

۷ کارنیل، بزرگترین شبکه موفقیت ایرانیان می باشد، که افرادی زیادی توانسته اند با آن به موفقیت برسند، فاطمه رتبه ۱۱ کنکور کارشناسی، محمد حسین رتبه ۶۸ کنکور کارشناسی، سپیده رتبه ۳ کنکور ارشد، مریم و همسرش راه اندازی تولیدی مانتو، امیر راه اندازی فروشگاه اینترنتی، کیوان پیوستن به تیم تراکتور سازی تبریز، میلاد پیوستن به تیم صبا، مهسا تحصیل در ایتالیا، و.... این موارد گوشه از افرادی بودند که با کارنیل به موفقیت رسیده اند، شما هم می توانید موفقیت خود را با کارنیل شروع کنید.

برای پیوستن به تیم کارنیلی های موفق روی لینک زیر کلیک کنید.

www.karnil.com

همچنین برای ورود به کانال تلگرام کارنیل روی لینک زیر کلیک کنید.

<https://telegram.me/karnil>

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

آموزش نرم افزار

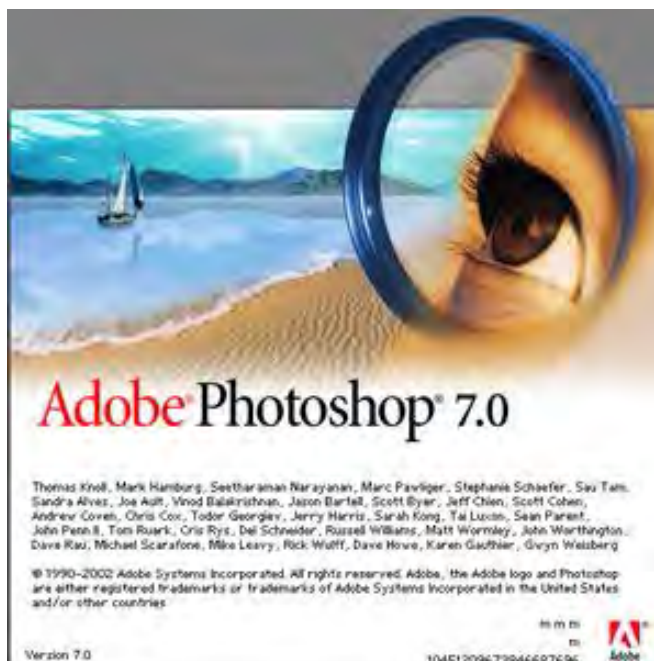
Adobe Photoshop

تهیه و تنظیم

شاهین رفیع

آموزش نرم افزار فتوشاپ

شماره 1



نرم افزار فتوشاپ چیست؟

نرم افزار فتوشاپ از دسته نرم افزارهای **Image Editor** می باشد به این معنا که به کمک این نرم افزار می توان بر روی تصاویر ویرایش نمود و حتی تصاویری در درون این نرم افزار خلق نمود این نرم افزار که توسط شرکت **Adobe** ساخته شده است به کمک چند نرم افزار دیگر که تحت همین نرم افزار کار می کنند می توانند بر روی فیلم ها نیز ویرایش های را داشته باشند ولی اصل حوزه فعالیت فتوشاپ بر روی تصاویر می باشد ما در این آموزش ها قصد کردیم که این آموزش ها را در دو سطح مبتدی برای دوستانی که تا به حال با نرم افزار آشنایی نداشته اند و پیشرفته برای دوستانی که با نرم افزار کار کرده ولی کامل با آن آشنا نیستن را ارائه نماییم امید است که بعد از این آموزش ها شما را جزء آن دسته از کاربران حرفه

ای این نرم افزار بینیم و همچنین ما هم به هدف خود که ترویج علم و مخصوصا علوم کامپیوتر می باشد رسیده باشیم.

نصب برنامه :

این برنامه مانند سایر نرم افزارها دارای مراحل برای نصب می باشد که به شرح زیر است:

CD نرم افزار را داخل درایو گذاشته و به داخل CD رفته گزینه **Setup** را بعد از گذراندن مراحل (تعیین محل نصب بر روی دیسک سخت و همچنین مراحل و صفحات بعد) به صفحه می رسید که از آن نمی توان گذر نمود چون از شما کد ورود نرم افزار را طلب می کند در اینجا شما به درایو **CD** رفته و فایل متن **(Text)** داخل **CD** نرم افزار را باز نموده و شماره سریال داخل را بلوکه کرده کپی نمایید به داخل **Setup** برگشته و در قسمت **Serial Paste.namber** نمایید و مشخصات فردی خود را نیز وارد نمایید به این ترتیب گزینه **Next** روشن و فعال میگردد. حالا دکمه **Next** رازده و منتظر بمانید تا نرم افزار نصب گردد. بعد از نصب برنامه به منوی **Start** رفته و از قسمت **Programs** گزینه **Photoshop Adobe** را زده تا نرم افزار باز شود اینجا محیط نرم افزار فتوشاپ است.

که متشکل از:

ناحیه کاری

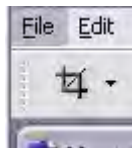
نوار منو

نوار پارامترها

و پانل های مختلف کنترل رنگ ، سایز تصویر، لایه ها، اطلاعات صحنه، تاریخچه و غیره.....می باشد.

این نرم افزار نیز مطابق تمامی نرم افزارهای تحت ویندوز دارای منوهای در بالای صفحه می باشد که تمامی فرمانها در این منوها البته بسته به نوع عملکرد شان دسته بندی شده اند اولین منوی که ما با آن شروع خواهیم کرد و آشنا خواهیم شد منوی **File** می باشد.

FILE



در این منو فرمانهای ورود خروج و نیز ذخیره سازی موجود می باشد تک تک آنها را توضیح خواهیم داد.

: New

به کمک این گزینه می توان یک صفحه جدید کاری در صحنه ایجاد نمود و کلید های میان بر این گزینه معادل **Ctrl+N** می باشد. زمانی که این گزینه را می زیند یک پنجره جدید باز می شود که تعیین کننده مشخصات و نوع تنظیمات صحنه ای می باشد که شما ایجاد خواهید کرد.

: Name

به کمک این گزینه مشخص می شود که نام صحنه ای که ایجاد می نماید چه باشد.

در قسمت **Image size** تنظیمات مربوط به اندازه صفحه جدید می باشد که به ترتیب توضیح خواهیم داد. قسمت **Preset sizes** در این قسمت اندازه های معین و استاندارد و از پیش تعیین شده و را در اختیار شما قرار می دهد برای سهولت و سرعت و دقت در کار البته این گزینه به صورت پیش فرض به صورت دستی

تنظیم شده است یعنی شما به صورت دلخواه می توانید اندازه صحنه جدید را ایجاد نمایید.

: Width

به کمک این گزینه که یک فیلد عددی است می توانید عرض و پهنای صفحه تعیین نمایید.

: Height

به کمک این گزینه که یک فیلد عددی است می توانید طول یک صفحه را تعیین نمایید.

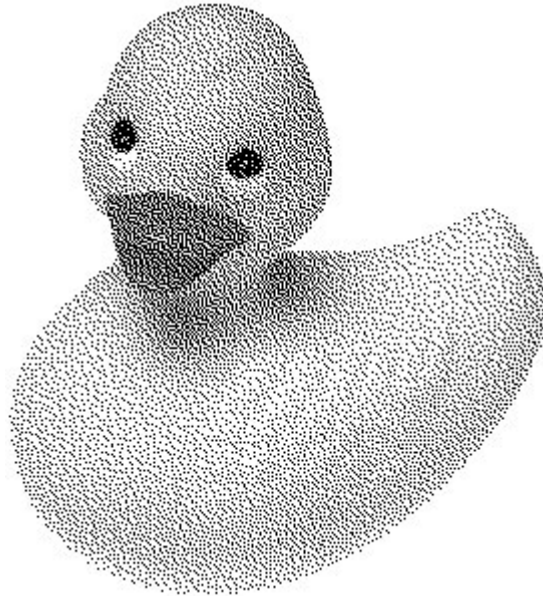
: Resolution

به کمک این گزینه میزان کیفیت و میزان نقاط را تشکیل دهنده یک صفحه را مشخص می کنید در رابطه با این مقوله در آینده مفصل صحبت خواهیم نمود. درمقابل سه گزینه بالا یک منوی کرکره ای وجود دارد که معین کننده واحد اندازه گیری می باشد.

: Mode

این قسمت یک منوی کرکره ای می باشد که در این قسمت می توانید ترکیب بندی رنگ در صفحه جدید که می خواهید ایجاد نمایید تعیین کنید. که مدل ها را در زیر توضیح خواهم داد.

: Bitmap



تصویری که پیکسل ها با عوض کردن مقدار بیت ذخیره شده تغییر می کند (یک یعنی روشن صفر یعنی خاموش ، در صفحه نمایش رنگی بیتهای بیشتری استفاده می شوند تا سه رنگ قرمز و سبز و آبی را هم کنترل کند)

: Grayscale



این گزینه یک صحنه در اختیار ما می گذارد به این صورت که هر فعالیت در این صحنه شود به صورت سیاه سفید دیده خواهد شد و ذخیره می شود در کل صفحه

ای سیاه سفید در اختیار می گذارد و رنگ در آن تاثیری به عنوان خود ماهیت اصلی رنگ ندارد فقط به صورت تیره های مختلف خاکستری نمایان می شود.

: Or



این مدل رنگ متشکل از سه رنگ اصلی قرمز سبز و آبی می باشد و با ترکیب این سه رنگ ، رنگ اصلی به وجود خواهد آمد.

: Cmyk color



این مدل رنگ جهت چاپ مورد استفاده قرار می گیرد و در این مدل رنگها به حسب درصد رنگهای فیروزه ای (Cyanred) سرخابی (Maqenta) زرد (Yellow) و سیاه (Black) تعریف میشود.

: Lab



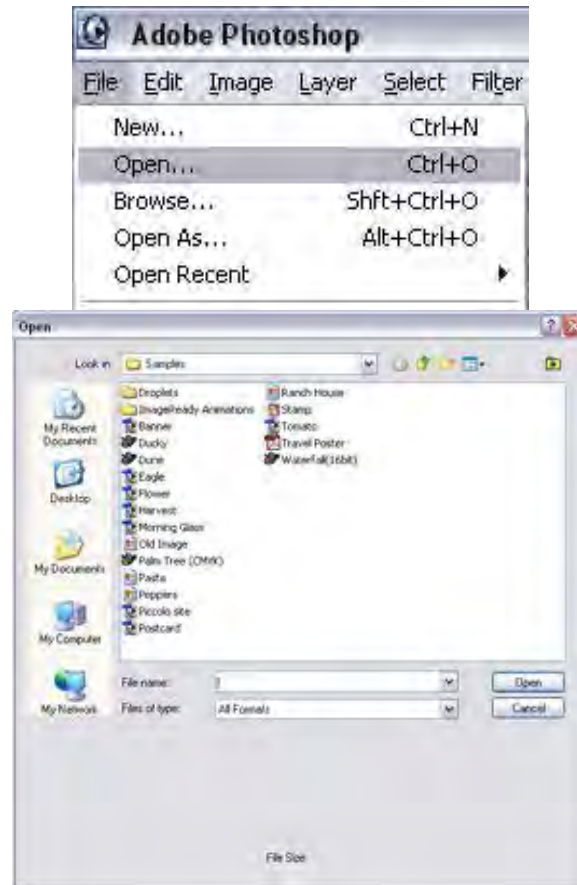
مدل Lab جامع ترین مدل رنگی می باشد این مدل طوری طراحی شده که در آن رنگها به دستگاه وابسته نباشد یعنی هر رنگ در صفحه نمایش و در صفحه چاپی به یک صورت ظاهر می شود. این مدل در عمل کاربرد زیادی ندارد.

Contents

در این قسمت شما مشخص می کنید که صفحه جدید در قسمت پس زمینه چه خصوصیتی را دارا باشد.

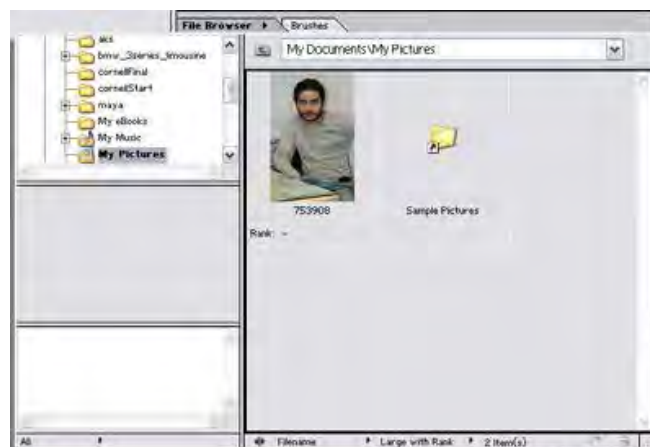
به صورت White سفید یا Back grouhd color به صورت رنگی که برای رنگ پس زمینه انتخاب می کنید یا به صورت شفاف یا Trahs pareht بعد از زدن دکمه ok صفحه جدید ایجاد می شود .

: Open



گزینه دوم در منوی **File** گزینه **Open** می باشد که معادل کلیدهای میانبر **Ctrl+O** می باشد یا با دوبار کلیک کردن در پنجره کاری فتوشاپ می توانید به این پنجره دسترسی داشته باشید. به کمک این گزینه می توانید تصاویر را به فتوشاپ وارد نمایید.

: Browse



به کمک این گزینه می توانید شما در داخل نرم افزار فتوشاپ یک **Browser** یا یک پنجره مشاهدات داشته باشید.

: Open Recent

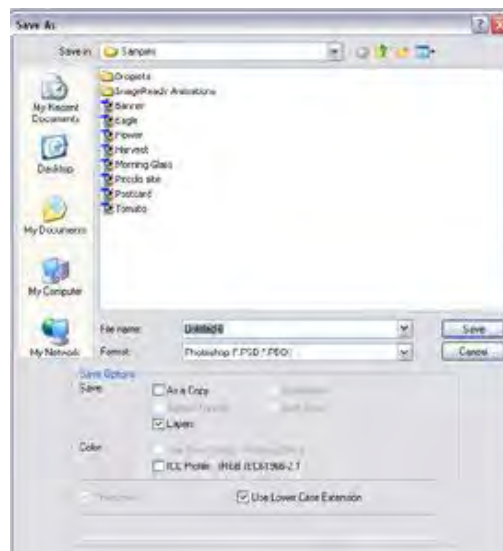


به کمک این فرمان می توانید آخرین تصاویر باز شده توسط نرم افزار را دوباره بازیابی نمایید.

: Close

این فرمان صفحه باز انتخاب شده در نرم افزار را می بندد.

: Save



این فرمان فایل موجود در نرم افزار را به فرمت های مختلف بر روی درایو سخت ذخیره سازی می نماید.

: Save as

این فرمان از فایل جاری که به کمک فرمان **Save** ذخیره شده ، ذخیره سازی می کند البته با نام دلخواه.

: Save for web

این گزینه تصویر جاری را برای استفاده بر روی اینترنت ذخیره سازی می نماید (در این رابطه در آینده توضیح خواهم داد)

: Import

به کمک این فرمان می توانید فایل هایی را به داخل برنامه وارد نمایید از جمله فایل های **Adobe Acrobat** و غیره...

: Export

به کمک این گزینه می توانید تصاویر را خروجی بگیرید.

آموزش شماره 2 فتوشاپ

در ادامه مطالب قبلی بقیه فرمانهای داخل منوی **File** را با هم بررسی خواهیم نمود.

: File info



به کمک این گزینه می توانید اطلاعاتی را درباره فایل جاری (هم بدهید و هم بگیرید)

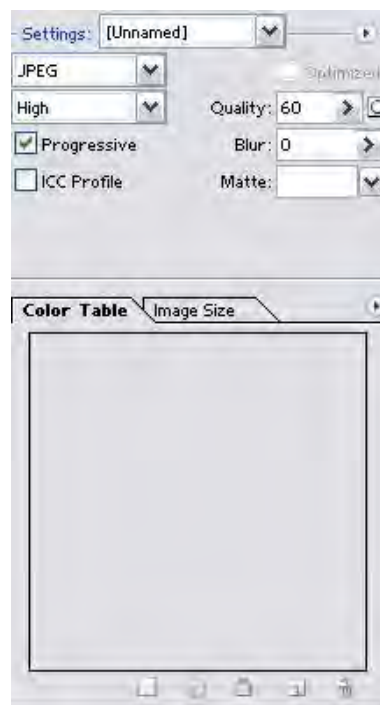
در قسمت قبلی ما درباره گزینه **Save for web** گذرا مطالبی را گفتیم در این قسمت جامع تر و بیشتر به این مقوله خواهیم پرداخت.



Save for web



گفتیم به کمک این گزینه فایل را می توان برای استفاده بر روی اینترنت استفاده نمود. زمانی که این گزینه زده شود پنجره بزرگی در صفحه نمایان می شود که این پنجره شامل چند قسمت از جمله پنجره کاری و قسمت پارامترها می باشد درست راست پنجره کاری شما می توانید به پارامترهای این پنجره دست پیدا کنید که در زیر هریک از پارامترها را توضیح خواهیم داد.



قسمت Settings

در این قسمت شما چند فیلد عددی و منوهای کرکره آبی در دست داری آتولین منوی کرکره آبی تعیین کنفضه نوع فرمت و میزان کیفیت تصویر به صورت پیش فرض می باشد که هر کدام از آنها مقدار و فرمت خاص تستند و برای سهول در کار در اختیار ما قرار ضاده شده است.

قسمت بعدی نیر یکو منوی کرکره آبی می باشد در این قسمت فقط برای تامین نوع فرمت (یا جنس) فایل می باشد در زیر همین منوی کرکره آبی منوی دیگری قرار دارد که بسته به نوع فرمت تعیین شده تنظیماتی را دارا می باشد .
به عنوان مثال برای فرمت **Jpeg** چهار گزینه به شرح زیر دارا می باشد:

: Low

کم کیفیت

: Medium

کیفیت متوسط

: High

کیفیت خوب

: Maximam

کیفیت عالی

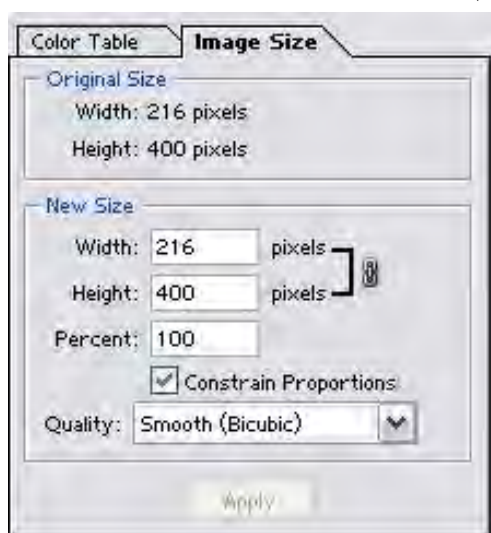
البته می توان میزان کیفیت را به صورت دستی نیر انجام داد. این کار را می توان به کمک پارامتر **Quality** انجام داد هرچه عدد بیشتر کیفیت بهتر هر چه عدد کم کمتر کیفیت بدتر.

گزینه Blur :

به کمک این گزینه می توان یکو صحنه را محو نمود.

گزینه Matte :

به کمک این گزینه می توان رنگ پشت زمینه اگر قسمتی از عکس وجود نداشته باشد و پشت زمینه معلوم باشد را تعیین نمود و رنگ آمیزی کرد.



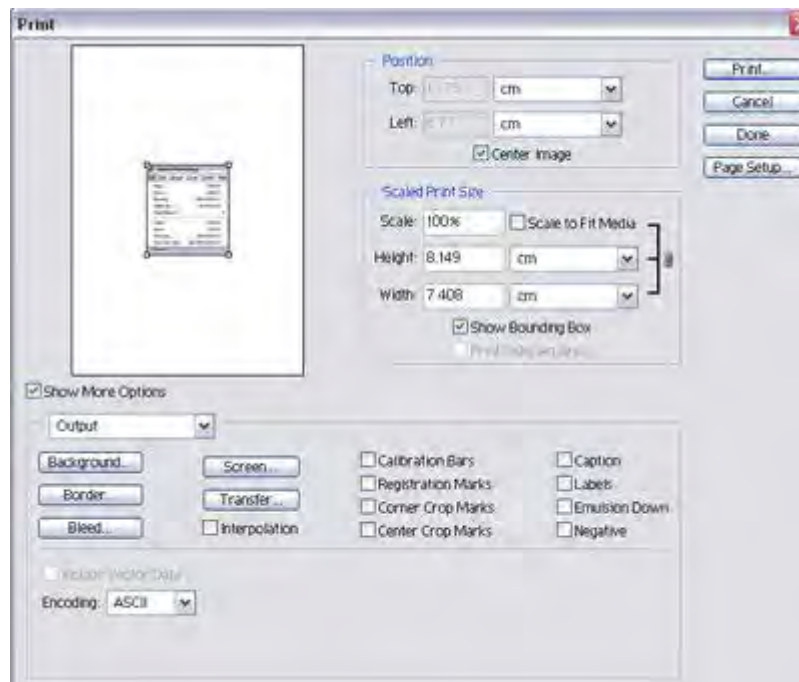
در پایین دو برگه **Color table , Imagesize** وجود دارد در پنجره اول شما می توانید در فرمت **Gif** یکو پالت رنگ در اختیار داشته باشید . و در قسمت دوم می توانید اندازه تصویر را تغییر دهید زمانی که اندازه مورد نظر خود را در فیلد عدد وارد نمودید دکمه **Apply** روشن می شود بازدن این دکمه تنظیماتی که تعیین نمودید اعمال می شود و عکس کوچک یا بزرگ می گردد. حالا عکس شما آماده می باشد برای ذخیره سازی و استفاده بر روی اینترنت این پنجره بعد از ذخیره سازی خود به خود بسته خواهد شد. به منوی فایل بر می گردیم و از فرمان های باقی مانده گزینه **Revert** را بررسی می کنیم.



فرمان Revert

به کمک این گزینه شما می توانید بر روی عکس خود یا فایل جاری هر تغییراتی را اعمال نمایید و زمانی که دیدید این فعالیت ها مورد دلخواه شما نیست بازدن گزینه **Revert** عکس به صورت اولیه خود بر می گردد.

به کمک این فرمان می توانید تنظیمات صفحه از جمله نوع قطع استفاده شده برای خروجی گرفت به صورت پیرینت را مشاهده کنید یا تغییر دهید.



Print with priview

به کمک این فرمان شما می توانید یکو پیش نمایش از فایل پیرینت گرفته شده را ببینید و همچنین تنظیماتی را اعمال نمایید زمانی که این فرمان را می زنید پنجره آی باز می شود . این پنجره شامل تنظیمات زیر می باشد:

: Position

به کمک این قسمت می توانید موقعیت تصویر خود را بر روی برگه تغییر دهید و موقعیت دیگری بر روی کاغذ پیدا کنید اگر تیک کنار عبارت **Center image** را بردارید می توانید موقعیت عکس را به صورت دستی تغییر دهید بغل فیلد های عددی بالا و چپ یکو منوی کرکره آی وجود دارد که تعیین کنفرضه میزان واحد اندازه گیری می باشد.

: Scaled print size

در این قسمت شما می توانید اندازه تصویر را بزرگ و کوچک کنید سه راه برای تغییر اندازه تصویر وجود دارد که در زیر شرح خواهم داد:

1- مسی - به کمک فیلد عددی (**Scale**) ، به کمک این فیلد می توانید برحسب درصد تصویر موجود را بزرگ و کوچک نمایید.

2- به کمک دو فیلد عددی (**Height**) و پهنا (**Width**) می توانید اندازه تصویر را تغییر دهید.

3- بالاخره روش سوم به این صورت می باشد که با فعال کردن گزینه **Show box bounding** می توانید چند دستگیره بر دور تصویر خود داشته و با حرکت دادن آنها عکس را بزرگ و کوچک نمایید.

منوهای کرکره های روبروی فیلدهای عددی واحد اندازه گیری می باشد که بسته به نیاز شما هر کدام را خواستید می توانید انتخاب نمایید.

و در آخر گزینه **Scale to fit media** به کمک این گزینه می توانید تصویر موجود را به صورت خودکار اندازه برگه خود نمایید.

در قسمت **Option** شما می توانید تنظیماتی را برای تصویر ایجاد نمایید. از جمله مارک های را برای راهنمایی بهتر در صحنه ایجاد نماییم یا عکس را به صورت افقی برعکس نماییم یا عکس را از نظر رنگ برگردانیم (نگاتیو) یا محدوده **Crop** را مشخص کنیم یا در امتداد لبه های عکس برای راهنمایی بهتر بردارهای ترسیم کنیم. در قسمت پایین نیر منوی کرکره آی وجود دارد نوع زبان مورد استفاده برای چاپ گر را تعیین می کند.



فرمان **Jump to**

به کمک این فرمان می توان نرم افزاری های که تحت فتوشاپ فعالیت می کنند را راه اندازی نمود از جمله این نرم افزارها **Adobe Image ready** میباشد. به کمک این نرم افزار می توانید تصاویر متحرک را ایجاد نمود و تصاویر متحرک را ویرایش نمایید البته این جمله آی از فعالیت های این نرم افزار قدرتمند می باشد. و در آخر گزینه **Exit** که به کمک آن می توان از این نرم افزار خارج شد. در این قسمت می خواهیم شما را با چند فرمت کاربردی که می توان از فتوشاپ خروجی گرفت و همچنین چند فرمت که می توان در فتوشاپ استفاده نمود آشنا کنیم.

1- Psd pdd : این فرمت ، فرمت خود نرم افزار فتوشاپ می باشد این فرمت تمامی تنظیمات صحنه را که در فتوشاپ ایجاد نمودید به همان صورت ذخیره سازی می نماید.

2- Bmp : در گرافیک کامپیوتر مشخصه سه حرفی نام فایل برای فایلی که حاوی تصویر گرافیکی **Map-Bit** شده است می باشد.

3- Gif : قالب گرافیکی از یکو فایل که حاوی تصویر **Map-Bit** باشد می گویند یکو فرمت از نوع که بیشتر برای وب استفاده می شود.

4- JPEG : یکو فرمت از نوع **Ture color** با روش فشرده سازی **Lossy** است این فرمت از کانال آلفا در تصویر پشتیبانی ندارد.

5- Epc : یک نوع فرمت فایل است که بیشتر برای فایل‌های برداری (مانند لوگوها) استفاده می شود در عین حال امکان تعبیه تصاویر **Bitmap** را دارد.

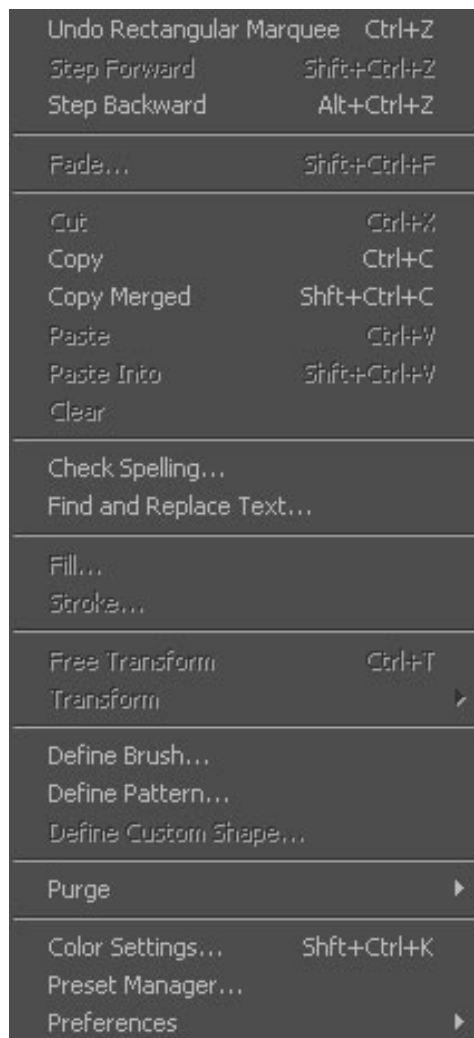
6- Tiff : یک فرمت از نوع **True color** و غیر فشرده است.

7- Tiff16 : یک فرمت هایی که می توان به داخل فتوشاپ آورد آشنا شدید در آینده با تمام این فرمت ها تحت مثال های به صورت عملی آشنا خواهید شد. البته این فرمت ها را نیز می توان به داخل س نیز وارد نمود.

آموزش نرم افزار فتوشاپ 3

منوی Edite :

این منوی همانگونه که از نامش معلوم است مربوط به ویرایشی باشد البته فرمان های داخل این منو کمی خسته کننده می باشد ولی جزء اصلی کار است و نمی شود آن را فاکتور گرفت.



اولین فرمان داخل این منو فرمان Undo می باشد که این فرمان آخرین عملیات انجام شده توسط شما در نرم افزار لغو می کند و معادل کلیدهای میانبر **Ctrl+z** می باشد. البته این فرمان تا یک مرحله از عملیات را لغو می سازد .

: Step for ward

به کمک این فرمان فرمان های لغو شده توسط فرمان **ward Step back** برگردانده می شود که معادل کلیدهای میانبر **Snift +ctrl+z** می باشد .

: Step back ward

به کمک این گزینه می توان به تعداد معینی از عملیات را لغو نمود. کلید میانبر این فرمان معادل **Alt+ctrl+z** می باشد.

: Fade brush tool

به کمک این گزینه می توانید بعد از استفاده از ابزار **Brush** آن خط را از نظر میزان غلظت و نیز نوع مد آن تغییر دهید در آینده با مغوله **Mode** بیشتر آشنا خواهید شد.

: Cut

به کمک این فرمان می توانید یک قسمت را برش دهید و کلیدهای میانبر آن معادل **Ctrl+x** می باشد البته این نکته را خاطر نشان کنم که باید حتما قسمتی به کمک ابزار انتخاب که در قسمت بعد با آن آشنا خواهید شد انتخاب شده باشد تا قابل بریدن باشد.

: Copy

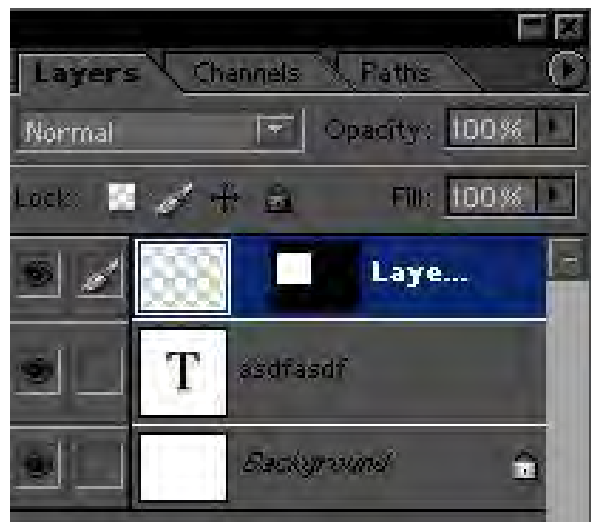
به کمک این فرمان می توانید یک کپی از قسمت انتخاب شده توسط ابزار انتخاب را داشته باشید و کلیدهای میانبر آن معادل **Ctrl+c** می باشد.

: Copy merged

به وسیله این فرمان می توانید از قسمت انتخابی کپی را داشته باشید با این تفاوت که زمانی که آن را **Paste** می نمایید آن کپی به صورت یک لایه جدید ایجاد میشود و بر روی همان لایه اصلی باقی نمی ماند البته درباره لایه ها در درس های آینده اطلاعات ارزنده ای را دریافت خواهید کرد و با آن آشنا خواهید شد .

: Paste

زمانی که شما از گزینه **Copy** یا **Cut** یا **Copy merged** استفاده می نمایید آن قسمت انتخابی بر روی حافظه موقت ذخیره می شود برای برگرداندن آن فایل ذخیره شده بر روی حافظه موقت از فرمان **Paste** استفاده می کنیم که معادل کلیدهای میانبر **Ctrl+v** می باشد.



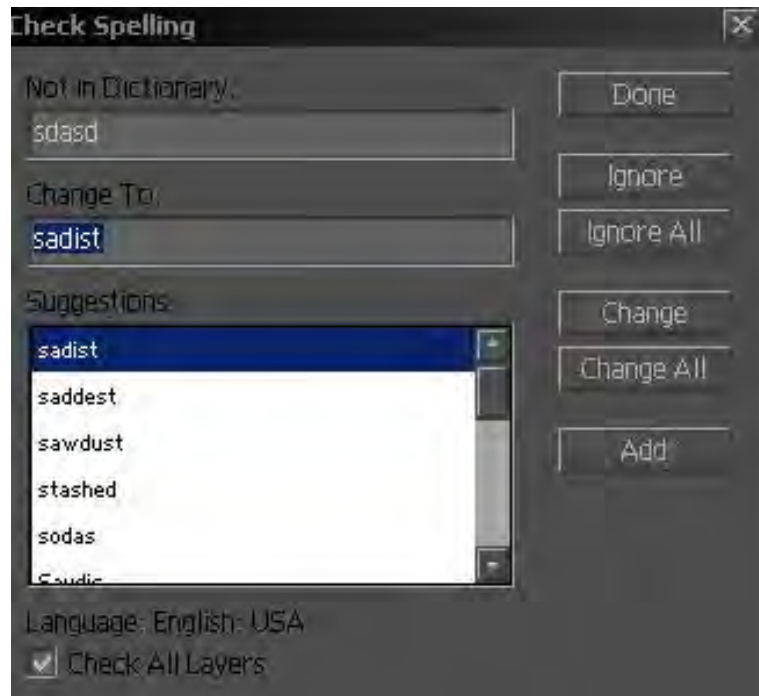
Paste in fo

به کمک این فرمان قسمت **Copy** شده را **Paste** می کنیم با این تفاوت که قسمت کپی شده به صورت یک لایه ماسک می شود و یک لایه ماسک برای ما

ایجاد می کند (این مقوله را همین جا تمام می کنم تا در دروس بعدی مفصل به آن پرداخته شود)

: Clear

به کمک این گزینه قسمت انتخابی را می توانید حذف نمایید.



Check speilng

به کمک این فرمان ما می توانیم از املاي درست کلمه خود (البته به زبان انگلیسی (مطلع شویم به این صورت که زمانی که کلمه ای را در نرم افزار می نویسیم این فرمان فعال می شود با زدن این فرمان پنجره ای کوچک باز می شود که در زیر به آن خواهیم پرداخت.

: Not in dictionary

در این قسمت کلمه ای وجود دارد که شما نوشته اید.

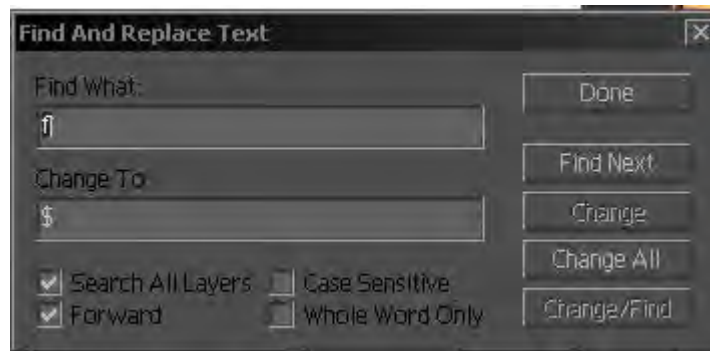
: Chageto

در این قسمت نزدیک ترین کلمه را از حیث حروف به کلمه مورد نظر ما وجود دارد.

: Suggestions

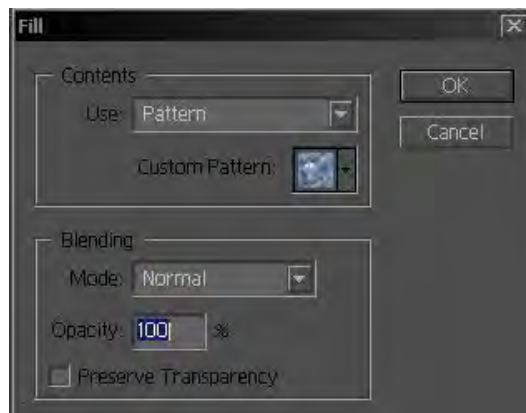
در این قسمت کلماتی که از نظر حروف به کلمه مورد نظر ما نزدیک است وجود دارد.

در قسمت زیر هم معین شده که چه نوع زبانی به این **Dictionary** حاکم است و یک گزینه با نام **Check all layer** وجود دارد که با فعال کردن آن این فرمان بر تمامی لایه ها اعمال می شود.



: Find and replace text

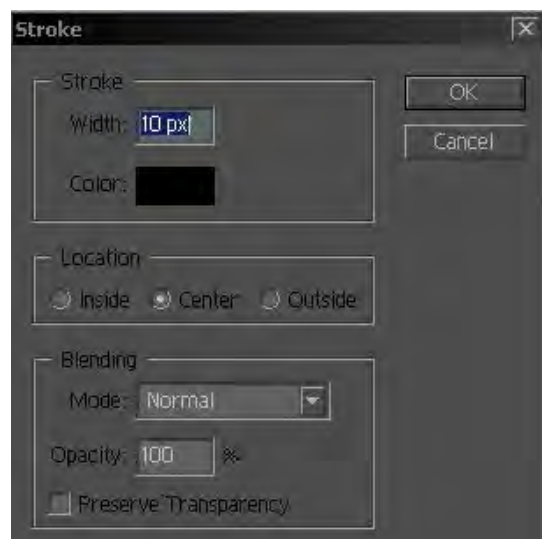
به وسیله این فرمان می توان یک کلمه مورد نظر یا یک حرف مورد نظر را با حرف یا کلمه دیگر به صورت خودکار تغییر داد.



Fill

به کمک این فرمان می توان به صورت تمام وکلی یک لایه یا صفحه را به یک رنگ یا یک شکل در آورد زمانی که این فرمان را می زنید پنجره **Fill** باز می شود در قسمت اول می توانید انتخاب کنید که از چه حالتی برای کل صفحه استفاده نمایید می توانید به صورت مشکی کنید یا به صورت **Back ground color** یا در پس زمینه از توالی عکس استفاده نمایید و غیره.....

در قسمت **Blending** می توانید مشخص نمایید که نوع مخلوط کرده لایه انتخابی با لایه های دیگر به چگونه باشد با انتخاب مد مورد نظر می توانید از این خاصیت استفاده نمایید در قسمت **Opacity** هم می توانید میزان غلظت رنگ یا تصویری که می خواهید به صفحه بگذارید تعیین نمایید.



Stroke

به کمک این فرمان می توانید در لایه انتخابی به دور تصویر یا خط کشیده شده یک خط با رنگ و اندازه دلخواه رسم نمایید. قسمت **Width** میزان قطر خط می باشد. در **Color box** می توانید نوع رنگ را تعیین نمایید. در قسمت **Location** می توانید نوع موقعیت خط را تعیین نمایید. که به سه صورت **Inside** که در داخل خط را ترسیم می نماید **Center** که از وسط و به صورت مساوی خط

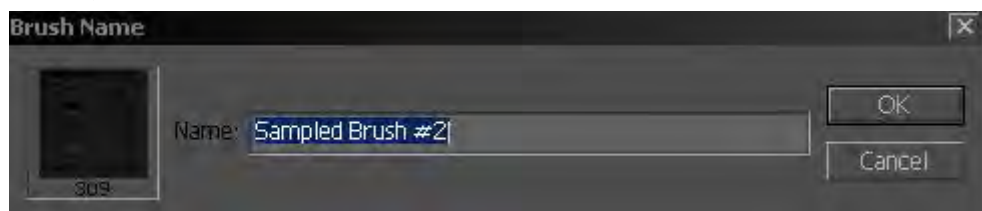
ترسیم شده در دور موضوع مورد نظر می کشد. و در آخر گزینه **Outside** که خط را به صورت **Outline** می کشد یعنی دقیقا بعد از تمام شدن موضوع خط را در دور شی می کشد. در قسمت **Blending** می توانید نوع مخلوط شدن خط با لایه های دیگر را در قسمت **Mode** و میزان غلظت خط را به کمک گزینه **Opacity** تعیین نمایید.

: Free transform

به کمک این فرمان می توانید یک لایه یا یک تصویر انتخابی را به صورت آزادانه تغییر مکان دهید یعنی آن را بچرخانید یا آن را تغییر اندازه دهید. یا آن را برعکس نمایید بعد از اعمال تنظیمات برای ثابت کردن تنظیمات با زدن کلید تائید بالا یا دوبار پشت سرهم کلیک کردن می توانید تنظیمات را اعمال نمایید برای رد کردن تنظیمات هم از گزینه **Cancel** یا کلید میان **Esc** می توانید استفاده نمایید کلیدهای میانبر این فرمان نیز معادل **Ctrl+t** می باشد.

: Trans form

در این قسمت شما می توانید هر یک از فعالیت های چرخش تغییر مقیاس ایجاد پرسپکتیو کج و کوله کردن تصویر مورد نظر را به صورت جداگانه انجام دهید.



Define brush

به کمک این گزینه می توانید لایه یا تصویر یا قسمت انتخابی از هردوی آنها را به صورت یک سر قلم در بیاورید در درس آینده با قلم ها به خوبی آشنا خواهید شد

در واقع شما می توانید یک سر قلم به صورت دلخواه ایجاد نمایید . این قابلیت بسیار قابلیت کارآمدی می باشد.

: Purge

به کمک این فرمان می توانید چند گزینه را خالی و تهی نمایید که در زیر تک تک آنها را توضیح خواهم داد.

: Undo

یکی از قابلیت فرمان **Purge** پاک کردن مراحل انجام شده در نرم افزار می باشد به این صورت که دیگر امکان بازگشت به آنها به کمک فرمان **Undo** نیست.

: Clip board

از دیگر قابلیت های این فرمان آن است که **Cilp board** را که همان حافظه موقت سیستم می باشد را پاک سازی می نماید البته این پاک سازی مختص فعالیت های خود نرم افزار می باشد و هیچ ارتباطی با نرم افزار های دیگر که بر روی **Clipboard** فایلی دارند ندارند.

: Histories

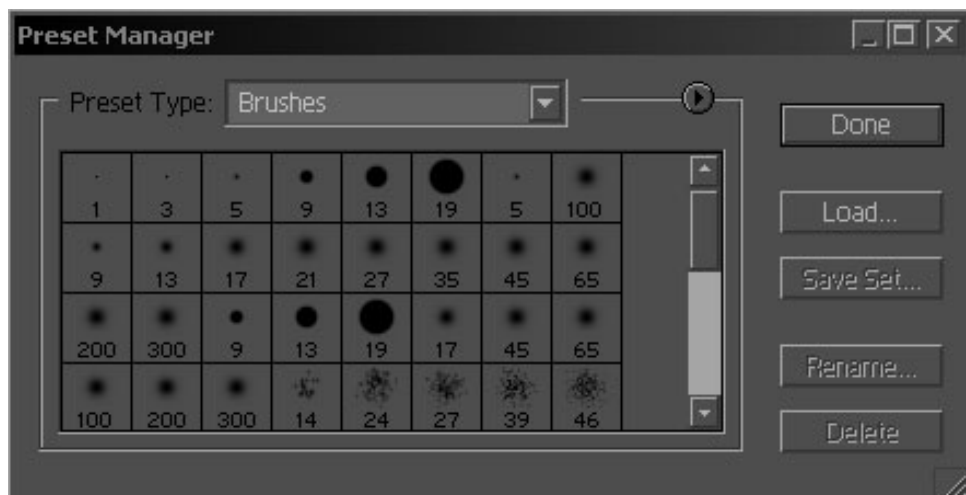
به کمک این فرمان می توانید تاریخچه یا همان **Histories** را پاک نمایید **Histories** در واقع تاریخچه ای از فعالیت های ما در نرم افزار می باشد که در دروس بعدی با آن به طور کامل آشنا خواهید شد.

: All

به کمک این گزینه تمام سه مورد بالا را شما پاک می کنید.

: Color settings

در این قسمت شما می توانید نوع و میزان بیت ها و اطلاعات در تمام ترکیب های رنگی تغییر دهید و خاصیت آنها را عوض نمایید البته در این رابطه در قسمت آنالیز ترکیب های رنگی مفصل بحث خواهیم نمود.



Preset manager

در این قسمت شما می توانید نوع قرار گیری انواع سر قلم **Texture** یا انواع ترکیب های رنگی را در پالت های خود تغییر دهید بعضی آنها را به صورت دستی و دلخواه مرتب و ردیف نمایید و حتی می توانید آنها را حذف هم نمایید. بر روی هر یک از آنها بروید و با کشیدن آنها جای آنها را عوض نمایید و برای رفتن بهنوع های دیگر از منوی کرکره ای **Preset type** استفاده نمایید.

: Preferences

به کمک این قسمت مزیت های این نرم افزار در دست شما است البته این بحث بسیار گسترده است و در این قسمت نمی گنجد و ما آن را به جلسات بعدی موکول خواهیم کرد ولی به صورت کلی در رابطه با آن مطالبی را خواهیم گفت تا با آن بیشتر آشنا شدید در این قسمت می توانید تنظیمات بعضی از ابزارها و پارامترهای

مرتبط با نرم افزار را تغییر دهید البته این خاصیت در تمام نرم افزارها وجود دارد تا اینجا با منوی **Edit** به طور کامل آشنا شدید در جلسه بعد با قسمت **Tools box** یا جعبه ابزار آشنا خواهید شد و خواهید دید که فرمان های این منو چقدر مهم و کاربردی هستند گرچه کسل کننده هستند.

آموزش فتوشاپ شماره 4

آشنایی و کار با ابزار Tool box



تا حالا شما با ایجاد کردن یک صحنه جدید باز کردن و چاپ کردن یک عکس لغو کردن عملیات ها Copy برداری و غیره..... به صورت کامل آشنا شدید در این قسمت شما را با ابزار ویرایش یک صحنه آشنا خواهیم کرد به طور کلی ابزارها در نوار ابزاری که معروف به **Tool box** می باشد وجود دارد. اگر شما فتوشاپ را باز نمایید این نوار ابزار را در سمت چپ مانیتور مشاهده خواهید کرد. در کل از مهمترین قسمت های موجود در نرم افزار می توان به این قسمت اشاره نمود که ابزارهای آن به شرح زیر است:



1) Rectangular marguee :

این ابزار اولین ابزار داخل **Tool box** می باشد به کمک این گزینه می توانید یک ناحیه از تصویر یا تمامی تصویر جاری در نرم افزار انتخاب نمایید. البته این گزینه یک ناحیه انتخابی مربع یا مربع مستطیل را در اختیار ما می گذارد زمانی که یک

ابزار را از نوار ابزار انتخاب می کنید در قسمت **Option bar** پارامترهای ظاهر می شوند. این پارامترها برای بهتر تنظیم نمودن آن ابزار می باشد و واقع قابلیت هایی را در رابطه با آن ابزار در اختیار ما قرار میدهد. البته در رابطه با **Option bar** در درس توضیح داده شده است زمانی که **Rectangular marquee** را انتخاب می نمایید در **Option bar** پارامترهای ظاهر می شوند که تک به تک آنها را توضیح خواهیم داد.



اولین قسمت جایی است که شما نوع انتخاب خود را تعیین خواهید نمود که به صورت پیش فرض بر روی گزینه اول قرار دارد در این قسمت چهار نوع حالت مختلف وجود دارد. که به شرح زیر می باشد:



Newselction

به کمک این گزینه که به صورت پیش فرض نیز فعال است می توان یک ناحیه را برای انتخاب تعیین نمود البته با این تفاوت که زمانی که یک قسمت را انتخاب می نمایید دوباره جای دیگری می خواهید انتخاب نمایید قسمت قبلی از بین میرود در ضمن به وسیله این گزینه شما می توانید ناحیه منتخب را حرکت دهید و به جای مورد نظر خود منتقل نمایید. به این صورت که با رفتن **Pointer** ماوس بر روی

قسمت منتخب شکل **Pointer** عوض می شود و این نشان دهنده آن است که شما می توانید آن قسمت را حرکت دهید.

:Add to selection

به کمک این گزینه می توانید به ناحیه منتخب قسمت های دیگر نیز اضافه نمایید و دیگر با انتخاب نمودن دوم انتخاب اول از بین نمی رود. و همچنین در این گزینه و سه گزینه بعدی امکان حرکت دادن قسمت منتخب وجود ندارد.

: Subfract from selection

به کمک این گزینه می توانید از قسمت منتخب به صورت دلخواه کم نمود یعنی زمانی که شما یک قسمت را انتخاب می نمایید اگر بیشتر از ناحیه مورد نظر انتخاب نمودید به کمک این گزینه می توانید آن قسمت را کم نمایید. مانند گزینه دوم این گزینه نیز امکان حرکت دادن ندارد.

: Intersect with selection

به وسیله این گزینه می توان ناحیه انتخابی به داخل یک ناحیه دیگر محدود نمود به این صورت که زمانی که شما یک قسمت را انتخاب نمودید به کمک این گزینه می توانید آن را در کادری که می کشید محدود نمایید.

: Feather

به وسیله این فیلد عددی شما می توانید ناحیه انتخابی را نرم نمایید یعنی میزان حد فاصل قسمت انتخابی و قسمت ها غیر منتخب را از نظر تعداد پیکسل زیاد نمایید و ناحیه منتخب نرمی را در دست داشته باشید.

: Style

در این قسمت می توانید نوع و شیوه انتخاب را تعیین نمایید . این قسمت دارای منوی کرکره ای می باشد که این منو سه گزینه را به شرح زیر در اختیار دارد:

: Normal

به کمک این گزینه که به صورت پیش فرض می باشد به صورت آزادانه شما می توانید انتخاب داشته باشید.

: Fixed aspect ratio

به کمک این گزینه شما می توانید میزان نسبت ضلع های کادر انتخابی را تعیین نمایید که در حالت پیش فرض به صورت یک به یک می باشد یعنی کادر مربعی را ایجاد می نماید.

با تغییر دادن عددهای درون دو فیلد عددی **Width** و **Height** می توانید تنظیمات را مشخص نمایید

البته خاطر نشان کنم در این قسمت انتخاب به صورت آزادانه قابل انجام است یعنی اندازه معین برای کادر انتخابی تعیین نشده است.

: Fixed size

به کمک این گزینه می توانید اندازه کادر انتخابی را محدود نماید و دیگر کادر انتخابی را به طور آزادانه نمی توانید حرکت دهید. در اینجا دو فیلد عددی **Height , width** وجود دارد که می توان اندازه را به آن داد و کادر مورد نیاز را مشاهده نمود. در این جا تمام فرمان های و کلیدهای مرتبط با گزینه **Marguee rectargular** آموختید و فقط یک نکته باقی ماند که با نگر

داشتن کلید **Shift** بر روی کی برد می توانید یک کادر مربع را به صورت سریع در دست رس داشته باشید البته با راست کلیک کردن بر روی همین گزینه زیر مجموعه باز میشود که در زیر به توضیح آنها خواهیم پرداخت :



اولین گزینه همان گزینه می باشد که توضیح دادیم دومین گزینه **Elliptical tool marguee** می باشد این گزینه یک کادر انتخابی به صورت دایره و بیضی در اختیار ما قرار میدهد این گزینه هم دارای تنظیمات گزینه اول می باشد و فقط کادر انتخابی آن به صورت دایره و بیضی می باشد.



:Single row marguee

به کمک این گزینه شما یک کادر انتخابی به قطر یک پیکسل در اختیار دارید و همچنین این کادر انتخابی به صورت افقی می باشد. و قسمت **Option bar** هم تفاوتی نکرده است .



Single column marguee

این گزینه نیز مانند گزینه بالا یک کادر انتخابی با قطر یک پیکسل را ایجاد می نماید. ولی تفاوت این گزینه با گزینه قبل این است که گزینه قبل به صورت افقی بوده ولی این گزینه ناحیه را به صورت عمودی انتخاب می کند.



گزینه دوم در قسمت **Tool box** ابزار **Move** می باشد به کمک این ابزار شما می توانید یک لایه یک قسمت یا یک ناحیه انتخابی را حرکت دهید این گزینه کلید میانبرش معادل **V** از روی کی برد می باشد. این گزینه نیز در قسمت **Option bar** دارای پارامترهای می باشد که در زیر به آنها خواهیم پرداخت البته این دو گزینه به صورت پیش فرض فعال نمی باشند.

: Auto select layer

به کمک این گزینه می توانید لایه های را به صورت دستی در صحنه انتخاب و حرکت دهید یعنی نیاز نیست که به پنجره **Layers** مراجعه نمایید و لایه را

انتخاب نمایید با رفتن **Pointer** ماوس بر روی لایه مورد نظر و درگ کردن در صفحه آن لایه انتخاب و حرکت می کند.

: Show bounding box

با فعال نمودن این گزینه در ناحیه مورد نظر یک **free transform** ایجاد می شود یعنی می توانید آن را به صورت آزاد تغییر اندازه و شکل دهید البته در رابطه با **Freetrans form** در قسمت قبل به صورت کامل و جامع توضیح داده شده است.



سومین ابزار موجود در جعبه ابزار گزینه **Lasso** می باشد گزینه **Lasso** یا **کمند** می تواند به صورت آزادانه یک ناحیه را انتخاب نماید. این گزینه نیز مانند **Rectangular** **marguee** دارای همان **Optionbar** می باشد. و پارامترها آنها هم سان است. زمانی که بر روی این گزینه راست کلیک نمایید دو گزینه دیگر نیز ظاهر می شوند که تمامی آنها از نظر **Option bar** یکسان می باشند.



: Polugonal lasso

به کمک این گزینه می توانید ناحیه انتخابی چند گوش و زاویه داری را داشته باشید.



: Magnetic lasso

به وسیله این گزینه می توانید ناحیه انتخابی را براساس نوعی جاذبه داشته باشید به این صورت که نوع جاذبه براساس طیف رنگی می باشد یعنی اگر زمانی شما یک قسمت که دارای طیف رنگی قرمز تا نارنجی است این قسمت به صورت یک ناحیه کامل انتخاب خواهد شد.

تا اینجا به طور کاملا کامل با این سه ابزار کلیدی آشنا شدید در درس بعدی با تعداد زیادی از ابزار آشنا خواهید شد برای راحت تر بودن در مسیرآموزش ها دروس قبل را به طور کامل بخوانید تا درس بعد با حجم زیادی از مطالب روبرو نشوید.

آموزش فتوشاپ شماره 5

آموزش نوار ابزار

در درس قبل شما با تعدادی از ابزارهای کلیدی و مهم آشنا شدید به علت این که ابزارها که در درس قبل توضیح داده شد بسیار مهم و کلیدی بودند در یک جلسه به صورت جامع به آنها پرداختیم در این قسمت تعداد بیشتری از ابزار جعبه ابزار آشنا خواهید شد .



: magic wand

این ابزار نیز جز دسته ابزارهای انتخاب می باشد . اما با این تفاوت که به کمک این گزینه می توان یک قسمت که از نظر طیف رنگ تقریبا " بر اساس درصد داده شده یکی می باشند را انتخاب نمود (البته درصد داده شده در انتخاب تاثیر اصلی را دارد) هر چه این درصد بالاتر باشد محدوده منتخب بزرگتر و رنگهای بیشتری را انتخاب می کند.



در این ابزار مانند ابزارهای دیگر پارامترهایی وجود دارد که با انتخاب این ابزار در نوار **option** ظاهر می شود تمامی گزینه در سایر ابزارهای انتخاب که در درس قبل توضیح داده شده است گفته شد ولی یک گزینه در این قسمت مهم می باشد که در درس قبل گفتیم ولی فکر می کنم گفتن آن خالی از لطف نباشد.

Tolerance : به کمک این فیلد عددی شما می توانید میزان درصد انتخابی طیف رنگی را تعیین نمایید .



: Crop

ابزار بعد از ابزار **Crop** می باشد این ابزار برای برش دادن یک قسمت تصویر البته به صورت مربع و محدود کردن تصویر به یک قاب به اندازه دلخواه است یعنی شما می توانید به صورت دلخواه یک قاب با اندازه دستی ایجاد نمایید . زمانی که این گزینه را فعال می نمایید



چندین گزینه در نوار **Option** ظاهر می شود که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد.

:Shield

این گروه وظیفه سایه روشن نشان دادن صحنه را به عهده دارد به این صورت که زمانی که شما یک قسمت را انتخاب می کنید دور محدوده انتخابی را سایه تیره ای فرا می گیرد با غیر فعال کردن این گزینه این سایه از بین می رود و فقط کادر دوری باقی می ماند البته این قسمت دو گزینه دیگر دارد که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد .

: Color

در این قسمت رنگ سایه دور محدوده انتخابی را تعیین می نماید .

: Opacity

در این فیلد عددی میزان غلظت رنگ پیرامون محدوده انتخابی را تعیین می نماید.

: Perspective

به کمک این گزینه شما می توانید یک کادر دارای پرسپکتیو داشته باشید . البته این گزینه های بالا فقط زمان انتخاب و ایجاد کرد نمایان می شوند و گزینه های دیگر نیز برای این ابزار وجود دارد که در زمان فعال بودن ابزار فقط نمایان می شوند که در زیر آنها را توضیح خواهم داد .

: Width

در این قسمت شما می توانید میزان درصد باز شدن کادر البته در ضلع عرضی را تعیین نمایید .

: Height

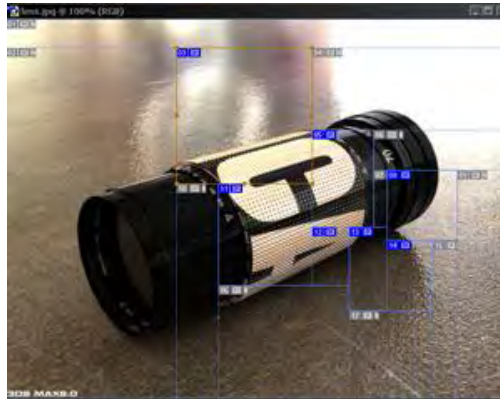
در این قسمت شما می توانید میزان درصد باز شدن کادر البته در ضلع طولی را تعیین نمایید .

: Resolution

در این فیلد عددی شما می توانید میزان کیفیت کادر را تعیین نمایید و همچنین در منوی کرکره ای بقل آن نوع واحد اندازه گیری قرار دارد .

: Front Image

این گزینه کادر و کیفیت صحنه جاری را برای ابزار انتخابی تعیین می نماید و گزینه بقلی آن تنظیمات را پاک می نماید .



: Slice

به کمک این ابزار می توانید تصویر را برش و به واحدهای مختلف تقسیم کنید با فعال کردن این ابزار پارامترهای در **Option Bar** ظاهر می شود که مربوط به نوع ثابت کردن و نوع اندازه محل برش می باشند اگر بر روی همین گزینه راست کلیک کنید یک گزینه دیگر نیز ظاهر خواهد شد به نام **Slice Select tool** که به کمک این ابزار می توان مناطق برش داده شده را ویرایش کنید یعنی تغییر اندازه داده و یا مکان آن را تغییر دهید .



: Healine

به کمک این ابزار می توانید یک قسمت را روی قسمت دیگر کنید با گرفتن کلید **Alt** و کلید نمودن در قسمت مورد نظر آن قسمت را ترمیم و شفا می بخشید با زدن این گزینه در قسمت **Option Bar** پارامترهایی ظاهر می شود که در زیر آنها را توضیح خواهم داد .

: Brush

در این قسمت می توانید اندازه قلم و نوع محوی و شکل آن را تغییر دهید .

: mode

در این قسمت می توانید مد مورد نظر را تغییر دهید که به صورت پیش فرض بر روی **Normal** است . در مورد مد مفصل صحبت می کنیم .



: Source

در این قسمت دو گزینه وجود دارد (1) **Sample** این از نمونه گرفته شد که توسط کلید **Alt** گرفتید استفاده می کند **Pattern** این گزینه از **Pattern** ها استفاده می کند **Pattern** ها تصاویر (**texture**) هایی هستند که می توان آنها را برای تصویر استفاده نمود و می توان به

عنوان سر قلم نیز از آنها استفاده کرد.



Brush

به کمک این گزینه یک قلم در دست شما می باشد که به کمک آن می توانید در صحنه خطوط را بکشید زماین که این گزینه را می زنید در **Option Bar** پارامترهایی ظاهر می شود که با همه آنها آشنا خواهید شد :

: Brush

در این قسمت سر قلم مورد نظر را می توانید تعیین نمایید .

: mode

این قسمت توضیح داده می شود .



: Opacity

به کمک این فیلد عددی می توانید میزان غلظت خطی را که می کشید را تنظیم کنید .



: Flow

به کمک این پارامتر می توانید توالی دایره قرار گرفته در یک خط را زیاد و یا کم کنید.



با راست کلیک کردن بر روی گزینه **Brush** یک ابزار دیگر نیز مشاهده می شود .
این ابزار که **Pencil** یا مداد نام دارد برای کشیدن خطوط مداد نرم می باشد.
پارامترهای آن مانند پارامترهای گزینه قبل می باشد .



ابزار بعد ابزار **Stamp** می باشد این ابزار همان گونه که از نامش پیداست برای مهر کوبی تصویر می باشد . در این ابزار نیز در قسمت **Option Bar** تغییر حاصل نشده و در قبل به آنها پرداخته شده است از این ابزار برای رتوش کردن و نمونه برداری استفاده می شود با گرفتن کلید **Alt** و کلیک کردن در صحنه نمونه برداشته خواهد شد . و هر جا کلیک کنید نمونه پیاده می شود .



با راست کلیک کردن بر روی **Stamp** یک گزینه دیگر به نام **Pattern stamp** **tool** آشکار می شود این **Stamp** از **Pattern** ها برای نمونه استفاده می شود . در قبل در رابطه با **Pattern** ها توضیح داده شد .



: History Brush

به کمک این ابزار می توانید تاریخچه یک تصویر در صحنه را دوباره زنده نمایید یعنی شما به کمک یک ابزار بر روی عکس تغییراتی را اعمال نمودید ولی نمی خواهید تمام آن تغییرات را از بین ببرد آن وقت است که از این ابزار استفاده می کنیم به کمک این ابزار می توان یک قسمت از عملیات انجام شده را لغو نمود. قسمت **Option Bar** نیز تغییر پیدا نکرده است



: Art History Brush

به کمک این گزینه فعالیت های **History Brush** را دارید با این تفاوت که یک سر قلم های خاص را دارا می باشد و تصاویر هنری را خلق می نماید . در قسمت **Option Bar** تغییراتی حاصل شده است که به تغییرات آن خواهیم پرداخت .

: Style

در این قسمت شما می توانید نوع سر قلم را تغییر دهید و مدل آن را تغییر دهید .

: Area

به کمک این فیلد عددی می توانید فضایی که می خواهید را ویرایش کنید بزرگ و کوچک کنید .

آموزش فتوشاپ شماره 6

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 یک 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 یک قسمت را پاک می کنید رنگ پس زمینه نمایان می شود . یعنی رنگی که برای پس زمینه یا همان (**Back ground**) تعیین می نماید

: 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 **pencil** یعنی مدادی باشد و **Block** به صورت انسداد دار باشد .



: Opacity

به کمک این فیلد عددی می توانید میزان غلظت پاک کردن را تعیین نمایید .

: Flow

میزان توالی پاک کردن پاک 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 پاکن می توانید به عنوان برگرداننده عملیات تا حالا انجام دادید استفاده نمایید یعنی با رفتن بر روی قسمت های پاک شده توسط پاکن 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 یک قسمت را پاک نمایید حتی رنگ پس زمینه و تصویر را به صورت **Transparent** نمایید یعنی آن را داراینمایی نمایید



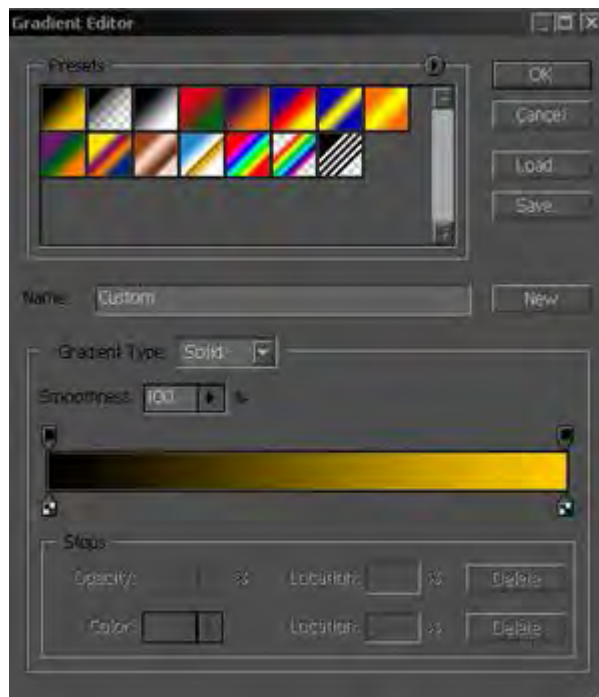
: magic Eraser tool

به کمک این گزینه می توانید یک قسمت که از نظر طیف رنگی در یک 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 یک 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 یک 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 کلیک کردن بر روی طیف رنگی یک کلید دیگر ایجاد می شود که با دو بار کلیک کردن پشت هم بر روی آن کلید پنجره **color Picker** باز می شود و می توانید رنگ مورد نظر خود را انتخاب نمایید .

زمانی بر روی یک کلید رنگی کلیک می کنید در قسمت **Stops** چند گزینه فعال می گردد که کلیدهای بالای برای دو گزینه اول و کلیدهای پایینی برای دو گزینه دوم می باشند .

بعد از گزینه **Gradient Editor** به پنج گزینه برای تعیین کردن مدل و نوع رنگ دهی می رسیم . که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد .



: Liner Gradient

به کمک این گزینه می توانید به صورت خطی رنگ خود را در صحنه پخش نمایید .



: Radial Gradient

به کمک این فرمان می توانید یک طیف رنگی دایره وارد داشته باشید یعنی رنگ اول از مرکز و رنگ دوم رو به خارج می رود .



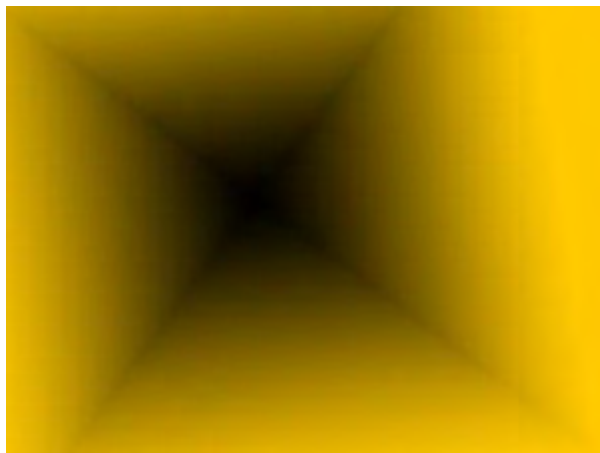
: Angle Gradient

به کمک این گزینه یک طیف رنگی گوشه دار و تیز را خواهید داشت .



Reflected Gradient

به کمک این گزینه می توانید طیف رنگی را داشته باشید که فرم بازتاب نور یا رفلکت را دارا می باشد. یعنی یک 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 .

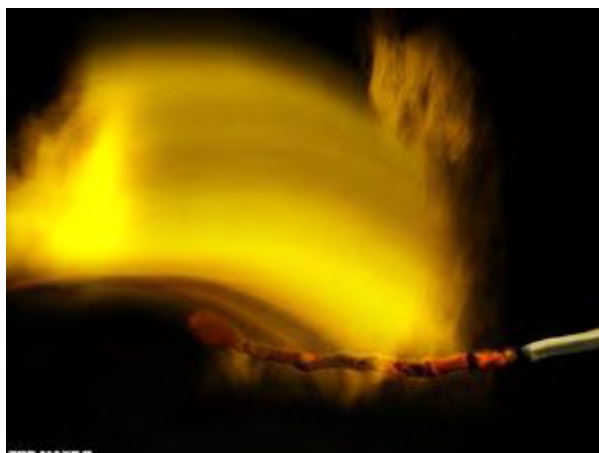


ابزار بعدی در جعبه ابزار گزینه **Blur** می باشد به کمک این ابزار می توانید یک قسمت را محو نمایید . به کمک فیلد عددی **Strength** می توانید قدرت محو کردن را زیاد یا کم نمایید .
 با راست کلیک کردن بر روی همین گزینه دو گزینه دیگر نیز ظاهر می شوند که در زیر با آنها آشنا خواهیم شد.



: Sharpen tool

به کمک این ابزار می توانید یک قسمت محو 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 یک 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 یک قسمت از تصویر را روشن نمود یعنی با رفتن بر روی قسمت مورد نظر و کلیک کردن آن قسمت از نظر روشنایی روشن تر می شود. با راست کلیک کردن 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 نماید.



Sponge

به کمک این ابزار می توان دو حالت ایجاد نمود (1) شی را از رنگ فاقد کنیم (2) 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 .

آموزش فتوشاپ قسمت 7

در درس قبلی با تعدادی از ابزار آشنا شدید در این قسمت با دیگر ابزار آشنا خواهید شد .

Type

Type tool

به کمک این ابزار می توان در محیط نرم افزار بر روی تصویر یا صحنه هایی ایجاد می کنید کلماتی را بنویسید . برای شروع کار نوشتن ابتدا ابزار **Type** را فعال می نمایید و در هر نقطه از تصویر انتخابی کلیک کنید می بینید که خط چشمک نمایان می شود که معنی آن این است که شما می توانید در آن نقطه شروع نوشتن نمایید .

زمانی که این ابزار فعال می شود در **Option Bar** پارامترهای ظاهر می شود . اولین گزینه منوی کرکره ای **Font** می باشد به کمک این گزینه می توانید نوع **Font** خود را تعیین نمایید .

Italic
bold

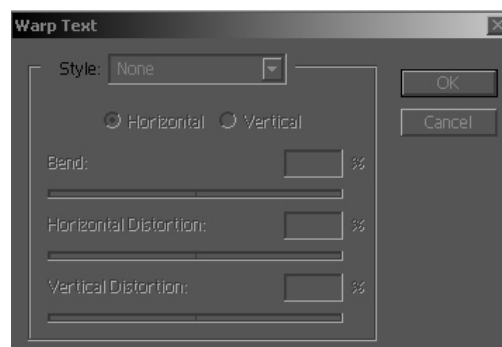
منوی بعدی تعیین می نماید که **Font** که ما انتخاب کردیم به صورت **Bold** باشد یعنی تو پر و محکم یا به صورت **Italic** باشد که منظورمان همان اریب می باشد . قسمت بعدی گزینه **Font size** می باشد که تعیین کننده اندازه نوشته ها می باشد . که از شماره 6-72 وجود دارد البته اگر اندازه دلخواه شما در این اعداد یافت نشد می توانید خود عدد دلخواه را در جعبه بالا بنویسید .



در منوی کرکره ای بعدی شما میزان و نوع نوشته خود را تعیین می نمایید . به این صورت که حالات مختلف در این قسمت برای نرمی نوشته وجود دارد که هر کدام با اندکی تفاوت در مجموعه یک هدف را دنبال می کنند. بعد از این منو سه گزینه وجود دارد برای راست چین ، چپ چین و وسط چین کردن حروف در تصاویر است که به ترتیب از چپ ، چپ چین ، وسط چین ، راست چین قرار دارد .

: Color text

به کمک این قسمت می توانید رنگ نوشته خود را تغییر دهید .



Warp text

به کمک این پنجره می توان به نوشته فرم هایی داد . که اشکال و حالات مختلف فرم ها را در خواهیم دید. برای انتخاب حالات مختلف به منوی کرکره ای **Style** مراجعه نمایید .

Italic

Arc

به کمک این گزینه می توانید قوس و کمان را به نوشته خود بدهید زمانی که این گزینه را انتخاب می نمایید پارامترهای زیر فعال می گردد این پارامترها در تمام حالات مختلف یکی می باشد در زیر آنها را توضیح خواهم داد .

Vertical و Horizontal

به کمک این دو کلید رادیویی می توانید تعیین نمایید که قوس به کدام جهت باشد به جهت افق یا عمود .

Italic

Bend

این پارامتر میزان خمیدگی و خم شدن نوشته را تعیین می نماید .

italic

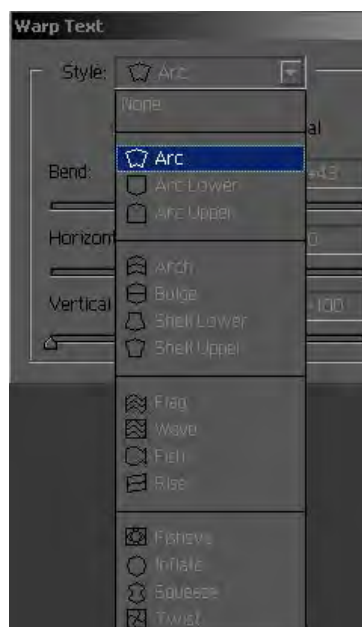
Horizontal Distortion

به کمک این گزینه می توانید ((راستای محور افق شی را لاغر و یا چاق کنید و فرم پرسپکتیو به آن بدهید .

italic

Vertical Distortion

به کمک این گزینه می توانید در راستای محور عمود شی را لاغر و یا چاق نمایید.



با باز کردن منوی **Style** می توانید حالات دیگر را مشاهده کنید البته در جلوی هر یک از حالات یک شکل که نماینده و نشان دهنده نوع فعالیت آن فرمان است قرار دارد و می توانید شما یک پیش نمایش از آن حالت را ببینید .



گزینه آخر در **Option Bar** گزینه **Paragraph** و **Character** می باشد که به کمک این دو پانل می توانید میزان فاصله بین حروف میزان فاصله بین کلمات اندازه **Font** نوع زبان میزان نرمی **Font** رنگ پاراگراف گرفتن چپ چین راست چین وسط چین کردن و غیره... و به طور کلی تمام فعالیت هایی که تا حال برای نوشتن در محیط نرم افزار آموختید در اینجا گردآوری شده است . زمانی که تمام تغییرات و تنظیمات را اعمال کردید به کمک **Commit** آن را می توانید ثابت نمایید و به کمک **Discard** تنظیمات را رد نمایید . با راست کلیک کردن بر روی ابزار **Type** چند ابزار دیگر نمایان می شود که به شرح زیر است .

m
e
h
d
i

Vertical Type

به وسیله این گزینه شما می توانید به صورت عمود بنویسید که پارامترهای آن به همان صورت **Horizontal Type** می باشد .

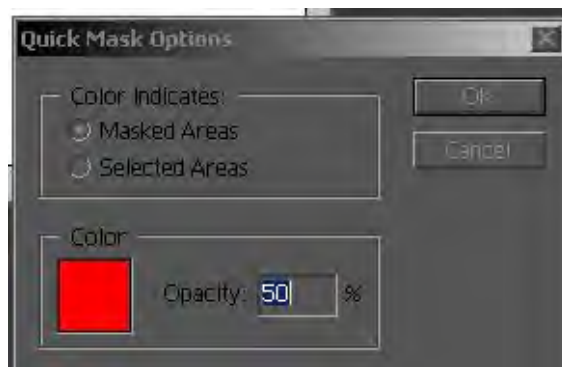


Horizontal Type mask

به وسیله این گزینه شما می توانید از یک رنگ به عنوان ماسک برای نوشته خود استفاده نمایید که به صورت پیش فرض قرمز می باشد یعنی نوشته شما در پیرامون خود رنگی را دارا می باشد و قسمت نوشته شده فاقد رنگ می باشد .

: Vertical Type mask

این ابزار نیز مانند ابزار بالا عمل می کند با این تفاوت که در مسیر عمودی می نویسد



برای تغییر رنگ ماسک مورد نظر به قسمت **Edit in standard mode** مراجعه می کنیم با دو بار کلیک کردن بر روی این قسمت یک پنجره با نام **Quike**

mask باز می شود که تعیین کننده میزان غلظت رنگ نوع رنگ و نیز مدل ماسک است دو نوع مدل در اینجا وجود دارد .

: maked Areas(1

به کمک این گزینه از ماسکی استفاده می شود که دارای رنگ پیرامون باشد .

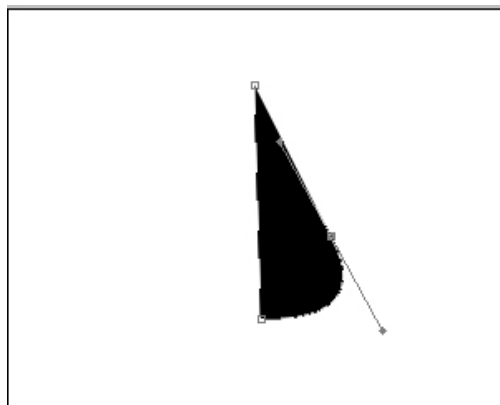
: Selected Areas (2

به کمک این گزینه دور نوشته ما یک کادر انتخابی ایجاد می شود تا اینجا آموختید که چگونه در محیط نرم افزار فتوشاپ بنویسید و جلوهایی نیز به نوشته های خود



بدهید فقط یک مطلب می ماند که برای عوض کردن فونت خود در نرم افزار به صورت سریع چه

باید کرد . بعد از نوشتن و تایید کردن نوشته خود بر روی منوی کرکره **Font** داخل **name Box** یک بار کلیک کنید و سپس دکمه میانی موس خود را بچرخانید خواهید دید که نوشته های شما به سرعت عوض می شوند .



بعد از گزینه **Type** در جعبه ابزار نوبت به گزینه **Pen** می رسد که برای کشیدن خطوط آزاد و منحنی در تصویر است این گزینه بسیار برای کشیدن تصاویر و رنگ کردن یک نقطه بسیار کارآمد می باشد .



با انتخاب این گزینه **Ponter** ماوس شکلش تغییر می کند . شما در هر جای تصویر که کلیک کنید یک نقطه ایجاد می شود . البته برای به نتیجه رسید بیش از دو نقطه در صحنه لازم می باشد با پیوند این نقاط یک سطح ایجاد می شود که دارای رنگ انتخابی است برای کشید خطوط منحنی باید کمی در صحنه درگ نمود یعنی بعد از کلیک دکمه ماوس را رها سازید و ماوس را حرکت دهید در این زمان دو دسته نمایان می شود که برای ویرایش زاویه منحنی هایی می باشد که در آینده تکمیل خواهد شد زمانی که بر این گزینه در جعبه ابزار کلیک می کنید پارامترهایی در **Bar Option** ظاهر می شوند که کم کم با آن آشنا خواهیم شد .

: Snape layers

به وسیله این گزینه یک تصویر می توانید بسازید که دارای رنگ در محدوده انتخابی باشد . مثلا" می توانید یک **Style** برای آن انتخاب نمایید یا یک رنگ یا یک **Pattern**.

: Path

به کمک این گزینه می توانید یک مسیر تعیین نمایید .

FreeForm و Pentool

به کمک این دو گزینه می توانید از فرم های آزاد یا منحنی های دارای اهرم برای فعالیت خود استفاده نمایید و همچنین در سمت راست این دو گزینه اشکال مختلف را می توانید انتخاب نمایید .

: Custom Snape

به کمک این گزینه می توانید از اشکال از پیش فرض نرم افزار استفاده نمایید زمانی که این گزینه فعال باشد با رفتن بر روی منوی **Snape** می توانید شکل مورد نظر خود را تعیین نمایید .
وقتی بر روی ابزار **Pen** در جعبه ابزار راست کلیک می کنید چند ابزار دیگر ظاهر می شود که در زیر آنها را توضیح خواهیم داد :

: FreeFrom Pentool

به کمک این ابزار می توان به صورت آزاد یک سطح را ایجاد نمود .

: Add Anchor Point

به کمک این ابزار می توان یک نقطه به یک منحنی یا خط اضافه نمود نقاط برای ویرایش شکل سطح ایجاد شده می باشند .

: Delete Anchor Point

به کمک این گزینه می توان نقاط بر روی خطوط یا منحنی ها را حذف نمود .

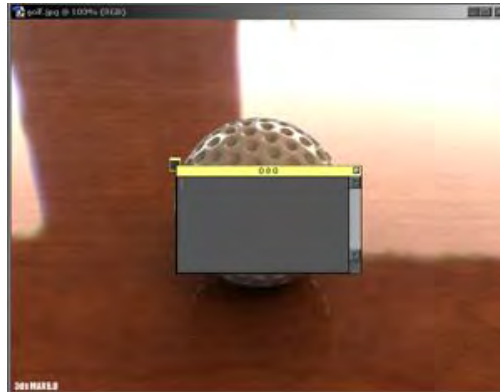
: Convert Point tool

به کمک این ابزار می توان نقاط را تبدیل نمود به این صورت که یک نقطه را به صورت (Sharp) تیز نماییم یا برای یک نقطه دسته هایی را بگذاریم تا یک منحنی را داشته باشیم .

در این قسمت با دو ابزار خیلی خیلی مهم آشنا شدید این دو ابزار از ابزارهای کلید در گرافیک و مخصوصاً " گرافیک کامپیوتری می باشند در قسمت بعدی معقوله جعبه ابزار را به پایان خواهیم برد .

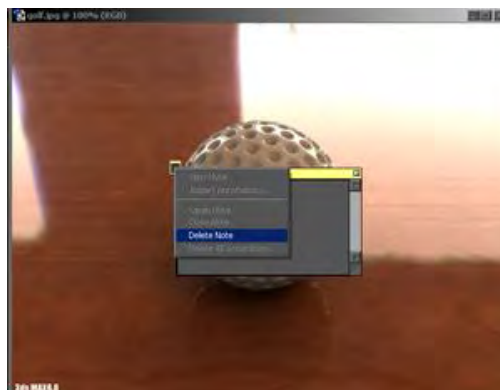
آموزش فتوشاپ شماره 8

در درس قبل با دو ابزار مهم آشنا شدید در این قسمت با باقی مانده ابزار جعبه ابزار آشنا خواهید شد .



Notes tool

به کمک این ابزار شما می توانید اطلاعاتی را در رابطه با آن تصویری که کار می کنید و یا لایه هایی که کار می کنید در آن بنویسید .



برای بستن یک یک دفترچه ابزار **Move** را انتخاب نمائید و در صحنه کلیک کنید برای باز کردن دفترچه بر روی آیکون دفترچه مورد نظر راست کلیک کنید و گزینه **Open** را بزنید برای از بین بردن دفترچه بر روی دفترچه مورد نظر راست کلیک کنید و فرمان **Delete** را بزنید .



Eye dropper tool

به کمک این ابزار می توانید از رنگ های موجود در تصویر نمونه هایی را بگیرید و به طور کل برای نمونه گیری رنگ ها می باشد . با راست کلیک کردن بر روی این ابزار چند ابزار دیگر نمایان می شود که در زیر دربارزه آنها صحبت خواهیم کرد .



Color sample tool

به کمک این گزینه می توانید چندین نمونه در صفحه داشته باشید و چندین پانل Info در اختیار شما قرار داده می شود البته با پانل Info بعداً " مفصل آشنا خواهید شد .

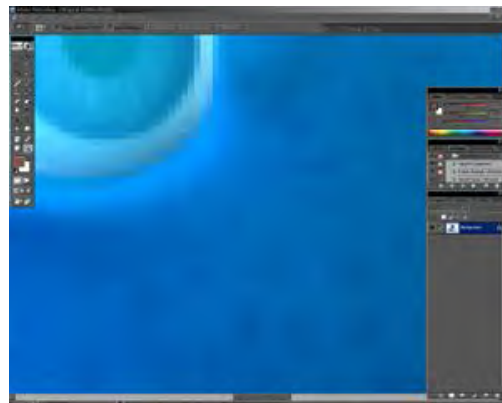


measure tool

به کمک این ابزار می توانید اندازه و فاصله بین دو نقطه را تعیین نمایید . لایته فاصله ها در پانل **Info** نشان داده می شود که در آینده خوب با آنها آشنا خواهید شد .



ابزار بعدی در جعبه ابزار گزینه **Pan** می باشد به کمک اینگزینه می توانید زمانی که بر تصویر بزرگنمایی می کنید یا اندازه تصویر بزرگتر از صفحه می باشد در طول و عرض عکس پیمایش نمایید که کلید میانبر آن بر روی کی برد معادل **Space** می باشد .



Zoom

به کمک این ابزار می توان بر روی تصویر بزرگنمایی نمود بزرگنمایی به دو صورت انجام می شود . یکی به صورت کلیک کردن که با هر بار کلیک کردن تصویر بزرگ می شود و دیگر به این صورت است که با درگ کردن در صحنه یک کادر ایجاد می شود و نرم افزار فقط همان کادر ایجاد شده را بزرگ می کند

اما تا اینجا فقط روش های بزرگ نمایی را توضیح دادیم حالا که بزرگ کردیم چه کنیم که عکس را کوچک کنیم . برای کوچک کردن تصویر کلید **Alt** را از کی برد بگیرید و بر روی تصویر کلیک کنید تصویر کوچک می شود و زمانی که بر روی این ابزار کلیک می کنید در **Option Bar** دکمه هایی ظاهر می شوند که هر کدام را توضیح خواهم داد.



اولین گزینه **Zoom in** و **Zoom out** می باشند که برای نزدیک شدن و دور شدن می باشند .

: Actual pixels

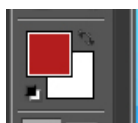
به کمک این دکمه می توانید اندازه واقعی تصویر را داشته باشید .

: Fitoh Screen

به کمک این گزینه می توانید تصویر را از نظر اندازه اندازه صفحه نمایید .

: Print size

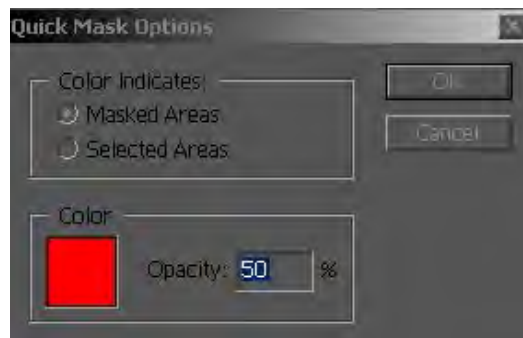
این گزینه اندازه **Print** تصویر را در اختیار شما قرار می دهد .



تا اینجا تمام ابزارهای موجود در جعبه ابزار را آموختید و فقط چند گزینه باقی مانده است که آنها نقش مهمی را بازی می کنند . اولین گزینه **Color Box** است در این قسمت شما رنگ خود را تعیین می کنید به این صورت که کدام رنگ ، رنگ کاری شما باشد و کدام رنگ برای پس زمینه باشد.



رنگ رویی رنگ کاری است . و رنگ زیری رنگ پس زمینه است برای تغییر هر کدام از رنگ ها کافی است که روی هر کدام از رنگ ها کلیک کنید تا پنجره **Color Pioker** باز شود و رنگ مورد نظر خود را انتخاب نمایید . در کنار این دو رنگ یک فلش دو سر وجود دارد که می توانید رنگ کاری را با رنگ پس زمینه عوض نمایید . و همچنین در پایین سمت چپ کادر **Color Box** دو مربع کوچک مشکی و سفید وجود دارد که دو رنگ پیش فرض سیاه و مشکی را دارا می باشند .



قسمت بعدی قسمت **mask** می باشد در این قسمت تعیین می کنید که نوع ماسک شما به چه صورت باشد . البته در این رابطه در قسمت مربوط صحبت کردیم .

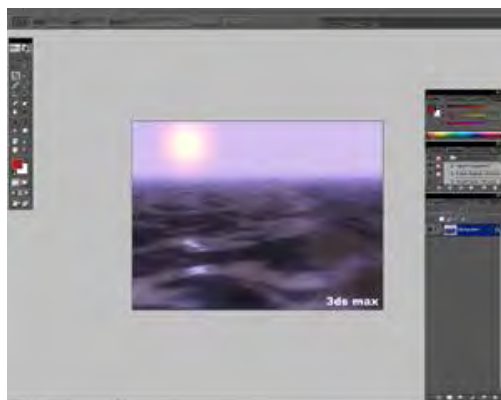


قسمت بعدی برای نوع نمایش صفحه می باشد که در زیر مدل های موجود را توضیح خواهیم داد:



Standard Screen

به کمک این گزینه تصویر به صورت استاندارد نمایش داده می شود .



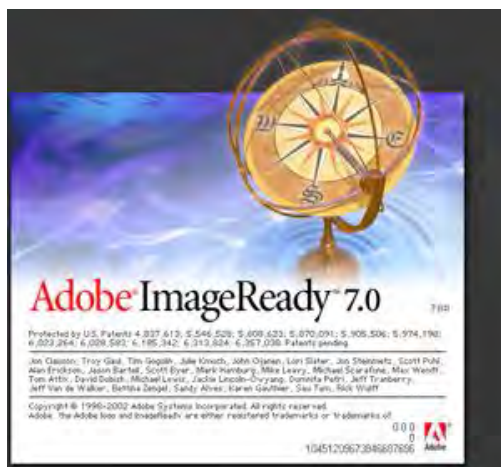
Full Screen mode with menu Bar

به کمک این گزینه قسمت Title صفحه می رود و فضا بزرگتر می شود .



Full screen mode

به کمک این گزینه Title و menu Bar از بین رفته و فضا بزرگتر می شود.



آخرین دکمه در این قسمت **Jump to image Ready** می باشد به کمک این گزینه شما می توانید نرم افزار **Image Ready** را باز نمایید .



بعضی اوقات نیاز هست که ما **Tool Box** را کوچک کنیم تا فضای بیشتری در اختیار داشته باشیم اگر بر روی فضای مشکی بالایی دو بار کلیک کنید تا **Tool Box** بسته شود به این صورت بسته و باز می شود و فضای بیشتر می شود .
تا اینجا به طور کامل با جعبه ابزار آشنا شدید و حالا می توانید از تمام این ابزارها کار کنید و تصاویر بدیع و جالبی را خلق نمایید .

آموزش فتوشاپ قسمت 9

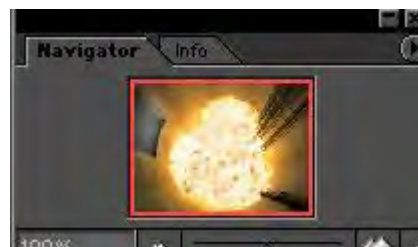
در درس قبل کار با جعبه ابزار را آموختید در این قسمت می خواهیم شما را پانل آشنا کنیم.

پانل ها پنجره های هستند که در آنها اطلاعات و همچنین فرمانهای قرار دارد که مدام ما به آنها نیاز داریم.

اولین پانل که شما با آن آشنا خواهید شد پانل **NAVIGATOR** می باشد.



البته خاطرنشان کنم که تمام پانل ها در منوی **WINDOW** وجود دارند که با کلیک کردن بر روی نام هر کدام از آنها می توان آن ها را نمایش داد.



NAVIGATOR

این پنجره یک پنجره هدایت گر در صحنه می باشد به کمک این پنجره شما موقعیت کادر دید خود را دارید و می توانید بر روی تصویر بزرگنمایی نموده و کادر بزرگنمایی نسبت به تصویر مشاهده نمایید. در داخل این پنجره چندین گزینه وجود دارد که در زیر با آنها آشنا خواهید شد.

PROXY PREVIEW AREA: به کمک این پنجره می توانید پیشنهادش از تصویر خود را داشته باشید و موقعیت کادر بزرگنمایی را به رنگ قرمز مشاهده کنید زمانی که اندازه تصویر از 100% بزرگتر شود کادر قرمز کوچکتر می شود و نشان می دهد که در حال حاضر چه کادری را مشاهده می کنیم. با رفتن اشاره گر ماوس بر روی کادر می توانید منطقه **ZOOM** شده را حرکت دهید و موقعیت آن را تغییر دهید.

: ZOOM

به کمک این فیلد عددی که در روبروی خود یک دستگیره برای بزرگنمایی دارد می توان بر روی تصویر بزرگنمایی کرد. به این صورت که با دادن عدد مناسب بر واحد درصد می توانید تصویر خود را دلخواه بزرگ نمایید یا بلعکس کوچک کنید به کمک دستگیره موجود در روبروی فیلد عددی می توانید بدون وارد کردن عدد تصویر خود را بزرگ نمایید.



INFO

به کمک این پانل می توانید اطلاعاتی از موقعیت فعلی ماوس بر روی تصویر داشته باشید از جمله اطلاعاتی که در این پنجره داده میشود.

1- میزان طیف رنگی نقطه از نظر مدل رنگی **RGB** قرمز - سبز - آبی.

2- میزان طیف رنگی یک نقطه از نظر مدل رنگی **CMYK** در رابطه با مدل های رنگی در دروس اول صحبت کردیم.

3- موقعیت ماوس در تصویر براساس دو محور **X- Y**.

4- اندازه کادر انتخابی در صحنه:

البته در کنار هر یک از این گزینه یک تصویر کوچک وجود دارد که براساس نوع فعالیت این گزینه متفاوت می باشد. بر روی هر یک از این تصاویر بروید تا برای شما براساس نوع فعالیت آن قسمت واحدهای اندازه گیری و مدل های رنگ مختلف را در اختیار قرار می دهد.

پانل بعدی مربوط به ویرایش رنگ ها می باشد این پانل را با نام **COLOR** می شناسیم . در این پانل سه مولفه رنگ های **RGB** را در اختیار داریم . و همچنین گسترده تمام رنگها به صورت وب در اختیار ما قرار دهید. و می توانیم رنگ مورد نظر خود را پیدا کنیم و استفاده نماییم.

با رفتن به قسمت **OPTION** می توانیم مدل رنگی را تغییر دهیم و همچنین تنظیمات این پانل را ذخیره نماییم .



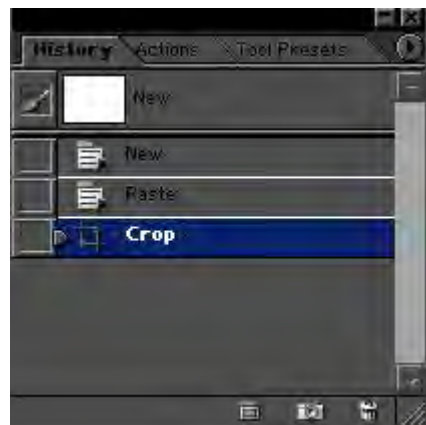
SWATCHES

به کمک این پانل می توانیم از پالت رنگ که به صورت پیش فرض رنگ های را دارا می باشد رنگ انتخاب کنیم و همچنین رنگهایی را که مد نظر ما است را به آن اضافه نماییم . تا دوباره از آنها استفاده کنیم.



STYLES

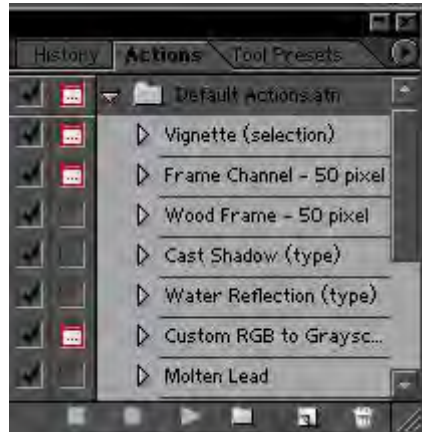
به کمک این پانل می توانیم **STYLES** مورد نظر خود را انتخاب کنیم در مورد **STYLE**ها در دروس قبل توضیح داده شده است البته چندین **STYLE** دیگر نیز در نرم افزار ذخیره شده وجود دارد که با رفتن به قسمت **OPTIOR** می توانید بازدن گزینه **LOAD** آنها را بازیابی نمایید.



HISTORY

پانل تاریخچه از مهم ترین پانل های موجود است به کمک این پانل می توانید تاریخچه فعالیت های را که تا به حال انجام دادید را مشاهده نمایید و هر کدام را که خواستید واز هرجای که می خواهید عملیات انجام شده را لغو نمایید. در واقع

شما به جای استفاده از فرمان **UNDO** از این پانل استفاده می کنید با این تفاوت که شما فعالیت هایی را که تا به حال انجام داده اید را می توانید مشاهده نمایید.



ACTIONS

در این قسمت می خواهیم شما را با پنجره **ACTIONS** آشنا کنیم: **ACTION** ها از یک سری اعمال تشکیل شده اند با استفاده از **ACTION** ها شما می توانید مجموعه ای از کارها را یک بار انجام داده و برای دفعات زیاد آنها را تکرار کنید. در این پنجره یک سری اعمال از پیش انجام شده وجود دارند. این اعمال در زیرشاخه **DEAULT ACTION** قرار دارند. برای درک بهتر این موضوع ابتدا یک تصویر جدید ایجاد می کنیم.

برای درک بهتر این قسمت یک تمرین انجام می دهیم.

1- یک صحنه جدید ایجاد نمایید.

2- روی یکی از **ACTION** کلیک کنید.

3- برای استفاده از **ACTION** ها می بایست آنها را اجرا کرد. برای اجرا **ACTION** مورد نظر روی دکمه اجرا کلیک کنید.

4- برای ادامه کار روی دکمه **CONTINUE** کلیک کنید.

5- همان طور که مشاهده می کنید یک تصویر با استفاده از **ACTION** های پیش ساخته فتوشاپ ساخته شده اما شما می توانید **ACTION** های خاص خود را

بسازید. برای این کار ابتدا روی دکمه مشخص شده در تصویر کلیک کنید تا فهرست مربوطه به **ACTION** های پیش ساخته فتوشاپ بسته شود. به قسمت زیرپانل مراجعه کنید و بر روی آیکن **NEW FOLDER** کلیک کنید تا یک پوشه مخصوص **ACTION** های ساخته شما ایجاد شود. و سپس در قسمت **NAME** نام مورد نظر خودتان را وارد نمایید. حالا نوبت به ساخت **ACTION** مورد نظرمان رسیده .

2- بر روی دکمه **NEW LAYAR** در قسمت پایین پانل کلیک کنید.

3- در جعبه متن مشخص شده نام **ACTION** را وارد می کنیم. در جعبه لیست اول (**SET**) باید مشخص گردد تا این **ACTION** مربوط به کدام زیر شاخه می باشد.

4- منوی کرکره ای اول مشخص می شود که کلید میانبر ما چه باشد.

5- در پایان روند کار به این صورت است که پس از کلیک روی دکمه **RECORD** فتوشاپ از تمام کارهایی که شما انجام می دهید به صورت متوالی الگو برداری می کند . تا زمانی که روی دکمه **STOP** کلیک کنید. با توجه به قسمت پایین پانل مشاهده می کنید که گزینه **RECORD** فعال می باشد و به رنگ قرمز تبدیل شده است.

تا اینجا با چند پانل مهم و کاربردی آشنا شدید در درس بعد با مهمترین پانل فتوشاپ آشنا خواهید شد.

پانل LAYER



در ادامه مباحث قبلی می خواهیم شما را پانل layer که از مهمترین قسمت های موجود در نرم افزار می باشد آشنا کنم این پانل همانطور که از نامش پیداست مخصوص فعالیت با لایه ها می باشد.

در فتوشاپ به وسیله لایه ها می توانید تصاویر بدیع را خلق نمایید لایه ها در ساخت یک اثر هنری سهم بسیار زیادی را در بر دارد این پنجره شامل چندین قسمت است که در زیر با آنها آشنا خواهید شد:

:MODE

در رابطه با مد در دروس قبل مطالبی را گفتیم ولی به طور کامل به آن نپرداختیم در اینجا شما را به طور کامل با این منوی کرکره ای آشنا خواهیم کرد. به طور کلی به کمک این قسمت می توانید خصوصیات خاص را برای لایه های خود از جمله درخشندگی تیرگی حذف قسمت های تیره یا روشن و غیره..... البته این خاصیت همیشه به صورت پیش فرض بر روی گزینه نرمان تنظیم شده است.



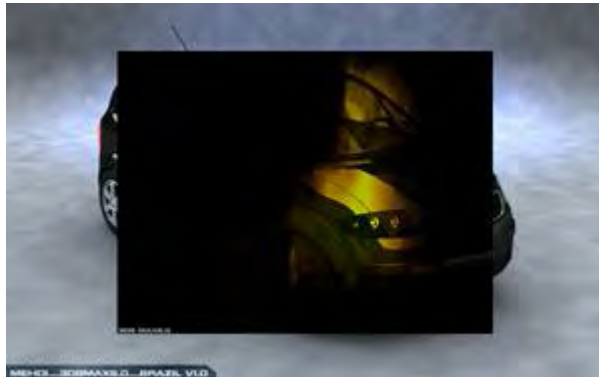
:DISSOLVE

به وسیله این گزینه قسمت های محو شده به صورت زبر در می آید و جلوه ی ویژه برای این نرم افزار است تا کیفیت تصاویر و لایه ها تغییر کند.



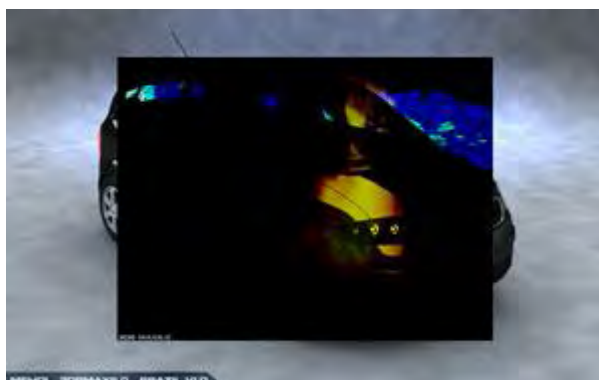
:Darken

به کمک این گزینه تصویر تاریک و تیره می شود.



:MULTIPLY

به کمک این گزینه واحد بالایی یک واحد ضرب می شود.



: COLOR burn

به کمک این گزینه رنگ ها به صورتی در می آیند که حسن سوخته شدن آنها
القاء می شود.



: LIGHTIN

به کمک این گزینه قسمت های تیره حذف می گردد و قسمت های روشن باقی
می ماند.



: COLOR PODGI

به کمک این گزینه تصویر از وجود رنگ اصلی خود خالی شده و از رنگ تصویر
زیری اشباح می گردد.



: LINERE PODGE

این گزینه عملیات بالا را انجام می دهد با این تفاوت که یک کانال آلفا از تصویر را فاکتور می گیرد.



: OVERLAY

به وسیله این گزینه تصویر از رنگ زیری مشتق می شود و سایه روشن آن در طیف خاص رنگ ریزی قرار دارد و کامل با رنگ لایه زیر می شود.

این چند گزینه بود که در این منو وجود دارند البته چند گزینه دیگر نیز در این قسمت وجود دارد . که در دروس بعد توضیح خواهیم داد چون با معقوله **MODE** در آینه برخورد خواهیم کرد.

گزینه بعد در پانل **LAYER** گزینه **OPACITY** می باشد به کمک این فیلد عددی می توانید میزان غلظت لایه انتخابی را تعیین نمایید یعنی می توانید لایه خود را طوری تنظیم نمایید که دارای پشت نمایی باشد.

گروه LOCK

در این قسمت می توانید تعیین نمایید که کدام قسمت را قفل نمایید و اجازه ندهید که بر روی قسمت انتخابی در چند حالت موجود تغییراتی حاصل نشود چند حالت قسمت LOCK را توضیح خواهم داد:

: LOCK TRANSPARENT PIXELS

به کمک این گزینه می توانید شفاف لایه را قفل نمایید. عملیاتی که انجام می دهید به قسمت شفاف صحنه تأثیر نگذارید پس به این صورت شما در قسمت شفاف لایه خود تغییراتی را انجام دهید در این قسمت تأثیری ندارد.

: LOCK IMAGE PIXEL

به کمک این گزینه می توانید این قابلیت را فعال نمایید که به کمک ابزارهای تأثیر گذار در جعبه ابزار می توانید بر روی تصویر تأثیری بگذارید یعنی به کمک ابزار BRUSH یا STAMP یا ERASER و غیره نمی توان بر روی تصویر تأثیر گذاشت.

: LOCK POSITION

به کمک این گزینه می توان حرکت در لایه جدید را قفل نمود به این صورت که دیگر نمی توان به کمک ابزار MOVE تصویر را حرکت داد و در موقعیت خود لایه قفل می شود.

: LOCK ALL

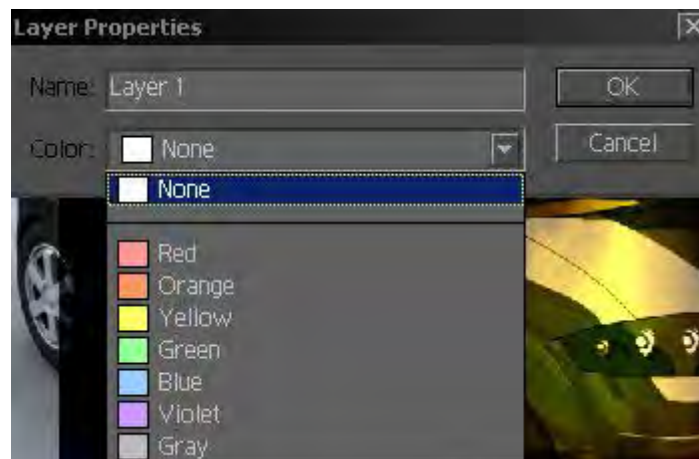
به کمک قسمت تمام خاصیت های لایه خاموش و دیگر نمی توان کاری به روی لایه قفل شده انجام داد.

البته خاطر نشان کنم که می توان از تمام این حالت ها البته به غیر از **LOCK** **ALL** به صورت همزمان استفاده نمود.

قسمت بعدی که با آن روبرو می شود قسمتی است که نشان دهنده لایه ها است و نوع نمایش آنها در این قسمت شما لایه ها را می بینید و مشخصات آنها از جمله یک پیش نمایش و تعداد نوع آنها را در این قسمت دارید.

در قسمت لایه ها شما می توانید یک لایه را فعال یا حتی حذف نمایید و همچنین آنها را به یکدیگر قفل نمایید . که زمانی که آنها را حرکت می دهید با یکدیگر حرکت کنند.

البته اکثر اوقات لایه اول یا همان **BACK GROUND LEYER** به صورت پیش فرض قفل می باشد ولی باقی لایه ها به دست شما قفل خواهند شد. اگر اینکه بر روی لایه راست کلیک کنید یک منوی میانبر ظاهر می شود که به فرمان های داخل این منو خواهیم پرداخت:



: LAYER PROPERTIES

به کمک این گزینه می توانید چند قابلیت را در دسترس داشته باشید به این صورت که بازدن این گزینه پنجره ای باز می شود که دارای دو قسمت :

: NAME-1

به کمک این فیلد می توانید نام لایه خود را تغییر دهید.

: COLOR-2

به کمک این منوی کرکره ای می توانید رنگ لایه را برای بهتر مشخص شدن لایه در بین بقیه لایه ها تعیین نمایید.



: BLENDING OPTIONS

به کمک این گزینه می توانید به پنجره **LAYER STYLE** دسترسی پیدا کنید به کمک این پنجره می توانید به لایه خود جلوه های ویژه ای را بدهید البته با این پنجره در درس بعد به صورت کامل و جامع صحبت خواهیم کرد.

: DUPLICATE LEYER

به وسیله این فرمان می توانید یک کپی از لایه انتخابی ایجاد نمایید.

: DELETE LEYER

به وسیله این فرمان می توان لایه انتخابی را حذف نمود. بعد از اجرای این فرمان یک کادر پرسش نمایان می شود که از شما پرسش می کند که آیا شما مطمئن هستید که این لایه را می خواهید حذف نمایید شما با جواب NO-YES این پرسش را جواب می دهید.

حالا به قسمت پایین پانل مراجعه می کنیم و فرمان ها و گزینه های زیر را بررسی می کنیم از راست اولین گزینه را توضیح خواهیم داد:

: DELETE LAYER

این فرمان لایه انتخابی را حذف می کند.

: CREATE ANEWKAYER

به وسیله این فرمان می توانید یک لایه جدید خلق نمایید. البته این لایه کاملا شفاف و همچنین خالی می باشد.

: CREATE NEW FILL OR ADJASMENT KAYER

به کمک این گزینه شما به یک سوی فرمان ها در خصوص نوع رنگ تصویر و مدل های مختلف رنگ ها را در دسترس دارید البته در این رابطه در قسمت خاص خود در دروس بعد صحبت خواهیم کرد. در واقع نرم افزار در اختیار شما یک کلیک میانبر قرار داده است که شما به سهولت به این ابزارها و پارامترهای مهم و کاربردی دست پیدا کنید.

: CREATE ANEW SET

به کم این گزینه می توانید یک پوشه برای لایه های خود ایجاد نمایید و لایه های خود را دسته بندی کنید و در پوشه های خاص خود قرار دهید.

: ADD VECTOR MASK

به کمک این گزینه می توانید یک لایه ماسک ایجاد نمایید به این صورت که تصویر را لایه قرار دهید و برای سهولت ماسک آن یک قسمت را بکشید.

: ADD A LAYER STYLE

به کمک این گزینه می توانید یک جلوه ویژه برای لایه خود ایجاد نمایید در قبل گفتیم که این قسمت را توضیح خواهم داد. تا اینجا به طور کامل با پانل LAYER آشنا شدید در درس بعد با جلوه های ویژه ای که می توانید به لایه ها دهید آشنا خواهید شد.

Good Luck



در کانال تلگرام کارنیل هر روز انگیزه خود را شارژ کنید ☺

<https://telegram.me/karnil>

