الفوتوشوب من البداية إلى الاحتراف

الجزء الثاني

بسم الله الرحمن الرحيم

أصبحت دراسة الكمبيوتر الآن هى الشغل الشاغل للجميع و المطلب الأول فى جميع الشركات حين التقدم لأى وظيفة ،و هو ما دعانى لمحاولة تقديم اليسير الذي يفيد الدارسين و غير الدارسين فى هذا المجال و قد ألفت شروحات فى عدة مجالات لخدمة هذا الغرض سواء أكان فيما يخص التصميم الجرافيكي أو تصميم المواقع و حتى الرخصة الدولية لقيادة الحاسب و هذا واحد من ضمن الشروحات التي قدمتها على الانترنت و هو غير مخصص للبيع.

نبذة عن المؤلفة

شيرين المصري خريجة كلية الآداب قسم الاعلام،صحفية سابقاً و الآن أقوم بتدريس الكمبيوتر فى بعض المراكز ،و العمل الحر فى مجال التصميم و الترجمة،للمزيد من الشروحات الخاصة بمجال الكمبيوتر أو الاستفسار عن أى شيء يمكنكم زيارة الصفحة الجديدة لي على الفيسبوك

https://www.facebook.com/ShereenElmasry26

الفصل السادس

سنبدأ الآن فى العد التنازلي لإنهاء هذا المقرر أتمنى أن تكونوا مستعدين لإجتيازه جميعاً بنجاح،لابد فى الفترة المقبلة من التدريب على كل أنواع التصميم لإجادة التعامل مع أدوات الفوتوشوب المختلفة و توظيفها جيداً،و كذلك ينبغى أن تحرصوا جيداً على متابعة تصميمات الغير و النقد عليها حتى يتبلور لديكم مبدأ التكوين الكامل و يصبح التصميم لديكم ليس فقط تجميع لبعض الصور فى لوحة فنية غير متناسقة أو بعيدة تماماً عن الغرض الذي صمم المطبوع لأجله.

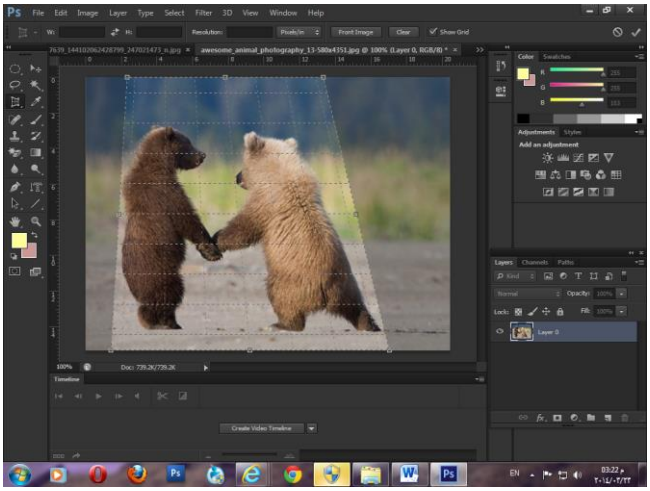
سنبدأ فى هذا الفصل باستكمال بعض الأدوات التى درسناها سابقاً،و نتدرج معاً فى أدوات التحديد المتبقية و دراسة استخدام كل منها وصولاً إلى استخدام المسارات فى برنامج الفوتوشوب.

أولاً اسكتمال أدوات القطع

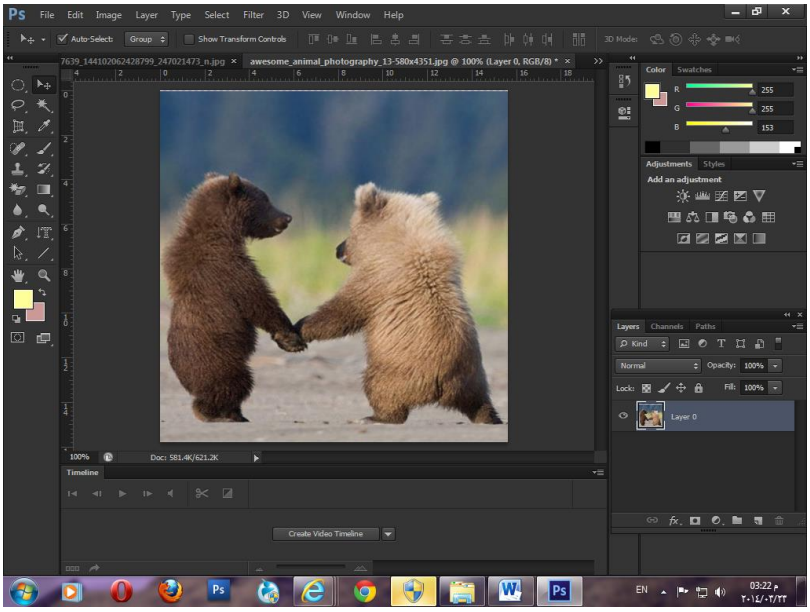
درسنا فى أولى محاضرات الفوتوشوب أداة Crop tool و التى نقطع بها جزء محدد من الصورة ،أما اليوم فسندرس الأداة التالية لها فى أدوات القطع و هى :

- perspective crop tool

و نقوم من خلال هذه الأداة بقطع جزء من الصورة بعد تحديد المنظور أو الزاوية التى سنقوم بالقطع من خلالها كما هو موضح بالشكل التالي:

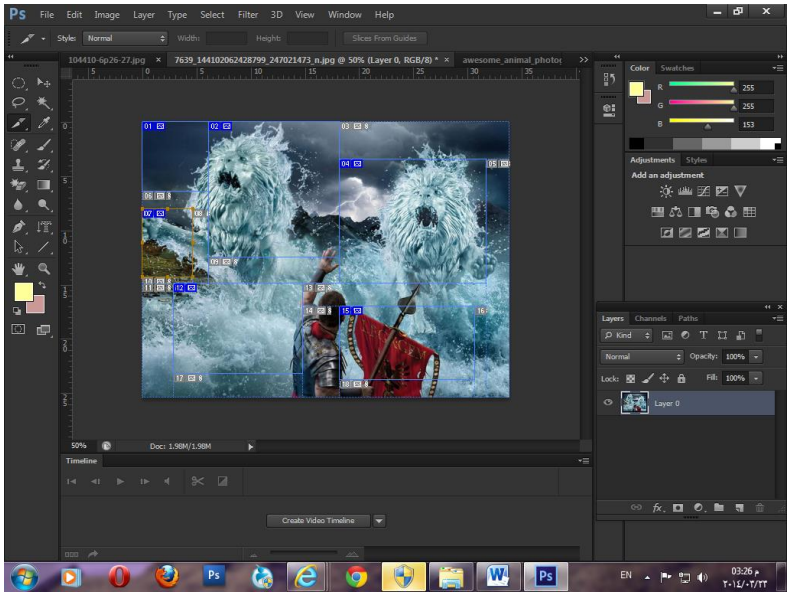


و تكون النتيجة بعد ان نضغط Enter

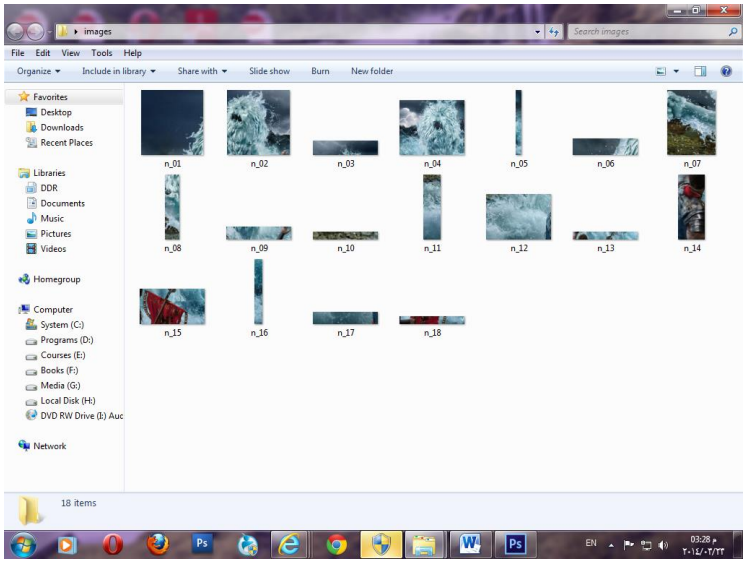


- أداة Slice tool نقوم من خلالها بتقطيع الشكل إلى عدة صور صغيرة تستخدم لعمل Puzzle أو فى تقطيع مواقع الويب.

و نستخدم الحفظ مع هذه الاداة save for web و تقوم بحفظ الصور فى مجلد على الجهاز فى المكان الذى نختاره.



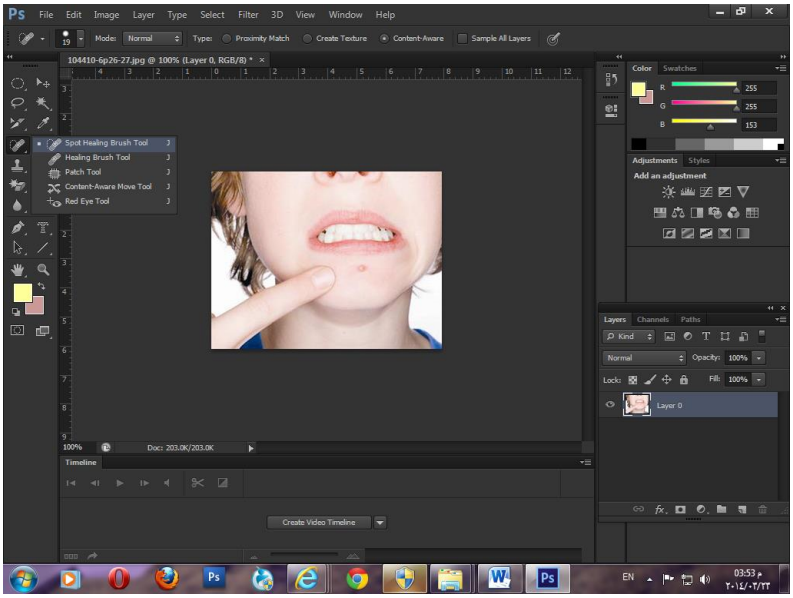
و يلاحظ هنا أن كل جزء تم تحديده له رقم معين و الاجزاء التى لم يتم تحديدها يقوم البرنامج تلقائياً باعطائها رقم ليكون شكل المجلد الذى تم حفظه على الجهاز من الداخل.



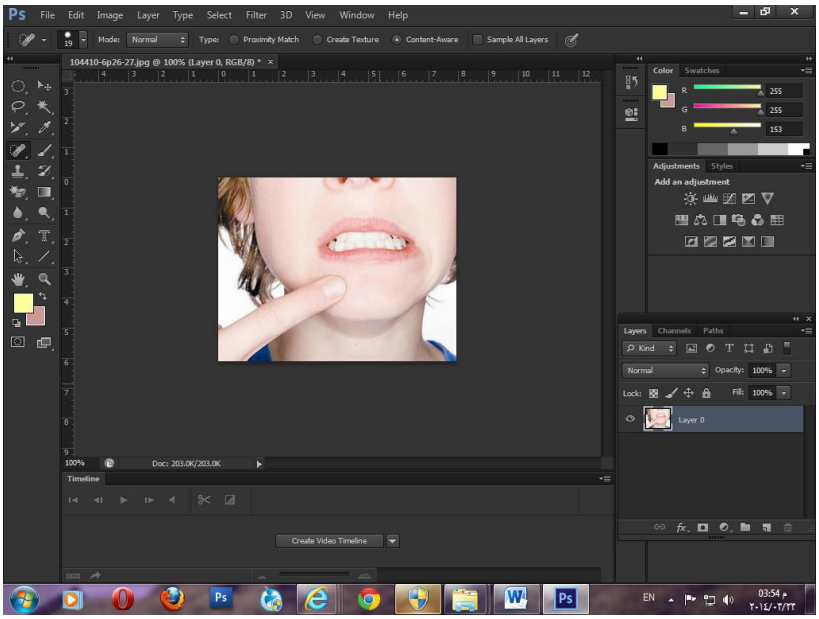
و يلاحظ هنا أن الحفظ يتم بمساحة صغيرة للصور.

ثانياً أدوات التحديد

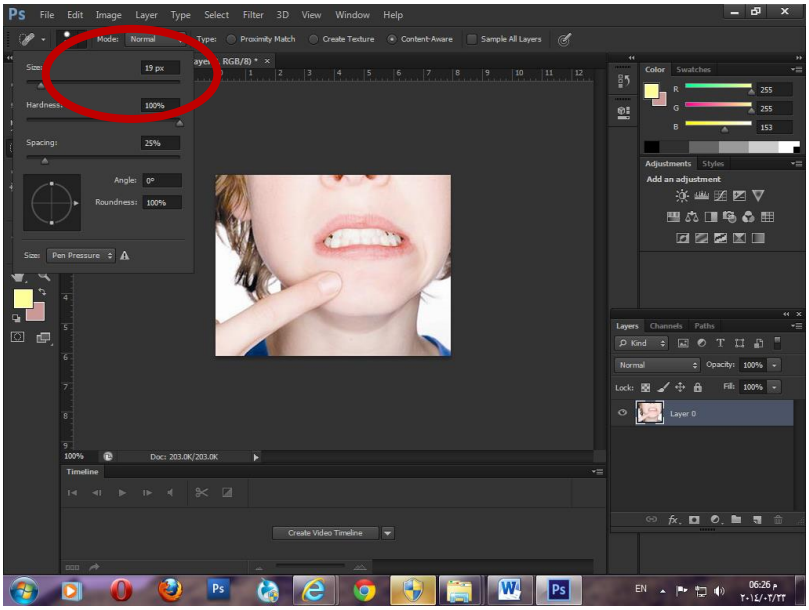
- Spot healing brush و هى من الأدوات الرائعة فى البرنامج حيث تقوم باصلاح العيوب ذات الحجم الصغير فى الصورة و معالجتها لتكون اشبه لاقرب جزء اليها فى الصور،و سنأخذ مثال للمعالجة باستخدام تلك الاداة فى إزالة حبوب الوجه.



لاحظ معى صورة الفتاة السابقة سنختار الاداة و بالضغط فقط مرة واحدة بالماوس عليها ستكون النتيجة كالتالي:

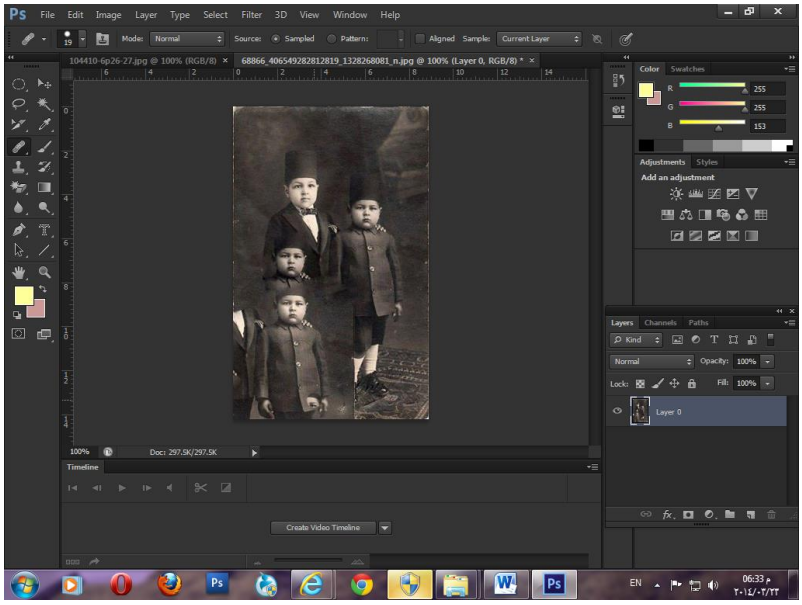


تم اختفاء أثر الحبوب تماما و يمكننا التحكم فى حجم فرشاة التعديل فى تلك الاداة بتغيير الرقم المحدد للحجم يتم تغيير حجم الفرشاة لتتناسب و حجم الجزء المراد معالجته.



- أداة healing brush tool و تستخدم لنسخ جزء من الصورة فى مكان آخر ،و ذلك بالضغط على ذر Alt مع الذر الايسر للماوس لتحديد الجزء الذى ستبدأ منه النسخ ثم تبدأ باستخدام الماوس بنسخ الشكل فى مكان آخر و كأنك تمسك بالفرشاة و ترسم بها.

لاحظ هنا سأحدد رأس الطفل الصغير كبداية للشكل الذى سأقوم بنسخه ، ثم انسخه فى مكان آخر بالصورة.



- Patch tool و هى أداة سهلة الاستخدام نقوم من خلالها بتحديد جزء معين من الصورة ثم نسحبه لمكان آخر فيعمل كشكل المرآة التى تعكس الأجزاء التى نمر عليها من الصورة حتى يتم اختيار الجزء الذى نريد نسخه فى المكان المحدد،و هنا ينتقل الشكل بنفس لون الجزء الذى كان عليه التحديد و لتوضيح الفكرة انظروا معى للصورة التالية قبل استخدام الاداة.

و هنا على سبيل المثال سأقوم بتحديد جزء من الخلفية التى تظهر بلون السماء.

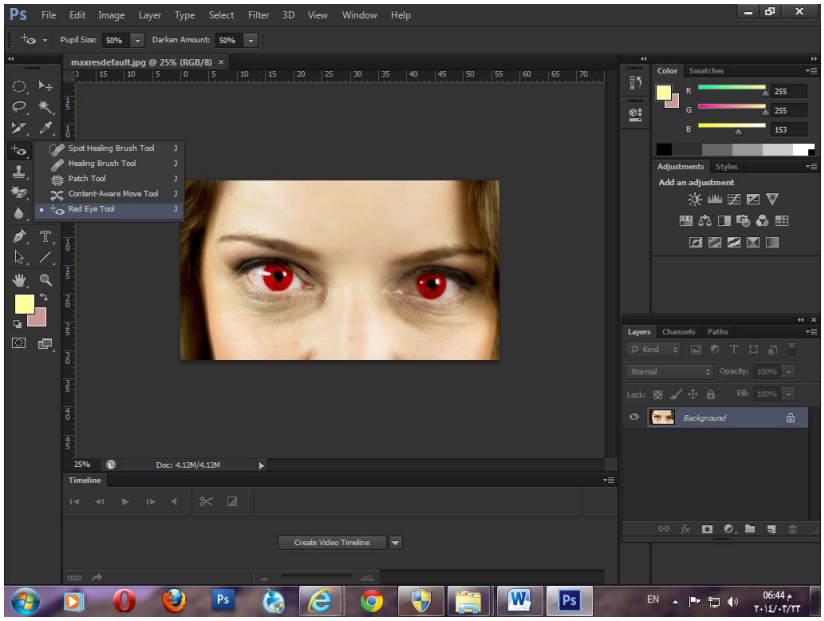
بعد أن قمت بالتحديد سأسحب الجزء الذي تم تحديده على رأس الأسد دون تغيير الأداة.

لاحظوا معي هنا تم نسخ رأس الأسد فى الجزء الذى كان محدد سابقاً و لكنه نسخ بلون الخلفية التى كانت محددة و ليس بنصوع لون الاسد.

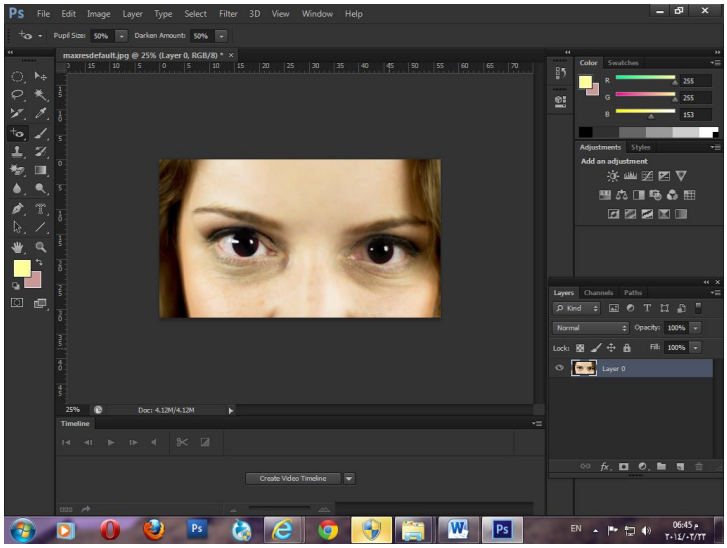
- Content adware move tool و هى أداة يمكن من خلالها تحديد جزء من الصورة و نقله فى مكان آخر.

فهنا قمت فقط بتحديد رأس الاسد و نقلتها فى مكان آخر لتظهر كما بالصورة التالية.

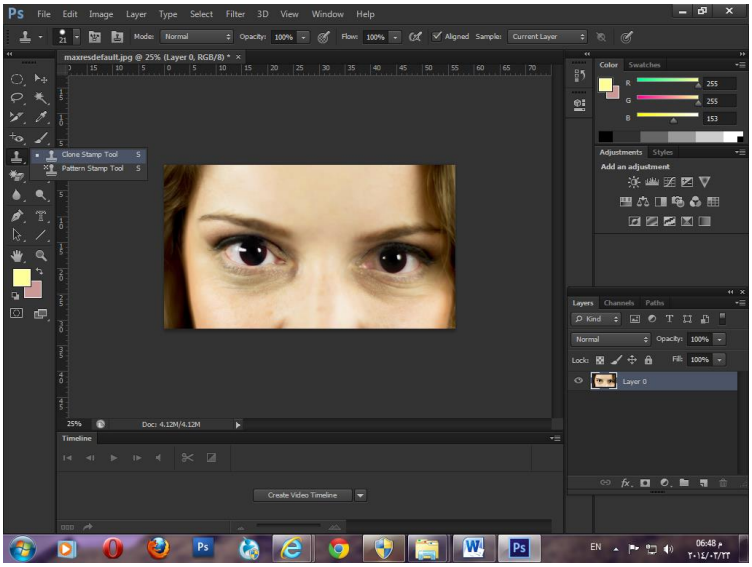
- Red eye tool و تستخدم لتصحيح لون العين الحمراء فى الصورة و الذى يتسبب عن انعكاس الفلاش فى العين قبل اغلاق عدسة الكاميرا.



و فقط بالضغط على اللون الاحمر فى العين بالماوس يصحح اللون الاحمر و يعيده للون العين الطبيعى لتصبح الصورة السابقة بعد المعالجة كما يلي.

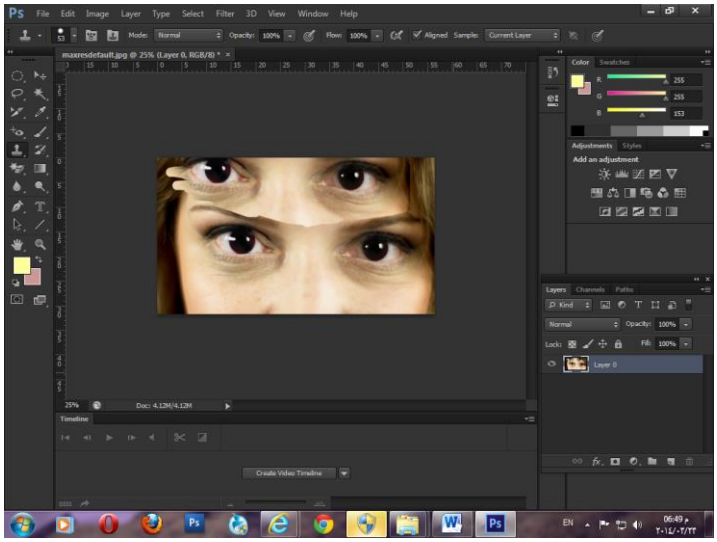


- Clone stamp tool تقوم بنسخ جزء من الرسم فى مكان آخر و ذلك بتحديد الجزء المراد نسخة بالضغط على Alt مع ذر الماوس الايسر .

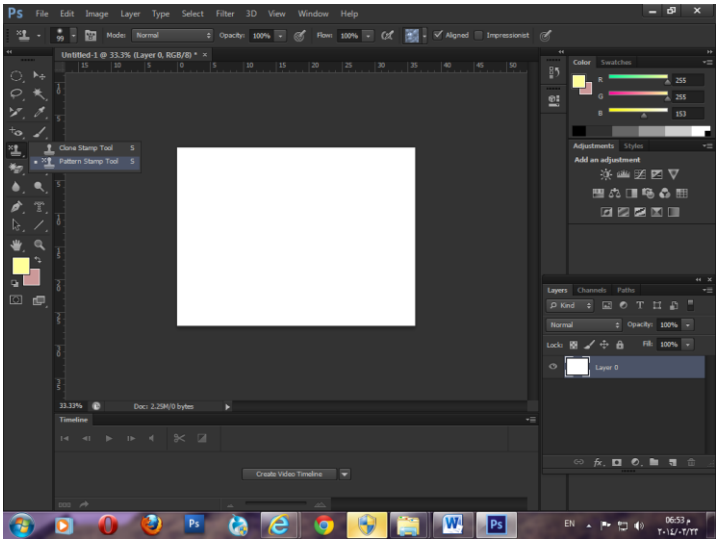


فهنا سأقوم بتحديد عين الفتاة اليمنى.

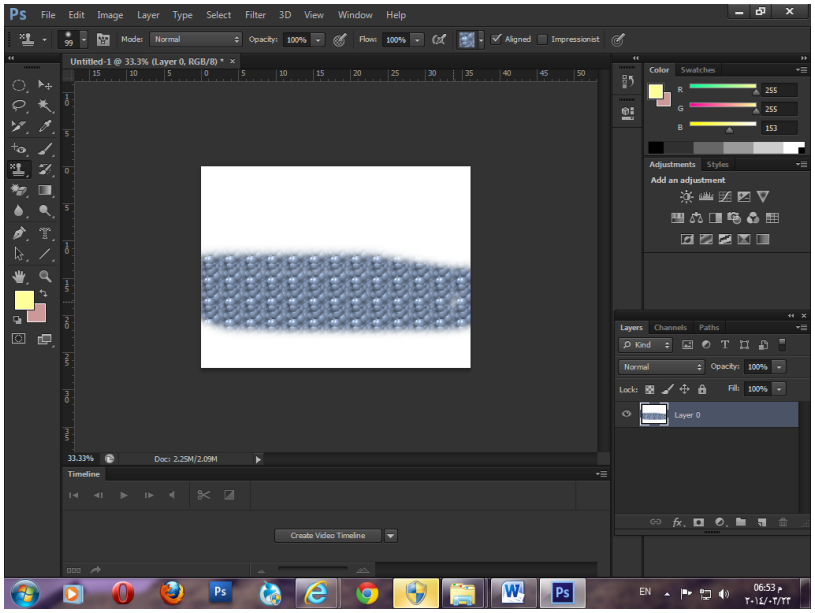
لاحظ معي تم نسخ عينا الفتاة مرة أخرى فى منطقة الجبين باستخدام الماوس بعد أن تم تحديد نقطة بدء النسخ ليظهر الشكل كالتالي.



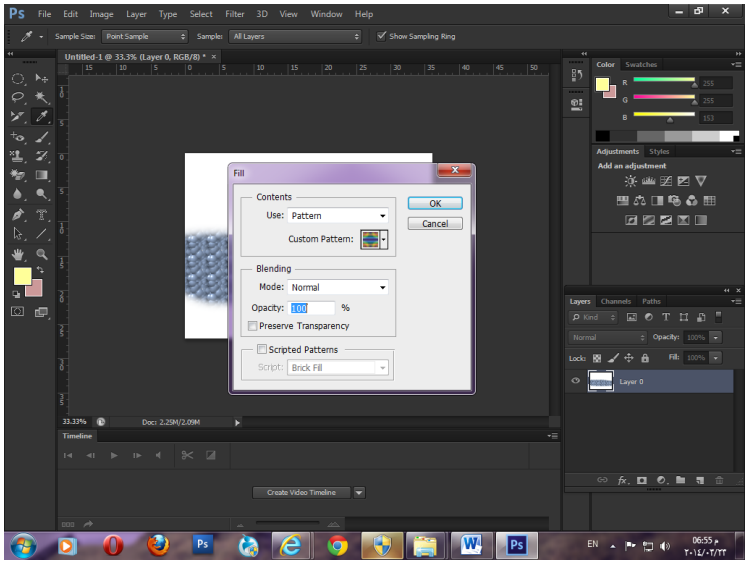
- Pattern stamp tool و تقوم بملء مساحة من التصميم بنموذج معين تم تكراره العديد من المرات و إما ان يكون الملء للشكل كله او نقوم بعمل تحديد لمنطقة معينة كى يكون الملء داخلها فقط و يمكن التحكم فى حجم الفرشاة لرسم الباترن على مساحة التصميم.



فهنا بعد ان قمت باختيار تلك لاداة قمن بالرسم العشوائى فظهر الشكل كما يلي.

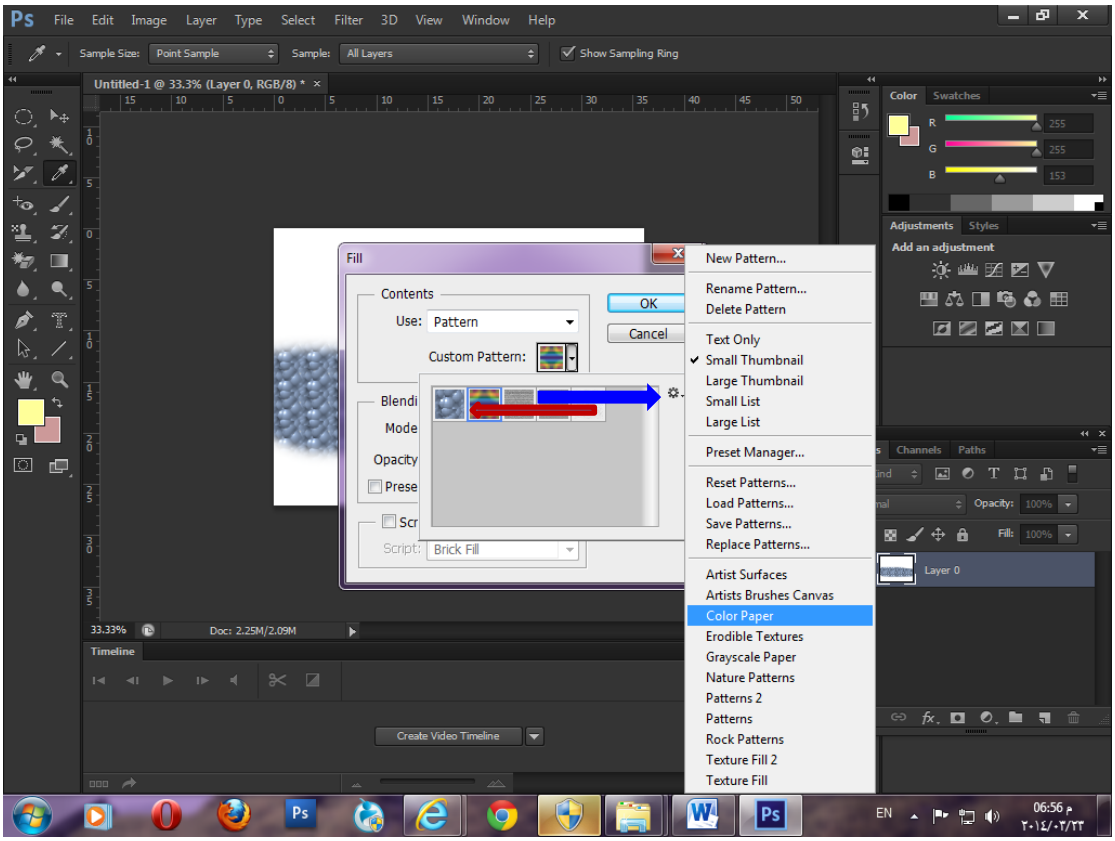


و يمكننى عمل ملء للشكل كله باستخدام .Edit-->fill-->pattern

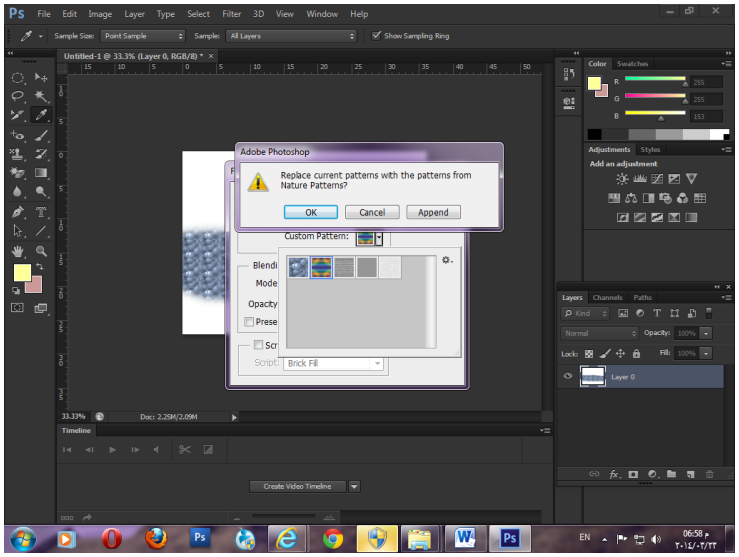


كما يمكن اختيار شكل الباترن من مجموعة من الاشكال المتاحة من خلال الضغط على هذا السهم المشار اليه باللون الاحمر.

كما يمكننا الاختيار بين مجموعات عدة من اشكال الباترن المخصصة من خلال الضغط على الدائرة المشار اليها بالسهم الازرق فى الشكل التالى و اختيار المجموعة التى تناسبنا.

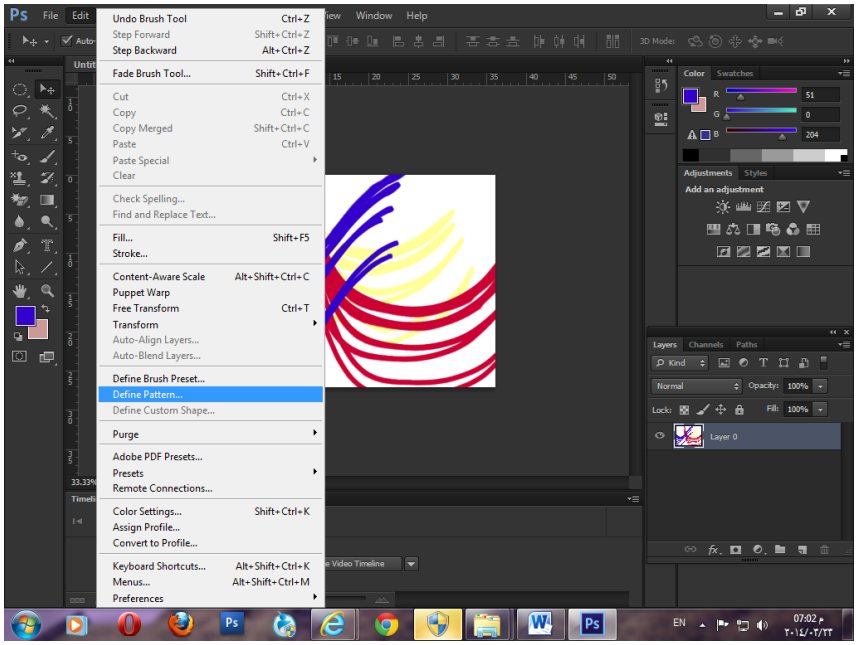


و يلاحظ عند اختيار احد المجموعات تظهر لنا رسالة .

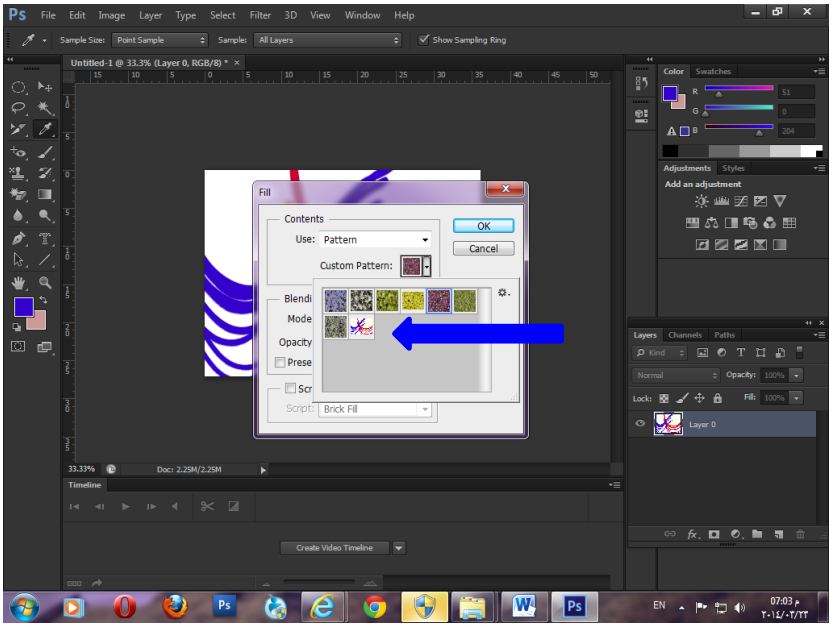


و هنا يعني الامر اوك انه سيتم تنزيل مجموعة الاشكال التى اخترتها لتظهر أمامك بدل المجموعة الافتراضية و تختار منها ما تشاء ، أما الامر Append فيعني انه سيتم تنزيل المجموعة التى تم تحديدها مع المجموعة الحالية ليتم الاختيار بينهما.

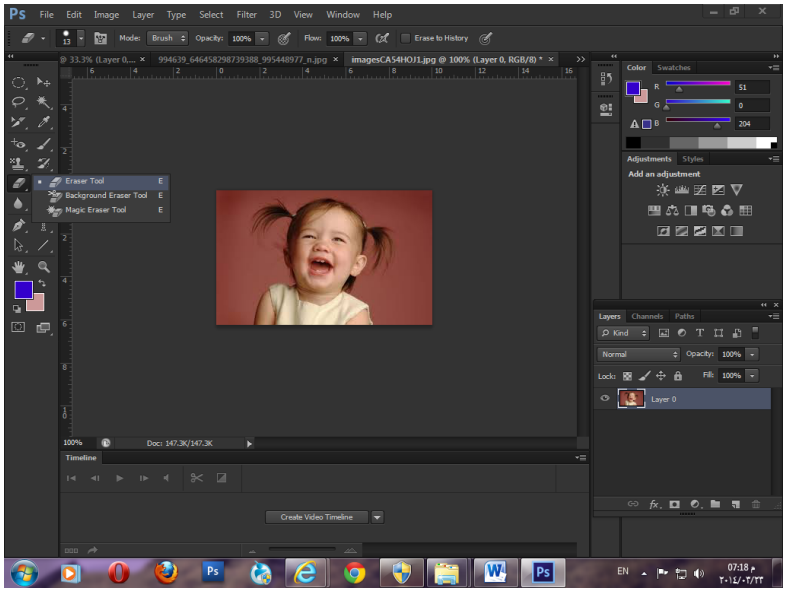
كما يمكنك تعيين شكل باترن خاص بك من خلال رسم شكل بالفرشاة او بالقلم الحر و حفظه باسم ما فى البرنامج فمثلا هنا قمت برسم شكل عشوائى بالفرشاة سأقوم بحفظه فى البرنامج لاستخدامه مرة أخرى و ذلك باختيار الامر Edit-->define pattern



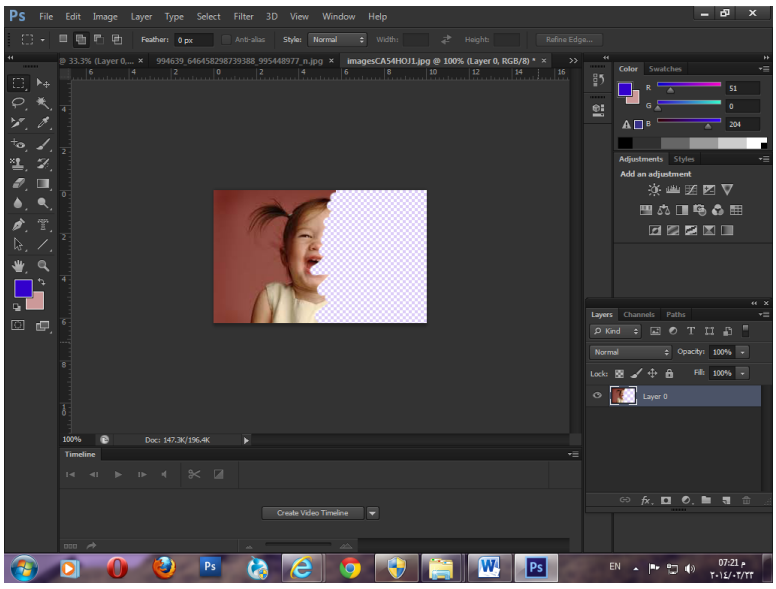
و يلاحظ هنا بعد ان قمت بحفظه فى البرنامج حينما افتح لوحة الباترن لاختيار شكل ما سأجده آخر باترن فى المجموعة الموجودة.



Eraser tool أداة الممحاة و تقوم بمسح أجزاء من الشكل لا نريدها .

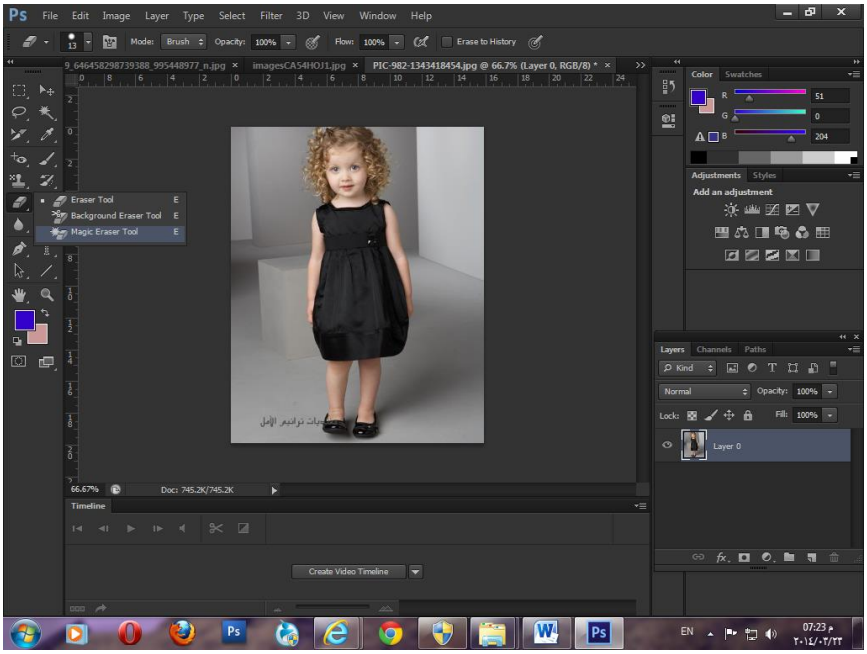


يمكن استخدامها أيضاً لتعطى شكل جمالى للتصميم ، ففى بعض الاحيان يتم مسح نصف الوجه الايمن أو الايسر .

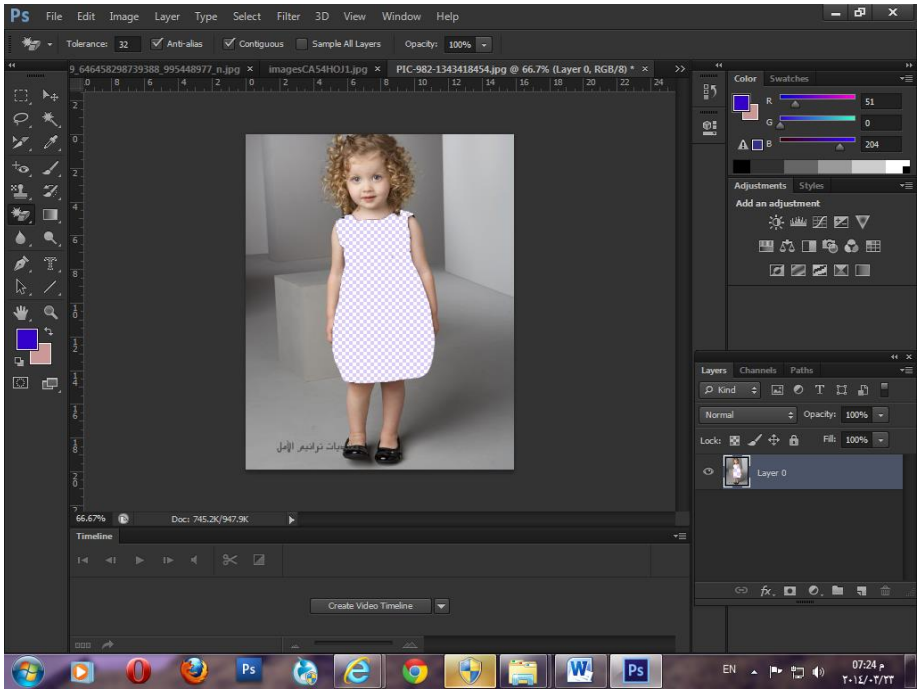


فهنا مثلاً يمكن وضع كتابات فى الجزء الايمن من التصميم .

- Magic eraser tool و تقوم بمسح لون معين من الصورة فقط بالضغط عليه.



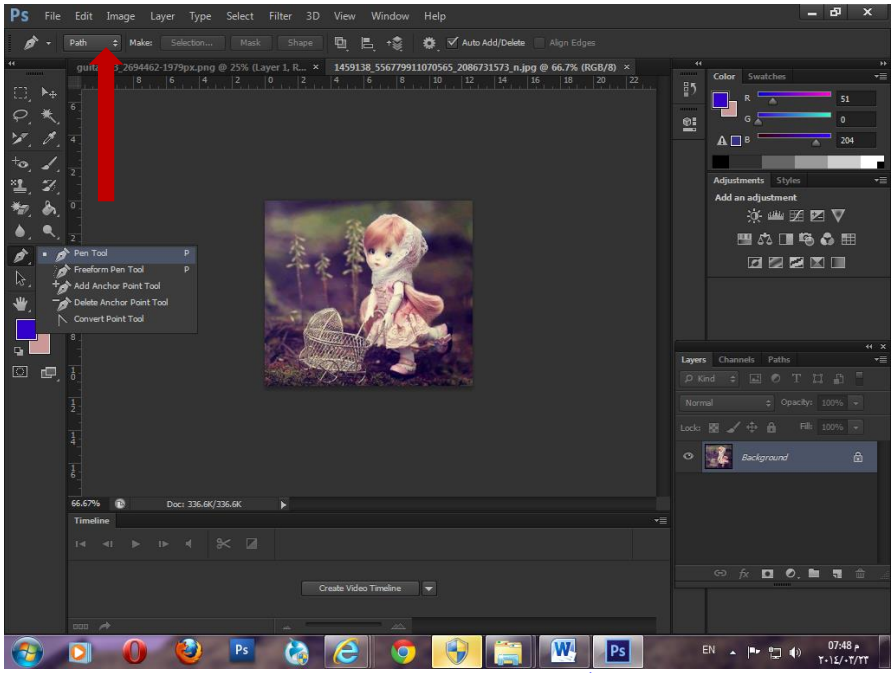
فهنا سنقوم بالضغط بالذر الايسر للماوس على الفستان الاسود للفتاة و لاحظ معى الفرق فى الصورة التالية.



تم مسح الفستان بالكامل لأنه كله له اللون الاسود و لو توسطه لون أحمر لمسح اللون فى جزء واحد فقط ،و ترك الجزء الباقى بعد اللون الأحمر .

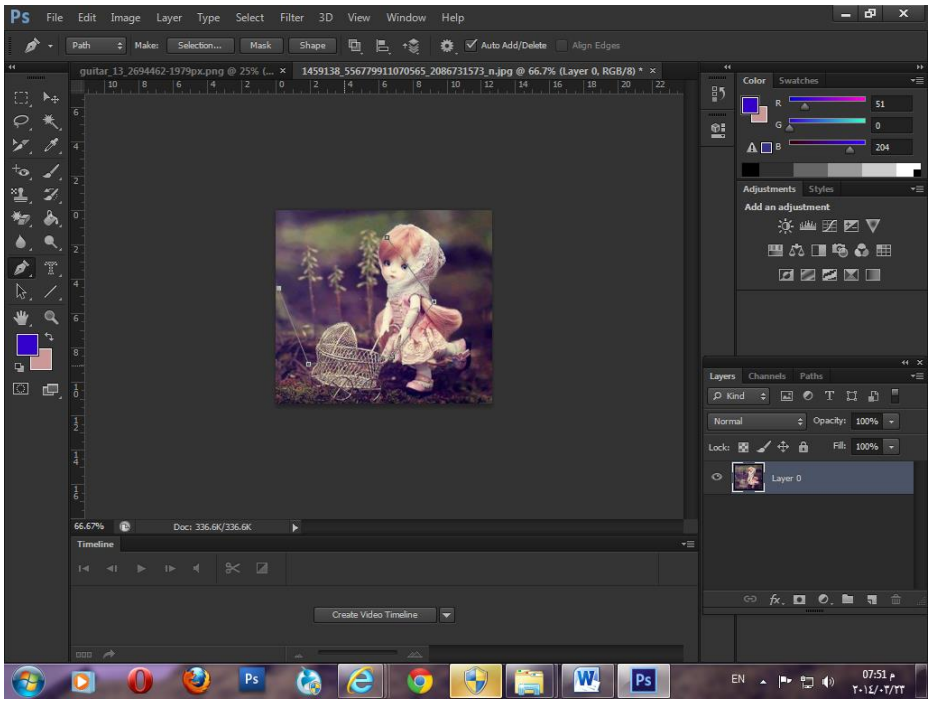
و أخيراً سندرس المسارات لننهى محاضرتنا اليوم.

- Pen tool و نقوم من خلالها بتحديد الاشكال تحديداً دقيق حيث يمكننا التحديد المستقيم و تحديد المنحنيات.

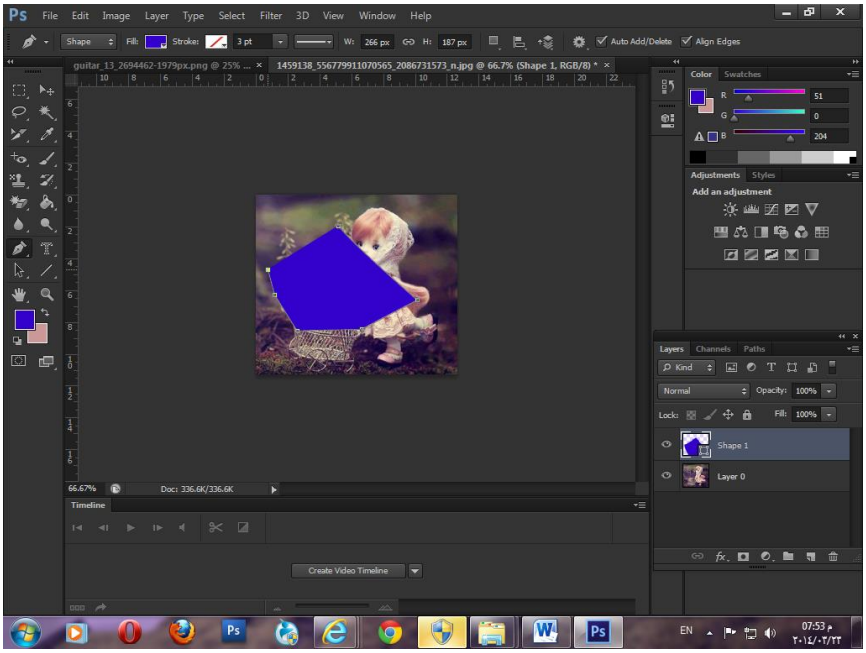


و يمكننا اختيار اذا ما كنا سنرسم شكلاً باستخدام أداة القلم أم سنرسم مسار من خلال الجزء المشار اليه بالسهم الاحمر فى الصورة السابقة.

شاهدوا معى الفرق بين اختيار Path و الذي سيظهر فى الصورة التالية.

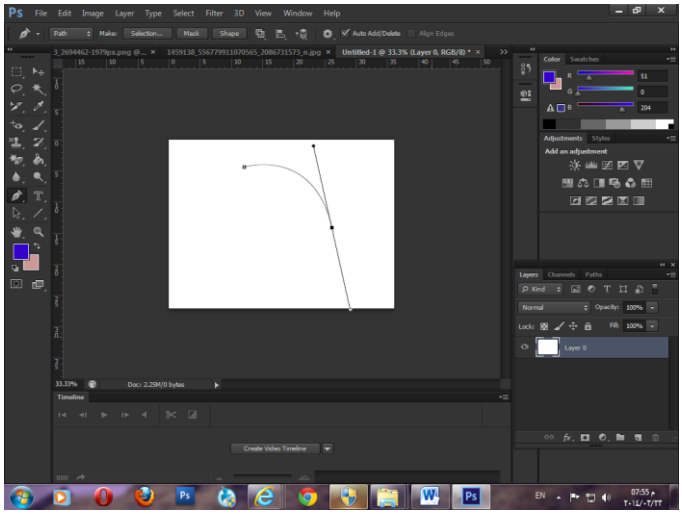


و يرسم كما اى أداة تحديد أخرى نقاط متواصلة يمكن التراجع عن احداها باستخدام الذر Backspace من لوحة المفاتيح. أما استخدام الامر shape فيقوم بعمل ما نراه فى الصورة التالية.



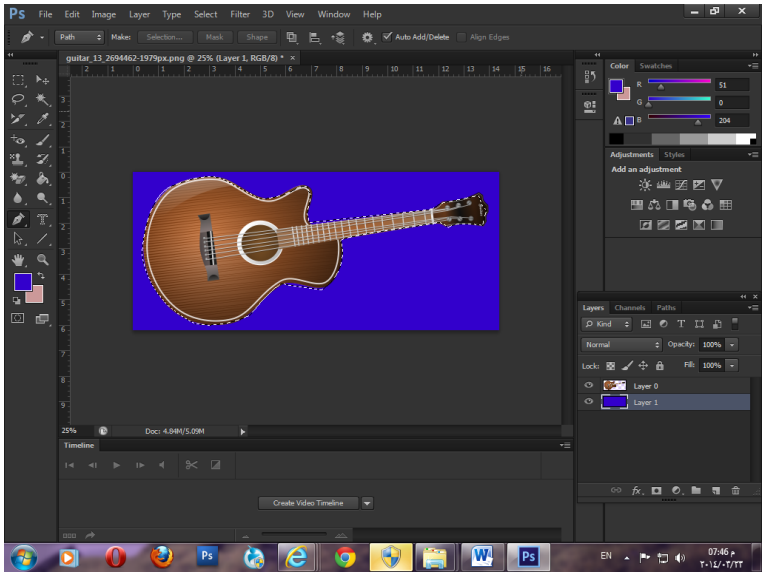
و هو عبارة عن كتلة لونية يتحدد شكلها بحسب النقاط التى نقوم برسمها و تأخذ اللون الامامى للتصميم.

و يمكننا من رسم المنحنيات باستخدام الماوس حيث نقوم بمحاولة تعديل شكل المسافة الواصلة بين نقطتين فيظهر لنا ذراع نقوم من خلاله بالتحكم فى شكل المنحنى الذى نريده كالتالى.

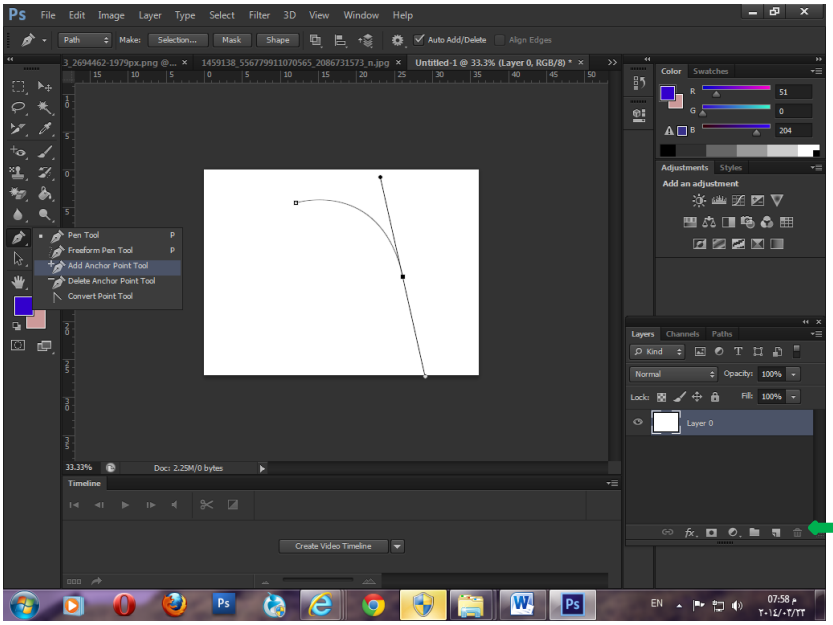


و بعد رسم المنحنى نضغط بذر Alt على النقطة الاخيرة التى رسمت حتى يختفى شكل الذراع و نكمل الشكل الذى نقوم بتحديده.

و يظهر الشكل التالى تحديد قمت بعمله باستخدام أداة القلم.



و يظهر الشكل التالي خيارات التحكم فى المسار الذي قمنا برسمه.

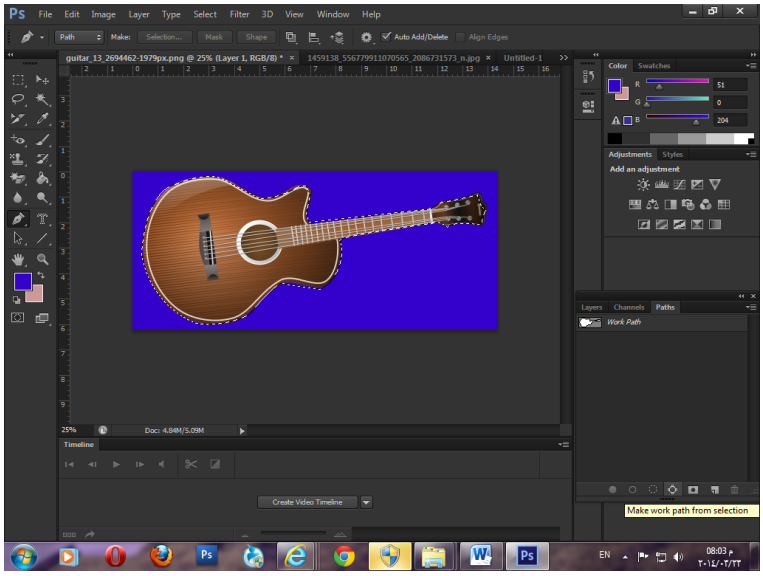


Add anchor point و يعنى إضافة نقطة للتحديد و ذلك أن يكون انتهى تحديد الشكل.

Delete anchor point و تعني حذف نقطة من المسار الذي قمنا برسمه.

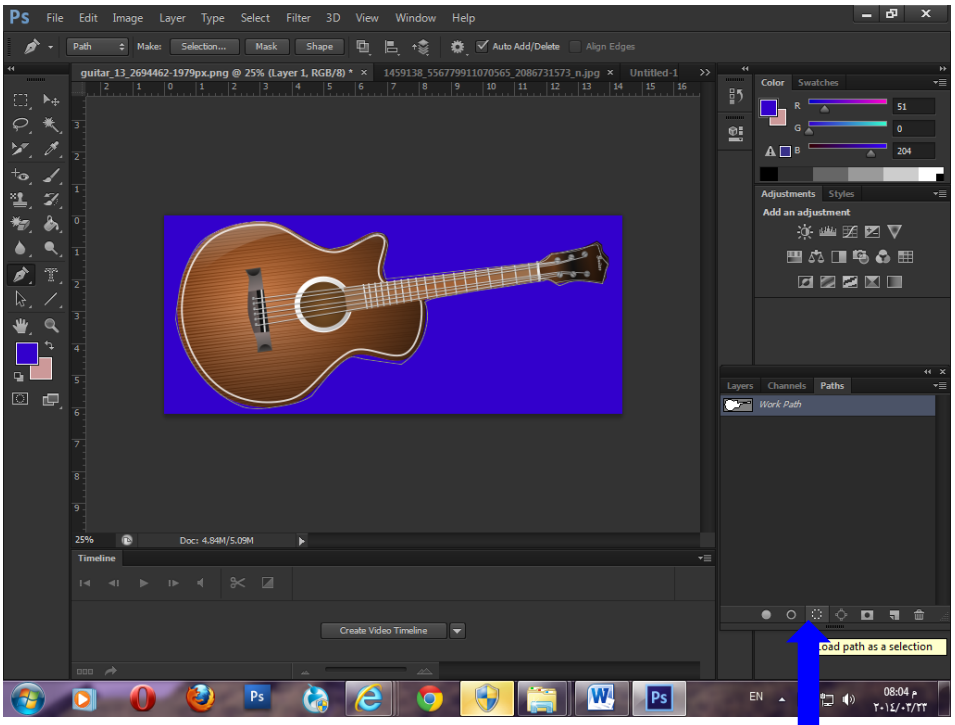
Convert point tool و تعني التعديل على نقطة حالية.

و يمكن الدخول للوحة المسارات للتحكم فى الاعدادات الخاصة بها و هى تكون فى الوضع الافتراضى بعد لوحة اللايرز،و الموضحة بالسهم الاخضر فى الصورة السابقة.



و يقوم الخيار الذى يقف عليه الماوس فى الصورة السابقة بتحويل التحديد الموجود الى مسار للتحكم فى نقاطه.

اما الصورة التالية فتعكس المسار ليتحول الى تحديد.



التكليفات:

١- عمل اعلان outdoor

٢- عمل بانر لمحل تجاري.

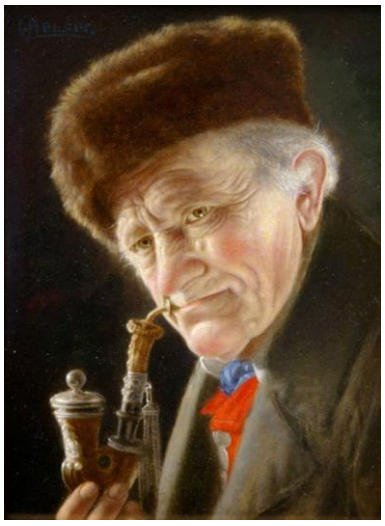
الفصل السابع

أعزائى دارسي الفوتوشوب سننتقل فى محاضرة اليوم إلى مستوى متوسط أعلى من المستوى الذي أتممناه فى المحاضرات السابقة ،أتمنى أن يكون ذهنكم حاضر و تفاعلكم مع أدوات اليوم جيداً حتى نتخطى تلك المرحلة و يصبح لدى الجميع القدرة على إنشاء مشاريع كاملة ناجحة على مستوى التصميم،و أساسياته،و مؤدية للهدف الذي صممت لأجله سواء أكانت مطبوع إعلانى أو دعائى أو غيرها من التصميمات. سنقوم اليوم بدراسة:

١- كيفية عمل ماسك سواء بالصور أو بالكتابات.
٢- كيفية تحديد الشعر و فصله عن الخلفية.
٣- تلوين الصور الأبيض و الأسود.

أولاً عمل ماسك بالصور

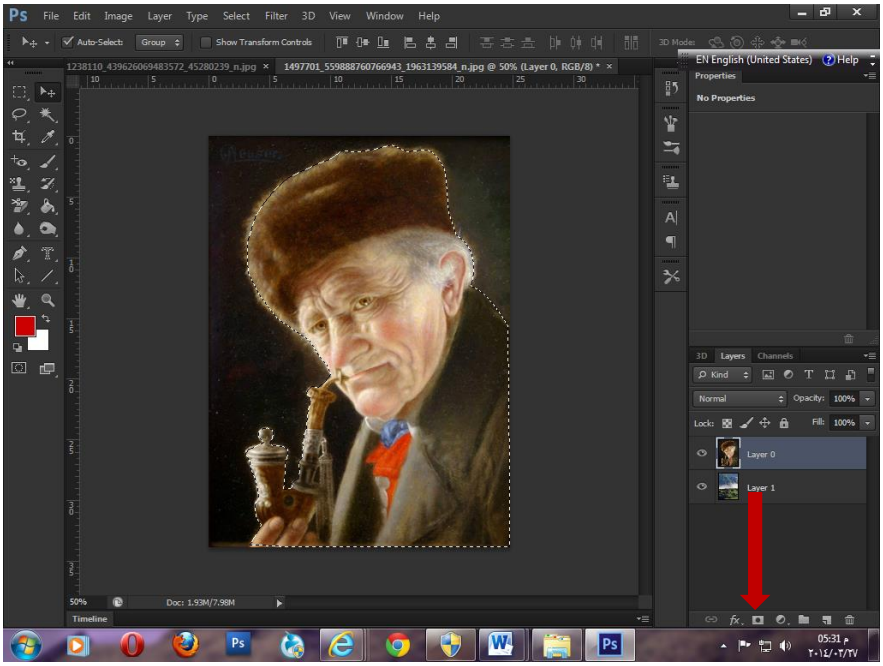
نفتح صورة الرجل التالية على برنامج الفوتوشوب



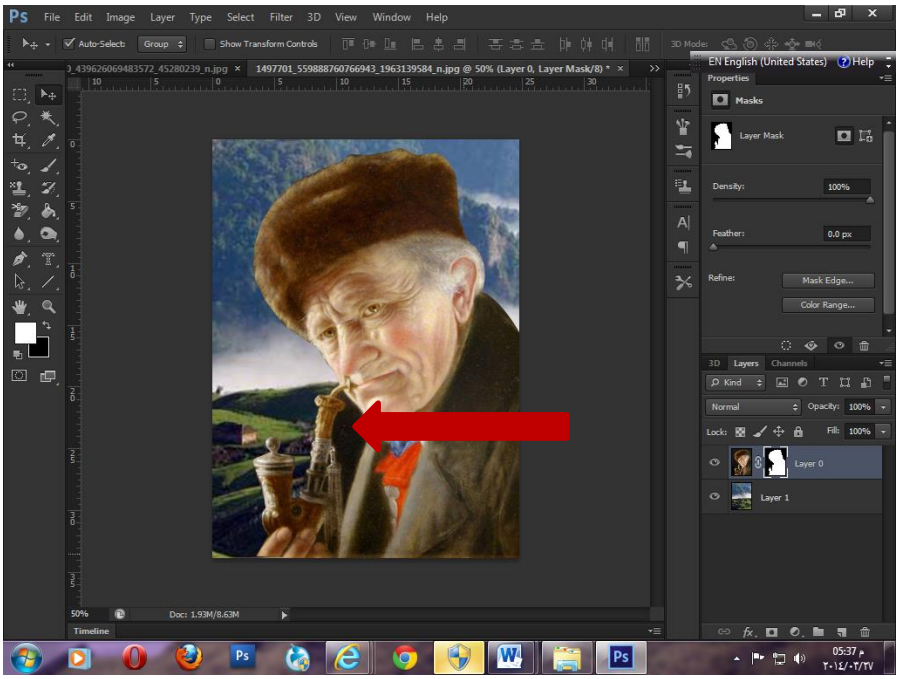
نقوم بفتح الصورة التالية على البرنامج و نقوم بتعديل الريزوليوشن لها ليصبح ٢٠٠

بعد أن قمنا بتعديل الريزوليوشن لتلك الصورة نقوم بنقلها فى الملف الذي يحتوي صورة الرجل العجوز بحيث تصبح هى اللاير السفلى و صورة الرجل هى الصورة الأعلى.

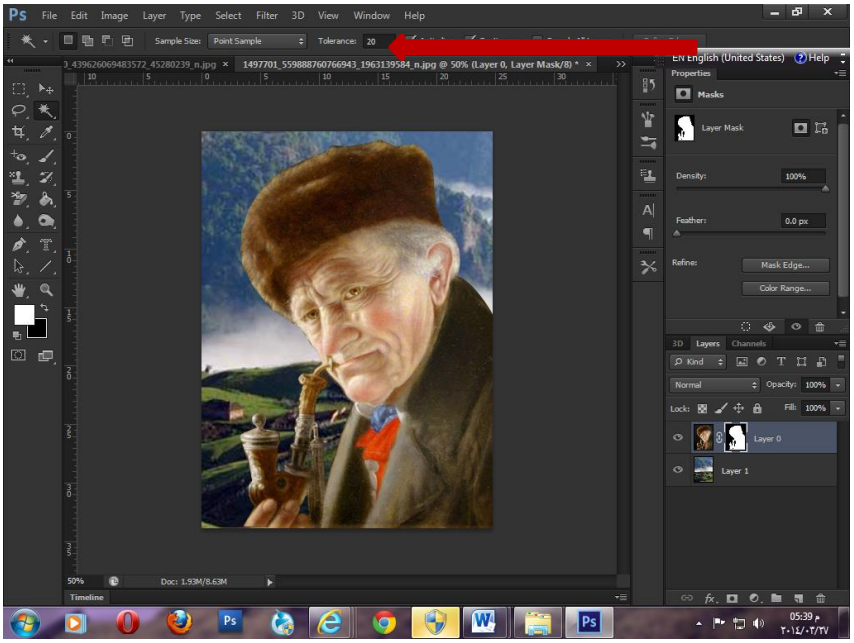
نقوم بعد ذلك بتحديد صورة الرجل باستخدام أداة القلم و نحول المسار الذي حددنا به الى selection



ثم نضغط على أداة عمل ماسك و المشار إليها بالسهم الأحمر فى الصورة السابقة ليصبح الشكل كالتالي



و يلاحظ فى الصورة السابقة بقاء بقعة لونية لم يتم إزالتها فى صورة الرجل و المشار إليها بالسهم نقوم بتحديدها باستخدام أداة الماجيك واند و إزالتها.

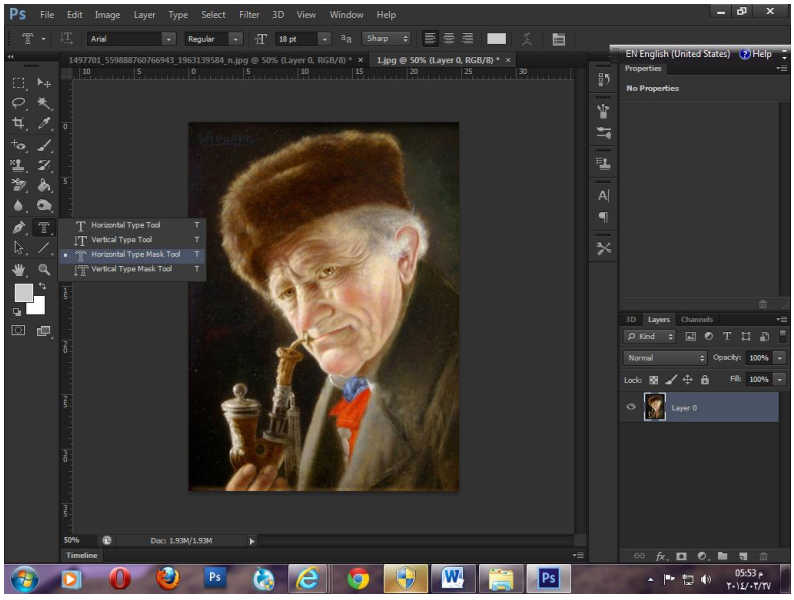


و يمكننا التحكم فى قيمة ال tolerance و المشار إليها بالسهم فى الصورة السابقة إذا ما تم تحديد مساحة لونية أكبر من تلك التي نريد إزالتها أو أصغر.

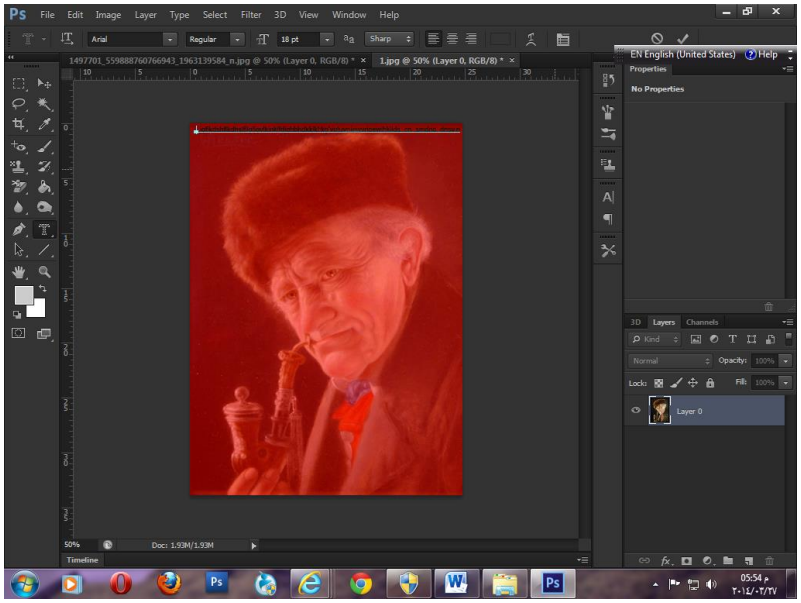
ثانياً عمل ماسك بالكتابات

سنقوم باستخدام طريقتين الأولى و هى الطريقة التقليدية سنقوم فيها باستخدام أداة Type mask

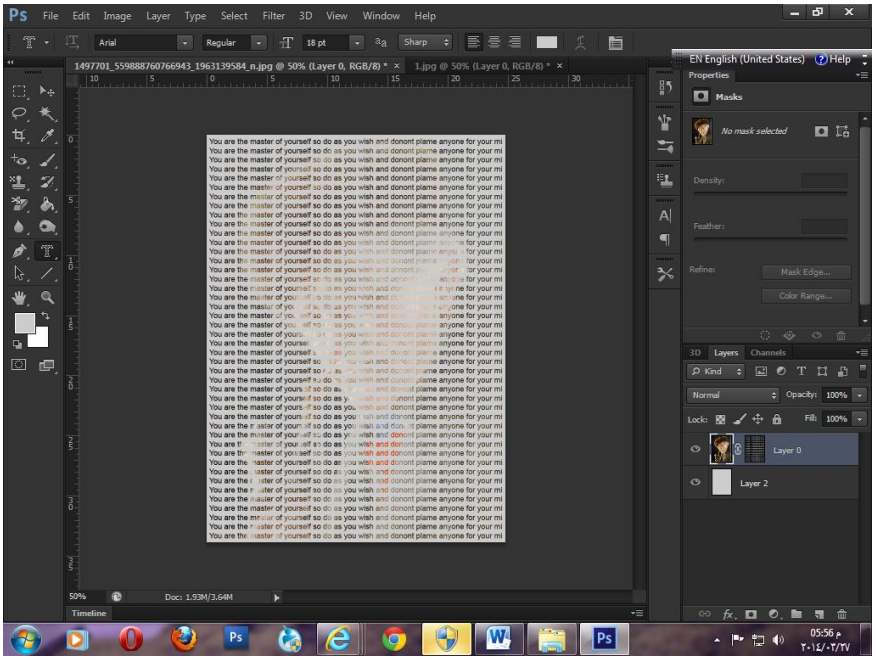
و على نفس الصورة السابقة للرجل العجوز سنضغط F12 من لوحة المفاتيح حتى تعود الصورة كما لو أننا لم نقم بأى إجراء عليها ثم نختار أداة Type mask و سنختار الكتابة فى الاتجاه الأفقى.



بعد اختيار تلك الأداة نقوم بتعديل مقاس الخط ليصبح ١٨ و نكتب سطر واحد أفقى ليصبح بهذا الشكل:



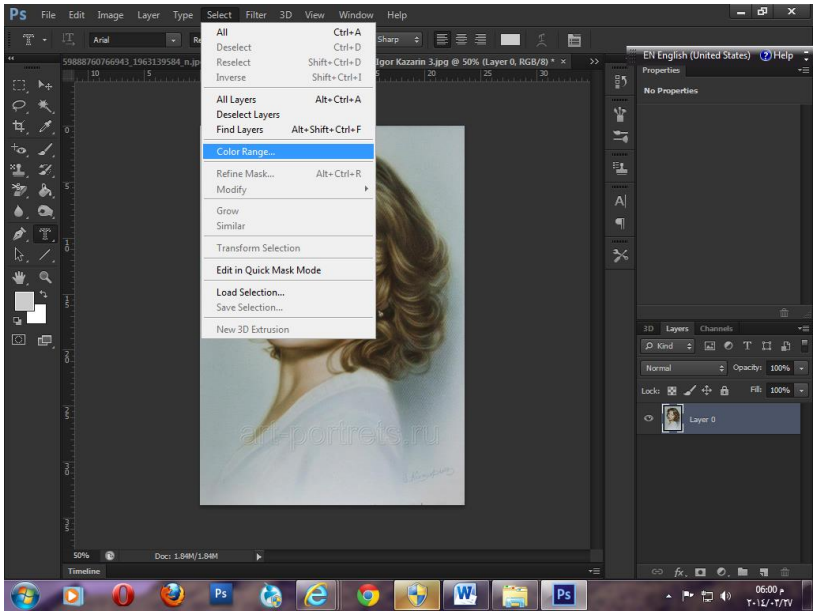
ثم نقوم بنسخ السطر و تكراره حتى تنتهى الصورة من اسفل ثم نضغك على أداة الماسك نلاحظ أن الصورة تحولت إلى كتابات بنفس الألوان التى كانت موجودة فى الصورة و لتوضيح الشكل نقوم بإشافة لاير بلون رمادى فاتح و نسحبها لتكون اسفل الكتابات ليصبح الشكل هكذا:



و إليكم الطريقة المتقدمة ... ركزوا معي جيداً فى الخطوات التالية .

أولاً سنقوم بفتح الصورة التالية فى البرنامج:

ثم نختار من قائمة Select-->color range-->shadow



بالضغط على اوك سيقوم بعمل تحديد لجزء من الصورة نقوم بنسخه من لوحة المفاتيح باستخدام الاختصار Ctrl+C ثم نضعه فى لاير مستقلة باستخدام الاختصار Ctrl+J و نسمى اللاير الجديدة Shadow

بعد ذلك نرجع مرة أخرى و نقف على لاير الصورة الاصلية ثم نختار من قائمة

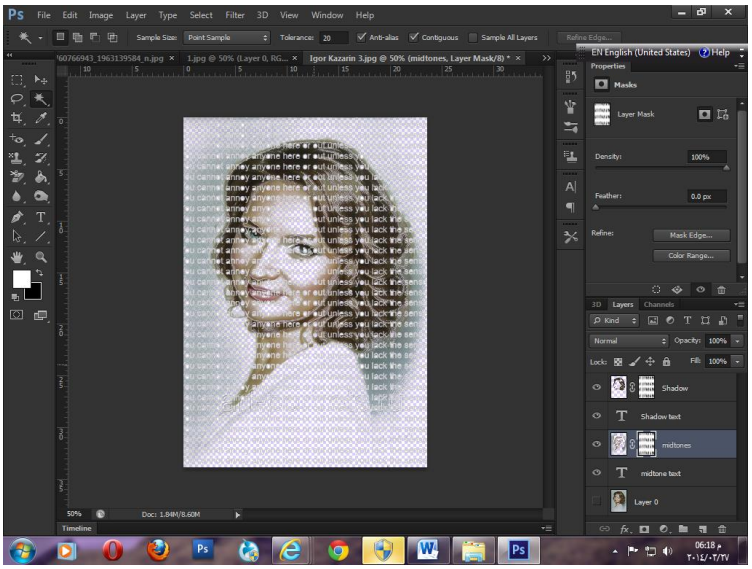
Select-->color range-->midtones

و فى هذه المرة أيضاً سيقوم بتحديد أجزاء أخرى من الصورة نقوم بنسخها و وضعها فى لاير مستقلة بنفس الطريقة السابقة و لكن فى هذه المرة سنسمى اللاير الجديدة midtones

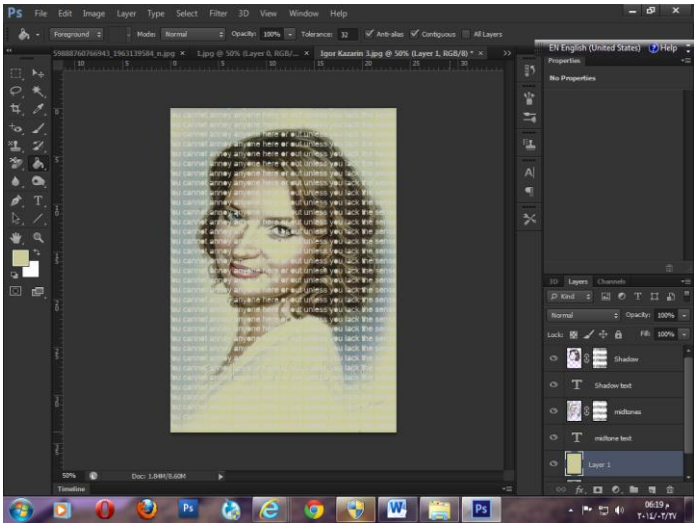
ثم نقوم بعد ذلك باختيار أداة الكتابة و نكتب سطراً كاملاً بمقاس ٢٤ و نقوم بتكراره حتى نملأ الصورة كلها للأسفل.

نسمى هذه اللاير *Shadow* text و نضعها تحت لاير Shadow ثم نقوم بعمل Duplicate للاير و نسمي اللاير الجديدة midtone text و نضعها أسفل لاير midtone

هنا أصبح لدينا أربعة طبقات تم إضافتهم فوق الصورة الأصلية فنقوم بإخفاء الصورة الأصلية و نقف على لاير Shadow text ثم نضغط بأداة الماجيك واند على الكتابة فتقوم بتحديد كل النص الذي لدينا ثم نقف على لاير Shadowو نضغط أداة الماسك ،و نفعل بالمثل مع لاير الكتابة فى الميدتونز ليصبح الشكل كالتالى



و للتوضيح سنضيف لاير اسفل تلك الطبقات و نعطيها لون يبرز هذا الماسك.



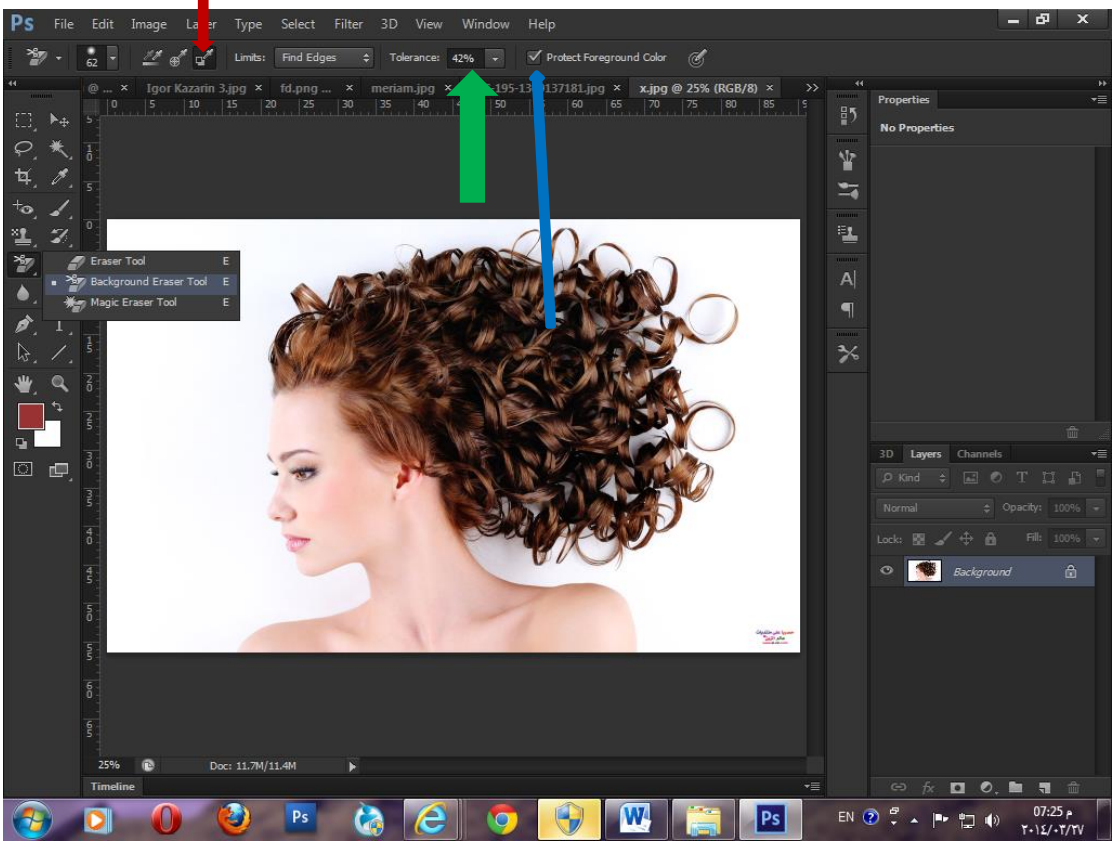
ثالثاً تحديد الشعر و فصله عن الخلفية

ربما عانى الكثيرون فى الإصدارات القديمة من برنامج الفوتوشوب عندما حاولوا فصل بعض الصور التى تكون فيها الشخصيات لها شعر متطاير ،ففصله عن الخلفية يكون صعباً و مرهقاً للغاية،و لكن

بفضل الله تكمنت الإصدارات الحديثة الفوتوشوب بتسهيل هذا الأمر علينا من خلال استخدام أداة بسيطة لفصل الشعر عن الخلفية تابعوا معى شرح المثال التالي.

أولاً نقوم بفتح الصورة التالية على برنامج الفوتوشوب

ثم نقوم باختيار أداة Background eraser tool

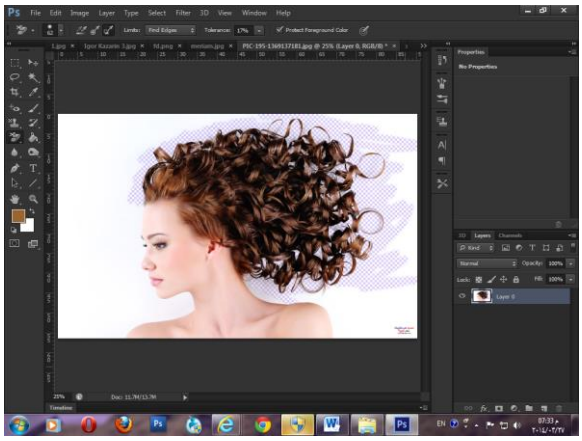


نختار من أعلى sampling background swatch و المشار إليها بالسهم الأحمر فى الصورة السابقة.

و كذلك نقوم بتعديل قيمة ال Tolerance المشار اليها بالسهم الأخضر لتصبح ٤٠

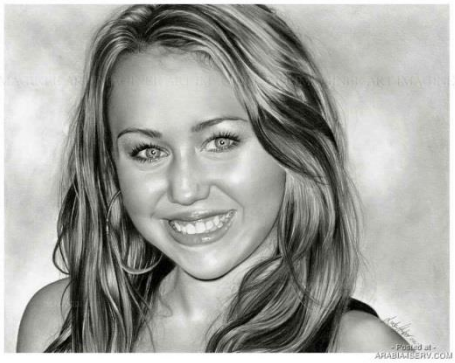
ثم نقوم باختيار Protect foreground color المشار إليها بالسهم الأزرق فى الصورة و هذا الخيار يحافظ على اللون الأمامى للصورة دون مسحه.

و بعد ذلك نقوم بتعيين اللون الأمامى بلون الشعر ، و اللون الخلفى بلون الخلفية و نقوم بالمسح حتى نصل للنتيجة المرغوبة ،و أحياناً تحتوى الخلفية على أكثر من درجة نقوم بمسح الدرجة الأولى أولاً ثم تغيير لون الخلفية و مواصلة المسح ليصبح لنا الشكل بعد إزالة الخلفية عن الشعر هكذا:

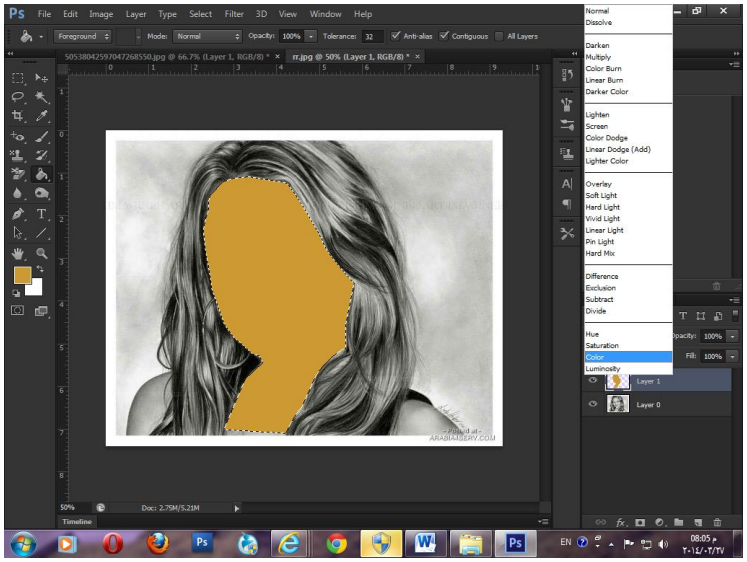


و أخيراً سنقوم بعمل أكثر جزء شيق فى هذه المحاضرة ألا و هو تلوين صورة أبيض و أسود لتكون غلاف مجلة و هو مشروع المحاضرة اليوم .

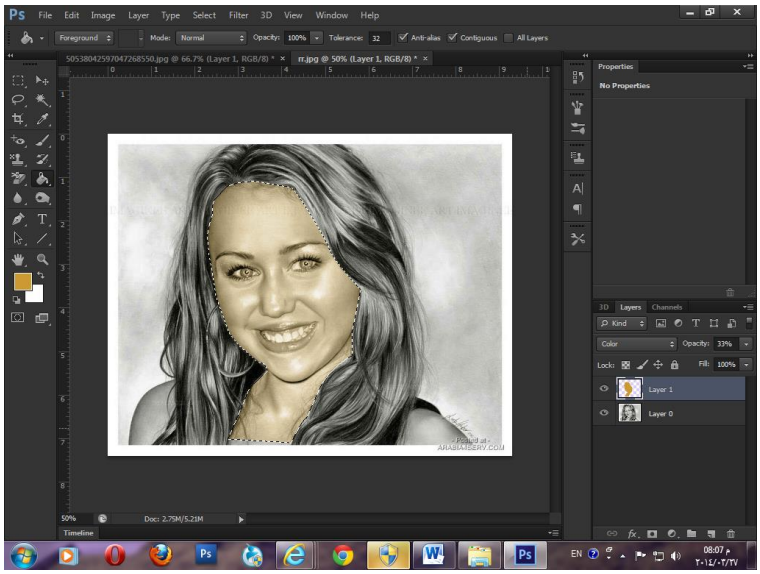
أولاً نقوم بفتح الصورة التالية:



فى البداية نقوم باستخدام أداة القلم بتحديد أجزاء البشرة كلها و نضيف لاير جديدة نقوم فيها بتلوين التحديد الذى قمنا بعمله ب لوناً برتقالياً

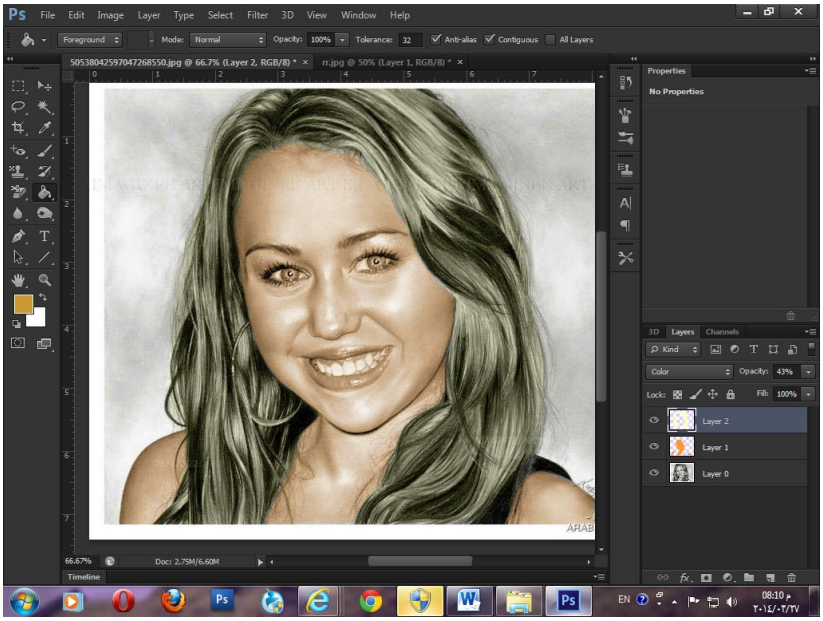


ثم نقوم بعد ذلك بتغيير الخيار Normal للاير التى بها اللون إلى Color و نقوم أيضاً بتقليل شفافية اللاير لتصبح ٣٣% فيصبح الشكل هكذا:

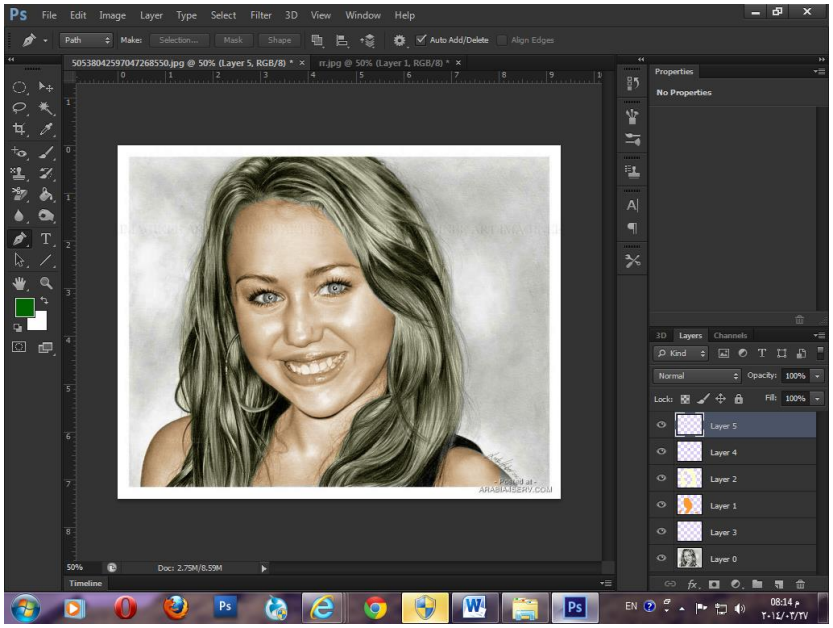


بنفس الطريقة نقوم بتحديد الكتفان و إعطائهما لون البشرة .

بعد ذلك نقوم بتحديد الشعر و اختيار لاير جديدة فوق الشعر نقوم بملئها باللون الأصفر و نغير أيضاً الخيار Normal للاير التى بها اللون إلى Color و نغير الشفافية لتصبح قيمتها ٤٣%،و هنا يصبح الشكل كالتالي:



لاحظ معي هنا اللون الذي اضفته للبشرة يؤثر على لون العينين و هنا سأقوم بتحديد العينين من الصورة الأصلية و نسخهما فى لاير جديدة اضعها فوق لاير الألوان،لاحظ معي الفرق فى الصورة التالية.

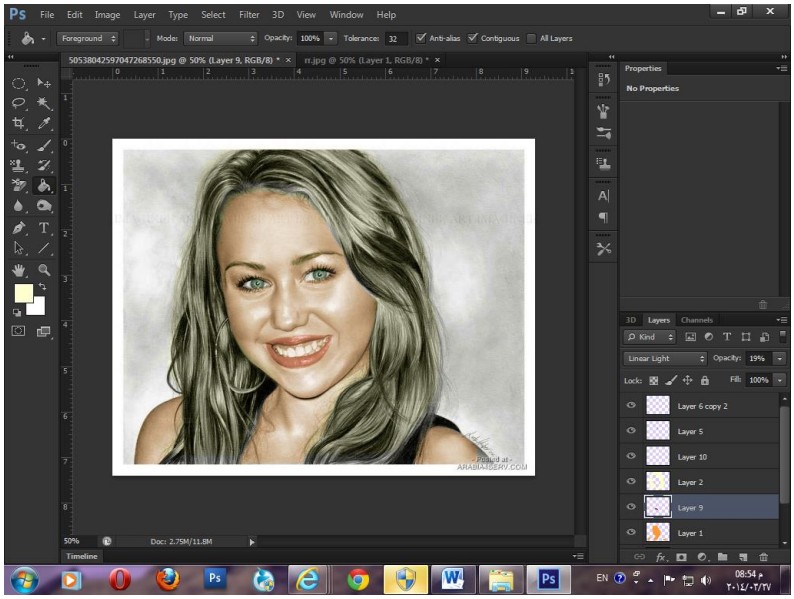


بعد ذلك اقوم بتحديد حدقة العين باستخدام أداة تحديد الدائرة و اقوم بوضع لون اخضر للعينين فى لاير مستقلة فوق لاير العينين نغير أيضاً الخيار Normal للاير التى بها اللون إلى Color و نغير الشفافية لتصبح قيمتها ٢٥%.

بعد ذلك نرجع لطبقة الصورة الأصلية و نقوم بتحديد الشفاه ثم نضيف لاير جديدة نملأها بلون الشفاه – لون أحمر داكن- و نقوم بتغيير الخيار Normal للاير ليصبح Linear light ثم نقلل الشفافية لتصبح ٢٥%.

بعد ذلك نقوم بتحديد الحواجب و نعمل معها كما عملنا سابقا فى الشعر نعطيها اللون الأصفر و نغير الخيار Normal للاير التى بها اللون إلى Color ثم نقوم بتقليل الشفافية لتصبح ٤٣%.

و الآن أصبح الشكل لدينا هكذا:



الفصل الثامن

بالوصول إلى هذا الفصل نكون قد اجتزنا طريقاً طويلاً،و تمكننا من تصميم العديد من التصميمات التجارية لشتى الأغراض،و استكمالاً لما سبق دراسته سيتم فى هذا الجزء دراسة:

تحويل الصورة الملونة إلى صورة مرسومة بالرصاص أو الفحم.

معالجة الألوان فى الصورة.

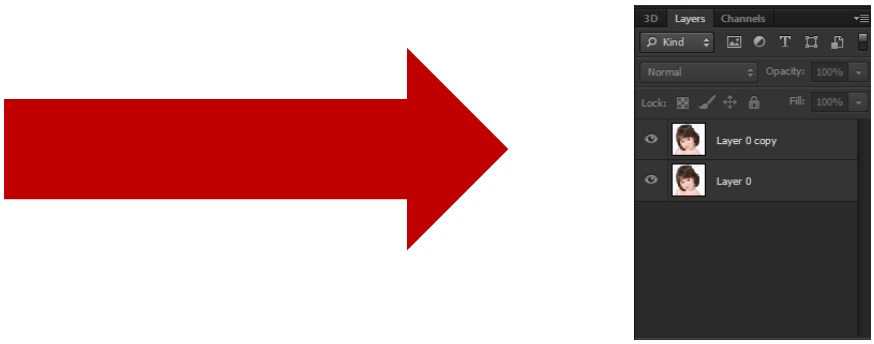
عمل تأثيرات على الطبقات.

استخدام الفلاتر.

أولاً تحويل الصورة الملونة إلى صورة مرسومة بالرصاص:

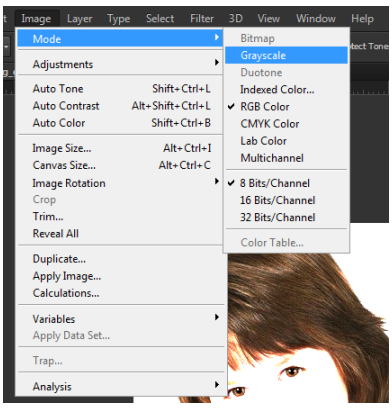
سنقوم بتحويل صورة الفتاة التالية إلى صورة مرسومة لاحظ معي الخطوات.

سنقوم بعمل Duplicate للطبقة التى تحتوي صورة الفتاة.

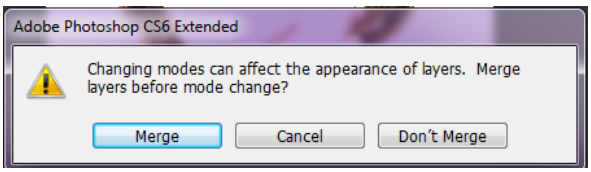


سنقوم بتغيير الخيار normal للطبقة layer 0 copy ليصبح color dodge

بعد أن أصبح الشكل كالسابق نقوم بتغيير مود الصورة من القائمة image --> mode-->grayscale

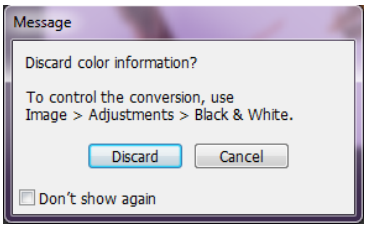


و باختيار هذا الأمر تظهر لنا النافذة التالية.



نختار منها الأمر Don't merge

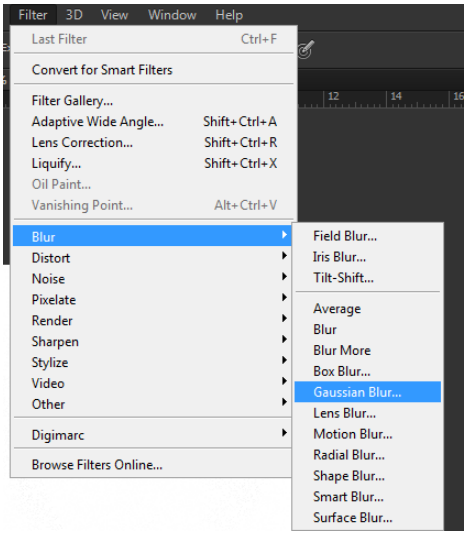
ثم تظهر بعدها النافذة التالية



نختار منها الأمر Discard

نضغط من لوحة المفاتيح CTRL+I فنلاحظ اختفاء الصورة تماماً.

نقوم بعد ذلك باختيار Filter-->Blur-->Gaussian blur



و من خلال هذا الأمر نقوم بالتحكم فى درجة لون الصورة التى تظهر و كأنها مرسومة.

و توضح هذه الصورة درجة radius ١١.٤

و هنا يمكننى أبراز التفاصيل المطمسة باستخدام أداة Burn

ثانياً معالجة الألوان فى الصورة:

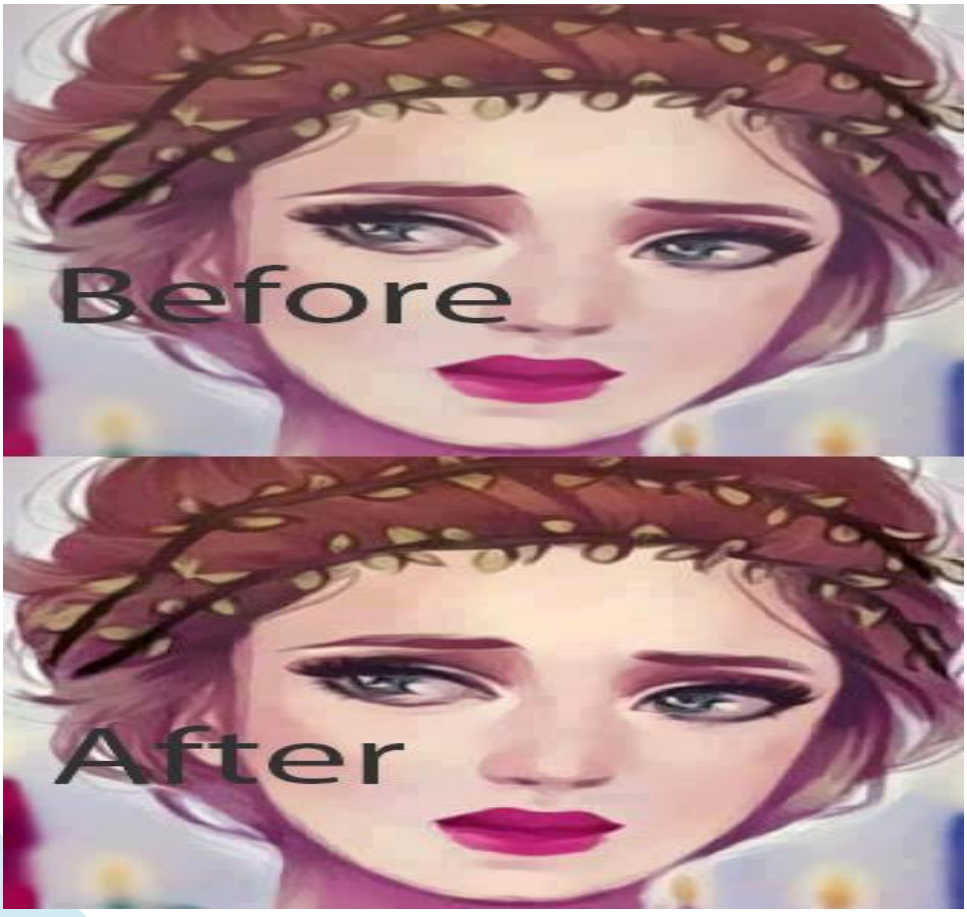
فى بعض الاحيان يطغى لون على الصورة بشكل يجعلها تبدو غير مريحة للعين،كما يمكن أن نلتقط بعض الصور ليلاً فتصبح قاتمة و تحتاج لبعض الإضاءة ،و هذا كله يمكن أن نعدله باستخدام التصحيح اللونى فى برنامج الفوتوشوب.

- **Auto color**

و هى من ضمن التطبيقات التي تقوم بتخفيف اللون الطاغى على الصورة حتى تبدو طبيعية و نختارها من Image-->Auto color لاحظ معى فى الجهة المقابلة نموذج لصورة تم استخدام هذا التطبيق معها.

Auto tone

Image-->Auto tone



Auto contrast

تقوم بعمل إبراز للون و تعمل على زيادة حدة التباين بين الألوان.
Image-->Auto contrast

Adjustment ⟵ تقوم بإجراء بعض التعديلات على الصور منها الإضاءة و التباين و أهم خيارات هذا التطبيق Brightness/contrast و التي تقوم بالتحكم فى مستوى الإضاءة فى الصورة و كذلك تباين الألوان Image-->Adjustment-->Brightness/contrast

Levels و نقوم من خلالها بالتحكم أيضاً فى مستوى الإضاءة فى الصورة بالتحكم فى نسبة الضوء الأبيض Image-->Adjustment-->Levels

Curves تسمح لنا بالتحكم فى منحنى الإضاءة و التباين فى الصورة --Image-->Adjustment >Curves

Exposure تتحكم بالأرقام فى تعريض الصورة للضوء و كذلك التباين بين عناصرها.

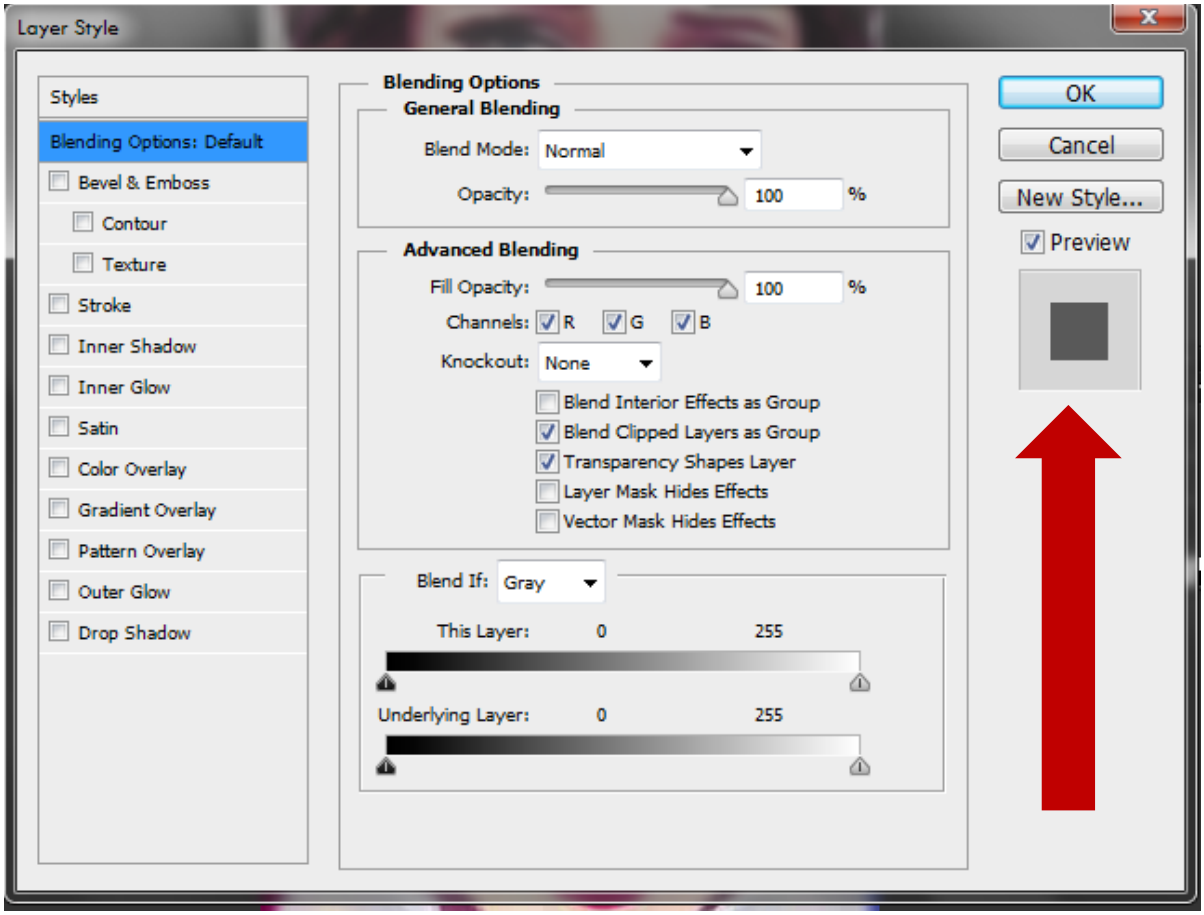
التحكم فى ألوان الكتابات و الخلفيات: ستصادف معنا أن نستخدم لون معين فى الكتابات أو الخلفيات و نريد استخدامه مرة أخرى و لا نستطيع تحديد نفس اللون مرة أخرى بدقة و لتفادى هذا الأمر،يمكننا حفظ اللون الذى نريد استخدامه مرة أخرى فى Swatches و هى إحدى ال panels المستخدمة فى البرنامج و نقوم بفتحها من القائمة window .

تحتوى على العديد من الألوان يمكننا اختيار اللون الذى نريده لتلوين نص معين،و نستطيع حفظ اللون الذى اخترناه مسبقا كلون أمامي فى البرنامج فى هذه النافذة بالضغط على علامة جديد من أسفل و نحدد اسم اللون الذى نريد حفظه فيكون آخر تلك الألوان،كما يمكننا اختيار مجموعة لونية أخرى بالضغط على السهم الصغير أعلى هذه النافذة ليفتح لنا قائمة تحتوى على العديد من ال pantone و يمكننا حذف اللون الذى نرغب بحذفه و ذلك بالوقوف عليه و ضغط على علامة سلة المحذوفات اسفل النافذة،كما يمكننا الضغط على color و اختيار اللون بمعرفة درجاته الاحمر و الازرق و الاخضر كما نشاء.

عمل Style للكتابات و الأشكال: يمكننا تطبيق بعض الاستايلات على الكتابات و الاشكال فى برنامج الفوتوشوب منها ماهو بارز و ما هو غائر،منها ما يعطى احساس بملمس معين،و يمكننا فتح ال panel الخاصة بالاستايلات من قائمة window و تشبه كثيراً Swatches باختلاف النماذج المقدمة و يمكن أيضاً عمل استيل جديد بنفس الطريقة السابقة و كذلك فتح مجموعات مختلفة من الاستايلات،جربها بنفسك و ستلاحظ الفرق فى التصميم،و لكن عليك بالابتعاد عن الزخرفة الزائدة فى الخطوط حتى لا تبدو بشكل فوضوى.

ثالثاً عمل تأثيرات على الطبقات:

نستطيع عمل تأثيرات مختلفة على الطبقة منها إبراز الطبقة للخارج قليلاً أو عمل ظلال و غيره و ذلك بالوقوف على الطبقة التى نريد على التأثير عليها و الضغط على ذر الماوس الأيمن ثم اختيار Blending options أو بالضغط على FX أسفل نافذة الطبقات و يكون شكل النافذة المفتوحة كالتالي:



يشير السهم الأحمر فى الصورة السابقة إلى مربع عرض التأثير الذى نختاره،و يتم تغيير شكل المربع باختيار كل تأثير لنرى شكله قبل الضغط على اوك،و لا ختيار أياً من الخيارات فى الجزء الايسر نضغط على الكلمة نفسها من المنتصف حتى يظهر لنا اللون الأزرق على الخيار المحدد و تظهر نافذة التحكم للخيارات الخاصة به.

Bevel & Emboss: تقوم بعمل إبراز للشكل من خلال الأمر Contour و وضع ملامس للشكل من خلال الأمر Texture ،و يمكن التحكم فى بروز الشكل للداخل أو للخارج و الزاوية أيضاً لاحظ معى الشكل الايسر بعد تطبيق هذين الامرين عليه.

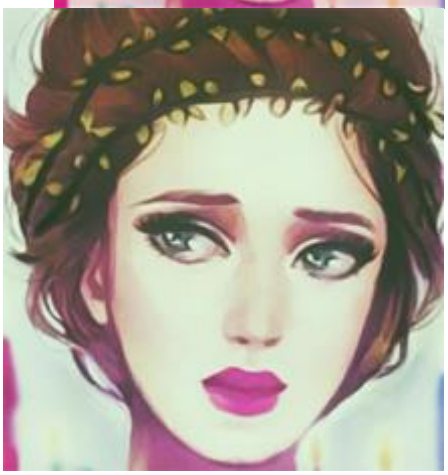
Stroke: تقوم بعمل إطار للصورة و يمكن التحكم فى لونه و مقاسه.

Inner shadow: تقوم بعمل ظلال داخلية للصورة باللون الذى نحدده.

Inner glow: تقوم بعمل توهج داخلى على الصورة باللون الذي نختاره.

Satin: تقوم بإضفاء لون على الصورة يمكن التحكم فيه.

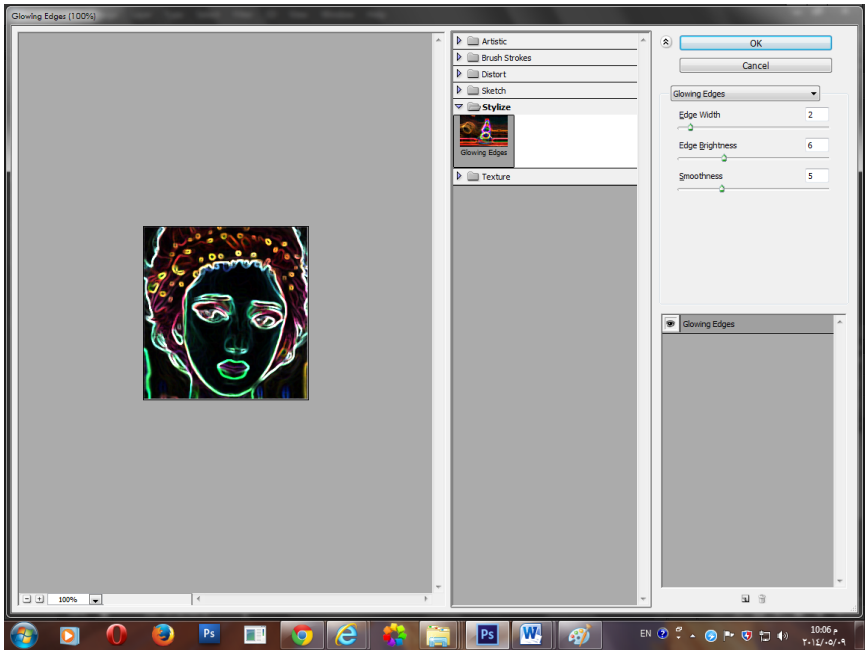
Color overlay:تقوم بإضفاء لون معين على الصورة يمكن التحكم فى شفافيته.



Gradient overlay: تقوم بتلوين الشكل بتدرج لونى يمكننا اختيار ألوانه.
pattern overlay: تكسو الشكل بنموذج باترن معين و يمكن اختيار شكل الباترن الذي نريده.
Outer glow:توهج خارجى يتم إضافته للشكل و نختار اللون الذى نريده.
Drop shadow:تضيف ظلاً للشكل أو الكلام.

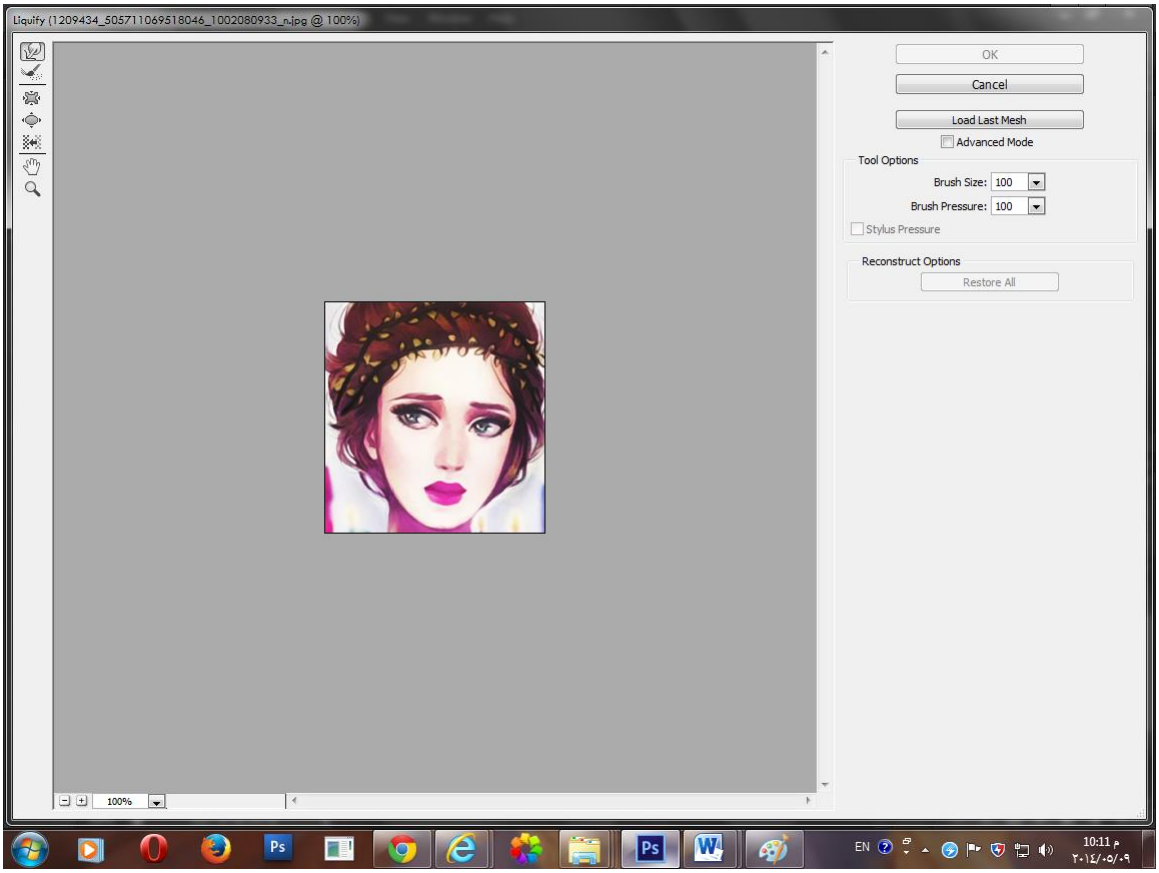
رابعاً استخدام الفلاتر:

يتيح لنا البرنامج مجموعة من الفلاتر التى تضيف تأثيرات مختلفة على الصور ،و قد نحتاج للمزيد فيتم تحميل الفلاتر التى نريدها من الانترنت و نقوم بوضع ملف الفلتر داخل المسار التالي :
C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5 (64 Bit)\Plug-ins\Filters
و بعد وضع الملف داخل المسار السابق فى الجهاز يتم استدعاؤه من البرنامج من القائمة Filter و من القائمة فلتر يمكن اختيار Filter gallery و التى تضم مكتبة متنوعة تشتمل أكثر من مجموعة من الفلاتر يمكن تجريبها لملاحظة الفرق،بعضها نحتاجه فى التصميم و بعضها قد لا نستخدمه أبداً و يمثل هذا الشكل نافذة فيلتر جاليرى و صورة مطبق عليها أحد تأثير أحد الفلاتر.



Lens correction: و هو أحد الفلاتر الذى يضفى تأثير العدسة المحدبة أو المقعرة على الشكل و يوضح الشكل التالي صورة تم تطبيق هذا الفلتر عليها.

Liquify:يحتوى هذا الفلتر على مجموعة أدوات دعونا نذكرها بالتفصيل.



Forward warp	تقوم بتضييق حدود الصورة.
Reconstruct tool	تقوم بإعادة الصورة لوضعها الطبيعى بعد أن نفذنا بعض التقليص على حوافها.
Puker tool	تقوم بتنحيف المناطق التى تتوقف عليها و يمكن عمل تنحيف للجسم أو الوجه بتلك الأداة.
Bloat tool	تقوم بعمل تسمين للمناطق التى نحددها،و يمكن عمل تسمين للخدود باستعمالها أو العضلات.
Push left tool	تقوم بالسحب لأجزاء الصورة و تجعلها أشبه برسم كاريكاتير.
أداة العدسة	تقوم بالتكبير و التصغير.

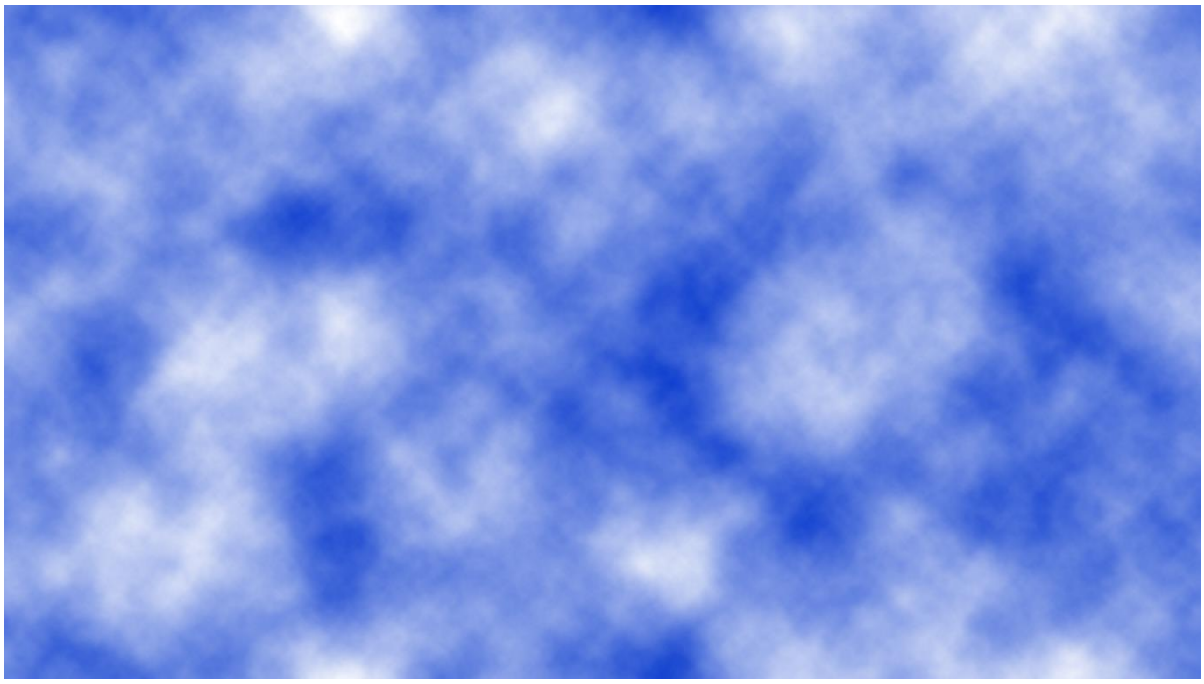
Oil paint: تقوم بعمل تأثير الصورة المرسومة بألوان الزيت.

Blur: تقوم بعمل تمويه للشكل و يمكن التحكم فى درجة هذا التمويه،و تستخدم هذه الصور أحياناً فى اعلانات تصحيح النظر لتوضيح الفرق بين الرؤية قبل و بعد إجراء العملية.

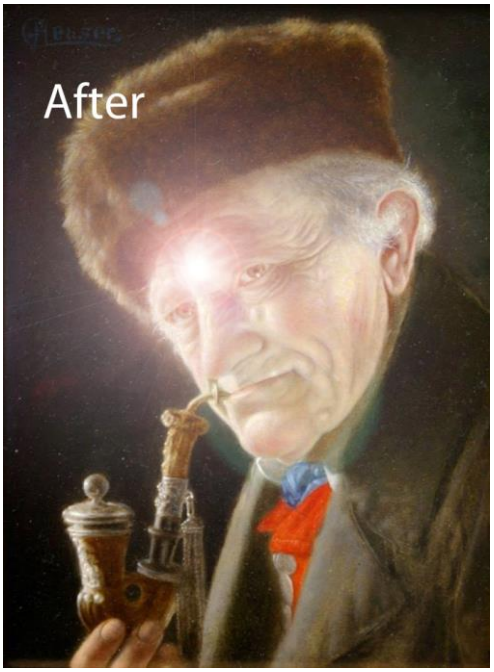
Distort:تقوم بعمل تأثير حركة أو ميل معين فى الصور و فيما يلي صورة قبل و بعد عمل فلتر Twirl عليها .

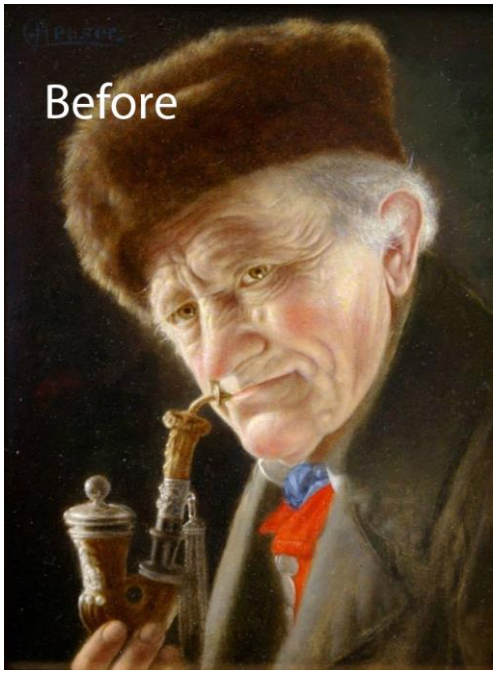
Noise: تقوم بعمل تشويش على الصورة.

Clouds: فلتر يقوم بعمل شكل مزج بين الألوان لتعطى تأثير السحب و نقوم باختيار من Render-- Clouds> و فيما يلي تدرج لونى بين الابيض و الازرق تم تطبيق هذا الفلتر عليه.



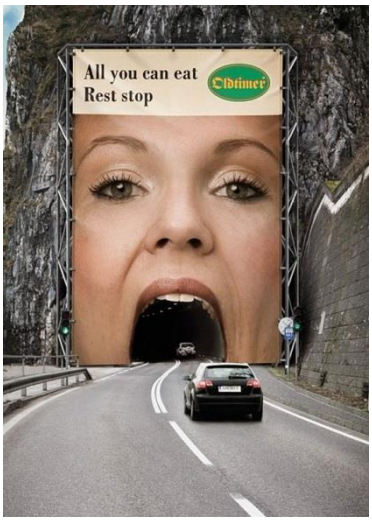
Lens flare تقوم بعمل تأثير إضاءة مركز فى مكان ما بالصورة و نختاره من قائمة فلتر Render-- Lens flare> و فيما يلي صورة توضح تأثيره.

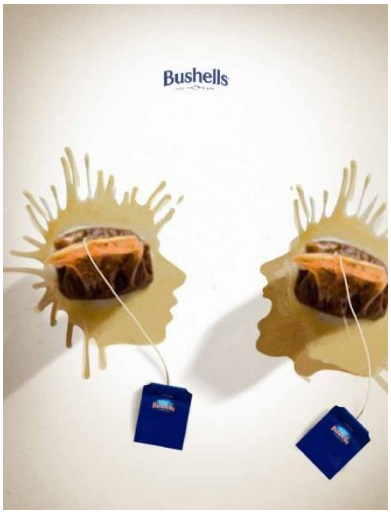




Lighting effects: تقوم بعمل إضاءة على الصورة نستطيع التحكم فى لونها و مداها.

و بعد أن شرحنا أهم أدوات البرنامج و كيفية التعامل معها سأقدم لكم بعض من الأعمال المميزة المطروحة على الانترنت لتروا أفكار الغير ،و حتى تكونوا حقاً متميزين حاولوا دائماً رؤية الكثير من تصميمات الغير و نقدها حتى يكون لديكم رؤية نقدية و تتجنبوا الوقوع فى الاخطاء التى مر بها الغير و مارسوا التصميم بشكل يومى لتتقنوا كل الادوات و يصبح العمل لديكم أمر طبيعى و الله الموفق.




Bushells

THE BACK SEAT'S NO SAFER. BELT UP.
5reb.com

Prestige
omega
STRONG HANDLES
5reb.com

TIME TO CHECK OUT VILLAS AT KARMA LAKELAND
unitech
5reb.com

SUN
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
2009
3
March
FIXE SCHEDULE
5reb.com

restore it with
HAIRCLUB
877-HAIRCLUB
hairclub.com
5reb.com
CA08060B

BROKEN SPRINKLERS WASTE WATER
USE ONLY WHAT YOU NEED. DENVER WATER
5reb.com

Super doux
ARIEL
5reb.com