

دانشگاه آزاد اسلامی واحد هشتگرد



Valian.blogsky.com

آشنایی با محیط نرم افزار فتوشاپ:

با اجرای برنامه فتوشاپ محیط برنامه به شکل زیر نمایان میشود :



تصوير ١ محيط فتوشاپ

همانطور که از شکل پیداست این برنامه دارای چند قسمت اصلی است :

 د. ناحیه کاری : وقتی فایل تصویری باز میشود و یا فایل جدیدی ایجاد میشود پنجره ای شبیه چیزی که در بالا میبینید باز خواهد شد که تصویر ما در آن قرار دارد .

در بخش منو هایی به شهر زیر قرار دارد :

- a. منوی File : در این منو گزینه هایی جهت بازکردن فایل یا open ذخیره فایل Save در این منو گزینه هایی جهت بازکردن فایل یا Save بستن فایل Close در وای Save As بستن فایل Save دخیره کردن با حجم کم جهت استفاده در وب : Save For Web و منوی Astronate جهت اجرای ماکروهای آماده فتوشاپ (که خود شامل گزینه های متعددی است) و ... موجود می باشد .
 - d. منوی Edit : این منو جهت اعمال رفتارهای عمومی روی ناحیه کاری مثل کپی و قرار دادن (
 d. منوی Edit : این منو جهت اعمال رفتارهای عمومی روی ناحیه کاری مثل کپی و قرار دادن (
 برگشت به Cut & paste & Zeci (
 برگشت به حالت قبل و بعد از اعمال تغییرات) و یا Cut sform جهت بزرگ و کوچک کردن و یا
 چرخاندن ناحیه کاری استفاده میشود . گزینه Preferences در این منو برای تغییر
 تنظیمات اصلی برنامه مورد استفاده قرار میگیرد .

اصطلاح : از این پس اصطلاح ناحیه کاری مختص لایه یا ناحیه ای است که توسط مت انتخاب شده است (یا لایه انتخابی و یا قسمتی از لایه که با ابزار های انتخاب انتخاب می گردند) .

منوی Image : این منو یکی از مهم ترین منوهای برنامه می باشد . گزینه های این منو بر روی
 کل تصویر باز شده و یا لایه انتخابی اعمال میشوند.

گزینه های این منو به شرح زیر می باشد :

۸. گزینه Mode : مد گرافیکی تصویر را تعیین می کند . لازم است در مورد چند مود گرافیکی
 توضیحاتی داده شود :

mage	Layer Selec	t Filter Vi	ew	Window Help
Adjus	stments		•	Grayscale Duotone
Duplic Apply Calcu	cate / Image Ilations			Indexed Color RGB Color CMYK Color
Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C			Lab Color Multichannel	
Pixel	Aspect Ratio			✓ 8 Bits/Channel
Rotal	te Canvas		۲	16 Bits/Channel
Crop				32 Bits/Channel
Trim. Reve	al All			Color Table
Varia Apply	bles / Data Set		*	
Trap.				-

Bitmap : این مد گرافیکی برای تصاویر سیاه و سفید استفاده میشود . با انتخاب این مد گرافیکی هیچ رنگی به جز سیاه و سفید در تصویر وجود نخواهد داشت.

GrayScale : این مد گرافیکی برای تصاویر با طیف خاکستری استفاده میشود. این مد به اشتباه در بین عموم سیاه و سفید نامگذاری شده اما تفاوت آن با سیاه سفید و مد Bitmap این است که در این مد از سیاه و سفید و طیف مابین این دو یعنی خاکستری استفاده میشود .

RGB Color : این مد استاندارد صفحه نمایش است و از ترکیب سه رنگ قرمز و سبز و آبی گرفته شده است (RGB Color : Red) . این مد به دو صورت موجود است اگر از مده است (Red : Red) . این مد به دو صورت موجود است اگر از حالت ۸ بیت استفاده شود (استاندارد) برای هر رنگ طیف ۲۵۶ رنگ وجود دارد و اگر از ۱۶ بیت استفاده شود برای هر رنگ 2 به توان ۱۶ طیف رنگ وجود خواهد داشت . البته پیشنهاد میگردد از حالت ۸ بیت استفاده گردد.

CMYK Color : این مد گرافیکی استاندارد برای چاپ می باشد . از ترکیب سه رنگ فیروزه ای cyan و بنفش magenta و زرد yellow ساخته می شود. در این استاندارد رنگ ها به رنگ های

چاپ نزدیک ترند و با درصد با یکدیگر ترکیب میشوند (k محدوده هر رنگ ۰ تا صد می باشد برخلاف
RGB که محدوده هر رنگ ۰ تا ۲۵۶٪ می باشد).
نکته : برای تبدیل یک مد گرافیکی رنگی (مثل RGB یا CMYK) به مد سیاه و سفید BITMAP باید
ابتدا مد را به GrayScale و سپس به Bitmap تبدیل کنیم.
نکته ۲ : در حالت Cmyk بسیاری از فیلتر ها (که بعدا بحث خواهد شد) غیر فعال می گردند . بنابراین
می توانید ابتدا مد خود را RGB انتخاب کنید و در نهایت به CMYK تبدیل بگردانید .
نکته ۳ : بسیاری از فرمت های استاندارد تصاویر (نظیر jpg و یا Gif) از مد ۱۶ بیت پشتیبانی نمی
کنند . بنابراین بهتر است مد خود را در حالت ۸ بیت قرار دهید .

۲.گزینه Adjustments : گزینه هایی برای تنظیم رنگ لایه انتخابی ارائه می دهد .

Mode	
Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C	Levels Ctrl+L Auto Levels Shift+Ctrl+L Auto Contrast Alt+Shift+Ctrl+L Auto Color Shift+Ctrl+B Curves Ctrl+M Color Balance Ctrl+B Brightness/Contrast
Pixel Aspect Ratio	Hue/Saturation Ctrl+U Desaturate Shift+Ctrl+U Match Color Replace Color Selective Color
Variables 🕨 🕨	Channel Mixer Gradient Map
Trap	Photo Filter Shadow/Highlight Exposure
	Invert Ctrl+I Equalize Threshold Posterize
	Variations

برخی از مهمترین گزینه های این بخش :

Level و Auto Level : زمانی که شما میخواهید عکسی را که توسط دوربین شخصی گرفته اید و یا هر عکس که نیاز به تسطیح رنگ داشته باشد را تسطیح رنگ و نور نمایید این گزینه بسیار کاربرد دارد . Hue/Saturation و Desaturate : این گزینه برای رنگ بندی - تغییر رنگ و یا تغییر شدت رنگ ناحیه کاری کاربرد دارد .

=	, Hue:		Cance
	Saturation:	0	Load
	Lightness:	0	
-	. <u> </u>		

دستگیره Hue : این دستگیره برای تعویض رنگ های ناحیه کاری با رنگ های دیگر کاربرد دارد . دستگیره Saturation : با کم کردن این دستگیره شدت رنگ کاهش و با زیاد کردن افزایش می یابد (برای سیاه و سفید کردن ناحیه کاری این دستگیره را در کمترین حالت قرار دهید . دقت کنید که در این حالت فقط ناحیه انتخابی سیاه و سفید می شود و این با مد GrayScale که کل تصویر ار تغییر می دهد متفاوت است .)

دستگیره Lightness نیز جهت تغییر شدت نور استفاده می گردد.

گزینه Desaturate نیز برای سیاه و سفید کردن ناحیه کاری استفاده میشود.

گزینه PhotoFilter : با اجرای این گزینه پنجره زیر ظاهر میشود :

Use —	-			OK
Filter:	Warming Filt	ter (85)	_	Cancel
C Color:				Previev
ansityr		25 %		
51 ISICY .		23 10		

توسط این گزینه میتوان روی لایه انتخابی (ناحیه کاری) را با یک رنگ پوشش داد به این صورت که یا از فیلتر های آماده در قسمت Filter (تصویر بالا) استفاده کرد و یا از قسمت Color رنگ مورد نظر را انتخاب نمود . و سپس در قسمت Density شدت پوشش این رنگ را تعیین کرد .

نکته : برای تبدیل رنگ یک تصویر به رنگ Sepia (رنگ قهوه ای رنگی که عکس های قدیمی داشتند) بهتر است ابتدا لایه را توسط Desaturate سیاه و سفید کنید و سپس توسط این گزینه و انتخاب فیلتر Sepia به رنگ مورد نظر خواهید رسید .

گزینه Invert هم برای مکمل کردن رنگ های لایه استفاده میشود (تبدیل رنگ عکس به حالت نگاتیو) .

> ۳. (منوی Image Size) گزینه Image Size و Convas Size : این دو گزینه بسیار کاربرد دارند . زمانی که ما بخواهید ابعاد کل تصویر را تغییر دهیم . با انتخاب گزینه Image Size پنجره زیر نمایان میشود :

Width: 1024		Cancel
Height: 768		Auto
Document Size: —		
Width: 14.222	inches 🗾 🔒	
Height: 10.667	inches	
tesolution: 72	pixels/inch 💌	

در قسمت Pixel Dimention میتوانید ابعاد تصویر را به پیکسل مشخص کنید . و در قسمت Document size متویر را به سانتی متر یا اینچ یا دقت کنید که در تغییر اندازه تصویر در هنگام تغییر عرض طول نیز به طور متناسب تغییر میکند . زیرا گزینه Constrain Proportions انتخاب شده است و این گزینه باعث میشود که نسبت عرض و طول تصویر به هم نخورد (به نشان زنجیر در کنار ابعاد توجه کنید) . دقت کنید که با انتخاب این گزینه و اعمال تغییرات , تغییرات به کل تصویر اعمال خواهد شد.

گزینه Convas Size : این گزینه همانند گزینه قبل برای تغییر ابعاد تصویر می باشد با این تفاوت که در گزینه Image size ابعاد تصویر و هر آنچه که در تصویر وجود دارد تغییر کرده ولی در این گزینه فقط ابعاد تصویر تغییر میکند و ابعاد عناصر داخلی ثابت می ماند و ناحیه اضافه شده با رنگ پیش زمینه پر خواهد شد.

گزینه Trim : با انتخاب و اعمال این گزینه حاشیه های اضافی تصویر بریده و دور ریخته میشوند.

خب بر می گردیم به منوی اصلی و بقیه منو ها :

• منوی Layer : این منو برای کار بر روی لایه های استفاده میشود که در جای خود بحث خواهد شد.

- منوی Select : اگر ناحیه ای را در صفحه انتخاب کرده باشیم (توسط ابزار های انتخاب) گزینه های این منو روی آن انتخاب انجام می گردند .
 - منوی Filter : این منو نیز پر کاربرد بوده و گزینه های مختلفی برای اعمال فیلتر روی تصویر یا لایه یا ناحیه انتخابی در این منو قرار دارد .

لازم به ذکر است که اعمال فیلتر روی تصویر کاملا سلیقه ای بوده و با ترکیب فیلتر ها با یکدیگر تصاویر زیبا ساخته خواهد شد که نیازمند تجربه و تمرین زیاد است . همچنین میتوانید از Tutorials های موجود در اینترنت برای یافتن فیلتر های ترکیبی زیبا بهره ببرید .

- منوی View : عموما نحوه نمایش تصاویر در محوطه فتوشاپ را در این منو تنظیم خواهید کرد.
- ۲. منوی Windows: اگر بدنبال پنجره یا پنل خاصی میگردید که گم کرده اید در این منو آن را پیدا خواهید کرد .

بعد از معرفی منو ها به معرفی سایر پنجره ها خواهیم پرداخت :

۳. نوار ابزار (TOOL BOX) :

شکل زیر نوار ابزار فتوشاپ می باشد که به انتخاب بر اساس کاربرد نام آن ها آورده شده است :



از ابزار جابجایی برای جابجا کردن لایه ها و انتخاب ها استفاده میشود.

ابزار انتخاب – انتخاب رنگ و انتخاب نا متقارن هر کدام (بسته به انتخاب مورد نیاز) به طریقی جهت انتخاب کردن ناحیه خاصی از تصویر مورد استفاده قرار می گیرند .

ابزار Crop : از این ابزار جهت بریدن قسمتی از حاشیه تصویر و دور ریختن آن استفاده میشود. ابزار Brush : این ابزار برای ترسیم و نقاشی استفاده میشود . برای انتخاب رنگ این ابزار ار قسمت ForeGround Color و PoreGround Color استفاده میشود (تصویر بالا) . ابزار Stamp این ابزار برای کپی رنگ ناحیه ای از تصویر در ناحیه دیگر استفاده میشود . از این ابزار بیشتر جهت روتوش عکس ها استفاده میشود . روش کار بدین صورت است که با انتخاب این ابزار ابتدا باید ناحیه ای را که میخواهید رنگ آن ناحیه را منتقل کنیم مشخص کنیم برای این کار کلیک ALT را پایین نگه داشته و ناحیه را با کلیک موس انتخاب می کنیم . حال ALT را رها کرده و به ناحیه که میخواهیم رنگ آنجا کپی شود میرویم و با کلیک موس و حرکت موس رنگ را در آن چا کپی می کنیم.

ابزار Text : برای نوشتن عبارات استفاده میشود .

ابزار Pen برای ترسیم عناصر وکتور کاربرد دارد . عناصر وکتور مانند path و path عناصری هستند که به هر اندازه ای می توانند بزرگ شوند، بدون اینکه کیفیت آن کاهش یابد. از طرف دیگر ویرایش این عناصر با استفاده از لنگرهایی که روی path قرار دارد به سادگی انجام پذیر است. همچنین path قابلیت تبدیل به selection و نیز shape شدن را دارا می باشد.

پس از رسم path اگر از قسمت solid color رنگ آن را انتخاب کنیم تبدیل به لایه جدید می شود و به عبارت دیگر تبدیل به shape می شود. همچنین selection را نیز می توان به path تبدیل کرد. اگر در هنگام فعال بودن selection کلیک راست انجام دهیم و گزینه toleranch path می نوان به convert to work path را انتخاب کنیم. پنجره جدیدی باز می شود که میزان tolerance می خواهد هرچه این عدد بزرگتر باشد تعداد گاه برای ویرایش مشکل می شود.

ابزار Path Selection برای تغییر شکل و جابجایی مسیر (عناصر وکتور) کاربرد دارد. برای تغییر وضعیت یک یا چند لنگر بعد از انتخاب آنها، با استفاده از کلید CTRL میزان انحنای خط تغییر می یابد.

در قسمت ترسیم اشکال Shape نیز میتوانید شکلهای مختلفی را ترسیم نمایید. می توانید از قسمت تنظیمات all را انتخاب کنید تا تمام shape ها به شما نمایش داده شود. تغییر رنگ اشکال به سادگی امکان پذیر است و با استفاده ازانتخاب لنگرها صورت می پذیرد.

نکته : در کنار برخی از ابزار های یک علامت مثلث کوچک نمایش داده شده است (شکل بالا) این بدین معنی است که این ابزار چند وضعیتی است و با کلیک موس و نگه داشتن موس روی این ابزار پنجره ای در کنار ابزار باز میشود و سایر ابزار های وابسته نمایش می یابد .

۴. پنجره خصوصیات Properties : این پنجره خصوصیات ابزار ها را نمایش میدهد و پنجره پر کاربردی است . با انتخاب هر ابزار از پنجره ToolBox , خصوصیات ابزار در این پنجره نمایش می یابد . مثلا در شکل ۱ خصوصیات مربوط به ابزار انتخاب نمایش یافته است . Size : این خصوصیت اندازه ابزار را تعیین می کند (ابزار هایی مثل Brush یا Stamp) .

Opacity و Flow و Flow : این خصوصیات شفافیت ابزار را تعیین میکنند . مثلا ابزاری با Opacity ٪ ۵۰ به اندازه ۵۰ درصد شفاف است و جسم زیرین از روی آن پیداست .

Feather : این خصوصیت برای ابزارهای Selection بسیار کاربرد دارد .توسط این خصوصیت مشخص میکنیم که چه مقدار از حاشیه اطراف ناحیه انتخابی ما محو باشد . (مقدار به پیکسل) .

همچنین با انتخاب ابزار Text خصوصیاتی نظیر اندازه نوشته یا فونت و رنگ و غیره نمایش می یابد .

۵. لایه های :

اساسی ترین مفهوم در فتوشاپ مفهوم لایه های می باشد . وجود خاصیت لایه های در فتوشاپ باعث شد تا این نرم افزار نسبت به سایر نرم افزار های Bitmap مشهور شود . برای درک این مفهوم ابتدا مفهوم Transparent را بررسی خواهیم کرد : Transparent در لغت به معنی شفافیت است . این لغت از دلق های شفافی گرفته شد که جهت انیمیشن سازی استفاده میگردید . بدین معنی که روی دلق های مختلف اجسام مختلفی ترسیم میشد و پس از قرار دادن دلق ها بر روی هم تصویر نهایی حاصل میشد. در حقیقت هر دلق فقط آنچه را که روی آن ترسیم شده

بود نمایش می داد و بقیه قسمت هایش شفاف بود (Transparent) .



لایه های در فتوشاپ از خاصیت Transparent استفاده میکنند . و همانند تصویر فوق لایه های بالاتر بر روی لایه های پایین تر قرار میگیرند و ناحیه های مشترک لایه های بالایی نمایش می یابند . ینجره لایه ها در شکل زیر نشان داده شده است :



در اينجا سه لايه با نام ها : layer1 – background و layer2 وجود دارند . كه layer2 روى ساير لايه ها قرار دارد .

در فتوشاپ ناحیه transparent یا شفاف تصویر با چارخانه های خاکستری و سفید نمایش داده می شود. در کنار هر لایه علامت چشمی قرار دارد که با کلیک روی آن لایه موقتا ناپدید و با کلیک مجدد لایه نمایان می گردد. آیکون ها در زیر پنجره لایه :

حذف لایه : برایحذف یک لایه لایه را انتخاب و این آیکون را کلیک کنید .

پوشه ها یا Sets برای منظم کردن پنجره لایه ها کاربرد دارند .

با کلیک روی آیکون (ایجاد لایه های خاص) میتوانید یک لایه رنگی – یک لایه با طیف رنگ Gradiant – یک لایه Pattern و ... ایجاد کنید .

برای استایل دادن به لایه ها (مثلا ایجاد سایه یا تغییر ضخامت و سه بعدی سازی و …) لایه را انتخاب و آیکون استایل را کلیک کنید و از گرینه های باز شده مورد مورد نظر را انتخاب نمایید. در پنجره باز شده نیز تنظیمات مورد نظر را انجام دهید . پس از اعمال استایل در سمت راست نام لایه مربوطه در پنجره لایه ها یک علامت استایل ظاهر میشود که به کلیک روی آن استایل های اعمال شده لایه در زیر آن نمایش می یابد (layer2 در شکل بالا دارای استایل است).

برای اتصال چند لایه به یکدیگر لایه های را با نگه داشتن کلید Shift یا Ctrl انتخاب کنید و این آیکون را بزنید . (مربوط به ورژن Cs2 به بعد) در ورژن Cs و ما قبل به جای این آیکون در کنار هر لایه یک جعبه کوچک قرار دارد که با کلیک روی جعبه مربوط به هر لایه علامت زنجیر نمایان میشد و آن لایه با لایه انتخابی ما لینک میگردید. (نکته: برای برداشتن لینک نیز همین مراحل را طی کنید).

Opacity : این گزینه درصد شفافیت یک لایه را نشان میدهد (دقت کنید که این شفافیت با

transparent متفاوت است .

Fill : این گزینه نیز مانند opacity درصد شفافیت لایه را نشان میدهد با این تفاوت که شفافیت به استایل های یک لایه اعمال نمیشود .

ترکیب لایه های Blend Mod این قسمت که در حالت عادی روی Normal است برای ترکیب کردن یک لایه با لایه های زیرین خود بر اساس یک الگوریتم خاص می باشد . با تغییر این حالت می توان به ترکیب های زیبا رسید .

پس از آشنایی با ابزارهای اصلی فتوشاپ، شما میتوانید یک فایل جدید ایجاد نمایید و یا یک فایل تصویری باز کنید و در محیط فتوشاپ به ویرایش آن بپردازید.

آزمایشگاه نرم افزارهای گرافیکی

طراحی شمارہ ۱:

درجه: مقدماتی

اهداف: -free transform

-فيلتر بلور radial



۱. فایل زمینه را فتوشاپ باز کنید.
۲. روی لایه زمینه کلیک راست کنید و گزینه duplicate layer را انتخاب کنید و یا به سادگی از میانبر LTRL+J برای کپی کردن لایه استفاده کنید.
۳. در لایه جدید فیلتر بلور ladial را با تنظیمات zoom و مقدار ۴۰٪ اعمال کنید.
۴. با استفاده از radial از مرکز تصویر از لایه ایجاد شده را پاک کنید تا تصویر ماشین مشخص شود.
۴. با استفاده از raser از مرکز تصویر از لایه ایجاد شده را پاک کنید تا تصویر ماشین مشخص شود.
۹. با استفاده از raser از مرکز تصویر از لایه ایجاد شده را پاک کنید تا تصویر ماشین مشخص شود.
۶. برای اطراف ماشین pacity آن را به ۴۵٪ کاهش دهید تا بصورت محوتر آثار فیلتر را پاک کند.
۸. برای ادغام دو لایه با هم کلیک راست کرده و گزینه solution و معناز بایر انتخاب کنید.
۶. با استفاده از merge visible تصویر را بچرخانید و سپس منطقه مورد نظر را گریت می منطقه مورد نظر را کنید.

مريم وليان

مريم وليان

طراحی شمارہ ۲:

درجه: مقدماتی

اهداف: استایل لایه ها

-فيلتر liquefy



۱. از منوی فایل گزینه open را انتخاب کنید و تصویر برگ را به عنوان پیش زمینه باز کنید. ۲. یک لایه جدید ایجاد کنید. ۳. در لایه جدید یک بیضی کوچک به اندازه مناسب قطره با استفاده از Elliptical Marquee ایجاد کنید.

۴. با استفاده از گرادیانت سیاه/سفید آن را طوری سایه روشن کنید که سمت چپ قطره تیره شود.

۵. با استفاده از استایل لایه Blending را با نوع Overlay اعمال کنید.

۶. با استفاده از استایل لایه drop shadow را با %opacity=50 و زاویه ۱۵۸ درجه و

distance=7 و spread=0 اعمال كنيد

۲.با استفاده از استایل لایه inner shadow را با تنظیمات زیر اعمال کنید:

Opacity=75%, angle=158, distance=5, spread=0, size=5 ۸. یک لایه جدید ایجاد کنید و با استفاده از Brush کوچک و رنگ سفید یک نقطه درخشان روی قطره قرار دهید. ۹. لایه را duplicate کنید و لایه جدید را به عنوان قطره جدید جابجا کنید و با استفاده از duplicate اندازه و دیگر مشخصات آن را تغییر دهید. برای ایجاد اعوجاج در شکل قطره از فیلتر liquefy استفاده کنید.

طراحی شمارہ ۳ :

درجه : مقدماتی

اهداف: استایل لایه ها و چیدمان لایه ها arrange

-مهارت های ترسیمی با استفاده از ابزارهای Marquee

- درج shape



۱. یک فایل جدید با زمینه سفید ایجاد کنید و روی آن گرادیانت ملایم خاکستری ایجاد کنید.
 ۲. با استفاده از دکمه شیفت و نمایش گرید ، یک مستطیل و دو دایره رسم کنید و یک لایه جدید ایجاد کنید. سپس با ابزار باکت رنگ سفید را به محیط انتخاب شده اعمال کرده و deselect کنید.
 ۳. برای لایه جدید استایل , Bevel , outer shadow, inner glow
 ۳. برای لایه جدید استایل , gradiant (reflec)

۴. لایه را duplicate کنید و استایل لایه جدید را پاک کنید و با free transform آن را کوچک کرده به بالای شکل برای ایجاد درخشش روی سطح فلش بکشید و opacity آن را در حد ۲۰ تا ۳۰ درصد کاهش دهید.

۵. لایه اول و دوم را از سمت راست به اندازه درپوش فلش کات کنید و جابجا کنید.

۶. در فضای ایجاد شده دو شکل rectangle با همان استایل اما با گرادیانت مشکی و دومی با گرادیانت خاکستری ایجاد کنید. برای دورگیری stroke را به استایل اضافه کنید.مستطیل ها را با استفاده از منوی لایه گزینه arrange به پشت لایه ها انتقال دهید. سپس یک خط محو سفید و دو مستطیل با همان استایل روی شکل اضافه کنید. (مستطیل دوم به روش داپلیکیت)

۲. متن مورد نظر را روی شکل اضافه کنید.

طراحی شمارہ ۴:

درجه: مقدماتی

اهداف: استایل های لایه

–ماسک لایه

ابزار pen و رسم shape



۱. فایل جدید ۵۰۰* ۳۰۰ پیکسل ایجاد کنید و زمینه را به رنگ خاکستری در آورید. ۲. لایه جدید ایجاد کنید و در این لایه مستطیل سفید رنگ برای بدنه نامه رسم کنید. ۳. استایل gradiant overlay را با رنگ ملایم خاکستری و روشن بصورت linear خطی و نرمال اعمال کنید.

۴. لایه جدیدی به نام layer2 ایجاد کنید. در این لایه با استفاده از ابزار marquee و باکت لبه آبی و قرمز را تولید کنید. می توانید مستطیل های آبی و قرمز را کپی کنید و با هم ادغام کنید. ۵. با استفاده از transform->skew لایه ۲ را مورب کنید و اضافه های آن را پاک کنید. ۶. روی نیمی از لایه ۲ گرادیانت multiply با %op=50 بگذارید به طوری که لبه های نامه

تیره تر باشد.این لایه را کپی کنید و در سمت دیگر نامه flip horizontal کنید.

- ۶. ابزار pen را انتخاب و با نمایش خط کش view->rulers یا گرید -show۶. ابزار pen را انتخاب و با نمایش خط کش shape۶۰ دقت کنید که shape۶۰ رسم کنید. چون این ابزار میتواند برای رسم the نیز بکار برود.
- ۷. برای این shape استایل inner shadow با رنگ سفید و فاصله ۲۰ و استایل گرادیانت نرمال خطی ۹۰ درجه با رنگ خاکستری بسیار روشن تا سفید اعمال کنید
- ۸. از لایه ۲ دوباره کپی بگیرید و ۲۰۰۰ ۲۰۰ درجه عکس جهت عقربه ساعت به آن اعمال کنید تا مناسب لبه پایین نامه شود. طول آن را با کپی گرفتن افزایش دهید.
- ۹. ابزار pen را انتخاب کرده و برای درب پاکت نامه شکل رسم کنید. برای اینکه گوشه پایینی منحنی باشد
 ۹. انگر مربوط به آن را ویرایش کنید با ابزار convert anchor point tool
- ۱۰. به شکل درب پاکت نامه استایل inner shadow و gradiant را مشابه قسمت پایین پاکت. اعمال کنید. به آن استایل drop shadow را نیز اضافه کنید.
- ۱۱. برای طراحی مهر نامه یک فایل جدید ۱۵۰ *۱۵۰ پیکسل باز کنید. یک شکل مناسب روی آن رسم کنید.
- ۱۲. برای اینکه مهر در برخی قسمت ها پاک شود روی آن ماسک اضافه کنید و با استفاده از یک پترن مناسب قسمتهایی از آن را پاک کنید. لایه زمینه را از قفل دربیاورید.
 - ۱۳. تصویر مهر را به تصویرر اصلی انتقال دهید و opacity آن را ۵۰٪ تنظیم کنید.

طراحی شماره ۵:

درجه : متوسط

اهداف: -گروه ساختن از لایه ها



۱. فایل جدید ۶۰۰% ۶۰۰ با زمینه خاکستری بسیار تیره ایجاد کنید.

۲. لایه جدید با استفاده از CTRL+J ایجاد کنید و فیلتر Noise->add Noise با مقدار ۲۰٪ و تک رنگ اعمال کنید و opacity لایه را تا ۲۰٪ کاهش دهید.

۳. لایه جدید ایجاد کنید و یک shape دایره به رنگ ۳۶۳۶۳۶ سرسم کنید. سپس استایل های زیر را به آن

اعمال كنيد.

4.Bevel and Emboss: style: outter bevell, depth=400% direction=down, size=10, opacity=100, shadow opacity=75 5.Drop Shadow: multiply,op=75%,dis=5,size=5,ang=90 6.inner shadow: multiply,op=100,dis=8,size=13 7.inner glow: overlay,op=10,noise=100 8.Gradiant:overlay,op=41,linear,ang=90,scale=100

22

- ۹. حال شماره دکمه و حروف را با رنگ سفید اضافه کنید و برای متن inner shadowبگذارید.
 - ۱۰. لایه دکمه و متن را با هم انتخاب کرده و کلیک راست گروه بسازید.
 - ۱۱. گروه را به تعداد دکمه ها duplicate کنید.

طراحی شمارہ ۶:

درجه : متوسط

اهداف: -ساختن پترن

-فيلترهاى Polar coordinate ، spherize -



۱. یک فایل ۴۰*۴۰ پیکسل با زمینه آبی و یک دایره سفید در مرکز آن ایجاد کنید.

- ۲. از منوی edit->define pattern را اعمال کنید و فایل خود را ببندید.
 - ۳. یک فایل ۸۰۰*۴۰۰ پیکسل با زمینه مشکی ایجاد کنید.
 - ۴. یک لایه جدید ایجاد کنید و درآن یک دایره با ابزار marquee رسم کنید.
 - ۵. داخل آن را با استفاده از باکت و تنظیم pattern پر کنید.
 - ۶ فیلتر spherize را با مقدار ۱۰۰٪ اعمال کنید.

polar to rectangular رابا تنظيم disort->pollar coordinate رابا تنظيم ۷

اعمال کنید تا شکل کره باز شود.

۸. تصویر را ۹۰ درجه در جهت عقربه های ساعت با استفاده از منوی image->rotate 90 clock بچرخانید. wise بچرخانید.

۹. فیلتر stylize->wind را با تنظیم جهت باد از چپ به راست دوبار اعمال کنید.

۱۰. تصویر را ۹۰ درجه در جهت عکس عقربه ساعت بچرخانید.

۱۱. فیلتر polar را اینبار با تنظیم rectangular to polar اعمال کنید تا مجددا کره تشکیل شود.

۱۲. از لایه کره درخشان با ابزار CTRL+J یا duplicate کردن لایه و scale کردن و جابجایی آن کره های جدید ایجاد کنید.

۱۳. برای تغییر رنگ هر لایه از CTRL+u استفاده کنید.

طراحی شماره ۷: درجه : متوسط اهداف: -کاربرد عناصر وکتور

ايجاد پترن



- یک فایل ۱۰۲۴ «۷۸۰ ایجاد کنید. گرادیانت قرمز مشکی از بالا به پایین بزنید و سپس گرادیانت رنگین کمان از راست تا نیمه تصویر بکشید تا زمینه فوق بدست آید.
- ۲. یک شکل Rounded rectangle با گوشه های منحنی رسم کنید سپس با ابزار covert point tool
- ۳. استایل گرادیانت را بصورت خطی طوری تنظیم رنگ کنید که به ترتیب خاکستری روشن، سفید، خاکستری، سیاه شود. طیف تیره برای زیر دوربین و طیف روشن برای بالای دوربین استفاده می شود و طیف سفید برای مرز روبرو و بالای دوربین.
 - ۴. استایل inner bevel با سایز ۵ و نوع UP

مريم وليان

- ۵. یک پترن بسازید:
- یک فایل ۴*۴ پیکسل باز کنید.
- با استفاده از مداد ۴ پیکسل مشکی مورب روی آن قرار دهید
 - از منوی edit->define pattern
- ۶. استایل Bevel and Emboss بروید و texture را پترن ساخته شده تعیین کنید با عمق ۱۰+ و اندازه ۸۱٪
 - Inner glow .۷ با 55=op ورنگ مشکی وسایز ۶ و %Inner glow .۷
 - ۸. Inner shadow با مد ۲۰۱ زاویه ۱۲۰ و فاصله ۵ و سایز ۵
 - ۴۰ Drop shdow .۹ با تنظیمات فوق و سایز ۴۰
- ۱۰. با ابزار رسم شکل ellips tool دایره ای رسم کنید. برای اینکه حتما دایره باشد. دکمه SHIFT را هنگام ترسیم نگه دارید. برای رسم از مرکز باید ALT را هم نگه دارید.
- ۱۱. گرادیانت این لایه را نرمال و angle انتخاب کنید. رنگ گرادیانت : سفید، خاکستری تیره، مفید، خاکستری روشن، سفید تیره ، خاکستری روشن، خاکستری روشن، خاکستری تیره، سفید، خاکستری روشن، سفید ایجاد کنید. زاویه ۹۰
- stroke دورگیری ۱ پیکسل و با outer glow به رنگ مشکی با .۱۲ op=25
 - ۱۳. از این لایه چند بار کپی بگیرید و سایز آن را کوچک کنید.
- ۱۴. برای لنز دو شکل دایره خاکستری-کرم و مشکی رسم کنید. داخل دایره مشکی را گرادیانت بزنید. روی آن با براش یک نقطه محو آبی روشن و کنار لنز محو بنفش بگذارید(روی لایه جدید)
 - ۱۵. دو شکل ellips برای دکمه دوربین در باالا قرار دهید و از گرادیانت استفاده کنید.

- drop جدید در گوشه سمت راست رسم کنید و Rounded rectangle.۱۶ به آن اعمال کنید.
- ۱۷. دوباره rounded رسم کنید و برای این لایه گرادیانت نرمال خطی این لایه اعمال کنیدبا زاویه صفر درجه رنگها : مشکی سفید خاکستری تیره سفید مشکی
- ۹۰ لایه را کپی کنید و fill=0 قرار دهید. گرادیانت color dodge با زاویه ۹۰ انتخاب کنید گرادیانت را اندکی تغییر دهید تا رنگهای خاکستری روشن تکرار شود.
- ۱۹. باز هم rounded برای سمت چپ لنز رسم کنید. هاشور خاکستری و با استفاده از براش یک نقطه محو روشن روی آن قرار دهید.
 - ۲۰. دایره کوچک مشکی زیر آن را اضافه کنید
 - ۲۱. نوشته CANON را اضافه کنید.
- ۲۲. با استفاده از ابزار path یک دایره دور لنز بکشید. ابزار متن را انتخاب کرده نزدیک محیط دایره کنید تا حالت موس عوض شود و روی منحنی بنویسد. حال متن دور لنز را بنویسید.

طراحی شماره ۸:

درجه: پيشرفته

اهداف: - ایجاد pattern

-ایجاد کانال جدید و استفاده از آن در فیلتر lightning effects

-فيلتر blur و فيلتر spherize

ايجاد ماسک لايه

ادغام لايه ها



۱. فایل جدید ۲۰۰ «۷۰۰ پیکسل ایجاد کنید و زمینه آن را سیاه کنید. ۲. لایه جدید (لایه ۱)ایجاد کنید و در آن دایره ای بزرگ رسم و داخل دایره را سفید کنید. ۳. حال پترن جدید ایجاد کنید. برای این کار:

- یک فایل جدید ۲۰ *۲۰ پیکسل باز کرده در آن لایه جدید ایجاد کنید.
 - در لایه جدید یک دایره رسم کرده و آن را سیاه کنید.
 - قفل لايه زمينه را حذف كنيد

• از منوی edit گزینه define pattern را انتخاب کنید. سپس فایل ایجاد شده را

بدون ذخيره كردن ببنديد.

۴. یک لایه جدید (لایه ۲) ایجاد کنید. از لایه ۱ دایره را انتخاب کنید و در این محیط انتخاب شده در لایه ۲ با استفاده از باکت و تغییر حالت آن از forground به pattern پترنی که در مرحله قبل ایجاد کردید را انتخاب کنید.

۵. لایه ۲ را با استفاده از free transformبچرخانید. سپس فیلتر گوسین برای بلور با درجه ۲ به آن اعمال کنید.

۶ .به لایه ۱ یک گرادیانت radial به صورت معکوس اعمال کنید که مرکز دایره روشن تر از اطراف آن شود. ۷. دایره را در لایه ۲ انتخاب کنید و فیلتر spherize را با شدت ۹۰٪ به آن اعمال کنید.

۸. گزینه Merge visible را با نگهداشتن alt انتخاب کنید تا سه لایه در یک لایه جدید (لایه ۳)ادغام شود. این لایه را all و کپی Select all و کپی کنید. به پنجره channels بروید و در آن یک کانال جدید ایجاد fill و در آن لایه کپی شده را paste کنید. سپس لایه ۳با استفاده از منوی edit گزینه fill کنید(آلفا۱) و در آن لایه کپی شده را paste کنید. سپس لایه ۳با استفاده از منوی spot light و در آن لایه کپی شده را spot light کنید. سپس کیه ۳با استفاده از منوی solect این لایه را الفاد) و در آن یک کانال جدید ایجاد منود. آلفا۱) و در آن لایه کپی شده را paste کنید. سپس لایه ۳با استفاده از منوی solect اینه و حرق و در آن لایه کپی شده را paste کنید. سپس کیه ۳با استفاده از منوی solect و در آن لایه کپی شده را و منوع منود. منوع تا مانه و در آن لایه کپی شده را و منوع منود و در آن از لایه کپی شده را و در آن لایه کپی شده را و حرف کنید. سپس لایه ۳با استفاده از منوی tender ای و در آن لایه کپی شده را و منوع و مانه و در آن لایه کپی شده را و منوع و مانه و در آن لایه کپی شده را و مانه و مانه و در آن لایه کپی شده را و مانه و مانه و در آن لایه کپی شده را و مانه و مانه و در آن لایه ۳ با استفاده از منوی و در آن از لایه ۳ در آن از از لایه ۳ حدف کنید.

۹. رنگ زمینه را سفید کنید. و به غیر از لایه ۳ و زمینه ، لایه های اضافی را حذف کنید.

۱۰. لایه جدید برای سایه توپ ایجاد کنید و یک بیضی در کنار دایره رسم و آن را سیاه کنید و این لایه را پشت لایه توپ ببرید arrange->send backward

۱۱. با فیلتر گوسین آن را با درجه ۶ محو کنید. روی لایه ماسک جدید بگذارید سپس گرادیانت خطی که گزینه transparentان را تیک زده اید طوری از سمت توپ به بیرون سایه را محو کنید.