

Adobe  
**photoShop**  
 ادوبی فتوشاپ  
**خود آموز آسان کار با فتوشاپ**  
 نویسنده: ع. سجادی

آشنایی کلی با رابط کاربری  
 ابزارهای فتوشاپ  
 مفهوم لایه‌ها در فتوشاپ  
 سبک لایه‌ها (Layer Style)  
 کار با متن در فتوشاپ  
 سایر قابلیت‌های فتوشاپ  
 پروژه‌ها





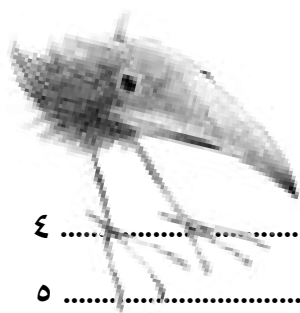
## خودآموز آسان کار با فتوشاپ

نویسنده: ع. سجادی

بر اساس نسخه‌ی Creative Cloud

خرداد و تیر ۱۳۹۳





## فهرست مطالب:

مقدمه ..... ۴

فصل اول، آشنایی کلی با رابط کاربری ..... ۵

فصل دوم، ابزارها ..... ۹

فصل سوم، مفهوم لایه ها ..... ۱۹

فصل چهارم، سبک لایه ها ..... ۲۱

فصل پنجم، کار با متن ..... ۲۲

سایر قابلیت های فتوشاپ ..... ۲۶

پروژه ها ..... ۳۲

{ برای دانلود فایل های مربوط به فتوشاپ و آموزش های تخصصی تر از سایت [www.PersianGFX.com](http://www.PersianGFX.com) بازدید نمایید }



# فتوشاپ

یکی از محصولات شرکت ادوبی (Adobe) است که برای سیستم‌عامل‌های Windows و Mac و به تازگی سیستم‌عامل‌های موبایل Android و iOS ارائه شده است. ابزارهای قدرتمند در عین سادگی و همچنین آسانی فتوشاپ این نرم‌افزار را از بعد از انتشار نسخه ی ۷ خود به شهرت زیادی رساند. تا حدی که این روزها لفظ فتوشاپ دیگر برای هیچ‌کس، حتی کسانی که با مفاهیم کلی رایانه هم آشنایی ندارند ناشناخته نیست و گاهی اوقات به اشتباه به ویرایش عکس، فتوشاپ می‌گویند. در صورتی که فتوشاپ یکی از هزاران برنامه‌ی ساخته شده برای ویرایش عکس است (و صد البته بهترین). اولین نسخه‌ی این نرم‌افزار در سال ۱۹۹۰ منتشر شد و آخرین نسخه‌ی این نرم‌افزار (در زمان نگارش کتاب) در سال ۲۰۱۳ میلادی. این نسخه چهاردهمین نسخه‌ی فتوشاپ می‌باشد و ادوبی از CC که مخفف عبارت Creative Cloud است در نامگذاری این نسخه از سری نرم افزارهای خود (که فتوشاپ هم عضوی از آن هاست) استفاده کرده است. از فتوشاپ در صنعت چاپ، طراحی وب، صفحه‌آرایی کتب و مجلات، روتوش عکس‌ها و ... استفاده می‌شود. اما باید بدانیم که توانایی فتوشاپ کاملاً محصور به مهارت و سلیقه‌ی شخص است و با پذیرش این نکته می‌توان به بیان این مهم رسید: با فتوشاپ امکان «هر کاری» وجود دارد! در این کتاب قصد داریم این نرم‌افزار را به شیوه‌ای متفاوت آموزش دهیم. شیوه‌ای که در آن پس از خواندن مطالب کتاب بتوان به تعامل با رابط کاربری فتوشاپ پرداخت. از طرح مطالب خسته‌کننده و کلیشه‌ای پرهیز شده و در نگارش، صفحه‌آرایی، ویرایش و اولویت‌بندی ارائه‌ی مطالب نهایت وسواس به خرج داده شده است. مسلماً هیچ کاری بی‌عیب و ایراد نیست، ولی سعی می‌کنیم که آن‌ها را به حداقل برسانیم.

فیس‌بوک نویسنده: <https://facebook.com/asajadi84>

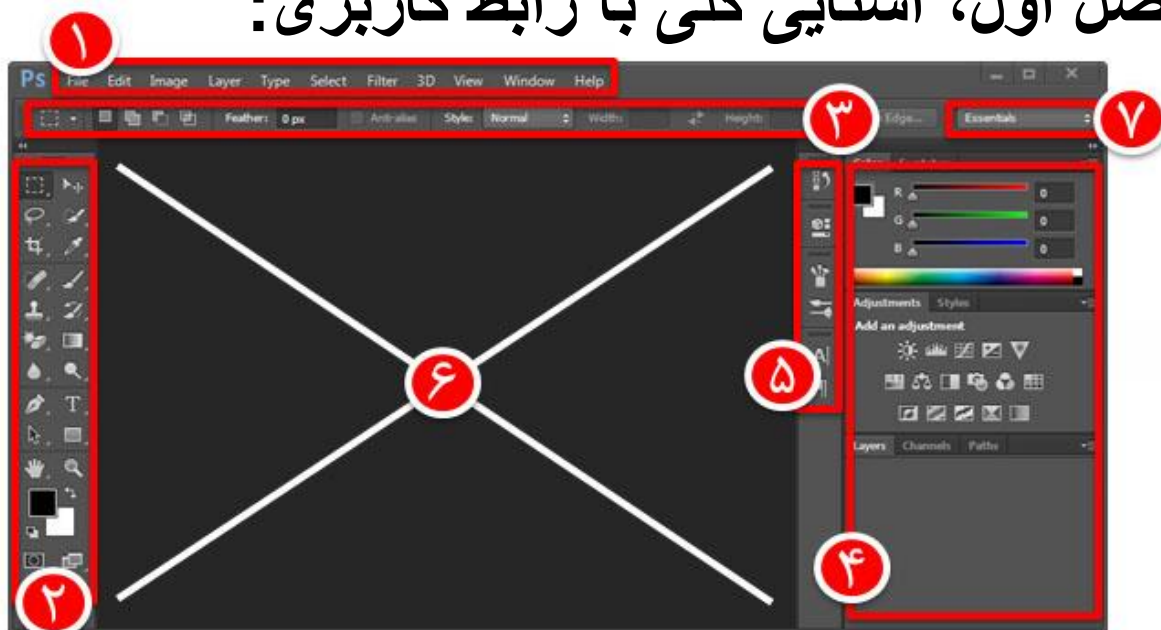
کتاب‌های دیگر نویسنده: <http://www.parsbook.org/?s=%D8%B9%D9%84%DB%8C+%D8%B3%D8%AC%D8%A7%D8%AF%DB%8C>

**ارائه‌ای از متناهیگ**  
«زیباترین متن‌های موسیقی پارسی بر روی عکس»

فیس بوک: <https://facebook.com/matnaahang>

اینستاگرام: <https://instagram.com/matnaahang>

## فصل اول، آشنایی کلی با رابط کاربری:



Adobe Photoshop CC (Microsoft Windows) interface

بعد از باز کردن فتوشاپ بسته به نسخه‌ی نصب شده بر روی سیستم خود با محیطی شبیه به تصویر بالا مواجه می‌شوید. بهتر است که از نسخه‌ی CS3 به بالا استفاده کنید تا اولاً از امکانات روز این نرم‌افزار بهره‌مند شوید و ثانیاً مغایرتی با روند آموزش نرم‌افزار به دلیل قدیمی بودن نسخه‌ی نصب شده بر روی سیستم خود نداشته باشید. لازم به ذکر است که نسخه‌ی CC بر روی سیستم‌عامل ویندوز XP نصب و اجرا نمی‌شود و در صورت وجود این سیستم‌عامل بر روی پارتیشن خود، شما ملزوم به نصب نسخه‌ی قبلی فتوشاپ یعنی CS6 هستید که البته فرق چندانی با این نسخه ندارد. دقت کنید که حتماً درایور کارت گرافیک شما نصب و ترجیحاً در آخرین آپدیت خود باشد. زیرا ممکن است که برخی امکانات سنگین فتوشاپ مثل سه‌بعدی‌سازها در صورت عدم سازگاری کارت گرافیک غیرفعال شوند.

با هم به بررسی موارد شماره‌گذاری شده می‌پردازیم تا بیشتر با رابط کاربری فتوشاپ آشنا شویم:

۱- **منو:** فرامینی که در فتوشاپ قرار دارند اغلب در منو جای گرفته‌اند. با کلیک بر روی هر کدام از این یازده آیتم (که تا قبل از نسخه‌ی CS4 ده آیتم بودند و آیتم 3D وجود نداشت) منوی آشنایی مربوط به آن کلید باز می‌شود. فرامین مهم همیشه یک کلید میانبر دارند. مثلاً با کلیدهای میانبر Ctrl+S پروژه‌ی فعال ذخیره می‌شود. کلیدهای میانبر همواره در کنار دستور خود در منوی آشنایی نوشته شده‌اند. امکان تغییر میانبرها نیز با گزینه‌ی Keyboard Shortcuts در منوی Edit وجود دارد که دستکاری آن چندان توصیه نمی‌شود. در جدولی در اواخر کتاب مهم‌ترین میانبرهای فتوشاپ آورده شده‌اند.



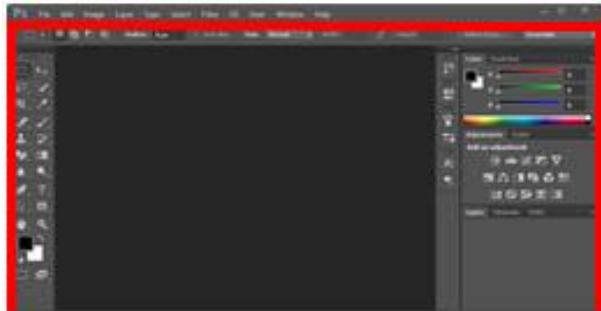
۲- **جعبه‌ی ابزار:** ابزارهای فتوشاپ که برای کشیدن، نوشتن، جابجا کردن، برش و... لازم اند همگی در این بخش قرار دارند. این پنجره یکی از مهم‌ترین پنجره‌های فتوشاپ است. جعبه‌ی ابزار در فصل ۲ اختصاصاً بررسی شده است.

۳- **نوار ابزار:** با کلیک بر روی هر ابزار، تنظیمات آن ابزار در نوار ی پایین منوی اصلی فتوشاپ قرار می‌گیرد.

۴- **پنل‌های فتوشاپ:** می‌توان پنل‌های فتوشاپ را عملگرهای گرافیکی کوچک و سودمندی در نظر گرفت که هر کدام وظیفه‌ی خاصی دارند. لیست تمامی پنل‌های فتوشاپ در بخش Window منو قرار دارند که با کلیک بر روی هر کدام در صورت نبود آن پنل، بر روی صفحه ظاهر می‌گردد و بالعکس. پنل‌ها را همچنین می‌توان به صورت گروهی (یک پنل با چند سربرگ) نیز مرتب کرد. برای این کار یک پنل شناور را با ماوس به سمت سربرگ‌های یک پنل گروهی می‌کشانیم.

۵- **پنل‌های کوچک شده:** در صورتی که از پنلی استفاده نشود و وجود آن هم لازم باشد بهترین گزینه کوچک کردن آن است. در این صورت تنها آیکون آن نمایش داده می‌شود که با کلیک بر روی آن آیکون گستردگی می‌یابد. برای کوچک کردن یک پنل آن را با ماوس به منقطه‌ی پنل‌های بسته شده می‌کشیم.

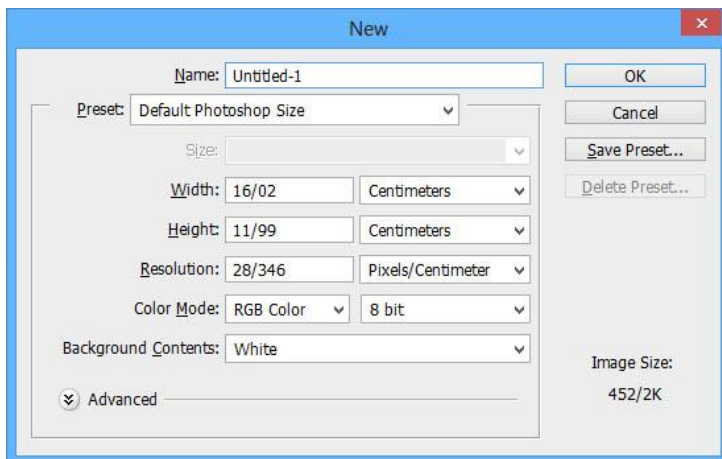
نکته‌ی مهم در رابطه با پنل‌های کوچک و گسترده و حتی جعبه‌ی ابزار و نوار ابزار این است که می‌توان هر کدام از آن‌ها را با ماوس جابجا کرده و تغییر مکان داد؛ می‌توان آن‌ها را مثل سایر پنجره‌های ویندوز به حالت شناور در آورد و یا با کوبیدن آن‌ها به لبه‌های پنجره‌ی اصلی فتوشاپ (به جز لبه‌ی پایینی) آن‌ها را به پنجره‌ی اصلی سنجاق کرد.



لبه‌های موردنظر در این تصویر با رنگ قرمز نشان داده شده‌اند.

۶- **محیط کار:** این فضای خالی و خاکستری رنگ، محیط کار ماست. محیطی که در آن تصویر جدیدی ایجاد می‌کنیم، به ویرایش یک پروژه می‌پردازیم و یا کارهای دیگری که می‌توان انجام داد. در این محیط است که ما با ابزارهای جعبه ابزار کار می‌کنیم؛ خروجی ما و نتیجه‌ی کارهایی که انجام داده‌ایم نیز در این فضا نشان داده می‌شود. می‌توان با فشردن کلید Tab همه‌ی پنل‌ها و جعبه‌ی ابزار را به طور موقت مخفی کرد و محیط کار بزرگتری در اختیار گرفت. می‌توان با فشردن مجدد Tab نیز همه چیز را به حالت اول بازگرداند.

۷- **چیدمان (Workspace):** در فتوشاپ چند حالت برای چیدمان و موقعیت پنل‌ها وجود دارد که در هر کدام بسته به نوع استفاده‌ی ما از فتوشاپ پنل‌های کاربردی‌تر آن گسترده خواهند شد. از این چیدمان‌ها می‌توان عکاسی، تایپوگرافی و نقاشی را نام برد. از طریق گزینه‌های **New Workspace** و **Delete Workspace** نیز می‌توان اقدام به ایجاد و حذف چیدمان‌هایی کرد که توسط کاربر و با سلیقه‌ی او هستند. در صورتی که یکی از چیدمان‌های فتوشاپ توسط کاربر تغییر کرده باشد با استفاده از گزینه‌ی **Reset Workspace** می‌توان آن را به حالت قبلی بازگرداند. حالت پیش‌فرض یعنی **Essentials** برای افراد مبتدی مناسب‌ترین است.



### ایجاد اولین پروژه‌ی فتوشاپ:

برای ایجاد یک پروژه‌ی جدید از منوی **File** گزینه‌ی **New** را انتخاب کرده و یا کلیدهای میانبر **Ctrl+N** را فشار دهید (استفاده از کلیدهای میانبر به علت سرعت بیشتر در فتوشاپ توصیه می‌شود). پنجره‌ی زیر باز می‌شود. با هم این پنجره را بررسی می‌کنیم:

در بخش **Name** نام پروژه‌ی خود را وارد می‌کنیم. این کار را حتماً انجام دهید تا در آینده ده‌ها کار بی‌نام

(Untitled) نداشته باشید که برای دیدن محتویات هر کدام نیاز به باز کردن آن و اتلاف وقت زیادی باشد (مثل من!!!).

در ادامه ابتدا به بررسی اجزای **Preset** که درون کادر خاکستری رنگ قرار گرفته‌اند می‌پردازیم و بعد از آن مفهوم **Preset** را بیان خواهیم کرد.

در بخش **Width** طول تصویر (محور x) و در بخش **Height** عرض تصویر (محور y) را به دلخواه وارد کنید و یا اگر پروژه‌ی خاصی در ذهن ندارید بر روی **Default Photoshop Size** باقی بگذارید و یا اگر **Preset** بر روی گزینه‌ی دیگری است آن را به **Default Photoshop Size** تغییر دهید. در مقابل اندازه‌ی طول و عرض، واحد آن‌ها ذکر شده است (مثل سانتی‌متر، میلی‌متر، اینچ و...). گزینه‌ی بعدی **تراکم‌پذیری (Resolution)** است که واحد آن **dpi** (مخفف **dot per inch** به معنی نقطه در اینچ) می‌باشد. بهترین اندازه برای کارهای چاپی ۳۰۰ است و برای سایر تصاویر که تنها در مانیتور نمایش داده می‌شوند ۷۰ نیز کفایت می‌کند. عدد ۳۰۰ عددی استاندارد در چاپ کار است و سایز پروژه‌ی چاپ شده در این حالت دقیقاً به اندازه‌ای که گفته شده است خواهد بود. یعنی اگر سایز پروژه را ۱۰ سانتی‌متر در نظر گرفته باشیم تنها در صورتی که این عدد برابر ۳۰۰ باشد به همین اندازه‌ی ۱۰ سانتی‌متر چاپ خواهد شد.

در رابطه با **Color Mode** بحث بسیار است. تا همین حد که برای کارهای کامپیوتری (تنها نمایش در مانیتورها) از گزینه‌ی **RGB** و برای کارهای چاپی از گزینه‌ی **CMYK** استفاده می‌شود. در بخش‌های

بعدی به تکمیل این مبحث می پردازیم. در صورتی که قصد دارید کار نهایی شما دارای پس زمینه سفید باشد گزینه Background Contents را بر روی White قرار دهید و در غیر این صورت بر روی Background Color قرار دهید تا کار جدیدی با رنگ پیش زمینه داشته باشید (رنگ پیش زمینه و پس زمینه در ادامه توضیح داده خواهد شد). در صورتی هم که قصد دارید تصویر هیچ پس زمینه ای نداشته باشد از گزینه Transparent استفاده کنید. تفاوت تصویری بدون پس زمینه و تصویری با پس زمینه سفید که ممکن است در بسیاری از جاها اشتباه گرفته شوند با شکل در زیر نشان داده شده است (حاشیه ی هر تصویر با رنگ قرمز مشخص گشته است).



تصویری با پس زمینه سفید



تصویری بدون پس زمینه

نکته ی مهمی که باید دانسته شود تفاوت میان پیکسل سفید و «عدم» وجود پیکسل است. تصویری با پس زمینه سفید ممکن است بر روی کاغذ سفید و یا صفحه ی وب سفید رنگ تفاوتی با تصویر بدون پس زمینه نداشته باشد ولی در جایی با رنگی غیر از سفید تفاوت خود را نشان خواهد داد.

در گوشه ی سمت راست و پایین همین پنجره، در بخش Image Size اندازه ی تخمینی پروژه نوشته می شود.

preset: ممکن است که اندازه، رزولوشن و به طور کلی تنظیمات مشخصی که در پنجره ی New وارد می کنیم به طور مکرر لازم به استفاده باشند. این امکان که مشخصات را برای استفاده های بعدی ذخیره کنیم Preset نام دارد. برای این کار ابتدا مشخصاتی را که قصد ذخیره ی آن را داریم وارد نموده و سپس بر روی کلید Save Preset کلیک می کنیم. امکان حذف presetها نیز با کلید Delete Preset وجود دارد. بعد از این کار می توان از منوی کشویی Preset، مشخصات مدنظر را انتخاب کرد. این منو علاوه بر شامل بودن Preset های کاربر، سایزها و مشخصات دیگری هم دارد. مثل کاغذ A4 در بخش International Paper (که بعد از انتخاب این گزینه امکان انتخاب سایز در منوی کشویی پایینی (Size) وجود خواهد داشت؛ نه فقط در مورد International Paper بلکه در مورد همه ی گزینه هایی که زیرمجموعه دارند انتخاب زیرمجموعه از منوی کشویی Size صورت خواهد گرفت.) و یا رزولوشن های Full HD (1080p) و HD (720p) در بخش Film & Video.

در صورتی که تصویری در حافظه ی RAM کامپیوتر موجود باشد (برای مثال از صفحه Print Screen گرفته باشیم)، preset به طور اتوماتیک بر روی گزینه ی Clipboard (که در مواقع عادی خاکستری رنگ و غیرفعال است) رفته و مقادیر طول و عرض برابر سایز تصویر نامبرده خواهد بود.

در انتها بر روی کلید OK کلیک کرده و یا اینتر را فشار می دهیم.

پروژه ی فتوشاپی ما ساخته شد. اگر دقت کنید پنجره ی این پروژه هم قابلیت شناور بودن و هم قابلیت سنجاق شدن به پنجره ی اصلی فتوشاپ را داراست؛ حتی می توان تعدادی از آنها را با سربرگها گروه بندی کرد و حتی پنجره ی گروه نیز می تواند شناور شود.



آخرین مبحث این فصل، باز کردن یک پروژه‌ی قدیمی و یا یک عکس معمولی در فتوشاپ است. فرمت فایل‌های فتوشاپ PSD می‌باشد. سایر عکس‌ها نیز فرمت‌هایی نظیر JPG، PNG و... دارند که درباره‌ی آن‌ها توضیح داده خواهد شد.

برای باز کردن یک فایل در فتوشاپ از منوی File گزینه‌ی Open را انتخاب کرده و یا از کلیدهای میانبر Ctrl+O استفاده می‌کنیم. راه دیگر باز کردن پنجره‌ی انتخاب فایل دو بار کلیک کردن (double click) بر روی محیط کار خالی و خاکستری‌رنگ است. اگر پروژه‌ای به پنجره‌ی اصلی فتوشاپ سنجاق شده است ابتدا با شناور کردن آن پنجره، فضای گفته شده را احیا کنید و سپس دو بار کلیک نمایید. برای Zoom in کردن (بزرگ‌نمایی) از کلیدهای Ctrl به‌علاوه‌ی کلید مثبت (+) و برای Zoom out کردن (کوچک‌نمایی) از کلیدهای Ctrl به‌علاوه‌ی کلید منفی (-) استفاده می‌شود.

## فصل دوم، ابزارها:

یکی از مهم‌ترین پنجره‌های فتوشاپ، پنجره‌ای است به نام جعبه‌ی ابزار که در زیر مشاهده می‌کنید. جعبه‌ی ابزار در این تصویر دارای دو ستون است. ولی به احتمال زیاد این جعبه در فتوشاپ شما تنها یک ستون دارد. برای دو ستونه کردن جدول کافی است بر روی پیکان کوچکی که در بالای جعبه ابزار قرار دارد (📏) کلیک کنید تا ستون مضاعف شود. برای برگرداندن به حالت قبلی نیز کافی است مجدداً روی همان پیکان کلیک کنید. حالت دو ستونه برای راحتی کار توصیه می‌شود.

**با کلیک بر روی هر ابزار فلش ماوس تبدیل به آن ابزار می‌گردد.**



### ابزارهای انتخاب

ابزارهای انتخاب: شامل ابزارهایی برای انتخاب بخشی از شکل، بریدن بخشی از تصویر و...

### ابزارهای نقاشی

ابزارهای نقاشی: شامل ابزارهایی برای نقاشی کشیدن شامل برآش (قلم‌مو)، پاک‌کن، محوکن و...

### ابزارهای متن و بردار

ابزارهای متن و بردار: شامل ابزارهایی برای درج متن بر روی کار و یا مسیرهای خطی و اشکال هندسی

هر کدام از ابزارها دارای کلید میانبری هستند. اگر ماوس را بر روی یکی از این ابزارها نگه داریم نام آن ابزار به همراه کلید میانبرش در داخل یک پرانتز نوشته می‌شود.

برای مثال کلید میانبر ابزار gradient حرف G می باشد و این بدین معناست که با فشردن این حرف از صفحه کلید ابزار نامبرده فعال می گردد.

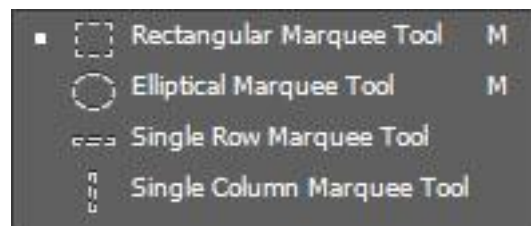
در سمت راست و پایین برخی از ابزارها مثلث کوچکی قرار دارد و این یعنی ابزار موردنظر دارای زیرمجموعه می باشد. برای دیدن زیرمجموعه ی هر ابزار بر روی آن راست کلیک کرده و یا کلیک کرده و نگه می داریم. سپس از منوی آبخاری باز شده ابزار موردنظر خود را انتخاب می کنیم.

**ابزارهای انتخاب:** در فتوشاپ برای جدا کردن بخشی از تصویر که می خواهیم تنها تغییرات در آن ناحیه صورت پذیرد از انتخاب کردن استفاده می کنیم. مثلاً برای تغییر رنگ موهای یک سوژه در تصویر، ناچاریم که موهای او را «انتخاب» کنیم. در غیر این صورت رنگ تمام تصویر تغییر می کند. برای منتقل کردن یک شخص به یک تصویر دیگر، باید او را «انتخاب» کنیم. در غیر این صورت پیرامون تصویر قبلی هم به تصویر اولیه منتقل می شود. ابزارهای این بخش (به جز چند استثنا) همگی برای انتخاب ناحیه ای از تصویر هستند. ماهیت ناحیه ی انتخابی به ابزار استفاده شده هیچ ارتباطی ندارد و تفاوت ابزارهای فوق تنها در روش انتخاب ناحیه ی انتخابی است. برای مثال یکی از این ابزارها به صورت شابلونی دایره ای بخشی از تصویر را انتخاب می کند، دیگری مستطیل، یک ابزار دیگر امکان انتخاب اشیاء نامنظم را فراهم می سازد ...

برای امتحان هر یک از ابزارهایی که در ادامه توضیح داده می شود یک عکس باز کرده و بر روی آن عمل انتخاب قسمتی را انجام دهید. از قسمت ابزارهای نقاشی براش (قلم مو) را انتخاب کرده و در داخل و خارج ناحیه ی انتخابی اقدام به نقاشی کنید. متوجه عمل نکردن این ابزار (و هر ابزار دیگری) در خارج از ناحیه ی انتخابی خواهید شد.

به بررسی اغلب ابزارهای موجود در این بخش می پردازیم. دقت کنید که بیشتر این ابزارها در گروه زیرمجموعه هستند و برای مشاهده و انتخاب آنها باید بر روی ابزارهایی که زیرمجموعه دارند راست کلیک کرد (و یا کلیک کرد و نگه داشت). همان طور که قبلاً هم گفته شد در سمت چپ و پایین چنین ابزارهایی مثلث کوچکی به نشانه ی وجود زیرمجموعه وجود دارد.

انتخاب بخشی از تصویر به صورت مستطیل  
انتخاب بخشی از تصویر به صورت بیضی  
انتخاب تنها یک ردیف پیکسل (افقی)  
انتخاب تنها یک ردیف پیکسل (عمودی)



با نگه داشتن کلید شیفت هنگام انتخاب بخشی به صورت مستطیل یا بیضی می توان نسبت طول و عرض شکل را به صورت برابر حفظ کرد (یعنی مربع و دایره کشید).

انتخاب یک بخش به صورت کشیدن حاشیه با ماوس  
انتخاب یک بخش به صورت چندضلعی  
انتخاب یک بخش با خاصیت آهنربایی



طرز کار با ابزار انتخاب چندضلعی به صورتی است که با کلیک بر روی یک نقطه انتخاب کردن شکل را آغاز می‌کنیم. بعد از جابجا کردن ماوس به نقطه‌ای دیگر خطی از نقطه‌ی اولیه به این نقطه کشیده می‌شود (یک ضلع چندضلعی) که با یک بار دیگر کلیک کردن نقطه‌ی کلیک شده در جای خود فیکس می‌شود (یک رأس چندضلعی شکل می‌گیرد) و می‌توان اضلاع بیشتری به شکل اضافه کرد. این ابزار کارآمدترین ابزار انتخاب در فتوشاپ است. با دو بار کلیک کردن آخرین نقطه‌ی فیکس شده به نقطه‌ی اول وصل می‌شود و شکل بسته‌ای تشکیل می‌گردد که همان ناحیه‌ی انتخابی است (برای وصل شدن نقطه‌ی اول و آخر در ابزار فاقد خاصیت چندضلعی و آهنربایی (ابزار اول) کافی است کلید ماوس را رها کنید). برای حذف آخرین نقطه‌ی فیکس شده در هر مرحله نیز کافی است یک بار کلید Backspace فشرده شود.

ابزار انتخاب مغناطیسی نیز زمانی به کار می‌رود که مرز بین شکل موردنظر و پس‌زمینه کاملاً مشهود باشد. این ابزار از طریق اختلاف رنگ پیکسل‌ها مرز ناحیه‌ی انتخابی را به صورت هوشمند مشخص می‌کند.

ابزار انتخاب سریع

چوب جادویی



با استفاده از ابزار انتخاب سریع می‌توان ناحیه‌ی انتخابی را با قلم‌مو مشخص کرد. این ابزار از اختلاف رنگ پیکسل‌ها استفاده می‌کند. می‌توان قلم‌موی موردنظر را از لیست براش‌ها در نوار ابزار (نوار پایین منوی اصلی فتوشاپ) انتخاب کرد. در مورد براش‌ها در قسمت ابزارهای نقاشی بیشتر توضیح خواهیم داد.

برای انتخاب یک شکل بسیار مشخص و واضح که تفاوت آن با پیکسل‌های پس‌زمینه بسیار مشخص است می‌توان از چوب جادویی استفاده کرد. تنها با یک کلیک چوب جادویی بر روی یک نقطه پیکسل‌های مشابه به حالت انتخاب در خواهند آمد. میزان حساسیت چوب جادویی را می‌توان در نوار ابزار و Tolerance انتخاب کرد. هر چه عدد تولرانس کمتر باشد پیکسل‌های کمتری انتخاب خواهند شد و ناحیه‌ی انتخابی کوچک‌تر و دقیق‌تر خواهد بود.

**چند نکته درباره‌ی ناحیه‌ی انتخابی** (در حالت‌های فوق نوع ابزار انتخاب ناحیه هیچ اهمیتی ندارد):

- برای جابجا کردن ناحیه‌ی انتخابی می‌توان آن را با ماوس آن را drag نموده و یا از کلیدهای چهارجهته‌ی کیبورد استفاده نمود. برای سریع‌تر جابجا شدن تصویر می‌توان در هنگام استفاده از کلیدهای چهارجهته کلید Shift را نگه داشت. همچنین در صورتی که راستای جابجایی تنها در یک جهت باشد یعنی تنها یکی از مقادیر X و Y محور مختصات تغییر و یا قدرمطلق هر دو به یک اندازه تغییر کند و راستای جابجایی بر قطرهای مربعی فرضی باشد (مثل حرکات ممکن برای مهره‌ی وزیر شطرنج!!) می‌توان کلید Shift را نگه داشته و نسبت به جابجایی اقدام نمود.
- برای خارج نمودن ناحیه‌ی انتخاب از حالت انتخاب بر روی ناحیه‌ی انتخاب نشده‌ای از تصویر و یا فضای خالی خاکستری‌رنگ یک بار کلیک و یا بر روی آن راست کلیک نموده و Deselect را انتخاب می‌کنیم.
- برای انتخاب کل تصویر در حالی که یکی از ابزارهای انتخاب فعال است کلیدهای Ctrl+A را فشار می‌دهیم.
- برای حذف کردن ناحیه‌ای پس از انتخاب آن کلید Delete را فشار می‌دهیم. در این باره در قسمت لایه‌ها توضیحات بیشتری خواهیم داد.



- برای کاستن قسمت‌هایی از ناحیه‌ی انتخاب شده کلید Alt را فشرده و ناحیه‌ی موردنظر را انتخاب می‌کنیم.
- برای افزودن قسمت‌هایی به ناحیه‌ی انتخاب شده کلید Shift را فشرده و ناحیه‌ی موردنظر را انتخاب می‌کنیم.
- برای اشتراک‌گیری بین ناحیه‌ی انتخاب شده از قبل و ناحیه‌ی مدنظر فعلی دو کلید Alt و Shift را به طور همزمان فشرده و اقدام به اشتراک‌گیری دو ناحیه می‌کنیم.
- برای انتخاب ناحیه‌ی مکمل ناحیه‌ی انتخاب شده (معکوس کردن نواحی انتخاب شده و انتخاب نشده) در حالی که یکی از ابزارهای انتخاب فعال است بر روی آن راست کلیک کرده و گزینه‌ی Select Inverse را انتخاب می‌کنیم.
- برای محو کردن حاشیه‌های ناحیه‌ی انتخابی بر روی ناحیه راست کلیک کرده و Feather را انتخاب می‌کنیم. هر چه این عدد بزرگ‌تر باشد میزان محو شدن بیشتر است.



Feather=0



feather=10



feather=20

برای جابجایی ناحیه‌ی انتخابی از ابزار جابجایی (Move Tool) استفاده می‌شود. این جابجایی می‌تواند در خود تصویر و یا انتقال آن ناحیه از تصویر به پروژه‌ی دیگری باشد (در صورتی که هیچ بخشی از تصویر انتخاب نشده باشد کل تصویر (لایه) منتقل خواهد شد). دو عکس متفاوت باز کرده و ناحیه‌ای از یکی از آن‌ها انتخاب کنید. سپس با استفاده از ابزار جابجایی آن را به تصویر دیگر منتقل نمایید. با استفاده از کلیدهای Ctrl+T و گیره‌های به وجود آمده نسبت به تغییر اندازه و چرخش ناحیه اقدام نمایید. اگر قصد پرسپکتیو کردن کار را دارید کلید Ctrl را نگه داشته و با گیره‌های موجود اقدام به این کار نمایید. لازم به ذکر است که پرسپکتیو کردن در لایه‌ی متنی امکان ندارد و باید آن را به لایه‌ی پیکسلی تبدیل نمود که این کار در فصل لایه‌ها توضیح داده خواهد شد. در صورتی که در نوار ابزار این ابزار تیک گزینه‌ی Auto-Select زده شود لایه‌ای که قصد جابجایی آن را داریم به صورت هوشمند انتخاب می‌شود و در غیر این صورت در هر جای پروژه که عمل drag and drop را انجام دهیم تنها موجب جابجایی لایه‌ی فعال می‌شود.

نکته‌ی بسیار مهم: در صورتی که یکی از ابزارهای انتخاب فعال باشند و جابجایی (با drag کردن و یا استفاده از کلیدهای چهارجهته‌ی کیبورد) صورت پذیرد تنها ناحیه‌ی انتخاب شده جابجا می‌شود. اما در صورتی که ابزار Move Tool فعال باشد ناحیه‌ی انتخابی به‌علاوه‌ی محتویات داخل آن جابجا خواهد شد.

ابزارهای انتخاب ناحیه‌ای به پایان رسیدند و سایر ابزارهای این بخش استثناء هستند.

ابزار برش بخشی از تصویر  
ابزار برش بخشی از تصویر به صورت پرسپکتیو



برای حذف بخش ناخواسته ی تصویر می توان از ابزار برش استفاده کرد. در صورت نیاز به پرسپکتیو نیز می توان از ابزار استفاده از ابزار برش پرسپکتیو استفاده نمود. پس از کلیک کردن بر روی یکی از این دو ابزار با استفاده از ماوس ناحیه ی موردنظر را انتخاب کرده و کلید اینتر را می فشاریم. همچنین می توان از طریق دکمه ی تیک واقع در نوار تنظیمات ابزار این کار را انجام داد. برای انصراف نیز می توان از کلیدی با علامت ممنوع که در کنار همان تیک قرار دارد استفاده کرد.

پس از انتخاب بخش موردنظر با کمک هشت گیره ی ظاهر شده در اطراف آن می توان نسبت به تغییر اندازه ی بخش و ایجاد نقاط گریز (در ابزار برش پرسپکتیو) و چرخش تصویر اقدام نمود. نقطه ی مرکزی ناحیه مرکز ثقل است که با جابجایی آن و چرخاندن تصویر می توان محور چرخش را حول آن نقطه قرار داد. نسبت طول به عرض را هم می توان در نوار ابزار تعیین کرد.

نکته ی جالب اینجاست که می توان با ابزار انتخاب مستطیلی ناحیه ای را انتخاب و سپس با انتخاب ابزار برش و فشردن اینتر (و یا کلید تیک) به بریدن تصویر اقدام نمود.

از ابزار برش برای گسترده کردن بوم نیز استفاده می شود. کافی است که گیره ی موردنظر را به جای کشیدن به داخل پروژ و کوچک کردن آن، رو به بیرون بکشیم.

قطره چکان



خط کش

ابزار یادداشت

ابزار شمارش

با ابزار قطره چکان می توان رنگ ناحیه ای از تصویر را با کلیک بر روی آن به عنوان رنگ پس زمینه انتخاب کرد. این رنگ می تواند در سایر ابزارها کمک رسان باشد. پس از کلیک بر روی یک نقطه رنگ آن نقطه به عنوان رنگ پیش زمینه ذخیره می شود. اگر کلید Alt را نگه داشته باشیم رنگ به عنوان رنگ پس زمینه ذخیره می گردد. اگر بر روی مربع رنگی موجود در جعبه ابزار کلیک کنیم پنجره ی استخر رنگ (Color Picker) گشوده و انتخاب رنگ با دقت بیشتری انجام خواهد پذیرفت. در پایان معرفی تمام ابزارها به بررسی استخر رنگ می پردازیم.

با استفاده از ابزار خطکش می توان فاصله ی دو نقطه در تصویر را به دست آورد. برای این کار پس از انتخاب ابزار با ماوس از یکی از نقطه ها به نقطه ی دیگر drag می کنیم (کشیدن از مبدا تا مقصد). فاصله، زاویه و سایر مشخصات آن دو نقطه در نوار تنظیمات ابزار نوشته خواهد شد.

برای یادداشت گذاری در فتوشاپ از این ابزار استفاده می شود. این ابزار تنها برای راحتی کار گرافیست بوده و در کار نهایی تاثیری نخواهد داشت. برای استفاده از این ابزار بر روی نقطه ی مدنظر پروژه کلیک می کنیم.

ابزار شمارش نیز همانند ابزار قبلی نتیجه ای در کار نهایی نخواهد داشت و برای شماره گذاری استفاده می شود.

**ابزارهای نقاشی:** از این ابزارها برای طراحی و تغییراتی مثل روتوش و... استفاده می شود.

- ابزار روتوش موضعی
- ابزار روتوش
- ابزار وصله
- ابزار جابجا کردن شی و حذف آن از ناحیه ی اولیه
- ابزار برطرف ساختن قرمزی چشم



با استفاده از ابزار روتوش موضعی می توان جزئیات کوچک مثل خال، چین و چروک، نوشته های ناخواسته و... را روتوش نمود. برای این کار کافیست که با ماوس روی ناحیه ی موردنظر کلیک کنید.

در حالتی که ناحیه ی نیازمند روتوش وسیع تر و حساس تر است و هوشمند عمل کردن برنامه کارایی لازم را ندارد از ابزار روتوش عادی استفاده می کنیم. طرز کار ابزار به این شکل است که کلید Alt را فشرده و نقطه ای را با کلیک کردن انتخاب می کنیم. سپس با قلم موی این ابزار شروع به پاک کردن بخش ناخواسته ی تصویر می نماییم. پیکسل های ناحیه ای که با Alt انتخاب شده اند جایگزین شده و تصویر ترمیم می گردد.

با استفاده از ابزار وصله می توان ناحیه ای را انتخاب نمود و نسبت به ترمیم آن اقدام کرد. این ناحیه می تواند توسط یکی از ابزارهای انتخاب صورت بگیرد و یا توسط خود ابزار که شبیه به Lasso Tool (انتخاب یک بخش به صورت کشیدن حاشیه با ماوس) عمل می کند. بعد از انتخاب می توان ناحیه ی ایجاد شده را drag کرده و بر روی بخشی از تصویر که قصد داریم ترمیم از روی آن صورت گیرد رها کنیم.


با استفاده از ابزار جابجا کردن شی و حذف آن از ناحیه ی اولیه می توان بخشی از تصویر را انتخاب کرده و آن را به ناحیه ی دیگری از تصویر منتقل کنیم. ضمن آن که جای خالی به وجود آمده به صورت هوشمند روتوش می شود.

- ابزار براش (قلم مو)
- ابزار مداد
- ابزار قلم رنگ کننده

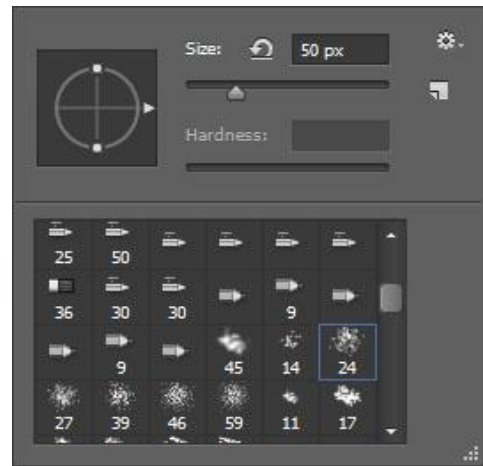




اولین و مهم‌ترین نکته‌ای که درباره‌ی برآش باید دانسته شود این است که در هنگام کار با آن لایه‌ی جدیدی ایجاد نمی‌شود و در صورتی که ادغام نشدن آن با لایه‌ی قبلی حائز اهمیت است باید برای ساختن لایه‌ی جدید اقدام نمود. در این باره در بخش لایه‌ها توضیح داده شده ولی به دلیل اهمیت بالای آن در این جا هم اشاره شد.

در نوار ابزار برآش دو چیز را بررسی می‌کنیم. یک این که در قسمت Opacity میزان شفافیت (محو بودن) به درصد نوشته شده است. هر چه این عدد بزرگ‌تر باشد شفافیت کمتر است و جزئیات بیشتری از پشت آن دیده می‌شود و دیگر آن که با کلیک بر روی  پنجره‌ی فوق باز می‌شود که در ادامه توضیح داده خواهد شد:

با چرخاندن کمان سمت چپ پنجره می‌توان انحراف برآش را تعیین کرد. بزرگی قلم مو به پیکسل در جعبه‌ی متنی نوشته شده است که با لغزاندن نوار size می‌توان آن را تغییر داد (ماکزیمم آن ۵۰۰۰ است که در نسخه‌های قبلی ۲۵۰۰ بود). با کلیک بر روی فلش کنار جعبه متن می‌توان آن را به سبب اصلی خودش بازگرداند (البته در مورد برآش‌هایی که خاصیت برداری دارند یعنی بزرگ شدن آن‌ها لطمه‌ای به کیفیت آن‌ها نمی‌زند چنین فلشی وجود ندارد). با استفاده از چرخ دنده‌ی موجود در سمت راست و بالای پنجره می‌توان اقدام به ذخیره و یا بارگذاری برآش‌های خارجی نمود. البته راه آسان‌تر لود کردن برآش‌ها در فتوشاپ دو بار کلیک بر روی فایل آن‌ها است. با این کار برنامه‌ی فتوشاپ باز شده و برآش‌های اضافه شده در لیست قابل مشاهده خواهند بود. فرمت این فایل‌ها abr است و به آسانی در اینترنت یافت می‌شوند. با کلیک بر روی آیکون شبیه به ورقه‌ی کاغذ (در زیر چرخ‌دنده) و اضافه کردن میزان spacing می‌توان بین لکه‌های برآش فاصله ایجاد نمود و حالتی خط‌چین به وجود آورد. رنگ برآش با استفاده از استخر رنگ تعیین می‌شود. این پنجره همچنین با راست کلیک بر روی پروژه توسط ابزار برآش نیز قابل باز شدن (در نقطه‌ی کلیک شده) است. رنگ برآش رنگ پیش‌زمینه است که می‌توان آن را تغییر داد.

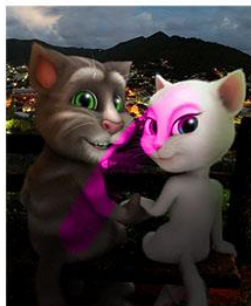


ابزار مداد شباهت زیادی به برآش دارد و می‌توان گفت همان ابزار برآش با مقیاسی کوچک‌تر است.

با استفاده از قلم رنگ‌کننده (Color Replacement Tool) می‌توان بخشی از تصویر را به رنگ دلخواه در آورد. تفاوت این ابزار با برآش این است که با استفاده از این ابزار تنها رنگ عوض می‌شود و تصویر تغییری نمی‌کند. رنگ این ابزار نیز با استفاده از استخر رنگ قابل تغییر است.



Brush



Color Replacement

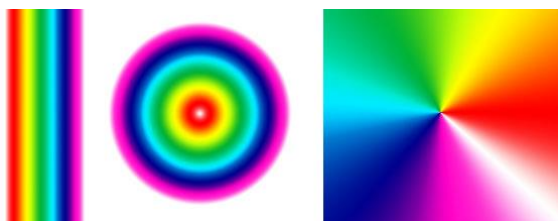
همان طور که مشاهده می شود با ابزار قلم رنگ کننده کمرنگ و پررنگ بودن پیکسل تغییری نکرده و تنها رنگ آن تغییر می کند.

ابزار پاک کن	 Eraser Tool	E
ابزار حذف کننده ی پس زمینه	 Background Eraser Tool	E
ابزار پاک کن جادویی	 Magic Eraser Tool	E

ابزار پاک کن برای پاک کردن به کار می رود!! و می توان شکل و اندازه ی آن را از نوار ابزار و لیست براش ها انتخاب کرد. براش ها علاوه بر کشیدن در ابزارهایی مثل پاک کن و حتی ابزارهای ترمیمی نیز قابل استفاده اند!

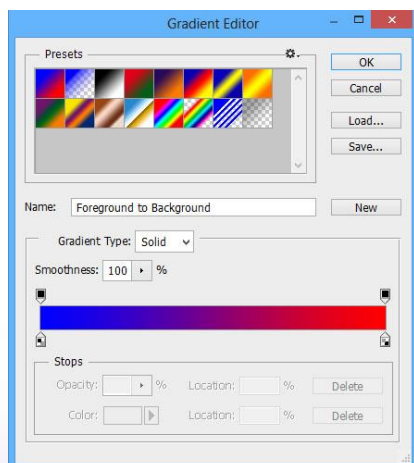
پاک کن جادویی عبارت است از ابزار چوب جادویی به علاوه ی فشردن کلید Delete. با کلیک بر روی ناحیه ای از تصویر با این ابزار بخش ناخواسته به صورت هوشمند حذف می شود.

ابزار تدرج رنگ (گرادیانت)	 Gradient Tool	G
ابزار سطل رنگ	 Paint Bucket Tool	G
	 3D Material Drop Tool	G



تدرج رنگ به معنی محو شدن دو یا چند رنگ در همدیگر به صورت تدریجی است. تدرج رنگ می تواند به صورت یک خط صاف، حلقوی و یا دایره ای باشد.

به بررسی نوار ابزار گرادیانت می پردازیم:



با کلیک بر روی فلش طیف رنگی در سمت چپ نوار می توان چند نمونه از گرادیانت های آماده ی فتوشاپ را مشاهده و استفاده نمود. پنج آیکن بعدی مربوط به رسم گرادیانت به صورت عمودی، حلقوی، دایره ای، افقی و مربعی هستند. هر کدام از آن ها را انتخاب نموده و با رسم خط بر روی محیط پروژه آن ها را امتحان کنید. در قسمت Opacity نیز می توان میزان شفافیت (محو بودن) گرادیانت را مشخص نمود.

با کلیک بر روی خود طیف رنگی (نه فلش کنار آن)، پنجره‌ی گرادیانت ادیتور (Gradient Editor) باز می‌شود که به ما امکان ساخت گرادیانت دلخواه را می‌دهد.

رنگ‌های اولین گرادیانت (ردیف اول سمت چپ) به‌طور پیش‌فرض رنگ‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه هستند. با کلیک بر روی گیره‌های پایینی نوار رنگی و سپس کلیک بر روی مستطیل هم‌رنگی که در کنار عبارت Color (در پایین همان نوار) پدید می‌آید، استخر رنگ برای انتخاب رنگ موردنظر باز می‌شود.

با استفاده از سطل رنگ می‌توان کل بخش موردنظر را با یک کلیک رنگ کرد. این سطل همانند سطل رنگ نقاشی ویندوز کار می‌کند و ابزاری چندان حرفه‌ای (از نظر من) به شمار نمی‌آید.

ابزار مات کردن

ابزار تیزکن

ابزار لکه‌دار کردن



با استفاده از ابزار مات کردن می‌توان به مات کردن بخشی از تصویر پرداخت. می‌توان برای دقت بیشتر ابتدا با یک ابزار انتخاب، ناحیه‌ی موردنظر را انتخاب کرد تا سایر بخش‌ها مات نشوند.

ابزار تیزکن برای نمایش جزئیات ناحیه‌ی ای مات شده است (برعکس ابزار مات کردن). این ابزار تا حدودی می‌تواند یاری‌رسان باشد.

ابزار لکه‌دار کردن شبیه ابزار مات کردن است. با این تفاوت که مات شدگی جهت‌دار خواهد بود؛ مثل کشیدن انگشت بر روی تابلوی رنگ و روغن خیس. آیکون ابزار نیز این گفته را تصدیق می‌کند.

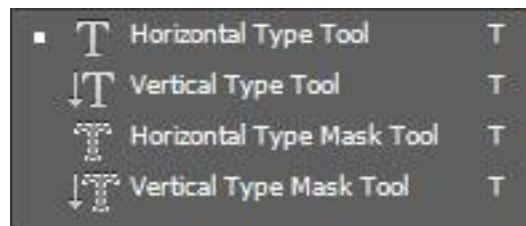
**ابزارهای متن و بردار:** از این ابزارها برای نوشتن متن و یا کشیدن بردارها و مسیرهای برداری استفاده می‌شود. در این کتاب وارد مبحث بردارها نمی‌شویم و به بررسی نسبتاً طولانی‌ای از متن در فتوشاپ اکتفا می‌کنیم که بخشی از آن در ادامه و بخش مفصل‌تر آن در فصل کار با متن بیان خواهد شد.

ابزار تایپ افقی (عادی)

ابزار تایپ عمودی

ابزار به انتخاب در آوردن ناحیه به شکل متن (افقی)

ابزار به انتخاب در آوردن ناحیه به شکل متن (عمودی)



هدف فتوشاپ رو از دوتا ابزار آخری فهمیدین به منم خبر بدین!!!!!!!

برای تایپ در یک نقطه ابزار تایپ افقی را انتخاب کرده و کلیک می‌کنیم. نوع فونت و اندازه‌ی متن و چینش آن (راست‌چین، وسط‌چین یا چپ‌چین) از طریق نوار ابزار قابل کنترل است. فاصله‌ی سطوح و کاراکترها از هم، چسبیدگی حروف به هم و سایر موارد از طریق پنل کاراکتر قابل تنظیم است که در بخش کار با متن توضیح داده خواهد شد.



برای نوشتن متن در یک باکس کافی است که پس از انتخاب ابزار تایپ به جای کلیک کردن مستطیل مورد نظر (باکس) را با ماوس بکشیم. با این کار ادامه‌ی متن تا لاینهای نمی‌رود (!) و پس از رسیدن به آخر باکس شکسته می‌شود.

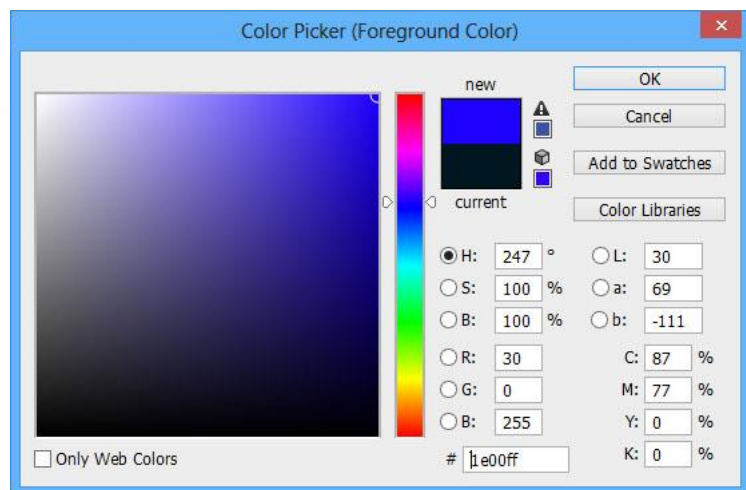
**استخر رنگ (Color Picker):** در فتوشاپ همواره دو رنگ در حافظه ذخیره و در مواقع نیاز استفاده می‌شوند. پیش‌زمینه (foreground) و پس‌زمینه (background) که البته پیش‌زمینه استفاده‌ی بیشتری دارد. در حالت پیش فرض پیش‌زمینه مشکی و پس‌زمینه سفید رنگ است.

با کلیک بر روی فلش دوچهرته جای رنگ‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه عوض می‌شود و با کلیک بر روی دو مربع کوچک (در سمت پایین و چپ عکس) رنگ‌ها به حالت پیش‌فرض (پیش‌زمینه مشکی و پس‌زمینه سفید) باز می‌گردند.



با کلیک بر روی هر کدام از مربع‌های پیش‌زمینه و یا پس‌زمینه، پنجره‌ی استخر رنگ برای انتخاب رنگ آن باز می‌شود.

رنگین‌کمان به صورت نواری عمودی در این پنجره گنجانده شده که شروع کار است. پس از انتخاب رنگ مورد نظر از نوار عمودی می‌توان در مربع بزرگ به جزئیات بیشتری پرداخت. در ضلع سمت چپ این مربع طیف سفید تا سیاه، در ضلع بالایی این مربع طیف سفید تا رنگ انتخابی در رنگین‌کمان، در ضلع سمت راست طیف رنگ انتخابی تا سیاه و در ضلع پایینی رنگ سیاه مطلق داریم. رنگ نهایی از این صفحه‌ی مختصات انتخاب خواهد شد.



در بخش new رنگ انتخاب شده و در بخش current رنگ قبلی (پیش‌زمینه یا پس‌زمینه) قابل مشاهده است. در صورت تمایل به انتخاب شدن رنگ قبلی در صفحه‌ی مختصات می‌توان بر روی باکس current یک بار کلیک کرد. در صورتی که امکان چاپ رنگ توسط پرینترهای رنگی نباشد، اخطار به صورت یک علامت اخطار کوچک نمایش داده شده و نزدیک‌ترین رنگ قابل چاپ را توصیه می‌کند که با کلیک بر روی آن جایگزین رنگ فعلی می‌گردد.

نکته‌ی جالب استخر رنگ این است که در هنگام باز بودن این پنجره فلش ماوس به ابزار قطره‌چکان تبدیل خواهد شد که امکان انتخاب رنگ از هر کجای صفحه را فراهم می‌کند.

در صورتی که در پروژه‌ای خاص چند رنگ استفاده‌ی مکرر و مداوم دارند می‌توان با بهره‌گیری از پنل swatches که حکم پالت نقاش را دارد چند رنگ فوق را ذخیره و با یک کلیک از آن‌ها استفاده کرد. با یک کلیک ماوس به آخر لیست مربع‌های کوچک رنگی، رنگ پیش‌زمینه به لیست اضافه می‌شود.

درباره‌ی RGB و CMYK و کد هگزادسیمال که در کنار کاراکتر نامبرساین (#) قرار دارد در بخش «سایر قابلیت‌های فتوشاپ» توضیح داده شده است.

## فصل سوم، مفهوم لایه‌ها:

لایه‌لایه بودن پروژه‌ها در فتوشاپ مهم‌ترین امکان این نرم‌افزار است. امکانی که به دلیل کاربرد بی‌نظیرش تقلید سایر نرم‌افزارهای گرافیکی از جمله گیمپ (Gimp) را به دنبال داشت. البته این امکان برای اولین بار در نرم‌افزار گرافیکی Macromedia xRes استفاده شد که امروزه اصلاً نامی از این نرم‌افزار باقی نمانده است و آخرین ورژن پایدار آن در سال ۱۹۹۷ منتشر شده. وجود لایه‌ها این امکان را می‌دهد که بتوان به ویرایش بخشی از تصویر بدون آسیب زدن به سایر بخش‌ها پرداخت.



(خواندن مقاله‌ی (digital image editing) Layers در ویکی‌پدیای انگلیسی توصیه می‌شود).

در این پروژه، عکس منظره و پرنده در دو لایه‌ی متفاوت قرار دارند. بنابراین امکان جابجایی، تغییر و ویرایش هر کدام به صورت جداگانه و بدون تداخل در لایه‌ی دیگر امکان‌پذیر است.

مدیریت لایه‌ها در فتوشاپ از طریق پنل Layers صورت می‌گیرد. در صورت نبود این پنل از منوی فتوشاپ و گزینه‌ی Window پنل فوق را فراخوانی کنید.



نکته: تمامی پنل‌های فتوشاپ را می‌توان از طریق منوی فتوشاپ و گزینه‌ی Window فراخوانی کرد و پنل‌های باز را با انتخاب مجددشان از منوی آبشاری بست. پنل‌های فراخوانی شده در کنار نام خود در منوی آبشاری یک تیک دارند.

بالاترین لایه در لیست، روی همه‌ی لایه‌ها دیده می‌شود. دومین لایه در لیست زیر لایه‌ی اول و روی لایه‌های باقیمانده و به همین صورت...

تصویر بالا این موضوع را به خوبی نشان می‌دهد. برای جابجا کردن لایه‌ها در لیست می‌توان آن‌ها را به بالا و پایین لیست و در بین لایه‌های دیگر drag نمود.





با کلیک بر روی آیکون ورقه‌ی کاغذ (یکی از هفت آیکون پایین پنل) یک لایه‌ی جدید تشکیل می‌شود. با کلیک بر روی هر لایه، آن لایه به حالت فعال در می‌آید. باید دقت نمود که در هنگام اعمال تغییرات لایه‌ی درست را انتخاب کرده باشیم. با دو بار کلیک بر روی نام هر لایه امکان تغییر آن وجود دارد.

با drag کردن یک لایه به آیکون سطل آشغال آن لایه حذف می‌شود. این کار را می‌توان با انتخاب لایه و فشردن کلید delete نیز انجام داد.

برای کپی کردن یک لایه می‌توان آن را به آیکون ورقه‌ی کاغذ drag کرد. نام لایه‌ی جدید در کنار نام قبلی خود عبارت copy را نیز دارد. در صورتی که کپی‌ها بیشتر از یک عدد شوند شماره گذاری می‌گردند.

برای اعمال تغییراتی به صورت هماهنگ (برای مثال کوچک و بزرگ کردن چند لایه با هم بدون ادغام آن‌ها) می‌توان لایه‌های موردنظر را گروه‌بندی نمود. با کلیک بر روی آیکون فولدر یک گروه تشکیل می‌شود که می‌توان لایه‌های موردنظر بر روی آن drag کرد و آن‌ها را زیرمجموعه‌ی گروه ساخت. با کلیک بر روی فلش کنار گروه زیرمجموعه‌ها مخفی می‌شوند.

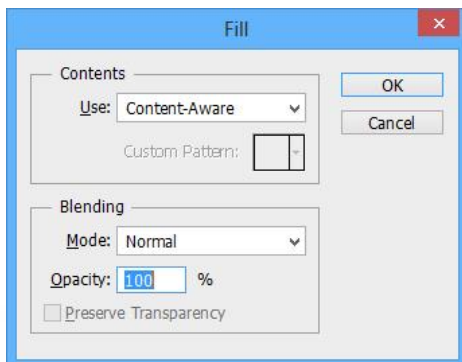
در کنار هر لایه و یا گروه یک چشم وجود دارد که با کلیک بر روی آن لایه نامرئی می‌گردد. لایه یا گروه نامرئی در هنگام ذخیره‌ی کار دیده نمی‌شود. با کلیک دوباره لایه به حالت مرئی بازمی‌گردد.

اگر بخواهیم لایه‌ای قفل شود، یعنی امکان ویرایش و جابجایی و تغییر ناخواسته را نداشته باشد می‌توان آن را قفل کرد. برای این کار لایه را انتخاب می‌کنیم و از نوار بالای لیست لایه‌ها، آیکون قفل را انتخاب می‌کنیم. امکان قفل کردن «تنها جابجایی لایه» و «تنها ویرایش پیکسلی لایه» نیز با سایر آیکون‌ها امکانپذیر است. پس از قفل کردن یک لایه در کنار آن لایه یک قفل کوچک نمایش داده می‌شود. برای حذف قفل می‌توان آن را با ماوس بر روی سطل آشغال drag کرد.

به طور پیش‌فرض لایه‌ای تحت عنوان Background وجود دارد که زمینه‌ی کار را از حالت خلأ و بی‌رنگی خارج می‌سازد. در صورتی که کار شما نیازی به پس‌زمینه ندارد (برای مثال فرمت PNG که توضیحات تکمیلی آن در بخش «سایر قابلیت‌های فتوشاپ» بیان شده است) می‌توان این لایه را حذف نمود. برای حذف کردن این لایه باید اول قفل آن را باز کرد که چگونگی این کار گفته شد.

برای ادغام دو لایه ابتدا لایه‌ی بالایی را انتخاب کرده و سپس کلیدهای Ctrl+E را فشار می‌دهیم.

برای کپی ناحیه‌ی انتخابی به یک لایه‌ی جدید از کلیدهای Ctrl+J استفاده می‌کنیم. فشردن این دو کلید در هنگامی که ناحیه‌ی انتخاب نشده است منجر به کپی شدن کل لایه می‌شود. کاری که با drag کردن لایه به آیکون ورقه‌ی کاغذ نیز امکانپذیر است.



برای حذف بخشی از یک لایه ابتدا ناحیه‌ی موردنظر را با یکی از ابزارهای انتخاب، انتخاب کرده و سپس کلید Delete را می‌فشاریم. در صورتی که لایه‌ی نامبرده، لایه‌ی Background باشد، ناحیه‌ای حذف نمی‌گردد و در عوض ناحیه‌ی انتخابی با یک رنگ جایگزین پر می‌شود. بعد از این کار در پنجره‌ای رنگ جایگزین پرسیده می‌شود که در منوی آبخاری Use می‌توان رنگ پیش‌زمینه، پس‌زمینه، سفید، خاکستری، سیاه و سایر رنگ‌ها را انتخاب نمود.



انتخاب چند لایه به صورت همزمان نیز امکان پذیر است. برای این کار کلید Ctrl را فشرده و لایه‌ها را تک تک انتخاب می‌کنیم و یا در صورتی که لایه‌ها پشت سر هم هستند می‌توان کلید Shift را گرفته و اولین و آخرین لایه را انتخاب نمود.

برای به انتخاب در آوردن ناحیه‌ای که از لایه‌ی مورد نظر اشباع است کلید Ctrl را نگه داشته و بر روی تصویر لایه (کادر مستطیلی در سمت چپ نام لایه در لیست) کلیک می‌کنیم. از این ناحیه‌ی انتخابی می‌توان در سایر لایه‌ها نیز استفاده کرد و محدود به همان لایه نیست.

## فصل چهارم، سبک لایه‌ها:

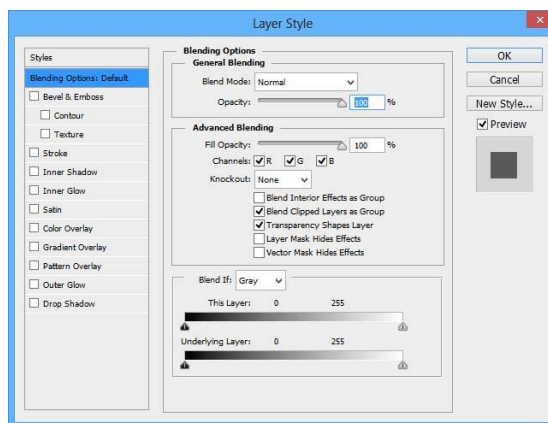


سبک لایه‌ها (Layer Styles) به افکت‌هایی گفته می‌شود که منجر به ایجاد صفاتی در لایه‌ی مورد نظر می‌شوند. صفاتی نظیر سایه‌دار شدن لایه، برجستگی لایه، تک‌رنگ شدن لایه و... تعدادی از این صفات با کج‌سلیقگی تمام در تصویر نشان داده شده‌اند.

برای ایجاد سبک در یک لایه بر روی آن لایه در پنل لایه‌ها دو بار کلیک می‌کنیم (دقت شود که بر روی نام لایه دابل کلیک نشود چرا که منجر به rename لایه خواهد شد). با این کار پنجره‌ی Layer Style باز می‌شود.

این پنجره شامل سربرگ‌های متعددی است که در سمت چپ آن به صورت لیست وار ردیف شده‌اند.

لیست Blend Mode به چگونگی تاثیر پیکسل‌های لایه بر لایه‌های زیرین می‌پردازد که بررسی آن‌ها را به شما واگذار می‌کنیم. تنها موردی که توضیح داده می‌شود Color است که حالتی شبیه به ابزار قلم رنگ‌کننده به کل لایه می‌دهد. یعنی تنها رنگ‌های آن به لایه‌های زیرین منتقل می‌شود. از این تکنیک برای آرایش چهره به خصوص سایه چشم و رژ گونه استفاده می‌شود.



در تصویر اول یک لایه‌ی جدید ایجاد کردیم و با برایش اقدام به کشیدن سایه‌ها نمودیم.



در تصویر دوم Blend Mode لایه را بر روی Color تنظیم کردیم.



در پنجره‌ی Layer Style نوار لغزنده‌ی Opacity تعیین‌کننده‌ی میزان شفافیت (محو بودن) لایه است. در زیر این نوار لغزنده، نوار دیگری تحت عنوان Fill Opacity وجود دارد که تفاوت آن با Opacity در اعمال نشدن شفافیت بر روی افکت‌ها است. برای مثال اگر به لایه‌ای سایه بدهیم با نوار لغزنده‌ی اولی کل لایه محو می‌شود ولی با نوار لغزنده‌ی دومی تنها خود لایه کمرنگ می‌شود و افکت‌ها پابرجا خواهند ماند. به خلاصه‌ای از کاربرد سایر سربرگ‌ها اکتفا کرده و بررسی کامل آن‌ها را به شما واگذار می‌کنیم. شفاف کردن لایه‌ها از طریق پنل لایه‌ها نیز امکان‌پذیر است.

- از سربرگ Baval & Emboss برای بعد دادن (برجستگی) به لایه استفاده می‌شود.
- از سربرگ Stroke برای حاشیه دادن به لایه استفاده می‌شود.
- از سربرگ‌های Inner Glow و Outer Glow برای اضافه کردن درخشش داخلی و خارجی به لایه استفاده می‌شود.
- از سربرگ Color Overlay برای تکرنگ کردن لایه استفاده و از سربرگ Gradient Overlay برای پر کردن لایه از یک گرادیانت استفاده می‌شود. استفاده از Blend Mode موجود در هر کدام از این سربرگ‌ها منجر به خلق افکت‌های بسیار جالبی خواهد شد.
- از سربرگ Drop Shadow برای دادن سایه به لایه استفاده می‌شود.

در پنجره‌ی Layer Style در صورتی که تیک گزینه‌ی preview زده شده باشد پیش‌نمایشی از تغییرات بر روی پروژه نشان داده می‌شود. در زیر این گزینه مربعی وجود دارد که افکت‌های داده شده را به صورت لحظه‌ای بر روی خود نشان می‌دهد.

افکت‌های اعمال شده بر روی یک لایه به صورت جداگانه در زیر نام آن لایه در پنل لایه‌ها فهرست می‌شوند که در برابر هر کدام نیز یک چشم قرار دارد. با کلیک بر روی هر چشم خصوصیت موردنظر پنهان می‌شود. در صورت کشیدن افکت بر روی سطل آشغال آن افکت حذف می‌گردد. همچنین می‌توان پنجره‌ی Layer Style را باز کرده و تیک سربرگ مربوطه را برداشت.

برای کپی کردن Layer Style یک لایه به لایه‌ی دیگر بر روی لایه‌ی موردنظر در پنل لایه‌ها راست کلیک کرده و Copy Layer Style را انتخاب می‌کنیم. سپس بر روی لایه‌ی دیگر عمل راست کلیک را انجام داده و Paste Layer Style را انتخاب می‌کنیم.

## فصل پنجم، کار با متن:

فتوشاپ در ویرایش متنی کاملترین در نوع خود است. امکان دادن انحنا به متن، نوشتن بر روی یک مسیر، تنظیم بزرگی متن و فاصله‌ی خطوط و کاراکترها از هم و سایر موارد در نوار ابزار متن و پنل کاراکتر که مختص متن است گنجانده شده‌اند. در کل در رابطه با متن در فتوشاپ دو پنل وجود دارد. پنل کاراکتر (Character) و پنل پاراگراف (Paragraph). پنل کاراکتر برای خصوصیات متن تنها و پنل پاراگراف برای خصوصیات پاراگراف استفاده می‌شود.

برای شروع، ابزار متن را انتخاب کرده و عبارتی را تایپ می‌کنیم. نوار ابزار به صورت زیر خواهد بود:



۱

۲

۳

۴

۵

۶

۷

- ۱- تعیین عمودی یا افقی نوشته شدن متن
- ۲- تعیین نوع فونت
- ۳- تعیین اندازه‌ی فونت
- ۴- تعیین چینش فونت (راست‌چین، وسط‌چین یا چپ‌چین)
- ۵- تعیین رنگ متن (با کلیک بر روی آن استخر رنگ باز می‌شود)
- ۶- پیچ‌وتاب متن
- ۷- باز کردن پنل کاراکتر

دقت شود که برای اعمال تغییرات (چه در نوار ابزار متن و چه در پنل کاراکتر) باید متن به صورت انتخاب در آمده باشد. برای این کار با یک بار کلیک بر روی متن با ابزار متن آن را به حالت ویرایش و سپس با فشردن کلیدهای Ctrl+A کل آن را به حالت انتخاب در می‌آوریم.

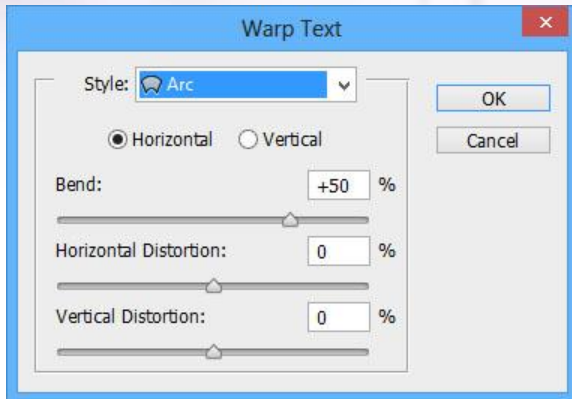
نکته: متن‌ها در یک لایه‌ی جدید تشکیل می‌شوند. لایه‌ای که قابلیت ویرایش پیکسلی ندارد و تنها با کلیک بر روی آن (توسط ابزار متن) امکان ویرایش متنی وجود خواهد داشت. این لایه با لایه‌ی معمولی از نظر ظاهرش در پنل لایه‌ها نیز تفاوت دارد:



- لایه‌ی متنی
- لایه‌ی متنی (پیچ‌وتاب‌دار)
- لایه‌ی پیکسلی

برای تبدیل لایه‌ی متنی به لایه‌ی پیکسلی بر روی آن راست کلیک کرده و Rasterize Type را انتخاب می‌کنیم. با این کار قابلیت ویرایش متنی لایه از بین رفته و تبدیل به لایه‌ی معمولی می‌گردد. این لایه حالت وکتور مانند خود را نیز از دست می‌دهد و با تغییر اندازه دچار افت کیفیت می‌شود. درباره‌ی وکتور در بخش «سایر قابلیت‌های فتوشاپ» بیشتر توضیح داده خواهد شد.





**پیچ و تاب دادن به متن:** بعد از به انتخاب در آوردن متن مورد نظر با استفاده از دکمه ی پیچ و تاب متن (Warp Text) می توان اقدام به باز کردن پنجره ی Warp Text و پیچ و تاب دادن به متن با استایل های مختلف نظیر قوس، پرچم و... نمود.

**پنل کاراکتر:** پنل کاراکتر کاربردی ترین بخش فتوشاپ در کار با متن در این برنامه است. در صورت نبود این پنل آن را از منوی Window فراخوانی کنید.

نکته ی جالب در این پنل امکان تغییر متغییر با حرکت ماوس است. برای این کار آیکن مورد نظر را با ماوس به چپ و راست drag می کنیم. با darg به سمت راست متغییر افزایش و با drag به سمت چپ متغییر کاهش می یابد.

دوباره تاکید می کنیم که تغییرات تنها بر روی بخشی از متن که انتخاب شده باشد اعمال خواهد شد.



۱- اندازه ی فونت

۲- فاصله ی سطور از هم

۳- فاصله ی کاراکترها (حروف) از هم

اگر فاصله ها عددی مثبت باشد اصطلاحاً به آن Loose (وا رفته) و اگر عددی منفی باشد به آن Tight (در هم فرو رفته) می گویند (معادلای فارسی قشنگ تری سراغ داشتن خوشحال میشم بشنوم!)

۴- طول متن

۵- عرض متن

۶- رنگ متن

۷- پر رنگ کردن (Bold)

۸- کج کردن (Italic)

۹- بزرگ کردن همه ی حروف انگلیسی

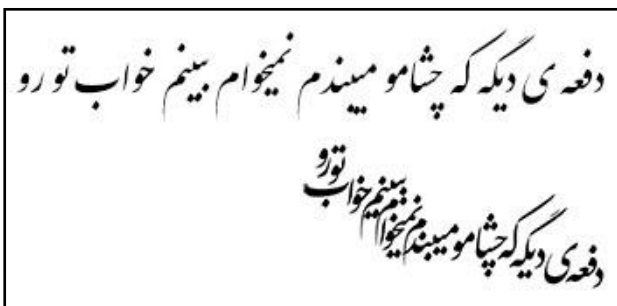
۱۰- بزرگ کردن اولین حرف جمله از نظر سایز (نه گرامری!)

۱۱- توانی کردن (کمی بالاتر درج کردن)

۱۲- اندیس کردن (کمی پایینتر درج کردن)

۱۳- زیرخطدار کردن (Underline)

۱۴- خط زدن



**متن فارسی:** امکان اعمال تغییرات فراوان بر روی متن فارسی به دلیل رسم الخط خاص این زبان وجود دارد. اولین قدم برای زیباسازی متن فارسی پیکسلی کردن (Rasterize) لایه ی مربوط به متن است تا امکان ویرایش پیکسلی فراهم شود. بعد از آن به انتخاب بخش های مختلف متن و جابجایی آن ها با استفاده از ابزار Move Tool پرداخته می شود.



اصولاً نوشتن نستعلیق نیازمند برنامه ی تخصصی در این زمینه است که از بین نرم افزارهای خوشنویسی کلک (Kelk) را پیشنهاد می کنم که به دلیل کپی رایت شدید این نرم افزار و کمیاب بودن آن از سایر توضیحات خودداری می شود.

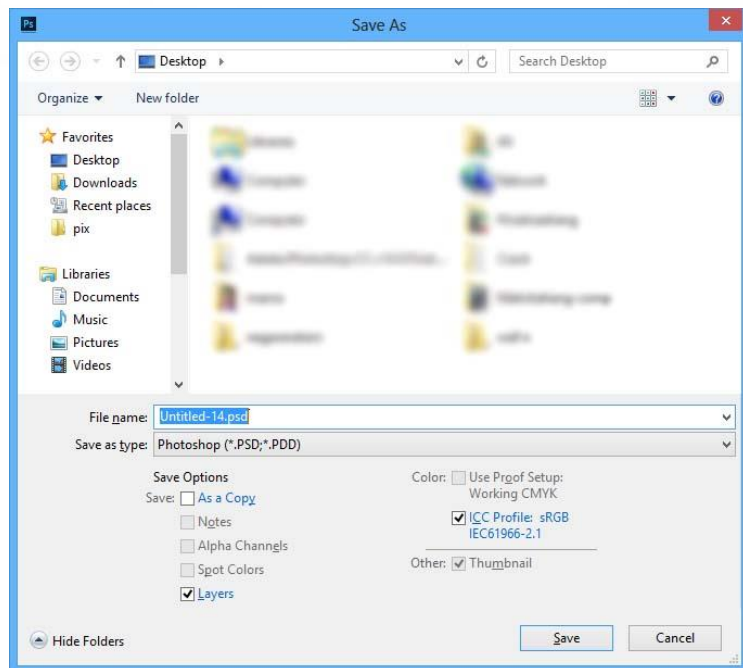
نمونه ای از خوشنویسی با نرم افزار کلک

## سایر قابلیت‌های فتوشاپ:

تا اینجا کتاب به معرفی بحث‌های مهم و کلیدی در فتوشاپ در یک مسیر مشخص پرداختیم. اما قابلیت‌هایی در فتوشاپ وجود دارند که در عین مهم بودن، استقلال دارند و در مسیر گنجیده نمی‌شوند. در این بخش قصد بررسی قابلیت‌های مذکور را داریم.

**ذخیره کردن پروژه و آشنایی با فرمت‌های تصویر:** برای ذخیره‌ی پروژه از کلیدهای Ctrl+S استفاده کرده و یا از منوی File بسته به نیاز یکی از گزینه‌های Save و یا Save As را انتخاب می‌کنیم. فایل ذخیره شده به طور پیش‌فرض به فرمت PSD است. این فرمت که مخفف PhotoShop Document است فرمت اصلی فایل‌های فتوشاپ است که در آن پروژه به طور کامل، با حفظ لایه‌لایه بودن، قابل ویرایش بودن لایه‌های متنی و... همراه است. اما این فرمت تنها در فتوشاپ قابلیت باز شدن دارد و مناسب انتشار نیست (البته نرم‌افزارهای نمایش تصویری نظیر ACDsee وجود دارد که قابلیت نمایش این فرمت را دارا هستند). بنابراین بایستی پروژه را به صورت عکس ذخیره کنیم.

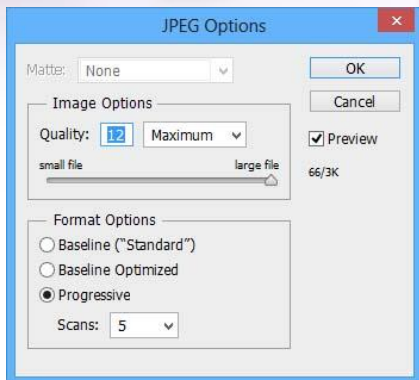
پس از انتخاب گزینه‌ی Save پنجره‌ی فوق باز می‌شود که امکان تغییر فرمت فایل نهایی در قسمت Save as type میسر است. در صورت تیک‌دار کردن گزینه‌ی As a Copy در قسمت Save Options فایل اصلی حفظ شده و فایل جدید به عنوان یک کپی ذخیره می‌شود.



دو فرمت مطرح عکس JPG و PNG هستند که در ادامه توضیح داده خواهند شد.

**JPG یا JPEG:** مناسب‌ترین و مشهورترین فرمت فایل‌های تصویری است که مخفف عبارت Joint Photographic Experts Group است و هدف آن تنها نمایش است. این فرمت با تکنیک فشرده‌سازی حجم فایل را کاهش می‌دهد. در این نوع تصاویر امکان وجود پیکسل خالی وجود ندارد و تصویر به صورت مستطیل است. در هنگام انتخاب این فرمت در هنگام ذخیره‌ی کار در فتوشاپ پنجره‌ی

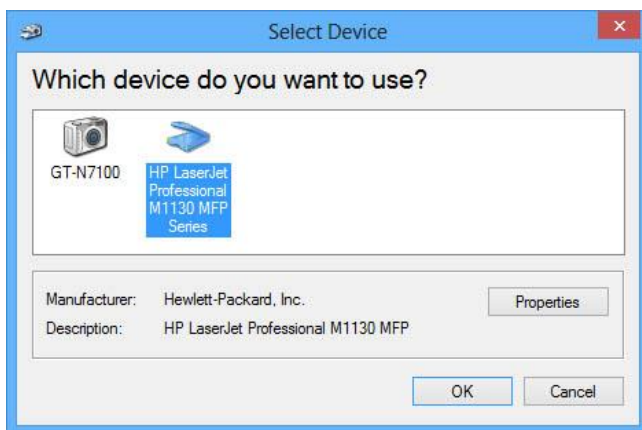




دیگری باز می‌شود که با استفاده از نوار لغزنده‌ای امکان تغییر کیفیت تصویر را دارد. هر چه کیفیت تصویر بیشتر باشد، بالتبع حجم آن نیز بیشتر خواهد بود.

**PNG:** از این فرمت تصویر بیشتر برای صفحات وب استفاده می‌شود که مخفف عبارت **Portable Network Graphics** است و فشرده‌سازی داده‌ها را بدون اتلاف آن‌ها به همراه دارد. به همین دلیل در این فرمت امکان کاهش کیفیت وجود نداشته و کیفیت همواره در حالت ماکزیمم خود قرار دارد. همچنین امکان وجود پیکسل خالی در این فرمت وجود دارد.

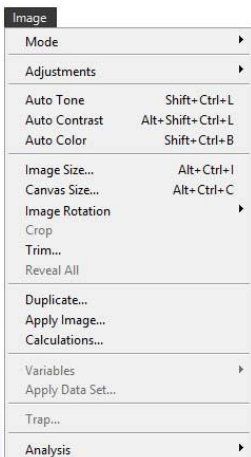
**TIF یا TIFF:** این فرمت که مخفف عبارت **Tagged Image File Format** است به دلیل امکان ذخیره‌ی لایه‌لایه‌ی پروژه و نمایش صحیح مد **CMYK** بیشترین کاربرد را در صنعت چاپ داراست.



**اسکن کردن عکس به صورت مستقیم در فتوشاپ:** برای این کار از منوی **File** گزینه‌ی **Import** و سپس **WIA support** را انتخاب می‌کنیم. در پنجره‌ی باز شده بر روی کلید **Start** کلیک کرده و نام درایور موردنظر را انتخاب می‌کنیم. این درایور می‌تواند اسکنر، دوربین موبایل، وبکم و... باشد.

**چاپ کار در فتوشاپ:** مزیت چاپ در خود فتوشاپ امکان تعیین موقعیت عکس بر روی کاغذ است. برای این کار از منوی **File** گزینه‌ی **Print** را انتخاب کرده و یا کلیدهای **Ctrl+P** را فشار می‌دهیم. در پنجره‌ی باز شده مستطیلی به شکل کاغذ وجود دارد که امکان جابجایی مکان عکس روی آن با **drag** کردن میسر است.

**بازگردانی ویرایش (Undo):** گاهی اوقات در فتوشاپ ویرایش اشتباهی صورت می‌پذیرد. برای بازگرداندن ویرایش از کلیدهای **Ctrl+Z** استفاده می‌شود که با یک بار فشردن آخرین ویرایش برگردانده شده و با دوباره فشردن این دو کلید ویرایش مجدداً اعمال می‌شود. برای بازگردانی بیش از یک ویرایش از کلیدهای **Ctrl+Alt+Z** استفاده می‌شود. به طور پیش فرض ۲۰ ویرایش آخر در فتوشاپ ثبت می‌شود. برای بازگرداندن به حالت اولیه (اعمال مجدد تمام ویرایش‌ها) نیز کافیست مجدداً کلیدهای **Ctrl+Z** را بفشاریم.



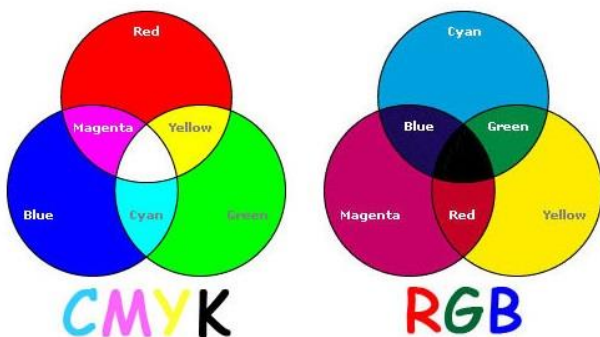
**منوی ایمیج (Image):** منوی ایمیج در فتوشاپ شامل امکانات تغییر ویژگی‌های اصلی تصویر، اصلاح نور و رنگ تصویر، تغییر اندازه، چرخش تصویر، برعکس شدن تصویر و... است.

مد تصویر (**Mode**): در اولین گزینه‌ی منوی ایمیج امکان تعیین مد تصویر وجود دارد که به بررسی انواع مد می‌پردازیم.

در مد Bitmap تنها دو رنگ سفید و سیاه خواهیم داشت و در مد Indexed Color نیز طیف رنگی شامل ۲۵۶ رنگ است. در مد Grayscale تنها امکان استفاده از رنگ های سیاه، ۲۵۴ رنگ خاکستری (طیف کم رنگ و پررنگ) و سفید وجود دارد.

در مد RGB امکان استفاده از حدود شانزده میلیون رنگ (نور) وجود دارد (مقدار دقیق این عدد برابر  $16^8$  است)

RGB سرواژه ای از نام رنگ های Red، Green، Blue است که سه رنگ اصلی (نور) هستند.



مد RGB به نمایش رنگ با استفاده از نور می پردازد. یعنی نمایش آن ها بر روی مانیتور؛ برخلاف مد CMYK که به نمایش رنگ با استفاده از چاپ (جوهر پرنتر) می پردازد.

همه ی شانزده میلیون رنگ (نور) از ترکیب نسبی این سه رنگ تشکیل می شوند و ترکیب این سه نور با حداکثر شدتشان برابر نور سفید است. بر خلاف رنگ بر روی کاغذ که ترکیب همه ی آن ها با حداکثر شدتشان رنگ مشکی است.

اثبات این قضیه با گردونه ی نیوتون و پاشیده شدن رنگ ها در منشور صورت پذیرفته است!

در این مد اگر هیچ کدام از نورهای قرمز، سبز و آبی وجود نداشته باشند رنگ سیاه خواهیم داشت (تاریکی مطلق). اما در مد CMYK در صورت نبود هیچ رنگی رنگ سفید خواهیم داشت (کاغذ سفیدرنگ).

هر یک از سه نور قرمز، سبز و آبی می توانند ۲۵۶ ( $16^2$ ) شدت مختلف داشته باشند. هر چه شدت بیشتر باشد ترکیب آن رنگ تأثیر بیشتری بر روی رنگ اصلی خواهد گذاشت.

برای مثال:

رنگ نهایی	شدت نور آبی	شدت نور سبز	شدت نور قرمز
قرمز	صفر	صفر	۲۵۶
بنفش	۲۵۶	صفر	۲۵۶
سفید	۲۵۶	۲۵۶	۲۵۶

۲۵۶  
بیشترین  
شدت

«صفر»  
کمترین  
شدت

۱۶ میلیون رنگ حاصل عدد  $256^3$  هستند که توان ۳ مربوط به سه رنگ اصلی است و ۲۵۶ تعداد حالات ممکن برای شدت هر رنگ می باشد.

برای درک بهتر این موضوع کافی است اتاقی بدون هیچ نوری را در نظر بگیریم. در این اتاق سه نورافکن با نورهای قرمز، سبز و آبی موجود است و هر کدام می توانند با ۲۵۶ شدت مختلف تابش کنند.

در مد RGB هر یک از ۱۶ میلیون رنگ کدی اختصاصی دارند که به کد هگزادسیمال (hexadecimal) یا به اختصار hex (به معنی «بر مبنای ۱۶») معروف است. کد هگزادسیمال کدی شش رقمی به صورت زیر است که در استخر رنگ فتوشاپ در کنار علامت نامبرساین (#) قرار دارد.

## #RRGGBB

دو رقم اول مربوط به میزان شدت رنگ قرمز، دو رقم دوم مربوط به میزان شدت رنگ سبز و دو رقم سوم مربوط به میزان شدت رنگ آبی است. منتهی اعداد فوق بر مبنای ۱۶ هستند و یک عدد دو رقمی در مبنای شانزده می تواند بیانگر ۲۵۶ عدد مختلف باشد.

ارقام در مبنای ۱۶ به ترتیب ارزش برابرند با:

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – A – B – C – D – E – F

کد هگزادسیمال چند رنگ آورده شده است که با توضیحات بالا قابل تفسیر هستند:

#ffffff	سفید	#000000	سیاه
#ff0000	قرمز	#808080	خاکستری پررنگ
#ff00ff	بنفش	#404040	خاکستری کم رنگ

نکته: در طیف رنگی سیاه و سفید مقادیر R، G و B لزوماً با هم برابرند.

البته قبول داریم که کندوکاو کردن کد هگزادسیمال بی مورد است. چرا که با استفاده از استخر رنگ فتوشاپ می توان خیلی آسان تر از این حرف ها و با یک کلیک کد رنگ مورد نظر را به دست آورد. از کد هگزادسیمال بیشتر در مباحث طراحی وب استفاده می شود.

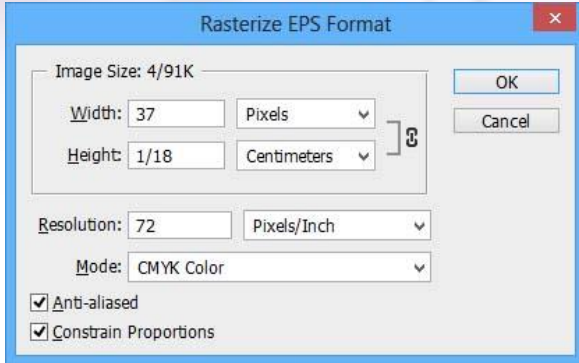
از متد CMYK برای چاپ پروژه ها استفاده می شود. طیف رنگی CMYK محدودتر از RGB بوده و مخفف نام چهار رنگ Cyan (فیروزه ای)، Magenta (ارغوانی)، Yellow (زرد) و black (مشکی) است. شدت این چهار رنگ که همان چهار کارتریج پرینتر رنگی هستند بر حسب درصد بیان می شود.

سایر گزینه های منوی ایمج: با استفاده از زیرشاخه های Adjustments می توان به تنظیم نور، رنگ، کنتراست، روشنایی و... تصویر اقدام کرد. با استفاده از گزینه ی Image Size می توان سایز تصویر را تغییر داد. با استفاده از زیر مجموعه های Image Rotation نیز می توان اقدام به چرخاندن و معکوس کردن عمودی و افقی تصویر نمود.

**اکشن ها (Actions):** این پنل امکان انجام ویرایش های مشخصی را که از قبل برنامه ریزی شده اند بر روی یک و یا چند عکس به ترتیب لیست خود داراست. برای مثال می توان با استفاده از این امکان تعداد زیادی عکس را با هم تغییر اندازه داد و یا سیاه و سفید کرد و...

**وکتور یا بردار (Vector):** گرافیک کامپیوتری به دو بخش گرافیک پیکسلی و گرافیک برداری تقسیم می شود. بردار بر خلاف تصاویر پیکسلی که در آن ها اطلاعات تک تک پیکسل ها ذخیره شده است با استفاده از روابط ریاضی ترسیم می گردد و بنابراین حجم کمی دارد و با افزایش سایز دچار افت کیفیت و شطرنجی شدن نمی شود.



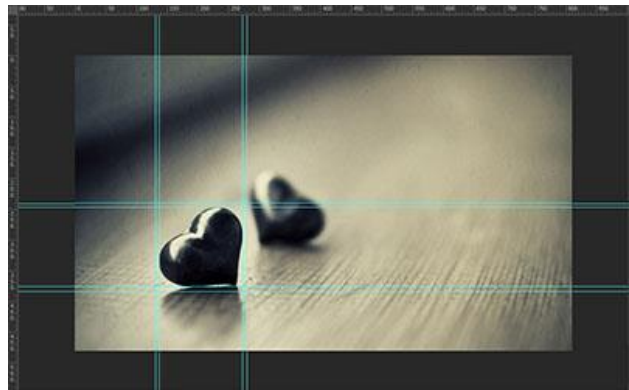


فرمت اصلی فایل‌های وکتور EPS است و با این که فتوشاپ نرم‌افزاری پیکسلی است امکان باز کردن این فایل‌ها را دارد. اما پس از باز کردن این فایل‌ها در پنجره‌ای اندازه‌ی دلخواه را می‌پرسد و پس از آن اقدام به رسم تصویری پیکسلی با آن اندازه می‌کند.

**خطکش فتوشاپ:** خطکش فتوشاپ یکی دیگر از کاربردی‌ترین امکانات فتوشاپ است. با استفاده از این خطکش می‌توان به رسم خطوطی اقدام نمود که برای راهنمایی طراح هستند و در چاپ و ذخیره‌سازی نشان داده نمی‌شوند (البته اگر عکسی با فرمت JPG با خطکش ذخیره شود و آن را با فتوشاپ باز کنیم خط‌ها دیده می‌شوند).

برای نمایش خطکش‌های فتوشاپ در حاشیه‌ی بالایی (محور Xها) و حاشیه‌ی سمت چپ (محور Yها) کلیدهای Ctrl+R را با هم فشار داده و یا از منوی View گزینه‌ی Rulers را انتخاب می‌کنیم. برای رسم خطی افقی از خطکش بالایی به مکان موردنظر drag می‌کنیم و برای رسم خطی عمودی همین کار را با خطکش سمت چپ انجام می‌دهیم. برای جابجایی خطکش‌ها از ابزار Move Tool استفاده می‌شود و برای حذف یک خطکش کافیست که آن را با همین ابزار بر روی خطکش مولد خود drag کنیم. با راست کلیک بر روی خطکش‌ها می‌توان واحد آن‌ها را تغییر داد.

از مزایای خطکش علاوه بر نظم کار می‌توان خاصیت آهنربایی آن را نام برد. به این صورت که برای مثال اگر لایه‌ای در نزدیکی آن با ماوس جابجا شود به چسبیده شدن به خط میل می‌کند و یا اگر از ابزار چندضلعی انتخاب استفاده شود اضلاع تمایل به چسباندن کامل و یا نقطه‌ای از خود را به خط دارند.



از دیگر خط‌های کمک رسان می‌توان به گریدها (Grid) اشاره کرد.

گریدها دقیقاً شبیه به خطوط خطکش عمل می‌کنند. با این تفاوت که سرتاسر تصویر را با تور مشبک مانند خود می‌پوشانند. گریدها در طراحی جداول و سایر طرح‌های ریاضی کاربرد دارند.

برای ظاهر کردن گریدها از منوی View گزینه‌ی Show و از لیست باز شده گزینه‌ی Grids را انتخاب می‌کنیم.

**میانبرهای مهم فتوشاپ:**

عملکرد	کلید میانبر
ذخیره شدن پروژه	Ctrl+S
لغو آخرین ویرایش	Ctrl+Z
ظاهر شدن گیره های تغییر اندازه (لایه)	Ctrl+T
کپی شدن ناحیه ی انتخابی (و یا کل لایه) در یک لایه جدید	Ctrl+J
ادغام لایه ی انتخابی و لایه ی زیرین	Ctrl+E
ظاهر شدن/پنهان شدن خط کش	Ctrl+R
تغییر اندازه ی تصویر	Ctrl+Alt+I

## پروژه‌ها:

در آخرین بخش کتاب به بررسی روند طراحی ۳ پروژه‌ی بسیار ساده می‌پردازیم. سعی شده است که مباحث گفته شده در بخش‌های قبلی کتاب در طراحی پروژه‌های فوق لحاظ شود.

### پروژه‌ی اول:



برای طراحی پروژه‌ی فوق ابتدا لایه‌ی جدیدی ایجاد کرده و با براش تمامی آن را پر می‌کنیم (راه‌های دیگری نیز برای پر کردن کامل لایه هست). همچنین می‌توان قفل لایه‌ی Background را حذف کرده و از آن به عنوان پس‌زمینه استفاده کرد.

در Layer Style لایه، گزینه‌ی Gradient Overlay را انتخاب کرده و گرادیان‌تی با دو رنگ آبی کم‌رنگ و آبی پررنگ ایجاد می‌کنیم.

برای کشیدن هلال ماه لایه‌ی جدیدی ایجاد می‌کنیم. با ابزار انتخاب دایره‌ای رسم کرده و سپس با فشردن کلید alt (کاهنده‌ی ناحیه‌ی انتخابی) دایره‌ی کوچکتری از داخل آن حذف می‌کنیم. ناحیه‌ی باقیمانده را با براش پر کرده و در Layer Style با استفاده از سربرگ Bavel & emboss به آن برجستگی می‌دهیم.

### پروژه‌ی دوم:



از آن جایی که در این پروژه متن به کار رفته است و یک گرافیکست حتی معمولی (!) باید با نام فونت‌های فارسی آشنایی کوچکی داشته باشد در ادامه چند فونت مطرح را معرفی کرده‌ایم.



فونت هما - فونت کودک - فونت میترا - فونت قیتر - فونت یکان - فونت زر

سری فونت های انتظار ظهور

سری فونت های انتظار ظهور

سری فونت های انتظار ظهور

سری فونت های انتظار ظهور

فونت ایران نستعلیق

در اکثر تایپوگرافی های فارسی از فونت های «ایران نستعلیق» و «انتظار ظهور» استفاده ی بیشتری می کنند. برای شروع ابتدا پروژه ای جدید با اندازه ی مورد نیاز ایجاد می کنیم. برای راحتی کار اندازه ی عکس ها در شبکه های اجتماعی مختلف در جدول فوق آورده شده است.

## Quick Social Media Image Size Cheat Sheet



### Facebook

Cover photo 851x315  
Profile photo 180x180  
(displays as 160x160)  
Tab 111x74  
Link Image 1200x627  
Image 1200x1200  
Highlighted/milestone image  
1200x717



### Twitter

Header 1500x500  
Profile photo 400x400  
Image Display size 880x440



### Google+

Profile photo 250x250  
Cover photo 2120x1192  
Shared image 800x600

### LinkedIn

Profile photo 200x200  
Cover Photo 646x220



### Pinterest

Profile photo 600x600  
Pins 600x infinite  
Board thumbnail 222x150



### Instagram

Profile photo 161x161  
Image viewed on desktop in  
lightbox as 612x612  
Image feed 510x510



### YouTube

Profile photo 800x800  
Channel Art 2560x1224  
Custom Video Thumbnail  
1280x720



در بخش Layer Style لایه‌ی عکس در سربرج Gradient Overlay گراداینتی شبیه پرچم ایران طراحی کرده و Blend Mode آن را بر روی Color قرار می‌دهیم.

متن موردنظر را با فونت انتظار ظهور تایپ کرده و در بخش Layer Style با استفاده از سربرج Stroke به آن حاشیه می‌دهیم. در آخر اسم خواننده را با فونت زر اضافه می‌کنیم.

### پروژه‌ی سوم:



ابتدا متنی را با فونتی کوچک می‌نویسم و سپس لایه‌ی آن را Rasterize می‌کنیم. متن موردنظر در عکس عبارت «نمی‌دانید چه چیزی را دانلود کنید؟؟» است. با استفاده از ابزار Blur (مات کردن) آن را تا حدی که قابل خواندن بماند مات می‌کنیم.

عبارت دیگری را تایپ می‌کنیم که در این عکس «دانلود بازی‌ها و نرم‌افزارهای پیشنهادی ما» است. با استفاده از پنل کاراکتر تکه‌تکه‌هایی از متن را انتخاب کرده و به جهت زیبایی بدون هیچ قاعده‌ی خاصی کوچک و بزرگ می‌کنیم.

از لایه‌ی متنی یک کپی گرفته و در زیر لایه‌ی متنی اصلی قرار می‌دهیم. فونت توخالی انتظار ظهور را انتخاب کرده و آن را با فشردن کلیدهای Ctrl+T از دو طرف کمی می‌کشیم (البته اگر از فونتی استفاده کنیم که همزاد (!) توخالی نداشته باشد با توضیحات کتاب باز هم می‌توان چنین لایه‌ای را طراحی کرد). این کار با افزایش اندازه‌ی فونت نیز امکان‌پذیر است. سپس به بخش Layer Style رفته و در قسمت Opacity شفافیت آن را کاهش می‌دهیم.



پایان.  
۲۰ تیر ۱۳۹۳