Adobe Photoshop

الفوتوشوب وأساسياته

مدخلك الأول إلى عالم التصميم

يس صلاح الدين

الفوتوشوب وأساسيته
الإصدار الأول .. أبريل 2021
المؤلف : يس صلاح الدين
جميع الحقوق محفوظة للمؤلف © 2021

لا يجوز طباعة أي جزء من هذا الكتاب إلكترونيا أو ورقياً بدون أذن خطي من المؤلف وأي محاولة للنسخ أو إعادة النشر تعرض صاحبها للمسؤولية القانونية .

لا تتردد في التواصل معي
yozainadv@gmail.com

بسم الله الرحمن الرحيم

محتويات الكتاب

المقدمة ٦

إنشاء ملف جديد وكل التفاصيل الخاصة بـ New Document ٧

التعرف على وجهة البرنامج Photoshop Interface ١٤

الطبقات Layers ١٧

أدوات التحديد Selection Tools ١٩

- أداة التحريك Move Tool ٢٠
- أدوات التحديد النقطي Marquee Tool ٢٧
- أدوات التحديد الحر Lasso Tool ٣٠
- أدوات التحديد النقطي السريع Quick Selection ٣٣

أدوات الكتابة Type Tools ٣٧

أدوات الأشكال Shapes Tools ٤٣

أدوات الطلاء والرسم Painting Tool ٤٦

- الرسم باستخدام أداة الفرشاة Bursh أو القلم Pencil ٤٧
- أداة التدرج اللوني Gradient Tool ٤٨
- أداة صندوق الدهان Paint Bucket Tool ٥٠

أداة الممحاة Eraser Tool ٥١

الختام ٥٣

المقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف المرسلين وخاتم النبيين ورحمة الله للعالمين سيدنا محمد وعلى اله وصحبه أجمعين . أما بعد :

يعتبر برنامج الفوتوشوب **Adobe Photoshop** من أقوى البرامج المستخدمة في معالجة الصور وتصميم الخلفيات والكروت والمواقع الإلكترونية ولافتات الشوارع وغيرها من أنواع التصميمات الأخرى التي نشاهدها في كل مكان ، فهي أداة عملاقة ومهمة لأي شخص ينوى العمل في مجالات التصميم المختلفة فيمكنك من خلاله إنشاء التصاميم البصرية المتنوعة واللافتات والبانرات من خلال دمج الصور والنصوص والعناصر لاستخراج تحفة فنية في تصميم واحد ، وأيضا يمكنك من خلاله تعديل الصور الفوتوغرافية من حيث تغير ألوانها وتخصيص الإضاءة والتباين والتلاعب بالصور والتصميمات بدمجها لاستخراج صور فنية جميلة وهذا البرنامج من الأدوات الرئيسية في مراحل الطباعة لمعظم المطبوعات مثل الكتب والمجلات وغيرها الكثير .

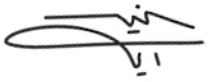
من أجل هذا قمت بكاتبة هذا الكتاب المتواضع ليكون دليلك الأول في دخولك هذا العالم حيث قمت جاهداً بتسهيل هذا البرنامج وشرح الأساسيات الخاصة به ليصل إليك بشكل مبسط وسلس مع مراعاة توصيل وتوضيح المعلومات بالصور ليكون مرجع لك في بعض الأوقات التي تغلبك فيها الذاكرة .

هذا الكتاب يحتوي على معلومات تمكنك من فهم آلية البرنامج وكيف يعمل وما هى أهم النقاط فيه ، فقد تطرقت لشرح النقاط المهمة فقط وليس كل شيء حتى لا يكون مملاً ، ويكون كتاباً شيقاً وسهلاً ومفيداً للمبتدئين .

أسأل الله عز وجل أن أكون قد وفقت في إيصال المعلومة لقارىء هذا الكتاب ويكون علم ينتفع به في حياتي ومماتي فهذا ما عندي، فإن أحسنت فمن الله، وإن أسأت أو أخطأت فمن نفسي والشيطان .

المؤلف

يس صلاح الدين

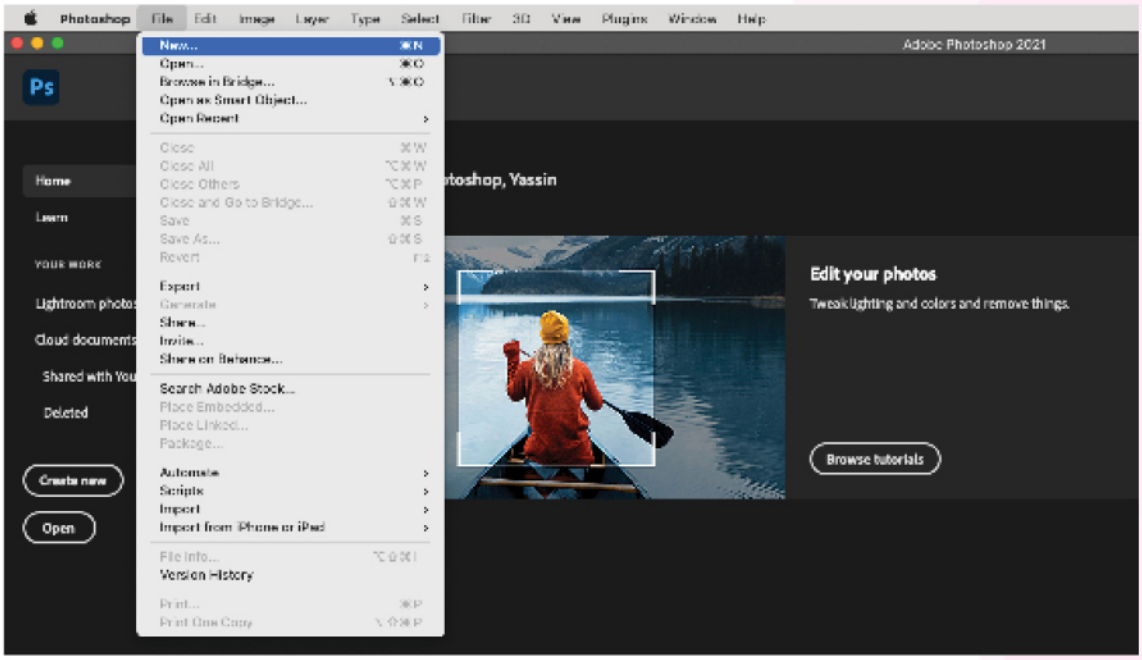


إنشاء ملف جديد

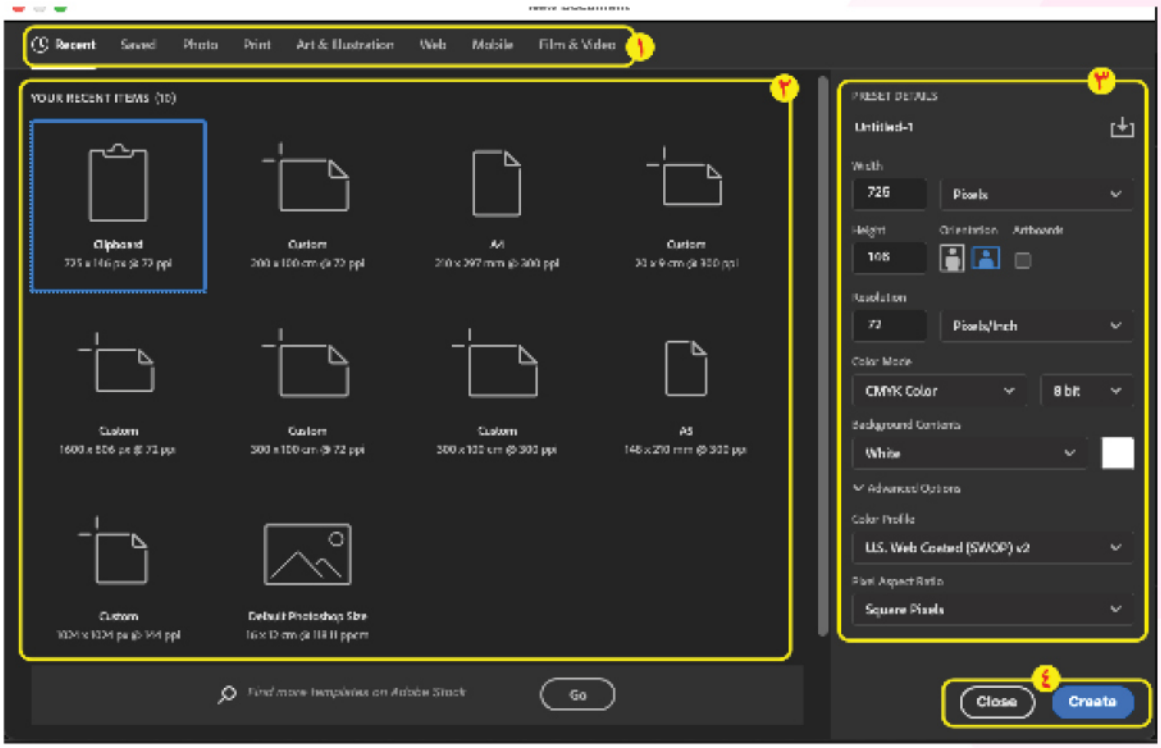
إنشاء ملف جديد وكل التفاصيل الخاصة بـ New Document

كيفية إنشاء ملف جديد وكل التفاصيل الخاصة بـ NEW DOCUMENT

لفتح ملف جديد داخل برنامج الـ Photoshop ما عليك سوى الذهاب إلى شريط القوائم Menu bar في أعلى البرنامج واختيار قائمة ملف File ومن ثم جديد New .



ومن ثم ستظهر لنا نافذة الـ New Document من هذه النافذة نستطيع تخصيص مساحة العمل الذي نود إنشاءه وأيضا تخصيص بعض الخصائص الخاصة بالملف ، فهيا بنا نستعرض هذه النافذة ونفهم كل ما يتعلق بها .



في الجزء رقم (١) هي مجموعة خصصت من قبل وجاهزة للعمل مباشرة عليها بدلاً من تخصيص الملف بنفسك ، ولنفهم الأمر بشكل جيد سوف أشرح كل جزئية بشكل مختصر جداً.

- ***Recent*** وتعني الملفات التي تم إنشاؤها مؤخراً فيمكنك استدعائها من هذا الخيار.
- ***Saved*** وتعني الخصائص التي أنشأتها بالفعل ومن ثم قمت بحفظها للعمل عليها مرة أخرى.
- ***Photo*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بالصور.
- ***Print*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بالطباعة .
- ***Art&Ilustration*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بالرسم.
- ***Web*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بمواقع الإنترنت.
- ***Mobile*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بأحجام الجوال.
- ***Film&Video*** وتعني مساحات جاهزة خاصة بالأفلام والفيديوهات.

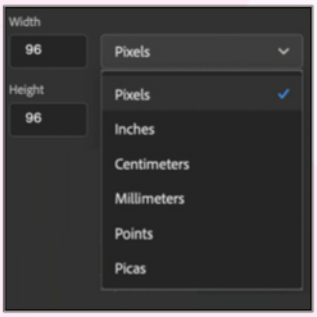
وكما هو واضح كل الخيارات السابقة تعتبر أمور افتراضية خصصت من قبل للعمل عليها مباشرة بدلاً من تخصيص هذه المساحات بنفسك لاختصار الوقت .

أما الجزء رقم (٢) يعرض لنا ما بداخل الخيارات السابقة فعند الضغط مثلاً على الخيار الخاص بالصور **Photo** فسيظهر كل الأحجام الخاصة بالصور في هذا الجزء ، فهي تختلف بحكم الاختيار المفعل حالياً .

أما الجزء رقم (٤) فهي تخصيص ما تحتاجه بنفسك من حيث المساحة والدقة ونوع الألوان ... الخ بدلاً من اختيار قالب جاهز فهيا بنا نستعرض ما في هذا الجزء .

في البداية نري كلمة **Preset Detalis** وتعني تفاصيل المستند .

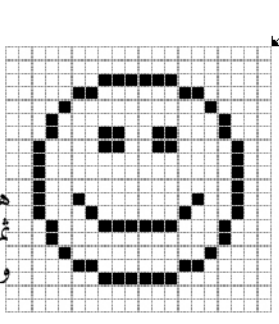
بعد ذلك نرى العرض **Width** والطول **Height** هنا نضع رقم يحدد عرض وطول العمل الذي نريده بجانب هذا الرقم يوجد وحدات القياس الخاص بالرقم الذي حددناه مسبقاً ووحدات القياس المتوفرة معنا هي :-



Pixels - Inches - Centimeters - Millimeters - Points - Picas

لنبدأ بـ PIXELS

البيكسل هو أصغر مكون يمكن تمثيله أو التحكم فيه في الصورة على الشاشات المختلفة والبكسل يحتوى على ثلاثة أجزء كل جزء يتضمن لون ، الجزء الأول يحمل اللون الأحمر **Red** والجزء الثاني يحمل اللون الأخضر **Green** والجزء الثالث يحمل اللون الأزرق **Blue** والتي تدعى **RGB Color** هذه المكونات بألوانها تندمج بجانب بعضها البعض أفقياً وطولياً ليظهر لنا في النهاية الصورة على الشاشات المختلفة ويرمز لها بـ **Px** .



هذا مثال لصورة تتألف من مصفوفة من البكسلات أبعادها ١٦×١٦ مكبرة ثمان مرات لرؤية. أن زيادة عدد البكسلات المكونة للصورة يجعل الصورة أدق وسوف نفهم ذلك في جزء الـ Resolution والتي تعني دقة الصورة.

INCHES

البوصة / Inche هي وحدة قياس قديمة جداً وتشير إلى مقدار إبهام اليد وتعرف بوحدة قياس الطول وتبلغ مقدارها ٢٫٥٤ سم وإذا قمنا بتحويل الـ Inche إلى Pixels سيكون الـ Inche الواحد يساوي ٩٦ بيكسل أي كل مساحة ٢٫٥٤ سم تحمل ٩٦ بيكسل ويرمز لها بـ In .

CENTIMETERS

السنتيمتر هو وحدة لقياس الأطوال، ويرمز له بـ (Cm) ، والمتر الواحد يوجد به ١٠٠ سم.

MILLIMETERS

المليمتر هو وحدة لقياس الأطوال الصغيرة ، ويرمز له بـ (Mm) ، و السنتيمتر الواحد يوجد به ١٠٠ ملم .

POINTS

النقطة هي أصغر وحدة قياس يتم استخدامها لقياس حجم الخط والمسافة بين السطور والعناصر الأخرى في الصفحة المطبوعة ويرمز لها بـ (Pt) ودئما ما تجد ذلك الرمز بجانب حجم الخط وإذا قمنا بتحويل الـ Pt إلى Px تكون كل ٠٫٧٥ نقطة تساوي بيكسل واحد .

دعنا نسرد سؤال وهو كم نقطة Points في البوصة Inche الواحدة ؟

الإجابة سهلة جداً .. نحن نعلم أن الـ Inche الواحد يساوي ٩٦ بيكسل ونعلم أيضا أن البيكسل الواحد يساوي ٠٫٧٥ نقطة وهذا يعني أنه إذا ضربنا ٠٫٧٥ × ٩٦ ستكون النتيجة ٧٢ نقطه >> فتكون الإجابة على السؤال هو ٧٢ نقطة = ١ بوصة .

PICAS

البيكا هي وحدة قياس مطبعية والبيكا تساوي ١٢ نقطة ، أي إن كل ٦ بيكا تساوي ١ بوصة ما يميز البيكا أنها يمكنها تقسيمها بسهولة إلى ٤ و ٣ و ٢ و ٦ ... فالبعض لا يحب العمل مع الكسور العشرية .

إن كنت مرتاحاً بنظام قياس واحد مما سبق فلن تكون بحاجه لاستخدام الباقي يكفي فقط معرفة وحدة قياس وحدة لكن يجب عليك على الأقل فهم كل الأنظمة لأنه مبني عليه أشياء ستعلمها بالتأكيد خلال السطور القادمة.

RESOLUTION

الدقة هو الجانب الأكثر جمالاً الذي يجب أن نتعلمه في عالم التصميم ، فدعنا نفهم ما يعنيه الـ **Resoultion** ونوظف وحدات القياس التي تعلمناها في هذا الموضوع .

الدقة هي جودة الصورة إما أن تكون عالية أو متوسطة أو رديئه .. هل نتفق معي ؟ إن كنت لا نتفق معي انظر إلي الصور التالية :-

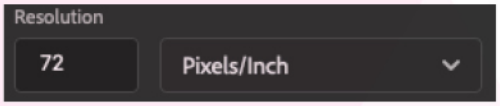
كما تري الصور السابقة تعبر عن مفهوم الدقة من حيث جودة الصورة ، الأولي الأعلى دقة والثانية أقل والأخيرة رديئه بشكل ملحوظ والأن أعلم ما الذي يدور في ذهنك وتتساءل ما علاقة ذلك بوحدات القياس التي تعلمنها سابقاً رغم أن حجم الصور واحدة لكن الجودة فقط مختلفه ! .

لنفترض أن عرض الصورة الأولى ١ انش أي ٢,٥٤ سم إذاً من الطبيعي أن تحمل ٩٦ بيكسل ما يساوي ٧٢ نقطة فإن كان كل هذا طبعياً كما تعلمنا فسنجد الصورة كما نراها طبيعيه .

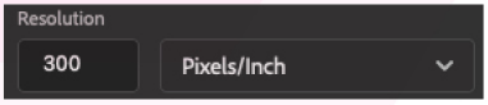
ولنفترض أن الصورة الثانية نفس عرض الصورة السابقة ١ انش لكن تحمل فقط ٤٨ بيكسل ما يساوي ٣٦ نقطة فستكون الدقة نصف جودة الصورة الأولي .

أما الأخيرة عرضها ١ انش أيضا لكن تحمل فقط ٢٤ بيكسل ما يساوي ١٨ نقطة فنجد إن الصورة باتت رديئة كما هو ملحوظ.

نستنتج مما سبق إن حجم الصور واحده لكن عدد البيكسل والنقاط هي التي تزيد أو تقل فتجد دئما الـ **Resolution** مرتبط بعبارة **Pixels Per Inche** أي عدد الـ **Pixels** لكل **Inche** ويرمز لها بـ **PPI** فكلما زادت عدد النقاط في الصورة كانت أكثر دقة وكلما قلت أصبحب الصورة مشوشه .



فعندما نريد كتابة الدقة **Resolution** في برنامج الفوتوشوب نكتب (٧٢ نقطة) أي ٩٦ بيكسل لكل انش **Pixels Per Inche** في حالة عرض التصميم علي الشاشات المختلفة مثل الموبايل أو الكمبيوتر أو شاشات التلفاز .



أما في حالة الطباعة فالأفضل كتابة (٣٠٠ نقطة) أي ٤٠٠ بيكسل لكل انش **Pixels Per Inche** لأنه يتم قياس دقة وضوح الطابعة بعدد نقاط الحبر بالبوصة **Dot Per Inche** ويرمز لها بـ **DPI** .

BIT DEPTH

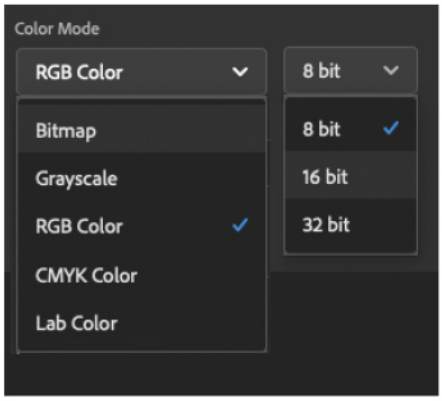
عمق البت يحدد كمية المعلومات اللونية المتوفرة لكل بيكسل في الصورة ، فكلما زادت تلك المعلومات زادت كمية الألوان فينتج عنه دقة أفضل للصورة وحجم أكبر لأنه يتم تخزين معلومات أكثر لكل بيكسل .

والـ Bit هي خانة تحتوي على رقم ثنائي وله احتمالين فقط (0 أو 1) فعندما نقول ٨ بت هذا يعني ٨ خانات إما 00000000 أو 11111111 وهي تمثل ٢٥٦ قيمة لونية وتكون على الشكل التالي .

256	128	64	32	16	8	4	2
0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1

COLOR MODE

صيغة ألوان RGB



تحدد صيغة ألوان RGB ثلاثة الوان أو قنوات وهما الـ (Red Green Blue) أحمر وأخضر وأزرق لإنتاج الألوان على الشاشة ، في الصور ذات الـ ٨ بت لكل قناة فالثلاث قنوات تحتوي على ٢٤ بت (٨ × ٣ = ٢٤) من معلومات اللون لكل بيكسل فيمكن للقنوات الثلاثة إنتاج أكثر من ١٦ مليون لون (٢٥٦ × ٢٥٦ × ٢٥٦ = ١٦,٧٧٧,٢١٦ مليون لون) أما في الصور ذات ١٦ بت أو ٣٢ بت لكل قناة تنتج عدد أكثر من الألوان لكل بيكسل .

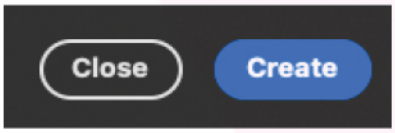
صيغة ألوان Grayscale

تحدد صيغة ألون Grayscale تدرجات مختلفه من اللون الرمادي ، في الصور ذات الـ ٨ بت يمكن أن يصل التدرجات اللونية إلى ٢٥٦ تدرج رمادي فالقيمة صفر تمثل اللون الأسود والقيمة ٢٥٥ تمثل اللون الأبيض أما في الصور ذات الـ ١٦ بت و ٣٢ بت يكون عدد التدرجات والظلال اللونية أكثر .

صيغة ألوان CMYK Color

تمثل صيغة ألون CMYK Color ألوان (Cyan Magenta Yellow Black) أزرق سماوي ، أرجواني ، أصفر ، أسود وهذه الصيغة تستخدم عند إعداد صورة سيتم طباعتها فمن المحتمل أن يحتوي اللون الأحمر الساطع على ٢٪ أزرق سماوي و٩٣٪ أرجواني و٩٠٪ أصفر و٠٪ أسود ، وينتج اللون الأبيض النقي عندما تكون قيمة المكونات الأربعة ٠٪ .

بعد الانتهاء من إدخال كل المعلومات السابقة للملف من حيث الطول والعرض والدقة وصيغة اللون وعمق البت نضغط على Create لإنشاء الملف



شرح مختصر لجزء إنشاء الـ NEW DOCUMENT

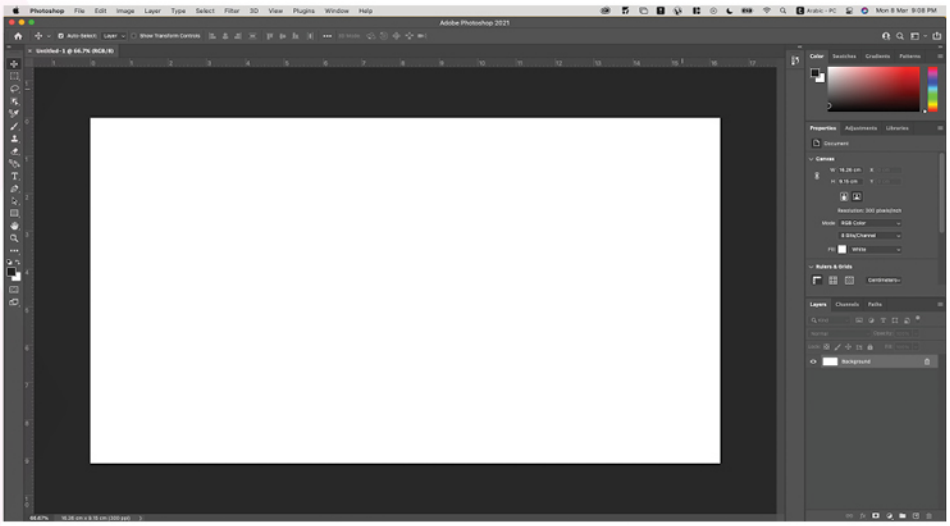
واجهة البرنامج

التعرف على واجهة البرنامج

Photoshop interface

في هذا الدرس سوف نتعرف على واجهة برنامج الفوتوشوب

بعد إنشاء عمل جديد ستظهر واجهة البرنامج بهذا الشكل :-



تتكون هذه الواجهة من عدة أقسام :-

١- شريط القوائم Menu bar

٢- شريط الخيارات Options bar

٣- لوحة الأدوات Tools panel

٤- نافذة المستند Document window

٥- اللوحات Panels

١- شريط القوائم MENU BAR

في أعلى البرنامج يظهر لنا شريط القوائم وهو مجموعة من القوائم المنسدلة وتحتوي على (ملف File - تحرير Edit - صورة Image - الطبقة Layer - النوع Type - تحديد Select - الفلاتر Filter - ثلاثية الأبعاد 3D - العرض View - الاضافات Plugins - النوافذ Window - المساعدة Help)

كل قائمة مما سبق تحتوي على مجموعة من الأوامر فمثلاً عندما كنا ننشيء ملف جديد كنا نذهب إلى شريط القوائم أولاً ومن ثم التوجه إلى قائمة File وإختيار أمر New .

- قائمة File تختص بأوامر فتح تصميم جديد ، وحفظ ، وطباعة وغيرها من الأوامر الخاصة بالملف .
- قائمة Edit تختص بأومر التحرير مثل القص والصق والتراجع وغيرها من الأومر الخاصة بتحرير العنصر أو الملف .
- قائمة Image تختص بأوامر تحديد مقاس وحجم الصور وأيضاً التحكم في الدقة Resolution وإختيار صيغ الألوان Color Mode وغيرها .
- قائمة الطبقات Layer تتعامل مع الأوامر الخاصة بطبقات التصميم مثل اضافة أو حذف طبقة أو دمج بعض الطبقات وغيرها .
- قائمة النوع Type أوامر خاصة بتنسيق النص والنوافذ الخاصة بها .
- قائمة التحديد Select تتعامل مع الأوامر الخاصة بتحديد العناصر الموجودة داخل التصميم .
- قائمة المرشحات Filter هي قائمة المؤثرات التي تعطي انطباعاً على عناصر التصميم مثل الشفافية والصور المطموسة وغيرها من المؤثرات الجاهزة .
- قائمة الـ 3D تحويل المستند إلى نظام التحكم في العناصر بصيغة ثلاثية الأبعاد .
- قائمة العرض View تحتوي على عناصر الرؤية الخاصة بالتصميم مثل التكبير والتصغير وإعادة تعيين الشاشة ورؤية حجم الطباعة وغيرها .
- قائمة الإضافات Plugins تحتوي على نوافذ خاصة بالإضافات الجاهزة .
- قائمة النوافذ Window المسؤوله عن إظهار أو إخفاء اللوحات المساعدة مثل لوحة الألوان أو الطبقات أو اللوحات الخاصة بالنصوص وغيرها .
- قائمة المساعدة Help تحتوي على مجموعة من الأومر الخاصة بإصدار البرنامج أو التعلم أو الإتصال بالدعم الفني لشركة أدوبي للإبلاغ عن مشكلة .

٢- لوحة الأدوات TOOLS PANEL

عندما نقوم بتصميم صورة قد نحتاج إلى تعديل أو تغير جزء من الصورة أو إضافة نص أو عنصر لذا يوفر لنا البرنامج مجموعة من الأدوات مثل أدوات التحديد أو التحريك وغيرها الكثير من الأدوات ... سوف نقف مع كل أداة بالتفصيل في الدروس التالية هنا فقط يتم التعرف على شكل لوحة الأدوات .

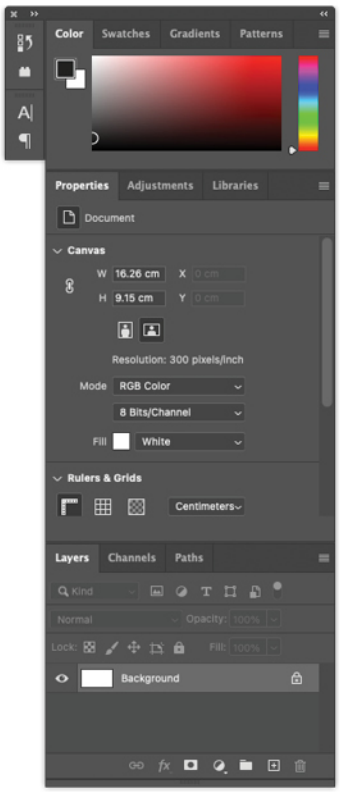
٣- شريط الخيارات OPTIONS BAR

شريط الخيارات هو مجموعة من الخيارات الخاصة بالأداة التي نقف فعلياً عليها ، فكل أداة لها خيارات خاصة بها وتكون على الشكل التالي

٤- نافذة المستند DOCUMENT WINDOW

نافذة المستند هو مساحة العمل الذي نقوم بالتصميم فيه وتكون محددة بالطول والعرض حسب الإعدادات التي تم تحديها من قبل عند إنشاء ملف جديد في الـ New Document وتكون في وسط البرنامج .

٥- اللوحات PANELS



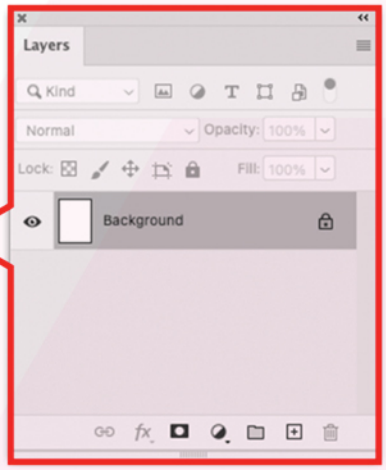
اللوحات Panels هي مجموعة من النوفذ على يسار البرنامج تحتوي على نافذة خاصة بالألوان والخصائص والطبقات وغيرها من النوافذ التي تسهل وتساعد على التعامل مع محتويات التصميم ويمكن إظهار هذه النوافذ أو إخفاءها من خلال التوجه إلى شريط القوائم Menu Bar واختيار قائمة Window وستجد كل النوافذ التي يوفرها البرنامج .

Layers

التعامل مع الطبقات Layers

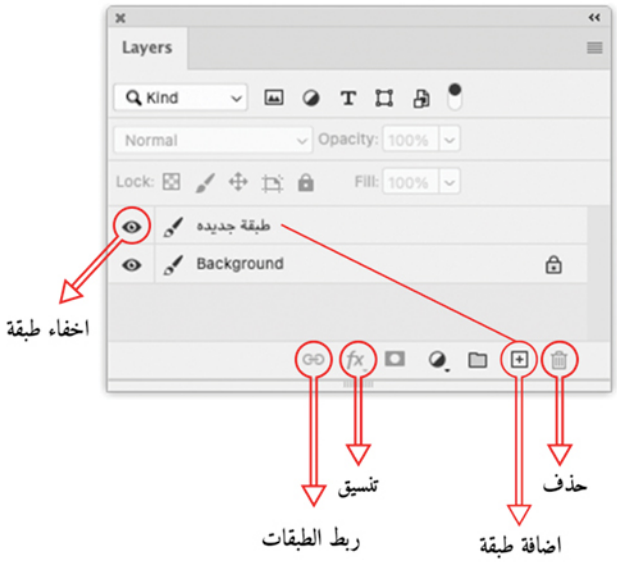
Layers

لوحة LAYERS في PHOTOSHOP



أي تصميم يتم العمل عليه لابد وأن يحتوى على مجموعه من الطبقات فعند إدراج صورة للمستند يتم ادرجها كطبقه وعند الكتابة في المستند يتم إدراج طبقة وأي إضافة في المستند تكون عباره عن طبقة وهكذا وتسمح لنا الطبقات من تعديلها أو حذف جزء منها وغيرها من الأمور التي سوف نتعلمها في الدروس اللاحقة ولإظهار لوحة الطبقات توجه إلى شريط الـ **Menu Bar** اختر قائمة **Window** ومن ثم اختر **Layers** أو اضغط على **F7** .

بعض خصائص لوحة الـ LAYERS



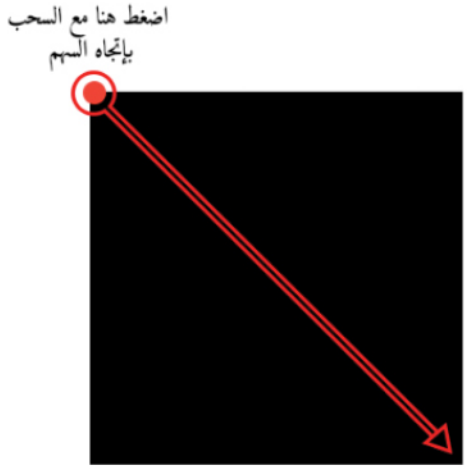
يمكنك إضافة طبقة جديدة أو حذف طبقة أو ربط طبقات من خلال الأزرار السفلية من اللوحة كما هو واضح في الشكل .

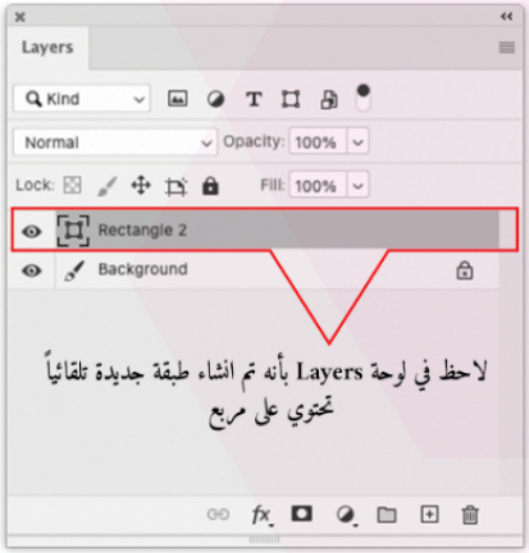
لإنشاء طبقة جديدة أختر زر (Create a New Layer) أو من قائمة Layer اختر New ومن ثم اختر Create a New Layer

لحذف طبقة التصميم يمكنك سحب الطبقة المراد إزالتها وسحبها على السلة الموجودة في أسفل اللوحة أو حدد الطبقة ومن قائمة Layer اختر Delete ومن ثم اختر Layer .

ولإخفاء طبقة وعدم إزالتها اضغط على أيقونة العين الموجودة بجانب الطبقة ولإظهارها مرة ثانية اضغط عليها مجدداً .

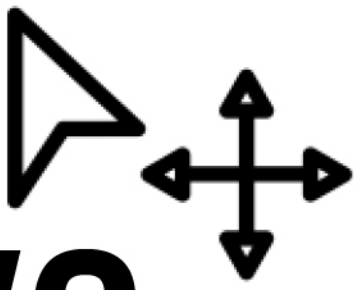
الآن توجه إلى لوحة الأدوات واختر أداة الأشكال **Rectangle Shape** ومن ثم اضغط في المستند مع السحب ليتم رسم شكل مستطيل أو مربع ستلاحظ أن هذا الشكل عبارة عن طبقة تم إنشاؤها في لوحة الـ **Layers** .





Selection Tools

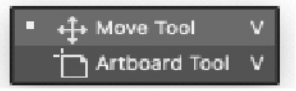
أداة التحريك Move Tool



Move Tool (v)

أداة التحريك MOVE TOOL

إنها وحدة من الأدوات الخاصة ببرنامج الفوتوشوب وتكون على الشكل التالي في لوحة الأدوات وماهية هذه الأداة هي تحريك العناصر أو الطبقات في أي مكان نريده في مساحة العمل وأي أداة تكون تحتها مثلث صغير بهذا الشكل ◢ هذا يعني انه عند الضغط المطول على هذه الأداة تظهر مجموعة من الخيارات ففي أداة الـ Move Tool عند الضغط المطول عليها يظهر لنا خيارين وهما



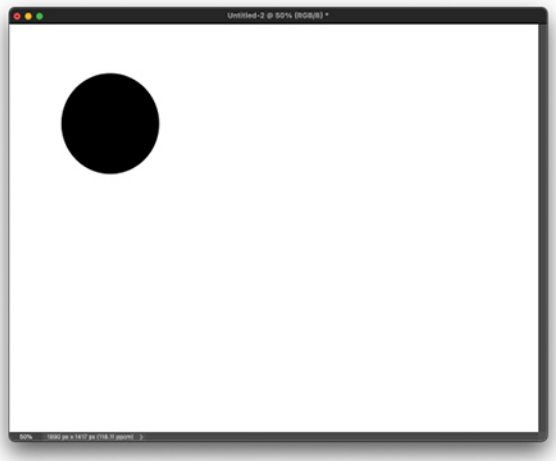
واختصارها على لوحة المفاتيح حرف V .

وظائف أداة التحريك MOVE TOOL

الوظيفة الأساسية هى التحريك والوظائف الأخري هى النسخ مع التحريك والمحاذاة .

طريقة استخدامها

هنا مستند Document يحتوى على طبقة واحدة layer على شكل دائرة

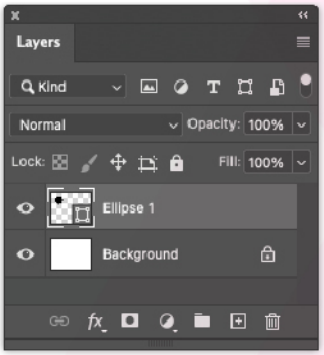


إذا أردنا تحريك هذه الطبقة علينا اتباع الخطوات التالية :-

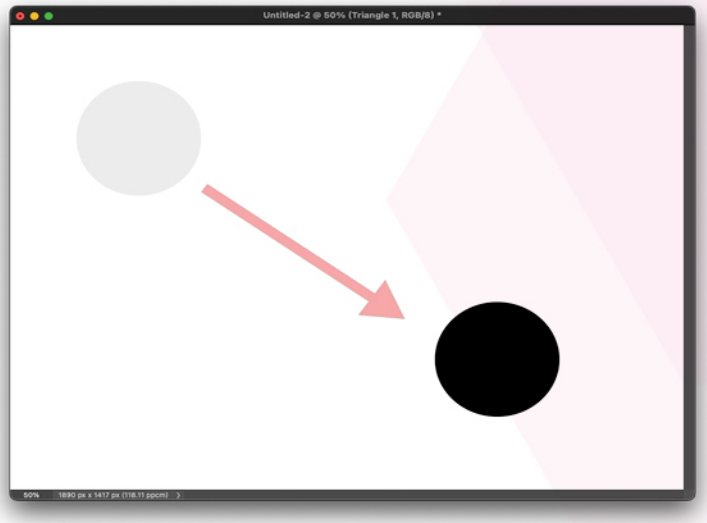
١- الذهاب إلى لوحة الأدوات Tools Panel واختيار أداة التحريك Move Tool

أو الضغط مباشرة على حرف الـ V من لوحة المفاتيح .

٢- تحديد الطبقة المراد تحريكها من نافذة الطبقات Layers على يمين الشاشة وتكون على هذا الشكل

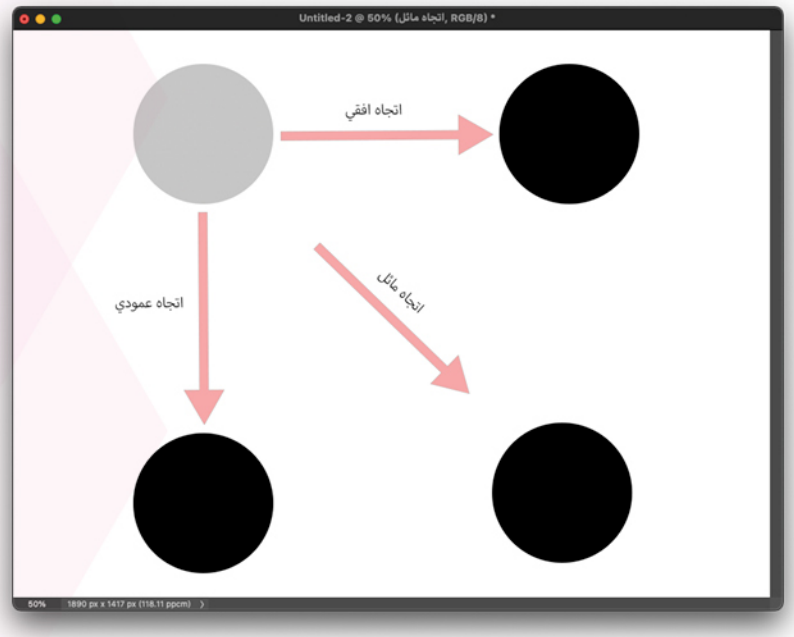


٣- الذهاب إلى منطقة العمل والضغط على الطبقة بزر الفأرة الأيمن مع السحب ستجد إن الطبقة يمكن إفلاتها في أي مكان تختاره من منطقة العمل .



ولسحب هذه الطبقة على استقامة افقيه أو عمودية أو مائلة

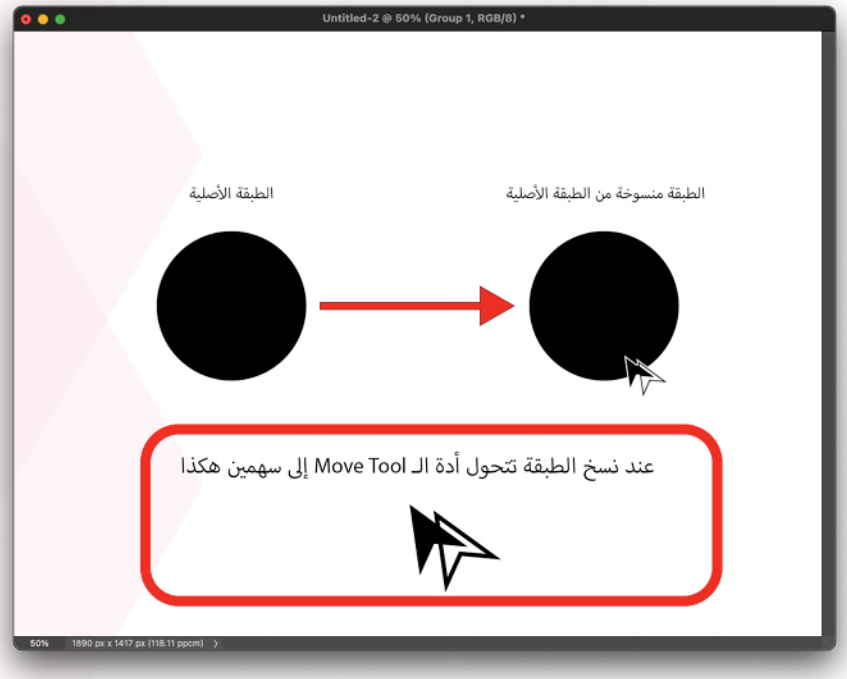
نضغط بزر الفأرة الأيمن مع السحب على الطبقة أثناء الضغط على زر Shift من لوحة المفاتيح في اتجاه افقي أو عمودي أو مائل .



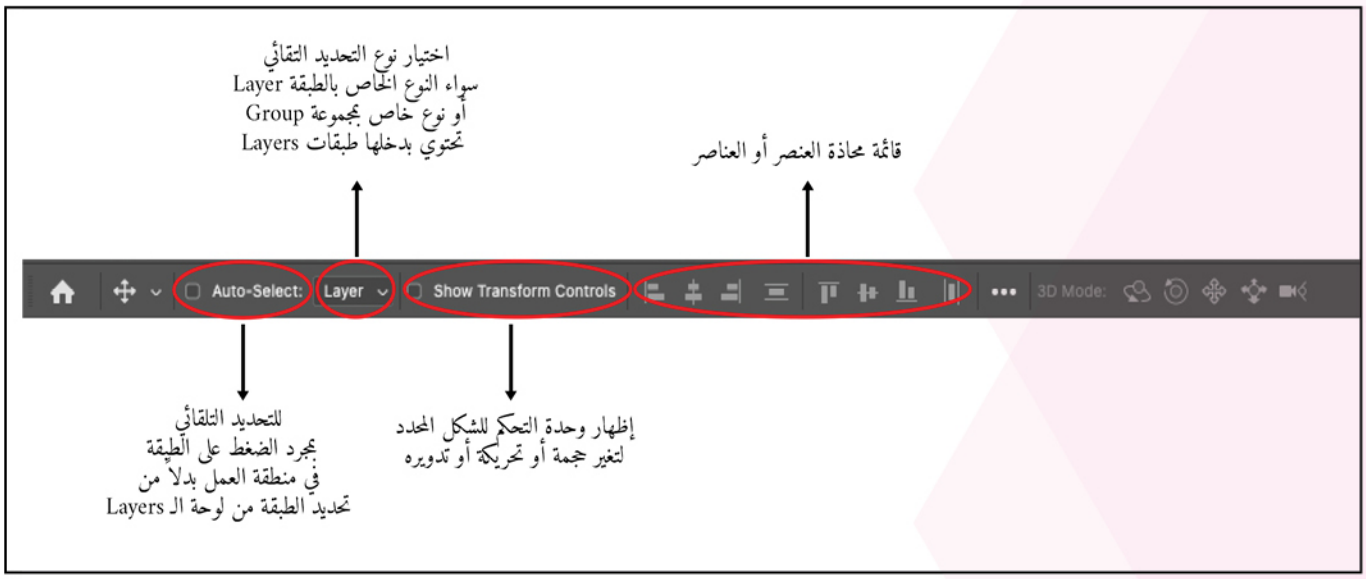
ولتكرار الطبقة

نضغط بزر الفأرة الأيمن مع السحب أثناء الضغط على زر Alt

من لوحة المفاتيح إن كنت تستخدم نظام الويندز Windows أو زر Option ⌥ إن كنت تستخدم نظام الماك .



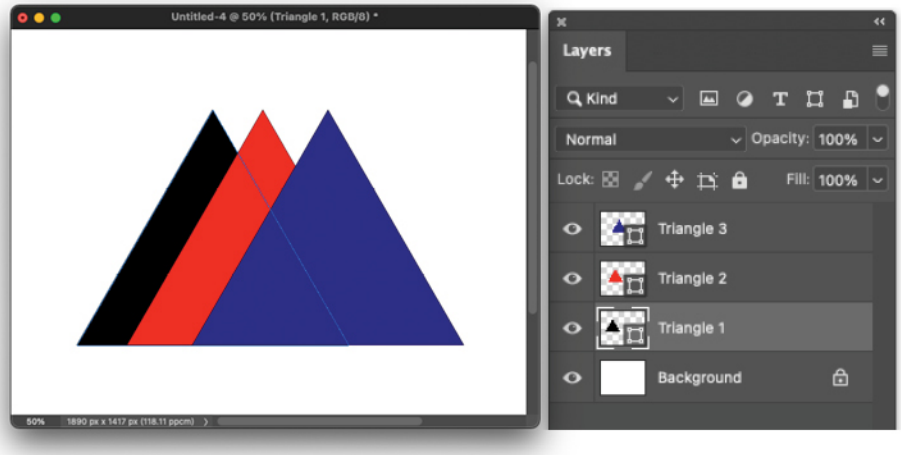
شريط الخيارات الخاص بأداة الـ MOVE TOOL



التحديد التلقائي AUTO SELECT

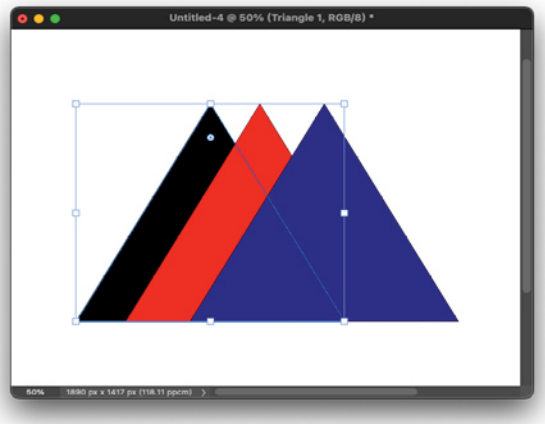
لتحديد طبقة Layer أو مجموعة Group بشكل تلقائي بمجرد الضغط على الطبقة في منطقة العمل بزر الماوس الأيمن فيجب عليك تفعيل خاصية التحديد التلقائي Auto Select في شريط الخيارات الخاص بأداة التحريك Move Tool .

-- في الشكل التالي مستند Document يحتوي على ثلاثة طبقات Layers كل طبقة تحمل لون مختلف فإذا أردنا تحريك طبقة بعينها فيجب علينا أولاً تحديدها من نافذة الطبقات Layers لتحريكها ، أما في حالة تفعيل خاصية التحديد التلقائي Auto Select فبمجرد الضغط علي الطبقة في المستند Document يتم تحديدها تلقائياً في نافذة الطبقات Layers .



إظهار وحدة تحكم الشكل SHOW TRANSFORM CONTROLS

لإظهار وحدة التحكم للشكل لمعرفة أي طبقة محددة حالياً لتحريكها أو تكبيرها أو تصغيرها أو تدويرها وغيرها من أمور التحكم في الطبقة علينا تفعيل خاصية Show Transform Controls فعند تفعيل هذه الخاصية يظهر على الشكل المحدد اطار يمكنك التحكم فيه كما نشاء كما هو ظاهر في الشكل التالي .



محاذاة الطبقات ALIGN

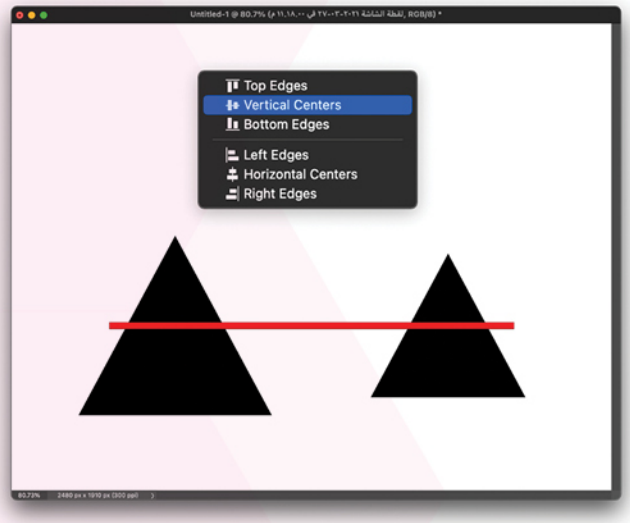
يمكنك محاذاة الطبقات عن طريق الخيارات الخاصة بـ Align في شريط خيارات أداة التحريك Move Tool أو من خلال قائمة Layer > Align .

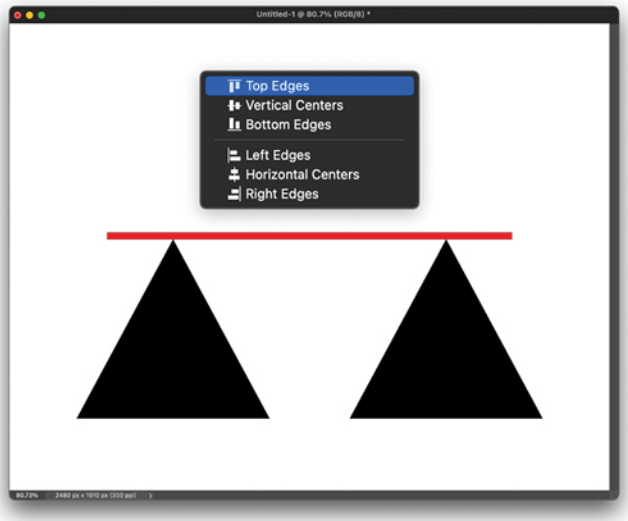
ولنقم بمحاذاة الطبقات Layers نقوم أولا بتحديد الطبقات Layers آو المجموعات Group التي نريد محاذاتها ومن خلال شريط الخيارات الخاصة بأداة التحريك Move Tool أو من خلال قائمة Layer في شريط القوائم Menu Bar اختر Align .

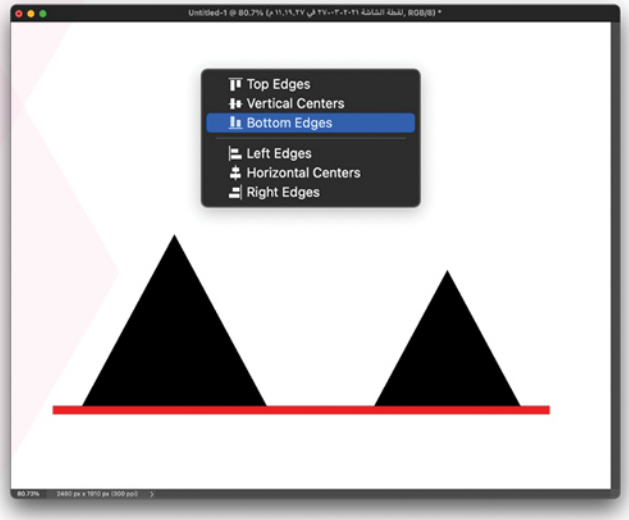
TOP EDGES يقوم بمحاذاة البكسل الأعلى في الطبقات المحددة لأعلى بكسل .

VERTICAL CENTERS يقوم بمحاذاة بكسل المركز العمودي في كل الطبقات المحددة إلى بكسل المركز العمودي لكل الطبقات المحددة، أو للمركز العمودي لحدود التحديد.

BOTTOM EDGES يقوم بمحاذاة البكسل الأسفل في الطبقة المحددة لأسفل بكسل في كل الطبقات المحددة، أو للحافة السفلى لحافة التحديد.



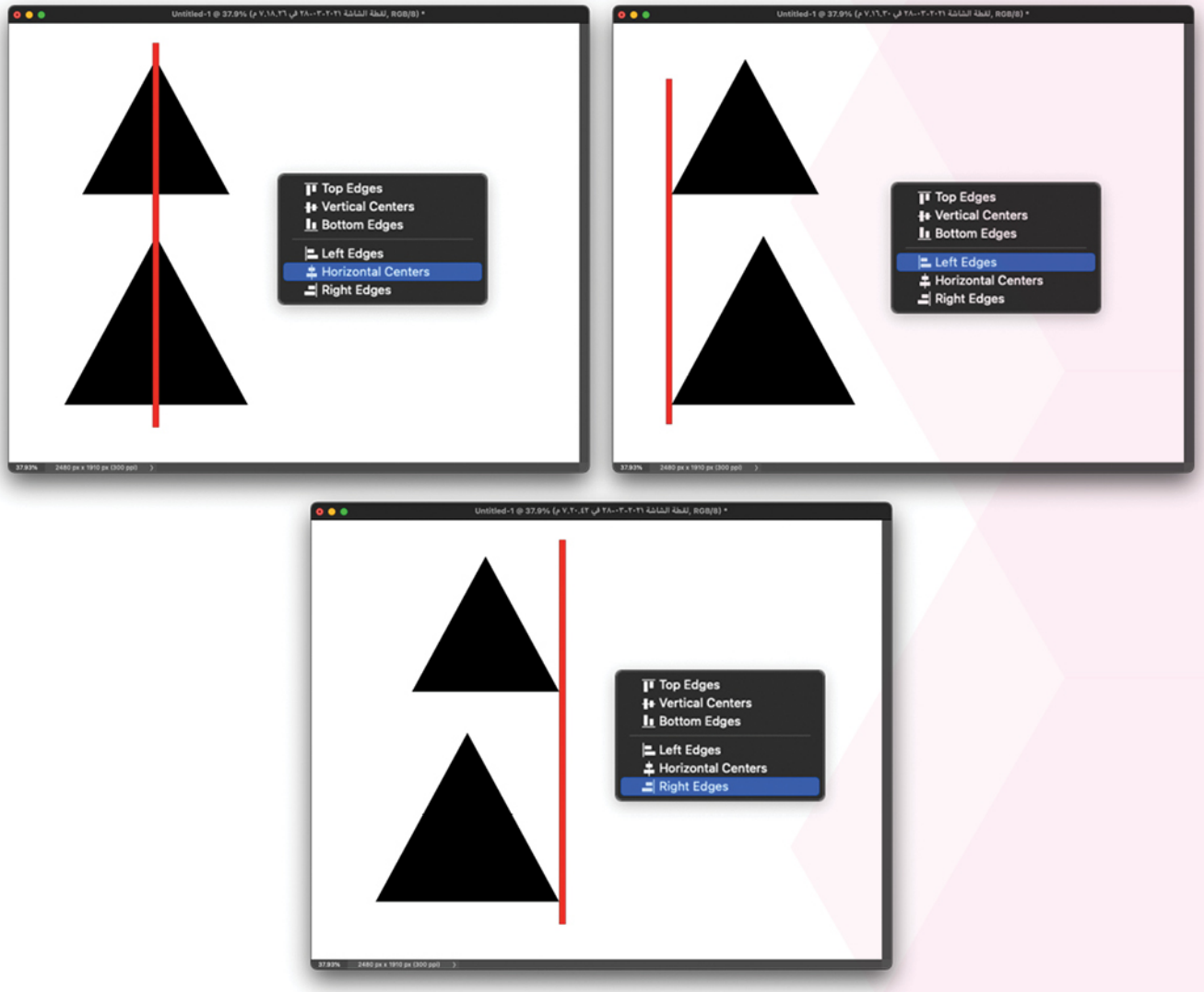




LEFT EDGES يقوم بمحاذاة البكسل الأيسر في الطبقة المحددة لأيسر بكسل في كل الطبقات المحددة، أو للحافة اليسرى لحافة التحديد.

HORIZONTAL CENTERS يقوم بمحاذاة بكسل المركز الأفقي في كل الطبقات المحددة إلى بكسل المركز الأفقي لكل الطبقات المحددة، أو للمركز الأفقي لحدود التحديد.

RIGHT EDGES يقوم بمحاذاة البكسل الأيمن في الطبقة المحددة لأيمن بكسل في كل الطبقات المحددة، أو للحافة اليمنى لحافة التحديد.



توزيع الطبقات والمباعدة بينهما DISTRIBUTE

يمكنك توزيع الطبقات والمباعدة بينهما عن طريق الخيارات الخاصة بـ Distribute في شريط خيارات أداة التحريك Move Tool أو من خلال قائمة Layer > Distribute .

ولكي نقوم بتوزيع الطبقات Layers أو المباعدة بينهما نقوم أولا بتحديد الطبقات Layers آو المجموعات Group التي نريد توزيعها ومن خلال شريط الخيارات الخاصة بأداة التحريك Move Tool نختار الـ Distribute أو من قائمة Layer في شريط القوائم Menu Bar اختر Distribute .

DISTRIBUTE TOP EDGES يفصل الطبقات بمسافات متساوية من أعلى بكسل لكل طبقة.

DISTRIBUTE VERTICAL CENTERS يفصل الطبقات بمسافات متساوية من بكسل المركز العمودي لكل طبقة.

DISTRIBUTE BOTTOM EDGES يفصل الطبقات بمسافات متساوية من أسفل بكسل لكل طبقة.

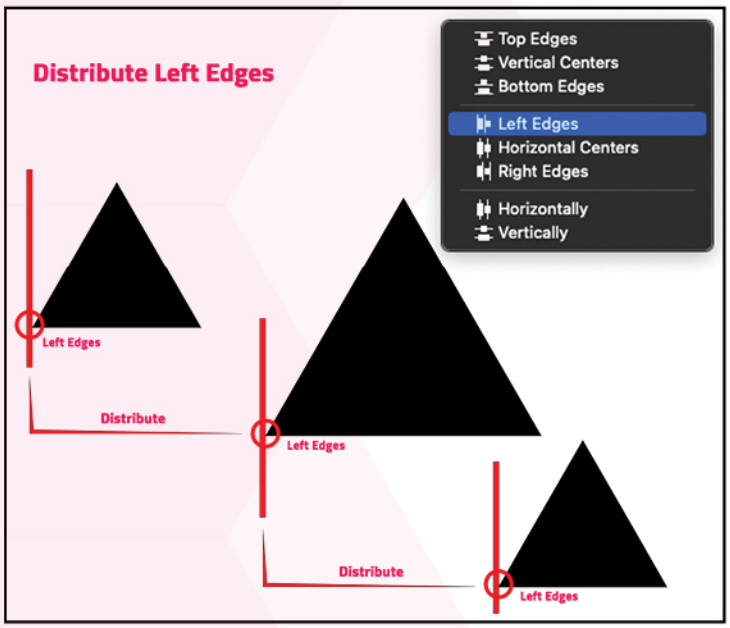
DISTRIBUTE LEFT EDGES يفصل الطبقات بمسافات متساوية من أيسر بكسل لكل طبقة.

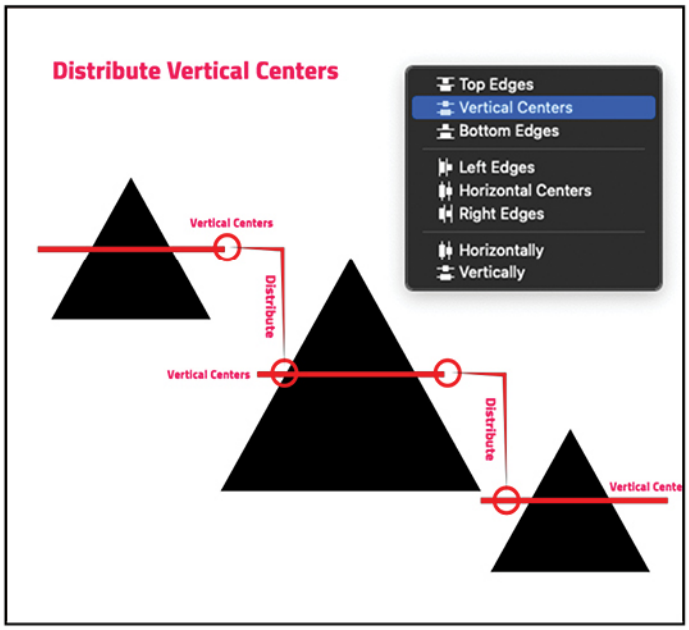
DISTRIBUTE HORIZONTAL CENTERS يفصل الطبقات بمسافات متساوية من بكسل المركز الأفقي لكل طبقة.

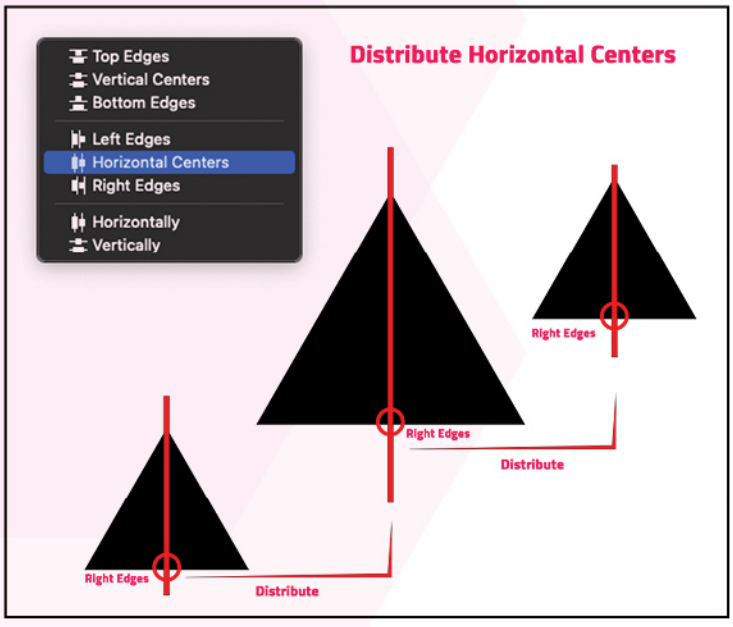
DISTRIBUTE RIGHT EDGES يفصل الطبقات بمسافات متساوية من أيمن بكسل لكل طبقة.

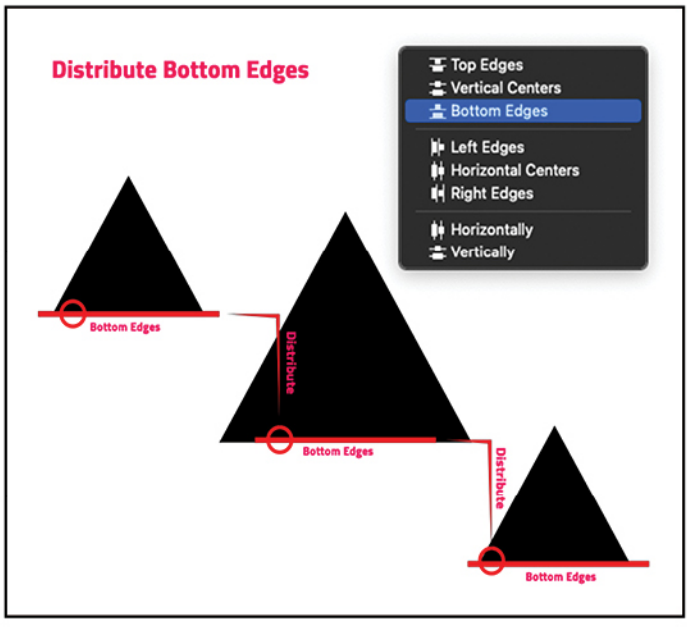
DISTRIBUTE SPACING HORIZONTALLY يوزع المسافات الأفقية بين الطبقات بالتساوي.

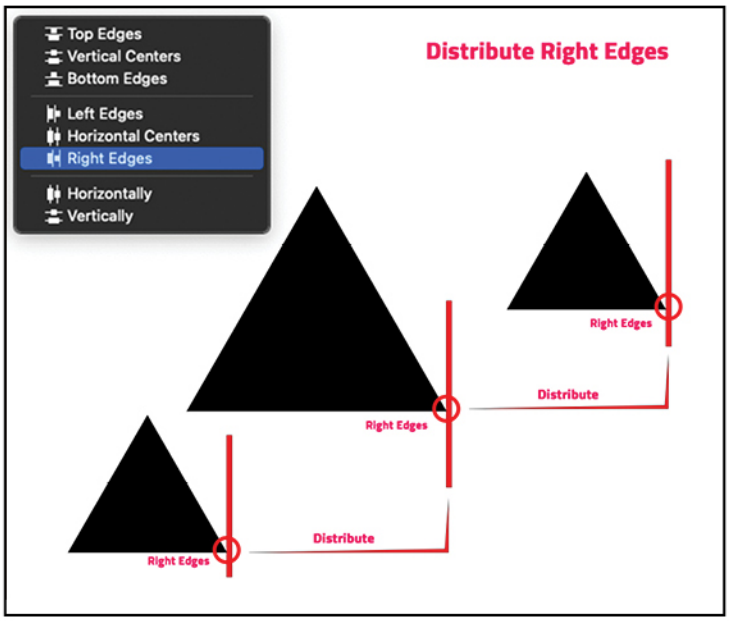
DISTRIBUTE SPACING VERTICALLY يوزع المسافات الرأسية بين الطبقات بالتساوي.

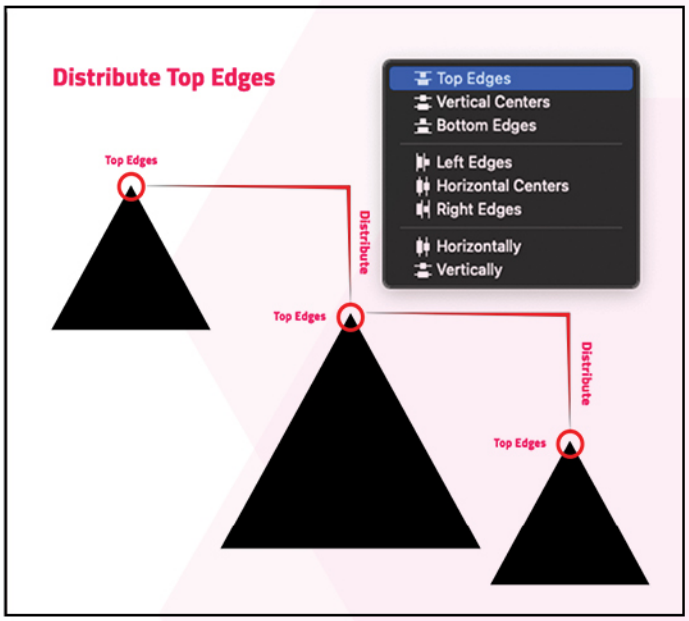


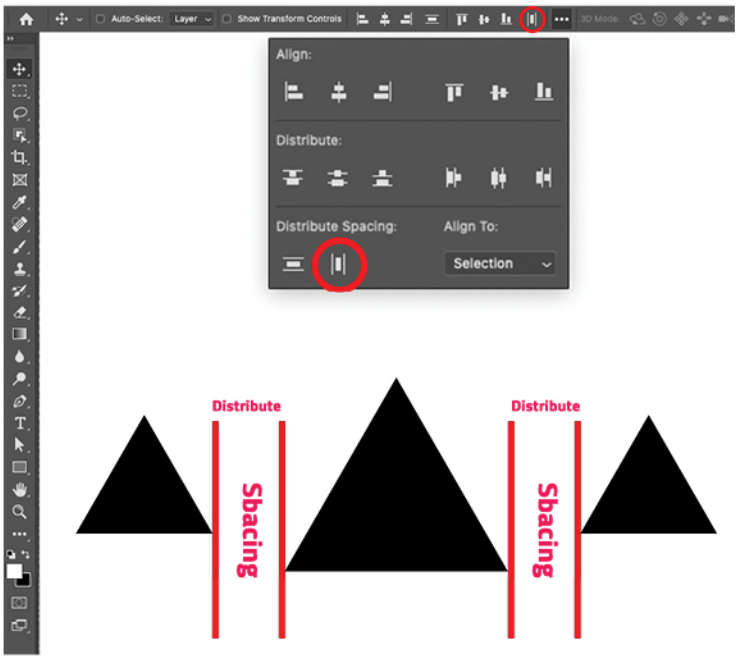


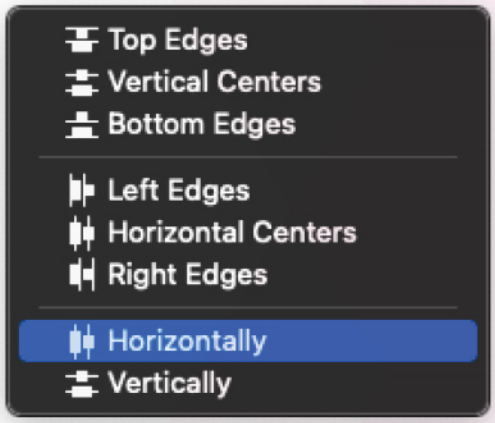


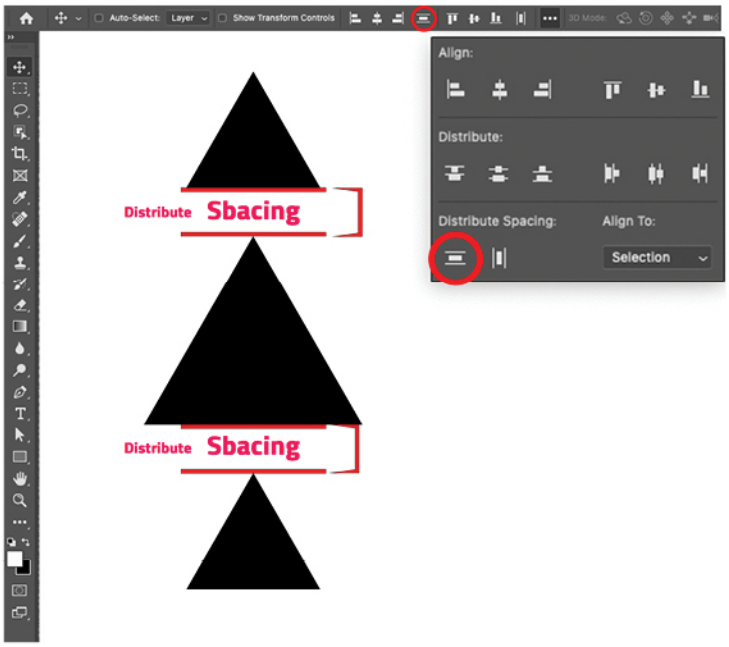


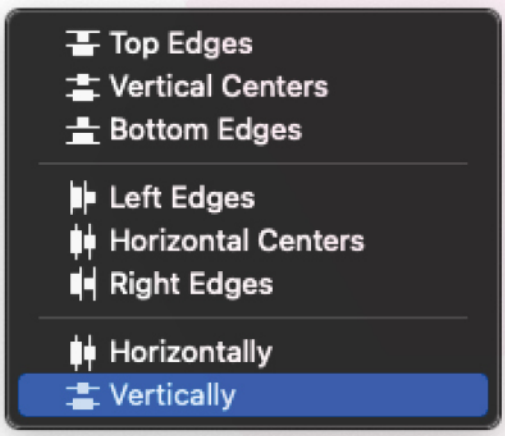

Top Edges
Vertical Centers
Bottom Edges
Left Edges
Horizontal Centers
Right Edges
Horizontally
Vertically
Distribute Right Edges
Right Edges
Distribute
Right Edges
Distribute
Right Edges

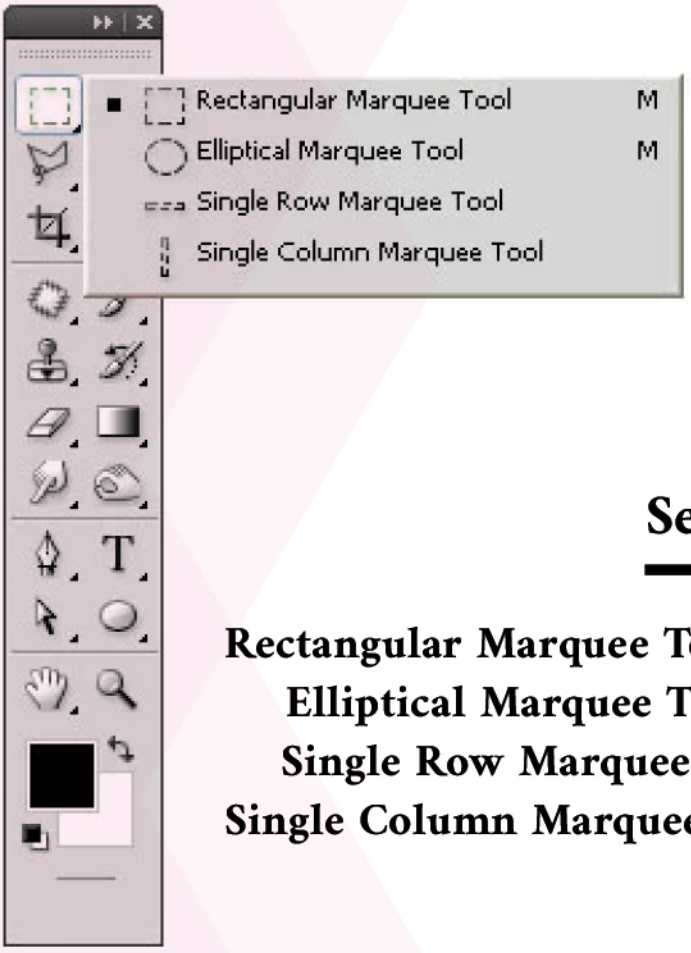

Distribute Top Edges
Top Edges
Vertical Centers
Bottom Edges
Left Edges
Horizontal Centers
Right Edges
Horizontally
Vertically
Top Edges
Distribute
Top Edges
Distribute
Top Edges


Align:
Distribute:
Distribute Spacing:
Align To:
Selection
Distribute
Sbacing
Distribute
Sbacing


Top Edges
Vertical Centers
Bottom Edges
Left Edges
Horizontal Centers
Right Edges
Horizontally
Vertically

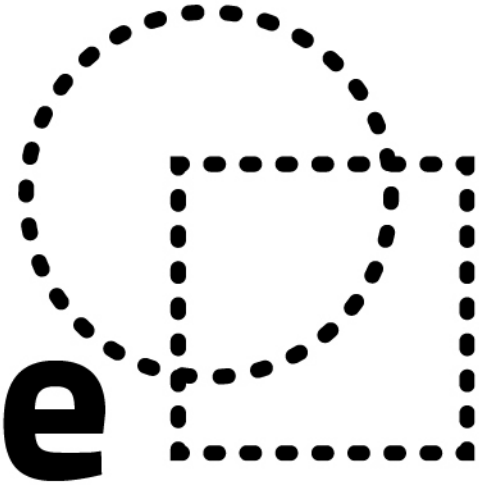

Align:
Distribute:
Distribute Spacing:
Align To:
Selection
Distribute
Sbacing
Distribute
Sbacing


Top Edges
Vertical Centers
Bottom Edges
Left Edges
Horizontal Centers
Right Edges
Horizontally
Vertically



Selection Tools

Rectangular Marquee Tool (M) تحديد مستطيل
Elliptical Marquee Tool (M) تحديد بيضاوي
Single Row Marquee Tool تحديد صف منفرد
Single Column Marquee Tool تحديد عمود منفرد



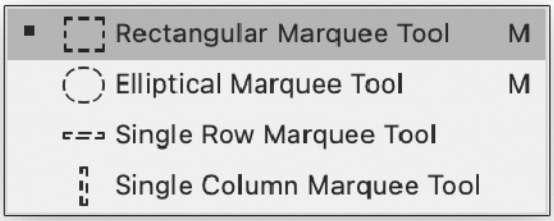
Marquee Tool (M)

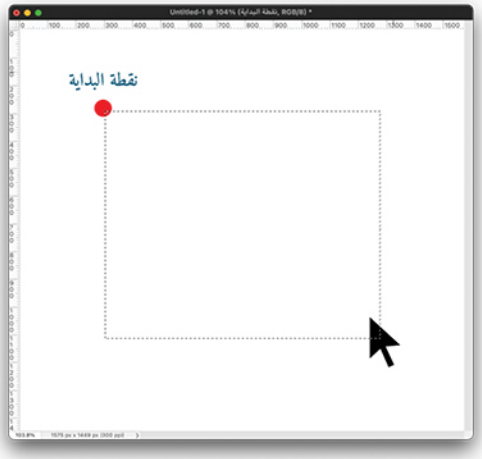
التحديد باستخدام أدوات المحيطات المنقطة MARQUEE TOOLS

تمكنك أدوات المحيطات المنقطة من تحديد المستطيلات والأشكال البيضاوية والأعمدة والصفوف ذات ١ بكسل ومن مهام هذه الأداة تحديد جزء من صوره بأشكال مستطيلة أو بيضاويه أو تحديد صف أو عمود بمقدار ١ بيكسل لاستخدام إجراءات مختلفه مثل القص أو النسخ أو إدخال لون في الجزء المحدد وغيرها .

١- تحديد شكل مستطيل RECTANGULAR MARQUEE TOOL (M)

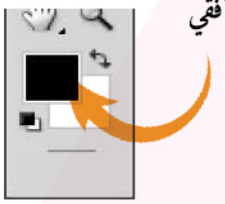
إذا اردنا تحديد مستطيل نقطي Rectangular فيمكنك فعل ذلك من خلال أداة Rectangular Marquee tool من شريط الأدوات أو الضغط على حرف M من لوحة المفاتيح .

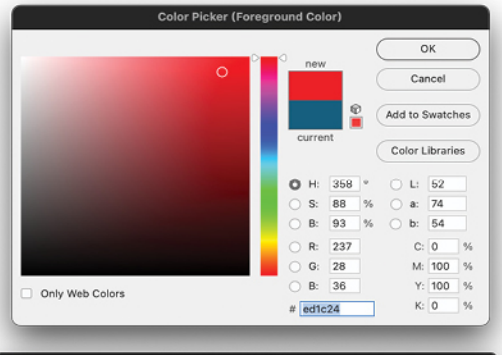




ومن ثم الذهاب إلى مستند العمل Document نضغط في أي مكان نريد البدأ منه ثم نسحب في أي جهة في المستند ليتم رسم شكل مستطيل نقطي بشكل محرر أما إن قمت خلال السحب بالضغط على مفتاح Shift سيتم تقيد المحيط المنقط على شكل مربع .

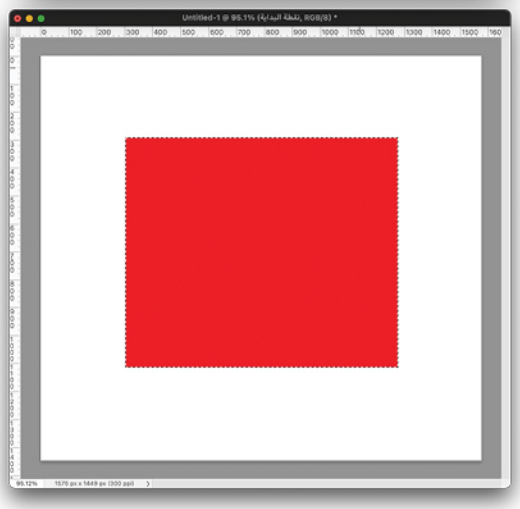
بعد الرسم يمكنك اتخاذ إجراء ، فعلى سبيل المثال يمكنك تعبئة هذا الجزء المحدد بأي لون وليكن اللون الأحمر من خلال تحديده في لوحة الألوان أسفل شريط الأدوات بالضغط علي هذا المربع الأفقي





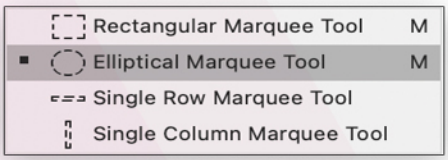
ليظهر لك نافذه الألوان Color Picker ومن ثم اختيار اللون الأحمر وتأكيد اللون بالضغط على Ok .

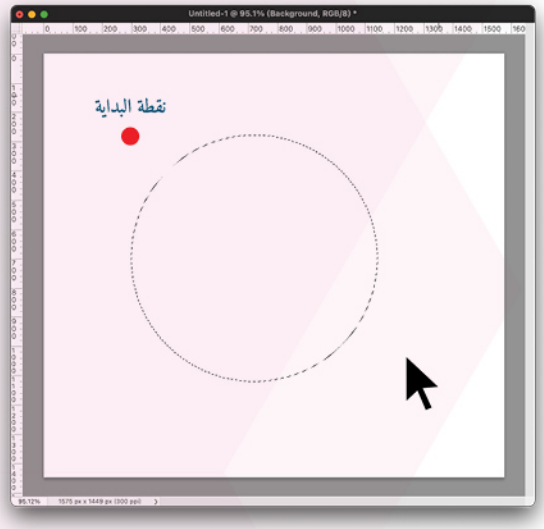
بعد ذلك قم بتعبئة الجزء المحدد من خلال الضغط على Alt + Backspace إذا كنت تستخدم نظام ويندز أو Option + Backspace إن كنت تستخدم نظام الماك ، لتكون النتيجة في النهاية بهذا الشكل .



٢- تحديد شكل بيضاوي ELLIPTICAL MARQUEE TOOL (M)

أما إذا أردت تحديد شكل بيضاوي أو دائري نقطي Eliptical فيمكنك فعل ذلك من خلال أداة Eliptical Marquee tool من شريط الأدوات أو الضغط على حرف M من لوحة المفاتيح إن كانت محدده مؤخراً .





ومن ثم نتبع الخطوات السابقة من خلال الضغط في أي مكان تريده في المستند مع السحب لتكون النتيجة بهذا الشكل .

يمكنك أيضا اتباع الخطوات السابقة في تعبئة هذا الجزء المحدد بأي لون تريده .

ملاحظه :

إن قمت بالسحب بدون الضغط على زر Shift فسيتم رسم شكل بيضاوي محرر أم إن قمت بالضغط على زر Shift أثناء السحب سيتم رسم شكل دائري كما هو ظاهر في الشكل .

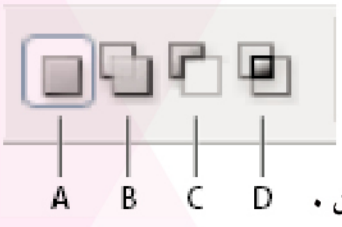
٣- تحديد صف منفرد SINGLE ROW MARQUEE TOOL

يقوم بتحديد خط عرضي في المستند بمقدار ١ بيكسل

٤- تحديد عمود منفرد SINGLE COLUMN MARQUEE TOOL

يقوم بتحديد خط طولي في المستند بمقدار ١ بيكسل

شريط خيارات أداة التحديد النقطي



يوجد بعد الخيارات الهامة في شريط الخيارات الخاص بأداة التحديد النقطي

A. New تحديد نقطي جديد (الوضع الافتراضي) .

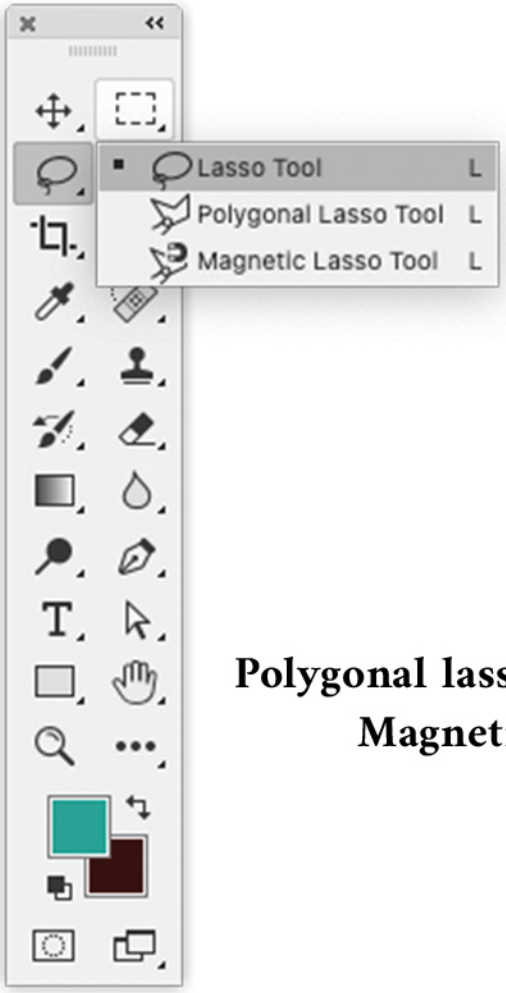
B. Add To إضافة تحديد نقطي جديد مضاف إلى التحديد المسبق .

C. Subtract From حذف أجزء من التحديد المرسوم مسبقاً .

D. Intersect With رسم التحديد المتقاطع فقط وإزاله الشوائب الأخرى .

ملاحظة

لتغيير موضع محيط منقط مستطيل أو بيضاوي، اسحب أولاً لإنشاء حدود التحديد، واستمر في الضغط على زر الماوس. ثم اضغط على مفتاح المسافة واستمر في السحب. حرر مفتاح المسافة، ولكن استمر في الضغط على زر الماوس إذا كنت تريد الاستمرار في ضبط حدود التحديد.

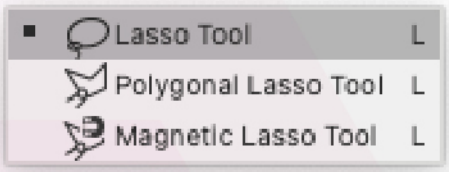


Selection Tools

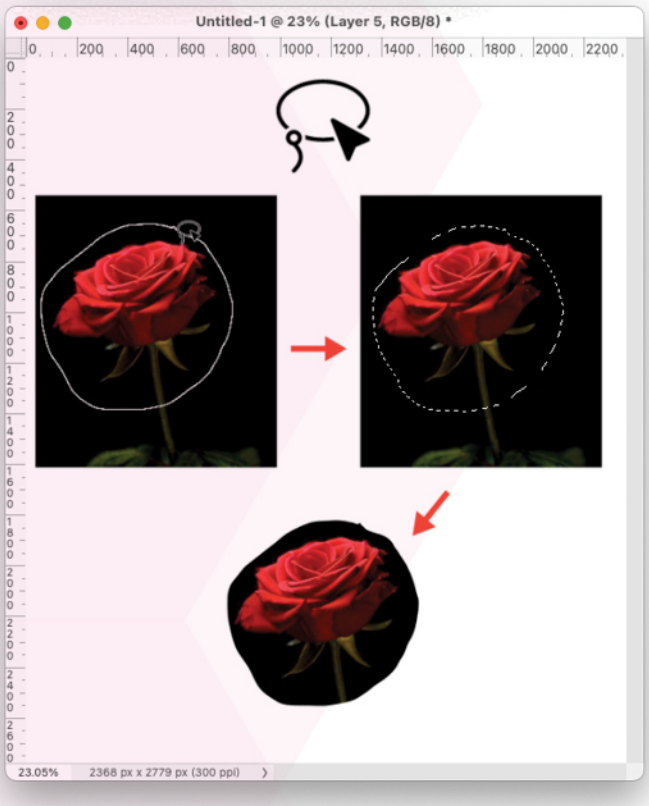
تحديد الحر Lasso Tool (L)
تحديد قطاعات مستقيمة Polygonal lasso Tool (L)
تحديد مغناطيسي Magnetic lasso Tool (L)

Lasso Tool (L)

١- التحديد الحبل الحر LASSO TOOL

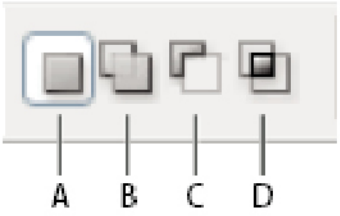


تفيد هذه الأداة في التحديد الحر من حد التحديد واختصارها على لوحة المفاتيح حرف L .



ولاستخدام هذه الأداة عليك تحديدها أولاً من شريط الأدوات ثم اضغط في المستند على الجزء المراد تحديده مع السحب بشكل حر تماماً ولإغلاق حدود التحديد، حرر زر الماوس بدون الضغط على مفتاح Alt أو مفتاح Option.

وللإضافة إلى تحديد موجود أو الاستقطاع منه أو التقاطع معه، انقر فوق الزر المراد استخدامه في شريط الخيارات.



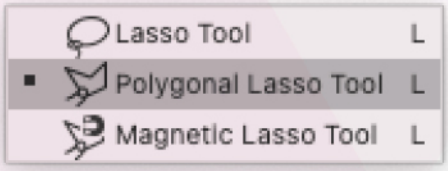
A. New تحديد نقطي جديد (الوضع الافتراضي) .

B. Add To إضافة تحديد نقطي جديد مضاف إلى التحديد المسبق

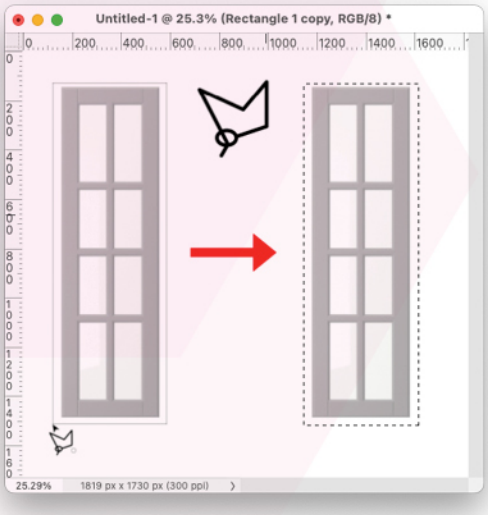
C. Subtract From حذف أجزء من التحديد المرسوم مسبقاً

D. Intersect With رسم التحديد المتقاطع فقط وإزاله الشوائب الأخرى .

٢ - تحديد قطاعات مستقيمة POLYGONAL LASSO TOOL

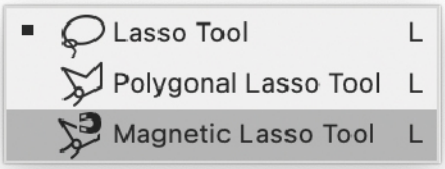


تفيد هذه الأداة في تحديد قطاعات مستقيمة من حد التحديد واختصارها على لوحة المفاتيح حرف إذا كانت محددة مسبقاً .



للاستخدام انقر بزر الفأرة الأيمن لتلاحظ عند سحب المؤشر يظهر خط لتثبيت الخط انقر مرة ثانية بزر الفأرة الأيمن وهكذا إلى أن نصل لنقطة الإغلاق من بداية أعلى نقطة البدأ (تظهر دائرة مغلقة إلى جانب المؤشر) ثم انقر .

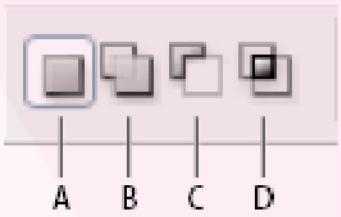
إذا لم يكن المؤشر أعلى نقطة البداية، انقر مؤشر أداة Polygonal Lasso نقرة مزدوجة أو اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مع النقر ، ولرسم خط مستقيم بمضاعفات ٤٥ درجة، اضغط على مفتاح Shift أثناء التنقل لنقر الجزء التالي.



٣- التحديد المغناطيسي MAGNETIC LASSO TOOL

أداه مهمه جداً في التحديد علي الحواف بشكل مغناطيسي ولاستخدام هذه الأداة عليك تحديدها أولاً من شريط الأدوات ثم اضغط في المستند على بداية الحافة ستلاحظ جذب التحديد بشكل مغناطيسي عند السير علي الحواف بالمؤشر وهكذا إلى أن نصل لنقطة الإغلاق من بداية أعلى نقطة البدأ (تظهر دائرة مغلقة إلى جانب المؤشر) ثم انقر . إذا لم يكن المؤشر أعلى نقطة البداية، انقر مؤشر أداة Polygonal Lasso نقرة مزدوجة أو اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مع النقر.

وللإضافة إلى تحديد موجود أو الاستقطاع منه أو التقاطع معه، انقر فوق الزر المراد استخدامه في شريط الخيارات.



A. New تحديد نقطي جديد (الوضع الافتراضي) .

B. Add To إضافة تحديد نقطي جديد مضاف إلى التحديد المسبق

C. Subtract From حذف أجزء من التحديد المرسوم مسبقاً

D. Intersect With رسم التحديد المتقاطع فقط وإزاله الشوائب الأخرى .

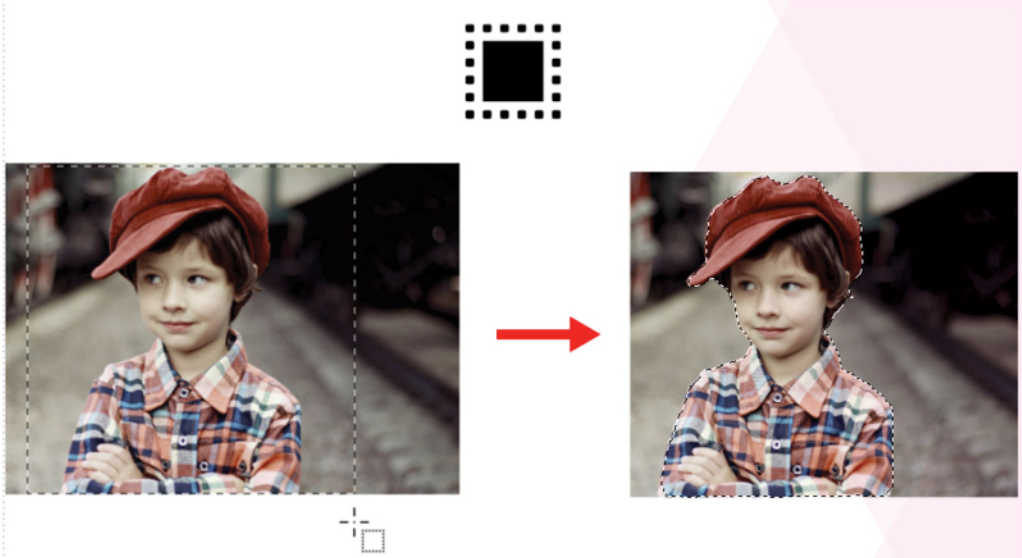
Selection Tools

تحديد سريع للكائن Object Selection Tool (W)
التحديد السريع بالفرشاة Quick Selection Tool (W)
التحديد بالعصا السحرية Magic Wand Tool (W)

Quick Selections (W)

١- تحديد سريع للكائن OBJECT SELECTION TOOL (W)

تكمن مهمة هذه الأداة الذكية في تمييز الكائن في الصورة ، فيمكنه تمييز الأشخاص والسيارات والحيوانات والمفروشات وغيرها الكثير ، كل ما عليك فعله هو تحديد اختيار أداة Object Selection Tool من شريط الأدوات واختيار من شريط الخيارات الخاص بالأداة زر الرسم بالمستطيل Rectangle أو الرسم الحر Lasso وارسم على الكائن المراد تحديده وتلقائياً سيتم التحديد عليه بشكل سريع وذكي جداً .



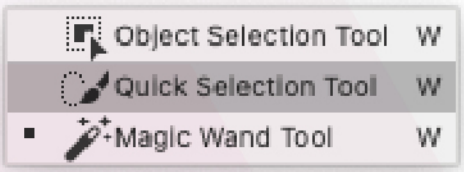
شريط الخيارات الخاص بأداة OBJECT SELECTION

A. New تحديد نقطي جديد (الوضع الإفتراضي)

B. Add To اضافة تحديد نقطي جديد مضاف إلى التحديد المسبق

C. Subtract From حذف أجزء من التحديد المرسوم مسبقاً

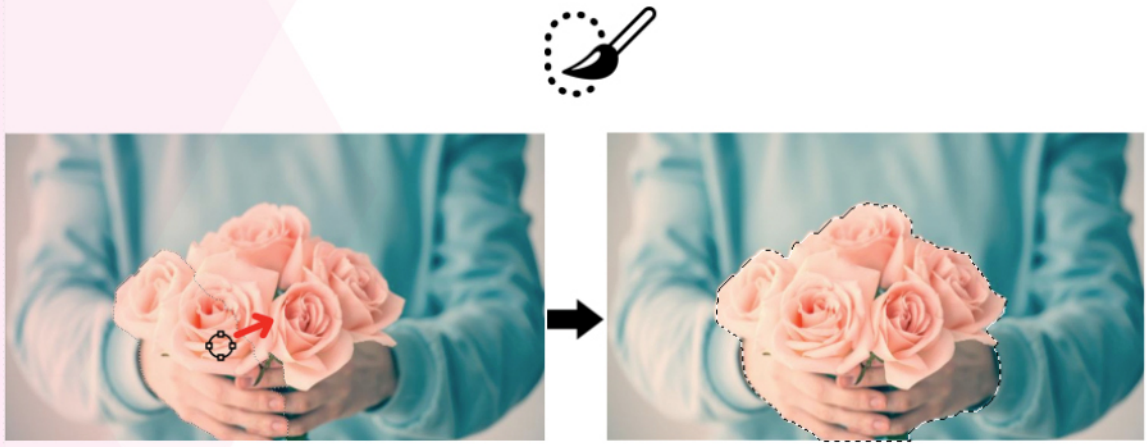
D. Intersect With . رسم التحديد المتقاطع فقط وإزاله الشوائب الأخرى



٢- تحديد سريع بالفرشاة QUICK SELECTION TOOL (W)

يمكنك عمل تحديد سريع باستخدام الفرشاة عند اختيار أداة Quick Selection وضبطها من خلال شريط الخيارات

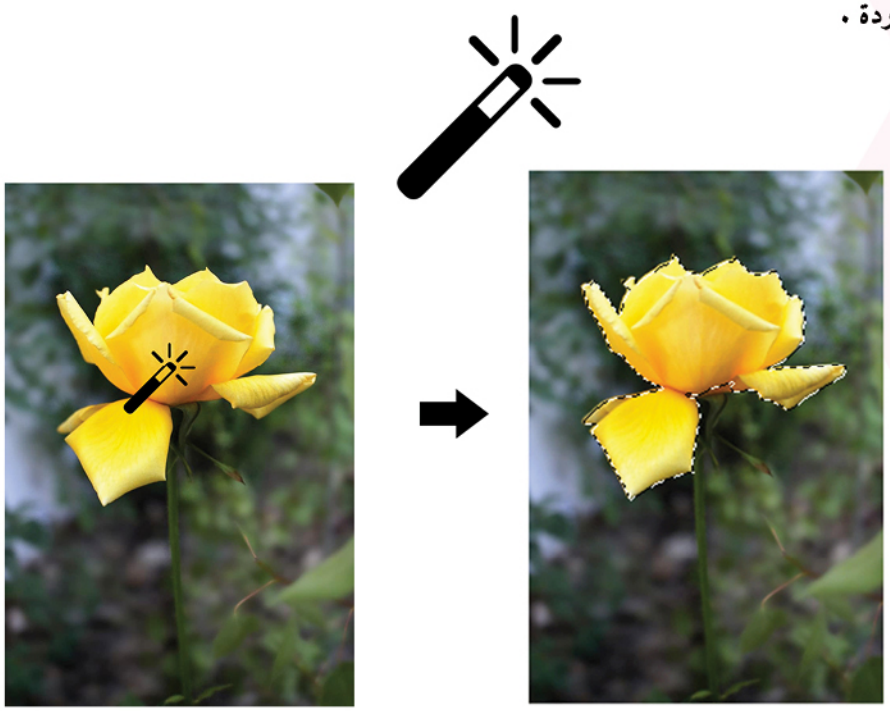
فعند الضغط على الكائن المراد تحديده بالرسم عليه من خلال السحب يتم تحديده وتميزه تلقائياً .



شريط الخيارات الخاص بأداة QUICK SELECTION

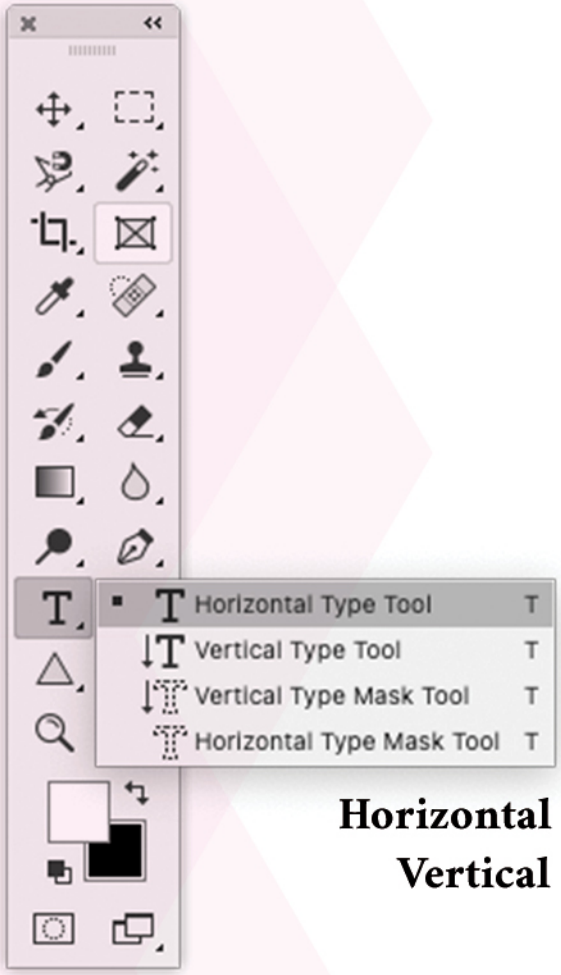
٢- تحديد بالعصا السحرية MAGIC WAND TOOL (W)

هذه الأداة السحرية تمكنك من تحديد كائن متناسق في اللون بدون اللجوء إلى تحديد أطرفها بنفسك على سبيل المثال ورد باللون الأصفر يمكن تحديدها بسهولة من خلال هذه الأداة فقط عند الضغط على الوردة .



شريط الخيارات الخاص بأداة MAGIC WAND

A. New تحديد نقطي جديد (الوضع الإفتراضي)
B. Add To اضافة تحديد نقطي جديد مضاف إلى التحديد المسبق
C. Subtract From حذف أجزء من التحديد المرسوم مسبقاً
D. Intersect With . رسم التحديد المتقاطع فقط وإزاله الشوائب الأخرى

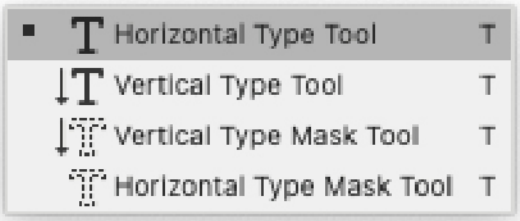


Type Tools

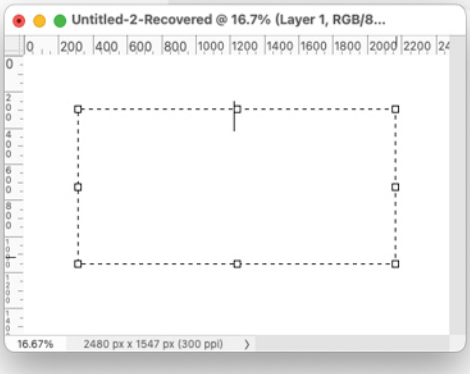
Horizontal Type Tool (T) الكتابة العرضية
Vertical Type Tool (T) الكتابة الأفقية

Type Tool (T)

أداة الكتابة TYPE TOOL (T)



فوتوشوب يوفر لنا أدوات للكتابة النصية في المستند وبعد الخصائص المتعلقة بتنسيق وتحرير النصوص من حيث اللون والحجم وتباعد الأحرف والأسطر ولفعل ذلك يجب عليك التوجه إلى شريط الأدوات واختيار أداة **Horizontal Type Tool** في حالة الكتابة العرضية أو **Vertical Type Tool** في حالة الكتابة الأفقية ، ثم اضغط في أي مكان في المستند لتري مؤشر الكتابة في النبض اكتب ما تريد وبعد الانتهاء اذهب إلى شريط الخيارات واضغط على علامة ✔



وللكتابه في مساحة محددة كل ما عليك هو اختيار أداة **Horizzontal type tool** واضغط مع السحب في المستند ليكون على الشكل التالي .

سيكون بإمكانك الكتابة في حدود هذا الإطار يمكن تكبيره وتصغيره كما تريد من خلال عناصر التحكم بسحب المربعات الصغيرة المحاطة بالإطار .

تنسيق الأحرف FORMAT CHARACTERS

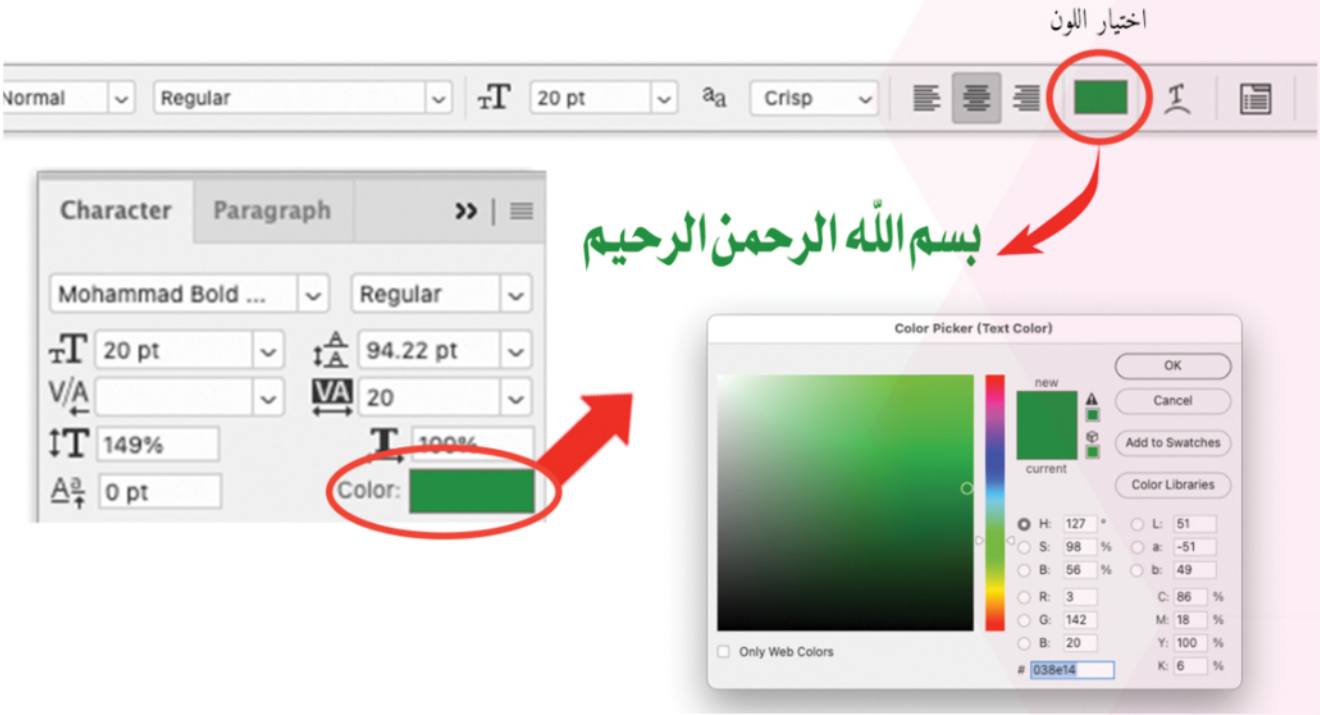
يمكنك تنسيق الأحرف من خلال تحديد نوع وحجم ولون الكتابة من خلال لوحة Character ولإظهارها توجه إلى شريط القوائم واختر قائمة Window > Character لتظهر لك لوحة تنسيق الأحرف Character وتكون بهذا الشكل .

تحديد حجم الكتابة CHOOSE A TYPE SIZE

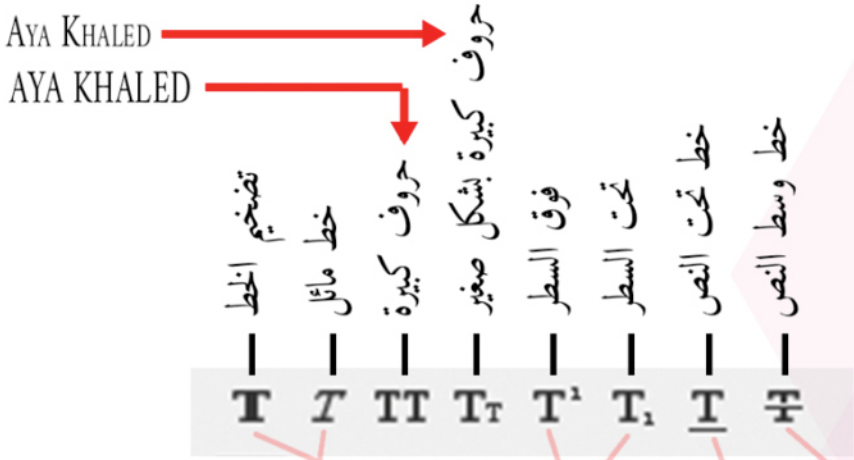
في لوحة Character يمكن تحديد حجم الكتابة أو من خلال شريط الخيارات الخاص بأداة Type tool استخدم خيار الحجم Size .

تحديد لون الكتابة CHANGE THE TYPE COLOR

في لوحة Character يمكن تحديد لون الكتابة أو من خلال شريط الخيارات الخاص بأداة Type tool استخدم خيار اللون color وحدد لونًا باستخدام Adobe Color Picker .



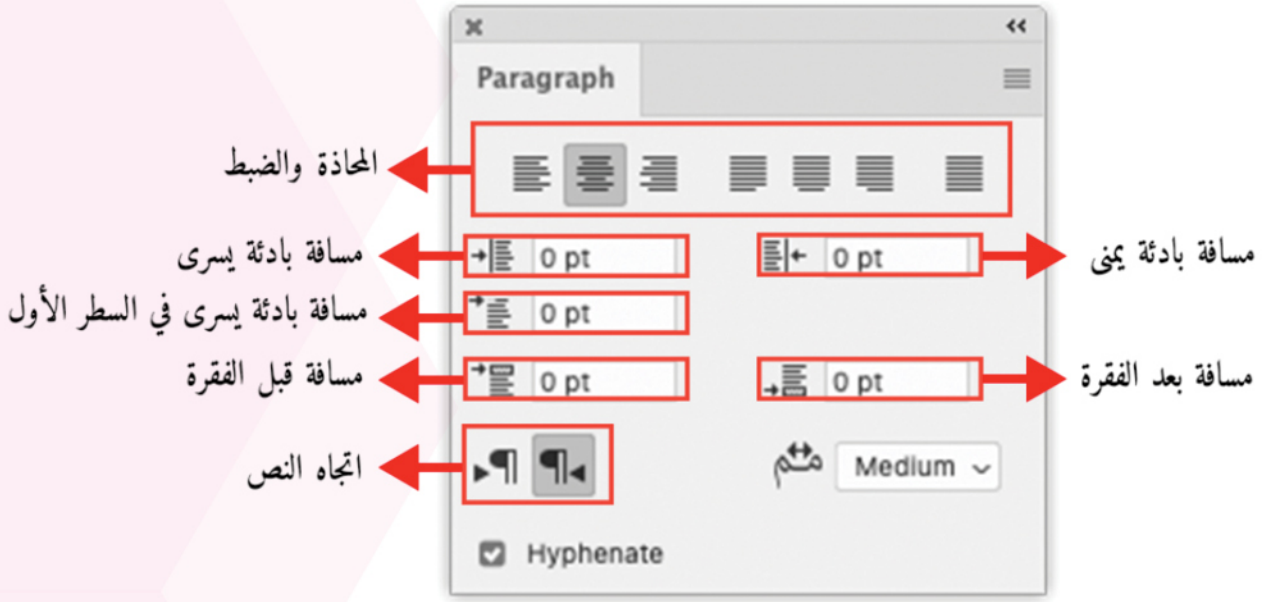
خيارات النص في لوحة CHARACTER



~~لو~~أن ~~شخصاً~~ استطاع قبلك أن يفعل شيئاً ، فاعلم انك قادر على عمل هذا الشئ نفسه ، لان هذا الشخص ليس افضل منك ... أما اذا كان هذا الشئ لم يفعله احد قبلك ، فستكون أنت الاول . ابراهيم الفقي

تنسيق الفقرات FORMAT PARAGRAPH

يمكنك تنسيق الأعمدة والفقرات واتجاه النص من خلال لوحة Paragraph ولإظهارها توجه إلى شريط القوائم واختر قائمة Window > Paragraph لتظهر اللوحة على هذا الشكل .



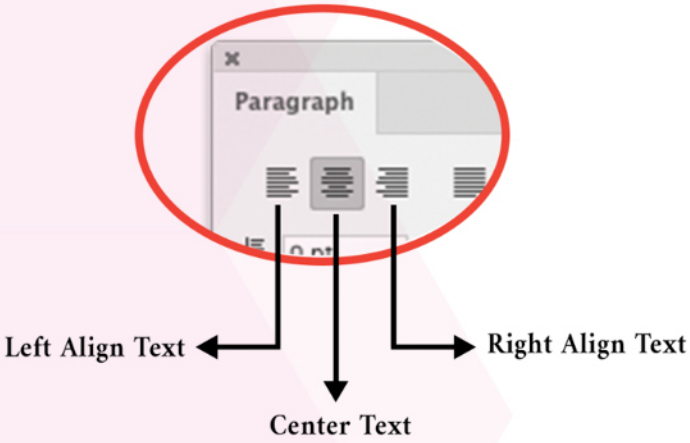
تحديد المحاذاة SPECIFY ALIGNMENT

تحديد المحاذاة للفقره على يمين ، وسط ، يسار الإطار المحدد .

Left Align Text يقوم بمحاذاة الكتابة إلى اليسار .

Center Text يحاذي الكتابة إلى الوسط .

Right Align Text يحاذي الكتابة إلى اليمين.



Left Align Text	Center Text	Right Align Text
الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .	الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .	الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .

تحديد الضبط لنوع الفقرة SPECIFY JUSTIFICATION FOR PARAGRAPH TYPE

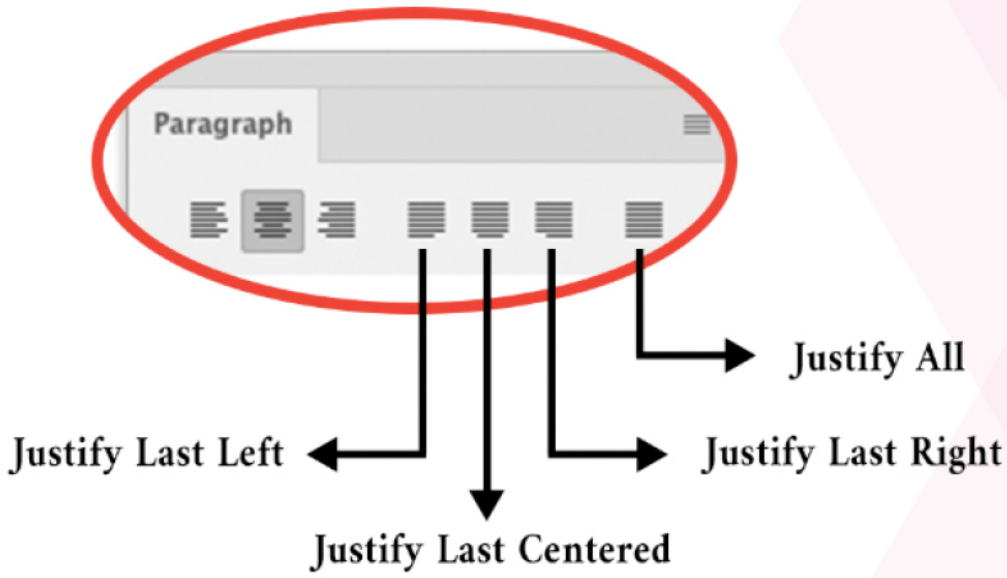
يمكنك ضبط الخط ومحاذاته ليس على جانب اليسار أو اليمين فقط بل على الجانبين معاً من خلال الخيارات الخاصة بتحديد الضبط لنوع الفقرة في لوحة الـ Paragraph .

Justify Last Left يقوم بضبط كافة الأسطر عدا الأخير ، والذي يكون محاذيًا إلى اليسار.

Justify Last Centered يقوم بضبط كافة الأسطر عدا الأخير ، والذي يكون محاذيًا إلى الوسط.

Justify Last Right يقوم بضبط كافة الأسطر عدا الأخير، والذي يكون محاذيًا إلى اليمين.

Justify All يضبط كل الأسطر بما فيها الأخير، والذي يكون مضبوطًا.



Justify Last Left

الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .

Justify Last Centered

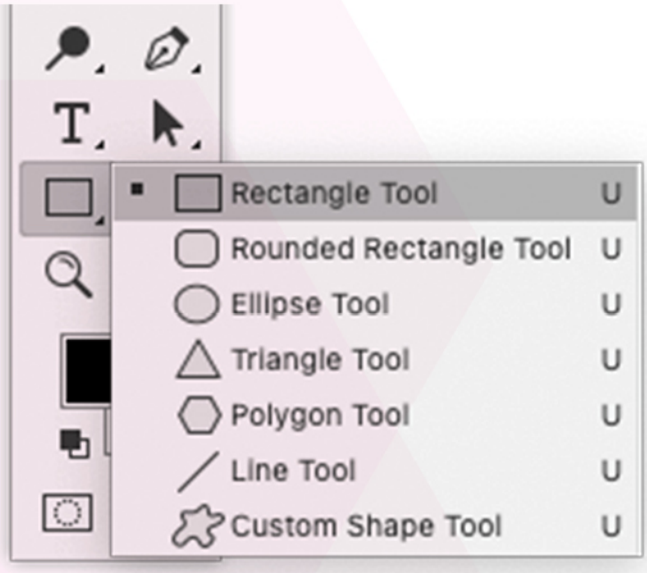
الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .

Justify Last Right

الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .

Justify All

الحكمة أن تعرف ما الذي تفعله و المهارة أن تعرف كيف تفعله و النجاح هو ان تفعله .



Shapes Tools

رسم شكل مستطيل Rectangle Tool (U)

رسم شكل مستطيل بحواف دائرية Rounded Tool (U)

رسم شكل بيضاوي Ellipse Tool (U)

رسم شكل مثلث Triangle Tool (U)

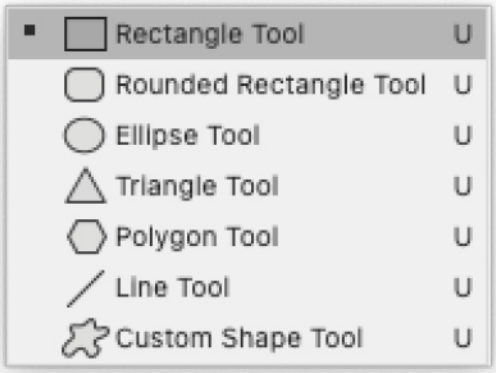
رسم شكل خماسي Polygon Tool (U)

رسم خط Line Tool (U)

رسم شكل مخصص Custom Shape Tool (U)

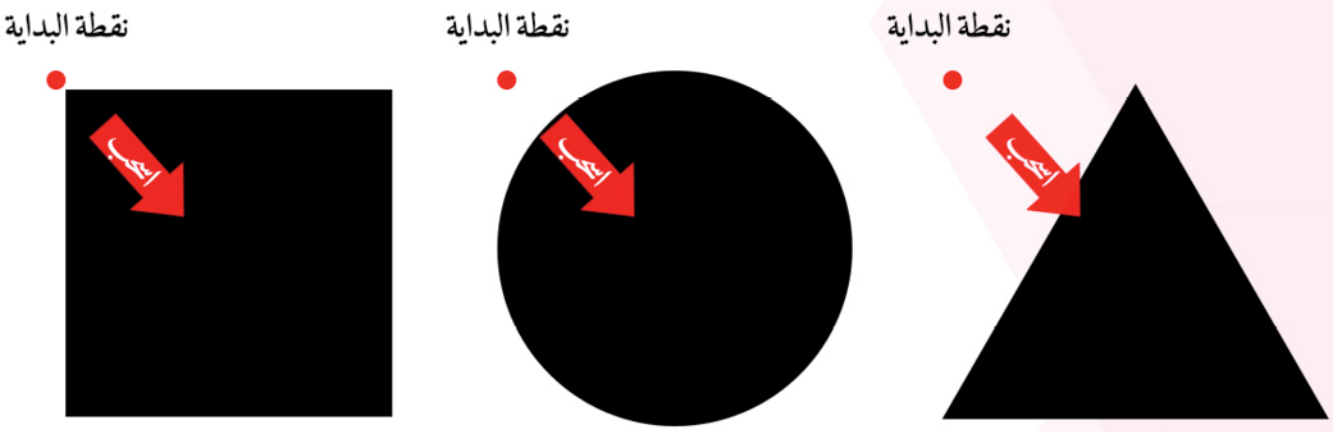
Shapes Tools (U)

أدوات الأشكال SHAPES TOOLS (U)



فوتوشوب يوفر لنا مجموعة من الأشكال الجاهزة التي تسطيع من خلالها رسم مستطيل Rectangle أو مستطيل بحواف دائرية Rounded أو رسم بيضاوي Ellips أو مثلث Triangle أو شكل خماسي Polygon أو رسم خط Line أو رسم أِكال مخصصة Custom Shapes .

ولفعل ذلك توجه إلى شريط الأدوات واختار أدوات الـ Shapes واختر الشكل الذي تريده ثم بعد ذلك توجه إلى المستند واضغط مع السحب لرسم الشكل سيؤدي هذا إلى إنشاء طبقة شكل جديد تلقائيًا في لوحة Layers .

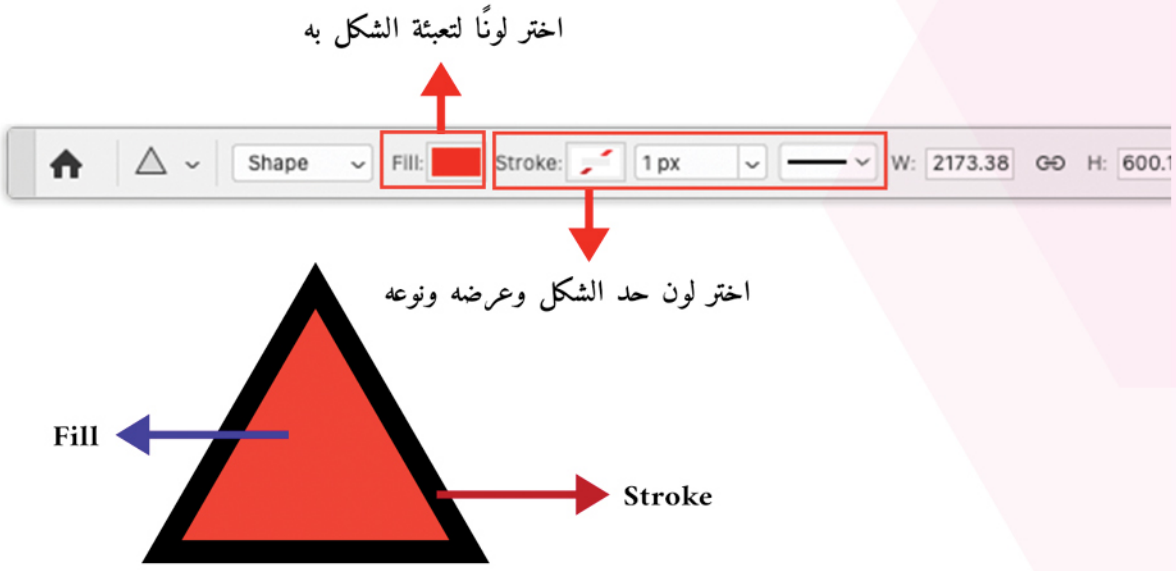


>> لجعل الشكل متناسق كما في الأشكال المرسومة هذه اضغط باستمرار على مفتاح Shift أثناء الرسم .

>> لتحريك الشكل وتعينه حدد الطبقة من لوحة الـ Layers ومن ثم اختر أداة الـ Move tool .

>> لضبط مقاس الشكل وتحويله وتدويره، اختر Edit < Free Transform أو اضغط على Control+T (في نظام التشغيل Win) أو Command+T (في نظام Mac).

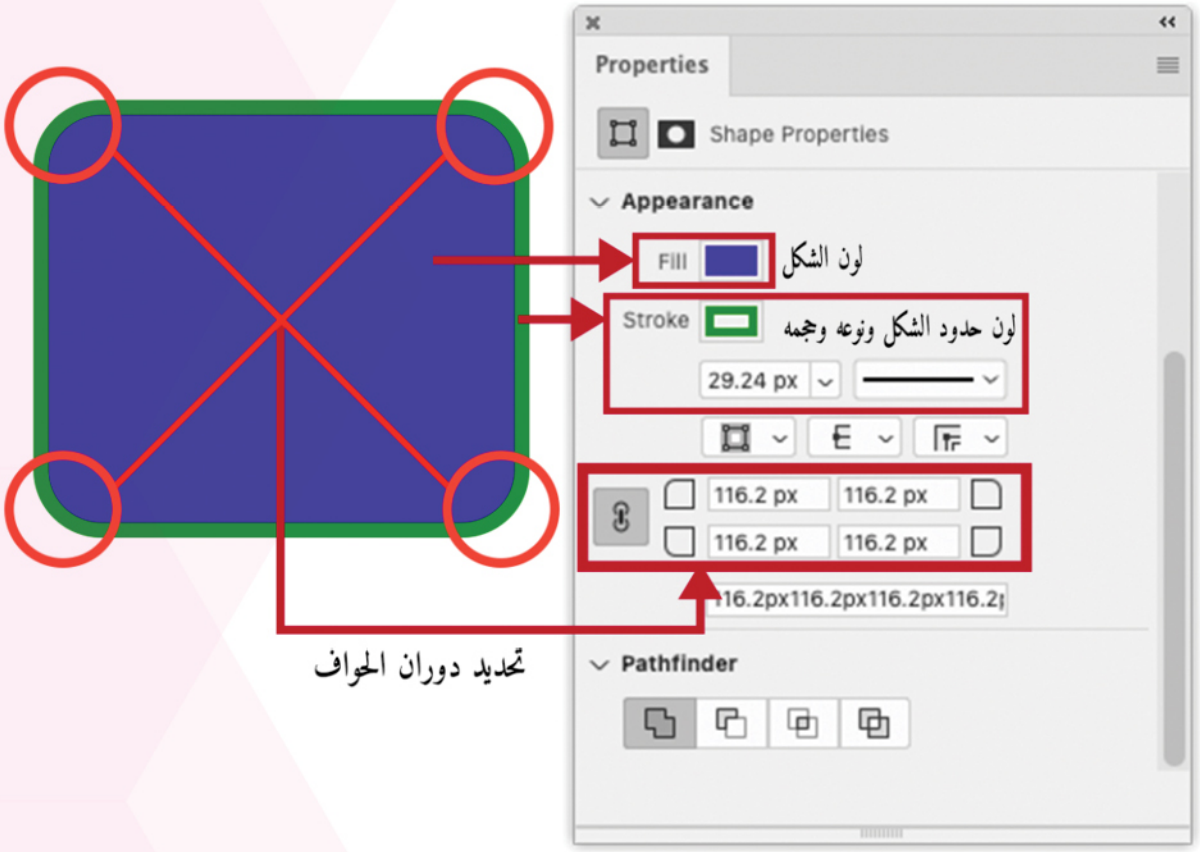
تعين لون وحدود الشكل من شريط خيارات أداة SHAPE



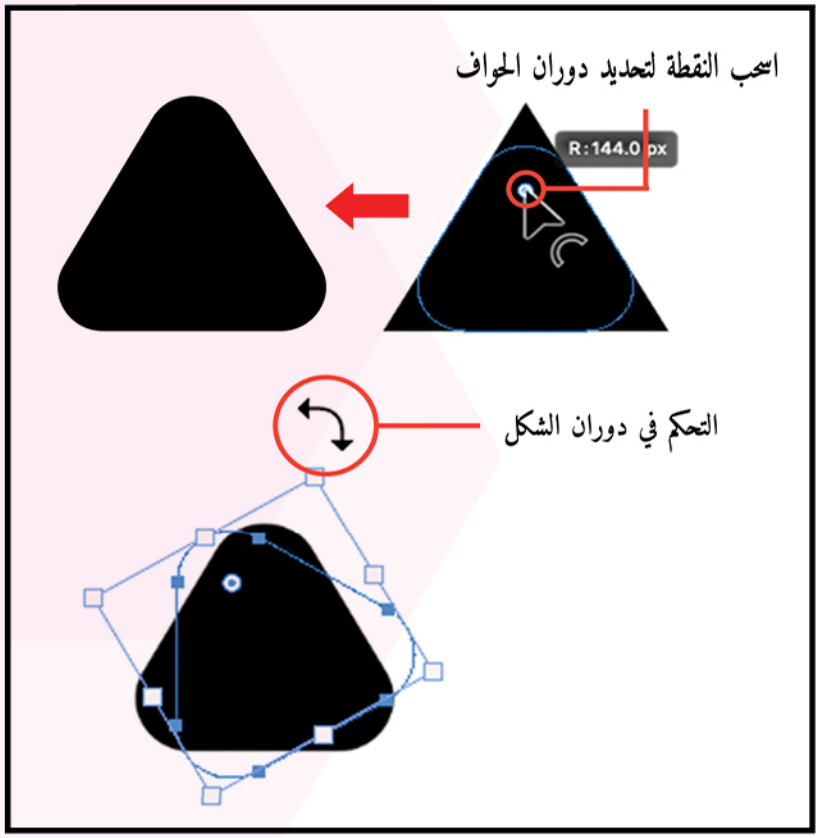
تحرير خصائص الشكل EDIT SHAPE PROPERTIES

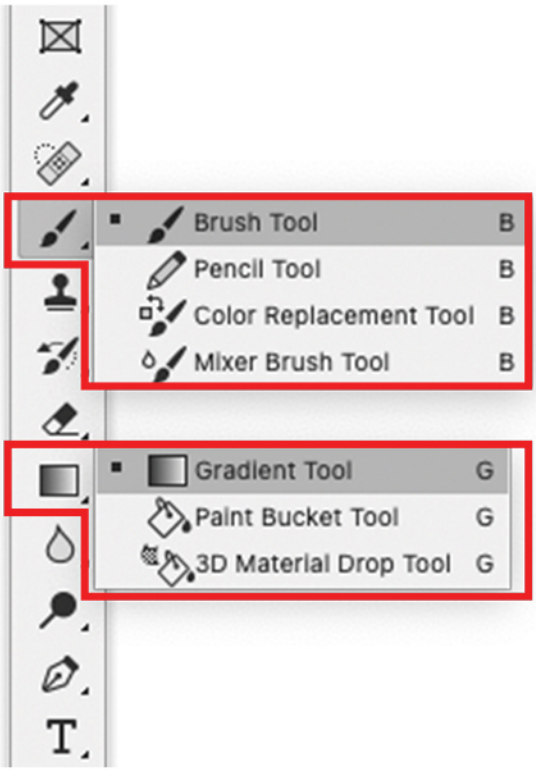
يمكنك تحرير خصائص الشكل بسهولة وبشكل مباشر باستخدام عناصر التحكم الموجودة في لوحة Shape Properties ولإظهارها توجه إلى شريط القوائم واختر قائمة Window ثم Properties ستظهر لك لوحة إعدادات Shape Properties .

من خلال تلك اللوحة يمكن تعين لون الشكل وحده وأيضا نسبة دوران الحواف الشكل التالي يوضح ولك :-



يمكننك تدوير الشكل والتحكم في دوران الحواف يدوياً من خلال مربعات تحويل الشكل Transform كما هو واضح في الشكل التالي .





Painting Tools

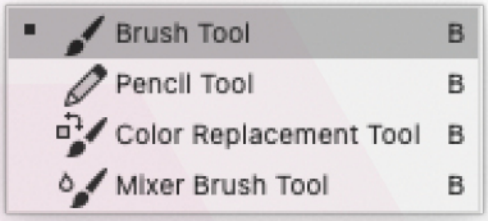
أداة الفرشاة (U) Brush tool

أداة القلم (U) Pencil tool

أداة التدرج اللوني (G) Gradient Tool

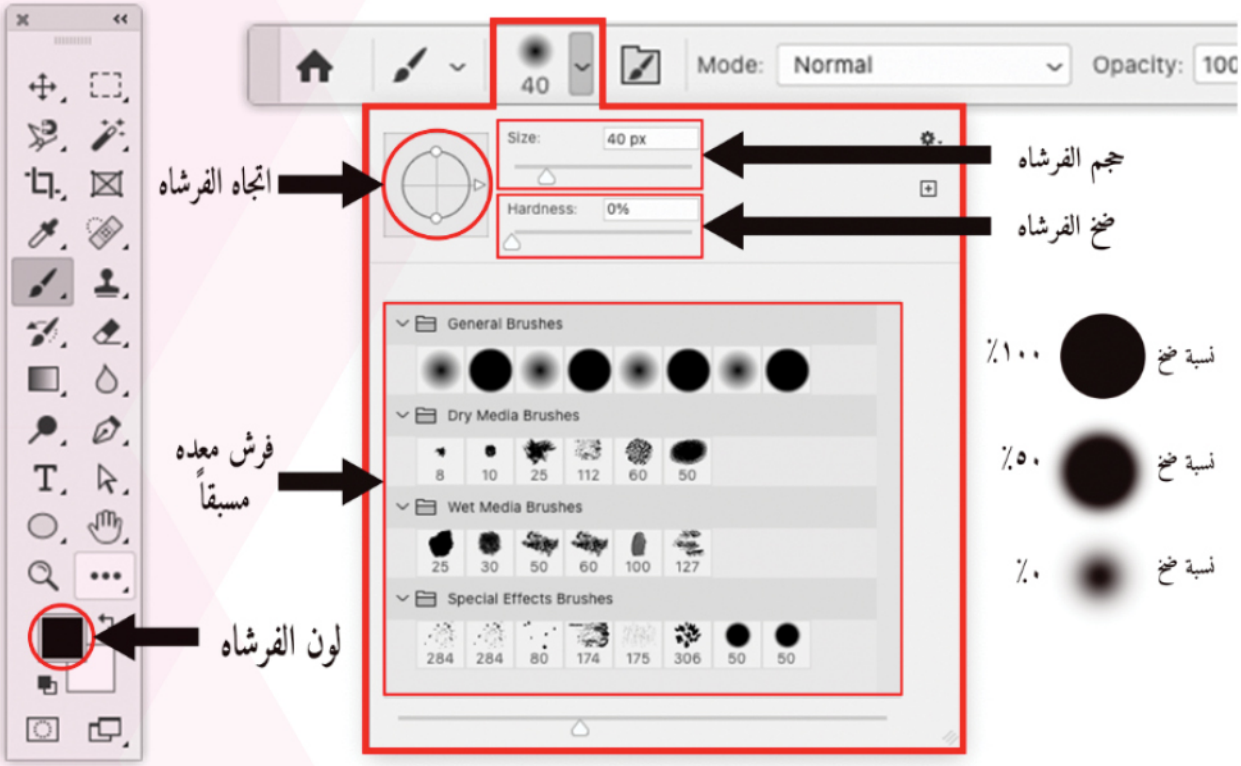
أداة صندوق الدهان (G) Paint Bucket Tool

Painting Tools



الرسم باستخدام أداة الفرشاة BRUSH أو القلم PENCIL

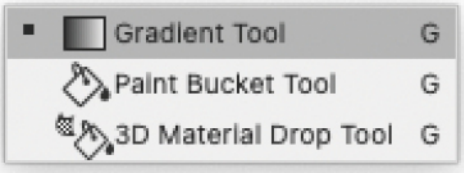
يمكن تخصيص فرشاة للطلاء Brush أو قلم Pencil وتعديل رأس الفرشاة بما يناسب العمل أو تحديد فرشاه موجودة سابقاً ويمكنك فعل ذلك من إعدادات الفرشاة الموجودة في شريط خيارات الأداة .



بعد اختيار حجم الفرشاة ونسبة الضغ أو اختيار فرشاه جاهزه اذهب إلى المستند وقم بالضغط مع السحب للرسم كما في الشكل التالي :-

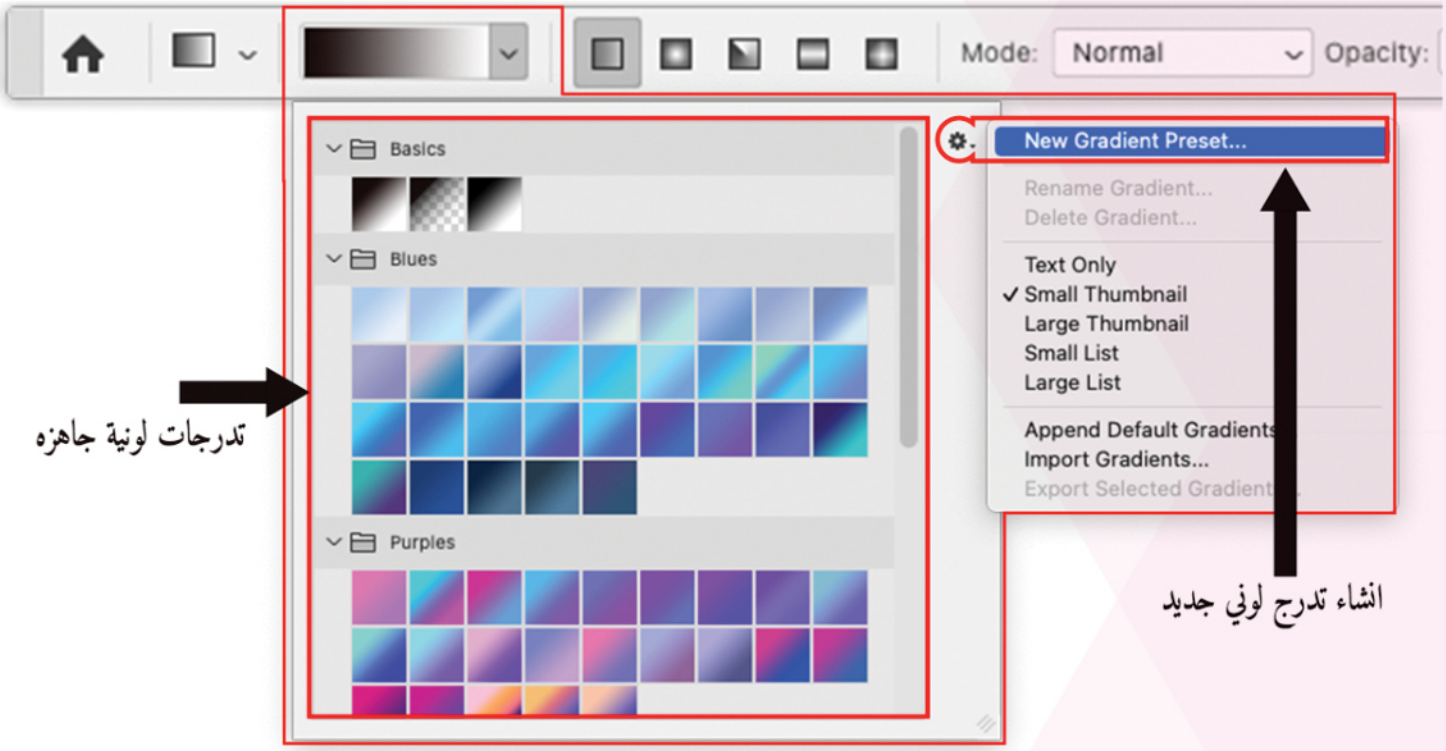
يمكنك رسم خطوط مستقيمة عند السحب أثناء الضغط على مفتاح Shift واضغط للوقوف ثم اسحب باتجاه أخر كما في الشكل التالي :-

أداة التدرج اللوني GRADIENT TOOL

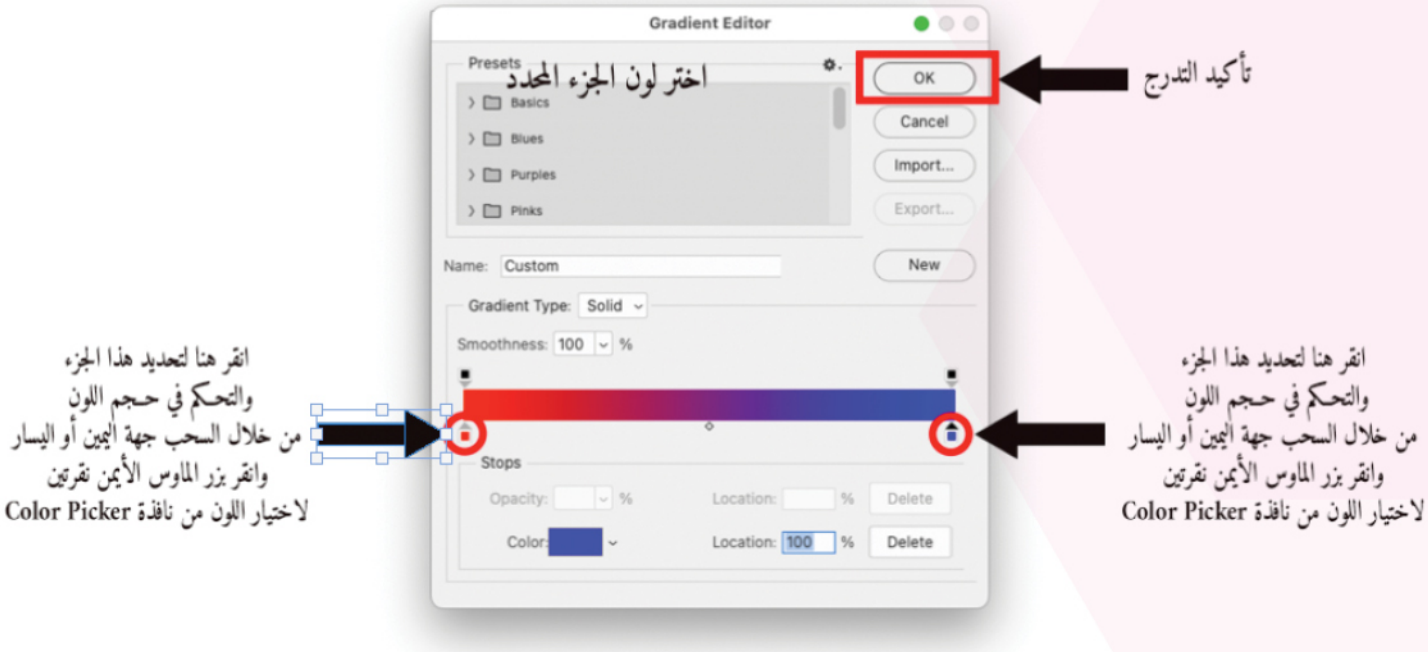


هذه الأداة هي مزيج من الألوان المتدرجة يمكن اختيار تعبئات موجوده بالفعل أو إنشاء تدرج لوني بنفسك .

ولعمل تدرج لوني حدد المساحة المرغوب عمل تدرج لوني بها أو نشط طبقة ومن ثم اذهب إلى شريط الأدوات واختر أداة Gradient Tool ومن شريط الخيارات حدد التدرج اللوني المطلوب أو أنشى ء تدرج لوني بنفسك كما هو واضح في الشكل التالي :-

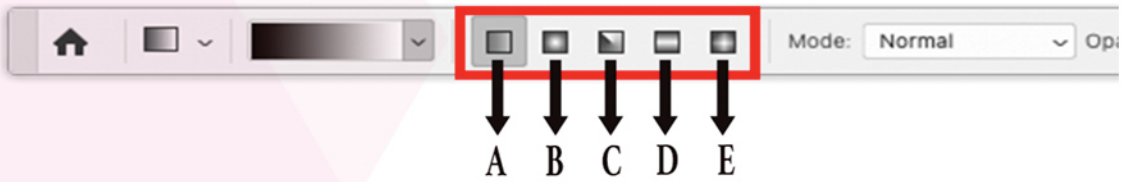


ولإنشاء تدرج لوني جديد أضغط على New Gradient Preset ليظهر لك نافذة Gradient Editor من خلالها يمكنك اختيار الوان التدرج وإعداد بعد الخصائص .



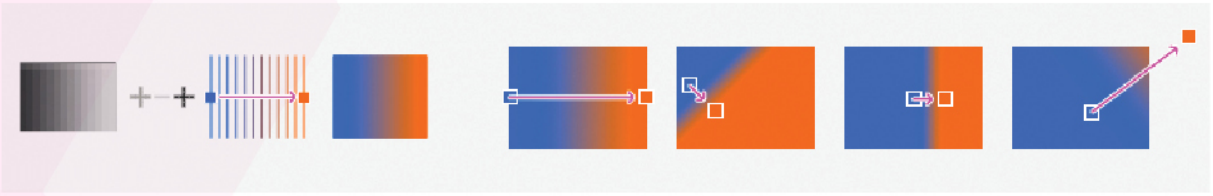
كيفية استخدام مظهر التدرج اللوني في المستند

بعد تحديد اللون التدريجي سواء كان معد مسبقاً أو تم إنشاء تدرج لوني جديد من نافذة Gradient Editor بعد ذلك حدد خياراً لتحديد كيفية تأثير نقطة البداية (موضع الضغط على الماوس) ونقطة النهاية (موضع تحرير الماوس) في مظهر التدرج.

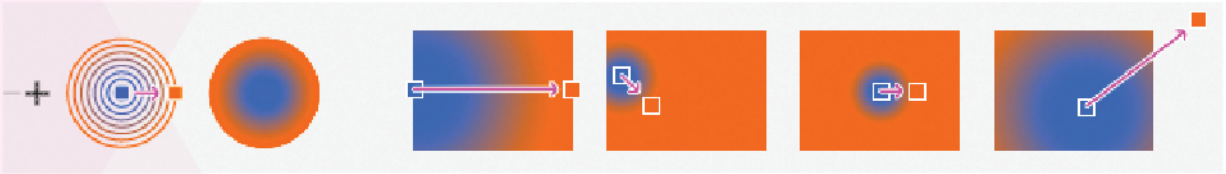


A- Linear Gradient B- Radial Gradient C- Angular Gradient D- Reflected Gradient E- Diamond Gradient

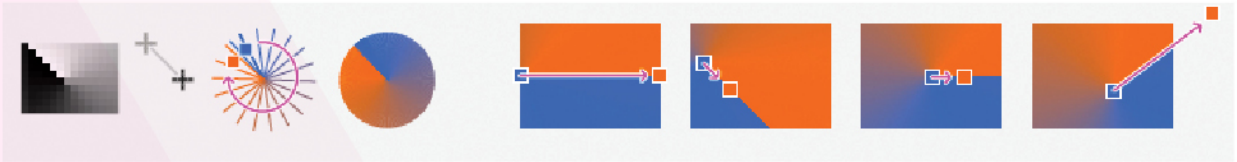
Linear Gradient تظلل من نقطة البداية إلى نقطة النهاية في خط مستقيم.



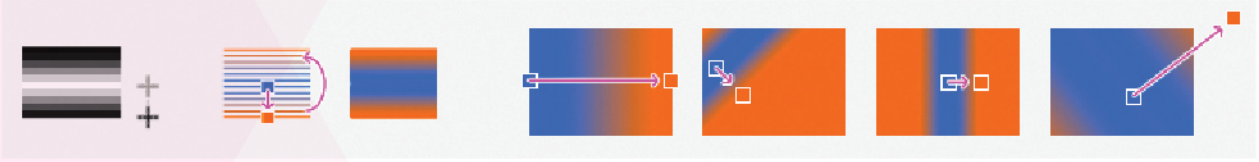
Radial Gradient تظلل من نقطة البداية إلى نقطة النهاية في نمط دائري.



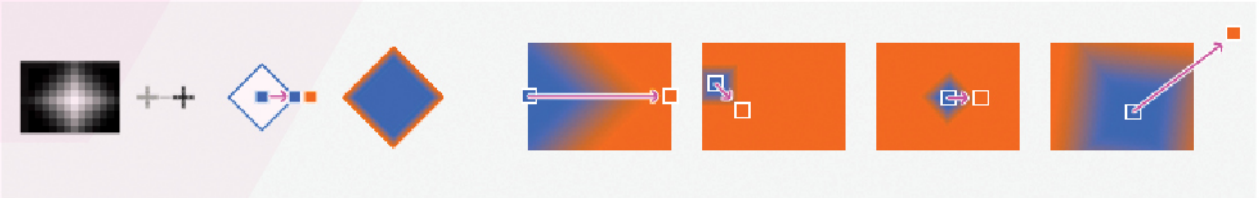
Angular Gradient تظلل بشكل دائري باتجاه معاكس لحركة عقارب الساعة حول نقطة البداية.



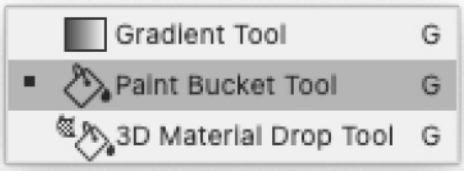
Reflected Gradient تعكس التدرج الخطي نفسه على أي من جانبي نقطة البداية.



Diamond Gradient تظلل من الوسط إلى الزوايا الخارجية في المعيّن.

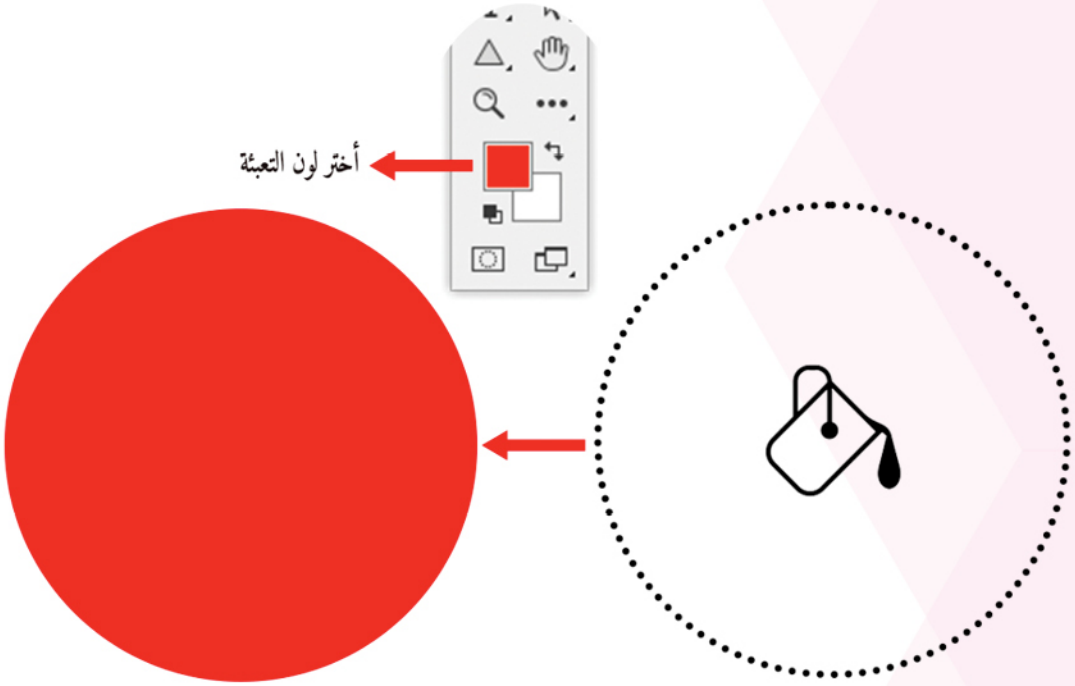


تم اقتباس صور مظهر التدرج اللوني من موقع أدوبي

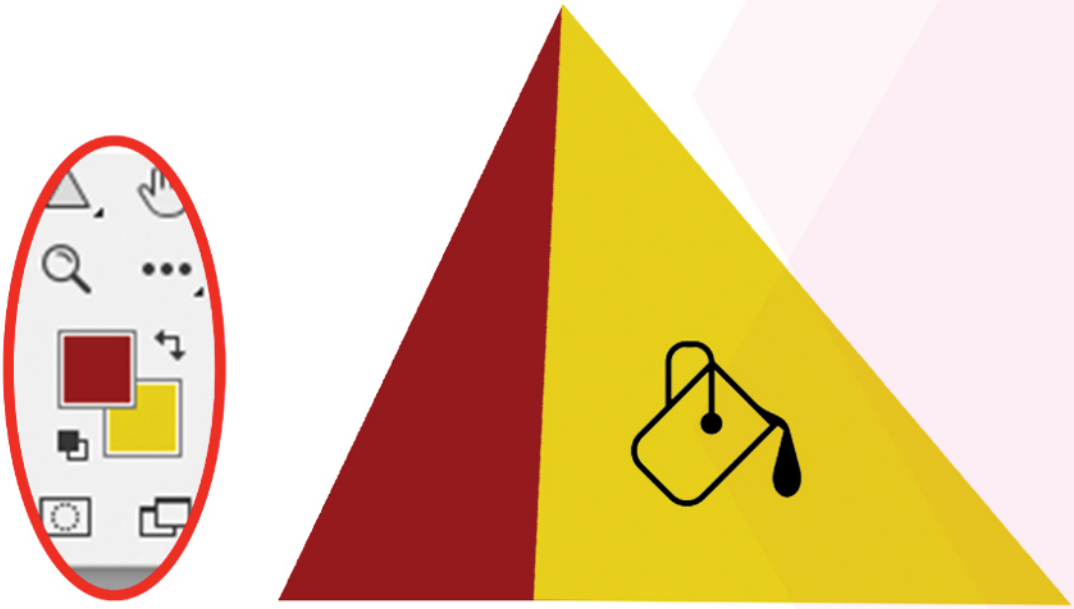


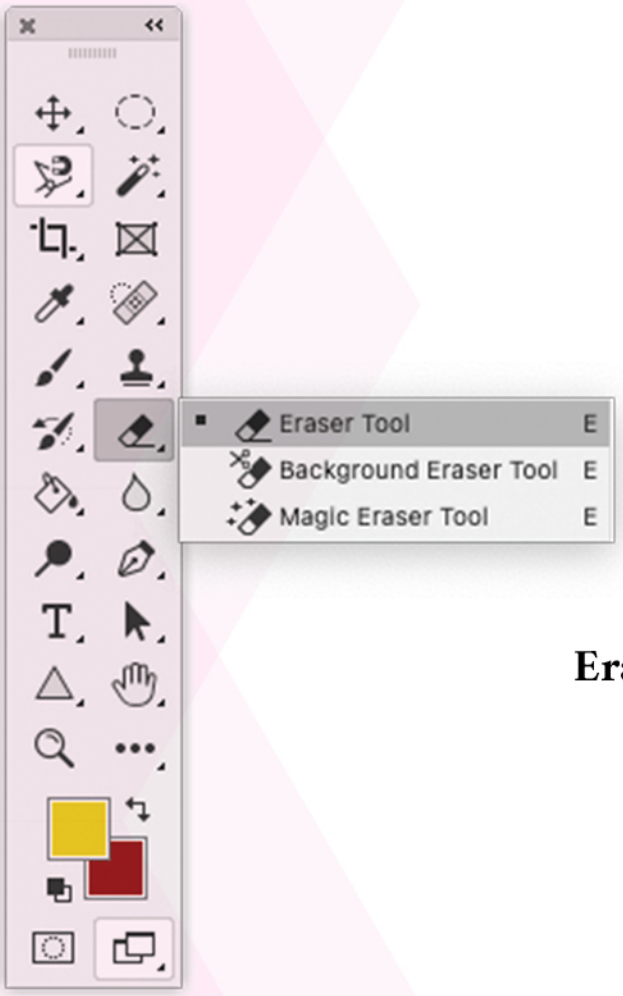
أداة تعبئة اللون للكائن PAINT BUCKET

يمكنك تعبئة اللون لكائن محدد من خلال أداة Paint Bucket مع مراعاة اختيار لون التعبئة من شريط الأدوات بعد ذلك حدد شكل بواسطة أداة Selection Tools ومن ثم اختر أداة الـ Paint Bucket واضغط في المكان المحدد لتعبئة اللون بداخله .



يمكنك أيضا تعبئة صورة أو شكل أو جزء مصمت من شكل .



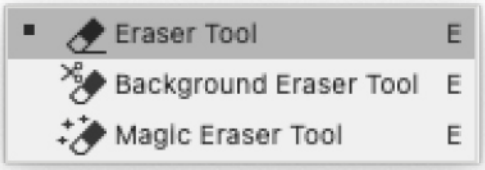


Eraser Tool

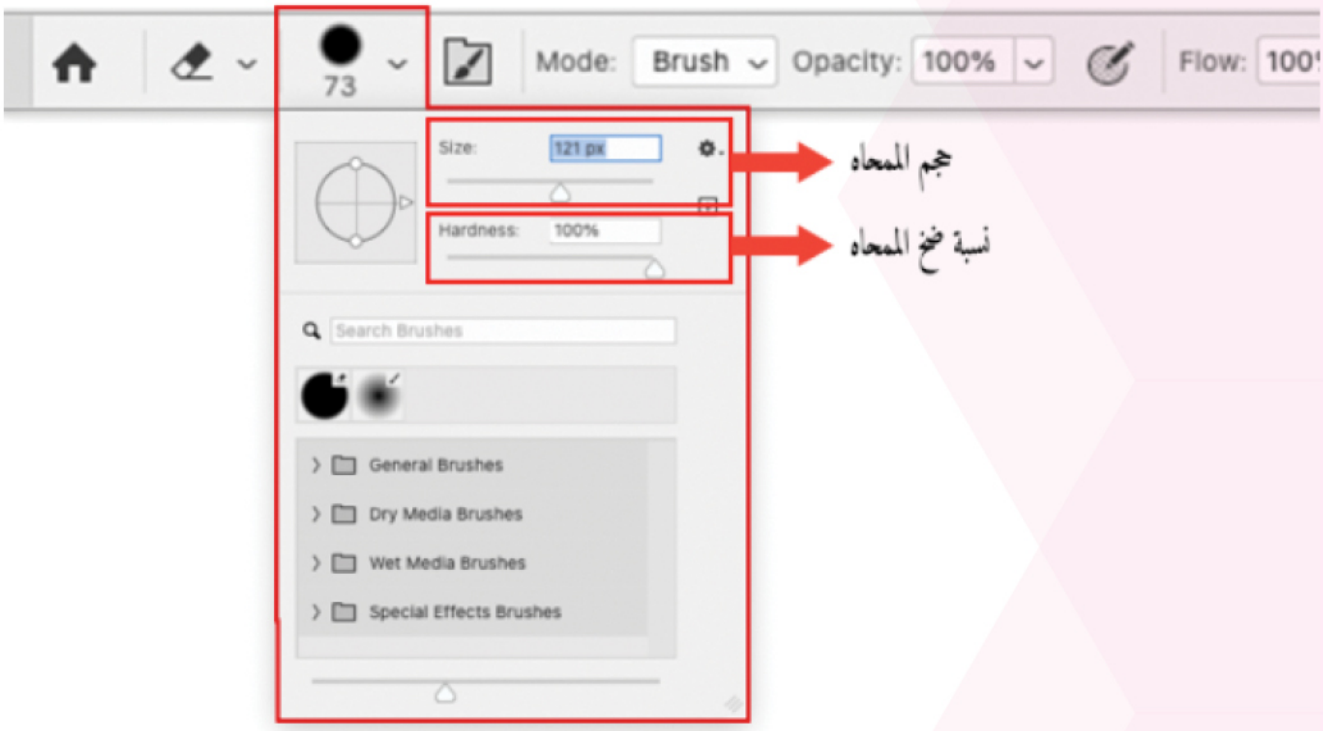
أداة المحاة Eraser Tool (E)

Eraser Tool (T)

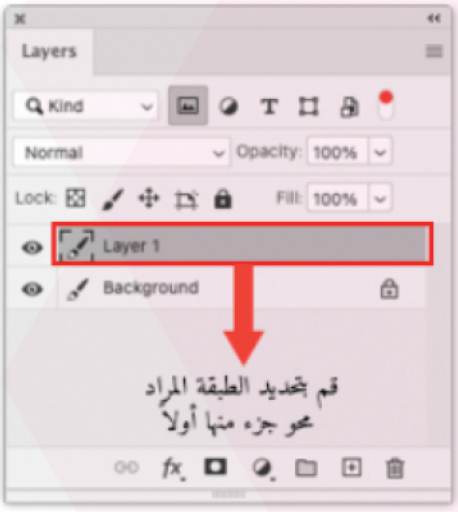
محو جزء من صورة بأداة الممحاة ERASER



لمحو أي جزء من صورة استخدم أداة Eraser بمجرد تحديد الطبقة واختيار هذه الأداة وتعديل الحجم ونسبة الضخ من شريط الخيارات اذهب إلى المستند واضغط على الطبقة مع السحب لمحو هذا الجزء من الصورة .



إضغط مع السحب على الطبقة المحددة



في الختام

أسأل الله عز وجل أن أكون قد وفقت في إيصال المعلومة لقارىء هذا الكتاب ويكون علم ينتفع به في حياتي ومماتي فهذا ما عندي، فإن أحسنت فمن الله، وإن أسأت أو أخطأت فمن نفسي والشيطان .

جميع الحقوق محفوظة للمؤلف © 2021

لا يجوز طباعة أي جزء من هذا الكتاب إلكترونيا أو ورقياً بدون إذن خطي من المؤلف وأي محاولة للنسخ أو إعادة النشر تعرض صاحبها للمسؤولية القانونية .

ADOBE PHOTOSHOP BASICS

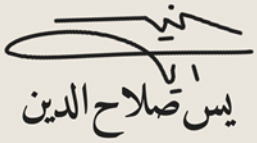
بكل الحب أهدي هذا الكتاب التعليمي ...

إلى أبي وأمي ...

إلى الآية الخالدة في قلبي وشريكتي في كل شيء ...

إلى كل الذين يريدون التعلم والمساهمين في إثراء المحتوى العربي ...

محبتي لكم جميعاً الخالدة



Adobe Photoshop

الفوتوشوب وأساسياته