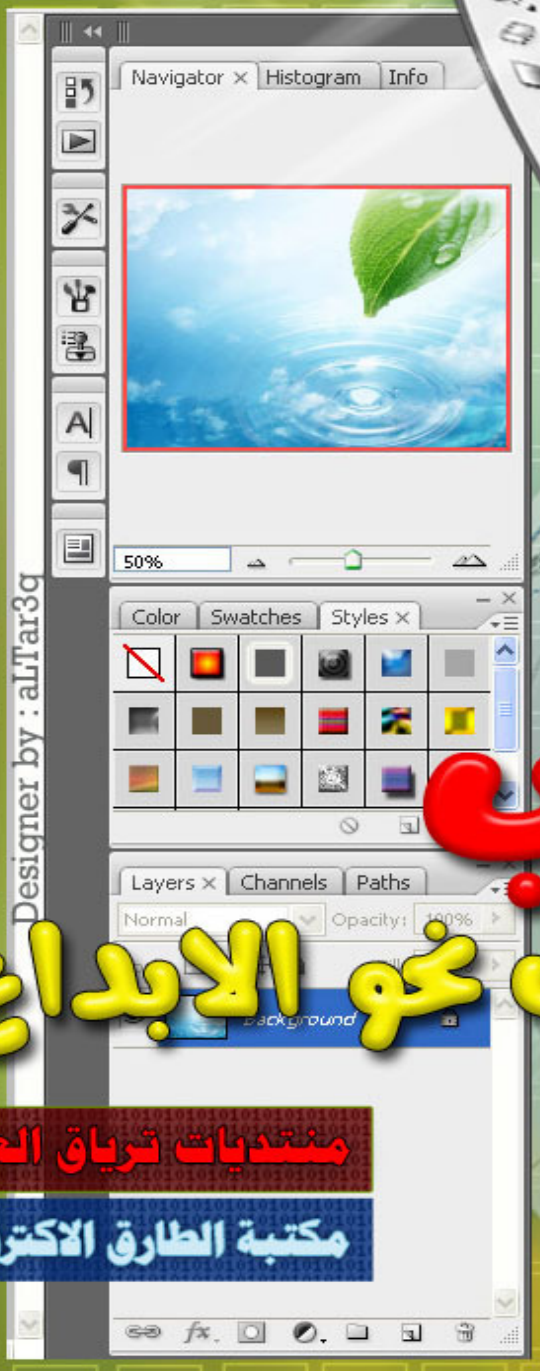
Photoshop



http://www.t0010.com

الفوتوشوب

طريقك نحو الابداع

منتديات ترياق العرب

مكتبة الطارق الالكترونية

اعداد

مهدي داوود عواد

الناشر لهذا الكتاب على الانترنت

مكتبة الطارق الاكترونية

كل ما يبحث عنه الهكرز المسلم

لتحميل المزيد من الكتب في جميع مجالات الكمبيوتر والانترنت

اذهب إلى موقع المكتبة على الرابط التالي

http://www.t0010.com

تصميم

---

aLTar3q

المقدمة:

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على رسولنا وقدوتنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبة وأحبابه وأتباعه وعلى كل من اهتدى بهديه واستن بسنته واقتفى أثره إلى يوم الدين إما بعد:

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ,
برنامج الفوتوشوب من أشهر البرامج المستخدمة اليوم تلك التي تتعلق بالتصميم سواء تصميم المواقع او التواقيع الشخصية او التعديل على الصور .....و لا يكاد يخلو منتدى من قسم للتصميم ويكون الفوتوشوب من البرامج الرئيسية المعتمدة في القسم ولعل أكثر المشاركات قراءة تلك التي يكون عنوانها اطلب أي تصميم او توقيع فنرى انفراد صاحب المشاركة بالتصاميم , واغلب الأعضاء مذهلون من التصاميم او كيفية عملها او حتى قد يرى الإنسان صورة تعجبه لا يدري كيف تم تصميمها .

والبعض يرغب في ان يكون مصمم ولكنه بجهل كيفية التعامل مع البرنامج نتيجة لعدة عوامل قد يكون ابرزها عدم معرفته بالبرنامج المستخدم وهو غالبا الفوتوشوب او عدم قدرته على استخدام البرنامج مع العلم أن الأمر ليس بالصعوبة التي قد يتخيلها البعض ,وللاسف اغلب الكتب الالكترونية او المشاركات في المنتديات عن الفوتوشوب تكون عبارة عن مجموعة من الدروس حول عمل تصاميم معينة دون شرح للبرنامج او كيفية التعامل مع الادوات فيه .

فقمت باعداد هذا الكتاب حول الفوتوشوب تحت عنوان:" الفوتوشوب طريقك نحو الابداع" مستفيد من العديد من المنتديات وقمت بتنسيقها واعدادها ليتمكن الجميع من فهم البرنامج والتعامل معه حتى لو لم تكن لديه الخلفية الواسعة عن الكمبيوتر او برامج التصميم وليتمكن من احتراف البرنامج في اقل وقت ممكن .

حاولت ان اجتهد قدر الإمكان في هذا الكتاب العمل على شرح أدوات وخصائص الامثلة ووضع الدروس بالصور ومع ذلك لابد من وجود نقص فاعذروني وأرحب بأي تعليق أو استفسار أو ملاحظة مع كامل الشكر والاحترام, وأنا لي طلب بسيط من كل قارئ لهذا الموضوع وهو: أن يدعو لي ولكل من ساهم في بناء هذا الموضوع بدعوة صالحة... أخوكم في الله مهدي.

للمراسلة عبر البريد الالكتروني:
mahdi.awwad@hotmail.com
mahdi.awwad@yahoo.com

الاهداء:
اهداء خاص الى والداي
حفظهما الله
والى مدرسي الدكتور:
رائد الزغل
والى كل مسلم ومسلمة
مهدي
داوود عواد
7/1/2008

عن البرنامج :

ما هو الفوتوشوب ؟

هو برنامج للتعامل مع الصور الرقمية بكافة أنواعها سواء كانت من الويب أو من ماسح ضوئي أو من كاميرا رقمية .... و إجراء التعديلات المختلفة عليها للوصول إلى نتائج رائعة.

او هو أفضل برنامج رسومي على الإطلاق.. خاص بلجرافيكس أو صنع وتصميم وإنتاج الصور، وتدخل بنطاقه الأعمال التي تخدم تصميم المواقع وتقطيع الصور.. وهو البرنامج الأول في العالم من ناحية القوة، والأكثر استخداماً بين المصممين ومما يزيد من قوة البرنامج أن تعلمه ليس بالصعب؛ فواجهته (سواء الإنجليزية أو المعربة) سهلة وبسيطة، والمراجع والدروس متوفرة للواجهتين العربية والإنجليزية –مجاناً وبكثرة- بشروحات مصورة أو فلاشية واضحة وميسرة..

والفوتوشوب معروف عالمياً وهو إحدى برامج شركة أدوبي الشهيرة التي تسعى أن تطوّر من البرنامج باستمرار مما يكسبه تجدداً واضحاً..

وهو بفضل ما يحويه من إمكانيات وأدوات يغنيك عما سواه من البرامج الرسومية.

وتَوفر الملحقات المتنوعة والإضافات الرائعة والأمثلة التطبيقية والملفات الفوتوشوبية المفتوحة، وأعمال المجتهدين في هذا المجال وكثرة المصممين والكتب والمواقع المتخصصة واهتمام الجميع بتعلم هذا البرنامج واحترافه جعل البرنامج أيسر وأقوىوقد أضيف للبرنامج(برنامج ملحق) بنفس الواجهة تقريباً يطلق عليه اسم(ImageReady) ويقوم بعمل تحريك لبعض عناصر التصميم أو كلها بالطريقة التي تحددها أنت، بخطوات سهلة وواضحة وسريعة، إضافة إلى أهميته في عمل ارتباطات تشعبية داخل التصميم

وبرنامجImageReady يمكن الوصول إليه عن طريق برنامج الفوتوشوب بالضغط على رمزه الخاص داخل واجهة الفوتوشوب.. والتعاون وتنقل العمل ما بينهما سهل جداً حيث يمكن العودة من الإميج ريدي إلى الفوتوشوب بالضغط على رمز الفوتوشوب الموجود داخل واجهة الإميج ريدي.. وهكذا).

يوجد دروس توضح طريقة استخدام البرنامجين في التصميم

وهذا كتاب كامل لشرح برنامج الايمج ريدي الملحق مع الفوتوشوب

http://www.t0010.com/books/open.php?cat=3&book=209

لماذا الفوتوشوب يحظى بإنتشار واسع وصيت عالي ومستخدمين كثر ؟

1- البرنامج معروف عالمياً ، وهو الأكثر استخداماً بين المصممين .
2- توفر الدروس لهذا البرنامج سواء العربية أو الأجنبية ، وهذا بطبيعة الحال يزيد من قوة البرنامج .
3- أن تعلمه ليس بالصعب ، فواجهته سهلة وبسيطة .
4- امكانية تصدير الصور وحفظها للويب ودعمه له بشكل قوي جداً .
5- الشركة المنتجة تطوّر من البرنامج باستمرار وهذا مما يكسب البرنامج تجدداً واضحا حيث يوجد حاليا الاصدارCS3 .
6- أن هذا البرنامج بفضل ما يحويه من إمكانات وأدوات ، يغنيك عما هو سواه من برامج الرسوم الأخرى .

تعـريفات أســاسية لابد منها:
هناك بعض التعريفات الأساسية والتى من المهم التعرف عليها قبل البدء فى شرح البرنامج ، لأن معرفتها واستيعابها جيداً سيسهل عليك فهم الكثير من أوامر واستخدام الأدوات والقوائم المختلفة ، والأسلوب الذى يفهم به البرنامج هذه الأوامر وطريقة تعامله معها .

كل هذه الأمور تيسر عليك فهم البرنامج والاستمتاع بالعمل به ، لأن فهم الشئ بطريقة آلية أو حفظ عدة خطوات لتنفيذ شئ ما قد يساعد على تنفيذ هذا الشئ فعلاً ولكنه لا يساعد على الابتكار وحل المشاكل الصغيرة التى تعترضك والتفكير فى طرق أسهل تختصر العمل ، فهيا معاً نتعرف على بعض المفاهيم التى تساعد فى فهم كيفية عمل برنامج الفوتوشوب.

البكسل:

ننتقل الآن لنقطة أخرى وهى أنواع برامج الجرافيكس والفارق بينها :

تنقسم برامج الجرافيك بصفة عامة إلى نوعين رئيسيين:
هما برامج تعمل بطريقة (الخريطة النقطية) bitmap
وأخرى تعمل بطريقة (المتجهات) vectors

وفيما يلى نبذة مختصرة عن كل منهما:

1)الخريطة النقطية bitmap :

فى البرامج التى تعمل بطريقة الخريطة النقطية تتكون أى صورة من مجموعة من البكسلات (وتذكر دائماً ما ذكرناه سابقاً، أن البكسل هو أصغر وحدة على الشاشة ومن تجاور البكسلات الواحدة بجانب الأخرى تنشأ الصور) ولكل بكسل من بكسلات الصورة معلومات تحدد موقع هذا البكسل ولونه .

والبرامج من هذا النوع هى أنسب ما يصلح للتعامل مع الصور ذات الألوان المتدرجة (مثل الصور الفوتوغرافية والرقمية) ويتضح فيها جلياً تدرج الألوان الناتج عن التأثيرات المختلفة كالظل والنور .

والصورة فى هذه النوعية من البرامج تتأثر بكل من مقاسها ودقتها (وتذكر دائماً أن دقة الصورة هو عدد البكسلات الموجودة فى الوحدة الطولية سواء كانت هذه الوحدة تقدر بالسنتيمتر أو بالبوصة أو بأى وحدة أخرى ، وأنه كلما زاد عدد البكسلات فى الوحدة الطولية كلما زادت دقة الصورة ووضوحها) ومن أمثلة البرامج التى تعمل بهذه الطريقة برنامج الفوتوشوب وبرنامج البينت شوب برو وغيرها.

وإليك فيما يلى نموذج لصورة معروضة فى برنامج يعمل بإسلوب الخريطة النقطية ، وستلاحظ فيها أنك كلما قمت بتكبير أحد أجزاء الصورة تظهر لك البكسلات المتجاورة.

2)المتجهات vectors :

تتعامل البرامج التى تعمل بهذه الطريقة مع أى صورة أو جرافيك على أنه يتكون من خطوط ومنحنيات يتعامل معها البرنامج من خلال عناصر تعرف باسم المتجهات vectors

والمتجهات تقرأ الصورة وفقاً لنظام هندسى، وفى هذا النوع من البرامج فإن الجرافيك لا يتأثر بمقاس الصورة أو دقتها ، فأياً كانت الدقة أو المقاس فإنه يظهر بنفس الوضوح عند طباعته .

لهذا فهو الحل الأمثل للتعامل مع أمثال الكليب آرت والشعارات والخطوط ، وأى رسم يعتمد على الخطوط والألوان ويخلو من تعقيدات الألوان المتدرجة مثل الرسوم الزخرفية.

ومن أمثلة البرامج التى تعمل بهذا الأسلوب برامج مثل ، كوريل درو ، والأدوب إليستراتور .. وغيرها.

وإليك فيما يلى نموذج صورة معروضة بهذا الأسلوب ، ستلاحظ أنه مهما زدنا تكبير أى جزء من أجزاءها فإنه يظهر بنفس الدقة والوضوح ، فقط مساحات لونية وخطوط ، ومهما غيرت المقاس أو دقة الصورة تظل كما هى.

ملاحظة:سواء كانت الصورة منفذة بطريقة المتجهات أو الخريطة النقطية فإنها تعرض على الشاشة على أنها نقاط متجاورة .

لأن الشاشة نفسها عبارة عن نقاط مضيئة متجاورة ، ودقة الشاشة تقاس بعدد النقاط فى البوصة ، وتعرف اختصاراً بـ dpi وهو اختصار dots per inch.

دقة الصورة image resolution:

عدد البكسلات فى الوحدة الطولية ، والشائع أن تكون هذه الوحدة هى البوصة لقياس دقة الصور ، وتعرف اختصاراً بـ ppi وهى اختصار pixels per inch ، وكلما زادت دقة الصورة كلما زاد وضوحها ، كما يتضح فى الصورة التالية

حيث الصورة اليسرى دقتها 72 بكسل فى البوصة ، والصورة اليمنى دقتها 300 بكسل فى البوصة .

النموذج اللونى color model:

أن النظام اللونى يختص ببرنامج الجرافيك ، أما النموذج فليس كذلك ، فهو أسلوب للتعامل مع الألوان وضعه مجموعة من المتخصصين ليس للتعامل مع برامج الجرافيك فحسب وإنما مع الأجهزة المختلفة ، كشاشات العرض والفيديو والإضاءة وغيرها ، أى أنه اسلوب للتعامل مع الألوان تم اعتماده عالمياً ليكون وسيطاً للتعامل بين كافة الأجهزة المختلفة.

* سنبدأ الآن بالحديث عن النماذج اللونية لأنها الأشمل والأعم ثم ننتقل للحديث عن الأنظمة.

النموذج اللونى HSB Model:

سيكون مفهوم هذا النموذج هو الأقرب لديك ، لأنك تتعامل به يومياً مع كل ما حولك من الأشياء ، فهو يعتمد على الرؤية الإنسانية للون ، وأكبر دلالة على هذا هو اسمه HSB وهو اختصار للخصائص الثلاثة الأساسية لأى لون ، وهى الصبغة HUE والتشبع SATURATION والبريق BRIGHTNESS وسنذكر الآن تعريف هذه الخواص :

الصبغة HUE:

هو اللون المنعكس من أى مادة بدون تأثير الخواص الأخرى (وهذا لا يتأتى إلا نظرياً ، فاللون فى الطبيعة تختلط فيه الخواص الثلاث) وعلى العجلة اللونية فإن الصبغات هى الموجودة على محيط الدائرة والمحصورة بين صفر و 360 من الدرجات ، وفى استخدامنا العادى نعرف الصبغة باسمها كالأحمر والأخضر والأزرق ، ولكن عندما تتعمق فى الدراسة أكثر ستعلم أن هذه الكلمات تحمل بين طياتها الخواص الأخرى كالتشبع والبريق.

التشبع SATURATION:

ويطلق عليه أحياناً CHROMA وهو قوة اللون أو بمعنى أدق نقاء اللون ، ويعبر التشبع عن نسبة الدرجات الرمادية فى اللون وتتراوح نسبته بين الصفر (وهو الرماديات) حتى المائة (وهو اللون التام التشبع الخالى من درجات الرمادى) .

وعلى العجلة اللونية فى الصورة التالية فإن التشبع يزيد كلما اتجهنا للحواف الخارجية للدائرة ويقل كلما اتجهنا للمركز ، والآن نريد أن نقرب مفهوم التشبع إلينا أكثر ، فتذكر عندما تذهب لشراء ملابسك وتختار ألوانها ، فبينما تستعرض البضائع فى الفترينات ألا تقول أحياناً إن هذا اللون (فاقع) إن هذا معناه أنه عالى التشبع ، وتقول عن لون آخر أنه باهت (هذا معناه أنه قليل التشبع).

البريق BRIGHTNESS:

وهذه الخاصية التى تعتمد على نسبة الضوء فى اللون وتتدرج من الصفر% (وهو الإظلام التام الذى يصل إلى الأسود) حتى 100% (وهو الإضاءة الكاملة التى تصل إلى الأبيض). والآن هل تذكر هذه الخاصية فى الطبيعة ؟ ألم تشاهد يوماً عمود اسطوانى

فى أحد المبانى وقد سقط عليه ضوء الشمس ؟ ألا تراه فى أحد جوانبه مضئ تماماً لدرجة تكاد تصل للأبيض ، وعلى جانب آخر مظلم لدرجة تكاد تصل للأسود .
هل تعرف السبب ، إن هذا بسبب نسبة الضوء الساقطة على كل جزء ، فالجانب المواجه للشمس يعكس قدراً كبيراً من الضوء ، أما الجانب الآخر البعيد عن الشمس فلا يصله إلا نسبة ضئيلة من الضوء (وفى الطبيعة يصل الضوء لكل جزء ولكن بنسب مختلفة ، لذلك ينصح الفنانون بعدم استخدام اللون الأسود لإعطاء الظلال وإنما تستخدم درجات من الرمادى)

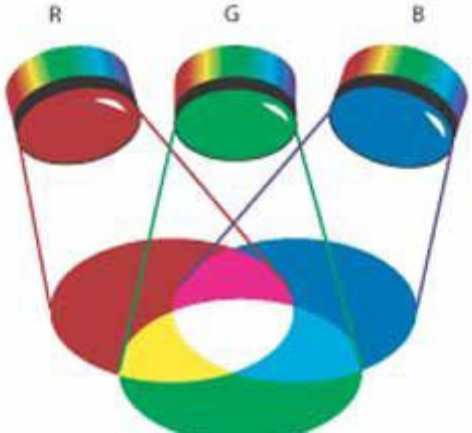
ولكن لأن عالم القصة المصورة وخاصة الـ comic هو عالم فانتازى فإن رساموه يكسرون هذه القاعدة ويستخدمون اللون الأسود لإعطاء الظلال أثناء التحبير ، أما نوع الـ realistic وهى القصص المصورة التى تحاكى الطبيعة فإن رساموها لا يستخدمون اللون الأسود بنفس الغزارة).

لابد أنك أدركت الآن مفهوم الخواص ، الصبغة Hue والتشبع Saturation والبريق Brightness ومن حروفها الثلاث جاء اسم هذا النموذج موضوع الحديث HSB ، أى أنك بتعديل هذه الخواص الثلاث تحصل على أى لون تريده من خلال هذا النموذج .
وهذا النموذج هام لأن الفوتوشوب يتعامل به فى أحوال عديدة ، مثل التقاط اللون ولوحة الألوان وضبط ألان الصورة وغيرها ، وسيتم شرح هذه الأمور لاحقاً.

نموذج RGB Model:

وفى هذا النموذج نتعامل مع ألوان الضوء ، وهو يعبر عن الأطياف المرئية التى تنتج من خلط الألوان الثلاثة ، الأحمر Red والأخضر Green والأزرق Blue بنسب مختلفة ، ومن حروفها الثلاثة الأولى جاء اسم هذا النظام RGB.

وكما يتضح فى الصورة التالية ، بخلط الأحمر التام مع الأزرق التام ينتج اللون (الفوشيا) magenta وبخلط الأحمر التام مع الأخضر التام ينتج اللون الأصفر yellow ، وبخلط اللون الأزرق التام مع الأخضر التام ينتج اللون اللبنى cyan ، وبخلط الأحمر التام والأخضر التام والأزرق التام ينتج اللون الأبيض ، ولهذا السبب تسمى أحياناً ألوان RGB بالألوان المضافة additive colors لأن مجموعها ينتج اللون الأبيض. وهذا النموذج اللونى RGB يتعامل مع الشاشات والفيديو والإضاءة وغيرها.



نموذج CMYK model:

وهذا النموذج معد لألوان الطباعة ، والألوان الرئيسية فى الطباعة هى اللبنى Cyan والماجنتا Magenta والأصفر Yellow والأسود Black ، ومن حروفها الأربعة الأولى يأتى اسم نظام CMYK ولكنهم استخدموا حرف الـ K فى للتعبير عن اللون الأسود بدلاً من الحرف الأول وهو الـ B حتى لا يختلط الأمر مع حرف الـ B الذى يعبر عن الأزرق فى ألوان RGB ونظرياً فإن اتحاد الألوان الثلاثة ، اللبنى cyan والماجنتا Magenta والأصفر yellow ينتج عنهم اللون الأسود .

ولكن لا يحدث هذا فى الواقع ، لأنه لا توجد الأحبار بمثل هذا النقاء ، وإنما تكون عادة مختلطة بشوائب ، مما ينتج عن خلط الألوان الثلاثة لون بنى محروق ، ولهذا أضيف اللون الأسود إلى ألوان الطباعة فأصبحت ألوان الطباعة أربعة ألوان CMYK.

ولأن طرح جميع الألوان فى هذا النظام ينتج عنه اللون الأبيض فإنها تعرف أحياناً باسم الألوان المطروحة subtractive colors ، لذلك فعند حديثك عن الطباعة لا تقول (اللون الأبيض) لأن معنى وجود مساحة بيضاء فى الطباعة أنها تخلو من أى لون ، فلا تقول مثلاً أننى سأطبع ورقة حمراء مكتوب عليها باللون الأبيض ، ولكن تقول أنك ستطبع ورقة حمراء عليها مساحات تخلو من اللون تمثل الكتابة ، ولاحظ الشكل التالى لتطبق عليه ما قلناه ، تلاحظ أن مجموع الألوان هو الأسود ، وأن طرحها يمثل اللون الأبيض كما تلاحظ العلاقة بين نظام CMYK ونظام RGB.

فى ما سبق شرحنا النماذج اللونية الثلاث HSB ، و RGB ، و CMYK وهى الأشهر والأكثر أهمية فى التعامل مع برنامج الفوتوشوب ، ويبقى لدينا نموذج LAB وهو أقل أهمية من سابقيه بالنسبة للمستخدم العادى

أهم اختصارات لوحة المفاتيح في برنامج الفوتوشوب:

1- اختصارات القائمة File :

الأمر	الوظيفة
Ctrl+N	ملف جديد
Ctrl+o	فتح ملف
Ctrl+W	إغلاق ملف واحد
Ctrl+Shift+W	إغلاق جميع الملفات
Ctrl+S	حفظ
Ctrl+Shift+S	حفظ باسم
Ctrl+Alt+S	حفظ نسخة
Ctrl+Alt+Shift+S	حفظ للانترنت (Save for Web)
Ctrl+Shift+P	إعداد الصفحة
Ctrl+P	اطبع
Ctrl+Q	خروج
Ctrl+Shift+M	الذهاب إلى برنامج (ImageReady)
F1	مساعدة

2- اختصارات القائمة Edit :

الأمر	الوظيفة
Ctrl+Z	الرجوع إلى آخر خطوة تم القيام بها
Ctrl+Alt+Z	الرجوع إلى عديد من الخطوات السابقة
Ctrl+X	قص
Ctrl+C	نسخ
Ctrl+V	لصق
Ctrl+T	تعديل حر

3- اختصارات القائمةLayers :

الأمر	الوظيفة
Ctrl+Shift+N	طبقة جديدة
[+Shift+Alt	إختيار أعلى طبقة
]+Shift+Alt	إختيار أسفل طبقة
CTRL+E	لدمج إحدى الطبقات مع الطبقى الموجودة أسفل منها

4- اختصارات القائمة Select :

الأمر	الوظيفة
Ctrl+A	حدد الكل
Ctrl+D	لا تحدد أي عنصر
Ctrl+Shift+I	قلب التظليل

5- اختصارات القائمةFilter :

الأمر	الوظيفة
Ctrl+F	آخر فلتر تم تطبيقه

6- منوعات :

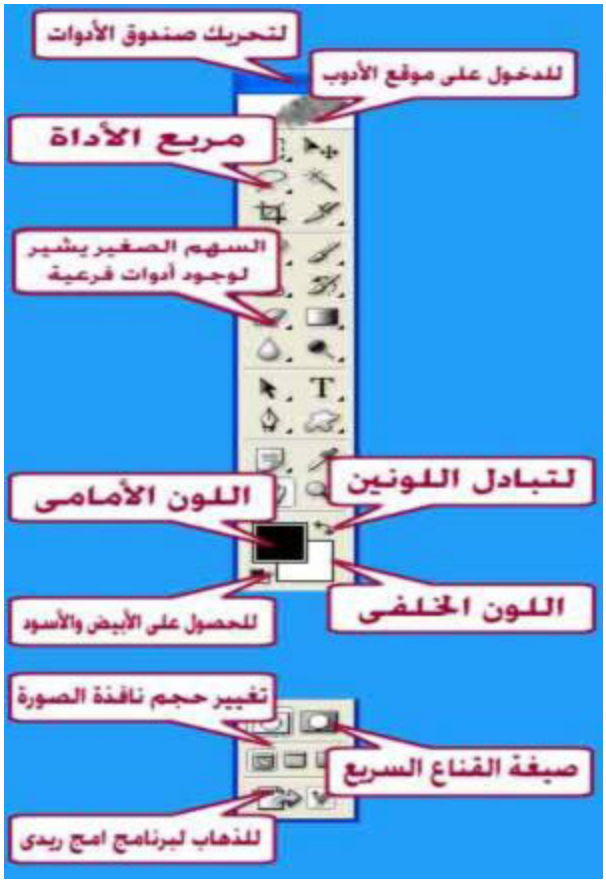
الأمر	الوظيفة
Ctrlو+	تكبير الصورة
Ctrlو-	تصغير الصورة
Alt+Backspace	ملء الصورة باللون الأمامي
Shift+Backspace	ملء الصورة باللون الخلفي
<+Ctrl+Alt	تكبير الخط درجتين
>+Ctrl+Alt	تصغير الخط درجتين
<Ctrl+Shift+Alt	تكبير الخط عشر درجات
>+Ctrl+Shift+Alt	تصغير الخط عشر درجات
'+Alt+Ctrl	إظهار خطوط طولية وعرضية على الرسمية (فقط ليسهل عليك تحديد الأماكن)
Ctrl+R	أظهر المسطرة
D	لإختيار اللون الأبيض والأسود
Shift	لرسم خط مستقيم أو شكل هندسي منتظم ، اضغط على أداة التحديد و هذا الزر
CTRL	لتحديد جميع الأشكال الموجودة في إحدى الطبقات، اضغط على الطبقة واضغط أيضاً على هذا الزر

*نظـرة عـــامة:

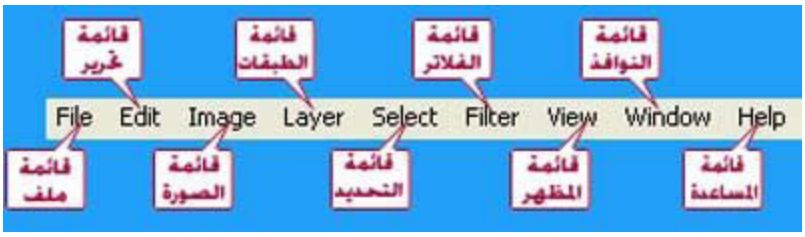
فى هذا الفصل سنلقى نظرة عامة على البرنامج والعناصر المكونة له ، ثم نشرح بعض هذه العناصر ذات الاستخدام العام ، والتى لا تختص بأدوات معينة.

عندما تفتح البرنامج لأول مرة تجد النافذة كما فى الشكل التالى :

وعناصر صندوق الأدوات Tools Box كما تراها فى الشكل التالى :



وشريط القوائم كما تراه فى الشكل التالى :



ونافذة اللوحات تتكون من العناصر التى تراها فى الشكل التالى :

فيما سبق ألقينا نظرة عامة على العناصر المكونة للبرنامج بالصور ، والآن نشرح بعض هذه العناصر بالتفصيل.

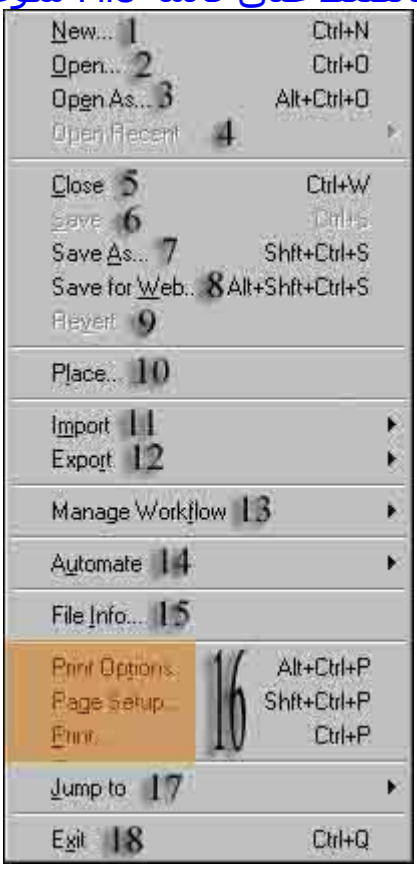
شرح القوائم المهمه بالفوتوشوب:

قائمة File
قائمة Edit
قائمة Image
قائمة Layer
قائمة Select
قائمة Filter
قائمة View
قائمة Window
قائمة Help

سنقوم بشرح جميع القوائم الموجود ببرنامج الفوتوشوب ، وكل قائمه تحتها شرح ماتحتويه من خصائص :

قائمة File:

بالضغط على قائمة File سوف تظهر لك القائمه كما بالشكل التالي



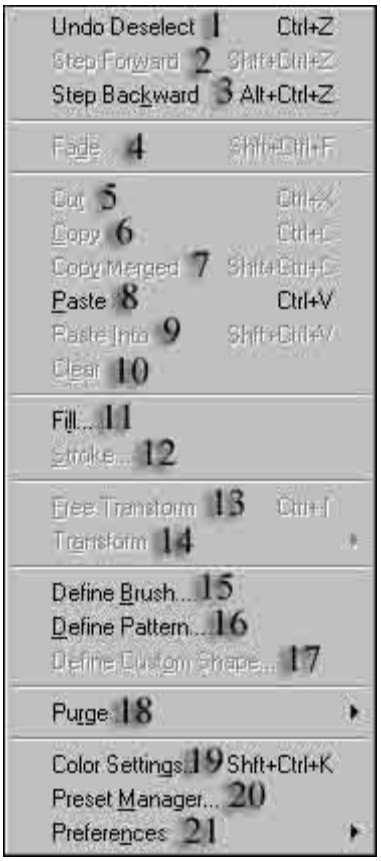
:

(1) فتح عمل جديد وعند الضغط عليه سوف تظهر لك نافذة خصائص العمل الجديد من طول وعرض ووضوع ولون وحجم ..... كما بالصوره التاليه :

(2) فتح ملف موجود بجهازك .
(3) فتح بإسم .
(4) هذا الخيار يستعرض لك آخر 10 صور تم التطبيق عليها والتعامل معها .
(5) إغلاق الملف الحالي .
(6) حفظ التعديلات على الملف .
(7) حفظ التعديلات او حفظ العمل بإسم .
(8 حفظ العمل لإستخدامها في الويب (صفحات HTML) .
(9) إعادة الصوره كما كانت عند الفتح ويمسح كل شيء عملته عليها .
(10) فتح صوره داخل العمل .
(11) إستيراد ملف .
(12) تصدير ملف .
(13) هذه الخاصيه لايحتاجها الكثير منا حيث انها مهمه للعمل مع مجموعه من الافراد وهذا اذا كان الجهاز مرتبط بشبكه داخليه .
(14) بعض إمكانيات معالجة عدة صور دفعه واحده .
(15) معلومات الملف .
(16) أوامر خاصه بالطباعه وخصائصها .
(17) للتنقل السريع بالعمل للذهاب الى البرنامج الملحق ببرنامج الفوتوشوب وهو ImageReady .
(18 الخروج من البرنامج .

قائمة Edit:

قائمة Edit طويلة عريضة وسنشرحها بإختصار وبشكل مفهوم بإذن الله :

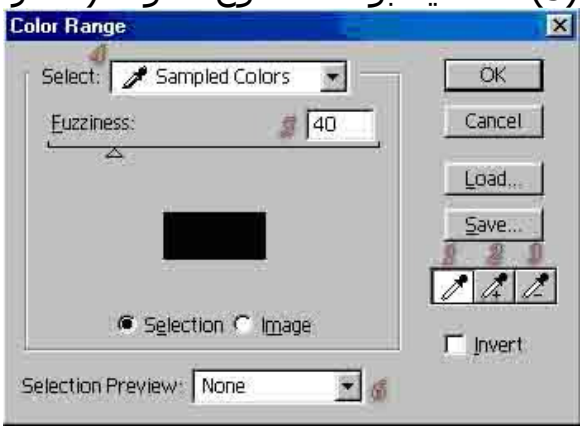


(1) التراجع عن آخر عمل تم القيام به .
(2) التقدم خطوه للامام .
(3) التراجع خطوه للخلف .
(4) أمر للتحكم بشفافية الأداة التي تستخدمها حاليا .
(5) قص .
(6) نسخ .
(7) نسخ ويستخدم إذا كنت تعمل على أكثر من شفيفه ولم تقم بدمج الشفاشف فسوف تستعمل هذا الخيار .
(8 لصق .
(9) لصق بنفس المكان المحدد دون الخروج عن اطار التحديد .
(10) مسح الاعمال التي قمت بعملها على المنطقه المظلله حاليا .
(11) ملء المكان المحدد باللون .
(12) يقوم بعمل حدود للطبقه (اللير) ويقوم بوضع لون معين انت تحدده حول المكان المحدد .
(13) تحريك حر للصوره .
(14) بعض الاوامر المساعده للتحريك مثلا قلب الصوره الى 90 درجه او 180 درجه وهكذا .

(15) يمكننا عمل المنطقه المحدده فرشاة .
(16) يمكننا عمل المنطقه المحدد باترن .. وسوف نتطرق بدرس لاحق عن الباترن .
(17) يمكننا عمل المنطقه المحددة (shap) يعني شكل .
(18 خيارات المسح وهي 4 خيارات منهم تفريغ الذاكره ClipBoard ومنها تفريغ الهيستري ..وغيرها .
(19) التحكم بخيارات الالوان .
(20) نافذة التحكم في الاستايلات والباترن والالوان والادوات ويمكنك من خلالها اضافة او ازالة والتحكم بخصائص كل اداة بالبرنامج .
(21) بعض التفضيلات .

قائمة Select:

(1) تحديد الصوره بأكملها .
(2) الغاء التحديد عن الصوره .
(3) بعد الغاء التحديد اذا اردت ارجاعه بهذا الزر .
(4) عكس التحديد مثلا تم تحديد الاوراق واردنا العمل على ارضية الاوراق اختر هذا الخيار لعكس التحديد .
(5) التحديد بواسطة لوح الالوان (انظر الصوره)



1- الشافطه لتحديد لون معين المراد تحديده

2- اظافة تحديد للون المحدد
3- لانقاص لون من التحديد
4- لتحديد اما الوان عامه او تختار من القائمة اللون المحدد
5- توسيع نطاق التأثير لزيادة درجة اللون المحدد
6- لاختيار اما ابعاد اللون الابيض او الاسود او تحويلها درجات الرمادي

(6) بعد التحديد اختر هذا الخيار واختار قيمة التدرج مثلا 16 وبعدها اعكس التحديد واضغط DELETE وانظر ماذا يحصل للصوره؟؟..
(7) لانشاء حزام او تقليص الحد او تمديده .
(8 لتوسيع التحديد اذا كان من نفس اللون .
(9) تعميم التحديد على اللون المحدد اي تحديد اي لون يطابق اللون المحدد .
(10) لتكبير وتصغير التحديد .
(11) لاستعادة التحديد بعد حفظه ..اي بعد حفظ التحديد يمكنك استعادته مرة اخرى ولو بعد حين لارجاعه مع ملاحظة انه لا يمكن الاستعادة بعد إغلاق البرنامج.
(12) لحفظ التحديد .

قائمة Filter:

الفلاتر هي الأمور المهمة في الفوتوشوب وهي أداة فعّالة يمكن للمصمم استعمالها ، وقد قامت الشركة المنتجة بتضمين بعض الفلاتر مع البرنامج ، وهي بصراحة مهمة ومفيدة وتسهّل على المصمم الكثير من الخطوات التي سيتعب لو قام بعملها يدوياً .

الفلاتر كثيرة ، وهي على نوعان :
النوع الاول : فلاتر أصلية (أساسية)أي أنها تأتي مع البرنامج بدون أن تضيفها أنت .
النوع الثاني : فلاتر إضافية هذه الفلاتر تقوم بإنتاجها شركات متخصصة ، مهمتها كما أسلفنا عمل بعض التأثيرات الجاهزة والتي تساعد المصمم ، وتأتي على شكل ملف

إعداد تقوم بتنصيبه على جهازك." وهي في الشكل السابق ضمن المنطقة المحددة بالون الوردي الفاتح " (يوجد فصل عن طريقة اضافة ملحقات الفوتوشوب).

وسنقوم بإذن الله تعالى بشرح ثلاث فلاتر تعتبر الاهم بالفوتوشوب والتصميم.

فلتر Blur:
وهو فلتر مهم لا سيما في تكوين البروز ، وعمل الخلفيات ، وكذلك يستخدم في عمل التأثيرات على بعض الأجسام بإضفاء واقعية أكبر . هذا الفلتر يتفرّع إلى 3 فروع :

الفلتر Gaussian Blur :
وهو كثير الاستعمال ويتكرر كثيراً في الدروس وستحتاجه في تصاميمك ، بإمكانك عمل التالي :

- إضفاء البروز : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمّات .
- عمل التشويه : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لانتاج خلفيات منها .
- عمل بعض التغييب للوجوه : وهذا قد يفيد من يريد طمس بعض الأسماء أو ماشابه.

الفلتر Motion Blur :
وهذا الفلتر مهم كذلك ، والكثير من الناس يستخدمه لإضفاء بعض الواقعية على التصاميم ، فهذا الفلتر يقوم بإضفاء الحركة الموضعية للصور .
وهذه بعض استخداماته :
- إضفاء الحركة على الأجسام : وذلك عن طريق هذا الفلتر بالتكافل مع القنوات Channels سواء كان هذا البروز على النصوص أو على المجسمّات .
- عمل الخلفيات : وهذا التشويه يفيدك في تشويه بعض الصور لانتاج خلفيات منها ، على سبيل المثال صورة جودتها ليس جيدة فيمكن من خلال هذا الفلتر توظيفها كخلفية .

الفلتر Radial Blur :
هذا الفلتر جميل جداً ، وهو لإضفاء تأثير التكرار بشكل دائري وعشوائي جميلان جداً هذا الفلتر مميز ، في عمل كما أسلفت الأشكال العشوائية وكذلك الخلفيات .

فلتر Distort:

فلتر Distort يتفرع إلى فروع عدة ، سنناقش أهمها.

* (ولتكن لديك هذه المعلومة قبل البدء ، ألا وهي أنا هذا الفلتر خاص بـ :تشويه الصور .. وكل فرع من فروع هذا الفلتر يشوه الصورة بطريقة مختلفة عن الأخرى .. نحاول نحن التركيز على أهم هذه الفلاتر ..)

فلتر Pinch :

هذا الفلتر يقوم بعمل تشويه للصورة عن طريق دفعها للخارج أو للداخل !
يمكنك مثلاً استخدام دفع هذا الفلتر للخارج في عمل شاشة تلفاز مثلا .. وللداخل يمكن الاستفادة منه في عمل ورقة حائطية مثلاً .

انظرالأمثلة .

فلتر Sheare :هذا الفلتر رائع جداً ، وكثيراً ما يستخدم في الدروس ، ممتاز للتأثير على العناصر ، ستجد أنه يمكن عمل ، منحنيات بفاعلية أكبر مع هذا الفلترلكن عليك إذا أردت تطبيق هذا الفلتر على عنصر ما ، مراعاة أن يكون عنصرك هذا بشكل عمودي ومن ثم القيام بعملية تدوير له .أي أن هذا الفلتر لن يعمل معك بفاعلية إلا إذا طُبّق عمودياً وليس أفقياً .

ومثـــال علـــى ذلـــك اذا أردت عمـــل شـــكل علـــى صـــورة شـــريط ســـينمائي.

فلتر ZigZag :

هذا الفلتر يقوم بعمل تأثير التذبذب على سطح الماء ,,,, وهو جميل انظر المثال .

ملاحظة : يستخدم هذا الفلتر بعض المصممين الذين يعملون على البرامج الثلاثية الأبعاد ، حيث يفيدهم في عمل الخامات ، التي يوظفونها في عمل اللمعات والبروزات وماإلى ذلك .

الآن سنتكلم عن أحد أمتع فلاتر الفوتوشوب على الإطلاق ، وهو من أشيعها استخداما وأقواها تأثيراً على العناصر ، مفيد في كثير من الاستخدامات سنتعرض لجميع فروع هـذا الفلتـر وهـو يهـتم بـأمر الإضـاءة علـى المجـسمات .. هيـا بنـا نبـدأ ..

فلتر Render:

وأيضا يحتوي هذا الفلتر على عدة فلاتر بداخله كما تشاهد بالشكل الذي أمامك وسنتاول هذه الفلاتر بالترتيب وحسب الترقيم العددي :

1)فلتر Transform d3 :هذا الفلتر خاص بعمل المجسمات الثلاثية الأبعاد ويمكنك من تكوين بعض المجسمات البسيطة . ويمكنك كذلك اكسائها بالصور التي تريد .
2)فلتر Clouds : بتطبيق هذا الفلتر فإنك تحصل على تأثير السحاب ، يقوم بمزج لونين لك .. بنفس طريقة تمازج لون السحاب بالسماء .. بقي أن نشير إلى أن هذين اللونين هما اللونين المحددين ضمن شريط الأدوات الرئيسية .

ملاحظة : فلتر Difference Clouds الموجود ضمن المجموعة ، يعمل نفس عمل هذا الفلتر إلا أنه يقوم بعكس الألوان فقط .

3)فلتر Lens Flare :هذا الفلتر ممتاز لإضافة إشعاع على عنصر معين ، ويستعمل كذلك في عمل الإضاءة .. فلتر رائع بمعنى الكلمة ، بتغييرك لإعدادات الفلتر فإنك ستحصل على 3 أشكال مختلفة من هذا التأثير .

4)فلتر Lighting Effects :هذا الفلتر قوي جدا جداً ، في إضافة الإضاءات على الأجسام ، وستجد أنك ستحتاج إلى هذا الفلتر إذا أردت أن تقوم بعمل " بروز لنص معين أو لعنصر ما " فهو فعّال في هذا الجانب أيضاً ، ما يمتاز به هذا الفلتر هو توفر خيارات كثيرة جداً للضوء يمكنك تجربة كل منهم لتتعرف على كل خيار بشكل أكبر.

بهذا نكون قد انهينا الحديث حول الفلاتر " الأساسية للفوتوشوب " وبقي أن نقوم بإعطائك بعض التلميحات والملاحظات حول هذه الفلاتر :

*من الأمور الجيدة التي تتيحها لك غالبية فلاتر الفوتوشوب ، هي امكانية عمل معاينة للتأثير قبل تطبيق الفلتر فاستفد من هذا الشئ .

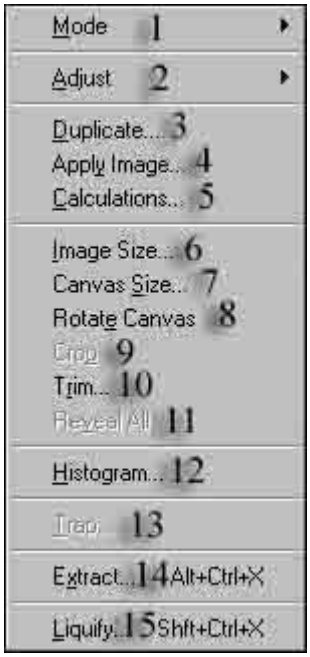
*أنصحك بعدم الإكثار من الفلاتر في تصميمك وعدم استعمالها إلا في الضرورة أو عند الحاجة .

*هذه الفلاتر بالإضافة إلى " مؤثرات الشفائف " تكفيك مؤونة تركيب أي فلاتر خارجية للفوتوشوب .

*معظم هذه الفلاتر تحوي خيارات متعددة وكثيرة لا يمكننا الإسهاب في شرحها ، نحن هنا نشرح المهم والضروري ولكن تبقى عملية التمرين والتجربة عليك أنت .
*بعض هذه الفلاتر لايمكن تطبيقه إلا على شفيفة تحوي عنصر ولا يمكن تطبيقه في حالة ما إذا كانت تلك الشفيفة شفافة لا تحوي أي عنصر .

قائمة Image:

عند الضغط على قائمة Image ستظهر لك هذه القائمه كما بالصوره التاليه :



(1) هذا الخيار عند وضع الماوس عليه ستظهر لك قائمه وهي بإختصار لإختيار نظام الالوان وهناك عدة أنظمه أشهرها Indexed وRGB وCMYK وهذا يستخدم للطابعات في المطابع لكي تتعرف الطابعه على الالوان .
(2) وهذا الخيار ايضا عند وضع الماوس فوقه ستفتح لك قائمه فيها تأثيرات كثيره على (الصوره) وليس الشفيفه . ونذكر بعض التأثيرات الجميله منها اللمعان وعكس الالوان وتفتيح الصور وتظليمها زيادة وضوح الصور وغيرها .. جرب كل تأثير على حده لتتضح لك أكثر .
(3) عمل نسخه طبق الاصل من الصوره الحاليه بنافذه جديده .
(4) التحكم في الوان الصوره .
(5) نفس الرقم (4) .
(6) التحكم في مقاسات وأحجام الصور من حيث الطول والعرض والحجم .
(7) تحريك الصوره .
(8 هذا الخيار عند وضع الماوس فوقه ستظهر لك قائمه وهي خيارات خاصه بقلب الصور 180 درجه او 90 درجه حسب الامر الذي تختاره .
(9) قص المنطقه المحدده .
(10) حذف المسافات الفارغه بالصوره أو أنت تحدد له مسافه ليحذفها .
(11) هذا الخيار يقوم بإعادة الكائنات داخل التصميم الى حجمها الاصلي أو بدرجة التوضيح .
(12) لمعرفة تدرجات الوان الصوره .
(13) يطبق هذا الامر على الصور المستخدمه في الطباعه وأخذ الميزه .

(14) تأثير جميل على النصوص حيث تستطيع إخفاء نص معين او التمويه به .
(15) تأثير جميل على النص حيث تستطيع ان تجعل النص متموجا او متعرجا كيفما تشاء .

قائمة Layer:

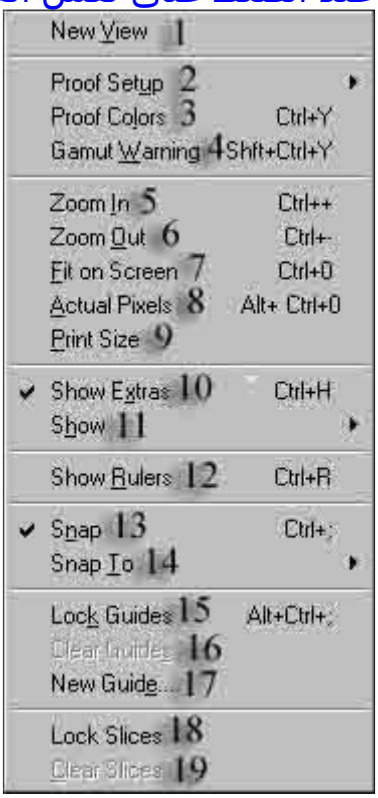
بالضغط على قائمة Layer ستظهر لك قائمه طويله كما بالصوره التاليه :

(1) عند الضغط على هذا الخيار سوف تظهر لك قائمه وهي كالتالي :
Layer : إنشاء لير (طبقه) جديده .
Layer From Background : إنشاء لير للخلفيه جديد .
Layer Set : عمل مجلد لليرات جديد .
Layer Set From Linked : عمل مجلد على الليرات المربوطه . (ستلاحظ وجود حلقة سلسله بجنب اسم اللير بنافذة الليرات .
Layer via copy : عمل نسخه عن اللير المحدد .
Layer via cut : عمل قص عن اللير المحدد .
(2) عمل نسخه من اللير .

(3) حذف الليز المحدد وايضا خياران آخران .
(4) خصائص الليز منها يمكن ان نعيد تسميته أو تلوينه .
(5) هذا الخيار عند وضع الماوس فوقه يتظهر لك قائمه وبإختصار هذه التأثيرات تعتبر الاهم حيث يتم التأثير على الشفائف من ظل والوان متداخله وتحديد الشفائف والتدرج وغيرها .. وطبعا سنتطرق لشرح وافي لهذا التاثيرات فيما بعد .
(6) تأثيرات لخلفية الليز .
(7) بعض التاثيرات على الليز المحدد لكن يعملها بليز جديد .
(8 بعض التاثيرات على الليز المحدد .
(9) مجموعه من الخيارات الاجرائيه على الليز .
(10) تحرير النص حتى يتم إعادة تشكيله .
(11) تحويل سيغة الليز مثلا اذا كان الليز كتابه يحوّله الى ليز رسومي عادي .
(12) يقوم هذا الامر بتجزئة الصوره .
(13) يستخدم هذا الامر في انشاء قناة اضافيه تتألف من قناع من محتويات الطبقه المحدده .
(14) تعطيل او تمكين خاصية الماسك (القناع) .
(17) إخفاء الليز المحدد .
(18 إلغاء التحديد .
(19) قائمه خاصه بتحريك الليرات . مثلا جعل الليز خلف او امام أحد الليرات .
(20) محاذاة الليز او المكان المحدد .
(21) تقريبا نفس عمل الرقم (20) .
(22) قفل كل الليرات في المجلد الذي تحدده .
(23) دمج الليرات مع بعض . في كلمه مره تضغط عليه سوف تدمج ليز بآخر حتى يتم الانتهاء من دمج باقي الليرات .
(24) دمج جميع الليرات مع بعض إلا المفعل حاليه .
(25) دمج جميع الليرات مع بعض من دون استثناء .
(26) تسوية حواف الكائن الملصوق .

قائمة View:

عند الضغط على نفس القائمه ستظهر لك قائمه طويله كما بالصوره :



(1) هذا الخيار لفتح نافذه جديده بنفس العمل الذي تعمل به حاليا .
(2) إظهار التصميم بأكثر من نمط من أنماط الالوان .
(3) تقريبا نفس الرقم (2) .
(4) تقريبا نفس الرقم (2) .
(5) عمل زووووم تكبير للعمل .
(6) عمل تصغير للعمل .
(7) عرض الصوره بالكامل لتكون ظاهره بدون اشرطة تمرير .
(8 عرض الصوره بحجمها الطبيعي .
(9) العرض بالنسبه لحجم الطباعه .
(10) تفعيل أو تعطيل الخيار التالي .
(11) عرض شبكه او تحديد التقطيع او مربعات بكسليه على الصوره لسهولة التعامل مع التصاميم .
(12) عرض المسطره على حواف الصوره .
(13) عند التعامل مع الدلائل يجب أختيار هذا الامر . وتتم محاذاة البنود تلقائيا .
(14) البنود الخاصه بالامر اللي في الرقم (13) .
(15) قفل خاصية تحريك الخط .
(16) مسح الخط .
(17) اضافة خط ليسهل عليك العمل ويمكنك اختيار المسافه التي تريد وضع الخط بمربع المحاوره الذي سيظهر .
(18 إغلاق الشرائح .
(19) حذف الشرائح .

قائمة Window:

بالضغط على هذه القائمه ستظهر لك قائمه كما الصوره التاليه :

قبل البدء يجب ان تلاحظ شيء مهم (عند الضغط على اي خيار أمامه كلمة Hide يعني إخفاء سوف تتغير تلقائيا وتصبح الى show يعني إظهار)!!

(1) تصغير إطار العمل .
(2) تكبير اطار العمل وإظهار اسم الصوره او العمل بالشريط العلوي لنافذة التصميم .
(3) ترتيب الاطارات.
(4) إغلاق جميع النوافذ .
(5) إخفاء/إظهار صندوق الادوات . واذا اردت اظهاره اضغط عليها مره أخرى وستلاحظ ان الاسم تغير واصبح show tools .
(6) إخفاء/إظهار شريط خيارات الادوات العلوي .
(7) إخفاء/إظهار نافذة عرض التصميم .
(8 إخفاء/إظهار نافذة المعلومات .
(9) إخفاء/إظهار نافذة الالوان .
(10) إخفاء/إظهار نافذة لوحة الالوان .
(11) إخفاء/إظهار نافذة الاستايلات .
(12) إخفاء/إظهار نافذة الذاكره ومنها تستطيه التراجع عن آخر عمل قمت به .
(13) إخفاء/إظهار نافذة الاكشن .
(14) إخفاء/إظهار نافذة الليرات (الشفائف او الطبيقات)

(15) إخفاء/إظهار نافذة القنوات .
(16) إخفاء/إظهار نافذة المسارات .
(17) إخفاء/إظهار التحكم بالنص سمكه وطوله وعرضه وارتفاعه ولونه .
(18 إخفاء/إظهار نافذة محاذاة النص .
(19) إخفاء/إظهار شريط العلومات السفلي .

قائمة Help:

قائمة Help عند الضغط عليها ستظهر لك هذه القائمه :

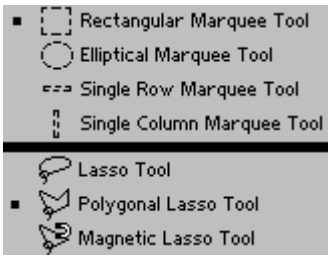
(1) الذهاب الى صفحه بجهازك اسمها التعليمات (بالانجليزي) .
(2) عن الفوتوشوب .
(3) عن الاضافات .
(4) لتحميل تحديثات للبرنامج .
(5) ايضا نفس الرقم 4 تقريبا .
(6) أخبار فريق عمل البرنامج .
(7) التسجيل اون لاين او مباشره من الموقع .
(8)موقع الشركه .
(9) تصدير الصور بشفافيه .
(10) إعادة تحجيم الصور .

صندوق الادوات Toolbox :

صندوق الادوات لاغنى عنه ببرنامج الفوتوشوب وكذلك الامر لجميع برامج الرسم والتصميم لذلك هذا الصندوق يحتوي على كل مايلزم المصممين من أدوات تعينهم وتعليلهم على اظهار التصاميم بالشكل اللائق والانيق والملفت والجذاب ..... الخ
(انظر بالاسفل لترى الشكل العام لصندوق الادوات)

يظهر صندوق الأدوات في فوتوشوب بطول الجانب الأيسر من النافذة. وهو يحتوي على الأدوات الضرورية اللازمة لعملية رسم و تلوين و تحديد و تعديل الصور. كل أداة لها رمز خاص بها في صندوق الأدوات. و المفتاح الرئيسي لتعلم الفوتوشوب هو فهم وظيفة و إمكانيات كل أداة بصندوق الأدوات. وكما يجب للفنان أن يعرف الأداة الصحيحة التي عليه استخدامها لتحقيق أغراضه، يجب على مستخدمي فوتوشوب أن يسلكوا نفس المسلك. يضم صندوق الأدوات في فوتوشوب 40 أداة، كل أداة توفر لك إمكانية معينة لمساعدتك عند إنشاء و تعديل و تصحيح الأوان و توفر لك مقدمة بسيطة حول استخدام كل واحدة منها، و تبين لك أيضاً معنى الرموز الأخرى الموجودة في صندوق الأدوات.

ادوات التحديد Tool Selection



تقع ادوات التحديد في فوتوشوب بأعلى يسار صندوق الأدوات. اذا كنت ترغب في إجراء تغييرات بإحدى الصور أو بجزء منها، فستحتاج عادة إلى تحديد الجزء او الأجزاء المطلوبة باستخدام إحدى أدوات التحديد.

و تقع ادوات Marquee في الركن الأيسر العلوي من صندوق الأدوات. و تتيح لك أدوات التحديد أن تحدد جزءاً أو أجزاءً من الصورة بأشكال مختلفة. إذا احتفظت بزر الفأرة مضغوطاً فوق أداة التحديد Marquee، فستظهر لك قائمة فرعية بأدوات التحديد المتاحة. اختر أداة التحديد البيضوي أو أداة التحديد المستطيل لإنشاء تحديدات بيضوية أو مستطيلة.

كما يمكنك اختيار أدوات تحديد العمود أو الصف الواحد. هاتان الأداتان تسخدمان لتحديد صف أو عمود مكون من بكسل واحد في الصورة. إذا رغبت في التبديل بين أدوات التحديد، فانقر أداة التحديد ثم احتفظ بزر الفأرة مضغوطاً واسحب مؤشر المفأرة إلى الأداة التي تريدها. و يمكنك أيضاً أن تضغط مفتاح M من لوحة المفاتيح لتنشيط أداة التحديد بدون استخدام الفأرة.

اذا اخترت أداة التحديد البيضوي Elliptical ، فسيظر رمزها في صندوق الأدوات على شكل دائرة. أما اذا اخترت أداة التحديد الصف أو العمود المفرد، فسيتحول الرمز إلى مستطيل رفيع أفقي أو رأسي. إذا اردت ان تبدل بشكل سريع أداة التحديد المستطيل البيضوي، فاحتفظ بمفتاح OPTION (مفتاح التبديل Alt في وندوز) مضغوطاً، ثم انقر فوق أداة التحديد Marquee أعلى يسار صندوق الأدوات.

و أسفل أداة التحديد Marquee، توجد أداة التحديد الحر Lasso. يمكنك أن تستخدم أداة التحديد الحر لتحديد مناطق غير منتظمة الشكل من الصورة. و تشتركأداتان أخريان في الزر الذي تشغله أداة التحديدالحر على صندوق الأدوات.

هاتان الأداتان هما: أداة التحديد المضلع Polygon و أداة التحديد المغناطيسي Mgnetic. وتسمح لك أداة التحديد المضلع بإنشاء تحديدات مضلعة مستقيمة الحواف بنقر مجموعة نقاط فوقها إلى النقطة التالية. أما أداة التحديد المغناطيسي فهي تنتقل إلى الحوال الملونة عالية التباين، بمجرد أن تسحب الأداة فوق الصورة.

ولإنهاء التحديد الذي أضفته باستخدام أداة التحديد المضلع او المغناطيسي، انقر مرة ثانية فوق النقطة التي بدأت منها التحديد او انقر نقراً مزدوجاً او اضغط على Ctrl + D.

أداة العصا السحرية Magic Wind:

تستخدم لتحديد جزءً او اجزاءً من الصورة تبعاً لتشابه الأوان. و تظهر فائدة هذه الأداة عندما تريد أن تحدد جزءاً من الصورة بألوان تختلف عن الأجزاء الأخرى.

أداة الإقتصاص Crooping

تستخدم أداة الاقتصاص لقص جزء من الصورة و إزالة بقية الأجزاء.

أداة التحريك Move

تستخدم هذه الأداة لتحريك التحديدات و الطبقات. إذا كنت تعمل مع إحدى الطبقات، يمكن تحريك كافة اجزائها مرة واحدة بأن تنقر على اداة التحريك من صندوق الأدوات ثم تسحب.

أدوات القطارة و عينة الألوان و القياس Measure & Color Sample & Eyedropper

توجد أدوات القطارة و عينة الألوان و القياس تحت رمز واحد في صندوق الأدوات. يمكنك ان تستخدم الفأرة أو الضغط على مفتاح I من لوحة المفاتيح لتنشيط هذه الأدوات.تستخدم أداة القطارة لالتقاط لون معين من الصورة الحالية و اختياره كلون للخلفية أو كلون للرسم. و بإستخدام اداة عينة الألوان.

يمكنك النقر فوق اربع نقاط مختلفة على الصورة ثم ترى قيم الألوان الخاصة بها في لوحة المعلومات Info.

وبعد ان تنقر لتحديد مكان النقاط الأربع على الصورة، يمكنك تحريك هذه القناط على الشاشة المساعدة لمساعدتك في تحليل ألوان الصورة.

تتيح لك أداة القياس ان تنقر و تسحب فوق منطقة معية في الصورة لكي تقيس المسافة بين نقطتين عليها. و عندما تنقر و تسحب.

سيظهر لك خط غير قابل للطباعة على الصورة يبين لك المسافة بين النقطتين اللتين نقرت فوقهما. وسوف تظهر لك معلومات حول المسافة و الزاوية و موقعي Y و X للخط في لوحة المعلومات.

أدوات التلوين Painting Tools

ادوات التلوين وهي Airbrush، و الفرشاة Paintbrush ، و القلم الرصاص Pencil، والممحاة Eraser، و التدرج اللوني Gradient، ودلو الدهان bucket Paint. و يسمى لون التلوين في فوتوشوب باسم لون الرسم وهو (اللون الأمامي) وهو اللون الأبيض في الوضع الإفتراضي، اما اللون الذي تستخدمه في محو الأجزاء من الصورة أو حذف كائن كامل فيسمى لون الخلفية و غالباً ما تكون لون الخلفية بيضاء.

إن ادوات الدلو و الفرشاة و الرشاشة تستخدم جميعاً لون الرسم. تقوم أداة دلو الدهان بملء مناطق بلون الرسم او بنقش تختاره. اما أداتا الفرشاة أو الرشاشة فهما نسختا إلكترونيتان من نفس الأدوات التي يستخدمها الرسام الفعلي، و تعملان بنفس الطريقة. تتشارك اداة القلم الرصاص Pencil في نفس الموقع مع اداة الفرشاة في صندوق الأدوات، وهي تحاكي الرسم بالقلم الرصاص، و يمكنها أن ترسم لون الخلفية أو بلون الرسم.

توجد اداة التدرج اللوني Gradient في نفس المكان في صندوق الأدوات مع اداة دلو الدهان. و تستخدم اداة التدرج اللوني لإضافة تدريجات لونية تبدأ من لون الخلفية وتنتهي إلى لون الرسم، او تبدأ من اللون الشفاف و تنتهي بلون الرسم او الخلفية. بعد تنشيط أداة التدرج اللوني، يمكنك ان تستخدم شريط الخيارات الخاص بها لكي تختار من بين أنواع مختلفة من التدريجات اللونية، مثل الخطي أو الدائري أو الزاوي أو المنعكس أو المعين.

تستخدم أداة الممحاة Eraser للرسم فوق الصورة بإستخدام لون الخلفية الحالي، و تستطيع هذه الأداة مسح أجزاء من الصورة بحيث تظهر الخلفية الشفافة عبر الصورة، وتتيح لك أداتا الممحاة السحرية Magic Eraser و ممحاة الخلفية Background Eraser أن تحذف الأجزاء التي لا ترغب فيها من الصورة بسرعة.

أدوات إنشاء الأشكال

تتضمن أدوات انشاء الأشكال ست أدوات:

المستطيل Rectangle، و المستطل ذا الحواف المستديرة Rounded Rectangle، والبيضوي Polygon، و الخط Line، و الشكل المخصص Custom.

هذه الأدوات تتيح لك إنشاء الأشكال في ثلاثة أوضاع:

1- أشكال تظهر على طبقات ككائنات منفصلة يمكن تغيير حجمها و تحريكها.
2- أشكال كمسارات مغلقة paths closed
3- اشكاء مملوءة باللون

النوع الأول من الأشكال هو الأكثر قوة، هذه الأشكال عبارة عن رسومات متجهة vetor مثل تلك التي ترسمها على إلستراتور او كوريل درو، ويتم إخراجها بأعلى درجة وضوح ممكنة تسمح بها آلة الأخراج. وبالإضافة إلى ذلك، تتميز هذه الكائنات بأنك تستطيع تعديلها و تغيير درجة شفافيتها أو تطبيق نمط للطبقة عليها بعد إنشائها. و يتم ذلك بإستخدام لوحة أمر Layer Styles من قائمة Layer.

أدوات التعديل

وهي أداة Clone Stamp, و ختم النقش Pattren Stamp، و فرشاة المحفوظات History Brush، و أداة فرشاة المحفوظات الفنية Art History Brush، و التنعيم Blur، و الحد Smudge، و الحرق Burn ، و الإسنفجة Sponge.

أداة الختم هي أداة للنسخ. تستخدم هذه الأداة لتحديد منطقة معينة من الرسم ثم تنسخها إلى أماكن أخرى في الصورة، بكسلاً بكسلاً، عن طريق النقر و سحب الفأرة. و توجد أداة ختم النقش مع أداة ختم النسخفي نفس الموقع في صندوق الأدوات ، ويمكنك استخدام هذه الأداة لإضافة النقوش إلى الصورة عن طريق النقر و السحب.

اما فرشاة المحفوظات History Brush التي تستخدم مع لوحة المحفوظات History Palette:

فيمكنك الرسم فوق الصورة لإعادتها إلى حالة سابقة لها. و أداة فرشاة المحفوظات الفنية Art History Brush تتيح لك إنشاء تأثيرات فنية من الحالات السابقة للصورة. تتشارك هاتان الأداتان في نفس الموقع داخل صندوق الأدوات.

اما ادوات التنعيم Blur و الحدة Sharpen، و الإصبع Smudge داخل نفس الموقع في صندوق الأدوات:

فتستخدم اداة التنعيم لتنعيم الحواف الخشنة في الصورة، و تستخدم اداة الحدة لزيادة درجة وضوح الصورة، و تتيح اداة الإصبع أن تنشئ تأثير الألوان المائية.

و تستخدم أدوات تفتيح الصورة Doge و الحرق Burn و الإسفنجة Sponge :

لتغيير الأوان أو درجات الرمادي في الصورة. تتشارك هذه الأدوات في نفس الموقع في صندوق الأدوات. تستخدم هاتان الأداتان لتصحيح "تعريض" الصورة، و ذلك بتفتيح أو تغميق مناطق معينة فيها. تتيح لك الإسفنجة أن تشبع منطقة معينة بالألوان (أو تقلل هذا التشبع).

أدوات المسار Freeddom Pen:

تتيح لك أداة القلم أن تنشئ مسارات. و تعيش في نفس الموقع مع أداة القلم في صندوق الأدوات عدة أدوات أخرى تتيح لك إنشاء و تعديل المسارات، و هي أداة القلم الحر Freedom Pen، و إضافة نقطة Add Point، و حذف نقطة Point Delete، و تحويل نقطة Convert Point.

و رغم أن مسارات القلم يكمن استخدامها لإنشاء مخططات outlines بحيث تقوم بملئها باللون أو وضع حدود حولها، فإن المسارات تستخدم أساساً لإنشاء أشكال للأقنعة masks. يمكن ان تستخدم القناع كبديل إلكتوني للستنسيل stencil حيث يمكنك حماية أجزاء معينة من الصورة من التعديل بينما تعمل أنت في أجزاء أخرى غير محمية. لكي تستخدم مسار القلم كقناع، يمكنك تحويل المسار إلى تحديد. ويتيح فوتوشوب أن تقوم بتحويل المسار الذي تنشئه بإستخدام أداة القلم إلى مسار اقتصاص clipping path و بالتالي تستخدمه لإنشاء خلفيات شفافة عند نقل الصورة من الفوتوشوب الى برامج إلستراتور إو بيدج مايكر أو كوارك إكسبريس.

تتيح لك أداة القلم الحر Freedom Pen أن تنشئ مساراً بالنقر والسحب. و تتيح لك أداتا Point Add و Point Delete أن تضيف أو تحذف نقاطاً إلى المسار. و تستطيع أداة Convert Point أن تغير المنحنى الناعم إلى منحنى حاد، أو العكس.

إن اداة القلم المغناطيسي Magnetic Pen تساعدك على إنشاء الأقنعة عن طريق تحديد حواف الصورة في أثناء سحب الأداة فوقها. تبني أداة القلم المغناطيسي قراراتها في تحديد المسار بناءً على تباين الألوان داخل الصورة.

تتيح لك أداتا التحديد المباشر Selection Direct و تحديد مكونات المسار Path Selection Component أن تحدد المسارات. استخدم أداة التحديد المباشر لتحدد نقاطاً أو قطعاً معينة على المسار. و بعد النقر فوق النقطة أو القطعة، يمكنك تعديل المسار عن طريق النقر و السحب. و تتيح لك أداة تحديد مكونات المسار أن تحدد المسار بأكمله بنقرة واحدة من الفأرة.

أداة النص Type :

تتيح لك أداة النص أن تكتب النص مباشرة داخل الصورة، و عن طريق التنقل بين الأوضاع المختلفة لهذه الأداة من شريط الخيارات الموجودة في أعلى النافذة، يمكنك انشاء النص في طبقة مستقبلة أو كتحديد في الطبقة الحالية. تعمل أداة النص بالارتباط مع لوحتي الفقرة Paragraph و الحرف Character.

وكما يتضح من الإسم تتيح لك لوحة Paragraph أن تتحكم في خيارات تنسيق الفقرات، مثل تحديد محاذاة الفقرة و تتيح لك لوحة Character أن تتحكم في الحروف الموجودة في النص، مثل حجم النص ولونه و الخط المستخدم فيه. وبعد كتابة النص، مثل حجم النص ولونه و الخط المستخدم فيه. وبعد كتابة النص، يمكنك تحويله إلى اشكال (افتح قائمة Type ثم اختار Shape Convert to) أو تحويله إلى مسارات (افتح قائمة Layer ثم اختر Create Work Path) .

أداة اليد Hand :

تتيح لك أداة اليد أن تحرك الصورة على الشاشة لترى الأجزاء المختفية منها في نافذة فوتوشوب. هذه الأداة توفر لك قدراً أكبر من التحكم في تحريك الصورة عما توفره لك أشرطة التمرير.

لأنك تستطيع نقر الصورة مع الاحتفاظ بزر الفأرة مضغوطاً ثم تقوم بتحريكها إلى أي اتجاه ترغب فيه. من الممكن أن تستخدم أداة اليد بصورة مؤقتة عند استخدام الأدوات الأخرى. لعمل ذلك، اضغط عصا المسافة واحتفظ بها مضغوطة ثم حرك الصورة في الاتجاه الذي تريده.

أداة التكبير/ التصغير Zoom :

تستخدم أداة التكبير/ التصغير لزيادة أو تقليل نسبة عرض الصورة على الشاشة. نشط الأداة في صندوق الأدات ثم انقر و اسحب لتحديد المنطقة التي ترديب تكبيرها من الصورة. ومن الممكن أن تستخدم أداة التكبير/ التصغير بصورة مؤقتة في أثناء العمل مع الأدوات الأخرى.

أداة التقطيع Slice :

تتيح لك أداة التقطيع ان تقطع الصورة لعرضها على الويب. عندما تستخدم هذه الأداة لتقطيع الصورة إلى شرائح ثم تحفظها على القرص، فإن برنامج الفوتوشوب أو إيميدج ريدي يقوم بتقسيم الصورة إلى شرائح منفصلة ثم يولد الأمر HTML اللازمة لتحميل هذه الشرائح في صفحة الويب.

يتم تحميل شرائح الصورة المستقلة أسرع من تحميل صورة واحدة كبيرة. و من الممكن أن تستخدم شرائح الصور أيضاً في الأزرار المتحركة على صفحات الويب. و تعيش في نفس الموقع في صندوق الأدوات، أداة تحديد الشرائح Slice Select وهي تتيح لك شريحة مختلفة على الشاشة.

رموز التحكم في الألوان Foreground Color & Background color :

يعرضان لون الرسم و لون الخلفية الحالين، وعندما تنقر فوق أي من الرمزين، يسظهر لك مربع حوار اختيار الألوان الذي يتيح لك تغيير اللونيين الأمامي و الخلفي.

رموز أوضاع الصورة :

اسفل التحكم في الألوان يوجد رمزان للتحكم في وضع الصورة. الرمز الموجود على اليمين يمثل وضع القناع السريع Mask Mode Quick الذي يتيح لك أن تنشئ قناعاً و تراه و تعدله بسهولة. و باستخدام القناع، يمكنك أن ترى الصورة من خلال طبقة شفافة و تعدل و تعدل جزءاً معيناً منها، بحيث لا يطرأ أي تغيير على الأجزاء المحيطة بهذا الجزء من الصورة. و لتنشيط عمل القناع، انقر فوق رمز Mode Quick Mask او اضغط على زر Q و عندما تفعل ذلك سيكون بوسعك انشاء قناع و تعديل الشكل الذي يحتوي عليه باستخدام ادوات التحديد و ادوات التلوين.

إلى جوار رمز القناع السريع، على يساره يوجد رمز Mode Standard، و هو يخرجك من وضع القناع السريع الى وضع العمل العادي.

رموز أوضاع العرض على الشاشة Standard Screen Mode :

اسفل رموز التحكم في وضع الصورة في صندوق الأدوات، توجد ثلاثة أزرار تتحكم في رطيقة عرض الصورة على الشاشة. الرمز الأيسر يمثل طريقة العرض العادية Standard Screen Mode، و عندما تنقر فوق الرمز الأوسط Full Screen Mode with Menu Bar، فإن الصورة ستملأ الشاشة بأكملها و يختفي شريط العنواين الخاص بها، ولكن سيظل شريط القوائم في فوتوشوب ظاهراً. و عندما تنقر فوق الرمز الأيمن Mode Full Screen، سيتم تكبير الصورة على الشاشة في فوتوشوب.

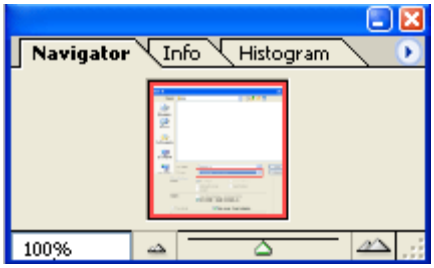
رمز محرر الصور :

آخر زر في صندوق الأدوات تماماً يتيح لك الإنتقال إلى محرر الصور الإفتراضي، وهو في الغالب برنامج إيميدج ريدي Ready Image.

استكشاف اللوحات الرئيسية في الفوتوشوب:

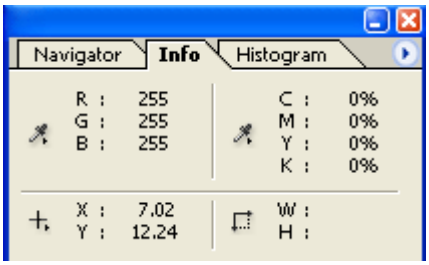
- لوحة الملاح(Navigator):

تفيدك هذه اللوحة في استكشاف العمل من زيادة في الحجم أو العكس



- لوحة المعلومات(Info):

تفيدك هذه اللوحة بإعطائك معلومات عن العمل من حيث كثافة الالوان أرقام الالوان المستخدمة إعطائك القياسات بدقة وموضع العمل بدقة أيضا.

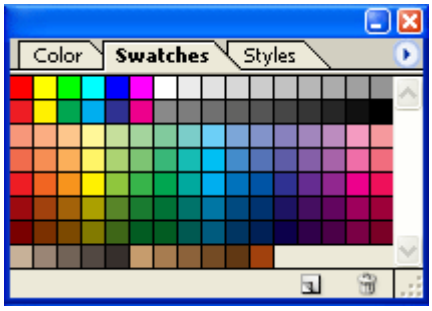


- لوحة الالوان(Color):

تفيدك هذه اللوحة في اختيار الالوان عن طريق الشفاطة.

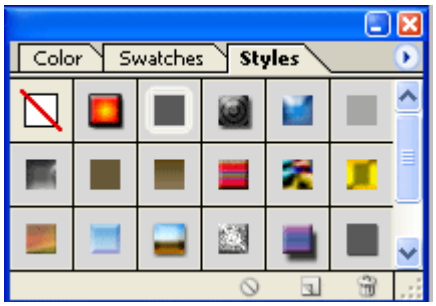
- لوحة العينات(Swathes):

تعطيك هذه اللوحة بعض العينات من الالوان ويمكنك الاختيار منها أيضا عن طريق الشفاطة أو عمل العينات الخاصة بك.

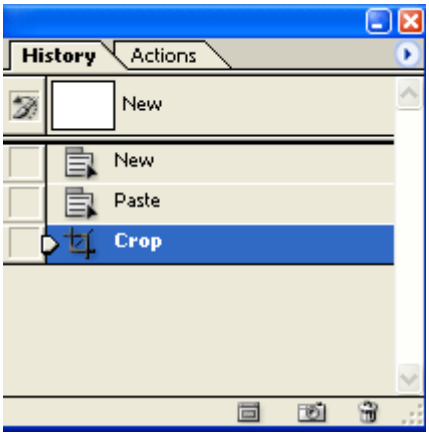


- لوحة ستايل(Styles):

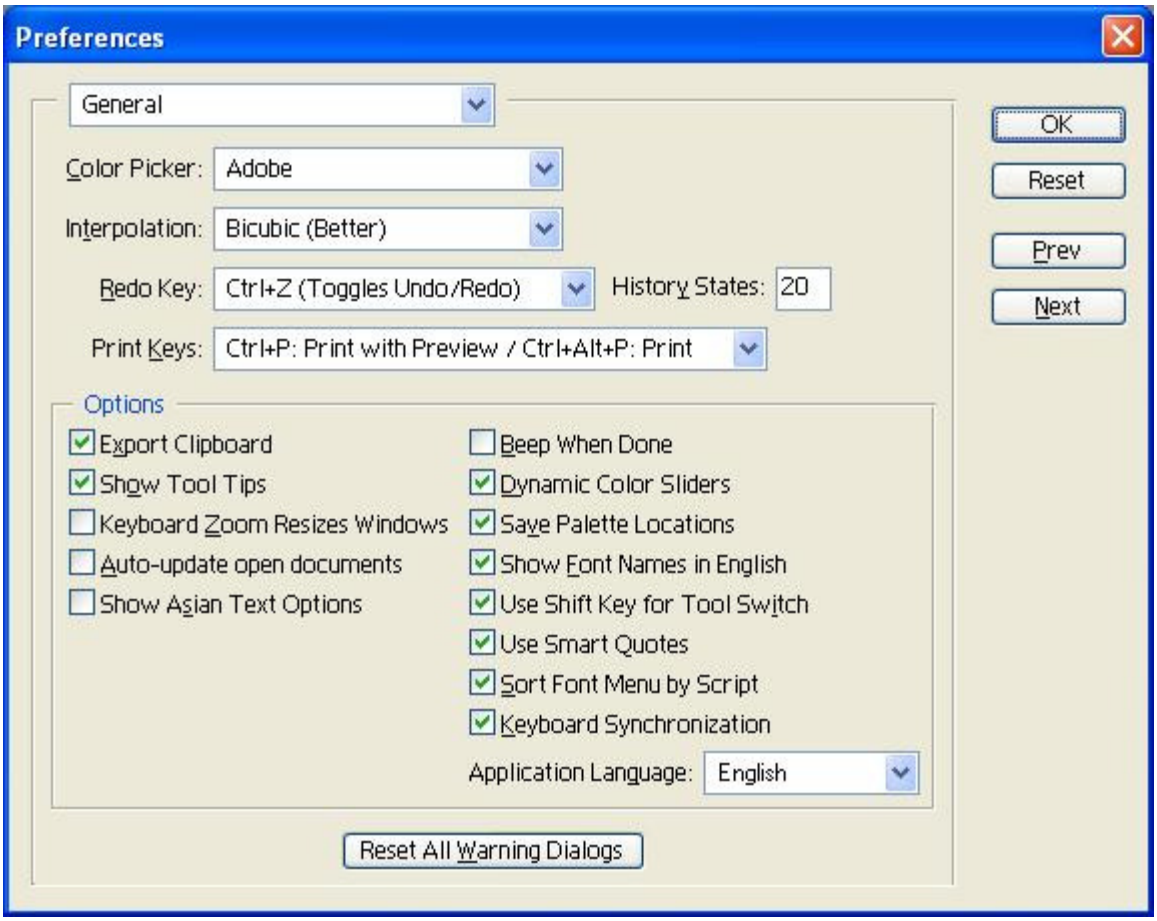
تفيدك هذه اللوحة بتطبيق بعض التاثيرات على عملك أو بحفظ التأثيرات التي تقوم بها على عملك



- لوحة التاريخ(History):



تفيدك هذه اللوحة في التراجع إلى ما يقارب العشرين خطوة سابقة قمت بها ويمكنك زيادتها كالتالي:
من قائمة Edit نختار Preferences ثم من States History نزيد عدد مرات التراجع.

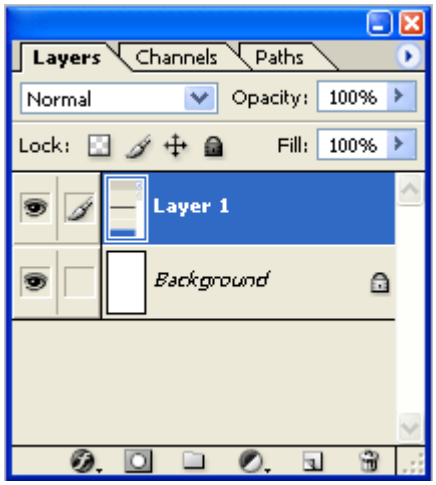


- لوحة الطبقات(Layers):

ماهي الطبقات ؟

الطبقات هي العمل الذي تعمله بالفوتوشوب وهو مكون من طبقات كما تلاحظ في العمل أسفل مكون من طبقتين الخلفية (Background) و (طبقة أخرى (Layer 1، وهذا يمكنك من التحكم بكل كائن في عملك بسهولة أكثر .

لاحظ أن Layer 1 تظهر فوق Background أي أنها في الأعلى أي أن عملية الترتيب مهمة هنا ويمكن التحكم بذلك عن طريق الفأرة بسحب الطبقة المطلوبة وجعلها بالترتيب الذي تريد(بشرط أن تزيل القفل وذلك بالنقر المزدوج على طبقة Background وسوف يتغير اسمها إلى Layer 0) ,لو سحبنا طبقة المربع وجعلنها في الأعلى بعد أن أزلنا القفل فإن الكتابة لن تظهر .أتمنى أن أكون أوضحت النقطة, وتجد الطبقات في البرنامج على اليمين غالبا كما في الشكل بعد ضغط على علامة التبويب(Layers).



- ولاضافة أو حذف طبقة معينة لا حظ الصورة التالية:

1. للحذف 2. للاضافة

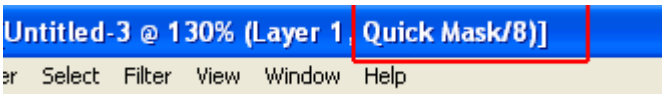
الماسكنج(QuickMask)و أداة القص:

سنبدأ في هذا الدرس بل تالعرف على أداة جديدة (Quick Mask) من حيث مكان وجودها في برنامج الفوتوشوب وفوائد هذه الاداة ورؤية بعض التأثيرات التي تعملها هذه الأداة. تعتبر أداة (Quick mask) من الادوات المتعددة الوظائف حيث بامكناها عمل..

الاهداف:

- القناع السريع أو (Mask Quick).
- أداة القص(Crop).
- الفرشاة وخصائصها

تعتبر أداة (Quick mask) من الادوات المتعددة الوظائف حيث بامكناها عمل أداوة تحديد أو أداة لفصل الصورة عن الخلفيةولكن من مسمى الاداةفهي تقوم بعمل قناع مخفي على الجزء الغير مرغوب به من الصورة, والكثير من الافكار التي قد تتولد من استعمال هذه الاداة, وتجد هذه الاداة في أسفل صندوق الادوات حيث أن الخيار مكون من قسمين القسم الايمن يدخلك في الوضع والايسر يخرجك منه وكاختصار لاستخدام هذه بضغطك على حرف(Q)مرة يدخلك الوضع وبضغطك عليه مره أخرى تخرج من وضع(Quick Mask) ولاحظ التغير في أعلى الشاشة كما في الصور التالية كما في الصورة التالية



تفعيل الوضع أي عند ضغطك على الزر الايمن أو حرف(Q) للمرة الاولى:

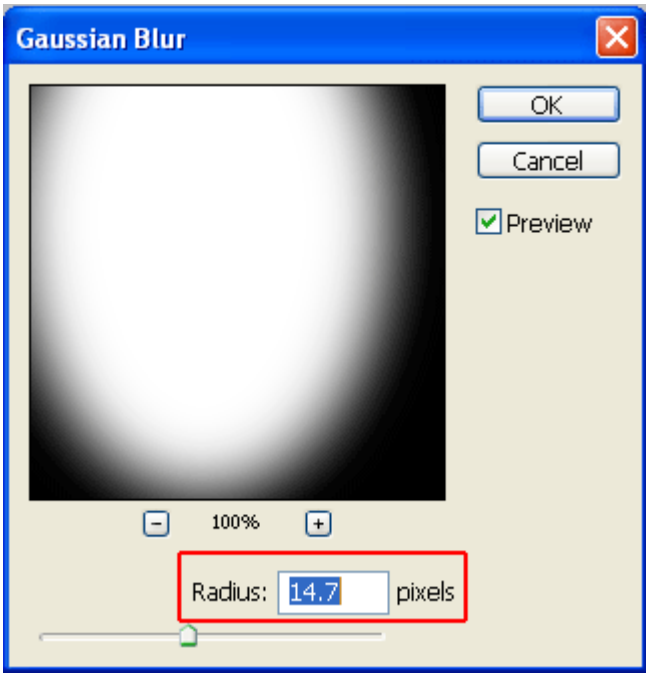
وعند الخروج للوضع العادي سيظهر الاتي:

لاحظ الان فوائد هذه الاداة بقيامك بعمل تحديد بأي من أدوات التحديد العادية كما في الصورة وأنا هنا اخترت أداة التحديد البيضاوية

قم بعد ذلك بالدخول لوضع(Quick Mask)

كما ذكرنا في الاعلى وستتغير الصورة إلى التالي

لاحظ أن المنطقة الحمراء هي المنطقة التي تم تحديدها قم الان بالـذهاب إلـى قائمـة (Filter) ثم (Blur) ثم (Gaussian Blur) سيظهر لك المربع التالي ولاحـظ أن هـذه الاداة تقـوم بـنفس عمـل أداة التحديـد المتـدرج (Feather), عنـد اسـتخدامك أدوات التحديـد العادية.



قم يتغيير الارقام الموجود ولاحظ الفروقات التي تحدث ثم اضغط على زرموافق اخرج بعدها من وضع (quick mask) وبز الفأرة اليمين انقر على الصورة واختر الخيار التالي

سيتغير بعدها شكل التحديد قم بعد ذلك بالضغط على مفتاح (delete) أوقم بتلوين التحديد باستخدام أمر التعئبة(Fill)بأي لون تريد الموجود في قائمة التحرير وستظهر

النتيجة التالية

- فـي هـذا القـسم سـنتعرف أكثـر علـى أداة القـص (Crop) الموجـودة فـي صـندوق الأدوات ويمكنـك الـذهاب إليهـا بـسرعة بـضغط الحـرف(C)علـى لوحـة المفاتيح ولن أطيل الشرح في هذه الاداة ولكن أعتقد أن هـاتي الـصورتين تفيـان بالغرض إن شاءالله. وطريقة عملها سهلة قـم يتفعيـل الاداة مـن صـندوق الادوات ومن ثم اذهب للصورة المراد قصها وحدد المنطقة المطلوبة

لاحظ الان ان المنطقة المظللة هي التي ستقص وهذه هي النتيجة

وهذا تطبيق آخر على اداة ولكن قمنا بلف التدوير باستخدام المربعات التي في زوايا التحديد

وإذا أردت استعادة حجم الصورة الاصلي

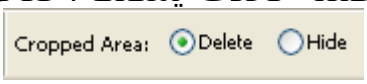
يمكنك الذهاب من قائمة ملف إلى الخيار التالي

Revert F12

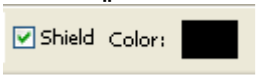
لاضافة المزيد من التحكم المناسب لك في هذه الاداة تجد شريط الخيارات التالي

(طبعا شريط الخيارات متغير بتغير الاداة)

بدلا من جعل المنطة المضللة تحذف يمكنك أخفائها من خلال الخيار التالي

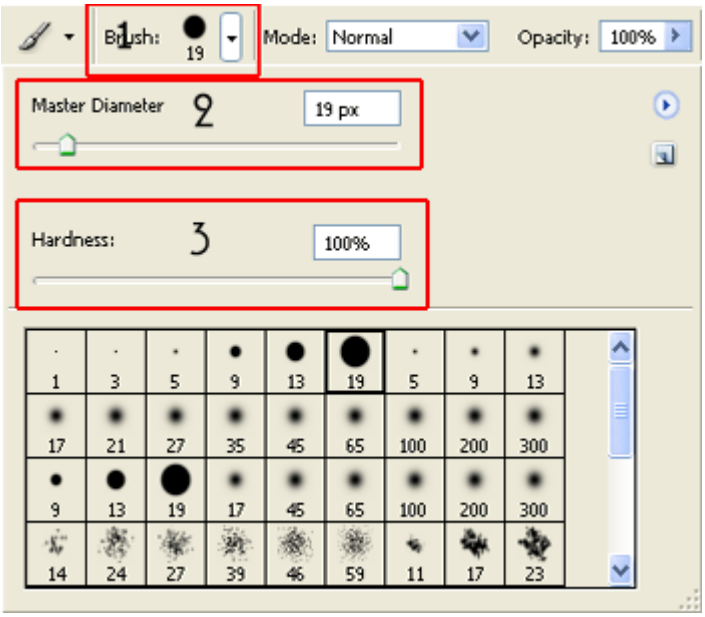


اذا اردت تغيير لون المنطقة المضللة يمكنك ذلك من خلال الخيار التالي



هناك خيار آخر اترك لك اكتشافه وهو مشابه لخيارات أخرى سابقة تم شرحها.

- في هذا القسم سنتعرف أكثر على الفرش بشكل أكبر و أتمنى الفائدة للجميع ولي بإذن الله,يوفر الفوتوشوب بعض الفرش القياسية المتواجدة معه كما أن هناك بعضها متواجد في السي دي الخاص بالفوتوشوب ويمكنك ايجادها ببحثك عن (ABR) حيث أن هذه الامتداد هو امتداد الفرش ومعروف ان شكل اداة الفرشاة في الفوتو شوب هو الشكل التالي ويمكنك استعراض الفرش الموجودة في الفوتوشوب من القائمة التالية



1. الخيار الاول يمكنك اختيار شكل الفرشة التي تريد تبيقها على العمل وبضغطك على السهم المؤشر لاسفل ستفتح لك خيارات الفرش المتواجدة
2. الخيار الثاني يمكنك من التحكم بمساحة أو حجم الفرشة المراد تطبيقها على العمل
3. الخيار الثالث التحكم بصلابة الفرشة أو (نعومتها) وستشاهد التغيير في كل الخيارات والتأثيرات المترتبة على ذلك

لاحظ الصورة التالية:

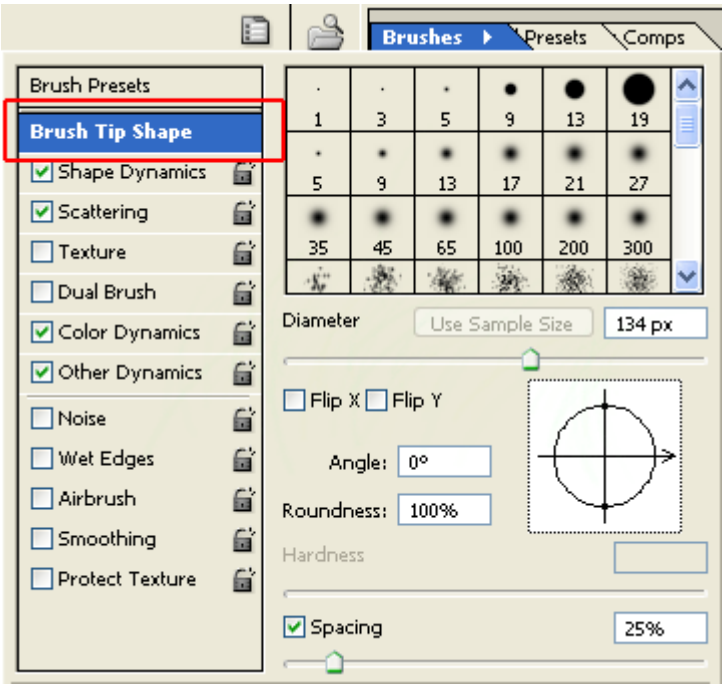
اخترنا نوع الفرشة هنا وكانت مساحة القطر 50 وكانت الصلابة 100

ولكن لاحظ الصورة الان

لاحظ أن نوع الفرشة كما هو والمساحة كما هي ولكن اختلفت الصلابة أو (النعومة) وقمنا بتغييرها إلى 50 بدلا من 100 وهذا هو الفرق.

هناك تطبيق اتمنى تطبيقه لكل من يقرأ هذا الكتاب وهو كالتالي اختر الفرشاة ذات الشكل التالي وقم بسحبها داخل العمل بشكل أفقي وباستمرار ولا حظ التأثير مع محاولة تغيير اللون كل مرة وهذه هي النتيجة

قد تتساءل أو ربما لاحظ ان هذه الفرشاة تختلف عن الفرشاة السابقة الدائرية من حيث العمل لو طبقت هذه الفرشاة مرة واحدة على العمل تجد ان شكل الفرشاة يتكرر لديك أكثر من مرة ولمعرفة سبب ذلك لاحظ الصورة التالية

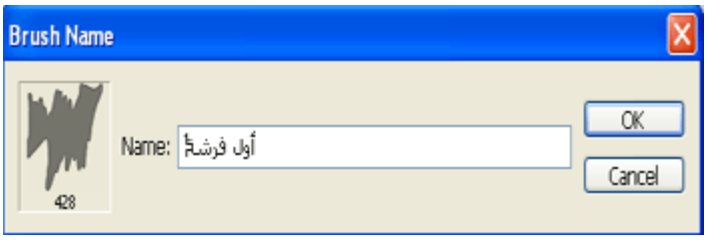


قم باختيار فرشة من الفرشة الموجودة ثم قم بالرجوع إلى هذا المربع ستلاحظ ان الاعداد تختلف من فرشة لفرشة فإذا أردت فرشة خاصة بك وعمل التأثيرات الخاصة بك عليها اتبع التالي,قم بفتح عمل جديد وارسم الشكل الذي تريد فمثلا أنا قمت برسم شكل لا معنى له ولكن للايضاح

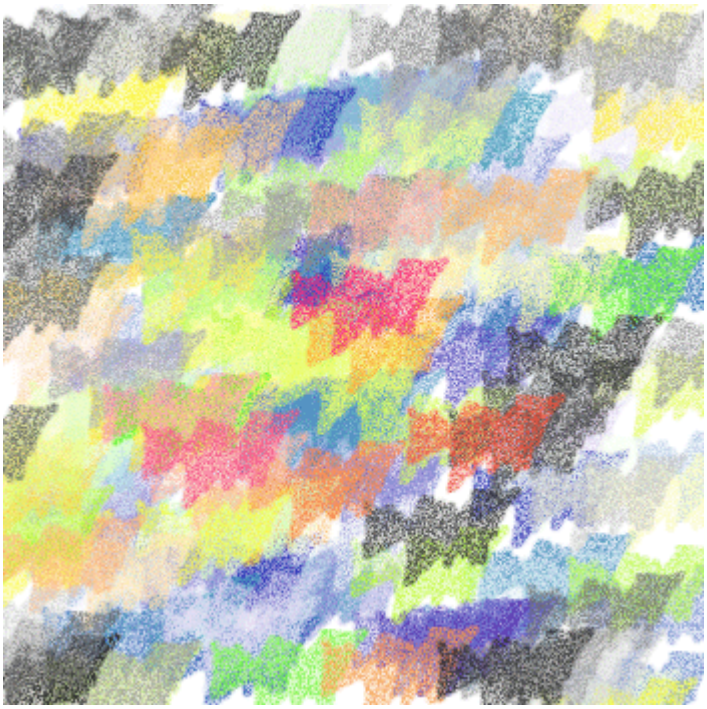
بعد رسمك للشكل الذي تريد اذهب إلى قائمة التحرير(Edit) واختر الخيار التالي

Define Brush Preset...

سيظهر المربع التالي قم بتسمية فرشتك واضغط موافق(OK) وبذلك تكون عملت أول فرشة من صنعك



وإذا أردت عمل بعض التأثيرات على فرشتك الخاصة من حيث النعومة والحجم والزوايا يمكن الرجوع إلى المربع السابق الخاص بخيارات الفرش وحاول صنع تأثيراتك الخاصة وهذه بعض النتائج التي توصلت إليها انا بعد عمل الفرشة الخاصة بي .



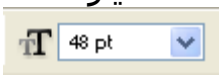
أداة الكتابة و التلوين المتدرج :

سنتعلم كيفية التعامل مع أداةالكتابة وكافة أنواعها الموجودة أيضا استعراضنا سيشمل شريط الخيارات للخط وبعض التأثيرات التي تطبق على الخطوط وبسم الله نبدأ

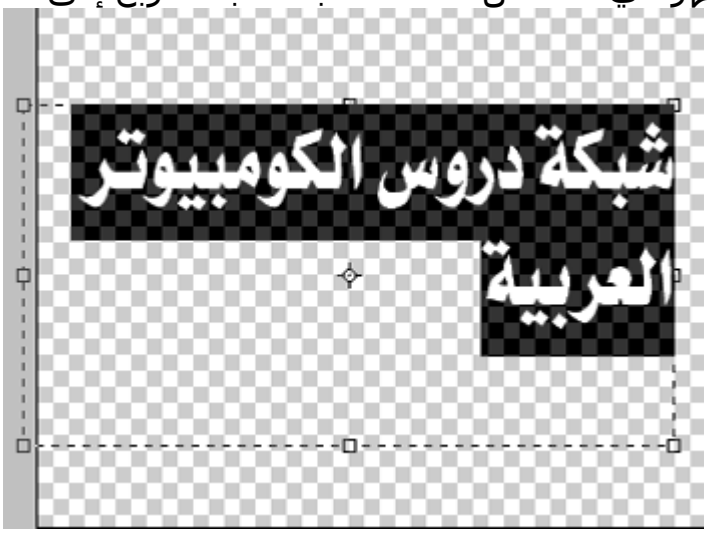
1. أداة الكتابة الاساسية قم بكتابة جملة ما وهذا ماقمنا بكتابته

- لاحظ أن المستطيل المحيط بالكتابة هو الحيز الذي ستقوم بالكتابة فيه لو قمت بزيادة حجم الخط كما تشاهد في الصورة التالية

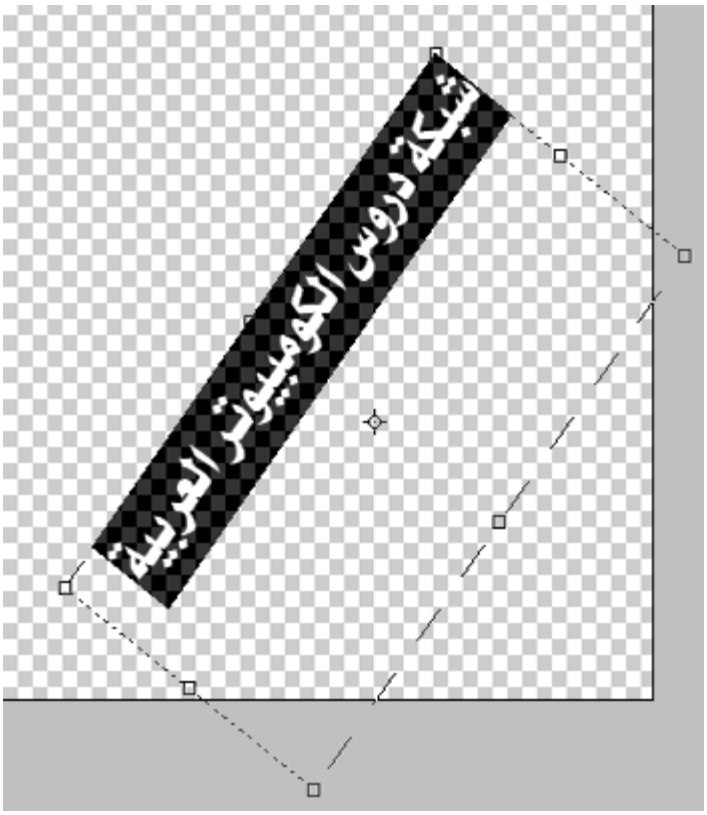
ستلاحظ اختفاء كلمة(العربية) الكلمة لازلت موجودة لاننا قمنا بكتابتها في الاعلى ولم نقم بكتابة الجملة مرة أخرى ولكن كل ماقمنا به هو تغيير حجم الخط من شريط الخيارات



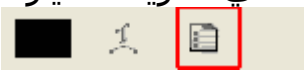
اذا لماذا ذهبت الكلمة السبب هو كما ذكرنا في الاعلى أنا المستطيل المحيط بالكلمة أو الجملة المكتوبة هو الحيز الذي سيظهر فيه الكلام لإذا تجاوزه كها المثال فلن تظهر ويمكننا اظهاره بسحب أطراف المستطيل كما في الصورة التالية وستجد أن الكلمة ستظهر في الاسفل لاننا قمنا بسحب المربع إلى الاسفل



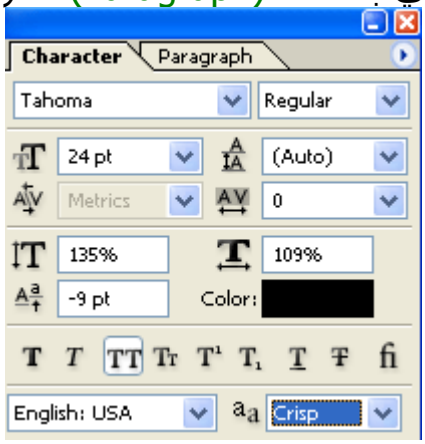
ويمكنك تدوير الخط باستخدام المربعات الموجودة في زاويا المستطيل المخصص الكتابة أو توسيع المستطيل وستلاحظ تغيير شكل المؤشر عند تقريبك الفأرة للمستطيل وهذه نتيج لتدوير المستطيل

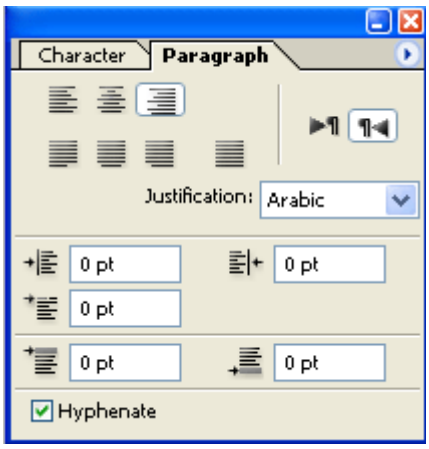


لاحظ أن المستطيل المخصص للكتابة يمكنك معاملته كالقطعة الكتابية(Paragraph) الموجودة في برامج معالجة الكلمات كبرنامج (Microsoft Word) من حيث التوسيط أو الكتابة من اليمين لليسار أو غيرها من الخصائص المشهورة في برامج معالجة الكلمات ويمكنك الوصول إلى هذه الخيارت بالضغط الايقونة الموضحة في الصورة التالية الموجودة طبعا في شريط الخيارات لاداة الكتابة



وبضغطك عليها سيظهر لك المربع التالي المكون من خياراين خياراللتحكم بلحروف(Character) والثاني بالقطعة(Paragraph) كام هو مبين في الصور التالية



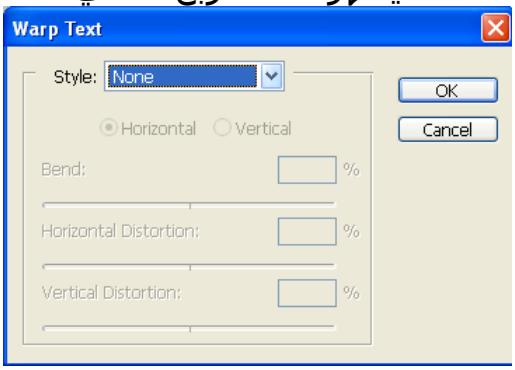


ولاحظ التغير في الكتابة السابقة بعد استخدامنا بعض الخيارت الموجودة في المربعين
وقم بتطبيق الخيارت على الكتابة التي قمت بها وستعرف وظيفة كل خيار

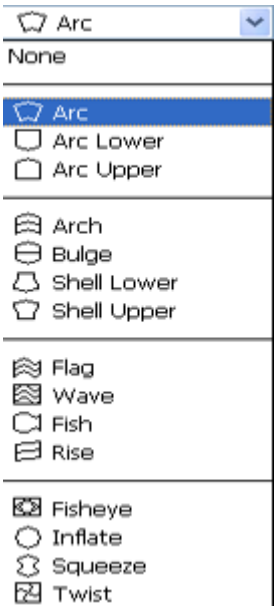
شبكة دروس الكومبيوتر العربية

هل تود معرفة كيفة ثني كتابتك الخاصة لا حظ الخطوات التالية وستعرف الطريقة

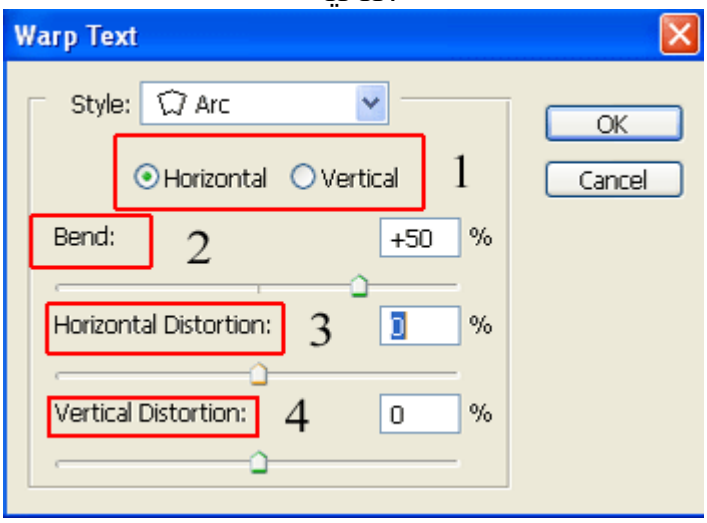
هل تتذكر شريط الخيارات لأداة الكتابة ارجع اليه بعد كتابة ما تريد واضغط على
سيظهر لك المربع التالي



اضغط على السهم وستظهر لك الخيارات الأخرى



وبعد اختيراك لاي شكل من الاشكال السابقة يمكنك التحكم بها أكثر لاحظ الصورة التالية

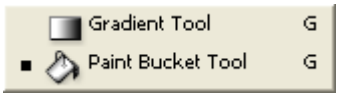


1. شكل اللف أو (Wrapping) أما أفقي أو عمودي
2. درجة التقوس في الكتابة
3. درجة الاعوجاج الافقي
4. درجة الاعوجاج العمودي وحاول التغيير وسيتغير شكل الكتابة معك

وهذا نتيجة أخرى للتطبيقات على هذه الخيارات

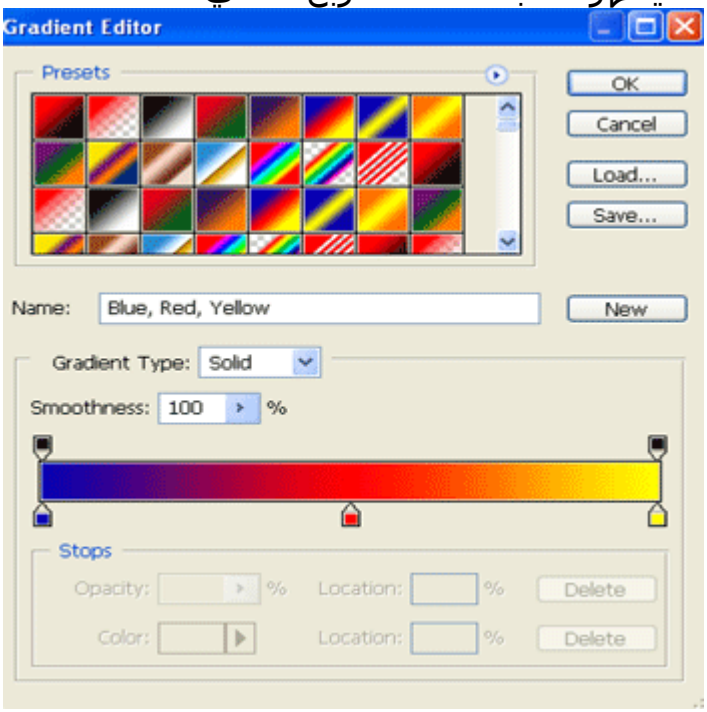
كيفية صنع التدريج الملون الخاص بك وعمل التنسيقات الخاصة بك ,ولعمل ذلك اتبع الخطوات الموضحة في الصور التالية:

1. قم بفتح عمل جديد بخلفية بيضاء
2. اذهب إلى خيار التلوين المتدرج



ستلاحظ تغير شريط الادوات قم بعد ذلك بالضغط على وسط شريط خيارات التلوين المتدرج المبين في الصورة التالية

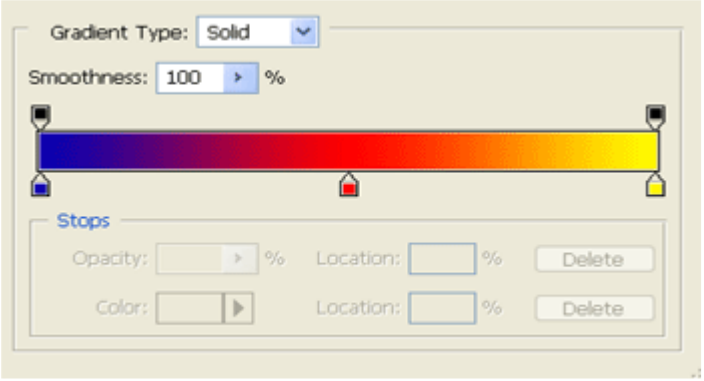
سيظهر لك بعد ذلك المربع التالي :



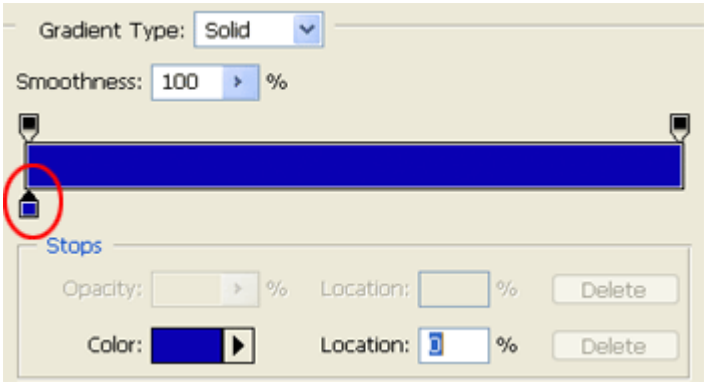
سنبدأ بالقسم الأول من هذا المربع وهو القسم الاعلى

سيمكنك هذا الجزء من اختيار بعض الالون المتدرجة الموجودة مسبقا داخل البرنامج , وستجد زر (NEW) الذي يمكنك من عمل تلوين متدرج خاص بك وسنعود إليه في نهاية الدرس,ويمكنك تسمية التدرج الخاص بك بكتابة الاسم الذي تريد في حقل الكتابة الموجود على يسار الزر(NEW),

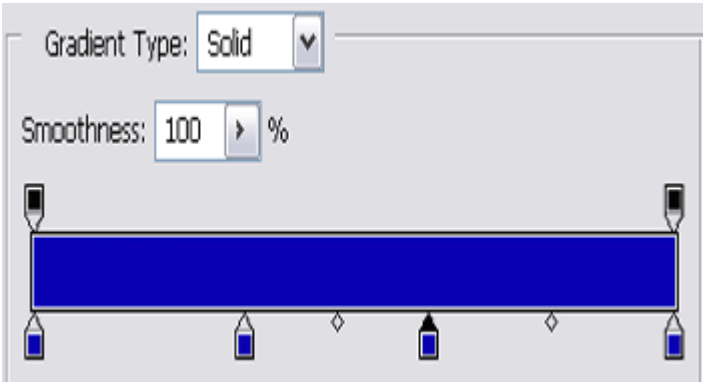
وبصعودك إلى الاعلى قليلا تجد زر(SAVE) الذي سيمكنك من حفظ جميع التدرجات الملونة عندك(ربما تفيدك هذه الطريقة لو أردت عمل (FORMAT) لجهازك ولا تريد أن تخسر التدرجات الملونة التي قد قمت بعملها أو أتيت بها من أي مكان آخر.ثم نأتي إلى زر(LOAD) يمكنك من جلب بعض التدرجات الاضافية التي قمت بحفضها أو ربما قمت بتحميلها من الانترنت في وقت سابق وننتقل إلى القسم الثاني من مربع التدريج الملون وهو القسم الموضح في الصورة التالية



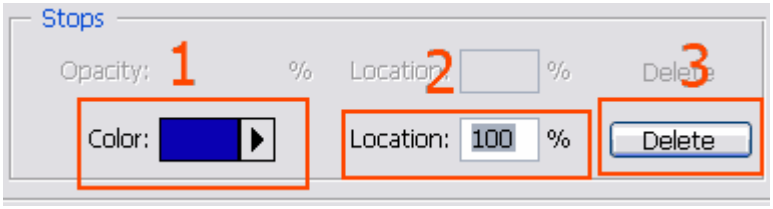
لاحظ الشريط الملون انه مقسم إلى ثلاث اقسام (الاصفر-البرتقالي-الازرق)هذه الالوان الثلاثة هي التي تكون التدريج لدينا ولو لاحظت الصورة التالية



ستجد أن هذا التدريج مكون من لون واحد وهو الازرق ولاحظ أيضا أن المربعات الثلاثة الملونة التي كانت في الشكل السابق قد اختفى منها اثنين وهما الاصفر والبرتقالي وقد تتسائل كيف يمكن إضافة مربعات اخرى أو جعلها مربع واحد أي لون واحد والحل بسيط,قم بتحريك مؤشر الفأرة بالقرب من أسفل الشريط وسيتغير شكل المؤشر إلى شكل آخر على شاكلة اليد قم بعدها بالنقر على في المنطقة المرادة (قم مثلا بالنقر على أربع مناطق مختلفة) وستشاهد النتيجة التالية

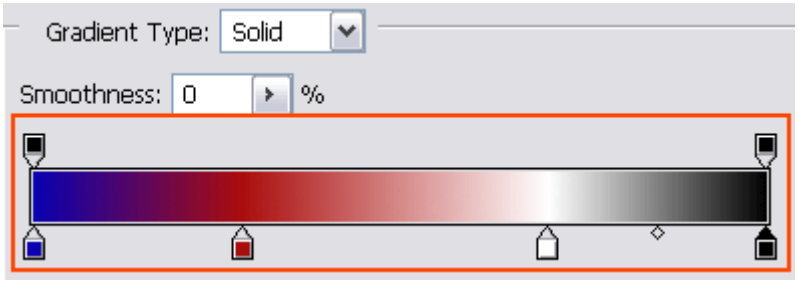


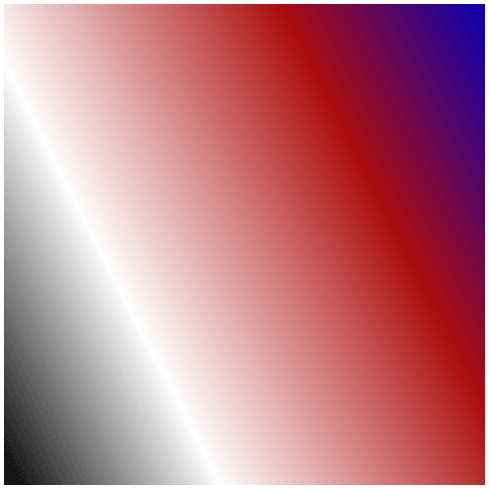
قمنا الان بتحديد أربع نقاط كما تلاحظ في الصورة, نريد الان تغيير الالوان للاربـع منـاطق لاحظ الصورة التالية



1. الرقم واحد يسمح لـك بتغييـر لـون النقطـة المحـددة , قـم بالـضغط علـى المربـع وسيظهر لك مربع اختيار الالوان قم باختيار لونك واضغط موافق(OK) ثم اختر مربع آخر تريد تغيير لونه
2. الرقم اثنين يجعلك تتحكم باتجاه المربعات سواء إلى اليمين أو إلى اليسار.
3. يقوم بمسح المربع الذي تم اختياره

قمنا بتغيير المربعات ألوان المربعاتوتحريكها إلى اليمـين وإلـى اليـسار قلـيلا قـم بعـدها بالضغط على(OK) سترجع إلى صفحة العمل قم بتطبيق التدريج على العمل الآن وهذه هي النتيجة

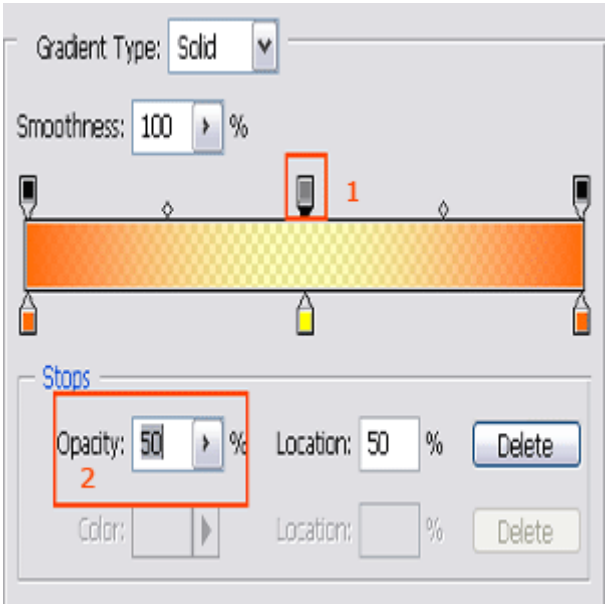




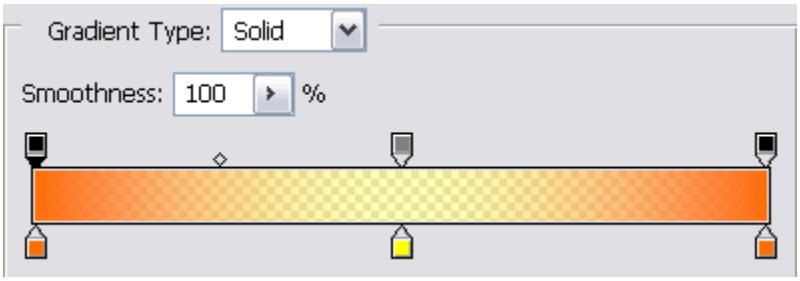
هل تتذكر شريط الخيارات المتغير مع تغير الأداة يوفر لك الشريط بعض الخيارات التي قد تستفيد منها بتغير شكل التدرج قم في كل مرة باختيار أحد الخيارات المبينة في الصورة ولاحظ النتائج والفرق بين كل اختيار ولا تنسى تغيير التدرج اللوني حسب ذوقك الخاص.

وهذه بعض التطبيقات التي تمت من دون تغيير الالوان فقط التغيير حصل في الخيارات الخمسة التي في الصورة

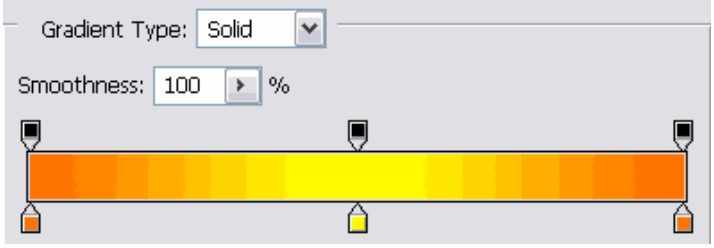
هل تود التحكم بكثافة التدرج اللوني يمكنك عمل ذلك عن طريق الخيار المبين في الصورة



1. لاحظ ان المربعات أصبحت على مستويين علوي و سفلي, السفلي الذي قمنا بشرحه مسبقا المتعلق بالتحكم بالالوان المستوى العلوي هو الجديد الآن وهو مسؤول عن كثافة الألوان وتتعامل مع مربعات أو مناطق التوقف كما فعلنا في السابق.
2. يمكنك فعل ذلك أيضا عن طريق مربع الخيار المحاط بالمربع في الصورة (Opacity) ولاحظ أنه تم وضع القيمة خمسين لا حظ ان المنطقة الوسطى من التدريج أصبحت أقل كثافة حيث أنك تشاهد ماخلفها كما في الصورة.

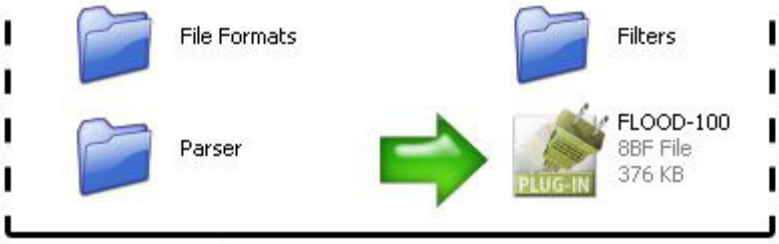


ولكن في الصورة التالية تجد أنت المنطقة الوسطى أصبحت أكثر تركيز وكثافة وهذه هي النتيجة



*كيفية إضافة ملحقات الفوتوشوب:
(فلاتر, فرش, أكشنات, باترين,ستايل,خطوط)

وهنا شكل الفلتر داخل الملف بعد الإضافة



2 النوع الثانى له عدة أشكال حسب الشركة المصنعة

الشكل الطبيعى SETUP

حسب الشركة ECPATCH

هذا النوع يكون عبارة عن ملف تنصيب وغالبا بمجرد نبدأ التنصيب يكون إمتداد ملفات النسخ إلى ملف الفلاتر Plug-Ins وإن لم يكن علينا تغير الإمتداد إليه .. كما هو موضح

بعدما قمنا بتثبيت الفلاتر نلقى نظرة على قائمة الفلاتر فى البرنامج

من قائمة الفلاتر 1

الفلاتر الأساسية للفوتوشوب 2

الفلاتر التى قمنا بإضافتها 3

Egysamba

ملاحظة : قد تزيد عدد الفلاتر الأساسية أو تقل من إصدار لاخر

حقوق النشر محفوظة لكل مسلم

لا تنسونا من صالح دعائكم

إضلفة باترين :

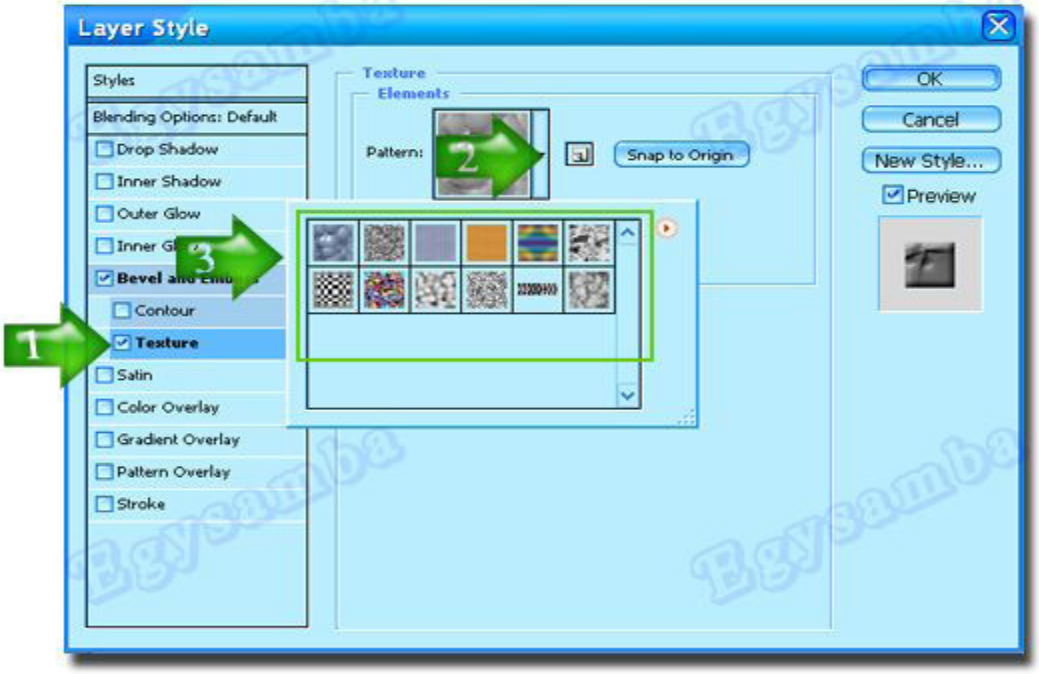
- البترينات هى أشكال وبراويز تستخدم لتعبات الأعمال المصممة بالفوتوشوب سواء كانت نص أو صورة
- لا يختلف الباترين فى التركيب والإدراج عن الفرش

أولا إدراج الباترين

1 - من قائمة الليرات نضغط على حرف الـ f الصغير

2 - نختار Bevel and Emboos

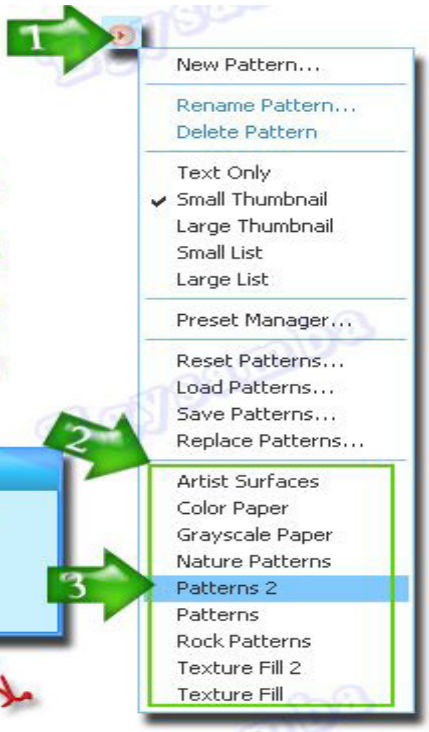
تظهر لنا نافذة layer Style



1 - نضغط على حتل Texture

2 - نضغط على السهم الصغير بجانب الباترين

3 - هذه مجموعة الباترينات المثبتة إفتراضيا مع البرنامج



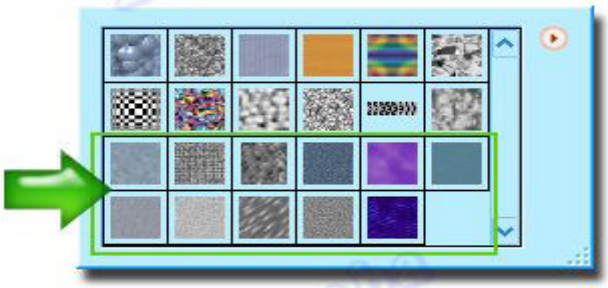
1 - بالضغط على السهم الصغير المبين

2 - مجموعة الباترينات الموجودة مع البرنامج

3 - نختار إحدى الباترينات الموجودة

4 - بظهور الرسالة التالية نضغط ***Append***

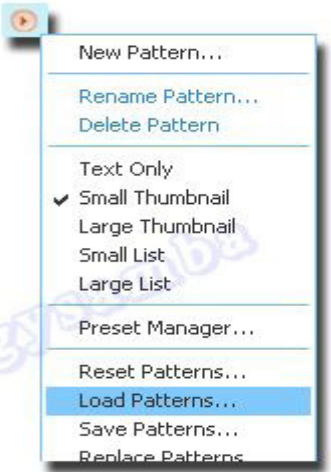
ملاحظة : إذا ضغطنا على *Ok* سنستبدل جميع البترينات بالباترين المدرج



نلاحظ الباترين المدرج

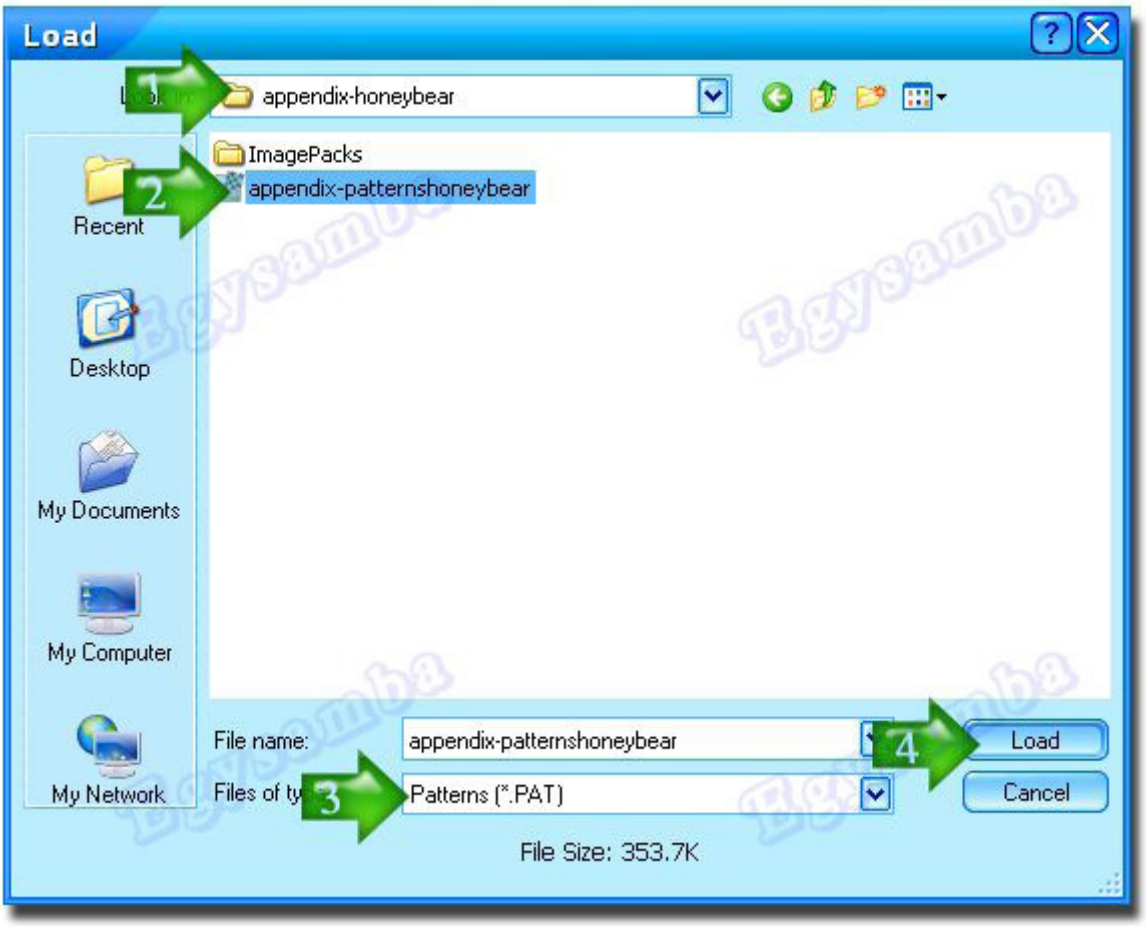
نأتي إلى أضافة باترين جديد " خارجي "

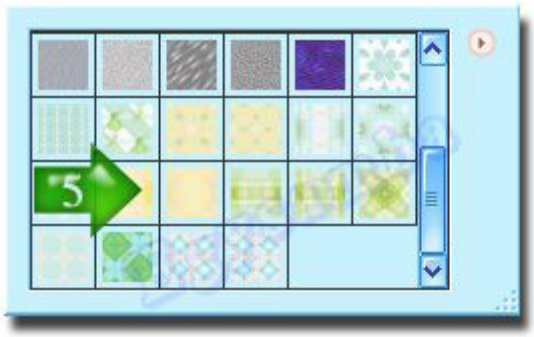
✷ الشكل العام لملف الباترين



1 - من السهم الصغير كما هو مبين

2 - نختار ***Lode Patterns***





1 - نحدد مكان الباترين المطلوب

2 - نختار الباترين

3 - لاحظ إمتداد ملف الباترين

4 - نضغط *Load*

5 - نلاحظ شكل المجموعة الجديدة المضافة

ترهيب الأكشن

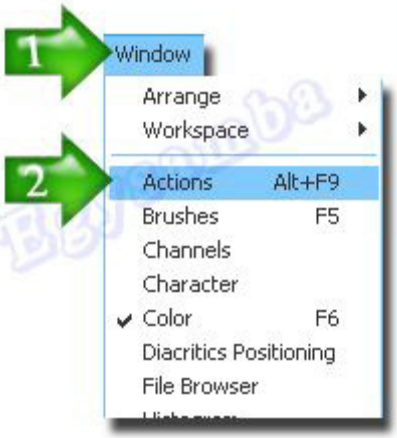
- الأكشن هو عدة عمليات مسجلة بالترتيب ... تسهل على مستخدمها الحصول على الشكل النهائى لعمل ما
- مع وجود العديد من الأكشنات على شبكة الإنترنت ... إلا أن البرنامج لا يحتوى على أكشنات مميزة
- لا ينصح المبتدأ بالإعتماد على الأكشنات لأنها تعلم الكسل وذلك بالحصول على الناتج بدون إى عناء
- الإمج ردى يحتوى على العديد من الأكشنات التى تسهل الحصول على حركات عديدة
- الشكل العام لملف الأكشن

خطوات إدراج الأكشن

أولا نظهر نافذة الأكشنات

1 - من قائمة *Window*

2 - نختار *Actions*



1 - من قائمة الأكشن

2 - نضغط على السهم الصغير أعلى اليمين

3 - مجموعة الأكشنات الموجودة

4 - نختار أحدى الأكشنات

5 - نلاحظ ظهور الأكشن مباشرة فى نافذة الأكشنات

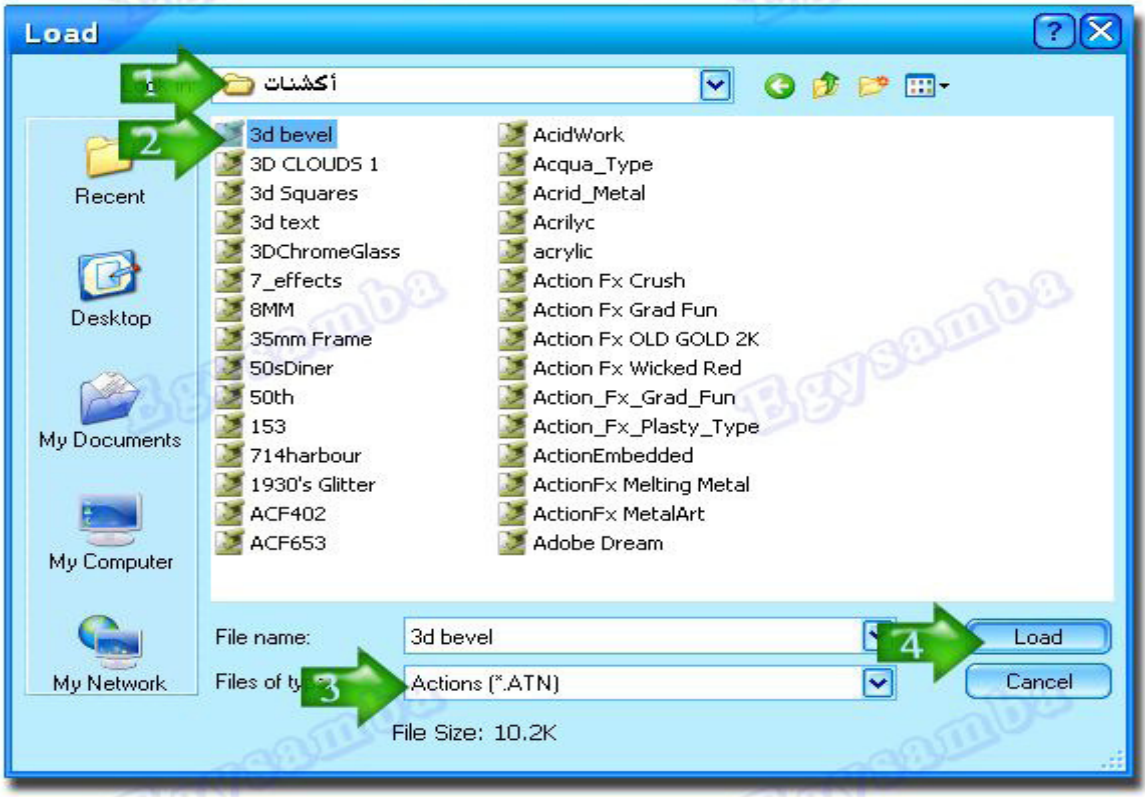
خطوات تركيب الأكشن فى الفوتوشوب

1 - من قائمة الأكشن

2 - نضغط على السهم الصغير أعلى اليمين

3 - نختار *Lode Actions*

تظهر لنا النافذة الآتية



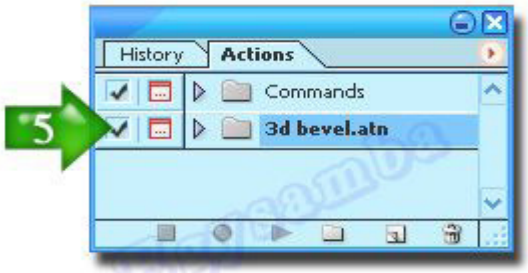
1 - نحدد مكان الأكشن المطلوب

2 - نختار الأكشن

3 - لاحظ إمتداد ملف الأكشن

4 - نضغط *Load*

5 - هنا نرى الأكشن وقد أضيف فى نافذة الأكشنات

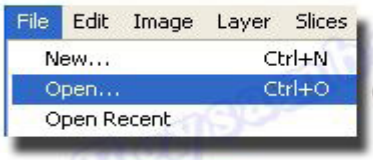


إنتهى بحمد الله تعالى

سبحان الله وبحمده * سبحان الله العظيم

الجليتر من الألف إلى الياء

أولا إضافة الجليتر إلى الفوتوشوب



نفتح برنامج الإمج ردى

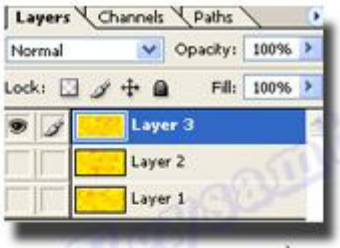
نقوم بفتح ملف كما هو مبين

نختار إحدى صور الجليتر ..بعد فك ملف الضغط

نلاحظ شكل الجليتر

وفى شريط الأنيميشن

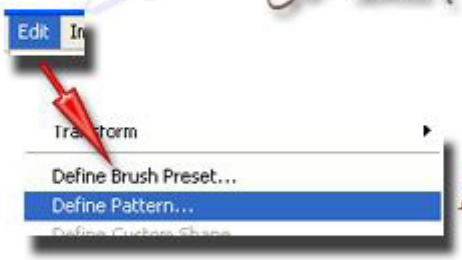
نقوم بإرسال الصورة للفوتوشوب بالضغط على



نشاهد الصورة فى الفوتوشوب تحتوى على ثلاث ليرات ** نتأكد أن الليرالأول هو المحدد

نقوم بتحديد الصورة بالكامل بالضغط على

Ctrl + A



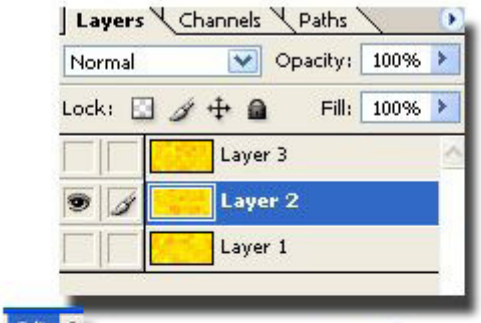
من قائمة *Edit* نختار *Define Pattern*

تظهر لنا هذه النافذه

نكتب إسم الشريط

ونضغط

ok



نذهب لقائمة الليرات نختار الليز الثانى
مع العلم أن تحديد الكل مازال موجود

وبعد ذلك نكرر الخطوة السابقة
ولكن مع الليز الثانى

من قائمة *Edit* نختار *Define Pattern*

نكتب إسم الشريحة الثانية

ونكرر نفس الخطوات مع الشريحة الثالثة . نحدد
الليز من قائمة الليرات . ثم نذهب *Edit* ثم *Define Pattern*

نكتب إسم الشريحة الثالثة

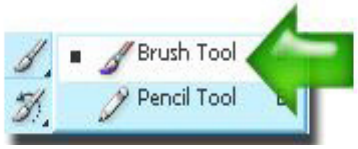
وبذلك نكون قد أكملنا إضافة جليتر إلى الفوتوشوب

لتصميم صورة ما قد تحتاج إلى أكثر من نوع من الجليتر

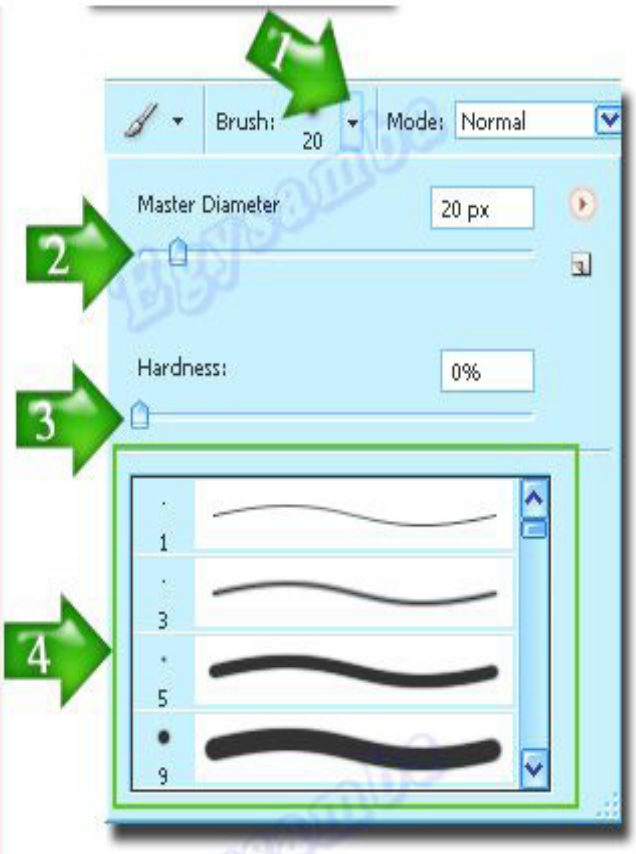
تركيب الفرش :

- الفرش هى عبارة عن إشكال جاهزة تضاف لتزين العمل
- الفرش تتشابه كثيرا مع الستايلات فى الإدراج والتركيب

إدراج الفرش



نختار أداة الفرشة كما هو مبين



1 - نظهر الفرش

2 - مؤشر تغير حجم الفرشة

3 - مؤشر درجة الوضوح

4 - الفرش الإفتراضية للبرنامج

1 - بالضغط على السهم الصغير بالأعلى

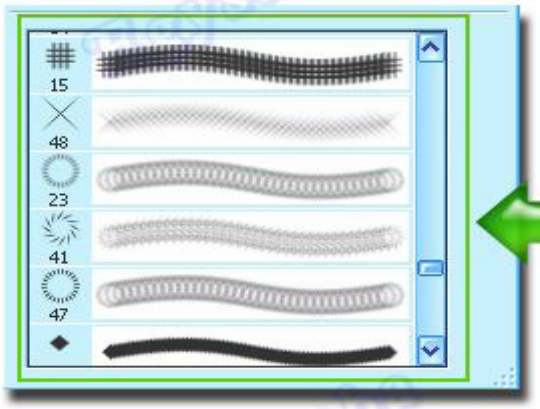
2 - الفرش الأساسية الخاصة بالبرنامج

3 - ختار أحدى الفرش

4 - بظهور هذه الرسالة نضغط

Append

ملاحظة : إذا ضغطنا على *Ok* سنستبدل جميع الفرش بالفرش المدرجة



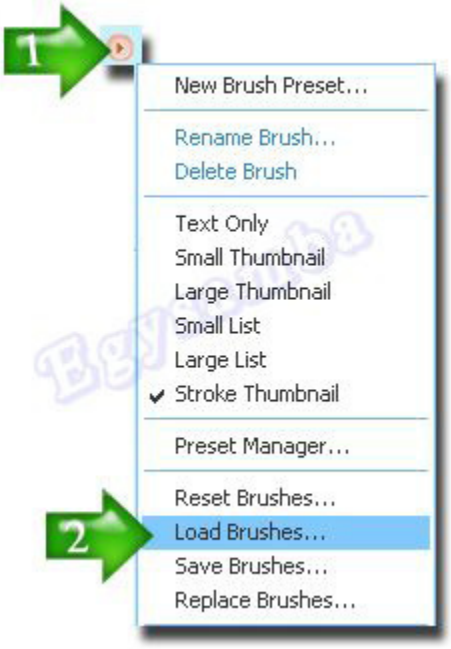
نلاحظ بعض الفرش المدرجة

الآن نأتي لإضافة فرشة خارجية

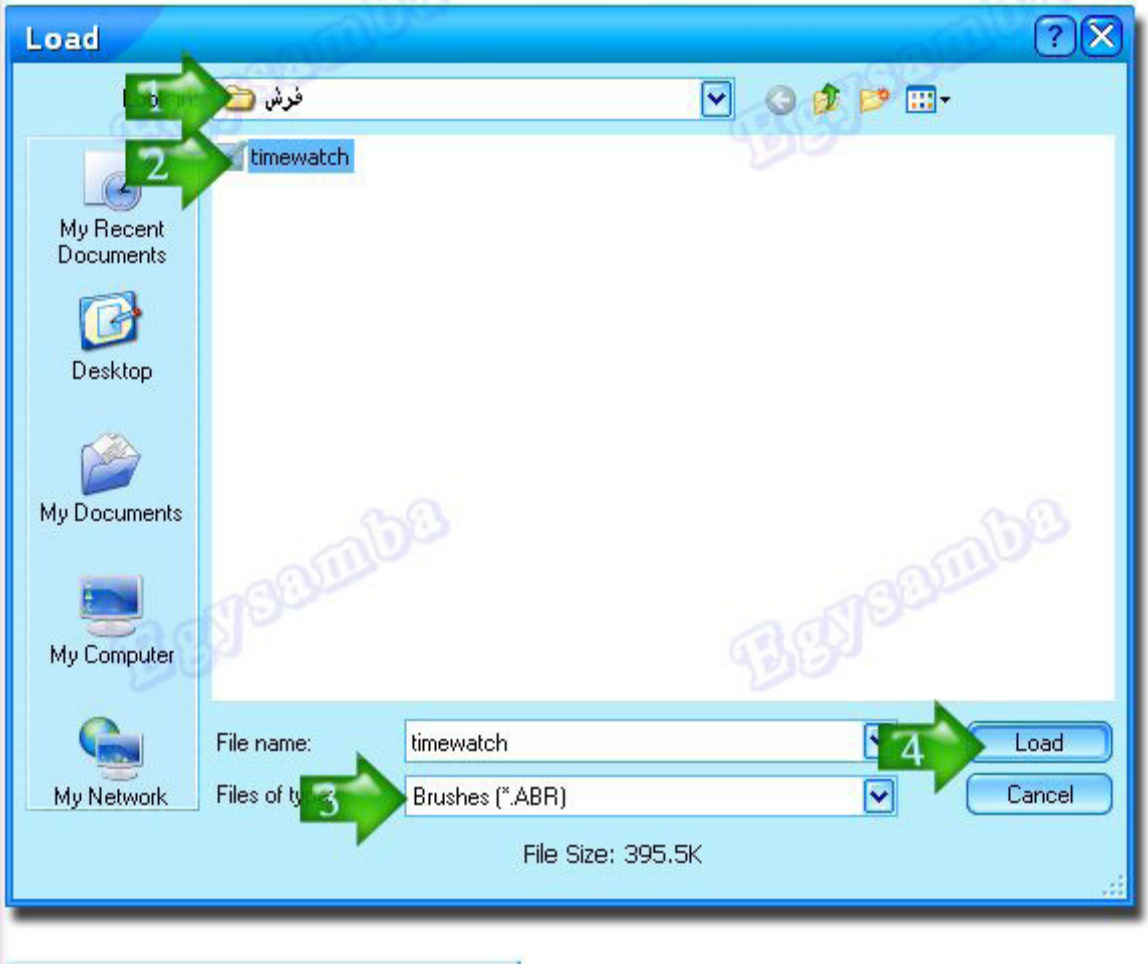
الشكل العام لملف الفرش

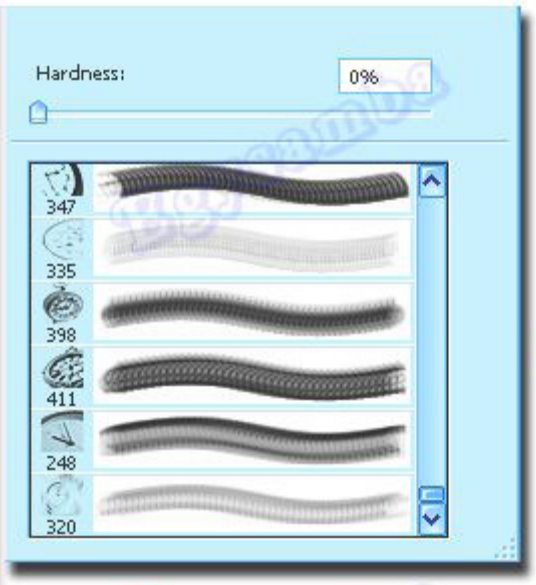
1 - من السهم الصغير فى الأعلى

2 - نختار *Load Brushes*



تظهر لنا النافذة التالية





1 - نحدد مكان الفرشة المطلوبه

2 - نختار الفرشة

3 - لاحظ إمتداد ملف الفرش

4 - نضغط *Load*

5 - نلاحظ بعض المجموعة بعد إضافة الفرش الجديدة

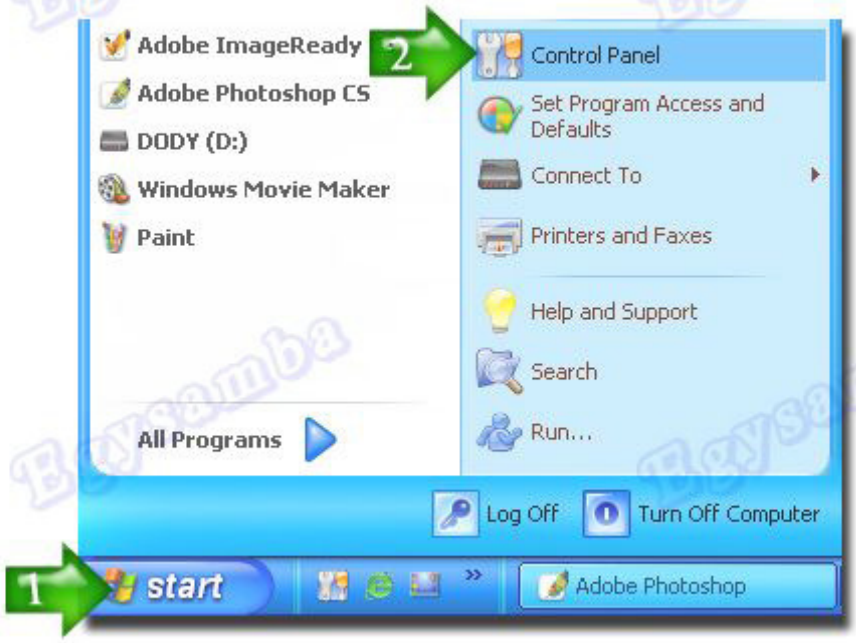
أمثلة من الفرشة التى تم إضافتها

تركيب الخطوط :

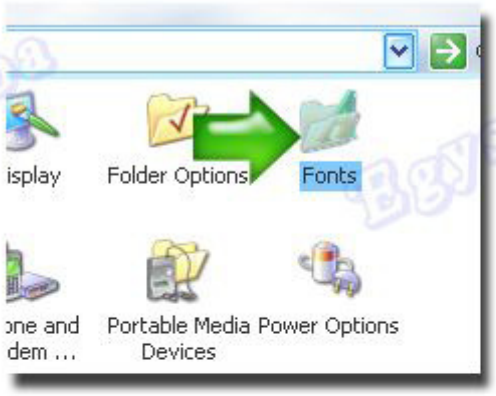
- أى مجموعة خطوط يتم تثبيتها على الجهاز تضاف لجميع برامج الكتابة المثبتة على الجهاز وليس الفوتوشوب فقط
- لذلك نلاحظ أنها تضاف لملفات النظام بصفة عامة كما هو موضح بالشرح التالى

1 - لإضافة إى خط نقوم بنسخ ملفه الذى يكون على هذا الشكل

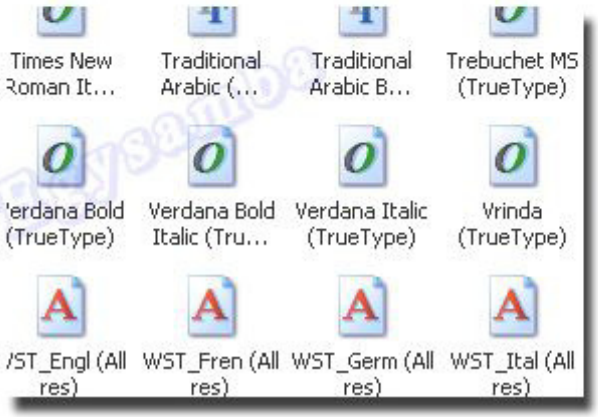
2 - ثم نذهب لقائمة *Start* نختار منها *Control Panel*



3 - نختار ملف *Font*



4 - نضع ملف الخط داخله

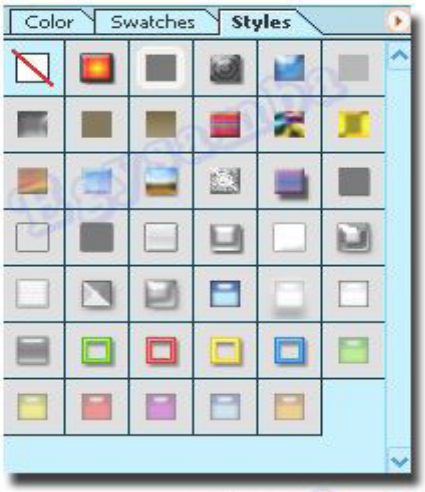


إضافة ستايل :

- الستايل هو عبارة عن مظهر الكتابة أو المظهر العام لأى لير
- مع أن الفوتوشوب به إمكانية إضافة إستايلات فأن البرنامج أصلا يحتوى على عدد كبير من الإستالات الجاهزة والتى تحتاج إلى إدراج فقط

1 إدراج ستايل

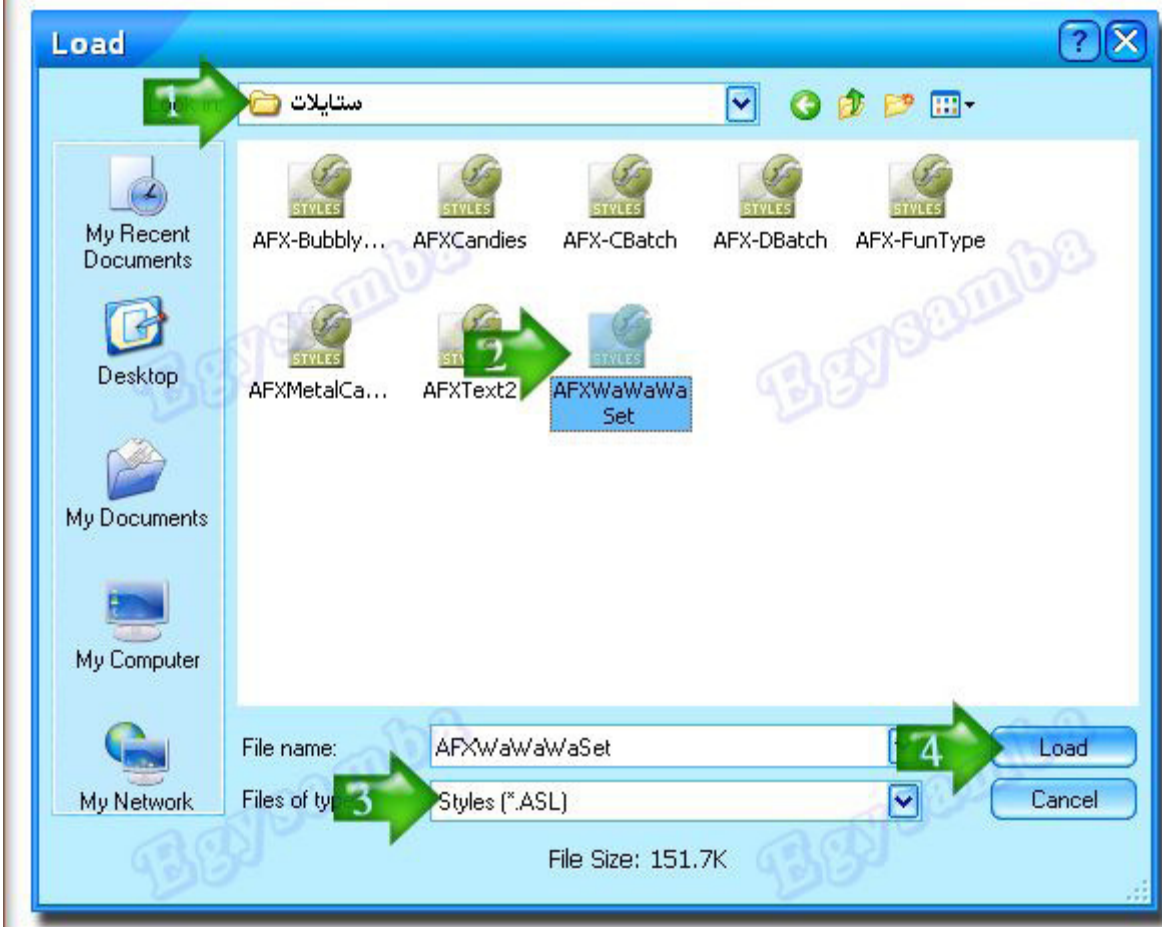
الشكل الإفتراضى لنافذة الإستايلات

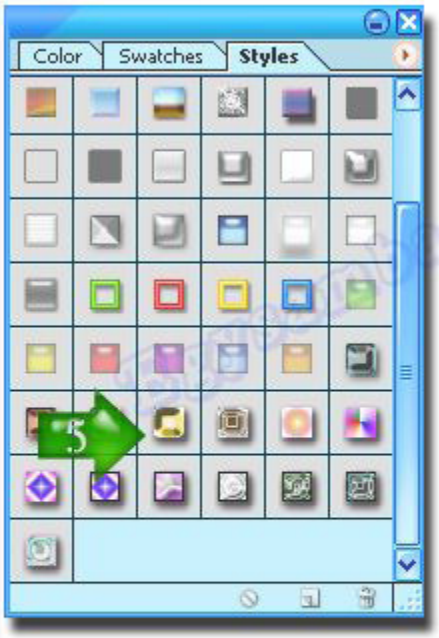


شكل النافذة بعد إدراج المجموعة
وقد أضيفة إلى الأساسين

والآن نأتي إلى إضافة ستايل جاهز

Samba Style
ASL File
452 KB
الشكل العام لملف الستايل
1 - من نافذة الستايلات
2 - بالضغط على السهم الصغير
3 - ثم نختار Load Styles
تظهر هذه النافذة
Swatches
Styles
Dock to Palette Well
New Style...
Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Preset Manager...
Reset Styles...
Load Styles...
Save Styles...
Replace Styles...
1
2
3


Load
ستايلات
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network
AFX-Bubbly...
AFXCandies
AFX-CBatch
AFX-DBatch
AFX-FunType
AFXMetalCa...
AFXText2
AFXWaWaWaSet
File name:
AFXWaWaWaSet
Files of type:
Styles (*.ASL)
Load
Cancel
File Size: 151.7K
1
2
3
4



1 - نحدد مكان الستايل المطلوب

2 - نختار الستايل

3 - لاحظ إمتداد ملف الستايل

4 - نضغط *Load*

5 - نلاحظ المجموعة بعد إضافة الستايلات الجديدة

The End

حقوق النشر محفوظة لكل مسلم

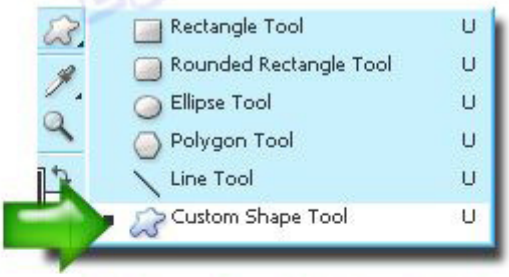
تركيب الشبات :

- الشبات هى روسومات جاهزة للفوتوشوب وتتميز بإمكانية التلاعب بها بأدات القلم

- بالإضافة إلى أمكانية إضافة مجموعات أخرى منها .. يوجد مجموعة كبيرة من الشبات تحتاج إلى إدراج فقط

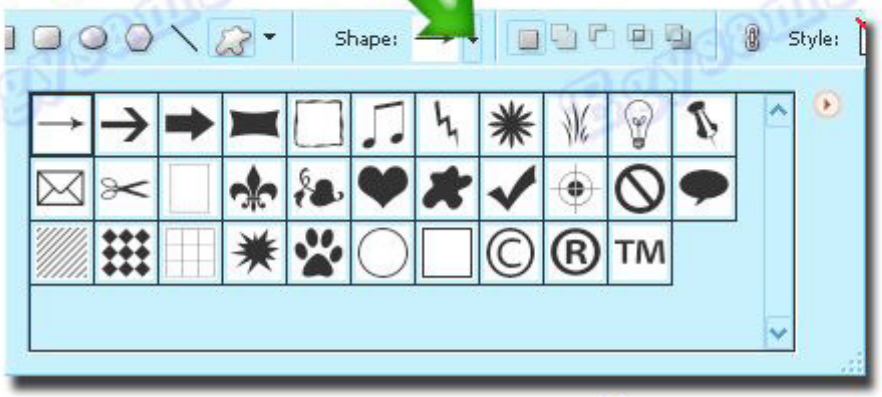
إدراج كل الشبات مرة واحدة

تتميز الشبات على الإستايلات فى أنك يمكنك إدراج جميع الشبات دفعة واحدة " *Photoshop 8* " وذلك كما هو مبين



نختار أداة الشبات كما هو مبين

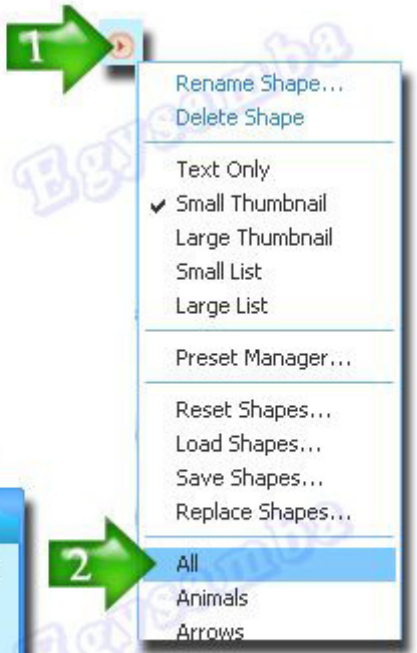
بالضغط هنا تظهر الشبات المثبتة مع البرنامج



1 - بالضغط على السهم الصغير

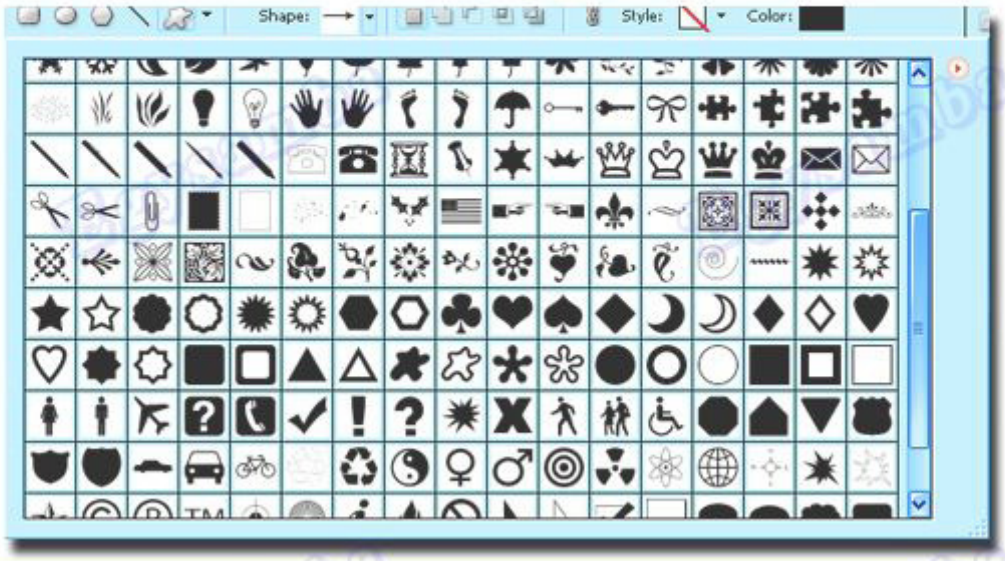
2 - نختار *All* كما هو مبين

3 - تظهر لنا الرسالة التالية نضغط على *ok* لإستبدال الشبات الموجودة بجميع الشبات دفعة واحدة



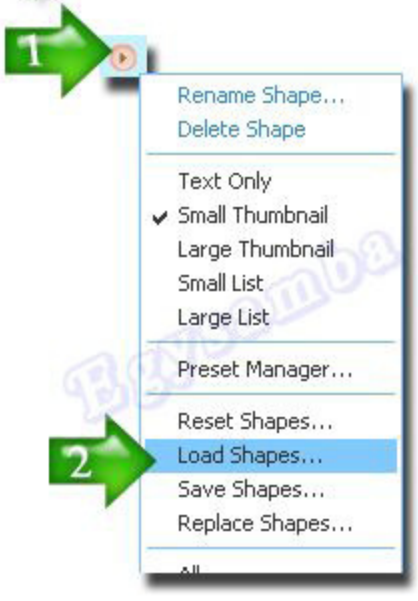
نلاحظ ظهور جميع الشبات

" حوال 250 "



أما الآن نأتى لإضافة شبات خارجية جديدة

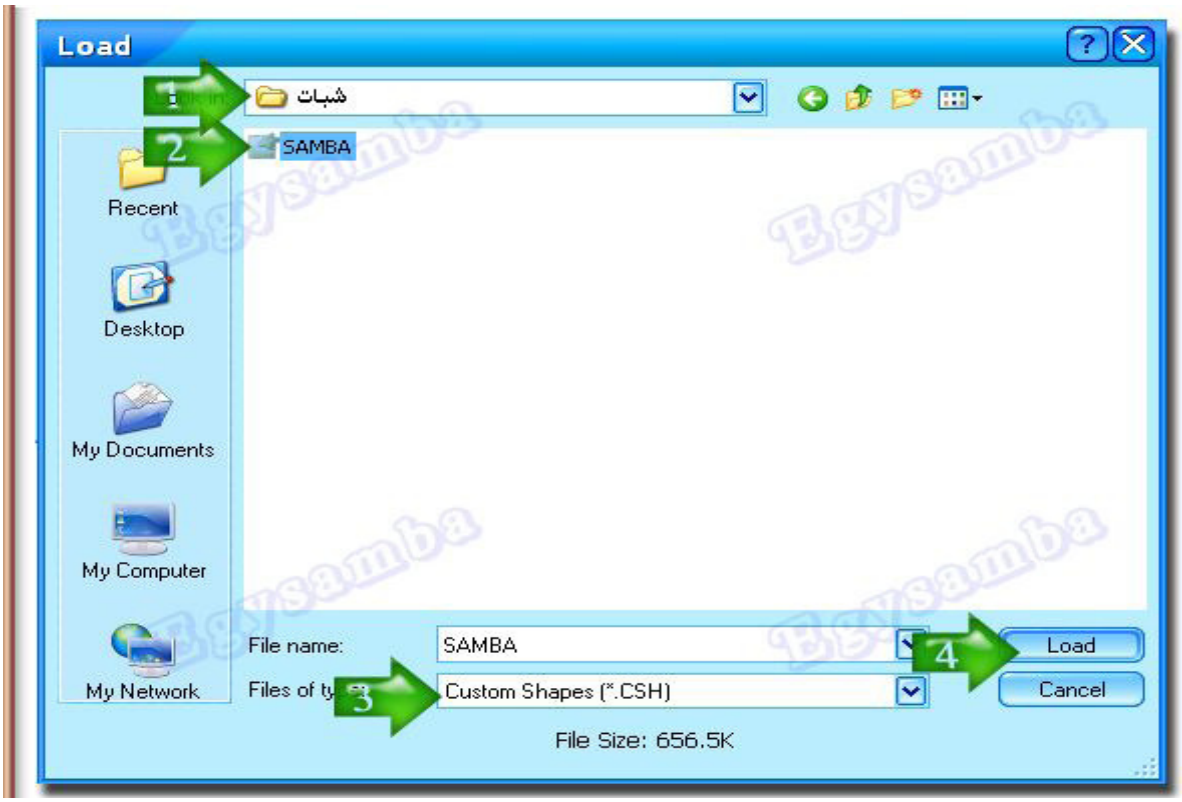
الشكل العام لملف الشب

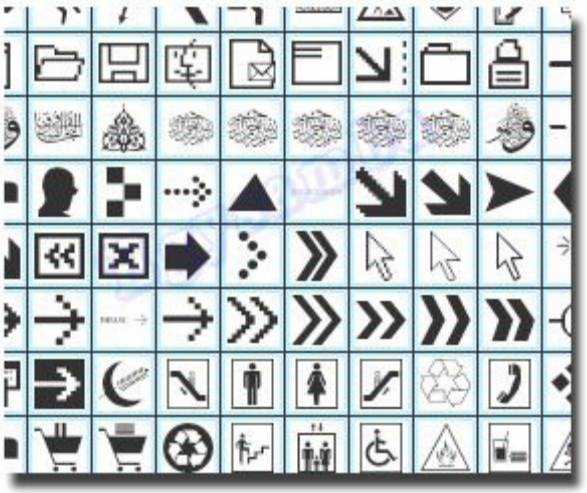


1 - نضغط على السهم الصغير

2 - نختار ***Lode Shapes***

تظهر لنا النافذة التالية





1 - نحدد مكان الشب

2 - نختار الشب المراد إضافته

3 - لاحظ إمتداد الشب

4 - نضغط على *Lode*

5 - نلاحظ بعض الشبات التى تم إضافتها

وبذالك نكون قد وصلنا إلى أخر الدرس

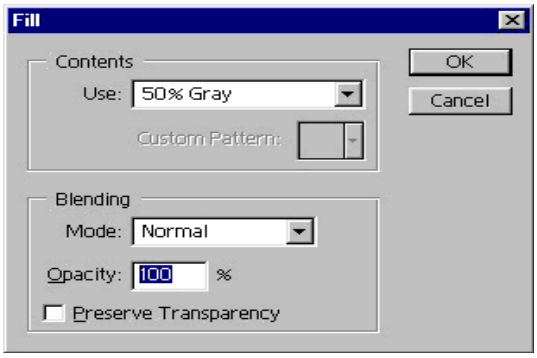
أتركلكم فى رعاية الله وحفظه

حقوق النشر والإقتباس محفوظة لكل مسلم

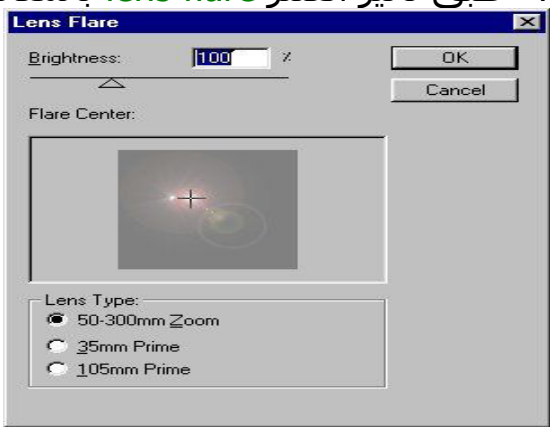
*دروس عملية :

درس عمل فقاعة شفافة بعدة اللوان:
مجرد درس بسيط .... ولكن بفكرة جميلة ، الفكرة هي عمل فقاعة باستخدام فلتر Lens flare ولي مع هذا الفلتر مغامرات كثيرة لاخرج منه غير التاثيرات المعهودة والمتوقعة من هذا الفلتر .

الخطوات :
1- افتح ملف جديد 500 X500بكسل
2- افتح Layer جديد
3- لون ال Layer باستخدام الامر Fill بالمقادير الموجودة بالصورة :



4- طبق تاثير الفلتر lens flare بالمقادير الموجودة بالصورة :



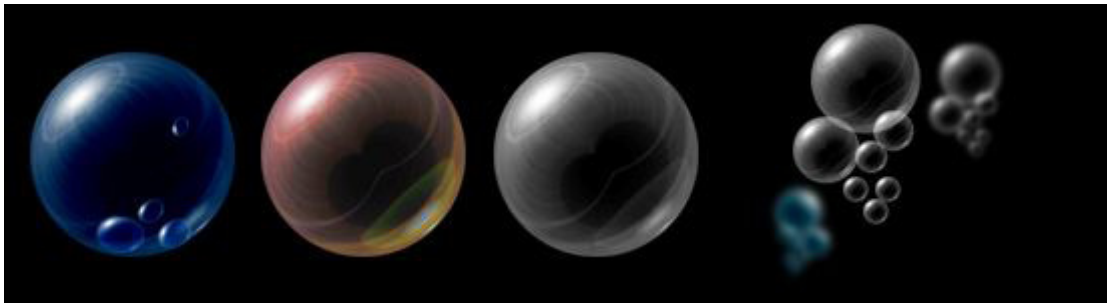
5- طبق تاثير المفلتر Ploar coordinates من قائمة Distort
و بالمقادير الموجودة تحصل على هذا الشكل :

6- قم بقلب الصورة من قائمة :
Edit >>> Transform >>> Flip Virtical
7- طبق تاثير المفلتر Ploar coordinates من قائمة Distort
مرة اخرى و بامقادير الموجودة تحصل على هذا الشكل :

8- قم باختيار و قص الفقاعة و نقلها الى المصميم :

9- و للحصول على الشفافية في الفقاعة :
قم تتغير ال Layer Mode الى Hard Light

و بتعديل بسيط على اللون و الاضاءة تحصل على هذة الامثلة البسيطة :



وأخيراً يوجد مئات المواقع العربية التي يوجد بها دروس فوتوشوب

ولو بحثت في محرك البحث قوقل لوجد الكثير الكثير

اضغط على هذا الرابط للبحث في قوقل

http://www.google.com.sa/search?hl=ar&client=firefox-a&channel=s&rls=org.mozilla:en-US:official&hs=x3E&q=%D8%AF%D8%B1%D9%88%D8%B3+%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8+8&revid=2031299292&sa=X&oi=revisions_inline&resnum=0&ct=broad-revision&cd=2

وهذا موقع مميز عربي تجد فيه كل ما يتعلق بالفوتوشوب

قلعة الفوتوشوب

/http://www.gl3a.com

تم الكتاب بحمد لله

الاحد الموافق 5 محرم 1429 هـ

وصلى الله على نبينا محمد وعلى آله وصحبه وسلم