



تکنیکهای برتر

Photoshop CS4

تالیف

روح‌الله سلیمانی

موسسه فرهنگی، هنری نقش سیمرغ

سرشناسه	: سلیمانی، روح‌الله، ۱۳۵۹-
عنوان و نام پدیدآور	: تکنیکهای برتر Photoshop CS4 / تالیف روح‌الله سلیمانی
مشخصات نشر	: تهران: نقش سیمرغ: برگ زیتون: مهرگان قلم، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	: [۲۱۶] ص: مصور.
شابک	: 978-964-7323-47-5
وضعیت فهرستنویسی	: فیبا
موضوع	: فتوشاپ ادوبی (فایل کامپیوتر)
موضوع	: گرافیک کامپیوتری
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ت ۸۵۳/س ۲۸۵/۲۳۸۵
رده‌بندی دیویی	: ۰۰۶/۴۸۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۶۶۹۱۹۸



تکنیکهای برتر Photoshop CS4

تألیف:	روح‌الله سلیمانی
ناشر:	انتشارات نقش سیمرغ
ناشران همکار:	برگ زیتون - مهرگان قلم
صفحه‌آرا:	فاطمه آجرو
نوبت چاپ:	اول ۱۳۸۸
چاپ و صحافی:	سپهر نوین
تیراژ:	۲۰۰۰ نسخه
قیمت:	۳۵۰۰۰ ریال
شابک:	978-964-7323-47-5

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ بوده و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار خواهند گرفت.

مرکز پخش:

انتشارات نقش سیمرغ: تهران - خیابان انقلاب - خیابان فخررازی، خیابان شهدای ژاندارمری، نرسیده به خیابان دانشگاه پ ۵۸ طبقه دوم واحد ۸ تلفن: ۶۶۴۸۴۱۸۳-۸۴

مقدمه

نرم افزار گرافیکی photoshop محصول شرکت Adobe طی چند نسخه ی گذشته، تغییرات فراوانی داشته که از جمله ی آنها ارائه ی نسخه ی Extended تحت CS4 می باشد.

یکی از جذاب ترین امکانات جدید photoshop CS4 خلق مدل های سه بعدی و ویرایش گرافیکی آنهاست که با استفاده ی مناسب از آن می توان تصاویر جادویی ایجاد کرد.

کتابی که در دست دارید بررسی نکات جدید نرم افزار، از جمله جلوه های سه بعدی و همچنین ساخت تصاویر ویدیویی را شامل می شود. به غیر از فصل ابتدایی که مرور کلی بر ابزارها و امکانات photoshop است بقیه ی فصول به بررسی تغییرات جدید نرم افزار، تصحیح نور و رنگ، ساخت مدل های سه بعدی، متحرک سازی تصاویر دو بعدی و سه بعدی و خروجی ویدئو از نرم افزار پرداخته شده است. بخش پایانی کتاب نیز با انجام تمرینات کاربردی و متنوع به شما این امکان را می دهد تا بر ابزارها و دستورات نرم افزار مسلط شوید.

امیدوارم کتاب حاضر شما را در راه رسیدن به هدفی که دارید یاری کند تا روزی بر سر قله های موفقیت فریاد پیروزی سر دهید.

سرینند و پیروز باشید

روح... سلیمانی

فهرست مطالب

۴۹.....	ابزار Level.....	بخش اول: کاربردهای نرم افزار
۵۰.....	ابزار Creves.....	فصل اول: نصب و اجرای نرم افزار..... ۱۲
۵۰.....	ابزار Exposure.....	حداقل سیستم مورد نیاز نرم افزار..... ۱۱
۵۱.....	ابزار Vibrance.....	فصل دوم: محیط نرم افزار..... ۱۶
۵۱.....	ابزار Hue/Saturation.....	ایجاد صفحه‌ی جدید..... ۱۷
۵۲.....	ابزار Color Balance.....	باز کردن تصاویر و فایلها..... ۲۲
۵۲.....	ابزار Black & white.....	ایجاد متن..... ۲۸
۵۳.....	ابزار photo Filter.....	لایه‌ها در نرم افزار photoshop CS4..... ۳۰
۵۳.....	Channel Mixer.....	پالت‌ها..... ۳۱
۵۳.....	ابزار Invert.....	فصل سوم: تغییرات جدید..... ۳۴
۵۴.....	ابزار Posterize.....	تغییرات محیط نرم افزار..... ۳۴
۵۴.....	ابزار Threshold.....	ماجول تغییر وضعیت..... ۳۶
۵۴.....	ابزار Gradient Map.....	وضعیت Essentials..... ۳۷
۵۵.....	ابزار Selective Color.....	وضعیت Advanced 3D..... ۳۷
۵۵.....	تسلط بر پالت‌های تصحیح رنگ.....	وضعیت Analysis..... ۳۸
۵۶.....	رنگی کردن عکسهای سیاه و سفید.....	وضعیت Auto Mation..... ۳۸
۵۸.....	فصل پنجم: ساخت مدل‌های سه بعدی آماده.....	وضعیت Color And Tone..... ۳۸
۵۸.....	آشنایی با انیمیشن سه بعدی.....	وضعیت Painting..... ۳۸
۶۰.....	ایجاد مدل‌های سه بعدی.....	وضعیت Proofing..... ۳۹
۶۰.....	ساخت مدل سه بعدی مخروط.....	وضعیت Typography..... ۴۰
۶۲.....	ویرایش مدل سه بعدی مخروط.....	وضعیت Video..... ۴۰
۶۴.....	اعمال مواد روی مدل سه بعدی مخروط.....	وضعیت Web..... ۴۱
۶۵.....	ساخت مدل سه بعدی مکعب.....	وضعیت Basic..... ۴۱
۶۶.....	ویرایش مدل سه بعدی مکعب.....	جمعیه ابزار Photoshop CS4..... ۴۲
۶۷.....	اعمال یافت روی مدل سه بعدی مکعب.....	ابزارهای گروه انتخاب..... ۴۳
۶۸.....	ساخت مدل سه بعدی سیلندر.....	ابزارهای نقاشی و رتوش تصاویر..... ۴۳
۶۹.....	ویرایش مدل سه بعدی سیلندر.....	ابزارهای نوشتاری و طرح‌گذاری..... ۴۴
۷۰.....	اعمال یافت بر روی مدل سه بعدی سیلندر.....	ابزارهای نمایشی و جانبی..... ۴۴
۷۱.....	ساخت مدل سه بعدی تیوپ.....	فصل چهارم: تصحیح نور و رنگ تصویر..... ۴۶
۷۲.....	ویرایش مدل سه بعدی تیوپ.....	پایه‌های رنگ..... ۴۶
۷۲.....	اعمال یافت بر روی مدل سه بعدی تیوپ.....	ابزارهای اصلی تصحیح نور و رنگ..... ۴۷
۷۳.....	ساخت مدل سه بعدی کلاه.....	ابزار Brightness/Contrast..... ۴۹
۷۴.....	ویرایش مدل سه بعدی کلاه.....	
۷۴.....	اعمال مواد روی مدل سه بعدی کلاه.....	

۱۱۰	فصل نهم: آشنایی با محیط ساخت ویدئو
۱۱۰	ایجاد صفحات ویدئویی
۱۱۱	اندازه‌ی استاندارد تصویر
۱۱۲	انتخاب کاربری ویدیویی محیط
۱۱۲	پالت متحرک‌سازی (Animation)
۱۱۳	پالت متحرک‌سازی خطی (Time Line)
۱۱۴	پالت متحرک‌سازی قلابی
۱۱۴	پالت INFO
۱۱۵	پالت Clon Source

بخش سوم: ساخت ویدئو از تصاویر ثابت

۱۲۰	فصل دهم: متحرک‌سازی اولیه به روش خطی
۱۲۱	اولین متحرک‌سازی
۱۲۳	متحرک‌سازی نمایشی
۱۲۴	زمان‌بندی نمایش تصویر
۱۲۵	متحرک‌سازی با زمان‌بندی دقیق
۱۲۶	درک زمان‌بندی با کلید فریم

۱۳۰	فصل یازدهم: متحرک‌سازی جلوه‌های ویژه به روش خطی
۱۳۰	متحرک‌سازی جلوه‌های تصویری
۱۳۳	متحرک‌سازی جلوه‌های پیشرفته
۱۳۴	انتقال کلید فریم‌ها
۱۳۴	کپی گرفتن از کلید فریم
۱۳۵	دست‌بندی لایه‌ها
۱۳۶	متحرک‌سازی جلوه‌های نوشتاری
۱۳۸	تلفیق چند حرکت با یکدیگر
۱۴۱	متحرک‌سازی سه بعدی

۱۴۴	فصل دوازدهم: متحرک‌سازی اولیه به روش قلابی
۱۴۴	متحرک‌سازی موقعیت
۱۴۶	متحرک‌سازی شفافیت
۱۴۷	معکوس کردن شفافیت

۱۵۰	فصل سیزدهم: متحرک‌سازی جلوه‌های ویژه به روش قلابی
۱۵۲	جلوه‌های تصویری
۱۵۲	گروه Style
۱۵۳	گروه Blending Options
۱۵۳	گروه Drop Shadow
۱۵۴	گروه Inner Shadow
۱۵۴	گروه Outer Glow
۱۵۵	گروه Inner Glow

۷۵	ساخت مدل سه بعدی هرم
۷۶	ویرایش مدل سه بعدی هرم
۷۶	اعمال بافت بر روی مدل سه بعدی
۷۷	ساخت مدل سه بعدی حلقه
۷۷	ویرایش مدل سه بعدی حلقه
۷۸	اعمال بافت بر روی مدل سه بعدی حلقه
۷۹	ساخت مدل سه بعدی قوطی
۸۰	ویرایش مدل سه بعدی قوطی
۸۰	اعمال بافت بر روی مدل سه بعدی قوطی
۸۱	ساخت مدل سه بعدی توپ
۸۱	ویرایش مدل سه بعدی توپ
۸۱	اعمال مواد بر روی مدل سه بعدی توپ

بخش دهم: جلوه‌های پیشرفته سه بعدی

۸۶	فصل ششم: تلفیق و ویرایش مدل‌های سه بعدی
۸۸	ابزارهای ویرایشی
۸۹	ابزارهای 3D جمیع ابزار
۸۹	ابزار ویرایش اجزاء مدل سه بعدی
۹۰	نماهای دید
۹۰	ذخیره‌سازی نمای دید
۹۱	تبدیل مدل‌های سه بعدی به دو بعدی
۹۲	تبدیل لایه‌های دو بعدی به سه بعدی
۹۳	ساخت مدل‌های سه بعدی از تصاویر دو بعدی

۹۶	فصل هفتم: نورپردازی مدل‌های سه بعدی
۹۶	انواع نور
۹۶	نورهای پیش فرض
۹۷	ایجاد منابع نور در صحنه
۹۸	ویرایش نورهای صحنه
۹۹	تغییر منبع نور
۹۹	شدت تابش نور
۱۰۰	تغییر رنگ نور

۱۰۴	فصل هشتم: ورودی و خروجی مدل‌های سه بعدی
۱۰۴	ورودی فایل‌های سه بعدی
۱۰۵	خروجی فایل‌های سه بعدی
۱۰۵	ویرایش فایل‌های سه بعدی ورودی
۱۰۶	کپی گرفتن از مدل سه بعدی
۱۰۷	تغییر بافت و مواد مدل‌های سه بعدی

تکنیک شش: رنگی کردن تصاویر سیاه و سفید.....	۱۸۹
بخش چهارم: تکنیک‌ها و تمرینات	
فصل هفدهم: تکنیک‌ها و تمرین جلوه‌های سه بعدی.....	۱۹۴
تکنیک یک: تلفیق مدل‌های سه‌بعدی.....	۱۹۴
تکنیک دو: تکنیک اجزای مدل‌های سه‌بعدی.....	۱۹۴
تکنیک سه: تکثیر اجزای طراحی شده.....	۱۹۶
تکنیک چهار: طراحی کارت ویزیت با مدل‌های سه‌بعدی.....	۱۹۶
فصل هجدهم: تکنیک‌ها و تمرین ساخت ویدئو.....	۲۰۰
تکنیک یک: ایجاد صفحات ویدئویی با سیستم جهانی.....	۲۰۰
تکنیک دو: فراخوانی فایل‌های تصویری.....	۲۰۰
تکنیک سه: متحرک‌سازی.....	۲۰۰
تکنیک چهار: خروجی فیلم.....	۲۰۱
تکنیک پنج: متحرک‌سازی سه‌بعدی.....	۲۰۲
تکنیک شش: متحرک‌سازی مراحل ساخت مدل.....	۲۰۳
فصل نوزدهم: ضمايم.....	۲۰۶
ضمیمه یک: نصب و راه‌اندازی فارسی‌ساز مريم.....	۲۰۶
کاربري نرم‌افزار مريم.....	۲۰۷
ضمیمه دو: آشنایی با نرم‌افزارهای سه‌بعدی.....	۲۱۰
نرم‌افزار Maya.....	۲۱۱
نرم‌افزار 3D Max.....	۲۱۲
ضمیمه سه: آشنایی با نرم‌افزارهای تدوین.....	۲۱۲
نرم‌افزار Edius Pro.....	۲۱۳
نرم‌افزار Premiere Pro.....	۲۱۳
چیدمان فیلم و عکس و صدا.....	۲۱۳
افکت‌های بین تصویر.....	۲۱۴
افکت‌های روی تصویر.....	۲۱۴
ضمیمه چهار: کلیدهای میانبر.....	۲۱۵
گروه Bevel and Emboss.....	۱۵۶
گروه Satin.....	۱۵۷
گروه Color Overlay.....	۱۵۸
گروه Gradient Overlay.....	۱۵۸
گروه Pattern Overlay.....	۱۵۹
گروه Stroke.....	۱۵۹
فصل چهاردهم: ورودی و خروجی تصاویر ویدئویی.....	۱۶۲
ذخیره‌سازی فایل‌های نرم‌افزار.....	۱۶۳
ورودی فایل‌های ویدئویی.....	۱۶۴
خروجی فایل‌های تصویری.....	۱۶۵
خروجی فایل‌های ویدئویی.....	۱۶۵
خروجی فیلم برای موبایل.....	۱۶۷
خروجی فیلم برای VCD.....	۱۶۸
خروجی فیلم برای اینترنت.....	۱۶۹
فصل پانزدهم: پروژه نهایی متحرک‌سازی.....	۱۷۲
ایجاد یک صفحه جدید.....	۱۷۲
باز کردن فایل‌های تصویری.....	۱۷۲
جلبجایی فایل‌های تصویری.....	۱۷۳
چیدمان فایل‌های تصویری.....	۱۷۴
متحرک‌سازی موقعیت تصاویر.....	۱۷۵
متحرک‌سازی شفافیت.....	۱۷۷
کار با جلوه‌های ویژه.....	۱۷۸
خروجی ویدئویی.....	۱۸۲
فصل شانزدهم: تکنیک‌ها و تمرین تصحیح نور و رنگ.....	۱۸۶
تکنیک یک: تغییر رنگ محیطی.....	۱۸۶
تکنیک دو: تنظیم نور محیطی.....	۱۸۶
تکنیک سه: ایجاد کنتراست.....	۱۸۷
تکنیک چهار: تغییر وضعیت تصویر.....	۱۸۸
تکنیک پنج: کاربرد فیلترهای رنگی.....	۱۸۸