

بسمه تعالی

جزوه آزمایشگاه نرم افزار گرافیکی (آشنایی با فتوشاپ)

تهیه و تنظیم: مرتضی مختاری

ویژه دانشجویان دوره کاردانی کامپیوتر

« بسمه تعالی »

مقدمه:

فتوشاپ یکی از برنامه های گرافیکی است که می توان گفت عملاً برای تصحیح-رتوش و مونتاژ تصاویر و با طراحی کارت ویزیت و پوستر استفاده می شود. این برنامه بسیار حرفه ای است و کار در محیط آن احتیاج به خلاقیت نیز دارد. همچنین برنامه ای بسیار سنگین است که به هنگام کار در آن فضای بسیاری از RAM گرفته می شود.^۱

فتوشاپ Version (نسخه) های مختلفی دارد. اما آنچه که اکنون به عنوان فتوشاپ با آن کار می شود از نسخه Photoshop 6.0 شروع شده که پس از آن Photoshop 7.01 که نمادی شبیه یک چشم داشته و از لحاظ کارایی و ابزارها بسیار قویتر از نسخه ۶ بوده به بازار آمد. هم اکنون دو نسخه جدید تر از فتوشاپ قابل دسترس است که به ترتیب Photoshop CS (فتوشاپ ۸ با نماد پر سبز رنگ) و Photosop CS2 (فتوشاپ ۹ با نماد پر آبی رنگ) می باشند. * یکی از مشکلات فتوشاپ ۸ و ۹ بعد از نصب این است که احتیاج به اکتیو یا فعال کردن از طریق وصل شدن به اینترنت دارد که برای رفع این مشکل باید این برنامه را از روی فتوشاپی که crack (کرک) دار است نصب کرد.

نحوه دسترسی به برنامه:

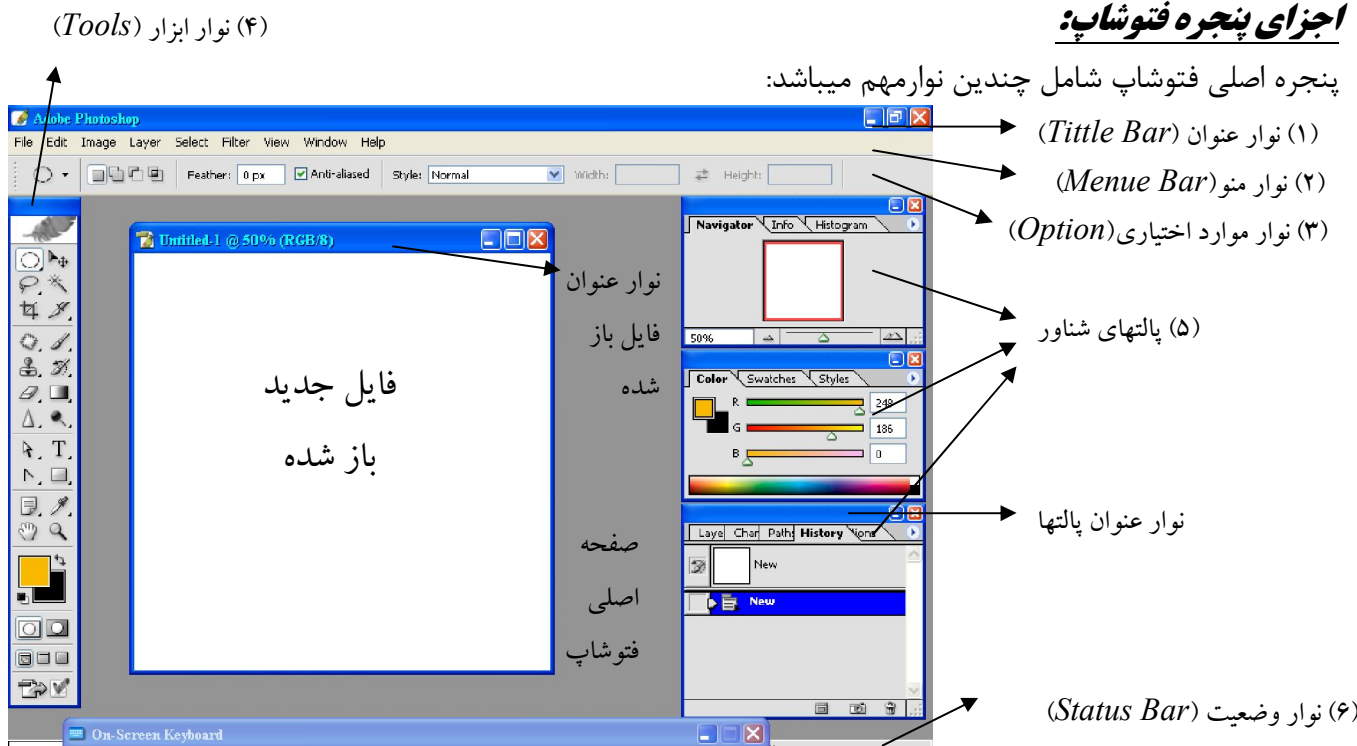
پس از نصب کردن برنامه فتوشاپ بر روی سیستم همانند سایر برنامه ها می توان از طریق منوی Start گزینه All programs زیر گزینه Adobe Photoshop این برنامه را اجرا کرد و یا از آن آیکن میانبری (Short Cut) با درگ کردن بر روی Desktop بسازیم. در اینصورت هر بار تنها با دابل کلیک روی آن آیکن می توانیم وارد فتوشاپ شویم.

^۱ - به خصوص هنگام کار بر روی فایل های گرافیکی سنگین که حجم آنها در حافظه فعال کامپیوتر (RAM) جای نمی گیرد، فتوشاپ از فضای خالی روی دیسک (درایوی از هارد که فتوشاپ روی آن نصب شده است) استفاده می کند که به این فضا، دیسک چرک نویس (Scratch Disk) می گویند. از فتوشاپ ۵ به بعد امکان قرار دادن چند دیسک چرک نویس برای فتوشاپ وجود دارد به این ترتیب در صورتیکه به هنگام کار و استفاده از ابزارهای مختلف با پیغامی به شکل "Scratch Disks Are Full" مبنی بر پر بودن دیسک چرک نویس روبرو شدید کفایت از مسیر زیردرایوهای دیگر را (که فضای خالی آنها بیشتر است) به عنوان دیسکهای چرک نویس ذخیره برای فتوشاپ تعریف کنید تا در صورت کمبود حافظه، از آنها استفاده شود:

Scratch Disk بخش → Plug-Ins & Scratch Disks → Preferences → Edit منوی

اجزای پنجره فتوشاپ:

پنجره اصلی فتوشاپ شامل چندین نوار مهم میباشد:



۱- نوآرآبی بالای صفحه است که به آن نوارعنوان یا **Title bar** می گویند. این نواردر سمت راست عنوان برنامه فتوشاپ را دارد ودر سمت چپ سه کلید که به ترتیب از راست به چپ بستن پنجره (close) - به حداکثر رساندن (Maximize) - و به حداقل رساندن پنجره (Minimize) هستند را دارا میباشد .

۲- نوار دوم را **Menu Bar** می نامند. این نوار شامل منو یا کسوهایی است که هر یک فرمان های خاصی را شامل میشود. این منوها عبارتند از:

File - فرمانهای مربوط به مدیریت فایلها را در بر می گیرد. مانند New برای ساختن فایل جدید - Open برای باز کردن و فراخوانی یک فایل - Save و Save as برای ذخیره کردن یک فایل - Page set up تنظیمات صفحه - Import برای وارد کردن تصاویر و فایلها از برنامه های دیگر و از اسکنر - Export برای خارج کردن فایلها و تصاویر کار شده در محیط فتوشاپ به برنامه های دیگر مثل Corel Draw - Print برای پرینت گرفتن - Print Preview - پیش نمایش چاپ و.....

Edit - فرمانهای مربوط به ویرایش فایلها را در بر میگیرد. مانند Undo و Step Back Ward برای خنثی کردن فرمانهای انجام شده روی فایل - Step Forward برای اجرای مجدد فرمانهای خنثی شده - Cut انتقال تصاویر یا برش قسمتی از آنها برای انتقال به فایل دیگر - Copy برای کپی گرفتن - Paste چسباندن - Fill برای پر کردن محدوده مورد نظر با رنگ مورد نظر - Stroke برای خط دور دادن و.....

Image - فرمانهای مربوط به مدیریت تصاویر را شامل می شود. مانند Adjustment و زیر گزینه هایش برای تنظیمات رنگ تصاویر - mode برای تغییر مد رنگ تصاویر - Image size تغییر سایز خود فایلها و تصاویر و

- **layer** : شامل فرمانهای مربوط به مدیریت لایه هاست. مانند New برای ساختن لایه جدید-Delete برای حذف کردن لایه فعال - Layer Style برای دادن جلوه های بیشتر به لایه ها و تغییر شیوه ظاهری آنها (مثل سایه دادن به لایه و...) و سایر فرمانها .

- **Select** : که فرمانهای مربوط به انتخاب تصاویر و فایلها را در بر می گیرد . مانند All انتخاب کل تصویر و فایل فعال - Deselect برای در آوردن محدوده انتخاب شده از حالت انتخاب - Inverse برای معکوس کردن انتخاب - Transform selection برای تغییر سایز و یا چرخاندن کادر انتخاب - Feather برای محو کردن اطراف محدوده انتخاب شده و....

- **Filter** : که شامل انواع فیلترهای مختلف برای زیباتر سازی ل عکی و یا پس زمینه عکس می باشد که هر یک به نوعی استفاده می شوند.

- **View** : این منو فرمانهای مربوط به میریت نمایش فایلها را در بر می گیرد. مانند Ruler که با انتخاب آن خط کشی بر روی فایل فعال ظاهر می شود- Zoom In و Zoom Out برای نمایش کوچکتر یا بزرگتر فایلها - Fit On Screen بزرگ کردن یک تصویر یا فایل فعال به اندازه کل محیط فتوشاپ و....

- **Window** : از طریق این منو میتوانید نوارها و پالتهای مختلف محیط فتوشاپ را ظاهر کنید و یا بردارید. که مهمترین آنها که بهتر است روی صفحه باشند عبارتند از : Tools - Option - Layers و History .

۳- نوار سوم راپالت **option** می گویند(نوار اختیاری یا نوار توضیحات) که محتویات این نوارمتغیراست و بسته به انتخاب هریک از ابزارها در جعبه ابزار(Tools) تغییر کرده ومی توان از طریق آن خصوصیات ابزار انتخابی رانتظیم کرد.

۴- نوار چهارم که در سمت چپ پنجره فتوشاپ قرار دارد بانام نوار ابزار ویا **Tools** می باشد که شامل ابزارهای مختلف فتوشاپ می باشد.



۵- علاوه برنوارهای گفته شده پالتهای شناوردیگری نیز در محیط فتوشاپ وجود دارند که قابل انتقال از طریق نوار عنوان اختصاصیشان و به روش Drag & Drop به هر قسمت از صفحه میباشد , این پالتها رادر صورت نیاز در پنجره فتوشاپ ظاهر میکنیم .مهمترین پالتهایی که در محیط فتوشاپ باید باشند پالت layers وپالت history میباشد . همچنین در نوار عنوان کلیه این پالتها علامت برای بستن پالت و علامت Minimize برای به حداقل رساندن اندازه پالت استفاده می شود.

۶- نوار وضعیت (**Status Bar**) آخرین نوار پایین پنجره فتوشاپ است که در هر لحظه وضعیت این برنامه و همچنین نحوه استفاده از ابزار انتخابی بر روی فایل جاری را نشان می دهد.

* نکته : اگر نوارهای گفته شده (Option - History - Layers - Tools) در پنجره اصلی فتوشاپ نبود می توانیم از منوی Window آنها را ظاهر کرده و یا مجدداً برداریم.

* برنامه فتوشاپ یک برنامه bitmap است یعنی تشکیل شده از پیکسل های ریز یا مربع های کوچکی که از مجموع آنها عکس یا تصویر مایجاد میشود. این pixel ها زمانی قابل رویت هستند که عکس یا تصویر را توسط ابزار ذره بین به میزان زیادی zoom کنید .

در صورتیکه برنامه هایی مانند corel Drow و Photo Paint و غیره ... برنامه های برداری یا Vector میباشد , یعنی هرچه قدر هم تصویر موجود در این برنامه ها را بزرگ کنیم تصویری از پیکسلها نخواهیم دید .

ساختن فایل جدید:

در برنامه فتوشاپ هنگام شروع به کار یا در مواقع نیاز میتوانیم برای خود یک فایل جدید باز کنیم. راههای باز کردن فایل جدید عبارتند از:

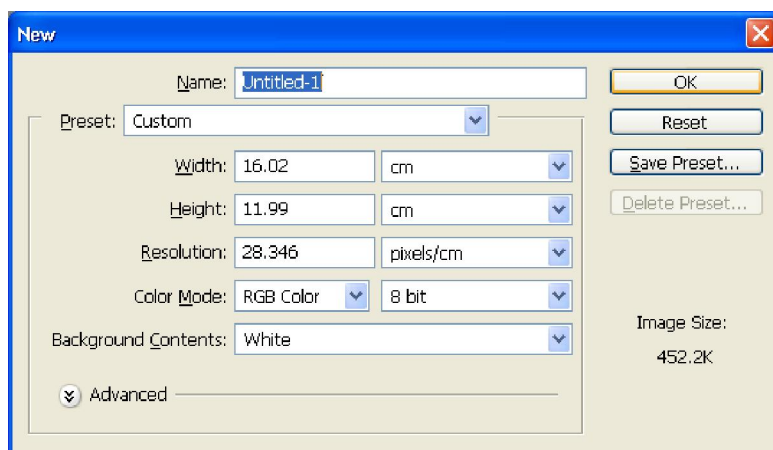
(۱) انتخاب گزینه New از منوی File .

(۲) کلید میانبر Ctrl+N .

(۳) نگه داشتن کلید Ctrl و سپس دابل کلیک روی صفحه اصلی فتوشاپ.

(۴) کلید میانبر Alt+Ctrl+N .

* با استفاده از دو روش ۳ و ۴ اندازه های قبلی انتخاب شده در کادر New تغییر نکرده و با همان اندازه ها باز می شود. در هر یک از روشهای گفته شده پنجره New که شامل قسمتهای زیر است، باز می شود:



- **کادر Name:** این کادر برای اسم دادن به فایل ساخته شده استفاده میشود. در حالت پیش فرض اگر هیچ اسمی در این قسمت تایپ نشود پس از Ok کردن پنجره New در نوار عنوان فایل ساخته شده نام ... Untitled نوشته شده و بسته به اینکه چندمین فایل جدید ساخته شده است شماره فایل نیز در انتهای نامش قرار میگیرد. اگر در پنجره New قصد تعویض نام پیش فرض را نداشته باشید می توانید در هنگام Save کردن فایل در کادر File Name نام مورد نظر خود را وارد کنید.

- **کادر Preset:** این کادر شامل یک سری سایزهای آماده رایج در محیط عکاسی می باشد که اگر خواستید میتوانید از این سایزها برای فایل خود استفاده کنید .

- **کادر Width:** این کادر به منظور دادن طول و یا پهنای کار استفاده میشود .

– **کادر Height** : این کادر برای دادن عرض یا ارتفاع فایل استفاده میشود .
پس وقتی می گوییم عکس یا فایل ۳*۲ باز کنید یعنی Width=۲ است و Height=۳ است .

* مقابل کادرهای Width و Height دو کادر دیگر نیز قرار دارد که با باز کردن تیرک پایین افتادنی آنها واحدهای مختلف اندازه گیری را خواهیم دید. پس قبل از دادن عدد به کادرهای طول Width و عرض Height باید واحد آنها را تبدیل به cm کنیم و سپس طول و عرض مورد نظر را وارد نماییم . زیرا واحد استاندارد عکسها در ایران سانتیمتر است.

– **کادر Resolution** : در واقع همان **وضوح تصویر** است. به عبارتی دیگر تعداد پیکسلها در هر اینچ از تصویر را Resolution گویند^۱ که این میزان را در این کادر در پنجره New تعیین می کنیم . هرچه این میزان عددی بزرگتر باشد کیفیت تصویر و حجم آن نیز بیشتر خواهد بود به نحوی که دیگر قابل ذخیره شدن در یک فلاپی کم حجم نخواهد بود. حدود Resolution در این کادر می تواند عددی بین ۱ تا ۳۰۰ پیکسل در سانتیمتر (واحد Resolution نیز از ابتدا باید در کادر مقابل آن Pixels/cm انتخاب شود) باشد اما معمولاً برای کارهای نمایشی در مانیتور عدد ۷۲ و برای کارهای چاپی عددی بین ۲۰۰ تا ۳۰۰ (۲۵۶ عدد مناسبی است) را در نظر می گیرند.

* هر چه Resolution بیشتر باشد سایز فایل آن عکس نیز در صفحه نمایشی، بزرگتر دیده می شود.

– **Mode** : در این کادر مد رنگ فایل ساخته شده و به عبارتی حدود رنگهای قابل استفاده در فایل را مشخص میکنید . همانطور که می دانید دو نوع مد رنگ در عکاسی وجود دارد: رنگی – سیاه و سفید
مدرنگی در فتوشاپ سه نوع میباشد :

۱) **مدرنگ RGB** : این مد مدرنگ نمایشی است و فقط برای نمایش در صفحه مانیتور استفاده میشود که البته مد اصلی فتو شاپ نیز است کهها انتخاب آن از سه رنگ اصلی Blue- Green- Red و ترکیبات آنها برای رنگ امیزی استفاده خواهیم کرد .

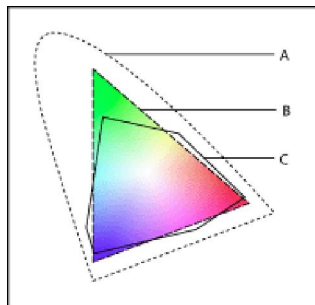
۲) **مدرنگ CMYK** : این مد مدرنگ چاپ است که برای چاپ کردن استفاده میشود و از چهار رنگ Cyan آبی فیروزه ای- Magenta بنفش ارغوانی- Yellow زرد و Black سیاه و ترکیبات آن ها برای رنگ امیزی استفاده میکنند. این مد رنگهای موجود در چاپگر است. بنابراین به منظور چاپ دقیق رنگها به همان شکل که در مانیتور می بینیم کفایت پس از اتمام کار خود بر روی فایل مورد نظر و قبل از چاپ کار mode فایل را به CMYK تبدیل کرد . که البته این کار را از طریق انتخاب منوی Image ← Mode ← CMYKColor انجام می دهیم.

* تصاویر با مد RGB از لحاظ اندازه کوچکتر از تصاویر با مد CMYK هستند.

۳) **مد رنگ lab color** : مانند RGB نمایشی است فقط کیفیت و تعداد رنگهای آن از RGB بیشتر است و البته نیازی نیست که از آن استفاده کنیم خود فتوشاپ در مواقع ضروری از رنگهای آن استفاده میکند . رنگهای موجود در این مد رنگ بسیار شبیه دید طبیعی چشم انسان است .

^۱ بنا به این تعریف می توان گفت که واحد Resolution یک تصویر ppi (پیکسل در هر اینچ) است که البته با واحد Resolution مانیتور که dpi (نقطه در اینچ) است، متفاوت است.

* با توجه به آنچه گفته شد محدوده (تعداد) رنگ Lab Color (A) بیشتر از سایز مد رنگها بوده و حدود رنگهای RGB (B) نیز بیشتر از حدود CMYK (C) است به همین جهت در صورتیکه مثلاً عکسی با مد رنگ RGB به مد CMYK تبدیل شود، قسمتی از اطلاعات رنگی از دست خواهند رفت .



مدهای سیاه و سفید در فتوشاپ تنها دو نوعند :

(1) **Bitmap**: فقط از دو رنگ سیاه و سفید برای رنگ آمیزی استفاده میکنند .

(2) **Grayscale**: از دو رنگ سیاه و سفید + ۲۵۶ رنگ خاکستری برای رنگ آمیزی استفاده میکنند.

* در مقابل کادر Mode کادر دیگری وجود دارد که برای تعیین تعداد رنگهای مورد استفاده بر اساس بیت استفاده می شود که شامل سه گزینه ۱- ۸ و ۱۶ بیتی است . در صورتیکه مد رنگ Bitmap استفاده شود، گزینه اول فعال می شود و به این معنا است که تنها می توانیم ۲^۱ رنگ یعنی دو رنگ سیاه و سفید را انتخاب کنیم. با انتخاب سایر مدهای رنگ گزینه ۸ بیتی فعال میشود که در این صورت می توانیم ۲^۸ یعنی ۲۵۶ رنگ گوناگون را استفاده کرد. همچنین در عکسهای ۱۶ بیتی می توان از ۱۶ میلیون رنگ (۲^{۱۶}) استفاده کرد.

– **کادر contents**: در این کادر پس زمینه فایل جدید را مشخص می کنید که شامل سه گزینه زیر است:

۱- white: با انتخاب این گزینه زمینه فایل باز شده سفید خواهد بود.

۲- Background: با انتخاب این گزینه فایل جدید شما به رنگ بک گراند انتخاب شده در نوار ابزار (Tools)

باز خواهد شد.

* در فتوشاپ ۱۶ میلیون رنگ وجود دارد اما همیشه دو رنگ آن در نوار ابزار (Tools) فعال و در یک لحظه قابل استفاده هستند . به رنگ جلویی رنگ Foreground color گویند که کلیه ابزارهای رنگ آمیزی از آن استفاده می کنند و به رنگ پشتی آن Back ground color گویند که در بعضی از پنجره ها مانند پنجره New کادر Content استفاده می شود.

۳- Transparent: با انتخاب این مورد زمینه فایل جدید شفاف و طلقی خواهد بود. البته پس از باز شدن فایل

جدید زمینه به صورت شطرنجی نشان داده می شود . به عبارتی دیگر هر گاه در فتوشاپ قسمتی را شطرنجی دیدید به معنی شفاف بودن آن بخش است.

نحوه بازکردن فایل (فرا خوانی) :

در فتوشاپ نیز مانند بیشتر برنامه ها می توانیم از عکسهای ذخیره شده در هارد – فلاپی و یا سی دی استفاده کنیم . کفایت یکی از راههای زیر را انجام دهیم :

(۱) فرمان open از منوی فایل

(۲) کلید میانبر $ctrl+o$

(۳) از طریق دابل کلیک در صفحه خالی پنجره فتوشاپ

(۴) از طریق فرمان Browse در منوی File که در این صورت پنجره ای به نام File Browser باز خواهد شد.

در این پنجره ساختار درختی پوشه ها – فایلها و درایوها نمایش داده می شود و می توانید محتوای فلدر یا درایو انتخاب شده را در سمت راست مشاهده کنید و در صورت نیاز عکس مورد نظر را با دابل کلیک و یا درگ کردن به داخل صفحه اصلی فتوشاپ بیاندازیم.

درسه مورد اول نیز پنجره Open باز خواهد شد که در قسمت بالای آن در بخش look in محل فایلی را که قرار است باز کنید مشخص کرده انتخاب می کنید تا محتوای آن در پایین پنجره نشان داده شود سپس عکس مورد نظر را انتخاب کرده دکمه OPEN را می زنیم و یا روی عکس مورد نظر دابل کلیک میکنیم تا در نهایت باز شود.

* نکته : برای انتخاب چندین فایل بصورت همزمان و بازکردن آنها کفایت در پنجره OPEN با نگه داشتن کلیک چپ موس کادری به دور فایل های مورد نظر باز کنیم تا فایلهای مجاور انتخاب شود . و یا اولین فایل را انتخاب کرده کلید Shift را نگه داشته و آخرین فایل را نیز انتخاب کنیم .
اما برای انتخاب پراکنده فایل ها پس از انتخاب اولین فایل کلید Ctrl را نگه داشته و فایلهای بعدی را یکی یکی انتخاب کرده و در نهایت OPEN می زنیم .

* هر فایل باز شده در فتوشاپ نیز شامل یک نوار عنوان می باشد که نام فایل – پسوند و مد رنگ آن نوشته شده است و همچنین سه دکمه Minimize – Maximize – Close در سمت راست نوار عنوان آن وجود دارد .

* در پایین پنجره Open کادری به نام Files of type وجود دارد که برای تعیین نوع (پسوند) فایلهایی که قرار است در این پنجره نشان داده شوند استفاده می شود . اگر بخواهیم کلیه عکسها با هر پسوندی نمایش داده شوند باید گزینه All Formats را انتخاب کنیم .

* برنامه فتوشاپ عکسهایی دارد که با نصب فتوشاپ درون هارد ریخته می شود. برای باز کردن این عکسها پس از ورود به درایوی که فتوشاپ در آن ریخته شده (در پنجره Open) مسیر زیر را طی کنید:

All programs → Adobe → Photoshop → Samples

^۱ در مورد پسوندهای فتوشاپ بیشتر توضیح داده خواهد شد.

تغییر مد رنگ عکس:

در صورتیکه پس از باز کردن عکس و یا به هنگام چاپ عکس بخواهید مد رنگ آن فایل را تغییر دهیم، کفایست از منوی **Image ← Mode** مد مورد نظر را انتخاب کرده و تیک بگذاریم. به این ترتیب می توان عکسهای رنگی را با انتخاب مد **Gray Scale** به سیاه و سفید تبدیل نمود^۱.


تغییر سایز عکس:

همانطور که گفته شد، اندازه فایل از طریق پنجره **New** قبل از ساختن آن قابل تغییر است. حال اگر بخواهیم پس از باز کردن فایل جدید و یا عکس، اندازه کل آنرا تغییر دهیم، کفایست از منوی **Image** گزینه **Image Size** را انتخاب نمایید تا پنجره مربوطه باز شود. که شامل گزینه های زیر است:

- کادر **Pixel Dimensions**: در این کادر تعداد پیکسلهای عکس از لحاظ طولی و عرضی و در نتیجه حجم عکس را خواهید دید که می توانید آنرا به دلخواه تغییر دهید.
- کادر **Document Size**: در این کادر سایز فعلی (طول و عرض) و رزولوشن عکس همرا با واحدهای آن نمایش داده می شوند که در صورت نیاز می توانید آنرا تغییر دهید. توجه کنید که ما بین دو گزینه **Width** و **Height** در هر دو کادر علامت قفل (🔒) وجود دارد و به همین دلیل با تغییر هر یک از آنها دیگری نیز تغییر می کند و به عبارتی نسبت طول و عرض برای بهم نخوردن حالت تصویر، ثابت می ماند.
- گزینه **Scale Style**: با تیک گذاشتن این گزینه در صورتیکه عکس ما دارای **Style**^۲ نیز باشد، اندازه آن **Style** نیز با تغییر اندازه سایز عکس تغییر خواهد کرد.
- گزینه **Constrain Properties**: تیک گذاشتن این گزینه سبب گذلشتن قفل بین **Width** و **Height** می شود.
- گزینه **Resample Image**: در این قسمت می توانید نحوه حفظ نسبت طول به عرض را مشخص کنید که شامل چندین حالت است و از بین آنها حالت **Bicubic** حالت مکعبی و بهترین حالت است.

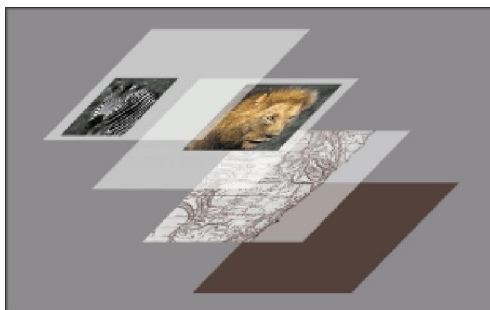
^۱ برای رنگی کردن عکسهای سیاه و سفید تنها تغییر مد کافی نیست و روش آن بعداً توضیح داده خواهد شد.

* در بسیاری از موارد تبدیل مدها به یکدیگر باعث از بین رفتن بعضی از پیکسلهای رنگی می شود و با تبدیل دوباره مد رنگ جدید به مد قبلی رنگهای از دست رفته احیا نخواهند شد. پس این کار را در مواقع لزوم انجام دهید.

^۲ **Style** یا شیوه نوعی جلوه های اضافی بر روی لایه ها هستند که برای زیبایی بر حسب نیاز به لایه ها داده می شوند مانند سایه یا درخشندگی دادن به لایه و یا برجسته کردن لایه. لایه ای که **Style** داشته باشد، نمادی به شکل  به آن اضافه می شود. روش دادن **Style** به لایه توضیح داده خواهد شد.

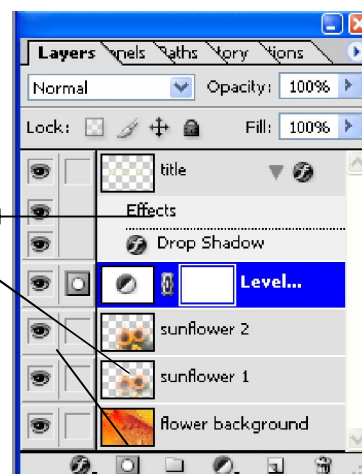
لایه ها در فتوشاپ :

فایلهایی که در محیط فتوشاپ کار شده اند دارای پسوند PSD (PDD) می باشند. یک عکس با پسوند فتوشاپ می تواند از چندین لایه تشکیل شده باشد که این لایه ها شفاف بوده و قابل حرکت و جابجایی نسبت به هم می باشند و نهایتاً از آنجاییکه ما به عنوان بیننده از بالا به عکس نگاه می کنیم ، کل لایه ها را بصورت یک عکس می بینیم .



اما این لایه ها به صورت جداگانه در پالت Layers قابل مشاهده اند که اولین و اصلی ترین آنها لایه Background می باشد و معمولاً قفل است که بهتر است روی آن کاری انجام نشود (رنگ ریخته نشود).

ناحیه شطرنجی در هر لایه نشانگر منطقه طلقی و شفاف است که سبب دیده شدن لایه های زیرین در آن ناحیه می شود.



* در فتوشاپ در دو مورد لایه به صورت خودکار ساخته می شود :


- ۱- هنگام انتقال (Cut) یا کپی گرفتن (Copy) از قسمتی از شکل.
- ۲- هنگام استفاده از ابزار Horizontal Type و Vertical Type برای

نوشتن متن.

در سایر موارد خودمان لایه می سازیم.


ساختن لایه جدید:


برای ساختن لایه سه راه وجود دارد:

- ۱- از پالت layers و نماد  (Create a new layer) در پایین پالت استفاده میکنیم , بطوریکه با یک بار کلیک روی آن لایه شفاف ایجاد میشود این لایه ها قابلیت انتقال و تغییر سایز را خواهند داشت و شما میتوانید روی آنها با سطل رنگ ، رنگ بریزید .


۲- از منوی Layer ← New ← Layer

۳- کلید میانبر Shift+ Ctrl+N

* در صورت نیاز به حذف کردن یک لایه ساخته شده کافیست آن را در پالت layers با نگه داشتن کلیک چپ موس به سمت نماد سطل اشغال  در پایین این پالت درگ کنیم . و یا از مسیر منوی Layer ← Delete ← layer استفاده کنیم.

* کنار لایه ها در پالت layers نمادی به شکل چشم  وجود دارد که نمایانگر روشن بودن آن لایه است. اگر با موس روی این علامت کلیک کنیم، لایه مورد نظر خاموش شده و تصویر یا رنگ مربوط به آن را در فایل مربوطه نخواهیم دید.

* نماد قلمو کنار هر لایه ای که در پالت Layers باشد، نشانگر این است که لایه مورد نظر فعال است و هر کاری که انجام دهیم، روی آن لایه انجام خواهد گرفت.

* در صورتیکه بخواهیم لایه ها را به هم قفل کنیم به طوریکه لایه های مورد نظر با هم حرکت نکنند، کافیست روی لایه اول در پالت Layers ایستاده و سپس در مربع خالی محل قلمو کنار لایه های دیگر کلیک کنیم. در این حالت علامت قفل  کنار آنها ظاهر می شود.

فرمان کپی (Copy):

برای اینکه تصویری ویا قسمتی از تصویر را به داخل فایل تازه ساخته شده خود کپی کنیم از فرمان Copy به شکل زیر استفاده میکنیم :

۱- ابتدا قسمتی از عکس را توسط ابزارهای انتخاب (این ابزارها توضیح داده خواهند شد) به دلخواه انتخاب می کنیم

۲- از منوی Edit فرمان copy (Ctrl+C) را انتخاب میکنیم که در این حالت قسمت مورد نظر در حافظه کلیپ بورد برنامه ذخیره میشود .

۳- روی فایل مقصد کلیک می کنیم تا فعال شود (در این حالت نوار عنوان آن پر رنگتر می شود).

۴- وارد منوی Edit شده و فرمان paste (Ctrl+V) را اجرا میکنیم .

* اگر پس از انتخاب یک قسمت از تصویر همان جا از کلید میانبر Ctrl+J (که معادل فرمان Layer via copy در منوی Layer ← New است) استفاده کنیم، یک کپی از بخش انتخاب شده در همان فایل ایجاد می شود که در پالت Layers تحت یک لایه جدید قابل مشاهده است.

انتقال تصویر (فرمان Cut):

ابتدا قسمت مورد نظر از تصویر را انتخاب کرده و فرمان Cut (Ctrl+X) را از منوی Edit انتخاب می کنیم سپس فایل مقصد را فعال کرده و فرمان Paste را اجرا می کنیم.

* فرمان Layer via cut (کلید میانبر Shift+Ctrl+J) در منوی Layer ← New قسمت انتخاب شده را در همان محل از تصویر جدا می کند که تحت یک لایه جدید در پالت Layers دیده می شود.

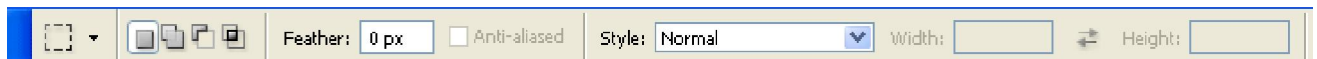
ابزارهای انتخاب :

۱) ابزار مستطیل (Rectangular Marquee):


این ابزار برای انتخاب قسمتی از تصویر بصورت مستطیلی شکل استفاده میشود که در این صورت موس شما بحالت + درآمده و میتوانید قسمتی از شکل با نگه داشتن کلیک چپ موس انتخاب کنید.


* پس از انتخاب، در صورتیکه تمایل به جابه جا کردن مستطیل کشیده شده داشته باشیم موس خود را داخل مستطیل برده تا به شکل فلش سفید رنگی درآید آنگاه بانگه داشتن کلیک چپ موس انرا جابه جا کنید و به قسمت جدیدی از تصویر ببرید.


یالت option : در نوار Option این ابزار می توان تنظیمات را به شکل زیر تغییر داد: (از چپ به راست)




۱- در بخش چپ آن چهار حالت انتخاب وجود دارند که عبارتند از :

New selection -  : در حالت پیش فرض فتوشاپ این گزینه در حالت انتخاب است و یه همین دلیل است که اگر خارج از محدوده انتخاب شده با مستطیل کلیک کنیم، انتخاب قبلی پاک شده و می توانیم انتخاب جدیدی انجام دهیم .

Add to selection -  : با انتخاب این حالت کنار موس علامت + ظاهر می شود و هر انتخابی که انجام دهیم به انتخاب قبلی اضافه می شود. کلید میانبر این گزینه نگه داشتن کلید Shift است.

Subtract from selection -  : با انتخاب این حالت کنار موس علامت - ظاهر می شود و هر انتخابی که انجام دهیم از انتخاب قبلی کم می شود. کلید میانبر این گزینه نگه داشتن کلید Alt است.

Intersect with selection -  : با انتخاب این حالت کنار موس علامت × ظاهر می شود و فصل مشترک هر انتخابی که انجام دهیم با انتخاب قبلی گرفته می شود. کلید میانبر این گزینه نگه داشتن کلید Shift به همراه کلید Alt است.

۲- کادر Feather : این کادر برای محو کردن دور محدوده انتخابی به تعداد پیکسلهای مشخص شده در آن استفاده میشود که در حالت پیش فرض اندازه آن صفر پیکسل است و به همین دلیل پس از انتقال محدوده انتخابی، اطراف آن کاملاً برش خورده است اما شما میتوانید قبل از شروع به انتخاب فیدر را تغییر دهید که هرچه عدد بیشتری به آن دهید دور محدوده انتخاب شده بیشتر محو و گرد میشود.

* در صورتیکه فراموش کردید قبل از انتخاب Feather را تغییر دهید، بعد از انتخاب نیز می توان این کار را انجام داد. کافیست به وسیله ابزار های انتخاب روی محدوده انتخابی کلیک راست کرده (و یا از منوی Select) فرمان Feather را انتخاب کرد (کلید میانبر Alt+Ctrl+D) و در کادر باز شده اندازه موزد نظر را تایپ کرده و در نهایت Ok کرد.

۳- کادر Style : در این کادر شیوه کشیدن مستطیل را انتخاب می کنید که شامل گزینه های زیر است :
Normal - که حالت پیش فرض است و با انتخاب آن با موس به صورت دست آزاد می توانید مستطیل را به اندازه مورد نظر بکشید.

Fixed Aspect Ratio - با انتخاب این گزینه دو کادر Width (طول) و Height (عرض) فعال می شود که در این صورت هر عددی در این کادر بدهید در واقع نسبت طول به عرض را مشخص کرده اید. به عنوان مثال اگر بخواهید اندازه طول مستطیل شما همیشه دو برابر عرض باشد باید در کادر Width عدد ۲ و در کادر Height عدد ۱ را وارد نمایید.

- Fixed Size: با انتخاب این گزینه می توانید یک سایز ثابتی از مستطیل بکشید. مثلاً اگر طول را ۲ و عرض را نیز ۲ بدهید با یکبار کلیک موس روی فایل فعال مربعی به طول ۲ پیکسل ساخته می شود.

۲ ابزار انتخاب بیضی (Elliptical Marquee):

دقیقا مانند مستطیل است فقط با این تفاوت که این ابزار بصورت بیضی انتخاب میکند. در نوار توضیحات (Option) آن نیز تنها تفاوتش با مستطیل فعال شدن گزینه Anti-aliased است. با فعال بودن این گزینه به فتوشاپ امکان می دهید که به صورت خودکار لبه های بیضی را که قرار است بکشیم، گردتر و هموارتر کند. همچنین در پالت Option این ابزار گزینه Width نشانگر قطر بزرگ و Height نمایانگر قطر کوچک است. * در صورتیکه تمایل به تغییر سایز و یا چرخاندن ناحیه انتخابی (Selection) داشته باشید، کفایت فرمان Transform Selection را از منوی Select یا منوی میانبر (از منوی راست کلیک) انتخاب کنیم تا کادری هشت جهتی در اطراف محدوده انتخابی ظاهر شود و با درگ کردن توسط موس از اطراف آنرا بزرگ و کوچک کنیم و یا بچرخانیم.

* با نگه داشتن کلید Shift مستطیل انتخابی شما به مربع و بیضی به دایره تبدیل خواهد شد.

۳ ابزار انتخاب تک ردیفی (Single Row Marquee):

با کلیک کردن توسط این ابزار بر روی یک فایل تنها یک ردیف افقی از پیکسلهای تصویر در محل کلیک انتخاب می شود.


۴ ابزار انتخاب تک ستونی (Single Column Marquee):

این ابزار یک ردیف عمودی از پیکسلهای تصویر در محل کلیک را انتخاب می کند.

* این دو ابزار انتخاب ردیفی و ستونی برای ویرایش اطراف محدوده انتخاب شده توسط ابزارهای مستطیل و بیضی استفاده می شود.

* برای درآوردن قسمت انتخاب شده از حالت انتخاب از کلید میانبر Ctrl+D استفاده میکنیم که معادل فرمان Deselect از منوی Select است.

ابزار Move:

این ابزار هم برای جابه جایی لایه ها هم برای تغییر سایز، چرخاندن و تغییر جهت لایه ها استفاده میشود. در حالت عادی وقتی از ابزار Move استفاده میکنیم  لایه فعال را (لایه ای که در پالت Layers انتخاب شده است) جابه جا میکند. کفایت کلیک چپ موس را نگه داشته و پس از کشیدن لایه به محل مورد نظر آنرا رها کنیم (درگ کردن).



* در صورتیکه قسمتی از تصویر را انتخاب کرده باشیم، با استفاده از ابزار Move و عمل درگ کردن به فایلی دیگری توانیم آن قسمت از تصویر را کپی بگیریم. اما اگر در همان عکس این کار را انجام دهیم معادل فرمان Cut بوده و قسمت مورد نظر جدا می شود.

پالت Option: در این قسمت دو گزینه قابل انتخاب است که عبارتند از:



۱- Auto select layer: با فعال بودن این گزینه دیگر نیازی به انتخاب لایه برای تغییر از طریق پالت Layers

نیست چرا که با کلیک روی لایه مورد نظر در خود فایل، آن لایه به صورت خودکار انتخاب شده و فعل خواهد شد.

۲- Show Bounding Box: با فعال کردن این گزینه کادری هشت جهتی به صورت نقطه چین اطراف لایه فعال ظاهر خواهد شد که می توان با درگ کردن از هر هشت طرف آن در حالیکه موس به شکل  در می آید سایز لایه را تغییر داد. همچنین برای چرخاندن لایه در این حالت کافیست موس را به خارج از کادر نزدیک آن هشت جهت ببریم تا شکل اشاره گر به  تبدیل شود، سپس با درگ کردن، لایه را در جهت مورد نظر بچرخانیم.

* از این جعبه هشت جهتی می توان برای تغییر جهت لایه فعال و یا ناحیه انتخابی از عکس نیز استفاده کرد. پس از کوچکترین تغییر توسط کار هشت جهتی، نقطه چینهای این کادر به خط تبدیل می شود و تا زمانیکه برای تایید تغییرات، Enter نزدیک از سایر ابزارها نمیتوانید استفاده کنید.

* علاوه بر ابزار Move برای تغییر سایز- چرخاندن و تغییر جهت لایه فعال و ناحیه انتخابی از تصویر به صورت دست آزاد میتوانیم از فرمان Free Transform در منوی Edit (کلید میانبر Ctrl+T) استفاده کنیم.

* فرمانی به نام Transform نیز در منوی Edit وجود دارد که شامل فرمانهایی جداگانه برای انجام اعمال Show Bounding Box می باشد. این فرمانها عبارتند از:

- Again: این گزینه زمانی فعال می شود که یکبار لایه را تغییر سایز یا جهت داده و یا چرخانده باشید که با زدن این گزینه دوباره همان عمل تکرار می شود.

- Scale: با انتخاب این گزینه فقط قادر به تغییر سایز لایه خواهیم بود.

- Rotate: این حالت تنها برای چرخاندن لایه فعال استفاده می شود.

- Skew: با انتخاب این گزینه می توانیم هر گوشه از لایه فعال را به صورت جداگانه در راستای اضلاع حرکت دهیم.

- Distort: این حالت به ما کمک می کند تا به لایه مورد نظر بعد دهیم. به عبارتی دیگر هر گوشه را می توان به

صورت جداگانه وبدون نیاز به انطباق بر راستای اضلاع کادر هشت دستگیره ای به هر جهت کشید.

- Perspective: این حالت مانند Skew است با این تفاوت که با کشیدن یک گوشه، گوشه مقابل آن هم در

جهت مخالف کشیده می شود.

- Rotate 180: این گزینه لایه فعال را ۱۸۰ درجه می چرخاند.


- Rotate 90 CW: چرخاندن لایه ۹۰ درجه در جهت عقربه های ساعت.

- Rotate 90 CCW: چرخاندن لایه ۹۰ درجه در خلاف جهت عقربه های ساعت.

- Flip Horizontal: تغییر جهت لایه فعال از عکس در جهت افقی.

- Flip Vertical: تغییر جهت لایه فعال از عکس از لحاظ عمودی.

ذخیره کردن فایلها در فتوشاپ:

در فتوشاپ نیز مانند سایر برنامه ها پس از انجام تغییرات مورد نظر بر روی یک فایل وبه عبارتی پس از اتمام کار برای ذخیره کردن از فرمان Save (Ctrl+s) یا نماد دیسکت  در نوار استاندارد) یا Saveas (Shift+Ctrl+s) از منوی File استفاده می کنیم. در صورتیکه برای اولین بار این فایل را ذخیره میکنید در هر دو فرمان پنجره Save as باز خواهد شد که شامل موارد زیر است:

۱- کادر save in : با بازکردن تیرک پایین افتادنی این قسمت محتوی Hard رادراختیار دارید و می توانید محل ذخیره کردن فایل خودرا مشخص کنید. حال اگر بخواهید، می توانید با انتخاب مستقیم درایو A در این کادر فایل خود را در فلاپی ذخیره کنید. با انتخاب هر قسمت در این کادر محتوای آن در بخش پایین نمایش داده خواهد شد.

۲- کادر file name: در این قسمت نام فایل مورد نظر خودراکه قراراست ذخیره شود، تایپ کنید.

۳- بخش format: در این بخش پسوند فایل(نوع فایل) رامشخص میکنیم. هر پسوندی توسط برنامه یا برنامه های خاصی قابل اجراست. بنابراین با توجه به اینکه این فایل پس از ذخیره شدن توسط چه برنامه ای قرار است باز شود، پسوند مربوطه را در این قسمت انتخاب می کنیم ازبین انها دوپسوند PSD و JPEG (JPG) مهم است. *پسوند PSD مخصوص خود فتوشاپ بوده وفایلی که با این پسوندذخیره میشود بانماد خود فتوشاپ مشخص خواهد شد ضمن اینکه لایه هایش به همان شکل بدون یکی شدن باقی میماند که مجدداً میتوانید انرا باز کرده ودرصورت نیاز روی لایه ها تغییرات لازم را بدهید. همچنین حجم فایلی که با این پسوند ذخیره شده بالاخواهدبود وبنابراین قابل ذخیره شدن در فلاپی نیست .

* پسوند JPG: این پسوند مخصوص فشرده سازی فایل است. یعنی به منظور کم حجم کردن فایل به طوریکه قابل ذخیره شدن در فلاپی باشد، از این پسوند استفاده می کنیم. به این ترتیب فراخوانی مجددفایل و کلیه فرمانهای مربوطه از جمله چاپ ان نیز سریعتر انجام می گیرد. البته در اثر این عمل لایه های فایل نیز یکی خواهند شد. پس ازاستفاده ازاین پسوند وزدن دکمه SAVE کادری باز میشودکه برای تعیین حجم فایل اهرمی در آن وجوددارد ومسلم است هرچه عدد انتخابی در این قسمت کمترباشد کیفیت فایل ذخیره شده نیز کم خواهد بود و برعکس. برای ذخیره فایلها در فلاپی از پسوند JPEG استفاده می کنیم.

خنثی کردن عمل : (Undo)

در فتوشاپ برای برگرداندن فایل به قبل وخنثی کردن اعمال انجام داده بر روی یک فایل قبل از ذخیره کردن چندین راه وجوددارد :

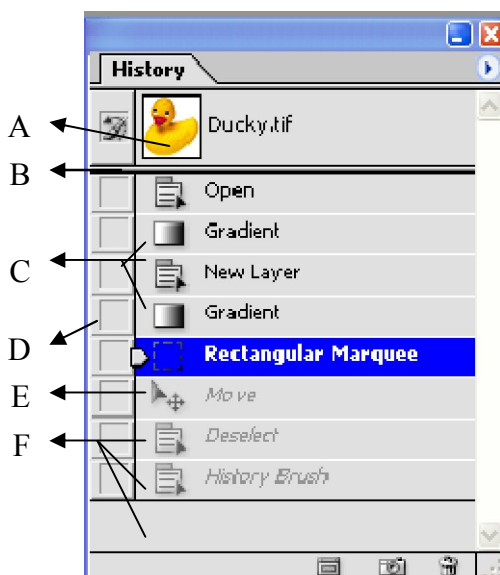
۱- استفاده ازمنوی Edit فرمان Undo (Ctrl+z) که در این صورت می توان یک مرحله به عقب برگشت. این

فرمان با یکباراستفاده تبدیل به فرمان Redo میشود که در این حالت عمل خنثی شده قبلی تکرار خواهد شد .

۲- فرمان StepBackward درمنوی Edit(معادل کلید میانبر Ctrl+Alt+z): با هربارزدن این فرمان می توان یک عمل به عقب برگشت . ضد این فرمان Step Forward برای تکرار چند مرحله خنثی شده است.

۳- استفاده از پالت History :

در این پالت کلیه کارهایی که بر روی یک فایل انجام میدهند تا تعداد معینی بصورت ترتیبی ازبالا به پایین ثبت می شود (C). برای خنثی کردن یک عمل از طریق این پالت کافیست روی عمل قبل از آن کلیک کنید(E) تا کلیه فرمانهای انجام شده روی فایل پس از آن عمل لغو شود البته در این



حالت نام فرمانهای خنثی شده در پالت History کم رنگ شده (F) و تا زمانیکه کار جدیدی بر روی فایل انجام نداده اید، می توانید روی این نام کلیک کنید تا مجدداً انجام شود (Redo). اما به محض انجام یک عمل جدید اعمال کم رنگ شده از حافظه History پاک میشوند بطوریکه قابلیت برگشت نخواهد داشت .

* در بالاترین قسمت پالت History عکس و تصویر اصلی را در آخرین حالت ذخیره شده می بینید (A) که نماد قلموی گذشته (B) در کنار آن قرار گرفته و در صورتیکه روی آن کلیک کنید، عکس به آخرین حالت Save شده خود باز می گردد و کلیه تغییرات انجام شده روی آن خنثی می شود که این عمل معادل فرمان Revert از منوی File (کلید میانبر F12) است.



* همانطور که گفته شد در کنار عکس اصلی در بالاترین قسمت پالت History علامت قلموی گذشته (HistoryBrush) دیده می شود (B) که نشانگر محل SnapShot است. که البته با کلیک روی هر یک از خانه های (D) در کنار اعمال انجام شده روی فایل می توان محل SnapShot را تغییر داد . در ابزار History Brush علت تغییر محل SnapShot را خواهیم گفت.

۵ ابزار انتخاب کمند (Lasso):

با استفاده از این ابزار و با کشیدن موس بصورت دست آزاد میتوان محل مورد نظر را انتخاب کرد که البته به علت خطا ولرزش ماوس کم کاربرد است .

۶ ابزار کمند چند ضلعی (polygonal lasso):

این ابزار برای انتخاب از گره ها یا بست ها استفاده میکند به این معنا که با اولین کلیک چپ نقطه شروع انتخاب خود را مشخص میکنید تا یک گره یا بست در آنجا زده شود و سپس با کلیک های چپ بعدی بر روی مسیر مورد نظر حرکت کنید تا به انتها برسید. پس از برگشتن به نقطه شروع کنار نشانگر موس شما علامت دایره ظاهر میشود که نشان دهنده بستن انتخاب است و با یک کلیک بسته خواهد شد . طی حرکت در مسیر انتخابی با زدن کلید BackSpace می توان به عقب برگشته و اشتباهات را تصحیح کرد.

* قبل از شروع به انتخاب عکس با این ابزار در صورت نیاز می توانید برای تسلط بیشتر عکس را Maximize کرده و با استفاده از ابزار Zoom آن را زوم (بزرگتر) کنیم (با انتخاب  از پالت Option عکس بزرگتر و با انتخاب  و هر بار کلیک موس عکس کوچکتر می شود). اما اگر بخواهید در حین کار با ابزاری غیر از Zoom و بدون تغییر ابزار عکس را بزرگتر کنید می توانید از کلیدهای میانبر Ctrl+Space (Ctrl++) برای بزرگتر کردن و از کلید Ctrl+-)Alt+Space (Ctrl+-) برای کوچکتر کردن استفاده کنید.

۷ ابزار کمند آهنربائی (Magnetic lasso):

این ابزار با اولین نقطه کلیک بصورت آهنربا با کشیدن ماوس تمام پیکسل های هم رنگ نقطه شروع را میگیرد و جذب میکند به عبارتی دیگر کافیهست فقط با یک کلیک نقطه شروع را مشخص کرده سپس موس را دور محدوده مورد نظر بکشیم تا انتخاب کند. این ابزار زمانی کارایی دارد که رنگ زمینه کاملاً جدا از موضوع انتخابی باشد.

۸ ابزار عصای جادویی ✨ (Magic Wand):

این ابزار به این دلیل به این نام خوانده می شود که با یکبار کلیک بر روی یک قسمت کلیه پیکسل‌های هم‌رنگ آنرا جذب میکند که البته زمانی استفاده میشود که بخش انتخابی تا حد امکان یکدست و یک‌رنگ باشد. در پالت Option این ابزار گزینه ای با نام Tolerance وجود دارد. عددی که در این قسمت داده میشود نشانگر محدوده پیکسل‌های جذب شده توسط عصای جادویی است که میزان پیش فرض آن ۳۲ است اما میتوان مقدار آنرا تا ۵۵ نیز افزایش داد. هر چه این میزان بیشتر باشد با کلیک در یک قسمت حدود بیشتری انتخاب خواهد شد و برعکس. Contiguous: در صورتیکه این گزینه فعال باشد با یک بار کلیک کردن فقط محدوده بسته یک قسمت را (مثلاً سر اردک) انتخاب میکند و دیگر کاری به رنگهای همانند آن در قسمت‌های دیگر (مثلاً بدن اردک) ندارد. اما اگر غیر فعال باشد رنگ انتخابی در نقطه کلیک شده را در هر جای عکس که باشد جذب میکند. Use all layers: در صورت فعال بودن، همه لایه‌ها را به هنگام انتخاب در نظر می‌گیرد.

سایر فرمانهای منوی Select:

* در کلیه ابزارهای انتخاب پس از انتخاب قسمتی از شکل می‌توانید از طریق فرمان **Inverse (Shift+Ctrl+I)** در منوی Select انتخاب خود را معکوس کنید.

* همانطور که گفته شد در کلیه ابزارهای انتخاب برای درآوردن قسمت انتخاب (Select) شده از فرمان **Deselect** از منوی Select (کلید میانبر **Ctrl+D**) استفاده می‌شود. اما در صورتیکه پس از این کار احتیاج به محدوده انتخاب شده قبلی پیدا کردید، کفایت فرمان **Reselect** را از منوی Select (کلید میانبر **Shift+Ctrl+D**) انتخاب کنید.

اصلاح محدوده انتخاب شده:

گاهی اوقات پس از انتخاب قسمتی از شکل لازم است ناحیه انتخابی کمی از اطراف بزرگتر یا کوچکتر شود. در همه این موارد می‌توان از چند سری فرمان در منوی Select استفاده کرد که عبارتند از:

۱) سری Modify (اصلاح): فرمانهای این گروه عبارتند از:

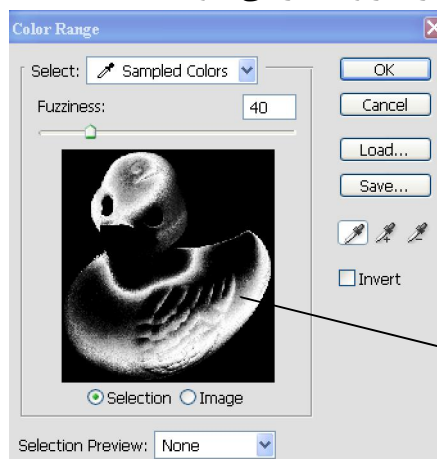
- **Border** (حاشیه): با انتخاب این گزینه پنجره ای به نام **Border Selection** باز می‌شود که می‌توانید در کادر **Width** تعداد پیکسل‌هایی که از اطراف ناحیه انتخابی به صورت قاب گرفته خواهند شد (پهنای قاب دور) را مشخص کرده و **Ok** می‌کنیم که در این حالت به تعداد آن پیکسل‌ها تنها دور ناحیه انتخابی انتخاب خواهد شد.

- **Smooth** (همواری): با انتخاب این گزینه و دادن شعاع مورد نظر در کادر باز شده، می‌توانید مشخص کنید که ناحیه انتخابی تا چه شعاعی از اطراف صاف و هموار و بدون خلل و فرج شود.

- **Expand** (گسترش): اگر بخواهید محدوده انتخابی را از اطراف به اندازه مشخصی گسترش داده و بزرگتر کنید، می‌توانید از این فرمان استفاده کنید و در پنجره باز شده تعداد پیکسل‌های گسترش را در کادر **Expand By** مشخص کرده و **Ok** کنید.

- **Contract** (کاهش): با استفاده از این فرمان و تعیین عدد مورد نظر در کادر **Contract By** و **ok** کردن در پنجره مربوطه می‌توانید محدوده انتخابی را از اطراف کاهش دهید.

۲) **Color Range**: در صورتیکه بخواهید انتخاب تصویری را بر اساس رنگی از آن تصویر انجام دهید و به عبارتی برای انتخاب رنگ خاصی از یک تصویر (مثل انتخاب گل سرخهای یک چمنزار)، کافیست از فرمان Color Range استفاده کنید که در این صورت پنجره مربوطه باز می شود.



در این عکس پره های زرد اردک، با استفاده از قطره چکان موجود در پنجره ColorRange انتخاب شده است. می بینید که زمینه انتخاب شده در کادر Preview به رنگ خود عکس نشان داده می شود.

کادر Preview
(پیش نمایش)

در این پنجره سه نوع قطره چکان وجود دارد که تنها زمانی فعال می شوند که در کادر Select گزینه Sampled colors انتخاب شده باشد:

👉 **(Eyedropper)**: با انتخاب این گزینه می توانید موس را خارج از پنجره Color Range آورده و رنگ مورد نظر را انتخاب کنید که در این حالت رنگ انتخاب شده در تصویر پیش نمایش پنجره Color Range به شکل سفید رنگ دیده می شود.

+ اگر بخواهید به محدوده انتخاب شده رنگ دیگری را اضافه کنید، از این ابزار استفاده می کنیم.

- اگر بخواهیم رنگی را از محدوده انتخابی کم کنیم، از این ابزار استفاده می کنیم و روی رنگ مورد نظر کلیک می کنیم.

* علاوه بر انتخاب از طریق قطره چکانها، اگر بخواهیم رنگی خاص را انتخاب کنیم می توانیم از لیست کادر Select در بالای پنجره Color Range نیز رنگ مورد نظر را در صورت وجود انتخاب کنیم.

* اگر گزینه Invert انتخاب شده باشد، محدوده انتخابی پس از Ok کردن معکوس خواهد شد.

کادر **Selection Preview**: در این کادر نحوه نمایش Preview را برای تشخیص نواحی انتخاب شده مشخص می کنیم.

* با استفاده از دکمه Save در این پنجره می توانید انتخاب خود را ذخیره کرده و بعداً با زدن دکمه Load مجدداً آنرا فراخوانی کنید.

۳) **فرمان Select Grow**: این فرمان ناحیه انتخابی را بر حسب رنگ گسترش می دهد. به عبارتی دیگر بخش انتخاب شده بسته به رنگش آنقدر گسترش می یابد تا به لبه های مشخصی برسد. البته محدوده رنگهای انتخابی این قسمت به میزان Tolerance انتخابی در پالت Option ابزار Magic Wand دارد.

۴) **فرمان Select Similar**: این فرمان نیز مانند Select Grow برای گسترش ناحیه انتخابی بر اساس رنگ استفاده می شود با این تفاوت که در لبه خاصی از رنگ متوقف نمی شود و به عبارتی دیگر با استفاده از این فرمان کلیه مناطقی که حاوی رنگی مشابه رنگ انتخاب شده هستند، انتخاب خواهند شد. (مثل گلهای مشابهی که در جاهای مختلفی از تصویر پراکنده شده اند).

۵) **فرمان Save Selection**: اگر بخواهید انتخابی را که به سختی روی قسمتی از عکس انجام داده اید، ذخیره کنید تا بعدها پس از درآوردن ناحیه انتخابی از حالت انتخاب در صورت نیاز دوباره آنرا ظاهر کنید، کافیست پس از انتخاب قسمت مورد نظر از این فرمان استفاده کنید که در این صورت پنجره مربوطه که شامل قسمتهای زیر است، باز می شود :

نام فایل

نام ناحیه انتخابی (که برای راحتی کار به هنگام فراخوانی به آن داده می شود).

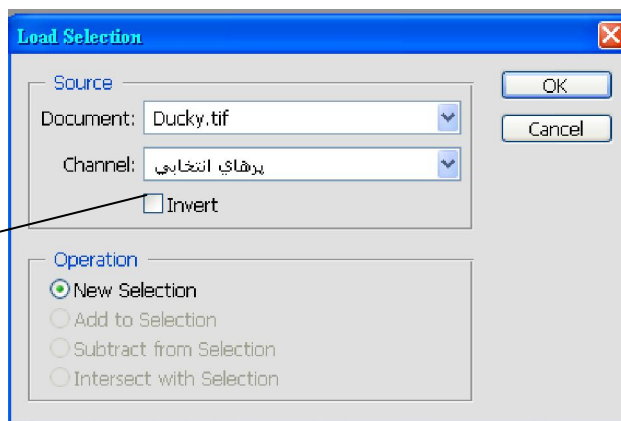
نام ناحیه انتخابی (که برای راحتی کار به هنگام فراخوانی به آن داده می شود).

در این کادر با انتخاب *New* مشخص می کنید که می خواهید *Selection* خود را تحت یک انتخاب جدید

* در صورتیکه روی فایلی از قبل انتخابی را ذخیره کرده باشید، در لیست Channel نام Selection خود را خواهید دید که در صورت نیاز می توانید آنرا انتخاب کنید. در این حالت سه گزینه دیگر پایین پنجره در کادر Operation فعال خواهد شد و می توانید انتخاب جدید خود را نه تحت نام جدید (New Channel) بسازید بلکه به انتخاب ذخیره شده قبلی اضافه (Add to Channel) و یا از آن کم (Subtract from Channel) کنیم و یا فصل مشترک آنها را بگیریم (Intersect with selection).

۶) **فرمان Load Selection**: پس از Save کردن Selection در فایل مورد نظر، می توانید قسمت انتخابی را از حالت انتخاب خارج کرده و کارهای مورد نظر را روی فایل انجام داد. در صورت لزوم برای فراخوانی مجدد Selection (انتخاب) باید از فرمان Load Selection استفاده کرد. که در این صورت پنجره مربوطه که شامل قسمتهای زیر است، باز می شود:

- کادر **Source**: در این کادر در قسمت Document نام فایل مبدا انتخاب (که قبلاً Selection آن ذخیره شده) را مشخص می کنیم و سپس در قسمت Channel نام Selection خود را انتخاب می نماییم (چون ممکن است Selection های مختلفی را با نامهای متفاوت ذخیره کرده باشیم).



با تیک گذاشتن این گزینه
انتخاب شما معکوس خواهد
شد.

ابزار برش (crop tool)

این ابزار برای برش دادن و حذف قسمتهای غیرقبل نیاز از دور عکس میباشد. کفایت این ابزار را انتخاب کرده سپس یک مستطیل با نگهداشتن کلیک چپ ماوس در اطراف محل مورد نظر از عکس بکشیم. در این حالت تمامی قسمتهایی که قرار است حذف شود به رنگ تیره تر نشان داده میشود (فتوشاپ به این منطقه رنگی Shield می گوید) و قسمتهایی که قرار نیست حذف شود به رنگ خود عکس بصورت یک selection یا محدوده انتخابی نشان داده میشود (منطقه دوربری). در صورت نیاز میتوانید حدود انتخاب شده برای حذف را نیز با نگه داشتن موس در هر هشت دستگیره کادر ایجاد شده و درگ کردن به سمت دلخواه تغییر دهید (کوچک و بزرگ کنید) و یا بچرخانید. و در نهایت با زدن Enter آنرا تایید کنید.

* با نگه داشتن Shift به هنگام تغییر سایز منطقه دوربری، این ناحیه انتخابی به یک نسبت بزرگ و کوچک می شود.

* اگر مکان نمای موس را در حالتیکه ناحیه ای را انتخاب کرده اید به داخل ناحیه انتخابی وارد کنید، تبدیل به ابزار حرکت می شود و می توانید مستطیل ایجاد شده را حرکت داده و به قسمت دیگری از عکس برای انتخاب ببرید.

پالت Option: ابزار crop دو نوع پالت option دارد :

۱- قبل از انتخاب قسمت برش از تصویر:



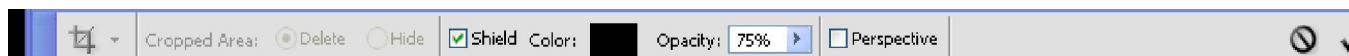
که در این حالت سه گزینه Width (طول) - Height (عرض) - و Resolution (دقت یا وضوح تصویر) قابل تنظیم است. به عبارتی دیگر در صورتیکه بخواهید تصویری را به یک نسبت معین از طول و عرض و دقت برش دهید، آن نسبت را در این قسمت مشخص می کنید و سپس قسمت مورد نظر از تصویر را انتخاب می کنید که در این حالت با کشیدن موس به جای کادری هشت دستگیره ای برای تغییر سایز تنها چهار دستگیره خواهیم داشت (دستگیره های وسط اضلاع حذف می شوند) و به این ترتیب مستطیل ایجاد شده با همان نسبت معین خواهد بود.

* در صورتیکه بخواهیم از اندازه های عکسی دیگر به عنوان سرمشق برای برش قسمتی از عکس مورد نظر استفاده کنیم، کفایت عکس سرمشق را فعال کرده و دکمه Front Image (عکس سرمشق) را بزنیم تا اندازه های آن در سه

کادر طول - عرض و وضوح نوشته شوند، سپس عکس اصلی برش را فعال کرده و شروع به انتخاب قسمت مورد نظر با Crop میکنیم. در این حالت از اندازه های عکس سر مشق برای ثابت نگه داشتن نسبت برش استفاده می کند.

* با زدن دکمه Clear در نوار توضیحات اندازه های قبلی پاک می شوند.

۲- پس از انتخاب قسمت برش از تصویر:



گزینه های این حالت عبارتند از:

- **Cropped Area**: در این قسمت با انتخاب یکی از دو حالت **Delete** (حذف کردن) و **Hide** (پنهان

کردن) مشخص می کنید که فتوشاپ با بخش برش داده شده چه کند (آنها دور بیاندازد یا پنهان کند). در صورت انتخاب گزینه **Hide** پس از **Enter** زدن قسمت برش خورده تنها پنهان می شود و با استفاده از ابزار **Move** و جابجا کردن لایه می توانید قسمتهای پنهان شده را ببینید.

* این قسمت تنها زمانی فعال می شود که روی لایه ای غیر از **Background** (که قفل بوده و قابل جابجا کردن نیست) عمل برش را انجام دهید.

- **Shield-Color**: فعال بودن این گزینه سبب می شود که قسمت برش (ناحیه shield) شان داده شود که این رنگ را در کادر **Color** می توان انتخاب کرد.

- **Opacity**: با کمتر کردن درصد این گزینه رنگ ناحیه **Shield** کمرنگ تر خواهد شد و به این ترتیب تصویر زمینه نیز دیده خواهد شد.

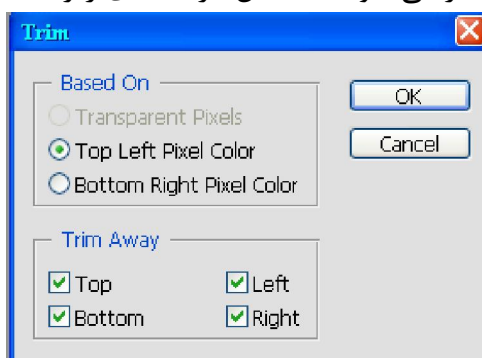
- **Perspective**: با تیک گذاشتن این گزینه می توان ناحیه برش را به صورت پرسپکتیو تغییر داد به عبارتی اگر قسمتی از تصویر کج بیافتد با استفاده از ابزار **Crop** در حالت **Perspective** می توان زاویه های کادر آنها به صورت جداگانه طوری حرکت داد که پس از **Enter** زدن ناحیه برش خورده صاف شود.

پس از پایان کلیه تنظیمات دکمه **Enter** را برای تایید میزنیم.

* فرمان **Crop** علاوه بر ابزارش از طریق منوی **Image** نیز قابل دسترسی است که البته قبل از استفاده از آن باید قسمت مورد نظر از تصویر را توسط ابزارهای انتخاب، انتخاب نماییم. سپس با زدن این فرمان عمل برش انجام می گیرد.

دور بری از طریق فرمان Trim:

Trim در منوی **Image** نیز فرمان دیگری است که برای برش قسمتهای زائد اطراف یک تصویر در صورت نیاز استفاده می شود. با انتخاب این فرمان پنجره مربوطه باز می شود که شامل گزینه های زیر است:



- کادر Based On (بر مبنای): در این بخش با انتخاب یکی از سه حالت Transparent Pixels (نقاط شفاف)- Bottom Right Pixel Color (رنگ نقطه بالا و سمت چپ تصویر) و یا Top Left Pixel Color (رنگ نقطه پایین و سمت راست تصویر)، می توانیم برای فتوشاپ مشخص کنیم که حذف قسمتهای زائد اطراف تصویر بر مبنای رنگ کدام قسمت از اطراف تصویر باشد. در این حالت اگر موس را بیرون از پنجره Trim بیاورید می توانید رنگ خاصی را از اطراف تصویرانتخاب کنید تا مبنای برش قرار گیرد.

* گزینه Transparent Pixels تنها زمانی فعال می شود که لایه Background را تبدیل به یک لایه معمولی کنیم. یعنی آنرا از حالت Background درآوریم. برای این کار کافیست روی آن در پالت Layers دابل کلیک کرده و یا از منوی Layer ← New Layer گزینه Layer From Background را انتخاب نماییم که در هر دو حالت پنجره ای به نام New Layer باز می شود و می توانید نام (Name)- رنگ (Color)- مد (Mode) و میزان شفافیت (Opacity) لایه را انتخاب کرده و Ok کنید.


- کادر Trim Away: در این کادر با انتخاب یکی از موارد Top (بالا)- Bottom (پایین)- Left (چپ) و یا Right (راست) مشخص می کنید قصد بریدن کجای تصویر را دارید.

ابزارهای رنگ آمیزی:

۱- Brush قلمو 

۲- Pencile مداد 

۳- Paint Bucket سطل رنگ 

۴- Gradient رنگین کمان 

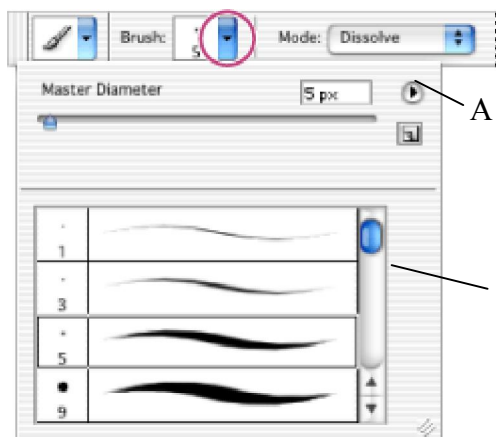
* نکته: کلیده ابزارهای رنگ آمیزی از رنگ Foreground استفاده میکنند. بنابراین قبل از شروع کار با آنها باید رنگ Foreground را در نوار ابزارانتخاب کنیم.

* همانطور که قبلاً نیز گفته شد مد رنگ نمایشی RGB است که با مد رنگ چاپ (CMYK) متفاوت است. بنابراین از آنجاییکه به طور معمول با مد RGB کار می شود، برای اینکه بدانیم کدام رنگها در تصویر یا فایل خارج از حوزه رنگ CMYK بوده و پس از چاپ تغییر خواهند کرد، می توان از هشدار Gamut (Gamut Warning) در منوی View (کلید میانبر Shift+Ctrl+Y) استفاده کرد. که در این صورت قسمتهای خارج از حدود رنگ چاپ به رنگ خاکستری نشان داده خواهند شد و شما می توانید رنگ آنها را به دلخواه تغییر داده و رنگی را در کادر Color Picker (پنجره رنگها) انتخاب کنید که در حوزه رنگ CMYK باشد. زیرا در این پنجره نیز به هنگام انتخاب رنگها، اگر رنگ خارج از محدوده چاپ باشد هشدار Gamut به صورت علامت خطر کنار رنگ انتخابی دیده خواهد شد که با کلیک روی آن علامت رنگ نزدیک به آن که در حوزه رنگ چاپ است داده خواهد شد.

ابزار Brush

این ابزار مانند یک قلمو عمل می کند و به راحتی با انتخاب نوع قلم مورد نظر خود می توانید Background ها و تصاویر زیبایی را ایجاد کنید.

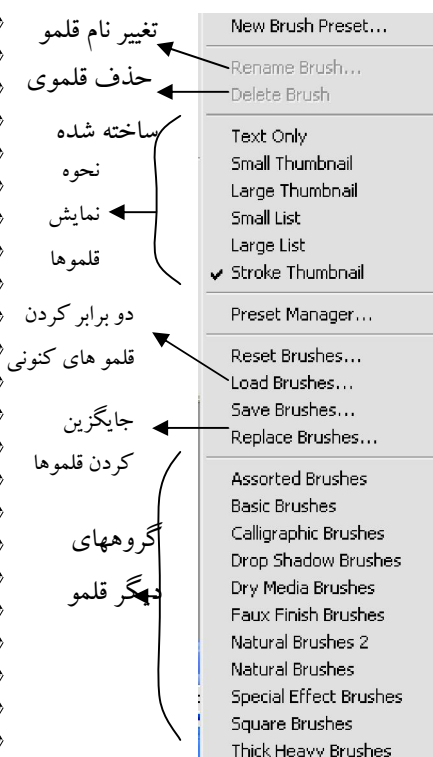
پالت Option: نوار توضیحات کلیه ابزارهای رنگ آمیزی بجز Gradient و Paint Bucket مشترک است و شامل گزینه های زیر است :



(۱) کادر Brush: در این کادر با باز کردن تیرک پایین افتادنی آن می توانید سایز و نوع قلم خود را انتخاب کنید. در این کادر قسمتهای زیر دیده می شود: (شکل روبرو)

- اهرم Master Diameter: با حرکت دادن این اهرم می توانید سایز قلمی خود را مشخص کنید و یا در کادر مقابل آن اندازه مورد نظر خود را تایپ کنید.
- اهرم Hardness: که فقط در انواع خاصی از قلموها فعال می شود و به وسیله آن می توان درصد سختی قلمو و به عبارتی میزان محوی دور قلمو را مشخص کنیم. هر چه این میزان کمتر باشد اطراف قلم محو تر است.

- کادر Preset Picker: این کادر در پایین کادر Brush قرار گرفته (B) و برای انتخاب نوع قلمو استفاده می شود. علاوه بر مدل های پیش فرض در این کادر گروه های دیگری از قلموها قابل انتخاب هستند. کفایت روی علامت (A) در کادر Brush کلیک کرده و در منوی جدید باز شده سایر مدلها از خط آخر به پایین (Assorted Brushes - Basic Brushes - Spacial Effect....) هستند که می توانید گروه مورد نظر خود را انتخاب کرده و کادر اخطار باز شده را Ok کنید تا سری جدیدی از قلموها را در پایین کادر Brush به نمایش گذارد. سایر قسمتهای این منو عبارتند از:



* در صورتیکه پس از انتخاب سری جدیدی قلمو ها قصد انتخاب قلم های پیش فرض را داشته باشید، کفایت از منوی مربوط به (Reset Brushes) گزینه را انتخاب کنید.

ساختن نوک قلم:

علاوه بر نوک قلمهای موجود در کادر Brush پالت Option می توانید قسمتی از عکس مورد نظر را به عنوان نوک قلم بسازید تا از طریق کادر Brush در پالت Option قابل دسترسی باشد. برای این کار باید مراحل زیر را طی کنید:

- ۱- محدوده مورد نظر را با ابزارهای انتخاب (مثلا بیضی یا مستطیل و...) انتخاب کنید.
- ۲- وارد منوی Edit شده و گزینه Define Brush Preset را انتخاب میکنیم، در کادر باز شده به نوک قلم ساخته شده خود نام مناسبی داده و Ok کنید.

۳- این نوک قلم ساخته شده در کادر Brush موجود در پالت Option مربوط به کلیه ابزارهای رنگ آمیزی وارو خواهد شد. کافیست آنرا از لیست قلمها پیدا کرده و شروع به کشیدن کنید.

* خصوصیات رنگ قسمت انتخابی از عکس برای ساختن نوک قلم حفظ نمی شود و همانطور که در هنگام دادن نام به نوک قلم خود می بینید، کاملاً سیاه و سفید است. به همین دلیل هنگام کشیدن توسط ابزارهای رنگ آمیزی و با استفاده از نوک قلم ساخته شده مانند بقیه قلمها از رنگ Foreground استفاده می شود.

(۲) کادر Mode: در این کادر نوع آمیختگی رنگ را به هنگام رنگ آمیزی مشخص میکنیم که تاثیر آن روی رنگ قلم خواهد بود به عنوان مثال با انتخاب مد Dissolve اطراف قلم پرزدار خواهد شد. سایر مدها نیز معمولاً خود را روی رنگهای دیگر نشان می دهند.

(۳) Opacity: در این کادر می توانیم درصد روشنایی و به عبارتی غلظت رنگ را مشخص کنیم که هر چه این میزان کمتر از ۱۰۰ درصد باشد رنگ قلمو کم رنگتر از رنگ انتخابی Foreground خواهد شد.

(۴) Flow: این کادر برای تنظیم شدت وزش رنگ ابزار AirBrush (قلم فضایی) میباشد

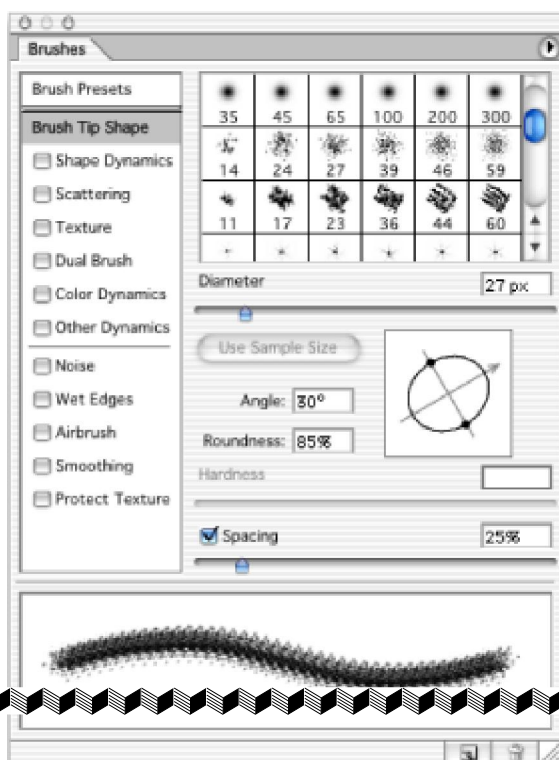
(۵) ابزار AirBrush: با انتخاب این ابزار قلموی شما به یک اسپری رنگ تبدیل می شود. تفاوت این ابزار با Brush زمانی مشخص می شود که با نگه داشتن کلیک چپ موس در یک نقطه رنگ را بپاشیم که در این حالت محدوده رنگی شده توسط ابزار Air Brush بیشتر می شود. در حالیکه با ابزار Brush هر چه کلیک چپ موس را در یک نقطه نگه داریم تنها یکبار رنگ ریخته می شود.

(۶) آیکن: آخرین مورد پالت option که در ابتدای سمت راست قرار گرفته این گزینه است که ویژگیهایی مربوط به قلمها را تغییر میدهد. با انتخاب این گزینه پالتی به نام Brushes باز می شود. در این پالت دو بخش راست و چپ وجود دارد که با انتخاب هر گزینه از لیست سمت چپ در واقع آن ویژگی را برای قلم خود انتخاب کرده اید و تنظیمات مربوط به آن گزینه در سمت راست پالت Brushes ظاهر می شود. که می توانید اهرمهای تنظیمات این ویژگیها را به دلخواه تغییر دهید. در لیست سمت راست به ترتیب گزینه های زیر را می بینید:

(۱) Brush Preset: مانند کادر Brush انواع قلمها را حالت پیش فرضشان نشان می دهد.

(۲) Brush Tip Shape (شکل نقش قلمو): با انتخاب این گزینه سمت راست پالت به شکل مقابل در می آید. که می توانید هر قلم را انتخاب کرده و زاویه چرخش (Angle) - درصد گردی (Roundness) - Spacing (فاصله ذرات قلم از یکدیگر) آنرا تغییر دهید.

(۳) Shape Dynamic (پویایی شکل): با انتخاب این گزینه، خاصیت دوران و عدم نظم را به قلم می دهیم. به طوریکه در اهرم Angle Jifer می توانید تلاطم زاویه قلمو (مثلاً برگها) را نسبت به هم مشخص کنید. به این ترتیب برگها به صورت نا منظم نسبت به هم دیده می شوند.



۴) Scattering (پراکندگی): انتخاب این گزینه موجب می شود با یکبار کلیک موس تعداد پراکنده ای از قلم انتخابی (مثل برگ) انداخته می شود که درصد پراکندگی (Scatter) و تعداد برگهایی که با یکبار کلیک انداخته خواهند شد (Count) قابل تغییر است.

۵) Texture (بافت): با انتخاب این گزینه بافتی داخل قلم به هنگام کشیدن خواهد افتاد که نوع این بافت را می توان از کادر Texture انتخاب کرده و مقیاس درشتی و ریزی آن (Scale) و عمق محو شدگی بافت اطراف قلم (Depth) را نیز به دلخواه تغییر داد.

۶) Dual Brush (قلموی دوگانه): در این قسمت قلموی شما حالت دیگری به خود می گیرد و اطراف آن بریده و محو می گردد. مثلاً در قلم برگ دم و نوک برگها با فعال کردن این گزینه برداشته شده و محو می گردند.

۷) Color Dynamic (پویایی رنگ): با فعال کردن این گزینه به فتوشاپ اجازه می دهید که از ترکیبی پویا از رنگهای نزدیک به رنگ انتخابی استفاده کند که این تنوع رنگی با زیاد کردن اهرم Foreground / Background Jifter به سمت رنگ Background پیش می رود. در منوی Control تنظیمات این حالت با انتخاب گزینه Fade و تعیین عددی در کادر مقابل آن برای قلمو مشخص می کنید که پس از چه تعداد (مثلاً برگ) رنگ قلمو به سفیدی بگراید. اهرم Hue Jifter به منظور تعیین تلاطم در رنگ پایه و به عبارتی تنوع رنگهای پایه استفاده می شود. همچنین میزان اشباع رنگ (Saturation Jifter) - روشنایی (Brightness Jifter) و میزان خلوص رنگ (Purity) نیز در این قسمت قابل تنظیم است.

۸) Other Dynamic (سایر پویایی ها): در این قسمت می توانید با تغییر اهرم Opacity Jifter (تلاطم شفافیت) و Flow Jifter (تلاطم جریان) حالتی به قلمو بدهید که مثلاً از شفافیت کامل به پوشایی برسد به طوری که مثلاً با زیاد کردن Opacity Jifter تعدادی از برگها کم رنگت و تعدادی پر رنگ تر خواهند شد.

۹) Noise: با انتخاب این گزینه حالت پرز دار به اطراف قلمو می دهیم. (مثل مد Dissolve است).

۱۰) Wet Edges (لبه های خیس): این گزینه سبب می شود قلموی ما به شکل آبرنگ شده و لبه های آن پر رنگ تر از داخل آن شود.

۱۱) Air Brush: فعال کردن این گزینه مانند فعال کردن قلموی فضایی از نوار Option ابزار Brush است.

۱۲) Smoothing (نرم کردن): انتخاب این حالت سبب کمی صاف و نرم کردن لبه های تیز قلمو و کجی های اطراف آن می شود.

۱۳) Protect Texture (حفاظت از بافت): بعضی از انواع قلمو ها شامل بافت خاصی در خود می باشند که در هر یک نسبت به دیگری متفاوت است. در صورتیکه بخواهید موقع استفاده از چند نوع همزمان این قلمو ها، بافتشان با هم مخلوط نشوند، کفایت این گزینه را انتخاب کنیم که در این حالت هر قلمویی را که انتخاب می کنید بدن بافتش خواهد آمد و فقط بافت اولین قلموی انتخاب شده در سایر مدل های انتخابی در نظر گرفته خواهد شد.

ابزار Pencil

این ابزار دقیقاً مانند Brush است و تنها تفاوت آن، گزینه Auto Erase (پاک کن خودکار) در پالت Option است. در صورتیکه این گزینه فعال باشد با یک بار کشیدن ماوس از رنگ Foreground استفاده میکند. و با بار دیگر رها کردن و مجدداً کشیدن ماوس از رنگ Background استفاده کرده و رنگ Foreground را پاک میکند.


ابزار Paint Bucket

این ابزار برای ریختن یکباره رنگ استفاده می شود. کفیس پس از انتخاب این ابزار یکبار روی نقطه مورد نظر کلیک کنید، در این حالت اگر لایه مورد نظر تک رنگ باشد کل لایه به یکباره رنگ می گیرد. OPTION: در پالت اختیاری این ابزار از چپ به راست گزینه های زیر دیده می شود:

۱- کادر Fill: در این قسمت دو گزینه داریم:

- Foreground: در حالت پیش فرض این گزینه انتخاب شده است و به همین دلیل سل رنگ از رنگ Foreground برای کشیدن استفاده میکند.

- Pattern: با انتخاب این گزینه کادر Pattern کنار Fill فعال میشود و شما می توانید از الگوهای آماده مورد نظر خود برای پر کردن استفاده کنید.

* علاوه بر الگوهای پیش فرض از طریق دکمه  نیز در کادر Pattern می توانیم سری دیگری از الگوها را انتخاب کنیم و از مدلهای آنها استفاده کنیم.

۲- Mode: در این قسمت مد رنگ مورد نظر خود را می توانید انتخاب کنید.

۳- opacity: هرچه کمتر باشد رنگ ریخته شده کم رنگ تر خواهد بود در نتیجه لایه زیرین مشخص میشود.


۴- Tolerance: در صورتیکه بدون ساختن لایه روی عکسی از سطل رنگ استفاده کرده و رنگ بریزیم با کلیک بر روی یک نقطه فقط در محدوده پیکسلهای هم رنگ آن نقطه رنگ ریخته می شود که این محدوده بوسیله Tolerance کم یا زیاد میشود.

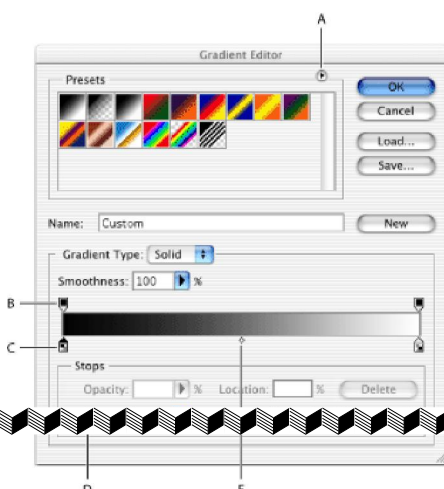
- توضیحات سه گزینه بعد مانند Magic Wand میباشد.

ابزار gradient

در صورتیکه بخواهیم از بیش از یک رنگ برای رنگ آمیزی استفاده کنیم، کفیس به جای سطل رنگ از ابزار Gradient (نوانس یا شیب رنگ) استفاده کنیم. پس از انتخاب این ابزار تغییرات لازم در پالت Option آن می توان خطی روی لایه مورد نظر کشید تا نوانس رنگ انتخاب شده روی لایه انداخته شود.

Option: نوار توضیحات این ابزار با سایر ابزارهای رنگ آمیزی متفاوت بوده و به ترتیب از چپ به راست شامل گزینه های زیر است:


۱) در ابتدای پالت Option کلیه ابزارها از سمت چپ دکمه ای وجود دارد که به شکل ابزار انتخاب شده است و با باز کردن فلش رو به پایین آن کادری باز می شود که با کلیک روی علامت  در این کادر می توانید آن ابزار را با تنظیمات خاصی از پالت Option در لیست پایین آن ذخیره کنید.



۲ کادر نمونه نوانس رنگ : در این کادر می توانید با باز کردن فلش رو به پایین آن می توانید نوانس رنگهای آماده فتوشاپ استفاده کرده و یکی را به دلخواه انتخاب کرده و در لایه مورد نظر بکشید. که باز در این کادر علامت نشانگر سایر مدل‌های آماده است که می توان سری دیگری از Gradient را انتخاب کرد.

در صورتیکه بخواهیم خودمان ترکیب رنگی بسازیم ، کفیسست روی کادر Gradient (کادر نمونه نوانس رنگ) دابل کلیک کنیم تا پنجره Gradient Editor به شکل روبرو باز شود:

برای ساختن رنگ مراحل زیر را طی می کنیم :

۱- ابتدا در کادر Preset نوانس رنگی را که نزدیک به رنگهای مورد نظر ماست، انتخاب می کنیم تا مجبور به ساختن تمام رنگها نشویم. همچنین از طریق منوی  می توانیم سریهای دیگری از نوانس رنگ را انتخاب کنیم.

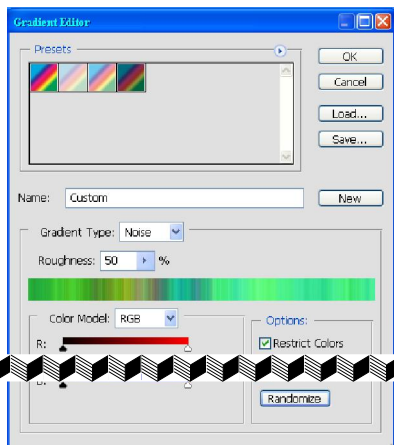
۲- پس از انتخاب Gradient مورد نظر ترتیب رنگهای آن در نوار پایین پنجره دیده می شود (E). تعدادی اهرم تنظیم به تعداد رنگها نوانس رنگ انتخابی در بالا و پایین این نوار دیده می شود. با کلیک روی اهرمهای پایینی (C)، کادر Color و Location در بخش Stop (D) فعال می شود که با کلیک روی کادر Color می توان رنگ مورد نظر از پنجره Color Picker انتخاب کرد . همچنین با حرکت دادن اهرم در نوار گفته شده محل رنگ در نوار نوانس رنگ تعیین می شود (Location).

۳- در صورتیکه بخواهیم رنگ قسمتی از نوانس رنگ کمرنگ تر شده و به شفافیت بگردانیم کفیسست روی اهرم بالایی (B) مربوط به آن رنگ نوار نوانس رنگ گفته شده کلیک کنیم تا در بخش Stop کادر opacity و Location (محل) مربوط به آن رنگ فعال شوند که با کم کردن opacity آن رنگ طلقی و شفاف خواهد بود.

* اگر بخواهید رنگی را از نوار نوانس رنگ مورد نظر حذف کنید، کفیسست اهرم آن را به سمت پایین درگ کنید و اگر بخواهید رنگی را اضافه کنید در محل مورد نظر در پایین نوار (پس از درآمدن مکان نما به شکل دست) یک کلیک کنید.

* در صورتیکه رنگ ساخته شده خود را ذخیره نکنید، فقط تا زمانیکه نوانس رنگ دیگری را انتخاب نکرده اید، قابل استفاده خواهد بود. بنابراین برای ذخیره کردن هر نوانس رنگ کفیسست پس از دادن نام به آن (در کادر Name) یک بار دکمه New در پنجره Gradient Editor فشار دهید تا به انتهای لیست نوانس رنگ انتخابی اضافه شود و در نهایت برای ذخیره کردن این گروه جدید دکمه Save را فشار دهید و ok بزنید .

* علاوه بر موارد گفته شده در پنجره Gradient Editor ، دو کادر دیگر نیز به نامهای Smoothness (همواری) و Gradient Type (نوع نوانس رنگ) نیز وجود دارد که هرچه درصد Smoothness بیشتر باشد، رنگهای نوانس رنگ بیشتر در هم محو می شوند به طوریکه مرز بین آنها دیده نخواهد شد. همچنین در کادر Gradient Type دو نوع (حالت) از نوانس رنگ قابل انتخاب است. یکی حالت Solid (ساده) که تا کنون در پنجره مربوط به این حالت مشغول کار بودیم و دیگری حالت Noise (شلوغ) است که با انتخاب این مورد قسمت پایین پنجره Gradient Editor کلاً تغییر کرده و به شکل مقابل در می آید. در این حالت مبنای انتخاب رنگها تصادفی بوده و بر اساس کانال رنگ انتخابی توسط شما خواهد بود. در این پنجره قسمتهای زیر دیده می شوند:




۱) کادر Roughness (درجه سختی و ناهمواری): این کادر بر خلاف Smoothness در حالت Solid است به عبارتی دیگر هر چه درصد انتخابی در این کادر بیشتر باشد، محو شدگی رنگها در یکدیگر کمتر شده و مرز بین آنها واضح تر می شود.

۲) کادر Color Model: در این کادر مدل رنگ مورد نظر خود را انتخاب می کنید که با انتخاب هر یک از سه مدل (سیستم) رنگ موجود اهرمهای تنظیمی مربوط به آن مدل در پایین سمت چپ پنجره دیده می شوند:

- مدل RGB: که از سه اهرم (Red قرمز) - (Green سبز) و (Blue آبی) تشکیل شده است.
- مدل HSB: که شامل سه اهرم تنظیم (Hue نوع یا مایه رنگ) - (Saturation اشباع یا غلظت رنگ) - (Brightness روشنایی رنگ) می باشد که هر یک را به نوبه خود می توانید تغییر دهید.
- مدل LAB: که باز سه اهرم مربوط به این مدل رنگ نمایان می شوند و می توانید تنظیمات مربوطه را انجام دهید.

۳) Restrict Colors (محدود کردن رنگها): با انتخاب این گزینه رنگها کمتر به سفیدی (درخشندگی) می گریند و به این ترتیب رنگهای روشن محدودتر می شوند.

۴) Add Transparency (اضافه کردن شفافیت): انتخاب این کادر سبب می شود رنگها دارای زمینه طلقی و شفاف شده و به این ترتیب و با انداختن این نوانس رنگ، لایه زیرین نیز دیده خواهد شد.

۳ حالتها و نوع گرادینت (): در بخش سوم از پالت Option ابزار Gradient پنج حالت برای نوانس رنگ وجود دارد که بنا به مورد می توان یکی را انتخاب کرد.

۴ Reverse: با تیک گذاشتن این گزینه ترتیب رنگهای نوانس رنگی که انتخاب کرده اید، برعکس خواهد شد.


۵ Dither: با فعال کردن این گزینه به فتوشاپ اجازه می دهید که بین دو رنگ پشت سر هم از حالت ترکیبی دو رنگ نیز برای شبیه سازی تبدیل یک رنگ به رنگ دیگر استفاده کند.

۶ Transparency: فعال کردن این گزینه در نوانس رنگهایی که حالت شفافیت دارند (Opacity آنها در پنجره Gradient Editor کم شده است، سبب می شود که این شفافیت نشان داده شود. اگر بخواهیم شفافیت نوانس رنگی را برداریم کافیت تیک این گزینه را برداریم.


ابزارهای مربوط به پاک کردن رنگ:

۱- History Brush قلم تاریخی یا گذشته 

۲- Art History Brush قلم تاریخی هنری 

۳- Eraser پاک کن 

۴- Background Eraser پاک کن پس زمینه 

۵- Magic Eraser پاک کن جادویی 

History Brush

این قلم در حالت عادی از هیچ رنگی برای کشیدن استفاده نمی کند، بلکه رنگهای کشیده شده توسط Brush و یا ابزارهای دیگر رنگ آمیزی را پاک میکند. به عنوان مثال می توانید روی عکسی را با Brush و با رنگ انتخابی کاملاً بیوشانید، سپس با استفاده History Brush و قلمی زیبا قسمتی از آنرا پاک کنید تا اطراف شکل به صورت قاب درآید.

* بین این ابزار و پالت History نیز ارتباط وجود دارد. به عبارتی دیگر همانطور که قبلاً نیز گفته شد، در پالت History علامتی به شکل قلم تاریخی در کنار عکس اصلی در بالای این پالت دیده می شود که SnapShot نامیده شده و محل آن نیز قابل تغییر است. به این ترتیب که در صورتیکه بخواهیم عمل پاک کردن رنگ کشیده شده روی یک تصویر توسط ابزار History Brush از محل خاصی به بعد در پالت History (از فرمان خاصی به بعد) انجام گیرد، کافیست قبل از کشیدن این ابزار به روی تصویر محل Snapshot را تغییر دهیم.

Art History Brush

این ابزار نیز از رنگها برای کشیدن استفاده نمیکند بلکه همانند History Brush رنگهای کشیده شده پاک می کند و علاوه بر این رنگهای زمینه را به سبکهای مختلفی که در کادر style آن در پالت option انتخاب میکنیم، به هم می آمیزد و به این ترتیب سبکهای هنری به هم آمیخته ای می تولن ایجاد کرد. یکی از کاربردهای این ابزار ایجاد قابی دور عکس با استفاده از رنگهای بهم آمیخته خود عکس است.

* در پالت Option این ابزار کادری به نام Style وجود دارد که می توانید سبک نقاشی مورد نظر خود را از آن انتخاب کنید. همچنین در کادر Area (محوطه) می توانید بر حسب پیکسل مشخص کنید که تا محدوده ای حرکت قلم ادامه داشته باشد که هر چه کمتر باشد قلمو کمتر حرکت می کند. به خاطر داشته باشید که نوک قلموی خود را نیز از کادر Brush می توانید عوض کنید.

* آخرین کادر پالت Option این ابزار Tolerance است که می توان عددی بین ۰ تا ۱۰۰ در اینجا انتخاب کرد که هر چه این میزان کوچکتر باشد، ضربات قلمو آزاد تر و البته دقت کمتر خواهد شد که به این ترتیب حرکات قلمو به هر طرف پراکنده خواهد شد.

Eraser

همانطور که از نام این ابزار مشخص است، برای پاک کردن رنگ و حتی خود لایه ها استفاده می شود. در نوار Option این ابزار نوع و فشار پاک کن به ترتیب زیر قابل تنظیم است :



- کادر Brush : تنظیم شکل و سایز پاک کن.
- کادر Mode : تنظیم حالت عملکرد پاک کن . به عبارتی دیگر با کلیک روی این کادر منویی باز میشود که سه حالت را برای عمل پاک کردن به شما معرفی می کند. که عبارتند از:

۱) Brush: با انتخاب این حالت پاک کن شما به شکل قلمو قابل تنظیم خواهد بود که البته از رنگ Background برای پاک کردن استفاده می کند.

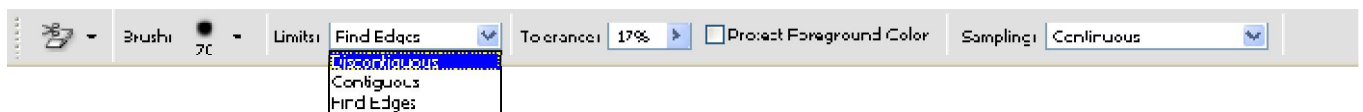
۲) Pencil: مانند حالت Brush است فقط کادر Flow و قلم فضایی غیر فعال می شود.

۳) Block (بلوکی): در این حالت سایر تنظیمات پالت Option غیر فعال شده و پاک کن شما به شکل یک مربع در می آید.

- Erase to History: این ابزار کلیه کارهای انجام شده توسط Eraser در حالت عادی را خنثی می کند. به عبارتی دیگر در صورتیکه قسمتی و یا لایه ای از تصویر را پاک کرده باشیم و اکنون پشیمان شده و بخواهیم همان عکس یا فایل را به حالت قبلی باز گردانیم، کفایت این گزینه را در پالت Option ابزار پاک کن انتخاب کرده و مجدداً روی محل مورد نظر بکشیم.

Background Eraser

بوسیله این ابزار می توانید قسمتهای مورد نظر لایه پس زمینه را شفاف کنید. کفایت آنرا انتخاب کرده و مانند قلمو به روی پیکسلهای لایه پس زمینه بکشیم (با نگه داشتن کلیک چپ موس). به این ترتیب با هر بار کلیک روی پس زمینه اشاره گر موس شما به شکل یک دایره همراه با یک + در مرکز آن دیده خواهد شد. علامت + در مرکز نشانگر جایی است که پاک کردن (شفاف کردن) از آنجا شروع خواهد شد که به این محل Hotspot (نقطه گرم) گویند و همچنین علامت دایره نشانگر شعاع تقریبی پخش شدگی پاک شدگی (شفاف کردن) است. بنابراین قسمت مرکز دایره با علامت + نمونه گیری شده و بر اساس سایر تنظیمات پالت Option تعداد پیکسلهایی که باید شفاف شوند، مشخص شده و پاک می شوند. سایر تنظیمات پالت Option این ابزار عبارتند از:



۱) کادر Limits (حدود): که شامل سه حالت است:

- Contiguous (هم مرز): با انتخاب این گزینه در حین حرکت موس پاک کردن تا جایی ادامه می یابد که نقاط به هم متصل باشند. به عبارتی دیگر به محض رسیدن به رنگی دیگر (به محض گسیختگی رنگ نمونه گیری شده) پاک کن دیگر عمل نمی کند.

- Discontiguous (ناهم مرز): این حالت ضد حالت قبلی است. به عبارتی رنگ نمونه گیری شده در هر کجا از محدوده Tolerance و سایر قلم مشخص شده که باشد (و با تکیه بر سایر تنظیمات)، پاک شده و تبدیل به پیکسلهای شفاف خواهد شد.

- Find Edges (یافتن لبه ها): با انتخاب این مورد و در صورتیکه علامت + موس را روی لبه های رنگ مورد نظر از تصویر نگذارید اما لبه گفته شده در داخل محدوده اثر پاک کن قرار گیرد، پاک کردن زمینه تا رسیدن به لبه ها پیش رفته و با رسیدن به لبه های شئی متوقف می شود.

۲) کادر Tolerance: تعیین حدود رنگهای مشابه به نقطه نمونه گیری شده که قرار است جزء محدوده پاک کردن به شمار آید.

۳) Protect Foreground Color (حفاظت از رنگ پیش زمینه): با تیک گذاشتن این گزینه رنگ Foreground در محدوده ای که پاک کن را می کشیم، محافظت شده و پاک نخواهد شد.


۴) کادر Sampling (نمونه گیری): در این قسمت باید محل نمونه گیری را مشخص کنیم که اگر گزینه Contiguous (پیوسته) انتخاب شود، همچنان که مکان نمای موس را با نگه داشتن کلیک چپ روی شکل می کشیم محل نمونه گیری نیز به طور پیوسته از مرکز دایره (+) خواهد بود و بنابراین تمام رنگهای مسیر (و نه فقط رنگی خاص) شفاف خواهند شد. اما اگر گزینه Once (فقط یکبار) انتخاب شود، با اولین کلیک موس رنگ مرکز دایره نمونه گیری شده و با کشیدن موس در سایر قسمتها نیز همان رنگ پاک می شود. همچنین با انتخاب Background Swatch رنگ پس زمینه انتخابی در نوار ابزار و نقاط مشابه به آن در مسیر حرکت پاک کن شفاف می شوند.


Magic Eraser

عملکرد این ابزار از لحاظ نقطه اثر تا حدی شبیه Magic Wand است یعنی با کلیک کردن توسط این ابزار بر روی نقطه ای از یک لایه، تمام پیکسلهای شبیه به آن رنگ حذف شده و به پیکسلهای شفاف تبدیل می شوند که باز از طریق Tolerance می توان حدود آنرا تنظیم کرد. سایر گزینه های پالت Option این ابزار تکراری است.

ابزارهای ترمیم و رتوش:

۱. Healing Brush: چسب زخم 


۲. Patch: وصله 

۳. Clone Stamp: مهرلاستیکی 

۴. Pattern Stamp: مهرالگو 

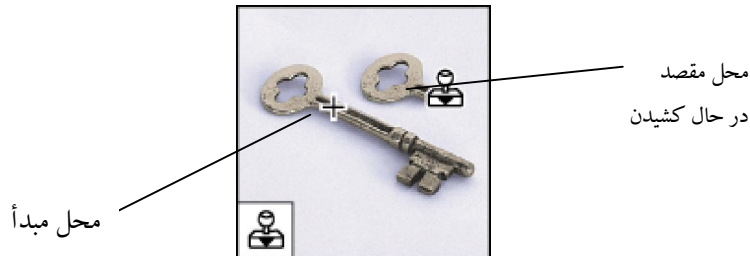
Clone Stamp

این ابزاری از مهمترین ابزارهای ترمیم و رتوش میباشد. کفایت از قسمت سالم تصویر به عنوان مبدا استفاده کرده و قسمتهای خراب را از بین برد. در استفاده از این ابزار باید مراحل زیر را طی کنید:

۱- در محل سالم از تصویر کلید Alt را نگه دارید تا نشانگر موس به شکل یک نشانه  درآید، در این حالت با یک کلیک موس این نقطه به عنوان مبدأ (Source) در حافظه ذخیره می شود و می توانید کلید Alt را رها کنید.

۲- از کادر Brush در پالت Option اندازه و نوع قلم مناسب را انتخاب کنید. اشاره گر موس در این حالت دایره ای است^۱ که اندازه قلم را نشان می دهد.

۳- اشاره گرموس را به محل ناسالم از تصویر (مقصد) که قرار است ترمیم شود برده و شروع به کلیک کنید. می بینید که با هر بار کلیک از جای سالم مبدأ به روی جای خراب کپی میکند و همچنین محل مبدأ نیز با یک + نشان داده می شود که با حرکت موس این مبدأ نیز حرکت می کند.



چند نکته مهم در ترمیم :

- * بهتر است همیشه نزدیکترین محل به نقطه خراب را به عنوان مبدأ در نظر بگیریم به طوریکه خصوصیات رنگ آن تا حد زیادی به محل مقصد نزدیک باشد.
- * بهتر است همیشه در جهت عکس Stamp بزنید. به عنوان مثال اگر در حال ترمیم قسمت طرح داری مانند تارهای موهستید باید در مسیر مو حرکت کنید .
- * میزان Opacity در ترمیم و بویژه رتوش بسیار مهم است. اندازه آن برای پوست صورت بین ۲۰ تا ۳۰ درصد است اما در قسمتهای طرح دار ۱۰۰ درصد بهتر است تا طرح بدون محوشدگی انتقال یابد.

Healing

این ابزار از لحاظ عملکرد مانند Stamp است، با این تفاوت که به هنگام کپی کردن مبدأ روی مقصد خصوصیات رنگی مبدأ را بدون تغییر حفظ میکند. به عبارتی دیگر مثلاً اگر از قسمت تیره به روشن کپی کنید رنگ محل روشن دست نخورده باقی میماند .



علاوه بر این در پالت Option این ابزار گزینه ای به نام Source اضافه شده است و دارای دو حالت انتخاب است: **Sampled** - در حالت پیش فرض این مورد انتخاب شده است. که به همین دلیل برای تعیین مبدأ باید همانند **Clone Stamp** کلید Alt را نگه داشت و از محل سالم به خراب کپی کرد.

^۱ - در صورتیکه اشاره گر موس به شکل دایره نبود، می توانید از مسیر زیر آنرا تغییر دهید:

Brush Size → Painting Cursors بخش → Display & Cursors → Preferences → Edit منوی

- Pattern : با انتخاب این مورد کادرالگوهای مقابل آن فعال شده و می توانید الگوی مورد نظر را انتخاب کرده و بدون نگه داشتن Alt شروع به کشیدن کرد تا از الگوی مورد نظر به عنوان مبدأ بر روی ناحیه خراب (بدون تغییر رنگ زمینه مقصد) استفاده کند .

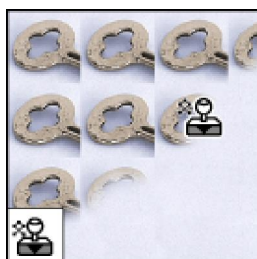
Pattern Stamp

این ابزارشبه Healing در حالت Pattern است به این معنی که کافیسیت از کادر Pattern در نوار Option این ابزار الگوی مورد نظر را انتخاب کرده ، سایر تنظیمات را (از قبیل Mode ، نوک و سایز قلم، درصد محوی رنگ و ...) و شروع به کشیدن در محل مورد نظر کنیم. تنها تفاوت این ابزار با Healing این است که الگوی کشیده شده توسط این ابزار به رنگ اصلی و کاملاً یکدست است و بنا به تیرگی و روشنایی یک قسمت تغییر رنگ نمی دهد.

*** نحوه ساختن Pattern (الگو):**

علاوه بر الگوهای موجود در کادر Pattern که در پالت Option بیشتر ابزارهای ترمیم دیده می شود، خود شما نیز می توانید قسمتی از عکس مورد نظر خود را به یک الگو تبدیل کنید تا همیشه در لیست الگوهای کادر Pattern ذخیره شده و به راحتی از طریق ابزارهای گفته شده (Patch – Healing – Pattern Stamp) قابل استفاده باشد. برای این کار کافیسیت مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱- محدوده مورد نظر را با استفاده از یکی از ابزارهای انتخاب به دلخواه انتخاب کنید.
- ۲- از منوی Edit گزینه Define Pattern را انتخاب کنید، در کادر باز شده به الگوی خود یک نام بدهید و Ok کنید.
- ۳- ابزار Pattern Stamp را برداشته و از کادر Pattern در پالت Option آن الگوی ساخته شده خود را پیدا کرده و با استفاده از آن شروع به کشیدن کنید.



می بینید که تمام خصوصیات رنگی و حتی سایز محدوده انتخابی از عکس در الگوی ساخته شده حفظ می شود.

Patch

این ابزار برای وصله کردن یکباره قسمت خراب شده وسیعی از جای سالم استفاده می شود. در پالت option این ابزار دو حالت قابل انتخاب مقابل گزینه Patch وجود دارد که عبارتند از:

۱- Source (مبدأ): در صورتیکه این حالت که همان حالت پیش فرض است انتخاب شود، باید ابتدا توسط موس که نماد وصله کنار اشاره گر آن می باشد دور محدوده خراب را انتخاب کرده، سپس موس را داخل محدوده انتخاب شده می بریم که در این حالت کنار اشاره گر موس یک مستطیل کوچک نیز همراه وصله ظاهر خواهد شد در این حالت کلیک چپ موس رانگه داشته و محدوده انتخابی را به محل مبدأ که جای سالم است انتقال داده و کلیک رارها میکنیم تا خودش عمل کپی کردن از جای سالم به خراب را انجام دهد .

۲-Distination (مقصد): در صورت فعال بودن این گزینه باید برعکس حالت Source عمل کرد یعنی ابتدا باید جای سالم را انتخاب کنیم و سپس آنرا به روی جای خراب انتقال دهیم .



همچنین پس از انتخاب قسمتی توسط ابزار Patch دکمه Use Pattern در پالت option این ابزار فعال می شود که می توانیم از کادر مقابل آن الگوی مورد نظر خود را انتخاب کرده و با زدن دکمه مذکور از الگوی آماده انتخابی کادر pattern برای پر کردن داخل selection (محدوده انتخابی) استفاده کنیم .

* ابزار Patch از ابزارهایی است که به کمک خودش می توانید محدوده مورد نظر خود را انتخاب کنید اما انتخاب آن به صورت دست آزاد و مانند Lasso است بنابراین در صورتیکه بخواهید انتخاب شما دقیقتر باشد می توانید به جای انتخاب با ابزار patch ابتدا توسط یکی از ابزارهای انتخاب مانند Polygonal Lasso قسمت مورد نظر را انتخاب کنید، سپس وارد ابزار Patch را انتخاب کرده و گزینه Use Pattern را استفاده کنید. در این ابزار نیز خصوصیات رنگی هر قسمت حفظ میشود.

مراحل رتوش در فتوشاپ :

- الف) ابتدا بوسیله ابزار Clone Stamp ناهمواریها وجوشهای صورت را از بین می بریم . که در این مورد رعایت چندین نکته ضروری است :
- جهت استمپ زدن همواره باید در جهت صورت باشد. مثلاً زیرچشم حالت قوسی دارد و بهتر است در این قسمت به حالت قوسی استمپ بزنیم .
 - ساینز قلم بهتر است در جاهایی مثل گونه و پیشانی که دستمان باز است حتی المقدور بزرگ باشد تا جای قلم نماند.
 - سعی کنید نوع قلم دور محوی را برای استمپ زدن انتخاب کنید تا جای قلم نماند .
 - به هنگام کار کردن بر روی صورت opacity باید بین 20 - 30 % باشد .
 - از هر جهت که استمپ میزنید در جهت مخالفش نیز برگردید یعنی اگر از بالا به پایین امیدید از پایین به بالا هم برگردید .

- همیشه پس از گرفتن دکمه Alt فاصله خود را از محل Source (مبدأ) به نحوی حفظ کنید که علامت + پس از استمپ بردن بیرون از دایره بیفتد .

- به سایه ها دست نزنید و آنها را با روشنایی ترکیب نکنید زیرا صورت حالت خود را از دست میدهد.

* پس از zoom شدن کار بوسیله space و نگه داشتن موس و حرکت موس روی عکس حرکت کنید .

* دکمه **ctrl + j** برای کپی کردن یک قسمت انتخاب شده در همانجا است که این کلید میانبر معادل فرمان **Layer Via Copy** در منوی **Layer** ← **New** می باشد.

(ب): مرحله آخر توش بلوری کردن است. به عبارتی دیگر پس از stamp زدن لازم است که صورت را بلوری کنیم. برای اینکار مراحل زیر را طی می کنیم :

۱- قسمتهای مختلف صورت را توسط ابزار **Polygonal Lasso** به صورت جداگانه انتخاب میکنیم (ابتدا پیشانی و گونه ها- سپس بینی و پشت چشم).

۲- به ناحیه انتخابی خود **Feather = 5** می دهیم.

۳- هر قسمت را از طریق منوی **Filter** ← **Blur** ← **Gaussian Blur** بلوری می کنیم که با انتخاب این فیلتر پنجره ای باز می شود که پس از تعیین درصد بلوری کردن، آنرا **Ok** می کنیم .

۴- در صورت نیاز از فیلتر **Liquify** در منوی **Filter** برای کوچک کردن بینی، از بین بردن انحراف آن و یا بزرگ کردن گونه ها استفاده کنید. کفایت ابتدا قسمت مورد نظر (بینی و یا گونه ها) را از طریق ابزار **Polygonal Lasso** انتخاب کنیم سپس وارد پنجره **Liquify** شده و از ابزارهای سمت چپ بنا به مورد و به ترتیب زیر استفاده کنیم :

The screenshot shows the Photoshop Liquify dialog box with various tools and options. The tools on the left are annotated with Persian text:

- Twirl Clockwise**: ایجاد حالت موج چرخشی
- Bloat**: کوچک کردن
- Mirror**: ایجاد حالت آینه ای
- Ereze Mask**: کم کردن از قسمت انتخاب شده
- Thaw Mask**: اضافه کردن به ناحیه انتخابی
- Pucker**: بزرگ و برجسته کردن
- Push Left**: تغییر انحراف از راست به چپ
- Turbulence**: ایجاد حالت بهم آمیختگی موج دار
- Polygonal Lasso**: ناحیه انتخابی توسط ابزار

The right side of the dialog box shows the **Tool Options** panel with the following settings:

- Brush Size**: 15 (تغییر سایز قلم)
- Brush Density**: 50
- Brush Pressure**: 100 (تعیین فشار قلم برای تاثیر)
- Brush Rate**: 80
- Turbulent Jitter**: 50
- Reconstruct Mode**: Revert
- Stylus Pressure**: (unchecked)
- Reconstruct Options**: Mode: Revert
- Mask Options**: None, Mask All
- View Options**: Show Image (checked), Show M (unchecked)

۵- بعد از بلوری کردن صورت میتوانید گردن و دستها را نیز توسط ابزار **Blur** که در نوار ابزار قرار گرفته و با تنظیم فشار قلم به اندازه دلخواه بلوری کنید .

فیلترهای مهم

- ۱- فیلتر Radial Blur از زیر مجموعه Blur که با انتخاب آن پنجره مربوط به تنظیمات این فیلتر باز شده و می توانیم حالت zoom را انتخاب کرده و درصد Amount را زیاد کنیم و ok بزنیم .
- ۲- فیلتر Lighening Effects از زیرمجموعه Render برای نورپردازی .
- ۱- فیلتر Render ← Lens Flare انداختن یک نورخورشید بر روی قسمتی از عکس.

ابزار Blur (محو کننده)

همانطور که قبلاً هم گفته شد ، با کشیدن این ابزار روی هر محل ، ناحیه مورد نظر محو یا تار می شود.



تنظیمات پالت Option این ابزار عبارتند از:



کادر Brush : تنظیم سایز و نوع قلم.

کادر Mode : تغییر مد قلم.

کادر Strength : در این کادر فشار قلم را تعیین می کنیم به عبارتی دیگر هر چه میزان این گزینه بیشتر باشد با شدت بیشتری بلوری می کند و برعکس.

Use All Layers: این گزینه زمانی فعال می شود که فایل شما چندین لایه داشته باشد که در این حالت پس از تیک گذاشتن این گزینه و کشیدن بلور بر روی یک لایه ، همه لایه ها بلوری می شوند.

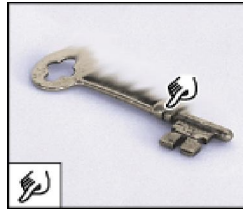
ابزار Sharpen (واضح کننده)

این ابزار برعکس Blur عمل می کند به عبارتی دیگر با استفاده از این ابزار به جای محو شدن ، تضاد بین پیکسلها بیشتر شده و به این ترتیب محلی که این ابزار روی آن کشیده شده تیزتر و واضح تر به نظر می آید. معمولاً قبل از استفاده از ابزار Blur ابزار Sharpen را با فشار (Strength) کم بر روی پوست میکشیم تا پوست کمی براقترو برجسته تر بنظر بیاید سپس ابزار بلور را بر روی آن استفاده میکنیم .

* پالت Option این ابزار مانند Blur است.

ابزار Smudge (لک اندازی)

این ابزار در مد نرمال (یعنی زمانی که در پالت Option آن در قسمت Mode گزینه Normal انتخاب شده باشد) همانند انگشتی است که بر روی تابلوی خیس نقاشی بکشید . که در نتیجه رنگها به هم در آمیخته می شوند.

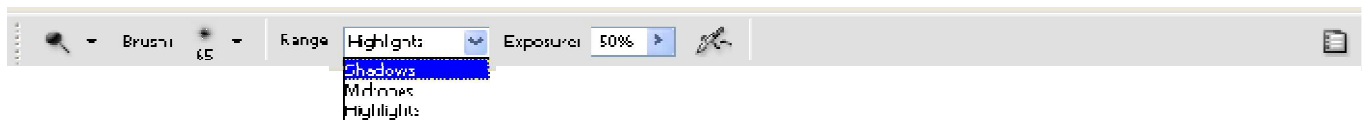


در پالت Option آن بیشتر گزینه ها مانند Brush (برای تعیین نوع و سایز قلم) - کادر Mode (برای تعیین مد قلم) Use All Layer- (در نظر گرفتن همه لایه ها در صورت وجود) و کادر Strength (میزان فشار قلم) تکراری است. اما آخرین گزینه پالت Option این ابزار یعنی Finger Painting (نقاشی با انگشت) در صورت فعال بودن، رنگ Foreground را نیز مخلوط عکس بهم آمیخته می کند. به عبرتی دیگر دقیقاً مانند این است که انگشت خود را در رنگ Foreground کرده اید و مشغول کشیدن بر روی عکس تابلویی خیس می کنید. مسلم است که رنگ تابلو با رنگ شما آمیخته شده و عکس را بهم آمیخته می کند.

* در قسمت Mode پالت Option این ابزار گزینه ها محدود تر از Mode سایر ابزارهای رنگ آمیزی هستند و البته تفاوت آنها نیز بسیار محسوس تر است. به عنوان مثال با کشیدن این ابزار با مد Hue بر روی برگهای زرد پاییزی رنگ برگها پر رنگ تر خواهد شد و بهم آمیخته نمی شود.

ابزار Dodge (کم رنگ کننده)

این ابزار (که شاید بتوان ابزار روشن کننده نیز نامید) بر خلاف شکلش که ملاغه ای سیاه رنگ است، عمل روشن تر کردن تصویر (مثلاً پوست) را انجام می دهد. کفایت این ابزار را برداشته و شروع به کشیدن بر روی تصویر کنید. در پالت Option این ابزار علاوه بر کادر Brush که قبلاً توضیح داده شده است، کادری به نام Range اضافه شده است که دارای حالت قابل انتخاب به شرح زیر است:



- Shadows: قسمت‌های تیره را بیشتر از قسمت‌های روشن تغییر داده و روشن می کند.
 - Mid tones: تأثیر این حالت روی قسمت‌های تیره و روشن تصویر به یک میزان است.
 - Highlight: اثر این حالت بر روی قسمت‌های روشن بیشتر از قسمت‌های تیره است. به طوریکه اگر این حالت را بر روی صورت استفاده کنیم درست مانند این است که نوری روی صورت افتاده است.

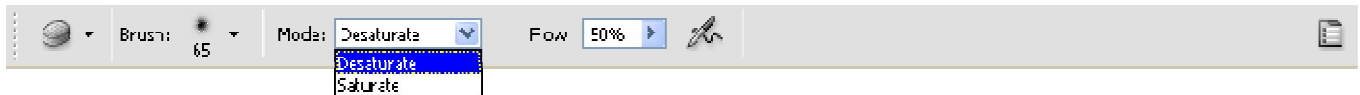
* گزینه Exposure در پالت option ابزار Dodge همانند Strength و برای تنظیم فشار قلم است.


ابزار Burn (تیره کننده یا سوزاننده)

این ابزار دقیقاً بر خلاف Dodge عمل می کند. به این ترتیب با کشیدن آن بر روی قسمت مورد نظر از تصویر، عکس شما تیره تر خواهد شد که میزان تیره شدن نیز بستگی به دفعات کشیدن قلم بر روی تصویر و همچنین فشار آن (Exposure) دارد. در پالت Option نیز می توانید با استفاده از کادر Range حدود اثرگذاری این ابزار را مشخص کنید.





ابزار Sponge (اسفنج)

این ابزار برای رنگ برداری یا رنگ گذاری روی قسمت مورد نظر از تصویر است. به عبارت دیگر همانطور که توسط یک اسفنج می توان رنگ خیس قسمتی را پاک کرده و یا رنگ جذب شده در اسفنج را بر روی سطح دیگری کشید، در فتوشاپ نیز می توان بدون دست زدن به میزان روشنایی یک تصویر غلظت رنگ آنرا تا جایی کم کرد که تقریباً بیرنگ به نظر آید (تبدیل تصویر رنگی به خاکستری^۱) و یا برعکس آنرا انجام داد (افزایش غلظت رنگ یک قسمت از تصویر). علاوه بر کادر Brush پالت Option این ابزار شامل گزینه های زیر است :



- کادر Mode : در این قسمت حالت عملکرد ابزار Sponge را مشخص می کنیم که شامل دو مورد است :
 - ۱) Desaturate (حالت رنگ زدایی): با کشیدن اسفنج در این حالت بر روی تصویر، رنگ قسمت مورد نظر از تصویر جذب شده و نهایتاً به سمت بیرنگ شدن یا به عبارتی خاکستری شدن پیش می رود.
 - ۲) Saturate (حالت رنگ افزایشی) : این حالت باعث افزایش غلظت رنگ در قسمت های کشیده شده بر روی تصویر می شود.
- کادر Flow : در این قسمت نیز می توانید فشار قلم را برای حالت Air Brush این ابزار (در صورت انتخاب دکمه ) تنظیم نمایید.

ابزارهای نوشتن متن :

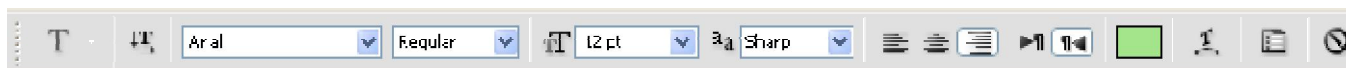
- ۱- Horizontal Type : تایپ افقی  (T توپرافقی)
- ۲- Vertical Type : تایپ عمودی  (T توپرعمودی)
- ۳- Horizontal Type Mask : تایپ ماسکی افقی  (T توخالی افقی)
- ۴- Vertical Type Mask : تایپ ماسکی عمودی  (T توخالی عمودی)

T Horizontal Type

این ابزار برای نوشته های تو پر ساده استفاده می شود. در فتوشاپ دو نوع متن داریم : متن خطی و متن پاراگرافی. در متن خطی کفایت این ابزار انتخاب کرده و پس از تبدیل اشاره گر موس به شکل یک کتابچه یک بار روی فایل کلیک کنیم. اما برای ایجاد متن پاراگرافی باید با درگ کردن روی فایل، مستطیلی (کادر متنی) به اندازه مورد نظر ایجاد کنیم که تنها داخل این کادر اجازه تایپ کردن را خواهیم داشت.

^۱ - تصویر خاکستری یعنی تصویری که فقط از روشنایی و تاریکی تشکیل شده و رنگ ندارد.

در هر دو صورت با استفاده از این ابزار و با یکبار کلیک روی فایل لایه ای به نام لایه متنی که با نماد **T** است در پالت Layers ساخته می شود. (این لایه با لایه های عادی متفاوت است. مثلاً بسیاری از ابزارهای رنگ آمیزی روی این لایه قفل شده و قابل استفاده نیستند. همچنین گزینه ها و فیلترهای منوی Layer نیز روی این نوع لایه غیر فعال هستند.) پس از ظاهر شدن مکان نما در فایل می توانید شروع به تایپ متن مورد نظر کنید البته در صورت نیاز قبل از تایپ کردن بهتر است تنظیمات مورد نظر را از پالت Option این ابزار انجام دهید. این پالت شامل قسمتهای زیر می باشد:



۱- **Change The Text Orientation** (تغییر جهت متن) **T**: در صورتیکه پس از تایپ قصد تعویض جهت متن را داشته باشید، کافیست این دکمه را فشار دهید تا متن تایپ شده از حالت افقی به متن عمودی و یا برعکس تبدیل شود.

۲- **Font Family** (کادر انتخاب فونت یا قلم): در این کادر می توانید نوع قلم تایپ را مشخص کنید. در صورتیکه قلمهای فارسی روی سیستم نصب کرده باشید، این قلمها با علامت **B** یا **F** قابل شناسایی هستند.

۳- **Font Style** (تعیین شیوه فونت): در این قسمت می توانید مدلهایی مثل **Regular** عادی - **Bold** برجسته - **Italic** کج را برای قلم خود انتخاب کنید.

۴- **Font Size**: تنظیم سایز قلم

۵- **Anti-aliasing Method** (روش نرم کردن لبه های متن): از آنجاییکه فتوشاپ برنامه ای پیکسلی (Bitmap) است، در صورتیکه متن نوشته شده در فتوشاپ را **Zoom** کنید خواهید دید که لبه های متن تا چه اندازه ناهموار است. بنابراین کادر **Anti-aliasing** در پالت Option این ابزار وجود دارد تا لبه های نوشته ها تا حدی همانند **Word** صاف شود و البته این کادر دارای درجه بندی به ترتیب زیر است:

None- بدون نرم کردن که حالت پیش فرض فتوشاپ است.

Sharp - (تیز): در این حالت یک لایه پیکسل نیمه شفاف به لبه های متن اضافه می شود و به این ترتیب لبه ها تیز تر به نظر آمده و ناهمواری (دندانه دندانه بودن) آنها کمتر می شود.

Crisp - (خشک): با انتخاب این حالت لبه های متن واضحتر دیده می شوند.

Strong - (محکم): این گزینه باعث غلیظ تر جلوه شدن لبه های حروف می شود.

Smooth - (نرم): با انتخاب این حالت لبه حروف نرم تر خواهند شد.

۶- **Align** (چگونگی تراز کردن متن): در این قسمت می توان یکی از سه حالت چیدن متن در پاراگراف (چپ چین - راست چین - وسط چین) را انتخاب کرد.

۷- **Paragraph Direction** (تعیین جهت متن): در این قسمت میتوان جهت تایپ را با انتخاب یکی از دو حالت **Left to Right** چپ به راست (برای تایپ لاتین) - و **Right to Left** راست به چپ (برای تایپ فارسی) را قبل از شروع به تایپ انتخاب کرد.

۸- **Text Color** (رنگ متن): که با عوض کردن رنگ **Foreground** تغییر می کند اما با تغییر رنگ این کادر، رنگ **Foreground** عوض نخواهد شد.

۹- Create Warped Text (ایجاد متن خمیده و پیچ دار): با کلیک روی این گزینه پنجره ای باز می شود که در کادر Style آن می توان شیوه خم کردن متن را (برای تبدیل به متن هنری) انتخاب کرده و با استفاده از اهرمهای پایینی این پنجره نیز تنظیمات هر Style را تغییر داد.

۱۰- پالت کاراکتر (Character): با کلیک روی این گزینه پنجره ای باز می شود که شامل دو زبانه Character (تنظیمات مربوط به کاراکترها به صورت کاملتر) و Paragraph (تنظیمات مربوط به پاراگرافها) می باشد. تنظیمات موجود در زبانه اول این پنجره عبارتند از:

نوع قلم یا فونت

سایز قلم

فاصله خطوط (Leading)

تعیین مقیاس افقی (Scaling)

بالا نویسی (Superscip)

پایین نویسی (Subscrip)

(Kerning) این قسمت زمانی فعال می شود که مکان نما را مابین دو حرف قراردهیم. به این ترتیب می توانیم فاصله بین آن دو حرف را کم و زیاد کنیم.

تعیین مقیاس عمودی (مقیاس تعیین کننده اندازه حقیقی متن است که اگر ۱۰۰٪ باشد هر اندازه ای که برای فونت در نظر بگیریم به اندازه واقعی نشان داده می شود).

(Set the baseline shift) فاصله حروف از خط پایه *

(Tracking) با انتخاب قسمتی از یک متن این کادر فعال می شود و می توانید فاصله کل کاراکترهای انتخابی را تیر دهید.

تعیین زبان

* دو حالت اندیس پایین T_1 (برای تایپ مبنا) و اندیس بالا T^1 (برای تایپ توان) زمانب با انتخاب خود را روی یک نوشته نشان می دهند که از طریق A^a فاصله خط پایه از حروف را بیشتر (برای توان عدد داده شده در این کادر باید + باشد) و یا کمتر (برای مبنا اعداد منفی وارد می کنیم) کنیم.

* سایر موارد این پنجره عبارتند از:

- F Striketrough: انداختن خط وسط نوشته. که معمولاً برای خط زدن نوشته ای استفاده می شود.

- T Underline: انداختن خط زیر نوشته ها.

- Tr Small Caps: با انتخاب این گزینه تمام حروف بزرگ لاتین در سایز کوچکتر تایپ خواهد شد.

- TT All Caps: با انتخاب این مورد حروف بزرگ لاتین در سایز بزرگتر تایپ می شود.

- F Faux Italic: کج کردن متن.

- F Faux Bold: برجسته کردن متن یا سیاه ساختگی.

* در پالت پاراگراف نیز تنظیمات مربوط به متن پاراگرافی از قبیل (H حاشیه سمت چپ) (H حاشیه سمت راست) (R تورفتنگ یا بیرون زدگی خط اول) (B فاصله پاراگراف جاری از پاراگراف قبلی) (S فاصله پاراگراف از پاراگراف بعدی) و یا تراز کردن متن وجود دارند.

* پس از پایان تایپ برای در آمدن از حالت تایپ کافیسب ابزار دیگری را انتخاب کنید. اما برایش ویرایش متن موجود در لایه متنی که با T توپر نوشته شده (در حالتیکه این لایه از حالت فعال در آمده است)، کافیسب روی خود لایه متنی

در پالت Layers (روی علامت T آن) دابل کلیک کنیم تا متن نوشته شده انتخاب شده و سپس تغییرات مورد نظر را از پالت Option بدهیم .
* ابزار Vertical Type دقیقاً مانند Horizontal Type است با این تفاوت که برای تایپ عمودی در لاتین استفاده می شود.

نحوه تبدیل لایه متنی به لایه معمولی:

در صورتیکه بخواهید یک لایه متنی را به لایه معمولی تبدیل کنید تا از مزایای لایه معمولی برخوردار شوید، کافیست پس از فعال کردن لایه متنی مورد نظر در پالت Layers فرمان Reterize را از منوی Layer انتخاب کرده و از منوی باز شده گزینه Type را انتخاب کنیم.

T Horizontal Tye Mask

این ابزار برای تایپ توخالی استفاده می شود که می توانیم داخل آن لایه ساخته و با استفاده از ابزارهای رنگ آمیزی رنگ مورد نظر را بدون هیچ محدودیتی بریزیم.

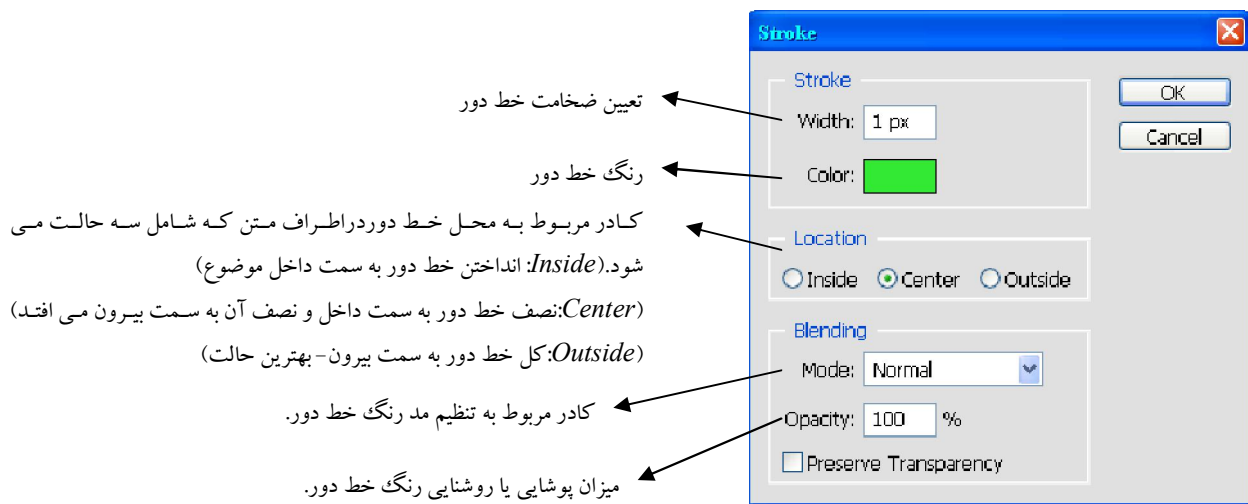
۱) با انتخاب این ابزار و کلیک روی فایل، صفحه شما به حالت ماسک فرو رفته و به شکل رنگی دیده می شود که در این حالت می توانید پس از تنظیمات پالت Option متن مورد نظر را تایپ کنید.

۲) برای در آمدن از حالت ماسک روی ابزاری دیگر کلیک کنید، می بینید که نوشته شما به شکل یک Selection (ناحیه انتخابی) در می آید.

۳) قبل از ریختن رنگ لایه ای در فایل خود بسازید به این ترتیب بعداً توانایی جابجایی و تغییر رنگ آن لایه را خواهید داشت.

۴) برای پر کردن رنگ در داخل متن می توانید از هر یک از ابزارهای رنگ آمیزی به دلخواه استفاده کنید و یا از فرمان Fill در منوی Edit استفاده کنید . در اینصورت پنجره Fill باز می شود که شامل یکسری تنظیمات می شود. مثلاً در قسمت Use می توانید مشخص کنید که با چه رنگی داخل Selection پر شود.

۵) در صورتیکه بخواهید دور لایه فعال مثل متن نوشته شده خط دور بیاندازید، کافیست از فرمان Stroke در منوی Edit استفاده کرده و در پنجره باز شده پس از انجام تنظیمات آنرا Ok کرد. تنظیمات این پنجره عبارتند از:



* ابزار **Vertical Type Mask** نیز همانند **Horizontal Type Mask** است با این تفاوت که برای تایپ عمودی در لاتین استفاده می شود.

* ویرایش و تغییر رنگ متن نوشته شده بوسیله **T** همانند لایه متنی براحتی صورت نمی پذیرد. برای تغییر رنگ متن نوشته شده بوسیله **T** می توان از فرمان **Layer Style** استفاده کرد.
دادن Style (شیوه) به لایه :

در صورتیکه بخواهیم روی لایه های یک فایل سایه، نور و سایر جلوه های ویژه بیاندازید باید ابتدا لایه مورد نظر را فعال کرده و سپس از فرمان **Layer Style** استفاده نماییم که این فرمان از روشهای زیر قابل دسترسی است :

(۱) از منوی **Layer ← Layer Style ←** یکی از گزینه های زیر منو.

(۲) دابل کلیک روی لایه فعال

(۳) کلیک روی نماد **(Add a layer Style)** در پایین پالت **Layers ←** انتخاب یکی از موارد منو.

با ورود به این فرمان از طریق هر یک از روشهای گفته شده پنجره ای به نام **Layer Style** باز خواهد شد. همانطور که در شکل زیر دیده می شود، در این پنجره دو بخش یکی در سمت چپ (**Styles**) و دیگری در سمت راست (**کادر تنظیمات** هر یک از **Style** ها که با انتخاب هر مورد در سمت چپ تغییر می کند) می باشد:

بخش انتخاب **Style** مورد نظر برای اعمال بر روی لایه که عبارت است از:

کادر تنظیمات مربوط به **Style** انتخابی در سمت چپ



- ۱- ایجاد سایه بیرونی
- ۲- ایجاد سایه درونی داخل لایه
- ۳- ایجاد درخشندگی بیرونی
- ۴- ایجاد درخشندگی داخلی
- ۵- ایجاد برجسته کاری و گونیا کردن
- ۶- تنظیم لبه های لایه از حالت ساده به شکل طرح دار و گوناگون
- ۷- جلوه ایجاد زرق و برق
- ۸- جلوه پوشش رنگ (برای رنگی کردن داخل متن T توپر یا توخالی و یا یک لایه)
- ۹- انداختن نوانس رنگ داخل لایه و حتی لایه متنی
- ۱۰- انداختن الگوهای آماده فتوشاپ داخل هر نوع لایه
- ۱۱- دادن خط دور به لایه فعال حتی اگر لایه متنی باشد.

با فعال بودن این گزینه پیش نمایش تغییرات را روی لایه خواهید دید.

با انتخاب هر Style (جلوه) ، در پالت Layers نماد F به لایه مورد نظر اضافه خواهد شد که نمایانگر کشویی حاوی نام جلوه های داده شده به لایه است . بنابراین در صورت نیاز می توانید با خاموش کردن نماد چشمی (👁) جلوه مورد نظر، اثر آنرا موقتاً از لایه برداشت. همچنین برای حذف جلوه از لایه کفایت در پنجره Layer Style تیک آنرا برداشت و یا در پالت Layers ، آن جلوه را به سمت آیکن سطل اشغال واقع در پایین پالت درگ کرد.

ساختن Style جدید :

در محیط فتوشاپ پالتی به نام Styles نیز وجود دارد که مانند سایر پالتها از منوی Window قابل ظاهر شدن است و شامل Style های آماده خود فتوشاپ است که در صورت نیاز می توانید فقط با کلیک روی هر یک از آنها، آنرا به روی لایه فعال اعمال کنید. اما در صورتیکه بخواهیم خودمان Style بسازیم و یا Style ساخته شده خود به روی یک لایه را برای همیشه در پالت Styles ذخیره کنیم، تا همیشه قابل دسترسی باشد، کفایت در پنجره Layer Style پس از انتخاب جلوه های مورد نظر و انجام تغییرات لازم، دکمه New Style را کلیک کرده (یا پس از اعمال Style ایجاد شده به لایه مورد نظر، از پایین پالت Styles دکمه Create New Style را فشار داده) و در کادر باز شده به آن نام داده و Ok کنیم. در این حالت Style ساخته شده شما به انتهای لیست پالت Styles اضافه شده و هر موقع بخواهید می توانید از آن استفاده کنید.

* اولین Style موجود در سمت چپ بالای پالت Styles با نام Default Style(None) (شیوه پیش فرض - هیچ) است که اگر لایه ای دارای حتی یکی از جلوه های ویژه شده باشد، با کلیک روی این حالت بون جلوه (Style) خواهد شد. روش دیگر پاک کردن Style یک لایه استفاده از علامت (Clear Syle) در پایین پالت Styles است.

* در پالت Styles هم مانند سایر پالتها منوی میانبری (Ⓜ) وجود دارد که بیشتر گزینه های آن تکراری است (در کادر Brush توضیح داده شده است). و در پایین آن از خط آخر به پایین گروه های مختلفی از Style ها وجود دارد و با کلیک روی آنها می توان سری دیگری از Style های آماده را جایگزین سری جاری کرد.

انداختن تصویر داخل متن:

در صورتیکه بخواهید تصویری را درون نوشته ای بیاندازید، کفایت مراحل زیر را طی کنید:

(۱) باز کردن فایل تصویر مورد نظر.

(۲) انتخاب یکی از ابزارهای Type Mask چه افقی و چه عمودی و تایپ متن مورد نظر روی عکس پس از انجام تنظیمات Option مناسب. (بهتر است فونتی توپر انتخاب کنید).

(۳) درآوردن فایل از حالت ماسکی با کلیک روی ابزاری دیگر.

(۴) استفاده از فرمان Transform Selection در صورت لزوم برای کشیده کردن متن. (هر چه متن از لحاظ عمودی کشیده تر باشد، عکس بهتر داخل آن دیده می شود).

(۵) کپی گرفتن از ناحیه انتخابی و Paste کردن در همان جا با استفاده از کلید میانبر Ctrl+J.

(۶) برجسته کردن لایه محتوی متن با استفاده از Bevel and Emboss در Layer Style.

* اگر بخواهید این متن را به فایل دیگری انتقال دهید کفایت با ابزار Move لایه آنرا به فایل مورد نظر درگ کنید (Copy و Paste).

ذخیره سازی تصاویر برای وب Save for Web

وقتی می خواهیم تصویر را Save for Web کنیم، همیشه در نظر گرفتن کیفیت و اندازه تصویر برای بالا بردن وضوح هنگام دیده شدن آن اهمیت زیادی دارد. در این آموزش به شما نشان داده خواهد شد، چه چیزی برای ذخیره کردن تصویر برای وب نیاز دارید.

امروزه احتمالاً اینترنت یکی از بزرگترین رسانه برای نمایش کارهای هنری، گرافیکی و عکس ها است که این امر باعث شده تا داشتن اطلاعات کافی برای ذخیره کردن تصاویر برای وب، به امری مهم و لازم تبدیل شود. اساساً، ذخیره کردن برای وب یک متعادل سازی است - شما باید کیفیت و اندازه یک رسانه را به حد تعادل برسانید تا قابلیت لازم برای ذخیره سازی را داشته باشد و نیز با نیاز های شما نیز مطابقت داشته باشد .

در جایی که سرعت از اهمیت بالایی برخوردار است، ممکن است مجبور شوید که شما کیفیت گرافیک خود را پایین بیاورید. در جایی که کیفیت نقش مهم تری دارد، ممکن است لازم به پایین آوردن سرعت باشید. هدف این درس این است که راههایی را به شما نشان دهیم که بتوانید در آنها این دو گزینه را به حد تعادل برسانید و در همین زمان هم یک تصویر با کیفیت عالی ایجاد کنید .

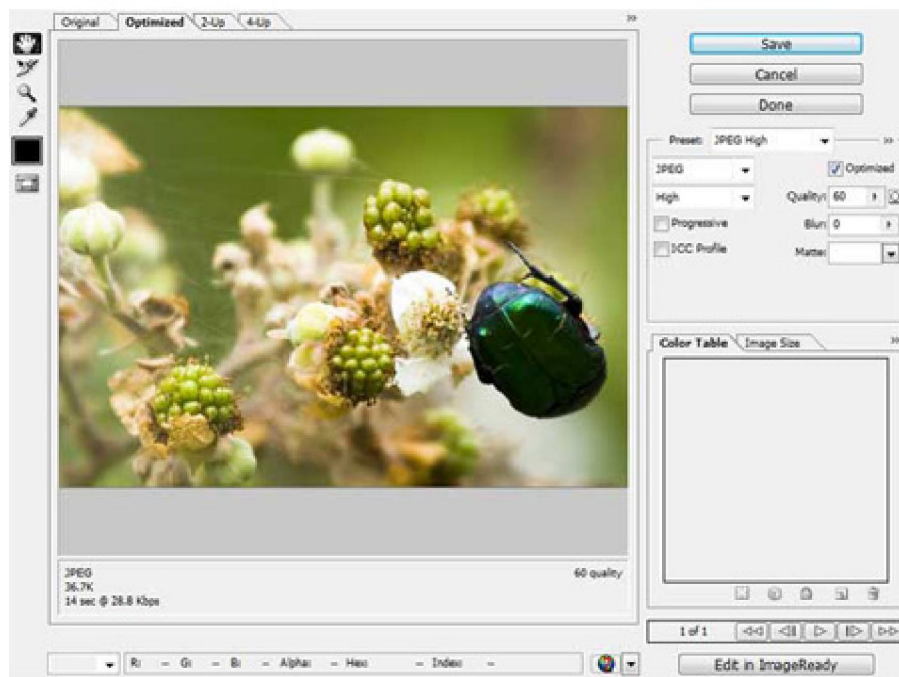
داده های صرفه جو در برابر داده های پراتلاف

اگر چه فرمت های متعددی برای تصاویر وجود دارد (JPEG, GIF, PNG)، (...، تصاویر را می توان به دو دسته داده های صرفه جو و پراتلاف طبقه بندی کرد. داده های صرفه جو به رسانه این امکان را می دهد تا بدون از دست دادن و یا تلف کردن اطلاعات و یا کیفیتشان نمایش داده شوند. اما داده های پراتلاف ممکن است کیفیت و اطلاعاتشان را از دست بدهند.

متداول ترین رسانه صرفه جو در گرافیک و طراحی شامل GIF، PNG و TIFF می شود در حالیکه JPEG از معروفترین رسانه های گرافیکی پراتلاف به شمار می رود.

چگونه در فتوشاپ Save for Web کنیم

Adobe Photoshop یک راه مناسب برای بهینه سازی تصاویر برای ذخیره کردن برای وب را داراست. در فتوشاپ، به مسیر File > Save For Web بروید و یا از کلیدهای میانبر Ctrl + Alt + Shift + S استفاده نمایید. یک پنجره جدید باز خواهد شد که شامل همه تنظیمات برای ذخیره سازی و بهینه سازی یک تصویر برای وب می شود:



ما روش استفاده از این پنجره را با یک مثال به شما نشان می دهیم:

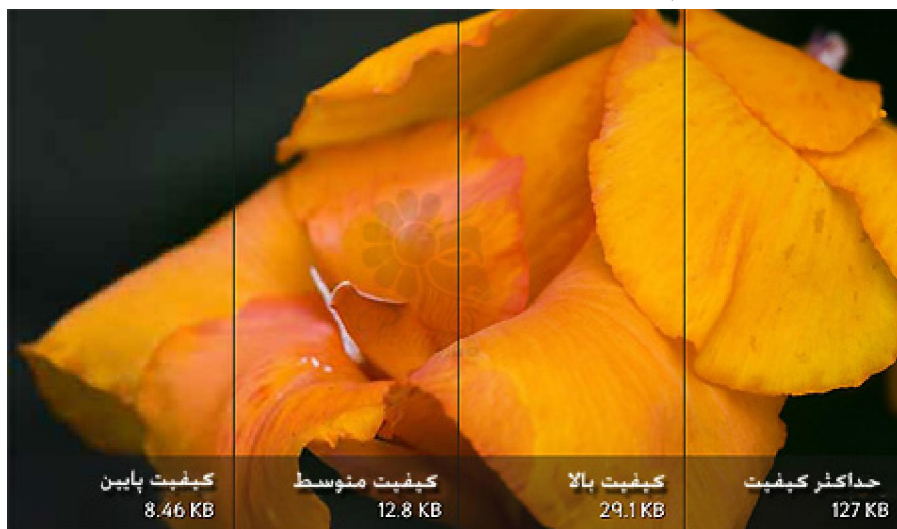
ذخیره کردن عکس ها برای وب

عکس ها باید همیشه به عنوان یک داده پر اتلاف ذخیره شوند و این به خاطر سایز بزرگ فایل آنهاست. وقتی یک عکس گرفته می شود، گرایش دوربین به سمت ذخیره سازی عکس در قالب یک نوع فایل فشرده مانند (JPEG) است تا قالب RAW، که می تواند فایلی با اندازه بزرگتر ایجاد کند.

نوع فایل متداول و مقدم در عکس ها JPEG است، که از نام بنیانگذاران آن یعنی "Joint Photographic Experts Group" گرفته شده است. دلیل اینکه چرا JPEG تبدیل به یک استاندارد شد به خاطر قابلیت آن در فشرده سازی داده های تصویر است که در همین زمان قادر به حفظ بالاترین کیفیت می باشد و نیز شباهت زیادی به تصاویر صرفه جو دارد (با در نظر گرفتن اطلاعات)

وقتی قصد ذخیره کردن عکس برای وب را دارید می توانید چند Save For Web از قبل تنظیم شده را انتخاب کنید. برای یک عکس، باید کاربرد هر یک از قالب های JPEG Low یا JPEG Medium یا JPEG High را در نظر

بگیرید. با توجه به تصویر زیر خواهید دید که یک عکس بدون اتلاف و از دست دادن کیفیت، فشرده می شود. در مقایسه با عکس اصلی، که بالای ۲۵۰ KB است، می توانیم یک عکس با کیفیت قابل قبول و با استفاده از فشرده سازی Medium یا High quality از قبل تنظیم شده که اندازه فایل آن کمتر از ۳۰ KB است به دست آوریم.

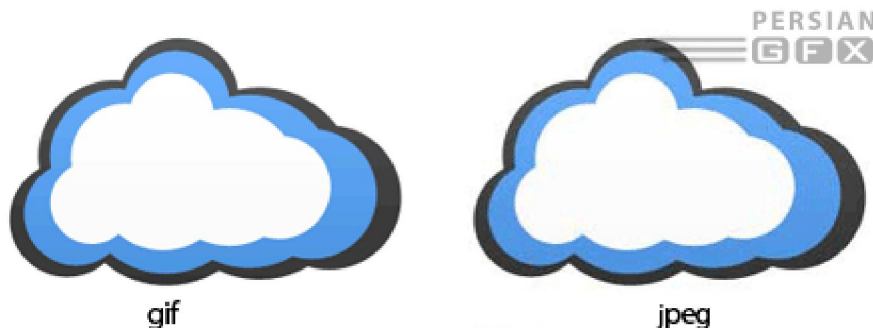


تصاویر GIF

گاهی اوقات، لازم است برای بهینه سازی بهتر تصویر در قالب کاری که می خواهید انجام دهید، تصویر را در یک قالب صرفه جو ذخیره کنید. در طراحی وب سایت ها اغلب دیده شده که، در مقایسه با عکس های معمولی، در صفحه آرایی ها و طرح بندی وب سایت ها اغلب رنگ های کمتری به کار برده شده است.

GIF یا Graphics Interchange Format، یک قالب عکس است که از یک پالت که شامل بیش از ۲۵۶ رنگ است

استفاده می کند، که آن را به یک گزینه مهم برای گرافیک های وب تبدیل کرده است که از یک میدان رنگ گسترده استفاده نمی کند همچنین GIF می تواند پیکسل های تکی را طوری تنظیم کند تا به transparent تبدیل شوند که ما در این آموزش قصد آموزش و بحث در مورد آن را نداریم. تصویر زیر مقایسه بین یک تصویر با قالب GIF با استفاده از ۲۵۰ رنگ) و تصویر دیگر با قالب jpeg است، اندازه فایل هر دو دقیقا مشابه است. همین طور که می بینید قالب گرافیکی صرفه جوی GIF ، از لحاظ کیفیت، شباهت بیشتری به تصویر اصلی دارد.



به دلیل اینکه تصاویر GIF یک پالت محدود با ۲۵۶ رنگ دارد، تقریبا هیچ وقت از آنها در عکس ها استفاده نمی شود، اما برای گرافیک هایی که از یک رنگ در آنها استفاده می شود یا رنگ های محدودی در ساختارشان بکار رفته، بسیار مناسب هستند. برای عکس ها، قالب JPEG و یا PNG را می توان استفاده کرد.

تصاویر با کیفیت و PNG صرفه جو

PNG یا Portable Network Graphics ، مانند GIF ، قالب هایی با داده های صرفه جو هستند، جز اینکه آنها تعداد بیشتری رنگ را پشتیبانی می کنند (که باعث می شود آنها در بسیاری موارد دیگر نیز بزرگتر باشند)..... و نیز می توانند به جای single transparent pixels یا تک پیکسل های شفاف، کانال های شفاف آلفا یا alpha transparency channels را پشتیبانی کنند.

تصاویر PNG در حال جایگزین شدن با تصاویر GIF هستند، بیشتر به خاطر اینکه آنها اساسا بهتر از تصاویر GIF قادر به فشرده سازی تصاویر هستند و از دامنه رنگ بیشتری نیز برخوردارند. آنها هنوز مانند GIF از گسره پشتیبانی وسیعی برخوردار نیستند، اما در این جهت در حال بهبود وضعیت خود هستند.

برای گرافیک هایی که باید روی وب قرار بگیرند در حالیکه کاملا کیفیت خود را حفظ کرده اند، PNG اولین انتخاب است در این موارد شما به یک تصویر با سایز بزرگتر از JPEG دست می یابید، اما در این زمان، اصولا PNG بهترین

انتخاب برای زمانی است که یک گرافیک شامل خطوط تیز و یا متنی است که باید خیلی واضح و روشن نمایش داده شود، اما این کار سرانجام بستگی به تصمیم طراح دارد که کدام یک از قالب ها را انتخاب می کند .

ادامه بحث فیلترها در فتوشاپ

فیلترها برای تغییر ظاهر یا منظر تصاویر، لایه ها یا نواحی انتخاب شده در فتوشاپ بکار می رود. در این آموزش تعدادی از فیلترهای متداول به شما معرفی و نشان داده می شود که چگونه از می توانید از آنها استفاده کنید.

کارکرد فیلترها در فتوشاپ شبیه اضافه کردن جلوه های ویژه به فیلم ها هستند، کاربرد آنها آسان است ولی جایگاه مخصوص خود را در طراحی دارند .

راههای متعددی برای استفاده خلاقانه از فیلترها وجود دارد، بنابراین یادگیری کاربردی آنها یکی از ارزشمندترین مهارت ها در فتوشاپ است.

انتخاب فیلترها از Filter Gallery

Filter Gallery در فتوشاپ اساساً یک منبع قابل توجه در فتوشاپ برای کار با فیلترها است در سند شماست. در Filter Gallery، شما می توانید تعداد زیادی فیلتر مشاهده کرده و یکی از آنها را انتخاب و روی تصویر اعمال کنید یا آنها را روی هم قرار دهید مانند لایه ها. با رفتن به **Filter > Filter Gallery** شما می توانید پنجره Filter Gallery را ببینید. اینجا یک تصویر از Filter Gallery نمایش داده شده است.



معرفی Filter Gallery

A. پیش نمایش فیلتر Filter Preview

B. لیست فیلترها (Filter List): توجه می توانید با کلیک کردن روی آیکن فلش که در بالای سمت راست لیست قرار دارد، آنرا فعال یعنی طوری که قابل دیدن باشد و یا مخفی کنید.

C. فیلتری که در حال حاضر در حال استفاده کردن از آن می باشید.

D. تنظیمات فیلتر Filter Options

E. لایه های افکت Effect Layers

F. آیکن ساخت لایه افکت جدید/ آیکن پاک کردن لایه افکت (New / Delete Effect Layer)

لایه های افکت فیلتر دقیقا مانند فیلترهای معمولی در فتوشاپ کار می کنند و می توان برای به دست آوردن نتیجه مورد نظر، آنها را drag و drop کرد و در بالای بقیه لایه ها قرار داد. اعمال یک فیلتر روی تصویر از طریق گالری کار خیلی آسانی است. روی یک فیلتر کلیک کنید، تنظیمات آنرا مطابق سلیقه خود تغییر دهید و سپس کلید OK را بزنید تا فیلتر روی تصویر اعمال شود. برای قرار دادن چند فیلتر روی یکدیگر، فقط کافیست روی کلید New Effect Layer یا قسمت F در شکل بالا کلیک کنید و یک فیلتر جدید انتخاب کنید. برای باز شدن لیست فیلترها باید روی folder که در کنار نام فیلتر قرار دارد کلیک کنید.



دسترسی سریع به فیلترها

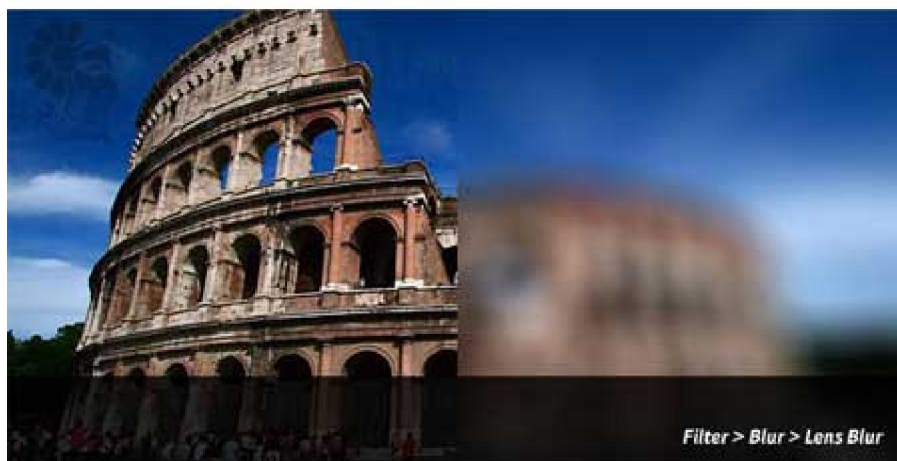
Filter Gallery تنها یک جستجوگر است. اگر شما دقیقا می دانید از چه فیلتری می خواهید استفاده کنید، می توانید مستقیما آن را از (Filter menu منوی فیلتر) در اختیار داشته باشید تا در کارتان از سرعت بالایی برخوردار باشید.

کاربرد سایر فیلترها

همه فیلترهای فتوشاپ در Filter Gallery موجود نیست. تعداد بیشتر آنها از طریق منوی فیلتر در دسترس کاربر قرار دارند و هر یک عملکرد و تنظیمات خاص خود را دارند. ما قصد داریم در این آموزش به سراغ تک تک فیلترها برویم هرچند زمان زیادی را باید صرف کرد اما پیشنهاد می کنیم هر کدام از فیلترها را به طور جداگانه روی تصاویر آزمایش کنید و نتیجه هر یک را ببینید تا یک ایده کلی از اینکه هر کدام از فیلترها چه کاری انجام می دهند به دست آورید.

فیلتر: Blur با رفتن به مسیر: Filter > Blur

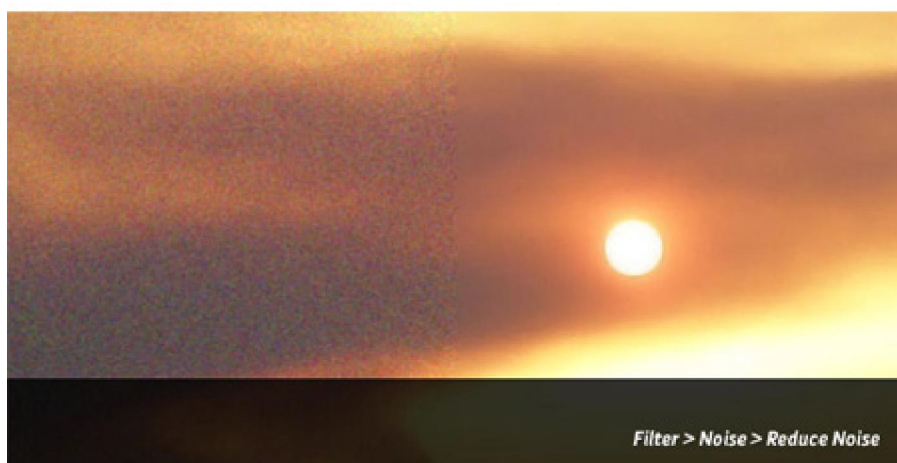
این فیلترها در بسیاری از موارد و موقعیت ها مناسب هستند مثلا در عمق بخشیدن به تصویر و ...



PERSIAN
GFX

فیلتر: Noise با رفتن به مسیر: Filter > Noise

این شکل floating palette است که شامل تنظیماتی برای سایر خصوصیات اشیا است و به طور معمول برای تغییر رنگ ها و ضخامت یا پهنای stroke استفاده می شود .



PERSIAN
GFX

فیلتر: Sharpen: با رفتن به مسیر: Filter > Sharpen

این فیلتر نیز برای ترمیم عیوب و نواقص در عکاسی استفاده های فراوانی دارد، همچنین برای برجسته کردن عناصر مهم و اصلی در طرح استفاده می شود. وقتی در حال کار کردن با تصاویر مات (blurred image) هستید، یک sharpen filter می تواند برای واضح تر شدن و بهتر دیده شدن لبه های تصویر و نیز برای افزایش کنتراست بین پیکسل ها، به شما کمک کند.



معایب فیلترها

در حالیکه همه فیلترها برای استفاده در تصاویر ۸ بیتی RGB کاربرد دارند، بیشتر آنها ممکن است وقتی با فضاهاى رنگی دیگر مثلاً ۱۶ یا ۳۲ بیتی کار می کنید غیر فعال باشند. فیلترها همچنین برای استفاده در Bitmap و Indexed-color نیز کاربرد ندارند.

اگر شما قادر به استفاده از فیلترها نبودید، ممکن است لازم باشد به مسیر Image > Mode بروید و مطمئن شوید که Mode رنگ روی RGB و ۸ Bits/Channel تنظیم شده است. اگر تنظیمات نام برده درست بود ولی باز هم موفق به دیدن فیلترها نشدید در چنین مواردی ممکن است اشکال از خود تصویر باشد .

ادامه بحث Layer Styles در فتوشاپ

در فتوشاپ می توان افکت هایی به لایه ها اضافه نمود که به طور خودکار تغییراتی در لایه ایجاد می کنند. ترکیب افکت ها روی هر لایه Layer Style یا حالت لایه نامیده می شود. در این درس به شما آموزش داده می شود چگونه از آنها استفاده کنید و layer style های مورد نظر خود را روی تصویر اعمال کنید.

Layer Style چیست؟

نکته: اگر سعی در پیدا کردن راه ها و چگونگی نصب Layer Style ها هستید به آموزش فوق مراجعه کنید Installing Layer Styles in Photoshop یا نصب Layer Styles در فتوشاپ .

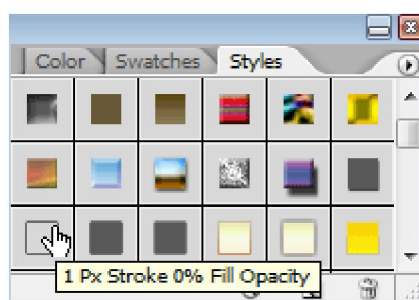
Layer Style ها جلوه های ویژه ای هستند که با سرعت و به آسانی می وان آنها را روی لایه ها در فتوشاپ اعمال کرد تا به طور قابل ملاحظه ای ظاهر هر چیز را در کمترین زمان تغییر دهد. آنها یا به طور از قبل تنظیم شده، یا به صورت Layer Style های دست ساز وجود دارند که کاربر آنها را ایجاد و برای استفاده های بعدی خود ذخیره نموده است . یکی از خصوصیات مفید Layer Style ها این است که رابطه نزدیکی با محتوای لایه (layer contents) دارد. از آنجایی که style در اصل یک موجودیت یا خصیصه مجزاست که فقط با لایه ارتباط پیدا می کند، به طور پی در پی خود را با تغییرات محتوا یعنی هر نوع ویرایش یا انتقالی که در محتوا صورت می گیرد، هماهنگ یا update می کند. بعلاوه، جلوه ها بعد از اعمال شدن به آسانی می توانند تنظیم و هماهنگ شوند.

متنی که در زیر مشاهده می کنید قبل و بعد از اعمال layer styles را نمایش می دهد

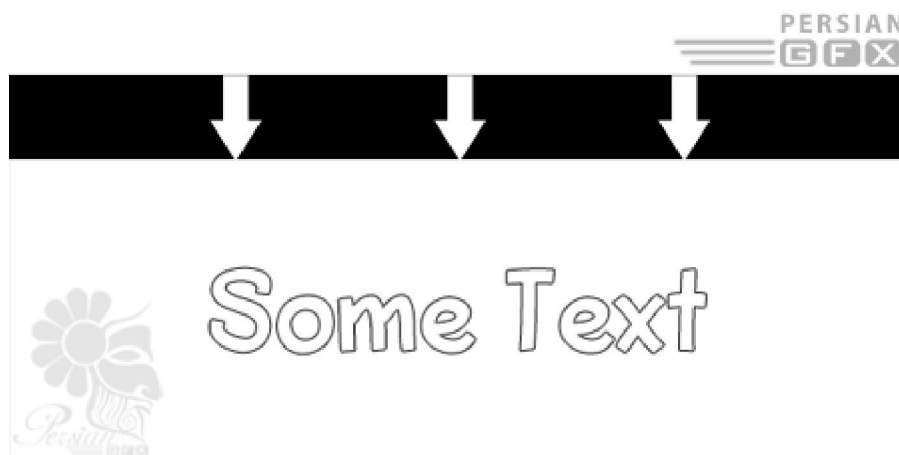


کاربرد از Layer Style های از قبل تنظیم شده یا Presets

نسخه جدید فتوشاپ با تعداد قابل توجهی از Layer Style های از قبل تنظیم شده که از طریق پالت Style قابل دسترسی است (Window > Styles) بازگشت. برای اعمال کردن یک Layer Style، لایه ای که می خواهید روی آن کار کنید را انتخاب کنید، سپس Layer Style مورد نظر را انتخاب نمایید.



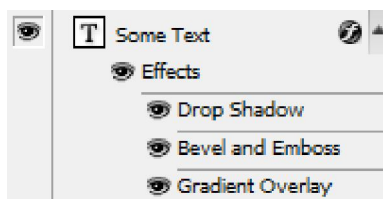
Some Text



بعد از به کار بردن Layer Style، افکت های اعمال شده در لایه را می توان در پالت لایه ها دید، تنظیم نمود و غیر فعال کرد. لایه ها با افکت اعمال شده روی آنها یک آیکن 'f' خواهند داشت برای باز یا بسته شدن لیست افکت ها باید روی فلش کوچکی که در سمت راست این آیکن قرار دارد کلیک کنید. وقتی یک افکت در زیر لایه ایجاد می شود، می توانید با کلیک روی آیکن چشم هر یک از افکت هایی را که لازم ندارید، غیر فعال یا مخفی کنید. این افکت ها درست مثل یک لایه، می توانند مجددا قابل مشاهده یا فعال شوند فقط کافیست روی قسمت سفید (جایی که چشم قرار داشت) کلیک کنید.

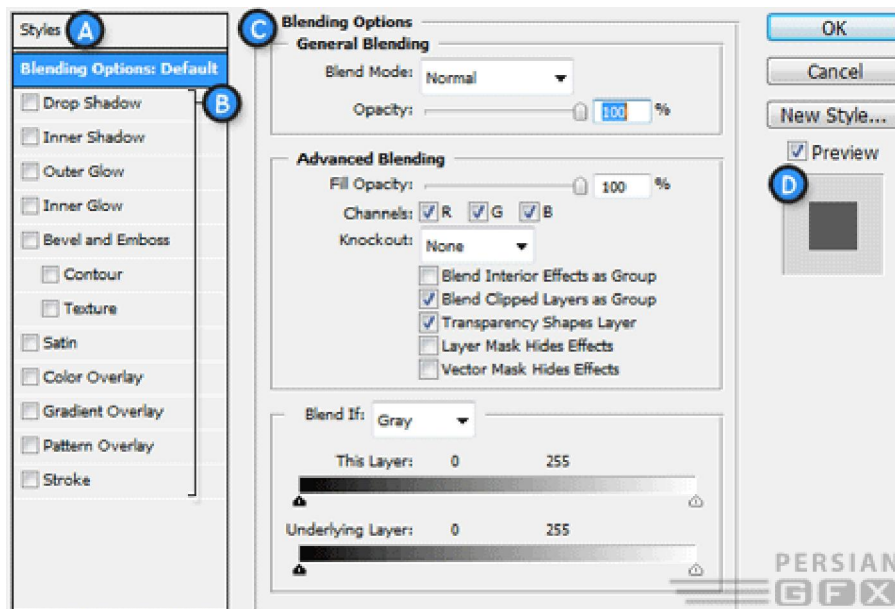
ایجاد تغییرات سریع

با دوبار کلیک کردن روی آیکن f، پنجره Layer Style Options باز می شود و شما می توانید style لایه ها را سریعاً تغییر دهید. از همین جا می توانید تنظیمات مورد نیاز را به صورت دستی وارد کنید.



ساخت افکت و Style

برای اضافه کردن افکت و style لایه ها، به **Layer > Layer Style > Blending Options** بروید و یا روی لایه کلیک راست کنید و گزینه **Blending Options** را انتخاب نمایید. با این کار یک پنجره تنظیمات **Layer Style** باز خواهد شد.



A. لیستی از Style های از قبل تنظیم شده و آماده (Style Presets)

B. افکت ها (Effects): شامل افکت های گوناگونی است که می توان از آنها در **layer style** استفاده کرد. به این نکته توجه کنید که، با کلیک کردن روی نام هر کدام از افکت ها، آن افکت فعال و گزینه هایی برای هر کدام از آنها ظاهر می شود.

C. گزینه ها (Options) و تنظیمات (Settings): وقتی که تیک هر یک از افکت ها زده شده است، گزینه های آن هم در این قسمت نمایش داده می شود. وقتی **Blending Options** انتخاب شده است، تنظیماتی مانند **Opacity** و **Fill** و سایر گزینه ها به نمایش در می آیند.

D. پیش نمایش: **Layer Style Preview** یک صفحه پیش نمایش از **Layer Style**.

افکت ها (B) را می توان با زدن تیک آنها، فعال یا با برداشتن تیک غیرفعال نمود. برای ویرایش یک افکت، لازم است روی نام آن کلیک کنید نه روی **checkbox**. تنظیمات افکت ها در قسمت **Options** یعنی قسمت (C) در تصویر بالا نمایش داده می شوند. برای اعمال افکت ها و گزینه های مورد نظر، بعد از ایجاد تغییرات روی کلید **OK** کلیک کنید.

انواع افکت های لایه:

Style ها را می توان با افکت های زیر ایجاد کرد:

Drop Shadow- یک سایه پشت محتوای لایه ایجاد می کند.

Inner Shadow- سایه ای روی محتوای لایه ایجاد می کند.

Outer Glow- یک درخشندگی یا براقی در پشت محتوای لایه ایجاد می کند. نمی تواند مانند Drop Shadow فاصله ایجاد کند.

Inner Glow- روی محتوای لایه را درخشان می کند. این افکت نیز نمی تواند مانند inner shadow بین درخشندگی و تصویر فاصله ایجاد کند.

Bevel and Emboss- برای ایجاد highlight های منحصر به فرد و افکت سایه روی محتوای لایه بکار برده می شود.

Satin- به محتوای لایه جلا می دهد و آن را مانند یک سطح صاف و صیقلی می کند.

Color Overlay- محتوای لایه را با رنگ ساده و یک دست، رنگ می کند.

Gradient Overlay- محتوای لایه را با یک صیف رنگ یا گرادیانت، رنگ می کند.

Pattern Overlay- محتوای لایه را با یک الگو یا Pattern رنگ می پوشاند.

Stroke- با استفاده از یک رنگ یک دست، گرادیانت و یا الگو، خطی در اطراف یا محیط محتوای لایه ایجاد می کند.

این تمرین را انجام دهید !

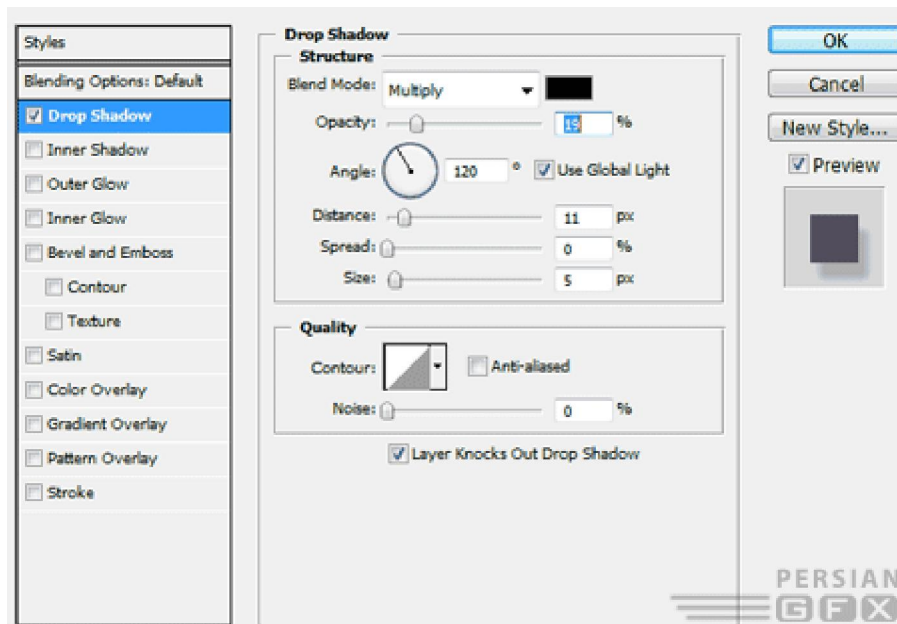
اجازه دهید برای اینکه بفهمیم چقدر از این آموزش مهارت کسب کرده ایم آن را امتحان کنیم. قصد ما آزمودن توانایی هایمان در ایجاد یک layer style برای روی یک متن است. ابتدا یک سند یا فایل جدید در فتوشاپ ایجاد می کنیم و با استفاده از ابزار Type متن بزرگی به رنگ سیاه تایپ می کنیم. روی لایه text کلیک راست کرده و گزینه Blending Options را انتخاب می کنیم.

PERSIAN GFX



PERSIAN GFX

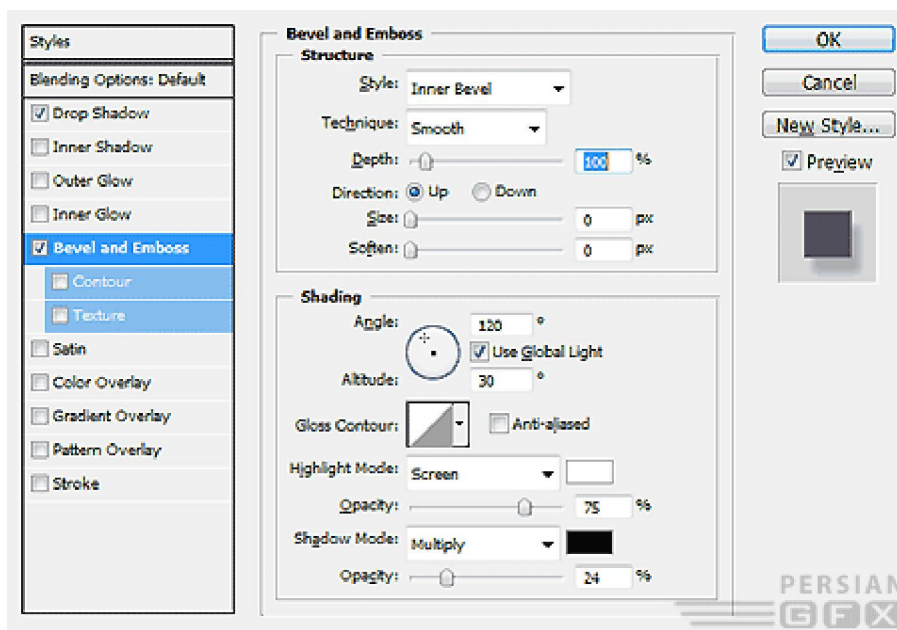
در ابتدا می خواهیم یک Drop Shadow به لایه اضافه کنیم. گزینه Drop Shadow را فعال و روی آن کلیک کنید تا تنظیمات مربوطه ظاهر شود سپس تنظیمات زیر را اعمال نمایید.



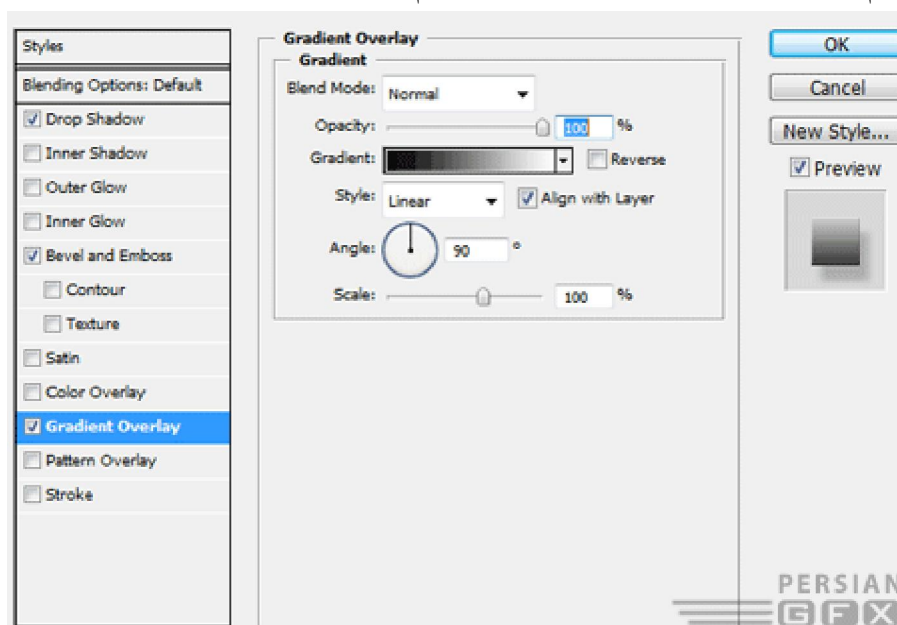
همین طور که در حال اعمال تنظیمات هستید، باید قادر باشید تغییرات ایجاد شده روی سند اصلی را ببینید. نگاه کردن به سند وقتی در حال انجام تغییرات هستید به شما کمک می کند تا مدیریت بهتری در تنظیمات داشته باشید و تعیین کنید چه موقع تغییر کاربردی تر و بهتر است.

شما باید با بیشتر این slider ها و انواع تنظیمات آن در قسمت آموزش Palette ها آشنا شده باشید. گزینه Angle ممکن

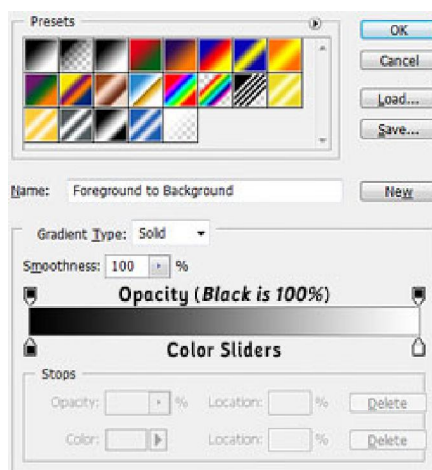
است برای شما نا آشنا باشد، اما کار کردن با آن بسیار ساده است. شما هم می توانید یک مقدار عددی برای آن وارد کنید و هم با کلیک ماوس روی آیکن چرخ مانند، آن را تنظیم نمایید. این کار را ادامه دهید تا به نتیجه مطلوب دست پیدا کنید. حالا اجازه دهید یک افکت Bevel and Emboss اضافه کنیم. در این مرحله قصد داریم یک برجستگی (Bevel) که مناسب با تصویر باشد ایجاد کنیم می بینید که در همین زمان متنی که ایجاد کرده بودیم برجسته تر شد. تنظیمات زیر را استفاده نمایید.



در واقع هیچ چیزی اینجا جدید نیست. ممکن است بخواهید برای درک بهتر مطالب و تنظیمات متفاوت، چیزهایی را که در بالا به آن اشاره شد را تجربه کنید، همه اینها به سلیقه شخصی شما بستگی دارد. در این مرحله قصد داریم یک Gradient Overlay اضافه کنیم.



به طور پیش فرض، Gradient Overlay از یک گرادینت یا طیف رنگ Foreground یا زمینه به Background یا پس زمینه تشکیل شده است که دقیقا چیزی نیست که ما به دنبال آن هستیم (مگر اینکه هر دو رنگ زمینه و پس زمینه را در فتوشاپ مخصوصا برای این مرحله نصب کرده باشیم). مشکلی نیست، زیرا می توانیم به راحتی نمودار را با توجه به شکل زیر تنظیم کنیم. روی گرادینتی که در پنجره Gradient Picker نشان داده شده کلیک کنید (روی طیف از سیاه به سفید). با این کار یک ویرایشگر گرادینت یا Gradient Editor ظاهر خواهد شد. از Gradient Editor، شما هم می توانید یک گرادینت از قبل تنظیم شده را انتخاب کنید و هم می توانید مطابق با سلیقه خود یک گرادینت جدید ایجاد نمایید. پایین ویرایشگر، گرادینتی که در حال حاضر اعمال شده همراه با Opacity Stops مشخص می کند میزان تیرگی گرادینت در یک نقطه خاص چگونه است) و Color Stops مشخص می کند کدام یک از رنگ ها در گرادینت استفاده شده است) قرار دارد. ما می توانیم stops ها را اضافه، کم و حتی مکان آنها را تغییر دهیم. برای انجام این کار روی یک نقطه از گرادینت مثلا در زیر یا بالای آن و یا روی خود stop ها کلیک می کنیم. قصد ما فقط تغییر stop های رنگی است که در حال استفاده است. روی اولین color stop کلیک کنید و کد # ۵۰۷۵۲e7a را وارد کنید، سپس روی stop سمت راست کلیک کنید و کد # ۷۵۲e7a را وارد نمایید. روی کلید OK کلیک نمایید تا گرادینت اعمال شود.



حالا روی OK کلیک کنید تا layer style که ایجاد کردید، اعمال شود.

PERSIAN GFX