

درس تصميم قاع المحيط

.. بسم الله الرحمن الرحيم ..

.. السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ..

كل عام وانتم بخير ومبارك عليكم الشهر ^_^ .. واهلاً بالجميع بقسم الفوتوشوب 😊 ..

وجدت أحد الدروس يشرح طريقة تصميم ماتحت البحر واعجبني الدرس لذلك قمت بأعادة عمله بالكامل من حيث الشرح وعمل الصور لكي اقوم بعرضها لكم واتمنى أن يستفيد الجميع من هذا الدرس كما استفدت منه بنفسى ^_^ .. وقد قمت بإضافة الشرح مع الصور لتسهيل استيعاب الدرس للجميع ..

ان شاء الله بعجبكم الدرس وينال على رضاكم 😊 ..

*****^_^***** الشكل النهائي *****^_^*****



*****^_***** الخطوات *****^_*****

قم بفتح عمل جديد بالمقاس الذي تراه مناسباً للتصميم .. ثم قم بتلوين الخلفية باللون الأسود وغير ترتيب الالوان إلى التالي .. العلوي "050d24" والسفلى : "0a96ee" وفي ال"Layer Style" قم بتصبيق الاعدادات المبينة بالصورة :-



قم بفتح لير جديد بأعلى اللير الحالي (Ctrl+Shift+N) وقم بملئ الخلفية باللون الأسود باستخدام  وغير الألوان  بالضغط على D وثم طبق الفلتر "Difference Clouds" وستظهر الصورة بالشكل التالي :-



قم بتغيير نظام لير ٢ إلى "Soft Light" وقوة الـ "Opacity" إلى ٣٥% لتظهر كالشكل التالي :-



الآن قم بعمل لير جديد بأعلى الليرات الموجودة (Ctrl+Shift+N) وقم بملئ الخلفية باللون الأسود باستخدام  ومن ثم قم بتطبيق فلتر "Difference Clouds" وثم فلتر "Plastic Wrap" من "Filter > Artistic > Plastic Wrap" وستظهر كالشكل التالي :-



والآن سنقوم بعمل التحرك الحُر أو ما يسمى "Free Transform" وسيتم تطبيقه من قائمة "Edit > Free Transform" أو بالضغط على "CTR+T"، وقم بتحريك الصورة بالضغط على "Ctrl" الى ان تحصل على الشكل بالأسفل ثم قم بتحديد العمل كما بالشكل بالأسفل وبعد التحديد قم بالذهاب لقائمة "Select > Feather" (أو "ALT+CTRL+D") وقم بتحديد العدد المطلوب بـ ٤٠ px لك "Radius" ..



ثم اضغط على "Delete" من الكيبورد وتكرارها بحسب الظرورة ومسح الأطراف بممحاة بحجم ٢٠٠ او ٣٠٠ للحصول على الشكل المطلوب ثم اللغي التحديد .



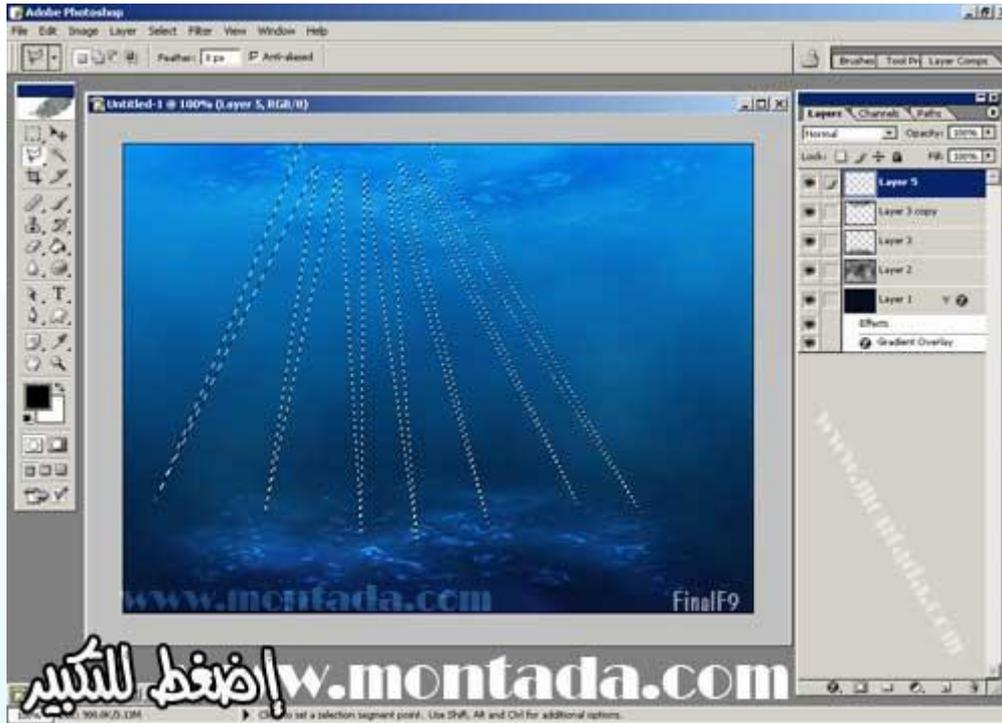
قم بتغيير نوع اللير إلى "Color Dodge" وستظهر الصورة بالشكل التالي :-



قم بعمل نسخة مطابقة للير العلوي بالضغط على "CTRL+J" أو بالذهاب لـ "Layer > Duplicate Layer" ثم اذهب لأمر "Transform > Flip Vertical" وقم بتحريك الصورة إلى الأعلى كما هو مبين بالصورة وغير نوع اللير إلى "Soft Light" .. وهكذا سيكون الشكل النهائي :-



الآن قم بعمل لير جديد (Ctrl+Shift+N) وباستخدام أداة "Polygonal Lasso Tool" وقم بالتحديد كما هو مبين بالصورة بالأسفل :-



اذهب اضغط على "ALT+CTRL+D" أو إلى "Select > Feather" بقوة ١٠ px وقم بملئها باللون الأبيض "Edit > Fill" وقم بتغيير نوع اللير إلى "Soft Light" والـ "Opacity" إلى ٣٠% وستظهر كما بهذه الصورة :-



قم بعمل لير جديد فوق الليرات الموجودة (Ctrl+Shift+N) وقم بملئ التصميم باللون الأسود وطبق فلتر الـ "Add Noise" Filter > Noise > Add " باعدادات من 50-50% والـ "Distribution" إلى "Gaussian" واختر خيار الـ "Monochromatic" :-



الآن قم بتطبيق "Filter > Blur > Radiul Blur" باعدادات التالية :-



قم بتغيير نوع اللير إلى "Soft Light" والـ "Opacity" إلى ٣٥% والآن قم بشكل سريع وبأداة "Lasso Tool" بالتحديد كما بالصورة التالية ومن ثم عمل "Feather" بالضغط على "ALT+CTRL+D" أو من "Select > Feather" بقوة ٢٥ px ومن ثم الضغط على "Delete" من الكيبورد وستظهر كما بهذه الصورة :-



ويمكنك اضافة تعديلات سريعة وامور تراها مناسبة لتصميمك لتحصل على شكل نهائي بالشكل المطلوب (يمكنكم اضافة تفاصيل كثيرة مثل الصخور او الاسماك او النباتات البحرية وغيرها لتظهر بصورة افضل وافضل) :-



©حقوق الطبع ٢٠٠٦ FinalFantasy9. جميع الحقوق محفوظة.
©Copyright 2006 FinalFantasy9, All rights reserved.

* شكراً لـ "Andrei Bilan" وموقع "andreibilan" على الدرس .

وشكراً 😊😊😊😊

تحويل إلى pdf بواسطة omermoth