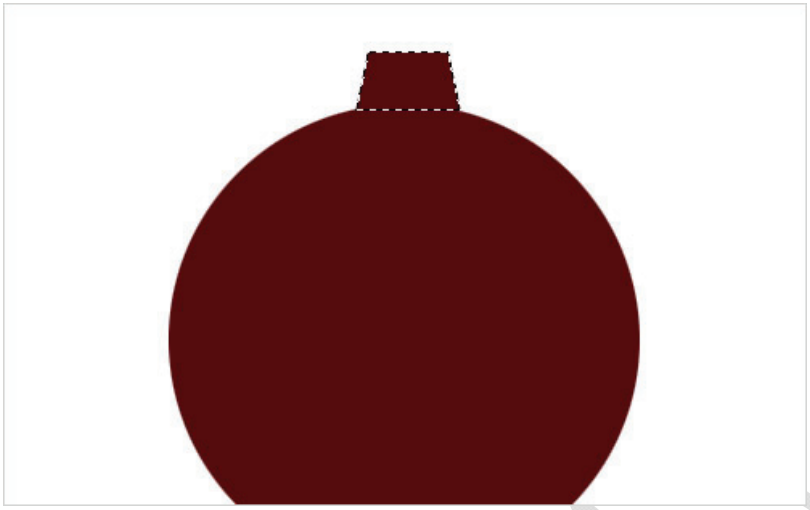
1. في البداية قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x500 pixels . قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .

2. ثم باستخدام أداة التحديد الدائرية Elliptical Marquee Tool – قم بالضغط على Shift+M – قم برسم دائرة تامة – بالاستمرار بالضغط على Shift أثناء رسم الدائرة تصبح تامة الاستدارة .

3. قم بملء التحديد باللون #580001 باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على G – كما بالصورة التالية :

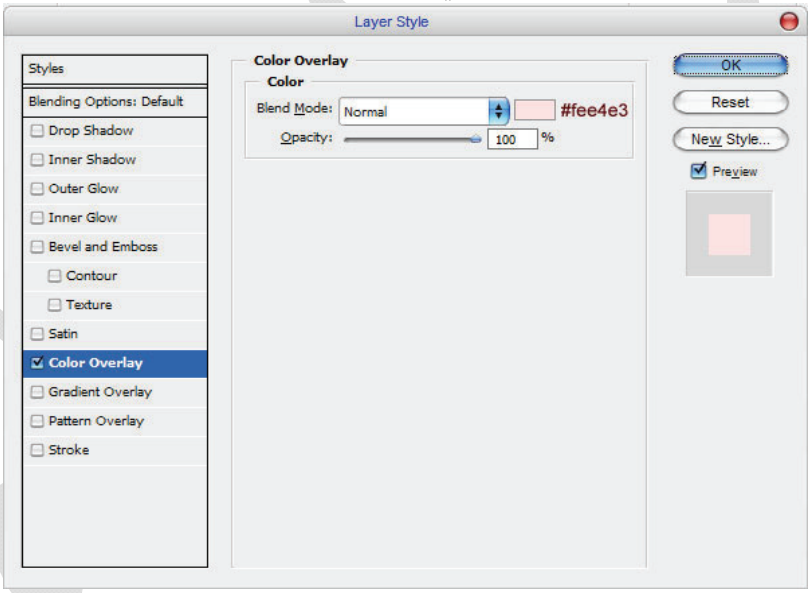


4. باستخدام أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L – قم برسم رأس كرة الكريسماس ثم املائها بذات اللون باستخدام أداة Paint Bucket Tool كما فعلت بالكرة ذاتها سابقاً ، ثم قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، ليصبح الشكل :

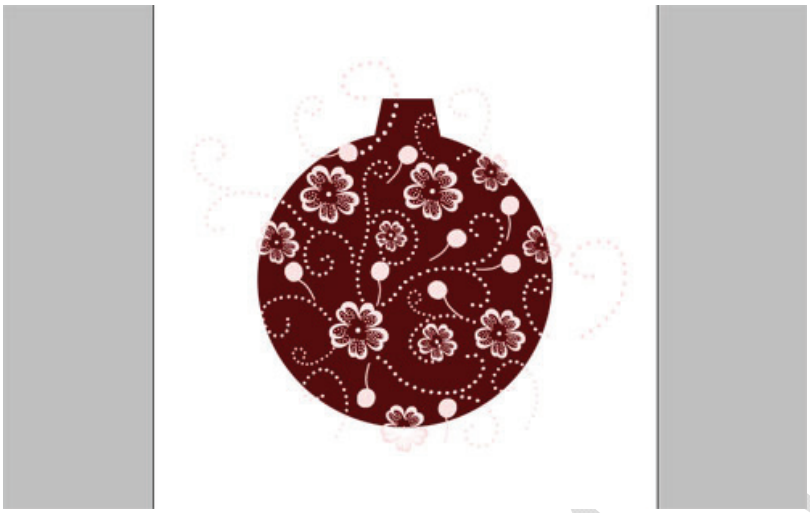


5. جاء دور عمل بعض النقوش و الرسومات على الكرة لذلك ابحث في الإنترنت أو مكتبتك عن الصورة المناسبة ، قم بإضافة تلك الصورة كطبقة جديدة – عن طريق فتح ملف صورة النقوش ثم بالضغط على Ctrl+A ثم Ctrl+C ، ثم الانتقال إلى الملف الحالي و الضغط على Ctrl+V – بعد الانتهاء من ذلك.

6. أثناء اختيارك طبقة النقوش طبق الـ Color Overlay – قم بالضغط على زر Fx في أسفل نافذة الطبقات أو عمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات – وأجعل القيم كما يلى :



و هذه هى النتيجة :



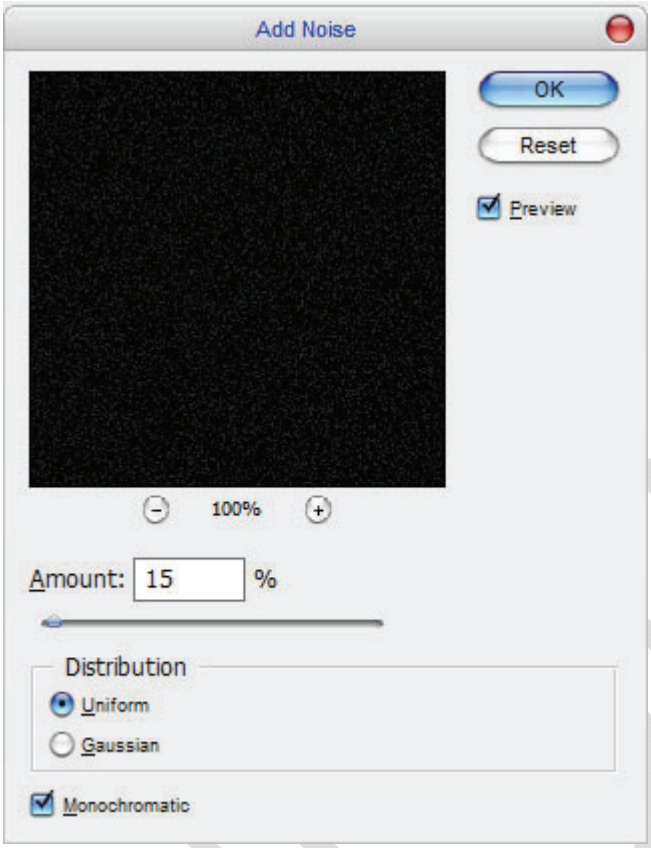
7. حدد الكرة في الطبقة السفلى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و أثناء عمل Left Click على صورة تلك الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window – ثم قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I .

8. قم بإلغاء الجزء المحدد – النقوش الزائدة عن الكرة - بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .

9. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

10. قم بإنشاء طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم بإلغاء ملئها باللون الأسود – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج الأسود و الأبيض .

11. ثم بالضغط على حرف G لتفعيل أداة الـ Paint Bucket Tool . ثم من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Add Noise بالقيم التالية :



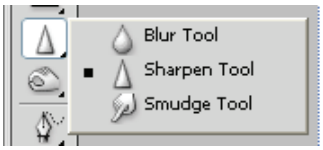
12. عدل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Screen.

13. ثم بالضغط على Ctrl+T للبدء في عمل الـ Free Transform للطبقة ، صغر حجمها حتى تكون مطابقة مع الكرة .

14. الآن سنحتاج إلى قطع تلك الطبقة على شكل الكرة ، كما فعلنا من قبل - حدد الكرة في الطبقة السفلى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و أثناء عمل Left Click على صورة تلك الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window – ثم أعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I .

15. قم ب إلغاء الجزء المحدد – النقوش الزائدة عن الكرة - بالضغط على Delete من لوحة المفاتيح .

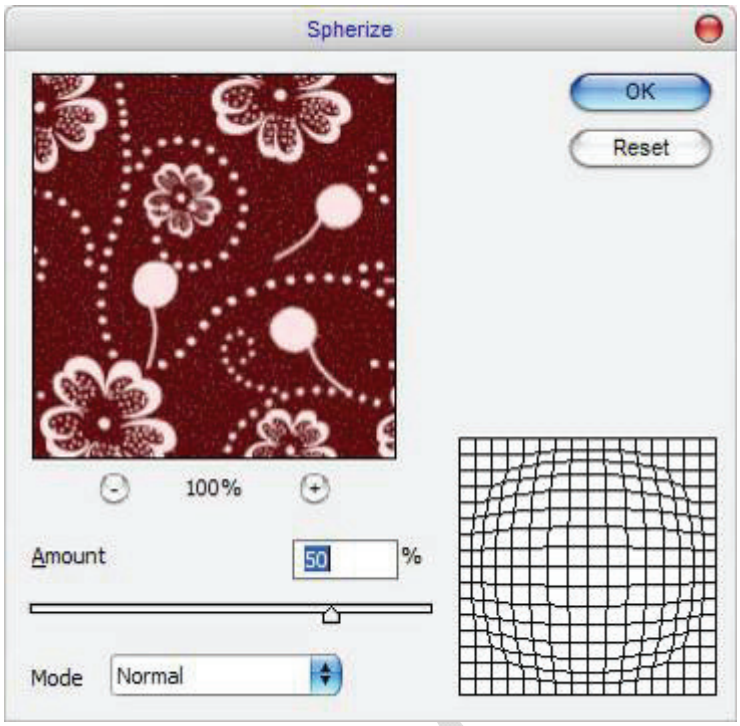
16. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .



17. ثم استخدم أداة الـ Sharpen Tool و حسن بها طبقة الـ Noise

18. قم بدمج كل الطبقات ماعدا طبقة الخلفية Background Layer – باختيار الطبقات كلها ماعدا طبقة الخلفية ثم الضغط على Ctrl+E .

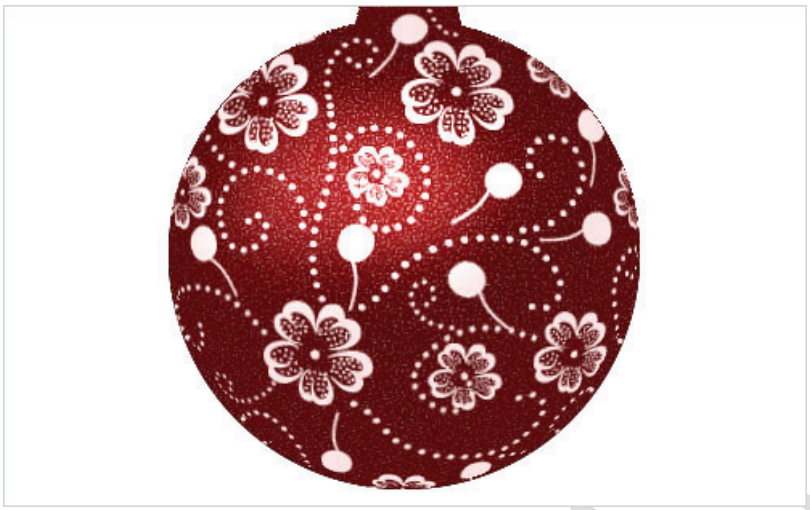
19. من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Spherize بالقيم التالية :



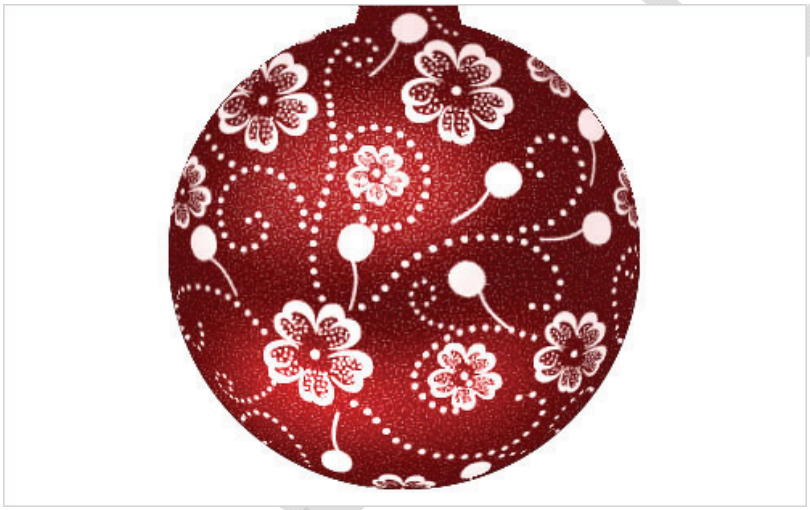
20. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D

21. استخدام أداة الـ Sharpen من قائمة الأدوات – كما فعلنا سابقاً – و حسن منتصف الكرة .

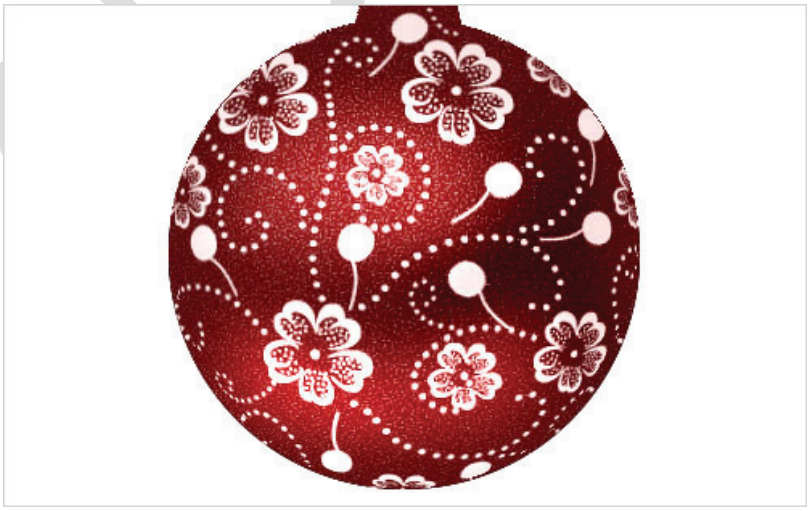
22. لإضافة اللمعان على الكرة باستخدام Dodge Tool و اجعل خصائصها Options كالتالى :Brush 100px، Range: Highlights، Exposure: 50% . و اجعل مركز الإضاءة مثل الصورة التالية :



23. كرر الخطوة السابقة بنفس الطريقة – يمكنك الضغط على Ctrl+F لتكرار الفلتر الأخير .



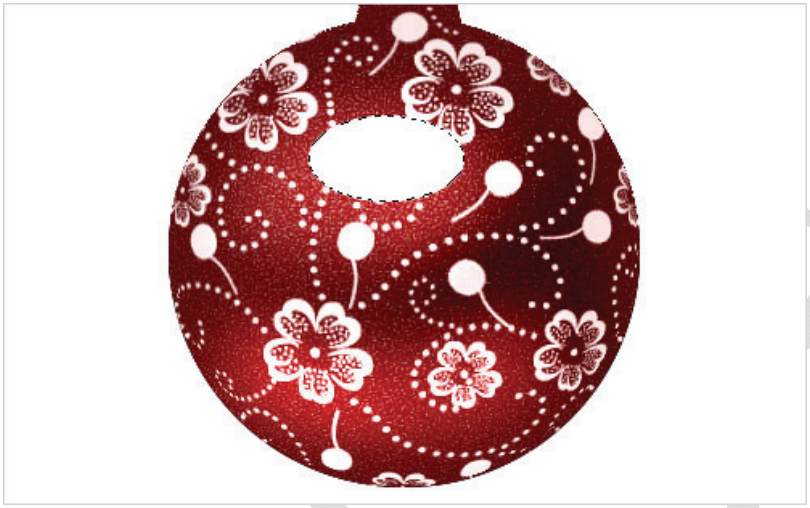
24. باستخدم أداة Burn Tool - من قائمة الأدوات مع أداة Sharpen – اجعل معاملتها كالتالى :Brush 100px، Range: Shadows، Exposure: 20% ، و قم باضافة بعض المناطق الداكنة .



25. قم بانشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N .

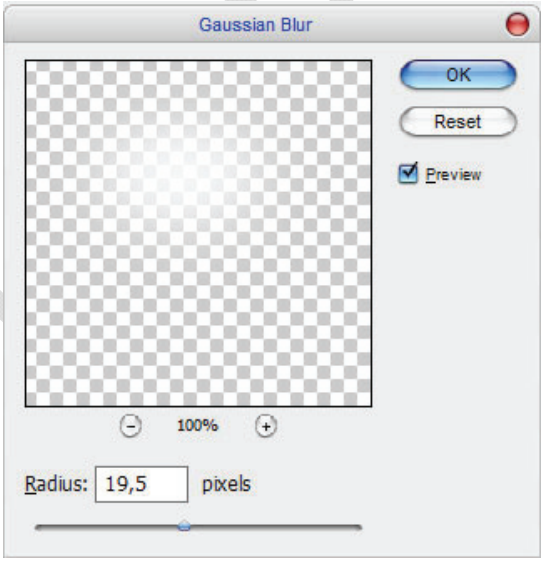
26. باستخدام أداة الـ Elliptical Marquee – ثم بالضغط على Shift+M – حدد منطقة بيضاوية كما في الصورة التالية .

27. قم بملئها باللون الأبيض باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool ثم بالضغط على حرف G . أو بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأصلية للبرنامج ، ثم بالضغط على Ctrl+Backspace لملء التحديد باللون الخلفي .

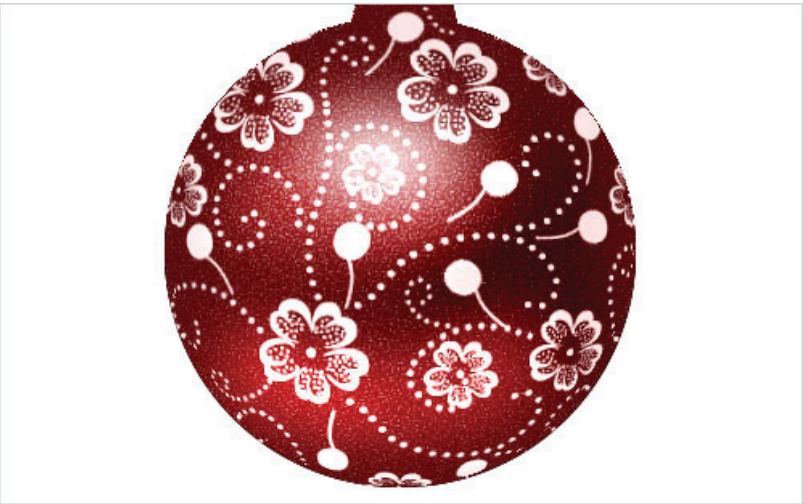


28. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

29. من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur ، و اجعل القيم كالتالي :



و هذه النتيجة :



30. قم بدمج هذه الطبقة مع التي تحتها – باختيار الطبقات من نافذة الطبقات ثم الضغط على Ctrl+E .

31. ثم باستخدام أداة الـ Polygonal Lasso Tool – قم بالضغط على Shift+L – حدد منطقة مماثلة لما في الصورة التالية . ثم استخدم أداة Dodge Tool على المنطقة المحددة .

31. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D .

32. سنبدأ العمل على رأس الكرة ، قم بإنشاء طبقة جديدة – بالضغط على Ctrl+Shift+N – استخدم أداة Polygonal Lasso Tool – بالضغط على Shift+L – حدد منطقة مثل التي في الصورة التالية ، ثم باستخدام أداة Paint Bucket Tool – بالضغط على G – قم بملئها باللون #a09c95 .

33. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ، استخدم أداة الـ Dodge Tool – كما فعلنا سابقاً عدة مرات – و اجعل المعاملات كما يلي Brush: 45px، Range: Highlights، Exposure: 50% ، قم بإضافة بعض اللمعان لرأس الكرة كما في الصورة التالية :

34. قم بدمج الطبقات كلها ما عدا طبقة الخلفية – باختيار الطبقات من نافذة الطبقات ثم الضغط على Ctrl+E . قلل حجم تلك الطبقة بنسبة 20% - بالضغط على Ctrl+T و في نهاية التعديل اضغط على Enter .

35. ق م ب اختيار أداة الـ Line Tool – بالضغط على Shift+U – قم برسم الخيوط التي تعلق الكرة كما في الصورة التالية و أجعل اللون #f1e002 و عرض الخط 1 pixel .

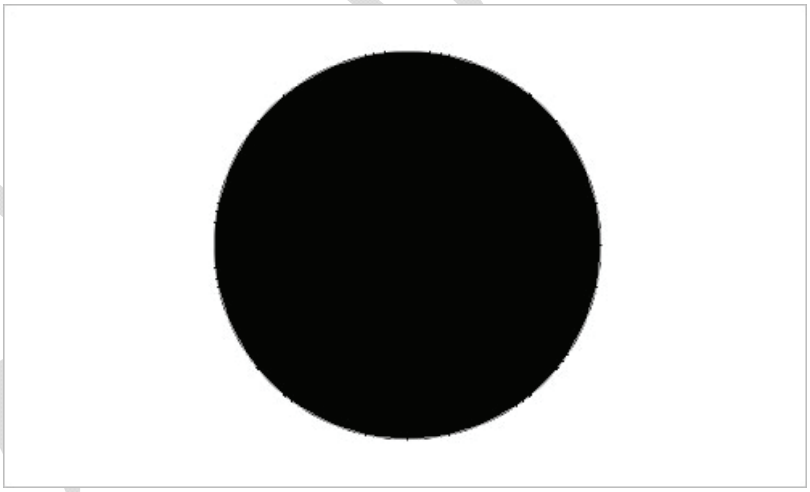
و هكذا نكون الكرة قد تمت ، في الصورة التالية نفذناها بألوان مختلفة و عمل فلتر Blur بدرجات مختلفة لإضفاء بعض العمق على الصورة النهائية.

التطبيق الواحد والثلاثون

أزرار ثلاثية الأبعاد لامعة للمواقع والبرامج

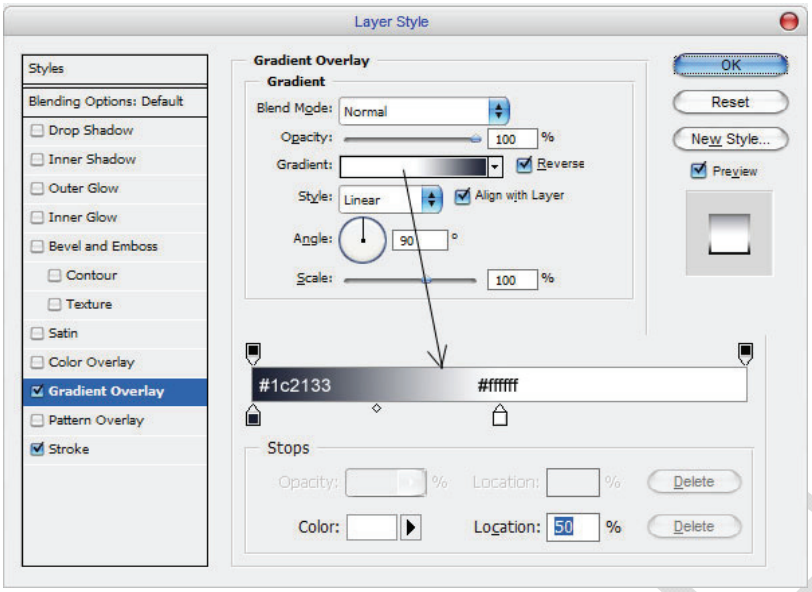
أزار ثلاثية الأبعاد لامعة للمواقع و البرامج

1. قم بإنشاء صورة جديدة بأبعاد 500x300 pixels – بالضغط على Ctrl+N - .
2. قم بانشاء طبقة جيدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .
3. قم برسم دائرة تامة الاستدارة باستخدام أداة التحديد البيضاوي Ellipse Tool – بالضغط على Shift+M لاختيار الأداة ، ثم استمر بالضغط على Shift أثناء الرسم بالماوس .
4. قم بملائها باللون الأسود باستخدام أداة الـ Paint Bucket Tool – بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية للبرنامج ثم بالضغط على حرف G لاختيار الأداة . الصورة التالية توضح الشكل الذي نريده :

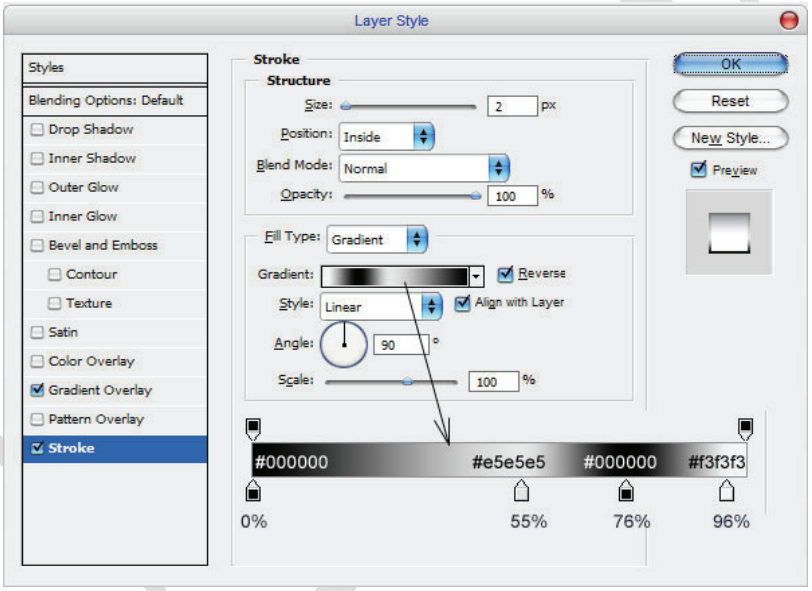


5. قم بالضغط على زر Fx أسفل نافذة الطبقات Layers Window و قم باختيار Gradient Overlay و Stroke و نفذهما بالقيم المبينة في الصور التالية :

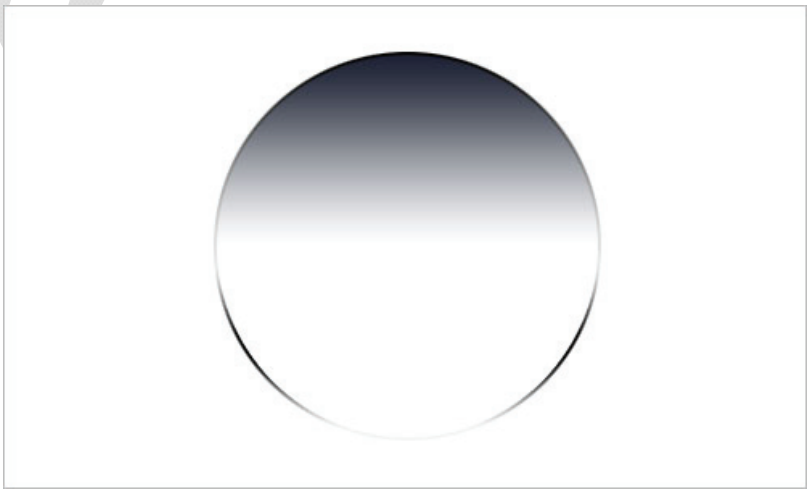
مؤثر Gradient Overlay



مؤثر Stroke



و هذه الصورة توضح النتيجة المرجوة :

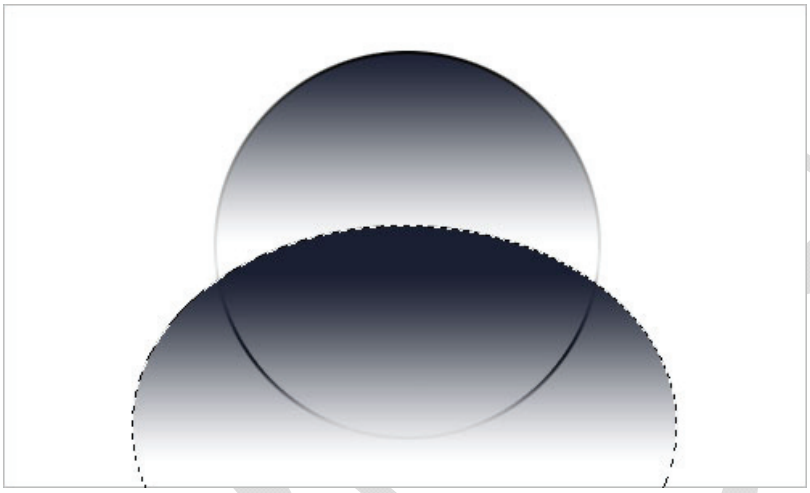


انتهت الخطوة الأولى و سنتحرك لنعطى هذا الزر بعض الحياة :

6. استخدام أداة التحديد Elliptical Marquee Tool- بالضغط على M – قم بعمل تحديد مماثل لما في الصورة التالية .

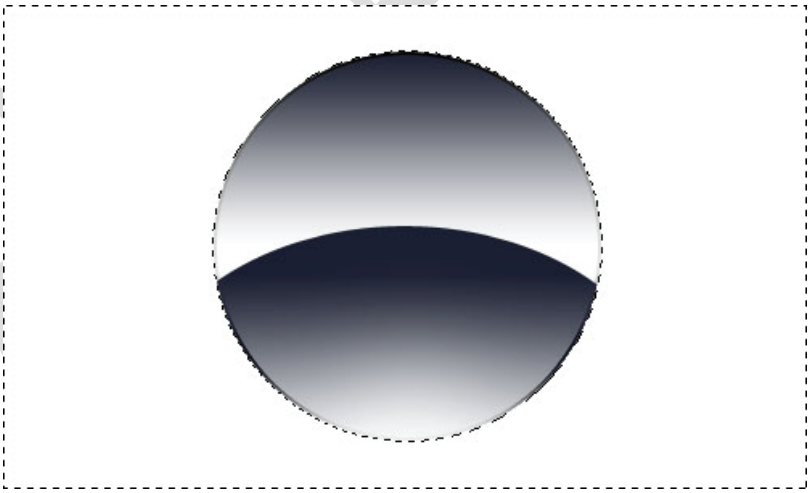
7. قم بعمل طبقة جديدة بالضغط على Ctrl+Shift+N .

8. باستخدم أداة الـ Gradient – ثم بالضغط على حرف G – قم بملء التحديد بتدرج لونى من الأزرق الغامق #c21331 إلى الشفاف .



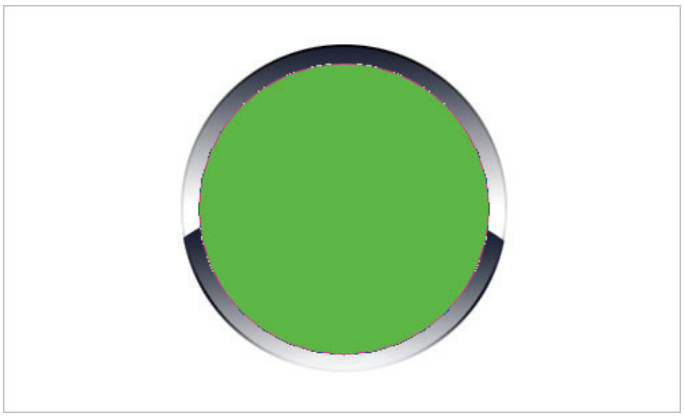
9 .أثناء الحفاظ على اختيار الطبقة الحالية ، حدد الدائرة الأولى – بالاستمرار بالضغط على Ctrl و عمل Click على أيقونة – رسمة – الطبقة في نافذة الطبقات Layer Window .

10. قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I و أمسح الجزء المحدد بالضغط على زر Delete .



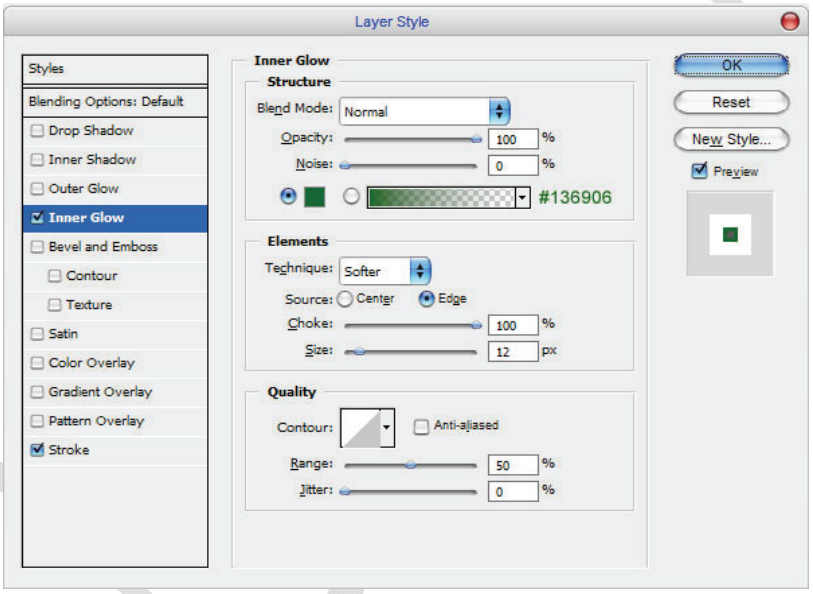
11. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D . ثم باستخدم أداة التحديد Ellipse Tool مرة أخرى – بالضغط على M – و قم برسم دائرة أصغر قليلاً من السابقة – كما في الصورة التالية .

12. قم بملئها باللون #ebf1a5 باستخدام أداة الـ paint Bucket Tool - ثم بالضغط على G . بالطبع اختيار اللون الأخضر هو لون الزر و عليه يمكنك اختيار اللون المناسب لك.

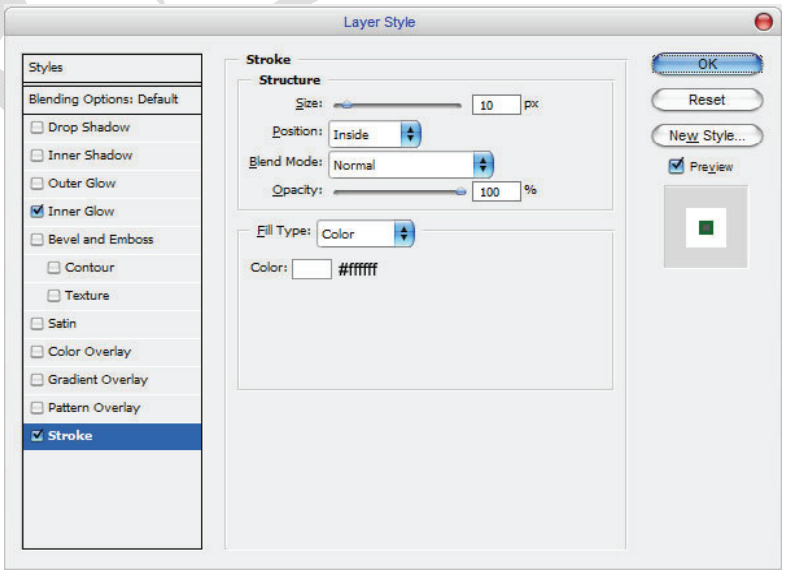


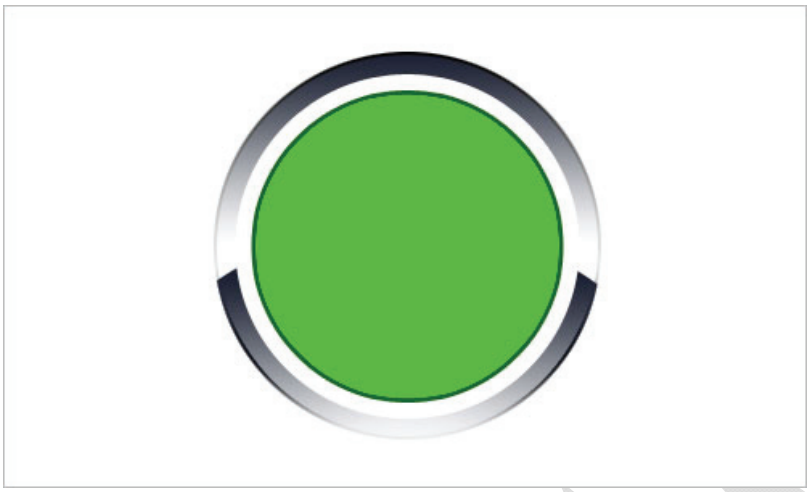
13. قم باضافة Inner Glow و Stroke لهذه الطبقة – بالضغط على زر Fx أسفل نافذة الطبقات أو بعمل Double Click على الطبقة في نافذة الطبقات . نفذهما بالقيم الموضحة في الصور التالية :

مؤثر Inner Glow



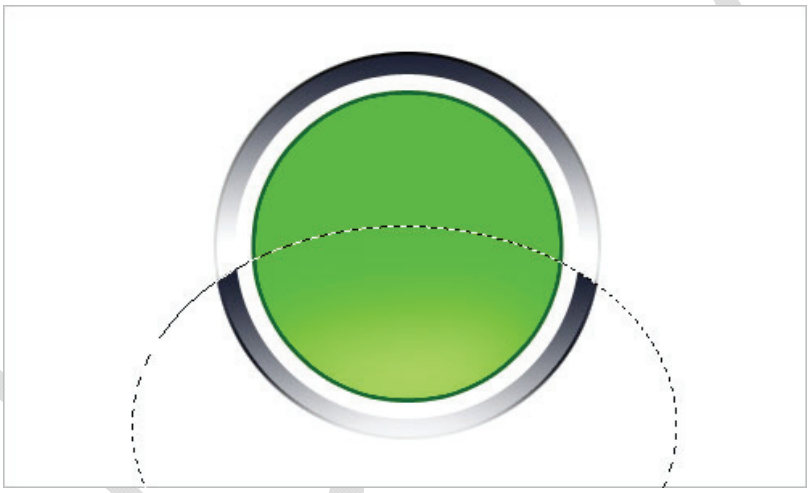
مؤثر Stroke



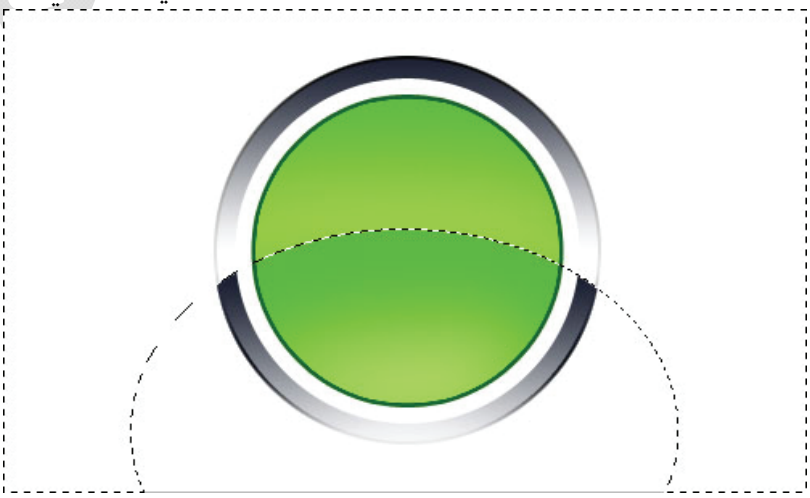


14. من قائمة Layer قم باختيار Rasterize و منها Shape .

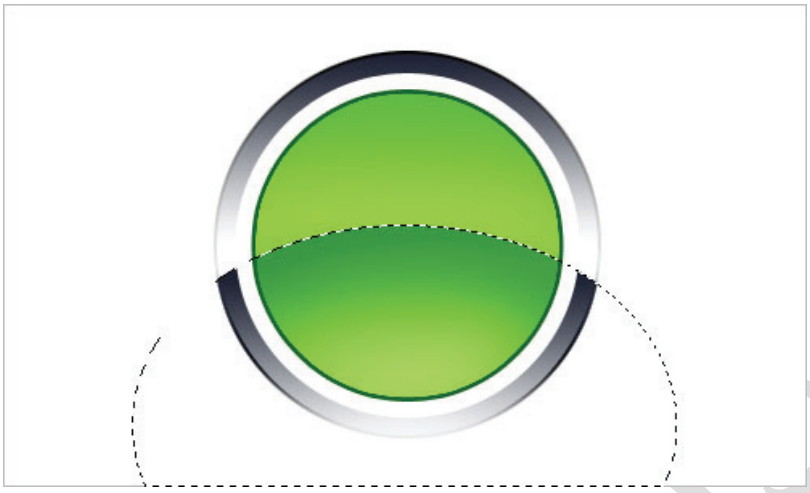
15. قم باستخدام أداة Elliptical Marquee Tool و حدد منطقة كما في الصورة التالية . ثم باستخدام أداة Dodge Tool لجعل الجزء السفلى أفتح أجعل خصائص تلك الأداة Brush: 100 px، Range: Midtones، Exposure: 20%



16. بعد ذلك قم بعكس التحديد بالضغط على Ctrl+Shift+I ، عدّل الآن خصائص الأداة – Dodge Tool- و اجعل قيمة الـ Range تساوى Highlights و أكمل العمل الذي بدأناه في الخطوة السابقة .



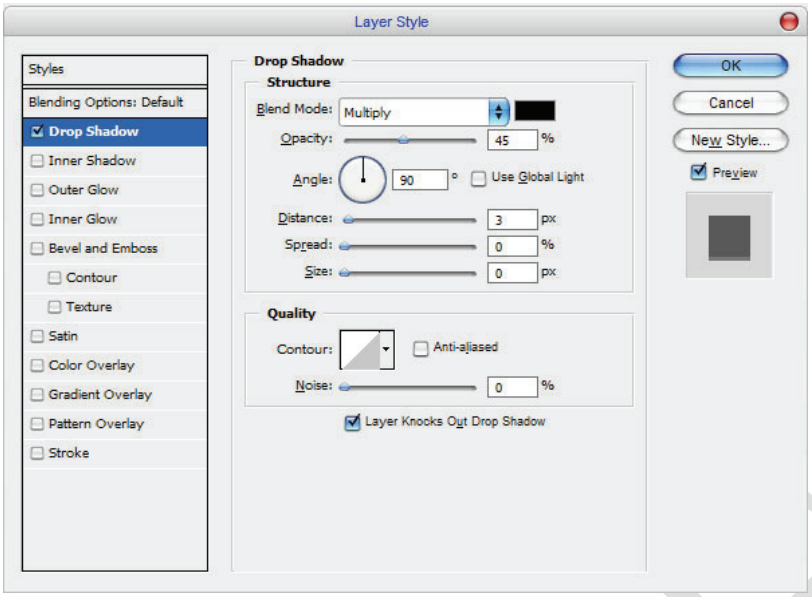
17. باستخدام أداة Burn Tool لإضافة بعض من التباين Contrast للعمل ، اجعل القيم كالتالى
Exposure: 30% ،Range : Midtones ،Brush: 100px



18. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D ويكون العمل انتهى كمرحلة أولى يمكنك التوقف عندها ، و لكننا سنستمر في تطويره و إضافة أشياء أخرى إليه فاستمر معنا :

19. باستخدام أداة Custom Shape Tool استعمل إحدى الأشكال الموجودة في شريط الخصائص في أعلى الشاشة – بالطبع يمكنك إضافة أى شئ مثل النصوص أو أشكال أو حتى صور أخرى – أنا مثلاًاخترت هذه العلامة و جعلت لونها أبيض .

20. سيكون الشكل أفضل بلا شك مع إضافة بعض المؤثرات . من أسفل نافذة الطبقات قم بالضغط علي زر Fx و من القائمة التي ستظهر قم باختيار Drop Shadow و نفذ القيم التالية :



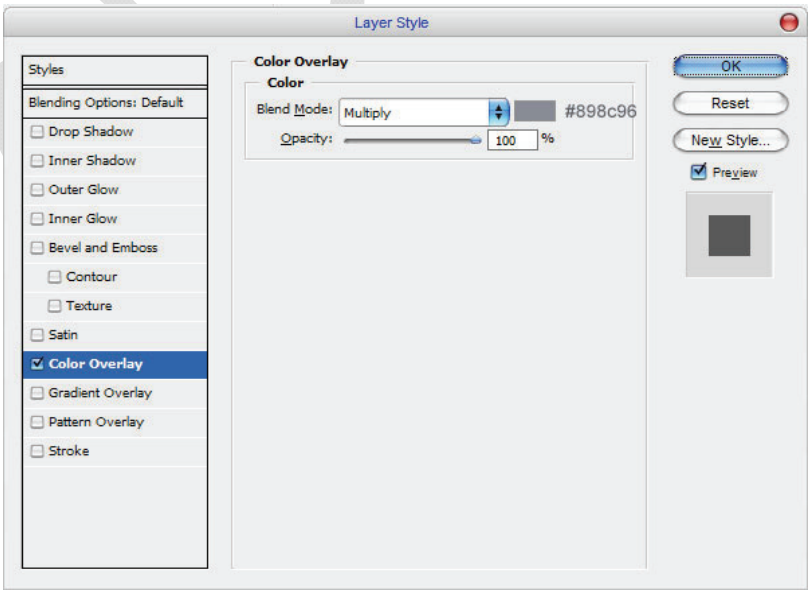
و هذه هى النتيجة أفضل أليس كذالك

21. و الآن لنضف بعضاً من العمق ثلاثي الأبعاد . أولاً قم بدمج طبقات الصورة كلها ما عدا طبقة الخلفية – من نافذة الطبقات Layer Window قم باختيار كل الطبقات ماعدا طبقة الخلفية ثم قم با لضغط على Ctrl+E .

22. من قائمة Edit قم باختيار Transform و منها Distort ، و عدّل الشكل كما في الصورة التالية :

23. كرر الطبقة بالضغط على Ctrl+J . ثم حرك الطبقة السفلى منهم كما في الصورة التالية – بالضغط على الأسهم في لوحة المفاتيح .

24. من أسفل قائمة الطبقات قم بالضغط على زر Fx ثم قم باختيار Color Overlay و نفذه بالقيم التالية :



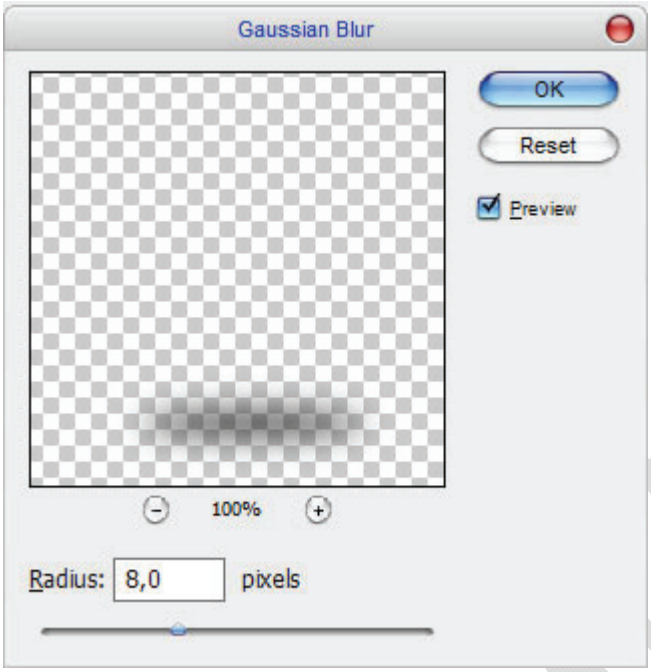
الآن أصبح لدينا زر ثلاثي الأبعاد .

25. طبعاً مع إضافة بعض الظلال تحت الزر سيكون أكثر جمالاً . قم بعمل طبقة جديدة فوق طبقة الخلفية – باختيار طبقة الخلفية من نافذة الطبقات ثم بالضغط على Ctrl+Shift+N – قم باختيار أداة Elliptical Marquee Tool – بالضغط على Shift+M – و حدد منطقة تمثل الظل تحت الزر كما في الصورة التالية .

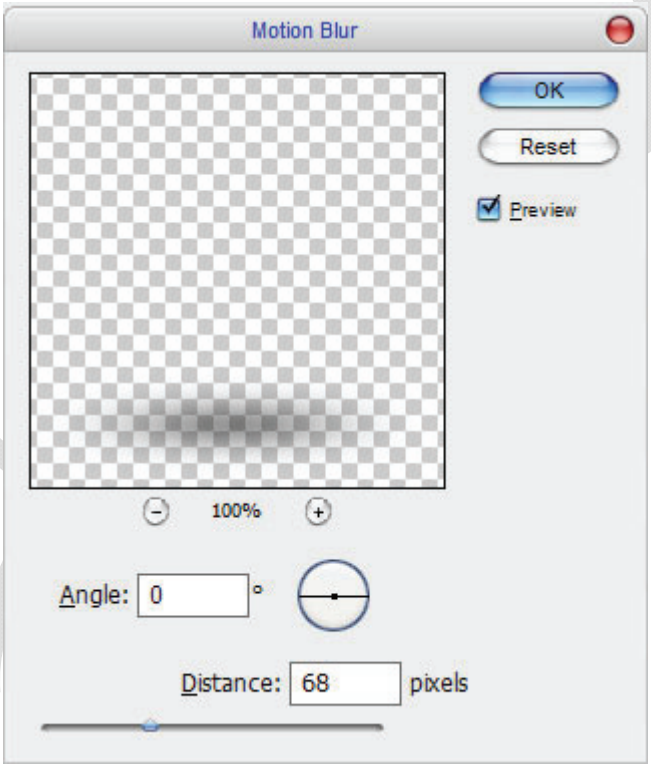
26. قم بملء التحديد باللون الأسود – ثم بالضغط على حرف D لاستعادة الألوان الأساسية للبرنامج

27. بالضغط على حرف G لاختيار أداة الـ Paint Bucket Tool لملاء التحديد باللون المطلوب .

28. قم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl+D . و من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Gaussian Blur و عدل القيم كما في الصورة التالية :



29. ثم من قائمة Filter قم باختيار Blur و منها Motion Blur و نفذه بالقيم المبينه في الصورة التالية :



و هذه هى النتيجة :

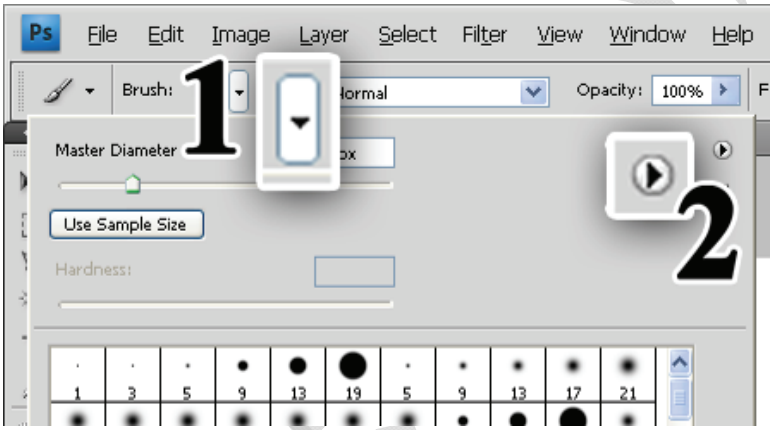
و هكذا تكون قد وصلت للنتيجة المرجوة ، و في البهايه كررنا نفس الزر بعدة ألوان .

طريقة إضافة الـ Styles ونظم الالوان

قم بفتح قائمة الـ Styles من قائمة Window ، أو من القائمة الجانبية مباشرة و بالضغط على الزر المكبر في الصورة التالية . ستفتح قائمة قم باختيار Load Style و حدد مكان الـ Style الذي تريد استخدامه .

طريقة إضافة الـ Brush

قم باختيار أداة الفرشاة من قائمة الأدوات أو بالضغط على حرف B . و من قائمة الخيارات Option Bar كما هو موضح بالصورة التالية قم بالضغط على الزر 1 ثم الزر 2، ستظهر قائمة أختر منها Load Brush.



التطبيق الثاني والثلاثون

وضع صورة على خلفية غير مستوية بشكل منطقى

وضع صورة على خلفية غير مستوية بشكل منطقى Displacement Filter

من أفضل الطرق لتطبق الـ Displacement Filter هو استخدام الخرائط Maps بحيث تتطابق مع خطوط الكنتور – التضاريس كالعلو و الانخفاض – للجسم المراد إكساءه بالصورة . فى هذا التطبيق سنضع صورة على قميص به كثير من الانثناء و التعرجات .

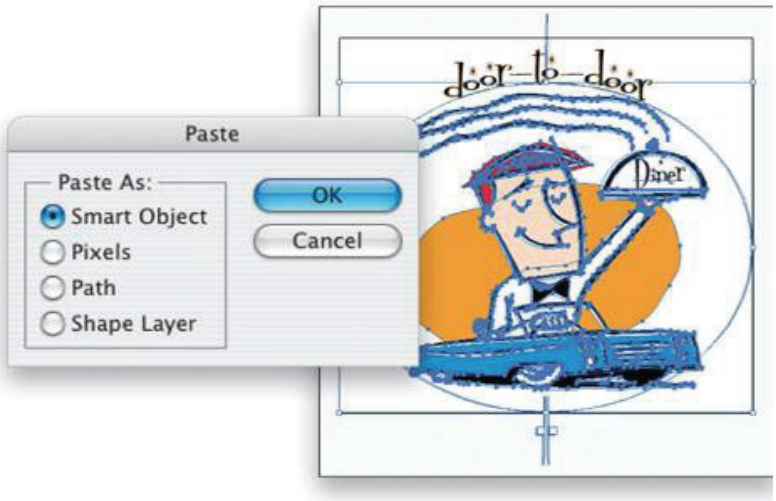
إذا كانت الصورة التى تريد وضع النقش أو الرسم عليها لا تملك المنحنيات و الانثناءات بالقدر الملحوظ و الكافى ، يمكنك استخدام أداة الـ Burn Tool لتغميق الظلال و اظهارها بشكل أعمق ، و أداة الـ Dodge Tool - لتفتيح المناطق المضيئة . مما يزيد الإحساس بالعمق و الانثناءات بشكل أكبر .

تجهيز خريطة التشوه Distort Map ، يستخدم فلتر الـ Displace Filter خرائط رمادية اللون Grayscale Maps لعمل التشوهات من انثناء و انحناءات للصورة المراد تطبيق الفلتر عليها .

قم بإنشاء نسخة من صورة القميص – من قائمة Image قم باختيار Duplicate– ثم من قائمة Image قم باختيار Mode و منها Grayscale .

بما أننا لا نحتاج إلى تفاصيل كثيرة فى خريطة التشوه فمن الأفضل استخدام فلتر Despeckle لتنعيم الصورة و تقليل التفاصيل بدون خسارة انحناءات الصورة الأساسية – من قائمة Filter قم باختيار Noise و منها Despeckle . ثم قم بحفظ الصورة بتنسيق PSD .

بالنسبة للصورة التى تريد تطبيقها على القماش يمكنك استيرادها من برنامج Adobe Illustrator عن طريق النسخ Copy و اللصق Past فى الفوتوشوب ، أو أى صورة تريد و بعد لصقها Past ، اذهب إلى قائمة الطبقات Layer Window قم باختيار Convert to Smart Object . و كذلك بالنسبة للصورة المستوردة من الـ illustrator ، كما فى الصورة التالية :



قم بضبط حجم و موضع الطبقة الجديدة بالشكل و المكان المناسب ، ثم بالضغط Enter من لوحة المفاتيح .

عدّل طريقة دمج الطبقة Blending Mode إلى Multiply ، حسب طبيعة الصورة و ألوانها قد تحتاج إلى تغيير طريقة الدمج و كذلك درجة العتامة Opacity .

أثناء اختيار الطبقة الجديدة ، من قائمة Filter قم باختيار Distort و منها Displace . حدد قيم من 2 حتى 10 فى النافذة التى ستظهر – بالطبع القيمة الأفضل تتعلق بطبيعة و تفاصيل الصورة الموجة بتلك الطبقة – كما فى الصورة التالية :

إذا كان التشوه Displacement أكثر أوأقل مما ينبغى قم بعمل Double-Click على Displace أسفل الطبقة فى نافذة الطبقات كما فى الصورة التالية :

إذا كانت الطبقة التى تعمل عليها مأخوذة من برنامج الـ Illustrator ، فيمكنك تعديلها بعمل Double-Click عليها ، و تلك ميزة استخدام الـ Smart Object . تلاحظ الدائرة الصفراء تحت كلمة Door الأولى .

يمكنك التعديل و التجربة بقيم أخرى، و هذه بعض التطبيقات:

الموقع الرسمي لدار البراء

WWW.DarAlbraa.com

يقدم الموقع العديد من الخدمات المجانية منها:

📖 خدمة الدعم الفني

إذا واجهتك أي مشكلة فنية فتوجه مباشرة إلى قسم الدعم الفني بموقعنا وأرسل لنا بطبيعة المشكلة وانتظر الرد على بريدك الالكتروني

📖 إصدارات الدار

يمكنك من خلال الموقع التعرف على كافة إصداراتنا من الكتب والبرامج كما يمكنك الاطلاع على بيانات تفصيلية عن كل كتاب ،وكذلك تحميل الفهرس الخاص بالكتاب ، أما لتحميل مرفقات الكتاب من برامج وتمارين وملفات الدعم فعليك البحث عن الكتاب وعرض التفاصيل الخاصة به وستجد روابط يمكنك بواسطتها تحميل الملفات المرفقة