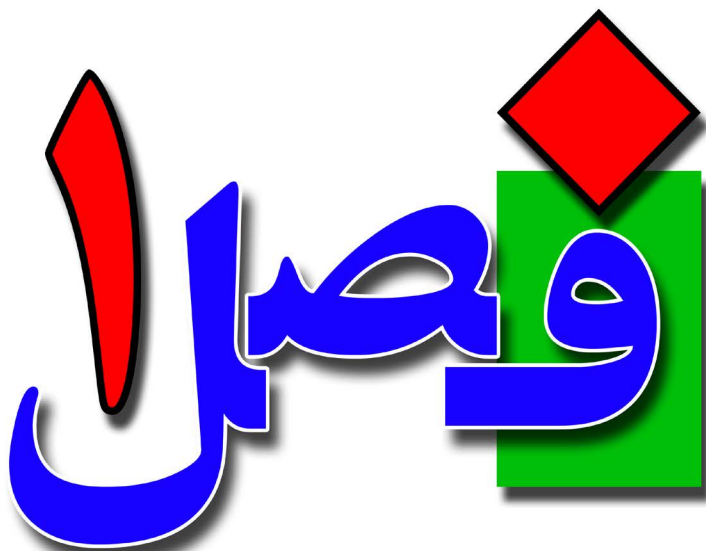


اسلام‌نامه‌ری مرفیته

مطابق با استانداردهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
به سفارش دفتر برنامه‌ریزی و آموزش‌های هنری



توانایی نصب، راه‌اندازی و آماده‌سازی سخت‌افزار و نرم‌افزارهای مورد نیاز

۱-۱ آشنایی با تعریف و مفهوم رتوش و ترمیم عکس

به ترمیم و نوسازی عکس‌ها و تصاویر قدیمی رتوش گفته می‌شود. در برخی موارد در عکس‌ها



اشکالاتی وجود دارد که با کمک رتوش برطرف می‌شود تا جلوه‌ی زیباتری داشته باشد و یا تصویر ما نیاز به تغییر ابعاد دارد. عکس‌های قدیمی و فرسوده نیز به همین روش به حالت نو و استاندارد بازمی‌گردند.

۱-۲ آشنایی با روش‌های رتوش و ترمیم عکس در هنر عکاسی

با پیشرفت تکنولوژی و تبدیل شدن نگاتیوها به فایل‌های تصویری الکترونیکی، روش‌های رتوش عکس‌ها نیز تغییر کرده است. در حال حاضر برای اینکه بتوانید عمل رتوش را در سیستم خود انجام دهید، می‌توانید از یک سری نرم‌افزارهای خاص استفاده کنید که از مهمترین این نرم‌افزارها می‌توان فتوشاپ را نام برد. که در ادامه‌ی کتاب به شما آموزش داده خواهد شد.

هنگام رتوش نقاطی که موجب خرابی عکس شده‌اند را با روش‌های مختلفی پاکسازی می‌کنیم و یا نقاطی که در عکس از بین رفته باشند را بازسازی می‌کنیم. مانند ترمیم عکس‌های قدیمی، که هر دو مورد در تصاویر بالا نشان داده شده است.

۱-۳ آشنایی با سخت افزار و نرم‌افزارهای مورد نیاز برای رتوش و ترمیم عکس با

رایانه

نرم‌افزار فتوشاپ یکی از مناسب‌ترین و قدرتمندترین نرم‌افزارهای رتوش تصویر می‌باشد. در این کتاب نسخه‌ی ۲۰۱۵ Photoshop آموزش داده شده است. نسخه CC امکانات جدیدی چون ابزار کامل‌تری برای ویرایش تصاویر، انتخاب تصویر بهتر، نقاشی واقعی و تقویت برنامه‌های تلفن همراه را دارا می‌باشد. قابلیت‌های بهبود یافته برای جابجا کردن، زوم کردن و چرخاندن تصاویر در هنگام ویرایش از تغییرات جدید این نسخه می‌باشد. که این نرم‌افزار نیاز به حداقل سخت‌افزارهای زیر برای راه‌اندازی دارد:

۱. سیستم عامل: ویندوز ۷، ۸ و ۱۰.

اخطار: در ویندوز XP ممکن است برخی از قابلیت‌های پیشرفته نرم‌افزار کار نکنند.

۲. حداقل یک گیگابایت RAM
 ۳. فضای مورد نیاز برای نصب ۲ گیگابایت
 ۴. کارت گرافیک یک گیگابایت با پشتیبانی از سیستم OpenGL ۲.۰
 ۵. نمایشگرهایی با پشتیبانی از حداقل Resolution یعنی 768×1024 با کیفیت حداقل ۱۶-bit کارت ویدیو.
- برای اینکه در محیط گرافیک به آسانی و با تمام امکانات کار کنید باید یک سری امکانات خاص را فراهم آورید. از جمله مهمترین این موارد می‌توان به نوع و مدل سخت افزارها اشاره کرد.

۱-۳-۱ اسکنر جهت تبدیل عکس و تصاویر موجود به اطلاعات قابل انتقال به رایانه

پوشگر یا Scanner وسیله‌ای ورودی (Input) است که می‌توان تصویر گرافیکی، سند، نقشه و عکس‌ها را با اندازه و رنگ واقعی وارد رایانه نمود. پوشگر، وسیله‌ای است که به صورت نوری، تصاویر، متون و یا دست نوشته‌ها را پوش می‌کند و به تصویر دیجیتال تبدیل می‌کند. پوشگرها شمایی مانند دستگاه فتوکپی دارند. در محفظه‌ای که در آن کاغذ قرار می‌گیرد تصویر یا متن مورد نظر در رایانه وارد می‌شود. اگر ما بخواهیم متنی را وارد رایانه کنیم باید تصویر را با



برنامه‌ها و نرم‌افزارهای مخصوص تبدیل به متن کنیم. در پشت پوشگر دو خروجی وجود دارد که به یکی از آن‌ها از طرف رایانه فیشی متصل می‌شود و به دیگری فیشی از طرف چاپگر متصل می‌شود. رنگ فیش خروجی پوشگر هم آبی است. اکنون با استفاده از نرم‌افزارهای ویرایش عکس تصاویر را ویرایش کرده و به صورت دلخواه درآورد. هر چقدر تعداد نقاط قابل تشخیص در یک اینچ یا DPI (Dot Per Inch) یک اسکنر بیشتر باشد کیفیت آن بهتر است. اسکنرها از نظر ساختار و مصرف به انواع زیر طبقه بندی می‌شوند. ۱. اسکنرهای خانگی ۲. اسکنرهای اسناد ۳. اسکنرهای نقشه ۴. اسکنرهای لیتوگرافی ۵. اسکنرهای کتاب ۶. اسکنرهای فیلم و اسلاید ۷. اسکنرهای میکرو فیلم، میکرو فیش و Apertur Card.

پوشگرها یکی از انواع دستگاه‌های ورودی هستند که به دلیل کاربردهای وسیع و متفاوتی که دارند، از تنوع و گستردگی بسیاری برخوردارند. برای مثال، پوشگر اثر انگشت و اسکنر چهره و یا حتی انواعی از پوشگرها که برای بررسی مغز و قسمتهای مختلف بدن مورد استفاده قرار می‌گیرند و نقش به‌سزایی در شاخه‌ی پزشکی دارند. پوشگرهای تصویر نیز، یکی از انواع پوشگرها هستند که برای

انتقال تصاویر، متون و یا دست نوشته‌ها به رایانه به منظور ذخیره و یا ویرایش آن‌ها، مورد استفاده قرار می‌گیرند. این پویشگرها نیز به نو به خود دارای انواع متفاوتی هستند که از میان آن‌ها، پویشگرهای صفحه تخت (مسطح)، به دلیل قیمت مناسب، کیفیت مطلوب و استفاده راحت، رایج‌ترین نوع پویشگرها محسوب می‌شوند. ولی انواع دیگری از پویشگرها نیز وجود دارند که کمتر شناخته شده‌اند و کاربردهای تخصصی و یا حرفه‌ای دارند.

انواع پویشگر یا اسکنر

پویشگر صفحه تخت یا مسطح، پویشگر استوانه‌ای، پویشگر دستی، پویشگر شیت فد.

پویشگرها صفحه تخت یا مسطح: متداولترین نوع پویشگر هستند که در آن‌ها تصویر مورد پوش

روی صفحه تخت پویشگر قرار می‌گیرد و هد پوش کننده متحرک با عبور



از مقابل آن، از تصویر نمونه برداری می‌کند. هنگامی که یک عکس روی

صفحه شیشه‌ای پویشگر قرار می‌گیرد، ابتدا به وسیله یک لامپ زنون یا

یک لامپ فلورسنت کاتد سرد روشن می‌شود. (در اسکنرهای قدیمی تر

از لامپ‌های فلورسنت معمولی استفاده می‌شد که از شفافیت تصویر کم

می‌کرد.) پس از این مرحله، تصویر سند به وسیله یک آینه زاویه دار به یک

آینه دیگه منعکس می‌شود. بعضی از پویشگرها دو آینه و برخی دیگر سه آینه دارند. هریک از این

آینه‌ها، تفرع کمی دارند که باعث می‌شود تصویر منعکس شده در یک سطح کوچک‌تر متمرکز و

در نتیجه وضوح تصویر بیشتر شود.

پویشگرهای استوانه‌ای: این پویشگرها بیشتر در شرکت‌های بزرگ چاپ و نشر مورد استفاده قرار

می‌گیرند و دارای کیفیت باور نکردنی هستند. آن‌ها از تکنولوژی لامپ تقویت کننده نور استفاده

می‌کنند. در این تکنولوژی، اسناد و تصاویری که باید اسکن شوند، بر روی یک استوانه شیشه‌ای

پیچیده می‌شوند. در مرکز این سیلندر، یک شعاع شکن وجود دارد که نور منعکس شده را به سه

قسمت مساوی تقسیم می‌کند. هر شعاع نور از یک فیلتر رنگی (سبز، آبی و قرمز) عبور کرده و در

لامپ تقویت کننده نور به یک سیگنال الکتریکی تبدیل می‌شود.

پویشگر دستی: تکنولوژی اولیه ساخت این اسکنرها، مشابه اسکنرهای صفحه تخت است، با این

تفاوت که به جای استفاده از موتور برای حرکت، از نیروی انسانی استفاده می‌کنند. با وجود اینکه

سرعت اسکن آن‌ها بالاست، ولی تصویری با کیفیت کمتر ایجاد می‌کنند. از این پویشگرها معمولاً

در طراحی صنعتی، آنالیز کردن و وسایل پزشکی استفاده می‌شود. کاربری پویشگرها، همواره همراه

با مشکلات و سختی‌هایی هم هست. مثلاً کتاب‌های قطور و یا صفحات بزرگی مثل روزنامه‌ها، یا کاغذهایی که به هم منگنه شده‌اند، خیلی سخت بر روی دستگاه قرار می‌گیرند. این مشکل‌ها با استفاده از یک پوششگر دستی قابل حمل به کاری لذت بخش بدل می‌شود. به راحتی می‌توان یک پوششگر دستی ۲۱۲ گرمی را در دست گرفت و روی کتاب قطور و سنگین ۳ کیلوگرمی مورد نظر کشید تا پوششی با کیفیت بالا گرفت. این پوششگر، بدون نیاز به رایانه و بطور مستقل، با دارا بودن یک کارت حافظه میکرو اس دی، تمام تصاویر پوشش شده را روی حافظه داخلی خود ذخیره می‌کند. پس از پوشش، از طریق حافظه میکرو اس دی موجود در آن که تا ۳۲ گیگابایت قابل ارتقا است - می‌توانید با قرار دادن حافظه داخل تلفن همراه خود، همان لحظه اسکن را مشاهده کنید و یا با استفاده از کابل یو اس بی یا درگاه کارت حافظه، اطلاعات را به سادگی بر روی کامپیوتر، موبایل، دوربین و... منتقل کنید. تمایز این محصول با اسکنرهای رومیزی در نحوه شروع به کار آن‌هاست، به طوریکه در اسکنر رومیزی ابتدا باید نرم‌افزار مخصوص اسکن را بر روی کامپیوتر خود نصب کرده و پس از نصب برنامه اقدام به اجرای پوشش از طریق نرم‌افزارهای سیستم عامل یا خود سازنده نموده که این فرایند - بدون احتساب نصب برنامه اولیه - ۳۰ ثانیه تا یک دقیقه زمان بر خواهد بود. اما با استفاده از پوششگر دستی، احتیاج به نصب هیچ برنامه‌ای نبوده و فقط کافیست دکمه اسکن را روی دستگاه فشار دهید و از نقطه شروع تا نقطه پایانی مدنظر پوششگر را حرکت دهید.

پوششگر شیت فد: این پوششگرها نیز شبیه اسکنرهای صفحه تخت هستند، با این تفاوت که به جای هد اسکن کننده، سند حرکت می‌کند و معمولاً برای اسکن کردن متون و اسناد مورد استفاده قرار می‌گیرد.

عوامل موثر در دقت و کیفیت پوششگر

پوششگرها از تنوع و گستردگی بسیاری برخوردارند، همین امر ممکن است موجب بروز مشکلاتی هنگام انتخاب و خرید آن‌ها شود. مهمترین نکته هنگام انتخاب یک پوششگر مناسب، سطح کاری است که ما از آن انتظار داریم و هزینه‌ای که می‌خواهیم برای آن پرداخت کنیم. پوششگرهای استوانه‌ای، تصاویری با کیفیت بسیار عالی تولید می‌کنند، ولی از آنجا که قیمت بالایی دارند و حجم زیادی را اشغال می‌کنند، برای کارهای خانگی مناسب نیستند، به همین ترتیب، اگر به دنبال پوششگری برای تصاویر هستیم، بیش از هر چیز باید به وضوح تصویر حاصل از آن و عمق رنگ پوششگر دقت کنیم.

• عمق رنگ

عمق رنگ، تعداد رنگ‌هایی است که در یک پیکسل وجود دارد. این متغیر به تعداد بیت‌های تشکیل

دهنده‌ی هر پیکسل بستگی دارد. به این ترتیب، در تصاویر سیاه سفید هر پیکسل از ۱ بیت و در تصاویر رنگی، هر پیکسل از ۲۴ بیت (۱۶,۷ میلیون رنگ) تشکیل شده است.

• وضوح تصویر

تعداد نقاط (پیکسل یا نمونه‌ها) موجود در یک اینچ از تصویر اسکن شده را وضوح آن تصویر گویند که با یکای نقطه در اینچ بیان می‌شود. هر چه مقدار آن بیشتر باشد، تصویر حاصل یکنواخت‌تر خواهد بود و بر اثر درشت‌نمایی تصویر و یا افزایش اندازه‌ی آن، پیکسل‌های منفرد کمتر آشکار می‌شود. نکته‌ی مهم درباره سندهای متنی آن است که میزان وضوح تصویر، تأثیر چندانی در نتیجه‌ی اسکن نخواهد داشت، چرا که متن‌ها از دقت چندانی برخوردار نیستند. به همین دلیل است که پویسگرهای متن بیش از آن که روی افزایش وضوح تأکید داشته باشند، بر سرعت اسکن دقت دارند.

۲-۳-۱ پریتنر رنگی جهت چاپ عکس

دستگاهی است خروجی که با استفاده از آن می‌توانید اطلاعات متنی و گرافیکی موجود در رایانه را به روی کاغذ چاپ کنید. چاپگرها در انواع ضربه‌ای (Impact printer) و غیرضربه‌ای (Non Im-pact printer) وجود دارند.



۱. چاپگر ضربه‌ای یا فشاری: در این نوع چاپگرها عمل چاپ با ضربه زدن هر چاپگر به یک نوار آغشته به جوهر (Ribbon) و برخورد آن با کاغذ انجام می‌شود.

۲. چاپگرهای غیرضربه‌ای یا غیرفشاری: گونه‌ای از چاپگرها هستند که عملیات مکانیکی مانند ضربه در آنها وجود ندارد و دارای سر و صدای کمتری هستند اما معمولاً گران‌تر



بوده و با تکنولوژی بالاتری ساخته می‌شوند. در این نوع چاپگرها، عمل چاپ با یکی از روش‌های حرارتی، تابش لیزر و پرتاب جوهر بر روی کاغذ انجام می‌شود.

کمپانی‌های تولیدکننده پویسگر همان کمپانی‌های تولیدکننده چاپگرها هستند.

انواع چاپگر از نظر رنگ

سیاه و سفید: این نوع چاپگرها فقط رنگ مشکی دارا می‌باشند، برای چاپ عکس زیاد مناسب نیستند و بیشتر از آن‌ها برای چاپ مقاله و نمودار استفاده می‌شود.

رنگی: این نوع چاپگرها علاوه بر کارآیی‌های چاپگرهای سیاه و سفید، دارای رنگ‌های بیشتری

هستند و همچنین برای چاپ عکس در هر اندازه‌ای مناسب می‌باشند.

انواع چاپگر از نظر کاربرد

جوهر افشان: چاپگری که با پرتاب ذرات جوهر بر کاغذ نقش ایجاد می‌کند.

سوزنی: چاپگری که در آن حرف یا نماد ماتریسی از نقاط است که توسط ضربه سوزن‌های باریکی بر روی نوار حاوی جوهر (نسبتاً خشک) و در نهایت بر روی کاغذ شکل می‌گیرد. علی‌رغم صدای بالا و کیفیت پایین چاپ، بهترین گزینه از نظر سرعت و هزینه کم به شمار می‌رود. چاپگرهای سوزنی در دو نوع ماتریسی و خطی می‌باشند.

لیزری: چاپگری که در آن از پرتوهای لیزر برای نشان دادن جوهر بر روی کاغذ استفاده می‌گردد. چاپگرهای لیزری نیز خود به دو دسته رنگی و سیاه‌وسفید تقسیم می‌شوند. چاپگرهای لیزری سیاه سفید بیشتر برای چاپ متن به کار می‌روند، اما از چاپگرهای لیزری رنگی برای چاپ عکس استفاده می‌شود، ولی این چاپگرها برای چاپ عکس زیاد مناسب نیستند چون هزینه شارژ مجدد یا تعویض کارتریج بالا است.

خطی: چاپگری که در آن اطلاعات و نوشته‌های یک سطر یکجا چاپ می‌شود. به این چاپگرها در زبان انگلیسی Line printer یا همان چاپگر خطی می‌گویند.

صفحه‌ای: چاپگری که متن یک صفحه را بصورت یکجا چاپ می‌کند.

حرارتی: چاپگری که با ایجاد گرما روی کاغذهای مخصوص متن مورد نظر را چاپ می‌کند.

چاپگر جت: چاپگری برای مصارف صنعتی است.

چاپگر سه بعدی: چاپگری که با استفاده از آن می‌توان از فایل‌های سه بعدی که در کامپیوتر موجود است نمونه سه بعدی واقعی ساخت.

ویژگی‌های چاپگر مناسب عبارت است از:

۱. چاپ دورو به صورت خود کار

۲. حداکثر صفحات چاپ شده در ماه

۳. سرعت موتور (سرعت چاپ)

۴. کارتریج‌های استارتر

۵. وضوح چاپ (dots per inch)

۶. وضوح اسکن

۱-۲-۳-۱ قابلیت‌های پرینتر ، انتخاب کاغذ و تغییر در کیفیت چاپ

بعد از انتخاب چاپگر نوبت به انتخاب کاغذ مناسب برای کار مورد نظر می‌رسد. امروزه بیش از ۳۰۰۰ نوع کاغذ مختلف، برای مصارف گوناگون، در بازار وجود دارد. به عنوان مثال کاغذ انتخابی برای چاپ عکس با کاغذ انتخابی برای چاپ تحقیق متفاوت است. مدل‌های گوناگونی از کاغذ وجود دارد که هر چاپگر می‌تواند یک یا چند مدل از این کاغذها را همزمان پشتیبانی کند. اکثر چاپگرها از کاغذ A۵، A۴ و A۶ حمایت می‌کنند. با توجه به نوع مصرف چاپگر ابعاد آن نیز متغیر است. برای مثال: چاپگرهای عریض با توانایی چاپ در اندازه‌ی A۱ به روی کاغذ، تنها در ۲۸ ثانیه، با مخازن بزرگ رنگی که کار را برای کاربران آسان‌تر کرده است. اکنون به معرفی ۲ نوع کاغذ مناسب با کاربرد شما می‌پردازیم:

کاغذ تحریر: کاغذهایی که معمولاً برای چاپ به روش افست و برای تهیه سربرگ از آن‌ها استفاده می‌شود و برای نوشتن با خودکار مناسب است.

گرماژ معمول: از ۷۰ تا ۱۰۰ گرم

کاغذ گلاسه مات و براق: کاغذهایی با پوشش براق یا مات که در چاپ‌های رنگی کیفیت خوبی می‌دهند. پوشش صاف و یکنواخت این نوع کاغذ باعث شده تا گاهی به آن Surface Paper نیز اطلاق شود. از این نوع کاغذ برای چاپ عکس نیز استفاده می‌شود که البته برای تثبیت رنگ، بهتر است از کاغذ گلاسه‌ی مخصوص چاپ عکس استفاده شود.

گرماژ معمول: از ۹۰ تا ۳۰۰ گرمی

توجه: در چاپگرهای خانگی از کاغذهایی با گرم بالا (ضخیم) استفاده نکنید.

درمورد بهترین چاپ نیز باید گفته شود که بهترین چاپ را می‌توان بر روی کاغذ عکس همان مارک پرینتر داشت.

۱-۳-۳ کارت گرافیک با قابلیت مناسب جهت پردازش اطلاعات

کارت گرافیک یک کارت توسعه است که تصاویر خروجی را برای نمایشگر تولید می‌کند. این کارت درون Case بر روی برد اصلی قرار می‌گیرد. کارت گرافیک یکی از مهمترین سخت افزارها می‌باشد که در پردازش تصویر کاربرد فراوانی دارد.



در بعضی موارد این کارت می‌تواند درون برد اصلی گنجانده شده باشد که

به آن VGA Onboard گفته می‌شود. کارت گرافیکی همواره نوع خاصی از RAM به روی خود

داشته است تا با سرعت بالاتری تصاویر را تولید کند. ولی اکنون می‌تواند از RAM روی برد اصلی نیز استفاده کند.

تصاویری که روی صفحه نمایش رایانه‌ی شما مشاهده می‌شود، از میلیون‌ها نقطه (Pixel) تشکیل شده است. این که چه تصویری توسط این نقاط تشکیل می‌شود توسط کارت گرافیکی رایانه مشخص می‌شود. برای این کار نیاز به ترجمه و تبدیل اعداد (صفر و یک) به تصاویر قابل نمایش برای مانیتور است. اساس کار کارت گرافیک پیچیده است. پردازشگر و برنامه‌ای که تصاویر را از نظر نرم‌افزاری تشکیل می‌دهد اطلاعات را به کارت گرافیک می‌فرستد. برای تشکیل تصاویر سه بعدی کارت گرافیک، همانند یک عروسک‌ساز عمل می‌کند. ابتدا طرحی کلی از تصویر ایجاد می‌کند و سپس شروع به پر کردن فضای تصویر می‌کند. این کار شامل حجم‌دهی، نورپردازی و سایه دادن به تصاویر می‌باشد. برای تشکیل تصاویر پویا یک بازی کامپیوتری ابتدایی، کارت گرافیک این عملیات را ۶۰ بار در ثانیه تکرار می‌کند. RAM کارت‌های گرافیکی وظیفه‌ی ذخیره‌ی اطلاعات هر تصویر پردازش شده را بر عهده دارد. بخش دیگری از این RAM به این صورت کار می‌کند که منتظر اطلاعات پردازش شده می‌شود و زمانی که نوبت به نمایش آن‌ها می‌شود تصاویر را به خروجی می‌فرستد. به این کار Buffering می‌گویند. این نوع RAM بسیار سریع کار می‌کند و با دو درگاه به کارت متصل می‌شود.

۴-۳-۱- سی‌دی درایو و سی‌دی رایتر جهت دریافت اطلاعات و انتقال آن‌ها

دیسک فشرده یا CD (Compact Disk)



وسيله‌ای است که جهت ذخیره‌سازی اطلاعات به کار می‌رود. برای خواندن و نوشتن اطلاعات در این دستگاه‌ها از اشعه‌ی لیزر استفاده می‌شود. این دیسک‌ها به دو صورت CD-R و CD-RW وجود دارند. ظرفیت آن‌ها معمولاً ۷۰۰MB و ۸۰۰MB است. CDها توسط دستگاهی به نام CD Rom Drive

که در داخل CASE قرار می‌گیرد، استفاده می‌شوند و اطلاعات آن‌ها خوانده می‌شود. البته CD-Rها فقط قابلیت خواندن دارند ولی CD-RWها قابلیت نوشتن نیز دارند که عمل نوشتن روی این نوع CDها توسط CD-Writer انجام می‌گیرد.

۵-۳-۱- نرم افزار ACDSee

ACD See نرم افزار بسیار قدرتمند جهت مشاهده، مدیریت، ویرایش، انتشار و سازماندهی فرمت های مختلف تصاویر می باشد. می توان به جرأت بیان نمود که ACDSee از آن دسته نرم افزارهایی است که هر کاربر پس از نصب ویندوز بر روی سیستم خود نصب می کند و در یک جمله نرم افزاری محبوب، مفید و پر کاربرد می باشد. این نرم افزار محیطی فوق العاده ایده آل را جهت کار و بایگانی فرمت های مختلف تصاویر را در اختیار عکاسان و آتلیه داران و کاربران معمولی قرار می دهد و با قابلیت های جدیدی که به این نرم افزار اضافه شده تقریباً تمام کارایی های ممکن جهت کار ویرایش، مدیریت، مرور و سازماندهی فرمت های مختلف تصویری را در اختیار کاربران قرار می دهد. همچنین در نسخه ی جدید پشتیبانی حرفه ای از فرمت های نسبتاً جدید عکاسی نیز گنجانده شده است.

از جمله قابلیت های این نرم افزار عبارتند از:

- پشتیبانی از تقریباً همه فرمت های رایج موجود و تبدیل فرمت ها به یکدیگر

- قابلیت چاپ عکس با بهترین کیفیت ممکن

- رایت تصاویر و فایل های Multimedia بر روی CD/DVD

- نمایش تصاویر با بهترین کیفیت

- تغییر اندازه تصاویر و ویرایش نسبتاً حرفه ای عکس ها

- ساخت اسلاید شوهای حرفه ای و زیبا

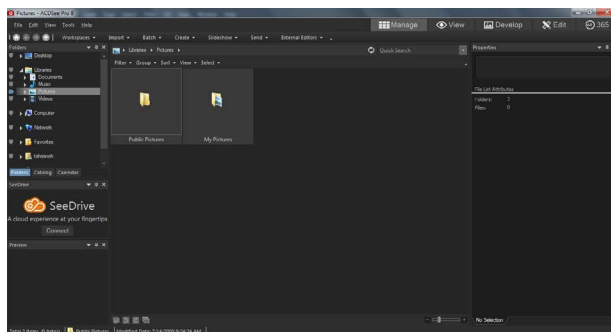
- سازگاری با دوربین های دیجیتالی و اسکنرها برای دریافت تصاویر

- ساخت آلبوم تصاویر به صورت وب سایت و با فرمت HTML

- و بسیاری از قابلیت های دیگر

نمایش و مشاهده ی فایل های تصویری

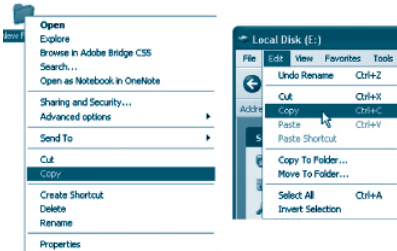
همانطور که مشاهده می کنید از سمت چپ این پنجره قسمت فولدر دارای ساختار درختی می باشد



که با کلیک روی پوشه های مربوطه می توانید تصاویر موجود در پوشه ها را مشاهده کنید.

بهره‌گیری از نرم‌افزار در انتخاب و گزینش

حال که تصاویر مختلف را در صفحه‌ی میانی پنجره مشاهده کردید می‌توانید هر کدام یا مجموعه‌ای از تصاویر مورد نظر را انتخاب کرده، حذف کنید، انتقال دهید و یا عمل کپی سازی و... را انجام دهید. برای انجام عملیات‌های مورد نظر بر روی تصویر یا تصویرهای انتخابی کلیک راست کرده و در منوی میان بر باز شده عملیات‌های مربوطه را انجام دهید.



برای انجام این عملیات‌ها می‌توانید از منوی Edit بهره ببرید.

کپی برداری و آرشیو نمودن فایل‌های تصویری مورد نظر همان‌طور که در قسمت قبلی بیان شد با استفاده از کلیک راست و یا منوی Edit می‌توانید یک سری عملیات‌های

ویرایشی را انجام دهید. برای کپی برداری از تصاویر موجود هم می‌توانید از گزینه‌ی Copy موجود در منوی Edit و منوی کلیک راست استفاده کنید و یا این که از کلید میان‌بر Ctrl+C بهره ببرید. البته در نوار ابزار این نرم‌افزار نیز گزینه‌های دیگری برای انجام عملیات‌های کپی برداری استفاده می‌شود. گزینه‌ی Copy To Folder برای کپی زدن و گزینه‌ی Move To Folder نیز برای انتقال تصاویر استفاده می‌شود.

۶-۳-۱ نرم‌افزار فتوشاپ جهت ترمیم، رتوش و کلاژ تصاویر

Photoshop به معنی کارگاه عکس. یک پردازشگر گرافیکی است که بدست شرکت ادوبی گسترش یافته و برای ایجاد، ترکیب، ویرایش، بازسازی و یا دگرگونی عکس‌ها و نگاره‌ها بکار می‌رود.

همه کسانی که با گرافیک کامپیوتری سر و کار دارند، به نوعی نیازمند این نرم‌افزار هستند. فتوشاپ ابزاری است برای همه کسانی که در کامپیوتر با گرافیک ثابت و حتی متحرک سر و کار دارند. گرافیست‌ها، ناشرین کتب و مجلات، چاپخانه‌ها، شرکت‌های تبلیغاتی، طراحان سایت، عکاس‌ها، نقاشان هنری، طراحان نرم‌افزارها، انیمیشن سازها و ... به فتوشاپ احتیاج دارند. فتوشاپ در عصر تکنولوژی امروز یک نرم‌افزار حساب نمی‌شود بلکه یک صنعت به شمار می‌آید. نرم‌افزار Photo-Shop محبوب‌ترین برنامه برای ایجاد و اصلاح تصاویر است. این نرم‌افزار اجازه می‌دهد تا کاربران تصویر خود را به راحتی دستکاری، برش و تغییر اندازه دهند. این نرم‌افزار بیشتر در میان عکاسان و طراحان گرافیک حرفه‌ای محبوب است. اگرچه فتوشاپ برای ویرایش عکس‌ها و پرینت طراحی

شده ، اما فتوشاپ به طور فزاینده‌ای برای تولید عکس مخصوص وب استفاده می‌شود. فتوشاپ همچنین ارتباط قوی با دیگر نرم‌افزارهای Adobe برای ویرایش، ساخت انیمیشن و CDهای آموزشی دارد. فایل‌ها در فرمت اختصاصی فتوشاپ PSD ذخیره می‌شوند. فتوشاپ می‌تواند با چندین نمونه‌ی رنگی سر و کار داشته باشد:

نمونه‌ی رنگی RGB

نمونه‌ی رنگی LAB

نمونه‌ی رنگی CMYK

نمونه‌ی رنگی سیاه و سفید

نمونه‌ی رنگی Bitmap

نمونه‌ی رنگی Duotone

کاربردهای فتوشاپ بخش عمده‌ای از محیط اطراف ما را در بر گرفته، عکس‌های پرسنلی، پوسته‌های تبلیغاتی، کارت‌های ویزیت، بنرها، سربرگ‌ها، رابط گرافیکی نرم‌افزارها، جلد نشریات، تیتراژ فیلم‌ها، محیط گرافیکی سایت‌ها و... همگی برای زیباتر شدن و حتی به وجود آمدن باید یک بار از زیر دست‌های هنرمند فتوشاپ عبور کنند.

۴-۱ شناخت ویژگی‌های سخت افزاری مورد نیاز

حداقل تجهیزات مورد نیاز برای فتوشاپ در ویندوز عبارت است از:

- یک کامپیوتر با پردازشگر پنتیوم ۴ محصول Intel یا اتلون ۶۴ محصول AMD
- ویندوز ۷ و بالاتر

- حداقل یک گیگابایت RAM

- حداقل یک گیگابایت هارد دیسک. البته جای خالی روی هارد هر چه بیشتر باشد بهتر است. فتوشاپ از فضای هارد به عنوان رم هم استفاده می‌کند و در پرونده‌های بزرگ به هارد بیشتر نیاز دارید.
- صفحه نمایش حداقل با دقت 768×1024 پیکسل (البته خود ادوبی 800×1280 را توصیه می‌کند)

- یک کارت گرافیک خوب که در آن پردازنده‌های شتاب دهنده‌ی Open GL وجود داشته باشد و رنگ ۱۶ بیتی را حمایت کند و ۲۵۶ مگابایت VRAM داشته باشد.

- درایو DVD و نرم‌افزار Quick Time نگارش ۷ به بالا که معمولاً روی تمامی سیستم‌ها وجود دارد.

توجه: داشتن هارد سریع تأثیر زیادی در کار با این نرم‌افزار دارد. تهیه چاپگر جز ملزومات نیست اما هر کس با نوع کار خود می‌تواند چاپگر خود را انتخاب و تهیه کند. اکنون به معرفی یک سری مارک‌های استاندارد و شناخته شده می‌پردازیم.

۱-۴-۱ شناخت ویژگی‌ها و خصوصیات مورد توجه برای قطعات سخت افزاری قابل استفاده

برای این که در محیط گرافیک به آسانی و با تمام امکانات کار کنید باید یک سری امکانات خاص را فراهم آورید. از جمله مهم‌ترین این موارد می‌توان به نوع و مدل سخت افزارها اشاره کرد.

۱-۴-۲ شناخت مارک‌های استاندارد در سخت افزارها

تمام سخت افزارهایی که تولید می‌شوند، توسط شرکت‌های مختلفی ساخته می‌شوند که در ادامه به بعضی از آن‌ها اشاره می‌کنیم.



۱. HP: یکی از بزرگترین شرکت‌های الکترونیکی تولید کننده‌ی سخت افزار می‌باشد که

بیشتر در زمینه‌ی تولید چاپگر و اسکنر فعالیت می‌کند.



۲. Intel: این مارک بیشتر برای تولید CPU استفاده می‌شود.



۳. Asus: این مارک بیشتر برای تولید مادربردها، سی‌دی رام‌ها و سی‌دی رایترها استفاده می‌شود.



۴. Sony: این مارک بیشتر برای تولید سی‌دی رام‌ها و سی‌دی رایترها استفاده می‌شود.



۵. LG: برای تولید انواع نمایشگرها، چاپگرها، سی‌دی رام‌ها، و ... استفاده می‌شود.



۶. SAMSUNG: برای تولید انواع نمایشگرها، چاپگرها، سی‌دی رام‌ها، و ... استفاده

می‌شود.



۷. Gigabyte: این مارک بیشتر برای تولید مادربردها استفاده می‌شود.



۸. NVIDIA: برای تولید سخت افزارهای کارت گرافیک استفاده می‌شود.



۹. AMD: این مارک بیشتر برای تولید CPU استفاده می‌شود.

۱-۵ شناخت اصول نصب و راه اندازی و بکارگیری قطعات سخت افزاری به رایانه

هر وسیله‌ی سخت افزاری برای کار کردن در ویندوز نیاز به نصب دارد. روش‌های مختلفی برای نصب در ویندوز وجود دارد که از طریق مرکز کنترل یا سی‌دی راه انداز انجام می‌شود.

۱-۵-۱ نحوه‌ی تست و استفاده سی‌دی درایو و سی‌دی رایتر

سی‌دی رایتر و سی‌دی درایو در محیط Computer، برنامه‌ها و درایورهای اجرایی دارند. از CD ROM یا CD RW می‌توانید استفاده کنید، CD را در داخل درایو مربوطه قرار داده و آن‌ها را مانند درایو معمولی هارد در ویندوز اجرا کنید.

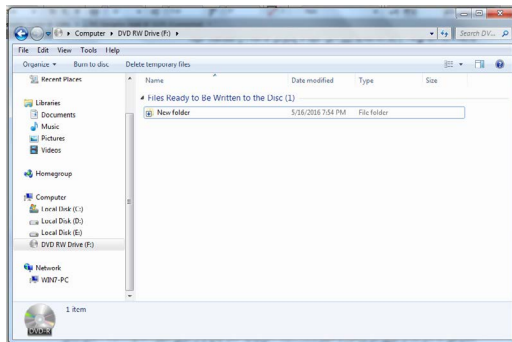
۱-۵-۲ نحوه‌ی استفاده از نرم‌افزارهای خاص رایت سی‌دی (ذخیره‌سازی با اطلاعات روی سی‌دی)

همان‌طور که پیش از این گفته شد، CD یا دیسک فشرده فقط با استفاده از دستگاه CD Writer قابلیت دریافت اطلاعات را دارد. برای انجام این عمل، به نرم‌افزارهای خاص نوشتن بر روی دیسک فشرده نیاز داریم.

یکی از این نرم‌افزارها، نرم‌افزار Nero StartSmart می‌باشد. این برنامه را در سیستم خود نصب کرده و از طریق Start/All Programs/Nero... آن را اجرا کنید تا پنجره‌ی Nero را مشاهده کنید.



البته در ویندوز ۷ قابلیت وجود دارد که می‌توان اطلاعات را به آسانی و بدون استفاده از هیچ نرم‌افزاری رایت نمود. برای این کار ابتدا یک دیسک فشرده‌ی خام را در داخل درایور مربوطه قرار داده، و از پنجره‌ی Computer روی درایو سی‌دی دوبار کلیک کنید تا پنجره‌ی زیر نمایش داده شود:



در این قسمت Disk titles برجسب دیسک فشرده را وارد کرده

آن‌گاه بر روی Next کلیک کنید سپس فایل مورد نظر برای نوشتن بر روی CD را در پنجره‌ی نمایش داده شده کپی کنید، تا فایل به صورت موقت نمایش داده شود. برای نوشتن فایل بر روی CD از نوار ابزار استاندارد بر روی گزینه‌ی Burn to disc کلیک کنید تا عملیات رایت کردن آغاز شود.

۳-۵-۱- نحوه‌ی تست و استفاده از اسکنر و پرینتر

برای تست چاپگر و اسکنر از طریق ویندوز یا یک سری از نرم‌افزارهای خاص می‌توان عمل نمود. در این کتاب، نرم‌افزار فتوشاپ و کورل برای این کار در نظر گرفته شده‌اند که در جای خود آموزش داده خواهد شد.

بکارگیری نرم‌افزارهای خاص آنان

همان‌طور که ذکر شد از طریق هر نرم‌افزار و منوی File/Print می‌توانید عمل چاپ و از طریق منوی File/Import عمل اسکن را انجام دهید. برای تنظیم سخت افزارهای ذکر شده نیز از طریق منوی Start/Devices and Printers عمل کنید تا در پنجره‌ی باز شده کار مورد نظر را انجام دهید.

۶-۱- شناخت اصول نصب و راه اندازی نرم‌افزار های Photoshop, ACDSee

در این بخش به نصب دو نرم‌افزار گرافیکی مهم می‌پردازیم.

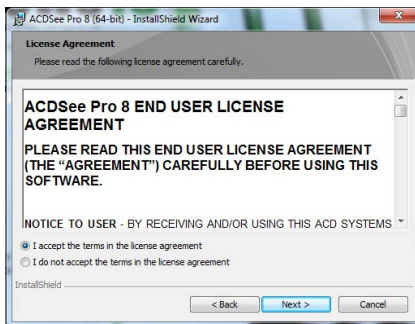
۱-۶-۱- نصب ACDSee و استفاده از آن

برای نصب نرم‌افزار ACDSee ابتدا برنامه‌ی ACDSee Pro 8 را با رعایت قوانین Copyright تهیه

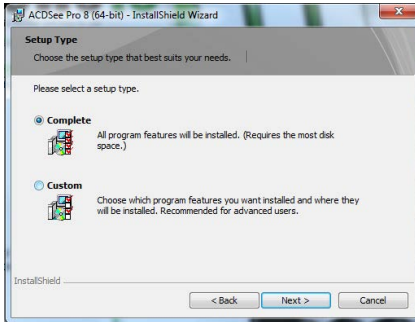


کنید. سپس فایل Setup موجود در CD نرم‌افزار را اجرا کنید تا پنجره‌ی مقابل نمایش داده شود:

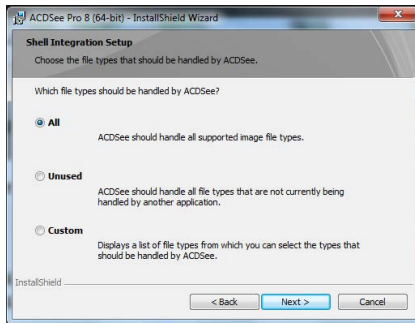
این پنجره، مرحله‌ی اول نصب و پنجره‌ی خوشامدگویی می‌باشد. بر روی دکمه‌ی Next کلیک کرده تا پنجره‌ی بعدی باز گردد:



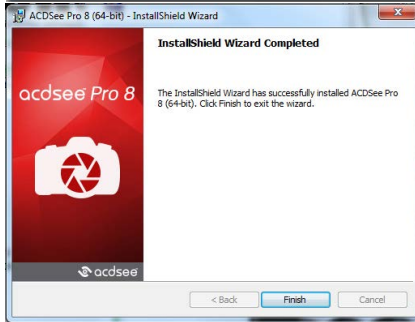
در این پنجره، متنی بر اساس موافقت نصب نرم‌افزار به شما نمایش داده می‌شود. گزینه‌ی I Accept را انتخاب کرده و بر روی Next کلیک کنید تا به مرحله‌ی بعد منتقل شوید.



در این پنجره، گزینه‌ی مورد نظر برای نصب را انتخاب کرده، با انتخاب گزینه‌ی Complete تمام ویژگی‌های برنامه نصب خواهد شد و با انتخاب گزینه‌ی Custom می‌توان ویژگی‌ها را به‌داخواه برای نصب انتخاب نمود و Next را می‌زنیم.



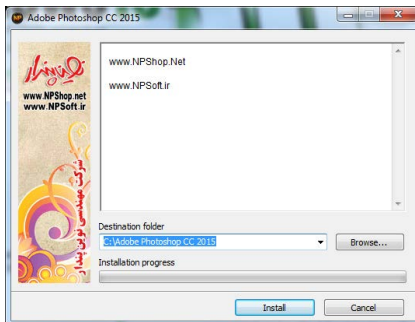
در این پنجره، گزینه‌ی All را انتخاب نموده تا نرم‌افزار همه نوع فایل‌های تصویری را پشتیبانی کند و دکمه‌ی Next را زده تا نرم‌افزار نصب شود.



پس از اتمام نصب نرم‌افزار در پنجره‌ی نمایش داده شده بر روی گزینه‌ی Finish کلیک کرده تا نصب به پایان برسد.

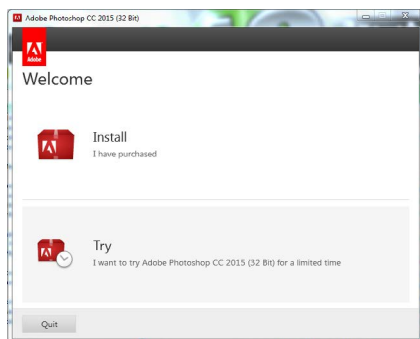
برای اجرای نرم‌افزار از منوی Start/All Pro-grams/ACDSee می‌توانید استفاده نمایید.

۲-۶-۱- نصب Photoshop و اصول انجام تنظیمات مربوط به آن

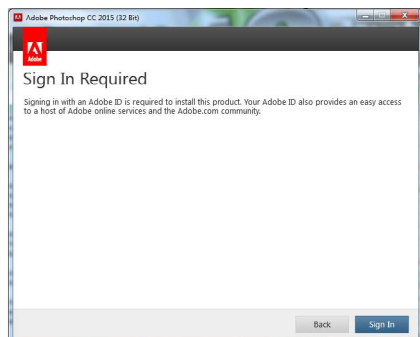


بعد از تهیه‌ی نرم‌افزار نسخه‌ی CC و آماده‌سازی امکانات سخت‌افزاری مورد نیاز می‌توانید آن را در سیستم خود نصب کنید. مراحل نصب را به صورت گام‌به‌گام آموزش می‌دهیم:

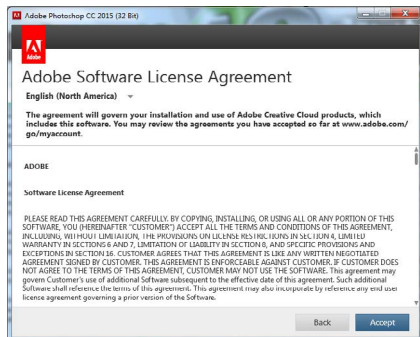
۱- بعد از انتخاب گزینه‌ی Setup پنجره‌ی مقابل نمایش داده می‌شود، روی گزینه‌ی Install کلیک کرده تا



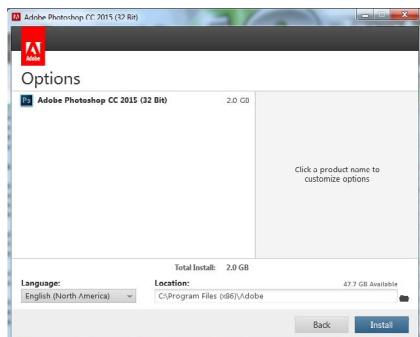
پوشه‌ی موردنظر در درایو C نصب شود.
۲- در این مرحله اگر نرم‌افزار خریداری شده دارای شماره سریال می‌باشد بر روی گزینه‌ی **Install** کلیک کنید و در غیر اینصورت گزینه‌ی **Try** را انتخاب نمایید.



۳- در این مرحله از شما خواسته می‌شود که در سایت **Adobe** وارد شده و ثبت نام نمایید روی دکمه‌ی **Sign In** کلیک نموده و در پنجره بعدی گزینه‌ی **In** **Sign In** را انتخاب نموده تا درخواست ثبت نام نادیده گرفته شود.



۴- در این پنجره، متنی بر اساس موافقت نصب نرم‌افزار به شما نمایش داده می‌شود. گزینه‌ی **Accept** را انتخاب کرده و بر روی **Next** کلیک کنید تا به مرحله‌ی بعد منتقل شوید.

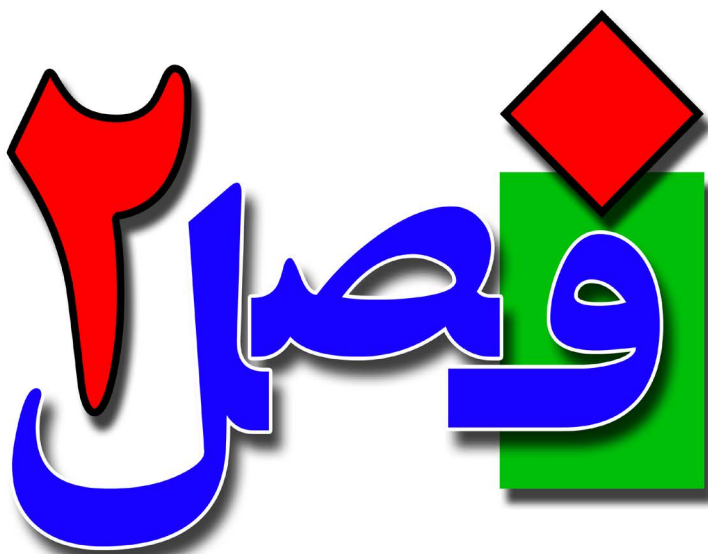


۵- در مرحله‌ی بعدی، در قسمت **Location** مسیر مورد نظر برای نصب نرم‌افزار را انتخاب نموده و در قسمت **Language** زبان را روی **English** (بدعم العربیه) قرار دهید تا زبان فارسی نیز پشتیبانی گردد. روی گزینه‌ی **Install** کلیک کرده تا برنامه شروع به نصب کند.

۶- بعد از اتمام نصب برنامه، مطابق Help نرم افزار خریداری شده بر روی گزینه ی Patch از داخل سی دی برنامه کلیک کرده تا اجرا شود و نرم افزار فعال شود.
برای اجرای نرم افزار مانند تمام برنامه ها می توانید از مسیر Start/All Programs/Adobe Photoshop CC ۲۰۱۵ استفاده نمایید.

پرسش های چهارگزینه ای فصل اول

۱. مهم ترین نرم افزار برای رتوش عکس چه نام دارد؟
الف) کورل دراو
ب) فتوشاپ
ج) ACDSee
د) ویندوز
۲. با کدام یک از وسایل زیر می توان تصاویر، اسناد و ... را به رایانه منتقل کرد؟
الف) Printer
ب) Scanner
ج) ACDSee
د) ویندوز
۳. جهت مدیریت و سازمان دهی فرمت های مختلف تصاویر، کدام نرم افزار مناسب است؟
الف) After Effects
ب) Corel Draw
ج) Photoshop
د) ACDSee
۴. کدام یک از مارک های زیر بیشتر برای تولید CPU می باشد؟
الف) Intel
ب) AMD
ج) هر دو مورد
د) هیچ کدام
۵. کدام گزینه از انواع پویشگر (Scanner) نمی باشد؟
الف) صفحه تخت
ب) استوانه ای
ج) دستی
د) ضربه ای
۶. با استفاده از کدام نوع چاپگر می توان نوشته های یک سطر را یکجا چاپ نمود؟
الف) چاپگر خطی
ب) چاپگر سوزنی
ج) چاپگر جت
د) چاپگر لیزری



توانایی وارد نمودن تصاویر به رایانه، ذخیره‌سازی و آرشیو نمودن آن‌ها

۲-۱ آشنایی با مفهوم ذخیره‌سازی و آرشیو کردن تصاویر در رایانه

شما می‌توانید تصاویر را مانند هر فایل دیگری در رایانه‌ی خود ذخیره کنید. برای انجام این عمل ابتدا باید تصاویر بیرونی را به یک سری سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای خاص به سیستم منتقل کرده و در هارد خود به صورت پوشه بندی ذخیره کنید.

۲-۲ شناخت روش‌های وارد نمودن تصاویر به رایانه

برای انتقال تصاویر یکی از روش‌های زیر را استفاده کنید.

۲-۲-۱ انتقال تصاویر دیجیتالی تهیه شده توسط دوربین‌های عکاسی دیجیتالی به رایانه از طریق کابل رابط

اکثر دوربین‌های دیجیتالی دارای یک سی‌دی راه‌انداز می‌باشند که آن‌ها را بر روی سیستم خود نصب کرده و با استفاده از کابل، دوربین را به رایانه‌ی خود متصل کنید تا اطلاعات موجود در دوربین به صورت یک درایو مجازی در داخل Computer نمایش داده شود. آن‌گاه مثل یک درایو معمولی با آن عمل کرده و تصاویر را به سیستم خود منتقل کنید.

۲-۲-۲ انتقال تصاویر ذخیره شده روی سی‌دی به رایانه از طریق سی‌دی درایو

سی‌دی مربوطه را در داخل درایور آن قرار داده و اطلاعات را از آن استخراج کنید.

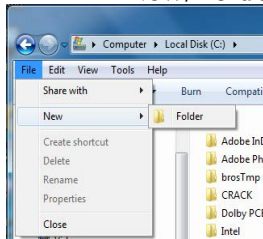
۲-۲-۳ انتقال تصاویر از طریق اسکنر به رایانه

برای انتقال تصویر از اسکنر به رایانه می‌توانید به آسانی از منوی File نرم‌افزارهای گرافیکی مانند فتوشاپ عمل کرده و گزینه‌ی Import را برای انتقال تصاویر به رایانه انتخاب کنید.

۲-۳ شناخت اصول ایجاد پوشه‌های جدید به منظور ذخیره‌سازی اطلاعات

برای شروع کار ابتدا یک پوشه‌ی جدید با نام All Picture ایجاد می‌کنیم و سپس برای هر کار جدیدی که قرار است در این پوشه انجام دهیم یک پوشه با نام مناسب همان کار ایجاد می‌نماییم.

۲-۳-۱ ایجاد پوشه‌ی جدید از طریق منوی File و گزینه‌ی New/Folder

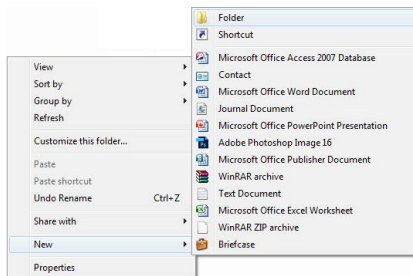


آیکن Computer را روی میز کار خود باز نمایید. درایو C را باز کرده و از منوی File گزینه‌ی New/Folder را برگزینید. اکنون شما یک پوشه‌ی جدید ایجاد کرده‌اید، می‌توانید این مراحل را برای ساخت پوشه‌های دیگر نیز تکرار کنید. چنان‌چه بخواهید درون پوشه‌ی

فوق، پوشه‌ی دیگری ایجاد کنید ابتدا با دابل کلیک، پوشه‌ی مورد نظر را باز کرده، سپس پوشه‌ی دلخواه خود را بسازید. به این روش ایجاد پوشه‌های تو در تو، ساخت پوشه‌ها به صورت زیرشاخه‌ای یا درختی می‌گویند.

نکته: برای نمایش نوار منو در پنجره از کلید Alt و یا F۱۰ استفاده نمایید.

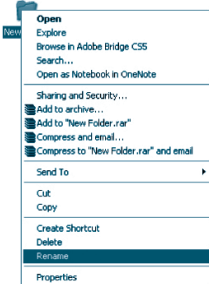
۲-۳-۲- ایجاد پوشه‌ی جدید از طریق کلیک راست و گزینه‌ی New/Folder



درون پنجره‌ی جاری، در فضای خالی کلیک راست کرده و از منوی ظاهر شده گزینه‌ی New/Folder را انتخاب کنید. بقیه‌ی مراحل مثل قبل می‌باشد.

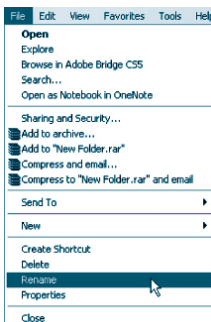
۲-۳-۳- روش نام گذاری و یا تغییر نام پوشه (Rename)

هر آیکن، پوشه یا فایل که ساخته می‌شود دارای یک نام پیش فرض است. به عنوان نمونه یک پوشه به صورت پیش فرض، دارای نام New Folder می‌باشد ولی کاربر می‌تواند نام آیکن مورد نظر را تغییر دهد. البته همان‌طور که قبلاً نیز گفته ایم، نام یک درایو را نمی‌توان تغییر داد ولی برچسب آن را می‌توان ویرایش نمود. برای تغییر نام آیکن‌ها، یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:



• بر روی یک آیکن کلیک راست کرده، گزینه‌ی Rename را انتخاب کنید.

• ابتدا آیکن یا پوشه‌ی مورد نظر را انتخاب کرده، سپس از منوی File



گزینه‌ی Rename را برگزینید. البته هنگامی می‌توانید از این روش استفاده کنید که در داخل یک پنجره باشید، چون در میز کار منو وجود ندارد.

• روش دیگر برای تغییر نام آیکن این است که بر روی آیکن مورد نظر کلیک کرده، سپس کلید تابعی F۲ از صفحه کلید را فشار دهید.

• ابتدا آیکن مورد نظر را انتخاب کرده، چند ثانیه مکث کنید و دوباره روی نام آیکن کلیک نمایید.

با اجرای هر یک از روش‌های بالا، آیکن برای تغییر نام آماده می‌شود. سپس می‌توانید نام جدید را وارد کنید.

۲-۳-۴ ایجاد پوشه‌های زیرمجموعه در پوشه‌ی اصلی جهت دسته بندی فایل‌ها در گروه اصلی خود

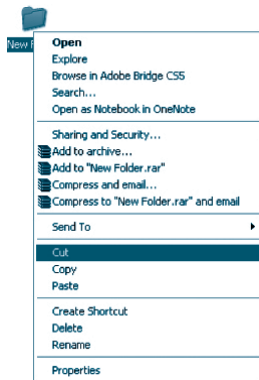
روش‌های ایجاد پوشه در مراحل قبلی بیان شد، ولی شما مطمئناً برای نظم دادن به دسته بندی اطلاعات نیاز به ساختن پوشه‌های تودرتو دارید. ابتدا پوشه‌ی اصلی را ساخته و سپس به داخل آن رفته و به صورت تودرتو پوشه‌های بعدی مورد نیاز را بسازید تا یک ساختار درختی ایجاد شود.

۲-۴ شناخت روش جابجایی تصاویر در پوشه‌های مختلف

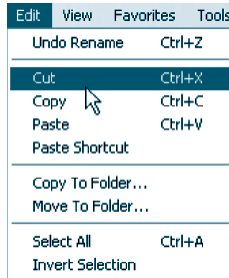
برای برش یا Cut کردن فایل‌ها و پوشه‌ها یکی از روش‌های زیر را انجام دهید.

۲-۴-۱ روش‌های برش زدن تصویر (Cut)

بر روی آیکن یا آیکن‌های انتخاب شده کلیک راست کرده گزینه‌ی Cut را انتخاب کنید.



از کلید میان‌بر **Ctrl+X** استفاده نمایید. همچنین اگر در داخل پنجره‌ای هستید، آیکن مورد نظر را انتخاب کرده و بر روی گزینه‌ی Cut از منوی Edit کلیک کنید.



۲-۴-۲ روش انتقال تصویر Cut شده به پوشه‌ی مورد نظر (Paste)

بعد از انجام عمل برش، اطلاعات به حافظه‌ی موقت منتقل می‌شود. حال

به مقصد مورد نظر رفته و با کمک هر یک از روش‌های قبل (کلیک راست یا از طریق منوی Edit) برای چسباندن (Paste) آیکن اقدام نمایید.

کلید میان‌بر گزینه‌ی Paste، **Ctrl+V** می‌باشد. بعد از



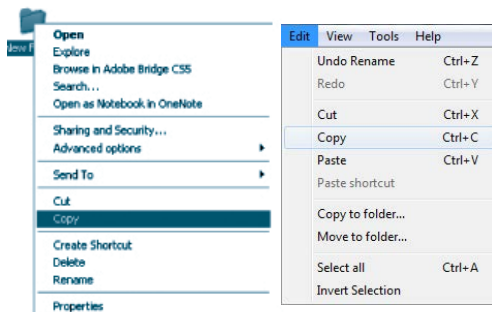
انجام عمل چسباندن، اطلاعات اولیه از مسیر اصلی پاک می‌شود. توجه داشته باشید هنگام استفاده از عمل Cut، آیکن مورد نظر کم رنگ می‌شود.

۲-۵- شناخت روش نسخه برداری و کپی کردن تصاویر در پوشه‌های مختلف

برای کپی برداری از فایل‌ها و پوشه‌ها یکی از روش‌های زیر را انجام دهید.

۲-۵-۱ روش‌های نسخه برداری (Copy)

بر روی آیکن یا آیکن‌های انتخاب شده کلیک راست کرده گزینه‌ی Copy را انتخاب کنید. از کلید میان‌بر Ctrl+C استفاده کنید. اگر در داخل پنجره‌ای قرار دارید آیکن مورد نظر را انتخاب کرده و از منوی Edit بر روی گزینه‌ی Copy کلیک کنید.



۲-۵-۲ روش انتقال و ذخیره‌سازی تصویر کپی شده به پوشه‌های مورد نظر

بعد از انجام عمل کپی، اطلاعات به حافظه‌ی موقت منتقل می‌شود. حال به مقصد مورد نظر رفته و با کمک هر یک از روش‌های بالا برای چسباندن آیکن اقدام نمایید. البته کلید میان‌بر گزینه‌ی Paste، Ctrl+V می‌باشد. بعد از انجام عمل چسباندن اطلاعات اولیه نیز در مسیر اصلی باقی می‌ماند.

۱. برای تغییر نام آیکن از کدام کلید تابعی استفاده می‌کنند؟

الف) F۱

ب) F۲

د) F۴

ج) F۳

۲. کلید میان‌بر گزینه‌ی Copy چه می‌باشد؟

ب) Ctrl+X

الف) Ctrl+C

د) Ctrl+V

ج) Ctrl+D

۳. کلید میان‌بر گزینه‌ی Cut چه می‌باشد؟

ب) Ctrl+X

الف) Ctrl+C

د) Ctrl+E

ج) Ctrl+V

۴. Ctrl+V کلید میان‌بر کدام گزینه می‌باشد؟

ب) Copy

الف) Rename

د) Paste

ج) Cut

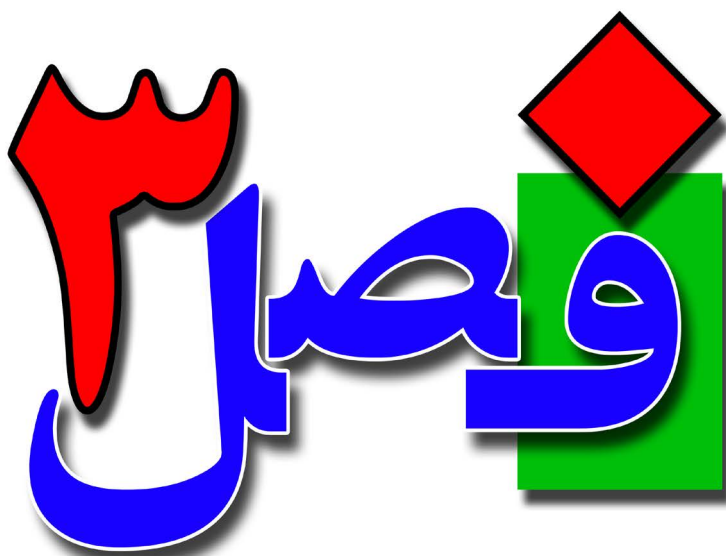
۵. با فشردن کدام کلید نوارمنو در یک پنجره نمایش داده می‌شود؟

ب) Alt

الف) Ctrl

د) Alt + Ctrl

ج) Shift

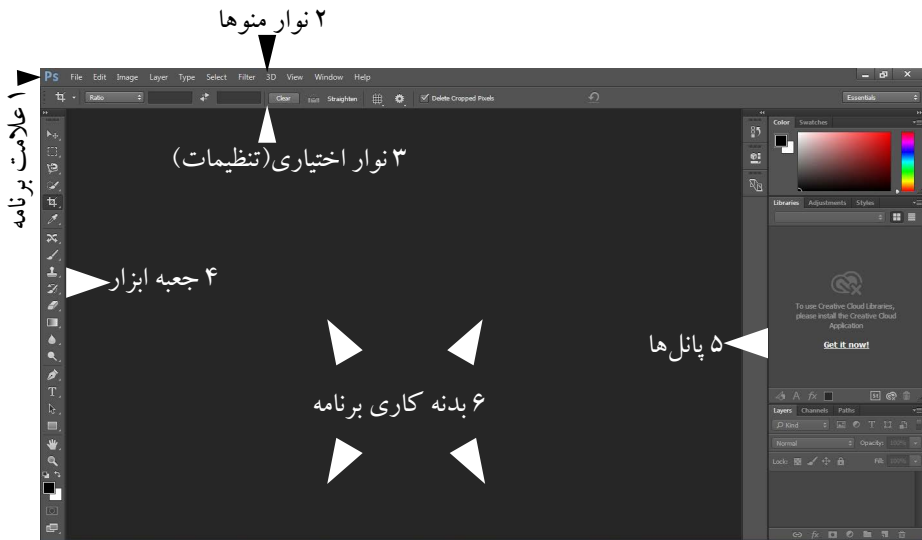


پشتیبان‌گیری و انجام تنظیمات اولیه در خصوص ابعاد، کیفیت و فرمت تصاویر

۳-۱ آشنایی با مراحل انجام کار در محیط نرم‌افزاری فتوشاپ و جایگاه آن در ویرایش تصاویر

هر نرم‌افزاری محیط کار مخصوص خودش را دارد که در این بخش با این محیط آشنا می‌شویم. بعد از اجرای برنامه محیط زیر نمایش داده می‌شود که دارای قسمت‌های مختلفی است.

۱- علامت برنامه ۲- نوار منوها ۳- نوار اختیاری ۴- جعبه ابزار ۵- پانل‌ها ۶- بدنه کاری فتوشاپ



۱- علامت برنامه

هریک از برنامه‌های ادو بی یک علامت کوچک سمت چپ بالا دارند که نامشان را به طور خلاصه نشان می‌دهد.

۲- نوار منوها

منو برای دسته‌بندی عملیات‌ها استفاده می‌شود. برای دسترسی به منو می‌توانید از ماوس استفاده کنید و یا این که از صفحه کلید و با فشردن "حرفی از منو که زیر آن خط کشیده" + **Alt** بهره ببرید. به عنوان مثال برای باز کردن منوی Layer از کلید میان‌بر **Alt+L** استفاده کنید. این منوها به طور پیش فرض و برای جلوگیری از بروز خطاها هنگام کار یک سری از گزینه‌ها خاموش و یک سری از آن‌ها روشن است. که گزینه‌های روشن، تیره رنگ و گزینه‌های خاموش، خاکستری روشن هستند.

Ps File Edit Image Layer Type Select Filter 3D View Window Help

منوها عبارتند از:

۱. منوی File برای انجام عملیات‌های ذخیره سازی، باز کردن فایل، چاپ کردن و ... استفاده می‌شود.
۲. منوی Edit برای انجام عملیات‌های ویرایشی استفاده می‌شود.

۳. منوی Image برای انجام عملیات‌های عمومی بر روی تصاویر استفاده می‌شود.
۴. منوی Layer برای کار با لایه‌ها استفاده می‌شود.
۵. منوی Select ابزارها و برنامه‌های انتخاب در این منو وجود دارد.
۶. منوی Filter فیلترگذاری تصاویر در این منو انجام می‌شود.
۷. منوی Analysis عملیات‌های کاوش و آنالیز در این منو انجام می‌شود.
۸. منوی View نمایش ابزارها و گزینه‌ها را در این منو می‌توان انجام داد.
۹. منوی Window برای کار با اسناد، فایل‌ها و پنجره‌های باز استفاده می‌شود.
۱۰. منوی Help برای استفاده از کمک نرم‌افزار، از این منو استفاده می‌شود.

۳- نوار گزینش (Option Bar)

برای هر کاری یک ابزار کلی نمی‌توان استفاده کرد مثلاً برای استفاده از قلم ضخامت و نوع آن مطرح است. پس باید جزئیات مشخص شود. در فتوشاپ هم همینطور است. بعد از انتخاب ابزار باید وارد ریزه کاری‌های آن شوید. این گونه مشخصات برای هر ابزار در نوار تنظیمات آن ابزار قرار دارد، که در بالای پنجره و زیر Menu bar قرار دارد. در صورتی که نوار Option را مشاهده نکردید از طریق منوی Window روی گزینه‌ی Options کلیک کنید.



۴- جعبه‌ی ابزار

بسته به نوع نیاز از هر یک از ابزارها می‌توان استفاده کرد که در ادامه به شرح آن خواهیم پرداخت. ابزارهای پنهان: ابزارهایی هستند که زیر ابزار آشکار که با آن‌ها سنخیت و شباهت رفتاری دارند، قرار گرفته‌اند. در نوار ابزار کنار بعضی ابزارها یک مثلث کوچک وجود دارد که ابزارهای دیگری را در زیر خود پنهان کرده است. ابزاری که کنار آن‌ها یک مربع کوچک قرار دارد، ابزاری است که در نوار ابزار آشکار است. در سمت راست ابزارها حرف میان‌بر آن‌ها دیده می‌شود که با صفحه کلید به راحتی در دسترس کاربر قرار می‌گیرد. حرکت دادن جعبه ابزار: جعبه ابزار نیز قابل حرکت به قسمت‌های مختلف صفحه است. با کلیک در قسمت خاکستری رنگ بالا سمت راست می‌توانید آن را حرکت دهید.



آشنایی با گروه بندی ابزار فتوشاپ

فتوشاپ ابزار را به شکل تقریبی گروه بندی کرده است و اعضای هر گروه را نزدیک هم قرار داده است. در تصویر مقابل نام هر ابزار را با ترجمه فارسی آن مشاهده می کنید.

• ابزارهای انتخاب و برش

با ابزار این قسمت بخش های مختلف تصویر را هر جور که بخواهیم و یا کل تصویر را می بُرید یا برای کار طراحی وب تکه تکه می کنید.

• ابزارهای اصلاح و رنگ آمیزی

ابزارهای رنگ زدن، ایجاد شیب رنگ و بافت و نیز ابزارهای تصحیح رنگ، ابزار تاریخچه در این گروه جمع شده اند.

• ابزارهای برداری

ابزارهای برداری، حروف، متن، قلم و مسیر و... در این بخش گردهم آمده اند.

• ابزارهای ویژه

این ابزارها برای سنجش بزرگ یا کوچک نمایی، یادداشت گذاری و واریسی کاربرد دارد. در این بخش ابزار کار با اشیای سه بعدی هم وجود دارد که در موارد خاص و پیشرفته استفاده می شود.

• ابزارهای پنهان در جعبه ابزار

در واقع ابزارهای فتوشاپ به جای ۲۲ عددی که می بینید ۷۰ عدد است. این ابزار در زیر ابزارهای اصلی پنهان شده است. دکمه ماوس را روی مثلث کوچک کنار ابزار نگه دارید و کمی پایین ببرید تا منوی ابزار پنهان بیرون بیاید.

۵- پانل ها (Panels)

یک سری منوی همیشه باز و فعال در سمت راست با قابلیت جابجایی در بدنه ی کاری در فتوشاپ می باشد، که در کتاب با توجه به نیاز کاربر شرح داده می شود. به طور کلی هر پالت بسته به کارش، از یک زبانه که عنوان پالت روی آن نوشته شده و یک بدنه که روی آن اعداد و دکمه ها وجود دارند، تشکیل شده است.

توجه: زمانی که هیچ تصویری در فتوشاپ باز نباشد اساساً غیر فعالند.

غلاف گروهی: برای رفع مشکل فضا، فتوشاپ هر چند پالت را در یک غلاف گذاشته است. اگر بخواهید این غلاف کمی جمع تر شود می توانید روی سطح خاکستری تیره ی فوقانی غلاف کلیک کنید.

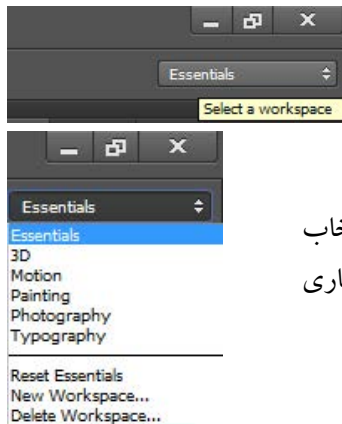
می‌توانید پالت‌ها را از ضلع چپ آن‌ها عریض‌تر کنید. تنها چیزی که در پالت‌ها مشترک است دکمه کوچک سمت راست است که به آن Palette Option می‌گویند و منوی پالت‌ها در آن قرار دارد. توجه: چون پالت‌ها فضای زیادی را اشغال می‌کنند با توجه به نیاز خود، آن‌ها را روی صفحه کار قرار دهید.

۶- بدنه کاری فتوشاپ (Photoshop Desktop)

به فضای کاری نرم‌افزار فتوشاپ که در اختیار شما قرار گرفته بدنه‌ی کاری فتوشاپ می‌گویند. وقتی تصویری را باز می‌کنید تصویر روی یک برگه‌ی زبانه‌دار است که روی زبانه نام تصویر درج شده است. در کنار نام پرونده‌ی باز شده یک علامت @ دیده می‌شود. این علامت یعنی (در مقدار) و در کنار آن عددی بر حسب درصد می‌بینید، این یعنی ابعاد تصویر در چه عددی ضرب شده تا تصویر را به اندازه‌ی نمایش داده شده ببینید. در کنار این درصد حالت تصویر را مشاهده می‌کنید مثلاً RGB که در فصل‌های بعد راجع به آن توضیح خواهیم داد، در کنار آن عددی دیده می‌شود (۱/۸) که دقت هر کانال رنگ در این تصویر ۸ بیت است. علامت ضربدر گوشه راست برای بستن پرونده است. سمت چپ پایین یک پنجره وجود دارد که باز هم درصد بزرگ و یا کوچک‌نمایی تصویر را نشان می‌دهد.

تنظیم فضای کاری (Workspace) در فتوشاپ

در محیط نرم‌افزار می‌توان با توجه به نیاز کاربر نحوه‌ی نمایش پالت‌ها را تغییر داد، که در فتوشاپ این پالت‌ها برای کارهای مختلف به شکل دسته‌بندی شده تنظیم شده است. به هر دسته‌بندی از پالت‌ها اصطلاحاً یک فضای کاری یا Workspace می‌گویند. که به صورت پیش‌فرض با باز شدن



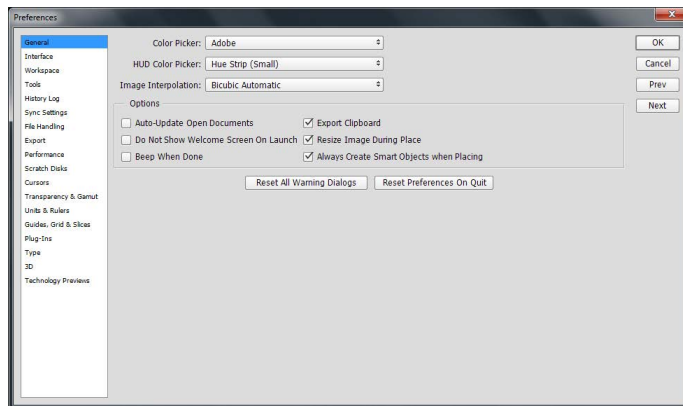
نرم‌افزار، فضای کاری روی گزینه‌ی Essentials (ضروری‌ها) قرار دارد که این فضای کاری بیشترین کاربرد را دارد. زمانی که روی این گزینه کلیک می‌کنید منویی ظاهر می‌شود که در آن فضاهای مختلف کاری وجود دارد.

روش دیگر برای نمایش فضای کاری، از منوی Windows انتخاب گزینه‌ی Workspace است. که در این قسمت می‌توانید فضای کاری خود را ساخته و ذخیره نمایید.

بعد از انتخاب فضای کاری مناسب، می توان از منوی Window پالت های مورد نیاز را فعال یا غیر فعال نمود.

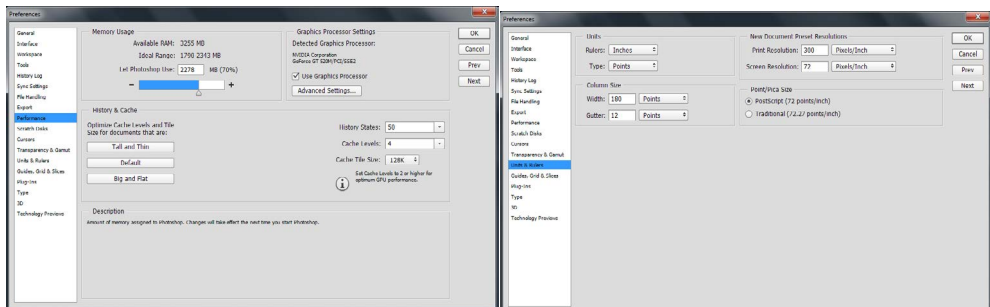
۳-۲ تنظیمات عمومی نرم افزار

برای تنظیمات عمومی از منوی Edit گزینه ی Preferences زیر گزینه ی General را انتخاب نمایید تا پنجره ی تنظیمات عمومی باز شود. کلید میان بر این پنجره Ctrl+K می باشد. در این پنجره می توانید تنظیمات مربوط به نرم افزار را انجام دهید. که در ادامه به برخی از این تنظیمات اشاره خواهیم کرد.

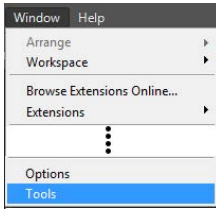


۳-۲-۱ تنظیم Memory، تنظیم Rulers به سانتی متر و...

برای تنظیم Memory از طریق پنجره ی قبلی یا همان Preferences بر روی زبانه ی Performance کلیک کرده و در قسمت Memory Usage اندازه ها را تنظیم کنید. همچنین برای تنظیم واحدها از طریق زبانه ی Units & Rulers و گزینه ی Units/Type و Units/Rulers نوع و اندازه ی واحدها را تغییر دهید. برای نمایش خط کش ها می توانید از منوی View گزینه ی Rulers را انتخاب نموده و یا از کلید میان بر Ctrl+R استفاده نمایید.

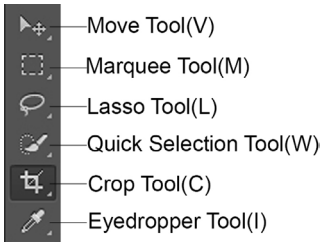



۳-۳ جعبه ابزار و اجزای آن





همانطور که اشاره کردیم نوار ابزار یا Toolbox به صورت پیش فرض در سمت چپ نرم افزار قرار دارد اگر در سمت چپ نرم افزار این نوار را مشاهده نکردید، از منوی Window روی گزینه‌ی Tools کلیک کنید. در ادامه به معرفی ابزارها و شرح عملکرد هر یک از آن‌ها می‌پردازیم.


ابزارهای انتخاب و برش






Move Tool : این ابزار برای حرکت دادن و جابجا کردن قسمت انتخاب شده مورد استفاده قرار می‌گیرد.


Rectangular Marquee Tool : با استفاده از این ابزار می‌توانید عمل انتخاب را به صورت مستطیلی انجام دهید. اگر هنگام استفاده از این ابزار، دکمه‌ی Shift صفحه کلید را پایین نگه دارید عمل انتخاب به صورت مربعی انجام می‌شود.


Elliptical Marquee Tool : این ابزار برای انتخاب یک محدوده به صورت بیضی استفاده می‌شود. هنگام استفاده از این ابزار نیز با فشردن دکمه‌ی Shift، عمل انتخاب را به صورت دایره‌ای انجام دهید.

Single Row Marquee Tool : این ابزار برای انتخاب سطری از پیکسل‌های یک تصویر مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Single Column Marquee Tool : برای انتخاب ستونی از پیکسل‌های یک تصویر مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Lasso Tool : با این ابزار می‌توانید عمل انتخاب را به صورت دلخواه و آزاد انجام دهید.
Polygonal Lasso Tool : برای انتخاب آزاد استفاده می‌شود ولی این انتخاب را فقط می‌توانید به صورت چندضلعی انجام دهید. هنگام استفاده از این ابزار اگر دکمه‌ی Shift را پایین نگه دارید، می‌توانید زاویه‌ها را دقیقاً ۴۵ یا ۹۰ درجه در نظر بگیرید.

Magnetic Lasso Tool : برای انتخاب آزاد کاربرد دارد. به رنگ لبه‌ها حساس بوده و در صورت انتخاب یک محدوده، خط انتخاب مثل آهن ربا به لبه‌های با رنگ متفاوت می‌چسبد.

Quick Selection Tool : این ابزار برای انتخاب سریع مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر این ابزار را انتخاب کنید و بر روی یک محدوده مثل قلم‌مو بکشید، انتخاب مشابه در نظر گرفته می‌شود.

Magic Wand Tool: این ابزار به عصای جادویی معروف بوده و برای انتخاب کردن یک محدوده به صورت پیشرفته کاربرد دارد و عمل انتخاب را با استفاده از رنگ‌های مشابه و نزدیک به آن انجام می‌دهد.

Crop Tool: برای عمل برش یا دوربری استفاده می‌شود و یک قسمت از تصویر را نگه داشته و بقیه ضایعات را حذف می‌کند.

Slice Tool: به این ابزارها تیغ‌های برش زنی گویند. برای تیکه کردن یک تصویر به چند قسمت مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Slice Select Tool: مثل ابزار قبلی عمل برش را انجام می‌دهد، با این تفاوت که یک محدوده باید از قبل انتخاب شده باشد. اگر قسمتی را انتخاب نکنید کل تصویر برای برش در نظر گرفته می‌شود.

Eyedropper Tool: این ابزار به قطره چکان معروف بوده و برای چیدن رنگ تصاویر و انتخاب آن رنگ، به رنگ پیش فرض مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Color Sampler Tool: این ابزار مثل ابزار قطره چکان عمل کرده با این تفاوت که اطلاعات مورد نظر، درباره‌ی رنگ را به شما می‌دهد. این اطلاعات در پانل Info و در سمت راست نمایش داده می‌شود.

Ruler Tool: اطلاعاتی از قبیل اندازه‌ی طول، عرض، ارتفاع، زاویه و... بین دو نقطه از تصویر را می‌توانید با این ابزار مشاهده کنید.

Notes Tool: به عنوان یک یادداشت متنی کمکی استفاده می‌شود.

Count Tool: برای شماره گذاری سریع قسمت‌هایی از تصویر استفاده می‌شود.

ابزارهای اصلاح و رنگ آمیزی

Spot Healing Brush Tool: مثل ابزار قبلی است با این تفاوت که عمل انتخاب به صورت

نقطه‌ای که قبلاً در نظر گرفته شده است، مشخص می‌شود.

Healing Brush Tool: به ابزار ترمیم معروف است و


برای بهتر کردن و ترمیم تصویر مورد استفاده قرار می‌گیرد. بعد


از انتخاب این ابزار دکمه‌ی Alt را پایین نگه داشته و قسمتی از


تصویر را انتخاب کنید، سپس این نمونه را در قسمت‌های دیگر و


فقط با عمل کلیک اعمال کنید.


-  Healing Brush Tool(J)
-  Brush Tool(B)
-  Stamp Tool(S)
-  History Brush Tool(Y)
-  Eraser Tool(E)
-  Gradient Tool(G)
-  Blur Tool
-  Dodge Tool(O)


Patch Tool : با استفاده از این ابزار می‌توانید رنگ دو قسمت را ترکیب کنید بدین صورت که ابتدا محدوده‌ی مبدأ را با این ابزار انتخاب کرده سپس با ماوس محدوده را با همین ابزار کشیده و در مقصد رها کنید. رنگ مبدأ، ترکیبی از رنگ مبدأ و مقصد می‌شود. البته اگر در نوار بالایی پنجره یا همان Option Bar، گزینه‌ی Source انتخاب باشد عمل تغییر رنگ مبدأ انجام می‌شود. در صورتی که شما گزینه‌ی Destination را انتخاب کنید آن‌گاه عمل تغییر رنگ مقصد اتفاق می‌افتد.


Red Eye Tool : به ابزار چشم قرمز معروف بوده و برای کم کردن قرمزی قسمت‌های حساس، مثل چشم و کدرتر کردن آن مورد استفاده قرار می‌گیرد.


Brush Tool : قلم‌مو یا قلم رنگ نامیده می‌شود. با انتخاب این ابزار و رنگ مورد نظر از Foreground می‌توانید عمل طراحی را با ظرافت بر روی تصویر انجام دهید.


Pencil Tool : مانند یک نوک مداد عمل می‌کند.


Color Replacement Tool : این ابزار عمل پاشیدن رنگ بر روی یک ناحیه را با ظرافت بالایی انجام می‌دهد. هنگام کار با این ابزار می‌توانید دکمه‌ی Alt را پایین نگه داشته، سپس رنگ یک محدوده را انتخاب کرده آن‌گاه با قلم، آن رنگ را بر روی ناحیه‌ی دیگر بکشید، با ظرافت خاصی رنگ دو ناحیه ترکیب می‌شود.

Clone Stamp Tool : به ابزار مُهر زنی معروف است. تقریباً مانند ابزار Healing Brush عمل می‌کند با این تفاوت که قسمت انتخاب شده، با فشار کلید Alt به طور کاملاً دقیق و به رنگ خود آن قسمت روی قسمت جدید ریخته می‌شود و مانند یک مُهر ژلاتینی عمل می‌کند.

Pattern Stamp Tool : مانند دستور قبلی عمل می‌کند، با این تفاوت که الگوهای از قبل طراحی شده را می‌توانید بر روی یک تصویر مانند یک مُهر بیاندازید. برای انتخاب یک الگو می‌توانید از قسمت Option Bar استفاده کنید.

History Brush Tool : با این ابزار و با کلیک کردن روی هر محدوده‌ای که از زمان باز کردن فایل روی آن تغییرات داده‌اید، را به حالت قبل بر می‌گرداند و فایل را به حالت اول آن تبدیل می‌کند. کفایت این ابزار را انتخاب کرده بر روی تصویر بکشید تا تصویر به حالت اولیه برگردد.

Art History Brush Tool : با استفاده از این ابزار و استفاده از سبک‌های مختلف آن در قسمت تنظیمات این دستور می‌توانید با کشیدن این قلم روی تصویر و عکس خود به کارتان حالت‌های مختلف هنری مانند آب‌گونه شدن تصاویر و شیشه‌ای شدن و... بدهید.

Eraser Tool : برای پاک کردن قسمتی دلخواه، مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Background Eraser Tool: برای پاک کردن قسمتی از تصویر استفاده می شود به طوری که پس زمینه‌ی شطرنجی یا شفاف (Transparent) آن مشخص می شود.

Magic Eraser Tool: مثل عصای جادویی عمل انتخاب را به دقت انجام داده و سپس آن را پاک می کند. عمل پاک سازی رنگ های مشابه نیز با این ابزار انجام می شود.

Gradient Tool: برای پاشیدن رنگ به صورت طیفی بر روی تصاویر استفاده می شود.

Paint Bucket Tool: برای استفاده از سطل رنگ و پاشیدن آن بر روی تصویر استفاده می شود و این رنگ در محدوده‌ی بسته شده یا انتخاب شده قرار می گیرد.

Blur Tool: برای محو و مات کردن هر قسمت از تصویر استفاده می شود. می توان با تغییر فیلدهای این ابزار از قسمت Option Bar حالتی مانند شیشه به دست آورد.

Sharpen Tool: از این دستور بر عکس دستور بالا برای شارپ کردن و واضح تر کردن قسمت دلخواه از تصویر استفاده می شود. استفاده‌ی زیاد از این ابزار روی یک نقطه باعث خراب شدن کیفیت آن قسمت می شود و تصویر، تکه تکه یا خش دار خواهد شد.

Smudge Tool: این ابزار که شکل آن نیز یک انگشت می باشد دقیقاً عمل کار با انگشت را انجام می دهد و شما می توانید با آن روی تصویر گوشه های مختلفی ایجاد کنید، مانند این که شما رنگ را روی بوم نقاشی بریزید و بعد با انگشتان خود، رنگ را روی بوم بکشید و جابجا کنید و بمالید. با این کار یک حالت دودی (Smudge) مانند به تصویر می دهید.

Dodge Tool: این ابزار مانند یک کرم عمل کرده و قسمت های تیره‌ی تصویر شما را روشن تر می کند.

Burn Tool: برعکس ابزار بالا عمل کرده و برای تیره تر شدن و سوخته شدن یک تصویر استفاده می شود.

Sponge Tool: همان طور که از شکل این ابزار مشخص است مانند اسفنج عمل می کند و روی کار شما یک حالت سفیدی، مثل این که با گچ کشیده شده باشد اثر می گذارد.

ابزارهای برداری

Pen Tool (P): برای کشیدن پد یا حاشیه‌ی اطراف یک تصویر مورد استفاده قرار گرفته و دقیق ترین ابزار برای انتخاب است.

Type Tool (T)


Selection Tool (A)


Rectangle Tool (U): مثل ابزار قبلی است با این تفاوت که مانند ابزار Lasso عمل انتخاب را به آسانی و دلخواه می توانید انجام دهید.


Pen Tool: برای کشیدن پد یا حاشیه‌ی اطراف یک تصویر مورد استفاده قرار گرفته و دقیق ترین ابزار برای انتخاب است.


Freeform Pen Tool: مثل ابزار قبلی است با این تفاوت که


مانند ابزار Lasso عمل انتخاب را به آسانی و دلخواه می توانید انجام دهید.


Add Anchor Point Tool : از این ابزار، بعد استفاده از ابزار Pen Tool و کشیدن یک شکل تقریبی دور قسمتی که می‌خواهیم انتخاب کنیم استفاده می‌شود. با استفاده از این دستور می‌توان گره‌ها و نقاطی روی قسمت انتخاب شده به وجود آورد و آن قسمت را کامل و دقیق رسم کرد.


Delete Anchor Point Tool : برخلاف ابزار بالا عمل کرده و برای حذف گره‌های ایجاد شده استفاده می‌شود.


Convert Point Tool : با استفاده از این ابزار نقاط ایجاد شده روی پدمان را به منحنی تبدیل کرده و با استفاده از اهرم‌هایی که با این ابزار مشاهده می‌شوند پدمان را دقیق‌تر رسم می‌کنیم.


Horizontal Type Tool : برای تایپ و نوشتن حروف به صورت افقی استفاده می‌شود.


Vertical Type Tool : برای تایپ و نوشتن حروف به صورت عمودی استفاده می‌شود.


Horizontal Type Mask Tool : برای تایپ حروف ماسک‌دار به صورت افقی استفاده می‌شود.


Vertical Type Mask Tool : برای تایپ حروف ماسک‌دار به صورت عمودی استفاده می‌شود.


Path Selection Tool : با استفاده از این ابزار شما می‌توانید به نوشته‌ی خود که قبلاً به شکل تبدیل کرده‌اید، حالت‌های مختلفی از نظر جابجایی حروف و اندازه‌ی سایز بدهید. در واقع این ابزار یک نوع تایپوگرافی است.


Direct Selection Tool : این ابزار نیز تقریباً مانند ابزار بالا عمل می‌کند با این تفاوت که شما می‌توانید گره‌ها و نقاط تشکیل دهنده‌ی نوشته‌ی خود را تغییر دهید، مثلاً کشیده کنید و یا فشرده کنید.


Rectangle Tool : این ابزار برای طراحی شکل هندسی (Shape) مستطیل استفاده می‌شود. اگر در هنگام رسم، دکمه‌ی Shift را پایین نگه دارید آن گاه یک مربع رسم خواهد شد.

Rounded Rectangle Tool : برای کشیدن مستطیل یا مربع گوشه گرد استفاده می‌شود. اندازه‌ی نرمی یا گردی گوشه‌ها را می‌توانید در قسمت Radius ابزار Option Bar کم و زیاد کنید.

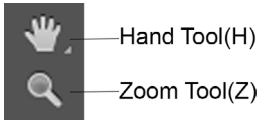
Ellipse Tool : برای طراحی بیضی استفاده می‌شود. اگر هنگام طراحی دکمه‌ی Shift را نگه دارید آن گاه یک دایره کشیده خواهد شد.


Polygon Tool : برای رسم چندضلعی استفاده شده و به صورت پیش‌فرض ۵ ضلعی است. همچنین با دادن عدد در قسمت Sides می‌توانید تعداد اضلاع‌ها را کم و زیاد کنید.

Line Tool : برای رسم خط استفاده می‌شود. با داشتن دکمه‌ی Shift می‌توانید خطوطی با




زاویه ی ۰، ۴۵ یا ۹۰ درجه بکشید. در قسمت Weight نیز می توانید ضخامت خط را کم و زیاد کنید.  Custom Shape Tool: برای طراحی اشکال غیر هندسی و دلخواه استفاده می شود.

ابزارهای ویژه



Hand Tool : این ابزار به ابزار دست معروف بوده و برای جابجایی بین قسمت های مختلف تصویر بزرگ استفاده می شود. البته در


زمان استفاده از هر ابزار دیگری، اگر دکمه ی Space صفحه کلید را فشار داده و نگه دارید این ابزار موقتاً فعال خواهد شد.

Zoom Tool : ابزار بزرگنمایی می باشد. وقتی این ابزار را انتخاب می کنید، دو گزینه ی **Zoom In**  و **Zoom Out**  فعال می شوند. اولی برای بزرگ کردن تصویر و دومی برای کوچک نمایی کاربرد دارد. البته هر کدام از این دو ابزار با ماوس و کلیک کردن انجام می شوند. اگر از ابزار Zoom In استفاده می کنید با نگه داشتن دکمه ی Alt عمل Zoom Out را می توانید انجام دهید و اگر از ابزار Zoom Out استفاده می کنید با نگه داشتن دکمه ی Alt عمل Zoom In را انجام می دهید.


بقیه ی گزینه های مربوط به Zoom در منوی View به صورت زیر قرار دارد:


۱. **Zoom In**: برای بزرگ کردن تصویر استفاده شده و کلید میان بر آن $Ctrl + +$ می باشد.
۲. **Zoom Out**: برای کوچک کردن تصویر استفاده می شود و کلید میان بر آن نیز $Ctrl + -$ می باشد.
۳. **Fit On Screen**: برای تبدیل تصویر به اندازه ی پنجره در نظر گرفته شده و کلید میان بر آن $Ctrl + 0$ می باشد.
۴. **Actual Pixels**: برای نمایش تصویر به اندازه ی واقعی پیکسل ها استفاده شده و کلید میان بر آن $Alt+Ctrl+0$ می باشد.
۵. **Print Size**: برای نمایش تصویر به اندازه ی مورد نیاز برای چاپ استفاده می شود.



فرمان های موجود در جعبه ابزار


Switch foreground and background colors : می توان با کلیک بر روی این گزینه، جای رنگ پس زمینه و پیش زمینه را عوض کرد.


Default foreground and background colors : با کلیک بر روی این ابزار یا گزینه،


رنگ پیش فرض پیش زمینه و پس زمینه که سیاه و سفید می‌باشد، در نظر گرفته می‌شوند. **Set foreground color**  با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید رنگ پیش فرض نوشتاری و طراحی را تعیین کنید.

Set background color  با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید رنگ پیش فرض پس زمینه را تعیین کنید.

Edit in quick mask mode  اگر این گزینه انتخاب شود به حالت مد سریع می‌توانید عملیات‌های خود را انجام دهید. در این صورت گزینه‌ی مورد نظر به **Standard Mode**  تبدیل شده و با کلیک بر روی آن به حالت اولیه بر می‌گردیم.

Standard Screen Mode  برای تعیین نوع نمایش استاندارد استفاده می‌شود.

Full Screen With Menu Bar  برای نمایش تمام صفحه با منو استفاده می‌شود.

Full Screen Mode  برای نمایش تمام صفحه بدون منو استفاده می‌شود.

۳-۴ شنایی با مفهوم اصطلاحات **Mode** و **Format** در فایل‌های تصویری

همان‌طور که ذکر شد در هنگام ذخیره‌سازی یک فایل می‌توانید فرمت آنرا تغییر دهید. مدل‌ها، روش‌های تعیین رنگ و نام گذاری آن در دنیای واقعی هستند، در حالی که مدل رنگ ابزاری برای نمایش مدل رنگ در فتوشاپ می‌باشد. تقریباً همه‌ی مدل‌های رنگ در فتوشاپ دارای مدل رنگی می‌باشند، ولی مدل رنگ **HSB** از این موضوع مستثنا می‌باشد، یعنی فتوشاپ مدل رنگ **HSB** را پشتیبانی نمی‌کند. ابتدا باید انواع مدل‌های رنگ را شناخت.

مد رنگ **HSB**

این مدل رنگ بر اساس دریافت چشم انسان از رنگ‌ها، قرار گرفته است. می‌توان گفت مقدار **Hue** سایه‌ی رنگ است که از چرخه‌ی رنگ گرفته می‌شود. دومین مقدار **Saturation** (اشباع) است که درجه‌ی خلوص رنگ را نشان می‌دهد. آخرین مقدار در مدل **HSB**، **Brightness** است که درجه‌ی تیرگی و روشنی رنگ را تعیین می‌کند.

مد رنگ **RGB**

برای ایجاد تصاویر تلویزیون، صفحه نمایش و نمایشگرهای صنعتی از این مدل استفاده می‌شود. این مدل رنگ، از سه رنگ اصلی قرمز (**Red**) - سبز (**Green**) - آبی (**Blue**) تشکیل می‌شود. در **RGB** رنگ سیاه وجود ندارد و از تابیدن سه رنگ نام برده رنگ سفید ایجاد می‌شود. از ترکیب این رنگ‌ها،

رنگ های جدید به دست می آید.

مد رنگ CMYK

این مد رنگی از چهار رنگ ترکیب شده ی آبی سایان (Cyan)، ارغوانی ماژنتا (Magenta)، زرد (Yellow) و سیاه (Black) تولید شده و این چهار رنگ طبق زاویه ی خاصی نسبت به هم قرار گرفته و رنگ چاپ را تشکیل می دهند. البته حرف K برای رنگ سیاه کاربرد دارد و برای این که با رنگ آبی Blue اشتباه گرفته نشود از آن استفاده می شود.

مد رنگ LAB

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

تغییر مدهای رنگ

برای انجام این کار از منوی Image گزینه ی Mode را انتخاب کنید، آن گاه مدهای رنگ زیر را می بینید:

۱. Bitmap: این مد رنگی در واقع دو جوهر سیاه و سفید را برای تولید رنگ هایی برای پیکسل های یک تصویر ترکیب می کند. تصاویر موجود در این مد را ۱-bit im-bitmapped ages می نامند زیرا عمق بیت آن ها یک می باشد.

۲. Grayscale: این مد، بالای ۲۵۶ درجه ی رنگ را برای خاکستری تدارک می بیند. هر پیکسل رنگ در این مد، روشنایی در دامنه ی صفر (سیاه) تا صد (سفید) را ایجاد می نماید. تصاویر سیاه و سفید به طور خود کار در مد Grayscale تعریف می شوند. در این مد هم، رنگ هر پیکسل به کیفیت ابزارها و سیستم های اسکن و چاپ بستگی دارد، اما فتوشاپ سعی می کند بهترین ترکیب را در نظر بگیرد. شما قادر خواهید بود تا تمام تصاویر را به مد Grayscale تبدیل نمایید، که کیفیت بالایی نیز خواهد داشت و برای امور چاپ به صورت سیاه و سفید کاربرد فراوانی دارد. تبدیل تصاویر سیاه و سفید به رنگی نیز میسر است.

۳. Duotone: این مد که در واقع با ایجاد دامنه های گوناگون رنگی از یک تا چهار یعنی ۱. monotone (۲ color), ۲. duotone (۳ color), ۳. tritons (۴ color) و ۴. quad tone می باشد به ایجاد رنگ های سفارشی کمک می کند. به بیان دیگر فتوشاپ به شما این اجازه را می دهد تا با خلق تصاویر در وضعیت های چهار گانه ی این مد، و ویرایش رنگ ها و تبدیل به این وضعیت ها

آن‌ها را برای چاپ‌های تک رنگ، دورنگ، سه رنگ و چهاررنگ مورد استفاده قرار دهید. Monotones که در واقع همان رنگ خاکستری بوده که فاقد جوهر سیاه می‌باشد. سایر وضعیت‌ها نیز ترکیبات گوناگونی از جوهرهای رنگی می‌باشد.

۴. Indexed Color: اطلاعات موجود در مد Indexed Color با استفاده از ۲۵۶ رنگ، تصاویری با عمق رنگ ۸ بیت را ایجاد می‌نمایند. با تبدیل به این مد، فتوشاپ جدول رنگ‌ها را ایجاد می‌نماید که هر رنگ موجود در تصویر به رنگی در این جدول اشاره می‌کند و از این رو شاخص دار یا Indexed Color خوانده می‌شود. اگر رنگی در تصویر باشد که در جدول وجود ندارد، نرم‌افزار سعی می‌کند تا نزدیک ترین رنگ ممکن را به این رنگ بیابد. این مد با کاهش حجم فایل کیفیت را حفظ می‌نماید. برای ویرایش تصاویر در این مد نیز می‌توانید ابتدا تصویر را به مد RGB برده و سپس به مد Indexed Color برگردانید.

۵. RGB Color: این مد رنگ در واقع برای شدت رنگ در دامنه‌ی صفر (سیاه) تا ۲۵۵ (سفید)، برای پیکسل‌هایی طراحی شده است که از سه رنگ قرمز، سبز و آبی ترکیب شده و به وجود آمده‌اند. زمانی که میزان هر سه رنگ یکسان باشد رنگی خاکستری را به وجود می‌آورد. تصاویر دارای مد رنگی RGB دارای سه رنگ و یا سه کانال رنگی می‌باشند که تکثیر پی در پی آن‌ها باعث تولید رنگ‌های روی صفحه نمایش می‌گردد. سه کانال رنگ به ۲۴ بیت (bits x channels) ترجمه می‌شود، که شامل اطلاعات رنگ برای هر پیکسل می‌باشد. با این ۲۴ بیت می‌توان بالای ۱۶/۷ میلیون رنگ را ایجاد نمود. با ۴۸ بیت (bits per channel) بیشتر رنگ‌ها باز تولید شده و یا تکرار می‌شوند. این مد رنگی بیشتر برای نمایش صفحه مانیتور به کار می‌رود. این بدین معناست که حتی اگر تصویر شما از مد رنگ غیرنمایشی باشد باز هم آن‌را تبدیل به مد RGB می‌کند که قابل نمایش بر روی مانیتور باشد. هر چند که RGB مد رنگی استاندارد می‌باشد اما باز هم کیفیت رنگ مورد نمایش، به سخت افزار و کارت گرافیک شما بستگی دارد و لذا فتوشاپ با توجه به سخت افزاری که سکوی نمایش می‌باشد این تنظیمات را تغییر داده و بهترین و نزدیک ترین نمایش رنگ را انتخاب می‌نماید.

۶. CMYK Color: برای چاپ کاربرد داشته و آنچه که شما در صفحه نمایش می‌بینید با چاپ نهایی تفاوت عمده ای وجود دارد. روشن ترین رنگ شامل پایین ترین درصدها و تیره ترین رنگ ها از تخصیص بالاترین درصدها به دست می آید زیرا میزان غلظت رنگ در این حالت بیشتر خواهد بود. در مد RGB می‌توانید افکت هایی را به تصویر اعمال نمایید که در مد

CMYK این کار ممکن نیست. در مد CMYK بسیاری از افکت‌ها غیر فعال می‌باشند اما در مد RGB تمام آن‌ها فعال می‌گردند لذا می‌توانید از این امکان یعنی کار در مد RGB و سپس تبدیل به مد CMYK استفاده نمایید. شما همچنین قادر خواهید بود تا مستقیماً بر روی تصاویر دریافتی از اسکنر و یا سیستم‌های تصویری با کیفیت بالا در مد CMYK کار نمایید. هر چند که CMYK مد استاندارد به شمار می‌رود اما باز هم کیفیت ترکیب جوهرها بستگی به کیفیت دریافت و چاپ تصاویر و تجهیزات لازم دارد. فتوشاپ سعی می‌کند که نزدیک‌ترین حالت به بهترین کیفیت را برای تصاویر در مد CMYK انتخاب نماید.

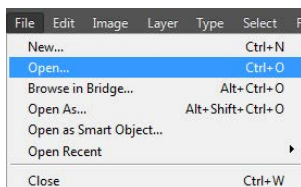
۷. Lab Color: Lab یک مد رنگی واسط در فتوشاپ می‌باشد که هنگام تبدیل رنگی از یک مد به مد دیگر ایجاد می‌شود. این مد، در واقع از سه جوهر (L) lightness که در دامنه‌ی صفر تا صد قابل تغییر می‌باشد، (a) Green-red axis و (b) blue-yellow axis که در دامنه‌ی ۱۲۷+ تا ۱۲۸- متغیرند تشکیل شده است. در پالت رنگی فتوشاپ جزء a و جزء b در دامنه‌ی ۱۲۰+ تا ۱۲۰- قابل مقیاس دهی می‌باشند. شما می‌توانید از مد Lab برای کار بر روی تصاویر CDهای عکس، ویرایش درخشندگی و روشنایی و میزان رنگ تصاویر استفاده نموده و سپس تصاویر را میان چند سیستم منتقل نموده و یا توسط چاپگر، چاپ نمایید.

۸. Multichannel: ۲۵۶ سطح رنگ از خاکستری را در هر کانال رنگ خود به کار می‌برد. این مد رنگی برای چاپ ویژه به کار می‌رود.

۵-۳ شناخت روش باز کردن تصاویر در محیط فتوشاپ

هدف از کار با فتوشاپ ایجاد یا تغییر دادن تصاویر است. در فتوشاپ، می‌توان چند تصویر را همزمان باز کرد و از آن استفاده کرد. نرم‌افزار انواع مختلفی از پسوندها را شناخته و می‌تواند نمایش دهد. تمام فایل‌های تصویری با پسوندهای مختلف، برخی از فایل‌های نوشتاری و... از طریق فتوشاپ باز می‌شوند، ولی پسوند اصلی فایل‌های فتوشاپ PSD می‌باشد. برای باز کردن فایل‌ها، روش‌های مختلفی وجود دارد که عبارتند از:

۱. File/Open: روش معمولی باز کردن فایل می‌باشد. کلید میان‌بر این روش Ctrl+O است. با

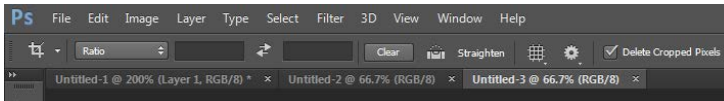


این روش باز کردن، اصل فایل باز شده و هر تغییر بر روی آن، روی فایل اصلی تأثیر می‌گذارد.

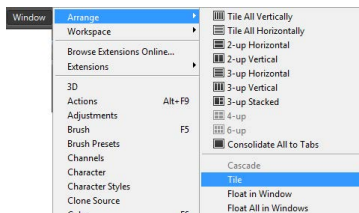
۲. **File/Browse in Bridge**: با انتخاب این گزینه می‌توان از کاوشگر جستجوی فایل استفاده کرد. البته قابل ذکر است برای استفاده از این گزینه باید به اینترنت متصل باشید. در این پنجره، مثل پنجره‌های ویندوز عمل کرده و فایل‌های مختلف را انتخاب کنید، تا در نرم‌افزار نمایش داده شود. کلید میان‌بر این روش **Alt+Ctrl+O** می‌باشد.
۳. **File/Open As**: این گزینه بر عکس گزینه‌ی **Save As** می‌باشد. فایلی که با این روش باز می‌شود، یک کپی از فایل اصلی ایجاد می‌کند، و با تغییر بر روی آن می‌توانید، فایل جدید را در مسیر دلخواه ذخیره کنید. کلید میان‌بر این روش **Alt+Shift+Ctrl+O** می‌باشد.
۴. با دابل کلیک بر روی ناحیه‌ی خالی محیط نرم‌افزار می‌توانید پنجره‌ی **Open** را باز کنید.
۵. در حالی که نرم‌افزار باز می‌باشد فایل مورد نظر را با ماوس کشیده و در داخل نرم‌افزار رها کنید.

۱-۵-۳ باز کردن همزمان چند تصویر در فضای فتوشاپ

در نسخه‌های CS۵ به بعد، نرم‌افزار هر تصویر را در داخل یک زبانه نشان می‌دهد. وقتی چند تصویر در فتوشاپ باز می‌کنید، در سطر بالای رابط کاربر نام تمام آن فایل‌های تصویری را در داخل زبانه‌های ایجاد شده می‌بینید.



همانطور که در شکل بالا مشاهده می‌کنید، زبانه‌ای که رنگ آن روشن‌تر و نام فایل را به رنگ سفید نمایش می‌دهد فعال است. با کلیک کردن بر روی هر یک زبانه‌ها همان تصویر فعال خواهد شد. نکته: با فشردن هر بار کلیدهای **Ctrl+Tab** می‌توانید بین زبانه‌ها جابه‌جا شوید، به عبارت دیگر هر بار زدن این دکمه‌ها زبانه‌ی واقع در سمت راست زبانه‌ی تصویری باز است، فعال می‌شود. و اگر همزمان با **Ctrl** کلید **Shift** را نیز نگه‌دارید، جهت حرکت فعال کردن زبانه معکوس می‌شود.



۲-۵-۳ نمایش چند تصویر به شکل همزمان

در حالت پیش‌فرض با باز کردن چندین تصویر، در بدنه‌ی کاری فقط یک تصویر را می‌توان دید. برای اینکه بتوانید تصاویر باز شده را در کنار یکدیگر مشاهده کنید می‌توانید از

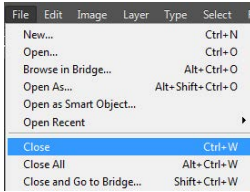
منوی window گزینه‌ی Arrange و زیرگزینه‌ی Tile را انتخاب نمایید تا تصاویر مانند شکل زیر



به صورت کاشی در کنار یکدیگر نمایش داده شود.

برای برگرداندن نمایش تصاویر به حالت پیش فرض نیز از منوی Window گزینه‌ی Arrange زیر گزینه‌ی Consolidate All to Tabs را انتخاب کنید.

۳-۵-۳ شناخت بستن یک یا چند فایل



برای بستن یک فایل باز که در حال حاضر فعال نیز می‌باشد، می‌توان از منوی File گزینه‌ی Close را انتخاب نمود و یا از کلید میان‌بر Ctrl+W استفاده کرد. برای بستن یک باره‌ی همه‌ی فایل‌های باز شده می‌توانید از همان منوی File گزینه‌ی Close All را انتخاب کنید و

یا از کلید میان‌بر آن Alt+Ctrl+W استفاده کنید. و زمانی که می‌خواهید یک فایل را بسته و به جای آن فایل دیگری را باز کنید گزینه‌ی Close and Go to Bridge را برگزینید که کلید میان‌بر آن Shift+Ctrl+W می‌باشد.

۳-۶ آشنایی با تعریف کیفیت (Resolution) و ایجاد فایل جدید

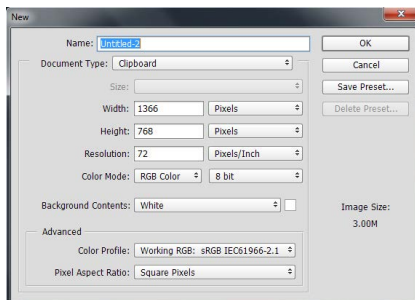
رزولوشن یا تفکیک پذیری، معیاری برای اندازه‌گیری کیفیت تصاویر چاپ شده بر نمایشگر یا روی کاغذ است. تفکیک پذیری بیان‌کننده‌ی تعداد نقطه بر اینچ است. مقادیر بالاتر dpi کیفیت گرافیکی برتر را نشان می‌دهند. روش‌های مختلفی برای تغییر وضوح تصویر یا همان Resolution در فتوشاپ

وجود دارد. یکی از این روش‌ها دستور Image Size

است که در ادامه شرح داده می‌شود.

برای ایجاد یک فایل جدید از منوی File گزینه‌ی New را انتخاب نمایید تا پنجره‌ی زیر باز شود، و یا از کلید میان‌بر Ctrl+N استفاده نمایید. گزینه‌های این

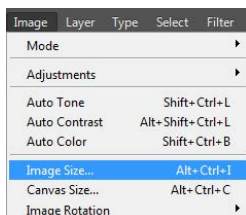
پنجره عبارتند از:



۱. Name: نام فایل جدید را در این قسمت وارد کنید.
۲. Document Type: در این منو گزینه‌های مختلفی وجود دارد. این گزینه‌ها اندازه‌هایی است که اغلب برای کارهای مختلف با آن مواجه خواهید شد. به صورت پیش فرض در این میان گزینه‌ی Custom (سفرارشی) نمایان می‌شود. با این گزینه می‌توان اندازه‌های مورد دلخواه را به فایل داد.
۳. Size: اندازه و ابعاد پیکسل را می‌توانید از این قسمت انتخاب کنید، با انتخاب گزینه‌ی Custom در مرحله‌ی قبل این گزینه غیرفعال خواهد بود و باید در بخش پایین پهنای و ارتفاع و دقت تصویر را تعیین نمود.
۴. Width: عرض تصویر را به صورت دستی در این قسمت می‌توانید تغییر دهید. در خانه‌ی سمت راست این گزینه می‌توانید واحد مورد نظر برای پهنای تصویر را تعیین نمایید.
۵. Height: ارتفاع تصویر را از این قسمت می‌توانید تغییر دهید.
۶. Resolution: برای تغییر وضوح تصویر می‌توانید از این قسمت استفاده کرده و عددی بین ۱ تا ۱۹۹۹ وارد کنید. معمولاً برای کار چاپی افسر چهاررنگ دقت تصویر را روی ۳۰۰ Pixels/inch می‌گذارند و برای وب واحد این قسمت را روی Pixel/cm تنظیم می‌کنند.
۷. Color Mode: برای تغییر مد رنگ استفاده می‌شود.
۸. Background Contents: برای تعیین نوع نمایش پس‌زمینه‌ی تصویر جدید استفاده می‌شود.

۳-۷-۲ شناخت اصول تغییر ابعاد و اندازه‌های طولی و عرضی تصاویر در فتوشاپ

برای این کار ابتدا باید اندازه و حجم فایل را بدانیم و همچنین واژه‌ی دقت تصویر یا Resolution را بشناسیم. واژه‌ی Resolution یا دقت تفکیک پذیری تصویر، به تعداد نقطه‌ها در هر اینچ بستگی دارد. هر چه این دقت بیشتر باشد حجم عکس بالاتر و کیفیت آن بیشتر است. رزولوشن عکس از یک عدد واحدی تشکیل شده که واحد آن بر حسب DPI (Dot Per Inch) می‌باشد. پیش فرض این اندازه ۷۲ اینچ می‌باشد و معمول ترین آن برای عکس، عدد ۳۰۰ می‌باشد و معمولاً از این عدد استفاده می‌شود.

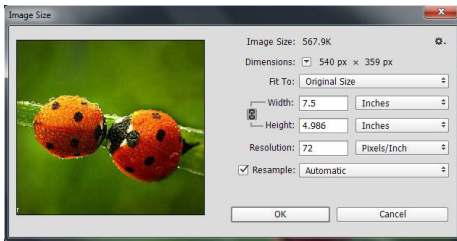


۳-۷-۱ انتخاب گزینه‌ی Image Size از منوی Image

برای تغییر اندازه، از منوی Image گزینه‌ی Image Size را انتخاب کنید. کلید میان‌بر این عمل نیز Alt+Ctrl+I می‌باشد.

در هر صورت پنجره‌ی Image Size به صورت مقابل باز می‌شود:
در قسمت بالای پنجره اندازه‌ی تصویر نمایش داده خواهد شد.

در مقابل گزینه‌ی Dimensions اندازه‌ی پهنا و ارتفاع تصویر برحسب پیکسل نمایش داده می‌شود. Fit To: اندازه‌های تصویر را متناسب با گزینه‌ی انتخابی تغییر می‌دهد و با تغییر اندازه‌ها به صورت دستی، اگر می‌خواهید به حالت اصلی تصویر برگردید کافی است از این قسمت گزینه‌ی Original Size را انتخاب کنید تا اندازه‌های تصویر به حالت اولیه باز گردند.



Width: در این قسمت می‌توانید عرض یا پهنا‌ی مورد تصویر را وارد نموده و از خانه‌ی مقابل این گزینه نیز می‌توانید نوع واحد اندازه‌گیری را مشخص نمایید.

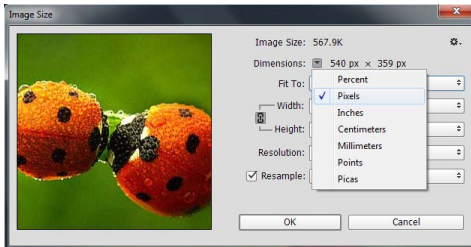
Height: در این قسمت می‌توان اندازه‌ی ارتفاع تصویر را تغییر داد.

Resolution: در این قسمت دقت تصویر نمایش داده می‌شود، که در حالت پیش‌فرض این عدد روی ۷۲ Pixel/Inch (یعنی ۷۲ نقطه تصویری در هر اینچ) می‌باشد. با تغییر این گزینه ابعاد تصویر مطابق با آن تغییر می‌کند. اگر می‌خواهید دقت تصویر را در هر سانتی‌متر ببینید از خانه‌ی مقابل این گزینه Pixel/Centimeter را انتخاب نمایید.

Resample: از این گزینه برای بازآفرینی تصویر مطابق با الگوریتم‌های خاصی استفاده می‌شود.

۳-۷-۲ تغییر ابعاد و اندازه‌ی تصویر با تغییر Dimensions

در پنجره‌ی Image Size و با باز کردن گزینه‌ی Dimensions و انتخاب Pixel می‌توانید پهنا و ارتفاع تصویر را برحسب پیکسل تنظیم نمایید. و با انتخاب Centimeters ابعاد و اندازه‌های تصویر را می‌توانید برحسب سانتی‌متر تغییر دهید.



۳-۸ شناخت اصول و روش تغییر Format و Mode تصاویر در فتوشاپ

همان طور که ذکر شد، نرم‌افزار فتوشاپ انواع مختلفی از فرمت‌ها را پشتیبانی می‌کند. فرمت معروف فتوشاپ PSD یا PDD می‌باشد. برنامه‌های دیگر نمی‌توانند این فرمت را باز کنند و باید آن را با فرمت آن نرم‌افزار سازگار کرد و ذخیره نمود. فرمت‌هایی که فتوشاپ پشتیبانی می‌کند عبارتند از:

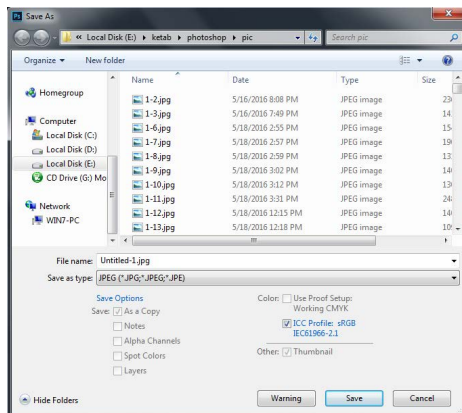
- BMP: فرمت استاندارد فایل‌های گرافیکی تحت ویندوز است.
- GIF: یکی از فرمت‌های صفحات web بوده و نوعی فرمت فشرده با حجم کم می‌باشد.
- JPG: یکی از معروف‌ترین فرمت‌های استاندارد برای تصاویر است که عکس با کیفیت استاندارد در این نوع فرمت ذخیره می‌شود.
- PDF: فرمت سند‌های نوشتاری همراه با تصاویر است و برای ایجاد سندها و لوح‌ها مانند کتاب استفاده می‌شود.
- TIF: اغلب برای نشر رومیزی بکار می‌رود.
- RAW: برای فایل خام ساخته شده و هر فایل، طوری ذخیره می‌شود که انتقال آن به آسانی صورت گیرد.

۳-۸-۱ ایجاد نسخه‌ی پشتیبان از طریق گزینه‌ی Save As

برای ذخیره کردن فایل‌ها یا تصاویر از منوی File گزینه‌ی Save یا Save As را انتخاب کنید، آن‌گاه پنجره‌ی Save As به صورت زیر باز می‌شود. در قسمت Save in مسیر ذخیره‌سازی را انتخاب کنید.

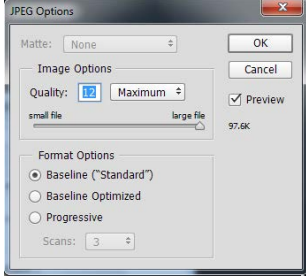
در قسمت File Name نام فایل را وارد کنید. در قسمت Save as type نیز نوع ذخیره‌سازی فایل

را تعیین کرده، سپس بر روی Save کلیک کنید. هر فرمتی را که انتخاب کنید، پنجره‌ی دیگری باز می‌شود که بسته به نوع فرمت متغیر است. به عنوان مثال اگر فرمت Jpg را انتخاب کنید آن‌گاه پنجره‌ی JPEG Options باز می‌شود:



در قسمت Quality می‌توانید اندازه‌ی کیفیت را به حداکثر رسانده و بر روی دکمه‌ی Ok کلیک کنید تا عمل ذخیره‌سازی به اتمام برسد.

البته قابل ذکر است که کلید میان‌بر گزینه‌ی Save کلید ترکیبی Ctrl+S می‌باشد و کلید میان‌بر Save As نیز Ctrl+Shift+S است.



سوالات چهارگزینه‌ای فصل سوم

۱. کدام یک از منوهای زیر در فتوشاپ برای کار با لایه‌ها تعریف شده است؟

الف) Layer (ب) Filter

ج) Window (د) Select

۲. کدام منو جهت انجام عملیات‌های ذخیره‌سازی، باز کردن و... است؟

الف) Edit (ب) File

ج) Image (د) Layer

۳. دسته‌بندی پالت‌ها برای انجام کارهای مختلف چه نام دارد؟

الف) Workspace (ب) Worksheet

ج) Essential (د) Group Panels

۴. کلید میان‌بر جهت نمایش یا عدم نمایش خط کش کدام گزینه است؟

الف) Ctrl + H (ب) Ctrl + K

ج) Ctrl + T (د) Ctrl + R

۵. جهت انتخاب یک محدوده به صورت بیضی از کدام ابزار می‌توان استفاده کرد؟

الف) Rectangular Marquee Tool

ب) Polygonal Marquee Tool

ج) Elliptical Marquee Tool

د) Lasso Tool

۶. برای چیدن رنگ تصاویر و انتخاب آن به عنوان رنگ پیش فرض از کدام ابزار استفاده می‌شود؟

الف) Color Sampler (ب) Slice Tool

ج) Count Tool (د) Eyedropper Tool

۷. برای پاک کردن قسمت دلخواه از کدام ابزار می‌توان استفاده کرد؟

الف) History Brush (ب) Pattern Stamp

ج) Magic Eraser (د) Eraser Tool

۸. با استفاده از کدام گزینه می‌توان تصویر را بزرگ‌تر کرد؟

الف) Zoom In (ب) Zoom Out

ج) Alt + 0 (د) Hand Tool

۹. جهت نمایش تصویر با اندازه واقعی پیکسل‌ها، کدام گزینه کاربرد دارد؟

الف) Fit on Screen (ب) Print Size

ج) Actual Pixels (د) همه موارد

۱۰. انتخاب کدام گزینه سبب نمایش تمام صفحه بدون منو نرم‌افزار می‌شود؟

الف) Standard Screen mode

ب) Full Screen Mode

ج) Full Screen with Menu Bar

د) Standard Mask

۱۱. در مدل رنگ HSB مقدار Hue نشان‌دهنده‌ی چیست؟

الف) اشباع رنگ (ب) درجه‌ی خلوص رنگ

ج) روشنایی رنگ (د) سایه‌ی رنگ

۱۲. از کدام مد رنگ برای ایجاد تصاویر تلویزیون و صفحه‌نمایش استفاده می‌شود؟

الف) RGB (ب) HSB

ج) LAB (د) CMYK

۱۳. تصاویر سیاه‌وسفید به طور خودکار در نرم‌افزار فتوشاپ با کدام مد رنگ تعریف می‌شوند؟

الف) Bitmap (ب) Grayscale

ج) Doutone (د) Index

۱۴. کلید میان‌بر گزینه‌ی Open As چیست؟

الف) Ctrl + O ب) Ctrl + Alt + O

ج) Alt + Shift + Ctrl + O د) همه موارد

۱۵. برای بستن تمامی فایل‌های باز شده در نرم‌افزار فتوشاپ از کدام کلید میان‌بر می‌توان استفاده کرد؟

الف) Ctrl + W ب) Shift + C

ج) Alt + Shift + L د) Alt + Ctrl + W

۱۶. برای تغییر اندازه تصویر کدام گزینه از منوی Image باید انتخاب شود؟

الف) Canvas Rotation ب) Image Size

ج) Pixel Dimension د) Resize

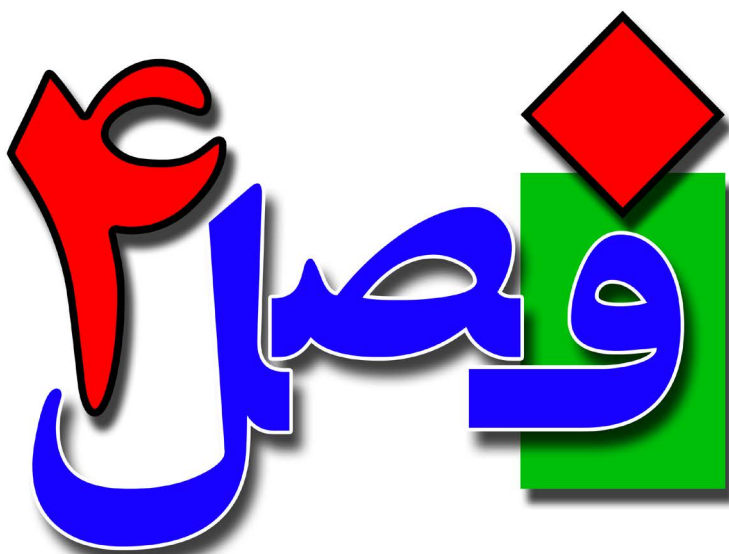
۱۷. پسوند اصلی فایل‌های فتوشاپ چیست؟

الف) PSD ب) JPG

ج) TIF د) BMP

سؤالات عملی فصل سوم

۱. چند تصویر در فتوشاپ باز کرده و آن‌ها را به صورت همزمان و کاشی نمایش دهید.
۲. یک فایل با ابعاد دلخواه بر حسب سانتی‌متر و با Resolution، ۳۰۰ پیکسل ایجاد نمایید.
۳. یک تصویر باز کرده و اندازه‌های تصویر را به صورت دستی تغییر دهید.
۴. یک تصویر باز کرده و کیفیت آن را بیشتر کنید و آن را به صورت عکس در پوشه‌ای با نام و فامیل خود روی میز کار ذخیره نمایید.



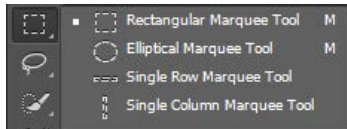
توانایی به کارگیری ابزارهای انتخاب


۴-۱ استفاده از ابزارهای Select جهت انتخاب بخش‌های مورد نظر تصویر


در فتوشاپ این امکان وجود دارد که ابتدا بخشی از تصویر را که می‌خواهیم روی آن عملی انجام دهیم، انتخاب کنیم و سپس روی آن بخش انتخاب شده کار کنیم. بدین ترتیب بقیه‌ی تصویر بدون تغییر باقی می‌ماند. برای انتخاب کردن فتوشاپ ابزارها و دستورهای مختلفی دارد که در ادامه به شرح آن‌ها می‌پردازیم.


۴-۱-۱ ابزارهای قرار گرفته در زیر مجموعه‌ی ابزار Marquee Tool


این ابزار به ابزار مارکی یا علامت زدن معروف است و برای انتخاب با شکل منظم هندسی استفاده می‌شود. این ابزار به چهار حالت مختلف است. کلید میان‌بر برای انتخاب این ابزارها نیز حرف M صفحه کلید می‌باشد.



Rectangular Marquee Tool : برای انتخاب به صورت مستطیل و مربع استفاده می‌شود. البته اگر هنگام استفاده از این ابزار دکمه‌ی Shift را نگه داریم به صورت مربع می‌توان انتخاب کرد.

Elliptical Marquee Tool : برای انتخاب به صورت بیضی و دایره استفاده می‌شود. با استفاده از کلیدهای Shift + M می‌توانید از این ابزار استفاده نمایید. البته اگر هنگام استفاده از این ابزار دکمه‌ی Shift را نگه داریم به صورت دایره می‌توان انتخاب کرد.


Single Row Marquee Tool : با استفاده از این ابزار می‌توانید سطری به پهنای تصویر و ارتفاع فقط یک پیکسل را انتخاب نمایید. این ابزار و ابزار بعدی در طراحی وب و یا کارهای دقیق و ظریف بسیار استفاده می‌شود.


Single Column Marquee Tool : با استفاده از این ابزار می‌توانید ستونی به ارتفاع تصویر و پهنای یک پیکسل را انتخاب نمایید.


۴-۱-۲ پالت Options برای تنظیم قابلیت ابزارهای Select


با انتخاب هر یک از ابزارهای انتخاب مارکی که در بالا شرح داده شد، نوار تنظیمات یا اختیاری آن ابزار در بالای پنجره نمایش داده می‌شود، که با استفاده از این نوار می‌توانید ابزارهای انتخاب را تنظیم نمایید.

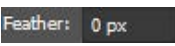


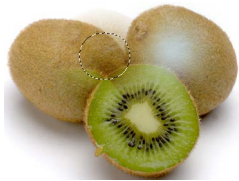
New selection : اگر این گزینه انتخاب شود، می‌توانید انتخاب جدید انجام دهید و انتخاب‌های قبلی از بین می‌رود.

Add to selection : با انتخاب این گزینه انتخاب‌های شما به یکدیگر اضافه می‌شود، بدون این که انتخاب‌های قبلی از بین برود. در هنگام انتخاب با نگه داشتن کلید Shift نیز می‌توان عمل افزودن به انتخاب را انجام داد.

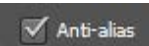
Subtract from selection : با انتخاب این گزینه می‌توان از محدوده‌ی انتخابی کم کرد. با نگه داشتن کلید Alt می‌توان از محدوده‌ی انتخابی کم نمود

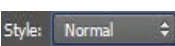
Intersect with selection : برای انتخاب فصل اشتراک دو انتخاب دیگر استفاده می‌شود. با استفاده از کلیدهای Alt و Shift می‌توانید این عمل را انجام دهید.

Feather: 0 px : این گزینه محوشدگی نام دارد و برای شفاف شدن تدریجی از داخل به سمت لبه‌ی منطقه‌ی انتخاب شده، مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای ایجاد این محوشدگی باید قبل از عمل انتخاب کردن با ابزارهای انتخاب در خانه‌ی مقابل این گزینه عددی بین ۰ تا ۲۵۵ را وارد کرده و بعد عمل انتخاب را انجام دهید.



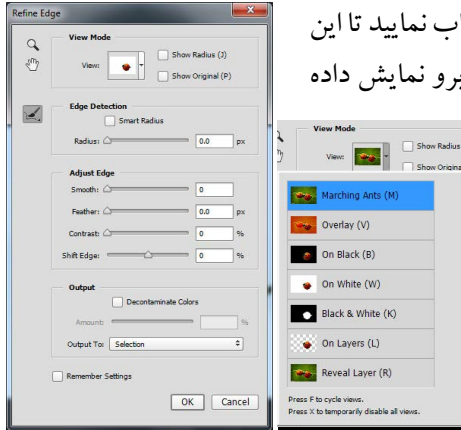
مقدار محوشدگی قسمت انتخاب شده بستگی به عددی دارد که مقابل گزینه‌ی Feather تایپ می‌شود، هر چه مقدار این عدد بیشتر باشد میزان محوشدگی از داخل به خارج لبه بیشتر می‌شود.

Anti-alias : با تیک گذاشتن کنار این گزینه در هنگام انتخاب لبه‌های ناصاف و ناهموار با افزودن برخی نقاط شفاف تا نیمه شفاف به مناطقی از لبه، صاف و هموار به نظر می‌رسد. توجه داشته باشید این گزینه در ابزار انتخاب به صورت مستطیل غیرفعال می‌باشد و در ابزار انتخاب به صورت بیضی فعال است.

Style: Normal : در این قسمت اگر گزینه‌ی Normal انتخاب شود، آن‌گاه می‌توانید، به صورت عادی تصویر را انتخاب کنید. اگر گزینه‌ی Fixed Ratio انتخاب شود، عمل انتخاب به صورت دایره یا مربع انجام می‌شود، در این حالت در قسمت Width و Height عرض و ارتفاع مورد نظر را تایپ کرده تا محدوده‌ی انتخابی با اندازه‌های تعیین شده رسم شود.

با انتخاب گزینه‌ی Fixed Size نیز می‌توانید در قسمت Width و Height عرض و ارتفاع را وارد نموده و با کلیک بر روی تصویر محدوده‌ای با پهنا و ارتفاع تایپ شده انتخاب می‌شود.

در نوار اختیاری یا تنظیمات هر یک از ابزارهای انتخاب دکمه‌ای است به نام **Refine Edge...** (تصحیح لبه) که برای تصحیح لبه‌های انتخاب استفاده می‌شود. این گزینه را از منوی **Select** نیز می‌توانید انتخاب نمایید و یا از کلید میان‌بر **Alt+Ctrl+R** استفاده نمایید.



برای استفاده از این فرمان ابتدا قسمتی از تصویر را انتخاب نمایید تا این گزینه فعال شود و با انتخاب آن پنجره‌ای به شکل روبرو نمایش داده خواهد شد.

با انتخاب گزینه **View** می‌توانید نحوه‌ی نمایش منطقه‌ی انتخابی را تعیین نمایید. گزینه‌های موجود در این خانه عبارتند از: **Marching Ants** (رژه‌ی مورچه‌ها): با انتخاب این گزینه تصویر به صورت معمولی فتوشاپ نمایش داده می‌شود.

Overlay (پوشش یا روکش): با انتخاب این گزینه اطراف منطقه‌ی انتخاب شده زیر یک پوشش نیمه شفاف سرخ رنگ قرار می‌گیرد. این حالت برای زمانی که می‌خواهید انتخاب اصلی را واضح‌تر از محیط اطراف ببینید، مناسب است.

On Black (روی سیاه): با این انتخاب، فتوشاپ، منطقه انتخاب شده را روی یک زمینه‌ی سیاه رنگ نمایش می‌دهد. این گزینه زمانی استفاده می‌شود که تصویر روشن باشد و نتوان به خوبی لبه‌های منطقه‌ی انتخاب شده را مشاهده نمود.

On White (روی سفید): با این گزینه، منطقه‌ی انتخاب شده روی یک زمینه‌ی سفید نمایش داده می‌شود. زمانی که منطقه‌ی انتخاب شده در تصویر اصلی تیره باشد این گزینه کاربرد دارد.

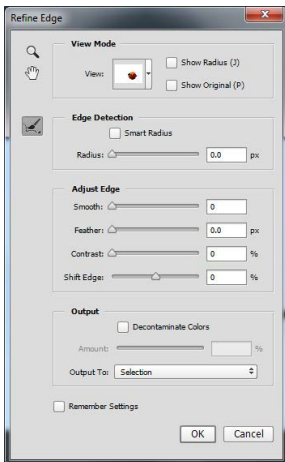
Black and White (سیاه و سفید): در این حالت قسمت انتخاب شده به رنگ سفید خالص روی زمینه‌ی سیاه خالص نمایش داده می‌شود. این گزینه زمانی که می‌خواهید ببینید انتخاب شما چه مقدار از تصویر اصلی را تشکیل می‌دهد و شکل پوشش دور آن - برای مثال در انتقال به نرم‌افزار دیگر چگونه است، کاربرد دارد.

On Layer (روی لایه‌ها): از این گزینه زمانی استفاده می‌شود که در تصویر لایه‌های مختلفی داشته باشید.

Reveal Layer (آشکار کردن لایه): از این گزینه نیز مانند گزینه‌ی قبل هنگامی که در لایه‌ای قسمتی را انتخاب کرده و علامت زده‌اید در خارج از این منطقه هم مناطق شفاف‌ی داشته باشید و بخواهید کل این لایه را در یک نگاه ببینید، کاربرد دارد.

بعد از انتخاب نوع نمایش محدوده‌ی انتخابی با استفاده از گزینه‌های دیگر این پنجره به تنظیم لبه‌های انتخابی می‌پردازیم.

Edge Detection (بازیابی لبه): وقتی محدوده‌ای را انتخاب می‌کنید در این پنجره فقط قسمت



انتخابی شما نمایش داده می‌شود، اگر بر روی شکلی کار کنید که دارای دسترسی سختی به نقاط خاصی داشته باشید، بنابراین محدوده‌های دشوار انتخاب نمی‌شوند، (مانند انتخاب موهای سر) در اینجا می‌توان با استفاده از قسمت Edge Detection نوار Radius را طوری تنظیم نمایید که محدوده‌ی بیشتری وارد بخش انتخابی شود. نگران آن قسمت‌هایی که زیادی در فضای انتخابی رفته‌اند هم نباشید.

در بالای پنجره گزینه‌ی Show Radius (نشان دادن شعاع) را انتخاب نمایید تا تیک‌دار شود با انتخاب این گزینه نرم‌افزار لبه‌های انتخاب شده را نمایش می‌دهد، حال برای تمایز لبه‌های ساده از

دشوار کافی است تیک گزینه‌ی Smart Radius (تعیین هوشمندانه شعاع) را بزیند تا نرم‌افزار به صورت هوشمندانه برای لبه‌های ساده و دشوار شعاع‌های مختلفی را در نظر بگیرد. در این زمان شما می‌توانید باز هم با تغییر دادن نوار Radius به محدوده‌ی انتخابی مورد نظر برسید و بعد از اتمام کار تیک Show Radius را بردارید.

Adjust Edge (تنظیم لبه): با استفاده از این قسمت می‌توان لبه‌های محدوده انتخابی را تنظیم نمود. Smooth (نرم و هموار کردن): با تغییر این نوار می‌توان لبه‌های قسمت انتخاب شده را نرم‌تر کرد. Feather (محوشدگی لبه): هر چقدر زبانه مقابل این عنوان را بیشتر به راست بکشانید، شیب شفافیت لبه از داخل به خارج بیشتر می‌شود.

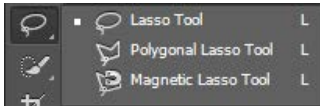
Contrast (تضاد یا کنتراست): با تغییر این نوار و حرکت آن به سمت راست تضاد یا کنتراست لبه بیشتر شده و نویز در لبه‌ها کمتر می‌شود و لبه‌ها بین ۰ تا ۱۰۰ درصد تندتر می‌شوند.

Shift Edge (حرکت لبه): هر چه این زبانه را از وسط که صفر است بیشتر به سمت چپ و ۱۰۰- درصد بکشانید، محدوده‌ی انتخاب شده جمع‌تر شده و به داخل کشیده می‌شود و برعکس هر چقدر


این زبانه را به سمت راست بکشانید، محدوده‌ی انتخاب شده بیشتر به خارج آن گسترش می‌یابد. قسمت Output (خروجی): در این بخش می‌توانید رنگ طبیعی را به لبه‌های دشوار انتخاب شده برگردانید. برای اینکار کنار عنوان Decontaminate Colors (آلودگی زدایی رنگ‌ها) علامت بگذارید تا نوار زیر آن به نام Amount (مقدار) فعال شود. حال زبانه‌ی را با ماوس به راست حرکت دهید تا رنگ طبیعی لبه‌ها برگردد. مقدار حرکت این نوار به تشخیص کاربر بستگی دارد. بعد از تنظیمات در این پنجره بر روی گزینه‌ی Ok کلیک کنید تا تغییرات بر روی قسمت انتخاب شده اعمال شود.


۳-۱-۴ ابزارهای قرار گرفته در زیر مجموعه‌ی ابزار Lasso Rectangle

ابزارهای Lasso نیز از مجموعه ابزارهای انتخاب به معنی کمند می‌باشد. این ابزارها برای انتخاب اطراف شکل با دقت و ظرافت خاصی کاربرد دارند.



با استفاده از این ابزارها می‌توانید مناطقی با لبه‌ی نامنظم را انتخاب نمایید.

Lasso Tool : ابزار کمند معمولی، ساده‌ترین ابزار کمند می‌باشد که با استفاده از آن می‌توانید محدوده‌ی دلخواهی را به صورت آزادانه انتخاب نمایید. برای این کار کافی است این ابزار را برداشته و مکان‌نما را وارد تصویر کنید و در نقطه‌ی دلخواهی روی لبه‌ی منطقه‌ای که می‌خواهید انتخاب کنید قرار دهید و با نگه داشتن کلیک چپ دور محدوده‌ی مورد نظر حرکت دهید. نوار اختیاری این ابزار نیز مانند ابزارهای انتخاب علامتی می‌باشد که در بالا شرح دادیم.

Polygonal Lasso Tool : زمانی که می‌خواهید منطقه‌ای یا چیزی با لبه‌های صاف و مستقیم را انتخاب کنید که شکل منظمی ندارد، این ابزار مناسب است. با انتخاب این ابزار و کلیک بر روی تصویر یک نقطه ایجاد می‌شود و با رفتن به نقطه‌ی دیگر خطی باریک از نقطه‌ی اول به مکان‌نما وصل خواهد شد و با حرکت مکان‌نما تغییر اندازه می‌دهد. با کلیک در نقطه‌ی دوم پاره خطی بین این دو نقطه ایجاد خواهد شد. اگر در نقطه‌ای به اشتباه کلیک کردید کافی است کلید Backspace و یا Delete را بزنید تا پاک شود. در هنگام انتخاب با این ابزار اگر دکمه‌ی Shift را از صفحه‌کلید نگه



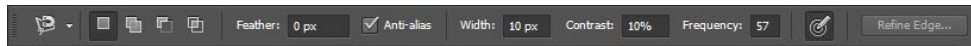
دارید خطوط بازوای ۴۵ یا ۹۰ درجه کشیده خواهند شد و با نگه داشتن دکمه‌ی Ctrl عمل انتخاب به پایان رسیده و انتهای انتخاب به ابتدای آن به صورت خودکار می‌چسبند.

Magnetic Lasso Tool: این ابزار کمند مغناطیسی نام دارد و برای انتخاب حاشیه‌های یک شکل با دقت بسیار بالایی استفاده می‌شود. این ابزار اختلاف بین رنگ‌ها را تشخیص داده و با دقت



عمل جداسازی حاشیه را انجام می‌دهد. روش انتخاب این ابزار نیز مانند دو ابزار قبلی می‌باشد با این تفاوت که در هنگام انتخاب اطراف حاشیه‌ی انتخابی نقاطی را فتوشاپ ایجاد می‌کند که به این نقاط، نقطه‌ی عطف گویند.

رفتار این ابزار به عواملی بستگی دارد که در نوار اختیار آن وجود دارد که عبارتند از:



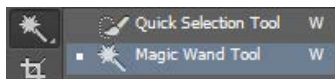
۱- **Width** (پهنا): از این گزینه برای تعیین عرض شناختن اختلاف بین حاشیه استفاده می‌شود. هر چه مقدار این گزینه بیشتر باشد دقت انتخاب تصویر بالاتر می‌رود. این عدد می‌تواند بین ۰ تا ۲۵۶ باشد.

۲- **Contrast** (کنتراست یا تضاد): برای ایجاد حساسیت بین لبه‌ها و شناسایی پیکسل‌های متفاوت استفاده می‌شود. در این قسمت می‌توانید عددی بین ۱ تا ۱۰۰ درصد را وارد نمایید. هر چه این عدد بیشتر باشد حساسیت و دقت انتخاب بیشتر می‌شود و ابزار به لبه‌های مشخص‌تری می‌چسبد.

۳- **Frequency** (فراوانی): برای تعیین سرعت نقطه‌گذاری استفاده شده و هر چه عدد این گزینه بیشتر باشد، ابزار نقاط عطف بیشتری را به صورت خودکار ایجاد می‌کند، که این باعث می‌شود دقت خودکار این ابزار بالاتر رود. در این قسمت نیز می‌توانید عددی بین ۰ تا ۱۰۰ را وارد کنید.

۴- **Pen Pressure** (فشار قلم): وقتی از قلم فشاری استفاده می‌کنید، اگر روی این گزینه کلیک کنید تا فعال شود، باعث خواهید شد که گزینه‌ی **Width** تحت تأثیر این قلم قرار بگیرد. یعنی هر چه فشار قلم بر لوح را بیشتر کنید، مقدار پهنا یا همان **Width** کمتر خواهد شد.

۴-۱-۴ بکارگیری ابزار Magic Wand



ابزار **Magic Wand** به عصای جادویی معروف می‌باشد. نحوه‌ی عمل در این ابزار به این شکل است که

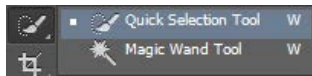
پس از انتخاب ابزار، مکان‌نمای ماوس را وارد تصویر کرده و در جایی که مد نظرتان است یکبار کلیک می‌کنید، فتوشاپ رنگ نقطه‌ای را که روی آن کلیک کرده‌اید را به عنوان رنگ مورد نظر شما انتخاب می‌کند و رنگ نقاط دیگر چسبیده به این نقطه را با آن مقایسه می‌کند و اگر مشابه آن




بود، آن نقاط را انتخاب می‌کند. به عبارت دیگر این ابزار عمل انتخاب را به گونه‌ای انجام می‌دهد که رنگ‌های مشابه یا نزدیک به هم انتخاب شوند. گزینه‌های نوار Option این ابزار در نحوه‌ی عملکرد آن بسیار مؤثر است. ۱- Tolerance (دامنه‌ی تغییرات): با استفاده از این گزینه می‌توانید دقت انتخاب رنگ‌های مشابه را کم و زیاد کنید. به طور پیش‌فرض عدد این گزینه روی ۳۲ قرار دارد یعنی فتوشاپ به طور پیش‌فرض تا ۳۲ رنگ پررنگ‌تر ولی مشابه رنگ انتخابی و تا ۳۲ رنگ کم‌رنگ‌تر از رنگ انتخابی را مجاز است انتخاب نماید. در نتیجه هر چه این عدد بزرگ‌تر در نظر گرفته شود منطقه‌ی بزرگ‌تری انتخاب می‌شود و برعکس هر چه قدر این عدد کوچک‌تر در نظر گرفته شود رنگ‌های مشابه با دقت بیشتری انتخاب می‌شوند. در این قسمت می‌توانید عددی بین ۰ تا ۲۵۵ را وارد نمایید.

۲- Contiguous (هم‌جواری): حد انتخاب شدن نقاط توسط عصای جادویی تا جایی است که دیگر رنگ مشابهی که هم‌جوار یا چسبیده به نقطه‌ی قبلی انتخاب شده وجود نداشته باشد. این امر به آن دلیل است که در مقابل عنوان Contiguous به طور پیش‌فرض علامت دارد. حال اگر علامت این گزینه برداشته شود، بدون توجه به هم‌جواری نقاط، رنگ‌های مشابه را در کل تصویر انتخاب می‌کند. ۳- Sample All Layers (نمونه‌گیری از تمام لایه‌ها): با انتخاب این گزینه عمل انتخاب در تمام لایه‌های تصویر انجام می‌شود، در غیر این صورت در همین لایه عمل انتخاب انجام می‌شود.

۵-۱-۴ بکارگیری ابزار Quick Selection Tool



ابزار انتخاب سریع از فتوشاپ CS۳ به بعد در نرم‌افزار گنجانده شد و در ابزار عصای جادویی قرار دارد. این ابزار در واقع مانند یک قلم‌مو درآمده است. این ابزار را انتخاب نموده و روی تصویر مانند یک قلم‌مو آن را بکشید تا منطقه‌ی مورد نظر انتخاب شود، اگر مکان‌نمای ابزار را روی بخش‌های دیگر بکشید به انتخابتان اضافه می‌شود. در نوار اختیاری مانند تمام ابزارهایی که تاکنون گفته شد می‌توان تنظیمات مختلفی را برای این ابزار در نظر گرفت در قسمت  می‌توانید اندازه‌ی قلم‌مو را تغییر دهید. با انتخاب گزینه‌ی Auto Enhance (بهبودی خودکار) و علامت گذاشتن کنار این خانه، ابزار انتخاب سریع برای منطقه‌ی انتخابی لبه‌های بهتری ایجاد می‌کند.

۴-۲ استفاده از امکانات موجود در منوی Select

بعد از انتخاب هر قسمتی از تصویر نیاز دارید که بر روی انتخاب مورد نظر عملیات‌های خاصی را انجام دهید. برای انجام عملیات‌های خاص در فتوشاپ، منوی Select به معنی انتخاب کردن در نظر گرفته شده است.

Select	Filter	3D	View	Window
All				Ctrl+A
Deselect				Ctrl+D
Reselect				Shift+Ctrl+D
Inverse				Shift+Ctrl+I
All Layers				Alt+Ctrl+A
Deselect Layers				
Find Layers				Alt+Shift+Ctrl+F
Isolate Layers				
Color Range...				
Focus Area...				
Refine Edge...				Alt+Ctrl+R
Modify				
Grow				
Similar				
Transform Selection				
Edit in Quick Mask Mode				
Load Selection...				
Save Selection...				
New 3D Extrusion				

۴-۲-۱ All , Deselect , Reselect , Invers و نحوه‌ی استفاده

از آن‌ها

All (انتخاب تمام تصویر): برای انتخاب تمام نقاط تصویر از این گزینه می‌توان استفاده نمود و کلید میان‌بر آن نیز Ctrl+A می‌باشد.

Deselect (انتخاب نکردن): برای خارج کردن کلیه‌ی انتخاب‌ها از حالت انتخاب استفاده می‌شود. کلید میان‌بر آن نیز Ctrl+D است.

Reselect (انتخاب مجدد): بعد از بکار بردن دستور Deselect این گزینه فعال شده و برای بازگرداندن آخرین انتخاب‌های خارج شده از حالت

انتخاب استفاده می‌شود. یعنی دوباره قسمتهایی که از حالت انتخاب خارج شدند، انتخاب می‌شوند. کلید میان‌بر این گزینه Shift+Ctrl+D می‌باشد.

Invers (معکوس کردن): بعضی اوقات انتخاب کردن بخش‌هایی که نمی‌خواهید آسان‌تر از بخش‌هایی است که می‌خواهید، در این شرایط بهتر است که ابتدا همه‌ی بخش‌هایی که نمی‌خواهید را انتخاب نموده سپس از منوی select دستور Invers را برگزینید. با انتخاب این گزینه، کلیه‌ی انتخاب‌ها معکوس می‌شود و محدوده‌هایی که انتخاب شده‌اند از حالت انتخاب خارج شده و محدوده‌هایی که انتخاب نشده‌اند، انتخاب می‌شوند. کلید میان‌بر این گزینه نیز Shift+Ctrl+I می‌باشد.

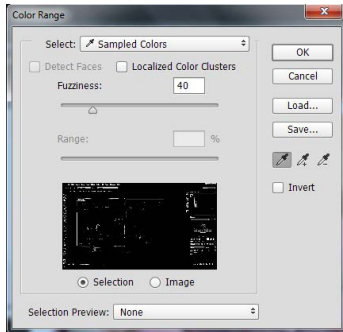
All Layers (تمام لایه‌ها): برای انتخاب تصاویر کلیه‌ی لایه‌ها استفاده شده و کلید میان‌بر آن Alt+Ctrl+A می‌باشد.

Deselect Layers (عدم انتخاب لایه‌ها): برای خارج کردن کلیه‌ی لایه‌ها از حالت انتخاب استفاده می‌شود.

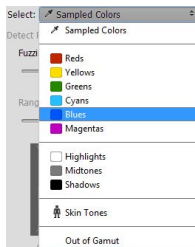
Find Layers (جستجو لایه‌ها): برای پیدا کردن یا جستجوی یک لایه استفاده می‌شود و کلید میان‌بر آن Alt+Shift+Ctrl+F می‌باشد.

Isolate Layers (قرنطینه کردن لایه‌ها): با انتخاب این گزینه لایه یا لایه‌هایی که انتخاب شده نباشند در پالت لایه‌ها نمایش داده نمی‌شوند.

۲-۲-۴ استفاده از قابلیت‌های موجود در Color Range



با استفاده از این دستور می‌توان مناطقی از تصویر را که در محدوده‌ی رنگی خاصی قرار داشته باشند، پیدا و انتخاب نمود. این دستور مخصوصاً اگر تعداد اشیاء در تصویر زیاد باشد و تصویر بزرگ باشد بسیار کاربردی است. برای مثال انتخاب صدها گل سرخ یک باغ در میان علف‌های سبز و درختان. از منوی Select گزینه‌ی Color Range را انتخاب نمایید تا پنجره‌ی آن باز شود.



در قسمت Select می‌توانید نوع رنگ را انتخاب نمایید که فتوشاپ به صورت پیش فرض

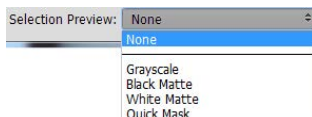
Sampled Colors (رنگ‌های نمونه) را در نظر می‌گیرد اما گاهی اوقات می‌خواهید رنگ‌های خاص و مهم را انتخاب نمایید. شش انتخاب بخش دوم مربوط به رنگ‌های اصلی مدل RGB و CMYK هستند که جداگانه قابل انتخاب هستند. با انتخاب هر یک درست همان رنگ در تصویر اصلی جستجو

و انتخاب می‌شود. سه گزینه‌ی بخش سوم یعنی Highlights (روشنی‌ها)، Midtones (تن‌های میانی) و Shadows (سایه‌ها)، برای انتخاب بخش‌های تصویر از نظر نور هستند. گزینه‌ی آخر Out of Gamut رنگ‌های خارج از حیطه‌ی چاپ را انتخاب می‌کند و نمایش می‌دهد.

زبان‌های متحرک به نام Fuzziness (تقریب) که با کشیدن آن به سمت راست، مقدار آن بیشتر و با کشیدن به سمت چپ مقدارش کمتر خواهد شد. حال اگر خواستید حوزه‌ی رنگ‌های انتخابی را گسترش دهید آن را به راست و اگر خواستید این حوزه را کاهش دهید به چپ بکشانید.



در پایین تصویر دو دکمه به نام‌های Selection و Image وجود دارد که با انتخاب Selection شما در پنجره‌ی تصویر منو ظاهر می‌شود ولی با انتخاب Image خود تصویر به همان شکلی که هست در این پنجره ظاهر خواهد شد.



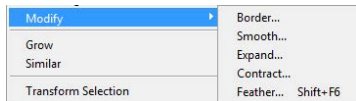
اگر می‌خواهید پیش نمایش انتخاب را در تصویر اصلی ببینید می‌توانید از گزینه‌ی Selection Preview استفاده نمایید.

گزینه‌ی انتخابی فتوشاپ None (هیچکدام) می‌باشد. با انتخاب گزینه‌ی Grayscale (خاکستری) بخش انتخاب شده به شکل تصویر خاکستری نمایش داده می‌شود. با انتخاب Black Matte (زمینه‌ی سیاه) بخش انتخاب نشده ناپدید شده و بخش انتخاب شده روی یک پس‌زمینه‌ی سیاه به نمایش در می‌آید. با انتخاب White Matte (زمینه‌ی سفید) همین اتفاق روی زمینه‌ی سفید خواهد افتاد و با انتخاب Quick Mask (پوشش سریع) بخش انتخاب نشده زیر یک طلق نیمه شفاف قرمز رنگ قرار خواهد گرفت.

در سمت راست پنجره سه قطره چکان وجود دارد با انتخاب قطره چکانی که در کنار آن هیچ علامتی وجود ندارد و کلیک روی محدوده‌ی رنگی که می‌خواهید انتخاب شود در تصویر کوچک پنجره ترکیب سیاهی و سفیدی تصویر بر هم می‌خورد و به صورت دیگری نمایش داده می‌شود. اگر رنگ را درست انتخاب کرده باشید، بیشتر مناطق دارای آن رنگ در تصویر اصلی را در تصویر کوچک داخل پنجره به رنگ سفید خواهید دید. با انتخاب قطره چکان با علامت مثبت می‌توانید رنگ‌هایی دیگر را به رنگ انتخابی اولیه اضافه نمایید. و با انتخاب قطره چکان با علامت منفی می‌توانید نقاطی را که می‌خواهید از انتخاب خارج شوند را از حالت انتخاب بیرون بیاورید.

با انتخاب گزینه‌ی Invert و تیک‌دار کردن این گزینه سیاهی و سفیدی در تصویر پنجره معکوس خواهد شد. یعنی از آن به بعد سیاهی به معنی منطقه‌ی انتخاب شده و سفیدی به معنی منطقه‌ی انتخاب نشده خواهد بود.

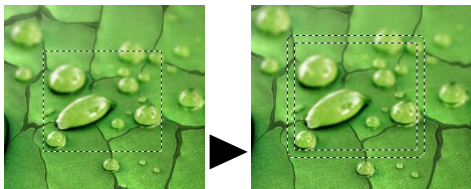
۳-۲-۴ استفاده از قابلیت‌های زیر مجموعه‌ی Modify



گاهی بعد از انتخاب محدوده‌ی مورد نظر آن طور که می‌خواهیم لبه‌ی انتخاب شده درست نمی‌باشد مثلاً اگر

کمی پهن‌تر یا کمی جمع‌تر انتخاب شده بود بهتر به نظر می‌رسید، در این مواقع برای صرف نظر از انتخاب مجدد بهترین گزینه زیر مجموعه‌ی Modify برای ویرایش منطقه‌ی انتخاب شده می‌باشد.

• گزینه‌ی Border: با استفاده از این گزینه می‌توانید پهنای یا حاشیه‌ی قسمت انتخاب شده را بیشتر



کنید. با انتخاب این گزینه پنجره‌ی کوچکی باز می‌شود که با وارد کردن عدد بر حسب پیکسل در مقابل خانه‌ی Width می‌توانید مقدار پهنای حاشیه را تعیین نمایید. در مثال زیر مقدار Width

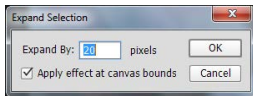
را ۲۰ پیکسل در نظر گرفته‌ایم. توجه داشته باشید که ۱۰ پیکسل از این عدد در داخل و ۱۰ پیکسل در خارج است.

• گزینه‌ی Smooth: در انتخاب قسمتی از تصویر خیلی وقت‌ها متوجه می‌شوید که لبه‌ی قسمت انتخاب شده دندان‌دانه یا ناهموار است و می‌خواهید این لبه نرم‌تر و صاف باشد. برای این منظور فتوشاپ گزینه‌ای به نام Smooth (نرم کردن) را در اختیارتان قرار داده است. برای استفاده از این گزینه ابتدا محدوده‌ای را در تصویر انتخاب کنید سپس از منوی Select گزینه‌ی Modify زیرگزینه‌ی Smooth را انتخاب نمایید و در پنجره‌ی ظاهر شده در قسمت Sample Radius (شعاع نمونه‌گیری) مقدار نرم شدن لبه‌ها را برحسب پیکسل تعیین کنید. این نکته قابل توجه است در صورت انتخاب به شکل مستطیل و استفاده از این گزینه گوشه‌های قسمت‌های انتخاب شده گرد می‌شود. با تیک



گذاشتن خانه‌ی Apply Effect at Canvas Bounds تغییرات روی لبه‌های تصویر نیز اثر می‌گذارد.

• گزینه‌ی Expand: با انتخاب این گزینه می‌توانید قسمت انتخاب شده را از همه طرف به مقدار مورد نظر گسترش دهید. با کلیک بر روی این گزینه پنجره‌ی Expand Selection باز می‌شود و با تعیین مقدار مقابل خانه‌ی Expand By محدوده‌ی انتخابی نسبت به عدد وارد شده برحسب پیکسل گسترش می‌یابد.



• گزینه‌ی Contract: این گزینه برعکس گزینه‌ی قبل عمل می‌کند. با انتخاب قسمتی از تصویر و استفاده از این گزینه محدوده‌ی انتخابی به اندازه تعیین شده در Contract By برحسب پیکسل از همه طرف کاهش می‌یابد.

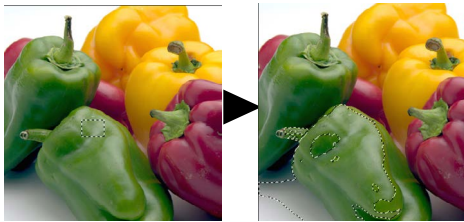


گزینه‌ی Feather: مفهوم محوشدگی لبه را شرح دادیم. با استفاده از این گزینه می‌توانید بعد از انتخاب قسمتی از تصویر میزان محوشدگی لبه را تعیین نمایید. با انتخاب این گزینه و باز شدن پنجره‌ی Selection Feather می‌توانید میزان محوشدگی قسمت انتخاب شده به سمت داخل را برحسب پیکسل تعیین نمایید. کلید میان‌بر این گزینه Shift+F۶ می‌باشد.

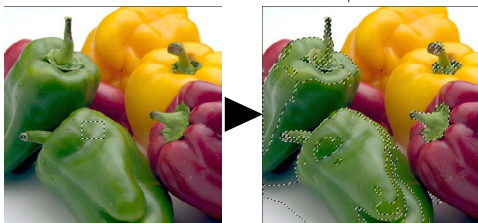


۴-۲-۴ استفاده از قابلیت Grow و Similar

Grow (گسترش): با انتخاب این گزینه از منوی Select محدوده‌ی انتخاب شده‌ی فعلی برحسب رنگ پیکسل‌های داخلش گسترش می‌یابد، یعنی پیکسل‌های مجاور نیز به آن افزوده می‌شوند و منطقه‌ی انتخاب شده آنقدر گسترش می‌یابد تا به لبه‌های مشخصی برسد و همان‌جا متوقف شود. در واقع این گزینه مانند عصای جادویی عمل می‌کند که در نوار اختیاری آن گزینه‌ی Contiguous تیک داشته باشد.



Similar (مشابه): با انتخاب این گزینه از منوی Select باز هم محدوده‌ی انتخاب شده گسترش می‌یابد اما این بار دیگر به نقاط مجاور اکتفا نمی‌شود و در تمام تصویر هر پیکسلی در حوزه‌ی رنگی پیکسل‌های محدوده‌ی قبلی پیدا کند، انتخاب می‌کند. این گزینه مانند عصای جادویی عمل می‌کند که در نوار اختیاری آن گزینه‌ی Contiguous تیک نداشته باشد.

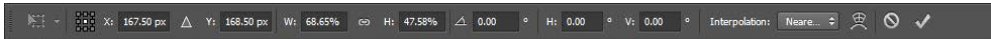



تغییر شکل دادن انتخاب Transform Selection


یکی از دستورهایی که از فتوشاپ Cs به بعد به این نرم‌افزار افزوده شده است دستور Transform


Selection برای چرخش، تغییر اندازه، اریب یا کج کردن قسمت انتخاب شده می‌باشد. برای استفاده از این دستور ابتدا قسمتی از تصویر را انتخاب کرده سپس از منوی Select گزینه Transform Selection را انتخاب می‌کنیم. با کلیک بر روی این گزینه اطراف محدوده‌ی انتخاب شده یک کادر ایجاد می‌شود، با رفتن بر روی لبه‌های کادر ایجاد شده می‌توانید قسمت انتخاب شده را کوچکتر یا بزرگتر نمایید. و با قرار دادن مکان‌نما در گوشه‌های آن می‌توانید قسمت انتخاب شده را بچرخانید.


با انتخاب این گزینه نوار Option به شکل زیر تغییر می‌کند که به شرح گزینه‌های آن می‌پردازیم:



Reference Point Location (محل نقطه‌ی پایه): در کادر ایجاد شده اطراف قسمت انتخاب شده، هشت دستگیره وجود دارد و یک نقطه دایره شکل و بعلاوه می‌بینید  که این دستگیره‌ی نهم است. در وسط این دستگیره یک نقطه وجود دارد که این نشان دهنده‌ی این است که این دستگیره به عنوان نقطه‌ی پایه در نظر گرفته شده است و همه چیز بر حول آن تغییر می‌کند. همانطور که از شکل این گزینه مشخص است هر نه نقطه‌ی قابل پایه شدن دیده می‌شود و نقطه‌ای که در حال حاضر پایه است به صورت مربع توپر با رنگ سفید مشخص است. روی هر مربع دیگری کلیک کنید داخل آن سفید شده و آن نقطه به عنوان پایه در نظر گرفته می‌شود.

Set horizontal position of reference point  X: 167.50 px
این گزینه برای تنظیم کادر انتخاب شده به چپ یا راست استفاده می‌کنیم. به عبارت دیگر با تغییر اندازه‌ی این خانه قسمت انتخاب شده به چپ یا راست حرکت خواهد کرد.

Set vertical position of reference point  Y: 168.50 px
با تغییر اندازه‌ی این گزینه می‌توانید قسمت انتخاب شده را به بالا و پایین حرکت دهید.

Use relative positioning for reference point  (استفاده از مکان‌یابی نسبی برای نقطه‌ی پایه): گاهی اوقات می‌خواهیم بدانیم کادر مورد نظر چند پیکسل حرکت کرده است، برای این منظور کافی است بر روی این گزینه که بین X و Y در نوار تنظیمات قرار دارد کلیک کنید تا به شما در خانه‌های مقابل X و Y مقدار حرکت افقی و عمودی را بر حسب پیکسل نمایش دهد. توجه داشته باشید اگر قسمت انتخاب شده را حرکت نداده باشید با کلیک بر روی این گزینه در خانه‌های X و Y عدد‌های (۰,۰) را خواهید دید. همچنین با انتخاب این گزینه مختصات به نقطه‌ی پایه منتقل خواهد شد و از این به بعد جابه‌جایی نسبت به آن محاسبه خواهد شد بنابراین می‌توانید با دقت

تمام مقدار جابه‌جایی را تعیین کنید.

Set horizontal scale (بزرگ و کوچک کردن افقی): با تغییر اندازه‌ی این قسمت W: 68.65%

بر حسب درصد می‌توانید قسمت انتخاب شده را در جهت افقی بزرگ و کوچک کنید.

Set vertical scale (بزرگ و کوچک کردن عمودی): با تغییر اندازه‌ی این قسمت H: 47.58%

بر حسب درصد می‌توانید قسمت انتخاب شده را در جهت عمودی بزرگ و کوچک کنید.

Maintain aspect ratio (حمایت کردن از نسبت صفحه): اگر می‌خواهید بزرگ و کوچک

شدن متناسب با هم باشد یعنی به یک نسبت تغییر یابند، از نوار اختیاری بر روی این گزینه کلیک کنید

سپس مقدار W یا H را تغییر دهید، هر دو همان مقدار را می‌پذیرند.

Rotate (چرخش): برای دوران یا چرخش قسمت انتخاب شده می‌توانید از این گزینه 0.00

استفاده کنید، درج مقدار مثبت در این خانه کادر را در جهت عقربه‌های ساعت (راست) می‌چرخاند و

با درج مقدار منفی در این خانه کادر را در خلاف جهت عقربه‌های ساعت (چپ) می‌چرخاند.

Skew (کج و اریب کردن): برای کج کردن قسمت انتخاب شده استفاده می‌شود. H: 0.00 V: 0.00



در قسمت H اندازه‌ی کج کردن به صورت افقی را وارد

کرده و در قسمت V نیز کج کردن به صورت عمودی را

در نظر می‌توان گرفت. در تصویر روبرو هر دو مقدار را

به اندازه‌ی ۳۰ درجه کج کرده‌ایم.



Switch between free transform and warp modes (انتقال از حالت Crown icon)

حالت‌های پیچ و تاب دادن): با انتخاب این گزینه قسمت انتخاب شده به شکل

شبهه در می‌آید و می‌توانید با چرخش قسمت‌ها، انعطاف پذیری و پیچش‌های

خاصی را به انتخاب دهید. با انتخاب این گزینه در نوار اختیاری گزینه‌ای به نام

Warp خواهید داشت که با باز کردن این گزینه می‌توانید مدل‌های مختلفی را برای Warp icon

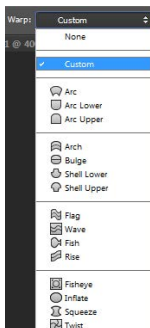
به قسمت انتخاب شده در نظر بگیرید.

بعد از انجام دادن تغییرات مورد نظر روی قسمت انتخاب شده برای تأیید تغییرات

روی گزینه‌ی **Commit transform** در نوار اختیاری کلیک کرده و یا

از روی کیبورد کلید Enter را بزنید. و اگر نمی‌خواهید تغییرات روی قسمت

انتخاب شده اعمال شود روی گزینه‌ی **Cancel transform** کلیک



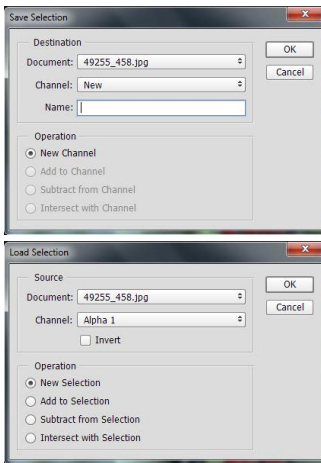
کنید و یا کلید میان‌بر آن Esc را از صفحه کلید فشار دهید.

۵-۲-۴ استفاده از Save Selection و Load Selection

Load Selection: برای باز گرداندن انتخاب‌های ذخیره شده‌ی قبلی استفاده می‌شود.

Save Selection: برای ذخیره کردن قسمت انتخاب شده استفاده می‌شود.

ذخیره‌سازی و باز کردن فضای انتخاب شده



وقتی یک قسمتی از تصویر را انتخاب می‌کنید می‌توانید آن را ذخیره

ذخیره‌ی مجدد را دوباره برگردانید. برای ذخیره کردن قسمت

انتخاب شده از منوی Select گزینه‌ی Save Location را

انتخاب کنید تا پنجره‌ی مقابل باز شود:

حال نام مورد نظر برای ذخیره‌سازی را در قسمت Name وارد

کرده و بر روی دکمه‌ی Ok کلیک کنید تا انتخاب شما ذخیره

شود. برای باز گرداندن قسمت انتخاب شده به تصویر جاری یا

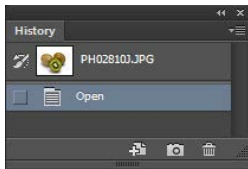
تصویر دیگر از منوی Select گزینه‌ی Load Selection را

انتخاب کنید تا پنجره‌ی مقابل باز شود:

در این پنجره در قسمت Channel نام انتخاب ذخیره شده، را در

نظر گرفته و بر روی دکمه‌ی Ok کلیک کنید تا انتخاب به فایل برگردد.

۳-۴ آشنایی با پالت History و کاربرد آن



هر کاری که روی تصویر در فتوشاپ انجام دهید در جایی نگهداری

می‌شود، تا در صورت لزوم بتوان آن‌ها را بازیابی نمود. به این مکان در

نرم‌افزار پالت History (تاریخچه) گویند. برای نمایش یا عدم نمایش

این پالت کافی است از منوی Window روی گزینه‌ی History

کلیک کنید. به طور کلی وقتی این پالت باز است همه کارهایی که روی سند انجام می‌دهید را به طور

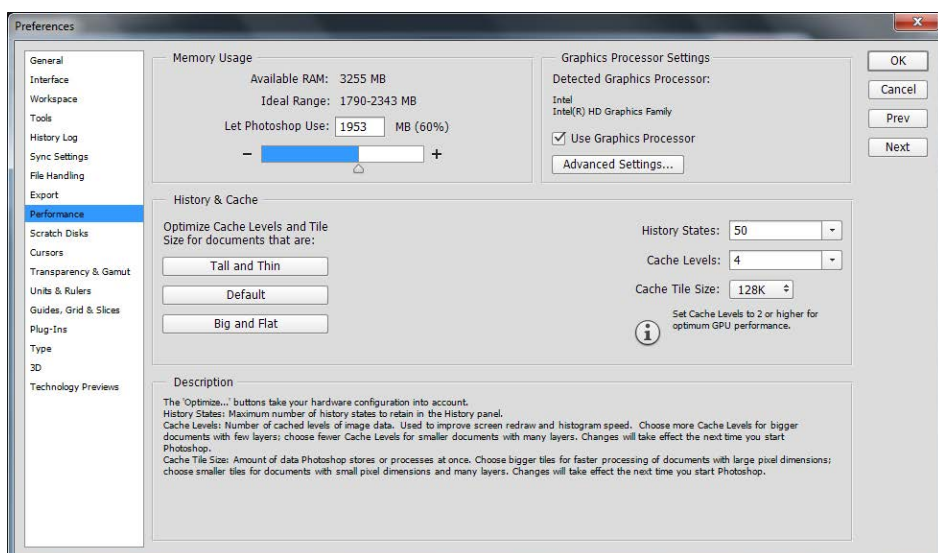
مرتب و پشت سرهم و به صورت پشته شده روی هم جمع و ثبت و نگهداری می‌کند. به این ترتیب

امکان بازرسی و تجدید نظر دائمی در کار را فراهم می‌آورد. در این پالت نام فایل باز شده بالای آن

نمایش داده می‌شود و تصویر کوچکی در کنار آن نمایش داده می‌شود که همان تصویر اصلی باز

شده می‌باشد. در پایین آن اولین عمل انجام شده یعنی Open نمایش داده می‌شود، بدین ترتیب هر کاری که انجام دهید در این پالت نگهداری می‌گردد. به صورت پیش فرض فتوشاپ تا ۵۰ مرحله را نگهداری خواهد کرد و تا ۵۰ مرحله می‌توان به عقب بازگشت. برای بیشتر کردن مراحل نگهداری این پالت از منوی Edit گزینه‌ی Preferences زیر گزینه‌ی Performance را انتخاب نمایید تا پنجره‌ای به شکل زیر باز شود.

در پنجره‌ی باز شده از قسمت History State می‌توانید مقدار تاریخچه را افزایش دهید.



حرکت در بین وضعیت‌های مختلف تصویر در پالت تاریخچه اگر بر روی هر مرحله کاری کلیک کنید آن مرحله به شما نمایش داده می‌شود، در این پالت برخی از وضعیت‌ها به رنگ خاکستری و بعضی دیگر به رنگ سیاه هستند. وضعیت‌هایی که به رنگ خاکستری هستند، در حالت Undo یا لغو هستند. در فتوشاپ برای رفتن یک مرحله به سمت جلو یا عقب می‌توانید از کلید میان‌بر **Ctrl+Z** و یا از منوی Edit گزینه‌ی Undo را انتخاب نمایید، و برای رفتن به چند مرحله به عقب از کلید میان‌بر **Alt+Ctrl+Z** و یا از گزینه‌ی Step Backward استفاده کنید و برای رفتن به چندین مرحله به جلو

از کلید میان‌بر Shift+Ctrl+Z و یا از گزینه‌ی Step Forward استفاده نمایید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل چهارم

۱. کدام گزینه در ابزارهای انتخاب، سبب گسترش خطوط حاشیه‌ی انتخاب به صورت طیفی می‌شود؟
الف) Lasso (ب) Select (ج) Border (د) Feather
۲. کلید میان‌بر گزینه‌ی Deselect چیست؟
الف) Ctrl+D (ب) Ctrl+A (ج) Ctrl+E (د) Ctrl+H
۴. برای معکوس کردن فضای انتخاب از کدام گزینه استفاده می‌کنند؟
الف) Reverse (ب) Inverse (ج) هر دو مورد (د) هیچ کدام

سؤالات عملی فصل چهارم

۱. یک تصویر باز کرده و با استفاده از ابزارهای انتخاب به شکل مستطیل و بیضی چند انتخاب به صورت همزمان داشته باشید.
۲. یک تصویر باز کرده یک محدوده را با استفاده از ابزار انتخاب مستطیل، انتخاب کرده و با ابزار انتخاب بیضی قسمتی دیگر را طوری انتخاب کنید که انتخاب از محدوده‌ی قبلی کم شود.
۳. فصل اشتراک بین چند محدوده‌ی انتخابی را بدست بیاورید.
۴. یک تصویر باز کرده و قسمتی از آن را انتخاب نموده به طوریکه میزان محوشدگی آن ۶۰ پیکسل باشد.
۵. قسمتی از یک تصویر را انتخاب کرده، سپس لبه‌های آن را تصحیح کنید.
۶. با استفاده از ابزار کمند مغناطیسی قسمتی از تصویر را انتخاب کنید به طوریکه دقت انتخاب ابزار ۱۵۰ پیکسل، حساسیت ابزار ۶۰ درصد و سرعت نقطه‌گذاری آن ۷۰ باشد.
۷. با استفاده از ابزار عصای جادویی رنگ‌های مشابه در کل تصویر را طوری انتخاب کنید که دقت انتخاب رنگ‌های مشابه ۵۰ باشد.
۸. قسمتی از تصویر را با استفاده از ابزار انتخاب سریع انتخاب کرده و انتخاب خود را معکوس کنید.

۹. با استفاده از گزینه‌ی Color Range محدوده‌ی رنگی را به دلخواه انتخاب کنید که روی قسمت‌های روشن تصویر از نظر نور می‌باشند، به طوریکه قسمت انتخاب نشده در پوششی از طلق نیمه شفاف قرمز رنگ، در پنجره نمایش داده شود.
۱۰. قسمتی از تصویر را با استفاده از ابزار کمند آزاد انتخاب کنید و پهنا یا حاشیه‌ی آن را به اندازه‌ی ۴۵ پیکسل بیشتر کنید.
۱۱. قسمتی از تصویر را با استفاده از ابزار انتخاب به شکل مستطیل، انتخاب کرده و گوشه‌های محدوده‌های انتخابی را به اندازه‌ی ۳۶ پیکسل نرم‌تر کنید.
۱۲. با استفاده از یکی از ابزارهای انتخاب، قسمتی از یک تصویر را انتخاب کنید و سپس محدوده‌ی انتخاب شده را به اندازه‌ی ۱۵ پیکسل گسترش دهید.
۱۳. قسمتی از یک تصویر را انتخاب نموده، سپس با استفاده از گزینه‌ی مناسب، قسمت انتخاب شده را در جهت افقی به اندازه‌ی ۴۸ درصد بزرگتر کرده، به آن چرخشی ۳۳ درجه خلاف عقربه‌های ساعت داده و آن را در جهت عمودی به اندازه‌ی ۲۶ درجه کج کنید، قسمت انتخاب شده را با نام خود ذخیره کنید.
۱۴. تعداد مراحل نگهداری تاریخچه را به ۱۵۰ مرحله افزایش دهید.




توانایی کادربندی مناسب و برش تصویر

۵-۱-۱ آشنایی با جابه‌جایی انتخاب‌ها و تنظیم دوره‌ی تصویر و برش آن

در فصل قبل انواع روش‌های انتخاب کردن را شرح دادیم حال می‌خواهیم اولین کاربردهای انتخاب کردن را ببینیم، و به همراه آن یاد بگیریم چگونه تصویر را برش بزنیم.

۵-۱-۱-۱ چگونگی جابه‌جایی قسمت انتخاب شده

قسمتی از تصویر را انتخاب کرده‌ایم و حالا می‌خواهیم آن را جابه‌جا کنیم. آسان‌ترین راه برای جابه‌جایی قسمت انتخاب شده استفاده از ابزار Move (حرکت) است. اولین ابزار از جعبه‌ی ابزار را برداشته و مکان‌نما را به داخل قسمت  بیاورید تا به صورت یک پیکان و قیچی نمایش داده شود.



حال کلیک چپ را نگه‌داشته و مکان‌نما را حرکت دهید. قسمت انتخاب شده جابه‌جا می‌شود، هر جا که مناسب تشخیص دادید کلیک چپ را رها کنید تا قسمت انتخابی در همان‌جا مستقر شود.

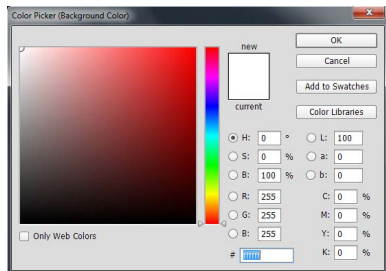
برای خارج شدن از حالت انتخاب می‌توانید از کلید میان‌بر **Ctrl + D** استفاده نمایید.

بعد از جابه‌جایی قسمت انتخاب شده و چسباندن آن در جای جدید اتفاقی که رخ می‌دهد فتوشاپ جای خالی قسمت جابه‌جا شده را با رنگ پس‌زمینه پر خواهد کرد که در پایین جعبه ابزار نمایش داده می‌شود.

۵-۱-۲ آشنایی با انتخاب رنگ پس‌زمینه (Background Color)




همان‌طور که در بالا اشاره کردیم رنگ پس‌زمینه‌ی تصویر در پایین جعبه ابزار قابل تشخیص است. برای انتخاب رنگ پس‌زمینه روی مربع پایینی در جعبه‌ی ابزار کلیک



کنید تا پنجره‌ای به نام Color Picker (رنگ گزینی) ظاهر شود. این پنجره بسیار مهم است زیرا از طریق این پنجره می‌توانید رنگ را در هر یک از پنج سیستم انتخاب رنگ که در فتوشاپ به رسمیت شناخته می‌شود انتخاب کنید.

اگر خروجی را برای چاپ چهار رنگ می‌خواهید از

قسمت CMYK استفاده کنید، اگر برای Web، ویدیو و تلویزیون و از این قبیل کار می‌کنید باید از قسمت RGB استفاده کنید و در نهایت اگر می‌خواهید رنگ را از طریق نشانی دادن توسط کد دادن

در سیستم هگزادسیمال یا شانزده‌شانزده‌می مشخص کنید از قسمت پایین پنجره  استفاده کنید.


زمانی که در هر قسمتی رنگی را تعیین می‌کنید فتوشاپ در بخش‌های دیگر معادل آن رنگ را در سیستم‌های دیگر نشان می‌دهد. برای انتخاب رنگ به صورت مستقیم کافی است در مربع بزرگ رنگ، روی رنگی که می‌خواهید کلیک کنید تا انتخاب شود، برای انتخاب رنگ‌های اصلی کافی است از دستگیره‌های نوار باریک استفاده کنید



و روی رنگی که می‌خواهید آن را قرار دهید. زمانی که رنگی را انتخاب نمودید در قسمت New رنگ انتخاب شده نمایش داده می‌شود و در قسمت Current رنگی را که فعلاً در فتوشاپ رنگ پس‌زمینه محسوب می‌شود را نشان می‌دهد. اگر سمت راست رنگ جدید علامت مثلث که داخل آن علامت تعجب وجود دارد، نمایش داده شد این بدین معناست که این رنگ در چاپ چهار رنگ درست نخواهد بود. در زیر این مثلث یک مربع کوچک با یک رنگ دیده می‌شود این نمونه رنگ به نظر فتوشاپ نزدیک‌ترین رنگ به رنگ انتخابی شما است که مشکل چاپ هم ندارد. با کلیک بر روی این مربع کوچک رنگ انتخاب شده توسط فتوشاپ در خانه‌ی New نمایش داده می‌شود. اگر در سمت راست و پایین نمونه رنگ‌ها، یک علامت مکعب دیدید، بدین معناست که رنگ انتخابی شما برای طراحی وب درست نخواهد بود و اگر در مربع کوچک زیر آن کلیک کنید نزدیک‌ترین رنگ به آنچه انتخاب کرده‌اید را به شما خواهد داد.

۳-۱-۵ کپی کردن قسمت انتخاب شده

بعد از انتخاب قسمتی از تصویر لازم می‌شود تا آن را در جاهای مختلف تصویر تکرار کنید، برای این کار می‌توان از روش‌های مختلفی استفاده نمود:

۱- ابزار Move را انتخاب کنید و در حالی که کلید Alt از صفحه‌کلید را نگه‌داشته‌اید مکان‌نما را داخل قسمت انتخاب شده ببرید در این حالت ماوس شما به شکل  می‌باشد، حال کلیک چپ



را نیز نگه‌داشته و مکان‌نما را حرکت دهید. با حرکت مکان‌نما خواهید دید که یک نسخه از تصویر قسمت انتخاب شده نیز همراه ماوس جابه‌جا می‌شود و با رها کردن کلیک چپ یک نسخه از قسمت انتخاب شده در مکان مورد نظر کپی

می‌شود.

۲- هنگام انتقال قسمت انتخاب شده با ماوس دکمه‌ی **Ctrl+Alt** صفحه کلید را پایین نگه‌دارید. سپس با ماوس آن را بکشید تا عمل کپی انجام شود.

۳- از منوی **Edit** گزینه‌ی **Copy** را انتخاب کرده و سپس گزینه‌ی **Paste** را از همین منو انتخاب کنید تا عمل کپی انجام شود.

۴- با استفاده از کلید میان‌بر **Ctrl+C** عمل کپی را انجام دهید و برای چسباندن از کلید میان‌بر **Ctrl+V** استفاده نمایید.

نکته: با انجام عمل کپی به روش‌های سوم و چهارم، لایه ایجاد می‌شود که در فصل بعد مفهوم لایه را شرح خواهیم داد. بنابراین در این قسمت توصیه می‌شود از روش‌های اول یا دوم استفاده نمایید.

۴-۱-۵ عملیات برش زدن یا انتقال قسمت انتخاب شده

بعد از انتخاب قسمتی از تصویر به روش‌های زیر می‌توانید قسمت انتخاب شده را جابه‌جا کنید:

۱- قسمتی از تصویر را انتخاب کرده، از جعبه‌ی ابزار، ابزار حرکت یا **Move** را برداشته مکان‌نما را داخل قسمت انتخاب شده برده کلیک چپ را نگه‌دارید و ماوس را حرکت دهید و یا از کلیدهای جهت‌ی روی کیبورد استفاده نمایید.

۲- از منوی **Edit** گزینه‌ی **Cut** را انتخاب کرده و سپس گزینه‌ی **Paste** را از همین منو انتخاب کنید تا عمل چسباندن انجام شود.

۳- با استفاده از کلید میان‌بر **Ctrl+X** عمل برش یا انتقال را انجام داده و با استفاده از کلید میان‌بر **Ctrl+V** عمل چسباندن را انجام دهید.

نکته: استفاده از روش‌های دوم و سوم باعث ایجاد لایه‌ی جدید خواهد شد که در فصل بعد مفهوم لایه را شرح خواهیم داد.

۵-۱-۵ حذف قسمت انتخاب شده

قسمتی که می‌خواهید حذف شود را انتخاب کرده و سپس یکی از روش‌های زیر را انجام دهید:

۱- از منوی **Edit** گزینه‌ی **Clear** را انتخاب کنید.

۲- کلیدهای **Ctrl+Delete** و یا **Ctrl+Backspace** را از صفحه کلید



فشار دهید تا قسمت انتخاب شده حذف شود.

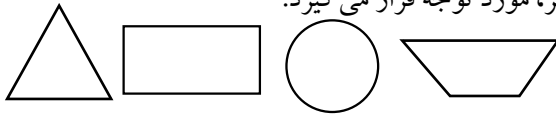
به هر یک از دو روش برای حذف کردن عمل کنید، قسمت انتخاب شده حذف شده و به جای آن همانطور که قبلاً گفتیم، رنگ پس زمینه را خواهید دید. در اینجا رنگ پس زمینه سفید می باشد. شما می توانید با هر رنگی جای خالی را پر کنید. اگر در تصویری قسمتی از آن را حذف کردید و در زیر آن تصویر دیگری ظاهر شد آن گاه بدانید که تصویر قبلاً لایه بندی شده بوده است.

۲-۵ آشنایی با مفهوم کادر در هنرهای تجسمی و انواع آن

کادر، محدوده یا قاب، تصویر محدودی فضا یا سطحی است که اثر تجسمی و تصویری در آن ساخته می شود. به طور کلی منظور از کادر در هنرهایی که با سطح سر و کار دارند و بر سطح به وجود می آیند همان محدوده ای است که هنرمند برای ارائه و اجرای اثر خود بر می گزیند. هنرمند با انتخاب بخشی از فضا و جدا ساختن آن از سایر بخش ها و فضای پیرامون توسط کادری مشخص دو کار انجام می دهد:

۱. ارتباط کادر را با محدوده ای داخلی اثر برقرار می کند و انرژی بصری را که از درون به بیرون گرایش دارد، محصور می سازد.

۲. انرژی های بصری بیرون از کادر را که می خواهند به درون آن نفوذ کنند به کنترل در خواهد آورد. به طور کلی می توان گفت که کادر، مرزی بین دنیای تصورات و احساسات هنرمند با دنیای خارج و محیط اطراف هنرمند است. برای شروع یک اثر هنری ابتدا لازم است محدوده ای که باید موضوع در آن جای گیرد، با رسم حدود مشخصی تعیین شود. چنین محدوده ای را کادر تابلو یا کادر رجوع می نامند. شکل کادر روی حالت و فعالیت عناصر درونی کادر تأثیر می گذارد. در کادر افقی جهت حرکت چشم از راست به چپ یا از چپ به راست و در کادر عمودی از بالا به پایین یا از پایین به بالا می باشد. همچنین در کادر مربع نقطه ی مرکز، مورد توجه قرار می گیرد.



انواع کادرهای مورد استفاده در هنرهای تجسمی

کادر می تواند اندازه ها و شکل های گوناگون داشته باشد مثل مربع، مستطیل، لوزی، ذوزنقه، دایره، بیضی، چندضلعی یا حتی تلفیقی از این اشکال به صورت منظم و غیر منظم باشد. معمولاً کادر در گرافیک زمینه به شکل زمینه ی مربع، دایره و مستطیل طراحی و اجرا می شوند.

۳-۵ شناخت اصول و روش تغییر اندازه و ابعاد کادر تصویر با استفاده از ابزار Crop

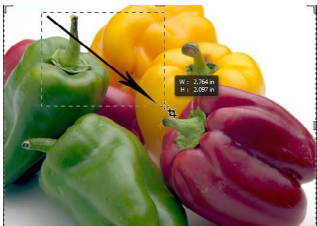
بسیاری از عکس‌هایی که در کتاب‌ها یا مجلات می‌بینید به صورت عجله‌ای گرفته شده‌اند و در ابتدا خوب به نظر نمی‌رسند و با برش زدن و ایجاد قطع مناسب برای آن‌ها جذاب شده‌اند. برش زدن صحیح می‌تواند کاری کند که قسمتی را که می‌خواهید در نقطه‌ی توجه تصویر قرار گیرد و کاری کند قسمت مورد نظر در تصویر بهتر دیده شود. در فتوشاپ برای این امکان ابزار Crop را در اختیار شما قرار داده است.

دلایل استفاده از ابزار برش

- ۱- با استفاده از برش زدن تصویر می‌توانید زواید و قسمت‌های غیر ضروری را دور بریزید.
- ۲- شاید قسمتی از تصویر را لازم داشته باشید که به شکل کج در یک تصویر بزرگ قرار گرفته است، توسط برش زدن می‌توانید آن را بیرون کشیده و به حالت درست قرار دهید.
- ۳- خیلی وقت‌ها کل تصویری را که با دوربین گرفته‌اید کج است زیرا دوربین را کج گرفته بودید، چنین عکسی را می‌توان با فتوشاپ صاف کرد تا بهتر دیده شود. البته گاهی اوقات لازم است تا تصویر راست را کج کنیم تا در آن حرکت ایجاد شود و مفهوم خاصی را برسانیم.
- ۴- با استفاده از برش زدن تصویر نهایی می‌شود. تصویر خوب با برش خوب ظاهر می‌شود و جلوه پیدا می‌کند.

۱-۳-۵ استفاده از ابزار Crop در تغییر ابعاد و اندازه‌ی کادر تصویر

همانطور که گفته شد با استفاده از این ابزار می‌توانید قسمتی از تصویر را برش بزنید. برای انجام این کار از جعبه‌ی ابزار، ابزار Crop را برداشته و مکان‌نما را وارد تصویر کنید و درست مانند انتخاب به شکل مستطیل یک مستطیل اطراف قسمت مورد نظر بکشید. حال تصویر به دو قسمت تقسیم شده است. آنچه در داخل قسمت برش است و به صورت معمولی دیده می‌شود و دیگری خارج قسمت برش که زیر یک پوشش نیمه شفاف و رنگی قرار گرفته است که به این محدوده Shield Area (قسمت تحت حفاظ) گفته می‌شود. حال اگر مکان‌نما را داخل قسمت انتخاب شده ببرید و دوبار



کلیک کنید یا کلید Enter را از صفحه کلید بزنید برش انجام می‌شود و اگر می‌خواهید این عملیات را لغو کنید می‌توانید از Esc استفاده نمایید.

۲-۳-۵ بکارگیری پالت Option برای اعمال اندازه و مشخصات در ابزار Crop

با انتخاب این ابزار، نوار اختیاری یا تنظیمات به صورت زیر تغییر می کند:

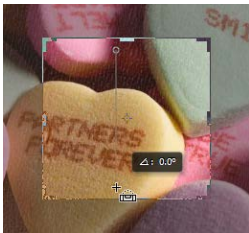


Select a preset aspect ratio or crop size: در این قسمت می توانید اندازه‌ی قسمت برش را انتخاب نمایید. به صورت پیش فرض این گزینه روی Ratio (نسبت ثابت) قرار دارد که می توانید به صورت دلخواه و با کشیدن ابزار در تصویر قسمت مورد نظر را انتخاب نمایید.

Set the aspect ratio for crop box: این دو خانه در حالت عادی خالی هستند، در این قسمت می توانید اندازه‌ی باکس برش را به صورت دستی وارد کنید. کادر اول برای تعیین عرض و کادر دوم برای تعیین ارتفاع باکس برش می باشد. با کلیک بر روی فلش رفت و برگشت بین این دو کادر Swaps height and width (جابه‌جا کردن ارتفاع و پهنا) می توانید مقدار ارتفاع و عرض باکس برش را با یکدیگر تعویض کنید.

Clear aspect ratio values: با کلیک بر روی این گزینه می توان مقادیر داده شده برای باکس برش را پاک کرد و آن‌ها را نادیده گرفت.

Straighten the image by drawing a line on it: با کلیک بر روی این قسمت



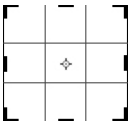
می توانید با کشیدن یک خط صاف در کادر برش، مسیر برش زدن تصویر را تعیین کنید. با انتخاب این ابزار و کشیدن خط صاف در تصویر در کنار این ابزار می توانید درجه‌ی برش را تعیین کنید. برای مثال برای اینکه تصویر در محور عمود کاملاً صاف باشد با این ابزار یک خط عمود کشیده و طوری آن را تنظیم می کنیم تا کادر درجه‌ی آن ۰.۰ را نمایش دهد.



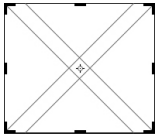
Set the overlay options for the Crop Tool: در این قسمت می توانید نوع

پوشش برای ابزار برش را تعیین نمایید. با کلیک بر روی این گزینه منوی روبرو باز خواهد شد که شامل گزینه‌های زیر می باشد.

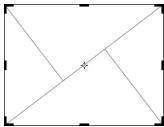
Rule of Thirds: به صورت پیش فرض پوشش ابزار برش بر روی این گزینه قرار دارد که به آن قاعده‌ی یک سوم گویند. اگر این گزینه را انتخاب نمایید شبکه‌ای متشکل از دو خط افقی در ارتفاع و دو خط عمودی در پهنا‌ی قسمت



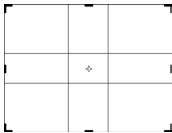
ظاهر می‌شود. با بزرگ و کوچک کردن کادر برش این خطوط وضعیت متساوی بودن خود را حفظ خواهند کرد.



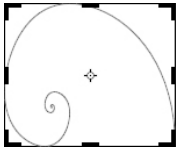
Diagonal: با انتخاب این گزینه خطوط مورب در کادر برش ظاهر خواهد شد. که وسط کادر برش را در یک مربع در مرکز این خطوط نمایش می‌دهد. این خطوط به شکل قطری کادر برش را در برمی‌گیرند.



Triangle: با انتخاب این گزینه پوشش کادر برش به شکل مثلث خواهد بود و کادر برش را به چهار مثلث تقسیم می‌کند.



Golden Ratio: در این گزینه پوشش کادر برش به شکل نسبت طلایی خواهد بود. با استفاده از مستطیل پوشش کادر را تقسیم می‌کند.



Golden Spiral: با انتخاب این گزینه پوشش کادر برش به صورت مارپیچ نمایش داده خواهد شد.

Auto Show Overlay: با انتخاب این گزینه پوشش کادر برش به صورت اتوماتیک نمایش داده می‌شود. بدین معنی که در ابتدای ترسیم کادر پوشش وجود ندارد اما به محض اینکه بخواهید کادر را تغییر اندازه و یا چرخش دهید پوشش ظاهر می‌شود.

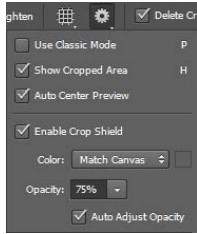
Always Show Overlay: با انتخاب این گزینه و تیک‌دار شدن آن پوشش کادر برش همیشه نمایش داده خواهد شد.

Never Show Overlay: اگر می‌خواهید پوشش کادر برش نمایش داده نشود این گزینه را انتخاب کنید.

Cycle Overlay: با کلیک بر روی این گزینه به صورت چرخه‌ای هر بار یکی از پوشش‌های گفته شده برای کادر در نظر گرفته می‌شود. کلید میان‌بر برای جابه‌جا شدن بین حالت‌های مختلف حرف O می‌باشد.

Cycle Orientation: این گزینه فقط زمانی که پوشش شما از نوع Triangle و Golden




Spiral باشد فعال می شود و با کلیک بر روی آن جهت پوشش ها تغییر می کند. کلید میان بر این گزینه Shift+O می باشد.



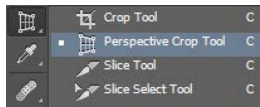
Set additional Crop options

می توانید تنظیمات بیشتری را برای ابزار برش تعیین کنید.
 Use Classic Mode: با انتخاب این گزینه ابزار برش به صورت قدیمی و کلاسیک نمایش داده می شود، بدین صورت که می توانید به جای حرکت تصویر یا چرخش تصویر کادر برش تغییر می کند. کلید میان بر برای انتخاب این گزینه حرف P می باشد.

Show Crop Area: با انتخاب این گزینه و تیک دار بودن آن قسمت محافظت شده یا محدوده ی برش نمایش داده خواهد شد. کلید میان بر برای نمایش قسمت برش حرف H می باشد.
 Auto Center Preview: اگر این گزینه تیک داشته باشد پیش نمایش قسمت برش به صورت اتوماتیک در مرکز بدنه ی کاری خواهد بود.
 Enable Crop Shield: با علامت داشتن این گزینه محدوده ی برش فعال خواهد بود و در قسمت Color می توانید رنگ آن را تعیین و در قسمت Opacity نیز می توانید میزان شفافیت رنگ قسمت محافظت شده را تعیین نمایید.

Delete Cropped Pixels : اگر این گزینه علامت داشته باشد قسمت های اضافی بعد از برش حذف خواهد شد در غیر این صورت قسمت اضافی تصویر را در لایه ای دیگر نگهداری می کند.
 بعد از تنظیمات لازم در نوار اختیاری ابزار برش اگر می خواهید تمام تنظیمات و محدوده ی برش به حالت اول باز گردد بر روی علامت  Restor the crop box... کلیک کنید.
 اگر می خواهید عملیات برش کنسل یا لغو شود بر روی گزینه ی  Cancel current crop operation کلیک کنید و در صورتی که می خواهید عملیات را تأیید کنید بر روی گزینه ی  Commit current crop operation کلیک نمایید.

نکته: در صورتی که بخواهید به محدوده ی برش پرسپکتیو یا بُعد دهید باید از جعبه ی ابزار، ابزار Perspective Crop Tool را انتخاب نمایید.



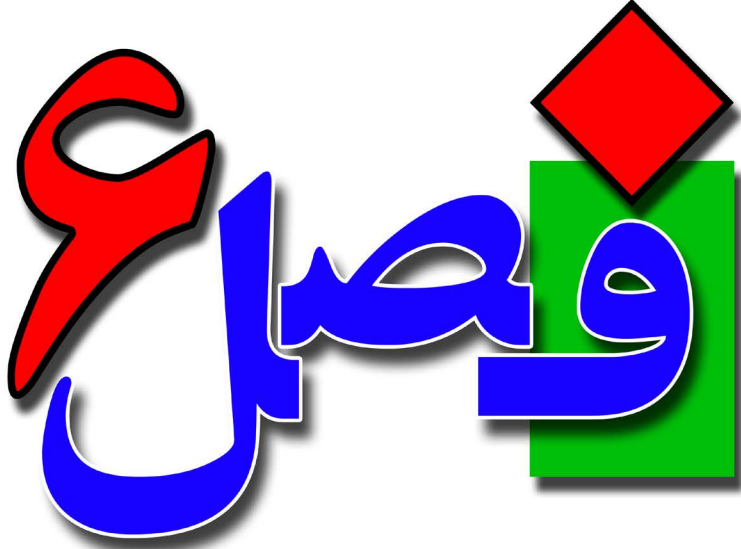
حال که توانستید عمل برش نواحی را انجام دهید، می‌توانید با استفاده از ابزارهای انتخاب ناحیه‌ی مورد نظر را برای ایجاد کادر انتخاب کرده و با روش‌های مختلف مانند **Border** و ... کادر برای تصاویر ایجاد کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل پنجم

۱. برای کپی کردن قسمت انتخاب شده در هنگام استفاده از ابزار **Move** کدام کلید را باید نگه داشت؟
الف) Ctrl (ب) Alt (ج) Shift (د) Ctrl+Alt
۲. برای حذف قسمت انتخاب شده از منوی **Edit** کدام گزینه را باید انتخاب کرد؟
الف) Clean (ب) Remove (ج) Clear (د) Delete
۳. در ابزار برش با انتخاب کدام گزینه کادر برش به صورت خطوط شبکه‌ای دیده می‌شود؟
الف) Grid (ب) Golden Spiral (ج) Triangle (د) Diognal
۴. با استفاده از کدام گزینه می‌توان میزان شفافیت قسمت محافظت شده در برش را تعیین کرد؟
الف) Color (ب) Opacity (ج) Transparency (د) همه موارد

سؤالات عملی فصل پنجم

۱. قسمتی از یک تصویر را با استفاده از ابزار **Move** کپی کنید.
۲. قسمتی از یک تصویر را با استفاده از ابزار **Move** انتقال دهید.
۳. قسمتی از تصویر را انتخاب کرده و آن را حذف کنید.
۴. قسمتی از یک تصویر را برش بزنید به طوری که رنگ پوشش قسمت‌های محافظت شده یا بیرون از کادر برش به رنگ قرمز بوده و شفافیت آن ۶۰ درصد باشد، و بعد از برش قسمت اضافی در یک لایه‌ی جدید قرار بگیرد.



توانایی ترکیب و کلاژ تصاویر با یکدیگر

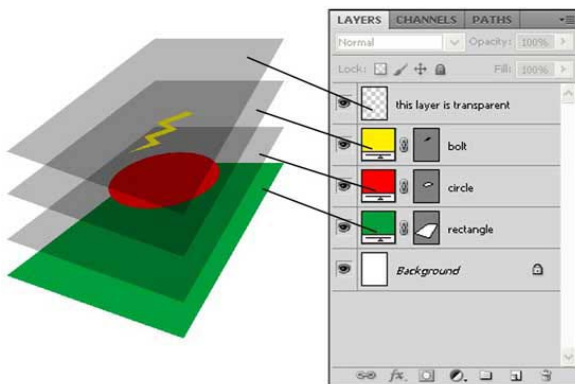
۱-۶ آشنایی با مفهوم کلاژ و کاربردهای آن در ترمیم و رتوش عکس و تصاویر

کلاژ در اصطلاح به معنی ترکیب چند عکس می‌باشد. با استفاده از این روش می‌توانید یک عکس قدیمی را با چند عکس دیگر ترکیب کرده و یک تصویر ایده‌آل و بدون نقص ایجاد کنید.

۲-۶ شناخت اصول کلاژ عکس و تصاویر

تا به حال در فتوشاپ تصاویر را به شکل یک تکه و تخت دیده‌ایم. درست مانند یک عکس معمولی یا یک نقاشی که روی یک زمینه قرار گرفته است. سازندگان فیلم‌های انیمیشن یا کارتون که باید برای هر یک ثانیه حرکت ۲۴ تصویر مجزا می‌ساختند و آن‌ها را پشت سرهم نشان می‌دادند، متوجه شدند که در بیشتر موارد در هر تصویر فقط بخش کوچکی از تصویر تغییر می‌کند و بقیه‌ی تصویر ثابت است. مثلاً آدمی که در یک خیابان راه می‌رود، در هر تصویر کمی جابه‌جا می‌شود اما خیابان در تمام طول حرکت او یکسان است و اگر قرار باشد در هر تصویر هم آدم و هم خیابان را از اول بکشند اتلاف وقت زیادی رخ خواهد داد. آن‌ها زمینه‌ی ثابت را از اشیا و موضوع‌های متحرک جدا کردند. برای این کار آن‌ها ورقه‌های نازک و بسیار شفاف پلاستیکی را به کار گرفتند و چیزهای متحرک را روی آن‌ها نقاشی کردند. اما زمینه را که در بین حرکت چیزهای متحرک ثابت بود را روی سطح کدروی طراحی و نقاشی کردند و زیر ورقه‌های شفاف پلاستیکی قرار دادند. بعد از این کار فقط چیزهای متحرک را طراحی می‌کردند. فتوشاپ مفهوم لایه را از همین ورقه‌های شفاف Transparent گرفته است. لایه در فتوشاپ سطح یا پوسته یا وقه‌ای شفاف است که بالای یک زمینه قرار دارد. حال هر چیزی که روی این پوسته قرار داده شود بخشی از سطح شفاف آن را اشغال می‌کند و باعث می‌شود که در آن قسمت زمینه دیده نشود. اما در واقع زمینه سرجایش است و لایه هم کاملاً مانند ورقه‌ی

شفاف کارتون سازی قابل انعطاف و متحرک است. بنابراین با حرکت دادن آن بخشی از پس‌زمینه که پنهان بود، آشکار شده و بخش دیگر که زیر طرح لایه‌ی بالایی قرار می‌گیرد، پنهان می‌شود.



۳-۶ شناخت روش‌های برش، جابجایی و ادغام تصاویر مختلف با یکدیگر

تاکنون تصاویری که ایجاد کردیم یک لایه داشتند، حال می‌خواهیم روش ایجاد سند با چند لایه را بیان کنیم:

۱- ابتدا تصویری را که می‌خواهید به آن چیزی اضافه کنید را باز کنید این تصویر به عنوان تصویر پایه در نظر گرفته می‌شود.

۲- تصویر دیگری را که می‌خواهید قسمتی از آن را روی تصویر پایه اضافه کنید را باز کرده و محدوده‌ای از آن را انتخاب نمایید.

۳- اکنون به دو روش می‌توانیم قسمت انتخاب شده را روی تصویر پایه قرار دهیم:

روش اول: در حالی که دو تصویر کنار یکدیگر باز هستند، ابزار Move (حرکت) را برداشته و مکان‌نمای خود را به داخل قسمت انتخاب شده برده و با نگه‌داشتن کلیک چپ مکان‌نما را به داخل تصویر اول بکشانید سپس دکمه‌ی ماوس را رها کنید، خواهید دید که قسمت انتخابی در شکل پایه قرار می‌گیرد.

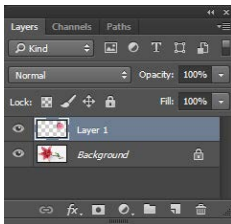
روش دوم: بعد از انتخاب قسمت مورد نظر از منوی Edit گزینه‌ی Copy را انتخاب نمایید و یا



از کلید میان‌بر Ctrl+C استفاده کنید، سپس تصویر پایه را فعال کرده و از منوی Edit گزینه‌ی Paste را بزنید یا از کلید میان‌بر Ctrl+V استفاده کنید بدین ترتیب قسمت انتخاب شده در تصویر پایه کپی می‌شود. با روش‌های ذکر شده می‌توانید هر چند تصویر را که می‌خواهید باز کرده و قسمت‌هایی از آن‌ها را روی تصویر دیگر قرار دهید.

۱-۳-۶ پالت Layers و نحوه‌ی استفاده از آن

اگر از فضای کاری Essentials که قبلاً شرح داده شده است و فضای پیش فرض فتوشاپ می‌باشد استفاده می‌کنید پالت Layers فعال می‌باشد، اما اگر پالت لایه‌ها را مشاهده نمی‌کنید از طریق منوی Window گزینه‌ی Layers را انتخاب نمایید و یا از کلی



کلید میان‌بر F7 استفاده نمایید تا این پانل در رابط کار ظاهر شود.

نام گذاری لایه‌ها

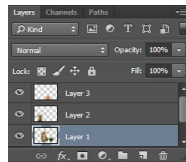
هر لایه یک نام دارد. زمانی که تصویر ساده‌ای را برای اولین بار در فتوشاپ باز می‌کنید در پالت لایه‌ها فقط یک لایه می‌بینید که نام آن Background (پس زمینه) است. وقتی لایه‌ی جدیدی را به تصویر اضافه می‌کنید نرم‌افزار به شکل خود کار برای آن نامی انتخاب می‌کند. این نام عبارت است از کلمه‌ی Layer و سپس یک عدد که از شماره‌ی ۱ شروع می‌شود. ترتیب این شماره‌ها نشان می‌دهد که کدام لایه زودتر به این تصویر آورده شده است. شما می‌توانید نام هر لایه به جز لایه‌ی پس‌زمینه را به هر چیزی که می‌خواهید تغییر دهید. برای نام گذاری هر لایه کافی است مکان‌نمای ماوس را روی نام آن لایه قرار داده و دوبار کلیک کنید تا برای تغییر نام آماده شود، سپس نام قبلی را پاک کرده و نامی را که می‌خواهید برای آن لایه تایپ کنید.

انتخاب یک یا چند لایه

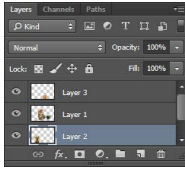
برای اینکه بتوانید با یک یا چند لایه کار کنید باید آن‌ها را انتخاب کنید. برای انتخاب لایه‌ی مورد نظر کافی است مکان‌نما را روی لایه در پالت لایه‌ها برده و بر روی آن یک بار کلیک کنید تا سطر آن لایه به رنگ سرمه‌ای دربیاید که این به معنی انتخاب شدن لایه می‌باشد. برای انتخاب چند لایه، روی لایه‌ی اول کلیک کرده سپس کلید Ctrl را نگه داشته و روی لایه‌های دیگر که می‌خواهید انتخاب شوند کلیک کنید. اگر لایه‌های مورد نظر تان به طور پیوسته کنار یکدیگر هستند برای انتخاب می‌توانید کلید Shift را نگه داشته و روی اولین لایه و آخرین لایه کلیک کنید تا تمام لایه‌های بین این دو لایه انتخاب شوند. نکته: برای انتخاب تمام لایه‌ها می‌توانید از منوی Select گزینه‌ی All Layers را انتخاب نمایید و یا از کلید میان‌بر Alt+Ctrl+A استفاده کنید.

تغییر ترتیب قرار گیری لایه‌ها

ترتیب روی هم قرار گرفتن لایه‌ها در نحوه‌ی نمایش تصویر نقش مهمی دارد. هر لایه که روی لایه‌ی دیگر قرار بگیرد باعث می‌شود که تصویر موجود در آن، پشت تصویر موجود در لایه‌ی جلویی قرار

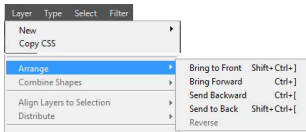


می‌گیرد و بنابراین ممکن است که بخشی از تصویر یک لایه، بخش دیگری از تصویر لایه‌ی دیگر را بپوشاند. برای مثال در شکل روبرو گربه در پشت سگ و موش قرار گرفته با جابه‌جایی لایه‌ی مربوط به گربه می‌توان آن را جلوی سگ قرار داد.



در شکل دوم لایه‌ی ۲ را به زیر لایه‌ی ۱ انتقال داده‌ایم. می‌بینید سگ در پشت گربه قرار گرفت. بنابراین می‌توان ترتیب قرارگیری لایه‌ها را برای نمایش‌های مختلف برهم زد.

برای جابه‌جایی لایه‌ها می‌توانید از یکی از روش‌های زیر استفاده نمایید.



۱- ابتدا لایه‌ی مورد نظر را انتخاب کنید سپس از منوی Layer گزینه‌ی Arrange را انتخاب کنید تا منوی مرتب کردن ظاهر شود.

در این منو با انتخاب گزینه‌ی Bring to Front لایه‌ی مورد نظر

در بالاترین قسمت یعنی بالای تمام لایه‌ها قرار می‌گیرد. با انتخاب

Bring Forward لایه‌ی انتخابی یک پله بالا می‌رود. با انتخاب Send Backward لایه‌ی

مورد نظر یک پله پایین می‌آید. گزینه‌ی Send to Back باعث می‌شود تا لایه‌ی انتخاب شده در

پایین‌ترین قسمت یعنی در پایین تمام لایه‌ها قرار بگیرد. و گزینه‌ی Reverse باعث می‌شود ترتیب

لایه‌ها معکوس شود.

۲- روش دوم ساده‌ترین و سریع‌تر می‌باشد، مکان‌نما را روی لایه‌ی مورد نظر برده تا شبیه به یک

دست با انگشت اشاره شود، سپس روی لایه کلیک چپ ماوس را نگه‌داشته (ماوس در این حالت

شبیه یک دست بسته است) و مکان‌نما را به سمت بالا و یا پایین حرکت دهید و در هر کجا خواستید

کلیک چپ را رها کنید تا لایه در جای جدید قرار گیرد.

پنهان یا آشکار کردن لایه‌ها

Indicates layer visibility: در کنار تمام لایه‌ها در پالت Layers شکل چشم نمایش داده

می‌شود، این گزینه برای آن است

که با کلیک زدن روی آن نمایش آن لایه در تصویر اصلی را خاموش یا روشن کنید. وقتی در این

بخش تصویر چشم را می‌بینید، به معنی آن است که محتوای این لایه در تصویر اصلی هم اکنون در

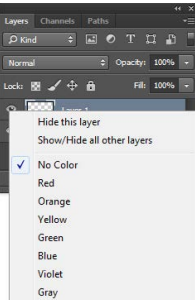
حال نمایش یا آشکار است. حالت پیش فرض همه‌ی لایه‌ها آشکار بودن است.

اگر بخواهید تمام لایه‌ها به جز یک لایه‌ی خاص خاموش شوند کافی است

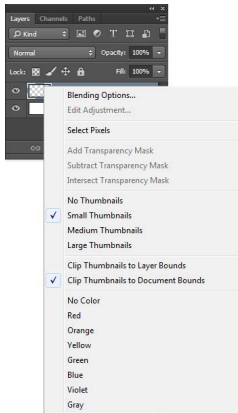
کلید Alt را نگه‌داشته و روی علامت چشم لایه‌ای که نمی‌خواهید خاموش

شود کلیک کنید. البته با کلیک راست بر روی آیکن چشم لایه منوی مقابل

نمایش داده می‌شود که با انتخاب گزینه‌ی Hide this layer لایه‌ی مورد نظر



خاموش می‌شود. با انتخاب گزینه‌ی Show/Hide all other layers نیز می‌توانید بقیه‌ی لایه‌ها به غیر از لایه‌ی جاری را مخفی کرده یا نمایش دهید. در بخش پایین می‌توانید بخش چشم هر لایه را رنگ کنید. این کار زمانی کاربرد دارد که بخواهید لایه‌هایی که به مربوط هستند را به یک رنگ در آورید و دسته‌بندی کنید. این رنگ کردن تأثیری در محتوای لایه در تصویر اصلی نخواهد گذاشت و فقط برای علامت‌گذاری به کار گرفته می‌شود.




تنظیم نحوه‌ی نمایش محتوای لایه‌ها در تصویر پالت لایه

Layer thumbnail : در کنار لایه‌ها یک تصویر

کوچک نمایش داده می‌شود که در برگیرنده‌ی محتوای لایه می‌باشد.

با کلیک راست بر روی این تصویر می‌توانید نحوه‌ی نمایش آن را

تغییر دهید. با انتخاب گزینه‌ی No Thumbnails تصویر کنار لایه‌ها

نمایش داده نشود و شکل آن‌ها تبدیل به  شود. با انتخاب گزینه‌ی

Small Thumbnails شکل آیکن لایه به صورت کوچک، Medium

Thumbnails به صورت متوسط و Large Thumbnails به صورت

بزرگ نمایش داده می‌شود.

Clip Thumbnails to Document Bounds: با انتخاب این گزینه فتوشاپ کل سطح سند و

تصویر لایه را نشان می‌دهد، در این صورت شما متوجه خواهید شد که محتوای این لایه چقدر از


تصویر را اشغال می‌کند.

Clip Thumbnails to Layer Bounds: در این گزینه برخلاف گزینه‌ی قبل شکل آیکن لایه

به اندازه‌ی بزرگ می‌شود تا کل لایه را در برگیرد و قسمت‌های خالی و شفاف لایه نمایش داده

نخواهد شد.

برقراری اتصال بین لایه‌ها

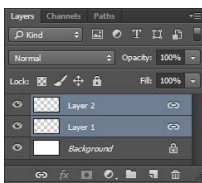
Link layers : برقراری اتصال بین لایه‌ها با یکدیگر یعنی این که آن‌ها را به هم وابسته و متصل

کنیم به طوری که بدون آن که با هم یکی شوند، نسبت به هم وضع ثابتی داشته باشند و با حرکت

یکی، دیگر لایه‌ها نیز همراه با آن حرکت کنند.

برای متصل کردن دو یا چند لایه به یکدیگر ابتدا آن‌ها را انتخاب کرده سپس

از پایین پالت لایه‌ها بر روی گزینه‌ی Link Layers کلیک کنید تا علامت



زنجیر کنار لایه‌های انتخاب شده نمایش داده شود. روش دیگر برای برقراری ارتباط بین لایه‌ها این است که از منوی Layer گزینه‌ی Link Layers را انتخاب نمایید. و یا اینکه بعد از انتخاب لایه‌ها روی یکی از آن‌ها کلیک راست کرده و گزینه‌ی Link Layers را انتخاب کنید. توجه داشته باشید به هر روشی که بخواهید لایه‌ها را به یکدیگر متصل کنید در صورت انتخاب یک لایه گزینه‌ی مورد نظر غیرفعال خواهد بود.

برای خارج شدن از ارتباط بین لایه‌ها کافی است بر روی شکل زنجیر در پایین پالت لایه کلیک کنید و یا از منوی Layer گزینه‌ی Unlink Layers را انتخاب کنید.

حذف یک یا چند لایه

برای حذف یک یا چند لایه ابتدا آن‌ها را انتخاب کنید و سپس به یکی از روش‌های زیر عمل کنید.



۱- لایه‌ی مورد نظر در پالت لایه را انتخاب و بر روی شکل سطل آتشغال در پایین پالت کلیک کنید.

۲- لایه‌ی مورد نظر را انتخاب کرده و از منوی Layer گزینه‌ی Delete و زیرگزینه‌ی Layer را انتخاب کنید.

۳- بعد از انتخاب لایه‌ی مورد نظر کلید Delete و یا Backspace را از صفحه کلید بزنید.

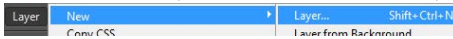
۴- بر روی لایه‌ی مورد نظر کلیک راست کرده و گزینه‌ی Delete Layer را انتخاب نمایید. ایجاد لایه‌ی خالی جدید

بسیاری از اوقات لازم است تا یک لایه‌ی خالی داشته باشیم تا مثلاً بتوانید در آن طراحی یا هر کار دیگر کنید. برای ایجاد لایه‌ی جدید و خالی می‌توانید به یکی از روش‌های زیر عمل کنید.



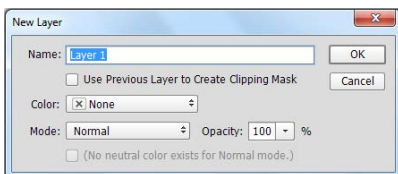
روش اول: بر روی گزینه‌ی Create a new layer در پایین پالت لایه کلیک کنید تا لایه‌ی جدید خالی و شفاف با یک نام خود کار و پیش‌فرض ایجاد شود.

روش دوم: اگر می‌خواهید همزمان با ایجاد لایه برای آن نام و ویژگی‌های دیگری هم تعیین کنید



بهتر است از این روش استفاده نمایید. از منوی Layer

گزینه‌ی New و زیرگزینه‌ی Layer را انتخاب نمایید. کلید میان‌بر این روش Shift+Ctrl+N می‌باشد.



بعد از انتخاب این گزینه پنجره‌ی New Layer به شکل روبرو نمایش داده خواهد شد.

در این پنجره در خانه‌ی مقابل عنوان Name برای لایه می‌توانید یک نام انتخاب و تایپ کنید. در قسمت Color می‌توانید رنگ چشم لایه را تعیین کرده و در قسمت Mode می‌توانید حالت لایه را تعیین نمایید. و میزان شفافیت لایه در قسمت Opacity تعیین می‌شود. بعد از تنظیمات لازم در این قسمت بر روی Ok کلیک کنید تا لایه‌ی جدید خالی ایجاد شود.


گروه کردن لایه‌ها


کسانی که در فتوشاپ کار انجام می‌دهند عادت می‌کنند که همه‌ی کارشان را از طریق ایجاد و به کار گرفتن لایه‌ها انجام دهند چون با استفاده از لایه‌ها برگشت به مراحل قبلی کار و دستکاری در تصویر خیلی آسان‌تر است. اما کمی که تعداد لایه‌ها افزایش پیدا می‌کند متوجه خواهید شد دسترسی به لایه‌ی مورد نظر سخت خواهد شد. بنابراین فتوشاپ قابلیت‌ی به نام گروه کردن لایه‌ها در اختیارتان گذاشته تا بتوانید آن‌ها را دسته بندی کنید و داخل پوشه‌های جداگانه قرار دهید.


برای گروه کردن لایه‌ها کافی است ابتدا لایه‌های مورد نظرتان را انتخاب نموده و سپس از پایین پالت لایه بر روی گزینه‌ی Create a new group کلیک کنید تا لایه‌های مورد نظر در یک پوشه قرار بگیرند.

همچنین بعد از انتخاب لایه‌های مورد نظر می‌توانید از منوی Layer گزینه‌ی Group Layers و یا کلید میان‌بر Ctrl+G را بزنید.

برای اینکه یک لایه را از گروه خارج کنید کافی است لایه‌ی مورد نظر در آن گروه را انتخاب کرده و با ماوس لایه را کشیده و خارج از گروه رها کنید. بدین صورت لایه از عضویت در گروه خارج می‌شود اما از تصویر حذف نمی‌شود.


Create new fill or adjustment layer  که در پایین پالت لایه قرار دارد، برای ایجاد یک لایه‌ی تنظیم شده یا پرشده‌ی جدید از رنگ انتخاب شده کاربرد دارد. در واقع شما با استفاده از لایه‌ی تنظیم گر می‌توانید نور و رنگ و روشنایی لایه‌های پایینی را تعیین نمایید.


Add layer mask  این گزینه نیز در پایین پالت لایه قرار گرفته و برای اعمال ماسک بر روی لایه کاربرد دارد.


Add a layer style  از این گزینه برای ایجاد تغییر و سبک و جلوه‌های لایه می‌توان استفاده کرد. در فصل‌های بعد به ایجاد ماسک و جلوه‌ی ویژه بر روی لایه خواهیم پرداخت.


قفل کردن لایه‌ها و انواع آن

در کار با لایه‌ها زمانی می‌خواهید یک لایه را قفل کنید تا نتوان بر روی آن لایه یک سری تغییرات ایجاد کرد. فتوشاپ برای این منظور در پالت لایه گزینه‌هایی را برای قفل (kcoL) قرار داده است.

Lock transparent pixels : انتخاب این گزینه سبب قفل شدن پیکسل‌های شفاف لایه‌ی انتخاب شده می‌شود. بدین ترتیب در قسمت‌های شفاف چیزی بکشید. ابزار قلم مو نمی‌توانید در قسمت‌های شفاف چیزی بکشید.

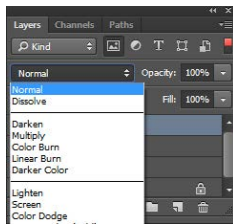
Lock image pixels : با انتخاب این گزینه تمامی پیکسل‌های تصویر قفل خواهد شد. به این ترتیب تمام نقاط شفاف و غیر شفاف قفل می‌شوند و دیگر از هیچ ابزاری برای تغییر این لایه نمی‌توانید استفاده کنید.

Lock position : اگر می‌خواهید محتویات لایه را نتوان جابه‌جا کرد و حرکت داد بر روی این گزینه کلیک کنید تا موقعیت تصویر در لایه قفل شود.

Lock all : انتخاب این گزینه سبب قفل همگی قسمت‌های لایه خواهد شد. در واقع تمام قفل‌های قبل را که شرح دادیم را یکجا بر روی لایه اعمال می‌کند.

حالت‌های ترکیبی لایه

دیدیم که لایه‌ها روی هم قرار می‌گیرند و تصویر نهایی نتیجه‌ای است که وقتی از بالای لایه‌ها به کل لایه‌های روی هم افتاده نگاه می‌کنیم. نتیجه‌ی نهایی تصویر ترکیبی از تمام محتوای لایه‌ها می‌باشد. حال می‌خواهیم حالت ترکیب این لایه‌ها را تعریف کنیم.



Set the blending mode for the layer: **Normal**

گزینه در پالت لایه می‌توانید نحوه‌ی ترکیب (Blend) یک لایه با لایه‌های دیگر را تعیین کنید. اگر روی این گزینه کلیک کنید منویی ظاهر خواهد شد که با انتخاب هر یک از این گزینه‌های موجود در آن می‌توانید نوع ترکیب لایه را با دیگر لایه‌ها تعیین کنید.

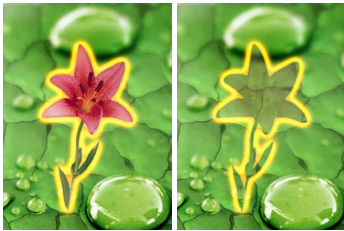


برای مثال در تصویر روبرو لایه‌ی کفش دوزک را روی حالت Dissolve قرار داده و میزان شفافیت Opacity آن را روی ۵۴ درصد قرار داده‌ایم، همانطور که از شکل مشخص است لایه‌ی کفش دوزک به صورت از هم پاشی با لایه‌ی زیرین ترکیب شده است.

گزینه‌های دیگر این قسمت را امتحان کنید تا با کارآیی هر یک آشنا شوید.

شفافیت لایه‌ی انتخاب شده را تعیین نمایید. اگر این اندازه ۱۰۰ درصد باشد تصویر ناشفاف خواهد بود یعنی کاملاً سطح زیرین خود را می‌پوشاند و اگر این اندازه را به سمت صفر ببرید، تصویر شفاف شده و باعث می‌شود تا لایه‌ی زیرین آن مشخص شود.

Set the interior opacity for the layer: با استفاده از این گزینه می‌توانید



شفافیت جلوه‌های اعمال شده به لایه را نگه داشته و فقط شفافیت تصویر لایه را تغییر دهید، در واقع با استفاده از این گزینه می‌توانید شفافیت داخلی تصویر را تغییر دهید. در تصویر با تغییر گزینه‌ی Fill فقط تصویر گل شفاف شده و درخشندگی دور آن تغییری نکرده است.

تبدیل لایه‌ی پس‌زمینه به لایه‌ی معمولی

وقتی تصویری را در فتوشاپ باز می‌کنید فقط از یک لایه تشکیل شده است که آن هم لایه‌ی پس‌زمینه (Background) است. این لایه یک لایه‌ی معمولی نیست و خواص مخصوص به خود را دارد.

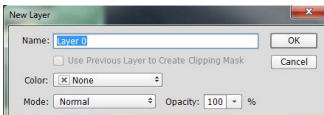
۱- لایه‌ی Background همیشه در پایین‌ترین لایه است و نمی‌توانید آن را جابه‌جا کنید.

۲- محتویات لایه‌ی Background را نمی‌توانید حرکت دهید. بنابراین اگر با ابزار Move بخواهید آن را جابه‌جا کنید پیغام خطا خواهد داد.

۳- لایه‌ی Background هیچ پیکسل شفاف‌ی ندارد. به همین دلیل اگر لایه‌ی پس‌زمینه را انتخاب کرده باشید در پالت لایه گزینه‌های Opacity و Fill خاموش هستند.

۴- لایه‌ی پس‌زمینه اصولاً قفل است.

برای تبدیل کردن لایه‌ی پس‌زمینه به لایه‌ی معمولی روی لایه‌ی Background دو بار پیپای کلیک کنید و یا از منوی Layer گزینه‌ی New زیر گزینه‌ی Layer From Background را



انتخاب کنید تا پنجره‌ی Layer New باز شود. مانند ایجاد لایه‌ی جدید که گفته شد می‌توانید نامی را برای لایه در نظر

گرفته و بر روی Ok کلیک کنید تا لایه‌ی پس‌زمینه به لایه‌ی معمولی تبدیل شده و از حالت قفل خارج شود.

تبدیل لایه‌ی معمولی به لایه‌ی پس‌زمینه

این کار عکس عمل قبلی است و به شما اجازه می‌دهد که اگر تصویری لایه‌ی پس‌زمینه ندارد، برای آن درست کنید. برای این کار ابتدا لایه‌ی مورد نظر را انتخاب کنید سپس از منوی Layer گزینه‌ی New و زیرگزینه‌ی Background From Layer (تشکیل پس‌زمینه از لایه فعال) را انتخاب کنید. بدین ترتیب لایه‌ی انتخاب شده به پایین‌ترین مکان در بین لایه‌ها قرار می‌گیرد و نام آن به Background تبدیل می‌شود و قفل خواهد شد.

۲-۳-۶ تبدیل چند لایه به یک لایه

گاهی مواقع نیاز پیدا می‌کنید تا چند لایه را با هم ترکیب (Merge) کنید. برای انجام این عمل ابتدا لایه‌های مورد نظر را انتخاب کرده و سپس به یکی از روش‌های زیر عمل کنید.

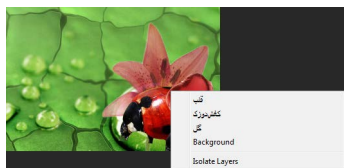
- Merge Layers: برای ادغام لایه‌های انتخاب شده استفاده می‌شود. از منوی Layer گزینه‌ی Merge Layers را انتخاب نمایید و یا از کلید میان‌بر Ctrl+E استفاده نمایید. همچنین با کلیک راست بر روی یکی از لایه‌ها می‌توانید این گزینه را نیز انتخاب نمایید. اگر فقط یک لایه را انتخاب کرده باشید این گزینه به Merge Down تبدیل خواهد شد و لایه‌ی انتخابی با لایه‌ی زیرینش ادغام خواهد شد.

- Merge Visible: برای ادغام لایه‌های نمایش داده شده استفاده می‌شود. (لایه‌هایی که شکل آیکن چشم در کنار آنها وجود دارد). می‌توانید از منوی layer گزینه‌ی Merge Visible را انتخاب کنید و یا کلید میان‌بر آن Shift+Ctrl+E را بزنید. همچنین می‌توانید با کلیک راست بر روی یکی از لایه‌ها در پالت لایه این گزینه را انتخاب کنید.

- Flatten Image: برای یکی کردن کلیه‌ی لایه‌ها (چه مخفی و چه غیرمخفی) کاربرد دارد و مانند دوروش قبل یا از منوی Layer و یا با کلیک راست بر روی لایه این گزینه را انتخاب نمایید تا تمامی لایه‌ها ادغام شده و تخت شوند. سندی که تخت می‌شود حجم آن نیز کاهش می‌یابد و همچنین دارای امنیت خواهد بود.

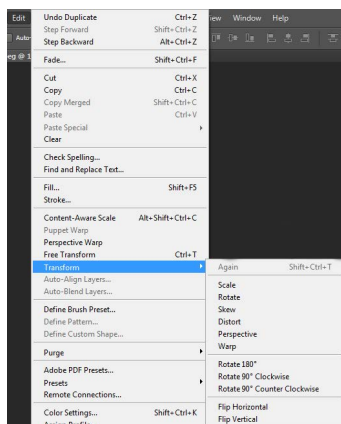
۴-۶ روش انتخاب لایه و کار با آن با استفاده از ابزار Move

فرض کنید که ابزار حرکت (Move) فعال باشد و لایه‌های زیادی نیز در تصویر داشته باشید که



برخی از آن‌ها روی برخی دیگر را پوشانده است. در این حالت اگر این ابزار را انتخاب کرده باشید و در تصویر کلیک راست کنید منویی ظاهر می‌شود که نام تمام لایه‌ها را نمایش می‌دهد و اگر لایه‌های خود را نام‌گذاری کرده باشید می‌توانید

با کلیک بر روی نام آن لایه در این منو آن را انتخاب و فعال کنید. در این تصویر چهار لایه وجود دارد که روی هم قرار گرفته‌اند و با کلیک راست در یک نقطه‌ی خاص منوی نام لایه‌ها ظاهر می‌شود. البته توجه داشته باشید اگر لایه‌ها همپوشانی نداشته باشند با کلیک بر روی هر تصویر هر لایه فقط نام آن لایه را خواهید داشت.



۵-۶ استفاده از فرمان Transform در تغییر شکل محتوای لایه با استفاده از فرمان Transform می‌توان قسمت انتخاب شده از تصویر و یا محتویات

یک یا چند لایه را تغییر شکل و چرخش داد. برای استفاده از این فرمان ابتدا لایه‌ی مورد نظر یا قسمتی از تصویر را انتخاب کنید سپس از منوی Edit گزینه‌ی Transform را انتخاب نمایید تا منویی به شکل روبرو باز شود:

• Scale (تغییر اندازه): با انتخاب این گزینه اطراف قسمت انتخاب شده کادری ظاهر می‌شود که با استفاده از آن می‌توانید اندازه‌ی قسمت انتخابی و یا محتوای لایه را بزرگ و کوچک کنید.

• Rotate (چرخش): با انتخاب این گزینه می‌توانید محتوای لایه را بچرخانید.

• Skew (کج کردن): با استفاده از گزینه می‌توانید محتوای لایه را کج کنید.

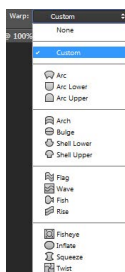
• Distort (اعوجاج): با انتخاب این گزینه می‌توانید به محتوای لایه اعوجاج دهید.

• Perspective (پرسپکتیو یا بُعد): با استفاده از این گزینه می‌توانید به محتوای لایه بعد دهید.

• Warp: با استفاده از این گزینه می‌توانید به محتوای لایه پیچ و تاب دهید. با انتخاب این

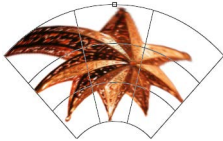
گزینه در نوار اختیاری گزینه‌ی Warp را باز کنید موارد زیر را خواهید داشت که با انتخاب

هریک از آن‌ها می‌توانید پیچ و تاب‌های خاصی را به محتوای لایه دهید.



Custom: اگر این گزینه که به صورت پیش فرض نیز انتخاب شده است، را انتخاب کنید می‌توانید به دلخواه خود به محتوای لایه پیچ و تاب دهید.

Arc: با استفاده از این فرمان می‌توانید به محتوای لایه قوس دهید. با انتخاب این گزینه در نوار اختیاری



در مقابل خانه‌ی **Bend** می‌توانید مقدار خمیدگی قوس را تعیین کنید، مقدار

این خانه می‌تواند بین $+100$ و -100 باشد. در خانه‌ی **H** می‌توانید قوس را

به طور افقی و از یک طرف باریک کنید و در مقابل خانه‌ی **V** قوس را

می‌توانید از بالا و پایین باریک کنید.

Arc Lower: این گزینه باعث می‌شود که محتوای لایه از پایین قوس بردارند.

Arc Upper: درست عکس گزینه‌ی قبلی، باعث قوس از بالا می‌شود.

Arch: این گزینه محتوای لایه را به شکل کمان تاب می‌دهد. انحنای کمانی با انحنای قوسی یک

فرق دارد و این است که انحنای کمانی بخشی از یک استوانه است یعنی با این گزینه محتوای لایه

روی یک استوانه می‌افتد.

Bluge: با استفاده از این گزینه می‌توانید به محتوای لایه تورم دهید. در حالت عادی این تورم در

جهت افقی خواهد بود.

Shell Lower: این فرمان محتوای بخش بالای لایه را دست نمی‌زند اما هر چه بیشتر به طرف پایین

بیایم، قوس صدفی شکل بیشتری در محتوای لایه ایجاد می‌کند.

Shell Upper: عکس فرمان بالایی را انجام می‌دهد و شکل صدف مانند را از بالا به محتوای لایه

منتقل می‌کند.

Flag: با استفاده از این گزینه می‌توانید محتوای لایه را به حالت یک پرچم موج برداشته و در حال

اهتزاز قوس دهید.

Wave: این دستور نیز به محتوای لایه موج می‌دهد با این تفاوت که منطقه‌ی مستطیل شکل یا کادر

اطراف در برگیرنده‌ی محتوا تغییر نمی‌کند.

- Fish:** این فرمان محتوی لایه را مطابق با شکل بدن ماهی موج می‌دهد.
- Rise:** با انتخاب این گزینه محتوی لایه چنان شکل می‌یابد که انگار باد در زیر آن وزیده شده و از جایش بلند شده است. به عبارتی محتوی لایه خیز برمی‌دارد.
- Fisheye:** با انتخاب این گزینه محتوی لایه را مانند عدسی چشم ماهی در می‌آورد بدین معنی که تصویر را چنان می‌کند که انگار روی یک گوی شیشه‌ای محدب افتاده است. در نوار اختیاری این فرمان اگر مقابل خانه‌ی **Bend** عددی بین ۰ تا ۱۰۰ درصد بدهید محتوی لایه محدب یا برآمده خواهد شد و اگر مقدارهای بین ۰ تا ۱۰۰- درصد بدهید محتوی لایه مقعر یا فرورفته خواهد شد.
- Inflate:** این فرمان محتوی لایه را به شکل متورم و باد کرده تغییر شکل می‌دهد. و تفاوت آن با چشم ماهی این است که با این فرمان مرز خارج لایه هم همراه با بخش‌های داخلی تغییر شکل می‌دهد.
- Squeeze:** با استفاده از این فرمان می‌توان محتویات لایه را از طرف راست و چپ یا بالا و پایین فشرده کرد.
- Twist:** این دستور در محتویات لایه یک پیچ‌خوردگی ایجاد می‌کند.
- **Rotat ۱۸۰:** با انتخاب این گزینه محتوی لایه ۱۸۰ درجه می‌چرخد. تغییرات با انتخاب این گزینه بلافاصله اعمال می‌شود.
 - **CW ۹۰ Rotate:** با انتخاب این گزینه محتوی لایه ۹۰ درجه در جهت عقربه‌های ساعت چرخش خواهد یافت.
 - **CCW ۹۰ Rotate:** با استفاده از این گزینه می‌توانید محتوی لایه را ۹۰ درجه خلاف عقربه‌های ساعت بچرخانید.
 - **Flip Horizontal:** با این گزینه محتوی لایه را می‌توان در جهت افقی متقارن ساخت.
 - **Flip Vertical:** با انتخاب این گزینه محتوی لایه در جهت عمودی متقارن خواهد شد.

نکته: در تغییر شکل دادن محتوی لایه یا قسمت انتخاب شده‌ی تصویر علاوه بر استفاده از گزینه‌ی **Transform** می‌توانید عمل تغییر شکل را به صورت آزادانه با استفاده از فرمان **Free Transform** در منوی **Edit** و یا کلید میان‌بر **Ctrl+T** نیز انجام دهید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل ششم

۱. به ترکیب چند عکس یا تصویر مختلف چه گویند؟
 الف) لایه (ب) کلاژ (ج) Copmare (د) Copmlete
۲. کلید میان‌بر پالت Layers کدام گزینه می‌باشد؟
 الف) F4 (ب) F5 (ج) F6 (د) F7
۳. کدام گزینه در لایه‌ها برای ایجاد گروه جدید استفاده می‌شود؟
 الف) Create a new layer (ب) Delete Layer (ج) Create a new group (د) New group
۴. کلید میان‌بر گزینه‌ی Merge Layers کدام گزینه می‌باشد؟
 الف) Ctrl+E (ب) Ctrl+C (ج) Ctrl+L (د) Ctrl+M

سؤالات عملی فصل ششم

- قسمتی از تصویر را در یک تصویر دیگر کپی کرده و نام لایه‌ی آن را تغییر دهید.
- دو تصویر باز کرده و قسمت‌هایی از آن‌ها را در تصویر دیگر کپی کرده و ترتیب قرارگیری لایه را معکوس کنید.
- قسمتی از یک تصویر را در تصویر دیگر کپی کرده و لایه‌ی ایجاد شده را به لایه‌ی پس‌زمینه تبدیل کنید.
- قسمتی از یک تصویر را در فایل جدید کپی کرده، حالت ترکیبی آن را تغییر داده و لایه‌ی ایجاد شده را طوری قفل کنید که نتوان آن را جابه‌جا کرد.
- قسمتی از یک تصویر را در تصویر دیگر کپی کرده و با استفاده از گزینه‌ی مناسب به لایه‌ی خود پرسپکتیو یا بُعد دهید، سپس لایه‌ها را با یکدیگر ادغام کنید.
- قسمتی از یک تصویر را در فایل جدید کپی کرده، با استفاده از گزینه‌ی مناسب محتوی لایه را متورم یا باد کرده کنید.
- قسمتی از یک تصویر را در تصویر دیگر کپی کنید و محتوی لایه را ۹۰ درجه خلاف جهت عقربه‌های ساعت بچرخانید.



توانایی ویرایش، ترمیم، حذف ضایعات و اضافات موجود در عکس

۱-۷ آشنایی با مفهوم ویرایش و ترمیم عکس در رایانه

برخی از تصاویری که با استفاده از دوربین‌های دیجیتال، اسکنر و... به رایانه‌ی شما وارد می‌شوند. ممکن است از لحاظ کیفیت و ساختار به هم ریخته باشند. برای این که تصاویر مورد نظر، رنگی شده و کیفیت آن‌ها نیز باب میل شما باشد، یک سری ابزارها در فتوشاپ وجود دارد که در زیر به آموزش آن‌ها می‌پردازیم.

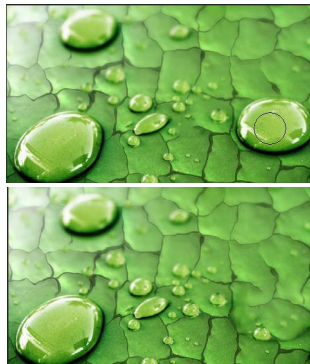
۲-۷ شناخت روش و اصول استفاده از ابزارهای ترمیم



در فتوشاپ می‌توان به تمام ابزارها، ابزار ترمیم گفت زیرا با هر یک از آن‌ها می‌توانید نقص‌های تصویر را برطرف کنید. اما با این وجود یک دسته ابزار هستند که به ابزارهای ترمیم معروف می‌باشند. این چهار ابزار در زیر ابزار Spot Healing Brush Tool قرار دارند.

ابزار Spot Healing Brush Tool

این ابزار به قلم‌موی ترمیم نقطه‌ای معروف است که یکی از پرکاربردترین و راحت‌ترین ابزارهای



فتوشاپ است. بهترین کاربرد این ابزار برای مناطق کوچک نقطه‌ای و خطی می‌باشد. برای کار با این ابزار ابتدا تصویری را که می‌خواهید روی آن ترمیم انجام شود را باز کنید. سپس ابزار قلم‌موی ترمیم نقطه‌ای را برداشته و روی قسمتی که می‌خواهید تغییر دهید، قرار دهید. در این تصویر ما مکان‌نما را که به شکل یک دایره است روی قطره‌ی آبی که می‌خواهیم تغییر دهیم برده‌ایم. حال کافی است که کلیک چپ را نگه‌داشته و ماوس را در آن مکان حرکت دهید، و در نهایت کلیک چپ را رها کنید. فتوشاپ به اطراف منطقه‌ی علامت

زده شده نگاه کرده و بسته به گزینه‌های نوار اختیاری به جای آن قسمت زمینه‌ی زیرین آن را نمایش می‌دهد.



در نوار اختیاری یا تنظیمات این ابزار بخشی با نام Type قرار

گرفته‌است که در این قسمت می‌توانید نوع پرشدن جایی را که برمی‌دارید را مشخص کنید.


Content Aware: اگر در نوار تنظیمات این گزینه را انتخاب کنید فتوشاپ تمام محیط اطراف را در

نظر می‌گیرد و به طور هوشمند بافتی تصادفی و همخوان با نقاط مجاور را جایگزین قسمت علامت خورده می‌کند.

Create Texture: اگر در نوار اختیاری این گزینه را انتخاب کنید به جای بخش‌هایی که شما علامت زده‌اید، بافتی تصادفی و متناسب با محیط اطراف می‌سازد و جایگزین قسمت مورد نظر می‌کند. این گزینه زمانی کاربرد دارد که تصویر شما دارای بافتی منظم باشد.

Proximity Match: اگر این گزینه را انتخاب کنید، فتوشاپ جایی را که علامت زده‌اید را برداشته و به جای آن بافتی تصادفی که خودش از بافت محیط اطراف و رنگ آن ساخته است را جایگزین می‌کند.

ابزار Healing Brush Tool

 این ابزار به قلم‌موی ترمیم معروف است و همانطور که از اسمش پیداست برای ترمیم یا شفاف‌دادن به تصویر استفاده می‌شود. چین و چروک صورت، تاخوردگی عکس، شکستگی ظروف و ... را به خوبی با استفاده از این ابزار می‌توان برطرف کرد.




ابتدا تصویر مورد نظر را باز کرده و ابزار قلم‌موی ترمیم را بردارید، مکان‌نما روی قسمتی از تصویر که پیکسل‌های سالم یا خام دارد قرار دهید، کلید **Alt** را از صفحه‌کلید نگه‌داشته و یک بار کلیک کنید سپس کلید **Alt** را رها کنید. مکان‌نما را به جای مورد نظر برای ترمیم ببرید و در حالی که کلیک چپ را نگه‌داشته‌اید ماوس را حرکت دهید، همانطور که می‌بینید نقاط سالم یا خام تصویر جایگزین نقاط مورد نظر شما می‌شوند. کلیک چپ را رها کنید و صبر کنید تا ابزار عمل کند. همانطور که در تصاویر بالا ملاحظه می‌کنید ما با استفاده از قلم‌موی ترمیم تاخوردگی و پارگی عکس را برطرف کرده‌ایم.

گزینه‌های نوار اختیاری این ابزار به صورت زیر می‌باشد:



اندازه‌ی قلم‌مو: با انتخاب این گزینه منوی **Brush Picker** (انتخاب قلم‌مو) باز می‌شود که با انتخاب قلم‌موی مورد نظر و تعیین اندازه‌ی آن می‌توانید عمل کپی کردن را انجام دهید.

باز و بسته کردن پانل (**Clone Source**): با کلیک بر روی این گزینه پانل منبع مشابه‌سازی باز 

خواهد شد.

انتخاب حالت قلم مو (Mode): با انتخاب این گزینه می‌توانید حالت ترکیبی قلم مو را تعیین کنید، مانند حالت ترکیبی که برای لایه‌ها شرح دادیم. حالت پیش فرض این گزینه Normal می‌باشد.

تعیین منبع (Source): در این قسمت می‌توانید نوع منبع را مشخص کنید. با انتخاب گزینه‌ی Sampled ابزار به شکل معمولی از قسمت مورد نظر نمونه‌گیری می‌کند و با انتخاب گزینه‌ی Pattern فتوشاپ الگویی را که از خانه‌ی مقابل این قسمت تعیین می‌کند نمونه‌گیری می‌کند و آن را در قسمت مورد نظر جایگزین می‌کند.


تراز با نمونه‌ی گرفته شده (Aligned): در کار با ابزار ترمیم زمانی که Alt را نگه می‌دارید و مبدأ کپی را تعیین می‌کنید و در مقصد شروع به کپی می‌کنید در مبدأ علامت بعلاوه و در مقصد هم علامت مکان‌نمای قلم‌مویی را خواهید دید. حال اگر این گزینه تیک داشته باشد با حرکت دادن مکان‌نمای ماوس می‌بینید که هر دو علامت به طور تراز شده و همراه با هم کار و حرکت می‌کنند و هر کجا که مکان‌نمای مقصد را ببرید مکان‌نمای مبدأ نیز به همان تراز آن را تعقیب می‌کند. و اگر این گزینه تیک نداشته باشد آن‌گاه با مشخص کردن مبدأ و مقصد تا زمانی که ماوس را پایین نگه‌داشته باشید هر دو مکان‌نما به یک تراز حرکت می‌کنند و عمل کپی را انجام می‌دهند. اما با رها کردن دکمه‌ی ماوس مکان‌نمای مبدأ به جای اولیه‌اش که بار اول به عنوان مقصد معین کرده بودید باز می‌گردد. بدین معنی که با برگشت مکان‌نما به جایگاه اولیه‌اش، بدون تعیین دوباره مبدأ می‌توانید یک قسمت را در جاهای مختلف تصویر چندین بار کپی کنید.

تعیین مکان مورد نظر عملیات: در این قسمت می‌توانید تعیین کنید که عملیات مورد نظر بر روی Current Layer (لایه‌ی جاری)، Current & below (لایه‌ی جاری و زیرین) و All Layers (همه‌ی لایه‌ها) اعمال شود.

این گزینه مخصوص کسانی است که از قلم نوری و لوح فشاری استفاده می‌کنند و با انتخاب آن می‌توانید نسبت به فشاری که بر روی لوح می‌آورید اندازه‌ی قلم را تغییر دهید.

ابزار وصله‌زنی Patch Tool

این ابزار مانند ابزار قلم‌موی ترمیم پیکسل‌های قسمت انتخاب شده را به محل ترمیم شده می‌آورد و با وضعیت منطقه جدید تطبیق داده و ترکیب می‌کند. برای کار با این ابزار ابتدا قسمتی از تصویر را که می‌خواهید ترمیم شود را انتخاب نمایید (می‌توانید به روش‌های مختلفی قسمت مورد

نظر را انتخاب کرده سپس ابزار وصله‌زنی را بردارید). سپس مکان‌نما را به داخل قسمت انتخاب شده برده (به شکل  نمایش داده می‌شود) کلیک چپ را نگه‌دارید و ماوس را به سمت مقصد مورد نظر حرکت داده و رها کنید بدین ترتیب مقصد در مبدأ کپی شده و با رنگ آن قسمت و محیط اطراف ترکیب می‌شود.

در نوار اختیاری این ابزار اگر گزینه‌ی Source (مبدأ) انتخاب شده باشد، مقصد در مبدأ کپی می‌شود و با انتخاب گزینه‌ی Destination (مقصد) قسمت انتخاب شده همراه حرکت مکان‌نما در مبدأ کپی خواهد شد.



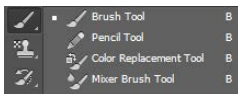
در قسمت Use Pattern از خانه‌ی مقابل آن می‌توانید الگوی مورد نظر را انتخاب نموده و با کلیک بر روی Use Pattern الگوی انتخاب شده در قسمت مورد نظر کپی می‌شود. در کنار این گزینه، گزینه‌ی Transparent وجود دارد که اگر این گزینه تیک داشته باشد الگوی مورد نظر به صورت شفاف در قسمت انتخاب شده ایجاد می‌شود، در غیر این صورت قسمت انتخاب شده را کاملاً می‌پوشاند.



ابزار چشم قرمزی Red Eye Tool

همانطور که از اسم این ابزار مشخص است برای برطرف کردن قرمزی چشم در تصویر است. کار با این ابزار بسیار ساده است، تصویر مورد نظر را باز کنید و ابزار چشم قرمزی را انتخاب نمایید سپس روی مرکز قرمزی چشم یک بار کلیک کنید تا قرمزی آن گرفته شود. در نوار اختیاری این ابزار با در قسمت Pupil Size می‌توانید اندازه‌ی مردمک چشم را برحسب درصد معین کنید و تعیین کنید که ابزار چشم قرمزی باید چه پهنایی داشته باشد. در قسمت Darken Amount نیز می‌توانید درصد سیاه کردن چشم را تعیین نمایید.


۳-۷ شناخت روش و اصول کاربرد ابزار قلم‌مو و زیرمجموعه‌ی آن

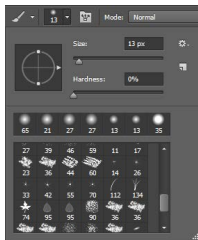


با استفاده از ابزار قلم‌مو (Brush) می‌توانید تصویری را دستکاری و بهینه کنید و یا می‌توانید روی یک صفحه‌ی سفید با استفاده از آن نقاشی کرده و تصویری ایجاد نمایید.


ابزار قلم‌مو را از جعبه‌ی ابزار انتخاب کنید و یا کلید B را از صفحه‌کلید بزنید تا این ابزار فعال شود. با

کلیک کردن روی تصویر یا روی سند خالی یک نقطه در صفحه گذاشته می‌شود و با نگه‌داشتن کلیک ماوس نقش نوک قلم ادامه می‌یابد و مسیر حرکت مکان‌نما را تعقیب می‌کند. وقتی قلم‌مو را در فتوشاپ به کار می‌گیرید، قلم‌مو با رنگ پیش‌زمینه (Foreground Color) کار می‌کند. نوار تنظیمات ابزار قلم‌مو به کاربر امکان می‌دهد که از پارامترها یا متغیرهایی که برای تعیین نقش قلم‌مو در فتوشاپ وجود دارد، استفاده کند. نوار اختیاری این ابزار به صورت زیر می‌باشد:


با استفاده از این گزینه می‌توانید اندازه‌ی قلم را تعیین نمایید با کلیک بر روی این گزینه در 





زبان‌ه‌ی Size می‌توانید اندازه‌ی قلم و در زبان‌ه‌ی Hardness می‌توانید سختی یا سفتی قلم را تعیین کنید مقدار این زبان‌ه برحسب درصد بین ۰ تا ۱۰۰ قابل تغییر است. از قسمت پایین پنجره می‌توانید نقش یا طرح نوک قلم را تغییر دهید با انتخاب هر یک از طرح‌ها شکل نوک قلم‌مو تغییر می‌کند و با یک بار کلیک کردن در صفحه یک طرح و با نگه‌داشتن کلیک ماوس طرح قلم‌مو پشت سرهم در صفحه ایجاد می‌شود.

 Toggle the Brush panel: با کلیک بر روی این گزینه پانل مرتبط با قلم‌موها نمایش داده خواهد شد. در این پانل نام و انواع قلم‌موها را خواهید داشت.

با استفاده از این گزینه می‌توانید میزان شفافیت قلم را تعیین کنید. اگر این مقدار روی ۱۰۰ درصد باشد طرح نوک قلم سطح زیرینش را کاملاً پوشش می‌دهد و هرچقدر این مقدار به سمت صفر نزدیک شود از شفافیت طرح نیز کم خواهد شد.

: این گزینه زمانی کاربرد دارد که از قلم‌نوری و لوح فشاری استفاده می‌کنید و با انتخاب آن می‌توانید نسبت به فشاری که بر لوح می‌آورید میزان شفافیت قلم‌مو را کم یا زیاد کنید.

 Enable airbrush-style: با کلیک بر روی این گزینه و فعال کردن آن قلم‌مو طرح خود را بر روی صفحه می‌پاشد. اگر این گزینه را فعال کنید و کلیک ماوس را روی صفحه در یک نقطه پایین نگه‌دارید تا زمانی که آن را رها نکنید نقطه‌ی ایجاد شده بزرگتر و سیاه‌تر می‌شود. برای تعیین سرعت پاشیدن رنگ توسط Airbrush از گزینه‌ی  Flow (شدت جریان) می‌توانید استفاده کنید. هر چه عدد در این قسمت کوچکتر انتخاب شود مدت بیشتری باید کلیک ماوس را پایین نگه دارید تا لکه‌ی ایربراش به سیاهی مطلق برسد.

این گزینه زمانی کاربرد دارد که شما از قلم‌نوری و لوح فشاری استفاده می‌کنید و با انتخاب آن

اندازه‌ی قلم‌مو برحسب فشاری که بر لوح می‌آورد قابل تغییر است.

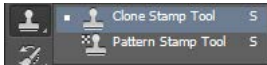
ابزار مداد Pencil Tool

- این ابزار در جعبه‌ی ابزار در زیر ابزار قلم‌مو قرار گرفته است. این ابزار برای طراحی و اصلاح کاربرد دارد و بسیار شبیه به ابزار قلم‌مو می‌باشد. با این تفاوت‌ها که:
 - قلم‌مویی که برای این ابزار انتخاب می‌کنید در هیچ یک از نقاطش نمی‌تواند هیچگونه نرمی داشته باشد، بنابراین خط‌ها و طرح‌هایی که این ابزار ترسیم می‌کند، قطعی و بدون کم‌رنگی و پررنگی است.
 - این ابزار حالت ایربراشی (Airbrush) ندارد.

ابزار جایگزین کننده‌ی رنگ Color Replacement Tool

- با استفاده از این ابزار که در زیر ابزار مداد و در زیر مجموعه‌ی قلم‌مو قرار دارد، می‌توانید رنگ موجود در هر قسمت از تصویر را با رنگ انتخابی خود جایگزین کنید. ابتدا این ابزار را از جعبه‌ی ابزار انتخاب نمایید و یا با فشردن چندبار کلید ترکیبی Shift+B ابزار را فعال کنید. از پایین جعبه‌ی ابزار رنگ مورد نظر خود را تعیین کنید و بعد از تنظیمات اولیه‌ی قلم در نوار تنظیمات که قبلاً شرح دادیم مکان‌نما را به قسمت مورد نظر در تصویر آورده و با نگه‌داشتن کلیک چپ و حرکت ماوس خواهید دید که رنگ انتخابی بر روی رنگ پیکسل‌های زیر قلم‌مو ریخته می‌شود در حالت استاندارد این ابزار تنها رنگ را جایگزین می‌کند و با نور تصویر کاری ندارد.

۴-۷ شناخت روش و اصول استفاده از ابزار Clone Stamp در ترمیم عکس




ابزار مهر‌کپی‌زننده یا Clone Stamp، یکی از ابزارهایی است که با استفاده از آن می‌توانید قسمتی از تصویر را به صورت مهر بر قسمت‌های دیگر کپی کنید یا انتقال دهید.

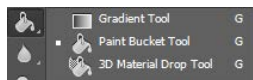
برای استفاده از این ابزار ابتدا تصویر مورد نظر را باز کرده، سپس ابزار مهر‌کپی‌زننده را از جعبه‌ی ابزار برداشته و در حالی که دکمه‌ی Alt را از صفحه‌کلید پایین نگه‌داشته‌اید روی پیکسل‌هایی که می‌خواهید کپی شود کلیک کنید تا یک نقطه‌ی منبع تعیین شود. کلید Alt را رها کنید حال مکان‌نما را به جای مورد نظر برای کپی برده و یک بار

کلیک کنید تا کپی انجام شود. این ابزار همانند ابزار ترمیم می‌باشد و نوار تنظیمات یا اختیاری آن نیز مشابه با ابزار ترمیم است.

ابزار مُهرالگوزن Pattern Stamp

در زیر ابزار مهر کپی زنده، ابزار دیگری به نام مهرالگوزن یا Pattern Stamp وجود دارد با این تفاوت که مبدأیی که از آن اطلاعات را کپی می‌کند در تصویر نیست بلکه الگویی است که از قبل تعریف شده است. برای کار با این ابزار نیز مانند ابزار مهر کپی زنده، ابزار را برداشته و مکان‌نما را در قسمتی از تصویر که می‌خواهید الگوی مورد نظر ریخته شود قرار دهید. از نوار اختیاری اندازه‌ی قلم و نوع قلم را مشخص کرده و سپس در همان نوار گزینه‌ی  Pattern Picker را باز کنید و نوع الگویی که می‌خواهید در تصویر ایجاد شود را انتخاب کنید. و اگر کنار گزینه‌ی Impressionist علامت داشته باشد الگو طبق فرمول خاصی مانند نقاشی‌های امپرسیونیست نرم می‌شود و از حالت اولیه‌ی دقیق و خشک درمی‌آید. بعد از تعیین تنظیمات مورد نظر کلیک چپ را نگه‌داشته و بر روی قسمتی که می‌خواهید ماوس را حرکت دهید تا الگو در مکان مورد نظر ریخته شود.

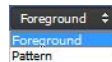
۷-۵ رنگ آمیزی قسمت انتخاب شده با استفاده از Paint Bucket Tool و Gradient Tool

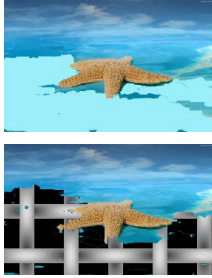


ابزار سطل رنگ Paint Bucket Tool

با استفاده از ابزار سطل رنگ می‌توانید تمام یا بخشی از تصویر را به رنگ خاصی درآوردید. با این ابزار هم می‌توانید در محدوده‌ی بسته هم رنگ بپاشید و هم یک الگو را بپاشید. برای کار با این ابزار ابتدا رنگ مورد نظر خود را در Foreground Color تعیین کرده، سپس قسمتی از تصویر را که می‌خواهید با رنگ پر کنید را انتخاب نمایید در غیراینصورت تمام سطح لایه‌ی مورد نظر با رنگ پوشانده می‌شود. ابزار سطل رنگ را برداشته و مکان‌نما را داخل قسمت انتخابی قرار دهید و یک بار کلیک کنید تا آن قسمت با رنگ انتخابی پر شود. در نوار اختیاری این ابزار بعضی از گزینه‌ها را قبلاً شرح داده‌ایم و در اینجا از بیان دوباره آن‌ها صرف نظر می‌کنیم.

Set source for fill area: با استفاده از این گزینه در نوار تنظیمات می‌توانید منبع پر شدن قسمت مورد نظر را تعیین کنید. با انتخاب گزینه‌ی Foreground ناحیه‌ی مورد نظر با رنگ پیش‌زمینه پر خواهد شد و با انتخاب Pattern می‌توانید ناحیه‌ی مورد نظر را با یک الگو پر کنید.



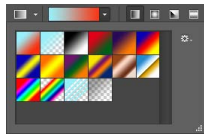


در نوار تنظیمات این ابزار گزینه‌ای به نام Anti-Alias (نرمی لبه) وجود دارد که اگر این گزینه را تیک‌دار کنید، وقتی فتوشاپ به مرز مشخصی رسید پر کردن آن را با توجه به مقدار Tolerance طوری انجام می‌دهد که در آن لبه‌ها بخش‌های تیز و تند و دندان‌دندانه کمتر دیده شود و نرم‌تر و هموارتر باشد.

ابزار طیف یا شیب رنگ Gradient Tool

این ابزار که در بالای ابزار سطل رنگ قرار دارد به شما امکان می‌دهد که محوطه‌ای را با شیب رنگ یا طیف پر کنید. شیب رنگ عبارت است از انتقال تدریجی و نرم از رنگی به رنگ دیگر و یا به شفافیت، در فاصله‌ای خاص و به روشی ویژه. برای ایجاد طیف بر روی تصویر و یا قسمت انتخاب شده کافیسست ابزار Gradient را از جعبه‌ی ابزار انتخاب کنید و در قسمت مورد نظر کلیک چپ را نگه‌داشته و خطی را ترسیم کنید تا در مسیر کشیده شده طیف مورد نظر ایجاد شود. وقتی ابزار طیف را برمی‌دارید نوار اختیاری آن نیز در بالای صفحه ظاهر خواهد شد.

Edit the gradient: با کلیک بر روی این گزینه و باز کردن آن از نوار اختیاری



می‌توانید نمونه‌ی طیفی را که می‌خواهید ایجاد کنید را انتخاب نمایید. اگر از این گزینه رنگ مورد نظر را انتخاب نکنید، فتوشاپ به صورت پیش‌فرض طیف را از رنگ پیش‌زمینه به رنگ پس‌زمینه در نظر می‌گیرد.

در بخش بعدی نوار تنظیمات پنج گزینه وجود دارد که چگونگی اعمال طیف را تعیین می‌کنند که به شرح هر یک از این موارد می‌پردازیم.

Linear Gradient (شیب خطی): این نوع شیب رنگ از ابتدای یک خط راست تا انتهای آن اعمال می‌شود.

Radial Gradient (شیب شعاعی): این شیب از مرکز به پیرامون یک دایره اعمال می‌شود.

Angle Gradient (شیب زاویه‌دار): در این شیب تغییر تدریجی رنگ از یکی به دیگری به طور دایره‌ای در شعاع ۳۶۰ درجه کامل صورت می‌گیرد. نقطه ابتدا و انتهای مسیر چرخش، شعاعی است که کاربر تعیین می‌کند.

Reflected Gradient (شیب انعکاسی): این طیف رنگ در ابتدا رنگ اول انتخاب کاربر را به کار می‌گیرد و تا میانه مسیر به تدریج به رنگ دوم می‌رسد و بعد از رنگ دوم تا انتهای مسیر دوباره

به رنگ اول باز می‌گردد.

Diamond Gradient (شیب لوزی یا الماسی): این شیب از مرکز با رنگ اول به شکل لوزی آغاز می‌شود و در انتها به رنگ دوم می‌رسد.

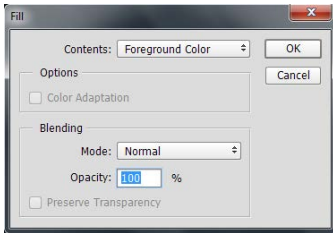
Reverse (معکوس): در نوار تنظیمات اگر این گزینه را تیک بزنید تا علامت دار شود، رنگ طیف رنگ معکوس می‌شود، یعنی جای ابتدا و انتهای شیب رنگ عوض می‌شود.

اگر این گزینه تیک دار شود یک طیف هموار و نرم با نور کمتر ایجاد خواهد شد. **Dither**

Transparency (شفافیت): این گزینه به صورت پیش فرض تیک دار می‌باشد و به این معناست که اگر در جایی از شیب رنگ از شفافیت به کدر و یا برعکس از کدر به شفافیت برسیم، این شفافیت نادیده گرفته نشود. و اگر علامت این گزینه را بردارید فتوشاپ این شفافیت را نادیده می‌گیرد.

۶-۷ شناخت روش و اصول پر کردن رنگ و ایجاد حاشیه‌ی ضربه‌خورده در تصویر با فرمان‌های Stroke و Fill

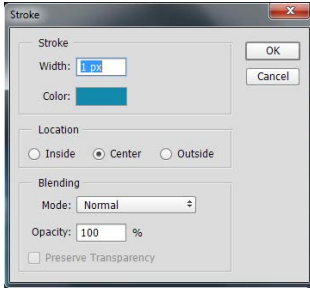
پر کردن با فرمان Fill



بعد از انتخاب یک قسمت از تصویر می‌توان از طریق منوی Edit گزینه‌ی Fill و یا با استفاده از کلید میان‌بر Shift+F5 پرچره‌ی Fill را باز کرد تا بتوان با استفاده از این پنجره قسمت انتخاب شده و یا کل تصویر را رنگ‌آمیزی کرد. در پنجره‌ی باز شده در قسمت Contents و باز کردن منوی آن

می‌توانید رنگی را که می‌خواهید انتخاب نمایید. در مقابل گزینه‌ی Mode حالت ترکیبی رنگ را می‌توان تعیین کرد و در قسمت Opacity میزان شفافیت رنگ تعیین می‌شود. گزینه‌ی Preserve Transparency (حفاظت از شفافیت) زمانی کاربرد دارد که لایه‌ای به غیر از لایه‌ی Background که بخش‌هایی از آن شفاف است را انتخاب کرده باشید. و اگر این گزینه را در صورت فعال شدن علامت بزنید، رنگ فقط بخش‌هایی از لایه را که در آن پیکسل‌ها هستند، را پر می‌کند و با قسمت‌های شفاف کاری ندارد.

ایجاد حاشیه‌ی ضربه‌خورده Stroke



با استفاده از این فرمان می‌توانید حاشیه‌ای اطراف قسمت انتخاب شده ایجاد کنید. ابتدا تصویری را باز کرده و قسمتی از آن را به دلخواه انتخاب نمایید. از منوی Edit گزینه‌ی Stroke را انتخاب نمایید تا پنجره‌ای به شکل روبرو باز شود.

این پنجره دارای سه بخش می‌باشد.

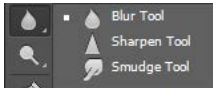
۱- Stroke: در این بخش در قسمت Width می‌توانید پهنا یا عرض حاشیه را تعیین کرده و در قسمت Color می‌توان رنگ حاشیه را تعیین کرد.

۲- Location: این بخش برای تعیین جایگاه حاشیه می‌باشد. با انتخاب گزینه‌ی Inside حاشیه به سمت داخل قسمت انتخاب شده، center حاشیه در مرکز یا به عبارت دیگر بخشی از آن در داخل قسمت انتخاب شده و بخشی دیگر در قسمت شفاف و Outside حاشیه در خارج از قسمت انتخاب شده ایجاد خواهد شد.

۳- Blending: در این بخش می‌توانید حالت ترکیب حاشیه و شفافیت آن را تعیین کنید. بعد از اعمال تنظیمات مورد نظر بر روی Ok کلیک کنید تا حاشیه در قسمت انتخاب شده ایجاد شود.

۷-۷ آشنایی با ابزارهای Blur، Sharpen و Smudge

گاهی اوقات لازم است تا قسمتی از تصویر تار یا واضح شود یا قسمتی از تصویر را لک بیاندازیم. در فتوشاپ برای این کارها سه ابزار وجود دارد که زیر ابزار Blur در جعبه ابزار قرار گرفته‌اند. برای انتخاب این ابزارها از حرف R نیز می‌توانید استفاده کنید.



ابزار تارکننده Blur Tool

با استفاده از این ابزار می‌توانید لبه‌های ضخیم و سخت تصویر را نرم کنید، این ابزار از کنتراست رنگ می‌کاهد و جزئیات را کم می‌کند و باعث می‌شود تا تصویر حالت تار یا مات پیدا کند. این ابزار را از جعبه‌ی ابزار برداشته و اندازه‌ی قلم‌مو را تعیین کنید سپس روی قسمتی از تصویر در حالی که کلیک چپ را پایین نگه داشته‌اید بکشید. عملکرد این ابزار بستگی به تنظیمات نوار اختیاری آن دارد.



در نوار اختیاری بخش اول مربوط به انتخاب نوع قلم‌مو و اندازه‌ی آن است که قبلاً شرح داده شده است. در بخش دوم در قسمت Mode می‌توانید حالت ترکیب این ابزار را تعیین کنید که به صورت پی‌فرض روی Normal قرار دارد، به طور مثال در این گزینه با انتخاب Darken پیکسل‌های موردنظر هم‌تار و هم‌تاریک می‌شوند.

در گزینه‌ی Strength قدرت و شدت عمل تار کردن تعیین می‌شود که پیش‌فرض آن ۵۰ درصد است و هر چه از مقدار آن کم کنید، شدت عمل تار کردن کمتر می‌شود و بالعکس. و در نهایت با انتخاب گزینه‌ی Sample All Layers باعث می‌شوید تمام لایه‌هایی که در حال حاضر در تصویر دیده می‌شوند، تحت تأثیر عمل تار شدن قرار گیرند.



ابزار واضح‌کننده Shaerpen

این ابزار زیر ابزار تارکننده قرار گرفته است و کارش برعکس ابزار قبلی می‌باشد، یعنی در نقاط کنار هم تضاد رنگی را افزایش می‌دهد و بنابراین روشنی یا وضوح تصویری آن‌ها را افزایش می‌بخشد. در هنگام استفاده از این ابزار باید دقت کنید که در صورت استفاده زیاد از آن در تصویر



ایجاد نویز یا خراشیدگی می‌کند و باعث خرابی آن می‌شود. نوار اختیاری این ابزار مانند ابزار قبلی است و فقط یک تفاوت با آن دارد و آن گزینه‌ی Protect Details (حفظ جزئیات) است. این گزینه به صورت پیش‌فرض تیک‌دار است زیرا باعث می‌شود که

اگر روی قسمتی از تصویر زیاد این ابزار را استفاده کردید، پیکسل‌های مرتبط با جزئیات تصویر تحت تأثیر قرار نگیرد و کار از حالت طبیعی خارج نشود.

نکته: ابزار محو‌کننده و واضح‌کننده را نمی‌توانید ضد هم استفاده کنید. بدین منظور که اگر تصویری را مات یا محو کردید نمی‌توانید با این ابزار آن را به حالت قبلش برگردانید، چون برنمی‌گردد، فقط خراب می‌شود.

ابزار لک‌اندازی Smudge Tool

این ابزار امکان می‌دهد که فتوشاپ عمل کشیدن قلم‌مو روی رنگ خیس را تقلید کند. با انتخاب این ابزار و کشیدن آن روی تصویر پیکسل‌های تصویر کشیده شده و جابه‌جا می‌شوند،

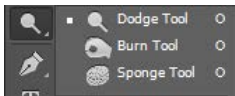
انگار دارید تصویر را لک می‌اندازید یا کثیف می‌کنید. نوار اختیاری این ابزار نیز مانند ابزارهای قبلی می‌باشد تنها تفاوت آن در گزینه‌ی Finger Painting (نقاشی با انگشت) می‌باشد که اگر تیک‌دار باشد به جای اینکه از پیکسل‌هایی که زیر ابزار قرار گرفته‌اند نمونه‌گیری شود، فتوشاپ رنگ پیش‌زمینه‌ی موجود در نمونه‌رنگ Foreground در پایین جعبه‌ی ابزار را به عنوان رنگ لک‌اندازی به کار می‌گیرد. اگر این گزینه تیک نداشته باشد در هنگام استفاده از ابزار با نگره‌داشتن



کلید Alt از صفحه‌کلید می‌توانید این خصوصیت را فعال کنید.

۷-۸ آشنایی با ابزارهای Dodge، Burn و Sponge

این دسته ابزارها برای تغییر ویژگی‌های نمایشی ملایم (Soft) و یا سخت (Hard) برای تصویر کاربرد



دارند. برای استفاده از این ابزارها از جعبه‌ی ابزار می‌توانید ابزار Dodge Tool را باز کنید تا زیرمجموعه‌ی آن نمایش داده شود و یا

از حرف O بهره‌برید.

ابزار روشن‌کننده Dodge Tool

وقتی این ابزار فعال باشد و با مکان‌نما روی هر قسمت از تصویر که کلیک کنید یا ماوس را بکشید، با توجه به تنظیم‌های نوار اختیاری، آن قسمت روشن‌تر یا به قولی کرم‌مالی خواهد شد. نوار تنظیمات این ابزار به شکل زیر است:



Range (محدوده): با کلیک بر روی این گزینه در نوار تنظیمات، منویی با سه گزینه ظاهر خواهد شد و با انتخاب هر یک از آن‌ها می‌توانید تعیین کنید که کدام محدوده از تصویر روشن‌تر شود.

Shadows (سایه‌ها): با انتخاب این گزینه ابزار فقط زمانی که مکان‌نما بر روی سایه‌ها بکشید عمل خواهد کرد و آن محدوده‌ها روشن‌تر می‌شوند.

Midtones (نیم‌سایه‌ها): با انتخاب این گزینه ابزار فقط نقاط نیمه‌روشن یا نیمه‌تاریک تصویر را تحت تأثیر قرار می‌دهد. به عبارت دیگر روی رنگ‌های میانی این ابزار عمل خواهد کرد.

Highlights (نقاط روشن): با انتخاب این گزینه فقط نقاط روشن تصویر تحت تأثیر قرار می‌گیرند.

و روشن تر می‌شوند.

Exposure (نوردهی): در مقابل این گزینه می‌توانید درصد نور نقاط مورد نظر را تعیین کنید که هر چه این مقدار زیاد باشد در نتیجه نقاط روشن تر خواهد شد.

Protect Tones (حفاظت از رنگ): این گزینه به صورت پیش فرض علامت دارد و از تغییر رنگ پیکسل‌ها در هنگام روشن کردن آن‌ها جلوگیری می‌کند.



ابزار تیره کننده Burn Tool

این ابزار زیر ابزار روشن کننده در جعبه‌ی ابزار قرار دارد و برعکس ابزار قبلی، روی هر نقطه از تصویر که با ماوس کلیک کنید یا بکشید، آن نقاط تیره تر یا سوازنده می‌شوند. نوار اختیاری این



ابزار نیز مانند ابزار قبلی می‌باشد.

ابزار اسفنج Sponge Tool

ابزار اسفنج هم زیر ابزار روشن کننده و در همان گروه قرار گرفته است. کار این ابزار برخلاف دو ابزار دیگر هم گروهش که با نور پیکسل‌ها سروکار داشتند با رنگ آن‌هاست. یعنی کاربرد آن رنگ برداری/یا رنگ گذاری است، بدون این که به میزان روشنایی تصویر دست بزند رنگ آن را کم می‌کند تا جایی که در انتها تصویر به حالت خاکستری درمی‌آید به عبارت دیگر این ابزار مانند اسفنج عمل کرده و حالت سفیدی گچ را در تصویر می‌ریزد. نوار اختیاری این ابزار به صورت زیر است:



Mode (حالت): اگر روی این گزینه در نوار تنظیمات کلیک کنید منویی با دو گزینه ظاهر می‌شود که می‌توانید حالت این ابزار را تعیین کنید.

• Saturate (اشباع شود): اگر این گزینه را انتخاب کنید، مؤلفه رنگ پیکسل‌ها تقویت شده و رنگ آشکار و تشدید و غلیظ و اشباع می‌شود. هر چه بیشتر با ابزار در این حالت کار کنید رنگ خالص تر و سیرتر می‌شود.

• Desaturate (اشباع‌زدایی شود): اگر این گزینه را انتخاب کنید، پیکسل‌های رنگ‌دار رنگشان می‌پرد و به طرف خاکستری شدن پیش می‌روند.
 Flow (جریان): مقدار این گزینه بین ۱ تا ۱۰۰ درصد قابل تنظیم است و از طریق آن می‌توان میزان یا شدت تأثیر رنگ‌گذاری/رنگ‌برداری را کنترل کرد. در میزان ۱۰۰ ابزار با شدت تمام کار می‌کند.



Vibrance (طراوت): با انتخاب این گزینه اثر ابزار محدود به این می‌شود که تا ممکن است طراوت و سرزندگی رنگ را بالاتر ببرد.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل هفتم

۱. کدام ابزار برای کپی زدن قسمتی از تصویر بر روی قسمت دیگر استفاده می‌شود؟
الف) History (ب) Brush (ج) Clone Stamp (د) Stamp
۲. انتخاب کدام گزینه در قسمت Location مربوط به پنجره‌ی Stroke، سبب می‌شود که عمل تورفتگی به سمت داخل انجام شود؟
الف) Center (ب) Outside (ج) Inside (د) Width
۳. کدام ابزار سبب مات و نرم کردن تصویر می‌شود؟
الف) Blur (ب) Sharpen (ج) Smudged (د) هر سه مورد
۴. کلید میان‌بر یا حرف میان‌بر، برای ابزارهای مجموعه‌ی Dodge، Burn و Sponge چیست؟
الف) R (ب) D (ج) B (د) O

سوالات عملی فصل هفتم

۱. قسمتی از یک تصویر را با استفاده از ابزار ترمیم نقطه‌ای، ترمیم کنید به طوری‌که بافتی تصادفی متناسب با محیط و رنگ تصویر جایگزین آن شود.
۲. قسمتی از تصویر را با استفاده از Patch Tool انتخاب کرده و تنظیمات را طوری قرار دهید که با حرکت قسمت انتخاب شده مقصد در مبدأ کپی شود.
۳. یک فایل جدید باز کرده، با استفاده از ابزار قلم‌مو و تغییر نوک قلم طرح‌های مختلفی را با رنگ‌های متفاوت ایجاد نمایید.
۴. یک تصویر باز کرده و با استفاده از ابزار مناسب رنگ قسمتی از تصویر را با یک رنگ به دلخواه جایگزین کنید.
۵. قسمتی از یک تصویر را با استفاده از ابزار مهرکپی‌زننده در جایی دیگر از تصویر کپی کنید.
۶. یک فایل جدید باز کرده و با استفاده از مهرالگوزن، الگویی را در صفحه ایجاد کنید که شفافیت آن ۸۰ درصد باشد.

۷. در یک تصویر دو قسمت را به صورت جداگانه انتخاب نموده، با استفاده از سطل رنگ درون یکی از آن‌ها را رنگ و درون دیگری را با یک الگو پر کنید.
۸. یک تصویر باز کرده و با استفاده از ابزار مناسب یک طیف از نوع الماس با شفافیت ۶۰ درصد روی آن ایجاد کنید.
۹. یک فایل جدید باز کرده و با استفاده از گزینه‌ی Fill روی صفحه یک رنگ با حالت ترکیبی Dissolve ایجاد نمایید.
۱۰. یک فایل جدید باز کرده و یک حاشیه‌ی ضربه‌خورده بیرونی به رنگ قرمز در صفحه ایجاد کنید.
۱۱. با استفاده از ابزار مناسب قسمتی از تصویر را مات یا محو کنید.
۱۲. با استفاده از ابزار مناسب قسمتی از تصویر را واضح‌تر کنید.
۱۳. با استفاده از ابزار مناسب قسمتی از تصویر را لک بیاندازید به طوریکه رنگ پیش‌زمینه به عنوان رنگ لک‌اندازی در نظر گرفته شود.
۱۴. با استفاده از ابزار مناسب قسمت‌های میانی تصویر را روشن‌تر کنید به طوریکه درصد نوردهی یا روشنایی ۷۰ درصد باشد.
۱۵. با استفاده از ابزار مناسب قسمتی از تصویر را تیره‌تر کنید.
۱۶. با استفاده از ابزار Sponge قسمتی از رنگ تصویر را اشباع کنید.



توانایی بررسی و تنظیم نور، رنگ و کنتراست تصویر

۸-۱ آشنایی با مفهوم نور، کنتراست و رنگ در تصاویر و تأثیر آن‌ها در کیفیت ظاهری تصاویر نور (Light)

نور صورتی از انرژی است که توسط اجسام داغ تابش می‌شود. در دنیای رایانه، نور با بازی و درخشش پیکسل‌ها ایجاد شده و از نمایشگر تابش می‌شود. نور زیاد باعث از بین رفتن کیفیت واقعی نمایش تصویر شده و کمی آن باعث از بین رفتن دید شما خواهد شد.

کنتراست (Contrast)

به معنی تعامل و تقابل بین رنگ‌ها است. کنتراست یعنی میزانی که روشنایی دو نقطه‌ی مختلف نسبت به هم در تصویر تغییر می‌کند. با کنتراست شما می‌توانید که از یک رنگ، شدت‌های مختلفی را به صورت خروجی دریافت کنید. نکته‌ی بعدی این که کنتراست کمک می‌کند، تصویر را با وضوح و کیفیت بالاتری ببینید. به این ترتیب وجود کنتراست میان رنگ‌ها صرفاً به معنای تضاد میان آن‌ها نیست، بلکه بررسی روابط و مقایسه‌ی میان آن‌هاست. مشهورترین نظریه در خصوص کنتراست رنگ مربوط به وجود هفت کنتراست می‌باشد که عبارتند از:

۱. کنتراست ته رنگ.
 ۲. کنتراست تیرگی - روشنی رنگ.
 ۳. کنتراست رنگ‌های سرد و گرم.
 ۴. کنتراست رنگ‌های مکمل.
 ۵. کنتراست هم زمانی رنگ‌ها.
 ۶. کنتراست کیفیت رنگ.
 ۷. کنتراست کمیت یا وسعت سطوح رنگ‌ها.
- کنتراست بر تفاوت بین روشن‌ترین و تاریک‌ترین قسمت‌های تصویر تأثیر می‌گذارد و روشنایی، بر سطح کلی نور در تصویر تأثیر می‌گذارد.

رنگ (Color)

هیچ چیز در جهان ذاتاً رنگی نیست بلکه نور باعث ایجاد رنگ اشیا می‌شود. وقتی نور به جسم می‌تابد، جسم متناسب ویژگی‌های خود، ضمن جذب رنگ‌های طیف، یک رنگ را منعکس کرده و چشم ما آن را جذب می‌کند و ما جسم را با آن رنگ شناسایی می‌کنیم.

۸-۲ آشنایی با مفاهیم Grayscale, Bitmap, Duotone و تفاوت آن‌ها با یکدیگر

همان‌طور که ذکر شد، این گزینه‌ها همان مدهای رنگ بوده و دارای تفاوت‌های خاص زیر نسبت به همدیگر می‌باشند.

Bitmap: این مد رنگی در واقع دو جوهر سیاه و سفید را جهت تولید رنگ‌هایی برای پیکسل‌های یک تصویر ترکیب می‌کند. تصاویر موجود در این مد را **bitmapped**، **Image**، **1-bit** می‌نامند زیرا عمق بیت آن‌ها یک می‌باشد.

Grayscale: این مد، بالای ۲۵۶ درجه‌ی رنگ را برای خاکستری تدارک می‌بیند. هر پیکسل رنگ در این مد، روشنایی‌ای در دامنه‌ی صفر (سیاه) تا صد (سفید) را ایجاد می‌نماید. تصاویر سیاه و سفید به طور خودکار در مد **Grayscale** تعریف می‌شوند.

Duotone: این مد که در واقع با ایجاد دامنه‌های گوناگون رنگی از یک تا چهار یعنی **monotone**، **duotone** (۲ color)، **tritons** (۳ color) و **quad tone** (۴ color) به ایجاد رنگ‌های سفارشی کمک می‌کند. به بیان دیگر فتوشاپ به شما این اجازه را می‌دهد تا با خلق تصاویر در وضعیت‌های چهار گانه‌ی این مد و ویرایش رنگ‌ها و تبدیل به این وضعیت‌ها، آن‌ها را برای چاپ‌های تک رنگ، دو رنگ، سه رنگ و چهار رنگ مورد استفاده قرار دهید. واژه‌ی **Monotones** در واقع همان رنگ خاکستری بوده و فاقد جوهر سیاه می‌باشد. سایر وضعیت‌ها نیز ترکیبات گوناگونی از جوهرهای رنگی می‌باشند.

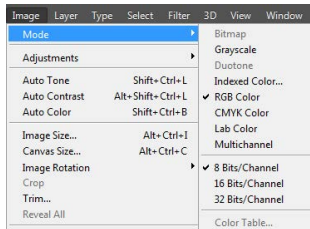
۳-۸ تفاوت در تصاویر سیاه و سفید مابین فرمت‌های RGB یا CMYK با Grayscale

و مد Bitmap

RGB Color: این مد رنگ در واقع برای شدت رنگ در دامنه‌ی صفر (سیاه) تا ۲۵۵ (سفید) برای پیکسل‌هایی طراحی شده است که از سه رنگ قرمز، سبز و آبی ترکیب شده و به وجود آمده‌اند. زمانی که میزان هر سه رنگ یکسان باشد رنگی خاکستری را به وجود می‌آورد. تصاویر دارای مد رنگی **RGB** دارای سه رنگ و یا سه کانال رنگی می‌باشند که تکثیر پی در پی آن‌ها باعث تولید رنگ‌های روی صفحه نمایش می‌گردد. سه کانال رنگ به ۲۴ بیت ($3 \text{ channels} \times 8 \text{ bits}$) ترجمه می‌شود، که شامل اطلاعات رنگ برای هر پیکسل می‌باشد. با این ۲۴ بیت می‌توان بالای ۱۶/۷ میلیون رنگ را ایجاد نمود. با ۴۸ بیت ($16 \text{ bits per channel}$) بیشتر رنگ‌ها باز تولید شده و یا تکرار می‌شوند. این مد رنگی بیشتر برای نمایش صفحه مانیتور به کار می‌رود. این بدین معناست که حتی اگر تصویر شما از مد رنگ غیرنمایشی باشد باز هم آن را تبدیل به مد **RGB** می‌کند که قابل نمایش بر روی مانیتور باشد.

CMYK Color: برای چاپ کاربرد داشته و آنچه که شما در صفحه نمایش می‌بینید با چاپ نهایی

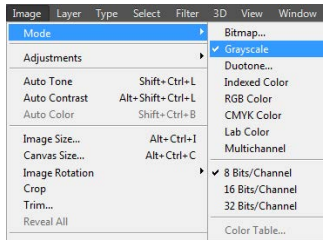
تفاوت عمده‌ای وجود دارد. روشن‌ترین رنگ شامل پایین‌ترین درصدها و تیره‌ترین رنگ‌ها از تخصیص بالاترین درصدها به دست می‌آید زیرا میزان غلظت رنگ در این حالت بیشتر خواهد بود. در مد RGB می‌توانید افکت‌هایی را به تصویر اعمال نمایید که در مد CMYK این کار ممکن نیست.



۴-۸ انتخاب Mode یا حالت تصویر

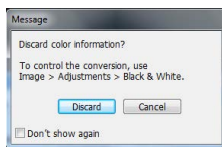
برای تغییر حالت (Mode) یا مُد تصویر کافی است از منوی Image گزینه‌ی Mode را انتخاب کنید و از منوی ظاهر شده نوع حالت یا مُد مورد نظر را انتخاب نمایید. بر روی هر مدی که می‌خواهید کلیک کنید تا بر روی تصویر اعمال شود.

۱-۴-۸ تبدیل تصاویر رنگی به تصاویر سیاه و سفید با تغییر دادن Mode آن‌ها



در این روش هم تصویر به حالت سیاه و سفید تبدیل خواهد شد و هم مُد آن برای نمایش و چاپ تغییر خواهد کرد. برای تبدیل یک تصویر به حالت سیاه و سفید ابتدا تصویر مورد نظر را باز کرده سپس از منوی Image گزینه‌ی Mode زیرگزینه‌ی Desaturate را انتخاب کنید، سپس در پنجره‌ی پیغامی که

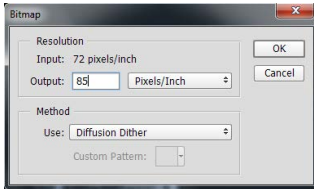
نمایش داده می‌شود روی گزینه‌ی Discard کلیک کنید تا تصویر سیاه و سفید شود. در پنجره‌ی



پیغام از شما می‌پرسد که «آیا اطلاعات رنگ را نادیده می‌گیرید؟» و در خط دوم این پیغام توصیه می‌کند که برای کنترل نحوه‌ی تبدیل از فرمان Black & White در گزینه‌ی Adjustments استفاده کنید. دلیل مهم بودن این پیام آن است که تبدیل معمولی تصویر رنگی به خاکستری معمولاً

کار خوبی نخواهد بود و همیشه بهتر است ابتدا تصویر رنگی را از طریق فرمان Black & White به منظور بدست آوردن بهترین حالت سیاه و سفید، به خاکستری تبدیل کرد سپس مُد آن را تغییر دهید تا بهترین تصویر ممکن را به دست آورید.

۸-۴-۲ تبدیل تصاویر سیاه و سفید با طیف‌های خاکستری به Bitmap



برای این که یک تصویر سیاه و سفید خاکستری را به حالت نقاشی تبدیل کنید ابتدا باید آن را به مد Bitmap انتقال دهید. برای این کار ابتدا تصویر مورد نظر را باز کرده سپس از منوی Image گزینه‌ی Mode زیرگزینه‌ی Bitmap را انتخاب نمایید تا پنجره‌ی مقابل نمایش داده شود.



در قسمت Resolution می‌توانید کیفیت تصویر را تغییر دهید و در قسمت Method شیوه‌ی انجام کار را تعیین کنید که با باز کردن این گزینه و انتخاب هر یک از زیرگزینه‌های آن شبیه‌سازی ترکیب خاصی به تصویر اعمال می‌شود.

نکته: گزینه‌ی Bitmap زمانی فعال است که مد تصویر Grayscale باشد.

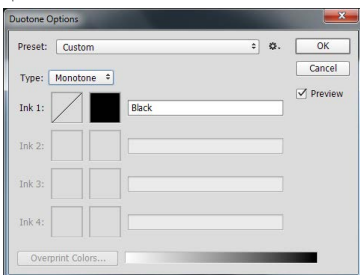
۸-۴-۳ تبدیل تصاویر سیاه و سفید به رنگی

برای تبدیل تصاویر سیاه و سفید یا Grayscale به رنگی، ابتدا تصویر مورد نظر را باز کرده سپس از طریق منوی Image گزینه‌ی Mode زیرگزینه‌ی RGB Color را انتخاب کنید. در این حالت مد تصویر به مد RGB تبدیل خواهد شد. توجه داشته باشید با تغییر مد تصویر، در رنگ تصویر تأثیر ندارد بدین منظور که در ظاهر رنگ تصویر همچنان خاکستری است.

۸-۴-۴ تبدیل Grayscale به Doutone برای تغییر رنگ تصویر سیاه و سفید به حالت

دلخواه

Doutone تصویری است خاکستری یا Grayscale که دو رنگ دارد که فقط زاویه‌ی چاپشان با هم



فرق می‌کند. برای تبدیل تصویر به حالت دوتن بعد از اعمال Grayscale بر روی تصویر، از منوی Image گزینه‌ی Mode زیرگزینه‌ی Doutone را انتخاب کنید. با انتخاب این گزینه پنجره‌ای به شکل روبرو برای تنظیمات Doutone به نام Doutone Option باز می‌شود.

در قسمت Type می‌توانید نوع و مدل اعمال Doutone را

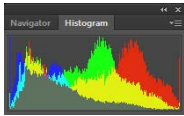
تغییر داده و حالت‌های مختلف ترکیبی را در قسمت Inkها تعیین کنید.

۵-۴-۸ تبدیل تصویر رنگی با فرمت مشخص به تصویر سیاه و سفید بدون تغییر Mode یا فرمت آن‌ها

در این روش بدون این که مد تصویر را تغییر دهید می‌توانید تصویر را از حالت رنگی به حالت سیاه و سفید تغییر دهید. بعد از وارد کردن تصویر به نرم‌افزار از طریق منوی Image گزینه‌ی Adjustments زیر گزینه‌ی Desaturate به معنی رنگ‌زدایی را انتخاب کنید تا تصویر شما به حالت سیاه و سفید تبدیل شود. کلید میان‌بر این گزینه Shift+Ctrl+U می‌باشد.

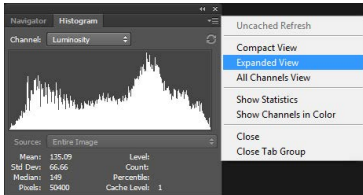
۵-۸ آشنایی با هیستوگرام تصویر

هیستوگرام عبارت است از نمایش تصویری نحوه‌ی توزیع و فراوانی یک قسمت به صورت نمودار میله‌ای. در فتوشاپ تصویر چیزی نیست جز عددهایی که هر یک از آن‌ها نماینده‌ی درجه‌ی خاصی از رنگ یا روشنایی یا چیز دیگری هستند و به ترتیب خاصی کنار هم قرار گرفته‌اند. هیستوگرام




نحوه‌ی توزیع اعداد مرتبط با نور و روشنایی تصویر را نمایش می‌دهد. برای نمایش پالت هیستوگرام یک تصویر، ابتدا تصویری را در فتوشاپ باز کرده سپس از منوی Window گزینه‌ی Histogram کلیک کنید تا در

سمت راست نرم‌افزار پانل Histogram نمایش داده شود. در این پانل در هر قسمت که نمودار به صورت میله‌ای بلند نمایش داده می‌شود و بدین معنی است که سطوح روشنایی آن سطح بیشتر است و بالعکس ستون‌های کوتاه‌تر یعنی تعداد سطوح روشنایی در آن قسمت تصویر کمتر است. در هنگام کار با این پالت بهتر است که نحوه‌ی نمایش کانال آن را روی گزینه‌ی Luminosity (درخندگی)



قرار دهید. برای این منظور از قسمت سمت راست و بالای

پانل بر روی  کلیک کرده و در منوی ظاهر شده

گزینه‌ی Expanded View را انتخاب نمایید، سپس

گزینه‌ی Channels را باز کرده و زیرگزینه‌ی

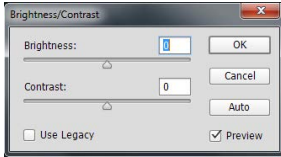
Luminosity را انتخاب کنید در این صورت هیستوگرام را

بر اساس میزان درخندگی ترکیب رنگ‌های تصویر تشکیل می‌دهد.

۸-۶ شناخت روش و اصول تنظیم نور و کنتراست فایل‌های تصویری

در نرم‌افزار فتوشاپ راه‌های مختلفی برای انجام این عملیات وجود دارد که به شرح آن‌ها می‌پردازیم.

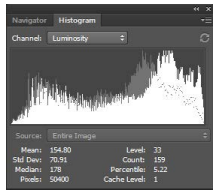
۸-۶-۱ آشنایی با دستور Brightness / Contrast (روشنایی / کنتراست)



برای تنظیم روشنایی و کنتراست تصویر به صورت دستی از منوی Image گزینه‌ی Adjustments و زیرگزینه‌ی Brightness/Contrast را انتخاب کنید.

دستور Brightness

روشنایی تصویر از طریق زبانه‌ی متحرکی که زیر عنوان Brightness قرار گرفته است، تنظیم می‌شود. اگر می‌خواهید تصویر را روشن‌تر کنید زبانه را به سمت راست حرکت دهید و اگر می‌خواهید تصویر تیره‌تر شود زبانه را به سمت چپ حرکت دهید. اگر گزینه‌ی Preview در پایین پنجره تیک‌دار باشد می‌توانید قبل از تأیید عملیات پیش‌نمایش کار را روی تصویر مشاهده کنید. با تغییر میزان روشنایی تصویر در پانل هیستوگرام نیز تغییراتی را مشاهده



خواهید کرد، پانل هیستوگرام بعد از تغییر دادن این گزینه به صورت مقابل نمایش داده خواهد شد، رشته کوه خاکستری وضعیت هیستوگرام قبلی را نشان می‌دهد، و رشته کوه سفید وضعیت فعلی هیستوگرام را نشان می‌دهد. که نشان می‌دهد نقاط تاریک سریع‌تر از نقاط روشن، روشن‌تر شده‌اند و این جابه‌جایی به شکل پهن صورت گرفته است. برای درک بهتر موضوع اگر در پنجره‌ی Brightness/Contrast کنار خانه‌ی Use Legacy را علامت بگذارید و زبانه‌ی Brightness را تغییر دهید آنگاه در پانل هیستوگرام خواهید دید که این جابه‌جایی به صورت یکدست اتفاق نخواهد افتاد و در سمت راست یا چپ پانل نقاط جمع می‌شوند و یک خط راست را تشکیل می‌دهند، که نشان‌دهنده‌ی این است که بعضی نقاط از پانل بیرون زده‌اند و شما آن نقاط را به صورت سفید یا سیاه مطلق در تصویر خواهید دید.

دستور Contrast

اختلاف درجات روشنایی را به اصطلاح تضاد روشنایی یا Contrast گویند. چشم انسان تصویری

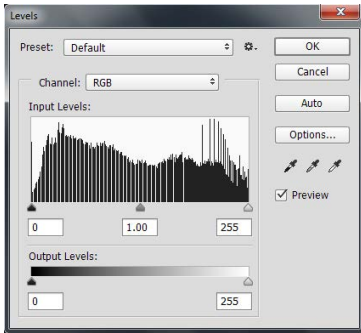
را که تضاد روشنایی در آن بیشتر است را بیشتر از تصویری که نور بیشتر دارد، می‌پسندد. بنابراین بهتر است پس از تنظیم روشنایی تصویر در حد مقبول، تضاد یا کنتراست تصویر نیز تغییر کند، به همین دلیل در پنجره‌ی **Brightness/Contrast** زبانه‌ی **Contrast** در زیر زبانه‌ی **Brightness** قرار دارد. تغییرات این زبانه نیز مانند زبانه‌ی روشنایی می‌باشد.

۲-۶-۸ دستور **Auto Contrast** (کنتراست خودکار)

از این گزینه برای تنظیم خودکار کنتراست می‌توانید در تصویر استفاده کنید. از منوی **Image** روی گزینه‌ی **Auto Contrast** کلیک کنید تا تنظیم کنتراست و تضاد رنگی به صورت خودکار روی تصویر اعمال شود. برای استفاده از این فرمان کلید میان‌بر **Alt+Shift+Ctrl+L** نیز کاربرد دارد.

۳-۶-۸ دستور **Levels** و تنظیم نور و کنتراست از طریق آن

این گزینه برای تنظیم نور، تیرگی و خاکستری تصاویر استفاده می‌شود و به صورت ریتمی و



نموداری به سطوح رنگ نظم می‌بخشد. از منوی **Image** گزینه‌ی **Adjustments** زیر گزینه‌ی **Levels** را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر **Ctrl+L** استفاده کنید تا پنجره‌ی مقابل باز شود.

در پنجره شکل آشنای هیستوگرام را مشاهده می‌کنید، در زیر شکل هیستوگرام سه زبانه به شکل مثلث دیده می‌شود به آن‌ها زبانه‌های متحرک ورودی (**Input Sliders**)

می‌گویند. به همین دلیل نام هیستوگرام نیز **Input Levels** است.

• زبانه‌ی سمت راست که سفید است به نام زبانه‌ی **White Input slider** (زبانه‌ی متحرک

ورودی) معروف است و برای شفاف کردن تصویر کاربرد دارد. در واقع نقاط روشن تصویر را روشن‌تر می‌کند.

• زبانه‌ی وسط که خاکستری است، به نام **Gamma Input slider** (زبانه‌ی متحرک گاما) شناخته می‌شود و برای تنظیم روشنایی و سایه‌روشن کاربرد دارد. به عبارتی گامای تصویر عبارت است از «درجه‌ی کنتراست یا تضاد بین مقادیر روشنایی میانی یا خاکستری‌های تصویر». برای مثال در تصویربرداری‌های پزشکی دیدن جزئیات عکس بسیار مهم است با تغییر گامای تصویر می‌توانید

نمایش جزئیات تصویر را بهتر کنید.

• زبانه‌ی سمت چپ که سیاه است، Black Input slider (زبانه‌ی متحرک ورودی سیاه) نام دارد، و برای تنظیم سایه‌ها و کم و زیادی آن‌ها استفاده می‌شود. در واقع نقاط تیره تصویر را تیره‌تر می‌کند.


انتخاب روشنایی زبانه‌ها توسط قطره چکان




فتوشاپ سه قطره چکان نمونه‌گیری در نظر گرفته‌است که با استفاده از آن می‌توانید رنگ مورد نظر را برای سفیدی، گاما، و سیاهی تعیین کنید. روش کار با آن‌ها بسیار ساده می‌باشد. روی قطره چکان مورد نظر کلیک کنید تا انتخاب شود، سپس مکان‌نما را وارد تصویر کنید و روی نقطه‌ی مورد نظر در تصویر کلیک کنید. انتخاب نقطه در تصویر بستگی به قطره چکانی دارد که برداشته‌اید که به شرح عملکرد هر قطره چکان می‌پردازیم.

Sample in image to black point : اگر قطره چکان سیاه را انتخاب کرده باشید، در

تصویر به دنبال تیره‌ترین نقطه‌ی تصویر باشید و روی هر نقطه‌ای با هر درجه‌ای از تیرگی که می‌خواهید از این به بعد فتوشاپ آن را به عنوان تیره‌ترین درجه‌ی روشنایی‌ها محسوب می‌کند. فتوشاپ فوراً روشنایی آن پیکسل را در خانه‌ی زبانه‌ی سیاه می‌گذارد و زبانه‌ی سیاه را هم روی آن درجه از روشنایی تنظیم می‌کند. توجه داشته‌باشید که هر چه رنگ به سمت سیاه انتخاب شود، تصویر کمتر تیره خواهد شد.

Sample in image to set gray point : با این ابزار نیز مانند مرحله‌ی قبل عمل کنید با این

تفاوت که در تصویر روی نقطه‌ی میانی یا خاکستری تصویر که می‌خواهید فتوشاپ از این به بعد آن را به عنوان سایه روشن انتخاب کنید کلیک کنید.

Sample in image to white point : با انتخاب این قطره چکان در تصویر به دنبال

روشن‌ترین نقطه‌ی تصویر باشید و روی هر نقطه‌ای که می‌خواهید از این به بعد فتوشاپ آن را به عنوان روشن‌ترین درجه‌ی روشنایی‌ها محسوب کند کلیک کنید. هر چه رنگ به سمت سفید انتخاب شود، تصویر کمتر روشن می‌شود.

تنظیم سطح خروجی تصویر Output Levels



وقتی روشنایی تصویری را تنظیم می‌کنید، باید در نظر داشته‌باشید این تصویر را برای کدام کار می‌خواهید. یکی از چیزهایی که باید

بدانید آن است که تکنولوژی افسست در زمینه ایجاد تاریک و روشنی در تصویر رنگی از طریق

چاپ چهاررنگ، محدودیت دارد. محدودیت هر ماشین چاپ بسته به مدل و نو و کهنه بودن متفاوت است. در تصویر افست معمولاً از سطح روشنایی خاصی به بالا یا به پایین جزئیات حذف می‌شود. در اصطلاح فنی چاپ به این ۵۰ dot (پنج درصد دات) گفته می‌شود. بدین معنی که اگر برای مثال اطلاعات یا جزئیات زیادی در بخش روشن تصویر وجود دارد که بالاتر از سطح روشنایی ۲۵۰ است، در تصویر سفید مطلق خواهند شد. در این مواقع باید از شخص پرسیده شود که روشنایی از چه مقدار به بالا چاپ نخواهد شد. سپس به بخش Output Levels در پنجره‌ی Levels آمده در این قسمت دو زبانه‌ی سیاه (سمت چپ) و زبانه‌ی سفید (سمت راست) می‌بینید. این زبانه‌ها در حالت عادی روی ۲۵۵ و ۰ است. حال اگر گفته شود از سطح روشنایی ۲۴۳ به بالا در تصویر جزئیات همه از بین می‌رود و همه سفید کامل چاپ می‌شوند، زبانه‌ی سفید را ماوس گرفته و به این سطح (۲۴۳) حرکت دهید.

تنظیم سطح‌های روشنایی برای کانال‌ها Channels

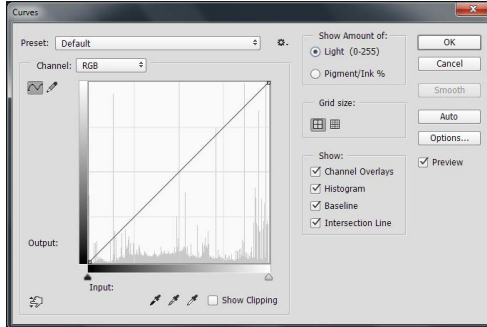
در فتوشاپ اگر تصویری را در حالت RGB باز کنید در پالت Channels چهار سطر می‌بینید، یکی از این سطرها عنوان RGB است که خود تصویر را نشان می‌دهد. باقی سطرها به ترتیب عبارتند از Red که قرمزها را نشان می‌دهد، سطر Green که سبزها و Blue که آبی‌ها را نشان می‌دهد. به هر یک از این سطرها Channels گفته می‌شود. هر پانل در واقع یک تصویر خاکستری است. حال در پنجره‌ی Levels می‌توانید تنظیم سطح‌های روشنایی رنگی را روی تک‌تک این کانال‌ها کار کنید. برای این کار گزینه‌ی Channels را باز کرده و کانال مورد نظر خود را انتخاب نمایید. برای مثال اگر کانال RGB را انتخاب کنید تغییر رنگ بر روی هر سه مدل رنگ اتفاق خواهد افتاد ولی اگر به عنوان مثال مدل Red را برگزینید، تغییر رنگ به سمت قرمز سوق داده می‌شود.

در پنجره‌ی Levels دکمه‌ای به نام Auto وجود دارد که با کلیک بر روی آن روشنایی تصویر به صورت خودکار تنظیم می‌شود. و گزینه‌ی Options برای تنظیمات پیشرفته‌تر تصحیح رنگ خودکار کاربرد دارد.

۴-۶-۸ شناخت تصحیح روشنایی و رنگ تصویر با استفاده از فرمان Curves

فرمان Curves (منحنی‌ها) قوی‌ترین فرمان تصحیح روشنایی تصویر در فتوشاپ است. اگر در هنگام استفاده از این فرمان بهتر است تا پالت Histogram فعال باشد. برای فعال کردن گزینه‌ی

Curves از منوی Image گزینه‌ی Adjustments را انتخاب کنید و در منویی که ظاهر می‌شود

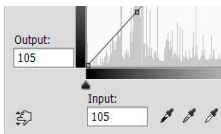


زیرگزینه‌ی Curves را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر **Ctrl+M** استفاده نمایید تا پنجره‌ی Curves باز شود.

در پنجره‌ی باز شده در مربع شطرنجی هیستوگرام کم‌رنگ تصویر باز شده را می‌بینید. در زیر این مربع یک نوار شیب روشنایی از سیاه مطلق به

سفید مطلق دیده می‌شود که مشابه نوار روشنایی دستور Levels است. در پایین این نوار در سمت راست زبانه‌ی متحرک سفید و در سمت چپ زبانه‌ی متحرک سیاه را می‌بینید. در این پنجره دو نوار روشنایی به صورت افقی و عمودی نمایش داده می‌شود. تصویری را که در فتوشاپ باز می‌کنید در این فرمان به عنوان تصویر ورودی Input در نظر گرفته می‌شود و زمانی که روی این تصویر تغییراتی را اعمال می‌کنید به عنوان تصویر خروجی Output در نظر گرفته می‌شود. بنابراین نوار روشنایی افقی نمایش دهنده‌ی روشنایی‌های تصویر ورودی و نوار روشنایی عمودی نشان‌دهنده‌ی روشنایی‌هایی است که از این فرمان خارج شده و به فتوشاپ برمی‌گردد.

خط موربی که از رأس بالا و راست به رأس پایین و چپ منطقه‌ی مربع شکل می‌رود به اصطلاح منحنی Curve نامیده می‌شود و تغییراتی را می‌خواهید در تصویر خروجی داشته باشید باید از طریق این منحنی ایجاد کنید. اگر مکان‌نما به داخل این مربع برده شود هر کجا که قرار بگیرد، در زیر کلمه‌ی Input مقدار درجه‌ی روشنایی تصویر ورودی و در زیر کلمه‌ی Output مقدار درجه‌ی

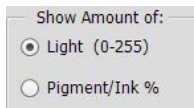


روشنایی تصویر خروجی نمایش داده خواهد شد. در تصویر مقابل، چون بر روی خط منحنی کلیک کرده‌ایم و منحنی را جابه‌جا نکرده‌ایم، مقدار ورودی و خروجی یکسان است.

برای تغییر دادن و جابه‌جا کردن منحنی بهتر است روی آن نقاطی را ایجاد کنیم و با استفاده از آن‌ها منحنی را حرکت دهیم. به این نقاط، نقطه‌ی عطف می‌گوییم. برای ایجاد نقطه‌ی عطف در منحنی، مکان‌نمای ماوس را روی منحنی بگذارید و کلیک کنید، در این صورت بدون آن که منحنی از جایش تکان بخورد روی آن یک نقطه‌ی عطف به وجود می‌آید. نقطه‌ی عطف به صورت یک مربع کوچک روی خط منحنی نمایش داده می‌شود. برای انتخاب

نقاط عطف می‌توانید مکان‌نمای ماوس را روی نقطه‌ی عطف مورد نظر برده و یک بار کلیک کنید و اگر می‌خواهید چند نقطه‌ی عطف را با هم انتخاب کنید در زمان انتخاب کلید Shift را نگه‌دارید. اگر در تصویر می‌خواهید تیرگی‌های تصویر را روشن‌تر کنید باید نقطه‌ی عطفی را که در تیره‌ترین قسمت گذاشته‌اید را به سمت چپ حرکت دهید و برای تیره‌تر کردن مناطق روشن همین کار را بالعکس انجام دهید.

سه قطره‌چکان در این پنجره دقیقاً مشابه را قطره‌چکان‌ها در دستور Levels عمل می‌کنند.



در سمت راست پنجره در قسمت Show Amount of (نمایش براساس

مقدار) دو گزینه را می‌توانید انتخاب کنید، Light که تقسیم‌بندی هیستوگرام

را براساس درجات نور (یعنی ۰-۲۵۵) مشخص می‌کند و Pigment/Ink %

(یعنی ۰ تا ۱۰۰ درصد) که هیستوگرام را براساس ماده‌ی رنگی/مرکب مشخص می‌کند. اگر برای چاپ روی کاغذ تصویر را آماده می‌کنید گزینه‌ی دوم و اگر برای غیر چاپ کار می‌کنید گزینه‌ی اول مناسب‌تر است.

در بخش پایین پنجره در قسمت Show نیز چهار انتخاب دارید که به طور پیش فرض علامت‌دار هستند:

• اگر گزینه‌ی Channel Overlays (روی هم قراردادن کانال‌ها) علامت داشته نداشته باشد،

تغییراتی

را که روی تک‌تک کانال‌ها انجام می‌دهید را در صحنه نخواهید دید.

• اگر گزینه‌ی Histogram علامت نداشته باشد در پس‌زمینه‌ی مربع شطرنجی

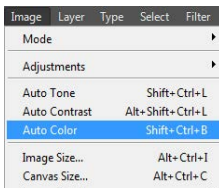
تصویر هیستوگرام نمایش داده نخواهد شد.

• اگر گزینه‌ی Baseline (خط پایه) علامت داشته باشد، حالت اولیه منحنی

همزمان با حالت دستکاری شده‌اش در صحنه حضور خواهد داشت.

• اگر گزینه‌ی Intersection Line (خط متقاطع) علامت داشته باشد، به همراه مکان‌نما دو خط

متقاطع بزرگ هم ظاهر می‌شوند تا به درستی بدانید که کدام سطوح روشنایی را انتخاب کرده‌اید.



۵-۶-۸ استفاده از فرمان Auto Color (تنظیم خودکار رنگ)

این فرمان، صورتی خودکار از فرمان Curves است و همان کار فرمان

Curves را به شکل خودکار و تنظیم‌های پیش فرض انجام می‌دهد. برای

استفاده از این فرمان از منوی Image روی گزینه‌ی Auto Color کلیک کنید و یا از میان‌بر Shift+Ctrl+B استفاده نمایید. با انتخاب این گزینه هم رنگ و روشنایی تصویر به صورت خودکار تنظیم می‌شود و هم ته‌رنگ تصویر برداشته خواهد شد.

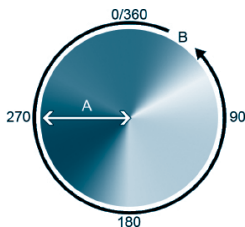
در استفاده از این فرمان دقت کنید که این فرمان سعی می‌کند در هر تصویری کد خاکستری پیدا کند. اگر تصویر واقعاً خاکستری‌هایی داشته باشد که بتوان از تصویر آن‌ها را بیرون کشید، این فرمان بسیار کاربرد دارد. در غیر اینصورت فتوشاپ برخی از رنگ‌ها و مایه‌ها را تبدیل به خاکستری می‌کند، در نتیجه ممکن است تصویر را کاملاً تغییر رنگ دهد و خراب کند.

۸-۷-۸ آشنایی با دستوراتی برای کار با رنگ در تصاویر

در ادامه به دستوراتی اشاره می‌کنیم که با استفاده از آن‌ها می‌توانید رنگ تصاویر را اصلاح کنید.

۸-۷-۸-۱ آشنایی با Hue/Saturation (رنگ‌مایه/خلوص)

همانطور که می‌دانید سه رنگ اصلی چاپ عبارتند از: زرد، آبی سایان، ارغوانی ماژنتا. و سه رنگ



اصلی نور عبارتند از: زرد، سبز و قرمز. در دایره رنگ رنگ‌های اصلی روی محیط دایره یعنی قسمت B قرار گرفته‌اند که همان Hue است. هر

یک از این رنگ‌های اصلی را فام یا رنگ‌مایه اصلی (Hue) می‌نامند.

این‌ها رنگ‌های خالص و خاص هستند زیرا با ترکیب آن‌ها می‌توان

رنگ‌های دیگر را ساخت. گفتیم رنگ‌های اصلی یا فام‌های اصلی در

محیط دایره رنگ قرار می‌گیرند، حال اگر بخواهیم رنگ روشن‌تری از

هر یک از این فام‌ها بدست بیاوریم، باید به آن قدری ناخالصی به رنگ سفید بیفزاییم. رنگ‌مایه‌های

اصلی روی محیط دایره هستند بنابراین دارای خلوص ۱۰۰ می‌باشند. درجه‌ی خلوص رنگ‌ها را

Saturation می‌نامند. بنابراین فاصله‌ی بین محیط دایره تا مرکز دایره یا شعاع این دایره رنگ

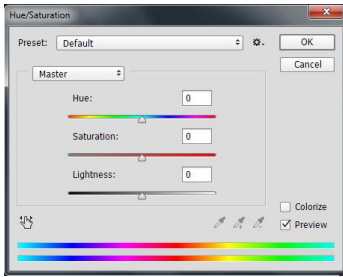
قسمت A همان Saturation می‌باشد که هر چه قدر به مرکز نزدیک می‌شویم درجات بیشتری از

ناخالص به شکل سفیدی به رنگ‌مایه اصلی افزوده می‌شود.

برای تنظیم رنگ و روشنایی تصویر با استفاده از فرمان Hue/Saturation، ابتدا تصویر موردنظر را

باز کرده و از منوی Image گزینه‌ی Adjustments زیر گزینه‌ی Hue/Saturation را انتخاب

کنید. و یا از کلید میان‌بر Ctrl+U استفاده کنید تا پنجره‌ی آن باز شود. در نگاه اول سه گزینه‌ی

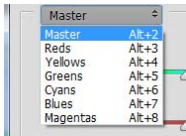


Hue (رنگ‌مایه)، Saturation (خلوص یا اشباع) و Brightness (روشنایی) دیده می‌شود. در پایین پنجره دو نوار از طیف رنگین نوری وجود دارد که همان طیف Hue می‌باشند، نوار بالایی رنگ‌مایه‌های فعلی تصویر و نوار پایین وضعیت رنگ‌مایه‌های تصویر بعد از تغییر را نشان می‌دهد. اگر زبانه‌ی Hue را تغییر دهید در نوارهایی که در پایین

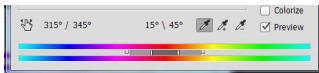
تصویر قرار گرفته‌اند تغییرات رنگ را خواهید دید. بدین صورت که برای هر رنگ در نوار بالایی، رنگ جدید در نوار پایینی و درست زیر آن قرار گرفته‌است، بنابراین خواهید فهمید که کدام رنگ بالایی، تبدیل به کدام رنگ پایینی شده‌است. اگر تمام تصویر را برای این کار در اختیار فتوشاپ گذاشته باشید تصویر اکنون رنگ‌های غیرطبیعی پیدا کرده‌است. توجه داشته باشید با تغییر رنگ به



سمت زرد، سبزه‌ها نیز تغییر خواهند کرد زیرا سبز از ترکیب زرد و آبی به وجود می‌آید. اگر



می‌خواهید فقط روی رنگ خاصی کار کنید بهتر است از گزینه‌ی انتخاب رنگ استفاده کنید که در بالای زبانه‌ی Hue قرار دارد. با باز کردن این



گزینه می‌توانید رنگ موردنظر خود را برای تغییر انتخاب کنید. بعد از انتخاب رنگ از این گزینه در پایین پنجره سه قطره‌چکان فعال خواهد شد و بین دو نوار رنگی یک زبانه‌ی مستطیل شکل ایجاد خواهد شد.

در شکل مستطیلی که بین دو نوار ایجاد شده، زبانه‌ی داخلی آن که به رنگ طوسی پررنگ دیده می‌شود بیان‌کننده‌ی رنگ خالصی است که در تصویر به کار رفته‌است. و زبانه‌های خارجی آن به رنگ طوسی کم‌رنگ که در دو طرف زبانه‌ی داخلی می‌باشد، نشان‌دهنده‌ی رنگ‌هایی است که رنگ اصلی به صورت ترکیبی در آن‌ها به کار رفته‌است. با حرکت زبانه‌های داخلی و خارجی این مستطیل می‌توانید تأثیر رنگ اصلی و ترکیب آن را در تصویر کم یا زیاد کنید و یا برای تغییر رنگ زبانه‌ی Hue را تغییر دهید.

در این مرحله به معرفی قطره‌چکان‌ها و نحوه‌ی کار با آن‌ها می‌پردازیم. زمانی که این پنجره را فراخوانی می‌کنید این سه قطره‌چکان غیرفعال هستند که با انتخاب رنگ و خارج کردن آن از حالت

Master این ابزارها فعال می‌شوند.

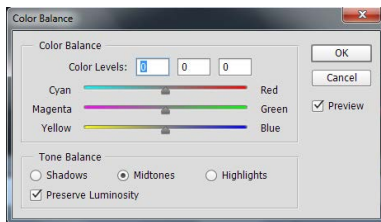
با انتخاب قطره‌چکانی که به صورت ساده می‌باشد (Eyedropper Tool) می‌توانید در تصویر رنگ مورد نظر را انتخاب کنید و با قطره‌چکانی که کنار آن علامت (+) وجود دارد (Add to sample) می‌توانید حوزه‌ی رنگ را توسعه و با انتخاب قطره‌چکانی که کنار آن علامت (-) می‌باشد (Subtract from sample) می‌توانید حوزه‌ی رنگ را کاهش دهید. با تغییر زبانه‌ی Hue می‌توانید تغییر رنگ را روی این حوزه انجام دهید.

زبانه‌ی Saturation: با تغییر این زبانه و حرکت دادن آن به سمت چپ یا راست می‌توانید درجه‌ی خلوص رنگ را تغییر دهید. هرچه این زبانه را بیشتر به راست بکشانید، درجه خلوص رنگ‌ها بیشتر می‌شود با تعیین زبانه روی +۱۰۰، تمام رنگ‌ها با شدت کامل می‌درخشند. هرچه این زبانه را بیشتر به چپ بکشانید، از خلوص رنگ کمتر می‌شود و در عوض سایه‌روشن‌ها قوی‌تر می‌شوند، با تعیین مقدار -۱۰۰، تمام رنگ‌ها از بین می‌روند و فقط درجات مختلف روشنایی یا سایه‌روشن‌ها را می‌بینید. در زبانه‌ی Lightness نیز می‌توانید میزان روشنایی رنگ‌مایه و درجه‌ی خلوص را تعیین کنید.

در گوشه‌ی سمت راست و پایین پنجره گزینه‌ای به نام Colorize وجود دارد که با علامت زدن این گزینه اگر تصویرتان رنگی است، ابتدا تمام رنگ آن حذف می‌شود سپس بخش انتخاب شده یا کل تصویر، رنگی ابتدایی و اتفاقی به خود خواهد گرفت. البته با تغییر زبانه‌ها می‌توانید این رنگ را تغییر دهید.

۲-۷-۸ آشنایی با فرمان Color Balance (تعادل رنگ)

این گزینه را می‌توانید برای تنظیم دستی نور و رنگ تصویر به کار ببرید. برای باز کردن این گزینه



از منوی Image گزینه‌ی Adjustments زیر گزینه‌ی

Color Balance را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر

Ctrl+B استفاده کنید تا پنجره‌ی مقابل باز شود. در

این پنجره سه زبانه را با رنگ‌های اصلی است. ابتدا

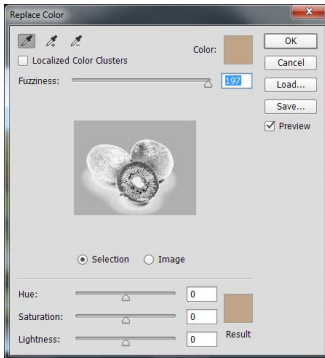
از قسمت Tone Balance (تعادل سایه‌روشن) در

پایین پنجره، مشخص کنید که می‌خواهید تغییر رنگ در کدام حوزه از سایه‌روشن انجام شود.

پس کنار یکی از عناوین Shadows (سایه‌ها یا تاریکی‌ها)، Midtones (روشنایی‌های میانی) و

Highlight (روشنایی‌ها) علامت بگذارید و سپس بسته به این که می‌خواهید رنگ تصویر از کدام رنگ اصلی به کدام رنگ اصلی درآید، زبانه‌ی مرتبط با آن را گرفته به راست یا چپ حرکت دهید. تیک‌دار کردن گزینه‌ی **Preserve Luminosity** (حفظ روشنایی) باعث می‌شود که با این کارها در روشنایی تصویر تغییری حاصل نشود و فقط رنگ آن تغییر کند.

۳-۷-۸ اصول استفاده از فرمان **Replace Color** (جایگزین کردن رنگ)



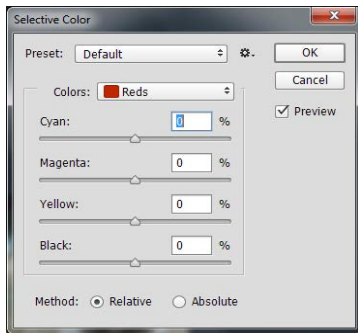
در نرم‌افزارهای واژه‌پرداز می‌توان دنبال کلمه‌ی خاصی از متن گشت و آن را با کلمه‌ی دیگری جایگزین نمود. فتوشاپ درباره‌ی رنگ نیز همین کار را انجام می‌دهد، یعنی رنگی را که می‌خواهید پیدا کنید و با رنگ دیگری جایگزین کنید. برای استفاده از این دستور از منوی **Image** گزینه‌ی **Adjustments** زیرگزینه‌ی **Replace Color** را انتخاب کنید.

در بالای پنجره سه قطره‌چکان وجود دارد که با استفاده از آن‌ها می‌توانید رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. برای انتخاب رنگ قطره‌چکان ساده را برداشته و آن را روی رنگ مورد نظر در تصویر برده و کلیک کنید تا رنگ انتخاب شود. اگر بخواهید رنگ‌های دیگری را هم اضافه کنید قطره‌چکان دارای علامت مثبت را بردارید و روی رنگ‌های مورد نظر در تصویر کلیک کنید، و اگر می‌خواهید از رنگ‌ها کم کنید قطره‌چکان دارای علامت منفی را بردارید. با انتخاب رنگ در بخش بالایی پنجره در مقابل عنوان **Color**، رنگ انتخاب شده نمایش داده می‌شود. زبانه‌ی متحرک **Fuzziness** (میزان دقت کم) برای کم یا زیاد کردن دقت انتخاب می‌باشد، با حرکت این زبانه به راست از دقت انتخاب کاسته خواهد شد (رنگ‌های مشابه بیشتری نزدیک به رنگ انتخابی در نظر گرفته خواهد شد) و با حرکت زبانه به سمت چپ به دقت انتخاب افزوده می‌شود. بخش انتخاب شده‌ی تصویر در وسط پنجره نمایش داده می‌شود که قسمت انتخاب شده را روی زمینه‌ی سیاه و به رنگ سفید خواهید دید. در پایین تصویر دو گزینه به نام **Selection** و **Image** وجود دارد که با انتخاب گزینه‌ی اول قسمت انتخاب شده را خواهید دید و با انتخاب گزینه‌ی دوم تصویر اصلی را به صورت رنگی خواهید دید. حال برای جایگزین کردن رنگ انتخابی از قسمت پایین پنجره استفاده می‌کنیم، همانطور که می‌بینید زبانه‌های آشنایی داریم که قبلاً آن‌ها را

شرح داده‌ایم. زبانه‌ی Hue برای تغییر رنگ، Saturation برای خلوص رنگ و Lightness برای میزان روشنایی رنگ می‌باشد که با جابه‌جایی آن‌ها تغییر رنگ را در تصویر خواهید دید. در قسمت Result نتیجه‌ی رنگ را خواهید دید.

۴-۷-۸ استفاده از فرمان Selective Color (رنگ انتخابی)

فرمان Selective Color هم برای تنظیم رنگ است. در این دستور فتوشاپ رنگ‌های پیش فرضی را که از پیش انتخاب کرده به شما داده و اجازه می‌دهد که آن‌ها را تغییر دهید. بهترین کاربرد این تصویر زمانی است که مُد تصویر CMYK باشد. البته این دستور در حالت‌های دیگر نیز کاربرد دارد



ولی در حالت CMYK است که معنی دار می‌شود. برای استفاده از این فرمان از منوی Image گزینه‌ی Adjustments زیرگزینه‌ی Selective Color را انتخاب کنید تا پنجره‌ی مقابل ظاهر شود:

ابتدا از قسمت Colors یکی از رنگ‌ها را انتخاب کنید ما در اینجا رنگ‌های قرمز را در تصویر انتخاب کردیم. حال: اگر در قسمتی از تصویر رنگ قرمز با سایان (Cyan)

ترکیب شده باشد، می‌توانید با حرکت زبانه‌ی اول به سمت چپ آن را کم کنید و با حرکت کامل این زبانه به سمت چپ و قرار دادن عدد آن روی ۱۰۰- درصد می‌توانید رنگ سایان را کاملاً بردارید. و یا با حرکت زبانه به سمت راست و قراردادن عدد روی ۱۰۰+ می‌توانید این رنگ را زیاد کنید.

• زبانه‌ی Magenta نیز مانند زبانه‌ی قبلی عمل می‌کند با این تفاوت که رنگ ارغوانی را افزایش یا کاهش دهید.

• زبانه‌ی Yellow رنگ زرد را که با قرمز ترکیب شده است را افزایش یا کاهش می‌دهد.

• زبانه‌ی Black می‌تواند در قسمت‌های قرمز سیاه را اضافه یا کم کنید.

با انتخاب هر رنگ از قسمت Colors می‌توانید همین کارها را انجام دهید.

• اگر در مقابل عنوان Method در پایین پنجره گزینه‌ی Relative (نسبی) را انتخاب کنید، مقداری

را که بر حسب درصد به هر یک از چهار رنگ اصلی اضافه می‌کنید و یا کم می‌کنید، درصدی از

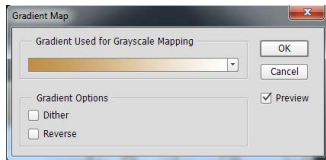
کل خواهد بود. (برای مثال: اگر در قسمتی از تصویر مقدار ماژنتا ۵۰ باشد و ۱۰ درصد از آن کم

کنید، از مقدار آن در واقع پنج درصد کاسته‌اید. اگر گزینه‌ی Absolute (مطلق) را انتخاب کنید،

آنگاه هر مقدار درصدی که به آن اضافه کنید یا کم کنید با همان درصد خواهد بود. مزیت استفاده از دستور این است که می‌توانید مقدار رنگ ترکیبی را در مورد هر یک از رنگ‌های منو تغییر داده و تصحیح کنید بدون آن که رنگ‌های دیگر را تغییر دهد.

۵-۷-۸ استفاده از فرمان Gradient Map (نقشه طیف رنگ)

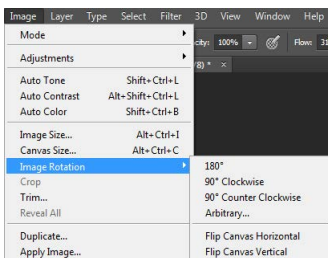
این دستور نیز از منوی Image گزینه‌ی Adjustments قابل انتخاب است. با استفاده از این



دستور می‌توانید طیفی را انتخاب کرده تا رنگ‌های تصویر با رنگ‌های طیف جابه‌جا شود. برای انتخاب طیف مورد نظر فلش کنار کادر طیف را باز کنید تا شیب رنگ‌های مختلف را ببینید و با کلیک بر روی هر یک از آن‌ها همان شیب رنگ روی تصویر اعمال خواهد شد.

شیب رنگ عبارت است از تغییر تدریجی یک رنگ به رنگ دیگر در طول یک فاصله. به عبارت دیگر شیب رنگ مانند یک نردبانی با ۲۵۶ پله است که از ۰ تا ۲۵۵ شماره‌گذاری شده‌اند. در بخش Gradient Options اگر گزینه‌ی Dither را تیک‌دار کنید، در صورتی که شیب رنگ انتخابی ۲۵۶ سطح نداشته باشد، با مخلوط کردن رنگ‌های کنارهم، رنگ‌هایی را که کم دارد، می‌سازد. و اگر گزینه‌ی Reverse را انتخاب کنید شیب رنگ را معکوس می‌کند.

۸-۸ شناخت روش و اصول تغییر جهت قرارگیری تصاویر در فتوشاپ

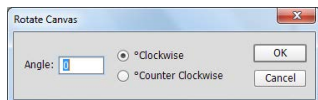


برای تغییر جهت نمایش تصویر می‌توانید از منوی Image گزینه‌ی Image Rotation را انتخاب کنید. با انتخاب این گزینه منویی ظاهر می‌شود که با انتخاب هر گزینه نمایش تصویر تغییر خواهد کرد:

- ۱۸۰°: با انتخاب این گزینه تصویر ۱۸۰ درجه می‌چرخد.
- ۹۰° Clockwise: با انتخاب این گزینه تصویر ۹۰ درجه در جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخد.

- ۹۰° Counter Clockwise: با استفاده از این گزینه می‌توانید تصویر را ۹۰ درجه خلاف جهت عقربه‌های ساعت بچرخانید.

• **Arbitrary:** از این گزینه برای چرخش تصویر به اندازه‌ی دلخواه می‌توانید استفاده کنید.



با انتخاب این گزینه پنجره‌ای باز می‌شود که در قسمت **Angle**

زاویه‌ی مورد نظر را می‌توانید تایپ کنید و با انتخاب گزینه‌ی

Clockwise تصویر در جهت عقربه‌های ساعت و با انتخاب

گزینه‌ی **Counter Clockwise** تصویر خلاف جهت عقربه‌های ساعت می‌چرخد.

• **Flip Canvas Horizontal:** با استفاده از این گزینه می‌توانید تصویر را در جهت افقی متقارن

کنید.

• **Flip Canvas Vertical:** با استفاده از این گزینه می‌توانید تصویر را در جهت عمودی متقارن

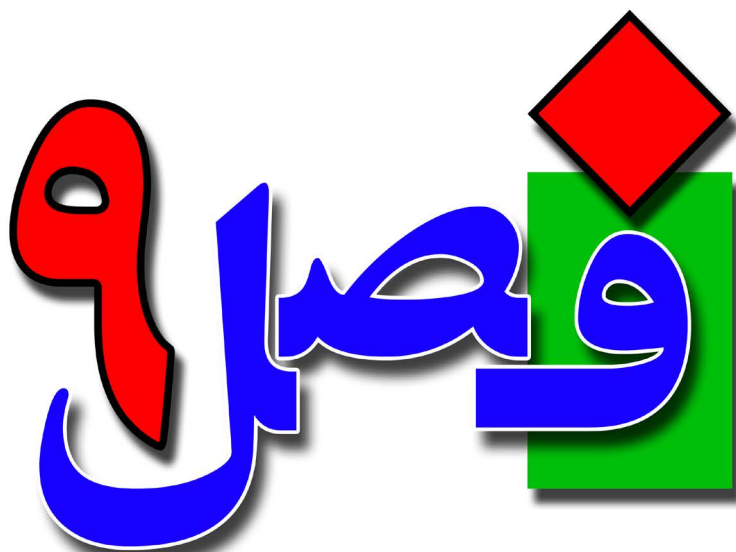
کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل هشتم

۱. لغت به معنی رنگ و نما و لغت به معنی اشباع و زیاد کردن می‌باشد.
 الف) Hue و Color (ب) Hue و Saturation
 ج) Hue و Saturation (د) Saturation و Color
۲. کلید میان‌بر پنجره‌ی Hue/Saturation چیست؟
 الف) Ctrl+H (ب) Ctrl+U
 ج) Ctrl+D (د) Ctrl+M
۳. کدام مد تصاویر را خاکستری می‌کند؟
 الف) Grayscale (ب) RGB (ج) Bitmap (د) Lab
۴. کلید میان‌بر گزینه‌ی Curves در فتوشاپ چیست؟
 الف) Ctrl+Alt+M (ب) Ctrl+Shift+N (ج) Ctrl+M (د) Ctrl+H

سؤالات عملی فصل هشتم

- با استفاده از گزینه‌ی مناسب مد تصویر را به حالت سیاه و سفید تبدیل کنید.
- یک تصویر باز کرده و حالت آن را به نقاشی یا Bitmap تبدیل کنید.
- یک تصویر باز کرده و روشنایی و کنتراست آن را تغییر دهید.
- با استفاده از دستور Level ابتدا تیره‌ترین و روشن‌ترین نقاط تصویر را انتخاب کرده، سپس نور تصویر را تنظیم کنید.
- با استفاده از فرمان Hue/Saturation تغییرات رنگی را بر روی یک رنگ به دلخواه انجام دهید.
- با استفاده از فرمان Color Balance یکی از رنگ‌های اصلی تصویر را تغییر دهید.
- با استفاده از فرمان Replace Color یکی از رنگ‌های تصویر را به دلخواه با رنگی دیگر جایگزین کنید.
- با استفاده دستور مناسب، رنگ‌های تصویر را با یک طیف جایگزین کنید.
- یک تصویر باز کرده و آن را ۳۶ درجه در جهت عقربه‌های ساعت بچرخانید.
- یک تصویر باز کرده و آن را معکوس کنید.



توانایی ایجاد ماسک بر روی لایه و جلوه‌های ویژه در تصاویر

۹-۱ شناخت روش و اصول استفاده از ماسک در لایه

در فصل‌های قبل شرح دادیم که با انتخاب قسمتی از تصویر فقط در همان قسمت انتخاب شده می‌توانید تغییرات اعمال کنید و قسمت‌هایی که خارج از محدوده‌ی انتخابی هستند از تغییرات مصون می‌مانند. به قسمت خارجی که تغییرات روی آن اعمال نمی‌شود محدوده‌ی Masked گویند. در این قسمت می‌خواهیم به ماسک لایه را شرح دهیم. در فتوشاپ هر لایه، می‌تواند ماسک داشته باشد. تعداد ماسکی که هر لایه می‌تواند داشته باشد سه تا می‌باشد. ماسک لایه می‌تواند به صورت ماسک لایه و یا ماسک سریع باشد. به بدنه‌ی خام لایه، بدون رنگ‌های روی آن، ماسک لایه گفته می‌شود. به عبارتی ماسک لایه زمینه‌ی اصلی تصویر است. هر لایه می‌تواند خود یک ماسک لایه باشد.

خاصیت‌های ماسک لایه

- ماسک لایه را می‌توان به طور بسیار دقیق و به درجه‌های مختلف شفاف یا کدر کرد.
 - درجه شفافیت هر نقطه از ماسک لایه روی پیکسل رویش تأثیر می‌گذارد، باعث می‌شود که نقش یا تصویر یا عکس روی آن هم کم‌رنگ یا پررنگ شود.
 - عملیات شفاف یا کدر کردن ماسک لایه را می‌توان همیشه و در مراحل مختلف تغییر داد.
- نحوه‌ی ایجاد ماسک لایه

همانطور که گفتیم هر لایه خود یک ماسک لایه است بنابراین ایجاد ماسک لایه یعنی به فتوشاپ می‌گویید که ماسک لایه را نیاز دارید و باید آن را فراخوانی کنید. زمانی که ماسک لایه را فراخوانی می‌کنید، فتوشاپ رنگ‌ها را بدون آن که کوچکترین تغییری کنند از کاغذ یا زمینه‌ی اصلی جدا می‌کند و بعد ماسک را که همان کاغذ یا زمینه‌ی زیر تصویر است را به شکل یک صفحه‌ی سفید نمایش می‌دهد.



برای فعال کردن یا فراخوانی ماسک لایه ابتدا باید یک تصویر داشته باشید که لایه‌بندی باشد و لایه‌ای به غیر از لایه‌ی Background را

انتخاب کرده باشید. توجه داشته‌باشید زمانی دو تصویر را روی یکدیگر قرار می‌دهید لایه‌ی بالایی تصویر زیرین را کاملاً پوشش می‌دهد. برای فعال کردن ماسک لایه می‌توانید به یکی

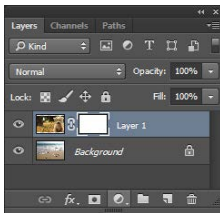
از روش‌های زیر عمل کنید:

۱- از منوی Layer گزینه‌ی Layer Mask زیر گزینه‌ی Reveal All (آشکار شدن همه لایه) را انتخاب کنید.

۲- در پالت لایه‌ها از قسمت پایین لایه روی Add layer mask کلیک کنید.



به هر روشی که عمل کنید، ماسک لایه از زیر پیکسل‌های رنگی بیرون می‌آید و در پالت لایه‌ها کنار لایه‌ی انتخاب شده به صورت یک زمینه سفید نمایش داده می‌شود. برای کار با ماسک لایه ابتدا روی ماسک لایه یکبار کلیک کنید تا مطمئن باشید انتخاب شده است سپس با هر یک از ابزارهای طراحی و نقاشی که تاکنون یاد گرفته‌اید می‌توانید روی این ماسک تغییرات ایجاد کنید و یا تصویری دیگر را در ماسک کپی کنید.



توجه داشته باشید که با هر ابزاری فقط می‌توانید سیاه و سفید و خاکستری بین سیاه و سفید استفاده کنید و نیازی به رنگ‌های دیگر ندارید. وقتی ماسک لایه فعال باشد: سیاه به معنای شفافیت مطلق و سفید به معنای پوشاندگی کامل خواهد بود.



ما در این مثال ابزار قلم‌مو را با رنگ سیاه انتخاب کرده‌ایم و روی قسمتی از تصویر آن را می‌کشیم، همانطور که در تصویر ملاحظه می‌کنید تصویر زیرین ظاهر شده است. اگر در تصویر از خاکستری استفاده کنید تصویر بالایی شفافیت کمتری خواهد داشت بنابراین در تصویر نمایش داده می‌شود.

غیرفعال کردن ماسک لایه

می‌توانید در کار با تصویر به صورت موقت ماسک لایه را غیرفعال نمود. برای این کار می‌توانید به یکی از روش‌های زیر عمل کنید:

- ۱- از منوی Layer گزینه‌ی Layer Mask و زیر گزینه‌ی Disable را انتخاب کنید.
- ۲- در پالت لایه روی لایه‌ای که ماسک دارد کلیک راست کرده و از منوی آن گزینه‌ی Disable Layer Mask را انتخاب کنید.
- ۳- مکان‌نما را روی شکل ماسک لایه در پالت برده و دکمه‌ی Shift را نگه دارید و کلیک کنید تا

ماسک لایه غیرفعال شود.

با غیرفعال کردن ماسک لایه به هر روشی که ذکر شد یک علامت ضربدر قرمز رنگ روی ماسک نمایش داده خواهد شد.

برای فعال کردن دوباره ماسک می‌توانید هر یک از سه روش را تکرار کنید با این تفاوت که گزینه‌ی Disable به Enable تبدیل خواهد شد.

حذف ماسک لایه

برای حذف کردن ماسک لایه نیز می‌توانید به یکی از روش‌های زیر عمل کنید:


۱- از منوی Layer گزینه‌ی Layer Mask زیر گزینه‌ی Delete را انتخاب نمایید.

۲- در پالت لایه روی ماسک لایه کلیک راست کرده و گزینه‌ی Delete Layer Mask را انتخاب کنید.

۳- ماوس را روی ماسک لایه در پانل لایه برده و با نگه‌داشتن کلیک چپ آن را به داخل سطل زباله پایین پانل بکشید و در پیغامی که پرسیده می‌شود اگر گزینه‌ی Delete را انتخاب کنید ماسک بدون اعمال بر تصویر حذف می‌شود و اگر گزینه‌ی Apply را انتخاب کنید ماسک ابتدا بر روی تصویر اعمال شده سپس حذف می‌شود.

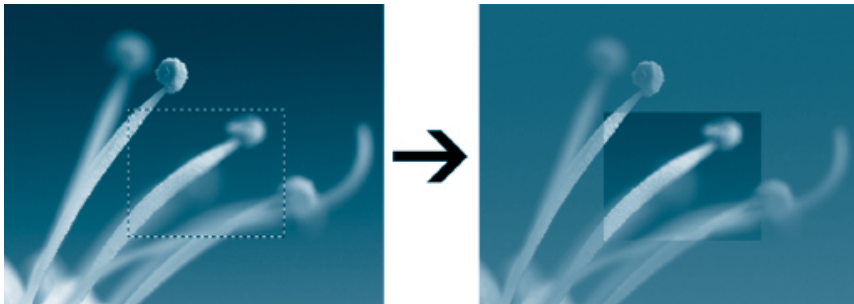
ماسک سریع Quick Mask

ماسک سریع یکی از حالت‌های قدیمی انتخاب کردن است که اجازه و امکان می‌دهد با هر یک از ابزارهای نقاشی و طراحی تصویر که دوست دارید، بتوانید اقدام به انتخاب کردن کنید. و به دلیل دسترسی آسان و سریع به آن ماسک سریع می‌گویند.

برای استفاده از ماسک سریع روی دکمه‌ی ابزار ماسک سریع در پایین جعبه ابزار که به شکل  می‌باشد کلیک کنید. و یا از کلید میان‌بر Q استفاده کنید.

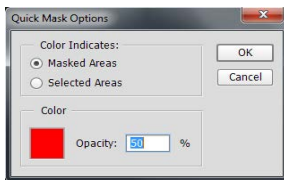
اگر قسمتی از تصویر را انتخاب کرده باشید با کلیک بر روی ابزار Quick Mask خارج از قسمت انتخاب شده با پوسته‌ی قرمز شفاف پوشانده خواهد شد و این بدین معنی است که قسمت‌های قرمز رنگ در ویرایش و تغییرات شرکت نخواهند داشت و هر تغییری که در تصویر اعمال کنید روی آن‌ها بی‌اثر خواهد بود. اما اگر قسمتی را انتخاب نکرده باشید با برداشتن ابزار ماسک سریع و انتخاب ابزار قلم‌مو روی قسمت‌هایی که نمی‌خواهید تغییر کنند قلم‌مو را بکشید تا باز هم همان

پوسته‌ی قرمز رنگ ظاهر شود. شما می‌توانید روی ماسک سریع از فیلترها که در فصل‌های بعدی شرح می‌دهیم نیز استفاده کنید تا بعد از خارج شدن از ماسک و ریختن رنگ یا هر چیزی در قسمت انتخاب شده، اثر فیلتر در آن اعمال شود.



زمانی که ماسک سریع را اعمال کردید، برای خارج شدن از آن کافی است روی ابزار ماسک سریع در پایین جعبه‌ابزار کلیک کنید تا به حالت استاندارد نمایش داده شود. زمانی که از ماسک سریع خارج می‌شوید پوسته‌ی قرمز رنگ از بین خواهد رفت و جایش محدوده‌ی انتخابی را خواهید دید. نکته‌ای که باید مد نظر داشته باشید این است که، هر کجا زیر رنگ قرمز باشد، در واقع حفاظت شده است و در نتیجه قسمت‌هایی که در حالت ماسک سریع زیر پوسته شفاف قرمز قرار نگرفته‌اند در خارج از حالت ماسک سریع انتخاب می‌شوند.

اگر از منوی Window گزینه‌ی Channels را انتخاب کنید پالت کانال‌ها (Channels) باز



می‌شود، در این پالت بعد از اعمال ماسک سریع یک سطر جدید به نام Quick Mask ایجاد می‌شود که به محض خروج از این حالت، این سطر نیز حذف می‌شود. اگر بر روی این سطر دوبار کلیک کنید پنجره‌ی Quick Mask Option (تنظیمات اختیاری ماسک سریع) باز خواهد شد.

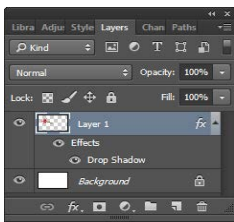
پنجره‌ی باز شده در قسمت Color Indicates (رنگ نشان‌دهنده) دو انتخاب وجود دارد که اگر گزینه‌ی Masked Areas را انتخاب کنید رنگ ماسک سریع نشان‌دهنده‌ی بخش حفاظت شده می‌باشد و وقتی به حالت عادی بر می‌گردید، آن بخش را نمی‌توان تغییر داد. و اگر گزینه‌ی Selected Areas را انتخاب کنید رنگ ماسک سریع، نشان‌دهنده‌ی مناطق انتخاب شده خواهد بود و بعد از خارج شدن از ماسک سریع روی آن مناطق می‌توانید تغییر ایجاد کنید.

در پایین پنجره در قسمت Color (رنگ) با کلیک بر روی نمونه رنگ می‌توانید رنگ موجود ماسک سریع را که به صورت پیش فرض قرمز است و میزان شفافیت آن را در قسمت Opacity تغییر دهید.

۹-۲ شناخت روش و اصول استفاده از افکت‌ها یا جلوه‌های ویژه در لایه‌های مختلف یک تصویر

در فتوشاپ می‌توان به هر لایه جلوه و افکت‌های مختلفی داد، این جلوه‌های ویژه بر محتوای لایه‌ها اعمال می‌شوند. برای اینکه لایه‌ای بتواند جلوه‌های ویژه را به خوبی بازتاب کند باید در آن

بخش‌های شفاف و پوشا وجود داشته باشد. نکته‌ای که باید به آن توجه داشته باشید این است که جلوه‌های ویژه، تنظیم‌هایی است که به یک لایه افزوده می‌شود. این تنظیم‌ها را می‌توانید تا هر زمان



می‌خواهید نگه‌دارید و قابل تغییر می‌باشند. فتوشاپ وقتی به لایه‌ای

جلوه‌ی ویژه اعمال می‌کنید آن را در پالت Layers در زیر همان لایه

نمایش می‌دهد. تعداد جلوه‌های ویژه ده عدد است و هر لایه می‌تواند

بین یک تا ده جلوه‌ی ویژه به طور همزمان داشته باشد. با ایجاد جلوه بر

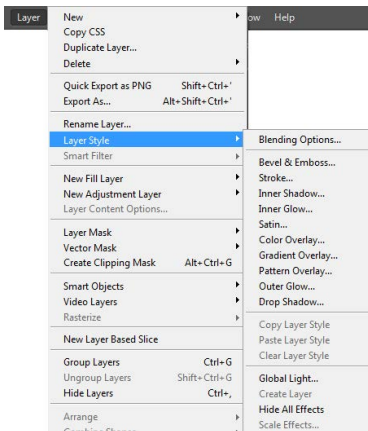
روی یک لایه در سمت راست نام آن لایه یک علامت fx نمایش داده

خواهد شد که مخفف کلمه‌ی Effects می‌باشد. در سمت چپ هر یک از جلوه‌های اعمال شده به

لایه شکل چشم وجود دارد که با کلیک بر روی آن می‌توانید یک جلوه را بدون این که حذف

شود، موقتاً در تصویر خاموش کنید. با این کار علامت چشم از کنار آن جلوه برداشته خواهد شد.

برای استفاده از جلوه‌های ویژه بر روی یک لایه می‌توانید به یکی از روش‌های زیر عمل کنید:



۱- از منوی Layer گزینه‌ی Layer Style را انتخاب

و از منویی که ظاهر می‌شود روی جلوه‌ی ویژه‌ای که

می‌خواهید کلیک کنید تا پنجره‌ی Layer Style باز

شود.

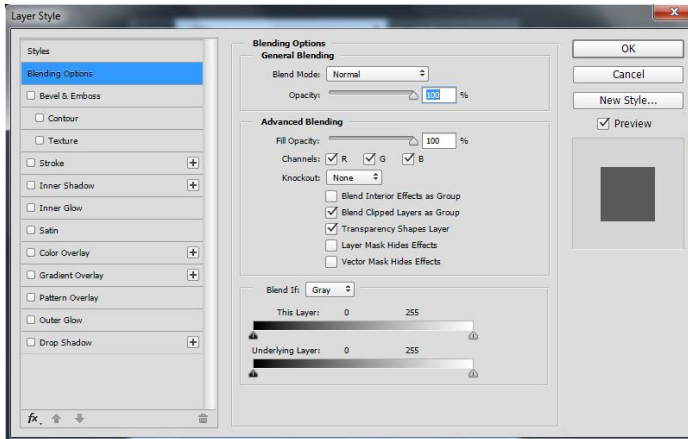
۲- روی لایه‌ی مورد نظر دوبار پیپای کلیک کنید تا

پنجره‌ی Layer Style باز شود.

۳- در پایین پالت لایه روی گزینه‌ی fx کلیک کنید و

از منوی ظاهر شده روی یکی از جلوه‌ها کلیک کنید تا

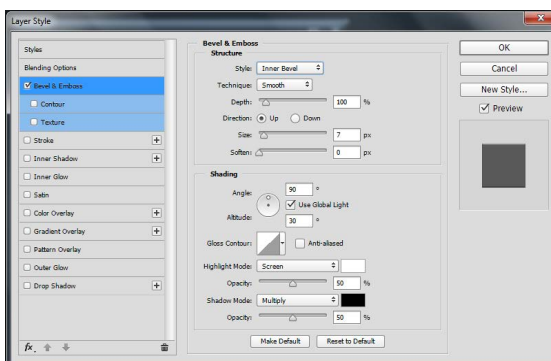
پنجره‌ی جلوه‌های ویژه باز شود. به هر یک از روش‌های بالا عمل کنید پنجره‌ای به شکل زیر باز خواهد شد که در سمت چپ پنجره ستونی وجود دارد که شامل جلوه‌های مختلف می‌باشد که در ادامه به شرح هر یک از این جلوه‌ها و نحوه‌ی کارکرد آن‌ها خواهیم پرداخت. در بالای پنجره اولین گزینه‌ای که نمایش داده می‌شود، زبانه‌ی Styles (سبک‌ها) می‌باشد، که اولین گزینه‌ی آن Blending Options است که با باز



شدن پنجره به صورت پیش فرض فعال است. توجه داشته باشید در این پنجره هر جلوه‌ای را که انتخاب کنید، مربع کنار آن جلوه علامت‌دار خواهد شد.

جلوه‌ی ویژه‌ی شیب‌دار و برجسته کردن Bevel & Emboss

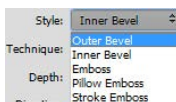
این جلوه‌ها با لبه‌ی شی کار می‌کنند و لبه را شیب‌دار یا برجسته می‌کنند. این جلوه تنها منوی است



که دو منوی فرعی (Texture، Contour) را دارد.

با انتخاب این جلوه بخش وسط پنجره نیز تغییر می‌کند، که دارای دو قسمت می‌باشد، Structure (ساختار) که شکل برجسته کاری یا شیب‌دار کردن را مشخص می‌کند و Shading (سایه‌زنی) که نحوه‌ی ایجاد سایه از ساختار

برجسته کاری شده را مشخص می‌کند. ابتدا به شرح گزینه‌های موجود در قسمت Structure



می‌پردازیم.

گزینه‌ی Style برای تعیین برجسته‌سازی یا شیب‌دار کردن است. این گزینه دارای منویی است که شامل پنج انتخاب می‌باشد.

Outer Bevel (شیب‌دار کردن خارجی): تصویر از طرف لبه به خارج شیب‌دار می‌شود.

Inner Bevel (شیب‌دار کردن داخلی): تصویر از طرف لبه به داخل شیب‌دار می‌شود.

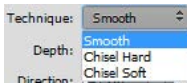
Emboss (برجسته کردن): لبه‌ی تصویر برجسته می‌شود.

Pillow Emboss (برجسته کاری بالشتکی): تمام لبه‌های تصویر از همه طرف برجسته می‌شود.

Stroke Emboss (برجسته کاری حاشیه): اگر اطراف تصویر حاشیه ایجاد کرده باشید با استفاده از

این گزینه می‌توانید به آن برجستگی دهید. در ادامه نحوه‌ی ایجاد حاشیه را شرح خواهیم داد.

بعد از تعیین سبک برجستگی یا شیب در گزینه‌ی Technique (روش) می‌توانید نحوه یا روش



ایجاد برجستگی را تعیین کنید. این گزینه در زیر گزینه‌ی Style قرار دارد

و با باز کردن آن سه انتخاب خواهید داشت.

Smooth (نرم): با انتخاب این گزینه برجستگی‌ها یا شیب‌ها حالت نرم خواهند داشت.

Chisel Hard (پرداخت سخت): با انتخاب این گزینه برجستگی‌ها یا شیب‌ها پرداخت خشن یا

سخت خواهند داشت.

Chisel Soft (پرداخت نرم): با انتخاب این گزینه برجستگی‌ها یا شیب‌ها پرداخت ملایم یا نرم

خواهند داشت.

گزینه‌ی بعدی در این قسمت، Depth (عمق) برای شدت سایه‌زدن است. می‌توانید با حرکت زبانه



به سمت راست عمقی بین ۱ تا ۱۰۰۰ درصد را مشخص کنید.



گزینه‌ی Direction (جهت): این گزینه دو انتخاب دارد که با انتخاب

Up جهت برجستگی یا شیب به سمت بالا و با انتخاب Down جهت برجستگی یا شیب به سمت

پایین خواهد بود.

گزینه‌ی Size (اندازه): این گزینه امکان می‌دهد که اندازه‌ی برجستگی یا شیب لبه را انتخاب کنیم.



مقدار این گزینه می‌تواند بین ۰ تا ۲۵۰ پیکسل باشد.

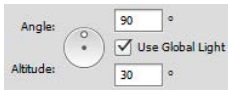


گزینه‌ی Soften (نرم و ملایم کردن): میزان نرمی عمل برجسته کاری

یا شیب‌دار کردن را در این گزینه می‌توانید مشخص کنید. مقدار

این گزینه می‌تواند بین ۱ تا ۱۶ پیکسل باشد.

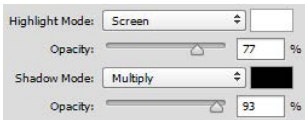
بعد از تنظیمات بخش ساختار نوبت به تنظیمات در بخش Shading (سایه‌زنی) می‌رسد.



اولین گزینه در این بخش Angle (زاویه) و Altitude (ارتفاع) می‌باشد. در این قسمت می‌توانید زاویه‌ی نوردهی به شی را مشخص کنید. دایره‌ای که در شکل می‌بینید در واقع مخروط نور است و با زاویه‌ی Angle در ارتباط است. اما علامت دایره درون آن با ارتفاع در ارتباط است و نقش لامپ را بازی می‌کند. مقدار Angle مشخص می‌کند که نور از چه زاویه‌ای می‌تابد و مقدار Altitude مشخص می‌کند که از چه ارتفاعی در بالای شی می‌تابد، بنابراین هرچه مقدار ارتفاع به ۹۰ درجه نزدیک شود، بیشتر نور عمودتر بر شی موجود در لایه می‌تابد و هر چه این ارتفاع کمتر شود، نور مایل تر می‌تابد. در این بخش گزینه‌ی دیگری به نام Use Global Light (به کاربردن نور کلی) وجود دارد که به صورت پیش فرض علامت‌دار می‌باشد. اگر این گزینه تیک‌دار باشد، هر اندازه‌ای که برای زاویه و ارتفاع تعیین می‌کنید مقادیر عمومی و کلی منو خواهد شد. بدین معنی که اگر برای مثال جلوه‌ی Drop Shadow را انتخاب کنید مقدار زاویه و ارتفاع این جلوه نیز با مقادیر تعیین شده در جلوه‌ی برجستگی که تعیین کرده بودید یکسان خواهد بود. این حالت در تمام منو و جلوه‌های دیگر به همین شکل است. اما اگر گزینه‌ی Use Global Light تیک نداشته باشید مقادیر زاویه و ارتفاع مخصوص همین جلوه خواهند بود و با زوایای دیگر منو کاری نخواهد داشت.



Contour (فرم‌دهی): با استفاده از این گزینه می‌توانید فرم یا شکل لبه‌ای را که برجسته یا شیب‌دار می‌شود را تعیین کنید. کادر این قسمت را باز کنید و یکی از فرم‌های موجود در آن را انتخاب کنید تا متوجه تغییرات شوید. اگر گزینه‌ی Anti-aliased را تیک‌دار کنید باعث می‌شود فرم لبه‌ها نرم و پرداخت شده شود. وقتی لبه‌های شی را برجسته یا شیب‌دار می‌کنید، قسمتی‌هایی از برجسته کاری شده می‌درخشد (Highlight) و قسمت‌هایی تاریک است (Shadow). دو گزینه‌ی دیگر این منو به این دو عامل می‌پردازد.



Highlight Mode (حالت قسمت درخشان): با استفاده از این گزینه می‌توانید حالت ترکیبی قسمت‌های درخشان برجستگی یا شیب را مشخص کنید که همان حالت‌های ترکیبی در مورد لایه‌بندی و قلم‌مو هستند. در مقابل این گزینه در مربع رنگ کلیک کنید می‌توانید رنگ نور را تغییر داده و در زبانه‌ی Opacity میزان شفافیت نور قسمت‌های درخشان تعیین می‌شود.

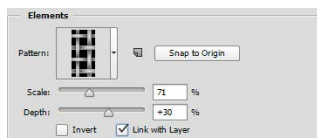
Shadow Mode (حالت قسمت تاریک): با استفاده از این گزینه می‌توانید حالت ترکیبی



قسمت‌های تاریک را مشخص کنید و همانند گزینه‌ی قبل می‌توانید رنگ و میزان شفافیت را تغییر دهید. در شکل روبرو نمونه‌ای از برجستگی را بعد از تنظیمات گفته شده می‌بینید.

در انتهای پنجره دو گزینه وجود دارد، اگر روی گزینه‌ی Make Default کلیک کنید، این تنظیماتی که اکنون انجام داده‌اید به عنوان تنظیمات پیش فرض جدید در نظر گرفته می‌شود و اگر روی گزینه‌ی Reset to Default کلیک کنید تنظیمات به حالت پیش فرض فتوشاپ برمی‌گردد. همانطور که ابتدای این جلوه گفته شد، این جلوه تنها جلوه‌ای است که دارای دو منوی دیگر می‌باشد. حال به شرح این دو منوی فرعی می‌پردازیم.

بعد از تنظیمات Bevel & Emboss اگر گزینه‌ی Contour (فرم) را انتخاب کنید، با کلیک کردن بر روی آن این منو فعال خواهد شد. و دارای یک قسمت است. در مقابل خانه‌ی Contour همانطور که قبلاً شرح دادیم می‌توانید فرم لبه‌ی برجستگی یا شیب‌دار بودن را انتخاب کنید. اما در زبانه‌ی Range (محدوده) می‌توانید تعیین کنید که لبه‌ی برجستگی تا چه محدوده‌ای گسترش یابد. مقدار این زبانه می‌تواند بین ۰ تا ۱۰۰ درصد باشد.



منوی Texture (بافت): اگر روی این منو کلیک کنید و آن را فعال کنید، می‌توانید یک بافت را روی برجستگی‌ها یا شیب اعمال شده، درج کنید. از قسمت Pattern می‌توانید نوع بافت را مشخص کنید. با کلیک کردن روی گزینه‌ی Snap to Origin (برگردادن به حالت اصلی) بافت به حالت اصلی خود باز می‌گردد و می‌توانید تغییرات را از نو شروع کنید. در زبانه‌ی Scale (مقیاس) می‌توانید بافت ایجاد شده را بزرگ یا کوچک کنید، این زبانه می‌تواند مقداری بین ۱ تا ۱۰۰ درصد داشته باشد. در زبانه‌ی Depth (عمق) می‌توانید عمق فرورفتن بافت را تعیین کنید این زبانه مقداری بین ۱۰۰+ تا ۱۰۰- درصد را می‌تواند داشته باشد.

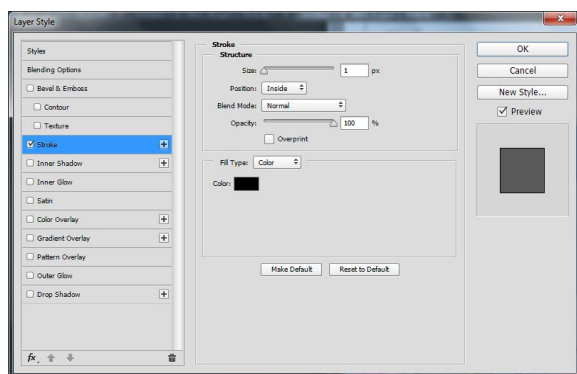
اگر گزینه‌ی Invert (معکوس) را علامت بزیند بافت را معکوس می‌کند به عبارتی پشت و رو می‌کند.

اگر گزینه‌ی Link with Layer (اتصال به لایه) که به صورت پیش فرض تیک‌دار است، علامت

داشته باشد، بافت به لایه می‌چسبد حال اگر بعد از اتمام کار شی لایه‌ی بافت‌دار و برجسته‌کاری شده را انتخاب کنید و حرکت دهید، بافت هم با آن حرکت خواهد کرد. اما اگر این گزینه تیک‌دار نباشد با جابه‌جایی شی در لایه، بافت با شی حرکت نخواهد کرد و بافت از جایش تکان نخواهد خورد.

جلوه‌ی ویژه‌ی حاشیه Stroke

با استفاده از این جلوه می‌توانید اطراف شی لایه‌ی انتخاب شده حاشیه ایجاد کنید. برای اینکار ابتدا



یک تصویری که دارای لایه است را باز کنید و یا قسمتی از تصویر را انتخاب کنید و در لایه‌ی جدیدی قرار دهید. پنجره‌ی Layer Style را باز کنید و روی گزینه‌ی Stroke کلیک کنید تا این منو فعال شود. در این پنجره ابتدا گزینه‌های مربوط به قسمت Structure را شرح خواهیم

داد. سپس قسمت Fill.

Size (اندازه): در زبانه می‌توانید ضخامت خط دور یا حاشیه را بر حسب پیکسل تعیین کنید. این زبانه می‌تواند مقداری بین ۱ تا ۲۵۰ پیکسل داشته باشد.

Position (موقعیت): در این قسمت می‌توانید مشخص کنید که ضخامت حاشیه به داخل پیکسل‌های اشغال شده (Inside) باشد، به داخل بخش شفاف برود (Outside) یا خارج از پیکسل‌های اشغال شده، و یا نیمی از آن در بخش اشغال شده و نیمی دیگر در بخش شفاف (Center) قرار بگیرد.

گزینه‌های Mode (حالت ترکیبی) و Opacity (شفافیت) مانند قبل است که شرح داده‌ایم. گزینه‌ی Overprint اگر این گزینه تیک داشته باشد در صورتی که به شی مورد نظر برجستگی از نوع Stroke Emboss داده باشید برجستگی به داخل یا بیرون این حاشیه نیز اعمال خواهد شد. قسمت Fill Type (نوع پرشدن): در این قسمت یک گزینه به نام Color (رنگ) وجود دارد که می‌توانید با استفاده از آن رنگ حاشیه را تعیین کنید.

اگر گزینه‌ی Fill Type را باز کنید می‌توانید نوع پرشدن حاشیه‌ی دور را انتخاب کنید، با انتخاب

Color می‌توانید یک رنگ برای حاشیه در نظر بگیرید و در کادر پایین آن می‌توانید رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. با انتخاب Gradient می‌توانید برای حاشیه یک طیف ایجاد کنید. و با انتخاب Pattern می‌توانید حاشیه را با یک الگو پر کنید.

در سه شکل زیر انواع حاشیه را به نمایش گذاشته‌ایم، شکل اول از سمت چپ با رنگ، شکل وسط با طیف، و حاشیه‌ی شکل سمت راست با یک الگو پر شده است.

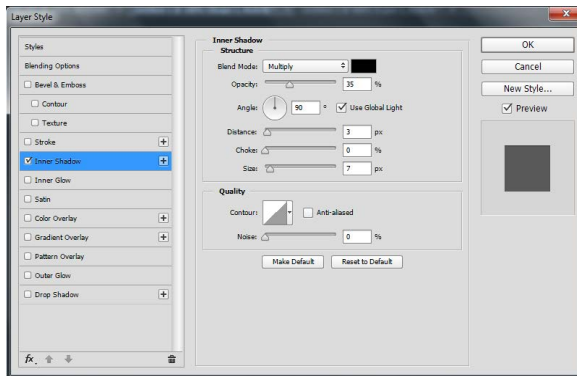


در پنجره‌ی Layer Style در مقابل منوی Stroke یک

بعلاوه وجود دارد که با کلیک بر روی این بعلاوه می‌توانید منوی Stroke را افزایش داده و برای یک شی از یک لایه چندین حاشیه ایجاد کنید. برای حذف کردن Stroke ساخته شده می‌توانید مکان‌نما را روی منو آن برده و با نگه‌داشتن کلیک چپ آن منو را به سمت سطل زباله پایین همان پنجره بکشید تا حذف شود.

جلوه‌ی ویژه‌ی سایه‌ی داخلی Inner Shadow

این جلوه‌ی ویژه، سایه‌ی داخلی ایجاد می‌کند. بدین شکل که سایه‌ی لبه‌های شی موجود به طرف

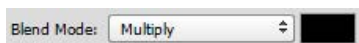


داخل پیکسل‌های اشغال شده ایجاد می‌شود. برای ایجاد این جلوه پس از انتخاب لایه‌ی مورد نظر وارد پنجره‌ی Layer Style شده و روی منوی Inner Shadow کلیک کنید تا فعال شود.

در این منو دو قسمت به نام

Structure (ساختار) و Quality (کیفیت) وجود دارد. ابتدا گزینه‌های موجود در بخش ساختار را معرفی می‌کنیم.

Blend Mode (حالت ترکیب): اگر روی این گزینه کلیک کنید منویی ظاهر خواهد شد که می‌توانید



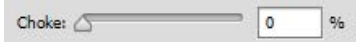
نحوه‌ی ترکیب سایه با زمینه‌ی پشتی را از طریق انتخاب یکی از گزینه‌های آن، تعیین کنید. کنار این گزینه یک

نمونه رنگ به رنگ سیاه است که با کلیک بر روی آن می‌توانید رنگ سایه را تغییر دهید. Opacity (شفافیت): در این زبانه می‌توانید میزان شفافیت سایه را تعیین کنید. مقدار ۱۰۰ درصد سایه را کاملاً پررنگ و هر چه این مقدار کم شود سایه شفاف‌تر خواهد شد. Angle (زاویه): این گزینه را قبلاً به صورت کامل شرح داده‌ایم و برای تعیین زاویه‌ی سایه می‌باشد. Distance (فاصله): با استفاده از این زبانه می‌توانید فاصله‌ی شی تا سایه را مشخص کنید.

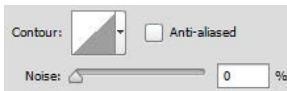


مقدار این زبانه را می‌توانید بین ۰ تا ۳۰۰۰۰۰ پیکسل تغییر دهید.

Chock (گرفتگی): هر چه مقدار این زبانه را بیشتر کنید سایه بیشتر از حالت نرم خود خارج می‌شود و روشنایی آن بیشتر حذف می‌شود و حالت گرفتگی پیدا می‌کند.



Size (اندازه): این زبانه تعیین می‌کند که سایه تا چه مقدار از لبه‌ها بزرگتر باشد. حداکثر این بزرگی می‌تواند تا ۲۵۰ پیکسل باشد. حال گزینه‌های مربوط به بخش کیفیت را شرح می‌دهیم.



Contour (فرم): این گزینه را نیز قبلاً توضیح داده بودیم و برای تعیین فرم سایه می‌توانید از آن استفاده کنید. در زبانه‌ی Noise (خراشیدگی) می‌توانید روی سایه خراشیدگی ایجاد کنید.



در شکل روبرو یک سایه‌ی داخلی به رنگ طوسی با حالت Normal و با خراشیدگی ایجاد کرده‌ایم.

این جلوه را نیز مانند جلوه‌ی حاشیه می‌توانید اضافه کنید و روی شی یک لایه چند سایه‌ی داخلی ایجاد نمایید.

جلوه‌ی ویژه‌ی درخشندگی داخلی Inner Glow

این جلوه‌ی ویژه نور و رنگ را به داخل لبه‌های شی و عمود بر آن ایجاد می‌کند. این جلوه روی اشکال و مناطق نازک و کم‌عرض نمی‌تواند خود را نشان دهد و به کار گرفتن آن در این شرایط درست نیست و بی‌نتیجه خواهد بود. برای ایجاد این جلوه همانند قبل ابتدا لایه‌ی مورد نظر را انتخاب کرده، سپس پنجره‌ی Layer Style را باز کنید و منوی Inner Glow را انتخاب کنید تا فعال شود. این جلوه دارای سه بخش یا قسمت می‌باشد.

Structure (ساختار)، Elements (عناصر)، Quality (کیفیت).

در بخش Structure در پایین زبانه‌ی Noise می‌توانید نمونه رنگ، یا طیف رنگی را که می‌خواهید جلوه‌ی ویژه داشته باشد، را تعیین کنید.

در قسمت Elements اگر گزینه‌ی Technique را باز کنید دارای دو گزینه خواهد بود،

Softer (نرم‌تر) که گردش نور به دور شی تقریباً شکل لبه‌های آن را تعقیب می‌کند و هر کجا به تغییرات ریز و ناگهانی برسد آن را تا حدی نادیده گرفته و بریدگی‌ها را نرم‌تر می‌کند. و Precise (دقیق) تمام لبه‌ی شی به دقت تعقیب شده و درخشندگی ایجاد می‌کند.

گزینه‌ی Source که دو حالت دارد، Center (مرکز) که اگر آن را انتخاب کنید نور از مرکز به لبه‌ها

می‌رود و Edge (لبه) که اگر آن را انتخاب کنید، عکس قبل نور از لبه‌ها Source: Center Edge به مرکز می‌رود.

در بخش Quality نیز زبانه‌ای است به نام Jitter (تلاطم) که باعث

می‌شود عمل تبدیل از یک رنگ به رنگ دیگر، یا به شفافیت تلاطم داشته باشد. در

نمونه‌ای از درخشندگی داخلی را ایجاد کرده‌ایم.



جلوه‌ی ویژه‌ی جلا دادن Satin

این جلوه‌ی ویژه به شی موجود لایه جلا و زرق و برق می‌دهد. این جلا مثل روکش‌های طلایی

تابلوهای تبلیغاتی عمل می‌کند. برای کار با این جلوه یک لایه غیر از پس‌زمینه را انتخاب کنید تا

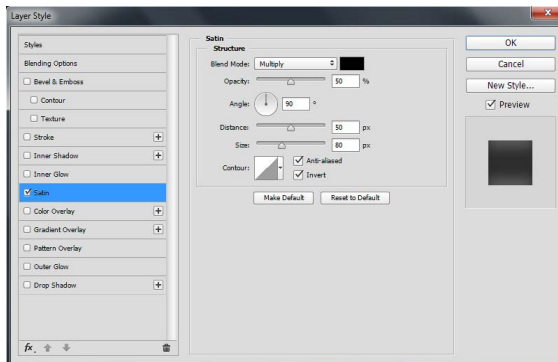
درک آن بهتر شود، در پنجره‌ی Layer Style روی منوی Satin کلیک کنید تا فعال شود. این منو

دارای یک قسمت به نام Structure است.

تمام گزینه‌های این قسمت را قبلاً به

صورت مفصل شرح داده‌ایم بنابراین از

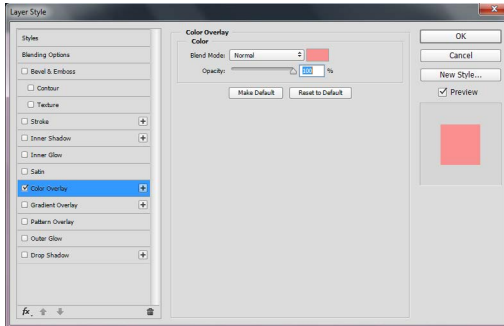
بازگویی دوباره آن‌ها صرف نظر می‌کنیم.





در تصویر زیر یک جلا با حالت Normal و با فرم Ring-Double و شفافیت ۹۰ درصد، فاصله ۴۵ و اندازه ۸ پیکسل روی شی اعمال کرده‌ایم.

جلوه‌ی ویژه‌ی پوشش رنگ Color Overlay



این جلوه‌ی ویژه کار ساده‌ای انجام می‌دهد و آن این است که در لایه موردنظر، روی شی را با رنگ می‌پوشاند. این منو یک قسمت دارد و مانند جلوه‌های دیگر می‌توانید حالت ترکیبی رنگ، نوع رنگ و میزان شفافیت آن را تعیین نمایید.

در شکل زیر شی را با حالت Dissolve و شفافیت ۶۶ درصد پوشش داده‌ایم.

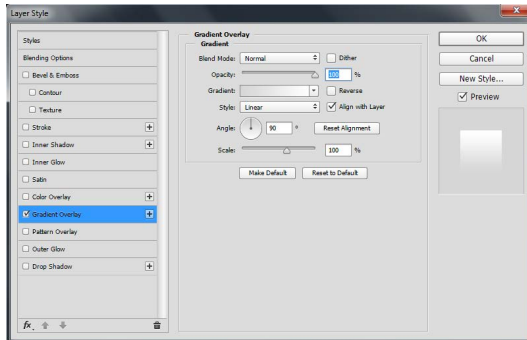


توجه داشته باشید که این جلوه را نیز می‌توانید اضافه کرده و روی یک شی را با چند رنگ پوشش دهید.

جلوه‌ی ویژه‌ی پوشش با شیب رنگ یا طیف Gradient Overlay

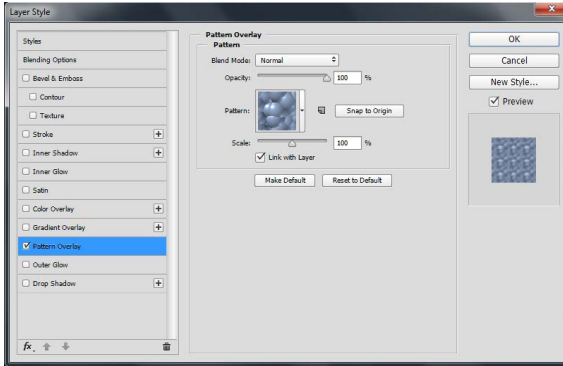
این جلوه نیز مانند قبلی شی لایه را پوشش می‌دهد و تفاوتش این است که شی را طیف می‌پوشاند. بعد از فعال کردن این جلوه در گزینه‌ی Blend Mode می‌توانید حالت ترکیب شیب رنگ را تعیین کنید.

در Opacity میزان شفافیت و پوشایی طیف، Gradient از طریق آن می‌توانید نوع شیب رنگ خود را انتخاب کنید، در قسمت Style می‌توانید شیوه‌ی طیف را انتخاب کنید. Angle تعیین کننده‌ی زاویه و Scale شدت حرکت از یک رنگ به رنگ دیگر را تعیین می‌کند.



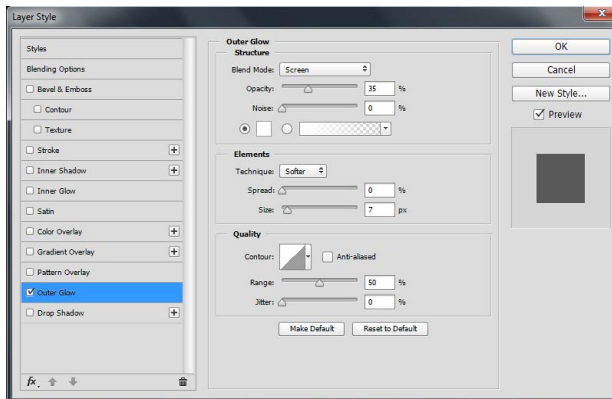
جلوه‌ی ویژه‌ی پوشش با بافت Pattern Overlay

این جلوه‌ی ویژه نیز مانند جلوه‌های قبلی می‌باشد با این تفاوت که شی مورد نظر لایه را با یک الگو پوشش می‌دهد. گزینه‌های این پنجره نیز همانند قبل است که از دوباره شرح دادن آن‌ها پرهیز می‌کنیم.



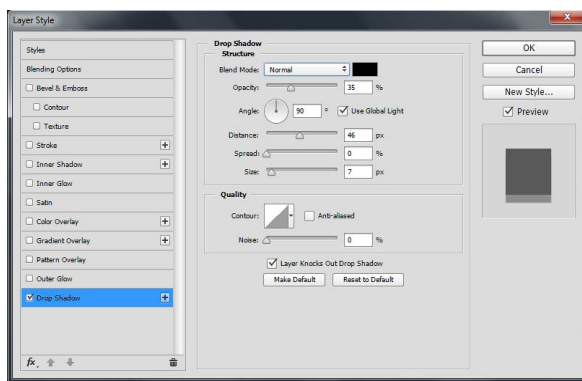
جلوه‌ی ویژه‌ی درخشندگی خارجی Outer Glow

این جلوه باعث می‌شود که لبه‌های شی در لایه‌ی مورد نظر به سمت بیرون درخشان شوند. در پنجره‌ی Layer Style روی منوی Outer Glow کلیک کنید تا فعال شود. گزینه‌های این قسمت نیز مانند درخشندگی داخلی است با یک تفاوت که آنرا شرح می‌دهیم. در قسمت Elements زبانه‌ی Spread (پخش شدگی) برای تعیین مقدار پخش نور لبه کاربرد دارد.



جلوه‌ی ویژه‌ی سایه‌ی بیرونی Drop Shadow

با استفاده از این جلوه می‌توانید سایه‌ی بیرونی روی شی لایه‌ی موردنظر ایجاد کنید. این جلوه آخرین جلوه در پنجره‌ی Layer Style می‌باشد. روی منوی آن کلیک کنید تا فعال شود. گزینه‌های این پنجره مشابه با سایه‌ی درونی می‌باشد و فقط در دو گزینه متفاوت می‌باشند. زبانه‌ی Spread که می‌توانید میزان پخش سایه را با استفاده از آن تنظیم کنید و گزینه‌ی آخر آن

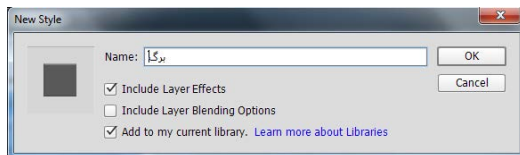


Layer Knocks Out Drop Shadow که اگر تیک داشته باشد، با نیمه شفاف شدن لایه، سایه هیچ تغییری نمی‌کند. اما اگر کنار این گزینه علامت نداشته باشد، با نیمه شفاف کردن لایه، سایه‌ای که زیر پیکسل‌ها پنهان بود آشکار می‌شود.

۳-۹ شناخت روش و اصول ایجاد سبک (Style) در جلوه‌های ویژه

شما می‌توانید یک یا چند جلوه‌ی ویژه روی هر لایه‌ای که خواستید ایجاد کنید. وقتی لایه‌ای جلوه‌ی ویژه پیدا کند، می‌گویند آن لایه Style (سبک) دارد. به عبارت دیگر به شیوه‌ی خاصی آراسته شده است. بسیاری از افراد با استفاده از این جلوه‌ها طرح‌های مختلفی به وجود می‌آورند و سپس تنظیمات لایه را ذخیره می‌کنند.

بنابراین زمانی که روی یک لایه جلوه‌های مختلفی ایجاد کردید و خواستید آن تنظیمات را برای نوبت‌های بعدی نیز ذخیره کنید، در پنجره‌ی Layer Style بر روی گزینه‌ی New Style از سمت راست پنجره کلیک کنید، تا پنجره‌ی New Style باز شود:

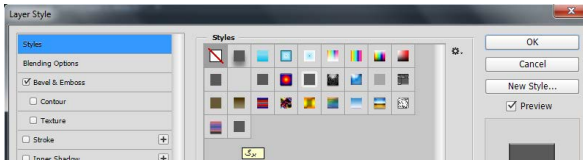


در این پنجره مقابل عنوان Name نامی را که می‌خواهید به سبک جدید بدهید، را تایپ کنید.

اگر گزینه‌ی **Inclue Layer Effects** (شامل جلوه‌های ویژه لایه) تیک داشته باشد، شیوه به همراه جلوه‌های ویژه‌ای که به لایه داده‌اید ذخیره خواهد شد. (همیشه این گزینه را تیک‌دار کنید).

اگر گزینه‌ی **Include Layer Blending Options** را تیک‌دار کنید، تنظیمات موجود در این زبانه نیز ذخیره خواهد شد.

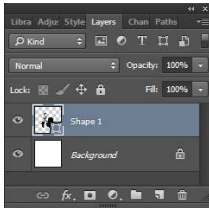
و با انتخاب گزینه‌ی **Add to my current library** سبک مورد نظر در پالت **Libraries** نیز ذخیره خواهد شد.



حال بر روی **OK** کلیک کنید تا سبک جدید با نام مورد نظر ذخیره شود و در منوی **Style** در پنجره‌ی **Layer Style** نمایش داده شود.

در پنجره‌ی **Layer Style** اگر بر روی دکمه‌ی **Cancel** کلیک کنید عملیات لغو می‌شود، و اگر کلید **Alt** را نگه‌دارید این دکمه به **Reset** تبدیل می‌شود و با کلیک بر روی آن تمام تنظیمات این پنجره به حالت اولیه برمی‌گردد.

۹-۴ تفاوت بین **Opacity** و **Fill** در پالت لایه‌ها



همانطور که در فصل‌های قبل اشاره کردیم، می‌توانید محتویات یک لایه را شفاف کنید. در پالت لایه دو گزینه برای این کار وجود دارد.

• اگر بخواهید همزمان با شفاف کردن شی لایه جلوه‌ی ویژه‌ی اعمال شده بر روی آن نیز شفاف شود باید از زبانه‌ی **Opacity** میزان شفافیت را کم کنید و این زبانه را تغییر دهید، بدین ترتیب هم محتویات لایه و هم جلوه‌ی ویژه یا جلوه‌های ویژه‌ی اعمال شده بر روی آن نیز شفاف خواهند شد.

• اما اگر بخواهید فقط شی لایه یا محتویات لایه شفاف شوند و جلوه‌های ویژه‌ی اعمال شده بر روی آن تغییری نکنند، باید از زبانه‌ی **Fill** استفاده کنید. با تغییر این زبانه فقط شی درون لایه شفاف می‌شود و جلوه‌ی ویژه تغییری نمی‌کند.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل نهم

۱. پنجره‌ی جلوه‌های ویژه‌ی لایه چه نام دارد؟
 الف) Blending Options (ب)
 ب) Layer Style (ج)
 ج) Layer Effects (د)
 د) Layer Mask
۲. برای ایجاد سایه‌ی بیرونی بر روی لایه از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
 الف) Inner Shadow (ب)
 ب) Shadow (ج)
 ج) Satin (د)
 د) Drop Shadow
۳. کلید میان‌بر ماسک سریع کدام گزینه است؟
 الف) Q (ب)
 ب) Ctrl+Q (ج)
 ج) Ctrl+A (د)
 د) Shift
۴. در جلوه‌ی ویژه‌ی Bevel and Emboss با انتخاب کدام حالت، برجستگی‌ها پرداخت سخت و خشن پیدا خواهند کرد؟
 الف) Chisel Soft (ب)
 ب) Smooth (ج)
 ج) Chisel Hard (د)
 د) Hard Emboss

سؤالات عملی فصل نهم

۱. یک تصویر باز کرده و تصویری دیگر را روی آن کپی کنید و ماسک لایه ایجاد کرده و با استفاده از ماسک قسمتی از تصویر را روی تصویر زیرین به نمایش بگذارید.
۲. قسمتی از یک تصویر را در فایل جدید کپی کرده و لبه‌های اطراف آن را از تمام جهات برجسته کنید (برجستگی بالشتکی) به طوری که این برجستگی نرم باشد، عمق برجستگی ۳۵۰ درصد، اندازه‌ی آن ۴۵ پیکسل، جهت برجستگی به سمت پایین باشد و زاویه‌ی تابش نور ۶۵ درجه و ارتفاع آن ۴۰ درجه باشد.
۳. قسمتی از یک تصویر را در فایل جدید کپی کرده، به لبه‌های آن شیب خارجی با فرمی دلخواه داده به طوری که رنگ قسمت‌های روشن آن زرد و رنگ قسمت‌های تیره یا تاریک آن به رنگ بنفش باشد.
۴. قسمتی از یک تصویر را در فایل جدید کپی کرده، به لبه‌های آن برجستگی دهید به طوری که که برجستگی دارای یک بافت با مقیاس ۳۰ درصد باشد.
۵. قسمتی از یک تصویر را در تصویر دیگر کپی کرده و حاشیه‌ای از مرکز به لایه‌ی خود داده به

طوری‌که رنگ حاشیه از نوع طیف باشد.

۶. قسمتی از یک تصویر را در فایل دیگر کپی کرده، به لایه‌ی خود سایه‌ای درونی داده، رنگ سایه به رنگ قرمز باشد، و مسافت سایه تا تصویر ۳۰ پیکسل باشد و فرمی به دلخواه روی سایه ایجاد کنید.

۷. قسمتی از یک تصویر را در فایل دیگر کپی کرده، به لایه‌ی خود درخشندگی داخلی با رنگ آبی، شفافیت ۷۰ درصد و میزان خراشیدگی یا نویز ۴۰ درصد و با فرم Ring ایجاد نمایید.

۸. یک تصویر باز کرده و به آن جلوه‌ی جلا با رنگ سبز دهید.

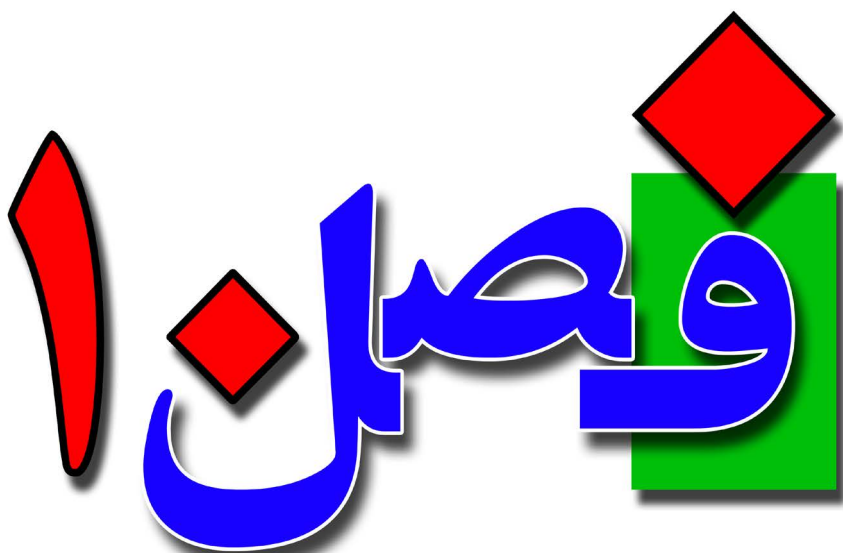
۹. یک تصویر باز کرده قسمتی از آن را در لایه‌ای جدید کپی کرده و با رنگی به دلخواه با شفافیت ۴۰ درصد آن را پوشش دهید.

۱۰. قسمتی از یک تصویر را در لایه‌ای جدید کپی کرده و با استفاده از شیب رنگ یا طیف آن را پوشش دهید به طوری‌که طیف مورد نظر شیء را به صورت کامل پوشاند.

۱۱. با استفاده از جلوه‌ی پوشش الگو، تصویر را پوشش دهید که شفافیت آن ۵۶ درصد باشد.

۱۲. قسمتی از یک تصویر را در تصویر دیگر کپی کرده و به آن سایه‌ای بیرونی با مسافت ۲۳۰ پیکسل و با فرمی دلخواه دهید.

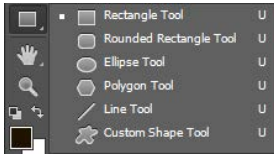
۱۳. در یک تصویر تفاوت بین دو گزینه‌ی Fill و Opacity در پالت لایه را نمایش دهید.



توانایی استفاده از شکل‌های برداری در فتوشاپ

۱-۱۰ شناخت روش و اصول ایجاد شکل برداری آماده در فتوشاپ

در فتوشاپ برای ترسیم شکل‌های آماده برداری می‌توانید از ابزار موجود در جعبه‌ی ابزار استفاده کنید.



با انتخاب هر یک از ابزارهای موجود می‌توانید شکل برداری مربوط به آن ابزار را ترسیم کنید.

ابزار مستطیل Rectangle Tool

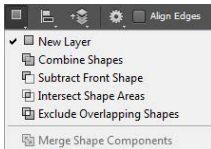
با انتخاب این ابزار می‌توانید شکل مستطیل را رسم کنید. نوار اختیاری این ابزار به شکل زیر می‌باشد:



در مقابل گزینه‌ی Fill می‌توانید نوع پرشدن داخل شکل را انتخاب کنید که با باز کردن این گزینه می‌توانید سه انتخاب داشته باشید، می‌توانید داخل شکل را یک رنگ، یا با یک طیف، و یا با یک الگو پر کنید.

در قسمت Stroke می‌توانید رنگ خطوط اطراف شکل را تعیین کنید. و در مقابل آن می‌توانید ضخامت خطوط اطراف شکل را تعیین کنید.

با استفاده از این گزینه می‌توانید نوع شکل خطوط اطراف مستطیل را تغییر دهید. در مقابل خانه‌ی W (Width) می‌توانید پهنا یا عرض مستطیل و در مقابل خانه‌ی H (Height) می‌توانید ارتفاع آن را مشخص کنید. و اگر روی علامت زنجیر در بین این دو گزینه کلیک کنید، عرض و ارتفاع به یکدیگر وابسته شده و با تغییر مقدار هر یک از آن‌ها مقدار دیگری نیز تغییر خواهد.



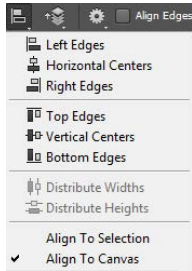
Path Operations: با کلیک بر روی این گزینه منوی مقابل باز خواهد شد که می‌توانید نوع عملکرد ترسیم شکل‌ها را تعیین کنید. با انتخاب گزینه‌ی New Layer با کشیدن مستطیل جدید، لایه‌ی جدیدی ایجاد خواهد شد.

Combine Shapes: با انتخاب این گزینه شکل‌های ترسیم شده به یکدیگر اضافه شده و در لایه‌ی جدید قرار نخواهند گرفت.

Subtract From Shape: اگر شکلی جدید رسم کنید از محدوده‌ی قبلی آن را کم می‌کند.
Intersect Shape Areas: فصل اشتراک شکل‌های رسم شده را در نظر می‌گیرد.
Exclude Overlapping Shapes: بر عکس عمل قبل، فصل اشتراک بین اشکال رسم شده را نادیده می‌گیرد.

Merge Shape Components: با انتخاب این گزینه اشکال رسم شده در یک لایه با یکدیگر ادغام شده و همه‌ی آن‌ها را به عنوان یک شکل در نظر می‌گیرد.

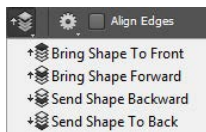
Path alignment: با استفاده از این گزینه می‌توانید تراز شکل رسم شده را تعیین کنید. با انتخاب این گزینه منویی به شکل زیر باز خواهد شد.



اگر در این منو گزینه‌ی **Align To Selection** که به صورت پیش فرض نیز انتخاب شده است، را انتخاب کنید، گزینه‌های دیگر غیرفعال خواهند شد و شکل ترسیم شده در جایی قرار می‌گیرد که به صورت انتخاب آن را رسم کرده‌اید.

اگر گزینه‌ی **Align To Canvas** را انتخاب کنید تراز شکل نسبت به تصویر خواهد بود و گزینه‌های دیگر این منو نیز فعال خواهد شد. که با انتخاب **Left Edges** شکل به لبه‌ی سمت چپ تصویر انتقال می‌یابد.

شکل در مرکز محور افقی قرار می‌گیرد. **Right Edges** شکل به لبه‌ی راست تصویر انتقال می‌یابد. **Top Edges** شکل به لبه‌ی بالای تصویر انتقال می‌یابد. **Vertical Center** شکل در مرکز محور عمودی قرار می‌گیرد. **Bottom Edge** شکل به لبه‌ی پایین تصویر حرکت خواهد کرد.



Path arrangement: با استفاده از این گزینه می‌توانید ترتیب قرار گرفتن اشکال را بر روی یکدیگر تعیین کنید. با انتخاب این گزینه منویی به شکل روبرو باز می‌شود.

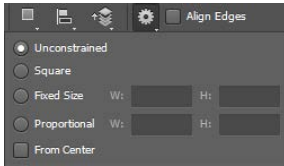
Bring Shape To Front: سبب می‌شود که شکل مورد نظر جلو یا مقابل شکل‌های دیگر قرار بگیرد.

Bring Shape Forward: سبب می‌شود که شکل مورد نظر جلو یا مقابل شکل دیگر قرار بگیرد.

Send Shape Backward: سبب می‌شود تا شکل مورد نظر در زیر شکل دیگر قرار بگیرد.

Send Shape To Back: سبب می‌شود که شکل مورد نظر در زیر یا پشت شکل‌های دیگر قرار بگیرد.

با کلیک بر روی این گزینه در نوار اختیاری منویی به شکل روبرو ظاهر خواهد شد.



Unconstrained: با انتخاب این گزینه می‌توانید مستطیلی با اندازه‌ی دلخواه ترسیم کنید. این گزینه به صورت پیش‌فرض انتخاب شده است.

Square: با انتخاب این گزینه می‌توانید فقط شکل را به صورت مربع ترسیم کنید.

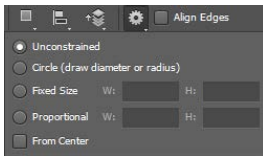
Fixed Size: با انتخاب این گزینه دو خانه‌ی مقابل آن نیز فعال خواهد شد و می‌توانید مستطیل با اندازه‌ی ثابت رسم کنید. در خانه‌های W و H اندازه‌های عرض و ارتفاع را تعیین کنید تا از این به بعد مستطیل‌هایی که رسم می‌کنید با این اندازه‌ها ترسیم شوند.

Proportional: با انتخاب این گزینه مانند گزینه‌ی قبل می‌توانید عرض و ارتفاع موردنظر را تعیین کنید با این تفاوت که عرض و ارتفاع در این گزینه به صورت نسبی هستند و می‌توانید مستطیل بزرگتر یا کوچکتر از آن نیز ترسیم کنید.

From Center: اگر این گزینه را تیک بزنید تا علامت دار شود، هنگام ترسیم شکل به جای این که از یک گوشه به گوشه‌ی دیگر رسم شود از مرکز به اطراف رسم خواهد شد.

ابزار مستطیل با گوشه‌های گرد Rounded Rectangle Tool

این ابزار مانند مستطیل است و شکل مستطیل را ترسیم می‌کند با این تفاوت که مستطیل رسم شده با این ابزار دارای گوشه‌های گرد می‌باشد. نوار موارد اختیاری این ابزار مشابه با ابزار مستطیل است و گزینه‌ای که در این نوار اضافه‌تر می‌بینید به نام **Radius** (شعاع) است که شعاع گردی گوشه‌های مستطیل را می‌توانید برحسب پیکسل در این قسمت تعیین کنید.



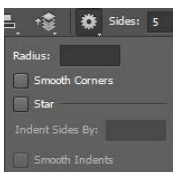
Radius: 10 px

ابزار بیضی Ellipse Tool

با استفاده از این ابزار می‌توانید شکل یا مسیرهای بیضی رسم کنید. نوار اختیاری این ابزار مشابه با ابزار مستطیل است و فقط در بخش تنظیمات آن با انتخاب گزینه‌ی **Circle** فقط می‌توانید دایره رسم کنید. بدین معنی که از این پس هر چه بکشید دایره خواهد بود.

ابزار رسم چندضلعی Polygon Tool

با استفاده از این ابزار می‌توانید هر چند ضلعی منظمی که اضلاع آن بین ۳ تا ۱۰۰ عدد باشد را رسم کنید. ابتدا این ابزار را در جعبه‌ی ابزار انتخاب کنید سپس در نوار

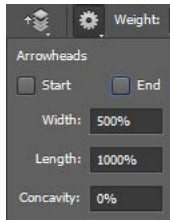


اختیاری آن در مقابل خانه‌ی Sides تعداد اضلاع مورد نظر خود را وارد کنید سپس شکل مورد نظر را رسم کنید. اگر در نوار اختیاری این ابزار گزینه‌ی تنظیمات آن را باز کنید منویی به صورت روبرو خواهید داشت. در خانه‌ی مقابل Radius هر عددی که وارد کنید تبدیل به شعاع شکل مورد نظر شما خواهد شد. بدین معنی که از این پس با کلیک در تصویر بلافاصله شکلی با آن تعداد اضلاع و به شعاع آن مقدار که در Raduis تعیین کرده‌اید، در تصویر کشیده می‌شود.

اگر گزینه‌ی Smooth Corner را علامت بزنید گوشه‌های شکل چند ضلعی که ترسیم می‌کنید گرد خواهد شد.

اگر گزینه‌ی Star را علامت بزنید، شکل چند ضلعی به ستاره تبدیل خواهد شد، با علامت‌دار شدن این گزینه قسمت پایین این منو نیز فعال خواهد شد که در قسمت Indent Sides By می‌توانید عددی بین ۰ تا ۹۹ درصد را وارد کنید تا گوشه‌های ضلع‌های ستاره به همان نسبت تورفتگی داشته باشند. و با علامت گذاشتن در خانه‌ی Smooth Indent باعث می‌شوید تا تورفتگی‌ها نرم شوند.

ابزار ترسیم خط Line Tool



با استفاده از این ابزار می‌توانید خطوط برداری ترسیم کنید. اگر خطوط را با این ابزار ترسیم کنید، کاملاً صاف و بدون بریدگی در چاپ ظاهر خواهند شد. همچنین به آن‌ها جلوه‌های ویژه نیز می‌توانید اعمال کنید. از جعبه‌ی ابزار آن را انتخاب کنید و خط مورد نظر را بکشید. در نوار اختیاری این ابزار با کلیک بر روی گزینه‌ی تنظیمات آن منوی روبرو باز خواهد شد.

Start: با انتخاب این گزینه طرف شروع خط دارای پیکان خواهد شد.

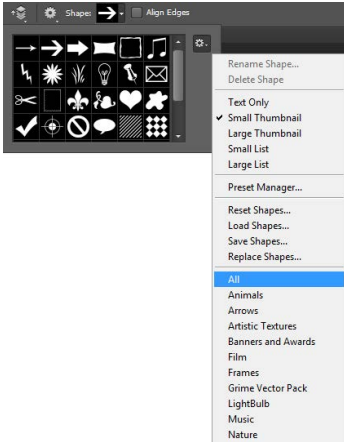
End: با انتخاب این گزینه طرف پایان خط دارای پیکان خواهد شد.

Width: وقتی یکی از دو حالت بالا انتخاب کنید، با تایپ عدد مقابل این گزینه، می‌توانید پهنای پیکان را مشخص کنید.

Length: درازای پیکان را از طریق تعیین درصد مقابل این عنوان قابل تنظیم است.

Concavity: این گزینه باعث می‌شود که طرف ضخیم‌تر پیکان فرورفته یا بیرون زده شود و مقداری بین ۵۰+ تا ۵۰- را قبول می‌کند.

ابزار شکل سفارشی Custom Shape tool



با استفاده از این ابزار می‌توانید از شکل‌های آماده‌ای که در فتوشاپ موجود است، استفاده کنید. با انتخاب این ابزار و باز کردن گزینه‌ی Shape از نوار موارد اختیاری می‌توانید شکل مورد نظر خود را انتخاب

کنید و در تصویر رسم کنید. در منوی ظاهر شده اگر روی شکل چرخ‌دنده‌ی کوچک که در سمت راست منو قرار گرفته است کلیک کنید، منوی دیگری باز خواهد شد که با انتخاب گزینه‌ی All در قسمت پایین آن منو و کلیک بر روی OK در کادر پیغامی که نمایش داده می‌شود، می‌توانید تمام اشکال موجود در فتوشاپ را ببینید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل دهم

۱. با استفاده از کدام گزینه شکل‌های ترسیم شده با یکدیگر ترکیب می‌شوند؟
 الف) Combine Shape ب) Subtract from Shape
 ج) Intersect shape Area د) New Shape
۲. با انتخاب کدام گزینه می‌توان شکل مستطیل را فقط به صورت مربع ترسیم نمود؟
 الف) Unconstrained ب) Square ج) Fixed Size د) Proportional
۳. برای ترسیم بیضی از کدام ابزار می‌توان استفاده نمود؟
 الف) Ellipse ب) Line ج) Rectangle د) Shape
۴. برای تعیین رنگ خطوط اطراف شکل از کدام گزینه می‌توان استفاده کرد؟
 الف) Fill ب) Outline Color ج) Stroke د) Color

سوالات عملی فصل دهم

۱. با استفاده از ابزار مناسب یک مستطیل رسم کرده به طوری که داخل آن یک رنگ به دلخواه ریخته شود و ضخامت خطوط اطراف آن روی ۰/۲۵ پوینت بوده و رنگ خطوط اطراف آن به رنگ آبی باشد. تنظیمات ترسیم را طوری قرار دهید که در هنگام ترسیم مستطیل از مرکز به اطراف باز شود.
۲. با استفاده از Custom Shape یک شکل به دلخواه ترسیم کنید که داخل آن با یک الگو پر شود و خطوط اطراف آن به رنگ قرمز و از نوع نقطه‌چین باشد.



توانایی تایپ کلمات و جملات مختصر و استفاده از آن‌ها در تزئین تصاویر

۱۱-۱ ابزار تایپ در محیط فتوشاپ و استفاده از آن جهت درج کلمات و مطالب در تصاویر

در نرم‌افزار فتوشاپ مانند هر نرم‌افزار دیگری می‌توانید عمل تایپ یا نوشتن را انجام دهید. برای ایجاد حروف و متن در تصویر از ابزار **T** Type Tool باید بهره ببرید.

ابتدا فایل یا تصویری را که می‌خواهید بر روی آن متنی تایپ کنید را باز کرده سپس از جعبه‌ی ابزار، روی ابزار Horizontal Type Tool کلیک کنید تا انتخاب شود، سپس در نقطه‌ای از تصویر یکبار کلیک کنید تا مکان‌نما ظاهر شود. قبل از شروع به تایپ کردن ابتدا وارد نوار اختیاری این ابزار شده و گزینه‌های مربوط به آن را شرح خواهیم داد.



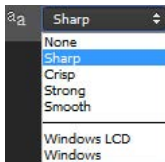
با این گزینه می‌توانید جهت نمایش متن را به حالت عمودی یا افقی تغییر دهید.

با استفاده از این گزینه می‌توانید نوع قلم حروف را تعیین کنید.

با استفاده از این گزینه می‌توانید سبک قلم را تعیین کنید. توجه داشته باشید که این گزینه برای بعضی از قلم‌ها غیرفعال می‌باشد. حالت‌های حروف عبارتند از: Regular (حروف معمولی و منظم)، Bold (ضخیم یا سیاه)، Italic (کج یا خوابیده) و Bold Italic (هم کج و هم ضخیم).

با استفاده از این گزینه می‌توانید اندازه‌ی قلم را تعیین کنید.

در این گزینه می‌توانید روش پرداخت لبه‌های متن را تعیین کنید. وقتی لبه‌های حروف



تبدیل به طرح نقطه‌بندی شوند، در آن‌ها شکستگی‌هایی دیده می‌شود و انتخاب هر یک از این گزینه‌ها باعث می‌شود تا لبه‌های متن نرم‌تر دیده شوند. اولیه‌ی فتوشاپ و پیش‌فرض آن None (بدون نرم کردن) است. گزینه‌ی بعدی Sharp (تیز کردن) است که در آن یک لایه پیکسل نیمه‌شفاف به لبه‌ی حروف

افزوده می‌شود تا لبه‌ها تیز به نظر برسند. انتخاب دیگر Crisp (خشک) است با انتخاب این گزینه، لبه حروف واضح‌تر دیده خواهد شد. انتخاب چهارم Strong (محکم) است که باعث می‌شود تا لبه حروف محکم‌تر و واضح‌تر شوند. گزینه‌ی Smooth (نرم) که لبه‌ها را نرم‌تر جلوه خواهد داد. دو گزینه‌ی آخر لبه‌ها را نسبت به پنجره‌ها تغییر خواهند داد.

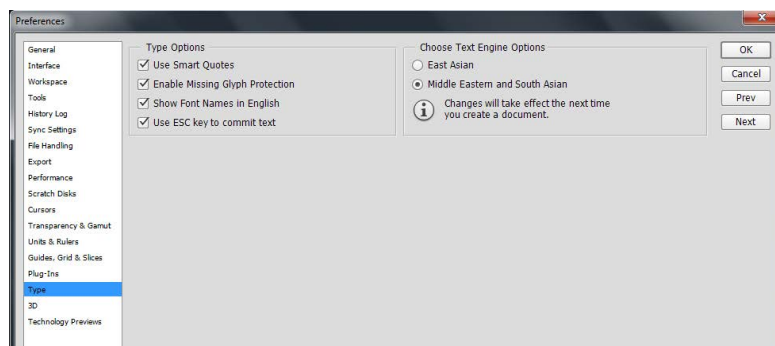
با استفاده از این سه گزینه می‌توانید حالت تراز متن را تعیین کنید. این سه حالت عبارتند از: تراز از سمت چپ، تراز از وسط و تراز از سمت راست. با کلیک بر روی هر یک از آن‌ها یکی از حالت‌های فوق را می‌توانید تعیین کنید.

این گزینه امکان می‌دهد که رنگ متن و پاراگراف را تعیین کنید. با کلیک بر روی این گزینه

پنجره‌ی تعیین رنگ باز خواهد شد و می‌توانید رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. گزینه‌های دیگر نوار اختیاری حالت‌های پیشرفته‌تر برای تغییر متن هستند که در ادامه شرح داده خواهند شد.

۱۱-۲ فارسی کردن فتوشاپ CC و رفع مشکل برعکس نوشتن حروف

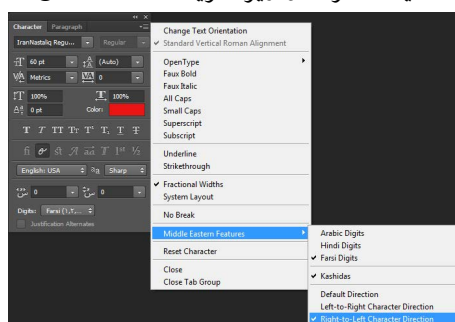
گاهی اوقات این مشکل به وجود می‌آید که با فعال کردن زبان فارسی کیبورد، در فتوشاپ فارسی نوشته نمی‌شود و یا حروف فارسی برعکس نوشته می‌شوند. برای برطرف کردن این مشکل ابتدا از منوی Edit گزینه‌ی Preferences و زیرگزینه‌ی Type را انتخاب نمایید، تا پنجره‌ی زیر باز شود.



در پنجره‌ی باز شده گزینه‌ی Middle Eastern and South Asian (آسیای شرقی میانه و جنوبی) را انتخاب کنید تا علامت‌دار شود، سپس دکمه‌ی OK را بزنید.

حال از منوی Window گزینه‌ی Character را انتخاب کنید تا پالت کاراکتر باز شود. بر روی دکمه‌ی تنظیمات بیشتر در گوشه‌ی سمت راست و بالای پنجره کلیک کنید تا منوی نمایش داده شده باز شود، گزینه‌ی Middle Eastern Features کلیک کرده و زیرگزینه‌ی Right-Left

Character Direction را انتخاب کنید تا مشکل معکوس بودن حروف برطرف شود.



۱۱-۳ حالت‌های ورود متن به تصویر یا سند


• حالت ورود متن نویسه‌ای یا کاراکتری: در این حالت پس از انتخاب ابزار Type، مکان‌نمای ماوس را به هر کجای سند که می‌خواهید برده، و کلیک کنید و شروع به تایپ کنید. در این حالت می‌بینید که یک نقطه مربع شکل و یک مکان‌نمای چشمک‌زن در محل کلیک، ظاهر می‌شود. در این حالت هر چه تایپ کنید از همین نقطه و در یک سطر وارد سند می‌شود. نام خطی که در زیر متن تایپ شده می‌بینید، کرسی (Baseline) نام دارد. برای رفتن به سطر بعدی کافی است Enter بزنید.

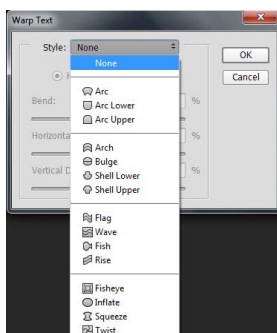
• حالت ورود متن بندی یا پاراگرافی: در این حالت قبل از این که شروع به تایپ متن کنید باید کادر مورد نظر برای ورود متن را مشخص کنید. یعنی: بعد از انتخاب ابزار متن، مکان‌نما را وارد سند کرده و با آن مثل ابزار انتخاب یک مستطیل بکشید. این مخزنی است که متن را در آن تایپ می‌کنید. تفاوت این حالت با حالت قبلی در این است که هر چه وارد کنید، در همین محوطه مستطیل وارد می‌شود. حرکت مکان‌نمای متن به دو طرف این کادر محدود است. تفاوت دیگر آن است که دیگر برای رفتن به سطر بعدی لازم نیست دکمه‌ی Enter را بزنید. با ادامه دادن تایپ خود فتوشاپ وقتی به انتهای کادر برسید متن را می‌شکند و در سطر بعد ادامه می‌دهد.

با اتمام کار تایپ با هر حالتی که تایپ کرده‌اید، در نوار اختیاری روی علامت چک‌مارک کلیک کنید تا متن ثابت شود و از حالت تایپ خارج شوید و اگر می‌خواهید عملیات تایپ نادیده در نظر گرفته شود روی علامت کلیک کنید.

با ایجاد متن در تصویر در پالت لایه‌ها، لایه‌ای جدید اضافه می‌شود که برای خارج شدن از حالت تایپ می‌توانید روی لایه‌ی ایجاد شده یکبار کلیک کنید. همچنین برای جابه‌جا کردن و چرخاندن متن نیز می‌توانید ابزار Move را برداشته و مکان متن ایجاد شده را تغییر دهید.

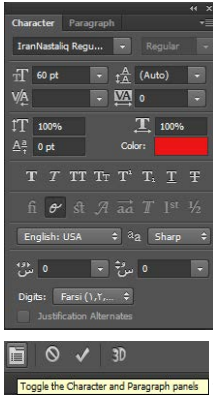
۱۱-۳-۱ شناخت روش‌های پیچ و تاب دادن به متن

گزینه‌ی Create warped text (ایجاد انحنا یا اعوجاج به متن) در نوار موارد اختیاری 



ابزار متن، برای پیچ و تاب دادن به متن در نظر گرفته شده است. با کلیک کردن بر روی این گزینه پنجره‌ی Warp Text به صورت روبرو نمایش داده خواهد شد. با ظاهر شدن این پنجره، برای اولین بار به نظر می‌رسد که غیرفعال است. علت این امر به خاطر فعال بودن پیش‌فرض گزینه‌ی None در مقابل عنوان Style است. اگر مقابل عنوان Style کلیک کنید، منویی به شکل مقابل ظاهر می‌شود که

تمام سبک‌های انحنادادن به متن در آن وجود دارد. گزینه‌های این منو را قبلاً روی تصویر شرح داده‌ایم و همان کاری را روی متن انجام می‌دهند که روی محتوی یک لایه می‌کنند.



۳-۱۱-۲ آشنایی با فعال کردن پالت Character

پالت Character برای تنظیمات حروف و کار بر روی کاراکترها می‌باشد که به سه طریق می‌توانید این پانل را فراخوانی کنید.

۱- می‌توانید از منوی Window گزینه‌ی Character را انتخاب کنید تا این پالت نمایش داده شود.

۲- در نوار موارد اختیاری ابزار متن روی گزینه‌ی Toggle the Character and Paragraph panels کلیک کنید تا پالت Character نمایش داده شود.

۳- می‌توانید مستقیم روی شکل آن **A** در غلاف پانل‌ها- از سمت راست پنجره که پانل‌ها وجود دارد کلیک کنید تا این پانل نمایش داده شود. برخی از گزینه‌های این پانل در نوار اختیاری نیز وجود دارند.

Search for and select fonts: برای انتخاب یا تغییر نوع قلم متن کاربرد دارد. **IranNastaliq Regu...**

Set the font style: برای تعیین سبک یا حالت قلم استفاده می‌شود. **Bold**

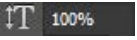
Set the font size: برای تعیین اندازه‌ی نوشته بر حسب پوینت کاربرد دارد. **60 pt**

Set the leading: با استفاده از این گزینه می‌توان فاصله‌ی بین دو سطر در واقع فاصله‌ی بین کرسی‌های آن‌ها تعیین نمود. به عبارتی فاصله‌ی بین کلمه‌ی جاری با کلمه‌ی بالایی کاربرد دارد. **(Auto)**

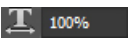
Set the kerning between two characters: برای کاهش دادن فاصله‌ی بین دو حرف استفاده می‌شود. برای مثال در فارسی حرف کاف در کنار یک حرف دیگر که می‌آید، جای سفید زیادی هدر می‌رود. با استفاده از این گزینه می‌توان فاصله‌ی بین آن‌ها را کاهش دهید. حالت عادی حروف همپوشان در این منو Metrics نام دارد. وقتی این گزینه را انتخاب کنید حروف از قوانین همپوشانی داخلی خود پیروی می‌کنند. **VA**

Set the tracking for the selected characters: در گزینه‌ی بالا فاصله بین دو حرف را تعیین می‌کنید تا فضای سفید ناشی از شکل طراحی حروف پر شود، اما برای کم یا زیاد کردن فاصله‌ی بین حروف معمولی با یکدیگر می‌توان از این گزینه استفاده کرد. فاصله حروف زیاد است فاصله حروف کم است **VA 0**


نمود.

Vertically scale: برای تعیین مقیاس بزرگ و کوچک شدن عمودی متن کاربرد  100%


دارد.

Horizontally scale: برای تعیین مقیاس بزرگ و کوچک شدن افقی متن کاربرد  100%


دارد.


Set the baseline shift: با استفاده از این گزینه می‌توان خط کرسی حروف و متن را  0 pt

حرکت داده و بالا و پایین برد. با تغییر این گزینه متن از نقطه‌ی جاری به سمت بالا و یا پایین جابه‌جا می‌شود.


Set the text color: برای تعیین رنگ متن استفاده می‌شود. 


Faux Bold: همانطور که اشاره شد در نوار موارد اختیاری برای بعضی از قلم‌ها حالت ضخیم غیرفعال است و این حالت را ندارند. اگر بخواهید برای همان قلم حالت ضخیم را به کار بگیرید فتوشاپ این گزینه را در پالت کاراکتر در اختیارتان قرار داده تا با کلیک بر روی آن حالت ضخیم را اعمال کنید. این کار بیشتر یک شبیه‌سازی می‌باشد.


Faux Italic: این گزینه نیز مشابه با گزینه‌ی قبل عمل می‌کند و عمل کج یا اریب کردن متن را شبیه‌سازی می‌کند. 


All Caps: با استفاده از این گزینه می‌توانید تمام حروف انگلیسی تایپ شده را به صورت بزرگ نمایش دهید. به عبارتی این گزینه حروف کوچک را به بزرگ از لحاظ الفبایی و گرافیکی تبدیل می‌کند. 


Small Caps: این گزینه نیز مانند گزینه‌ی قبل برای بزرگ کردن حروف انگلیسی کاربرد دارد. با این تفاوت که با بزرگ کردن حروف با استفاده از گزینه‌ی قبلی بعضی از حروف انگلیسی به حدی بزرگ می‌شوند که از سطر بیرون می‌زنند برای جلوگیری از این حالت، با استفاده از گزینه‌ی Small Caps حروف از نظر الفبایی بزرگ می‌شوند اما آنقدر کوچک نوشته خواهند شد تا در سطر جای بگیرند. بنابراین این گزینه حروف را از لحاظ الفبایی بزرگ می‌کند.


Superscript: با استفاده از این گزینه می‌توانید بالای خط کرسی سطر معمولی بنویسید. به عبارتی برای اندیس بالا یا توان کاربرد دارد.  حضرت علی^(ع)

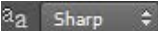
Subscript: این گزینه برعکس گزینه‌ی قبل عمل کرده و برای نوشتن اندیس پایین یا مبنا کاربرد دارد.  CO_۲

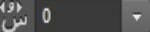
Underline : برای کشیدن خط زیر حروف و کلمات کاربرد دارد. **فتوشاپ**

Strikethrough : برای کشیدن خط روی حروف و کلمات کاربرد دارد. **فتوشاپ**

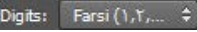
Standard Ligatures : اگر گزینه فعال باشد متون به هم متصل می‌شوند. مثلاً همین کلمه‌ی «مثلاً» را در نظر بگیرید، وقتی حرف «ل» و سپس حرف «الف» را پشت سرهم تایپ می‌کنید، برای این که ترکیب بدی حاصل نشود این دو حرف برداشته شده و یک شکل دیگر به جای هر دوی آن‌ها قرار می‌گیرد که همان شکل «لا» است.

Set the language on selected characters for hyphation and  English: USA
spelling: در این قسمت تعیین می‌کنید که خطایابی و تیره‌گذاری در فتوشاپ با کدام زبان تعیین شود.

Set the anti-aliasing method  Sharp
 شدن لبه‌های متن را تعیین کنید.

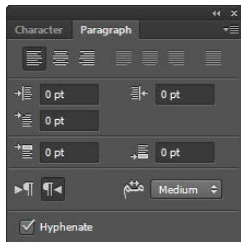
Adjust Horizontal Diacritic(s) Position  0
 اعراب روی حروف را به چپ یا راست منتقل کنید.

Adjust Vertical Diacritic(s) Position  0
 اعراب روی حروف را به بالا یا پایین منتقل کنید.

Digits Type  Farsi (۱,۲,...)
 در این گزینه می‌توانید نوع نوشتن ارقام را تعیین کنید.

۳-۳-۱۱ آشنایی با پالت Paragraph

این پالت نیز مانند پالت Character برای کار با متون است و برای تغییر ویژگی‌های کل پاراگراف نوشته شده استفاده می‌شود. اگر این پالت را مشاهده نکردید از منوی Window گزینه‌ی Paragraph را انتخاب کنید.



این سه دکمه که در نوار اختیاری ابزار متن نیز وجود داشت برای تراز متن در سمت چپ، وسط و راست کاربرد دارد.

با استفاده از این سه گزینه که در کنار گزینه‌های ترازبندی قرار دارند، متن را از دو طرف تراز می‌کند، اما علاوه بر این به شما

امکان می‌دهد درباره سطر کوچک‌تری که در انتها باقی می‌ماند، تصمیم بگیرید که آن سطر خودش از کدام طرف تراز شود.

Justify All: با استفاده از این گزینه می‌توانید متن را از تمام جهات ترازبندی کنید.

Indent left margin: برای تورفتگی پاراگراف از سمت چپ می‌باشد.

Indent right margin: برای تورفتگی پاراگراف از سمت راست کاربرد دارد.

Indent first line: با استفاده از این گزینه می‌توانید میزان تورفتگی سطر اول را

تعیین کنید و باقی سطرها به همان تراز قبلی باقی می‌مانند.

Add space before paragraph: با استفاده از این گزینه می‌توانید فاصله‌ی

پاراگراف جاری با قبلی را تعیین کنید.

Add space after paragraph: با استفاده از این گزینه می‌توانید فاصله‌ی

پاراگراف جاری با بعدی را تعیین کنید.

این دو گزینه که در هنگام تایپ کردن باید ابتدا یکی از آن‌ها انتخاب شود برای تعیین

جهت متن می‌باشد. اگر می‌خواهید متن فارسی داشته باشید باید شکل سمت راست و اگر می‌خواهید

متن را انگلیسی تایپ کنید باید شکل سمت چپ را انتخاب کنید.

Insert Kashidas: با استفاده از این گزینه می‌توانید میزان کشیده شدن حروف

فارسی را تعیین کنید. بدین معنا که وقتی متن را از هر دو طرف تراز می‌کنید، باعث می‌شوید که

کلمات توسط یک خط تیره کشش آن قدر کش بیایند که سر و ته خط در یک راستا قرار بگیرند. و

این حالت باعث می‌شود تا سطرها در یک ردیف قرار بگیرند.

اگر کنار عنوان این گزینه علامت بگذارید، فتوشاپ وقتی در انتهای سطرهای

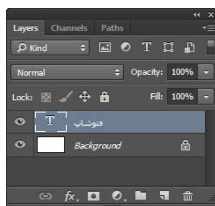
پاراگراف کلمه‌های بلندی برخورد کرد آن را با رعایت موارد فنی می‌شکند و قسمتی از آن را با یک

خط تیره در پایان سطر بالاتر و بقیه را در ابتدای سطر پایین‌تر می‌گذارد. این گزینه مربوط به حروف

انگلیسی است.

۳-۱۱ لایه‌ی متن در پالت لایه‌ها و روش‌های جابه‌جایی و اصلاح مجدد متن

زمانی که متنی را با ابزار Type در تصویر ایجاد کنید، فتوشاپ آن را در یک لایه‌ی جدید در پالت



Layers نگهداری می‌کند. لایه‌ی جدید با علامت T به نشانه‌ی حاوی متن

بودن لایه، ایجاد می‌شود. وقتی کار ایجاد متن تمام شد اگر به آن لایه نگاه

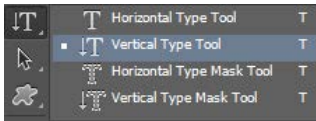
کنید، لایه‌ی متنی به طور خودکار از کلماتی که در آن تایپ کرده‌اید،

نامگذاری می‌شود. اگر بخواهید نام دیگری برای لایه‌ی خود در نظر بگیرید

می‌توانید مانند لایه‌های معمولی روی نام لایه کلیک کنید و نام جدیدی برای آن تایپ کنید. اگر می‌خواهید متنی را ویرایش کنید و تصحیح نمایید، ابتدا لایه‌ی متن مورد نظر را انتخاب کرده، سپس با ابزار متن روی متن تایپ شده کلیک کنید تا مکان‌نمای چشمک‌زن در متن دیده شود، سپس با انتخاب متن می‌توانید آن را تغییر دهید. اگر کلید Shift را نگه‌دارید و دوبار پیاپی روی شکل لایه‌ی متنی در پالت لایه‌ها کلیک کنید، تمام متن داخل لایه انتخاب می‌شود. اگر کلید Ctrl را نگه‌دارید و روی شکل لایه‌ی متن در پالت لایه‌ها دوبار کلیک کنید، متن به شکل پیکسلی انتخاب می‌شود.

۵-۳-۱۱ آشنایی با ابزار متن عمودی Vertical Type Tool

فتوشاپ برای تغییر جهت متن از افقی به عمودی ابزاری به نام Vertical Type Tool که در زیر ابزار متن افقی قرار دارد و باید از انتخاب در منو یا زدن کلید T فعال شود. با این ابزار نیز می‌توانید مانند ابزار افقی که توضیح داده شد عمل کرده و متن مورد نظر خود را تایپ کنید.

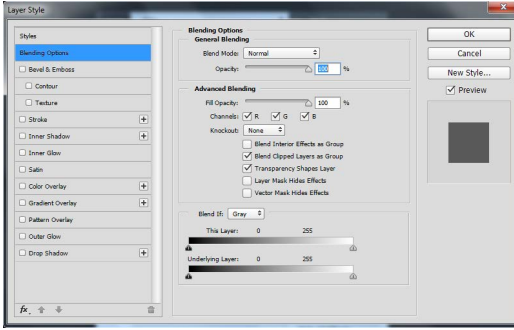


۶-۳-۱۱ آشنایی با ابزار پوشش متن افقی Horizontal Type Mask Tool

ابزار پوشش متن یا همان Type Mask Tool، یکی از ابزارهایی است که زیر ابزار متن معمولی در جعبه ابزار پنهان شده و با کلیک زدن روی آن فعال می‌شود. وقتی این ابزار انتخاب شود و با آن در جایی از تصویر یا سند کلیک کنید خواهید دید که کل سند با یک پوشش صورتی پوشانده می‌شود و هر چه تایپ کنید به رنگ سفید در آن دیده خواهد شد. با این ابزار باید عین ابزارهای متن معمولی که تا به حال شرح دادیم کار کنید و متن مورد نظر خود را ایجاد کنید. تنها تفاوت در این ابزار با ابزار متن معمولی این است که وقتی کارتان با این ابزار تمام شود و ابزار دیگری را انتخاب کنید، برخلاف ابزارهای معمولی تایپ، هیچ لایه‌ی جدیدی ایجاد نخواهد شد، و متن به حالت پیکسل‌های انتخاب شده، در سند ظاهر خواهد شد. ابزار پوشش متن عمودی Vertical Type Mask Tool نیز مانند همین ابزار می‌باشد.

۷-۳-۱۱ روش استفاده از افکت‌ها بر روی حروف و کلمات

برای اعمال جلوه‌های ویژه بر روی حروف و کلمات می‌توانید مانند لایه‌های عادی، بر روی لایه‌ی



متن دوبار کلیک کنید تا پنجره‌ی Layer Style باز شود و می‌توانید از منوهای موجود در پنجره که قبلاً شرح کامل آن‌ها را دادیم، استفاده نمایید.

۴-۱۱ شناخت روش و اصول استفاده از متن و کلمات بصورت کاربردی و تزئینی در تصاویر و عکس‌ها

شما می‌توانید متون ایجاد شده را در تصاویر و جایگاه‌های مناسب قرار داده و جلوه‌ای خاص به تصویر خود بدهید. برای انجام این عمل و ترکیب متن با تصویر یک سری عملیات‌های خاص باید انجام دهید که در زیر به برخی از آن‌ها اشاره می‌کنیم:

کار با فرمان Rasterize

این ابزار یا واژه برای تبدیل انواع لایه‌ها به صورت پیکسلی و تصویر استفاده می‌شود. شما با استفاده از این گزینه، می‌توانید متون و اشکال هندسی طراحی شده در فتوشاپ را به صورت تصویر تبدیل کنید. برای انتخاب این ابزار از طریق منوی Layer گزینه‌ی Rasterize را برگزینید.

- Type: برای تبدیل متون به گرافیک استفاده می‌شود.
- Shape: برای تبدیل اشکال گرافیکی به حالت گرافیک استفاده می‌شود.
- Fill Content: برای تبدیل اشکال توپر به گرافیک استفاده می‌شود.
- Vector Mask: برای تبدیل ماسک‌های برداری به گرافیک کاربرد دارد.
- Smart Object: برای تبدیل اشیای حرفه‌ای به گرافیک استفاده می‌شود.
- Video: برای تبدیل گزینه‌های ویدیویی به گرافیک کاربرد دارد.
- ۳D: برای تبدیل گرافیک سه بعدی به حالت عادی استفاده می‌شود.
- Layer: برای تبدیل لایه‌ی جاری به حالت گرافیکی بسته استفاده می‌شود.
- All Layers: برای تبدیل همه‌ی لایه‌ها به صورت گرافیک بسته استفاده می‌شود.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل یازدهم

۱. در ابزار تایپ متن، کدام گزینه برای تعیین مقیاس بزرگ و کوچک شدن عمودی متن کاربرد دارد؟

- الف) Vertically
ب) Vertically Scale
ج) Horizontally
د) Horizontally Scale

۲. کدام گزینه برای کج یا اریب کردن نوشته کاربرد دارد؟

- الف) Faux Italic
ب) Italic
ج) Subscript
د) Superscript

۳. در هنگام کلیک بر روی شکل لایه، با نگه داشتن کدام کلید متن درون لایه به صورت پیکسلی انتخاب می‌شود؟

- الف) Shift
ب) Alt
ج) Ctrl
د) Space

۴. کدام گزینه برای تبدیل انواع لایه‌ها به صورت پیکسلی و تصویر استفاده می‌شود؟

- الف) Layer
ب) Filter
ج) Rasterize
د) Vector

سؤالات عملی فصل یازدهم

۱. یک فایل جدید باز کرده و نام و فامیل خود را با اندازه‌ی قلم ۴۵ و رنگ سبز تایپ کنید.

۲. یک تصویر باز کرده، نام و فامیل خود را تایپ کرده و به متن خود حالت دوارنی از نوع قوس دهید.

۳. یک فایل جدید باز کرده و عنوان «آزمون عملی گرافیک رایانه‌ای» را طوری تایپ کنید که فاصله‌ی بین حروف کم باشد و متن به صورت ضخیم باشد.

۴. یک فایل جدید باز کرده و عنوان «حضرت علی (ع)» را با اندازه‌ی قلم ۶۰ پوینت و رنگ قرمز تایپ کرده و دارای زیر خط باشد.

۵. روی تصویر با استفاده از ابزار متن با پوشش افقی یا ماسک افقی متنی را با رنگ آبی و اندازه‌ی ۵۵ پوینت تایپ کنید.

۶. نام و نام خانوادگی خود را در یک فایل جدید تایپ کرده و به آن سبکی از نوع Rise داده، سپس سایه‌ای بیرونی با مسافت ۸۰ پیکسل به رنگ سبز به متن خود دهید.

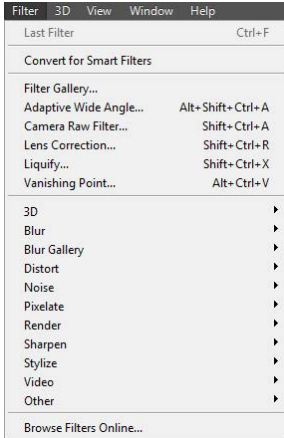


توانایی ایجاد عمق میدان و فیلتر در تصاویر

۱-۱۲ آشنایی با مفهوم فیلتر Filter در فتوشاپ

در جهان عکاسی و ویدیوگرافی فیلتر یا پالایه فیلتر یک قطعه‌ی افزودنی شفاف و شیشه‌مانند است که سر راه نور ورودی به دوربین گذاشته می‌شود و معمولاً روی عدسی دوربین نصب می‌شود. فیلتر به عکاس یا فیلم‌بردار امکان می‌دهد که بر تصویر تسلط بیشتری داشته باشد.

فیلتر در فتوشاپ شباهتی با فیلتر معمولی عکاسی دارد اما بسیار قدرتمندتر، متنوع‌تر و کارآتر است. در فتوشاپ فیلتر برنامه‌ای کوچک است که قسمت انتخاب شده‌ای از تصویر یا یک لایه و یا کل تصویر را می‌گیرد و با توجه به کارکرد و تنظیم‌هایی که برای آن انجام می‌دهید، آن را تبدیل به چیز دیگری می‌کند. فیلترها کاربردهای خاصی در زیبا کردن یا فانتزی کردن تصاویر ایفا می‌کنند.



برای کار با فیلترها، ابتدا تصویری را که می‌خواهید باز کنید و یا قسمتی از تصویر را انتخاب کنید، سپس منوی Filter را باز کنید.

این منو دارای پنج قسمت مختلف می‌باشد:

• بخش اول که در آن عنوان Last Filter وجود دارد، که آخرین فیلتری را که به کار برده‌اید نگهداری می‌کند و کلید میان‌بر آن Ctrl+F می‌باشد.

• بخش دوم که عنوان Convert for Smart Filters است، فیلتر شما را به فیلتر هوشمند تبدیل می‌کند.

• بخش سوم و چهارم را فیلترهایی تشکیل می‌دهند که می‌توان مستقیم روی تصویر به کار برد.

• بخش پنجم شما را به سایت فیلترهای آنلاین ادوبی که در آنجا انواع فیلترهای مختلف وجود دارد، متصل خواهد کرد.

۲-۱-۱۲ اصول استفاده از فیلترها

برای استفاده از فیلترها اصول زیر را در نظر بگیرید:

۱- سعی کنید که فیلتری را انتخاب کنید که با تصویر هم خوانی داشته باشد. به عنوان مثال برای فیلتر تصاویر شیشه‌ای از فیلتر Blur استفاده کنید.

۲- از ظرافت و اندازه‌های کوچک برای فیلتر استفاده کنید.

۳- سعی کنید محدوده‌های خاص را انتخاب کرده و فیلتر را بر روی کل تصویر انجام ندهید مگر این

که نیاز باشد.

۴- همیشه تصویر اصلی را نگه‌داشته و لایه‌ی جدید از تصویر ایجاد کنید و بر روی آن عمل فیلتر شدن را انجام دهید.

۲-۱۲ روش استفاده از فیلترها

فیلترها به لحاظ نحوه‌ی به کار گرفتن دو قسمت متفاوت دارند. فیلترهای عادی و فیلترهای گالری. فیلترهای عادی، فیلترهایی هستند که در یک منو یا حتی بدون منو، عمل می‌کنند و بعد از این که گزینه‌های منو تغییر کرد و به محض بسته شدن منوی آن، روی تصویر اجرا می‌شوند. فیلترهای فیلتر گالری نوع دیگری از فیلترها هستند که با کاربردشان یک منوی بزرگ با امکانات بسیار بیشتر و از جمله امکان پیش‌نگری و امکان کاربرد همزمان چند فیلتر در یک مرحله را برای کاربران فراهم می‌کنند.

۱-۲-۱۲ استفاده از بعضی فیلترهای عادی

در این قسمت به برخی از فیلترهای معمولی موجود در منوی Filter اشاره خواهیم کرد. این فیلترها در بخش چهارم منوی Filter قرار گرفته‌اند.

فیلترهای محو‌کننده Blur و برخی از زیرگزینه‌های آن

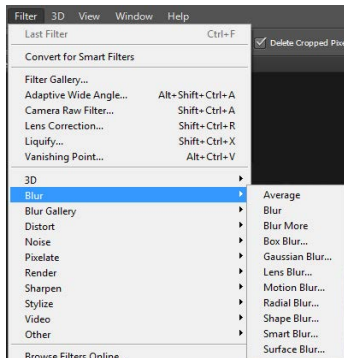
این گروه از فیلترها ۱۱ عضو دارند که همگی کارشان ایجاد محوی و کم کردن وضوح تصویر و نرم کردن است. به عبارت دیگر تصویر مات یا شیشه‌ای می‌کنند.

فیلتر Blur

این فیلتر تصویر را از حالت وضوح کامل، خارج کرده و آن را کمی مات می‌کند. این فیلتر بدون منو می‌باشد و با کلیک بر روی آن فوراً اعمال خواهد شد. با تکرار استفاده از این فیلتر می‌توانید تصویر خود را مات و مات‌تر کنید.

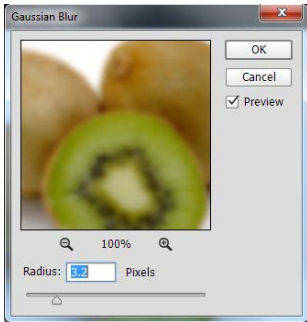
فیلتر Gaussian Blur

این فیلتر بخش انتخاب شده یا کل تصویر را با استفاده از فرمول گاوس به مقداری قابل تنظیم، مات



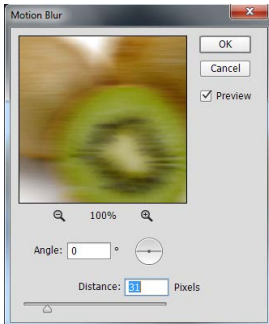
می‌کند، انگار که با یک عدسی تنظیم نشده عکس گرفته باشید. این فیلتر می‌تواند تأثیری مانند مه بر جای بگذارد. تأثیر این فیلتر بسته به روشنی و تاریکی نقاط مختلف تصویر فرق می‌کند. محوشدگی با حالت گاوسی یا بهنجاری به تصویر اعمال می‌شود. چون محوشدگی با این فیلتر طبق فرمول تابع گاوس در آمار که نام دیگرش توزیع نرمال است، انجام می‌شود، فیلتر Gaussian نام گرفته است.

با انتخاب این فیلتر از زیرمجموعه‌ی Blur پنجره‌ای مقابل روبرو می‌شود که با تغییر زبانه‌ی Radius می‌توانید میزان محوشدگی تصویر را برحسب پیکسل تعیین کنید.



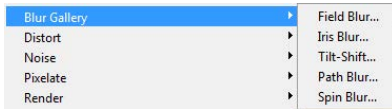
فیلتر Motion Blur

با استفاده از این فیلتر می‌توانید حالت مات به تصویر دهید ولی این محوشدگی با حرکت و کشش نیز همراه خواهد بود. بعد از انتخاب این فیلتر پنجره‌ی مقابل نمایش داده خواهد شد. در مقابل خانه‌ی Angle می‌توانید زاویه‌ی محوشدگی و جهت حرکت و کشش را تعیین کنید. و با استفاده از زبانه‌ی Distance فاصله‌ی تار شدن از ۱ تا ۹۹۹ پیکسل را می‌توانید انجام دهید که هر چه این عدد بزرگتر شود، خط تار شدن طولانی‌تر خواهد بود.



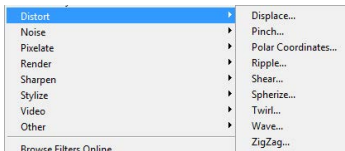
فیلترهای بخش Blur Gallery

در این مجموعه از فیلترها علاوه بر مات کردن تصویر می‌توانید همراه مات شدن جلوه‌های دیگر نیز مانند محوشدن همراه با چرخش یا مات کردن تصویر در یک مسیر خاص.



فیلترهای قسمت Distort

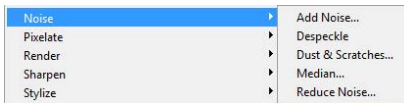
این فیلترها از لحاظ هندسی تصویر را کج و معوج می‌کنند، و اثر شکل دهی مجدد دارند.



فیلترهای قسمت Noise

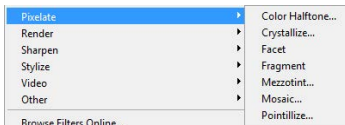
این گروه از فیلترها با نویز و اغتشاش تصویر سروکار دارند یعنی به تصویر نویز یا برفک می‌افزایند و یا از

نویز آن می‌کاهند. فیلترهای Noise می‌توانند بافت‌های غیرمعمول ایجاد کنند، یا نقاط مشکل‌ساز را مانند جاهایی که به نظر خاک گرفته و نقطه نقطه هستند، درست کند. با افزودن Noise می‌توانید عکس طبیعی‌تر داشته باشید.



فیلترهای قسمت Pixelate

این فیلترها تصویر را، هر یک به نوعی، دانه‌دانه می‌کنند. در این حالت تصویر از حالت طبیعی‌اش خارج شده و تبدیل به موزاییکی رنگین می‌شود که ارزش گرافیکی و زیبایی شناسانه و تزئینی دارد.

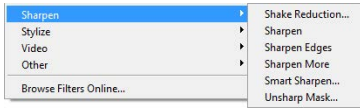


فیلترهای قسمت Render

این فیلترها به فیلترهای پرداخت کاری معروف هستند.

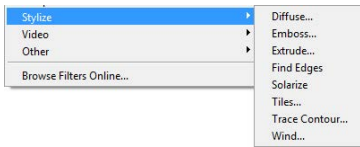


پرداخت کاری به معنی دادن جلوه‌ای مستقل به تصویر است. با این فیلترها به تصویر می‌توانید چیزهایی را اضافه کنید اما خود تصویر دستکاری نشود.



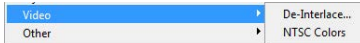
فیلترهای قسمت Sharpen

این گروه از فیلترها برای واضح کردن تصاویر تار مناسب می‌باشند. با استفاده از این فیلترها می‌توانید وضوح تصویر را بیشتر کنید.



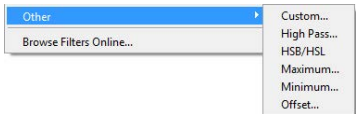
فیلترهای قسمت Stylize

این گروه از فیلترها به تصویر سبک و شیوه می‌بخشد. برای مثال با استفاده از این گروه می‌توانید به تصویر خود برجستگی داده یا تصویر خود را آجر فرش کنید.



فیلترهای قسمت Video

در این قسمت دو فیلتر وجود دارد که به فیلترهای ویدیویی معروف هستند. کاربردهای این دو فیلتر بسیار خاص تخصصی می‌باشد.

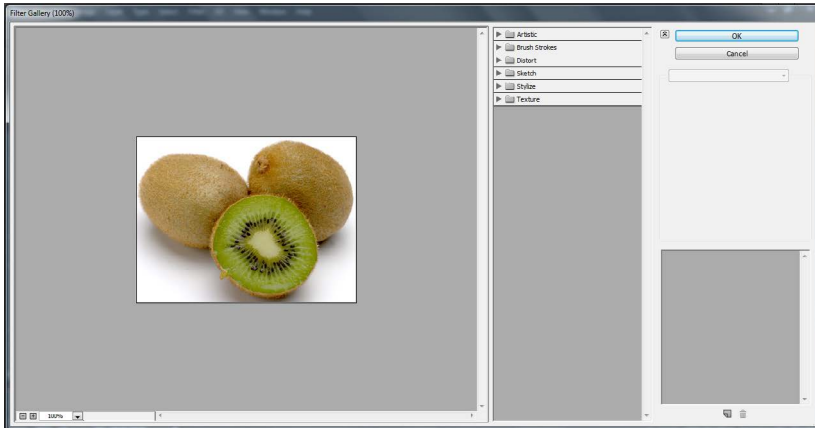


فیلترهای قسمت Other

این فیلترها را می‌توان فیلترهای متفرقه نامید و چون در هیچ طبقه‌ای قرار نمی‌گیرند آن‌ها در این قسمت جمع‌آوری شده‌اند.

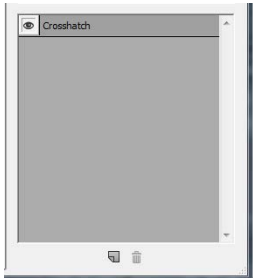
۲-۲-۱۲ استفاده از فیلتر گالری و آشنایی با پنجره‌ی آن

برای ورود به پنجره‌ی Filter Gallery بعد از باز کردن تصویر و یا انتخاب قسمتی از آن از منوی Filter گزینه‌ی Filter Gallry را انتخاب کنید تا پنجره‌ی آن باز شود.




در سمت چپ پنجره بخش Preview است که نتیجه‌ی کاربرد فیلترهای انتخابی را بر تصویر نشان می‌دهد.

گزینه‌های وسط پنجره، منوی فیلترهای موجود در گالری می‌باشند، در کنار هر یک از منوها یک فلش کوچک وجود دارد که با کلیک بر روی آن می‌توانید فیلترهای موجود در آن منو را ببینید. در سمت راست پنجره، با انتخاب هر یک از فیلترها، گزینه‌های اختیاری آن فیلتر نمایش داده خواهد شد، و می‌توانید پارامترهای متغیر آن را ببینید.



در گوشه‌ی سمت راست پنجره یک قسمت دیگر وجود دارد که با انتخاب یک فیلتر نام آن فیلتر در این قسمت نمایش داده خواهد شد و شبیه به پالت لایه‌ها می‌باشد. در این پنجره شما هر فیلتری را که به کار بگیرید برای آن یک لایه ایجاد خواهد شد و تا زمانی که پنجره باز باشد قابل تغییر می‌باشند.

در قسمت پایین اگر می‌خواهید فیلتر جدیدی به تصویر اضافه کنید ابتدا بر روی گزینه‌ی **New effect layer**  کلیک کرده تا لایه‌ی جدیدی ساخته شود سپس فیلتر مورد نظر را انتخاب نمایید. و برای حذف فیلترهای اعمال شده در تصویر، ابتدا لایه‌ی فیلتر را انتخاب کرده سپس بر روی صندوق بازیافت کلیک کنید.

فیلترهای موجود در این پنجره عبارتند از:

- فیلترهای Artistic: این فیلترها، فیلترهای هنری هستند و کار شبیه‌سازی نقاشی را به خوبی انجام می‌دهند.
- فیلترهای Brush Strokes: این فیلترها به نقش قلم معروف هستند و کارشان تأکید بر نقش قلم یعنی اثر قلم بر بوم یا سطح کار است.
- فیلترهای Distort: این فیلترها از لحاظ هندسی تصویر را کج می‌کنند. به عبارتی به تصویر اعوجاج می‌دهند.
- فیلترهای Sketch: نقاشان معمولاً از موضوعی که می‌خواهند نقاشی تهیه کنند، طرح‌های کلی و سریع می‌کشند و آن را از جنبه‌های مختلف مورد مطالعه قرار می‌دهند. در بسیاری از این طراحی‌ها رنگ وجود ندارد و فقط سیاه و سفید و تن‌های خاکستری بین این‌ها است که کاربرد دارد. بیشتر فیلترهای موجود در این منو که به فیلترهای طراحی سریع نامیده می‌شوند، نیز سعی می‌کنند عمل طراحی سریع را تقلید کنند. بنابراین با استفاده از این فیلترها تصویر چنان دیده می‌شود که انگار با دست ساخت و ساز شده‌اند و نیز چنان جلوه‌گر می‌شوند که انگار با استفاده از رنگ‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه و ابزار نقاشی تصویر از نو ترسیم شده است. بنابراین قبل از انتخاب هر فیلتر باید رنگ پیش‌زمینه و پس‌زمینه را مشخص کنید.
- فیلترهای Stylize: فیلترهای سبک‌دار در فیلتر گالری فقط یک عضو دارد که لبه‌های تصویر را پیدا کرده و به آن درخششی نئون مانند می‌دهد. نئون در شب درخشندگی جذابی دارد بنابراین این فیلتر زمینه را سیاه می‌کند تا لبه‌ها روی این سیاهی با روشنایی نئون‌دار جلوه بیشتری داشته باشند.
- فیلترهای Texture: فیلترهای بافت، تصویر را روی سطحی که دارای بافت است قرار می‌دهد و نتیجه‌ی آن را به شما تحویل می‌دهد. هر یک از فیلترهای این مجموعه دارای بافتی مخصوص به خود هستند.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل دوازدهم

۱. برای اجرای آخرین فیلتر اعمال شده از کدام کلید میان‌بر استفاده می‌شود؟

الف) Ctrl+F ب) Ctrl+E

ج) Ctrl+Z د) Ctrl+R

۲. کدام فیلتر برای اعمال تصاویر شیشه‌ای، مات یا کدر کاربرد دارد؟

الف) Distort ب) Noise

ج) Blur د) Texture

۳. فیلتر Motion Blur چه عملی انجام می‌دهد؟

الف) مات کردن تصویر ب) زیاد کردن رنگ تصویر

ج) ایجاد نویز در تصویر د) مات کردن تصویر به همراه کشش

۴. با استفاده از کدام فیلتر در مجموعه‌ی فیلتر گالری می‌توان سطح تصویر را دارای بافت نمود؟

الف) Stylize ب) Distort ج) Sketch د) Texture

سؤالات عملی فصل دوازدهم

۱. یک تصویر باز کرده و با استفاده از فیلتر مناسب تصویر خود را با فرمول گاوس مات یا محو کنید.

۲. یک تصویر باز کرده و با استفاده از فیلتر مناسب تصویر خود را مات کنید که زاویه‌ی کشش و حرکت محوشدگی آن ۴۵ درجه باشد.

۳. با استفاده از یک فیلتر مناسب به تصویر خود جلوه‌ای موزاییکی دهید.

۴. یک تصویر باز کرده با استفاده از فیلتر گالری و ایجاد لایه در آن سه فیلتر همزمان بر روی تصویر اعمال کنید.

فصل ۱۳

توانایی ذخیره‌سازی و خروجی گرفتن از فایل‌های اجرایی در فتوشاپ

۱-۱۳ آشنایی با مفهوم ذخیره سازی

همان طور که می‌دانید بعد از ایجاد یک فایل در هر نرم‌افزاری باید آن را در حافظه‌ی ثانویه ذخیره کرد تا دوباره از آن در صورت نیاز استفاده کرد. برای ذخیره‌سازی یک فایل از منوی File گزینه‌ی Save یا Save As بهره ببرید.

۲-۱۳ آشنایی با فرمت‌های قابل ذخیره‌سازی در فتوشاپ و تفاوت آن‌ها با یکدیگر

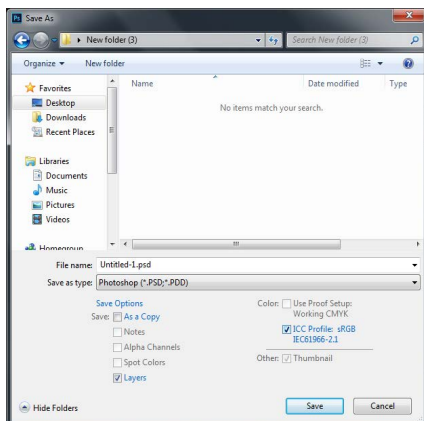
نرم‌افزار فتوشاپ انواع مختلفی از فرمت‌ها را پشتیبانی می‌کند. فرمت معروف فتوشاپ PSD یا PDD می‌باشد. برنامه‌های دیگر نمی‌توانند این فرمت را باز کنند و باید آن را با فرمت آن نرم‌افزار سازگار کرد و ذخیره نمود. فرمت‌هایی که فتوشاپ برای ذخیره‌سازی پشتیبانی می‌کند عبارتند از: BMP: فرمت استاندارد فایل‌های گرافیکی تحت ویندوز است.

GIF: یکی از فرمت‌های صفحات web می‌باشد و نوعی فرمت فشرده با حجم کم است.
JPG: یکی از معروف‌ترین فرمت‌های استاندارد برای تصاویر می‌باشد که عکس با کیفیت استاندارد در این نوع فرمت ذخیره می‌شود.

PDF: فرمت سندهای نوشتاری همراه با تصاویر می‌باشد و برای ایجاد سندها و لوح‌ها مانند کتاب استفاده می‌شود.

TIF: اغلب برای نشر رومیزی بکار می‌رود.

RAW: برای فایل خام ساخته شده و هر فایل، طوری ذخیره می‌شود که انتقال آن به آسانی صورت گیرد.



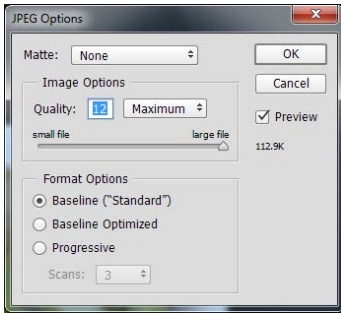
۱-۲-۱۳ فرمت PSD و ذخیره‌سازی لایه‌ها

وقتی یک فایل به حالت PSD ذخیره می‌شود تمام لایه‌ها و ویژگی‌های یک فایل فتوشاپ همراه آن ذخیره خواهد شد. وقتی پنجره‌ی ذخیره‌سازی باز می‌کنید، از قسمت Format می‌توانید فرمت (Format) را به Photoshop (*.PSD;*.PDD) برای ذخیره‌سازی فایل فتوشاپ، انتخاب کنید. همچنین، در قسمت Save Options نیز با تیک گذاشتن گزینه‌ی Layers سبب ذخیره

شدن تمام لایه‌ها شوید و یا این که تیک آن‌را برداشته تا تمام لایه‌ها با هم ادغام شوند و سپس فایل ذخیره شود.

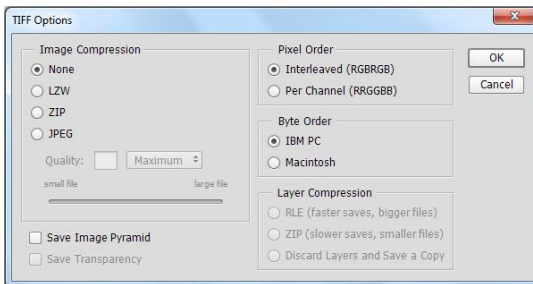
۲-۱۳-۲ فرمت JPEG و کم کردن حجم فایل

وقتی در پنجره‌ی ذخیره سازی، فرمت Jpeg را انتخاب کنید، پنجره‌ای به شکل مقابل نمایش داده می‌شود. در این پنجره، که به JPEG Options معروف می‌باشد، می‌توانید در قسمت Quality اندازه‌ی کیفیت تصویر را کم و زیاد کنید. هرچه این عدد بیشتر باشد تصویر کم‌تر فشرده خواهد شد.



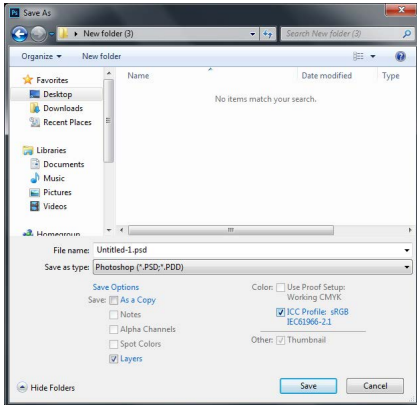
۳-۲-۱۳ فرمت TIF مناسب استفاده برای چاپ

پنجره‌ی مربوط به این نوع ذخیره‌سازی صورت زیر بوده و نام آن نیز TIFF Options می‌باشد. در این پنجره، قسمت Image Compression برای فشرده سازی تصویر استفاده می‌شود. روش‌های مختلفی نمایش داده شده است که یک فایل با پسوند TIF ذخیره می‌شود و برای ذخیره‌سازی این الگوریتم‌ها استفاده می‌کند. با Jpeg آشنایی پیدا کرده اید. الگوریتم Zip نیز یک نوع فشرده سازی برای انواع فایل‌های ویندوز می‌باشد. گزینه‌ی None نیز سبب ذخیره‌سازی اطلاعات به صورت TIF معمولی می‌شود. ولی در حالت LZW، حجم فایل TIF با کمک گرفتن از الگوریتم فشرده سازی که به همین نام LZW معروف است تا حدود نصف کاهش پیدا می‌کند.



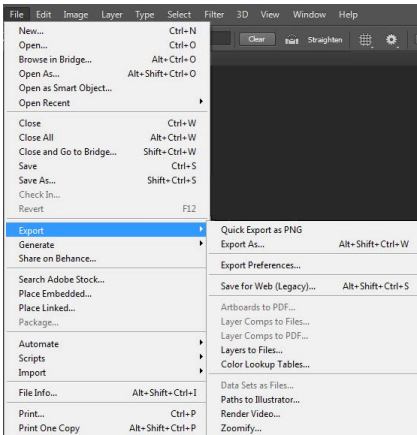
۳-۱۳ شناخت روش ذخیره‌سازی فایل در رایانه

برای ذخیره کردن فایل‌ها یا تصاویر از منوی File گزینه‌ی Save یا Save As را انتخاب کنید، آن‌گاه پنجره‌ی Save As به صورت مقابل باز می‌شود. در قسمت Save in مسیر ذخیره‌سازی را انتخاب کنید. در قسمت File name نام فایل را وارد کنید. در قسمت Format نیز نوع ذخیره‌سازی فایل را تعیین کنید. سپس بر روی Save کلیک کنید. کلید میان‌بر گزینه‌ی Save کلید ترکیبی Ctrl+S می‌باشد و کلید میان‌بر Save As نیز Ctrl+Shift+S است.



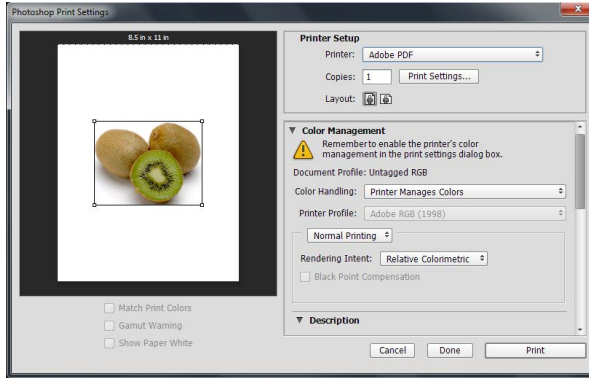
۴-۱۳ آشنایی با مفهوم خروجی و انواع خروجی گرفتن

خروجی یا همان Export برای تبدیل فایل جاری به یک فایل اجرایی به غیر از تصاویر استاندارد می‌باشد. برای اجرای این گزینه از طریق منوی File/Export عمل کنید. انواع خروجی‌های مختلف در این لیست وجود دارد که از هر کدام می‌توانید استفاده کنید.



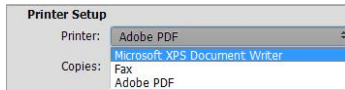
۵-۱۳ شناخت روش و اصول چاپ کردن تصویر با استفاده از پرینترهای مختلف

شما می‌توانید بعد از اتمام مراحل کار خود در فتوشاپ فایل‌های خود را بر روی کاغذ چاپ کنید. البته این نکته قابل ذکر است که اگر بخواهید تصاویر خود را رنگی چاپ کنید از چاپگرهای مناسب بهره ببرید. بعد از این که چاپگر مورد نظر خود را در سیستم نصب و راه اندازی کردید، در نرم‌افزار فتوشاپ از طریق منوی File گزینه‌ی Print را انتخاب کنید و یا این که کلید میان‌بر Ctrl+P را فشار



دهید تا پنجره‌ی Print به صورت
مقابل باز شود.

گزینه‌های مختلفی در این پنجره
برای تنظیمات چاپ وجود دارد که
در قسمت‌های بعدی بیان می‌کنیم.

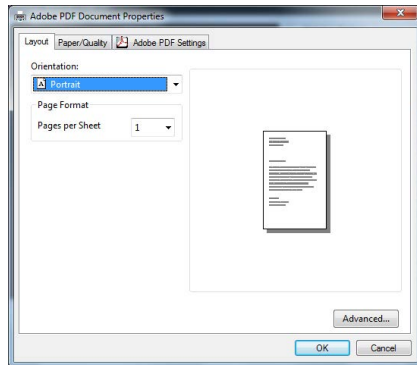


انتخاب پرینتر و تنظیم موقعیت تصویر

در کادر محاوره‌ای Print و در قسمت Printer نام چاپگر
خود را می‌توانید انتخاب کنید.



برای تعیین موقعیت تصویر نیز راه‌های مختلفی وجود دارد:




۱. از طریق کادر محاوره‌ای Print بر روی دکمه‌ی Print Setting کلیک کنید تا کادر محاوره‌ای
مقابل باز شود:



در این کادر زبانه‌ی Layout برای صفحه‌آرایی
کاربرد داشته و زبانه‌ی Paper/Quality برای تعیین
کیفیت کاغذ و رنگی یا سیاه و سفید بودن آن در
نظر گرفته شده است. در زبانه‌ی Layout و قسمت
Orientation، گزینه‌ی Portrait برای ایجاد کاغذ
ایستاده و Landscape برای چاپ کاغذ خوابیده
استفاده می‌شود.

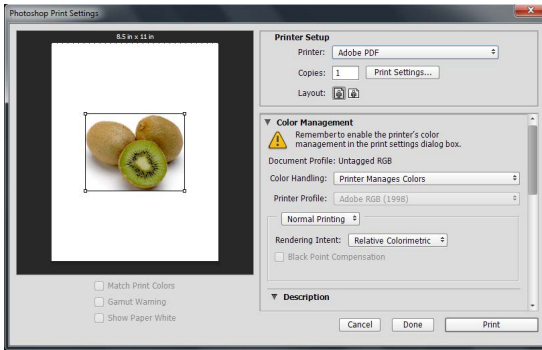
۲. در کادر Print دو ابزار کوچک در زیر قسمت پیش نمایش چاپ دیده می‌شود، ابزار Portrait

Orientation  برای تعیین حالت ایستاده و ابزار Landscape Orientation  برای تعیین

حالت خوابیده در نظر گرفته شده است. برای اعمال تغییرات بر روی این دو گزینه  Layout:   کلیک کنید.

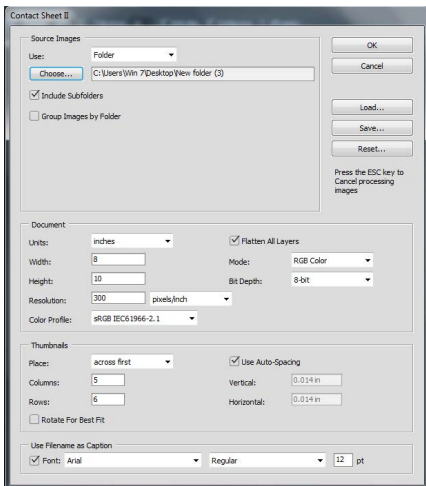
پیش نمایش چاپ

در این نسخه از فتوشاپ، پیش نمایش چاپ در همان کادر محاوره‌ای Print نمایش داده می‌شود. به کادر محاوره‌ای Print و سمت چپ آن نگاهی بیاندازید، هر تغییری که اعمال می‌کنید در پیش نمایش چاپ دیده می‌شود.



ایجاد و چاپ یک Contact Sheet

در برخی زمان‌ها شاید نیاز داشته باشید که چند صفحه را در یک برگه به صورت کوچک شده چاپ کنید. به تصویر زیر نگاه کنید.



برای این که چنین قابلیت‌هایی در فتوشاپ ایجاد کنید از طریق منوی File گزینه‌ی Automate/Contact Sheet II را برگزینید. با انتخاب این گزینه از منوی File پنجره‌ی روبرو باز خواهد شد.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل سیزدهم

۱. کدام یک از فرمت‌های زیر، فرمت استاندارد فایل گرافیکی تحت ویندوز می‌باشد؟
الف) Gif (ب) Bmp (ج) Jpg (د) PDF
۲. برای ذخیره‌سازی مجدد فایل‌ها از کدام گزینه استفاده می‌شود؟
الف) Svae (ب) Export (ج) Import (د) Save As
۳. برای وارد کردن فایلی که در نرم‌افزار دیگری ایجاد شده و جز پسوندهای قابل پشتیبان فتوشاپ نمی‌باشد، از کدام روش استفاده می‌شود؟
الف) Export (ب) Open (ج) Import (د) Save
۴. در قسمت Orientation مربوط به پنجره‌ی چاپ کدام گزینه برای چاپ کاغذ به صورت ایستاده استفاده می‌شود؟
الف) Portrait (ب) Landscape (ج) Layout (د) Quality

سؤالات عملی فصل سیزدهم

۱. یک تصویر باز کرده، به آن فیلتری به دلخواه اعمال کنید و فایل خود را با نام Pic در پوشه‌ای با نام و فامیل خود روی میز کار با فرمت PSD ذخیره نمایید.
۲. تصویر سؤال قبل را بار دیگر به صورت عکس ذخیره نمایید.
۳. یک تصویر باز کرده، نام و فامیل خود را در آن تایپ کرده و فایل خود را در پوشه‌ای با نام Photo روی میز کار با فرمتی که برای چاپ مناسب است ذخیره نمایید.



ایجاد زمینه‌ی مورد نیاز برای اجرای امور گرافیکی با کادر و ابعاد استاندارد

۱۴-۱ آشنایی با نرم‌افزار Corel Draw و قابلیت‌های این نرم‌افزار در اجرای گرافیکی

نرم‌افزار کورل یک نرم‌افزار برداری بوده و هر شکل یا تصویری که در این نرم‌افزار ایجاد می‌کنید به صورت شیء (Object) می‌باشد. یک شیء دارای خواص و ویژگی‌هایی است که شامل رنگ، اندازه و... بوده و به آسانی قابل تغییر است. پسوند فایل‌هایی که در این نرم‌افزار ایجاد می‌شود، CDR است. از کورل بیشتر برای ایجاد آرم، گرافیک هنری، کارت‌های تبلیغاتی و... استفاده می‌کنند، در حالی که نرم‌افزار فتوشاپ بیشتر برای کار با تصاویر در نظر گرفته شده است. همچنین از لحاظ استفاده شبیه به نرم‌افزار AutoCAD می‌باشد.

۱۴-۲ آشنایی با تفاوت‌های نرم‌افزار کورل در او با نرم‌افزار فتوشاپ

مهم‌ترین و بارزترین تفاوت این دو نرم‌افزار در برداری بودن یا پیکسلی بودن آن‌ها می‌باشد. نرم‌افزار فتوشاپ یک نرم‌افزار پیکسلی است و همه چیز در آن به صورت نقطه نقطه می‌باشد و مفهوم شیء وجود ندارد، در حالی که در کورل اشیا وجود داشته و همه چیز پیوسته می‌باشد. در زیر تفاوت بین پیکسل و بردار را بیان می‌کنیم.

اجرا و ایجاد گرافیک رایانه‌ای با دو روش متفاوت امکان پذیر است:

روش برداری (Vector) و روش پیکسلی (Bitmap).

در روش برداری یک نقطه در تصویر توسط یک خط برداری به نقطه‌ی بعدی در همان تصویر مرتبط می‌شود. می‌توانید خط‌های برداری را به دلخواه ادامه داده و سپس انتهای خط را بسته و محیط داخل آن را رنگ آمیزی نمایید. خط‌ها و نقاط انتهایی آن‌ها در نقاط با مختصات مطلق در فضای طراحی



قرار دارند و به همین دلیل می‌توانید خط‌ها را به سادگی تغییر مقیاس و اندازه دهید. این روش برای ایجاد لوگوها، آرم‌ها و گرافیک‌های تحت وب بسیار مناسب است. برنامه‌هایی مانند کورل در او (Corel Draw)

یا فری هند (Freehand) یا Illustrator و Word از این روش برای ایجاد گرافیک رایانه‌ای استفاده می‌کنند. اما در روش پیکسلی از تعدادی نقاط چهارضلعی کوچک به نام پیکسل‌ها برای ساخت تصاویر Bitmap استفاده می‌کنیم. هر نقطه ممکن است یک رنگ متفاوت اختیار نموده و به کمک آرایه‌های گوناگون از این نقاط می‌توانید تصاویر یا عکس‌های دلخواه را ایجاد نمایید. هرچه پیکسل

در یک تصویر بیشتر باشد حجم فایل آن تصویر بزرگ تر و کیفیت آن بهتر خواهد بود. تعداد پیکسل های قرار گرفته در یک تصویر را کیفیت یا Resolution آن تصویر می نامند. اما تصاویر پیکسلی (Bitmap) مانند تصاویر برداری قابلیت مقیاس پذیری ندارند. اگر یک تصویر پیکسلی را بیش از اندازه بزرگ نموده یا بر روی آن تمرکز نمایید، آن تصویر به شکل پیکسل پیکسل ظاهر خواهد شد. برنامه هایی مانند فتوشاپ یا Corel photo-paint از این روش برای ایجاد گرافیک رایانه ای استفاده می کنند. فایل های Bitmap نسبت به فایل های برداری حجم بزرگتری دارند. اما روش های فشرده سازی فایل ها این مشکل را تا حد زیادی برطرف نموده اند. در محیط Maya از هر دو نوع فایل گرافیکی استفاده می شود. ممکن است یک لوگو را به روش برداری ایجاد نموده و یک پلان کف دوبعدی را از برنامه ای اتوکد به محیط Maya وارد کنید. می توانید از فایل های برداری در

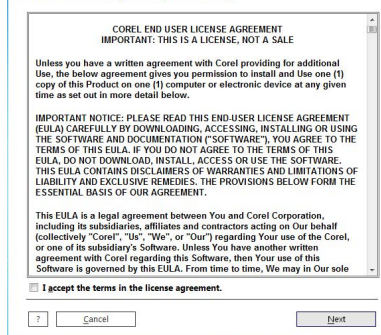


محیط Maya استفاده نموده یا شکل های دوبعدی (پیکسلی) را به عنوان الگوی مدل سازی به محیط Maya وارد کنید.

۳-۴۱ آشنایی با نصب و راه اندازی برنامه ی Corel Draw X7

در این کتاب نرم افزار Corel Draw X7 را آموزش خواهیم داد. برای نصب این کورل نیاز به ویندوز ۷ به بالا را دارید و قبل از نصب برنامه ابتدا باید ۳،۵ Net Framework و یا ۴ Net Framework بر روی ویندوز نصب باشد. البته اگر این برنامه با ورژن پایین تر نصب باشد با اجرای نصب کورل پیغام

مبتنی بر به روزسانی این برنامه ظاهر می شود و در خود سی دی نصب این کورل این برنامه برای نصب قرار گرفته است.



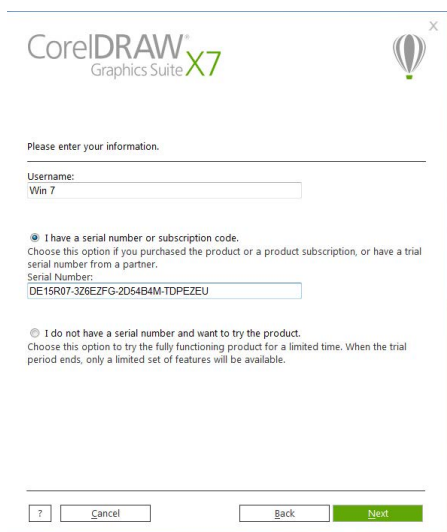
ابتدا با قرار دادن CD در سیستم، گزینه ی Setup را اجرا نمایید. تا پنجره ی زیر نمایش داده شود.

در این پنجره ابتدا گزینه ی I Accept را تیک گذاشته و بعد از تأیید مراحل روی گزینه ی Next کلیک کنید.

گزینه ی Keygen را از روی CD اجرا کنید تا پنجره ای به شکل زیر نمایش داده شود، این پنجره را تا پایان مراحل



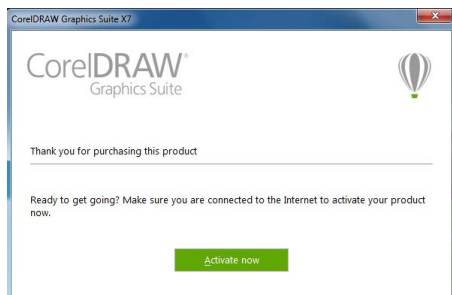
نصب باز نگاه دارید. سپس از Select a product محصول کورل و ورژن آن را انتخاب کنید تا شماره سریال آن را ببینید.



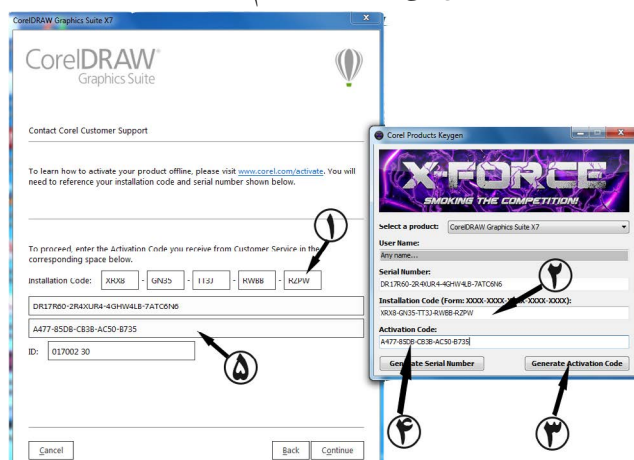
شماره سریال نمایش داده شده از پنجره‌ی Keygen را در این پنجره ابتدا گزینه‌ی I have a serial Number را انتخاب و در کادر پایین آن، شماره سریال را Paste کنید. بر روی دکمه‌ی Next کلیک کنید.

در پنجره‌ی بعد گزینه‌ی Typical Installation را انتخاب کنید تا نصب برنامه شروع شود. سپس بر روی دکمه‌ی Finish که در پایان نصب نمایش داده می‌شود کلیک کنید و برنامه‌ی کورل را اجرا نمایید.

بعد از اجرای برنامه گزینه‌ی Activate Now را انتخاب کنید.



در قسمت بعد طبق مراحل شکل زیر پیش روید، ابتدا کد نمایش داده شده در Installatino Code (شماره ۱) در قسمت Installation Code پنجره Keygen (شماره ۲) وارد کنید. در پنجره Keygen روی گزینه Generate Activation Code (شماره ۳) کلیک کرده تا کد فعال‌سازی در کادر Activation Code (شماره ۴) نمایش داده شود. کد را انتخاب کرده و کپی کنید سپس در پنجره نصب کورل در قسمت شماره ۵ آن را جایگزین کنید و در نهایت بر روی دکمه Continue کلیک کنید و پنجره بعدی را که نمایش می‌دهد ببینید تا نرم‌افزار باز شود.



۴-۱۴ آشنایی با محیط نرم‌افزار کورل

نرم‌افزار کورل دارای قسمت‌های مختلف به شرح زیر می‌باشد:

۱- نوار عنوان Title Bar: در این نوار که بالاترین نوار از اجزای محیط Corel Draw است، شکل نرم‌افزار، نام افزار یعنی Corel Draw و شماره نگارش آن یعنی XV را می‌بینید. سپس در داخل پرانتز نام فایل که در صفحه فعال است نمایش داده می‌شود.

CorelDRAW X7 (64-bit) - Untitled-1

File Edit View Layout Object Effects Bitmaps Text Table Tools Window Help

۲- نوار منوها Menu Bar: در این نوار منوهای کورل قرار گرفته است. ماوس را روی هر یک از منوها بگذارید کمی برجسته می‌شوند و با کلیک کردن روی هر یک از آن‌ها که کلیک کنید، آن منو باز خواهد شد.

اگر توجه کنید زیر حرف هر یک از منوها، یک خط کشیده شده است. این بدان معناست که اگر از روی کیبورد کلید Alt را نگه‌دارید و حرفی را که زیر آن خط کشیده شده است، را فشار دهید آن

File Edit View Layout Object Effects Bitmaps Text Table Tools Window Help

منو باز خواهد شد.

۳- نوار ابزار استاندارد Standard Toolbar: علت این که به این نوار، نوار ابزار می‌گویند آن است که در آن ابزارهایی را به صورت شکل می‌بینید. و چون خیلی از این ابزارها، کارهای استاندارد نظیر باز کردن فایل، بستن آن و غیره را انجام می‌دهند.



۴- نوار خصوصیات Property Bar: این نوار خصوصیات اشیایی را که انتخاب می‌کنید، نشان می‌دهد و توسط آن می‌توانید آن‌ها را تغییر دهید. این خصوصیات راجع به هر شیء یا شکل فرق می‌کند و با هر انتخاب فوراً عوض می‌شود.



۵- جعبه‌ی ابزار Tool Box: جعبه ابزار نواری است که در آن، ابزار ایجاد، رنگ‌آمیزی و تغییر شکل‌ها و اشیاء قرار دارد. اگر به دکمه‌های جعبه ابزار توجه کنید متوجه می‌شوید که غیر از دکمه بالایی در گوشه‌ی سمت راست و پایین هر یک از ابزارها یک مثلث کوچک قرار گرفته است و این می‌رساند که در زیر هر یک از این ابزارها، ابزارهای دیگری قرار گرفته‌اند. برای دیدن این ابزارها باید ماوس را روی ابزار مورد نظر خود ببرید و دکمه ماوس را پایین نگه‌دارید، تا منوی دیگری ظاهر شود که در آن تمام ابزار مرتبط با آن دکمه خاص نمایش داده شود. به این منو، منوی بیرون جهنده Fly Out گفته می‌شود. شکل زیر منوی بیرون جهنده‌ی یکی از ابزارها را نمایش می‌دهد.

۶- پنجره‌ی طراحی Drawing Window: پنجره طراحی بزرگترین بخش از محیط کاری Corel Draw است. شکل‌ها و طرح‌ها و اشیاء ترسیمی و خلاصه همه کار در این بخش تولید می‌شود. این پنجره در وسط پنجره‌ی کورل نمایش داده می‌شود و یک صفحه‌ی سفید است.

۷- صفحه‌ی یا قاب طراحی Drawing Page: خروجی کار اگر برای چاپ باشد یا برای وب و یا برای هر چیز دیگر، آن بخشی خواهد بود که در داخل صفحه‌ی طراحی یا قاب طراحی قرار گیرد. زمانی که برای اولین بار وارد برنامه می‌شوید، این قاب به شکل پیش فرض نمایش داده می‌شود.

۸- خط کش‌ها Rulers: در کناره‌ی بالا و در کناره‌ی سمت راست پنجره‌ی طراحی دو عدد خط کش می‌بینید که مدرج هم شده است.

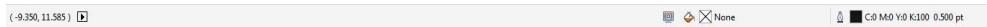


۹- پالت رنگ Color Pallete: در گوشه‌ی سمت راست پنجره‌ی طراحی پالت رنگ نمایش داده می‌شود. وقتی اولین بار وارد سیستم می‌شوید به شکل استاندارد در این پالت ۱۰۰-۰ نمونه رنگ قرار گرفته است که می‌توانید از آن برای رنگ‌آمیزی هر چه می‌خواهید استفاده کنید. البته در هنگام باز شدن نرم‌افزار، تعداد کمی از رنگ‌ها را می‌بینید و بقیه در امتداد عمودی در دنباله‌ی نمونه رنگ‌های فعلی قرار گرفته‌اند. با کلیک بر روی دکمه‌ی گسترش پالت >> که در انتهای پالت رنگ‌ها قرار گرفته است می‌توانید تمام رنگ‌های موجود را ببینید.

۱۰- هدایت گر سند Document Navigator: سند گرافیکی که ایجاد می‌کنید می‌توانید بیش از یک صفحه داشته باشد. این بخش کمک می‌کند که بین صفحات مختلف یک سند حرکت کنید و با سند‌های بیش از یک صفحه به راحتی کار کنید.



۱۱- نوار وضعیت Status Bar: این نوار در بخش پایین صفحه نمایش قرار گرفته است، و اطلاعاتی درباره‌ی شکل‌ها و اشیایی که انتخاب می‌کنید، می‌دهد.



Get Started

New Document

New From Template

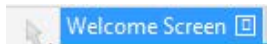
Open Recent

Open Other...

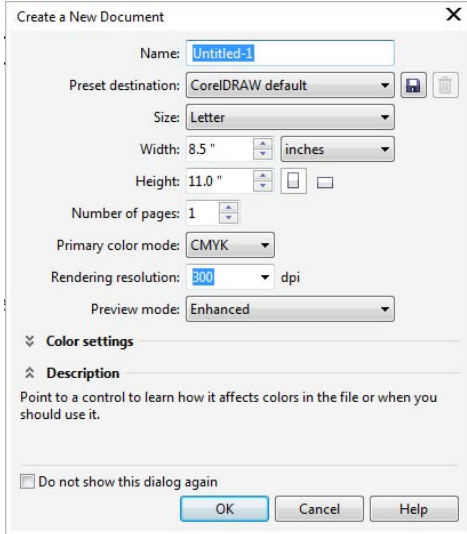
۱-۴-۱۴ روش ایجاد صفحه‌ی جدید

با اجرای نرم‌افزار با پنجره‌ی خوشامدگویی مواجه خواهید شد، که در قسمت صفحه‌ی طراحی آن گزینه‌های روبرو قرار گرفته است. **New Document** برای ایجاد سند جدید، **New From Template** ایجاد سند جدید از روی فایل‌های الگو، **Open Recent** که در ابتدا غیرفعال می‌باشد و با ایجاد سند و ذخیره‌ی آن فعال خواهد شد و به معنای باز کردن فایل‌هایی است که اخیراً استفاده شده‌اند. **Open Other** برای باز کردن فایل‌هایی که در هارد یا حافظه‌های جانبی قرار دارند، استفاده می‌شود.

برای بستن صفحه‌ی خوشامدگویی می‌توانید روی زبانه‌ی صفحه، روی شکل مربع کوچک در زبانه کلیک کنید تا این صفحه بسته شود.



برای ایجاد یک صفحه‌ی جدید، می‌توانید با باز شدن نرم‌افزار و نمایش پنجره‌ی خوشامدگویی روی



گزینه‌ی New Document کلیک کنید، و اگر پنجره‌ی خوشامدگویی را بستید از منوی File گزینه‌ی New را انتخاب نمایید و یا از کلید میان‌بر Ctrl+N استفاده کنید تا پنجره‌ای به شکل روبرو نمایش داده شود.

در قسمت Name می‌توانید نام صفحه‌ی کاری خود را تعیین کنید.

Preset destination: در این قسمت می‌توانید فرمت ذخیره‌سازی را تعیین کنید.

Size: برای تعیین اندازه‌ی کاغذ یا صفحه‌ی کاری کاربرد دارد.

Width: در این قسمت می‌توانید عرض یا پهنا

صفحه را وارد کنید که در کادر مقابل آن نیز می‌توانید واحد اندازه‌گیری را نیز تغییر دهید.

Height: در این قسمت می‌توانید ارتفاع صفحه‌ی مورد نظر را تعیین کنید.

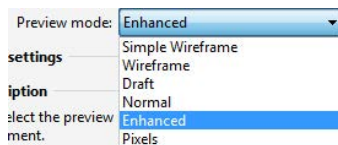
در مقابل قسمت ارتفاع دو گزینه وجود دارد که با انتخاب Portrait صفحه به حالت عمودی یا ایستاده و با انتخاب Landscape صفحه به حالت افقی یا خوابیده نمایش داده خواهد شد.

Number of pages: در این قسمت می‌توانید تعداد صفحات کاری را که می‌خواهید، تعیین نمایید.

Primary color mode: برای تعیین نوع رنگ می‌باشد از CMYK برای تصاویری که می‌خواهید چاپ کنید استفاده کنید و از RGB برای تصاویری که در صفحه نمایش می‌خواهید داشته باشید، استفاده کنید.

Rendering resolution: در این قسمت می‌توانید کیفیت عکس را تعیین کنید که در حالت پیش فرض کیفیت عکس‌ها ۳۰۰ dpi در نظر گرفته می‌شود.

Preview Mode: در این قسمت می‌توانید نحوه‌ی نمایش اشیا را در صفحه تعیین کنید.

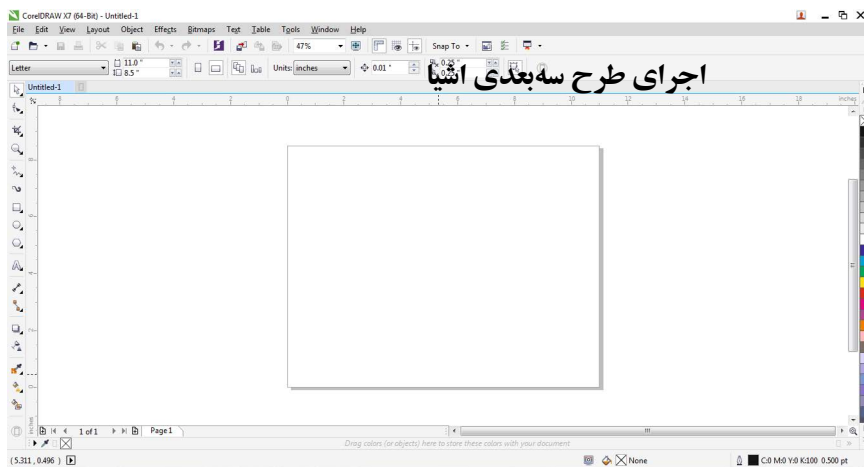


با باز کردن این قسمت، منوی ظاهر خواهد شد که شامل گزینه‌های زیر می‌باشد:

Simple Wireframe (قاب‌سیمی ساده): در این حالت

نمایشی همه‌ی اشیا را کاملاً بدون خصوصیات ظاهری‌شان خواهید دید. یعنی بدون رنگ و ضخامت خطوط، به عبارتی اشیا به گونه‌ای دیده می‌شوند که گویی از سیم نازکی درست شده‌اند. Wireframe (قاب‌سیمی): این حالت نمایشی مانند حالت قبل است با این تفاوت که خطوط با کمی ضخامت و رنگ سایه‌ها را به صورت خاکستری نیز نمایش داده خواهد شد. Draft (پیش‌نویس): در این حالت نمایش خام و پیش‌نویسی از اشیا را می‌بینید. در این حالت خطوط و رنگ نمایش داده خواهد شد، در واقع این حالت بیشتر تمرکز بر روی رنگ را دارد. Normal (عادی): در این حالت همه چیز به صورت معمولی و عادی نمایش داده خواهد شد. بدین معنی که اشیا بدون نرم‌شدگی لبه‌ها نمایش داده خواهند شد. Enhance (بهبودیافته): این حالت، حالت پیش‌فرض کورل می‌باشد که اشیا را در بهترین حالت نمایش خواهد داد.

Pixels (پیکسل): در این حالت اشیا را به صورت نقطه‌بیتی یا پیکسل نمایش داده خواهند شد. در قسمت Color setting می‌توانید تنظیمات پیشرفته‌تری را برای رنگ در نظر بگیرید. بعد از تنظیمات گفته شده بر روی دکمه‌ی OK کلیک کنید تا صفحه‌ی جدید با مشخصات تعیین شده ایجاد شود.



۲-۴-۱۴ تغییر ابعاد صفحه با استفاده از امکانات Property Bar

بعد از ایجاد یک صفحه، می‌توانید با استفاده از نوار خصوصیات مربوط به آن، تنظیمات صفحه‌ی ایجاد شده را تغییر دهید.



Page Size: با استفاده از این گزینه می‌توانید اندازه‌ی کاغذ را انتخاب کنید. 

Page dimensions: در این قسمت می‌توانید عرض و ارتفاع صفحه را به صورت دستی وارد کنید. اگر اندازه‌ی کاغذ را انتخاب کرده باشید این مقادارها متناسب با اندازه‌ی کاغذی خواهند شد که انتخاب نموده‌اید. 

با استفاده از این گزینه‌ها می‌توانید جهت نمایش صفحه را تغییر دهید که به صورت عمودی  یا افقی  **Portrait** باشد یا افقی **Landscape**.

All Pages: اگر تعداد صفحاتی که ایجاد کرده‌اید، بیشتر از یک صفحه باشد، اگر این گزینه فعال باشد با تغییر اندازه‌ی صفحه، تغییرات بر روی کل صفحات اعمال خواهد شد. 

Current Page: اگر این گزینه را انتخاب کنید با تغییر اندازه‌ی صفحه، تغییرات فقط بر روی صفحه‌ی جاری اعمال شده و اندازه‌ی باقی صفحات تغییر نخواهد کرد. 

Drawing Units: در این قسمت می‌توانید واحد اندازه‌گیری یا واحد ترسیم را تعیین نمایید. 

Nudge distance: با استفاده از این گزینه می‌توانید تعیین کنید که اشیا با حرکت کلیدهای جهتی کیبورد تا چه اندازه‌ای جابه‌جا شوند. 

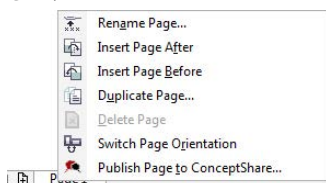
Duplicate distance: این گزینه زمانی کاربرد دارد که از یک شی کپی کنید، و با استفاده از این قسمت می‌توانید فاصله‌ی شی اصلی و کپی شده را تعیین کنید. 

Treat all objects as filled: اگر این گزینه فعال باشد، اشیایی که درون آن‌ها رنگ‌آمیزی شده نباشد را با ابزار انتخاب می‌توانید به راحتی انتخاب کنید در غیر اینصورت فقط اشیایی را که داخل آن‌ها پر شده باشد را می‌توانید انتخاب نمایید. 

Quick customize: با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید گزینه‌های موجود در نوار خصوصیات را اضافه یا کم کنید. 

۳-۴-۱۴ شناخت اصول ایجاد صفحات جدید و تغییر نام آن‌ها

برای ایجاد صفحه‌ی جدید و تغییر نام آن یا حذف صفحه می‌توانید از نوار هدایت گر صفحه در پایین پنجره استفاده کنید. بدین ترتیب که بر روی نام صفحه کلیک راست کرده تا منویی به شکل روبرو نمایش داده شود.



Rename Page: با انتخاب این گزینه می‌توانید نام صفحه را

تغییر دهید.

Insert Page After: با انتخاب این گزینه می‌توانید صفحه‌ی جدیدی بعد از صفحه‌ی جاری ایجاد کنید.

Insert Page Before: این گزینه یک صفحه‌ی جدید قبل از صفحه‌ی جاری ایجاد می‌کند.

Duplicate Page: با استفاده از این گزینه می‌توانید یک نسخه کپی از صفحه‌ی جاری ایجاد نمایید.

Delete Page: برای حذف صفحه‌ی جاری کاربرد دارد.

Publish Page to ConceptShare: با استفاده از این گزینه می‌توانید صفحه‌ی مورد نظر را برای نرم‌افزار ConceptShare بفرستید.

همچنین برای ایجاد صفحه‌ی جدید و یا تغییرات گفته شده می‌توانید از منوی Layout نیز استفاده کنید.

۵-۱۴ شناخت روش ایجاد فریم برای صفحه‌ی ایجاد شده

فریم (Frame) یا قاب یک شیء مستطیل می‌باشد که کل صفحه را در بر گرفته و به راحتی می‌توانید صفحه‌ی کاری خود را کنترل کنید. نگذارید اشیا از صفحه بیرون بزنند و نظم خاصی از قبیل رنگ پس‌زمینه و ... را بر روی فایل خود ایجاد کنید.

برای ایجاد یک فریم یا همان مستطیل روی صفحه‌ی خود، از منوی Layout گزینه‌ی Page Setup را انتخاب کنید تا پنجره‌ی Options باز شود، و یا از منوی Tools گزینه‌ی Options را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر Ctrl+J استفاده کنید، سپس گزینه‌ی Document زیرگزینه‌ی Page Size را

انتخاب کنید. در این پنجره با کلیک بر روی گزینه‌ی Add Page Frame یک فریم یا قاب در صفحه‌ی طراحی ایجاد خواهد شد.

گزینه‌های دیگر این پنجره عبارتند از:

Size: برای تعیین اندازه‌ی کاغذ.

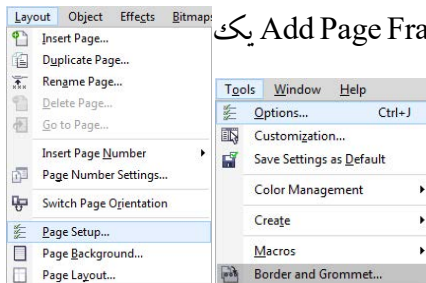
Width: برای تعیین عرض یا پهنای کاغذ. و در کادر

مقابل آن می‌توانید واحد اندازه‌گیری را تعیین کنید.

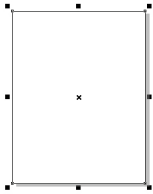
Height: برای تعیین ارتفاع کاغذ. و با انتخاب گزینه‌های مقابل آن صفحه به صورت عمودی و یا افقی نمایش داده می‌شود.

Apply size to current page only: اگر این گزینه تیک داشته باشد، با داشتن چندین صفحه،

تغییرات سایز صفحه فقط بر روی صفحه‌ی جاری اعمال خواهد شد.



Show page border: اگر این گزینه تیک داشته باشد حاشیه‌ی صفحه نمایش داده خواهد شد.
Rendering Resolution: برای تعیین کیفیت اشیای ایجاد شده کاربرد دارد.
Bleed: جهت تعیین واحد و قدرت تفکیک‌پذیری و طول و عرض محیط کاری است. و زمانی کاربرد دارد که در هنگام چاپ کاغذی که بر روی آن چاپ می‌کنید بزرگتر از اندازه‌ی کاغذ مورد نظر باشد.

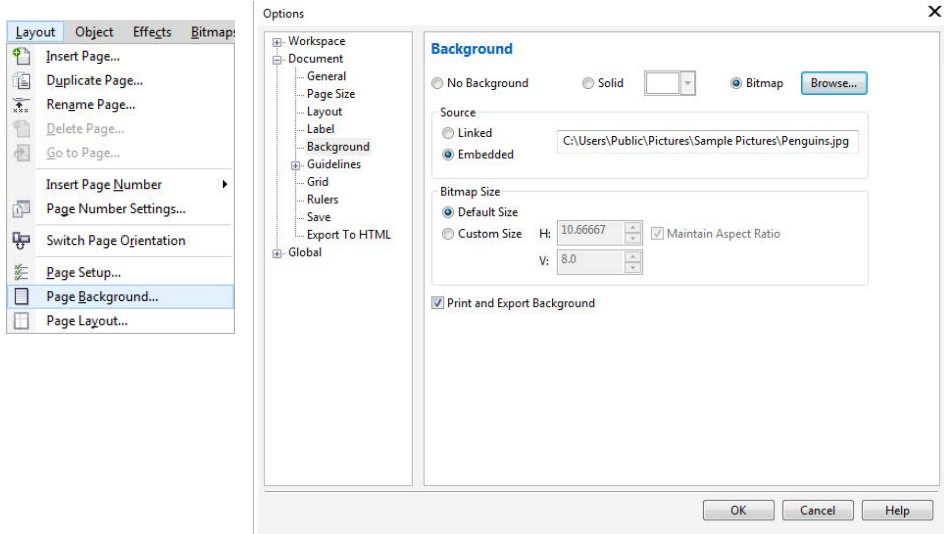


Show bleed area: با انتخاب این گزینه نواحی Bleed در صفحه نمایش داده می‌شوند.

بعد از اضافه کردن قاب درون صفحه‌ی طراحی اگر کلیک کنید، قاب یا فریم ایجاد شده انتخاب خواهد شد و می‌توانید بر روی آن تنظیمات مختلفی از قبیل ایجاد رنگ و غیره انجام دهید.

۱-۵-۱۴ آشنایی با روش ایجاد پس‌زمینه روی صفحه‌ی کاری

در حالت عادی و بدون ایجاد فریم هم می‌توانید به صفحه‌ی طراحی جلوه‌های خاصی بدهید. برای این کار از منوی **Layout** گزینه‌ی **Page Background** را انتخاب کنید و یا از منوی **Tools** گزینه‌ی **Options** را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر **Ctrl + J** استفاده کنید تا پنجره‌ی **Options** باز شود سپس از گزینه‌ی **Document** زیرگزینه‌ی **Background** را انتخاب نمایید.





در پنجره‌ی باز شده با انتخاب No Background صفحه‌ی طراحی بدون پس‌زمینه خواهد بود. Solid: پس‌زمینه‌ی طراحی دارای یک رنگ می‌تواند باشد و از کادر مقابل آن می‌توانید رنگ پس‌زمینه را انتخاب کنید.

Bitmap: اگر می‌خواهید پس‌زمینه‌ی طراحی دارای یک تصویر باشد این گزینه را انتخاب کرده و با کلیک بر روی Browse فایل تصویری مورد نظر خود را انتخاب کنید.

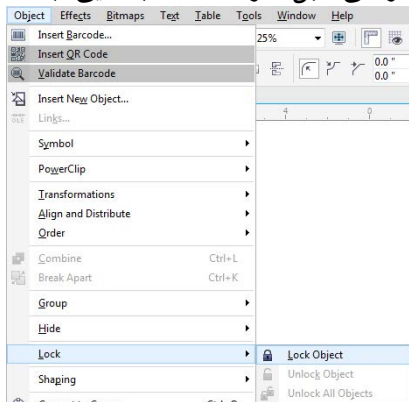
در قسمت Source دو گزینه وجود دارد که اگر گزینه‌ی Bitmap را انتخاب کرده باشید فعال خواهد شد و مسیر فایل تصویری انتخاب شده را نمایش می‌دهد. در این قسمت اگر گزینه‌ی Linked را انتخاب کنید، اگر روی فایل اصلی تغییرات اعمال کنید این تغییرات روی پس‌زمینه نیز اعمال خواهد شد و اگر گزینه‌ی Embedded را انتخاب کنید با تغییر فایل اصلی، پس‌زمینه تغییر نخواهد کرد.

قسمت Bitmap Size برای تعیین اندازه‌ی فایل تصویری می‌باشد. با انتخاب گزینه‌ی Defult Size فایل تصویر به اندازه‌ی واقعی‌اش در پس‌زمینه نمایش داده خواهد شد، بنابراین اگر تصویر از اندازه‌ی پس‌زمینه صفحه بزرگتر باشد در وسط صفحه قرار می‌گیرد و اگر اندازه‌ی تصویر از اندازه‌ی صفحه کوچکتر باشد، تصاویر در کنار هم چیده می‌شوند تا صفحه پر شود. و با انتخاب گزینه‌ی Custom Size می‌توانید اندازه‌ی عرض و ارتفاع تصویر را مشخص کنید.

Print and Export Background: با انتخاب این گزینه و علامت‌دار کردن این گزینه، رنگ و یا تصویر پس‌زمینه در چاپ و خروجی گرفتن نیز وجود خواهد داشت.

۲-۵-۱۴ شناخت روش قفل و جلوگیری از حرکت فریم

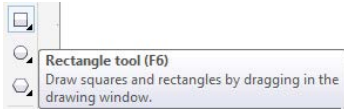
اگر بخواهید یک فریم یا قاب ایجاد شده در صفحه‌ی طراحی قابل حرکت و جابه‌جایی نباشد،



ابتدا قاب را انتخاب کنید سپس از منوی Object گزینه‌ی Lock زیر گزینه‌ی Lock Object را برگزینید و یا روی فریم کلیک راست کرده و گزینه‌ی Lock Object را انتخاب کنید تا فریم قفل شده و غیرقابل حرکت باشد. برای برگرداندن فریم به حالت غیرقفل نیز می‌توانید بر روی فریم کلیک راست کنید و گزینه‌ی Unlock Object را انتخاب کنید و یا از


منوی Object گزینه‌ی Lock و زیر گزینه‌ی Unlock Object را انتخاب کنید.

۶-۱۴ آشنایی با ایجاد شیء مستطیل Rectangle tool و تغییرات بر روی آن



یکی از عمومی‌ترین شکل‌های مورد کاربرد، شیء مستطیل است. اصولاً برای ایجاد شکل‌های عمومی مثل دایره، مستطیل، چندضلعی‌ها و غیره در کورل ابزار مخصوص

وجود دارد. برای ایجاد شیء مستطیل، از جعبه‌ی ابزار بر روی ابزار مستطیل یا Rectangle tool کلیک کنید و یا این که از کلید میان‌بر F6 استفاده کنید تا این ابزار انتخاب شود.

مکان‌نما را به داخل صفحه‌ی طراحی آورده، شکل مکان‌نم  صورت خواهد بود. نقطه‌ی بعلاوه بدین معنی است که ایجاد شیء از آن نقطه آغاز می‌شود و شکل مستطیل کنار آن برای راهنمایی به شما است و نشان می‌دهد که با این مکان‌نما می‌توانید مستطیل رسم کنید. بنابراین هر ابزاری را که بردارید شکل آن ابزار را همراه با بعلاوه در صفحه خواهید دید. حال کلیک چپ ماوس را نگه‌داشته و با حرکت ماوس مستطیل را رسم کنید، اگر در هنگام رسم مستطیل کلید Shift را نگه دارید آن‌گاه مستطیل از وسط به اطراف کشیده خواهد شد. و اگر در هنگام رسم مستطیل کلید Ctrl را از صفحه کلیک نگه‌دارید آن‌گاه می‌توانید مربع رسم کنید.

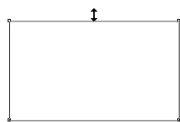
۱-۶-۱۴ آشنایی با تغییر اندازه‌ی (Size) شیء ایجاد شده

وقتی مستطیل را ایجاد کردید، اطراف شکل ایجاد شده ۸ مربع توپر و کوچک و یک علامت ضربدر در وسط شیء دیده می‌شود. اگر این علائم را اطراف شیء ایجاد شده نمی‌بینید با کلیک بر روی آن این علائم نمایش داده خواهند شد. به مربع‌های کوچک اطراف شیء دستگیره (Handler) می‌گویند. این دستگیره‌ها مانند دستگیره‌های معمولی بوده یعنی می‌توانید آن‌ها را با ماوس بگیرید و بکشید.



برای بزرگ و کوچک کردن متناسب شکل، یعنی وقتی پهنای شکل را زیاد می‌کنید ارتفاع آن نیز به همان نسبت بزرگ شود. مکان‌نما را به یکی از چهار گوشه‌ی شکل ایجاد شده ببرید تا مکان‌نما به شکل یک پیکان دو جهته مایل تغییر شکل دهد، به این ترتیب با کشیدن دستگیره مستطیل در جهت قطر حرکت کرده و اندازه‌ی آن از هر دو جهت عمودی و افقی بزرگ یا کوچک می‌شود.

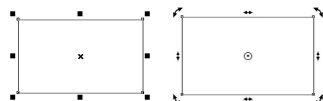
در اطراف شیء چهار دستگیره‌ی میانی نیز وجود دارد. این دستگیره‌ها هم برای بزرگ و کوچک کردن شیء است اما با استفاده از این دستگیره‌ها شیء به حالت متناسب بزرگ و کوچک نمی‌شود بلکه به نسبت دلخواه شما بزرگ و کوچک می‌شود و شکل حاصل از نظر هندسی مشابه شکل اولیه نخواهد بود. وقتی مکان‌نمای ماوس را به هر یک از این چهار دستگیره نزدیک کنید، شکل آن به صورت پیکان دو جهته‌ی عمودی یا افقی خواهد شد و با حرکت دستگیره‌ها شکل در جهت عمودی یا افقی بزرگ یا کوچک خواهد شد.



۲-۶-۱۴ آشنایی با حرکت یا انتقال شیء مستطیل و دوران دادن آن

همانطور که گفته شد در وسط شیء ایجاد شده یک علامت ضربدر وجود دارد، این علامت در واقع دستگیره‌ی جابه‌جایی یا انتقال شیء است که وقتی با ماوس آن را بگیرید و بکشانید شیء با آن به حرکت در می‌آید.

وقتی روی هر شیء انتخاب شده یکبار دیگر کلیک کنید شکل دستگیره‌های آن و شکل علامت وسط شیء تغییر خواهد کرد و از حالت شکل سمت چپ به شکل سمت راست در خواهد آمد. که ۸ دستگیره‌ی اطراف آن می‌توانید به شیء دوران دهید. برای دوران شیء کافیست روی یکی از دستگیره‌های



گوشه با ماوس کلیک کرده و مکان‌نمای ماوس را بکشانید. اگر بخواهید شیء را کج کنید از پیکان‌های افقی و عمودی میانی استفاده کنید. با کلیک بر روی این پیکان‌های میانی می‌توانید شیء خود را در جهت افقی یا عمودی کج کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل چهاردهم

۱. پسوند فایل‌های کورل چه می‌باشد؟

الف) PDF (ب) CDR

ج) JPG (د) TIF

۲. کدام یک از نرم‌افزارهای زیر برداری است؟

الف) فتوشاپ (ب) کورل

ج) Word (د) گزینه ب و ج

۳. کلید میان‌بر پنجره‌ی Options در نرم‌افزار کورل چیست؟

الف) Ctrl+Q (ب) Ctrl+J

ج) Ctrl+T (د) Ctrl+I

۴. کلید میان‌بر ابزار Rectangle چیست؟

الف) F۴ (ب) F۵ (ج) F۶ (د) F۷

سؤالات عملی فصل چهاردهم

۱. یک صفحه‌ی کاری با اندازه‌ی A۴ با نام Corel ایجاد نمایید به طوری‌که صفحه به صورت افقی یا خوابیده باشد.

۲. یک صفحه قبل از صفحه‌ی جاری ایجاد نموده و نام آن را Frame بگذارید، سپس برای صفحه‌ی طراحی خود یک قاب ایجاد کنید.

۳. یک صفحه بعد از صفحه‌ی جاری ایجاد نموده و روی صفحه‌ی طراحی یک تصویر به عنوان پس‌زمینه درج کنید به طوری‌که با تغییر تصویر اصلی، روی تصویر پس‌زمینه تغییرات اعمال نشود.

۴. یک مستطیل در صفحه‌ی طراحی ایجاد نموده و به آن کمی دوران داده و آن را در جهت افقی کج کنید، سپس صفحه را قفل کنید.



توانایی بازسازی و اجرای طرح آرم، لوگو و نشانه‌های تبلیغاتی

۱-۱۵ آشنایی با مفاهیم آرم، نشانه و لوگو

نشانه یا آرم (Arm)، بیان مفهوم یا شکل چیزی است که در قالب شکلی دیگر در ذهن متجلی می‌شود و آن را باید روی کاغذ ثبت کرد و تماماً بیانگر چیزی است که عینیت پیدا کرده است. طراحی نشانه، اصطلاحی برای هماهنگ‌سازی نیازهای نشانه‌های مسیریابی، آموزشی و اطلاع‌رسانی به کار می‌رود.



جمهوری اسلامی ایران


ضمناً نشانه‌ها در تمام علوم مورد مطالعه قرار می‌گیرند. بخصوص امروزه در حوزه‌ی نقد هنری و ادبی هنرهای تجسمی و رسانه‌ای مورد توجه قرار گرفته و نقش عمده‌ای را ایفا می‌کنند. از جمله کاربرد نشانه به صورت سریع در گرافیک نمایان است. انواع نشانه‌ها عبارتند از نشانه‌ی هندسی (دایره، مثلث، مربع و ترکیبی) و نشانه‌ی بازنمایی شده (برگرفته از طبیعت). البته نشانه یک تعریف تئوری بوده و آرم نیز یک طرح ایجاد شده از روی نشانه است.




لوگو (Logo) طرح گرافیکی و نمادی منحصر به یک کالا یا سیستم تجاری بوده که نقش آن یادآوری نام محصولی خاص یا خصوصیات و خدمات یک سازی تجاری می‌باشد.


۲-۱۵ شناخت ابزارهای موجود در Toolbox کورل و اصول استفاده از آن‌ها


در این قسمت به شرح مختصری از کاربرد ابزارهای کورل می‌پردازیم. این ابزارها به طور پیش‌فرض در سمت چپ صفحه قرار دارد. البته می‌توانید آن را جابه‌جا کنید. اگر جعبه‌ی ابزار را در سمت چپ مشاهده نکردید با کلیک راست بر روی یکی از نوارهای خصوصیات یا ابزار استاندارد و انتخاب گزینه‌ی Toolbox، این نوار ابزار در سمت چپ فعال خواهد شد.

Pick tool: برای انتخاب و ماوس عادی استفاده می‌شود. 


Shape Tool: این ابزار برای شکل‌دهی به اشیاء کاربرد دارد و کلید میان‌بر آن F۱۰ 

می‌باشد.


Crop tool: ابزارهای برش در این زیرمجموعه قرار دارند. 


Zoom tool: ابزارهای بزرگنمایی در این زیرمجموعه قرار دارند و کلید میان‌بر آن 


Z است.


Freehand tool: این ابزار، به ابزار خط‌کشی آزاد نام دارد، کلید میان‌بر آن F۵ است. 





Artistic Media tool  ابزار رسانه‌های هنری، برای رسم هنری کاربرد دارد و کلید میان‌بر آن I است.


Rectangle tool  ابزارهای ترسیم مستطیل در این مجموعه قرار دارند و کلید میان‌بر آن F۶ می‌باشد.


Ellipse tool  ابزارهای طراحی بیضی در این مجموعه قرار داشته و کلید میان‌بر آن F۷ است.


Polygon tool  برای رسم اشکال چندضلعی استفاده شده و کلید میان‌بر آن Y است.


Text tool  از این ابزار برای نوشتن متن می‌توانید استفاده کنید، کلید میان‌بر آن F۸ می‌باشد.


Parallel Dimension tool  برای تعیین اندازه‌ی بین دو نقطه به صورت موازی و نمایش آن بر روی صفحه کاربرد دارد.


Straight-Line Connector tool  این ابزار برای اتصال بین دو نقطه با استفاده از کشیدن یک خط مستقیم کاربرد دارد.

Drop Shadow  با استفاده از این ابزار می‌توانید جلوه‌ی سایه‌ی بیرونی به اشیا دهید.

Tranparency tool  با استفاده از این ابزار می‌توانید یک شیء یا نوشته را به صورت طیفی شفاف تبدیل کنید.

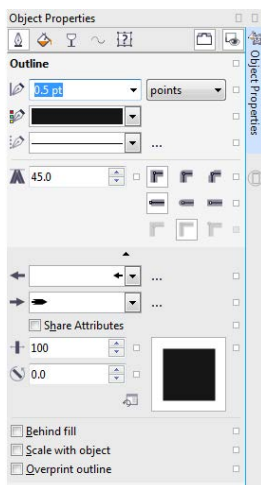
Color Eydropper tool  با استفاده از این ابزار می‌توانید نمونه‌ی رنگ را انتخاب و بر روی شیء ایجاد کنید.

Intractive Fill tool  ابزارهای محاوره‌ای برای پر کردن اشیا در این زیر مجموعه قرار دارد و کلید میان‌بر آن G می‌باشد.

Smart Fill tool  ابزارهای هوشمند طراحی و رنگ کردن در این مجموعه قرار دارند.

۳-۱۵ آشنایی با پنجره‌ی Object Proprties

این پنجره را با استفاده از ابزار ترسیم مستطیل شرح می‌دهیم. ابزار مستطیل را انتخاب کرده و یک شیء مستطیل رسم کنید. بر روی شیء رسم شده کلیک راست کرده و گزینه‌ی Object Properties را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر Alt+Enter استفاده کنید. همچنین برای باز کردن پنجره‌ی خصوصیات می‌توانید از منوی Object گزینه‌ی Object Properties استفاده کنید. هر کدام از روش‌های گفته شده را انجام دهید پنجره‌ای به صورت زیر در کنار پالت رنگ نمایش داده خواهد شد.



زبانۀ Outline: در این زبانۀ می‌توانید تنظیم خطوط اطراف مستطیل و اشیای دیگر هندسی را تعیین کنید. گزینه‌های این زبانۀ به شرح زیر می‌باشد:

در قسمت Outline Width می‌توانید اندازه‌ی ضخامت خطوط را تعیین کنید.

Outline Color: رنگ خطوط در این قسمت تعیین می‌شود.

Line Style: برای تعیین سبک خطوط اشیا کاربرد دارد.



در قسمت Miter limit: می‌توانید نوع پرداخت گوشه‌های اشیا، کلاهیک خطوط و زاویه‌ی آن را تعیین کنید.

Start Arrowhead: در این قسمت می‌توانید نوع پیکان ابتدای مسیر را تعیین کنید. زمانی که یک خط رسم کرده باشید.

End Arrowhead: با استفاده از این گزینه می‌توانید نوع پیکان انتهای مسیر را تعیین کنید. زمانی که یک خط رسم کرده باشید.

Share Attributes: اگر این گزینه تیک داشته باشد خصوصیات تعیین شده بر روی اشیایی که با شیء رسم شده از نظر خصوصیات یکسان باشند، به اشتراک گذاشته خواهد شد.

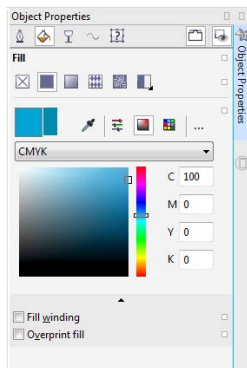
Stretch: در این قسمت می‌توانید عددی بین ۱ تا ۱۰۰ درصد را وارد کنید. این

عدد نشان می‌دهد که نسبت عرض و طول قلم یا نازکی و ضخامت نقش قلم چقدر باشد. در واقع نسبت نازکی به ضخامت قلم تعیین خواهد شد که در کادر مقابل آن شکل نوک قلم نمایش داده خواهد شد و برای خارج کردن حالت قلم از استاده یا قائم به حالت افقی یا هر زاویه‌ای دیگر می‌توانید اندازه‌ی زاویه قلم را در قسمت Tilt Nib تعیین کنید.

Behind fill : اگر این گزینه را علامت بزینید در صورتی که داخل شیء پر شود (مثلاً رنگ ریخته شود) خطوط اطراف شیء پشت، پُرشدگی قرار می‌گیرد.

Scale with image : اگر این گزینه علامت داشته باشد، در صورتی که شیء را بزرگ یا کوچک کنید ضخامت خطوط نیز با شیء بزرگ و کوچک خواهد شد. در غیر اینصورت فقط اندازه‌ی شیء تغییر می‌کند و ضخامت خطوط به همان حالت اولیه که آن را رسم کرده بودید باقی می‌ماند.

Overprint outline : زمانی که گزینه‌ی Behind fill را انتخاب کرده باشید خطوط اطراف شکل پنهان می‌شود، با انتخاب این گزینه خطوط در چاپ بر روی شیء چاپ خواهد شد.



Fill: این زبانه برای تعیین نحوه‌ی پر شدن شیء کاربرد دارد. **No fill** : با انتخاب این گزینه شیء مورد نظر توخالی و بدون رنگ خواهد بود.

Uniform fill : با انتخاب این گزینه می‌توانید درون شیء مورد نظر را با یک رنگ به صورت یکدست پر کنید.

Fountain fill : با انتخاب این گزینه شیء مورد نظر را با یک طیف یا شیب رنگ می‌توانید پر کنید.

Vector pattern fill : با استفاده از این گزینه می‌توانید شیء را با الگوهای برداری پر کنید.

Bitmap pattern fill : با انتخاب این گزینه می‌توانید شیء را با الگوهای نقطه‌بیتی پر کنید.

Two-color pattern fill : با استفاده از این گزینه می‌توانید از الگوهای دو رنگ استفاده کنید.

با انتخاب هر یک از گزینه‌های بالا، قسمت وسط این پنجره متناسب با گزینه‌ی انتخابی تغییر خواهد کرد.

Fill winding اگر این گزینه تیک داشته باشد، با ترکیب دو شیء با یکدیگر فصل اشتراک آن دو شیء با رنگ شکل زیرین در نظر گرفته خواهد شد در غیر اینصورت شیءها با رنگ شیء مقابل پر خواهند شد.

در زبانه‌ی Transparency می‌توانید نوع شفافیت شیء را تنظیم کنید.

۴-۱۵ شناخت استفاده از نوار خصوصیات Property Bar برای طراحی و ترسیم

همانطور که قبلاً هم گفته شد نوار خصوصیات در بالای پنجره قرار داشته و شامل خصوصیات هر ابزار می‌باشد. البته این نوار برای هر ابزار متفاوت است. در این بخش نوار خصوصیات مربوط به ابزار Rectangle را شرح خواهیم داد.



Object position: با استفاده از این قسمت می‌توانید جایگاه قرار گرفتن شیء را تعیین کنید. در قسمت X می‌توانید موقعیت شیء را در امتداد افقی و در قسمت Y می‌توانید موقعیت قرار گرفتن شیء را در امتداد عمودی تعیین کنید.

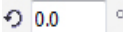
اگر می‌خواهید شیء را مثلاً ۲۰ واحد در امتداد افقی و به سمت راست جابه‌جا کنید، نباید عدد ۲۰ را مستقیم در خانه‌ی مقابل X وارد کنید، بلکه باید عدد ۲۰ را با مختصات فعلی موجود در خانه‌ی X جمع کنید تا مختصات افقی جدید شیء بدست آید. و اگر می‌خواهید شیء به سمت چپ حرکت کند باید مقدار مورد نظر را از مختصات کم کنید. این قاعده برای حرکت شیء به سمت بالا و پایین نیز صادق است.


Object size: در این قسمت عرض و ارتفاع شیء مشخص می‌شود. برای بزرگ یا کوچک کردن اندازه‌ی شیء می‌توانید مقادیر پهنا و ارتفاع مورد نظر را وارد کنید تا اندازه‌ی شیء تغییر کند.


Scale factor: برای بزرگ و کوچک کردن اندازه‌ی شیء به صورت درصد و مقیاس می‌توانید از این گزینه استفاده کنید. برای مثال اگر مستطیلی را که ارتفاع آن ۱ سانتی‌متر است به ۲ سانتی‌متر تغییر دهید در واقع آن را ۲۰۰ درصد بزرگ کرده‌اید.


Lock ratio: اگر این گزینه به صورت قفل باز باشد بدین معنی است که پهنا و ارتفاع شیء را می‌توانید مستقل از هم و به هر اندازه‌ای که می‌خواهید، تعیین کنید. اما اگر روی این گزینه کلیک

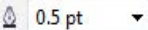
کنید با به شکل قفل بسته تبدیل شود، بدین معنی خواهد بود که با تغییر ارتفاع، پهناى شیء نیز به همان نسبت تغییر خواهد کرد و بالعکس. به عبارت دیگر اندازه‌ی ارتفاع و پهنا شیء به یکدیگر وابسته می‌شوند.


Angle of rotation  0.0 °: این گزینه به شما امکان می‌دهد تا شیء را به هر مقداری که می‌خواهید دوران یا چرخش دهید. دوران حول مرکز فعلی شیء انجام خواهد شد. اگر می‌خواهید شیء را در جهت عقربه‌های ساعت بچرخانید عدد مثبت در این قسمت وارد کنید و اگر می‌خواهید شیء در خلاف جهت عقربه‌های ساعت بچرخد، عدد منفی در این قسمت وارد کنید.


Mirror horizontally : با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید شیء را در جهت محور افقی قرینه کنید.

Mirror vertically : با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید شیء را در جهت محور عمودی قرینه کنید.

با استفاده از این قسمت می‌توانید گوشه‌های شیء را تغییر داده و شکل آن‌ها را عوض کنید. البته قابل ذکر است که برای مشاهده‌ی تغییرات باید گزینه‌های **Corner radius** را تغییر دهید. **Corner radius** : در این قسمت اگر مقادیر اعداد قسمت اول را تغییر دهید گوشه‌های سمت چپ شیء گرد شده، به داخل رفته و یا تخت می‌شود. و اگر قسمت دوم را تغییر دهید گوشه‌های سمت راست تغییر خواهند کرد.

Outline width  0.5 pt: با استفاده از این گزینه می‌توانید ضخامت خطوط اطراف شیء را تعیین کنید.

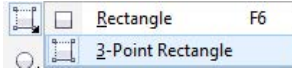
Wrap text : با استفاده از این گزینه می‌توانید نحوه‌ی رفتار شیء با متن را مشخص کنید. بدین معنی که اگر شیء با متن برخورد کرد چه رفتاری داشته باشد. با کلیک بر روی این گزینه منویی باز خواهد شد که انواع شکسته شدن متن را در برخورد با شیء نمایش می‌دهد. برای استفاده از این گزینه ابتدا باید یک کادر متن ایجاد کرده و متنی را داخل آن نوشته، سپس شکلی را رسم کرده و به داخل کادر متن حرکت دهید سپس این گزینه را باز کرده و موارد داخل آن را یک به یک امتحان کنید تا نتیجه را ببینید. در این منو گزینه‌ای به نام **Text wrap offset** وجود دارد که در مقابل آن می‌توانید فاصله‌ی متن را از لبه‌ی شیء تعیین کنید.

To front of layer : با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید شیء انتخاب شده را به جلو یا بالای شیء یا لایه‌ی دیگر منتقل کنید. کلید میان‌بر این گزینه **Shift + PgUp** می‌باشد.

To back of layer: با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید شیء انتخاب شده را به پشت یا زیر شیء یا لایه‌ی دیگر منتقل کنید. کلید میان‌بر این گزینه **Shift + PgDn** می‌باشد.

Convert to curves: با استفاده از این گزینه می‌توانید شکل خود را به منحنی تبدیل کنید. در اینصورت می‌توانید شکل شیء را تغییر دهید. کلید میان‌بر این گزینه **Ctrl + Q** می‌باشد.

۵-۱۵ استفاده از ابزار مستطیل سه نقطه‌ای Point Rectangle ۳




این ابزار در زیر مجموعه‌ی ابزار مستطیل قرار دارد و با کلیک بر روی مثلث کوچک در زیر ابزار مستطیل نمایش داده خواهد شد. این ابزار هم مستطیل ایجاد می‌کند اما با قابلیت بیشتر. معمولاً وقتی مستطیل ایجاد می‌کنید، هر کار کنید، افقی رسم می‌شود. بنابراین اگر مستطیل مایلی بخواهید باید ابتدا آن را انتخاب و با روشی که آموزش داده شد آن را بچرخانید. کورل ابزاری به نام مستطیل سه نقطه‌ای دارد که با استفاده از آن می‌توانید مستطیل را از همان ابتدا مایل رسم کنید. نوار خصوصیات این ابزار نیز مانند ابزار مستطیل است.

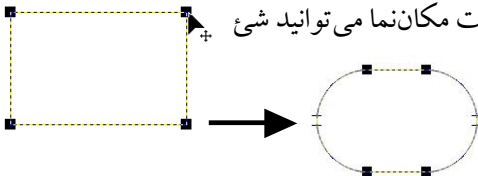
۶-۱۵ آشنایی با برخی از ابزارهای موجود در کورل


ابزار انتخاب Pick tool

این ابزار اولین ابزار در جعبه‌ی ابزار کورل می‌باشد و با استفاده از آن می‌توانید اشیای موجود در صفحه کاری را انتخاب کنید.

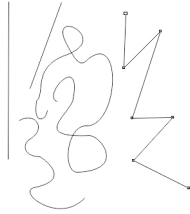
ابزار شکل‌دهی Shape tool 

ابزار شکل‌دهی در جعبه‌ی ابزار در زیر ابزار انتخاب قرار دارد و با استفاده از این ابزار می‌توانید بر روی گره‌ها کار کنید و شکل شیء را تغییر دهید. این ابزار را انتخاب کرده سپس بر روی شیء مورد نظر کلیک کنید تا گره‌های شکل نمایش داده شوند. در این حالت مکان‌نما به صورت یک پیکان مثلثی نمایش داده می‌شود، با کلیک بر روی گره و حرکت مکان‌نما می‌توانید شیء را تغییر شکل دهید.



ابزار خط کشی آزاد Freehand tool 

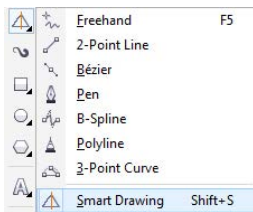
این ابزار خط کشی آزاد نام دارد و به شکل مداد و خط منحنی است. با استفاده از این ابزار می‌توانید خطوط و اشکال آزاد رسم کنید. با استفاده از این ابزار می‌توانید سه نوع خط ترسیم کنید.



۱- ترسیم خط راست: این ابزار را برداشته و در صفحه یکبار کلیک کنید تا نقطه‌ی ابتدایی خط مشخص شود. سپس مکان‌نمای ماوس را حرکت دهید. در نقطه‌ی دیگر که می‌خواهید نقطه‌ی پایانی باشد کلیک کنید، در این صورت یک خط صاف بین این دو نقطه ایجاد خواهد شد.

۲- ترسیم خط منحنی: ابزار را برداشته و در صفحه یکبار کلیک کنید و دکمه‌ی ماوس را رها نکنید و همانطور که پایین نگه داشته‌اید مکان‌نما را به شکل منحنی موردنظر خود حرکت دهید. از حرکت مکان‌نمای شما ردی به جا می‌ماند که مسیر منحنی است.

۳- ترسیم خط شکسته: ابزار را برداشته و یکبار کلیک کنید تا نقطه‌ی ابتدایی ایجاد شود، مکان‌نما را حرکت داده و در نقطه‌ی پایانی دو بار کلیک کنید، سپس مکان‌نما را دوباره حرکت دهید تا یک پاره‌خط دیگر ایجاد شود و در نقطه‌ی پایانی دوباره دو بار کلیک کنید و این کار را ادامه دهید تا زمانی که خطوط شکسته ایجاد شوند و در نهایت اگر پاره‌خط دیگری نمی‌خواهید در نقطه‌ی پایانی آخر یکبار کلیک کنید.



ابزار طراحی هوشمند Smart Drawing

این ابزار در زیرمجموعه‌ی ابزار Freehand قرار گرفته است و با استفاده از آن می‌توانید اشکال هوشمند ترسیم کنید. کلید میان‌بر این ابزار Shift+S می‌باشد. کار این ابزار به این صورت است که شما با انتخاب این ابزار مکان‌نما به صورت یک مداد خواهد بود و به کمک

آن می‌توانید به صورت آزادانه شکلی را ترسیم کنید. زمانی که شما شکلی را ترسیم می‌کنید و کلید ماوس را رها می‌کنید، کورل سعی می‌کند حدس بزند که شما می‌خواستید چه بکشید و شکل منظم را جایگزین شکل شما خواهد کرد. کورل شکل‌های مستطیل، مربع، دایره، مثلث و بیضی را براحتی می‌تواند تشخیص دهد.

ابزار بیضی Ellipse tool 

با استفاده از این ابزار می‌توانید بیضی رسم کنید. کلید میان‌بر این ابزار F7 می‌باشد. برای ایجاد بیضی، این ابزار را انتخاب کرده و در صفحه‌ی کاری در یک نقطه کلیک کرده و همانطور که کلید ماوس را نگه‌داشته‌اید ماوس را بکشید و مطابق اندازه‌ای که می‌خواهید کلید ماوس را رها کنید. برای کشیدن دایره در هنگام استفاده از این ابزار کلید Ctrl را نگه‌دارید. در نوار خصوصیات این ابزار می‌توانید به بیضی یا دایره‌ی رسم شده قوس یا قاچ دهید.



Pie: بعد از رسم بیضی اگر از نوار خصوصیات روی این گزینه کلیک کنید کورل به طور خودکار یک قاچ ۲۷۰ درجه‌ای از بیضی یا دایره‌ی مورد نظر ایجاد می‌کند.

Starting and ending angles: با استفاده از این گزینه‌ها می‌توانید زاویه‌ی شروع و زاویه‌ی پایان قاچ را تعیین کنید. در کادر بالا زاویه‌ی شروع و در کادر پایین زاویه‌ی پایان را می‌توانید تعیین کنید.

Arc: با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید بر روی بیضی یا دایره رسم شده، قوس ایجاد کنید، و مانند گزینه‌ی قبل زاویه‌ی شروع و پایان آن را تغییر دهید.

Change direction: با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید جهت قوس یا قاچ را تغییر دهید.

۷-۱۵ آشنایی با روش‌های انتخاب اشیا

• انتخاب یک شیء: برای انتخاب یک شیء می‌توانید از ابزار Pick tool در جعبه‌ی ابزار استفاده کنید. برای انتخاب کردن شیء ایجاد شده ابزار را برداشته، مکان‌نمای ماوس را روی محیط شیء برده و یکبار کلیک کنید. روش دیگر برای انتخاب یک شیء، استفاده از کلید Tab از روی صفحه کلید است. با زدن این کلید شیء موجود در صفحه‌ی طراحی انتخاب می‌شود. اگر چند شیء در صفحه نمایش وجود داشته باشد، با هر باز زدن کلید Tab یکی از اشیا انتخاب می‌شود.

• انتخاب چند شیء: برای انتخاب چند شیء به طور همزمان می‌توانید مکان‌نمای ماوس را در نقطه‌ای قرار دهید، کلیک کنید و با نگه‌داشتن کلیک ماوس اطراف اشیا بکشانید تا انتخاب شوند. روش دیگر برای انتخاب چند شیء این است که کلید Shift را نگه‌دارید و روی اشیا به ترتیب کلیک کنید. همچنین برای انتخاب می‌توانید از منوی Edit گزینه‌ی Select All زیر گزینه‌ی:

Objects (انتخاب همه‌ی اشیا)، Text (انتخاب متون)، Guidelines (انتخاب خطوط راهنما)، Nodes (انتخاب گره‌ها).

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل پانزدهم

۱. به طرح ایجاد شده از روی نشانه چه می‌گویند؟
الف) بسته (ب) لوگو (ج) نشانه (د) آرم
۲. ابزار Pick Tool برای چه کاری استفاده می‌شود؟
الف) ابزار برش (ب) ابزار گزینش ماوس عادی (ج) ابزار بزرگنمایی (د) ابزار انتخاب آزاد
۳. کلید میان‌بر F5 مربوط به کدام ابزار است؟
الف) Shape Tool (ب) Crop Tool (ج) Freehand Tool (د) Ellipse Tool
۴. کلید میان‌بر گزینه‌ی Properties چیست؟
الف) Alt+Enter (ب) Alt+Esc (ج) F5 (د) Ctrl+Enter

سؤالات عملی فصل پانزدهم

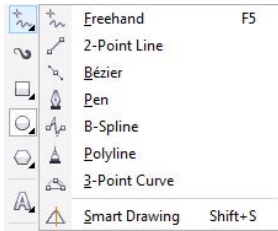
۱. یک مستطیل رسم کرده، ضخامت خطوط آن را بیشتر کنید به طوری‌که رنگ خطوط به رنگ قرمز و از نوع خط چین باشد و تنظیمات آن را طوری قرار دهید که با کوچک و بزرگ کردن شیء، ضخامت خطوط نیز به همراه آن تغییر کند.
۲. یک مستطیل ترسیم کرده، و داخل آن را با استفاده از یک الگوی برداری پر کنید به طوری‌که خطوط اطراف شیء پشت این پرشدگی پنهان شود.
۳. یک شیء مستطیل رسم کرده و آن را ۳۶ درجه خلاف عقربه‌های ساعت بچرخانید، گوشه‌های سمت چپ را گرد کنید.
۴. یک مستطیل رسم کرده و با استفاده از ابزار مناسب شیء خود را تغییر شکل دهید.
۵. با استفاده از ابزار Freehand در صفحه‌ی طراحی یک خط راست، یک خط منحنی و یک خط شکسته ترسیم کنید.
۶. در صفحه‌ی طراحی دو دایره رسم کرده و به یکی از آن‌ها قاجی با زاویه‌ی شروع ۱۳۰ درجه و به دیگر دایره یک قوسی با زاویه‌ی پایان ۱۹۶ درجه دهید.



اجرای طرح گسترده از بسته‌بندی‌های مختلف و اجرای شاخص‌های گرافیکی

۱-۱۶ شناخت روش و اصول اجرای طرح گسترده‌ی بسته بندی در نرم‌افزار کورل دراو

شما با استفاده از نرم‌افزار کورل می‌توانید طرح‌هایی را بر روی جعبه‌ها و پاکت‌ها انجام دهید که به این طرح‌ها، طرح گسترده‌ی بسته‌بندی می‌گویند. در زیر ابزارهای موجود برای طراحی را بیان می‌کنیم.



۱-۱-۱۶ استفاده از ابزارهای ترسیمی

ابزارهای مختلف ترسیمی در نوار ابزار قرار دارند، که عبارتند از:

Freehand: برای ترسیم خطوط آزاد کاربرد دارد و کلید میان‌بر آن F5 می‌باشد.

2-Point Line: برای رسم خط صاف بین دو نقطه کاربرد دارد.

Bezier: برای رسم منحنی کاربرد دارد و مانند ابزار خط‌کشی آزاد که در فصل قبل شرح داده شد می‌توانید از این ابزار نیز استفاده کنید.

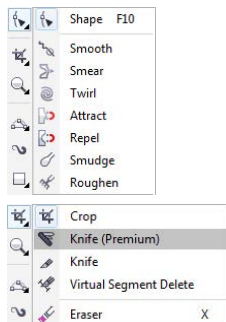
Pen: این ابزار نیز برای رسم خطوط و منحنی به صورت ترکیبی استفاده می‌شود.

B-Spline: با استفاده از این ابزار می‌توانید منحنی ترسیم کنید.

Polyline: ابزار خط مرکب، با کمک این ابزار می‌توانید همه‌جور خط مرکبی را تولید کنید، اما این کار با ابزارهای دیگر به صورت پیوسته امکان‌پذیر نمی‌باشد و باید با چند ابزار این کار را انجام دهید. با استفاده از این ابزار می‌توانید خطوط منحنی و صاف و شکسته را ترسیم کنید. اگر با این ابزار در نقاط مختلف کلیک کنید خطوط صاف یا شکسته رسم می‌شود و اگر کلیک ماوس را نگه‌دارید خط منحنی ایجاد خواهد شد.

3-Point Curve: ابزار منحنی سه نقطه‌ای، برای کشیدن منحنی یا قوس می‌باشد. ابزار را برداشته و در صفحه کلیک کنید، کلیک ماوس را نگه‌داشته و در نقطه‌ی دوم نیز کلیک کنید همچنان کلیک ماوس را نگه‌دارید و مکان‌نما را به نقطه‌ی سوم برده تا یک قوس ایجاد شود، سپس کلیک کرده و کلید ماوس را رها کنید.


Smart Drawing: با استفاده از این ابزار می‌توانید طراحی هوشمند کنید.






۲-۱-۱۶ استفاده از ابزارهای کنترل و تغییر اشکال ترسیم شده


بعد از طراحی اشکال می‌توانید آن‌ها را ویرایش کنید. برای انجام این عمل از ابزارهای مختلف می‌توانید استفاده کنید که در جایگاه‌های مختلفی از ابزارها قرار دارند. در این قسمت به شرح زیر گزینه‌های موجود در ابزار Shape و Crop می‌پردازیم.

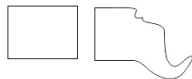



Smooth : با استفاده از این ابزار می‌توانید لبه‌های شیء را نرم‌تر کنید.

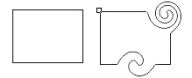
در نوار خصوصیات


این ابزار دو گزینه وجود دارد:  Nib size 1.0": در این قسمت می‌توانید اندازه‌ی نوک قلم را تعیین کنید.  Rate 91: با استفاده از این قسمت می‌توانید میزان شدت اعمال این ابزار را تعیین کنید. و گزینه‌ی  Pen pressure: زمانی استفاده می‌شود که از لوح و قلم فشاری به جای ماوس استفاده کنید.

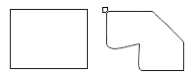
Smear : با استفاده از این گزینه می‌توانید لبه‌های شیء را تغییر شکل دهید. اگر مکان‌نما را به داخل شیء بکشید لبه‌ها به سمت داخل شیء جمع خواهند شد و اگر مکان‌نما را به بیرون شیء بکشید لبه‌ها به سمت بیرون شیء کشیده خواهند شد.




Twirl : با این ابزار می‌توانید لبه‌های شیء را بپیچید یا بچرخانید. در نوار خصوصیات این ابزار دو گزینه وجود دارد که برای جهت چرخاندن شیء در خلاف جهت عقربه‌های ساعت و یا در جهت عقربه‌های ساعت کاربرد دارد.




Attack : با استفاده از این گزینه می‌توانید با اضافه کردن گره، شیء را تغییر شکل دهید.




Repel : با استفاده از این ابزار، لبه‌های شیء به سمت بیرون و یا داخل انتقال می‌یابند. اگر مکان‌نما را داخل لبه‌ی شیء قرار دهید شیء به سمت داخل و اگر مکان‌نما را خارج از لبه‌ی شیء قرار دهید، شیء به سمت بیرون انتقال خواهد یافت.

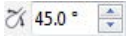



Smudge : این ابزار برای لک کردن شیء کاربرد دارد. بدین معنی که با استفاده از این ابزار می‌توانید لبه‌های شیء را به شکل نامنظم به اطراف بسط داده و یا جمع کنید. اگر می‌خواهید لبه‌ی شیء را به خارج گسترش دهید، مکان‌نما را داخل لبه‌ی شیء قرار دهید و اگر می‌خواهید لبه‌ی شیء را به داخل جمع کنید، مکان‌نما را خارج از لبه‌ی شیء قرار دهید. در




نوار خصوصیات این ابزار علاوه بر اندازه‌ی قلم‌مو گزینه‌های دیگری نیز وجود دارد:


Dryout  0 در این قسمت می‌توانید اثر خشک شدن ابزار را تعیین کنید. برای این گزینه می‌توانید عددی بین +10 تا -10 را انتخاب کنید. منظور از خشک شدن، میزان باریک‌تر و محوتر شدن لبه‌ی شیء می‌باشد. اگر عدد مثبت در این قسمت وارد کنید قلم‌مو حالت خشک گرفته و باریک‌تر خواهد شد و با وارد کردن عدد منفی قلم‌مو حالت خیس گرفته و پهن‌تر خواهد شد.


Pen tilt  45.0° با استفاده از این گزینه می‌توانید میزان کج شدن قلم‌مو را تعیین کنید. فرض بر این است که هر چه قلم‌مو را نسبت به کاغذ مایل‌تر یا کج‌تر نگاه دارید، نقش آن بیشتر از حالت دایره‌ای کامل خارج شده و به بیضی نزدیک‌تر می‌شود.

Pen bearing  0.0° در دنیای واقعی می‌توانید قلم‌مو را در دستتان بچرخانید تا نقش آن تغییر زاویه دهد. با استفاده از این گزینه می‌توانید قلم‌مو را هر چقدر که بخواهید بچرخانید و به حالت‌های مختلف مایل در آورید.

سه انتخاب دیگر در نوار خصوصیات که به شکل قلم می‌باشند زمانی کاربرد دارند که از لوح و قلم فشاری استفاده کنید.


Roughen  با استفاده از این ابزار می‌توانید نرمی مسیرهای رسم شده را از بین ببرید و آن‌ها را خشن یا زبر کنید. قلم‌مو را برداشته و روی مسیر شیء مورد نظر بکشید تا حالت خشن‌دار شود. در نوار خصوصیات این ابزار علاوه بر اندازه‌ی نوک قلم گزینه‌های دیگر عبارتند از:

Frequency of spikes  1 در این قسمت می‌توانید مقدار بریدگی‌ها یا خشن‌دار شدن را تعیین کنید.

Dryout  0 در این قسمت می‌توانید میزان خشک شدن اثر قلم‌مو را تعیین کنید. بدین معنی که با به کار گرفتن قلم‌مو اثر خشن‌دار شدن به مرور کم رنگ شود.

در مقابل این خانه می‌توانید، مقدار کج شدن قلم را تنظیم کنید که این مقدار بر روی زاویه‌ی خشن‌ها اثر خواهد گذاشت و مقداری بین 0 تا 90 درجه می‌توانید در این گزینه وارد کنید. در این قسمت می‌توانید جهت خشن‌دار شدن مسیر را مشخص کنید. در حالت پیش فرض این گزینه روی **Auto** قرار دارد و وقتی ابزار را به کار می‌گیرید به صورت خودکار جهت مسیر را تشخیص خواهد داد. این منو دو گزینه‌ی دیگر نیز دارد که با انتخاب **Fixed Direction** (جهت ثابت) گزینه‌ی مقابل آن نیز برای تعیین جهت درجه فعال می‌شود که می‌توانید بین 0 تا 360 درجه در

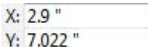
این خانه تعیین کنید و به این منظور خواهد بود که خش زدن با این زاویه‌ی ثابت در تمام مسیر انجام خواهد شد. و گزینه‌ی Stylus Setting (تنظیم‌های فشاری) زمانی کاربرد دارد که از قلم فشاری استفاده می‌کنید و می‌توانید زاویه‌ی قلم را تعیین کنید.


Crop : برای برش زدن قسمتی از شیء و حذف کردن بقیه‌ی قسمت‌ها می‌توانید از این ابزار استفاده کنید. با انتخاب این ابزار، ابتدا شیء‌ای را که می‌خواهید برش بزنید را انتخاب کنید در غیر اینصورت کل صفحه‌ی طراحی برای برش در نظر گرفته خواهد شد. سپس محدوده‌ای را که می‌خواهید نگه‌دارید با این ابزار انتخاب کنید. بعد از کشیدن مستطیل، خارج از محدوده‌ی انتخابی با یک روکش خاکستری شفاف پر خواهد شد. بدین صورت کورل به شما نشان می‌دهد که بخش بیرونی با روکش





خاکستری بخشی است که پس از برش حذف خواهد شد. بعد از انتخاب محدوده‌ی برش داخل مستطیل ایجاد شده دوبار کلیک کنید تا برش انجام شود.


در نوار خصوصیات این ابزار گزینه‌های موجود عبارتند از:

Crop position : در خانه‌های مقابل X و Y می‌توانید مختصات مستطیل برش را تعیین کنید.

Crop size : در این دو قسمت می‌توانید پهنا و ارتفاع مستطیل برش را تعیین کنید.

Angle of rotation : زاویه‌ی چرخش مستطیل برش در این خانه تعیین می‌شود و با وارد کردن عدد مثبت چرخش در جهت عقربه‌های ساعت و وارد کردن عدد منفی چرخش در جهت خلاف عقربه‌های ساعت خواهد بود.

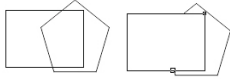
Clear crop marquee : اگر می‌خواهید برش را نادیده بگیرید کافی است بر روی این گزینه کلیک کنید.

Knife : ابزار چاقو یا تیغه‌ی برش‌زنی، که با انتخاب آن شکل مکان‌نما به صورت تیغ برش‌زنی در خواهد آمد. و برای برش زدن شیء و جدا کردن آن به دو قسمت کاربرد دارد. بعد از انتخاب ابزار مکان‌نما را روی شیء مورد نظر برده و در نقطه‌ای که می‌خواهید شروع برش باشد کلیک کنید و مکان‌نما را به سمت نقطه‌ی پایان حرکت دهید در این هنگام خط برش بین این دو نقطه ظاهر خواهد شد، اگر نقطه‌ی پایان همان جای مورد نظر شماست کلیک کنید تا برش انجام شود و شیء از خط برش



به دو قسمت تقسیم شود. با برداشتن ابزار انتخاب می‌توانید شیء‌ها را از یکدیگر جدا کنید.

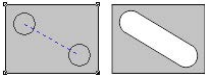
Virtual Segment Delete: این ابزار برای حذف قطعه‌های مجازی کاربرد دارد. زمانی که دو یا چند شیء را روی یکدیگر قرار می‌دهید یا بخشی از آن‌ها با یکدیگر هم‌پوشانی پیدا می‌کنند. این تقاطع‌ها و برخورد‌ها قطعه‌هایی را شکل می‌دهند، حال اگر بخواهید یکی از این دو قطعه را حذف کنید می‌توانید از این ابزار استفاده کنید.



در شکل مستطیل و پنج‌ضلعی با یکدیگر برخورد داشته‌اند برای پاک کردن هر کدام از قطعه‌ها که می‌خواهید کافی است این ابزار را انتخاب کنید و روی جایی که می‌خواهید پاک شود کلیک کنید. **Eraser**: با استفاده از ابزار پاک کن می‌توانید لبه یا داخل شیء را که انتخاب کرده‌اید پاک کنید. یعنی به کمک این ابزار به راحتی می‌توانید شکل لبه‌های شیء را تغییر دهید یا داخل شیء سوراخ ایجاد کنید. در هنگام استفاده از این ابزار باید دو نکته را مد نظر داشته باشید:

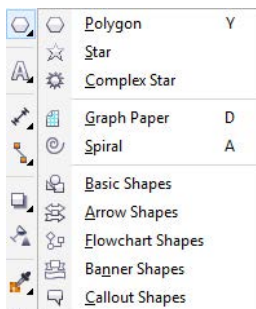
۱- اگر چند شیء با هم گروه شده باشند و بعد شما بخواهید با پاک کن یکی از آن‌ها را پاک کنید، نرم‌افزار نمی‌فهمد که کدامشان را باید پاک کند در چنین حالتی پیغام اخطار نمایش داده خواهد شد. در چنین حالتی شیء را باید ابتدا از حالت گروه خارج کنید.

۲- اگر می‌خواهید در یک امتداد مستقیم عمل پاک کردن را انجام دهید، وقتی در نقطه‌ی اول با ماوس کلیک کنید، کلید ماوس را رها کنید و مکان‌نما را به نقطه‌ی مورد نظر ببرید. یک خط‌چین مستقیم بین نقطه‌ی اول و دوم ایجاد می‌شود. با کلیک کردن در نقطه‌ی دوم، عمل پاک شدن در امتداد خط‌چین مستقیم ایجاد خواهد شد.



۳-۱-۱۶ روش و نحوه‌ی استفاده از ابزارهای ترسیم اشکال هندسی

ابزارهای ترسیم اشکال هندسی، مدل‌های مختلفی وجود دارد که به شرح آن‌ها می‌پردازیم.

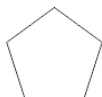


Polygon: با استفاده از این ابزار می‌توانید چندضلعی‌های

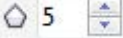





منظم را رسم کنید، با این ابزار می‌توانید سه ضلعی تا ۵۰۰ ضلعی رسم کنید. کلید میان‌بر

این ابزار Y است. بعد از انتخاب این ابزار در نوار خصوصیات دو خانه‌ی فعال






وجود خواهد داشت که عبارتند از:


Points or sides  5  نمود.

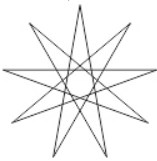
Outline width  0.5 pt 


برای ترسیم چندضلعی مکان‌نما را داخل صفحه‌ی طراحی آورده و با نگه‌داشتن کلیک ماوس، ماوس را بکشانید تا چندضلعی ترسیم شود. اگر می‌خواهید چندضلعی کاملاً منتظمی داشته باشید، در هنگام ترسیم کلید Ctrl را نگه‌دارید. اگر می‌خواهید چندضلعی از وسط به اطراف رسم شود، کلید Shift را نگه‌دارید و با نگه‌داشتن کلید Ctrl+Shift چندضلعی هم از وسط و هم منتظم رسم خواهد شد. این حالت‌ها برای ترسیم کلیه‌ی اشکال صادق می‌باشد.

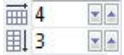
Star  برای رسم ستاره از این ابزار می‌توان استفاده نمود، در نوار خصوصیات این ابزار بسیاری از گزینه‌ها مانند قبل است و برای تعداد اضلاع ستاره می‌توان از این نوار استفاده کرد. در این نوار گزینه‌ی **Sharpness**  53  را می‌توان در این گزینه قرار داد. در واقع هر چه مقدار این خانه بیشتر شود میزان تیزی ضلع‌ها نیز بیشتر خواهد شد.

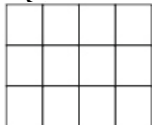



Complex Star  با استفاده از این ابزار می‌توانید ستاره‌های مختلط و پیچیده را رسم کنید. نوار خصوصیات این ابزار مانند ستاره‌ی معمولی می‌باشد. تعداد اضلاع این ستاره را می‌توانید تا ۵۰۰ ضلع و میزان تیزی آن را تا ۲۴۸ تعیین کنید.





Graph Paper  برای ترسیم کاغذ نمودار کاربرد دارد. که با ترسیم آن


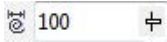
یک جدول کشیده می‌شود که می‌توان تک‌تک خانه‌های آن را رنگ کرد و یا تغییر داد. در نوار خصوصیات این ابزار با استفاده از گزینه‌ی **Columns and rows**  می‌توانید تعداد سطر و ستون‌های جدول را تعیین کنید. یکی از کاربردهای ابزار کاغذ نمودار در نقطه‌گذاری فرش است، برای این کار روی نقشه‌ی فرش با این ابزار یک جدول ایجاد می‌کنند و بعد تک‌تک مربع‌ها را از روی طرح زیر آن انتخاب و رنگ کنند. کسانی که کار تولید گوبلن یا شابلون‌های خیاطی را انجام می‌دهند و کسانی که روی طراحی کاشی کار




می‌کنند از این ابزار می‌توانند به خوبی استفاده کنند. کلید میان‌بر این ابزار حرف D می‌باشد.
Spiral : با این ابزار می‌توانید شکل مارپیچ یا پیچ حلزونی رسم کنید. کلید میان‌بر این ابزار حرف A است. در نوار خصوصیات این ابزار گزینه‌های زیر وجود دارند:

Spiral revolutions  4: در این قسمت می‌توانید تعداد چرخش‌های حلزونی را تعیین کنید. در این خانه می‌توانید عددی بین ۱ تا ۱۰۰ را وارد کنید.


Symmetrical spiral : با انتخاب این گزینه یک حلزونی متقارن خواهید داشت که شعاع چرخش آن به اندازه‌ی ثابت و مشخص خواهد بود.

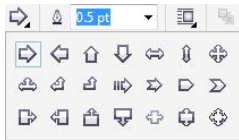
Logarithmic spiral : اگر این گزینه را انتخاب کنید یک حلزونی لگاریتمی خواهید داشت، پیچ لگاریتمی را هر چه از داخل به خارج بازتر کنید سرعت باز شدنش بیشتر خواهد شد. با انتخاب این نوع پیچ، گزینه‌ی کنار آن **Spiral expansion factor**  100 نیز فعال خواهد شد که در این قسمت می‌توانید شتاب انبساط یا باز شدن حلزونی لگاریتمی را تعیین کنید. عددی بین ۱ تا ۱۰۰ را می‌توانید در این خانه قرار دهید.

Basic Shapes : با استفاده از این ابزار می‌توانید اشکال پایه یا اساسی مانند متوازی‌الاضلاع




را رسم کنید. در نوار خصوصیات و باز کردن گزینه‌ی **Perfect Shapes** می‌توانید شکل کاملی را که می‌خواهید ترسیم کنید را انتخاب نمایید.


Arrow Shapes : برای ترسیم انواع شکل‌های پیکان‌دار می‌توانید از این ابزار استفاده کنید.

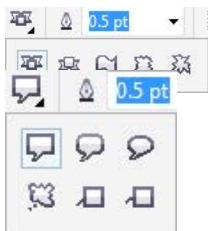



در نوار خصوصیات با باز کردن گزینه‌ی **Perfect Shapes** می‌توانید انواع فلش‌های جهتی را ببینید.

Flowchart Shapes : با استفاده از این ابزار می‌توانید شکل‌هایی

که برای کشیدن فلوجارت لازم است را ترسیم کنید. در نوار خصوصیات این ابزار نیز می‌توانید شکل‌های لازم را ببینید.

Banner Shapes : برای ترسیم انواع شکل‌های پرچمی یا بنر از این ابزار استفاده می‌شود.



Callout Shapes : با استفاده از این ابزار می‌توانید شکل‌های

نقل‌قول را ترسیم کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل شانزدهم

۱. برای تغییر اندازه‌ی بین دو نقطه و نمایش آن بر روی صفحه در کورل از کدام ابزار استفاده می‌شود؟

- الف) Polyline Tool
ب) Dimension Tool
ج) Pen Tool
د) Interactive Connector Tool

۲. کار ابزار Smudge Brush چیست؟

- الف) تغییر شکل یک شیء
ب) زبر و خشن کردن شیء
ج) باز کردن قسمتی از شیء
د) برش زدن قسمتی از شیء

۳. برای رسم شکل مارپیچ کدام ابزار استفاده می‌شود؟

- الف) Spiral
ب) Graph Paper
ج) Star
د) Complex Star

۴. برای طراحی گراف، ماتریس یا جدول از کدام کلید میان‌بر استفاده می‌شود؟

- الف) I
ب) Y
ج) D
د) S

سؤالات عملی فصل شانزدهم

۱. یک شیء دایره رسم کرده و با استفاده از ابزار مناسب لبه‌ی شیء خود را بیچید یا بچرخانید.
۲. یک شیء مستطیل رسم کرده و با استفاده از ابزار Repel لبه‌ی پایین شیء را به سمت بیرون انتقال دهید.
۳. یک شیء به دلخواه ترسیم نموده و با استفاده از ابزار تیغه‌ی برش آن را به دو قسمت تقسیم کنید.
۴. دو شیء ترسیم نمایید به طوری که با یکدیگر هم‌پوشانی داشته باشند، سپس یکی از آن‌ها را در نقطه‌ی مشترک به دلخواه حذف کنید.
۵. یک مثلث با ضخامت خطوط ۲ پوینت رسم نموده و یک ستاره با تعداد اضلاع ۸ و میزان تیزی ۶۵ ترسیم نمایید، با استفاده از ابزار مناسب لبه‌ی مثلث را لک کرده و به داخل جمع کنید به طوری که حالت قلم خشک و باریک باشد و لبه‌های شکل ستاره را خشن یا دندانه‌وار کنید.
۶. در صفحه‌ی طراحی یک شکل از نوع Basic Shapes ترسیم کنید و با یک رنگ داخل آن را پر کنید، یک شکل از نوع Flowchart ترسیم کنید و داخل آن را با یک الگوی نقشه‌بیتی پر کنید و یک شکل از نوع Banner Shapes ترسیم کنید.



اجرای طرح سه بعدی از بسته بندی های مختلف و اجرای شاخص های تبلیغاتی

۱-۱۷ آشنایی با مفهوم طرح‌های سه‌بعدی و کاربرد آن‌ها در آثار گرافیکی

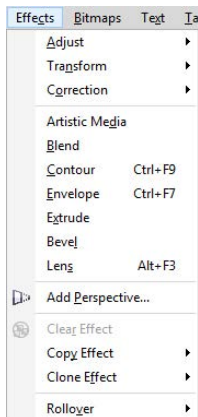
باید بدانیم که مفهوم سه‌بعدی سازی در رایانه به صورت مجازی انجام شد. بُعد مجازی، پرسپکتیو نامیده می‌شود. پرسپکتیو، علمی است که بر اساس قوانین و اصول هندسی بنا شده و به وسیله آن دوری و نزدیکی اجسام را نشان می‌دهند. با رعایت این اصول در طراحی می‌توانید تناسب واقعی اجسام در فواصل مختلف را به نحوی نشان دهید که با تناسبات اصلی آن‌ها مشابهت داشته و در جای صحیح و متناسب با سایر اجسام قرار گیرد. در واقع به وسیله پرسپکتیو فضای سه‌بعدی را در روی سطح دو بعدی ایجاد کرده و عمق اجسام را نشان می‌دهید.



۲-۱۷ شناخت ابزارهای مورد استفاده در سه‌بعدی سازی طرح‌های موجود در نرم‌افزار کورل دراو

در نرم‌افزار کورل، مانند نرم‌افزار فتوشاپ، ابزارها و روش‌هایی وجود دارد که با استفاده از آن‌ها می‌توانید طرح پرسپکتیو را بر روی فایل اعمال کنید. برای انجام این عمل از منوی Effects، جعبه ابزار یا نمونه‌ها می‌توانید بهره ببرید.

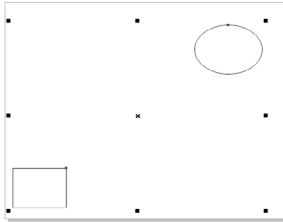
۱-۲-۱۷ قابلیت‌های موجود در زیرمجموعه‌ی منوی Effects و روش استفاده از آن‌ها



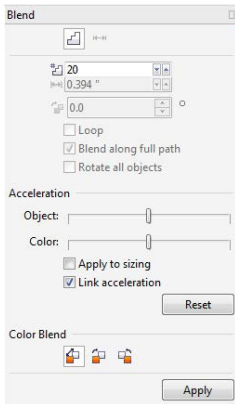
همان‌طور که در بالا بیان شد، منوی Effects یکی از روش‌های ایجاد تصاویر سه‌بعدی و جلوه‌دهنده می‌باشد. این منو را باز کنید تا گزینه‌های مختلف آن را مشاهده کرده و از آن استفاده کنید. در زیر به برخی از این گزینه‌ها که مهم‌تر می‌باشند اشاره می‌کنیم.



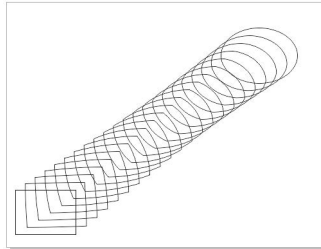
مخلوطی Blend



با استفاده از این گزینه می‌توانید دو شیء را با یکدیگر مخلوط یا ترکیب کنید. برای استفاده از این ابزار ابتدا دو شیء در صفحه‌ی طراحی ترسیم کنید و آن‌ها را انتخاب کنید، از منوی Effects گزینه‌ی Blend را انتخاب نمایید تا در سمت راست پنجره نوار Blend نمایش داده شود.

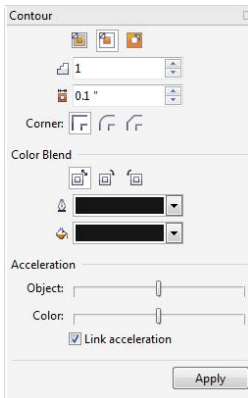


در قسمت Blend Object می‌توانید تعداد مراحل ترکیب را وارد کنید، و روی گزینه‌ی Apply در پایین پنجره کلیک کنید تا عمل مخلوط شدن دو شیء انجام شود.



فرم‌دهی Contour

با استفاده از این گزینه می‌توانید به شیء فرم دهید. به عبارت دیگر این گزینه به شیء چندین لبه خواهد داد. برای استفاده از این گزینه ابتدا یک شکل ترسیم کنید، سپس از منوی Effects گزینه‌ی Contour را انتخاب کنید تا در سمت راست نوار Contour باز شود. کلید میان‌بر این گزینه **Ctrl+F9** می‌باشد.



گزینه‌های موجود در این نوار به شرح زیر می‌باشند:
این سه گزینه برای تعیین جهت فرم‌ها یا لبه‌ها کاربرد دارند. بدین منظور که لبه‌ها از کدام طرف به شیء افزوده شوند و از سمت چپ به راست، بترتیب To center سبب ایجاد لبه‌ها از سمت لبه‌ی شیء به سمت مرکز خود شیء خواهد شد. Inside contour برای ایجاد لبه‌های اضافی به سمت داخل می‌باشد و Outside contour برای ایجاد لبه به بیرون از شیء از کاربرد دارد.

در این قسمت تعداد لبه‌هایی که می‌خواهید ایجاد شود را **Contour steps** 1

می توانید وارد کنید.

Contour offset: در مقابل خانه‌ی این گزینه می‌توانید اندازه‌ی فاصله‌ی بین

0.1"

لبه‌ها را تنظیم کنید.

در این قسمت می‌توانید نوع فرم گوشه‌های لبه‌ها را انتخاب کنید.

Corner:

با استفاده از این سه گزینه می‌توانید حالت نمایش رنگ لبه‌ها را تعیین کنید که به

صورت خطی، در جهت عقربه‌های ساعت یا خلاف عقربه‌های ساعت باشند.

Outline color: با استفاده از این قسمت می‌توانید رنگ خطوط لبه‌ها را انتخاب

کنید.

Fill color: در این قسمت می‌توان رنگی را که می‌خواهید با استفاده از آن لبه‌ها

شیء را پر کنند انتخاب نمایید. در نظر داشته باشید اگر شکلی را در ابتدا رسم می‌کنید بدون رنگ یا

خالی باشد با تغییر رنگ این گزینه در شیء تغییری ایجاد نخواهد شد

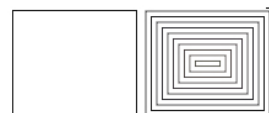
در زبانه‌ی Object می‌توانید شتاب ایجاد لبه‌ها را تغییر دهید

و در زبانه‌ی Color نیز می‌توانید شتاب تغییر رنگ لبه‌ها را

نسبت به دایره‌ی رنگ تعیین نمایید. اگر گزینه‌ی Link

acceleration (ارتباط شتاب‌ها) علامت داشته باشد بدین معنی خواهد بود که دو زبانه‌ی شتاب ایجاد

لبه و شتاب تغییر رنگ به یکدیگر وابسته می‌باشند و با تغییر یکی از آن‌ها دیگری نیز تغییر خواهد



کرد، بنابراین اگر می‌خواهید این دو زبانه را مستقل از یکدیگر تغییر

دهید تیک مقابل این گزینه را بردارید. بعد از تنظیمات نوار بر روی

گزینه‌ی Apply کلیک کنید تا بر روی شیء انتخاب شده فرم ایجاد

شود.

برجسته کاری Extrude

برجسته کاری به اشیا یک بعد دیگر که معمولاً ارتفاع یا ضخامت

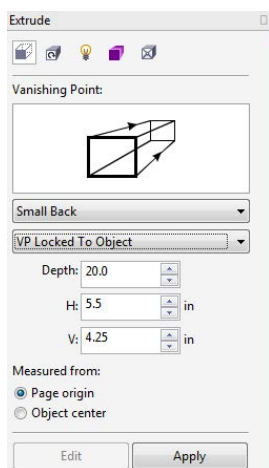
است می‌افزاید، و آن را سه بعدی جلوه می‌دهد. برای استفاده از این

قابلیت از ابتدا یک شیء ترسیم کرده سپس از منوی Effects گزینه‌ی

Extrude را انتخاب کنید تا نوار آن در سمت راست باز شود.

با انتخاب این گزینه در بیرون از شیء یک علامت ضربدر دیده

می‌شود که نقطه‌ی گریز نام دارد.

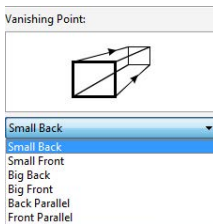


که با تغییر این علامت و جابه‌جا کردن آن نوع برجسته‌کاری شیء نیز تغییر می‌کند در واقع مقدار عمق برجسته‌کاری به میزان فاصله‌ی نقطه‌ی گریز تا شیء اصلی بستگی دارد. حال در نوار Extrude در سمت راست گزینه‌های زیر نمایش داده می‌شود:

در این قسمت می‌توانید مقدار عمق برجسته‌کاری را تعیین کنید.

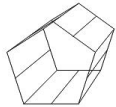
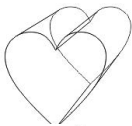
در مقابل این دو خانه می‌توان میزان افقی و عمودی بودن عمق را تعیین کرد.

in
 in

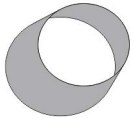


در زیر قسمت Vanishing Point (نقطه‌ی گریز) منویی وجود دارد که با باز کردن آن می‌توانید نوع برجسته‌کاری را انتخاب کنید. حال به شرح هر یک از این گزینه‌ها می‌پردازیم.

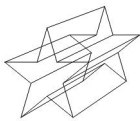
Small Back: این گزینه انتخاب پیش‌فرض خود کورل نیز می‌باشد، با انتخاب این گزینه وجه پشتی شیء کوچک‌تر از وجه جلویی آن خواهد شد.



Small Front: با انتخاب این گزینه وجه جلو کوچک می‌شود و شیء را به طرف شما می‌راند و به این شکل آن را برجسته‌کاری می‌کند.

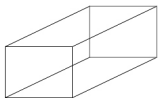


Big Back: این گزینه هم اثری مانند Small Front دارد با این تفاوت که به جای آن کوچک شود، وجه پشت بزرگ شده و گسترش می‌یابد.



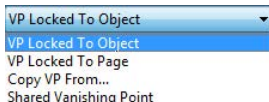
Big Front: این گزینه سبب می‌شود تا وجه جلو بزرگ شود.

Back Parallel: با انتخاب این گزینه، وجه جلو و وجه پشت درست مانند یکدیگر و کاملاً موازی هم خواهند شد. یعنی شیء فقط از حالت دو بعدی با ضخامت پیدا کردن به حالت سه بعدی در می‌آید. درست مانند تابلوهای حروف پلاستیکی برجسته.



Front Parallel: اگر جای وجه پشت و جلو را عوض کنید، این گزینه را در

عمل خواهید دید و درست مانند گزینه‌ی قبل می‌باشد.



در پنجره‌ی Extrude در سمت راست می‌توانید خصیصه‌های نقطه‌ی

گریز را تعیین کنید. با کلیک بر روی گزینه‌ی VP Locked To Object که در زیر منوی تعیین نوع برجسته کاری وجود دارد منوی دیگری باز می‌شود که می‌توانید خصیصه‌های نقطه‌ی گریز را تعیین کنید.

Vp Locked To Object: با انتخاب این گزینه نقطه‌ی گریز به شیء قفل خواهد شد. بدین معنی که با تغییر مکان شیء، نقطه‌ی گریز نیز با آن حرکت کرده و در جای جدید قرار می‌گیرد.

Vp Locked To Page: با انتخاب این گزینه نقطه‌ی گریز به صفحه قفل خواهد شد. در این حالت با تغییر و جابه‌جایی شیء، نقطه‌ی گریز همچنان مکان قبلی خود را در نظر می‌گیرد و به همراه شیء جابه‌جا نخواهد شد، فقط برجسته کاری شیء همراه شیء جابه‌جا می‌شود.

Copy VP From ...: گاهی اوقات دو یا چند شیء برجسته کاری شده دارید که هر یک به سوی نقطه‌ی گریز مورد نظر خودش برجسته شده است. اما شما از نقطه‌ی گریز یکی از آن‌ها خوشتان می‌آید و می‌خواهید نقطه‌ی گریز آن را برای یک یا چند شیء دیگر هم به کار برید. برای اینکار کافی است شیء‌ای را که می‌خواهید نقطه‌ی گریزش تغییر کند را انتخاب کرده، سپس روی گزینه‌ی **Copy VP From...** را انتخاب نمایید و روی شیء اصلی که از نقطه‌ی گریزش خوشتان می‌آید کلیک کنید.

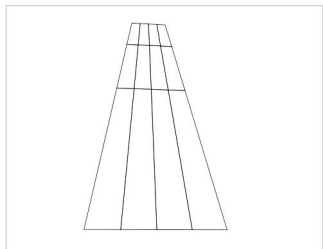
توجه داشته باشید که اگر اشیایی که نقطه‌ی گریزشان کپی شده است را جابه‌جا کنید، نقطه‌ی گریز آن‌ها نیز جابه‌جا خواهد شد و باید دوباره این کار را انجام دهید.

Shared Vanishing Point: در گزینه‌ی قبل با جابه‌جایی اشیاء نقطه‌ی گریز کپی شده نیز جابه‌جا می‌شد. اگر می‌خواهید نقطه‌ی گریز کپی شده با جابه‌جایی شیء تغییر نکند و نقطه‌ی گریزها همیشه با هم یکی بمانند می‌توانید از این گزینه استفاده کنید. برای انتخاب این گزینه نیز مانند گزینه‌ی قبل عمل کنید.

عمق‌نمایی یا پرسپکتیو Add Perspective

Corel Draw ابزاری دارد به نام **Add Perspective** دارد که به کاربر امکان می‌دهد تصاویر معمولی را تبدیل به ترسیم‌های عمق‌نمایی شده کند. عمق‌نمایی یا پرسپکتیو عبارت است از قواعدی ترسیمی و ریاضی که به کاربر بردن آن‌ها در طراحی باعث می‌شود که ذهن در آن طراحی احساس عمق کند. یکی دیگر از نکات پرسپکتیو آن است که اشیای موازی صفحه‌ی دید، یعنی صفحه‌ای که عمود بر عمق تصویر است و چشم ناظر در آن قرار دارد. هرچه از ناظر دور می‌شوند، فاصله‌شان با

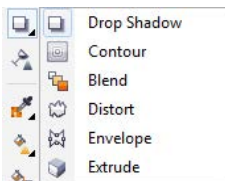
یکدیگر کمتر می‌شود. برای استفاده از این ابزار باید قواعد عمق‌نمایی را بدانید. ابتدا شیء‌ای را ترسیم



نمایید (مانند شیء کاغذ نمودار Graph Paper) سپس از منوی Effects گزینه‌ی Add Perspective را انتخاب کنید. بلافاصله روی شیء که قرار است عمق‌نمایی شود یک شبکه تشکیل می‌شود، که چهار نقطه‌ی مربع شکل در رأس‌های این شبکه قابلیت جابه‌جایی دارند. روی هر نقطه‌ای که می‌خواهید رفته و آن را حرکت دهید تا به شیء پرسپکتیو دهید. برای خارج شدن از حالت پرسپکتیو، ابزار Pick را انتخاب کنید.


برای حذف کردن پرسپکتیو شیء، ابتدا شیء را انتخاب کرده و از منوی Effects گزینه‌ی Clear Perspective را انتخاب کنید تا شیء به حالت قبل از عمق‌نمایی باز گردد.

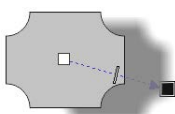
۲-۱۷-۲ آشنایی با ابزارهای موجود در جعبه‌ی ابزار برای سه‌بعدی سازی و ایجاد حجم



در جعبه‌ی ابزار مجموعه ابزارهایی وجود دارند که برای ایجاد بُعد و حجم استفاده می‌شوند. این ابزارها را می‌توانید در تصویر مقابل مشاهده کنید.

برای استفاده از این ابزارها باید شیء یا اشیایی را بر روی صفحه طراحی ترسیم کرده و با استفاده از این ابزارها بر روی این اشیاء کلیک کنید تا عملیات مورد نظر انجام شود. هر کدام از این ابزارها نوار خصوصیات مربوط به خود را دارند، که با استفاده از آن می‌توانید تنظیمات مربوطه را انجام دهید. این ابزارها عبارتند از:

Drop Shadow : این ابزار به شما امکان ایجاد سایه بر روی شیء یا اشیاء را خواهد داد. قاعده‌ی



کلی در هنگام این ابزار این است که اشیایی می‌توانند سایه‌دار شوند که داخل آن‌ها خالی نباشند، یعنی شیء باید توپر باشد. برای ایجاد سایه روی شیء، مکان‌نمای ماوس را روی شیء مورد نظر برده کلیک ماوس را نگه‌داشته و مکان‌نما را حرکت دهید و به جای مورد نظر بکشایند و کلیک ماوس را رها کنید تا سایه ایجاد شود.

نوار خصوصیات این ابزار به شکل زیر می‌باشد:



با باز کردن این گزینه می‌توانید از منوی ظاهر شده شکل سایه‌ای را که

می خواهید انتخاب کنید. در کنار این گزینه یک علامت مثبت قرار دارد که می توانید سایه‌ی فعال فعلی را با تمام مشخصات و پارامترهایش برای کاربرد در موارد دیگر به عنوان یک Preset ذخیره کنید.

Drop shadow offset: با استفاده از این دو گزینه می توانید فاصله‌ی سایه را از شیء تعیین کنید.

Drop shadow opacity: در این قسمت می توان میزان شفافیت سایه را تعیین کرد.

Shadow feathering: اگر سایه از یک منبع نور تیز مثل یک فلاش بیرون بزند، تیز و دقیق است. اما سایه‌ای که در اثر نورهایی مثل نور فلورسنت تولید می شود، سایه‌ای نرم است. با استفاده از این گزینه می توانید مقدار نرم شدن سایه را تعیین کنید.

Feathering direction: سایه‌ای که ایجاد می کنید تک رنگ نیست بلکه نقاط روشن و تیره دارد که از لبه‌ی سایه‌ی شیء به اطراف متغیر بوده و امتداد می یابد. بنابراین برای تعیین جهت نرم شدن سایه می توان از این گزینه استفاده نمود. با کلیک بر روی این گزینه منویی ظاهر می شود که گزینه‌های متفاوتی دارد. با انتخاب گزینه‌ی **Inside** سایه رو به داخل نرم می شود. **Middle** سایه به طرفین نرم می شود. **Outside** نرم شدن سایه به سمت خارج خواهد شد و **Average** سایه به شکل میانگین نرم خواهد شد. با تغییر جهت نرمی سایه، گزینه‌ی کناری آن نیز فعال خواهد شد.



Feathering edge: با استفاده از این گزینه می توانید نحوه‌ی نرم شدن لبه‌ی را تعیین کنید. با کلیک بر روی این گزینه منویی ظاهر می شود که هر یک از گزینه‌های آن شکل لبه‌ی سایه را تغییر می دهد.



Shadow color: با استفاده از این قسمت می توانید رنگ سایه را تغییر دهید.


Merge mode: در این قسمت می توان نحوه یا حالت ترکیب رنگ سایه را با رنگ زیرینش تعیین نمایید.

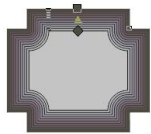
در نوار خصوصیات سه گزینه وجود دارد که در حالت عادی غیر فعال می باشند و زمانی فعال خواهند شد که در قسمت Preset مدل سایه را روی یکی از گزینه‌های **Perspective** قرار دهید. سه گزینه بعد از فعال شدن به شرح زیر خواهند بود:


Drop shadow angle: در این قسمت می توانید زاویه‌ی سایه را تعیین کنید. این خانه می تواند مقداری بین ۳۶۰+ تا ۳۶۰- درجه داشته باشد.


Shadow stretch  50 : با استفاده از این گزینه می‌توان سایه را در جهتی که قرار گرفته است بکشید. در واقع کشیدگی سایه در این گزینه تعیین می‌شود.

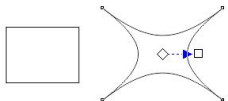
Shadow fade  50 : در این قسمت می‌توانید میزان محو شدگی سایه را تعیین کنید. اگر می‌خواهید سایه هر چه از شی دورتر می‌شود محوتر و رنگ پریده‌تر شود این گزینه را بیشتر کنید. این خانه می‌تواند مقداری بین ۰ تا ۱۰۰ داشته باشد.

Contour : با استفاده از این ابزار می‌توانید به شی خود فرم یا لبه دهید. در به کارگیری این ابزار ابتدا یک شی را ترسیم یا انتخاب نمایید، ابزار را برداشته، مکان‌نما را روی شی برده و کلیک ماوس را پایین نگاه‌دارید و مکان‌نما را به سمت بیرون از شی یا مرکز شی بکشید و در هر نقطه‌ای که می‌خواهید کلیک ماوس را رها کنید تا لبه‌ها ایجاد شوند. نوار خصوصیات این ابزار مانند گزینه‌هایی است که در پنجره‌ی Contour توضیح داده شد.

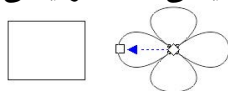


Blend : ابزار ترکیب یا مخلوط، که با استفاده از این ابزار می‌توانید دو شی را با یکدیگر مخلوط یا ترکیب کنید. ابتدا دو شی در صفحه‌ی طراحی رسم کنید، سپس این ابزار را از جعبه‌ی ابزار انتخاب نموده، مکان‌نما را به داخل یکی از شی‌های رسم شده برده و با نگاه‌داشتن کلیک ماوس، مکان‌نما را به سمت شی دیگر بکشید و کلیک ماوس را رها کنید تا دو شی با یکدیگر ترکیب شوند.

Distort : این ابزار به ابزار کژریختی معروف است. این ابزار شکل مسیر شی را تحت فشار یا کشش قرار می‌دهد و آن را می‌شکند، و به انواع شکستگی‌های زیبای شکل و تاب برداشته و ... تبدیل می‌کند. در واقع این ابزار به شکل اعوجاج می‌دهد. برای استفاده از این ابزار، مکان‌نما را به داخل شی برده و کلیک ماوس را نگاه‌دارید، حال اگر مکان‌نما را به سمت راست بکشید لبه‌های شی به داخل فشرده می‌شوند به این حالت از کژریختی Push (کژریختی فشاری) گفته می‌شود. (مانند شکل روبرو)





حال اگر مکان‌نما را به داخل شی برده و کلیک ماوس را نگاه‌دارید، و آن را به سمت چپ بکشید، لبه‌های شی بیرون می‌زنند و گره‌ها به داخل کشیده می‌شوند، به این حالت از کژریختی Pull (کژریختی کششی) گفته می‌شود. (مانند شکل روبرو)




با حرکت مکان‌نما به سمت راست یا چپ فقط می‌توانید کژرختی فشاری یا کششی را داشته باشید. برای تنظیمات بیشتر و حالت‌های دیگر باید نوار خصوصیات این ابزار را تغییر دهید.





Push and pull distortion  با کلیک بر روی این گزینه می‌توانید حالت کژرختی فشاری یا کششی داشته باشید. با انتخاب این گزینه، گزینه‌ی زیر را خواهید داشت.


Push and pull amplitude  -89 تعیین کنید. اگر مقدار مثبت در این خانه قرار دهید اندازه و وسعت کژرختی فشاری را می‌توانید تغییر دهید و اگر مقدار منفی وارد کنید دامنه‌ی کژرختی کششی تغییر خواهد نمود.


Zipper distortion  با انتخاب این گزینه، کژرختی به شکل زیپ در بدین معنی که با کشیدن ابزار بر روی شکل لبه‌های شیء دندانه‌دانه یا به عبارتی به شکل زیپ خواهد شد. همانطور که در شکل می‌بینید لبه‌های شیء


به صورت دندانه در آمده است. در بین دو نقطه‌ی ابتدایی و انتهایی مربع شکل، یک اهرم متحرک مستطیل شکل وجود دارد که با کشیدن این اهرم به سمت پایین یا بالا شکل دندانه‌ها نیز تغییر خواهد کرد. با انتخاب کژرختی زیپی، در نوار خصوصیات گزینه‌های مربوط به آن فعال خواهند شد.


Zipper amplitude  90 در این قسمت مشخص می‌کنید که دانه‌های زیپ چقدر بزرگ باشند و تا چه دامنه‌ای را بپوشانند.

Zipper frequency  11 فرکانس یا تعداد دندانه‌های بین هر دو گره در این قسمت مشخص می‌شود.


با استفاده از این سه گزینه می‌توان نظم کژرختی ایجاد شده را تغییر داد. 


Randomize distortion  با انتخاب این گزینه باعث می‌شوید که دندانه‌های زیپ از حالت نظم بیرون آمده و به صورت تصادفی دامنه‌ی آن بزرگ و کوچک شود.


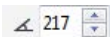
Smooth distortion  انتخاب این حالت باعث می‌شود تا دندانه‌های زیپ از حالت تیز و تند خارج شده و نوک آن‌ها کمی نرم شود.


Localize distortion  با انتخاب این گزینه، که به کژرختی منطقه‌ای معروف است، هر نقطه‌ای از مسیر که به ابزار نزدیک‌تر است، بیشتر تحت تأثیر قرار می‌گیرد.

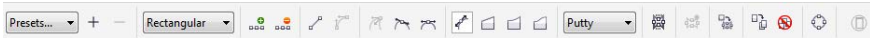
نکته‌ی قابل توجه این است که این سه ابزار را می‌توانید به صورت دوتایی یا هر سه باهم انتخاب کنید.

Twister distortion : با انتخاب این گزینه از نوار خصوصیات، می‌توانید شیء را پیچ دهید. بعد از انتخاب این گزینه، ابزار را به مرکز شیء برده و با نگه‌داشتن کلیک ماوس و کشیدن آن پیچش را بر روی شیء ایجاد کنید. توجه داشته باشید که اگر ابزار را به لبه‌های ابتدا و انتهای شیء نزدیک کنید، پیچش بیشتر از حالت S شکل خود خارج شده و به حالت یک قوس یا C نزدیک می‌شود. در نوار خصوصیات گزینه‌های مربوط به این حالت عبارتند از:

 با انتخاب هر یک از این گزینه‌ها می‌توانید تعیین کنید که جهت پیچش در جهت عقربه‌های ساعت (Clockwise rotation) و یا در خلاف جهت عقربه‌های ساعت (Counterclockwise rotation) باشد.

Complete rotation  0: در این گزینه تعداد چرخش‌های کامل نمایش داده می‌شود. **Additional degrees**  217: این گزینه زوایای اضافی چرخش را نشان می‌دهد. این گزینه مقدار زاویه‌ی چرخش را که کمتر از ۳۶۰ درجه باشد نشان می‌دهد. ابزار بعدی در جعبه‌ی ابزار، ابزار پیچیدن می‌باشد.

Envelope : با انتخاب این ابزار می‌توانید شیء موردنظر را بیچجانید. با انتخاب این ابزار، اطراف شیء یک کادر مستطیل شکل با خط‌چین قرمز رنگ احاطه می‌شود که روی آن ۸ گره مربع شکل وجود دارد. این گره‌ها را نقاط اجباری (Constrained) می‌نامند. با بردن مکان‌نما روی این گره‌ها و نگه‌داشتن کلیک ماوس و حرکت مکان‌نما، شکل پیچیدن نیز تغییر خواهد کرد. شکل پیچش به نوار خصوصیات این ابزار بستگی دارد.



Mapping mode  Putty: با انتخاب این گزینه منویی ظاهر می‌شود که می‌توانید حالت



پیچیدن گره‌ها

را تعیین کنید. **Horizontal**: با انتخاب این حالت، گره‌ها را فقط در امتداد افق می‌توان جابه‌جا کرد. و تمام حرکتهای افقی در نظر گرفته خواهند شد.

Original: این گزینه گره‌های گوشه‌های کادر مستطیل را بر گره‌های انتخاب شیء منطبق می‌کند.

Putty: با انتخاب این حالت، هر نقطه‌ای از شیء را می‌توانید بگیرید و بکشید، مانند خمیر بتونه‌ای،

موج و حرکت یکی از گره‌ها تمام شیء را تحت تأثیر قرار داده و آن را به نسبت دوری و نزدیکی از نقطه‌ی متحرک متحول می‌کند.

Vertical: با استفاده از این گزینه حرکت گره‌ها را در جهت عمودی خواهد بود.



در این قسمت به شرح تأثیر حرکت گره‌ها بر روی شیء می‌پردازیم. در نوار

خصوصیات می‌توان حالت‌های مختلفی را تعیین کرد.

Unconstrained mode: حالت دستکاری غیر اجباری، در این حالت می‌توانید با تمام گره‌های موجود کار کنید و آن‌ها را تغییر دهید.



Straight line mode: حالت ایجاد خط مستقیم، در این حالت انگار کادر شیء را با دقت تمام در امتداد خط‌های راست تا می‌زنید. یعنی دو طرف هر یک از گره‌ها وقتی حرکت کند، فقط خط راست ایجاد می‌کند.



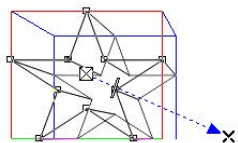
Single-arc mode: حالت ایجاد منحنی تکی، در این حالت هر گره، دستگیره‌ی مرکز یک منحنی متقارن خواهد بود و حرکت گره در آن منحنی، خمیدگی ایجاد می‌کند.



Double-arc mode: حالت ایجاد منحنی دوطرفه، با انتخاب این گزینه هر گره، محل تلاقی منحنی‌های طرفین خود خواهد بود و یا تغییر آن در واقع دو قوس ایجاد می‌کند. آخرین ابزار موجود برای سه‌بعدی کردن اشیا و جلوه دادن به آن‌ها، ابزار برجسته‌کاری می‌باشد. که قبلاً نیز شرح داده شد.



Extrude: با استفاده از این ابزار می‌توانید شیء خود را برجسته یا سه‌بعدی کنید. نحوه‌ی استفاده از این ابزار بدین صورت می‌باشد که ابتدا یک شیء ترسیم کنید سپس مکان‌نما را داخل شیء برده و کلیک ماوس را نگه‌دارید و مکان‌نما را به سمتی که می‌خواهید در آن سمت برجسته شود، حرکت

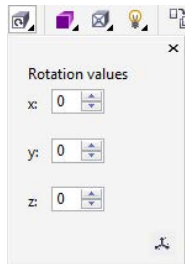


دهید. در این حالت یک مکعب متغیر ایجاد می‌شود. وجه جلویی این مکعب با رنگ قرمز کادری است که شیء اصلی را در بر می‌گیرد. در طرف مقابل این این وجه، کادر دیگری وجود دارد که به رنگ آبی است و در انتها حاوی مقطع پایین برجسته‌کاری خواهد بود. با رها

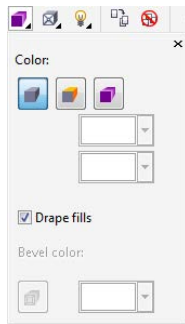
کردن کلیک ماوس شیء سه‌بعدی خواهد شد. در نوار خصوصیات این ابزار بسیاری از گزینه‌های آن را در پنجره‌ی Extrude قبلاً توضیح داده‌ایم. حال به نحوه‌ی رنگ کردن، چرخش و نورپردازی شیء برجسته‌شده می‌پردازیم.



Extrude rotation: با استفاده از این گزینه می‌توان شیء برجسته شده را چرخاند. با کلیک بر روی این گزینه منوی چرخش ظاهر خواهد شد. پس از ظاهر شدن این منو می‌بینید که در آن یک عدد بزرگ در داخل یک دایره قرار گرفته است. این عدد ۳ به شیء برجسته شده که انتخاب کرده‌اید وصل است و به اصطلاح سمبل آن است. اگر می‌خواهید شیء فقط در صفحه‌ی XY دوارن کند، مکان‌نما را در خارج از دایره برده و کلیک ماوس را نگه‌دارید و مکان‌نما را حرکت دهید. بخشی از قوس دایره به رنگ زرد در می‌آید و عدد ۳ هم همان قدر می‌چرخد، هر کجا از مقدار دوران راضی بودید کلیک ماوس را رها کنید. اما اگر می‌خواهید دوران سه بعدی انجام دهید، باید مکان‌نما را وارد دایره کنید و کلیک ماوس را نگه‌دارید، حال با



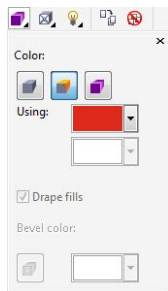
حرکت ماوس، عدد ۳ به دوران افتاده و با حرکت مکان‌نما حرکت خواهد کرد. در هر سمت که راضی بودید کلیک چپ را رها کنید. در پایین منوی ظاهر شده چرخش شیء، در بیرون از دایره‌ی عدد ۳ یک دکمه‌ی کوچک در سمت چپ وجود دارد که با کلیک بر روی آن چرخش به حالت اولیه بازمی‌گردد. و در سمت راست آن نیز دکمه‌ی دیگری وجود دارد که با کلیک بر روی آن منو به حالت مختصات رفته و می‌توانید مختصات درصد چرخش و دوران را تعیین کنید.




Extrusion Color: با استفاده از این گزینه می‌توانید رنگ شیء برجسته‌شده را تغییر دهید. با کلیک بر روی این گزینه منویی ظاهر می‌شود که با انتخاب هر یک از گزینه‌های آن می‌توانید نوع رنگ شیء را تغییر دهید. **Use Object Fill:** با انتخاب این گزینه در منوی ظاهر شده که به صورت پیش‌فرض نیز انتخاب شده می‌باشد، رنگ اولیه‌ی شیء در نظر گرفته می‌شود و اگر رنگ نداشته باشد به صورت توخالی شیء برجسته شده را نمایش می‌دهد. با انتخاب این گزینه، گزینه‌ای به نام **Drape fill** وجود دارد

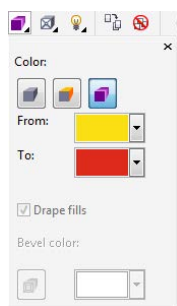
که کنار آن علامت گذاشته شده است. اگر این خانه تیک داشته باشد، هر یک از قطعات تشکیل دهنده‌ی برجسته کاری را جداگانه می‌توانید پر کنید. و اگر این خانه علامت نداشته باشد، شیء و تمام اشیای اضافی که در اثر برجسته کاری ایجاد شده است، را یکپارچه فرض کرده و آن را یکپارچه پر می‌کند.


Use Solid Color: با انتخاب این گزینه، شکل منو نیز تغییر خواهد کرد، که می‌توانید فقط



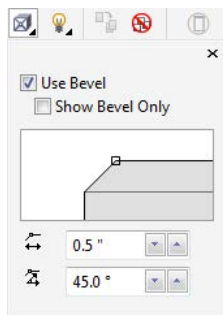
با یک رنگ ضخامت به وجود آمده در اثر برجسته کاری روی شیء را پر کنید. برای تعیین رنگ کافی است نمونه‌ی رنگ فعال شده را باز کرده و رنگ مورد نظر را انتخاب نمایید.

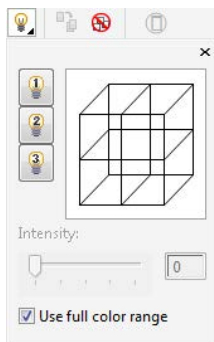
Use Color Shading : با انتخاب این گزینه، می‌توانید ضخامت شیء را با شیب رنگ یا طیف پر کنید. با انتخاب این گزینه در منو دو رنگ فعال می‌شود که در قسمت From مشخص کنید که سایه روشن رنگی از کدام رنگ شروع شود و از قسمت To مشخص کنید که شیب رنگ به کدام رنگ ختم شود. در قسمت پایین این منو گزینه‌ای وجود دارد که غیر فعال می‌باشد و برای تعیین رنگ شیب ایجاد شده بر روی شیء می‌باشد، زمانی فعال می‌شود که شیء را با استفاده از گزینه‌ی Bevel اریب کرده باشید. که در زیر به اریب کردن شیء می‌پردازیم.



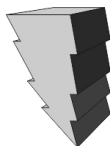
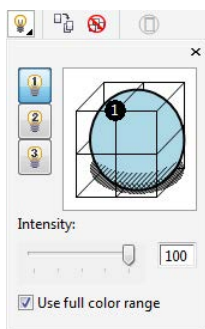
Extrusion bevels : با استفاده از این گزینه می‌توانید لبه‌های شیء خود را عمق دار کنید و یا شیء را اریب کنید. با کلیک بر روی این گزینه منویی ظاهر می‌شود که می‌توانید به شیء خود عمق دهید. ابتدا شیء برجسته کاری شده را انتخاب کنید، سپس برای اریب کردن یا ایجاد عمق بر روی لبه‌ها ابتدا گزینه‌ی Use Bevel را علامت بزنید، در کادر وسط یک نقطه در روی لبه نمایش داده می‌شود، می‌توانید این نقطه‌ی سفید رنگ را بگیرید و حرکت دهید، محل استقرار این نقطه، تعیین کننده‌ی وضعیت عمق یا شیب لبه خواهد بود. و یا از گزینه‌های زیر منو استفاده کنید، در مقابل گزینه‌ی اول Bevel Depth می‌توانید مقدار عمق را تعیین کنید و در مقابل گزینه‌ی Bevel Angle می‌توانید زاویه‌ی این عمق یا زاویه‌ی اریب شدن لبه‌ها را تعیین کنید.

اگر علامت کنار گزینه‌ی Show Bevel Only بگذارید، ضخامت شیء به شما نمایش داده نخواهد شد و فقط لبه‌های اریب شده ظاهر می‌شوند.





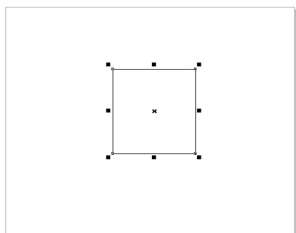
Extrusion lighting: این گزینه برای نوردهی شی سه‌بعدی کاربرد دارد. با کلیک بر روی این گزینه، منویی ظاهر می‌شود که می‌توانید نوع نوردهی به شی را تنظیم کنید. در منوی ظاهر شده سه گزینه به شکل لامپ وجود دارد که نورافکن‌های شما می‌باشند و با انتخاب هر یک از آن‌ها و قرار دادن آن‌ها روی رأس‌های مکعب در منو، شی نوردهی می‌شود. زمانی که شی‌ای سه‌بعدی را انتخاب می‌کنید و از این منوی یکی از نورافکن‌ها را انتخاب می‌کنید، نرم‌افزار یک گوی درون قفس می‌گذارد و به آن نور می‌دهد تا ببینید که کجای شی را دارید نور می‌دهید. همزمان بر روی یک شی می‌توان بیشتر از یک چراغ را روشن کرد و برای خاموش کردن هر یک از چراغ‌ها کافی است بر روی آن کلیک کنید. گزینه‌ی **Intensity**: با حرکت این زبانه می‌توانید مقدار شدت نور را تعیین کنید.



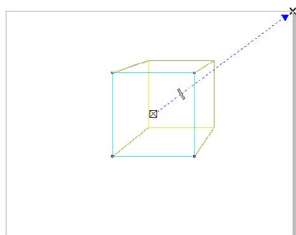
Use full color range (استفاده از تمام محدوده رنگ): اگر علامت این خانه را بردارید پرداخت نوردهی ضعیف خواهد شد.

۱۷-۳ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای فرم سه‌بعدی مکعب

همان‌طور که می‌دانید، مکعب یک شی سه‌بعدی است که از مستطیل یا مربع ساخته شده و دارای حجم می‌باشد. یک مکعب دارای ۸ وجه است. در این قسمت روش ساخت یک مکعب مربع را به صورت گام به گام آموزش می‌دهیم.

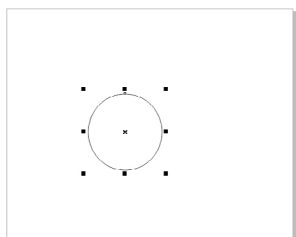


۱. ابتدا ابزار **Rectangle Tool** را انتخاب کرده و در هنگام طراحی کلید **Ctrl** را نگه دارید تا یک مربع رسم شود. یا بعد از رسم یک مستطیل از طریق نوار **Property Bar**، طول و عرض مستطیل را با هم برابر کنید تا یک مربع ایجاد شود.

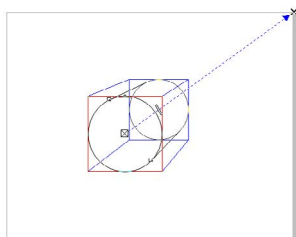


۲. حال ابزار **Extrude Tool** را از جعبه ابزار یا منوی **Effects** انتخاب کنید، مکان‌نما را به داخل شیء رسم شده برده و با نگه داشتن کلیک چپ ماوس را به سمتی که می‌خواهید شیء برجسته شود بکشید، با رها کردن کلیک ماوس شیء در جهت تعیین شده سه‌بعدی می‌شود.

۱۷-۴ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای فرم سه‌بعدی استوانه

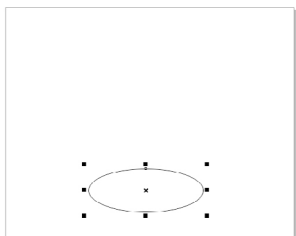


رای طراحی استوانه مراحل زیر را پیگیری کنید:
 ۱. ابتدا ابزار **Ellipse Tool** را انتخاب کرده و در هنگام طراحی کلید **Ctrl** را نگه دارید تا یک دایره رسم شود و یا بعد از رسم یک بیضی از طریق نوار **Property Bar**، طول و عرض بیضی را با هم برابر کنید تا یک دایره ایجاد شود.

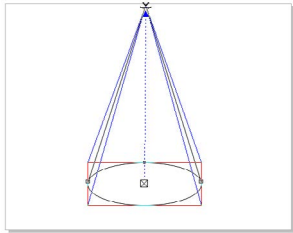




۲. حال ابزار **Extrude Tool** را از جعبه ابزار یا منوی **Effects** انتخاب کنید، مکان‌نما را به داخل شیء رسم شده برده و با نگه داشتن کلیک چپ ماوس را به سمتی که می‌خواهید شیء برجسته شود بکشید، با رها کردن کلیک ماوس شیء در جهت تعیین شده سه‌بعدی می‌شود.

۱۷-۵ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای فرم سه‌بعدی مخروط



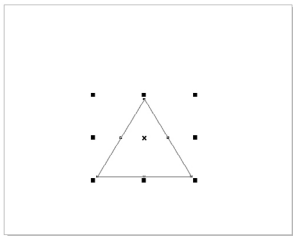
۱. ابتدا ابزار **Ellipse Tool** را انتخاب کرده و یک بیضی رسم کنید.



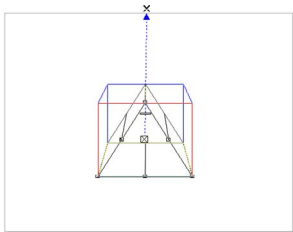
۲. حال ابزار **Extrude Tool**  را از جعبه ابزار یا منوی **Effects** انتخاب کنید، مکان‌نما را به داخل شیء رسم شده برده و با نگه‌داشتن کلیک چپ ماوس را به سمتی که می‌خواهید شیء برجسته شود بکشید، بارها کردن کلیک ماوس شیء در جهت تعیین شده سه‌بعدی می‌شود و تبدیل به استوانه خواهد شد، برای تبدیل به مخروط، مستطیل سفید رنگ  در وسط خط بیننقطه‌ای گریز و نقطه‌ی مبدأ، را گرفته و به سمت نقطه‌ی گریز (علامت ضربدر) بکشید تا شیء جمع شده و به صورت مخروط تبدیل شود.


۶-۱۷ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای فرم سه‌بعدی هرم

برای طراحی هرم مراحلی که بیان می‌شود را پیگیری کنید:



۱. ابتدا ابزار **Polygon Tool**  را انتخاب کرده و یک چند ضلعی رسم کنید. سپس از طریق نوار **Property Bar** تعداد اضلاع چندضلعی را روی ۳ گذاشته تا شکل به مثلث تبدیل شود.



۲. حال ابزار **Extrude Tool**  را از جعبه ابزار یا منوی **Effects** انتخاب کنید، مکان‌نما را به داخل شیء رسم شده برده و با نگه‌داشتن کلیک چپ ماوس را به سمتی که می‌خواهید شیء برجسته شود بکشید، بارها کردن کلیک ماوس شیء در جهت تعیین شده سه‌بعدی می‌شود.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل هفدهم

۱. کدام گزینه در منوی Effects برای آمیخته شدن اشیا استفاده می‌شود؟
 الف) Blend (الف) ب) Contour (ب) ج) Extrude (ج) د) Perspective (د)
۲. ابزار Interactive Blend Tool برای انجام چه عملی است؟
 الف) برای فرم سازی استفاده می‌شود ب) برای مخلوط کردن دو شیء استفاده می‌شود
 ج) برای اعوجاج دادن به شیء کاربرد دارد د) برای سایه دادن به شکل استفاده می‌شود
۳. کدام گزینه در نوار Property اشیا برای ایجاد نورپردازی در شیء استفاده می‌شود؟
 الف) Rotation (الف) ب) Color (ب) ج) Bevels (ج) د) Lighting (د)
۴. با استفاده از کدام ابزار می‌توان شیء خود را برجسته کاری نمود؟
 الف) Prespective (الف) ب) Emboss (ب) ج) Extrude (ج) د) Interactive (د)

سؤالات عملی فصل هفدهم

۱. یک شکل ستاره و یک مربع ترسیم نموده، داخل یکی از آن‌ها را با الگوی برداری و دیگری را یک طیف پر کنید سپس اشکال را با تعداد مرحله ۳۰ با یکدیگر مخلوط کنید.
۲. یک دایره ترسیم نموده و با استفاده از ابزار مناسب به آن فرم دهید به طوری که تعداد لبه‌های ایجاد شده ۲۵ باشد و به سمت بیرون لبه‌ها اضافه شوند، رنگ خطوط لبه‌ها قرمز و داخل آن‌ها با رنگ زرد پر شود.
۳. یک شیء به دلخواه ایجاد نموده و آن را برجسته کنید به طوری که وجه جلو و وجه پشت موازی باشند و نقطه‌ی گریز به صفحه قفل شود.
۴. با استفاده از ابزار Graph یک شکل ترسیم نموده، ضخامت خطوط آن را به دلخواه تغییر داده و به آن بُعد یا پرسپکتیو دهید.
۵. یک شکل از نوع Arrow Shapes رسم کنید و به آن سایه‌ای بیرونی به رنگ آبی و شفافیت ۶۰ بدهید طوری که سایه به سمت داخل نرم‌تر شود.
۶. یک شکل به دلخواه ترسیم نمایید و به آن کژریختی کششی با دامنه‌ی ۹۸ دهید.
۷. یک شکل به دلخواه ترسیم کرده و به آن کژریختی به شکل زیپ دهید به طوری که دامنه‌ی زیپ

- روی ۷۰ و تعداد دندان‌های آن ۵۰ باشد.
۸. یک شکل به دلخواه ترسیم کرده و آن را سه‌بعدی یا برجسته کنید، داخل آن را با استفاده از الگوی نقشه‌بیتی پر کنید و شیء برجسته‌شده را حول محور XY دوران دهید، رنگ ضخامت ایجاد شده بر روی شیء را به رنگ سبز تغییر دهید.
۹. یک هرم رسم کنید و لبه‌های شیء خود را عمق‌دار نمایید که میزان عمق آن ۰/۵ و زاویه عمق آن ۳۷ درجه باشد.
۱۰. یک مخروط رسم کنید و درون آن را با یک الگوی دو رنگ پر کنید، و به آن نوردهی کنید که شدت مقدار نور ۶۰ باشد.

فصل ۱۸

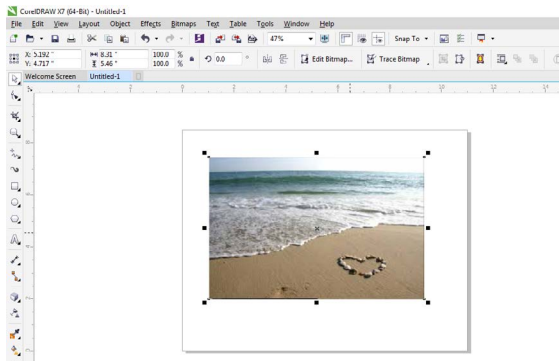
توانایی تغییر و تبدیل فایل‌های Bitmap به فایل‌های برداری

۱۸-۱ آشنایی با تفاوت فایل های Bitmap و پیکسلی با فایل های برداری

همان طور که قبلاً اشاره کردیم فایل های Bitmap یا پیکسلی بر اساس نقاط و پیکسل ها ساخته شده اند. در حالی که فایل های برداری بر اساس نمودار، منحنی و خطوط ساخته شده و در صورت بزرگ و کوچک شدن، کیفیت آن از بین نخواهد رفت. این نکته را نیز بیان کردیم که کورل یک نرم افزار برداری و فتوشاپ یک نرم افزار پیکسلی است.

۱۸-۲ شناخت روش و اصول تبدیل فایل های Bitmap به فایل های برداری

حال می توانید تصاویر یا عکس ها و فایل های پیکسلی را به نرم افزار کورل وارد کرده (البته این کار را از طریق منوی File/Import انجام دهید) و سپس بعد وارد شدن، آن را انتخاب کنید تا نوار



Property Bar به صورت مقابل تغییر کند.

در ادامه کاربرد این نوار یا منوی Bitmaps را برای تبدیل یک فایل پیکسلی به برداری و بالعکس آموزش می دهیم.

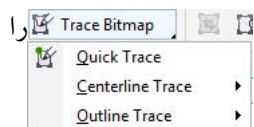
۱۸-۲-۱ گزینه ی Trace Bitmap موجود در نوار خصوصیات و فعال سازی نرم افزار مربوطه

برای تبدیل یک تصویر پیکسلی به برداری، بعد از انتخاب تصویر از نوار خصوصیات آن گزینه ی Trace Bitmap را انتخاب کنید و یا از زیرگزینه های موجود در منوی Bitmaps استفاده کنید.



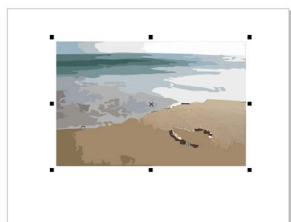
کار این دستور بدین صورت است، در تصویر دنبال منطقه ای که رنگ یکسان یا تقریباً یکسان دارد، می گردد و دور آن منطقه را خط می کشد و آن رنگ تقریبی را در داخل آن منطقه می گذارد و آنقدر به کار پیدا کردن مناطق رنگی ادامه می دهد تا این که تمام تصویر نقشه بیتی ردیابی شود و همی مناطق رنگ دار از داخل تصویر نقشه بیتی استخراج شود و به شکل برداری در بیاید.

خب این گزینه از نوار خصوصیات منوی روبرو ظاهر می شود که روش های مختلفی را



برای تبدیل تصویر نقشه‌بیتی به برداری دارد. هر یک از این زیرگزینه‌ها به صورت جداگانه در منوی Bitmaps می‌توانید انتخاب کنید.

۱- گزینه‌ی Quick Trace: اگر نیاز به سرعت زیاد در کارتان دارید، از حالت Quick Trace (ردیابی سریع) استفاده کنید. برای این کار ابتدا تصویر نقشه‌بیتی را باز کرده، و از نوار خصوصیات گزینه‌ی Trace Bitmap را انتخاب کنید سپس روی گزینه‌ی Quick Trace کلیک کنید و یا از منوی



Bitmaps گزینه‌ی Quick Trace را انتخاب کنید. به هر روشی که این گزینه را انتخاب کنید، کورل با سرعت زیاد و با تنظیم‌های خودکار شروع به ردیابی نقاط می‌کند و تصویر را تبدیل به تصویر برداری می‌کند. هر چه کیفیت یا Resolution تصویر نقشه‌بیتی که در کورل وارد می‌کنید بیشتر باشد، کورل آن را بهتر ردیابی می‌کند. در تصویر مقابل با استفاده از این دستور تصویر را به برداری تبدیل کرده‌ایم.

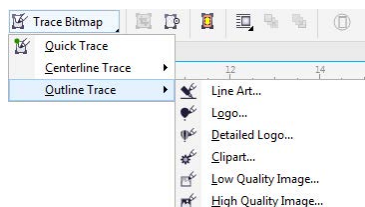
۲- گزینه‌ی Centerline Trace: با استفاده از این گزینه که در منوی Trace Bitmap در نوار



خصوصیات می‌باشد، و یا در منوی Bitmaps انتخاب گزینه‌ی Centerline Trace، می‌توانید خطوط درونی تصویر را ردیابی و به برداری تبدیل کنید. این گزینه شامل دو زیرگزینه می‌باشد:

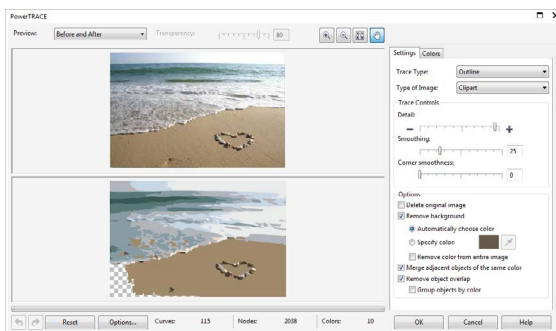
- **Technical Illustration**: با انتخاب این گزینه با استفاده از یک سری قواعد فنی تصویری، تصویر با رسم خطوط به برداری تبدیل می‌شود.
- **Line Drawing**: با استفاده از ترسیم خطوط داخلی تصویر را به برداری تبدیل می‌کند.

۳- گزینه‌ی Outline Trace: با انتخاب این گزینه از منوی Trace Bitmap در نوار خصوصیات



و یا انتخاب این گزینه از طریق منوی Bitmaps، می‌توانید با استفاده از ردیابی خطوط خارجی، تصویر را به برداری تبدیل کنید. این گزینه شامل زیرگزینه‌های زیر می‌باشد:

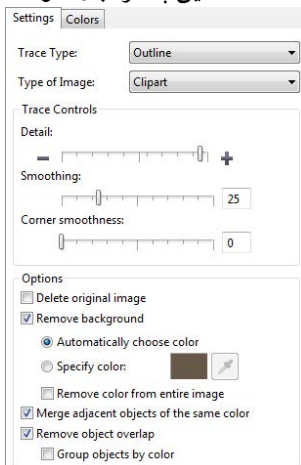
- Line art: برای ایجاد تصویر برداری به سبک خطوط هنری استفاده می شود.
- Logo: برای ایجاد تصویر برداری به سبک آرم یا نشانه استفاده می شود.
- Detailed logo: آرم یا نشانه ای ایجاد خواهد شد که دارای جزئیات و دقت بیشتری می باشد.
- Clipart: تصویر برداری به صورت هنر آرایشی خواهد شد.
- Low Quality Image: یک تصویر برداری با کیفیت کم ایجاد خواهد شد.
- High Quality Image: یک تصویر برداری با کیفیت زیاد ایجاد خواهد شد.



با انتخاب هر یک از گزینه های به جز گزینه ی Quick Trace شما را وارد به پنجره ی Power Trace (ردیابی نیرومند) می کند. که به صورت روبرو است.

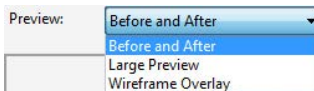
آشنایی با پنجره ی Power Trace

همانطور که گفتیم با انتخاب هر یک از گزینه های موجود در Trace Bitmap این پنجره باز خواهد



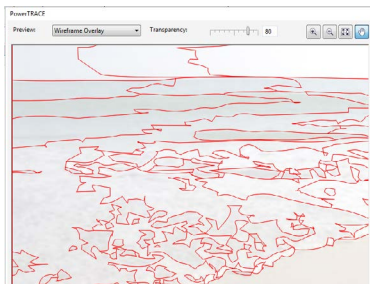
شد. هر گاه یک تصویر نقشه بیتی وارد این پنجره شود در قسمت بالا نمایش داده خواهد شد و در قسمت پایین آن تصویر برداری، تصویر نمایش داده می شود.

در بالای پنجره عنوان Preview قرار دارد که با کلیک کردن روی آن منویی شامل سه گزینه ظاهر می شود. این منو نحوه ی نمایش تصویر اصلی و تصویر برداری شده در پنجره را تغییر می دهد.



- Before and After: این حالت، حالت پیش فرض نمایش نیز می باشد، که هم تصویر نقشه بیتی و هم تصویر برداری شده را نمایش می دهد.

• **Large Preview:** در این حالت فقط تصویر برداری شده به صورت بزرگ نمایش داده می شود.



• **Wireframe Overlay:** در این حالت قابی سیمی روی تصویر قرار می گیرد، تصویر زیری، تصویر نقشه‌بیتی است و تصویر رو که خطوط قرمز دارد، تصویر یا شی برداری شده می باشد که به شکل نیمه شفاف روی تصویر زیری قرار گرفته است. با انتخاب این گزینه، زبانه‌ای در مقابل گزینه‌ی Preview فعال می شود به نام Transparency که با تغییر این زبانه میزان شفافیت تصویر رویی را می توانید تعیین کنید.

ابزارهایی در بالای سمت راست وجود دارد به صورت مختصر به شرح آن‌ها می پردازیم.



• **Zoom In:** ذره‌بین با علامت مثبت، با هر بار کلیک کردن روی این گزینه تصویر در پنجره بزرگتر می شود.

• **Zoom Out:** ذره‌بین با علامت منفی، با هر بار کلیک کردن روی این گزینه تصویر در پنجره کوچکتر می شود.

• **Zoom To Fit:** دایره و با چهار فلش، با انتخاب این گزینه تصویر پنجره، به اندازه‌ی قابش می شود.

• **Pan:** دست، با انتخاب آن و کشاندن در تصویر، می توانید تصویر را جابه‌جا کنید.

در سمت راست پنجره دو زبانه است که اولی Setting برای ایجاد تنظیمات و دومی Color برای تغییر رنگ استفاده می شود.

زبانه‌ی Setting

وقتی این زبانه فعال باشد، اولین گزینه‌ای که دیده می شود Trace Type است که می توانید نوع ردیابی را انتخاب کنید و از گزینه‌ی Type of Image می توانید نوع تصویر را مشخص کنید.

قسمت **Trace Controls:** گزینه‌های مربوط به پیگیری مراحل کار در این بخش قرار دارد.

• **Detail:** این زبانه برای کم یا زیاد کردن جزئیات تصویر می باشد، که هر چه این زبانه را به سمت راست بکشید جزئیات بیشتر نمایش داده خواهد شد.

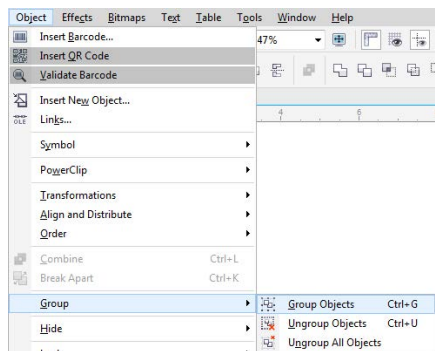
• **Smoothing:** این زبانه را هر چه بیشتر به راست بکشید خطوط برداری خروجی تقریبی تر و نرم تر خواهند بود. و بر عکس هر چه بیشتر به چپ کشیده شود، خط‌های برداری تیزتر و راست تر ایجاد خواهند شد.

- **Corner Smoothness:** با استفاده از این زبانه می‌توانید گوشه‌های خطوط هموار یا صاف‌تر کنید. قسمت **Options:** با گزینه‌های موجود در این قسمت می‌توانید تنظیمات بیشتری را انجام دهید، که عبارتند از:
- **Delete original image:** اگر می‌خواهید تصویر نقشه‌بیتی پس از برداری شدن از سند حذف شود و به جای آن فقط تصویر ردیابی و برداری شده قرار گیرد، این گزینه را تیک بزنید.
- **Remove background:** هر تصویر یک پس‌زمینه‌ای دارد که ممکن است ساده یا پیچیده باشد. اگر می‌خواهید این پس‌زمینه را حذف کنید این گزینه را علامت بزنید.
- **Automatically choose color:** زمانی که این گزینه فعال باشد، کورل به صورت خودکار رنگ پس‌زمینه را انتخاب می‌کند.
- **Specify color:** اگر این گزینه را تیک بزنید، دکمه‌ی قطره‌چکان مقابل آن فعال خواهد شد، قطره‌چکان را انتخاب کنید و با مکان‌نمای آن وارد بخشی از پنجره که تصویر اصلی را نشان می‌دهد شوید، روی هر رنگی که فکر می‌کنید پس‌زمینه است با آن کلیک کنید تا آن رنگ را در بخش نمونه‌ی رنگ کنار قطره‌چکان ببینید. اگر در این حالت تصویر را مشاهده کنید، خواهید دید که محوطه‌ای که آن رنگ در آن بوده شفاف شده است.
- **Remove color from entire image:** بعد از انتخاب رنگ پس‌زمینه ممکن است این رنگ در جاهای دیگر تصویر نیز باشد، در این هنگام اگر بخواهید این رنگ در تمام جاهای دیگر تصویر شفاف شود، این گزینه را علامت بگذارید.
- **Merge adjacent objects of the same color:** با انتخاب این گزینه تمام قسمت‌های همجواری که دارای رنگ مشابه هستند با یکدیگر ادغام می‌شوند.
- **Remove object overlap:** با انتخاب این گزینه قسمت‌هایی که روی هم افتاده‌اند حذف خواهد شد.
- **Group object by colors:** برای گروه‌بندی کردن قسمت‌های مختلف بر اساس رنگ آن‌ها کاربرد دارد.

۳-۱۸ روش و اصول گروه‌بندی کردن قطعات تشکیل‌دهنده‌ی تصویر برداری

وقتی یک یا چند تصویر یا شیء ایجاد می‌کنید، ممکن است بخواهید گروهی از آن‌ها را با هم حرکت

داده و جابه‌جا کنید و یا این که عمل ویرایش را بر روی آن انجام دهید. برای انجام این عمل ابتدا



اشیایی را که می‌خواهید با هم گروه کنید را انتخاب نمایید. سپس از یکی از روش‌های زیر برای گروه‌بندی استفاده کنید:

• از منوی Object گزینه‌ی Group و زیرگزینه‌ی Group Object را انتخاب کنید.

• از کلید میان‌بر Ctrl+G استفاده کنید.

• از نوار خصوصیات روی  گزینه‌ی Group Objects کلیک کنید.

خصوصیات گروه کردن

• با کلیک روی هر یک از آنها، همه‌ی گروه با هم انتخاب می‌شود.

• مکان آنها نسبت به یکدیگر منجمد شده و ثابت می‌ماند.

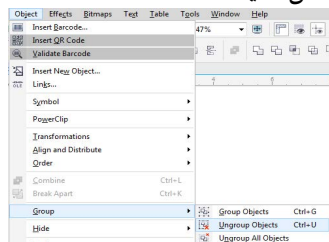
• وقتی گروه را حرکت داده و جابه‌جا کنید همه‌ی اعضای گروه با حفظ همان حالت ثابتشان نسبت به یکدیگر، به حرکت در می‌آیند.

• همه گروه با هم بزرگ یا کوچک، کج و معوج می‌شوند و مثل شیء واحدی عمل می‌کنند.

• اگر مثل یک شیء معمولی بخواهید آنها را دوارن دهید، دور مرکز دوران مشترکشان می‌چرخند که البته مرکز گروه است.


• اگر گروهی را انتخاب کنید، و روی یکی از رنگ‌های پالت رنگ در سمت راست پنجره، کلیک کنید، تمام اشیای گروه به همان یک رنگ در خواهند آمد. این خصوصیت در مورد ضخامت خطوط دور و رنگ آن نیز صدق می‌کند.

۱-۳-۱۸ شناخت خارج کردن قطعات تشکیل دهنده‌ی تصویربرداری از حالت گروه
بعد از گروه‌بندی اشیاء، می‌توانید آنها را از حالت گروه خارج کنید. برای انجام این عمل ابتدا گروه موردنظر را انتخاب نموده سپس می‌توانید به یکی از روش‌های زیر عمل کنید.




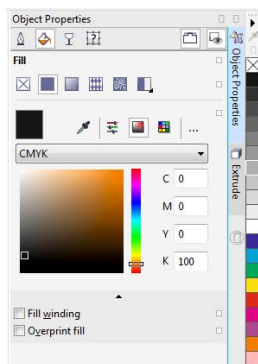
• از منوی Object گزینه‌ی Group و زیرگزینه‌ی Ungroup Objects را انتخاب کنید.

• از کلید میان‌بر Ctrl+U استفاده کنید.

• از نوار خصوصیات روی  گزینه‌ی Ungroup Objects

کلیک کنید.

در برخی از موارد پیش می‌آید که می‌خواهید چند گروه را با یکدیگر از حالت گروه خارج کنید، در این حالت از دستور Ungroup All استفاده کنید، بدین ترتیب که ابتدا گروه‌های مورد نظر را انتخاب کرده سپس از منوی Object گزینه‌ی Group و زیر گزینه‌ی Ungroup All Objects را انتخاب کنید. و یا از نوار خصوصیات روی گزینه‌ی  کلیک کنید.



۲-۳-۱۸ تغییر رنگ قطعات تشکیل دهنده‌ی تصویربرداری

هر قطعه‌ای را انتخاب کنید، می‌توانید از طریق پنجره‌ی Object Properties زبانه‌ی Fill یا از پالت رنگ در سمت راست رنگ آن را عوض کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل هیجدهم

۱. کدام گزینه برای تبدیل یک تصویر پیکسلی به برداری استفاده می‌شود؟
 الف) Trace (ب) Trace Bitmap (ج) Bitmap (د) Corel Trace
۲. کدام گزینه در قسمت Trace Bitmap برای تبدیل یک تصویر به یک آرم یا نشانه‌ی ساده استفاده می‌شود؟
 الف) Line art (ب) Logo (ج) Detailed Logo (د) Clipart
۳. کلید میان‌بر گزینه‌ی Group چیست؟
 الف) Ctrl+P (ب) Ctrl+H (ج) Ctrl+G (د) Ctrl+O
۴. در کدام حالت تصویر برداری شده فقط به صورت بزرگ نمایش داده می‌شود؟
 الف) Before and After (ب) Wireframe (ج) Large Preview (د) Extra Large

سؤالات عملی فصل هیجدهم

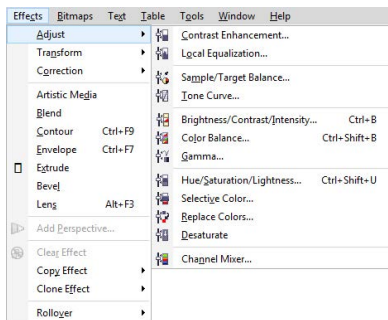
۱. یک تصویر در کورل وارد کرده و با استفاده از دستور ردیابی سریع آن را به برداری تبدیل کنید.
۲. یک تصویر در کورل باز کرده و آن را به سبک خطوط هنری به برداری تبدیل کنید، به طوریکه جزئیات تصویر بیشتر و خطوط برداری نرم‌تر شوند.
۳. یک تصویر در کورل وارد کرده و آن را به سبک هنر آرایشی برداری کرده، چند شیء به دلخواه رسم کرده و همه‌ی اشیا و تصویر را با هم گروه‌بندی کنید.



ویرایش و اصلاح رنگ فایل‌های تصویری Bitmap

۱-۱۹ شناخت قابلیت‌ها و امکانات ویرایش و اصلاح رنگ در نرم‌افزار کورل دراو

در این فصل به جلوه‌هایی می‌پردازیم که Corel بیشتر برای اشیای نقشه‌بیتی یعنی همان تصاویر معمولی به کار می‌برد. این جلوه‌ها، فرمان‌های تصحیح رنگ، نور، و کنتراست و از این قبیل هستند. می‌توان گفت این بخش یک فتوشاپ کوچک است. تقریباً تمام فرمان‌های تصحیح رنگی را که در فتوشاپ وجود دارد، در این قسمت وجود دارد. برخی از این فرمان‌ها حتی از فرمان‌های تنظیم‌گر فتوشاپ قوی‌تر است. برای استفاده از این فرمان‌ها ابتدا باید از منوی File گزینه‌ی Import را انتخاب و یک تصویر jpg را به نرم‌افزار وارد کنید.

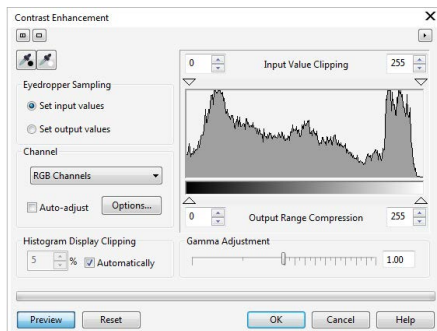


۲-۱۹ گزینه‌های زیرمجموعه‌ی Effects/ Adjust

تصویر وارد شده را انتخاب کنید، سپس از منوی Effects گزینه‌ی Adjust را باز کنید تا زیرگزینه‌های این قسمت نمایش داده شود. در ادامه به شرح این گزینه‌ها می‌پردازیم.

۱-۲-۱۹ فرمان تنظیم کنتراست یا تضاد رنگ و نور Contrast Enhancement

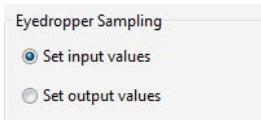
کنتراست یا تضاد رنگ و نور در یک تصویر عاملی است که تصویر را از حالت تاری و نامفهومی خارج می‌کند. هر چه کنتراست دو نقطه‌ی تصویری مجاور بیشتر باشد، اختلاف تمایز بخش بین آن‌ها بیشتر خواهد شد. با استفاده از این فرمان می‌توانید تضاد را بهبود بخشیده و جلوه‌ی تصویر یا شیء نقشه‌بیتی را بیشتر کنید. با انتخاب این گزینه پنجره‌ای به شکل مقابل باز می‌شود.



در سمت چپ پنجره هیستوگرام تصویر نمایش

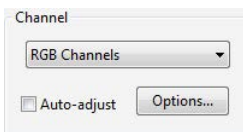
داده می‌شود. در بالای هیستوگرام دو زبانه برای تنظیم تاریکی و روشنایی تصویر می‌باشد و در پایین هیستوگرام دو زبانه برای تنظیم خروجی کنتراست کاربرد دارد.

زبان‌ی Gamma Adjustment نیز برای تنظیم خاکستری‌های میانی تصویر استفاده می‌شود.



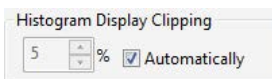
در این پنجره گزینه‌های دیگری وجود دارد که اگر بخواهید از طریق نمونه‌گیری با قطره‌چکان تنظیم روشنایی و تاریکی را انجام دهید، کاربرد دارد. از بخش Eyedropper Sampling (نمونه‌گیری با قطره‌چکان)، ابتدا گزینه‌ی Set input values (تنظیم مقادیر

ورودی) را انتخاب کنید، سپس روی یکی از قطره‌چکان‌های سیاه (برای تنظیم تاریکی) یا سفید (برای تنظیم روشنایی) کلیک کرده و قطره‌چکان را وارد تصویر کنید و روی نقطه‌ای که می‌خواهید سیاه‌ترین یا سفیدترین نقطه‌ی تصویر باشد کلیک کنید. همین کار را با علامت گذاشتن مقابل Set output values (تنظیم مقادیر خروجی) برای زبان‌ی پایینی هیستوگرام به منظور تنظیم دقیق‌تر است هم می‌توانید انجام دهید.



در بخش Channel اگر کنار Auto-adjust علامت بگذارید، کورل خودش رنگ‌ها را به طور خودکار در دامنه‌ی فام توزیع می‌کند. بهترین پیشنهاد این است که کنار این گزینه علامت داشته باشد. و در همین بخش می‌توانید تنظیم خودکار را روی کانال رنگی که می‌خواهید انجام دهید.

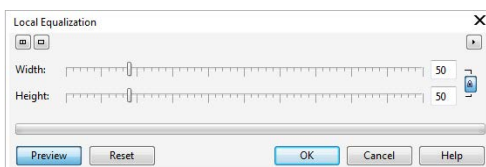
بخش Histogram Display Clipping (برش بخش بالایی هیستوگرام) هم اگر روی Automatically باشد بهتر است. به این ترتیب به طور خودکار کورل تصمیم می‌گیرد که بالا‌های



هیستوگرام را از جایی که مناسب تشخیص می‌دهد برش دهد تا بتوانید پایین‌های آن را به درستی ببینید.

۲-۱۹-۲ هم‌ترازی منطقه‌ای Local Equalization

در تصویر نقاطی هستند که درست دیده نمی‌شوند. با استفاده از این دستور می‌توان با تغییر کنتراست این نقاط را بسته به تصویر روشن‌تر یا تاریک‌تر نمایان کرد. هر نقطه با نقاط هم‌جوارش مقایسه می‌شود و نسبت به آن‌ها هم‌تراز می‌شود. به همین دلیل به این فرمان هم‌ترازی منطقه‌ای گفته می‌شود. البته



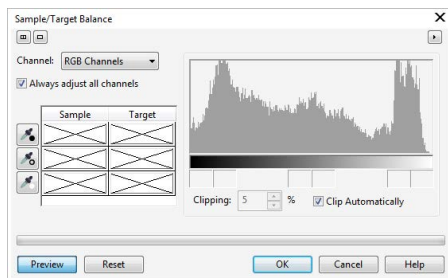
قابل ذکر است که هم‌ترازی منطقه‌ای برای تصاویری که جزئیات زیاد دارند مناسب‌تر می‌باشد. با انتخاب این گزینه پنجره‌ی مقابل باز

خواهد شد.

در این پنجره دو زبانه‌ی Width (عرض) و Height (ارتفاع) وجود دارد که با تغییر این زبانه‌ها می‌توانید پهنا و ارتفاع منطقه‌ی موردنظر تان را تعیین کنید. مقابل این زبانه یک قفل وجود دارد، که اگر مقدار عرض را تغییر دهید، مقدار ارتفاع نیز تغییر خواهد کرد. اگر بر روی شکل قفل کلیک کنید آن‌گاه این دو زبانه را می‌توانید مستقل از یکدیگر تغییر دهید.

۳-۲-۱۹ تعادل بخشی به طریق نمونه‌گیری Sample/Target Balance

با استفاده از این دستور می‌توانید کنتراست رنگ‌های تصویر را با یک نمونه تغییر دهید. با انتخاب این گزینه در پنجره‌ای که باز می‌شود در سمت راست سه قطره‌چکان وجود دارد که دو ستون در مقابل آن‌ها می‌باشد. با استفاده از سه قطره‌چکان می‌توانید نمونه رنگ را انتخاب کنید، زمانی که نمونه



می‌گیرید رنگ در ستون Sample نمایش داده می‌شود و در ستون سمت راست Target رنگی را که می‌خواهید جایگزین رنگ انتخابی شود را قرار می‌دهید. رنگ‌های ستون Sample نماینده‌ی تاریکی‌ها، رنگ‌های میانی و رنگ‌های روشن تصویر هستند، هر تغییر رنگی که می‌دهید بر کل

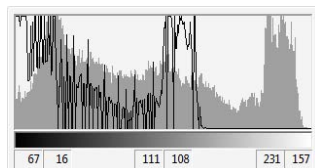


تصویر تأثیری سراسری بر جای می‌گذارد. نحوه‌ی کار به این صورت است که ابتدا قطره‌چکانی را که می‌خواهیم انتخاب کرده (برای مثال قطره‌چکان با دایره‌ی سیاه) و مکان‌نما را که به شکل قطره‌چکان درآمده

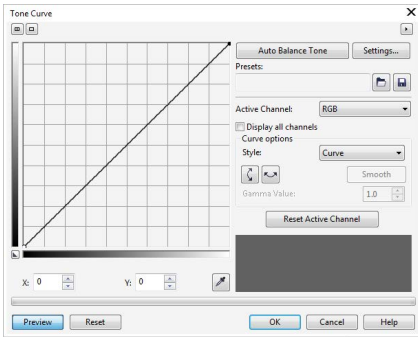
است را وارد تصویر اصلی می‌کنیم و روی رنگ تیره‌ای که تیره‌ترین رنگ تاریکی‌ها می‌باشد کلیک کرده تا انتخاب شود. این رنگ به بخش Sample در بخش تاریکی‌ها یعنی سطر اول کپی می‌شود. این رنگ در بخش Target نیز ظاهر خواهد شد با کلیک بر روی این رنگ کادر رنگ باز خواهد شد، حال رنگی را که می‌خواهید جایگزین شود انتخاب کنید.

این کار را برای رنگ‌های دیگر که نماینده‌ی سایه‌روشن‌ها (سطردوم، قطره‌چکان خاکستری) و روشنی‌ها (سطرسوم، قطره‌چکان سفید) می‌باشند نیز انجام دهید.

در سمت راست پنجره هیستوگرام تصویر نمایش داده می‌شود. در زیر هیستوگرام اعدادی نمایش داده می‌شوند که نمایانگر







رنگ نمونه‌گیری شده و رنگ هدف می‌باشند. اعداد سمت چپ نمایش دهنده‌ی رنگ‌های تیره، اعداد وسط نماینده‌ی رنگ‌های میانی و اعداد سمت راست نماینده‌ی رنگ‌های روشن می‌باشد. در بالای پنجره اگر علامت گزینه‌ی *Always adjust all channels* (تنظیم تمام کانال‌ها) را بردارید، آن‌گاه می‌توانید هر کانال رنگ را به صورت جداگانه تنظیم کنید.



۴-۲-۱۹ منحنی فام Tone Curve

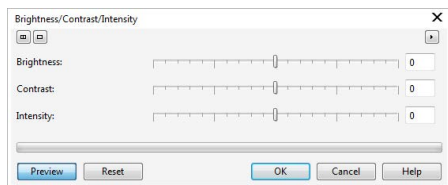
با استفاده از این دستور می‌توانید با تغییر منحنی روشنایی و کنتراست تصویر را هم‌زمان تغییر دهید. با انتخاب این گزینه پنجره‌ای به شکل مقابل باز خواهد شد. اساس کار در این پنجره قسمت نمودار شکل آن که در حال حاضر به صورت خط است می‌باشد. نمودار عمودی در سمت راست محور عمودی نمایش دهنده‌ی

نتیجه‌ی کار می‌باشد و محور افقی نمایش دهنده‌ی فام‌های تصویر اصلی می‌باشد. برای تغییر منحنی کافی است مکان‌نما را روی یک نقطه از منحنی گذاشته و با نگه‌داشتن دکمه‌ی ماوس، مکان‌نما را حرکت دهید تا در آن نقطه منحنی جابه‌جا شود. با هر بار کلیک در جای جدیدی از منحنی یک نقطه ایجاد می‌شود که می‌توانید هر نقطه را به صورت جداگانه تغییر دهید. رفتاری که منحنی با تغییر هر نقطه از خود نمایش می‌دهد بستگی به سبک یا شیوه‌ی منحنی است که از مقابل عنوان *Style* انتخاب کرده باشید.

برای نگاتیو کردن تصویر می‌توانید از این دو گزینه   استفاده کنید. اگر بر روی دکمه‌ی سمت چپ  کلیک کنید منحنی نسبت به محور عمودی معکوس می‌شود و تصویر منفی می‌شود. با کلیک کردن دوباره روی این گزینه تصویر به حالت مثبت باز می‌گردد. و اگر بر روی دکمه‌ی سمت راست  کلیک کنید همین کار بر روی محور افقی انجام خواهد شد.

۱۹-۲-۵ روشنایی/کنتراست/شدت (Brightness/Contrast/Intensity)

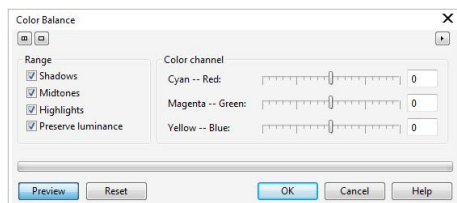
با استفاده از این فرمان می‌توانید روشنایی و کنتراست تصویر تغییر دهید. با انتخاب این گزینه در پنجره‌ای



که باز می‌شود با تغییر سه زبانه می‌توانید میزان روشنایی (Brightness)، کنتراست (Contrast) و شدت رنگ‌ها (Intensity) را کم یا زیاد کنید. برای باز کردن این گزینه از کلید میان‌بر **Ctrl+B** می‌توانید استفاده کنید.

۱۹-۲-۶ تعادل رنگ (Color Balance)

با استفاده از این گزینه می‌توانید بین رنگ‌های تصویر تعادل ایجاد کنید. کلید میان‌بر این گزینه



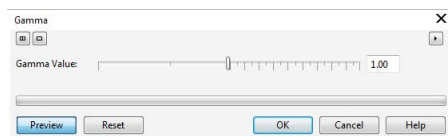
Ctrl+Shift+B می‌باشد. با انتخاب این دستور پنجره‌ای به شکل مقابل باز خواهد شد.

در قسمت Color Channel رابطه‌ی متقابل بین رنگ‌های اصلی به صورت دوه‌دو نمایش داده می‌شود. و به این معنی می‌باشد که مثلاً اگر

زبانه‌ی اول را به سمت راست بکشید از رنگ سایان در تصویر کاسته می‌شود و به رنگ قرمز افزوده می‌شود و بالعکس. این تنظیم برای دیگر زبانه‌ها نیز صادق است. در سمت راست پنجره در قسمت Range می‌توانید تعیین کنید که کدام بخش از تصویر تغییر کند. با انتخاب Shadows (تیرگی‌ها)، Midtones (رنگ‌های میانی)، Highlights (روشنی‌ها) تغییر خواهند کرد. به صورت پیش‌فرض تغییرات روی تمام این بخش‌ها اعمال خواهد شد. بنابراین اگر می‌خواهید روی بخش خاصی تغییر رنگ دهید علامت بقیه‌ی گزینه‌ها را بردارید. گزینه‌ی آخر Preserve luminance اگر علامت داشته باشد درخشش‌های تصویر را نیز تغییر رنگ می‌دهد و با برداشتن علامت آن درخشش تصویر از تغییر رنگ مصون خواهد ماند.

۱۹-۲-۷ گاما (Gamma)

حجم رنگ و اندازه‌ی مقادیر آن را می‌توان با استفاده از این دستور تعیین کرد. با کلیک بر روی

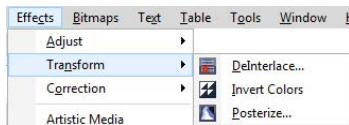


این گزینه پنجره زیر باز خواهد شد. با تغییر زبانه‌ی Gamma Value می‌توانید مقدار حجم رنگ را

تغییر دهید.

۱۹-۳ گزینه‌های زیرمجموعه‌ی Effects/Transform

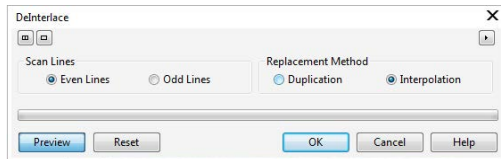
جلوه‌هایی که در این منو قرار گرفته‌اند جلوه‌هایی هستند که باعث تغییر شکل تصویر می‌شوند.



این گزینه را از منوی Effects انتخاب کنید. در ادامه به زیرگزینه‌هایی که در این قسمت قرار دارند می‌پردازیم.

۱۹-۳-۱ رفع درهم‌تنیدگی DeInterlace

هر تصویر تلویزیونی در واقع دو تصویر است که در هم تنیده شده است. در تلویزیون معمولی هر تصویر با ۶۲۵ خط افقی تشکیل می‌شود ولی به دلایل فنی نمی‌توان هر ۶۲۵ خط را در یک زمان ایجاد کرد. بنابراین هر تصویر ویدیویی را به دو بخش تقسیم می‌کنند. تصویر اول که از خط‌های فرد تشکیل شده است و تصویر دوم که از خط‌های زوج تشکیل شده است. این دو تصویر مانند دو شانه درهم فرو می‌روند و تصویر نهایی را ایجاد می‌کنند. وقتی تصویر تلویزیونی را در کامپیوتر ضبط می‌کنید می‌بینید که تصویر خط‌خطی است. این به آن دلیل است که ابزار ضبط، فقط تصویر زوج یا فرد را ضبط کرده است. یا ممکن است درون تصویر هاله ببینید و یا هر دو اشکال ممکن است با هم وجود داشته باشد. در این حالت با استفاده از فرمان DeInterlace می‌توانید تصویر را تصحیح کنید. با انتخاب این گزینه پنجره‌ی مقابل باز می‌شود.



در بخش Scan Lines (اسکن خطوط) می‌توانید مشخص کنید که تصویر ناشی از خطوط زوج Even Lines یا خطوط فرد

Odd Lines را می‌خواهید. مقابل هر کدام که می‌خواهید نگاه داشته شود علامت بگذارید تا کورل آن یکی را دور بیاندازد.

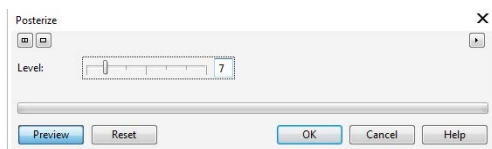
در بخش Replacement Method (روش جایگزینی) تعیین می‌کنید که به جای خطوطی که دور انداخته می‌شود چه چیزی را قرار دهد. با انتخاب Duplication (رونوشت کپی) خطوط همان تصویری را که نگاه داشته‌اید عیناً کپی می‌شود و جایگزین خطوط دور انداخته می‌شود. با انتخاب Interpolation (درون‌افزایی)، کورل سعی می‌کند که حدس بزند اگر تصویر دوم (خطوط زوج یا فرد) که حذف شده است موجود بود، تصویر نهایی به چه صورت می‌بود، سپس آن حدس را جایگزین تصویر حذف شده می‌کند.

۱۹-۳-۲ نگاتیو یا معکوس کردن Invert

با انتخاب این گزینه تصویر به شکل نگاتیو یا معکوس چاپی اش در خواهد آمد. به عبارت دیگر رنگ‌های موجود در تصویر را معکوس می‌کند.

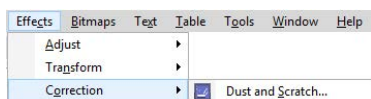
۱۹-۳-۳ پوسترای کردن Posterize

هر تصویر از صدها، هزاران یا حتی میلیون‌ها رنگ تشکیل شده است. زمانی هست که می‌خواهید با این همه رنگ سروکار نداشته باشید و تمام رنگ‌های مشابه تبدیل به یک رنگ شوند تا به این ترتیب تعداد رنگ‌ها کمتر شود. این زمانی کاربرد دارد که می‌خواهید تصویرتان را به حالت گرافیکی یا نقاشی دیواری و... تبدیل کنید. بنابراین می‌توانید از این گزینه استفاده کنید. با انتخاب این گزینه در



پنجره‌ی Posterize می‌توانید در قسمت Levels تعداد رنگ‌هایی را که می‌خواهید در تصویر باشند (به غیر از سیاه و سفید) را تعیین کنید و پنجره را Ok کنید.

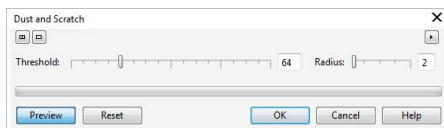
۱۹-۴ گزینه‌های زیرمجموعه‌ی Effects/Correction



در این گزینه فقط یک زیرمجموعه قرار دارد که برای اصلاح و تصحیح تصویر استفاده می‌شود.

۱۹-۴-۱ غبار و خراش Dust and Scratch

گزینه‌ی Dust برای زدودن به هم ریختگی تصویر و به اصطلاح پاک کردن گرد و غبار و Scratch برای از بین بردن خراش‌های تصویر استفاده می‌شود. با انتخاب این گزینه در پنجره‌ای که باز می‌شود، در زبانه‌ی Radius (شعاع) مقداری بین ۱ تا ۲۰ را تعیین کنید. مقادیر کوچک، تأثیر جزئی‌تر و محدودتری بر جای می‌گذارند. و مقداری بین ۲۰ تا ۲۵۵ را نیز از طریق زبانه‌ی Threshold (آستانه) تعیین کنید. هر چه مقدار این قسمت بزرگتر باشد حساسیت فرمان نسبت به کنتراست پیکسل‌هایی که

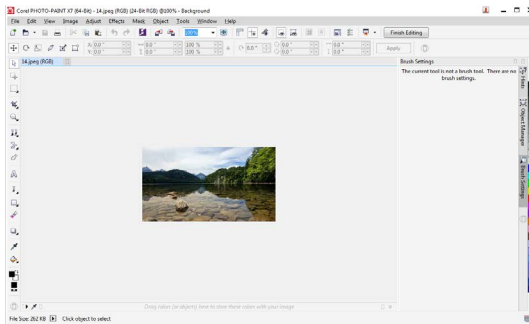


گرد و غبار و خراش روی شکل را تشکیل داده‌اند، کمتر می‌شود. بعد از تعیین مقادیر، بدون این که به بقیه‌ی تصویر ضرری زده شود، غبار و خراش‌های

موجود در شکل از بین می‌رود.

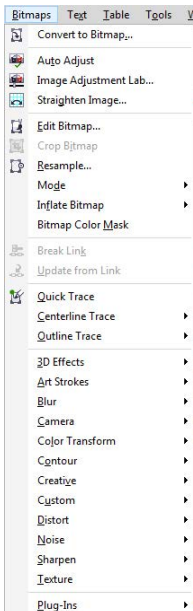
۵-۱۹ شناخت روش و اصول ویرایش و اصلاح رنگ تصاویر

برای راحت‌تر کار کردن با فایل‌های تصویری از طریق منوی Bitmaps گزینه‌ی Edit Bitmap را برگزینید تا محیطی شبیه به فتوشاپ برای ویرایش فایل مورد نظر باز شود. به این محیط، Corel PHOTO-PAINT می‌گویند.



ابزارهای موجود در این محیط را مشاهده کنید، شبیه نرم‌افزار فتوشاپ بوده و با امتحان هر کدام می‌توانید عملیات مربوطه را انجام دهید. البته از منوی Image برای کار با تصویر و منوی Adjust برای تنظیم کردن ویژگی‌های ریز تصویری مثل نور، کنتراست، درخشندگی و... استفاده کنید.

۶-۱۹ شناخت روش و اصول ایجاد جلوه‌های ویژه یا فیلتر در فایل‌های تصویری



تصاویر موجود در نرم‌افزار کورل را می‌توانید با روش‌های مختلفی دارای جلوه‌ی خاص کنید و روی آن‌ها فیلتر ایجاد کنید. در این قسمت می‌خواهیم به شرح فیلترهای موجود در کورل پردازیم. برای استفاده از این فیلترها منوی Bitmaps را باز کنید تا در بخش انتهایی آن گروه فیلترها را ببینید.

۱-۶-۱۹ آشنایی با فیلترهای موجود در منوی Bitmaps

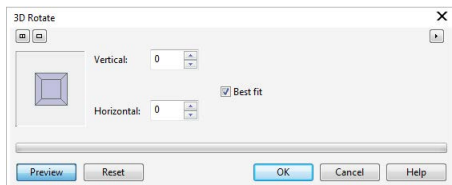
• گروه فیلترهای جلوه‌های سه‌بعدی 3D Effects: این گروه از فیلترها ۷

عدد هستند.

در تمام این فیلترها سطح صاف و همواری که فرض می‌شود شیء نقشه‌بیتی روی آن قرار گرفته است

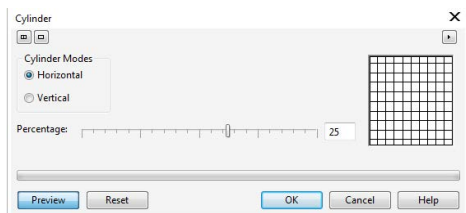
تغییر کرده و به شکل‌های مختلف درمی‌آید. بدین ترتیب تصویر حالت سه‌بعدی به خود خواهد گرفت. در این منو گزینه‌های زیر وجود دارد:

۱- 3D Rotate (دوارن سه‌بعدی): که با انتخاب این گزینه و باز شدن پنجره‌ی آن، در سمت چپ با حرکت و دوران مکعب می‌توانید شیء را چرخش دهید، در قسمت Vertical زاویه‌ی عمودی



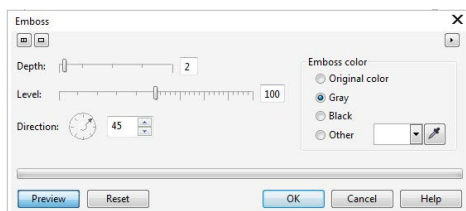
چرخش و در قسمت Horizontal زاویه‌ی افقی چرخش را می‌توانید تعیین کنید. اگر گزینه‌ی Best fit تیک داشته باشد، تصویر را به بهترین شکل روی وجه دوران یافته جا می‌دهد تا بهتر دیده شود و زیاد کوچک نشود.

۲- Cylinder (استوانه‌ای): در این حالت سطح تصویر به شکل یک استوانه خم می‌شود. در قسمت Cylinder Modes با انتخاب Horizontal تصویر از جهت افقی جمع یا پخش می‌شود و با انتخاب



Vertical تصویر از جهت عمودی جمع یا پخش خواهد شد. اگر زبان‌های Percentage را به سمت راست بکشید تصویر به مرکز جمع می‌شود و اگر زبان‌ها را به سمت چپ بکشید تصویر به گوشه‌ها جمع می‌شود.

۳- Emboss (برجسته‌سازی): این فیلتر لبه‌های تصویر را پیدا کرده و آن را برجسته می‌کند. زمینه به



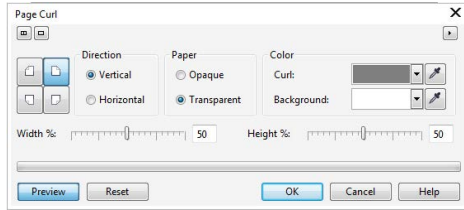
رنگ‌هایی که در بخش Emboss Color تعیین می‌کنید، تغییر رنگ می‌دهد. و اگر سه رنگ اول آن را نپسندید می‌توانید گزینه‌ی Other را انتخاب کنید و رنگ مورد نظر را از منوی رنگ تعیین کنید.

زبان‌های Depth: در این زبان عمق برجسته‌سازی تعیین می‌شود.

زبان‌های Level: در این قسمت سطح درجه‌ی رنگ‌ها مشخص می‌شود.

گزینه‌ی Direction: در این قسمت می‌توانید تعیین کنید که سطح برجسته در چه جهتی بالا بیاید.

۴- Page Curl (پیچیدن یا تازدن صفحه): این فیلتر گوشه‌های شیء یا تصویر را تا میزند یا می‌پیچاند.



در سمت چپ پنجره می‌توانید گوشه‌ای که می‌خواهید تاخورده شود را تعیین کنید.

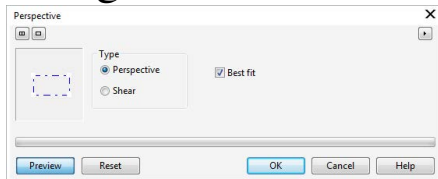
در قسمت Direction: جهت تاخوردن را می‌توانید تعیین کنید که عمودی (Vertical) و یا افقی (Horizontal) باشد.

در قسمت Paper: تعیین می‌شود که گوشه‌ی تاخورده شفاف (Transparent) باشد یا کدر (Opaque).

در قسمت Color: در مقابل Curl می‌توانید تعیین کنید که پشت خود کاغذی که تا می‌خورد چه رنگی باشد. در مقابل عنوان Background می‌توانید تعیین کنید که رنگ زمینه‌ی پشت بخش تاخورده چه رنگی باشد.

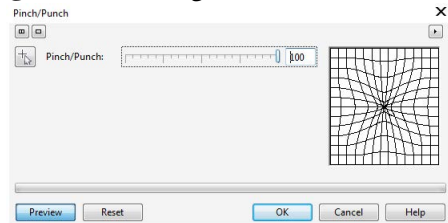
در زبانه‌ی Width می‌توانید میزان پهنا یا عرض تاخوردگی را تعیین کنید و در زبانه‌ی Height می‌توانید میزان ارتفاع تاخوردگی را تعیین کنید.

۵- Perspective (پرسپکتیو): برای ایجاد پرسپکتیو و بُعد روی تصویر است. با تغییر مربع گوشه‌ی



پایین و چپ پنجره می‌توانید نقطه‌ی گریز پرسپکتیو را تعیین کنید. اگر گزینه‌ی Shear (تنش) را انتخاب کنید، تصویر را به شکل یک متوازی‌الاضلاع معوج می‌کند.

۶- Pinch/Punch (تورفتگی/بیرون‌زدگی): این فیلتر تصویر را درست مثل این که مقابل آینه‌های ناهموار ایستاده باشید، کج و معوج می‌کند. زبانه را اگر به سمت راست بکشید عمل Punch (تورفتگی



یا فشار دادن) و اگر زبانه را به سمت چپ بکشید عمل Pinch (بیرون‌زدگی یا ضربه‌زدن) انجام خواهد شد.

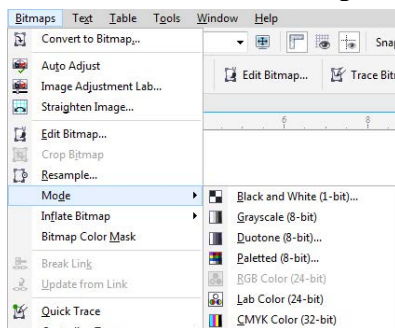
۷- Sphere (کروی): این گزینه مانند فیلتر قبلی عمل می‌کند با این تفاوت که سطح تورفتگی یا بیرون‌زدگی کروی است.

- گروه فیلترهای نقش‌های هنری Art Stroke: این گروه از فیلترها برای ایجاد سبک‌های هنری بر روی شیء یا تصویر نقشه‌بیتی کاربرد دارد. به طور مثال با فیلتر Charcoal می‌توانید تصویر را به صورتی درآوردید که انگار با ذغال طراحی شده است.
- گروه فیلترهای محو یا تارکننده Blur: این فیلترها برای مات یا محو کردن تصویر استفاده می‌شود.
- گروه فیلتر Camera: این گروه فقط یک عضو دارد به نام Diffuse که نقاط تصویر را به طرف بخش‌های سیاه گسترش می‌دهد تا جاهای خالی را پر کند و نویز را از بین ببرد.
- گروه فیلترهای Color Transform: این گروه از فیلترها برای تغییر شکل دادن رنگ تصویر کاربرد دارند.
- گروه فیلترهای Contour: این فیلترها برای فرم دادن و شکل دادن لبه‌های تصویر به کار می‌روند.
- گروه فیلترهای Creative: برای خلق کردن یا ایجاد کردن کارهای خلاقانه و افزودن جلوه‌هایی زیبا به تصویر است.
- گروه فیلترهای Distort: برای کج کردن یا اعوجاج دادن به تصویر از این گروه فیلتر می‌توان استفاده نمود.
- گروه فیلترهای Noise: این گروه از فیلترها برای ایجاد نویز و اغتشاش بر روی تصاویر کاربرد دارند.
- گروه فیلترهای Sharpen: با استفاده از این فیلترها می‌توانید تصویر خود را تیزتر یا واضح‌تر کنید.

۱۹-۷ اصول تغییر مد رنگ تصاویری

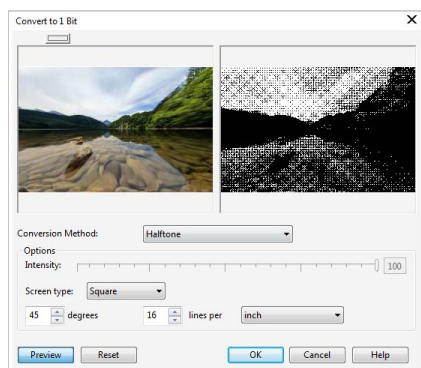
در نرم‌افزار کورل نیز مانند فتوشاپ می‌توانید مد رنگی فایل‌های تصویری را تغییر دهید. البته با مدهای تصویر و کاربردشان در نرم‌افزار فتوشاپ آشنا شده‌اید و در این قسمت فقط نحوه‌ی استفاده از این گزینه‌ها بیان می‌شود.

۱۹-۷-۱ استفاده از گزینه‌های زیرمجموعه‌ی Bitmaps/Mode



برای تغییر مد رنگ و کار با آن از منوی Bitmaps گزینه‌ی Mode را انتخاب کنید تا منوی آن نمایش داده شود.

• گزینه‌ی **Black and White (1-bit)**: با استفاده از این گزینه می‌توانید تصاویر را به حالت سیاه و سفید یک بیتی تبدیل کنید. این گونه تصاویر کم حجم‌اند. با انتخاب این گزینه پنجره‌ای باز می‌شود که دارای قسمت‌های مختلفی برای تنظیم تصویر می‌باشد.



در قسمت **Conversion Method** می‌توانید تعیین کنید که کورل رنگ‌ها را با چه الگویی به نقاط سیاه و سفید تبدیل کند.

در قسمت **Options** زبانه‌ی **Intensity** برای تعیین شدت سیاهی و سفیدی کاربرد دارد. هر چه این زبانه را به سمت چپ حرکت دهید و به صفر نزدیک شوید تصویر بیشتر به سیاهی یا سفیدی مطلق می‌رود و هر چه این زبانه را به سمت راست حرکت دهید و به صد

نزدیک شوید، در تصویر نقش خاکستری بیشتری دیده خواهد شد.

قسمت **Screen Type** در این گزینه می‌توانید نوع نمایش نقاط را تعیین کنید.

در خانه‌ی **Degrees** زاویه‌ی نقطه‌های تصویر تعیین می‌شود و در خانه‌ی **Lines per** تعداد خطوط را

در هر اینچ می‌توانید تعیین کنید که هر چه مقدار این خانه بیشتر باشد نقاط ریزتر خواهند شد.

• گزینه‌ی **Grayscale (8-bit)**: برای ایجاد تصاویر سیاه و سفید با خاکستری ۸ بیت رنگ استفاده می‌شود.

• گزینه‌ی **Duotone**: با استفاده از این گزینه می‌توان تصاویر را با دو رنگ تبدیل به خاکستری نمود. در این نوع از تصاویر، تصاویر رنگی نیستند، اما در آن‌ها رنگ به کار گرفته شده است. رنگی نبودن یعنی این که هیچ چیز رنگ طبیعی ندارد اما به حالت خاکستری معمولی هم نیستند و خیلی بهتر به نظر می‌رسند.

• گزینه‌ی **Paletted**: در این حالت ابتدا رنگ‌هایی که برای ایجاد تصویر لازم است در یک جدول رنگ، تعیین می‌شوند سپس فقط با همان رنگ‌ها تصویر را می‌سازند. درست مانند زمانی که با رنگ و روغن می‌خواهید تصویری را بکشید، ابتدا در یک پالت رنگ‌ها ساخته می‌شوند سپس تصویر را با استفاده از آن رنگ‌ها ترسیم می‌کنند.

۱. کدام گزینه برای کم و زیاد کردن کنتراست تصویر کاربرد دارد؟
 الف) Contrast Enhancement ب) Local Equalization
 ج) Sample/Target Balance د) Tone Curve
۲. کلید میان‌بر پنجره‌ی Color Balance در نرم‌افزار کورل چیست؟
 الف) Ctrl+B ب) Ctrl+Shift+B ج) Shift+B د) Ctrl+F
۳. با کدام گزینه می‌توانید رنگ‌های پیکسل تصویر در کورل را بر عکس کنید؟
 الف) Posterize ب) Correction ج) Invert د) DeInterlace
۴. گزینه‌ی برای زدودن به هم ریختگی تصویر و برای خراشیدن آن استفاده می‌شود.
 الف) Scratch - Dust ب) Dust - Scratch ج) Dust - Color د) هیچ کدام

۱. یک تصویر باز کرده و با استفاده از دستور مناسب کنتراست و نور بین دونقطه‌ی همجوار را تغییر دهید.
۲. یک تصویر به کورل وارد کرده و با استفاده از دستور مناسب نقاطی از تصویر را که دیده نمی‌شوند، نمایان سازید.
۳. با استفاده از نمونه‌گیری رنگ، رنگ‌های روشن تصویر را با رنگ دیگر جایگزین کنید.
۴. با استفاده از دستور مناسب میان رنگ‌های تیره تصویر تعادل برقرار کنید.
۵. رنگ‌های یک تصویر را معکوس کنید.
۶. یک تصویر باز کرده، روشنایی و کنتراست آن را تغییر دهید و به آن دوران سه‌بعدی دهید.
۷. به یک تصویر جلوه‌ی استوانه‌ای دهید به طوری‌که تصویر از جهت عمودی به مرکز جمع شود.
۸. یک تصویر را برجسته کنید که عمق برجستگی آن ۱۳، سطح درجه‌ی رنگ‌ها ۲۵ و زاویه‌ی برجستگی ۸۰ درجه باشد و رنگ زمینه‌ی برجستگی آبی باشد.
۹. یک تصویر باز کرده و به آن بعد دهید و با استفاده از فیلتر مناسب به آن ضربه بزنید.



اجرای پوستر، جلد کتاب، بروشور، کارت ویزیت و دیگر پروژه‌ها

۱-۲۰ آشنایی با مفهوم پوستر، بروشور، تراکت، بیلبورد، کارت ویزیت و... و کاربرد آن‌ها در امور تبلیغاتی

پوستر

پوستر، واژه‌ی انگلیسی است که در دهه‌ی اخیر به زبان فارسی وارد شده است و به معنی آگهی دیواری به کار می‌رود. اما ترکیب «آگهی دیواری» چندان دقیق نیست، بلکه مفهوم پوستر را به طور کلی می‌رساند. به عبارت دیگر نمی‌توان گفت هر نوع آگهی دیواری که روی دیوار نصب شود لزوماً پوستر است. برای مثال: آگهی‌هایی که در اندازه‌ی A۴ یعنی ۲۱×۲۹/۷ سانتی‌متر برای اطلاع‌رسانی مجالس ترحیم، چاپ و روی دیوارهای کوچه و خیابان نصب می‌شود پوستر نیست. همین طور



برچسب‌های تبلیغاتی که ممکن است در ابعاد کوچک به دیوار فروشگاه‌ها نصب شود. پوسترها در موضوعات مختلف اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و تجاری طراحی می‌شوند و کاربرد آن‌ها بیش‌تر در زندگی شتابان و ماشینی شهرها است. در واقع پوسترها را می‌توان به نحوی، یکی از وسایل ارتباط جمعی دانست این ابزار که به منظور اقناع، القا و تغییر دادن مورد استفاده قرار می‌گیرد، اگر به درستی به کار رود و ویژگی بصری لازم در طراحی آن رعایت شود و مسیر و برنامه ریزی تبلیغاتی نیز صحیح باشد، تأثیر شگرف و غیرقابل‌تصور در انتقال پیام دارد.

بروشور



بروشور مجموعه‌ی اطلاعات یا یک جور جمع‌بندی از یک سری کارهای کلی در مورد یک شرکت و یا محصولات آن‌را به صورت کاتالوگ دارد. مثلاً تاریخ تأسیس، نمونه‌ی کارها، رزومه‌ی کاری، بازار کار، تعداد ارائه‌ی محصولات به بازار، خلاصه‌ی اطلاعات جامع از نظر حجم اطلاعات و... بروشور رایج‌ترین روش اطلاع‌رسانی سیاحتی محسوب می‌شود.



تراکت

یکی از لوازم اطلاع‌رسانی سیاحتی استفاده از برگه‌های کوچک تک‌ورقی در اندازه‌ها، فرم، رنگ‌ها و نوع‌های مختلف می‌باشد که به آن تراکت می‌گویند. این برگه‌ها می‌تواند در یک سو یا دو طرف حاوی مطالب باشد.



بیلبورد

تابلوی آگهی، تابلوی تبلیغاتی یا بیلبورد، به تابلوی بزرگی گفته می‌شود که فضای مناسبی برای نصب آگهی را در اختیار دولت، صنعت گران و عرضه کنندگان کالا می‌گذارد. در اصل به هر فضای خارجی که امکان نصب آگهی بر آن باشد اطلاق می‌شود. اما امروزه، بیشتر به معنای تابلوهای بسیار بزرگ و نورپردازی شده است که بر پایه‌های بلندی قرار گرفته و از فواصل دور قابل دیده شدن هستند. امروزه بیلبوردها مجموعه‌ای از تصاویر بزرگ هستند، بعضی از آن‌ها مضحک، بعضی کمی



عجیب و غریب و گاهی کنایه آمیزند. ما به عنوان بیننده می‌توانیم دیدگاه‌های مختلفی نسبت به هر بیلبورد داشته باشیم اما این واقعیت را نمی‌توان انکار کرد که بیلبوردها، نماد جریان دائمی و روان زندگی هستند.

کارت ویزیت

کارت ویزیت شما یکی از مهم‌ترین ابزارهای است که برای بازاریابی می‌توانید تهیه کنید. شما کارت ویزیت را به مشتریان احتمالی خود می‌دهید تا اطلاعات لازم برای تماس با شما را داشته باشند. همچنین می‌توانید آن‌را داخل نامه‌ها بیندازید تا بوسیله‌ی آن خودتان و کارتان را به دیگران معرفی کنید. همچنین اگر در روزنامه‌ها و پیک‌های محلی تبلیغات می‌کنید، کارت ویزیت شما می‌تواند یک کپی آماده برای صفحاتی باشد که تبلیغات با کارت ویزیت افراد چاپ می‌شود. مهم نیست که



می‌خواهید چه استفاده‌ای از کارت ویزیت خود انجام دهید، مهم این است که این کارت باید کاملاً حرفه‌ای، خوانا، و جذاب باشد و به مشتریان کمک کند به خاطر بیاورند که شما چه می‌فروشید و چرا باید از شما خرید کنند.

۲-۲۰ آشنایی با ابعاد پوستر، بروشور، تراکت، کارت ویزیت، بیلبورد و...

ابعاد پوستر به صورت افقی یا عمودی ۳۵×۵۰ ، ۳۵×۲۵ ، ۷۰×۵۰ ، ۷۰×۱۰۰ و... سانتی‌متر می‌باشد. همان‌طور که مشاهده می‌کنید هر اندازه‌ی بزرگ‌تر را نصف کنید و یا پوستر کوچک‌تر را دو برابر کنید پوستر بعدی ایجاد می‌شود. بروشور نیز اندازه‌های معمولی $A۳$ ، $A۴$ و... می‌باشد. تراکت‌ها بر اساس متر سنجیده شده و حداقل یک متر می‌باشند. البته طول آن بر حسب نیاز می‌تواند از یک متر تا

بی نهایت متر باشد. کارت ویزیت نیز ۴×۸ سانتی متر می باشد. معمولاً ابعاد بیلبوردها از شش متر شروع شده و به ۲۰۰ متر ختم می شود.

۳-۲۰ شناخت انواع پوستر با توجه به نوع کاربرد آنها

گرچه معمولاً جنس کاغذ پوستر را از کاغذ یا مقوای نازک انتخاب می کنند اما بر مواد دیگری مانند پارچه، فلز، نایلون، پلاستیک و چوب نیز می توان پوستر چاپ کرد که هر یک از این مواد مزایا و عملکردهای ویژه خود را دارد. به هر حال انواع کاغذ، رایج ترین ماده برای چاپ پوستر است، جنس کاغذ از نظر ضخامت و نازکی، وزن، براق بودن یا مات بودن، تنوع بی شمار دارد و هر یک از انواع آن، کیفیت ویژه ای را عرضه می دارد. عموماً کاغذهای مات برای پوستر مناسب ترند تا کاغذهای براق، زیرا انعکاس رنگ بر چشم تماشایی در کاغذ مات کامل و درست است. در کاغذهای براق، رنگها، انعکاس ویژه ای پیدا می کنند و چشم در فواصل مختلف آنها را آن گونه که باید نمی بیند. به همین دلیل استفاده از روکش های براق، مانند ورنی داغ «یووی» نیز توصیه نمی شود. چاپ پوستر بر موادی غیر از کاغذ و مقوا معمولاً برای استفاده ی طولانی در فضاهای غیر مسقف است که در مقابل باران و سایر عوامل جوی مقاومت و دوام کافی داشته باشند. برای چاپ پوسترهای پارچه ای، معمولاً از روش چاپ «سیلک اسکرین» استفاده می شود.

۱-۳-۲۰ تبلیغاتی، اطلاع رسانی، آموزشی

پوسترهای تبلیغاتی، پوسترهایی هستند که مؤسسات، آموزشگاهها و... برای تبلیغ مکان خود و تشویق دیگران جهت روی آوردن به این محیط استفاده می کنند. پوسترهای اطلاع رسانی جهت مطلع کردن دیگران از یک عمل خاص مثل برگزاری تئاتر و... استفاده می شوند. پوسترهای آموزشی نیز برای یاد دادن دیگران برای کار مشخصی مانند قوانین رانندگی استفاده می شوند.

۴-۲۰ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای پوسترهای تبلیغاتی و اطلاع رسانی و آموزشی

شما طبق اندازه هایی که دارید می توانید از قسمت Property Bar، آنها را اعمال کرده و اندازه ی پوستر خود را مشخص کنید. البته سعی کنید واحد اندازه گیری شما بر حسب میلی متر باشد تا با آن چیزی که در بالا ذکر شده است هماهنگ بوده و مشکلی برای کار کردن پیش نیاید. در موقع طراحی پوستر نیز از روش های مختلفی استفاده کنید. البته سعی کرده یک گرافیک زیبا اعمال کنید تا یک

پوستر مناسب ایجاد شود.

۵-۲۰ شناخت انواع بروشور و روش و اصول طراحی و اجرای آن‌ها

تابلوهای آگهی یا بروشورها چند نوع می‌باشند:

- یکی آن‌هایی که در مکان‌های بزرگ مثل بزرگ راه نصب می‌شوند که عمدتاً مستطیلی هستند.
- دوم آن‌هایی که در پیاده روها نصب می‌شوند که چون فضای کمتری وجود دارد قطعشان عمودی است.
- سوم تابلوهایی که در راهروها یا آسانسورها و... نصب شده است.

باید توجه داشت که قطع کار در نوع طراحی می‌تواند اثر داشته باشد. مثلاً در تابلوهای بزرگ که به آن‌ها بیلبرد هم می‌گویند احتیاج نیست که حتماً رنگ‌هایی با کنتراست (تضاد) زیاد داشته باشیم. نکته‌ی دیگر این است که ما در میدان یا پارک، تابلوهایی می‌بینیم که خیلی حساب شده هم هستند ولی متأسفانه استفاده‌ی نادرست از قطع‌های متفاوت و هم استفاده از داربست‌هایی نامناسب‌تر باعث سردرگمی بیننده و از بین رفتن سلامت بصری آن‌ها می‌شوند. نکته‌ی بعدی این است که رساندن پیام در زمان کم، ارزش زیادی دارد. بخاطر همین موضوع نباید در پوستر و تابلوهای تبلیغاتی از عناصر تصویری زیادی استفاده کرد، مخصوصاً در بزرگراه‌ها و مکان‌های شلوغ، چون کسی که سوار ماشین است تا بیاید مفهوم تابلو را در آن شلوغی درک کند، عبور کرده و رفته است.

۶-۲۰ شناخت روش و اصول طراحی و اجرای کارت ویزیت

برای طراحی کارت ویزیت نیز از اندازه‌ای مشخص شده در نرم‌افزار کورل و قسمت Property Bar استفاده کنید. البته همان‌طور که می‌دانید کارت ویزیت برای معرفی یک شخص به اشخاص و افراد دیگر جهت معرفی بوده و در یک کارت ویزیت مهم‌ترین چیز، ایجاد و بیان شغل مربوطه، نام شرکت و شماره‌ی تماس می‌باشد.

۷-۲۰ شناخت ابعاد انواع جلد کتب و مجلات

ابعاد مختلفی برای جلد کتاب و مجلات وجود دارد که با نام‌های مختلفی شناخته می‌شود. در مقابل تصویر یک جلد کتاب و مجله را مشاهده کنید.



جلد کتاب



جلد مجله

۱-۷-۲۰ جلد‌های وزیری، رحلی، رقعی، خستی و...

اندازه‌های رایج در جلد کتاب به صورت زیر بیان می‌شود.

اندازه بعد از برش برحسب	طول سطر مناسب برحسب	اندازه کاغذ مناسب برحسب	قطع کتاب
سانتی‌متر	سانتی‌متر	سانتی‌متر	
۱۶/۸×۲۴	۱۱/۷ تا ۱۲/۵	۱۰۰×۷۰	وزیری
۱۴/۵×۲۱/۵	۱۰ تا ۸/۱	۹۰×۶۰	رقعی
۲۱×۲۸	سلیقه طراح با در نظرگرفتن کاربرد	۹۰×۶۰	رحلی
۲۴×۳۳/۵	سلیقه طراح با در نظرگرفتن کاربرد	۱۰۰×۷۰	رحلی بزرگ
۱۵/۵×۲۳	۱۱/۶ تا ۱۰/۸	۱۰۰×۷۰	دانشگاهی
۱۹×۲۵/۵	۱۴/۵ تا ۱۲/۷	۹۰×۶۰	دانشگاهی بزرگ
۲۲×۲۲	سلیقه طراح با در نظرگرفتن کاربرد	۱۰۰×۷۰	خستی

۲-۲-۲۰ ابعاد رایج در جلد مجلات و نشریه‌ها

ابعاد مجله و نشریه معمولاً در اندازه‌های رحلی می‌باشد.

۸-۲۰ کاربرد جلد کتاب و جایگاه گرافیک در طراحی آن با توجه به محتوا

کاملاً مشخص است، وقتی کتابی را تدارک می‌بینید باید برای آن جلدی در نظر بگیرید. جلد‌های کتاب‌های مختلف را بر اساس محتویات داخل آن طراحی می‌کنند. به عنوان مثال کتاب‌های ریاضی دارای جلد محاسباتی، کتاب‌های رایانه‌ای دارای جلد‌هایی که شامل عکس‌های رایانه‌ای است و... می‌باشند. همچنین یک جلد باید طوری طراحی شود که از لحاظ گرافیکی نیز زیبا بوده و یک مشتری یا خواننده‌ی کتاب از جلد آن لذت کافی را ببرد.



۹-۲۰ شناخت اصول و روش طراحی و اجرای جلد کتاب و مجله

برای طراحی جلد کتاب و مجله از اندازه‌های ذکر شده در صفحه قبل استفاده کرده و آنرا از Property تنظیم کنید تا صفحه‌ی شما آماده‌ی طراحی شود. سپس با اعمال طرح‌های مختلف و زیبا کار خود را انجام دهید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل بیستم

۱. به مجموعه‌ی اطلاعات در مورد شرکت یا محصولات آن که به صورت کاتالوگ می‌باشد..... می‌گویند.

الف) پوستر ب) بروشور ج) تراکت د) بیلبورد

۲. کدام یک از گزینه‌های زیر بهتر است در کارت ویزیت باشد؟

الف) نام شرکت ب) نام شخص ج) شماره‌ی تماس د) هر سه مورد

۳. کدام یک از قطع‌های کتاب دارای اندازه‌ی دلخواه می‌باشد؟

الف) وزیری ب) رقیعی ج) رحلی د) دانشگاهی

فصل ۲

توانایی صفحه‌آرایی متون فارسی و لاتین

۱-۲۱ آشنایی با مفهوم صفحه آرایی

پیشینه‌ی صفحه آرایی در ایران، به گذشته‌های بسیار دور، یعنی زمانی که سومری‌ها بر روی لوحه‌های گلی، مفاهیم مرتبط با یکدیگر را می‌نوشتند، باز می‌گردد. شکل عینی نخستین کتاب‌ها، به صورت اتاقی بوده است که ورق‌های خشتی کتاب، که هر کدام چند سانتی‌متر ضخامت داشته‌اند، در طبقه‌های نصب شده به دیوارهای این اتاق قرار می‌گرفتند. سپس، پوست برخی از حیوانات برای تولید کتاب به کار می‌رود و پس از آن، کتاب‌های کاغذی رایج می‌شود. اوج هنر کتاب آرایی در ایران، به دوره‌ی تیموری مربوط است اما با شکست جانشینان تیمور و تسلط شاه اسماعیل صفوی بر هرات، از ارزش‌های بصری این هنر کاسته نمی‌شود و همچنان، بهترین دوره‌های تکاملی خود را می‌گذراند و فقط در اواخر دوره‌ی صفوی است که هنر کتاب آرایی و نگارگری ایرانی، به تدریج سیر نزولی آغاز می‌کند.

صفحه آرایی کتاب

مفهوم عینی و امروزی کتاب یعنی مجموعه‌ای از برگ‌های کاغذی که روی آن‌ها مطالبی چاپ شده است و در یک طرف به نام عطف به یکدیگر متصل شده‌اند و پوششی به نام جلد دارد. اکنون در ایران دو وضعیت کلی برای جنس جلد کتاب وجود دارد. اگر جنس جلد کتاب از انواع مقواهای نازک مانند گلاسه باشد، اصطلاحاً به آن، جلد شومیز می‌گویند. بعضی دیگر کتاب‌هایی هستند که جلد آن‌ها مقوای سخت و ضخیمی است که پوششی از کاغذی خاص به نام گالینگور دارد و جلد این کتاب‌ها را در اصطلاح زرکوب یا گالینگور می‌گویند.

کتاب از سه بخش اصلی تشکیل می‌شود: واحدهای پیش از متن، متن، واحدهای پس از متن. واحدهای پیش از متن عبارتند از جلد، آستر بدرقه و صفحات قبل از متن. صفحات متن از صفحه‌ی فرد شروع می‌شوند و جمع آن‌ها با واحدهای پس از متن باید دارای تعدادی فرم چاپی مشخص باشد. واحدهای پس از متن شامل پیوست یا پیوست‌ها، واژه‌نامه، کتاب‌نامه‌ی فهرست راهنما می‌شود. همه‌ی این‌ها معمولاً از صفحه‌ی فرد شروع می‌شوند و همان‌طور که می‌دانید در کتاب‌های فارسی، صفحه‌ی سمت چپ فرد است و در کتاب‌های لاتین صفحه سمت راست، فرد در نظر گرفته می‌شود.

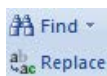
قطع کتاب

اندازه‌های متداول برای تولید کتاب در هر کشور، به دو عامل اصلی مربوط است. ابعاد کاغذهای رایج

در آن کشور و عملکرد و ماهیت کتاب، این دو عامل می‌باشند. البته اندازه‌های مختلف کتاب با جلد آن یکی بوده و شامل وزیری، رحلی و... می‌باشد که قبلاً اندازه‌های آن ذکر شد.

۲-۲۱ آشنایی با تفاوت صفحه آرایبی متن بدون تصویر با متن با تصویر

وقتی عمل تایپ متن و کتاب را انجام می‌دهید عملیات‌های مختلفی از قبیل تیربندی، شماره گذاری و... را انجام می‌دهید. در برخی از کتاب‌ها برای نشان دادن مطالب از تصویر استفاده می‌کنند و در برخی دیگر بدون تصویر این کار را انجام می‌دهند. در حالت بدون تصویر به صورت معمولی می‌توانید متون را تایپ کرده و اطلاعات را وارد کنید ولی زمانی که از تصویر استفاده می‌کنید باید آن‌را با نوشته‌ها ادغام و ترکیب کنید تا صفحه‌ای زیبا و آراسته داشته باشید. سعی کنید تصاویر بزرگ

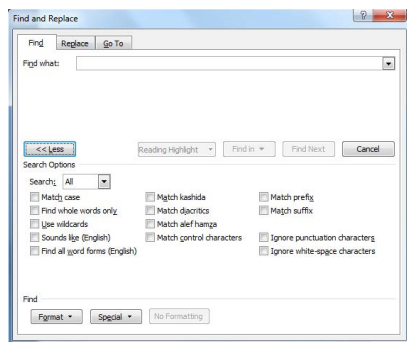


پیدا کردن کلمه یا عبارت یا جستجو
برای پیدا کردن اطلاعات یا از منوی Home و پانل Editing گزینه‌ی Find را
انتخاب کرده و روی گزینه‌ی Find کلیک کنید.

را به صورت معمولی در پایین صفحه قرار
دهید و تصاویر کوچک را در مقابل نوشته‌ها

و یا اینکه از کلید میان‌بر Ctrl+F استفاده کنید. در هر صورت پنجره‌ی Find and Replace باز می‌شود.

و پاراگراف قرار دهید.

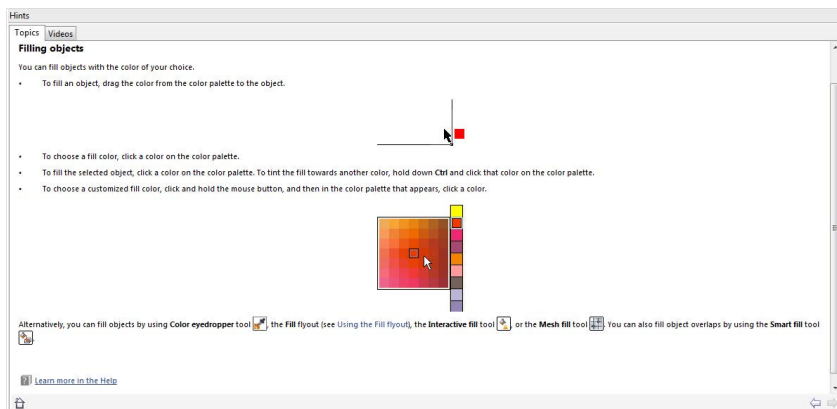


۳-۲۱ شناخت اصول صفحه آرایبی متون فارسی

صفحه آرایبی متون فارسی با انگلیسی تفاوت خاصی ندارد ولی چون ترتیب نوشتن آن‌ها از چپ به راست یا راست به چپ می‌باشد تفاوت‌های کوچکی دارند. در متون فارسی وقتی از تصویر استفاده می‌کنید، متن در سمت راست یا بالای تصویر قرار گرفته و تصویر را در زیر یا سمت چپ آن قرار دهید تا صفحه‌ی شما آراسته شود. تصویر قبلی نشان دهنده‌ی این امر می‌باشد.

۴-۲۱ شناخت اصول صفحه آرایی متون لاتین

در متون انگلیسی شما باید نوشته را در سمت چپ صفحه قرار داده و تصویر مورد نظر را در سمت راست پاراگراف قرار دهید تا متن شما با ترتیب و نظم خاصی نوشته شود.



۵-۲۱ شناخت تیتیر، سوتیتیر، متن، پاورقی و...

تیتیر هدایت کننده یا نشان دهنده‌ی ادامه‌ی مطلب ارائه شده در مجله یا کتاب می‌باشد. تیتیر باید در جایگاه مناسب و ابتدای مطلب با ریتم ادبی خاصی قرار بگیرد و کل مطالب موجود در آن بخش را به خواننده نشان دهد. به عنوان مثال به همین تیتیر (شناخت تیتیر، سوتیتیر، متن، پاورقی و...) نگاه کنید. به شما نشان می‌دهد که کل مطلب موجود در این پاراگراف چیست. سوتیتیرها معمولاً در




کادر قرار گرفته و نشان دهنده و توضیح دهنده‌ی بخشی از تصویر می‌باشند. متن یا Text بخش اصلی کار بوده و کلیه‌ی مطالب مورد نیاز آموزش آن بخش در متن نوشته می‌شود. پاورقی نیز شرح مختصر هر نوشته می‌باشد که در زیر صفحه یا انتهای فصل می‌توانید آن را ایجاد کنید. به تصویر مقابل نگاه کنید.

۶-۲۱ شناخت ابزارهای مورد استفاده در صفحه آرایی توسط نرم افزار کورل دراو

برای ایجاد نوشته و متن در نرم افزار کورل ابزار و روش‌های مختلفی وجود دارد. باید به این نکته توجه داشته باشید که کورل یک نرم افزار واژه پرداز نمی‌باشد و برای کار با متون طولانی نمی‌باشد.

۱-۶-۲۱ ابزار Text و روش تایپ متن

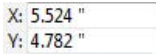
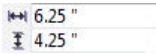
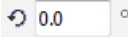
برای به کار گرفتن متن در نرم افزار از جعبه‌ی ابزار، ابزار Text tool  را انتخاب کنید و یا از کلید میان‌بر F8 استفاده کنید.


پس از انتخاب این ابزار مکان‌نما را وارد صفحه‌ی طراحی کرده و در هر مکان که کلیک کنید کورل وارد مرحله‌ی ورود متن می‌شود. و یا در زمانی که مکان‌نما را وارد صفحه‌ی طراحی می‌کنید یک کادر مستطیل شکل رسم کنید تا مکان‌نمای تایپ ظاهر شود در این حالت به باکس ایجاد شده، باکس متن گفته می‌شود.


۲-۶-۲۱ قابلیت‌های موجود در نوار خصوصیات ابزار Text


وقتی ابزار تایپ متن را انتخاب می‌کنید نوار خصوصیات به صورت زیر نمایش داده می‌شود. در ادامه به شرح کارکرد هر یک از گزینه‌های این نوار می‌پردازیم.

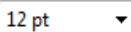



Object position: برای تعیین موقعیت جایگاه متن در صفحه‌ی طراحی می‌باشد. 
Object size: برای تعیین اندازه‌ی عرض و ارتفاع باکس متن کاربرد دارد. 
Angle of rotation: با استفاده از این گزینه می‌توانید جهت چرخش متن را تعیین کنید. 



Mirror horizontally: برای متقارن کردن متن در جهت افقی کاربرد دارد. یعنی متن را از راست به چپ یا چپ به راست متقارن می‌کند. 


Mirror vertically: برای متقارن کردن متن در جهت عمودی کاربرد دارد. بدین معنی که متن را از بالا به پایین یا پایین به بالا متقارن می‌کند. 

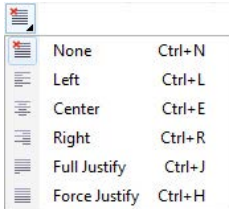
Font list: با استفاده از این گزینه می‌توانید نوع قلم را تعیین کنید. کلید میان‌بر این گزینه **Ctrl+Shift+F** می‌باشد. 

Font size: برای تعیین اندازه‌ی قلم کاربرد دارد. 

Bold: برای ضخیم کردن متن از این گزینه می‌توان استفاده نمود. کلید میان‌بر این حالت **Ctrl+B** می‌باشد. 

Italic: این حالت برای کج یا اریب کردن متن استفاده می‌شود و کلید میان‌بر آن **Ctrl+I** است. 
Underline: برای زیرخط‌دار کردن متن از این حالت می‌توان استفاده کرد و کلید میان‌بر آن **Ctrl+U** است. 


Horizontal alignment: با استفاده از این گزینه می‌توانید نوشته را از حالت افقی تراز کنید. 
 با کلیک بر روی این گزینه منویی ظاهر می‌شود که دارای گزینه‌های زیر می‌باشد:
 گزینه **None:** متن بدون تراز افقی خواهد بود.




گزینه **Left:** برای تراز متن از چپ کاربرد دارد. سطرها از سمت چپ در یک خط قرار می‌گیرند.


گزینه **Right:** برای تراز متن از راست کاربرد دارد و سطرها از سمت راست در یک خط قرار می‌گیرند.

گزینه **Full Justify:** در این حالت متن از هر دو جهت چپ و راست تراز می‌شوند.
 گزینه **Force Justify:** در این حالت سطرها با ایجاد فضای سفید کشیده می‌شوند تا متن از هر دو طرف تراز شود.

Bulleted list: برای نمایش علامت‌گذاری‌های اول تیتیر یا بولت استفاده می‌شود و کلید میان‌بر آن **Ctrl+M** می‌باشد. 

Drop cap: با استفاده از این گزینه حرف اول پاراگراف جدا شده و به ارتفاع چند سطر در گوشه‌ی چپ یا راست متن ظاهر می‌شود. کلید میان‌بر آن **Ctrl+Shift+D** می‌باشد.

Text properties: برای نمایش یا عدم نمایش خصوصیات متن در سمت راست پنجره می‌باشد. کلید میان‌بر این گزینه **Ctrl+T** است. 

Edit text: برای ویرایش متن تایپ شده می‌توانید از این گزینه استفاده کنید، کلید میان‌بر این گزینه **Ctrl+shift+T** است. 

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل بیست و یکم

۱. به جلد‌های کتابی که از انواع مقوای نازک مانند گلاسه می‌باشد چه می‌گویند؟
 الف) معمولی ب) گلاسه ج) شومیز د) زرکوب
۲. تعریف تیترا چیست؟
 الف) هدایت کننده یا نشان دهنده‌ی ادامه‌ی مطلب ارائه شده در مجله یا کتاب است.
 ب) در کادر قرار گرفته و برای توضیح قسمتی از متن یا تصویر استفاده می‌شود.
 ج) شرح مختصر هر نوشته بوده که در پایین صفحه نوشته می‌شود.
 د) بخش اصلی کار بوده که کلیه‌ی مطالب مورد آموزش در آن نوشته می‌شود.
۳. کلید میان‌بر ابزار Text چیست؟
 الف) F۵ ب) F۶ ج) F۷ د) F۸
۴. کلید میان‌بر گزینه‌ی Bulleted list چیست؟
 الف) Ctrl+M ب) Ctrl+T ج) Ctrl+N د) Ctrl+H

سؤالات عملی فصل بیست و یکم

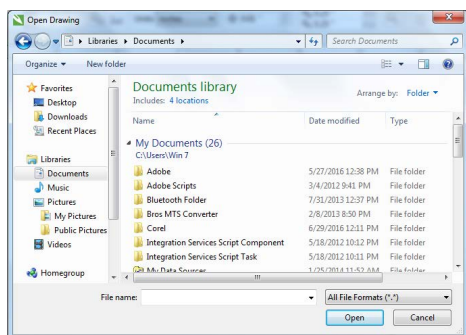
۱. در صفحه‌ی طراحی نام و نام خانوادگی خود را با رنگ قلم قرمز و اندازه‌ی ۱۰۰ تایپ کرده، متن نوشته شده را ۲۵ درجه چرخانده و آن را در جهت افقی متقارن کنید.



توانایی استفاده از پروژه‌های دیگر در نرم‌افزار و خروجی گرفتن از فایل‌ها

۱-۲۲ شناخت فرمت‌های قابل استفاده در نرم‌افزار کورل دراو

شما وقتی با نرم‌افزار کورل کار می‌کنید یک سری فایل‌های مختلف وجود دارد که قابل استفاده می‌باشند. با استفاده از گزینه‌ی File/Open یا کلید میان‌بر Ctrl+O پنجره‌ی Open Drawing



به صورت زیر باز خواهد شد. در پایین پنجره در قسمت File name نام فایلی را که می‌خواهید باز شود را می‌توانید تایپ کنید و از گزینه‌ی مقابل آن نوع فرمتی که می‌خواهید را می‌توانید انتخاب کنید.

۱-۱-۲۲ CDR، PAT، CDT، PDF و...

فرمت‌های قابل استفاده در نرم‌افزار به شرح زیر می‌باشند:

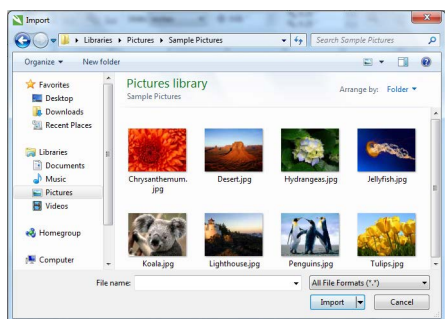
• CDR (CorelDRAW): این فرمت، فرمت استاندارد نرم‌افزار کورل دراو بوده و فقط با همین نرم‌افزار قابل باز شدن و استفاده شدن است.

• PAT (Pattern File): فایل‌های نمونه‌ی موجود در هارد خود را می‌توانید با استفاده از این نرم‌افزار باز کنید.

• CDT (CorelDRAW Template): فایل‌های الگوی موجود در نرم‌افزار با این فرمت استفاده می‌شود.

• PDF (Adobe Portable Document Format): این فرمت همان فرمت معروف فایل‌های متنی تصویری می‌باشد که می‌توانید متون خود را به صورت تصویری مشاهده کنید.

• DWG (AutoCAD): فایل‌های ایجاد شده توسط اتوکد با این نرم‌افزار و این فرمت قابل استفاده می‌باشند.



۲-۲۲ آشنایی با مفهوم Import و تفاوت آن با Open

وقتی یک فایلی را باز می‌کنید، قابل استفاده در نرم‌افزار است ولی وقتی فایلی را Import می‌کنید، فایلی است که توسط نرم‌افزارهای دیگر به صورت

پروژه ایجاد شده و شما می‌توانید آن‌را در نرم‌افزار کورل ویرایش کنید. برای انتقال یک فایل یا پروژه به نرم‌افزار از طریق منوی File گزینه‌ی Import را انتخاب کنید و یا این که کلید میان‌بر Ctrl+I را فشار دهید، در هر صورت پنجره‌ی Import به صورت مقابل باز می‌شود.

۲۲-۳ شناخت فرمت‌های قابل Import شدن در محیط کورل دراو

همان‌طور که در مرحله‌ی قبلی مشاهده کردید، در پنجره‌ی Import فرمت‌های مختلفی وجود دارد.

۱-۲۲-۳ BMP، JPG، TIF و...

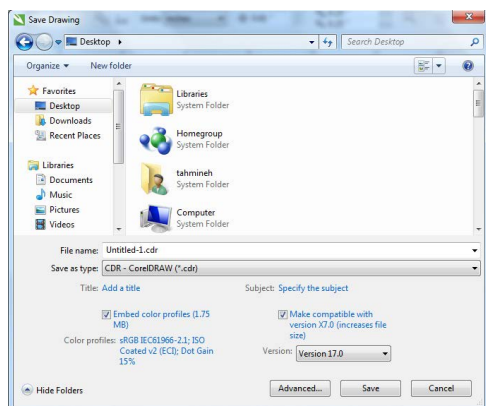
فرمت‌های قابل Import، عبارتند از:

- TIF (TIFF Bitmap): فایل‌های تصویری ایجاد شده برای چاپ با این فرمت قابل باز شدن هستند.
- JPEG (JPG Bitmaps): فایل‌های تصویری کم حجم قابل استفاده در اینترنت و فایل‌های رایانه‌ای، با این فرمت قابل باز شدن هستند.
- BMP (Bitmap Windows): فایل‌های نقاشی و تصویری موجود در ویندوز این فرمت را دارند.

۴-۲۲ آشنایی با فرمت‌های قابل خروج از نرم‌افزار از طریق Save کردن آن‌ها

بعد از طراحی و ایجاد فایل‌های موجود در نرم‌افزار باید آن‌ها را ذخیره کنید. برای ذخیره‌سازی از طریق منوی File گزینه‌ی Save یا Save As را انتخاب کنید. البته از کلید میان‌برهای Ctrl+S برای Save و Ctrl+Shift+S برای Save As می‌توانید استفاده کنید. بر روی هر کدام از این گزینه‌ها کلیک

کنید، پنجره‌ی Save Drawing به صورت زیر باز می‌شود که در قسمت Save As Type می‌توانید نوع فایل ذخیره‌سازی را انتخاب کنید. از قسمت Version نیز می‌توانید ورژن و نسخه‌ی کورل ذخیره‌شونده را بیان کنید. در زیر به انواع فایل‌های قابل ذخیره‌سازی می‌پردازیم.



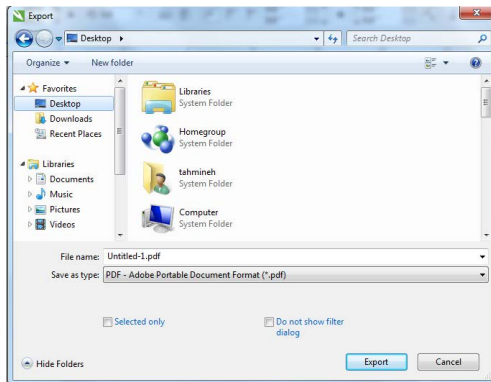
۱-۴-۲۲ CLK، CDT، PAT، CDR و...

- انواع فایل‌های قابل ذخیره‌سازیدر نرم‌افزار کورل دراو عبارتند از:
- CDR (CorelDRAW): این فرمت، فرمت استاندارد نرم‌افزار کورل بوده و برای ذخیره‌سازی فایل‌هایی استفاده می‌شود که فقط با همین نرم‌افزار قابل باز شدن می‌باشد.
 - PAT (Pattern File): فایلی که با این فرمت ذخیره می‌شود برای ساخت نمونه جهت استفاده در نرم‌افزارهای مختلف کاربرد دارد.
 - CDT (CorelDRAW Template): برای جلوگیری از ایجاد طرح‌های مشابه در فایل‌های جداگانه و استفاده از موارد تکراری می‌توان یک الگو ایجاد کرد. این پسوند مربوط به فایل‌های الگو می‌باشد.
 - CLK (Corel R.A.V.E): فایل‌هایی که با این فرمت ذخیره می‌شوند مربوط به فایل‌های انیمیشنی هستند که در نرم‌افزار کورل و به صورت داخلی قابل استفاده هستند.
 - DES (Corel DESIGNER): این نوع فایل برای طراح نرم‌افزار استفاده می‌شود.
 - CSL (Corel Symbol Library): برای ایجاد فایل‌های علائم و سمبل‌های مختلف استفاده می‌شود.
 - DWG (AutoCAD): فایل‌هایی که با این پسوند ذخیره می‌شوند در نرم‌افزار اتوکد قابل باز شدن می‌باشند.

۵-۲۲ شناخت قابلیت Export و تفاوت آن با Save کردن فایل

قابلیت Export نیز نوعی ذخیره‌سازی می‌باشد که پروژه‌ی خود را می‌توانید قابل باز کردن توسط انواع و اقسام نرم‌افزارها کنید. برای استفاده از این قابلیت منوی File را باز کرده گزینه‌ی Export

را برگزینید یا از کلید میان‌بر Ctrl+E استفاده کنید. در هر حال پنجره‌ی Export به صورت مقابل باز می‌شود که در قسمت Save As نوع مورد نظر را انتخاب کرده و بر روی دکمه‌ی Export کلیک کنید.



۶-۲۲ فرمت‌های قابل خروج از نرم‌افزار کورل دراو از طریق Export کردن آن‌ها

همان‌طور که در قسمت قبلی بیان شد شما می‌توانید انواع مختلفی را Export کنید که در زیر بیان می‌کنیم:

۱-۶-۲۲ DOC، BMP، JPG، GIF، TIF، PSD، CMX و...

انواع فایل‌های قابل Export در نرم‌افزار کورل دراو عبارتند از:

• CMX (Corel Presentation Exchange): فایل‌های ارائه‌ی مطلب و استفاده از آن در نرم‌افزارهای مربوطه می‌باشد.

• PSD (Adobe Photoshop): برای ذخیره‌سازی و ایجاد فایل‌هایی استفاده می‌شود که در نرم‌افزار فتوشاپ قابل باز شدن هستند.

• TIF (TIFF Bitmap): فایل‌های قابل چاپ در چاپخانه به صورت Bitmap و نقاشی استفاده می‌شود.

• GIF (CompuServe Bitmap): فایل‌های انیمیشن تحت وب با این فرمت قابل استفاده هستند.

• JPG (JPEG Bitmaps): فایل‌های تصویر معمولی با این فرمت قابل استفاده هستند.

• BMP (Windows Bitmap): فایل‌های نقاشی و تصویر در ویندوز با این فرمت قابل استفاده هستند.

• DOC (MS Word): با خارج کردن فایل با فرمت Doc می‌توانید آن را در نرم‌افزار Word باز کنید.

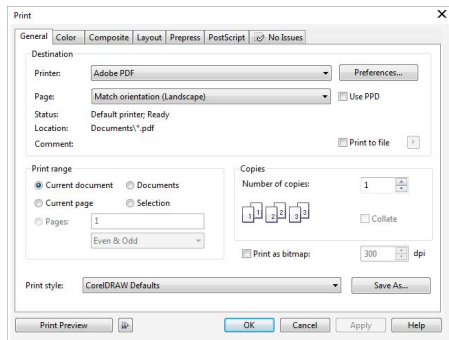
۲-۲۲ شناخت فرمت‌های مناسب برای ذخیره‌سازی در رایانه

از بین فرمت‌هایی که در قسمت‌های قبلی بیان شد، فرمت‌های PSD، CDR، BMP مناسب ذخیره‌سازی در رایانه می‌باشند. شناخت فرمت‌های مناسب برای ارسال از طریق اینترنت از بین فرمت‌های بیان شده فرمت‌های GIF و JPG به خاطر حجم کم، مناسب صفحات وب می‌باشند.

۸-۲۲ شناخت فرمت‌های مناسب برای چاپخانه

بهترین فرمت برای چاپ و خروجی فرمت TIF می‌باشد.

۹-۲۲ شناخت روش و اصول پرینت گرفتن از فایل‌های تصویری از طریق نرم‌افزار



برای چاپ، از طریق منوی File گزینه‌ی Print را انتخاب کنید و یا این که کلید میان‌بر Ctrl+P را فشار دهید. در هر صورت پنجره‌ی Print به صورت مقابل باز می‌شود.

در زبانه‌ی General می‌توانید تنظیمات عمومی را انجام داده و از فایل خود چاپ بگیرید. تنظیمات مربوطه را انجام داده و بر روی دکمه‌ی Print کلیک کنید. بر روی دکمه‌ی Print Preview در

همین پنجره کلیک کنید تا پیش‌نمایش چاپ خود را مشاهده کنید. گزینه‌ی Print Preview در منوی File نیز وجود دارد.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای فصل بیست و دوم

۱. کلید میان‌بر گزینه‌ی Import چیست؟
 الف) Ctrl+I ب) Ctrl+F
 ج) Ctrl+H د) Ctrl+O
۲. کلید میان‌بر گزینه‌ی Save as در کورل چیست؟
 الف) Ctrl+S ب) Ctrl+Shift+S ج) Shift+S د) Alt+Ctrl+S
۳. کدام یک از پسوندهای زیر برای ذخیره‌سازیدر کورل استفاده می‌شود؟
 الف) CDR ب) PAT ج) CDT د) هر سه مورد
۴. کدام یک از پسوندهای زیر برای چاپ در چاپخانه مناسب است؟
 الف) PSD ب) TIF ج) JPG د) GIF

سؤالات عملی فصل بیست و دوم

۱. از صفحه‌ی کاری خود یک خروجی با فرمت JPG روی میزکار در پوشه‌ای با نام و فامیل خود تهیه کنید.

