

Adobe

تعلم

PhotoShop 7

محمود كمال ابراهيم

mk_animation@hotmail.com



تصميم الغلاف محمود كمال

بسم الله الرحمن الرحيم مقدمة

لقد فرضت علينا التكنولوجيا الحديثة بكل ما تحتويه من نفع وضرر وأصبحت في كل شئ من حولنا وأصبحنا نحن مجرد مستهلكين فقط لها بل أصبحنا من أكثر الناس استخداما. والعالم يتغير ويتطور ونحن ننظر بعين الضعف والسكون ، والخوف من خوض التجارب . ، والفكر القديم الذي يقول "نحن من بنينا الماضي" والذي يسيطر على عقولنا وأين نحن من المستقبل . إننا أصبحنا لا نرى موضعنا في هذا العالم بحجة اننا لا نستطيع ان نواكب العالم من حولنا ، فلماذا لا نبدأ بالأخذ بإيجابيات هذه التكنولوجيا ونطلق العنان لفكرنا ولو قليل ونقول كيف صُنعت؟

إن هذا السؤال هو مفتاح الدخول الى عالمهم الذي سوف يجعلنا من مجرد مستهلكين الى منتجين بل ومبدعين ونستطيع ان نحقق ذلك باستخدام ما قدموه لنا من هذه التكنولوجيا كوسيلة للوصول إلى ما هم وصلوا اليه لقد وضعوا في ايدينا المفتاح ونحن لا نعرف كيف نستخدمه أو حتى لا نستطيع رؤيته .

لقد فهم آبائنا التكنولوجيا فهما خاطئا وظنوا أنها لهوا فلماذا لا نصحح هذا المفهوم.

محمود كمال

أنظمة الألوان

هناك طريقتين أساسيتين للتعبير عن أى صورة تراها العين.

الطريقة الأولى

هي طريقة إصدار الضوء كما يحدث على شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر . وفى هذه الحالة فإن الألوان المكونة للصورة تتكون من ثلاثة ألوان رئيسية يشتق منها جميع الألوان التي تظهر في الصورة وهي (الأحمر – الأخضر – الأزرق) ويطلق عليها اختصاراً RGB وكل حرف منها يعبر عن أول حرف في الثلاثة ألوان المذكورة :

Red – Green – Blue

للتوضيح : نفترض بأننا في غرفة مظلمة ثم نقوم بإضاءة ضوء لونه أحمر وضوء أخضر وضوء أزرق.

- فإذا تقاطع اللون الأحمر مع الأخضر فإنه ينتج الضوء (الأصفر).

- وإذا تقاطع الضوء الأحمر مع الأزرق ينتج الضوء (القرمزي).

- وإذا تقاطع الضوء الأخضر مع الأزرق فإنه ينتج الضوء (البنّي).

- وإذا تقاطع الثلاثة أضواء معا ينتج الضوء (الأبيض).

- وإذا أطفأنا الثلاثة أضواء ينتج اللون (الأسود).

وبذلك نكون قد حصلنا من الضوء الأحمر والأخضر والأزرق على الألوان:

الأصفر

البنّي

القرمزي

الأبيض

والأسود

وهكذا ينتج المزيد من الألوان إذا تقاطعت الألوان الناتجة مع بعضها.

=====

الطريقة الثانية

وهي تعتمد على انعكاس الضوء على الصورة وهذه الطريقة تستخدم في المطبوعات

سواء في المطبوعات التجارية أو حتى في الطابعات الشخصية حيث أن الطباعة بوجه عام تعتمد على الأحبار.

والمطبوعات التي نراها تتكون من عدد لا نهائي من الألوان حتى الصور الطبيعية المطبوعة ، ملهى إلا أربعة ألوان أساسية فقط وهي :

Cyan (البنّي) – Yellow (الأصفر) – Magenta (القرمزي) – Black (أسود)

يطلق عليها اختصاراً CMYK

حيث أن الطباعة تكون على سطح أبيض وهو سطح الورقة نجد أننا إذا وضعنا بقعة حبر لبنّي - بقعة حبر قرمزي - بقعة حبر أصفر،

- فإذا تقاطع اللون القرمزي والبنّي ينتج عنه اللون (الأزرق) .

- وإذا تقاطع اللون القرمزي مع اللون الأصفر نتج اللون (الأحمر).

- وإذا تقاطع اللون البنّي مع اللون الأصفر نتج اللون (الأخضر).

- وإذا تقاطع الثلاثة ألوان نتج اللون (الأسود).

- وبطرح الألوان الثلاثة نتج اللون (الأبيض).وهو اللون الأصلي للورقة

وبذلك نجد أننا من خلال اللون (البنّي – القرمزي – والأصفر) قد حصلنا على:

الأحمر

الأخضر

الأزرق

الأبيض

والأسود

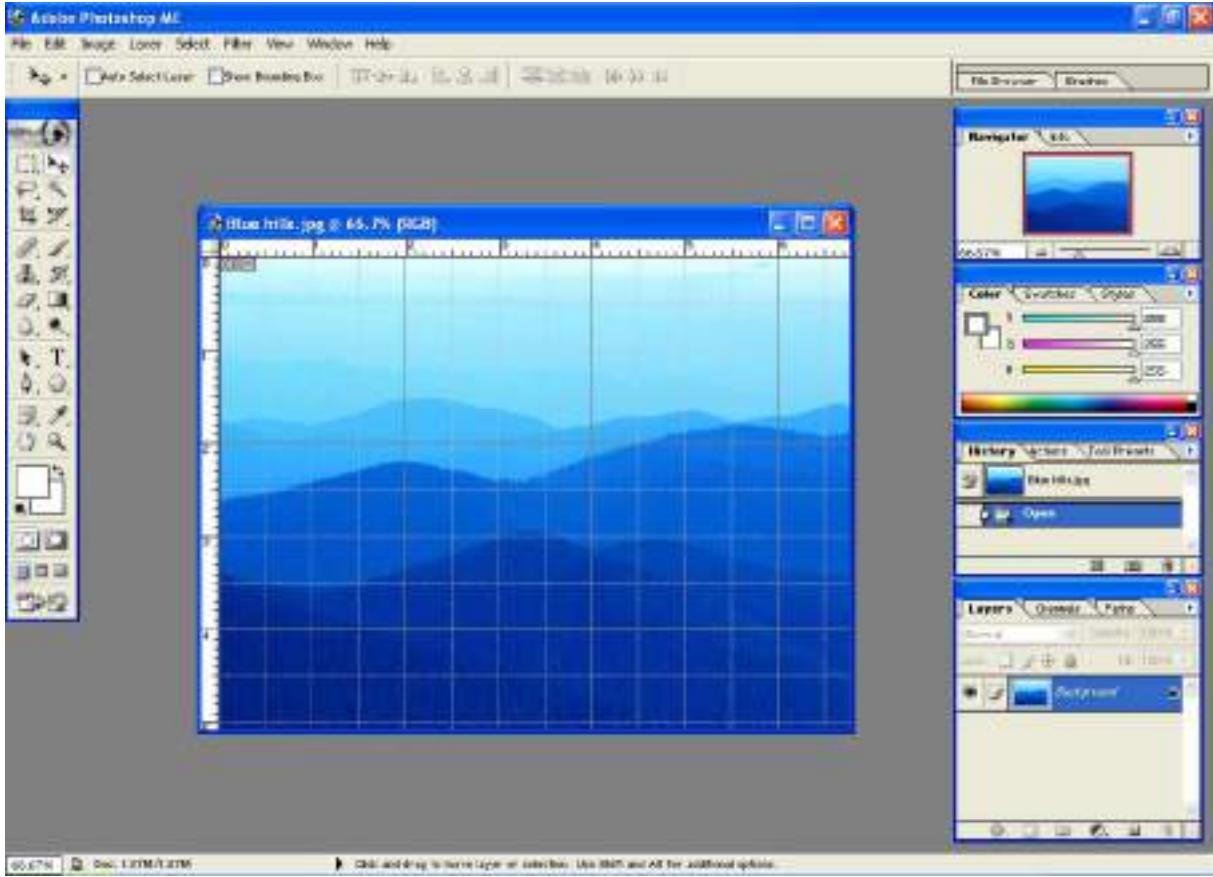
ولكن اللون الأسود الناتج من الثلاثة ألوان لا يمكن الاعتماد عليه في الطباعة لذلك نحتاج إلى إضافة حبر أسود بنسبة ١٠٠% بذلك تكون ألوان الطباعة هي:

مقدمة عن برنامج Adobe PhotoShop 7

برنامج Adobe PhotoShop 7 أقوى وأشهر برنامج فى التعامل مع الصور والتعديل عليها ، وبرنامج Adobe PhotoShop بجميع إصداراته السابقة ليس برنامج للرسم بقدر ما هو برنامج للتعامل مع الصور ، من حيث الأدوات الغنية التي يحتويها البرنامج لتقديم أفضل مستوى من التفاعل بين المستخدم والبرنامج للوصول الى أفضل النتائج المراد تحقيقها ، كما يستخدم برنامج Adobe PhotoShop فى تصميم المطبوعات ومواقع الانترنت والإعلانات وغيرها ، ومن الخطأ الاعتقاد أن برنامج Adobe PhotoShop برنامج للرسم بالمعنى المفهوم حيث هناك الكثير من البرامج الأخرى الممكن استخدامها فى الرسم غير برنامج Adobe PhotoShop ، حصل برنامج Adobe PhotoShop على العديد من الجوائز منذ ظهور الإصدار الأول ، فأنتك لن تحتاج استخدام برنامج اضافى لكى تصل الى النتيجة التي تريدها. وسوف نتناول فى هذا الكورس شرح تفصيلي للأوامر والأدوات المهمة التي لا يمكن الاستغناء عنها خلال العمل على البرنامج.

نافذة البرنامج

النافذة الرئيسية



نافذة برنامج Adobe PhotoShop 7 لا تختلف عن أى برنامج يعمل تحت بيئة النوافذ حيث انها تتكون من نافذة تحتوى داخلها على مكونات وأدوات البرنامج وتسمى النافذة الرئيسية ، وتتكون النافذة الرئيسية على :

١ - شريط العنوان :

- ويكون فى أعلى النافذة الرئيسية ويظهر عليه اسم البرنامج
- ويحتوى على ثلاثة أزرار على يمين النافذة ، وهى على الترتيب من جهة اليمين
 - زر إغلاق البرنامج
 - زر الاستعادة والتكبير للنافذة
 - وزر التصغير على شريط المهام.
- * أما اذا كانت نافذة العمل ملئ الشاشة فيظهر على شريط العنوان الرئيسي للبرنامج اسم الصورة او التصميم الحالي ونظام الألوان المستخدم والنسبة المئوية الظاهر بها التصميم على نافذة العمل كما بالشكل التالى.



وفى هذه الحالة فإن أزرار الإغلاق والاستعادة والتصغير الخاصين بنافذة العمل فأنها تظهر اسفل شريط العنوان الرئيسي بجوار شريط القوائم جهة اليمين .

٢ - شريط القوائم:

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help

- وترتيبه الثاني أعلى نافذة البرنامج الرئيسية بعد شريط العنوان وتظهر به مجموعة من القوائم المنسدلة وهي:
- قائمة **File** < الخاصة في التعامل مع ورقة التصميم ،
 - قائمة **Edit** < لتحرير ورقة التصميم من حيث القص واللصق والتراجع والكثير من الأوامر،،،
 - قائمة **Image** < وهي قائمة للتعامل من خلالها مع أنظمة ألوان التصميم والتي اشرنا لها من قبل والتعديل على حجم التصميم ودقته وهكذا،،،
 - قائمة **Layer** < وهي قائمة للتعامل مع طبقات التصميم والتي سوف نتناولها بالتفصيل في الدروس اللاحقة .
 - قائمة **Select** < وهي قائمة للتعامل مع التحديد وفهم التحديد والأدوات المستخدمة فيه تابع معنا بقية الدروس.
 - القائمة **Filter** < وهي القائمة التي تحدد المؤثرات على التصميم وتحتوى على مجموعة من التأثيرات الجاهزة التي يمكن إضافتها والتحكم بها أثناء التصميم.
 - القائمة **View** < وتحدد أسلوب العرض وإظهار الشبكة والمسطرة والخطوط المساعدة للحصول على دقة أكبر في التصميم
 - القائمة **Windows** < وتستخدم في إظهار وإخفاء النوافذ وطريقة ظهورها.
 - القائمة **Help** < للحصول على المساعدة
- وسوف نتعرض لها بالتفصيل في الدروس اللاحقة وعلاقة بعضها بالأدوات.

٣ - صندوق الأدوات:

يظهر على يسار النافذة الرئيسية ويحتوى على مجموعة الأدوات التي لا يمكن الاستغناء عنها خلال العمل على البرنامج.



٤ - شريط الخصائص:

ويظهر أسفل شريط القوائم مباشرة ووظيفته التحكم فى خصائص أدوات البرنامج الموجودة فى صندوق الأدوات وكل أداة من أدوات البرنامج تحتوى على خصائص خاصة بها نلاحظ ذلك اذا قمنا باختيار أداة من صندوق الأدوات نلاحظ ظهور الخصائص الخاصة بها على شريط الخصائص .

٥ - نافذة العمل :

وتظهر فى وسط النافذة الرئيسية وهى النافذة التى يتم العمل عليها واستقبال التغيرات من قبل أدوات وأوامر البرنامج والتي تظهر عليها الصورة او التصميم ، كما يظهر على شريط العنوان الخاص بنافذة العمل اسم الصورة او التصميم الحالى ونظام الألوان المستخدم والنسبة المئوية الظاهر بها التصميم على نافذة العمل .

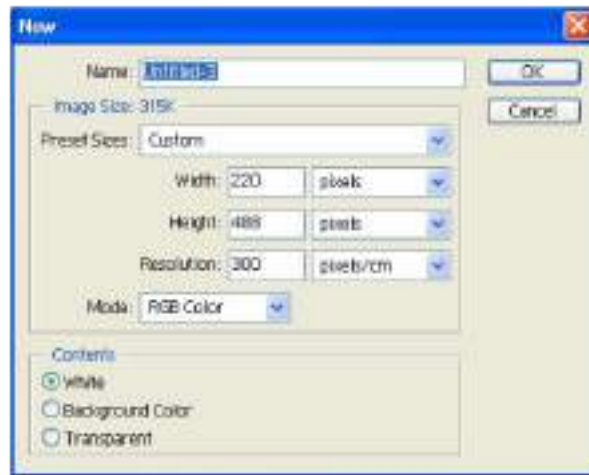
٦ - النوافذ المساعدة :

وهى مجموعة النوافذ الموجودة على يمين النافذة الرئيسية والتي تحمل المعلومات الخاصة بالعمل من حيث الألوان والطبقات وسير التصميم وتاريخ الأحداث التى مر بها التصميم وسوف نتناولها بالتفصيل بأذن الله.

قائمة File

كما اشرنا من قبل فان قائمة File تستخدم للتعامل مع المستند من حيث ادراج ورقة تصميم فارغة للعمل عليها باستخدام الأمر New ، أو لفتح مستند قد قمنا بالعمل عليه أو صورة باستخدام الأمر Open ، والعديد من الأوامر. وأول هذه الأوامر وهو الأمر

New



لفتح ورقة عمل فارغة نقوم بالضغط عليه أو الضغط على مفتاحي Ctrl + N من لوحة المفاتيح لتظهر النافذة التالية.

شرح النافذة New :

Name	وهذه الخانة تعبر عن أسم للتصميم ومن الممكن تغييرها
Preset Sizes	يضع لنا البرنامج العديد من المقاسات الجاهزة باختلاف مقاسات الورق من الممكن اختيار أى منها . او باختيار Custom لكتابة المقاسات يدويا فى خانتي Height و Width
Width	وتحدد عرض الورقة ، لابد ان لا ننسى تحديد نوعية المقياس باختلاف أنواعه عن طريق القائمة التى تظهر أمام هذا الخيار والتى يندرج تحتها أنواع عديدة من المقاسات مثل السنتمتر
Height	وتحدد طول الورقة وأيضا لها نوعية المقياس الخاص بها وكما ذكرنا في حالة العرض تحديد نوعية المقياس باختلاف أنواعه عن طريق القائمة التى تظهر أمام هذا الخيار.
Resolution	وهى المسئولة عن دقة التصميم او بمعنى نقاء التصميم من حيث النقاط (Pixels) فى البوصة الواحدة (Inch) او السنتمتر (Cm) والتى تحدد عن طريق القائمة المجاورة لهذا الخيار.
Mode	وهى المسئولة عن نظام الألوان

الأمر Open

ويستخدم هذا الأمر فى استعراض واستدعاء جميع الصيغ للصور الموجودة على الجهاز وفتحها داخل البرنامج بما فيها صيغة البرنامج الأساسية وهى PSD او PDD وهذه الصيغة التى نحفظ بها التصميم للتعديل عليه لاحقا .

الأمر Browse

يستخدم لتسهيل العثور على الصورة أو التصميم ، عن طريق إظهاره في مصغرات للصور دون الحاجة لتشغيله داخل البرنامج.

الأمر Open As

يستخدم لاستدعاء صيغة البرنامج وهى PSD أو PDD

الأمر Open Recent

ويستخدم في فتح آخر الملفات التي قمنا بالعمل عليها في البرنامج

الأمر Close

لإغلاق الصورة أو التصميم النشط

الأمر Save

لحفظ آخر التعديلات على التصميم

الأمر Save As

لحفظ التصميم باسم أو تحويله من صيغة الى أخرى

الأمر Save For Web

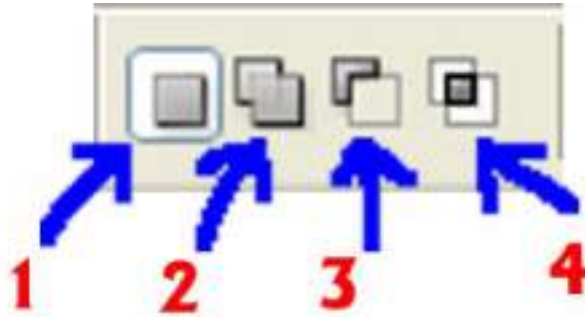
لحفظ التصميم أو الصورة للانترنت لتسهيل تنقلها عبر الانترنت أو لتصميم صفحات الويب وذلك لصغر الحجم والمساحة الذي يشغلها التصميم عند إخراجها بهذا الأمر.

الأمر Revert

يستخدم في ارجاع جميع التعديلات التي حدثت على التصميم الى النسخة الأولية

أدوات التحديد Selective Tools

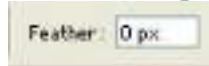
وتستخدم لتحديد المنطقة المراد العمل عليها على التصميم ورجاء مراعاة الطبقة (Layer) المحددة أثناء العمل مع هذه الأدوات لتجنب حدوث أخطاء أو التعديل على طبقة لا نريد التعديل عليها. ونلاحظ اذا قمنا بأختيار اى من ادوات التحديد يتغير شريط الخصائص ويصبح جاهزا للتعامل مع الأداة ونلاحظ ظهور مايلى:



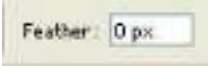
- ١ - وتستخدم هذه الأيقونة أثناء تفعيل أداة التحديد في عدم السماح لتحديد أكثر من منطقة على التصميم ووظيفتها الأساسية التمكن من تحريك التحديد عن طريق الضغط على المساحة المحددة والسحب. وتستخدم أيضا في الغاء التحديد عند الضغط بالماوس في اى منطقة على التصميم بعيدا عن المنطقة المحددة.
- ٢ - أما هذه الأيقونة تستخدم للسماح في تحديد أكثر من منطقة على التصميم.

- ٣- وظيفة هذه الأيقونة الطرح من منطقة التحديد القديمة منطقة التقاطع مع التحديد الحديث .
بمعنى عن تحديد منطقة وتحديد منطقة أخرى بوجود التحديد الأول وتقاطع التحديدين معا ، يتم إنقاص منطقة التقاطع من التحديد الأول .
- ٤- وظيفة هذه الأيقونة عكس وظيفة الأيقونة السابقة فأنها تبقى منطقة التقاطع فقط.

الخيار Feather



وظائفه تحديد حجم شفافية أطراف التحديد عند تنفيذ أمر على هذا التحديد من نسخ وقص وتعديل الألوان وغيرها.

مقارنة لتوضيح وظيفة الأداة	
	
	

- ملحوظة : فى المقارنة السابقة قمنا باستخدام نفس التحديد لتوضيح الفرق بين القيمتين.
إذا كنا نستخدم الخيار (Feather) الموجود فى شريط الخصائص يجب مراعاة الآتى:
- ١- تنفيذ هذا القيمة (الموضوعة فى الخيار) على أداة التحديد المختارة فقط ولا يسرى الخيار على أداة تحديد أخرى .بمعنى إذا قمنا بتغيير أداة التحديد يجب مراعاة وضع القيمة على أداة التحديد الجديدة.
 - ٢- يجب وضع القيمة قبل تحديد المنطقة المراد العمل عليها إذا كنا نستخدم الخيار من شريط الخصائص ، اما اذا كنا قد حددنا المنطقة قبل تحديد القيمة نضغط بزر الماوس الأيمن على التحديد لفتح القائمة المختصرة وأختيار الأمر منها وتحديد القيمة عن طريق كتابتها فى النافذة التى سوف تظهر عند أختيار الأمر. او عن طريق القائمة Select من شريط القوائم وأختيار الأمر Feather.
 - ٣- يستخدم الخيار (Feather) وحدة القياس Pixel (وحدة قياس النقاط فى شاشة الكمبيوتر)
 - ٤- يجب مراعاة حجم التصميم ودقته عند التعامل مع القيم الموضوعة.

تمرين عملي

أكتشف قيم الخيار بنفسك مع اختلاف مقاسات الصورة ودقتها.

أنواع أدوات التحديد

أداة rectangular Marquee Tool



وتستخدم لتحديد شكل مستطيل بالضغط والسحب بالماوس على صفحة التصميم كما يندرج تحت هذه الأداة:

أداة Elliptical Marquee Tool



وتستخدم لتحديد شكل دائري أو بيضي وللوصول لهذه الأداة نضغط بزر الماوس الأيمن على الأداة السابقة (أداة تحديد المستطيل) تظهر قائمة نختر منها الأداة. ويمكن الوصول بهذه الطريقة لأي أداة ليست ظاهرة في صندوق الأدوات إذا تواجد سهم صغير جدا على أسفل يمين الأداة مما يشير الى وجود أدوات أخرى ليست ظاهرة أسفل هذه الأداة.

أداة Polygonal Lasso Tool



موقعها في صندوق الأدوات أسفل أداة تحديد المستطيل وليس في قائمتها وتعتبر أدق أداة للتحديد حيث إنها تقوم بتحديد المنطقة عن طريق رسم خطوط مستقيمة يمكن التحكم في اتجاه وطول الخط ليتناسب التحديد مع المنطقة المراد تحديدها.

أداة Lasso Tool



وتقع في قائمة الأداة السابقة (الضغط بزر الماوس الأيمن على الأداة السابقة) وتستخدم لرسم تحديد حر بالضغط بالماوس والسير بها على حدود المنطقة المراد تحديدها. وتعتمد هذه الأداة على حركة الماوس أثناء الضغط.

أداة Magnetic Lasso Tool



وهي الأداة الأخيرة التي تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ووظيفتها عمل تحديد بالانجذاب الى منطقة لونية محددة يتم التحكم بقوة ومجال هذه الأداة عن طريق شريط الخصائص.

تمرين عملي

*أكتشف خصائص الأداة بنفسك.

أداة Magic Wand



وظيفتها عمل تحديد لأقرب درجة للون المحدد في مساحة العمل ككل من خلال الطبقة المحددة بمعنى نريد أن نحدد مساحة عن طريق لونها ودرجات هذا اللون ونتحكم في قوة الأداة عن طريق شريط الخصائص عند اختيار الأداة عن طريق الخيار Tolerance والذي يحدد قوة مجال الأداة بالزيادة أو النقص.

قائمة Select

وظيفتها الأساسية تشتق من اسمها وهي للتعامل مع التحديد ويندرج أسفلها العديد من الأوامر وهي:

الأمر Select All

لرسم مستطيل تحديد يشمل التصميم ككل

الأمر Deselect

لإلغاء أي تحديد على التصميم

الأمر Reselect

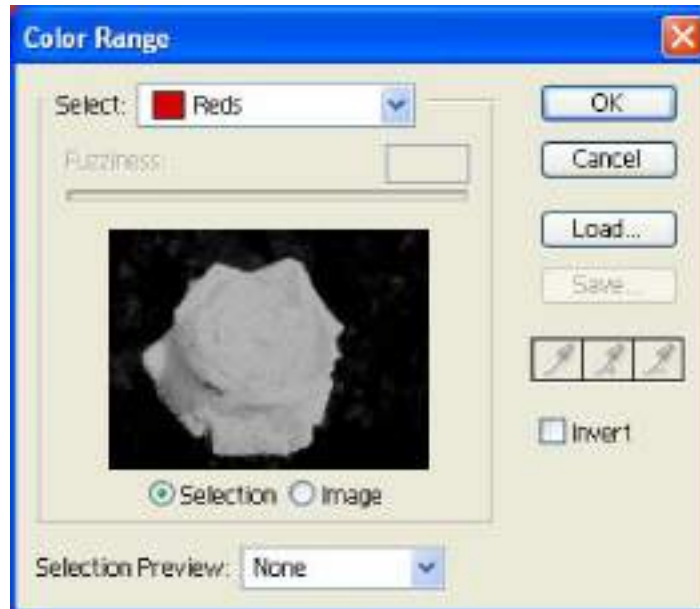
لاسترجاع آخر تحديد قمنا بإلغائه

الأمر Inverse

ويقوم بعكس التحديد بمعنى إذا قمت بعمل تحديد لمنطقة. فإن أي أمر ينفذ سوف يؤثر على المنطقة المحددة أما إذا قمنا باختيار هذا الأمر فإننا نقوم بعمل العكس في التأثير على ماحول هذه المنطقة والمنطقة التي قمنا بتحديد لها لا يتم التأثير عليها.

الأمر Color Range

يفتح نافذة يتم من خلالها اختيار اللون ودرجته المراد القيام بعمل تحديد له مثلاً: في هذا المثال نريد ان نقوم بتحديد وردة وهذه الوردة لونها أحمر بحيث أن الوردة تقع في خلفية لا تشتمل على اللون الأحمر نقوم بالآتي:



من خلال هذه النافذة نقوم بتحديد اللون المراد عمل تحديد له من خلال صندوق السرد Select وهو هنا اللون الأحمر ثم نضغط OK نلاحظ ظهور النتيجة



الأمر Feather

قمنا بالإشارة إليه من قبل

القائمة الفرعية Modify

ويندرج تحت هذه القائمة

الأمر Border

ويقوم بعمل التحديد كإطار خارجي للمنطقة المحددة عن طريق نافذة نقوم بوضع سمك الإطار وبنفس القيمة تحدد Feather له.

الأمر Expand

تقوم بعمل توسع للتحديد بوضع القيمة داخل نافذة تظهر عند اختيار هذا الأمر

الأمر Contract

وهو عكس الأمر السابق يقوم بتضييق التحديد أيضا بقيم يتم تحديدها من خلال النافذة الخاصة به

الأمر Transform Select

يظهر هذا الأمر ثمانية مقابس على التحديد تستخدم في تحجيم التحديد ويظهر على شريط الخصائص القيم التي يمكن وضعها للتعديل على التحديد من حيث الطول والعرض وزاوية الميل ويمكن عمل زاوية الميل والتحوير على التحديد من خلال هذا الأمر باستخدام لوحة المفاتيح الاستمرار بالضغط على مفتاح Ctrl والتحوير في المقابس.

تمرين عملي

*قم باكتشاف خصائص هذا الأمر بنفسك من خلال التعديل على قيم الخيارات الموجودة في شريط الخصائص

الأمر Save Selection

نقوم من خلاله بحفظ التحديد باسم من خلال نافذة تظهر نقوم بادخال اسم التحديد ثم الضغط على زر OK

الأمر Load Selection

يستخدم في استدعاء التحديد الذي قمنا بحفظه من خلال الأمر السابق

أداة Move Tool



تستخدم هذه الأداة لتحريك كائن الطبقة المحددة بمعنى إذا أردنا تحريك صورة وهذه الصورة تقع في طبقة خاصة بها.

ملحوظة هامة جدا : يجب مراعاة عند العمل على البرنامج نضع كل كائن من كائنات المشهد في طبقة خاصة به لتسهيل التعامل معه بمفرده لأن البرنامج يعمل على الطبقات وليس الكائنات. عند اختيار هذه الأداة من صندوق الأدوات تظهر الخصائص الخاصة بها على شريط الخصائص

الخيار Auto Select Layer

عند تفعيل هذه الخيار وقمنا بالضغط على مساحة العمل سوف يتم العمل بالكائنات وليس بالطبقات بمعنى إذا اردنا اختيار كائن من التصميم دون التقيد بطبقته ماعلينا الا الضغط عليه بالماوس.

الخيار Show Bounding Box

يستخدم في اظهار مقابس التحجيم للكائن المحدد في الطبقة المحددة وعند الانتهاء من تحجيم الكائن نضغط Enter من لوحة المفاتيح لتطبيق الحجم الجديد

الأداة Crop Tool



تستخدم هذه الأداة تحويل المنطقة المحددة بهذه الأداة الى صورة لها نفس مقاسات المنطقة المحددة مثال:

امامنا هذه الصورة ونريد عمل منها منطقة الزهرة واستخرجها لصورة مستقلة لها نفس المقاسات المحددة.



نقوم باختيار الأداة من صندوق الأدوات وتحديد هذه المنطقة كما في الصورة التالية:



و عند الضغط Enter من لوحة المفاتيح تصبح مساحة العمل بهذا الشكل:



و عند اختيار الأداة تظهر خصائصها في شريط الخصائص

خيار Width – Height

وتستخدم في تحديد الطول والعرض للصورة الناتجة ولكن في شكل تناسب

الخيار Resolution

ويستخدم في تحديد دقة الصورة الجديدة

تمرين عملي

*تعرف على خصائص هذه الأداة بعد اختيار الاداة وقبل تنفيذ الأمر

القائمة Edit

وتستخدم هذه القائمة في تحرير التصميم من قص ولصق والتراجع وغيرها وأول اوامر القائمة:

الأمر Undo State Change

ويستخدم في التراجع عن آخر تعديل قمنا بعمله على التصميم

الأمر Step Forward

ويستخدم في استرجاع التعديل الذي قمنا بعمل تراجع له ويمكن استخدام هذا الأمر الى ان نصل الى آخر تعديل قمنا بعمله وتراجعنا عنه باستخدام الامر:

Step Backward

مثل الأمر السابق ولكن يستخدم للوصول الى اول تعديل وليس اخر تعديل مرورا بكل التعديلات التي أجريت على المستند.

الأمر Fade

ويستخدم في عمل شفافية للألوان التي استخدمنا في الأدوات التي تستخدم في ادراج الألوان للتصميم

الأمر Cut

ويستخدم في قص المنطقة المحددة

الأمر Copy

ويستخدم في نسخ المنطقة المحددة مع الاحتفاظ بها كما هي

الأمر Paste

ويستخدم في لصق الجزء الذي استخدمنا معه الأمرين السابقين

الأمر Paste Into

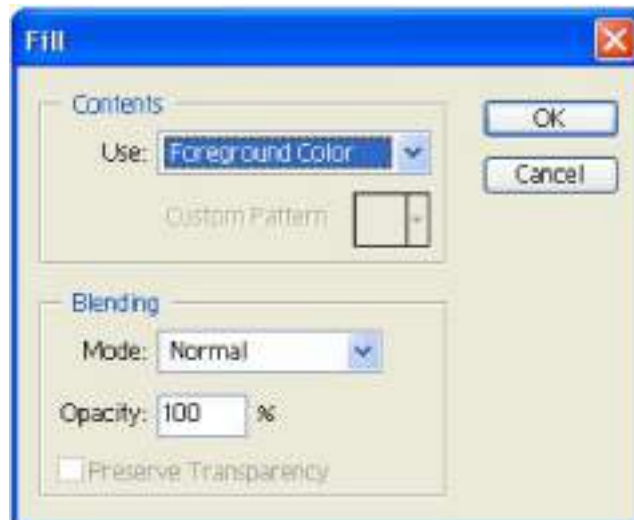
مثله مثل الأمر السابق ولكن يستخدم هذا الأمر في اللصق داخل منطقة محددة

الأمر Clear

ويستخدم في حذف المنطقة المحددة

الأمر Fill

يقوم بتعبئة المنطقة المحددة أو الطبقة وعند اختياره تظهر هذه النافذة



Use	وتحدد نوعية التعبئة
Mode	ويحدد نمط التعبئة

Opacity	ويحدد نسبة الشفافية للتعبئة
---------	-----------------------------

الأمر Free Transform

يستخدم في التعديل الحر على الكائن المحدد من حيث الطول والعرض والميل وهكذا

الأمر Transform

يستخدم كتخصيص للأمر السابق من خلال عدة أوامر جاهزة

الأمر Define Brush

ويستخدم في عمل الطبقة المحددة أو المنطقة المحددة فرشاة وسوف نتعرف على الأدوات التي تستخدم الفرشاة في الدروس القادمة

الأمر Define Pattern

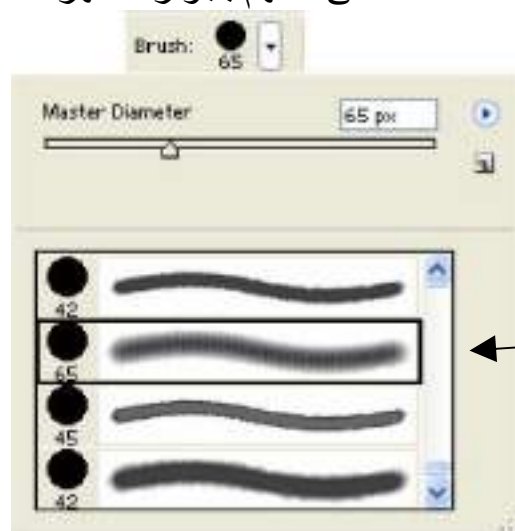
ويستخدم في عمل الطبقة المحددة أو المنطقة المحددة نمط تعبئة يستخدم في تعبئة التحديد أو الطبقات به

الأدوات التي تستخدم الفرش

تكون خصائص هذه الأدوات واحدة وان زادت أداة عنهم في الخصائص وذلك لتخصيص وظيفة هذه الأداة وتظهر خصائص هذه الأدوات في شريط الخصائص وعند اختيار أداة من هذه الأدوات التي سوف نشير إليها في التالي تظهر خصائصها

الخيار Brush

وعند الضغط على السهم بجواره تظهر النافذة



Master Diameter	تحدد حجم الفرشاة
الجزء الذي يشير إليه السهم	شكل الفرشاة ويمكن اختيار الشكل المناسب

صندوق السرد Mode

ويحدد نمط الفرشاة نسبة الى الخلفية التي يقع عليها الخط المرسوم

الخيار Opacity

ويحدد نسبة شفافية الرسم المرسوم بالفرشاة

الخيار Flow

وتحدد التدفق للرسم

أداة Pencil



أداة القلم الرصاص وتستخدم في الرسم اليدوي الحر مع خطوط حادة الأطراف

أداة Brush Tool



وهي أداة الفرشاة عملها عمل الأداة السابقة ولكن مع خطوط متدرجة الأطراف وتقع في قائمة الأداة السابقة

أداة Art History Brush



تستخدم هذه الأداة في إضافة تأثير الرسم اليدوي بألوان الزيت للصور وتزيد في بعض الخصائص عن الأدوات السابقة

تمرين عملي

*تعرف على الخصائص الإضافية لهذه الأداة

أداة History Brush



وتستخدم هذه الأداة في إزالة التأثيرات التي حدثت على الصورة وتقع في قائمة الأداة السابقة.

أداة Clone Stamp Tool



وهذه الأداة تستخدم في نقل جزء من الصورة الى مكان آخر في نفس الصورة أو في صورة أخرى مفتوحة داخل الفوتوشوب، بمعنى أننا نريد ان نقوم بنقل جزء من هذه الصور الى مكان آخر في نفس الصورة مثلا مع الاحتفاظ بوجود هذا الجزء مكانه



نقوم باختيار الأداة و نضغط على الجزء المراد نسخة بالماوس أثناء الضغط على زر Alt (يسار) من لوحة المفاتيح

ملحوظة: قم بتجربة Alt (يمين) مع الأداة وقرر الفرق
ثم نذهب الى المكان المراد وضع النسخة به ونقوم بترك لوحة المفاتيح والضغط أثناء السحب للماوس وكأننا نلون هذا الجزء تصبح النتيجة كما يلي:



الأداة Pattern Stamp Tool



تقع هذه الأداة في قائمة الأداة السابقة ووظيفتها التلوين باستخدام Pattern الذي قمنا بالإشارة إليه من قبل

الأداة Eraser Tool



وهي أداة المحاة تستخدم في محو الجزء المراد من الصورة وإظهار الطبقة السفلية له

أداة Background Eraser Tool



وهي تقريبا نفس عمل الأداة السابقة ولكن تزيد عليها في بعض الخصائص

تمرين عمل

- أكتشف هذه الخصائص بنفسك

أداة Dodge Tool



تستخدم في زيادة حدة الصورة
عند اختيار الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص
الخيار Range
وهو يمثل مدى الأداة أو ما المراد أن تؤثر به الأداة بمعنى ،
إذا أردنا التأثير على الظلال نختار Shadows
إذا أردنا التأثير على الإضاءة وشدتها نختار Highlights
أو إذا أردنا أن تؤثر على الصورة ككل بالتساوي نختار Midtones

بعد الأداة	قبل الأداة
	

الأداة Burn Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة و تستخدم في إضافة تأثير الظل أو دخان الشمعة (عند تكثفه)
نلاحظ لها نفس خصائص الأداة السابقة

بعد استخدام الأداة	قبل استخدام الأداة
	

الأداة Sponge Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة تقوم هذه الأداة بزيادة تشبع الصورة بالألوان أو إنقاصها تظهر خاصية هذه الأداة

الخيار Mode

تظهر به قائمة منسدلة

إذا قمنا باختيار Saturate نقوم بزيادة التشبع للألوان
إذا قمنا باختيار DeSaturate وهو عكس السابق يقوم بإنقاص التشبع

الأمر DeSaturate	الأمر Saturate

الأداة Blur Tool



تستخدم في إنقاص وضوح الصورة
عند اختيار الأداة تظهر خاصية خاصة بها

تمرين عمل

أكتشف هذه الخاصية بنفسك

بعد الأداة	قبل الأداة

الأداة Sharpen Tool



وتقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولكنها عكس الأداة السابقة فهي تزيد من حدة الصورة ولها نفس خصائص الأداة السابقة

الأداة Smudge Tool



وتقع في نفس قائمة الأداة السابقة وتستخدم في تسيل الصورة ولها نفس خصائص الأداة السابقة

بعد الأداة			قبل الأداة		
					

قائمة Image

هدف هذه القائمة التعديل على الصورة من حيث الألوان والحجم وغيرها
وأول أوامر هذه القائمة

الأمر Mode

وظيفة هذه الأمر معرفة نظام الألوان المستخدم في هذه الصورة ومن الممكن اختيار أي نظام ألوان نريد
تحويل الصورة إليه من خلال القائمة الفرعية التي تظهر عن وقوف الماوس على هذه الأمر (راجع فصل
أنظمة الألوان)

الأمر Adjustments

يستخدم في التعديل على ألوان الصورة من خلال مجموعة غنية من الأوامر تظهر في قائمة فرعية عند
وقوف الماوس على هذه الأمر
أول أوامر هذه القائمة

الأمر Levels

يستخدم في زيادة الأضاءة او انقاصها في الصورة ويمكن عن طريق نافذة هذا الأمر اختيار أي من
الألوان المكونة للصورة للتأثير عليه بهذا الأمر

الأمر Auto Levels

ومن خلال هذا الأمر يقوم البرنامج بضبط الأضاءة في الصورة بطريقة أوتوماتيكية

الأمـر Curves

مثله مثل الأمر السابق ولكن يتم التعديل على الإضاءة باستخدام منحنى بياني يتم التحكم فى النقاط المكونة لهذا المنحنى ويظهر التأثير على الصورة أثناء العمل

الأمـر Color Balance

يستخدم هذا الأمر للتحكم فى توازن الألوان فى الصورة عن طريق الثلاثة ألوان الرئيسية ويتم التحكم فى زيادة أو إنقاص الألوان عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمـر Brightness/Contrast

يتم من خلاله التحكم بالإضاءة والوضوح بالصورة

الأمـر Hue/Saturation

يتم من خلاله تغيير الألوان وتشبعها والإضاءة فى الصورة

الأمـر Desaturate

يقوم بتحويل الصورة إلى اللونين الأبيض والأسود

الأمـر Replace Color

يتم من خلاله تبديل لون معين داخل الصورة بلون آخر يتم التحكم به عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمـر Selective Color

يتم التحكم فى اللون عن طريق مجموعة الألوان الرئيسية المكونة لهذا اللون

الأمـر Channel Mixer

يتم من خلاله التحكم فى قنوات الألوان الرئيسية المكونة للصورة

الأمـر Gradient map

يقوم بعمل تدرج لوني للصورة بين لونين أو أكثر يتم عملها مسبقا

الأمر Invert

يقوم بعكس الألوان المكونة للصورة

الأمر Equalize

يقوم هذا الأمر بإعادة توزيع الألوان الى الصورة وزيادة درجة الوضوح

الأمر Threshold

يقوم بتحويل الصورة الى صورة خالية من اى تدرج للألوان عن طريق اللونين الأبيض والأسود فقط

الأمر Posterize

يقوم بتحويل الصورة الى صورة مرسومة يدويا

الأمر Variations

ويستخدم فى التحكم فى أكثر من أمر للتعديل على الصورة ، فمن خلاله يمكن التحكم فى زيادة او نقصان اى لون من الألوان المكونة للصورة وزيادة أو نقصان درجات الإضاءة فى الصورة

الأمر Duplicate

يستخدم فى عمل نسخة للملف المفتوح بكل عناصره ويقوم بفتحه داخل الفوتوشوب

الأمر Image size

من خلاله يتم التحكم فى حجم الصورة وأبعادها ودقتها

الأمر Canvas Size

المسئول عن قص اطار للصورة وهى مساحة فارغة ذات لون واحد تحيط بالصورة ويمكن التحكم بوضعية الأطار عن طريق النافذة الخاصة بهذا الأمر

الأمر Rotate Canvas

يتم من خلال القائمة الفرعية التحكم فى دوران الصورة ككل ، نسبة للأطار الخارجى للصورة أو انعكاسها ، عن طريق أوامر جاهزة تظهر فى هذه القائمة

الأمر Crop

عمله عمل الأداة Crop والتي قمنا بشرحها من قبل ويختلف هذا الأمر بأنه يتم تنفيذه عن طريق التحديد المجرى على الصورة

الأداة Healing Brush



تستخدم هذه الأداة في معالجة مناطق لا يستحب تواجدها في الصورة ، ولاستخدام هذه الأداة نقوم باختيارها من صندوق الأدوات ثم نقف بالماوس على المنطقة المراد نقلها (إلى المنطقة المراد إزالتها من الصورة) بمعنى :

في هذا المثال نريد إزالة البجع من الصورة نقوم بالوقوف بالماوس على منطقة الأرض ثم نضغط من لوحة المفاتيح على الزر Alt (يسار) وإثناء الضغط على هذا الزر اضغط بزر الماوس الأيسر على منطقة الأرض

ثم اترك الأزرار (الماوس ولوحة المفاتيح) وقوم بالضغط والسحب على البجعة المراد إزالتها وكأننا نقوم بتلوين هذه البجعة نلاحظ أثناء هذه العملية يتم نقل منطقة الأرض إلى منطقة البجعة وعند ترك الماوس يتم معالجة المنطقة التي تم تلوينها بالأداة وكأنها لم يكن موجودة من قبل

بعد استخدام الأداة	قبل استخدام الأداة

تمرين عملي

*تعرف على خصائص الأداة بنفسك

الأداة Patch Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة وهي مشابهة لحد كبير لها وتستخدم هذه الأداة بتحديد جزء الصورة المراد معالجته ثم سحب التحديد للمنطقة المراد أخذ المعالجة منها والجديد في هذه الأداة هي خصائصها التي تختلف عن الأداة السابقة حيث من الممكن عكس العملية وجعل المنطقة المحددة هي المنطقة المراد أخذ المعالجة من منها عن طريق خيارين موجودين في شريط الخصائص

الخيار Source

يجعل الأداة تحدد الجزء المراد معالجته ثم سحب التحديد إلى المنطقة المراد أخذ المعالجة منها

الخيار Destination

وهو عكس الخيار السابق حيث انه يتم نقل المنطقة المحددة الى الجزء المراد معالجته

الأداة Paint Bucket



وتستخدم هذه الأداة في سكب (ملئ) الألوان (اللون الأمامي Foregroundcolor) الى الطبقة المحددة أو منطقة محددة

الأداة Gradient Tool



تقع هذه الأداة في نفس قائمة الأداة السابقة و تستخدم في رسم تدرج لوني بين لونين أو أكثر، وعند اختيار هذه الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص



١- Linear Gradient : تستخدم هذه الايقونة اذا اردنا عمل تدرج خطى بمعنى تدرج يأخذ اتجاه مستقيم



٢- Radial Gradient : تستخدم هذه الايقونة اذا اردنا عمل تدرج على شكل انبعاث ضوء



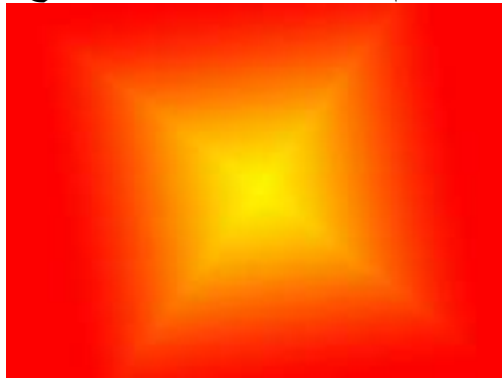
٣- Angel Gradient : تستخدم هذه الايقونة لعمل تدرج على شكل زاوية



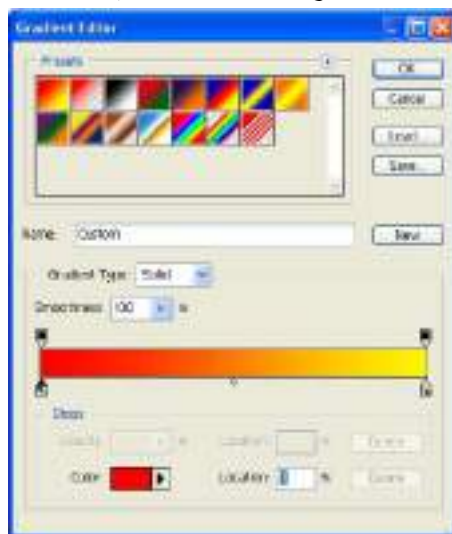
٤- Reflected Gradient : تستخدم هذه الايقونة في عمل تدرج على شكل انعكاس لأحد الالوان المستخدمة في التدرج



٥- Diamond Gradient : تستخدم هذه الايقونة في عمل تدرج على شكل بريق الماس



تعلّما عمل التدرج ولكن نريد التحكم في الالوان وعددها وشفافيتها ، ماعلينا الا الضغط على هذا الشريط  الموجود في شريط الخصائص عند اختيار هذه الاداه ويظهر به الوان التدرج تظهر لنا النافذة التالية:



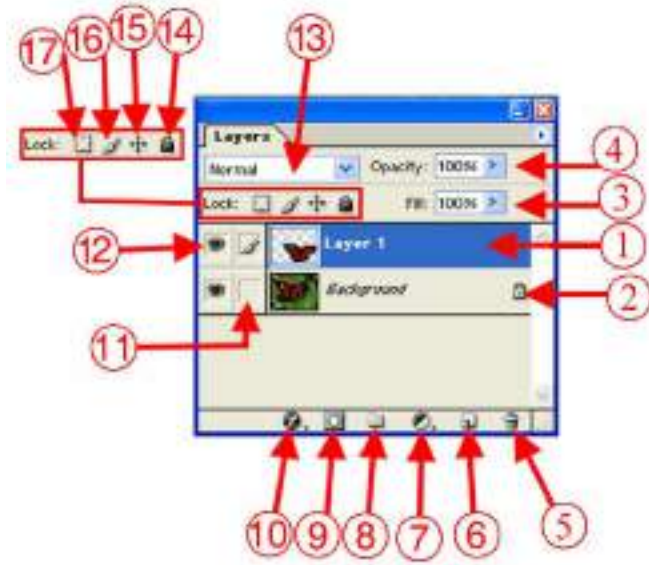
ومن خلالها استطيع التحكم في الأداة

تمرين عملي

قم باكتشاف هذه النافذة بنفسك

النافذة Layer

أهم نافذة فى البرنامج حيث نتحكم من خلالها فى جميع عناصر التصميم



١- الطبقات (Layers) : وهى المكونة للتصميم حيث من الطبيعى وجود كل عنصر من عناصر التصميم

يقع فى طبقة خاصة به وذلك لضمان اى تعديل يحدث على العنصر لا

يؤثر

على بقية عناصر التصميم.

٢- رمز القفل : وذلك للدلالة على أن الطبقة مغلقة اى لا يمكن التعديل عليها بأى حال من الأحوال ونلاحظ

ظهور القفل تلقائى عند فتح اى صورة محفوظة مسبقا كصورة ويظهر على اسم

الطبقة

كلمة Background بمعنى الخلفية اى أن هذه الطبقة هى الطبقة الوحيدة التى

تجتمع

عليها جميع عناصر الصورة.

٣- Fill : ومن خلاله يتم التحكم فى نسبة شفافية الألوان المعبئة لهذه الطبقة.

٤- Opacity : ومن خلالها نتحكم فى نسبة شفافية الطبقة ككل بكل ما تحويه.

٥- Delete Layer : يتم من خلال هذا الأمر حذف الطبقة المحددة.

٦- New Layer : ومن خلاله نقوم بإنشاء طبقة جديدة فارغة.

٧- Create New Fill Or Adjustment Layer : يتم من خلال هذا الأمر انشاء طبقة فوق الطبقة

المحددة نتحكم من خلالها فى إضاءة وألوان الطبقة المحددة والفرق بينها وبين
Adjustments الموجودة فى قائمة Image انها من الممكن ازالة هذه الطبقة
فى اى وقت نريده.

فى اى

٨- Create Anew Set : من خلال هذا الأمر نقوم بإنشاء مجلد نقوم بوضع الطبقات داخله ونلجأ
الى

عمل مجلد عندما يكون العمل مع عدد كبير من الطبقات فى التصميم فهذا

يسهل

علينا تصنيف الطبقات على حسب الرغبة وتسمية هذه المجلدات حسب
التصنيف المرغوب لسرعة الوصول الى مجموعة الطبقات المراد العمل

عليها.

٩- Add Layer mask : من خلال هذا الأمر نقوم بعمل طبقة قناع داخل الطبقة المحددة ووظيفة
هذه

الطبقة تطبيق مؤثرات معينة على الطبقة المحددة لعمل تأثيرات مثل

تأثيرات

التدرج ودمج الصور بطريقة فنية رائعة .



١٠- Add Layer Style : يستخدم هذا الأمر لعمل تطبيقات على الطبقة المحددة مثل الظلال
والتوهج

وغيرها وسوف ندرسها بالتفصيل لاحقا بأذن الله.

١١- Indicates if layer is Linked : عند الضغط عليها تظهر هذه العلامة مما يعنى اننا
قمنا بربط الطبقة المحددة بالطبقة التى تظهر أمامها هذه العلامة اى اننا اذا قمنا بتحريك طبقة فإننا
بالتالى نقوم بتحريك الطبقة الأخرى التى قمنا بربطها بها . ويمكن استخدام هذه الإمكانية فى محاذاة
الطبقات مع بعضها باستخدام خصائص Align التى تظهر على شريط الخصائص عند اختيار أداة
التحريك Move Tool.

١٢- Indicates Layer Visibility : نقوم من خلالها إخفاء الطبقة وإظهارها.

١٣- صندوق سرد Mode : يقوم بعمل نمط مزج الطبقة بالطبقة السفلية لها عن طريق مجموعة
الخيارات

التي يحتويها.

١٤ - Lock All : عند اختيار هذه الأيقونة تقوم بعمل رمز القفل على الطبقة المحددة مما يعنى أن الطبقة

مغلقة كلياً، أى لا يمكن العمل معها من تحريك وتعديل ألوان وغيرها.

١٥ - Lock Position : عند الضغط عليه يقوم بتثبيت كائنات الطبقة مكانها فقط أى لا يمكن تحريك

محتوى الطبقة المغلقة بهذا الخيار.

١٦ - Lock Image Pixel : عند الضغط عليه يقوم بغلق الطبقة من حيث التعديل على الألوان ، أى لا

يمكن التعديل على ألوان الطبقة المغلقة بهذا الخيار.

١٧ - Lock Transparent Pixel : تقوم بغلق الطبقة الفارغة من أى تلوين أو تعديل في قيم الشفافية

بها.

القائمة Layer

وهى المسئولة عن الطبقات أو بمعنى آخر فهى تحتوى على أوامر النافذة Layer ولكن بصورة أعم وأكثر تخصيصاً.

أول أوامر هذه القائمة

New

تظهر من خلاله قائمة فرعية يتم الاختيار منها نوعية الطبقة الجديدة المراد إنشائها

الأمر Duplicate

ويقوم هذا الأمر بعمل نسخة من الطبقة المحددة تحميل جميع صفاتها

الأمر Delete

وهو المسئول عن حذف الطبقات ولكن بصورة مخصصة من خلا قائمة فرعية يتم اختيار منها الطبقة المحددة أو الطبقات المتصلة أو الطبقات المخفية

الأمـر Layer Style

وهذا الأمر تخصيص أكبر للأمر Add Layer Style الموجود فى النافذة Layer الذى أشرنا اليه من قبل

وعند اختيار هذا الأمر تظهر قائمة فرعية نختر منها التأثير أو الأسلوب المراد وضعه الى الطبقة المختارة

أو بأختيار الأمر Blending Options الموجود فى أول هذه القائمة الفرعية لتظهر هذه النافذة

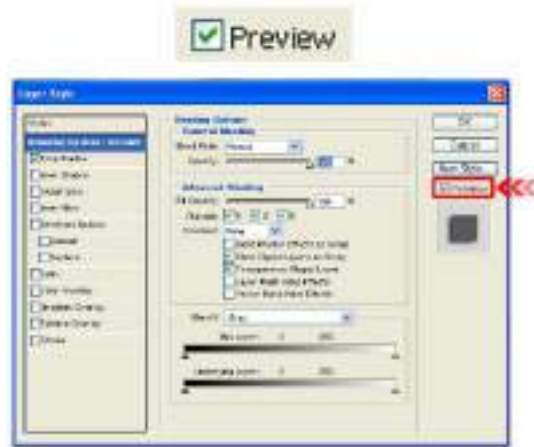


فمثلا إذا قمنا باختيار التأثير Drop Shadow وهو المسئول عن تأثير ظهور إسقاط الظل

MK AnimiSoft,inc

تظهر علامة الاختيار أمام هذا الخيار → ☒ Drop Shadow ، ويظهر بالشريط الأزرق دليل على ظهور خصائص هذا الخيار فى الجانب الآخر من النافذة ويمكن التعديل عليها بسهولة للوصول الى المستوى المطلوب ،

ومن الجدير بالذكر بان اى تعديل فى هذه النافذة سوف يتم تطبيقه مباشرةً على التصميم اذا كان الخيار Preview الموجود فى النافذة مفعلا .



وعند تطبيق هذه التأثيرات تظهر مرتبة أسفل الطبقة المنفذ عليها هذه التأثيرات فى النافذة Layer عن



عند الضغط عليه يتم طي او فرد قائمة هذه

طريق سهم صغير

التأثيرات، وعند الضغط مرتين على هذا الشكل الموجود بجوار السهم الصغير تظهر نافذة التأثيرات وبها جميع التأثيرات التى حدثت على هذه الطبقة.

للعلم : توجد مجموعة تأثيرات جاهزة فى النافذة Style الموجودة ضمن نوافذ المساعدة فى برنامج الفوتوشوب.

تمرين عملي

*تعرف على بقية تأثيرات هذه النافذة على التصميم وخصائص كل تأثير

الأمر New Fill Style

ويقوم بوضع طبقات يتم عمل تعبئه لها من خلال ثلاث خيارات موجودة فى النافذة الفرعية لهذا الأمر

الأمر New Adjustment Layer

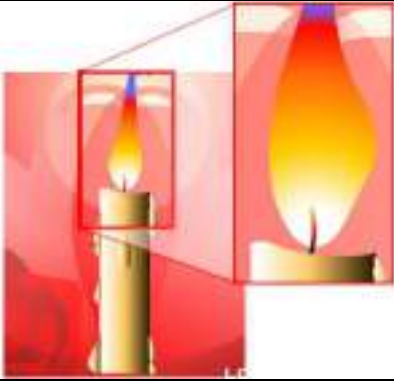
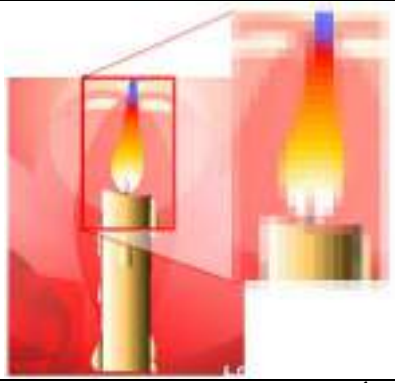
عمله عمل الأمر Create New Fill Or Adjustment Layer الموجود فى النافذة Layer الذى أشرنا اليه من قبل

الأمـر Type

يستخدم هذا الأمر في التعامل مع الكتابات داخل التصميم وسوف نتعرض له بالتفصيل لاحقا بإذن الله

الأمـر Rasterize

يستخدم هذا الأمر في تحويل الطبقة (طبقة الكتابة – طبقة الأشكال) إلى طبقة عادية (نقطية) من خلال مجموعة الأوامر التي تحتويها القائمة الفرعية لهذا الأمر ومن خلالها نقوم بتحديد نوعية الطبقة المحددة (طبقة كتابة – طبقة أشكال) أو اختيار الأمر Layer الموجود في هذه القائمة أو اختيار الأمر All Layer لتحويل جميع طبقات التصميم إلى طبقات عادية (نقطية)

الفرق بين Vector - Raster	
الرسوم المتجهة (Vector)	الصور النقطية (Raster)
	
تعتمد بشكل أساسي على اتجاهات الصورة (محاور الرسم X – Y) ، وتستخدم هذه التقنية برامج الرسم مثل برنامج (Flash – CorelDraw -Illustrator وغيرها) ونلاحظ ذلك إذا قمنا بتقريب نقطة معينة للصورة فأنها تحافظ على دقتها .	تعتمد بشكل أساسي على النقاط المكونة للصورة ، وتقاس بوحدة Pixel ويعتمد عليها في التصوير الفوتوغرافي . نلاحظ ذلك إذا قمنا بعمل تقريب لنقطة معينة للصورة فيحدث لها تشوه نتيجة تكبير حجم النقاط المكونة للصورة، كما أن برنامج الفوتوشوب مرتبط ارتباط أساسي بهذه النوعية من الصور لهذا فإن برنامج فوتوشوب لا يصلح في الرسم.

الأمـر Add Layer Mask

وظيفته وظيفة الأيقونة Add Layer Mask الموجودة في نافذة Layer ولكن بتخصيص أكبر منها من خلال القائمة الفرعية لهذا الأمر من الممكن اختيار Reveal All لعمل قناع يكشف طبقته ، أو Hide All يقوم بإخفاء طبقته. وعند اختيار أحد هذين الأمرين يتحول الأمر Add Layer Mask إلى Remove Layer Mask لإزالة طبقة القناع ومن خلال هذا الأمر يظهر في القائمة الفرعية Discard ويستخدم في حذف طبقة القناع دون ترك التأثير على الطبقة المنفذ عليها، والأمر Apply يستخدم في حذف طبقة القناع وتطبيق (ترك) التأثير على الطبقة المنفذ عليها.

الأمر Disable Layer Mask

ويستخدم في إخفاء تأثير القناع مع وجوده

الأمر Add Vector Mask

عمله عمل الأمر Add Layer Mask ولكن يقوم هذا الأمر بعمل التأثير على الطبقة ككل وليس على العنصر الذي داخل الطبقة فقط بمعنى انه يقوم بوضع طبقة داخل طبقة

تمرين عملي

*تعرف بنفسك على الفرق بين (Add Layer Mask) و (Add Vector Mask)

الأمر Group With Previous

يستخدم هذا الأمر في حبس الطبقة المحددة داخل الطبقة الخلفية لها

الأمر Ungroup

يستخدم في التراجع عن الأمر السابق

الأمر Arrange

وهو المسئول عن ترتيب الطبقات داخل نافذة Layers من حيث تقديم الطبقة المحددة أو تأخيرها ، جعلها في المقدمة وجعلها في المؤخرة . من خلال مجموعة الأوامر التي تظهر في القائمة الفرعية لهذا الأمر

الأمر Align Linked

وظيفته عمل تجانب للطبقات المربوطة ببعضها من خلال مجموعة الأوامر التي تظهر في القائمة الفرعية لهذا الأمر

الأمر Linked Distribute

يستخدم في عمل إعادة توزيع للطبقات المربوطة ببعضها ويتم عمل ذلك من خلال مجموعة الأوامر التي تظهر في القائمة الفرعية الخاصة بهذا الأمر ويجب إن يكون أكثر من طبقتان مرتبطتان

الأمر Lock All Linked Layer

يستخدم في غلق (تأمين) جميع الطبقات المربوطة وعند اختيار هذا الأمر تظهر نافذة نختر منها نوعية الغلق

الأمر Merge Linked

يقوم بعمل دمج في طبقة واحدة لجميع الطبقات المربوطة ببعضها

الأمر Merge Visible

يقوم بعمل دمج في طبقة واحدة لجميع الطبقات الظاهرة وليس المطبق عليها أمر Hide

الأمر Flatten Image

يقوم بدمج في طبقة واحدة جميع طبقات التصميم

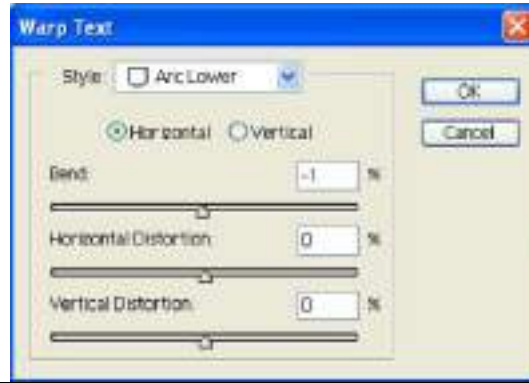
الأداة Horizontal Type



وتستخدم في إدراج الكتابات الأفقية داخل التصميم وعند اختيار الأداة تظهر خصائصها على شريط الخصائص



- ١- من خلال صندوق السرد Font يتم اختيار نوعية الخط
- ٢- من خلال صندوق السرد Font Style يتم اختيار أسلوب الخط (مائل – عريض – عريض مائل)
- ٣- من خلال صندوق السرد Font Size يتم تحديد حجم الخط بإدخال قيمة في الصندوق أو باختيار قيمة من القيم الافتراضية الموجودة في القائمة.
- ٤- من خلال صندوق السرد Anti –Aliasing Method يتم التحكم في نعومة الخط وحدته
- ٥- من خلال أيقونات Align text يتحكم في وضعية الكتابة (إلى اليمين – الوسط – اليسار)
- ٦- من خلال Text Color يتم وضع لون الكتابة
- ٧- من خلال Text Warp يتم التحكم في تحويل الكتابة من خلال نافذة يظهر بها صندوق سرد نختر من خلاله شكل التحويل وأيضا نتحكم في زيادة ونقص قيم هذا التحويل



	Arc Lower
	Flag
	Bulge

تمرين عملي

*قم بنفسك بتجربة هذه النافذة ومعرفة جميع التأثيرات الرائعة التي تحويها مع اختلاف القيم

٨- Toggle The Character And Paragraph Pallets: تقوم بإظهار نافذة يتم من خلالها زيادة التحكم في الكتابة داخل التصميم.



وسوف نقوم بتوضيح الجديد في هذه القائمة

تستخدم في التحكم في قيم التباعد بين الأحرف	 200
تستخدم لتحديد النسبة المئوية لسمك ارتفاع حروف الكلمة	 10%
تستخدم لتحديد النسبة المئوية لسمك عرض حروف الكلمة	 50%
تستخدم لتحديد ارتفاع الكلمة عن سطر الكتابة	 0 pt
تستخدم في تصغير الكلمة أسفل السطر	 T ₁
تستخدم في تصغير الكلمة أعلى السطر	 T ¹
تستخدم في تحويل الكلمة إلى حروف Capital مصغرة	 Tr
تستخدم في تحويل الكلمة إلى حروف Capital مكبرة	 TT

الأداة Vertical Type

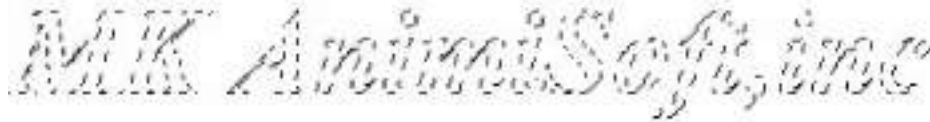


تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائص ووظيفة الأداة السابقة ولكن تختلف عنها في ان هذه الأداة تقوم بإدراج الكتابات الرأسية في التصميم

الأداة Horizontal Type Mask Tool



تقع أيضا في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائص الأداة السابقة ووظيفتها تقوم بإدراج الكتابات الأفقية للتصميم ولكن على شكل تحديد



فتمكننا من عمل التأثيرات على الكتابات بسهولة حيث لا يمكن تطبيق هذه التأثيرات على النوعين السابقين من الكتابات مثل إضافة تدرج الألوان واستخدام قائمة Filter لتطبيق التأثيرات الملحقة ببرنامج الفوتوشوب وغيرها. لذلك قبل إضافة الألوان لهذا النوع من الكتابات يجب إضافة طبقة فارغة لاستقبال هذا اللون

بعض التطبيقات التي يمكن عملها على الكتابات بعد استخدام هذه الأداة	
التدرج	
باستخدام القائمة Filter مع مجموعة طبقات من الكلمة	

الأداة Vertical Type Mask Tool



تقع كذلك في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس مهمة الأداة السابقة وخصائصها ولكن تقوم بالكتابة الرأسية داخل التصميم

ويمكن التعامل مع أدوات الكتابة عن طريق الأمر Type الموجود في القائمة Layer

تمرين عمل

تعرف بنفسك على أوامر القائمة الفرعية للأمر Type

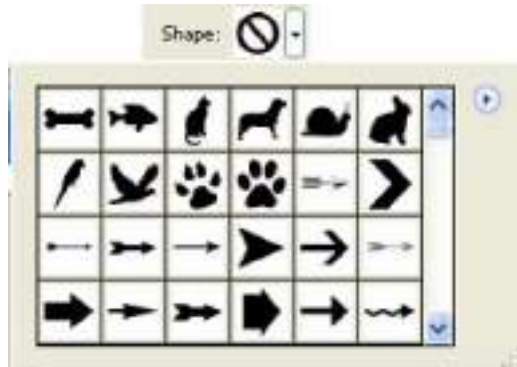
الأداة Pen Tool



تستخدم في رسم الأشكال عن طريق وضع النقاط المكونة لهذا الشكل ورسم خطوط منحنية او مستقيمة بين هذه النقاط لتكوين الشكل المطلوب ويتم وضع الشكل الناتج في طبقة خاصة به داخل النافذة Layers وتسمى الطبقة Shape وعند اختيار الأداة تظهر خصائصها في شريط الخصائص



- ١- : تستخدم في عمل طبقة Shape في النافذة Layers عند رسم الأشكال
- ٢- : تقوم برسم الأشكال على أنها مسار فقط بمعنى أنها تقوم برسم الحدود الخارجية فقط للشكل دون وضعه في طبقة ودون لون تعبئة.
- ٣- : تستخدم في الرسم الحر عن طريق الضغط والسحب بالماوس على التصميم إلى أن يتم رسم الشكل.
- ٤- : تستخدم في رسم شكل مستطيل أو مربع حاد الزوايا.
- ٥- : تستخدم في رسم مستطيل أو مربع منحنى الزوايا.
- ٦- : تستخدم في رسم دائرة أو شكل بيضي.
- ٧- : تستخدم في رسم شكل مضلع.
- ٨- : تستخدم في رسم خط مستقيم
- ٩- : عند الضغط على هذه الأيقونة يقوم البرنامج بإضافة خاصية جديدة إلى خصائص هذه الأداة وهي الخاصية Shape التي تمكننا من اختيار شكل جاهز من مجموعة الأشكال التي يقدمها البرنامج. عن طريق الضغط على هذه الخاصية تظهر منها نافذة



نقوم باختيار الشكل المراد رسمه من هذه النافذة

- ١٠- : عمل هذه الأيقونات عمل الأيقونات الموجودة في خصائص أداة التحديد لرسم شكل واحد أو أكثر وغيرها

- ١١- من الممكن من خلال هذه الخاصية اختيار اسلوب جاهز للشكل المرسوم من نافذة Styles كما تعرفنا من قبل.
- ١٢- اختيار لون تعبئة الشكل. Color: 

الأداة Freeform Pen Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولها نفس خصائصها ولكن تقوم بالرسم الحر عن طريق الضغط والسحب بالماوس على التصميم إلى أن يتم رسم الشكل ومن الممكن اختيار هذه الأداة من خصائص الأداة السابقة كما ذكرنا.

الأداة Add Anchor Point



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولكن تستخدم في إضافة نقاط على حدود الشكل المرسوم

الأداة Delete Anchor Point



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة ولكن تستخدم في حذف النقاط الغير مرغوب بها من على حدود الشكل المرسوم

الأداة Convert Point Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة وتستخدم في تحريك النقاط المكونة للشكل والتحويل في المنحنيات التي تكونها هذه النقاط المتصلة للوصول إلى أعلى تحكم في الشكل المرسوم

الأداة Path Selection Tool



تستخدم في تحريك الشكل المرسوم

الأداة Direct Selection Tool



تقع في نفس قائمة الأداة السابقة وعملها عمل الأداة Convert Point Tool

الأداة Custom Shape



عملها عمل الخاصية Custom Shape الموجودة في خصائص الأداة Pen Tool

== تم بحمد الله ==

مروان