

جلسه اول :

نرم افزارهای گرافیکی به دو دسته تقسیم می شوند .

*Illustrator*  
*Corel*  
*Freehand*  
*3D*  
*InDesign*  
*Flash*

} برداری ( Vector - ۱ )

*Photoshop*  
*photo Paint*  
*Paint*

} پیکسلی ( Rastorise - ۲ )

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

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

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

پسوندها :

<p><i>eps</i> : تغییر رنگ ها خیلی کم می باشد</p> <p><i>bmp</i> : تعداد رنگهای استاندارد ، حجم بالا ، کیفیت متوسط</p> <p><i>Psb : Psd</i> مخصوص فایلهای با حجم بالا</p> <p><i>Jpeg</i> : رنگ ثابت نیست ، برای نمایش استفاده می شود ، حجم کم ، کیفیت پایین</p> <p><i>Tiff</i> : حجم بالا ، کیفیت بالا ، بهترین پسوند برای کارهای چاپی ، <i>Save</i> بصورت لایه باز</p> <p><i>Png</i> : فقط برای <i>Web Monitoring</i> یا <i>Monitoring</i> استفاده می شود ، رنگ کمتری نسبت به <i>JPng</i> دارد ، و قابلیت رنگ شفاف و نیمه شفاف را دارد .</p> <p><i>Gif</i> : مخصوص صفحات وب و <i>Monitoring</i> استفاده می شود حالت شفاف را دارد تعداد رنگ های کمتری نسبت به <i>Png</i> دارد ، حجم کم ، انیمیشن کم را می توان با این پسوند <i>Save</i> کرد .</p> <p><i>Pdf</i> : حجم کم ، معمولاً برای کارهای مثل کتاب و ... جهت چاپ استفاده می شود</p>	<p><u>Rastorise</u></p>
---	-------------------------

### نرم افزارهای Vector

<p><i>Wmf</i> : برای تمام نرم افزار</p> <p><i>eps</i> : فایلهای اینترنتی معمولاً با این پسوند <i>Save</i> می شود</p> <p><i>Cdr</i></p> <p><i>FH11</i></p> <p><i>A1</i></p>	<p>: <u>Vector</u></p>
--	------------------------

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

رنگها :

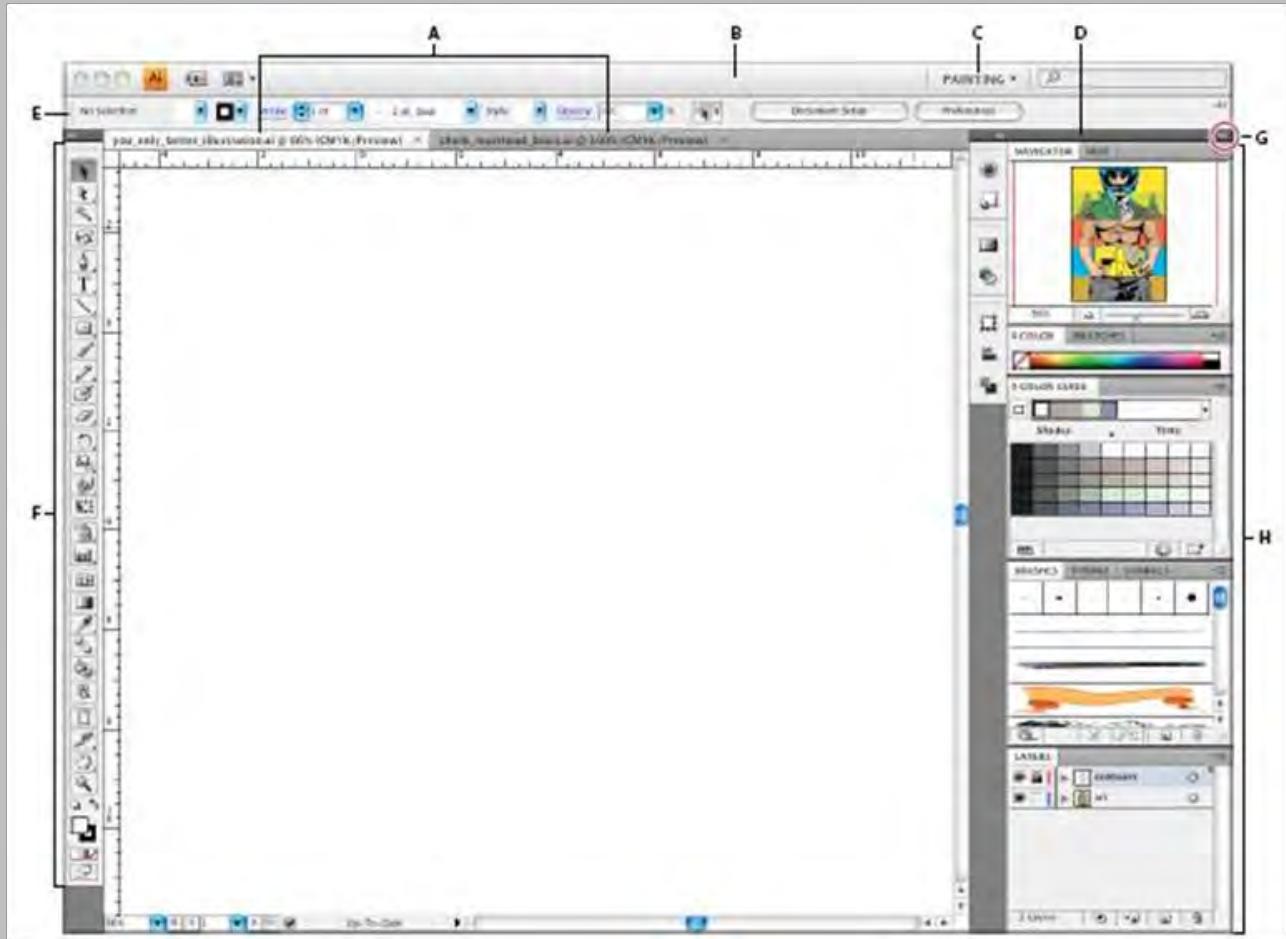
<p><i>RGB</i> : سه نور اصلی(<math>0 - 255</math>)</p>	<p><i>Color Mode</i> ( مود رنگی )</p>
<p><i>CMYK</i> : چهار رنگ اصلی(<math>0 - 100</math>)</p>	

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

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

این پنجره دارای قسمتهای مجزا می باشد که از مهمترین آنها می توان نام برد .

— نوار دستورات	— نوار ابزارها	— نوار پالتها
----------------	----------------	---------------



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

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

D : نوار عنوان پنل ها

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

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

G : فروفتگی آیکونهای دکمه ای

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

: New پنجره

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

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

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

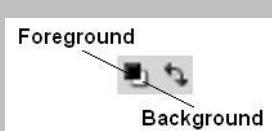
72 Pixels/inch یعنی 72 پیکس رنگی در یک اینچ مربع داریم .

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

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

Color Mode

هر چه بیت‌دا در Color mode بیشتر باشد کیفیت بیشتر است . ( بیتها ضریب Resolution می باشند ) پیشنهاد می شود که همیشه بیتها را روی ۸ قرار دهید تا تمام نرم افزارهای گرافیکی آن را پشتیبانی دهید .



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

background canvas : background color : سفید White باشد  
transparent : در محیط خلاء ( هیچی ) Background Contents

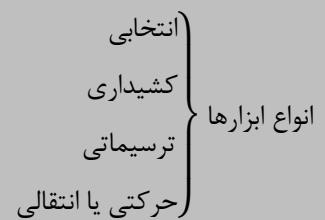
: Image size

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

: Canvas size

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

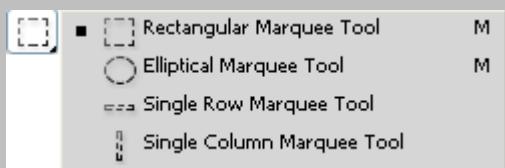
ابزارها



: ( ) **Move**

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

: ( ) **Marquee**



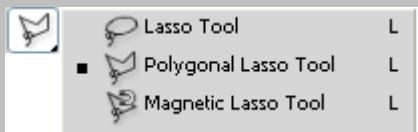
برای انتخاب محدوده ای از کار جهت تغییر و اصلاح استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف **M** می باشد .

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

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

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

## ابزار Lasso :



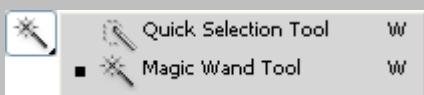
برای انتخاب محدوده ای از کار جهت تغییر و اصلاح استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف L می باشد .

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

انواع ابزار Lasso :  
Lasso Tool : دست آزاد  
Polygonal Lasso Tool : انتخاب خطی  
Magnetic Lasso Tool : بر اساس رنگ

## جلسه دوم :

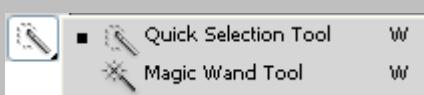
### ابزار Magic Wand :



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

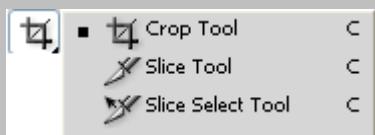
در این ابزار گزینه ترانس را هر چه افزایش دهیم دقیق کم و محدوده انتخابی زیاد خواهد شد .

### ابزار Quick Selection :



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

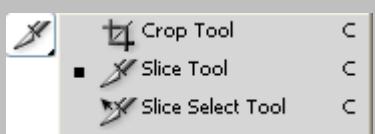
: (  ) Crop ابزار



برای بریدن قسمتی از Canvas از این گزینه استفاده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .

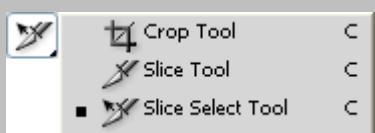
نکته : برای چرخش حول یک نقطه باید نقطه ثقل را تغییر داد .

: (  ) Slice tools ابزار



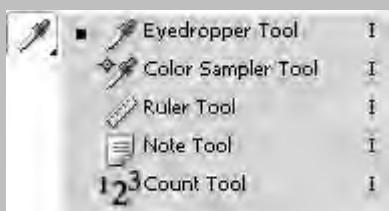
صفحه بندی و شبکه بندی صفحه ای را که می بینیم و کار آن بر روی صفحات وب مشاهده می شود اما امروزه بدليل حجم زیاد آن استفاده نمی شود . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .

: (  ) Slice Select ابزار



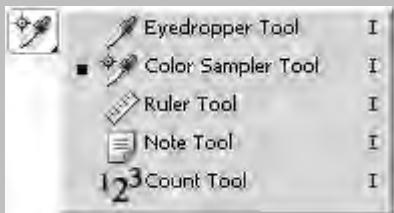
وظیفه جابجایی محدوده انتخابی را دارد . کلید میانبر این ابزار حرف C می باشد .

: (  ) Eye dropper ابزار



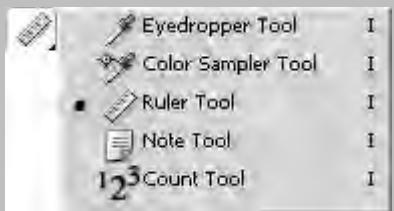
انتخاب رنگ مورد نظر از صفحه و استفاده توسط ابزارهای دیگر . رنگ انتخابی توسط **Foreground Eye dropper** در دیده می شود . کلید میانبر این ابزار حرف A می باشد .

: (  ) **Color Sample** ابزار



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

: (  ) **Ruler Tool** ابزار

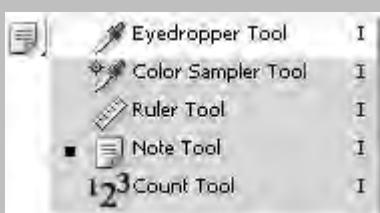


طول ، عرض یا خطوط مورب را اندازه گیری می کند . کلید میانبر این ابزار حرف A می باشد .  
برای فعال سازی **Ruler** از منوی **View** گزینه **Ruler** را انتخاب می کنیم . کلید میانبر آن حرف Ctrl + R می باشد .

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

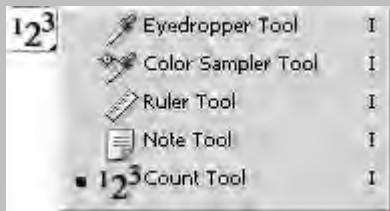
برای حذف لحظه ای خطوط خط کش از روی کار می توان از دکمه Ctrl +: استفاده کرد .

: (  ) **Note Tool** ابزار



قرار دادن نوتهايي جهت يادآوري انجام کارهای بخصوصی بر روی فایل موردنظر . کلید ميانير آن حرف A می باشد .

: ( ۱۲۳ ) Count Tool ابزار



اولويت بندی کارهایي که قرار است انجام شود را مشخص می کند . کلید ميانير آن حرف A می باشد .

: ( Spot Healing Brush ابزار



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

: ( Healing Brush ابزار



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

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

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

: (  ) Patch Tool ابزار



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

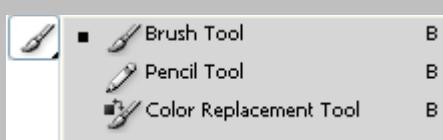
نکته : برای یکبار Undo کافی است که دکمه Ctrl + Z را یکبار بزنید و برای چندین بار Ctrl + Alt + Z کافی است که دکمه Alt + Ctrl + Z را بزنید .

: (  ) Red Eye ابزار



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

: (  ) Brush ابزار

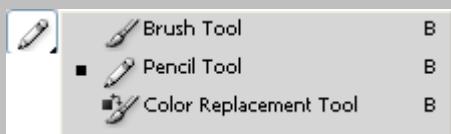


کار کشیدن را انجام می دهد و از رنگ Foreground استفاده می کند . هنگامی که Hardness آن صفر باشد کناره های خط را می کند . کلید میانبر آن حرف B می باشد .

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

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

: (  ) ابزار Pencil Tool

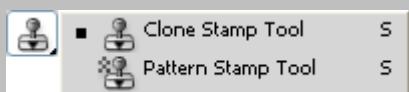


مانند Brush عمل می کند با این تفاوت که حتی با تغییر Hardness هم اتفاقی نمی افتد . کلید میانبر آن حرف B می باشد .

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

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

: (  ) ابزار Clone Stamp



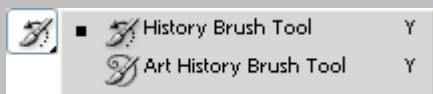
هر چه را که Copy کنیم بدون توجه به زمینه در جای دیگر Paste می کند . کلید میانبر آن حرف S می باشد .

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

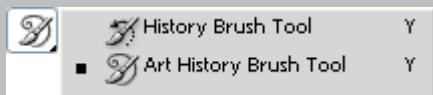
: (  ) ابزار Pattern Stamp



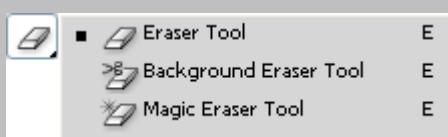
یکسری از اشکال آمده در Photoshop را بر روی Background اعمال می کند و به تصویر زیر توجه ای ندارد. کلید میانبر آن حرف S می باشد .



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

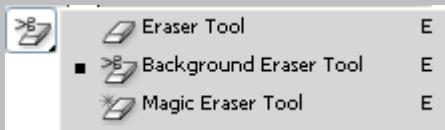


افکت هنری به کار اضافه می کند . کلید میانبر آن حرف Y می باشد .



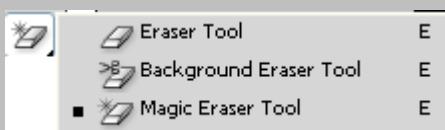
پاک کردن یک تصویر وظیفه این ابزار است . رنگ Eraser همان رنگ Background می باشد . کلید میانبر آن حرف E می باشد . فقط Image Eraser را پاک می کند . اگر لایه Background را با Eraser پاک کنیم رنگ Background را به ما می دهد اما هر لایه به غیر از Background را پاک می کند .

: (  ) Background Eraser ابزار



پاک کردن یک تصویر وظیفه این ابزار است . کلید میانبر آن حرف E می باشد . کلید میانبر آن حرف E می باشد و به حالت Transparent می رسیم .

: (  ) Magic Eraser ابزار



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

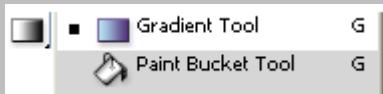
نکته : برای سیاه و سفید کردن عکسها از دکمه Ctrl + Shift + U استفاده می شود .

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

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

جلسه سوم :

: (  ) ابزار Gradient Tool

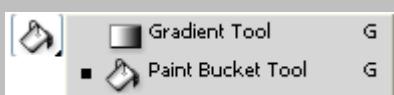


از یک رنگ شروع و به رنگ دیگر خاتمه می باید . کلید میانبر آن حرف G می باشد .

فشردن حرف X برای تغییر رنگ Foreground و Background

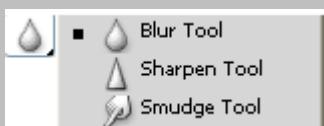
با تغییر رنگ Foreground و Background می توان رنگهای Gradient را تغییر داد .

: (  ) ابزار Paint Bucket



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

: (  ) ابزار Blur Tool



محو کردن یا مات کردن . کلید میان بر ندارد .

: (  ) ابزار Sharpen Tool

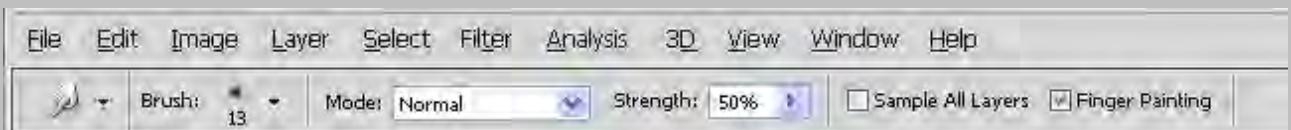


شارپ کردن یا تفکیک رنگها . کلید میان بر ندارد .

: (  ) ابزار Smudge Tool

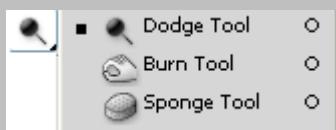


ابزار کشیداری می باشد . کلید میان بر ندارد .



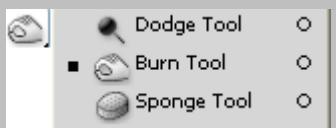
با انتخاب گزینه Finger Painting رنگ Foreground را بر روی Canvas یا محدوده انتخابی ایجاد می کند .

: (  ) ابزار Dodge Tool



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

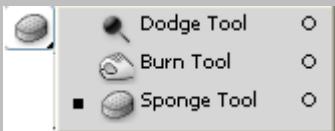
: (  ) ابزار Burn Tool



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

: (  ) ابزار Sponge Tool





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



: ( ) Pen Tool

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

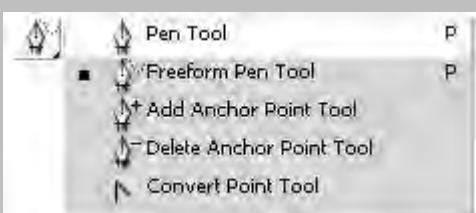


: ( ) Shape Layer

: فقط خط دارد . ( ) Paths

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

: ( ) Freeform Pen Tool



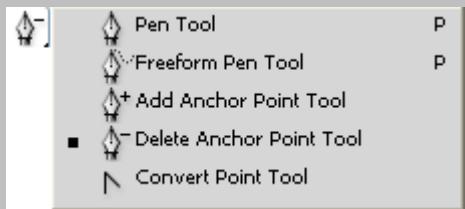
تصورت دست آزاد Pen ایجاد می کند . کلید میان بر آن حرف P می باشد .

: (  ) ابزار Add Anchor Point Tool



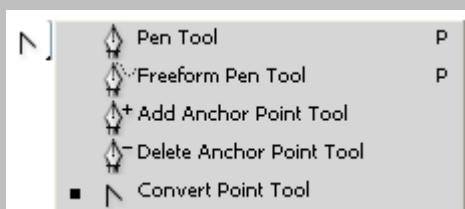
این ابزار ( Anchor ) نقاط جدید بر روی Pen ایجاد می کند . به این ابزار نقطه یا لنگر نیز می گویند . کلید میانبر ندارد .

: (  ) ابزار Delete Anchor Point Tool



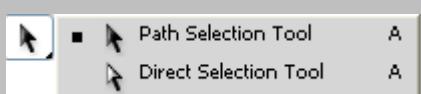
پاک کردن Anchor ها . کلید میان بر ندارد .

: (  ) ابزار Convert Point Tool



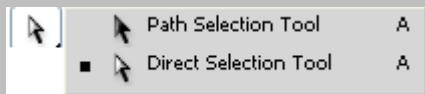
ایجاد بازوها در Anchor ها . کلید میان بر ندارد .

: (  ) ابزار Path Selection



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

: (  ) Direct Selection ابزار

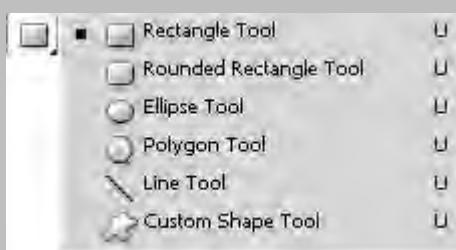


بازوی هر یک از Anchor ها را می توان تغییر داد . کلید میان بر آن حرف A می باشد .

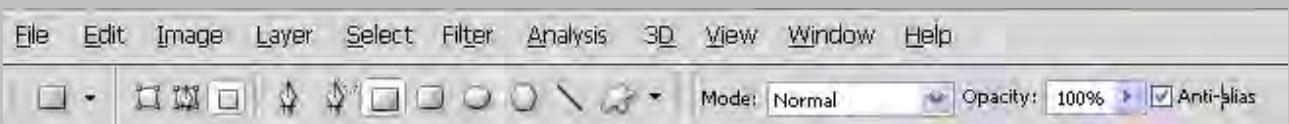
نگه داشتن کلید Alt سبب می شود که بازوها تنها یا با هم حرکت کنند .

برای دیدن چند عکس پشت سر هم اما در پنجره های جدا از کلید Ctrl + Tab استفاده می شود .

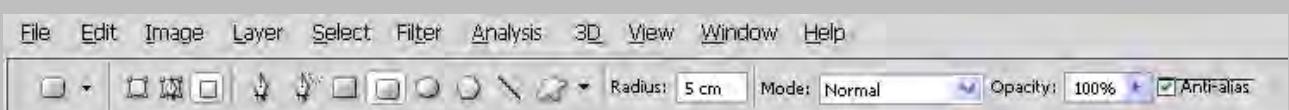
: (  ) Rectangle Tool ابزار



ها مانند Pen و ابزار نیمه Vector محسوب می شوند و بصورت خطی عمل می کند .

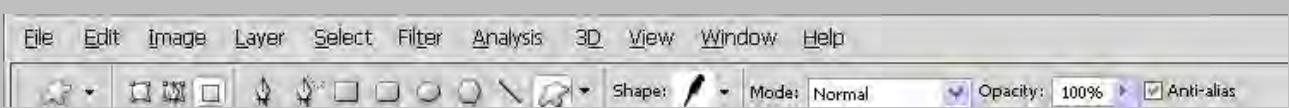


اگر  را فعال کنیم Shape را به Background می چسباند .



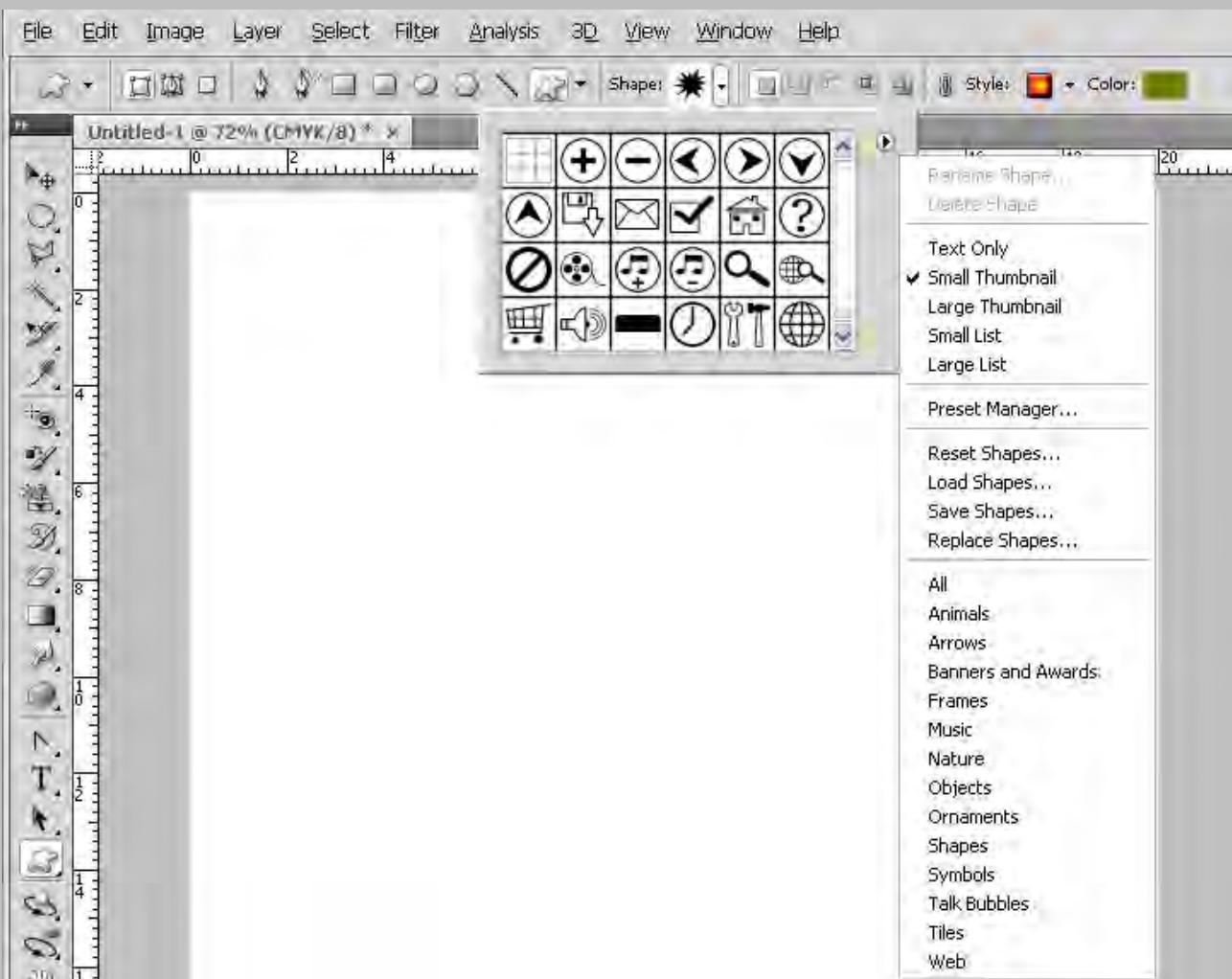
هر چه Shape بالاتر انحنای اطراف Radius بیشتر .

نقاط Path چاپ نمی شود و فقط دیداری هستند .



یکسری Shape های آماده را شامل می باشد .

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

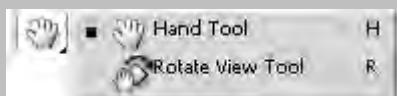


: ابزارهای 3D



این ابزارها مخصوص فایلهای 3D می باشد .

: (  ) Hand Tool ابزار



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

: (  ) Rotate View Tool ابزار



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

: (  ) Zoom Tool ابزار

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

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

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

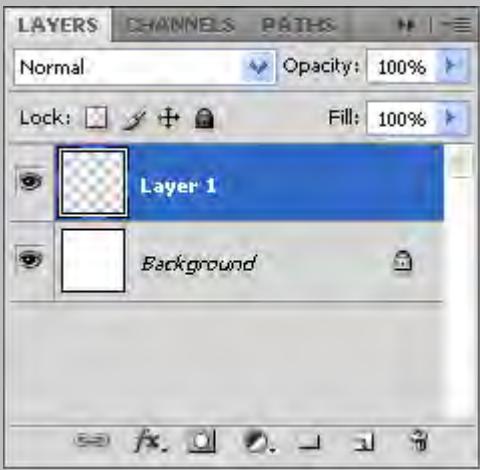
فشردن کلید 0 Ctrl + 0 برای نمایش تمام صفحه

: Layers

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

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

F7 : کلید میانبر فعال ساختن پنل Layer



روشهای کپی کردن یک لایه :

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

برای تغییر نام یک لایه :

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

ایجاد لایه :

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

پاک کردن لایه ها :

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

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

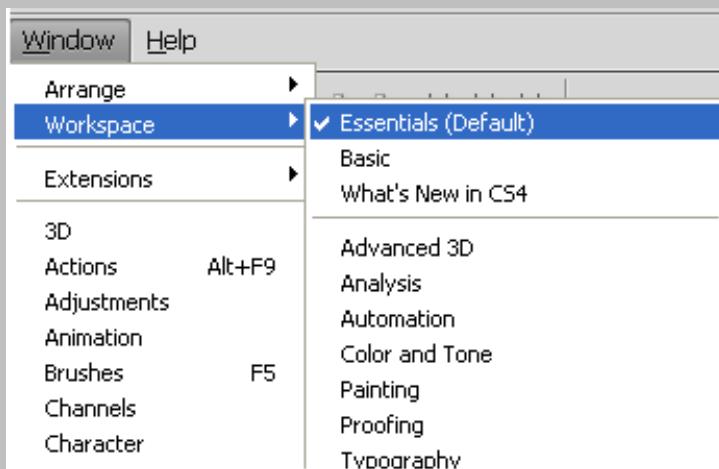
نکته :

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

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



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



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

۱. فشردن دکمه Ctrl + T + انتخاب لایه ها

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

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

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

انتخاب تمام لایه ها  $\left. \begin{array}{l} Ctrl + Alt + A \\ Ctrl + L \end{array} \right\}$  کلیک کردن بر روی لایه ها

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

#### جلسه چهارم :

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

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

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

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

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

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

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

پای مخفی کردن Select های روی تصویر می توان از کلید میان بر Ctrl + H استفاده کرد .

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

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

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

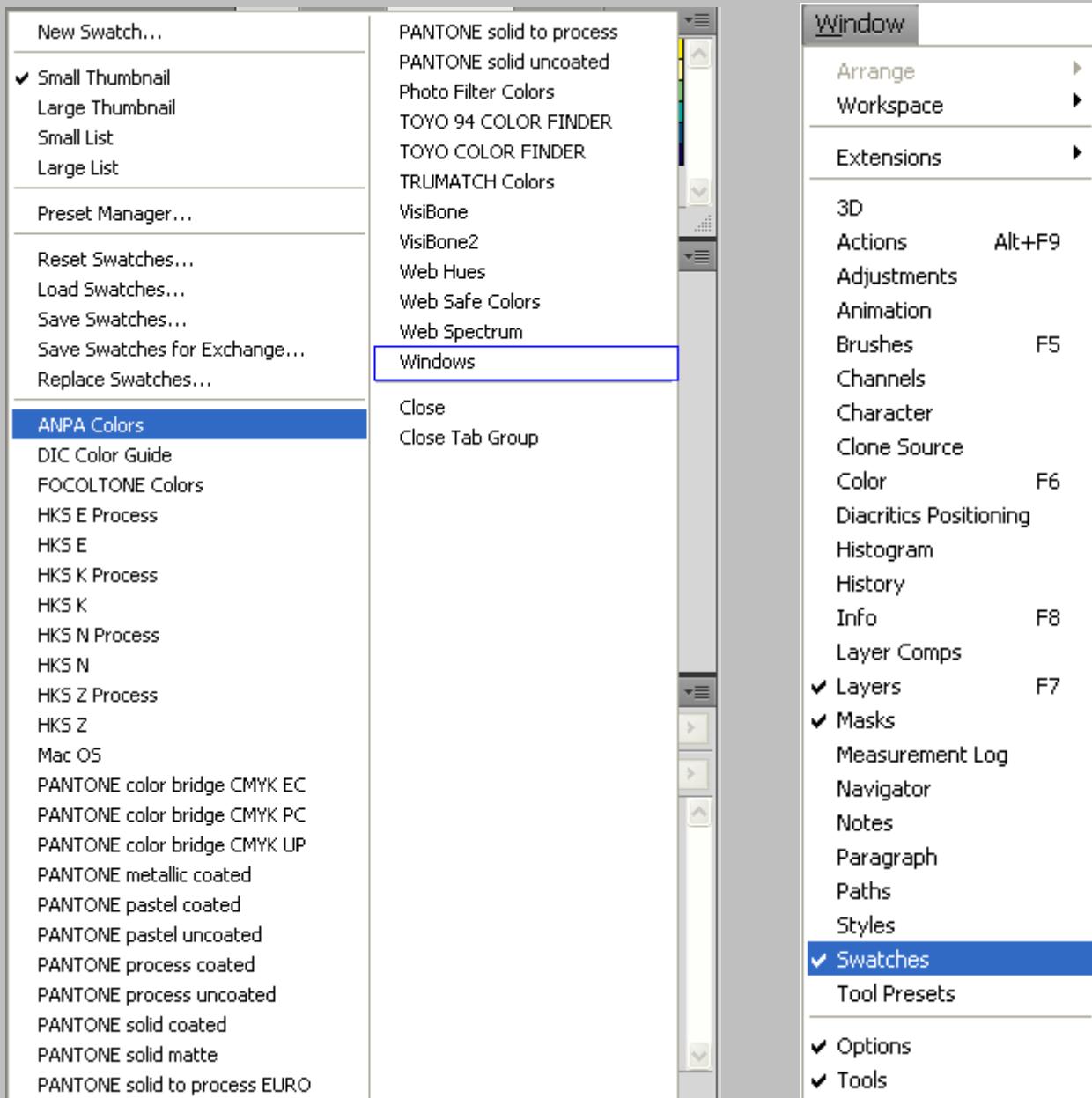
برای این که لایه ای به پایین ترین لایه برود از کلید میان بر [ Shift + Ctrl + ] استفاده می شود .

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

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

پالت رنگها :

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



برای انتخاب رنگها می توان از پالت Swatches استفاده کرد .

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

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

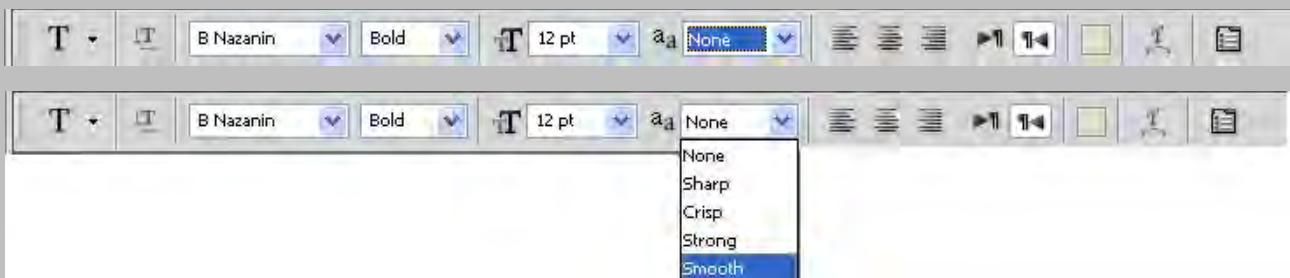
برای پاک کردن گروهی از رنگها که به پالت اضافه شده می توان از **Reset Manager** استفاده کرد . بدین صورت که رنگ اول را انتخاب کرده و سپس آخرین رنگی که می خواهیم پاک شود را انتخاب می کنیم حال دکمه **Delete** را انتخاب می کنیم اینک می بینیم رنگهایی که در این محدوده انتخاب کرده بودیم پاک شده است .

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

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

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

: Type ابزار



برای چاپ بکار می رود .

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



راه های تأیید کردن یک متن :

1. فشردن کلید از منوی زیر

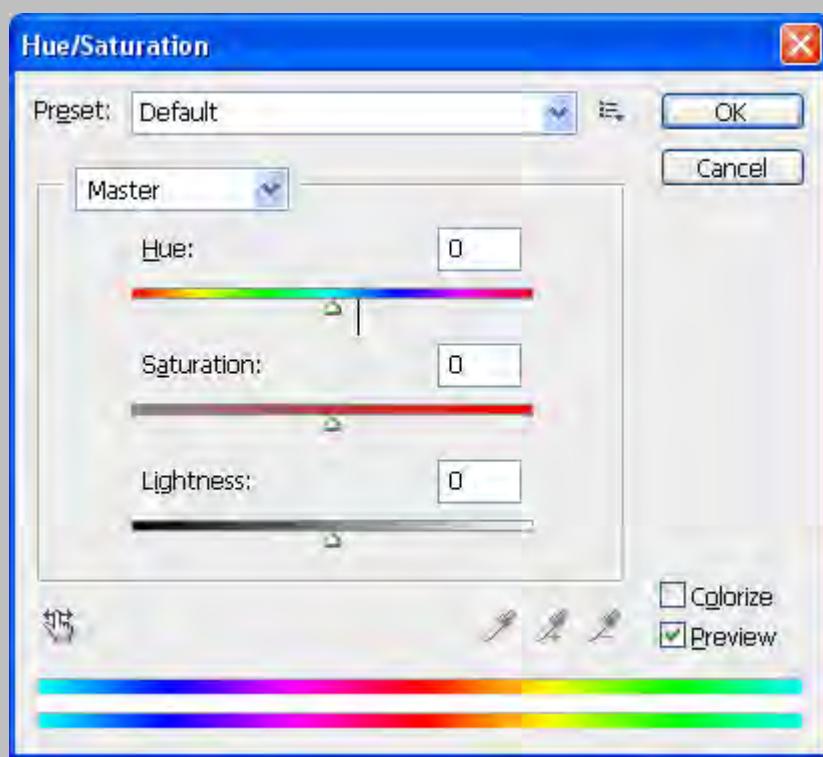
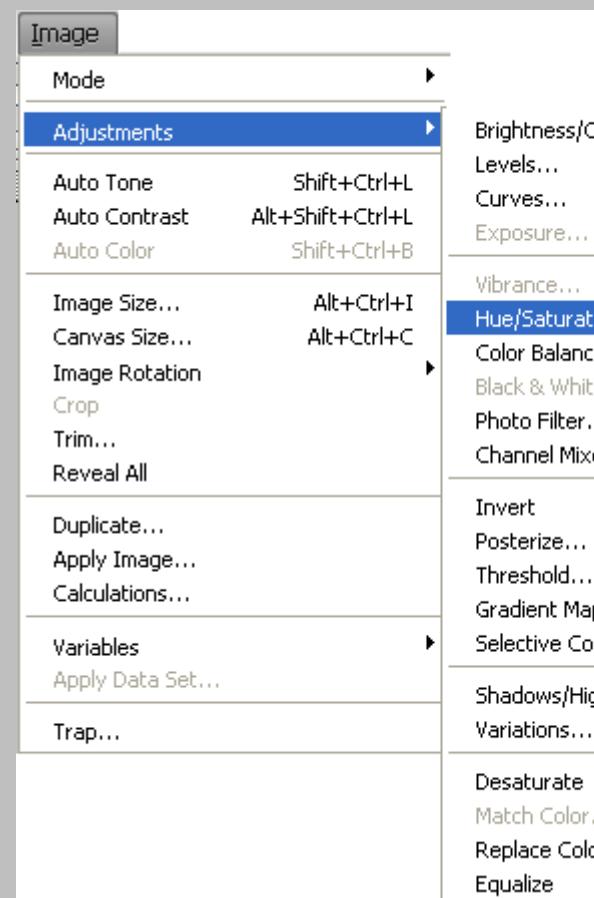


.۲ Ctrl + Enter

.۳ کلید Re Enter ( کلید ماشین حساب روی Keyboard

رنگی کردن عکس‌های سیاه و سفید :

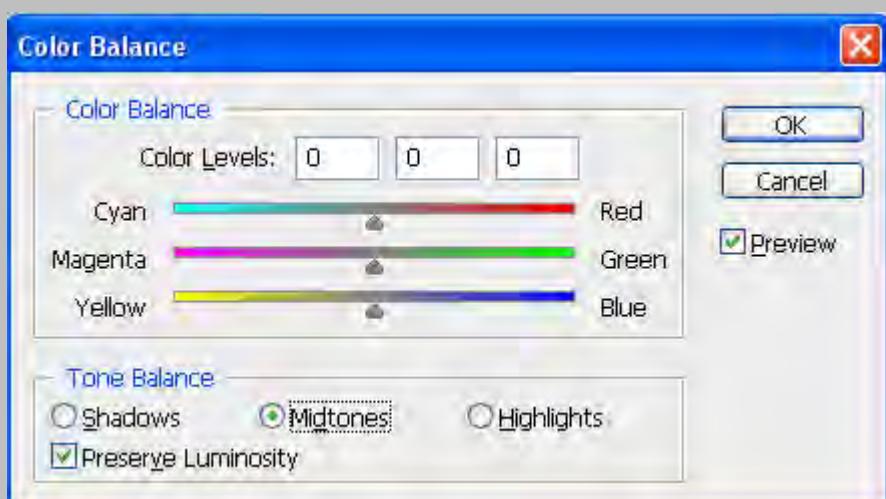
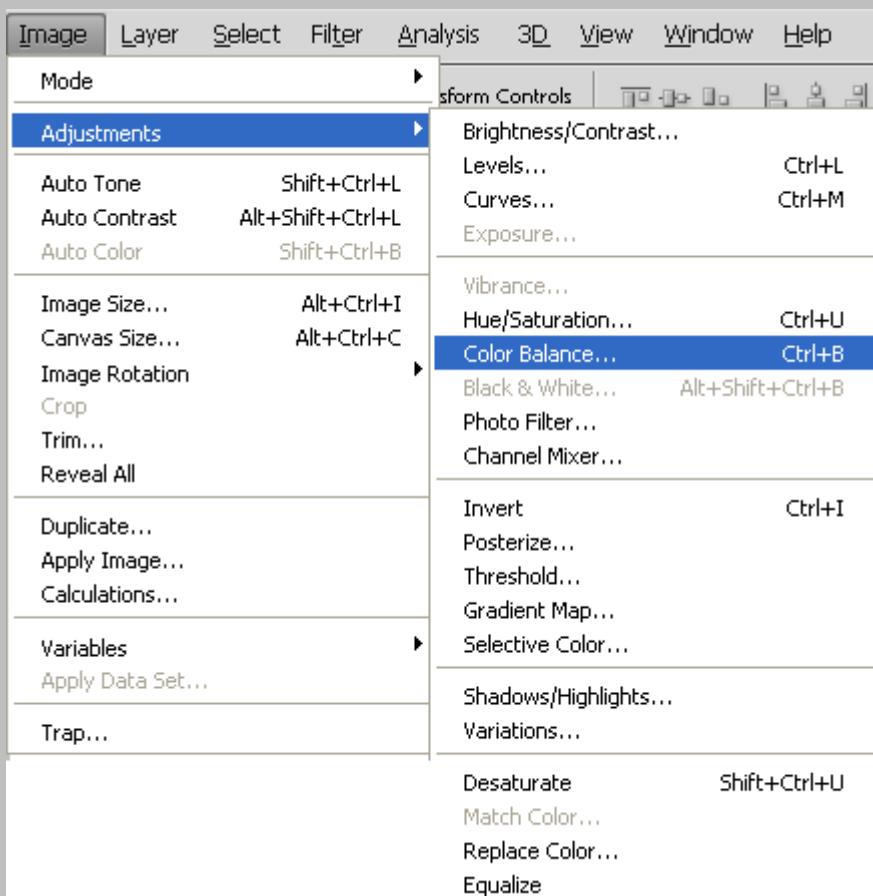
از منوی Image آیتم Adjustments گزینه Hue/Saturation را انتخاب می‌کنیم . کلید میان بر آن کلید U + Ctrl + S می‌باشد .



رنگ : Hue

شدت رنگ : Saturation

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



Shadows : سایه

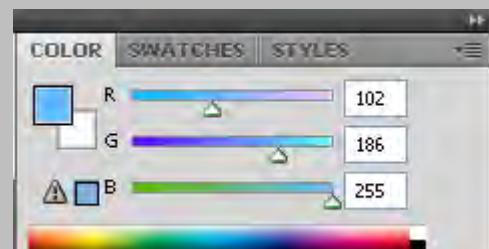
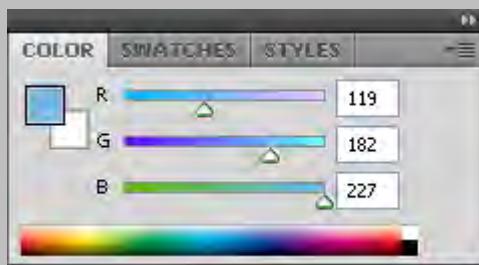
Mid tones : معمولی

Highlights : پر رنگ

جلسه پنجم :

: Color پالت

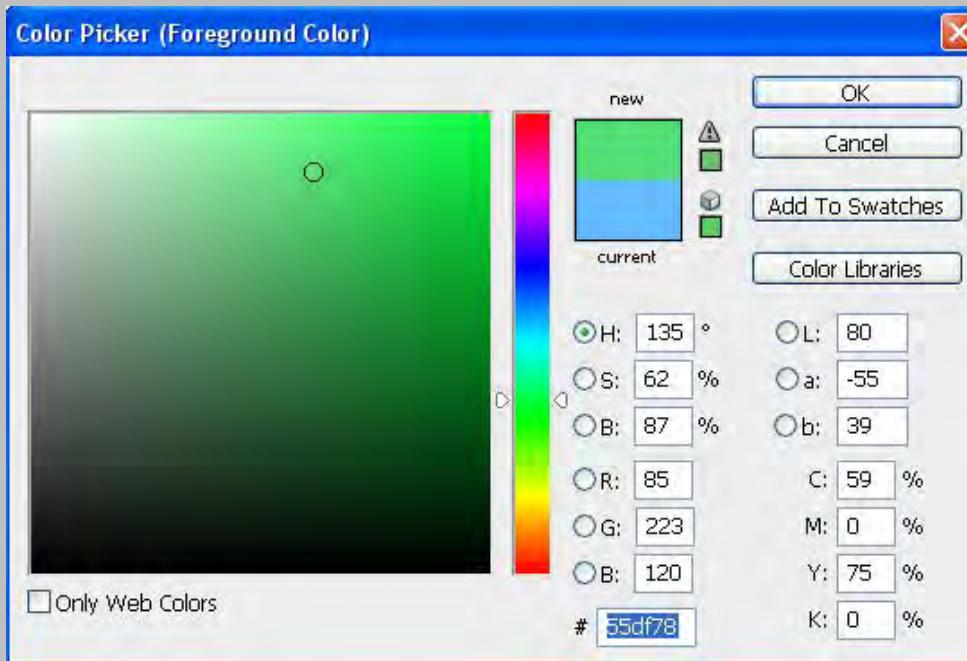
برای ساختن رنگهای دلخواه می توان از پالت Color استفاده کرد .



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

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

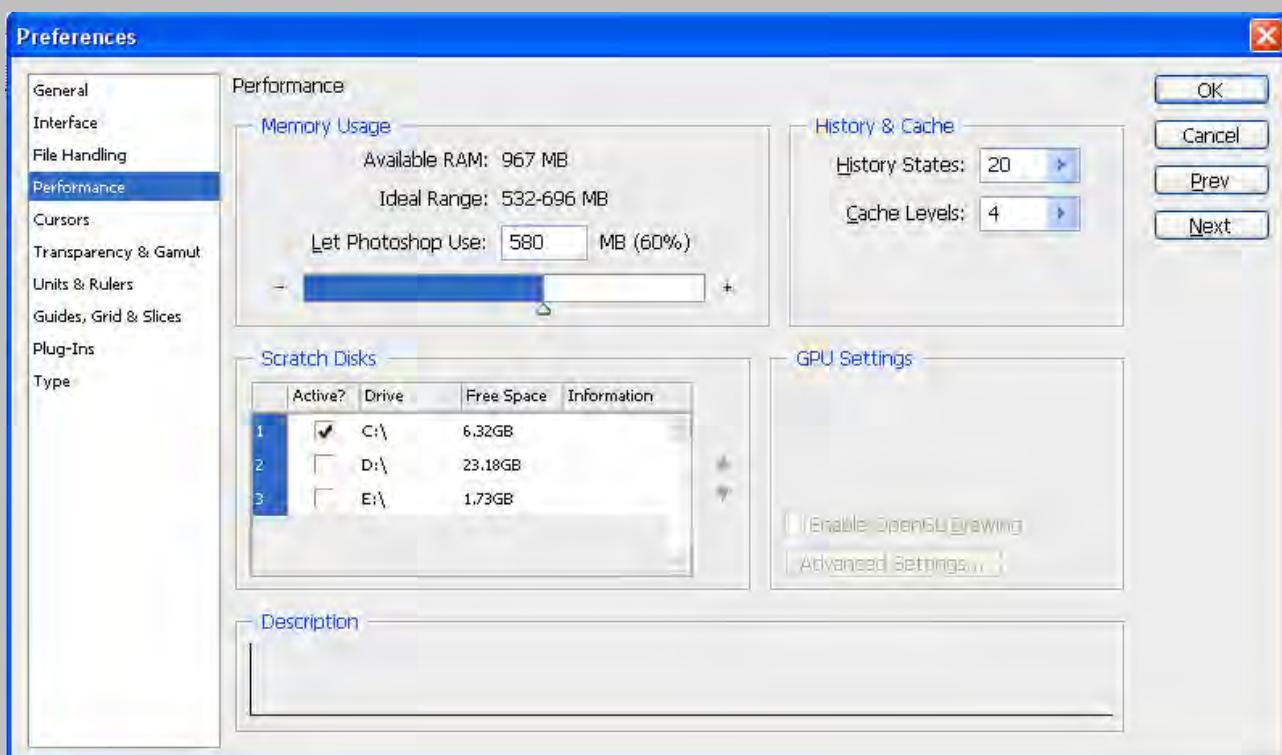
کاغذهای از جمله کاغذ Metal ، Gold ( مسی رنگ ) و Silver ( براق ) مخصوص چاپ عکس می باشند.



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

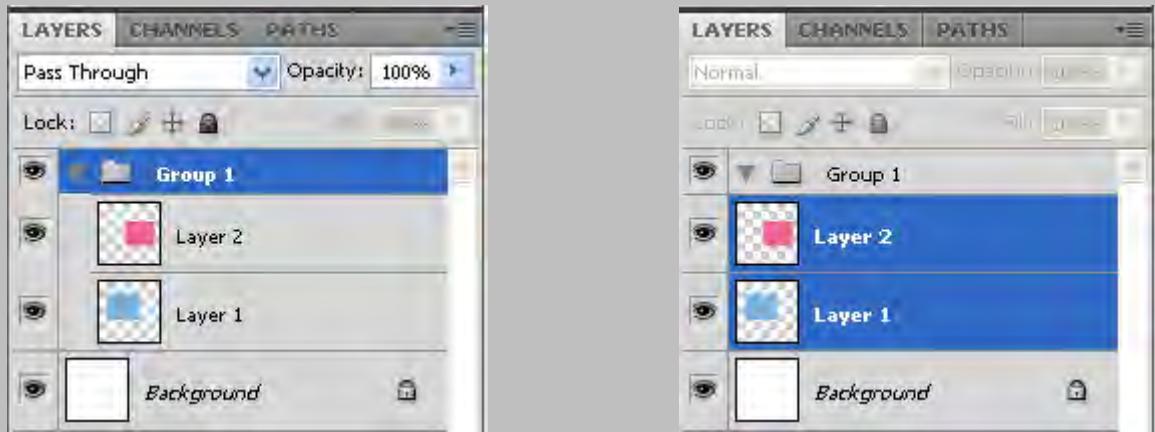
برای جابجایی صفحه بصورت عمودی یا افقی Image Rotation یا Portrait یا Landscape ( ) می توان از منوی گزینه Image گزینه Rotate گزینه افقي یاPortrait گزینه Landscape را برگزید .

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



دسته بندی لایه ها : -  
 - رنگ کردن لایه ها -  
 کردن لایه ها Group \_

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



خصوصیات Group ها :

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

( ادغام ) Merge :

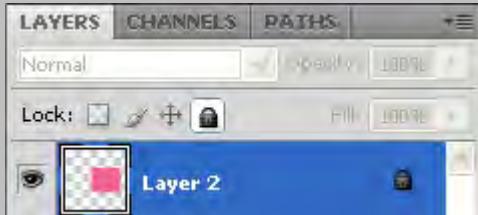
روش‌های زیر برای Merge کردن لایه ها بکار می رود .

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

قفل کردن لایه ها :

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

.۱ )  هیچ عملی روی آن لایه انجام پذیر نیست و فقط می توان اسم لایه را تغییر داد .



.۲ )  فقط نمی توان این لایه را جابجا کرد .



.۳ )  اجازه نمی دهد که بر روی عکس از ابزارهای کشیداری استفاده کرد .



.۴ )  اجازه نمی دهد که بر روی Transparent چیزی کشیده شود .



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

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

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

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

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

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

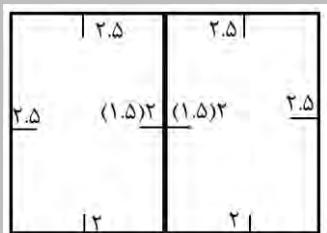
مکان های که به صورت استاندارد نقاط حساس به ترتیب اولویت محسوب می شوند :

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

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

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

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



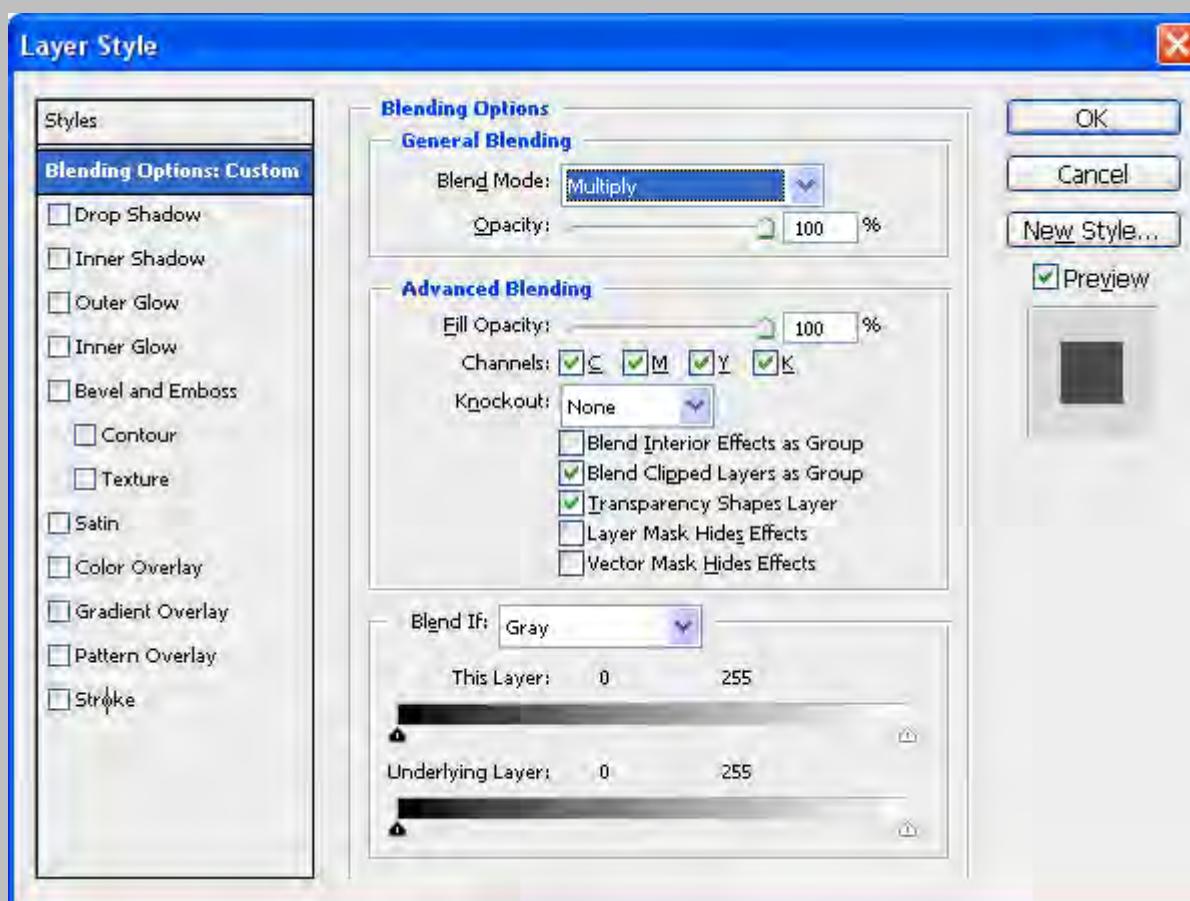
## جلسه ششم :

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

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

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

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



نوع *Color Mode* } : *Mode* *Blend Mode* }

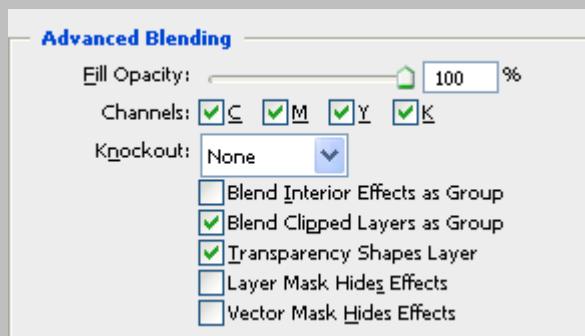
: شفافیت را کم و زیاد می کند . کلید میان بر آن اعداد ۱ تا ۹ می باشد بشرطی که ابزار move فعال باشد .

عدد ۱ (٪۱۰۰) و ۰ (٪۹۰) (٪۸۰) ۵ ، (٪۴۰) ۴ ، (٪۳۰) ۳ ، (٪۲۰) ۲ ، (٪۱۰) ۱ را نمایش می دهد .

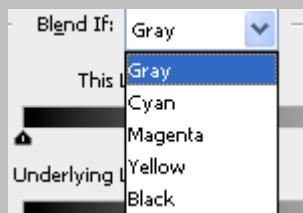
به معنی سطح و Stroke به معنی خط می باشد .

رنگ سطح لایه : Fill opacity

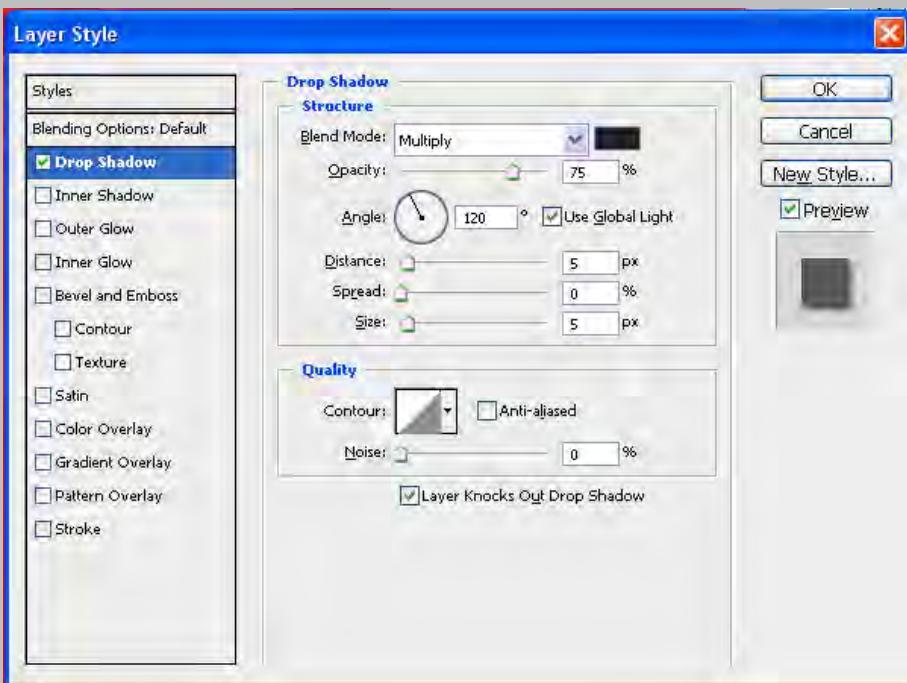
اگر با Blending mode به کار سایه بدهیم با کم و زیاد کردن Opacity هم سایه و هم سطح لایه تغییر می کند اما با تغییر Fill opacity سطح تغییر می کند و سایه آن تغییر نمی کند .



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



Drop Shadow



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

: فاصله سایه با لایه Distance

: شدت سایه Spread

: اندازه سایه Size

در قسمت Quality می توان Noise به لایه ها داد.

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

در Outer Glow تشعشعات نوری به لایه می دهد.

در Bevel and Emboss حجم به کار می دهد.

به لایه Blending option نمی توان Background داد.

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

: نور به لایه می دهد Stain

: رنگ به لایه می دهد Color Overlay

برای اینکه به Shape ها Gradient overlay گزینه Blending option استفاده کنیم .

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

## جلسه هفتم :

نکته :

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

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

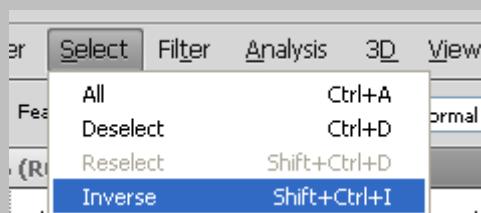
: Mask

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

ابزار انتخابی است و کمک می کند بوسیله تمام ابزار های کشیداری محدوده ای را انتخاب کنیم . کلید میان بر آن حرف  $Q$  می باشد .



برای معکوس کردن محدوده انتخابی کافی است از منوی Select گزینه Invert را انتخاب کنیم . کلید میان بر این عمل دکمه  $Ctrl + Shift + I$  می باشد .



برای نرم کردن محدوده انتخابی بکار می رود .

برای فعال کردن محدوده انتخابی Select Feather آیتم Modify گزینه Select از منوی Feather استفاده می شود . کلید میان بر این عمل کلید  $Shift$  ( در Photoshop CS4 )  $Ctrl + Alt + D$  ( Photoshop CS4 , CS5 + F6 به پایین )

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

نکته : حذف کردن قسمتی از عکس



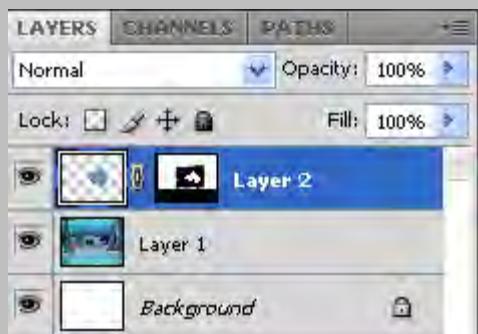
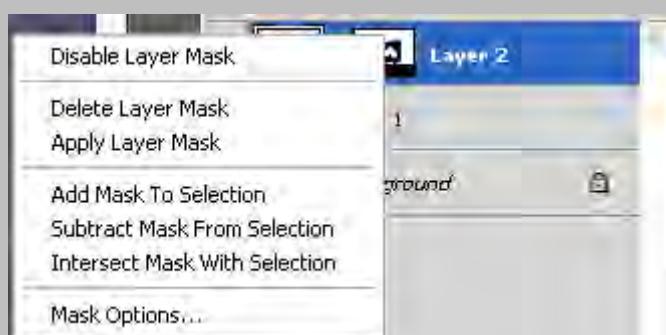
با انتخاب گزینه Gradient ( Blend mode ) Multiply قبلی اضافه می شود .

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

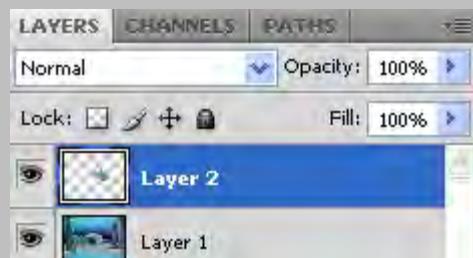
برای پاک کردن Layer Mask : بر روی لایه Mask شده کلیک راست کرده و گزینه Delete Layer Mask را انتخاب می کنیم .

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

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

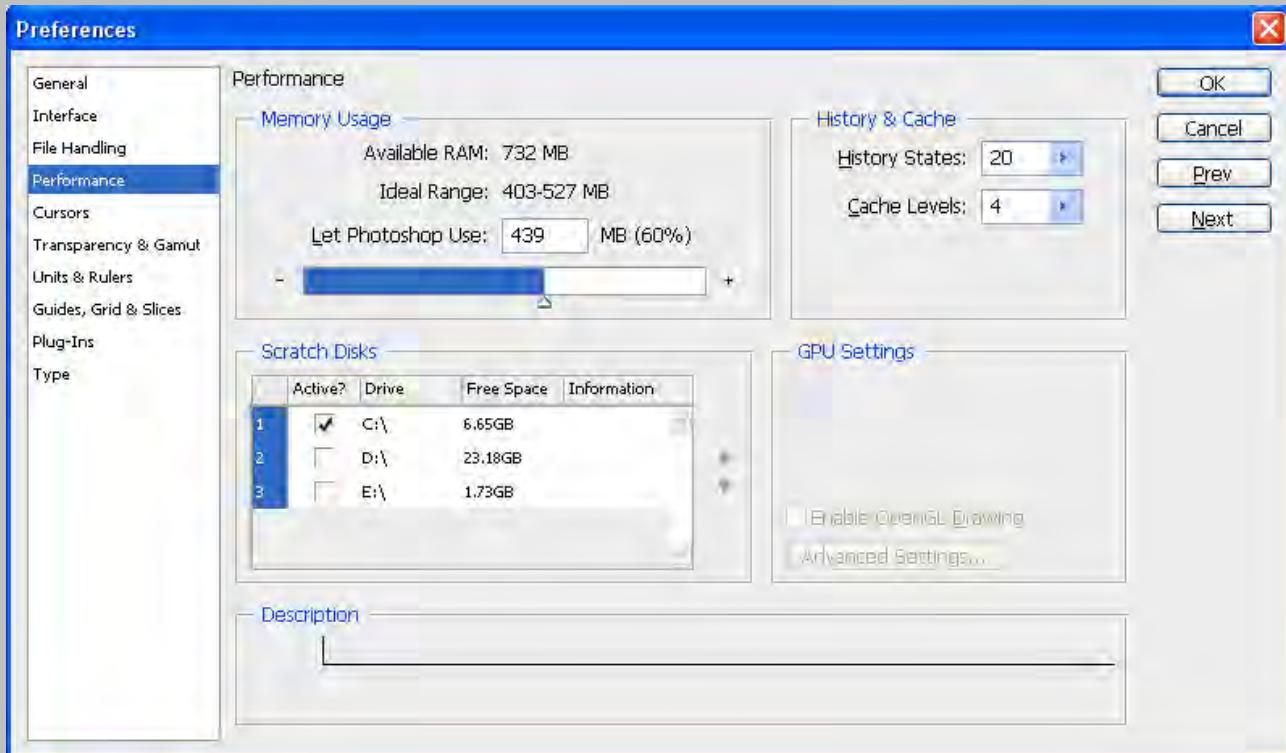


تبديل می شود



نکته :

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



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

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

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

نکته :

در صورتی که سرعت برنامه شما کاهش یافت بهتر است برای پاک کردن Windows Temp و افزایش سرعت دکمه **Ctrl + R** را گرفته و همزمان کلید **Shift** را فشار دهید تا پنجره Run فعال شود سپس در قسمت %Temp% آن جمله **del** را تایپ کرده و کلید **Enter** را فشار دهید تا پنجره Temp باز شود اینک تمام فایلهای که درون این پوشه است را Select کرده و سپس Delete کنید .

## جلسه هشتم :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

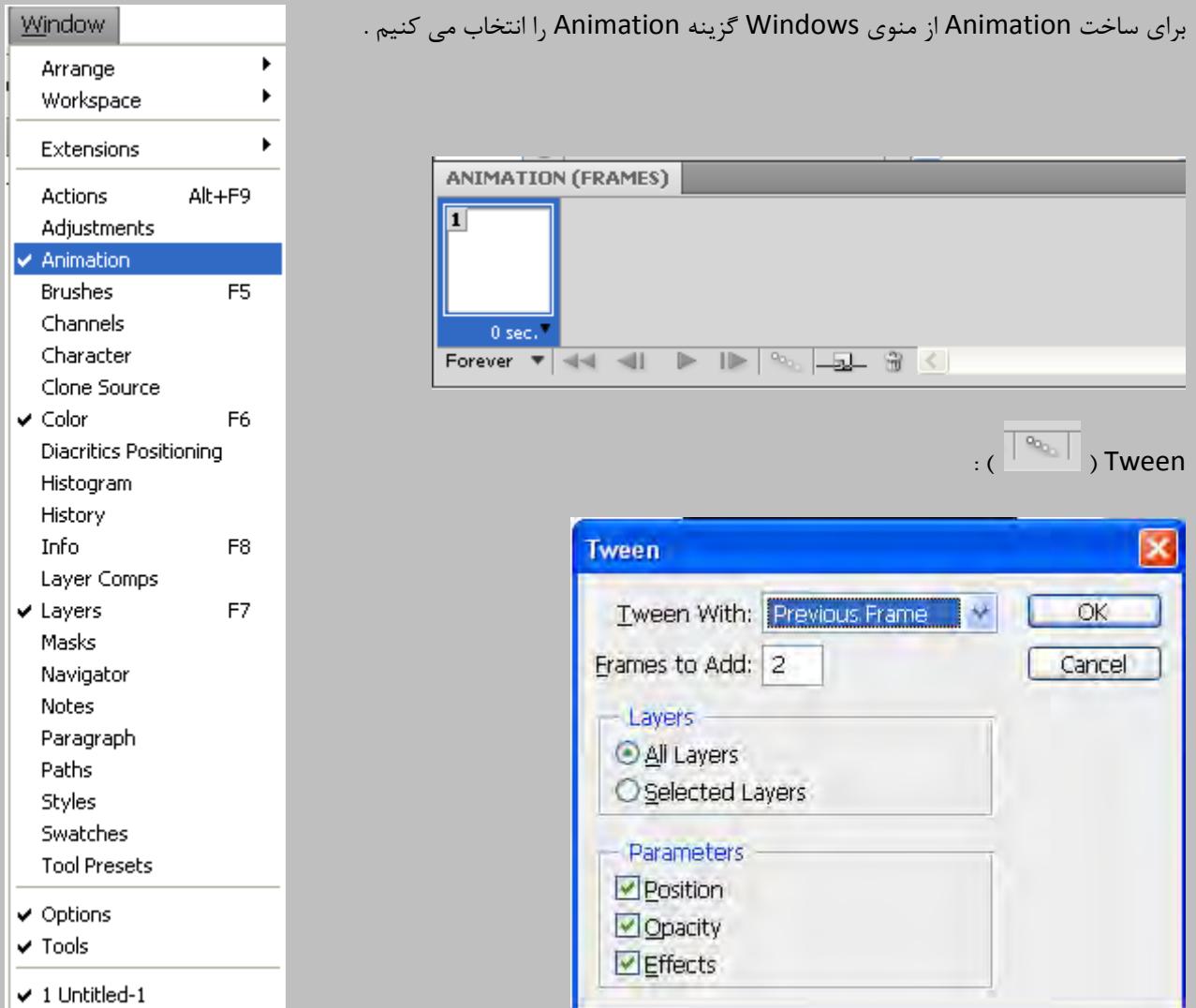
از شکل Mouse می توان متوجه شد که کدام منطقه Select شده است .

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

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

Animation

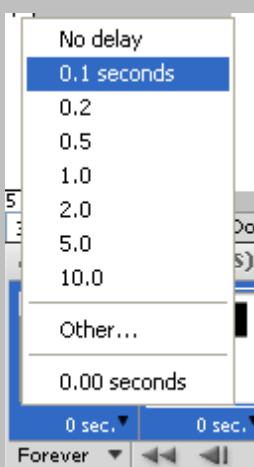
حرکت دادن عکسها در یک زمان معین ( معمولاً یک ثانیه ) را Animation گویند . ۱۰ فریم در ثانیه یک Animation معمولی را ایجاد می کند .



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

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

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



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

جلسه نهم :

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

RMB یعنی کلیک راست ماوس ( right mouse button )

LMB یعنی کلیک چپ ماوس ( lift mouse button )

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

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

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

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

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

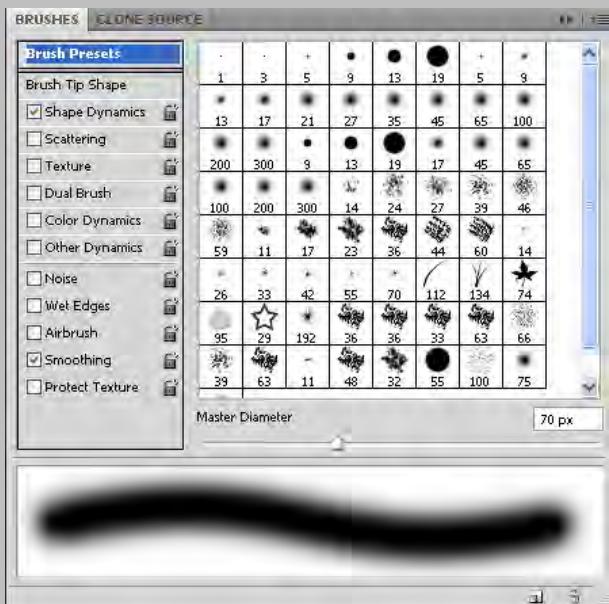
۲۶ فریم در ثانیه پسوند PAL را تشکیل می دهد .

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

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

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

پنل Brush با کلید F5 فعال می شود .

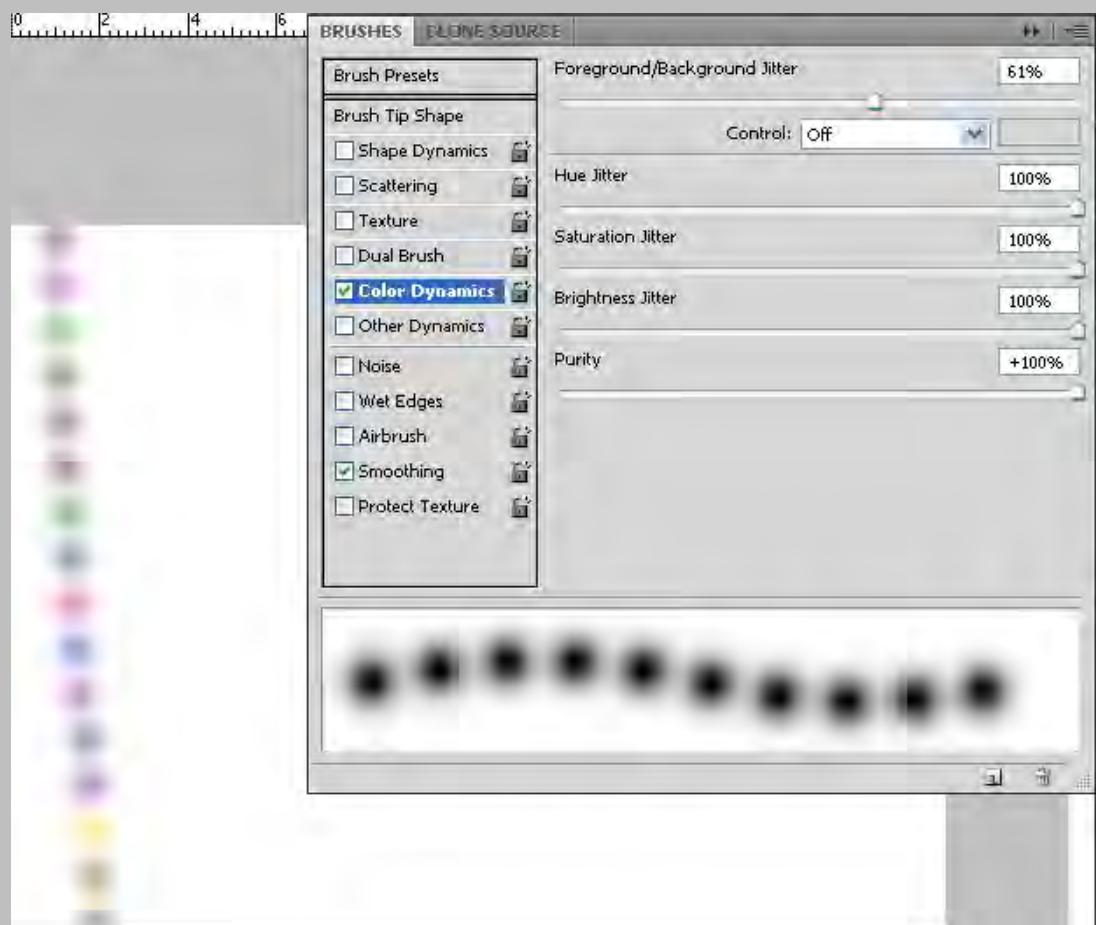
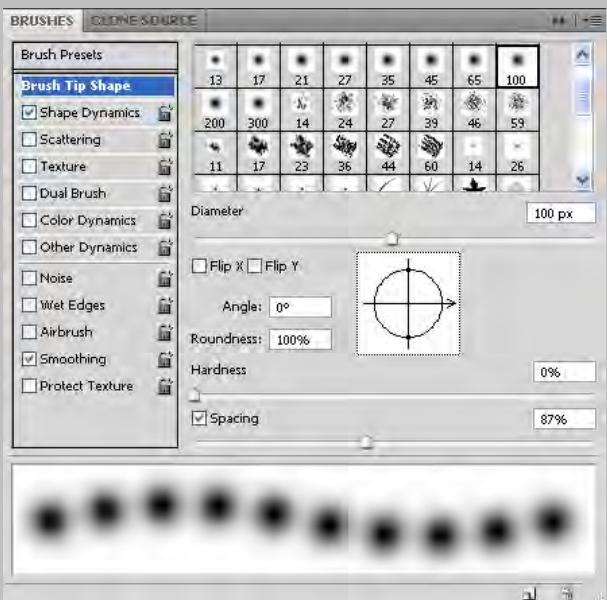


پنل Brush فقط زمانی که ابزار Brush انتخاب شده باشد ، فعال می شود .

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

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

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



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

رنگ کردن نقاشی ها :

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

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

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

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

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

برای رنگ کردن می توان از رنگهای مکمل استفاده کرد .

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

زمانی که منطقه روشن باشد بهتر جواب می دهد .

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

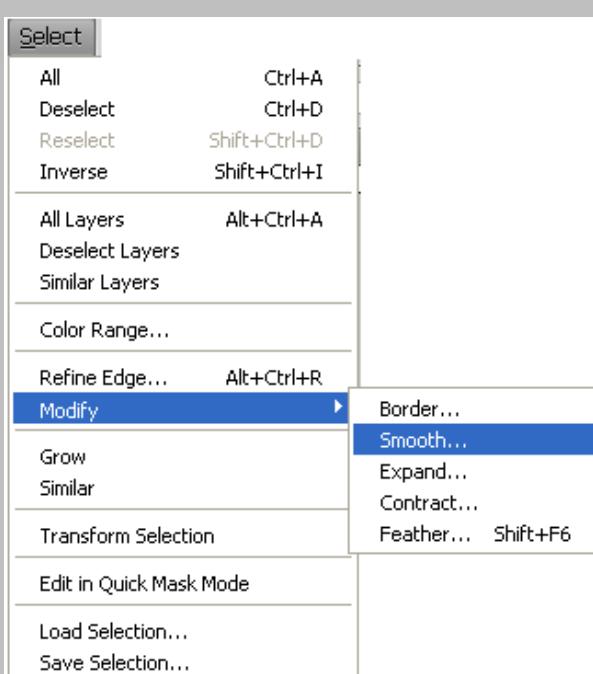
Border به صورت نوار منطقه ای را انتخاب می کند .

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

Expand محدوده انتخابی را افزایش می دهد .

Contract محدوده انتخابی را کاهش می دهد .

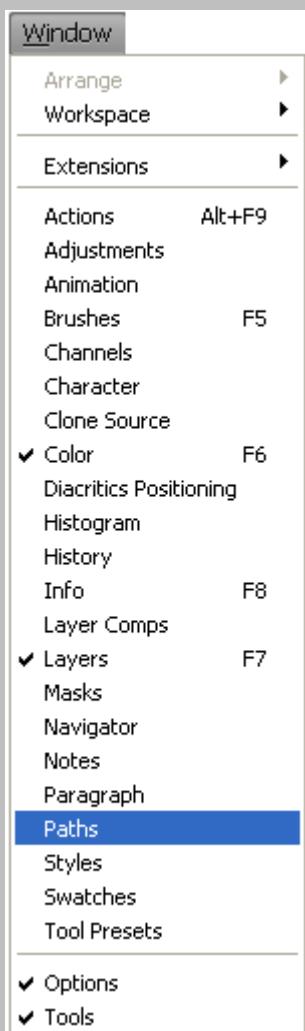
Feather لبه های محدوده انتخابی را گرد می کند .



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

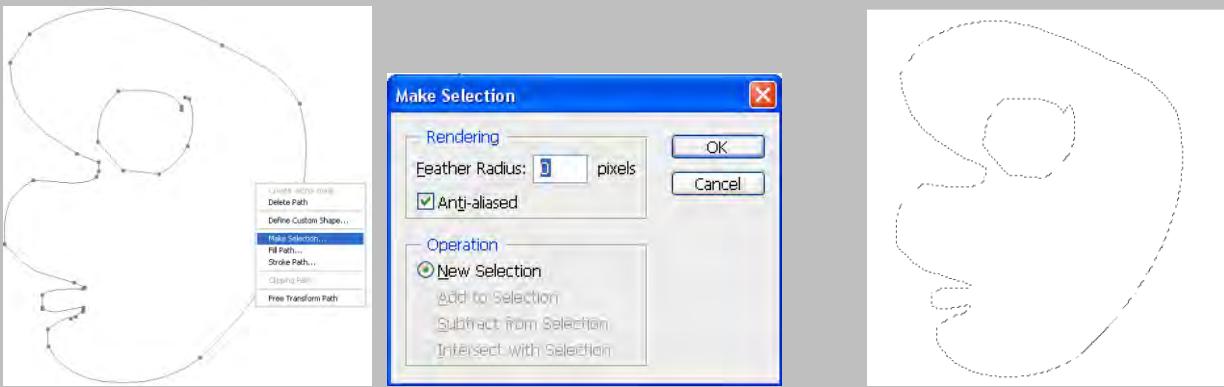
پنل Path :

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

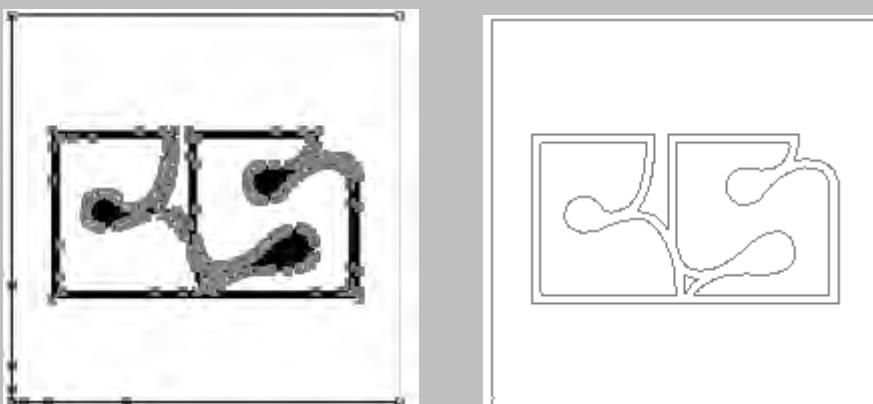
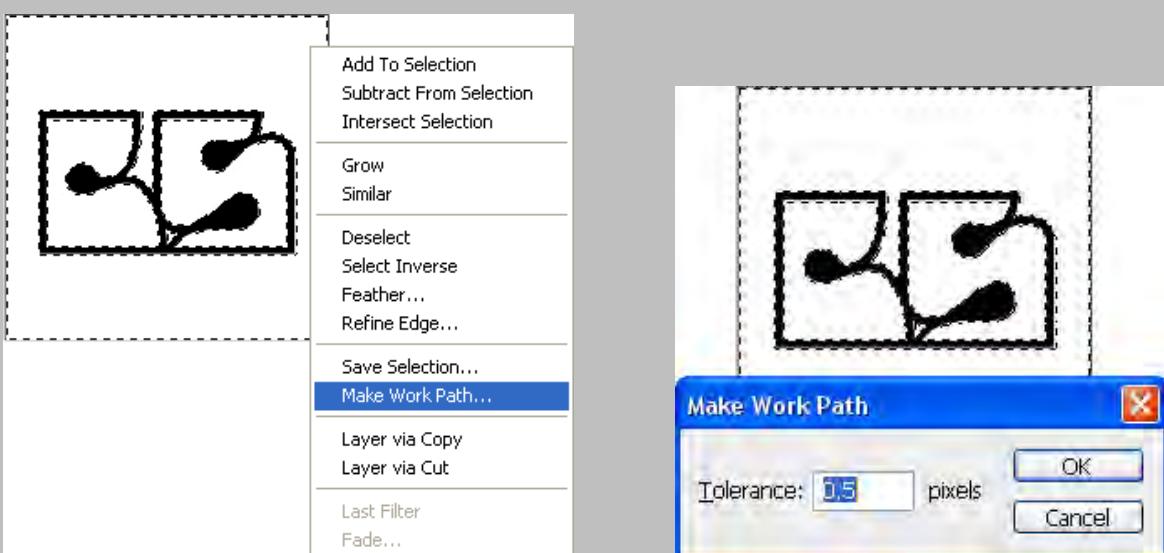


روش اول برای رنگ آمیزی یک Path :

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



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



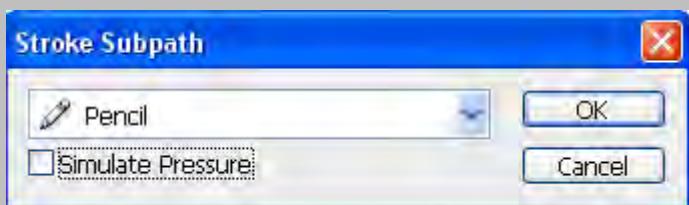
در پنل Path ها می توان از گزینه Create new path یک لایه جدید برای Path جدید ایجاد کرد.



: Path روش دوم برای رنگ آمیزی یک

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

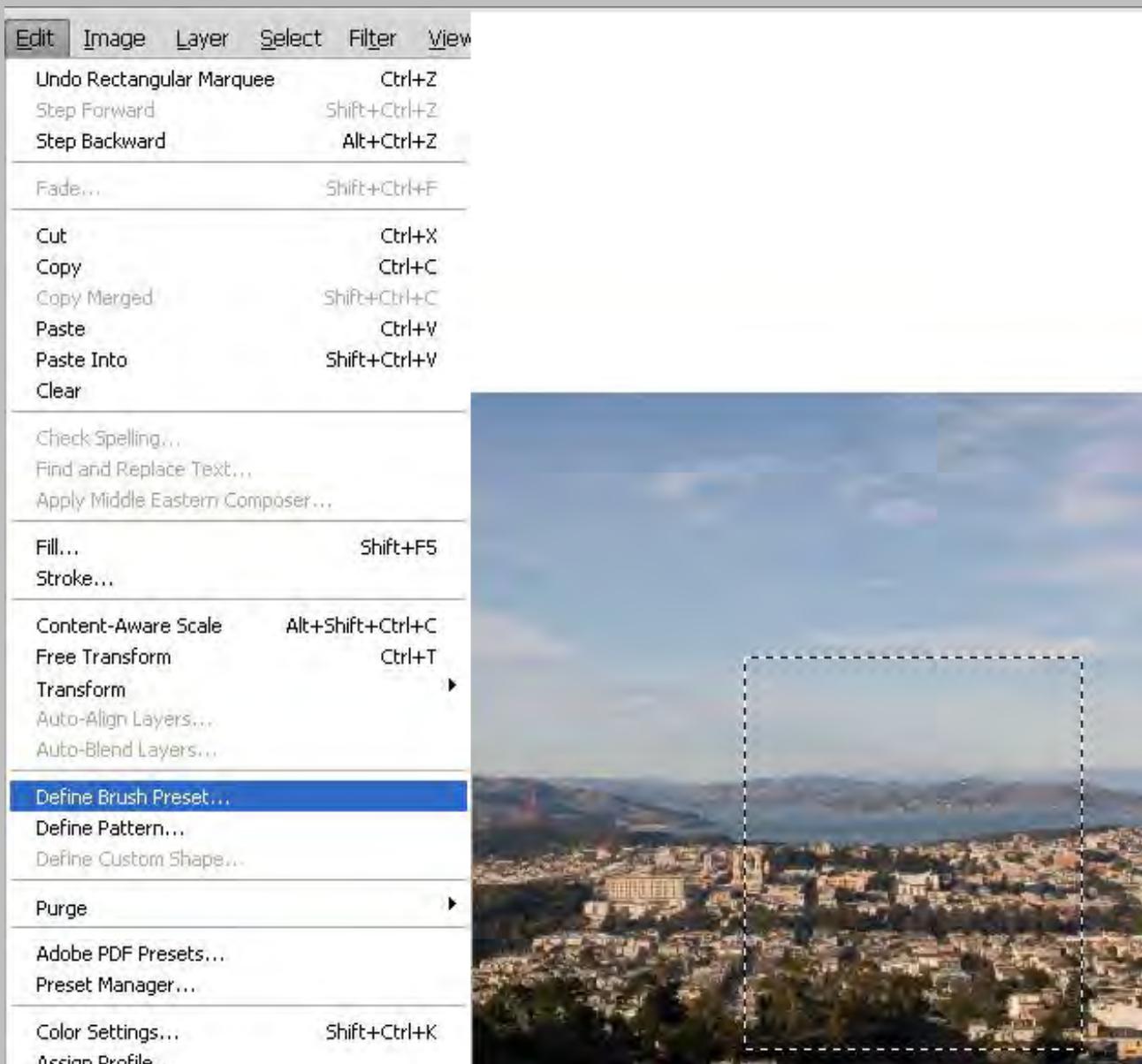
گزینه Simulate Pressure در پنجره Stroke مربوط به Path می شود که خط از نازک شروع شده و بتدريج ضخيمتر شود و دوباره به نازک منتهي شود.



## جلسه دوازدهم :

افزودن براش به پنل براش ها :

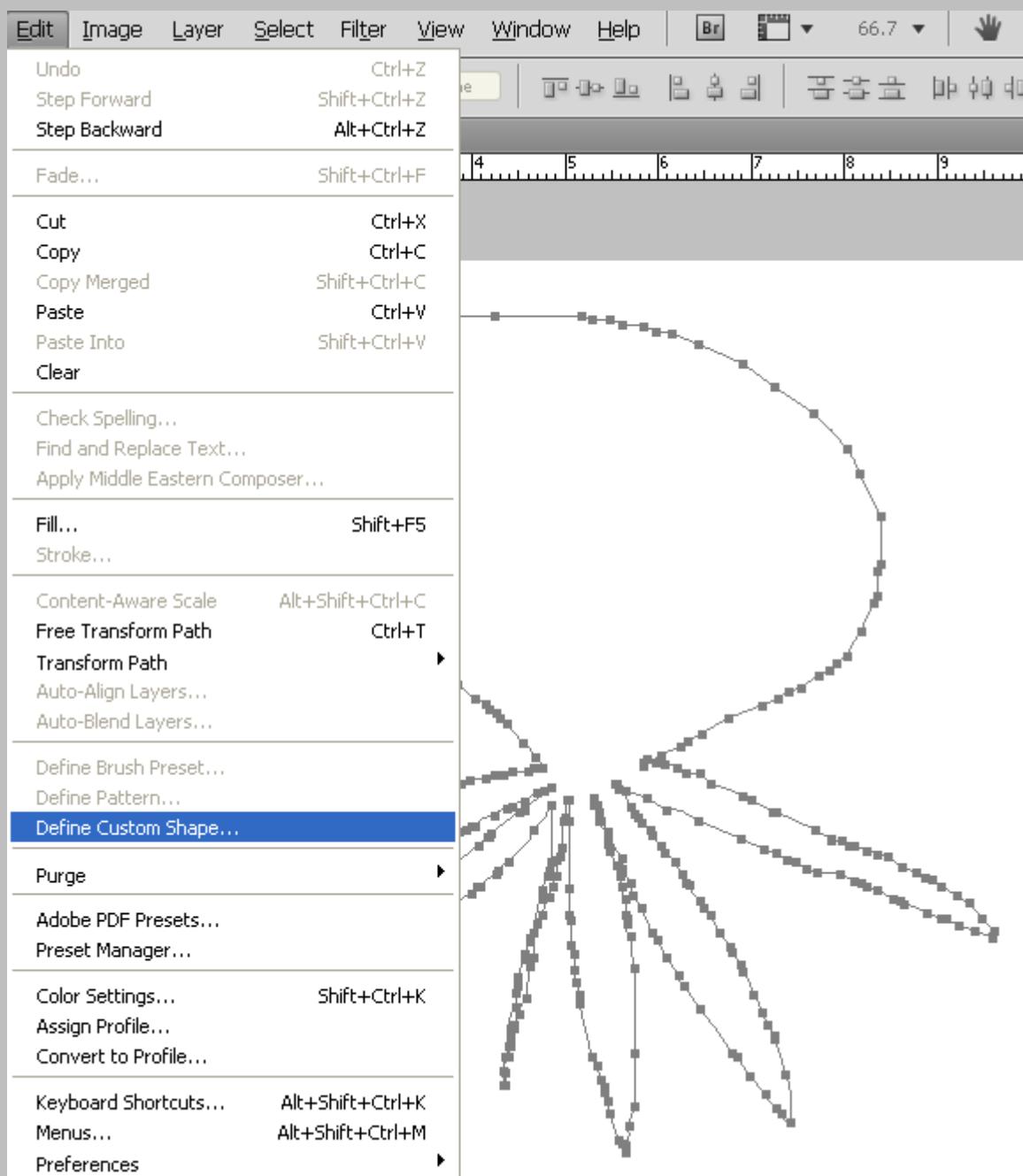
برای ساخت براش کافی است که محدوده مورد نظر را انتخاب کرده سپس از منوی Define brush preset گزینه Edit را انتخاب کنیم و نامی برای براش جدید انتخاب کرده و آن را تائید نمایم بدین صورت براش مورد نظر به پنل براشها اضافه می شود .



افزودن Shape به پنل Shape ها :

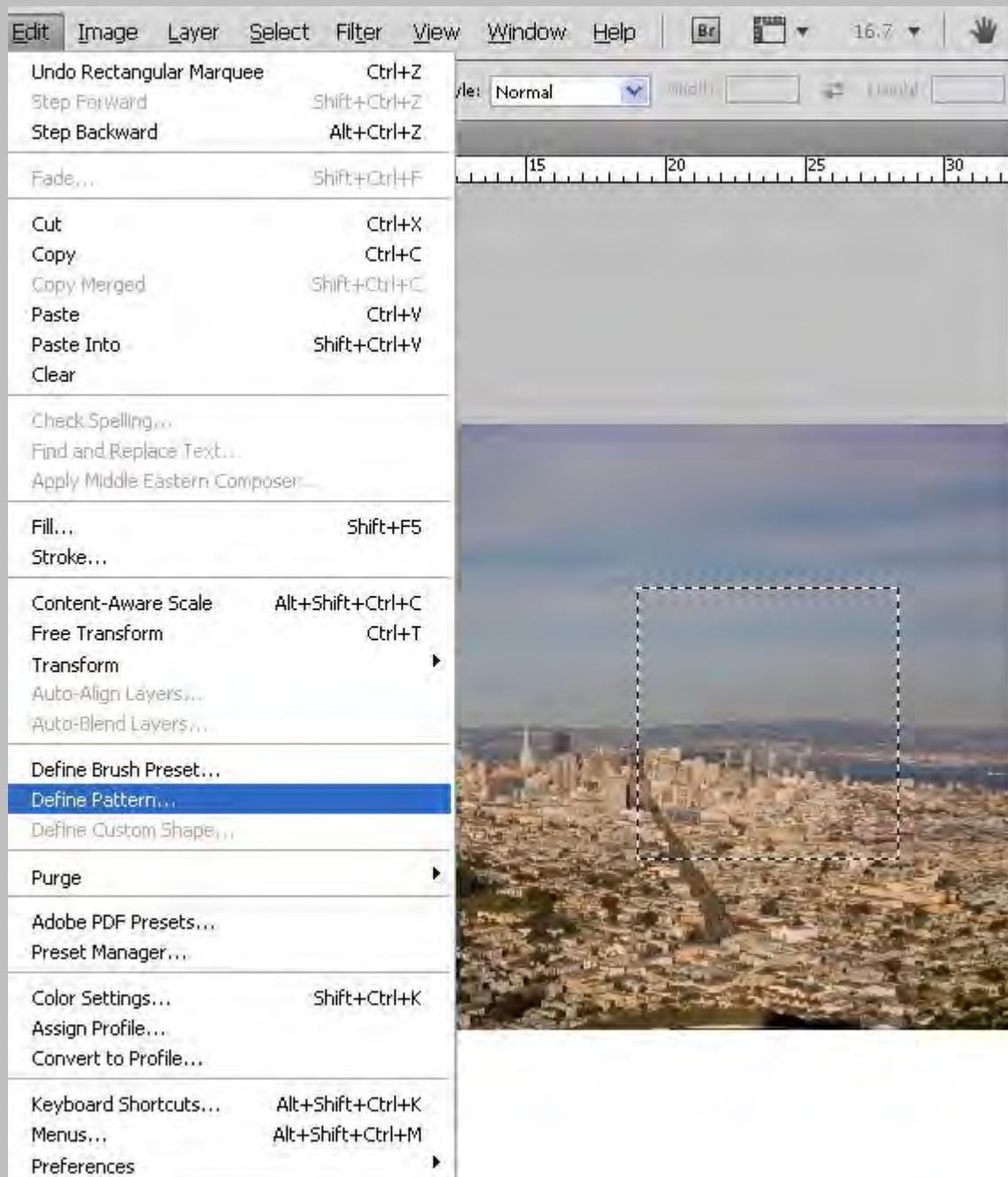
برای ساختن یک Shape باید حتماً یک Pad داشته باشیم .

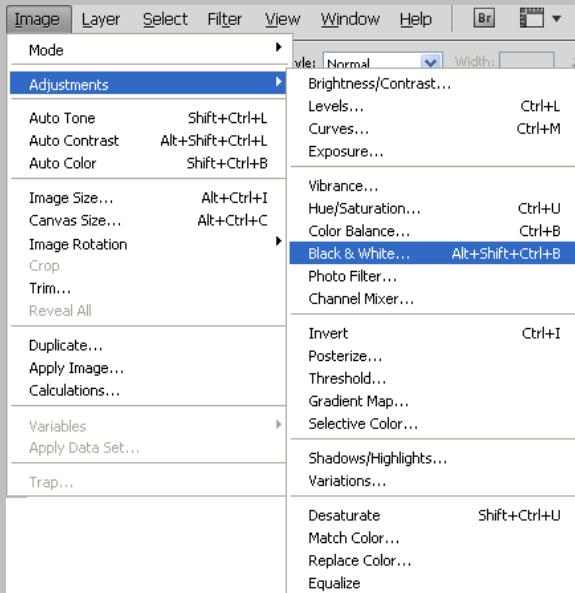
ابتدا یک Pad کشیده و از منوی Define Custom Shape گزینه Edit را انتخاب کنیم و نامی برای Shape جدید انتخاب کرده و آن را تائید نماییم بدین صورت Shape مورد نظر به پنل Shape ها اضافه می شود .



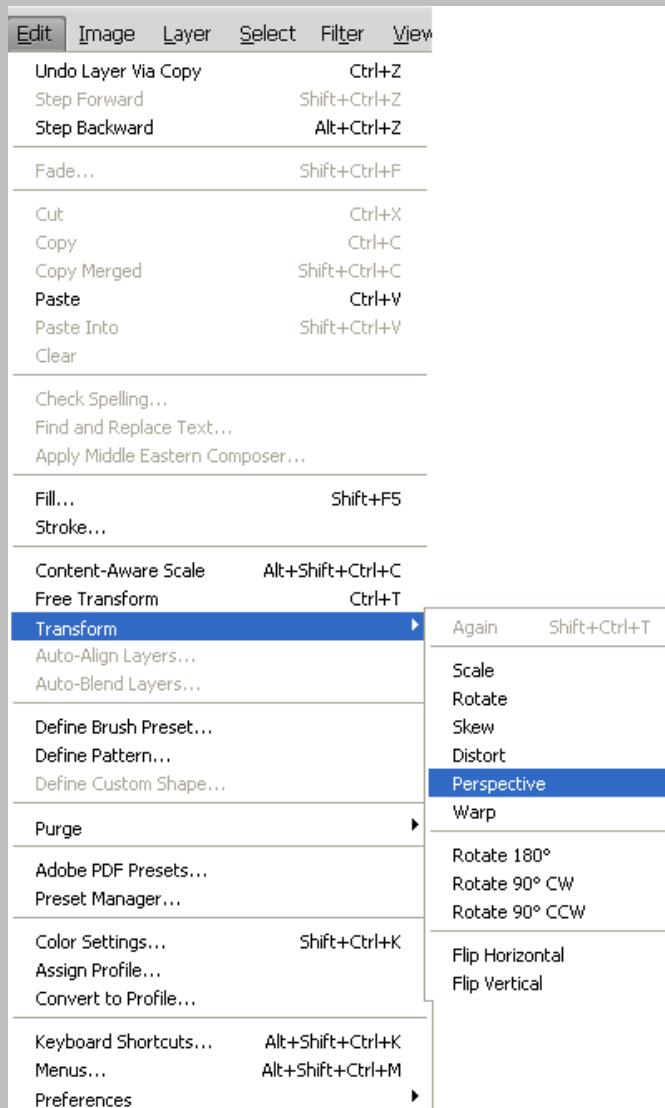
افزودن Pattern به پنل Pattern ها :

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



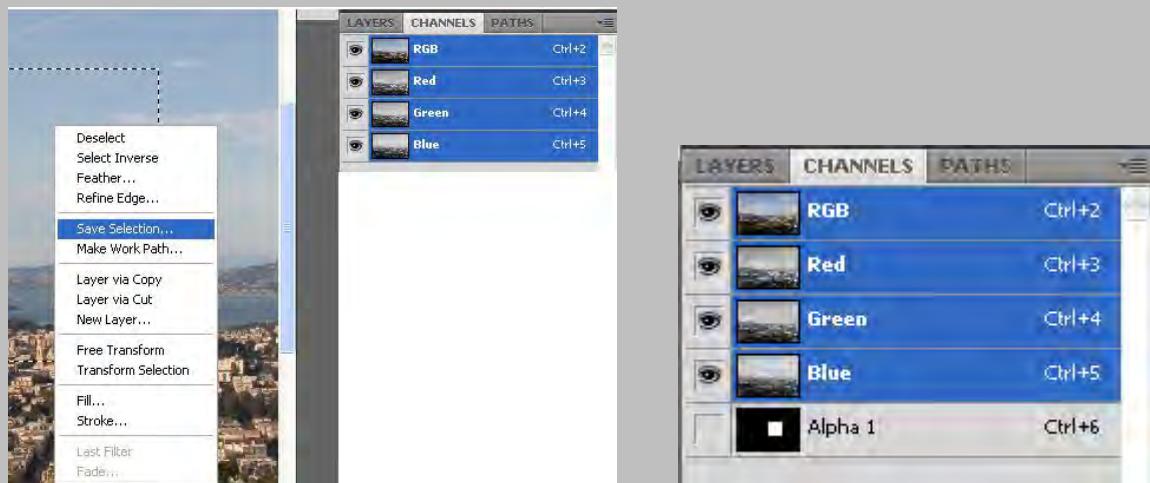


برای سیاه و سفید کردن عکس ها می توان از منوی **Image** قسمت **Adjustments** گزینه **Black & White** را انتخاب کرد . کلید **M**یان بر این عمل **Alt + Shift + Ctrl + B** می باشد .



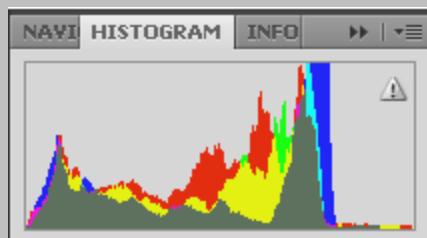
برای ایجاد یک تصویر بصورت پرسپکتیو باید از منوی **Edit** قسمت **Perspective** گزینه **Perspective Transform** را انتخاب کرد .

زمانی که با یک عکس کار می کنید ممکن است که لازم باشد که منطقه ای را رنگ کنیم یا تغییر رنگ دهیم پس کافی است که آن منطقه را Select کرد و بر روی آن کلیک راست کرده و گزینه Save Selection را انتخاب کرده تا یک لایه جدید از منطقه شده در پنل Channels Select شود .



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

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



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

زمانی که می خواهیم عکسی را به صورت دو رنگ برای چاپ بفرستیم باید از استفاده کنیم .

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

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

## پنل Channels : ها

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

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

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

## جلسه چهاردهم :

نکته :

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

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

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

اگر قرار باشد Pattern به یک تصویر بدهیم طوری که فقط باقی بماند کافی است Pattern باقی بماند کافی است .

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

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

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

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

: Action پالت

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

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

کلید میان بر این عمل Alt + F9 می باشد .

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

1 - ساختن Create New Action - ۲ Group Play - ۳ Ctrl + W - ۴ Ctrl + Alt + I - ۵ Create New Action - ۶ Group

: جلسه پانزدهم

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

: انواع Blend mode ها

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

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

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

Color mode Color dodge نقطه مقابل Color Burn می باشد .

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

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

: نکته

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

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

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

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

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

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

## Filter ها :

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

نکته :

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

فیلترها یا سازنده ، یا تخریبی ، یا هنری هستند .

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

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

دو سوم فیلترها در CMYK ، Mode کار نمی کنند .

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

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

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

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

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

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

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

نکته :

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

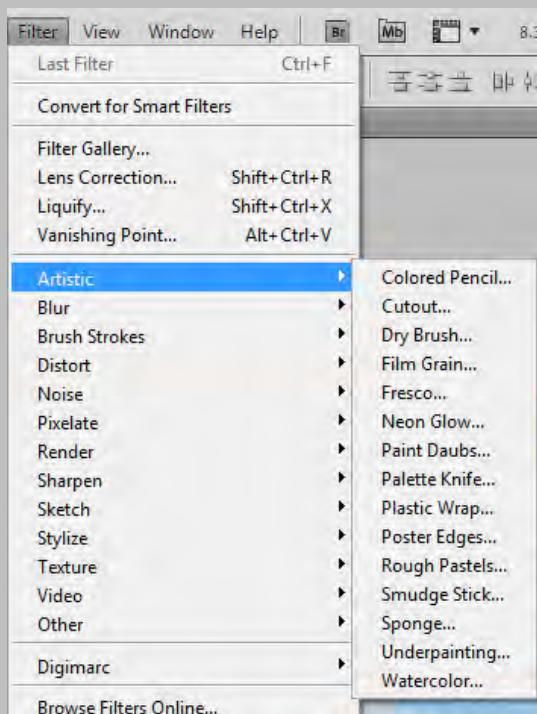
برای فعال کردن گزینه Level Adjustment قسمت Level گزینه Image باید از منوی گزینه Level را انتخاب کرد . کلید میانبر آن Ctrl+ L می باشد .

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

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

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

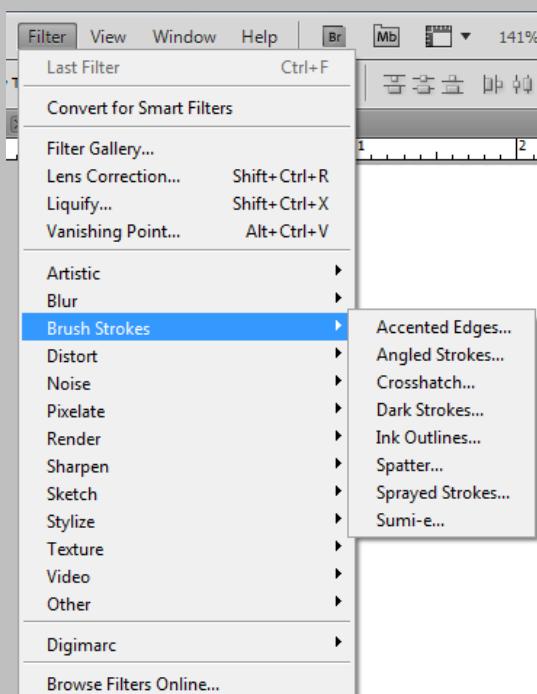
با نگه داشتن Ctrl در پنجره Filter می توان آن فیلتر را به حالت Default قرار داد .



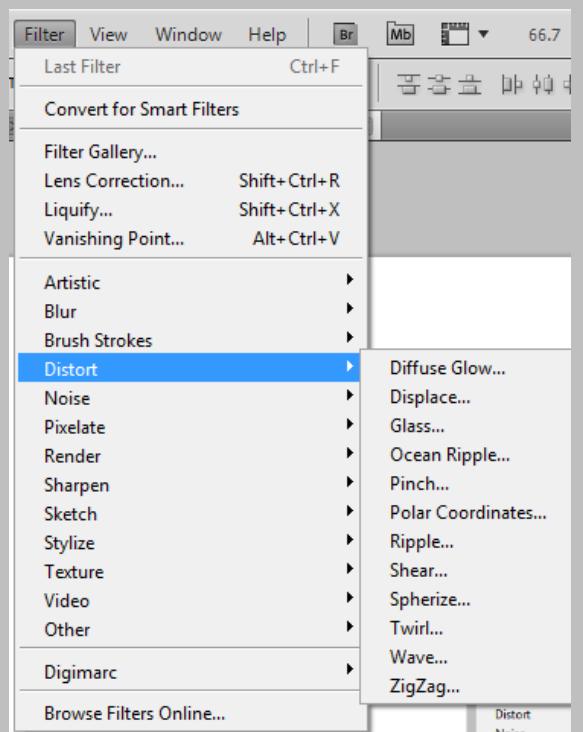
فیلترها :

فیلترهای هستند که بیشتر حالت هنری دارند .

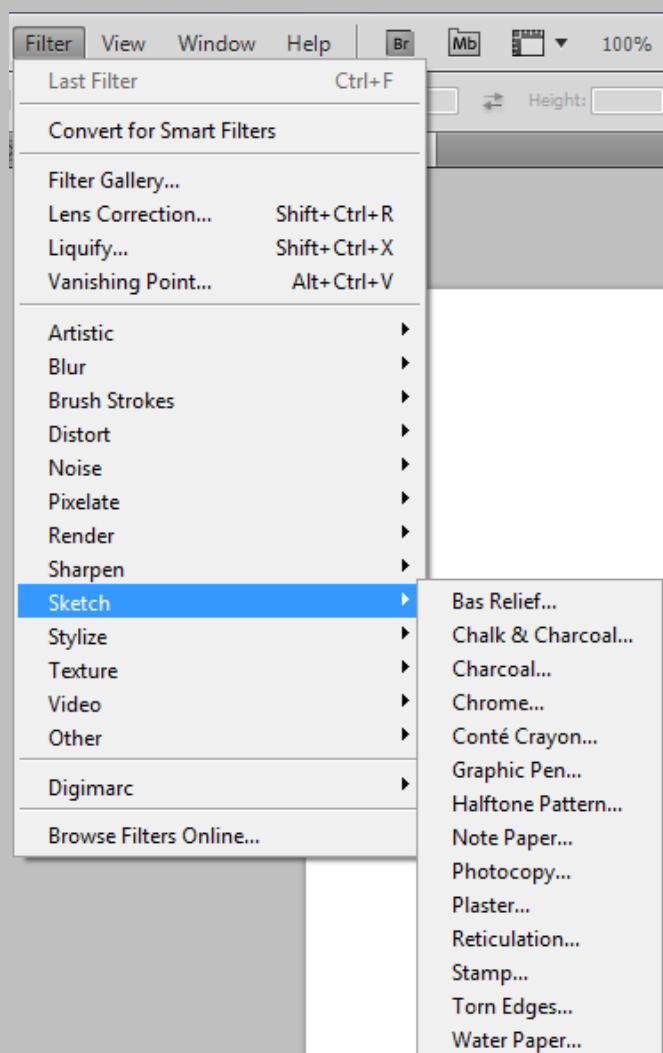
برای ایجاد چند فیلتر بر روی یک تصویر می توان در پنجره فیلتر گزینه New effect layer را انتخاب کرده و فیلتر جدیدی به قبلی اضافه کرد .



این فیلتر شبیه Artistic عمل می کند .

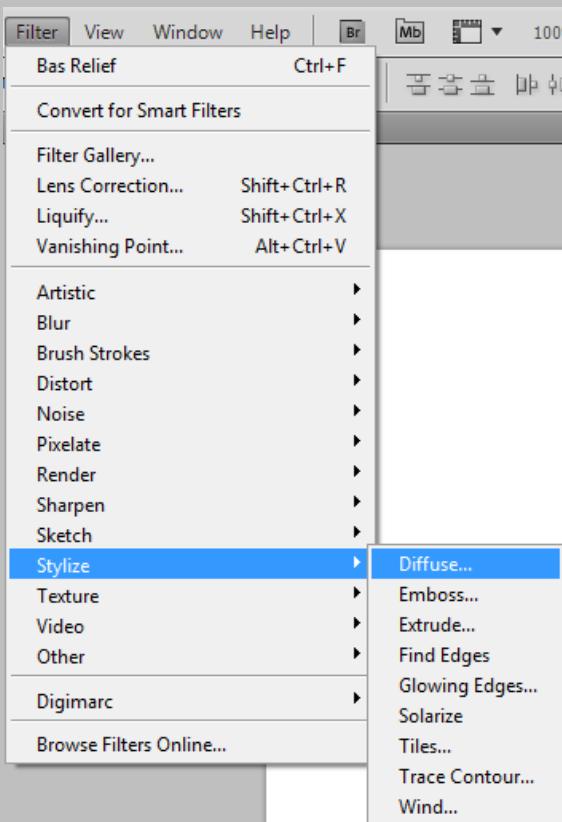


: این فیلتر بوسیله خراب کردن بر روی تصویر تاثیر می گذارد.



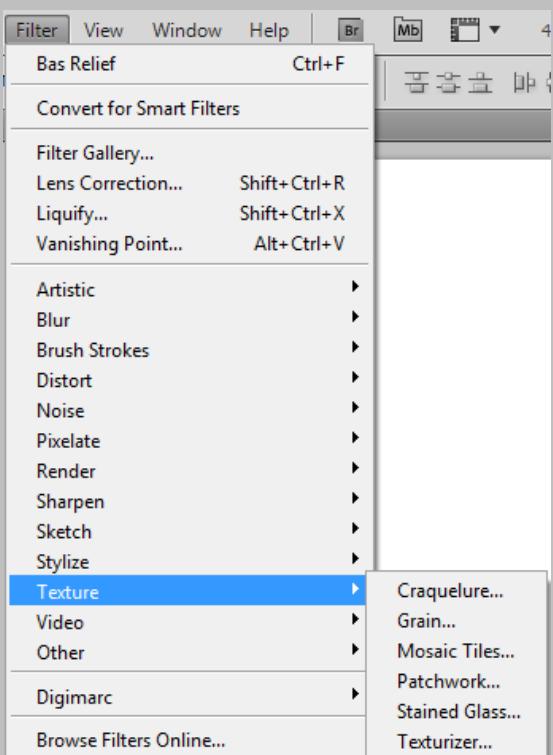
: این فیلتر متاثر ار رنگ و Sketch Background می باشد.

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



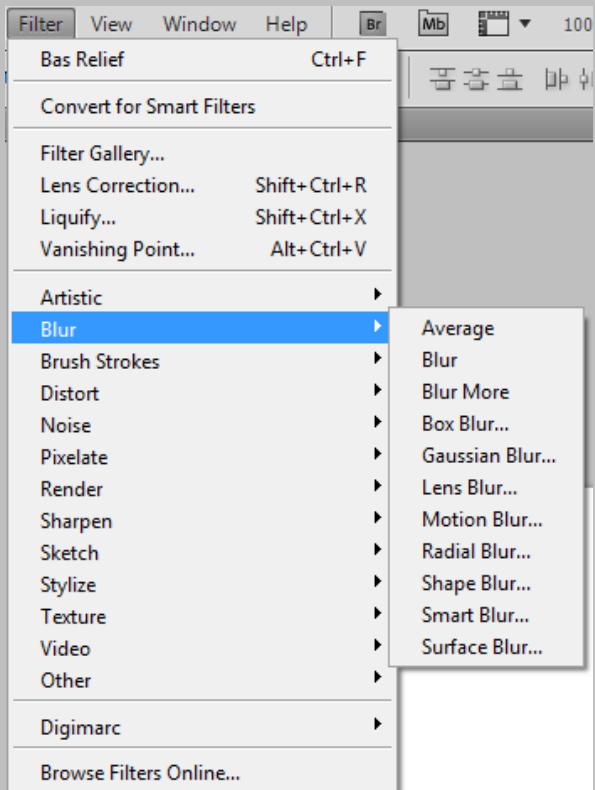
: این فیلتر حالت نئونی به کار می دهد . Stylize

نیز حالت نئونی به کار می دهد . Glowing Edges



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

Background و Foreground : به رنگ Stained Glass مربوط می باشد .



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

: تصویر را روشن می کند . **Blur**

: تصویر را بیشتر روشن می کند . **Blur more**

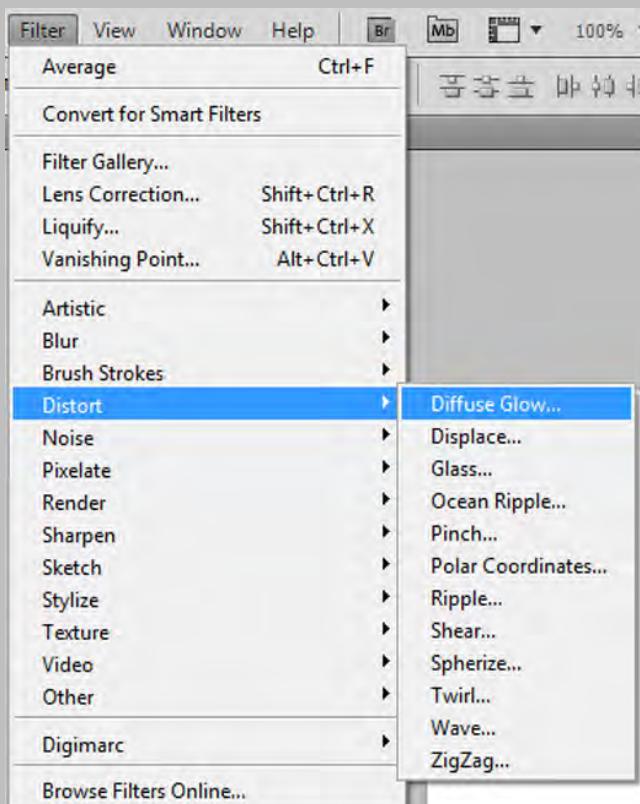
: در این فیلتر می توان تنظیماتی برای محو کردن تصویر داشت . **Gaussian Blur**

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

: حالت سرعت را نمایش می دهد . **Motion Blur**

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

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



: کار تخریب کردن تصویر را به عهده دارد . **Distort**

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

: حالت محدب به کار می دهد . **Pinch**

: حالت محدب به کار می دهد . **Polar**

Ripple : حالت شیشه ای به کار می دهد .

Shear : انحناء یا موج در تصویر ایجاد می کند .

Spherize : شبیه Pinch Mode را شامل می شود .

Twirl : حالت چرخش یا ترکیب را ایجاد می کند .

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

Zigzag : حالت قطره آب را دارد .

Noise : این فیلتر به تصویر Noise می دهد .

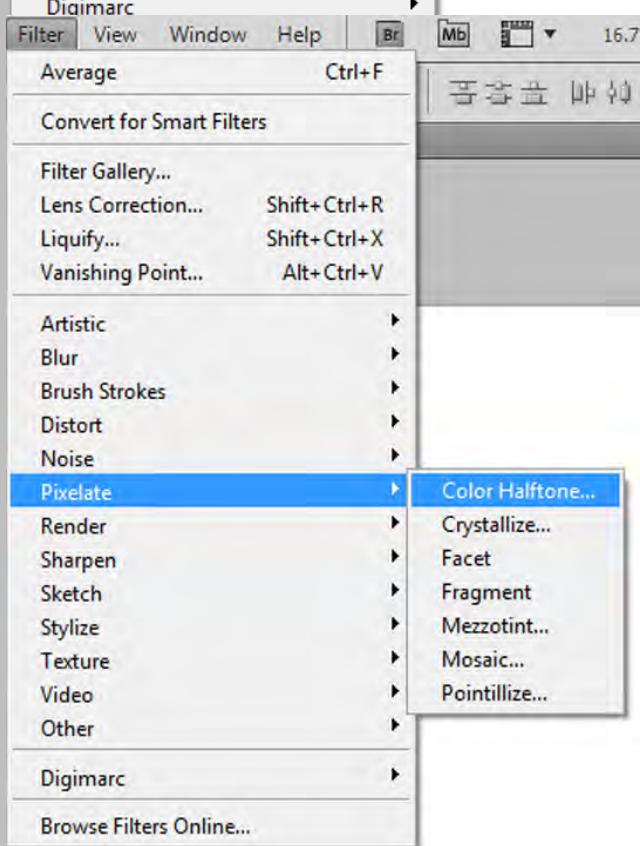
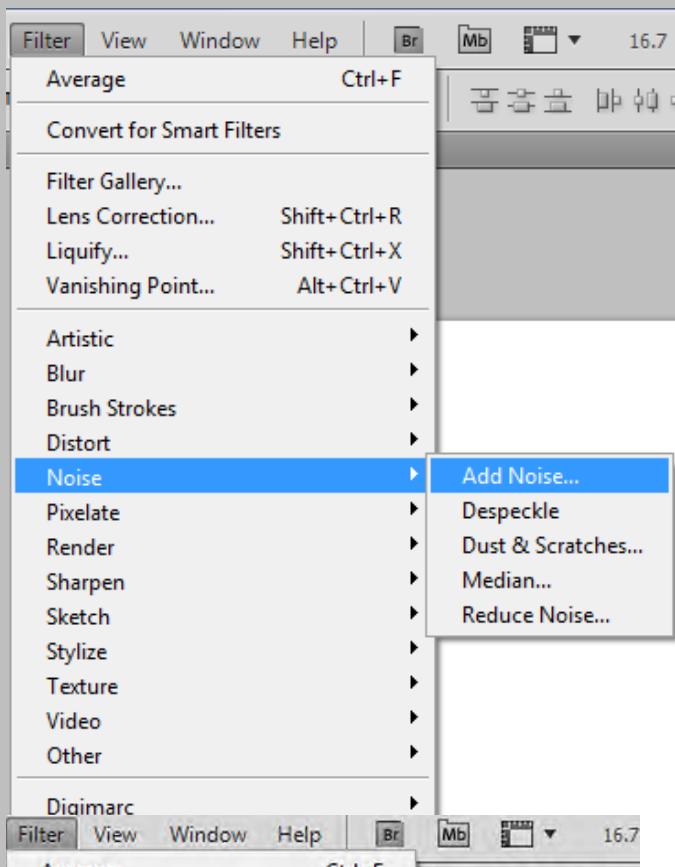
Add Noise : ایجاد کردن Noise

اگر گزینه Monochromatic علامت داشته باشد با توجه

به رنگ Noise ، Background ایجاد می کند و اگر

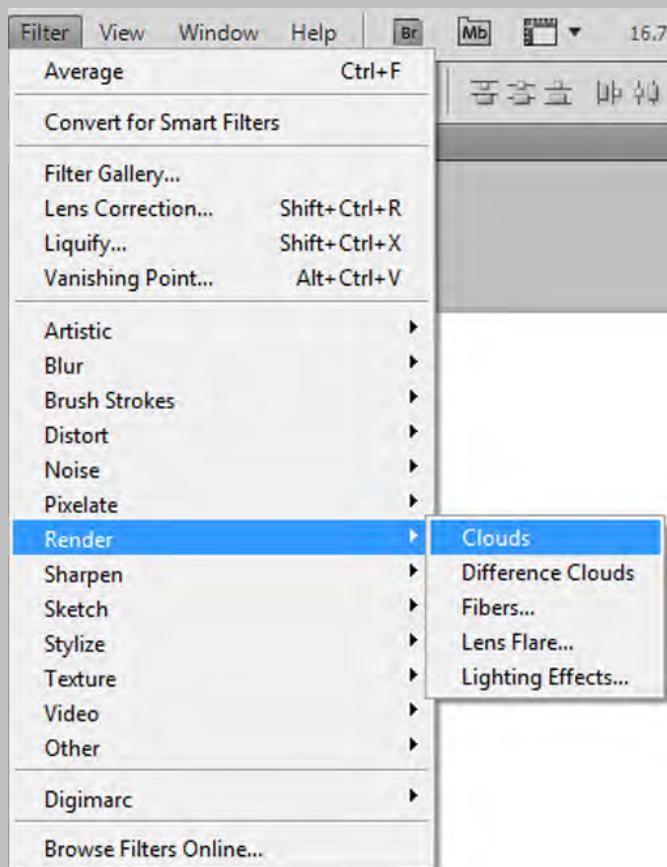
برداریم به حالت رنگی این کار را می کند .

Reduce Noise : لبه ها را سفید می کند .



Pixelate : تصویر را دون دون رنگی ایجاد می کند .

Mosaic : تصویر را حالت شطرنجی می کند .



Render : این فیلتر وابسته به لایه است .

Clouds : ایجاد ابر می کند .

Difference Clouds : ایجاد ابر می کند .

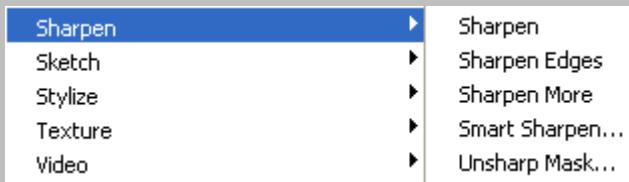
Fibers : حالت چوبی را ایجاد می کند .

Lens flare : حالت لنز دوربین را دارد .

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

Texture Channel می تواند R یا G یا B را

برجسته کرد .

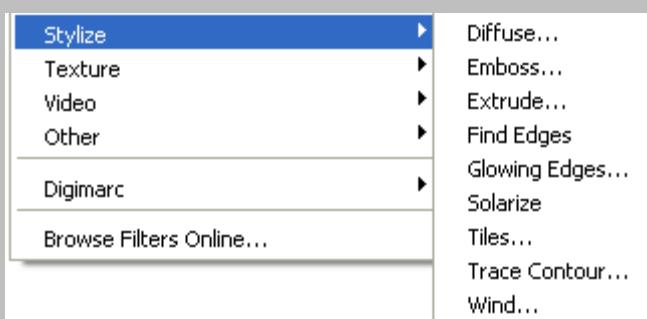


: این فیلتر کار شارپ کردن تصویر را به عهده دارد .  
( این فیلتر مقابل فیلتر Blur می باشد )  
: بر روی کل تصویر تاثیر می گذارد .

بر روی لبه ها تاثیر می گذارد .

می توان در قسمت Remove این فیلتر تنظیماتی انجام داد .

تصویر را به توجه به رنگ موجود Sharp می کند .



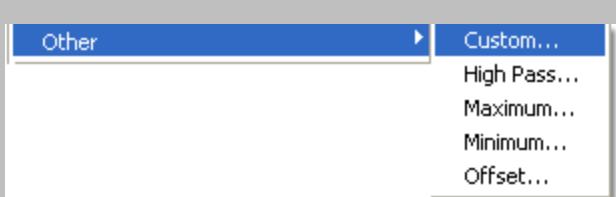
: Stylize

حالت عکس ایجاد می کند .

باکسهای برجسته ایجاد می کند .

حالت باد ایجاد می کند .

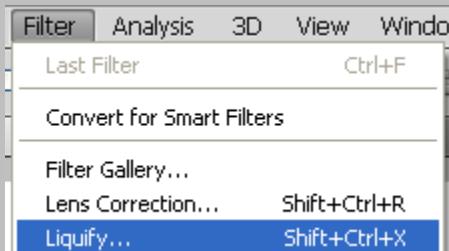
فیلمهایی با پسوند Avi , Mpeg و Mov را می توان Video  
به عنوان فیلتر بکار برد .



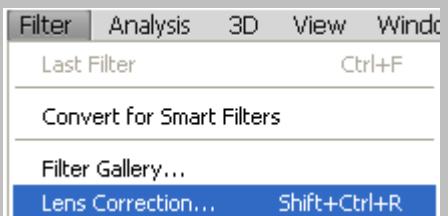
: Other

بوسیله دادن رنگ می توان رنگ تصویر را تغییر داد .

تصویر را جابجا می کند .



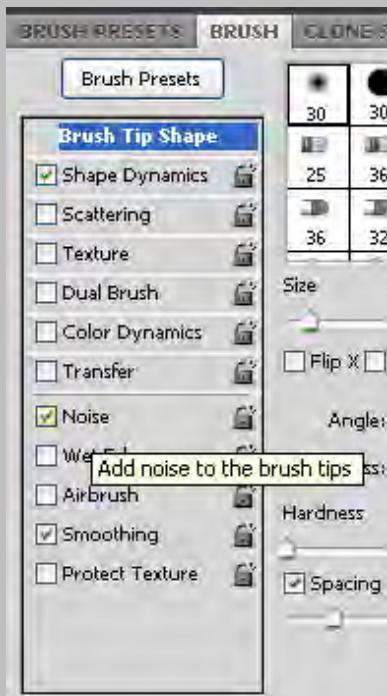
: این فیلتر برای تغییر عکس استفاده می شود بطور مثال سیب را بوسیله این فیلتر به حالت مستطیل در می آورند . کلید میان بر این فیلتر Ctrl + Shift + X می باشد .



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

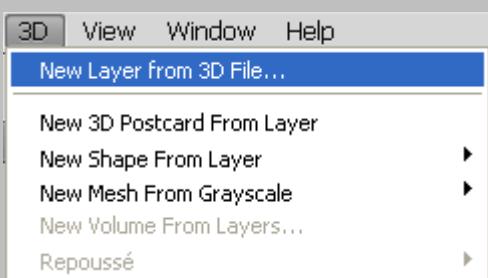
## جلسه هفدهم :

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



برای تغییر کلید های میان بر در Photoshop کافی است از منوی Edit گزینه Keyboard Shortcut را انتخاب کرده و یا از کلید میان بر Alt + Ctrl + Shift + K استفاده کرد.

## : 3D



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

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

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

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

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

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

## ایجاد دود در Photoshop :

### روش اول :

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

### روش دوم :

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

### جلسه هجدهم :

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

فیلترهای واپسی به Diffuse Glow ، Sketch و Background در فتوشاپ باشند .