

أداة الختم **Clone Stamp Tool** تشبه بحد كبير أداة اللاصق الا انها لا تحاكي الألوان ! ويمكن اختيارها بالضغط على حرف **S** من لوحة المفاتيح .نقوم بالضغط على مفتاح **Alt** في المنطقة التي نود أن نأخذ منها لتغطية المكان المطلوب فتعمل على الترقيع من مكان المصدر الى مكان الهدف .

ان أداة **Clone Stamp** تظلي جزءاً من الصورة فوق جزء آخر من الصورة نفسها أو فوق جزء آخر من أي وثيقة مفتوحة لها نفس صيغة اللون. يمكنك أيضاً طلاء جزء من طبقة على طبقة أخرى. إن أداة **Clone Stamp** مفيدة لتكرار الكائنات أو إزالة عيب في صورة ما .. كذلك يمكنك استخدام أي رأس فرشاة مع أداة **Clone Stamp** ، مما يعطي لك تحكم دقيق على حجم مساحة النسخ. يمكنك أيضاً استخدام إعدادات العتامة والتدفق للتحكم في كيفية تطبيق الطلاء على المساحة المنسوخة.

أداة الممسحة

أداة يمكن بواسطتها ان تغطي منطقة ما باللون ويمكن اختيارها بالضغط على حرف **E** من لوحة المفاتيح

وهي تقوم بمسح أي شئ على عملك لتجعل لون الخلفية هو السائد وفي بعض الاحيان تعمل عمل الـ **History Brush** أي ترجع العمل الى اصله.

والاداة الفرعية منها تقوم بمسح المنطقة لجعلها شفافة **Background Eraser Tool**


وهذه الاداة الفرعية تقوم بتحديد درجة لونية متقاربة لمسحها **Magic Eraser Tool**

أداة تفتيح اللون **Dodge Tool**

هذه الاداة تقوم بعمل تفتيح اللون للوصول الى اكثر الدرجات نصوعا من هذا اللون ومن نفس اللون وتجعل الشعر الاسود أشيياً ويمكن اختيارها بالضغط على حرف **O** من لوحة المفاتيح


بعد	قبل
	

اما الاداة الفرعية منها  **Burn Tool** فهي لعكس عمل الاداة السابق **لتعتيم اللون**

والاداة الفرعية التالية  **Sponge Tool** هي لتغير التشبع اللوني للوصول إلى الأبيض والأسود عن طريق **Saturate** و **Desaturate** وحسب الـ **Flow**.

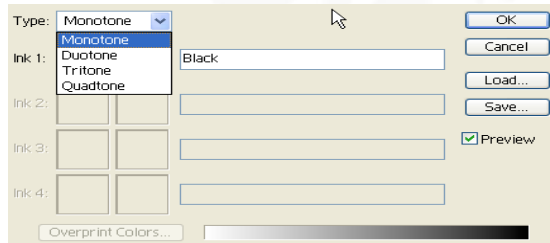
اداة التنعيم  تقوم بتنعيم الحواف الحادة والتدرجات بين الالوان ويمكن اختيارها بالضغط على حرف **R** من لوحة المفاتيح . والاداة الفرعية **Sharpen Tool**  فهي تقوم بعكس الاداة السابقة أي تقوم بتخشين الصورة . والاداة الفرعية التالية **Smudge Tool**  تقوم بتسييل الالوان وخلطها مع بعضها البعض .

قائمة Image : تضم هذه القائمة مجموعة من الاوامر الخاصة بتحرير الصور مثل تحويل نمط الصورة والتحكم بدقة الألوان ووضوح الصورة وتكرار الصورة والتحكم بزاوية الدوران وحجم الصورة ودقتها ..وهي تختص بإعدادات الصورة

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

نظام Bitmap وهو يقوم بجعل النظام اللوني اسود وابيض دون عمل تدرج بين اللونين	Bitmap
نظام Grayscale وهو يقوم بجعل النظام اللوني اسود وابيض مع المحافظة على التدرج (الرصاصي)	Grayscale
نظام Duotone وهو يقوم بعمل تدرجات لونية انت تختارها	Duotone
نظام Indexed color وهو يقوم بجعل الالوان لعدت الوان محددة نحددها	Indexed Color...
نظام RGB وهو يجعل الصورة تتكون من الاحمر والاخضر والازرق	RGB Color
نظام CMYK Color وهو نظام مخصص للطباعة (الاوفست) الالوان الطباعة	CMYK Color
	Lab Color
	Multichannel

لعمل **Bitmap** نفتح أي صورة ونحولها الى **Grayscale** ثم الى **Grayscale Bitmap**



Bitmap وهو نمط التدرج الرمادي **Grayscale**

يستخدم هذا النمط 256 تدرج رمادي من الاسود (0) الى الابيض (255) ويمكن قياس قيمة اللون الرمادي بنسبة خلط اللونين الابيض والاسود حيث 0% تعطي ابيض و

100% تعطي اسود وبينهما التدرج الرمادي وهناك 256 درجة لون رمادي مختلف .ويمكن تحويل الانماط

الباقية الى هذا النمط (التدرج الرمادي) من خلال الامر **Mode**

Monotone لعمل تدرج من لون واحد

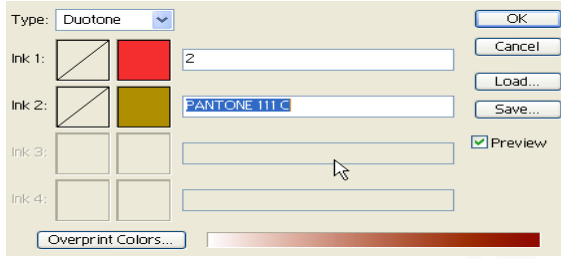
Duotone لعمل تدرج من لونين

Tritone لعمل تدرج من ثلاثة ألوان

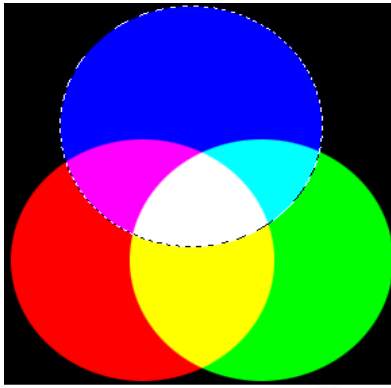
نظام **Duotone** عند الضغط عليها تظهر الشاشة التالية

Quadtone لعمل تدرج من أربعة الألوان

نظام **Indexed color** وهو يقوم بجعل الصورة لعدة ألوان محددة نحددها كما نريد ويعطي حجم اصغر



للألوان (المفهرسة)



نظام RGB

من أكثر الأنظمة استخداماً ، وهو نمط الألوان الأساسية وهي الأحمر – الأخضر – الأزرق وهي الألوان التي إذا اجتمعت أعطت اللون الأبيض وان خلط أي لونين يعطي لون جديد من ألوان الطيف المعروفة ويمكن من هذه الألوان الحصول على كافة الألوان ولهذا تعرف بالألوان الجمعية **Additive** وهي تستخدم في الإضاءة والفيديو والشاشات حيث يتم توليد الألوان على الشاشة من خلال فسفور أحمر وأخضر وأزرق .

مثال على نظام **RGB** لاحظ تقاطع الألوان يعطي ألوان أخرى ويمكننا من الحصول على كل الدرجات اللونية.



وهذا النظام يتكون من ثلاث قنوات **Channels**

وتمثل كل قناة مدى ما تحتويه الصورة من لونها

هنا يمثل اللون الأبيض المناطق المحتوية على اللون الأزرق أما اللون الأسود فبين المناطق الغير محتوية على اللون الأزرق



نظام **CMYK Color** وهو نظام مخصص للطباعة ، يستخدم هذا النمط في تحضير الأحبار الطباعية للمطابع الملونة وهذه الألوان هي الأزرق السماوي Cyan والبنفسجي المحمر Magenta والأصفر Yellow وعند خلط هذه الألوان مع بعضها البعض يعطي اللون الأسود ولهذا تسمى بالألوان الطرحية **Subtractive** .

ولهذا يجب عليك تحويل الصورة من نمط **RGB** الى نمط **CMYK** للحصول على نتائج أفضل .

مثال