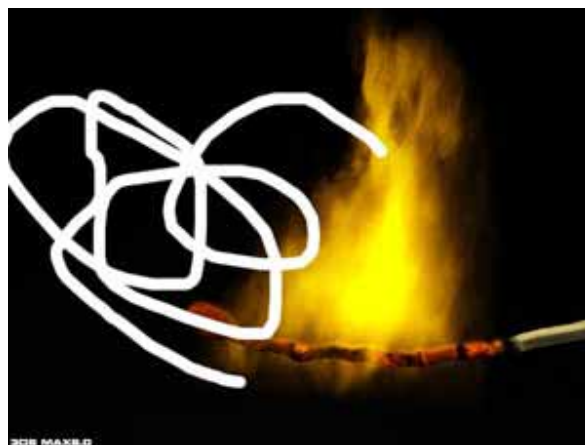


## آموزش فتوشاپ شماره ۶

در درس قبلی با تعداد زیادی از ابزار موجود در Tool Box آشنا شدید در این قسمت نیز با تعداد دیگر از ابزار آشنا خواهید شد.



### Eraser

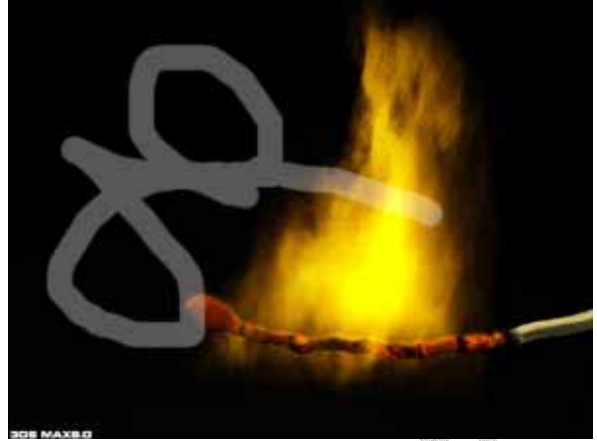
این گزینه يك پاکن را در اختیار شما قرار می دهد و. زمانی که این گزینه را فعال می کنید در Option Bar پارامترهایی ظاهر می شود که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد البته زمانی که يك قسمت را پاک می کنید رنگ پس زمینه نمایان می شود . یعنی رنگی که برای پس زمینه یا همان ( Back ground ) تعیین می نمایید

### Brush :

در این قسمت سر قلم پاکن خود را انتخاب می نمایید.

### mode :

در این منوی کرکره ای نوع مدل و مد پاکن را تعیین می کنید که به صورت Brush یعنی قلم باشد یا penccel یعنی مدادی باشد و Block به صورت انسداد دار باشد.



## Opacity

به كمك این فیلد عددی می توانید میزان غلظت پاك کردن را تعیین نمایید.

## Flow :

میزان توالی پاك کردن پاك کن یا اشکال قرار گرفته در کنار هم باشد . هر چه میزان Flow بیشتر باشد تعداد قرار گیری سر قلم ها در کنار هم بیشتر می شود و فاصله آنها کم می شود.

## Erase to History :

اگر این گزینه را فعال نمایید از پاك می توانید به عنوان برگرداننده عملیات تا حالا انجام دادید استفاده نمایید یعنی با رفتن بر روی قسمت های پاك شده توسط پاك آنها را برگردانید.

با راست کلیک کردن بر روی گزینه Eraser دو گزینه دیگر نیز ظاهر می شوند. که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد.



## Back ground Eraser tool

به کمک این ابزار می توانید تمام يك قسمت را پاک نمایید حتی رنگ پس زمینه و تصویر را به صورت Transparent نمایید یعنی آن را داراینمایی نمایید



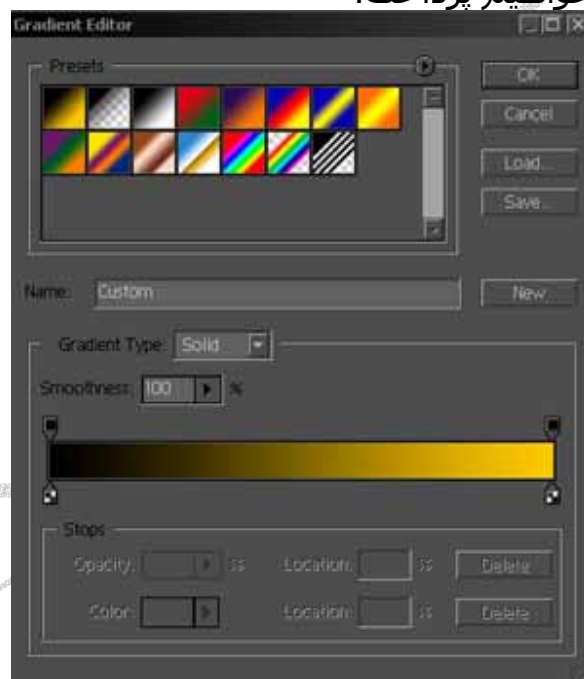
## magic Eraser tool

به کمک این گزینه می توانید يك قسمت که از نظر طیف رنگی در يك محدود از نظر درصد باشند را پاک نمایید . البته Option Bar این گزینه مانند گزینه magic wand می باشد که توضیح داده شده است.



## Gradient tool

این ابزار از مهم ترین ابزارهای موجود در نرم افزار می باشد به کمک این ابزار می توانید يك تخته رنگ رنگ که کتشل از طیف ها مختلف رنگی است داشته باشید که به صورت نرم و آرام در یکدیگر آمیخته شده است . در واقع این ابزار به خاطر در آمیخته کردن رنگ ها به صورت نرم و در طیف های گوناگون محبوبیت پیدا کرده است . با فعال کردن این گزینه در قسمت Option Bar پارامترهایی ظاهر می شوند . که در زیر مفصل به آنها خواهیم پرداخت.



## Oradinet Editor

این گزینه همانطور که از نامش پیداست برای ویرایش رنگها و مدل های مختلف می باشد در قسمت Present مدل ها و رنگ هایی از قبل به صورت پیش فرض وجود دارد .  
Gradinet type : در این قسمت می توانید دونوع ( Noise ) پر از اختلال و شلوغ یا

( Solid ) به صورت يك پارچه و نرم باشد.

## Smoothness :

در این قسمت می توانید میزان نرمی رنگ خود را تعیین نمایید در زیر همین گزینه قسمتی وجود دارد برای انتخاب رنگ ها و همچنین اضافه نمودن کلیدهای ریگی بر روی جریان طیف رنگی.

با كليك کردن بر روی طيف رنگی يك كليك ديگر ايجاد می شود که با دو بار كليك کردن پشت هم بر روی آن كليك پنجره color Picker باز می شود و می توانید رنگ مورد نظر خود را انتخاب نماييد.

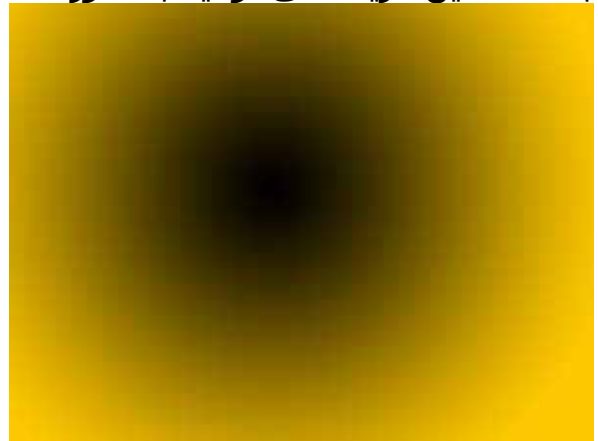
زمانی بر روی يك كليك رنگی كليك می كنيد در قسمت Stops چند گزینه فعال می گردد که كليدهای بالای برای دو گزینه اول و كليدهای پایینی برای دو گزینه دوم می باشند.

بعد از گزینه Gradient Editor به پنج گزینه برای تعيين کردن مدل و نوع رنگ دهی می رسيم . که در زیر آنها را توضيح خواهيم داد.



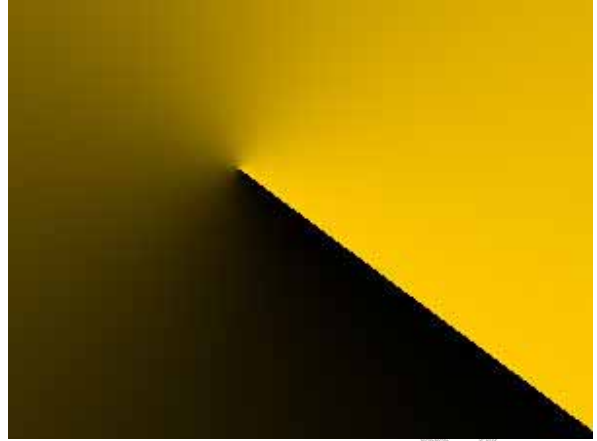
### **Liner Gradient :**

به كمك اين گزینه می توانید به صورت خطی رنگ خود را در صحنه پخش نماييد.



### **Radial Gradient**

به كمك اين فرمان می توانید يك طيف رنگی دایره وارد داشته باشيد يعنی رنگ اول از مرکز و رنگ دوم رو به خارج می رود.



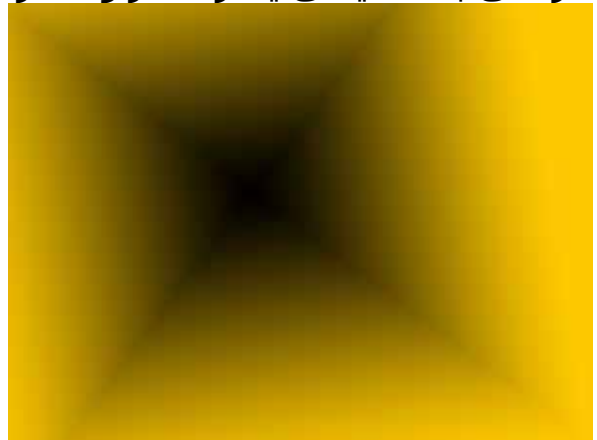
## Angle Gradient

به كمك اين گزینه يك طيف رنگی گوشه دار و تیز را خواهید داشت.



## Reflected Gradient

به كمك اين گزینه می توانید طیف رنگی را داشته باشید که فرم بازتاب نور یا رفلکت را دارا می باشد. یعنی يك رنگ در وسط رنگ دیگر در دو طرف رنگ اول می باشد.



## Diamond Gradient

به کمک این گزینه می توانید طیف رنگی به شکل الماس داشته باشید.

گزینه بعد در Option Bar منوی کرکره ای Opacity و mode می باشد که در رابطه با دروس قبل توضیحات سطحی داده شده است.



ابزار بعد در نوار ابزار گزینه Paint Bucket می باشد این ابزار یک سطل رنگ می باشد که به صورت Pattern باشد که در دروس قبل توضیح داده شد یا به صورت Fore ground باشد که به صورت یک تکه مناطق تقریباً از نظر طیف رنگی یکی باشند را رنگ می کند.

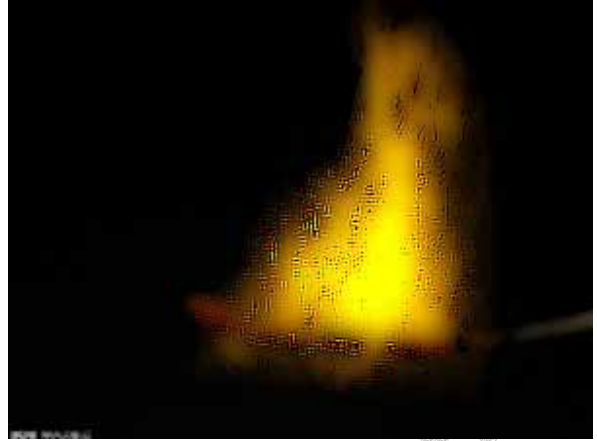
## Tolerance :

در این قسمت میزان درصد رنگ شدن طیف های رنگی را تنظیم می کنید.



ابزار بعدی در جعبه ابزار گزینه Blur می باشد به کمک این ابزار می توانید یک قسمت را محو نمایید . به کمک فیلد عددی Strength می توانید قدرت محو کردن را زیاد یا کم نمایید.

با راست کلیک کردن بر روی همین گزینه دو گزینه دیگر نیز ظاهر می شوند که در زیر با آنها آشنا خواهیم شد.



## Sharpen tool :

به کمک این ابزار می توانید يك قسمت محور را تیز و sharp نمایید و از آن حالت محو یا Blur (در بیاورید . این گزینه نیز Option Bar مثل گزینه Blur می باشد.



## Smudge

به وسیله این ابزار می توان يك قسمت از تصویر را گرفته و آن را کشید پارامترهای موجود در Option Bar نیز در این گزینه تغییر نکرده است.



ابزار بعدی در جعبه ابزار گزینه Dodge می باشد به کمک این گزینه می توان يك قسمت از تصویر را روشن نمود یعنی با رفتن بر روی قسمت مورد نظر و كليك كردن آن قسمت از نظر روشنایی روشن تر می شود . با راست كليك كردن بر روی این ابزار چند ابزار دیگر نیز ظاهر می شود. که به ترتیب زیر می باشد.



## Burn tool

این ابزار تصویر را به خلاف Dodge تیز می سازد یعنی دارای کنتراست می کند به کمک پارامتر Exposure میزان شدت عملکرد ابزار را تعیین می نمایید.



## Sponge

به کمک این ابزار می توان دو حالت ایجاد نمود ( ۱ ) شی را از رنگ فاقد کنیم ۲ (شی را از رنگ اشباع کنیم . این دو حالت را می توان از منوی کرکره ای mode تعیین نموده و همچنین به کمک پارامتر Flow جریان و تعداد قرار گیری سر قلم ها در کنار هم نیز تعیین می شود.

تا اینجا با اکثر ابزارها آشنا شدید در جلسات بعدی با بقیه ابزار آشنا خواهید شد.