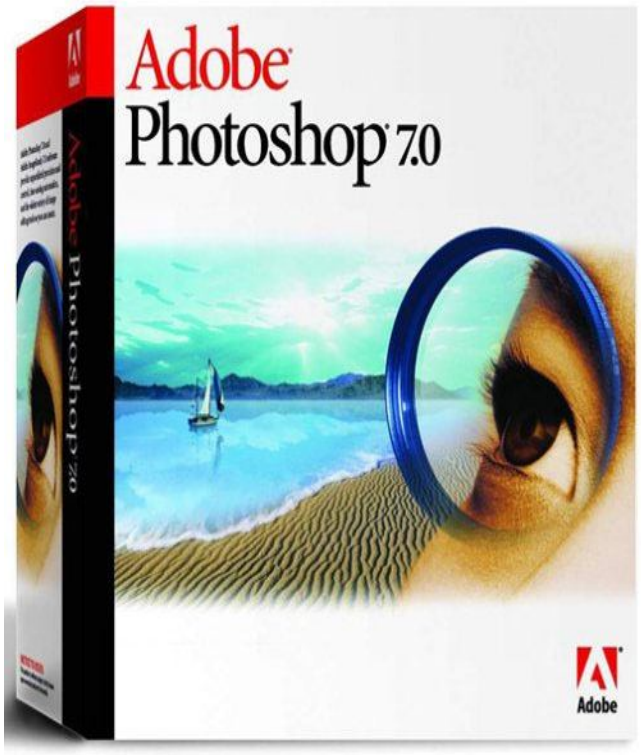


تعلم برنامج الفوتوشوب

Adobe Photoshop 7 ME

تأليف

م/ مصطفى محسن يوسف السنجق

مصمم جرافيك بمركز معلومات جامعة الفيوم

تأليف: مصطفى محسن يوسف السنجق

شكر وعرفان

أحب أن أشكر هنا كل من ساهم في اتمام هذا العمل وبالأخص كتاب وأصحاب المراجع التي قمت بالاستناد إليها لاتمام هذا العمل وبالأخص موقع msam والذي كنت قد اقتبست من كتابه الكثير وأيضا عسى الله أن ينفعنا وإياكم بهذا العمل وأن يكون يوم القيامة في ميزان حسناتنا.

إهداء

أهدي هذا الكتاب لأخواي العزيزين المسافرين إلى الأراضي المقدسة عسى الله يجعل في سفرهما هذا الخير والأمان والسلامة م/ مصطفى شعبان والـ م/ وليد نادي

بسم الله الرحمن الرحيم

مقدمة

ما هو الفوتوشوب؟

البعض قبل قراءة السطور التالية كان يظن ان البرنامج يقوم بعمل العروض التقديمية كبرنامج الباوربوينت وهذا بالطبع مفهوم خاطئ ولكن البرنامج يقوم بـــ

معالجة الصور واجراء التعديلات عليها من تعديل في الوانها او تفتيح الصورة واخيرا تنعيم واخفاء عيوبها كما يقوم بتركيب الصور وعمل تداخل فيما بينها .

انشاء الصور اي رسم الصور من البداية الى النهاية .

رسم وانشاء المواقع فلا يوجد محترف تصميم مواقع لا يعرف بالبرنامج .

يستخدمه المبرممجون في انشاء الازرار وبعض الاستخدامات الاخرى الخاصة بهذا المجال .

إذا فالبرنامج يقوم بخدمة ثلاث مجالات وهي :

1- مجال التصوير الفوتوغرافي واستديوهات التصوير :

فلا يخلو استديو تصوير من هذا البرنامج الساحر والذي يتيح أدوات مميزة في معالجة الصور واخفاء عيوب البشرة وتنعيمها وتركيب الصور.

2- مجال الطباعة وانتاج المطبوعات :

ابتداء بالكارت الشخصي وانتهاء باللوحات الإعلانية يقوم البرنامج بإتاحة مجموعة من أدوات الكتابة والتعديل وأدوات اخرى تساعدك اخي في الله في اخراج المطبوعات بالشكل الملائم وسنتعرف بمشيئة الرحمن على كيفية عمل مثل هذه الملفات .

3- مجال تصميم صفحات الانترنت (تصميم المواقع) :

هل فكرت في أحد الأيام في تصميم موقع شخصي خاص بك ورفعه على الانترنت ؟؟؟

كان هذا الموضوع هو حلم بالنسبة لي وبعد عملي داخل البرنامج وبرامج اخرى متخصصة في صفحات الويب قمت بعمل اول موقع اقوم بتصميمه وهو موقع محافظتي الفيوم في جمهورية مصر العربية وهو الموقع القديم قبل ان يقوموا بوضع الموقع الاحدث منه وهو ما ليس بتصميمي والذي كان هو الموقع الثالث على مستوى الجمهورية بفضل الله ويا لها من فرحة عندما سمعت مثل هذا الخبر والفوتوشوب كان هو نقطة البداية وانطلاقة موقعي وأي موقع أقوم بتصميمه وأنصحك دائما بالبداية من هذا البرنامج فهو نقطة البداية الاساسية لاي مصمم جرافيك محترف ولمصمم الويب المحترف لا يعتمد على هذا البرنامج فحسب ولكن اساسي لاخراج اعماله المميزة .

البرنامج يعطينا من الادوات ما يساعدنا في اتمام كل هذه الأعمال فشد الهمة لمتابعة الشرح وفي الاسطوانة المرفقة مجلد البرنامج وملف فيديو عن كيفية تنصيب البرنامج وتشغيله أرجو منك اخي العزيز أن تقوم بتنصيبه _ إن لم يكن البرنامج لديك _ لأننا سنبدأ من الفصل التالي شرح الادوات .

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

لماذا الفوتوشوب ؟

البرنامج معروف عالمياً ، وهو الأكثر استخداماً بين المصممين.

توفر المراجع لهذا البرنامج سواء العربية أو الأجنبية ، وهذا بطبيعة الحال يزيد من قوة البرنامج.

أن تعلمه ليس بالصعب ، فواجهته سهلة وبسيطة .

امكانية تصدير الصور وحفظها للويب ودعمه له بشكل قوي جداً .

الشركة المنتجة تطوّر من البرنامج باستمرار وهذا مما يكسب البرنامج تجدداً واضحاً .

أن هذا البرنامج بفضل ما يحويه من امكانات وأدوات ، يغنيك عما هو سواه من برامج الرسوم الأخرى .

البرنامج يمكنه الكتابة باللغة العربية في النسخ الداعمة للشرق الأوسط ME.

ملاحظة : حتى لحظة خروج هذا الكتاب للنور تم اصدار النسخة Adobe Photoshop CS 5 ME 12

وفي هذا الكتاب سنقوم بالتعرف على الإصدار السابع وذلك نظرا لانتشاره وسهولة واجهته وعمن يحبون الانتقال لدراسة الإصدار الـ 12 فيمكنه بكل سهولة بعد التعرف على هذا الاصدار أن يقوم بالتعرف على الامكانات الجديدة في النسخة الجديدة وهذا سهل جداً بمشيئة الله تعالى .

وفقنا الله وإياكم للصالح من الأعمال.

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الفصل الأول
مصطلحات هامة

ما هو البكسل Pixel ؟

بكسل كلمة اجنبيه ومعناها: عنصر الصوره أو وحدة الصورة.

البكسل هي أصغر وحدة في الصورة وهي عبارة عن مربعات صغيرة , وهذه المربعات تكون في الصور فإذا كانت عدد المربعات كبيرة فإن وضوح الصورة يكون عاليا وإذا كان عدد المربعات قليلا فإن الصوره تبدء بفقدان ملامحها وتظهر على شكل مربعات شفافة صغيرة تظهر كلما كبرت الصورة . فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزيولوشن Resolution في برنامج الفوتوشوب لانها تتعامل بالبكسل .

وبصفة عامة يوجد نوعان من الصور:

البكسل Pixel

كلما أردت أن تكبر حجم الصورة أكبر مما هي عليه ، سوف تفقد ملامحها تدريجيا . وتبدأ بظهور المربعات.... وغالبا هي موجودة في برنامج الفوتوشوب

الفكتور Vector

وهي الصور التي كلما أردت أن تكبرها لا يتغير فيها أي شيء . تبقى كما هي عليه حتى لو قمت بتكبير عشرة أضعاف الصورة .. وغالبا ما تجد الفكتور في برنامج الإليستريتر وبرامج الثريدي...

وحدات قياس الصورة Resolution :

وهو وحدة قياس عدد النقاط pixelالموجودة بالصورة وتقاس بوحدة القياس Pixel / Inch وهو المستخدم في أغب الأعمال التي سنقوم بها ان لم يكن كلها أو وحدة القياس Pixel / CM .

تأليف مصطفى محسن يوسف السنجق

وعن ما هي أفضل دقة للصور فستجد ذلك موضح في هذا الجدول :

مقاسات في التصميم 1/7

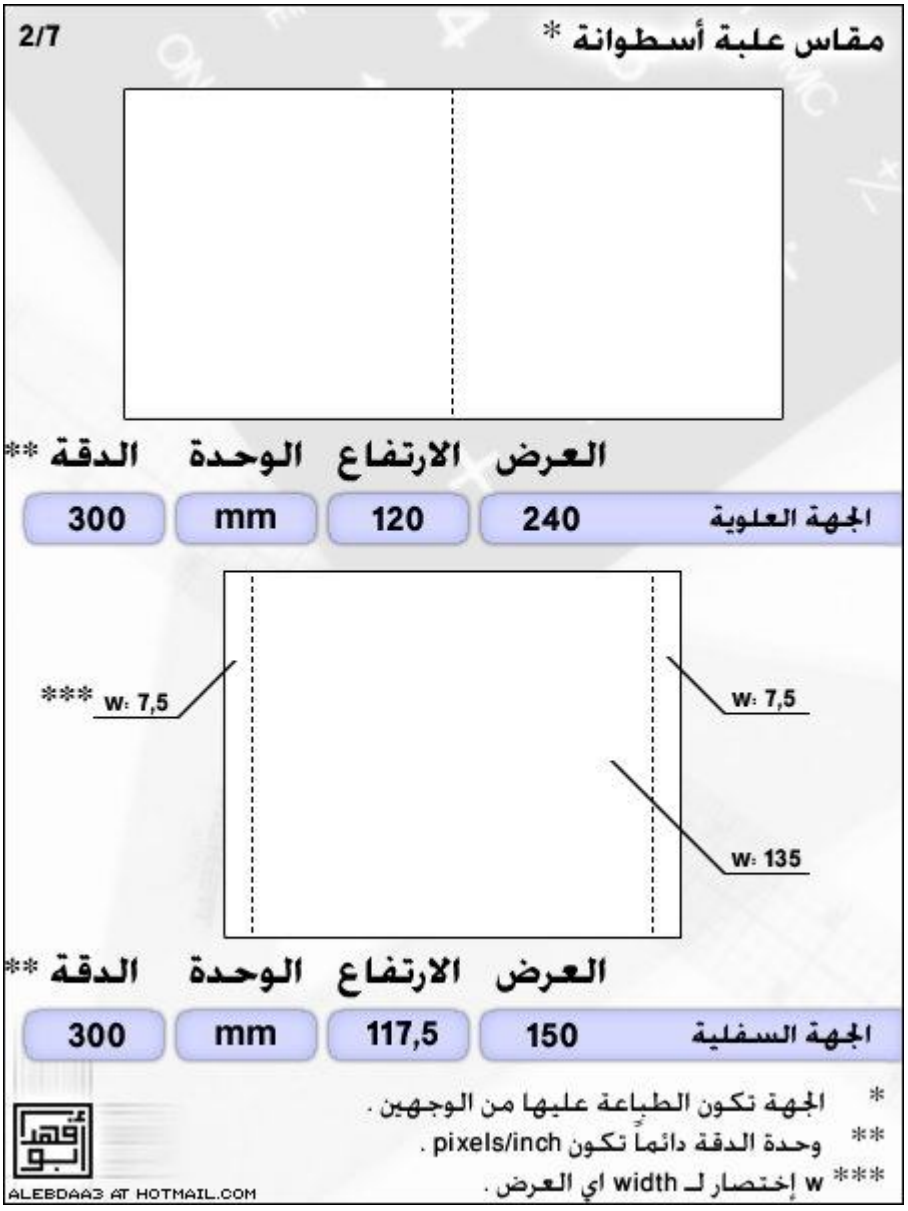
	العرض	الارتفاع	الوحدة	الدقة *
كرت شخصي	90	55	mm	350
المفكرة	75	115	mm	350
كتيب	120	170	mm	300
مطوية	95	210	mm	300
بروشور	300	500	mm	300
A5	148	210	mm	300
A4	210	297	mm	300
A3	297	420	mm	300
A2	300	500	mm	300
خلفية 1	800	600	Pixel	72
خلفية 2	1024	768	Pixel	72
واجهة موقع **	780	غيرمحدود	Pixel	72
بانر إعلاني 1	468	60	Pixel	72
بانر إعلاني 2	88	31	Pixel	72
خطاب	8,5	11	Inches	300

* وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .

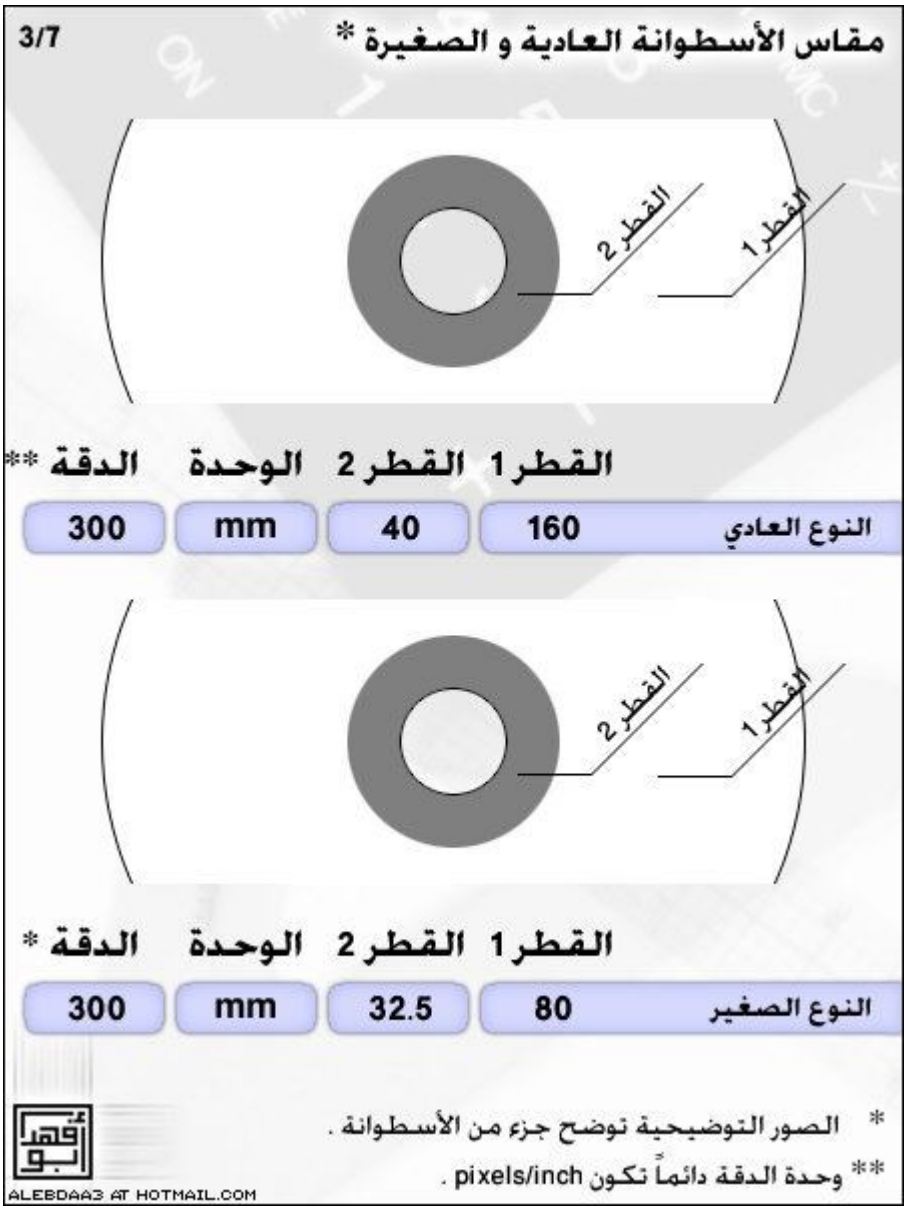
** على دقة 800X600 و ما فوق .

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

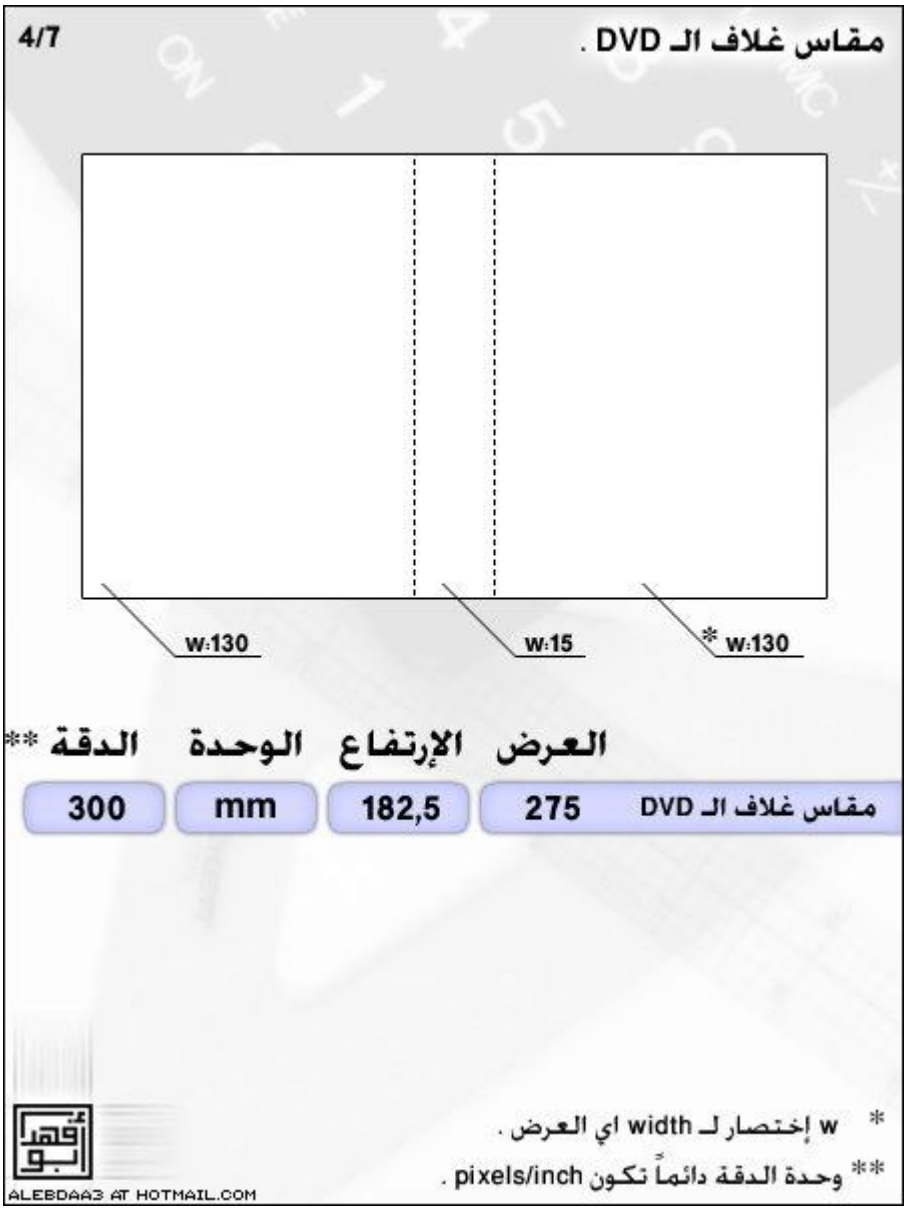
1



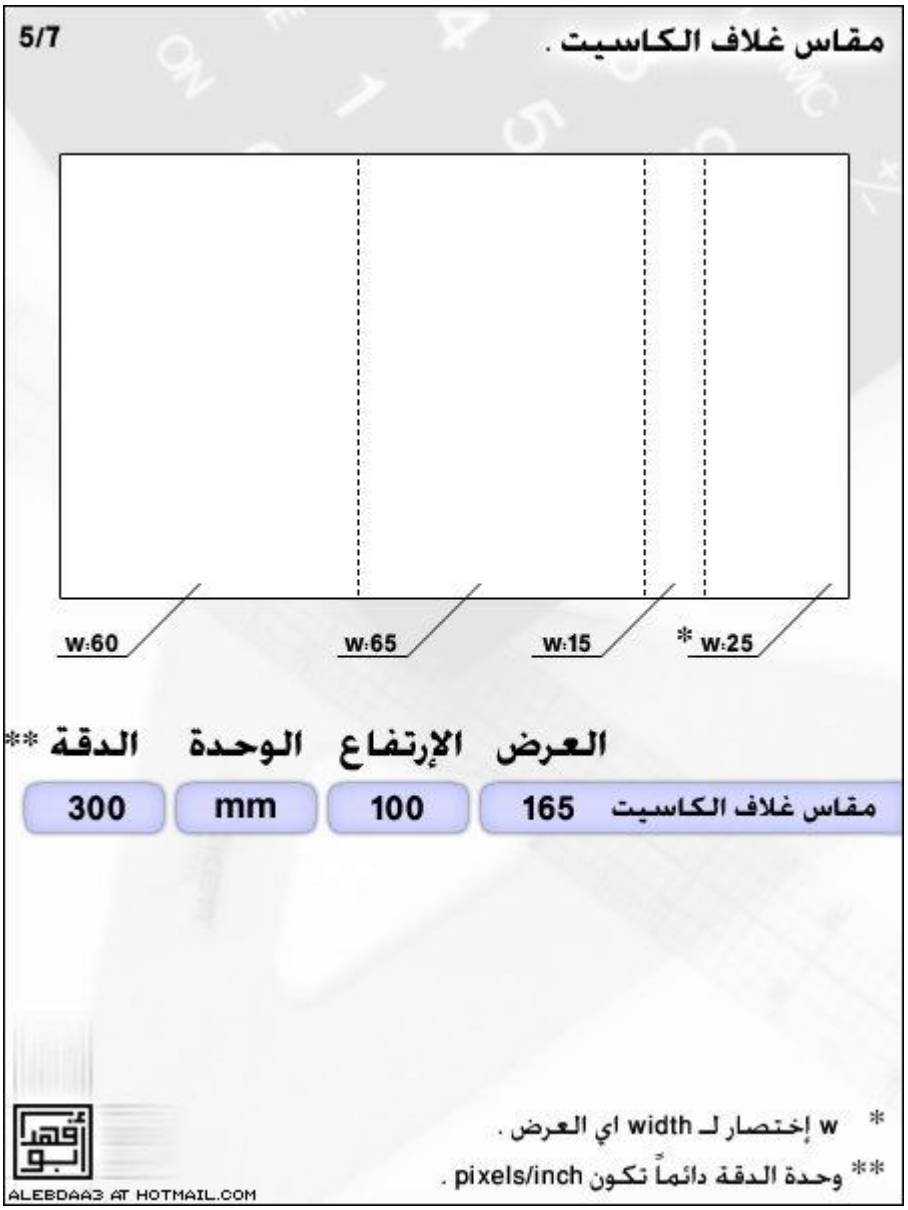
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

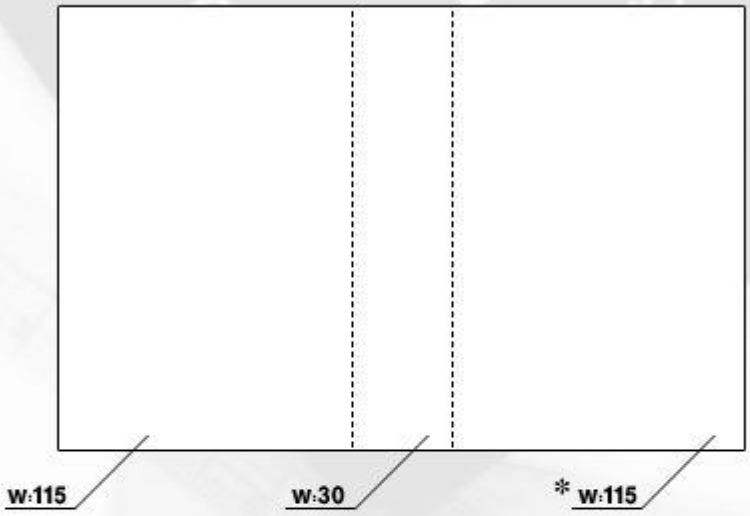


تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

6/7

مقاس غلاف شريط الفيديو .



	العرض	الإرتفاع	الوحدة	الدقة **
غلاف شريط الفيديو	260	127	mm	300

* w إختصار لـ width اي العرض .

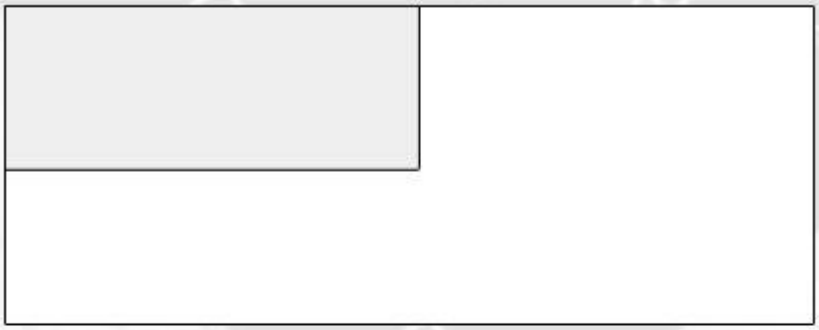
** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .

ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

7/7

مقاس اللوحة الإعلانية .



	العرض	الإرتفاع	الوحدة	الدقة **
مقاس لوحة إعلانية	1	1	m	120
مقاس لوحة إعلانية	10	2.5	m	40

قاعدة تحويل القياسات من أمتار إلى سنتيمترات
هي تقسيم الطول الأصلي على عشرة .

مثال / لوحة بطول 5 متر تكون 50 سنتيمتر

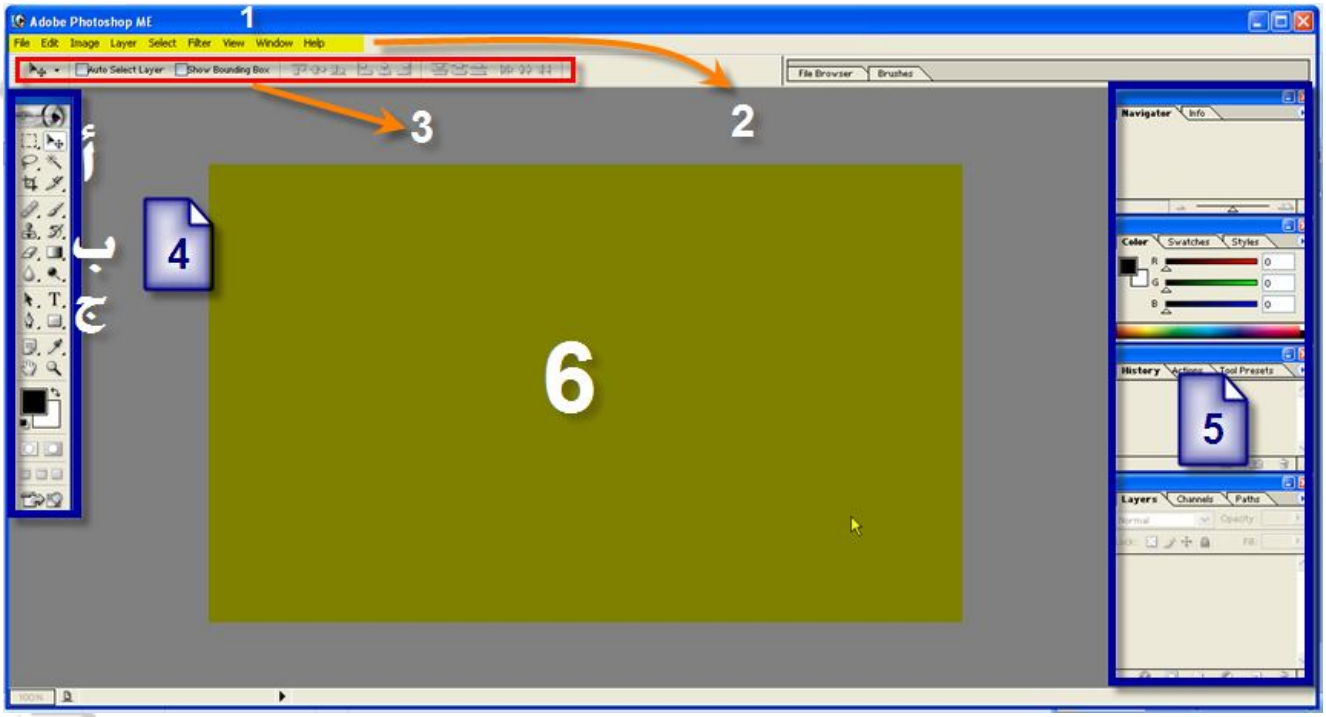
ملاحظة/ الدرس الأصلي عن اللوحات الإعلانية لـ رفيق الدرب

* w إختصار لـ width اي العرض .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .

ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

واجهة البرنامج



من واقع فهمك للمحاضرة فضلا اكتب ما يعبر عنه كل جزء من الصورة :

1- .....

2- .....

3- .....

4- ..... أ- .....

ب- .....

ج- .....

5- .....

6- .....

وسنقوم الآن بشرح كل جزء من الواجهة على حدة :

الفصل الثاني

صندوق الادوات

TOOL Box

دائما ما نطلق على هذا الصندوق العمود الفقري للبرنامج فهو الخاص بكل أدوات التحديد المنتظم وغير المنتظم ومعالجة الصورة وأخيرا الكتابة والرسم.

وقبل أن أبدأ أنوه لسيادتك على أن كل اختصار سيكون مكتوب بجانب ككل آداة وعند الضغط على الاختصار المنوه عنه سيتم الانتقال إلى الآداة بشكل تلقائي كما يمكن الانتقال إلى الآداة بالضغط عليها بالزر الأيسر للماوس ، كما يجب التنويه هنا ان بعض الأدوات بها قائمة فرعية من الأدوات يتم الوصول إليها بالضغط علي الآداة بالزر الأيمن للماوس .

وسنقوم هنا أولا سنقوم بعرض هذه الأدوات بشكل عام ثم ستحدث عن كل آداة على حدة وبشكل مفصل :

الجزء الأول من شريط الادوات ويستخدم في تحديد وتحريك جزء من معين من الصورة سواء تحديد منتظم أو غير منتظم.

الجزء الثاني من شريط الادوات ويستخدم في معالجة عيوب الصورة وتلوين ومسح أجزاء منها وتفتيحها وتبهيتها وغير من أدوات المعالجة

الجزء الثالث من شريط الأدوات الخاص برسم الأشكال والمسارات وتعديلها

الجزء الأخير الخاص بأدوات التكبير والتصغير والتحرك داخل الصورة وخيارات أخرى

والآن مع الشرح الخاص بهذه الأدوات كلٍ منها على حدة :

أداة التحريك

بهذه الأداة تستطيع تحريك عملك او أي عنصر من عناصر العمل لوضعه في المكان المناسب ويمكن اختيارها بالضغط على حرف V من لوحة المفاتيح

ويحتوي على الخيارات التالية

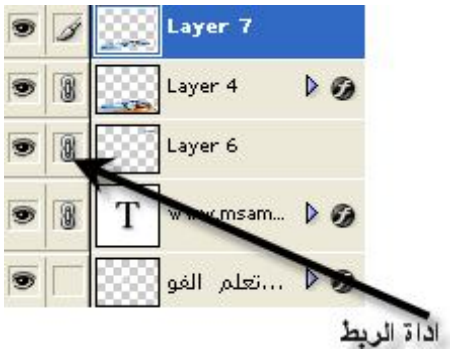
الاول

وهو لتحريك أي عنصر من أي شفيفة فلا يتطلب الذهاب إلى الشفيفة لتحريك عناصرها ولكن يجب الوقوف على نفس العنصر لتحريكه (أي تحديد العناصر بطريقة تلقائية بدلا من تحديد كل عنصر يدويا وعلى حدة).

الخيار التالي

يظهر لنا مقابض نستطيع من خلالها التحكم بابعاد الصورة من زيادة بالطول او تميل او غيره .

الخيار التالي
هي مساولة عن محاذاة عدة شفايف فعند اختيار من شفيفتان او اكثر يتصبح هذه الخيارات نشطة طبعا يتم اختيار عدة شفايف عن طريق ربطها سوية كالتالي :



أداة التحديد (التحديد المنتظم)

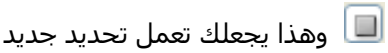
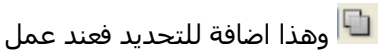
بهذه الأداة تستطيع تحديد جزء من العمل بشكل مربع او مستطيل لتنفيذ عملية على هذا الجزء المحدد فقط ويمكن اختيارها بالضغط على حرف M من لوحة المفاتيح .

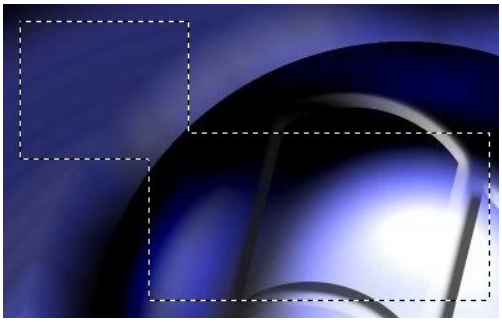
طريقة التحديد تختار الجزء الذي تريد تحديدة ثم تحرك الموس الى اسفل مع الاحتفاظ بزرالماوس الايمن مضغوط كا التالي

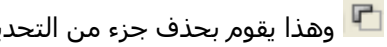
ولإلغاء التحديد نضغط على الماوس خارج مكان التحديد مرة واحدة او بالضغط منم القوائم على
Select ➔ Deselect أو الاختصار ctrl + D .
ولإعادة التحديد نضغط على Select ➔ Reselect أو الاختصار ctrl+shift+D.
ولعمل مربع متساوي الأضلاع نضغط على مفتاح Shift مع سحب الماوس والاحتفاظ بزر الماوس الأيمن مضغوط .
في حالة اراداتنا وضع تحديد بأبعاد معينة فمن خانة

اعلى شريط الادوات نختار

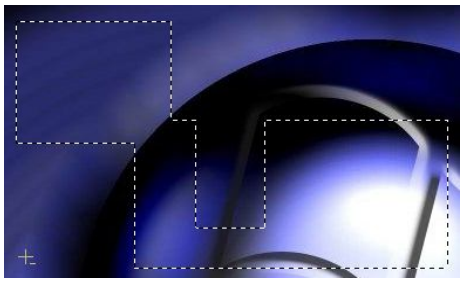
ثم نحدد الابعاد بالنسبة للطول والعرض ثم نقوم بالرسم فيرسم لك تحديد متناسب النسبة حسب ما وضعت مثلا 1:2
في حالة إراداتنا وضع تحديد بأبعاد معينة فمن خانة

بالضغط في أي مكان داخل العمل فيتم رسم التحديد
الخيارات الاخرى فهي

وهذا يجعلك تعمل تحديد جديد كل مرة تستعمل اداة التحديد

وهذا اضافة للتحديد فعند عمل تحديد وتريد ان تضيف لهذا التحديد جزء اخر تختار هذي ويعمل تحديد جديد دون حذف التحديد القديم كا التالي

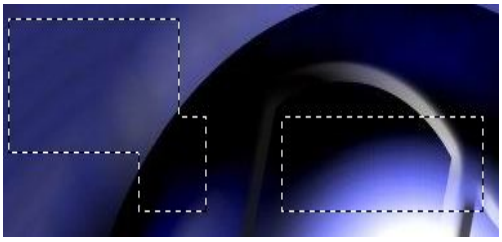



وهذا يقوم بحذف جزء من التحديد القديم

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



وهذا يقوم يقوم بحذف المنطقة المتقاطعة بين التحديد



يمكننا تحريك التحديد لاي اتجاه فقط بالضغط على زر الماوس الايسر

الادوات الفرعية الاخرى من ادواة التحديد

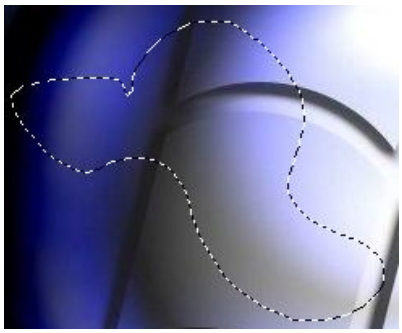
تقريبا نفس عمل السابقة إلا أن أداة التحديد الدائرية ترسم بشكل دائري.

والثانية والثالثة ترسم تحديد بخط افقي او رئيسي.

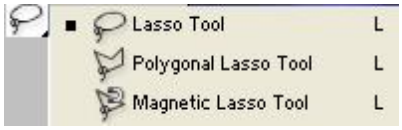
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

أداة الانشوطة (تحديد)

بهذه الأداة تستطيع عمل تحديد حر عن طريق الضغط بالزر الأيسر للماوس وتحريكه حتى يتلاقى الخطان ويمكن اختيارها بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح



ويكمن تحت هذه الأداة أدوات فرعية وهي



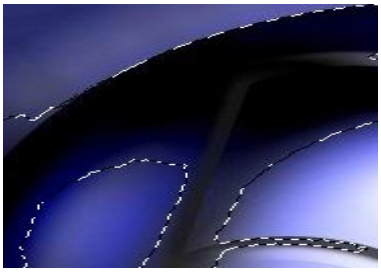
هذه الأداة تعمل على شكل خط مستقيم او على شكل نقاط.

وهذه الأداة تعمل تحديد لأقرب درجة لونية للمنطقة التي تمر من عندها الأداة.

وقد قمنا بشرح هذه الادوات في المحاضرة الخاصة بداوت التحديد باستفاضة .

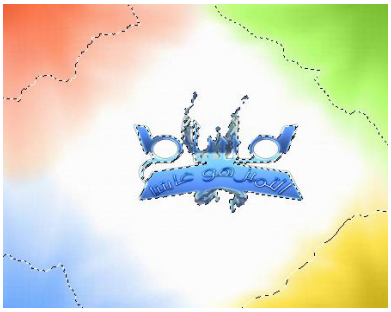
أداة العصا السحرية

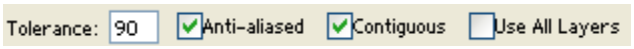
بهذه الأداة تستطيع عمل تحديد لدرجة لونية واحدة فقط ويمكن اختيارها بالضغط على حرف W من لوحة المفاتيح .



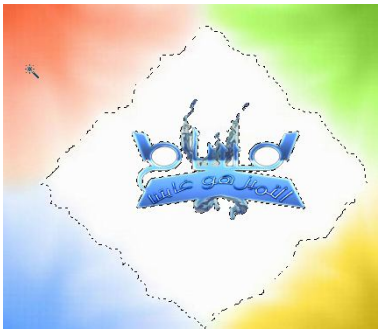
عند استخدام هذه الاداة نلاحظ انه يحدد عدة درجات لونية متقاربة ،

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



ولتحديد المدى اللوني (Tolerace) أي التسامح نذهب 

ونقلل الرقم الى 17 ونذهب الى نفس المكان ونحدد نجد انه حدد اقل درجات لونية.



إذا كلما قللت العدد كلما قلت الدرجات اللونية أي المساحات التي يقوم البرنامج بتحديدها عند الضغط بالآداة على الطبقة.
في خانة Contiguous تعني التحديد في مكان الاختيار في الصورة وإذا أزلنا الخيار فيعني التحديد في مجمل الصورة أما Use All Layers فيتم التحديد في جميع الشفايف.

أداة القص

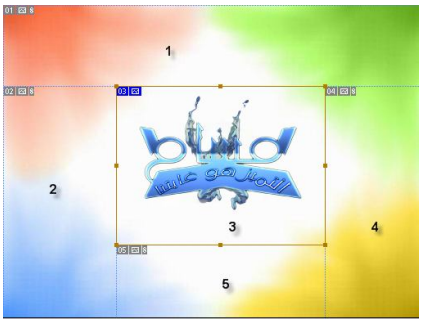
هذه الاداة نستطيع قص جزء من الصورة لتلغي الباقي ويمكن اختيارها بالضغط على حرف C من لوحة المفاتيح ، وهنا اشبه لك هذا الامر بالمصور عندما ياخذ لقطة لمجموعة من الاشخاص فتخرج اللقطة ومعها بعض التفاصيل على الجوانب فهل نقوم بالتصوير مرة أخرى !!!! بالطبع لا ؛ ولكن نستخدم هذه الاداة في تعديل اللقطة او قص هذه المساحات غير المرغوبة فعند اختيارها يظهر لك التالي:

تأليف: مصطفى محسن يوسف السنجق

الجزء المحدد فاتح اللون وغير المحدد مظلم لتستطيع الاختيار والتاكد ثم يصبح كما يلي

اداة الشرايح

وهذه الاداة تقوم بتقسيم الصورة الى شريح ليسهل تحميلها على الانترنت ويمكن اختيارها بالضغط على حرف K من لوحة المفاتيح



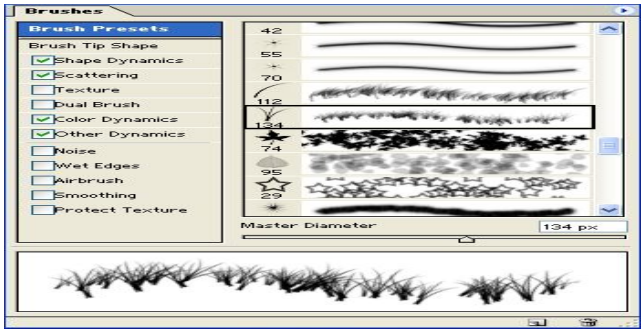
قسمت الصورة إلى خمس مناطق طبعا على حسب تحديدي ويمثل هذا الرقم بداية التحميل على النت فا البداية من 1 إلى 5 وإذا أردنا تغير مساحة هذه الشرايح نختار الأداة المرافقة

وإذا استخدمانا مع مفتاح Ctrl فأنها تتحول إلى أداة التحرير

اداة الفرشاة

هي عبارة عن فرشاة للرسم ويمكن اختيارها بالضغط على حرف B من لوحة المفاتيح كما نستطيع الاختيار بين أشكالها الكثيرة من

ويمكننا التحكم بحجمها ودرجة شفافيتها ودرجة نعومتها ويمكنك مشاهدة جميع الفرش من فتفتح قائمة تحتوي على جميع الفرش وشكله عند استخدامها ويمكن الوصول الى هذه القائمة بالضغط على الF5 من لوحة المفاتيح.



أداة التعديل على الصور

هي أداة تعمل رتوش على الصور القديمة لتقوم بتحسينها أو إلغاء جزء معين من الصورة ليتناسب مع نفس الصورة هكذا.

بعد التعديل	قبل التعديل

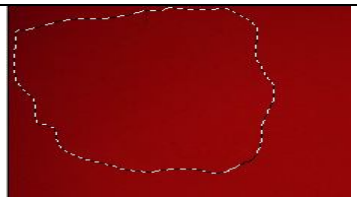
ويمكن اختيارها بالضغط على حرف J من لوحة المفاتيح.

كيف تعمل هذه الأداة؟

نقوم بالضغط على مفتاح Alt في المنطقة التي نود أن نأخذ منها لتغطية المكان المعطوب ثم نضغط على زرالماوس الأيمن لمرة واحدة ثم نذهب إلى المنطقة المراد التعديل عليها وبزر الماوس الأيمن نبداء بالحركة حتى يتم التعديل يجب ملاحظة ان يكون درجات الألوان قريبة ليتم التنسيق

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

والأداة الفرعية من أداة اللاصق تعمل نفس العمل ولكن هنا يتم تحديد المنطقة المراد العمل عليها ثم سحبها الى المنطقة السليمة يجب ان يكون الخيار على Source .

هنا أريد إزالة الكتابة العلوية	هنا قمت بتحديد ما أريد تغطيته
ألان أقوم بالسحب للمنطقة السليمة ليتم لصقه في المنطقة المعيبة	

اما إذا أردت عكس العمل فتختار Destination

أداة تاريخ الفرشاة .

أنها تعيد الجزء الذي تمر عليه الى أول حالة عند فتح الملف ويمكن اختيارها بالضغط على حرف Y من لوحة المفاتيح.

مثلا

هذه الصورة تم تغيرها والتعديل عليها ونريد ارجاعها لاصلها	باستخدام هذه الاداة تم اعادة الصورة لاصلها

اداة الختم

تشبه بحد كبير اداة اللاصق الا انها لا تحاكي الألوان ويمكن اختيارها بالضغط على حرف S من لوحة المفاتيح نقوم بالضغط على مفتاح Alt في المنطقة التي نود أن نأخذ منها لتغطية المكان المطلوب.

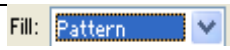
في هذا المثال نريد ازالة كلمة مسام	هكذا

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

اداة سطل الالوان (الجردل) G

هي اداة يمكن بواسطتها ان تغطي منطة ما باللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرفG من لوحة المفاتيح.

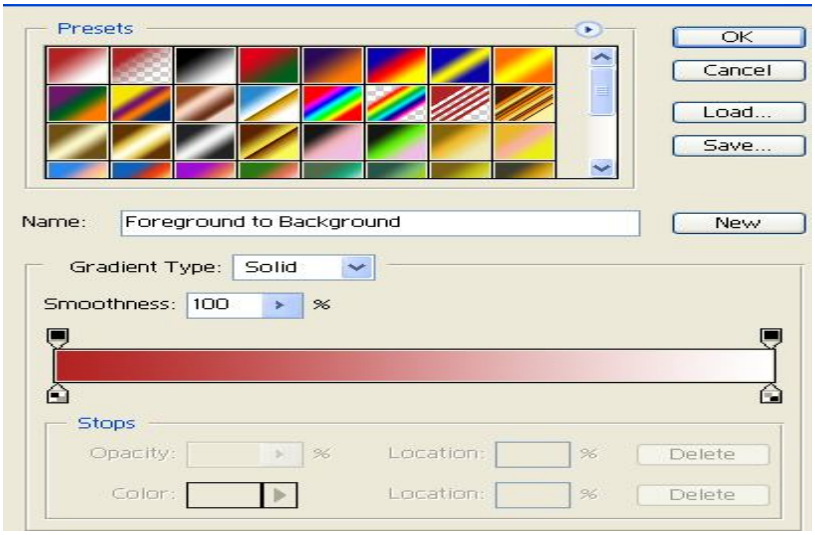
في هذا المثال تعبئة اللون الاسود بلون اخر	هكذا

ويمكنك استخدام الباترن بدل من اللون لتغطية المساحة كا التالي  نقوم بتغير التعبئة الى باترن ثم نختار نوع الباترن

الاداة الملحقة هنا هي اداة لمزج بين لونين او اكثر وهي غالبا تكون بين مزج اللونين الاساسين المحددين . فيكون بهذا الشكل ولها عدة اشكال اما تدرج من فاتح الى غامق او الفاتح بالنص والغامق حوليه الخ..

ويمكننا عمل التدريج الذي نود وذالك بالضغط على فيفتح الشكل التالي :

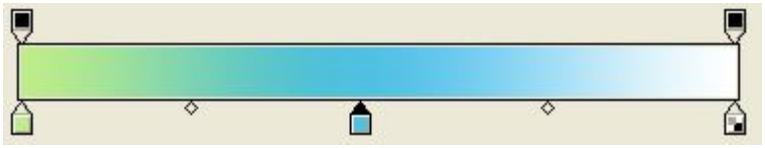
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



ومن الاسهم نبدأ بتغير اللون فيتغير لون التدريج

وعند اضافة لون ثالث نذهب بالماوس للمكان المرغوب ونضغط بيمين الماوس فيتحدد ثم نحدد المكان من

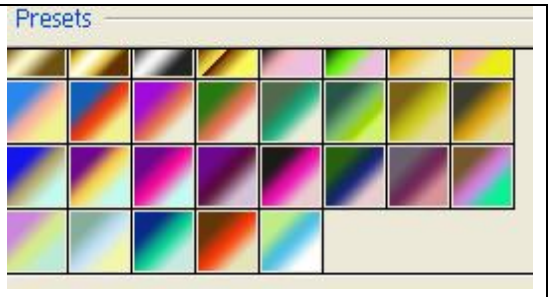
وهنا 47% من التدريج



ولحفظة نكتب اسمة

بدل Custom مثلا Msam ثم نضغط على New

فيتم اضافته لقائمة التدريجات



اداة الممحاة

هي اداة يمكن بواسطتها ان تغطي منطة ما باللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرفE من لوحة المفاتيح

وهي تقوم بمسح أي شئ على عملك لتجعل لون الخلفية هو السائد

والاداة الفرعية منها تقوم بمسح المنطقة لجعلها شفافة Background Eraser Tool

وهذه الاداة الفرعية تقوم بتحديد درجاة لونية متقاربة لمسحها Magic Eraser Tool

آداة تفتيح اللون

هذه الاداة تقوم بعمل تفتيح للون للوصول الى اكثر الدرجات نصوعا من هذا اللون من نفس اللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرفO من لوحة المفاتيح

قبل	بعد

اما الاداة الفرعية منها فهي لعكس عمل الأداة السابق لتعتيم اللون

والأداة الفرعية التالية هي لتغير التشبع اللوني للوصول إلى الأبيض والأسود

اداة التنعيم

هي اداة تقوم بتنعيم الحواف الحادة والتدريجات بين الالوان ويمكن اختيارها بالضغط على حرفR من لوحة المفاتيح

والاداة الفرعية منها فهي تقوم بعكس الاداة السابقة أي تقوم بتخشين الصورة

والاداة الفرعية التالية تقوم بتسيل الالوان وخلطها مع بعضها

أداة الكتابة

هي عبارة عن آداة لتمكنك من الكتابة في الفوتوشوب ويمكن اختيارها بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح

العمل كتابة تذهب الى صفحة العمل وتضغط الماوس مرة واحدة لتتمكن من الكتابة في كان الخيارات نشهد هذه الايكونات

وهذا عملة لجعل الكتابة على خط مستقيم او من اعلى الى اسفل

FS_Graphic لتحديد نوع الخط

Regular لتحديد سماكة وميلان الكتابة

49.68 pt لتحديد حجم الخط

محاذات النص

اتجاه النص من اليمين الى اليسار او العكس

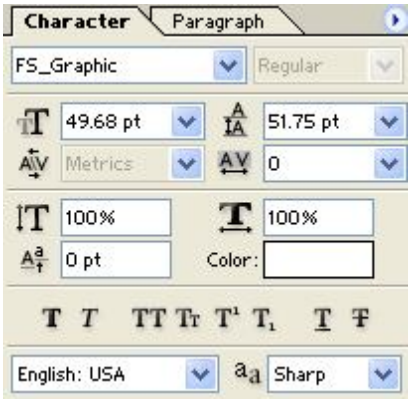
لتحديد لون النص

لجعل النص على هيئة اقواس او ما شابه وبها الخيرات التالية

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

Arc Arc Lower Arc Upper	Arch Bulge Shell Lower Shell Upper	Flag Wave Fish Rise	Fisheye Inflate Squeeze Twist

فيمكنك من خصائص الخط



اذا اردنا كتابة نص كبير نقوم بأداة الكتابة ونحدد مربع او مستطيل كبير ونكتب وتكون الكتابة فقط بداخل التحديد

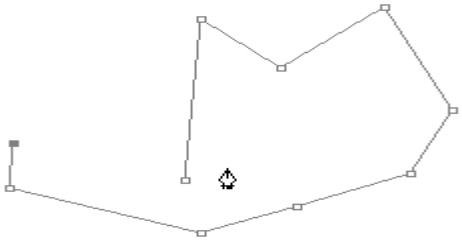
أداة الباث

المسارات فهي تعطيك حرية و مرونة في تصميم رسومات رائعة لأنها دقيقة جداً ويمكن اختيارها بالضغط على حرف U من لوحة المفاتيح يتكوّن المسار في الفوتوشوب من مجموعة من المنحنيات و المستقيمات التي تتقاطع عند نقاط، كل منها تسمّى.Anchor Point . وهي عباره عن مجمعتين

الأولى وبندرج أسفلها الأدوات التالية

Pen Tool	أداة الـ pen هي الأداة التي قد تكون الرئيسية التي نستخدمها لرسم المسار عن طريق تحديد نقطة، ثم النقطة التي تليها، و يقوم الفوتوشوب بوصل النقطتين بخط مستقيم

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

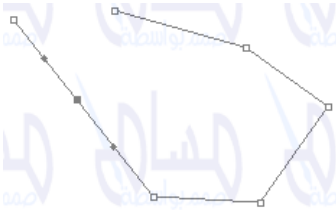


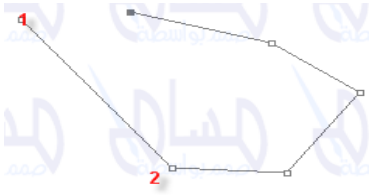
قمنا بضغط الماوس عند نقطة، ثم تركناه، و انتقلنا إلى النقطة التالية، و ضغطنا ثم تركناها، وانتقلنا للثالثة و هكذا. يمكننا أن نصل بين النقطة الأخيرة و الأولى.

Freeform Pen Tool أداة إنشاء المسار الحرة، مثلها مثل أداة الـ pencil تماماً .تستطيع عمل مسارات حرة

يعني لا تجبرك بخط مستقيم , هنا قمنا بضغط الماوس عند البداية، وبدأنا نرسم أثناء الضغط على الماوس، حتى إذا ما تركنا الماوس، ظهرت لدينا نقاط المسار كما في الشكل

Add Anchor Point Tool تمكنك هذه الأداة من إضافة نقطة Anchor Point في المسار

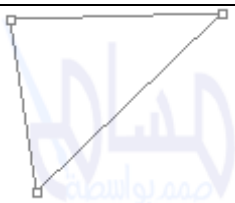
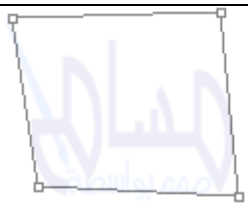




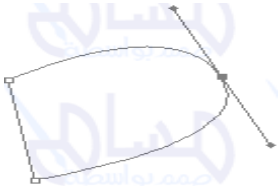
كما تلاحظون تم اضافة نقطة بين 1،2

Delete Anchor Point Tool هذه الأداة نستخدمها عندما نريد حذف .Anchor Point و سوف يأخذ المسار الشكل بعد حذف النقطة و جميع التحريكات و الإنحناءات عليها، و في هذا الشكل

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

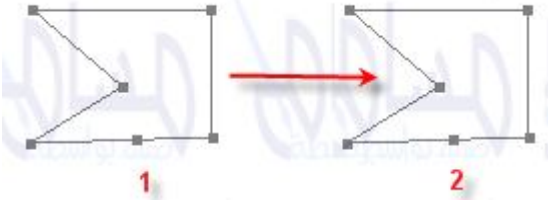
Convert Point Tool هذه الأداة تساعدنا على عمل منحنيات حسب النقطة التي نقف عندها



هنا قمنا بضغط الماوس على النقطة التي عليها دائرة حمراء وسحبناه حتى المكان المحدد بالماوس. فنلاحظ أنه تم إنحناء المسار على شكل قوس. اما انقاط التي بعد نقطة المنتصف فهي لتغير الزاوية

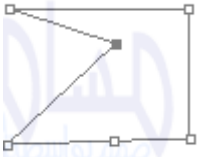
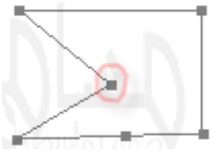
المجموعة التالية وهي أدوات التحكّم بالعقد

Path Selection Tool تقوم هذه الأداة بتحريك المسار بشكل كامل



قمنا بتحريك المسار من 1 الى 2

Direct Selection Tool تقوم هذه الأداة بتحريك نقطة محددة من مكان إلى آخر

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

حيث قمنا بسحب النقطة المحاطة بدائرة الى الاعلى

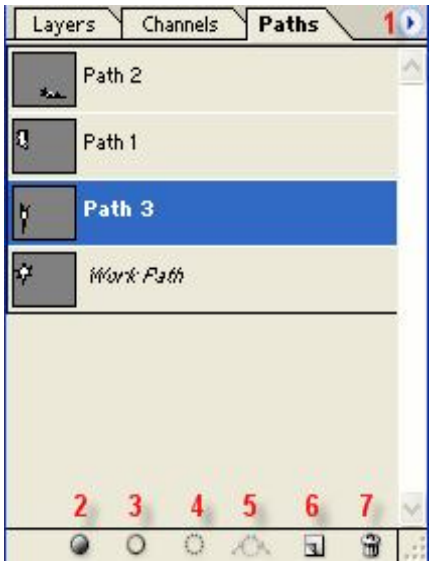
ومن الخيارات التابعة له والتي بها يمكننا الوصول بهذه الاعمال الى شئ حقيقي هي

يمكنك ان تحول هذا المسار الى ستروك او ان تملئه بلون معين او بباترن او يمكنك ان تحدده للاستفاده منه بشئ اخر ويمكنك ايضا اعادة تحجيمه

هذا مثال سريع والأداة بها دقة اكثر

نذهب ألان إلى لوحة العمل ويمكنك طلبها من windows--show paths(الكل تم شرحه من خلال الدرس)

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



رقم 1 : تعطيك نفس الخيارات في حالة ان استخدمت زر الماوس الايمن

رقم 2 : يقوم بملء المساحة التي يحصرها المسار حسب خيارك السابق

رقم 3 : يقوم بعمل تحديد أو strockعلى المسار أيضاً بحسب الخيار السابق أو الافتراضي إن لم تكن قد استخدمته من قبل

رقم 4 :يقوم بتحويل المسار إلى مساحة مختارة

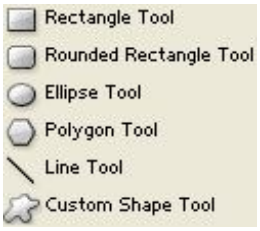
رقم 5 : يقوم بالعكس، أي بتحويل المساحة المختارة إلى مسار

رقم 6 : يقوم بإنشاء مساحة عمل لمسار جديد

رقم 7 : تستطيع حذف المسار الذي لا تريده

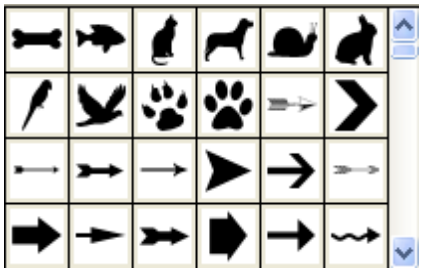
أداة المستطيل

هي عبارة عن أداة تستطيع بواسطتها رسم مستطيل ويمكن اختيارها بالضغط على حرف U من لوحة المفاتيح ويندرج تحتها الادوات التالية



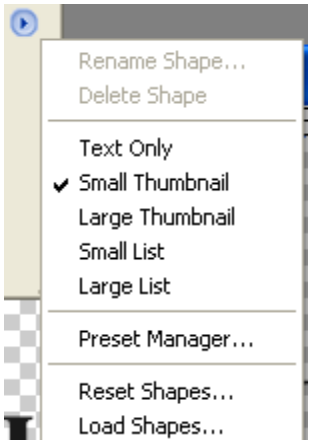
كلها لرسم اشكال اما المربع حاد الاطراف او دائري الاطراف او الدائره او المعيم او الخط المستقيم والاخير يعطيك مجموعة من الاشكال التي يمكن ان تظيفها الى رسمتك ولتعرف عليها

فعند اختارها تتيح لك الاختيار بين مجموعة اشكال

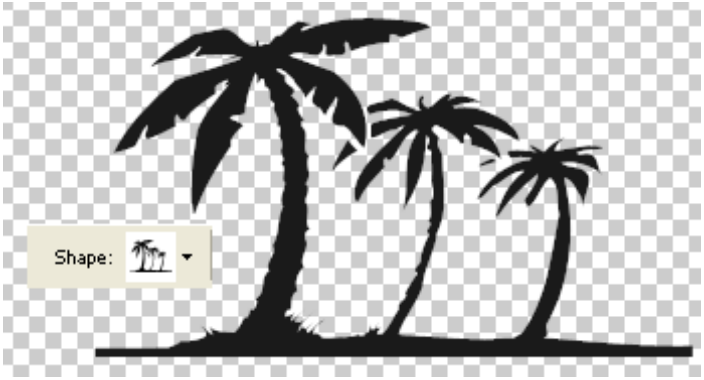


تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

ويمكنك اضافة العديد منها عن طريق السهم الصغير الموجود اعلى هذه الاشكال



من Load تضيف العديد والعديد ، تختار منها ما تريد ثم تقوم بسحب الفارة لترسم



اداة القطارة

هي عبارة عن أداة تستطيع بواسطتها تحديد الدرجة اللونية للون ما في عملك ويمكن اختيارها بالضغط على حرف I من لوحة المفاتيح

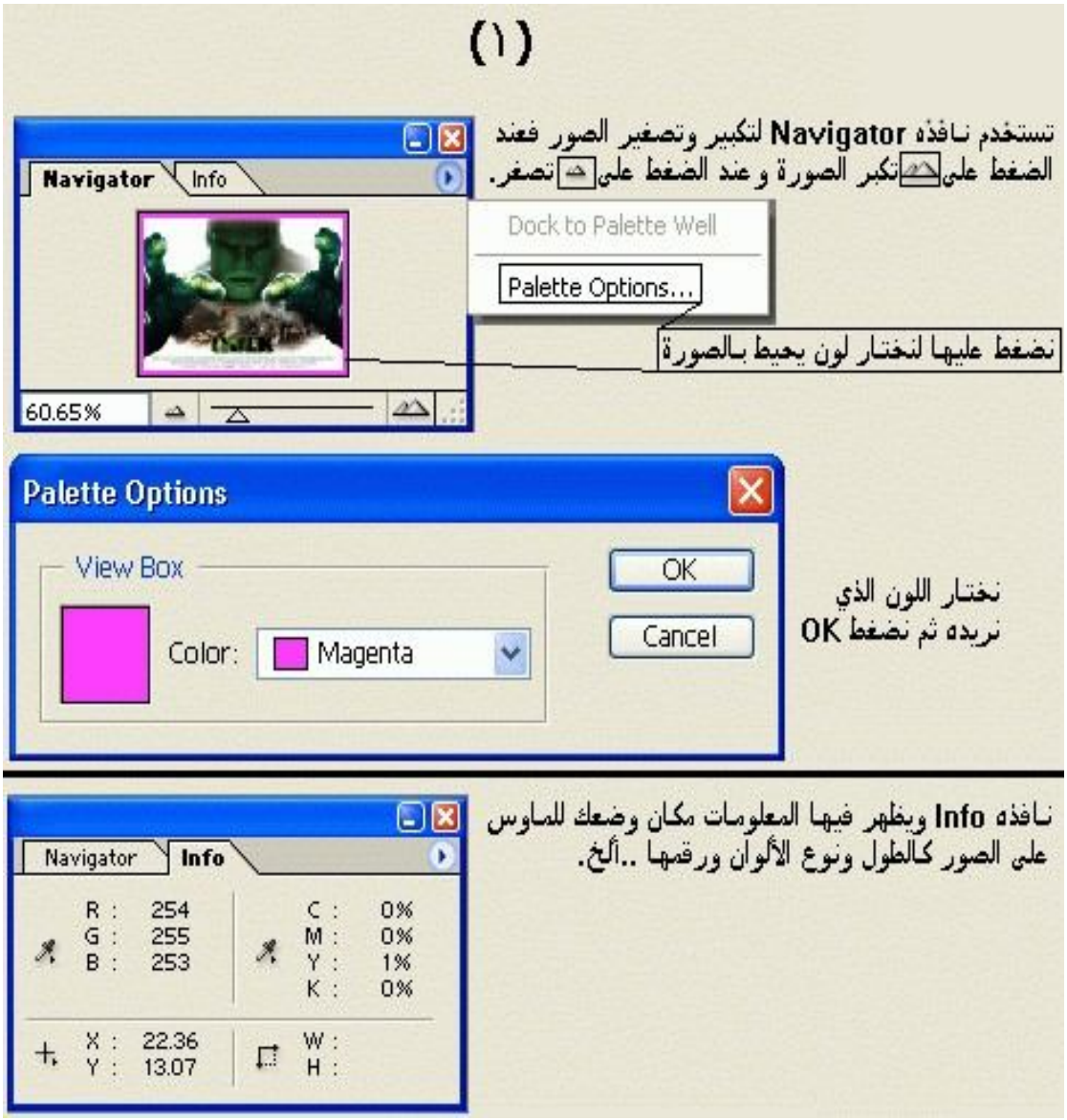
تم الحمد لله التعرف على صندوق الادوات الان مع شريط الاوامر , هي اول القوائم التي يتعامل معها مستخدم الفوتوشوب

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

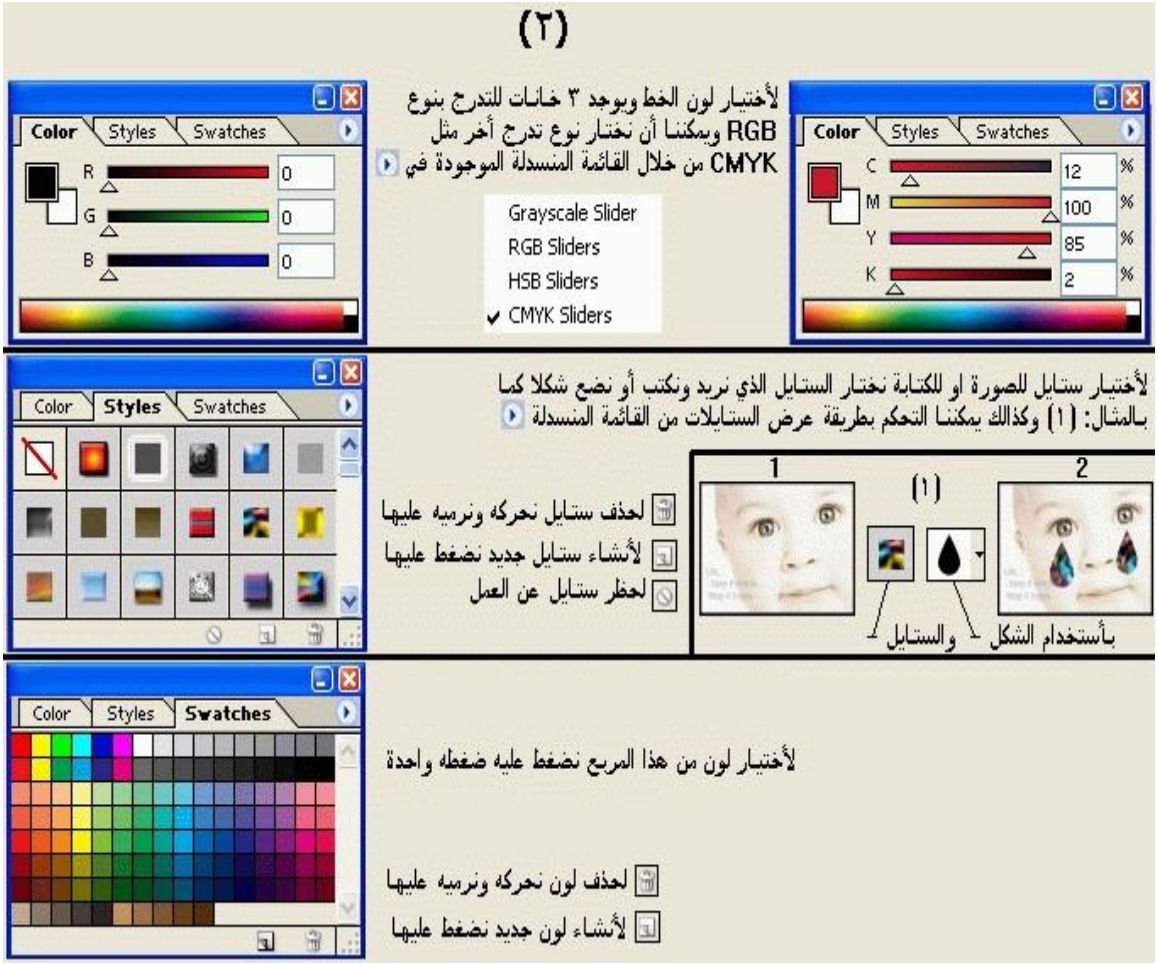
الفصل الثالث

لوحات التحكم palletes

ومن هذه اللوحات يمكننا الوصول إلى بعض الأوامر الخاصة بتكبير وتصغير الصورة النشطة وتغيير الألوان وبعض المهام الأخرى



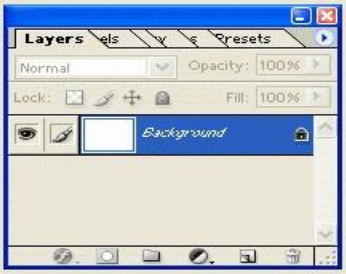
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

(٣)



عندما نفتح صورة أو عمل جديد يكون الليير مقفل ولفك القفل عنه نضغط دبل كليك عليه ونختار أسم له ونضغط ok لأنه إذا لم نفك القفل عنه لن نستطيع العمل عليه.

لون الليير يمكن اختياره شفاف من الأختيار None

Color: None

شفافية الليير % Opacity: 100 نوع الليير Mode: Normal

تقريبا نفس عمل بعض وهم للشفافيه.

Opacity: 100% Fill: 100%

Normal Opacity: 100% Lock: Fill: 100%

نوع الليير وهو الأن عادي.

للقفل: قفل الخلفية، قفل الكتابه، قفل التحريك، قفل كلي.

أضافة ليير جديد لحذف ليير نرميه عليها.

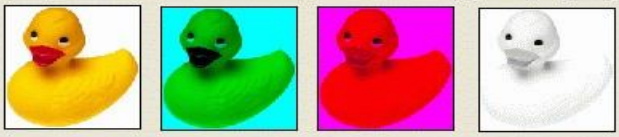
لأضافة العديد من التأثيرات على الليير.

أضافة ماسك على الليير.

لأضافة مجلد نضع بداخله الليرات لمنع ازدحام الليرات في مربع التنقل بينها.

أضافة بعض تأثيرات الألوان من تفتيح وتغيير ألوان وأختيار درجات الألوان.

قنوات الألوان في الصورة ويمكننا أن نغير النظام من RGB إلى CMYK من خلال قائمة Image الأمر Mode كما ذكرنا سابقا. ولأخفاء أو أظهار لون ما نضغط على ولأرجاع اللون نرجع ونضغط عليه ضغطة أخرى مرة ثانية. امثلة على الأخفاء والأظهار:



لحذف قناة، أنشاء قناة، حفظ التحديد بقناة جديدة، تنفيذ

الأعمال التي قمت بها على الصورة ويمكنك التراجع عن أي عمل أنت تحدده ويمكنك حذف عمل معين من خلال سحبه ووضعه في، ويمكنك أن تعمل نسخة جديدة عن الصورة الأصليه من خلال ضغطك على .

الأكشنز: الأكشنز هي أعمال جاهزة فعند الضغط عليها تنفذ أوامر عديدة بدون أن تبذل جهد وتكرر انت العمل في صورة أخرى فالأكشن يسهل عليك هذه المهمة للتوضيح المثال:(١) ويمكنك أن تصنع أكشن بنفسك والشرح في الأسفل.

حذف أكشن، أنشاء أكشن، أنشاء مجلد، تنفيذ الأكشن.

لتسجيل أكشن: ننشئ أكشن جديد ونضغط على ونبدء بعمله وعند الأنتهاء نضغط .

للوصول إلى الأدوات بشكل أسرع ويمكننا أضافة أداة وأيضا يمكننا حذف أداة.

الفصل الرابع

شريط القوائم

وهنا سنقوم بشرح أهم الاوامر الموجودة بقوائم البرنامج .

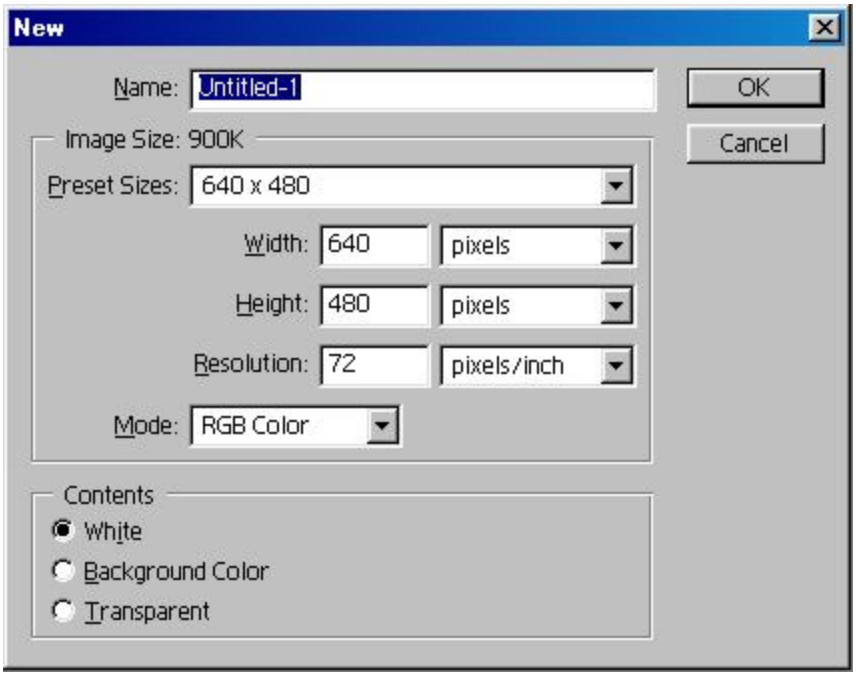
قائمة file

اولا نلاحظ ان القائمة مقسمة لاجزاء حيث يتم تجميع كل مجموعة او اوامر مرتبطة مع بعضها بجزء واحد

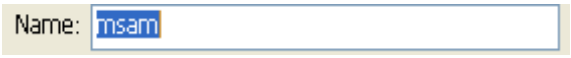
أمر جديدأول أمر في هذه القائمة هو أمر new جديد وبجانب هذا الأمر الاختصار له وهو يجعنا نستخدم نفس الأمر ولكن

عن طريق لوحة المفاتيح Ctrl+N

بعد الضغط عليه تظهر النافذة التالية

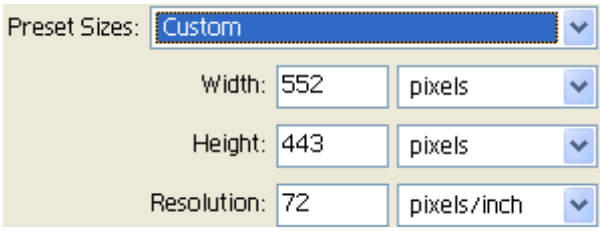


نحدد من هذه القائمة المواصفات الخاصة بالملف الجديد



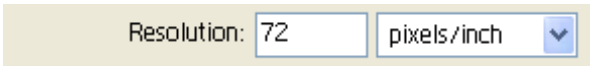
من خانة Name نحدد اسم العمل

ومن ثم مقاسات العمل



اما تختار من قائمة Preset الحجم الجاهز الذي تريد أو تحدد المقاس المناسب لك.

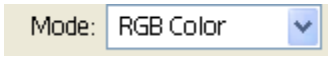
من Resolution (دقة الشاشة) تحدد دقة الصورة



وغالبا نستخدم بكسل / انش

ومن هنا نختار النظام اللوني

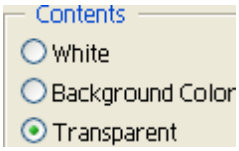
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



والنظام اللوني للطباعة هو CMYK Color

أما النظام اللوني للويب وسطح المكتب فهو RGB Color

واخيرا نختار لون الخلفية



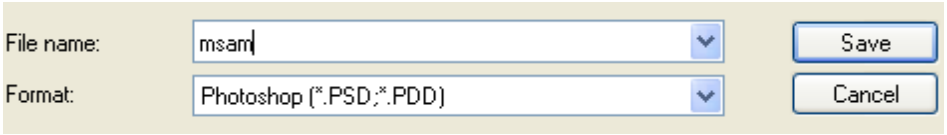
وهنا ثلاث خيارات الاول ابيض أما الثاني لون الخلفي المختار

والثالث شفافة بدون لون ويجد أن الخلفية أصبحت بشكل رقعة الشطرنج لتمييزها

الامر الثاني هو امر Open .. Ctrl+O وهو لفتح عمل او صورة

الامر التالي هو اغلاق Close .. Ctrl+W وهو يقوم بغلق الملف دون البرنامج ولكن عند اجراء أي تعديل على الملف سوف تظهر لنا رسالة تحذيرية تطالبنا بحفظ الملف

الامر التالي امر حفظ Save .. Ctrl+S فعند الضغط علية يظهر لنا المكان المراد حفظ الملف فيه

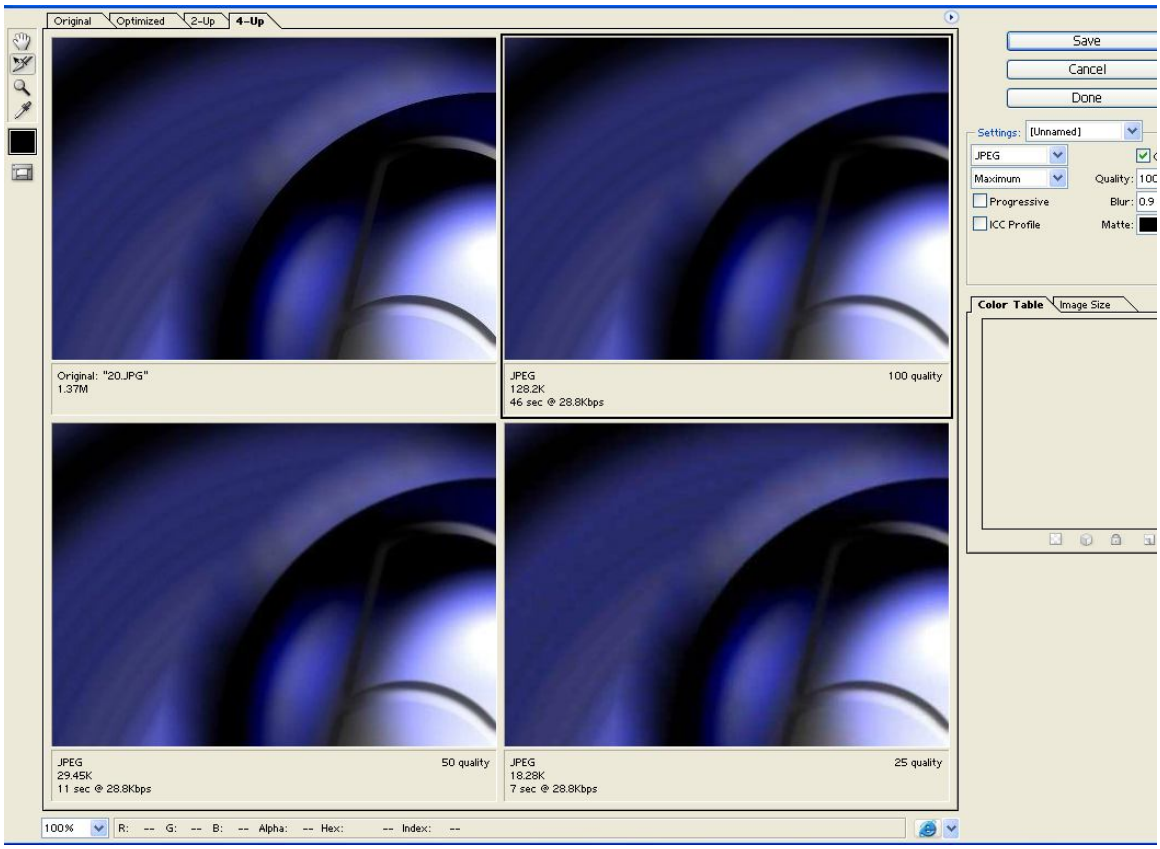


تكتب اسم الملف ومن ثم الفورمات الخاصة بالعمل الخيار الاول الخاص بالفوتوشوب لامكانية العودة له والتعديل علية

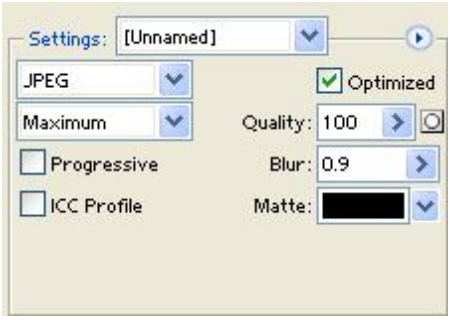
امر save as نفس السابق لكنه يحفظ العمل بنسخة جديدة مع الاحتفاظ بالنسخة القديمة

الامر التالي وهو Save for web .. Alt+shft+ctrl+S وهو لحفظ عملك ليكون لصفحة انترنت عند الضغط علية يظهر الشكل التالي

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

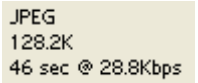


وهو يقسم الصورة الى اربع اجزاء فكل قسم تستطيع التعديل علية بحيث تغير نوع الفورمات للصورة من قائمة settings



عند دخولك عليها ستتضح لك اكثر

وتلاحظ اسفل كل صورة بيانات الصورة



نوعها وحجمها وكم تستغرق من الزمن اذا سرعة المودم لديك كذا .. ومن اهم استخدامات هذا الامر هو عمل صور شفافة تصلح لبرامج الويب

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الامر التالي **Print Options :** خصائص الطباعة.

الامر التالي **Print with Preview** : عرض الصفحة المراد طباعتها مع امكانية التحكم بحجمها.

الامر التالي **Print** : طباعة الصفحة.

الامر التالي **Print One Copy** : عرض نسخة للطباعة.

الامر التالي **Jump to**: تشغيل برنامج ImageReady الذي يأتي مع الفوتوشوب.

الامر التالي **Exit** : خروج.

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

قائمة Edit

وسنتعرف الآن على أهم الأوامر المندرجة تحت هذه القائمة

أول هذه الاوامر أمر Undo وهو يقوم بالتراجع عن أخر عملية قمت بها وبعد عملية التراجع وجدت نفسك تحتاج لما قد مسحت ترجع مرة اخرى الى القائمة فيتحول الامر الى Redo Eraser Ctrl+Z فيما سبق قمت بمسح جزء من الصورة

أي يقوم بعمل تحرك بين اخر خطوتين اذا ضغطت اول مرة يقوم بعمل تراع خطوة للخلف وفي المرة الثانية يقوم بعمل تقدم للأمام .

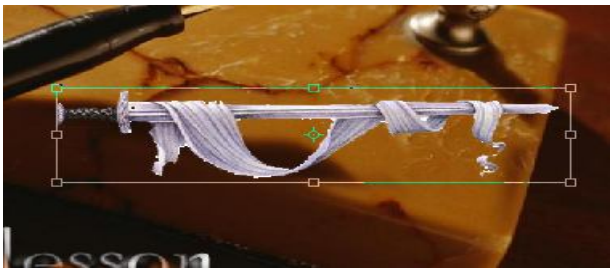
الامر التالي Step Backward...Alt+Ctrl+Z وهو يقوم بالتراجع عن عدة خطوات الواحدة تلو الاخرى

اما Step Forward...Shft+Ctrl+Z فهذا يعيد التراجع

اما عن أوامر القص واللصق فهي تقريبا معلومة للجميع ولكن هنا أشاء جديدة كا

Copy Merged ... Shft+Ctrl+C وهو يقوم بنسخ الجزء المحدد من جميع الشفائف وليس لشفيفة واحدة.

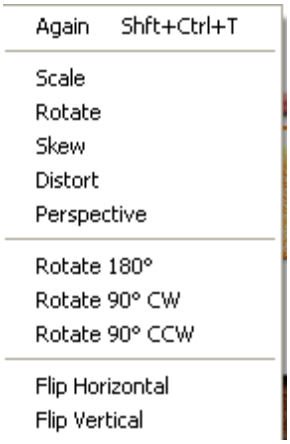
الامر التالي هو Free Transform .. Ctrl+T من لوحة المفاتيح وهو المسؤل عن تحريك الصورة او تغير زاوية الميل لها او تغير حجمها فمثلا عند اضافتنا لهذه الصورة داخل عملنا يظهر لنا المقابض التالية



وبواسطة هذه المقابض تستطيع تحريك او تصغير او تحجيم الصورة

كما انك تستطيع تحريك المقبض الواحد في جميع الاتجاهات اذا ضغط على مفتاح Ctrl مع التحريك بالماوس اما اذا ضغطت على Shift فأنك تلاحظ ان التكبير او التصغير يتسم بالمحافظة على ابعاد الصورة اما مفتاح Alt فان التكبير او التصغير يتم بأتجاه واحد.

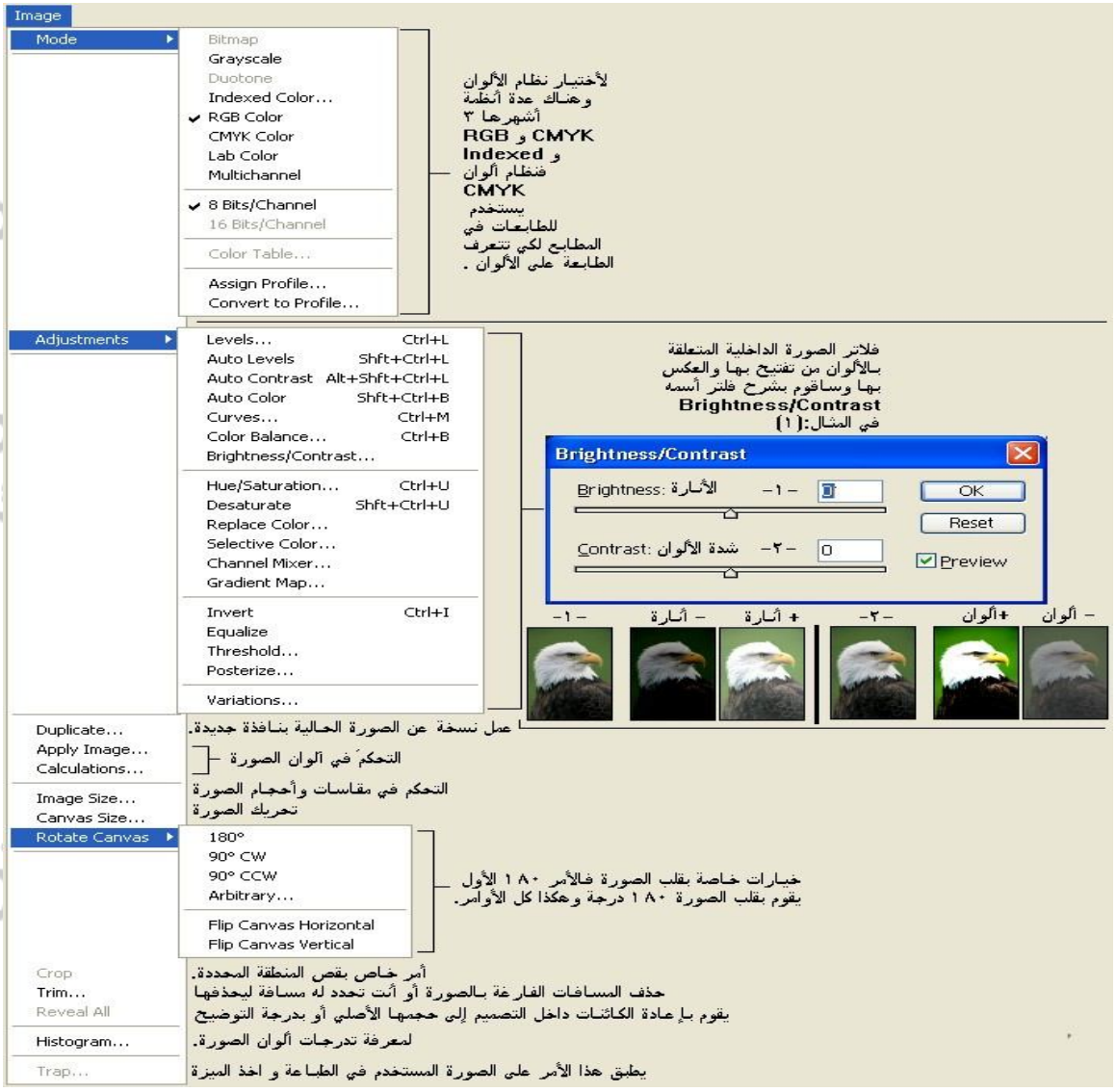
الأمر الذي يليه هو Transform وهو تقوم بنفس عمل السابق ولكنه يتفرع إلى قائمة فرعية هي :



تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

فمثلا اذا Filp Vertical فاننا نعمل قلب للصورة كالتالي

القائمة التالية هي قائمة Image وهي تختص بإعدادات الصورة

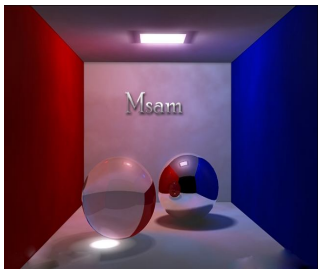


امر Mode وهو يختص بالنظام اللوني للملف ومنها نتعرف على النظام اللوني للعمل ويندرج منها القائمة التالية التي تعطي النظام اللوني

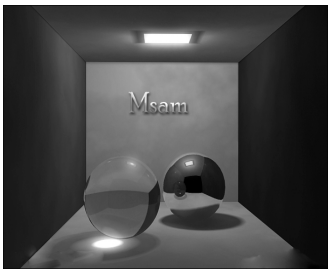
نظام Bitmap وهو يقوم بجعل النظام اللوني اسود وابيض دون عمل تدريج بين اللونين (2 BIT)
نظام Grayscale وهو يقوم بجعل النظام اللوني اسود وابيض مع المحافظة على التدريج
نظام Duotone وهو يقوم بعمل تدريجات لونية انت تختارها
نظام Indexed color وهو يقوم بجعل الالوان لعدت الوان محددة نحددها
نظام RGB وهو يجعل الالوان تتكون من ثلاثة الاحمر الاخظر ازرق وهي النظام المتعارف عليه.
نظام CMYK Color وهو نظام مخصص للطباعة

لعمل Bitmap نفتح أي صورة ونحولها الى Grayscale ثم الىGrayscale Bitmap كا التالي

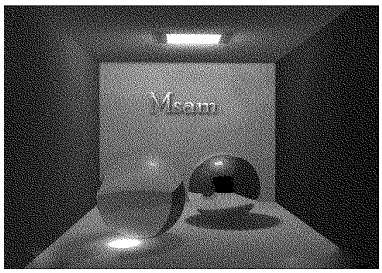
RGB Color



Grayscale

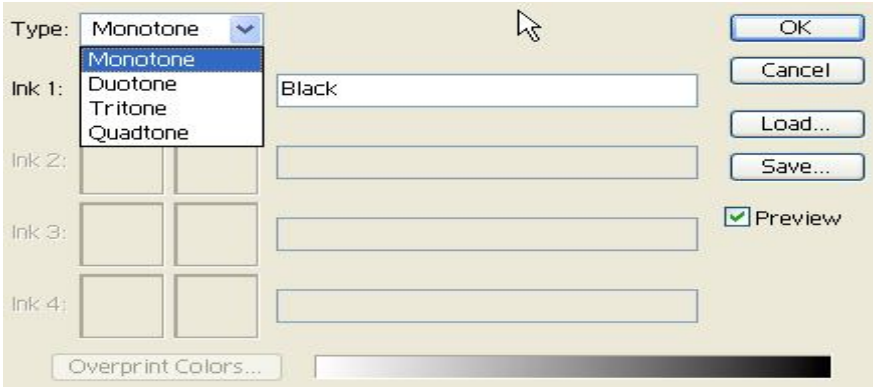


Grayscale

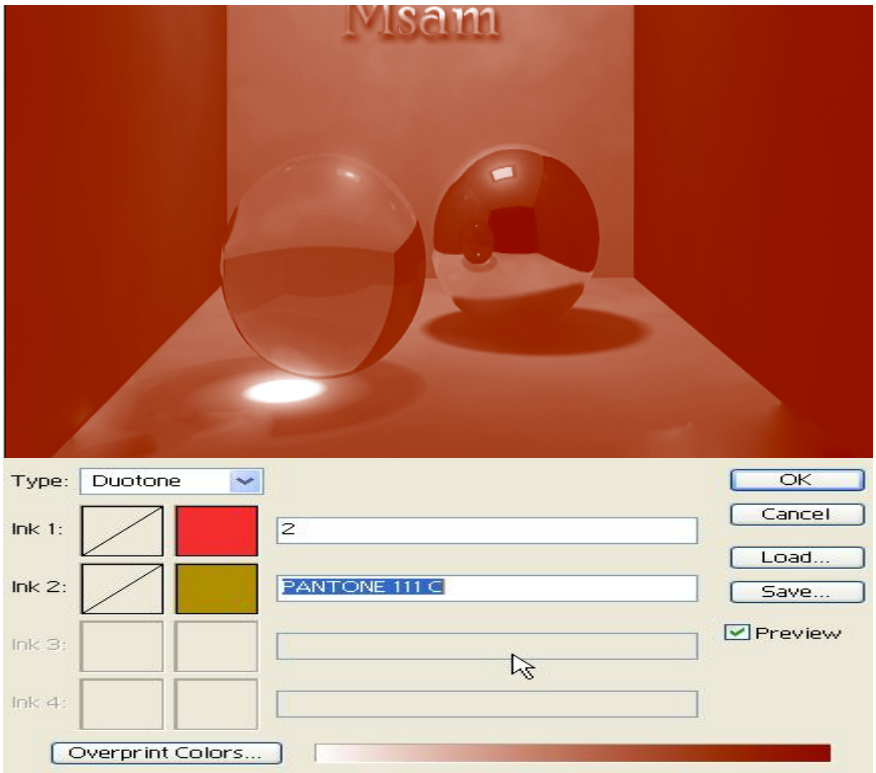


نظام Duotone عند الضغط علية تظهر الشاشة التالية

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



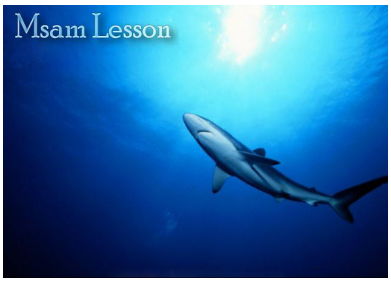
Monotone لعمل تدريج من لون واحد	Monotone Duotone Tritone Quadtone
Duotone لعمل تدريج من لونين	
Tritone لعمل تدريج من ثلاثة ألوان	
Quadtone لعمل تدريج من أربعة الألوان	

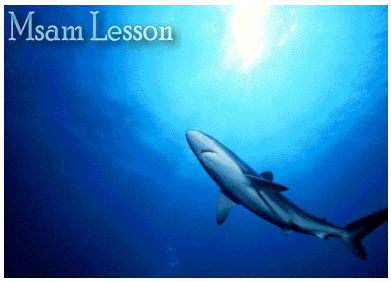


نظام Indexed color وهو يقوم بجعل الألوان لعدت ألوان محددة نحددها كما نريد ويعطي حجم اصغر للألوان

اصل العمل	الخيارات منها نختار Web	بعد التعديل

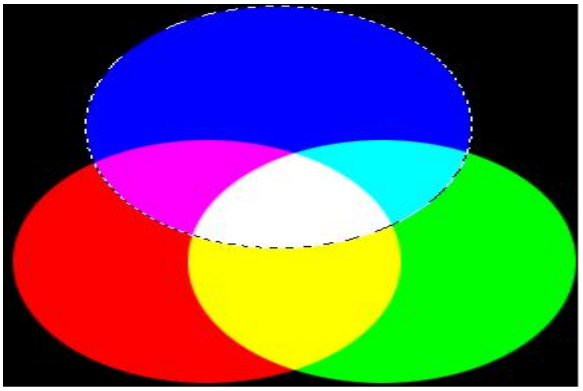
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق





نظام RGB

من اكثر الانظمة استخداما ، مثال على نظام RGB



لاحظ تقاطع الألوان يعطي ألوان أخرى ويمكننا من الحصول على كل الدرجات اللونية

وهذا النظام يتكون من ثلاث قنوات Channels وتمثل كل قناة مدى ما تحتوية الصورة من لونها

القنوات

عند اختيار اللون الأزرق

تعليق

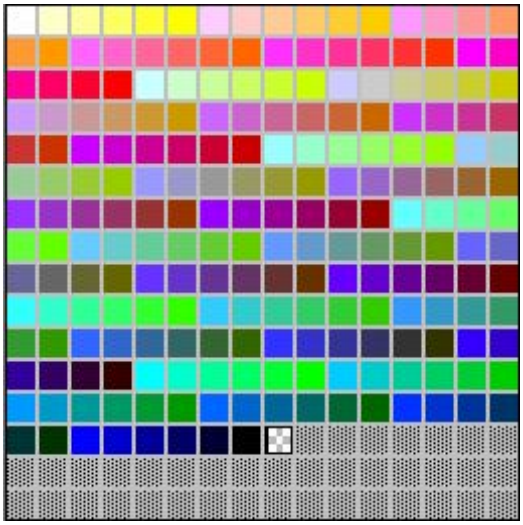
هنا يمثل اللون الابيض المناطق المحتوية على اللون الازرق اما اللون الاسود فبين المناطق الغير محتوية على اللون الازرق

نظام CMYK Color وهو نظام مخصص للطباعة ، مثال علية

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

لاحظ تقاطع الألوان تعطي الالوان الاساسية في نظام RGB والاساسية هنا تعطي الفرعية من RGB

النظام التالي Color Table... هذا الامر لا يعمل الا مع Indexed color فعند الضغط علية تظهر لنا الألوان المكونة للصورة



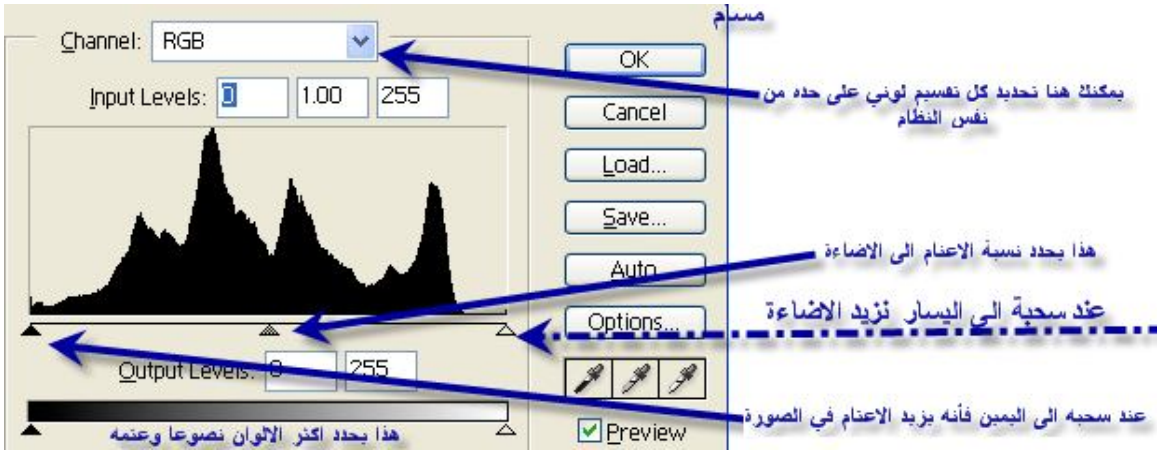
وبها يمكن إحلال اللون مكان لون بالضغط على اللون الذي نريد تغيره

الان الامر التالي في قائمة Image امر Adjustments Adjustment

وهو المسؤل عن عمليات ضبط الصورة وبها اوامر فرعية واولها

امر Levels... Ctrl+L Levels هذا الأمر يتحكم بزيادة او نقصان الإضاءة في الصورة وعن الضغط علية تظهر النافذة التالية

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

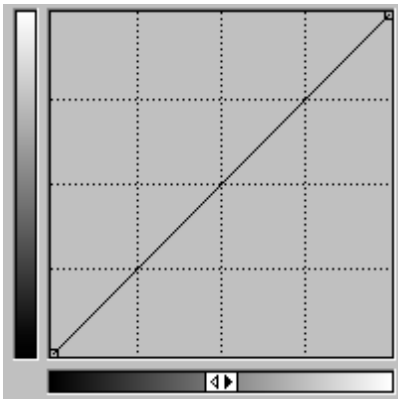


الأمر التالي Auto Levels Shft+Ctrl+L وهو يضبط الألوان بأن يجعلها أكثر الألوان إضاءة الأبيض وأكثرها إعتاما هو الأسود

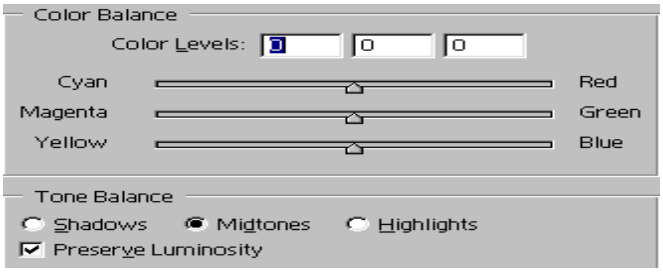
الأمر التالي Auto Contrast Alt+Shft+Ctrl+L يقوم بضبط درجات التباين بشكل تلقائي

الأمر التالي Auto Color Shft+Ctrl+B يقوم بضبط درجات نصوع الألوان بشكل تلقائي

الامر التالي Curves... Ctrl+M تقريبا نفس Levels الا انه يظر التحكم بشكل منحنى

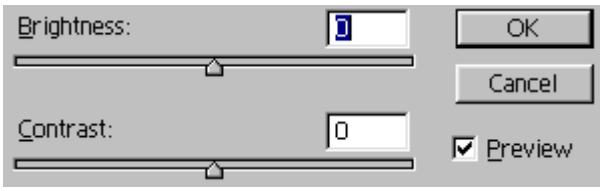


الامر التالي Color Balance... Ctrl+B يقوم بالتحكم بالالوان المكونة للنظام اللوني كل على حده



الأمر Brightness/Contrast... يقوم هذا الأمر بالتحكم بدرجة الإضاءة والتباين في الصورة

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

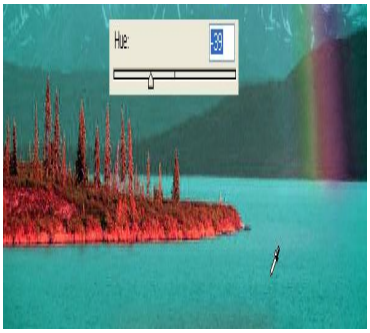


الأمر التالي Hue/Saturation... Ctrl+U وهو متخصص بعمل الألوان وضبطها فعند الضغط عليه تظهر النافذة التالية

الأصل الكل إعداده صفر

تطبيقات

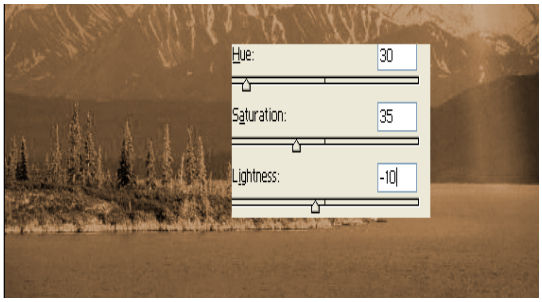
Hue تقوم بتغيير اللون



Saturation تغيير التشبع اللوني

Lightness تبهيت الصورة

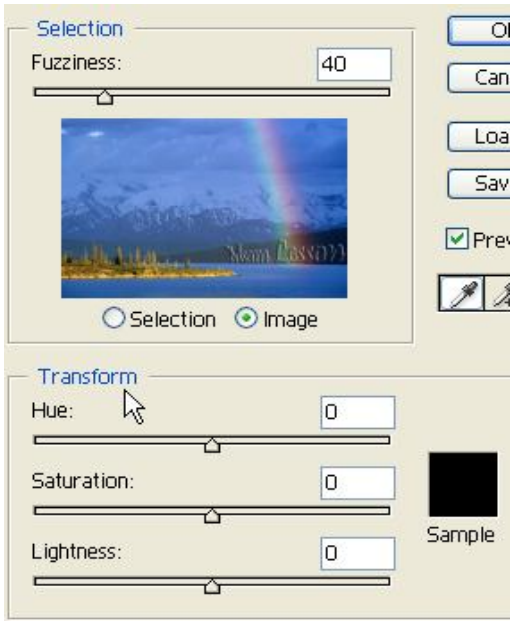
بقي من هذا أمر Colorize فهو يحول الصورة إلى لون واحد فنستطيع تحويل الصورة السابقة الى صورة كأنها قديمة.

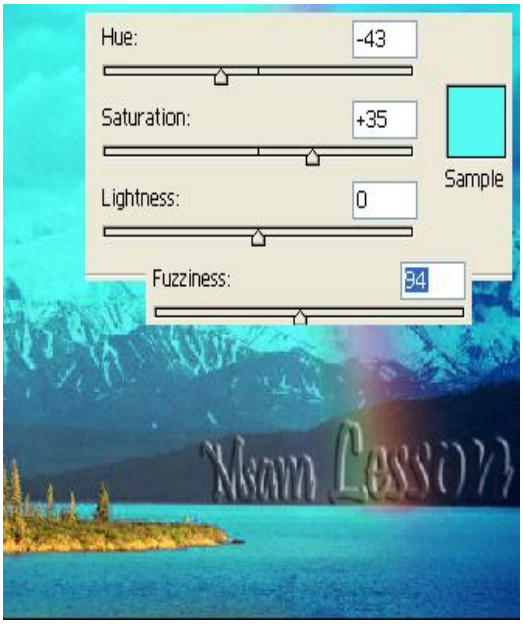


تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الامر التالي desaturate Desaturate Shft+Ctrl+U وهو يقوم بتحويل الصورة الى درجات الابيض والاسود

الامر التالي Replace Color Replace Color... وهو يقوم بإحلال لون مكان لون وذلك بتغير صفات هذا اللون فعند الضغط عليه يظهر لنا النافذة التالية





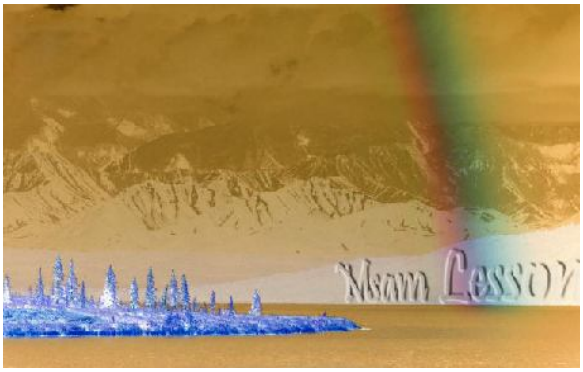
نضغط على اللون الذي نريد استبداله ونبداء بتغيره وهذكذا

الامر التالي Selective Color.. وهو يقوم بالتعديل بالالوان ولكن عن طريق الالوان المكونة للصورة

الامر التالي Channel Mixer... وهو يتحكم بدرجة كل نظام من النظام اللوني

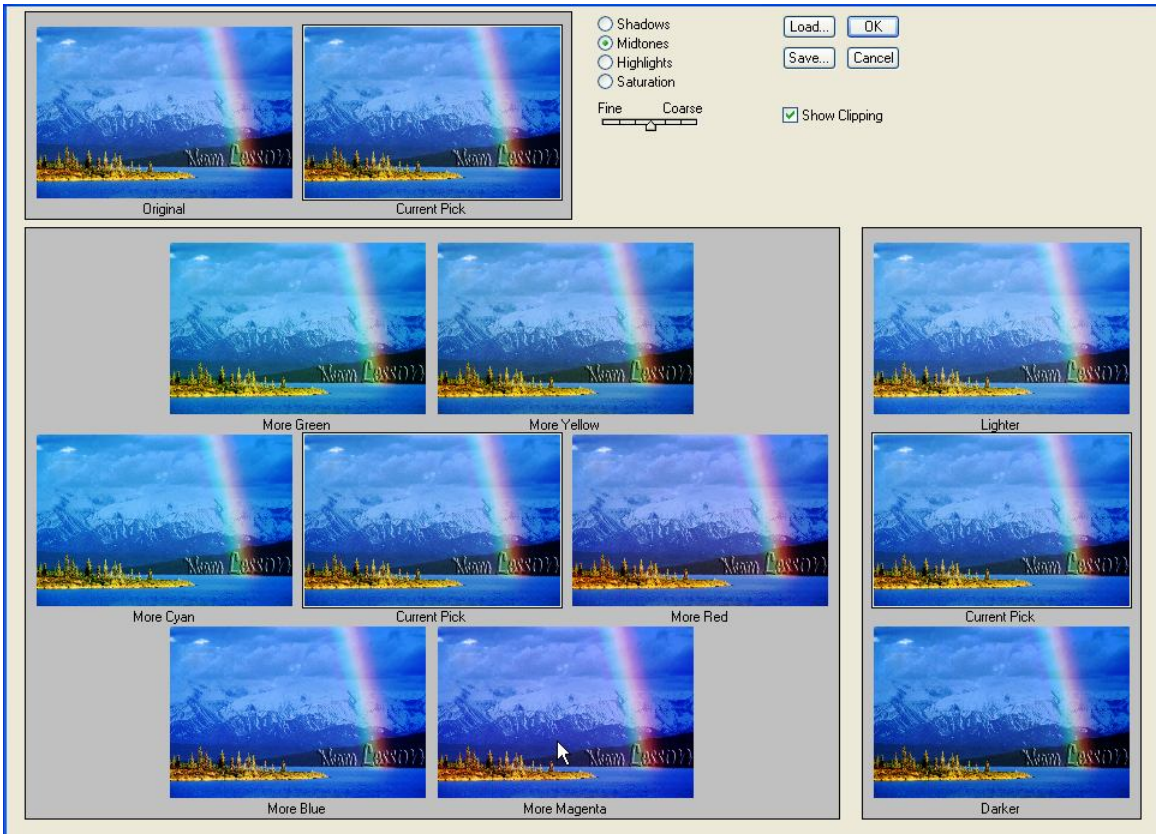
الامر التالي Gradient Map... وهو يحول الصورة الى الالوان المكونة للتدريج اللوني

الامر التالي Invert Ctrl+I يقوم هذا الامر بعكس الالوان فهو يقوم بعمل Negative للصورة



الامر التالي Posterize... وهو يقوم بتحويل الصورة الى شكل يشبه رسم اليد الى حد قريب

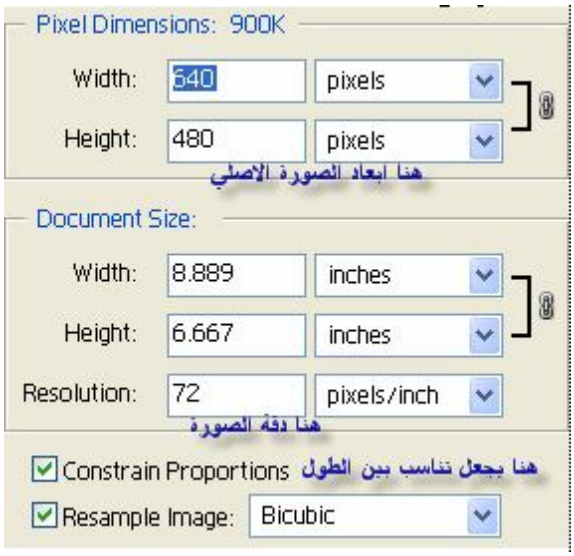
الامر التالي Variations... يتيح لك هذا الامر التعديل بنسب الالوان بالضغط على كل صورة محدده للون معين



والأن نتابع قائمة Image

الامر التالي Image Size... وهو يتيح لك الفرصة للتحكم بأبعاد الصورة وعند الضغط علية تظهر لنا نافذة توضح التالي

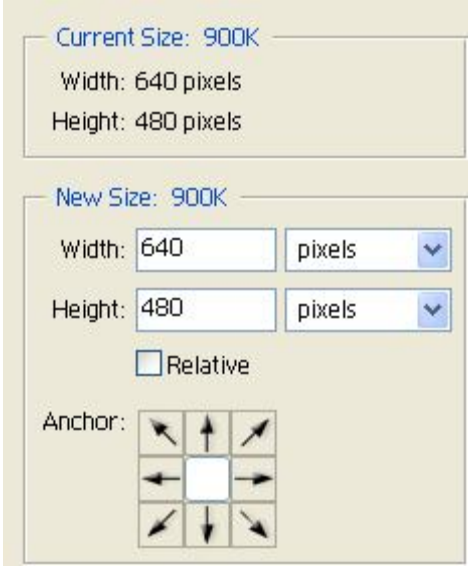
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



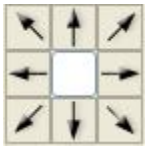
فلو غيرنا القيمة من 640 الى 400 ومن 480 الى 300 تصبح الصورة اصغر حجما والعكس صحيح

الامر التالي Canvas Size... يعمل هذا الامر بتعديل في مساحة الملف دون المساس بمساحة الصورة وعند الضغط علية يظهر لنا الصورة التالية.

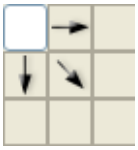
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



وهي تخبرنا بحجم الملف ويوجد خانة لتغير هذا الحجم.



هنا يجعلنا نستطيع ان نحدد مكان الزيادة في الشكل السابق من الوسط الى الكل اما هذا .



فهو من الاعلى الى اليمين والاسفل.

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

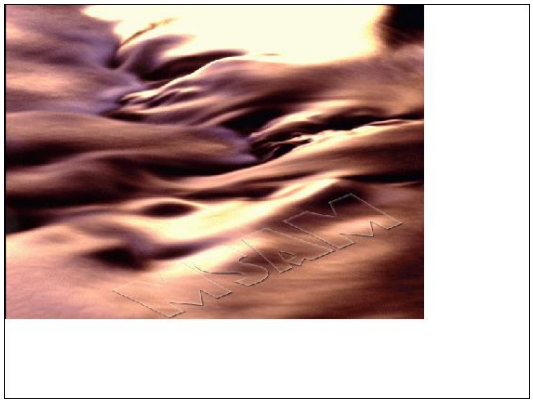
الامر التالي Rotate Canvas يقوم بعمل دوران للصورة

الامر التالي Crop وهو يقوم بنفس عمل الكروب الذي سبق شرحه في الأدوات ولجعله نشط من امر تحديد نحدد المكان المراد عمل له قص فيعمل قص

ملاحظة الفرق بين الامرين Crop وا ان الاول يحذف الزيادة بدون ان يعطيك فرصة لتعديل مكان الحذف كما في

الامر التالي Trim... هذا الامر يقوم بحذف المناطق البيضاء من الخلفية الى اول نقطة ملونة ويختلف عن الأمر السابق في أنه يعطيك مجموعة من الخيارات الجاهزة لتختار من بينها .

هذه الصورة تحتوي على جزء ابيض



بعد استخدام الامر

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الان سوف نتعرف على قائمة Layer

بواسطة الأمر **add vecto mask** يمكننا أن نعمل تدرج بالشفافيه بصورة ما:

٢- نختار الأداة من قائمة الأدوات ثم نختار من فوق الشكل الذي نريد به عم الشفافيه.

٣- الأن نذهب على الصورة ونعمل الشكل الذي نريد عندها سنرى التأثير.

الصورة	الطبقات

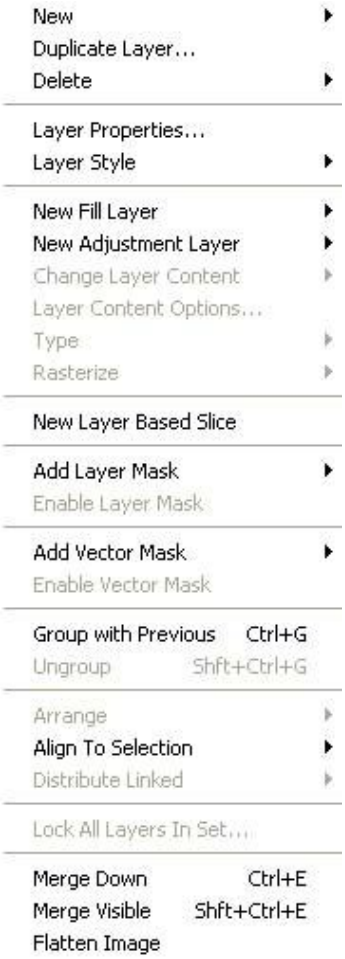
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

أولا نريد أن نعرف ماهي الشفائف او الطبقات ؟

هي طبقات توضع فوق بعضها البعض بحيث تحتوي كل طبقة على عنصر مكون للصورة وتكون كل طبقة من هذه الطبقات حرة الحركة ولا ترتبط مع أخرى إلا في حالة ربطنا لها.

والقائمة هي المسئولة عن الطبقات من إنشاء او تغير او غير ذلك

الان لنتعرف على هذه القائمة



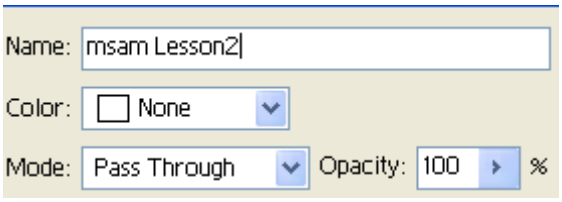
أول الأوامر بها هو New ويندرج تحتها

Layer ..Shft+Ctrl+N وهو يعني إنشاء طبقة جديدة خالية وعند الضغط علية تظهر لنا الشاشة التالية

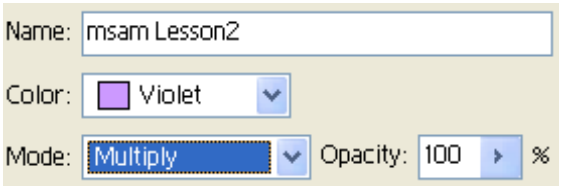
فيظهر لنا طبقة جديدة بالإعدادات التي وضعناها ولكنها خالية

Layer From Background وهو يقوم بأنشاء طبقة جديده ليست خالية انما تحمل الخلفية للعمل.

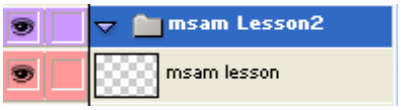
Layer Set وهو يقوم بأنشاء ملف يحوي على طبقات جديده (أشبه ما يكون بالمجلد في نظام التشغيل)ولكنها تحمل مود مختلف عن السابقه فعند الضغط عليه تظهر النافذة التالية



ولتوضيح هذا عملنا التالي



فاصبح لدينا



نعمل طبقة جديدة ونكتب بها مثلا Msam Lesson فيكون كا التالي

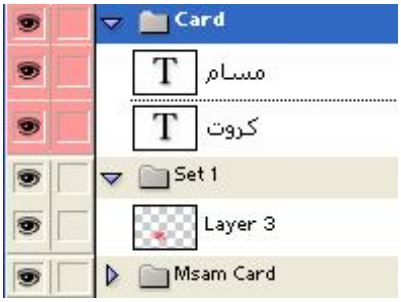
نلاحظ ان المود العام هو Normal ولكن لهذا الملف والطبقات التي بداخله تكون Multiply

Layer Set From Linked وهي متخصصة بأنشاء ملف جديد يتحتوي على طبقات مرتبطة مع بعظها برابط كا التالي

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

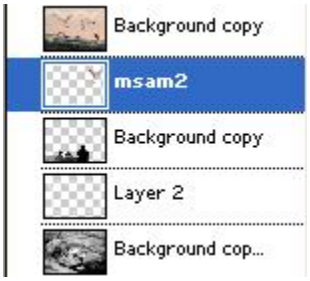
الان نريد عمل ربط بين طبقة "كروت"وطبقة "مسام" ليكونا في ملف واحد اول شئ اربط الاثنين كا التالي

ثم اذهب إلى الأمر Layer Set From Linked واضغط عليه يصبح لدينا التالي

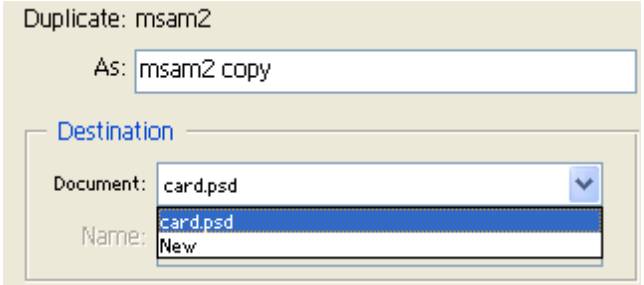


Layer via Copy Ctrl+J يقوم هذا الأمر بعمل نسخ لشئ ما تم تحديده وعند لصقه يتم اللصق في شفيفة جديده ونفس الشئ Layer Via Cut Shft+Ctrl+J ولكن مع قصه من الشفيفة الأصلية .

الامر التالي هو Duplicate Layer Set وهو مسؤل عن عمل نسخة اخرى من الطبقه فمثلا نريد نسخ طبقة msam2



فهناك خياران إما أن يكون النسخ داخل العمل او بعمل جديد فعند الضغط عليه تظهر النافذة التالية



الخيار الأول أن تضعها داخل الملف إما الثاني في ملف جديد

في ملف جديد

الأمر التالي هو Delete ويندرج أسفلها مايلي

Layer وهو يقوم بحذف الشفيفه المحدده

Linked Layers يقوم بحذف الطبقات المرتبطة مع بعضها

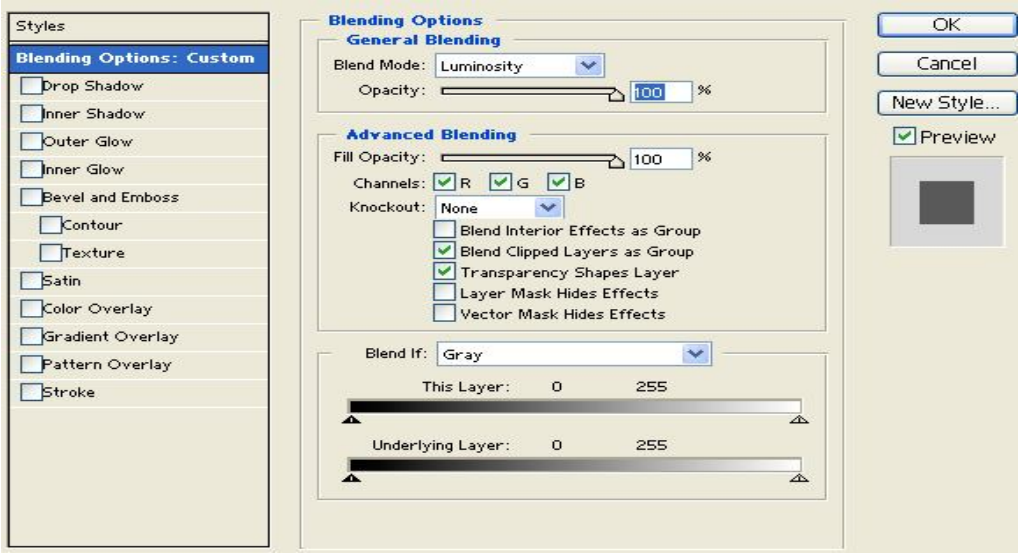
Hidden Layer يقوم بحذف الطبقان المخفية أي المزال منها رمز العين

الامر التالي هو Layer Properties... وهو يقوم بتعديل الاسم واللون للطبقه

الامر التالي هو Layer Style ويندرج تحتها أوامر عديدة أولها

Blending Options وهو يحتوي على كل الإعدادات الخاصة بالشفيفة او بـ Layer Style وعند الضغط عليه تفتح النافذة التالية

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق



هذه النافذة تضيف عدة اضافات للشفائف منها الظلال وغيره.

الأمر التالي Merge Linked Ctrl+E يقوم هذا الامر بعمل دمج لكل الطبقات التي بينها ربط.

الأمر التالي Merge Visible Shft+Ctrl+E يقوم هذا الامر بعمل دمج لكل الطبقات ما عداء الطبقات المختفية .

الأمر التالي Flatten Image يقوم هذا الامر بعمل دمج لكل الطبقات مع الخلفيه ليجعلها صورة واحدة.

صندوق الطبقات

نذهب ألان إلى لوحة العمل ويمكنك طلبها من windows--show Layers (الكل تم شرحه من خلال الدرس)

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

رقم 1 : تعطيك خيارات خاصة بالشفيفة مثل عمل شفيفة جديدة او مزج شفيفتين الخ.

رقم 2 : يقوم بتغير نوع البلنج

رقم 3 : يقوم بتغير الشفافية للطبقة

رقم 4 :الاقفال هنا قفل الشفائف المحتوية على Transparent الشفافية

رقم 5 : الاقفال هنا قفل الشفائف المحتوية على صور

رقم 6 : الاقفال هنا قفل الحركة للشفائف

رقم 7 : الاقفال هنا للكل

رقم 8 :كمية التعبئة

رقم 9 :عرض الشفائف

رقم 10 :الستايل من الضلال وغيرها

رقم 11 :انشاء قناع

رقم 12 :انشاء ملف للشفائف

رقم 13 :لتعبئة الشفيفة بالالوان القائمة موجودة في قائمة Image

Adjustments

رقم 14 :انشاء شفيفة جديدة

رقم 15 :سلة المهملات

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الطبقات Layers

قد قمنا بالتحدث عن الطبقات في المحاضرة وإليك بعض الأسئلة ،،، فضلا قم بالإجابة على هذه الأسئلة من واقع فهمك

وإليك هذه الأسئلة ومن واقع فهمك فضلا قم بالإجابة عليها

س: ما هي الطبقات ؟

س:هل لترتيب الطبقات أثر في إظهار الصورة ؟؟؟ وضح

س: هل يمكن إخفاء وإظهار الطبقات ؟ ومن أين يمكن تنفيذ ذلك ؟

س: ما هي فائدة عمل ربط للطبقات وما هو الفرق بينها وبين الامر Create New Set ؟

س: كيف يمكن جعل الطبقة شفافة ؟

س: كيف يمكن اضافة تأثير لطبقة من الطبقات ؟

تأليف: مصطفى محسن يوسف السنجق

القائمة التالية هي قائمة Select وهي متخصصة بعملية الاختيار " التحديد "

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

وأول هذه الأوامر هو أمر All Ctrl+A ويقوم هذا الأمر بتحديد الكل فعند الضغط عليه يقوم بتحديد كامل الملف ويظهر كا خطوط متقطعة محيطة بالملف

والأمر التالي هو Deselect Ctrl+D وهو يقوم بإلغاء التحديد.

والأمر Reselect يقوم بإرجاع التحديد مرة أخرى .

الأمر التالي Inverse Shft+Ctrl+I وهو يقوم بعكس التحديد فعند اختيارنا جزء من العمل وتحديده كالتالي

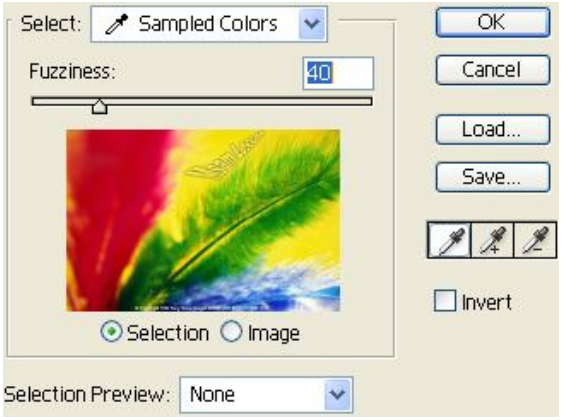
والضغط على الامر سوف نقوم بعكس التحديد بحيث يقوم بتحديد الاماكن التي لم تكن ضمن التحديد السابق

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

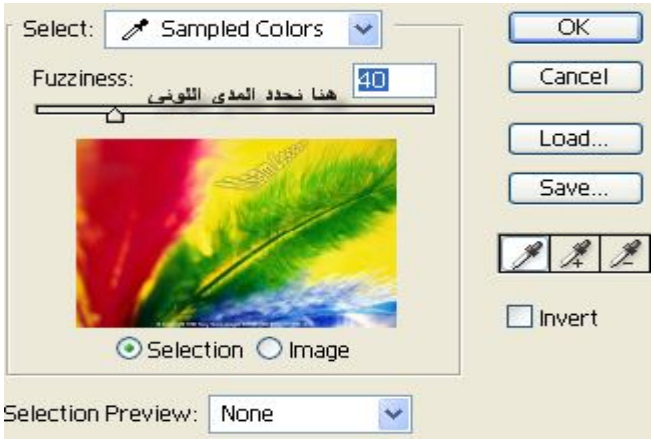
والامر التالي Color Range... هذا الامر يمكننا من تحديد درجة لونية معينة فعند الضغط عليه تظهر لنا النافذة التالية

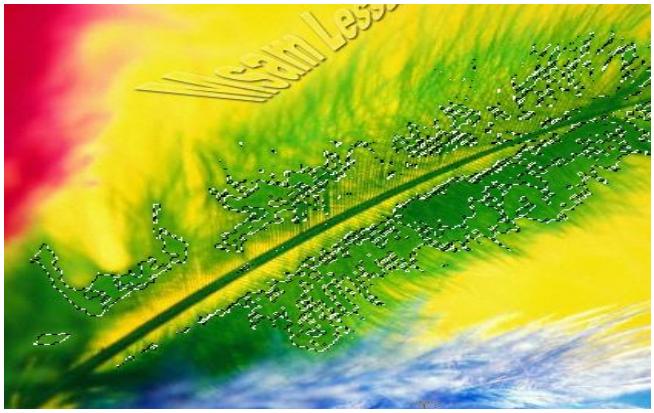
ونلاحظ ظهور النافذة باللونين الأبيض والأسود ، وإذا أردنااختيار لون معين نضغط على مفتاح Ctrl من لوحة المفاتيح تظهر الصورة لاختيار اللون المراد تحديده بواسطة الماوس

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

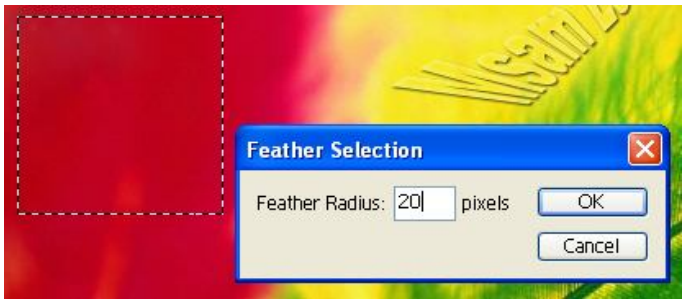


وعند اختيار اللون يتم تحديد اللون بالأبيض والأسود

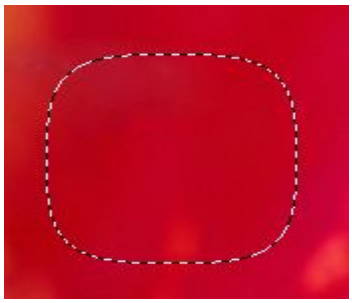




الأمر التالي Feather... Alt+Ctrl+D فهو يستخدم بعمل تداخل الألوان بعد عمل تحديد على الصورة الأساسية فعند الضغط علية تظهر لنا نافذة تطالبنا بتحديد الفذر



فيصبح التحديد كما التالي



الان نقوم بملئ التحديد باللون المناسب فنلاحظ التالي

فاصبح تركيز اللون في المنتصف

الامر التالي Modify ويندرج أسفلها الأوامر التالية

الأول Border... وهو يقوم بعمل أيطار حول التحديد فعند الضغط علية تضهر لنا النافذة التالية

منها نحدد قيمة الايطار وتصبح كالتالي

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الأمر التالي Smooth... وهو يقوم بتحويل الحواف الحادة إلى دائرية

الأمر التالي Expand... وهو يقوم بعمل تكبير للتحديد

الأمر التالي Contract... وهو يقوم بعمل تصغير للتحديد

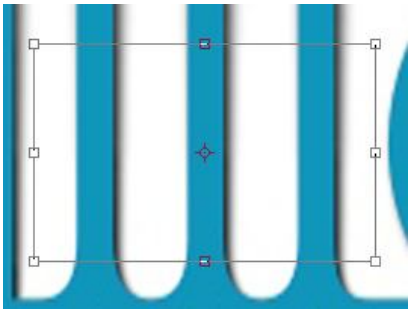
الأمر التالي Grow وهو يقوم بتحديد المساحة المتصلة بالتحديد بنفس اللون فلو قمنا بعمل تحديد كما يلي

فعند الضغط على هذا الامر يقوم بتحديد المساحة اللونية المشابهة للتحديد

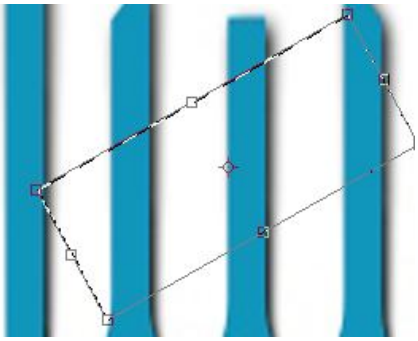
الأمر التالي Similar وهو يقوم بتحديد المساحة اللونية المحددة على جميع الصورة

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الامر التالي Transform Selection هذا الامر يعطينا الحرية بالتغير على التحديد من حيث الدوران او الزيادة او النقصان الخ



هنا تحول التحديد الى مقابض يمكننا من التعديل عليها هكذا



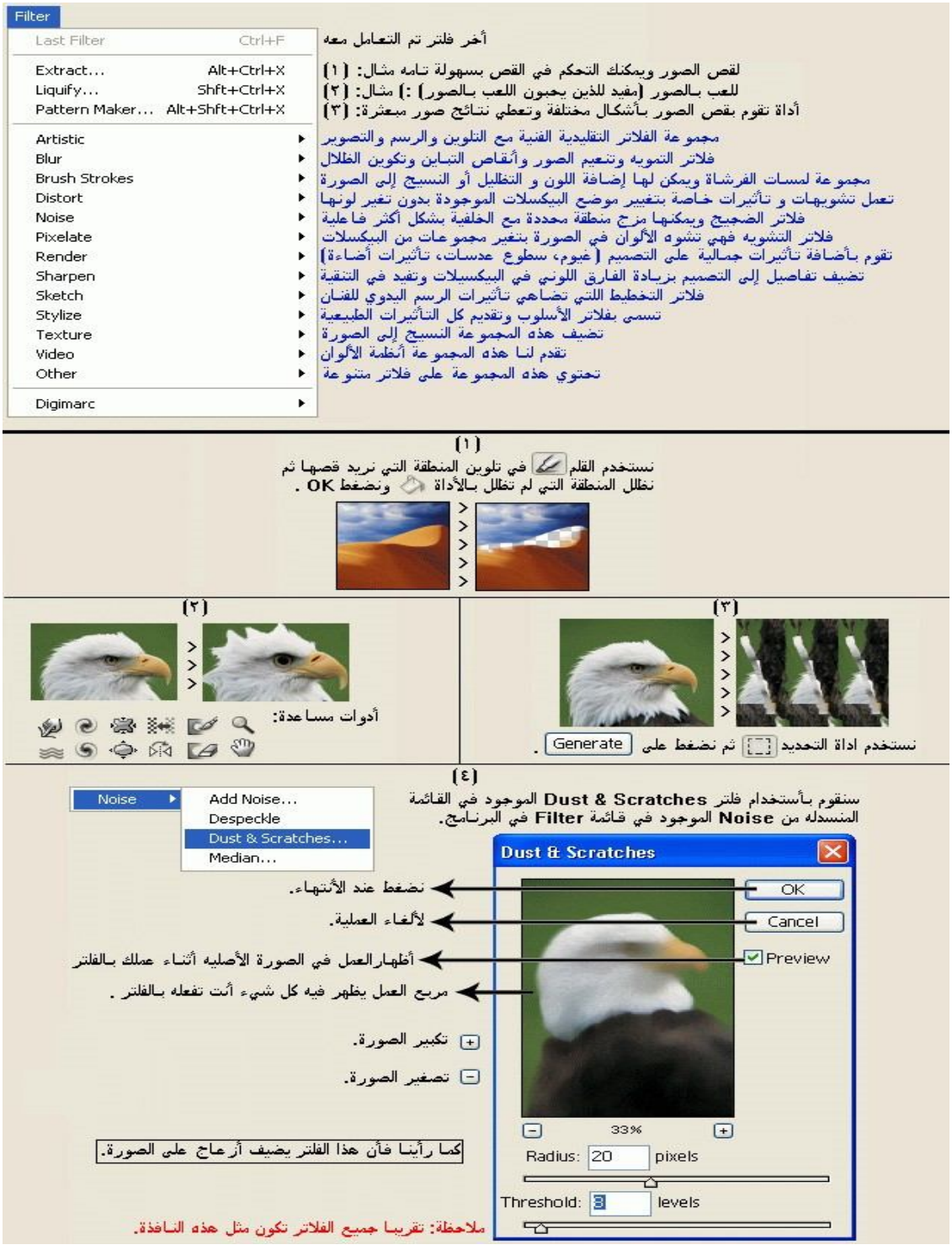
ألان أصبح التحديد

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

قائمة View :

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

القائمة التالية هي قائمة Filters

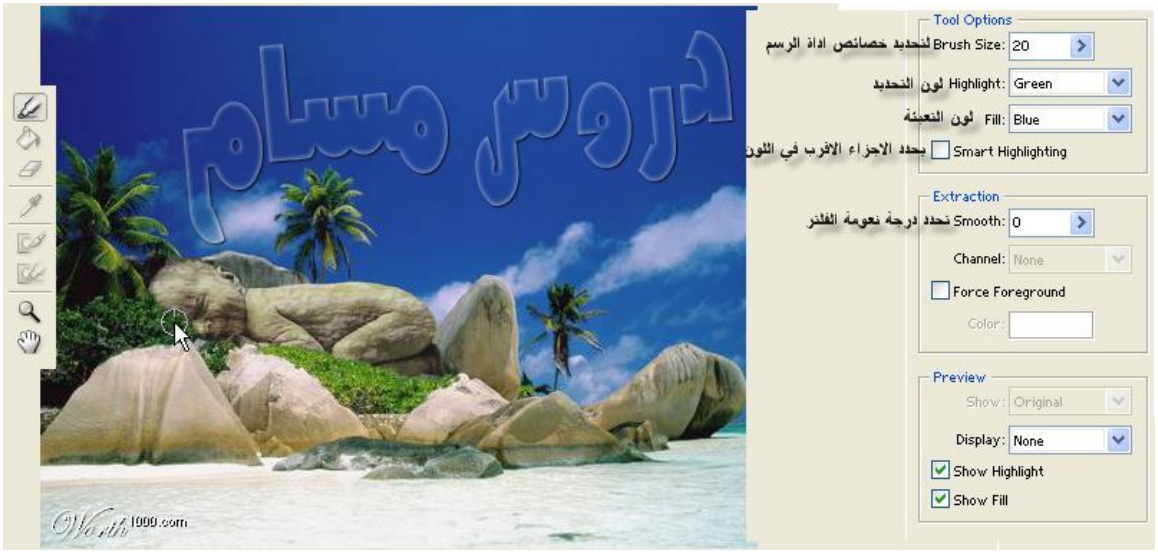


تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

وهي القائمة التي تتيح لنا عمل تأثير على الصور وتسمي أيضا المرشحات وهي توجد بشكل تلقائي مع البرنامج ويمكننا إضافة فلاتر أخرى للبرنامج وهي كثيرة الأنواع والاستخدامات ويجدر الاشارة ان بعض الفلتر لايمكن العمل بها مع بعض الانظمة اللونية كانظام CMYK حيث ان هذا النظام لا يعمل معه الا بعض الفلتر

أول هذه الفلاتر هو Last Filter Ctrl+F وهو يقوم بتكرار أخر فلتر قمت باستخدامه

الفلتر التالي هو Extract... Alt+Ctrl+X وهو المسؤل عن استخلاص جزء معين من الصورة



مثلا نريد تحديد الجزء الصخري من الصورة

نقوم بتعبئة هذا الجزء بواسطة

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

ثم نضغط على Preview لمشاهدة العمل قبل الموافقة

الفلتر التالي Liquify... Shft+Ctrl+X وهو يقوم بتسيل الصورة

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الفلتر التالي Pattern Maker... Alt+Shft+Ctrl+X وهو لصنع باترن لعمل خلفيات عديده

الفلتر التالي هو **Dry Brush** من قائمة **Artistic** **(Filters – Artistic -- Dry Brush)** يجعل هذا الفلتر كأن عملك مصمم بطريقة فنية

أصل العمل	بعد تطبيق الفلتر

بعض المهارات

يمكنك ان تطبق هذا الفلتر على صورة ما بحيث تحدد من هذه الصورة جزء معين فقط

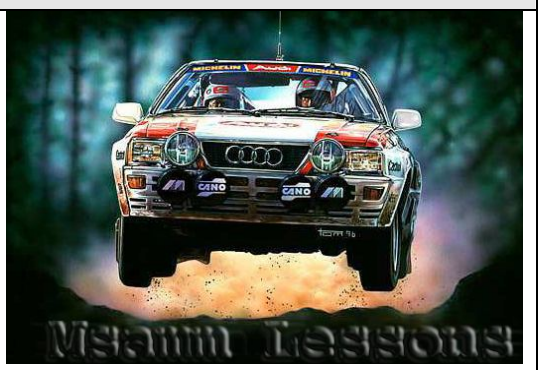
المثلث هو المحدد	بعد تطبيق الفلتر

بقية الفلاتر في هذه المجموعة تعني بتحويل الصورة الى اعمال فنية هذي بعض الامثلة على هذه المجموعة واترك الباقي لاكتشافاتكم

أصل العمل	فلتر Colored Pencil
فلتر Cutout	فلتر Film Grain
فلتر Fresco	فلتر Neon Glow

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

الفلتر التالي هو **Gaussian Blur** من قائمة**Blur** **(Filters –Blur--Gaussian Blur)** يتميز هذا الفلتر عن المجموعة (مجموعة التنعيم) بأنه يتيح لك التحكم في كم النعومة التي ستضيفها

أصل العمل	بعد تطبيق الفلتر
	

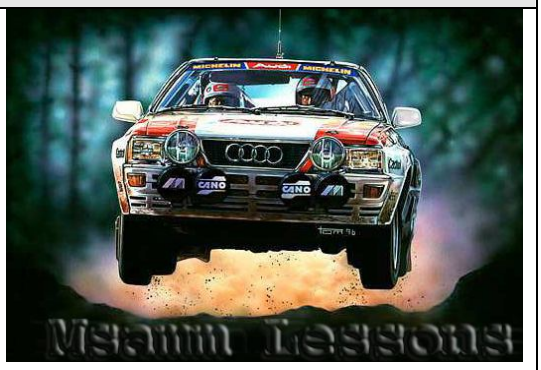
إذا لدي صورة بها حركة كصورة سيارة فكيف أضيف لها تنعم يوحي بالحركة من فلتر **Motion Blur**

الفلتر التالي هو **Unsharp Mask** من قائمة **Sharpen** **(Filters – Sharpen -- Unsharp Mask)** يتميز هذا الفلتر عن المجموعة (مجموعة التوضيح) بأنه يتيح لك التحكم في كم التوضيح الذي ستضيفه

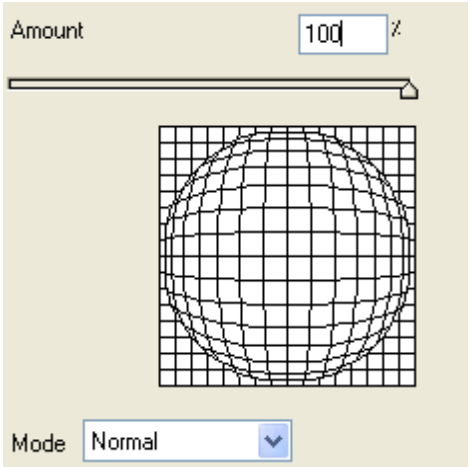
تأليف مصطفى محسن يوسف السنجق

افضل استخدام لهذا الفلتر ان تضيفه بعد ان قمت بتكبير الصورة ...

الفلتر التالي هو **Distort** وهي مجموعة فلاتر تعني بعملية التشويه فلو اخذنا على سبيل المثال فلتر **Spherize** فهو يقوم بضغط او مط الصورة

أصل العمل	بعد تطبيق الفلتر
	

عند استخدام هذا الفلتر تفتح لنا الشكل التالي



ماذا لو جعلنا قيمة **Amount** سالبة فيقوم الفلتر بضغط الصورة بدل من مطها هكذا

تأليف: مصطفى محسن يوسف السنجق

أما إذا استخدمنا الفلتر التالي **Displace** فهو يعمل تشويه بتداخل الصور المحفوظة على جهازك بصيغة **Psd** وهي صيغ الفوتوشوب الاصلية

أصل العمل	بعد تطبيق الفلتر

	نلاحظ هنا اننا استطعنا عمل ايطار للصورة ذلك بعمل تشويه لجزء معين من الصورة قمنا بتحديده واستخدام فلتر Glass

الأصل	بعد الفلتر	
		نلاحظ هنا اننا استطعنا عمل تموج للكلمة Msamm

تأليف مصطفى محسن يوسف السنجق

		Lesson وهي من فلتر Shear

قائمة HELP : قائمة المساعدة الشهيرة والتي لا يخلو منها أي برنامج :

هذا وسيكون لنا بامر الله جولة تطبيقية عن البرنامج بإذن الله تعالى في مجال الويب وذلك من خلال موقعنا على الانترنت www.technology4arab.com لذا ابقوا على تواصل دائم معنا

معلومات الاتصال :
أ/ مصطفى محسن يوسف السنجق .
TEL : 01003646355
E-mail : des.mmys@yahoo.com
Mmy00@fayoum.edu.eg
وفقنا الله وإياكم للصالح من الأعمال.

تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق