

به نام خدا

آموزش دوره مقدماتی

Adobe Photoshop CC 2019

نویسنده:

حسین تقیا

انتشارات مهرگان دانش



سرشناسه	:	تقیا، حسین، ۱۳۷۰-
عنوان و نام پدیدآور	:	آموزش دوره مقدماتی adobe photoshop cc 2019 / نویسنده
مشخصات نشر	:	قزوین: مهرگان دانش، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	:	۱۷۵ ص.: مصور (رنگی).
شابک	:	978-622-6944-07-6
وضعیت فهرست	:	فیفا
موضوع	:	فتوشاپ ادوبی (فایل کامپیوتر) -- راهنمای آموزشی
موضوع	:	Adobe Photoshop (Computer file) -- Study and teaching
موضوع	:	گرافیک کامپیوتری -- راهنمای آموزشی
موضوع	:	Computer graphics -- Study and teaching
رده‌بندی کنگره	:	۳۸۵ T
رده‌بندی دیویی	:	۰۰۶/۶۸۶
شماره کتابشناسی	:	۵۹۷۹۳۲۲



انتشارات مهرگان دانش
mehregan.danesh@yahoo.com

آدرس: قزوین، چهارراه نادری، جنب داروخانه قانون، پلاک ۳۱۰، طبقه ۲ ۰۹۰۲۸۵۶۰۲۷۶ ۰۲۸-۳۳۲۲۹۵۸۸

آموزش دوره مقدماتی ADOBE PHOTOSHOP CC 2019

- نویسنده: حسین تقیا
- ناشر: مهرگان دانش
- صفحه آرا: لیلا ایاز
- نوبت چاپ: اول
- شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۹۴۴-۰۷-۶
- شمارگان: ۱۰۰ نسخه
- قیمت: ۵۵,۰۰۰ تومان

فهرست عناوین

فصل اول: باز کردن تصویر.....	۵
فصل دوم: آشنایی با محیط.....	۱۵
فصل سوم: اندازه و وضوح تصویر.....	۲۳
فصل چهارم: برداشت، ترمیم و صاف کردن.....	۳۷
فصل پنجم: معرفی لایه‌ها.....	۵۱
فصل ششم: ذخیره کارهای انجام شده.....	۷۹
فصل هفتم: روشنایی و کنتراست.....	۸۷
فصل هشتم: متعادل کردن رنگ‌ها.....	۹۷
فصل نهم: کار با ابزار Select.....	۱۱۱
فصل دهم: حالت Quick mask.....	۱۳۳
فصل یازدهم: روتوش و بهبود بخشیدن.....	۱۴۵
فصل دوازدهم: معرفی Camera RAW.....	۱۵۵
فصل سیزدهم: ایجاد و قالب‌بندی متن.....	۱۶۵
فصل چهاردهم: ایجاد گرافیک وب.....	۱۷۳

Hossein Taghia

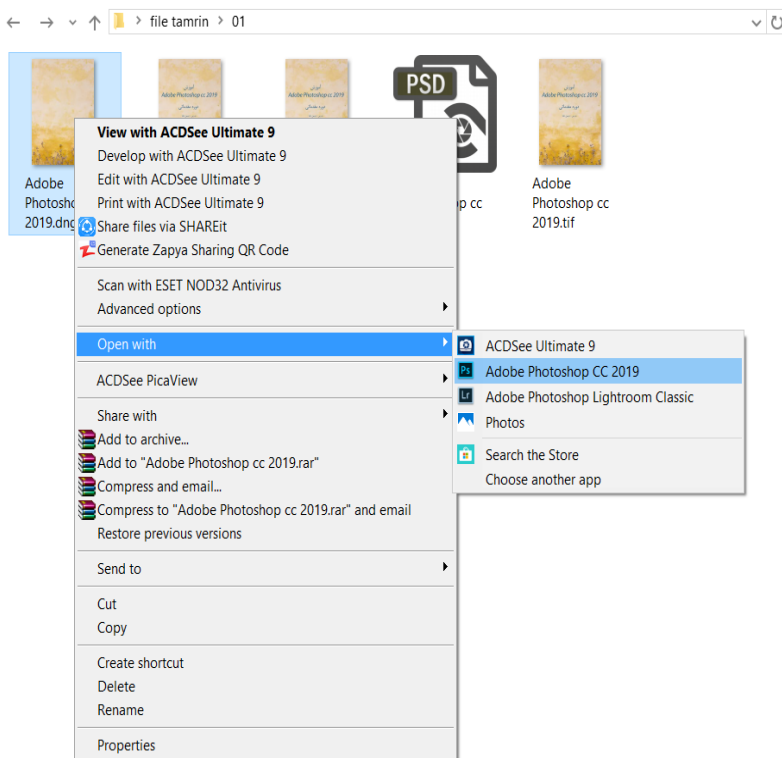
باز کردن تصویر

فصل ۱

Hossein

باز کردن تصویر از دسکتاپ:

در اینجا پنج فایل در فرمت‌های مختلف داریم. برای باز کردن آنها در فتوشاپ می‌توانیم با توجه به تصویر عمل کنیم.

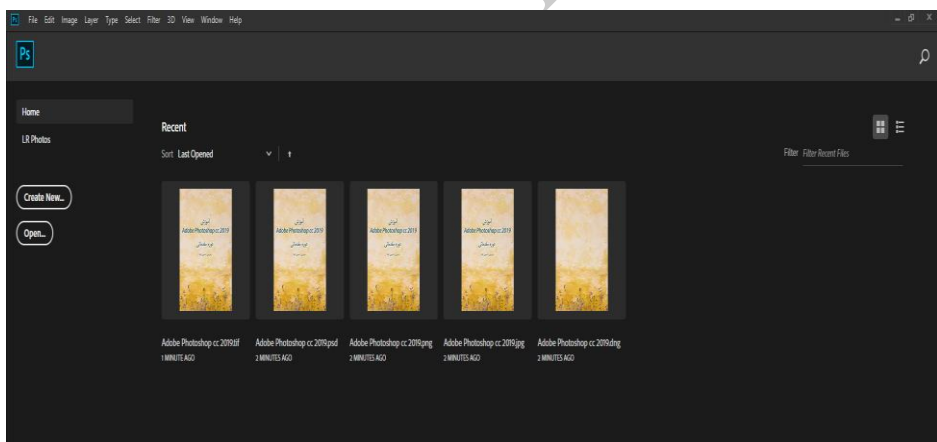


در فرمت PSD تمام لایه‌ها ذخیره می‌شوند و با باز کردن مجدد آن می‌توانیم تغییرات جدیدی به فایل مورد نظر اضافه کنیم.

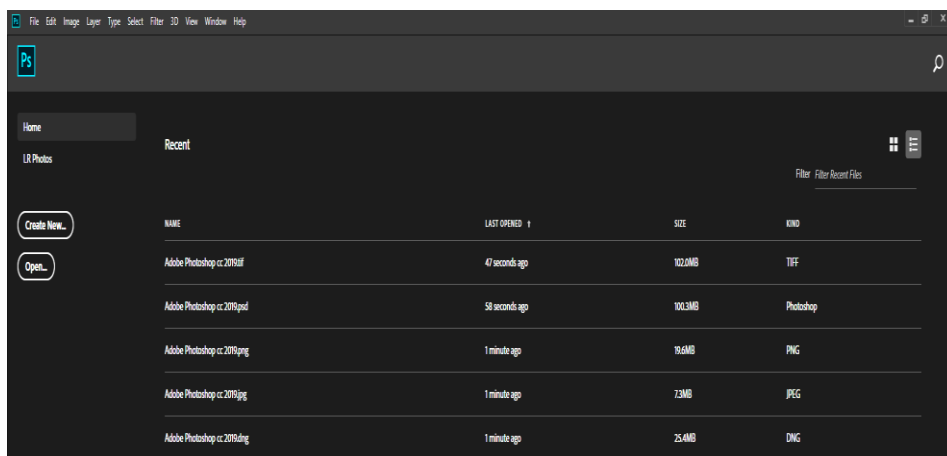
فصل ۱: باز کردن تصویر ۷



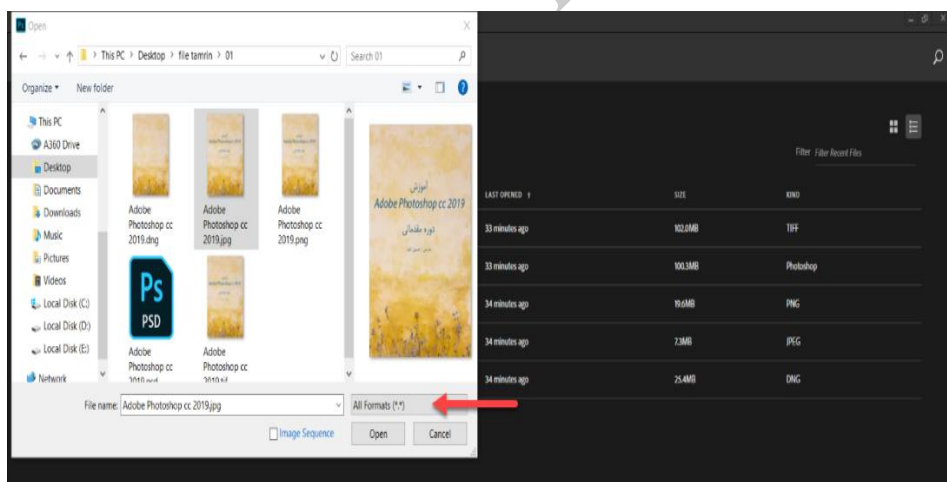
باز کردن تصویر از داخل فتوشاپ:



زمانی که برنامه را اجرا می‌کنیم تا بیست تصویر آخری که استفاده کرده‌ایم را به ما نشان می‌دهد و می‌توانیم با کلیک روی هر کدام آن را در محیط برنامه باز کنیم.



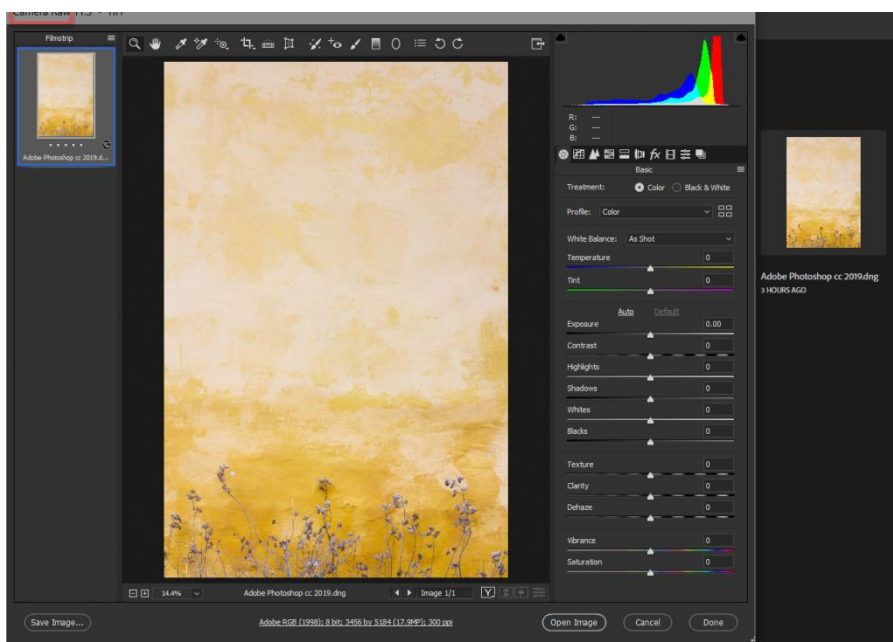
اگر آن را به صورت لیست در بیاوریم می‌توانیم اطلاعاتی همچون آخرین زمانی که فایل در برنامه باز شده یا سایز فایل و یا فرمت فایل را مشاهده کنیم. روشی دیگر برای باز کردن فایل‌ها استفاده از راه **file > open** است.

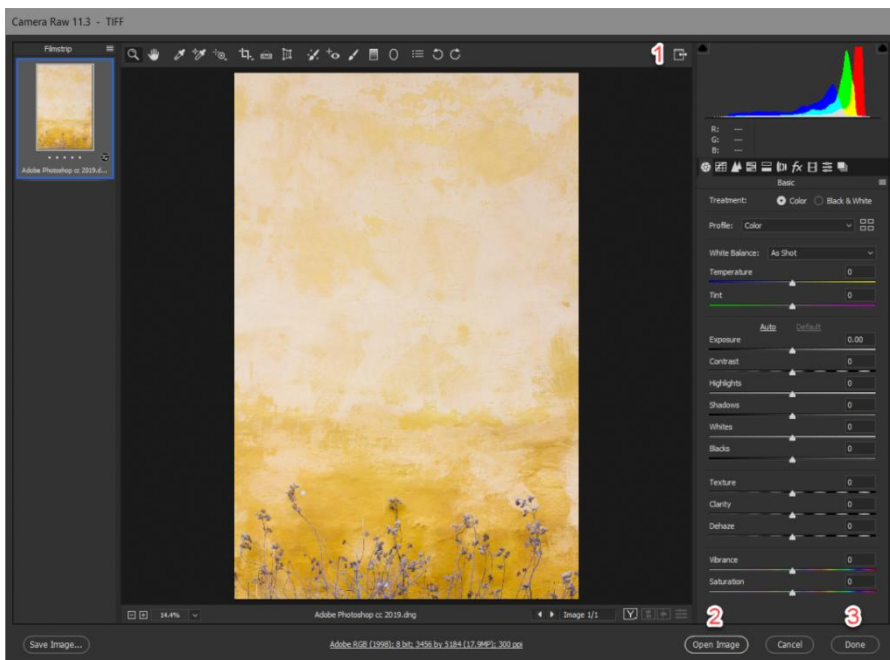


All Formats یعنی تمامی فرمت‌هایی که می‌توان در فتوشاپ اجرا کرد.

باز کردن تصویر در Camera Raw:

Camera raw به شما این اجازه را می‌دهد تا فایل‌های به اصطلاح خام که بدون هیچ پردازش اضافی توسط دوربین عکاسی یا تلفن همراه یا وسیله دیگر ثبت شده‌اند را ویرایش نمایید. برای مثال از فرمت DNG استفاده می‌کنیم.





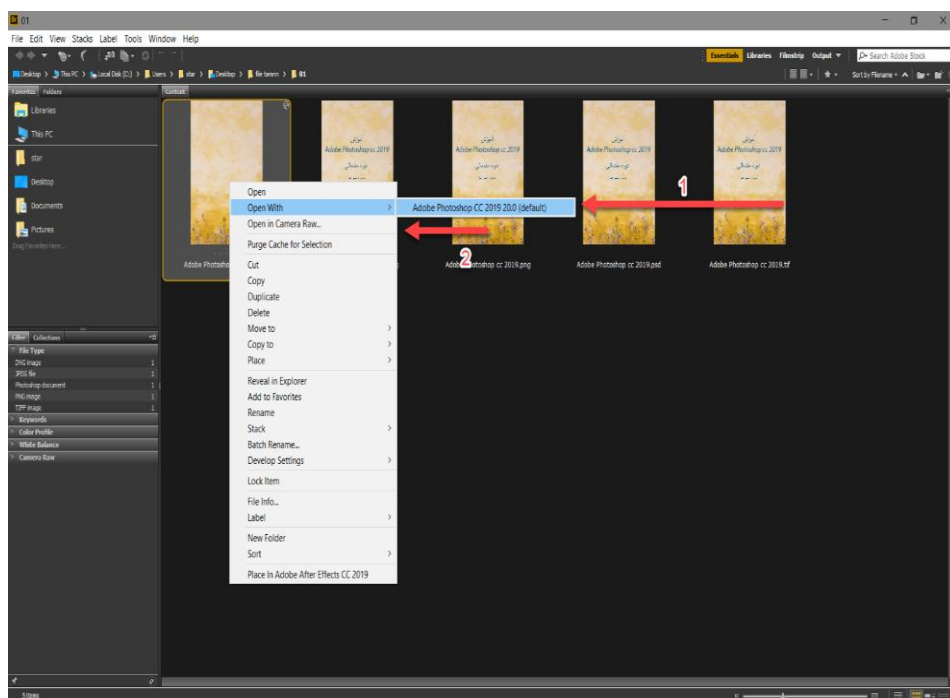
۱. برای تمام صفحه کردن از این گزینه استفاده می‌کنیم (یا می‌توانید از کلید F روی کیبورد استفاده کنید).

۲. بعد از ایجاد تغییرات دلخواه با زدن گزینه open image تغییرات ثبت و به داخل محیط فتوشاپ هدایت می‌شوید.

۳. اگر بعد از ثبت تغییرات بر روی تصویر مورد نظر بر روی گزینه done کلیک کنید تغییرات روی تصویر ثبت می‌شود ولی در محیط فتوشاپ باز نمی‌شود.

فصل ۱: باز کردن تصویر ۱۱

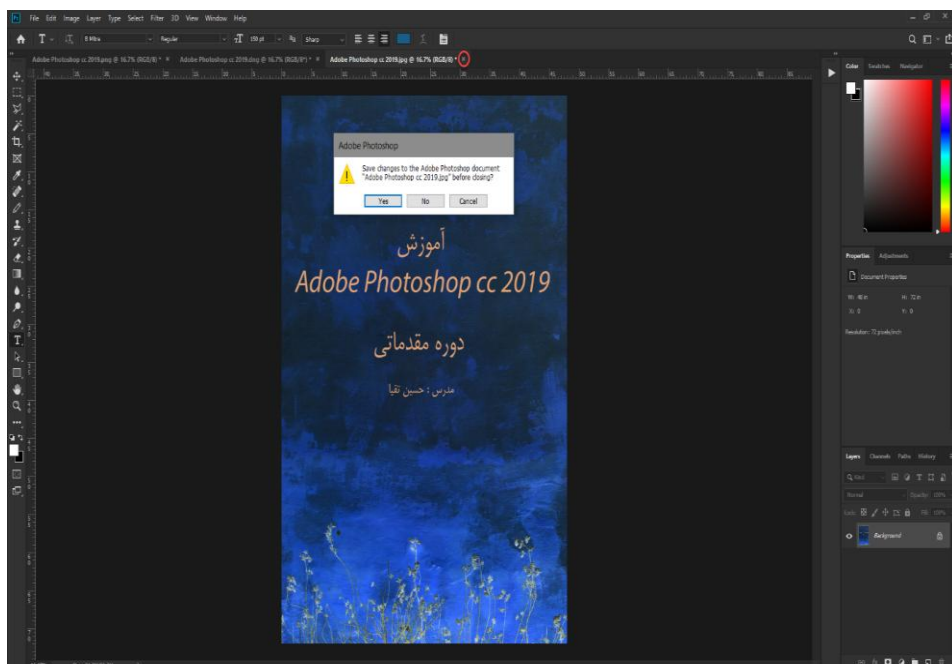
باز کردن تصویر از طریق Adobe Bridge



۱. با دو بار کلیک کردن، تصویر در فتوشاپ باز می‌شود (یا با راست کلیک کردن روی تصویر و انتخاب گزینه open with می‌توان تصویر مورد نظر را در فتوشاپ باز کرد).
۲. با انتخاب گزینه open in camera Raw تصویر مورد نظر در camera Raw باز می‌شود.

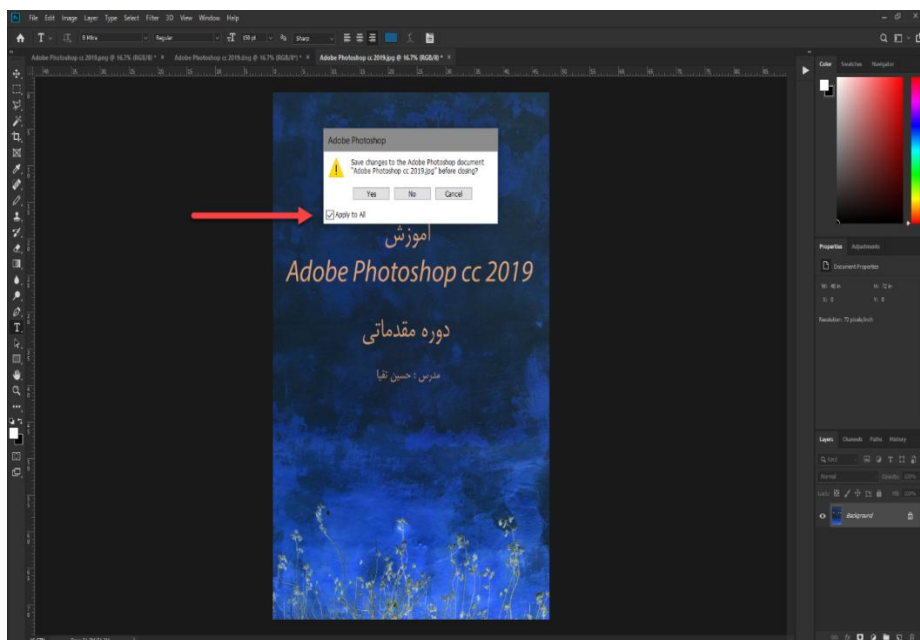
طریقه بستن فایل‌ها:

من در اینجا تغییراتی روی تصاویر اعمال کرده‌ام. حال زمانی که می‌خواهم تصویر را ببندم پیغامی ظاهر می‌شود.



قبل از بستن فایل می پرسد "می خواهید تغییرات ذخیره شوند یا نه".
 با انتخاب گزینه yes تغییرات ذخیره شده و فایل بسته می شود و با انتخاب گزینه no تغییرات
 ذخیره نشده و فایل بسته می شود و در صورت انتخاب گزینه cancel اتفاقی برای فایل نمی افتد و
 می توانید در محیط بمانید.
 در صورتی که بخواهیم تمام فایل های باز را ببندیم از راه `file > close all` استفاده می کنیم.

فصل ۱: باز کردن تصویر ۱۳



زمانی که می‌خواهیم تمام فایل‌ها را ببندیم گزینه‌ای اضافه می‌شود به نام apply to all که با توجه به توضیحاتی که در بالا آمده اگر آن را فعال کنیم برای تمام فایل‌ها اعمال می‌شود.

Hossein Taghia

فصل ۲

آشنایه با محیط

Hossein

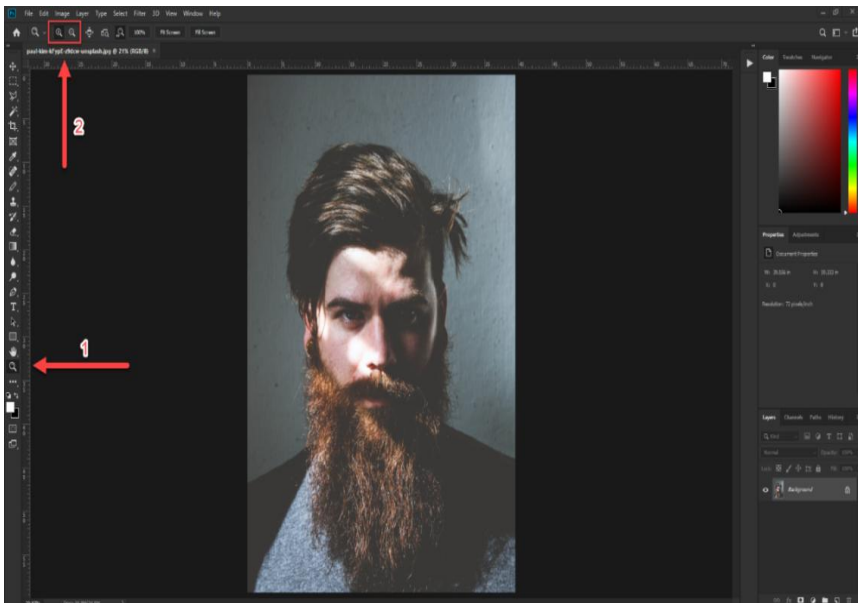
زوم کردن روی تصویر:

با استفاده از کیبورد :

ctrl + - ---- کوچک نمایی تصویر
----- متناسب با صفحه نمایش

ctrl + + ---- بزرگ نمایی تصویر
ctrl + 1 ---- ۱۰۰٪
ctrl + 0

استفاده از ابزار دقیق تر زوم:



۱. با استفاده از ابزار زوم می توانیم بزرگ نمایی یا کوچک نمایی کنیم (میانبر کیبورد کلید Z).
۲. زمانی که ابزار زوم را فعال می کنیم دو گزینه برای ما نشان داده می شود که به طور پیش فرض روی حالت بزرگ نمایی است و برای کوچک کردن می توانیم روی ذره بین با علامت منفی کلیک کنیم (برای کوچک کردن تصویر می توانیم از ترکیب کلیدهای alt + left click به عنوان میانبر استفاده کنیم).
- همچنین می توانیم بدون نیاز به استفاده از گزینه بزرگ نمایی به صورت میانبر انجام دهیم. در حالی که کلیدهای ctrl + space را همزمان نگه داشته ایم با چپ کلیک موس می توانیم بزرگ

فصل ۲: آشنایی با محیط ۱۷

نمایی کنیم یا در حالی که کلیدهای $\text{alt} + \text{space}$ را همزمان نگه داشته‌ایم با چپ کلیک موس می‌توانیم کوچک‌نمایی کنیم.

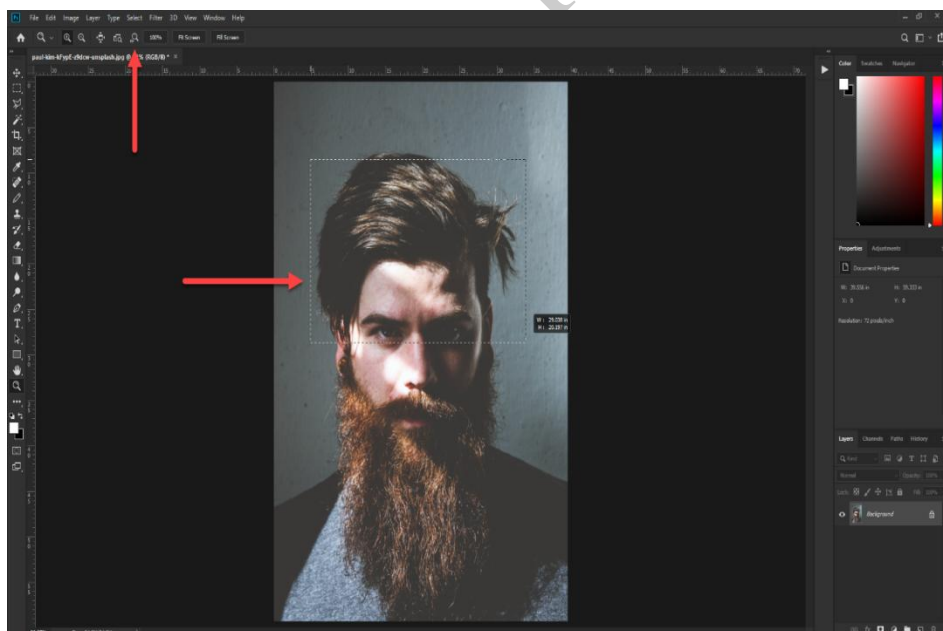
پنج روش برای بزرگ‌نمایی مداوم:

در این مرحله پنج روش دیگر بزرگ‌نمایی را یاد می‌گیریم.

۱. در این روش می‌توانیم کلید Z را نگه داشته و با نگه داشتن چپ کلیک موس بزرگ‌نمایی کنیم و برای کوچک‌نمایی $\text{alt} + Z$ و چپ کلیک موس را نگه داریم.

۲. در این روش می‌توانیم با نگه داشتن کلید Z و حرکت دادن موس به چپ یا راست بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی کنیم (حرکت موس به سمت راست برای بزرگ‌نمایی و به چپ برای کوچک‌نمایی).

۳. کلید Z را می‌زنیم تا ابزار زوم فعال شود سپس گزینه نشان داده شده را غیر فعال می‌کنیم تا بتوانیم با استفاده از marquee zooming قسمتی از تصویر را انتخاب کرده و با رها کردن بزرگ‌نمایی صورت بگیرد.

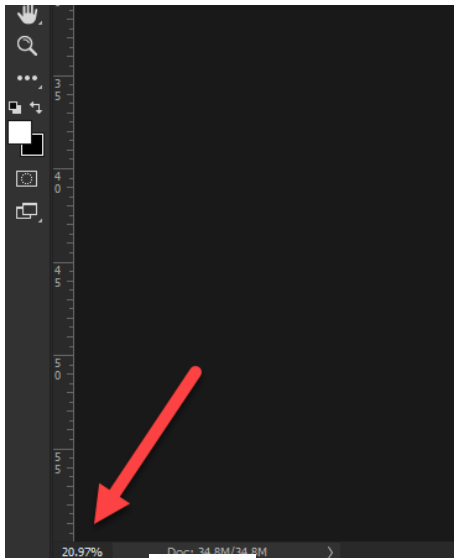


۴. این روش برای تبلت یا استفاده از تاج پد لپ‌تاپ امکان‌پذیر است.

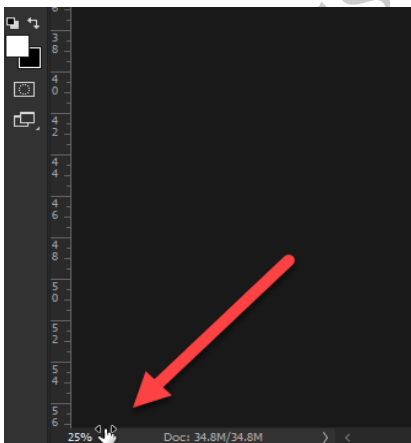
۵. با نگه داشتن alt و کار کردن با اسکرول موس می‌توان بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی کرد.

وارد کردم مقدار سفارشی بزرگ‌نمایی:

برای این کار می‌توانیم مقدار درصد بزرگ‌نمایی را انتخاب کرده و تغییر دهیم.



می‌توانیم با موس عدد را انتخاب کرده و با اسکرول بالا یا پایین کیبورد مقدار را زیاد یا کم کنیم.



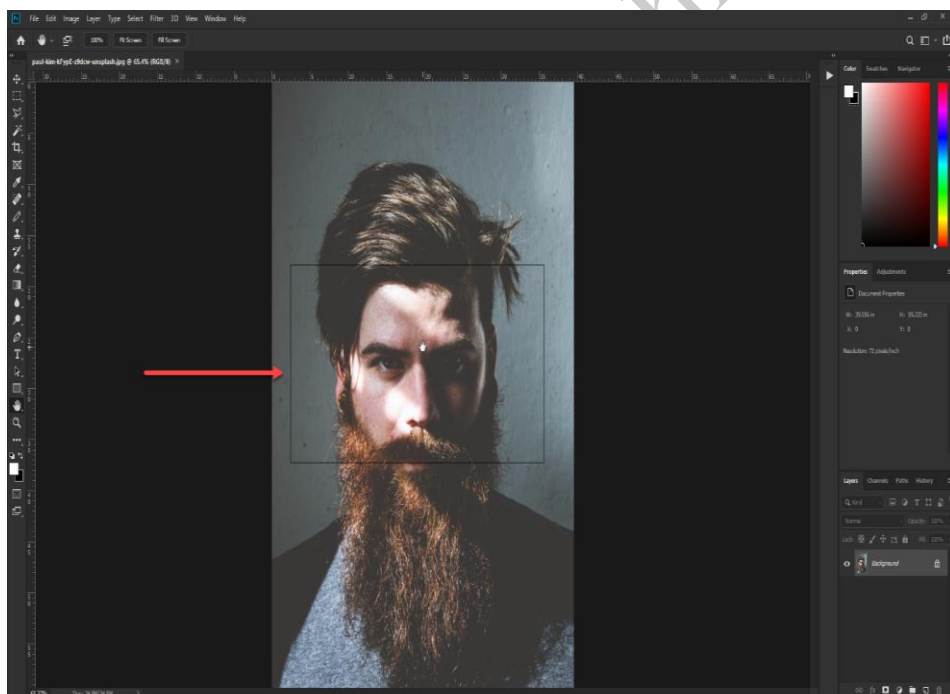
همچنین با چپ کلیک کردن روی عدد و فشردن همزمان $\text{shift} + \text{enter}$ عدد انتخاب شده و می‌توانیم عدد جدید را وارد کنیم و سپس با enter کردن تغییر اعمال می‌شود. همچنین اگر با موس به روی عدد برویم و کلید ctrl را نگه داریم علامتی به شکل زیر ظاهر می‌شود که می‌توانیم با به راست بردن موس بزرگ‌نمایی و با به چپ بردن موس کوچک‌نمایی کنیم (هر حرکت 1% کم یا زیاد می‌کند و اگر همزمان با نگه داشتن ctrl ، shift را هم نگه داریم هر حرکت 10% کم یا زیاد می‌کند).

حرکت دادن تصویر:

برای حرکت دادن تصویر چند راه وجود دارد که با هم بررسی می‌کنیم.
برای شروع با نگه داشتن کلید **ctrl** و حرکت دادن اسکرول موس می‌توانیم تصویر را به سمت چپ یا راست حرکت دهیم. با نگه داشتن کلید **space** و با استفاده از کلیک چپ موس و حرکت دادن موس نیز می‌توانید تصویر را حرکت دهید.

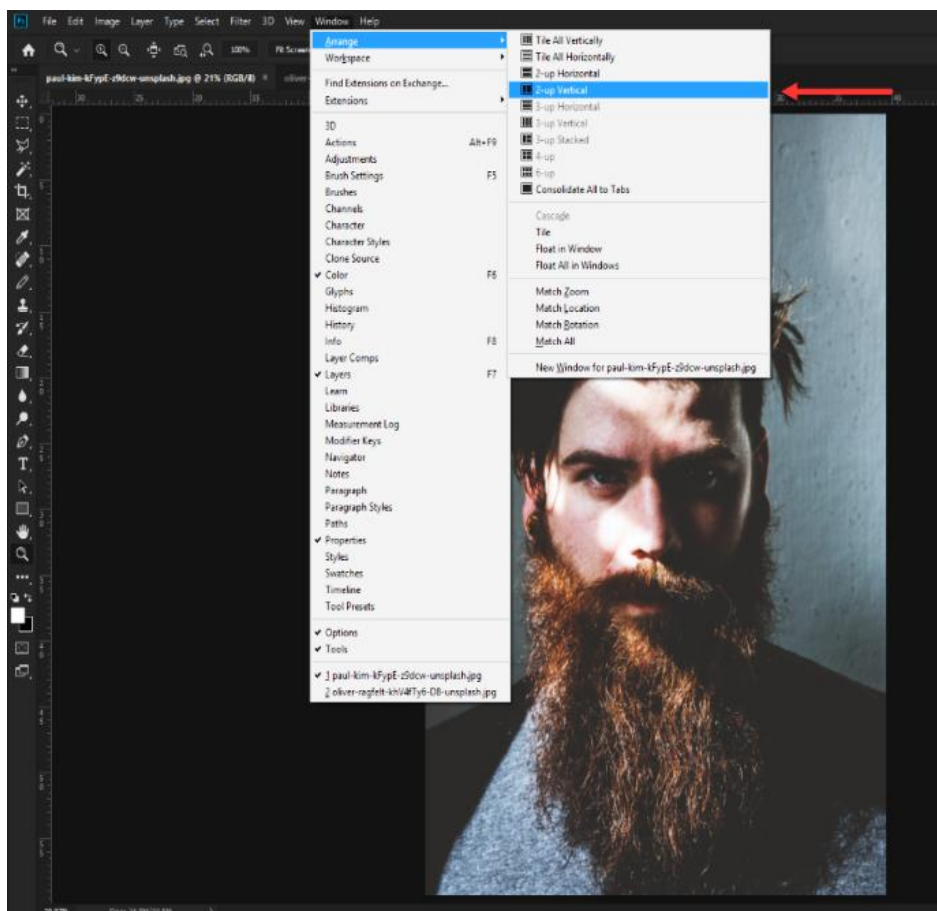
چند نکته دیگر برای حرکت دادن تصویر:

ابتدا زوم کرده (برای مثال با ترکیب کلیدهای **ctrl + 0**) سپس با نگه داشتن کلید **h** و با استفاده از چپ کلیک موس می‌توان شکل مستطیلی را هر جای تصویر حرکت داد و رها کرد.



در این مرحله دو تصویر در فتوشاپ داریم و می‌خواهیم هر دو را کنار هم قرار دهیم و از راه **window>arrange** می‌توانیم حالت‌های مختلف را امتحان کنیم. در این مرحله **up vertical 2** را انتخاب می‌کنیم تا دو تصویر کنار یکدیگر قرار بگیرند.

حالا اگر هر دو تصویر را مقداری بزرگ‌نمایی کنیم (برای مثال با ترکیب 1 + ctrl) می‌توانیم با نگه داشتن shift + space هر دو تصویر را به حرکت در بیاوریم.

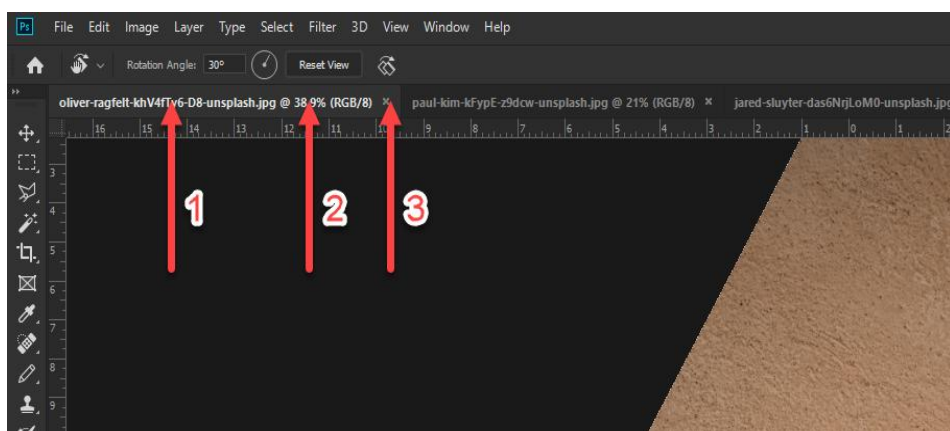


جابجایی میان تصاویر باز:

برای این کار با نگه داشتن کلید ctrl و با استفاده از کلید tab می‌توانیم میان تصاویر جابجا شویم (از این ترکیب هم می‌توانیم استفاده نماییم ctrl + shift و استفاده از کلید tab).

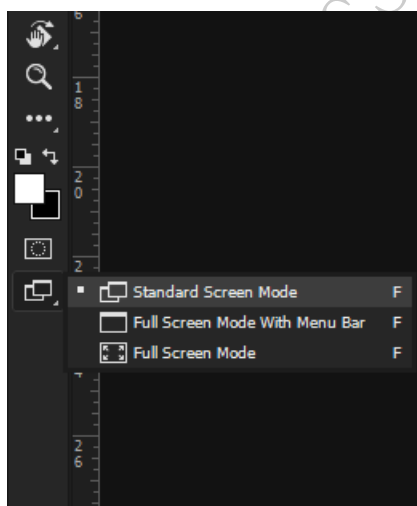
چرخش و تنظیم مجدد نما:

۱. برای چرخاندن تصویر کلید **r** را می‌زنیم و سپس با چپ کلیک موس می‌توانیم تصویر را بچرخانیم. اگر **shift** را نگه داریم و چپ کلیک کنیم تصویر به صورت ۱۵ درجه تغییر می‌کند.
۲. **rotate angle** زاویه چرخش را نشان می‌دهد.
۳. اگر بخواهیم تنظیمات این قسمت به حالت اول برگردد از **reset view** استفاده می‌کنیم.
۴. با انتخاب این گزینه تغییرات برای تمامی تصاویر باز اعمال می‌شود.



چرخش بین حالت‌های صفحه نمایش:

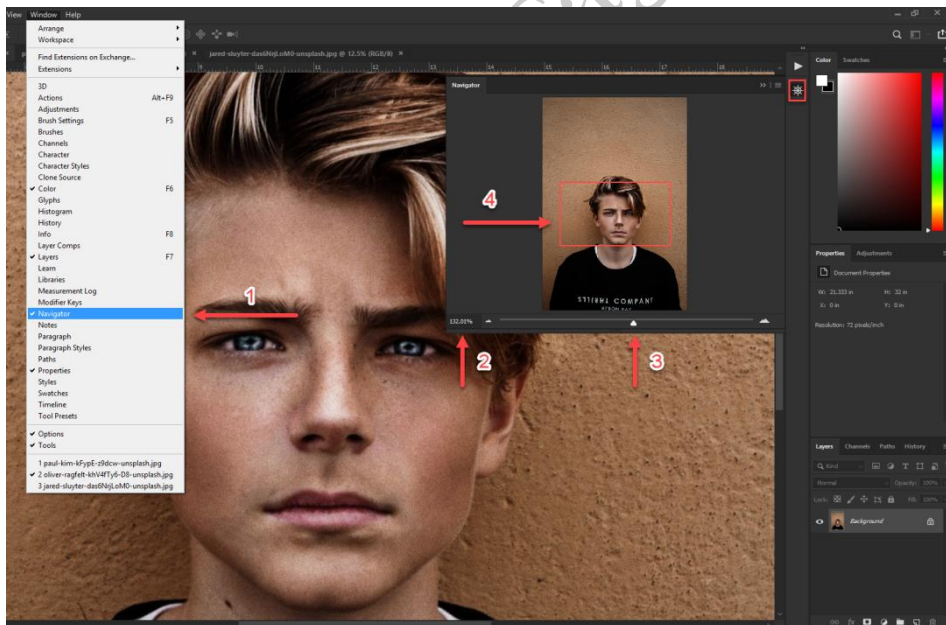
۱. با زدن کلید **f** صفحه نمایش در ۳ حالت نشان داده می‌شود (همچنین می‌توان از گزینه موجود استفاده کرد)
۲. با ترکیب **shift + f** تصویر به تمام صفحه هدایت می‌شود و با زدن دوباره کلید **f** به حالت اول برمی‌گردد.
۳. با زدن کلید **tab** جعبه ابزار و قسمت پنل که در چپ و راست محیط برنامه قرار دارند مخفی می‌شوند.
۴. با ترکیب **shift + tab** فقط قسمت پنل مخفی می‌شود.



در صورت استفاده از هر موردی که ذکر شد اگر موس را روی قسمت‌های کناری و مخفی شده ببریم آن قسمت دوباره برای ما ظاهر می‌شود و می‌توانیم از آن قسمت استفاده کنیم.

استفاده از پنل هدایتگر:

۱. از مسیر window > navigator به محیط پنل اضافه می‌شود.
۲. درصد بزرگ‌نمایی را از این قسمت می‌توان به صورت دستی وارد کرد.
۳. از این طریق هم می‌توان بزرگ‌نمایی کرد.
۴. با نگه داشتن کلید ctrl و کار با چپ کلیک می‌توان قسمتی که می‌خواهیم بزرگ‌نمایی شود را به صورتی که در تصویر مشاهده می‌کنید در تصویر اصلی بزرگ کنیم (هر چه مستطیل قرمز ما کوچک‌تر باشد مقدار بزرگ‌نمایی بیشتر خواهد بود).



فصل ۳

اندازه و وضوح تصویر

اصول تصویربرداری دیجیتال:

برای درک تصاویر دیجیتال، باید اساسی‌ترین بلوک ساختمان آن یعنی پیکسل را بفهمید که برای همه اهداف، یک نقطه از یک رنگ است. در عکس‌ها و دستگاه‌های تلفن همراه، نمایشگرهای رایانه‌ای و تلویزیون‌های 4k، پیکسل یک مربع کامل است. هر پیکسل در ردیف‌ها و ستون‌های منظم و بدون شکاف بین آنها کنار پیکسل دیگر قرار می‌گیرد. با بیشتر شدن تعداد پیکسل‌ها، آنها در چیزی که به عنوان یک تصویر مداوم شناخته می‌شود، حل می‌شوند، در گروه‌هایی که پیکسل‌هایی با رنگ‌های مشابه با هم ادغام می‌شوند تا جزئیاتی را نشان دهند که شبیه همه چیز هست به جز مربع، به همین دلیل به طور کلی تصور می‌شود که زمانی که پیکسل‌های بیشتری در اختیار شما قرار دارد، تصویر نهایی بهتر خواهد بود.

اما کمیت همه چیز نیست؛ یک تصویر بد رندر شده ممکن است حاوی ۱۰۰ میلیون پیکسل باشد و یک تصویر خوب رندر شده فقط شامل چند صد هزار باشد. همه اینها به کیفیت عکس اصلی یا اسکن و همچنین هدف از تصویر نهایی بستگی دارد. شما یاد خواهید گرفت که چند پیکسل مورد نیاز است. و در پایان، مکانیک آنچه را که باعث ایجاد تصویر موفق چه در چاپ و چه بر روی صفحه نمایش می‌شود را خواهید فهمید.

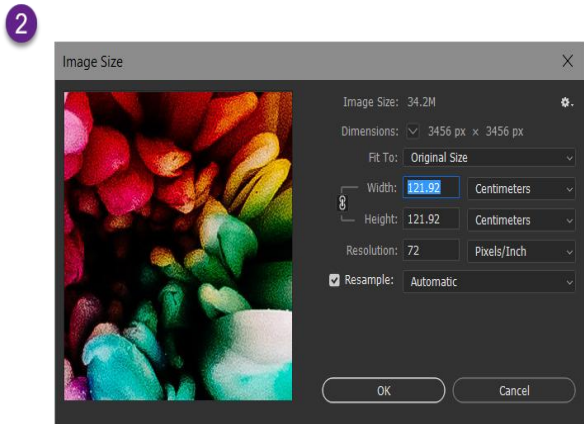
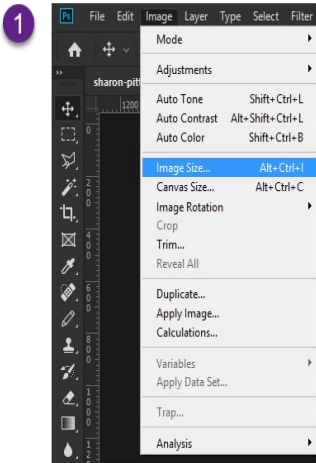
اندازه تصویر:

اکنون می‌دانیم که پیکسل‌ها، مربع‌های کوچکی از رنگ هستند که یک تصویر دیجیتال را تشکیل می‌دهند، حال اجازه دهید نگاهی به موضوعی مرتبط یعنی اندازه تصویر کنیم. اندازه تصویر به عرض و ارتفاع تصویر، برحسب پیکسل‌ها گفته می‌شود. اندازه همچنین به تعداد کل پیکسل‌ها در تصویر اشاره می‌کند.



اگر ۳۴۵۶ را در ۳۴۵۶ ضرب کنیم (برای بدست آوردن تعداد کل پیکسل ها) عدد ۱۱,۹۴۳,۹۳۶ را به ما می دهد. شما واقعا نیازی به دانستن تعداد کل پیکسل ها ندارید. اما همانطور که تجربه های بیشتری در مورد تغییر اندازه تصاویر به دست آورید، متوجه خواهید شد که دانستن تعداد پیکسل ها از قبل، به شما یک ایده خوب را می دهد که شما چقدر می توانید تصویر را بزرگ چاپ کنید.

برای یافتن اطلاعات اندازه تصویر از راه `image > image size` (یا کلید میانبر `ctrl + alt + i`) استفاده می کنیم.



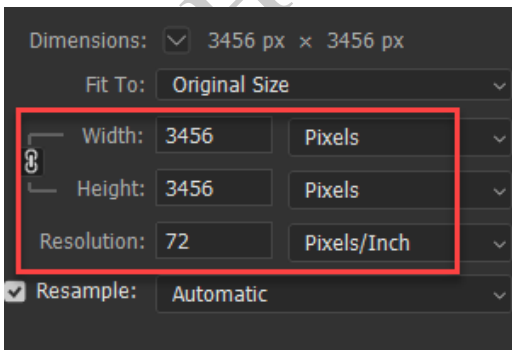
رزولوشن تصویر:

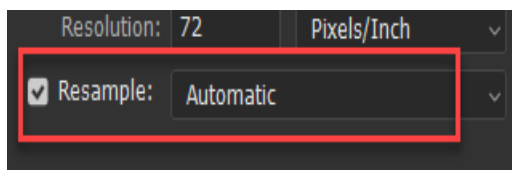
خوب پس اگر پیکسل‌ها، مربع‌های کوچکی از رنگ هستند که تمام تصاویر دیجیتالی را تشکیل می‌دهند و اندازه تصویر هم تعداد پیکسل‌ها در تصویر از چپ به راست (عرض) و از بالا به پایین (ارتفاع) است، پس رزولوشن تصویر چیست؟ رزولوشن تصویر این موضوع را کنترل می‌کند که با توجه به اندازه فعلی تصویر، در چاپ این تصویر چقدر می‌توانیم آن را بزرگ یا کوچک کنیم.

درک کنیم این موضوع مهم است که رزولوشن تصویر فقط بر اندازه نسخه چاپ شده تصویر

تاثیر می‌گذارد. رزولوشن یک تصویر، نقشی در هنگام مشاهده آن بر روی صفحه نمایش ندارد.

در کادر محاوره‌ای تصویر، اگر زیر کلمه «ابعاد» نگاه کنید، می‌توانید فیلدهای عرض، ارتفاع و رزولوشن را پیدا کنید. این جایی است که نه تنها می‌توانیم تنظیمات فعلی را مشاهده کنیم بلکه می‌توانیم آنها را تغییر هم بدهیم:





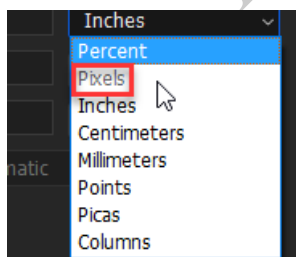
قبل از اینکه بیشتر جلو برویم، اگر به پایین مقدار رزولوشن نگاه کنید، یک گزینه مهم دیگر به نام Resample پیدا خواهید کرد. و به طور پیش فرض، Resample روشن است. ما

را قادر به تغییر تعداد پیکسل‌ها در تصویر می‌کند.

چرا می‌خواهید تعداد پیکسل‌ها را تغییر دهید؟ اگر اندازه تصویر فعلی بسیار کوچک است تا عکس خود را در اندازه‌ای که نیاز دارید چاپ کنید، می‌توانید از Resample برای اضافه کردن پیکسل‌های بیشتری استفاده کنید، که این کار به نام up sampling شناخته می‌شود. یا اگر می‌خواهید عکس خود را به دوستانتان ارسال کنید یا آن را در وب آپلود کنید و اندازه فعلی آن خیلی بزرگ است، Resample به شما اجازه می‌دهد تا تعداد پیکسل‌ها را کاهش دهید که این کار به عنوان down sampling شناخته می‌شود.



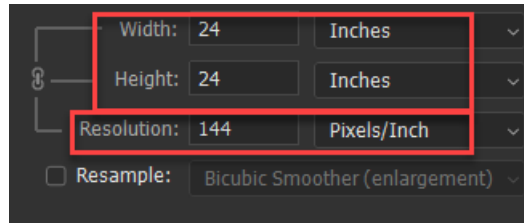
به محض این که ریسمپل را خاموش کردید، متوجه خواهید شد که نوع واحد اندازه‌گیری برای مقدار عرض و ارتفاع تغییر می‌کند. به جای دیدن عرض و ارتفاع بر حسب پیکسل، همانطور که چند لحظه پیش دیده بودیم، اکنون آنها را بر حسب اینچ می‌بینیم. و به جای اینکه بگوییم تصویر ما ۳۴۵۶ پیکسل عرض و



۳۴۵۶ پیکسل ارتفاع دارد، اکنون می‌گوییم که ۴۸ اینچ عرض و ۴۸ اینچ ارتفاع دارد. در واقع، اگر بر روی جعبه نوع اندازه‌گیری برای عرض یا ارتفاع کلیک کنید، متوجه خواهید شد که پیکسل اکنون خاکستری است و در دسترس نیست. به همین دلیل است که تا زمانی که Resample خاموش است، ما قادر به تغییر تعداد فیزیکی پیکسل در تصویر نیستیم. تنها کاری که در این حالت می‌توانیم

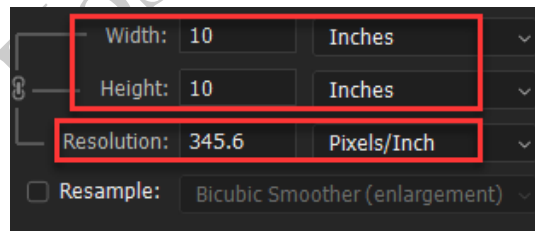
انجام دهیم تغییر ساین چاپی تصویر است و اندازه چاپ معمولاً بر حسب اینچ (یا سانتی متر بسته به اینکه واحد متداول در کشورتان چیست) اندازه‌گیری می‌شود.

اگر مقدار رزولوشن را تغییر دهیم، تعداد پیکسل‌ها در تصویر تغییر نمی‌کند، اما اندازه چاپ تغییر می‌کند. توجه داشته باشید که اگر رزولوشن را از ۷۲ پیکسل/اینچ تا ۱۴۴ پیکسل/اینچ افزایش دهیم، ابعاد پیکسل در همان سایز ۳۴۵۶×۳۴۵۶ پیکسل باقی می‌مانند. اما عرض و ارتفاع هر دو نصف می‌شوند.



از آنجا که ما در حال تغییر اندازه چاپ هستیم، لذا تغییر عرض و یا ارتفاع، رزولوشن را نیز تغییر می‌دهد. در حقیقت زمانی که گزینه Resample که قبلاً مورد بررسی قرار گرفته است خاموش است، تمام سه مقدار (عرض، ارتفاع و رزولوشن) با یکدیگر مرتبط می‌شوند. تغییر یکی از اینها به طور خودکار دوتای دیگر را تغییر می‌دهد.

اگر مقدار عرض را تا ۱۰ اینچ کاهش دهیم، آنگاه برای حفظ نسبت تصویر، فتوشاپ به طور خودکار مقدار ارتفاع را به ۱۰ اینچ تغییر می‌دهد. و برای قرار دادن کل تصویر در اندازه جدیدتر و کوچکتر چاپی، پیکسل‌ها باید در جای تنگتری قرار داده شوند، بنابراین مقدار Resolution به $۳۴۵,۶$ پیکسل/اینچ افزایش یافته است.

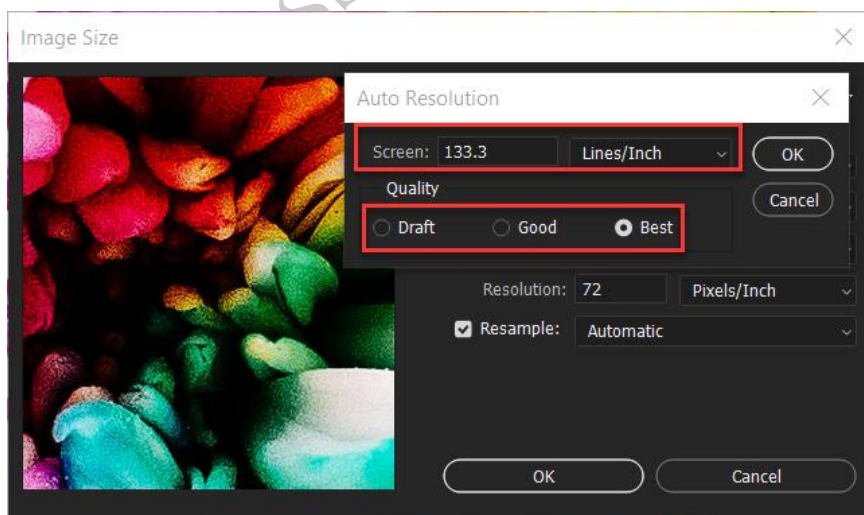
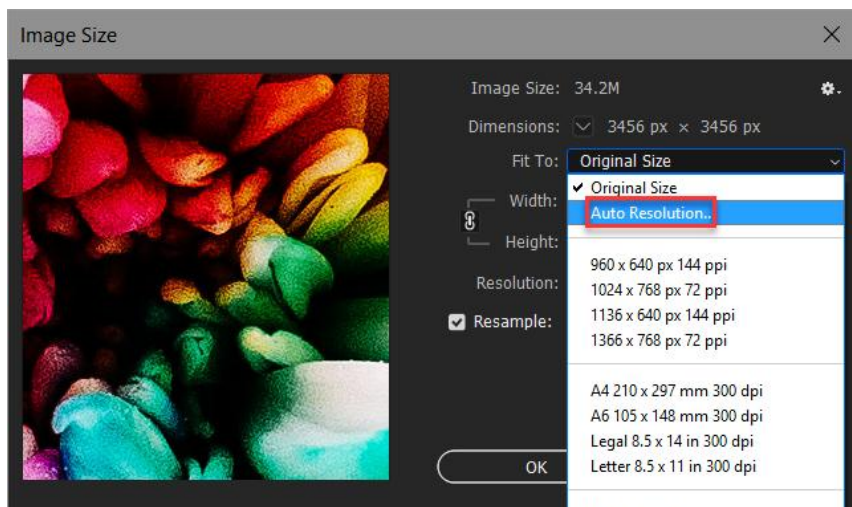


استانداردهای معمول رزولوشن:

تعداد نقاط جوهر در هر اینچ dpi که در پلاتر یا چاپگر لیزری تولید می‌شود، وضوح چاپگر printer resolution یا وضوح خروجی output resolution، گفته می‌شود. وضوح بالای تصویر خروجی به همراه وضوح بالای چاپگر، معمولاً بهترین کیفیت را به وجود می‌آورد. وضوح مناسب تصویر چاپی

فصل سوم: اندازه و وضوح تصویر ۲۹

به وسیله ی وضوح چاپگر و تناوب صفحه screen Frequency ، یا خطوط در هر اینچ dp ، صفحه نمایش های سایه رنگی halftone screen استفاده شده برای تکثیر تصویر، تعیین می گردد. به خاطر داشته باشید که هر چه وضوح تصویر بیشتر باشد، اندازه ی فایل (size) بزرگتر، و زمان بیشتری برای دانلود کردن از وب، می برد.



برخی رزولوشن های معمول برای چاپ

MEDIUM-RESOLUTION LASERPRINT

1.5×LINE SCREEN (133.3 TO 150 LPI)

≈ 200 PPI TO 225 PPI

PROFESSIONAL-QUALITY
COMMERCIAL REPRODUCTION

2×LINE SCREEN (133.3 TO 150 LPI)

≈ 267 PPI TO 300 PPI

HIGH-QUALITY INKJET

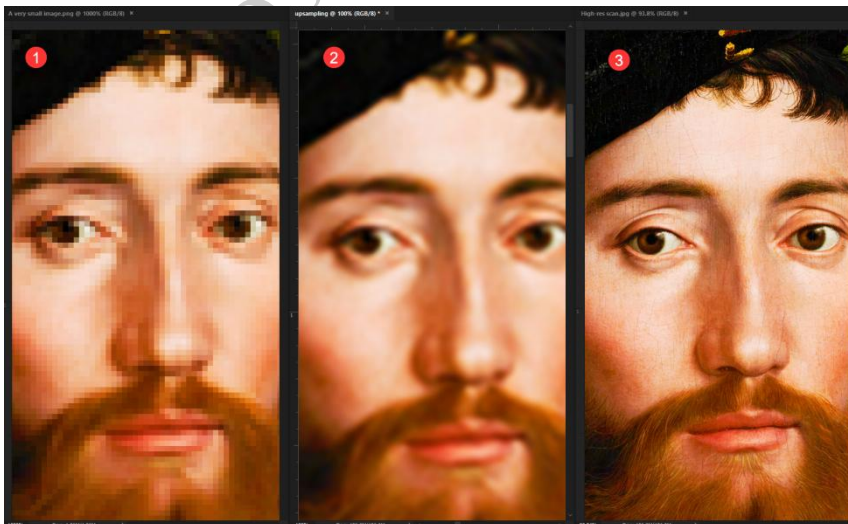
25% LOWER MAXIMUM PRINT RESOLUTION
(EPSON STYLUS PHOTO: 5760×1440 DPI)

≈ 360 PPI

بعد از وارد کردن عدد مورد نظر در بخش screen می توانیم کیفیت مد نظر را از بین حالت های draft , good و یا best انتخاب کنیم. با تغییر دادن هر کدام به تناسب dpi متفاوتی دریافت می کنیم. اینجا برخی از نمونه های رایج را قرار داده ایم.

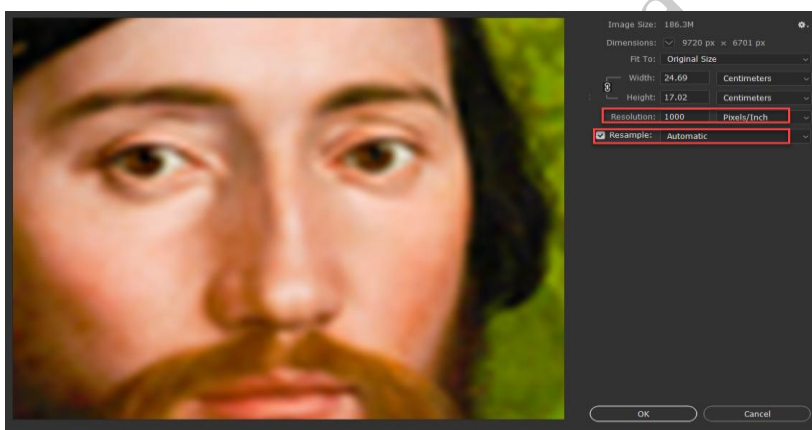
اضافه کردن پیکسل های بیشتر در مقابل وضوح بالا (Up sampling vs High resolution data) :

به اضافه کردن پیکسل های بیشتر up sampling می گویند. اگر قصد دارید تصویری را پرینت کنید ولی تصویرتان از لحاظ ابعاد پیکسلی کوچک است تصویرتان را up sample کنید تا به سازی که نیاز دارید دست پیدا کنید.



۱. ابتدا تصویری خیلی کوچک داریم با رزولوشن ۱۰۰ (برای برداشتن pixel grid از راه `view > pixel grid > show` می‌کنیم)

۲. یک کپی از تصویر اول می‌گیریم تا اینجا تغییرات را بهتر متوجه شویم (از این راه `image > duplicate`)
و در پنجره باز شده اسمی برای آن انتخاب می‌کنیم برای مثال `up sampling`. بعد از کپی گرفتن از تصویر اول رزولوشن را برای انجام `up sampling` تغییر می‌دهیم و بررسی می‌کنیم چه اتفاقی برای تصویر ما می‌افتد.
رزولوشن را برای مثال روی عدد ۱۰۰۰ قرار می‌دهیم با توجه به این که گزینه `resample` فعال است و بر روی `automatic` قرار دارد.

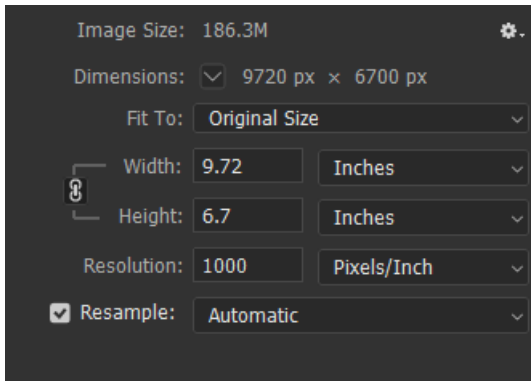


در مقایسه تصویر `up sample` شده (تصویر شماره ۲) با تصویر با ساین کوچک (تصویر شماره ۱) متوجه تغییرات خواهیم شد. گزینه `resample` نقش مهمی برای افزایش رزولوشن در اینجا بازی می‌کند. تصویر کوچک را با این روش می‌شود تغییر داد ولی بهتر است سعی کنیم عکس یا اسکن با کیفیت بالا داشته باشیم (تصویر شماره ۳) زیرا جزئیات بیشتری برای ما در دسترس است.

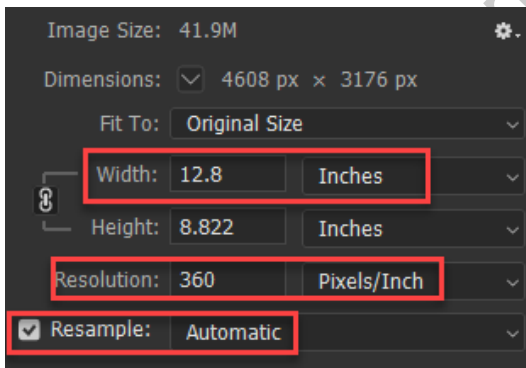
کم کردن پیکسل برای پرینت (Down sampling):

به شما نشان می‌دهیم که چگونه می‌توانید تصویری را به طور خاص برای چاپ پایین بیاورید. یعنی تعداد پیکسل‌ها را کم کنید. برای مثال من با کسی کار می‌کنم که می‌خواهد تصویر را با عرض ۱۲,۸ اینچ داخل برنامه `InDesign` قرار دهد. من نمی‌دانم او چه رزولوشنی برای کارش نیاز دارد بنابراین بالاترین سطح استاندارد را در نظر می‌گیرم که 360 ppi است.

بنابراین با این کار ما از تعداد پیکسل‌های داخل تصویر کم می‌کنیم.



۱. تصویر سایز اصلی ما که از آن برای down sample کردن استفاده می‌کنیم (برای کپی گرفتن از راه `image > duplicate` استفاده می‌کنیم). اطلاعات تصویر اصلی با کیفیت بالا را در زیر مشاهده می‌کنیم.



۲. تصویر کپی شده. برای ایجاد تغییرات مورد نظر از راه `image > image size` استفاده می‌کنیم. Width را روی ۱۲٫۸ می‌دهیم و رزولوشن را روی ۳۶۰. با توجه به این که گزینه resample فعال باشد.

۳. برای آن که این قسمت را بهتر متوجه شویم از تصویر با کیفیت پایین `upsampling` انجام دادیم.

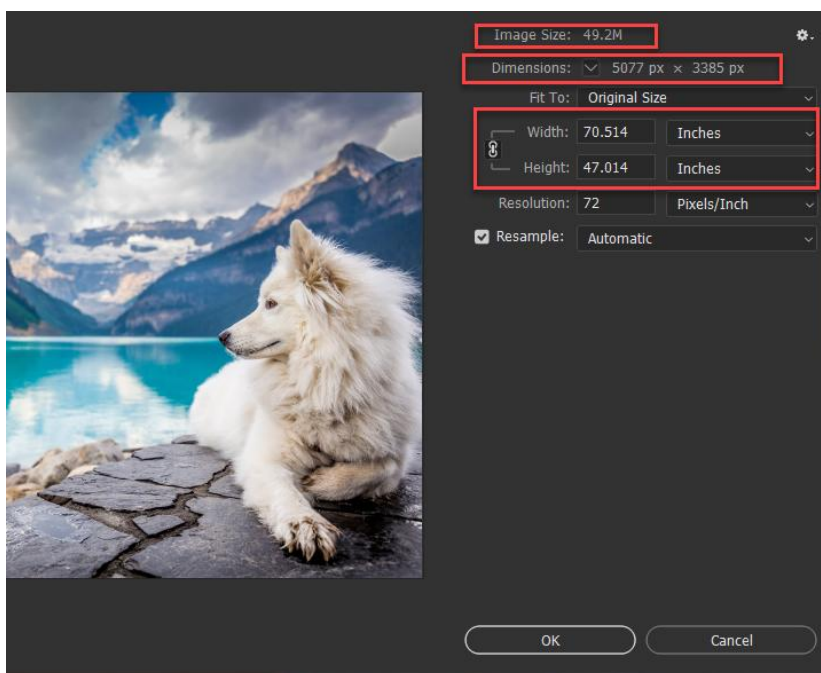
حال تفاوت این دو را بهتر متوجه خواهیم شد.

کم کردن پیکسل‌ها برای به اشتراک گذاری عکس:

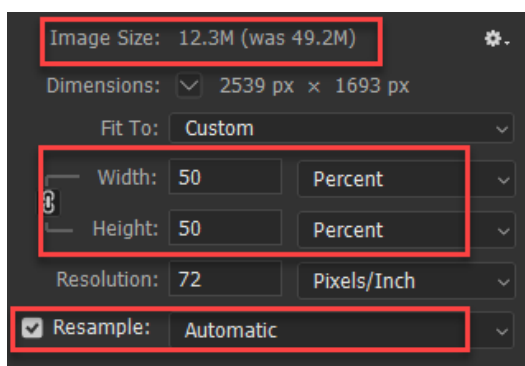
من در این قسمت به شما نشان می‌دهم چگونه تصویری را برای به اشتراک گذاری در سایت‌های عکس یا شبکه‌های اجتماعی با ایمیل کردن down sample کنید.

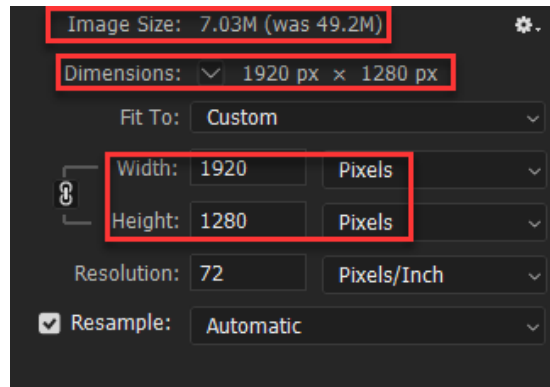
فصل سوم: اندازه و وضوح تصویر ۳۳

در این قسمت دو راه را بررسی می‌کنیم. ابتدا سعی می‌کنیم حجم ذخیره شده فایل ما ۵ مگابایت یا کمتر باشد و مورد دیگر کاهش اندازه تصویر به گونه ای است که از ۱۹۲۰ پیکسل عریض‌تر نباشد، این حداکثر عرض برای نمایشگر معمولی HD است.



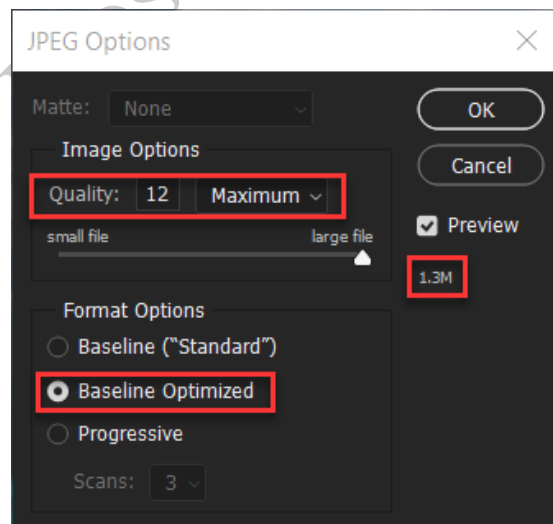
ابتدا می‌بینیم که مشخصات تصویر من به این صورت است (از راه `image > image size`).
حال می‌خواهیم با هم در تصویر با توجه به گفته‌های بالا تغییراتی اعمال کنیم.





ابتدا از ابعاد را از اینج به درصد تغییر می‌دهیم و یکی را به روی ۵۰ می‌گذاریم و دیگری با آن تغییر می‌کند. ملاحظه می‌کنید که سایز تصویر ما از ۴۹،۲ به ۱۲،۳ تغییر پیدا کرده است. توجه داشته باشید که گزینه resample فعال باشد. این بار از percent به pixel تغییر می‌دهیم و عرض را به ۱۹۲۰ تغییر می‌دهیم. سایز تصویر باز هم کمتر می‌شود. حال برای ذخیره کردن تصویر از راه file > save استفاده می‌کنیم.

توجه داشته باشید برای خروجی در بهترین حالت کیفیت را بر روی ۱۲ و maximum قرار دهید و از baseline optimized استفاده کنید. اگر گزینه preview را فعال کنید حجم ذخیره شده پیش از زدن ok به شما نشان داده می‌شود.



گزینه‌های تغییر شکل مجدد (resampling):

- ❖ Automatic: فتوشاپ روش تغییر شکل مجدد را بر اساس نوع سند و اینکه آیا این مقیاس در مقیاس بالا یا پایین است انتخاب می‌کند.
- ❖ Preserve Details (enlargement): با انتخاب این روش، یک اسلاید کاهش نویز برای صاف کردن نویز در هنگام بالا بردن اندازه تصویر در دسترس قرار می‌گیرد.
- ❖ Preserve Details 2.0: بزرگنمایی برای حفظ جزئیات و بافتهای مهم ضمن تغییر اندازه تصاویر بدون ایجاد تحریفات.
- ❖ Bicubic Smoother (enlargement): روشی مناسب برای بزرگنمایی تصاویر بر اساس درون‌یابی Bicubic اما به منظور تولید نتایج نرم‌تر.
- ❖ Bicubic Sharper (reduction): یک روش مناسب برای کاهش اندازه یک تصویر بر اساس درون‌یابی Bicubic با تیز کردن بیشتر. این روش جزئیات را در یک تصویر مجزا حفظ می‌کند. اگر Bicubic Sharper برخی قسمتهای تصویر را بیش از حد شفاف می‌کند، سعی کنید از Bicubic استفاده کنید.
- ❖ Bicubic (smoother gradients): یک روش کندتر اما دقیق‌تر بر اساس بررسی مقادیر پیکسل‌های اطراف است. Bicubic با استفاده از محاسبات پیچیده‌تر، درجه‌بندی تونی نرم و صاف‌تری نسبت به نزدیکترین همسایه یا Bilinear ایجاد می‌کند.
- ❖ Nearest Neighbor (hard edges): روشی سریع اما کم دقت که پیکسل‌ها را در یک تصویر تکرار می‌کند. این روش لبه‌های سخت را حفظ می‌کند. با این حال، این روش می‌تواند تاثیر دندانهای بگذارد.
- ❖ Bilinear: روشی که پیکسل‌ها را با متوسط مقدار مقادیر رنگ پیکسل‌های اطراف اضافه می‌کند. این نتایج با کیفیت متوسط تولید می‌کند.

Hossein Taghia

فصل ۴ برداشت، ترمیم و صاف کردن

معرفی ابزار برش:

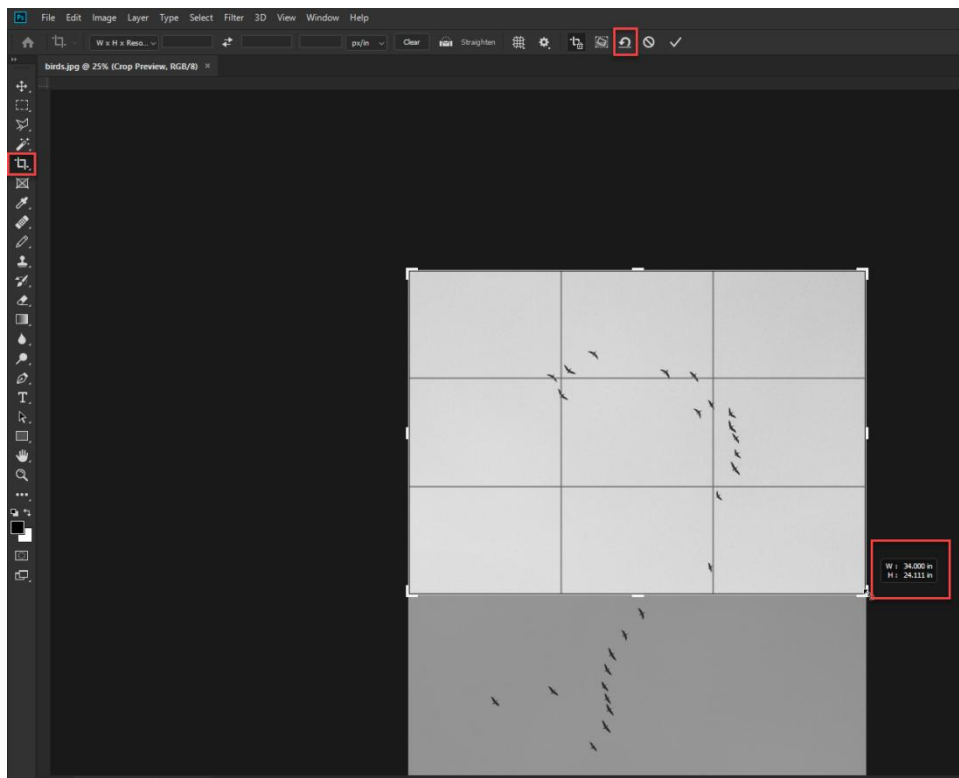
زمانی ما نیاز داریم قسمتی از یک تصویر را برش بزنیم و انتخاب کنیم. این راه در فتوشاپ سخت نیست. با کلید میانبر C ابزار برش (crop) را انتخاب می‌کنیم.



گوشه‌های تصویر به حالتی که مشاهده می‌کنید در می‌آیند.

فصل ۴: برداشت، ترمیم و صاف کردن ۳۹

می‌توانیم با استفاده از چپ کلیک گوشه مد نظر را گرفته و برش دلخواه را انجام دهیم.



عرض و ارتفاع قسمت برش خورده نشان داده می‌شود. برای برگرداندن تصویر به حالت اول (قبل از تایید برش) از علامت مشخص شده در بالای تصویر می‌توانید استفاده کنید. برای برش از کلید **enter** یا کلیک کردن بیرون از تصویر می‌توانید استفاده کنید. روشی دیگر برای برش دادن را در تصویر زیر مشاهده می‌کنید.



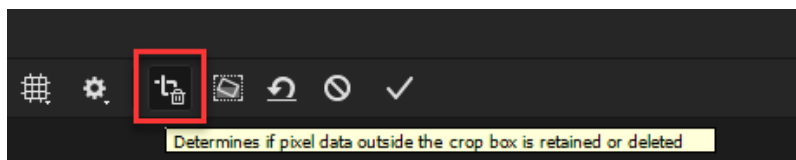
با چپ کلیک موس و مشخص کردن قسمت دلخواه برای برش نیز میتوانید این کار را انجام دهید.

برش دادن بدون تخریب:

بعد از برش دادن اگر نیاز داشتیم به حالت اول برگردیم می‌توانیم از کلید f12 یا از راه `file > revert` استفاده کنیم.

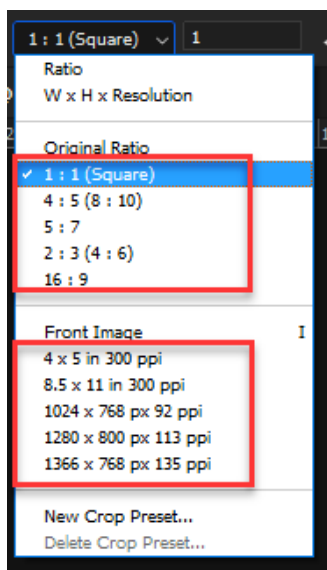
فصل ۴: برداشت، ترمیم و صاف کردن ۴۱

در برش دادن گزینه دیگری برای ما وجود دارد. اگر این گزینه فعال باشد و برش را انجام دهیم بقیه پیکس‌ها را از بین می‌برد اما اگر بخواهیم پیکسل‌های دیگر را نیز در اختیار داشته باشیم می‌توانیم این گزینه را غیر فعال کنیم.



حال با این کار زمانی که برش را انجام دادیم، با کلید **V** می‌توانیم تصویر را در قسمت برش خورده جابجا نماییم.

نسبت تصویر و برخی ترفندها:

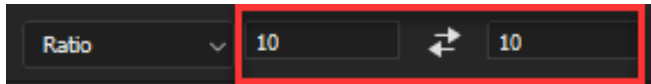


زمانی که با چپ کلیک موس ابعادی را برای برش دادن انتخاب می‌کنیم با انتخاب کلید **space** ابعاد خود را در تصویر به صورت شناور جابجا می‌کنیم. همچنین زمانی که با کلید **C** ابزار برش را انتخاب کرده‌ایم گوشه‌ای را انتخاب می‌کنیم با چپ کلیک موس و سپس با نگه داشتن کلید **shift** می‌توانیم نسبت به همان گوشه انتخاب شده در تصویر حرکت کنیم. در قسمت **ratio** ابعاد از پیش تعیین شده قرار دارد و با انتخاب یکی از آنها می‌توانیم بر اساس آن ابعاد برش را انجام دهیم.

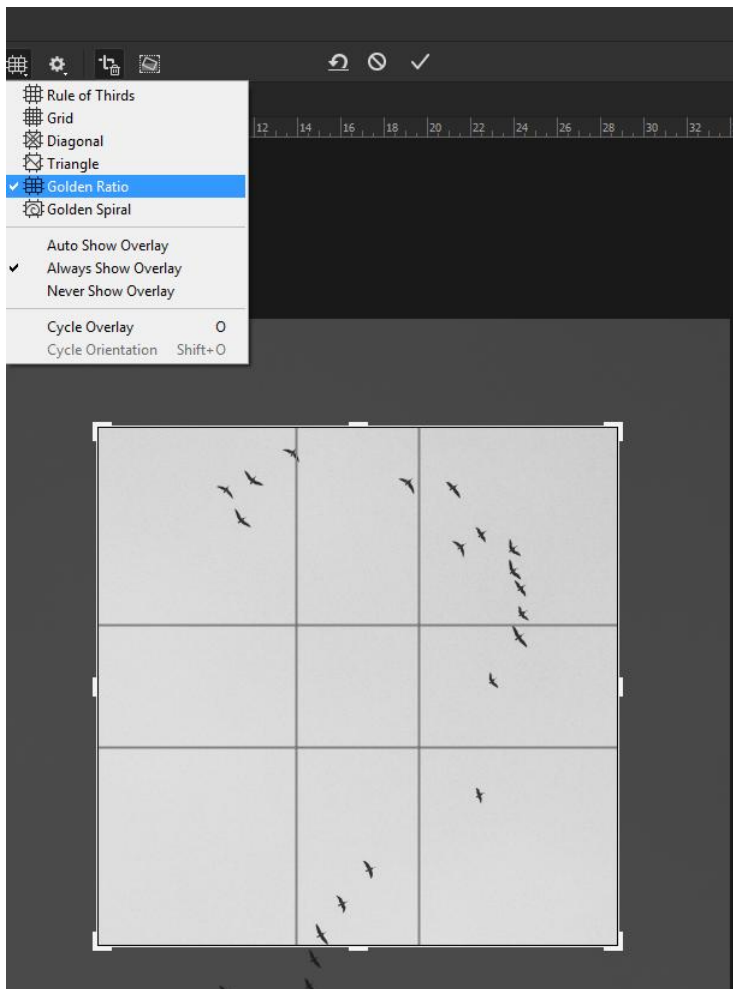
به طور کلی از دو قسمت تشکیل شده است. قسمت اول بدون تغییر در پیکسل‌ها یا به اصطلاح بدون انجام **resample** انجام می‌شود، اما در قسمت دوم همانطور که مشاهده

می‌کنید ابعاد با در نظر گرفتن **resample** است حال انتخاب بستگی به کار شما دارد هر چند می‌دانیم که **resample** تا حدودی به تصویر آسیب می‌زند زیرا هر پیکسل در پروسه‌ای مجدد قرار می‌گیرد.

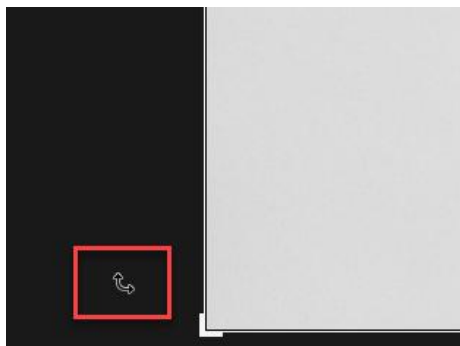
همچنین در این قسمت می‌توانید ابعاد برش مورد نظر خود را وارد نمایید.



از این قسمت می‌توانید Grid مورد نظر را انتخاب نمایید و روی تصویر تغییر را مشاهده کنید. با قرار دادن روی auto show overlay فقط زمانی که می‌خواهید برش را انجام دهید grid را می‌بینید.



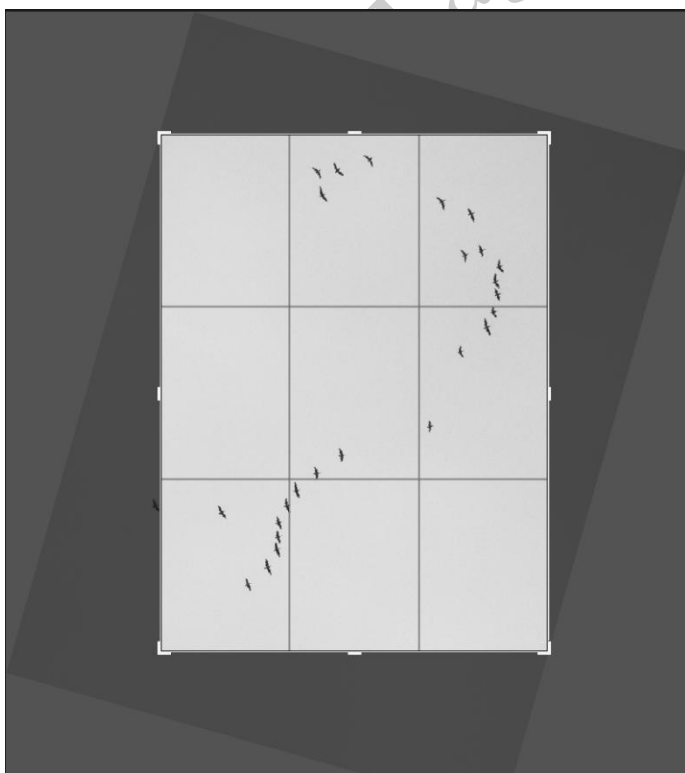
چرخش تصویر هنگام برش دادن آن:



با انتخاب ابزار برش (کلید C) و چپ کلیک بر روی هر جای تصویر می‌بینیم که شکل موس به حالت چرخشی در می‌آید. حال می‌توانیم تصویر را به مقداری که نیاز داریم بچرخانیم.

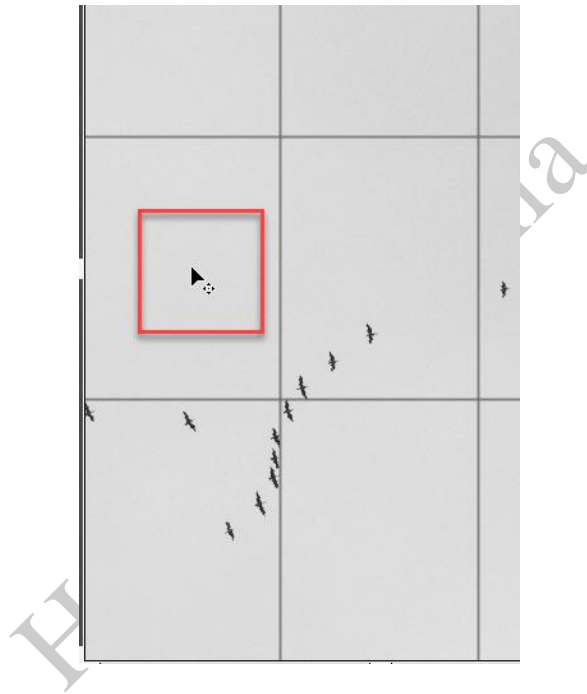
به این نکته توجه داشته باشید که چرخاندن تصویر یک عمل مخرب است زیرا فتوشاپ مجبور می‌شود برای تغییر در پیکسل‌های مربع شکل

آن‌ها را دوباره طرح ریزی کند. روش مناسب این است که اگر یک بار تصویر را به میزان دلخواه چرخانید و نیاز بود تغییری در آن ایجاد کنید با کلیدهای `ctrl + z` به حالت قبل برگردید و سپس دوباره آن عمل را انجام دهید.



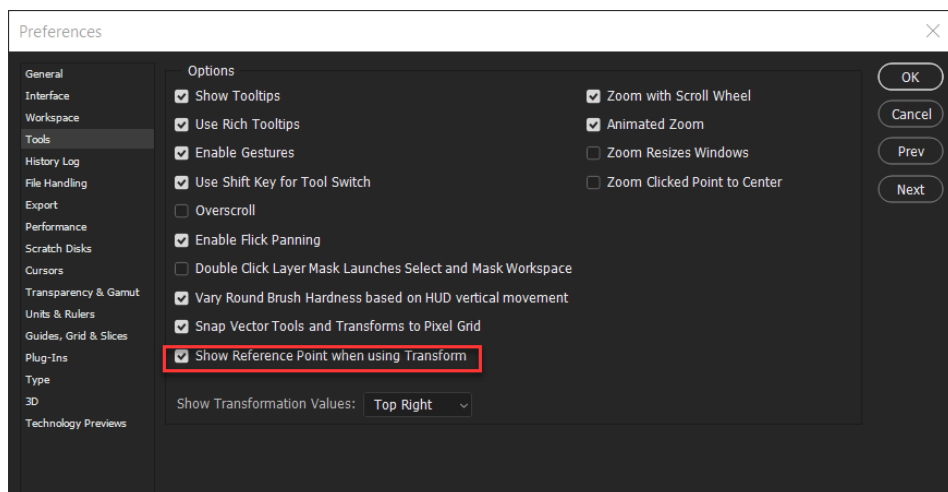
کار با نقطه مرجع:

زمانی که می‌خواهیم تصویر را بچرخانیم به صورت پیش فرض تصویر نسبت به مرکز می‌چرخد. اگر بخواهیم تصویر را حول نقطه‌ای دیگر از تصویر بچرخانیم می‌توانیم با نگه داشتن کلید alt و انتخاب نقطه مورد نظر با چپ کلیک این کار را انجام دهیم.



در حالت پیش فرض نقطه‌ای به ما نشان داده نمی‌شود. برای آن که نقطه را داشته باشیم از راه `edit > preferences > tools` می‌توانیم این کار را انجام دهیم.

فصل ۴: برداشت، ترمیم و صاف کردن ۴۵

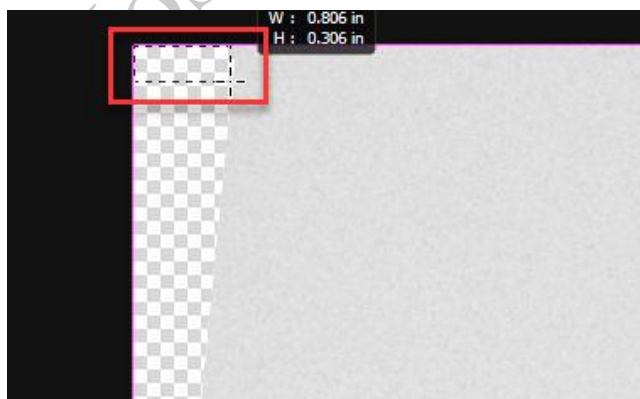


صاف کردن برش با اندازه بوم:

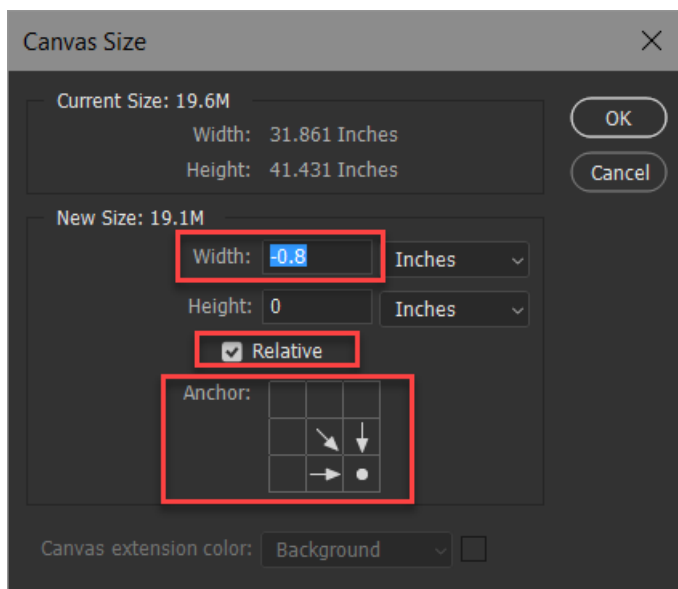
اگر در هنگام چرخاندن تصویر گوشه از صفحه شفاف مشخص شد می‌توانیم با استفاده از اندازه بوم آن را اصلاح کنیم.

از راه `image > canvas size`.

ابتدا با ابزار marquee tool (کلید m) عرض قسمت شفاف را می‌گیریم.



سپس در `canvas size` آن را اعمال می‌کنیم.



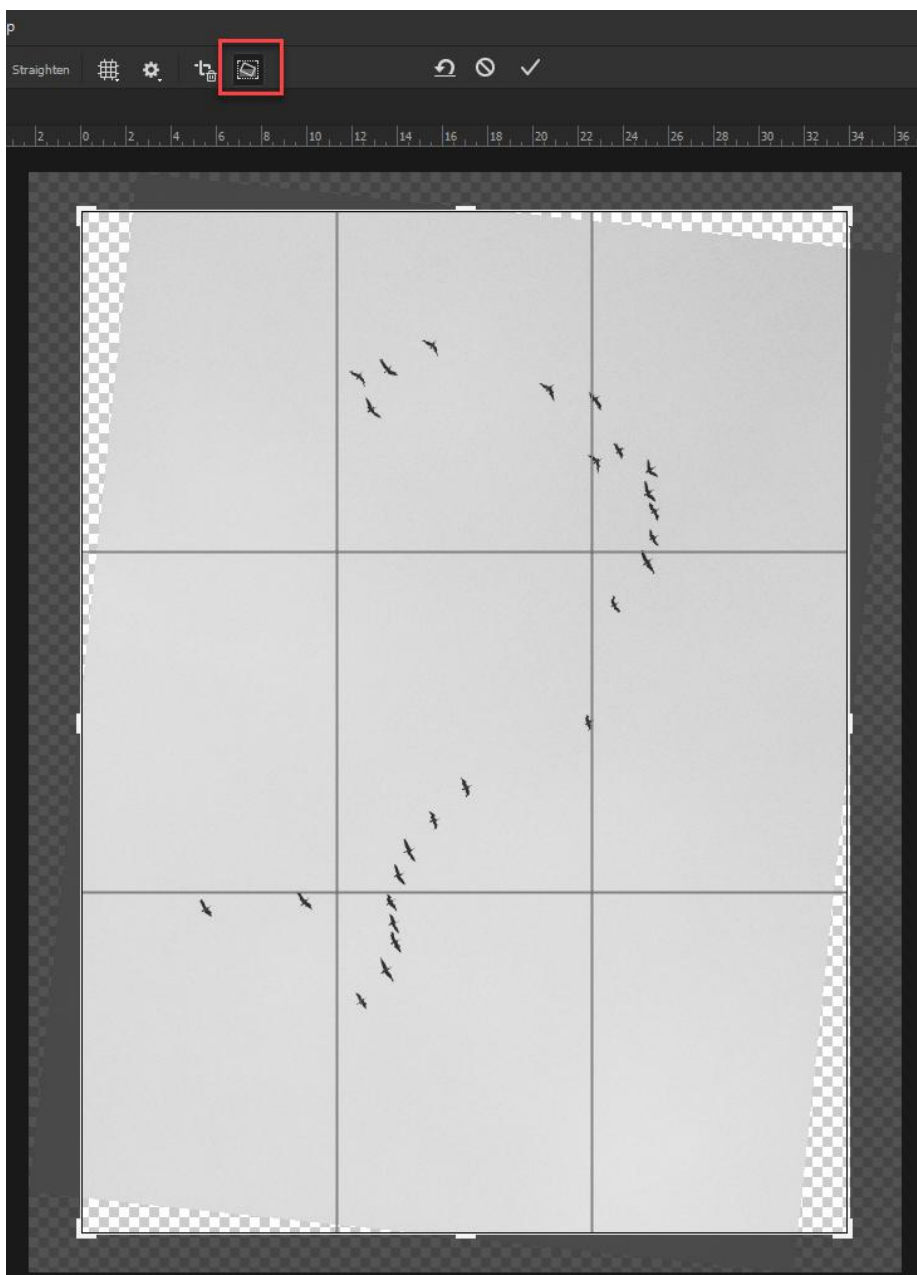
توجه داشته باشید که عدد را به صورت منفی در قسمت width وارد کنید. گزینه relative فعال باشد. مثلاً برای انتخاب گوشه بالا سمت چپ anchor را به صورتی که نشان داده شده در بیاورید.

استفاده از content-aware در برش:

در قسمت قبل به صاف کردن برش با اندازه بوم اشاره کردیم. حال گزینه دیگری را با هم بررسی می‌کنیم.

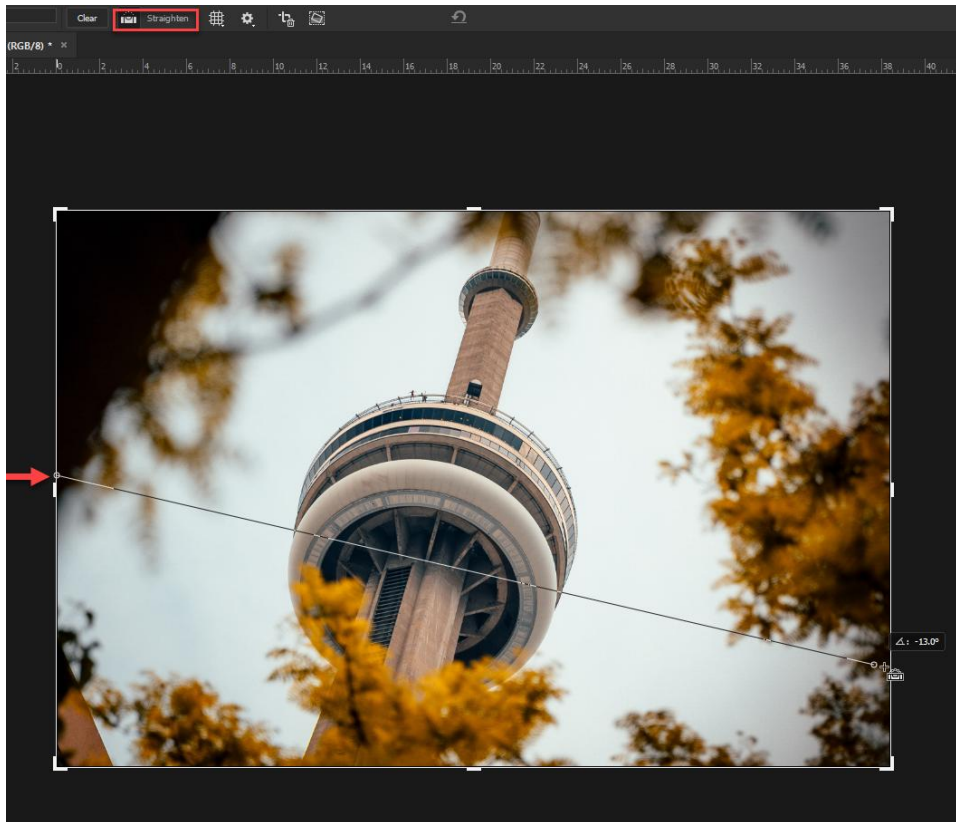
زمانی که در حالت برش هستیم و در چرخاندن تصویر به صفحه شفاف برمیخوریم میتوانیم گزینه content – aware را فعال کرده و کار را انجام دهیم.

فصل ۴: برداشت، ترمیم و صاف کردن ۴۷



استفاده از ابزار straighten :

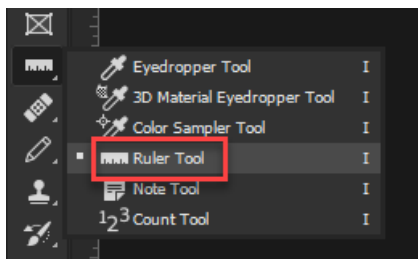
یک روش دیگر برای چرخاندن تصویر ولی این بار با استفاده از straighten. در این روش به نسبت چرخش مورد نظر خطی ترسیم می‌کنیم. با استفاده از چپ کلیک خط را می‌کشیم سپس رها می‌کنیم تا عملیات انجام شود. سپس برای اتمام کار کلید اینتر را می‌زنیم.



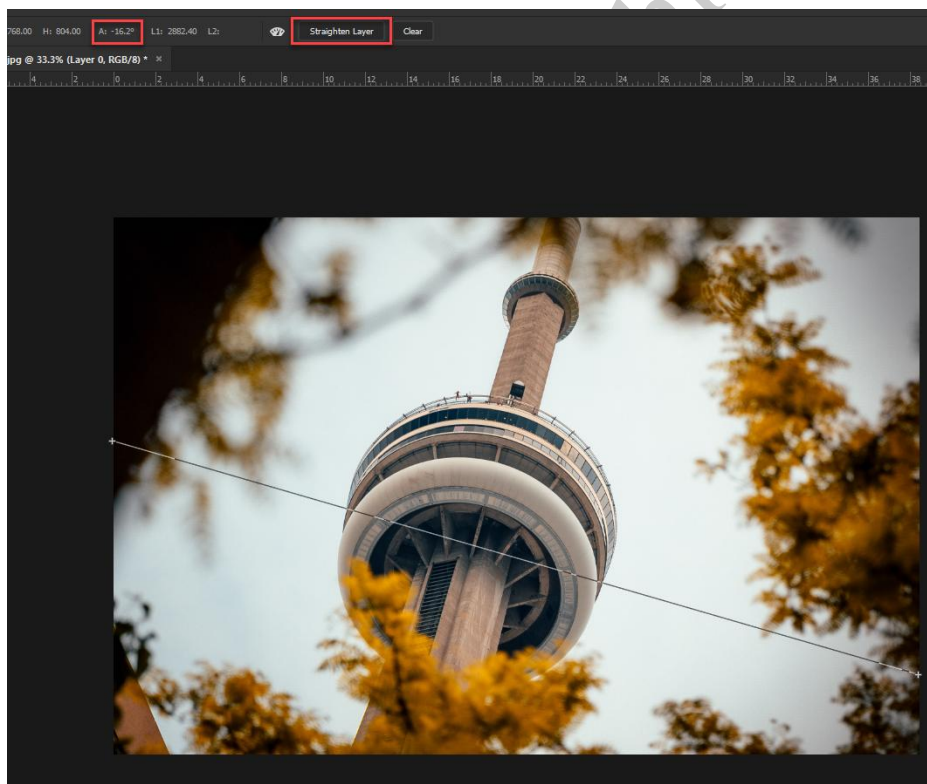
Straight کردن با استفاده از ابزار خط‌کش:

این بار برای straight کردن یک خط کش داریم که به ما برای بهتر انجام دادن آن کمک می‌کند.

فصل ۴: برداشت، ترمیم و صاف کردن ۴۹

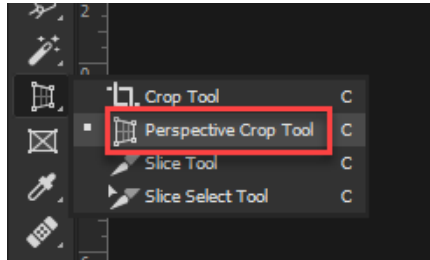


خطی که می کشیم این بار پس از رها کردن کار تمام نمی شود و می توانیم اندازه خط یا جای آن را تغییر دهیم. سپس برای تمام کردن کار گزینه straighten layer را می زنیم. سپس برای از بین بردن صفحه شفاف از ابزار برش استفاده می کنیم.

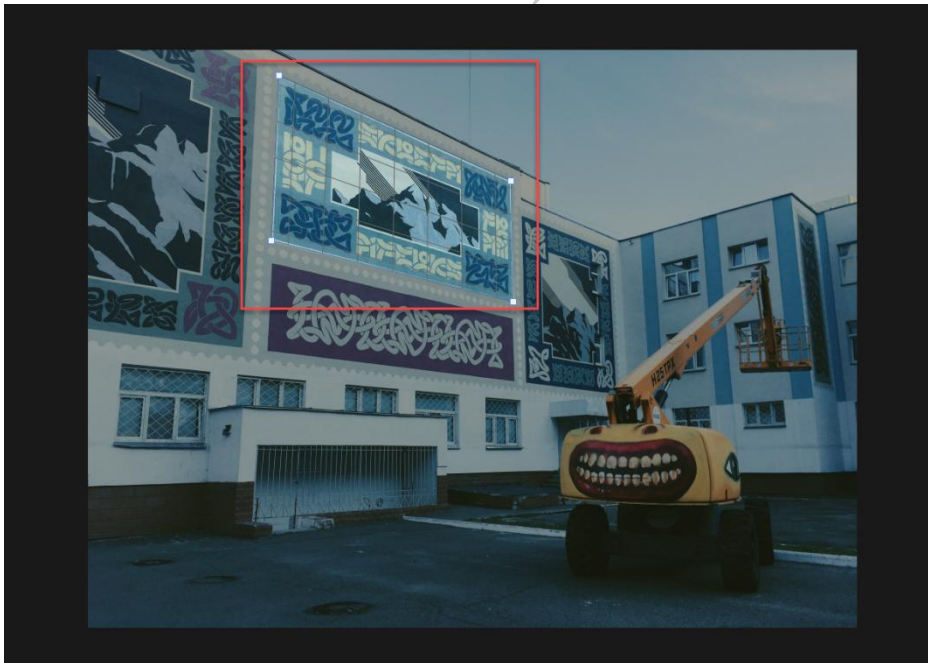


استفاده از ابزار برش پرسپکتیو :

در تصویر من قسمتی را می‌خواهم که در پرسپکتیو است.
برای این کار باید از ابزار برش پرسپکتیو استفاده کنم.



زمانی که ابزار پرسپکتیو را انتخاب می‌کنیم، باید در تصویر چپ کلیک کنیم و با استفاده از گوشه‌هایی که به شکل مربع هستند قسمت مورد نظر را انتخاب کنیم. سپس برای اتمام کار کلید اینتر را بزنیم.



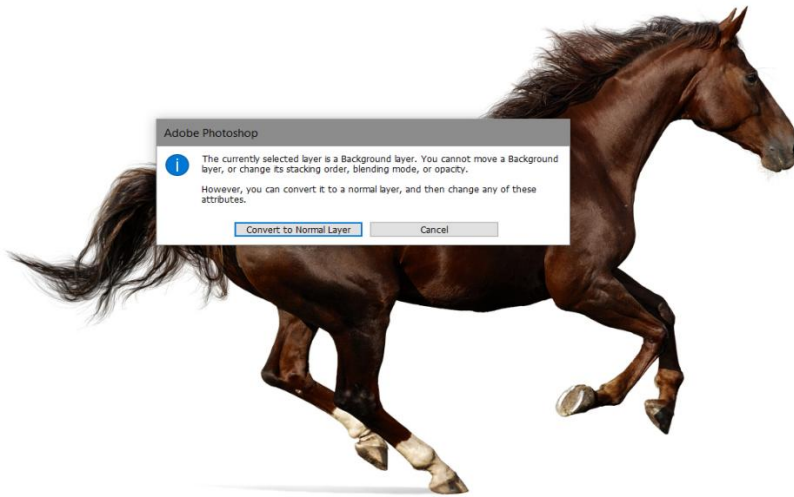
فصل ۵

معرفے لایہا

Hossein

تبدیل پس زمینه ساده به لایه:

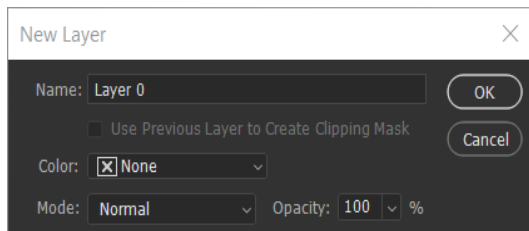
در این بخش سه راه را برای تبدیل پس زمینه ساده به لایه بررسی می‌کنیم.
روش اول: با نگه داشتن چپ کلیک و حرکت روی تصویر پیغامی به شکل زیر دریافت می‌کنیم.
 بر روی convert to normal layer کلیک می‌کنیم.



سپس در این قسمت می‌بینیم که از background به layer تبدیل می‌شود.



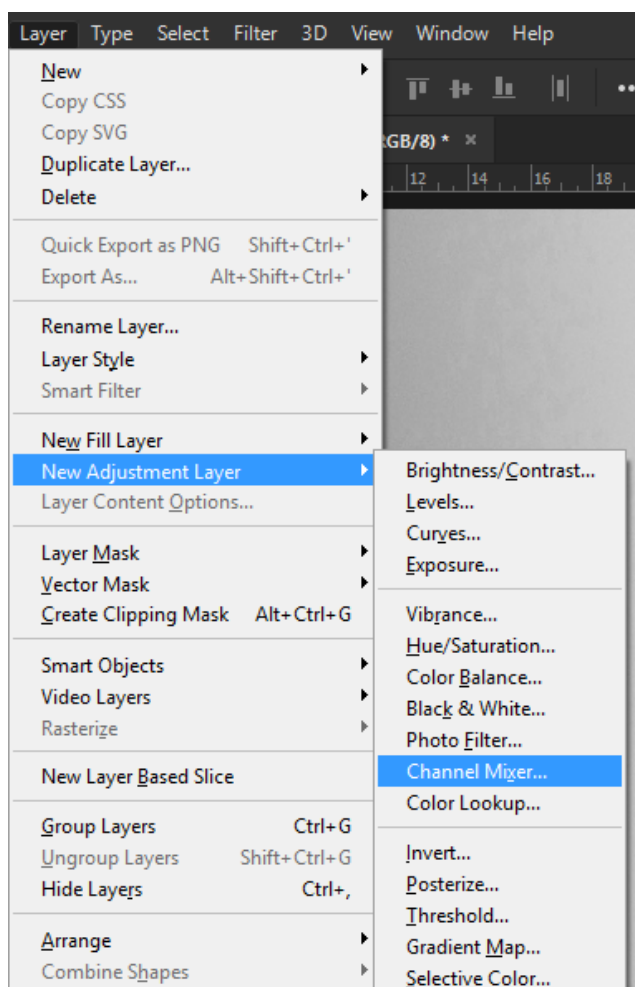
روش دوم: در قسمت پنل لایه‌ها بر روی قفل کنار background کلیک می‌کنیم. بدون پیغامی به لایه تبدیل می‌شود.

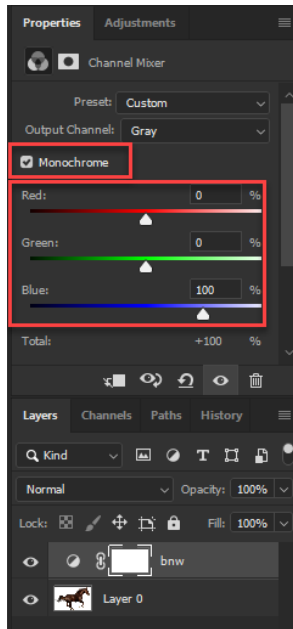


روش سوم: با دو بار کلیک کردن بر روی background انجام می‌شود. پنجره‌ای به شکل روبرو نمایش داده می‌شود. می‌توانیم نام لایه را نیز تغییر دهیم. برای تغییر نام لایه کافیست دو بار روی اسم فایل کلیک کنید.

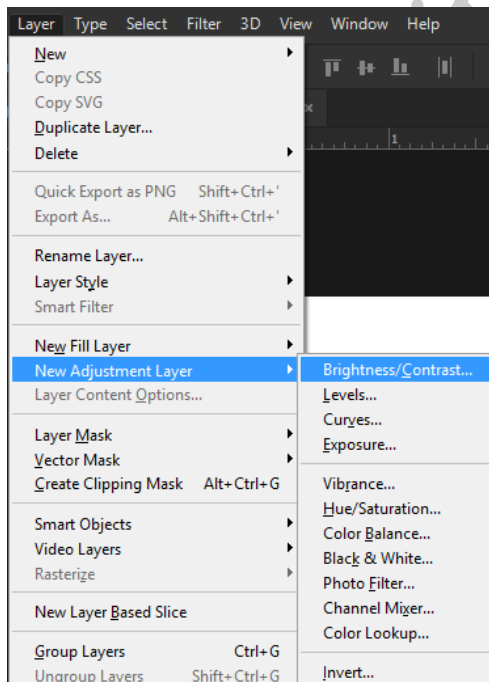
تبدیل عکس رنگی به سیاه و سفید:

یک راه موقت برای تبدیل عکس رنگی به سیاه و سفید استفاده از channel mixer است. که از راه layer > new adjustment layer > channel mixer اعمال می‌شود. در پنجره باز شده می‌توانیم نام لایه را تغییر دهیم. در بخش تنظیمات می‌توان به روش زیر عمل کرد.

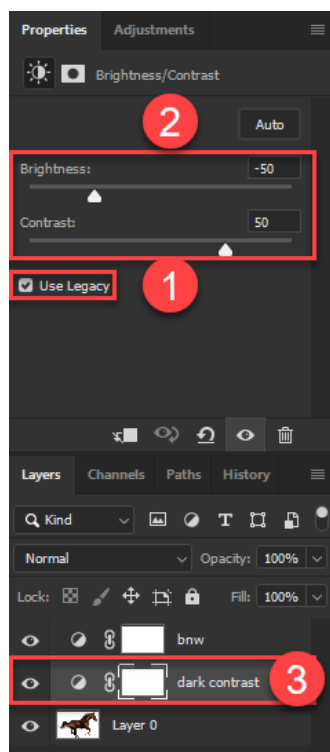




ابتدا monochrome را فعال می‌کنیم. من برای مثال اعداد RGB را این گونه وارد کردم زیرا قرمز روشن، سبز تیره و آبی تیره‌تر است با این تنظیمات به یک تصویر سیاه و سفید موقت می‌رسیم.



ایجاد سیلوئت با روشنایی/کنتراست: ما اسب سیاه و سفید خود را با استفاده از یک لایه تنظیم دیگر که فقط به عنوان روشنایی/کنتراست شناخته می‌شود، به یک سیلوئت تبدیل می‌کنیم. سپس تنظیمات را برای رسیدن به سیلوئت به شکل زیر انجام می‌دهیم.



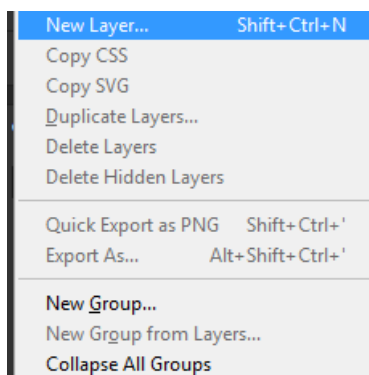
برای این که با تنظیمات کنتراست به حالت دندان‌ه شدن نخوریم گزینه use legacy را می‌زنیم.
سپس اعداد را مشابه تصویر وارد می‌کنیم.
در آخر، لایه جدید ساخته شده را بعد از لایه سیاه و سفید می‌گذاریم تا بر تمامی لایه‌ها تاثیر بگذارد.

در این مرحله تصویر ما باید به شکل زیر در بیاید.

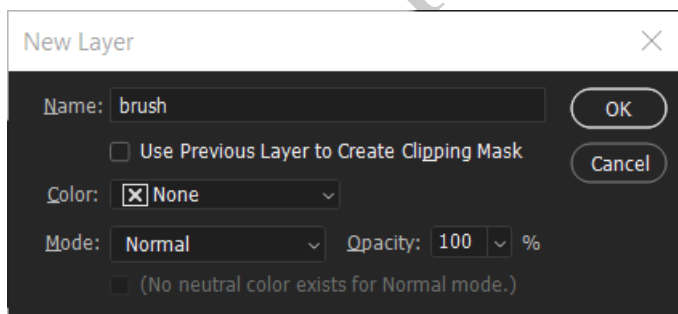


ساخت لایه جدید و نقاشی روی آن :

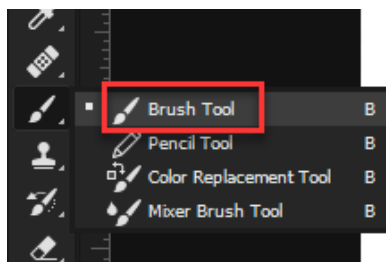
برای نقاشی کردن بر روی تصویر لایه‌ای جدید می‌سازیم. یا با ترکیب کلیدهای `shift + ctrl + n`.



سپس در پنجره باز شده اسمی برای لایه انتخاب می‌کنیم.



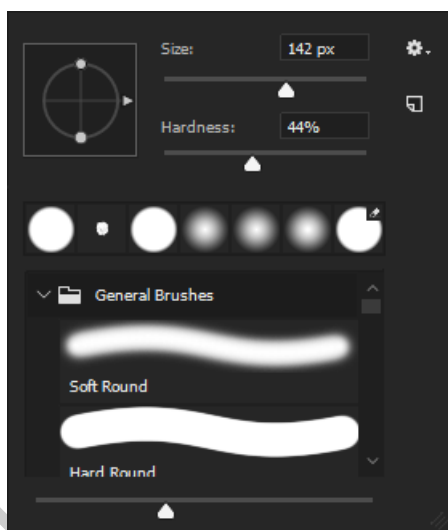
حال ابزار براش را انتخاب می‌نماییم.



فصل ۵: معرفی لایه‌ها ۵۷

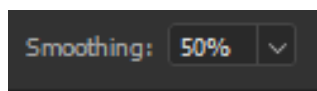
برای تغییر سختی یا اندازه قلم مو می‌توانیم از این راه استفاده کنیم. کلید alt را نگه داشته و سپس در تصویر راست کلیک را نگه داشته.

حالا با بالا بردن موس سختی کم و با پایین آوردن سختی زیاد می‌شود. همچنین با بردن به چپ موس اندازه قلم کوچک و با راست بردن بزرگ می‌شود. همچنین با راست کلیک روی تصویر پنجره‌ای به شکل زیر نمایش داده می‌شود که می‌توان اندازه قلم، میزان سختی و نوع قلم را انتخاب کرد.



چند ترفند ساده برای نقاشی با ابزار قلم مو :

در این بخش می‌خواهیم قسمت‌های باقی مانده را با ابزار قلم مو سیاه کنیم. در حالت عادی قلم مو به صورت سریع و خشک کار می‌کند اما برای حرکت نرم می‌توانیم smoothing را تغییر دهیم.



زمانی که فضا برای نقاشی کردن کم است بهتر است با تک کلیک موس این کار را انجام دهیم چون در صورت خطا در کشیدن یکدست با ctrl + z کل آن پاک می‌شود.

در صورتی که یک کلیک کنیم و سپس کلید shift را نگه داریم و نقطه بعدی را انتخاب کنیم به صورت خطی نقاشی انجام می‌شود.

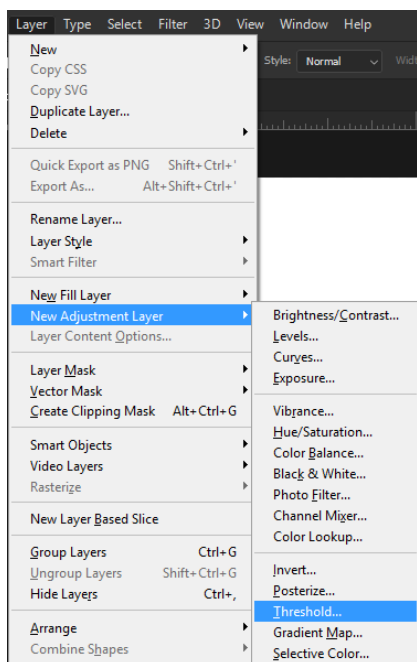


قسمتهایی از تصویر را با قلم سیاه کردیم. حال قسمت‌های دیگری مانده‌اند که با هم در بخش بعدی بررسی می‌کنیم.

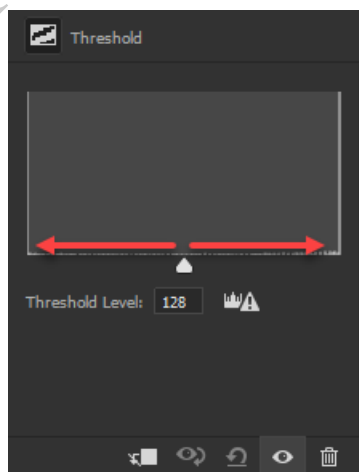


تمایز سیاه از پیکسل‌های غیر سیاه:

من به شما نشان می‌دهم که چگونه می‌توانید با استفاده از نوع دیگری از تنظیم لایه به اسم threshold، متوجه شوید کدام یک از قسمت‌های یک تصویر سیاه است و کدام یک سیاه نیست.



در پنجره باز شده اسم را test قرار می‌دهیم. هر چیزی روشن‌تر از مقدار مشخص به رنگ سفید تبدیل می‌شود و هر چیزی تاریک‌تر از یک مقدار مشخص به سیاه تبدیل می‌شود. اگر نشانه را به سمت چپ ببریم هر چه در قسمت راست است سفید و روشن و هر چه به راست ببریم سیاه و تاریک است.



در اینجا برای این که تمام قسمت‌های سفید باقی مانده مشخص شود مقدار را روی یک می‌گذاریم و لایه تست را بالای تمام لایه‌ها قرار می‌دهیم.



حال قسمت‌های سفید باقی مانده را با بزرگ نمایی می‌توانیم ببینیم. سپس با استفاده از قلم مو مناسب آنها را سیاه می‌کنیم. پس از اتمام کار لایه تست را خاموش می‌کنیم.



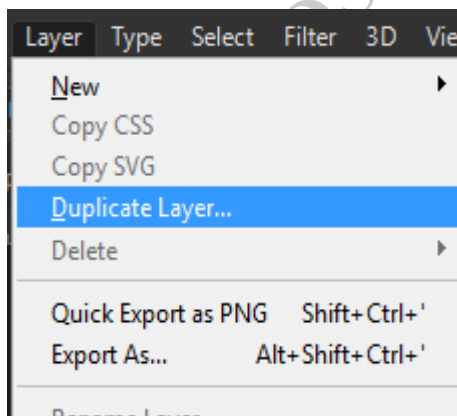
جابجایی تصویر بین سندها:

در این بخش سه راه برای جابجا کردن تصویر را بررسی می‌کنیم.

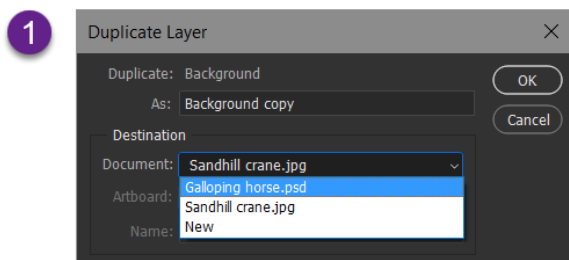
روش اول: روی تصویر مورد نظر ابتدا برای انتخاب کل تصویر از ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + a$ استفاده می‌کنیم سپس $\text{ctrl} + c$ و در نهایت برای انتقال، در سند دیگر $\text{ctrl} + v$ را می‌زنیم.

روش دوم: تصویر اول را با کمک چپ کلیک به سند مورد نظر انتقال می‌دهیم.

روش سوم: از طریق duplicate کردن امکان پذیر است.



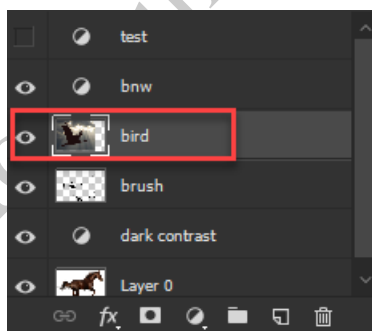
در پنجره باز شده دقت کنیم سند مورد نظر را انتخاب کنیم.



2

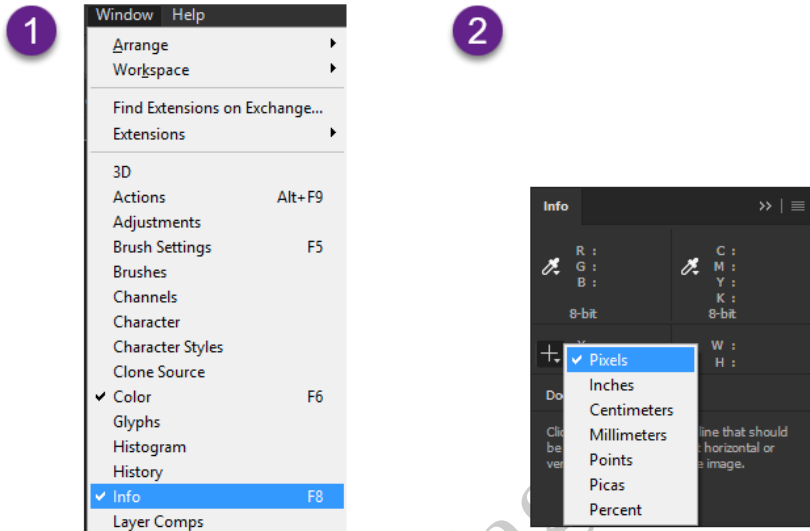
© Galloping horse.psd @ 53.5% (test, RGB/8) * ✕

در نهایت برای این بخش لایه جدید را زیر لایه سیاه و سفید قرار می‌دهیم.

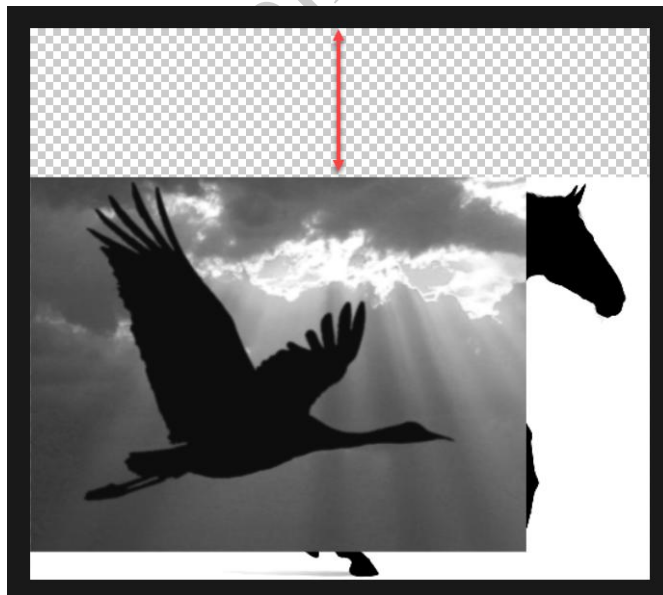


گسترش بوم برای دادن یک لایه:

می‌خواهیم قسمتی به بوم اضافه کنیم تا بتوانیم پرنده را در جای دلخواه حرکت دهیم. ابتدا با کلید C ابزار برش را فعال می‌کنیم. سپس از راه زیر info را فعال می‌کنیم. توجه داشته باشید که چیزی که در صفحه نمایش برای اندازه زدن به کار ما می‌آید پیکسل است. پس در پنجره info مقیاس را روی پیکسل قرار می‌دهیم.

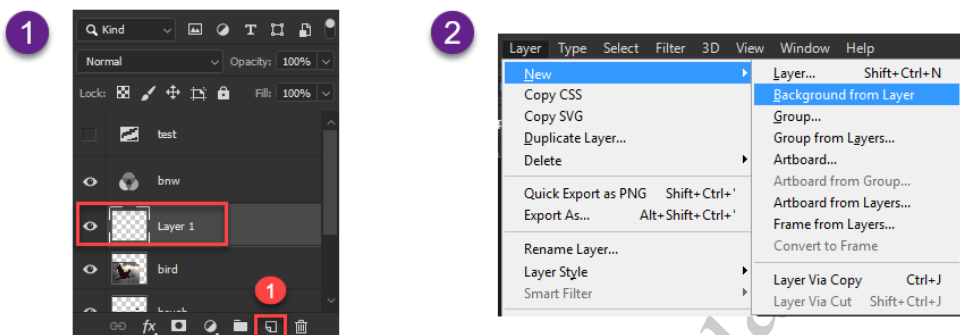


سپس با استفاده از ابزار برش بالای تصویر را افزایش می‌دهیم. من در اینجا حدود ۱۹۰۰ پیکسل اضافه کردم.



فصل ۵: معرفی لایه‌ها ۶۳

حالا یک قسمت شفاف برای ما ایجاد می‌شود که باید برای آن لایه پس زمینه بسازیم. طبق تصویر عمل کنید.



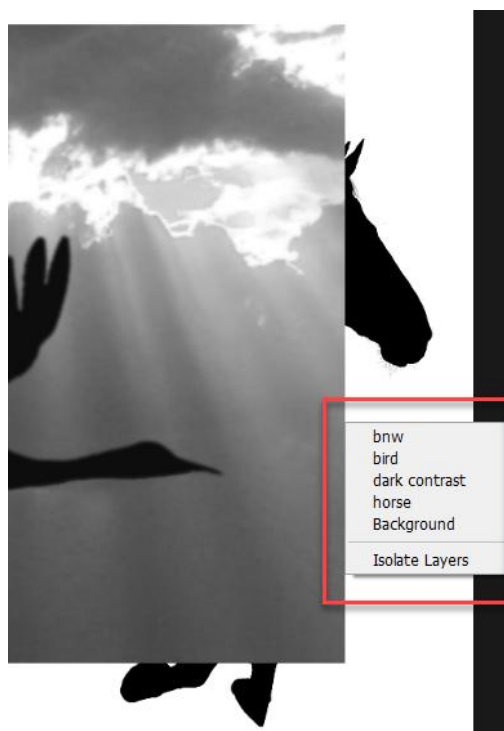
توجه داشته باشید که رنگ پس زمینه سفید باشد.
در صورتی که پس زمینه سیاه بود با کلید X می‌توانید آن را تغییر دهید.

انتخاب خودکار و ابزار جابجایی:

زمانی که ابزار move را انتخاب می‌کنیم با کلید v گزینه auto select به صورت پیش فرض فعال است. برای این که کمتر اشتباه کنیم پیشنهاد می‌کنم این گزینه را غیر فعال کنید و در موقع نیاز با نگه داشتن کلید ctrl و کمک موس لایه مورد نظر را حرکت دهید.



راه دیگر برای انتخاب لایه این است که روی تصویر راست کلیک کرده و لایه مورد نظر را انتخاب کنید. بهتر است لایه‌ها را نام‌گذاری کنید تا به راحتی بتوانید کار کنید.

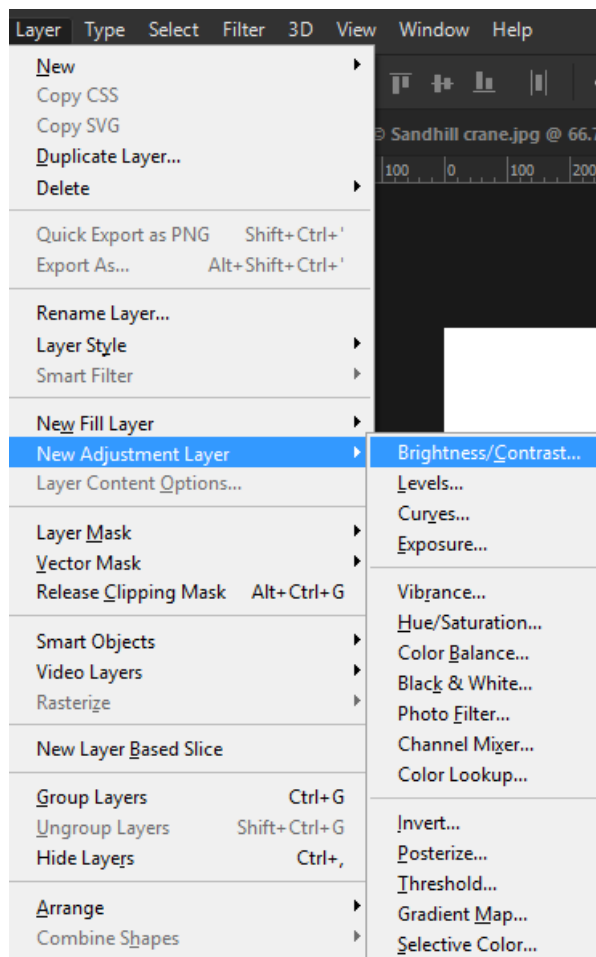


در نهایت برای این قسمت تصویر پرنده را به بالا سمت چپ ببرید با این نسبت:

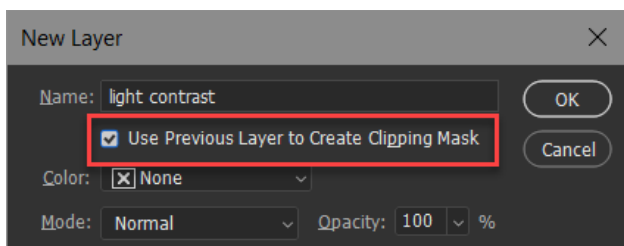


استفاده از clipping mask :

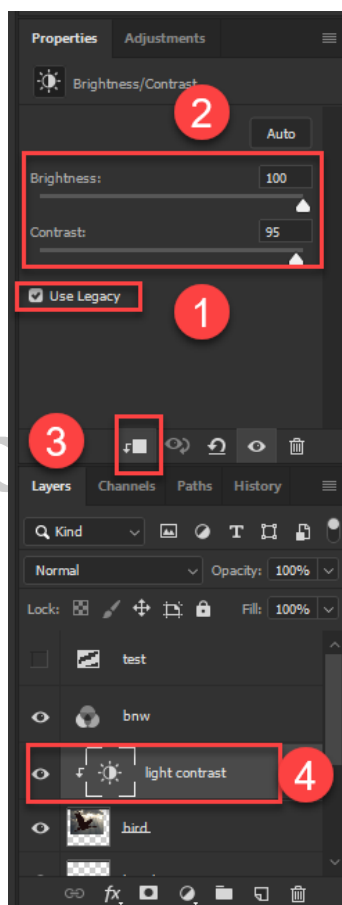
زمانی که می‌خواهید یک adjustment layer فقط روی لایه پایینی خود تاثیر بگذارد از clipping mask استفاده کنید.



در پنجره باز شده گزینه clipping mask را فعال کنید.



حال با هم تنظیمات این بخش را بررسی می‌کنیم.





۱. ابتدا گزینه use legacy را فعال می‌کنیم.

۲. brightness را روی ۱۰۰ و contrast را روی ۹۵

تنظیم می‌کنیم. کنتراست را روی ۱۰۰

نمی‌گذاریم تا لایه‌های نرم‌تری در کار داشته باشیم.

۳. با این گزینه می‌توانید clipping mask اضافه

یا کم کنید.

۴. لایه‌ای که clipping mask دارد به این شکل

درمی‌آید.

اگر همراه من مراحل این فصل را طی می‌کنید تا

به اینجا، تصویر شما باید مشابه تصویر زیر باشد.

کار با opacity و blend modes :

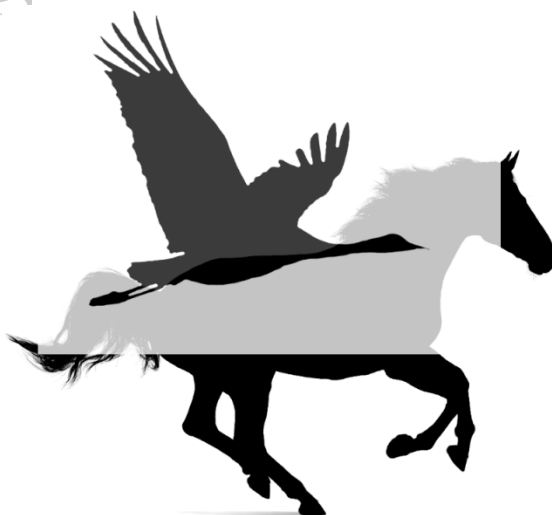
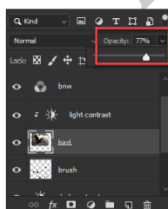
در این بخش می‌خواهیم بال را با اسب ترکیب کنیم.

ابتدا توجه کنیم که با کم کردن opacity می‌توانیم لایه زیری را ببینیم و راحت‌تر تغییرات را انجام

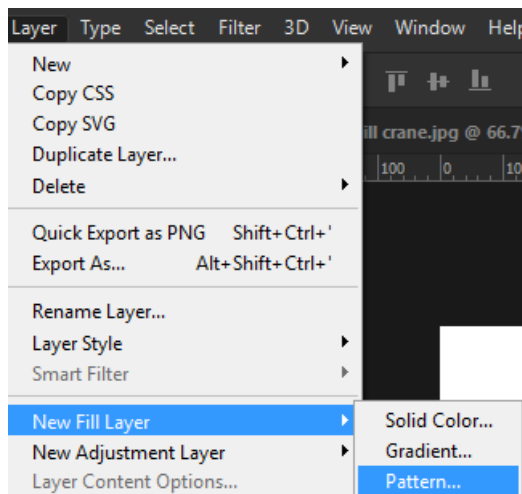
دهیم.

1

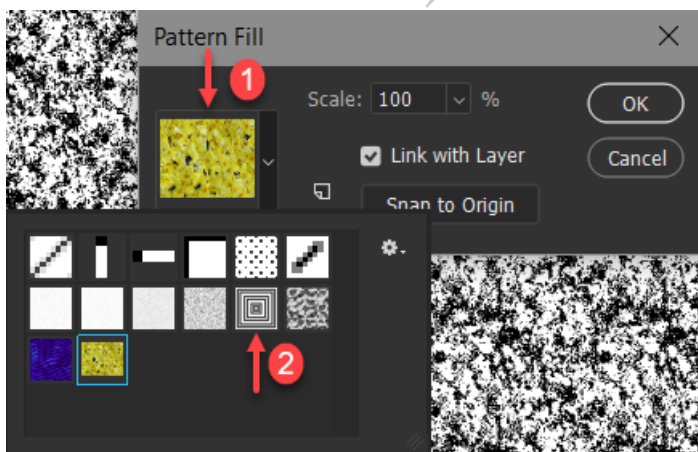
2



حال برای این که معنای blend modes را بهتر درک کنیم از pattern استفاده می کنیم.

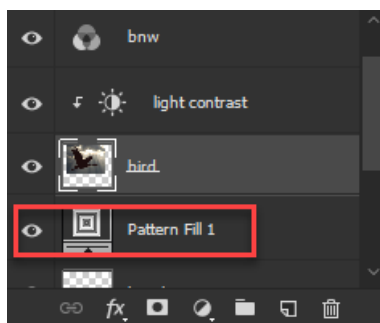


سپس در پنجره باز شده به شکل زیر عمل می کنیم.

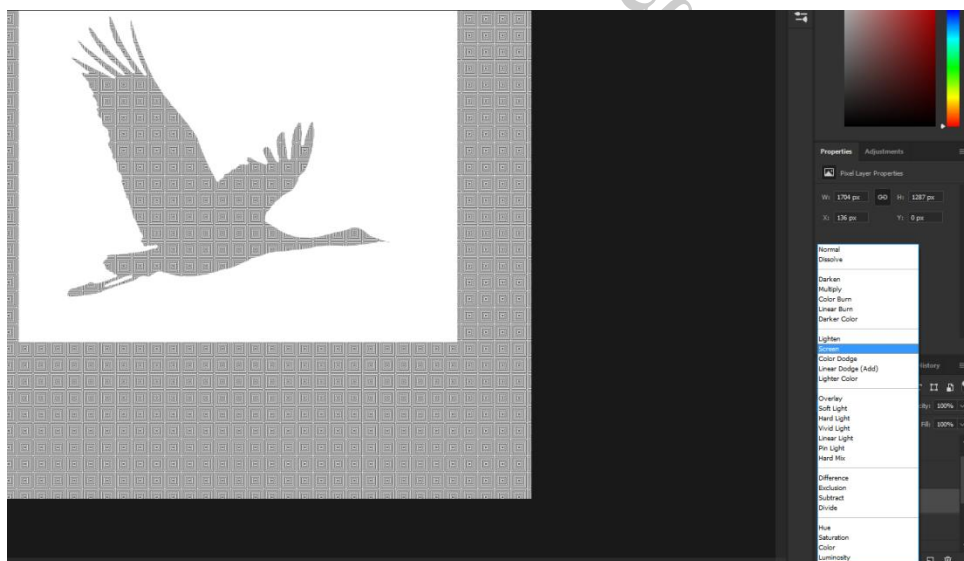


لایه pattern به این شکل وارد می شود و آن را زیر لایه پرنده قرار می دهیم.

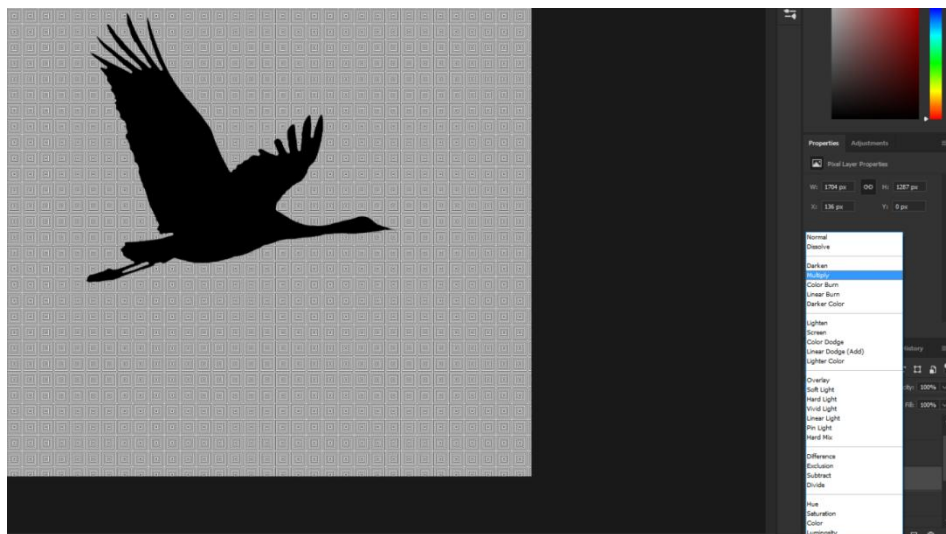
فصل ۵: معرفی لایه‌ها ۶۹



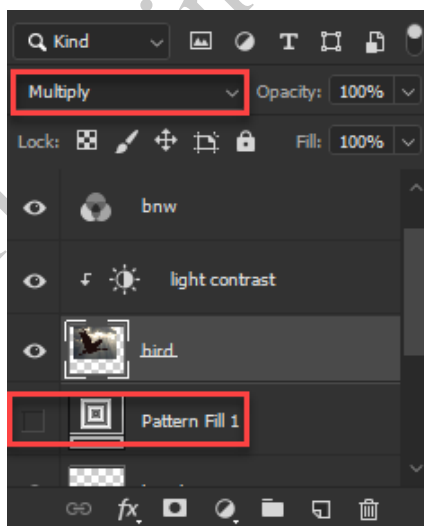
در این جا حالت‌های blend modes را بررسی می‌کنیم.
معرفی و کار با blend modes نیاز به زمان بیشتری برای یادگیری دارد اما ما در این قسمت به دو مورد پر کاربرد می‌پردازیم. Screen سیاهی را بیرون می‌کشد و سفیدی را نگه می‌دارد.



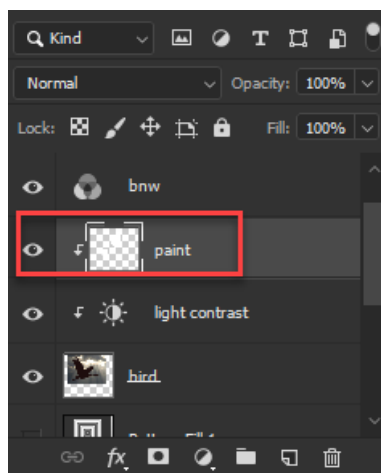
Multiply سفیدی را بیرون می‌کشد و سیاهی را نگه می‌دارد.



لایه pattern را خاموش می‌کنیم و لایه bird روی حالت multiply است.



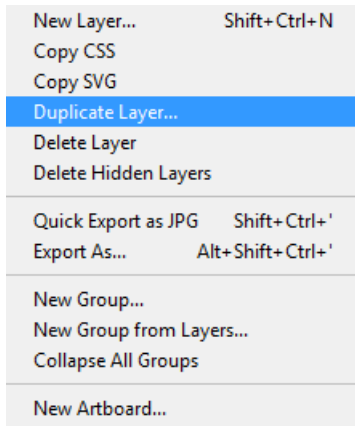
یک لایه می‌سازیم و آن را clip mask می‌کنیم.



حال ابزار قلم مو را انتخاب می‌کنیم با کلید b. سپس با قلم و اندازه مناسب قسمت‌های اضافه را از بین می‌بریم تا به شکل زیر برسیم.

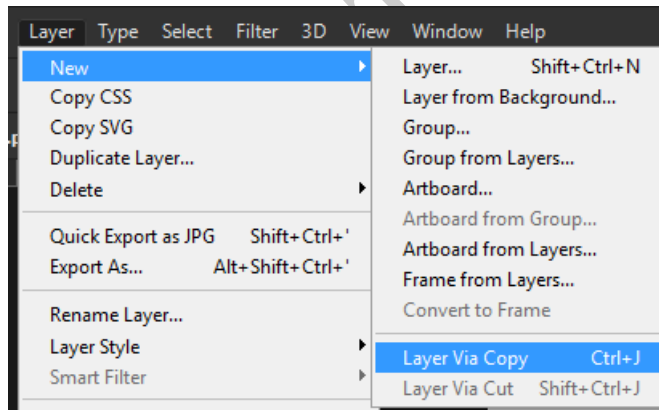


پنج روش برای کپی کردن لایه‌ها:



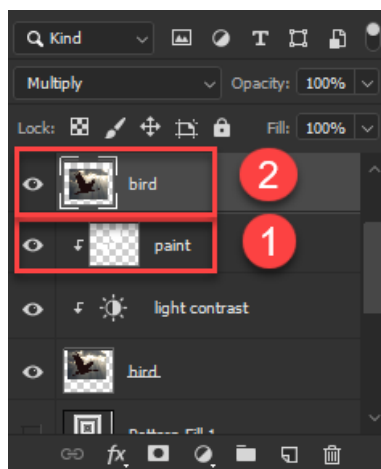
روش اول: زمانی که این کار را انجام می‌دهیم clipping mask از روی لایه ما برداشته می‌شود که می‌توانیم طبق مواردی که قبلاً ذکر شده آنها را برگردانیم.

روش دوم: این روش از طریق layer > new > layer via copy یا ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + \text{z}$ انجام می‌شود.



با استفاده از این روش clipping mask تغییری نمی‌کند و به راحتی لایه کپی شده را می‌توانیم جابجا کنیم.

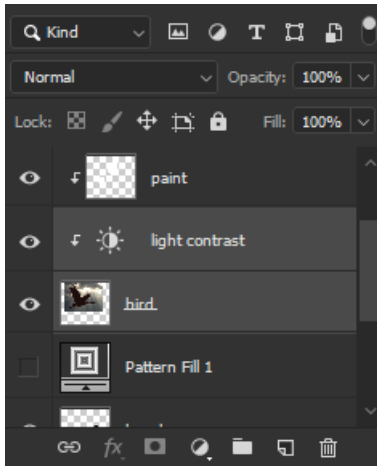
روش سوم: برای این کار ابتدا از ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + \text{c}$ برای کپی کردن استفاده می‌کنید و سپس با ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + \text{v}$ آن لایه را ایجاد می‌کنید.



۱: بعد copy کردن برای paste کردن لایه paint را انتخاب می‌کنیم.

۲: لایه ایجاد شده مشکلی که دارد این است که در وسط تصویر قرار می‌گیرد در صورتی که ما نیاز داریم مثل لایه اصلی باشد.





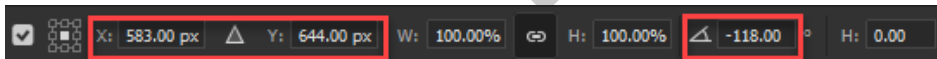
روش چهارم : در این روش برای راحتی کار دو لایه مورد نیاز را با هم کپی می‌کنیم. ابتدا کلید **ctrl** را نگه داشته و سپس لایه‌ها را انتخاب می‌کنیم.

سپس لایه **paint** را انتخاب می‌کنیم و بعد، از ترکیب کلیدهای **shift + ctrl + v** استفاده می‌کنیم.

روش پنجم: بعد از انتخاب لایه‌های مورد نظر می‌توانیم با نگه داشتن کلید **alt** و کمک چپ کلیک لایه‌ها را به بالای لایه **paint** انتقال دهیم.

مقیاس، چرخش و ماسک لایه:

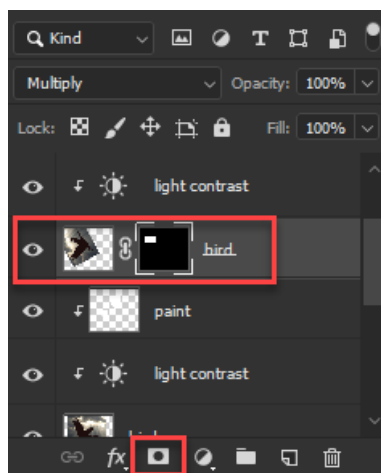
در این مرحله از ترکیب کلیدهای **ctrl + t** استفاده می‌کنیم. با این کار هم می‌توانیم تصویر را بچرخانیم هم می‌توانیم جابجا کنیم و هم مقیاس آن را تغییر دهیم.



برای بهتر انجام شدن کار سعی کنید در این مرحله اعداد مشابه تمرین باشد. سپس با استفاده از کلید **m** ابزار **marquee** را انتخاب می‌کنیم سپس محل مورد نظر را انتخاب کرده و بعد **mask** را به آن اضافه می‌کنیم.



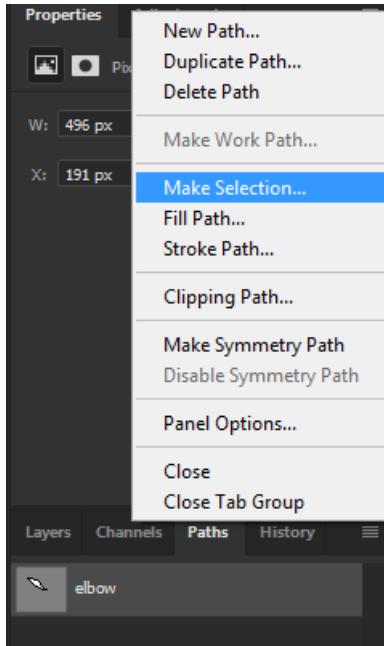
Mask اضافه شده به ما نشان می‌دهد قسمت سفید رنگ برای ما نشان داده می‌شود و قسمت سیاه رنگ مخفی شده است.



در نهایت تصویر ما به شکل زیر خواهد شد.

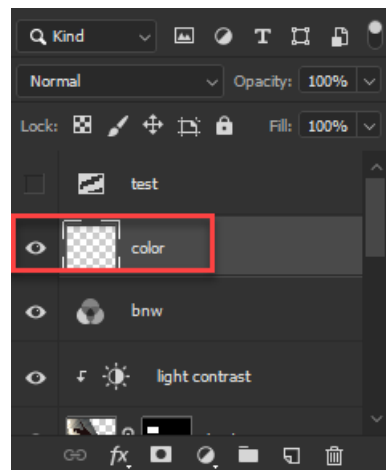
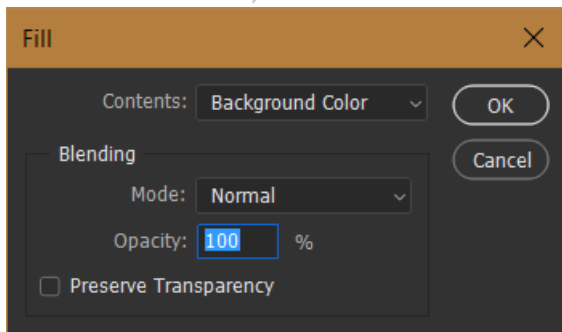


پر کردن محل انتخاب شده با رنگ:



در مرحله آخر قسمتی به بال اضافه می‌کنیم. برای این کار من با ابزار pen قسمتی طراحی کردم که داخل آن را پر کنم. در پنجره باز شده اوکی را بزنید. سپس لایه bnw را انتخاب می‌کنیم و با ترکیب کلیدهای shift + ctrl + n لایه جدیدی می‌سازیم.

سپس با کمک کلیدهای ctrl + backspace می‌توانیم قسمت خالی را با رنگ پس زمینه پر کنیم. یا می‌توانیم از ترکیب کلیدهای shift + backspace استفاده کنیم و با fill آن را پر کنیم.



در پایان این فصل تصویر ما باید به شکل زیر باشد.



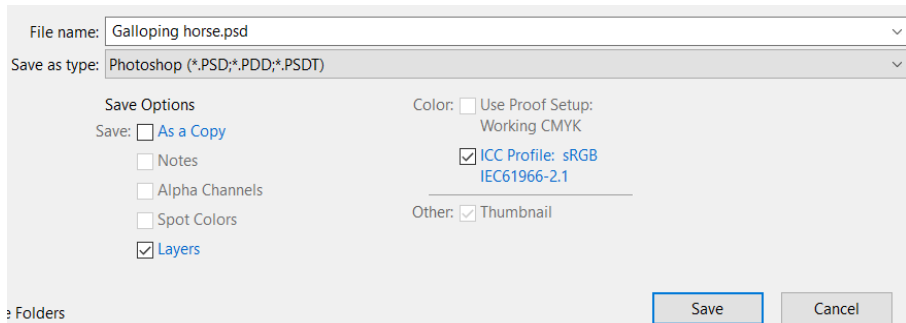
Hossein

Hossein Taghia

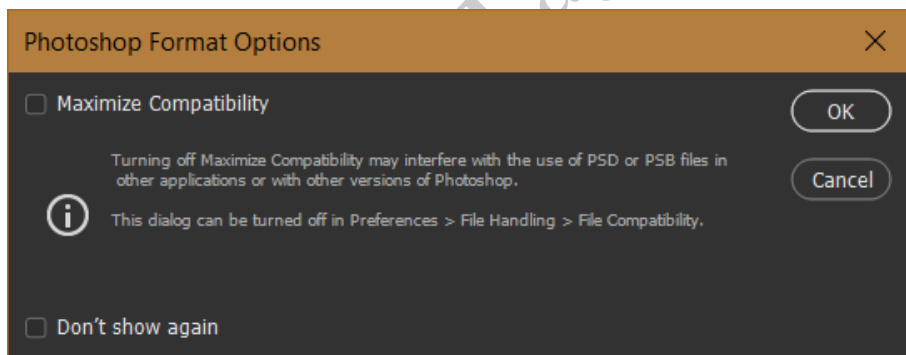
فصل ۶ ذخیره کارهای انجام شده

ذخیره کردن لایه‌ها در فرمت PSD:

برای ذخیره کردن از ترکیب کلیدهای **shift + ctrl + s** استفاده می‌کنیم. در پنجره باز شده تنظیمات باید به شکل زیر باشد.



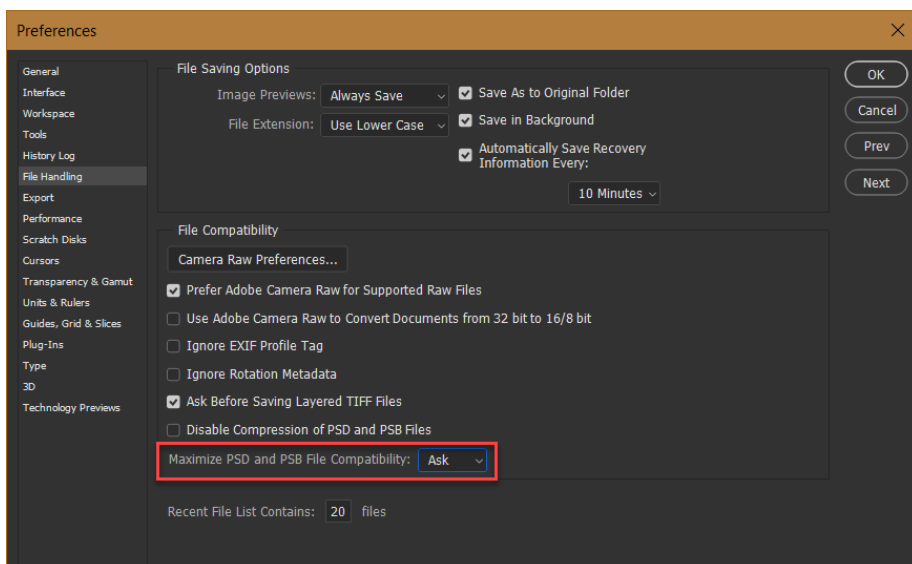
زمانی که گزینه save را می‌زنیم پنجره‌ای به شکل زیر برای ما باز می‌شود.



در حالت پیش فرض گزینه maximize compatibility فعال است اما زمانی کارایی دارد که شما بخواهید از فایل برای مثال در adobe premiere یا adobe lightroom استفاده کنید در غیر این صورت نیاز به این گزینه نداریم.

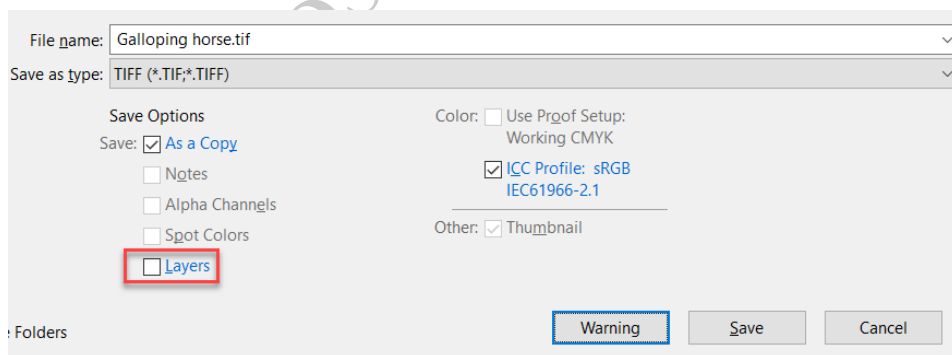
می‌توانیم از طریق زیر گزینه را خاموش کنیم با گذاشتن آن روی حالت never یا اگر می‌خواهیم از ما قبل از گفتن خروجی سوال شود روی گزینه ask تنظیم می‌کنیم و یا اگر می‌خواهیم همیشه فعال باشد روی always تنظیم می‌کنیم.

فصل ۶: ذخیره کارهای انجام شده ۸۱

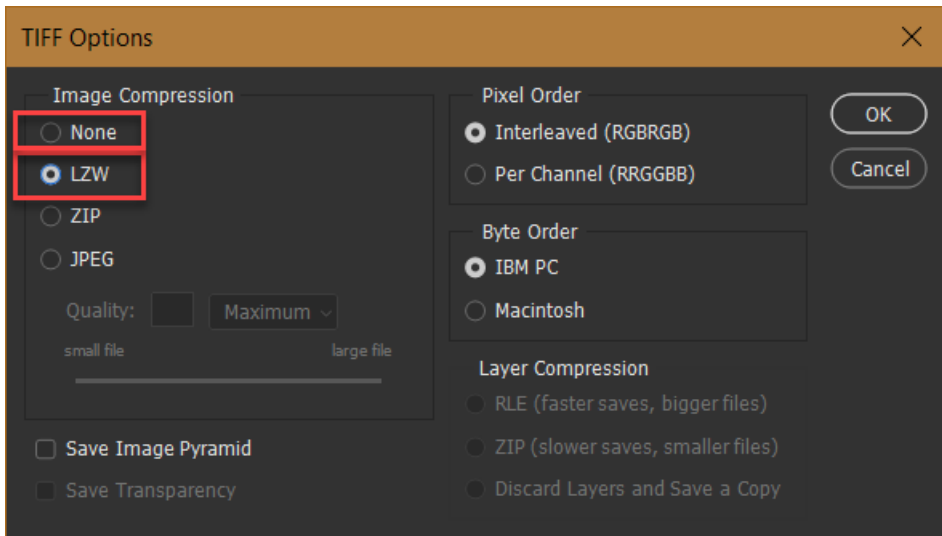


ذخیره تصویر ساده چاپ در فرمت TIFF:

باز هم برای ذخیره کردن از ترکیب کلیدهای $\text{shift} + \text{ctrl} + \text{s}$ استفاده می‌کنیم و در پنجره باز شده به شکل زیر عمل می‌کنیم. فرمت tiff یک فرمت معمول برای انجام امور چاپی است.



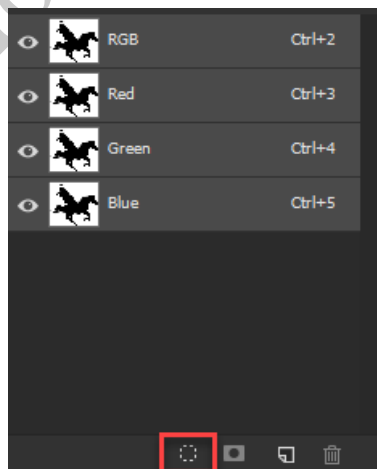
در این فرمت بر خلاف psd ما نیازی به ذخیره لایه‌ها نداریم بنابراین گزینه layers را غیر فعال می‌کنیم. بعد از کلیک بر روی گزینه save پنجره دیگری برای ما باز می‌شود.



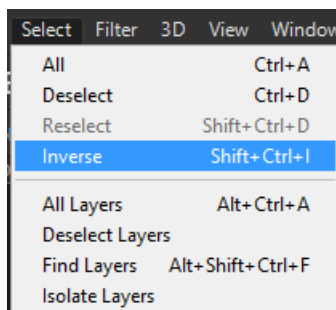
در حالت none فایل ما با حجم زیادی ذخیره می‌شود اما اگر نیاز به کم کردن حجم ذخیره شده داشتیم از گزینه lzw استفاده می‌کنیم. این گزینه تاثیر مخرب بر فایل نمی‌گذارد.

ذخیره به عنوان فرمت PNG:

فرمت png بیشتر برای صفحات وب به کار می‌آید. برای این کار ابتدا به قسمت channels در قسمت پنل می‌رویم و طبق تصویر زیر عمل می‌کنیم.

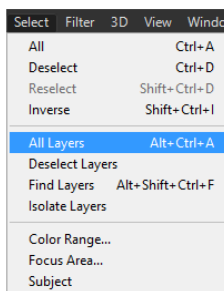


فصل ۶: ذخیره کارهای انجام شده ۸۳

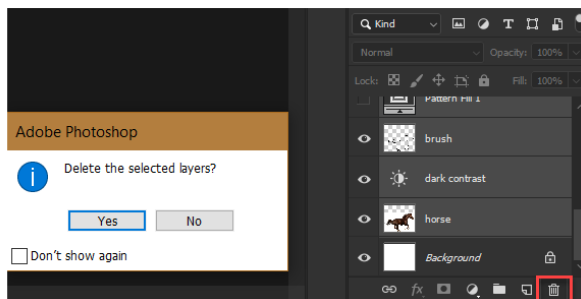


با استفاده از این گزینه مثل mask کردن قسمت سفید برای ما انتخاب می‌شود. سپس با استفاده از گزینه inverse قسمت سیاه یا اسب انتخاب می‌شود.
حال نیازی به لایه‌ها نداریم چون در فرمت png لایه‌ای ذخیره نمی‌شود. برای پاک کردن لایه‌ها مطابق تصویر عمل می‌کنیم.

1



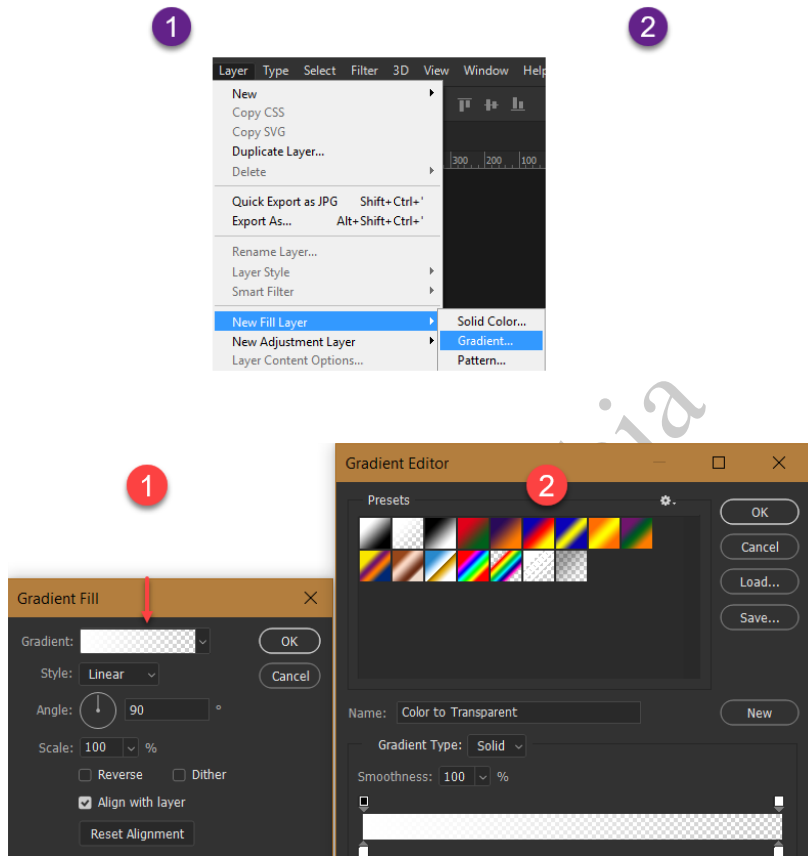
2



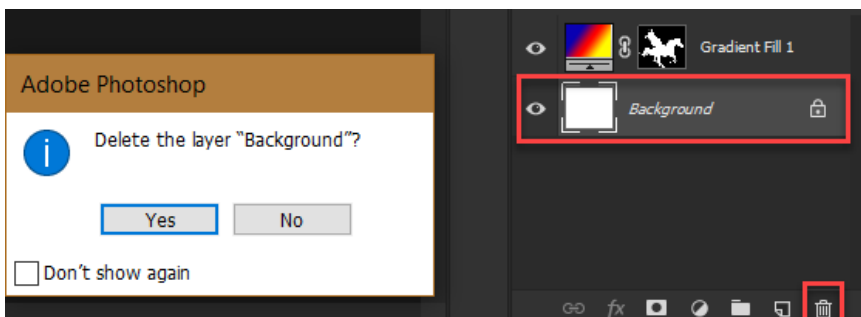
حال در این مرحله تصویر ما باید به شکل زیر باشد:



سپس از gradient برای رنگ کردن استفاده می‌کنیم.



همچنین ما دیگر نیازی به background نداریم و می‌توانیم آن را پاک کنیم.

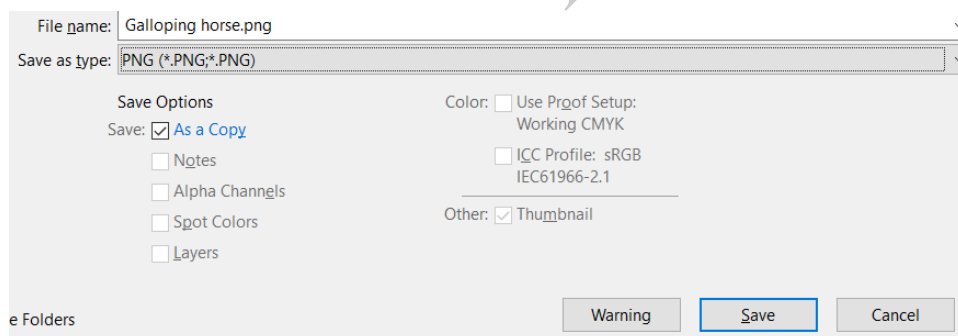


فصل ۶: ذخیره کارهای انجام شده ۸۵

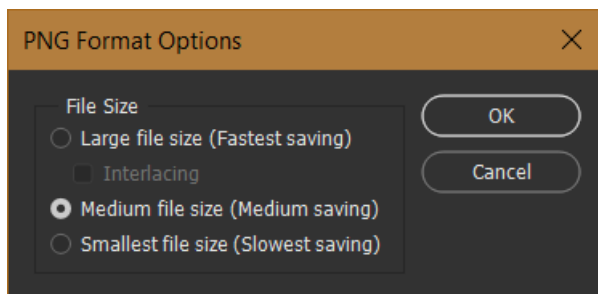
در نهایت تصویر ما باید به شکل زیر باشد.



حال با ترکیب کلیدهای shift + ctrl + s کار را ذخیره می‌کنیم.



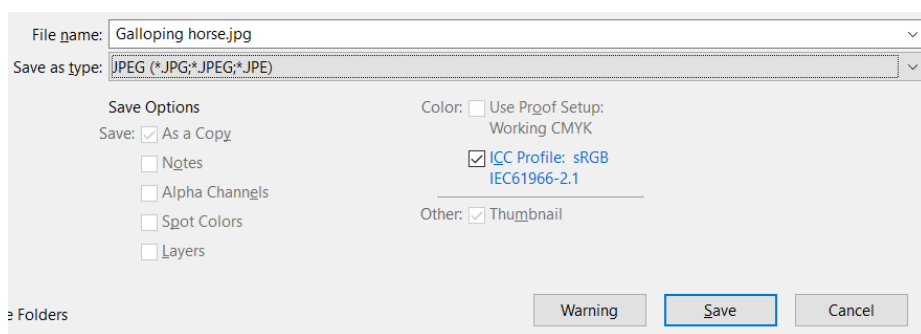
بعد از save کردن پنجره جدیدی برای ما باز می‌شود.



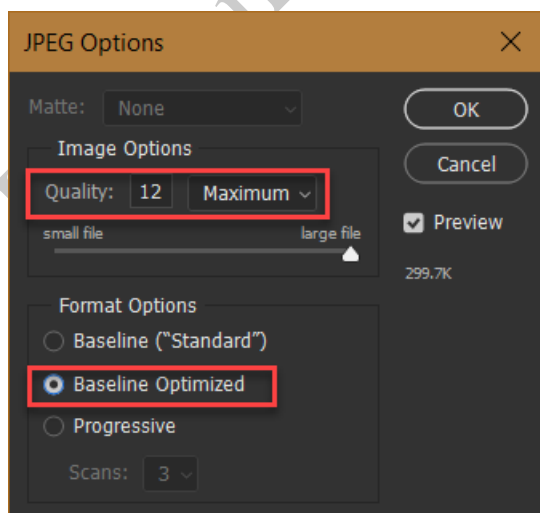
پیشنهاد من این است که برای ذخیره‌سازی حالت medium را انتخاب کنید که هم زمان زیادی برای ذخیره‌سازی نمی‌برد و هم سایز فایل پس از ذخیره به طور متوسط است.

ذخیره به عنوان فرمت JPEG :

برای این کار ابتدا از ترکیب کلیدهای shift + ctrl + s استفاده می‌کنیم.



سپس در پنجره باز شده به صورت زیر عمل می‌کنیم.



روشنایے و کنتراست

فصل ۷

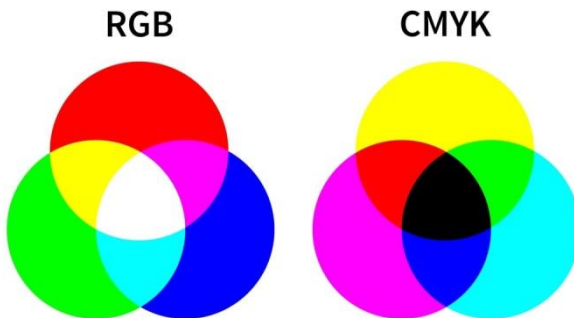
Hossein

درخشندگی (luminance) چگونه کار می‌کند؟

این در واقع تابعی از تصاویر خاکستری مختلف است که با هم کار می‌کنند و هر یک از آن تصاویر خاکستری دارای سطح درخشندگی هستند که به اندازه تاریک به رنگ سیاه و به همان اندازه سفید و روشن، با دسته‌ای از مقادیر مختلف درجه در بین وجود دارد. اکنون تاریک‌ترین سطح درخشندگی اینجا در سمت چپ، به عنوان سایه‌ها شناخته می‌شود. درخشان‌ترین سطح درخشندگی، اینجا در سمت راست، هایلایت‌هاست و همه چیز در میانه به عنوان تن‌های میانه شناخته می‌شود.



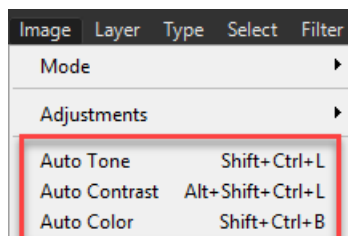
آنچه می‌بینیم، یک تصویر کامل است. تصاویر grayscale به عنوان کانال شناخته می‌شوند و مانند هر عکس دیجیتالی، این تصویر شامل سه کانال است. کانال اول کانال قرمز، دوم کانال سبز و سوم کانال آبی است. اکنون، هر جا که هایلایت‌ها در کانال‌های قرمز و سبز با هم همپوشانی دارند، زرد دریافت می‌کنیم. جایی که هایلایت‌های کانال‌های سبز و آبی با هم همپوشانی دارند، دریایی دریافت می‌کنیم و جایی که برجسته‌ها در کانال‌های آبی و قرمز با هم همپوشانی دارند،



رنگ ارغوانی را دریافت می‌کنیم. اگر در هر سه کانال هایلایت داریم، در آخر با رنگ سفید روبرو می‌شویم و اگر در هر سه کانال سایه داشته باشیم، پس از آن به رنگ مشکی ختم می‌شویم.

سه فرمان خودکار:

سه فرمان خودکار در قسمت image قرار دارند.



برای مثال و درک بهتر از تصویر زیر استفاده می‌کنیم.



در auto tone آنچه که در فتوشاپ انجام شده است این است که هر کانال بطور مستقل ارزیابی می‌شود و تاریک‌ترین پیکسل سیاه و روشن‌ترین پیکسل سفید می‌شود.

Auto tone برای زمانی که می‌خواهید یک رنگ غیر واقعی ناخواسته را حذف کنید خوب است.

هر چند در تصویر ما دلار به صورت واقعی سبز رنگ است پس این فرمان به کار ما نمی‌آید.

در auto contrast هم چنین تاریک‌ترین پیکسل‌ها سیاه می‌شود و روشن‌ترین سفید. برخلاف

auto tone اگر از رنگ غیر واقعی استفاده کنید یا آن را نگه دارید و فقط کنتراست آن را افزایش دهید auto contrast خوب است.

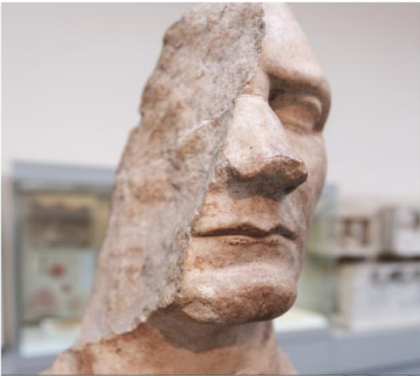
در auto color کاری که فتوشاپ انجام داده است این است که تاریک‌ترین پیکسل که در تصویر قرار گرفته است را به رنگ سیاه خنثی تبدیل کرده است. سپس روشن‌ترین رنگ را در تصویر را به

رنگ سفید خنثی تبدیل کرده است و سپس تن میانه را پیدا کرده و آن را به رنگ خاکستری خنثی تبدیل کرده است.

روشنایی و کنتراست اتوماتیک:

در این مرحله می‌توانیم یک بار auto brightness/contrast انجام دهیم یا می‌توانیم ابتدا auto contrast بدهیم سپس auto brightness/contrast را اضافه کنیم. تفاوت این دو حالت را در تصویر مشاهده می‌کنیم.

1



2



در تصویری دیگر حالت‌های اتوماتیک را بررسی می‌کنیم. تصویر اصلی ما به شکل زیر است.



حال با هم راه‌های مختلف را بررسی می‌کنیم.

1

auto color



2

auto contrast



3

auto tone

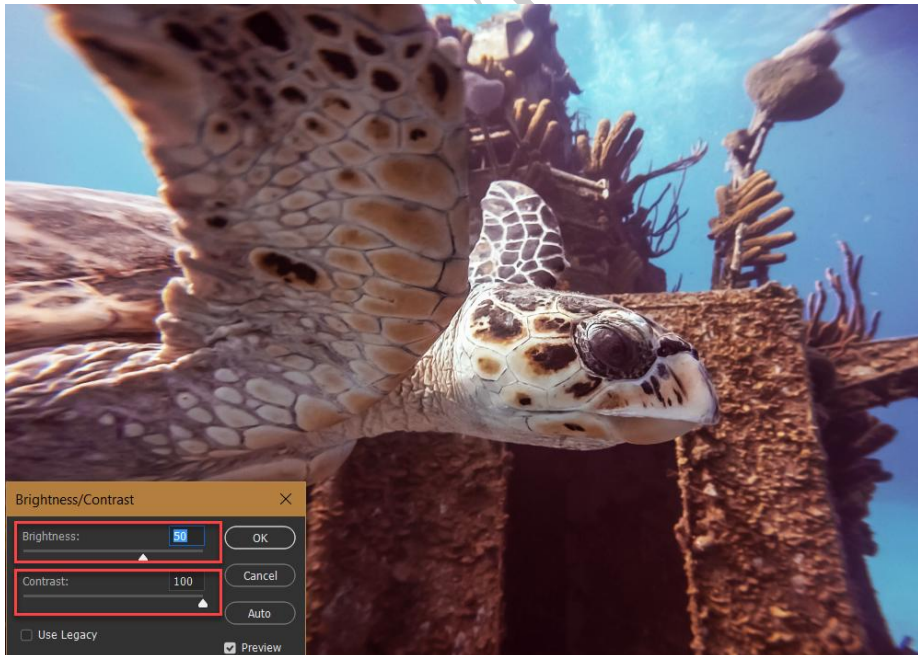




همانطور که در تصویر می‌بینیم auto tone عملکرد بهتری نسبت به تصویر ما دارد. سپس می‌توانیم auto brightness/contrast را به آن اضافه کنیم. تغییر کمی در کنتراست آن می‌بینیم.

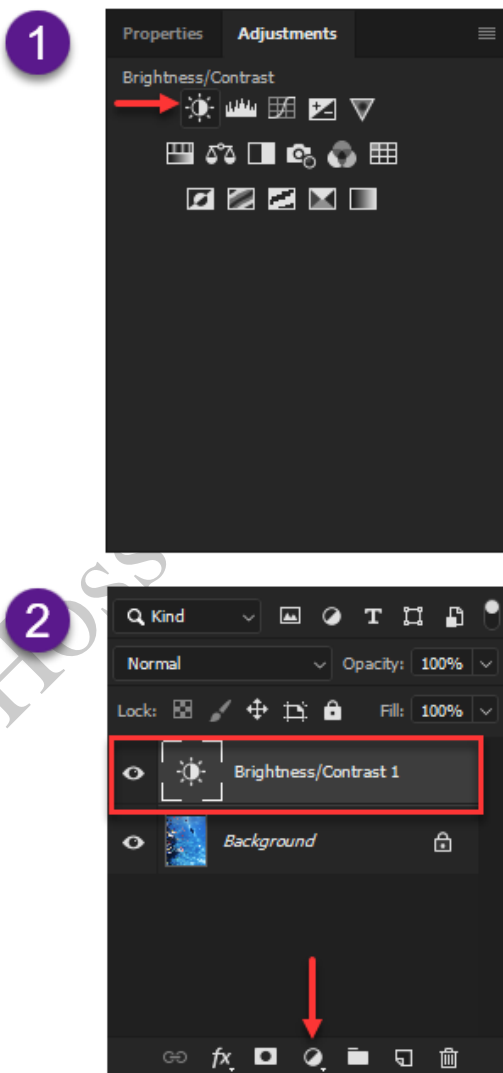
روشنایی/کنتراست سفارشی:

اگر بخواهیم روشنایی و یا کنتراست را تنظیم کنیم می‌توانیم به روش زیر عمل کنیم.



اضافه کردن روشنایی/کنتراست به عنوان لایه:

این قسمت دو روش اضافه کردن روشنایی/کنتراست به عنوان لایه را بررسی می‌کنیم. وجه تمایز این روش این است که هر زمانی که بخواهیم می‌توانیم مجدد تغییرات دهیم برخلاف روش قبلی که روی لایه پس زمینه اتفاق می‌افتاد.



یا از روش اول یا از روش دوم می‌توانیم این کار را انجام دهیم. در نهایت لایه برای ما اضافه می‌شود.

معرفی هیستوگرام:

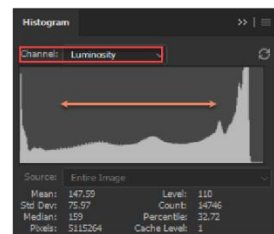
هیستوگرام را از `Window > Histogram` فعال می‌کنیم. برای این قسمت در پنجره باز شده کانال‌ها را روی `luminosity` می‌گذاریم.

در نمودار هیستوگرام و بر روی محور افقی، برای شاخص روشنایی هر پیکسل، عددی از صفر تا ۲۵۵ به ثبت رسیده است. شاخص صفر در انتهای سمت چپ نمودار، بیانگر سیاه مطلق و شاخص ۲۵۵ در انتهای سمت راست نمودار بیانگر سفید مطلق است. محور عمودی برای اندازه‌گیری تعداد پیکسل‌های موجود در یک نقطه‌ی نوری معین در صحنه، تعبیه شده است. در این محور شما می‌توانید تعداد پیکسل‌هایی را که در یکی از شاخص‌های بین صفر تا ۲۵۵ وجود دارند، بدست آورید.

1



2



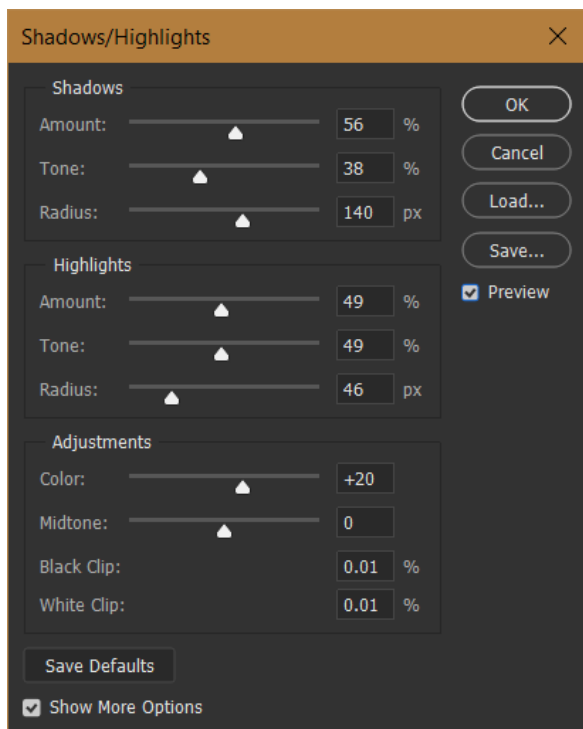
سایه/روشنایی:

من به شما نشان خواهم داد که چگونه از فرمانی بنام `Shadows/Highlights` استفاده کنید تا تصویری را اصلاح کنید که حداقل تضاد زیادی دارد.

ابتدا از راه `Image > Adjustments > Shadows / Highlights` این گزینه را فعال می‌کنیم.

در نظر بگیرید که این گزینه به صورت لایه اضافه نمی‌شود.

پنجره‌ای که باز می‌شود به شکل زیر است.



Amount میزان سایه یا روشنایی ما را کنترل می‌کند. اگر سایه را افزایش دهیم آن را با روشنایی اصلاح می‌کند و اگر روشنایی را افزایش دهیم آن را با سایه و تیره کردن اصلاح می‌کند.

Tone محدوده اثرگذاری را مشخص می‌کند.

Radius مرز بین سایه و روشنایی را صاف‌تر می‌کند و از دندان‌های آن می‌کاهد.

Color اگر نیاز به اصلاح میزان غلظت رنگ داشتیم می‌توانیم از این گزینه استفاده کنیم.

Midtone میزان کنتراست را کنترل می‌کند.

در تصویر زیر نمونه‌ای برای درک بهتر می‌بینیم.



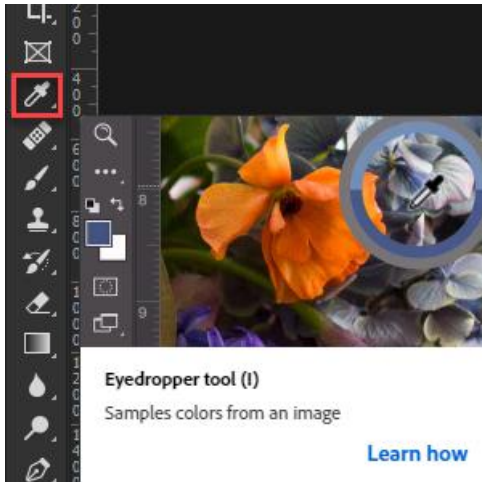
متعادل کردن رنگ‌ها

فصل ۸

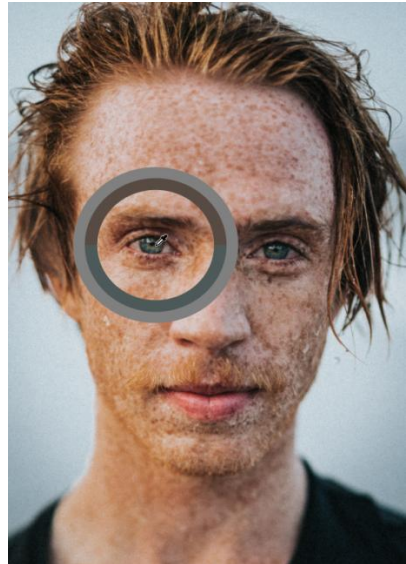
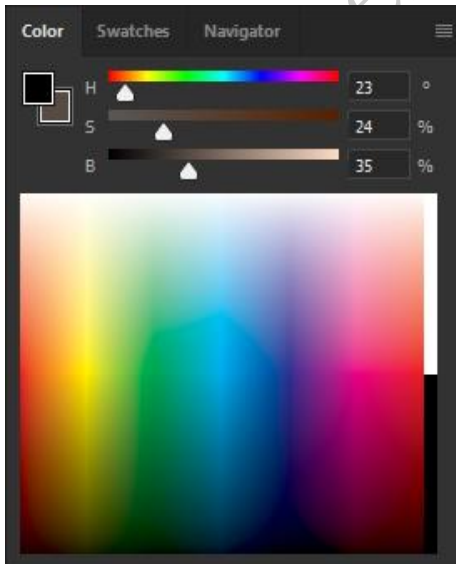
Hossein

شناسایی رنگ‌های غیر واقعی یک عکس:

در این بخش به شناسایی رنگ می‌پردازیم. از آنجایی که ما در فتوشاپ چرخه رنگ داریم ممکن است در تصویر ما به اشتباه رنگ را تشخیص دهیم. در این مرحله می‌توانیم با استفاده از eyedropper که با کلید **i** فعال می‌شود این کار را انجام دهیم.

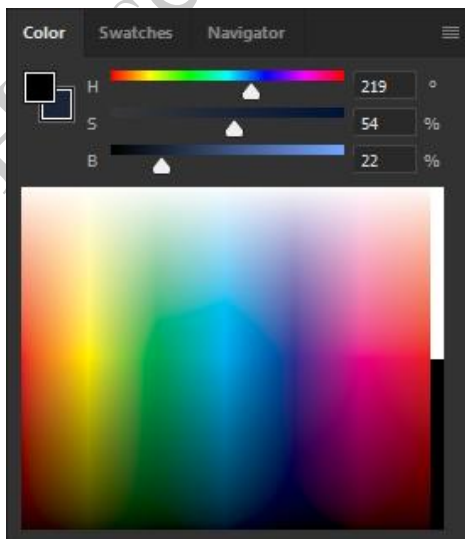
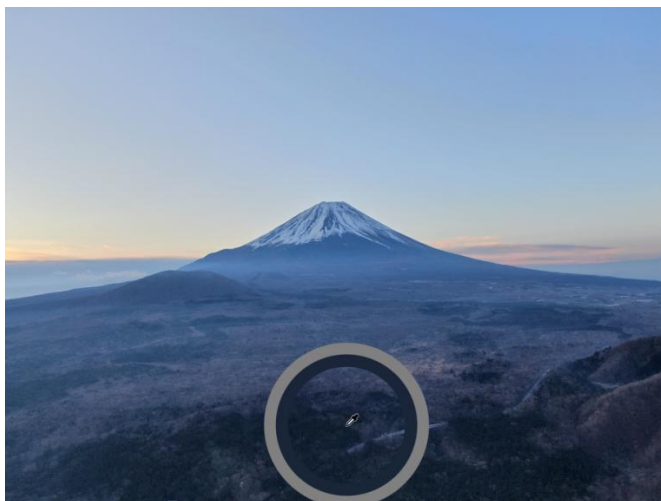


می‌توانیم از راه زیر چرخه رنگ، غلظت رنگ و درخشندگی در تصویر زیر را بررسی کنیم.



اصلاح اتوماتیک رنگ:

در این بخش می‌خواهیم تصویری را به صورت اتوماتیک اصلاح رنگ کنیم. برای این کار ابتدا در تصویر خود از eyedropper استفاده می‌کنیم برای آن که دریابیم چرخه به چه صورت است.

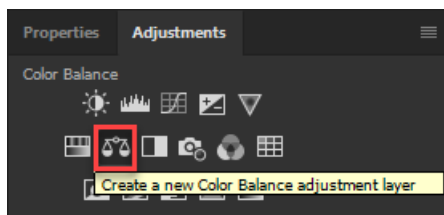


می‌بینیم که در قسمت انتخابی تصویر تنالیته آبی دارد با غلظت رنگ بالا. در این مرحله برای عملکرد بهتر بر روی تصویر از گزینه auto color استفاده می‌کنیم. در تصویر زیر تغییر را مشاهده می‌کنیم.



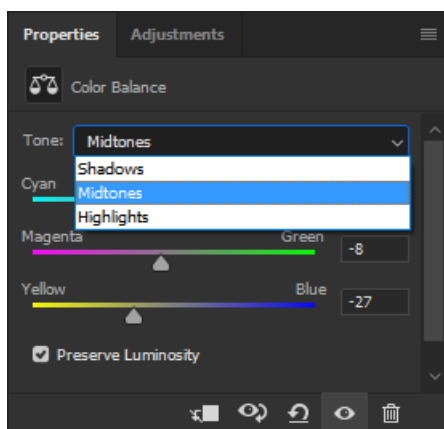
می‌بینیم که غلظت کم شده است و hue آن تغییر کرده است.

تنظیم رنگ به صورت دستی با Color Balance:

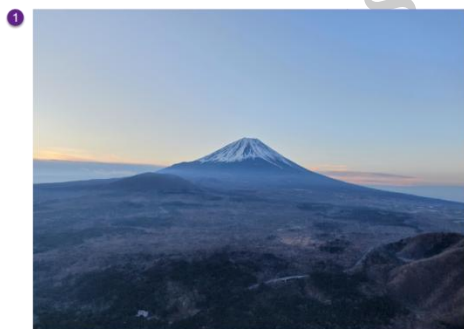


Color balance را از طریق زیر می‌توانیم استفاده کنیم.

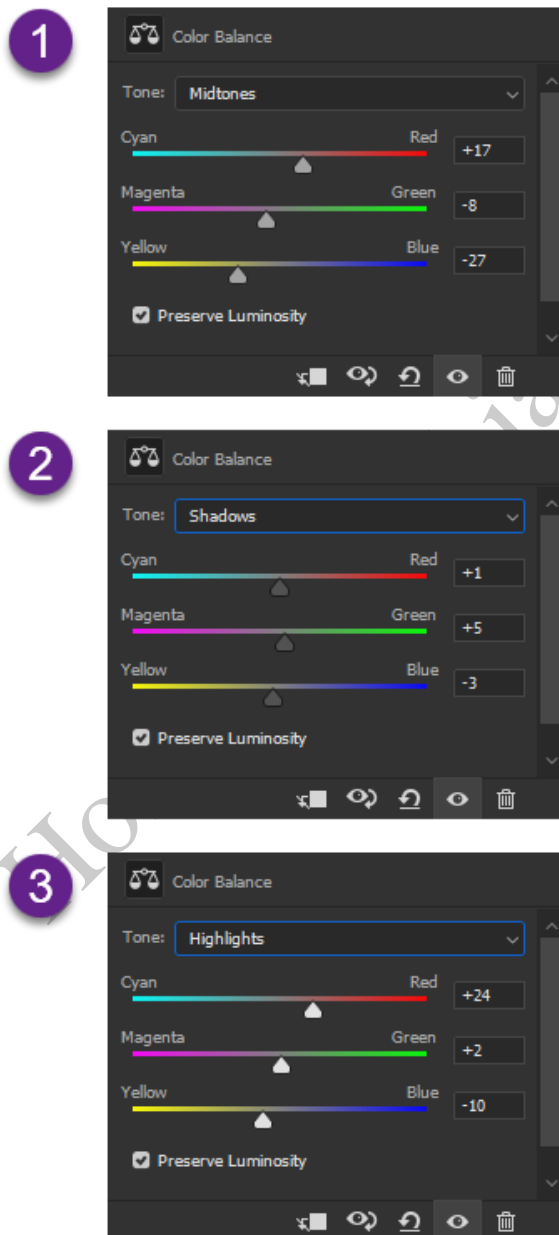
در قسمت properties می‌بینیم که tone به سه قسمت midtones ، shadows و highlights تقسیم شده.



با توجه به تصویر و تغییرات مورد نیاز می‌توانیم تنظیمات را انجام دهیم.

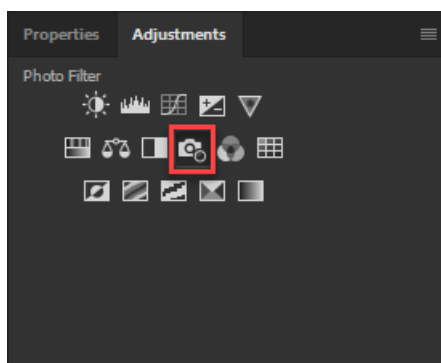


در تصویر شماره ۲ تغییرات اعمال شده در قسمت‌های مختلف را مشاهده می‌کنیم. هر سه قسمت که در بالا ذکر شد تغییر پیدا کرده اند.

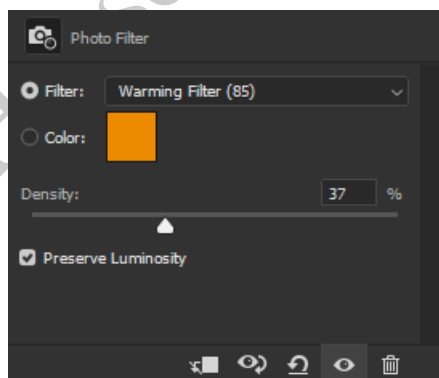


اصلاح رنگ غیر واقعی با photo filter :

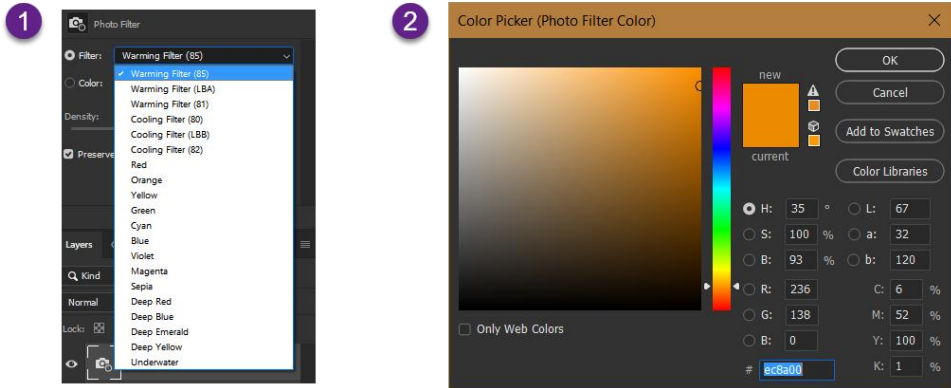
اکنون، هدف واقعی فیلتر عکس، شبیه‌سازی آن لنزهای با سبک قدیمی است که در روزهای عکاسی فیلم محبوبیت بیشتری پیدا می‌کردند. اکنون که همه چیز دیجیتالی شده، این لنزها تا حد زیادی توسط پردازش انجام شده‌اند. فیلتر عکس به عنوان نوعی جلوه ویژه در نظر گرفته شده است، اما می‌توانید از آن به عنوان یک ابزار اصلاح نیز استفاده کنید. برای استفاده از photo filter از این قسمت اقدام می‌کنیم.



سپس در پنجره properties می‌توانیم تنظیمات را مطابق تصویر مورد نظر تغییر دهیم.

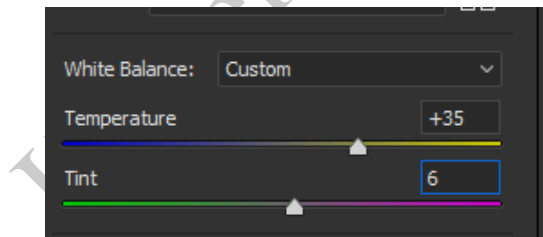


این کار را می‌توانیم به دو صورت انجام دهیم. از طریق filter با استفاده از فیلترهای آماده برنامه یا استفاده از گزینه color و انتخاب رنگ مورد نظر. Density میزان اثرگذاری و غلظت را انجام می‌دهد.



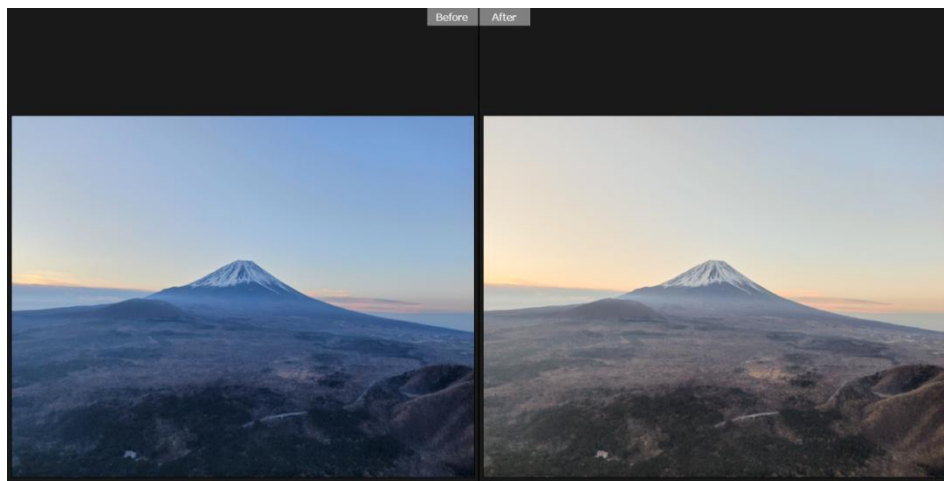
اصلاح رنگ غیر واقعی در camera raw :

من به شما نشان می‌دهم که چگونه با استفاده از Camera Raw، تعادل رنگ یک تصویر را اصلاح کنید. برای این کار از طریق `camera raw filter > filter` اقدام می‌کنیم. Camera raw ابزاری است که بعداً مفصل به آن می‌پردازیم اما اکنون فقط با `temperature` و `tint` کار داریم.



مقدار `temperature` به شما این امکان را می‌دهد مقدار رنگ زرد را در تصویر کاهش دهید، یا می‌توانید با افزایش مقدار `temperature` مقدار رنگ آبی را در تصویر کم کنید. `tint` همچنین تاثیری در کاهش مقدار رنگ صورتی یا سرخ در داخل تصویر دارد و یا می‌خواهید مقدار زیادی سبز اضافه کنید.

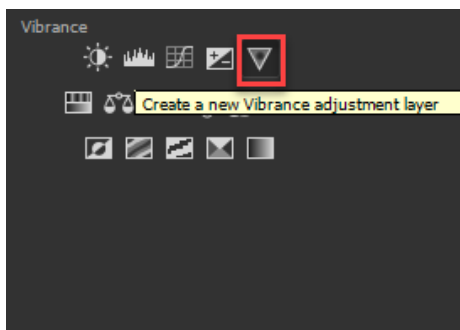
تصویر زیر را مشاهده کنید.



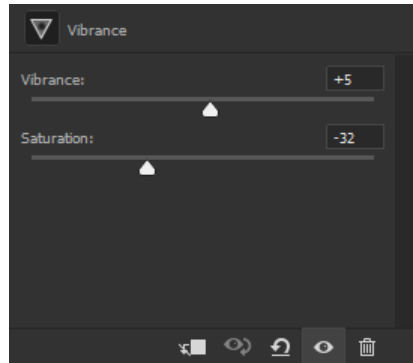
اگرچه کار با camera raw ساده به نظر می‌آید اما تاثیر مخرب تری بر تصویر دارد چون به صورت لایه عمل نمی‌کند و مستقیم بر روی تصویر قرار می‌گیرد بنابراین فتوشاپ تمام پیکسل‌ها را دوباره می‌سازد. همچنین همیشه برای اصلاح رنگ کار با camera raw پاسخگوی نیاز ما نیست.

تنظیم شدت رنگ با Vibrance :

من با استفاده از یک Adjustment Layer معروف به Vibrance نحوه تنظیم اشباع رنگ یک تصویر را به شما نشان خواهم داد. از طریق زیر می‌توانیم استفاده کنیم.



در قسمت properties به صورت زیر دسترسی داریم.



Vibrance میزان نور تابیده شده به رنگ را برای ما تنظیم می‌کند در صورتی که saturation میزان غلظت رنگ را تغییر می‌دهد.

1

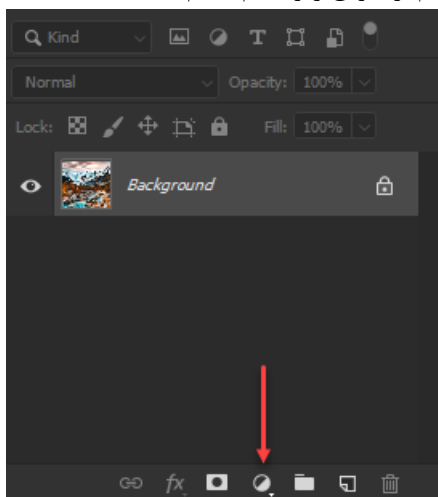


2

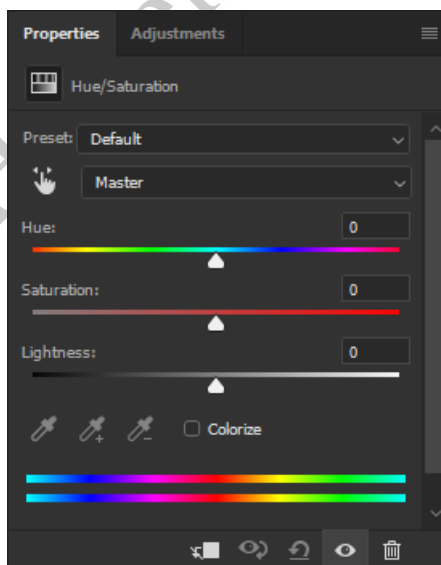


: Hue/Saturation

در این بخش یک adjustment layer قدرتمند را با هم بررسی می‌کنیم. برای فعال کردن آن می‌توانیم از طریق زیر اقدام کنیم.

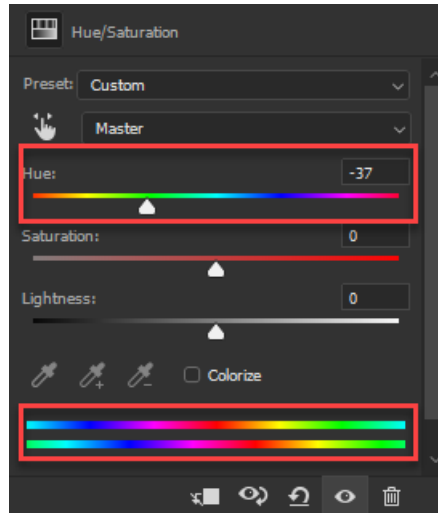


قسمت properties برای ما به صورت زیر نشان داده می‌شود.

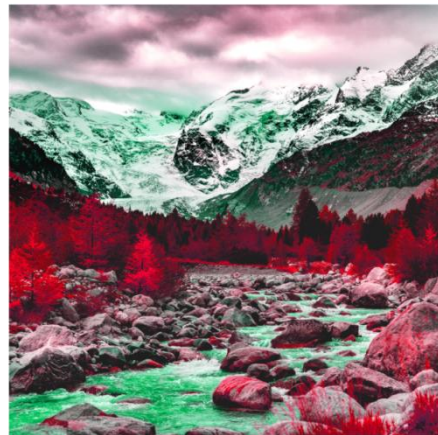


Hue رنگ را تغییر می‌دهد و saturation غلظت را.

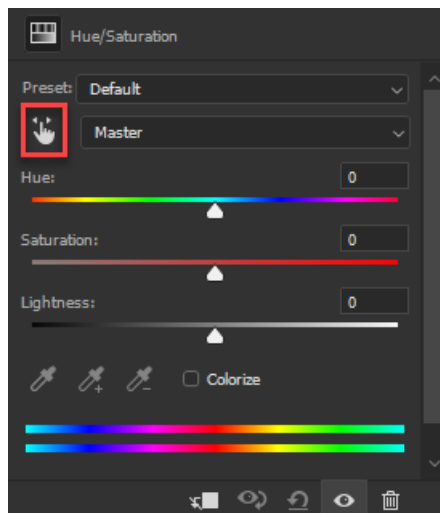
Lightness می‌تواند به سیاه یا سفید مطلق برسد و گزینه‌ای است که ما به ندرت با آن سر و کار داریم. اگر گزینه colorize را فعال کنیم hue روی هر رنگی که باشد کل تصویر ما به آن رنگ در می‌آید. حال یک مورد دیگر را بررسی می‌کنیم.



در چرخه‌های رنگی پایین چرخه اول ثابت است و چرخه دوم بنا به تغییر hue تغییر می‌کند. در چرخه‌های پایین می‌بینیم که رنگ قرمز روبروی رنگ نارنجی قرار گرفته است که در تصویر زیر مشاهده می‌کنیم. باقی رنگ‌ها هم به همین تناسب تغییر می‌کنند.



فصل ۸: متعادل کردن رنگ‌ها ۱۰۹



اگر از این گزینه استفاده کنیم روی تصویر در جای مورد نظر که کلیک کنیم با چپ یا راست بردن موس می‌توانیم میزان غلظت را تغییر دهیم و اگر بعد از انتخاب این گزینه کلید **ctrl** را هم نگه داریم می‌توانیم رنگ را تغییر دهیم.

Hossein Taghia

کار با ابزار Select

فصل ۹

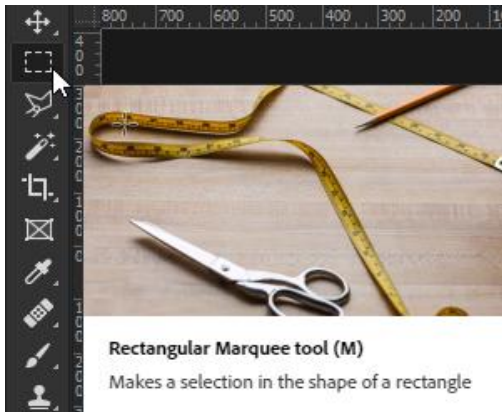
Hossein

استفاده از ابزار هندسی Marquee :

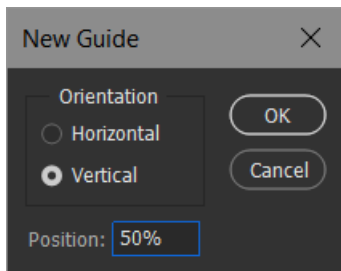
در این فصل به صورت پروژه‌ای ابزار select را یاد می‌گیریم.

برای شروع و انتخاب ابزار selection کلید m استفاده می‌کنیم. برای انتخاب گزینه‌های دیگر این ابزار از ترکیب کلیدهای shift + m استفاده می‌کنیم.

همچنین می‌توانیم با نگه داشتن کلید alt و استفاده از چپ کلیک موس گزینه‌ها را تغییر دهیم.

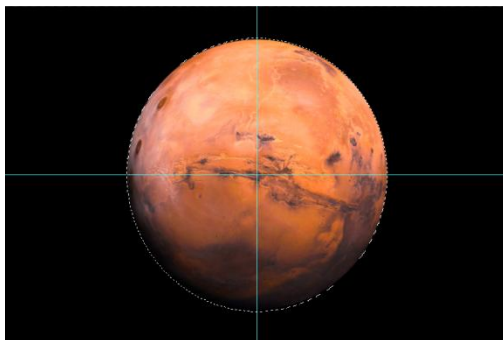


اگر تصویر ما در وسط بوم قرار داشته باشد می‌توانیم از راه زیر و با استفاده از خطوط راهنما قسمت مور نظر را انتخاب کنیم. برای این کار از راه view > new guide استفاده می‌کنیم.



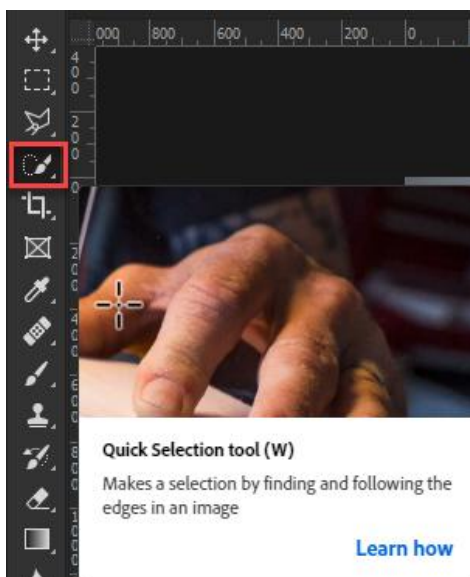
هم به صورت افقی و هم به صورت عمودی عدد را روی 50% می‌گذاریم.

حال از نقطه مرکزی و در حالی که ابزار elliptical marquee را انتخاب کردیم از روی نقطه مرکزی با نگه داشتن کلید alt دایره‌ای رسم می‌کنیم که شکل ما را در بر بگیرد.





در نهایت بعد از انتخاب با استفاده از کلیدهای `ctrl + c` کپی کرده و در تصویر مورد نظر با استفاده از کلیدهای `ctrl + v` انتقال می‌دهیم.

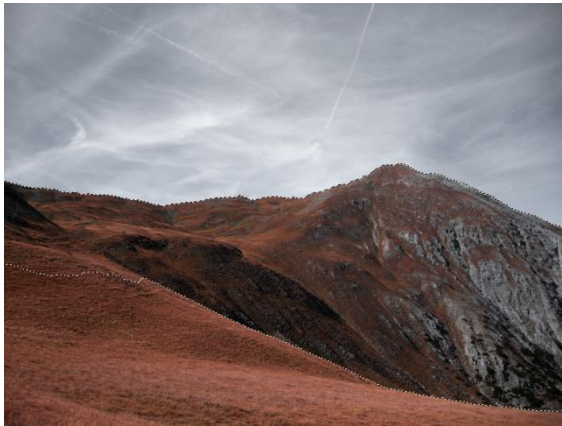


استفاده از ابزار انتخاب سریع:

این ابزار با کلید `w` فعال می‌شود و یا از قسمت ابزارها می‌توانیم آن را انتخاب کنیم.

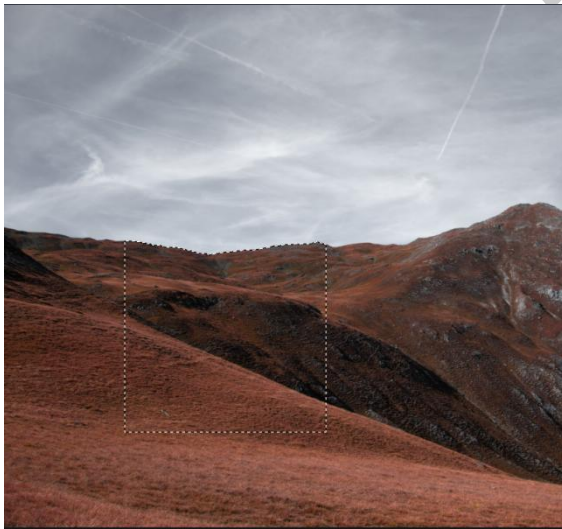
برای تغییر سایز قلم می‌توانید از کلیدهای گروه روی کیبورد استفاده کنید.





سپس با نزدیک شدن به لبه‌ها و کلیک کردن موس قسمت مورد نظر را انتخاب می‌کنیم. توجه داشته باشید زمانی ممکن است قسمتی از لبه انتخاب نشده باشد پس باید با زوم کردن و استفاده مجدد از موس آن قسمت‌ها را اضافه کنیم. در این قسمت نیازی به لایه قبلی نداریم فعلاً آن را غیر فعال می‌کنیم. در نهایت تصویر ما باید به شکل روبرو در بیاید.

اضافه و یا کم کردن:



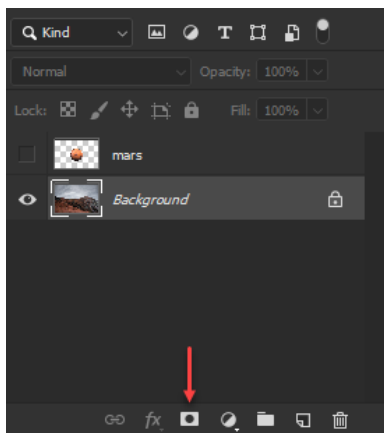
قسمتی دیگر از تصویر را می‌خواهیم انتخاب کنیم با استفاده از ابزار selection.

زمانی که **marquee tool** یا **quick selection tool** را فعال کرده‌ایم با استفاده از کلید **shift** و استفاده از موس می‌توانیم قسمتی را اضافه کنیم و یا با استفاده از کلید **alt** و استفاده از موس قسمتی را کم کنیم. حال اگر ابزار **marquee** فعال باشد با استفاده از ترکیب

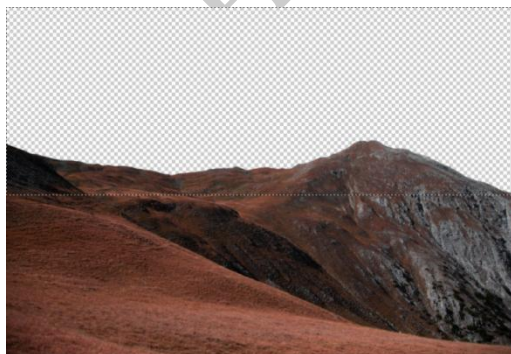
کلیدهای **shift + alt** قسمتی را به صورت مستطیل انتخاب می‌کنیم در عین حال قسمتی که قبلاً انتخاب کرده بودیم در محدوده جدید باقی می‌ماند.

تبدیل قسمت انتخاب شده به layer mask :

در این قسمت ابتدا می‌خواهیم به تصویر خود آسمان اضافه کنیم. برای این کار ابتدا قسمتی که از قبل انتخاب کرده بودیم را با استفاده از layer mask جدا می‌کنیم.

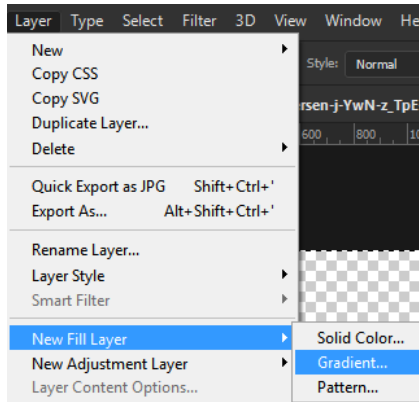


تصویر ما به شکل زیر در می‌آید. می‌بینیم که قسمت انتخاب شده باقی می‌ماند و قسمت دیگر مخفی می‌شود.

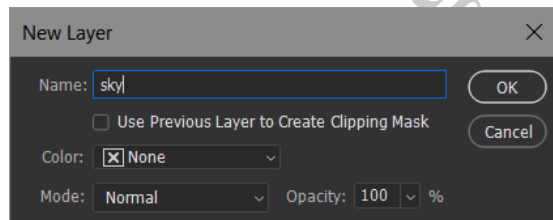


حال با استفاده از ابزار marquee قسمت خالی مانده را انتخاب می‌کنیم برای اضافه کردن آسمان.

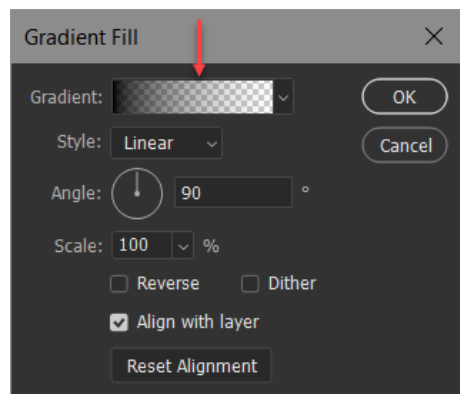
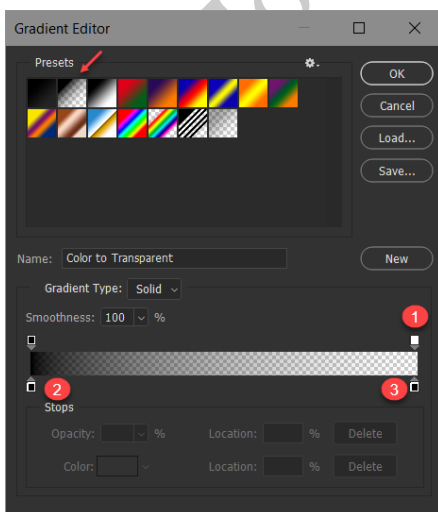
برای اضافه کردن آسمان از gradient استفاده می‌کنیم. layer > new fill layer > gradient



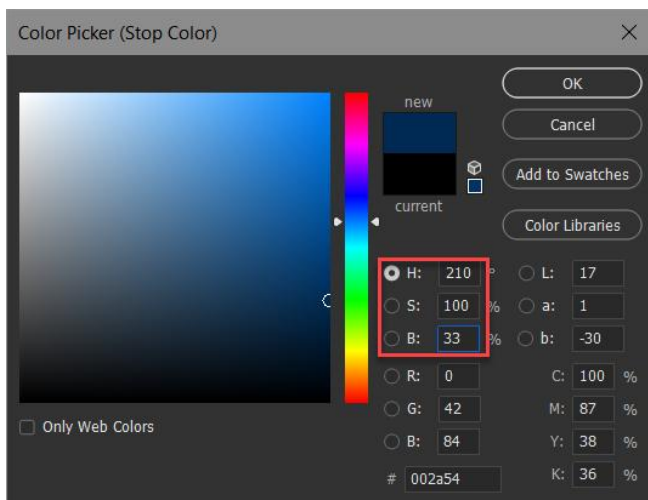
سپس در پنجره باز شده اسمی برای آن انتخاب می‌کنیم.



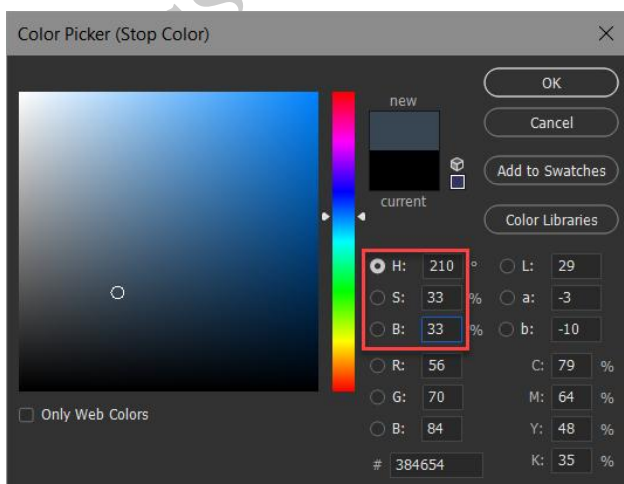
در پنجره باز شده برای انتخاب نوع gradient و سایر تنظیمات به شکل زیر عمل می‌کنیم.



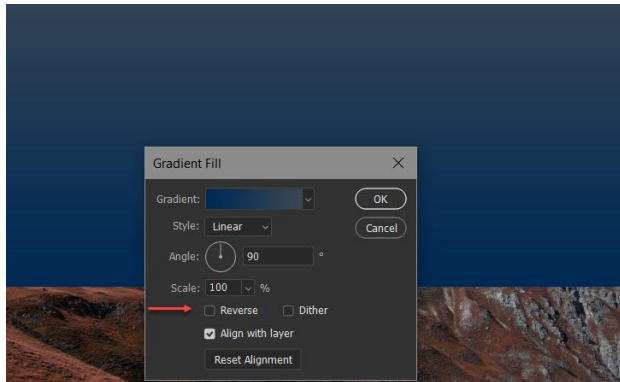
قسمت ۱ را در اینجا نیازی نداریم و با چپ کلیک و به سمت بالا بردن حذف می‌کنیم.
با انتخاب گزینه ۲ و سپس کلیک روی color پنجره جدیدی برای ما باز می‌شود که می‌توانیم مقادیر hue , saturation و brightness را تعیین کنیم.



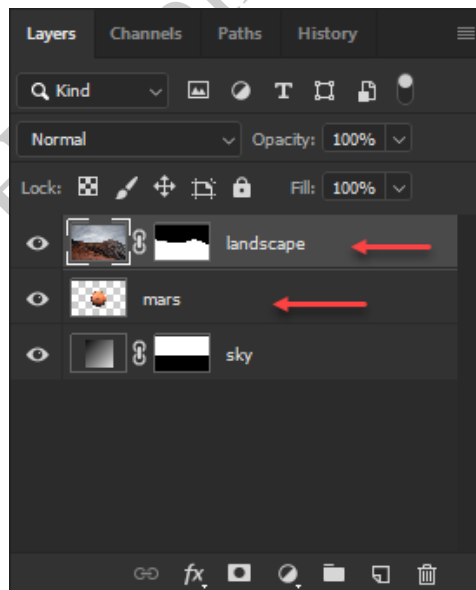
سپس اوکی کرده و قسمت ۳ را از همین روش رفته و مقادیر را وارد می‌کنیم.



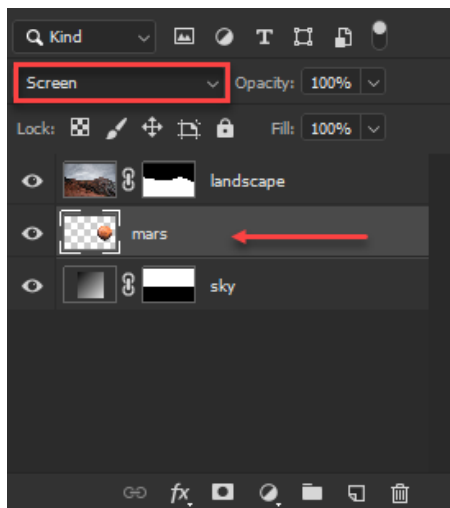
پنجره‌ها را اوکی می‌کنیم تا به پنجره زیر برسیم.



می‌بینیم که آبی روشن در بالا و آبی روشن در پایین قرار گرفته است. برای این منظور گزینه reverse را فعال می‌کنیم یا زاویه را 90- قرار می‌دهیم. حال لایه کره را روشن می‌کنیم و لایه زمین را بالای همه لایه‌ها قرار می‌دهیم.



لایه کره را روی حالت screen قرار می‌دهیم.



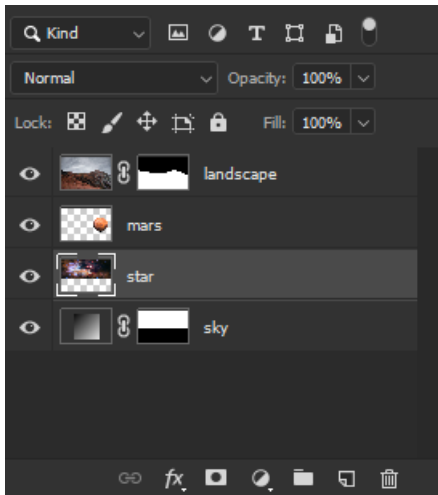
سپس با جابجا کردن و تغییر اندازه لایه کره به شکل زیر می‌رسیم.



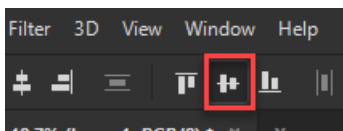
تراز کردن یک لایه به یک انتخاب:

در این قسمت می‌خواهیم ستاره به تصویر اضافه کنیم.

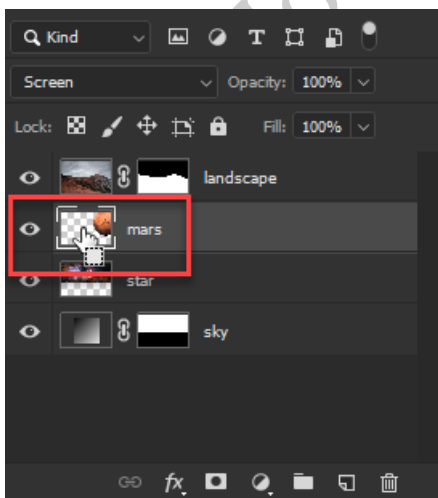
برای این کار تصویر ستاره را copy کرده و برای paste کردن در تصویر اصلی ابتدا لایه sky را انتخاب می‌کنیم سپس این کار را انجام می‌دهیم. لایه به صورت زیر وارد می‌شود.



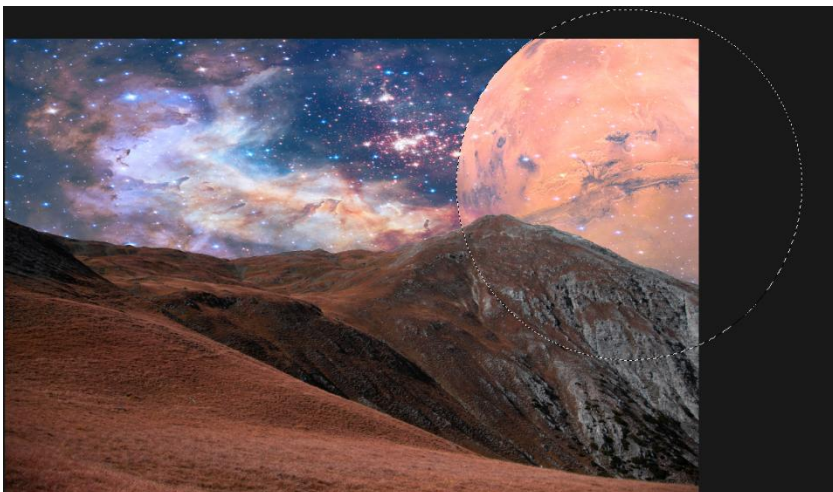
سپس برای این که ستاره‌ها در قسمت آسمان قرار بگیرند روی mask لایه sky کلیک ctrl را نگه داشته و سپس کلیک می‌کنیم. بعد از آن لایه star را انتخاب می‌کنیم و از قسمت بالایی از طریق زیر عمل می‌کنیم.



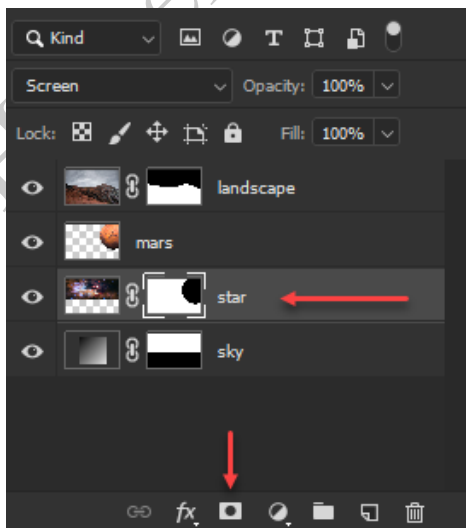
سپس لایه star را انتخاب کرده و روی حالت screen قرار می‌دهیم که آسمان را هم داشته باشیم. سپس کمی کره را بزرگ‌تر می‌کنیم. لایه را انتخاب کرده و از ترکیب کلیدهای ctrl + t استفاده می‌کنیم. سپس با نگه داشتن کلید ctrl روی لایه mars کلیک می‌کنیم.



در این حالت تصویر ما به شکل زیر در می‌آید.



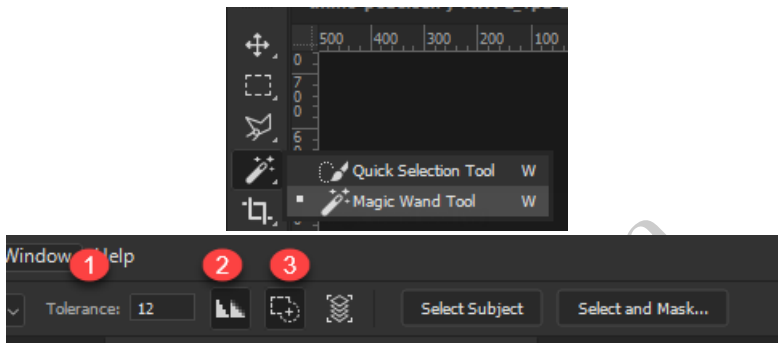
که از طریق `select > inverse` بقیه تصویر به جز لایه انتخابی، انتخاب می‌شود. سپس لایه `star` را انتخاب کرده و به آن `mask` می‌دهیم.



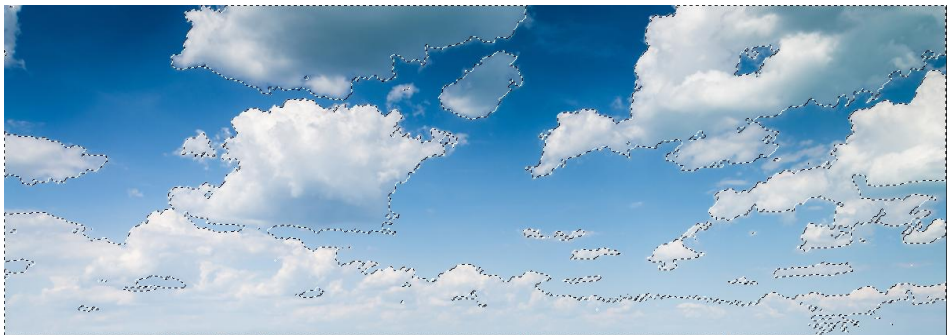
این کار برای آن بود که ستاره‌ها روی کره دیده نشوند.

کار با ابزار Magic Wand :

در این قسمت ابرها را برای اضافه کردن به تصویر اصلی آماده می‌کنیم.
در اینجا از magic wand استفاده می‌کنیم که از طریق زیر فعال می‌شود.

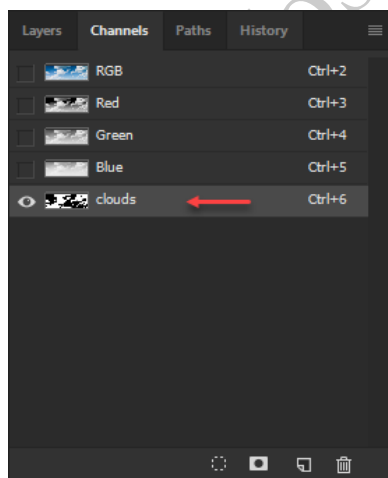
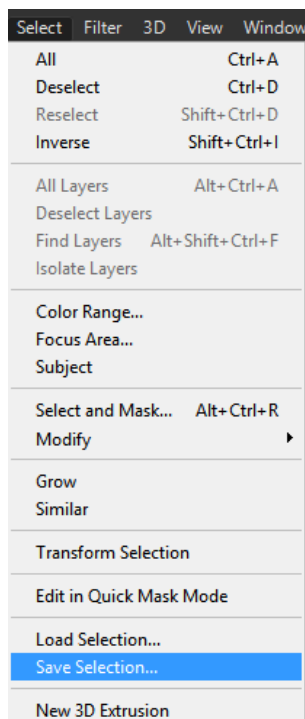


۱. انتخاب در این مرحله بر اساس رنگ‌های به اشتراک گذاشته شده است. بنابراین باید از محدوده رنگی استفاده کنیم تا انتخاب بهتری داشته باشیم.
 ۲. با فعال بودن آن لبه‌ها به صورت نرم تر انتخاب می‌شوند.
 ۳. اگر فعال باشد فقط پیکسل‌های همجوار را انتخاب می‌کند و اگر فعال نباشد پیکسل‌های غیر همجوار را انتخاب می‌کند.
- در نهایت زمانی که آسمان را انتخاب کردیم از طریق `select > inverse` قسمت انتخاب شده را برعکس می‌کنیم تا ابرها انتخاب شوند.
در این قسمت تصویر ما باید به شکل زیر در بیاید.



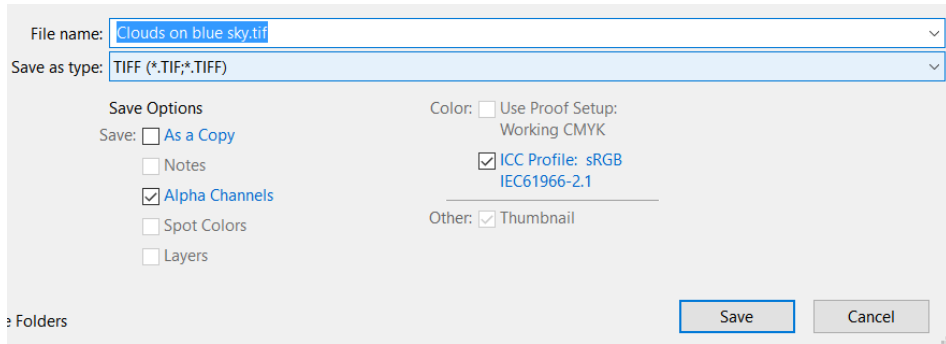
ذخیره کردن قسمت انتخاب شده :

برای این کار ابتدا از مسیر select > save selection اقدام می‌کنیم.



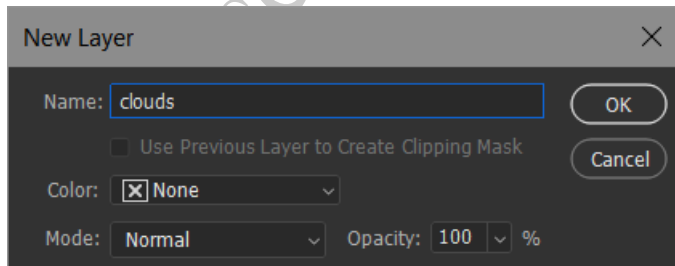
سپس در پنجره باز شده اسمی برای آن انتخاب می‌کنیم. بعد از ذخیره در قسمت کانال‌ها آن را داریم.

سپس با کلیک بر روی RGB و سپس استفاده از کلیدهای $\text{ctrl} + s$ اقدام به ذخیره کردن تصویر می‌کنیم و آن را با فرمت tiff ذخیره می‌کنیم.



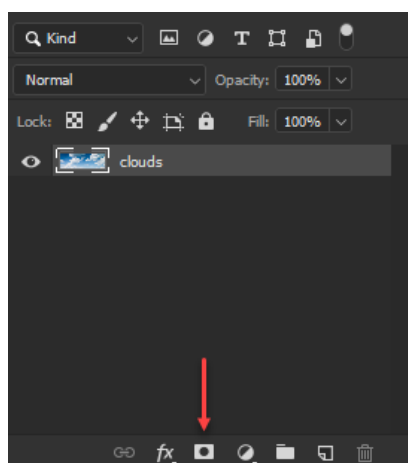
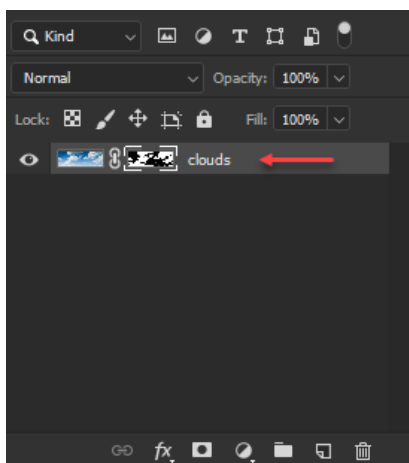
بهبود بخشیدن کیفیت قسمت انتخاب شده:

در این مرحله می‌خواهیم کیفیت ابرها را بهبود بخشیم. ابتدا روی پس زمینه دو بار کلیک می‌کنیم تا به لایه‌ای مستقل تبدیل شود و اسمی برای آن انتخاب می‌کنیم.

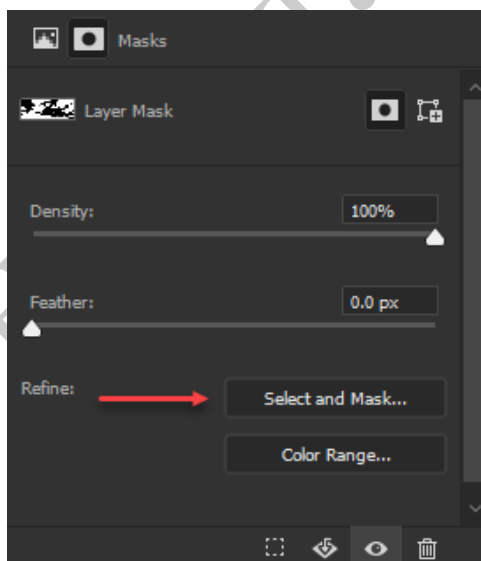


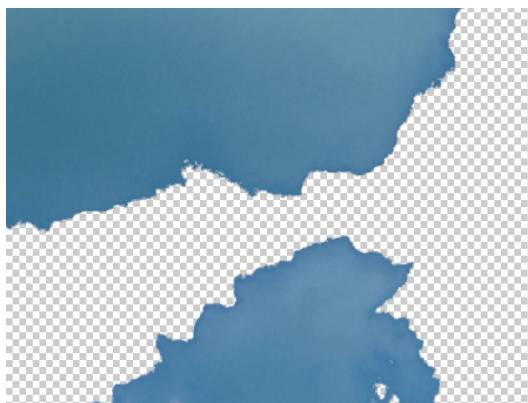
سپس لایه را انتخاب کرده و به آن mask می‌دهیم.

فصل ۹: کار با ابزار Select ۱۲۵

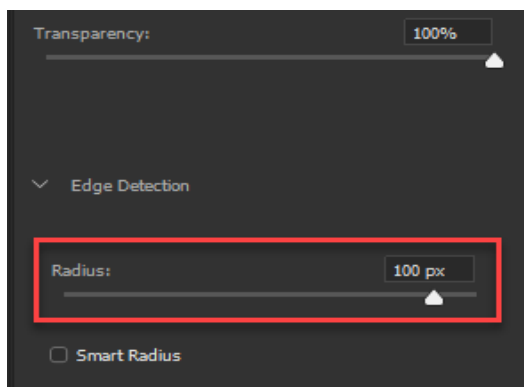


قسمت‌های سفید به ما نشان داده می‌شوند و قسمت‌های سیاه مخفی می‌شوند. روی mask کلیک می‌کنیم و سپس select and mask را انتخاب می‌کنیم.





در پنجره باز شده اگر در تصویر زوم کنیم می‌بینیم که تصویر قسمت‌هایی به صورت دندان‌های یا مربع‌های کوچک هستند. برای بهبود بخشیدن به تناسب تصویر مورد نظر radius را افزایش می‌دهیم. برای این تصویر عدد را روی 100px می‌گذارم.

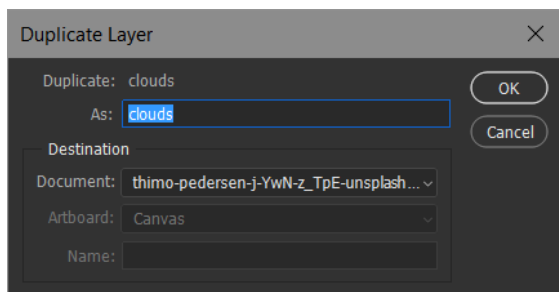


این کار به فتوشاپ این اجازه را می‌دهد که کیفیت را دوباره بررسی کند و از آنجایی که این قسمت شبیه یک برنامه مستقل عمل می‌کند نتیجه خوبی در بر خواهد داشت.

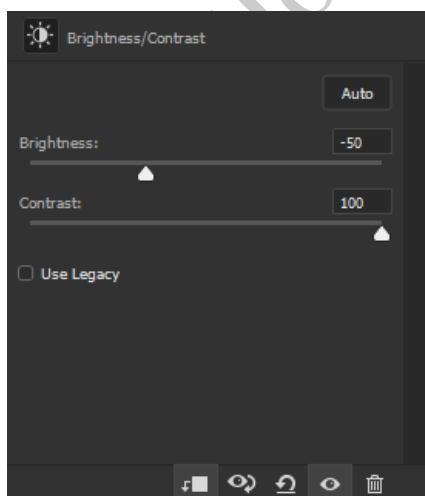
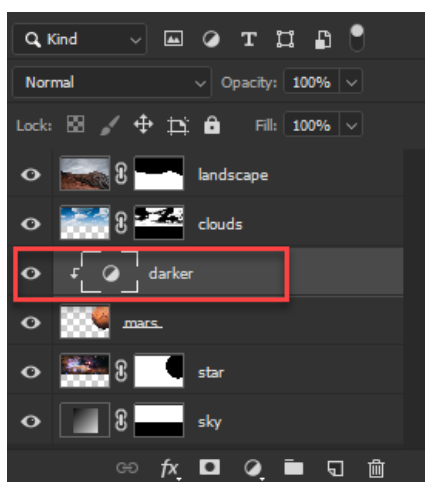
اضافه کردن ابرها به تصویر:



ابتدا در تصویر اصلی لایه mars را انتخاب می‌کنیم تا لایه جدید بالای آن اضافه شود. با زدن کلید m روی ابزار marquee می‌رویم و سپس روی تصویر راست کلیک کرده و duplicate layer را می‌زنیم.

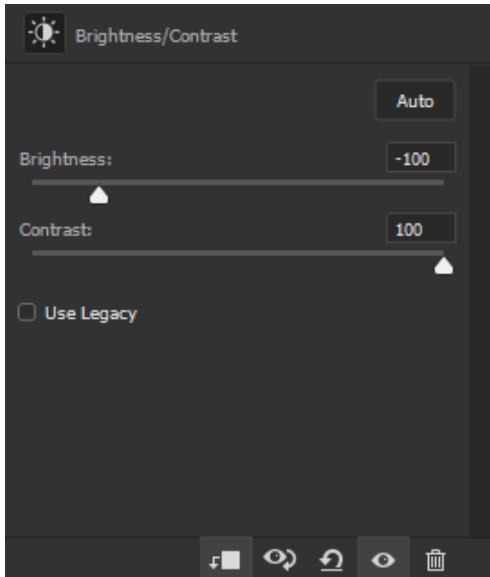


در پنجره باز شده اسمی برای آن انتخاب می‌کنیم و در قسمت document تصویری که می‌خواهیم به آن اضافه شود را انتخاب می‌کنیم. سپس زمانی که اوکی را زدیم در تصویر اصلی با استفاده از free transform که با ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + t$ فعال می‌شود ابرها را در نقطه مورد قرار می‌دهیم. سپس لایه mars را انتخاب می‌کنیم و برای آن یک $\text{brightness / contrast}$ تعریف می‌کنیم و آن را به لایه کره clip mask می‌کنیم.



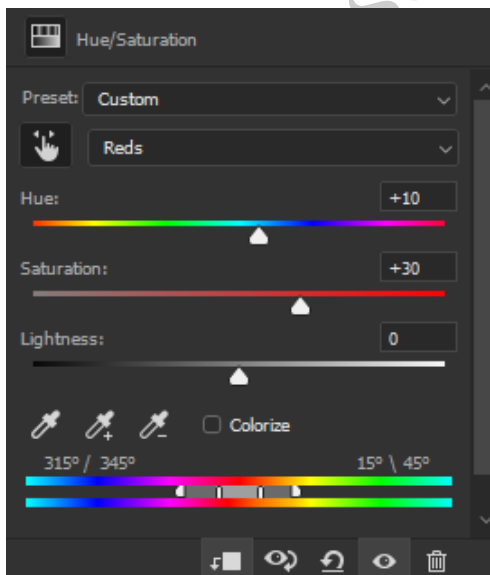
و بعد در قسمت properties تنظیمات را به صورت زیر انجام می‌دهیم.

تقویت کردن درام تصویر:

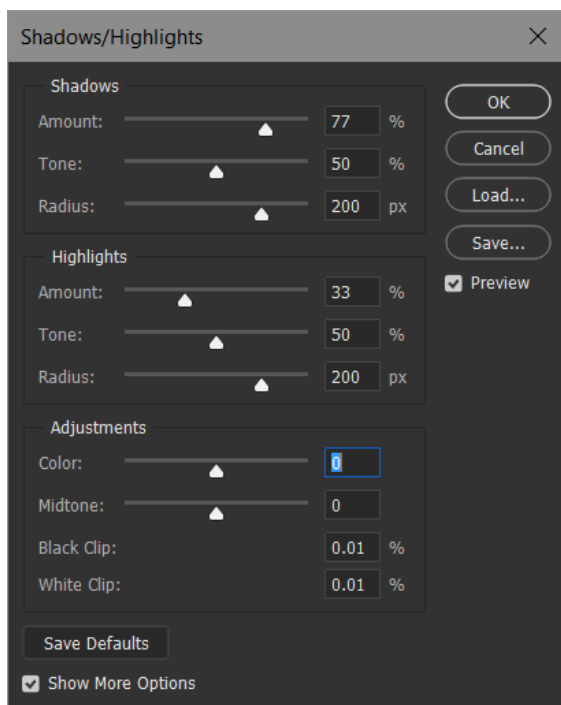


برای این کار ابتدا لایه `brightness / contrast` را به بالای همه لایه‌ها کپی می‌کنیم با نگه داشتن کلید `alt` و استفاده از موس. سپس دوباره لایه را `clip mask` کنید تا فقط بر روی لایه زیرین خود تاثیر بگذارد. در قسمت `properties` به صورت زیر عمل می‌کنیم.

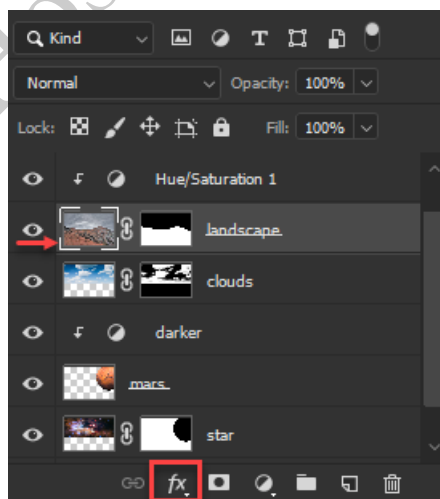
حالا می‌خواهیم تصویر را مقداری به سمت رنگ زرد ببریم. برای این کار از `hue / saturation` استفاده می‌کنیم. بعد از اضافه کردن آن را هم `clip mask` می‌کنیم. در بخش `properties` به صورت زیر عمل می‌کنیم.

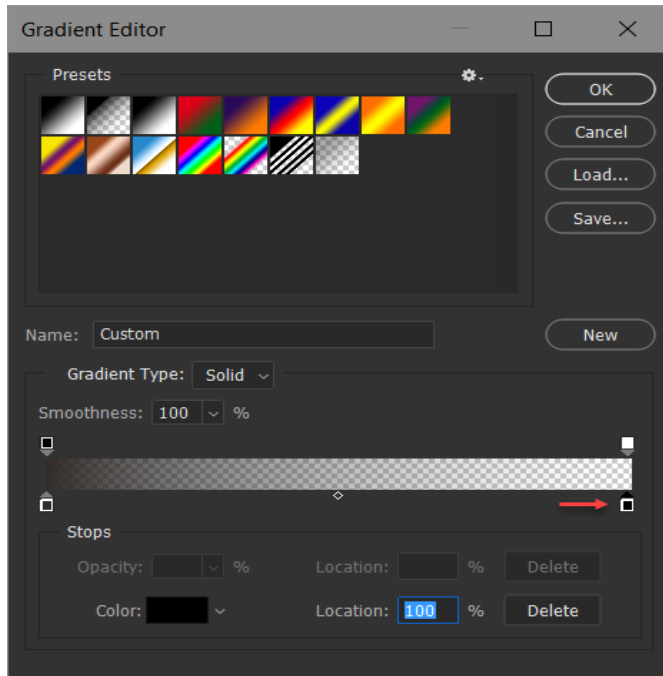


برای کار روی سایه‌ها از `shadows / highlights` استفاده می‌کنیم. دقت کنید که حتما روی `layer thumbnail` کلیک کرده باشید. سپس از طریق `image > adjustments > shadows / highlights` آن را فعال می‌کنیم و تنظیمات را به صورت زیر وارد می‌کنیم.

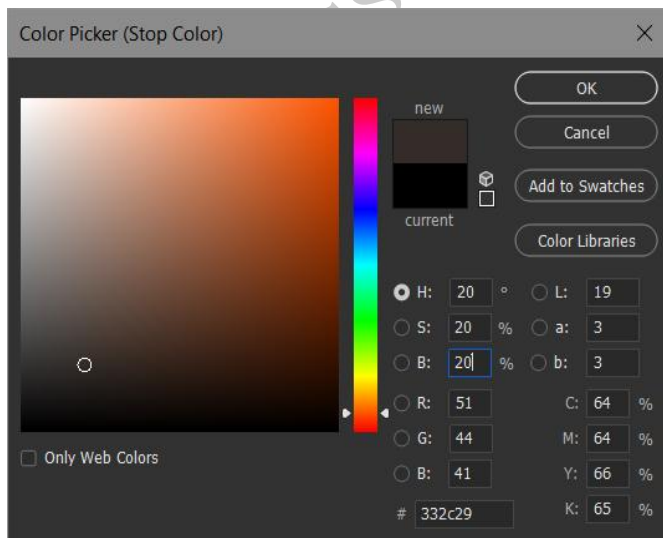


در نهایت برای مقداری بیشتر تیره کردن لایه مورد نظر یک gradient به آن اضافه می‌کنیم. مجدد layer thumbnail را انتخاب می‌کنیم و سپس fx را انتخاب می‌کنیم.



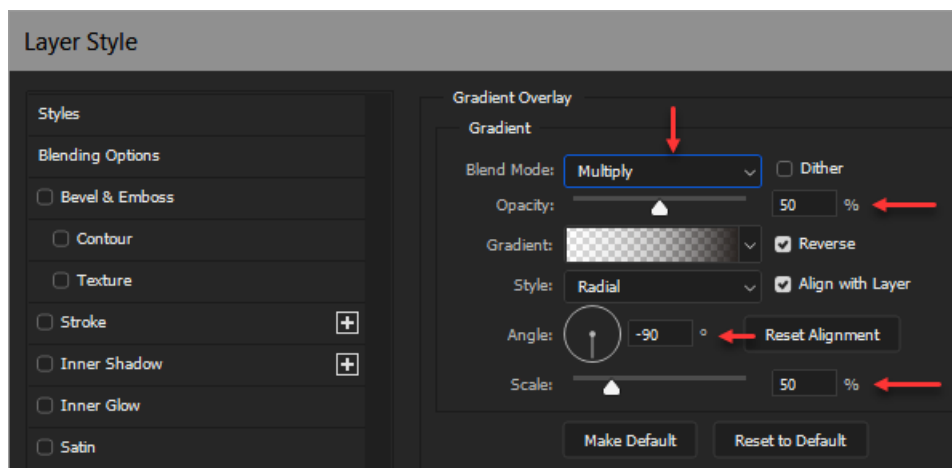


در صفحه باز شده با قسمت دوم رنگ کاری نداریم و آن را با چپ کلیک موس و کشیدن به سمت پایین حذف می‌کنیم. سپس رنگ اول را انتخاب می‌کنیم و color را می‌زنیم.



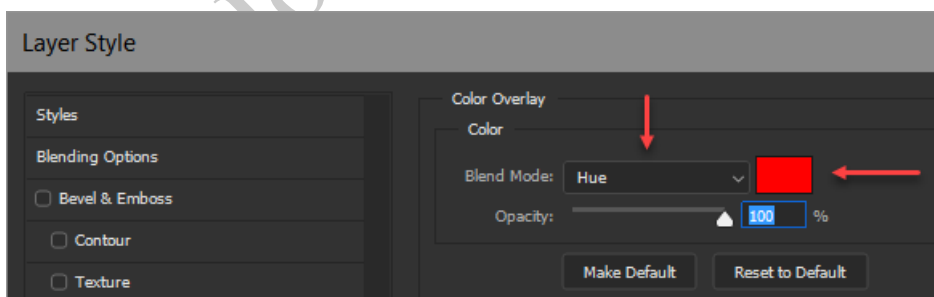
در پنجره باز شده مقادیر را به صورت روبرو وارد می‌کنیم.

سپس اوکی کرده و در پنجره بعد به شکل زیر عمل می‌کنیم.



رنگ کردن یک لایه با color overlay :

در این قسمت می‌خواهیم رنگ ابرها را تغییر دهیم. برای این کار ابتدا لایه clouds را انتخاب می‌کنیم سپس fx را انتخاب می‌کنیم و color overlay را می‌زنیم. در پنجره باز شده ابتدا رنگ مورد نظر را انتخاب می‌کنیم سپس blend mode را برای تاثیر نرم بر روی hue می‌گذاریم.



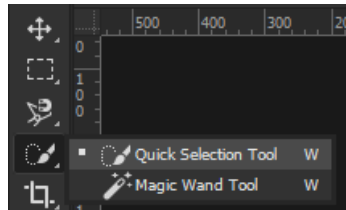
Hossein Taghia

فصل ۱۰ حالت Quick mask

Hossein

ترکیب بهترین ابزارهای انتخاب:

در این فصل می‌خواهیم تصویر پرنده‌ای را با استفاده از ابزار magic wand انتخاب کنیم و سپس با استفاده از quick mask آن را در یک تصویر طبیعت قرار بدهیم. تصویر خود را درون برنامه باز می‌کنیم و سپس با استفاده از کلید w ابزار را فعال می‌کنیم و با تنظیم مقدار tolerance با توجه به تصویر مورد نظر شروع به انتخاب قسمت مورد نظر می‌کنیم.



تصویر ما در این مرحله به صورت روبرو در می‌آید.

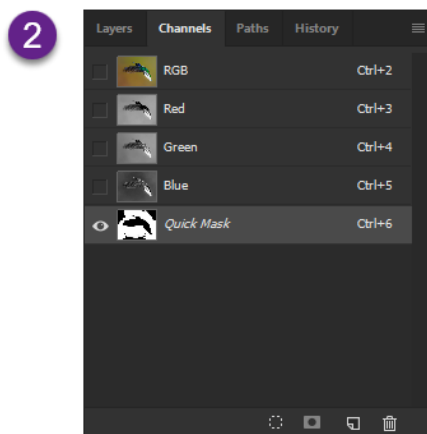
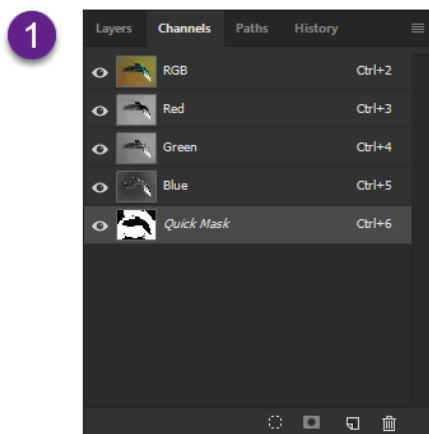


معرفی حالت سریع mask :

در این بخش با زدن کلید q حالت سریع mask کردن اتفاق می‌افتد.

فصل ۱۰: حالت Quick mask ۱۳۵

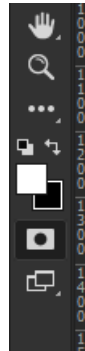
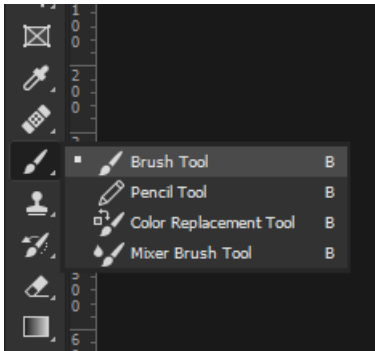
برای درک بهتر به قسمت کانال‌ها می‌رویم و می‌بینیم که quick mask در آنجا ایجاد شده است.



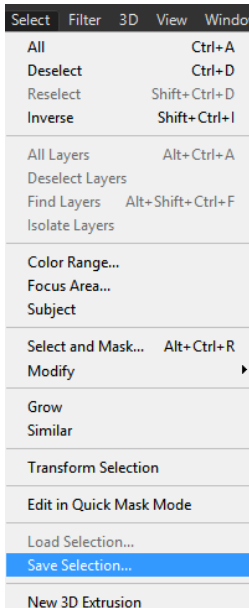
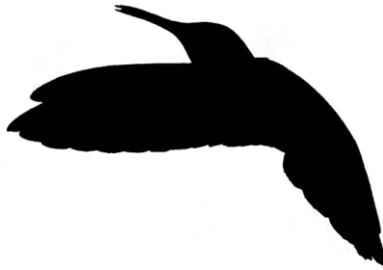
زمانی که RGB را غیر فعال کنیم تصویر ما به صورت سیاه و سفید نشان داده می‌شود و همانطور که می‌دانیم قسمت‌های سفید انتخاب شده و قسمت‌های سیاه انتخاب نشده‌اند.



در مرحله بعد با استفاده از ابزار brush قسمت‌هایی که نمی‌خواهیم را بر می‌داریم.



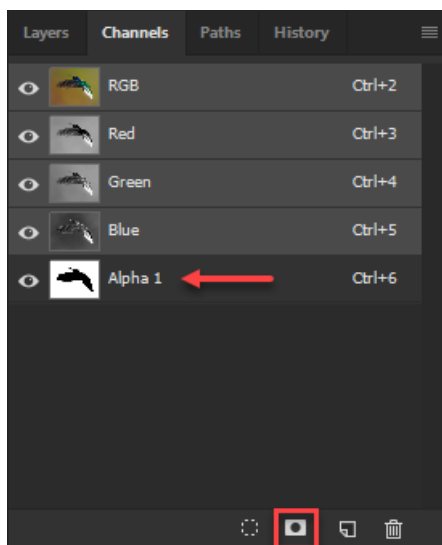
توجه داشته باشید که در اینجا رنگ سفید را نیاز داریم. با استفاده از کلید X می‌توانیم بین رنگ‌ها جابجا شویم. در این قسمت تصویری که ما به آن می‌رسیم مانند تصویر زیر است.



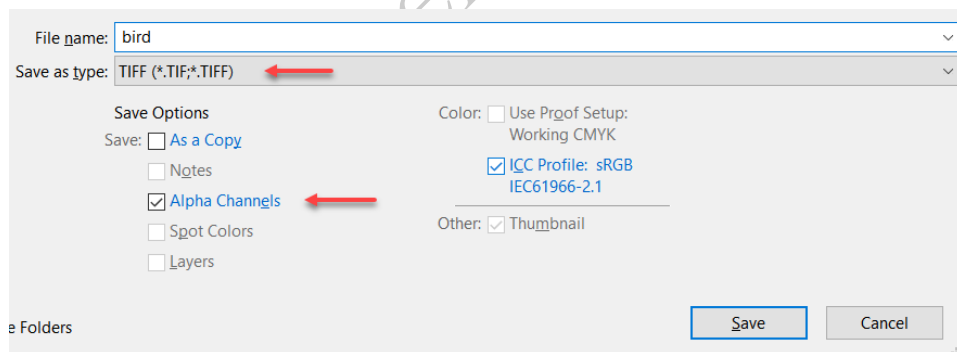
سریع‌ترین راه برای ذخیره قسمت انتخاب شده: یک راه استفاده از `select > save selection` که قبلاً توضیح داده شده.

فصل ۱۰: حالت Quick mask ۱۳۷

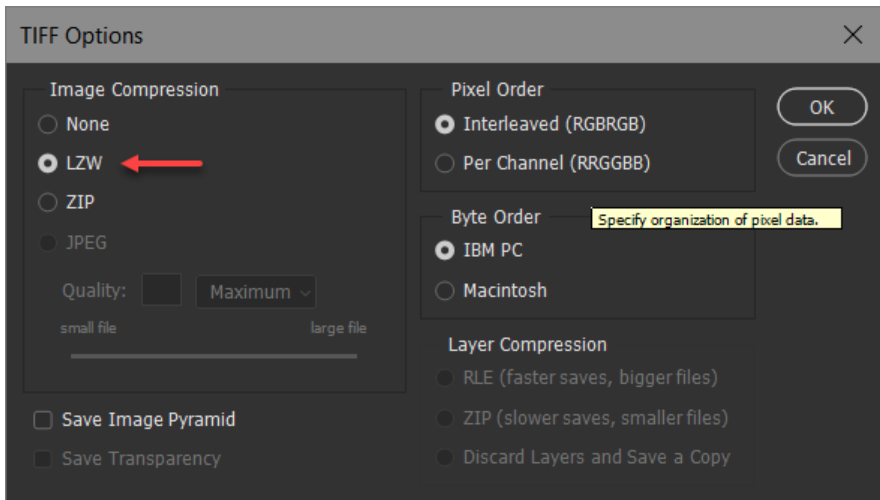
اما یک راه دیگر از طریق قسمت کانال‌ها و استفاده از save selection as channel است.



اما این پایان کار ما نیست و باید برای ذخیره از $\text{ctrl} + \text{s}$ استفاده کنیم.

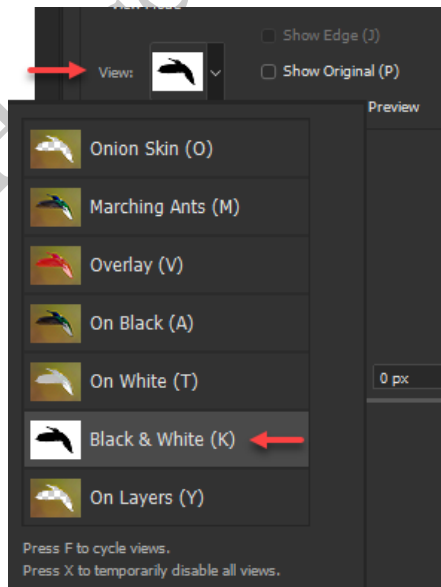


چون لایه‌ای نداریم و فقط می‌خواهیم alpha channels ذخیره شود از فرمت tiff استفاده می‌کنیم. در پنجره بعدی image compression را روی حالت LZW قرار دهید.



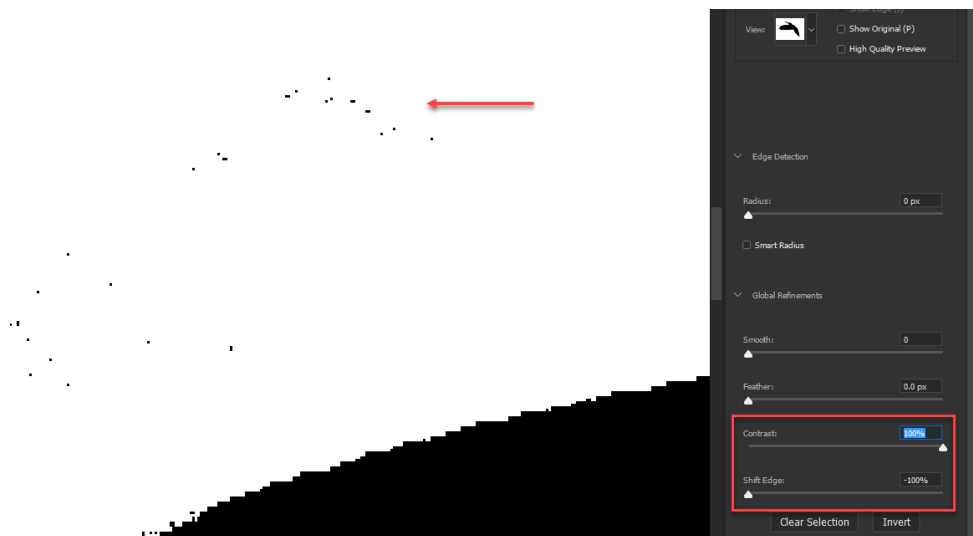
سنجش کیفیت قسمت انتخاب شده :

برای این که کیفیت قسمت انتخاب شده را بالا ببریم می توانیم از راه `select > select and mask` استفاده کنیم. در پنجره باز شده زوم می کنیم و تنظیمات را وارد می کنیم. ابتدا حالت را به سیاه و سفید تغییر می دهیم.

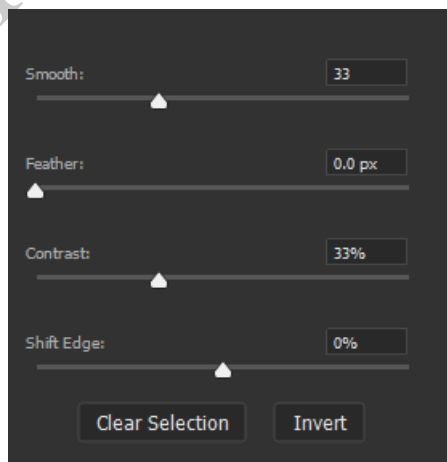


فصل ۱۰: حالت Quick mask ۱۳۹

سپس با افزایش کنتراست لبه‌های قسمت انتخاب شده را واضح تر می‌کنیم و با کاهش shift edge قسمت‌های باقی مانده را که نمی‌خواهیم مخفی می‌کنیم.



در نهایت کنتراست را تا ۳۳٪ کاهش می‌دهیم و برای صاف کردن لبه‌ها مقداری smooth را افزایش می‌دهیم.



معکوس کردن mask با invert :

تا اینجا کار پرنده با رنگ سیاه مخفی و قسمت دیگر با رنگ سفید انتخاب شده بود. حالا می‌خواهیم پرنده را به تصویر دیگر منتقل کنیم. برای این کار ابتدا باید پرنده انتخاب شود.

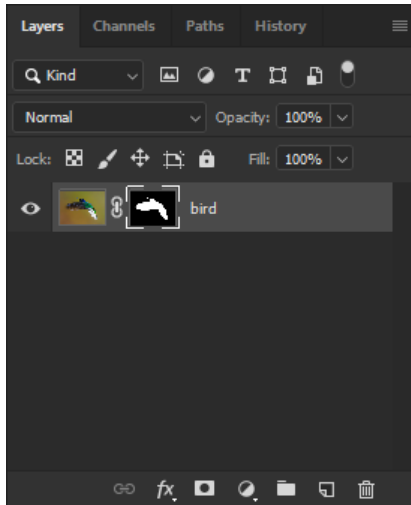
کلید q را زده و به قسمت کانال‌ها می‌رویم. بر روی quick mask کلیک کرده و با ترکیب کلیدهای $\text{ctrl} + i$ این دو قسمت را عوض می‌کنیم.

حال می‌بینیم که پرنده به رنگ سفید یعنی انتخاب شده در آمده و باقی قسمت‌ها با رنگ مشکی مخفی شده‌اند.

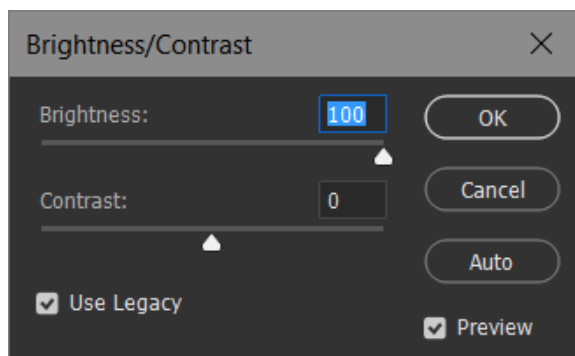
کلید ctrl را نگه داشته و روی quick mask کلیک می‌کنیم تا selection فعال شود سپس به قسمت لایه‌ها می‌رویم و اسم پس زمینه را تغییر می‌دهیم و سپس add layer mask را می‌زنیم.

سپس زمانی که کلید m را زده‌ایم روی تصویر راست کلیک کرده و duplicate layer را می‌زنیم. در پنجره باز شده تصویری که می‌خواهیم پرنده به آن منتقل شود را انتخاب می‌کنیم.

تا اینجا تصویر ما به صورت روبرو انتقال پیدا می‌کند.



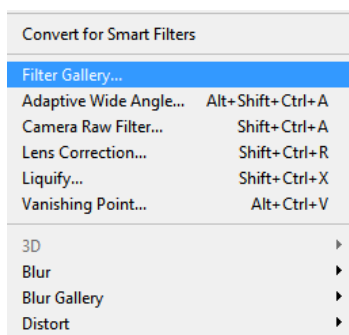
استفاده از فیلتر جلوه‌های ویژه:



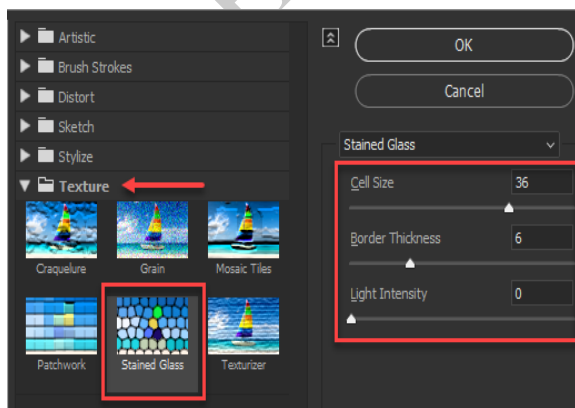
حال که پرنده را به تصویر مورد نظر منتقل کردیم می‌خواهیم با استفاده از فیلترها به آن جلوه ویژه اضافه کنیم. برای این کار ابتدا از لایه‌ای که منتقل کردیم با استفاده از `ctrl + alt + j` کپی می‌گیریم و نام جدیدی برای آن انتخاب می‌کنیم.

ابتدا برای این تصویر مقداری روشن شود روی لایه کلیک کرده و از مسیر:

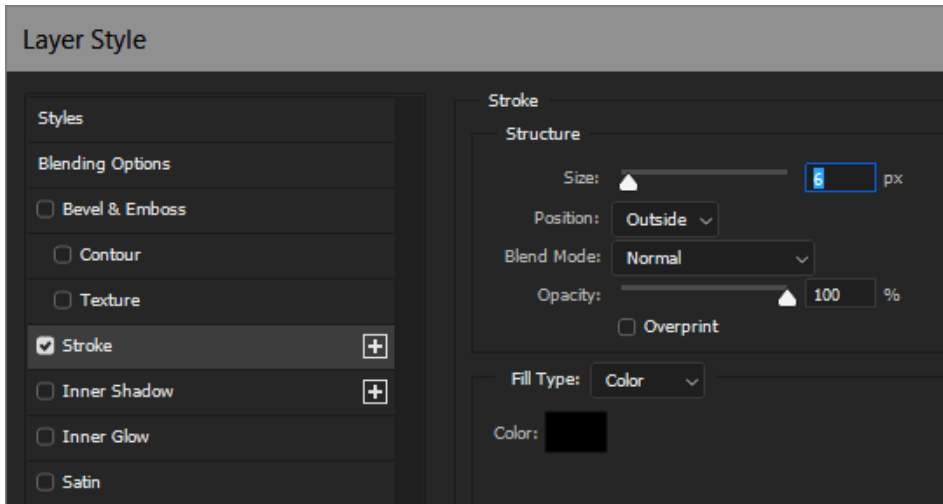
image > adjustments > brightness / contrast



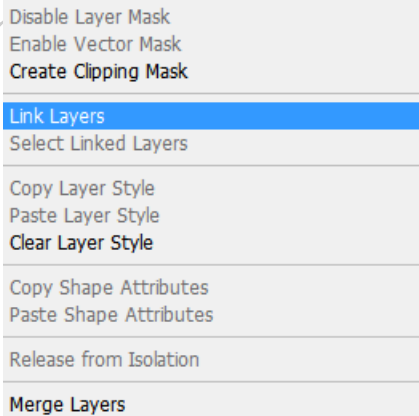
و با روشن کردن گزینه use legacy نور آن را افزایش می‌دهیم. سپس از مسیر filter > filter gallery می‌کنیم تا یک جلوه شیشه‌ای به تصویر اضافه کنیم.



حالا برای اضافه کردن یک حاشیه رنگی از قسمت لایه‌ها fx را انتخاب می‌کنیم و stroke را انتخاب می‌کنیم. پنجره‌ای که باز می‌شود را مطابق زیر تنظیم می‌کنیم.



رنگ را در این قسمت سیاه انتخاب می‌کنیم. اگر position را بر روی inside قرار دهیم مقدار کمی از فیلتر کم می‌شود برای همین بر روی outside قرار می‌دهیم. سپس می‌توانیم لایه‌های مورد نظر را انتخاب کرده و با راست کلیک آنها را به هم لینک کنیم تا بتوانیم با هم در تصویر جابجا کنیم.



تصویر ما در پایان این مرحله باید به شکل زیر باشد.



Hossein

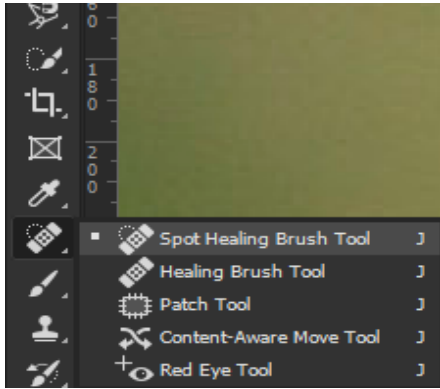
Hossein Taghia

فصل ۱۱ روتوش و بهبود بخشیدن

Hossein

بهبود بخشیدن نقطه‌ای:

در این بخش می‌خواهیم کار با ابزار spot healing brush را یاد بگیریم. برای مثال پرت‌های داریم و می‌خواهیم قسمتی از آن را اصلاح کنیم. کلید میانبر J است و یا می‌توانیم از قسمت ابزارها آن را انتخاب کنیم.



تصویر زیر را با هم مشاهده می‌کنیم. می‌خواهیم تا حدی آن را بهبود ببخشیم.



برای آن که این عمل را به صورت غیر مخرب انجام دهیم ابتدا لایه‌ای جدید می‌سازیم ($ctrl + shift + n$). سپس spot healing brush را انتخاب می‌کنیم و قسمت‌های مورد نظر را اصلاح می‌کنیم.

1

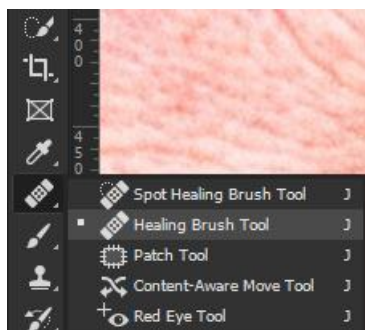


2



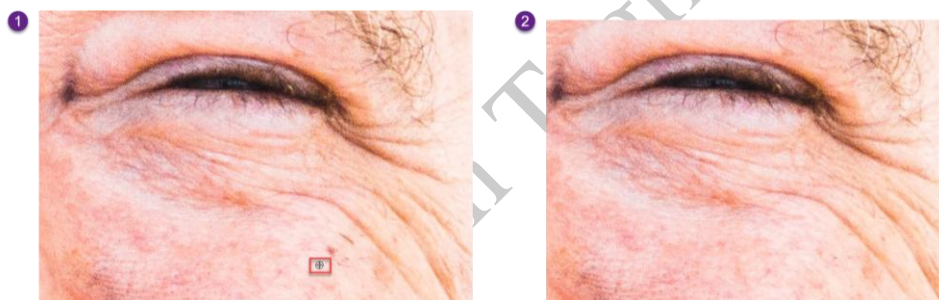
در این قسمت تلاش کردیم تا بینی و کمی اطراف آن را اصلاح کنیم. این کار با تک کلیک روی قسمت‌های مورد نظر یا نگه داشتن چپ کلیک و حرکت موس اتفاق می‌افتد.

برای مثال اگر قسمتی از مو در تصویر باشد می‌توانیم به جای کلیک کردن، ابتدا یک کلیک کرده و سپس کلید shift را نگه داشته و در نقطه مورد نظر دوباره کلیک کنیم.

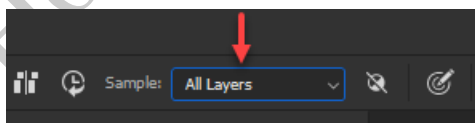


استفاده از healing brush استاندارد:

با استفاده از ابزار healing brush و نگه داشتن کلید alt می‌توانیم قسمت مورد نظر که اصلاح شده یا سالم است را انتخاب کنیم و با استفاده از آن قسمتی که می‌خواهیم اصلاح کنیم را ترمیم می‌کنیم.



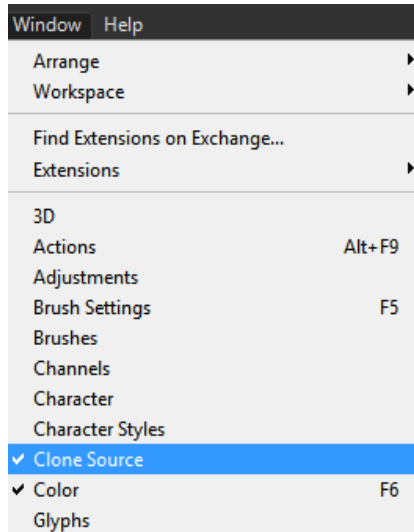
توجه داشته باشید اگر بیش از یک لایه دارید گزینه sample را روی all layers تنظیم کنید.



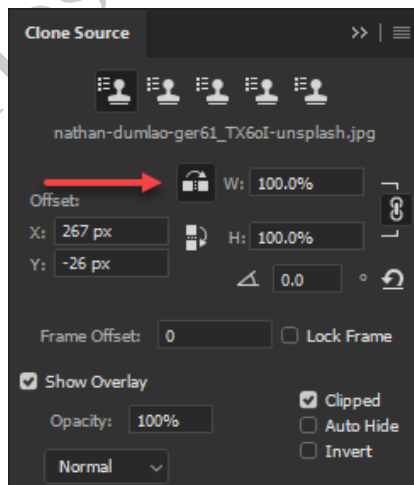
همچنین می‌توانیم قسمتی از تصویر را به عنوان منبع کپی کرده و با استفاده از clone source آن را در قسمتی دیگر جایگزین کنیم. برای مثال می‌خواهیم قسمتی از لب را ترمیم کنیم.



ابتدا کلید alt را نگه داشته و سپس قسمتی را که می‌خواهیم به عنوان منبع کپی باشد را انتخاب می‌کنیم. سپس از طریق window > clone source



در پنجره باز شده گزینه flip horizontal را فعال می‌کنیم. سپس با اندازه قلم را تنظیم می‌کنیم با استفاده از کلیدهای گروه و بعد روی قسمت مورد نظر می‌کشیم.



1

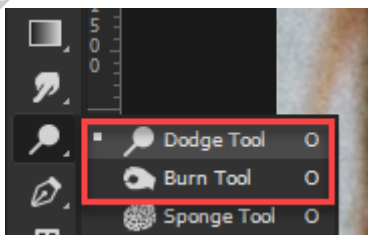


2

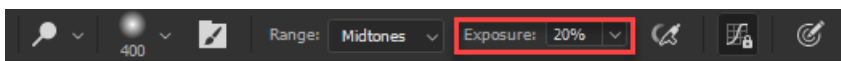


استفاده از ابزار dodge and burn :

در این بخش به معرفی ابزار dodge and burn می‌پردازیم. Dodge برای روشن کردن قسمتی استفاده می‌شود و burn برای تیره کردن. این ابزار از طریق زیر یا با استفاده از کلید O فعال می‌شود.



قبل از شروع کار یا حین کار از نوار بالایی می‌توانیم میزان تاثیر گذاری را تعیین کنیم.



در این قسمت من مقداری چشم‌ها را روشن کردم و پلک‌ها را مقداری تیره کردم.

1



2

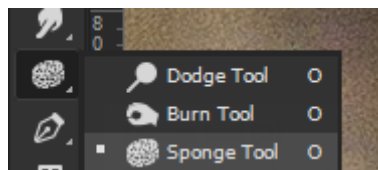


سفید کردن دندان‌ها با استفاده از ابزار sponge :

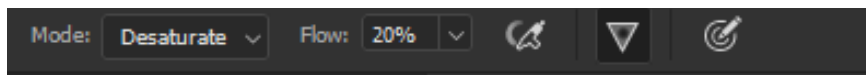
برای راحتی کار می‌توانیم ابتدا با استفاده از ابزار quick selection دندان‌ها را انتخاب کنیم (کلید w).



سپس با استفاده از ابزار sponge اقدام به Desaturate می‌کنیم.



در قسمت flow میزان اثر گذاری را تعیین می‌کنیم.



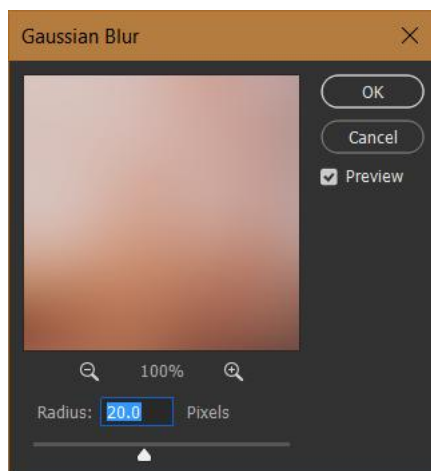
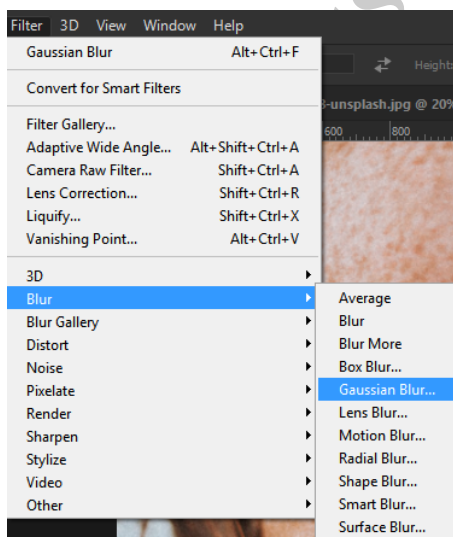
سپس اقدام اصلاح رنگ دندان‌ها می‌کنیم. در نهایت برای کمی درخشان‌تر شدن آنها می‌توانیم از dodge استفاده کنیم.

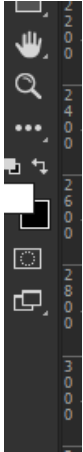
صاف کردن بافت‌های پوستی با blur :

برای این کار ابتدا از لایه‌ی خود کپی می‌گیریم (ctrl + j). سپس از طریق:

filter > blur > Guassian blur

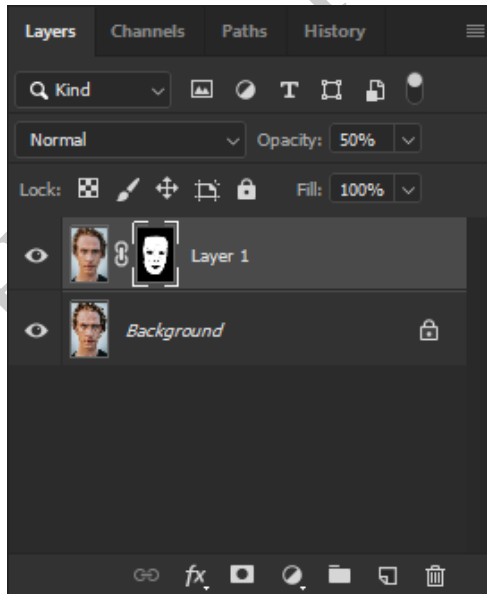
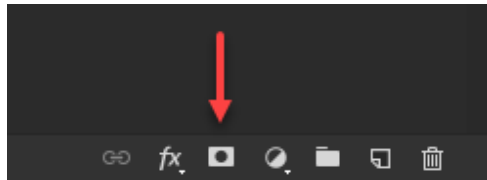
اقدام می‌کنیم. در پنجره باز شده مقدار محو شدگی مورد نظر را وارد می‌کنیم.



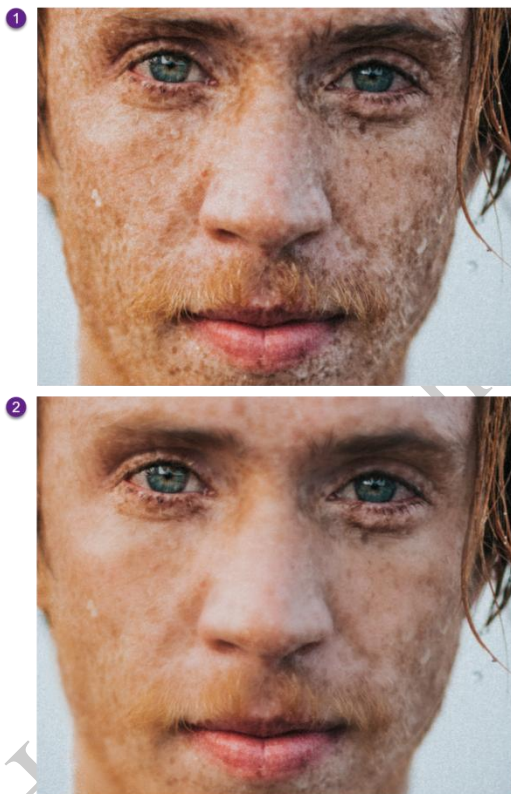


سپس با نگه داشتن کلید alt یک mask سیاه اضافه می‌کنیم. بعد از آن مطمئن می‌شویم که رنگ پیش زمینه سفید است.

سپس mask را انتخاب می‌کنیم و با brush که با کلید b فعال می‌شود بر روی قسمت مورد نظر می‌کشیم. سپس با انتخاب کلید m می‌توانیم opacity را تنظیم کنیم که به نسبت تصویری که با آن کار می‌کنیم متفاوت است.



در نهایت تصویر ما به شکل زیر خواهد بود.



Hossein Taghia

فصل ۱۲ معرف Camera RAW

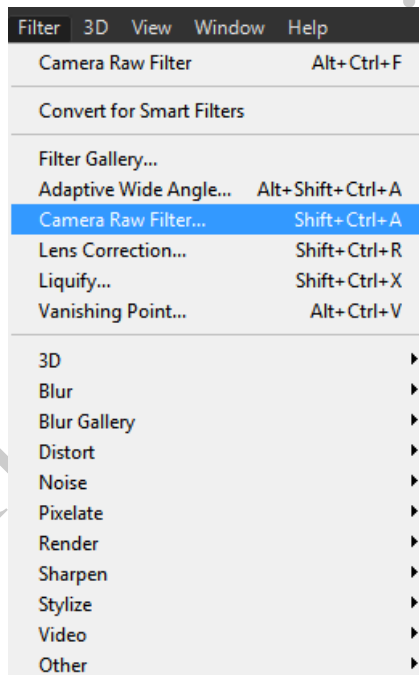
Hossein

استفاده از Camera Raw به عنوان فیلتر:

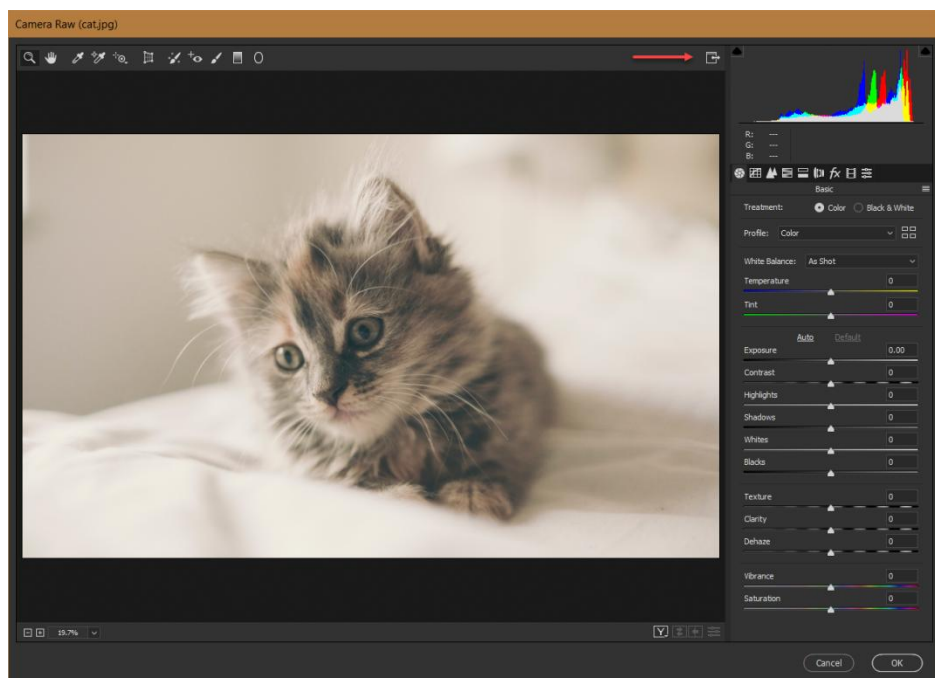
در این فصل می‌خواهیم با هم فیلتر camera raw را بررسی کنیم. برای شروع اگر بخواهیم تصویری را برش بزنیم و اگر گزینه delete cropped pixels فعال باشد زمانی که برش را انجام دهیم آن قسمت به طور کامل حذف می‌شود که این کار به طور کلی مخرب است.



حالا می‌خواهیم camera raw را باز کنیم.



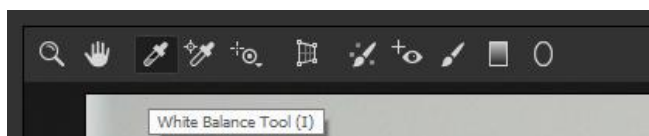
سپس پنجره‌ای برای ما باز می‌شود که می‌توانیم با کلید f آن را به حالت تمام صفحه درآوریم.



زمانی که پنجره باز می‌شود به طور پیش‌فرض بر روی حالت زوم قرار دارد که اگر چپ کلیک را نگه داشته و به سمت راست ببریم تصویر بزرگ و اگر به چپ ببریم تصویر کوچک می‌شود. اگر کلید alt را نگه داریم می‌توانیم با کمک موس قسمتی را برای زوم کردن انتخاب کنیم.

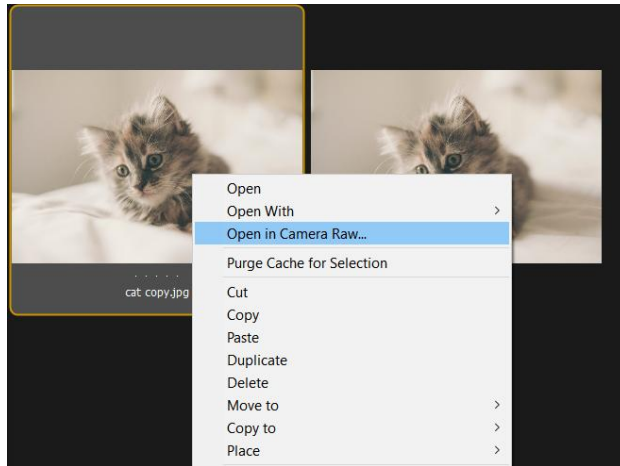


گزینه‌ی دیگری که در این بخش بررسی می‌کنیم ابزار white balance است که با کلید i فعال می‌شود.

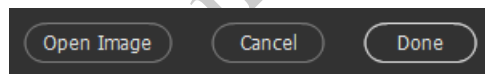


روی قسمتی از تصویر که می‌خواهیم کلیک می‌کنیم و به طور اتوماتیک میزان temperature و tint تغییر می‌کند. حال اگر کار ما تمام شود و اوکی را بزنیم تغییرات ما بر روی پس زمینه ذخیره می‌شود که این کار مخرب است. برای این که تغییرات به طور غیر مخرب انجام شود می‌توانیم از adobe bridge استفاده کنیم.

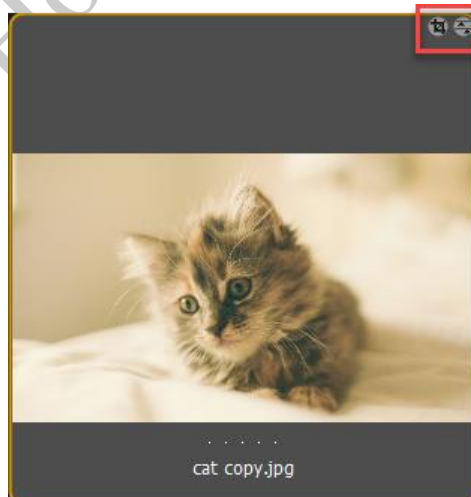
بر روی تصویر راست کلیک کرده و open in camera raw را انتخاب می‌کنیم.



سپس پنجره برای ما باز می‌شود ولی در داخل adobe bridge و اگر فتوشاپ را ببینیم اتفاقی در آن نمی‌افتد. زمانی که تصویر از طریق adobe bridge باز می‌شود گزینه‌هایی مثل ابزار برش برای ما در دسترس است. تغییرات مورد نظر را اعمال می‌کنیم. سپس گزینه‌هایی به شکل زیر داریم.



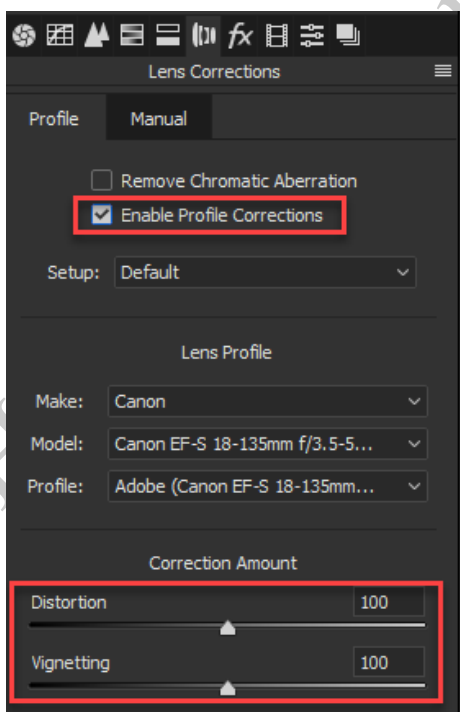
اگر done را انتخاب کنیم تغییرات برای ما بر روی تصویر به شکل زیر ذخیره می‌شود.



مشخص است که ما هم از ابزار برش استفاده کرده‌ایم هم تغییرات دیگر داده‌ایم. اما اگر open image را انتخاب کنیم تغییرات ذخیره می‌شود و ما به داخل فتوشاپ هدایت می‌شویم.

باز کردن عکس با فرمت خام:

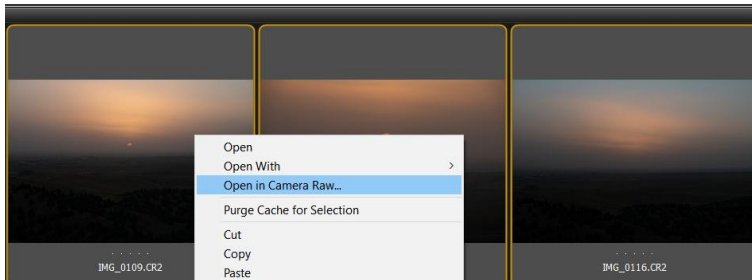
دوربین‌های عکاسی که به صورت دیجیتال هستند فرمت‌های خام متفاوتی دارند و camera raw از تعداد زیادی از آنها پشتیبانی می‌کند. زمانی که می‌خواهیم تصویر با فرمت خام را درون فتوشاپ باز کنیم مستقیم به camera raw منتقل می‌شویم. در camera raw قسمتی وجود دارد به نام lens correction زمانی که آن را فعال می‌کنیم فتوشاپ لنزی که با آن عکاسی شده را تشخیص می‌دهد و سپس اعوجاج در تصویر را می‌گیرد.



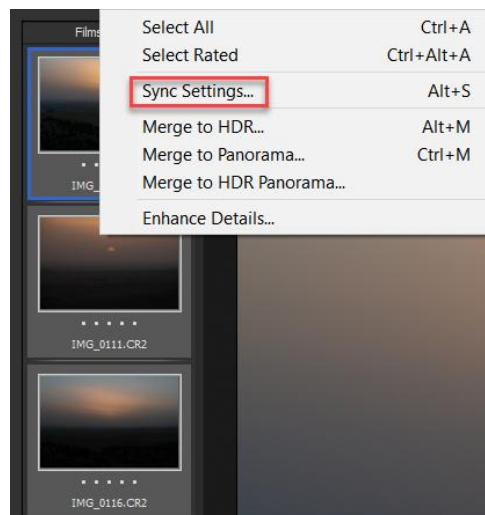
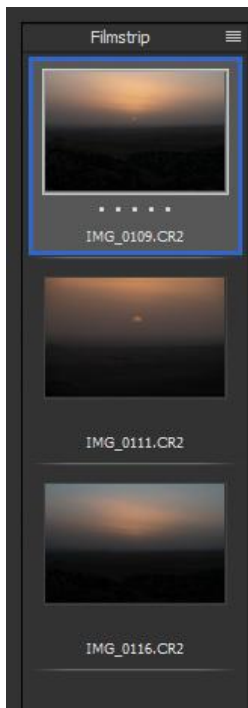
با گزینه distortion می‌توانیم به صورت دستی میزان اعوجاج را تنظیم کنیم. گزینه vignetting میزان روشنایی گوشه‌های تصویر را تنظیم می‌کند.

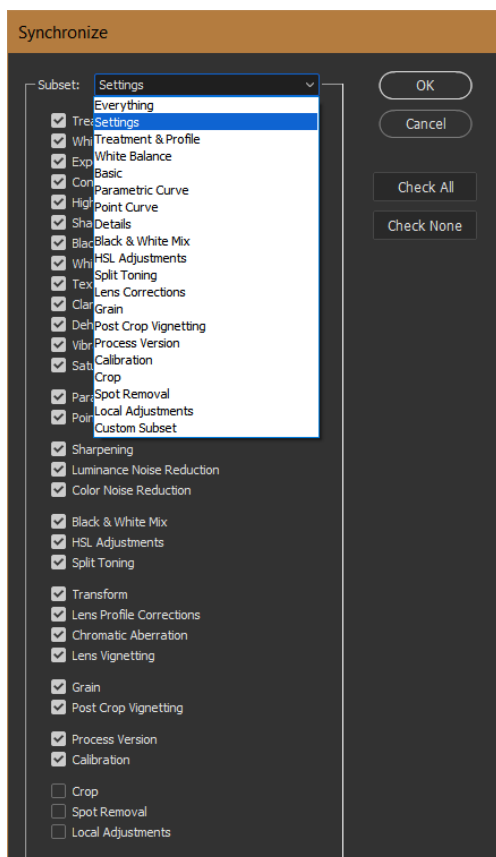
باز کردن چندین تصویر در camera raw :

در adobe bridge می‌توانیم چندین تصویر را انتخاب کرده و بر روی یکی راست کلیک کنیم و گزینه open in camera raw را انتخاب کنیم.



زمانی که camera raw برای ما باز می‌شود در سمت چپ تصاویر مشخص شده‌اند. اگر بخواهیم می‌توانیم تصاویر را به صورت مجزا ویرایش کنیم اما اگر بخواهیم یک تصویر را ویرایش کنیم و تنظیمات آن را به تصاویر دیگر انتقال دهیم می‌توانیم با کمک کلیدهای alt + a تصویر را انتخاب کنیم و بر روی تصویر کلیک کرده و راست کلیک کنیم و گزینه sync settings را بزنیم.

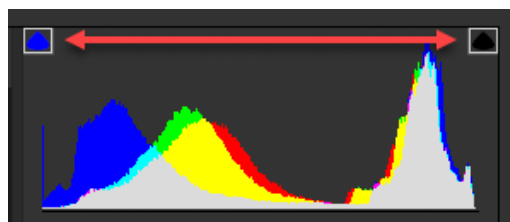




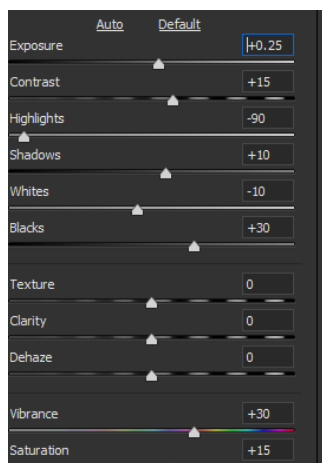
پنجره‌ای برای ما باز می‌شود که به طور پیش‌فرض بر روی setting است و تمام تنظیمات به جز برش را شامل می‌شود. اگر everything را انتخاب کنیم ابزار برش هم شامل می‌شود و یا می‌توانیم فقط قسمت خصوصی را انتخاب کنیم.

: Highlights, Shadows, Whites, Blacks

باز هم تصویری با فرمت خام در camera raw باز می‌کنیم. در این بخش به معرفی موارد ذکر شده می‌پردازیم. در سمت راست بالا قسمت histogram وجود دارد که در قسمت چپ آن سایه‌های clipped شده به رنگ آبی و در سمت راست آن روشنایی clipped شده به رنگ قرمز ظاهر



می‌شوند. اگر روشنایی در یکی از کانال‌ها بدون جزئیات و اشباع شده باشد نمایش داده می‌شود یا اگر سایه‌ها در هر سه کانال سیاه و بدون جزئیات باشد نمایش داده می‌شود. من با توجه به هیستوگرام مقادیر را تغییر دادم.

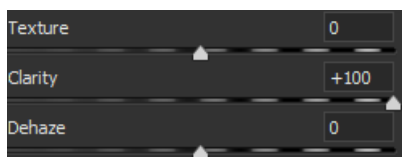


با استفاده از کلید p می‌توانیم قبل و بعد ویرایش را ببینیم.



: Clarity and Chromatic Aberration

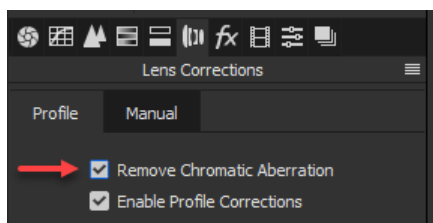
در این قسمت به معرفی clarity و remove chromatic aberration می‌پردازیم. کلاریتی، Clarity، گزینه‌ای است برای تنظیم و تعدیل کنتراست تون‌های میانه. افزایش کلاریتی به این معنا است که تون‌های سیاه و سفید، سر جای خود و دست نخورده باقی می‌مانند و کنتراست میان تون‌های میانه افزایش پیدا می‌کند.



زمانی که clarity را افزایش یا حتی کاهش می‌دهیم برخی اوقات لبه‌ها به سمت cyan می‌روند درست زمانی که رنگ‌ها شروع به جدا شدن از یکدیگر می‌کنند، ما در کانال‌های قرمز، آبی و سبز نتایج متفاوتی می‌گیریم و این اثر را ایجاد می‌کند.



در نهایت برای از بین بردن آن گزینه remove chromatic aberration را فعال می‌کنیم.



تنظیم dehaze :

Dehaze مه و غبار را از تصویر حذف می‌کند و کنتراست بهتری در اختیار ما قرار می‌دهد.



برای از بین بردن مه، به سمت راست بکشید. برای افزودن مه به سمت چپ بکشید.

Hossein Taghian

فصل ۱۳ ایجاد و قالب بندی متن

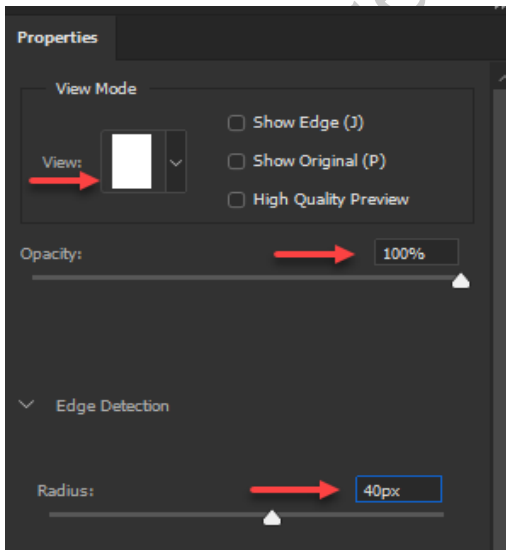
Hossein

ایجاد یک نوشتار:

با استفاده از کلید t یا استفاده از نوار ابزار می‌توانیم از آن استفاده کنیم.



برای مثال تصویری داریم و با استفاده از ابزار quick selection که با کلید w فعال می‌شود محدوده مورد نظر را انتخاب می‌کنیم.



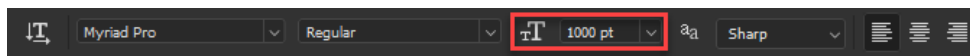
سپس با ترکیب کلیدهای alt + ctrl + r قسمت select and mask را فعال می‌کنیم و برای مثال طبق شکل زیر عمل می‌کنیم.

View را بر روی حالت on white قرار داده سپس opacity را روی ۱۰۰ تنظیم می‌کنیم که قسمت انتخاب شده کاملاً جدا شود و radius را برای مثال بر روی ۴۰ تنظیم می‌کنیم که لبه‌ها را نرم‌تر کند سپس اوکی می‌کنیم.

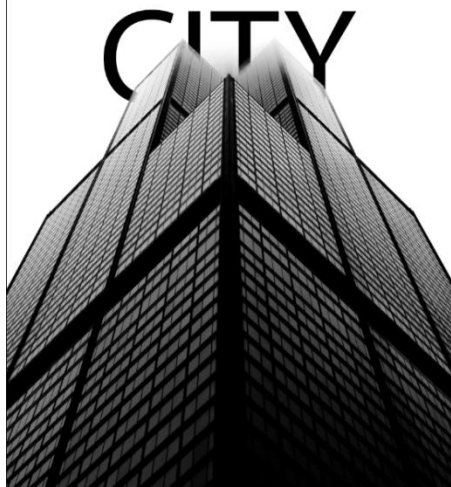
بعد از آن با استفاده از کلیدهای ctrl + alt + j یک لایه جدید می‌سازیم و برای

فصل ۱۳: ایجاد و قالب‌بندی متن ۱۶۷

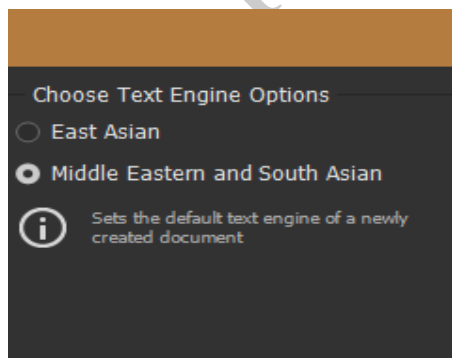
آن اسم مشخص می‌کنیم. حالا با کلید t ابزار نوشتار را فعال می‌کنیم و از قسمت بالایی اندازه نوشتار را تعیین می‌کنیم.

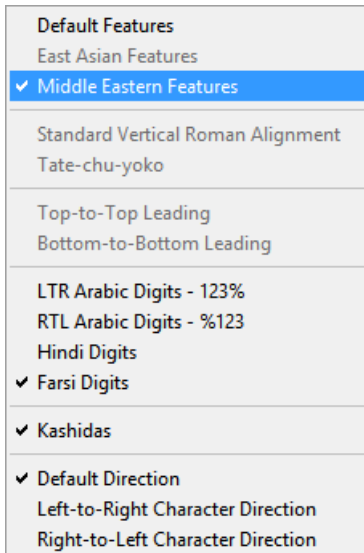


بعد از نوشتن با استفاده از کلید esc آن را ثبت می‌کنیم. حال با انتخاب متن می‌توانیم آن را در جای مورد نظر قرار دهیم.



برای فارسی‌نویسی از طریق زیر اقدام می‌کنیم.
Edit > preferences > type
گزینه زیر را فعال کنید.

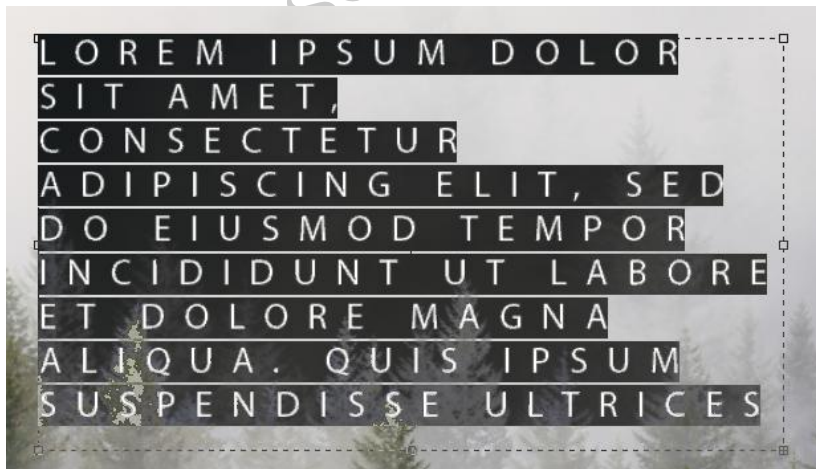




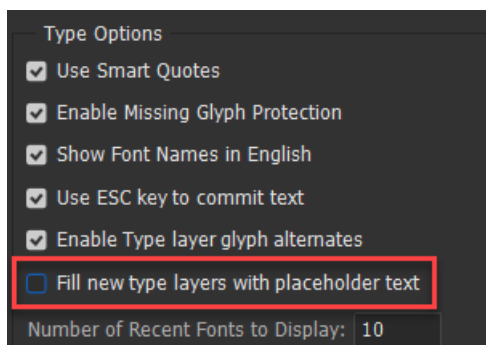
سپس یک بار برنامه را ببندید و دوباره باز کنید. سپس از طریق type > language options گزینه زیر را انتخاب کنید.

ایجاد و ویرایش پاراگراف:

برای ایجاد پاراگراف کلید t را می‌زنیم تا حالت نوشتار برای ما فعال شود سپس چپ کلیک موس را نگه داشته و به اندازه دلخواه فضا را می‌سازیم و متن مورد نظر را می‌نویسیم. در ابتدا برای ما متنی داخل محیط ایجاد شده نمایان می‌شود.



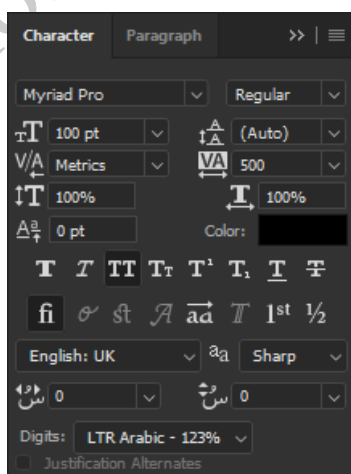
که می‌توانیم از کلیدهای ctrl + k استفاده کنیم و type را انتخاب کنیم سپس گزینه نشان داده شده را غیر فعال کنیم.



بار دیگر که برای نوشتن اقدام کنیم محیط خالی ایجاد می‌شود و می‌توانیم متن مورد نظر را بنویسیم.

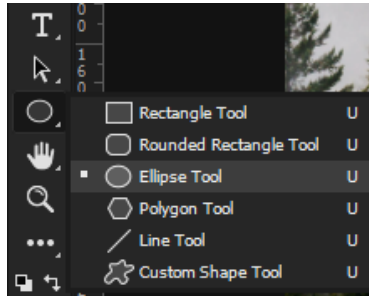


همچنین می‌توانیم برای تغییرات در متن از جمله فاصله بین حروف، اندازه حروف، فونت و موارد دیگر character را از راه window > character فعال کنیم.

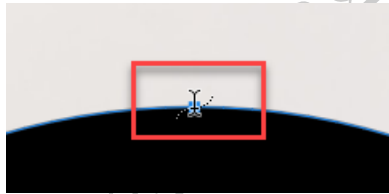


نوشتن متن به دور یک دایره:

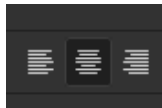
ابتدا با استفاده از ابزار ellipse یک دایره درست می‌کنیم.



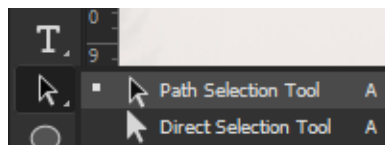
برای این که از حالت دایره خارج نشویم کلید shift را نگه می‌داریم و سپس می‌کشیم. سپس با کلید t نوشتار را فعال می‌کنیم و زمانی که نشانگر موس به شکل زیر در آمد کلیک می‌کنیم.



توجه داشته باشید که چینش متن با توجه به نیاز شما می‌تواند متفاوت باشد.

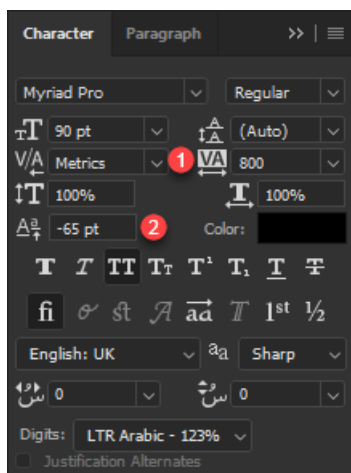


حال اگر نیاز بود که در قسمت پایینی هم متنی داشته باشیم ابتدا لایه دایره را خاموش می‌کنیم سپس از لایه متن یک کپی می‌گیریم (ctrl + j). حال ابزار path selection را انتخاب می‌کنیم و زمانی که نشانگر موس به شکل زیر در آمد می‌توانیم متن را جابجا کنیم.



فصل ۱۳: ایجاد و قالب‌بندی متن ۱۷۱

زمانی که چپ کلیک را نگه داشته اگر موس را به سمت بیرون هدایت کنیم متن به داخل و اگر به سمت داخل هدایت کنیم متن به بیرون منتقل می‌شود. همچنین می‌توانیم از character برای فاصله میان حروف و محل قرارگیری متن نسبت به دایره استفاده کنیم.



در نهایت من به چنین متنی دست پیدا کردم.



Hossein Taghia

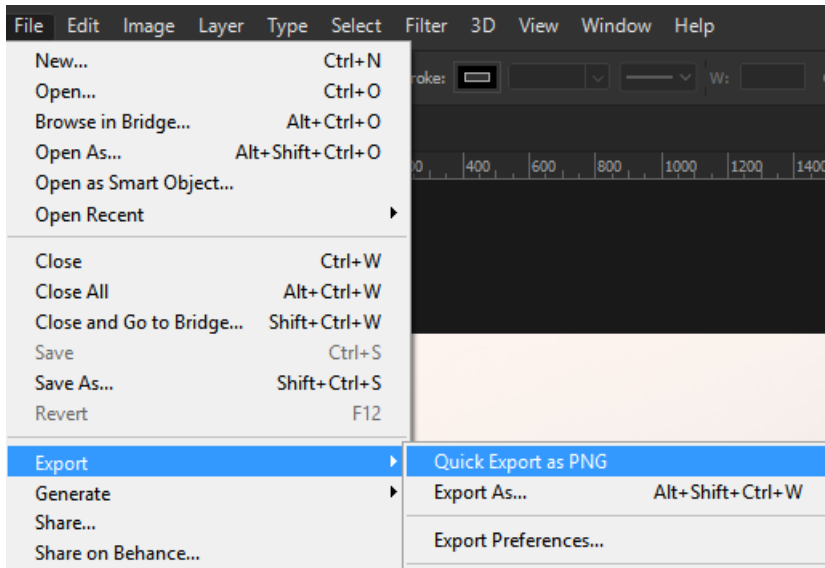
فصل ۱۴

ایجاد گرافیک وب

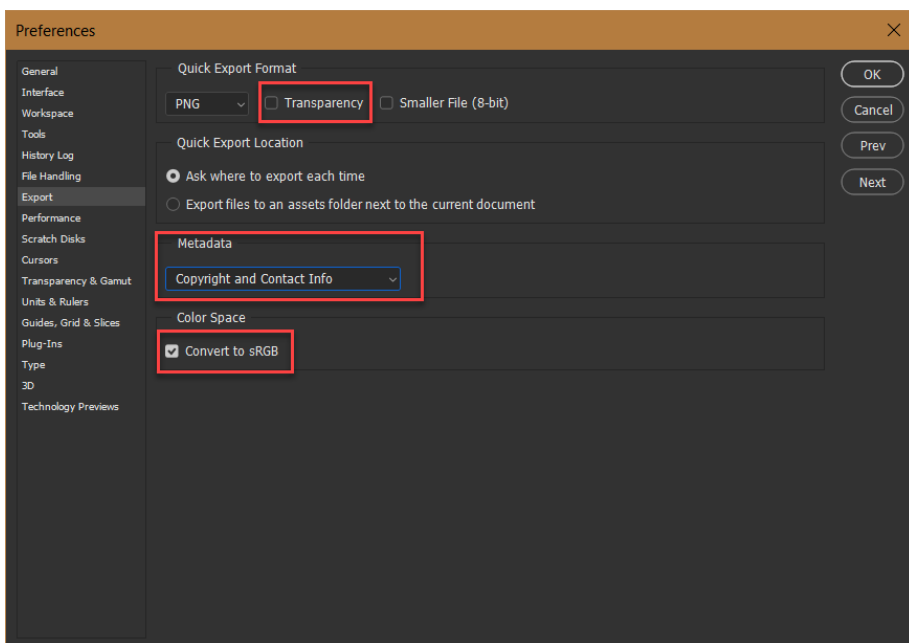
Hossein

خروجی سریع PNG یا JPEG :

برای این کار از طریق file > export > quick export as PNG استفاده می‌کنیم.



توجه داشته باشید که اگر در تصویر نیازی به حالت transparency ندارید می‌توانید آن را از طریق file > export > export preferences غیر فعال کنید هم چنین اگر تصویر شما دارای اطلاعاتی نظیر کپی رایت یا آدرس سایت هست metadata را مطابق تصویر تغییر دهید. در نظر داشته باشید که گزینه convert to sRGB غیر فعال نباشد.



حال اگر بخواهیم از تصویر خروجی jpeg بگیریم در قسمت preferences از png به jpeg تغییر می‌دهیم و میزان کیفیت خروجی را مشخص می‌کنیم.

