الفصل الواحد والعشرون

طبعة Photoshop الموسعة

obeikandl.com

كائنات العد والفرز في صورة Objects in an Image

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. إختر أداة (العد والإحصاء) Count Tool من صندوق الأدوات Toolbox .
3. لتغيير اللون ؛ أنقر فوق مربع الخاصية لون Color في شريط الخيارات Options bar ثم إختر اللون الذي تريد ؛ ثم أنقر فوق موافق Ok .
4. أنقر فوق الصورة لإضافة أرقام لها في ترتيب تسلسلي .
5. للعمل مع الأرقام ؛ قم بتنفيذ أي من الخيارات المتاحة التالية :
   - إنقل (حرك) Move أو إسحب عدد القائمة .
   - إزالة (مسح) Remove : إضغط زر مفتاح Alt من لوحة المفاتيح (نظام تشغيل Windows) أو إضغط زر مفتاح Option من لوحة المفاتيح (نظام تشغيل Mac) ؛ ثم أنقر فوق العدد الحالي
   - إعادة تعيين Reset : أنقر فوق مسح على شريط الخيارات Options bar لإعادة العد إلى صفر .
   - إظهار أو إخفاء Show or Hide : أنقر فوق عرض القائمة View ؛ ثم أشر إلى إظهار Show ثم أنقر فوق (العد) Count .
6. إختر لوحة سجل القياس Measurement Log Panel ؛ لاحظ : لإظهار لوحة سجل القياس أمامك في مساحة العمل ؛ إختر قائمة إطار (النوافذ) Window ؛ ثم أنقر فوق لوحة سجل القياس Measurement Log .

obeikandl.com

7. لتسجيل الكمية الرقمية من خلال لوحة سجل القياس ؛ أنقر فوق مربع الخاصية (تسجيل القياس) Record Measurement .

✓ **تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :**

عملاق الجرافيك Designers Team WWW.FaceBook.Com/

Scan QR Code

تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

openkandil.com

عد وإحصاء الكائنات في صورة تلقائيا

Count Objects in an Image Automatically

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. إختر أداة العصا السحرية Magic Wand من صندوق الأدوات Toolbox ؛ ثم أنقر فوق قائمة حدد Select ؛ ثم إختر متوسط اللون Color Range .

لاحظ : من خصائص أداة العصا السحرية Magic Wand Tool :

- أداة العصا السحرية Magic Wand Tool : قد تحتاج إلى ضبط مستوى أجزاء التحديد للكائنات التي تريد .
- خاصية متوسط اللون Color Range : أيضا قد تحتاج إلى ضبط خصائص التقريب وإختيار ألوان معينة لتحديد الكائنات Objects التي تريد .

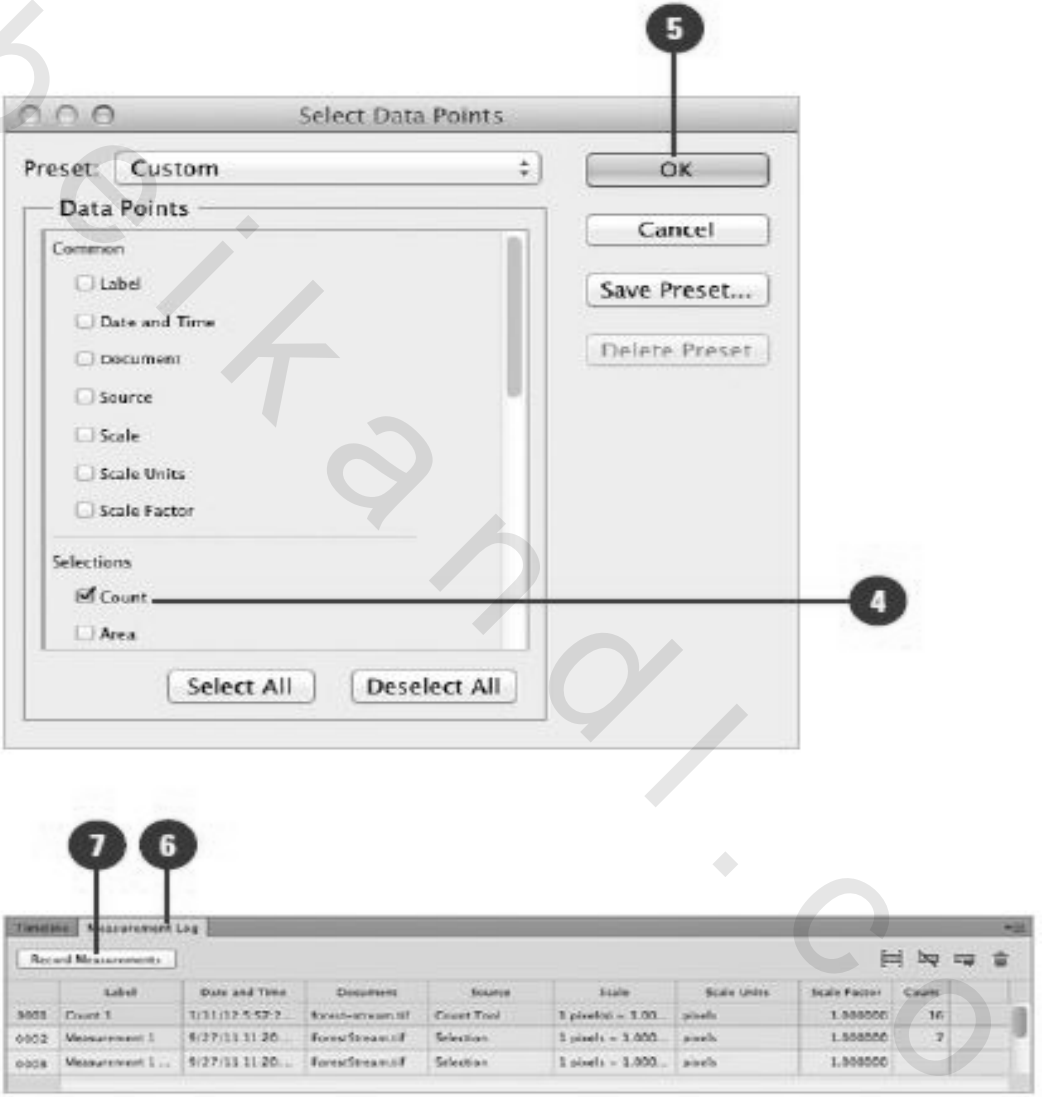
3. أنقر فوق قائمة صور Image ؛ ثم إختر تحليل Analysis ؛ ثم أنقر فوق (تحديد نقاط البيانات) Select Data Points ؛ ثم أنقر فوق تخصيص Custom .
4. أنقر فوق زر خاصية إلغاء كل التحديد Deselect All ؛ ثم إختر مربع الخاصية (العد أو الإحصاء) Count .
5. أنقر فوق موافق Ok .
6. إختر لوحة القياس Measurement Log Panel .
7. أنقر فوق مربع الخاصية (تسجيل القياس) Record Measurements .

obeikandl.com

لاحظ :

أن برنامج Photoshop يقوم بحساب إختيار المناطق المحددة ويقوم بإدخال الرقم في عمود مخصص في سجل القياس Measurement Log .

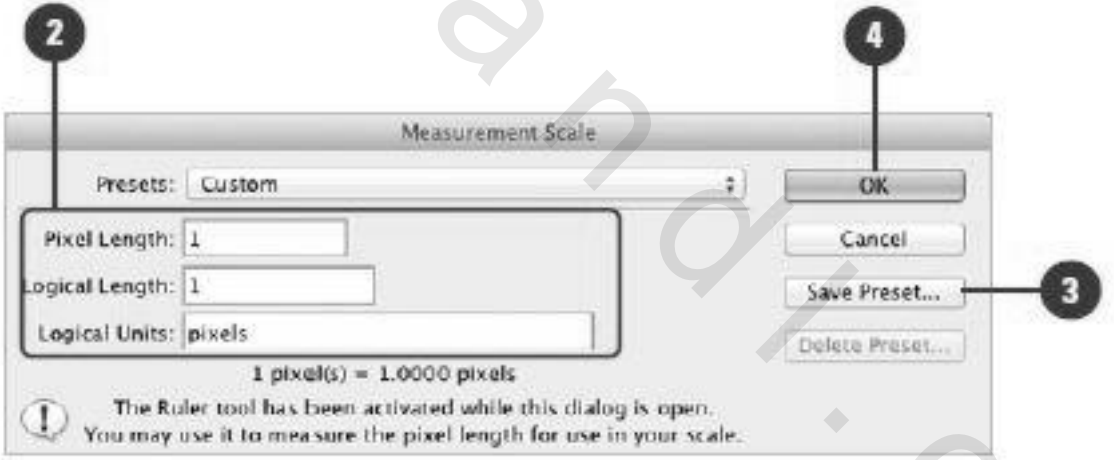
obeikandl.com



obeikandl.com

أخذ القياسات في صورة

1. إختر قائمة صور Image ؛ ثم أنقر فوق تحليل Analysis ؛ ثم إختر خاصية ضبط مقياس القياس Set Measurement Scale ؛ ثم إختر تخصيص Custom
2. تحديد البكسل والمنطقية يساعد على تحديد وحدات المنطق في القياسات .
3. لحفظ إعدادات القياس المسبقة ؛ أنقر فوق زر مربع (حفظ مسبق) Save Preset ؛ ثم أكتب إسما Name ؛ ثم أنقر فوق موافق Ok .
4. أنقر فوق موافق Ok .

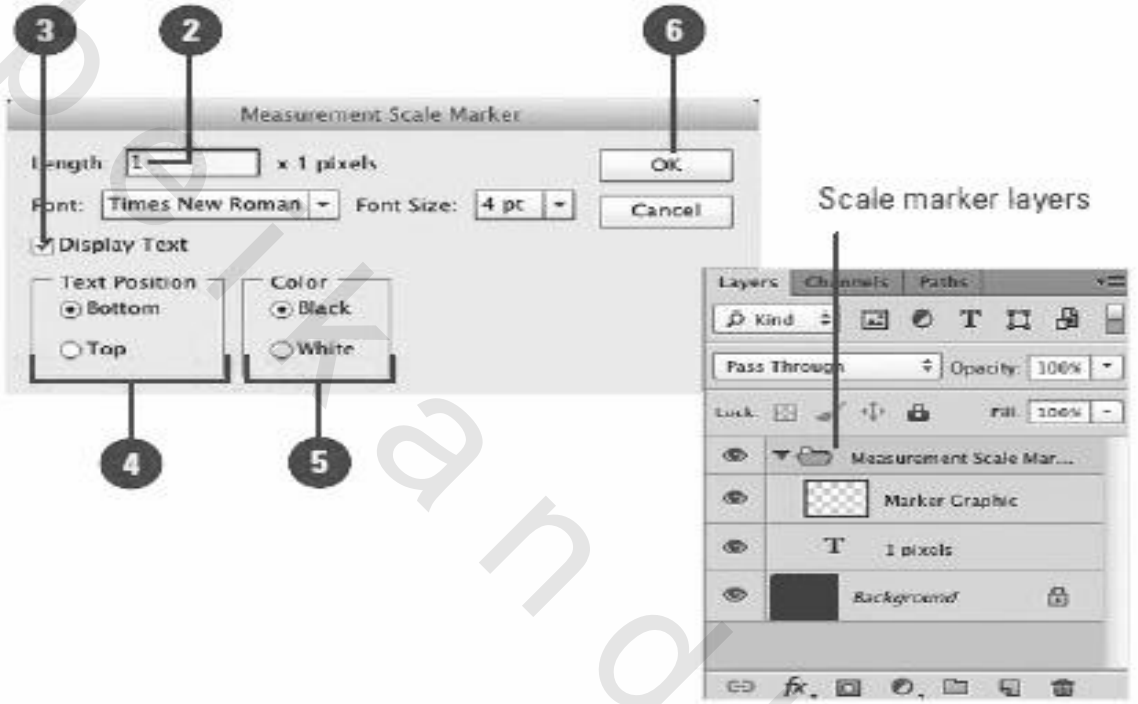


obeikandl.com

وضع علامة مقياس a Scale Marker

1. أنقر فوق قائمة صور Image ؛ ثم إختر تحليل Analysis ؛ ثم أنقر فوق (توسيع نطاق علامة المقياس) Place Scale Marker .
2. أدخل رقما لطول علامة النطاق في البكسل Scale Marker in Pixels .
3. لإظهار طول منطقية وحدة علامة القياس ؛ أنقر فوق مربع الخاصية (إظهار النص) Display Text ؛ ثم إختر حجم الخط Size ونوع الخط Font .
4. إختر من أزرار (مكان) وضع النص Text Position : إلى أسفل Bottom ؛ إلى أعلى Top ؛ حسب مكان وضعية النص الذي تريد حسب رؤيتك الفنية للتصميم .
5. إختر من أزرار وضعية الألوان Color : أبيض White - أسود Black .
6. أنقر فوق موافق Ok .

oberkandl.com


3
2
6
Measurement Scale Marker
Length
1
x 1 pixels
OK
Font:
Times New Roman
Font Size:
4 pt
Cancel
Display Text
Text Position
Bottom
Top
Color
Black
White
4
5
Scale marker layers
Layers
Channels
Paths
Kind
Pass Through
Opacity:
100%
Lock:
Fill:
100%
Measurement Scale Mar...
Marker Graphic
1 pixels
Background

oplanal.com

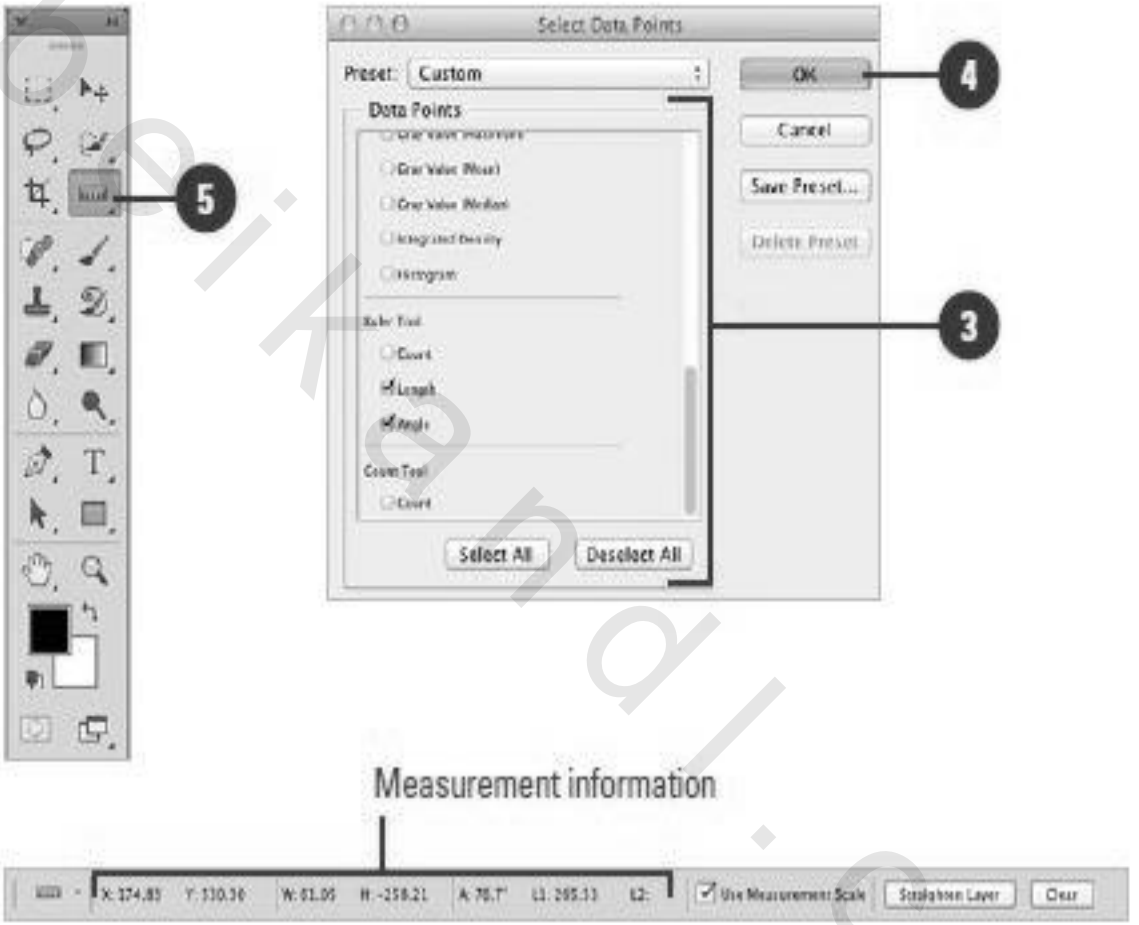
إجراء القياس Perform a Measurement

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. إختر قائمة صور Image ؛ ثم أنقر فوق تحليل Analysis ؛ ثم إختر تحديد نقاط البيانات Select Data Points ؛ ثم إختر تخصيص Custom .
3. حدد خانات الإختيار المجاورة لنقطة البيانات التي تريد القياس ثم إستخدم الخيارات المختلفة لذلك .
4. أنقر فوق موافق Ok .
5. إستخدم أي من الطرق التالية لتخصيص القياس الذي تريد :

- طريقة التحديد Selection :تساعد على إنشاء واحد أو أكثر من التحديدات .
- أداة المسطرة Ruler : إختر أداة المسطرة Ruler Tool من صندوق الأدوات Toolbox ؛ ثم إسحب Drag المسطرة لقياس ماتريد .
- أداة العد أو الإحصاء Count : إختر أداة العد أو الإحصاء Count من صندوق الأدوات Toolbox ثم أنقر فوق (عد العناصر) Count Elements .

6. إختر لوحة سجل القياس Measurement Log Panel .
7. إختر قائمة صور Image ؛ ثم أنقر فوق تحليل Analysis ؛ ثم أنقر فوق تسجسل القياس Record Measurement لتسجيل أعداد (عد وإحصاء) القياس التي تريد .

obeikandl.com



openkandil.com

تعيين تفضيلات الثلاثية الأبعاد Settings 3D Preferences

- طريقة تمكين معالج الرسومات :

1. إختر قائمة تحرير (إعداد) Edit ؛ ثم إختر تفضيلات Preferences .
2. أنقر فوق الآداء Performance ؛ لاحظ : إذا كان لديك بطاقة فيديو مثبتة (وحدة معالجة الرسومات GPU) وإسم بطاقة الفيديو يظهر تحت الفيديو للكشف عن البطاقة .
3. إختر مربع خانة الخاصية (إستخدام عمليات الجرافيكس) Use Graphic Processor ؛ لتعزيز سرعة الإستخدام بسلاسة .
4. أنقر فوق موافق Ok .

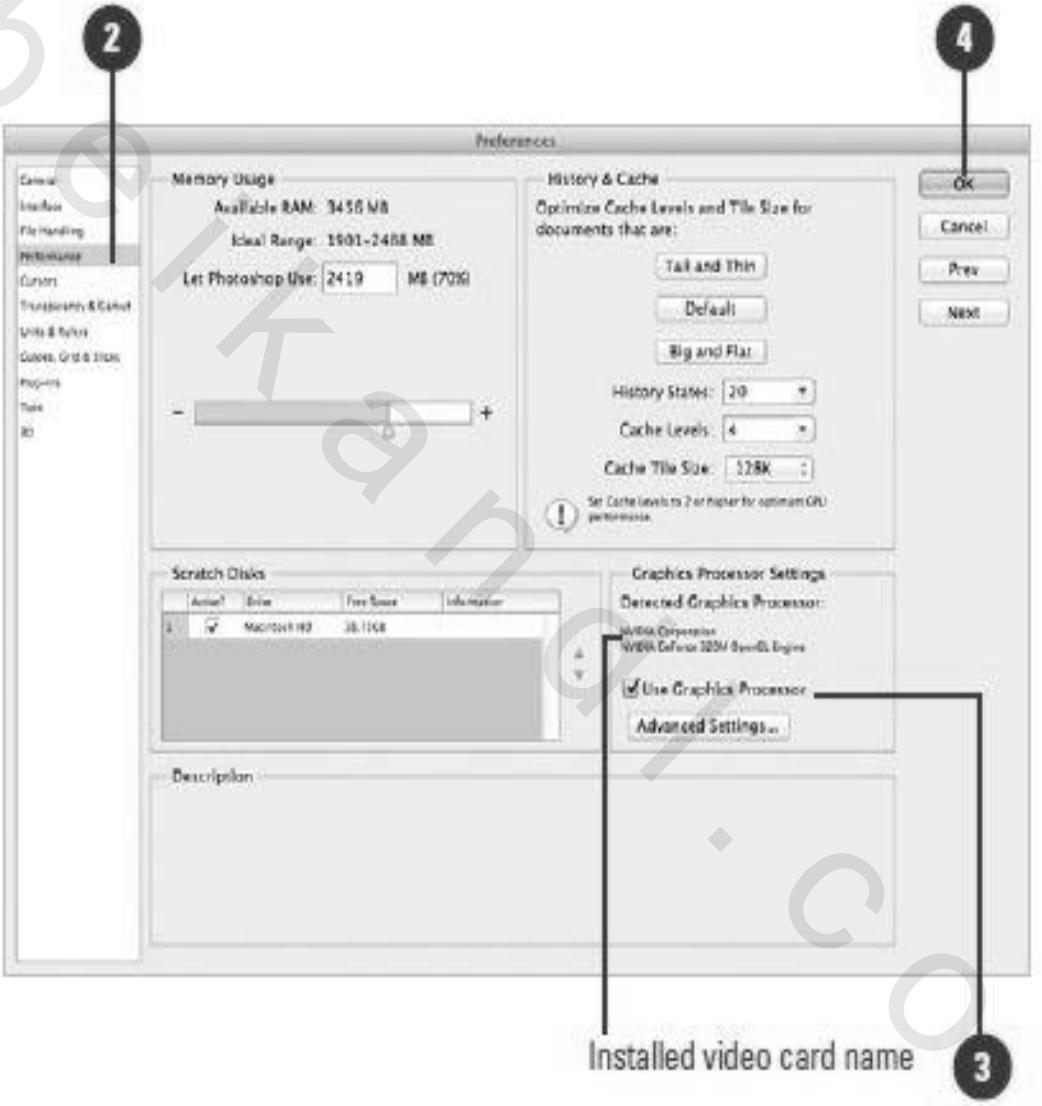
✓ تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :

عملاق الجرافيك Designers Team WWW.FaceBook.Com/

Scan QR Code

تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

openkandil.com


2
4
Preferences
Memory Usage
Available RAM: 3458 MB
Ideal Range: 1901-2468 MB
Let Photoshop Use: 2419 MB (70%)
History & Cache
Optimize Cache Levels and Tile Size for documents that are:
Tall and Thin
Default
Big and Flat
History States: 20
Cache Levels: 4
Cache Tile Size: 128K
OK
Cancel
Prev
Next
Scratch Disks
Graphics Processor Settings
Detected Graphics Processor:
Use Graphics Processor
Advanced Settings...
Description
Installed video card name
3

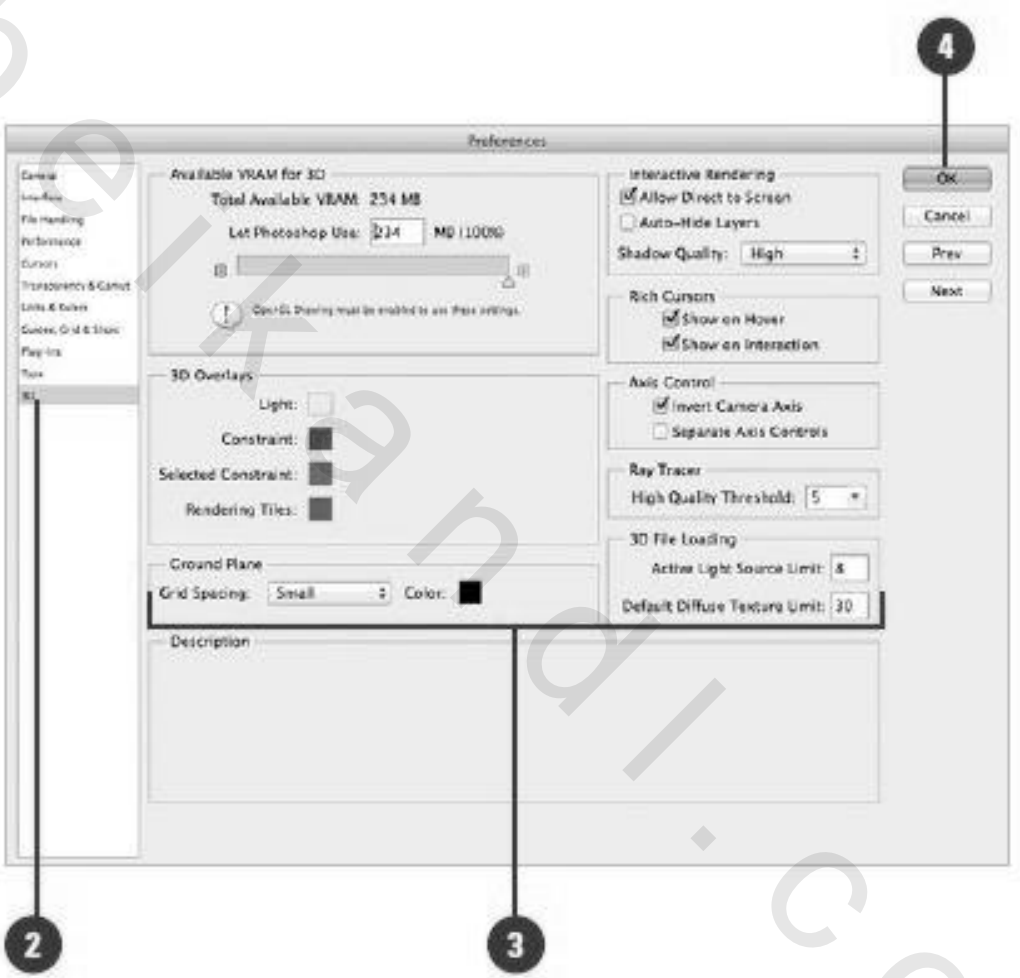
تعيين تفضيلات الثلاثية الأبعاد Set 3D Preferences

1. إختر قائمة تحرير (إعداد) Edit ؛ ثم أنقر فوق التفضيلات Preferences .
2. أنقر فوق ثلاثي الأبعاد 3D .
3. حدد من الخصائص المتاحة التالية :

- تحديد كمية من ذاكرة الفيديو Available V RAM for 3D : هذا أسلوب متاح ل 3D لتحديد كمية من ذاكرة الفيديو التي تريد إستخدامها للعمليات الثلاثية الأبعاد 3D داخل Photoshop .
- التفاعلية التقدمية Interactive Rendering : هذه خاصية تسمح مباشرة للشاشة بإستخدام بطاقة الرسومات .
- الأغطية الثلاثية الأبعاد 3D Overlays : تعمل على تحديد الألوان لتسليط الضوء على مكونات المشهد .
- المؤشرات الغنية Rich Cursors : ليزودك بمزيد من المعلومات عن التفاعل .
- تحكم المحور Axis Control : يعمل على عكس محور الكاميرا أو ضوابط محور منفصل
- راية (شارة) الراسم Ray Tracer : أسلوب تحديد جودة كمية الأشعة التي تتبعت التقديم
- تحميل ملف ثلاثي الأبعاد 3D File Loading : أسلوب تحديد الحد الأولي لأضواء الموقع وتعيين الحد الأقصى لعدد القوائم .

4. أنقر فوق موافق Ok .

obeikandl.com



obeikandl.com

إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد Creating 3D Models

إن برنامج Photoshop يدعم ملفات ثلاثية الأبعاد 3D بتنسيقات (DAE – KMZ – OBJ – U3D – DS3) ؛ وهذه الإمتدادات تم إنشاؤها بواسطة برامج مثل : Adobe Acrobat الإصدار 8 ؛ أو برنامج لشركة Autodesk العالمية وهو 3D Max Studio ؛ أو برنامج المحاكاة والحركة Maya ؛ أو برنامج Google Earth من إصدار شركة جوجل Google العالمية مع العلم أن ملف Photoshop يضع النموذج الثلاثي الأبعاد 3D على طبقة منفصلة .

✓ تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :

عملاق الجرافيك Designers Team WWW.FaceBook.Com/

Scan QR Code

تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

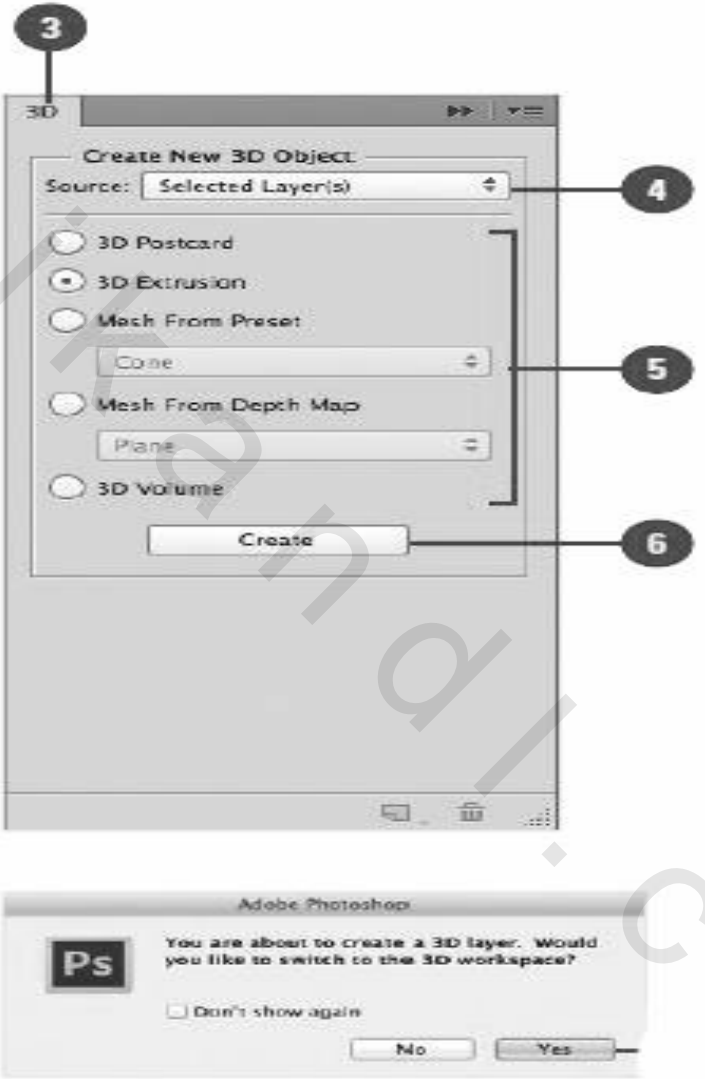
obeikandl.com

إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد 3D على ملف صورة ثنائية الأبعاد 2D بإستخدام لوحة ثلاثي الأبعاد 3D

1. **إفتح صورة ثنائية الأبعاد 2D داخل مساحة العمل .**
2. **إختر الطبقة Layer التي تريد إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد 3D فوقها .**
3. **إختر لوحة ثلاثي الأبعاد 3D Panel ؛ لإظهار لوحة ثلاثي الأبعاد 3D أنقر فوق قائمة إطار (النوافذ) Window ؛ ثم إختر 3D Panel .**
4. **أنقر فوق سهم لائحة المصدر Source ؛ ثم حدد الخصائص المتاحة :**
   - **تحديد الطبقات Selected Layers .**
   - **مسار العمل Work Path .**
   - **التحديد الحالي Current Selection .**
5. **حدد من الخصائص المتاحة :**
   - **بطاقة بريدية ثلاثية الأبعاد 3D Post Card .**
   - **خلق نموذج ثلاثي الأبعاد بإستخدام أسلوب (البثق) بروز للخارج 3D Extrusion .**
   - **شبكة من الإعدادات المسبقة Mesh From Preset : (مخروط – مكعب – دونات – قبعة) .**
   - **شبكة من خريطة العمق Mesh From Depth Map : يساهم في تحويل الصورة إلى درجات الرمادي**
   - **حجم ثلاثي الأبعاد 3D Volume : يساهم في خلق نموذج من ملف متعدد الإطار (التنسيق) مثل : DICOM .**

6. أنقر فوق إنشاء Create ؛ ثم أنقر فوق نعم Yes لفتح ملف ثلاثي الأبعاد 3D في مساحة العمل .

obeikandl.com



oberkandl.com

إدراج نموذج ثلاثي الأبعاد من ملف Insert a 3D Model from a File

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. إختر قائمة ثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم أنقر فوق (ملف طبعة جديدة ثلاثية الأبعاد) New Layer from 3D File .
   - يمكنك أيضا تحديد قائمة ملف File ؛ ثم أنقر فوق سهم لائحة المصدر Source ؛ ثم حدد لوحة ثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم أنقر فوق إنشاء Create .
   - يمكنك عمل تحديد Selection ؛ أنقر فوق قائمة تحديد (حدد) Select ؛ ثم أنقر فوق إبراز (خروج) نموذج ثلاثي الأبعاد الجديد New 3D Extrusion .
   - من المهم النقر فوق نعم Yes لتبديل مساحة العمل إلى مساحة عمل ثلاثية الأبعاد 3D Work Space .
3. إنتقل إلى الموقع حيث يقع ملف الثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم حدد ملف ثلاثي الأبعاد 3D .
4. أنقر فوق فتح Open .
5. لإضافة طبقة ثلاثية الأبعاد 3D إلى الصورة ؛ إسحب Drag طبقة 3D (3D Layer) وضعها فوق طبقة أخرى جديدة في لوحة الطبقات Layer Panel .
6. إختر طبقة 3D في المكان الجديد لها New Location .
7. إستخدم الأدوات الثلاثية الأبعاد 3D Tool من شريط الخصائص Options bar والتي تظهر امامك في اللوحة الثلاثية الأبعاد 3D Panel ؛ أو توسيع نطاق نموذج ثلاثي الأبعاد (Scale 3D) .
   - لتغيير أبعاد وأوضاع نموذج 3D يمكنك إستخدام الأدوات الثلاثية الأبعاد من شريط الخيارات أمامك :
     - أداة تدوير نموذج ثلاثي الأبعاد 3D Rotate Tool .
     - أداة إستدارة نموذج ثلاثي الأبعاد 3D Roll Tool .

openkanar.com

- أداة لوحة ثلاثي الأبعاد 3D Pan Tool .
- أداة المنزلق ثلاثي الأبعاد 3D Slide Tool .
- أداة جدول مقياس مدرج ثلاثي الأبعاد 3D Scale Tool .

✓ تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :

عملاق الجرافيك Designers Team WWW.FaceBook.Com/

Scan QR Code

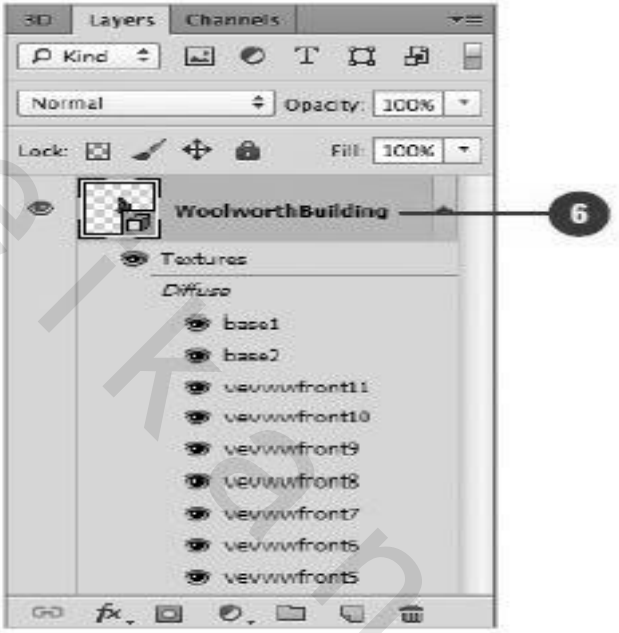
تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

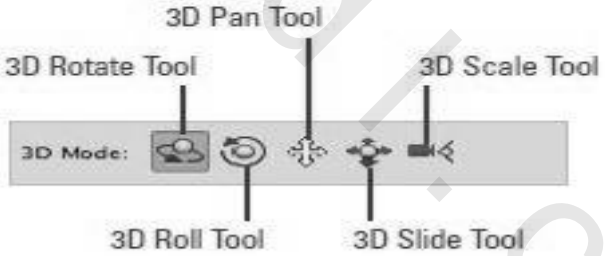
obeikandi.com

لاحظ : أنه بإمكانك دمج الطبقات الثلاثية الأبعاد 3D معا كالآتي :

- **حدد الطبقات الثلاثية الأبعاد التي تريد دمجها في لوحة الطبقات Layers Panel بالنقر فوقها**
- **أنقر فوق قائمة ثلاثي الأبعاد 3D Menu ؛ ثم أنقر فوق دمج الطبقات الثلاثية الأبعاد Merge 3D Layer .**

obeikandl.com





obeikandl.com

إنشاء وتعديل نموذج ثلاثي الأبعاد 3D

إنه بدلا من البدء من نقطة العمل صفر ؛ يمكنك إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد 3D من إعداد مسبق الشكل وتشمل الأشكال المسبقة الإعداد والرسم داخل Photoshop مثل : مخروط - مكعب – إلتفاف مكعب - إسطوانة - قبعة - هرم – حلقة – دونات – بانوراما كروية - زجاجة المشروب الغازي ؛ وأن بعض من الأشكال تستخدم شبكة واحدة ؛ ويمكنك أيضا إضافة الأشكال المخصصة الخاصة بك عن طريق إنشاء COLLADA (ملف دبي لصناعات الطيران) ووضعه في الإعدادات المسبقة . معاني تهمك :

- **شكل مخروط ..... Cone .**
- **شكل مكعب ..... Cube .**
- **شكل إلتفاف مكعب ..... Cube Wrap .**
- **شكل إسطوانة ..... cylinder .**
- **شكل دونات ..... Donut .**
- **شكل قبعة ..... Hat .**
- **شكل هرم ..... Pyramid .**
- **شكل حلقة ..... Ring .**
- **شكل علبة الكانز ..... Soda Can .**
- **شكل كروية ..... Sphere .**
- **شكل بانوراما ..... Spherical Panorama .**
- **شكل زجاجة العصير ..... Wine Bottle .**
- **شكل شبكة واحدة ..... Single Mesh .**

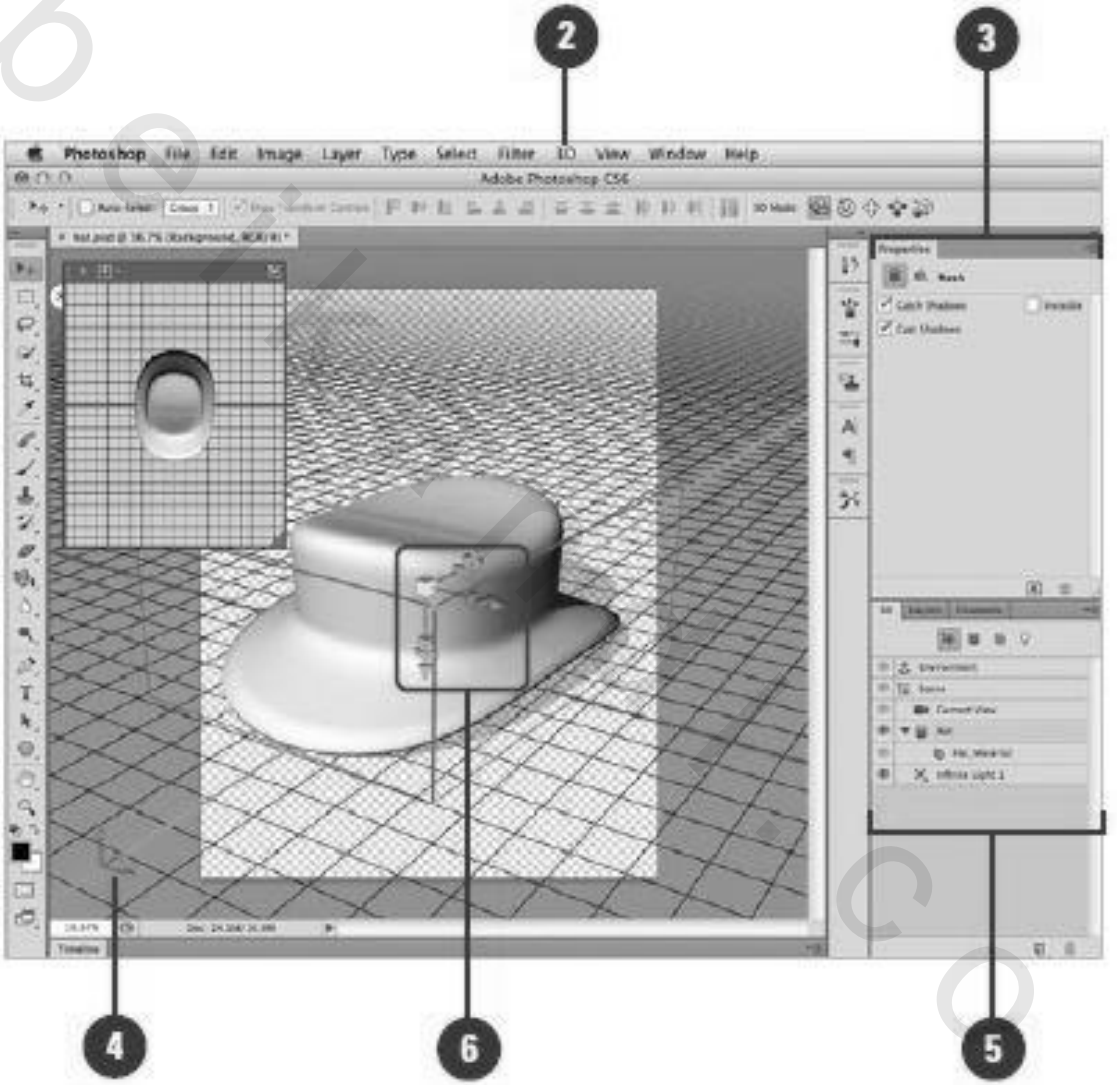
obeikandi.com

إنشاء وتعديل نموذج ثلاثي الأبعاد 3D من الشكل

1. **إفتح مستند داخل مساحة العمل ؛ ثم حدد الطبقة الثنائية الأبعاد 2D التي تريد إستخدامها من لوحة الطبقات Layers Panel .**
2. **إختر قائمة ثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم انقر فوق خاصية (تناغم جديد في الطبقة) New Mesh from Layer ؛ ثم إختر (تناغم مسبق) Mesh Preset ؛ ثم حدد الشكل لاحظ : أنه من المهم النقر فوق نعم Yes لتأكيد إستبدال مساحة العمل الثلاثية الأبعاد 3D.**
3. **إختر لوحة الثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم حدد لوحة الخصائص Properties إنه أمر ضروري .**
4. **لتغيير الكاميرا لمشاهدة مشهد ثلاثي الأبعاد 3D ؛ إسحب Drag أبعاد المشهد في مساحة العمل بالعرض Widget .**
5. **لتحديد مجموعة من المشاهد : (إضاءة Lights - خامات Materials - تناغم شبكة Mesh - مشاهد Scenes) ؛ أنقر فوق عنصر في مساحة العمل 3D ؛ أو أنقر فوق عنصر في لوحة 3D ؛ لاحظ : يمكنك إستخدام أزرار (إضاءة Lights - خامات Materials - تناغم شبكة Mesh - مشهد Scene) من الجزء العلوي من لوحة 3D لتصفية (إكتمال إظهار) شكل العناصر في نموذج 3D .**
6. **لإستخدام (محور القطعة العرضي) Axis Widget أو شبكة الخصائص الثلاثية الأبعاد والتي تمثل ثلاثة محاور (Z , Y , X) للمجسم أو الكائن .**

7. لتغيير الخصائص المحددة ؛ إختر من لوحة الخصائص Properties Panel ؛ أو من شريط الخيارات Options bar ؛ أو من قائمة 3D .

obeikandl.com

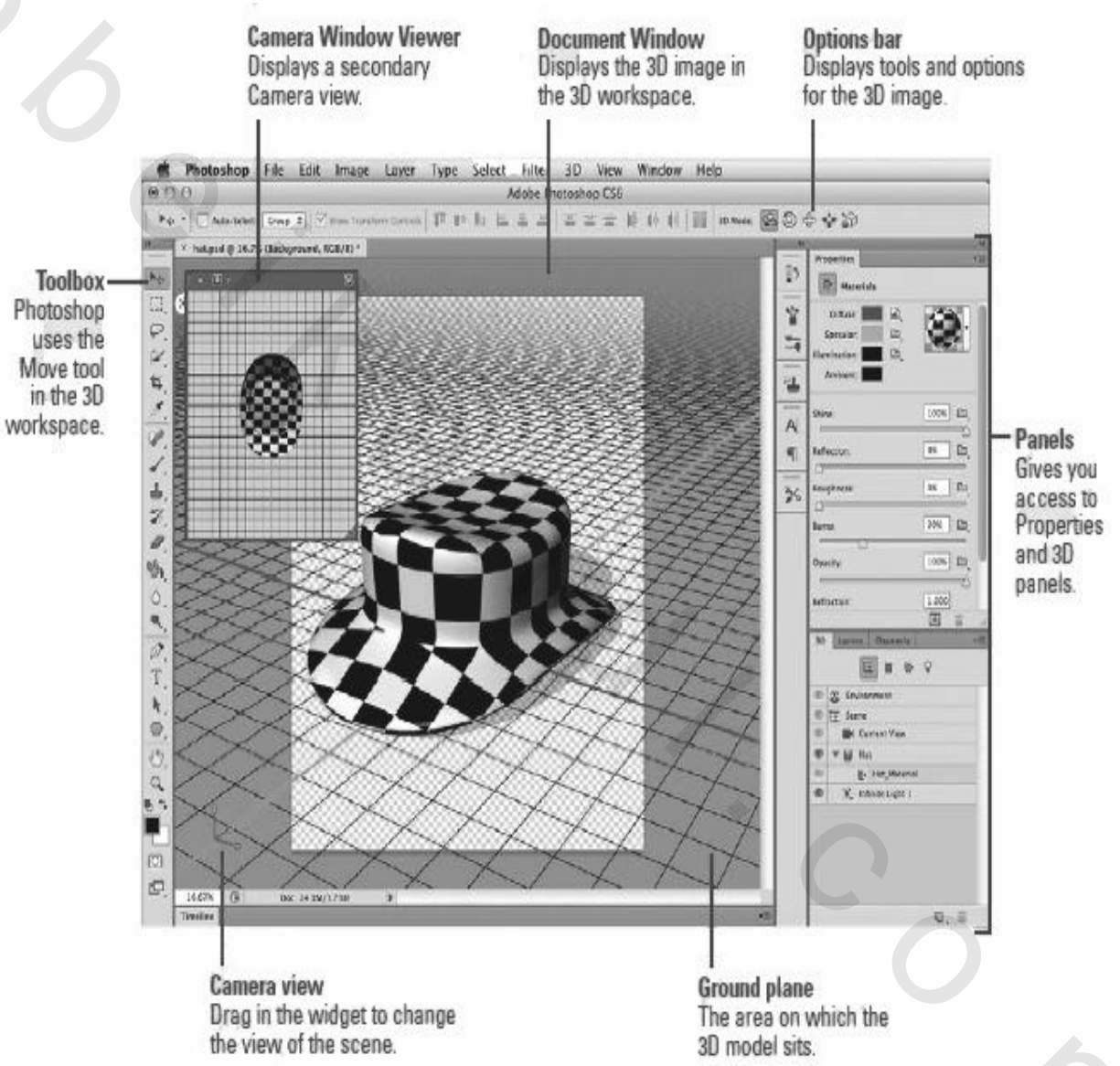

2
3
Photoshop File Edit Image Layer Type Select Filter 3D View Window Help
Adobe Photoshop CS6
4
6
5

عرض مساحة العمل 3D

✓ معاني تهمك :

1. صندوق الأدوات Toolbox : إن برنامج Photoshop يتيح إستخدام أداة التحريك Move لتحريك المجسم 3D في مساحة العمل .
2. خاصية تغيير عرض كاميرا منظور الشكل Camera Window Viewer : تتيح لك عرض المجسم من مختلف الواجهات (مناظير الرؤيا المختلفة) .
3. عرض الكاميرا Camera View : إسحب Drag لتغيير أبعاد العرض والطول والإرتفاع (X , Y , Z) في مشهد المجسم 3D .
4. نافذة المستند Document Window : تتيح لك إستبدال الصور 3D في مساحة العمل .
5. شريط الخيارات Options bar : يتيح لك التغيير بين خصائص الصورة 3D .
6. اللوحات Panels : تتيح لوحات 3D لك التغيير في الخصائص .
7. خلفية مساحة العمل Ground Plane (خريطة مساحة العمل 3D) .

obeikandl.com


Camera Window Viewer
Displays a secondary Camera view.
Document Window
Displays the 3D image in the 3D workspace.
Options bar
Displays tools and options for the 3D image.
Toolbox
Photoshop uses the Move tool in the 3D workspace.
Panels
Gives you access to Properties and 3D panels.
Camera view
Drag in the widget to change the view of the scene.
Ground plane
The area on which the 3D model sits.

تعديل نماذج ثلاثية الأبعاد 3D Models

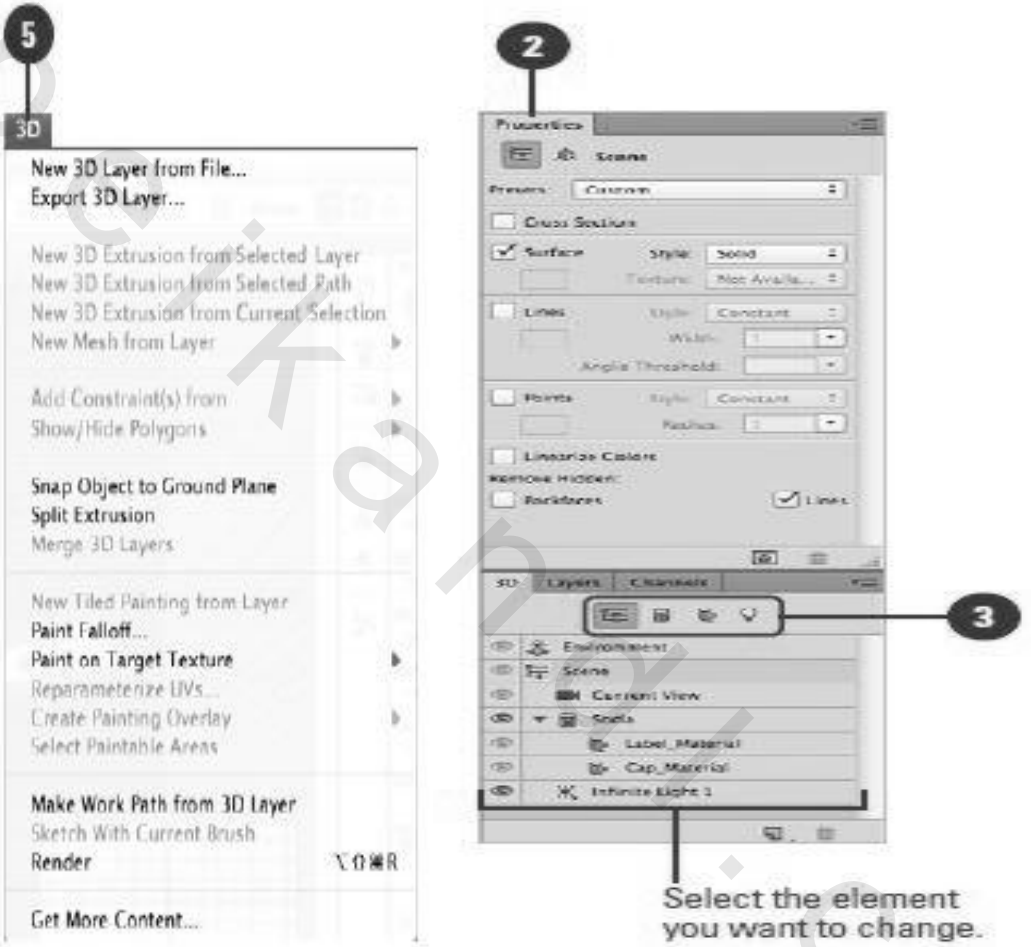
1. إفتح مستند يحتوي على نموذج مجسم 3D لإجراء الإعدادات المختلفة عليه داخل مساحة العمل .
2. إختر قائمة 3D ؛ ثم إختر لوحة الخصائص Properties Panels وهذا أمر ضروري .
3. إختر أي من الخصائص المتاحة للتغيير في نموذج 3D :

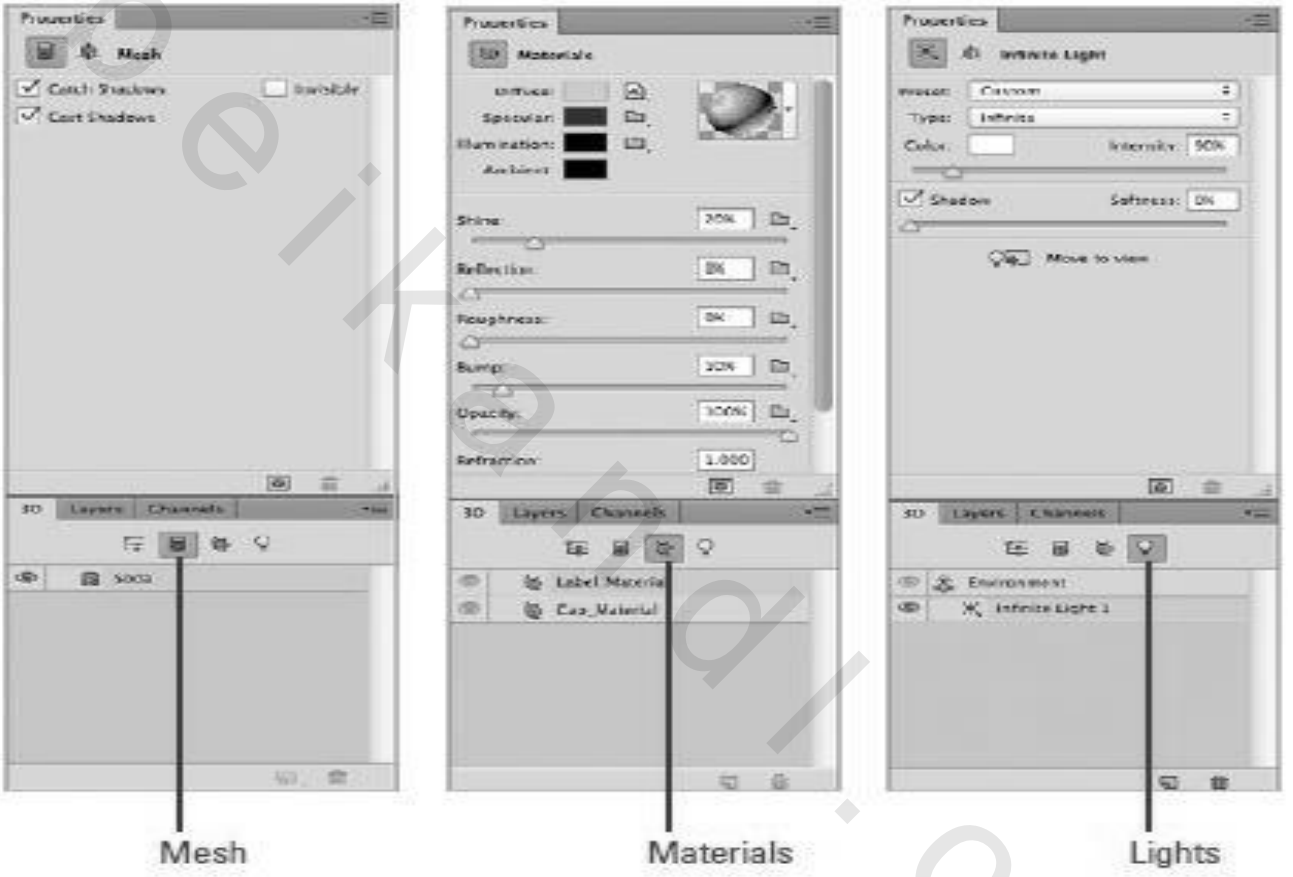
- البيئة .Environment : حدد الخيارات لتغيير لون المحيط والكثافة والظلال جنبا إلى جنب .
- المشهد Scene : الإختيار من الإعدادات المسبقة .
- شبكة تناغم Mesh : يظهر كائن 3D في الشبكة والتي يمكنك تحريرها (أنقر فوق زر الخاصية شبكة) .
- إقبض الظلال Catch Shadows : هذا الخيار لعرض الظلال على سطح الموقع .
- إلقاء الظلال على السطوح الأخرى Catch Shadows : يلقي الظلال على السطوح الأخرى .
- الغير مرئية Invisible : إختر هذه الخاصية لإخفاء عيون الظل .
- الخامات Materials : أنقر فوق زر خاصية (الخامات) Materials وذلك لتغيير لون المادة المستخدمة في إكساء النموذج الثلاثي الأبعاد 3D من أنواع مختلفة مثل : (براق - لامع - الإضاءة - منتشر - الخشونة - غموض العتامة أو الشفافية) .
- الإضاءة Lights : أنقر فوق زر الخاصية الإضاءة وذلك لتغيير نوع الإضاءة ؛ ويمكن أيضا تعيين خيارات لخلق الظلال وتحديد النسبة المئوية له .

obeikandl.com

4. للتحرك وعرض النموذج 3D في طرق مختلفة ؛ يمكنك إستخدام أي من أدوات قائمة 3D والتي تكون منسوخة على شريط الخيارات Options bar :
   - نقل وتحريك Move ؛ دوران Rotate ؛ التحجيم (مقياس مدرج) Scale ؛ أنقر على شريط الأدوات ثم إسحب Drag لتغيير التناوب والدوران أو الحجم .
   - الكاميرا Camera : إسحب Drag لتغيير رؤية منظور المشهد 3D من أبعاده الثلاثية (X , Y , Z) .
   - خلق وعرض الرسوم المتحركة Create and View 3D Animation : إختر قائمة إطار (النوافذ) Window ؛ ثم إختر منها الجدول الزمني Time Line وذلك لتحريك المجسم 3D ثم تشغيل الحركة .
5. لإستخدام الأوامر في القائمة 3D والتعامل مع خصائص لوحة الخيارات Options bar وتخصيصها نموذج ثلاثي الأبعاد 3D .

obeikandl.com


5
3D
New 3D Layer from File...
Export 3D Layer...
New 3D Extrusion from Selected Layer
New 3D Extrusion from Selected Path
New 3D Extrusion from Current Selection
New Mesh from Layer
Add Constraint(s) from
Show/Hide Polygons
Snap Object to Ground Plane
Split Extrusion
Merge 3D Layers
New Tiled Painting from Layer
Paint Falloff...
Paint on Target Texture
Reparameterize UVs...
Create Painting Overlay
Select Paintable Areas
Make Work Path from 3D Layer
Sketch With Current Brush
Render
Get More Content...
2
3
Select the element
you want to change.

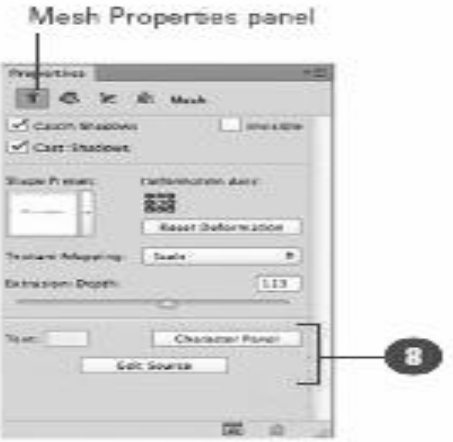


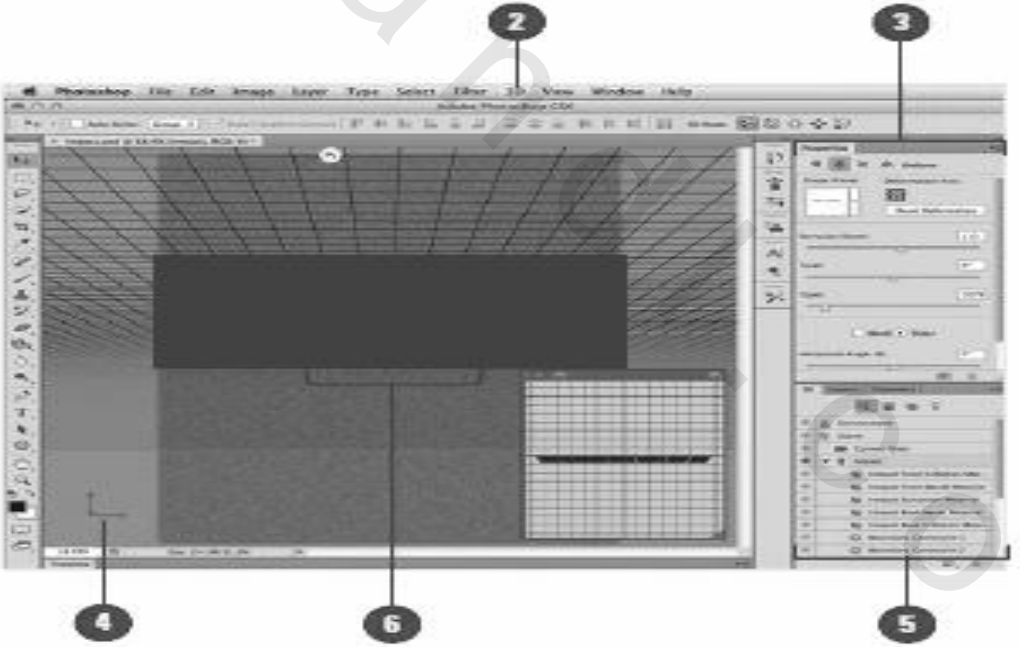
obeikandl.com

إنشاء النوع الثلاثي الأبعاد 3D Type

1. إفتح مستند داخل مساحة العمل لتنفيذ مهامك عليه ؛ ثم حدد الطبقة Layer التي تريد إستخدامها .
2. إختر قائمة 3D ؛ ثم أنقر فوق أسلوب البروز (السحب خارج المجسم) Extrude ؛ لاحظ : أنه من المهم النقر فوق نعم Yes ؛ لتبديل العمل من مساحة العمل الثنائية الأبعاد إلى العمل في مساحة الثلاثي الأبعاد 3D .
3. إختر لوحة 3D Panel ؛ ثم حدد لوحة الخصائص Properties .
4. لتغيير عرض الكاميرا في المشهد 3D ؛ ثم إسحب الكاميرا بطريقة عرضية Camera Widget .
5. لتحديد عدد من العناصر مثل : الإضاءة Lights - خامات Materials - شبكة تناغم Mesh - مشاهد Scenes ؛ ثم أنقر فوق عناصر مساحة العمل 3D ؛ ثم إختر عناصر لوحة الثلاثية الأبعاد 3D Panel .
6. أو لإستخدام القطعة HUD يمكنك التغيير في العمق Depth أو زوايا القص الأفقي والعمودي .
7. لتغيير عدد من الخصائص المختارة ؛ أنقر فوق شريط الخصائص Options bar في لوحة 3D .
8. للعمل مع النص Text ؛ أنقر فوق مربع الخاصية (لوحة الحروف) Character Panel أو مربع الخاصية (إعداد المصدر Edit Source) الموجودة في لوحة خريطة الخصائص Mesh Properties Panel .

Layers
Channels
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Impact
Background
1


Mesh Properties panel
Mesh
Cast Shadows
Cast Shadows
Reset Deformation
Texture Mapping:
Scale
Extrusion Depth:
Type:
Character Panel
Edit Source
8

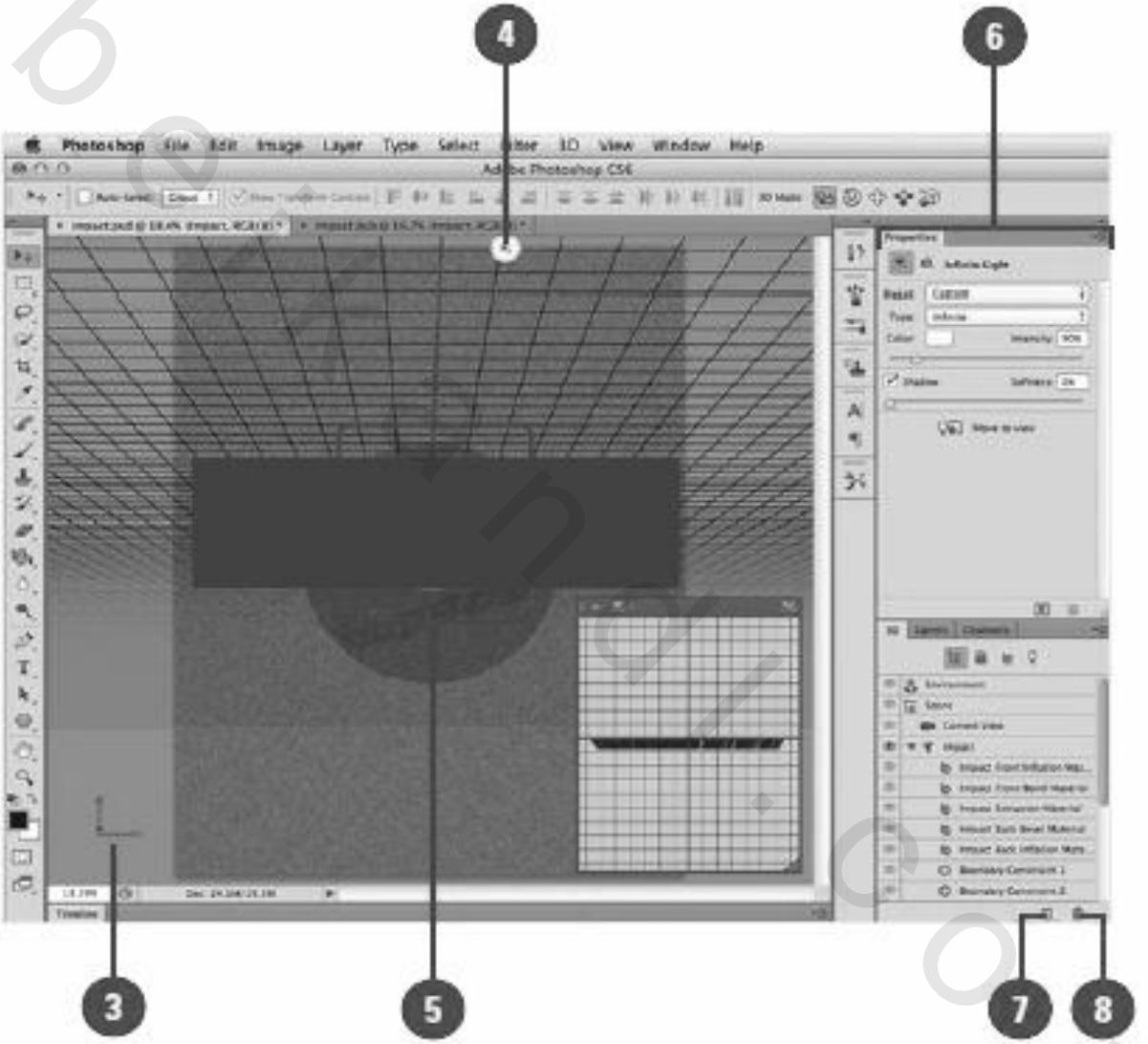

2
3
4
6
5

Obrikan.com

ضبط الإضاءة مع نماذج 3D

1. إفتح مستند يحتوي على طبقة 3D تريد إجراء التعديل عليها داخل مساحة العمل .
2. إختر قائمة 3D ؛ ثم حدد لوحة الخصائص Properties Panel .
3. لتغيير عرض الكاميرا في المشهد الثلاثي الأبعاد 3D ؛ أنقر مع السحب Click & Drag فوق الكاميرا بطريقة عرضية Camera Widget .
4. أنقر لتحديد مصدر الضوء Light Source داخل نافذة المستند في مساحة العمل أمامك .
5. إسحب المربع HUD لضبط مصدر الضوء .
6. قم بتغيير الخصائص المختارة للضوء في لوحة الخصائص :
   - النوع Type : حدد مصدر الضوء اللانهائي (مثل الشمس) أو بقعة ضوء Spot أو صور فلاش أو نقطة ضوء مصباح .
   - اللون Color : يساعد على تحديد لون الضوء .
   - الكثافة Intensity : تحديد نسبة ضوء الكثافة .
   - الظل Shadow : حدد إستخدام الظل وتحديد نعومة الشكل .
7. لإنشاء مصدر ضوء جديد ؛ أنقر فوق زر إنشاء ضوء جديد Create New Light في لوحة 3D ؛ ثم حدد الآتي :
   - نقطة ضوئية جديدة New Point Light .
   - بقعة ضوئية جديدة New Spot Light .
   - إضاءة جديدة غير محدودة New Infinite Light .
8. لمسح مصدر الضوء ؛ إختر لوحة 3D ؛ ثم انقر فوق زر مسح (حذف) Delete .

obeikandl.com

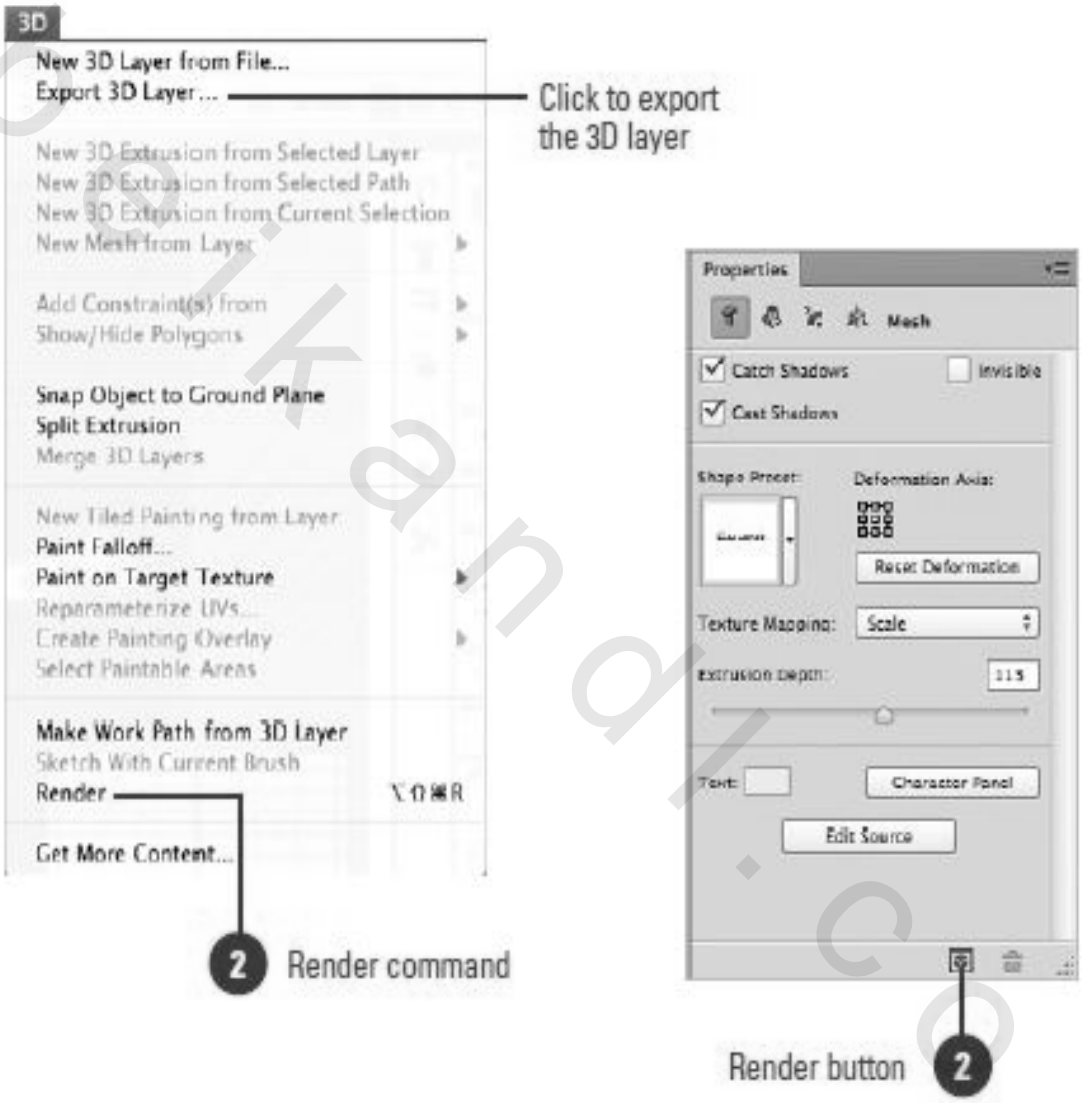

4
6
3
5
7
8

تقديم وحفظ نموذج 3D

إنه عند حفظ الملفات التي تحتوي على طبقات 3D ؛ يتوجب عليك إستخدام تنسيقات الملفات التي تدعمها مثل : تنسيقات PSD أو PSB .

1. إفتح مستند يحتوي على نموذج 3D داخل مساحة العمل .
2. إختر قائمة 3D ؛ ثم أنقر فوق (إظهار) إنارة الهدف Render لتحديد خصائص الإنارة من لوحة خصائص الإضاءة Render Properties Panel ؛ لاحظ : إن هذه العملية قد تستغرق عدة دقائق لإكمالها لذا لا تستطيع تنفيذ عملية أخرى إلا بعد إنتهاء عملية الإظهار (الإنارة) Render .
3. إختر قائمة ملف File ؛ ثم أنقر فوق حفظ إلى Save as .
4. أدخل إسما للملف Name ؛ ثم حدد المكان الذي تريد الحفظ فيه على جهازك Location
5. أنقر فوق سهم لائحة تنسيقات Format لتحديد التنسيق المطلوب من بين PSD أو PSB من المهم أن يكون أحد التنسيقين السابقين .
6. أنقر فوق حفظ Save .

obeikandl.com


3D
New 3D Layer from File...
Export 3D Layer...
Click to export the 3D layer
New 3D Extrusion from Selected Layer
New 3D Extrusion from Selected Path
New 3D Extrusion from Current Selection
New Mesh from Layer
Add Constraint(s) from
Show/Hide Polygons
Snap Object to Ground Plane
Split Extrusion
Merge 3D Layers
New Tiled Painting from Layer
Paint Falloff...
Paint on Target Texture
Reparameterize UVs...
Create Painting Overlay
Select Paintable Areas
Make Work Path from 3D Layer
Sketch With Current Brush
Render
Get More Content...
2
Render command
Properties
Mesh
Catch Shadows
Invisible
Cast Shadows
Shape Preset:
Deformation Axis:
Reset Deformation
Texture Mapping:
Scale
Extrusion Depth:
115
Text:
Character Panel
Edit Source
Render button
2

أضف إلى معلوماتك عن الخصائص الثلاثية الأبعاد 3D

- **إن الفرق بين الطبقة الثلاثية الأبعاد 3D Layer والطبقات الأخرى في Photoshop يكمن في الآتي : تتصرف الطبقة الثلاثية الأبعاد 3D Layer كأي طبقة أخرى حيث تستطيع تطبيق أنماط الطبقة Layer Style وإخفاءها وذلك بخلاف الطبقة العادية ؛ وقد تحتوي الطبقة الثلاثية الأبعاد 3D Layer على التشبيك واحد أو أكثر ؛ والتشبيك يعرف العنصر الثلاثي الأبعاد ؛ وتستطيع العمل على التشبيكات والمخططات والنقوش التي تتضمنها تلك الطبقات ؛ وتستطيع أيضا تعديل إضاءة الطبقة الثلاثية الأبعاد Render 3D Layer .**
- **تقوم أداة التدوير الثلاثية الأبعاد للعناصر 3D Object Rotate بتعديل موقع العنصر الثلاثي الأبعاد نفسه ؛ أما أداة التدوير الثلاثي الأبعاد للكاميرا 3D Camera Rotate فتغير زاوية الكاميرا التي ينظر منها العنصر .**
- **يستخدم لوح 3D لإختيار المكونات في الطبقة الثلاثية الأبعاد 3D Layer ؛ ولتعديل الخيارات التي تعدل التشبيكات والإضاءة والنقش والمكونات الأخرى للمشهد الثلاثي الأبعاد .**
- **أهمية دمج طبقتين من الطبقات الثلاثية الأبعاد : إن دمج طبقتين من الطبقات الثلاثية الأبعاد يساعدك في إمكانية العمل على العنصر الثلاثي الأبعاد في مساحة العمل الثلاثية الأبعاد نفسها وأيضا على طبقة واحدة ؛ ويمكن لعناصر ثلاثية الأبعاد متعددة أن تتقاسم في مصادر الإضاءة Render مثلا ؛ لكنه بإمكانك مواصلة معالجة كل واحد من التشبيكات بشكل مستقل أيضا .**

- **إضافة ضوء مركز إلى العنصر الثلاثي الأبعاد 3D Element : لإضافة ضوء مركز إلى العنصر الثلاثي الأبعاد ؛ إختر طبقته في لوحة الطبقات Layers Panel ؛ ثم أنقر فوق زر إنشاء ضوء جديد في أسفل لوحة 3D (Create New Light) ؛ ثم إختر إنشاء ضوء مركز جديد New Spot Light إستعمل الخيارات المتوفرة في لوحة 3D (الأضواء) لتغيير لون وشدة الضوء ؛ ثم أنقر على الصورة وإسحب & Click) (Drag الضوء لضبط مكانه .**
- **إن الأفلام الثلاثية الأبعاد 3D عادت لتسيطر على صناعة السينما من جديد ؛ ولكنها لا تتطلب هذه المرة إنفاق ملايين الدولارات إن Photoshop يجعل من السهل إنشاء الصور التي تخرج فيها حياة عند إستخدام النظارات الثلاثية الأبعاد الحمراء والزرقاء التقليدية .**

✓ **تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :**

عملاق الجرافيك Designers Team WWW.FaceBook.Com/

Scan QR Code

تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

أضف إلى معلوماتك عن الخصائص ثلاثية الأبعاد 3D

- **إن معالجة العناصر في البيئة الثلاثية الأبعاد 3D يمكن أن تكون صعبة ومركبة بعض الشيء ولمساعدتك في التحكم بدقة أكثر في المحاور X , Y , Z فإن Photoshop يحتوي على وسيلة المحاور الثلاثية الأبعاد 3D Axis وذلك إذا كانت تقنية Open GL ممكنة فستظهر المحاور الثلاثية الأبعاد تلقائيا في الزاوية العلوية اليسرى من نافذة الصورة عندما تكون الطبقة الثلاثية الأبعاد منتقاه (مختارة) ؛ إن المربع الموجود في أسفل وسيلة المحاور الثلاثية الأبعاد يحجم العنصر الثلاثي الأبعاد ويمثل كل واحد من السهام الملونة محورا :**
  - **الأحمر Red للمحور الأفقي (X) (أنقر رأس أحد هذه الأسهم لتحريك العنصر على ذلك العنصر) .**
  - **الأخضر Green للمحور العمودي (Y) (أنقر فوق القوس للتدوير على ذلك المحور) .**
  - **الأزرق Blue لمحور العمق Depth (Z) (أنقر فوق الكتلة لإعادة التحجيم على ذلك المحور فقط) .**
- **إستيراد الملفات الثلاثية الأبعاد Import 3D File : في Photoshop تستطيع فتح والعمل على الملفات الثلاثية الأبعاد المصنوعة في تطبيقات برمجية أخرى مثل : برامج كولادا Colada ؛ ثري دي إستوديو ماكس 3D MAX ؛ أوتوكاد Auto Cad ؛ غوغل إيرث KMZ ؛ أو يو ثري دي U 3D ؛ وتستطيع أيضا العمل على الملفات المحفوظة بتنسيق كولادا Colada وهو تنسيق ملفات تبادلي مدعوم من قبل أوتوديسك Auto desk على سبيل المثال .**
- **من المهم أن تعرف أنه عندما تضيف ملفا ثلاثي الأبعاد كطبقة ثلاثية الأبعاد فستضمن تلك الطبقة النموذج الثلاثي الأبعاد والذي لابد أن تكون الخلفية به شفافة Transparent عندها تستعمل الطبقة أبعاد الملف الحالي لكنك تستطيع إعادة تحجيمها .**

- **إعلم أنه بإستطاعتك تدوير العناصر الثلاثية الأبعاد ؛ وتغيير إضاءتها ؛ ونقل مواقع الكاميرا وتستطيع أيضا رؤية ما هو موجود في الداخل إن مصمموا المنتجات ومحترفوا تصميمات الوسائل الطبية والمهندسون يحتاجون في أغلب الأحيان إلى العمل مع العناصر الثلاثية الأبعاد من الداخل ومن الخارج في آن واحد ؛ ومن السهل رؤية مقطع عرضي للعنصر الثلاثي الأبعاد في Photoshop .**

Obeikandl.com