بسم الله الرحمن الرحيم

تعلم

الفوتوشوب

الإصدار العاشر الداعم للغة العربية

Adobe Photoshop CS3 Extended

خطوة بخطوة

للمبتدئين

إعداد وشرح

مهند شريف

1429 / 2008

المقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين .. وبعد

لا شك أن برنامج الفوتوشوب على قمة البرامج التي تلقى إقبالاً شديدًا ورغبةً في التعلم ومن هنا كانت فكرة إنشاء سلسلة دروس تعليمية لهذا البرنامج العملاق تكون مدعمة بالأمثلة والتطبيقات مع مراعاة جانب الفهم أولاً ثم التطبيق ثانيًا ...

كما تم الشرح في هذه السلسلة باللغة العربية الفصحى لكي تعم الفائدة على الجميع ...

و هذه السلسلة من دروس تعليم الفوتوشوب هي باقة من الورود نهديها لكل من يريد تعلم هذا البرنامج الشيق ...

أسأل الله الكريم أن نكون قد وفقنا في إخراج هذه السلسلة كما أسأله أن يجعل هذا العمل المتواضع خالصًا لوجهه الكريم وأن يعم بنفعه المسلمين والحمد لله رب العالمين ...

تقديم / حنين محمد

المملكة العربية السعودية

التمهيد

إخواني الكرام ...
أخواتي الكريمات ...

بدايةً أرحب بكم في هذه السلسلة المتواضعة من دروس تعليم الفوتوشوب وقبل أن نبدأ في الدروس أحب أن أشير إلى نقاط مهمة :-

- هذه السلسلة مقسمة إلى خمسة عشر درسًا بعدد صفحات يقارب المئتي صفحة ...

- تم الشرح في هذه السلسلة على برنامج الفوتوشوب الإصدار العاشر الإنجليزي الداعم للغة العربية Adobe Photoshop CS3 Extended ...

- هذه الدروس مترابطة ببعضها البعض بمعنى أن معلومات الدروس مترابطة مع بعضها ...

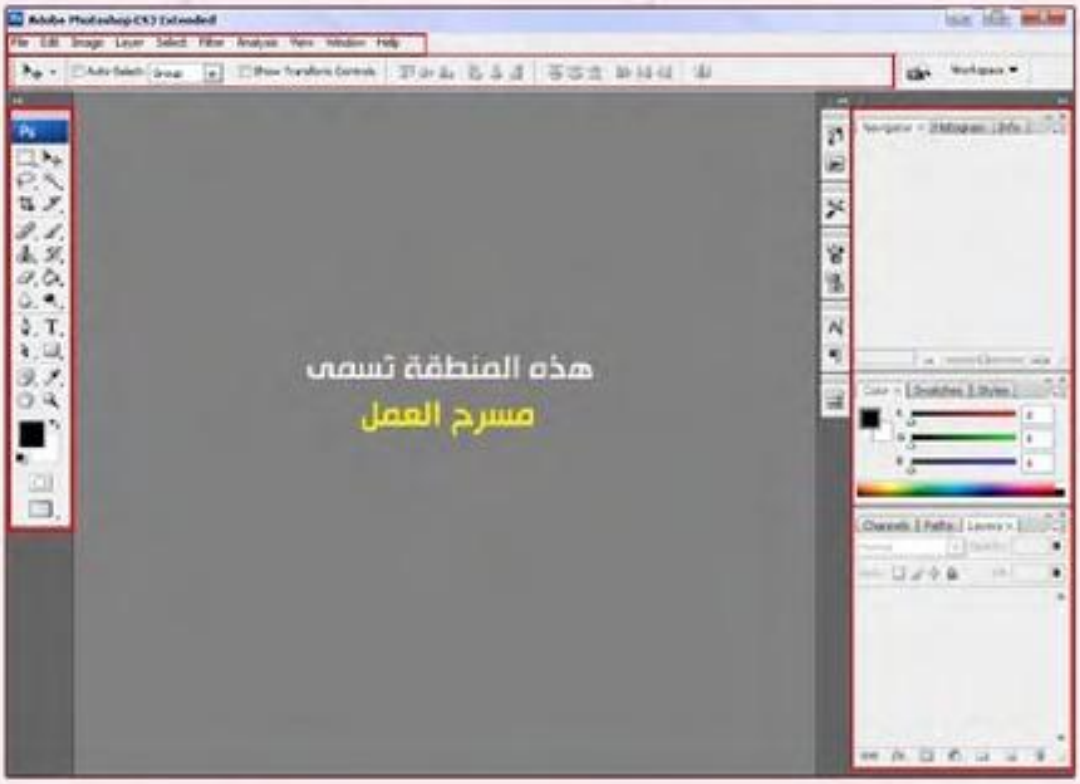
- تم تقسيم هذه الدروس إلى صفحات مرقمة حتى يسهل علينا الرجوع لمواصلة الدروس بالإضافة إلى إمكانية طبعها وتغليفها على شكل كتاب تعليمي ...

- تم الشرح على الإصدار الإنجليزي حتى يسهل علينا فيما بعد التطبيق على دروس المواقع الأجنبية ...

أخوكم / محمد [illegible]
جمهورية مصر العربية

واجهة البرنامج :-

عندما نفتح برنامج الفوتوشوب تخرج لنا هذه الواجهة وهي واجهة الفوتوشوب ، سأقوم بتقسيم هذه الواجهة إلى أقسام وسنتعرف علي أغلبها معا بإذن الله تعالى ...



المناطق المحددة بالحدود الحمراء هي اللي سنقوم بالتعريف بها في الصفحات القادمة من هذا الدرس
إذًا فلنستعد جميعًا ولنربط أحزمة الأمان إستعدادًا للتحليق في سماء الفوتوشوب :) ...

شريط القوائم الرئيسية :-

في الصورة السابقة توضيح لقوائم الفوتوشوب الرئيسية وهي عشرة قوائم سأقوم بشرح المهم منها خلال سلسة الدروس حسب المناسبة للموضوع ... وسأبدأ الآن بقائمة File ...

قائمة ملف (File) :-

بمجرد أن نضغط على قائمة File تخرج لنا هذه القـــــائمة وفيها سنتعرف على تسعة عناصر :

New / إنشاء ملف جديد ...
- سيتم توضيحه بالتفصيل -

Open / فتح، سواء أردنا أن نفتح ملف فوتوشوب أو صورة ..
Browse / إستعراض، وهذا يساعدنا على استعراض الصور ..
Close / إغلاق العمل ...
Close All / إغلاق كل الأعمال ...
Save / حفظ ...
Save As / حفظ بإسم ...
- سيتم توضيحه بالتفصيل -

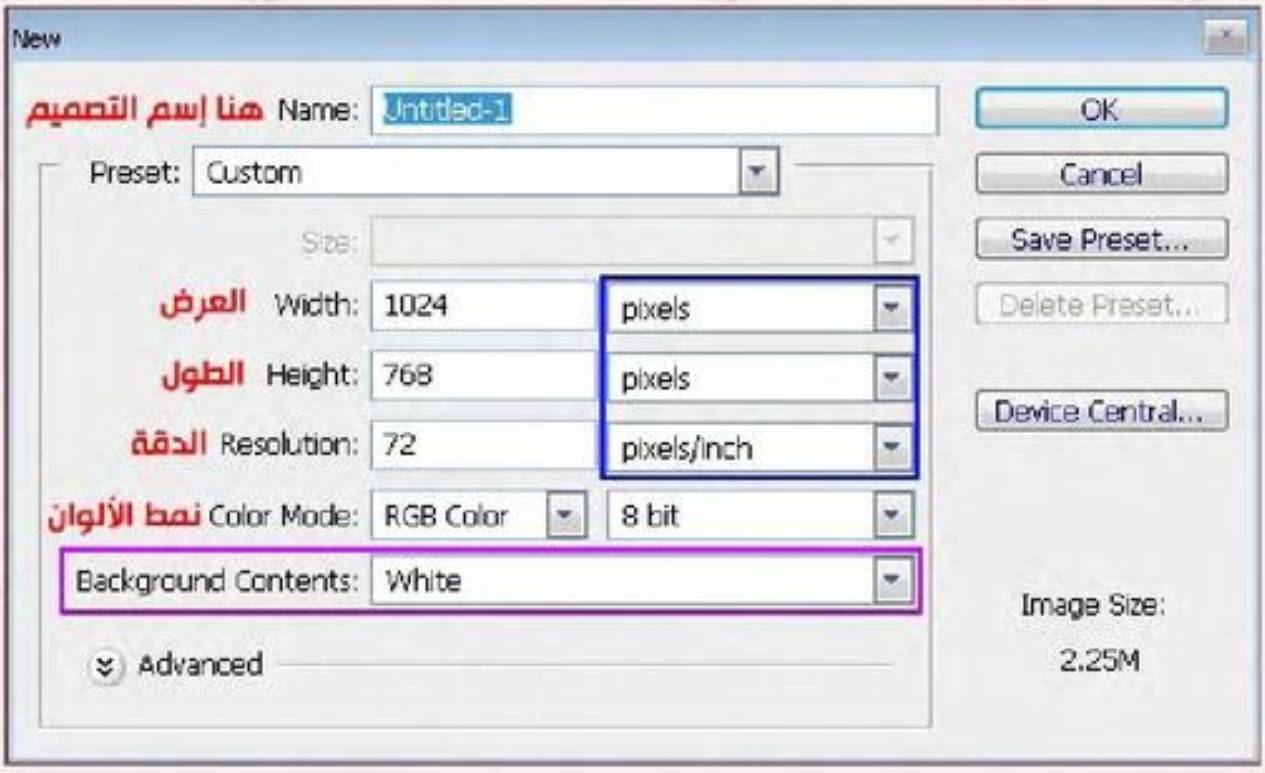
Save for Web & Devices / حفظ العمل على شكل ملف ويب وكـــــذلك يُمكّن من الحـفظ بصيـغ متعددة ...
- سيتم توضيحه بالتفصيل -

Exit / خروج من برنامج الفوتوشوب ...

قائمة ملف (File) :-

- ملف جديد (New) :-

عندما نريد إنشاء عمل جديد نضغط على هذا الأمر في قائمة File ستخرج لنا النافذة التالية :



في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه خيارات وحدات القياس والدقة يمكن أن نغيرها من بيكسل (pixels) إلى وحدات أخرى مثل سنتيمتر (cm) وهكذا... واستخدام البيكسل هو السائد ...

في المستطيل المحدد باللون البنفسجي هذا الخيار خاص بخلفية العمل الجديد ويحتوي على ثلاثة خيارات :

الخيار الأول (White) ومعناها خلفية بيضاء وهو السائد ...

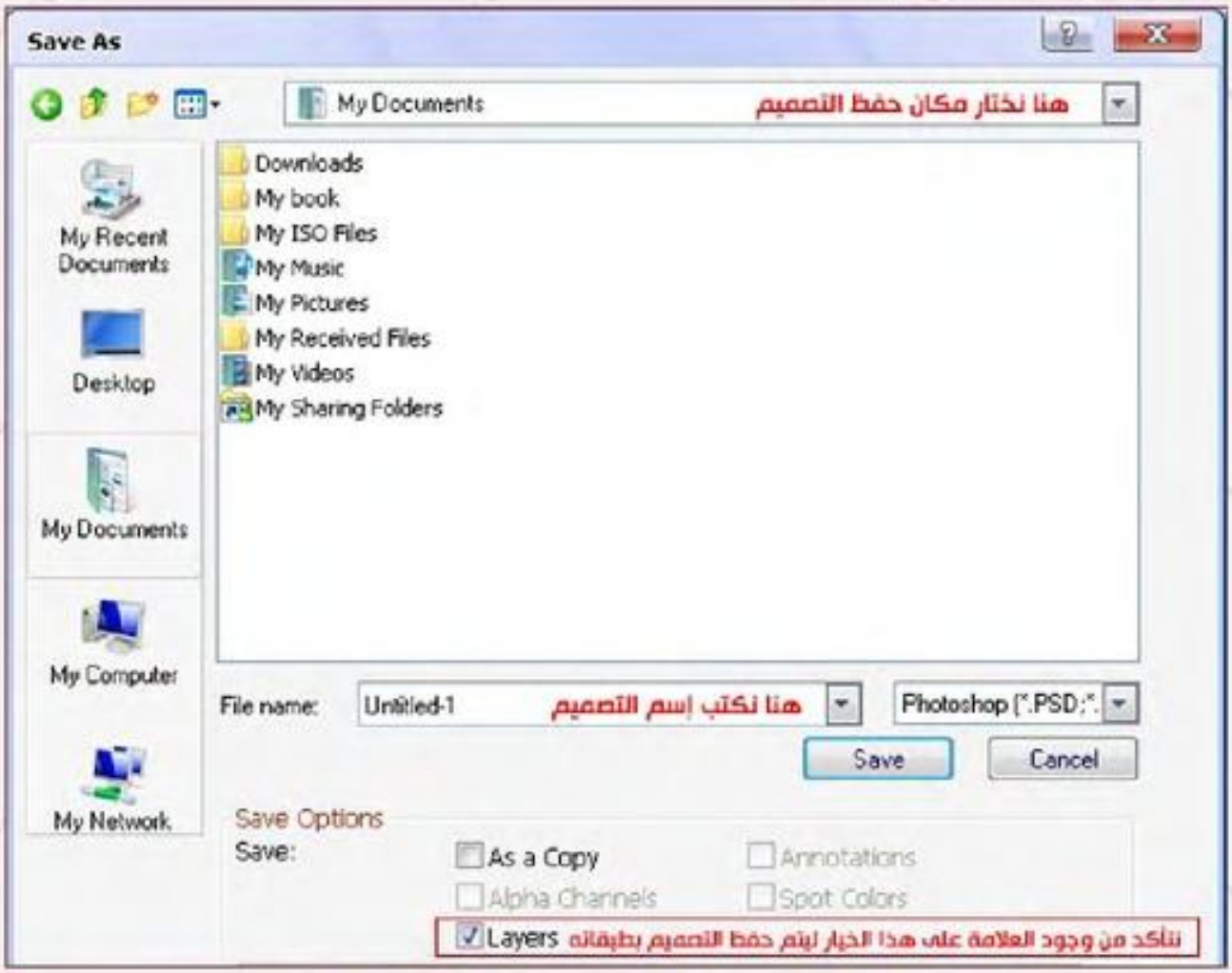
الخيار الثاني (Background Color) و هذا الخيار يجعل "لون خلفية العمل" نفس "لون الخلفية" المحددة مسبقًا في صندوق الأدوات .. (لاحقًا سيتضح هذا الخيار أكثر)

الخيار الثالث (Transparent) ومعناها خلفية شفافة ...

قائمة ملف (File) :-

- حفظ بإسم (Save AS) :-

بداية لابد أن نعرف أن التصميم في الفوتوشوب يُحفظ بصيغة اسمها (PSD) هذه الصيغة خاصة بتصاميم الفوتوشوب فعندما نقوم بعمل تصميم نقوم بحفظه بهذه الصيغة لكي يقوم البرنامج بحفظ التصميم كاملاً بجميع طبقاته وسنعرف في الصفحة القادمة كيفية حفظ التصميم كصورة لكن حفظ التصميم بهذه الصيغة PSD مهم جدا حتى نستطيع التعديل على التصميم عند الحاجة للتعديل والصورة التالية توضح أكثر :

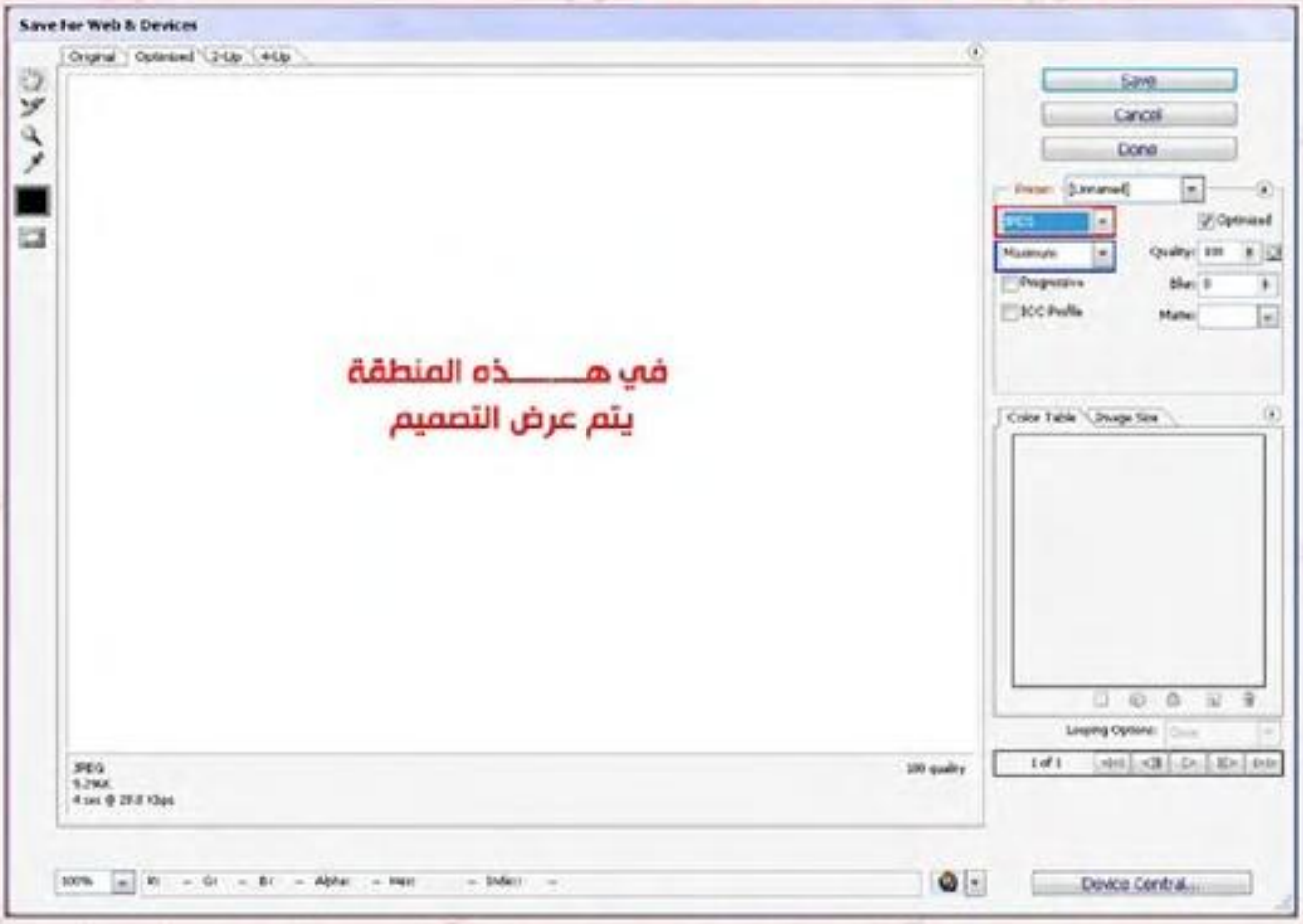


بعد أن نكتب اسم التصميم نضغط على (Save) لكي يتم حفظ العمل ...

قائمة ملف (File) :-

- حفظ التصميم كصورة للويب (Save for Web & Devices) :-

هذا الأمر يختلف عن الأمر (Save As) بأنه يحفظ التصميم كصورة فقط بدون طبقات ونستخدم هذا الأمر عندما نود أن نعرض تصميمنا في المنتديات أو المدونات أو غيرها من المواقع لأن التصميم هنا يحفظ بصيغتي JPEG و GIF وهي الصيغ المنتشرة للصور في الإنترنت عموما أما صيغة PSD التي تحدثنا عنها سابقًا فهي تعتبر نسخة خاصة للمصمم نفسه ...



في المستطيل المحدد باللون الأحمر هذا هو خيار صيغة حفظ الصـــورة مع الأخذ في الأعتبار أن صيغة JPEG للتصميم الثابت و صيغة GIF للتصميم المتحرك ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذا هو خيار جـودة الصورة وأنـــا أفضل أستخـــدام خيار Maximum لأنه يعطينا أقصى جودة ،، وفي النهاية نضغط على Save لكي يتم حفظ العمل ...

قائمة تحرير (Edit) :-

بمجرد الضغط على قائمة Edit من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائـــمة، سنتعرف على ثلاثة عشر أمرًا منها وهي على النحو التالي :

Undo / تراجع ..
Step Forward / خطوة للأمام ..
Step Backward / خطوة للخلف ..

Cut / قص ...
Copy / نسخ ...
Paste / لصق ...
Stroke / حـــد (إطار) ...
Free Transform / تحويل حرّ ...
Transform / تحويل ...
Define Brush Preset / تعيين الفرش ...
Define Pattern / تعيين الحشو (الباترن) ...
Define Custom Shape / تعيين الشكل ...

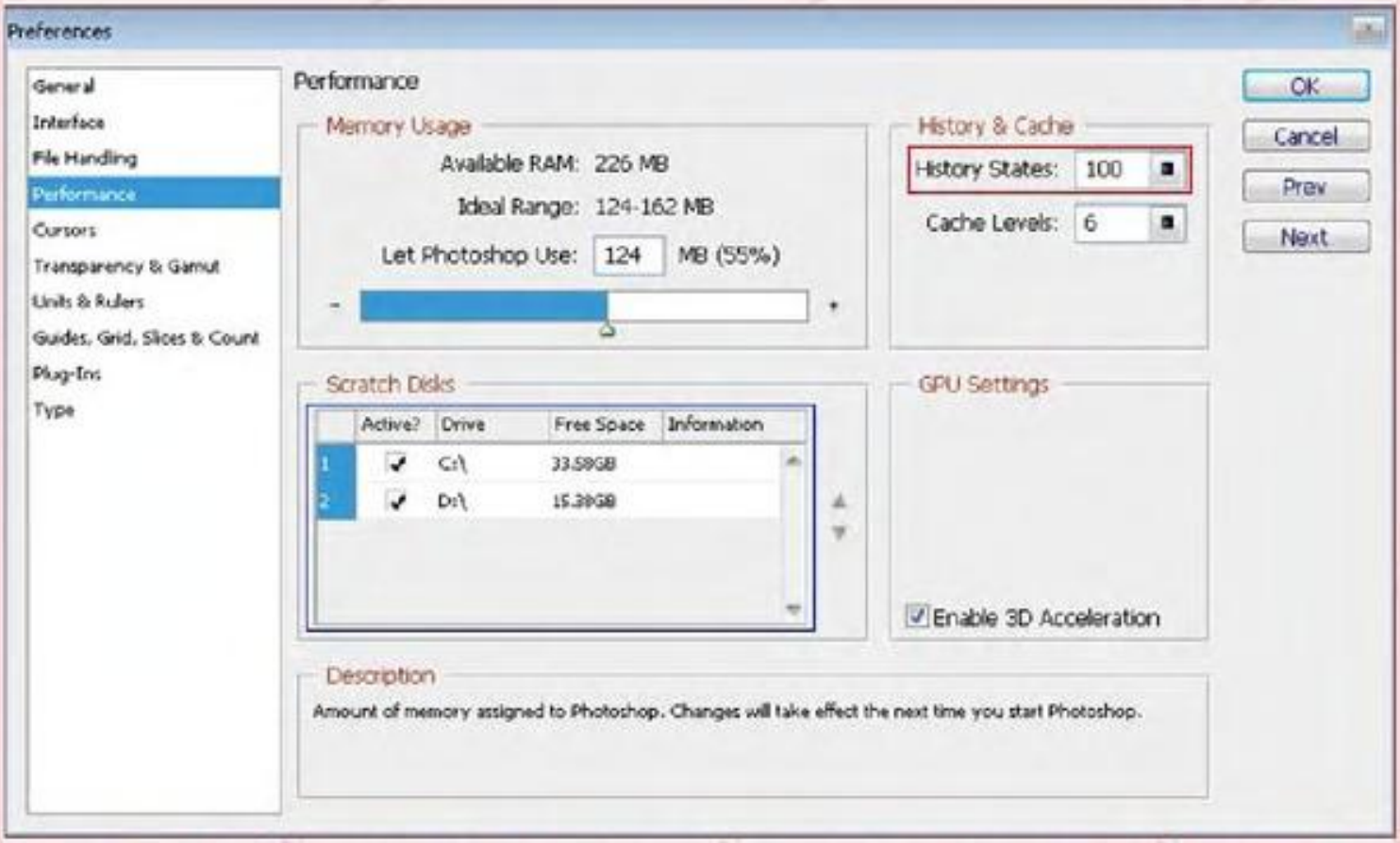
هذه العناصر التسعة السابقة سنقـــــوم بالتعرف على كيفية إستخدامها ان شاء الله فـي الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك أما الآن فالمهم هو أن نعرف معانيها فقط ..

Preferences / تفضيلات ...
في هذا الأمر سنتعرف على معلومتين مهمـــــتين جدًا ولكن في الصفحة التالية :) ....

قائمة تحرير (Edit) :-

- تفضـــــــــيلات (Preferences) :-

من القائمة الرئيسية Edit نختار Preferences ستخرج لنا قائمة فرعية نختار منها Performance ستخرج لنا النافذة التالية : -



في المستطيل الأحمر هذا الخيار خاص بعدد مرات التراجع بمعنى لو أننا كتبنا 100 سيمكننا البرنامج من التراجع ١٠٠ مرة ويمكننا التراجع عن طريق Ctrl + Alt + Z والتقـــــدم عن طريق Ctrl + Shift + Z أما الإختصار Ctrl + Z فـــهو للتراجع مرة واحدة فقط ..

في المستطيل الأزرق لا ننسى أن نضع العلامة على كافة الأقسام (أو الأقسام كبيرة المساحة) للقرص الصلب لتتوفر المساحة الكافية لحفظ الأعمال في حالة كبر حجم العمل ...

((هاتان الخطوتان يتم عملهما مرة واحدة وستنطبق على جميع الأعمال وليس مع بداية كل عمل))

قائمة صورة (Image) :-

بمجرد الضغط على قائمة Image من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف ستة أوامر منها وهي على النحو التالي :

Mode / صيغة الصورة ..

Adjustments / ضوابط الصورة ..

Image Size / حجم الصورة ..

Canvas Size / مقاس حقل العمل ...

Rotate Canvas / تدوير حقل العمل ...

Crop / تأطير ...

وسنقوم بإذن الله تعالى بتوضيح هذه العناصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..

قائمة تحديد (Select) :-

بمجرد الضغط على قائمة Select من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف سبعة عشر أمرًا منها وهي على النحو التالي :

All / تحديد الكل ..
Deselect / إلغاء التحديد ..
Reselect / إعادة التحديد ..
Inverse / عكس (قلب) التحديد ...

All Layers / تحديد كل الطبقات ...
Deselect Layers / إلغاء تحديد كل الطبقات ..
Similar Layers / تحديد نفس نوعية الطبقة ..

Color Range / شريحة ألوان ..

Modify / تعديل .. وهي قائمة فرعية تتكون من الأوامر التالية :
- Border : حزام ..
- Smooth : صقل ..
- Expand : تمديد ..
- Contract : تقليص ..
- Feather : حد متدرج ..

Transform Selection / تحويل التحديد ..

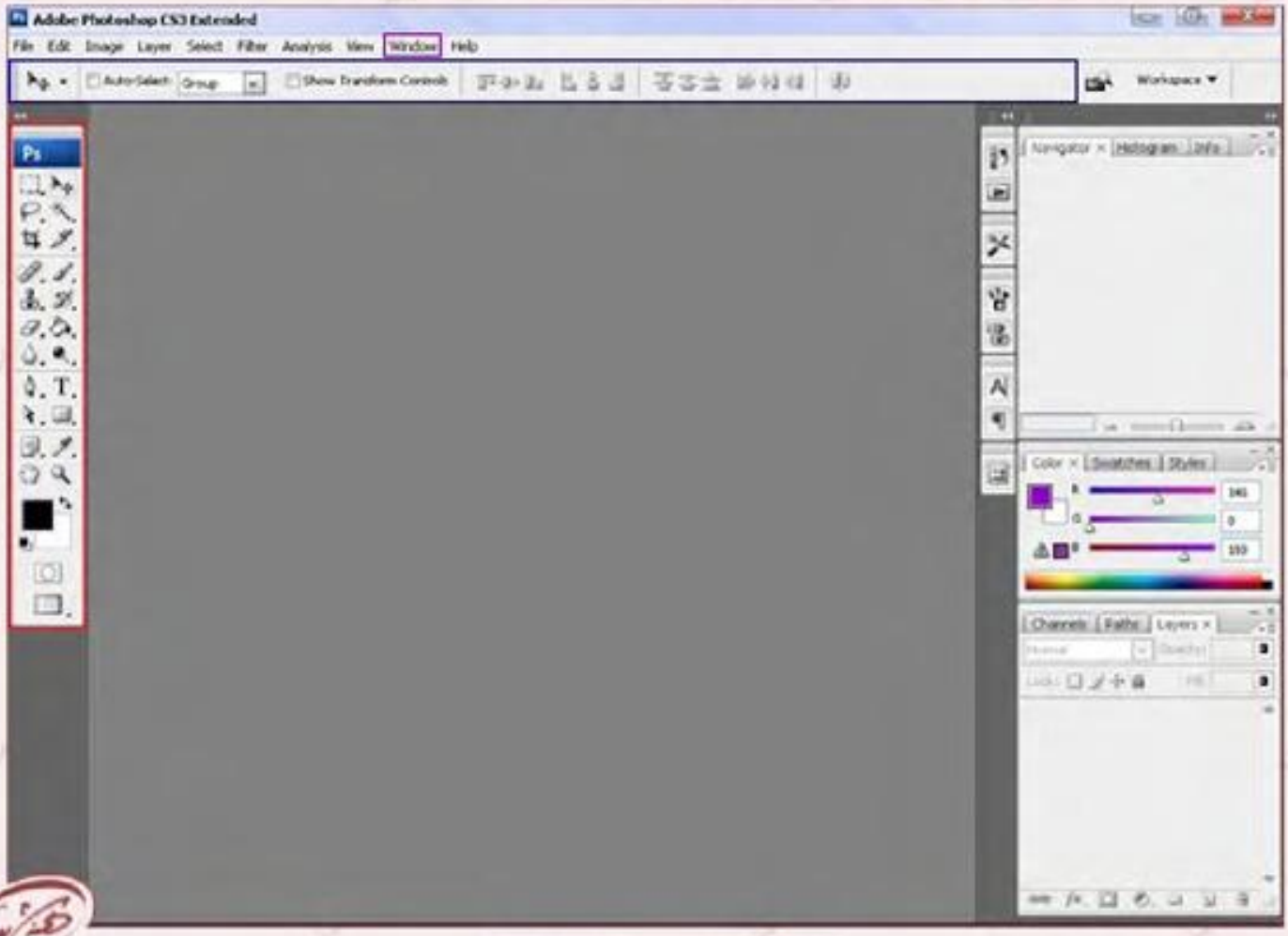
Load Selection / إستعادة التحديد ..
Save Selection / حفظ التحديد ..

وسنقوم بإذن الله تعالى بتوضيح بعض هذه العناصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..

صندوق الأدوات (Tools) وخيارات الأداة (Options) :-

في الصورة التي في الأسفل يوجد مستطيل باللون الأحمر هذا هو صندوق الأدوات وإن شاء الله سنتعرف معًا على معظم هذه الأدوات في الدروس القادمة وهذا الصندوق يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Tools ...

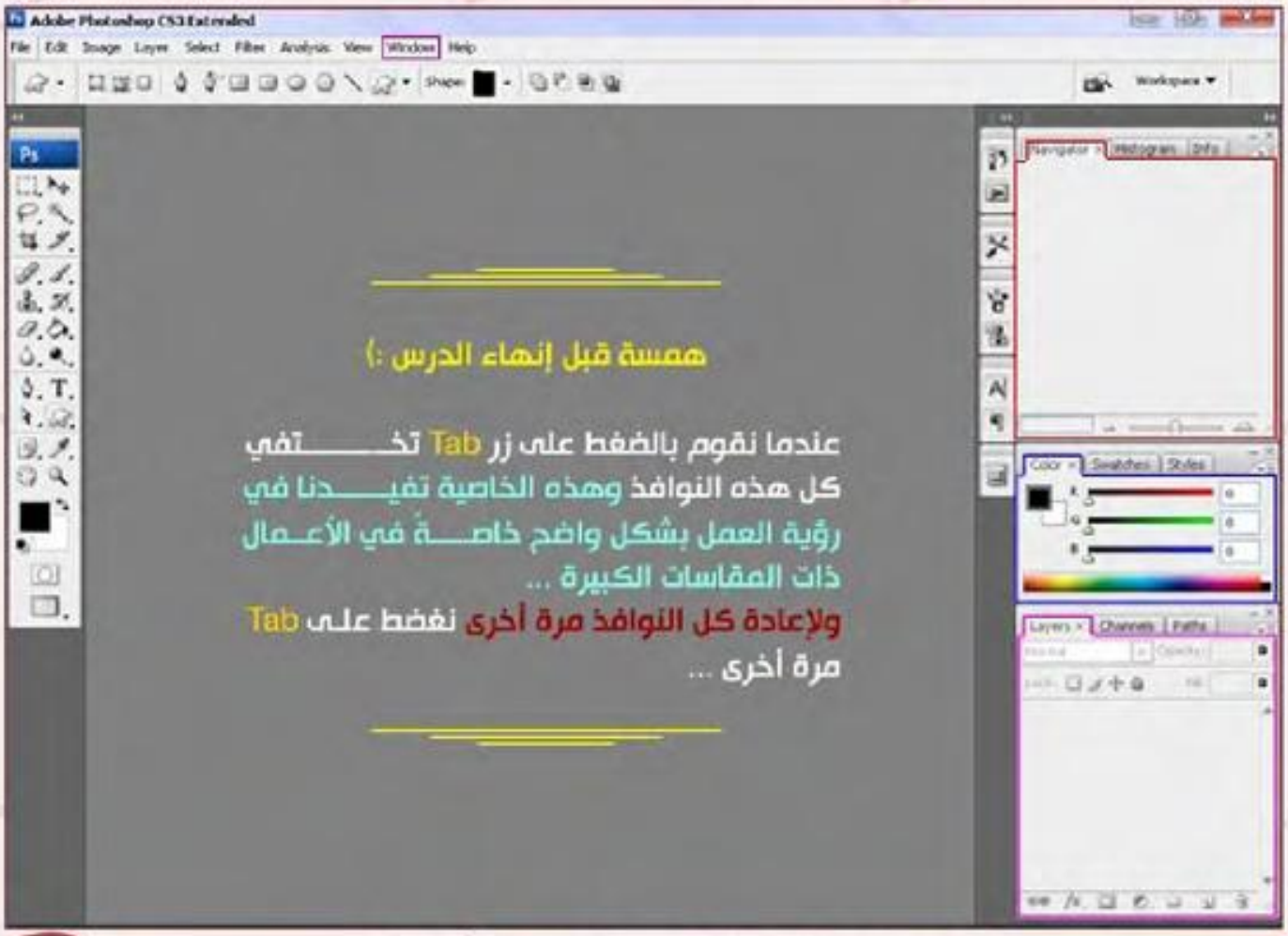
أما المستطيل الذي باللون الأزرق فهو خيارات الأداة بمعنى أوضح عندما نضغط على أداة في صندوق الأدوات يظهر فيه خيارات الأداة المختارة ولكل أداة خياراتها الخاصة وسنتعرف عليها في الدروس القادمة بعون الله تعالى وهذا الشريط يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Options ...



الإستعراض (Navigator) ، الألوان (Color) ، الطبقات (Layers) :-

في الصورة التي في الأسفل النافذة الخاصة بإستعراض العمل هي المحددة باللون الأحمر ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Navigator وسأقوم بتفصيلها في الدروس القادمة بإذن الله تعالى ...

أما النافذة المحددة باللون الأزرق هي النافذة الخاصة بالألوان ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على F6 وأما النافذة المحددة باللون الزهري فهي النافذة الخاصة بالطبقات ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على F7 وسأقوم بشرح الطبقات في الدرس القادم بإذن الله تعالى ...



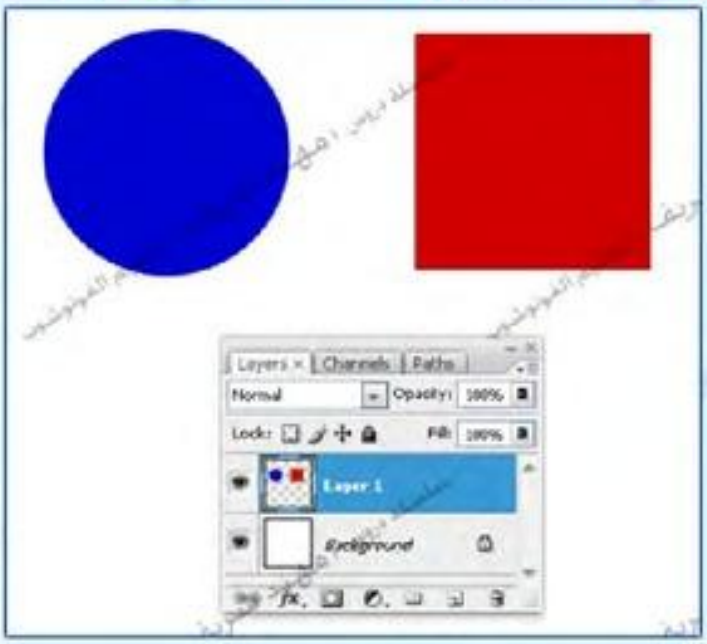
((بحمد الله إنتهى الدرس الأول))

الطبقات (Layers) :-

إخترت هذا الموضوع في أوائل الدورس لأهميته الشديدة، فكل تصميم من التصاميم التي نراها يتكون من عدد من الطبقات (الليرز) والسؤال المهم هنا هو ما الفائده من هذه الطبقات ؟!

الفائده من الطبقات (Layers) :-

الفائده هي أننا نستطيع التعديل على أي جزء في العمل (التصميم) أو الإضافه عليه بكل سهوله وسأوضح ذلـــك بالمثال التالي :



* في هذا المثال في الصورة التي أمامكم قمت برسم دائرة ومربع في طبقه واحدة في حالة أننا أردنا أن نضع الدائرة مكان والمربع والمربع مكان الدائرة لن نستطيع (لمـــاذا ؟!) لأننا عندما نحرك الدائرة سيتحرك المستطيل معهـــا وذلك لأنهما في طبقه واحدة ..

* إذًا كما نلاحظ في الصورة اننا ارتكبنا خطأ وهو اننا رسمنا الدائرة والمربع في طبقه واحده باسم (Layer 1) ..

إذًا عندما نبدأ في التصميم نضع كل عنصر سواءًا كان صورة أو شكل أو نص كلٌ منها في طبقة خاصة به حتى يسهل علينا التحكم فيها والتأثير عليها ...

هذا كان مجرد عرض تصوري لفلسفة الطبقات في الفوتوشوب والآن سنبدأ في شرح لوحة الطبقات ...

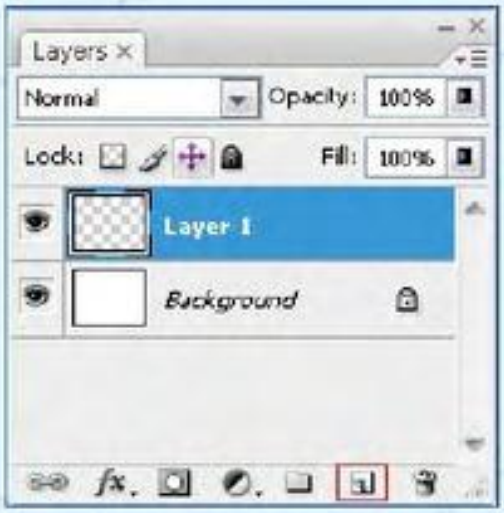
شرح نافذة الطبقات :-

هذه هي نافذة الطبقات في الصورة التي أمامكم وكلمة طبقات مرادفها بالإنجليزية Layers كما هو موجود في أعلى النافذة في الصورة المجاورة ...

وأحيانًا يطلق على الطبقة اسم لير ...

في هذه النافذة سأقوم بشرح ٨ عناصر ...

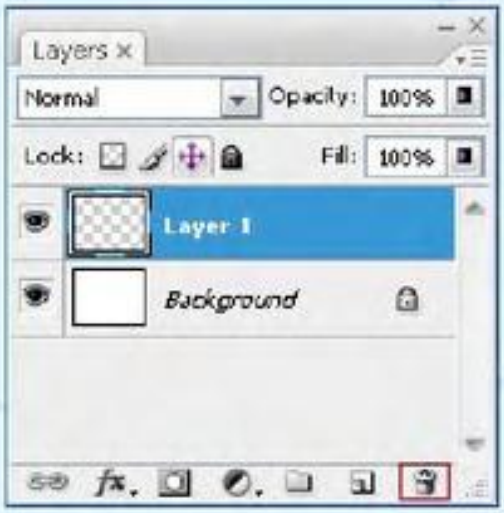
إضافة طبقة جديدة ( ) :-



كما هو موضح في الصورة المجاورة :
بمجرد الضغط على هذا الزر والمحدد باللون الأحمر نلاحظ ان هناك طبقة جديدة تم إدراجها والتي تحمل اسم Layer 1...

وكما ذكرت سابقًا :
قبل أن نقوم برسم أو إضافة عنصر للتصميم نقوم بإنشاء طبقة جديدة ...

حذف الطبقة ( ) :-

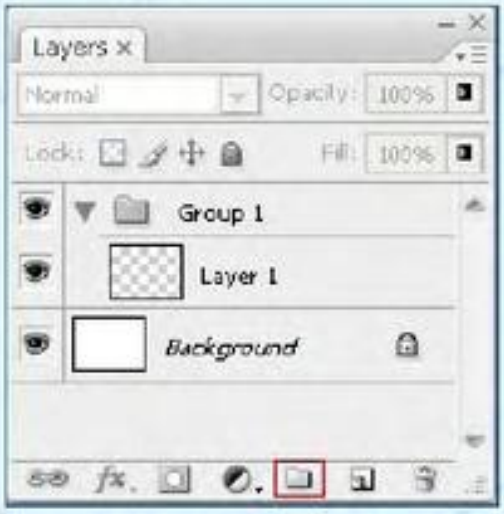


عندما نريد أن نقوم بحذف طبقة من الطبقات :

نقوم أولاً بتحديد الطبقة كما في الصورة المجاورة قمت بتحديد الطبقة رقم (1) من خلال الضغط عليها ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر وهو الزر الخاص بحذف الطبقات ستظهر لنا نافذة تأكيد الحذف نضغط على زر yes وبذلك يتم حذف الطبقة ..

إنشاء ملف الطبقات ( ) :-



الهدف من إنشاء ملفات للطبقات بشكل عام هو التنظيم .

فبعض التصاميم خصوصًا إذا كانت تصاميم كبيرة كتصاميم المواقع فإنها تحتوي على عدد كبيرمن الطبقات ...

فالهدف من إنشاء الملف هو التنظيم حتي يسهل علينا الوصول السريع للعنصر عند التعديل وسأضرب مثال لذلك :

لنفرض أننا سنقوم بتصميم غلاف كتاب فإننا سنقوم بإنشاء ملفين الملف الأول للوجه الأمامي للكتاب و الملف الثاني للوجه الخلفي للكتاب وهكذا ...

ونقوم بإنشاء الملف بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة المجاورة وبعد ذلك نقوم بإنشاء الطبقات داخله عن طريق الضغط على زر إنشاء طبقة جديدة ...

الربط بين الطبقات (🔗) :-

الفائدة من الربط بين الطبقات هو التسهيل والـــدقة فلـو أردنا أن نحرك عنصرين كل منهما في طبقـــة في إتجـاه واحد مع الحفاظ على المسافة بينهما نقوم بالربط بينهما ثم نقوم بتحركيهما سيتحركان كأنها في طبقة واحده ...

والربط يكون بين طبقتين فأكثر ...

في صورة رقم (١) زر الربط هو المحدد باللون الأحمر ...

طريقة الربط بين الطبقات (🔗) :-

ذكـــرنا سابقًا إن الربـــط بين طبيقتين فأكثـر لذا أنا أدرجـت طبقيتن كما في صورة رقم (١) ...

والطريقة هي كالآتي :

نقوم بالضغط على طـبقة ١ (Layer 1) نلاحـظ تحـددها كما في صورة رقم (١) ثم نضغط على زر Ctrl ونستمـر في الضغط عليه ونضغط على طبقة ٢ (Layer 2) سنلاحظ أن الطبقتين تم تحديدهما كما في صورة رقم (٢) ..

بعد تحدد الطبقتين كما في الصورة رقم (٢)
سنلاحـــظ أن زر الربـــط بين الطبـقات أصبـح مفـــعلاً بعد أن كـــان غير مفـــعل في صـورة رقم (١) الآن نـقوم بالضغط على زر الربط المـــحدد باللـون البنفسجي في صورة رقم (٢)
سنلاحظ بعدها انه تم ربط الطبقتين كـما في صورة رقم (٣)

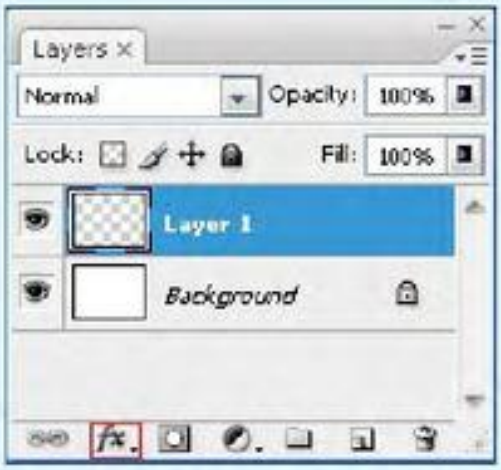
ولإلغاء الربـــط بين الطبقتين :
نقوم بنفس الطريقة حيث نقوم بتحديد الطبقتين ونضغط على زر الربط سيتم بعدها إلغاء الربط وهكذا ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

نمط الطبقة (fx) :-



هي مجموعة من الأنماط التي نضيفها للطبقة لتقوم بعمل مجموعة من التأثيرات على العناصر الموجودة فيها ...

نمط الطبقة تعني بالإنجليزية Layer style

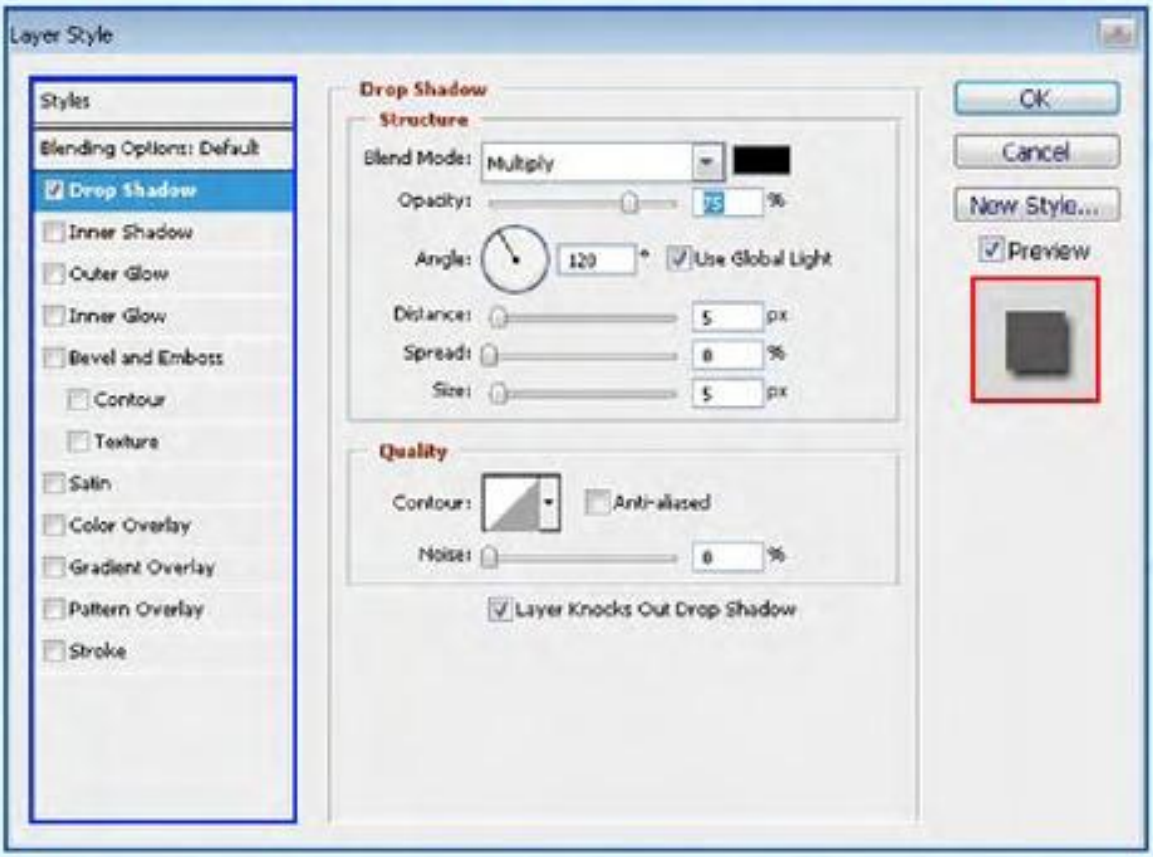
هنا الموضوع لا يحتاج الى شرح وإنما إلى تعريف بالعناصر وانت بدورك عليك التجربة لأن كثرة التجربة في الأنماط هي التي تكسبك الخبرة ...
وفي الصورة المجاورة الزر المحدد باللون الأحمر هو زر نمط الطبقة ..

بمجرد أن نضغط على زر نمط الطبقة ستخرج لنا قائمة فيها مجموعة من الأنماط .. سأختار واحدة منها على سبيل المثال وليكن نمط Drop Shadow المحدد باللون الأزرق كما في الصورة المجاورة...

وقبل أن ننتقل للمثال أحب أن أشير إلى أن هذه الأنماط ليس لها قواعد وإنما هي نسب وقيم يضعها المصمم حسب رؤيته للتصميم ..

نتابع المثال في الصفحة السادسة ..

بعد أن نضغط على نمط Drop Shadow من القائمة ستخرج لنا هذه النافذة



كما هو واضح أمامنا في الصورة أن الأمر يعتمد على نسب وقيم ونلاحظ أيضًا في المستطيل المحدد باللون الأزرق أنه يحتوي على كل الأنماط وكل ما هو علينا أن ننتقل للنمط (أي نضغط عليه حتي يتحدد) الذي نريده ونقوم بالضغط على المربع (☐) حتى تظهر عليه العلامة (☑) وبعد ذلك نبحر في عالم الأنماط وبعد الإنتهاء نضغط على زر OK ..

يوجد في الصورة أيضًا مربع محدد باللون الأحمر في هذا المربع يتم عرض شكل النمط ويتغير هذا الشكل مع تغييرك للنسب هذا بالإضافة إلى أننا نرى هذه التأثيرات على العناصر الموجودة في الطبقة ...

وهذه الأنماط قابلة للتعديل و الإخفاء و النسخ واللصق وهذا ما سنراه في الصفحة التالية ..

كيفية التعديل على النمط وإخفاؤه :-

بعد أن قمنا بعمل الأنماط في الصفحة السابقة وضغطنا على OK نلاحظ ان الأنماط تم إدراجها تحت الطبقة رقم (1) (Layer 1) كما هو موضح في الصورة المجاورة ...

عندما نريد التعديل على النمط نقوم بالضغط على النمط نفسه مرتين متتاليتن كما في المستطيل الأحمر في الصورة المجاورة..

وعندما نريد إخفاء النمط نضغط على رمز العين والمحدد باللون الأزرق وبعدها سنلاحظ اختفاء العين واختفاء تأثير النمط على عناصر الطبقة ولإظهار النمط مرة اخرى نضغط على مكان العين سنلاحظ أن العين ظهرت وظهر تأثير النمط على عناصر الطبقة ...

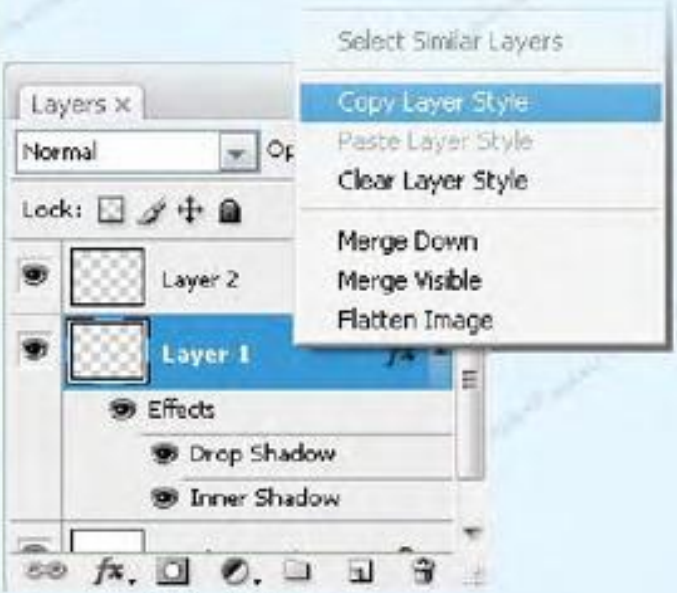
كيفية نسخ النمط من طبقة ولصقه في طبقة أخرى :-

أحيانًا نقوم بعمل أنماط كثيرة على طبقة من الطبقات ونحتاج أن نقوم بعملها على طبقة أخرى ومن غير المنطقي أن نقوم بتكرار نفس الخطوات فهذا ممل جدًا والحل أن ننسخ النمط من الطبقة اللي تحتوي على الأنماط ونلصقها في الطبقة التي نريد لها نفس النمط ...

أمامنا في الصورة المجاورة طبقتين الأولى (Layer 1) تحتوي على نمط والثانية (Layer 2) لا تحتوي على نمط سنرى الآن كيف نقوم بنسخ النمط من الطبقة الأولى (Layer 1) ولصقها في الطبقة الثانية (Layer 2) ...

نتابع في الصفحة الثامنة ...

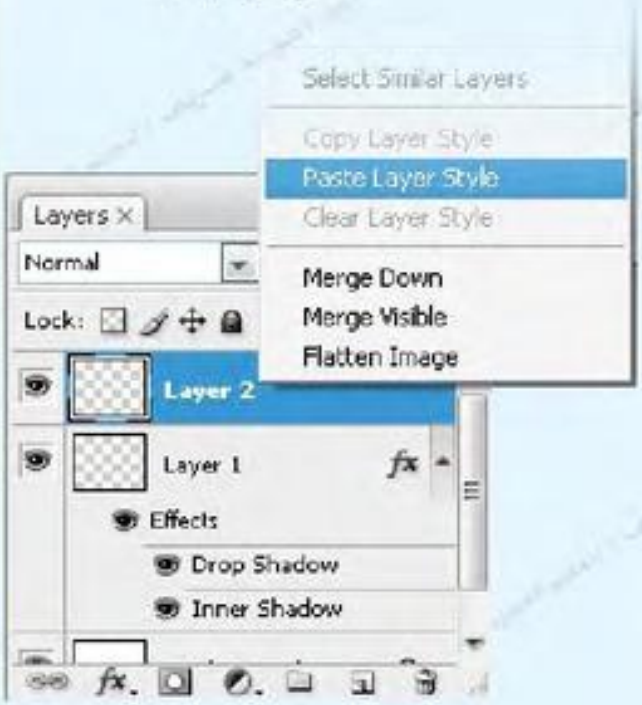
الأن نقوم بالضغط على الطبقة الأولى (Layer 1) وبعد أن تتحدد نقوم بالضغـــــــــط على زر الفأرة (الماوس) الأيـــــمن ستخرج لنا قائمة طويلة نختار منها Copy Layer Style كما في صورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك ننتقل للطبقة الثانية (Layer 2) ونقـوم بالضغط عليها لكي تتحدد ثم نضـــغط بزر الفأرة الأيمين ستخرج لنا قائـــمة طويلة نخـــتار منها Paste Layer Style كما في صورة رقم (٢) ...

بعد ذلك سـنلاحظ أن النـــمط تم إدراجـــه تحت الطبقة الثانية (Layer 2) وبـذلك نكون قد لصقنا كلا النمطين بكل سهولة ...



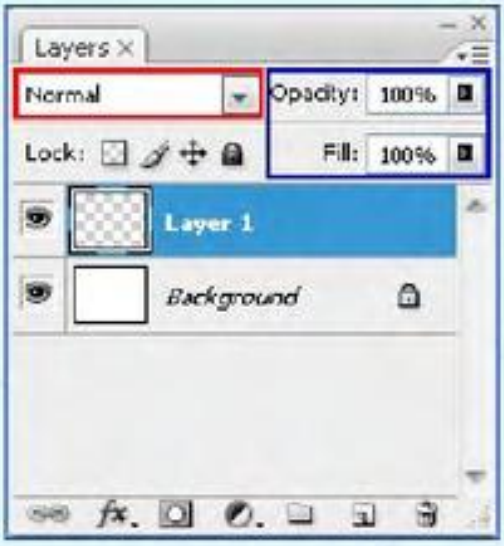
صورة رقم (٢)

بالمناسبة :)

قبل أن ننتقل للصفحة التاليه

أحب أشير إلى نقـــطة بسيطة وهي حذف الأنماط من الطبقة يتم حذف الأنماط بالضغط على أمر Clear Layer Style طبعًا هذا الزر موجود في نفـس القائمة الموجودة في صورة رقم (١) ...

نقاط أخيرة في الطبقات :-



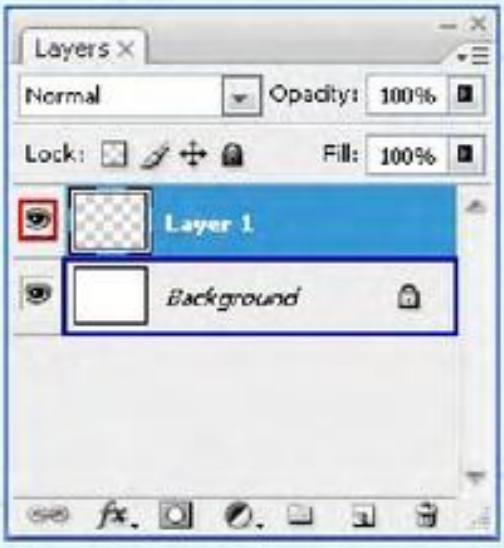
النقطة الأولى :

في الصورة المجاورة وتحديدًا القائمة المحددة باللون الأحمر هي قائمة فيها مجموعة النظم التي تؤثر على الطبقات مع العلم أن كل طبقة يمكن تغيير نظامها ...

أما العنصرين المحددين باللون الأزرق فهما خاصين بالتظليل فلو عندنا صورة في طبقة وقما بتخفيف النسب سنلاحظ أن الصورة سوف تبهت ولو قللنا النسب أكثر سوف تصبح الصورة شفافة وهكذا حتى تختفي ..

النقطة الثانية :

في الصورة المجاورة وتحديدًا المربع المحدد باللون الأحمر نلاحظ وجود رمز عين بمجرد الضغط على هذا الرمز سيختفي وتختفي معه العناصر الموجودة في الطبقة وهكذا مع كل طبقة من الطبقات وعندما نضغط في نفس المكان مرة أخرى يظهر رمز العين وتظهر معه عناصر الطبقة ...



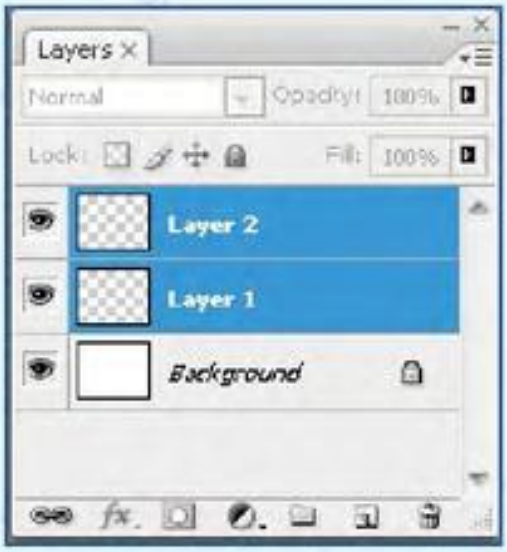
بالنسبة للطبقة التي بعنوان Background والمحددة باللون الأزرق لا يفضل أن نستخدمها في بداية التصميم وإنما في نهاية التصميم لأن هذه الطبقة خاصة بخلفية التصميم ...

ويفضل تركها كما هي وتكون بدايتنا في التصميم من الطبقة رقم (١) (Layer 1) ...

النقطة الثالثة :

تسمية الطبقة هو مهم جداً لتنظيم التصميم لنتخيل أن التصميم مكون من ١٠٠ طبقة مثلاً وأردنا أن نحرك عنصر معين فسنأخذ وقتًا طويلاً لكي نعثر على الطبقة الخاصة بالعنصر ولكن لو أننا سمينا كل طبقة بأسم العنصر فستكون المهمة سهلة جداً ..

والطريقة سهلة كل ما علينا هو أن نقوم بالضغط على كلمة (Layer 1) مرتين متتاليتين سنلاحظ أن الاسم تحرر نقوم بالتسمية ثم نقوم بالضغط على الطبقة بعد كتابة الاسم وبهذا نكون قد سمينا الطبقة ...



النقطة الرابعة :

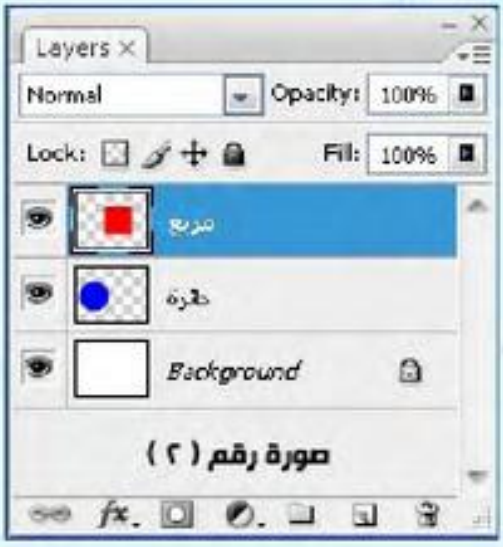
دمج الطبقات يتم بين طبقتين فأكثر وهنا سأضرب مثال على طبقتين والطريقة سهلة ..

نقوم بتحديد الطبقتين وقد ذكرت طريقة تحديد الطبقتين مع بعضهما سابقًا في طريقة الربط بين الطبقات صفحة رقم (٤)

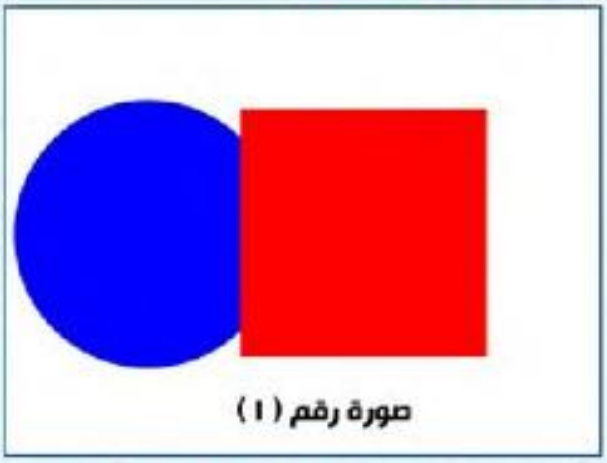
بعد أن نحدد الطبقتين نقوم بالضغط على Ctrl + E سنلاحظ بعدها أنه تم دمج الطبقتين في طبقة واحدة ...

النقطة الخامسة :

في هذه النقطة سنعرف أن ترتيب الطبقات له تأثير على عناصر الطبقة من حيث الظهور ...



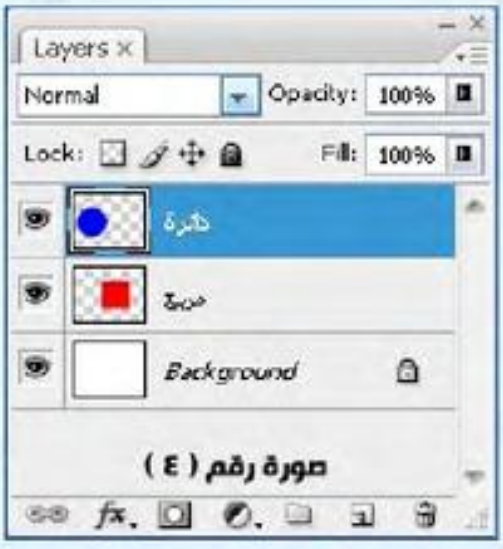
صورة رقم (٢)



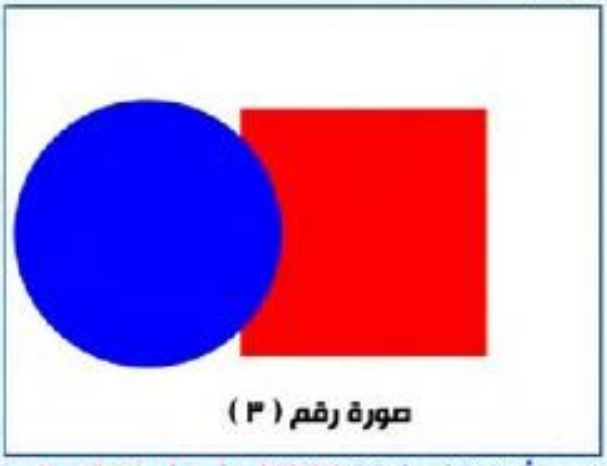
صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) نلاحظ أن الدائرة ليست ظـــــاهرة بشكل كامل في حين أن المربع ظاهر بشكل كامل السبب في ذلك في الصورة رقم (٢) لأن طبقة المربع فوق طبقة الدائرة ...

أما في الصورة رقم (٣) فهي عكـس الصورة رقم (١) وذلك لأننا نقلنا طبقة الدائرة فوق طبقة المربع كما هو موضح في الصورة رقم (٤) ...

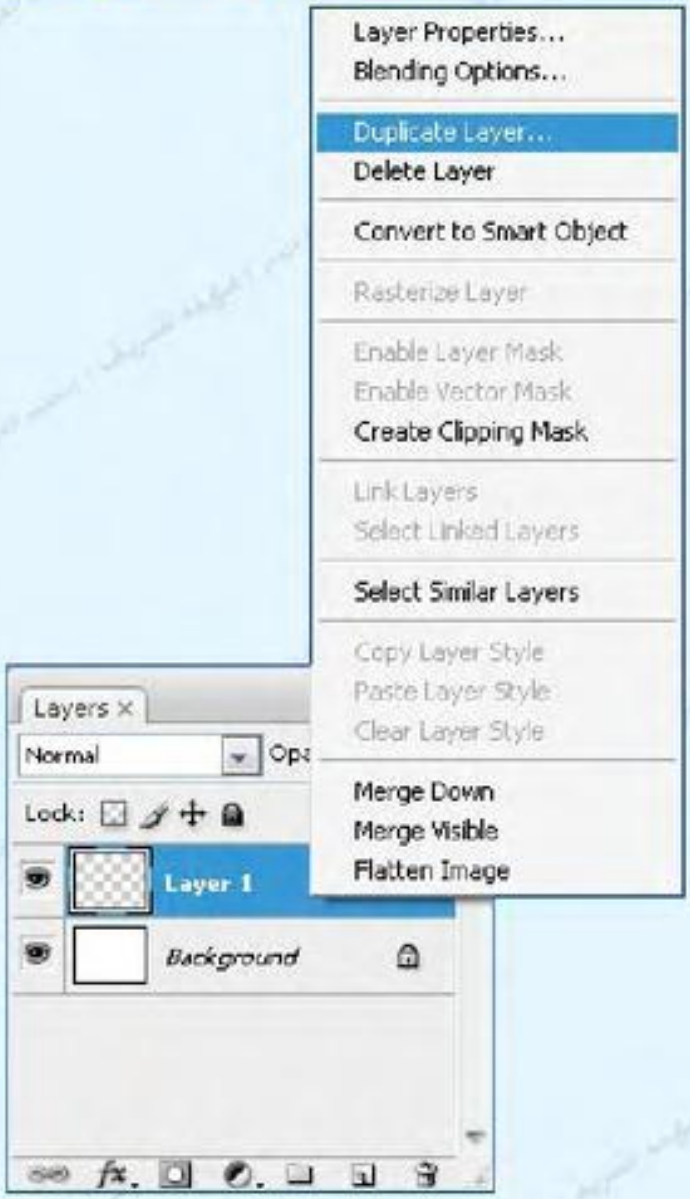


صورة رقم (٤)



صورة رقم (٣)

عندما نريد أن ننقل طبقة نضغط عليها ونستمر في الضغط ونرفعها للأعلى أو الأسفل حـــسب المطلوب ...



النقطة السادسة والأخيرة :

مضاعفة الطبقة يعني تكرارها ...

وهنا يمكننا أن نضاعف طبقة أو أكثر ...

الطريقة كالآتي :

نقوم بالضغط على الطبقة المراد تكرارها ثم نقوم بالضغط على زر الفأرة الأيمن ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Duplicate Layer كما في الصورة المجاورة ...

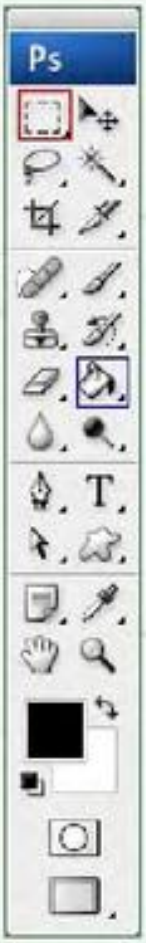
بعد ذلك سنلاحظ أنه تم تكرار الطبقة مرة أخرى، لو كان اسم الطبقة (Layer 1) ستكون النسخة منها (Layer 1 copy) ...

*** لو أردنا مضاعفة طبقتين أو أكثر نقوم بتحديد الطبقتين ونطبق نفس السابق ...**

((بحمد الله إنتهى الدرس الثاني))

الجزء الأول

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحتان على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...



أداة الأشكال المحددة (▭ ○ ▬ ▮) :-

في البداية نضغط ونستمر في الضغط على الأداء المحددة باللون الأحمر سنلاحظ خروج قائمة صغيرة تحتوي على أربعة عناصر كما في الصورة التي في الأسفل ...

في هذه القائمة نرى أربعة أشكال هي المستطيل والبيضاوي وخط أفقي وخط عمودي على الترتيب من الأعلى إلى الأسفل ..

نلاحظ أيضًا وجود حرف (M) بجانب المستطيل و الشكل البيضاوي هذا الحرف هو اختصارهما على لوحة المفاتيح فعندما نضغط على حرف (M) يأتي المستطيل وعندما نضغط على الحرف + Shift يأتي الشكل البيضاوي وهكذا مع بقية الأدوات القادمة ...

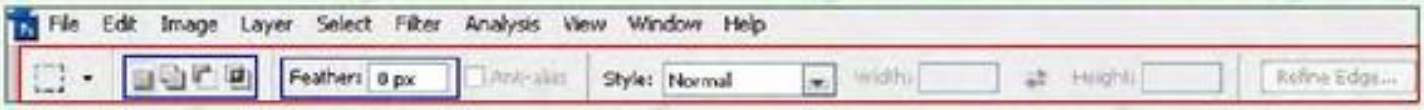
وطبعًا عندما تظهر القائمة نختار منها الأداة التي نريدها وكل أداة من الأدوات يوجد في زاويتها السفلية مثلث صغير (◢) فهي تحتوي على قائمة ...

أيضًا نوضح مرة أخرى

بضغطة واحدة على الأداة يتم اختيارها وبالضغط المستمر على الأداة تخرج قائمتها إن كان لها قائمة وأقصد بالضغط المستمر أن نضغط مرة واحدة ونستمر ضاغطين على زر الفأرة وليس أن نضغط أكثر من مرة ...

خيارات الأداة في الأشكال المحددة :-

ذكرنا سابقًا أننا عندما نضغط على الأداة تظهر خيارتها في شريط خيارات الأداة .. وعنـــدما نضغط على أداة الأشكال المحددة تظهر خياراتها كما في الصورة في الأسفل والمحددة باللون الأحمر ..



في هذا الشريط سنقوم بالتعرف على العناصر المحددة باللون الأزرق في التطبيق الذي سنأخذه في نهاية هذا الدرس بإذن الله تعالى ..

أداة وعاء الدهان ( ) والتدرج اللوني ( ) :-

عندما نظهر القائمة للأداة كما عرفنا ذلك سابقًا نلاحظ أيضًا وجـــــود حرف (G) بجـــانب أداتي وعاء الدهان و التدرج اللوني هذا الحـرف هو اختصارهـــــما على لوحـــة المفاتيـح ..

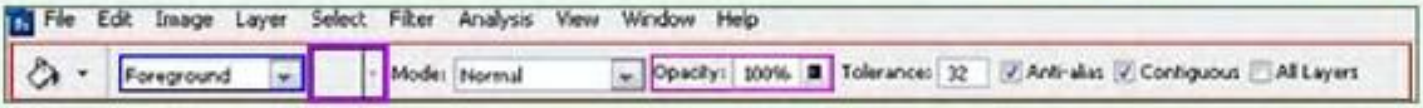
أداة وعاء الدهان :

تقوم هذه الأداة بالتعبئة اللونية بمعنى آخر تقوم بالتلوين ولكن بلون واحد فقط وهذا اللون نختاره من المربع الموجود في أسفل صنـــدوق الأدوات والمحـــدد باللون الأحمر وأيضًا تقوم هذه الأداة بالتلوين بالحشو (Pattern) - باترن - وسنعرف ذلك عن قرب في التطبيق في نهاية هذا الدرس ...

وأما الآن فسنتعرف على شريط خيارات أداة وعاء الدهان ..

ولكن في الصفحة التالية ... :)

خيارات الأداة في وعاء الدهان :-



هذه هي خيارات أداة وعاء الدهان سنتعرف على العناصر المحددة فيها باللون الأزرق و البنفسجي و الزهري ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه قائمة توجد فيها خيارين :-

الخيار الأول (Foreground) وهو خيار التعبئة بالألوان بمعنى أننا نختار لون واحد للتلوين من مكان اختيار الألوان في صندوق الأدوات وقد وضحناه سابقًا وسيتضح أكثر في التطبيق ...

الخيار الثاني (Pattern) وهو خيار التعبئة بالحشو أو بالباترن كما هو شائع والحشو هذا عبارة عن شكل يتم تكراره بطريقة منتظمة وعندما نختار هذا الخيار نقوم بإختيار أشكال الحشو من القائمة المحددة باللون البنفسجي وسيتضح هذا الكلام أكثر في التطبيق بإذن الله ...

أما المستطيل المحدد باللون الزهري :-

فهذه نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما قلت قوة اللون وبالاستمرار في تقليل النسبة يصبح لون التعبئة أو تعبئة الحشو شفاف ...

أداة التدرج اللوني :

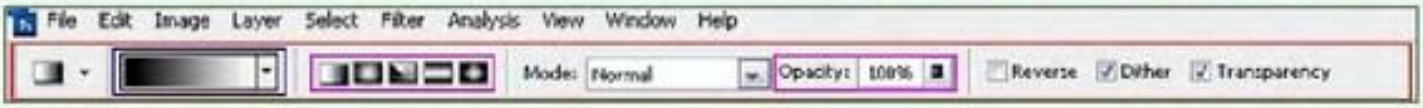
في البداية يجب أن نفهم ما معنى تدرج لوني؟

التدرج اللوني معناه لونين أو أكثر متداخلين مع بعضهما البعض ونقوم نحن بإختيار هذه التدرجات اللونية من قائمة معينة كما يمكننا أن نغير من ألوان التدرجات ويمكننا أن نعمل تدرجات خاصة بنا وهذا بإذن الله سنعرفه لا حقًا لأننا نتعلم خطوة بخطوة فعلينا الصبر وعدم الاستعجال ...

وأما الآن فسنتعرف على شريط خيارات أداة التدرج اللوني ..

ولكن في الصفحة التالية ... :)

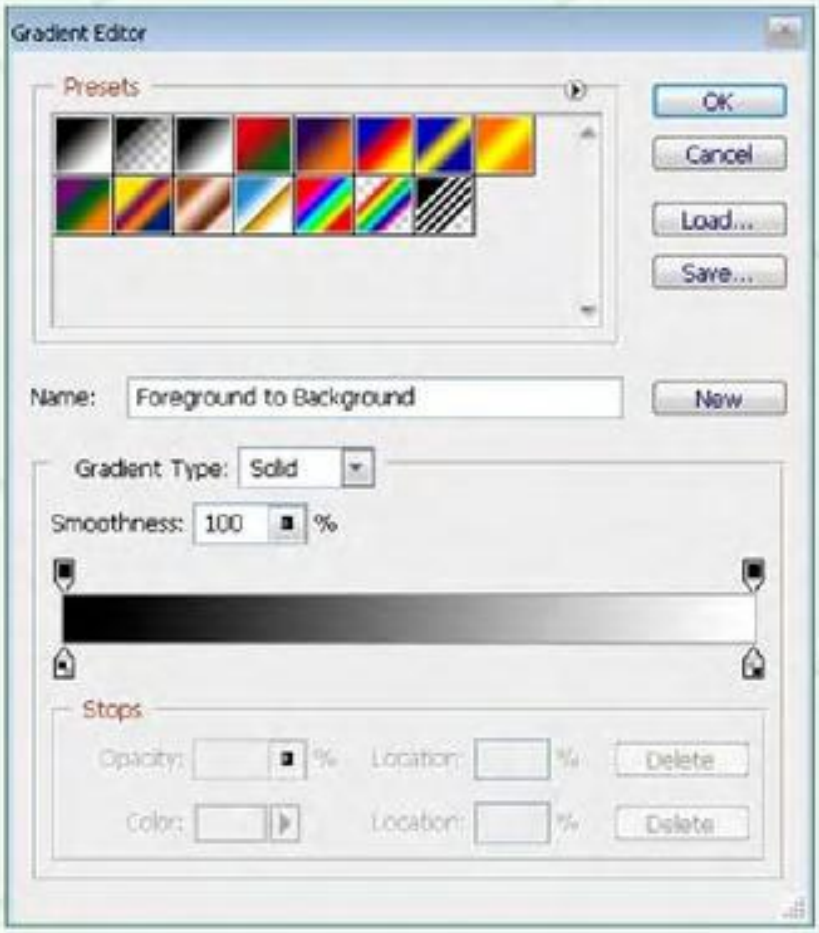
خيارات الأداة في التدرج اللوني :-



هـذه هي خـــيارات أداة التدرج اللوني وسنتعرف عـــلى العـــناصر المحـــددة فيـــها باللون الأزرق

و البنفسجي : وهي عبارة عن مجموعة أشكال معينة للتدرج وأظن أنها مفهمومة بمجرد النظر فقط ..

أما الزهري : فقد تعرفنا عليه سابقًا وقلنا أنه خاص بالتظليل ...



في المستطيل المحدد باللون الأزرق :-

نقوم بالضغط على هذا التدرج ستخرج لنا هـــذه النافـــذة كمـــا فـــي الصورة المجاورة وفيها عدد من التدرجات اللونيـــة ...

على سبيل المثال عندما قمت بالضغط على التـــدرج الأول ظهـر في الأسفـل بصورة أكثر وضـــوحًا وكـذلك عندما نضغط على أي تـدرج من التـــدرجات سيظهـــر بشكل أوضح في الأسفل ...

سنتعرف بعون الله في الصفحة القادمة على :-

- كيفية التحكم في تظليل التدرج ..
- كيفية تغيير لون التدرج ..

- كيفية التحكم في تظليل التدرج ..

نلاحظ في الصورة المجاورة :

أنه تم تحديد عنصرين وقائـــمة باللون الأحمر وتم تلوينهم جميعًا بلون واحد لارتباطهم ببعض وهذه القائمة خاصة بنسبة التظليل فمن الممكن أن يكون التدرج شفافًا من ناحية وغير شفاف من ناحية أخرى

بمعنى أوضح :

نحن الآن أمام عنصرين وهذاين العنصرين غير ثابتين وهما عنصران لأن التدرج بين لونين هـــما الأبيض والأسود أما لو كان التدرج بين ٣ ألوان مثلا فسنجد ٣ عناصر وهكذا ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على العنـــصر المراد تغيير التظليل عنده ثم نقوم بتغيير نسبة التظليل ..

- كيفية تغيير لون التدرج ..

في الصورة المجاورة :

قمت بالتحديد باللون الأزرق لعنـصرين وقائمة في الأسفل لارتباطهم ببعض وهنا ننتبه أن العنصـرين السابقين كانا في أعلى التـــدرج أما العنصرين هنا في أسفل التدرج والقائمة هـناك في الأعلى وهنا في الأسفل ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على العنـــصر المـراد تغيير اللون عنده ثم نقوم بالضغـط على مستطـيل اللـــون والمحدد باللون البنفسجي ستخـرج لنا نافذة نختار منها اللـــون الذي نريـــده ثم نضغط OK سنـــجد بعدها أن اللون في التدرج تغير ..

تطبيقات على الدرس :-

في هذا التطبيق سنتعرض للمعلومات السابقة ولكن بشكل عملي ومباشر ..

التطبيق الأول

من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سأختار ٤٠٠ X ٣٠٠ و دائما يكون أول رقم للعرض و ثاني رقم للطول .. سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...

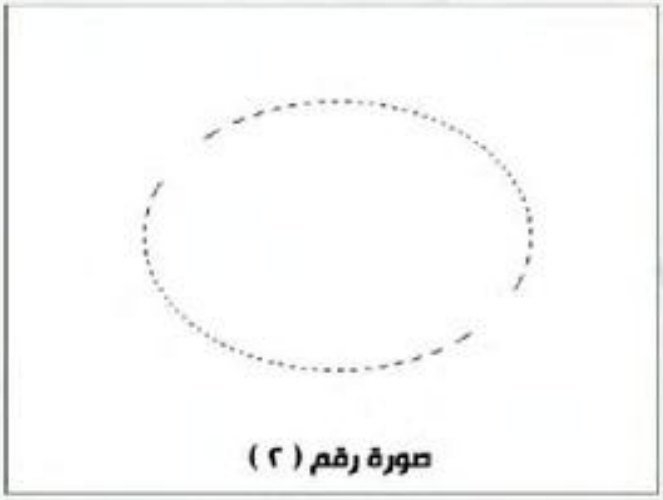
تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ودائماً أول خطـــوة بعد فتح العمل هـــــو إنشاء طبقة جديدة ،، قد يسأل سائل كيف نقوم بإنشاء طبقة جديدة فأقول راجع الدرس الثاني صفحة رقم (٢) ...

بعد ذلك نقوم باختيار أداة الأشكال المحددة و لنختار مثلاً شكل المستطيل بعد ذلك نذهب إلى منطقة العمل ونضغط ونقوم بالسحب ونرسم مستطيل كما في الصورة رقم (١) وهناك معلـومة جديدة أود إضافتها عندما نريد أن نرسم مربـــــع بأداة الشكل المستطيل قبل أن نبدأ في الرسم نضـغط على Shift ونحن مستمرين في الضغط على هـــذا الزر نبدأ في الرسم سنلاحظ أن الشكل الذي يتـم رسمه هو مربع وليس مستطيل ...

صورة رقم (١)

سنلاحظ بعد الرسم أنه تم رسم تحـديد على شكل مستطيل ولكي نلغي هذا التحـــــديد نضغط على Ctrl + D أو من القائمة الرئيـــــسية Select نختار الأمر Deselect وهذه المعلومة جـــديدة وتنطبق على أي تحديد في هذا البرنامج وأيضًا لو ضـــغطنا على Shift + Ctrl + D يتم إعادة التحـــــديد أو من لقائمة الرئيـــــسية Select نختار الأمر Reselect ..



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نجرب الشكل البيضاوي ونقـــــوم برسم الشكل كما رسمنا المستطيل وعندما نضغط على Shift مع الرسم يتم رســـــم دائرة وكلنـا نعرف الفرق بين الشكل الدائري والبيضاوي وقد قـــمت برسم شكل بيضاوي كما في الصورة رقم (٢) ...

أما شكل الخط الأفقي والعمودي فهـي لا تحتاج إلى شرح لأنها واضحة فقط جربوها ...

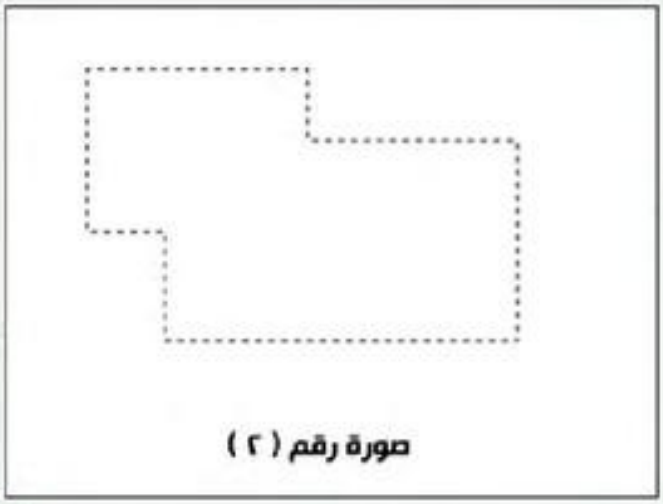
تطبيقات على الدرس :-

أحيانا بعد رسم الشكل نحتاج إلى تحريكه من مكانه إلى مكان أخر والأمر بسيط جداً بعد الرسم وبنفس الأداة نضغط على الشكل المرسوم في منطقة العمل ونحركه إلى المكان الذي نريده ...

الأن سنتعلم على هذه الخيارات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...

الخيار الأول (▣) :-

هذه الخيار اسمه تحديد جديد أي أننا نرسم الشكل كما هو في الصورة رقم (١) وسنفهم هذا الكلام أكثر عندما نشرح الخيارات الأخرى ..



الخيار الثاني (▣) :-

هذا الخيار اسمه إضافة إلى التحديد

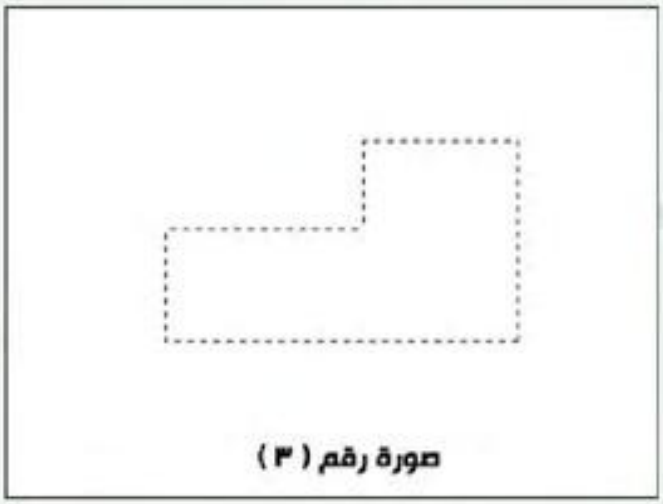
في الصورة رقم (١) قمنا برسم مستطيل ما رأيكم لو أردنا رسم مستطيل يمر داخل المستطيل المرسوم نقوم بالضغط على هذا الخيار ونقوم بالرسم على المستطيل المرسوم سيخرج لنا الشكل كما في الصورة رقم (٢) ..

تطبيقات على الدرس :-

في الصفحة السابقة بإعتبار الصورة رقم (١) هي الأصل سنطبق عليها الخيارات التالية :-

الخيار الثالث ( ) :-

هذا الخيار اسمه طرح من التحديد عندما نقوم برسم مستطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم طرحها من التحديد كما في الصورة رقم (٣) ..



صورة رقم (٣)

الخيار الرابع ( ) :-

هذا الخيار اسمه تقاطع مع التحديد عندما نقوم برسم مستطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم تحديدها كما في الصورة رقم (٤) ..

صورة رقم (٤)

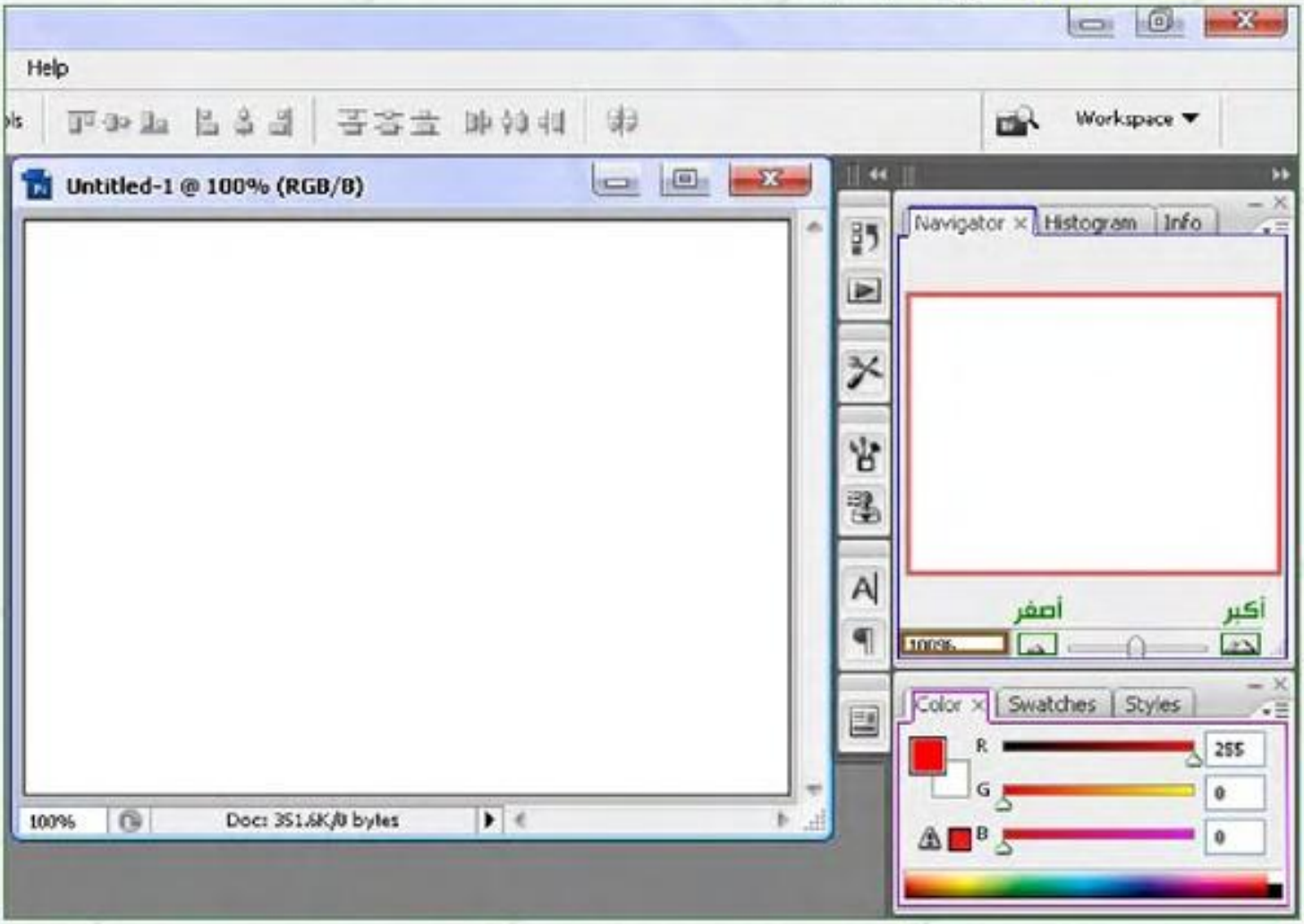
هذه الخيارات الأربعة السابقة التي وضحناها تنطبق على كل الأشكال المحددة وإنما أخذنا المستطيل كمثال فقط ...

كما أن هذه الخيارات ستقابلنا في بعض الأدوات القادمة فأوضح من الآن أن لها نفس الوظيفة فقط سنشير إليها إشارة بسيطة ولن نقوم بتوضيحها كما وضحناها الآن ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سأختار ٤٠٠ X ٣٠٠ سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...

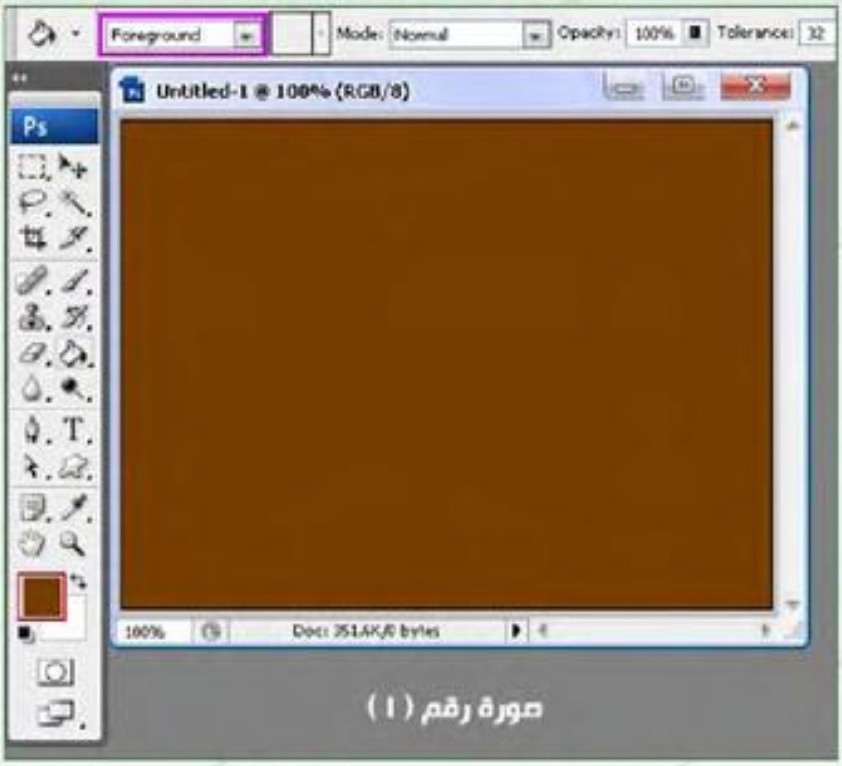


الشكل المحدد باللون الأزرق هو الإستعراض (Navigator) من خلاله نقوم بتكبير منطقة العمل وتصغيرها عن طريق الضغط على الزرين المحددين باللون الأخضر كما هو موضح في الصورة مع العـــــلم أن الحجم الطبيعي الذي يعطينا حجم التصميم الحـــقيقي هو 100 ٪ كما هو محـــــدد باللون البني ..

أما الشكل المحدد باللون البنفسجي هو الألوان (Color) وهو يساعدنا في اختيار الألوان ...

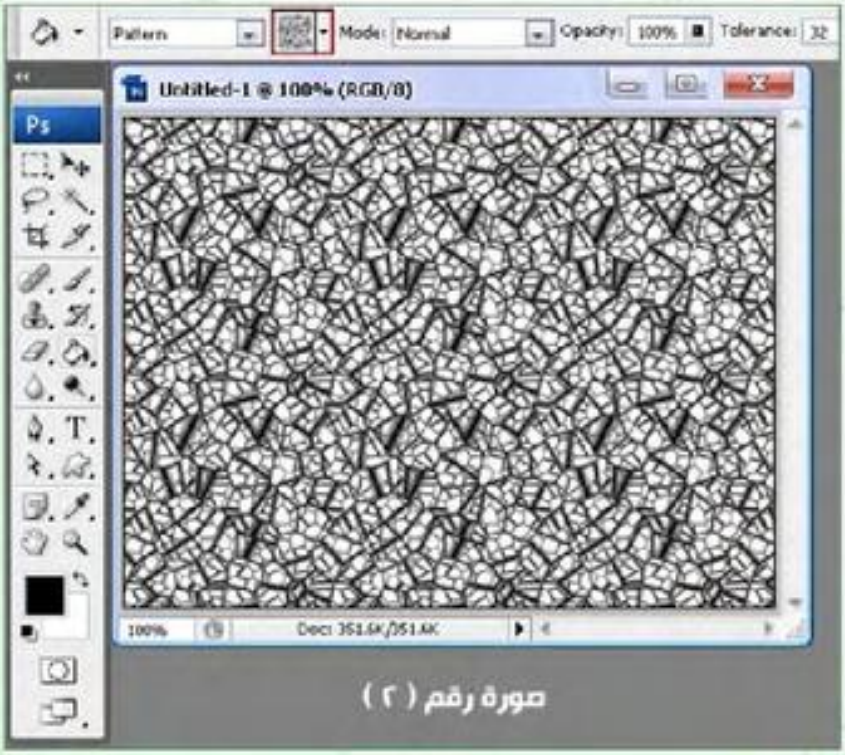
تطبيقات على الدرس :-

بعد أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة كما تعودنا دائماً بعد فتح أي عمل جديد :) نختار أداة وعاء الدهان من صندوق الأدوات لاحظوا أننا أخترنا من القائمة المحددة باللون البنفسجي والموجودة في شريط الخيارات الخيار Foreground لكي نقوم بالتعبئة باللون بعد ذلك نختار اللون الذي نريده من المربع المحدد باللون الأحمر نضغط عليه ستخرج لنا نافذة نختار منها اللون الذي نريده ثم نضغط OK بعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ثم نضغط ضغطة واحدة سيتغير اللون الأبيض إلى البني كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

عندما نريد التعبئة بالحشو (الباترن) نختار من القائمة الموجودة في شريط الخيارات الخيار Pattern وبعدها نختار من القائمة المحددة باللون الأحمر شكل الحشو الذي نريده وبعد ذلك نقوم بالضغط على منطقة العمل سنلاحظ أن منطقة العمل تم تعبئتها بالحشو (الباترن) كما في الصورة رقم (٢) ...

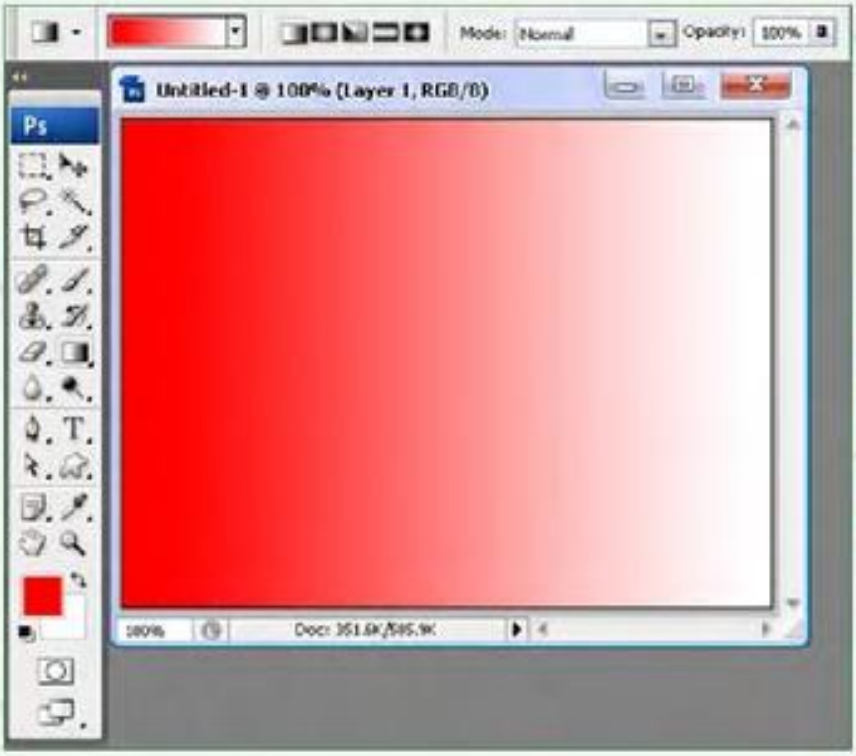


صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نختار أداة التدرج اللوني من صندوق الأدوات وبعدها نقوم باختيار التدرج الذي نريده وقد وضحنا سابقًا كيف يتم ذلك ....



بعد أن نختار التدرج نختار شكل التدرج من الخمسة أشكال ( ) وبعد أن نقوم باختيار الشكل المرغوب نضغط على منطقة العمل ونستمر في الضغط ونسحب في أي جهة نريدها سنلاحظ ظهور خط بعد ذلك نرفع أصابعنا عن زر الفأرة وبهذا نكون رسمنا تدرج كما في الصورة المجاورة ...

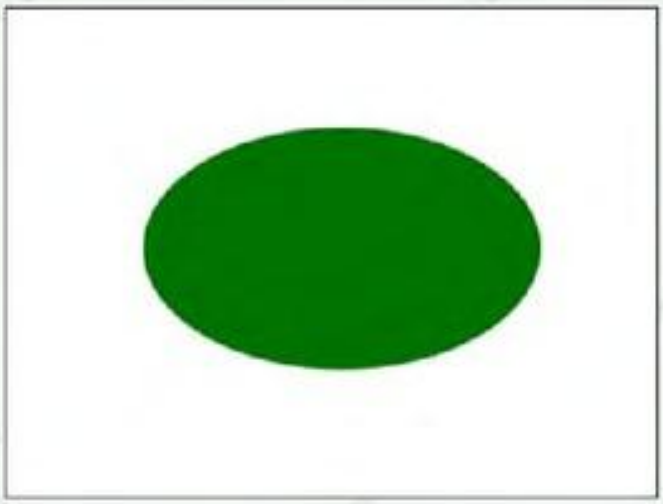
أحيانًا نحب أن يكون التدرج في خط مستقيم كل ما علينا هو أن نضغط على Shift ونحن نعمل التدرج سنلاحظ أن التدرج سيكون في خط مستقيم سواء بشكل أفقي أو رأسي ...

وفيما يلي إستعراض بسيط لأشكال التدرج مع أمثلتها :-

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نقوم مثلاً برسم شكل بيضاوي أو أي شكل تحبونه من الأشكال المحددة وفي هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بتعبئة هذا الشكل والطريقة تنطبق على باقي الأشكال المحددة ...



بعد أن نرسم الشكل نختار أداة وعاء الدهان أو التدرج اللوني أنا هنا اخترت أداة وعاء الدهان بعد ذلك نختار اللون المناسب ونقوم بالضغط داخل تحديد الشكل البيضاوي سنلاحظ تلون الشكل بعد ذلك نقوم بإلغاء التحديد عن طريق Ctrl + D (وقد وضحنا معلومة إلغاء التحديد سابقًا) سيخرج لنا الشكل ملون كما في الصورة المجاورة ..

قد يسأل سائل ما الفائدة من هذا التطبيق ؟ أجيب وأقول هو سؤال رائع أما الفائدة فهي أننا تعلمنا :

١/ كيفية تلوين الأشكال المحددة .

٢/ أن التحديد يفصل الشكل المحدد عن باقي العناصر من حوله بمعنى أننا عندما قمنا بتعبئة الشكل البيضاوي باللون الأخضر لم تتلون باقي الخلفية باللون الأخضر وإنما تلون على المنطقة التي داخل التحديد وهذا ما أردت أن أوصله من خلال هذا التطبيق :) ...

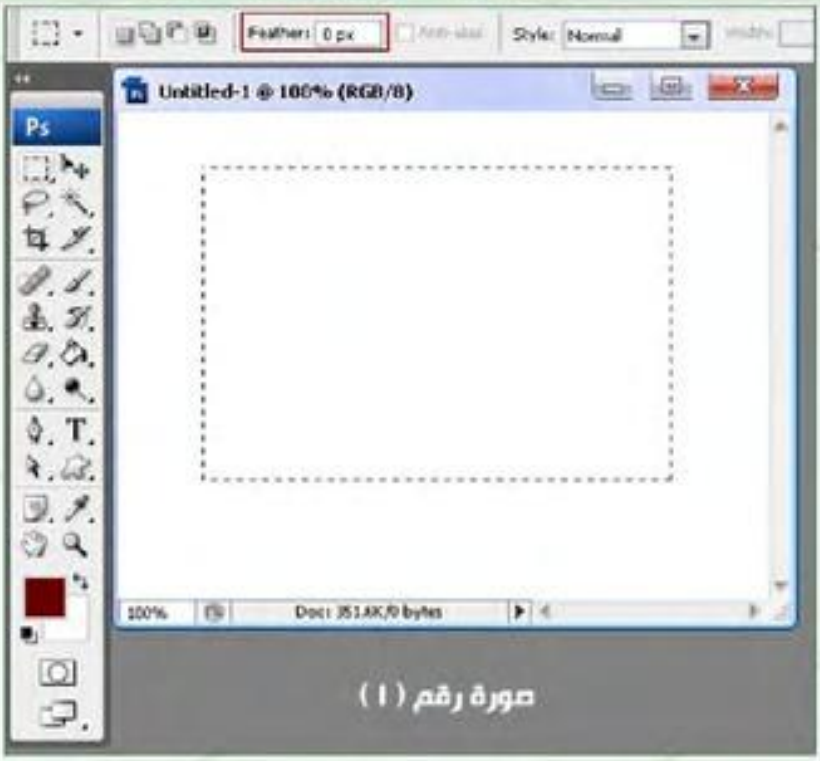
هام :-

في هذا التطبيق أنا اخترت أداة وعاء الدهان كمثال فقط فالذي ينطبق على هذه الأداة ينطبق على أداة التدرج اللوني وكان من الممكن أيضًا أن اقوم بالتعبئة بالحشو أيضًا ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس والأخير

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة سنتعرف في هذا التطبيق على الخيار Feather الموجود في شريط خيارات الأشكال المحددة والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

في هذا الخيار نضع قيمة تتراوح بين (0) و (250) والوحدة تكون بالبيكسل ويرمز لها بالحرفين px ...

في التطبيقات السابقة كنا نرسم الشكل بقيمة 0 PX أي صفر بيكسل هذا الخيار خاص بحدود الشكل المرسوم عندما كانت قيمته صفر كان يخرج تحديد المستطيل كما في الصورة رقم (١) ...

صورة رقم (٢)

تذكروا هذه الصورة جيداً ،، سنحتاجها في الصفحة التالية

تعالوا نجرب الأن :

قبل أن نقوم برسم مستطيل نغير قيمة Feather ونعجلها 20 بيكسل مثلاً ثم نقوم بالرسم سنلاحظ أن المستطيل بدون زوايا كما في الصورة رقم (٢) ...

قد يسأل سائل ويقول ما الفائدة من كل هذا، وأجيب ستعرف في الصفحة التالية :) ..

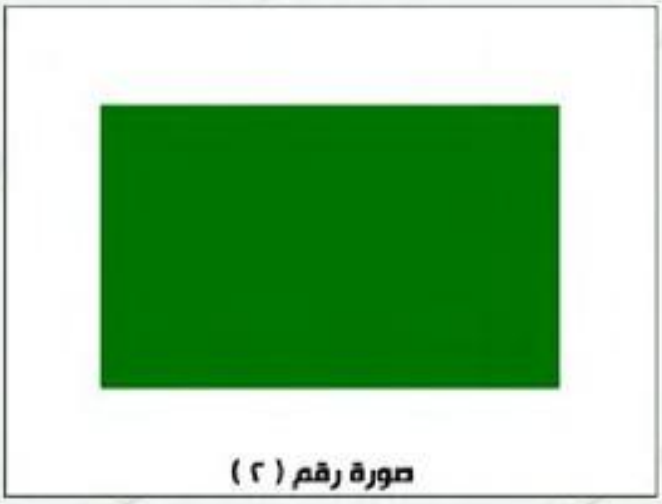
تطبيقات على الدرس :-

عندما قمنا بتعبئة التحديد السابق (صورة رقم (٢) في الصفحة السابقة) خرج لنا الشكل كما في الصورة رقم (١) لاحظوا أن حدود المستطيل خرجت على شكل حد متدرج ...

وهكذا كلما زدنا قيمة الخيار Feather كلما زاد تدرج الحدود ...

أما عندما نجعل قيمة الخيار Feather صفر بيكسل سيخرج الشكل بدون تدرجات في الحواف كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

نقاط هامة جداً قبل الإنتهاء :

- يجب أن نكتب قيمة Feather أولاً قبل البدء في الرسم ...

- الأمر Feather سيقابلنا في أدوات أخرى ما شرحناه هنا ينطبق على جميع الأدوات التي تحتوي على الخيار Feather في شريط خياراتها ..

- ما طبقناه على المستطيل ينطبق على جميع الأشكال المحددة ...

- في هذا التطبيق اخترت التعبئة اللونية على سبيل المثال فقط وكان من الممكن أن نقوم بالتعبئة بأداة التدرج اللوني أو التعبئة بالحشو ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثالث))

الجزء الثاني

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة التحريك ( ) :-

من اسمها سنعرف وظيفتها مباشرةً فهذه الأداة وظيفتها تحريك عناصر الطبقة وحرف (V) هو اختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح كما أن هذه الأداة ليس لها قائمة صغيرة وذلك لعدم وجود مثلث صغير في زواياها السفلية وقد وضحنا هذا في (الدرس الثالث صفحة رقم (١))

فنعدما نريد تحريك عنصر من العناصر في التصميم نقوم :

أولاً : بتحديد الطبقة الخاصة بهذا العنصر (أي نضغط عليها) ..

ثانيًا : نضغط على أداة التحريك ثم نضغط على العنصر ونحركه في المكان الذي نريده

كما يمكننا أن نقوم بتحريك العنصر عن طريق الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح ..

أحياناً نحتاج أن نحرك العنصر في خط مستقيم سواءًا كان هذا الخط المستقيم للأعلى أو الأسفل أو اليمين أو اليسار كل ما علينا هو أن نضغط على زر Shift أثناء تحريك العنصر ... و سيتضح هذا أكثر عندما نطبق في نهاية الدرس :) ...

أداة الشرائح ( ) :-

لن نتحدث عن هذه الأداة كثير فكل ما أريدكم أن تعرفوه عنها أنها خاصة بتقطيع الصور وهذا خاص بمصممي المواقع ونحن لازلنا في البداية :) ....

أداة العصا السحرية ( ) :-

اسم الأداة غريب قليلاً :) لكن الذي يهمنا هو وظيفة هذه الأداة وهي التحديد وسميت بهذا الأسم لأننا عندما نضغط بها على منطقة ذات لون واحد تقوم بتحديدها كلها هذا بالنسبة للصور والعناصر عمومًا كما أنها تقوم بتحديد عناصر الطبقة ...

... لا تقلقوا التطبيق سيوضح كل شيء :) ...

شيء آخر نريد أن نعرفه لماذا نقوم بالتحديد أصلاً ومالفائدة منه ؟!
وبالتأكيد لا يسأل هذا السؤال إلا الأذكياء والجواب هو :

نقوم بالتحديد على عنصر معين لنقوم بعمليات خاصة عليه من غير العناصر التي حوله وسأضرب مثال ليتضح الكلام

نفرض أن عندنا طبقة تحتوي على دائرة نصف الدائرة باللون الأحمر والنصف الآخر باللون الأزرق عندما نضغط بهذه الأداة على النصف الأحمر سيتحدد كل النصف الأحمر بعد أن تحدد النصف الأحمر نستطيع أن نقوم بتعبئة هذا النصف بأي لون نريده دون أن يتغير لون النصف الأزرق مع أنهما في نفس الطبقة ...

أما في الصور فهي تقوم بتحديد المناطة اللونية المتشابهة عند الضغط عليها وفي التطبيق سنعرف أكثر بإذن الله ...

لو لاحظنا القوائم الرئيسية لبرنامج الفوتوشوب سنجد قائمة خاصة بالتحديد و اسمها Select و سنعرف كيف نستخدمها في التطبيق بإذن الله تعالى :) ...

عندما نظهر القائمة لأداة العصا السحرية
كما عرفنا ذلك سابقًا نلاحظ أيضًا وجود حرف
(W) بجانب أداتي التحديد وهو إختصارهما على
لوحة المفاتيح والصورة المجاورة توضح أكثر ...

القائمة مكونة من أداتين :
الأولى : أداة التحديد السريع (Quick Selection Tool) ولن نتعرض لها في التطبيق لعدم أهميتها ..
الثانية : أداة العصا السحرية (Magic Wand Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

خيارات الأداة في العصا السحرية :-

المستطيل المحدد بالون الأزرق :
قمنا بشرحه سابقًا في (الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩)) وما قمنا بشرحه هناك ينطبق هنا تمامًا ...

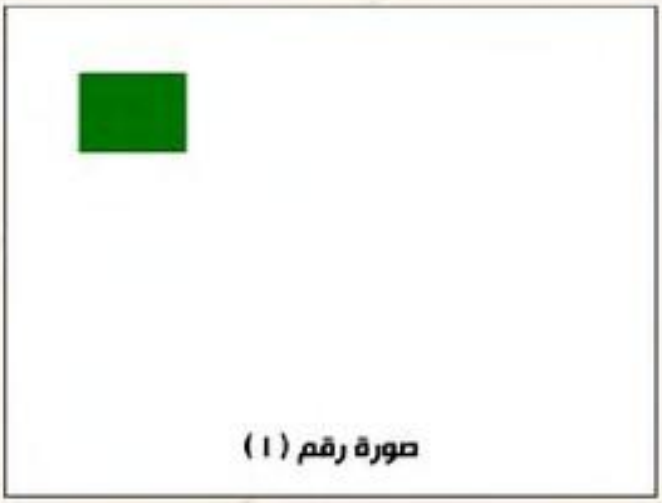
المستطيل المحدد بالون الزهري :
هذا الخيار (Tolerance) معناه دائرة تأثير التحديد ونضع فيه قيمة تتراوح بين (0) و (250)
والقيمة الإفتراضية هي (32) والأفضل أن نتركها كما هي ولا نغيرها ...

وقد يسأل سائل ويقول ما معنى دائرة تأثير التحديد ؟!
والجواب هو :
كما عرفنا سابقًا أن أداة التحديد تقوم بتحديد المناطق اللونية المتشابهة هذا الخيار يتحكم في دقة
التحديد بمعنى أنه كلما قلت قيمة هذا الخيار كلما كانت دقة التحديد أكبر وكلما زادت كلما كانت
الدقة أقل وسأضرب مثال للتوضيح أكثر :
عند القيمة (32) تقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر في الصورة عندما نضغط على منطقة حمراء ،
أما عندما نزيد هذه القيمة لـ (100) مثلاً ستقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر و الألوان القريبة من
هذا اللون كالبني المائل للأحمر وهكذا والعملية نسبية ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

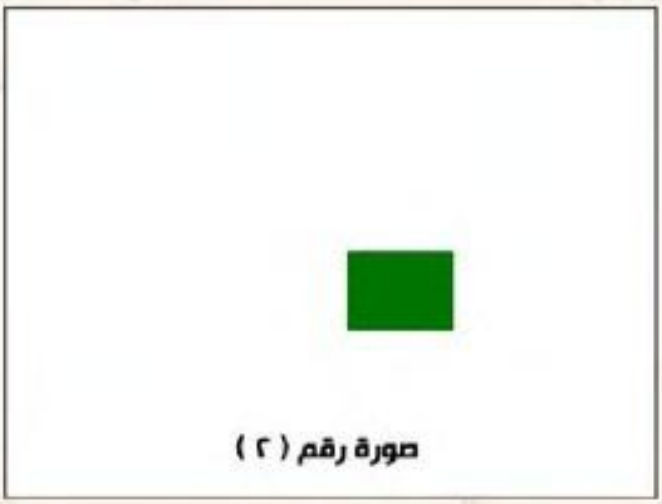
نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة وبعدها نقوم برسم أي شكل ونقوم بتعبئته وبعد ذلك نقوم بإلغاء تحديد الشكل وأنا قمت بعمل ذلك كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة التحريك من صندوق الأدوات ونضغط على الشكل المرسوم ونحركه في أي اتجاه نريده سنلاحظ أنه يتحرك معنا بشكل حر ...

وعن طريق هذه الأداة قمت بتحريك هذا الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

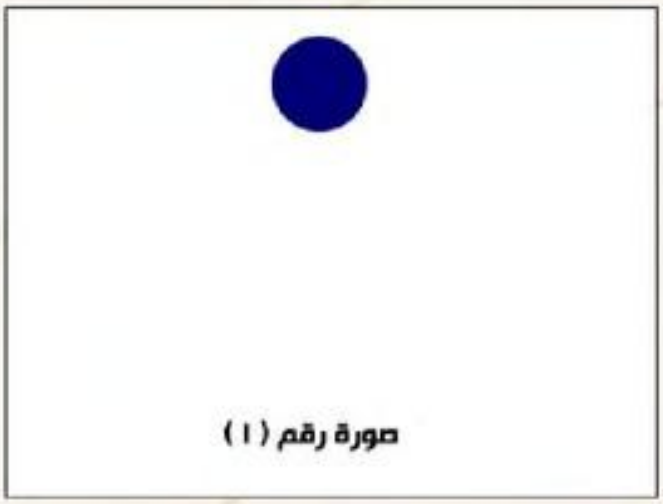
هام :

قبل أن نحرك أي عنصر نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة به أولاً ثم نقوم بتحريكه ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

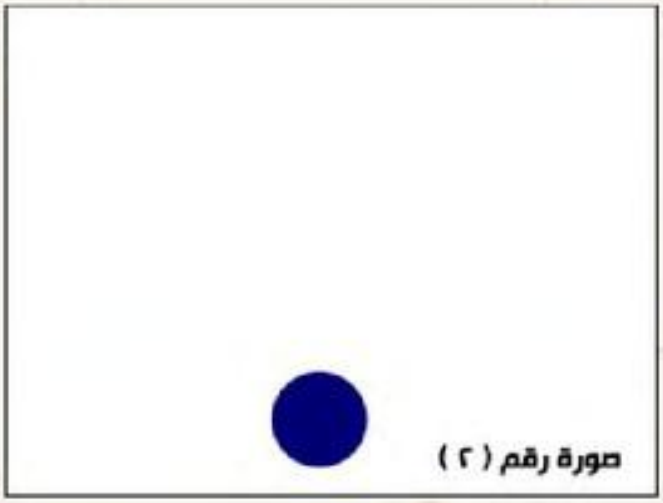
نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة وبعدها نقوم برسم أي شكل ونقوم بتعبئته ثم نقوم بإلغاء تحديد الشكل وأنا قمت بعمل ذلك كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

لو أردنا أن نحرك الدائرة الموجودة في الصورة رقم (١) على خط مستقيم إلى الإتجاة الأسفل نتابع الآتي :

نقوم باختيار أداة التحريك من صندوق الأدوات ثم نضغط على الدائرة ونضغط على زر Shift ونسحب الدائرة إلى الأسفل سنلاحظ أثناء تحريكنا للدائرة أنها تتحرك على خط مستقيم وستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

و طبعًا نحن هنا اخترنا الاتجاه الأسفل كمثال فقط فما ينطبق على الأتجاه الأسفل ينطبق على الاتجاهات الثلاثة الباقية ..

وأيضًا شكل الدائرة كان مجرد مثال فقط وما ينطبق على الدائرة ينطبق على باقي الأشكال و كذلك الصور والنصوص وباقي العناصر ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

نفرض أن هذا الشكل أمامنا ونريـــد أن نغير لون الدائرة الموجودة في هذا الشكـــل في الصورة رقم (١) ...

كل ما علينا هو أن نختار أداة العصا الســـحرية و نقوم بالضغط على الـــدائرة سنلاحظ أن الـــدائرة تحددت كما في الصورة رقم (٢) ...

وقد يسأل أحد الأذكياء ويقول الشكل كاملاً لونه أسود فلماذا لم يتحدد الشكل كاملاً ؟!!

والجواب :
أقول أننا قلنا أن أداة العصا السحرية تقوم بتحديد الكتلة اللونية ذات اللون الواحد والدائرة هنا تعتبر كتلة وهي منفصلة عن باقي المثلثات بفاصل أبيض دائري ...

بعد ذلك نختار أداة وعاء الدهان ونقـــوم بتعبئة الدائرة باللون الذي نريده ونقوم بإلغـــاء التحديد كما في الصورة رقم (٣) ..

ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

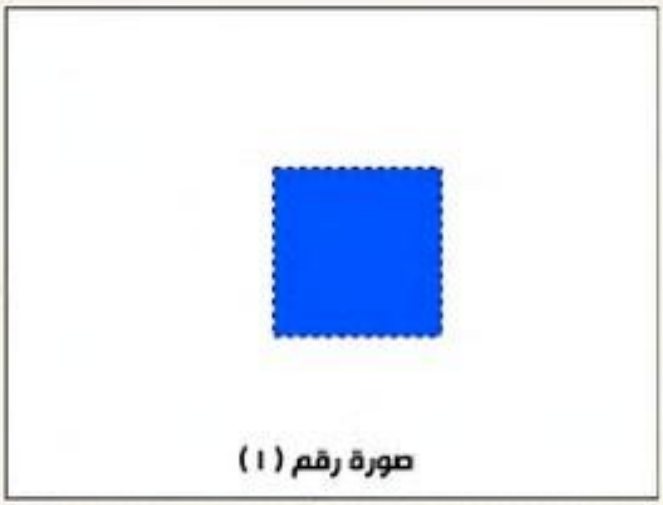
صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

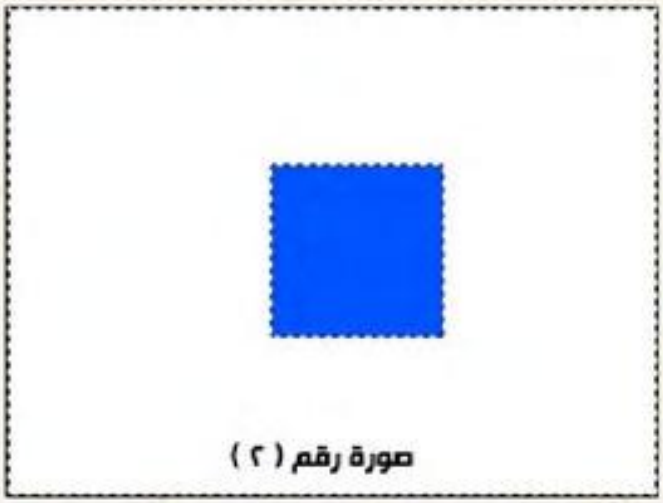
سنتعرف في هذا التطبيق على خاصية التحديد العكسي (Inverse) من القائمة الرئيسية Select

قوموا معي بفتح عمل جديد وقوموا برسم مربع وقوموا بتلوين المربع ولا تقوموا بإلغاء التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Select ونختار منها الأمر Inverse أو نضغط على الإختصار وهو Shift + Ctrl + I من لوحة المفاتيح ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وظيفة التحديد العكسي أعتقد أنها مفهومة من الاسم حيث يقوم بتحديد عكس العناصر المحددة بمعنى أوضح أننا في الصورة رقم (١) كان المربع هو المحدد وعندما اخترنا أمر التحديد العكسي قام بتحديد كل المنطقة إلا المربع فلاحظ المربع في الصورة رقم (٢) ليس محددًا وإنما المحدد هو المنطقة البيضاء التي حول المربع ...

ولكي يتضح الكلام أكثر

في الصورة رقم (٢) قوموا بإختيار أداة وعاء الدهان واختاروا أي لون غير الأزرق وقوموا بتعبئة المربع ستلاحظون أنه لا يتغير لونه ولكن لو قمتوا بتعبئة المنطقة البيضاء ستلاحظون أن لونها سيتغير للون الذي اخترتوه وهذا يدل أن المربع ليس محدد لأنه لو كان داخل التحديد كان لونه سيتغير ...

وما ينطبق على الأشكال ينطبق على الصور والنصوص ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

سنتعرف في هذا التطبيق على كيفية إضافة الصور إلى التصميم والطريقة كالآتي :-

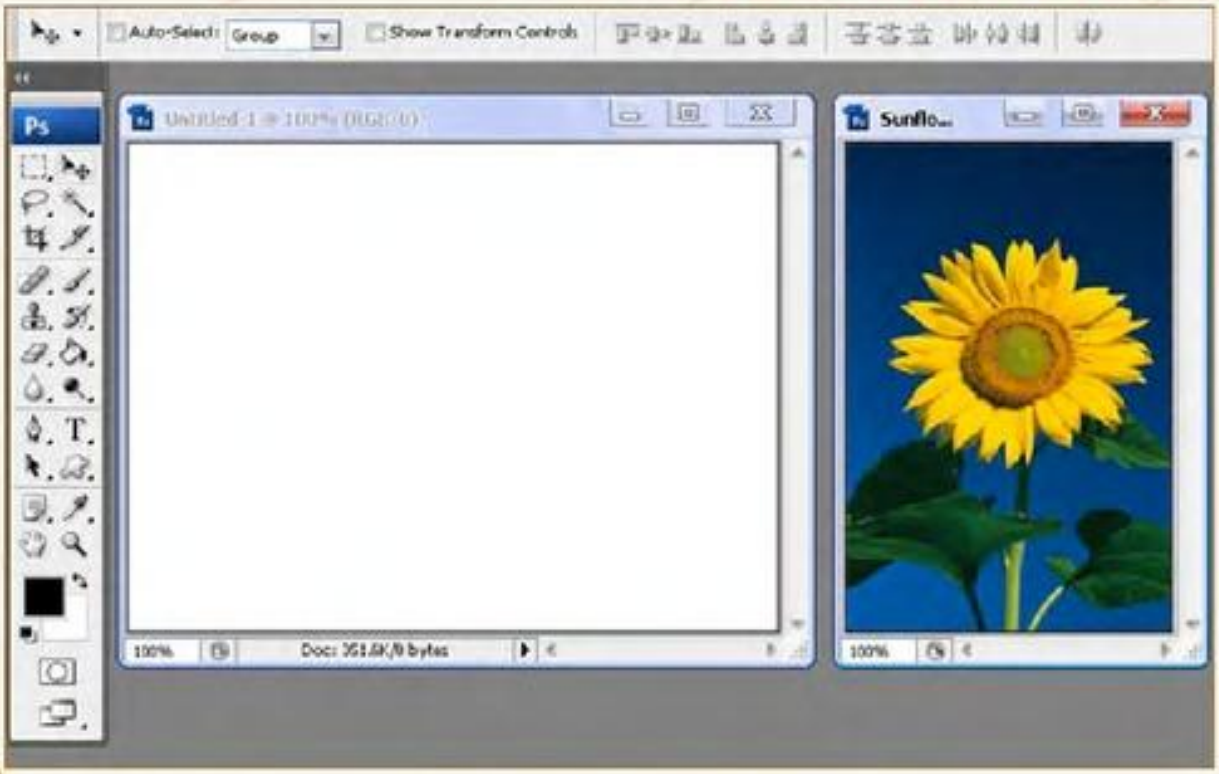
أولاً : نقوم بإنشاء عمل جديد بالمقاسات التي نريدها ...

ثانيًا : نقوم بفتح الصورة التي نريدها من القائمة الرئيسية File عن طريق الضغط على الأمر Open

وبعد الضغط علي هذا الأمر ستظهر لنا نافذة نقوم باختيار الصورة ثم نضغط على زر Open ...

أنا قمت بتطبيق هذه الخطوات والنتيجة كما هي في الصورة الموجودة في الأسفل ففي مسرح العمل توجد نافذتين : نافذة العمل الجديد ونافذة الصورة وسنتعلم معًا كيف ننقل هـــذه الصـــورة إلـــى العمل الجديد ..

وتوجد طريقيتن لنقل الصور سنذكرها في الصفحات القادمة ...



تطبيقات على الدرس :-

الطريقة الأولى لنقل الصورة كالآتي :-

نختار أداة التحريك ونقوم بالضغط على الصورة ونسحبها إلى الملف الجديد مع العلم أننا نستمر في الضغط أثناء سحب الصورة وعندما يصبح مؤشر الفأرة في العمل الجديد نرفع أصابعنا عن زر الفأرة ..

بعد ذلك سنلاحظ أن الصورة تم نقلها للعمل الجديد ..

والصورتين المجاورتين توضحان أكثر ...

وهنا قد يسأل أحد الأذكياء ويقول :

هل نقوم بإنشاء طبقة جديدة قبل أن ننقل الصورة ؟؟!!

الجواب :

أقول لا لأن البرنامج سيقوم بإنشاء الطبقة الجديدة تلقائيًا ...

في الملف الجديد :

نستطيع أن نحرك الصورة بشكل حر عن طريق أداة التحريك ..

تطبيقات على الدرس :-

الطريقة الثانية لنقل الصورة كالآتي :-

نقوم بفتح الصورة المراد إضافتها ثم بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر All (تحديد الكل) أو نضغط على الأختصار Ctrl + A سنلاحظ أن الصورة تحددت و الصورة رقم (١) توضح ذلك ...

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Copy (نسخ) أو نضغط على الإختصار Ctrl + C ...

ثم نقوم بفتح عمل جديد أو التصميم إن كنا قدحفظنا التصميم سابقًا ثم من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Paste (لصق) أو نضغط على الإختصار Ctrl + V و الصورة رقم (٢) توضح ذلك ...

صورة رقم (١)

والطريقة بإختصار شديد :

١/ نقوم بفتح الصورة ثم نقوم بضغط Ctrl + A ستتحدد الصورة نقوم بضغط Ctrl + C ...

٢/ نفتح العمل الجديد ثم نقوم بضغط Ctrl + V سنلاحظ بعدها أن الصورة انتقلت إلى العمل الجديد في طبقة جديدة تلقائيًا ..

صورة رقم (٢)

وعمومًا نقل الصور له طرق عديدة وذكرنا منها طريقتين كي لا يتسلل الملل إلينا ...

هام جدًا :

ما ذكرناه سابقًا بخصوص نقل الصور ينطبق على نقل النصوص و الأشكال ...

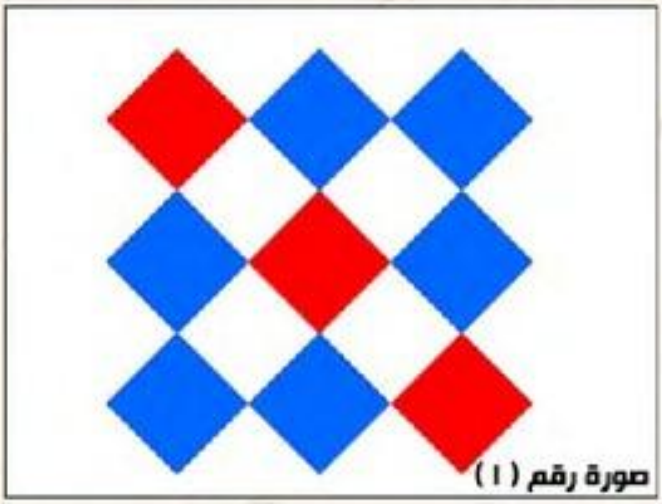
أيضًا ما ذكرناه سابقًا بخصوص تحديد الكل والنسخ واللصق ينطبق على النصوص والأشكال ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

سنتعرف في هذا التطبيق على خيار Color Range ومعناه شريحة ألوان تعالوا نعرف كيف نستفيد من هذا الخيار ...

في البداية هذا الخيار يساعدنا في تحديد كتل لونية ذات اللون نفسه في وقت واحد ...

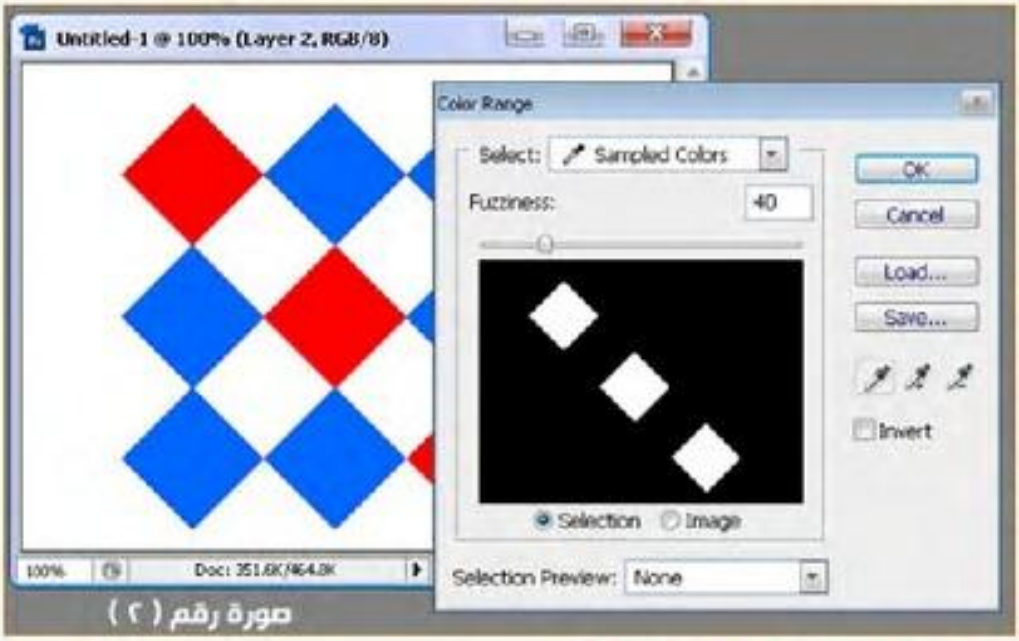


صورة رقم (١)

الصورة رقم (١) تحتوي على شكل نريد تحديد العناصر ذات اللون الأحمر فيه دون أن تتحدد العناصر ذات اللون الأزرق علمًا أن هذه العناصر في طبقة واحدة وليست في طبقتين ...

الطريقة كالآتي :-

من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر Color Range ستخرج لنا نافذة نسحب النافذة قليلاً حتى يظهر الشكل ثم نحرك مؤشر الفأرة إلى الشكل سنلاحظ تغير شكل المؤشر إلى هذا الشكل ( ) نقوم بالضغط على اللون الذي نريد تحديد جميع العناصر الملونة به مع العلم أن الضغط يكون في منطقة العمل وليس داخل النافذة وهنا اخترنا الأحمر إذًا نضغط على أحد الأشكال الملونة بالأحمر سنلاحظ أنها تحددت على النافذة بعد ذلك نضغط على OK والصورة رقم (٢) توضح ذلك ..

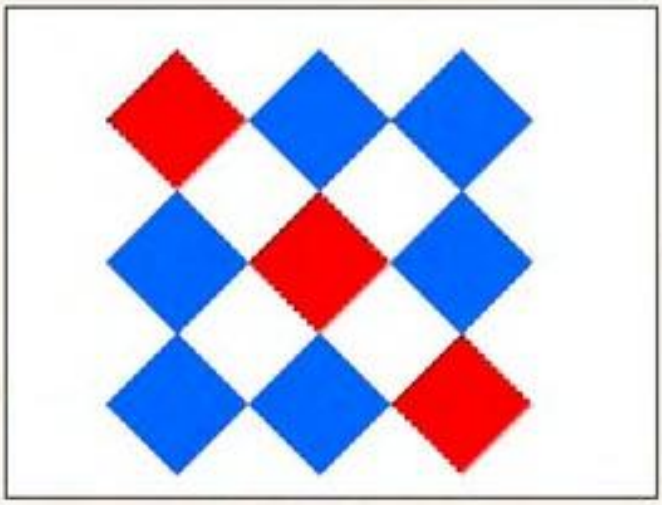


صورة رقم (٢)

نكمل في الصفحة القادمة :)

تطبيقات على الدرس :-

بعد أن ضغطنا على OK سنلاحظ أن جميع الأشكال الحمراء تم تحديدها كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

وبهذا نكون قد حددنا هذا الأشكال الثلاثة مرة واحدة وبسهولة تامة ...

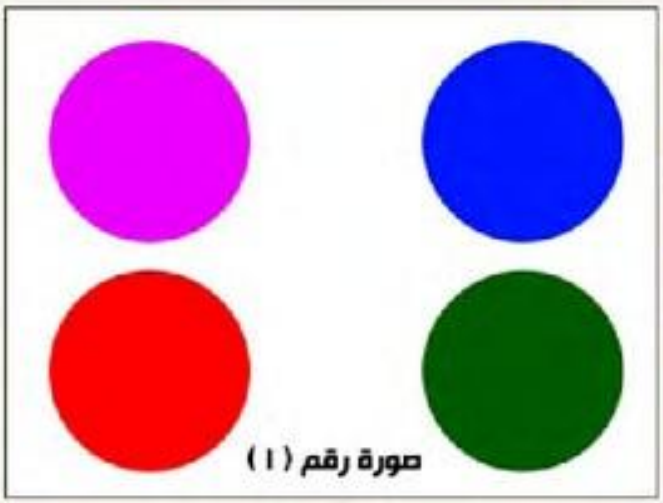
في التطبيق القادم :

بإذن الله تعالى سنتعلم كيف نقوم بتحديد شكلين كل منهما له لون مختلف عن الآخر ولكن قبل أن ننتقل للتطبيق السابع أرجوا منكم زيارة (الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩)) للتذكير فقط بالمعلومات السابقة لأننا سنحتاج منها معلومة واحدة في تطبيقنا القادم :) ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

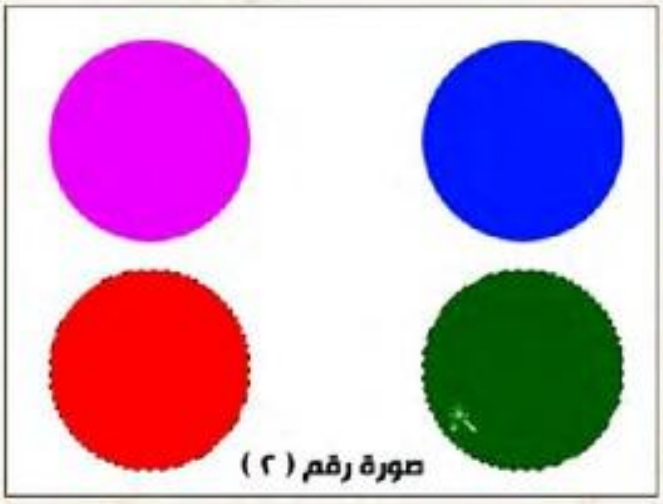
ذكرنا في الصفحة السابقة ما سنتعلمه في هذا التطبيق و بعد أن راجعنا المعلومات الموجودة في الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩) تابعوا معي الآتي :-



صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) عندنا أربع دوائر في طبقة واحدة الصحيح والمفترض أن كل دائرة في طبقة لكن هنا عملنا هذا لكي نعرف كيف نحدد الأشكال ذات الألوان المختلفة ..

هنا نحن نريد أن نحدد الدائرة الحمراء والخضراء نقوم باختيار أداة التحديد ومن شريط خيارات أداة التحديد نضغط على هذا الزر ( ) ...



صورة رقم (٢)

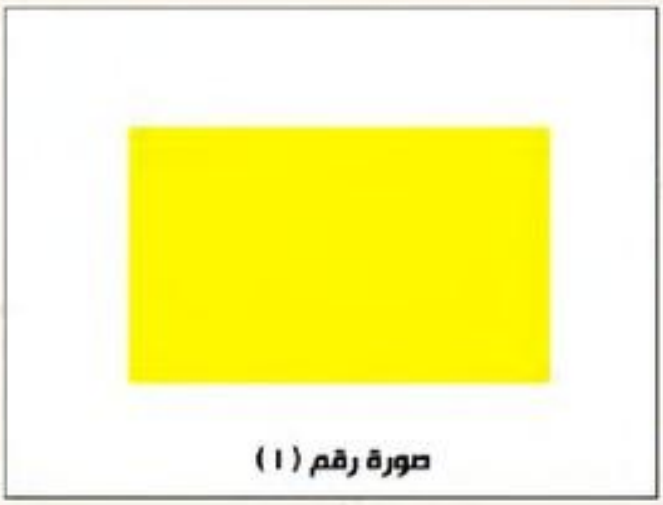
بعد ذلك نضغط على الدائرة الحمراء سنلاحظ أنها تحددت، ننتقل إلى الدائرة الخضراء سنلاحظ وجود علامة (+) على مؤشر الأداة نقوم بالضغط على الدائرة الخضراء سنلاحظ أنها تحددت أيضًا والنتيجة ستكون أن كلا الدائرتين تم تحديدهما كما في الصورة رقم (٢) ...

هام :

- قمت بعمل هذا التطبيق تأكيدًا لما ذكرناه سابقًا من أن وظائف هذه الأزرار ( ) واحدة على كل الأدوات التي تظهر في شريط خيارتها واخترت هذا الزر ( ) كمثال فقط ....
- الطريقة التي ذكرناها في هذا التطبيق تنطبق على أكثر من شكلين وأيضًا على الصور ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن والأخير

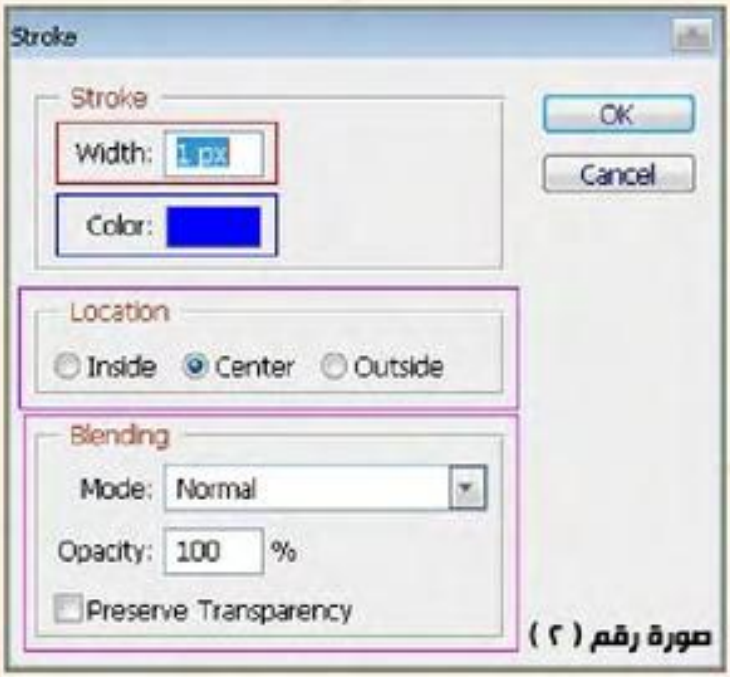


صورة رقم (١)

في هذا التطبيق سنتعرف على الأمر Stroke ومعناه حد من خلال هذا الأمر سنتعلم كيف نقوم بعمل حد على أي عنصر في التصميم وأنا أقصد بالعنصر هنا الأشكال والصور والطريقة كالآتي :-

نريد أن نقوم بعمل حد أزرق على الشكل المستطيل الأصفر الموجود في الصورة رقم (١) ...

كما عرفنا سابقًا أننا عندما نريد أن نضيف أي شيء على عنصر نقوم بتحديد الطبقة الخاصة به عن طريق الضغط مرة واحدة على الطبقة ...



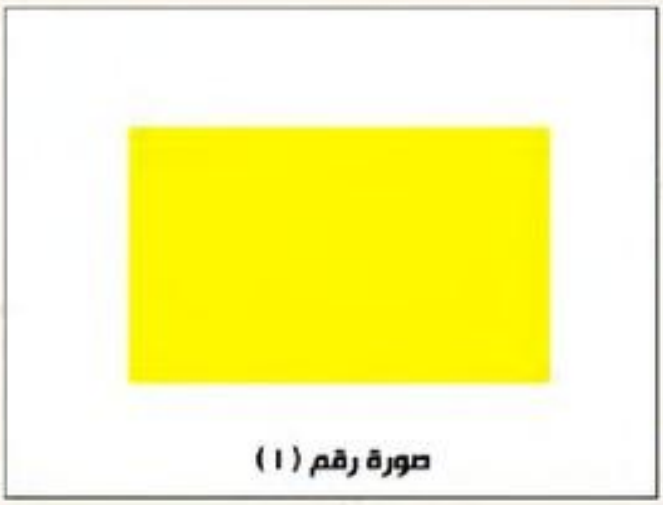
صورة رقم (٢)

بعد أن نحدد طبقة المستطيل ...
من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ستظهر لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) ...
المستطيل الأحمر : هنا نتحكم في سمك الحد من خلال القيمة التي ندخلها وكلما زدنا الرقم زاد سمك الحد ...
المستطيل الأزرق : هنا نختار لون الحد ...
المستطيل البنفسجي : هنا نتحكم في موقع الحد ...
Inside / داخل العنصر ..
Center / وسط العنصر ..
Outside / خارج العنصر ..
المستطيل الزهري : هنا نتحكم في النمط والتظليل ..
Mode / نمط ..
Opacity / التظليل ..

نكمل التطبيق في الصفحة القادمة :)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن والأخير

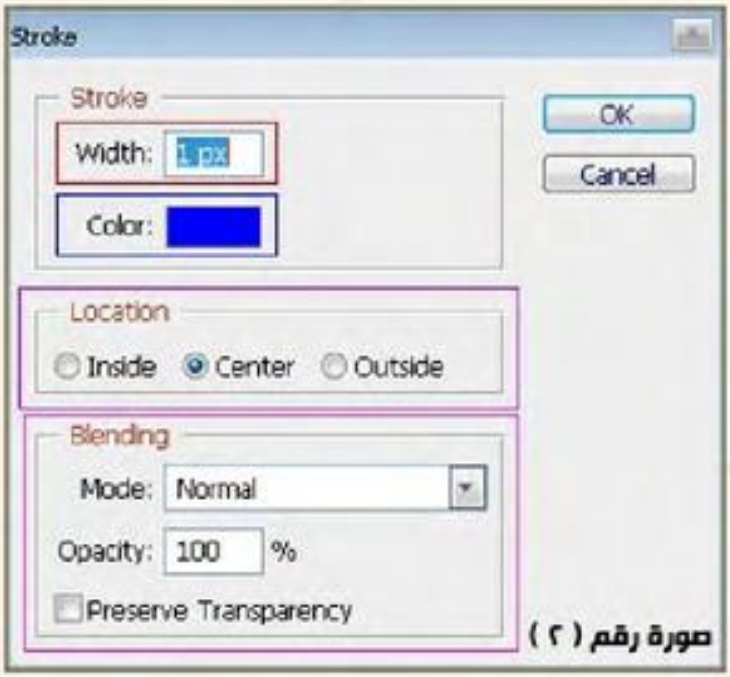


صورة رقم (١)

في هذا التطبيق سنتعرف على الأمر Stroke ومعناه حد من خلال هذا الأمر سنتعلم كيف نقوم بعمل حد على أي عنصر في التصميم وأنا أقصد بالعنصر هنا الأشكال والصور والطريقة كالآتي :-

نريد أن نقوم بعمل حد أزرق على الشكل المستطيل الأصفر الموجود في الصورة رقم (١) ...

كما عرفنا سابقًا أننا عندما نريد أن نضيف أي شيء على عنصر نقوم بتحديد الطبقة الخاصة به عن طريق الضغط مرة واحدة على الطبقة ...



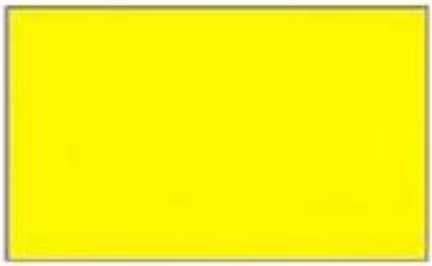
صورة رقم (٢)

بعد أن نحدد طبقة المستطيل ...
من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ستظهر لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) ...
المستطيل الأحمر : هنا نتحكم في سمك الحد من خلال القيمة التي ندخلها وكلما زدنا الرقم زاد سمك الحد ...
المستطيل الأزرق : هنا نختار لون الحد ...
المستطيل البنفسجي : هنا نتحكم في موقع الحد ...
Inside / داخل العنصر ..
Center / وسط العنصر ..
Outside / خارج العنصر ..
المستطيل الزهري : هنا نتحكم في النمط والتظليل ..
Mode / نمط ..
Opacity / التظليل ..

نكمل التطبيق في الصفحة القادمة :)

تطبيقات على الدرس :-

بعد أن نحدد اللون من الخيـــارات الموجـــودة في نافذة Stroke نقوم بالضغط على OK بعدها سنلاحظ أن المســـتطيل الأصـــفر أصبـــح له حـــــد أزرق (كما اخـــترنا سابقًا) كمـــا في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

قوموا بعمل هذه الخطوات :

- نفتح عمل جديد ونعمل طبقة جديدة ...
- من أداة الأشكال المحددة نرسم دائرة ...
- بعد أن نرسم الدائرة لا تقوموا بإلغاء التحـــديد ولا التعبئة فنحن نريد تحديد الدائرة فقط ...
- من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ونقوم بعمل حد أحمر ...
- بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ...

صورة رقم (٤)

ماذا استفدنا من العمل السابق ؟!

أنه يمكننا عمل حد من خلال التحـــديد فقط، ففي العمل السابق كل ما فعلناه هو عمل حد لدائرة دون أن نقوم بتعبئتها ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الرابع))

الجزء الثالث

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحتان على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة الفرش ( ) :-

هذه الأداة أعتقد انها مفهومة من اسمها فعمل هذه الأداة نفس عمل الفرشاة التي يستخدمها الرسامون نستطيع من خلالها الرسم بطريقة حرة دون قيود وأيضًا من خلالها نستطيع إستخدام أشكال كثيرة جاهزة وسيتضح هذا الكلام في التطبيق بإذن الله تعالى ... واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (B) ...

عندما نظهر القائمة لأداة الفرش تظهر هذه القائمة ما يهمنا في هذه القائمة هو الخيار الأول والثاني وهما على النحو التالي :

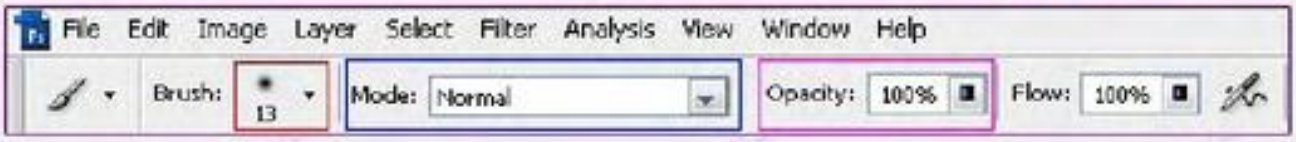
الأول : أداة الفرش (Brush Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

الثاني : أداة القلم الرصاص (Pencil Tool) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

في الصفحة القادمة سنتعرف على شريط خيارات أداة الفرش :)

بإذن الله تعالى

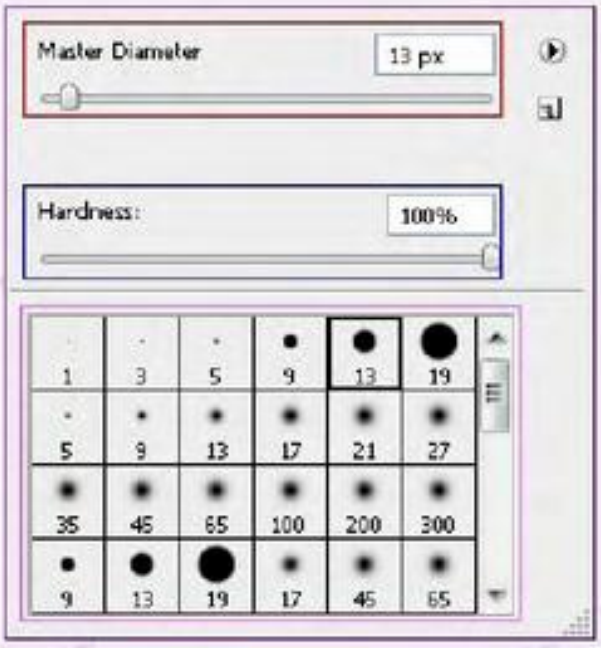
خيارات الأداة في الفرش :-



في المستطيل الأزرق : هنا نختار نمط الفرشاة وسنتعرف في التطبيق على تأثير النمط على الفرش ...

في المستطيل الزهري : هنا نتحكم في نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما كانت الفرشـــة شفـافة أكثر وسابقًا ذكرنا هذا الكلام عن التظليل عمومًا ...

في المستطيل الأحمر : بالضغط على المثلث الصغير تخرج لنا نافذة لنختار منها شكل الفرشة الذي نريده والصورة في الأسفل توضح هذه القائمة ..



في الصورة المجاورة :

المستطيل الأحمر :
من خلاله سنتحكم في حجم الفرشاة وكما نرى أن الوحدة هنا بالبيـــكسل px وأقصى قـــيمة يمـــكن إدخـــالها ٢٥٠٠ بيكسل ويكون التحكم بإدخال قيمة في المستطيل الأبيض أو تحريك المؤشر ...

المستطيل الأزرق :
من خلاله نتحكم في صلابة حدود الفرشـــاة فعند النسبة 100 ٪ تكون الحدود صلبة بمعنى ليس فيهـــا تدرج وكلما قللنا النسبة كلما كانت الحدود ذات تدرج أكبر ...

المستطيل الزهري :
من هنا نقوم باختيار شكل الفرشة الذي نريده عن طريق الضغط عليه مرة واحدة وسنتعرف فـــــي درس خـــاص بإذن الله تعالى على طريقة إضافة الفرش الخارجية ...

خيارات إضافية للفرش ( ) :-

في المربع الأحمر في الصورة المجاورة رقم (١) هذا الزر خاص بخيارات الفرش ، هنا الخيارات إضافية لأنها لم تكن موجودة في الأدوات السابقة ، بالضغط على هذا الزر ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٢) وبالضغط على نفس الزر مرة أخرى تختفي النافذة ...

صورة رقم (١)

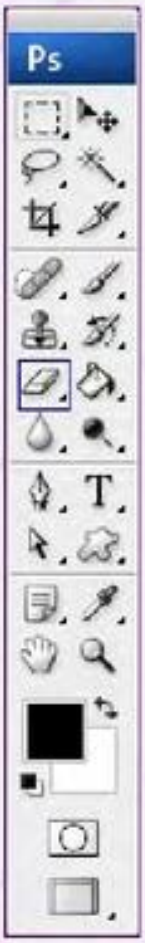
بعد أن نختار شكل الفرشة كما عرفنا في الصفحة السابقة نقوم بالضغط على زر الخيارات الإضافية وكما نلاحظ في الصورة رقم (٢) توجد في المنطقة المحددة باللون الأحمر الخيارات الإضافية نقوم باختيار الإضافة ونتأكد من وجود العلامة بجانبها بعد ذلك ننتقل إلى خياراتها في المنطقة المحددة باللون الأزرق ونبدأ في تغيير القيم والنسب ونشاهد النتيجة في المنطقة المحددة باللون الزهري مباشرة ...

صورة رقم (٢)

وباختصار شديد :
بعد أن نختار الفرشة ونضغط على زر الخيارات الإضافية من المنطقة الحمراء نختار الإضافة التي نريدها وذلك بوضع العلامة في المربع الذي بجانبها بعد ذلك نغير في القيم في المنطقة الزرقاء ونراقب المنطقة الزهرية لنرى تأثير تغيير القيم على الفرشة ...

هام :
- يمكن اختيار اكثر من إضافة في المنطقة الحمراء في الصورة رقم (٢) ...

- ستعرفون هذه الخيارات أكثر بكثرة التجربة فهي لا تحتاج إلى شرح وإنما تحتاج إلى تجربة فقط ...



أداة الممحاة ( ) :-

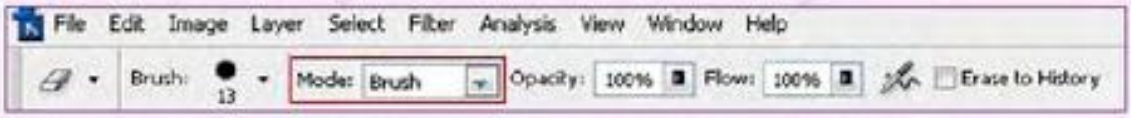
باختصار شديد وظيفة هذه الأداة هي المسح ...
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (E) ...

عندما نظهر القائمة لأداة الممحاة تظهر هذه القائمة
وهي تحتوي على ثلاثة خيارات وهي على النحو التالي :

الأول : أداة الممحاة (Eraser Tool) ...
الثاني : أداة ممحاة الخلفية (Background Eraser Tool) ...
الثالث : أداة الممحاة السحرية (Magic Eraser Tool) ...

وسنتعرض للخيار الأول والثالث في التطبيق بإذن الله ...

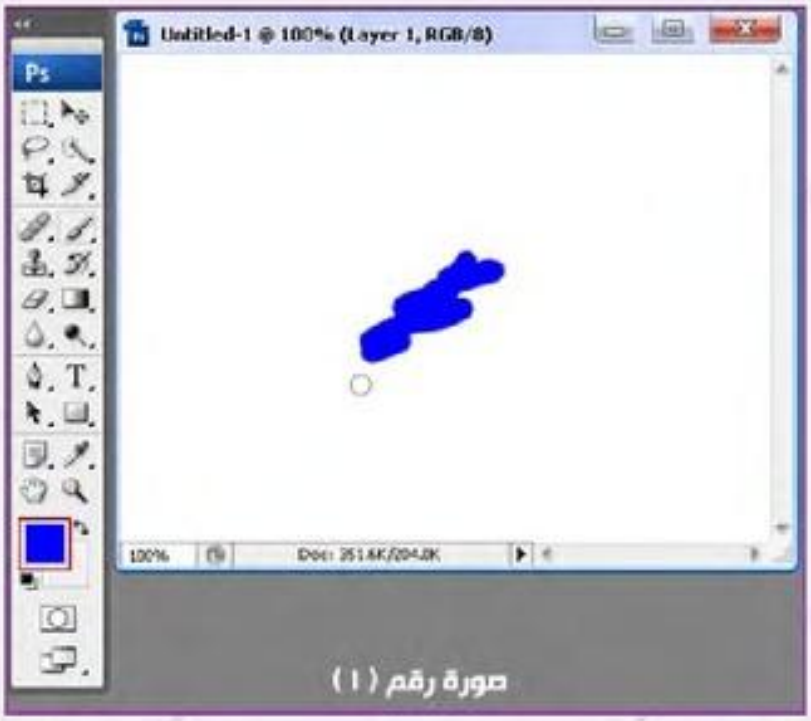
خيارات الأداة في الممحاة :-



أريد أن أشير إلى شيء هام هو أن الممحاة نفس الفرشاة إلا أن الفرشاة ترسم لكن الممحاة تمسح بمعنى أنه عندما نريد المسح نختار شكل فرشاة المسح كما كنا نختارها في أداة الفرش وكذلك تنطبق عليها الخيارات الإضافية للفرش لذلك هنا سأوضح فقط المستطيل الأحمر لأن باقي الخيارات وضحناها في خيارات الأداة في الفرش ...

في المستطيل الأحمر :
النمط هنا يختلف عن الأنماط السابقة فهنا يوجد ثلاثة أنماط فقط هي :
١/ نمط الفرش (Brush) ..
٢/ نمط القلم الرصاص (Pencil) ..
٣/ نمط المربع (Block) ..

تطبيقات على الدرس :-



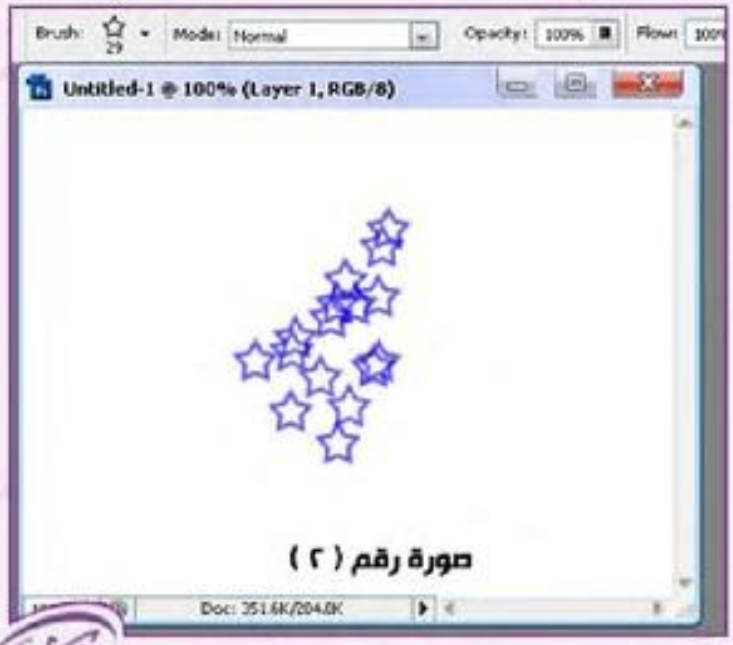
صورة رقم (١)

التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وكما تعـــودنا :) نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد ذلك نختار أداة الفرش من صندوق الأدوات ونحـــدد اللون الذي نريده ويكون ذلك عن طـــريق الضغط على المربع الأحمر الموجـــود في الصورة رقم (١) و هنا اخترت اللون الأزرق

بعد ذلك نختار شكل الفرشـــة الذي نريده من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقًا ...

ثم نقـــوم بالرســـم بطريقة حرة جـدًا والصورة رقم (١) توضح ذلك ...



صورة رقم (٢)

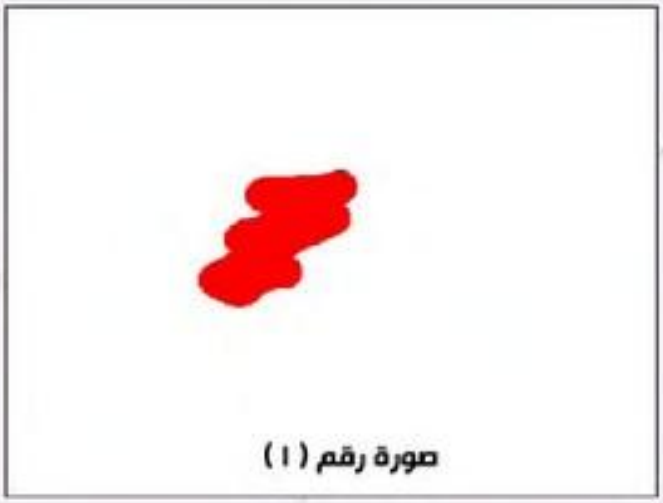
هناك أشكال كثيره للفرش فهي ليـــست تقتصر على الشكل الدائري فقط كمـــا أننا نستطيع أن نضيف فرش جديدة و سنتـــعلم ذلك في درس خاص بإذن الله تعالى ..

والصورة رقم (٢) فيها فرشة علـى شكل نجوم، إذًا كما ذكرنا أن الفرش لها أشكال كثيرة ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

قوموا بفتح عمل جـديد وكما تعـودنا :)
نقوم بإنشاء طبقة جـديدة بعد ذلك نختار
أداة القلم الرصـاص من صنـدوق الأدوات
ونحـدد اللون الذي نريده وقـد عرفنا كيف
يكـون ذلـك في التطـبيق السـابق
و هنا اخترت اللـون الأحمر ...



صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار شكل الفرشة التي نريـدها
من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقًا ...

بعد ذلك نقوم بالرسـم بطريقة حرة جـدًا
والصورة رقم (١) توضح ذلك ...

ويمـكننا الرسـم بأداة القـلم الرصـاص
بأشكال كثـير مثل أداة الفـرش تمـامًا
والصورة رقم (٢) توضح ذلك ..

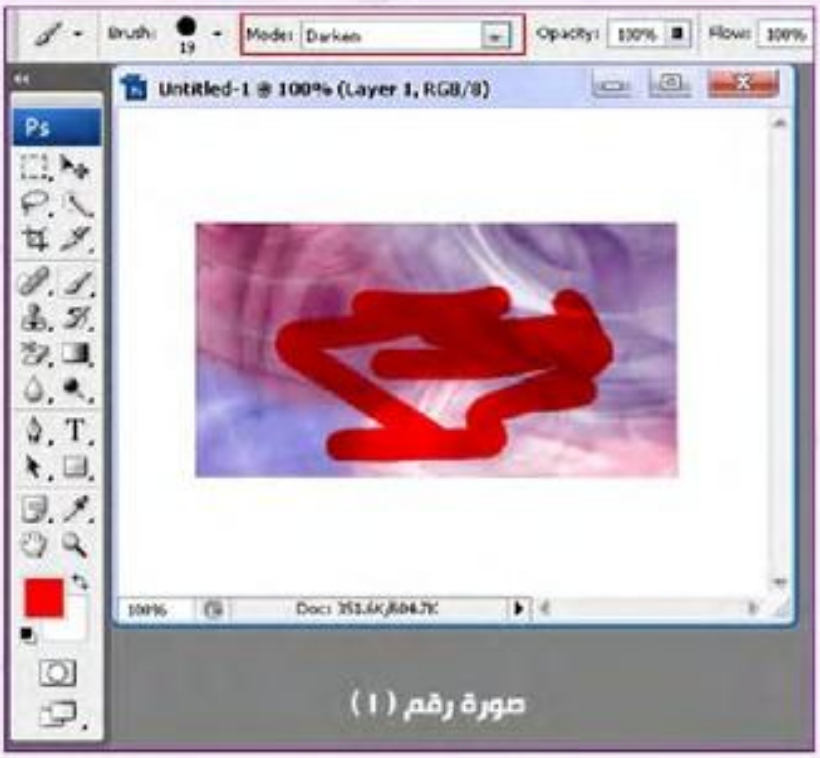
صورة رقم (٢)

قد يسأل سائل ويقول ما الفرق بـين أداة
الفرش وأداة القلم الرصاص فكلاهما يقوم
بالرسم الحر وبأشكال مختلفة ؟!!

الجواب :
الفرق في الحدود فعندما نرسم بأداة القلم الرصاص ستكون حدود الرسم مكسـرة قليلاً
بينما هذا التكسير يكون غير موجـود في حدود الرسم بأداة الفرش وجرب ذلك بنفسك
لترى وليتضح لك ذلك أكثر .. (سؤال ممتاز)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث



صورة رقم (١)

سنتعرف في هذا التطبيق على تأثير النمط على الفرشة ...

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا أي صورة إلى العمل وقد عرفنا كيف نقوم بعمل ذلك في درس سابق ومن لم يتذكر ذلك يراجع الدرس الرابع صفحة (٨ ، ٩ ، ١٠) ...

بعد ذلك ونحن على طبقة الصورة نقوم بإختيار أداة الفرش ونغير النمط من خيارات الأداة ثم نقوم بالرسم على الصورة سنلاحظ أن لون الفرش الذي اخترناه قد تغير والسبب في ذلك تغييرنا للنمط ...

في هذا التطبيق اخترت اللون الأحمر للفرشة وقمت بتغيير النمط إلى Darken خرجت معي النتيجة كما في الصورة رقم (١) ..

لو تأملنا الصورة رقم (١) قليلاً سنلاحظ شيئين مهمين :

١/ أن النمط هو Darken في خيارات الأداة وهو المحدد بالمستطيل الأحمر ..

٢/ أن اللون الذي اخترناه هو الأحمر ومع ذلك ظهر بشكل شفاف وداكن على الصورة وذلك بسبب النمط ..

هام :

- النمط الطبيعي هو النمط العادي وهو بإسم Normal ...
- ما طبقناه على أداة الفرش ينطبق على أداة القلم الرصاص ، وكذلك إختيار الصورة كان كمثال فقط فما ينطبق على الصور ينطبق على الأشكال ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا صورة أو شكل إلى العمل وبعد الإضافة إختاروا أداة الممحاة من صندوق الأدوات وبعد ذلك نختار شكل الممحاة من خيارات الأداة فالممحاة مثل الفرش كما ذكرنا ذلك سابقًا ...

بعد ذلك امسحوا الشكل أو الصورة ستلاحظون أن المسح يتم بطريقة حرة ...

في هذا التطبيق قمت برسم شكل دائري وقمت بتعبئته ثم قمت بإلغاء التحديد وهو ليس ضروري بالنسبة للمسح ثم قمت بالمسح وكانت النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...

صورة رقم (١)

هناك ثلاثة أنماط لأداة الممحاة وضحناها سابقًا وهي لا تختلف كثيرا عن بعضها وبمجرد أن تجربوها ستتعرفوا عليها فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح وإنما للتجربة فقط :) ...

هام :

عندما نريد أن نمسح عنصر في التصميم لا ننسى أن نحدد طبقته ويكون التحديد بالضغط على طبقة العنصر مرة واحدة وقد ذكرنا ذلك سابقًا :) ...

تطبيقات على الدرس :-

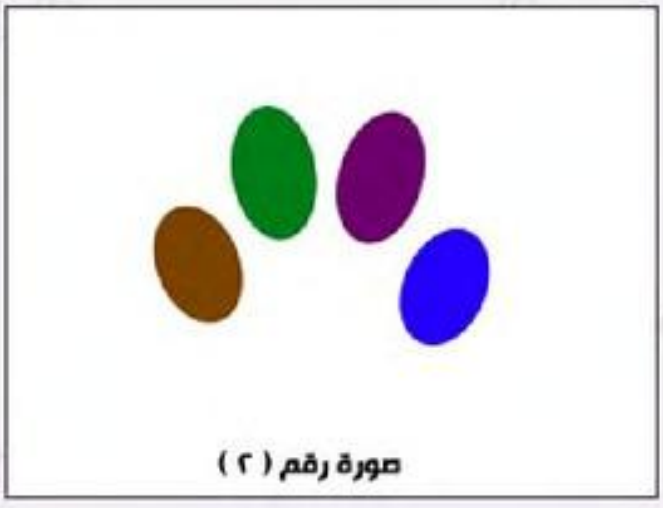
التطبيق الخامس

سنتعرف في هذا التطبيق على أداة الممحاة السحرية و بمجرد أن نسمع كلمة السحرية نتذكر أداة العصا السحرية فأداة العصا السحرية كانت وظيفتها تحديد الكتلة ذات اللون الواحد أما أداة الممحاة السحرية وظيفتها مسح الكتلة ذات اللون الواحد ...

صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) :
توجد خمس كتل لونية مختلفة عندما نريد أن نمسح الكتلة الحمراء مثلاً سيكون ذلك مملاً لو قمنا بمسحها عن طريق أداة الممحاة أما عندما نختار أداة الممحاة السحرية سيكون المسح سريعًا ...

في هذا التطبيق قمت بإختيار أداة الممحاة السحرية وقمت بالضغط مرة واحدة على الكتلة الحمراء فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

الملاحظ هو أن الكتلة الحمراء تم مسحها بالكامل بكل سهولة ...

وأحيانًا بعد الضغطة الأولى تبقى حدود الكتلة دون مسح وعند حدوث ذلك نقوم بالضغط مرة ثانية ستختفي الحدود تمامًا ...

هام :
في هذا التطبيق ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور ...

تطبيقات على الدرس :-

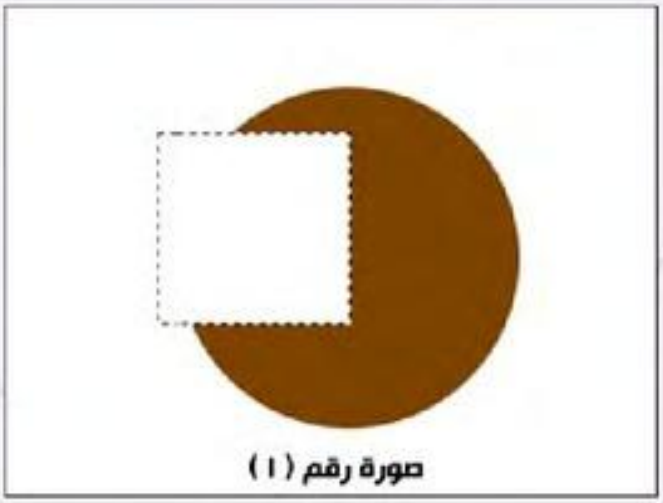
التطبيق السادس

سنتعرف في هذا التطبيق على المســـــح بالتحديد وهي خاصية يستفيد منها كثير من المصممين ...

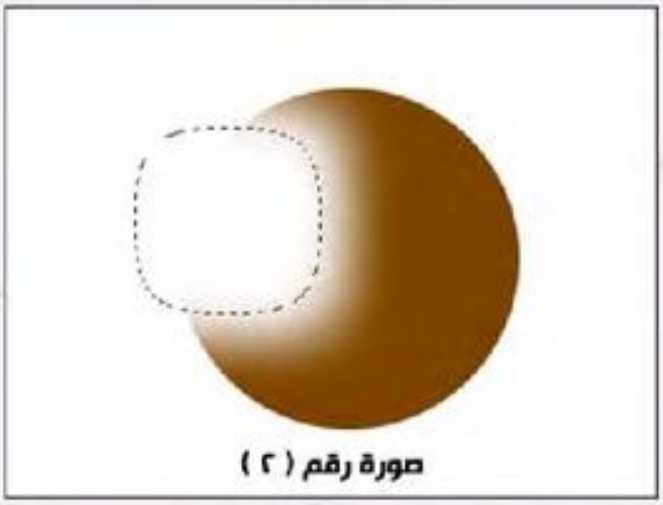
قوموا بفتح عمل جديد وبعدها قومـــوا برسم أي شكل وقوموا بتعبئته ثم قوموا بإلغاء التحديد ...

من أداة الأشكال المحددة قوموا برســـم أي شـــكل مره أخرى على نفـــس الطبقة ولا تقـــوموا بتعـــبئته فنحن نريد التحـــديد فقـــط ثم انقلوا التحـــديد على جزء من الشكل الذي رسمنا وقوموا بضـــغط Delete من لوحة المفاتيح ستلاحظون أن المنطقة الموجودة داخـــل التحـــديد تم مسحـــها والصـــورة رقم (١) توضح ذلك بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد ...

كما يمـــكننا المســـح بتدرج كل ما هـــو عـــلينا أن نزيـــد في قيـــمة Feather من خـــيارات أداة الأشكال المحددة والتغيير يكون قبل الرسم ..



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

وفي هذا التطبيق :

نغير قيمة Feather في رسم المربع وقد قمت بذلك فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٢) و ما ينطبق على الأشكال المحددة ينطبق على الصور ...

كل ما أردت قوله في هذا التطبيق :

أننا كما كنا نرسم بأداة الأشكال المحددة نستطيع أن نمسح بها مع العلم أنه كلما زدنا قيمة Feather كلما كان المسح بتدرج أكبر وللتوضيح أكثر راجع الدرس الثالث صفحة (١٤ ، ١٥) ...

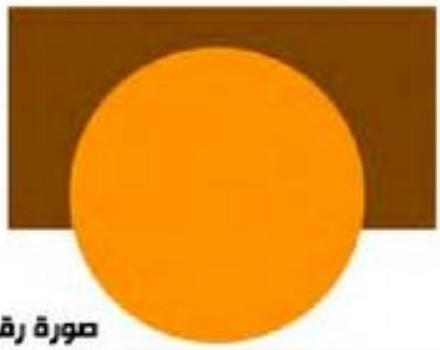
على الهامش :) / طريقة المسح بتدرج من طرق دمج الصور في التصميم ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Expand (تمديد) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة ثم ارسموا دائرة على طبقة فوقها بحيث تكون طبقة الدائرة فوق طبقة المستطيل كما في الصورة رقم (١) ..



صورة رقم (١)

بعد ذلك ونحن على طبقة الدائرة قوموا بتحديد الدائرة ثم من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Expand ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢) ..

صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أكبر من الدائرة كما في الصورة رقم (٣) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط على طبقة المستطيل ثم نضغط على زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ...

صورة رقم (٤)

الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بتمديد التحديد عمومًا ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Contract (تقليص) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد المتسطيل كما في الصورة رقم (١)..

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Contract ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢) ..

صورة رقم (٢)

سنلاحظ بعدها أن تحديد المستطيل قد أصبح أصغر من المستطيل كما في الصورة رقم (٣) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤) ..

الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بتقليص التحديد عمومًا ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ..

ملاحظة هامة / الأمر Contract عكس الأمر Expand ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٣)

صورة رقم (٤)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع والأخير

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Feather (حد متدرج) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا دائرة على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد الدائرة كما في الصورة رقم (١)..

صورة رقم (١)

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Feather ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة الحد المتدرج سنكتب 20 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم (٢)..

صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أصغر من الدائرة كما في الصورة رقم (٣) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٤)...

صورة رقم (٤)

الخلاصة / أن هذا الأمر يقوم بعمل تدرج للشكل أو الصورة ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ..

همسة قبل إنهاء الدرس :-

قائمة Modify

في التطبيق السابع والثامن والتاسع تناولنا فيها ثلاثة من أوامر قائمة Modify وهي الثلاثة أوامر الأخيرة ..

أما عن الأمرين Border (حزام) والأمر Smooth (صقل) فهما في غاية البساطة قوموا بالتجربة فقط وسيتضح لكم كل شيء :) ..

فلم أقم بإدراج تطبيقات لهما منعًا للملل لا أكثر ولكي أساعدكم على الإكتشاف بأنفسكم أيضًا ...

هام :
ما طبقناه في التطبيقات السابع والثامن والتاسع كان على الأشكال وما ينطبق على الأشكال ينطبق على الصور ...

أيضًا قمنا بالإستفادة من هذه الأوامر الثلاثة عن طريق زر Delete فقط والذي أود الإشارة إليه أنه يمكننا الإسفادة من هذه الأوامر بطرق أخرى فقط نحتاج إلى قليل من التركيز :) ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الخامس))

الجزء الرابع

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على أداة واحدة وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون الأحمر ... إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة النص (T) :-

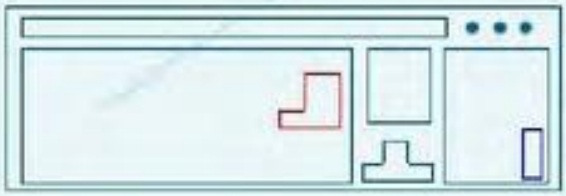
وظيفة هذه الأداة هي كتابة النصوص واختصارها على لوحة المفاتيح هو حرف (T) ...

عندما نظهر القائمة لأداة النص تظهر هـذه القائمة
ما يهمنا في هذه القائمة هو الخيار الأول والثـاني
وهما على النحو التالي :

الأول : أداة النص الأفقي (Horizontal Type Tool) ...
الثاني : أداة النص العمودي (Vertical Type Tool) ...

وسنتعرف على هذين الخيارين في الصفحات القادمة بالتفصيل بإذن الله ...

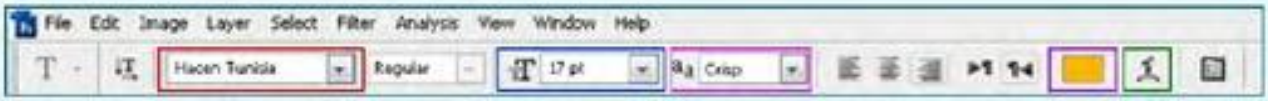
أريد أن أشير إلى شيء سيفيـــدنا في الصفحات القـــادمة : -
كما نعرف أن لوحة المفاتيح تحتوي على زرين Enter :
الزر الأول : يوجد بجانب الحروف وهو الموضح باللون الأحمر على الرسمة التي في الأسفل ...
الزر الثاني : يوجد بجانب الأرقام وهو الموضح باللون الأزرق على الرسمة التي في الأسفل ...



وفي الصفحات القادمة :
سنسمي الزر الأول بـ : زر Enter 1 ...
وسنسمي الزر الثاني بـ : زر Enter 2 ...

(تذكروا هذا جيدًا :)

خيارات الأداة في النص :-



في المستطيل الأحمر :

من هنا نقوم بإختيار الخط الذي نريده من خلال الضغط على المثلث الصغير فتخرج لنا قائمة بالخطوط نختار منها مع العلم أنه بجانب كل خط سنجد عينه توضح معالم الخط ...

في المستطيل الأزرق :

من هنا نقوم بإختيار حجم الخط وهو مدرج من 6 إلى 72 مع العلم أنه يمكننا أن نزيد عن 72 وذلك بأن نقوم بإدخال القيمة التي نريدها في المستطيل الأبيض ثم نضغط على زر Enter أو Enter 1 ...

في المستطيل الزهري :

هذا الخيار خاص بطريقة الخط وهو يحتوي على خمسة خيارات فأحيانًا تكون حدود الخط مكـــسرة ومن خلال التغيير في هذا الخيار تصبح الحدود غير مكسرة وسنفهم ذلك أكثر في التطبيق ...

في المستطيل البنفسجي :

من هنا نختار لون الخط فقط نقوم بالضغط على هذا المستطيل ونختار اللون الذي نريده ونضغط OK وأعتقد أنها واضحة جدًا ...

في المربع الأخضر :

هذا الخيار خاص بإلتفاف النص بمعنى أننا من هذا الخيار نستطيع ان نجعل النص منحنيًا ونتحـكم في طريقة ودرجة إنحنائه وسنفهم ذلك في التطبيق ...

خيارات إضافية للنص (A) :-

في المربع الأحمـــر في الصـــورة المجاورة رقم (١) هذا الزر خاص بخيارات النص الإضافية وبالضغط على هذا الزر تظـهر لنا النافذة كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (١)

في الصورة رقم (٢) :
كما نرى هي مجـــموعة من التنسيـــقات والخيارات وهي واضحة فكل خيار بجانبه رمز صغير يوضح وظيفته وبالتالي فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح ...

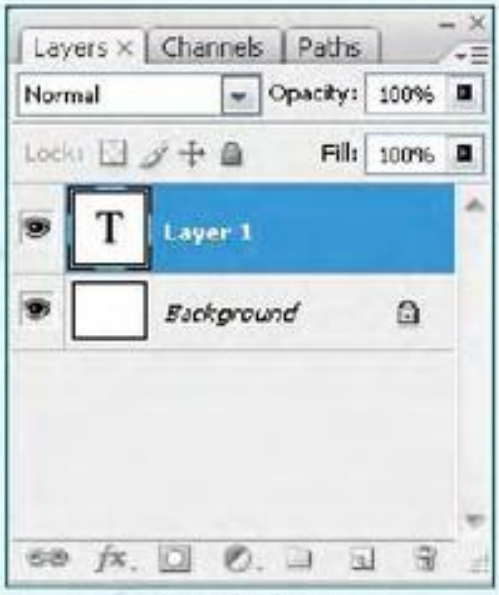
وبعد ان ننتهي من إستخدام هذه النافذة نضـــغط مرة أخرى على نفس الزر (A) بعدها تختفي النافذة ...

صورة رقم (٢)

والآن مع التطبيقات ولكن في الصفحة القادمة
:)

تطبيقات على الدرس :-

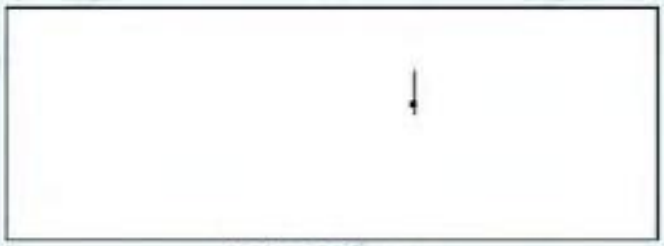
التطبيق الأول



صورة رقم (١)

قوموا بفتح عمل جديد وهـــذه المرة لن نحـــتاج إلى إنشاء طبقة جـــديدة لأن أي نـــص يقوم البرنامج تلقائيًا بإنشاء طبقة خاصة له وتكون الطبقـــة الخاصة بالنص كما فـــي الصـــورة رقم (١) نلاحظ وجـــود حرف (T) بجانب الطبقة ...

بعد أن نفتح العمل نختار أداة النـــص من صندوق الأدوات ونقـــوم بإختـــيار نـــوع ولـــون وحـــجم الخـــط مـــن خيارات الأداة ثم بعد ذلك نقوم بالضغـــط على منطـــقة العمل سيظهر مؤشـــر الكـــتابة وقد يستغرق وقتًا بسبب تحميل الخطـــوط فلا داعي للقـــلق والصـــورة رقم (٢) توضح ذلك ..



صورة رقم (٢)

بعد ظهور المؤشر نبدأ بكتـــابة النـــص الذي نريده وبعد أن ننتهي نقوم بالضغـــــط على زر Enter 2 بعدها تكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

بعدها نلاحظ أن الطبقة أصـــبح اسمها باسم النص الذي كتبناه ...

صورة رقم (٣)

هام :
من خلال أداة التحريك في صندوق الأدوات نستطيع تحريك النص بشكل حر ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بالتعديل على الخط سواءاً من ناحية اللون أو الخط أو الحجم ...

في الصورة رقم (١) :
نريد أن نجعل لفظ الجلالة " الله " باللون الأحـــمر ولكي يتم ذلك اتبعوا الأتي :

صورة رقم (١)

نختار أداة النص ثم نقوم بالضغط على النص سيـظهر لنا مؤشر الكتابة كـل ما علينا هو أن نقوم بتظليل الكلـمة كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

وبعد ذلك من خيارات الأداة نقوم باختيار اللـــون الأحمر أو أي لون نريده سنلاحظ بعدها أن اللون تغير نضـــغط زر Enter 2 وستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ..

الخلاصة :
أنـــنا عنـــدما نريد أن نعـــدل على كلـــمة نقـــوم بالتظليل أولاً ثم نقوم بالتعديل بعد ذلك ...

هام :
ما طبقناه على تعـــــديل لون الخط ينطـــبق علـــى تعديل حجم الخط و تعديل نوع الخط ...

صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

في هذا التطبيق سنتعرف على أداة النص العمودي (Vertical Type Tool) ...

صورة رقم (١)

قوموا باختيار أداة النص العمودي من صندوق الأدوات من قائمة أداة النص كما في الصورة رقم (١) ...

بعد ذلك قوموا باختيار اللون والحجم ونوع الخط من خيارات الأداة ...

بعد ذلك نضغط على منطقة العمل سيظهر موشر الكتابة وبعدها نقوم بالكتابة سنلاحظ أن الكتابة بشكل عمودي بعد الإنتهاء نقوم بضغط رز Enter 2 سنكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

هام :

نستطيع التعديل على الخط العمودي كما عدلنا على الخط الأفقي في التطبيق السابق دون أي اختلاف ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعرف على الكتابة في عدة سطور في طبقة نص واحدة ...

أحيانًا نحتاج إلى كتابة نص مكون من أكثر من سطر ولكي نعرف كيف نعمل ذلك تابعوا معي ...

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة النص من صندوق الأدوات واضغطوا على منطقة العمل ثم قوموا بالكتابة وعندما نصل إلى نهاية السطر الأول كما في الصورة رقم (١) ...

نقوم بالضغط على على زر Enter 1 سنلاحظ بعدها أن مؤشر الكتابة انتقل للسطر الثاني كما في الصورة رقم (٢) ...

ثم نقوم بالكتابة بشكل طبيعي وبعد أن ننتهي نقوم بالضغط على زر Enter 2 ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

وكلما أردنا أن ننتقل لسطر جديد في نفس النص نقوم بالضغط على زر Enter 1 ...

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم (١)

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم (٢)

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و المرسلين نبينا محمد وعلى اله وصحبه أجمعين ...

صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير طريقة الخـــط على حدود الخط ...

في الصورة رقم (١) لاحظوا الخـــيار في المستطيل الأحمر هـــو None لذلك حـــدود الخـــط مكسرة قليلاً ولكي نلغي هذا التكسير نقوم بالتالي :

صورة رقم (١)

نقوم بتظليل الكلمة ونقوم بتغير الخيار وهنا عندنا خمسة خيارات نختار منها ما يروق لنا المهم أن الخط في النهاية يكون منتظم الحدود وغير مكسر ...

وفي هذا التطبيـــق قمت بتظليل الكلمة " الله أكبر " وبعدها غيرت خيار طريقة الخط من الخيار None إلى الخيار Smooth الموضح بالمستطيل الأحمر كمـــا في الصورة رقم (٢) نلاحظ بعدهـــا أن الحـــدود أصبحت غير مكسرة ...

صورة رقم (٢)

الخلاصة :

أنه عندما نكتب أي كتابة ونلاحظ بأن هناك تكـــسر حدود الكتابة نقوم مباشرة بتغير بين خيارات طريقة الخط حتى نصل إلى الحدود المنتظمة غير المكسرة ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

في هذا التطبيق سنتعرف على طريقة عمل إلتفاف للنص ...

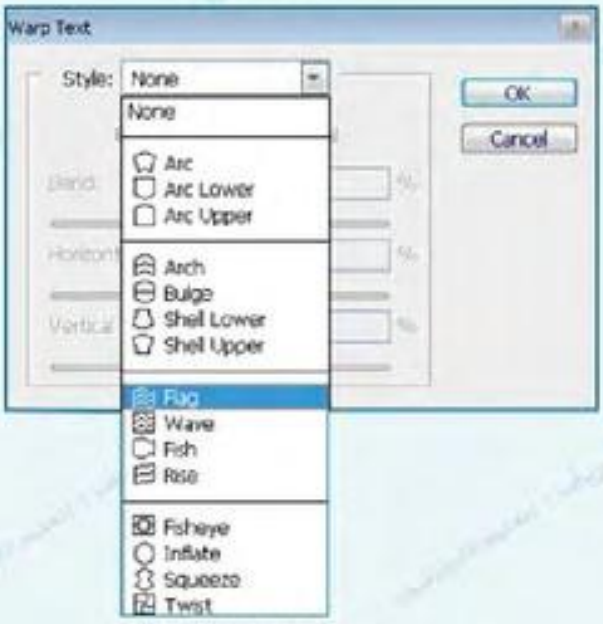
ومعنى عمل التفاف للنص أي جعله منحنيًا بطرق معينة والطريقة كالآتي :-

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بكتابة اي نص وبعد ذلك قوموا بتظليل النص كما في الصورة رقم (١) ..

صورة رقم (١)

بعد ذلك نقوم بالضغط على زر إلتفاف النص والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...

بعدها ستخرج لنا نافذ كما في الصورة رقم (٢) ..



صورة رقم (٢)

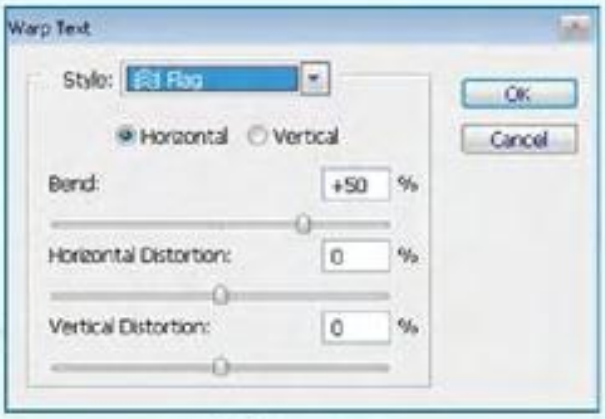
من خلال قائمة Style نقوم بإختيار الإلتفاف الذي نريده وهنا قمت باختيار Flag على سبيل المثال فقط ...

نكمل بقية التطبيق في الصفحة القادمة

(:

تطبيقات على الدرس :-

وبعد أن إخترنا الخيار Flag نستطيع التعديل على هذا الخيار من خلال المؤشرات المـــوجودة في النافذة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

وبعد أن ننتهي من استخـــدام النـــافذة نقوم بالضغط على OK ستكون النتيـــجة كـــما في الصورة رقم (٤) ...

صورة رقم (٤)

وبهذا يكون التطبيق السادس قد انتهى ....

(:

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

في هذا التطبيق سنعرف كيف نقوم بكتابة الأرقام بالطـــــريقـــــــة العـــــربية (١ - ٢ - ٣ ..) و بالطريقة الإنجليزية (1 - 2 - 3 ...) ...

صورة رقم (١)

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكتابة ثم قوموا بكتابة أرقام ستلاحـظوا أنها بالطـــريقة الإنجليزية وهي الطريقة الإفتراضية في البرنامج كما في الصورة رقم (١) ..

ولكي نستطيع الكتابة بالطريـــقة العـــربية نتبع الآتي :

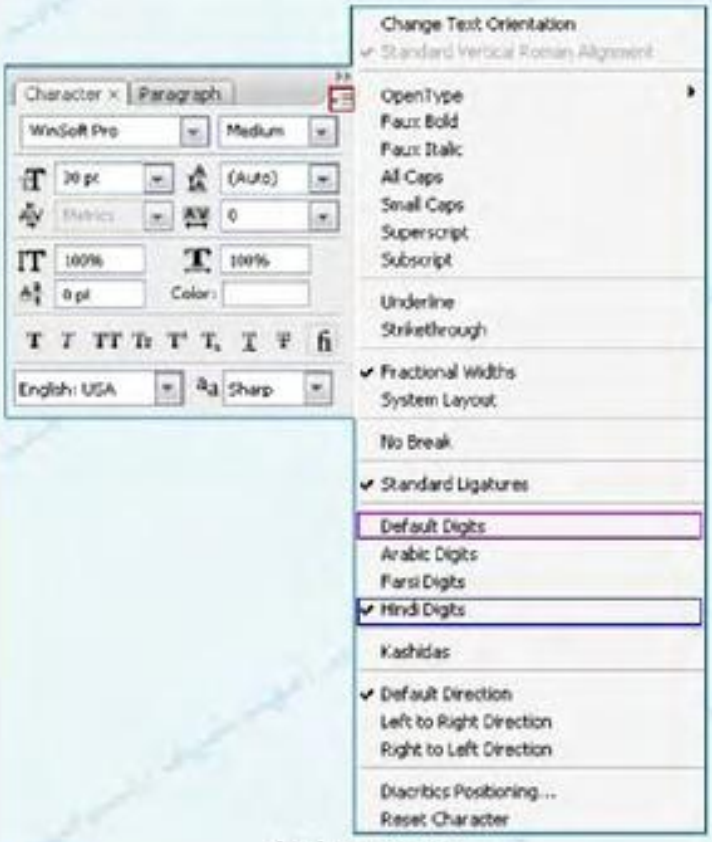
قومـوا بالضغط على زر الخيارت الإضافية للنص والمحـــــدد باللـــون الأزرق ستخـــرج لنـــا النافذة كما فـي الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

نكمل التطبيق في الصفحة التالية ....
(:

تطبيقات على الدرس :-

بالضغط على المثلث المحـــدد باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٣) تخرج لنا قـائمة نـــقوم باختيار الأمر Hindi Digits والمحدد باللـون الأزرق كما في الصورة رقم (٣) ..



صورة رقم (٣)

بعد ذلك نقوم بالكتابة ستكون الأرقام بالطريقة العربية كما في الصورة رقم (٤) ...

هام :
للعودة للكتـــابة بالطريقة الإنجليزية مرة أخرى نخـــتار الأمـــــر Default Digits والمحـــــدد باللون البنفسجي في القائمـــة المـــوجودة في الصورة رقم (٣) ...

وبهذا يكون التطبيق السابع قد انتهى ...
:)

صورة رقم (٤)

قبل أن نأتي للتطبيق الثامن :
إذا كنتم تذكرون ما هو نمط الطبقـــة ؟ فإنتقلوا معي للتطبيق الثامن ...

أمـــا من لم يتـذكر ذلك فعليه أن يراجـع الـدرس الثاني صفحة (٥ ، ٦) ثم بعد ذلك ينـــــتقل معنا للتطبيق الثامن ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

في هذا التطبيق سنقـــوم بإجراء نمط الطبقة على النص ...

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكـتابة ثم قوموا بكتابة أي نص ثم قوموا بضغط زر Enter 2 سنكون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ..

وفي هذا التطـــبيق أخترت نـــمط Outer Glow كمثال فقط كما في الصورة رقم (٢) ...

وبعد تغيير النســب والقيم في خيـارات النمـط كـــانت النتيـــجة النهـــائية كمـــــا في الصورة رقم (٣) ..

و هكذا يمكننا عمل نـــــمط لطبقـــــة النص مثلها مثل أي طبقة أخرى ..

وكما وضحنا سابقًا :

- يمكننا عمل أكثر من نمط على الطبقة ..
- يمكننا التعديل على النمط ...
- كثرة التجربة هو الأساس لكسب الخبرة والوصول للإحتراف ...

فارس السلام

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

فارس السلام

صورة رقم (٣)

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع والأخير

في هذا التطبيق سنتعرف على أمر في غاية الأهمية حيث سنتعلم كيف نقوم بتحويل النص إلى شكل ...

ما الفائدة من تحويل النص إلى شكل ؟!!

الفائدة لنستطيع أن نطبق على النص ما ينطبق على الشكل وقد رأينا سابقًا الكثير من التطبيقات التي تنطبق على الأشكال ولكي نطبقها على النصوص نقوم بتحويلها إلى أشكال مع العلم أنه بعد تحويلنا النص إلى شكل لا نستطيع أن نعدل عليه او على نوعه وإنما اللون والحجم فبإمكاننا ذلك ولكن بطريقة تعديل لون وحجم الأشكال ..

وباختصار شديد بمجرد أن نحول النص إلى شكل يفقد خصائص النص حتى طبقته يتغير شكلها ويصبح التعامل معه مثل التعامل مع الأشكال ...

والطريقة سهلة جدًا وهي كالتالي :-

- نضغط على طبقة النص ثم نضغط بزر الفأرة اليمين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم (١) ...
- نختار من القائمة الأمر Rasterize Type كما في الصورة رقم (١) ..
- سنلاحظ بعدها أن طبقة النص تحولت إلى طبقة عادية وذلك لأن حرف (T) قد اختفى من جانب الطبقة وحل محله شكل النص كما في الصورة رقم (٢) ...

إضافة الخطوط إلى النظام :-

نحتاج أحيانًا إلى إضافة خطوط جديدة إلى البـــــرنامج ولكي يتم ذلك يجـب أن نضيفها إلى النظـــام لأننا عنـــدما نضيـف الخطـــوط إلى النظام يتم إضافتـــها إلى الفـــوتوشـــوب تلقائيًا والطريقة كالتالي ..

نقوم بعمل نسخ للخط من الملف الموجود فيه وذلك بالضـغط على الخط بزر الفأرة اليمين وإختيار الأمر Copy كما في الصورة رقم (١) ...

صورة رقم (١)

بعد ذلك ندخل على :

- جهاز الكمبيوتر (My Computer) ثم
- القرص (C) أو القرص الذي عليه النظام ثم
- ملف WINDOWS ثم
- ملف Fonts

وبعد أن نصل إلى ملف Fonts سنجد عدد من الخطـــوط نقـــوم مبـــاشرةً وبـــدون الضغـــط على أي خـــط بالضغـــط على زر الفـــأرة اليمين ونلصق الخـــط مع الخطوط من خلال إختيارنا للأمر Paste كمـا في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

وبذلك يكون قد تم إضافة الخط بنجاح ...

هام :

إحرصوا على اقتناء الخطوط التى تناسبكم فقـــط لأن كثرة الخطوط يؤدي إلى بطء النظام والفوتوشوب ...

((بحمد الله إنتهى الدرس السادس))

الجزء الخامس

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

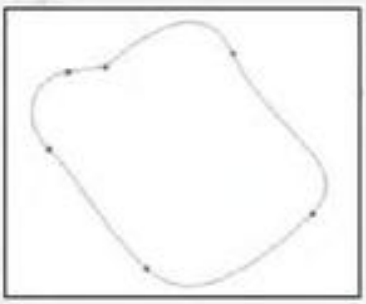
أداة القلم ( ) :-

الاسم الشائع لهذه الأداة هو (البن تول) ولنعلم جميعًا أن إتقاننا لهذه الأداة يُعد تميزًا لنا عن المصممين الآخرين فقليل من المصممين من يتقن هذه الأداة و وظيفة هذه الأداة هي الرسم الحر على شكل عدد من نقاط الإرساء وهي أداة تحتاج إلى قليل من الصبر والدقة ...

واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (P) ...

عندما نظهر القائمة لأداة القلم تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة كاملة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

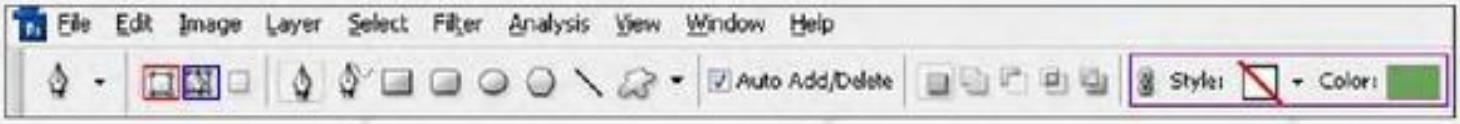
الأول : أداة القلم (Pen Tool) ...
الثاني : أداة قلم الرسم الحر (Freeform Pen Tool) ...
الثالث : أداة إضافة نقطة إرساء (Add Anchor Point Tool) ...
الرابع : أداة حذف نقطة إرساء (Delete Anchor Point Tool) ...
الخامس : أداة تحويل نقطة الإرساء (Convert Point Tool) ...



ولكي نعرف معنى نقط الإرساء فقط لاحظوا الرسمة المجاورة وبالتأمل قليلاً :

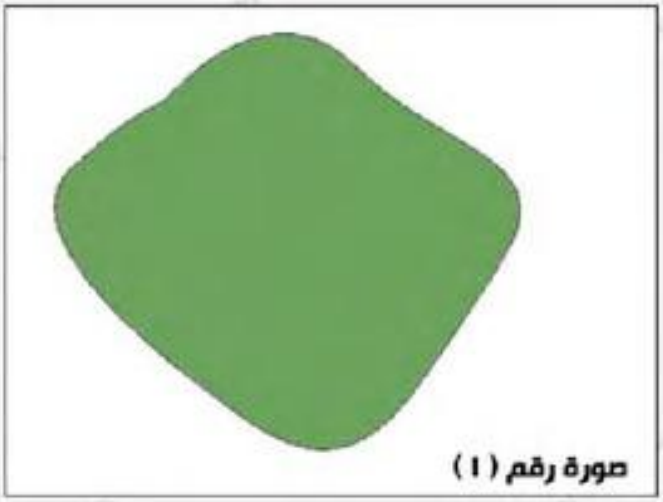
سنجد أنها تحتوي على ستة نقاط تقع على منحنى الرسم هذه النقاط تسمى نقاط الإرساء وهي التي عن طريقها نتحكم في الرسم وسنعرف ذلك في التطبيق بعون الله ...

خيارات الأداة في القلم :-



المربع الأحمر :

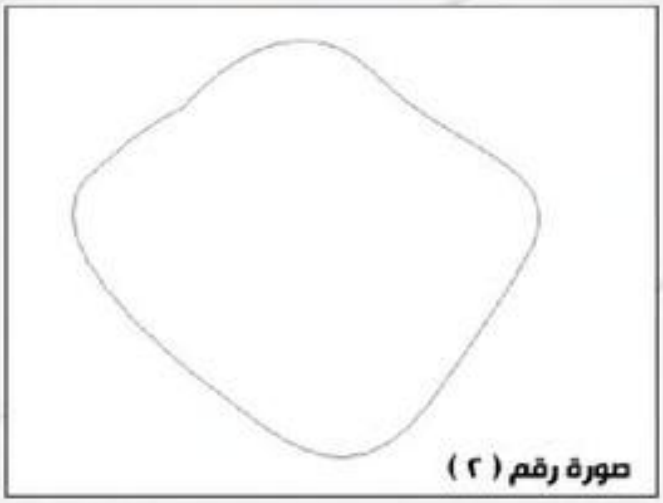
بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه بتعبئة، و نختار اللون أو النمط من الخيارات الموجودة في المستطيل البنفسجي ويكون الرسم كما في الصور رقم (١) ...



صورة رقم (١)

المربع الأزرق :

بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه بدون تعبئة بمعنى أن الرسم هنا يكون مجرد منحنى فقط بدون أي ألوان كما في الصورة رقم (٢) مع العلم بأنه عندما نختار هذا الأمر فإن الخيارات الموجودة في المستطيل البنفسجي تختفي ...



صورة رقم (٢)

أداة أشكال القلم ( ) :-

تحتوي هذه الأداة على أشكال تم رسمها عن طريق أداة القلم ولذلك سميت بهذا الاسم وأي رسم يتم عن طريق أداة القلم يسمى الرسم المتجة ولابد أن نعرف هنا ما معنى الرسم المتجه ؟ والجواب أن الرسم المتجه هو الرسم الذي لا يفقد دقته مهما قمنا بتكبيره أو تصغيره فهذه الأداة تحتوي على نفس أشكال أداة الأشكال المحددة ولكن الفرق بينهما أن أداة أشكال القلم أشكال متجهة أما أداة الأشكال المحددة أشكال قياسية عندما نقوم بتكبيرها تفقد دقتها ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (U) ...

عندما نظهر القائمة لأداة أشكال القلم تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة كاملة وهي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

الأول : أداة المستطيل (Rectangle Tool) ...
الثاني : أداة المستطيل دائري الزوايا (Rounded Rectangle Tool) ...
الثالث : أداة الشكل البيضاوي (Ellipse Tool) ...
الرابع : أداة الشكل المضلع (Polygon Tool) ...
الخامس : أداة السطر (Line Tool) ...
السادس : أداة الشكل الشخصي (Custom Shape Tool) ...

هام : عندما نضغط على زر Shift أثناء رسم الأشكال السابقة فإن :-
- أداة المستطيل والمستطيل دائري الزوايا سترسم مربع بكلا الشكلين ،،،
- أداة الشكل البيضاوي سترسم دائرة ،،،
- أداة السطر سترسم سطر في خط مستقيم سواءاً كان الإتجاه أفقي أو عمودي ،،،
- أما أداة الشكل الشخصي فلا بد من أن نضغط على زر Shift عند الرسم لكي يكون الشكل المرسوم منتظم وغير مشوه ،،، وسنعرف أكثر في التطبيق بعون الله ..

(و خيارات الأداة في أشكال القلم مثل الخيارات في أداة القلم)

أداة تحديد التخطيط ( ) :-

المنحنى الذي ترسمة أداة القلم يسمى التخطيط ووظيفة أداة تحـديد التخطـيط بإختصار هي تحريك هذا المنحنى (التخطيط) وتحريك نقاط الإرساء أيضًا حتى نستطيع التحكم في المنحنى والتعديل فيه وكلمة تخطيط تعني Path ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (A) ...

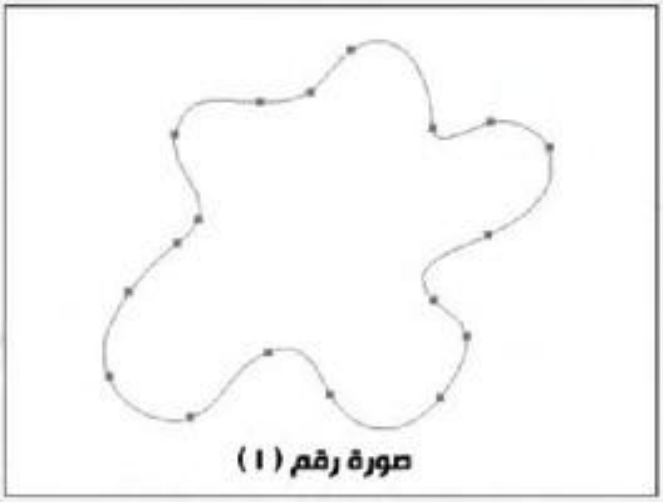
عندما نظهر القائمة لأداة تحديد التخطيط تظهر هذه القائمـة وسنتعـرف عـلى خياري القائـمة وهـما على النحو التالى بنفس ترتيب القائمة :

الأول : أداة تحديد التخطيط (Path Selection Tool) ووظيفتها تحريك المنحى بكامله ...
الثاني : أداة التحديد المباشر (Direct Selection Tool) ووظيفتها تحريك نقاط الإرساء ...

أما عن خيارات الأداة فـي تحديد التخـطيط فهـي ليست مهمة كثيرًا كما أن أغلب عناصرها تعرفنا عليها سابقًا ...

أساس الرسم بأداة القلم :-

قد يبدو العنوان كبيراً :) لكن ليس هناك ما يـــدعو للقلق أو الخوف فالذي نريد أن نفهـمه في هـــذه الصفحة هو أن نعـرف الأساس الذي يقوم عـــليه الرسم بهذه الأداة تابعوا معي ...



صورة رقم (١)

بالنظر إلى الرسمة الموجودة في الصورة رقم (١) نلاحظ وجود عدد من نقاط الإرساء عـــلى منحنى الرسم ....

نريد أن نعرف الأساس الذي تم عليه وضع نقاط الإرساء في هذه الأماكن ولكي يتضح ذلك يجب أن نعـرف :

ماهي وظيفة نقطة الإرساء ؟؟

تعتبر نقطة الإرساء نقطة إنقلاب بمعنى أنه ينقلب بعدها مسار المنحى فمثلاً لو كان المنحنى قبل نـقطة الإرساء في الأعلى يكون بعد نقطة الإرساء في الأسفل أو مستقيماً وهكذا ....

باختصار شديد :

نقطة الإرساء نقطة تحول في مسار منحنى الرسم ...

الخلاصة :

أريد أن أشير إلى أنه لو أننا حددنا نقاط الإرساء بشكل صحيح سيكون رسمنا في منتهى الـــــدقة وهذا ما يميز مصمم عن مصمم آخر فالمهم هو تحديد نقاط الإرساء في المواقع الصحيـــــحة حسب شكل مسار المنحنى ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة سنلاحظ ظهور نقطة إرساء وأول نفقطة في الرسم تسمى نقطة البداية كما في الصورة رقم (١) ...

صورة رقم (١)

بعد ذلك نضغط مرة أخرى بأداة القلم ونحن مستمرين في الضغط نقوم برفع مؤشر الفارة إلى الأعلى والأسفل وبشكل دائري سنلاحظ أننا نتحكم في منحنى الرسم بسهوله وبعد أن نقوم بعمل إنحناء نرفع أيدينا عن زر الفأرة ونتيجتي كما في الصورة رقم (٢) ...

صورة رقم (٢)

وبعدها نقوم بإنشاء نقاط إرساء أخرى والمجال مفتوح للجميع :) المهم أننا ننتهي بالرسم عند نقطة البداية فكما بدأنا بالضغط على نقطة البداية يكون آخر شي نضغط عليه أيضًا هو نقطة البداية ..

ونتيجتي النهائية كما في الصورة رقم (٣) ...

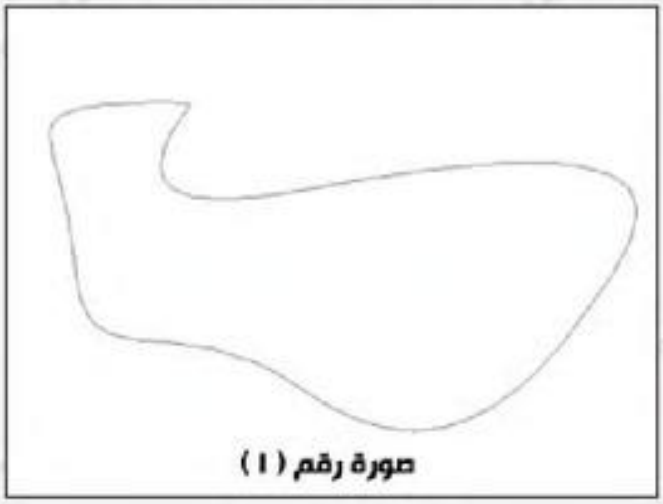
هام : هذه الأداة تحتاج إلى كثرة ممارسة حتى نتعرف عليها أكثر ونصل إلى الإتقان ...

صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

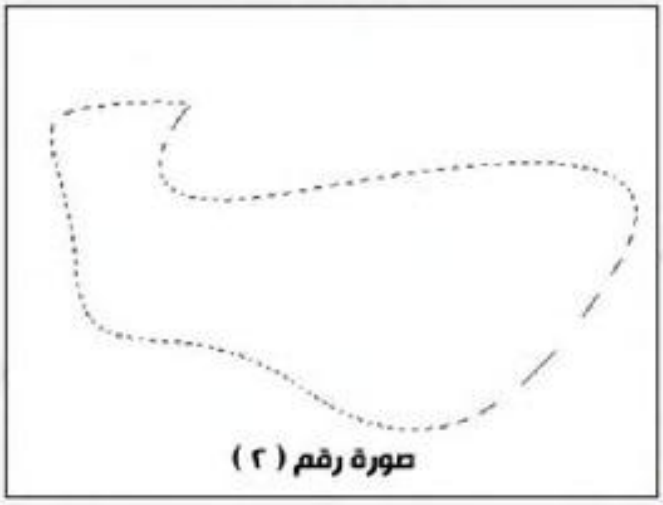
التطبيق الثاني

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ونتيجتي كما في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

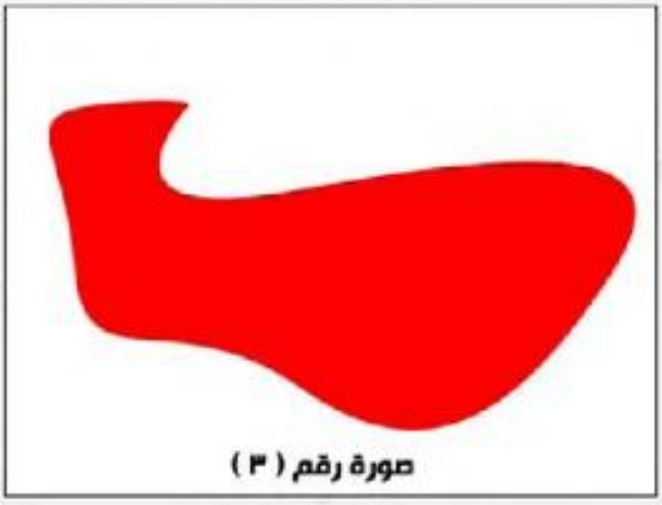
بعد ذلك نضغط على Ctrl + Enter سنلاحظ بعدها أن الرسم تحول إلى تحديد كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

وبعدها نقوم بتعبئة التحديد بأي تعبئة سواءاً كانت لونية أو حشو أو تدرج فبعد أن حولنا الرسم إلى تحديد نتعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشكال المحددة ..

وقمت بتعبئة التحديد باللون الأحمر ثم قمت بإلغاء التحديد فكانت النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...



صورة رقم (٣)

تعلمنا من هذا التطبيق :

كيفية تحويل الرسم إلى تحديد وبالتالي التعامل معه مثل التعامل مع الأشكال المحددة ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

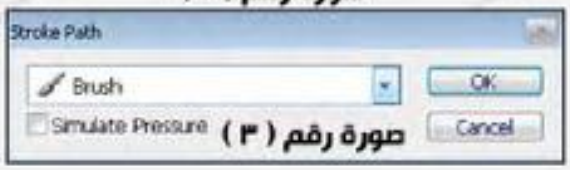
قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل وهذه المرة نريد أن نعرف أنه ليس شرطًا أن نقوم بإغلاق المنحنى فمن الممكن أن يكون غير مغلق كما في الصورة رقم (١) ...

صورة رقم (١)

بعد ذلك نختار أداة الفرش ثم نختار أي شكل من أشكال الفرش ونختار اللون الذي نريده وبعد ذلك نختار أداة القلم ونذهب بمؤشر الفأرة على منحنى الرسم ونضغط بزر الفأرة اليمين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم (٢) نختار منها Stroke Path وهذا الخيار معناه عمل حد لمنحنى الرسم ...

صورة رقم (٢)

وبعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم (٣) نختار منها الفرش (Brush) وبعدها نضغط Ok ...



صورة رقم (٣)

سنلاحظ بعدها أن المنحنى أصبح له حدود بالفرش ولكي نتخلص من منحنى الرسم نقوم بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح عدة مرات ...
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم (٤) ....

صورة رقم (٤)

هام : ما طبقناه على المنحنى المفتوح ينطبق على المنحنى المغلق ،، وفي الصورة رقم (٣) اخترنا الفرش كمثال فقط وما يجري عليها يجري على باقي الأدوات الموجودة في القائمة مع العلم أنه يجب علينا إختيار اللون والشكل أولاً كما حصل في الفرش ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

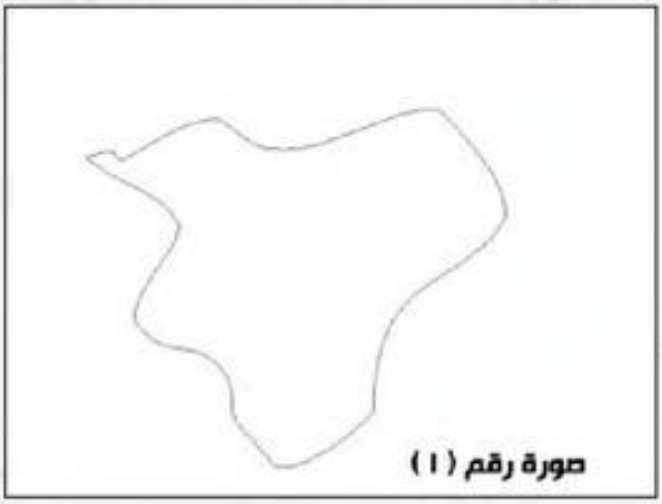
قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة قلم الرسم الحر ( ) من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة ونسحب بشكل حر وهذه المرة بدون نقاط إرساء وكأننا نرسم بالفرشة والنتيجة كما في الصورة رقم (١) ...

في الصورة رقم (١) رسمت منحنى مغلق وكان من الممكن أن يكون منحنى مفتوح فهنا نستطيع أن نرسم بكلا الطريقتين المفتوح والمغلق ...

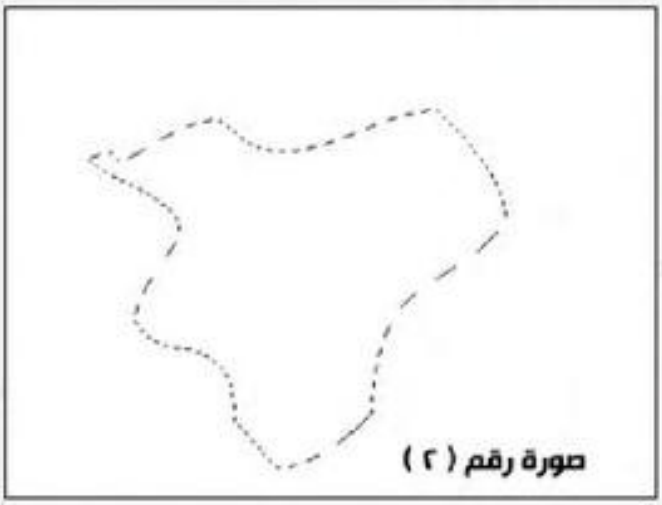
بعد ذلك نقوم بتحويل الرسم إلى تحديد كما عرفنا سابقًا عن طريق Ctrl + Enter كما في الصورة رقم (٢) ...

بعد ذلك نقوم بالتعبئة وإلغاء التحديد فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

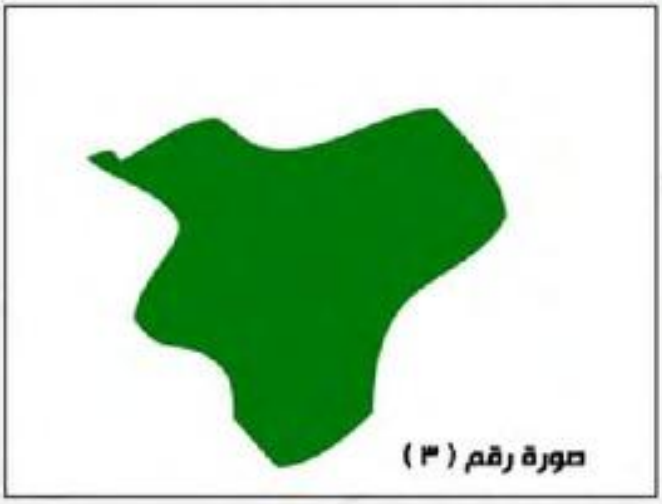
ملاحظة:
هذه الأداة قليلة الإستخدام لأنها تحتاج إلى مرونة في اليد بمعنى أن هذه الأداة لا يستطيع إتقانها إلا الموهبين في الرسم فقط ...
أما نحن المصممين :
فكل ما نحتاج إلى اتقانه هو أداة القلم :) ..



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

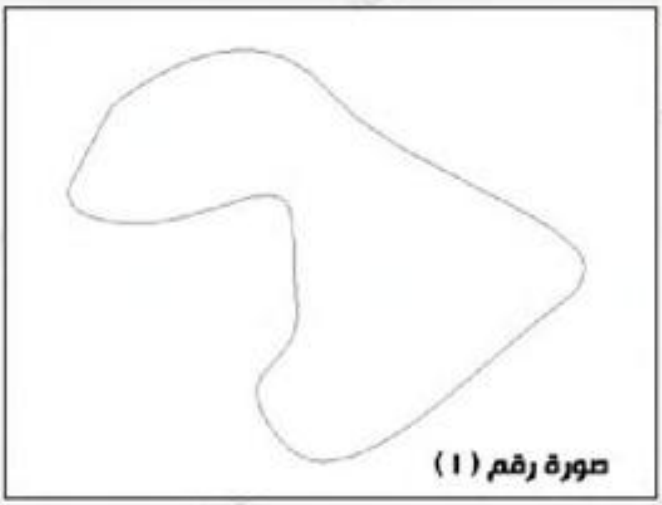


صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

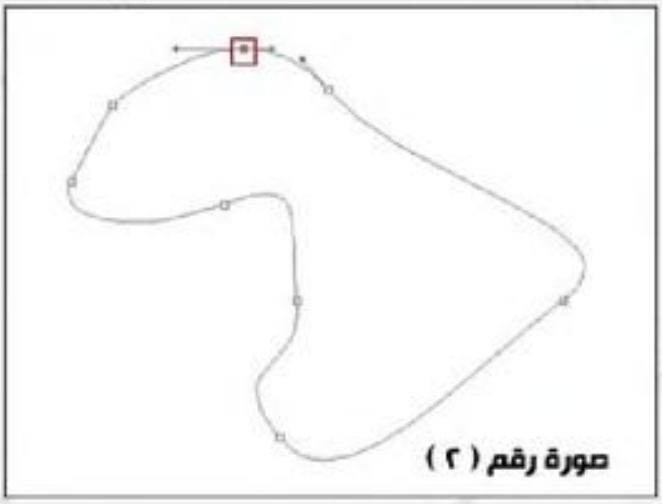
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بإضـــافة نقطة إرساء إلى الرسم .. تابعوا معي ...



صورة رقم (١)

في الصورة رقم (١) لنفرض أنه بعد أن قمنا بالرســـم أكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى نقطة إرساء هل نقـــوم بإعادة الرسم من جديد ؟ ، بالتأكيد هذا غـــير منطقي وممل أيضًا .. الطريقة سهلة جدًا وهي كالتالي :-

نقوم بإختيار أداة إضـــافة نقطة إرساء ( ) مـــن صندوق الأدوات وبعـــد ذلك نأتي على المـــكان الذي نحتاج إلى إضافة نقطة إرساء عـــليه في المـــنحنى ونقوم بالضغط مرة واحدة ســـنلاحظ بعـــدها أنه تم إضافة نقطة جديدة وهي المـــحددة باللون الأحمر كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

هام :
يمكننا إضافة أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفـتوح ولكـــن المهـــم أن يكون الرســـم في النهـــاية متقن ودقيق :) ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بحذف نقطة إرساء من الرسم .. تابعوا معي ...

في الصورة رقم (١) لنفرض أنه بعد أن قمنا بالرسم أكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى حذف نقطة إرساء معينة الطريقة سهلة جداً وهي كالتالي :-

نقوم بإختيار أداة حذف نقطة إرساء ( ) من صندوق الأدوات وبعد ذلك نقوم بالضغط على منحنى الرسم ستظهر لنا بعدها نقاط الإرساء الموجودة في الرسم كما في الصورة رقم (٢) ...

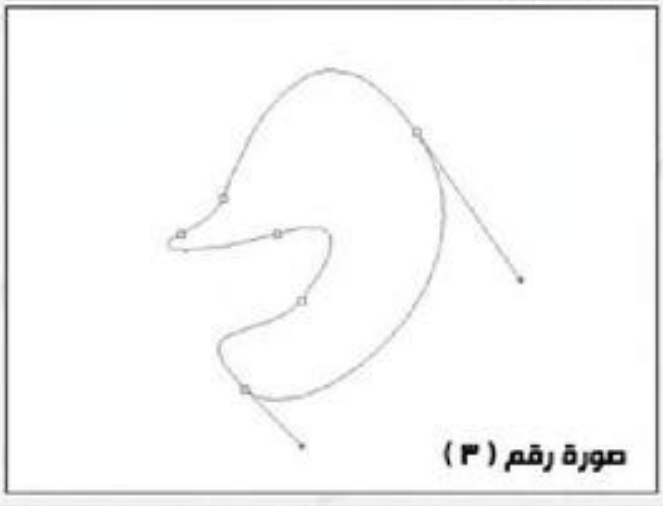
بعد ذلك النقطة التي نريد حذفها نقوم بالضغط عليها وفي هذا التطبيق سأقوم بحذف النقطة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ...

ستكون النتيجة بعد حذف النقطة كما في الصورة رقم (٣) ...

هام :
يمكننا حذف أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفتوح ولكن المهم أن يكون الرسم في النهاية متقن ودقيق :) ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السابع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نتحكم في نقطة الإرساء أكثر عن طريق أداة تحويل نقطة الإرساء ( ) تابعوا معي ...

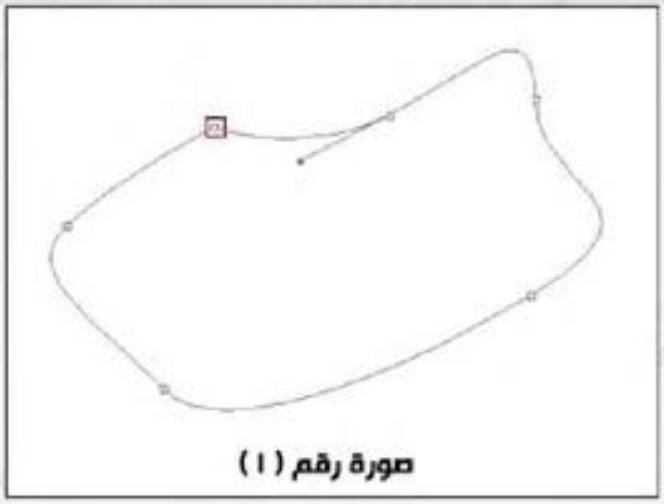
قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار ( ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ثم نختار أداة تحويل نقطة الإرساء ( ) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسم ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (١) ...

عمل هذه الأداة فقط على نقاط الإرساء نختار أي نقطة من نقاط الإرساء ونقوم بالضغط والسحب في أي اتجاه وبشكل دائري سنلاحظ أننا نتحكم في نقطة الإرساء أكثر والأمر يحتاج إلى قليل من التجارب ...

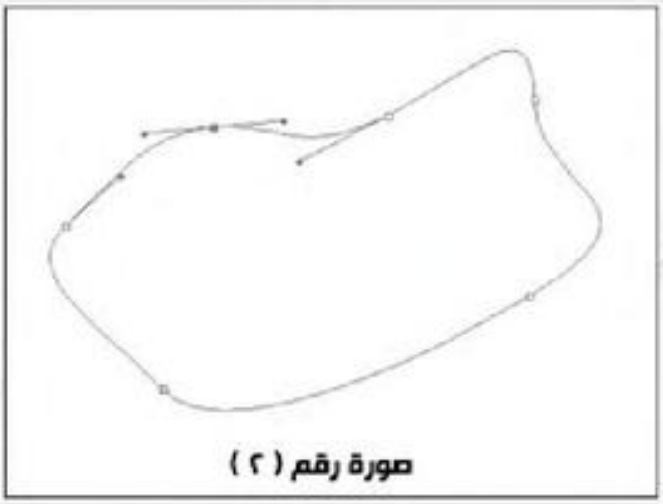
لاحظوا في الصورة رقم (١) نقطة الإرساء المحددة باللون الأحمر كيف أصبحت في الصورة رقم (٢) ...

نلاحظ وجود مماس لنقطة الإرساء وتوجد في أطرافه نقطتين نستطيع التحكم أكثر عن طريق هاتين النقطتين في مسار المنحنى عند نقطة الإرساء كما في الصورة رقم (٣) ...

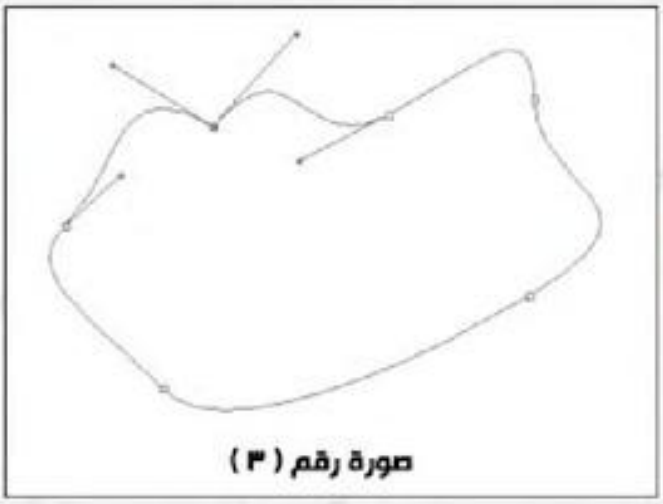
- لو قمنا بالضغط على نقطة الإرساء مرتين متتاليتن سيتحول المسار عندها إلى قمة حادة دون إنحناء ...



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثامن

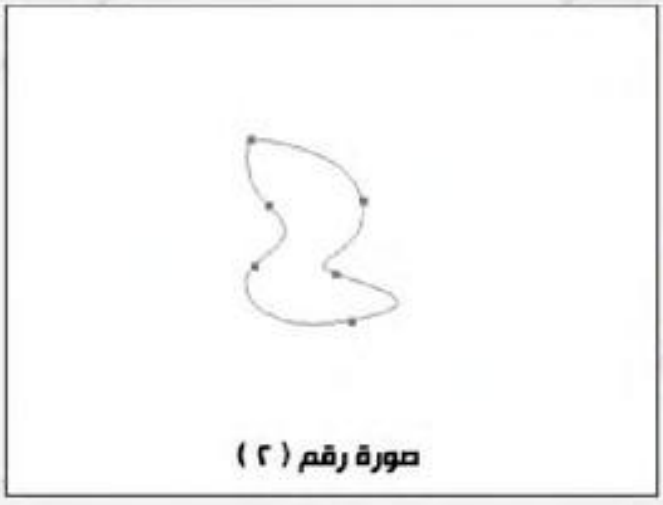
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة تحديد التخطيط ( ) ... تابعوا معي ...

في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هذه الأداة هي : تحريك منحنى الرسم بشكل كامل ...

في الصورة رقم (١) لنفرض أننا نريد تحريك منحنى الرسمة إلى وسط منطقة العمل والطريقة كالآتي :

صورة رقم (١)

نختار أداة تحديد التخطيط ( ) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسمة ونقوم بتحريكه إلى الوسط فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

ملاحظات :

- أداة تحديد التخطيط تعمل نفس عمل أداة التحريك ولكن الفرق أن أداة تحديد التخطيط تقوم بتحريك منحنى الرسم أما أداة التحريك تقوم بتحريك العناصر ..

- أحيانًا ونحن نرسم بالأداة نحتاج أن نرجع للخلف كل ما علينا هو الضغط على Ctrl + Alt + Z وهذا الإختصار سيمكننا من من الرجوع إلى عدة نقاط للخلف ...

- للتخص من منحنى الرسم بشكل كامل نقوم بالضغط على زر Delelte عدة مرات ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق التاسع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة التحديد المباشر ( ) ... تابعوا معي ...

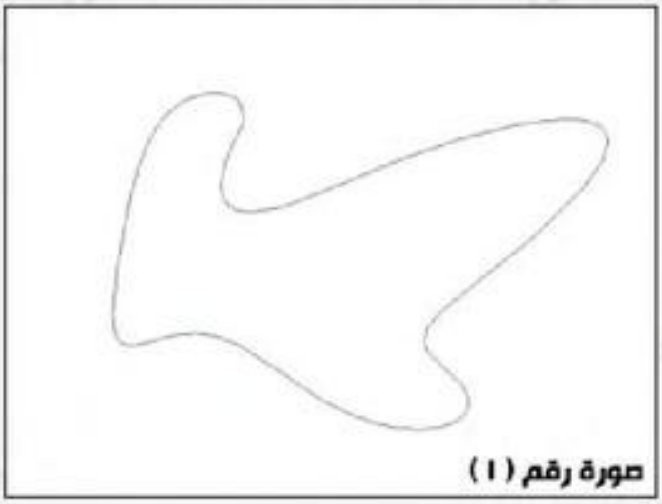
في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هذه الأداة هي : تحريك نقطة الإرساء والتحكم فيها ...

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا برسم أي رسمة وقمت برسم رسمة عشوائية كما في الصورة رقم (١) ..

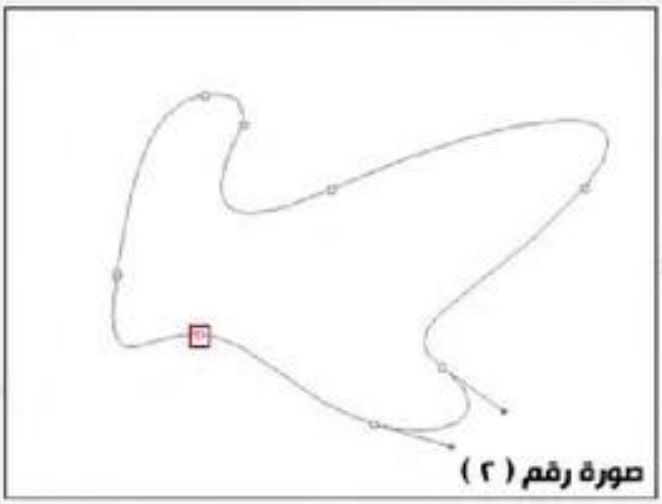
وبعدها نختار أداة التحديد المباشر ( ) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسمة ستظهر لنا نقاط الإرساء كما في الصورة رقم (٢) ...

بعدها نقوم بالضغط على النقطة التي نريد تحريكها سيتم تظليل النقطة بعد ذلك نقوم بتحريكها بالسحب عن طريق الفأرة أو أسهم لوحة المفاتيح مع العلم أننا نستطيع التحكم بها عن طريق المماس وفي هذا التطبيق سأقوم بتحريك النقطة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (٢) ...
ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

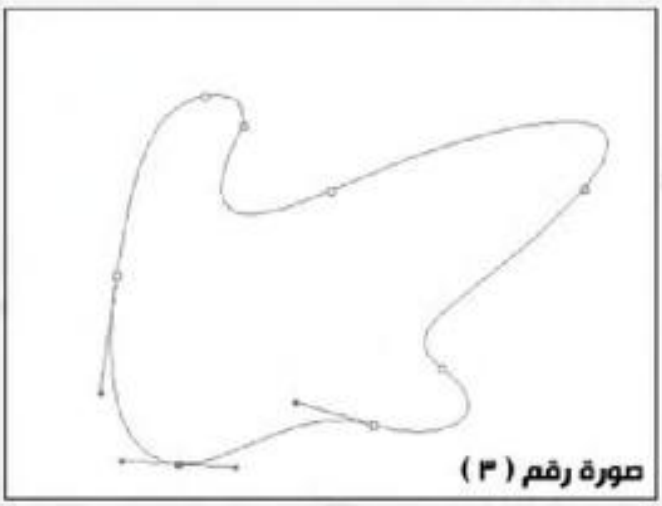
ملاحظة :
- نستطيع من خلال هذه الأداة أيضًا تحريك أكثر من نقطة في نفس الوقت وذلك بالضغط والسحب على النقاط التي نريد تحريكها سيتم تظليلها وبعد ذلك نقوم بتحريكها ...



صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)



صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق العاشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Radius (شعاع) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة المستطيل دائري الزوايا ( ) ... تابعوا معي ...

في الصورة رقم (١) في المستطيل المحدد باللون الأحمر هنا نضع قيمة Radius بوحدة البيكسل ويجب أن ندخل القيمة قبل أن نبدأ بالرسم ....

مع العلم أنه لو وضعنا قيمة Radius = صفر بيكسل سيصبح الشكل المرسوم مستطيل قائم الزوايا ...

صورة رقم (١)

أما عندما نضع القيمة = 10 بيسكل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم مستطيل دائري الزوايا كما في الصورة رقم (١) ...

ما رأيكم لو جعلنا القيمة = 60 بيكسل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم كما في الصورة رقم (٢) وهذا الشكل يستخدمه المصممون في تصميم الأزرار للمواقع وغيرها ...

صورة رقم (٢)

هام :

جميع أشكال القلم ( ) نستيطع تعبئتها و التعديل عليها كما عرفنا في التطبيقات السابقة فهي أشكال للقلم، إذا ما ينطبق على رسومات القلم ينطبق عليها ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الحادي عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Sides (أضلاع) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة الشكل المضلع ( ) ... تابعوا معي ...

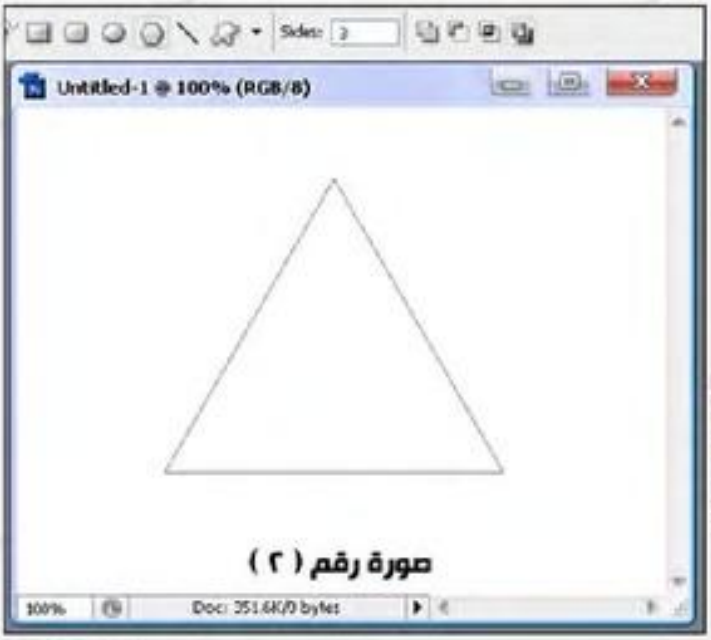
في هذا الخيار نكتب عدد أضلاع الشكل فلو أردنا أن نرسم مثلث نكتب 3 ولو أردنا شكل خماسي الأضلاع نكتب 5 وهكذا ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إختاروا أداة الشكل المضلع ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل عدد الأضلاع في خيار Sides والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وسنكتب هنا رقم 3 لأننا نريد رسم مثلث وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...

بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...

هام :
لا ننسى أبدا أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة قبل الرسم لم أذكر هذا في بعض التطبيقات السابقة لأنه أصبح بديهيًا أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد إنشاء العمل الجديد وقبل إضافة أي عنصر ولكن أحببت التنبيه حتى أذكر من نسي ذلك :) ...

صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثاني عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Weight (سمك) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة السطر ( ) ... تابعوا معي ...

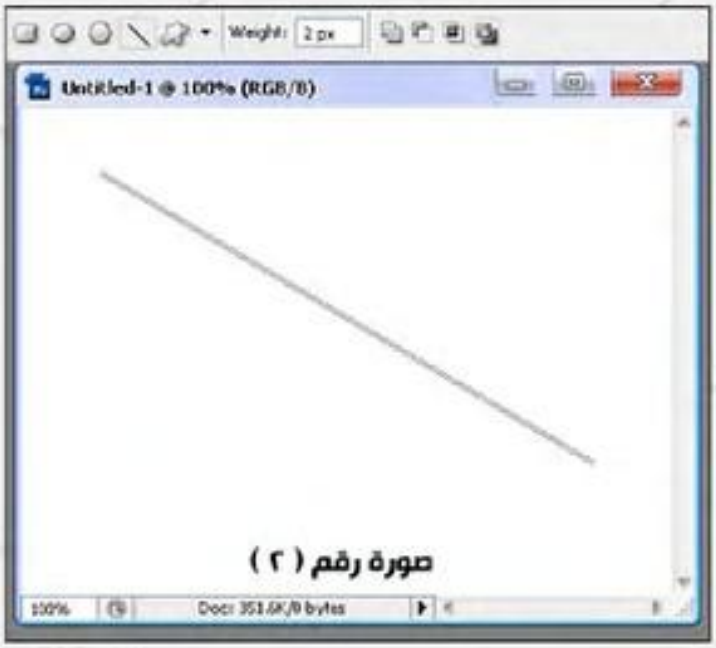
القيمة التي ندخلها في هذا الخيار تتحكم في سمك السطر الذي سنرسمه وكلما زادت القيمة المدخلة كان السمك أكبر وهكذا ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم اختاروا أداة السطر ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل قيمة سمك السطر والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) وسنكتب هنا رقم 2 على سبيل المثال فقط وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...

بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم (٢) ...

هام :
إذا أردنا ان يكون السطر المرسوم مستقيمًا عند الرسم نقوم بالضغط على زر Shift سيكون السطر المرسوم مستقيمًا سواءً كان للأعلى أو الأسفل أو اليمين أو اليسار أو بزاوية قياسها ٤٥ درجة ...

صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

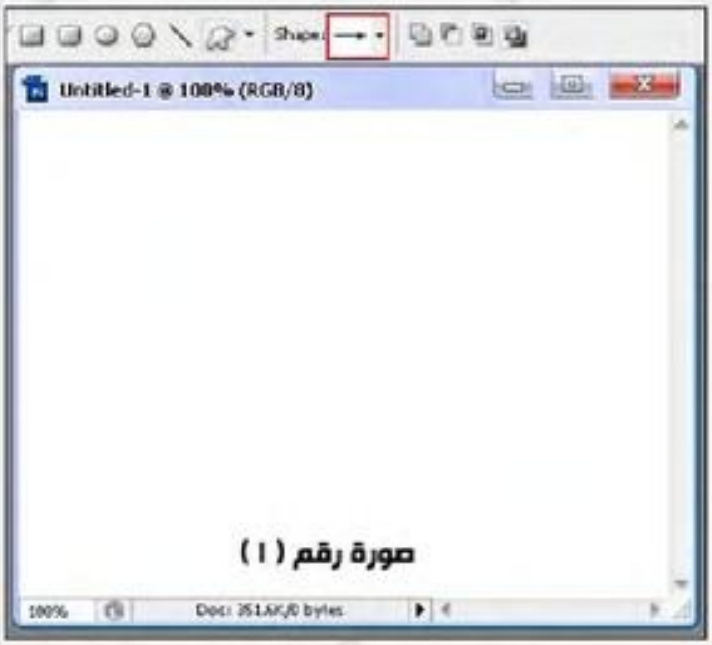
تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على إستخدام أداة الشكل الشخصي ( ) ... تابعوا معي ...

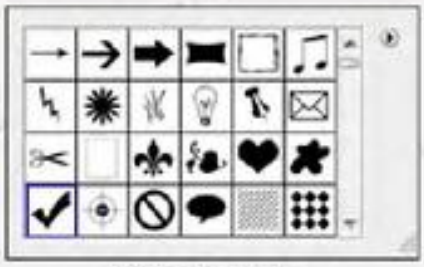
بإختصار شديد هذه الأداة تحتوي علي أشكال عديدة جاهزة كل ما علينا أن نختار الشكل ونقوم برسمه ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم اختاروا أداة الشكل الشخصي ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك نختار الشكل الذي نريده من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ...



صورة رقم (١)

وسنقوم بإختيار الشكل المحدد باللون الأزرق في القائمة كما في الصورة رقم (٢) ...



صورة رقم (٢)

بعد ذلك نقوم بالرسم ولا ننسى ونحن نرسم أن نضغط هلى زر Shift حتي يكون الرسم متناسبًا أي يكون الطول متناسبًا مع العرض ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

صورة رقم (٣)

جربوا ذلك ...

جربوا الرسم بدون الضغط على زر Shift ستلاحظون أنكم تتحكون في طول الرسمة وعرضها بسهولة ولكن ما رأيكم لو كان طول الرسمة أكبر من عرضها بكثير أو العكس سيكون الشكل مشوه وهنا فائدة زر Shift ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع عشر والأخير

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بكتابة النص على منحنى الرسم ... تابعوا معي ...

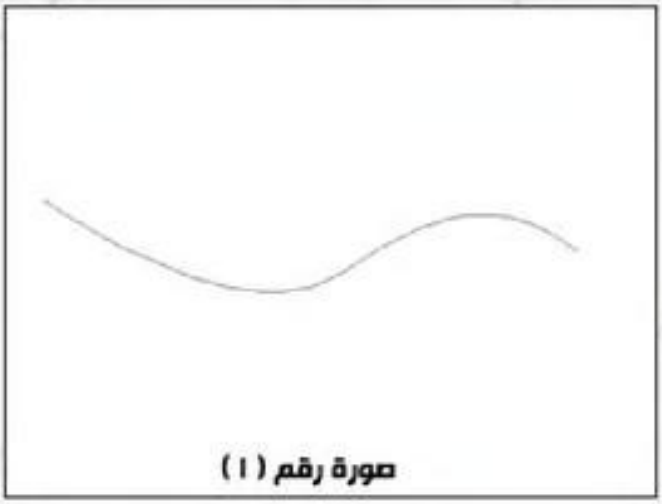
قوموا بفتح عمل جديد ثم إختاروا أداة القلم ( ) من صندوق الأدوات وبعدها نقوم برسم منحنى كما في الصورة رقم (١) ...

بعد ذلك نختار أداة النص ونقوم بالضغط على منحنى الرسم سيظهر مؤشر الكتابة نبدأ بالكتابة كما في الصورة رقم (٢) ...

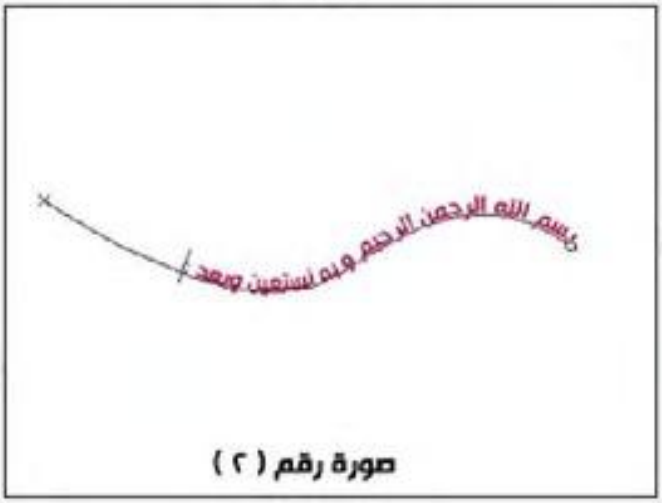
بعد أن ننتهي من الكتابة نقوم بالضغط على زر Enter 2 فتكون النتيجة كما في الصورة رقم (٣) ...

هام :

بالنسبة للمنحنى الموجود أسفل النص في الصورة رقم (٣) هو منحنى وهمي ولا يظهر عند حفظ التصميم وإنما هو موجود فقط لكي نستطيع التعديل على الكتابة بسهولة والدليل على ذلك قوموا بإنشاء طبقة جديدة ستلاحظون أن المنحنى اختفى وبقي النص موجود فهذا المنحنى لا يظهر إلا عندما نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالنص فقط ....



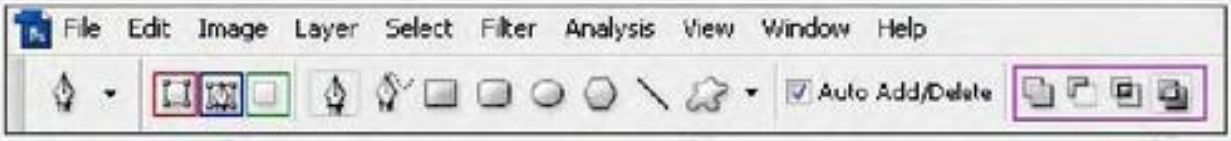
صورة رقم (١)



صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

همسة قبل إنهاء الدرس :-



في التطبيقات السابقة تعرضنا للزر المحدد باللون الأزرق بشكل دائم وهو الزر الخاص بالرسم بدون تعبئة ولم نتعرض أبدًا للزر المحدد باللون الأحمر وهو الزر الخاص بالرسم بالتعبئة والسبب في ذلك أن الرسم بدون تعبئة أسهل قليلاً من الرسم بتعبئة فالرسم بتعبئة يحتاج إلى عناية أكثر أما بالنسبة لطريقة الرسم فالطريقة واحدة ...

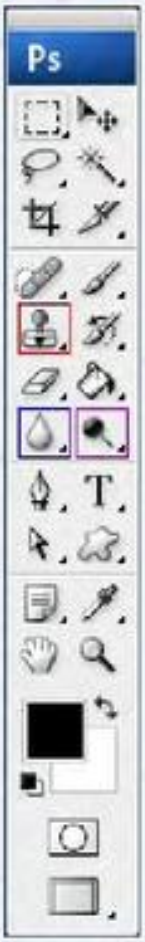
ولم نتعرض أيضًا للزر المحدد باللون الأخضر جربوا الرسم بهذا الخيار وستتعرفون عليه مباشرةً ...

أما بالنسبة للخيارات المحددة باللون البنفسجي فقد تم شرحها سابقًا وللإطلاع عليها للتذكير يرجى مراجعة الدرس الثالث صفحة (٨ ، ٩) فما يُطبق هناك يُطبق هنا ...

ملاحظة :

أحيانًا تكون الرسمة صغيرة وعندما نقوم بالتعديل عليها فإنه يكون من الصعب علينا التحكم فيها عند حدوث ذلك نقوم بالتكبير عدة مرات عن طريق نافذة الإستعراض (Navigator) كما في الصورة المجاورة وعندما ننتهي من التعديل نقوم بالتصغير حتى نصل إلى النسبة الطبيعية 100٪ ...

((بحمد الله إنتهى الدرس السابع))



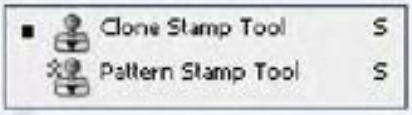
الجزء السادس

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون الأحمر و الأزرق و البنفسجي .. إذًا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة ختم الإستنساخ ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي إصلاح العيوب الموجودة في الصور من تشققات وغيرها وأيضًا تقوم بالختم بالحشو وسنعرف أكثر في التطبيق ...
واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (S) ...

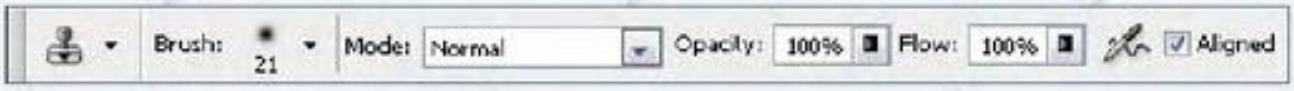
عندما نظهر القائمة لأداة ختم الإستنساخ تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خياري القائمة وهما على النحو التالي بنفس ترتيبهما في القائمة :



الأول : أداة ختم الإستنساخ (Clone Stamp Tool) ...
الثاني : أداة ختم الحشو (Pattern Stamp Tool) ...

وسنقترب أكثر من هاتين الأداتين في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في ختم الإستنساخ :-



كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقًا ويزيد على هذه العناصر قائمة بأشكال الحشو عندما نختار أداة ختم الحشو ..

أداة التمويه ( ) :-

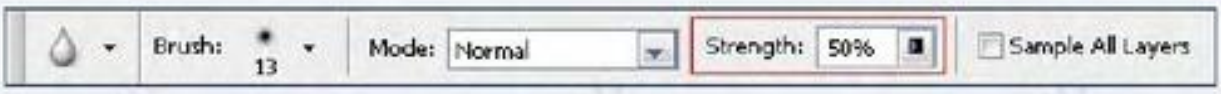
وظيفة هذه الأداة هي عمل التمويه على العناصر وذلك لإخفاء التشوهات وغيرها وأيضًا يستخدم كتأثير ليضفي جمالاً على العناصر وأكثر ما تستخدم هذه الأداة على الصور ..
واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (R) ...

عندما نظهر القائمة لأداة التمويه تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

الأول : أداة التمويه (Blur Tool) ...
الثاني : أداة التنقية (Sharpen Tool) ووظيفتها التنقية والتوضيح عكس أداة التمويه ..
الثالث : أداة الإصبع (Smudge Tool) ووظيفتها عمل تأثير الإصبع ..

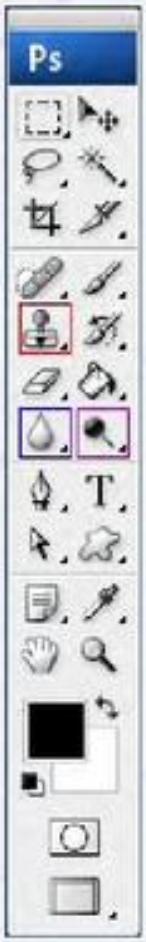
وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في التمويه :-



كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقًا يبقي أن نتعرف على الخيار المحدد بالمستطيل الأحمر وهو الخيار (Strength) وهو خاص بقوة الأداة ...

وهذا الخيار يظهر مع أداة التمويه والتنقية والإصبع وكلما زدنا نسبة هذا الخيار كلما زادت قوة الأداة و وضوحها ...



أداة إنقاص الكثافة ( ) :-

وظيفة هذه الأداة واضحة من اسمها فهي تقوم بإنقاص كثافة العناصر ...
واختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف (O) ...

عندما نظهر القائمة لأداة إنقاص الكثافة تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهـــي على النحو التالى بنفس ترتيبها في القائمة :

الأول : أداة إنقاص الكثافة (Dodge Tool) ...
الثاني : أداة زيادة الكثافة (Burn Tool) ووظيفتها زيادة كثافة العناصر عكس الأداة الأولى ..
الثالث : أداة الإسفنجة (Sponge Tool) ووظيفتها عمل تأثير الإسفنجة ..

وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في إنقاص الكثافة :-

كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش إلى حدٍ ما وقد تعرفنا على خيار الشكل سابقًا
يبقى أن نتعرف على :
الخيار المحدد بالمستطيل الأحمر وهو الخيار (Exposure) فهو خاص بتعريض تأثير الأداة ...
أما الخيار المحدد بالمستطيل الأزرق وهو الخيار (Range) فهو خاص بنطاق التأثير للأداة ...

والخيارين السابقين يظهران مع أداتي إنقاص وزياة الكثافة ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الأول

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بإصلاح الشقوق في الصور بإستخدام أداة ختم الإستنساخ ( )
و قبل أن نطبق يجب أن نعرف ماذا تفعل هذه الأداة في الصورة والطريقة باختصار أنها تقوم بنسخ المنطقة الملامسة للشق ثم تلصقه على الشق فيختفي وهكذا ..

إختاروا أي صورة مشققة وافتحوا عمل جديد وانقلوا الصور إلى العمل (من لم يتذكر كيفية نقل الصورة إلى العمل يراجع الدرس الرابع صفحة (٨ ، ٩ ، ١٠))

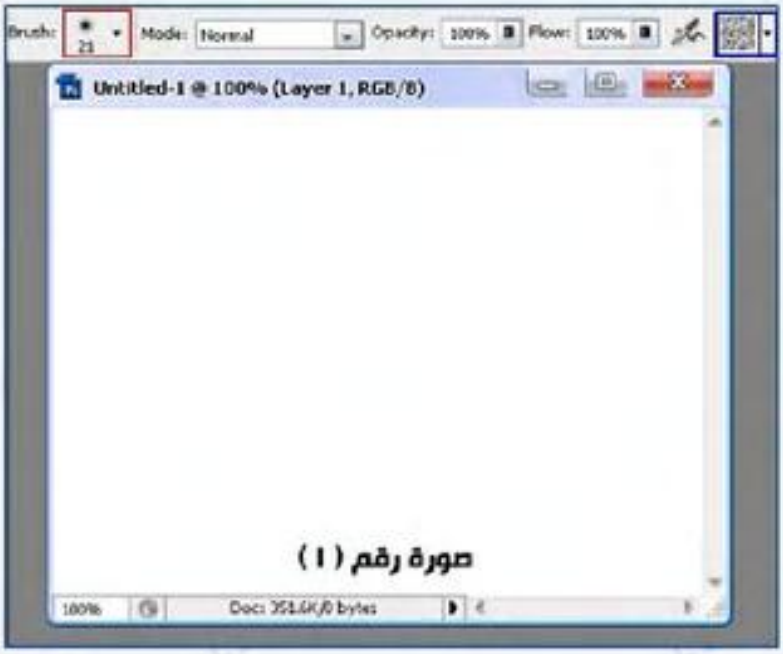
إخترت صورة مشققة كما في الصورة رقم (١) ...
بعدها نختار أداة ختم الإستنساخ من صندوق الأدوات ونختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة ونركز قليلاً الآن : نأتي بجانب المنطقة المتشققة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم (١) ونضغط على زر Alt ونستمر في الضغط ثم نضغط بزر الفأرة على المنطقة الملامسة للشق سنلاحظ أن المؤشر تغير إلى هذا الرمز ( ) كما في الصورة رقم (٢) ثم نرفع أصابعنا من على الزرين بهذا يكون تم نسخ المنطقة الملامسة للشق الآن نقوم بالضغط على الشق نفسه سنلاحظ أنه يختفي تماماً كما في الصورة رقم (٣) وهكذا مع باقي التشوهات كل شق ننسخ المنطقة الملامسة له كما عرفنا ثم نلصقها في الشق وفي بعض الشقوق الصغيرة نقوم بتكبير الصورة عن طريق المستعرض (Navigator) لكي يكون الإصلاح أدق و كذلك حجم الفرشاة مهم جداً حسب كبر الشق وصغره والألوان التي حوله وبعد الإصلاح نعيد حجم الصورة إلى 100 ٪ ...

صورة رقم (١)

صورة رقم (٢)

صورة رقم (٣)

تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم (١)

التطبيق الثاني

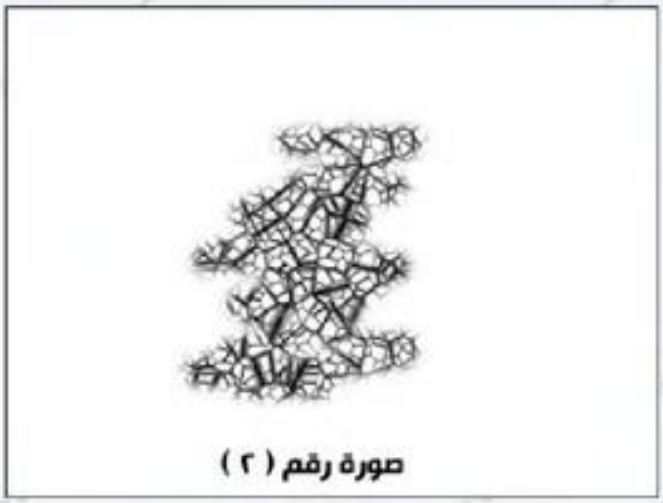
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة ختم الحشو ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها اختاروا أداة ختم الحشو من صندوق الأدوات ثم إختاروا شكل الفرشاة من قائمة الفرش والمحددة بالمستطيل الأحمر في الصورة رقم (١) ...

ثم اختاروا شكل الحشو من قائمة الحشو الموجودة في خيارات الأداة والمحددة باللون الأزرق كما في الصورة رقم (١) ...

وبعد ذلك قوموا بالرسم على منطقة العمل ستلاحظون أن الحشو يظهر معكم كما في الصورة رقم (٢) ...

هذا التطبيق بسيط :) ...



صورة رقم (٢)

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الثالث

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة التمويه ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك نختار أداة التمويه من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة للخيار Strength وللنمط (Mode) فهما متروكان حسب رؤية كل مصمم وهنا سأجعله :
النمط العادي (Normal) و Strength تساوي 70 ٪
وبعد ذلك سأقوم بتمويه كل الصورة عدا الطفلة الصغيرة ...

صورة رقم (١)

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..

نلاحظ أننا عندما قمنا بتمويه مناطق الصورة كلها عدا الطفلة أننا قمنا بإبراز الطفلة وإظهارها بشكل أكبر كما في الصورة رقم (٢) ..

صورة رقم (٢)

هام :
- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..

- أداة التنقية ( ) عكس أداة التمويه تمامًا لذلك لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق :) ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة الإصبع ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك نختار أداة الإصبع من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة للخيار Strength وللنمط (Mode) فهما متروكان حسب رؤية كل مصمم وهنا سأجعله :
النمط العادي (Normal) و Strength تساوي 75 ٪

صورة رقم (١)

وبعد ذلك سأقوم بعمل تأثير الإصبع على الصورة عن طريق الضغط بزر الفأرة والسحب وكأن مؤشر الفأرة هو إصبعنا ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..

صورة رقم (٢)

ومن يستطيع إستخدام هذه الأداة الإستخدام الأمثل هم الموهوبون في فن الرسم ...

هام :
- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة إنقاص الكثافة ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك نختار أداة إنقاص الكثافة من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة للخيارين Exposure و Range فهما متروكان حسب رؤية كل مصمم وهنا سأجعله :

صورة رقم (١)

- النطاق (Range) هو Midtones ...
- Exposure يساوي 85 ٪ ...

وبعد ذلك سأقوم بعمل تأثير هذه الأداة على كامل الصورة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..

صورة رقم (٢)

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ...

- أداة زيادة الكثافة ( ) عكس أداة إنقاص الكثافة تماماً لذلك لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق :) ...

- أحيانًا تسمى أداة زيادة الكثافة ( ) بأداة الحرق ...

تطبيقات على الدرس :-

التطبيق السادس والأخير

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة الإسفنجة ( ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم (١) ..

بعد ذلك نختار أداة الإسفنجة من صندوق الأدوات ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة للخيارين Flow و Mode فهما متروكان حسب رؤية كل مصمم وهنا سأجعله :

- النمط (Mode) هو Desaturate ...
- Flow يساوي 65 ٪ ...

صورة رقم (١)

وبعد ذلك سأقوم بعمل تأثير هذه الأداة على كامل الصورة ...

صورة رقم (٢)

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم (٢) ..

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ...

همسة قبل إنهاء الدرس :-

في هذا الدرس لم نستعرض تطبيقات كثيرة والسبب في ذلك أن هذه الأدوات لا تحتاج إلى تطبيق وأنما تحتاج إلى معرفة شكل تأثيرها وتأثير الخيارات الموجودة فيها، وهذه الأدوات يتحكم فيها نسب وخيارات تكون حسب رؤية وذوق كل مصمم ...

كما أود أن أشير إلى أن استخدام هذه الأدوات يضفي على التصميم تأثيرًا رائعًا يعكس حس كل مصمم و ذوقه أنصحكم بالتدرب على هذه الأدوات واحرصوا أن تكون لكم لمسة خاصة بكم على كل تصميم وفقكم الله وبارك فيكم ...

((بحمد الله إنتهى الدرس الثامن))