

جلسه اول :

نرم افزارهای گرافیکی به دو دسته تقسیم می شوند .

Illustrator
Corel
Freehand
3D
Indesign
Flash } (برداری) Vector - ۱

Photoshop
photo Paint
Paint } (پیکسلی) Rastorise - ۲

Vector (برداری) : در این نرم افزار ها کیفیت معنای ندارد (همیشه بهترین کیفیت را دارد) ، نقطه ای کار می کند ، طراحی (رنگها) **Real** (واقعی) نیست ، حجم کار زیاد نیست .

Rastorise (پیکسلی) : در این نرم افزار ها کیفیت مفهوم پیدا می کند ، پیکسلی کار می کند ، طراحی (رنگها) **Real** (واقعی) هستند ، حجم کار زیاد می باشد .

فایلهای نرم افزارهای **Rastorise** در نرم افزارهای **Vector** باز می شود اما عکس آن ممکن نیست .

پسوندها :

eps : تغییر رنگ ها خیلی کم می باشد
bmp : تعداد رنگهای استاندارد ، حجم بالا ، کیفیت متوسط
Psd : *Psb* مخصوص فایل های با حجم بالا
Jpeg : رنگ ثابت نیست ، برای نمایش استفاده می شود ، حجم کم ، کیفیت پایین
Tiff : حجم بالا ، کیفیت بالا ، بهترین پسوند برای کارهای چاپی ، *Save* بصورت لایه باز
Png : فقط برای *Monitoring* یا *Web* استفاده می شود ، رنگ کمتری نسبت به *JP*
 دارد ، و قابلیت رنگ شفاف و نیمه شفاف را دارد .
 (در *id* شماره 6 به پایین دچار مشکل می باشد در محیط وب)
Gif : مخصوص صفحات وب و *Monitoring* استفاده می شود حالت شفاف را دارد تعداد
 رنگ های کمتری نسبت به *Png* دارد ، حجم کم ، انیمیشن کم را می توان با این
 پسوند *Save* کرد .
Pdf : حجم کم ، معمولاً برای کارهای مثل کتاب و ... جهت چاپ استفاده می شود

نرم افزارهای Rastorise

نرم افزارهای Vector

Wmf : برای تمام نرم افزار
eps : فایل های اینترنتی معمولاً با این پسوند *Save* می شود
Cdr
FH11
A1

نرم افزارهای Vector :

در نرم افزارهایی مثل Corel باید خروجی گرفته شود اما در نرم افزارهایی مثل Freehand و Illustrator با *copy* و *paste* می توان فایلی را به نرم افزاری مثل photo shop آورد .

رنگها :

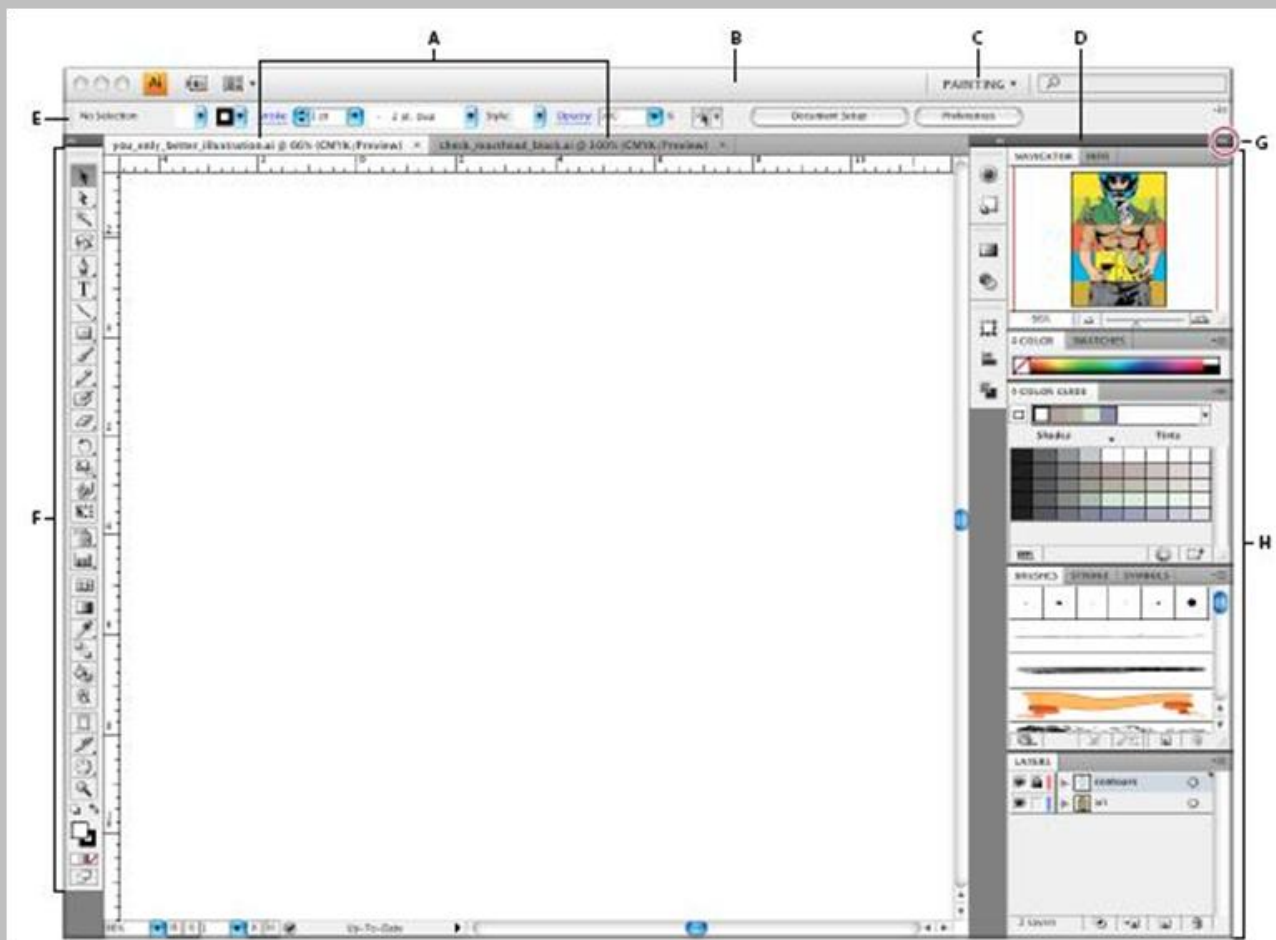
RGB : سه نور اصلی (0 – 255)
CMYK : چهار رنگ اصلی (0 – 100)

Color Mode (مود رنگی)

RGB: [R (Red) , G(Green) , B(Black)] (برای وب ، سینما ، *monitoring* و ... استفاده می شود)

CMYK : [B(Black ، سیاه ، Y (Yellow، زرد ، Y (سرخ آبی ، M (Magenta ، C (Cyan ، آبی)] (برای کارهای چاپی استفاده می شود)

- این پنجره دارای قسمت‌های مجزا می باشد که از مهمترین آنها می توان
- نوار دستورات
 - نوار ابزارها نام برد .
 - نوار پالتها



A : نشان دهنده پنجره فایل‌هایی است که شما بر روی آنها کار می کنید و یا پنجره هایی که در حال حاضر در این نرم افزار باز می باشد .

B و C : نوار کاربردی حاوی یک فضای کاری ، منوی پنجره ، و دیگر برنامه های کنترلی می باشد که برای برخی از کارها می توان آن را نمایش یا پنهان کرد . برای فعال سازی آن می توان از منوی Window استفاده کرد .

D : نوار عنوان پنل ها

E : کنترل پنل نشان دهنده خصایص گزینه هایی است که شما انتخاب کرده اید .

F: پنل ابزارها حاوی ابزارهایی است برای ساختن و ویرایش عکسها ، کارهای هنری و ... می باشند همچنین عناصر وابسته در یک مجموعه قرار دارند .

G: فرورفتگی آیکونهای دکمه ای

H: ۴ پنل انتخابی را در یک پنل عمودی طبقه بندی می کند .

پنجره New :

برای باز کردن یک فایل جدید جهت انجام کار گرافیکی باید از منوی File گزینه New را انتخاب کنیم . راه میان بر برای این کار زدن همزمان دکمه Ctrl + N می باشد .

Resolution 72 برای monitoring یا banner ، web ، TV ، stand ، بیلبرد و ... استفاده می شود .

Resolution 300 برای کارهای چاپی استفاده می شود و هرچه Resolution را بیشتر کنیم در کیفیت تاثیری ندارد و تنها حجم کار را بالا می برد .

72 Pixels/inch یعنی ۷۲ پیکس رنگی در یک اینچ مربع داریم .

Resolution در کارهای بزرگ مثل banner ، بیلبرد و ... بین ۲۵ تا ۷۲ و در کارهای کوچک ۳۰۰ می باشد در نتیجه هر چه کار بزرگتر شود Resolution کمتر می شود .

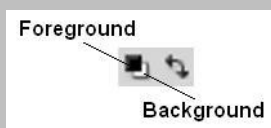
Color Mode

- Bitmap : رنگها محدود اما استاندارد
- Grayscale : خاکستری (سیاه ، سفید)
- RGB : سه نور اصلی
- CMYK : سه نور اصلی باضافه رنگ سیاه
- Lab color : معمولاً در دنیای چاپ و در RGB استفاده نمی شود

هر چه بیتها در Color mode بیشتر باشد کیفیت بیشتر است . (بیتها ضریب Resolution می باشند)

پیشنهاد می شود که همیشه بیتها را روی ۸ قرار دهید تا تمام نرم افزارهای گرافیکی آن را پشتیبانی دهید .

نکته : به صفحه ای که در فتوشاپ کار می کنیم Canvas (بوم) گویند .



Background Contents

- White : سفید
- canvas : background color به رنگ background باشد
- transparent : در محیط خلاء (هیچی)

: Image size

برای بزرگ کردن Canvas از منوی Image گزینه Image size را انتخاب می کنیم . راه میان بر برای این کار زدن همزمان دکمه Ctrl + Alt + I می باشد .

: Canvas size

برای اضافه کردن Canvas از منوی Image گزینه Canvas size را انتخاب می کنیم . راه میان بر برای این کار زدن همزمان دکمه Ctrl + Alt + C می باشد .

ابزارها

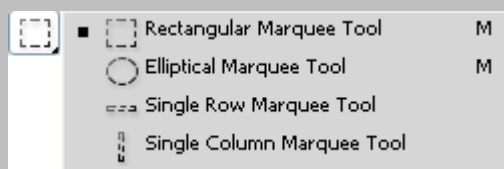
انتخابی
کشیداری
ترسیماتی
حرکتی یا انتقالی

انواع ابزارها

ابزار Move () :

جابجایی لایه ها یا تصویرها بوسیله این ابزار انجام می شود . کلید میانبر این ابزار حرف V می باشد .

ابزار Marquee () :




برای انتخاب محدوده ای از کار جهت تغییر و اصلاح استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف M می باشد .

Shift + Marquee : انتخاب محدوده ای با طول و عرض یکسان


برای از بین بردن محدوده انتخاب شده باید از منوی Select گزینه Deselect را انتخاب کرد . کلید میانبر این عمل Ctrl + D می باشد .

برای افزودن یک محدوده به محدوده انتخاب شده باید از کلید Shift کمک گرفت و برای کم کردن یک محدوده از محدوده انتخاب شده باید از کلید Ctrl استفاده کرد .




ابزار Lasso () :



برای انتخاب محدوده ای از کار جهت تغییر و اصلاح استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف L می باشد .

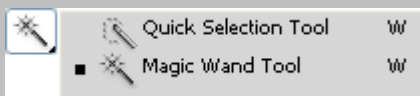
برای استفاده از دیگر ابزار Lasso می توان از  + Shift استفاده کرد .

انواع ابزار Lasso :

	<i>Lasso Tool</i> : دست آزاد
	<i>Polygonal Lasso Tool</i> : انتخاب خطی
	<i>Magnetic Lasso Tool</i> : بر اساس رنگ

جلسه دوم :

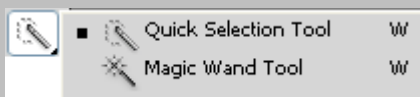
ابزار Magic Wand () :




با توجه به تفرانس و محدوده رنگی ، محدوده ای را انتخاب می کند . کلید میانبر این ابزار حرف W می باشد .

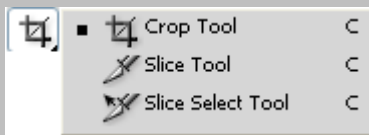
در این ابزار گزینه تفرانس را هر چه افزایش دهیم دقت کم و محدوده انتخابی زیاد خواهد شد .

ابزار Quick Selection () :



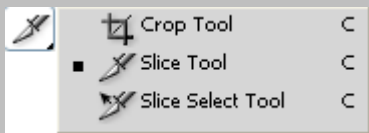
شبهه Magic Wand می باشد با این تفاوت که مانند قلم مو عمل می کند . کلید میانبر این ابزار حرف W می باشد .

ابزار Crop () :



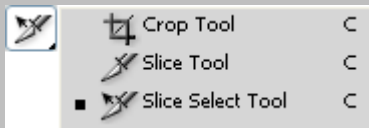
برای بریدن قسمتی از Canvas از این گزینه استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .
نکته : برای چرخش حول یک نقطه باید نقطه ثقل را تغییر داد .

ابزار Slice tools () :




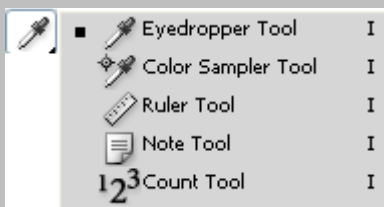
صفحه بندی و شبکه بندی صفحه ای را که می بینیم و کار آن بر روی صفحات وب مشاهده می شود اما امروزه بدلیل حجم زیاد آن استفاده نمی شود . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .

ابزار Slice Select () :



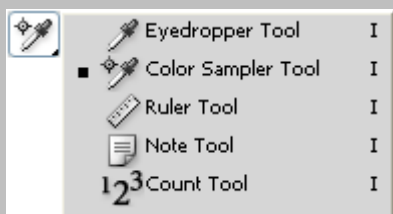
وظیفه جابجایی محدوده انتخابی را دارد . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .

ابزار Eye dropper () :



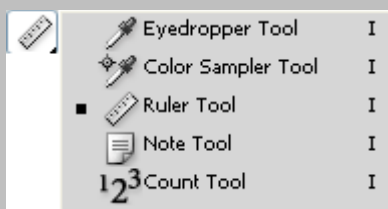
انتخاب رنگ مورد نظر از صفحه و استفاده توسط ابزارهای دیگر . رنگ انتخابی توسط Eye dropper در Foreground دیده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف I می باشد .

ابزار Color Sample () :



این ابزار دیداری می باشد یعنی محدوده های رنگی مورد نظر را در قسمت Info ثبت می کند . کلید میانبر این ابزار حرف I می باشد.

ابزار Ruler Tool () :




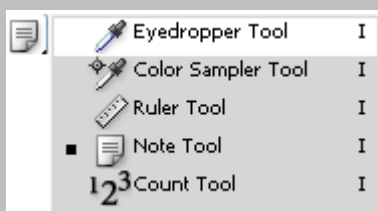
طول ، عرض یا خطوط مورب را اندازه گیری می کند . کلید میانبر این ابزار حرف I می باشد .

برای فعال سازی Ruler از منوی View گزینه Ruler را انتخاب می کنیم . کلید میانبر آن حرف Ctrl +R می باشد .

برای چرخش ۹۰ درجه Ruler می توان از دکمه چپ ماوس +Alt استفاده کرد .

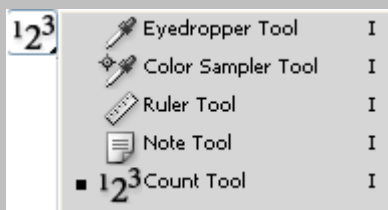
برای حذف لحظه ای خطوط خط کش از روی کار می توان از دکمه Ctrl + استفاده کرد .

ابزار Note Tool () :




قرار دادن نوتهایی جهت یادآوری انجام کارهای بخصوصی بر روی فایل موردنظر . کلید میانبر آن حرف I می باشد .

ابزار Count Tool () :




اولویت بندی کارهایی که قرار است انجام شود را مشخص می کند . کلید میانبر آن حرف I می باشد .

ابزار Spot Healing Brush () :



عملکرد آن شبیه Healing Brush می باشد (Copy از منطقه ای و Paste در منطقه دیگر) با این تفاوت که دیگر منطقه ای را انتخاب نمی کنیم بلکه از محدوده اطراف آن منطقه استفاده می کند . کلید میانبر آن حرف J می باشد .

ابزار Healing Brush () :



Copy از منطقه ای و Paste در منطقه دیگر . کلید میانبر آن دکمه J می باشد .

برای انتخاب محدوده مورد نظر برای کپی از دکمه Alt + Healing Brush استفاده می شود .


نکته : هر چه عکس با کیفیت تر باشد تغییرات آن کمتر خواهد بود .

ابزار Patch Tool () :



اول منطقه ای را انتخاب می کنیم بعد منطقه Select شده را به منطقه ای که می خواهیم مشابه آن را بسازیم برده و رها می کنیم .
کلید میانبر آن حرف J می باشد .

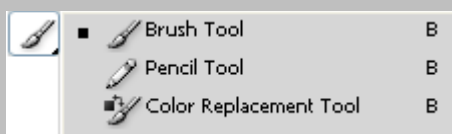
نکته : برای یکبار Undo کافی است که دکمه Ctrl + Z را یکبار بزنید و برای چندین بار Undo کافی است که دکمه Ctrl + Alt + Z را بزنید .

ابزار Red Eye () :



رنگ قرمزی چشم را می گیرد . کلید میانبر آن حرف J می باشد .


ابزار Brush () :

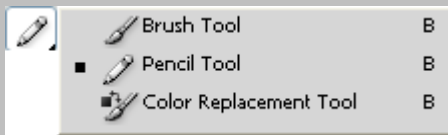


کار کشیدن را انجام می دهد و از رنگ Foreground استفاده می کند . هنگامی که Hardness آن صفر باشد کناره های خط را Fade می کند . کلید میانبر آن حرف B می باشد .

برای بزرگ یا کوچک کردن قلم ها از [و] استفاده می شود .

برای تغییر نوک قلم ها از < و > استفاده می شود .


ابزار Pencil Tool () :

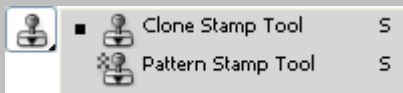


مانند Brush عمل می کند با این تفاوت که حتی با تغییر Hardness هم اتفاقی نمی افتد . کلید میانبر آن حرف B می باشد .

برای این که رنگ Foreground رنگ زمینه باشد دکمه Alt + Delete را انتخاب می کنیم .

برای این که رنگ Background رنگ زمینه باشد دکمه Ctrl+ Delete را انتخاب می کنیم .

ابزار Clone Stamp () :



هر چه را که Copy کنیم بدون توجه به زمینه در جای دیگر Paste می کند . کلید میانبر آن حرف S می باشد .

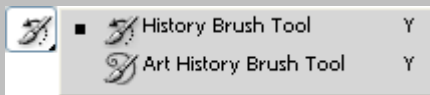
برای انتخاب محدوده مورد نظر برای کپی از دکمه Alt + Clone Stamp استفاده می شود .

ابزار Pattern Stamp () :



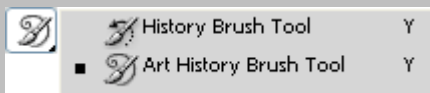
یکسری از اشکال آماده در Photoshop را بر روی Background اعمال می کند و به تصویر زیر توجه ای ندارد. کلید میانبر آن حرف S می باشد .

ابزار History Brush () :



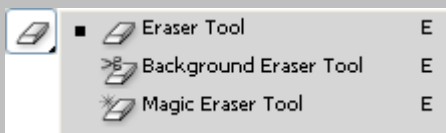
هر تغییری را که بر روی عکس اضافه شده توسط این قلم پاک می شود . کلید میانبر آن حرف Y می باشد .

ابزار Art History Brush () :




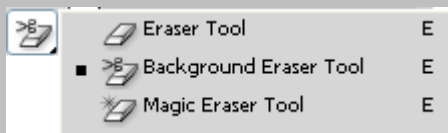
افکت هنری به کار اضافه می کند . کلید میانبر آن حرف Y می باشد .

ابزار Eraser Tool () :



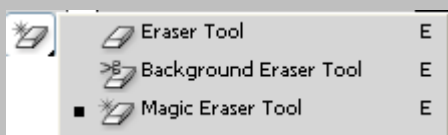
پاک کردن یک تصویر وظیفه این ابزار است . رنگ Eraser همان رنگ Background می باشد . کلید میانبر آن حرف E می باشد. Eraser فقط Image را پاک می کند . اگر لایه Background را با Eraser پاک کنیم رنگ Background را به ما می دهد اما هر لایه به غیر از Background را پاک می کند .

ابزار Background Eraser () :



پاک کردن یک تصویر وظیفه این ابزار است . کلید میانبر آن حرف E می باشد. Background را نیز پاک می کند و به حالت Transparent می رسمیم .

ابزار Magic Eraser () :




پاک کردن محدوده ای از یک تصویر با توجه به تفرانس رنگ (دقیقاً مشابه Magic Wand عمل می کند) . کلید میانبر آن حرف E می باشد .

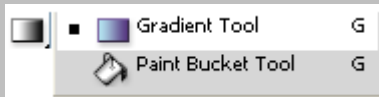
نکته : برای سیاه و سفید کردن عکسها از دکمه Ctrl + Shift + U استفاده می شود .

انواع Save }
Save : حالت عادی *Save* کردن
Save as : یک نسخه از فایل را ایجاد ، فایل جدید باز و قبلی بسته می شود
Save as copy : در حالت *Save* اگر گزینه *Save as copy* را علامت بزنیم
 فایل جدید بسته و فایل قبلی می ماند

نکته : در طراحی ها به Size ، Resolution و Color Mode باید توجه شود .

جلسه سوم :


ابزار Gradient Tool () :

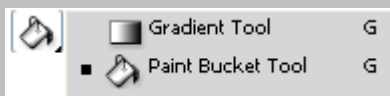


از یک رنگ شروع و به رنگ دیگر خاتمه می باید . کلید میانبر آن حرف G می باشد .


فشردن حرف X برای تغییر رنگ Background و Foreground

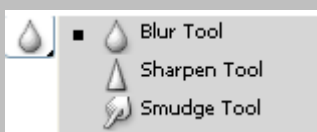
با تغییر رنگ Background و Foreground می توان رنگهای Gradient را تغییر داد .

ابزار Paint Bucket () :



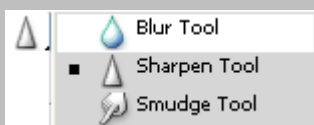
بر حسب تیرانس رنگ آمیزی می کند . کلید میانبر آن حرف G می باشد .

ابزار Blur Tool () :




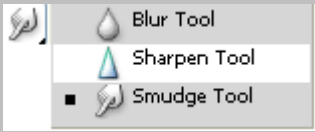
محو کردن یا مات کردن . کلید میان بر ندارد .

ابزار Sharpen Tool () :

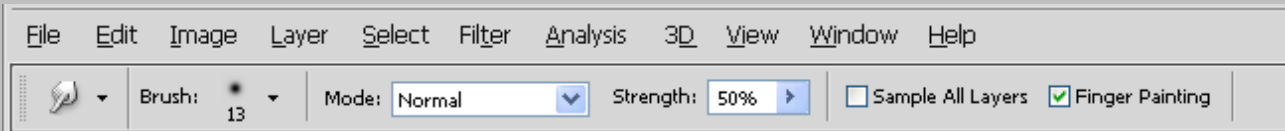


شارپ کردن یا تفکیک رنگها . کلید میان بر ندارد .

ابزار Smudge Tool () :



ابزار کشیداری می باشد . کلید میان بر ندارد .




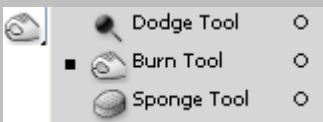
با انتخاب گزینه Finger Painting رنگ Foreground را بر روی Canvas یا محدوده انتخابی ایجاد می کند .

ابزار Dodge Tool () :



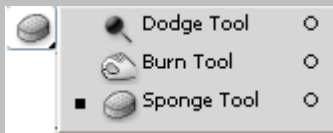
با این ابزار می توان تصاویر را روشن تر کرد . کلید میانبر آن حرف O می باشد .

ابزار Burn Tool () :




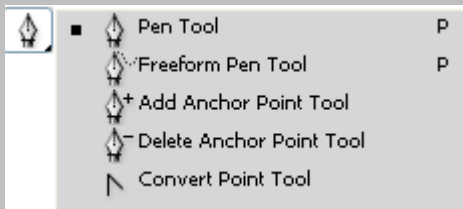
با این ابزار می توان تصاویر را به حالت سوزانده شده نمایش داد . کلید میانبر آن حرف O می باشد .

ابزار Sponge Tool () :

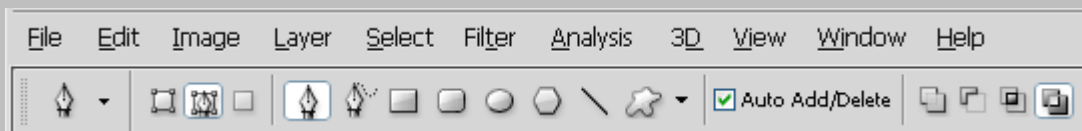



با این ابزار می توان رنگها را به خاکستری تبدیل کرد . کلید میانبر آن حرف O می باشد .

ابزار Pen Tool () :





این ابزار نیمه Vector می باشد و تولید لایه می نماید . رنگ Foreground را به خود اختصاص می دهد . کلید میانبر آن حرف P می باشد .

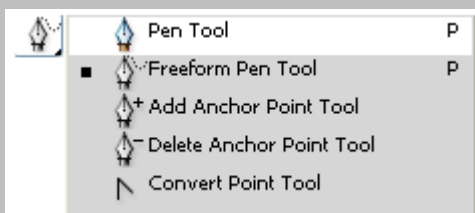


Shape Layer () : هم خط ، هم رنگ و هم لایه دارد .

Paths () : فقط خط دارد .

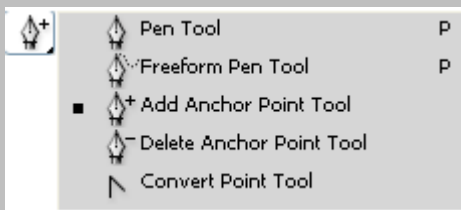
Fix Pixels () : فقط رنگ دارد و خط و لایه ندارد .

ابزار Freeform Pen Tool () :



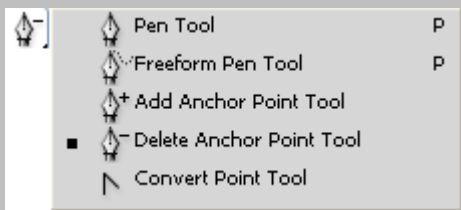
بصورت دست آزاد Pen ایجاد می کند . کلید میانبر آن حرف P می باشد .

ابزار Add Anchor Point Tool () :



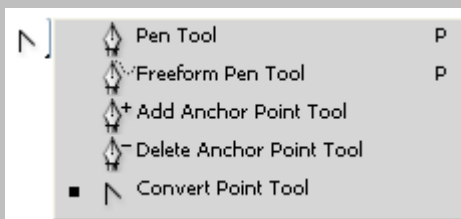
این ابزار (Anchor) نقاط جدید بر روی Pen ایجاد می کند . به این ابزار نقطه یا لنگر نیز می گویند . کلید میانبر ندارد .

ابزار Delete Anchor Point Tool () :




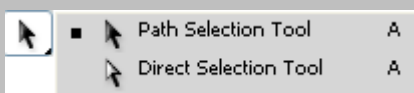
پاک کردن Anchor Point ها . کلید میان بر ندارد .

ابزار Convert Point Tool () :




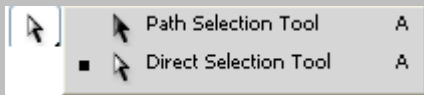
ایجاد بازوها در Anchor ها . کلید میان بر ندارد .

ابزار Path Selection () :




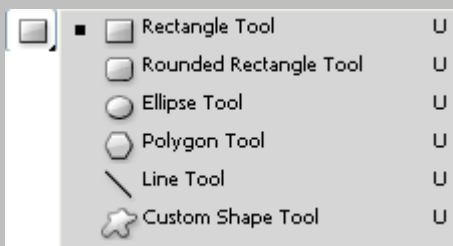
برای جابجایی Path و Pen استفاده می شود . کلید میان بر آن حرف A می باشد .

ابزار Direct Selection () :

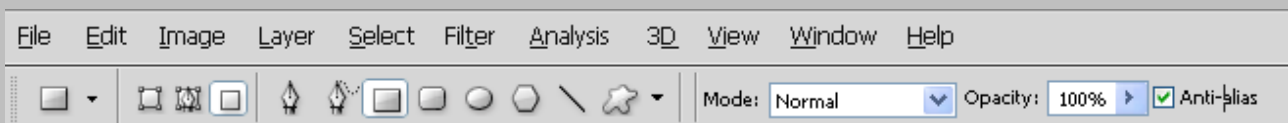



بازوی هر یک از Anchor ها را می توان تغییر داد . کلید میان بر آن حرف A می باشد .
نگه داشتن کلید Alt سبب می شود که بازوها تنها یا با هم حرکت کنند .
برای دیدن چند عکس پشت سر هم اما در پنجره های جدا از کلید Ctrl + Tab استفاده می شود .

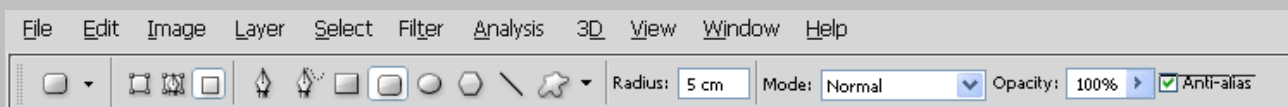
ابزار Rectangle Tool () :



Shape ها مانند Pen (Path) هستند و ابزار نیمه Vector محسوب می شوند و بصورت خطی عمل می کند .

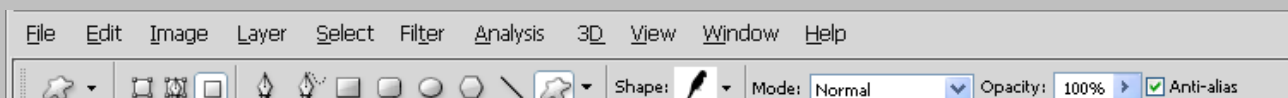


اگر  را فعال کنیم Shape را به Background می چسبانند .



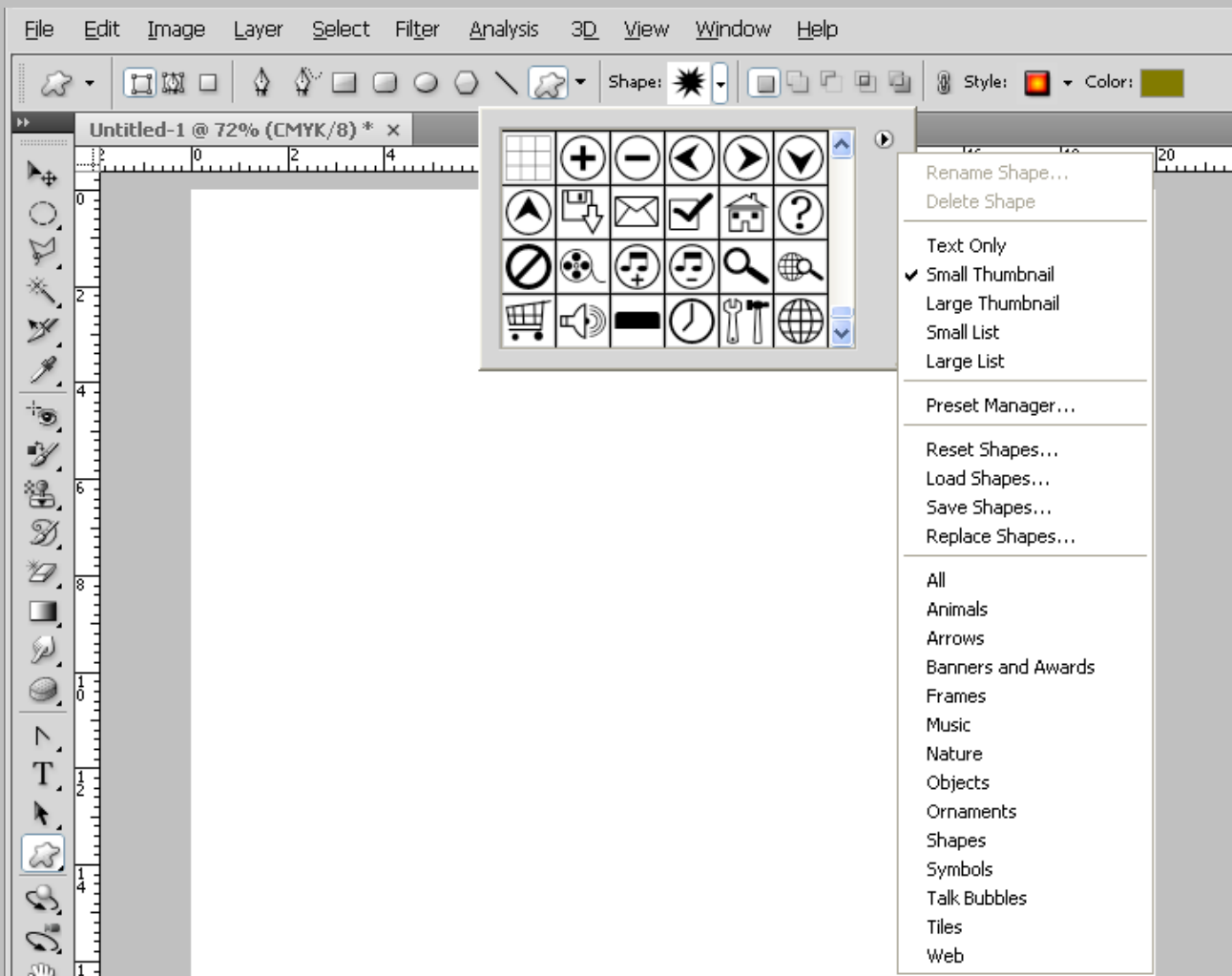
هر چه Radius بالاتر انحنای اطراف Shape بیشتر .

نقاط Path چاپ نمی شود و فقط دیداری هستند .



Custom Shape : یکسری Shape های آماده را شامل می باشد .

برای اضافه کرده Shape کافی است که گزینه All را در تصویر زیر فعال نمایید .

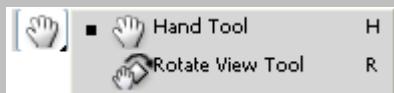


ابزارهای 3D:

	3D Rotate Tool	K		3D Orbit Tool	N
	3D Roll Tool	K		3D Roll View Tool	N
	3D Pan Tool	K		3D Pan View Tool	N
	3D Slide Tool	K		3D Walk View Tool	N
	3D Scale Tool	K		3D Zoom Tool	N

این ابزارها مخصوص فایل‌های 3D می باشد .

ابزار Hand Tool () :




تکان دادن Canvas به عهده این ابزار می باشد . کلید میان بر آن حرف H و دکمه Space می باشد .

ابزار Rotate View Tool () :



تکان دادن Canvas به عهده این ابزار می باشد . کلید میان بر آن حرف R می باشد .

ابزار Zoom Tool () :

برای بزرگ یا کوچک کردن تصویر بکار می رود . کلید میان بر آن حرف Z می باشد .

فشردن کلیدهای غلطک ماوس + Alt نیز کار Zoom را نیز انجام می دهد .

فشردن کلیدهای + + Ctrl برای بزرگ کردن و - + Ctrl برای کوچک کردن .

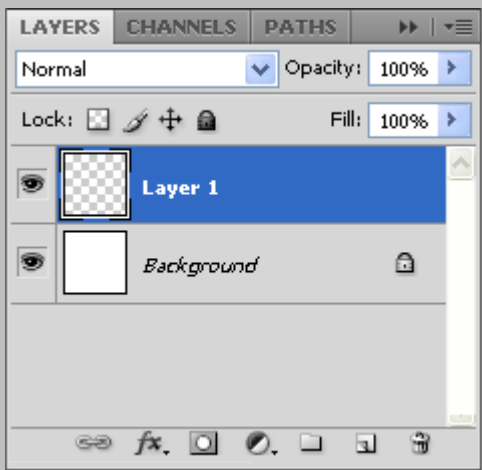
فشردن کلید Ctrl + 0 برای نمایش تمام صفحه

: Layers

در Canvas ها معمولاً یک Background وجود دارد . همیشه پایین ترین لایه اولین لایه ، بالاترین لایه همیشه آخرین لایه می باشد .

$$\left. \begin{array}{l} Path \\ Type \\ Shape \end{array} \right\} \text{ این سه ابزار همیشه ایجاد لایه می کند}$$

F7 : کلید میانبر فعال ساختن پنل Layer



روشهای کپی کردن یک لایه :

۱. با فشردن کلیدهای **Ctrl + J** لایه کپی می شود یعنی عمل **Duplicate Layer** انجام می شود . باید توجه داشت که در این روش رنگ لایه کپی نمی شود .
۲. با فشردن کلیدهای **Alt + Move + Drag** لایه فعال کپی می شود . در ضمن کلیه خصوصیات لایه نیز کپی می شود .
۳. در پنل لایه ها بر روی لایه مورد نظر قرار گرفته و کلیک راست می کنیم سپس گزینه **Duplicate Layer** را انتخاب می کنیم . در ضمن کلیه خصوصیات لایه نیز کپی می شود .
۴. **Drag** کردن لایه بر روی **Create New Layer** در پنل لایه ها

برای تغییر نام یک لایه :

۱. بر روی لایه مورد نظر قرار گرفته کلیک راست کرده و گزینه **Layer properties** را انتخاب کرده و نام و حتی رنگ لایه را تغییر می دهیم .
۲. با **Double Click** کردن بر روی نام لایه در پنل لایه ها

ایجاد لایه :

۱. با فشردن دکمه های **Ctrl + Shift + N**
۲. فشردن دکمه **Create New Layer** در پنل لایه ها

پاک کردن لایه ها :

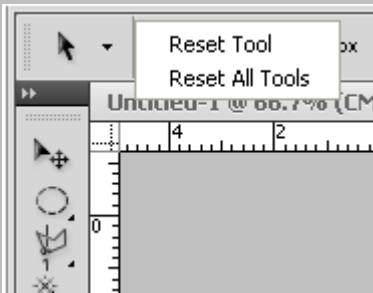
۱. انتخاب یک لایه و فشردن **Delete Layer (Recycle Bin)**
۲. **Drag** کردن لایه مورد نظر بر روی **Delete Layer (Recycle Bin)**
۳. کلیک راست بر روی لایه و فشردن گزینه **Delete**

۴. قرار گرفتن بر روی لایه مورد نظر و فشردن دکمه Delete از صفحه کلید

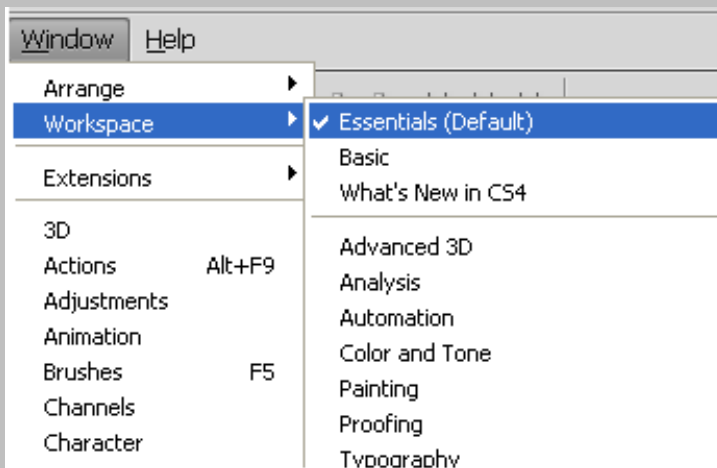
نکته :

برای Redo کردن یک عمل Undo شده باید دکمه های $Ctrl + Shift + Z$ را فشرده .

برای Reset کردن تنظیمات ابزارها کافی است بر روی ابزار در نوار دستورات کلیک راست کرده و گزینه Reset All (برای همه ابزارها) و یا Reset Tool (برای یک ابزار) را انتخاب کرد .



برای Reset کردن پالتها از منوی Window آیتم Work Space گزینه Essentials را انتخاب کنید .



برای کوچک یا بزرگ کردن یا چرخش چند لایه از روشهای زیر استفاده می شود .


۱. فشردن دکمه $Ctrl + T$ + انتخاب لایه ها

۲. فشردن دکمه انتخاب لایه ها + $Ctrl$ و انتخاب گزینه Free Transport از منوی Edit

برای تغییر منطقی یک لایه در Free Transport باید کلید Shift را نگه داشت و برای تغییر منطقی یک لایه از نقطه ثقل باید کلیدهای $Alt + Shift$ را نگه داشت .

فشردن دکمه Esc در حین انجام Free Transport کردن عمل Cancel انجام می شود .

انتخاب تمام لایه ها } $Ctrl + Alt + A$
کلیک کردن بر روی لایه $Ctrl +$

برای زنجیر شدن یا Group شدن چند لایه باید لایه ها را انتخاب و کلید Link Layers () از پنل لایه ها را انتخاب کرد .

جلسه چهارم :

برای default کردن رنگ های Background و Foreground از کلید میان بر D استفاده می شود .

برای Save کردن از کلید $Ctrl + S$ استفاده می شود .

برای Save As کردن از کلید $Ctrl + Shift + S$ استفاده می شود .

برای Save For Web کردن از کلید $Ctrl + Shift + Alt + S$ استفاده می شود .

برای تغییر نمایش Canvas میتوان از کلید میان بر F استفاده کرد .

برای نمایش فایل بعدی در Photoshop می توان از کلید میان بر $Ctrl + Tab$ و برای نمایش فایل قبلی $Ctrl + Shift + Tab$ استفاده کرد .

برای بستن فایلها در Photoshop از کلید میان بر $Ctrl + F4$ و برای بستن پنجره Photoshop از کلید میان بر $Alt + F4$ استفاده می شود .

بهای مخفی کردن Selectهای روی تصویر می توان از کلید میان بر $Ctrl + H$ استفاده کرد .

برای این که لایه ای یک پله بالا برود از کلید میان بر $Ctrl +]$ استفاده می شود .

برای این که لایه ای به بالاترین لایه برود از کلید میان بر $Shift + Ctrl +]$ استفاده می شود .

برای این که لایه ای یک پله پایین برود از کلید میان بر $Ctrl + [$ استفاده می شود .

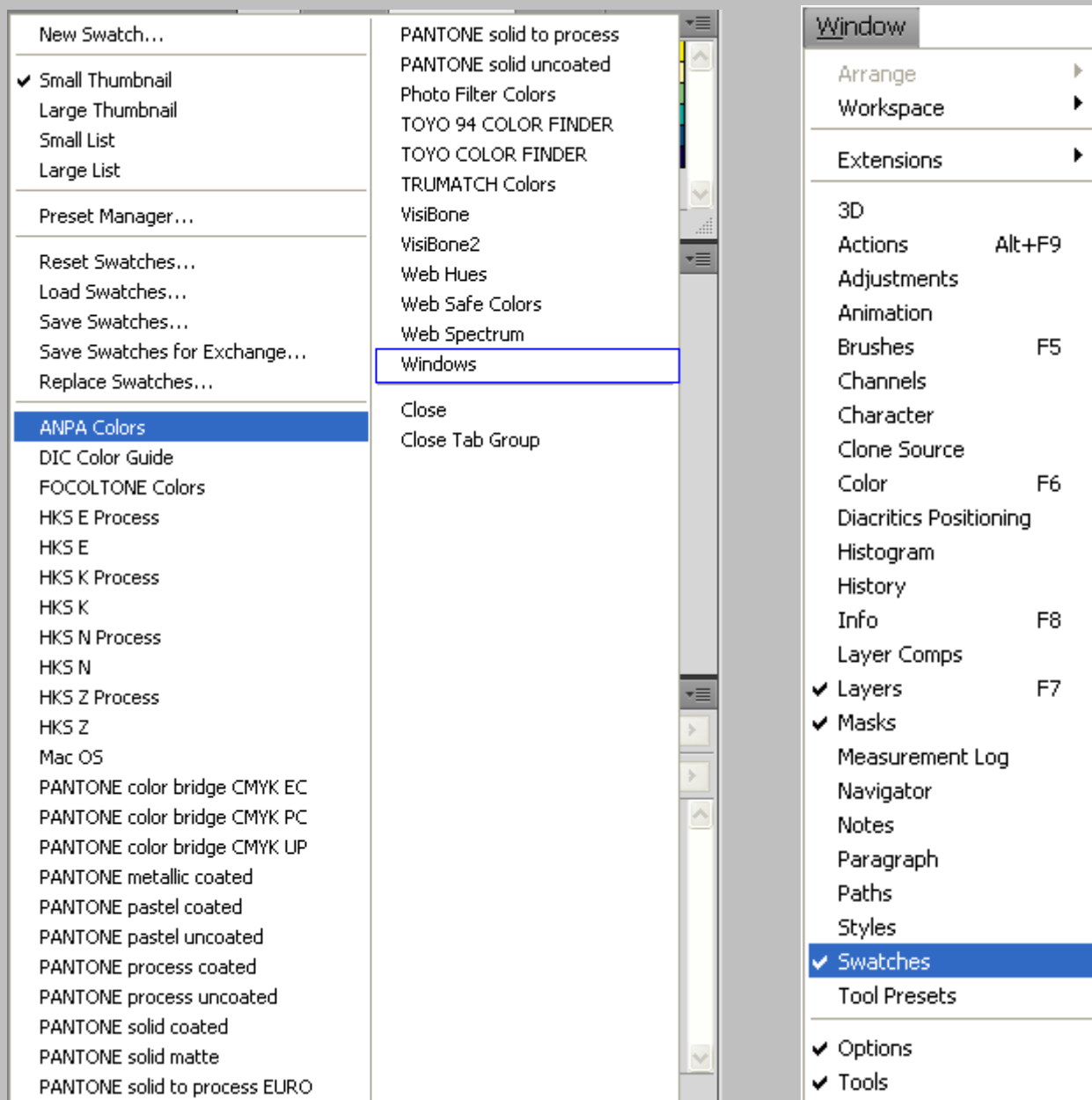
برای این که لایه ای به پایین ترین لایه برود از کلید میان بر $Shift + Ctrl + [$ استفاده می شود .

برای انتخاب لایه بالاتر از کلید میان بر $Alt +]$ استفاده می شود .

برای انتخاب لایه پایین تر از کلید میان بر $Alt + [$ استفاده می شود .

پالت رنگها :

برای نمایش پالت رنگها می توان از منوی Window گزینه Swatches را انتخاب کنید .



برای انتخاب رنگها می توان از پالت Swatches استفاده کرد .

پالتهایی که می توان به Swatches اضافه کرد از گزینه ANAP Colors تا Windows می باشد .

برای Reset کردن پالتهای از گزینه Reset Swatches استفاده می شود .

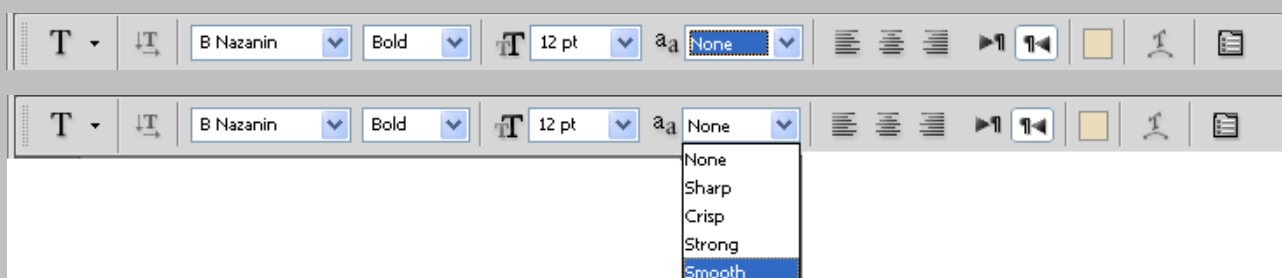
برای پاک کردن گروهی از رنگها که به پالت اضافه شده می توان از Reset Manager استفاده کرد . بدین صورت که رنگ اول را انتخاب کرده و سپس آخرین رنگی که می خواهیم پاک شود را انتخاب می کنیم حال دکمه Delete را انتخاب می کنیم اینک می بینیم رنگهایی که در این محدوده انتخاب کرده بودیم پاک شده است .

از گزینه Save Swatches برای ذخیره کردن پالتی که درست کرده ایم و از گزینه Load Swatches برای باز کردن پالتی که درست کرده ایم .

$$\left. \begin{array}{l} C = 0 \\ M = 0 \\ Y = 0 \\ K = 30 \end{array} \right\} : \text{ رنگ نقره ای (Silver)}$$

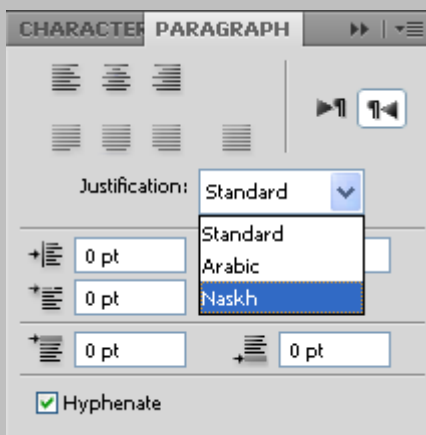
$$\left. \begin{array}{l} C = 0 \\ M = 25 \\ Y = 100 \\ K = 25 \end{array} \right\} : \text{ رنگ طلایی (Gold)}$$

ابزار Type :



Smooth : برای چاپ بکار می رود .

برای تایپ فارسی همیشه Justification را روی گزینه Naskh تنظیم می کنیم .



راه های تائید کردن یک متن :

۱. فشردن کلید از منوی زیر

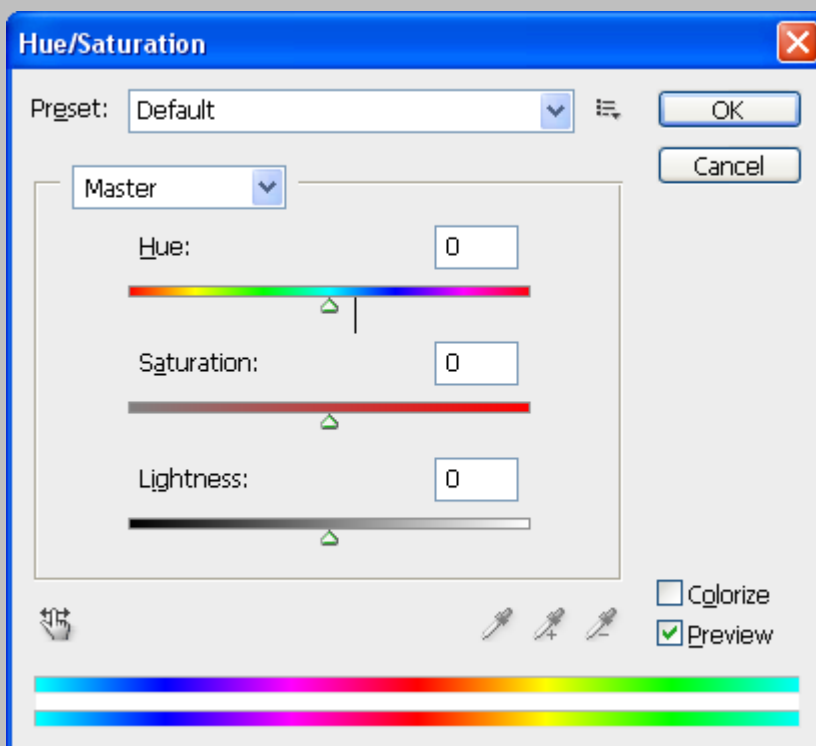
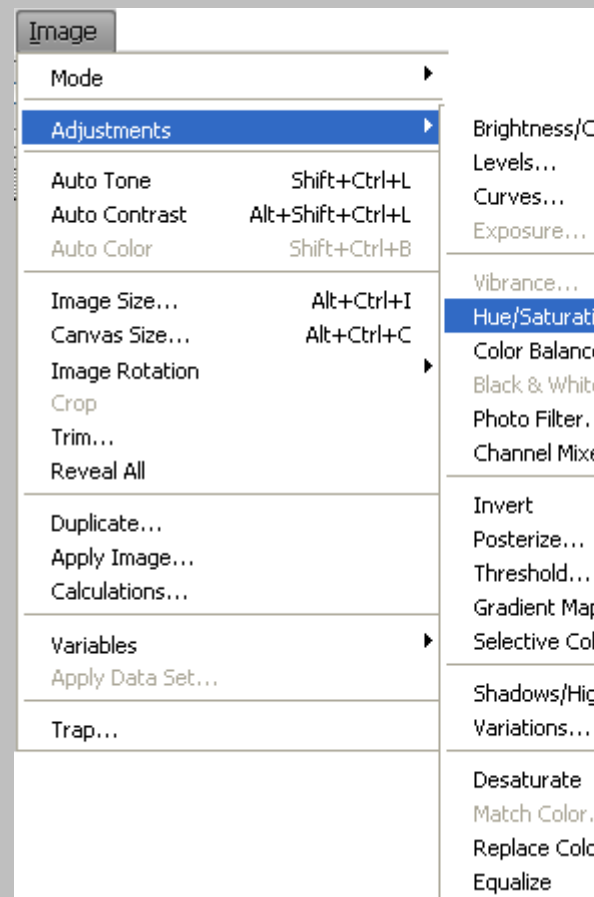


۲. Ctrl + Enter

۳. کلید Re Enter (کلید ماشین حساب روی Keyboard

رنگی کردن عکسهای سیاه و سفید :

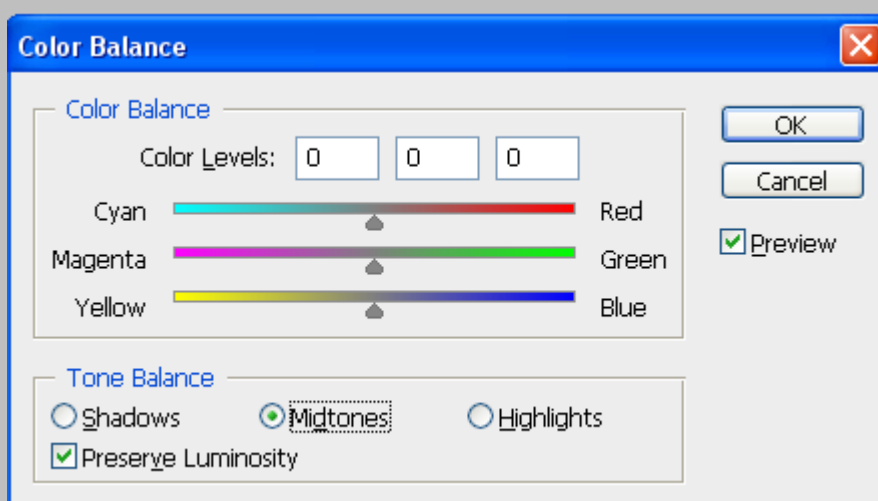
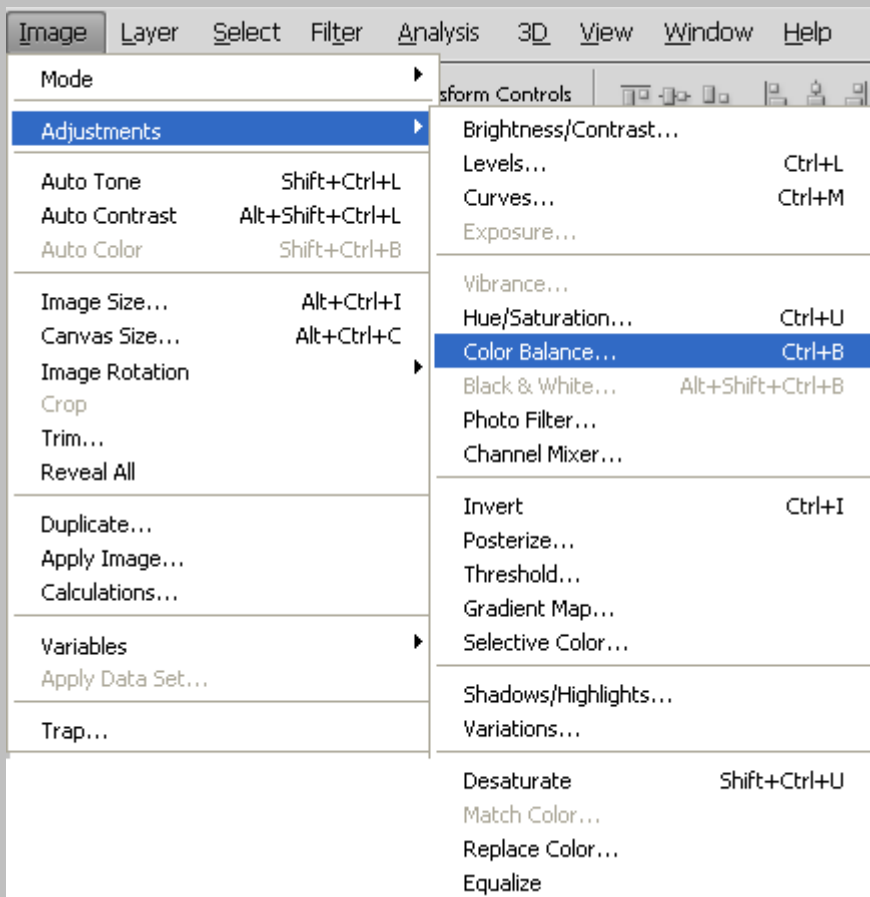
از منوی Image آیتم Adjustments گزینه Hue/Saturation را انتخاب می کنیم . کلید میان بر آن کلید Ctrl + U می باشد .



Hue : رنگ

Saturation : شدت رنگ

از منوی Image آیتم Adjustments گزینه Color Balance را انتخاب می کنیم . کلید میان بر آن کلید Ctrl + B می باشد .



Shadows : سایه

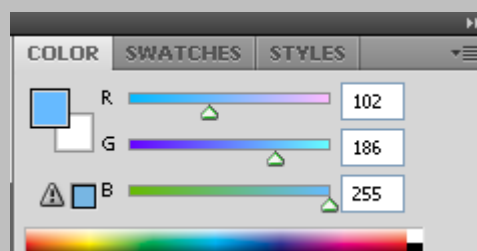
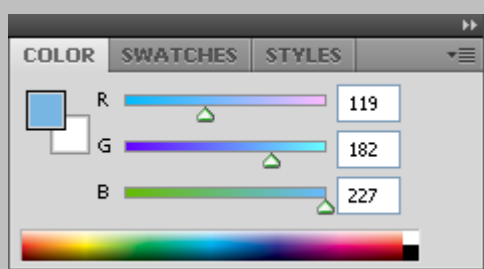
Mid tones : معمولی

Highlights : پررنگ

جلسه پنجم :

پالت Color :

برای ساختن رنگهای دلخواه می توان از پالت Color استفاده کرد .

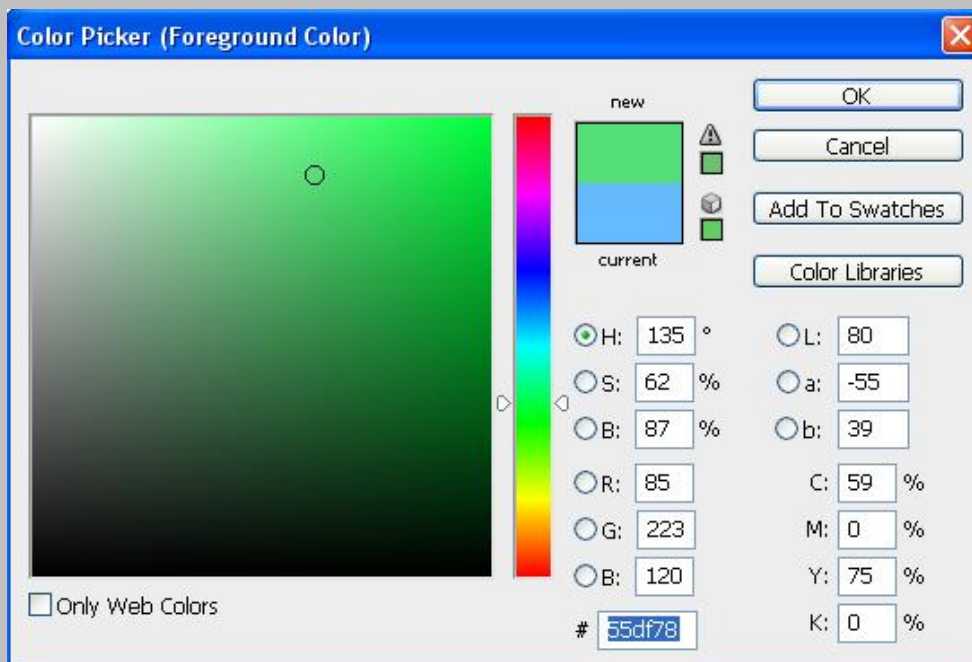


در کنار پالت رنگها ایجاد شود که با کلیک بر روی آن می توان به رنگی که در چاپ مشاهده می شود رسید .



باید به این نکته توجه داشت که عکاسی ها چاپ RGB و چاپخانه ها چاپ CMYK انجام می دهند .

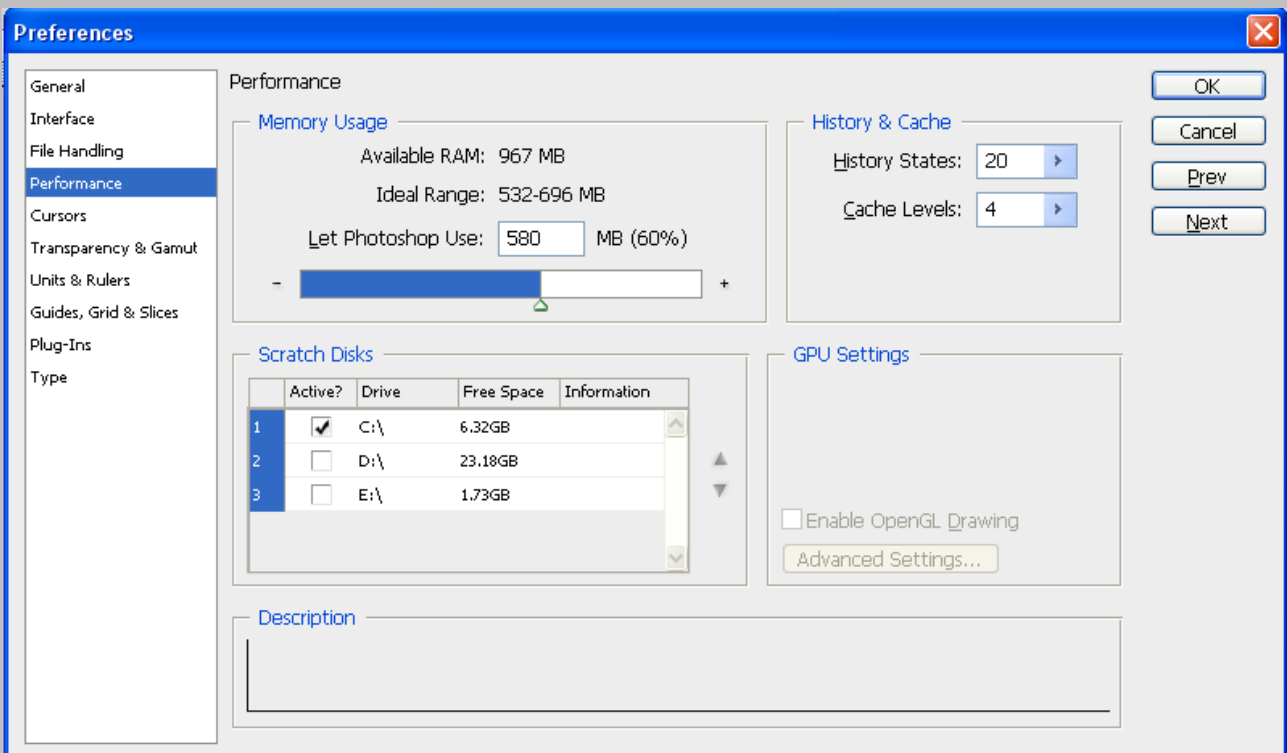
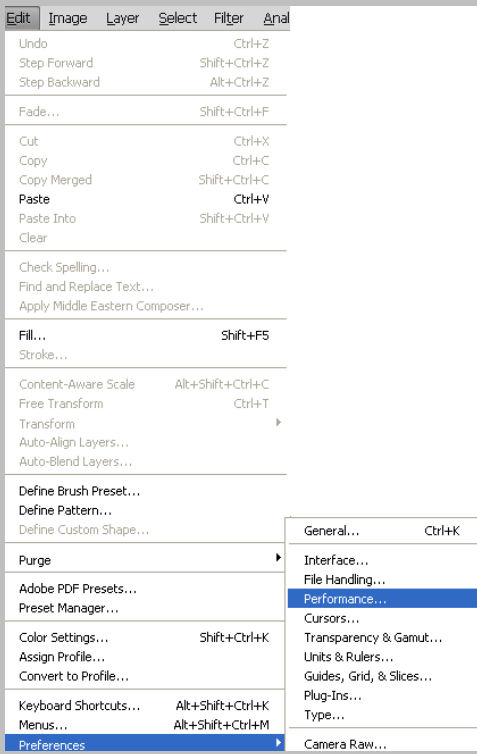
کاغذهای از جمله کاغذ Metal ، Gold (مسی رنگ) و Silver (براق) مخصوص چاپ عکس می باشند .



رنگها در فرمت HTML بصورت حرف و عدد مانند 55df78 نمایش داده می شوند .

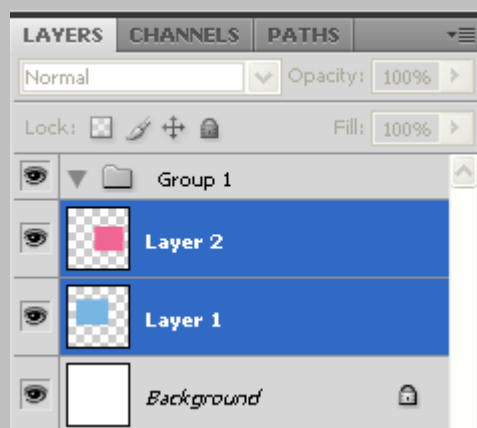
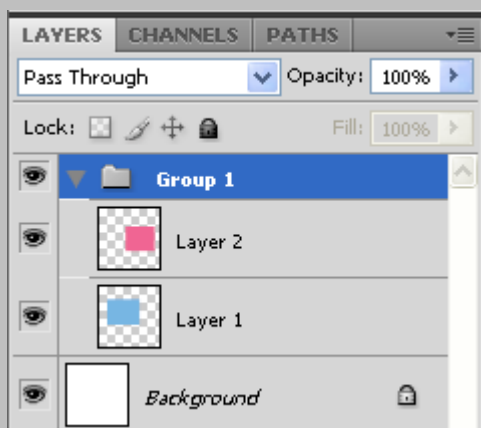
برای جابجایی صفحه بصورت عمودی یا افقی (Landscape یا Portrait) می توان از منوی Image گزینه Image Rotation را برگزید .

برای Rotate کردن Canvas می توان از منوی Edit گزینه Performance را انتخاب و گزینه Enable Open GL Drawing را فعال نمود.



دسته بندی لایه ها : — رنگ کردن لایه ها
 — Group کردن لایه ها

برای Group کردن لایه ها اول گزینه Group را انتخاب کرده سپس لایه های مورد نظر را انتخاب و به درون Group منتقل می کنیم .



خصوصیات Group ها :

لایه هایی که Group می شوند همه یک رنگ ، همه فعال یا غیر فعال ، همه با هم کوچک یا بزرگ ، همه با هم جابجا می شوند . اگر یک Group را پاک کنیم تمام لایه های درون آن Group نیز پاک می شوند .

Merge (ادغام):

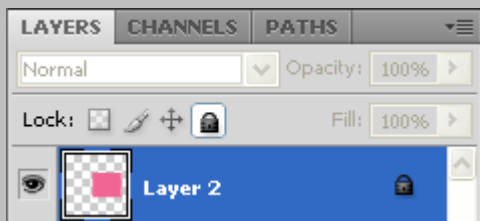
روشهای زیر برای Merge کردن لایه ها بکار می رود .

1. Merge Down : دو لایه را با هم ادغام می کند . در Photoshop CS2 به بالا لایه پایین تر باید Photo باشد . کلید میان بر آن دکمه **Ctrl + E** می باشد .
2. Merge Layer : چند لایه را با هم ادغام می کند . ابتدا **Ctrl** را نگه داشته و تمامی لایه هایی را که می خواهیم ادغام کنیم را انتخاب کرده سپس از کلید میان بر **Ctrl + E** فشار می دهیم .
3. Merge Visible : برای ادغام کردن همه لایه هایی که چشم روشن دارند بکار می رود . کلید میان بر آن دکمه **Shift + Ctrl + E** می باشد .
4. Flatten Image : همه لایه را Merge می کند (حتی Background) . این عمل کلید میان بر ندارد .

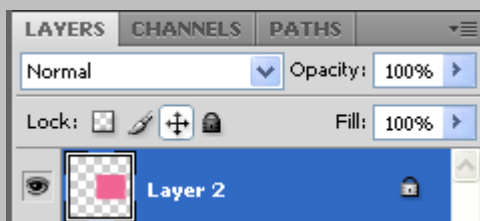
قفل کردن لایه ها :

محدود کردن کار بر روی یک لایه را قفل کردن یک لایه می نامند . روشهای زیر برای قفل کردن لایه بکار می رود .

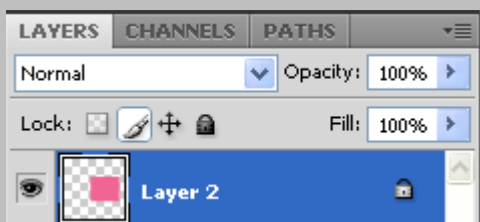
۱. Lock All (🔒): هیچ عملی روی آن لایه انجام پذیر نیست و فقط می توان اسم لایه را تغییر داد .



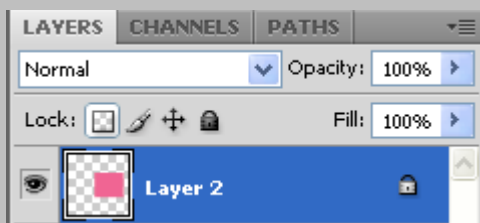
۲. Lock Position (🔒): فقط نمی توان این لایه را جابجا کرد .



۳. Lock Image Pixels (🖌️): اجازه نمی دهد که بر روی عکس از ابزارهای کشیداری استفاده کرد .



۴. Lock Transparent (🔒): اجازه نمی دهد که بر روی Transparent چیزی کشیده شود .



Smart Object : هنگامی که عکس را Smart Object کنیم هر چقدر عکس را کوچک یا بزرگ کنیم کیفیت آن تغییر نمی کند و به همان حالت اولیه باقی می ماند .

عکسهای که Smart Object شده باشند عمل Brush ، Gradient ، Eraser بر روی آنها انجام نمی پذیرد .

برای Smart Object کردن یک عکس Rasterize باید بر روی لایه عکس کلیک راست کرده و گزینه Convert to Smart Object را انتخاب کرد .

برای خارج کردن عکسها از حالت Smart Object باید بر روی لایه عکس کلیک راست کرده و گزینه Rasterize Layer را انتخاب کنیم .

نکاتی در رابطه با طراحی یک مجله یا پوستر و ... :

۱. ترکیب بندی در طراحی ها بسیار حائز اهمیت می باشد .
۲. در طراحی ها باید اولویت بندی داشته باشیم .
۳. در طراحی ها باید خطوط برش را فراموش نکنیم .
۴. باید توجه داشت که رنگهای روشن در زمینه های تیره بزرگتر از رنگهای تیره در زمینه روشن دیده می شوند .

مکان های که به صورت استاندارد نقاط حساس به ترتیب اولویت محسوب می شوند :

۱. پایین سمت چپ (مکان حساس)
۲. پایین سمت راست
۳. بالا سمت راست
۴. بالا سمت چپ

در طراحی های چیزی در مرکز قرار نمی دهیم زیرا مرکز هیچ انرژی ندارد .

برای قرار دادن ارم در مجله ها از قسمت بالا سمت راست یا چپ و گاهی در سمت چپ قسمت وسط نیمه بالای مجله استفاده می شود .

در طراحی مجله بصورت استاندارد باید هر کادر از طرفین و بالا ۲.۵ سانتی متر و از پایین ۲ سانتی متر و از داخل کادر ۲ سانتی متر و گاهی ۱.۵ سانتی متر فاصله داشته باشیم .

	۲.۵	۲.۵	
۲.۵	(۱.۵)۲	(۱.۵)۲	۲.۵
	۲	۲	

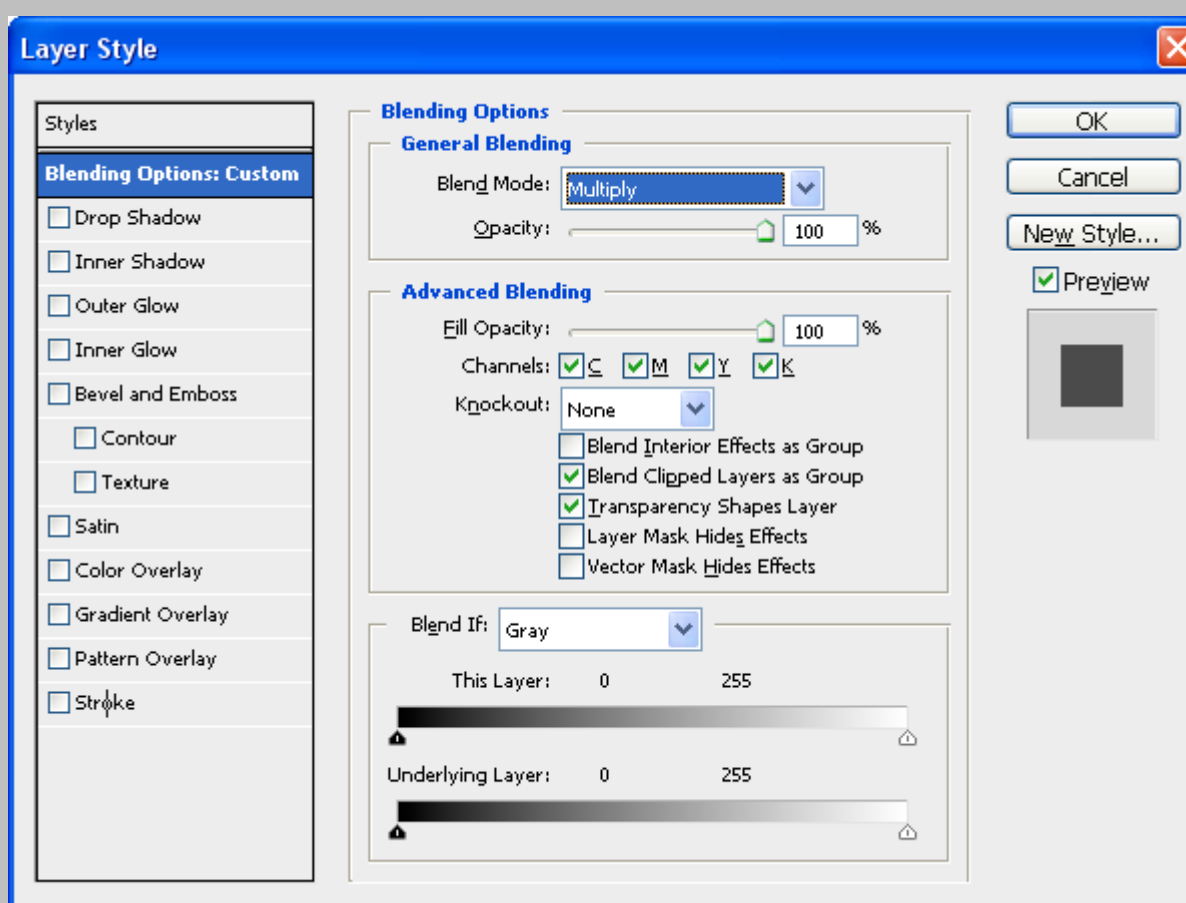
جلسه ششم :

برای انتخاب ابزار بعدی در یک قسمت کافی است که ، کلید میان بر + Shift را انتخاب کنید . بطور مثال برای فعال کردن Magic wand یا Quick Selection کافی است که کلید Shift + W را بزنیم .

اگر بخواهیم به لایه خصوصیاتی را اختصاص دهیم بطوری که Fill تغییر نکند بر روی لایه مورد نظر راست کلیک کرده و گزینه Blending option (Layer Style) را انتخاب می کنیم .

باید توجه داشت که blending option فقط مربوط به یک لایه می باشد .

زمانی که لایه Text باشد و نوشته فقط بصورت سیاه و سفید Blend mode موجود در Blending option باید بر روی Multiply قرار بگیرد .



انواع Mode : } Color Mode
Blend Mode }

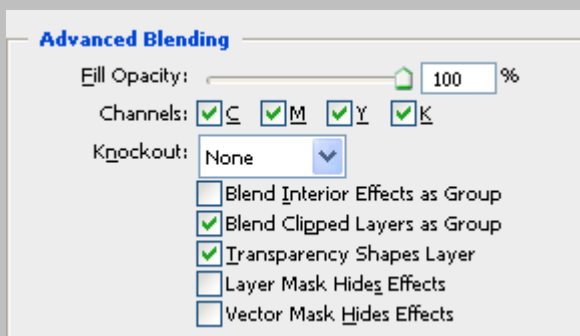
Opacity : شفافیت را کم و زیاد می کند . کلید میان بر آن اعداد ۱ تا ۹ می باشد بشرطی که ابزار move فعال باشد .

عدد ۱ (٪۱۰) ، ۲ (٪۲۰) ، ۳ (٪۳۰) ، ۴ (٪۴۰) ، ۵ (٪۵۰) ، ... ، ۹ (٪۹۰) و ۱۰ (٪۱۰۰) را نمایش می دهد .

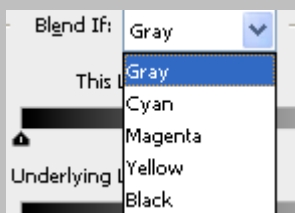
Fill به معنی سطح و Stroke به معنی خط می باشد .

Fill opacity : رنگ سطح لایه

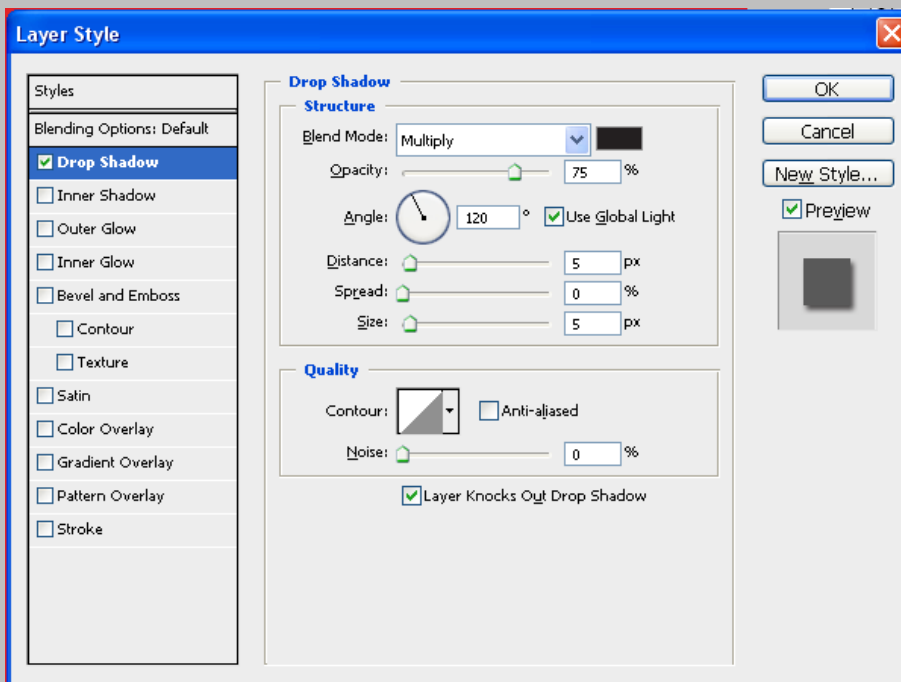
اگر با Blending mode به کار سایه بدهیم با کم و زیاد کردن Opacity هم سایه و هم سطح لایه تغییر می کند اما با تغییر Fill opacity سطح تغییر می کند و سایه آن تغییر نمی کند .



با حذف هر کدام از Channels ها آن رنگ حذف می شود .



Drop Shadow



انتخاب گزینه Use Global Light سبب می شود که منبع نور در تمام لایه های که این گزینه در آنها فعال است یکسان شود .

Distance : فاصله سایه با لایه

Spread : شدت سایه

Size : اندازه سایه

در قسمت Quality می توان Noise به لایه ها داد .

گزینه Make Default تغییرات را Save می کند و گزینه Reset Default تنظیمات را به حالت اول بر می گرداند .

در Outer Glow تشعشعات نوری به لایه می دهد .

در Bevel and Emboss حجم به کار می دهد .

به لایه Background نمی توان Blending option داد .

Texture : عکس ، فرم یا تصویری است که به لایه یا هر چیزی که قصد داریم به آن Texture اعمال کنیم داده می شود .

Stain : نور به لایه می دهد .

Color Overlay : رنگ به لایه می دهد .

برای اینکه به Shape ها Gradient بدهیم کافی است از Blending option گزینه Gradient overlay استفاده کنیم .

خصوصیات لایه ها تا زمانی که لایه هستند Vector هستند اما با کوچک و بزرگ شده سایز آنها تغییر می کند .

جلسه هفتم :

نکته :

برای بستن یک صفحه در Photoshop کافی است دکمه Ctrl + w را بزنید .

برای بستن پنجره Photoshop کافی است دکمه Ctrl + Q را بزنید .

: Mask

برای ماسک کردن دو تصویر از دو روش می توان استفاده کرد .

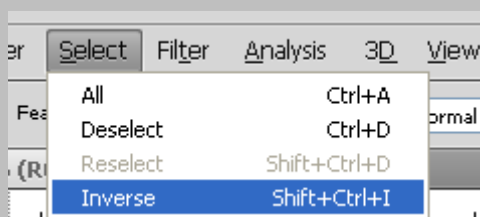
Quick Mask : ابزار انتخابی است و کمک می کند بوسیله تمام ابزار های کشیداری محدوده ای را انتخاب کنیم . کلید میان بر آن

حرف Q می باشد .



برای معکوس کردن محدوده انتخابی کافی است از منوی Select گزینه Invert را انتخاب کنیم . کلید میان بر این عمل دکمه

Ctrl + Shift + I می باشد .



Feather برای نرم کردن محدوده انتخابی بکار می رود .

برای فعال کردن Feather از منوی Select گزینه Modify آیتم Feather استفاده می شود . کلید میان بر این عمل کلید Shift


F6 + (در Photoshop CS4 , CS5) و Ctrl + Alt + D (Photoshop CS4 به پایین)

زمانی که محدوده ای را انتخاب کرده ایم و می خواهیم Feather را اعمال کنیم باید از **Shift + F6** استفاده کنیم ولی زمانی که از Feather ابزارها استفاده می کنیم قبل از **Select** کردن باید Feather را تعیین کرد .

Layer Mask : حذف کردن قسمتی از عکس



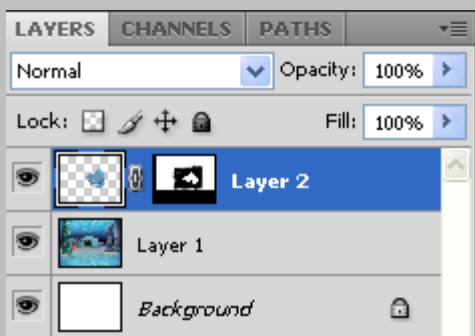
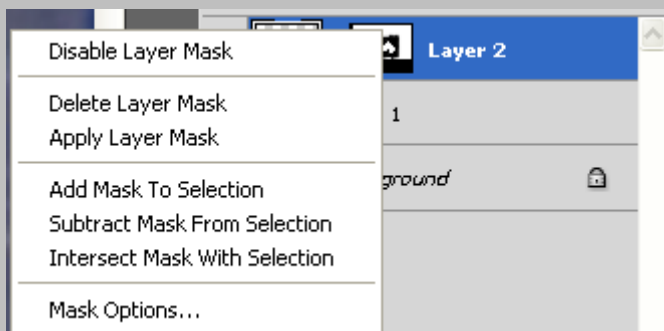
با انتخاب گزینه **Multiply** (Blend mode) هر چه Gradient به کار اعمال کنیم به Gradient قبلی اضافه می شود .

برای فعال ساختن **Layer Mask** بر روی  در پنل لایه ها کلیک می کنیم .

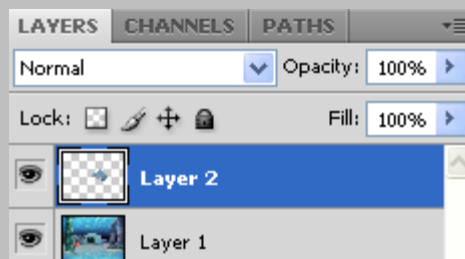
برای پاک کردن **Layer Mask** : بر روی لایه **Mask** شده کلیک راست کرده و گزینه **Delete Layer Mask** را انتخاب می کنیم .

در دنیای **Mask** پنجره های رنگی غیرفعال هستند و رنگها فقط به حالت سفید و سیاه و خاکستری می باشد .

برای اینکه عمل **Mask** به خورد کار برود کافی بر روی لایه **Mask** شده کلیک راست کرده و گزینه **apply mask** را انتخاب کرد .

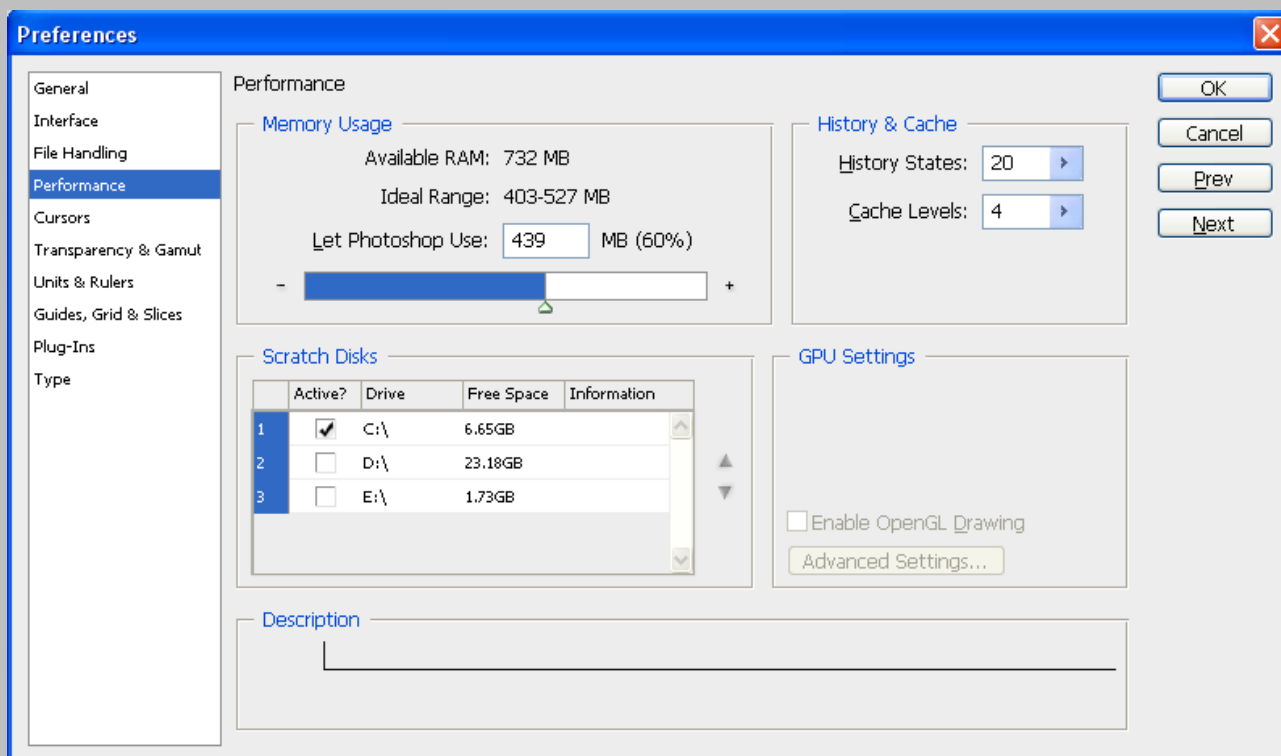


تبدیل می شود
→



نکته :

برای تنظیمات در Photoshop می توان از منوی Edit گزینه Performances آیتم General را انتخاب کرده سپس بر روی گزینه Performance استفاده کرد . کلید میان بر این عمل Ctrl + K می باشد .



در قسمت Memory Usage می توان میزان Ram مورد استفاده توسط Photoshop را تعیین کرد .

در قسمت History & Cache می توان تعداد Undo کردن و یا Cache را تغییر داد . که هر چه History States بیشتر باشد فایل سنگین تر می شود . به طور نرمال بهتر است از عدد ۵۰ برای History States استفاده کرد . در ضمن Cache را نیز می توان بر روی عدد ۸ قرار داد .

در قسمت Scratch Disks می توان یکی از درایو های را که حجم بالایی دارد را به عنوان اولویت اول قرار داد تا فایل های سیستمی بر روی آن باز شوند .

نکته :

در صورتی که سرعت برنامه شما کاهش یافت بهتر است برای پاک کردن Temp و افزایش سرعت دکمه Windows روی صفحه کلید را گرفته و همزمان کلید R را فشار دهید تا پنجره Run فعال شود سپس در قسمت Text bar آن جمله %Temp% را تایپ کرده و کلید Inter را فشار دهید تا پنجره Temp باز شود اینک تمام فایل های که درون این پوشه است را Select کرده و سپس Delete کنید .

جلسه هشتم :

نکته : اگر لایه پایین تر Shape یا Text یا Pen باشد (یعنی Vector) Merge down صورت نمی گیرد .

اگر دو لایه Shadow داشته باشد و لایه را Merge کنیم Shadow لایه بالایی به هر دو لایه منتقل می شود .

اگر دو لایه Blending option باشد و لایه ها را Merge کنیم Mode color لایه ها به حالت نرمال قرار می گیرد .

برای دسته بندی لایه ها می توان از سه طریق اقدام کرد : ۱. Group کردن لایه ها ۲. هم رنگ کردن لایه ها ۳. هم نام کردن لایه ها

برای Save کردن فایلی برای Web باید از گزینه Save for web استفاده کرده و پسوند آن را PNG-24 را انتخاب می کنیم .

برای خاکستری کردن یک قسمت از تصویر حتماً از Sponge استفاده می کنیم .

برای Save کردن فایل ها برای سیستم های مکنشاش Color Mode را باید به حالت BMP قرار دهیم .

<i>Fill</i>	} انواع رنگ :	<i>Out Side</i>	} Stroke انواع
<i>Texture</i>		<i>In Side</i>	
<i>Gradient</i>		<i>Center</i>	

در Quick Mask فقط می توان از Eraser و Brush استفاده کرد اما در Layer Mask می توان از Gradient نیز استفاده کرد .

باید برای انجام Gradient بر روی عکس رنگ Foreground تیره و رنگ Background روشن باشد .

برای اینکه یک Gradient به تصویر بدهیم که چند رنگ باشد باید یکی در میان روشن و تیره باشد .

از شکل Mouse می توان متوجه شد که کدام منطقه Select شده است .

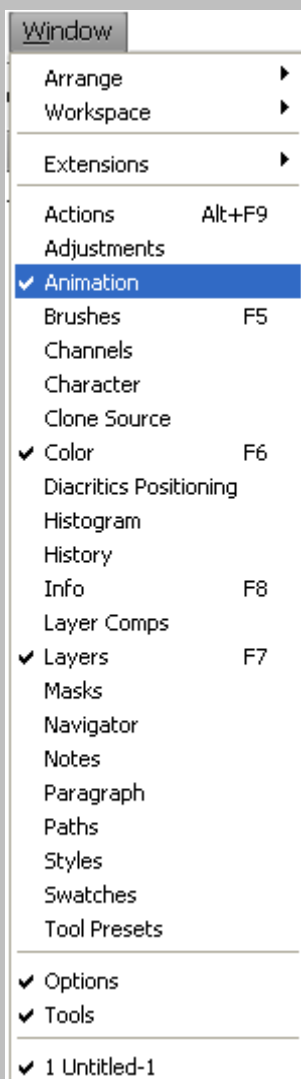
اگر منطقه ای را Select کنیم سپس روی آن Click راست کرده و گزینه Feather را می توانیم انتخاب کنیم .

در Mask هیچ کدام از پنلهای رنگی فعال نمی باشند مثل Hue/Saturation .

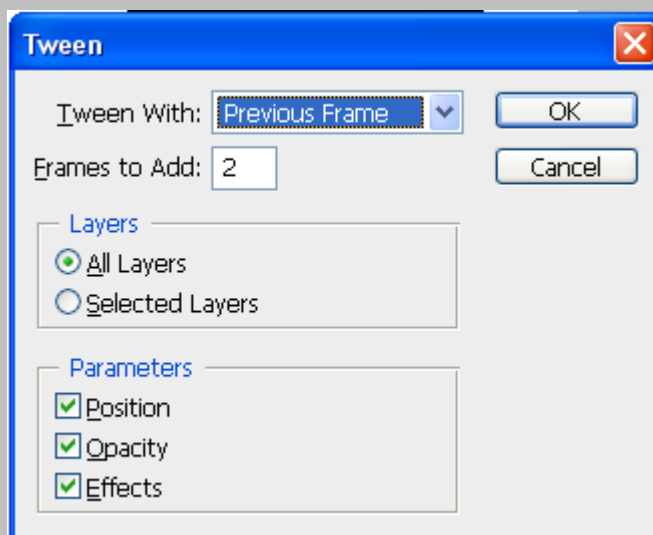
Animation

حرکت دادن عکسها در یک زمان معین (معمولاً یک ثانیه) را Animation گویند . ۱۰ فریم در ثانیه یک Animation معمولی را ایجاد می کند .

برای ساخت Animation از منوی Windows گزینه Animation را انتخاب می کنیم .



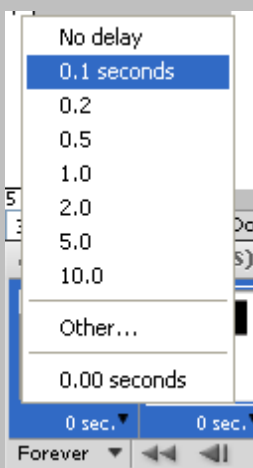
: (Tween)



با این گزینه می توان فریم های را بین دو فرم مورد نظر اضافه کرد .

برای تعیین نمایش هر فریم کافی است که بر روی آن فریم کلیک راست کرده و زمان را مشخص کرد و یا تمام فریمها را انتخاب کرده و سپس کلیک راست نموده و زمان مورد نظر را انتخاب کرد .

برای تنظیم تکرار نمایش کافی است از گزینه Forever استفاده کرد .



از تصاویر Gif می توان به عنوان Background نیز استفاده کرد .

جلسه نهم :

Brightness شدت نور را کم و زیاد می کند اما Lightness نور را کم و زیاد می کند .

RMB یعنی کلیک راست ماوس (right mouse button)

LMB یعنی کلیک چپ ماوس (left mouse button)

برای انتخاب دور لایه کلید Ctrl را نگه داشته و در پنل لایه ها روی لایه کلیک چپ می کنیم .

برای انتخاب منطقه ماسک نشده کلید Ctrl را نگه داشته و بر روی ماسک کلیک چپ می کنیم .

۲۵۶ کاراکتر را می توان بعنوان اسم یک فایل قرار داد .

۲۹.۷ فریم در ثانیه پسوند NTSC (ژاپن) را تشکیل می دهد .

۳۰ فریم در ثانیه پسوند NTSC (آمریکا) را تشکیل می دهد .

۲۶ فریم در ثانیه پسوند PAL را تشکیل می دهد .

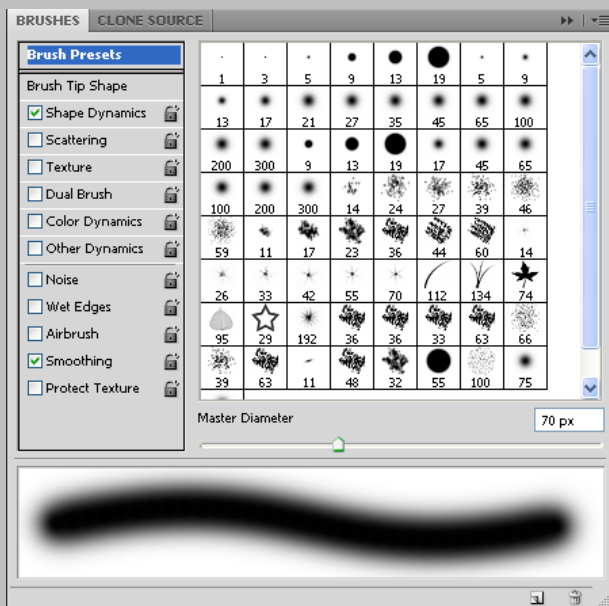
فشردن دکمه " + Ctrl صفحه را به قسمتهای مساوی تقسیم می کند .

برای اینکه یک تصویر بعنوان Background قرار گیرد باید از منوی Layer گزینه New را انتخاب کرده و سپس گزینه Layer from Background را انتخاب کرد .

زمانی که یک لایه را قفل می کنیم Blend Mode آن را نرمال نمایش می دهد .

جلسه دهم :

پنل Brush با کلید F5 فعال می شود .

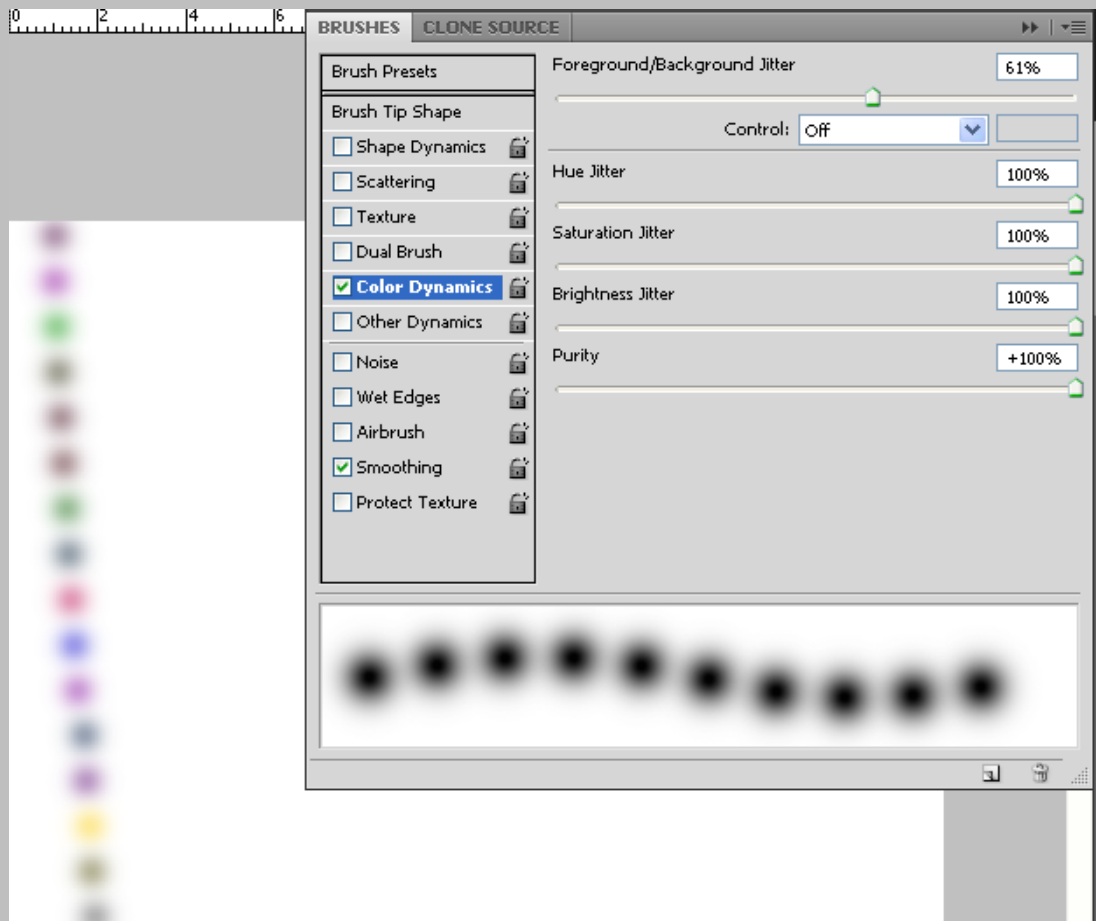
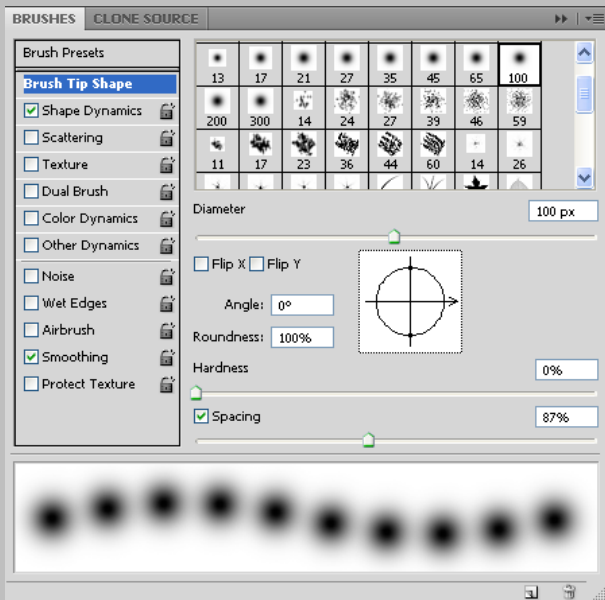


پنل Brush فقط زمانی که ابزار Brush انتخاب شده باشد ، فعال می شود .

زمانی که ابزار Brush انتخاب شده باشد و Alt را نگه داریم ابزار Eyedropper فعال می شود و وقتی Alt را رها کنیم دوباره Brush فعال می شود .

گزینه Spacing در تصویر زیر از منوی Brush سبب می شود نقاط تشکیل دهنده یک براش به هم نزدیک یا از هم دور شوند .

گزینه Color Dynamics در براش ها عملی شبیه Art انجام می دهد .



در پنل Brush از گزینه های Others ، Color Dynamics ، Dual Brush ، Texture ، Scattering ، Shape Dynamics Dynamics برای تغییر و یا اضافه کردن و از گزینه های Protect ، Smoothing ، Airbrush ، Wet Edges ، Noise Texture فقط برای اضافه کردن بکار می رود .

رنگ کردن نقاشی ها :

در صورتی که عکسی را می خواهیم رنگ کنیم باید بصورت سیاه و سفید باشد .

برای تنظیم روشنی و کنتراس تصویر از منوی Image گزینه Adjustments آیتم Brightness/Contrast را انتخاب می کنیم .

برای رنگ کردن یک تصویر باید آن تصویر را به حالت Multiply قرار داده و سپس آن را قفل می کنیم سپس یک لایه Transparent ایجاد کرده و منطقه مورد نظر را با ابزار Quick Mask انتخاب می کنیم البته باید توجه داشت که Hardness را صفر قرار داده و Opacity را صد و Blend Mode را نرمال قرار دهیم .

برای پر کردن قسمتهای اضافه باید تصویر را Deselect کرده و Hardness را در ابزار Eraser ۱۰۰ قرار داده و آنها را پاک کرد .

برای تیره کردن معمولا از ابزار Brush و Sponge استفاده می شود .

برای رنگ کردن می توان از رنگهای مکمل استفاده کرد .

زمانی که از dodge استفاده می شود باید Range را روی Shadows قرار دهیم در ضمن می توان Exposure را نیز کم یا زیاد کرد .

Highlight ها زمانی که منطقه روشن باشد بهتر جواب می دهد .

برای انتخاب یک محدوده می توان از منوی زیر عمل کرد .

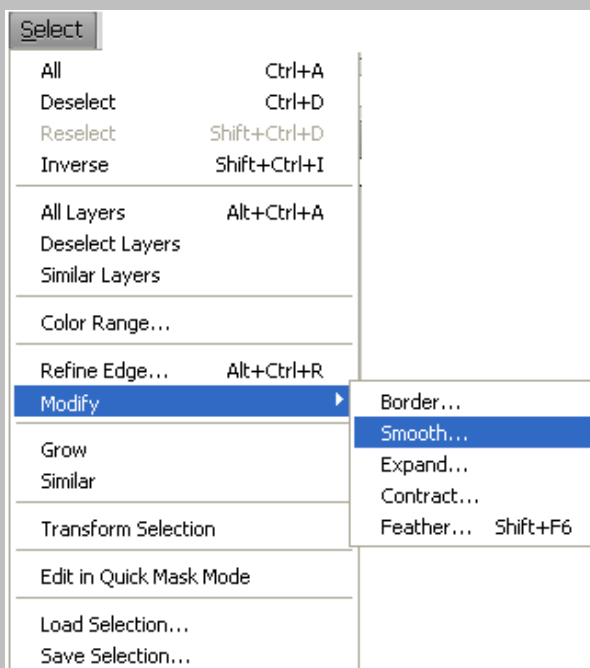
Border به صورت نوار منطقه ای را انتخاب می کند .

Smooth نرم کردن محدوده انتخابی به عهده این آیتم می باشد .

Expand محدوده انتخابی را افزایش می دهد .

Contract محدوده انتخابی را کاهش می دهد .

Feather لبه های محدوده انتخابی را گرد می کند .

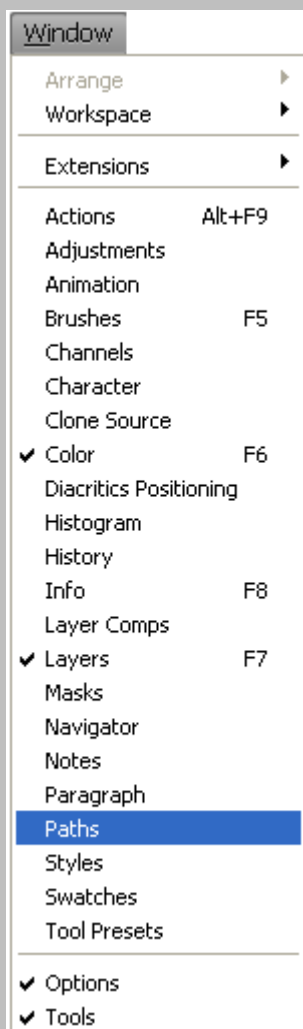


فرق Feather و Smooth در این است که Feather مناطق خارج منطقه Select شده را نیز شامل می شود اما Smooth فقط در محدوده انتخابی می توانیم عملی را انجام دهیم .

جلسه یازدهم :

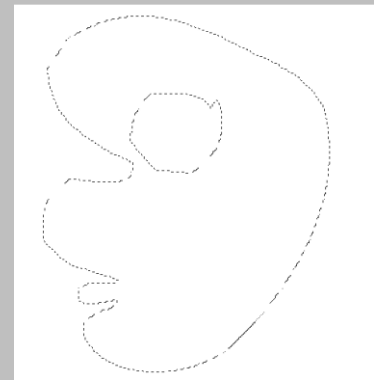
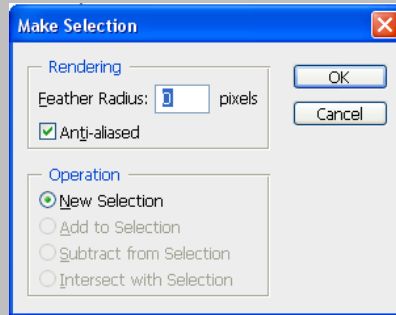
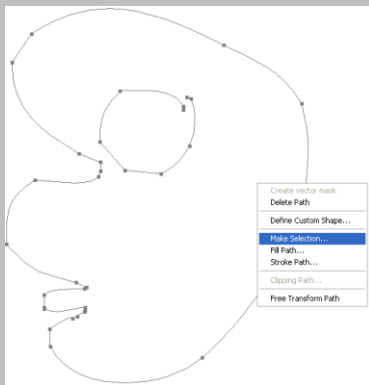
پنل Path :

برای فعال ساختن پنل Path ها باید از منوی Window گزینه Path را انتخاب کرد .

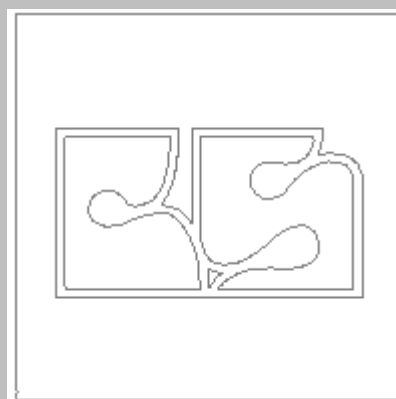
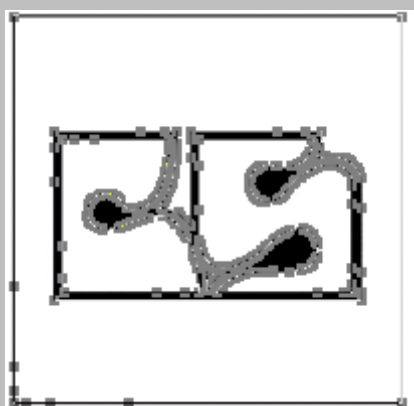
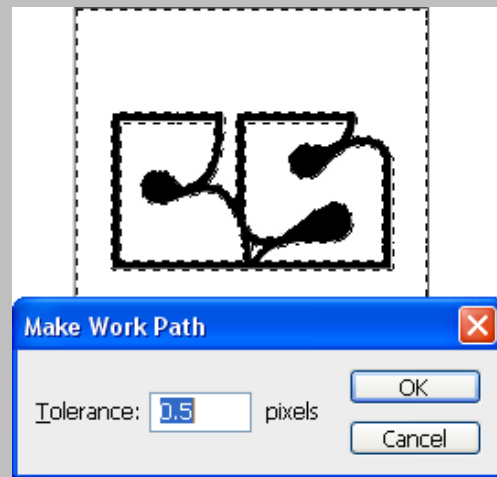
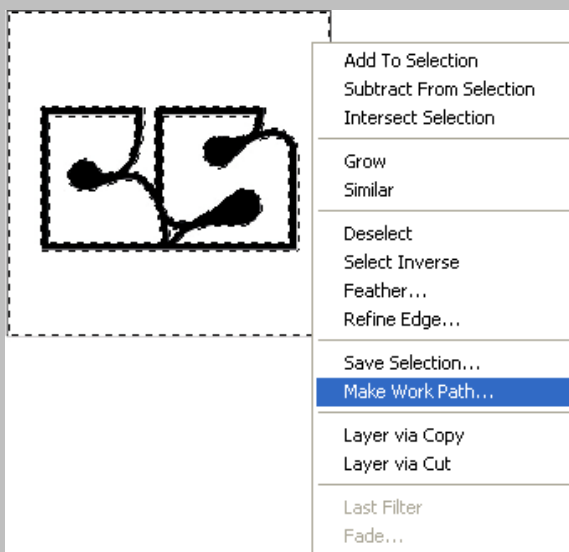


روش اول برای رنگ آمیزی یک Path :

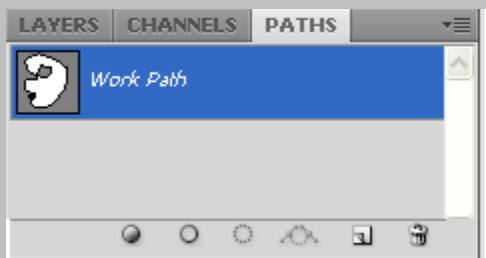
برای اینکه یک Path را به حالت انتخاب درآوریم می توانیم بر روی آن کلیک راست کرده و گزینه Make Selection را انتخاب نموده تا پنجره زیر فعال شود سپس Feather آن را برابر صفر قرار داده و دکمه OK را فشار دهید حال خواهید دید که Path به حالت منطقه انتخاب شده در آمده است . اینک می توان آن را رنگ آمیزی کرد .



برای اینکه یک آرم یا لوگویی را به حالت Path در آوریم کافی است با یکی از ابزارهای انتخابی منطقه مورد نظر را Select کرده و سپس بر روی آن کلیک راست نموده و گزینه Make work path را انتخاب نموده تا پنجره زیر فعال شود سپس دکمه Ok را فشار داده تا Path ایجاد شود. حال می توان بوسیله Fill یا Stroke این Path را رنگ آمیزی کرد.



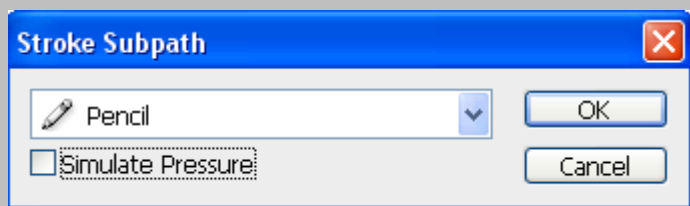
در پنل Path ها می توان از گزینه Create new path یک لایه جدید برای Path جدید ایجاد کرد .



روش دوم برای رنگ آمیزی یک Path :

انتخاب Path توسط ابزار Path selection سپس کلیک راست بر روی آن و انتخاب گزینه Fill Subpath یا Stroke Subpath.

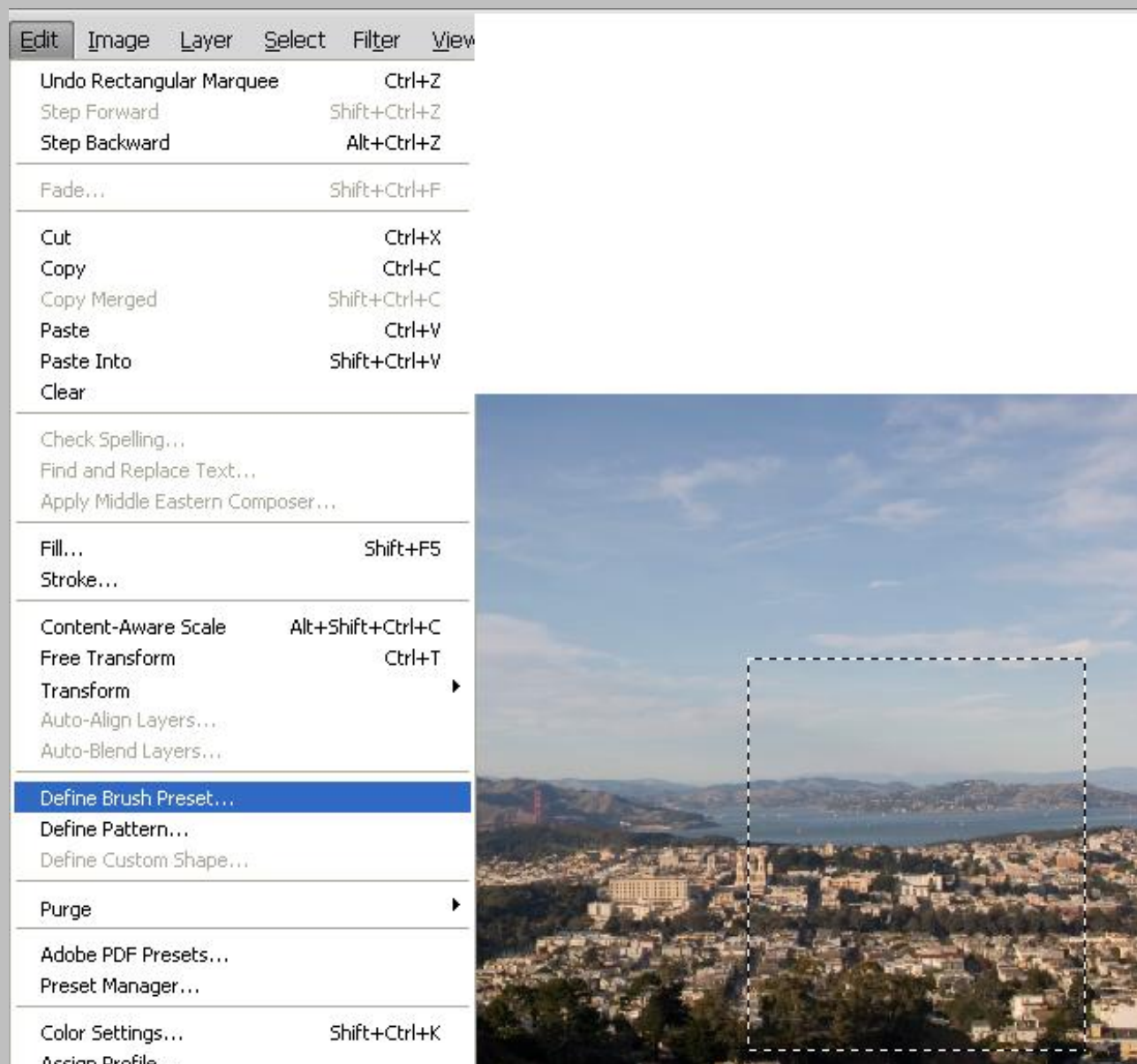
گزینه Simulate Pressure در پنجره Stroke مربوط به Path سبب می شود که خط از نازک شروع شده و بتدریج ضخیمتر شود و دوباره به نازک منتهی شود .



جلسه دوازدهم :

افزودن براش به پنل براش ها :

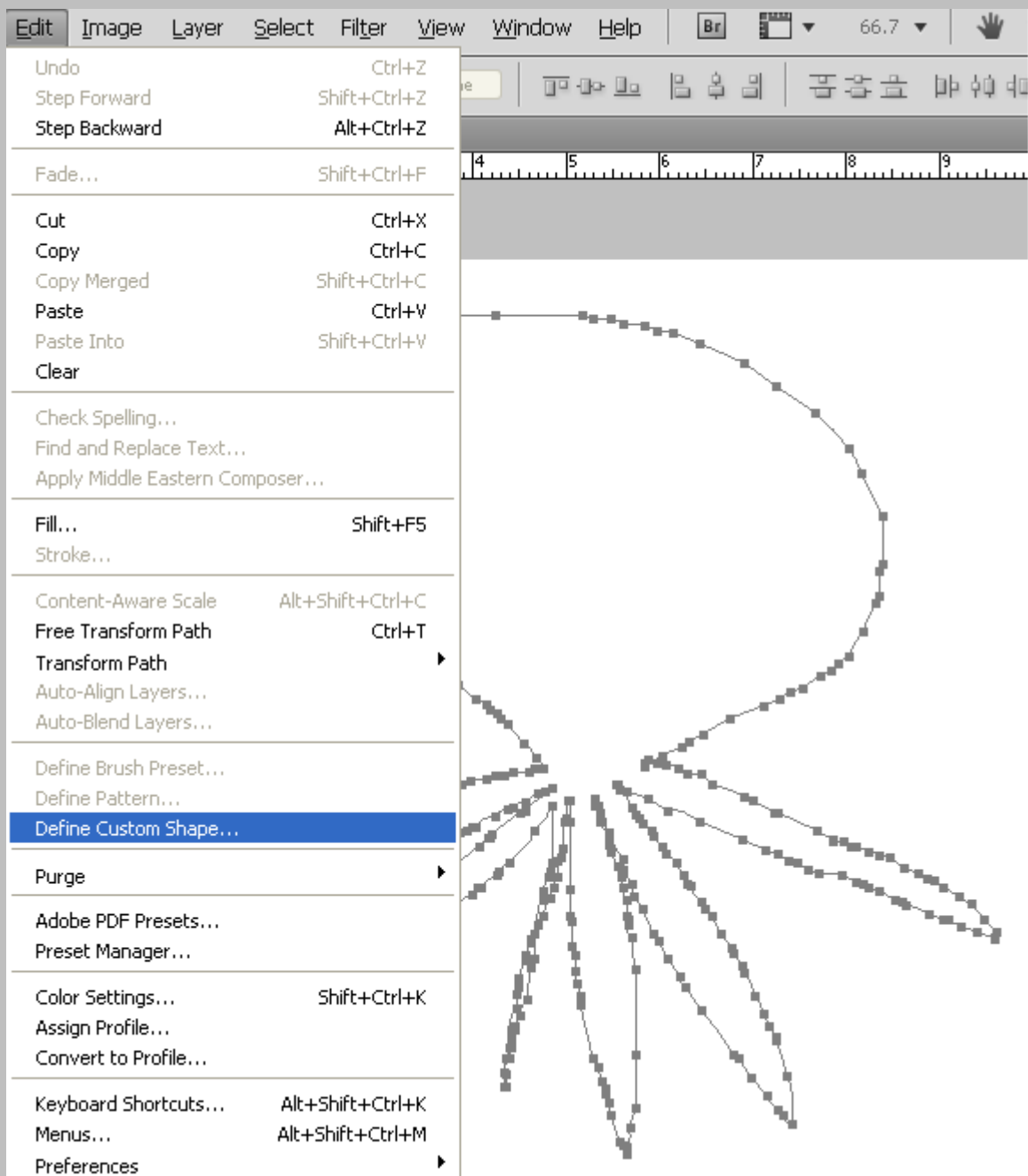
برای ساخت براش کافی است که محدوده مورد نظر را انتخاب کرده سپس از منوی **Edit** گزینه **Define brush preset** را انتخاب کنیم و نامی برای براش جدید انتخاب کرده و آن را تأیید نمایم بدین صورت براش مورد نظر به پنل براشها اضافه می شود .



افزودن Shape به پنل Shape ها :

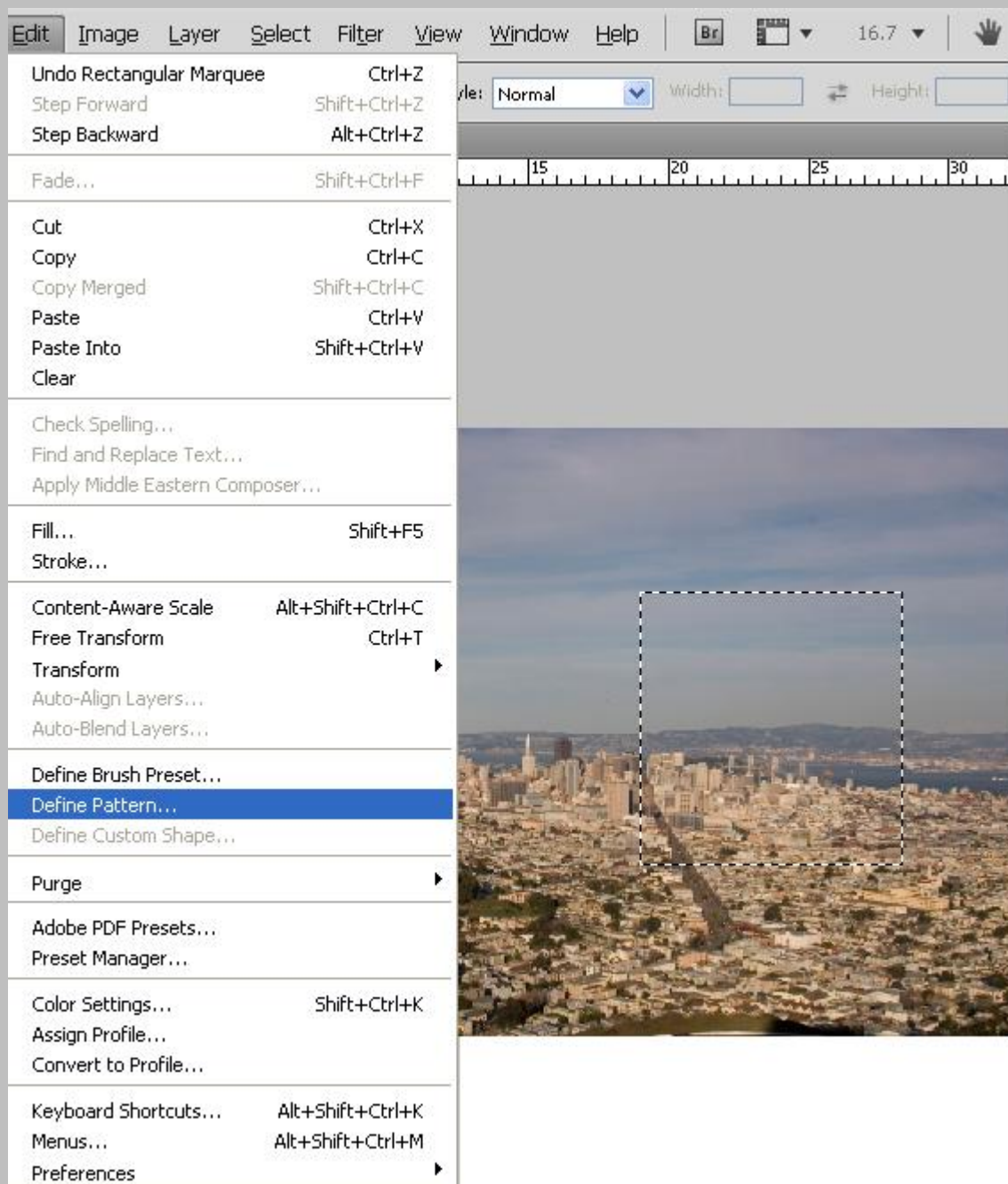
برای ساختن یک Shape باید حتماً یک Pad داشته باشیم .

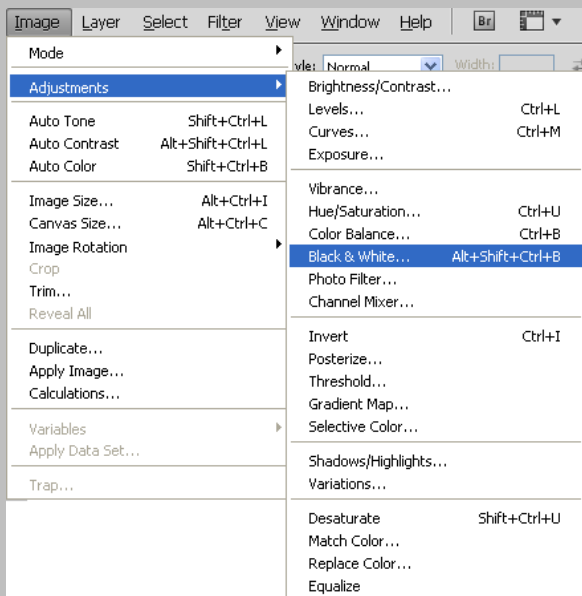
ابتدا یک Pad کشیده و از منوی Edit گزینه Define Custom Shape را انتخاب کنیم و نامی برای Shape جدید انتخاب کرده و آن را تأیید نمایم بدین صورت Shape مورد نظر به پنل Shape ها اضافه می شود .



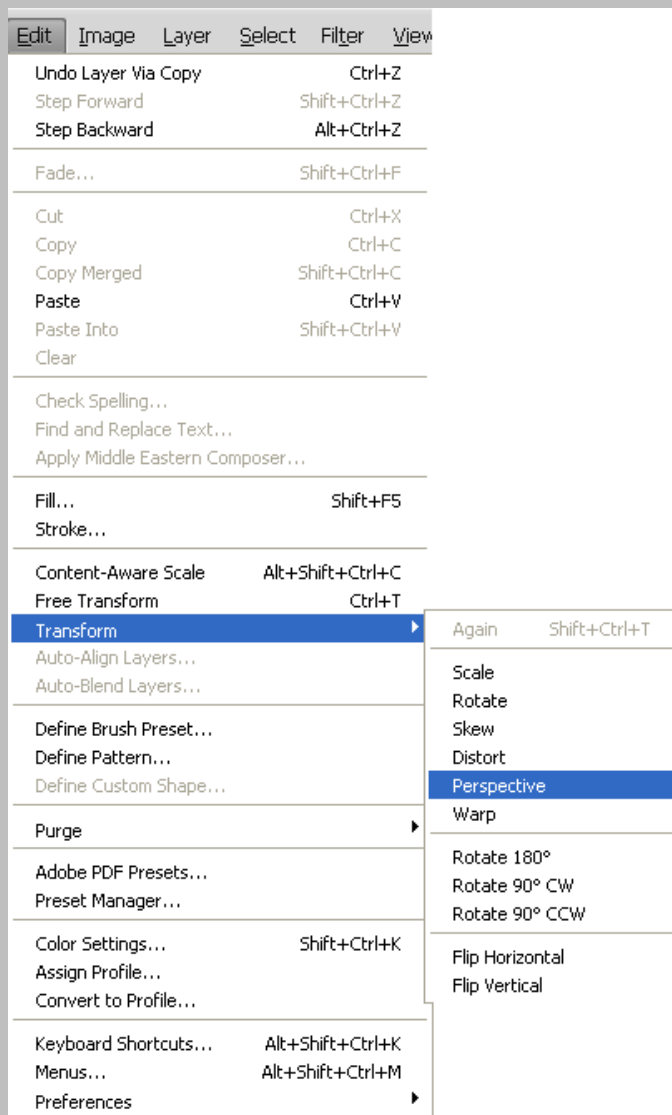
افزودن Pattern به پنل Pattern ها :

برای ساخت Pattern کافی است که محدوده مورد نظر را انتخاب کرده سپس از منوی Edit گزینه Define Pattern را انتخاب کنیم و نامی برای Pattern جدید انتخاب کرده و آن را تایید نمایم بدین صورت Pattern مورد نظر به پنل Pattern ها اضافه می شود .



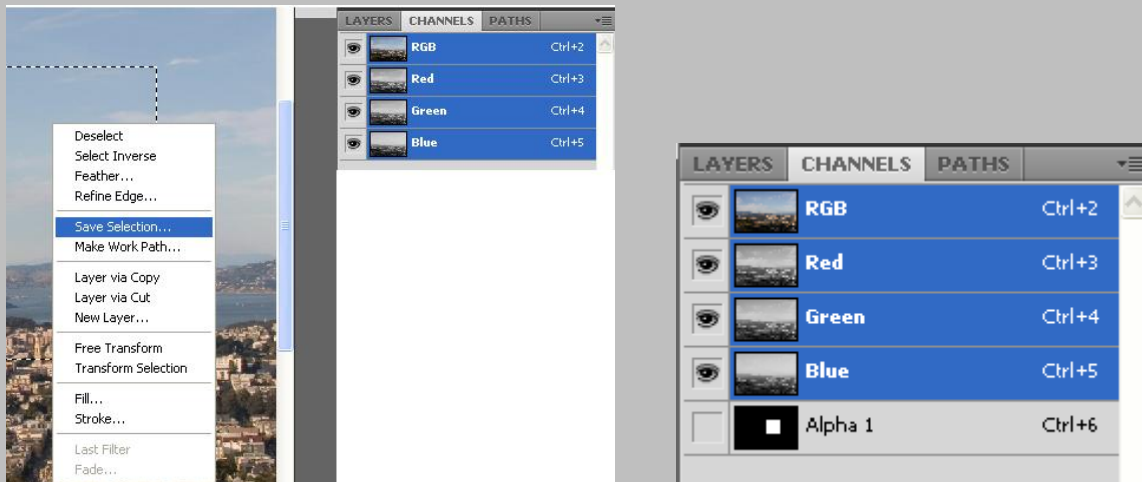


برای سیاه و سفید کردن عکس ها می توان از منوی Image قسمت Adjustments گزینه Black & White را انتخاب کرد .
 میان بر این عمل Alt + Shift + Ctrl + B می باشد .



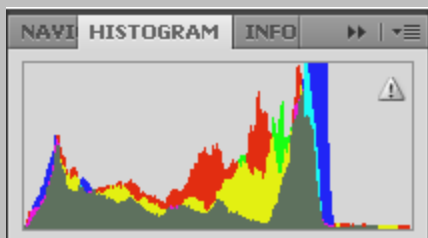
برای ایجاد یک تصویر بصورت پرسپکتیو باید از منوی Edit قسمت Transform گزینه Perspective را انتخاب کرد .

زمانی که با یک عکس کار می کنید ممکن است که لازم باشد که منطقه ای را رنگ کنیم یا تغییر رنگ دهیم پس کافی است که آن منطقه را **Select** کرد و بر روی آن کلیک راست کرده و گزینه **Select** شده در پنل **Channels** ها ایجاد شود .



برای تبدیل یک عکس به حالت نگاتیو کافی است از منوی **Image** آیتم **Adjustment** گزینه **Invert** را انتخاب کنید . کلید میان بر این عمل **Ctrl + I** می باشد .

پنل هیستوگرام در **Photoshop CS4** به بعد رنگی می باشد . این پنل از منوی **Window** فعال می شود .



برای فعال کردن نمودار منحنی رنگ تصاویر می توان از منوی **Image** آیتم **Adjustment** گزینه **Curves** را انتخاب کنید یا از کلید میان بر **Ctrl + M** استفاده نمود .

زمانی که می خواهیم عکسی را به صورت دو رنگ برای چاپ بفرستیم باید از **Blending Option** برای تنظیم **Channels** ها استفاده کنیم .

در صورتی که ابزار **Move** فعال باشد با نگه داشتن دکمه **Ctrl** و کلیک چپ بر روی لایه مورد نظر همان لایه انتخاب می شود .

اگر بخواهیم Brush یا Pattern یا Shape را که ساخته ایم درون آن ابزار وارد کنیم اول باید آن را Save کرده سپس آن را Load کرد .

پنل Channels ها :

برای فعال کردن این پنل کافی است از منوی Window گزینه Channels را انتخاب کرد .

هر عملی که در پنل Channels ها اعمال شود فقط دیداری است و در چاپ رویت نمی شود . از این پنل برای درست کردن رنگ عکسها و کنتراست آنها استفاده می شود .

برای هر کار چهار رنگ ، چهار فیلم و چهار زینک داریم . هر فیلم به رنگ سیاه می باشد .

جلسه چهاردهم :

نکته :

زمانی که می خواهیم یک عکس را Select کنیم و پیغام No Pixels ظاهر می شود ۲ دلیل می تواند داشته باشد : ۱- Resolution تصویر کم می باشد ۲- Feather می تواند کم باشد .

اگر لایه ای را با Blending Option رنگ دهیم بعد بخواهیم به آن Gradient بدهیم باید اول یک لایه از آن کپی کنیم بعد آنها را با Marge کرده سپس Gradient بدهیم .

اگر زمانی در حال درست کردن Brush گزینه Define Brush غیرفعال بود ۳ نکته را باید کنترل کرد : ۱- روی آن لایه نیستیم ۲- Feather آن کم است ۳- Resolution آن کم است .

اگر قرار باشد Pattern به یک تصویر بدهیم طوری که فقط Pattern باقی بماند کافی است Mode color ، Pattern را Multiply قرار دهیم .

زمانی که می خواهیم موی یک شخص را در تصویر انتخاب کنیم بهتر است از Path ها استفاده کرده و سپس به Selection تبدیل کنیم .

زمانی که می خواهیم یک لایه را از یک Page در یک Page جدید کپی کنیم کافی است بر روی لایه کلیک راست کرده و سپس گزینه Duplicate Layer را انتخاب کرده و در پنجره باز شده قسمت Document را روی New تنظیم کنیم .

در Blend Mode ها گزینه Overly برای روشن تر کردن ، Dark برای تیره کردن ، Multiply برای شیشه ای و تیره کردن ، Dissolve برای Noise دادن (به شرطی که Opacity آن کم باشد) بکار می رود .

برای اینکه درون یک سطح را به حالت دون دون درآوریم می توان از گزینه Inner Glow استفاده کنیم .

پالت Action :

دستورات متوالی پشت سرهم را که یکبار انجام دهیم می تواند بصورت خودکار و اتوماتیک انجام دهد .

برای فعال کردن این پالت کافی است از پنجره Window گزینه Action را انتخاب کرد .

کلید میان بر این عمل Alt + F9 می باشد .

باید به خاطر داشت که تغییرات باید واحد باشد تا بتوان از پالت Action استفاده کرد .

۱ - ساختن Group - ۲ Create New Action - ۳ Ctrl + Alt + I - ۴ Ctrl + W - ۵ Play

جلسه پانزدهم :

Color mode Indexed : مود رنگی استاندارد می باشد که میان تمام سیستم عامل ها می توان استفاده کرد مجموعاً ۲۵۶ رنگ را Support می کند این ۲۵۶ رنگ در تمام سیستم ها ثابت است . برای تغییر باید Color mode آن را تغییر داد .

انواع Blend mode ها :

۱ - Color : سطوح شفاف تصویر رنگ خود را از دست می دهند و تصویر تقریباً تک رنگ می شود .

۲ - Color burn : با استفاده از این Mode رنگی تصویر تیره تر می شود روی رنگهای روشن تاثیر کم و روی رنگهای سفید تاثیر ندارد .

۳ - Color dodge : در این حالت رنگهای روشن ، روشن تر و روی رنگهای تیره تاثیرات کمتری دارد . در این حالت بر روی رنگ سیاه هیچ تاثیری نمی گذارد .

Color Burn نقطه مقابل Color dodge می باشد . Color mode ها بیشتر روی رنگ قالب تاثیر می گذارند .

۴ - Difference : در این حالت رنگهای اصلی تصویر حذف می شوند تصویر به حالت نگاتیو در می آید .

- ۵ - Dissolve : در این حالت یک تصویر را تبدیل به فیلمهای قدیمی می کند یا به تصویر Noise می دهد به شرطی که Opacity آن صد در صد نباشد . هر چه Opacity کمتر باشد این افکت کمتر می شود .
- ۶ - Exclusion : این Mode رنگی کنتراست بسیار کمی در تصویر ایجاد می کند تا حدودی شبیه Difference می باشد در این حالت رنگهای تصویر تیره تر می شود و رنگ اصلی تصویر تقریباً به خاکستری تبدیل می شود .
- ۷ - Hard light : در این حالت رنگهای روشن ، روشنی بیشتری بدست می آورند و رنگهای تیره ، تیره تر می شود . کنتراست بیشتری بین رنگهای تیره و روشن ایجاد می شود و High light بیشتر می شود .
- ۸ - Hue : این نوع mode رنگی روی رنگهای شفاف تصویر تاثیر می گذارد و طیف رنگی مختلفی را ایجاد می کند این طیف با توجه به رنگ لایه زیر می تواند تغییر کند .
- ۹ - Lighten : در این نوع mode رنگی ، رنگهای اصلی روشن ، روشن تر می شود در واقع تصویر ما بصورت روشن تری دیده می شود .
- ۱۰ - Multiply : در این نوع mode رنگی قسمت های روشن حذف می شود و قسمت های تیره رنگ باقی می ماند این Blend mode برای کارهای تایپ و افکت سایه ها بسیار مناسب است .
- ۱۱ - Normal : حالت پیش فرض همه Mode های رنگی در تمام جاهایی که Blend mode وجود دارد . indexed همیشه blend mode نرمال دارد .
- ۱۲ - Overly : در این حالت رنگهای روشن ، روشن تر می شوند و رنگهای تیره ، تیره تر و میزان شفافیت در این حالت تغییر نمی کند .
- ۱۳ - Saturation : در این نوع Mode ، رنگهای اصلی تصویر به حالت اشباع در می آیند .
- ۱۴ - Screen : در این حالت رنگهای تیره روشن می شوند یا تیرگی آنها کمتر می شود .
- ۱۵ - Soft light : در این نوع mode رنگی ، رنگ روشن تصویر روشن تر و رنگ تیره به رنگ روشن تبدیل می شود و در مجموع تصویری که ما خواهیم داشت تصویری روشن است .

نکته :

تاثیرات Blend mode ها در تصاویر RGB و CMYK متفاوت می باشد .

اگر زمانی که می خواهیم یک کار را برای چاپ بفرستیم اگر لایه ها را تک تک Marge کنیم Blend mode ، نرمال می شود اما اگر Flatten Image کنیم Blend mode تغییر نمی کند .

در Blending option گزینه Knockout دارای سه گزینه None ، Shallow (لایه را روشن می کند) و Deep (لایه را تیره می کند) دارد .

چند راه برای تیره کردن یک قسمت از یک تصویر یا یک لایه :

- ۱ - همان رنگ را با Brush انتخاب کرده و Blend mode را روی Multiply قرار می دهیم .
- ۲ - ابزار Burn
- ۳ - انتخاب ابزار Brush و بعد Blend mode را روی Normal قرار داده و رنگ خاکستری را انتخاب کرده و Opacity را کم می کنیم .

زمانی که می خواهیم یک کار دو رنگ چاپ کنیم هر رنگ باید فقط به تنهای و خالص باید ۱۰۰ باشد مثلاً برای قرمز باید Magenta را برابر ۱۰۰ و Yellow برابر صفر باشد .

Filter ها :

دستوراتی پیش فرض هستند که به طور مشخص تغییراتی را در تصاویر ما ، در Blend mode های مختلف می دهند .

نکته :

بعضی از فیلترها در بعضی از Color mode ها عمل نمی کند .

فیلترها یا سازنده ، یا تخریبی ، یا هنری هستند .

فیلترها یا وابسته به لایه ، یا صاف کننده ، یا مربوط به لایه هستند .

بعضی از فیلترها مانند Blur روی یک لایه و بعضی مانند Clouds روی تمام لایه ها تاثیر می گذارد .

دو سوم فیلترها در Mode ، CMYK کار نمی کنند .

وقتی می خواهیم یک کار را برای چاپ بفرستیم می توانیم ابتدا تصویری را که لازم است به آن فیلتر اعمال شود را در Mode ، RGB درست کنیم و بعد به Mode ، CMYK برده و Text یا چیزهایی را که رنگ آنها برای ما مهم است را به آن اضافه کنیم .
(البته باید توجه داشت که از RGB به CMYK تغییرات کمی داریم)

گزینه Last filter در منوی Filter هر فیلتر با هر میزان را می تواند به لایه اعمال کند کلید میان بر آن Ctrl + F می باشد.

بعضی از فیلترها توانایی این را دارند که مقداری از Opacity آن را کم کنیم .

Fade : دستوری است که می توان با آن Opacity یا حتی Blend mode فیلتر را تغییر داد .

کلید میان بر عمل Fade ، Ctrl + Shift + F می باشد .

دستور Fade تا زمانی اعمال می شود که شما بعد از اعمال Filter عملی انجام نداده باشید اگر بعد از اعمال کردن هر فیلتر هر کاری انجام دهید دستور Fade به صورت اتوماتیک از بین می رود .

دستور Fade + نام آن فیلتر می شود نام آن فیلتر مورد نظر .

نکته :

اگر به کاری ماسک داده شود می توان به لایه یا ماسک به طور دلخواه فیلتر اعمال کرد اگر به ماسک فیلتر اعمال شود فقط فیلتر به حالت خاکستری اعمال می شود .

جلسه شانزدهم :

برای فعال کردن گزینه Level باید از منوی Image گزینه Adjustment قسمت Level را انتخاب کرد . کلید میانبر آن Ctrl+ L می باشد .

کلید میان بر عمل Auto level دکمه های Ctrl + Shift + L می باشد .

برای برگرداندن آخرین حالت Save شده کافی است کلید F12 را بزنیم .

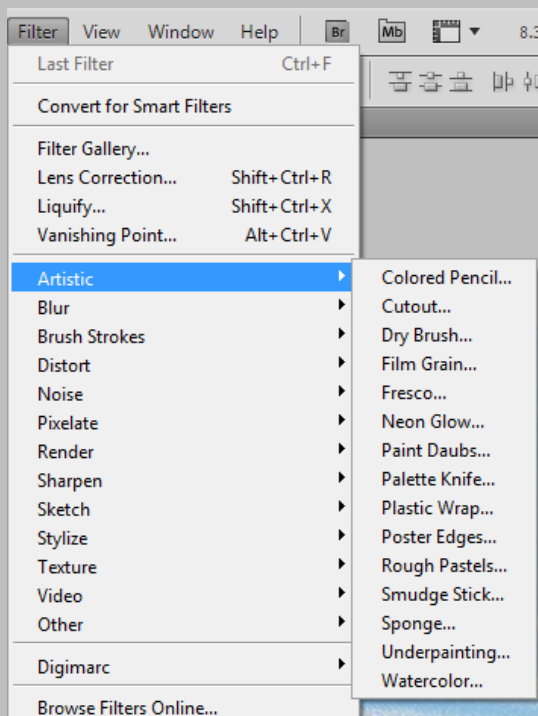
با نگه داشتن Alt در پنجره Filter می توان آن فیلتر را Reset کرد .

با نگه داشتن Ctrl در پنجره Filter می توان آن فیلتر را به حالت Default قرار داد .

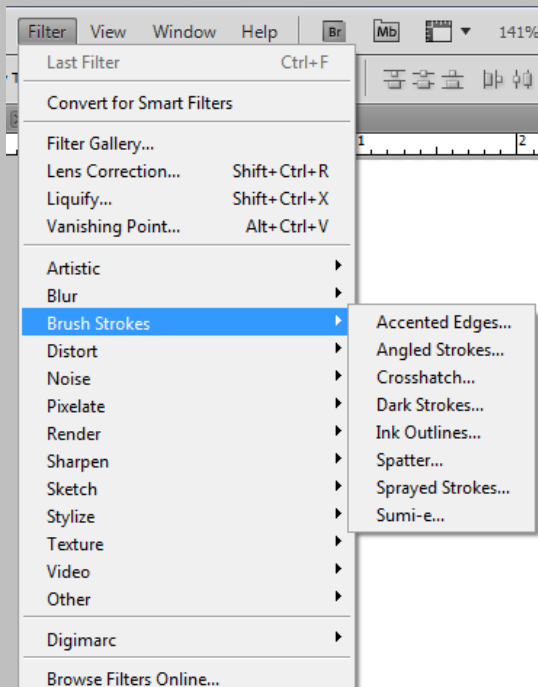
فیلترها :

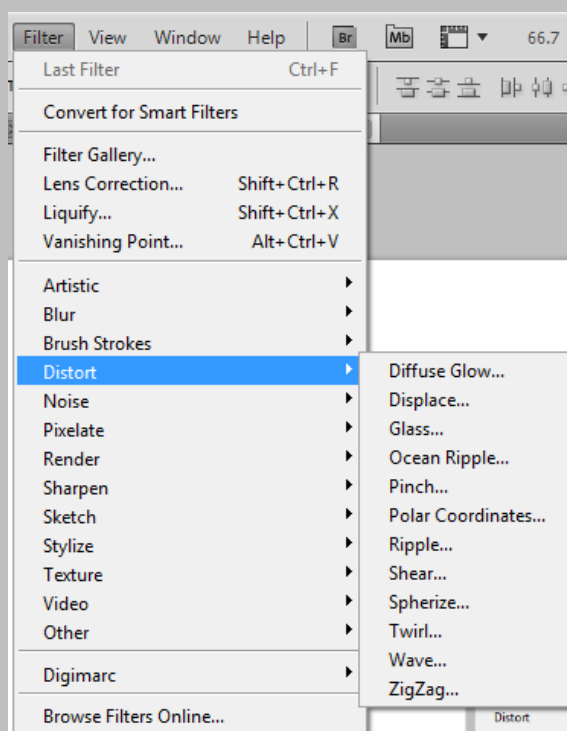
Artistic : فیلترهای هستند که بیشتر حالت هنری دارند .

برای ایجاد چند فیلتر بر روی یک تصویر می توان در پنجره فیلتر گزینه New effect layer را انتخاب کرده و فیلتر جدیدی به قبلی اضافه کرد .

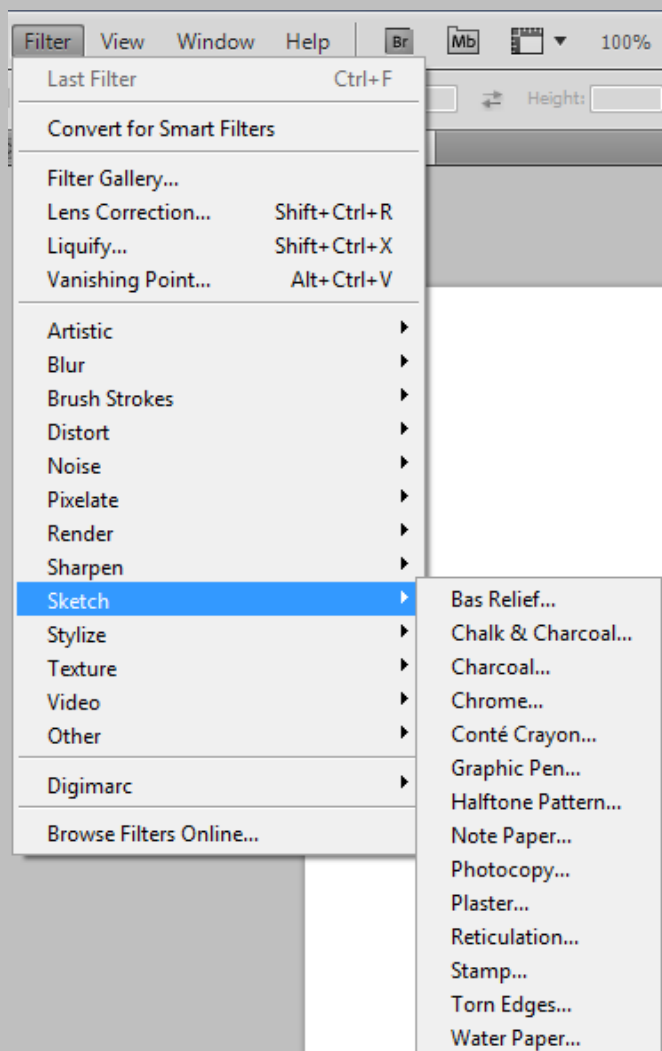


Brush Strokes : این فیلتر شبیه Artistic عمل می کند .



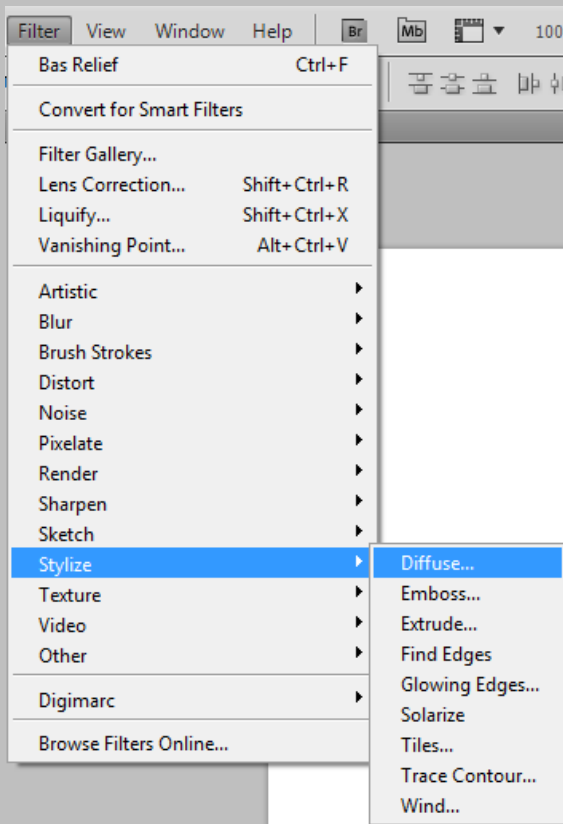


Distort : این فیلتر بوسیله خراب کردن بر روی تصویر تاثیر می گذارد.



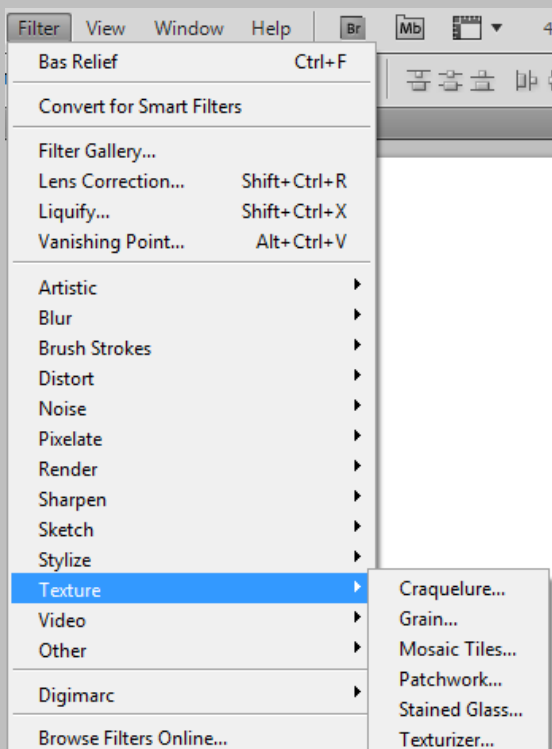
Sketch : این فیلتر متاثر از رنگ Foreground و Background می باشد .

فیلتر Water paper با رنگ Foreground و Background کار نمی کند بلکه مانند این است که روی کاغذ خیس کار شده است .



Stylize : این فیلتر حالت نئونی به کار می دهد .

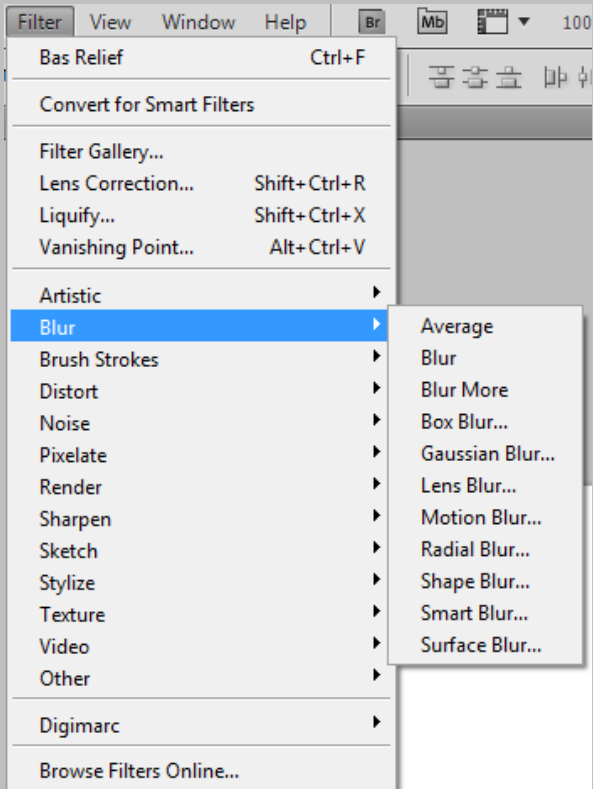
Glowing Edges نیز حالت نئونی به کار می دهد .



Texture : در این فیلتر می توان Texture به کار اضافه کرد .

Stained Glass : به رنگ Background و Foreground مربوط

می باشد .



Blur : این فیلتر کار محو کردن را به عهده دارد .

Blur : تصویر را روشن می کند .

Blur more : تصویر را بیشتر روشن می کند .

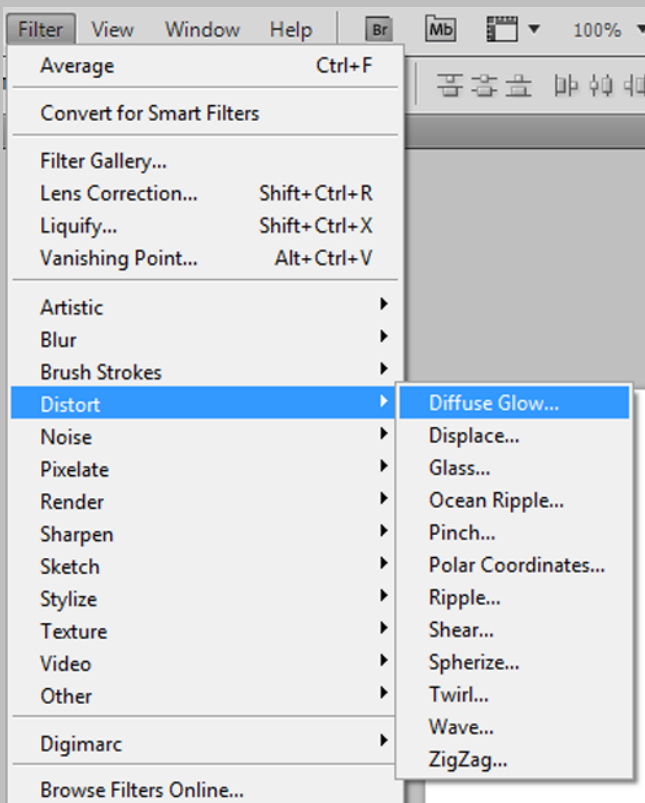
Gaussian Blur : در این فیلتر می توان تنظیماتی برای محو کردن تصویر داشت .

Lens Blur : در این فیلتر می توان تنظیماتی برای محو کردن تصویر داشت .

Motion Blur : حالت سرعت را نمایش می دهد .

Radial Blur : عکس را به حالت چرخش در می آورد . یکی از مهمترین فیلترها می باشد . حالت Zoom را نیز در این فیلتر داریم .

Shape Blur : با توجه به Shape فیلتر اعمال می کند .



Distort : کار تخریب کردن تصویر را به عهده دارد .

Displace : این فیلتر امکان استفاده از یک فایل PSD به عنوان فیلتر برای فایل دیگری را به ما می دهد .

Pinch : حالت محدب به کار می دهد .

Polar : حالت محدب به کار می دهد .

Ripple : حالت شیشه ای به کار می دهد .

Shear : انحناء یا موج در تصویر ایجاد می کند .

Spherize : شبیه Pinch با این تفاوت که حالت Mode را شامل می شود .

Twirl : حالت چرخش یا ترکیب را ایجاد می کند .

Wave : ایجاد انحناء می کند . این فیلتر برای ایجاد دود مناسب است .

Zigzag : حالت قطره آب را دارد .

Noise : این فیلتر به تصویر Noise می دهد .

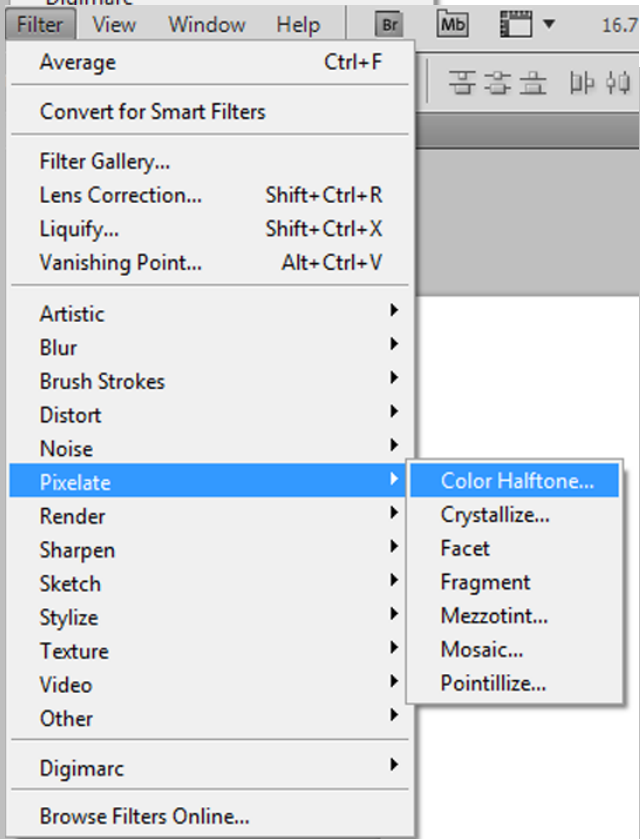
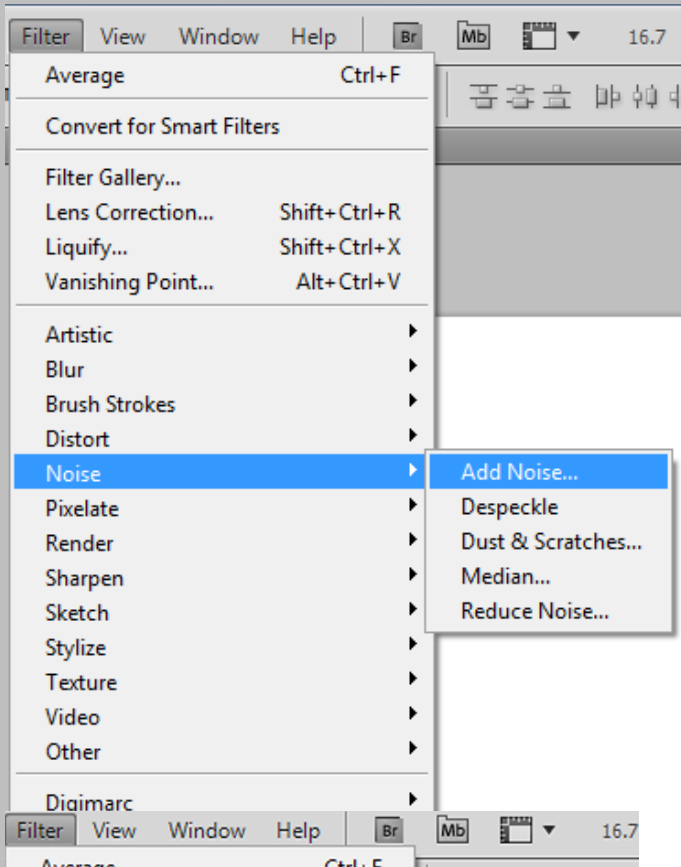
Add Noise : ایجاد کردن Noise

اگر گزینه Monochromatic علامت داشته باشد با توجه

به رنگ Background ، Noise ایجاد می کند و اگر

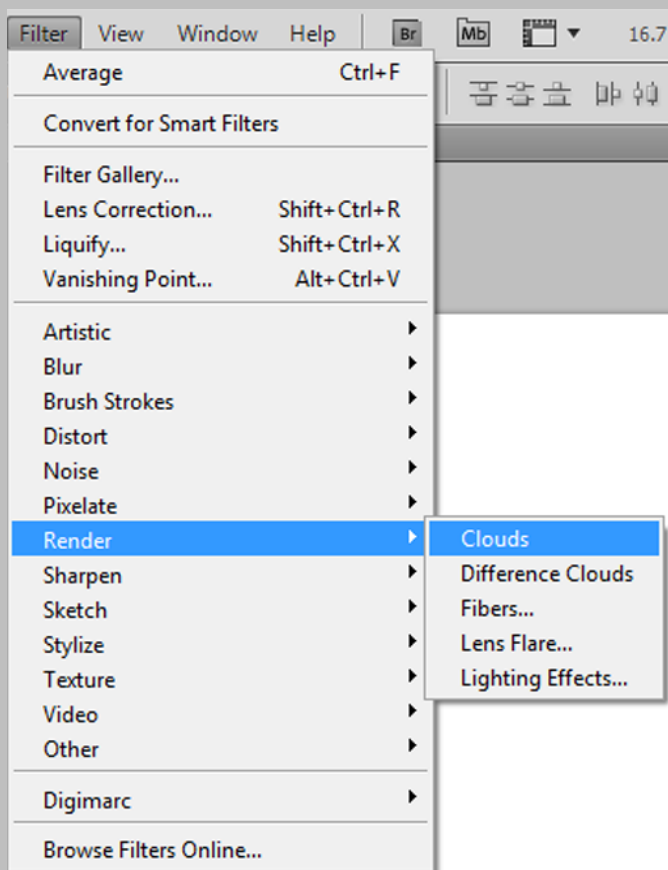
برداریم به حالت رنگی این کار را می کند .

Reduce Noise : لبه ها را سفید می کند .



Pixelate : تصویر را دون دون رنگی ایجاد می کند .

Mosaic : تصویر را حالت شطرنجی می کند .



Render : این فیلتر وابسته به لایه است .

Clouds : ایجاد ابر می کند .

Difference Clouds : ایجاد ابر می کند .

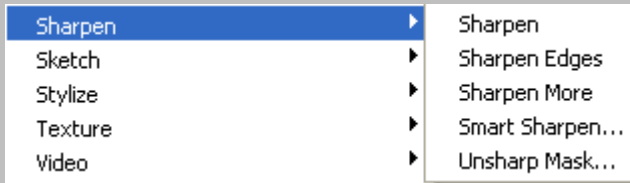
Fibers : حالت چوبی را ایجاد می کند .

Lens flare : حالت لنز دوربین را دارد .

Lighting effects : به تصویر نور می دهد . در این فیلتر

قسمت Texture Channel می تواند R یا G یا B را

برجسته کرد .



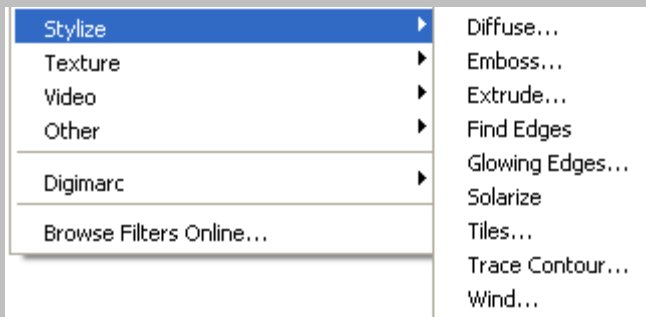
Sharpen : این فیلتر کار شارپ کردن تصویر را به عهده دارد .
(این فیلتر مقابل فیلتر Blur می باشد)

Sharpen : بر روی کل تصویر تاثیر می گذارد .

Sharpen Edges : بر روی لبه ها تاثیر می گذارد .

Smart Sharpen : می توان در قسمت Remove این فیلتر تنظیماتی انجام داد .

Un Sharp mask : تصویر را به توجه به رنگ موجود Sharp می کند .



Stylize

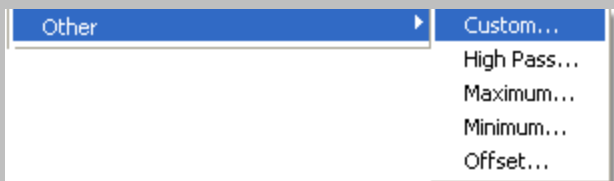
Emboss : حالت عکس ایجاد می کند .

Extrude : باکسهای برجسته ایجاد می کند .

Wind : حالت باد ایجاد می کند .

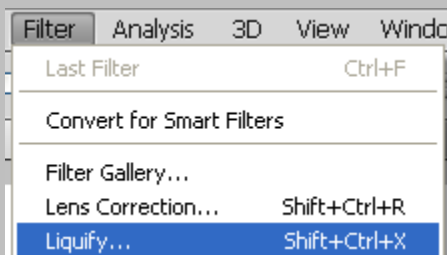
Video : فیلمهایی با پسوند Mpeg ، Mov و Avi را می توان به عنوان فیلتر بکار برد .

Other

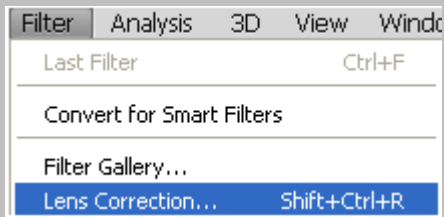


Custom : بوسیله دادن رنگ می توان رنگ تصویر را تغییر داد .

Offset : تصویر را جابجا می کند .



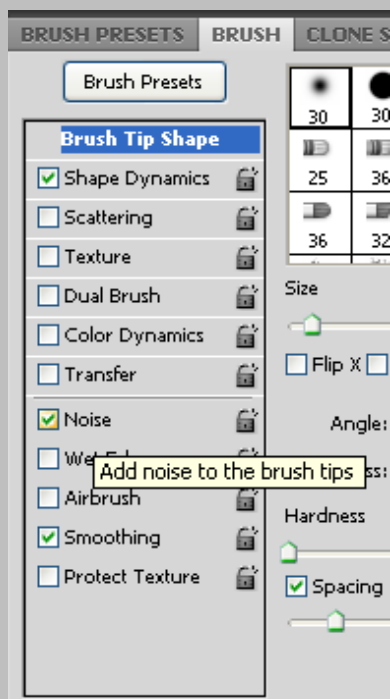
Liquify : این فیلتر برای تغییر عکس استفاده می شود بطور مثال سیب را بوسیله این فیلتر به حالت مستطیل در می آورند . کلید میان بر این فیلتر **Ctrl + Shift + X** می باشد .



Lens Correction : افکتهای لنزی به تصویر می دهد . کلید میان بر این فیلتر **Shift + Ctrl + R** می باشد .

جلسه هفدهم :

برای تغییر Blend Mode ها می توان از کلید های + Shift و - Shift استفاده کرد .

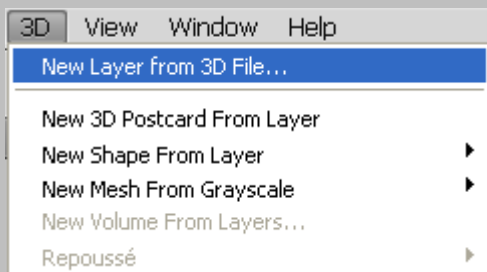


وقتی بخواهیم براشها را به حالت Noise باشد کافی است Box مربوط به Noise را در پنجره براشها علامت بزنییم .

برای تغییر کلید های میان بر در Photoshop کافی است از منوی Edit گزینه

Keyboard Shortcut را انتخاب کرده و یا از کلید میان بر Alt + Ctrl + Shift + K استفاده کرد .

: 3D



برای باز کردن یم فایل 3D از منوی 3D گزینه New Layer 3D File را انتخاب می کنیم .

برای تغییر View (Object Rotate) از کلید K استفاده می شود و برای تغییر مکان دوربین (3D Rotate Camera tool) از کلید میانبر N استفاده می شود .

برای خروجی گرفتن از یک فایل 3D از منوی 3D گزینه Export 3D را انتخاب می کنیم .

یک فایل 3D را می توان با Convert to Smart Object کردن تبدیل به یک عکس کرد .

پای نصب یک فیلتر جدید از مسیر زیر استفاده می کنیم :

C:/Program File/Adobe/Photoshop/ Plug-ins/Filters

ایجاد دود در Photoshop :

روش اول :

- ۱ - با براش دودها را ایجاد می کنیم .
- ۲ - از فیلتر Gaussian Blur استفاده می کنیم .
- ۳ - سپس از فیلتر Other گزینه Maximum را انتخاب می کنیم .
- ۴ - و بعد از فیلتر Distort گزینه Wave را انتخاب می کنیم .
- ۵ - حال با زدن Ctrl + Shift + F فیلتر را Fade می کنیم .
- ۶ - و سپس با زدن Ctrl + F فیلتر را مجددا اعمال می کنیم .
- ۷ - Ctrl + J را زده و Opacity را کم می کنیم .
- ۸ - تا زمانی که به دود مورد نظر برسیم Ctrl + F را می زنیم .

روش دوم :

- ۱ - منطقه مورد نظر را Select می کنیم .
- ۲ - با Dodge منطقه های اطراف قسمت Select شده را روشن می کنیم .
- ۳ - با Burn مرکز قسمت Select شده را تیره می کنیم .
- ۴ - از فیلتر Gaussian Blur استفاده می کنیم .
- ۵ - و بعد از فیلتر Distort گزینه Wave را انتخاب می کنیم .
- ۶ - حال با زدن Ctrl + Shift + F فیلتر را Fade می کنیم .
- ۷ - و سپس با زدن Ctrl + F فیلتر را مجددا اعمال می کنیم .
- ۸ - Ctrl + J را زده و Opacity را کم می کنیم .
- ۹ - تا زمانی که به دود مورد نظر برسیم Ctrl + F را می زنیم .

جلسه هجدهم :

برای کپی کردن یک خصوصیت در لایه و استفاده در لایه دیگر می توان کلید Alt را نگه داشته و خصوصیتی را که می خواهیم کپی شود را Move کنیم .

فیلترهای وابسته به Background در فتوشاپ Sketch ، Clouds و Diffuse Glow می باشند .