

اصول کاربردی رنگ‌شناسی و گرافیک کامپیوتری

کیوان سالمی فیه
آربی آکوپیان

انتشارات زرین مهر

۱۳۸۵

سالمی فیه، کیوان، ۱۳۵۴ -

اصول کاربردی رنگ شناسی و گرافیک کامپیوتری / کیوان سالمی فیه -

آرپی آکوپیان، - کرج: زرین مهر، ۱۳۸۵.

ISBN 964-9919-20-1

۶۴ ص:

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیا.

۱. گرافیک رنگی کامپیوتری ۲. رنگ ۳. رنگ در طراحی. ۴. رنگ - جنبه -

های روانی. الف. آکوپیان، آرپی، ۱۳۵۶ - ب. عنوان.

۰۰۶/۶۹

۱۳۸۵/۲ س

۸۵-۳۹۷۰

کتابخانه ملی ایران



www.zarinmehr.com

اصول کاربردی رنگ شناسی و گرافیک کامپیوتری

کیوان سالمی فیه - آرپی آکوپیان

نوبت چاپ: اول (اردیبهشت ۸۵) / تیراژ: ۱۳۵۰ جلد

قیمت: ۵۰۰۰ ریال

کلیه حقوق قانونی اثر برای ناشر محفوظ است. تکثیر تمام یا قسمتی از اثر به صورت حروفچینی و چاپ مجدد، بلی کی، فتوکپی و انواع دیگر چاپ یا تکثیر سی دی ممنوع است. نقل مطالب به صورت معمول در مقاله های تحقیقاتی با ذکر نام کامل ناشر و کتاب آزاد است.

مرکز پخش: تهران - م. انقلاب - خ. کارگر جنوبی - کوچه گشتاسب - پ ۴۲ - واحد ۵ تلفن: ۶۶۲۹۰۲۷۵

فهرست

صفحه	عنوان
۷	مقدمه
۷	انار هنری چگونه به وجود می آیند
۸	هنرمند چگونه می تواند اثر هنری به وجود آورد
۹	صفحات
۱۰	اثری جذاب و زیبا چگونه پخته را جلب می کند
۱۱	استعداد ذاتی
۱۱	سبک های گرافیکی
۱۱	(الف) سبک علوم پایه
۱۲	(ب) سبک تخیلی
۱۲	(پ) سبک علمی - تخیلی
۱۳	سبک حماسی
۱۳	سبک هایی که ریشه در واقعیت دارند (واقع گرایانه)
۱۳	سبک نرنگ
۱۳	مزیت سیستم های ترسیمی رایانه ای
۱۴	انواع سیستم های ترسیمی رایانه ای
۱۴	سیستم ترسیمی برداری (Vector System)
۱۵	کاربرد تصاویر برداری در اینترنت و صفحات وب
۱۵	سیستم ترسیمی نقشه پیتی (Bitmap System)
۱۶	عناصر گرافیکی

- ۱۹ روش دوتقطه‌ای (Two Point)
- ۲۰ روش تک‌نقطه‌ای (Single Point)
- ۲۰ روش سه‌نقطه‌ای
- ۲۰ نرم‌افزارهای گرافیکی
- ۲۰ فری هند (Macromedia Free hand)
- ۲۱ ماکرومدیا دریم ویور (Macromedia Dream weaver)
- ۲۱ ماکرومدیا فایر ورکس (Macromedia Fire works)
- ۲۲ Macromedia Director Shockwave
- ۲۲ Macromedia Authorware
- ۲۲ فلش (Macromedia Flash)
- ۲۳ Macromedia Cold Fusion
- ۲۳ Adobe Illustrator
- ۲۳ فتوشاپ (Adobe Photoshop)
- ۲۴ Adobe Page Maker
- ۲۴ مقدمه‌ای درباره رنگ‌ها
- ۲۵ رنگ‌های مستقل و غیرمستقل
- ۲۵ رنگ‌های اصلی و شرح کوتاهی درباره آنها
- ۲۷ شرح رنگ‌های دیگر
- ۲۹ شرح ترکیب رنگ خاکستری با دیگر رنگ‌ها
- ۳۱ شرح ترکیب رنگ آبی با دیگر رنگ‌ها
- ۳۲ شرح ترکیب رنگ قرمز با دیگر رنگ‌ها

- ۳۴ شرح ترکیب رنگ سبز با دیگر رنگها
- ۳۵ شرح ترکیب رنگ زرد با دیگر رنگها
- ۳۶ شرح ترکیب رنگ بنفش با دیگر رنگها
- ۳۷ شرح ترکیب رنگ قهوه‌ای با دیگر رنگها
- ۳۸ شرح ترکیب رنگ سیاه با دیگر رنگها
- ۳۹ رنگ‌های شاد
- ۴۰ رنگ‌های غمگین
- ۴۰ هماهنگی رنگها
- ۴۰ کاربرد رنگها در طبیعت
- ۴۰ رنگ‌های هشداردهنده
- ۴۱ کاربرد و هماهنگی رنگها در انسان
- ۴۱ جذب و دفع کردن انرژی در رنگها
- ۴۲ رنگها در اساطیر
- ۴۲ رنگها در حکومت‌های باستانی
- ۴۲ رنگها و قرن حاضر
- ۴۳ کاربرد رنگها در تجارت
- ۴۳ کاربرد رنگها در بهداشت
- ۴۳ کاربرد رنگها در نظام
- ۴۳ کاربرد رنگها در بینام‌رسانی
- ۴۳ جذابیت و زیبایی رنگها
- ۴۴ ذهن انسان و رابطه آن با رنگها

۴۵	Graphic Collection دفترچه
۴۵	مقدمه
۴۶	آشنایی با Auto run برنامه
۴۷	برنامه‌های شرکت Adobe
۵۳	برنامه‌های شرکت Macromedia
۵۶	برنامه‌های شرکت Ulead
۶۰	سایر برنامه‌ها

مقدمه

انسان‌ها از دوران باستان با خلق آثار بر روی سنگ‌ها خلاقیت خود را به اثبات رسانده‌اند. با گذر ایام و تکامل فکری انسان‌ها آثار آنها نیز دارای پیچیدگی‌های زیادی شد. سبک‌های بسیاری به وجود آمد و با هم ترکیب شد. نقاشی اولین خط انسان‌ها بوده و کم‌کم به صورت نمادها و سرانجام صداها تکامل پیدا کرد. در دوران حاضر علوم هنری بسیار کامل‌تر از هر زمان دیگری شدند. همچنین با تکامل جهش رایانه‌ها علم توین گرافیک رایانه‌ای شکل گرفت. این آثار از خطوط، نقطه‌ها، و حجم‌ها و همچنین رنگ‌ها تشکیل شده‌اند. در طراحی و گرافیک رایانه‌ای حتماً باید از فرمول‌های مشخص برای شروع و قواعد کلی گرافیک را باید رعایت کرد و باید نوع موضوع طرح را نیز در نظر داشت تا آرایه طرح نهایی اثری قوی و موثر باشد.

آثار هنری چگونه به وجود می‌آیند

خلق کردن یک اثر هنری مقدار زیادی به ذهن خالق ارتباط دارد. بزرگ‌ترین، زیباترین و کامل‌ترین آثار هنری را می‌توان در طبیعت دید. رنگ‌آمیزی حشرات و یا شکل کوه‌ها و ... که نشان از خالق تواناست. خداوند بزرگترین خالق هستی است و آثار خداوند بدون کوچک‌ترین ایرادی خلق شدند. انسان‌ها نیز از این هدیه برخوردار شدند و می‌توانند آثار زیبایی را در سطح تکامل خودشان خلق کنند. ذات انسان‌ها از دوران اولیه هنر و هارمونی را می‌شناخته‌اند و آن را در پرستشگاه‌ها به کمال خود رسانده‌اند.

طراحی، نقاشی و گرافیک از هنرهای بصری به شمار می‌آیند و تاثیر اصلی آنها از طریق اعصاب چشم به مغز منتقل می‌شود. در این هنر (گرافیک رایانه‌ای) رنگ‌ها و شناختن آنها مساله‌ای بسیار مهم است.

هنرمند چگونه می‌تواند اثر هنری به‌وجود آورد

به هنرمندانی که با استفاده از رایانه آثار گرافیکی تولید می‌کنند گرافيست می‌گویند. گرافيست‌ها با کمک و درک خطوط، نقطه‌ها و رنگ‌ها و شکل‌دهی آنها طوری که افکار آنها را بتواند به‌درستی انتقال دهد می‌تواند آثار گرافیکی زیبایی خلق کنند.

در دنیای گرافیک و هنر باید گرافيست دید کلی نسبت به موضوع مورد نظر داشته باشد. همچنین باید اطلاعات درست و کاملی از موضوع به‌دست آورد و حتما باید مورد مصرف آن اثر را بداند تا بتواند اولویت پیام‌های مورد نظر آن اثر را ارزیابی کند.

به‌طور کلی یک گرافيست باید خلاقیت ذاتی خود را در اثر دخالت دهد تا اثرگذاری نهایی درستی را در بیننده ایجاد کند.

رایانه‌ها کمک‌های بسیار زیادی می‌توانند به گرافيست بکنند رایانه مثل قسمتی از مغز انسان است که می‌تواند به گرافيست کمک لازم را بکند.

نرم‌افزارهای گرافیکی ابزارهایی برای خلق آثار هنری هستند که تعدادی از آنها را نام می‌بریم:

Principles of Graphics
Designing
Color System

M. Free Hand
 A. Photo shop
 Corel Draw
 A. Illustrator
 A. Page Maker
 Quark Xpress
 Printing Methods

همچنین نرم افزارهای مخصوص طراحی وب سایت به این ترتیب است:

Web Designing
 Color System
 Ms. Front Page
 M. Dream weaver
 A. Golive
 M. Fire Works
 HTML, DHTML
 Java Script a ASP
 CGI a perl
 Publish in Web

و در نهایت نرم افزارهایی که در کارهای بسیار تخصصی به کار می روند و کار با آنها به مهارت بسیار زیادی نیاز دارد که عبارتند از:

Psychology of Animation Characters
 Psychology of Colors
 Animation Methods
 3Ds Max
 Light Wave
 Soft Image
 Sound Forge
 Sound Editor