

الفصل الواحد والعشرون
طبعة Photoshop الموسعة

كائنات العد والفرز في صورة Objects in an Image

1. افتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. اختر أداة (العد والإحصاء) **Count Tool** من صندوق الأدوات **Toolbox** .
3. لتغيير اللون ؛ أنقر فوق مربع الخاصية لون **Color** في شريط الخيارات **Options bar** ثم اختر 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 :
 - **Move** (حرك) أو إسحب عدد القائمة .
 - إزالة (مسح) **Remove** : اضغط زر مفتاح **Alt** من لوحة المفاتيح (نظام تشغيل **Windows**) أو اضغط 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 **Show** ثم أنقر فوق (العد) **Count** .
6. اختر لوحة سجل القياس **Measurement Log Panel** ؛ لاحظ : لإظهار لوحة سجل القياس أمامك في مساحة العمل ؛ اختر قائمة إطار (النوافذ) **Window** ؛ ثم أنقر فوق لوحة سجل القياس **Measurement Log** .



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



✓ تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :
WWW.FaceBook.Com/DesignersTeam عملاق الجرافيك

Scan QR Code



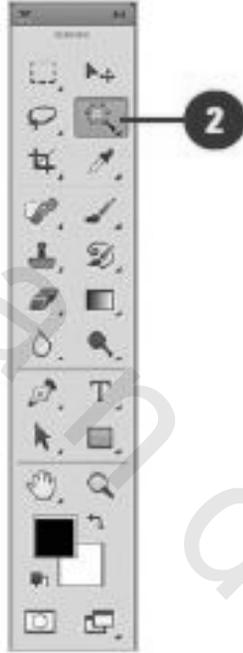
تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

عد وإحصاء الكائنات في صورة تلقائيا

Count Objects in an Image Automatically

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .
2. إختار أداة العصا السحرية **Magic Wand** من صندوق الأدوات **Toolbox** ؛ ثم أنقر فوق قائمة حدد **Select** ؛ ثم إختار 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 إختار 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 إختار مربع الخاصية (العد أو الإحصاء) **Count** .
5. أنقر فوق موافق **Ok** .
6. إختار لوحة القياس **Measurement Log Panel** .

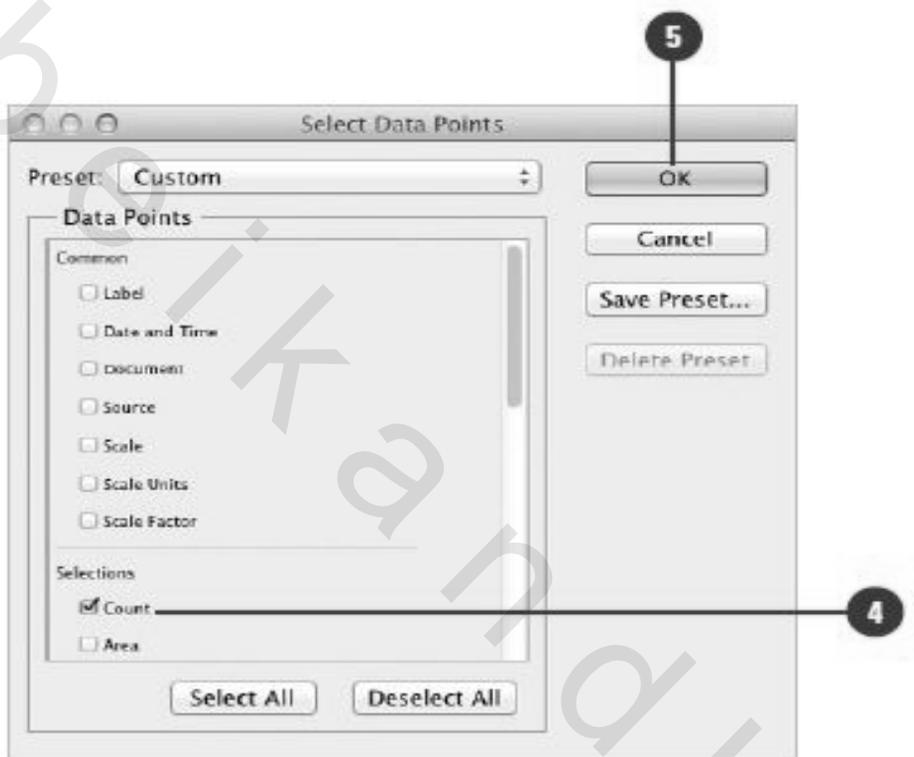
7. أنقر فوق مربع الخاصية (تسجيل القياس) Record Measurements





لاحظ :

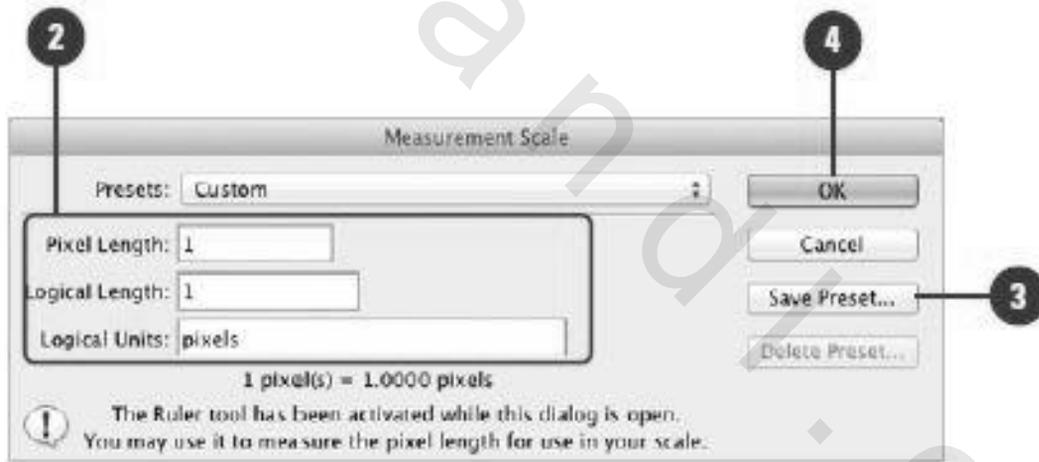
أن برنامج Photoshop يقوم بحساب إختيار المناطق المحددة ويقوم بإدخال الرقم في عمود مخصص في سجل القياس Measurement Log .



	Label	Date and Time	Document	Source	Scale	Scale Units	Scale Factor	Count
0001	Count 1	1/31/17 5:57:2...	ForestStream.tif	Count Tool	1 pixels = 1.00...	pixels	1.988550	16
0002	Measurement 1	5/27/13 11:20...	ForestStream.tif	Selection	5 pixels = 1.000...	pixels	1.588550	2
0008	Measurement 1 ...	5/27/13 11:20...	ForestStream.tif	Selection	1 pixels = 1.000...	pixels	1.988550	

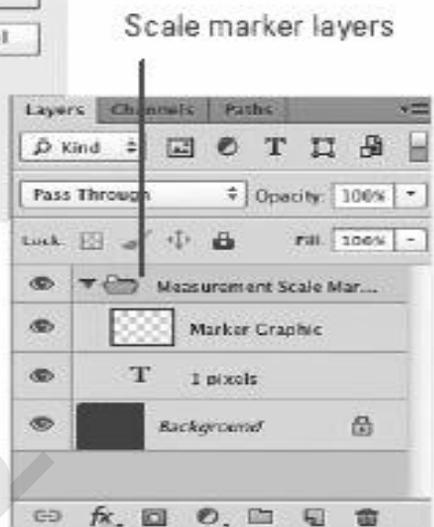
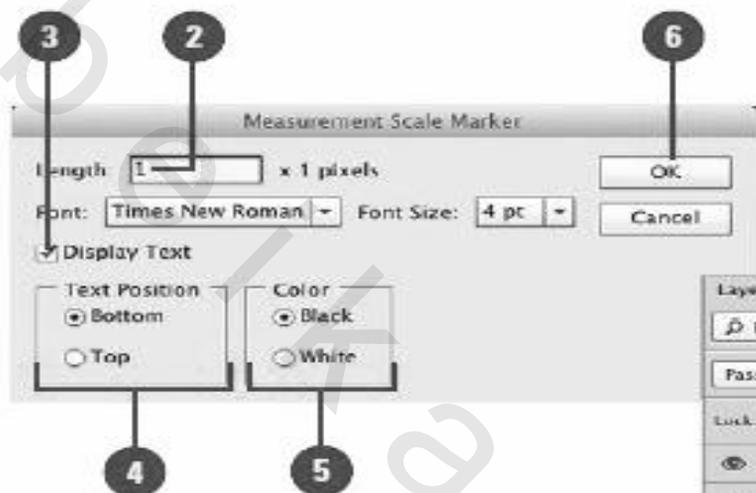
أخذ القياسات في صورة

1. إختار قائمة صور **Image** ؛ ثم أنقر فوق تحليل **Analysis** ؛ ثم إختار خاصية ضبط مقياس القياس **Set Measurement Scale Custom** ؛ ثم إختار 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 إسم **Name** ؛ ثم أنقر فوق موافق **Ok** .
4. أنقر فوق موافق **Ok** .



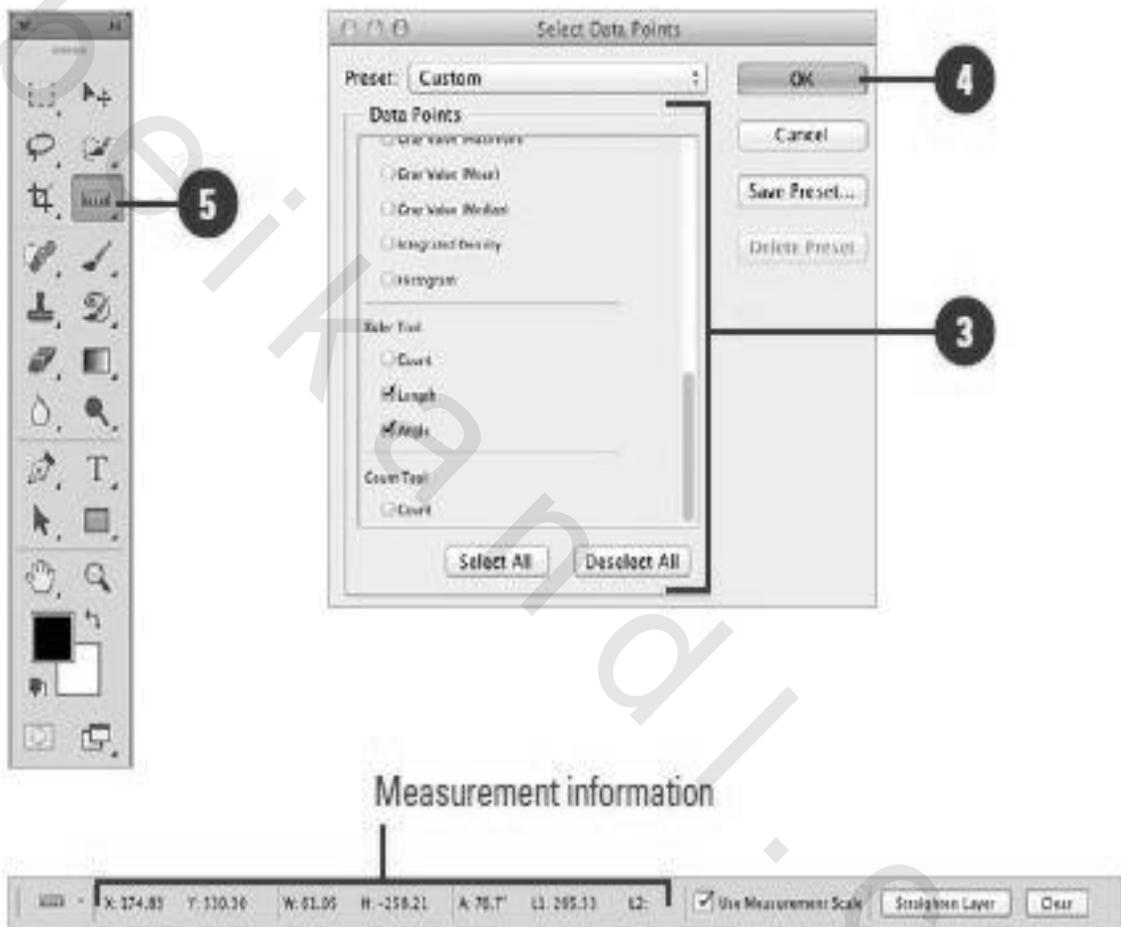
وضع علامة مقياس a Scale Marker

1. أنقر فوق قائمة صور **Image** ؛ ثم إختتر تحليل **Analysis** ؛ ثم أنقر فوق **Place Scale Marker** (توسيع نطاق علامة المقياس)
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 إختتر حجم الخط **Size** ونوع الخط **Font**
4. إختتر من أزرار (مكان) وضع النص **Text Position** : إلى أسفل **Bottom** ؛ إلى أعلى **Top** ؛ حسب مكان وضعية النص الذي تريد حسب رؤيتك الفنية للتصميم
5. إختتر من أزرار وضعية الألوان **Color** : أبيض **White** - أسود **Black**
6. أنقر فوق موافق **Ok**



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 خانة 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 تسجيل القياس **Record Measurement** لتسجيل أعداد (عد وإحصاء) القياس التي تريد .



Settings 3D Preferences تعيين تفضيلات الثلاثية الأبعاد

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



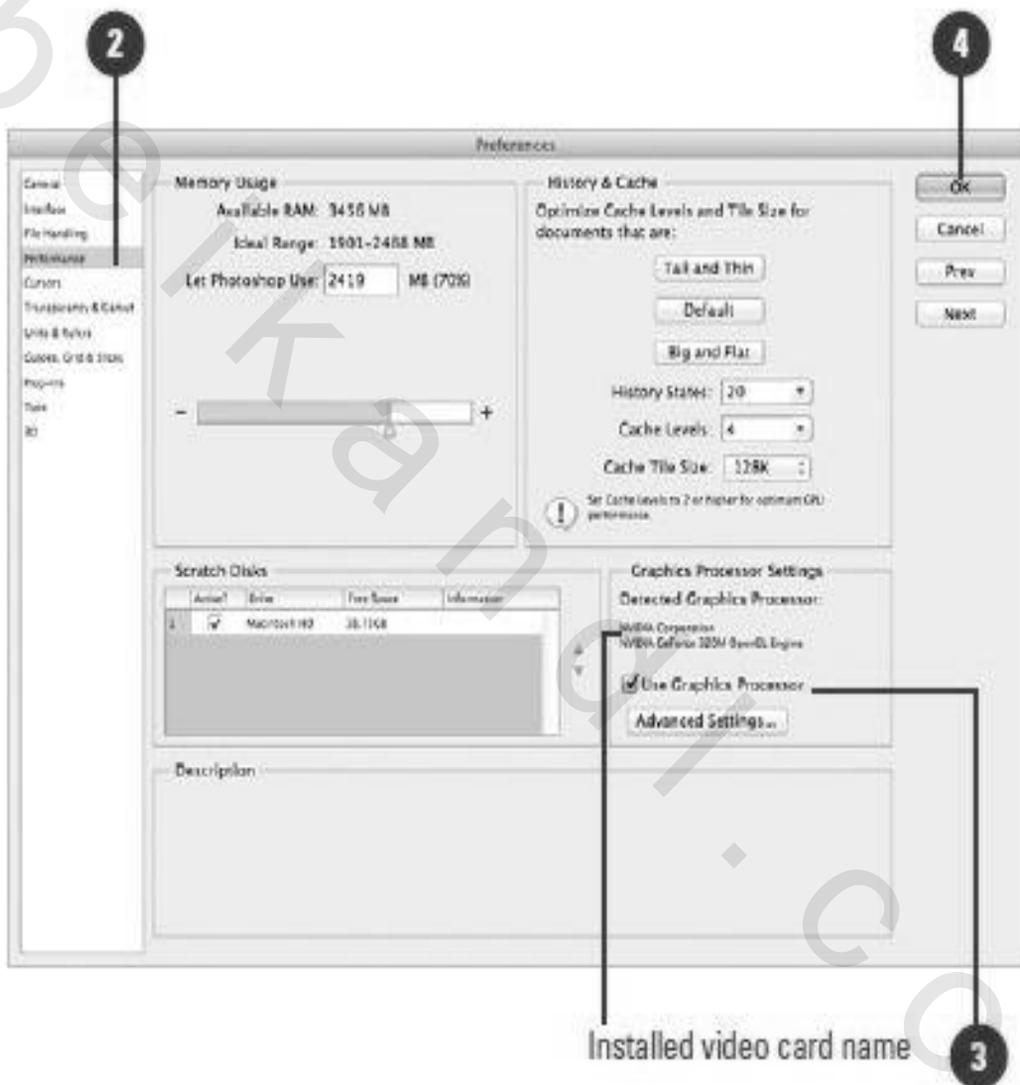
✓ تابعنا على صفحتنا على موقع Facebook :

WWW.FaceBook.Com/DesignersTeam عملاق الجرافيك



Scan QR Code

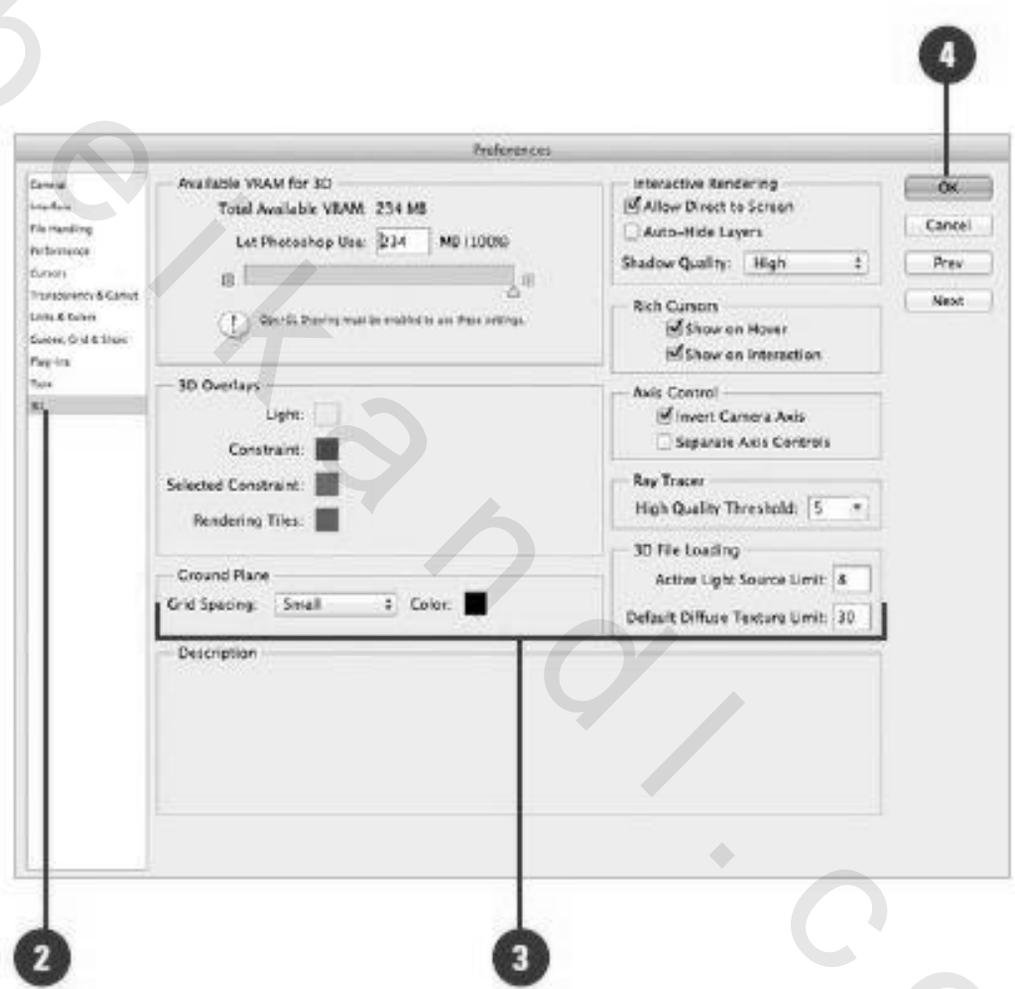
تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا



Installed video card name

تعيين تفضيلات الثلاثية الأبعاد Set 3D Preferences

1. إختار 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 التقديمية 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 تتبع التقديم
 - تحميل ملف ثلاثي الأبعاد 3D File Loading : أسلوب تحديد الحد الأولي لأضواء الموقع وتعيين الحد الأقصى لعدد القوائم .
4. أنقر فوق موافق Ok .



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 :

WWW.FaceBook.Com/DesignersTeam عملاق الجرافيك



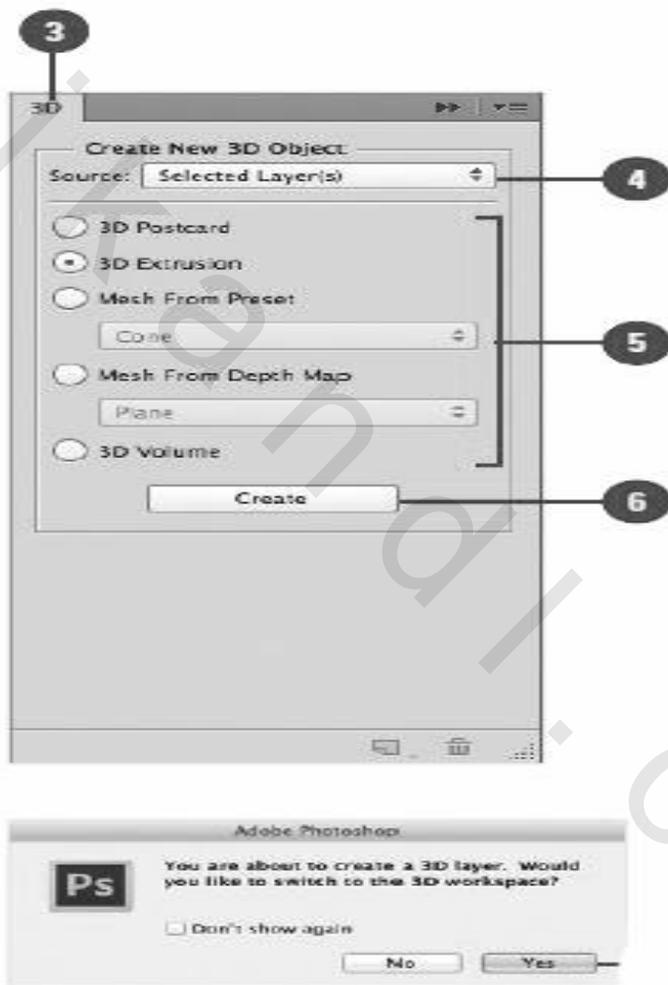
Scan QR Code

تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا

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

1. إفتح صورة ثنائية الأبعاد 2D داخل مساحة العمل .
2. إختار الطبقة Layer التي تريد إنشاء نموذج ثلاثي الأبعاد 3D فوقها .
3. إختار لوحة ثلاثي الأبعاد 3D Panel ؛ لإظهار لوحة ثلاثي الأبعاد 3D أنقر فوق قائمة إطار (النوافذ) Window ؛ ثم إختار 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 باستخدام أسلوب (البثق) بروز للخارج 3D Extrusion .
 - شبكة من الإعدادات المسبقة Mesh From Preset : (مخروط – مكعب – دونات – قبة)
 - 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 .



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

1. إفتح مستند أو صورة داخل مساحة العمل .

2. إختار 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)

ووضعها فوق طبقة أخرى جديدة في لوحة الطبقات Layer Panel .

6. إختار 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 .

- 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 :
WWW.FaceBook.Com/DesignersTeam عملاق الجرافيك



Scan QR Code

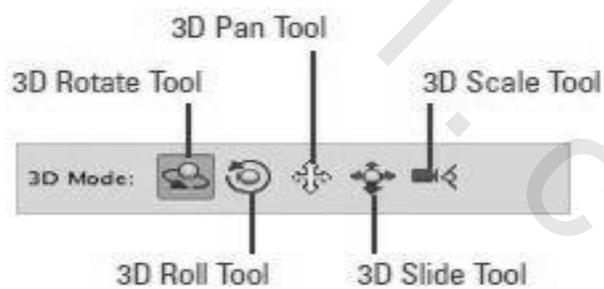
تابع فيديوهات الشروحات المميزة على صفحتنا



لاحظ :

أنه بإمكانك دمج الطبقات الثلاثية الأبعاد 3D معا كآلاتي :

- 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



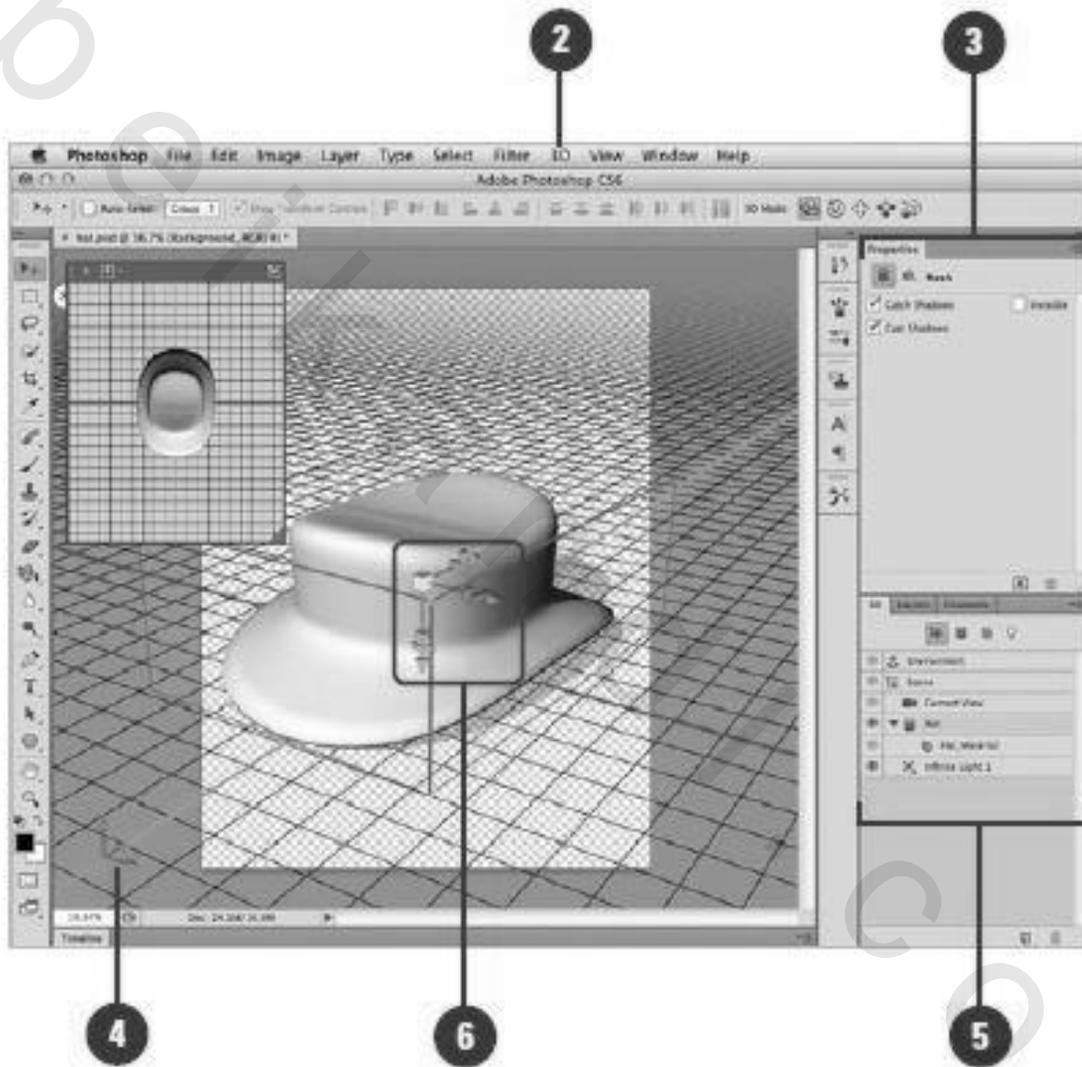
إنشاء وتعديل نموذج ثلاثي الأبعاد 3D

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 - قبة - 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 تهملك :

- شكل مخروط Cone .
- شكل مكعب Cube .
- شكل إلتفاف مكعب Cube Wrap .
- شكل إسطوانة cylinder .
- شكل دونات Donut .
- شكل قبة 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 .

إنشاء وتعديل نموذج ثلاثي الأبعاد 3D من الشكل

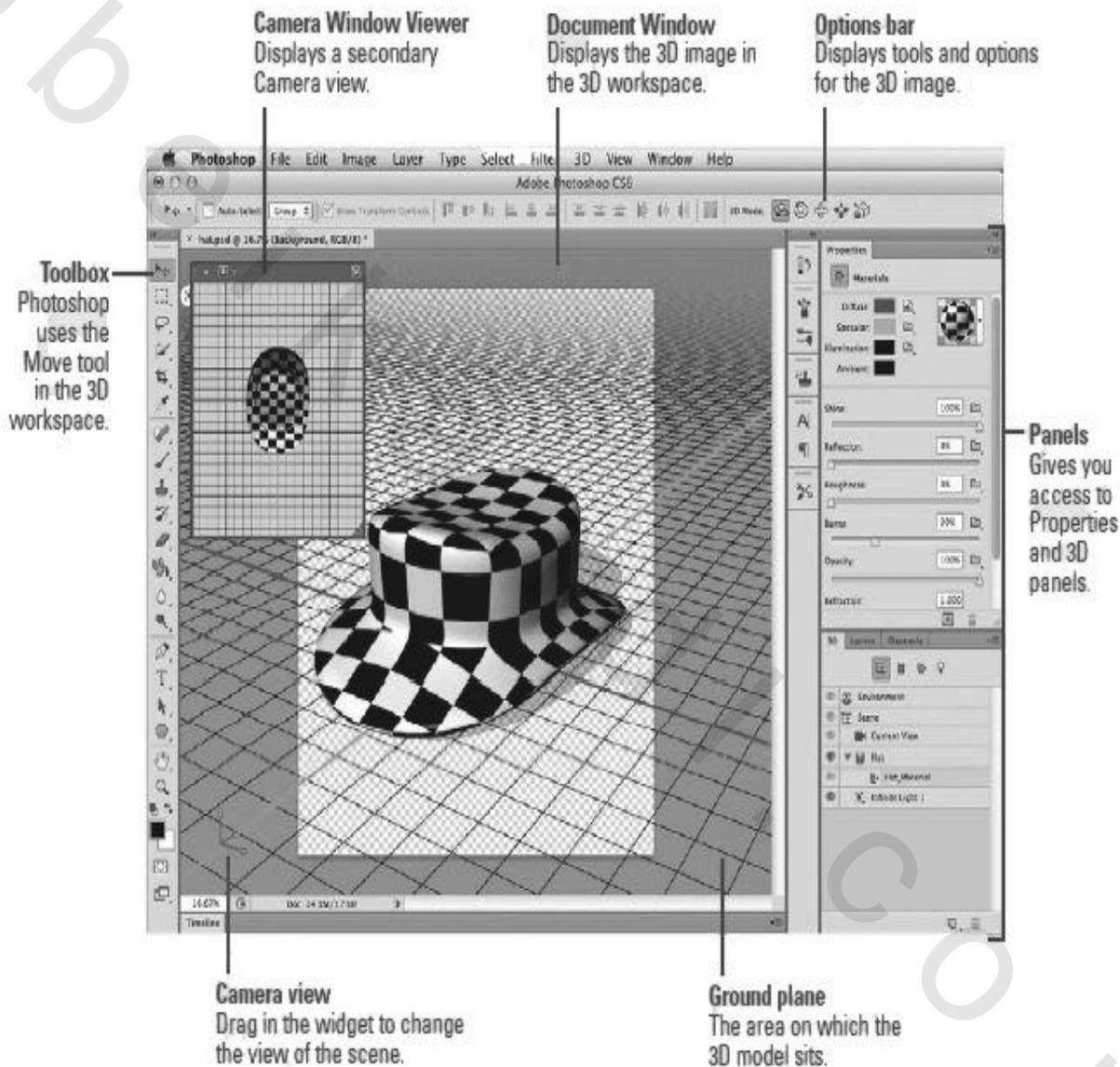
1. افتح مستند داخل مساحة العمل ؛ ثم حدد الطبقة الثنائية الأبعاد 2D التي تريد إستخدامها من لوحة الطبقات **Layers Panel** .
2. إختار قائمة ثلاثي الأبعاد 3D ؛ ثم انقر فوق خاصية (تناغم جديد في الطبقة)
New Mesh from Layer ؛ ثم إختار (تناغم مسبق) **Mesh Preset** ؛
ثم حدد الشكل لاحظ : أنه من المهم النقر فوق نعم **Yes** لتأكيد إستبدال مساحة العمل
الثلاثية الأبعاد 3D.
3. إختار 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**) ؛ انقر 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 (إكمال إظهار) شكل العناصر في نموذج 3D .
6. لإستخدام (محور القطعة العرضي) **Axis Widget** أو شبكة الخصائص الثلاثية الأبعاد
؛ والتي تمثل ثلاثة محاور (**X , Y , Z**) للمجسم أو الكائن .
7. لتغيير الخصائص المحددة ؛ إختار من لوحة الخصائص **Properties Panel** ؛ أو من
شريط الخيارات **Options bar** ؛ أو من قائمة 3D .



عرض مساحة العمل 3D

✓ معاني تهمك :

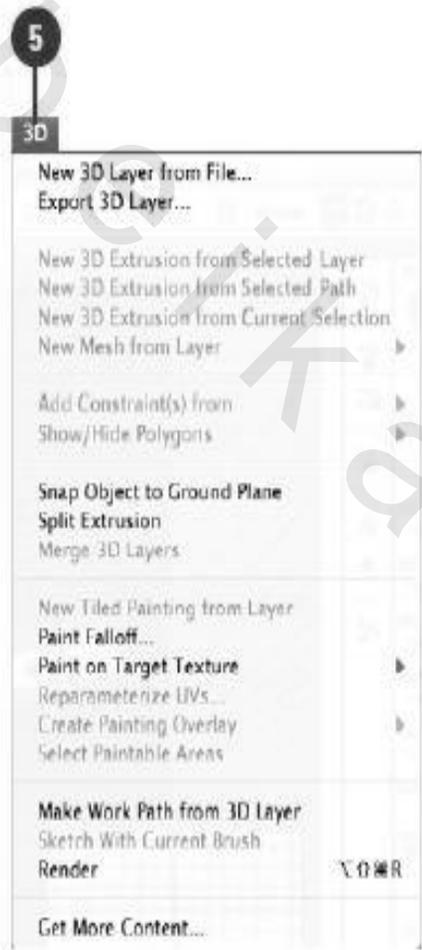
1. صندوق الأدوات **Toolbox** : إن برنامج **Photoshop** يتيح إستخدام أداة التحريك **Move** لتحريك المجسم **3D** في مساحة العمل .
2. خاصية تغيير عرض كاميرا منظور الشكل **Camera Window Viewer** : تتيح لك عرض المجسم من مختلف الواجهات (مناظير الرؤيا المختلفة) .
3. عرض الكاميرا **Camera View** : إسحب **Drag** 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**) .

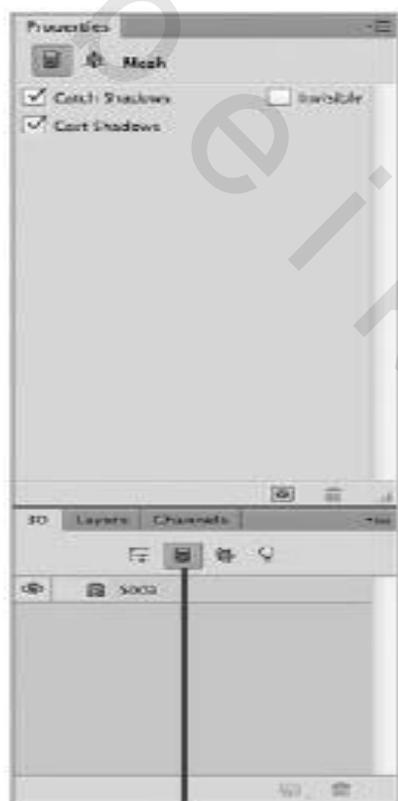


تعديل نماذج ثلاثية الأبعاد 3D Models

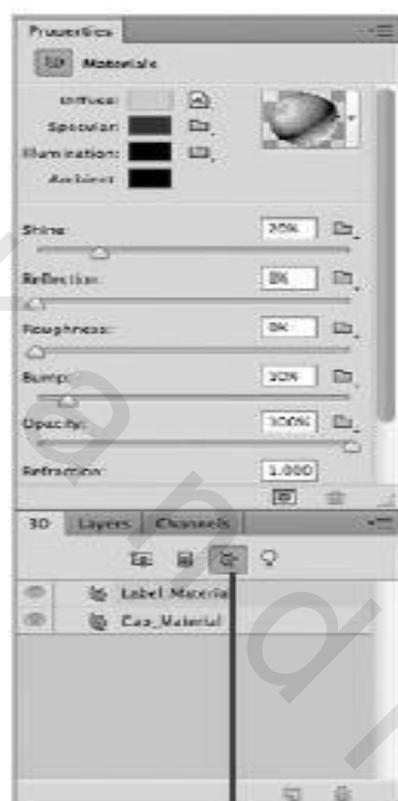
1. إفتح مستند يحتوي على نموذج مجسم 3D لإجراء الإعدادات المختلفة عليه داخل مساحة العمل .
2. إختبر قائمة 3D ؛ ثم إختبر لوحة الخصائص **Properties Panels** وهذا أمر ضروري .
3. إختبر أي من الخصائص المتاحة للتغيير في نموذج 3D :
 - البيئة **Environment** : حدد الخيارات لتغيير لون المحيط والكثافة والظلال جنباً 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** : إختبر 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 أيضاً تعيين خيارات لخلق الظلال وتحديد النسبة المئوية له .

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** : إختار قائمة إطار (النوافذ) **Window** ؛ ثم إختار منها الجدول الزمني **Time Line** وذلك لتحريك الجسم 3D ثم تشغيل الحركة .
5. لإستخدام الأوامر في القائمة 3D والتعامل مع خصائص لوحة الخيارات **Options bar** وتخصيصها نموذج ثلاثي الأبعاد 3D .





Mesh



Materials



Lights

إنشاء النوع الثلاثي الأبعاد 3D Type

1. افتح مستند داخل مساحة العمل لتنفيذ مهامك عليه ؛ ثم حدد الطبقة Layer التي تريد استخدامها .
2. اختر قائمة 3D ؛ ثم انقر فوق أسلوب البروز (السحب خارج الجسم) Extrude ؛ لاحظ : أنه من المهم النقر فوق نعم Yes ؛ لتبديل العمل من مساحة العمل الثنائية الأبعاد إلى العمل في مساحة الثلاثي الأبعاد 3D .
3. اختر 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 انقر فوق عناصر مساحة العمل 3D ؛ ثم اختر 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 ؛ انقر فوق شريط الخصائص Options bar في لوحة 3D .
8. للعمل مع النص Text ؛ انقر فوق مربع الخاصية (لوحة الحروف) Character Panel أو مربع الخاصية (إعداد المصدر Edit Source) الموجودة في لوحة خريطة الخصائص Mesh Properties Panel .

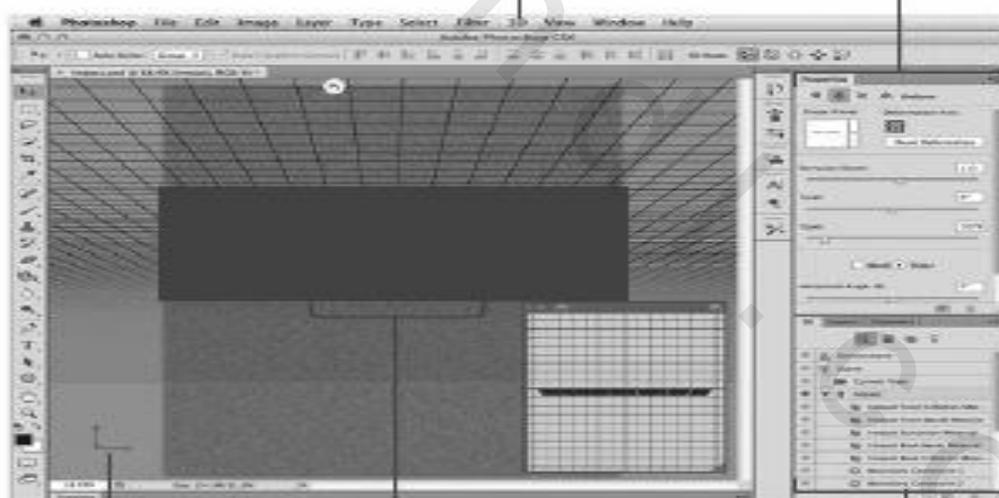


1

Mesh Properties panel



8



2

3

4

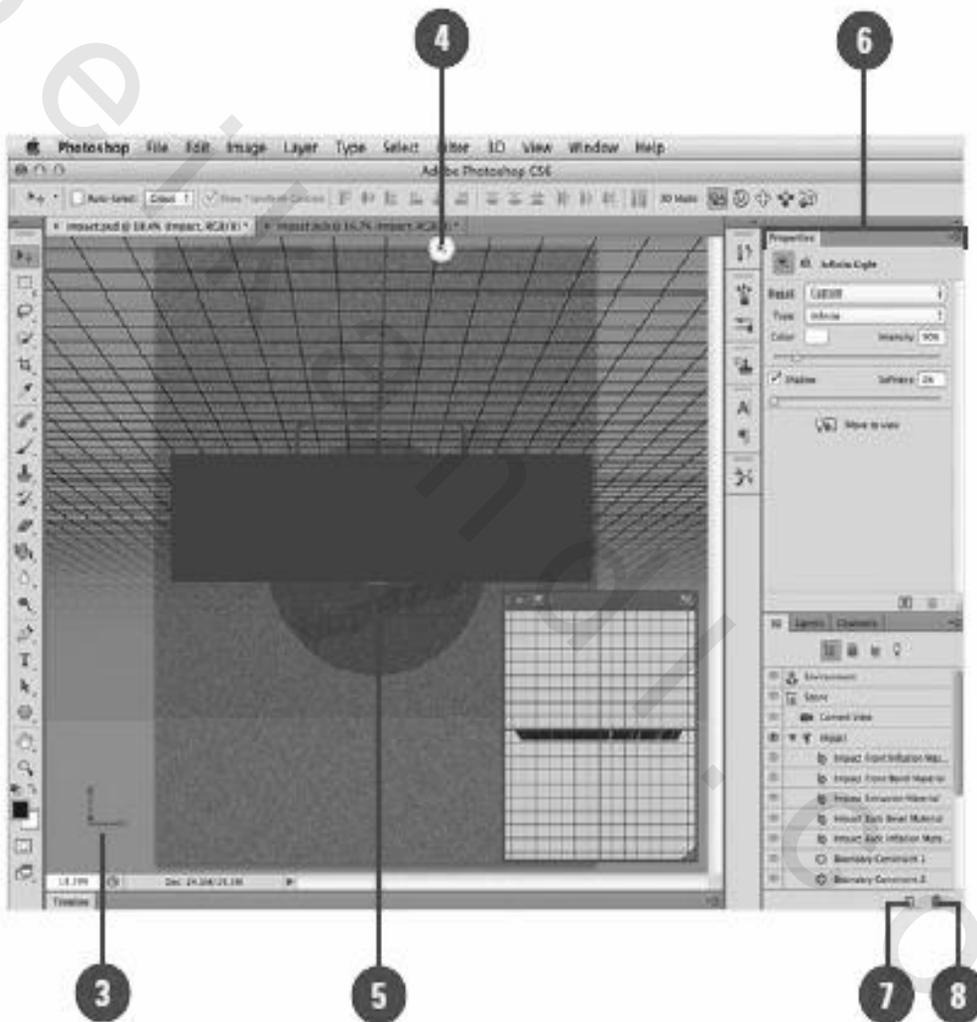
6

5

ضبط الإضاءة مع نماذج 3D

1. افتح مستند يحتوي على طبقة 3D تريد إجراء التعديل عليها داخل مساحة العمل .
2. اختر 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 استخدام 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 ؛ إختار لوحة 3D ؛ ثم انقر فوق زر مسح (حذف) Delete .



تقديم وحفظ نموذج 3D

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

1. إفتح مستند يحتوي على نموذج 3D داخل مساحة العمل .
2. إختار 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. إختار 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 .

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...

Click to export the 3D layer

2 Render command



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 كأى 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 ؛ اختر طبقته في لوحة الطبقات **Layers Panel** ؛ ثم أنقر فوق زر إنشاء ضوء جديد في أسفل لوحة **3D (Create New Light)** ؛ ثم اختر 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** :

WWW.FaceBook.Com/DesignersTeam عملاق الجرافيك



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 كولاذا 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 كولاذا 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 لا بد 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 مصممو 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 .