

آموزش فتوشاپ(Photoshop)

فتوشاپ یکی از نرم افزارهای گرافیکی است که اساس کار آن بر پایه ی Bitmap می باشد.

نرم افزار فتوشاپ متعلق به شرکت Adobe بوده و برای ویرایش تصاویر ، طراحی موا*ر*د گرافیکی چاپی یا غیر چاپی و ... مورد استفاده ی کا*ر*بران قرا*ر* می گیرد .

> ضمن اینکه این نرم افزار با چاپگرها و دستگاههای خروجی فیلم و زینک بصورت استاندا*ر*د هماهنگی دا*ر*د . برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کا*ر*بران محترم آشنایی با سیستم عامل ویندوز داشته باشند . ضمنا سیستم شما باید دا*ر*ای مشخصات سخت افزا*ر*ی ذیل باشد : - حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم 233

- 16 مگابایت Ram
- حدود 600 مگا بایت فضای آزاد
 - کا*ر*ت گرافیکی 64 گیگا بایت

حالتها و مدهای *ر*نگ :

مدلهای *ر*نگ به صو*ر*ت زیر می باشد :

مدل RGB :

مدل *ر*نگ RGB - Red, Green , Blue– که در مانیتور ها و تلویزیون برای نمایش *ر*نگها مورد استفاده قرار می گیرد. مقادیر هر یک از رنگهای اصلی RGB با عددی بین (255–0) نشان داده می شود . برای ایجاد *ر*نگ سفید خالص مقادیر *ر*نگهای اصلی RGB معادل 255 می باشد و برای ایجاد *ر*نگ سیاه خالص مقادیر *ر*نگ های اصلی RGB معادل صفر می شود .

مدل CMYK :

مدل *ر*نگ CMYK معمولا برای چاپ مورد استفاده قرار می کیرد . در این مدل *ر*نگها بر حسب درصد بیان می شوند . (Cyan – Magenta – Yellow - Black) این چها*ر ر*نگ بعنوان جوهر چاپ مورد استفاده قرا*ر* می گیرند. محدودهٔ *ر*نگی هر یک از ، (0 تا 100) تعریف می شود .

مدل Grayscale :

در این مدل تصاویر به صورت سیاه و سفید می باشند و در پنجره کانالهای فقط یک کانال Black مشاهده می شود . در این حالت طیف رنگی از سفید تا سیاه می باشد (سفید – خاکستری – سیاه) و محدودهٔ رنگی آن صفر تا 255 می باشد بنابراین بهتر است که برای کارهای تک رنگ مدیا حالت رنگی را روی Grayscale تنظیم نماییم .

مدل Bitmap :

Bitmap کوچکترین حجم اطلاعات برای هر پیکسل *ر*ا به همراه دا*ر*د . اغلب ابزا*ر*های برنامه فتو شاپ در حالت *ر*نگ Bitmap قابل دسترسی نیستند . برای کار با ابزارها بهتر است ، تصاویر Bitmap *ر*ا به انواع دیگر حالت *ر*نگ تبدیل کنید .

یک تصویر طرح بیتی (Bitmap) ، فقط شامل پیکسلهای سیاه و سفید است . تصویری که دارای چنین حالت *ر*نگی است از درجه وضوح کمتری برخوردار است



. به طور کلی در این حالت رنگ نمی توان از رنگهای دیگر و نیز لایه ها و فیلتر ها استفاده کرد . همچنین هیچ گونه تغییری به جز چرخش 60و 180 درجه و معکوس کردن در جهتهای افقی و عمودی روی تصویر اعمال نمی شود . (برای تبدیل یک فایل رنگی به حالت Bitmap،ابتدا باید تصویر را به حالت Grayscale تبدیل کنید .)

شروع کا**ر** :

برنامه فتوشاپ محصول شر کت Adobe می باشد . هنگام نصب این نرم افزار بر *ر*وی سیستم ، لیست این برنامه ها هم نظیر دیگر برنامه ها در منوی Start می نشیند . جہت ورود به این برنامه مسیر زیر را طی می کنیم : Start > programs> adobe> photo shop 6 در نظر داشته باشید که فایل اجرایی این برنامه آیکونی شبیه یک چشم دارد . پس از کلیک بر روی فایل اجرایی ، برنامه فتو شاپ باز می شود . وقتی برای اولین بار ، فتو شاپ را باز می کنید ، جعبه ابزاری را در قسمت سمت چپ صفحه مشاهده میکنید که تمامی ابزارهای مربوط به طراحی در این Box موجود می باشد . در سمت *ر*است نیز چهار پنجره قرار دارد . عنوان منوها در نوار منو قرار گرفته است . زمینه این پنجره میز کار (Desktop) محیط فتوشاپ می باشد . فتوشاپ بر خلاف سایر برنامه های گرافیکی به صورت خودکار صفحهٔ جدیدی را برایتان باز نمی کند . برای باز کردن فایل جدید (بوم نقاشی) گزینهٔ New *ر*ا از منوی File انتخاب می کنیم ، با انتخاب این گزینه کاد*ر* New ظاهر می شود . Name : نام فایل را در این قسمت تایپ می کنیم . Width : پهنای فایل *ر*ا در این قسمت وارد می کنیم و در کادر مقابل آن واحد را تعیین می کنیم . Height : ارتفاع فایل را در این قسمت وارد می کنیم و در کادر مقابل آن واحد را تعیین می کنیم . Resolution : این قسمت مربوط به تعداد نقاط جوهر بر اینچ است. این پارامتر به علت تعیین کیفیت تصویر از اهمیت زیادی برخوردار است. هرچه تفکیک پذیری بالاتر باشد ، کیفیت تصویر نیز بہتر می باشد . اما حافظۀ بیشتری *ر*ا نیز مورد استفادہ قرا*ر* می دھد . تفکیک پذیری مانیتور 72 نقطه بر اینچ و برای چاپ 300 نقطه بر اینچ (DPI) می باشد . (به طور کلی کیفیت و وضوح تصویر بستگی به Resulation دارد .) Mode : در این قسمت مدیا حالت رنگ را مشخص می کنیم . طراحی برای چاپ با مد CMYK ، برای مانیتور RGB ، و ... Contents : زمینهٔ بوم نقاشی *ر*ا مشخص می کند ، که شامل سه حالت : White :سفيد Background color : به رنگ B.G Transparent : بی *ر*نگ ، می باشد .

جعبه ابزا*ر* (Tool Box) مانند جعبه *ر*نگ هنرمند نقاش است . یعنی ابزا*ر*های مورد نیاز برای ترسیم ، *ر*نگ آمیزی ، پاک کردن و سایر عملکردهای مربوط به تصویر *ر*ا در خود جای داده است.

کار با لایه ها

: (کار با جدول لایه ها) Layer پنجرهٔ



مرحله اول باز کردن صفحه ای جدید می باشد . پس باید جدول لایه ها را باز کنید . برای این کار گزینهٔ Show Layer را از منوی Window انتخاب می کنیم . پنجره لایه ها محلی است که می توانید از طریق آن عملکرد لایه ها را کنترل کنید . یعنی لایه ها را ایجاد ،اضافه ،حذف ، پنهان و یا آشکار کنید .

ایجاد لایه :

برای اضافه کردن و یا ایجاد لایه ی جدید از روشهای زیر می توان استفاده کرد: روش 1 : از منوی Layer گزینه New و آنگاه Layer را انتخاب می کنیم . روش 2 : روی آیکون (Creat new layer) که زیر پنجره لایه ها قرار دارد ،کلیک می کنیم . روش 3 : فشار همزمان سه کلید shift + ctrl + N ، لایه یی جدید ایجاد می کنیم .

پنہان کردن لایہ :

برای پنهان کردن یک لایه کافیست آیکون چشم کنار لایه *ر*ا غیر فعال کنیم . برای این کار یکبا*ر ر*وی آیکون چشم کلیک می کنیم . سپس برای ظاهر کردن مجدد لایه همین کا*ر* را تکرار می کنیم ،تا لایه فعال شود .

حذف لايه :

به روشهای مختلفی می توان لایه ای را حذف نمود که عبارتند از : روش 1 : لایه مربوطه را به سمت سطل باز یابی که در زیر پنجره لایه ها قرار دارد drag می کنیم . روش 2: روی نوار رنگی لایه مورد نظر کلیک راست کرده ، گزینه Delete layer را انتخاب می کنیم . روش 3 : ابتدا لایه مورد نظر را فعال کرده (روی لایه یکبار کلیک می کنیم) سپس روی آیکون سطل بازیابی که در زیر پنجره لایه ها قرار دارد کلیک می کنیم ، در این حالت کادری باز می شود که در مورد اطمینان از حذف ،از ما سوال می کند . روش 4 :ابتدا لایهٔ مورد نظر را فعال کرده ، سپس از منوی Layer می کنیم) سپس روی آیکون سطل بازیابی که در زیر پنجره لایه ها قرار دارد کلیک می روش 4 :ابتدا لایهٔ مورد نظر را فعال کرده ، سپس از منوی Layer ، گزینهٔ Delete او انتخاب می کنیم .

نکته :

در مجموعهٔ لایه ها، لایه ای فعال است که نوار رنگی روی آن باشد و همچنین آیکون قلم مو کنار آیکون چشم آن قرار داشته باشد .

کپی گرفتن از لایه :

به روشهای مختلفی می توان از یک لایه کپی تهیه نمود که عبارتند از : روش 1 : روی لایه مورد نظر R-Click کرده و گزینهٔ Duplicate را انتخاب میکنیم روش 2 : از منوی Layer گزینهٔ Duplicate Layer را انتخاب می کنیم روش 3 : دو کلید Ctrl + J را همزمان فشار می دهیم روش 4 : لایهٔ مربوطه را به طرف آیکون Create New Layer که در زیر پنجرهٔ لایه هاست Drag میکنیم

کار با چندین لایه :

تا این قسمت نحوهٔ ایجاد ، اضافه کردن ، و یا حذف لایه *ر*ا فراگرفتید . اما هنوز مشخص نکرده ایم که مورد استفاده آن چیست . ممکن است لایه ها *ر*ا در موقعیتهای بسیا*ر* متفاوتی بکار برید . برای ترکیب دو یا چند تصویر با یکدیگر (که در فتوشاپ اصطلاح composition در مورد آن بکا*ر* می رود .)



عنصرهایی که در پس زمینه قرار داده اید به لایه های متفاوت اضافه خواهد شد . برای کنترل دقیق نحوه تر کیب عنصرهای موجود در لایه ها می توانید از جدول لایه ها استفاده کتید .

همچنین می توانید میزان کدر بودن Opacity عنصرهایی که به لایه ای دیگر منتقل می شوند *ر*ا کنترل کنید (لایه ها به خودی خود شفاف می باشند . حتی اگر رنگی با میزان کدر بودن 100 درصد را برایشان نعیین کنید .) علاوه بر این می توانید با استفاده از حالتهای آمیختگی [Blending Modes] تعیین کنید که رنگهای یک لایه ، چگونه بر روی لایه ای دیگر ظاهر شوند . یعنی درست همان قابلیتهایی که در هنگام ترسیم یا *ر*نگ آمیزی تصویر موجود در لایه پس زمینه در اختیار دارید .

کار با جعبه ابزار فتوشاپ

ابزار انتقال : V- Move Tool

از این ابزار جبت جابجا کردن قسمتی از تصویر در یک فایل و یا از فایلی به فایل دیگر استفاده می شود . -عمل انتقال *ر*ا می توان توسط صفحه کلید نیز انجام داد . کلیدهای میان بر : Ctrl + C = Copy Ctrl + X = Cut Ctrl + V = Paste -همچنین عمل انتقال *ر*ا با استفاده از منویEdit ، گزینه هایCut ، Copy و Paste نیز می توان انجام داد . همانطور که مشاهده می شود در صورتی که قسمتی از فایلی *ر*ا به فایل دیگری انتقال دهیم به صورت اتوماتیک در فایل جدید با هر عمل انتقال یک لایه

اضافه می شود. در حقیقت به ازای هر عمل Paste یک لایه اضافه می شود . باید در نظر داشته باشید که برای جابجا کردن هر قسمتی از تصویر ابتدا باید لایۀ مربوطه را در پنجرۀ لایه ها فعال کنیم. برای تصاویری که فاقد لایه های متعدد می باشند ابزا*ر* move کل تصویر را جابجا می کند .

نکته :

برای دسترسی سریع به لایهٔ مربوط به هر جسم، کافیست روی جسم مورد نظر در فایل کلیک راست کنیم، از زیر منوی باز شده گزینهٔ اول شمارهٔ لایه میباشد، آنرا انتخاب میکنیم. مشاهده می کنیم که در پنجرهٔ لایه ها لایهٔ مربوط به همین جسم فعال می شود .

ينجرة History عمل : Redo , Undo

برای باز شدن این پنجره گزینهٔ History Show را از منوی Window انتخاب می کنیم پنجرهٔ History جدول تاریخچه فهرستی از تمام ابزارهای استفاده شده و همچنین تمام تغییراتی که ایجاد کرده اید را نگه می دا*ر*د. تا بتوان بیش از یک عمل را باز گرداند در این پنجره می توانید هر یک از عملکردهای مزبور که نمی خواهید اعمال شود، را باز گردانید. این کار در بعضی از اعمال ملغی سازی Undo مکرر مفید واقع می شود. زیرا در این حالت می توانید عملکرد Undo و Redo را بصورت انتخابی قرار دهید .

نکته :

معادل عمل Undo فشار همزمان سه كليد Ctrl+Alt+Z است .



معادل عمل Redo فشار همزمان سه کلید Ctrl+Shift+Zاست .

ابزار ذره بین : Zoom Tool

برای بزرگنمایی تصاویر از این ابزار استفاده می شود. این ابزار هنگام بزرگ کردن تصاویر علامت + دارد و چنانچه برای کوچک نمایی از این ابزار استفاده شود علامت - بخود می گیرد .

اگر بخواهیم تصویر بزرگ شود کافیست بوسیله این ابزار روی تصویر مورد نظر چند بار کلیک کنیم. چنانچه بخواهیم عکس عمل فوق انجام شود کوچک نمایی هنگام استفاده از این ابزار کلید Alt را پایین نگه دارید .

بزرگنمایی و کوچک نمایی تصاویر بوسیله صفحه کلید :

با فشار همزمان دو کلید + , Ctrl تصویر بزرگتر می شود . با فشار همزمان دو کلید - , Ctrl تصویر کوچکتر می شود .

بزر گنمایی و کوچکنمایی تصاویر با استفاده از منو :

با انتخاب گزینه های Zoom in و Zoom out موجود در منوی View نیز می توانیم تصاویر را بزرگتر و یا کوچکتر کنیم .

پنجرۂ : Navigator

برای باز کردن پنجرهNavigator ، گزینهٔ Show Navigator را از منوی Window انتخاب می کنیم. بوسیله این پنجره می توانیم قسمتی از تصویر که در میدان دید ما می باشد را نسبت به کل تصویر مشاهده کنیم در حقیقت می توانیم موقعیت قسمت مورد نظر را نسبت به کل تصویر داشته باشیم .

در این پنجره دور تادور محدوده ای که در میدان دید ما می باشد کادر قرمز رنگی مشاهده می شود. برای مشاهده یک قسمت خاص از تصویر، روی کادر قرمز رنگ موجود در پنجرهٔ Navigator کلیک کرده و ماوس را بکشید .

توسط این پنجره می توانیم درصد بزر گنمایی را از 15٪ تا 1600٪ روی قسمت Zoom in و Zoom out که در پایین پنجره قرار گرفته است تنظیم کنیم . ابزار دست جابجایی تصویر :Hand Tool -H

چنانچه تصویری بزرگتر از میدان دید ما باشد یا قبلا تصویر را بوسیله ذره بین بزرگ کرده باشیم . برای مشاهده قسمتهای دیگر آن ، می توانیم بوسیله ابزار جابجایی تصویر را حرکت داده و بقیه قسمتهای آن *ر*ا نیز مشاهده کنیم .

پنجرۂ : Info

برای باز کردن پنجره Info گزینهٔ Show Info/ا از منوی Windows انتخاب می کنیم Info . مخفف کلمهٔ Information می باشد ،از این پنجره همانطور که از نامش پیداست جهت مشاهده اطلاعات مربوط به اندازه ، مختصات و رنگ های نقاط مربوطه استفاده می شود . برای نمایش اطلاعات هر نقطه از تصویر کافیست بوسیله نشانگر ماوس روی تصویر حرکت کنیم .



انتخاب یک ناحیه نامنظم :

ابزار کمند : Lasso Tool

هرچند ابزار محدودهٔ انتخاب Marquee و کلیدهای تغییر دهندهٔ آن بسیا*ر* مفیدند، اما ممکن است که بخواهید ناحیه ای *ر*ا غیر منظم انتخاب کنید ، مثلا شاید بخواهید گلی منفرد *ر*ا از بین گلهای موجود در یک دسته گل و یا فردی *ر*ا از بین افراد مختلف در یک عکس ،انتخاب کنید . توسط ابزا*ر* کمند می توانیم ، انتخابی به صورت آزاد داشته باشیم این ابزا*ر* دارای سه زیر مجموعه می باشد که عبارتند از :

Lasso tool :

استفاده از این ابزار برای یک شی ءِ به دستی بدون لرزش ، و ارتباط خوب بین عملکرد چشم و دست نیاز دارد . در صورتی که در حین انتخاب دست خود *ر*ا از روی کلیک ماوس برداریم همانجا انتخاب بسته می شود .

Polygonal lasso :

این ابزار ،به ابزار کمند چندضلعی معروف است . درست مانند ابزار کمند معمولی عمل می کند . اما همان طور که از نام آن بر می آید تنها تفاوتشان در این است که ابزار کمند چندضلعی ناحیه مورد نظر را به صورت شکل هندسی نامنظم انتخاب می کند . وقتی می خواهید به جزئیات تصویر بپردازید این روش بسیار آسان تر خواهد بود . زیرا در این حالت بهتر می توان اجزای آن را کنترل کرد .

در اینجا به جای اینکه مانند ابزار کمند معمولی فقط خطهای محدودهٔ انتخاب ترسیم شوند ،نقطه های ایجاد چند ضلعی را کلیک خواهید کرد و فتوشاپ خط صافی را بین نقاط کلیک ترسیم می کند . به این ترتیب محدودهٔ انتخاب شده را به صورت چندضلعی نامنظم مشاهده می کنیم . می توانید تعداد نقطه ها را بیشتر کنید در حقیقت فاصله کلیکها را کمتر کنید تا انتخاب نرمتری داشته باشید .

Magnetic lasso tool :

این زیر مجموعه ،به ابزار کمند مغناطیسی معروف می باشد . از ابزارهایی است که زیاد مورد استفاده قرار می گیرد وقتی آن را پیرامون شیءِ با کناره های مشخص استفاده کنید به طور خودکار به سمت کناره های شیءِ مزبور کشیده می شوند و روی آن قرار می گیرد . د رمورد شیءِ هایی که کناره های نامنظمی دارند و کناره های آن نسبت به رنگ پس زمینه کاملا مشخص می باشد ، ابزار کمند مغناطیسی بهترین ابزار برای انتخاب آنها به شمار می آید . برای تعیین پارامترهای مربوطه می توانید از پنجره Option این ابزار استفاده کنید .

-گزینهٔ : Feather مانند گزینهٔ Feather در ابزار Marquee tool عمل می کند . کناره های نامشخص هاله یی انتخاب می کند .

-گزینهٔ : Antialized کناره های انتخاب را هموار می کند .

-گزینهٔ : Lasso Width بیانگر حداقل فاصله قابل تشخیص بین کناره های شی ءِ می باشد .

گزینهٔ Edge con برای تعیین کناره های محدودهٔ انتخاب شده ،نسبت به اختلاف کنتراست ، بین کنارهٔ شی ءِ که باید انتخاب شود ، و ناحیه پیرامون شی ءِ مورد نظر است .

ابزار عصای جادویی : Magic Wand Tool

این ابزار نیز یکی دیگر از ابزارهای انتخاب می باشد . تا اینجا ابزارهایی را مورد بررسی قرار دادیم که پیکسل ها را بسته به محلشان در نقشه بیتی یعنی تصویر انتخاب می کنند اما ابزار عصای جادویی [Magic wand tool] پیکسل ها *ر*ا به صورت متفاوتی انتخاب می کند . یعنی بسته به مقادیر رنگشان ،آنها را



بر می گزیند . با این کار می توانید شی ءِ هایی که در پیش زمینه قرار گرفته اند ، را نسبت به رنگ پس زمینه انتخاب کنید .

Magic wand option :

گزینهٔ : Tolerance

تولرانس میزان دقت ابزار را تعیین می کند که عددی بین 0 تا 255 را می پذیرد . هرچه عدد اعمال شده در این کادر کوچکتر باشد ، ابزار عصای جادویی میزان انحراف کمتری را در افتراق رنگها اعمال می کند .

بنابراین هرچه عدد بالاتری *ر*ا برای تولرانس انتخاب کنید ،*ر*نگهای بیشتری که د*ر* گروه *ر*نگ انتخاب شده قرا*ر* داشته باشند، انتخاب خواهد شد .

چنانچه گزینه : Contiguous غیر فعال باشد می توانید کاری کنید که فقط پیکسلهایی که در کنار یکدیگر قرار دارند و به صورت ممتد هستند ، انتخاب شوند . مثلا اگر گل قرمز رنگی داشته باشند که از یک سمت آن به سمت دیگر رنگش تغییر می کند و عدد بزرگی را برای پارامتر تولرانس انتخاب کرده باشید ، تمام گلهایی که با تولرانس تعیین شده مطابقت داشته باشند ، انتخاب خواهند شد ، اما اگر در جدول option گزینهٔ Contiguous را انتخاب کنید فقط می توانید آن دسته از گلهایی که در محدودهٔ تولرانس مزبور قرار داشته باشند *ر*ا انتخاب که در تماس با یکدیگر نیز باشند .

منوی : Select -گزینه All : Ctrl + A چنانچه بخواهیم کل فایل *ر*ا انتخاب کنیم از این قسمت استفاده می کنیم . -گزینه Deselect : Ctrl + D این گزینه هنگامی فعال است که انتخابی Select داشته باشیم. با انتخاب این گزینه Select مورد نظر حذف می شود . -گزینه : Reselect برای بر گرداندن Select از این گزینه استفاده می شود. این قسمت زمانی فعال است که قبلا از گزینه Deselect استفاده شده باشد . -گزینه : Inverse توسط این گزینه محدوده انتخاب برعکس میشود.همهٔ قسمتها بجز قسمت انتخاب شده *ر*ا بر میگرداند -گزینه : Feather -گزینه Feather این امکان را برایتان فراهم می کند که به جای کناره های مشخص، کناره های نامشخص پرزدار ایجاد کنید . برای انتخاب شیء از طریق گزینه Feather باید مراحل زیر را دنبال کنید : -1ابزار انتخاب مناسبی را انتخاب کنید و با استفاده از آن بخشی از تصویر یا شیءِ مورد نظر خود را در حالت انتخاب شده قرار دهید . -2برای باز شدن کادر محاورای مربوطه، گزینه Feather را از منوی Select انتخاب کنید . -3عددی *ر*ا در پنجرهٔ باز شده وا*ر*د کنید. سپس *ر*وی دکمهٔ OK کلیک کنید . -4حال با جابجایی قسمت انتخابی دقیقا هالهٔ اطراف انتخاب مشاهده می شود .

تغيير شكل :

هنگام کپی کردن تصویری بر روی تصویر دیگر، معمولا بزرگ یا کوچک کردن آن ضروری می باشد. حتی شاید لازم شود کمی آن را در جہت افقی بکشید و یا حتی مقداری آن را مایل کنید. همچنین ممکن است ناچار شوید. نیمرخ سمت چپ صورت فردی را به نیمرخ سمت راست تبدیل و یا شی را وارونه



کنید. فقط با استفاده از چند دستور و چند کلیک ساده ماوس می توانید تمام این کارها و حتی کارهای بیشتری را انجام دهید .

Transform

((Transform))ها

تغییر اندازهٔ تصویر کپی شده Transform ها :

برای تغییر اندازه در تصویر مورد نظر گزینه Free Transform را از منوی Edit انتخاب می کنیم و یا اینکه دو کلید (Ctrl+T) را همزمان با هم فشار می دهیم. مشاهده می شود که پنجره ای در پیرامون شیء ایجاد می شود که شبیه پنجره برش می باشد. برای تغییر اندازهٔ شیء مزبور می توانید یکی از چهار اهرم کنترلی که در گوشه های تصویر قرار دارد را بر روی صفحه بکشید. برای حفظ تناسب تصویر باید در حین انجام کار کلید Shift را پایین نگه دارید. اگر هریک از این اهرمها را بصورت ساده (بدون فشار دادن کلید (Shift بکشید. فقط ارتفاع یا پهنای تصویر را در همان جهت کشیده تر خواهید کرد . چنانچه نشانگر ماوس را خارج از اهرمها قرار دهید نشانگر حالت یک فلش دو جهتهٔ هلالی شکل به خود می گیرد و این نشان دهندهٔ این است که می توانیم شیءِ انتخاب را در هر زاویه ای که می خواهیم بچرخانیم .

همانطور که مشاهده می شود در حالت Free Transform ، می توانیم به طور آزاد تغییراتی در شکل ایجاد کنیم ، چنانچه بخواهیم هر یک از موارد فوق به صورت تفکیک شده روی شکل اعمال شود باید به روش زیر عمل کنیم .

گزینهٔ Transform *ر*ا از منوی Edit انتخاب می کنیم با انتخاب این گزینه زیر منوی مربوط به آن باز می شود (یا اینکه *ر*وی شکل کلیک *ر*است کنیم تا این منو باز شود) که تمامی موارد مربوط به Transform ها در آن بصورت مجزا قرار دارد. گزینه های زیر منو عبارتند از :

(مقیاس) : Scale

در این حالت می توانیم در شکل انتخابی تغییر اندازه داشته باشیم در صورتی که بخواهیم در صورت تغییر مقیاس طول و عرض تصویر متناسب با هم بزرگ یا کوچک شوند نشانگر ماوس *ر*ا روی یکی از گوشه ها قرار داده ودر هنگام تغییر اندازه کلید Shift را پایین نگه می دا*ر*یم .

(چرخاندن) : Rotate

در این حالت می توانیم شکل *ر*ا به هر جهتی که می خواهیم بچرخانیم همچنین می توانید مرکز ثقل (نقطۀ محوری که در مرکز شی ءِ قرا*ر* دا*ر*د) را در نقطه ای خارج از کادر قرار دهید و شی ءِ را حول این نقطه بچرخانید .

Skew :

Skewبه معنای در امتداد اضلاع حرکت دادن ، است. اگر بخواهیم حرکت در امتداد اضلاع به صورت قرینه باشد ، هنگام استفاده از این گزینه کلید Alt را پایین نگه می داریم

Distort :

در این حالت چنانچه یکی از اهرمهای گوشه را حرکت دهیم مشاهده می کنیم که همان گوشه را آزادانه حرکت می دهد .



Perspective :

این یکی از مفیدترین ابزارهای موجود در این قسمت می باشد . وقتی می خواهید تصویری ایجاد کنید ، که چند بعدی باشد از این گزینه استفاده می کنیم . تغییری که این ابزار ایجاد می کند کاملا محسوس است . وقتی شی در حالت انتخاب شده قرار داشته باشد و با استفاده از این گزینه موقعیت گوشه ای از آن را در جهت خاصی بکشید گوشهٔ مقابل نیز به صورت تصویر آینه ای

)يعنى د*ر* جہت قرينه) حركت مى كند . : 180 Rotate

جسم را 180 درجه می چرخاند .

Rotate 90 CW :

جسم *ر*ا 90 د*ر*جه در جهت عقربه های ساعت می چرخاند .

Rotate 90 CCW :

جسم *ر*ا در جهت خلاف عقربه های ساعت 90 د*ر*جه می چرخاند

Flip Horizental :

قرینهٔ جسم نسبت به محور ۲ ها (در حقیقت جسم را حول محور افقی بر می گرداند (.

Flip Vertical :

) قرینهٔ جسم نسبت به محور X ها (در حقیقت جسم cا حول محور عمودی بر می گرداند

تغییر شکل با استفاده ا*ز* واحدهای عددی : Numeric

در این قسمت تمامی تغییرات فوق *ر*ا می توانیم بصورت عددی اعمال کنیم چنانچه *ر*وی علامت گره ای که بین عرض و ا*ر*تفاع قرار گرفته است کلیک کنیم تغییرات مربوط به عرض و ارتفاع *ر*ا متناسب با هم تغییر می دهد .

در قسمت : (Angle) می توانیم مقدار عددی زاویه چرخش مورد نظر را وارد کنیم .

Horizontal)و : (Vertical این قسمت مربوط به گزینهٔ Skew می باشد. این قسمت می توان با عدد دادن به قسمت H وV ، ضلع را در امتداد افقی و عمودی امتداد دهیم .

نکته :

تا زمانی که این اهرمها دورتادور جسم قرار داشته باشد با هیچ یک از ابزارها نمی توان کارکرد. برای رهایی از این اهرمها دو روش وجود دارد :

روش 1: جهت اعمال تغییرات کلید Enter را فشار می دهیم .

روش 2: جهت لغو تغییرات کلید ESC را فشار می دهیم.

کار با فایلها و پسوندهای مورد استفاده

کار با فایل ها :

فتوشاپ می تواند تصویرها *ر*ا با قالب بندیهای مختلف باز کرده و یا ذخیره کند . قالب بندی در واقع روش ذخیره سازی اطلاعات موجود در فایل می باشد . به این ترتیب می توان فایل های مزبور *ر*ا در برنامه های دیگر مورد استفاده قرار داد ، آنها *ر*ا چاپ کرد ، و یا به عنوان صفحۀ وب در اینترنت به کا*ر* برد . در دنیای ویندوز ، نوع فایل با سه حرفی که به عنوان پسوند در انتهای نام فایل قرار می گیرند مشخص می شود . در این میان می توان پسوندهای doc. برای سندهای مربوط به برنامه های واژه پرداز و یا bmp. برای تصویرهای گرافیکی مبتنی بر نقشه بیتی *ر*ا نام برد . متداولترین قالب بندی فایل در فتوشاپ psd. میباشد .



Photoshop Document - psd

psdمتداولترین قالب بندی در فتوشاپ میباشد ، میتوان گفت که این قالب بندی مخصوص محیط فتوشاپ است . اشکال این قالب بندی این است که سایر برنامه ها ممکن است در باز کردن آن با مشکل مواجه شوند . زیرا قالب بندی مزبور برای فتوشاپ اختصاصی به شمار می آید . برای انتقال فایل ها بین برنامه های مختلف ، چاپ و یا انتشار آن در World Wide Web ، باید آن را با قالب بندیهای ساز گار با مقصد ذخیره کنید .

Bitmap

قالب بندی استاندارد ویندوز به شمار می آید .

Graphical Interchange format (gif) GIF

این قالب بندی یکی از 3 قالب *ر*ایجی است که میتوان برای نشر وب استفاده نمود . از آن جایی که فایلهای ذخیره شده با این قالب حجم کمتری دا*ر*ند برای ا*ر*سال آن از طریق مودم ، زمان کمتری صرف میشود .

Joint photographic Experts Group(jpg) JPEG

به معنای انجمن گروه متخصصان عکاسی میباشد و jpg نیز یکی دیگر از سه قالب بندی مطلوب برای نشر وب به شما*ر* می *ر*ود .

Portable Document Format(pdf) PDF

این قالب بندی ، قالب سند قابل حمل برنامهٔ آکروبات ادوب میباشد . این سیستم برای ایجاد سندهایی است که توسط برنامهٔ Acrobat خوانده میشود .

Portable Network Graphic (png) PNG

به معنای نگاره سازی شبکهٔ قابل حمل است . این قالب برای نگاره سازی وب جدیدتر و بهتر است زیرا تراکم مطلوب gif ها را با لوحهٔ رنگ نامحدود jpg

تر کیب میکند . به هر حال مرور گرهای قدیمی آن را پشتیبانی نمی کنند .

tif - TIFF Tagged– Image File Format

قالب پروندهٔ تصویری برچسب دار میباشد . این پرونده ها را میتوان هم در ماشین های ویندوز هم در ماشین های مکینتاش ذخیره نمود .

Encapsulated postscript(eps) EPS

قالبی است که برای استفاده د*ر* نشر رو میزی میباشد . این قالب ا*ز ز*بان توصیفی صفحهٔ postscript استفاده میکند .

RAW :

این قالب بندی اطلاعات فایل *ر*ا به صورتی ذخیره میکند که قالب بندی آن برای انتقال بین برنامه ها و کامپیوترهای مختلف بیشترین انعطاف پذیری *ر*ا داشته باشد .

ترکیب کردن لایه ها : Merge

برای تر کیب کردن دو یا چند لایه با هم ا*ز ر*وش *ز*یر استفاده میکنیم :

از منوی Layer گزینه های مربوط به تر کیب لایه ها *ر*ا انتخاب می کنیم که عبا*ر*تند از :

: Merge Downبا انتخاب این گزینه لایهٔ فعال با لایهٔ زیری تر کیب میشود .

: Merge Visibleبا انتخاب این گزینه تمامی لایه هایی که آیکون چشم آنها فعال باشد را با هم تر کیب می کند . در صورتیکه نخواهیم دو یا چند لایه در

تر کیب باشند ابتدا چشم مربوط به آنها را غیرفعال میکنیم ، سپس از این گزینه استفاده میکنیم ، بدین ترتیب فقط لایه های قابل رویت را با هم تر کیب میکند

: Flatten Imageبا انتخاب این گزینه تمامی لایه ها را با هم تر کیب میکنیم . در این حالت همهٔ لایه با هم تر کیب شده و در پنجرهٔ لایه ها ، فقط

Backgroundداريم .

Merge Linked :

در صورتی این گزینه فعال است که پیوند (Link)کنار آیکون چشم لایه ای قرار داشته باشد، ابتدا لایه هایی را که میخواهیم با هم تر کیب شوند را توسط Link مشخص می کنیم سپس این گزینه را انتخاب می کنیم .



ذخیرہ سازی فایل :

مطلب بسیا*ر* مهم در فتوشاپ این است که باید در اکثر مواقع کار خود *ر*ا ذخیره کنید . معمولاً بهتر است که گهگاه این کا*ر ر*ا انجام دهید . معمولاً د*ر ر*ایانه ها ، بروز خطا و وقفه های غیرمنتظره در حین کا*ر* ، امری معمول به شما*ر* می آید .

ذخیره سازی فقط چند ثانیه طول میکشد و در صورت خاموش شدن رایانه ، تفاوت زیادی بین انجام دوبارهٔ همهٔ کارها و صرفاً باز گشایی آن وجود دارد .برای ذخیره سازی فایل گزینهٔ Save را از منوی فایل انتخاب میکنیم در این حالت کادری ظاهر میشود که در آن آدرس و نام فایل و همچنین فرمت فایل را مشخص میکنیم . فشار همزمان دو کلید (Ctrl+s) انجام عملیات ذخیره سازی بصورت میان بر است .

چنانچه بخواهیم فایل *ر*ا با پسوند و نام جدید و حتی در آد*ر*س جدیدی ذخیره کنیم از گزینهٔ Save As استفاده می کنیم .

علاوه بر فرمان Save As و Save As که با آنها آشنا هستید ، فتوشاپ دارای فرمانهای ذخیره سازی دیگری (نظیر (Save a copy نیز میباشد . این گزینه در جعبه محاوره ای Save وجود دارد . با استفاده از گزینهٔ Save a copy همانند فرمان Save As ، میتوانید پروندهٔ خود را با یک نام و در محلی جدید ذخیره کنید .

اگر از save a copy استفاده کنید، (در حالی که کار شما روی پرونده اصلی انجام می شود نه روی رونوشت) رونوشتی از پرونده در شرایط کنونی ذخیره خواهد شد. استفاده از این گزینه برای ایجاد یک رونوشت پشتیبان قبل از یک تغییر اساسی مفید خواهد بود .

آخرین گزینهٔsave ، گزینهٔ save for web است. با کلیک کردن روی این فرمان، جعبه محاوره ای مربوط به آن ظاهر می شود. این کادر شامل تنظیماتی است که برای بهینه کردن تصویر به منظور استفاده در وب ضروری می باشند، که امکان مشاهده و انتخاب مقدار تراکم JPEG اعمال شده را به شما می دهند. بنابراین شما می توانید به کوچکترین پروندهٔ تصویری با کیفیت بالا دست یابید .

کاهش اندازهٔ فایل :

فایل های فتوشاپ ممکن است بسیا*ر بزر*گ باشند. با روشهای مختلفی می توان حجم فایلها را کاهش داد: این روشها شامل موا*ر*د زیر هستند : -1کاهش تفکیک پذیری (وضوح و Resulotion تصویر (

-2کاهش تعداد *ر*نگها

-3استفاده از قالب بندی های فشرده سازی

-4ادغام لایه ها در فایلهای merge-psd کردن لایه ها

و ...

در صورتیکه بخواهید تصویری *ر*ا چاپ کنید ، کاهش تفکیک پذیری (Resulation) فکر خوبی برای کاهش حجم فایل به شمار نمی آید . اما اگر قرار باشد که تصویر فقط بر روی صفحهٔ نمایش کامپیوتر ، و یا وب ظاهر شود ، تفکیک پذیری به 72 نقطه بر اینچ کاهش می یابد .

کاهش تعداد رنگها به معنی کاهش عمق بیت می باشد . بدین ترتیب ظاهر رنگهای خود را می توانید در چاپ یا روی صفحه به شکل لکه لکه در آورید . استفاده از قالب بندیهای فشرده ، به این معنی است که از قالب بندیهایی مانند Tiff با فشرده سازی LZW استفاده شود . به این ترتیب حجم فایل تا آنجا که امکان داشته باشد کاهش می یابد و سپس ذخیره می گردد . برنامهٔ مزبور این کار را با روشی انجام می دهد که) Loss Less میشود . به طوری که هیچگونه تغییر شکل یا کاهش رنگی ایجاد نشود .

همچنین قالب بندی هایی مانند JPEG نیز وجود دا*ر*ند که ا*ز ر*وش فشرده سازی Lossy استفاده میکنند .

همان طور که احتمالاً از نام این روش حدس می زنید بعضی از داده ها در جریان فشرده سازی از دست می روند .



اعمال Stroke

اعمال : Stroke

چنانچه بخواهیم دور جسم یا متنی به اندازه دلخواه رنگی شود، بهترین روش استفاده از گزینه Strokeمنوی Edit میباشد. روش کار به صورت زیر است : -1ابتدا محدوده مورد نظر را انتخاب میکنیم

-2در پنجره Layer یک لایه خالی ایجاد میکنیم

-3گزینه Stroke *ر*ا از منوی Edit انتخاب میکنیم، کادری ظاهر میشود که در قسمت Width پهنای مورد نظر را وارد میکنیم. در قسمت Location موقعیت قسمت رنگی را مشخص میکنیم سپس روی دکمه OK کلیک میکنیم .

-4مشاهده میشود که خط *ر*نگی با پهنای وا*ر*د شده دور تا دور موضوع مورد نظر وارد میشود

تغییر اندازہ یک تصویر :

برای تغییر اندازه یک تصویر ، گزینهٔ Image Size را از منوی Image انتخاب نمائید. کادر محاوره ای آن ظاهر می شود . شما می توانید ابعاد تصویر را بر حسب پیکسل (به طور منطقی) یا درصد ببینید. همچنین می توانید اندازه چاپ تصویر (که در بخش Output size تنظیم می شود.) را بر حسب اینچ ، سانتیمتر ، نقطه ، پیکسل یا ستون ملاحظه نمائید و علاوه بر آن با استفاده از منوهای گشودنی درصدها را پیدا کنید .

وقتی برای اولین بار کادر محاوره ای Image Size را باز می کنید ، اگر پهنا و ارتفاع ابعاد را به درصد تنظیم نمائید متوجه خواهید شد که تنظیم پیش فرض به صورت 100 درصد است . ساده ترین روش برای بزرگ یا کوچک کردن تصویر اینست که گزینهٔ) constrain proportions تناسب های محدود) در پایین این جعبه ها محاوره ای فعال شود ، پس به راحتی درصدهای جدید را در یکی از این میدان ها وارد نموده و روی دکمهٔ OK کلیک کنید . بدین ترتیب اعداد دیگر تغییر می کنند تا درصد صحیحی از افزایش یا کاهش در اختیار شما قرار گیرد . فعلا به گزینهٔ Besample Image Image توجهی نداشته باشید و آن را به همان صورت Bicubic رها کنید . همچنان که در جعبه محاوره ای Image Size تغییراتی را اعمال می کنید فتوشاپ نیز به طریقه خودکار ، پرونده ی اندازه را در بالای این پنجره بهنگام خواهد کرد .

تغییر اندازہ یک بوم :

بزرگتر کردن اندازه بوم ،فضای اضافه ای را در اطراف تصویر در اختیار شما قرار می دهد ولی در اندازه تصویر تاثیری ندارد . به دلیل این که تغییر اندازه از رنگ پس زمینه برای پر کردن فضای اضافه شده استفاده می کند . اطمینان یابند که این رنگ همان رنگ مورد نظر شماست . قبل از تغییر اندازه بوم ، روش دیگری برای برش دادن عکس یا کاهش ناحیهٔ بوم محسوب می شود . این روش چندان مطمئن نیست زیرا ممکن است به طور تصادفی ، قسمتی از تصویر را از دست داده و دیگر نتوانید آن *ر*ا ترمیم کنید .

برای تغییر اندازه بوم ، جعبه محاوره ای) Convazse Size بوم نقاشی) را از طریق فرمان Image Canvas sizeباز کرده ، سپس پہنا و ارتفاع مورد نظر بوم را مشخص نمائید . شما می توانید در منوی گشودنی مربوطه سیستم اندازه گیری دلخواه خود را تعیین کنید . (همان طور که قبلا در جعبه محاوره ای Image Sizeامشاهده کردید .) به محض اینکه اعداد مورد نظر خود را وارد می کنید ،فتوشاپ اندازهٔ پرونده جدید را محاسبه کرده و آن را نمایش می دهد .

برای تعیین محل مورد نظر تصویر در بوم مزبور از لنگر مربوطه استفاده کنید . در وسط بوم کلیک کنید تا تصویر مورد نظر را در مرکز این بوم قرار دهد ، یا روی هر سلول در جدول پایین کادر ،متناسب با ناحیه ایی که می خواهید تغییر کند ، کلیک نمائید .



ابزارهای متن :Type tool

فتوشاپ 6 نسبت به برنامه های قبلی خود ، کارهای متنی بیشتری انجام می دهد که شامل سه روش متفاوت جهت نظارت بر متن می باشد . وقتی گزینهٔ Type Tool/ انتخاب می کنید . نوار Tool Option ،گزینه های متنی اصلی را نمایش خواهد داد . که عبارتند از حروف نما ، اندازه ، همترازی و چند ناظم دیگر .

با شروع از سمت چپ نوار ، ابتدا یک حرف پر کننده ، یک خط محیطی و سپس دو همراه با پیکانه های مربوطه *ر*ا مشاهده می کنید . پیکانه ها ، به منزله ی درج متن به صورت افقی یا عمودی می باشند و خط محیطی نشان می دهد که مجموعه حروف با آن ابزا*ر* بیشتر به عنوان مسیرهایی ایجاد می شوند . قابلیت تنظیم مسیرها امکان انجام یکی از بهترین ترفندهای فتوشاپ یعنی برش متن بدون برش عکس *ر*ا میدهد .

پس ، یک منوی پیمایشی ظاهر می شود که دسته ایی از مقام Font ها (حرف نما ها) ، سبک ها و اندازهٔ حرفنما از 6 تا 72 نقطه است و شما می توانید کوچک یا بزرگتر کردن متن را به وسیلهٔ درج اندازه نقطه در این پنجره انجام دهید .

در مرحلهٔ بعد ، می توانید مقدار دندانه اره ایی (anti-alising) که می خواهید اعمال شود (نظیر) Crisp نیرو بخش (،) smoothهموار (،) strong قوی (،) noneهیچیک) را قرار دهید .

مجموعهٔ سه دکمهٔ بعدی به شما اجازه می دهد چپ چینی (flush left) ، مر کز (Centered) و یا راست چینی (Flus Right) را انتخاب کنید . قسمت بعدی رنگ مربوطه به متن را نشان می دهد با کلیک روی آن color picker ظاهر میشود و رنگ موردنظر را از آن انتخاب می کنیم .

شمایل T با خط منحنی زیر آن ، نشان دهندهٔ یکی از بهترین امکانات اضافی فتوشاپ 6 می باشد . این علامت wrap text نامیده میشود و 15 مسیر متن *ر*ا از قوس ها و پرچم گرفته تا چشم ماهی ، در اختیار ، شما قرار می دهد .

بالاخره در آخر نوار Option دکمهٔ palette را مشاهده میکنیم که با کلیک روی آن پنجرهٔ) character نویسه) باز می شود .

این پنجره به شما امکان نظارت بر فاصله گذاری سطرها ، فضا گذاری ، فاصله گذاری حروف و تغییر مکان خط مبنا علاوه بر گزینه های حرفنما ، سبک ، *ر*نگ و اندازه می دهد .

پنجره ایی که با علامت V\A و برچسب پیکانها مشخص شده بر فاصله گذاری نظارت دارد . فاصله گذاری حروف (kerning) به مقدار فضای میان حروف مجاور اشاره دارد .

بیشتر حرفنما ها در اندازه های بزرگتر برای تنظیم فضای میان یک جفت حروف مثل WA یا V\A به مقدار فاصله گذاری نیاز دارند . در غیراینصورت ، بین حروف مزبور شکاف ایجاد می شود .

پیش فرض برای فاصله گذا*ر*ی Metrics میباشد .

فضاگذا*ر*ی (Tracking) نیز شبیه به فاصله گذاری است ، ولی شامل تنظیم فاصله میان حروف یک کلمه یا عبارت میباشد . فضاگذا*ر*ی می تواند Tight وا*ر*د کردن اعداد منفی یا Loose وارد کردن اعداد مثبت باشد . در نظر گرفتن عدد صفر در پنجرهٔ فضاگذاری بدین معناست که هیچ فضاگذاری اعمال نشود .

فاصله گذاری سطرها (Leading) ، مقدار فاصلهٔ میان خطوط متن *ر*ا مشخص میکند . اگر در حال درج یک لغت یا یک خط متنی جداگانه باشید . به فاصله گذاری سطرها نیاز ندارید ولی به محض اضافه کردن خط دوم ، فاصله گذاری مهم می شود . به دلیل اینکه فاصله گذاری باید بزرگتر از اندازه نقطه متن باشد تا از روی هم افتادگی و چسبندگی خطوط جلوگیری شود . پیش فرض فتوشاپ برای فاصله گذاری حروف 120٪ میباشد . از این *ر*و می توانید برای متن 10 نقطه ایی ، فاصله گذاری 12 نقطه ایی تنظیم کنید .



پنجرۂ : Paragraph

آنچه فتوشاپ به عنوان یک پاراگراف (بند) ارائه میدهد ، متخصصین صرف و نحو را به هراس می اندازد . در اصطلاح فتوشاپ هر خطی که از یک بازگشت نورد پیروی میکند ، "بند" نامیده میشود . در این پنجره گزینه های مربوط به کل بند نظیر : همترازی ، تورفتگی و فاصله گذاری خط را تنظیم می کند . شکل هایی که در بالای این پنجره قرار دارند همترازی های امکان پذیر را نمایش می دهند :

چپ ، مر کز ، راست ، همچنین این گزینه ها در نوار Option این ابزار قرار دارند . در این جا شکل های دیگری وجود دارند که به شما امکان می دهند ، متن را با آخرین خط از طرف چپ ، مر کز ، راست یا کاملاً تراز کنید . این گزینه های آخری ، در صورتی در دسترس قرار می گیرند که متن را در یک کادر بسته قرار دهید .

سایر شکل ها و پنجره های موجود در پنجرهٔ Paragraph ، به شما امکان می دهند . تورفتگی بند تورفتگی اولین خط ، تورفتگی های راست و فاصلهٔ اضافی قبل و بعد را تنظیم کنید .

نکته :

در کنار لایه های متنی حرف T مشاهده میشود و این نشانگر لایه متنی میباشد . برای render کردن لایه و یا خارج کردن لایه از حالت متنی مسیر زیر را طی -

می کنیم .

(Layer Type Rasterize)

یا اینکه روی نوار رنگی لایهٔ مربوطه کلیک راست گرده گزینهٔ Rasterize را انتخاب کنیم .

ماسک

اعمال ماسک :

ماسک ها می توانند شیءِ انتخاب شده و یا پس زمینه را پنهان کنند . ممکن است کاملاً کدر ، یا نیمه شفاف باشند .

کار با ماسک سریع : Quick mask

فتوشاپ روشی بسیار سریع و آسان را برای ایجاد نوعی ماسک موقتی ، و قابل ویرایش ارائه کرده است . که (ماسک سریع (Quick mask) (نامیده میشود . یکی از مزیتهای آن این است که می توانید تصویر و ماسک را به طور همزمان مشاهده کنید .

می توانید کار *ر*ا با ناحیهٔ انتخاب شده شروع کنید ، و سپس با استفاده از قلم موی نقاشی بخشهایی را به آن اضافه ، و یا از آن کم کنید ، همچنین میتوانید ، ماسک سریع *ر*ا به طور کامل با استفاده از قلم موی نقاشی ایجاد کنید .

کار عملی ایجاد ماسک سریع :

-1با کمک یکی از ابزارهای انتخاب (Selection tool) که مناسبتر به نظر می *ر*سد ، بخشی از تصویر مورد نظر خود را در حالت انتخاب شده قرار دهید . -2برای ویرایش انتخاب کافیست دکمهٔ Quick mask *ر*ا انتخاب کنید .

-3با این کار مشاهده خواهید کرد که پوششی از ماسک روی تصویر به غیر از محدودهٔ انتخابی قرار میگیرد . (رنگ مزبور، ناحیهٔ محافظت شده را نشان میدهد . این رنگ به اصطلاح نشان دهندهٔ ناحیهٔ انتخاب نشده می باشد . طبق تعریف ماسک با رنگ قرمز و میزان کدر بودن ، درصد ظاهر میشود .

-4اگر ماسک مزبور به ویرایش احتیاج داشت سرقلم مناسبی انتخاب می کنیم و با یکی از ابزارهای ترسیمی مثل قلم موی نقاشی شروع به ویرایش می کنیم . (با در نظر گرفتن رنگ (F.g

-5از آنجا که ماسک ها در اصل به صورت تصویرهای خاکستری رنگ (grayscale)میباشند رنگ آمیزی با رنگ سیاه موجب اضافه شدن بخشهای انتخاب شده به رنگ قرمز می شود . رنگ آمیزی با رنگ سفید نیز بخشهای انتخاب شده را کاهش می دهد. (معادل پاک کردن (



-6وقتی ویرایش ماسک به حد رضایت بخشی رسید ، دکمهٔ standard mask *ر*ا در جعبه ابزار کلیک کنید . با اینکار به تصویر اصلی باز خواهید گشت .

اعمال سايه :

اعمال سایه به متن یا تصویر به آن بعد داده و موجب می شود بیشتر به چشم بیاید . سایه جلوه خاص و زیبایی برای تاکید بر *رو*ی یک چیز و جلب توجه بیشتر می باشد .

Drop Shadowقبل از اینکه یک فیلتر باشد ،جلوهٔ لایه محسوب می شود ، بنابراین می توانید آن *ر*ا قبل و بعد ا*ز ر*ند کردن تایپ استفاده کنید . **نکته :**

سایه *ر*ا در همه جا استفاده نکنید ! اگر از سایه در همه جای تصویر استفاده شود ،همه چیز به یک نسبت به چشم می آید و شما مزیت استفاده ا*ز* سایه *ر*ا برای جلب توجه یک شی از دست خواهید داد .

دقت کنید تمام سایه ها یکنواخت باشند ! اگر در یک ناحیه به چند شیءِ سایه اعمال می کنید ، دقت کنید که تمام سایه ها یکسان بوده و ((عمق)) آنها مناسب باشد ، اگر سایه متفاوت و اتفاقی باشند ، این تفاوتها مشخص خواهد بود .

سایه *ر*ا زیاد تیره نکنید . زیرا ممکن است عمق و تیر گی بیش از آنچه که قرا*ر* است جلب توجه کند به چشم بیاید . سایه ها *را ر*وشن و ظریف ایجاد کنید . تصویر زیر نمونه هایی از اعمال نادرست و درست سایه ها *ر*ا نشان می دهد .

فتوشاپ 6 ، شامل ابزار قدرتمند و ساده سایه [drop shadow] و نیز ابزارهای درخشندگی [glow] بیرون زدگی [bevel] ، برجسته سازی [emboss] ، روی هم افتادگی [overlay] برای متن و گرافیک می باشد . می توانید این ابزارها و افکتها *ر*ا در منوی layer و زیر منوی Style layer بیابید . به خاطر داشته باشید که می توانید جلوه سایه *ر*ا علاوه بر متن بر اشیاءِ نیز اعمال کنید . با وجود این ، نمی توان جلوه لایه را به چیزی که در یک لایه مجزا قرا*ر* ندا*ر*د ، اعمال کرد . اگر بر روی پس زمینه نقاشی کنید نمی توانید به آن جلوه ای بیفزایید .

) مسير اعمال Effect > Drop Shadow 5/5 در ورژن Layer > Effect > Drop Shadow 5/5 (

) Layer > Layer Style > Drop Shadow 6.0 در ورژن Effect (امسير اعمال

تعیین میزان کدر بودن سایه توسط این گزینه صورت می گیرد .

: Dangleزاویه تابش نور در این قسمت مشخص می شود .

: Distanceفاصلهٔ سایه تا جسم مورد نظر در این قسمت تعیین می شود .

: Spreadانتشار و وسعت سایه در این قسمت مشخص می شود .

: Sizeاندازه سایه بوسیله این گزینهٔ تنظیم می گردد .

قسمت : QUALITY

: Contourطرح یا محیط مرئی را مشخص می کند .

: Noiseتوسط این قسمت می توانیم پیکسلهای مربوط به سایه را انتشار داد .

چنانچه در این کادر گزینهٔ Previewفعال باشد . تمام تغییرات *ر*ا به طور همزمان مشاهده می کنید .

کا*ر*عملی : اعمال سایه به متن

برای ایجاد سایه ، روی متن مراحل زیر را انجام دهید :

-1یک سند جدید با پس زمینه سفید باز کنید .

-2توسط ابزار تایپ متن مورد نظر را با فونت دلخواهتان تایپ کنید .

-3از منوی Layer قسمت Layer style عبارت shadow drop را انتخاب کنید تا کادر مکالمه مربوط به آن باز شود . گزینهٔ preview را علامت بزنید . تا بتوانید در حین کار تغییرات را مشاهده کنید . نکتهٔ مهم این کار در این است که صفحهٔ نمایش را طوری مرتب کنید که بتوانید کادر مکالمه و متنی را که بر روی آن کار می کنید به طور همزمان مشاهده کنید .



-4برای حالت آمیختگی یکی از حالتهای multiply ، normal یا durken را انتخاب کنید . در غیر این صورت با انتخاب گزینه های دیگر نمی توانید سایه را مشاهده کنید ، برای تغییر رنگ سایه بر روی نمونه رنگ در کنار منوی modeکلیک کنید . این کادر موجب باز شدن پنجره picker color می شود . -5میزان تیرگی [opacity] و زاویه [angel] سایه را با کلیک و کشیدن لغزنده در در شکل ساعت وار تنظیم کنید و یا عددی پنجره های مربوط وارد کنید . -6فاصلهٔ سایه [distance] و زاویه [angel] سایه را با کلیک و کشیدن لغزنده در در شکل ساعت وار تنظیم کنید و یا عددی پنجره های مربوط وارد کنید . -6فاصلهٔ سایه [distance] را از کلمهٔ یا شی ءِ تنظیم کنید ، اندازه [size] را بر اساس مقدار سایه ای که می خواهید مشاهده کنید ، تنظیم کنید . مقدار مهدار حاکم می کند تا چه حد لبه های سایه مشخص باشند. بعد از انجام تنظیمات مورد نظر دکمهٔ OK را کلیک کنید . البته هنوز هم می توانید آن را اصلاح کنید . تا قبل از ادغام لایه ها یا رند کردن متن می توانید هر تغییری را اعمال کنید .

ایجاد درخشندگی :

علاوه بر سایه [drop shadow] در این منو ، جلوه های جالب دیگری نیز موجود می باشند . حال به بررسی جلوه درخشندگی [glow] می پردازیم . همچنین می توانید این درخشندگی را از داخل [inner glow] اعمال کنید که به نظر می رسد ، حروف خودشان می درخشند . این جلوه برای تاکید بر روی بخشی از متن یا جدا کردن آن از پس زمینه شلوغ مناسب است .

جلوهٔ [outer glow] بیشتر برای مشخص کردن چیزی در پس زمینه و در جاهایی که استفاده از سایه مناسب نیست ، کاربرد دا*ر*د . سایر اشیاءِ نیز می توانند درخشندگی داشته باشند .

جلوه های بیرون زدگی و برجسته سازی : [bevel and emboss]

این دو ابزار نیز در قسمت layer style قرار دارند و هر دوی آنها متن را برجسته می کنند. جلوهٔ bevel بر لبه های متن تاثیر گذاشته و آنها *ر*ا برجسته می سازد . اما سطح حروف صاف هستند . در حالی که جلوهٔ emboss ظاهر حروف *ر*ا گرد یا انحناءِ وار می کند .

می توانید با تغییر حالتهای آمیختگی [blending modes] ، درجه تیر گی [opacity] و رنگهای روشن و سایه ها ، جلوهٔ این ابزا*ر ر*ا تغییر دهید . مطابق معمول ، بهترین *ر*اه فهیدن آنها ، تجربه کردن جلوه ها با تنظیمات متفاوت است .

فرمان : Import

فرمان import -file - import سبب می شود فایل هایی *ر*ا که با قالب بندی های دیگر ذخیره شده اند *ر*ا باز کنید . (به طور کلی برای وارد کردن و یا دریافت فایل از این فرمان استفاده می شود .) معمولا این فایل ها با *ر*ابط twain ، مثل فایل ها و برنامه های اسکنر ، دخیره شده اند . همچنین فایل هایی *ر*ا که به طور مستقیم از طریق دوربین دیجیتال مرتبط به فتوشاپ وارد می شوند *ر*ا نیز شامل می شود .

وارد کردن فایل با استفاده از رابط :(twain)

فرمانهای twain acquire و twain select که در منوی import file قرار دارند ، در واقع تصاویر را وارد نمی کنند . بلکه این فرمانها نرم افزار مناسب اسکنر را باز می کنند تا از درون برنامه فتوشاپ جهت ورود تصاویر اسکن شده از آن استفاده کنید . فتوشاپ برای اسکن کردن ، استاندا*ر*دهای twain و twain 32 و twain را پشتیبانی می کند . (برای اطلاعات بیشتر به راهنمای اسکنری که با آن کار می کنید مراجعه کنید (.

فرمان :Export

برای ا*ر*سال فایلها با پسوند خاص از این قسمت استفاده می شود file Export

منبع: فناو*ر*ی اطلاعات ایران