

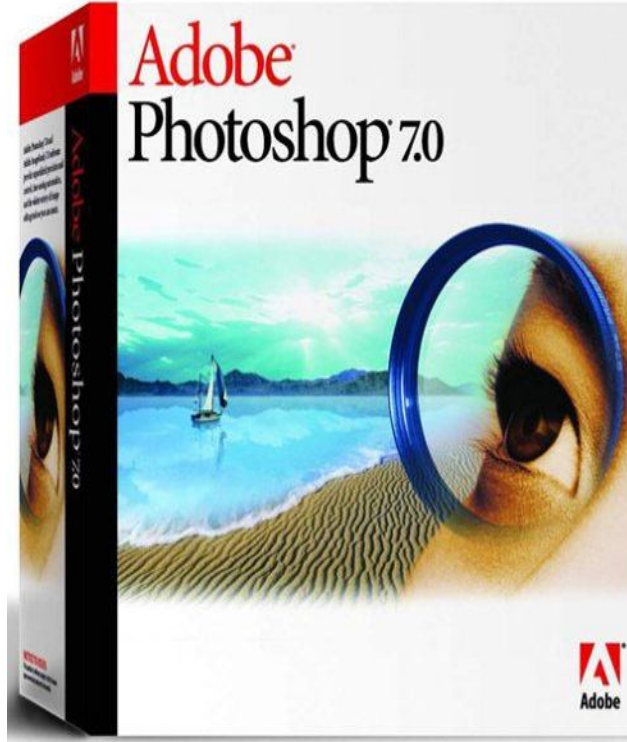
Adobe Photoshop 7 ME

تعلم برنامج الفوتوشوب

تأليف م / مصطفى محسن يوسف السنجق



www.technology4arab.com



تعلم برنامج الفوتوشوب

Adobe Photoshop 7 ME

تأليف

م / مصطفى محسن يوسف السنجق

مصمم جرافيك بمركز معلومات جامعة الفيوم



شكر و عرفان

أحب أن أشكر هنا كل من ساهم في اتمام هذا العمل وبالأخص كتاب وأصحاب المراجع التي قمت بالاستناد إليها لتمام هذا العمل وبالأخص موقع msam والذي كنت قد اقتبست من كتابه الكثير وأيضاً 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



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 بـ 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 المبرمجون 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 ونتاج المطبوعات :

ابتداء بالكرات الشخصي وانتهاء باللوحات الاعلانية 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 ورفع 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 وانطلاقه 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 لاجراء 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 .



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 تجديداً واضحاً .
أن هذا البرنامج بفضل ما يحويه من امكانيات 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 السابق وذلك نظراً لانتشاره وسهولة واجهته وعمن يحبون الانتقال لدراسة
الإصدار الـ 12 فيمكنه بكل سهولة بعد التعرف على هذا الاصدار أن يقوم بالتعرف على الامكانيات الجديدة في النسخة
الجديدة وهذا سهل جداً بمشيئة الله تعالى .

وفقنا الله وإياكم للصالح من الأعمال.



الفصل الأول مصطلحات هامة

ما هو البكسل Pixel ؟

بكسل كلمة اجنبيه ومعناها: عنصر الصورة 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 الصورة تبدء بفقدان ملامحها وتظهر على شكل مربعات شفافة صغيرة تظهر كلما كبرت الصورة . فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزولوشن 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 الإليستريتور وبرامج الثريدي...

وحدات قياس الصورة Resolution :

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



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

مقاسات في التصميم			
العرض	الارتفاع	الوحدة	الدقة *
90	55	mm	350
75	115	mm	350
120	170	mm	300
95	210	mm	300
300	500	mm	300
148	210	mm	300
210	297	mm	300
297	420	mm	300
300	500	mm	300
800	600	Pixel	72
1024	768	Pixel	72
780	غير محدود	Pixel	72
468	60	Pixel	72
88	31	Pixel	72
8,5	11	Inches	300

* وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .
** على دقة 800X600 و ما فوق .

ألف
ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM



1

2/7 **مقاس علبة أسطوانة ***

العرض الارتفاع الوحدة الدقة **

300 mm 120 240 **الجهة العلوية**

العرض الارتفاع الوحدة الدقة **

300 mm 117,5 150 **الجهة السفلية**

الجهة السفلية

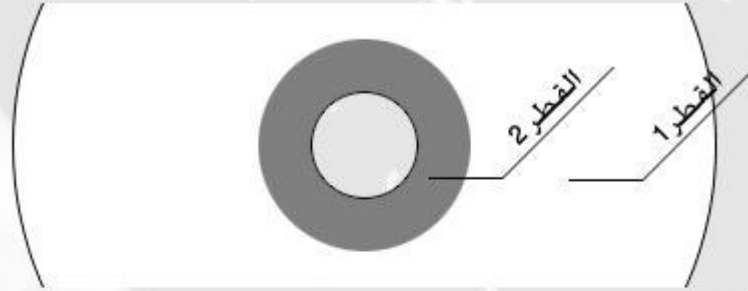
* الجهة تكون الطباعة عليها من الوجهين .
 ** وحدة الدقة دائما تكون pixels/inch .
 *** w إختصار لـ width اي العرض .

ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM



3/7

مقاس الأسطوانة العادية و الصغيرة *



القطر 1 القطر 2 الوحدة الدقة **

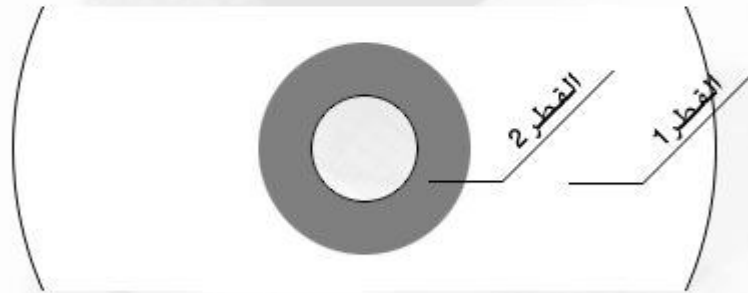
300

mm

40

160

النوع العادي



القطر 1 القطر 2 الوحدة الدقة *

300

mm

32.5

80

النوع الصغير



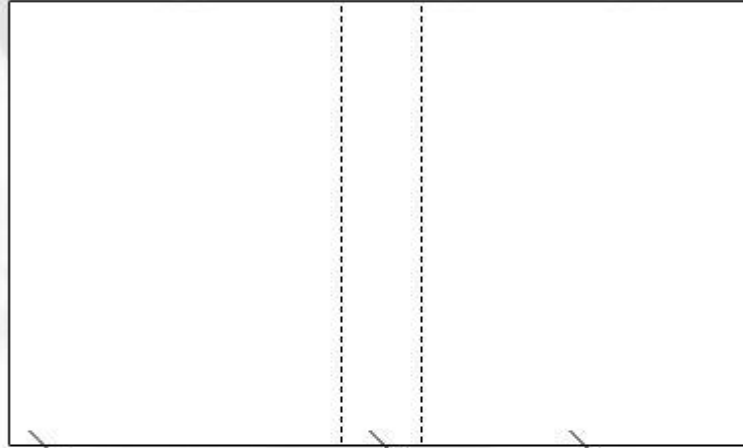
ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

* الصور التوضيحية توضح جزء من الأسطوانة .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .



4/7 مقاس غلاف الـ DVD .



w:130

w:15

* w:130

العرض الإرتفاع الوحدة الدقة **

300

mm

182,5

275

مقاس غلاف الـ DVD



ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

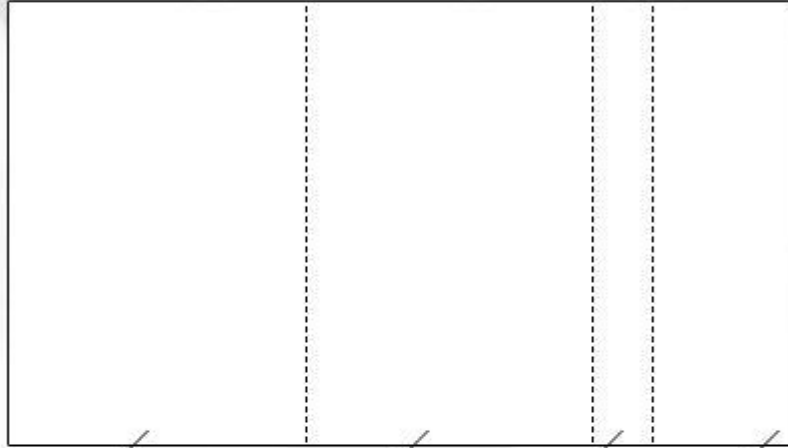
* w إختصار لـ width اي العرض .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .



5/7

مقاس غلاف الكاسيت .



w:60

w:65

w:15

*w:25

العرض الإرتفاع الوحدة الدقة **

300

mm

100

165

مقاس غلاف الكاسيت



ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

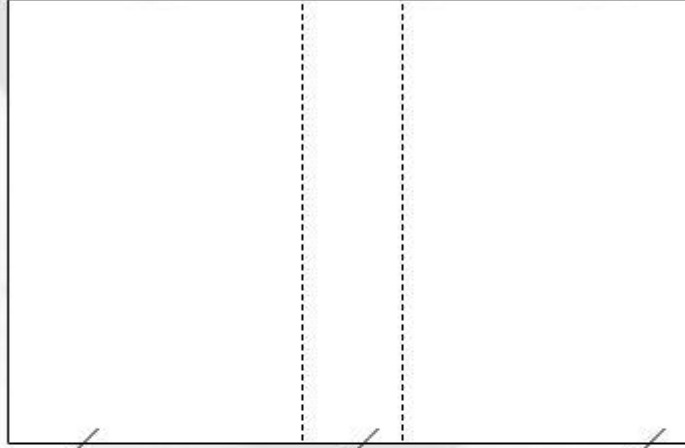
* w إختصار لـ width اي العرض .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .



6/7

مقاس غلاف شريط الفيديو .



w:115

w:30

* w:115

العرض الإرتفاع الوحدة الدقة **

300

mm

127

260

غلاف شريط الفيديو



ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

* w إختصار لـ width اي العرض .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .



7/7

مقاس اللوحة الاعلانية .



العرض الإرتفاع الوحدة الدقة **

120	m	1	1	مقاس لوحة إعلانية
40	m	2.5	10	مقاس لوحة إعلانية

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 الاعلانية لـ رفيق الدرب



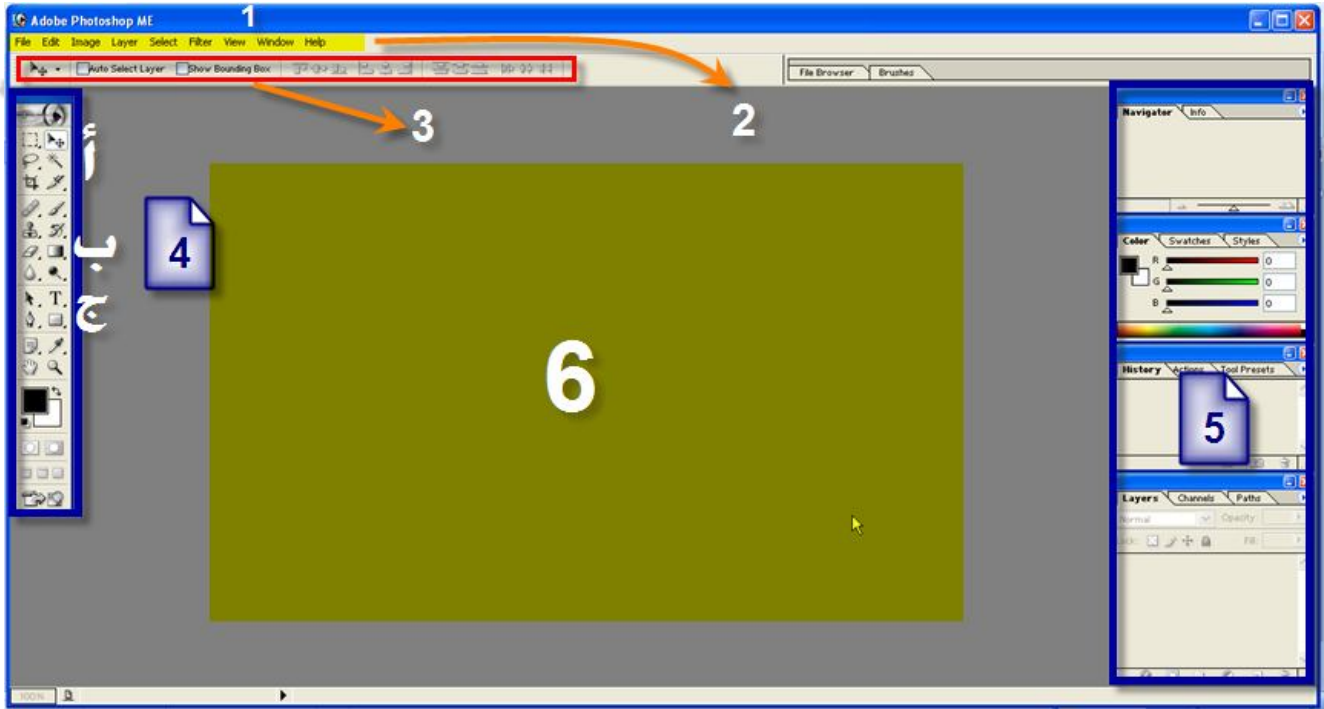
ALEBDAA3 AT HOTMAIL.COM

* w إختصار لـ width اي العرض .

** وحدة الدقة دائماً تكون pixels/inch .



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 أنه لسيادتكم على أن كل اختصار سيكون مكتوب بجانب ككل أداة وعند الضغط على الاختصار المنوه عنه سيتم الانتقال إلى الأداة بشكل تلقائي كما يمكن الانتقال إلى الأداة بالضغط عليها بالزر الأيسر للماوس ، كما يجب التنويه هنا ان بعض الأدوات بها قائمة فرعية من الأدوات يتم الوصول إليها بالضغط على الأداة بالزر الأيمن للماوس . وسنقوم هنا أولا سنقوم بعرض هذه الأدوات بشكل عام ثم ستحدث عن كل أداة على حدة وبشكل مفصل : الجزء الأول من شريط الادوات ويستخدم في تحديد وتحريك جزء من معين من الصورة سواء تحديد منتظم أو غير منتظم.

صندوق الأدوات

تأليف : م/ مصطفى محسن يوسف السنجق

بالضغط على هذه الأيقونة نذهب إلى موقع الشركة المنتجة للبرنامج

أدوات التحديد وتستخدم لتحديد جزء معين من الصورة لنسخه أو قصه

	Rectangular Marquee Tool	M
	Elliptical Marquee Tool	M
	Single Row Marquee Tool	
	Single Column Marquee Tool	

أداة التحديد تستعمل في تحريك الصور والطبقات والمناطق المحددة

	Lasso Tool	L
	Polygonal Lasso Tool	L
	Magnetic Lasso Tool	L

أدوات التحديد غير المنتظم وهي بالترتيب :

- 1- تحديد حر ٢- تحديد منتظم محدد بالنقط
- ٣- تحديد بالمغناطيس الجاذب

العسا السحرية وتستعمل في تحديد مساحة لونية معينة بالصورة

تستخدم هذه الأداة في أخذ الجزء المراد من الصورة وإزالة الباقي

تستخدم هذه الأداة في تجزئة الصورة إلى عدة أجزاء

	Healing Brush Tool	J
	Patch Tool	J

تستخدم هذه الأدوات في معالجة وتغطية منطقة معينة من الرسم بكائن محدد من الصورة

	Brush Tool	B
	Pencil Tool	B

الفرشاة والقلم الرصاص والفرق بأن الفرشاة ناعمة أما القلم فهو خشن



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

تأليف

صندوق الأدوات

الأولى تستخدم في نسخ جزء من الصورة من مكان إلى آخر
الثانية تستخدم في ملء جزء معين من الصورة بأحد النماذج الجاهزة

الأولى تستخدم في عمل تراجع لجزء من الصورة
والثانية تستخدم في عمل تشويه لجزء من الصور

أدوات المسح (المحاة)

الأولى تستخدم في عمل ملء بتدرجات لونية (أكثر من لون)
والثانية تستخدم في ملء الصور بلون معين.

تستخدم لتنعيم وزيادة حدة وتلطيف أجزاء من الصورة أو كلها

أدوات تستخدم في تفتيح وتغميق (حرق) وتبهيت جزء أو كل الصورة

تستخدم هذه الأدوات في الكتابة بشكل أفقي أو رأسي

	Clone Stamp Tool	E
	Pattern Stamp Tool	E
	History Brush Tool	Y
	Art History Brush	Y
	Eraser Tool	E
	Background Eraser Tool	E
	Magic Eraser Tool	E
	Gradient Tool	G
	Paint Bucket Tool	G
	Blur Tool	R
	Sharpen Tool	R
	Smudge Tool	R
	Dodge Tool	O
	Burn Tool	O
	Sponge Tool	O
	Horizontal Type Tool	T
	Vertical Type Tool	!T
	Horizontal Type Mask Tool	T
	Vertical Type Mask Tool	!T

تأليف : م / مصطفى محسن يوسف السنجق

تأليف



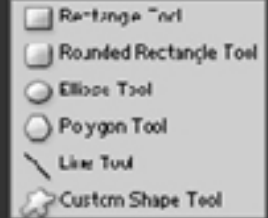
الجزء الثالث من شريط الأدوات الخاص برسم الأشكال والمسارات وتعديلها

صندوق الأدوات

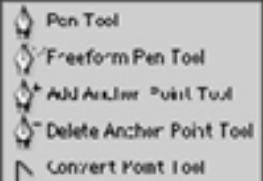
تأليف : م / مصطفى محسن يوسف السنجق



تستخدم هذه الأدوات في رسم أشكال جاهزة موجودة في البرنامج قابلة للتعديل



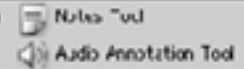
أداة القلم وتستخدم في رسم الأشكال والمسارات وهي أداة الرسم الرئيسية داخل البرنامج



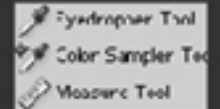
أداة التعديل في الأشكال والمسارات



لوضع تذكير على الصورة سواء كتابي او صوتي



الأولي والثانية لالتقاط اللون أما الأخيرة ففي قياس الطول



السنجق



الجزء الأخير الخاص بأدوات التكبير والتصغير والتحرك داخل الصورة وخيارات أخرى

صندوق الأدوات

تأليف : م / مصطفى محسن يوسف السنجق

أداة التكبير والتصغير

للتحرك داخل التصميم عندما يكون التصميم كبير

لون المقدمة هنا هو الأسود أما الخلفية فهو الأبيض وكل منها استخدام

تستخدم هذه الوضعية في التحديد والقص بطريقة احترافية ولها استخدامات أخرى .

أوضاع مختلفة لواجهة البرنامج

للذهاب إلى برنامج الإيمدج ريدي

والآن مع الشرح الخاص بهذه الأدوات كل منها على حدة :

أداة التحريك

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



الاول Auto Select Layer



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



Show Bounding Box

الخيار التالي

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



الخيار التالي

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



أداة الربط

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 تحديده ثم تحرك الماوس الى اسفل مع الاحتفاظ بزرا الماوس الايمن مضغوط كما التالي



ولإلغاء التحديد نضغط على الماوس خارج مكان التحديد مرة واحدة أو 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 إرادتنا وضع تحديد بأبعاد معينة فمن خانة Style: Normal أعلى شريط الادوات نختار

ثم نحدد الأبعاد بالنسبة للطول والعرض ثم نقوم بالرسم Style: Fixed Aspect Ratio Width: 1 Height: 1

فيرسم لك تحديد متناسب النسبة حسب ما وضعت مثلا 1:2

في حالة إرادتنا وضع تحديد بأبعاد معينة فمن خانة Style: Fixed Size Width: 500 px Height: 64 px

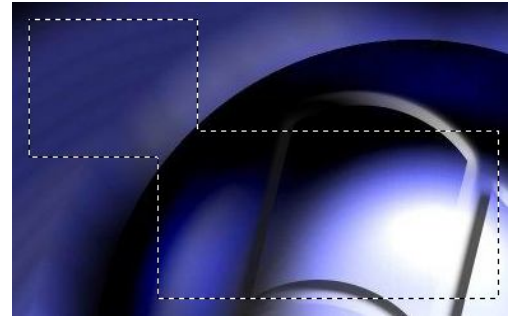
بالضغط في أي مكان داخل العمل فيتم رسم التحديد

الخيارات الأخرى فهي

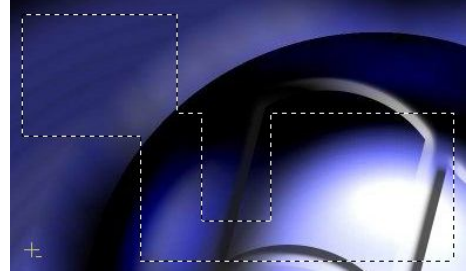
وهذا يجعلك تعمل تحديد جديد كل مرة تستعمل أداة التحديد

وهذا إضافة للتحديد فعند عمل تحديد وتريد ان تضيف لهذا التحديد جزء اخر تختار هذي ويعمل تحديد جديد دون حذف

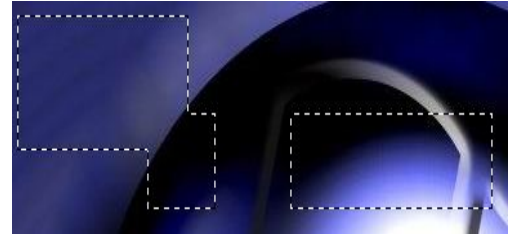
التحديد القديم كا التالي



وهذا يقوم بحذف جزء من التحديد القديم



وهذا يقوم بحذف المنطقة المتقاطعة بين التحديد



يمكننا تحريك التحديد لاي اتجاه فقط بالضغط على زر الماوس الايسر

الادوات الفرعية الاخرى من اداة التحديد

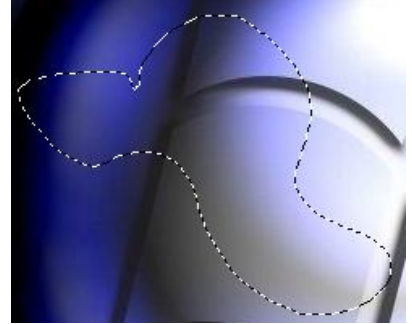
	Rectangular Marquee Tool	M
	Elliptical Marquee Tool	M
	Single Row Marquee Tool	
	Single Column Marquee Tool	

تقريبا نفس عمل السابقة إلا أن أداة التحديد الدائرية ترسم بشكل دائري.
والثانية والثالثة ترسم تحديد بخط افقي او رئيسي.



أداة الانشودة (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

	Lasso Tool	L
	Polygonal Lasso Tool	L
	Magnetic Lasso Tool	L

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

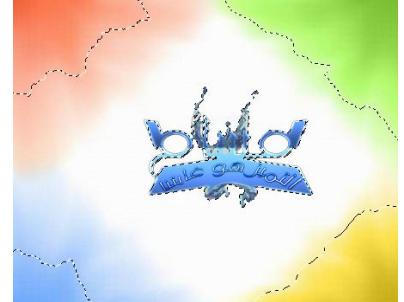
وهذه الأداة تعمل تحديد لأقرب درجة لونية للمنطقة التي تمر من عندها الأداة. وقد قمنا بشرح هذه الأدوات في المحاضرة الخاصة بدوات التحديد باستفاضة .

أداة العصا السحرية

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

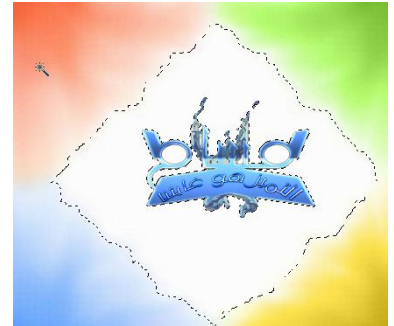


عند استخدام هذه الاداة نلاحظ انه يحدد عدة درجات لونية متقاربة ،



ولتحديد المدى اللوني (Tolerance) أي التسامح نذهب
ونقلل الرقم الى 17 ونذهب الى نفس المكان ونحدد نجد انه حدد اقل درجات لونية.

Tolerance: 90 Anti-aliased Contiguous Use All Layers



إذا كلما قلت العدد كلما قلت الدرجات اللونية أي المساحات التي يقوم البرنامج بتحديدتها عند الضغط بالأداة 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 الشفافيف.

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:

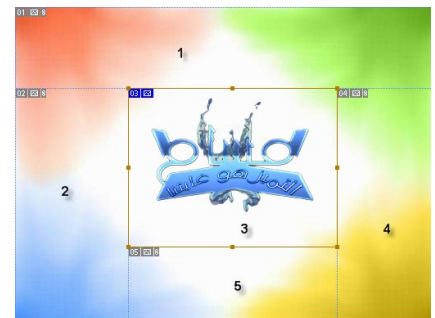


الجزء المحدد فاتح اللون وغير المحدد مضم لتستطيع الاختيار والتأكد ثم يصبح كما يلي



أداة 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

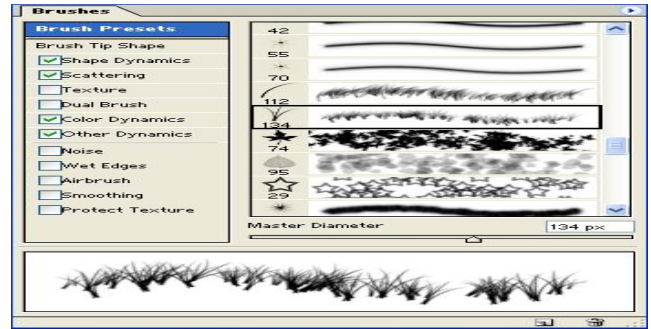
وإذا استخدمنا  مع مفتاح Ctrl فأنها تتحول إلى أداة التحرير

أداة 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  ففتح 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.



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 زر الماوس الأيمن لمرة واحدة ثم نذهب إلى المنطقة المراد التعديل عليها وبزر الماوس الأيمن نبدأ بالحركة حتى يتم التعديل يجب ملاحظة ان يكون درجات الألوان قريبة ليتم التنسيق



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 قمت بتحديد ما أريد تغطيته	هنا أريد إزالة الكتابة العلوية
	
	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

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

أداة الختم.

تشبه بحد كبير أداة 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.

هكذا

في هذا المثال نريد ازالة كلمة مسام



أداة سطل الالوان (الجردل) G

هي اداة يمكن بواسطتها ان تغطي منطه ما باللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرف G من لوحة المفاتيح.



ويمكنك استخدام الباترن بدل من اللون لتغطية المساحة كما التالي نقوم بتغير التعبئة الى باترن ثم

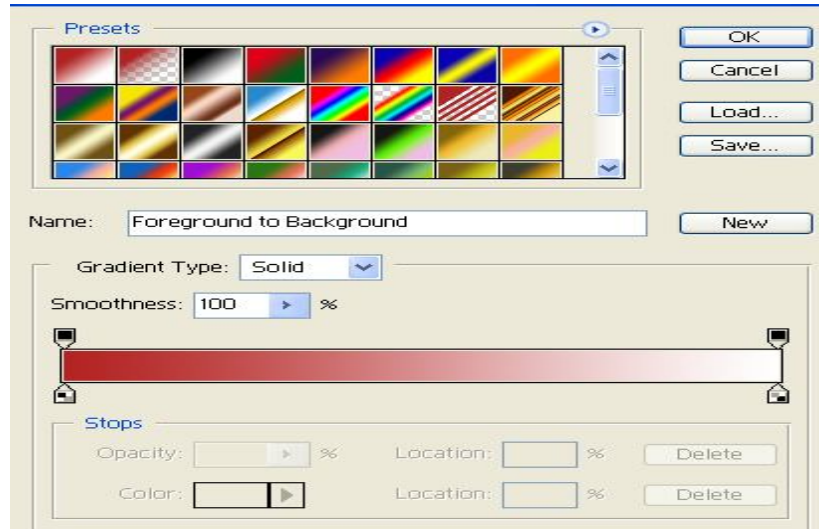
نختار نوع الباترن



الاداة الملحقة هنا هي اداة لمزج بين لونين او اكثر وهي غالبا تكون بين مزج اللونين الاساسيين المحددين.

فيكون بهذا الشكل ولها عدة اشكال اما تدرج من فاتح الى غامق او الفاتح بالنص والغامق حوليه الخ..

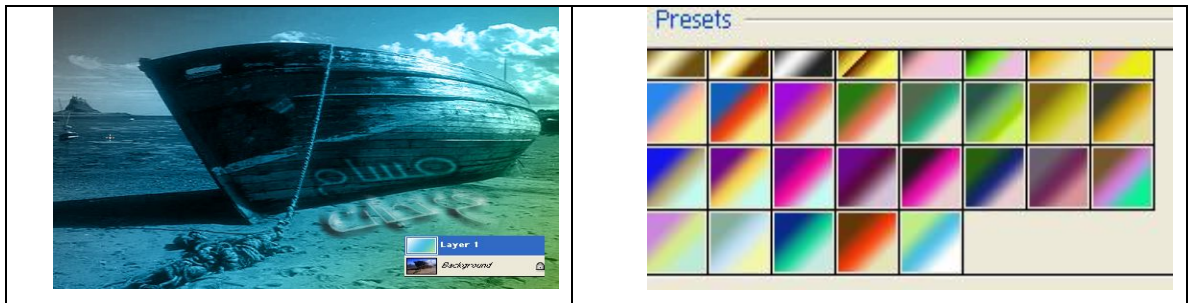
ويمكننا عمل التدرج الذي نود وذلك بالضغط على فيفتح الشكل التالي :



ومن الاسهم نبدأ بتغيير اللون وعند اضافة لون ثالث نذهب بالماوس للمكان المرغوب ونضغط بيمين الماوس فيتحدد ثم نحدد المكان من Location: 47 % وهنا 47% من التدرج



ولحفظه نكتب اسمة بدل Custom مثلا Msam ثم نضغط على New فيتم اضافته لقائمة التدرجات



اداة الممحاة

هي اداة يمكن بواسطتها ان تغطي منطه ما باللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرف E 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 درجة لونية متقاربة لمسحها Magic Eraser Tool

أداة تفتيح اللون

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

قبل	بعد

اما الاداة الفرعية منها فهي لعكس عمل الاداة السابق لتعتيم اللون والاداة الفرعية التالية هي لتغيير التشبع اللوني للوصول إلى الأبيض والأسود

أداة التنعيم

هي اداة تقوم بتنعيم الحواف الحادة والتدرجات بين الالوان ويمكن اختيارها بالضغط على حرف R 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 T.

هي عبارة عن أداة لتمكينك من الكتابة في الفوتوشوب ويمكن اختيارها بالضغط على حرف T من لوحة المفاتيح العمل كتابة تذهب الى صفحة العمل وتضغط الماوس مرة واحدة لتمكين من الكتابة في كان الخيارات نشهد هذه الايكونات

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

لتحديد نوع الخط FS_Graphic

لتحديد سماكة وميلان الكتابة Regular

لتحديد حجم الخط 49.68 pt

محاذات النص

اتجاه النص من اليمين الى اليسار او العكس

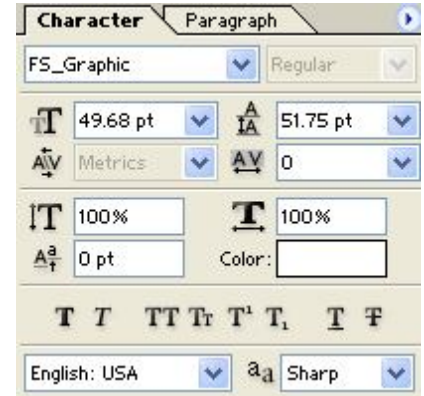
لتحديد لون النص

لجعل النص على هيئة اقواس او ما شابه وبها الخيرات التالية



<input checked="" type="checkbox"/> Fisheye <input type="checkbox"/> Inflate <input type="checkbox"/> Squeeze <input checked="" type="checkbox"/> Twist	<input checked="" type="checkbox"/> Flag <input checked="" type="checkbox"/> Wave <input type="checkbox"/> Fish <input checked="" type="checkbox"/> Rise	<input type="checkbox"/> Arch <input type="checkbox"/> Bulge <input type="checkbox"/> Shell Lower <input type="checkbox"/> Shell Upper	<input type="checkbox"/> Arc <input type="checkbox"/> Arc Lower <input type="checkbox"/> Arc Upper
--	---	---	--

فيمكنك من خصائص الخط




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

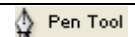
أداة الباث

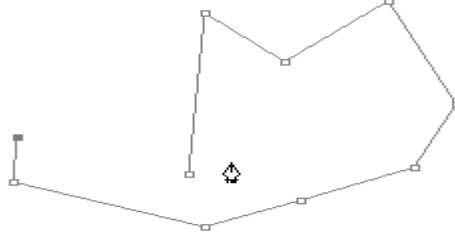
المسارات فهي تعطيك حرية و مرونة في تصميم رسومات رائعة لأنها دقيقة جداً ويمكن اختيارها بالضغط على حرف U من لوحة المفاتيح يتكوّن المسار في الفوتوشوب من مجموعة من المنحنيات و المستقيمات التي تتقاطع عند نقاط، كل منها تسمى Anchor Point . وهي عباره عن مجمعتين



الأولى  ويندرج أسفلها الأدوات التالية

أداة ال 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





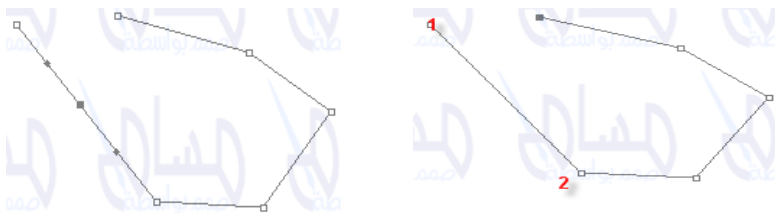
قمنا بضغط الماوس عند نقطة، ثم تركناه، و انتقلنا إلى النقطة التالية، و ضغطنا ثم تركناها، و انتقلنا للثالثة و هكذا. يمكننا أن نصل بين النقطة الأخيرة و الأولى.

أداة إنشاء المسار الحرة، مثلها مثل أداة ال pencil تماما. تستطيع عمل مسارات حرة



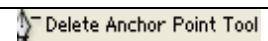
يعني لا تجبرك بخط مستقيم , هنا قمنا بضغط الماوس عند البداية، وبدأنا نرسم أثناء الضغط على الماوس، حتى إذا ما تركنا الماوس، ظهرت لدينا نقاط المسار كما في الشكل

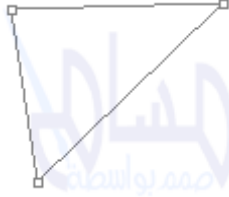
تمتلك هذه الأداة من إضافة نقطة Anchor Point في المسار



كما تلاحظون تم إضافة نقطة بين 1,2

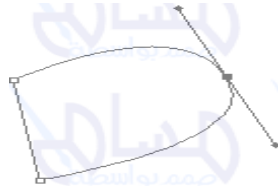
هذه الأداة نستخدمها عندما نريد حذف Anchor Point. و سوف يأخذ المسار الشكل بعد حذف النقطة و جميع التحريكات و الإنحناءات عليها، و في هذا الشكل





هذه الأداة تساعدنا على عمل منحنيات حسب النقطة التي نقف عندها

Convert Point Tool

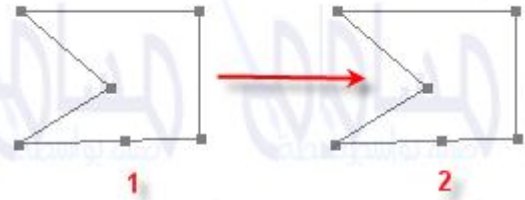


هنا قمنا بضغط الماوس على النقطة التي عليها دائرة حمراء وسحبناه حتى المكان المحدد بالماوس. فنلاحظ أنه تم إنحناء المسار على شكل قوس. اما انقاط التي بعد نقطة المنتصف فهي لتغير الزاوية

المجموعة التالية وهي أدوات التحكم بالعقد

تقوم هذه الأداة بتحريك المسار بشكل كامل

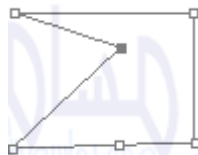
Path Selection Tool



قمنا بتحريك المسار من 1 الى 2

تقوم هذه الأداة بتحريك نقطة محددة من مكان إلى آخر

Direct Selection Tool





حيث قمنا بسحب النقطة المحاطة بدائرة الى الاعلى

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

Delete Anchor Point

Create vector mask

Delete Path

Define Custom Shape...

Make Selection...

Fill Path...

Stroke Path...

Clipping Path...

Free Transform Points

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

هذا مثال سريع والأداة بها دقة اكثر



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



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

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

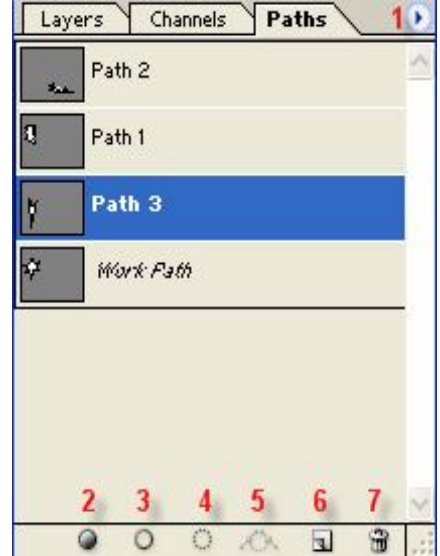
رقم 3 : يقوم بعمل تحديد أو stroke على المسار أيضاً بحسب
الخيار السابق أو الافتراضي إن لم تكن قد استخدمته من قبل

رقم 4 : يقوم بتحويل المسار إلى مساحة مختارة

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

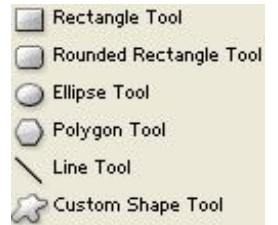
رقم 6 : يقوم بإنشاء مساحة عمل لمسار جديد

رقم 7 : تستطيع حذف المسار الذي لا تريده

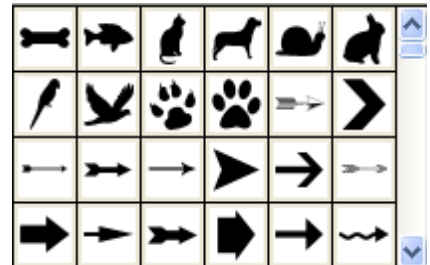


أداة المستطيل

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

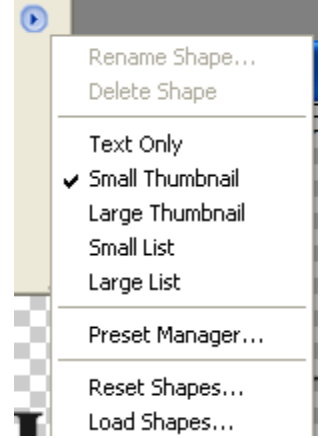


كلها لرسم اشكال اما المربع حاد الاطراف او دائري الاطراف او الدائرة او المعيم او الخط المستقيم والآخر يعطيك مجموعة
من الاشكال التي يمكن ان تظفيها الى رسمتك ولتعرف عليها
فعند اختيارها تتيح لك الاختيار بين مجموعة اشكال

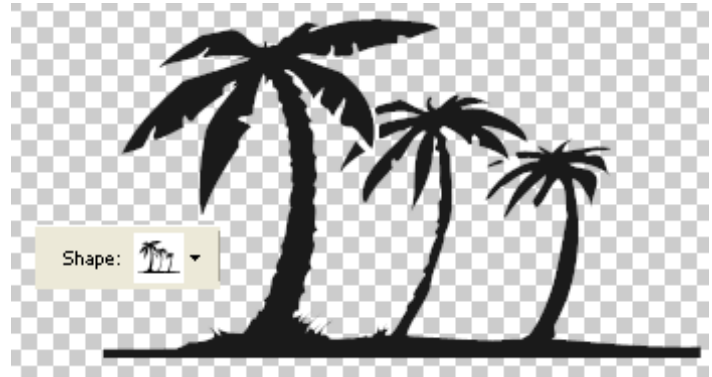




ويمكنك اضافة العديد منها عن طريق السهم الصغير الموجود اعلى هذه الاشكال



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



الفصل الثالث

لوحات التحكم palletes

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

(١)

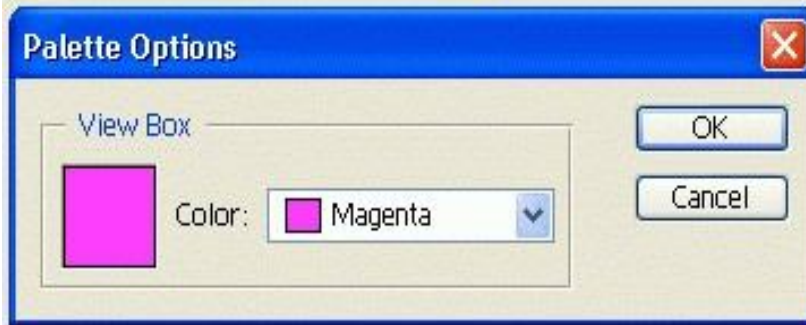


تستخدم نافذة Navigator لتكبير وتصغير الصور فعند الضغط على تكبر الصورة وعند الضغط على تصغر.

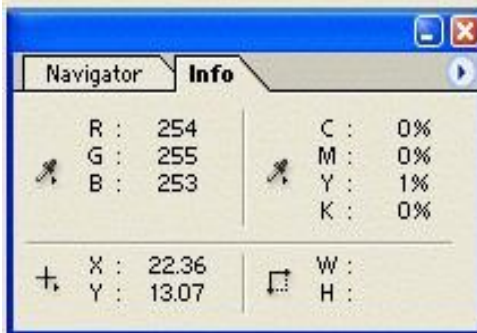
Dock to Palette Well

Palette Options...

نضغط عليها لنختار لون يحيط بالصورة



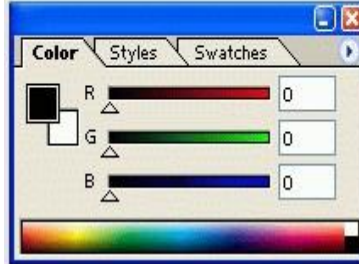
نختار اللون الذي نريده ثم نضغط OK



نافذة Info ويظهر فيها المعلومات مكان وضعك للماوس على الصور كالطول ونوع الألوان ورقمها ..الخ.

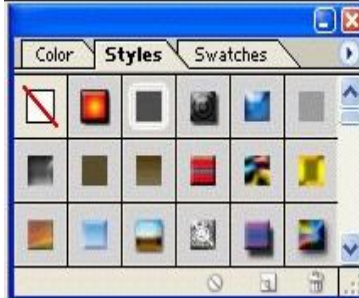
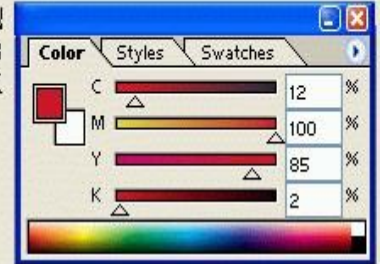


(٢)



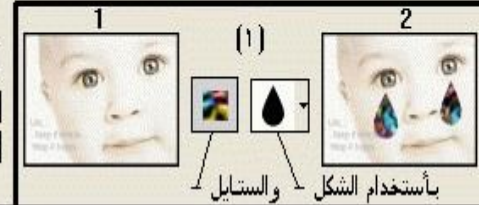
لأختيار لون الخط ويوجد ٣ خانات للتدرج بنوع
RGB ويمكننا أن نختار نوع تدرج آخر مثل
CMYK من خلال القائمة المنسدلة الموجودة في

- Grayscale Slider
- RGB Sliders
- HSB Sliders
- CMYK Sliders



لأختيار ستايل للصورة أو للكتابة نختار الستايل الذي نريد ونكتب أو نضع شكلا كما
بالمثال: (١) وكذلك يمكننا التحكم بطريقة عرض الستايلات من القائمة المنسدلة

- لحذف ستايل نحركه ونرميه عليها
- لأنشاء ستايل جديد نضغط عليها
- لحظر ستايل عن العمل

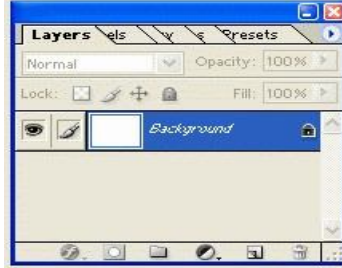


لأختيار لون من هذا المربع نضغط عليه ضغطه واحدة

- لحذف لون نحركه ونرميه عليها
- لأنشاء لون جديد نضغط عليها



(٣)



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

لون اللير يمكن اختياره شفاف من الاختيار **None** Color: **None** لون اللير يمكن اختياره شفاف من الاختيار **None**

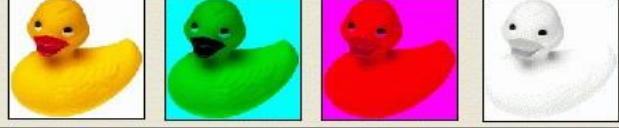
شفافية اللير % Opacity: 100 Mode: Normal

نوع اللير وهو الآن عادي. Normal

للنقل: لقفل الخلفية، قفل الكتابة، قفل التحريك، قفل كلي. Lock:

أضافة لير جديد لحذف لير نرديه عليها.

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



لحذف قناة، إنشاء 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 الأصلية من خلال ضغطك على .



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



لتسجيل أكشن: ننشئ أكشن جديد ونضغط على ونبدء بعمله وعند الانتهاء 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

File		
New...	Ctrl+N	فتح عمل جديد وستظهر نافذة شرحها بالتمثال: (1)
Open...	Ctrl+O	فتح ملف
Browse...	Shift+Ctrl+O	أستعراض الملفات
Open As...	Alt+Ctrl+O	فتح بأسم
Open Recent		يستعرض لك أخر 10 صور تم التعامل معها
Close	Ctrl+W	أغلق الملف الحالي
Save	Ctrl+S	حفظ التعديلات على الملف
Save As...	Shift+Ctrl+S	حفظ بأسم
Save for Web...	Alt+Shift+Ctrl+S	حفظ لأستخدامها في الويب
Revert		أعادة الصورة كما كانت عند الفتح (يسمح كل شئ عملته عليها)
Place...		فتح صورة داخل العمل
Import		أستيراد ملفات
Export		تصدير الملف
Workgroup		خاصيه مهمة وهي للعمل مع مجموعة من الأفراد وهذا إذا كان الجهاز مرتبط بشبكة داخلية
Automate		بعض إمكانيات المعالجة الدفعية
File Info...		معلومات الملف
Page Setup...	Shift+Ctrl+P	أوامر الطباعة وخصائصها -
Print with Preview...	Ctrl+P	
Print...	Alt+Ctrl+P	
Print One Copy	Alt+Shift+Ctrl+P	
Jump To		الذهاب السريع بالعمل إلى برنامج ImageReady الملحق مع برنامج فوتوشوب
Exit	Ctrl+Q	خروج من البرنامج

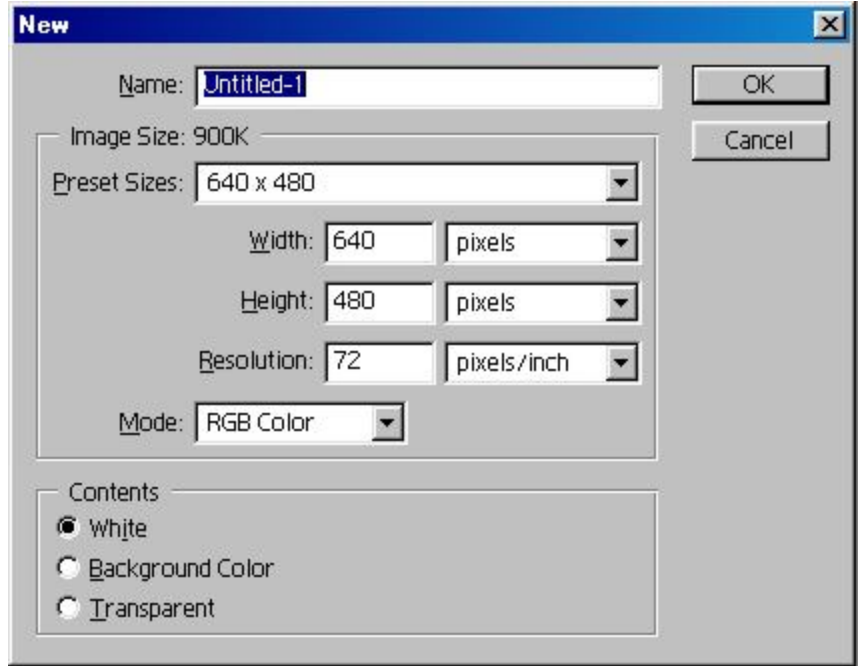
(1)

الأحجام وهنا يوجد أحجام جاهزه مثل A4
يمكننا أن نختار وحدات القياس

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



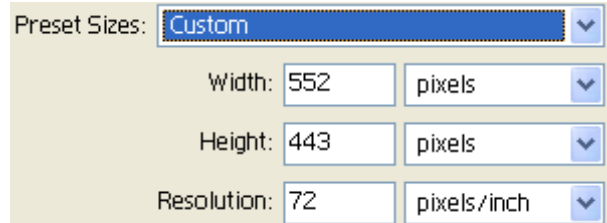
أمر جديد أول أمر في هذه القائمة هو أمر **new** جديد وبجانب هذا الأمر الاختصار له وهو **Ctrl+N** عن طريق لوحة المفاتيح **Ctrl+N** بعد الضغط عليه تظهر النافذة التالية



نحدد من هذه القائمة المواصفات الخاصة بالملف الجديد

Name: msam

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

Resolution: 72 pixels/inch

ومن هنا نختار النظام اللوني

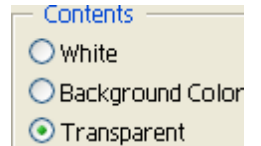


والنظام اللوني للطباعة هو CMYK Color

Mode: RGB Color

أما النظام اللوني للويب و سطح 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

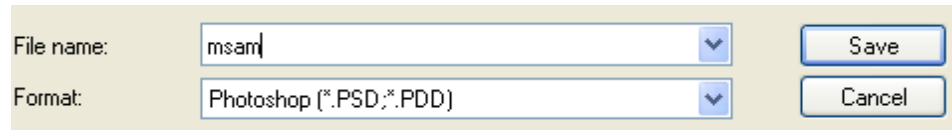
الامر الثاني هو امر **Open .. Ctrl+O** وهو لفتح عمل او صورة

الامر التالي هو اغلاق **Close .. Ctrl+W** وهو يقوم بغلاق 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 عليه يظهر لنا المكان المراد حفظ الملف فيه

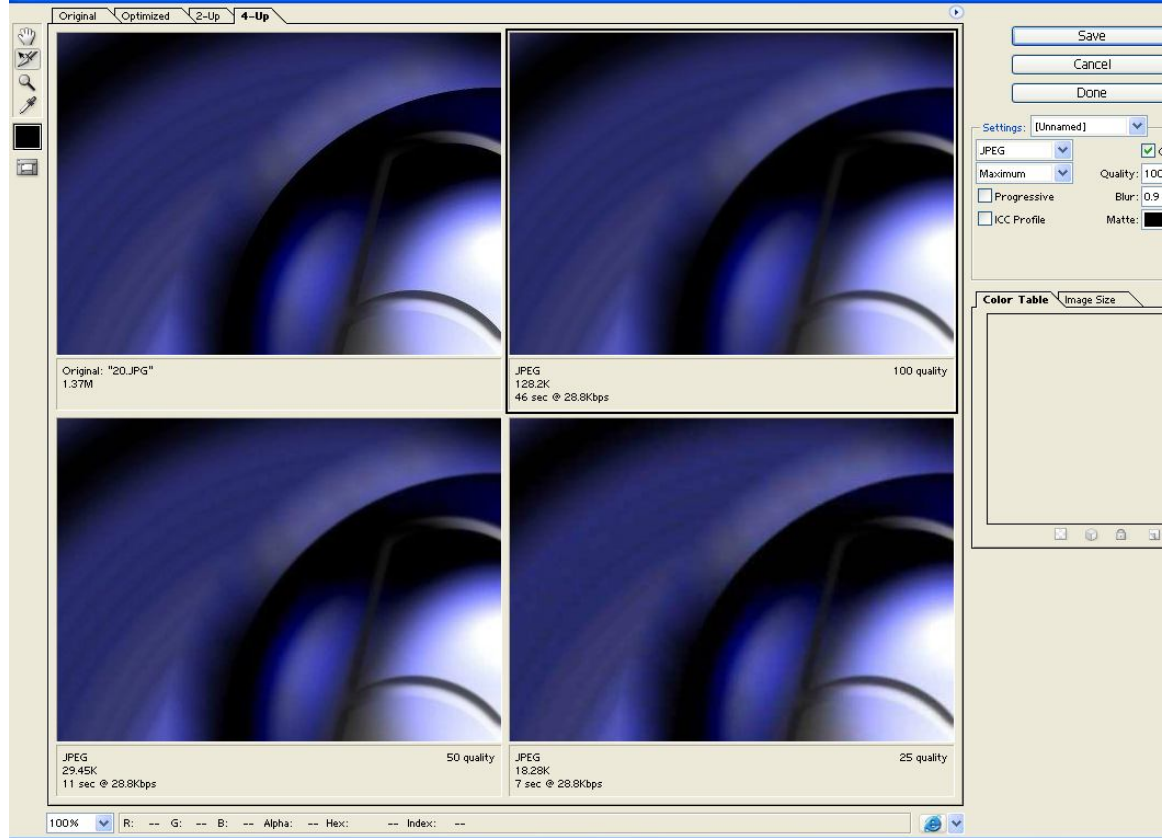


تكتب اسم الملف ومن ثم الفورمات الخاصة بالعمل الخيار الاول الخاص بالفوتوشوب لامكانية العودة له والتعديل عليه

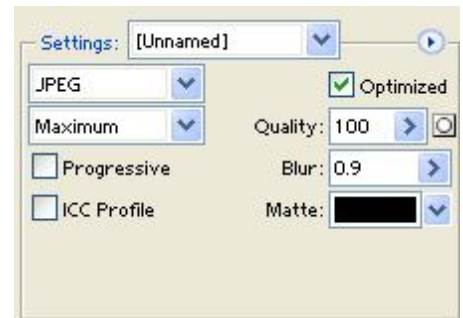
امر **save as** نفس السابق لكنه يحفظ العمل بنسخة جديدة مع الاحتفاظ بالنسخة القديمة

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

التالي



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



عند دخولك عليها ستتضح لك اكثر وتلاحظ اسفل كل صورة بيانات الصورة

JPEG
128.2K
46 sec @ 28.8Kbps

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



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.



قائمة Edit

وستتعرف الآن على أهم الأوامر المندرجة تحت هذه القائمة

Edit		
Undo Copy Pixels	Ctrl+Z	التراجع عن آخر عمل تم القيام به.
Step Forward	Shift+Ctrl+Z	التقدم خطوة للأمام.
Step Backward	Alt+Ctrl+Z	التراجع خطوة للخلف.
Fade...	Shift+Ctrl+F	أمر للتحكم بشفافيته الأداة التي تستخدمها حالياً.
Cut	Ctrl+X	قص
Copy	Ctrl+C	نسخ
Copy Merged	Shift+Ctrl+C	أيضاً نسخ
Paste	Ctrl+V	لصق
Paste Into	Shift+Ctrl+V	لصق بنفس المساحة المحددة دون خروج الصورة عن أطار التحديد
Clear		مسح الأعمال التي قمت بعملها على المنطقة المظلمة حالياً
Check Spelling...		تدقيق أملائي للنص
Find and Replace Text...		أستبدال كلمة بالنص بكلمة أخرى
Fill...		ملء
Stroke...		يقوم بعمل حدود للبر ويقوم بوضع لون حوله أنت تحدد
Free Transform	Ctrl+T	تحريك حر للصورة
Transform		بعض الأوامر المساعدة للتحريك مثلاً قلب الصورة ١٨٠ درجة..ألخ
Define Brush...		يمكننا عمل المنطقة المحددة فرشاة.
Define Pattern...		يمكننا عمل المنطقة المحددة باترن.
Define Custom Shape...		يمكننا عمل المنطقة المحددة (شاب) وهي الأشكال
Purge		خيارات المسح وهم ٤ منهم تفريغ الذاكرة Clipboard ومنها تفريغ الهيستوري...ألخ
Color Settings...	Shift+Ctrl+K	التحكم بخيارات الألوان
Preset Manager...		نافذة للتحكم في الستابلات والباترنز والألوان والأدوات، ويمكنك من خلالها إضافة أو إزالة والتحكم بخصائص كل أداة بالبرنامج.
Preferences		بعض التفضيلات

أول هذه الاوامر أمر **Undo** وهو يقوم بالتراجع عن آخر 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



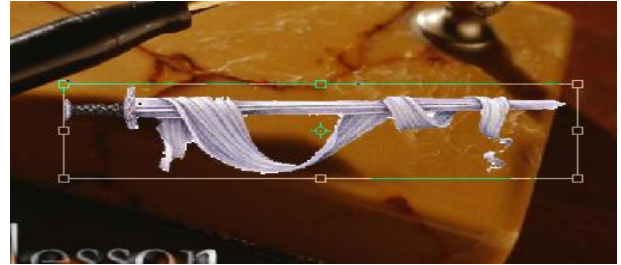
اما **Step Forward... Shift+Ctrl+Z** فهذا يعيد التراجع

اما عن أوامر القص واللصق فهي تقريبا معلومة للجميع ولكن هنا أشياء جديدة كما

Copy Merged ... Shift+Ctrl+C وهو يقوم بنسخ الجزء المحدد من جميع الشفاف و ليس لشريحة واحدة.

الامر التالي هو **Free Transform .. Ctrl+T** من لوحة المفاتيح وهو المسؤول عن تحريك الصورة او تغيير زاوية الميل لها او تغيير

حجمها فمثلا عند اضافتنا لهذه الصورة داخل عملنا يظهر لنا المقابض التالية



وبواسطة هذه المقابض تستطيع تحريك او تصغير او تكبير الصورة



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

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

Again	Shift+Ctrl+T
Scale	
Rotate	
Skew	
Distort	
Perspective	
Rotate 180°	
Rotate 90° CW	
Rotate 90° CCW	
Flip Horizontal	
Flip Vertical	



فمثلا اذا **Flip Vertical** فاننا نعمل قلب للصورة كالتالي



القائمة التالية هي قائمة Image وهي تختص بإعدادات الصورة

تأليف: مصطفى محسن يوسف السنجق

Image	
Mode	<ul style="list-style-type: none"> Bitmap Grayscale Duotone Indexed Color... ✓ RGB Color CMYK Color Lab Color Multichannel ✓ 8 Bits/Channel 16 Bits/Channel Color Table... Assign Profile... Convert to Profile... <p>لأختيار نظام الألوان وهناك عدة أنظمة أشهرها 3 RGB و CMYK و Indexed و فنظام ألوان CMYK يستخدم للطابعات في المطابع لكي تتعرف الطباعة على الألوان .</p>
Adjustments	<ul style="list-style-type: none"> Levels... Ctrl+L Auto Levels Shft+Ctrl+L Auto Contrast Alt+Shft+Ctrl+L Auto Color Shft+Ctrl+B Curves... Ctrl+M Color Balance... Ctrl+B Brightness/Contrast... Hue/Saturation... Ctrl+U Desaturate Shft+Ctrl+U Replace Color... Selective Color... Channel Mixer... Gradient Map... Invert Ctrl+I Equalize Threshold... Posterize... Variations... <p>فلتر الصورة الداخلية المتعلقة بالألوان من تفتيح بها والعكس بها وساقوم بشرح فلتر اسمه Brightness/Contrast في المثال: (1)</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Brightness/Contrast</p> <p>Brightness: الأشارة -1- [Slider]</p> <p>Contrast: شدة الألوان -2- [Slider]</p> <p>OK Reset Preview</p> </div> <p>-1- -أشارة -أشارة + -2- +ألوان -ألوان</p>
Duplicate... Apply Image... Calculations...	<p>عمل نسخة عن الصورة الحالية بنافذة جديدة.</p> <p>التحكم في ألوان الصورة</p>
Image Size... Canvas Size...	<p>التحكم في مقاسات وأحجام الصورة</p> <p>تحريك الصورة</p>
Rotate Canvas	<ul style="list-style-type: none"> 180° 90° CW 90° CCW Arbitrary... Flip Canvas Horizontal Flip Canvas Vertical <p>خيارات خاصة بقلب الصورة فالأمر 180° الأول يقوم بقلب الصورة 180° درجة وهكذا كل الأوامر.</p>
Crop Trim... Reveal All	<p>أمر خاص بقص المنطقة المحددة. حذف المسافات الفارغة بالصورة أو أنت تحدد له مسافة ليحذفها يقوم بإعادة الكائنات داخل التصميم إلى حجمها الأصلي أو بدرجة التوضيح لمعرفة تدرجات ألوان الصورة.</p>
Histogram...	<p>يعطى هذا الأمر على الصورة المستخدم في الطباعة و اخذ الميزة</p>
Trap...	



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 و ابيض دون عمل تدرج بين اللونين (

(2 BIT

نظام Grayscale وهو يقوم بجعل النظام اللوني اسود و ابيض مع المحافظة على التدرج

نظام Duotone وهو يقوم بعمل تدرجات لونية انت تختارها

نظام Indexed color وهو يقوم بجعل الالوان لعدت الوان محددة نحددها

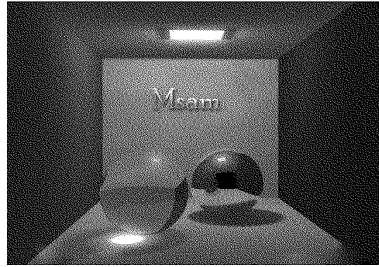
نظام RGB وهو يجعل الالوان تتكون من ثلاثة الاحمر الاخضر ازرق وهي النظام المتعارف عليه.

نظام CMYK Color وهو نظام مخصص للطباعة

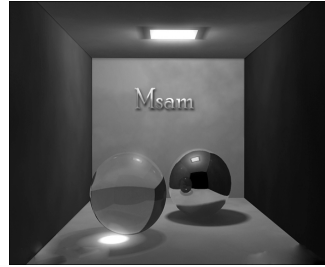
Bitmap
Grayscale
Duotone
Indexed Color...
RGB Color
CMYK Color
Lab Color
Multichannel

لعمل Bitmap نفتح أي صورة ونحولها الى Grayscale ثم الى Grayscale Bitmap كما التالي

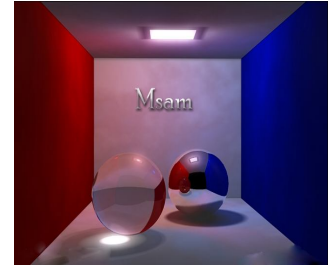
Grayscale



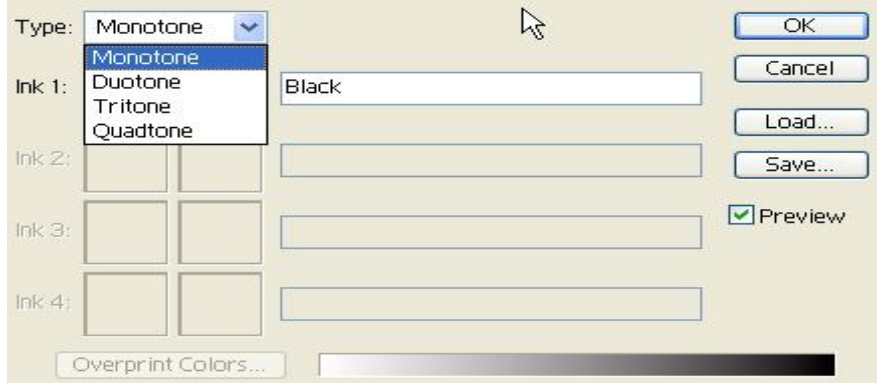
Grayscale



RGB Color



نظام Duotone عند الضغط عليه تظهر الشاشة التالية

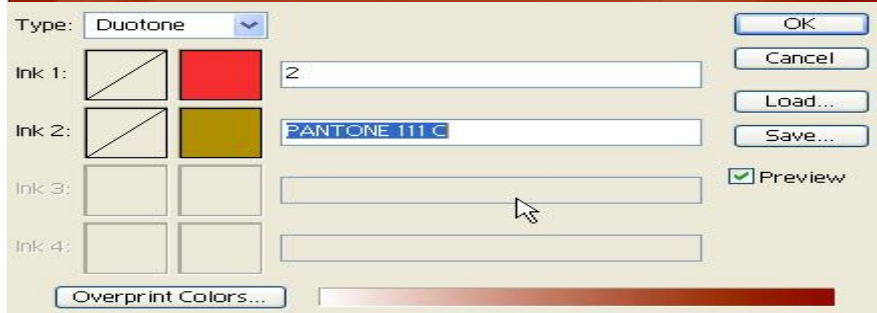
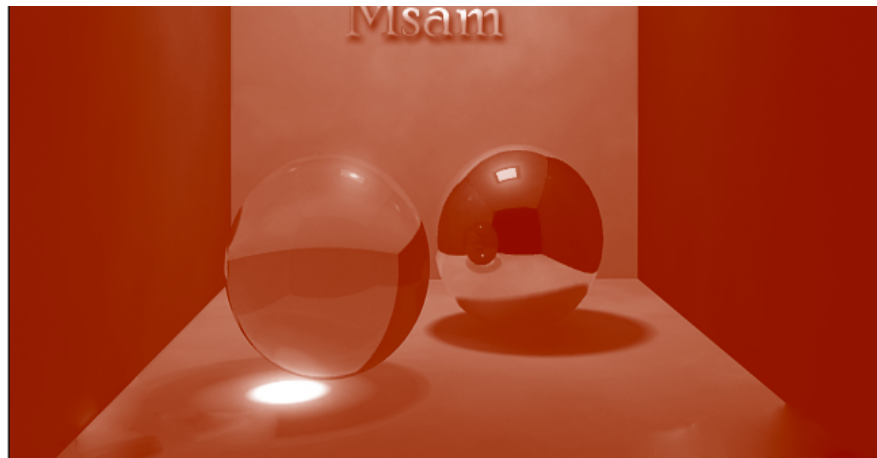
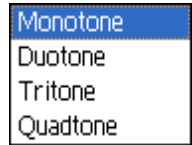


Monotone لعمل تدرج من لون واحد

Duotone لعمل تدرج من لونين

Tritone لعمل تدرج من ثلاثة ألوان

Quadtone لعمل تدرج من أربعة الألوان



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

؛ الخيارات منها نختار Web ؛ بعد التعديل

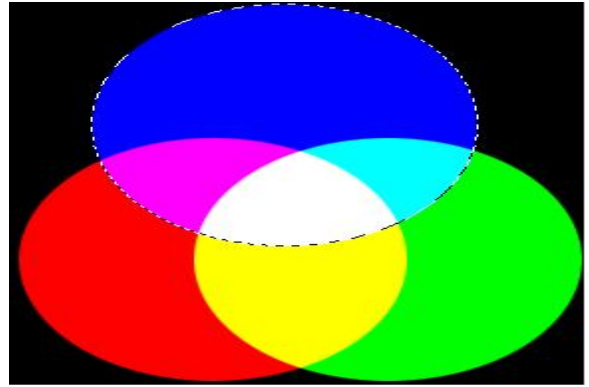
اصل العمل



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 تحتويه الصورة من لونها القنوات

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 عليه

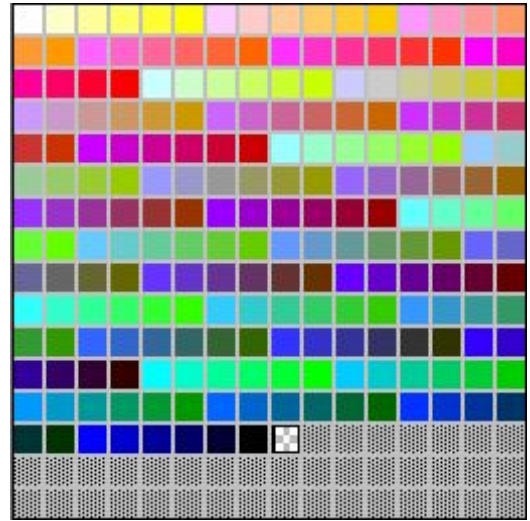


تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

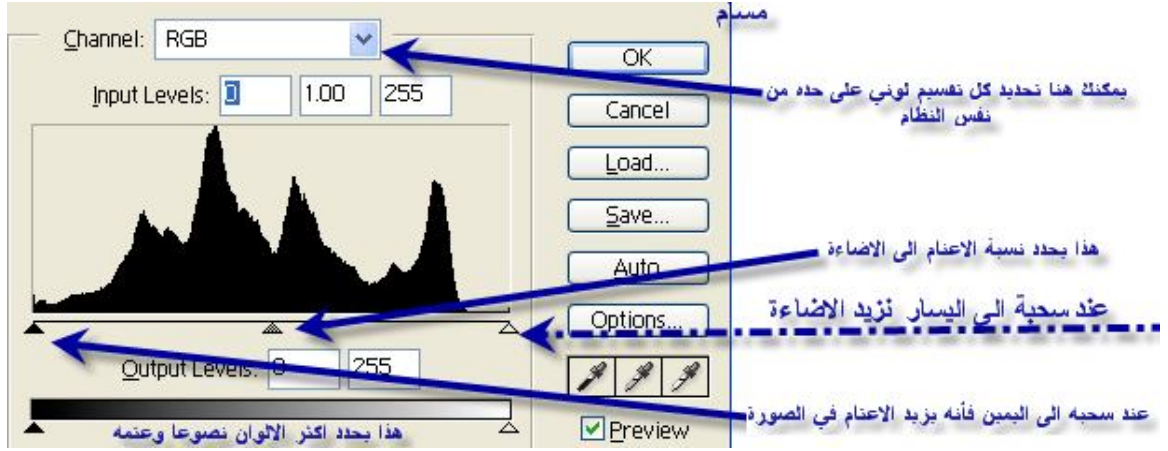
لاحظ تقاطع الألوان تعطي الالوان الاساسية في نظام RGB والاساسية هنا تعطي الفرعية من RGB



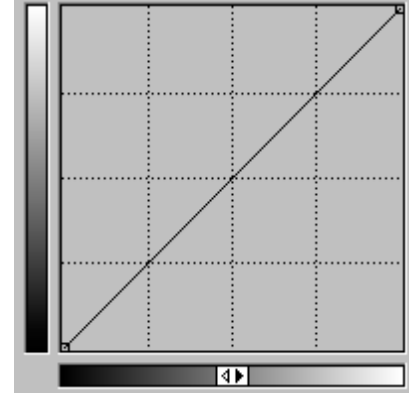
النظام التالي Color Table... هذا الامر لا يعمل الا مع Indexed color فعند الضغط عليه تظهر لنا الألوان المكونة للصورة



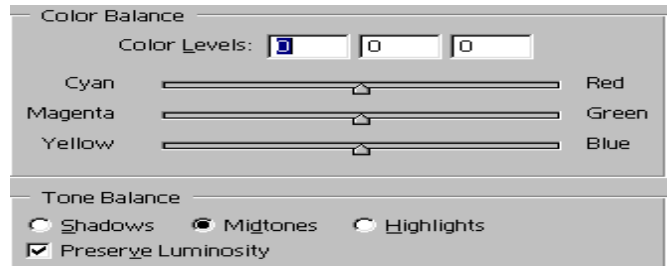
وبها يمكن إحلال اللون مكان لون بالضغط على اللون الذي نريد تغييره
 الان الامر التالي في قائمة Image امر Adjustments Adjustment
 وهو المسؤول عن عمليات ضبط الصورة وبها اوامر فرعية واولها
 امر Ctrl+L Levels... Levels... هذا الأمر يتحكم بزيادة او نقصان الإضاءة في الصورة وعن الضغط عليه تظهر
 النافذة التالية



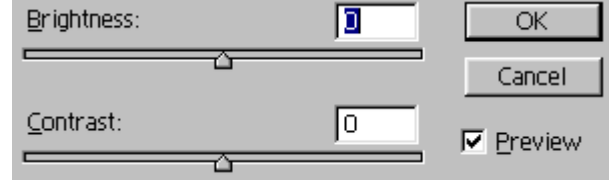
- الأمر التالي Auto Levels Shift+Ctrl+L وهو يضبط الألوان بأن يجعلها أكثر الألوان إضاءة الأبيض وأكثرها إعتاماً هو الأسود
- الأمر التالي Auto Contrast Alt+Shift+Ctrl+L يقوم بضبط درجات التباين بشكل تلقائي
- الأمر التالي Auto Color Shift+Ctrl+B يقوم بضبط درجات نصوع الألوان بشكل تلقائي
- الأمر التالي Curves... Ctrl+M تقريباً نفس Levels إلا أنه يظن التحكم بشكل منحنى



- الأمر التالي Color Balance... Ctrl+B يقوم بالتحكم بالألوان المكونة للنظام اللوني كل على حده



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



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



الأصل الكل إعدادة صفر



تطبيقات

Lightness تبهيت الصورة



Saturation تغيير التشبع اللوني



Hue تقوم بتغيير اللون



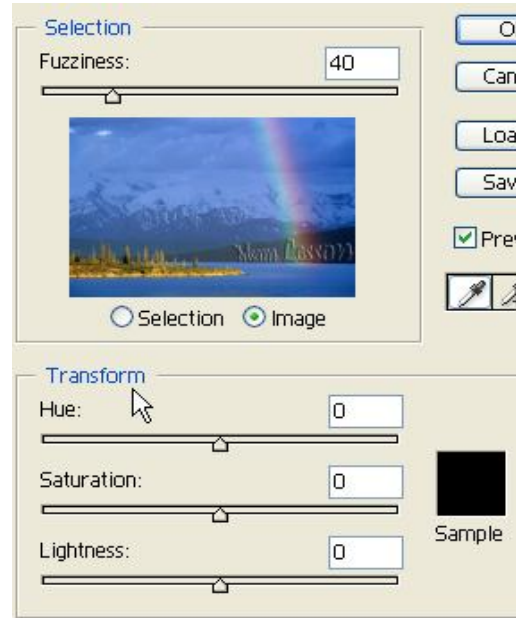
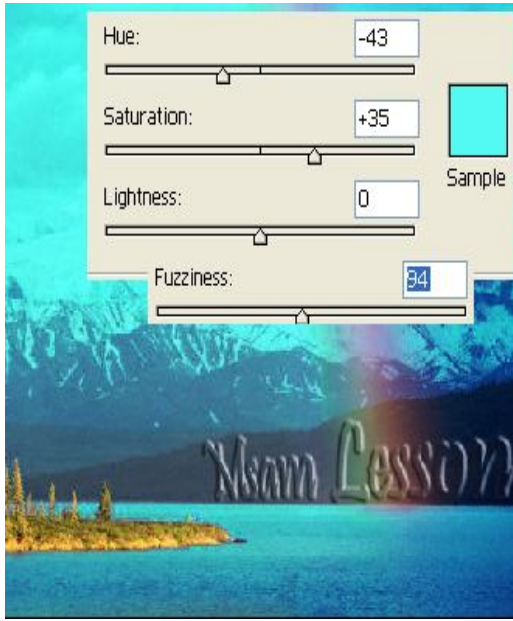
بقي من هذا أمر Colorize فهو يحول الصورة إلى لون واحد فنستطيع تحويل الصورة السابقة إلى صورة كأنها قديمة.





الامر التالي **Desaturate** **Shift+Ctrl+U** وهو يقوم بتحويل الصورة الى درجات الابيض والاسود

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



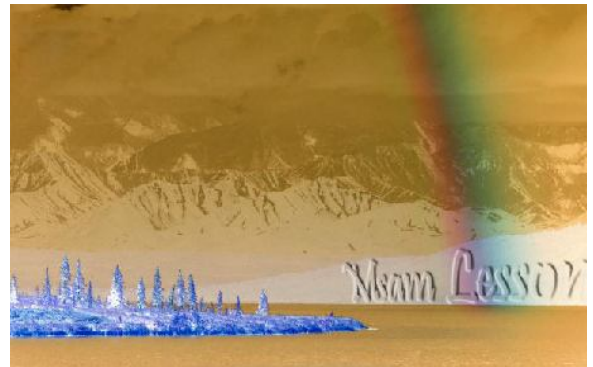
نضغط على اللون الذي نريد استبداله ونبدأ بتغييره وهكذا

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 للتدرج اللوني

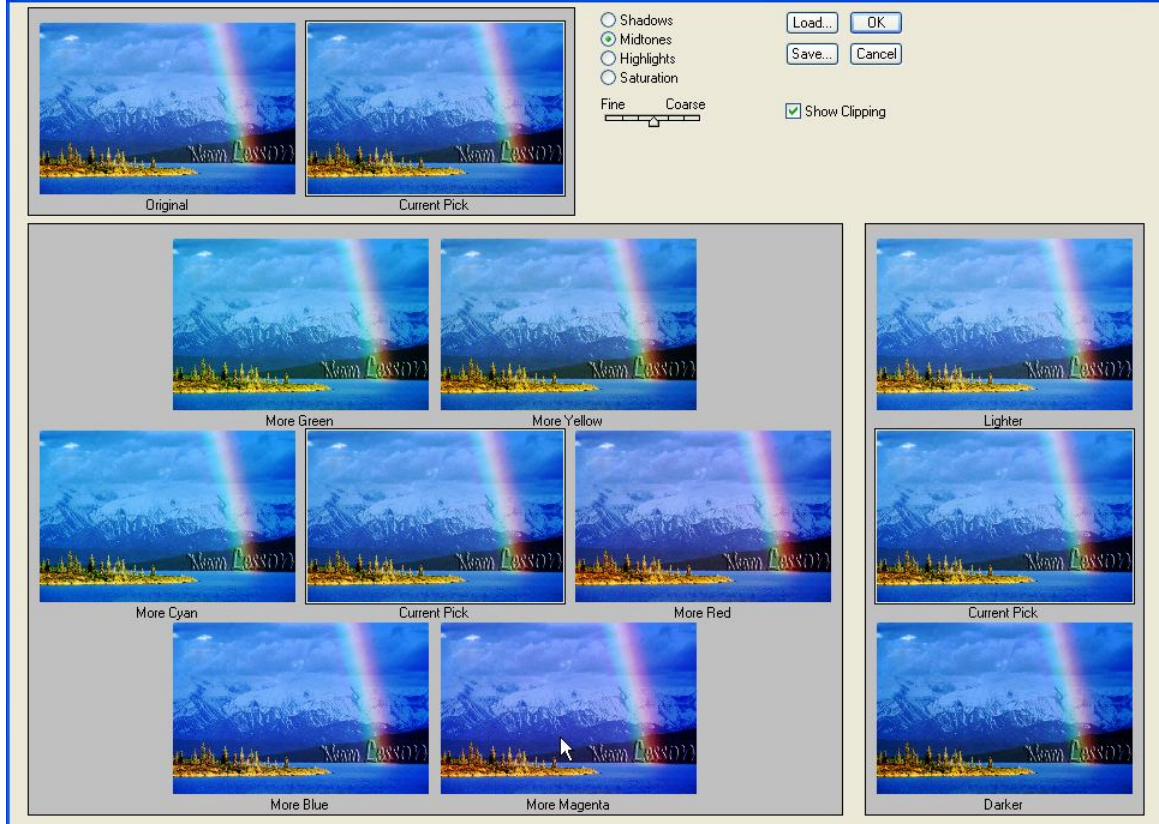
الامر التالي **Invert** **Ctrl+I** يقوم هذا الامر بعكس الالوان فهو يقوم بعمل Negative للصورة





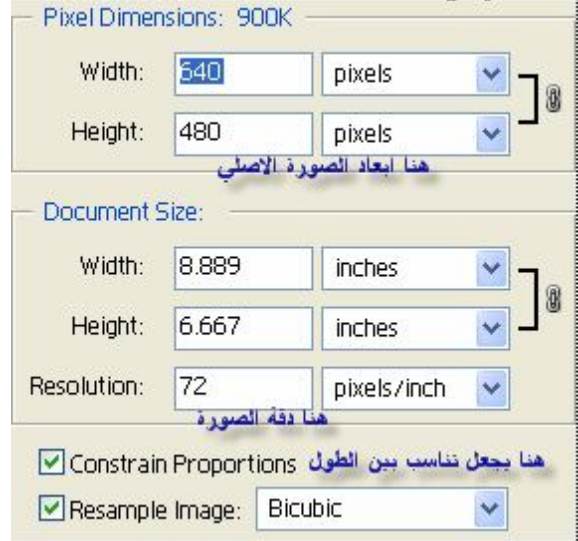
الامر التالي **Posterize...** وهو يقوم بتحويل الصورة الى شكل يشبه رسم اليد الى حد قريب

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



والآن نتابع قائمة **Image**

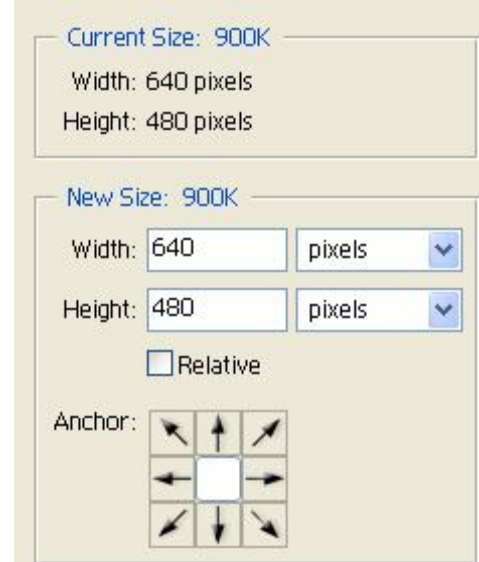
الامر التالي **Image Size...** وهو يتيح لك الفرصة للتحكم بأبعاد الصورة وعند الضغط عليه تظهر لنا نافذة توضح التالي



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



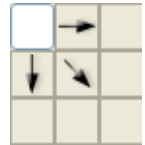
الامر التالي **Canvas Size...** يعمل هذا الامر بتعديل في مساحة الملف دون المساس بمساحة الصورة وعند الضغط عليه يظهر لنا الصورة التالية.



وهي تخبرنا بحجم الملف ويوجد خانة لتغيير هذا الحجم.



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




فهو من الاعلى الى اليمين والاسفل.



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 .

بعد استخدام الامر

هذه الصورة تحتوي على جزء ابيض





الان سوف نتعرف على قائمة Layer

Layer	Layer	وصف
New	Layer... Shft+Ctrl+N	أشياء لير جديد
	Layer From Background	أشياء لير للخلفية جديد
	Layer Set...	عمل مجلد لليرات جديد
	Layer Set From Linked...	عمل مجلد يحتوي على الليرات المربوطة
	Layer via Copy Ctrl+J	عمل نسخة عن اللير المحدد
	Layer via Cut Shft+Ctrl+J	عمل قص عن اللير المحدد
Duplicate Layer...		عمل نسخة عن اللير
Delete	Layer	حذف اللير المحدد
	Linked Layers	حذف الليرات المربوطة
	Hidden Layers	حذف الليرات المخفية
Layer Properties...		خصائص اللير منها يمكن أن نعيد تسميته أو نلونه
Layer Style		التأثيرات على اللير والستايل الخاص فيه من ظل وألوان وتأثيرات أخرى كثيرة
New Fill Layer		تأثيرات لخلفية اللير
New Adjustment Layer		بعض التأثيرات على اللير المحدد لكن يعملها بلير جديد
Change Layer Content		بعض التأثيرات على اللير المحدد
Layer Content Options...		مجموعة من الخيارات الإجرائية على الطبقة
Type		تحرير النص حتى يتم إعادة تشكيله
Rasterize		تحويل صيغة اللير مثلا إذا كان اللير كتابة T يحوله لير رسومي عادي
New Layer Based Slice		يقوم الأمر بتجزئة الصورة
Add Layer Mask		يستخدم هذا الأمر في إنشاء قناة إضافية تتألف من قطاع من محتويات الطبقة المحددة
Enable Layer Mask		تفعيل / تعطيل الخاصية
Add Vector Mask		شرحه بالمثال: (1)
Enable Vector Mask		تفعيل / تعطيل الخاصية
Group with Previous Ctrl+G		أخفاء اللير المحدد
Ungroup Shft+Ctrl+G		إلغاء التحديد
Arrange		قائمة خاصة بتحريك الليرات
Align Linked		تغيير اتجاه اللير المربوط
Distribute Linked		أيضا عملها نفس التي قبلها
Lock All Layers In Set...		قفل كل الليرات في المجلد الذي تحدده
Merge Down Ctrl+E		دمج اللير مع الخلفية ويكون أحيانا Merge Linked أي دمج المربوط
Merge Visible Shft+Ctrl+E		دمج جميع الليرات مع بعض إلا المفعّل حاليا
Flatten Image		دمج جميع الليرات مع بعض
Matting		تنسوية حواف الكائن الملصوق

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



هذا هو الفيكتور ماسك

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

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





أولا نريد أن نعرف ماهي الشفاف 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 تغيير او غير ذلك

الان لتعرف على هذه القائمة

أول الأوامر بها هو **New** ويندرج تحتها

Layer ..Shift+Ctrl+N وهو يعني إنشاء طبقة جديدة خالية وعند الضغط عليه تظهر لنا

الشاشة التالية



فيظهر لنا طبقة جديدة بالإعدادات التي وضعناها ولكنها خالية

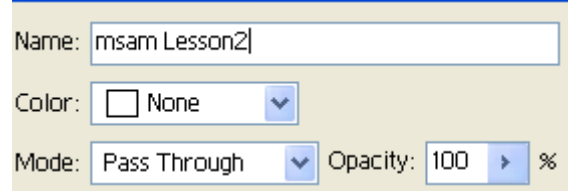


Layer From Background وهو يقوم بإنشاء طبقة جديدة ليست خالية انما تحمل الخلفية للعمل.

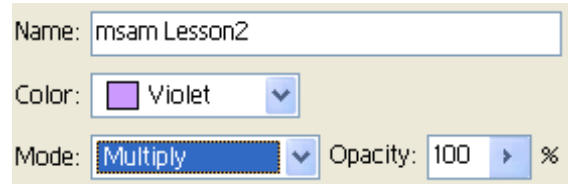
Layer Set وهو يقوم بإنشاء ملف يحوي على طبقات جديدة (أشبه ما يكون بالمجلد في نظام التشغيل) ولكنها تحمل مود

مختلف عن السابقه فعند الضغط عليه تظهر النافذة التالية

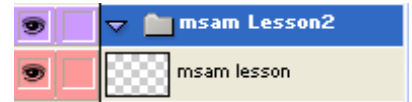




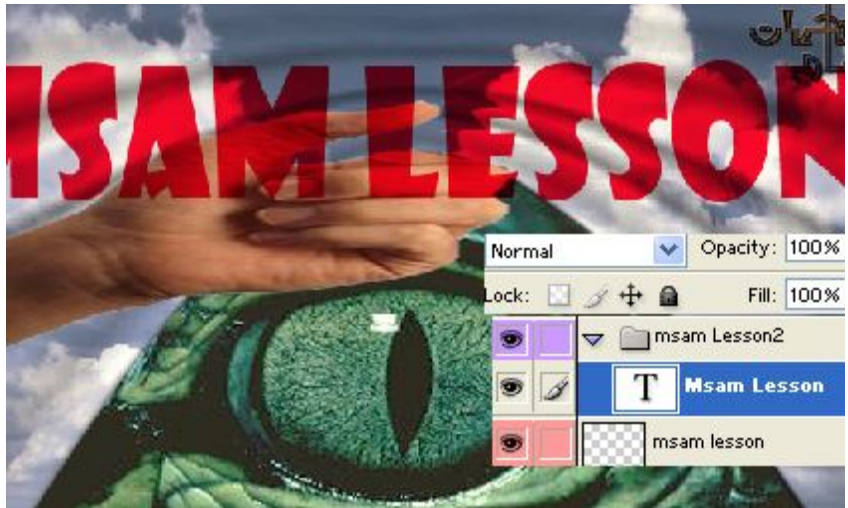
ولتوضيح هذا عملنا التالي



فأصبح لدينا



نعمل طبقة جديدة ونكتب بها مثلا Msam Lesson فيكون كما التالي



نلاحظ ان المود العام هو Normal ولكن لهذا الملف والطبقات التي بداخله تكون Multiply Layer Set From Linked وهي متخصصة بأنشاء ملف جديد يحتوي على طبقات مرتبطة مع بعضها برابط كما التالي

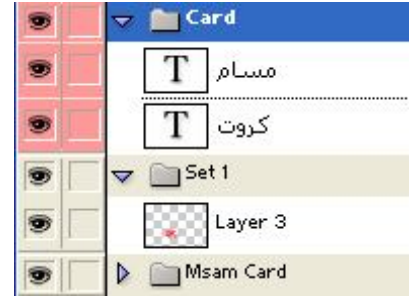




الآن نريد عمل ربط بين طبقة "كروت" وطبقة "مسام" ليكونا في ملف واحد أول شيء اربط الاثنين كما التالي



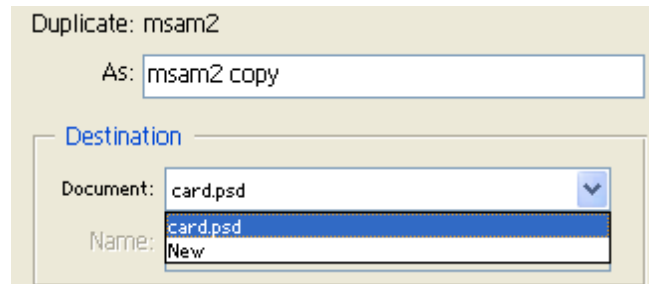
ثم اذهب إلى الأمر **Layer Set From Linked** واضغط عليه يصبح لدينا التالي



يقوم هذا الأمر بعمل نسخ لشيء ما ثم تحديده وعند لصقه يتم اللصق في شفيفة جديدة ونفس الشيء **Layer Via Cut Shft+Ctrl+J** ولكن مع قصه من الشفيفة الأصلية .
الأمر التالي هو **Duplicate Layer Set** وهو مسؤول عن عمل نسخة أخرى من الطبقة 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 الشيفه المحدده

Linked Layers يقوم بحذف الطبقات المرتبطة مع بعضها

Hidden Layer يقوم بحذف الطبقات المخفية أي المزال منها رمز العين



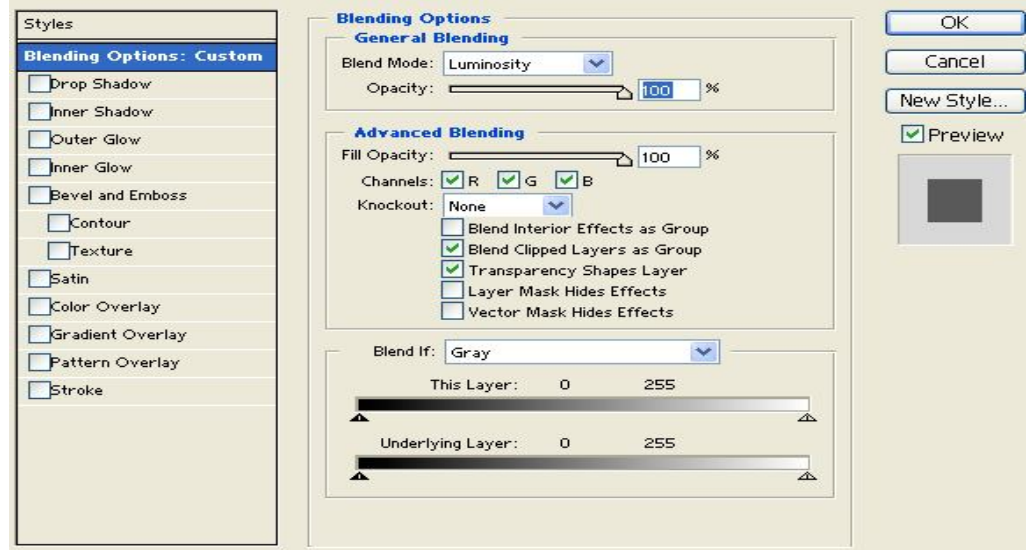
الأمر التالي هو **Layer Properties...** وهو يقوم بتعديل الاسم واللون للطبقه



الأمر التالي هو **Layer Style** ويندرج تحتها أوامر عديدة أولها

Blending Options وهو يحتوي على كل الإعدادات الخاصة بالشفيفه او ب **Layer Style** وعند الضغط عليه تفتح النافذة

التالية



هذه النافذة تضيف عدة اضافات للشفائف منها الطلال وغيره.

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

الأمر التالي **Merge Visible** **Shift+Ctrl+E** يقوم هذا الامر بعمل دمج لكل الطبقات ما عدا الطبقات المخفية .

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

صندوق الطبقات

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



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



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 ؟



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



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

والأمر **Reselect** يقوم بإرجاع التحديد مرة أخرى .

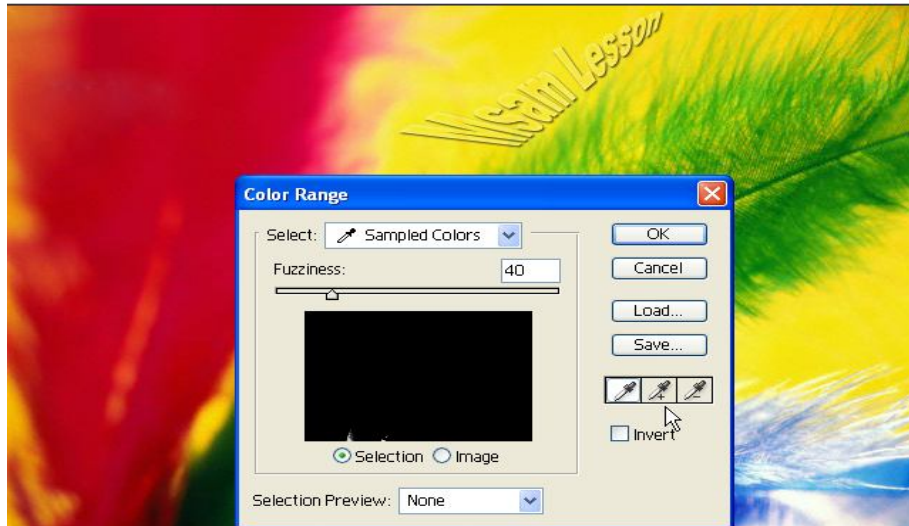
الأمر التالي **Inverse Shift+Ctrl+I** وهو يقوم بعكس التحديد فعند اختيارنا جزء من العمل وتحديده كالتالي



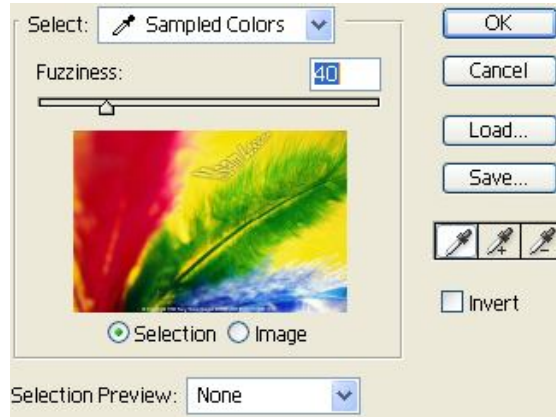
والضغط على الامر سوف نقوم بعكس التحديد بحيث يقوم بتحديد الاماكن التي لم تكن ضمن التحديد السابق



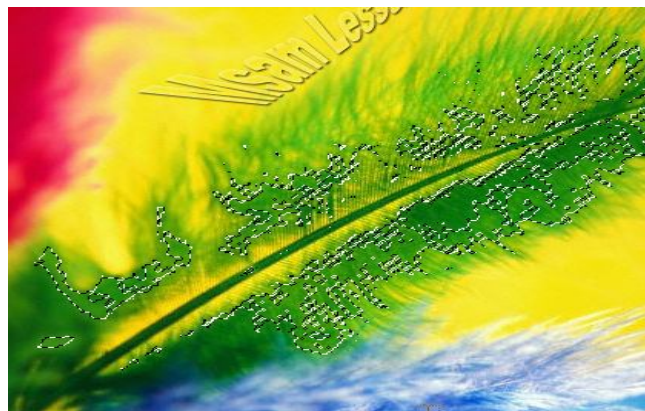
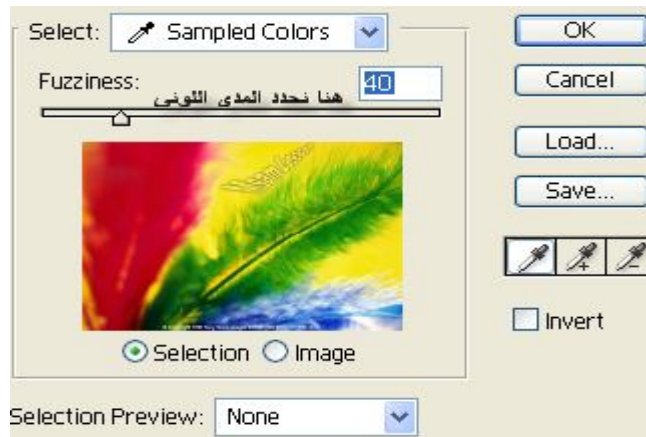
والامر التالي **Color Range...** هذا الامر يمكننا من تحديد درجة لونية معينة فعند الضغط عليه تظهر لنا النافذة التالية



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



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 عليه تظهر لنا نافذة تطالبنا بتحديد الغر



فيصبح التحديد كما التالي



الآن نقوم بملئ التحديد باللون المناسب فنلاحظ التالي



فأصبح تركيز اللون في المنتصف

الامر التالي **Modify** ويندرج أسفلها الأوامر التالية

الأول **Border...** وهو يقوم بعمل أيطار حول التحديد فعند الضغط عليه تظهر لنا النافذة التالية



منها نحدد قيمة الايطار وتصبح كالتالي



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

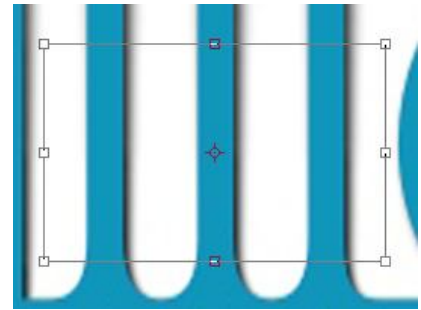


الأمر التالي **Similar** وهو يقوم بتحديد المساحة اللونية المحددة على جميع الصورة



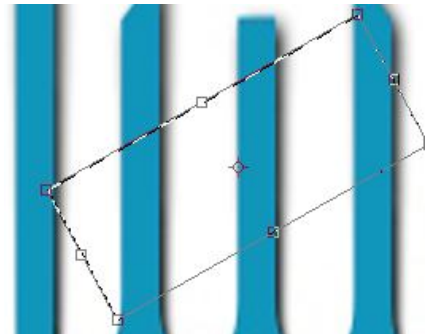
تأليف : مصطفى محسن يوسف السنجق

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



هنا تحول التحديد الى مضايق يمكننا من التعديل عليها هكذا

ألان أصبح التحديد





قائمة View :



View		
Proof Setup		إظهار التصميم بأكثر من نمط من أنماط الألوان
Proof Colors	Ctrl+Y	تقريبا نفس اللي فوقه
Gamut Warning	Shft+Ctrl+Y	أيضا نفس اللي فوقه
Zoom In	Ctrl++	تكبير
Zoom Out	Ctrl+-	تصغير
Fit on Screen	Ctrl+0	عرض الصورة بالكامل لتكون ضاهرة بدون أشرطة التحريك
Actual Pixels	Alt+Ctrl+0	عرض الصورة بحجمها الطبيعي
Print Size		العرض بالنسبة لحجم الطباعة
✓ Extras	Ctrl+H	تفعيل/تعطيل الخيار التالي:
Show		عرض مربعات بكسيلييه على الصورة
Rulers	Ctrl+R	عرض المسطرة على حواف الصورة
✓ Snap	Shft+Ctrl+;	عند التعامل مع الدلائل يجب اختيار هذا الأمر
Snap To		و تتم محاذاة البنود تلقائيا
Lock Guides	Alt+Ctrl+;	قفل خاصيه تحريك الخط
Clear Guides		مسح الخط
New Guide...		أضافة خط ليسهل عليك العمل ويمكنك اختيار المسافة التي تريد وضع الخط بمربع المحاوره الذي سيظهر.
Lock Slices		إغلاق الشرائح
Clear Slices		حذف الشرائح



القائمة التالية هي قائمة Filters

Filter	Ctrl+F	آخر فلتر تم التعامل معه
Last Filter	Ctrl+F	
Extract...	Alt+Ctrl+X	لقص الصور ويمكنك التحكم في القص بسهولة تامه مثال: (١)
Liquify...	Shift+Ctrl+X	لعب بالصور (مفيد للذين يحبون اللعب بالصور) : مثال: (٢)
Pattern Maker...	Alt+Shift+Ctrl+X	أداة تقوم بقص الصور بأشكال مختلفة وتعطي نتائج صور مبعثرة: (٣)
Artistic		مجموعة الفلاتر التقليدية الفنية مع التلوين والرسم والتصوير
Blur		فلاتر التعمية وتنعيم الصور وأفصاص التباين وتكوين الظلال
Brush Strokes		مجموعة لمسات الفرشاة ويمكن لها إضافة اللون و التقليل أو التسيخ إلى الصورة
Distort		تعمل تشويبات و تأثيرات خاصة بتغيير موضع البيكسلات الموجودة بدون تغيير لونها
Noise		فلاتر الضجيج ويمكنها مزج منطقة محددة مع الخلفية بشكل أكثر فاعلية
Pixelate		فلاتر التشويه فهي تشوه الألوان في الصورة بتغيير مجموعات من البيكسلات
Render		تقوم بإضافة تأثيرات جمالية على التصميم (غيوم، سطوح عدسات، تأثيرات أضواء)
Sharpen		تضيف تفاصيل إلى التصميم بزيادة الفارق اللوني في البيكسلات وتفيد في التنقية
Sketch		فلاتر التخليط اللتي تضاهي تأثيرات الرسم اليدوي للفنان
Stylize		تسمى بفلاتر الأسلوب وتقدم كل التأثيرات الطبيعية
Texture		تضيف هذه المجموعة التسيخ إلى الصورة
Video		تقدم لنا هذه المجموعة أنظمة الألوان
Other		تحتوي هذه المجموعة على فلاتر متنوعة
Digimarc		

(١)

نستخدم القلم  في تلوين المنطقة التي نريد قصها ثم نظل المنطقة التي لم تظل بالأداة  ونضغط OK .




(٢)



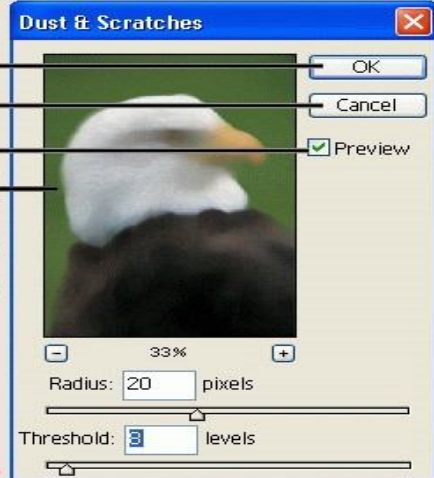
أدوات مساعدة:

(٣)

نستخدم أداة التحديد  ثم نضغط على Generate .

(٤)

سنقوم باستخدام فلتر Dust & Scratches الموجود في القائمة المنسدلة من Noise الموجود في قائمة Filter في البرنامج.





نضغط عند الانتهاء.

لإلغاء العملية.

أظهار العمل في الصورة الأصليه أثناء عملك بالفلتر

مربع العمل يظهر فيه كل شيء أنت تفعله بالفلتر .

تكبير الصورة. تصغير الصورة. 

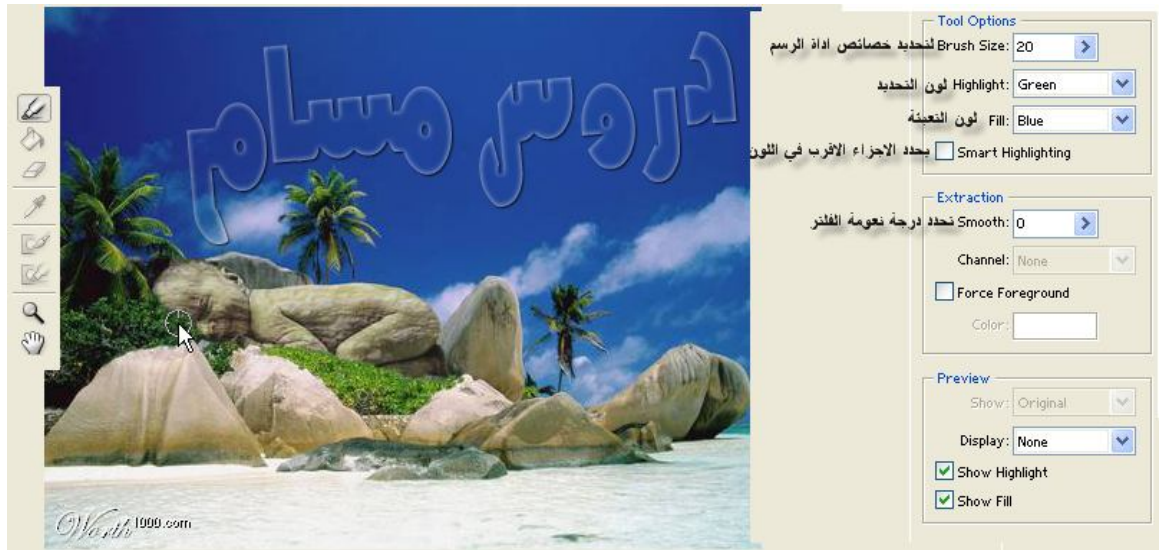
كما رأينا فإن هذا الفلتر يضيف أزعاج على الصورة.

ملاحظة: تقريبا جميع الفلاتر تكون مثل هذه النافذة.




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

أول هذه الفلاتر هو Last Filter Ctrl+F وهو يقوم بتكرار آخر فلتر قمت باستخدامه
الفلتر التالي هو Extract... Alt+Ctrl+X وهو المسؤول عن استخلاص جزء معين من الصورة



مثلا نريد تحديد الجزء الصخري من الصورة



نقوم بتعبئة هذا الجزء بواسطة  بواسطة



ثم نضغط على Preview لمشاهدة العمل قبل الموافقة



الفلتر التالي Shift+Ctrl+X Liquify... وهو يقوم بتسييل الصورة



الفلتر التالي Pattern Maker... Alt+Shift+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

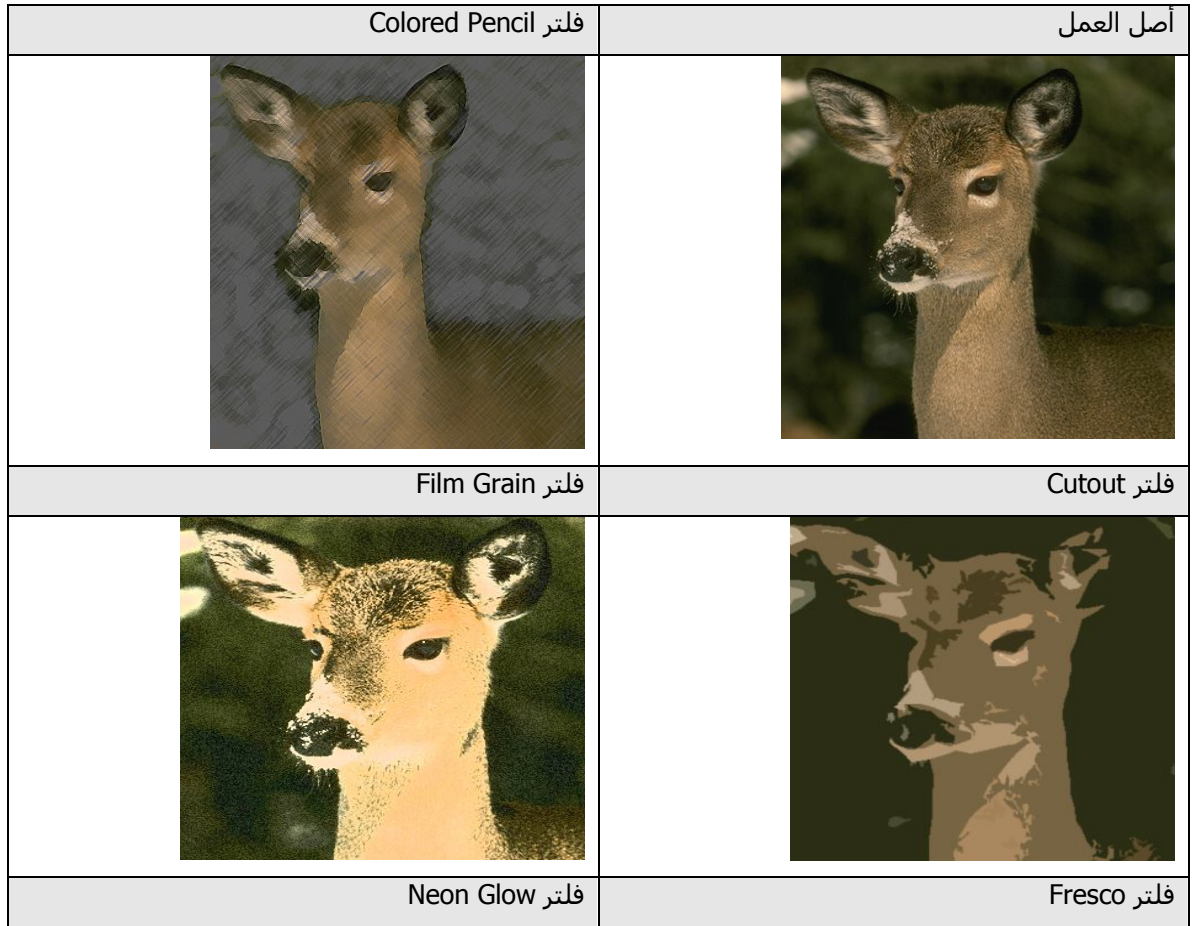
أصل العمل	بعد تطبيق الفلتر

بعض المهارات

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



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





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

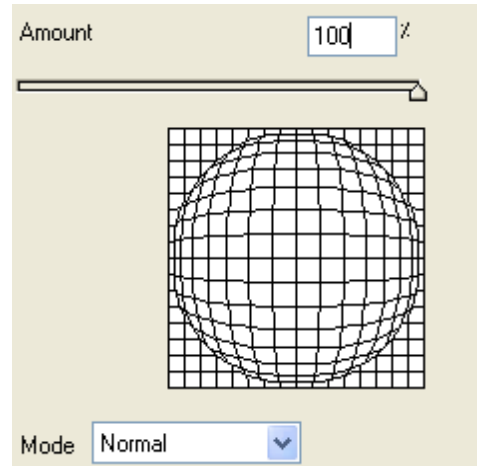


افضل استخدام لهذا الفلتر ان تضيفه بعد ان قمت بتكبير الصورة ...

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



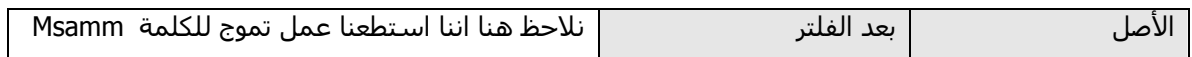
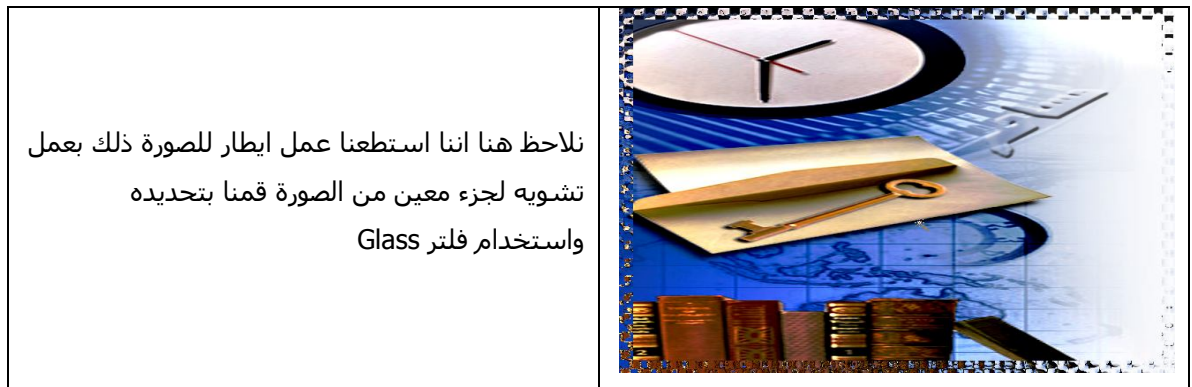
عند استخدام هذا الفلتر تفتح لنا الشكل التالي



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



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





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

Photoshop Help...	F1	ملف المساعد بالبرنامج
About Photoshop ME...		عن البرنامج
About Plug-In	▶	عن الإضافات
Export Transparent Image...		تصدير الصورة بشفافية
Resize Image...		أعادة تحجيم الصورة
System Info...		معلومات نظامك
Updates...		تحديثات البرنامج
Support...		الخدمات
Adobe Online...		موقع الشركة

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.