

## فصل اول

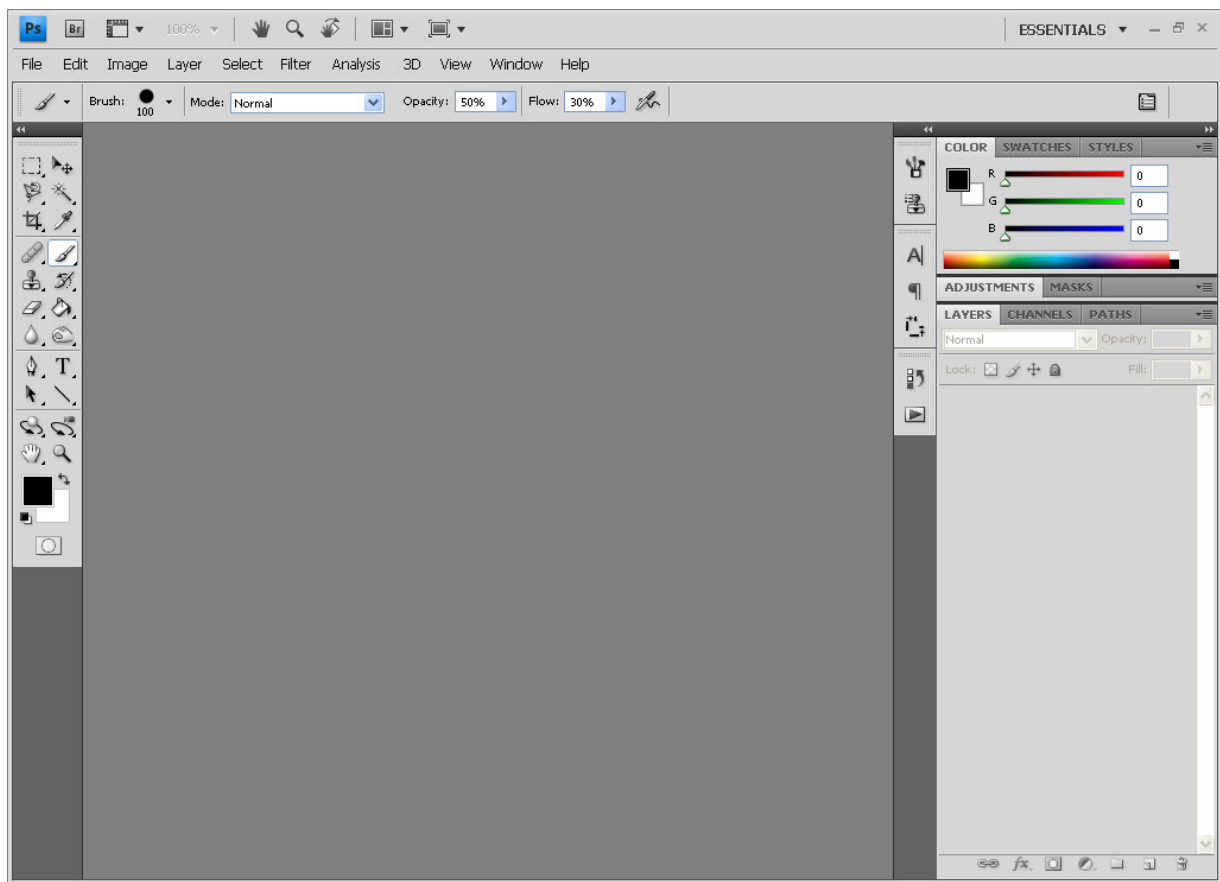
# شروع بکار با فتوشاپ

# آغاز کار با فتوشاپ

برنامه فتوشاپ از قابلیت کار با تصاویر Bitmap و همچنین فایل های تصویری لایه لایه با فرمت PSD برخوردار است. شما میتوانید تصاویر را از منابع مختلف همچون عکسهای گرفته شده با دوربین دیجیتال یا CD های عکس نگاتیوها اسلاید ها را در برنامه فتوشاپ وارد کنید

برای شروع برنامه فتوشاپ را باز کنید. با ورود به برنامه نامیه کاری فتوشاپ را مشاهده

میکنید



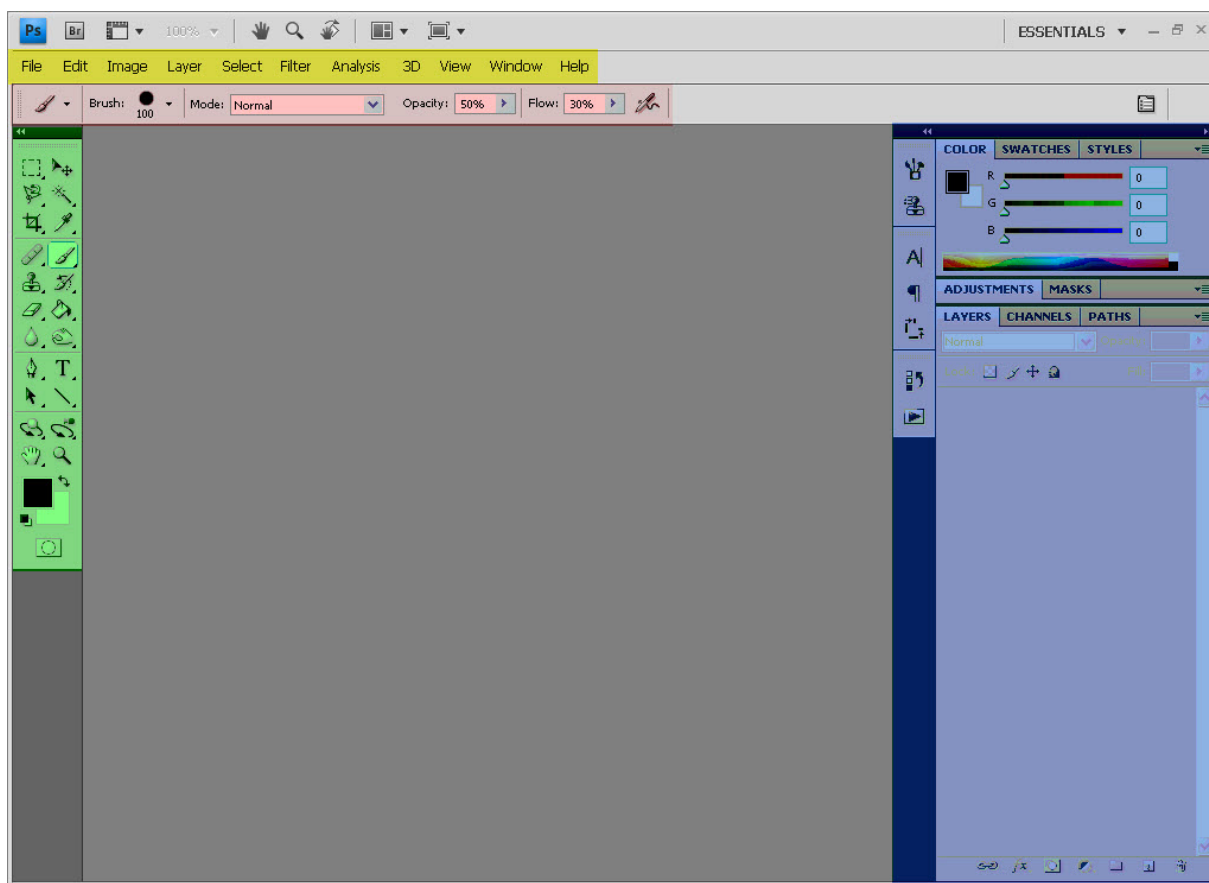
نامیه های کاری پیش فرض فتوشاپ شامل:

1- نوار منو در زیر کادر (با رنگ زرد)

2- نوار ابزار (با رنگ قرمز)

3- جعبه ابزار (با رنگ سبز)

4- پالت های شناور که شامل چند پنجره می باشد که میتوانید به صورت جدا گانه باز کنید (آبی)



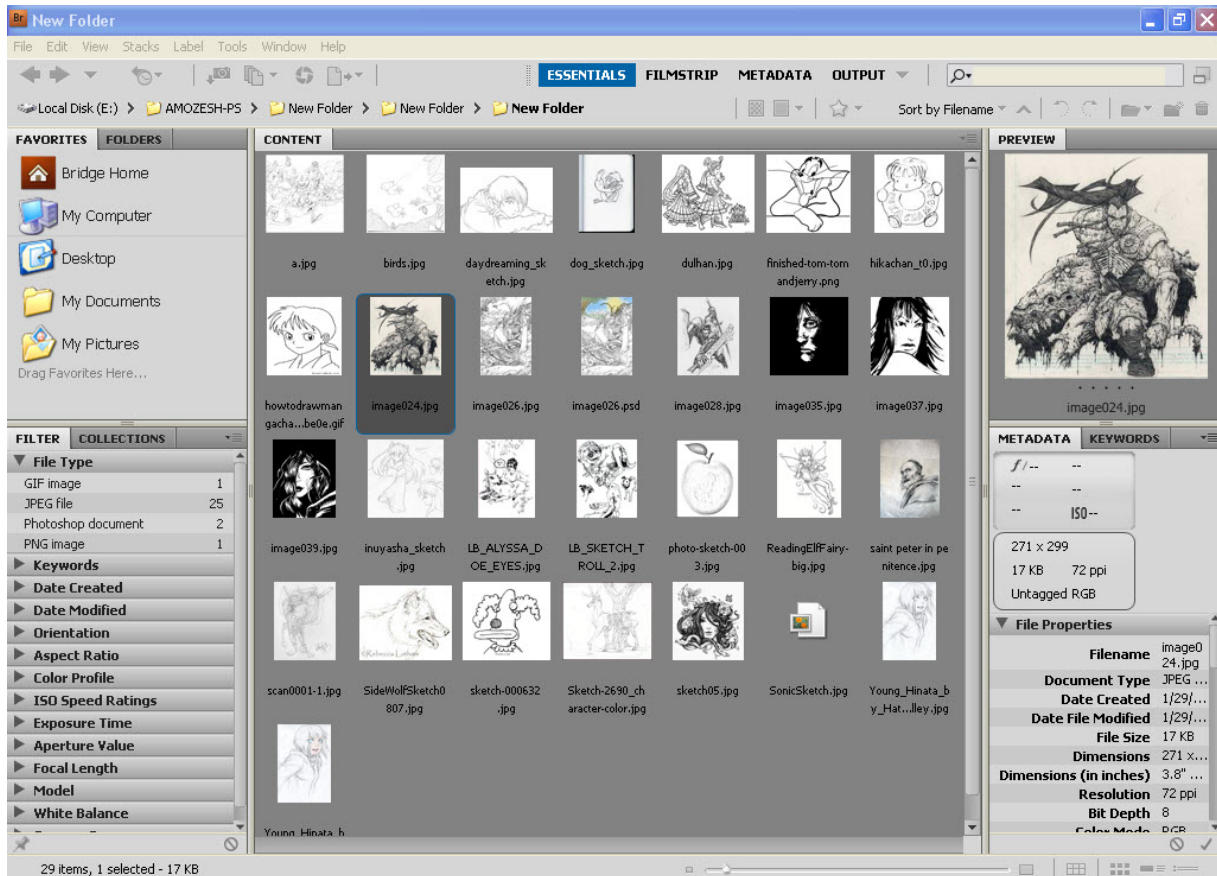
برای باز کردن عکس در فتوشاپ از نوارمنو به مسیر **File >> open** به پوشه مورد نظر رفته و عکس دلفواه تان را انتخاب و در آفر بروی **open** کلیک کنید تا عکس مورد نظر در برنامه باز شود

راه دیگر برای باز کرد عکس در برنامه فتوشاپ استفاده از یک برنامه جانبی به نام **Adobe Bridge** میباشد که مدیریت عکس ها را در فتوشاپ به عهده دارد برای رفتن به محیط **Adobe Bridge** از نوار منو به مسیر **File >> Browse in Bridge**

یا از کلید های ترکیبی **Ctrl+Alt+O** میتوان استفاده کرد

اکنون به پوشه مورد نظر رفته مشاهده میکنید که عکس های کوچکی که محتوای پوشه است در پنجره وسط دیده میشود. برای باز کردن عکس در برنامه فتوشاپ عکس مورد نظر را انتخاب کرده و از منوی **File** بر روی **Open** کلیک کنید یا بر روی عکس دابل کلیک کنید

## محیط برنامه Adobe Bridge

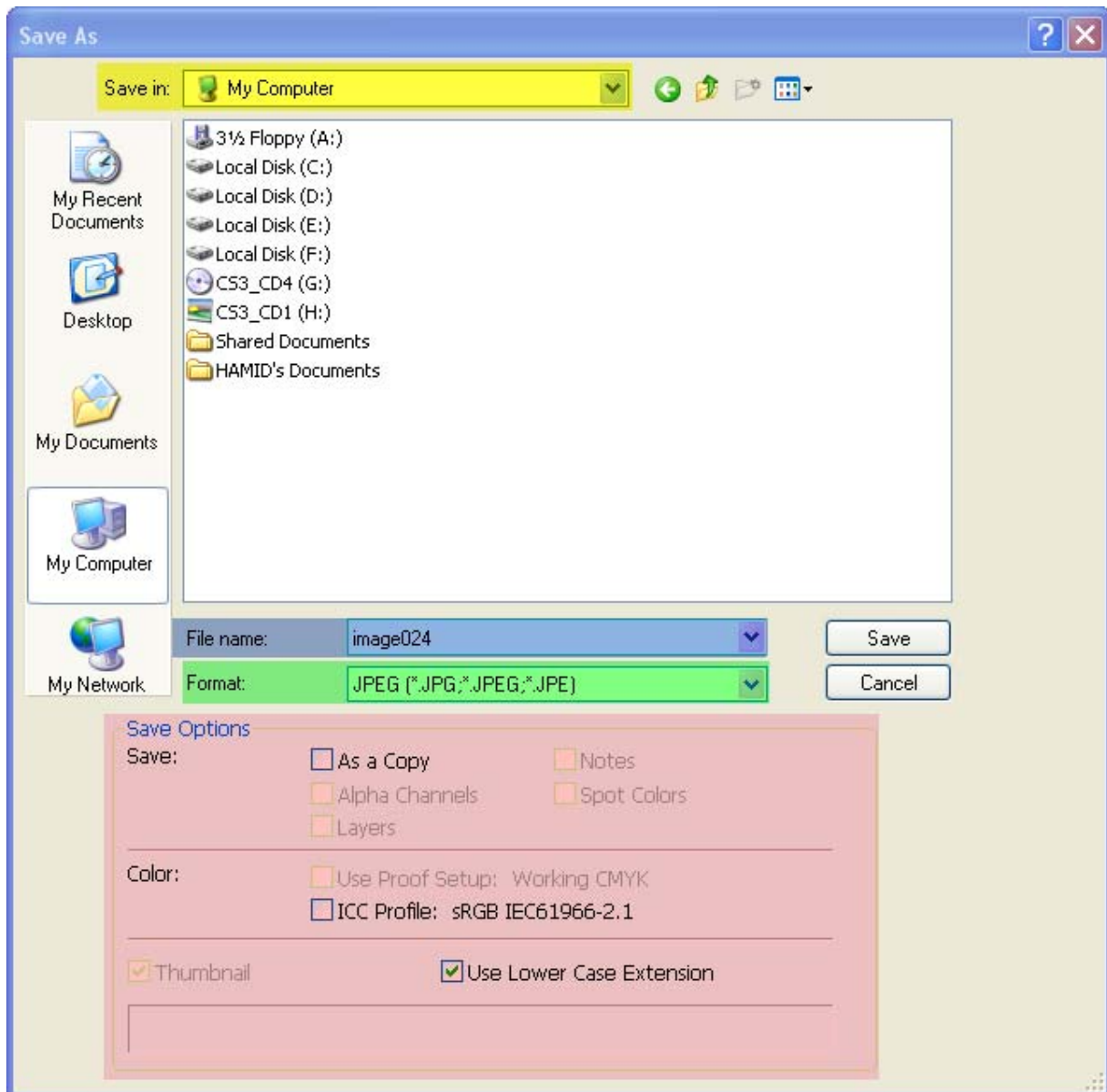


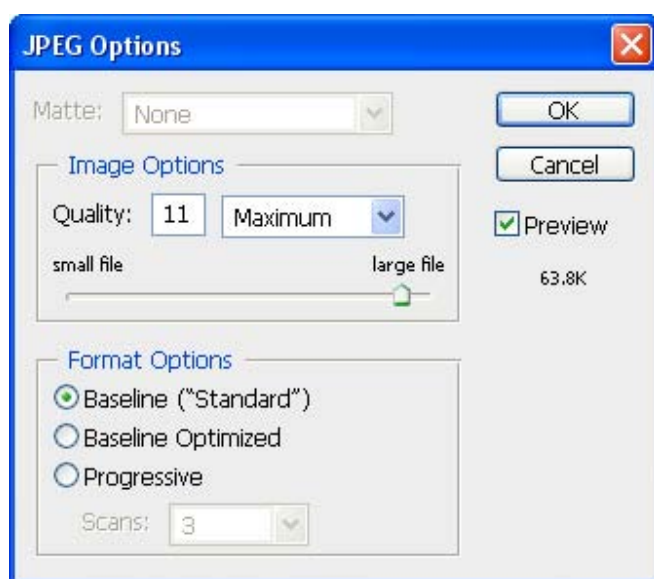
## ذفیره کردن عكس

پس از آنكه تغییرات مورد نظر را بر روی عكس انجام دادید عكس را میتوان به فرمت های مختلف ذفیره کرد

به منظور ذفیره سازی یک فایل به مسیر **File >> Save As** رفته با باز شدن پنجره **Save** به قسمت **Save in** (با رنگ زرد) رفته و محل ذفیره سازی را مشخص کنید. سپس در قسمت **File Name** (با رنگ آبی) نامی را برای فایل وارد نمایید. در قسمت **Format** میتوانید یکی از فرمت های تصویری را انتخاب کنید (با رنگ سبز)

با انتخاب فرمت در قسمت **Save Options** میتوانید تنظیمات بیشتری را انجام دهید (رنگ قرمز) پس از تنظیمات لازم برای فرمت انتخابی بر روی **Save** کلیک کنید





بدین ترتیب دیالوگ نمایان میشود

این دیالوگ نسبت به اینکه شما چه فرمتی را انتخاب کردین متفاوت میباشد بدین ترتیب در این دیالوگ میتوانید تنظیمات بیشتری را برای ذخیره سازی تصویر با فرمت انتخاب شده تعیین کنید و بر روی OK کلیک کنید



# بزرگ نمایی تصویر

یکی از پر کاربردترین قسمت های فتوشاپ قسمت جعبه ابزار میباشد.

جعبه ابزار شامل :

- ابزارهای انتخاب
- ابزارهای نقاشی
- ابزارهای ویرایش
- کادرهای انتخاب (رنگ پیش زمینه و پس زمینه و ابزار های مشاهده میباشد)

کار با ابزار فتوشاپ را با ابزار Zoom شروع میکنیم

در ابتدا به نوار وضعیت در پایین گوشه سمت چپ کادر بروید و مقدار که با درصد نشان داده



شده را نگاه کنید

این مقدار نشان دهنده مقدار بزرگ نمایی تصویر میباشد

اکنون از جعبه ابزار ابزار Zoom که شکل یک زربین است یا با زدن کلید ( Z ) را انتخاب کنید اکنون نشان گر موس را به تصویر برده مشاهده میکنید میکنید نشان گر به زربین تغییر کرده و در وسط زربین یک علامت + وجود دارد شما میتوانید برای بزرگ نمایی نشان گر را به محل مورد نظر برده و با کلیک کردن تصویر را به اندازه دلخواه بزرگ نمایید و برای معکوس کردن

بزرگ نمایی با نگه داشتن کلید Alt تصویر را به حالت اول برگردانید

برای بزرگ نمایی بخشی از تصویر می‌توانید با عمل دراگ کردن بروی تصویر بخشی از تصویر مورد نظر را بزرگ نمایید

به همین منظور با نگه داشتن کلیک چپ موس و دراگ کردن بر روی بخش مورد نظر بر روی تصویر آن را بزرگ نمایید



همچنین میتوان با اسفاده از اهرم در بخش پالت Navigator با جا به جا کردن اهرم میتوانید عمل بزرگ نمایی را انجام دهید



## انتخاب بخشی از تصویر

در فتوشاپ از ابزارهای متعددی برای ویرایش تصویر استفاده میشود

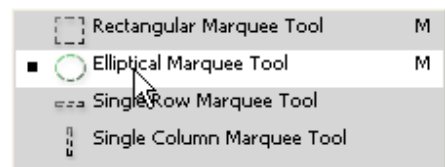
در جعبه ابزار این ابزارها دسته بندی شده اند و هر دسته در یک گروه قرار داده شده اند و فقط یک ابزار در هر گروه نشان داده شده است ابزارهای دیگر در هر گروه در پشت آن ابزار پنهان هستند با کلیک کردن بر روی مثلث کوچک در زیر ابزار ها میتوانید به ابزارهای پنهان شده دسترسی داشته باشید



اکنون آموزش را با ابزار Rectangular Marquee یا زدن کلید (M) شروع میکنیم



با نگه داشتن دکمه موس بر روی ابزار Rectangular Marquee و نمایان شدن ابزارهای پنهان، ابزار Elliptical Marquee را انتخاب کنید



نشان گر موس را به صفحه برده تا نشانه گر بصورت علامت جمع ( + ) دربیاد

سپس با نگه داشتن دکمه موس و عمل دراگ کردن بخشی از تصویر را انتخاب کنید تا محیط انتخاب شده بصورت نقطه چین متحرک در بیاد



با انتخاب نامیه انتخاب شده نوای دیگر محافظت مشود و میتوانید عمل ویرایش را فقط بر روی نامیه انتخابی اعمال کنید

برای فارم شدن از حالت انتخاب به مسیر **Select >> Deselect** رفته یا با زدن کلیدهای  
**Ctrl+D** از حالت انتخاب فارم شوید

## ویرایش نامیه انتخاب شده

گاهی ممکن است بخواهید کل تصویر به جز نامیه انتخاب شده را به رنگ سیاه دربیاورید از آنجایی که نامیه فارم از نامیه انتخاب شده محدوده حفاظت شده مساب میشود باید جای قسمت انتخابی را با قسمت حفاظت شده تغییر دهیم و همه قسمت های تصویر به جز قسمت دافل دایره فعال کرده و قسمت دایره را به قسمت محافظت شده درآوریم تا با سیاه کردن قسمت فارم از نامیه دایره تصویر دافل دایره بدون تغییر بماند

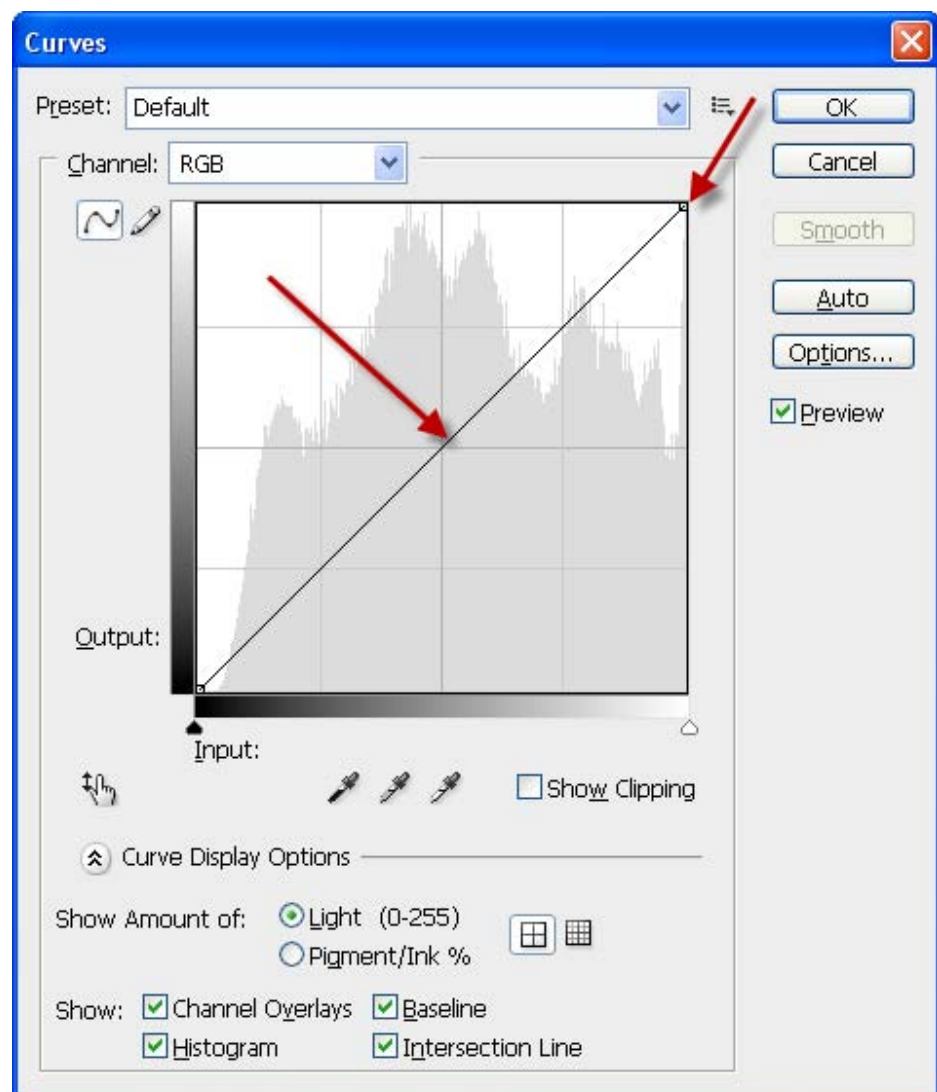
بدین منظور از منوی Select گزینه Invers یا (Ctrl+Shift+I) را انتخاب کنید با توجه با اینکه نامیه قبلی انتخابی هنوز وجود دارد یک نامیه انتخابی دیگر در دور کادر ایجاد میشود



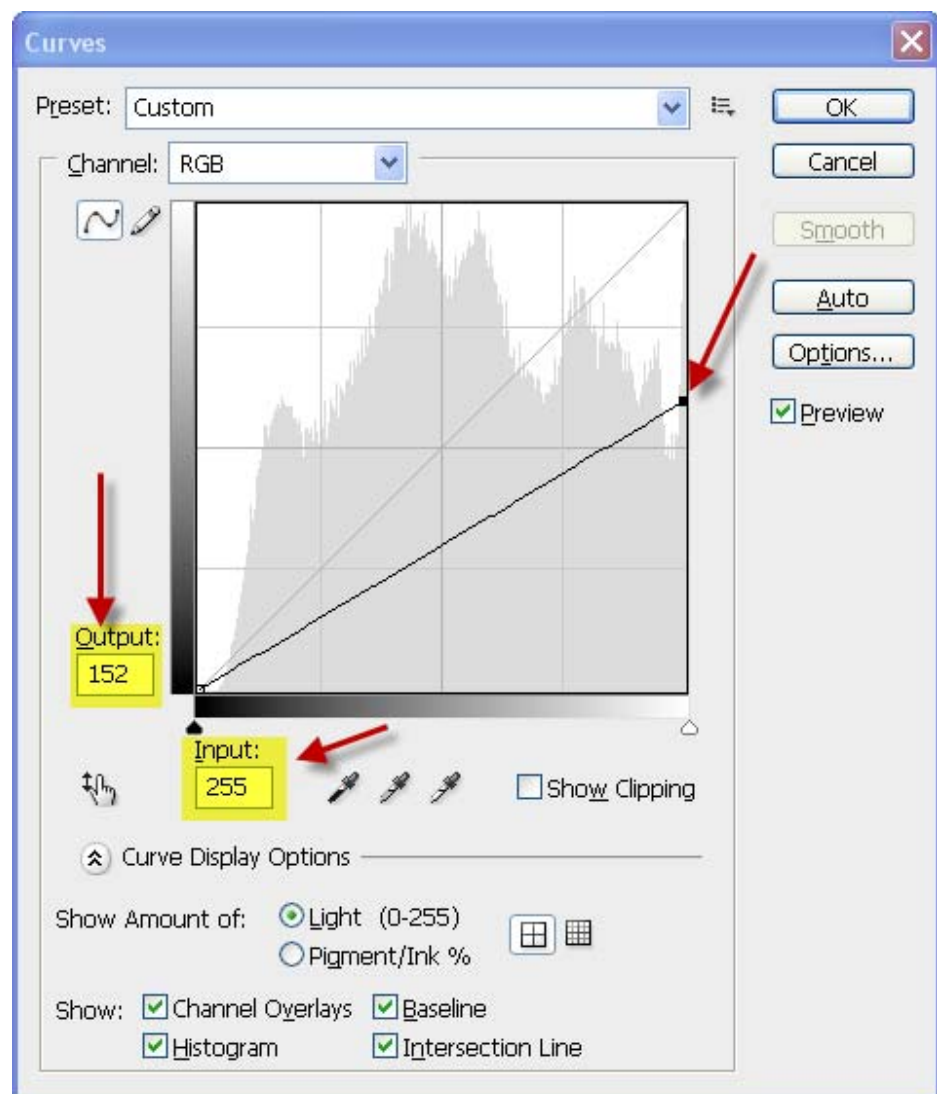
اکنون کل تصویر انتخاب شده و میتوانید هر تغییری را به جز نامیه انتخابی دایره اعمال کنید

اکنون به این مسیر بروید Curves >> Adjustment >> Image (Ctrl+M) بروید

حال در قسمت باز شده پنجره Curves بر روی قسمت کنترل بروید و آن را به سمت پایین بکشید







همچنین میتوانید با تایپ عدد در قسمت Output و Input روشنی و تیرگی تصویر را تعیین کنید. میبینید بجز ناحیه سر تمامی نواحی دیگر تغییر کردن



## تایپ یک متن ساده

یکی دیگر از کاربردهای فتوشاپ امکان افزودن متن به تصاویر است وارد کرد متن بوسیله



ابزاری به نام Type Tool صورت میگیرد در این آموزش صرفا به معرفی ابزار Type

Tool پرداخته و در فصل های بعدی نحوه ایجاد متن به تصویر را به صورت مفصل تشریح

فواهم کرد

برای اضافه کردن متن به تصویر از جعبه ابزار ، ابزار تایپ که تصویر ابزار را در بالا مشاهده

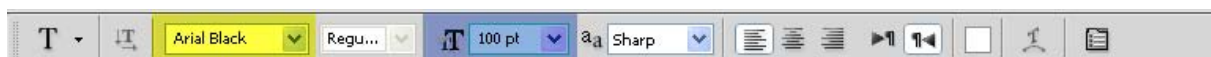
میکنید انتخاب میکنیم

اکنون دکمه ها و گزینه های نوار ابزار در بالای کادر به ابزار تایپ اختصاص داده میشود

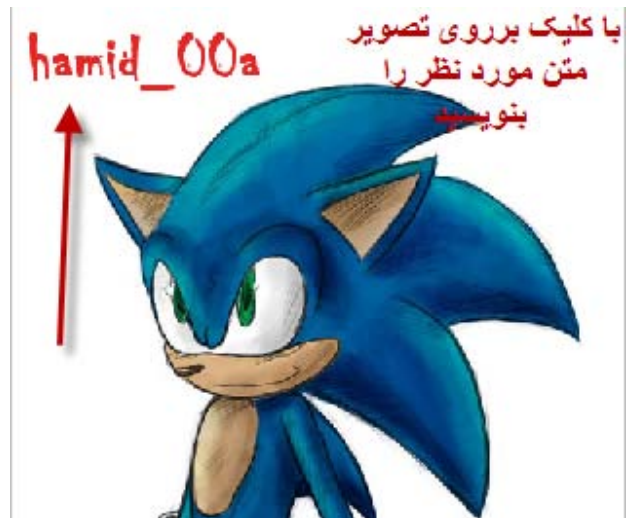
در این نوار ابزار فونت مورد نظر را انتخاب کنید ( قسمت زرد) برای تغییر سایز فونت ( قسمت

آبی) از منوی باز شو میتوانید یک سایز را انتخاب کرده یا در کادر آن سایز دلفواختان را تایپ

کنید



اکنون با کلیک کردن برروی تصویر و محل دلفواختان متن مورد نظر را به تصویر اضافه کنید



حال برای حرکت دادن متن با استفاده از ابزار Move (V) متن را جا به جا کنید

برای تغییر رنگ متن ابتدا ابزار تایپ را انتخاب کنید سپس بر روی متن کلیک کنید و با نگه داشتن موس از ابتدا به انتهای متن بکشید و متن خود را هایلایت کنید



در گروه پالت رنگ سر برگ SWATCHES را انتخاب کنید هنگامی که نشانه گر موس را بر روی نمونه رنگ ها میبرید نشانه کر به شکل یک قطره چکان تبدیل میشود و با انتخاب هر



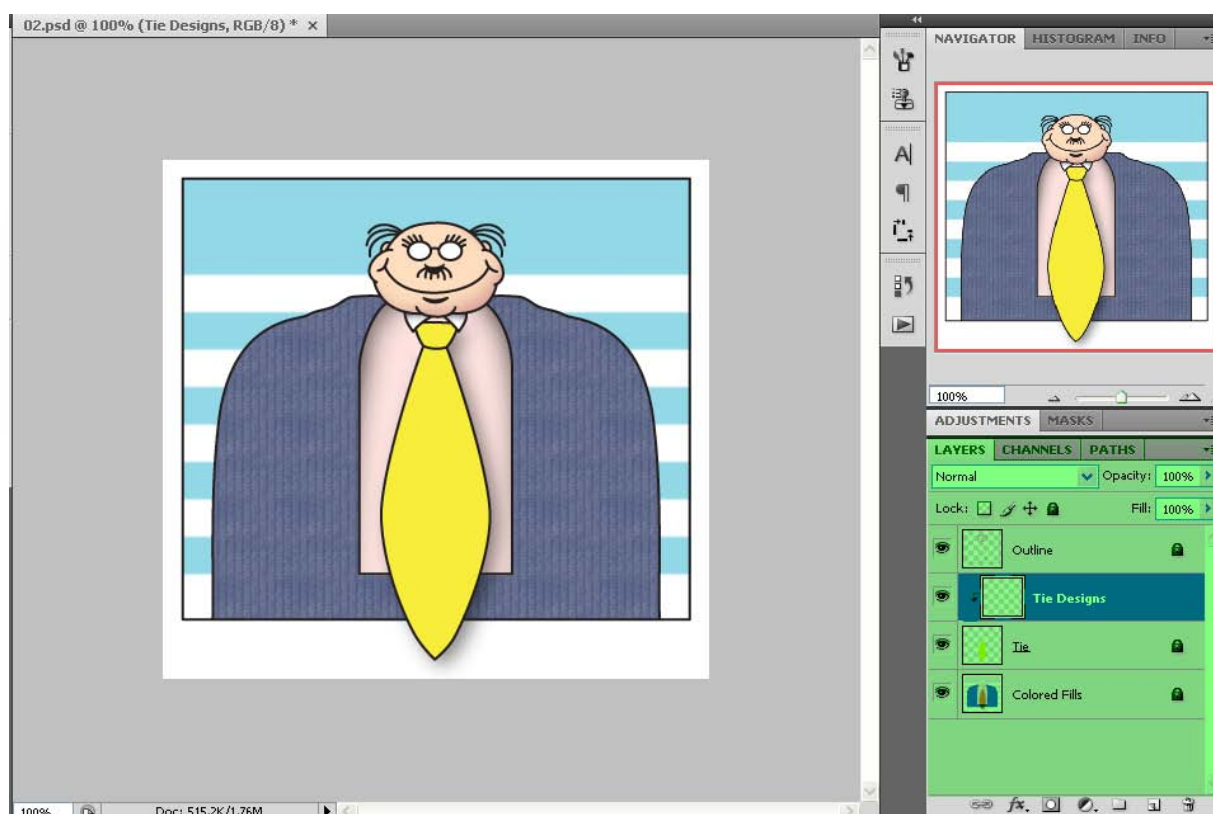
رنگ متن شما هم به همان رنگ تغییر میکند

با وجود اینکه برای تغییر رنگ در فتوشاپ راه های دیگری هم وجود دارد اما روش مذکور یکی از ساده ترین روش های رنگ آمیزی به حساب می آید

## لغو عملیات انجام شده

گاهی اوقات لازم میشود که کاری را متوقف کرده و با برگشت به عقب آن را اصلاح کنید  
برنامه فتوشاپ امکان برگشت به عقب و لغو عملیات و انتخاب گزینه های دیگر را فراهم  
میکند

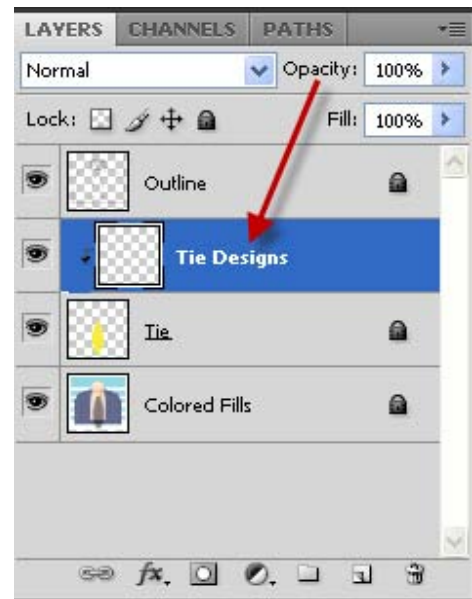
سافتار فایل ها در فتوشاپ بصورت لایه لایه می باشد . بدین ترتیب شما قادرید بر روی بخشی  
از تصویر که در یک لایه فاص قرار دارد کار کنید بدون آنکه تغییرات اعمال شده بر روی  
قسمت های موجود بر روی لایه های دیگر تاثیری بگذارد  
ابتدا فایل مورد نظر را باز کنید به فهرست ارائه شده در پالت Layers توجه کنید



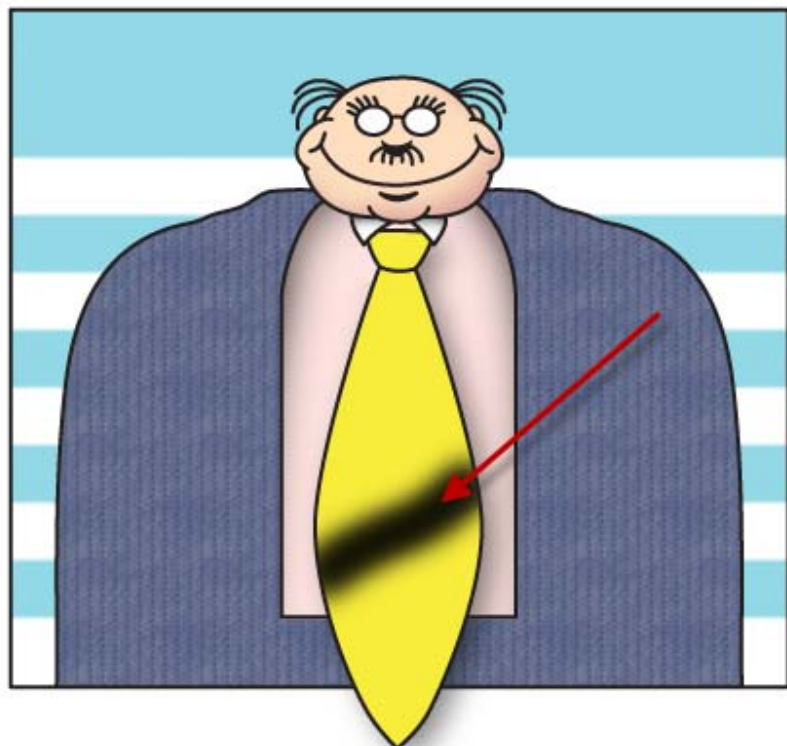
سافتار لایه شامل یک ماسک برش هست که به عبارتی به عنوان یک انتخاب بکار برده میشود

این ماسک نامیه ای از تصویر را که میتوان تغییر داد مشخص میکند با وجود ماسک برش  
میتوانید تغییرات لازم را در تصویر اعمال نمایید بدون اینکه به سایر قسمت ها صدمه ای وارد  
شود

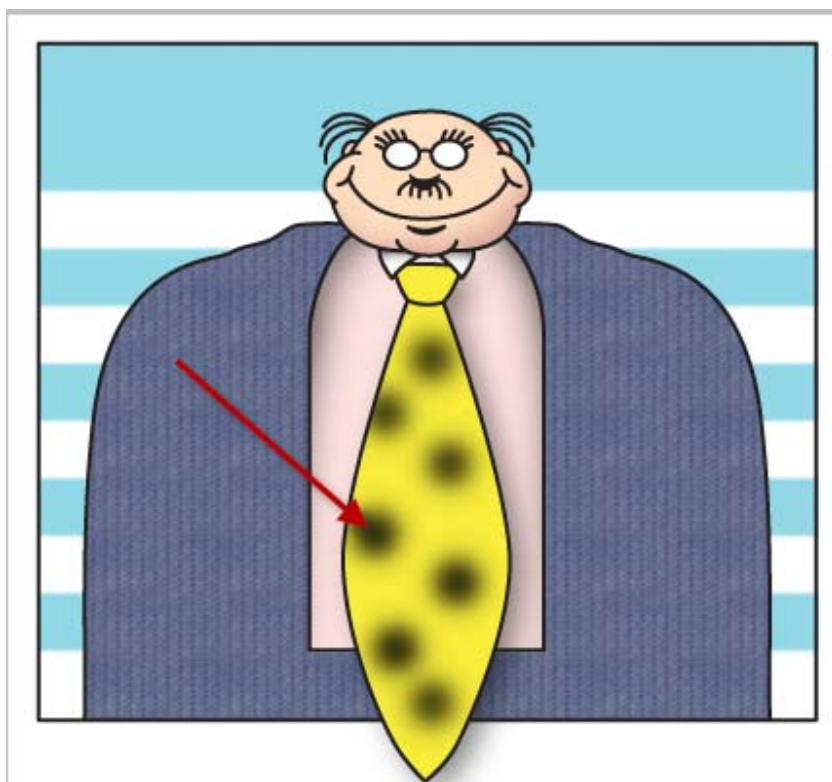
من در این آموزش لایه Tie Designs را انتخاب میکنم زیرا میفواهم این لایه را در تصویر  
تغییر بدهم



در جعبه ابزار ابزار Brush (B) اتفاب کرده و بروی کروات یک فط میکشیم



در صورتی که نتوانستید فط را صاف بکشید یا به هر دلیلی راضی نبودید نگران نباشید زیرا با وجود ماسک برش فط شما فارم از محدوده بریده شده کشیده نخواهد شد حال میفواهیم فط ایجاد شده را پاک کنیم و تغییر دیگری ایجاد کنیم بدین منظور از منوی Edit گزینه Undo Brush Tool را انتخاب کنید یا با زدن کلید های Ctrl+Z عملیات ابزار Brush را لغو کنید این بار میتوانید بجای فط تعدادی نقطه بر روی کراوات ایجاد کنید

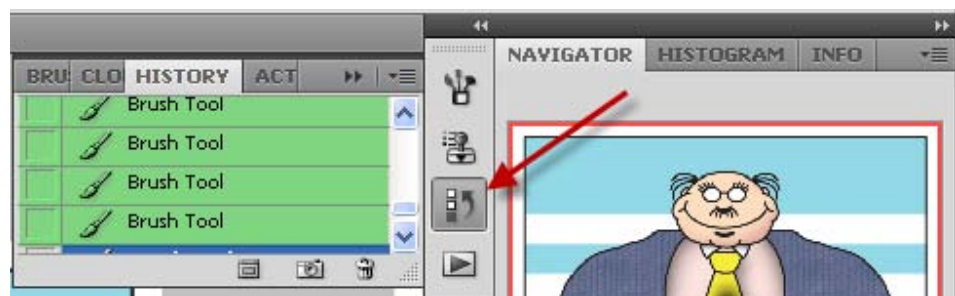




## استفاده از پالت History جهت لغو عملیات

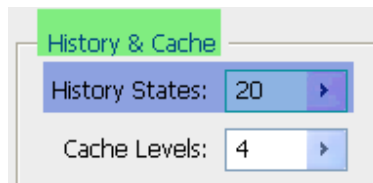
فرمان Undo فقط یک مرحله عملیات شما را به عقب برمیگرداند . علت این امر این است که فایل های فتوشاپ میتوانند بسیار بزرگ باشند و لغو عملیات چند گانه نیاز به حافظه زیادی دارد که عملکرد سیستم را کند میکند در عوض شما میتوانید با استفاده از پالت History یا تاریخچه چند عمل به عقب برگشته و چندین عملیات ایجاد شده را لغو کنید

با بکار بردن کلید History آن را باز کنید



آفیرین تغییرات را در پالت History (رنگ سبز) مشاهده میکنید که با کلیک بر روی هر کدام میتوانید عملیات انجام شده را به عقب باز گردانید . بطور پیش فرض فتوشاپ تا بیست عملیات انجام شده را به عقب باز میگرداند شما میتوانید این تعداد تغییرات را تنظیم کنید و به تعداد بیشتر یا کمتری تغییر دهید بدین منظور

به مسیر **Edit >> Preferences >> Performance** و در پنجره باز شده به قسمت



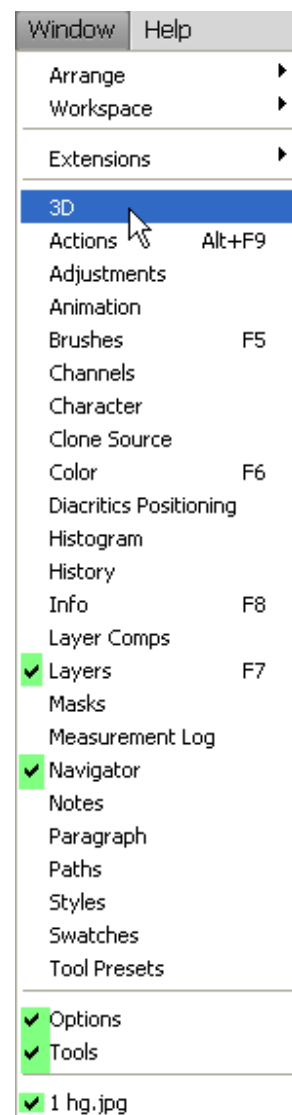
**History & Cache** رفته و مقدار **History** را تعیین کنید

## آشنایی بیشتر با محیط کار فتوشاپ

در مین کار با فتوشاپ بندرت با پروژه ای روبرو میشوید که برای انجام آن لازم باشد تمام پالتها را بطور همزمان در صفحه نمایش مشاهده کنیم به همین دلیل پالت ها بیشتر در گروه های پالت قرار داده میشود گاهی بطور پیش فرض بعضی از پالت ها باز نشده هستند (رنگ سبز)



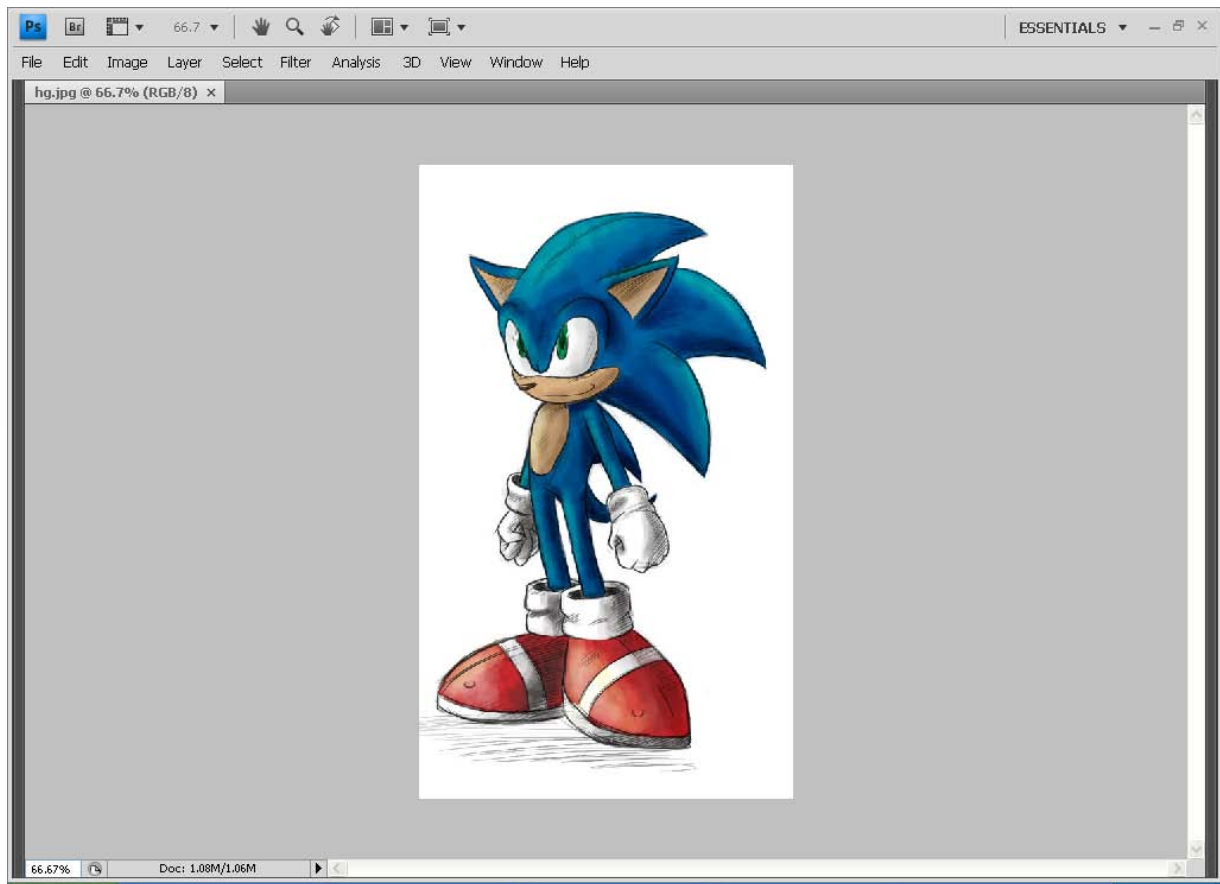
فهرست کامل پالت ها را میتوانید از قسمت Window مشاهده نمود



در کنار پالت های باز شده جاری یک علامت تیک قرار دارد (رنگ سبز) شما میتوانید با انتخاب نام پالت های موجود آن را در صفحه نمایش باز و یا هر پالت بازی را ببندید

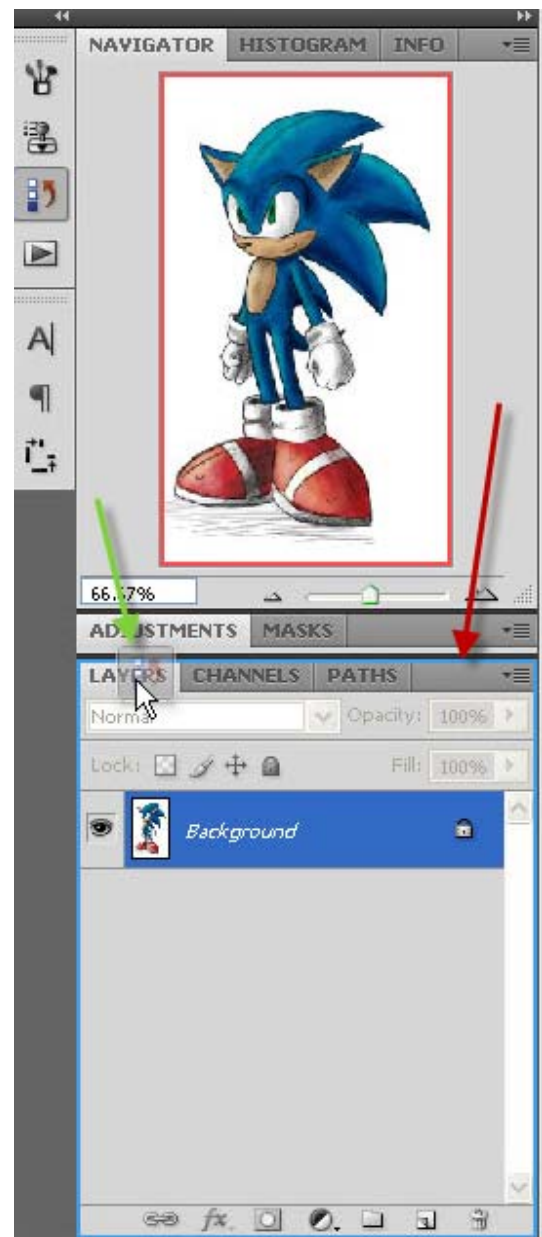
علاوه بر این شما میتواند کلیه ابزارها از جمله پالت ها، جعبه ابزار ، نوار ابزار را فشردن کلید

**Tab** پنهان کنید



و برای باز کردن این پالت ها مجدد کلید Tab را فشار دهید

برای انتقال پالت ها به گروه دیگر پالت ها پالت مورد نیاز را گرفته و به پالت فای دیگر ببرید تا یک نوار آبی در پالتها ایجاد شود و پالت را در آن گروهی که میفواهید رها کنید



# پایان فصل اول

## فصل دوم

# ویرایش و اصلاح تصویر



## برش دادن و تراز کردن تصویر

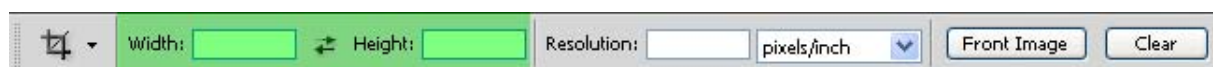
یکی از ویژگی های بالقوه نرم افزار فتوشاپ امکان اصلاح تصاویر است. در فتوشاپ شما میتوانید کیفیت رنگ را اصلاح کرده و شدت رنگ از عکس های گرفته شده یا اسکن شده را اصلاح کنید. همچنین میتوانید اشکالاتی که در ترکیب رنگها و یا وضوح عکس بوجود آمده است اصلاح کنید

در فتوشاپ مجموعه کاملی از ابزارهای اصلاح رنگ برای تنظیم رنگ ها هر عکسی ارائه شده است. در گرافیک کامپیوتری انواع مختلفی دقت وضوح (رزولیشن) وجود دارد تعداد پیکسل ها در هر واحد طول تصویر را دقت وضوح تصویر یا رزولیشن می نامند که بطور معمول بر حسب تعداد پیکسل در هر اینچ اندازه گیری میشود. تصویری با دقت وضوح بالا تصویریست که دارای پیکسل های بیشتری باشد تصاویر تحت فتوشاپ می توانند از دقت وضوح بالا یعنی 300dpi یا بادقت پایین یعنی 72dpi یا 96dpi برخوردار باشند.

تعداد پیکسل ها به ازای واحد طول در مانیتور را دقت وضوح مانیتور میگویند که بطور معمول بر حسب تعداد پیکسل در هر اینچ میباشد در اکثر کامپیوترها دقت وضوح مانیتور بر روی 800x600 یا 1024x768 تنظیم میشود پیکسل های تصویر مستقیماً به پیکسل های مانیتور تبدیل میشوند در فتوشاپ اگر دقت وضوح تصویر از دقت وضوح مانیتور بیشتر باشد تصویر روی مانیتور بزرگتر از ابعاد پاپی آن نمایش داده میشود. قابل ذکر است که هرچه دقت وضوح تصویر بیشتر باشد اندازه فایل نیز بزرگتر میشود



برای برش تصویر میتوان فرمان یا ابزار Crop Tool (N) را بکار برد که پیکسل های فارغ از نامیه انتخاب شده برای برش را پاک میکند بدین منظور ابزار Crop را فعال کنید شما میتوانید در نوار ابزار گزینه ها ابعاد تصویر نهایی را برحسب اینچ وارد نمایید ( رنگ سبز )



اینک یک قط برش دور تصویر بکشید

با نگه داشتن موس در اطراف نامیه انتخابی نشانه گر موس به یک پیکان دوسر تبدیل میشود و شما در این حالت میتوانید تصویرتان را تراز کنید و با استفاد از گره های اطراف کادر اندازه تصویر را تنظیم کنید



در پایان دکمه Enter را فشار دهید تا تصویر برش بخورد و همه پنجره تصویر را اشغال میکند



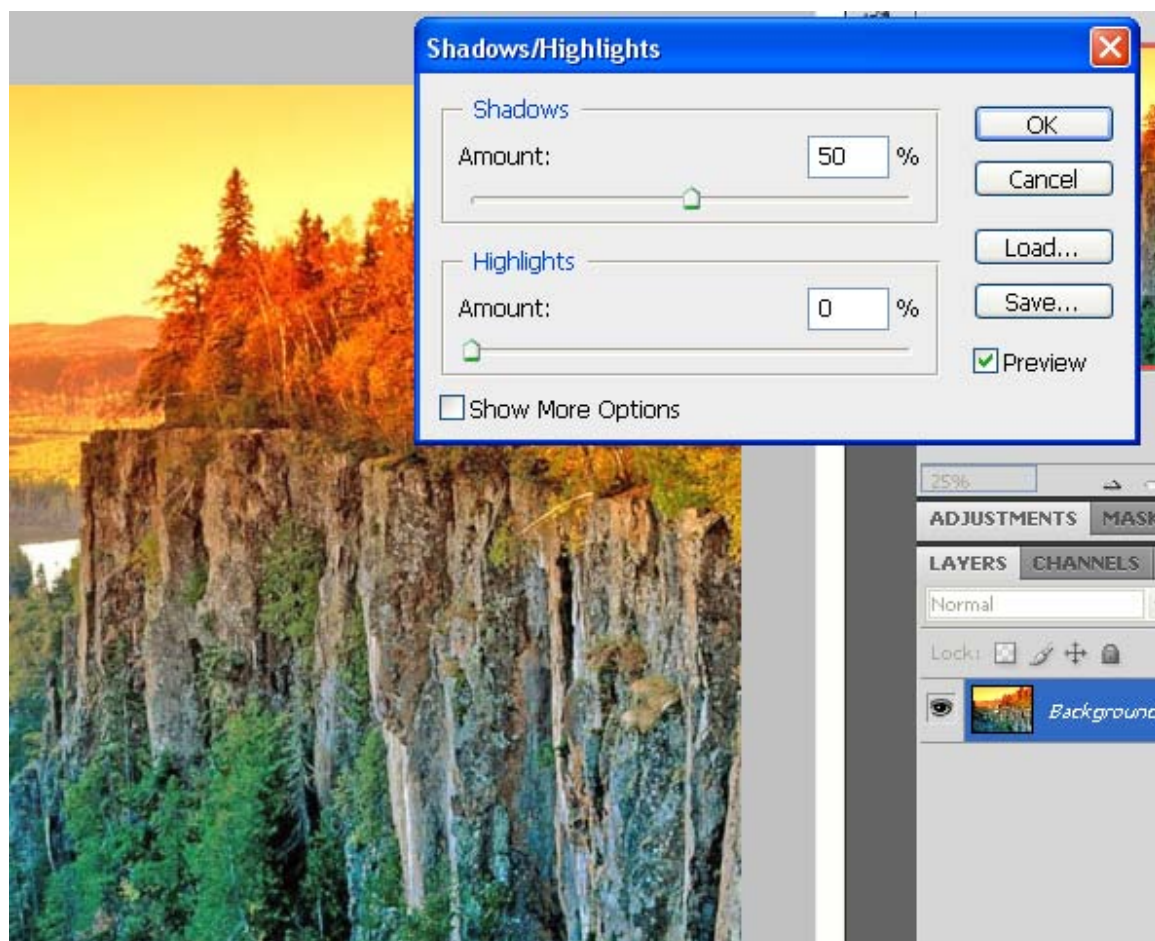
در صورتی که از یک عکس اسکن شده استفاده میکنید به مسیر

File >> Automate >> Crop and Straighten Photos  
فتوشاپ لبه های مربعی تصویر که با پس زمینه تضاد دارند شناسایی کرده و آنها را در حالت  
صاف قرار می دهد نتیجه این عمل در یک پنجره تصویر جدا گانه نشان داده میشود سپس شما  
میتوانید تصویر را با اندازه دلفواه برش داده و استفاده کنید

## تعیین شدت رنگ تصویر

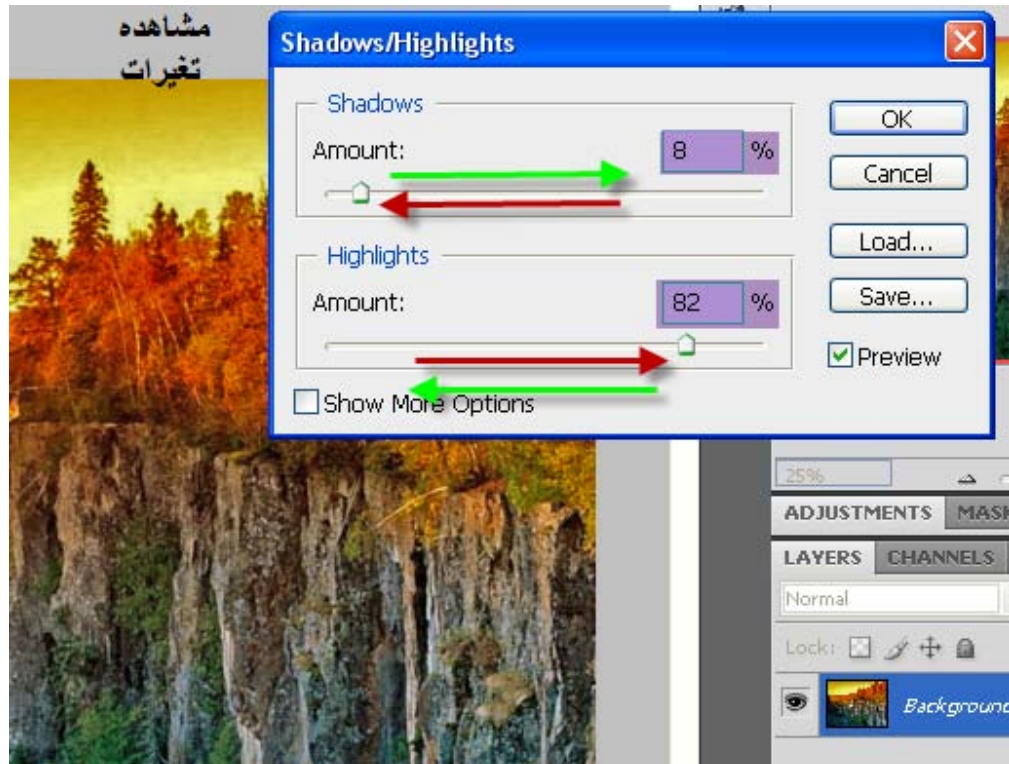
فتوشاپ دارای مجموعه ای از ابزار های موثر و کارا می باشد که شدت رنگ یا نور یک تصویر را تنظیم میکند. برای شروع به این مسیر رفته :

**Image >> Adjustments >> Shodows/Highlights** رفته

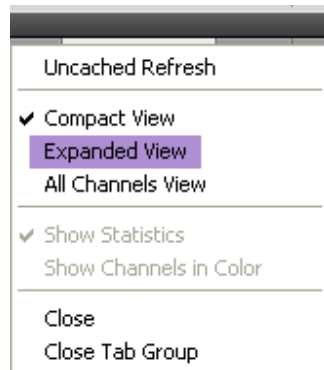




در پنجره باز شده اهرم های Shodws و Highlights را به عقب و جلو کشیده و شدت رنگ را تنظیم کنید

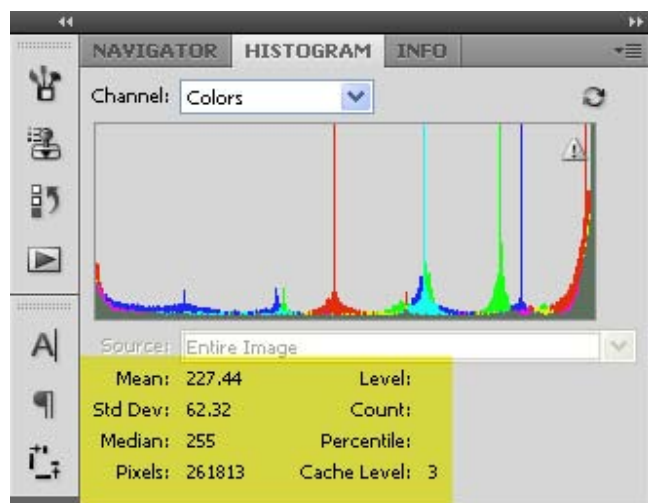


شدت رنگ تصویر نشان دهنده میزان کنتراست یا همان جزئیات در تصویر می باشد و بر حسب توزیع پیکسل های تصویر از تیره ترین پیکسل ها شروع و به روشن ترین پیکسل ها ختم میشود اکنون میفواهیم کنتراست تصویر را با به کار بردن Input Levels یا سطوح ورودی تنظیم کنیم به این منظور به منوی Window گزینه Histogram را انتخاب کنید



را انتخاب کنید

سپس از منوی پالت گزینه Expanded View



پالت Histogram ماوی نمودار توزیع

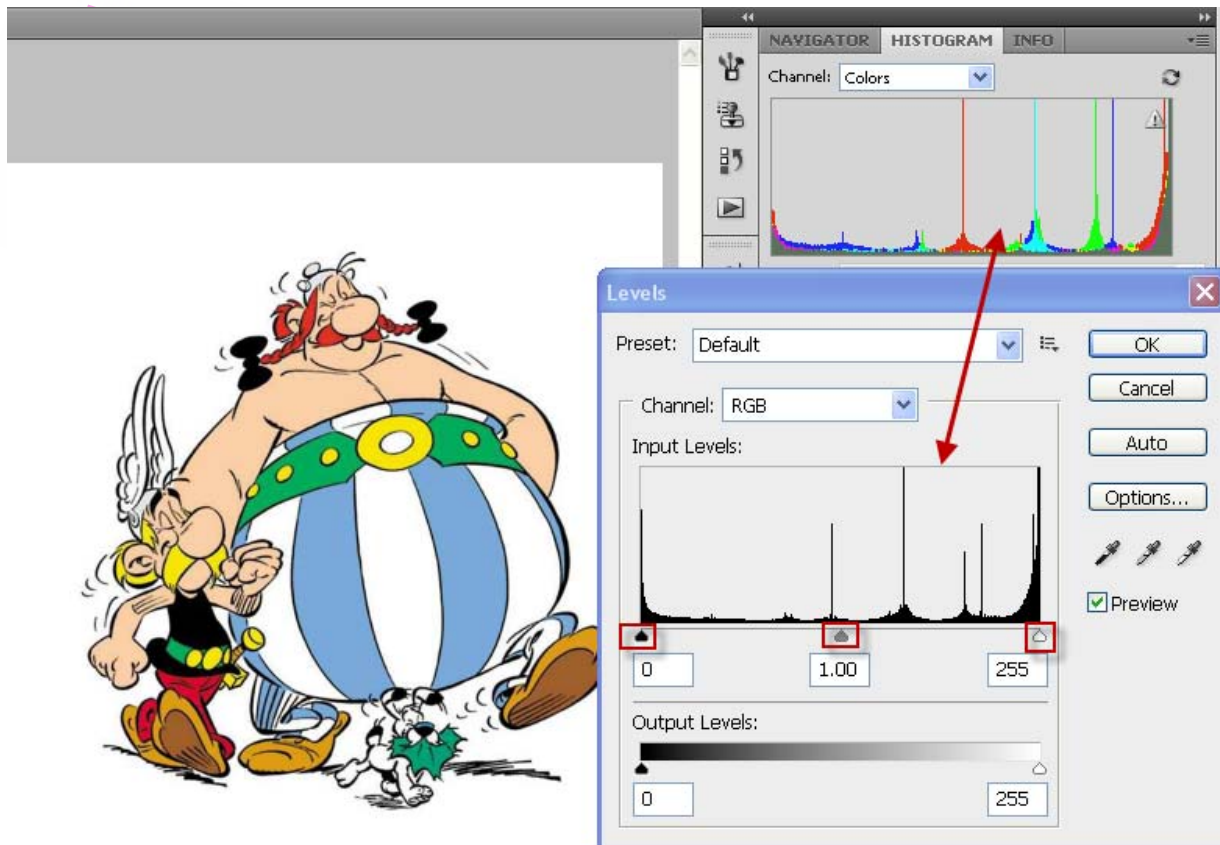
رنگ تصویر و اطلاعات مربوط به آن میباشد (زرد). اکنون به مسیر زیر بروید :

Image >> Adjustments >> Levels

موجود در پنجره نشان دهنده محدوده مقادیر کنتراست میباشد این نمودار کنترل هایی دارد

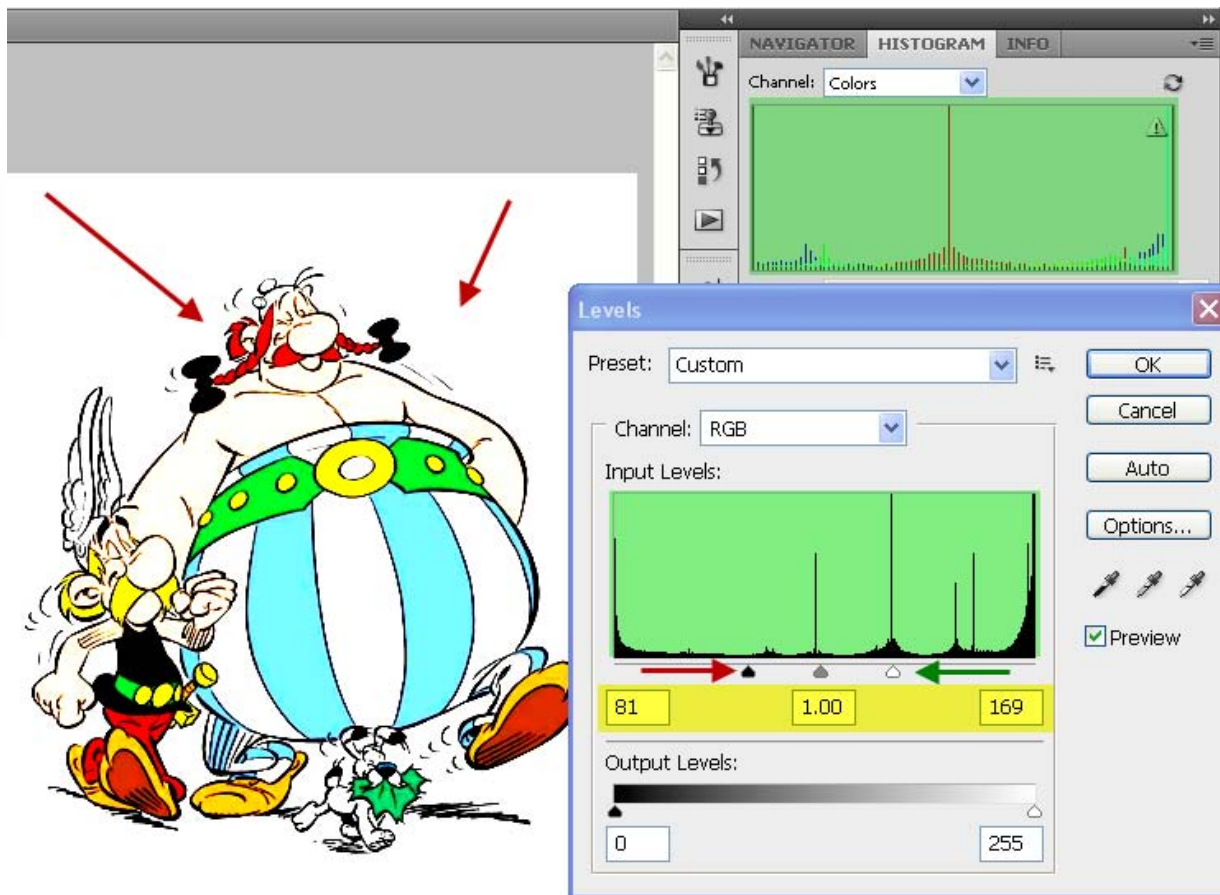
که سایه ها , روشنایی ها , سایه روشن ها یا گامای تصویر را تنظیم میکند

سه مثلث در زیر نمودار وجود دارد که مثلث سیاه نشان دهنده سایه مثلث فاکستری نشان  
دهنده سایه روشن یا گاما و مثلث سفید نشان دهنده روشنی میباشد





اکنون با حرکت دادن اهرم ها تغییرات را مشاهده کنید



## تنظیم خودکار رنگ و کنتراست تصویر

علاوه بر استفاده از نمودار Histogram با انتخاب Image >> Adjustmens >> Auto

Contrast در (CS3) و در (CS4) از منوی Image گزینه Auto Contrast (روشنایی و

تیرگی تصویر را تنظیم کنید



این تنظیم مجدد باعث میشود قسمت های روشن تر و قسمت های تیره تر به شدت رنگ یکنواخت دربیایند

فرمان Auto Contrast پیکسل های سفید و سیاه را به اندازه 10% برش میدهد یعنی 10% اول را هنگام تعیین روشن ترین یا تیره ترین پیکسل ها در تصویر نادیده میگیرد.

بعضی از تصاویر دارای سایه رنگ یا رنگ غیر متواضع می باشند که در هنگام اسکن عکس و یا ویرایش آن بوجود می آید مانند تصویر زیر که برای تنظیم رنگ این تصویر به مسیر

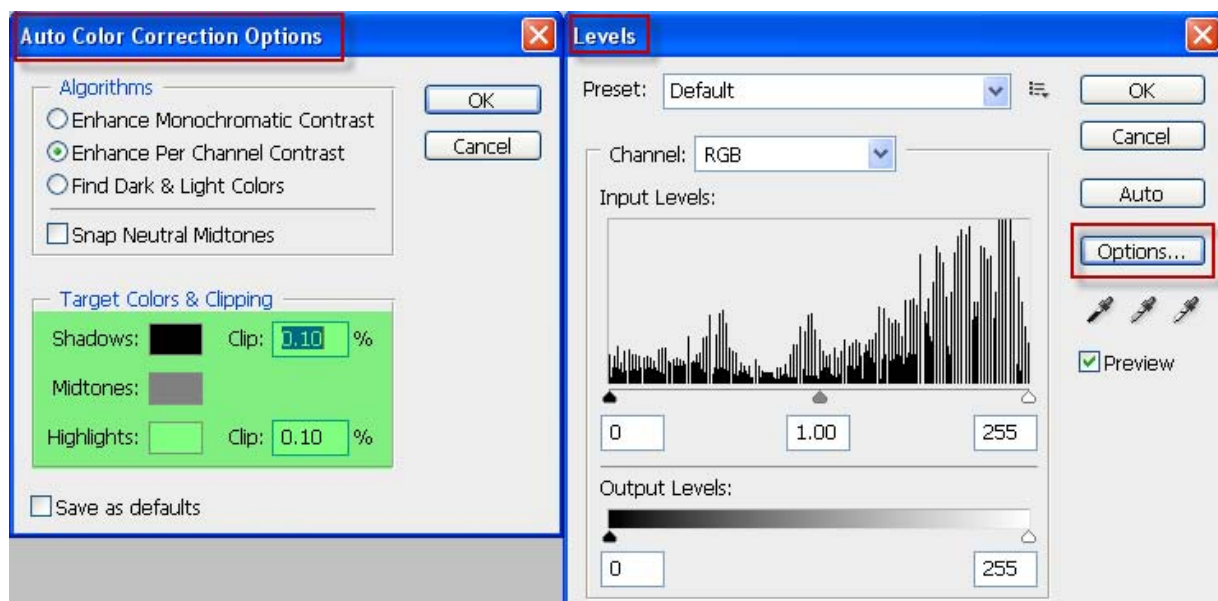
گزینه **Image >> Adjustmens >> Auto Color** در (CS3) و در CS4 از منوی **Image**

**Auto Color** را انتخاب کنید



فرمان **Auto Color** کنتراست و رنگ تصویر را در حد وسط سایه روشن ها و روشنی ها تنظیم می کند

پنجره **Auto Correction** تنظیم خودکار شدت رنگ در تصویر را ممکن می سازد و درصد برش دهی را مشخص نموده و مقادیر رنگ را به سایه ها , سایه روشن ها و قسمت روشن تصویر اختصاص میدهد برای باز شدن پنجره **Auto Correctio** در یکی از پنجره های **Levels** یا **Curves** بر روی دکمه **Options** کلیک کنید



یکی دیگر از ویژگیهای جالب فتوشاپ امکان نگاتیو کردن تصویر است که به این منظور به

مسیر Image >> Adjustments >> Invert رفته



## تغییر دادن رنگ قسمتی از تصویر

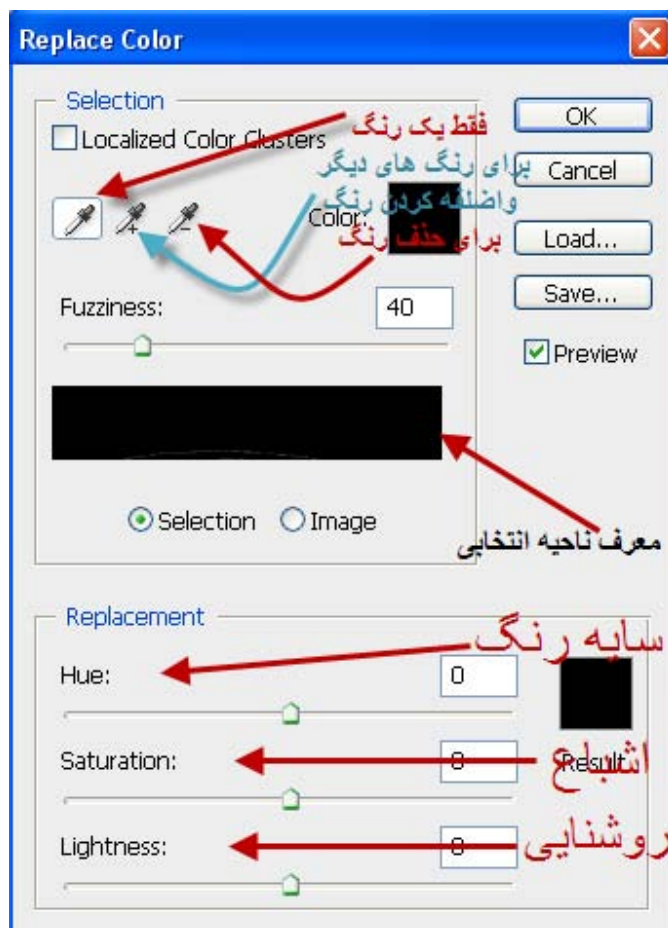
با استفاده از فرمان Replac Color میتوانید ماسک های موقتی مبتنی بر رنگ های فاص ایجاد کرده و سپس این رنگ هارا جایگزین رنگ های اصلی نمایید. هر ماسک قسمتی از تصویر را از قسمتهای دیگر جدا نموده و جلوه آن تصویر را تغییر میدهد. در این آموزش از فرمان Replace Color برای تغییر رنگ دیوار در بالای تصویر استفاده میکنیم



بدین منظور ابتدا ابزار Rectangular Marquee را انتخاب کرده و با انتخاب قسمتی از

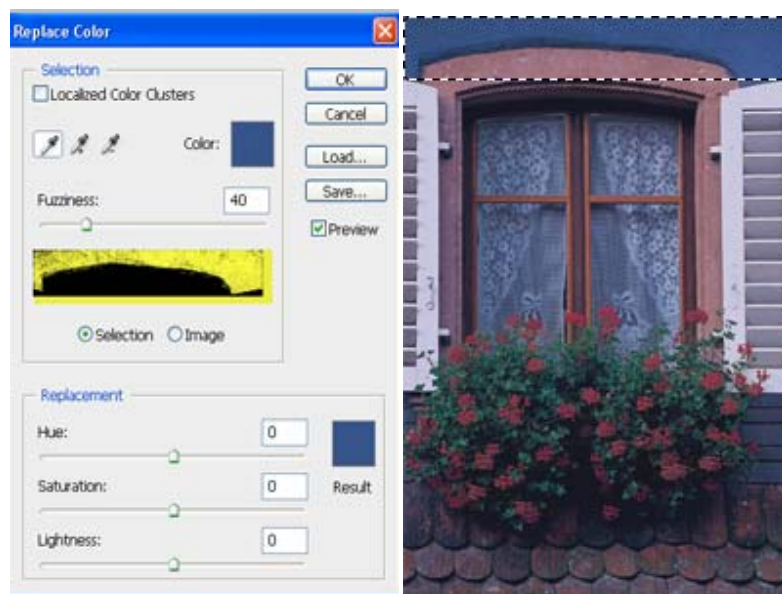
تصویر به مسیر Image >> Adjustmenst >> Replac Color بروید

پنجره Replac Color دارای گزینه هایی برای تنظیم سایه رنگ , میزان اشباع رنگ و مولفه های روشنایی قسمت انتخاب شده میباشد



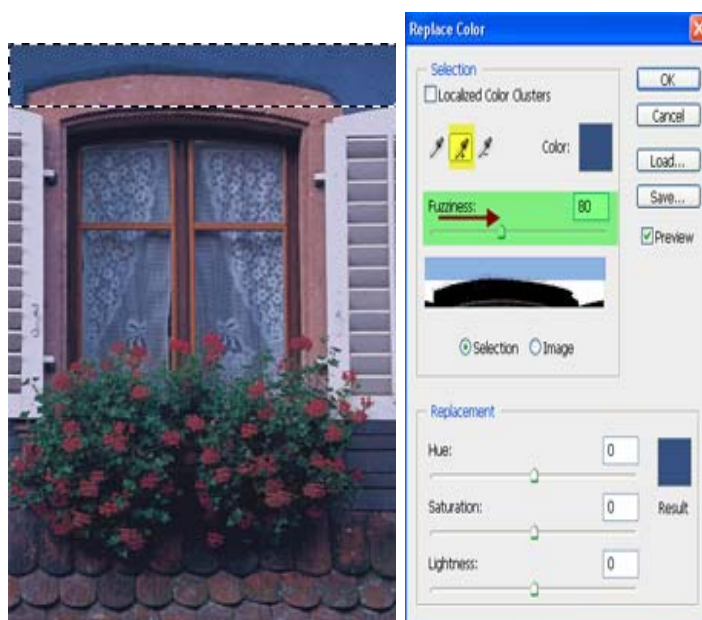
اکنون با انتخاب اولین قطره چکان ( از سمت چپ ) روی یک نقطه در تصویر انتخابی کلیک کنید (مثلا رنگ آبی بالای پنجره) تا در نامیه انتخابی انتخاب شود (رنگ زرد)





اكنو از قطره چكان وسط استفاده كنيد و در ناحيه ديگري از تصوير استفاده كنيد تا كل شكل ديوار در كادر محاوره اي با رنگ سفيد نشان داده شود

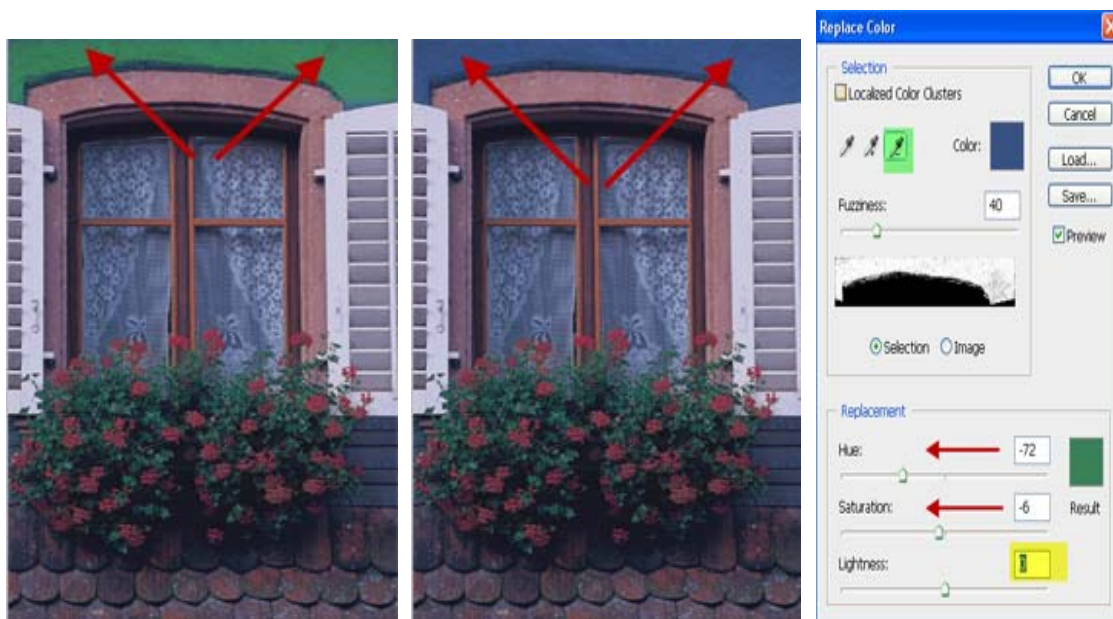
سطح تاري و ابهام را با كشيدن اهرم Fuzziness تنظيم كنيد



ممکن است برفی سفیدی در نامیه انتفابی باشد که با قطرپکان آفر با کلیک بر روی آن نواهی

آن هارا حذف کنید با کشیدن اهرم های قسمت Replac Color با کشیدن اهرم های

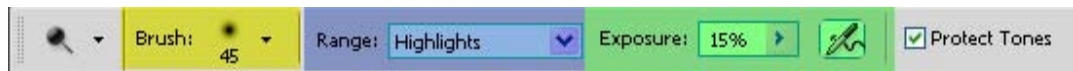
Sturation / Hue رنگ قسمت انتفابی را تغییر دهید





## تنظیم شدت نور و اشباع رنگ

از ابزار Dodge  برای روشن کردن بخش پرنورتره تصویر جهت مشخص کردن جزئیات بیشتر اشیاء استفاده میشود. ابزار Dodge بر اساس روش سنتیه عکاسی که با قرار دادن نور در پشت موضوع نایه عکس برداری را روشن میکردند سافته شده است. برای شروع ابزار Dodge را فعال کنید حال در نوار ابزار گزینه ها از پالت برایش یک قلمو درشت و مناسب انتخاب کنید مثلا قلم شماره 45 (زرد) در قسمت Range گزینه Highlight را انتخاب کنید (آبی) در قسمت Exposure (سبز) مقدار 15 را بگذاری (عددها صرفا برای آموزش هستند)



اکنون با بکار بردن ابزار Dodge و با زدن ضربه های عمودی در تصویرتان استفاده کنید تا روشن تر شود (تصویر 2)



در مرحله ابزار Sponge  را برای اشباع رنگ استفاده کنید. هنگامی که میزان اشباع رنگ را تنظیم می کنید در واقع میزان قدرت یا فلوس رنگ را تغییر می دهید ابزار Sponge یک ابزار کارآمد برای تغییر دهی ثابت رنگ در ناحیه های مشخص شده تصویر میباشد پس انتخاب این ابزار یک برایش مناسب در نوار ابزار انتخاب کرده سپس در قسمت Mode گزینه Saturate را انتخاب کنید (آبی) مقدار Flow (زرد) را برای جلوه تشدید اشباع رنگ را تنظیم کنید



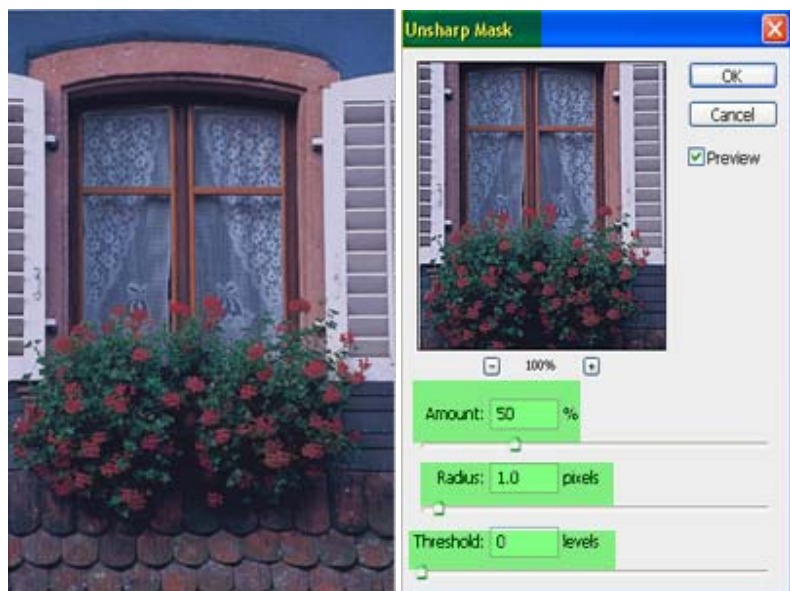
اکنون اسفنج را بر روی تصویر بکشید تا اشباع رنگ حاصل شود (تصویر 2)



# افزایش وضوح تصویر به کمک فیلتر

## Unsharp Mask

یکی از مراحل روتوش عکس بکار بردن فیلتر Unsharp Mask است که کنتراست جزئیات لبه عکس را تنظیم میکند. به این منظور به مسیر Filter >> Sharpen >> Unsharp Mask رفته تا پنجره مربوطه باز شود



اهم Amount وضوح تصویر را مشخص میکند

اهم Radius تعداد پیکسل های اطراف لبه که بر میزان شفافیت اثر میگذارد را تنظیم میکند

(( هرچه میزان دقت وضوح بیشتر باشد باید مقدار Radius بیشتر باشد ))

اهم Threshold همه پیکسل های تصویر را واضح میکند که مقدار پیش فرض آن صفر است

با تنظیم کرد اهرم های فیلتر Unsharp Mask (توضیح تصویر را انجام دهید) (تصویر 2)



توضیحات بیشتر درباره فیلتر Unsharp Mask :

دوای فیلتر Unsharp Mask به این صورت است که ابتدا پیکسل های که با پیکسل های اطرافشان فرق دارند با توجه به مقدار مشخص شده در قسمت Threshold تشخیص میدهد یعنی اگر اختلاف شدت رنگ دو پیکسل مجاور هم از مقدار تعیین شده در قسمت Threshold بیشتر باشد این دو پیکسل متفاوت تشخیص داده شده و فیلتر بر روی آنها اعمال خواهد شد پارامتر Radius شعاع ناحیه ای که پیکسل های درون آن با هم مقایسه میشود را تعیین میکند در نهایت برای اینکه شدت رنگ پیکسل های مجاور به هم نزدیک شده و منجر به وضوح بیشتر تصویر بخصوص در لبه های آن شود کنتراست پیکسل ها با توجه به میزان تعیین شده توسط

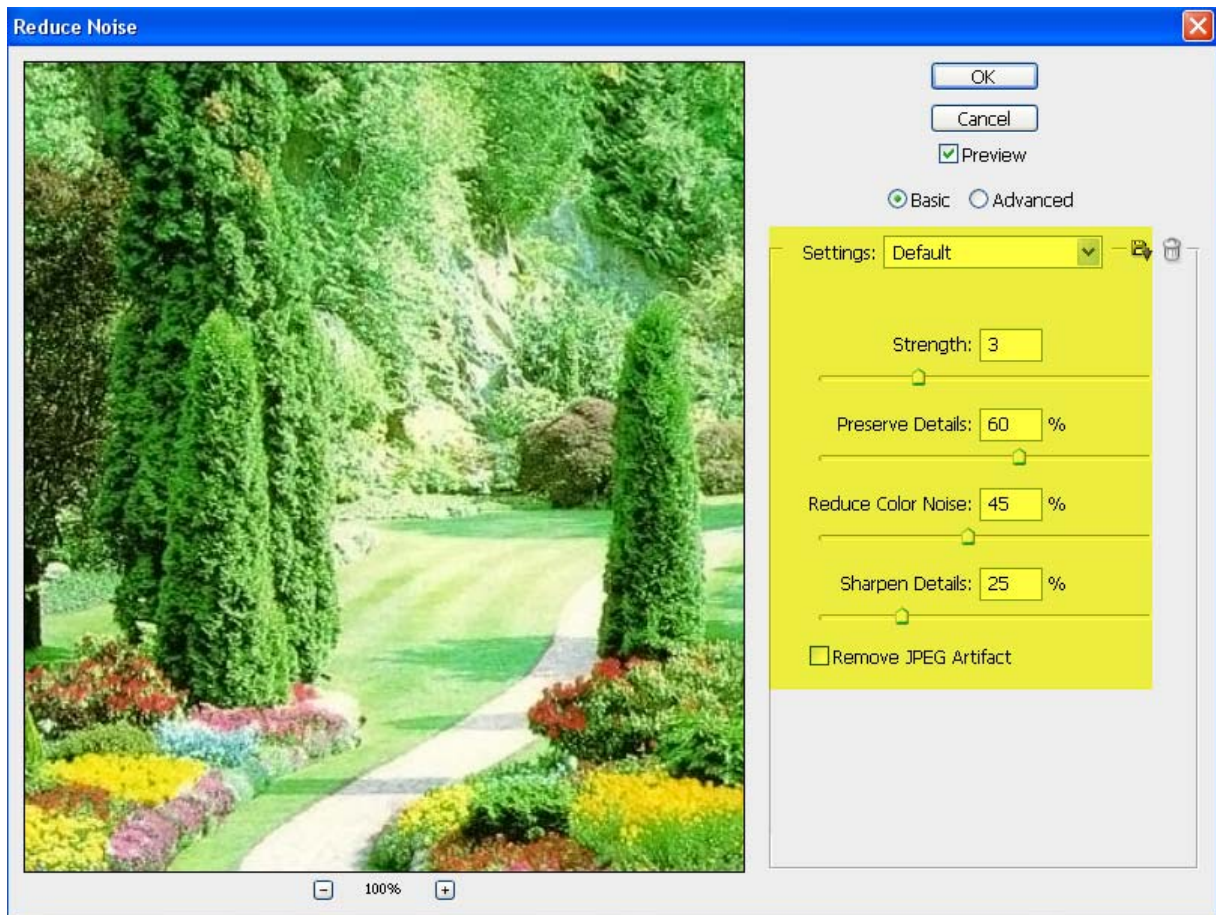
پارامتر Amount تغییر داده میشود. به کمک فیلتر Unsharp Mask میتوان محو سازی انجام شده در هنگام عکس برداری، اسکن کردن، نمونه برداری مجدد یا چاپ تصویر را اصلاح کرد این ویژگی در اصلاح عکس هایی که دارای نمایش بر روی صفحه مانیتور ویا برای چاپ استفاده میشود کارایی بسیاری دارد تاثیر فیلتر Unsharp Mask در تصویرهایی که بر روی صفحه مانیتور نشان داده میشود به مراتب بیشتر از تصاویریست که چاپ فوهند شد در صورتی که هدف شما در نهایت چاپ تصویر میباشد گزینه های مختلف در کادر های محاوره ای این قسمت را امتحان کنید تا متوجه شوید کدامیک از این انتخاب ها نتیجه بهتری را در چاپ ارائه میدهد



## کاهش نویز تصویر

گاهی اوقات پیش می‌آید که بر روی تصویر نقاط نافواسته ای دیده میشود به این نقاط اصطلاحاً نویز یا اختلالات تصویر گفته میشود

برای کاهش نویز یک تصویر ابتدا به مسیر **Filter >> Noise >> Reduce Noise** بروید



گزینه Strength میزان کاهش اختلال روشنایی اعمال شده بر همه قسمت های تصویر را کنترل میکند

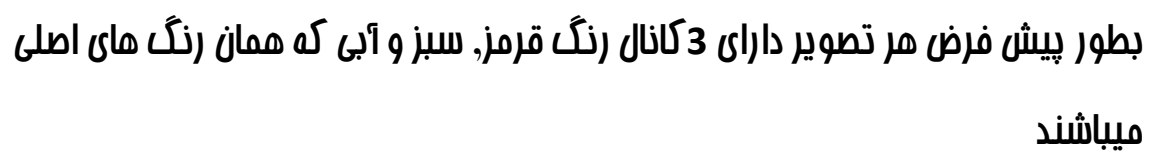
گزینه Preserve Details از جزئیات تصویر و ماشیه ها مانند اشیای متنی محافظت میکند عدد 100 برای در این گزینه از جزئیات تصویر بیشترین محافظت را به عمل می آورد اما در میزان افتلال روشنایی کمترین کاهش را اعمال میکند

گزینه Reduce Color Noise پیکسل های رنگ تصادفی را حذف می کند هر چه مقدار این عدد بیشتر باشد میزان افتلال رنگ را بیشتر کاهش میدهد

گزینه Sharpen Details تصویر را واضح میکند از بین بردن افتلالات وضوح تصویر را کاهش می دهد میتوانید از کنترل واضح سازی در جعبه محاوره و یا یکی دیگر از فیلتر های واضح سازی برای باز گرداندن وضوح استفاده کرد

گزینه Remove JPEG Artifact فایله های تصویر را بدلیل ذخیره یک تصویر به صورت JPEG با تنظیم کیفیت پایین حذف میکند

پنانه بخواهیم افتلال رنگ ها را در کانال های مجزا برطرف نماییم رو گزینه Advanced کلیک کرده و سپس رنگ مورد نظر را از منوی Per Channel انتخاب کنید





پس از انتخاب کانال مورد نظر می‌توانید از گزینه Strength و Preserve Details برای کاهش افتلال در آن کانال استفاده کنید



# پایان فصل دوم

## فصل سوم

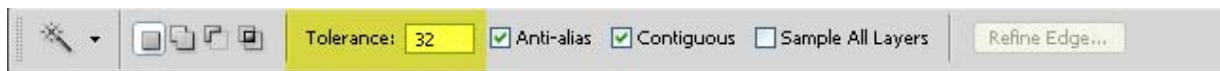
# روش های مختلف انتفاع

# انتخاب و با به بایی بخشی از تصویر بوسیله ابزار

## Magic Wand

در فتوشاپ باید ابتدا قسمتی از تصویر که می‌خواهید روی آن کار کنید انتخاب نمایید. توجه کنید که فقط نامیه انتخاب شده قابل ویرایش می‌باشد و نوا می که فارم از نوا می انتخابی قرار میگیرند حفاظت شده بوده و نمی توان آنها را تغییر داد

برای شرع ابتدا ابزار Magic Wand  را که یکی از ساده ترین ابزار انتخابی می باشد فعال کنید. گزینه Tolerance در نوار ابزار گزینه ها میزان حساسیت ابزار Magic Wand را مشخص میکند.



به عنوان مثال مقدار پیش فرض 32 برای این گزینه رنگ انتخابی شما را به انضمام 32 رنگ با شدت رنگ بیشتر یا کمتر را نیز انتخاب میکند. اکنون میزان Tolerance مورد نظر خود را

وارد نمایید مال روی نقطه رنگی در تصویر کلیک کنید تا این رنگ در اطراف نقطه کلیک شده



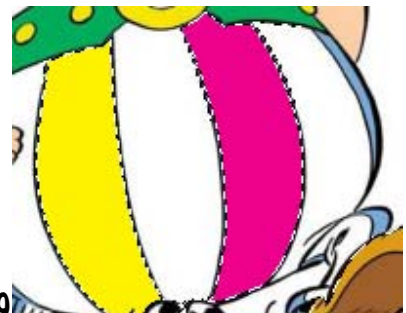
اعمال شود.

پس از انتخاب اولیه میتوانید نوا میه دیگری را با کمک کید های ترکیبی صفحه کلید یا ابزار Magic Wand به نامیه انتخاب اضافه کرده و یا آن را از نامیه انتخابی حذف کنید.

برای افزودن قسمت های دیگر دکمه Shift را پایین نگه دارید تا یک علامت (+) در کنار نشانه گر موس نمایان شود در آن حالت روی هر چیزی که کلیک کنید به انتخاب شما اضافه میشود



پس از انتخاب نامیه از تصویر هر تغییری را که ایجاد کنید فقط در آن نقطه اعمال میشود



و نوامی دیگر به هیچ نمو تحت تاثیر این تغییرات قرار نمیگیرند

برای جا به جا نمودن یک نامیه انتخاب شده باید از ابزار Move  استفاده کنید

در صورتی که میفواهید از یک نامیه چند رنگ نامیه ای که رنگ پس زمینه متفاوتی آن را احاطه



بهرتر است که ابتدا نامیه پس

کرده است انتخاب کنید مانند این تصویر

زمینه را با ابزار Rectangular Marquee انتخاب کنید



مشاهده میکنید که شئی و پس زمینه آن هر دو انتخاب شدند حال

میفواهیم پس زمینه را از حالت انتخاب فارم نموده و فقط شئی را در حالت انتخاب باقی

بگذاریم. به این منظور ابتدا ابزار Magic Wand را انتخاب کنید سپس در نوار ابزار مقدار

Tolerance را معادل 32 قرار دهید تا تعداد رنگ های انتخاب را به 32 رنگ



محدود کنید دکمه Alt را فشار داده و روی نامیه سفید پس زمینه در نامیه چهار ضلعی انتخاب

کلیک کنید اکنون کلیه پیکسل های سفید از حالت انتخاب فارم میشوند و شئی بطور کامل

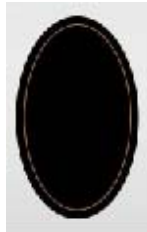
انتخاب شده باقی می ماند



سپس با ابزار Move تصویر را به هر نقطه ای که فواستید انتقال دهید

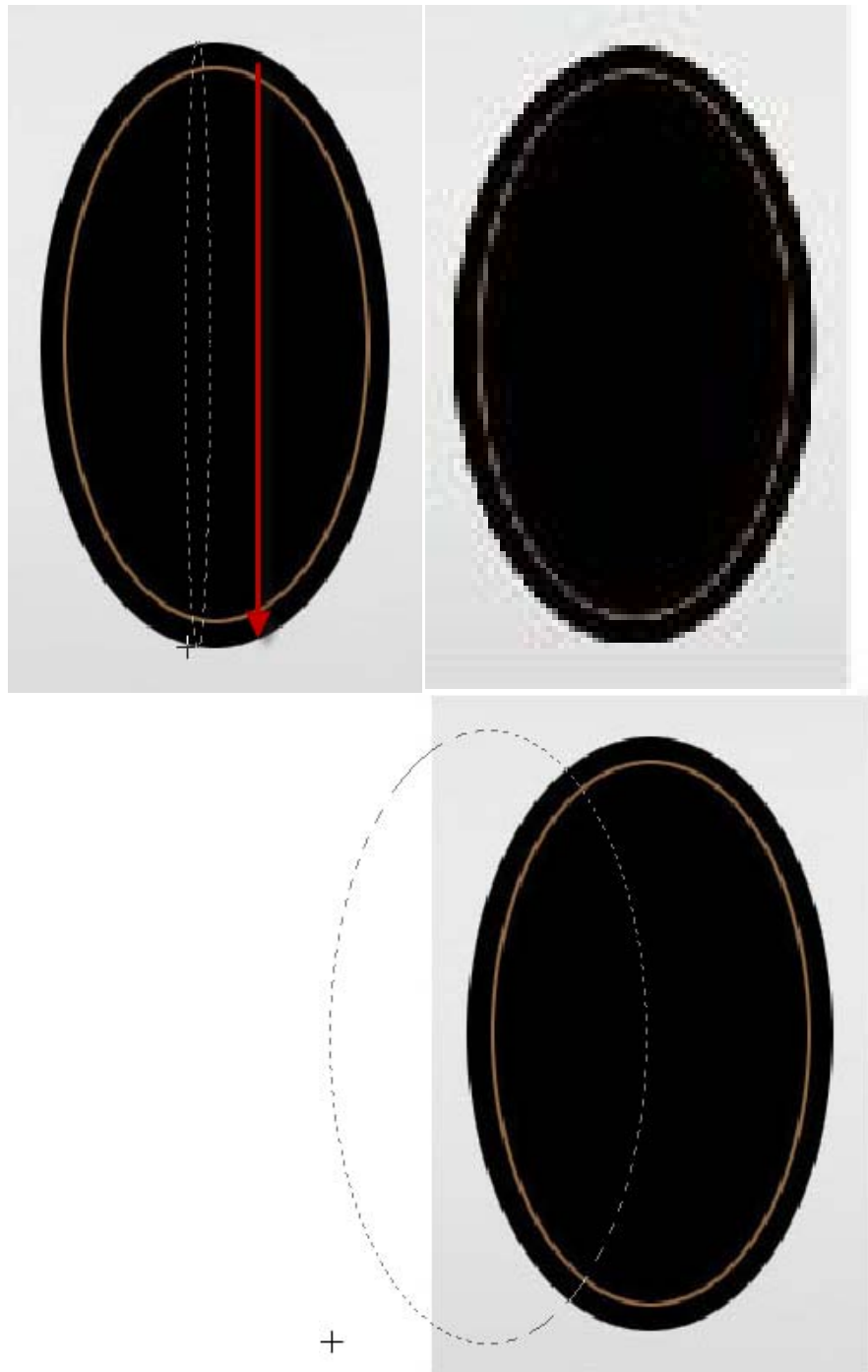


## انتخاب بیضی شکل



انتخاب ناحیه ای به شکل دایره و بیضی کار ظریفی میباشد در این نوع انتخاب ها همیشه نمیتوان مطمئن بود که تصویر با از کدام طرف کشیده شود و یا گاهی اوقات ناحیه انتخاب شده و نسبت طول و عرض با آنچه که مورد نظر شما است تطابق ندارد

برای شروع ابتدا ابزار Elliptical Marquee را انتخاب کنید سپس نشانه گر موس را بروی بیضی برده و در قطر طول آن بکشید سپس با نگه داشتن کلید Space آن را با اطراف بکشید تا یک شکل بیضی درست شود سپس کلید Space را رها کنید و انتخاب را به داخل بیضی برده و در آخر کلیک چپ را رها کنید تا یک انتخاب بیضی شکل داشته باشد



گاهی اوقات فاشیه یک نقطه انتخاب شده باعث گمراهی شما در تنظیمات میشود بنابراین  
میتوانید لبه های قسمت انتخاب شده را بدون فارم شدن از حالت انتخاب پنهان کرده و سپس  
فاشیه ناحیه انتخابی را پس از اعمال تنظیمات لازم مجددا نمایش دهید با این منظور به مسیر

**Selection Edges و Wiew >> Show >> Selection Edges** را

انتخاب کرده تا فاشیه ناحیه انتخابی پنهان شود

## کپی کردن و تغییر اندازه نامیه انتفابی

شما میتوانید بطور همزمان از یک تصویر انتفابی کپی تهیه نموده و آن را به محل دیگری حرکت دهید با این منظور ابتدا نامیه مورد نظر را انتفاب کنید سپس ابزار Move را انتفاب کنید



پس از آن مکان نما را در نامیه انتفاب شده برده و دکمه Alt را فشار دهید با انجام این کار مکان نما به یک پیکان دو سر تبدیل میشود با حرکت دادن این انتفاب یک کپی از آن تهیه میگردد

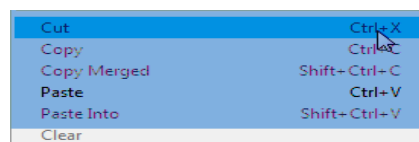
در حالی که نفسه کپی شده تصویر انتفاب شده است از منوی Edit گزینه Trancform و سپس Scale را انتفاب کنید تا دستگیره های تغییر اندازه در تصویر مشخص شود



یکی از دستگیره های گوشه تصویر را بکشید تا تصویر بزرگتر شود اما میبیند که تناسب بین طول و عرض تصویر رعایت نمیشود

برای حل این مشکل دکمه Shift را پایین نگه دارید و مجددا یکی از نقطه های گوشه را بکشید کلید Shift ابعاد را محدود کرده و مانع می شود که شکل کم یا مورب شود بنابراین تناسب بین طول و عرض تصویر حفظ میشود اکنون دکمه Enter را فشار داده تا تغییرات اعمال شده و کادر اطراف تصویر نیز حذف گردد.

در فتوشاپ فرمان های Copy-Cut-Paste از تغییرات را سادتر نموده است برای آشنایی با این دستورات ابتدا نامیه مورد نظر را انتخاب نموده سپس منوی Edit را باز کنید



فرمان Cut نامیه انتخابی را بریده و در حافظه نگه میدارد

فرمان Copy نامیه انتخاب شده در لایه انتخابی کپی میکند

فرمان Copy Merged یک کپی ترکیب شده از کلیه لایه های قابل مشاهده در نامیه انتخاب شده را ارائه میدهد

فرمان Past یک انتخاب بریده شده از کپی را به قسمت دیگر تصویر و یا یک لایه جدید میچسباند

فرمان Past Into یک نامیه انتخابی بریده شده یا کپی شده را داخل انتخاب دیگری در همان تصویر یا تصویر دیگری قرار میدهد

قابل ذکر است که انتخاب اصلی روی یک لایه جدید قرار داده میشود و ماشیه انتخاب مقصد به یک ماسک لایه تبدیل میشود

توجه داشته باشید هنگامی یک لایه بین تصاویری قرار میگیرد که دقت وضوح متفاوتی دارند اطلاعات قرار داده شده در این تصاویر با ابعاد پیکسلی خود در تصویر قرار میگیرد.

این امر باعث میشود که قسمتی از یک تصویر که در تصویر دیگری قرار داده شده است نسبت به تصویر مقصد دارای ابعاد متفاوتی باشد

## انتخاب بوسیله ابزار Lasso



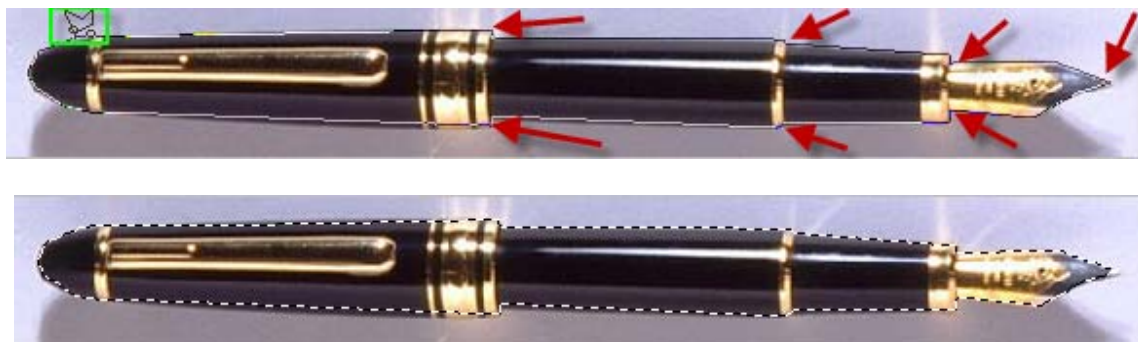
از ابزار Lasso  میتوانید برای انتخاب هایی که نیاز به خط های نا منظم دارند استفاده کنید. در این آموزش با استفاده از ابزار Lasso یک فوندویس را انتخاب میکنیم .

بدین منظور از جعبه ابزار ابزار Lasso را انتخاب میکنیم. کار از قسمت گرد فوندویس شروع میکنیم و اطراف آن خط میکشیم



سپس بعد از اینکه انتهای فوندویس انتخاب و به قسمت صاف فوندویس رسید کلید Alt را بزنید و دکمه موس را رها کنید تا ابزار Lasso به یک پند ضلعی تبدیل شود و سپس مسیر صاف را انتخاب کنید . هنگامی به نقطه های برآمدگی فوندویس رسیدید با کلیک کردن بروی آن نقطه یک لنگر ایجاد کنید (فلش های قرمز) حال دوبار بر روی بدنه فوندویس کلیک کنید و مسیر را ادامه دهید تا به نقطه ابتدایی برسید

اکنون قلم آماده شده است و میتوانید آن را به هر نقطه با ابزار Move درکت دهید





## انتخاب به کمک ابزار Magnetic Lasso



میتوانید با بکار بردن ابزار  Magnetic Lasso (زیر گروه ابزار Lasso) اشیائی با فصوص نامنظم که لبه هایی با کنتراست بالا دارند را انتخاب کنید. هنگامی که نشانه کر را با این ابزار میکشید مکان نما بطور فود کار به لبه های بین نامیه های کنتراست میرود همچنین میتوانید در مسیر انتخاب کلیک کنید و نقاط لنگر را کنترل کنید بدین منظور ابزار Magnetic Lasso را انتخاب کنید. یک بار بروی نقطه ای که میفواهیم انتخاب را شروع کنیم کلیک میکنیم ( نقطه ابتدایی) در اینجا طرم قفل را با مرکت دادن موس دنبال میکنیم



مشاهده میکنید که ابزار Magnetic Lasso به لبه قفل میرود و نقطه های لازم را برای انتخاب اضافه میکند.

در صورت لزوم میتوانید نقاط مورد نظر را با کلیک ایجاد نمایید و یا نقاط غیر لازم را حذف کنید. میتوانید با نزدیک شدن به ابتدای انتخاب با دابل کلیک مسیر را بسته یا با رسیدن به نقطه ابتدایی کلیک کرده تا مسیر بسته شود



اکنون تمام قفل انتخاب شده است



## پاک کردن بخش هایی از تصویر

در آموزش قصد داریم سایه ها و خطوط اضافی در تصویر را حذف کنیم.

به این منظور یکی از ابزار انتخاب را فعال کرده و کادری را دور ناحیه مورد نظر رسم کنید ولی دقت کنید که قسمتی از تصویری که میخواهید نگه دارید در این محدوده انتخابی از پس زمینه قرار نگیرد



اکنون ابزار Eraser یا پاک کن  را انتخاب کنید. در جعبه ابزار رنگ سیاه را برای پیش



زمینه را سفید را برای پس زمینه تنظیم کنید

در این آموزش من پاک را روی نامیه فاکستری پس زمینه میکشن



مشاهده میکنید پیکسل های فاکستری در تصویر پاک میشوند و رنگ پس زمینه سفید  
بایگزين آنها میگردد

در صورتی که پاک کن را در نامیه ای فارم از نامیه انتفابی بکار ببرید هیچ اتفاقی رخ نمیدهد  
زیرا نامیه فارم از کادر انتفاب نامیه مفاظت شده میباشد  
برای پاک کردن لکه های بزرگ از نوار ابزار قلموی درشت تری را انتفاب کنید



دز صورتی که میفواهید کل نامیه انتفابی پاک شود دکمه Delet را فشار دهید

## هموار کردن لبه های نامیه انتخاب شده



در فتوشاپ به دو روش میتوان لبه های سفت را هموار کرد روش Anti-alias و Feather  
در روش Anti-alias لبه های ناهموار یک انتخاب از طریق تعدیل رنگ انتقالی بین پیکسل  
های لبه و پس زمینه هموار میشود. توجه کنید که فقط پیکسل های لبه تغییر می کند و هیچ  
یک از جزئیات تغییری نمیابد.

Anti-alias برای Lasso و تمامی زیر گروه Lasso و Elliptical Marquee و Magic Wand قابل استفاده میباشد

برای صاف کردن لبه های ناهموار قبل از بکار بردن این ابزار ها باید گزینه Anti-alias را فعال  
کنید  زیرا اگر اول ابزار را انتخاب کنید دیگر نمیتوانید

Anti-alias را اضافه کنید.

برای درک اثر این گزینه نامیه ای را یک بار بدون فعال کردن Anti-alias و یک بار با فعال کردن آن انتخاب کنید



در زوش Feather لبه ها با ایجاد یک محدوده انتقال بین پیکسل های انتخابی و محدوده اطراف آن محو میشود این نوع محو سازی میتواند باعث از بین رفتن بعضی از جزئیات در لبه انتخاب شود .

میتوان Feather را هنگام انتخاب و استفاده از ابزار های Lasso و زیر گروه Lasso مشخص سافت و یک Feather را به انتخاب موجود اضافه نمود . جلوه های محو سازی لبه ها هنگامی ظاهر میشوند که انتخاب را بریده کپی نموده و یا حرکت داده باشید برای تعریف یک لبه هموار سازی در یم ابزار انتخاب یک از ابزار های Marquee و یا Lasso را انتخاب کنید

این  برای Feather در نوار ابزار مقداری را وارد کنید مقدار مشخص کننده پهنای لبه برای محو کردن میباشد مقدار آن میتواند بین 0 و 250 پیکسل باشد.



برای تعریف یک لبه هموار سازی در یک انتخاب موجود به مسیر **Select >> Modify >> Feather** انتخاب کنید. مقدار را برای Feather Radius انتخاب کنید





اکنون نامیه انتفاب را با به با کنید تا تاثیر Feather را مشاهده کنید

---



# پایان فصل سوم

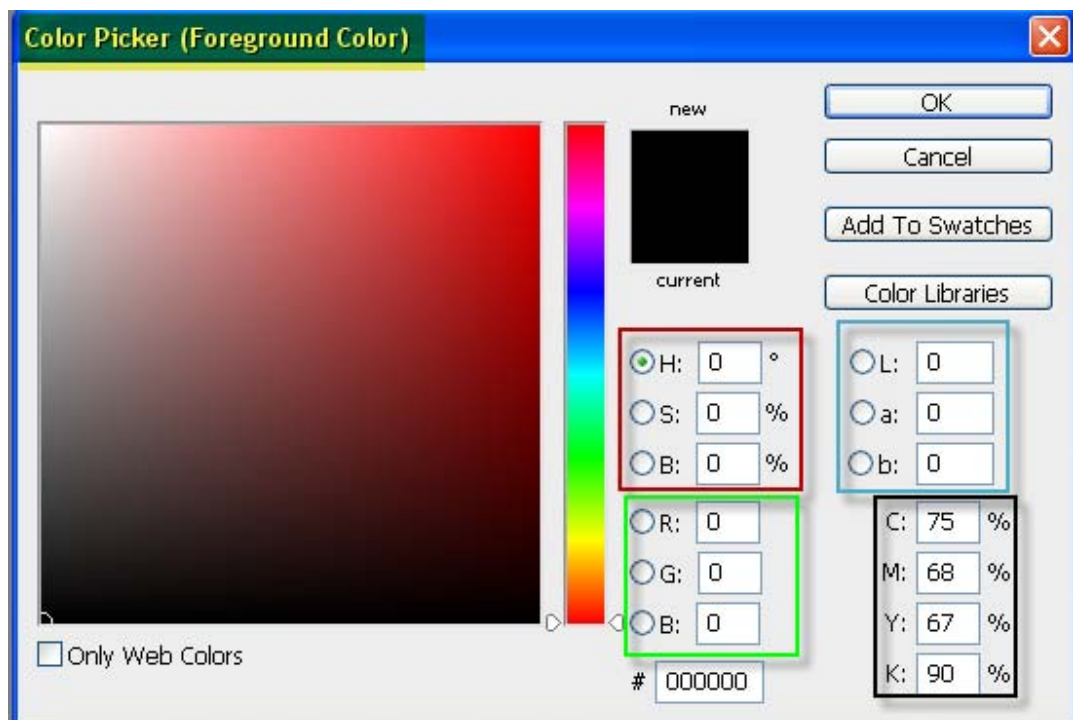
## فصل چهارم

# حالت های مختلف رنگ

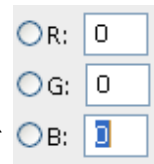
## مدل های رنگ

فتوشاپ رنگ ها را با حالات و مدل های رنگی می شناسد. مدل ها روشن های تعریف رنگ میباشند و حالات نیز روشن کار با رنگ ها بر اساس مدل ها هستند. مدل های رنگی روشن های مختلفی را که رنگ ها میتوانند بروی کاغذ یا صفحه نمایش ظاهر شوند تعیین میکند و عبارت است از: RGB \ CMYK \ HSB \ GIE LAB:

حال با کلیک کردن بروی پالت رنگ از جعبه ابزار  کادر Color Picker را باز کنید



در این پالت بلوک های رنگی وجود دارد همچنین چندین کادر مقدار هر رنگ اصلی را برای رنگ انتخاب شده در هر چهار مدل رنگی نشان میدهد.

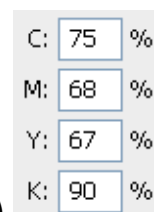
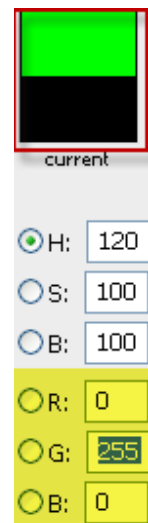
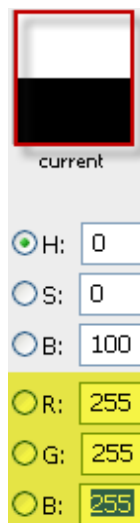
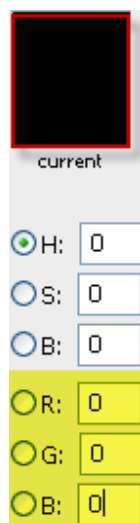


در مدل رنگی RGB که صفحه نمایش و تلویزیون از این مدل برای نمایش رنگ ها استفاده میکنند برای هر یک از رنگ های اصلی **قرمز**، **سبز** و **آبی** مقداری از 0 تا 255 اختصاص یافته است.

مثلا در رنگ سبز فالص مقادیر رنگ قرمز و آبی 0 و مقدار رنگ سبز 255 میباشد.

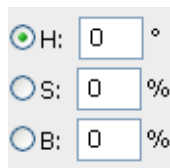
برای رنگ سفید فالص مقادیر هر سه رنگ RGB باید 255 باشد.

در رنگ سیاه فالص نیز مقدار سه رنگ 0 می باشد.



مدل رنگی CMYK برای چاپ استفاده شده و رنگ ها بر اساس رنگ های **فیروزه**

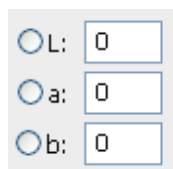
**آبی**، **ارغوانی**، **زرد** و سیاه تعریف میشود این چهار رنگ جوهر چاپ هستند.



بطور کلی گرافیکست ها رنگ را با پارامترهایی به نام HSB تعریف میکنند

فتوشاپ شامل این مدل رنگی نیز میباشد. H رنگ اصلی در چرخه رنگ است S شدت رنگ B میزان روشنایی رنگ بوده و از 0% یعنی سیاه تا 100% یعنی سفید اندازه گیری میشود.

میزان روشنایی رنگ را میتوان معادل مقادیر عددی در مدل رنگ های RGB در نظر گرفت.



مدل رنگی GIE LAB جامع ترین مدل رنگی میباشد این مدل رنگی نسبت به سایر

مدل ها طیف وسیع تری از هر رنگ را مشخص میکند به همین دلیل از این مدل برای تغییر مدل

رنگی استفاده میشود. بهتر است که همواره از مدل رنگی RGB استفاده کنید حتی اگر مدل

رنگی CMYK را نیز انتخاب کنید صفحه نمایش فقط میتواند رنگ های RGB را نمایش دهد.

بنا بر این تبدیل رنگ ها را زمانی انجام دهید که میخواهید کار را برای چاپ بفرستید. فتوشاپ

دارای یک پالت رنگ دیگر نیز میباشد برای باز کردن این پالت از منوی Window گزینه

Color را انتخاب کنید یک نوار رنگی در پایین این پالت قرار گرفته است که تمام طیف رنگ

را به انضمام رنگ سیاه و سفید ارائه میکند با کلیک بر روی هر نقطه از این طیف میتوانید آن



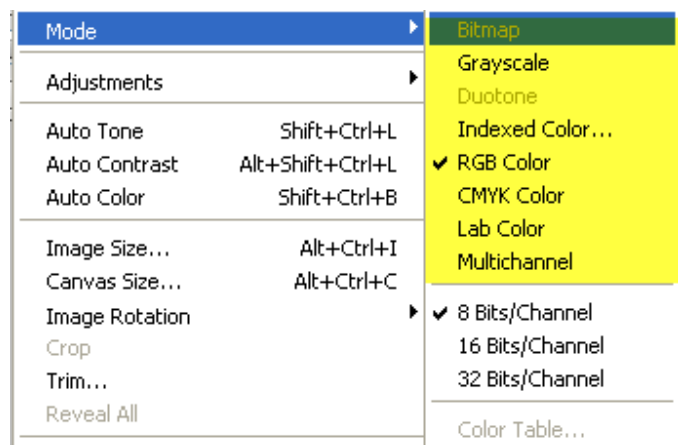
رنگ را بر گزینید.

## حالت نقشه بیتی (Bitmap)

تفاوت میان حالت ها و مدل ها ساده میباشد مدل ها روش تعریف رنگ می باشند در حالی که حالت ها روش های کار با رنگ ها بر اساس مدل آن ها می باشد. مدل HSB تنها مدل رنگی است که حالت تعریف شده ای ندارد.

مدل های CMYK و RGB در فتوشاپ دارای حالات رنگی تعریف شده ای هستند این حالات (رنگی در منوی Image و گزینه Mod قرار دارد که عبارتند از:

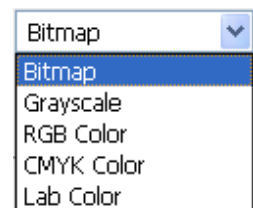
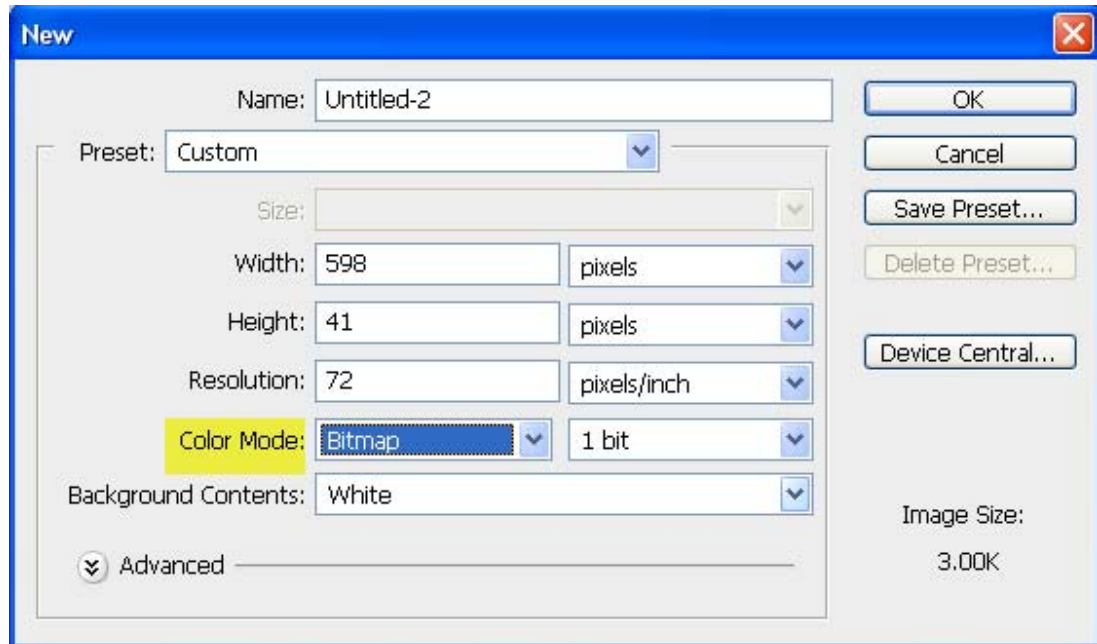
Bitmap, grayscale, Douton, Indexed Color, RGB Colro, CMYK Color, MultiChannel و LAB Color,



اکثرا از چهار حالت Indexed Color و CMYK- RGB-grayscale استفاده میشود.

عموما حالت رنگ یک تصویر به هنگام ایجاد فایل جدید انتخاب میشود. برای ایجاد یک فایل جدید از منوی File گزینه New را انتخاب کنید.

در منوی Color Mode میتوانید به برقی از حالات رنگ دسترسی داشته باشید



اغلب ابزار های فتوشاپ در حالت رنگ Bitmap در دسترس نیست برای کار با ابزار بهتر است تصاویر Bitmap را به انواع دیگر حالات رنگ تبدیل کنید.

حالت رنگ Bitmap کوچکترین حجم اطلاعات را برای هر پیکسل به همراه دارد چرا که یک تصویر Bitmap فقط شامل پیکسل های سیاه و سفید است و بنابراین از درجه وضوح کمتری برخوردار است



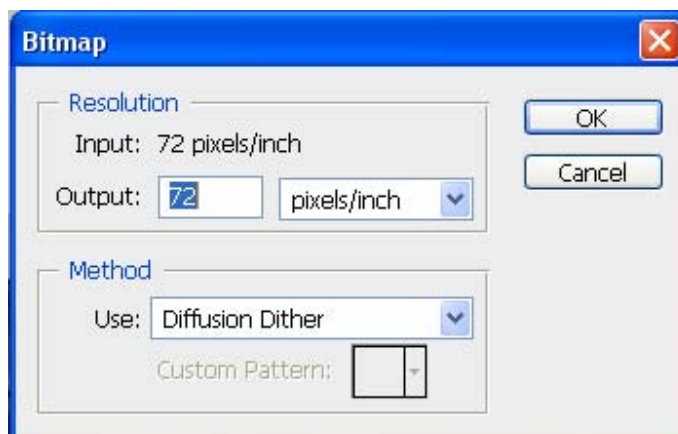
از آنجا که این تصاویر تنها دارای دو رنگ سیاه و سفید هستند برای نشان دادن این دو رنگ تنها از یک Bit استفاده میشود.

بطور کلی در این حالت رنگ نمیتوان از رنگ های دیگر و نیز لایه ها و فیلتر ها استفاده کرد . همچنین همچون تغییر بزرگساز 90 یا 180 درجه و معکوس کردن در جهت های افقی و عمودی اعمال نمیشود.

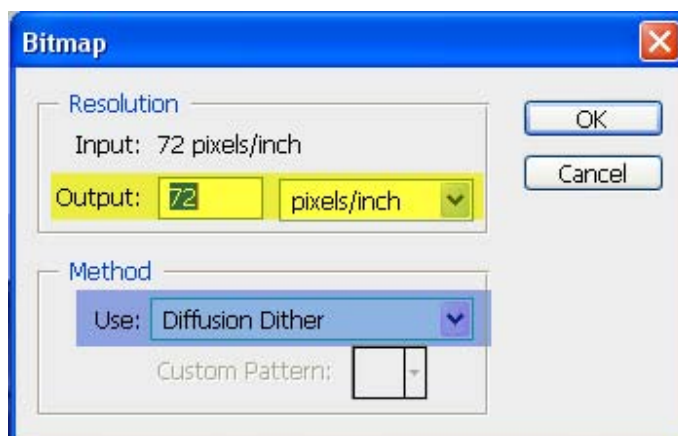
برای تغییر حالت یک فایل به حالت Bitmap ابتدا باید تصویر را به حالت Grayscale تبدیل نمود با این منظور از منوی Image گزینه Mode گزینه Gray Scal را انتخاب کنید بدین ترتیب حالت Bitmap فعال شده و میتوان آن را انتخاب کرد



در این حالت کادر محاوره ای Bitmap روی صفحه نمایش ظاهر میشود



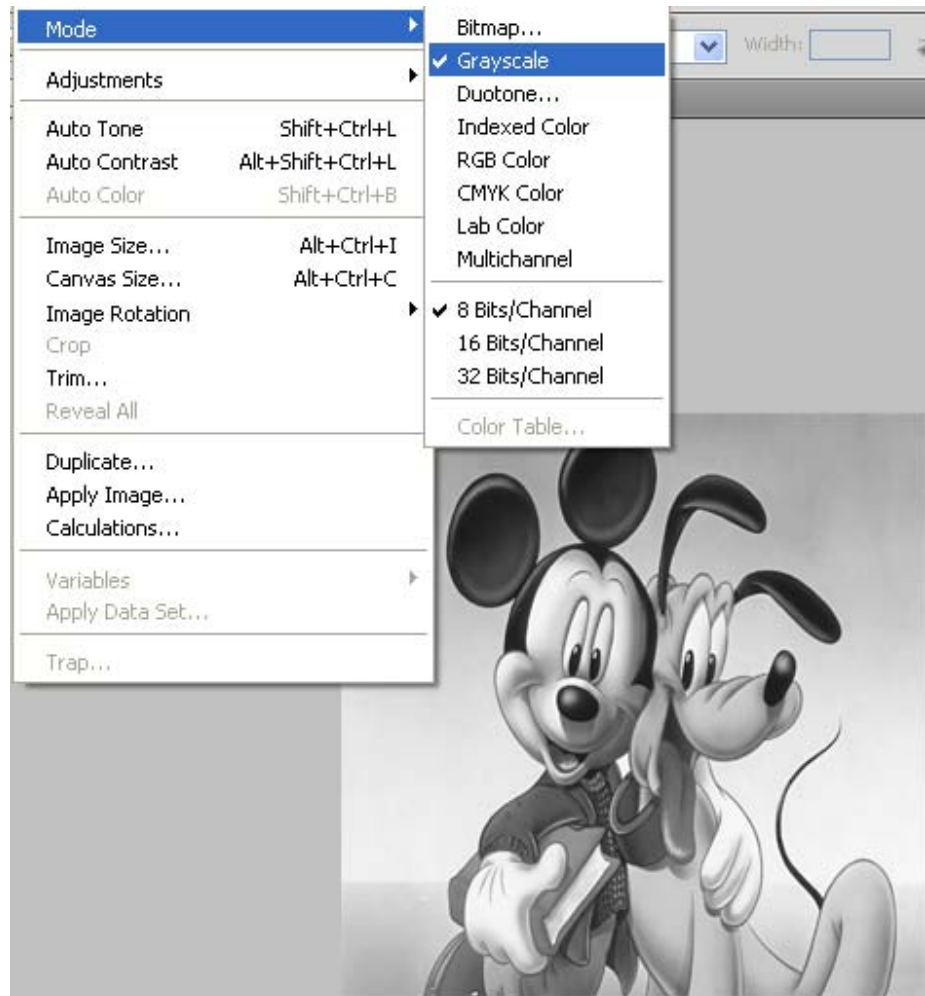
برای تبدیل یک تصویر به حالت رنگ Bitmap ابتدا باید درجه وضوح فروبی (زرد) و سپس یکی از روش های موجود در کادر محاوره ای Bitmap را انتخاب کنید (آبی)



## حالت های Gray Scale و Duotone

حالت رنگ Gray Scale دارای طیفی از 256 رنگ فاکستری می باشد که از سفید فالص یعنی 255 شروع شده و به رنگ سیاه فالص یعنی 0 ختم میشود.

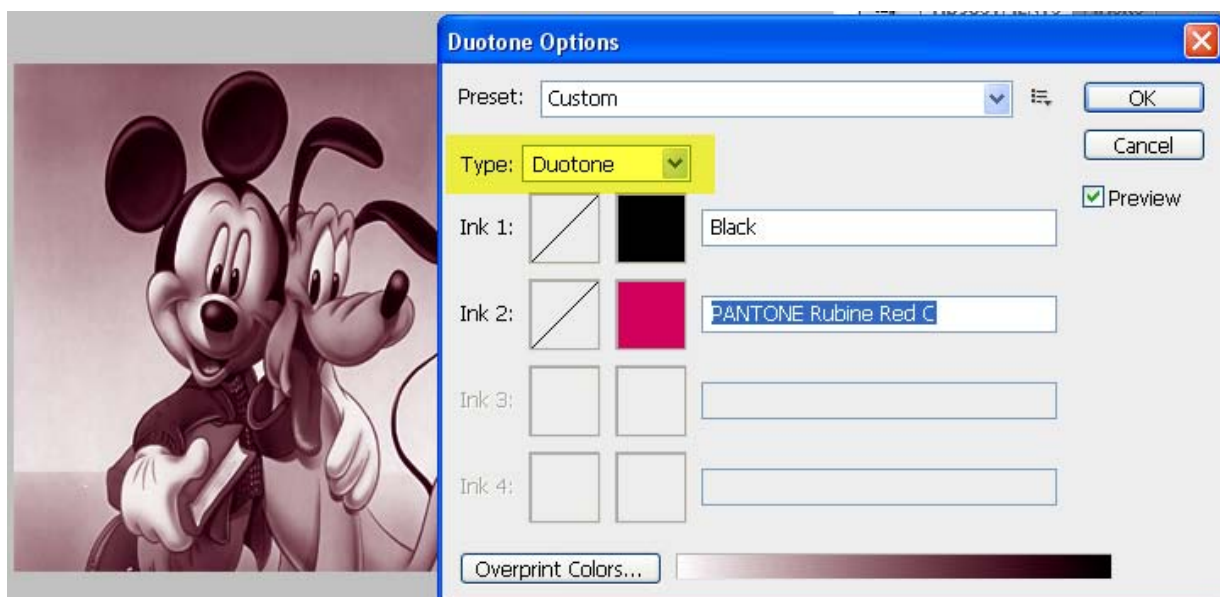
از این حالت رنگ برای تبدیل عکس ها رنگی به عکس های سیاه و سفید با کیفیت بالا استفاده میشود.



در این حالت تصویر فقط دارای یک کانال رنگ سیاه است اما میتوان در آن کانال های رنگی  
آلfa ایجاد کرد. تصویری با این حالت رنگی میتواند دارای لایه های متعددی باشد اکثر فیلتر ها در  
تصاویر Gray Scale قابل استفاده هستند. تصویری با حالت رنگ Duotone تصویری  
Gray Scale است که باید در 1 یا 4 رنگ چاپ گردد.

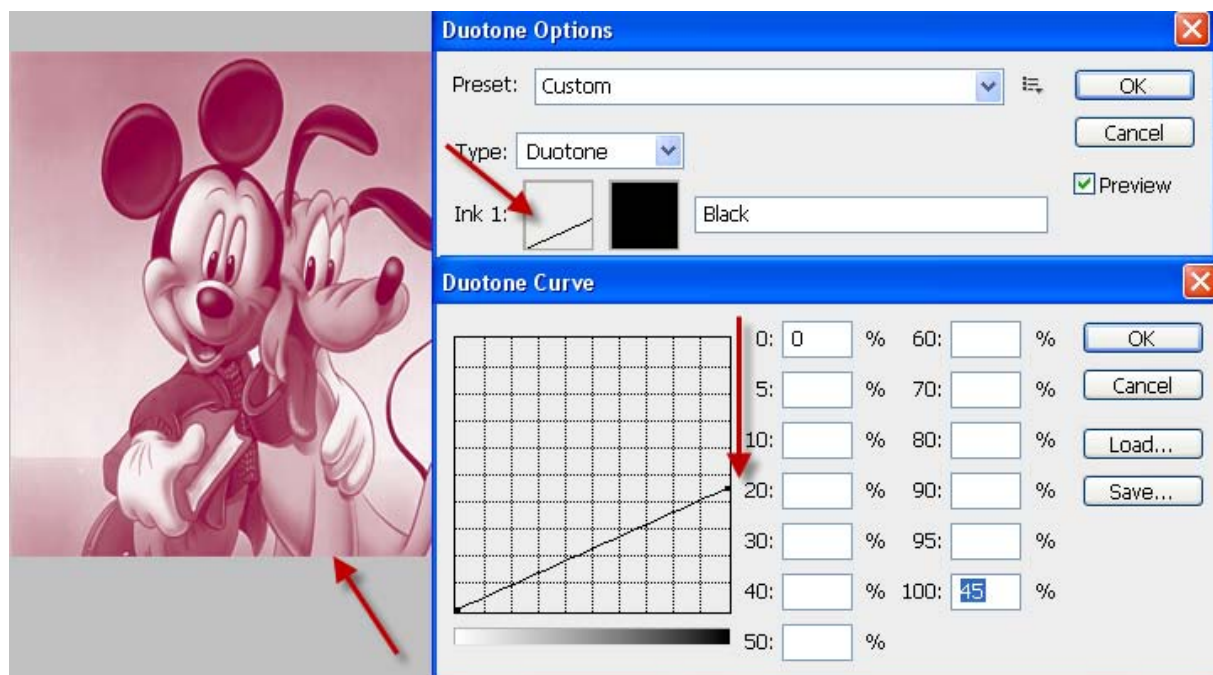
در این حالت رنگ تصویر فقط دارای یک کانال رنگ به نام Duotone است اما میتوان در آن  
کانال های آلfa ایجاد نمود. بطور کلی فیلتر هایی که میاوان از آنها در تصاویر Gray Scale  
استفاده نمود در تصاویر Duotone نیز قابل استفاده هستند.

هنگامی که این حالت رنگ را انتخاب میکنید یک کادر محاوره ای نمایش داده میشود

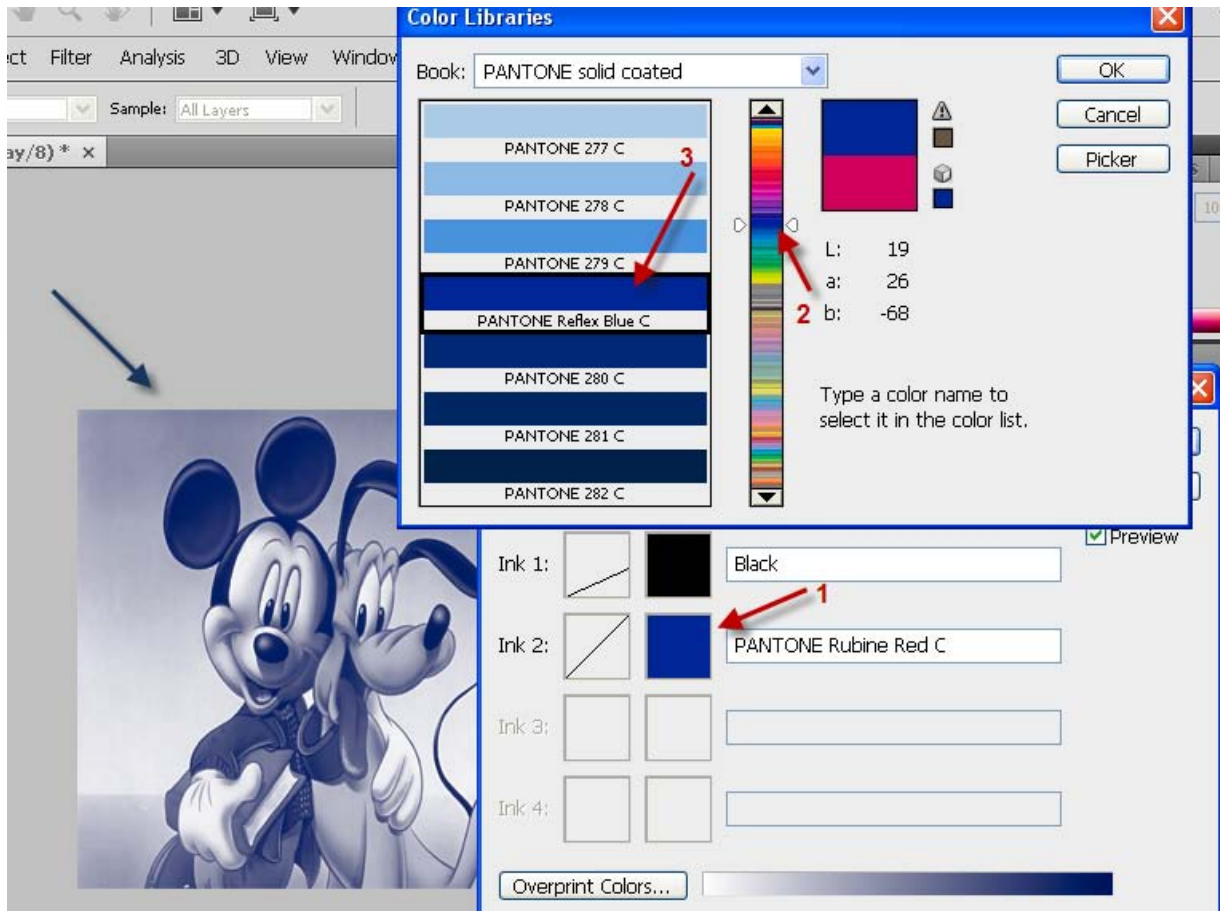


در قسمت Type میتوان یکی از گزینه های موجود را برای فعال نمودن تعداد رنگ های دلفواه  
انتخاب کنید

با کلیک بر روی مربع سمت چپ کادر محاوره ای Duotone curve نمایان میشود با استفاده از منحنی موجود و یا کادر های رنگ ارائه شده میتوان میزان تیرگی و روشنی رنگ ها را تعیین نمایید

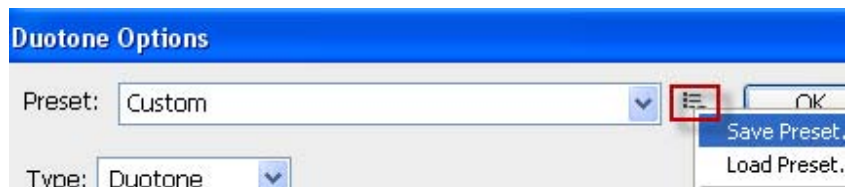


با کلیک بروی مربع رنگ نیز پالت Color نمایان میشود و میتوانید رنگ دلخواه را برگزینید



با کلیک بر روی دکمه Save میتوانید حالت رنگ ایجاد شده را ذخیره کنید و بیبا کلیک بر روی دکمه Load میتوانید حالت رنگی را که قبلا ذخیره کردید بارگذاری کنید.

پس از اعمال تغییرات دکمه OK را کلیک کنید

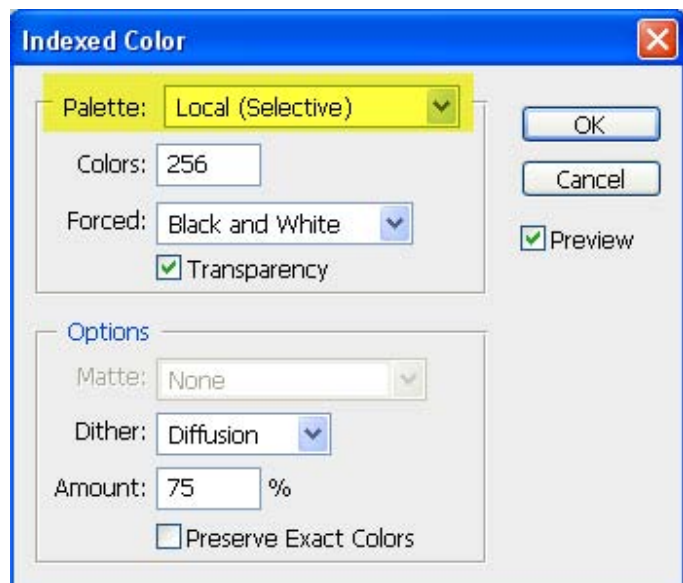




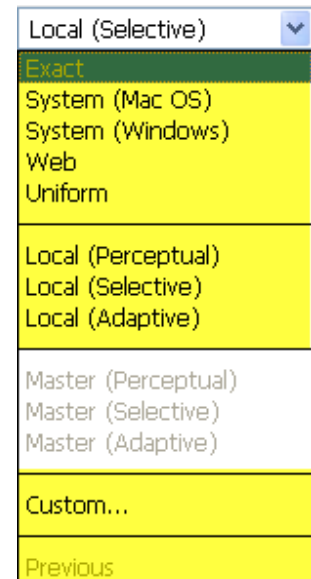
## حالت Indexed Color

در حالت رنگ Indexed Color برای ایجاد سازگاری بین رنگ های مور استفاده در کامپیوترهای Macintosh و IBM تعداد رنگ های مورد استفاده کاربران به 256 رنگ محدود شده است این رنگ ها بین هر دو سیستم کامپیوتری مشترک می باشند این حالت رنگ از 256 جدول رنگ تشکیل شده است به مسیر

Image >> Mode >> Indexed Color رفته و Indexed Color را انتخاب کنید تا کادر  
معاوره ای باز شود



در نوار کشویی Paletter



گزینه Exact رنگ هایی که در نسخه RGB تصویر وجود دارد در پالت رنگی قرار داده و فقط در صورتی کار میکند که کمتر از 256 رنگ در تصویر وجود داشته باشد.

گزینه System (Mac OS) از سیستم رنگه Macintosh استفاده میکند

گزینه System (Windows) از پالت رنگی سیستم ویندوز استفاده میکند

گزینه Web رنگ هایی که توسط مرور گرهای وب استفاده میشود قرار دارد

گزینه Uniform براساس رنگ هایی است که در اثر نمونه گیری محدود از رنگ های طیف رنگی در پالت قرار گرفته اند

گزینه Local (perceptual) یک پالت رنگ سفارشی ایجاد کرده و رنگ هایی که حساسیت چشم انسان به آن ها بیشتر است در اولویت قرار میدهد



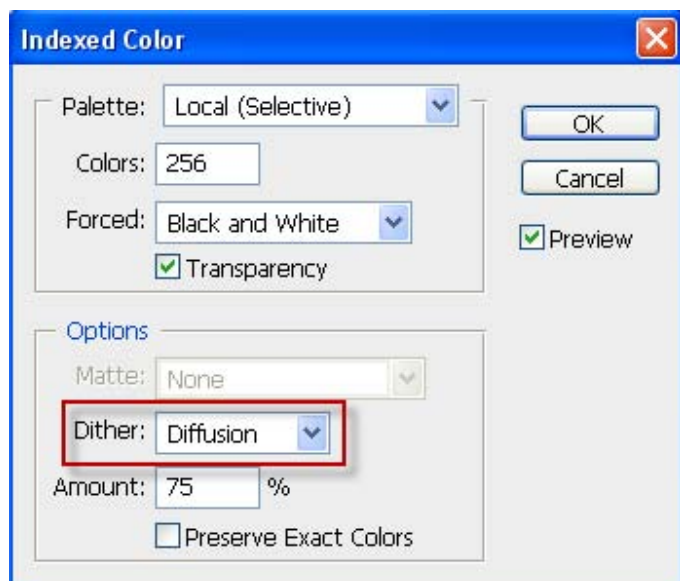
گزینه (selevctive) Local مشابه جدول (perceptual) یک جدول رنگ ایجاد میکند اما محدود رنگ ها وسیع شده و رنگ های سازگار با وب نیز دز نظر گرفته میشود.

گزینه Local (Adaptive) بهترین انتخاب برای کار با Indexed Color می باشد. در زمان تبدیل رنگ ها این گزینه از رنگ هایی که تصویر اصلی بیشتر استفاده شده است نمونه برداری میکند

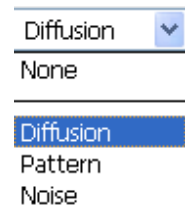
در صورتی که هیچ کدام از گزینه های مذکور مورد نظر شما نمی باشد میتوانید با استفاده از گزینه Custom یک پالت سفارشی ایجاد کنید

گزینه Previous آفرین پالت رنگی که برای تبدیل به Indexed Color استفاده کرده اید در اختیار شما قرار میدهد

گزینه Dither



به معنای ترکیب رنگ های فاص است. پیکسل های نزدیک بهم طوری با هم ترکیب میشوند که وقتی تصویر را در مقیاس بزرگ تماشا میکنید رنگ جدید مشابه رنگ اولیه یا نزدیکترین رنگ به آن دیده میشود



## تبدیل حالت رنگ و ذخیره کردن تصویر برای چاپ چهار رنگ

تا اینجا با انواع حالات رنگ آشنا شدید. بهتر است اعمال ویرایشی یک تصویر قبل از تغییر حالات یک تصویر انجام دهید. همچنین یک نسخه پشتیبان از فایل تهیه کنید و لایه های موجود را ادغام کنید.

در برقی موارد هنگام تبدیل حالت یک تصویر به حالت رنگ دیگر لایه های موجود در فایل با یکدیگر ادغام میشوند. این موارد عبارتند از:

- تبدیل حالت رنگ RGB به حالت رنگ Indexed Color یا Multi Channel
  - تبدیل حالت LAB Color به Multi Channel، Gray Scale یا Bitmap
  - تبدیل حالت CMYK به حالت رنگ Multi Channel
  - تبدیل حالت Gray Scale به Bitmap، Indexed Color و یا Multi Channel
  - و تبدیل رنگ Duotone به Indexed Color، Bitmap یا Multi Channel
- میباشد

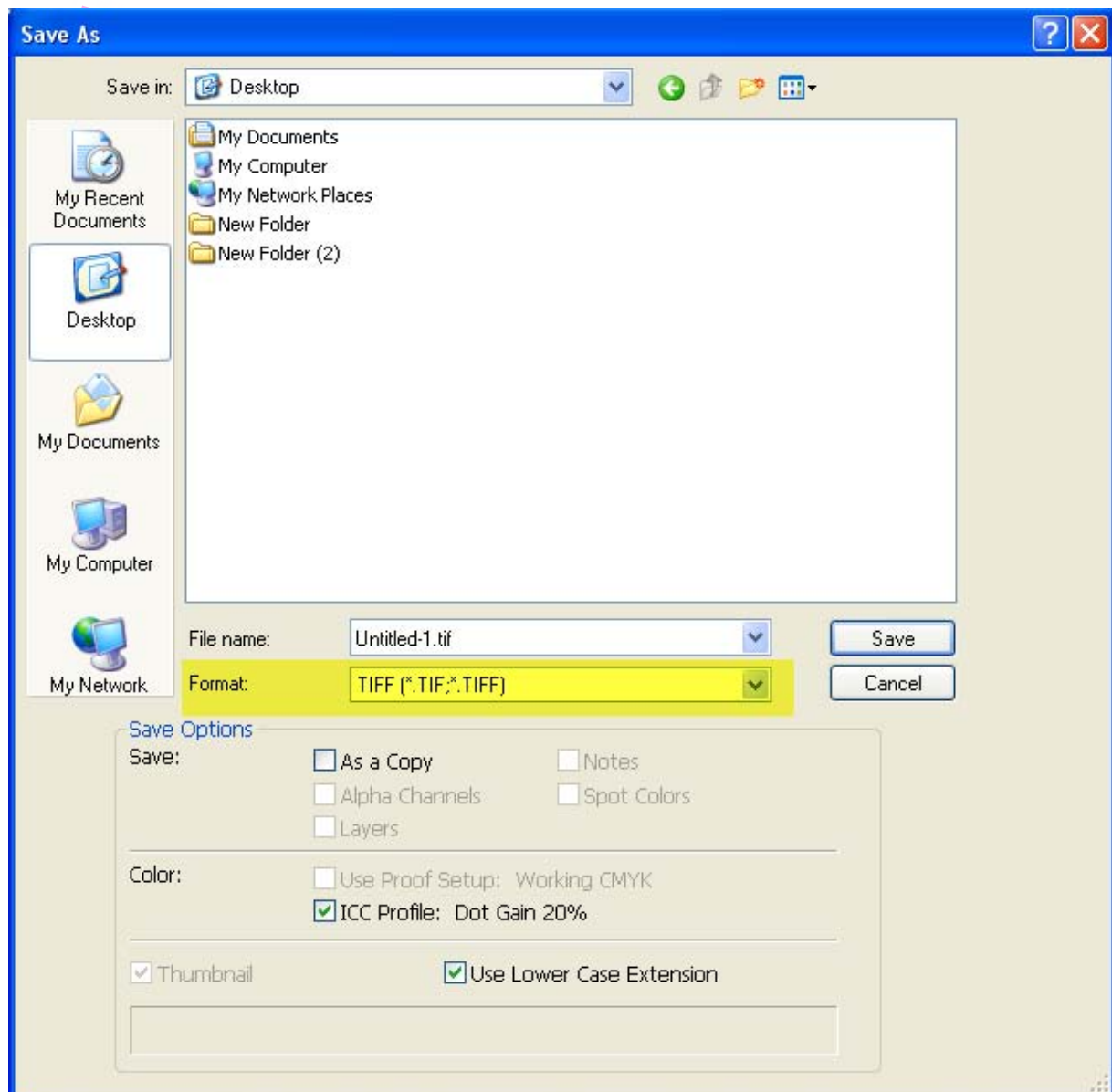
قبل از ذخیره کردن تصویری در فتوشاپ برای چاپ چهار رنگ باید تصویر را به حالت CMYK در بیاورید تا در مراحل چاپ رنگ ها درست نشان داده شوند.

برای تغییر دادن حالت رنگ از منوی Image گزینه Mode و سپس CMYK را انتخاب کنید

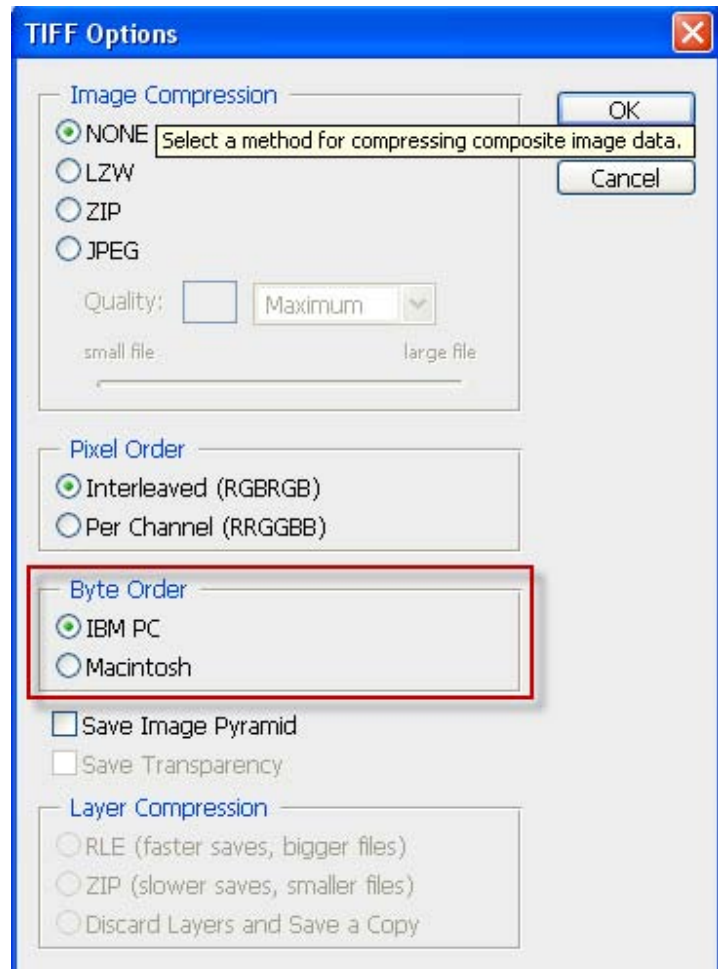
برای اینکه مطمئن شوید که رنگ های شما در محدوده رنگ CMYK قرار دارد از منوی Wiew گزینه Gamut Warning را انتخاب کنید. در صورتی از Adobe In Design بهت نشر آن استفاده میکنید میتوانید از مراحل بعدی صرف نظر کنید چرا که In Design میتواند فایل های مربوط به قتشاپ را ساپرت کند.

بنابراین نیازی به تبدیل تصویر به فرمت TIFF نمی باشد. اما چنانچه از یک برنامه کاربردی صفحه بندی دیگر استفاده میکنید باید فایل تصویری آن را به فرمت TIFF ذخیره کنید به این منظور از منوی File گزینه Save As را انتخاب کنید تا کادر محاوره ای مربوطه نمایان شود

حال از منوی باز شوی Format گزینه TIFF را انتخاب کرده و سپس دکمه Seve را کلیک کنید



در کادر محوره ای TIFF Options ، Byte Order مناسب برای سیستم عامل خود انتخاب نموده سپس روی دکمه OK کلیک کنید



اکنون تصویر بطور کامل روتوش و ذخیره شده است و آماده قرار دادن در صفحه بندی چاپ میباشد

# پایان فصل چهارم

## فصل پنجم

# تغییر شکل



## تغییر اندازه تصویر

زمانی که شیئی را از یک تصویر دیگری کپی میکنید ممکن است لازم باشد که اندازه آن بزرگتر یا کوچکتر کنید. فتوشاپ ایم امکان را فراهم نموده که به راحتی اندازه یک عکس یا بخشی از آن را تغییر دهید.

برای تغییر اندازه دو گزینه در اختیار دارید تغییر اندازه تصویر و تغییر اندازه بوم  
تغییر اندازه تصویر عکس را بزرگ تر یا کوچکتر میکند. و تغییر اندازه بوم فضای عکس را بزرگتر می کند

برای تغییر اندازه تصویر از منوی Image گزینه Image Size را انتخاب کنید

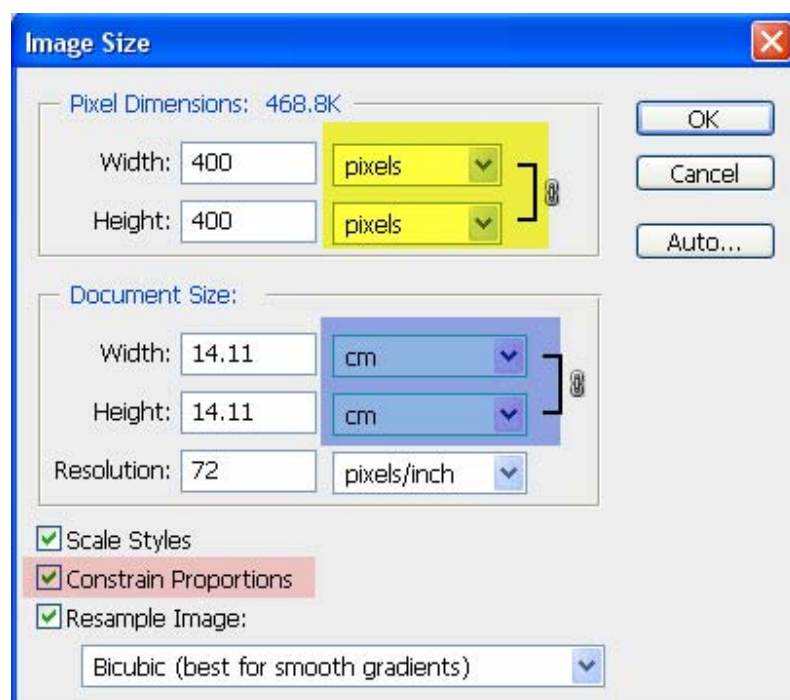
میتوانید ابعاد تصویر را بر حسب پیکسل یا درصد مشخص کنید(زرد)

اندازه تصویری را که چاپ میشود نیز به چند واحد دیگر مانند: اینچ , میلیمتر و سانتی متر مشاهده میکنید (آبی)

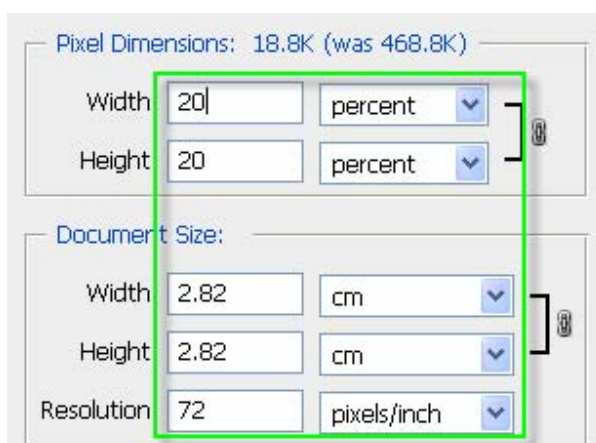
هنگامی که برای اولین بار کادر محاوره ای Image Size را باز میکنید در صورتی که پهنا و ارتفاع تصویر را با درصد انتخاب کرده باشید عدد 100% را میبینید. بهترین راه برای کوچک

کردن یا بزرگ کردن تصویر انتخاب گزینه Constrain Proportions

می باشد(قرمز) سپس درصد جدیدی را وارد نمایید



سپس درصد جدید را در یکی از کادرها وارد کنید. مشاهده میکنید عدد های دیگر نیز تغییر میکند تا درصد صحیح بزرگ یا کوچک تر کردن را نشان دهند



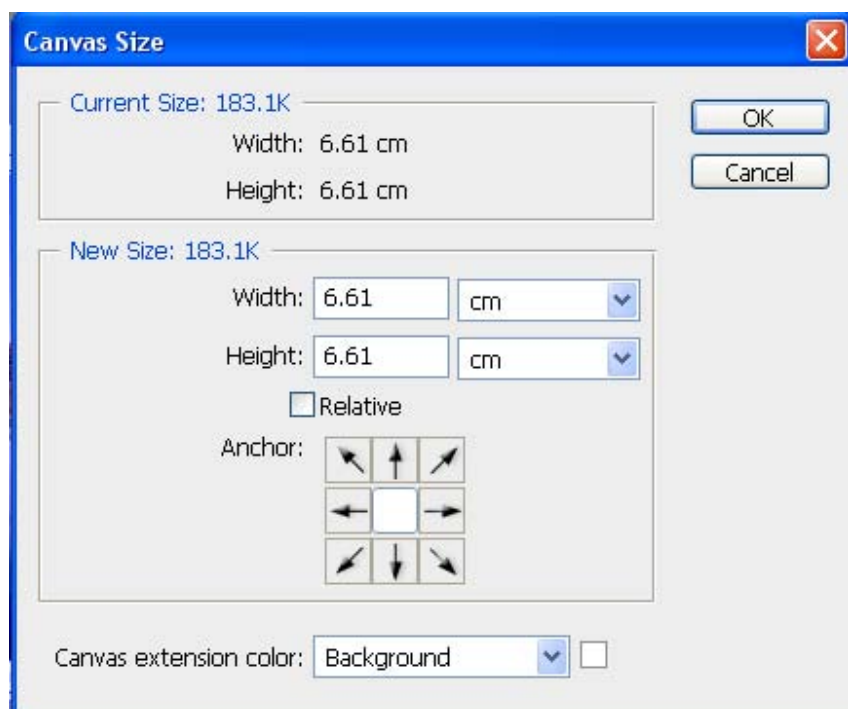
در حالی که اندازه تصویر را تغییر میدهید اندازه فایل بطور خودکار در بالای پنجره نشان داده میشود.

بزرگ کردن اندازه بوم فضای کاری بیشتری را در اطراف تصویر در اختیار تان قرار میدهد توجه منید با تغییر انداز بوم رنگ پس زمینه موجود برای پر کردن فضای اضافی استفاده میشود .

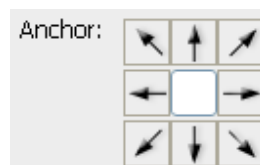
کوچک کردن اندازه بوم نوع دیگر از برش تصویر می باشد اما انجام این کار توصیه نمیشود زیرا ممکن است بخشی از تصویر بطور تصادفی از بین برود و باز گرداندن آن ممکن نباشد

برای تغییر دادن اندازه بوم از منوی Image گزینه Canvas Size را انتخاب کنید.

در کادر محاوره ای باز شده میتوانید طول و عرض بوم را براساس واحد دلخواه تعیین کنید



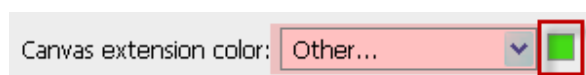
هنگامی که اعداد را وارد میکنید اندازه فایل محاسبه شده و نمایش داده میشود



از قسمت Anchor برای مشخص کردن محل تصویر در بوم استفاده میشود.

به عنوان مثال بروی مربع وسط کلیک کنید تا تصویر در وسط بوم قرار گیرد

با استفاده از کادر باز شوی Canvas extension Color



و یا کلیک بر روی رنگ مقابل آن میتوان رنگ بوم را تغییر دهید



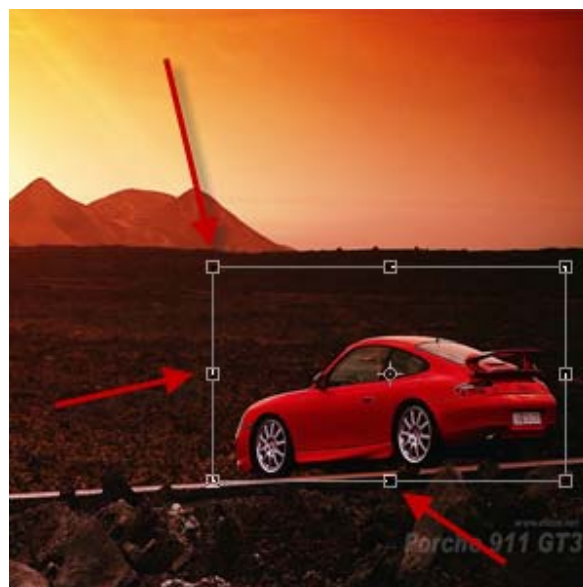
## مقیاس دهی تصویر

با استفاده از فرمان هایی که در منوی Edit و زیر منوی Transform قرار دارند میتوانید تغییرات گوناگونی مانند چرخش ، افزایش یا کاهش مقیاس، کم کردن ایجاد جلوه پرسپکتیو و معکوس نمودن تصویر حول محور های عمودی و افقی را در یک تصویر انتخاب شده اعمال کنید.

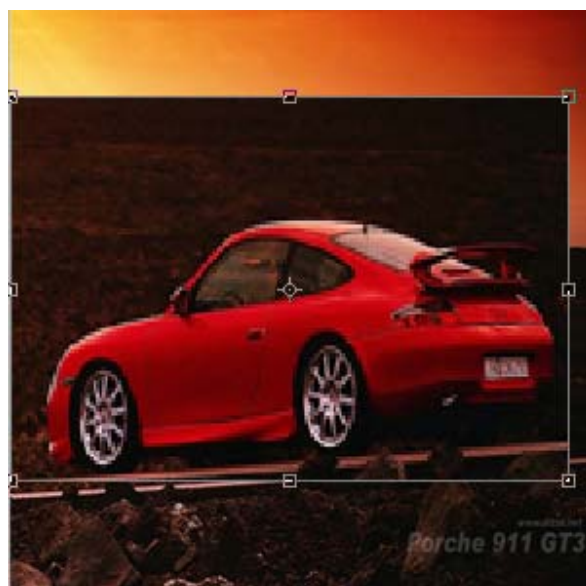
با استفاده از فرمان Scale میتوان مقیاس یک نامیه انتخاب شده یا لایه را کاهش یا افزایش داده و طول و عرض آن را کم یا زیاد نمود به این منظور ابتدا نامیه مورد نظر را انتخاب کنید



سپس از منوی Edit گزینه Transform و پس از آن گزینه Scale را انتخاب کنید



مشاهده میکنید کادری با 8 دستگیرهٔ اندازه گیری تصویر را در بر میگیرد در صورتی که نشان  
گر را بر روی هر یک از دستگیره های موجود در چهار راس کادر قرار داده و آن را به سمت بیرون  
کادر بکشید طول و عرض تصویر بیشتر میشود



با کشیدن دستگیره ها به داخل تصویر کوچکتر میشود



برای حفظ طول و عرض تصویر و جلوگیری از حالات طبیعی آن همزمان با کشیدن موس کلید Shift را پایین نگه دارید.

با کشیدن گیره های ضلع بالا و پایین کادر عرض تصویر و با کشیدن گیره های وسط اضلاع سمت چپ و راست طول تصویر تغییر میکند



برای تثبیت مقیاس تعیین شده و فارغ شدن از کادر اندازه گیری 2 داخل کادر کلیک کرده و یا نشانه گر را داخل کادر قرار دهید و سپس کلید Enter را فشار دهید.

برای فارغ شدن از کادر و لغو تنظیمات میتوانید کلید ESC را فشار دهید و یا نشانه گر را فارغ  
از کادر قرار داده و کلید Enter را فشار دهید



## چرفاندن و کج کردن تصویر

از فرمان Rotate برای چرفاندن یک تصویر استفاده میشود بدین منظور ابتدا تصویر مورد نظر را انتخاب کنید



اکنون به مسیر Edit >> Transform >> Rotate بروید

مشاهده میکنید کادری با چهار دستگیره تصویر را در بر گرفته است



با قرار دادن اشاره گر موس نزدیک هر یک از این دستگیره ها شکل آن به یک فلش خمیده دو

طرفه تبدیل میشود.  در این حالت موس را در جهت عقربه های ساعت یا فلاف آن حرکت

دهید تا تصویر بچرخد



اکنون نقطه وسط کادر را جا به کرده و در محل دیگری قرار دهید مجددا تصویر را بچرخانید این

با تصویر مول نقطه تعیین شده فواید چرخید



با استفاده از فرمان Skew میتوان تصویر مورد نظر را در امتداد لبه ها بصورت افقی یا عمودی کم نموده و یا جلوه پرسپکتیو ایجاد کرد به این منظور پس از انتخاب تصویر به مسیر **Edit >> Transform >> Skew** بروید . با انجام اینکار مجددا کادری با هشت دستگیره تصویر را در بر میگیرد



با قرار دادن مکان نما بر روی هر یک از دستگیره ها نشان گر موس تغییر شکل میدهد   با کشیدن دستگیره های بالا و پایین به سمت چپ و راست تصویر به این دو جهت کم میشود



با کشیدن دستگیره های چپ و راست به سمت بالا و پایین تصویر به سمت بالا و پایین کشیده



میشود

در صورتی که دستگیره های موجود در گوشه های کادر را بکشید میتوانید جلوه های پرسپکتیو

ایجاد نمایید



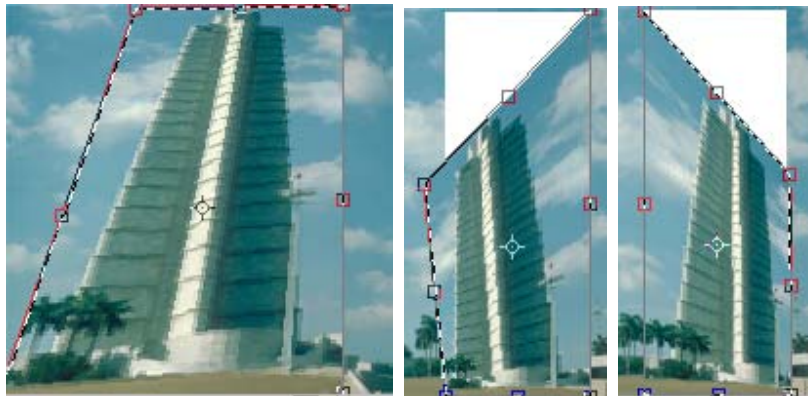
## فرمان های Distort و Prespective

با استفاده از فرمان Distort میتوانید تصویر را بطور همزمان کم کرده و تغییر اندازه دهید

به این منظور به مسیر Edit >> Transform >> Distort بروید



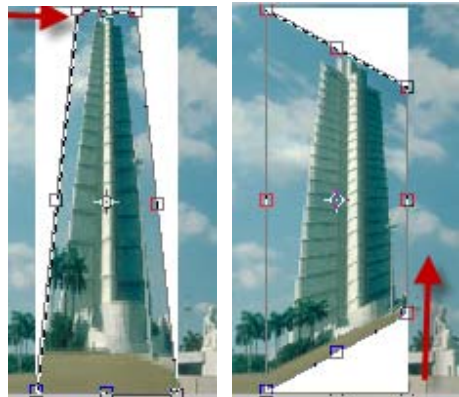
نشانه گر موس را بروی یکی از گیره ها برده تا تغییر شکل دهد سپس آن را به چهار طرف بکشید و تغییرات تصویر را مشاهده نمایید



پس از اعمال تغییرات داخل کادر دو بار کلیک کنید تا تغییرات ثبت شوند

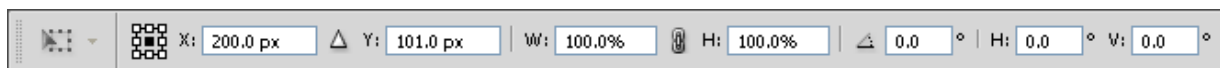
حال گزینه Prespective را انتخاب نمایید . با استفاده از این فرمان میتوانید جلوه های پرسپکتیو را ایجاد نمود .

در هنگام استفاده از این فرمان گیره های موجود در چهار راس کادر مخالف یک دیگر با به با میشوند . بعنوان مثال اگر گیره ای به سمت بالا کشیده شود گیره مقابل آن در جهت مخالف یعنی به سمت پایین با به با میگردد



## استفاده از فرمان Free Transform

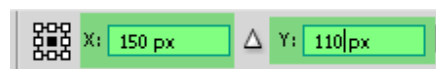
در این قسمت با فرمان Transform آشنا میشوید. به این منظور از منوی Edit گزینه Free Transform را انتخاب کنید (Ctrl+T) مشاهده میکنید نوار ابزار Transform در بالای صفحه نمایان میشود



این نوار امکان پرفش، افزایش یا کاهش مقیاس تصویر و انجام چند عمل بطور همزمان را فراهم میکند



از کادر های X و Y برای جا به جایی نامیه انتخاب شده یا لایه ای از یک تصور استفاده میشود

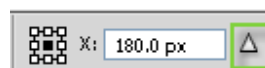


از کادر های W و H برای تعیین اندازه طول و عرض استفاده میشود



برای تعیین جا به جایی نسبی تصویر دکمه **Use relative positioning for refrence**

را کلیک کنید **point**



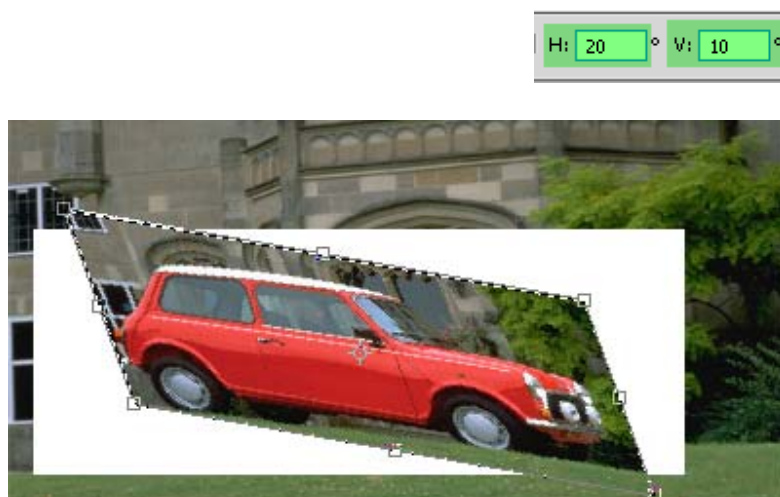


با کلیک بر روی دکمه **Maintian aspect ratio** طول و عرض تصویر بطور متناسب تغییر خواهد کرد

در نوار ابزار Rotate میتوانید میزان چرخش تصویر را تعیین کنید



در کادر های H و V میتوانید درجه شیب سطع یا میزان مایل کردن تصویر را تنظیم کنید



از فرمان Free Transform برای ایجاد تغییرات گوناگون استفاده میشود

در صورتی که میفواهید تصویر را کم کنید در هنگام کشیدن یکی از دستگیره های گوشه کلید Ctrl را پایین نگه دارید



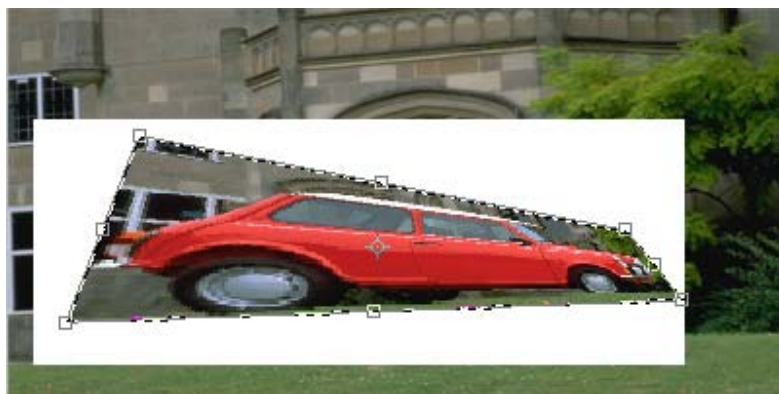
برای کم کردن تصویر متناسب با نقطه مرکزی کادر همزمان با لغزاندن یک گیره کلید Alt را پایین نگه دارید



برای کم کردن تصویر همزمان با لغزاندن گیرهای وسط اضلاع کادر کلید های Shift+Ctrl را پایین نگه دارید



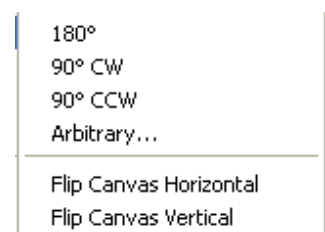
برای ایجاد پرسپکتیو در نامیه انتخاب همزمان با لغزاندن گیرهای موجود در گوشه های کادر  
کلید های Ctrl+Alt+Shift را نگه دارید



# چرفاندن تصویر به کمک فرمان های

## Rotate Canvas

با استفاده از فرمان های Rotate Canvas میتوان در کل تصویر چرفش ایجاد نمود و یا تصاویر موجود در یک فایل را معکوس کرد. این فرمان ها در کل تصویر تاثیر گذاشته و باعث چرفش کل صفحه طراحی میشوند برای اجرای این فرمان ها از گزینه Image گزینه Rotate Canvas در **CS3** و Image Rotation در **CS4** را انتخاب کنید این گزینه شش فرمان دیگر را در فود جای داده است



کار این فرمان ها مشابه فرمان Transform میباشد

با انتخاب فرمان 180 درجه کل تصویر به اندازه 180 درجه در فلاف مرکت عقربه های ساعت میچرفد



با انتخاب فرمان CW 90 تصویر به اندازه 90 درجه در جهت حرکت عقربه های ساعت میچرخد

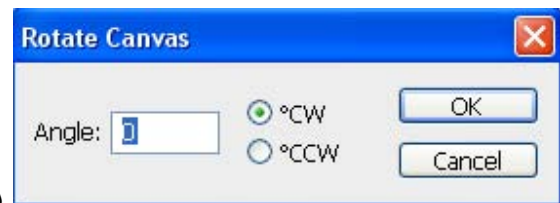


با انتخاب فرمان CCW90 کل تصویر به اندازه 90 درجه در خلاف جهت عقربه های ساعت

میچرخد

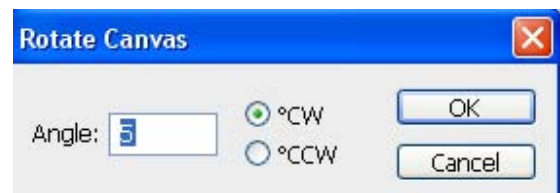


با انتخاب فرمان Arbitrary کادر محاوره ای Rotate Canvas نمایان میشود



در این کادر میتوانید میزان چرخش و جهت آن را به

دلفواه تعیین نمایید. مقادیر استفاده شده در این فرمان میتواند بین منفی 359.99 تا 359.99 باشد در صورت انتخاب گزینه CW چرخش در جهت عقربه های ساعت و با انتخاب CCW چرخش در خلاف جهت عقربه های ساعت انجام میشود





با انتخاب گزینه Flip Canvas Horizontal تصویر بصورت افقی می‌چرخد



با انتخاب گزینه Flip Canvas Vertical تصویر بصورت عمودی می‌چرخد





## فرمان Warp

فرمان Warp این امکان را فراهم میکند تا شکل تصاویر را تغییر دهید به این منظور به مسیر

Warp >> Transform >> Edit بروید

مشاهده میکنید نقاط کنترلی و خطوط شبکه روی تصویر نشان داده میشود



با انتخاب گزینه Extras از منوی view میتوانید نمایش و یا عدم نمایش خطوط شبکه را کنترل کنید

با اسفاده از نقاط کنترلی میتوانید شکل تصویر را به دلخواه تغییر دهید

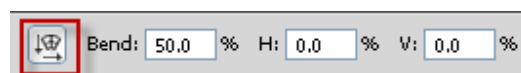




همچنین میتوانید از منوی باز شوی Warp یکی از حالات از پیش فرض شده را برگزینید

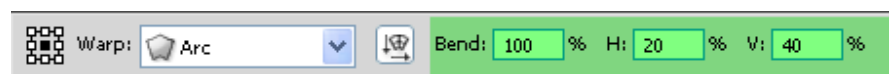


پس از اعمال یکی از حالات Warp میتوانید جهت شکستگی را تغییر دهید بدین منظور دکمه change the warp orientation را انتخاب کنید



برای تغییر نقطه ارجاع روی یکی مربع های Reference point location  در نوار ابزار گزینه ها کلیک کنید

برای تعیین میزان شکستگی با استفاده از مفادیر عددی میتوانید مقدار کادر Bend را برای تنظیم فمیدگی، H را برای تنظیم افقی و V را برای تنظیم انحراف عمودی تغییر دهید



# پایان فصل پنجم

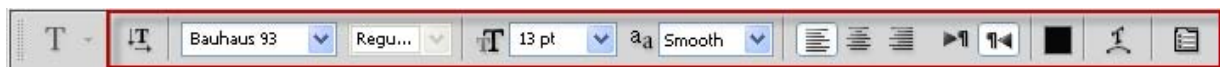
## فصل ششم

# افزودن متن به تصاویر

# ابزار تایپ

هنگامی که ابزار تایپ را فعال میکنید نوار اصلی ابزار گزینه های اصلی تایپ شامل :

فونت، اندازه، مرتب کردن آنها و تنظیمات دیگر را نشان میدهد



همچنین پالت های character و paragraph  نیز کنترل بیشتری در اختیار شما میدهد

در فصل اول با نحوه تایپ متن در فتوشاپ آشنا شدید در اینجا میفواهیم نوار ابزار تایپ را بررسی کنیم

در سمت چپ این نوار یک حرف T با دو فلش  مشاهده میشود با کلیک بر روی این دکمه میتوانید متن را بصورت عمودی یا افقی تنظیم کنید



از لیست باز شوی فونت می‌توانید نوع فونت و از لیست font

style شیوه فونت را انتخاب کنید

در قسمت font size اندازه فونت را انتخاب کنید

کادر باز شوی Anti alias با پر کردن پیکسل های کناری تصویر را هموار

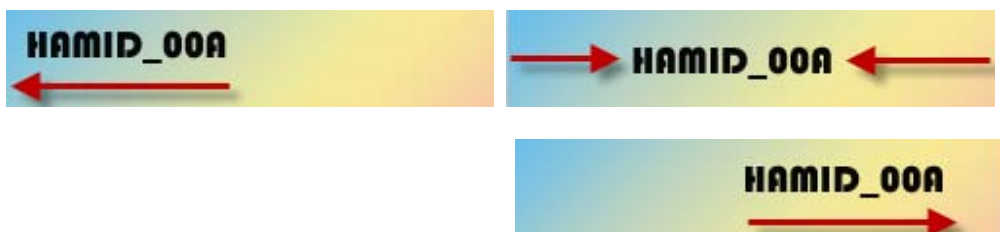
میکند در نتیجه بنظر میرسد که لبه های مروف با پس زمینه آمیخته شده است

گزینه Crisp وضوح کلمه را بیشتر میکند ، Smooth متن را هموار تر و Strong

نیز ان آن را پر رنگ تر میکند

سه آیکن دیگر این امکان را به شما میدهند که متن را بصورت چپ چین ، وسط چین و راست

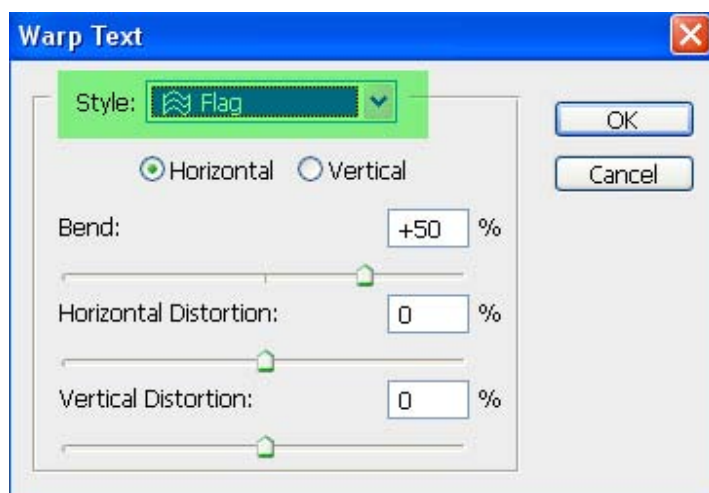
چین مرتب کنید



با کلیک بر روی کادر رنگ می‌توانید رنگ متن را تغییر دهید



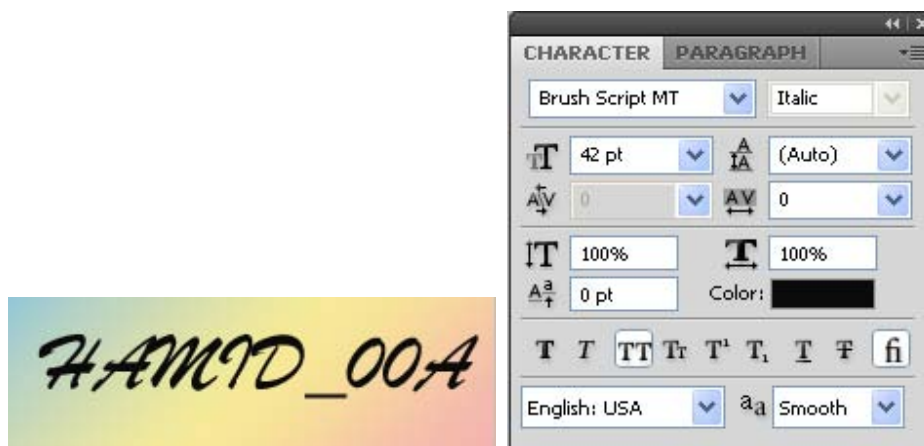
با کلیک بر روی دکمه  Create warped text می‌توانید با انتخاب یکی از حالات از پیش تعیین شده شکل متن را تغییر دهید



## پالت های Paragraph و Character

پالت Character علاوه بر تنظیمات فونت ، سبک ، اندازه و رنگ که در نوار ابزار گزینه ها نیز وجود دارد ، امکان تنظیم فاصله بین حروف ، کلمات و تغییر فضا زمینه را فراهم میکند و میتوانید قبل از شروع تایپ تنظیمات را در این پالت انجام دهید و یا بعد از تایپ آن را اصلاح کنید

برای باز کردن پالت Character از منوی Window گزینه Character را انتخاب کنید



منویی که دارای علام AV و دو فلش میباشد  میزان Kerning را مشخص میکند Kerning فاصله بین دو حرف متوالی است. در اغلب فونت ها در اندازه های بزرگتر لازم است فاصله بین حرفی از حروف متوالی مانند A و V یا A و W را تنظیم کنید در غیر این صورت فاصله ای بین آنها مشاهده میشود . تنظیم پیش فرض این گزینه Metrics میباشد و بدان



معناست که فتوشاپ اطلاعات مربوط به فواصل را که برای همان فونت در نظر گرفته شده است اعمال میکند



عمل Tracking  مانند Kerning است با این تفاوت که این گزینه مقدار فاصله مروف بین یک کلمه یا یک عبارت را تنظیم میکند این فاصله میتواند با وارد کردن عدد منفی فشرده و با وارد کردن عدد مثبت باز شود . عدد 0 به معنای عدم وجود فاصله است



گزینه Leading  فاصله بین خطوط را مشخص میکند در صورتی که فقط یک کلمه و یا فقط یک خط را تایپ کنید نیازی به تنظیم بین فاصله خطوط ندارید

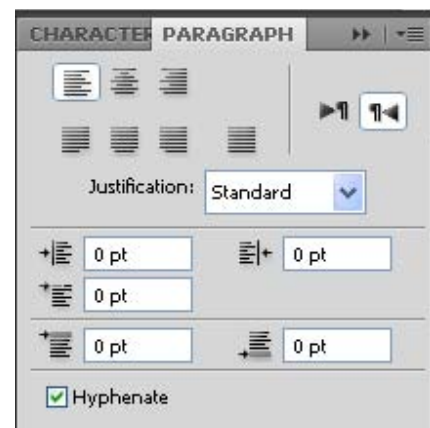
به محض اینکه یک خط به خط اولیه اضافه شود فاصله بین خطوط اهمیت پیدا میکند از آنجا که مقدار فاصله بین خطوط نسبت به خط تایپ شده یا خط زمینه اندازه گذاری میشود مقدار Leading باید بیشتر از اندازه فونت باشد تا مروف روی یکدیگر قرار نگیرند.



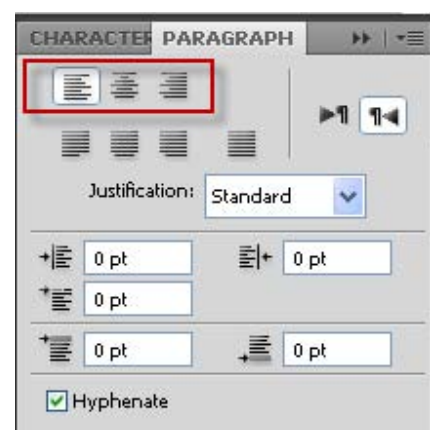
همچنین در این پالت میتوانید فاصله مروف از فط زمینه را تنظیم کنید تا مروف در بالا یا در زیر

فط زمینه قرار گیرد 

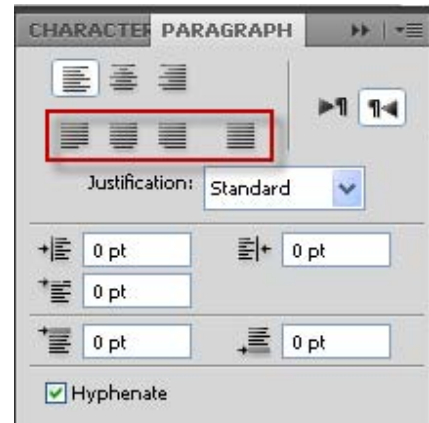
پالت Paragraph هرچیزی که مربوط به پاراگراف باشد مانند مرتب و تنظیم کردن تو رفتگی ها و فاصله بین فطوط را مشخص میکند



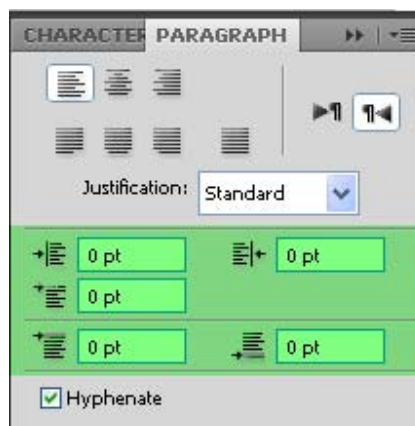
آیکن های موجود در بالای پالت نحوه مرتب کردن را نشان میدهد این تنظیمات نیز در نوار ابزار گزینه ها نیز در دسترس میباشد



همچنین آیکن هایی برای تنظیم آفرین فط در سمت چپ ، راست ، وسط یا بصورت امتداد از یک کناره تا کناره دیگر وجود دارد . این آیکن ها فقط زمانی در دسترس میباشد که متن را در محدوده یک کادر تایپ کنید



آیکن ها و کادر های دیگر در پالت Paragraph برای تنظیم تو رفتگی پاراگراف میباشد و میتوان تو رفتگی فط اول تو رفتگی از سمت راست و چپ و فاصله اضافی قبل و بعد از پاراگراف را تنظیم نمود. بدیهی است که این تنظیمات زمانی کاربرد دارند که متن را در یک



بلوک ایجاد کنید

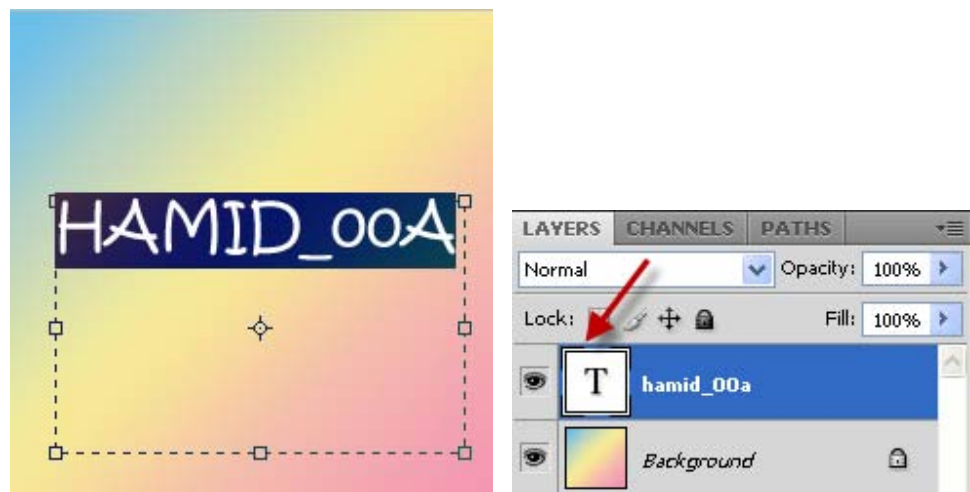
## تنظیمات لایه

نوشته ها همواره در یک لایه جدید قرار میگیرند همان طور که در تصویر میبینید لایه های متن در پالت Layer با حرف T نشان داده میشود.

نام لایه های متن مطابق با اولین کلماتی است که تایپ میکنید



در صورتی که میخواهید متن را ویرایش کنید دوبار روی لایه متن کلیک کنید تا ابزار تایپ و تنظیمات ابزار که قبلا اعمال نموده اید در دسترس قرار بگیرد



یک لایه متن را مانند یک لایه معمولی میتوانید حرکت دهید و جلوه های لایه یا Layer style

را به آن اعمال کنید یا تمام فرمان های تغییر شکل موجود در منوی Edit را بجز فرمان های

perspective و Distort مورد استفاده قرار دهید

قبل از آنکه متن تایپ شده بخشی از تصویر شود باید Render گردد تا بتوانید فیلتر ها را به

آن اعمال کنید چرا که متن قبل از رندر شدن در یک لایه مجزا قرار دارد ولی به آن نچسبیده

است

رندر کردن موجب چسبیدن متن به لایه میشود. دقت داشته باشید که پس از رندر کردن متن

دیگر نمیتوانید آن را ویرایش کنید. بدین منظور ابتدا لایه متن را انتخاب نموده سپس به

مسیر Layer >> Rasterize >> Type بروید



شما میتوانید لایه های متن را بطور جدا گانه و یا همه لایه ها را باهم رندر کنید.

پس از رندر کردن لایه متن میتوانید جلوه های جالبی ایجاد کرده و فیلتر ها را به آن اعمال کنید

همچنین میتوانید درون حرف انتخاب شده را با رنگ پر کنید. بخاطر داشته باشید که فیلتر ها

روی نوشته های پر رنگ بهتر عمل میکنند و مروف باریک با اعمال فیلترها نافوازا میشوند

## افزودن سایه به متن

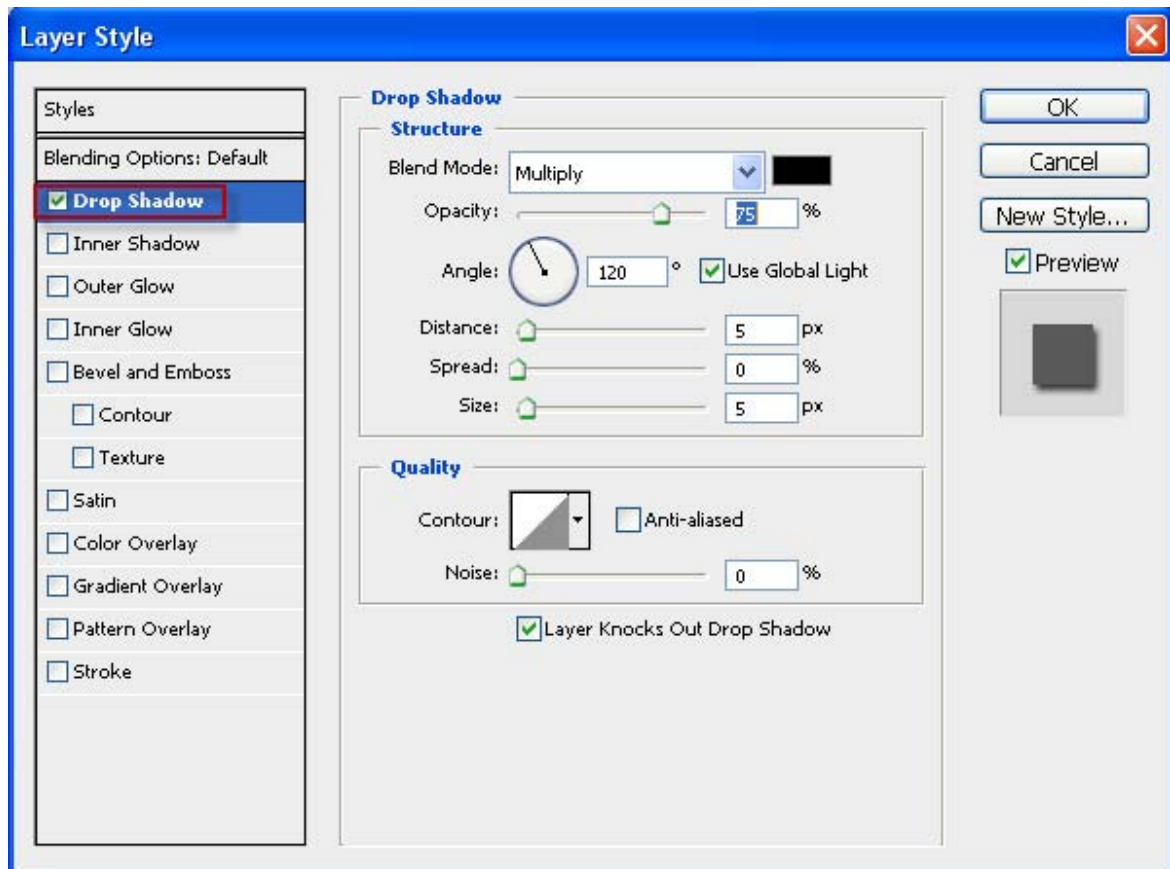
افزودن سایه به متن یا تصویر به آن بعد میدهد و موجب میشود که بیشتر به چشم بیاید Drop Shadow پیش از اینکه یک فیلتر باشد جلوه لایه محسوب میشود بنابراین میتوانید آن را قبل و یا بعد از رندر کردن متن استفاده کنید.

دقت کنید که تمام سایه ها باید یک نواخت باشد اگر در یک ناحیه به چند شئی سایه وارد میکنید تمام سایه ها باید یکسان بوده و عمق آنها مناسب باشد .

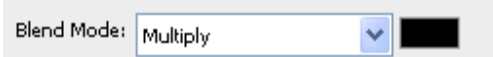
برای ایجاد سایه ابتدا لایه متن مورد نظر خود را انتخاب کنید اکنون به مسیر Layer >> Drop Shadow >> Layer style را انتخاب کنید و یا همچنین میتوانید در قسمت پالت لایرز روی لایه مورد نظر دوبار کلیک کنید و یا رو دکمه Add a Layer Style در پالت لایرز کلیک کنید و از منوی باز شده گزینه Drop Shadow را انتخاب کنید

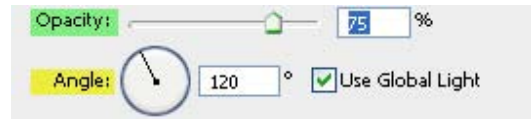


تا کادر مربوطه باز شود



گزینه Preview را انتخاب کنید تا بتوانید در حین کار تغییرات را مشاهده کنید.

در قسمت Blend Mode  می‌توانید حالت اثر گذاری سایه را انتخاب کنید در این قسمت یکی از حالات Darken, Normal یا Multiply را انتخاب کنید در غیر این صورت با انتخاب گزینه‌های دیگر نمی‌توانید سایه را مشاهده کنید برای تغییر رنگ سایه بر روی نمونه رنگ کنار تصویر کلیک کنید تا کادر Color Picker باز شود در این کادر رنگ دلفواه را انتخاب کنید



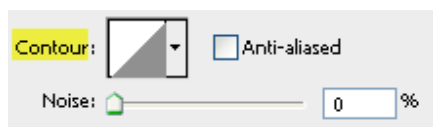
میزان تیرگی یا Opacity و Angle یا زاویه تابش نور سایه را با کلیک و کشیدن لغزنده در جهت عقربه های ساعت تنظیم کنید همچنین میتوانید عددی را در کادر مربوطه وارد کنید



در قسمت Distance فاصله سایه را از کلمه یا شئی تنظیم کنید

مقدار Spread میزان تراکم و گسترش سایه را بر حسب درصد تعیین میکند

گزینه Size اندازه سایه را بر حسب پیکسل مشخص میکند



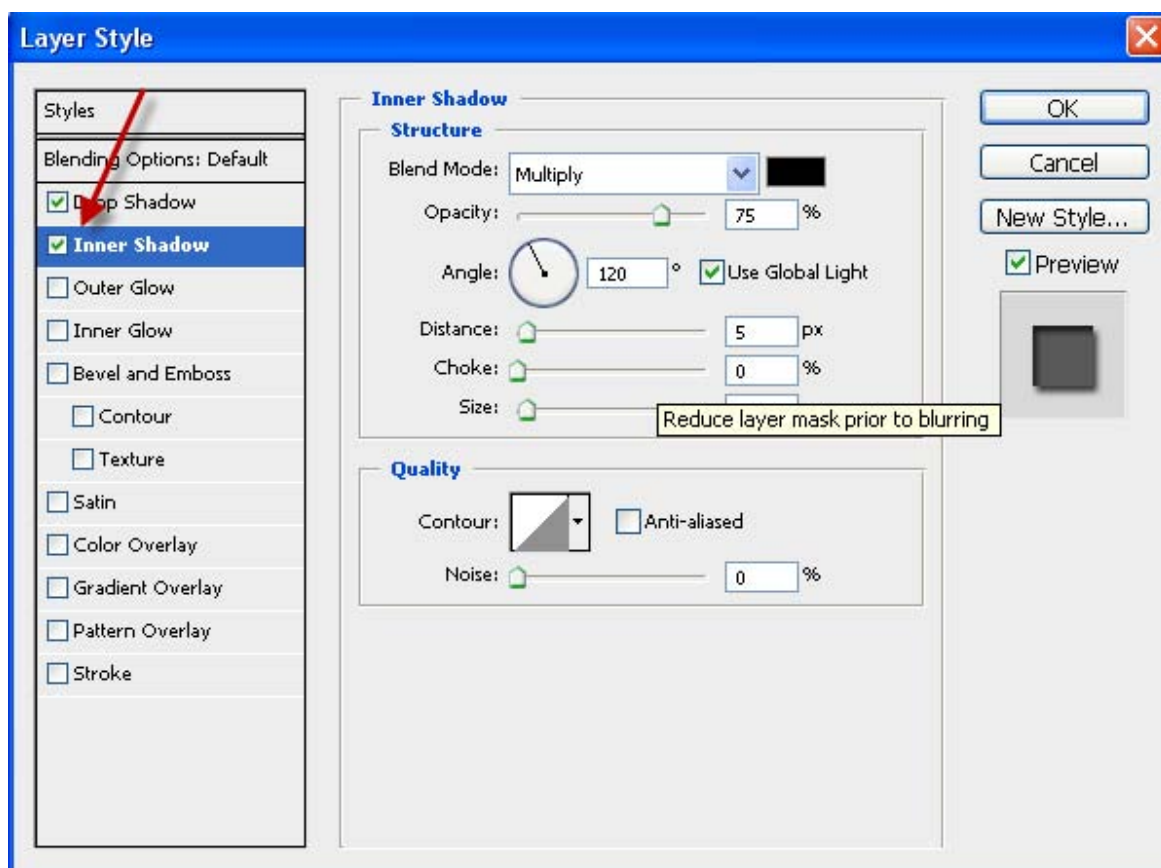
در قسمت Contour نوع سایه تعیین میشود



با انتخاب گزینه Anti-aliased هنگام استفاده از Contour سایه ها دارای لبه های نرم میشوند . با استفاده از لغزنده Noise میتوانید سایه ها را به نویز تبدیل کنید.



حال در قسمت سمت چپ گزینه Inner Shadow انتخاب کنید این گزینه موجب ایجاد سایه  
بروی لبه های شئی بطرف داخل آن میشود پارامتر های این گزینه مشابه Drop Shadow  
میباشد پس اعمال تنظیمات دلفواه برروی دکمه OK کلیک کنید

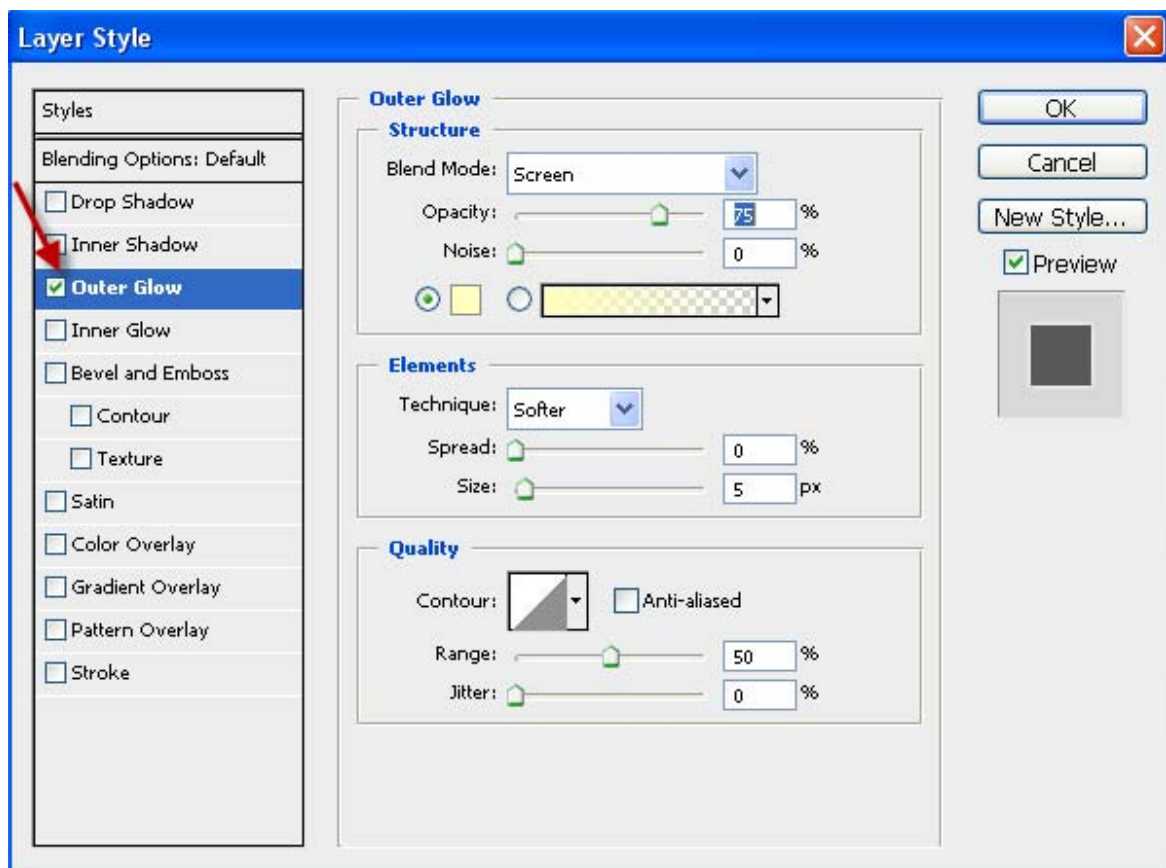


# ایجاد جلوه درخشندگی

در فتوشاپ علاوه بر سایه جلوه های جالب دیگری هم وجود دارد در اینجا جلوه درخشندگی یا **Glow** را بررسی میکنیم

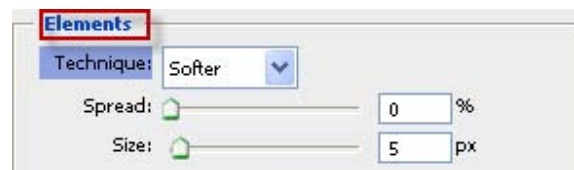
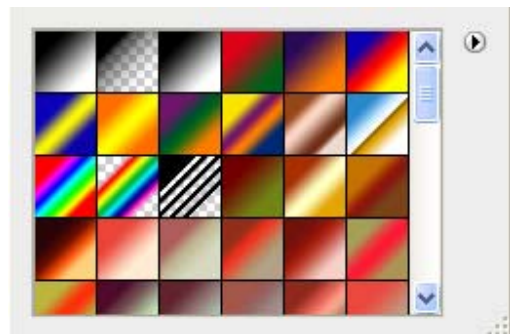
به این منظور از مسیرهایی که در بخش قبل گفته شد **Outer Glow** را انتخاب کنید

این گزینه موجب ایجاد نور و حالت نور افشانی در لبه های بیرونی شئی میگردد

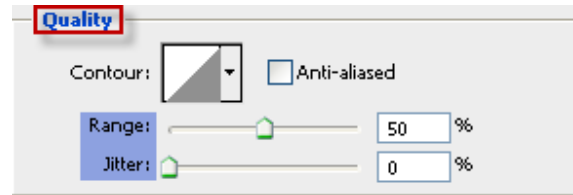


در این حالت میتوانید علاوه بر اختصاص دادن یک رنگ فاص در اطراف شئی یک طیف رنگی را نیز در اطراف شئی ایجاد کنید

بدین منظور گزینه Gradient در حالت انتفا قرار دهید و با باز شدن طیف های رنگی یکی را انتخاب کنید



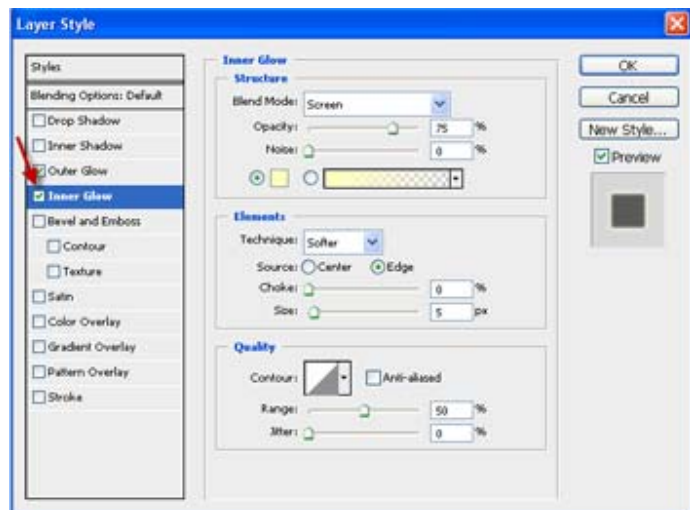
گزینه Technique در قسمت Elements از دو گزینه Softer و Percise تشکیل شده است. گزینه Softer تنظیمات انجام شده را با حالتی نرم تر بروی تصویر اعمال میکند اما Precise تنظیمات را بصورت دقیق اجرا میکند که به این ترتیب از نرمی لبه های نورافشانی شده کاسته میشود



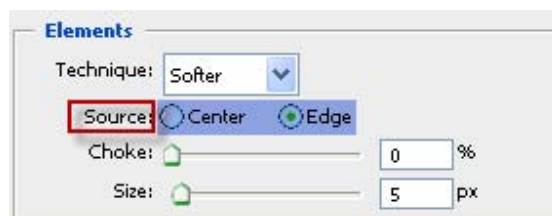
لغزنده Range در قسمت Quality نحوه اثر گذاری Contour را بر روی تصویر بررسی میکند هرچه مقدار این گزینه به سمت 100% برود ازشفافیت نورافشانی کاسته میشود

لغزنده Jitter میزان نویز و از هم پاشیدگی نور افشانی در اطراف تصویر را در حالت Gradient تعیین میکند هرچه مقدار این گزینه بیشتر باشد نویز بیشتری در تصویر وجود فواهد داشت . انتخاب مقدار 0 برای این پارامتر یک طیف رنگی بدون نویز را ایجاد میکند

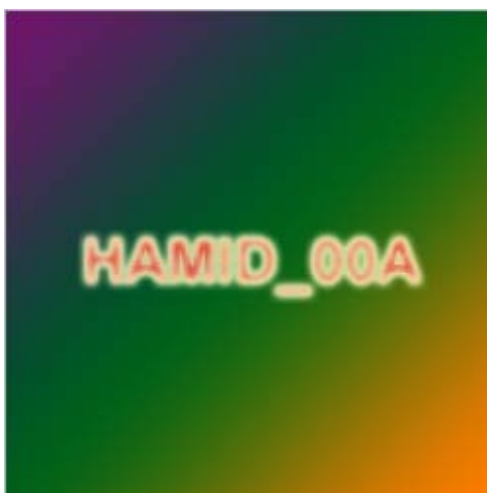
حال افکت Inner Glow را انتخاب کنید



این افکت موجب ایجاد یک جلوه نور در داخل شئی میگردد . در قسمت Elements گزینه های جدید وجود دارد

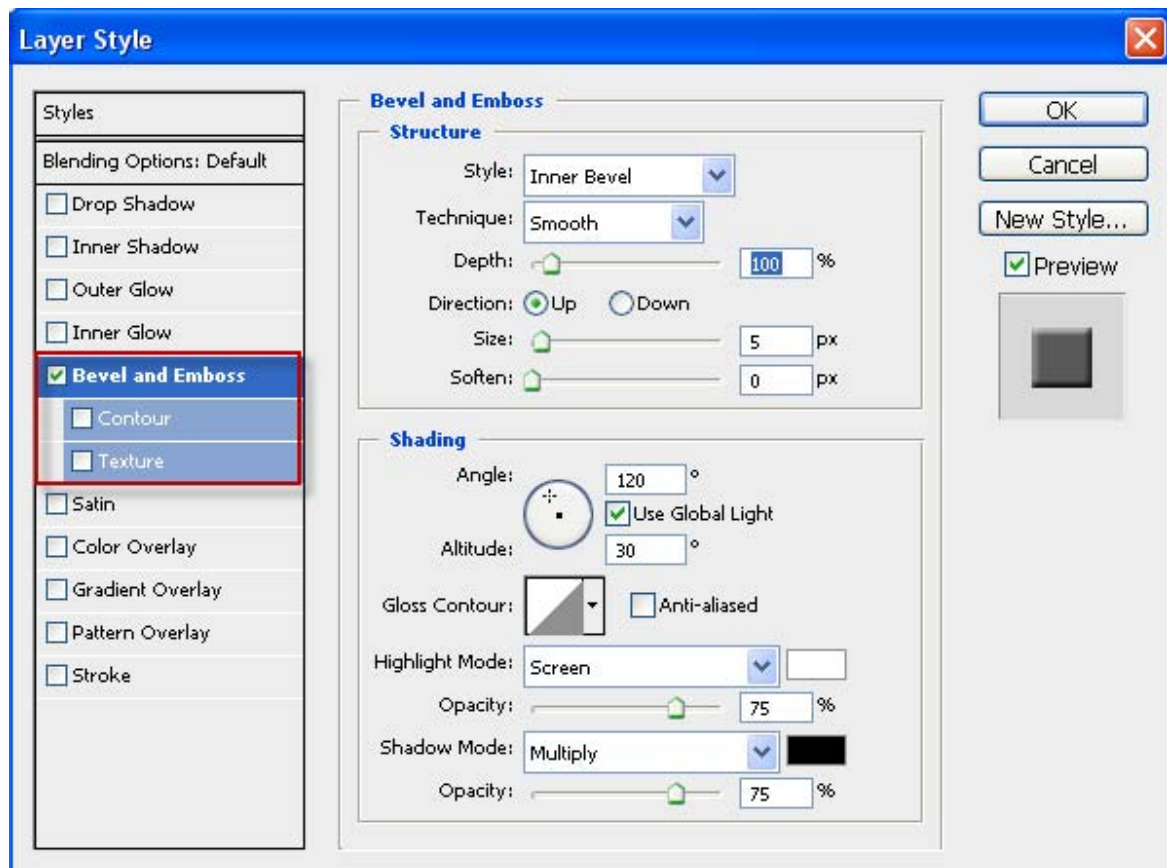


انتخاب گزینه Edge از قسمت Source موجب میشود تا نور از لبه ها به داخل ایجاد شود  
گزینه Center جلوه نور را از مرکز تصویر ایجاد میکند

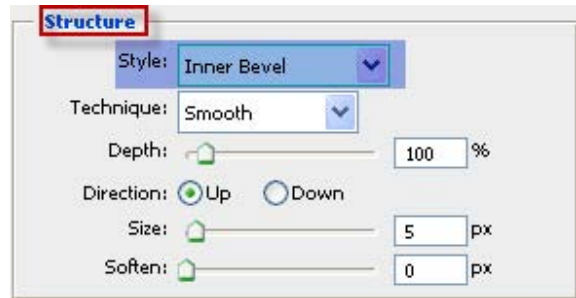


## برجسته کردن و سه بعدی سازی

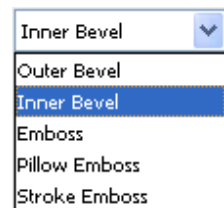
در اینجا به بررسی گزینه Bevel and Emboss میپردازیم. این افکت حالتی سه بعدی به لایه داده و تصویر را برجسته میکند برای اینکه اثر این افکت را به فوی مشاهده کنید گزینه های دیگر را از حالت انتخاب فارم سازید حال این گزینه را فعال کنید



با انتخاب این افکت مشاهده میکنید بر روی تصویر یک روشنایی و یک سایه افزوده شده است

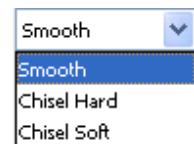


در قسمت Structure کادر باز شوی Style را باز کنید



این گزینه حالات مختلف برجسته سازی را مشخص میکند . حالات پیش فرض Inner Bevel میباشد

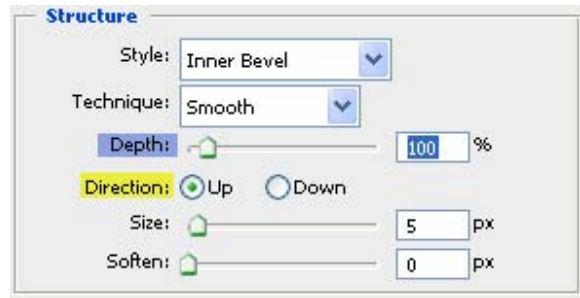
حال منوی باز شوی Technique را باز کنید



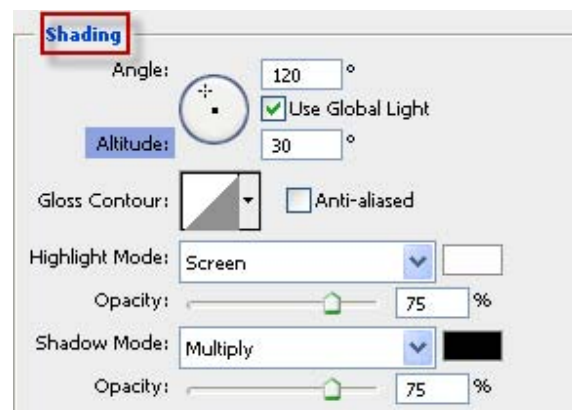
گزینه Smooth برجستگی به حالت نرم

گزینه Chisel Hard برجستگی با حالت قلم سفت

گزینه Chisel Soft برجستگی با حالت قلم نرم

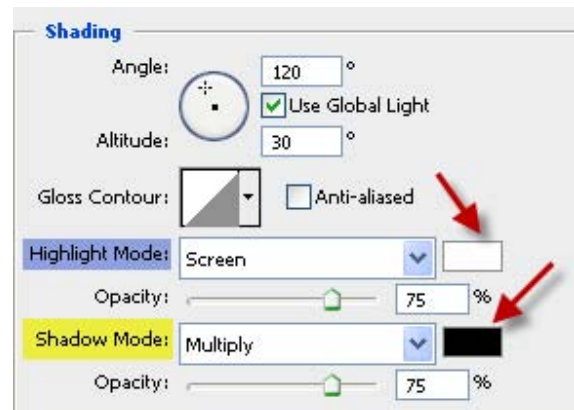


پارامتر Depth میزان اثر بخشی و شدت روشنایی و سایه را بر حسب درصد مشخص میکند  
در قسمت Direction دو گزینه وجود دارد گزینه Up نواهی نورانی را در زاویه تابش نور و  
نواهی تاریک را در قسمت هایی از تصویر که نور به آن ها نمی تابد قرار میدهد  
انتخاب گزینه Down موجب معکوس شدن محل قرار گیری روشنایی و سایه ها در تصویر  
میگردد



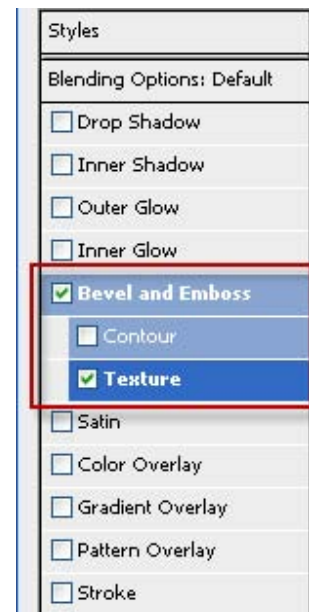
گزینه Altitude در قسمت Shading ارتفاع منبع نور نسبت به تصویر را محاسبه میکند





در قسمت Highlight Mode می‌توانید رنگی را برای نقاط در معرض تابش نور و در قسمت Shadow Mode رنگی را برای سایه ها تنظیم کنید

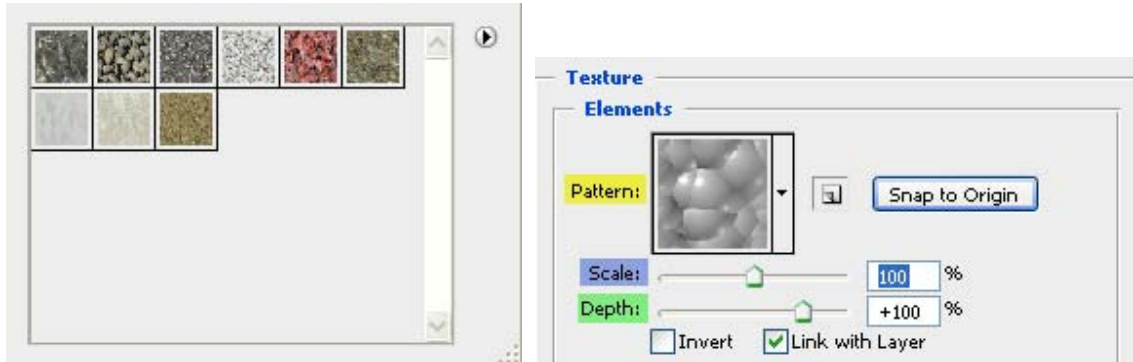
جلوه Bevel and Emboss تنها جلوه ای است که دارای دو زیر مجموعه میباشد



با گزینه Contour قبل آشنا شدید اکنون گزینه Texture را فعال کنید

به این ترتیب یک بافت بر روی تصویر اعمال میگردد

با استفاده از منوی باز شوی Pattern میتوانید الگویی را به تصویر اعمال نمایید

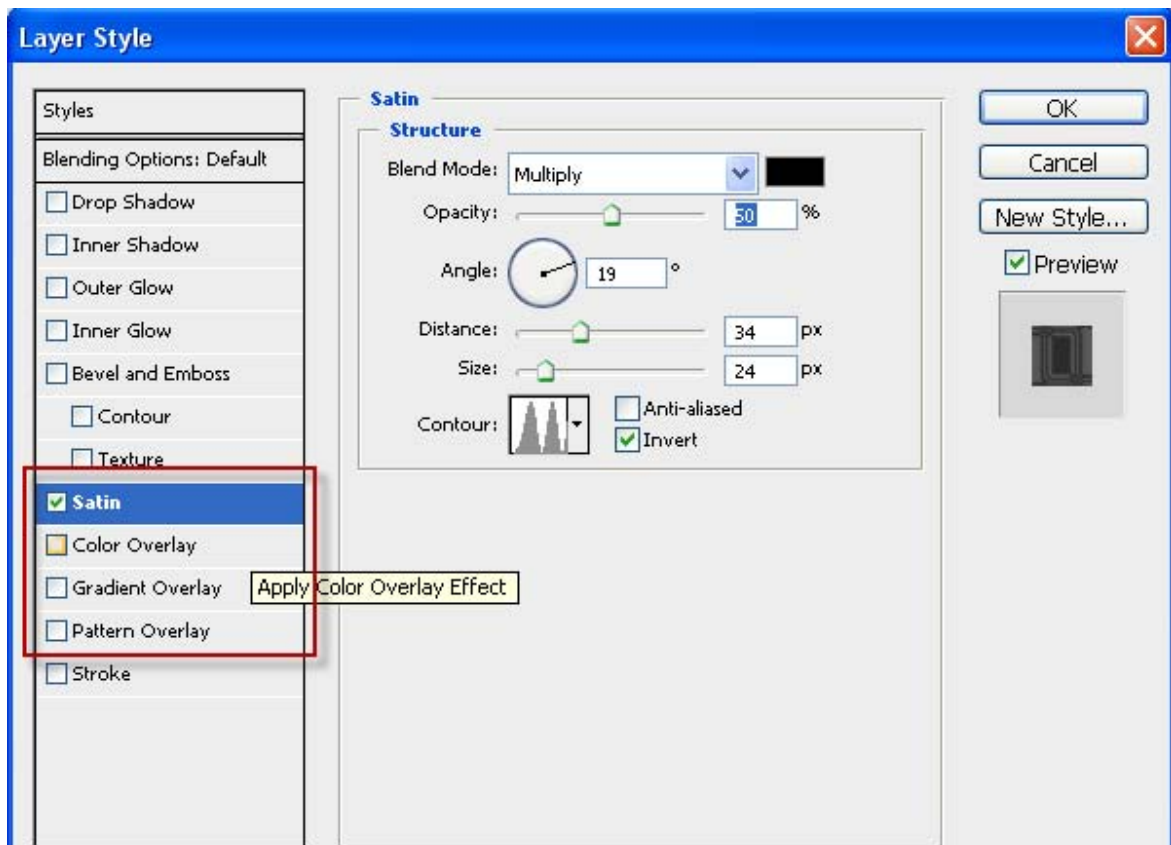


لغزنده Scale اندازه بافت و گزینه Depth عمق اثر گذاری بافت را بر روی تصویر مشخص میکند

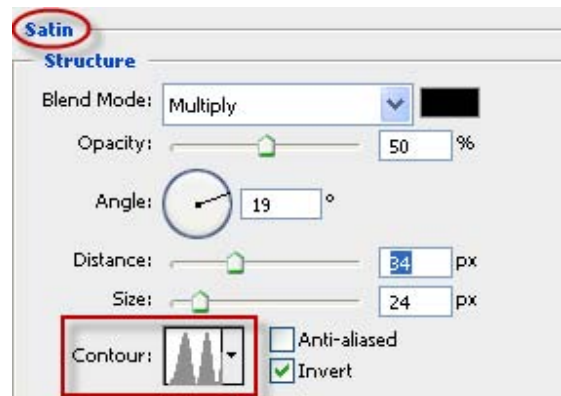


# رنگ آمیزی و افزودن بافت

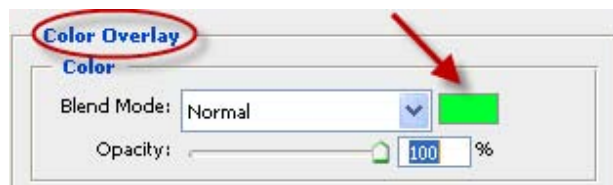
در این بخش به بررسی سه جلوه رنگ Satin ، Color Overlay ، Gradient Overlay و Pattern Overlay می پردازیم



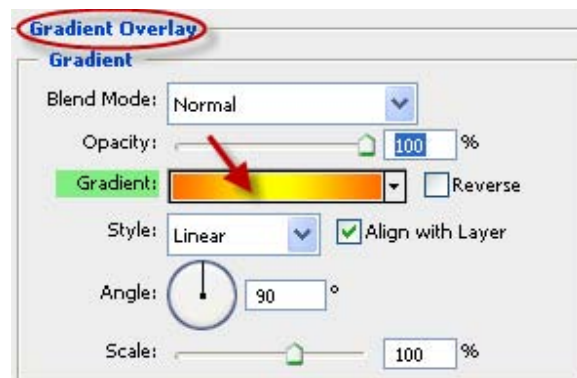
گزینه Satin موجب درج یک بافت بر روی متن میشود برای تغییر نوع بافت میتوانید از گزینه کانتر استفاده کنید



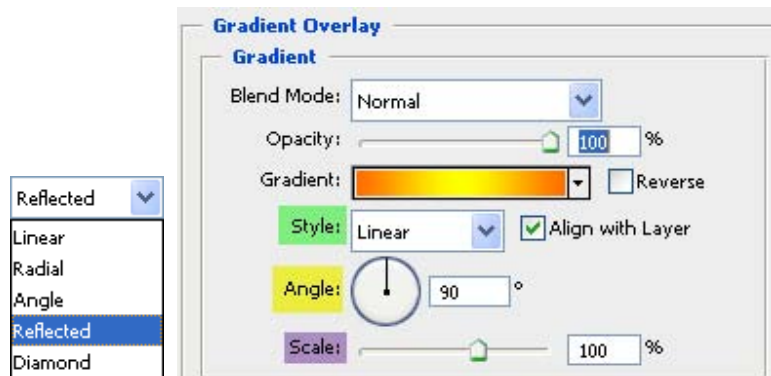
اکنون گزینه Color Overlay را فعال کنید این گزینه موجب میشود تا بتوانید یک رنگ را به تمام متن نسبت دهید به این منظور روی گزینه Color کلیک کرده و رنگ دلفواه را انتخاب کنید



گزینه بعدی Gradient Overlay می باشد این گزینه طیف رنگی بر روی تصویر اعمال میکند توجه داشته باشید برای استفاده از این گزینه باید گزینه Color Overlay را از حالت انتخاب فارم کرده باشید میتوانید از منوی باز شوی Gradient یک طیف رنگ را برای رنگ آمیزی مفتوای لایه انتخاب کنید و یا یک طیف رنگ جدید ایجاد کنید



با استفاده از گزینه های موجود در کادر باز شوی Style میتوانید سبک توضیع طیف رنگ را مشخص نمایید

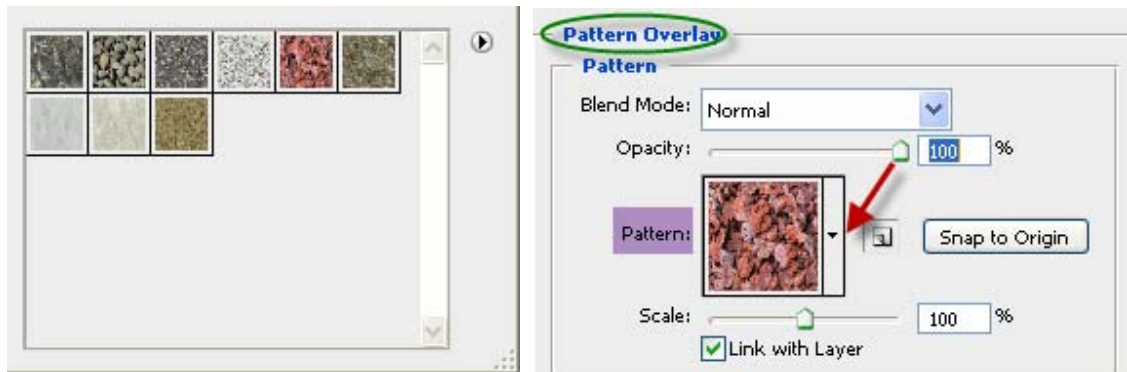


پارامتر Angle زاویه تاثیر گذار طیف رنگ را تغییر میدهد

لغزنده Scale موجب ایجاد شدن یا حذف رنگ بین رنگ های مختلف میگردد هرچه مقدار این گزینه بیشتر باشد رنگ ها در یک طیف ملایم تری به یکدیگر تبدیل فوهند شد

افکت Pattern Overlay موجب درج یک الگو بر روی محتویات لایه میشود قبالز اسفاده از این گزینه بیاد داشته باشید که گزینه های Color Overlay و Gradient Overlay غیر فعال باشند

حال گزینه Pattern Overlay را انتخاب کنید از کادر باز شوی Pattern الگوی مورد نظر را انتخاب کنید

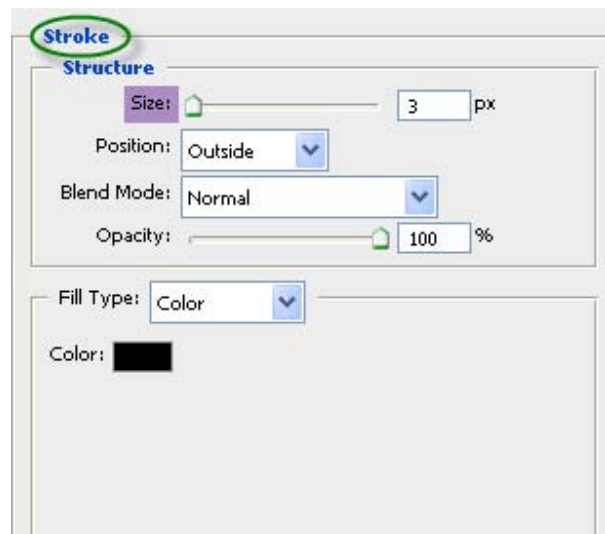


لغزنده Scale اندازه الگو را کنترل میکند . قابل ذکر است شما میتوانید تمام افکت های موجود در کادر Layer Style را بصورت ترکیبی استفاده کنید اما از سه گزینه

Color Overlay ، Gradient Overlay و Pattern Overlay نمیتوانید بطور همزمان استفاده کنید چرا که استفاده ترکیبی آن ها نتیجه ای نخواهد داشت و فقط افکتی که در کادر محاوره در قسمت بالاتر قرار گرفته است اجرا میشود

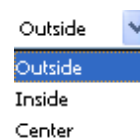
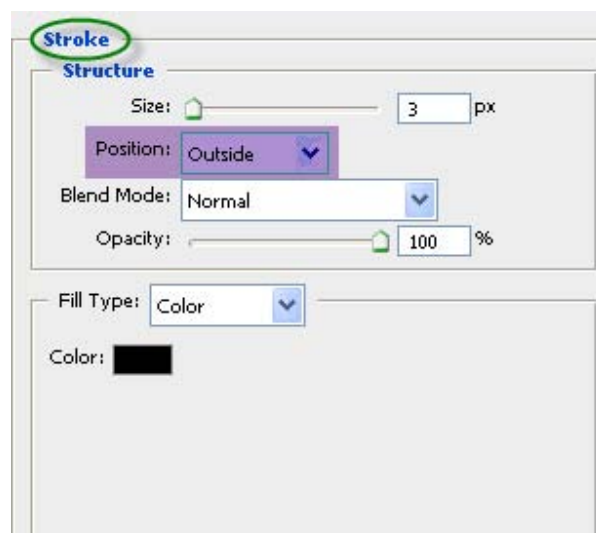
# ایجاد هاشیه متن و ذخیره کردن افکت ایجاد شده

گزینه Stroke کادری را در اطراف محتویات لایه ایجاد میکند پارامتر Size ضخامت این کادر را بر حسب پیکسل تعیین میکند



حال کادر باز شوی Position را باز کنید

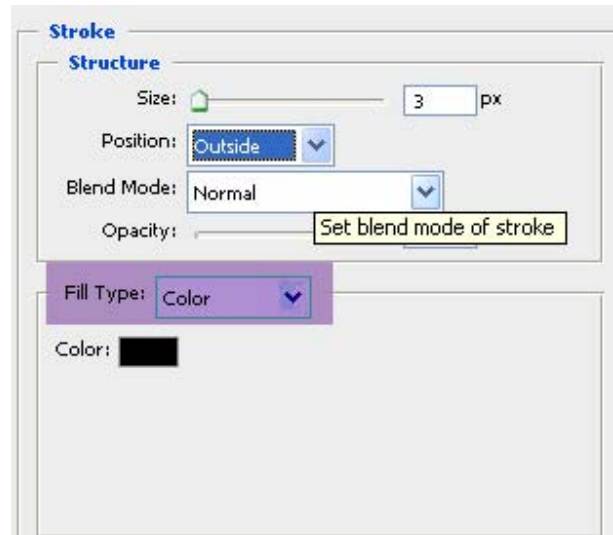




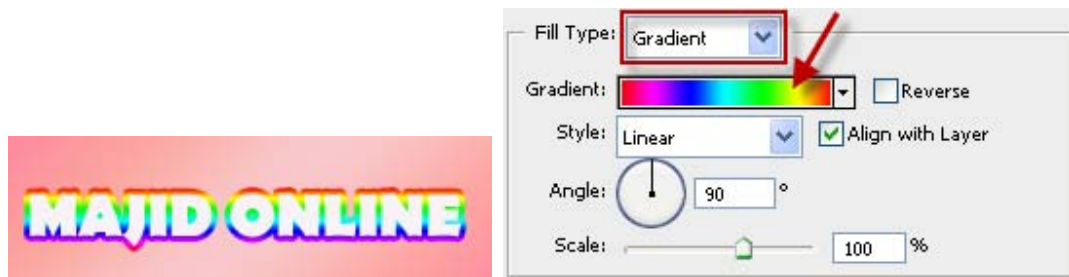
گزینه Outside کادر را بیرون از لبه های تصویر موجود در لایه و گزینه Inside هاشیه را داخل لبه های تصویر درج میکند انتخاب گزینه Center هاشیه را روی لبه های تصویر ایجاد میکند



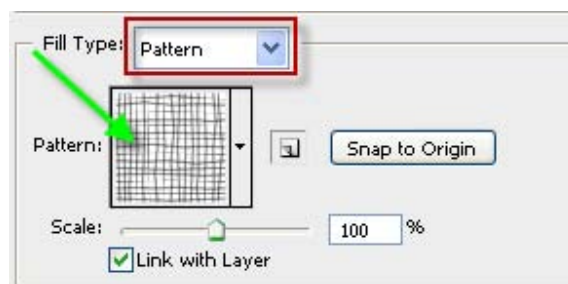
شما میتوانید با استفاده از کادر باز شوی Fill Type رنگ آمیزی هاشیه را تغییر دهید



از گزینه باز شوی Fill Type گزینه Gradient را انتخاب کنید تا مولفه های آن باز شود بدین ترتیب میتوانید هاشیه را با انتخاب طیف های رنگی موجود تغییر دهید



اکنون گزینه Pattern را انتخاب کنید استفاده از این گزینه موجب میشود تا شما بتوانید توسط یک الگو اطراف تصویر موجود در لایه هاشیه ایجاد کنید

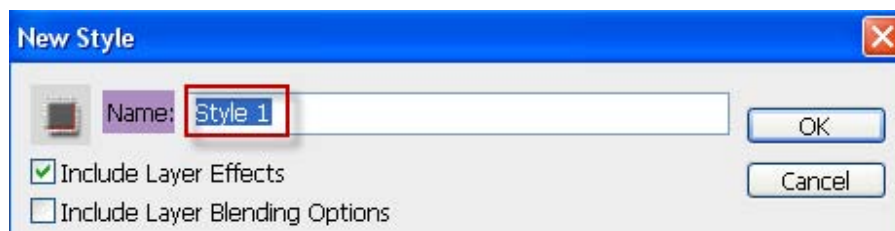


پس ایجاد یک استایل میتوان آن را ذخیره نمود و در موارد بعدی مورد استفاده قرار داد به این منظور در سمت راست بر روی گزینه New Style کلیک کنید

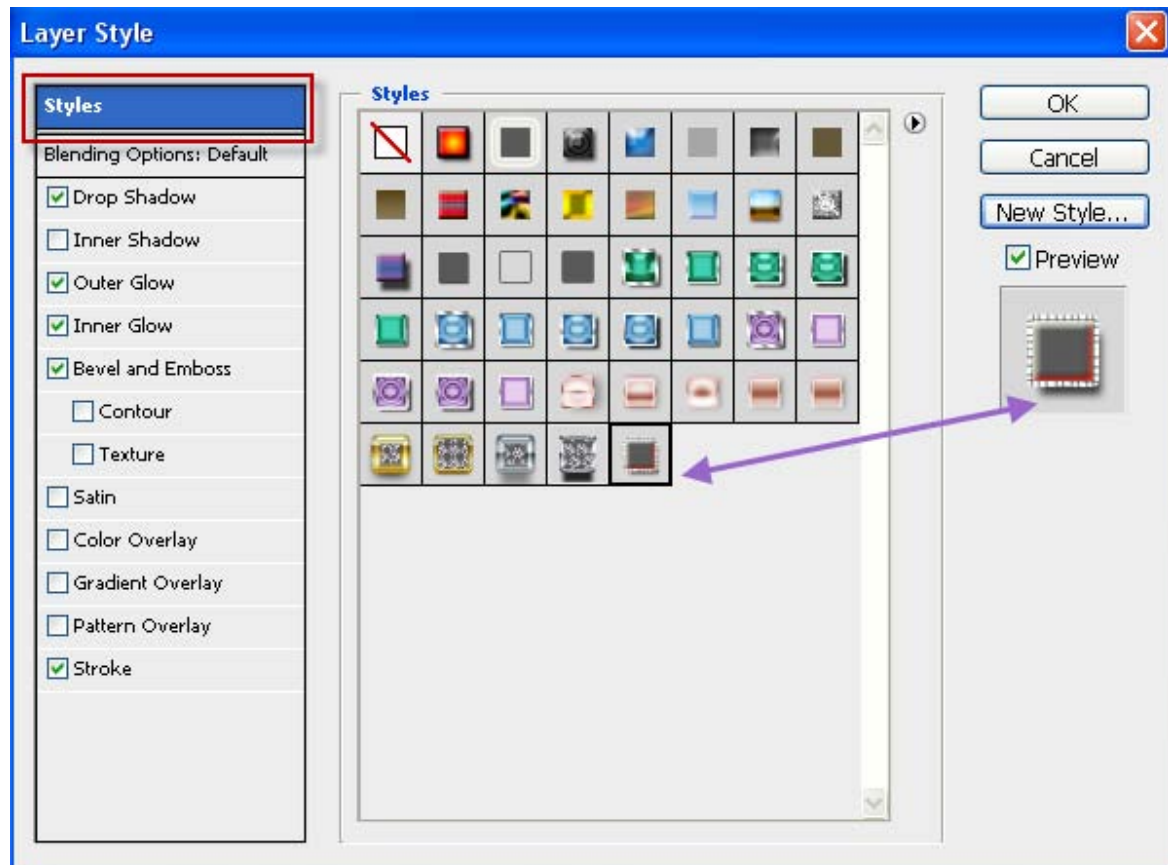


تا کادر محاوره ای مربوطه نشان شود . در کادر Name نامی را برای این

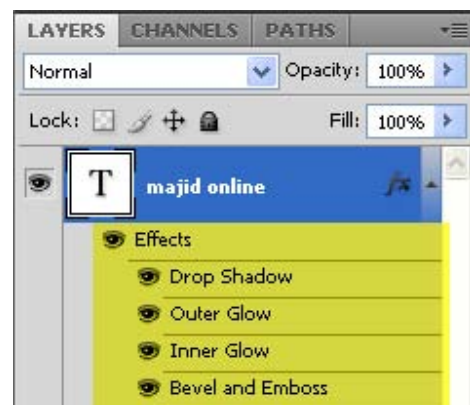
افکت تعیین نموده و OK را کلیک کنید



بدین ترتیب افکت جدید در پالت Style ذخیره میشود . برای درج افکت ایجاد شده روی یک لایه دیگر ابتدا لایه مورد نظر را انتخاب کرده روی آن دابل کلیک کنید تا کادر مربوطه باز شود اکنون از پالت Style افکت ذخیره شده را انتخاب کرده سپس دکمه OK را کلیک کنید



مشاهده میکنید مالات بکار رفته در افکت در زیر لایه و در فط های مختلف به نمایش در می آید





برای تغییر افکت رو آیکن fx در کنار لایه دابل کلیک کنید

در صورتی که می‌خواهید فقط یکی از خطوط افکت را تغییر دهید روی آن خط دابل کلیک کنید

## تایپ متن به زبان فارسی

یکی از مشکلاتی که اغلب کاربران فتوشاپ با آن مواجه میشوند تایپ متن فارسی میباشد متأسفانه در نسخه های عادی فتوشاپ این امکان وجود ندارد .

برای اینکه در فتوشاپ بتوانید متنی را به زبان فارسی بنویسید دو راه پیش روی شما قرار دارد

در روش اول شما میتوانید از نسخه ME این نرم افزار که مخفف Midel East به معنای فاورمیانه می باشد استفاده کنید البته در این حالت تعداد فونت های محدودی در اختیار شما قرار دارد

روش دوم استفاده از یک نرم افزار فارسی نویس است که امکان تایپ در محیط های گرافیکی را دارا باشد .

پس از فعال نمودن فارسی ساز ابزار تایپ را فعال کرده سپس در نوار ابزار از منوی فونت یکی از فونت هایی که با پسوند PCC شروع میشوند انتخاب کنید اکنون به سادگی میتوانید متن مورد نظر خود را تایپ کنید و مانند بخش های قبل تمامی افکت ها را بروی متنتان اعمال نمایید



# پایان فصل ششم

# فصل ہفتم

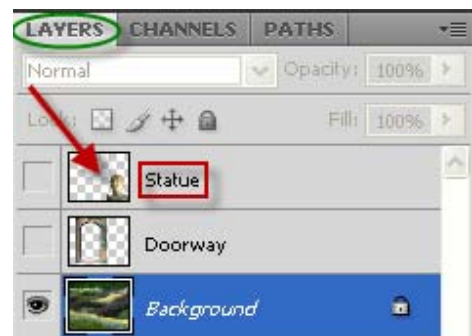
## کار با لایہ ها



## مشخصات لایه ها

هر فایل فتوشاپ دارای یک یا چند لایه میباشد از طریق پالت Layers میتوانید لایه ها را مشاهده کرد. اگر پالت Layres در ناحیه کاری مشاهده نمیشود از منوی Window گزینه Layers را انتخاب کنید

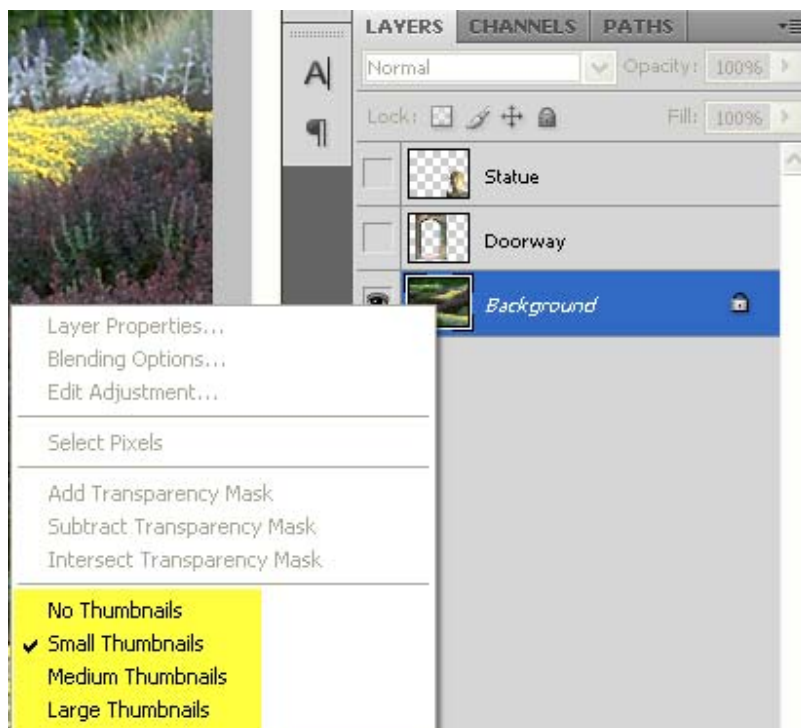
پالت Layers کلیه لایه ها را با اسامی آن ها و نمونه های کوچک تصویر در هر لایه را نشان میدهد



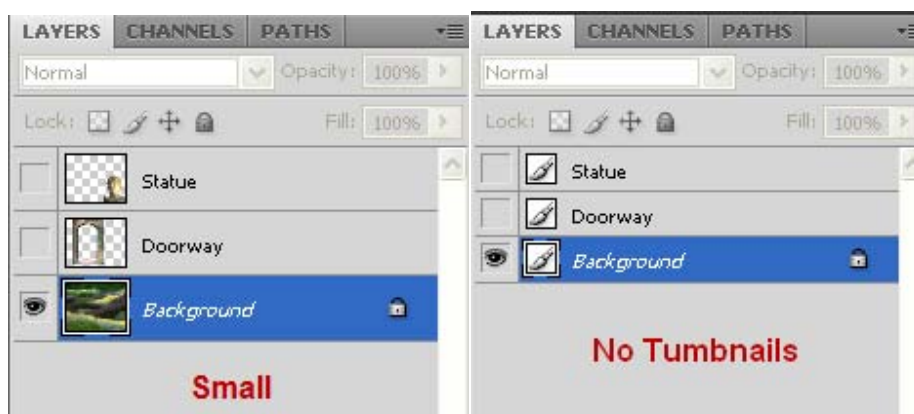
از این پالت میتوانید برای پنهان سازی، مشاهده، جا به جایی، حذف و تغییر نام و ادغام لایه ها در یکدیگر استفاده کنید

برای شروع فایل مورد نظر خود را باز کنید. این فایل دارای سه لایه Doorway، Statue و Back ground میباشد لایه Back ground پر رنگ تر نشان داده میشود چرا که لایه فعال است.

حال بروی تصویر لایه راست کلیک کنید و از منوی باز شده یکی از چهار گزینه مربوط به  
Thumbnails را انتخاب کنید



با انتخاب گزینه No Thumbnails هیچ آیکنی نمایش داده نمیشود . با انتخاب سه گزینه  
بعدی میتوانید اندازه آیکن را تغییر دهید

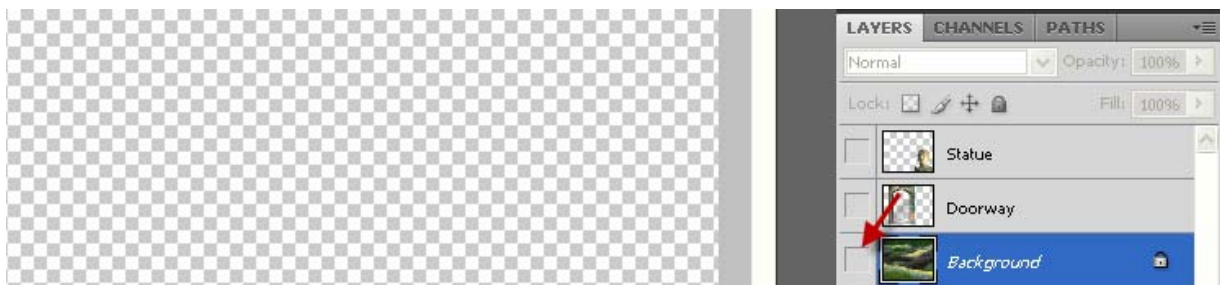


در پالت Layers و در لایه Back ground دو نشان دیده میشود

یک نشانه به شکل قفل در سمت راست نام لایه و یک نشانه به شکل چشم. هیچ کدام از این نشانه ها در دو لایه دیگر مشاهده نمیشود



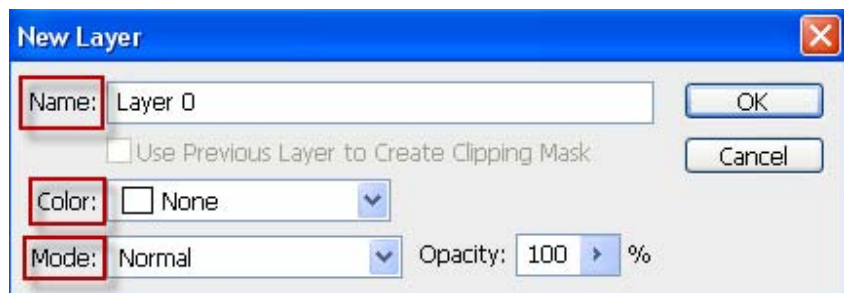
شکل قفل نشان میدهد که لایه Back ground محافظت شده میباشد. شکل چشم نشان میدهد که میتوان این لایه را در پنجره تصویر مشاهده نمود با کلیک کردن بر روی این آیکن لایه دیگر در پنجره تصویر مشاهده نمیشود



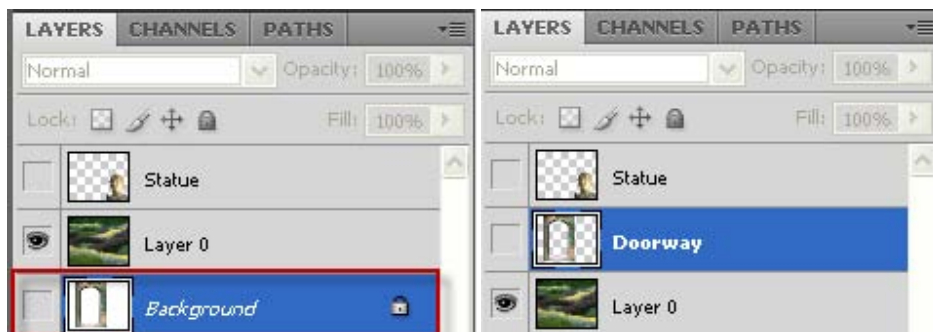
توجه کنید که هنگامی یک تصویر را با یک پس زمینه سفید یا یک پس زمینه رنگی استفاده میکنید پایین ترین لایه در پالت Layers لایه پس زمینه نامیده میشود.

هر تصویری فقط میتواند یک پس زمینه داشته باشد .

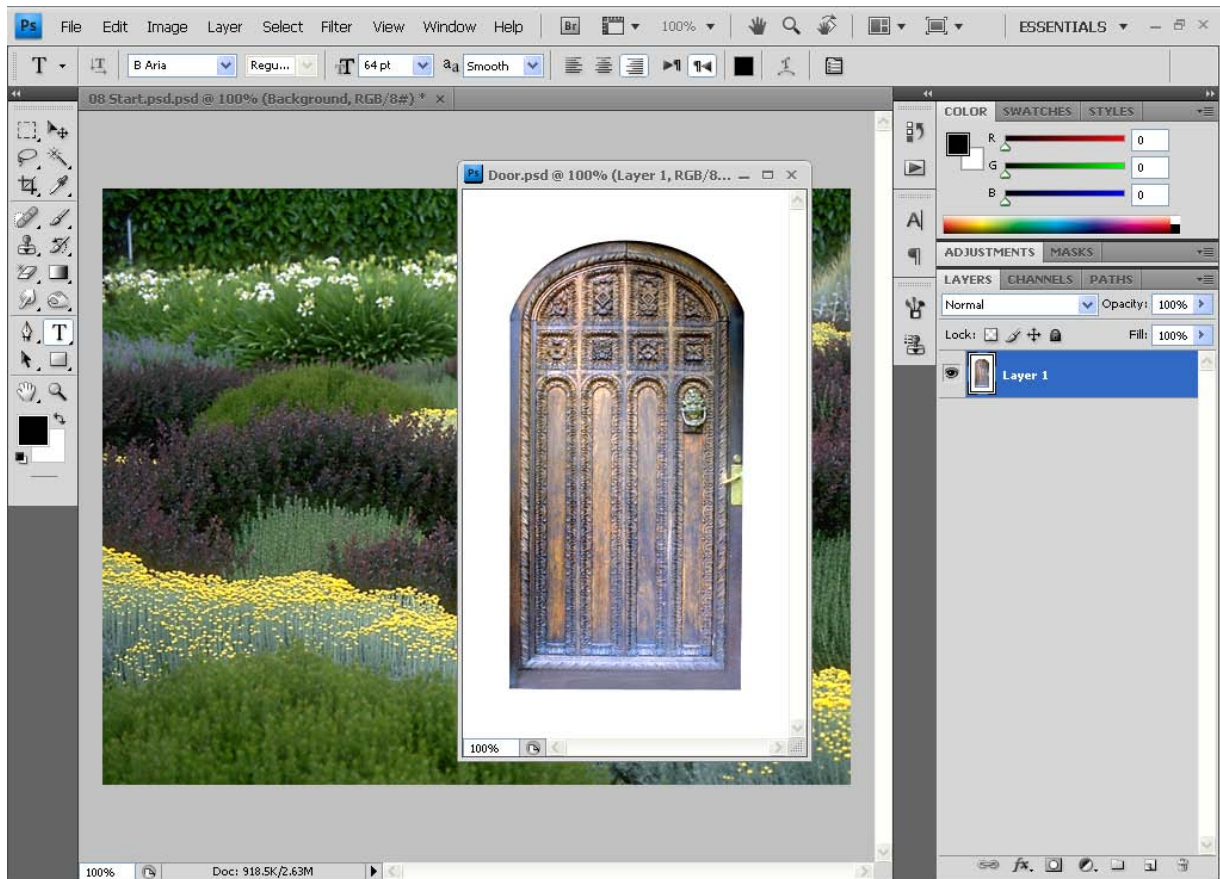
برای تبدیل پس زمینه به یک لایه ابتدا در پالت Layers روی Back ground دابل کلیک کنید همچنان میتوانید به مسیر Layer >> New >> Layer from Back ground را انتخاب کنید. گزینه های Layer را بصورت دلفواه تنظیم کنید و پس از آن روی OK کلیک کنید



به منظور تبدیل لایه ها به پس زمینه ابتدا لایه ای را از پالت Layers انتخاب کنید سپس به مسیر Layer >> New >> Layer from Back ground بروید



# انتقال یک لایه به یک فایل تصویری دیگر



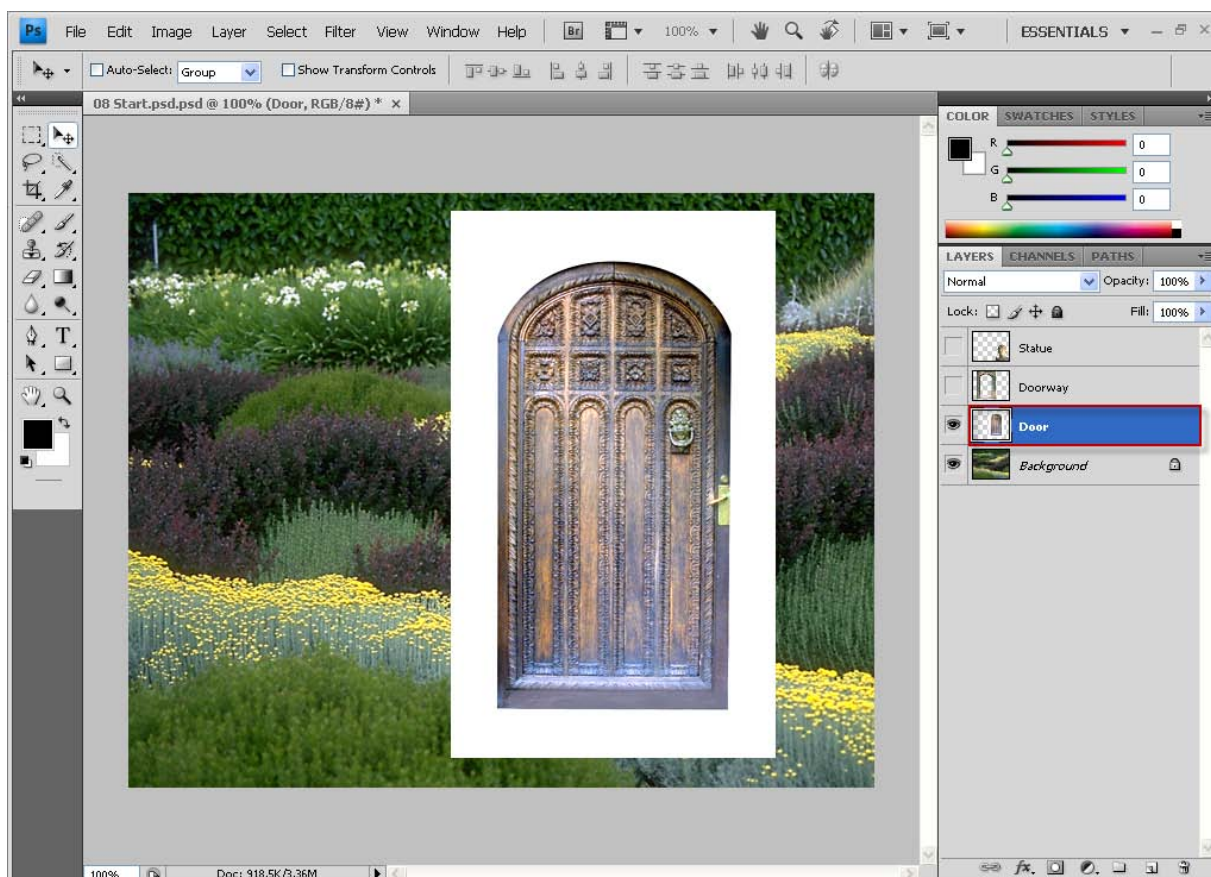
در این قسمت میفواهیم یک تصویر را بعنوان یک لایه جدید به تصویر دیگری اضافه کنیم

به این منظور از دو فایل تصویری در (Door) و منظره استفاده میکنیم حال دو تصویر را  
طوری تنظیم کنید که هر دو قابل مشاهده باشند

سپس ابزار Move  را فعال کرده و تصویر در را به داخل تصویر دیگر درآگ کنید .

مشاهده میکنید که لایه در در پالت Layers فایل منظره مشاهده میشود





توجه کنید که هنگام دراگ کردن یک فایل به فایل دیگر کلید Shift را نگه دارید تصویر وسط تصویر مقصد قرار میگیرد.

در این مرحله میفواهیم شیشه سفید اطراف در را پاک کنیم. این سفید قسمت هایی از تصویر منظره را پوشانده است زیرا به عنوان لایه ای بر روی آن قرار گرفته است اکنون باید به کمک ابزار Magic Eraser از زیر گروه ابزار Eraser قسمت سفید در را پاک کنید. به این منظور لایه در را فعال کنید سایر لایه ها را هم پنهان کنید تا کار آسان تر شود به این ترتیب تصویر بر روی تصویر شطرنجی پس زمینه مشاهده میشود. این صفحه شطرنجی نشان دهنده نواحی شفاف در لایه فعال است

ابزار Mgc Eraser را فعال کنید . میتوانید برای این ابزار یک محدوده مجاز تعیین کنید در صورتی که میزان محدوده مجاز کم باشد ابزار Mgc Eraser مقدار کمی از نواهی سفید را پاک خواهد کرد و اگر میزان محدوده مجاز زیاد باشد ابزار Magic Eraser قسمت هایی از در را هم پاک میکند

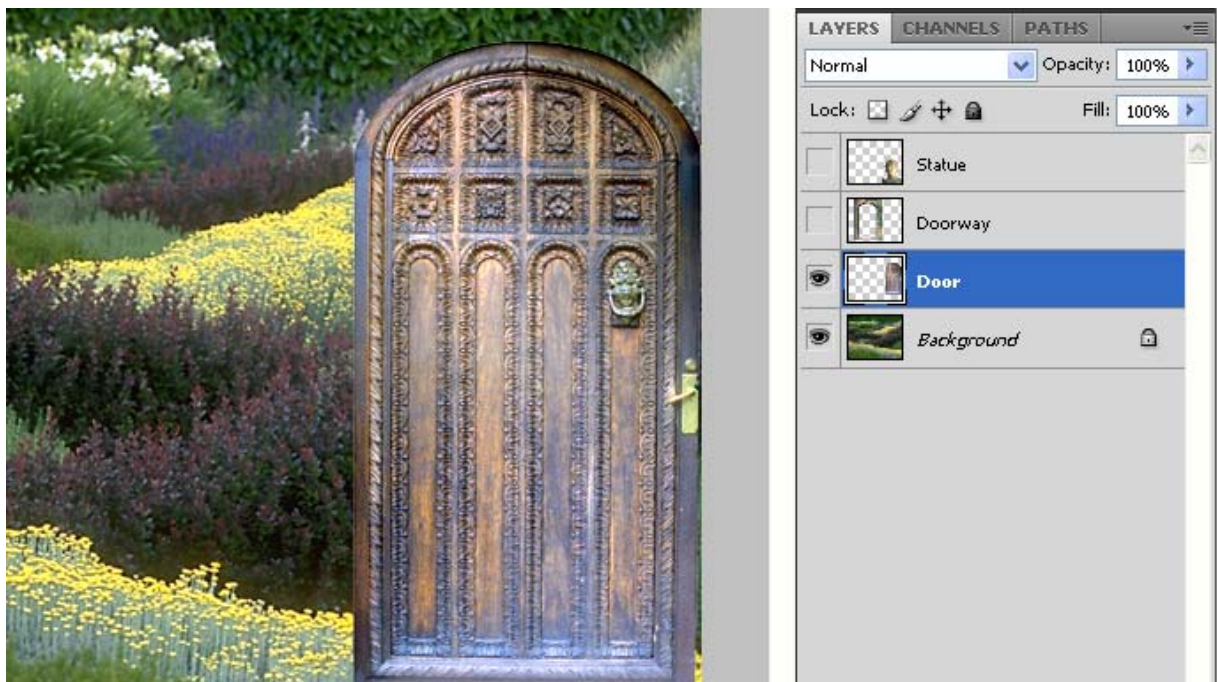
حال در نوار ابزار مقدار Tolerance را بر روی 22 تنظیم کنید و بر روی ناحیه سفید اطراف در کلیک کنید



## مرتب کردن و ویرایش لایه ها

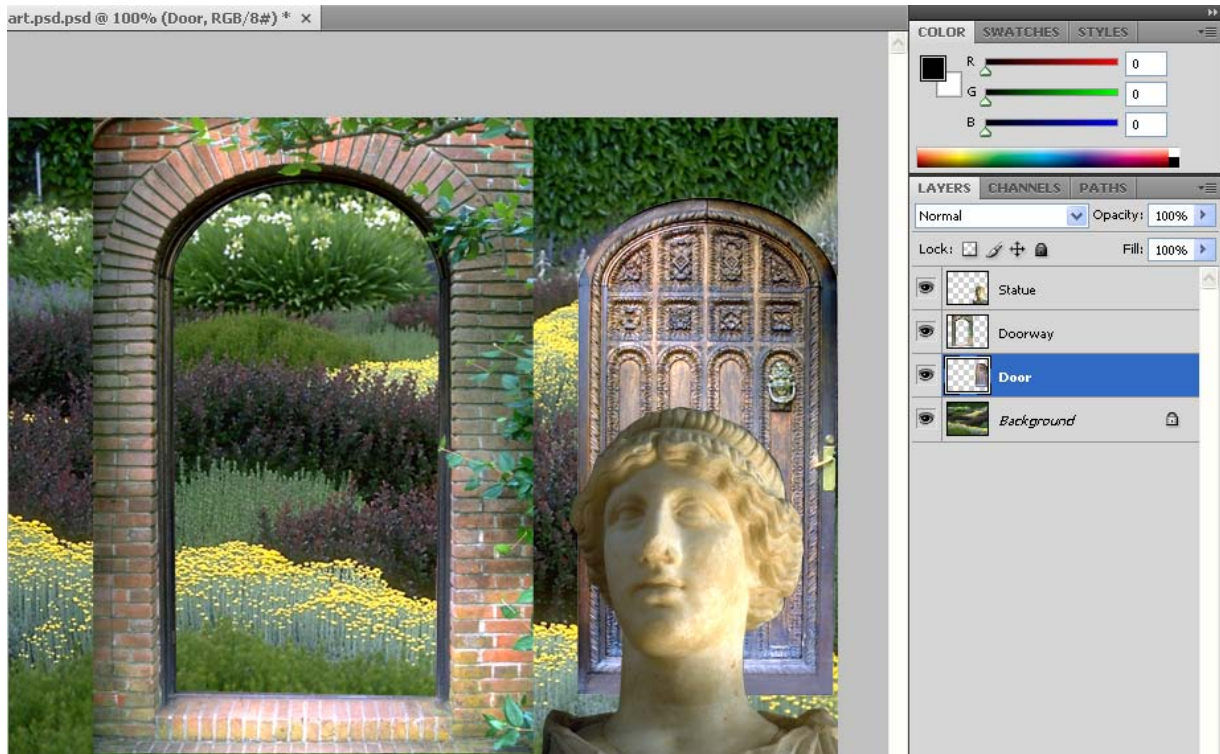
ترتیبی که لایه های تصویر بر اساس آن سازماندهی میشوند موسوم به ترتیب روی هم چینی میباشد

ترتیب روی هم چیدن لایه ها مشخص کردن نحوه نمایش تصویر میباشد. با تغییر دادن ترتیب لایه ها میتوان نمایش تصویری را روی لایه دیگر و یا در پشت لایه های دیگر ارائه داد اکنون میفواهیم با مرتب کردن لایه ها تصویری را که در حال حاضر پنهان است پشت لایه در قرار دهیم

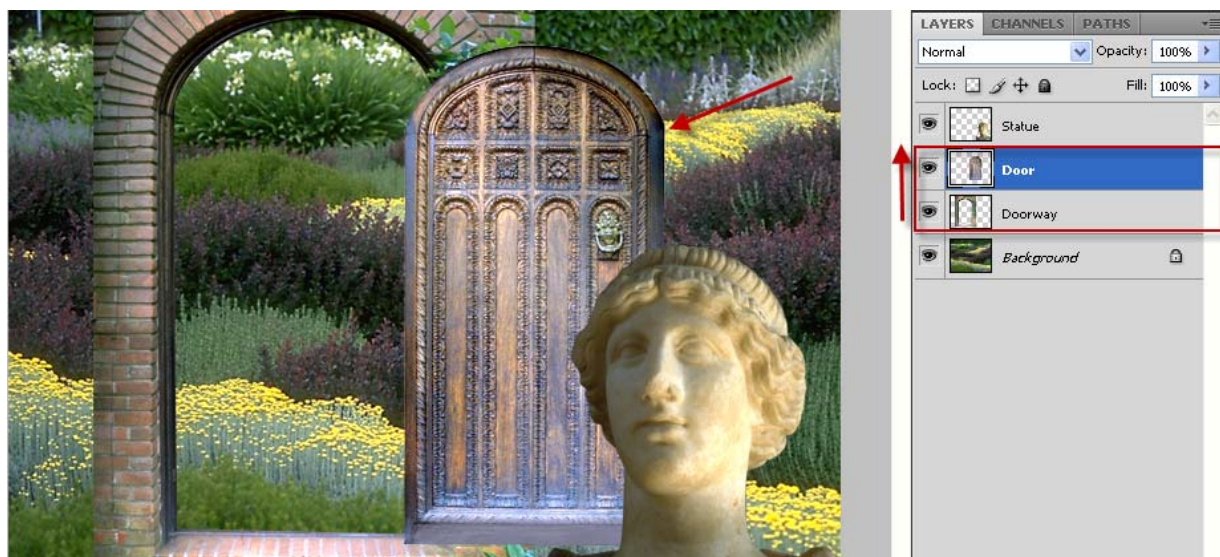


اکنون با کلیک کردن بر روی ایکن چشم لایه های Statue و Doorway را نمایش دهید.



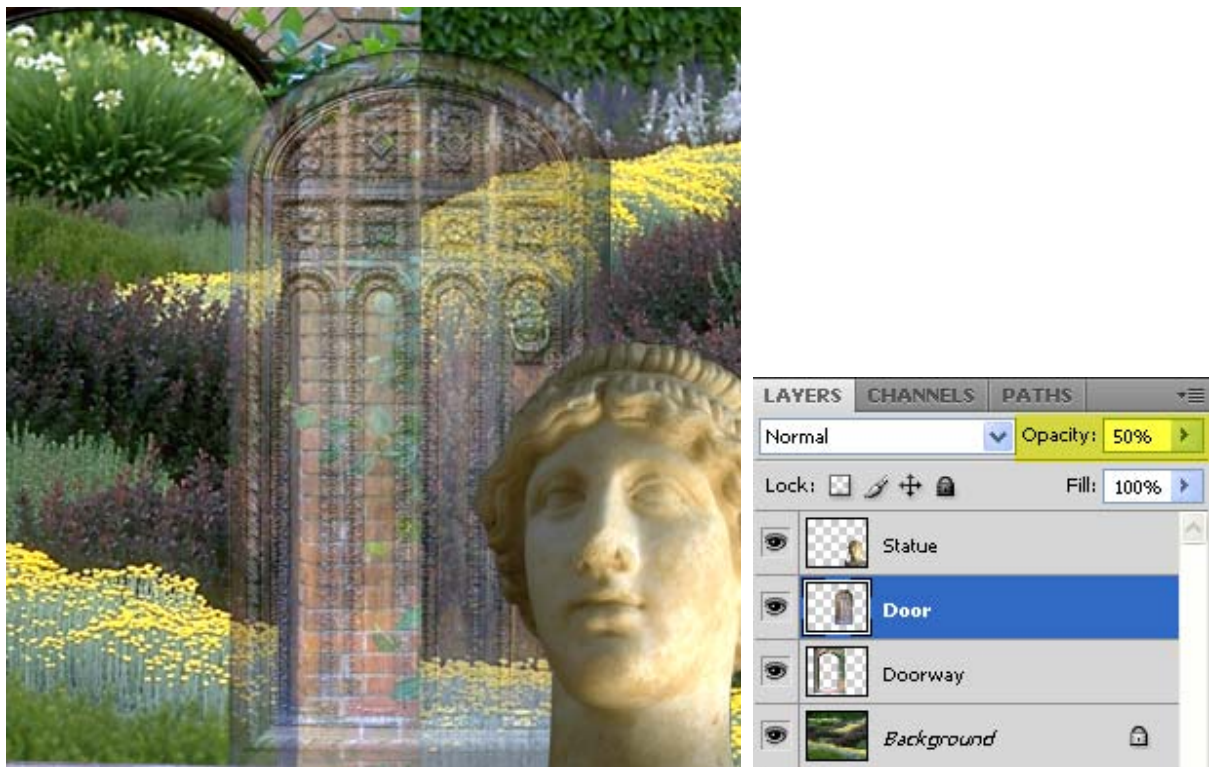


حال در پالت Layers لایه Door را بروی لایه Doorway بکشید و در اینجا مشاهده میکنید  
لایه در بعنوان لایه بالاتر نمایش داده میشود



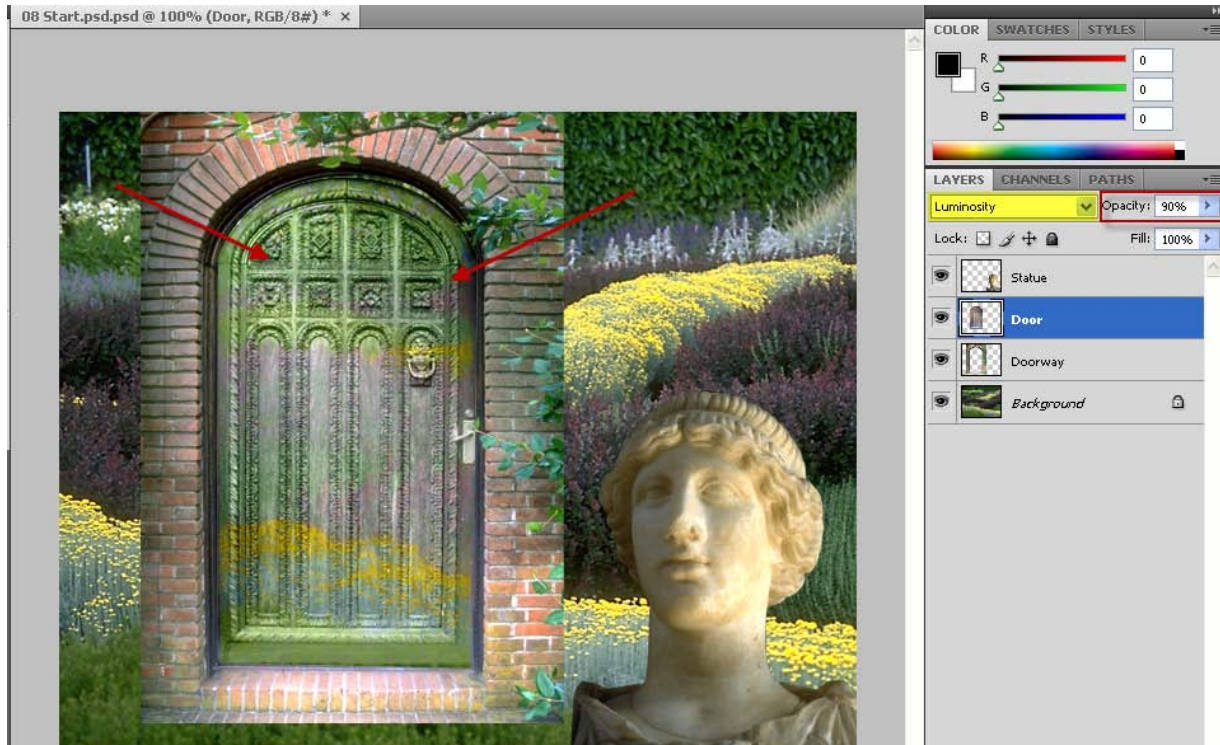
اکنون میتوانید از تیرگی لایه Door بکاهید تا لایه های در گر از پشت آن دیده شود

همچنین می‌توانید حالت های ترکیبی یا Blending Mode های مختلفی در لایه بکار ببرید . به این منظور در مالی که لایه Door انتخاب شده است مقدار Opacity در پالت Layers بر روی 50% قرار دهید به این ترتیب تصویر تا اندازه ای شفاف می‌شود و می‌توانید لایه های زیر آن را ببینید



در سمت چپ گزینه Opacity کار باز شوی Blending Mode قرار دارد از این کادر گزینه Luminosity را انتخاب کنید و مقدار Opacity را بر روی 90% تنظیم کنید

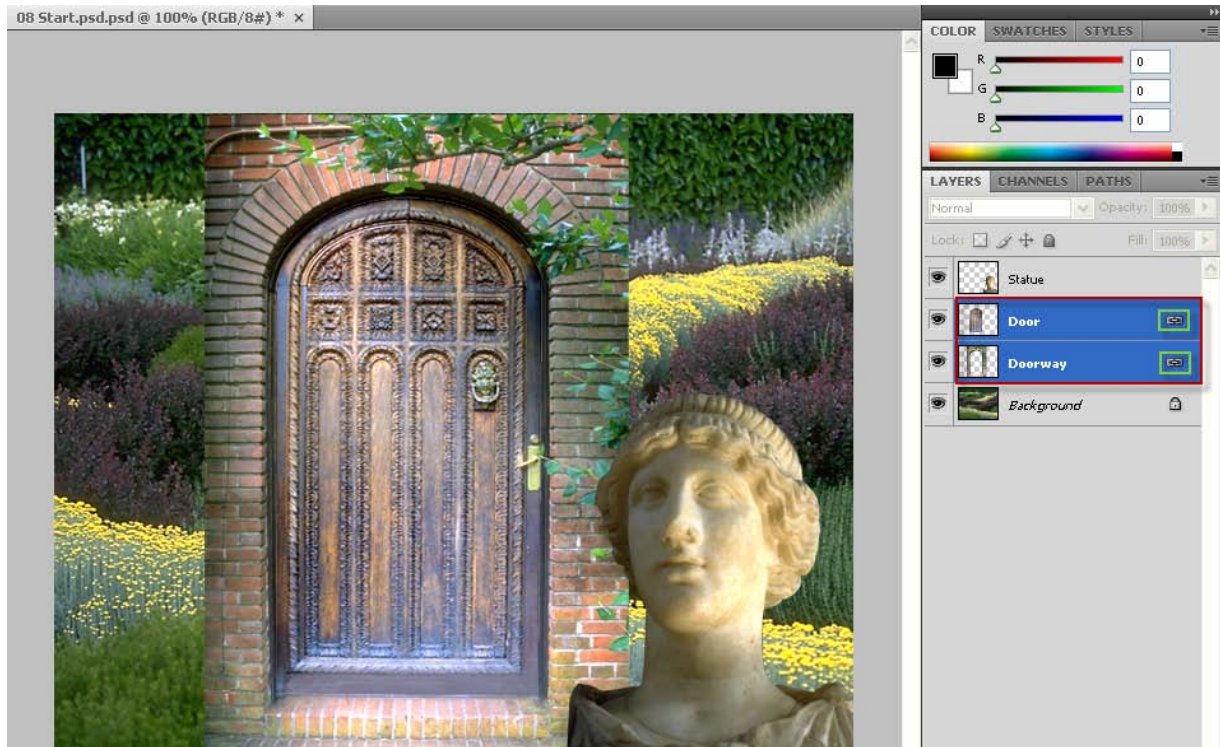




## پیوند دادن لایه ها

در برفی موارد یک راه موثر برای کار با لایه ها پیوند دادن دو یا چند لایه مربوط به هم می باشد  
به این ترتیب میتوان لایه ها را همزمان با هم حرکت و تغییر داد در این بخش میفواهیم لایه  
های Door و Doorway را به یکدیگر پیوند داده و سپس آن ها را بصورت یک واحد حرکت  
داده و تغییر شکل دهیم

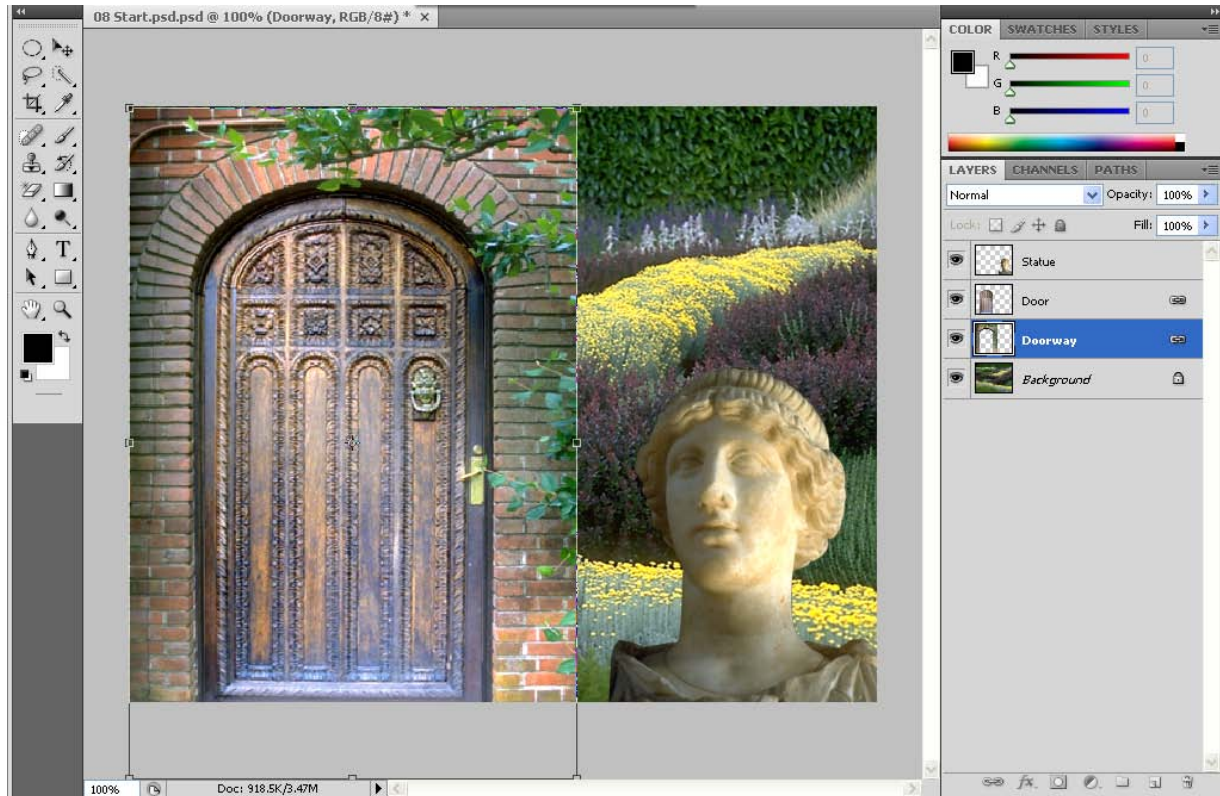
به این منظور ابتدا ابزار Move را انتخاب کرده ( در این آموزش با قرار دادن در درون  
در گاهی بطوری که کناره سمت چپ در با کناره سمت راست در گاهی هم تراز شود)  
در حالی که لایه Door در پالت Layers فعال است کلید Ctrl را پایین نگه داشته ولایه  
Doorway را نیز انتخاب کنید سپس دکمه  Link layers در پایین پالت Layers را  
کلیک کنید



مشاهده میکنید که آیکن یک زنجیر در کنار لایه ها نمایش داده میشود . حال ابزار Move را فعال کرده و در گاهی را به سمت چپ تصویر بکشید بطوری که آبرهای آن با لبه تصویر مماس شود با این کار تصویر در به همراه در گاهی حرکت داده میشود

اکنون میفواهیم اندازه هر دو لایه پیوند داده شده را تغییر دهیم به این منظور لایه Doorway را فعال نموده و کلید های Ctrl+T را بزنید دکمه Shift را پایین نگه دارید و دستگیره موجود در پایین سمت راست را به پایین بکشید تا تصویر بزرگتر شود میبیند که تصویر در هم به همراه در گاهی بزرگتر میشود

در پایان دکمه Enter را بزنید.

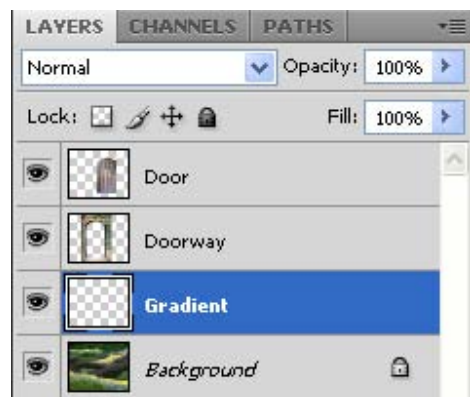


## اضافه کردن یک لایه Gradient

اکنون میفواهیم لایه جدید ایجاد کنیم و از آن برای افزودن یک جلوه نیمه شفاف که تا حدی بر لایه های چیده شده در زیر آن اثر میگذارد استفاده کنیم

بدین منظور در پالت Layers لایه Back ground را انتخاب کنید تا این لایه فعال شود سپس رو دکمه  Creat a new layer در پایین پالت Layers کلیک کنید

بدین ترتیب لایه جدیدی بین لایه های Back ground و Doorway نمایش داده میشود حال روی نام Layer 1 دابل کلیک کرده و کلمه Gradient را تایپ کنید سپس کلید Enter را فشار دهید

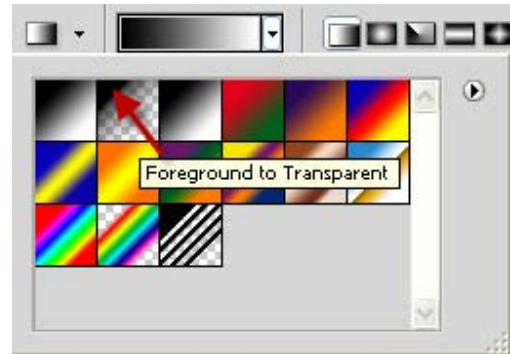


اکنون در جعبه ابزار ابزار Gradient  را انتخاب کنید سپس در نوار ابزار بر روی پیکان کوچک کلیک کنید تا صفحه انتخابی Gradient باز شود از این صفحه گزینه



Foreground to Transparent را انتخاب کنید و پس از در محلی فارم از محل گرادینت

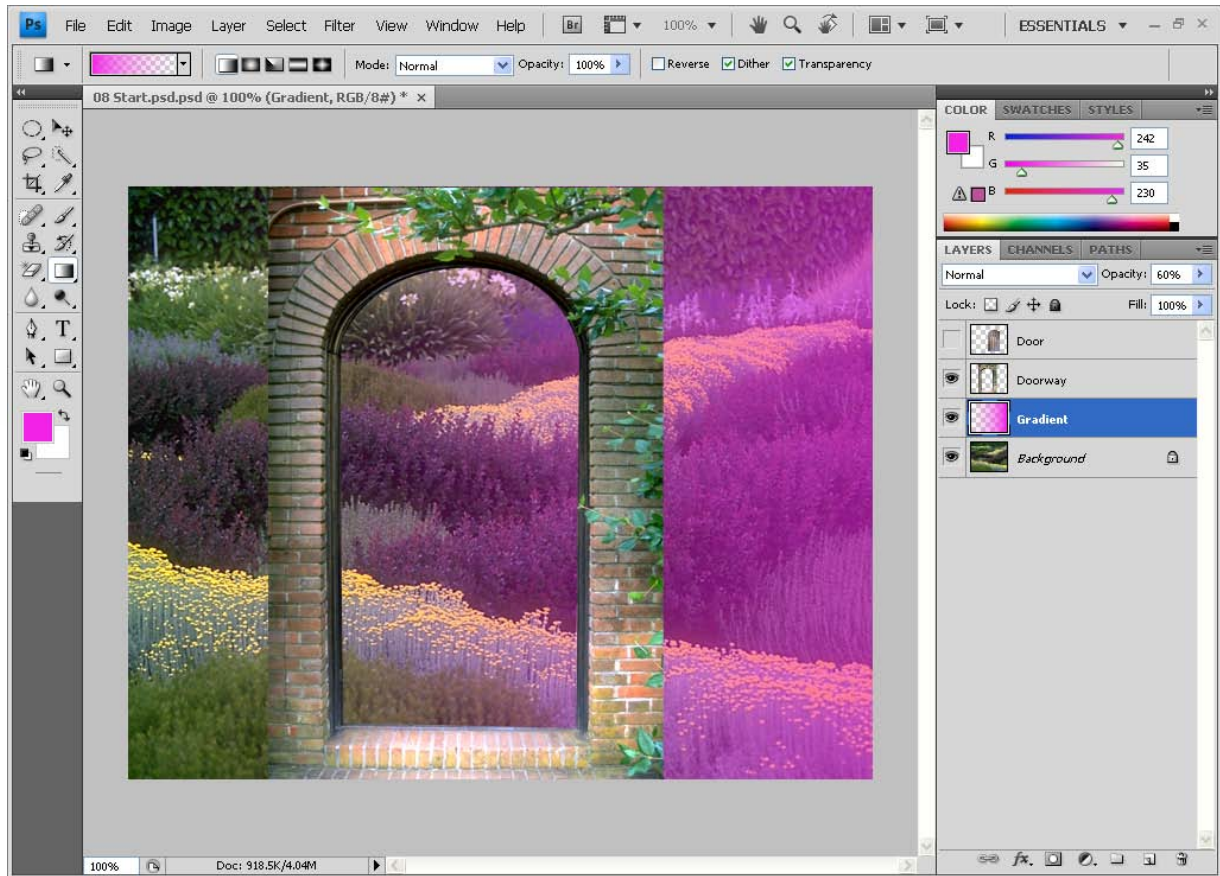
کلیک کنید



اکنون یک رنگ بدلفواه انتخاب کنید . در حالی که لایه Gradient در پالت Layers فعال است دکمه موس را نگه داشته و ابزار Gradient را از هاشیه راست تصویر به هاشیه چپ آن بکشید

تغییر تدریجی رنگ در عرض لایه از رنگ بنفش در سمت راست شروع میشود و بتدریج به ترکیبی از رنگ شفاف در سمت چپ فتم میشود این تغییر تدریجی رنگ تا اندازه ای تصویر منظره یعنی لایه زیرین Gradient را مبهم و تیره میکند در پالت Layers میزان Opacity را برای لایه Gradient 60% قرار دهید تا کل منظره در پشت لایه Gradient مشاهده شود





## ادغام و یک لایه ای کردن تصویر

پس از اتمام ویرایش کلیه لایه ها میتوانید آن ها را برای صرفه جویی در فضای ذخیره سازی دیسک در هم ادغام کنید به جای ادغام کردن فایل های اصلی PSD. توصیه میشود یک نسخه از این فایل ها را با لایه های دست نخورده ذخیره کنید تا در صورت لزوم بتوانید به لایه ها دسترسی داشته باشید

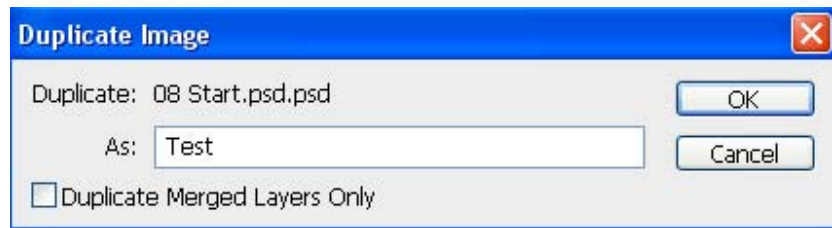
برای مشاهده مزیت ادغام کردن لایه ها به دو عدد نمایش داده شده در پایین پنجره تصویر توجه کنید

عدد اول نشان دهنده فایل در صورت ادغام کردن لایه ها در یک پس زمینه ( پیکان سبز )  
و عدد دوم نشان دهنده اندازه فایل در حالت عادی است ( پیکان قرمز )



همان طور که از اعداد مشخص است ادغام کردن این فایل برای صرفه جویی در فضای دیسک بسیار موثر است

حال از منوی Image گزینه Duplicate را انتخاب کنید و کار مابقیه ای باز شده نام فایل جدید را وارد کنید سپس OK را کلیک کنید



در صورتی که می‌خواهید برنی از لایه ها ادغام نشوند روی نشانه چشم مربوط به آن ها کلیک کنید تا پنهان شوند

حال از منوی Layer گزینه Merge Visibel را انتخاب کنید برای ترکیب تمامی لایه ها و تبدیل آن ها به یک لایه در منوی پالت Layers گزینه Flatten Image را انتخاب کنید .

با انتخاب این دستور کلیه لایه های موجود با یک دیگر در یک لایه ترکیب میشوند

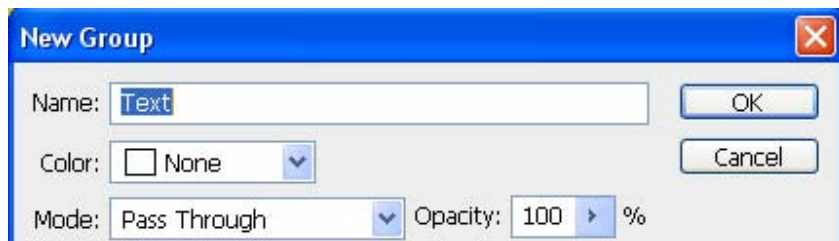


حال از منوی فایل گزینه Save کنید اکنون دو نسخه از این فایل وجود دارد یک نسخه یک لایه ای و یک نسخه اصلی که در آن کلیه لایه ها دست نخورده میباشد

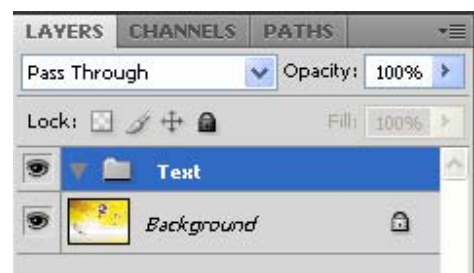
## ایجاد یک گروه لایه

میتوانید مجموعه ای از لایه ها را در پالت Layers قرار دهید. بدین ترتیب مدیریت و انجام کار ها هنگام کار با فایل های بزرگ ساده تر میشود

بدین منظور در منوی پالت Layers گزینه New Group را انتخاب کنید در گار محاوره ای New Group نامی دلفواه انتخاب کرده و Ok را کلیک کنید



مشاهده میکنید پوشه Text بالای لایه Back ground نشان داده میشود

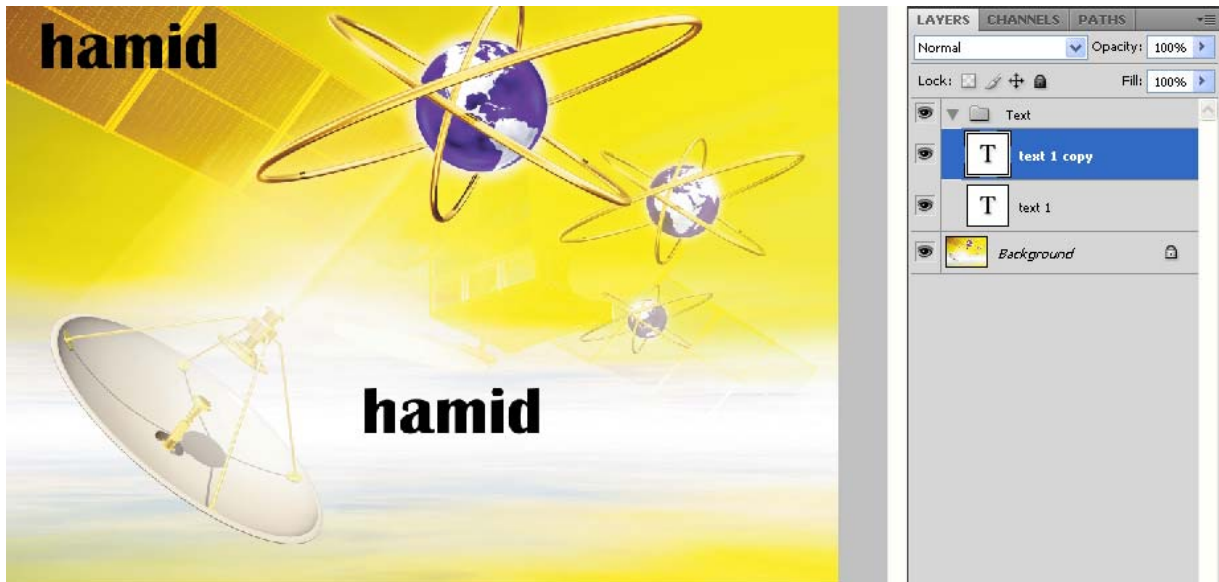


از این مجموعه لایه برای تکه برداری لایه های که حاوی اطلاعاتی در باره متن تایپ شده میباشد استفاده خواهیم کرد

اکنون بر روی دو لایه متن که دارای اطلاعات مشابه ای هستند کار میکنیم

دقت داشته باشید در پالت Layers لایه Text باید انتخاب شده باشد . حال یک لایه متنی ایجاد کنید سپس نام لایه را به Test 1 تغییر دهید سپس لایه Test 1 را انتخاب کنید و آن رو به سمت دکمه Creat a new layer در آگ کنید با رها کردن دکمه موس یک نسخه دیگر از لایه متن ظاهر میشود که در مجموع لایه های Text قرار دارد

اکنون ابزار Move را انتخاب نموده و لایه ایجاد شده را با به جا کنید



# پایان فصل هفتم

