

مرجع آموزشی

Photoshop CC 2024

تالیف:

مهندس محمد اسماعیلی هدی

انتشارات پندار پارس

سرشناسه	: اسماعیلی هدی، محمد، ۱۳۵۶ -
عنوان و نام پدیدآور	: مرجع آموزشی Photoshop CC 2024/تالیف محمد اسماعیلی هدی.
مشخصات نشر	: تهران: پندار پارس، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری	: ۴۹۱ص. : مصور، جدول
شابک	: 978-622-7785-38-8
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: فتوشاپ ادوبی (فایل کامپیوتر)
موضوع	: Adobe Photoshop (Computer file) Computer graphics . گرافیک کامپیوتری.
رده بندی کنگره	: ۳۸۵T
رده بندی دیویی	: ۶۸۶۹/۰۰۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۹۸۳۷۶۳۴
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیبا

انتشارات پندار پارس



دفتر فروش: انقلاب، ابتدای کارگر جنوبی، کوی رشتچی، شماره ۱۴، واحد ۱۶ www.pendarepars.com
 تلفن: ۶۶۵۷۲۳۳۵ - ۶۶۹۲۶۵۷۸ همراه: ۰۹۱۲۲۴۵۲۳۴۸ info@pendarepars.com

نام کتاب	: مرجع آموزشی Photoshop CC 2024
تالیف	: محمد اسماعیلی هدی - ناشر
چاپ نخست	: آبان ماه ۱۴۰۳ - شمارگان
طرح جلد	: رامین شکرالهی - چاپ، صحافی
قیمت	: ۳۹۰.۰۰۰ تومان - شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۷۸۵-۳۸-۸

*هرگونه کپی برداری، تکثیر و چاپ کاغذی یا الکترونیکی از این کتاب بدون اجازه ناشر تخلف بوده و پیگرد قانونی دارد *

تقدیم به

همسر و دختر عزیزم

فهرست مطالب:

۲۳.....	مقدمه
۲۵.....	۱. گرافیک کامپیوتری و چاپ
۲۵.....	۱.۱. انواع گرافیک
۲۵.....	۱.۱.۱. گرافیک برداری
۲۶.....	۱.۱.۲. گرافیک پیکسلی
۲۷.....	۱.۱.۳. رندر کردن تصاویر
۲۷.....	۱.۲. عمق بیتی
۲۸.....	۱.۳. هافتون
۲۹.....	۱.۴. تفکیک پذیری
۳۱.....	۲. آشنایی با فتوشاپ
۳۱.....	۲.۱. کاربردهای فتوشاپ
۳۲.....	۲.۲. محیط نرم افزار
۳۲.....	۲.۲.۱. محیط کار
۳۲.....	۲.۲.۲. منوها
۳۳.....	۲.۲.۳. نوار ابزار (Toolbox)
۳۴.....	۲.۲.۴. نوار Options
۳۵.....	۲.۲.۵. پانل ها
۳۶.....	۲.۲.۶. نوار وظیفه مرتبط با محتوا
۳۶.....	۲.۳. تنظیم فضای کار (Workspace)
۳۶.....	۲.۳.۱. ذخیره سازی و بازیابی فضای کار
۳۷.....	۲.۳.۲. حذف فضای کار
۳۷.....	۲.۳.۳. میانبرهای صفحه کلید و تنظیم منوها
۳۸.....	۲.۳.۴. تغییر رنگ محیط کار
۳۹.....	۲.۴. ساخت افزار
۳۹.....	۲.۴.۱. ساخت افزار مورد نیاز برای طراحان
۴۰.....	۲.۴.۲. حداقل نیازمندی ها برای نصب فتوشاپ CC
۴۳.....	۳. کار با فایل های گرافیکی
۴۳.....	۳.۱. ایجاد فایل جدید در فتوشاپ
۴۷.....	۳.۲. باز کردن فایل های گرافیکی
۴۷.....	۳.۲.۱. دستور Open
۴۸.....	۳.۲.۲. دستور Open As
۴۸.....	۳.۲.۳. دستور Open As Smart Object
۴۸.....	۳.۲.۴. دستورات Place Embedded و Place Linked

۴۹	ذخیره‌سازی تصاویر	۳.۳
۴۹	Save As دستور	۳.۳.۱
۵۰	Save دستور	۳.۳.۲
۵۰	ذخیره کردن تصاویر در قالب PDF	۳.۳.۳
۵۲	بستن فایل	۳.۴
۵۲	تبادل فایل با نرم‌افزارهای گرافیکی	۳.۵
۵۲	Import مفهوم	۳.۵.۱
۵۳	Export مفهوم	۳.۵.۲
۵۳	بستن نرم‌افزار	۳.۶
۵۳	چاپ تصاویر	۳.۷
۵۵	ساخت راهنمای تصاویر	۳.۸
۵۸	نمایش تصویر	۴
۵۸	استفادهٔ بهینه از فضای مانیتور	۴.۱
۵۹	مشاهدهٔ بخش‌های گوناگون تصویر	۴.۲
۶۰	استفاده از ابزار چرخش نمای تصویر (Rotate View)	۴.۳
۶۱	پانل Navigator	۴.۴
۶۱	استفاده از پانل Navigator	۴.۴.۱
۶۱	تنظیمات پانل Navigator	۴.۴.۲
۶۲	بزرگنمایی تصویر با ابزار Zoom	۴.۵
۶۲	تغییر بزرگنمایی تصویر	۴.۵.۱
۶۴	تغییر بزرگنمایی چند تصویر به طور همزمان	۴.۵.۲
۶۴	تنظیمات ابزار Zoom	۴.۵.۳
۶۵	نمایش تصویر به حالت ۱۰۰٪	۴.۵.۴
۶۵	گنجاندن کل تصویر در صفحه	۴.۵.۵
۶۷	ابزارها و دستورات انتخاب	۵
۶۷	کار با انتخاب‌ها	۵.۱
۶۷	انتخاب کل تصویر	۵.۱.۱
۶۷	از بین بردن انتخاب‌ها	۵.۱.۲
۶۸	بازیابی آخرین انتخاب	۵.۱.۳
۶۸	ابزارهای انتخاب Marquee	۵.۲
۶۸	ابزار Rectangular Marquee	۵.۲.۱
۶۹	ابزار Elliptical Marquee	۵.۲.۲
۷۰	ابزار Single Row Marquee	۵.۲.۳
۷۱	ابزار Single Column Marquee	۵.۲.۴
۷۱	ابزار Move	۵.۳

۷۲.....	۵.۴. مجموعه ابزارهای Lasso
۷۲.....	۵.۴.۱. ابزار Lasso
۷۲.....	۵.۴.۲. ابزار Polygonal Lasso
۷۳.....	۵.۴.۳. ابزار Magnetic Lasso
۷۵.....	۵.۵. ابزار Magic Wand
۷۶.....	۵.۶. ابزار Quick Selection
۷۷.....	۵.۷. ابزار انتخاب Object Selection
۷۸.....	۵.۸. انتخاب سریع
۷۸.....	۵.۸.۱. دستور Color Range
۸۱.....	۵.۸.۲. دستور Focus Area
۸۲.....	۵.۹. عملیات مشترک روی انتخاب‌ها
۸۳.....	۵.۹.۱. اجتماع، تفریق و اشتراک نواحی انتخاب
۸۳.....	۵.۹.۲. Feather تنظیم
۸۴.....	۵.۹.۳. Anti-alias تنظیم
۸۵.....	۵.۱۰. مخفی کردن ناحیه انتخاب
۸۵.....	۵.۱۱. جابه‌جا کردن انتخاب‌ها
۸۶.....	۵.۱۲. وارونه کردن انتخاب‌ها
۸۷.....	۵.۱۳. اصلاح انتخاب‌ها
۸۸.....	۵.۱۴. انتخاب رنگ‌های مشابه
۸۹.....	۵.۱۵. تغییر شکل انتخاب‌ها
۹۰.....	۵.۱۶. تصحیح انتخاب‌ها
۹۲.....	۵.۱۷. رفع پیکسل‌های معیوب حاشیه
۹۳.....	۵.۱۸. ذخیره‌سازی و بازیابی ناحیه انتخاب
۹۳.....	۵.۱۸.۱. ذخیره‌سازی انتخاب‌ها
۹۵.....	۵.۱۸.۲. بازیابی انتخاب‌ها
۹۵.....	۵.۱۹. ابزار Quick Mask
۹۶.....	۵.۱۹.۱. انتخاب با کمک ماسک
۹۸.....	۵.۱۹.۲. تغییر مشخصات ماسک
۹۹.....	۵.۱۹.۳. ذخیره کردن ماسک
۹۹.....	۵.۲۰. انتخاب مو و پشم
۱۰۱.....	۶. کار با حافظه
۱۰۱.....	۶.۱. لغو اعمال انجام شده
۱۰۱.....	۶.۱.۱. استفاده از دستورات Undo/Redo
۱۰۱.....	۶.۱.۲. برگرداندن تصویر به حالت نخست
۱۰۲.....	۶.۲. برگرداندن قسمتی از تصویر

۱۰۲	۶.۳ لغو عملیات در حال انجام
۱۰۲	۶.۴ کار با پانل History
۱۰۳	۶.۴.۱ برگرداندن تصویر به مرحله مورد نظر
۱۰۴	۶.۴.۲ حذف یک یا چند مرحله از ویرایش تصویر
۱۰۴	۶.۴.۳ ایجاد یا جایگزین کردن یک سند با یک مرحله از تصویر
۱۰۴	۶.۴.۴ تنظیم گزینه‌های پانل
۱۰۵	۶.۴.۵ تنظیم گزینه‌های مربوط به گزارشات فتوشاپ
۱۰۶	۶.۵ ساخت Snapshot از یک تصویر
۱۰۷	۶.۵.۱ ایجاد یک Snapshot جدید
۱۰۷	۶.۵.۲ کار با تصاویر Snapshot
۱۰۸	۶.۵.۳ ترسیم با یک مرحله از تصویر
۱۰۸	۶.۶ دستورات کار با حافظه
۱۰۸	۶.۶.۱ استفاده از ابزار Move
۱۰۹	۶.۶.۲ استفاده از دستورات منوی Edit
۱۱۱	۶.۷ کار با حافظه و افزایش کارایی فتوشاپ
۱۱۱	۶.۷.۱ گرفتن حافظه برای فتوشاپ
۱۱۲	۶.۷.۲ اختصاص حافظه مجازی (Scratch Disk)
۱۱۳	۶.۷.۳ تنظیم کاشه
۱۱۳	۶.۷.۴ آزادسازی حافظه
۱۱۳	۶.۷.۵ ذخیره فایل‌ها
۱۱۵	۷. بررسی لایه‌های تصویر
۱۱۵	۷.۱ بررسی اصول لایه‌ها
۱۱۸	۷.۱.۱ استفاده از لایه‌های غیرمخرب
۱۱۹	۷.۱.۲ سازمان‌دهی لایه‌ها
۱۱۹	۷.۱.۳ لایه‌های ویدیویی
۱۱۹	۷.۱.۴ استفاده از پانل لایه‌ها
۱۲۰	۷.۲ ایجاد لایه جدید
۱۲۰	۷.۲.۱ ایجاد لایه جدید
۱۲۱	۷.۲.۲ ایجاد کپی از محتویات یک لایه یا گروه
۱۲۲	۷.۲.۳ تبدیل ناحیه انتخاب شده به لایه جدید
۱۲۲	۷.۲.۴ استفاده از ابزار Frame
۱۲۳	۷.۳ دسته‌بندی لایه‌ها
۱۲۳	۷.۳.۱ ایجاد گروه جدید
۱۲۴	۷.۳.۲ قرار دادن لایه‌ها در گروه و حذف آنها
۱۲۵	۷.۳.۳ نمایش و مخفی کردن محتویات یک گروه

۱۲۵	۷.۴. حرکت، جابه‌جایی و قفل کردن لایه‌ها
۱۲۵	۷.۴.۱. جابه‌جایی لایه‌ها
۱۲۶	۷.۴.۲. مشاهده لایه‌ها و دستگیره‌های تغییر شکل
۱۲۷	۷.۴.۳. حرکت دادن محتویات لایه‌ها
۱۲۷	۷.۴.۴. تراز کردن عناصر چند لایه
۱۲۸	۷.۴.۵. توزیع لایه‌ها
۱۲۸	۷.۴.۶. تراز کردن خودکار لایه‌ها
۱۳۱	۷.۴.۷. قفل کردن لایه
۱۳۲	۷.۵. مدیریت لایه‌ها
۱۳۲	۷.۵.۱. تغییر نام لایه‌ها و گروه‌ها
۱۳۲	۷.۵.۲. اختصاص رنگ به لایه‌ها و گروه‌ها
۱۳۳	۷.۵.۳. تبدیل لایه‌های برداری به پیکسلی (Rasterize)
۱۳۳	۷.۵.۴. حذف لایه‌ها و گروه‌ها
۱۳۴	۷.۵.۵. ارسال لایه‌ها
۱۳۵	۷.۶. تعیین کدری (Opacity) و مد آمیختگی (Blend Mode)
۱۳۵	۷.۶.۱. تعیین ماتی لایه‌ها
۱۳۵	۷.۶.۲. تعیین ماتی نواحی پر شده
۱۳۶	۷.۶.۳. تغییر مد لایه
۱۳۷	۷.۶.۴. ایجاد یک Knockout
۱۳۸	۷.۷. تغییر مشخصات لایه‌ها و گروه‌ها
۱۳۸	۷.۷.۱. ویژگی Layer Visibility
۱۳۹	۷.۷.۲. ویژگی Link
۱۴۰	۷.۸. ادغام لایه‌ها
۱۴۰	۷.۸.۱. ادغام چند لایه
۱۴۰	۷.۸.۲. ادغام لایه‌ها و گروه‌های مرئی
۱۴۰	۷.۸.۳. ادغام لایه‌های Clipping Mask
۱۴۱	۷.۸.۴. ادغام گروه‌ها
۱۴۱	۷.۸.۵. ادغام کل لایه‌ها با Flatten Image
۱۴۲	۷.۸.۶. ادغام لایه‌ها با حفظ لایه‌های اولیه
۱۴۲	۷.۹. تغییر شکل لایه‌ها (Transform)
۱۴۵	۷.۹.۱. نحوه انتخاب موضوعات برای تغییر شکل
۱۴۶	۷.۹.۲. تغییر محل نقطه مرجع
۱۴۶	۷.۹.۳. انواع تغییر اندازه
۱۴۷	۷.۹.۴. نحوه کار با Warp
۱۴۹	۷.۹.۵. گزینه‌های نوار Options

۱۴۹	۷.۹.۶. تغییر مقیاس Content Aware
۱۵۰	۷.۱۰. کار با لایه‌های پس‌زمینه
۱۵۰	۷.۱۰.۱. تبدیل لایهٔ پس‌زمینه به لایهٔ معمولی و برعکس
۱۵۱	۷.۱۱. ایجاد لایه‌های ماسک
۱۵۲	۷.۱۱.۱. ایجاد ماسک‌های لایه
۱۵۳	۷.۱۱.۲. ویرایش ماسک لایه
۱۵۳	۷.۱۱.۳. فعال و غیرفعال کردن ماسک‌های لایه
۱۵۳	۷.۱۱.۴. حذف ماسک‌های لایه
۱۵۴	۷.۱۱.۵. ایجاد ماسک‌های برداری
۱۵۴	۷.۱۱.۶. ویرایش ماسک برداری
۱۵۴	۷.۱۱.۷. فعال و غیرفعال کردن ماسک‌های برداری
۱۵۴	۷.۱۱.۸. حذف ماسک‌های برداری
۱۵۵	۷.۱۱.۹. لینک کردن ماسک با محتویات لایه
۱۵۵	۷.۱۲. ایجاد لایه‌های افکت
۱۵۵	۷.۱۲.۱. اعمال سبک‌های پیش‌فرض
۱۵۶	۷.۱۲.۲. مدیریت سبک‌های پیش‌فرض
۱۵۸	۷.۱۲.۳. مروری بر پنجرهٔ Layer Style
۱۶۲	۷.۱۲.۴. اعمال سبک‌های سفارشی و ویرایش آنها
۱۶۳	۷.۱۲.۵. کپی کردن سبک‌ها
۱۶۳	۷.۱۳. ایجاد لایه‌های تنظیم رنگ
۱۶۴	۷.۱۳.۱. ایجاد لایهٔ تنظیم رنگ
۱۶۴	۷.۱۳.۲. تغییر تنظیمات رنگ
۱۶۵	۷.۱۴. انتخاب محتویات لایه‌ها
۱۶۵	۷.۱۵. ویرایش غیرمخرب
۱۶۵	۷.۱۵.۱. مفهوم لایه‌های Smart Object
۱۶۶	۷.۱۵.۲. ایجاد Smart Object
۱۶۷	۷.۱۵.۳. نسخه‌برداری از Smart Object
۱۶۷	۷.۱۵.۴. ویرایش محتویات Smart Object
۱۶۷	۷.۱۵.۵. جایگزین محتویات Smart Object
۱۶۸	۷.۱۵.۶. ارسال محتویات Smart Object
۱۶۸	۷.۱۵.۷. تبدیل لایه‌های Smart Object به لایه‌های معمولی
۱۶۸	۷.۱۶. ترکیب‌های لایه‌ها
۱۶۹	۷.۱۶.۱. ایجاد یک ترکیب لایه
۱۶۹	۷.۱۶.۲. اعمال و مشاهدهٔ ترکیب لایه‌ها
۱۷۰	۷.۱۶.۳. به‌روزرسانی ترکیب لایه‌ها

۱۷۱ رفع هشدارها، ۷.۱۶.۴
۱۷۱ حذف یک ترکیب، ۷.۱۶.۵
۱۷۳ ابزارها و دستورات ویرایشی، ۸
۱۷۳ ۸.۱ انواع قلم‌ها
۱۷۳ ۸.۱.۱ ابزار Brush
۱۷۵ ۸.۱.۲ ابزار Pencil
۱۷۶ ۸.۱.۳ ابزار Mixer Brush
۱۷۷ ۸.۱.۴ ابزار Color Replacement
۱۷۸ ۸.۱.۵ ابزار Pattern Stamp
۱۷۸ ۸.۱.۶ ابزار Art History Brush
۱۷۹ ۸.۲ انواع پاک‌کن‌ها
۱۷۹ ۸.۲.۱ ابزار Eraser
۱۸۰ ۸.۲.۲ ابزار Background Eraser
۱۸۱ ۸.۲.۳ ابزار Magic Eraser
۱۸۲ ۸.۳ نوک قلم‌ها
۱۸۲ ۸.۳.۱ شکل قلم‌ها
۱۸۳ ۸.۳.۲ اندازه قلم‌ها
۱۸۳ ۸.۳.۳ تیزی قلم‌ها
۱۸۴ ۸.۳.۴ تعریف قلم‌های جدید
۱۸۴ ۸.۴ پانل Brushes
۱۸۵ ۸.۴.۱ Brush Tip Shape
۱۸۷ ۸.۴.۲ Shape Dynamics
۱۸۹ ۸.۴.۳ Scattering
۱۸۹ ۸.۴.۴ Texture
۱۸۹ ۸.۴.۵ Dual Brush
۱۹۰ ۸.۴.۶ Color Dynamics
۱۹۱ ۸.۴.۷ Transfer
۱۹۱ ۸.۴.۸ سایر گزینه‌های قلم
۱۹۲ ۸.۵ مدهای آمیختگی
۱۹۷ ۸.۶ ابزار Gradient
۱۹۷ ۸.۶.۱ اعمال شیب رنگی
۱۹۹ ۸.۶.۲ Gradient Editor تنظیمات بررسی
۲۰۱ ۸.۶.۳ مدیریت شیب‌های رنگی
۲۰۳ ۸.۶.۴ کاربرد شیب‌های رنگی
۲۰۵ ۸.۷ پر کردن تصویر با یک رنگ یا الگو

۲۰۵ Paint Bucket پر کردن با ابزار
۲۰۶ Fill پر کردن با دستور
۲۰۸ پر کردن زمینه کار
۲۰۹ ۸.۷.۴ تعریف الگوی جدید
۲۱۰ ۸.۷.۵ مدیریت الگوها
۲۱۰ Stroke دستور
۲۱۲ Sharpen و Blur ابزارهای
۲۱۲ Smudge ابزار
۲۱۳ Dodge و Burn ابزارهای
۲۱۳ Sponge ابزار
۲۱۵ ۹. کار با متن
۲۱۵ ۹.۱ نوشتن متن در فتوشاپ
۲۱۵ ۹.۱.۱ تایپ متن تک خطی (Point Type)
۲۱۶ ۹.۱.۲ ایجاد پاراگراف (Paragraph Type)
۲۱۷ ۹.۱.۳ روش‌های ایجاد متن
۲۱۸ ۹.۱.۴ تغییر اندازه و شکل متن
۲۱۹ ۹.۱.۵ تبدیل متون تک خطی و پاراگراف به یکدیگر
۲۱۹ ۹.۲ ویرایش متن و ویژگی‌های آن
۲۱۹ ۹.۲.۱ ویرایش متن
۲۱۹ ۹.۲.۲ اعمال Anti-alias
۲۲۰ ۹.۲.۳ بررسی و تصحیح غلط‌های املائی
۲۲۲ ۹.۲.۴ پیدا کردن و جایگزینی کلمات
۲۲۳ ۹.۲.۵ نسبت دادن یک زبان به متن
۲۲۳ ۹.۲.۶ تغییر جهت دادن متن
۲۲۴ ۹.۲.۷ تبدیل متن به حالت پیکسلی
۲۲۴ ۹.۳ انتخاب کاراکترها
۲۲۵ ۹.۴ قالب‌بندی کاراکترها
۲۲۸ ۹.۵ فونت
۲۲۸ ۹.۵.۱ پیش‌نمایش فونت‌ها
۲۲۹ ۹.۵.۲ انتخاب یک خانواده فونت و تعیین حالت آن
۲۳۰ ۹.۶ تغییر مقیاس و چرخش متون
۲۳۰ ۹.۶.۱ تغییر مقیاس در کاراکترها
۲۳۰ ۹.۶.۲ چرخاندن متن
۲۳۱ ۹.۶.۳ چرخاندن کاراکترهای متن عمودی
۲۳۱ ۹.۷ کار با پاراگراف‌ها

۲۳۲ ۹.۷.۱. تراز کردن متن در پاراگراف‌ها
۲۳۳ ۹.۷.۲. تنظیم تورفتگی پاراگراف‌ها
۲۳۳ ۹.۷.۳. تنظیم فاصلهٔ میان پاراگراف‌ها
۲۳۳ ۹.۷.۴. تنظیم گزینهٔ Hyphenate
۲۳۴ ۹.۸. ایجاد افکت‌های متنی
۲۳۴ ۹.۸.۱. ایجاد متن در طول یک مسیر یا داخل آن
۲۳۷ ۹.۸.۲. استفاده از Warp Text
۲۳۸ ۹.۸.۳. ایجاد Work Path از متن
۲۳۸ ۹.۸.۴. تبدیل متن به شکل برداری
۲۳۸ ۹.۸.۵. ایجاد متن‌های سه‌بعدی
۲۳۹ ۹.۹. تولید متن‌های تصادفی
۲۴۱ ۱۰. تغییر اندازهٔ تصویر
۲۴۱ ۱۰.۱. ابزار Crop
۲۴۲ ۱۰.۱.۱. بررسی تنظیمات ابزار
۲۴۳ ۱۰.۱.۲. ابزار Perspective Crop
۲۴۴ ۱۰.۲. برش تصویر با دستور Crop
۲۴۵ ۱۰.۳. برش خودکار تصویر
۲۴۵ ۱۰.۴. برش تصویر با دستور Trim
۲۴۶ ۱۰.۵. تغییر تفکیک‌پذیری و اندازهٔ تصویر
۲۴۷ ۱۰.۶. تغییر اندازه فضای کار
۲۴۸ ۱۰.۷. آشکار کردن قسمت‌های مخفی تصویر
۲۴۹ ۱۰.۸. چرخاندن تصویر
۲۵۰ ۱۰.۹. گنجاندن تصویر در کادر مشخص
۲۵۱ ۱۱. شناخت و روانشناسی رنگ‌ها
۲۵۱ ۱۱.۱. شناخت رنگ‌ها
۲۵۱ ۱۱.۱.۱. رنگ‌های اصلی نور
۲۵۲ ۱۱.۱.۲. رنگ‌های اصلی نقاشی
۲۵۳ ۱۱.۱.۳. چرخ رنگ
۲۵۳ ۱۱.۲. شاخص‌های اصلی رنگ
۲۵۴ ۱۱.۳. اثرات متقابل رنگ‌ها
۲۵۵ ۱۱.۴. دسته‌بندی رنگ‌ها
۲۵۵ ۱۱.۵. کنتراست رنگی
۲۵۷ ۱۲. اصول رنگ در فتوشاپ
۲۵۷ ۱۲.۱. تغییر مد تصویر
۲۵۸ ۱۲.۲. مدهای تصویر

۲۵۸	Bitmap	مد	۱۲.۲.۱
۲۶۰	Grayscale	مد	۱۲.۲.۲
۲۶۱	(Red, Green, Blue) RGB	مد	۱۲.۲.۳
۲۶۱	(Cyan, Magenta, Yellow, Black) CMYK	مد	۱۲.۲.۴
۲۶۳	Lab Color	مد	۱۲.۲.۵
۲۶۳	Index Color	مد	۱۲.۲.۶
۲۶۴	Multichannel	مد	۱۲.۲.۷
۲۶۴	Duotone	مد	۱۲.۲.۸
۲۶۵	مفهوم رنگ‌های پس‌زمینه و پیش‌زمینه		۱۲.۳
۲۶۵	انتخاب رنگ با Adobe Color Picker		۱۲.۴
۲۶۷	انتخاب رنگ در مدل HSB		۱۲.۴.۱
۲۶۷	انتخاب رنگ در مدل RGB		۱۲.۴.۲
۲۶۸	انتخاب رنگ در مدل Lab		۱۲.۴.۳
۲۶۸	انتخاب رنگ در مدل CMYK		۱۲.۴.۴
۲۶۸	انتخاب رنگ با مقادیر Hexadecimal		۱۲.۴.۵
۲۶۹	انتخاب رنگ از طریق Color Libraries		۱۲.۴.۶
۲۶۹	انتخاب رنگ در هنگام نقاشی		۱۲.۵
۲۷۰	انتخاب رنگ مناسب برای صفحات وب		۱۲.۶
۲۷۰	انتخاب رنگ از طریق Color Picker		۱۲.۶.۱
۲۷۰	انتخاب رنگ از طریق پانل Color		۱۲.۶.۲
۲۷۱	انتخاب رنگ مناسب برای چاپ		۱۲.۷
۲۷۱	نمونه‌برداری از رنگ		۱۲.۸
۲۷۲	پانل Color		۱۲.۹
۲۷۳	تغییر طیف رنگی		۱۲.۹.۱
۲۷۳	انتخاب رنگ		۱۲.۹.۲
۲۷۴	پانل Swatches		۱۲.۱۰
۲۷۴	انتخاب رنگ		۱۲.۱۰.۱
۲۷۴	اضافه کردن رنگ		۱۲.۱۰.۲
۲۷۵	مشاهده و تغییر نام رنگ		۱۲.۱۰.۳
۲۷۵	حذف رنگ		۱۲.۱۰.۴
۲۷۵	ذخیره و بازیابی رنگ‌ها		۱۲.۱۰.۵
۲۷۷	کار با فیلترها		۱۳
۲۷۷	اعمال فیلترها		۱۳.۱
۲۷۸	انواع فیلترها		۱۳.۲
۲۷۸	فیلترهای استاندارد		۱۳.۲.۱

۲۷۹	Blur	۱۳.۲.۱
۲۸۰	Blur Gallery	۱۳.۲.۲
۲۸۳	Distort	۱۳.۲.۳
۲۸۵	Noise	۱۳.۲.۴
۲۸۵	Pixelate	۱۳.۲.۵
۲۸۶	Render	۱۳.۲.۶
۲۸۷	Sharpen	۱۳.۲.۷
۲۸۷	Stylize	۱۳.۲.۸
۲۸۸	Video	۱۳.۲.۹
۲۸۸	Other	۱۳.۲.۱۰
۲۸۸	Filter Gallery	استفاده از ۱۳.۳
۲۸۹	Filter Gallery	آشنایی با فیلترهای ۱۳.۳.۱
۲۹۲	Filter Gallery	مدیریت پنجره ۱۳.۳.۲
۲۹۳	Filter Gallery	اعمال فیلتر با ۱۳.۳.۳
۲۹۴		ایجاد جلوه‌های ویژه ۱۳.۴
۲۹۴		ساخت چوب ۱۳.۴.۱
۲۹۵		رعد و برق ۱۳.۴.۲
۲۹۶		خورشید گرفتگی ۱۳.۴.۳
۲۹۷	Smart Filter	کاربرد ۱۳.۵
۲۹۷	Smart Filter	استفاده از ۱۳.۵.۱
۲۹۸	Smart Filter	ویرایش ۱۳.۵.۲
۲۹۸	Smart Filter	مخفی و آشکار کردن ۱۳.۵.۳
۲۹۹	Smart Filter	مدیریت ۱۳.۵.۴
۳۰۰	Smart Filter	ماسک ۱۳.۵.۵
۳۰۲		نصب فیلترهای جدید ۱۳.۶
۳۰۳		انجام طراحی‌های دقیق تر ۱۴
۳۰۳		تهیه پشتیبان ۱۴.۱
۳۰۳		تنظیم اندازه پیکسل‌ها ۱۴.۲
۳۰۴		تنظیم نسبت اندازه پیکسل‌ها ۱۴.۲.۱
۳۰۴		حذف نسبت اندازه پیکسل‌ها ۱۴.۲.۲
۳۰۵		برگرداندن گزینه‌ها به حالت پیش فرض ۱۴.۲.۳
۳۰۵		استفاده از خط‌کش ۱۴.۳
۳۰۵		تغییر واحد خط‌کش‌ها ۱۴.۳.۱
۳۰۶		تغییر مبدا صفر خط‌کش‌ها ۱۴.۳.۲
۳۰۷	Ruler	تنظیم مکان موضوعات با ابزار ۱۴.۴

۳۰۸ استفاده از خطوط راهنما	۱۴.۵
۳۰۸ ایجاد خطوط راهنما	۱۴.۵.۱
۳۰۹ جابه‌جا کردن خطوط راهنما	۱۴.۵.۲
۳۱۰ حذف خطوط راهنما	۱۴.۵.۳
۳۱۰ تنظیمات خطوط راهنما	۱۴.۵.۴
۳۱۰ راهنمای هوشمند	۱۴.۶
۳۱۲ استفاده از شبکه Grid	۱۴.۷
۳۱۳ مخفی و آشکار کردن عناصر کمکی تصویر	۱۴.۸
۳۱۴ پنل Info	۱۴.۹
۳۱۴ نحوه کار با پنل Info	۱۴.۹.۱
۳۱۵ تغییر گزینه‌های پنل Info	۱۴.۹.۲
۳۱۷ شمارش موضوعات با ابزار Count	۱۴.۱۰
۳۱۸ شمارش دستی موضوعات	۱۴.۱۰.۱
۳۱۹ شمارش خودکار موضوعات	۱۴.۱۰.۲
۳۲۱ تنظیم رنگ‌ها	۱۵
۳۲۱ Levels	۱۵.۱
۳۲۳ Curves	۱۵.۲
۳۲۴ Color Balance	۱۵.۳
۳۲۵ Brightness/Contrast	۱۵.۴
۳۲۵ Black & White	۱۵.۵
۳۲۶ Hue/Saturation	۱۵.۶
۳۲۷ Desaturate	۱۵.۷
۳۲۸ Replace Color	۱۵.۸
۳۲۹ Gradient Map	۱۵.۹
۳۲۹ Shadow/Highlight	۱۵.۱۰
۳۳۰ Invert	۱۵.۱۱
۳۳۱ Threshold	۱۵.۱۲
۳۳۱ ادغام تصاویر HDR	۱۵.۱۳
۳۳۲ ادغام خودکار تصاویر HDR	۱۵.۱۳.۱
۳۳۳ تبدیل یک تصویر معمولی به HDR	۱۵.۱۳.۲
۳۳۵ کار با مسیرها	۱۶
۳۳۵ اجرای مسیر	۱۶.۱
۳۳۷ ایجاد مسیرها	۱۶.۲
۳۳۷ ایجاد مسیر با سگمنت‌های مستقیم	۱۶.۲.۱
۳۳۷ ایجاد مسیر منحنی	۱۶.۲.۲

۳۳۹	۱۶.۲.۳	ایجاد سگمنت منحنی در ادامه یک سگمنت مستقیم
۳۳۹	۱۶.۲.۴	ایجاد سگمنت مستقیم در ادامه یک سگمنت منحنی
۳۳۹	۱۶.۲.۵	ایجاد دو سگمنت منحنی متصل شده با یک گوشه
۳۴۰	۱۶.۲.۶	ایجاد مسیر آزاد
۳۴۰	۱۶.۲.۷	ایجاد مسیر با قلم مغناطیسی
۳۴۲	۱۶.۳	مدیریت مسیرها
۳۴۲	۱۶.۳.۱	ایجاد مسیر جدید و تغییر نام آن
۳۴۲	۱۶.۳.۲	ذخیره‌سازی مسیرهای در حال کار
۳۴۳	۱۶.۳.۳	حذف یک مسیر
۳۴۳	۱۶.۴	ویرایش مسیرها
۳۴۳	۱۶.۴.۱	انتخاب مسیرها
۳۴۴	۱۶.۴.۲	ویرایش سگمنت‌ها
۳۴۶	۱۶.۴.۳	تنظیم مسیر و مولفه‌های آن
۳۴۹	۱۶.۴.۴	اضافه کردن و حذف گره‌های جدید
۳۵۰	۱۶.۴.۵	تبدیل نوع گره‌ها
۳۵۱	۱۶.۵	اضافه کردن رنگ به مسیرها
۳۵۱	۱۶.۵.۱	پر کردن مسیرها
۳۵۲	۱۶.۵.۲	ایجاد Stroke
۳۵۳	۱۶.۶	تبدیل مسیر و انتخاب به همدیگر
۳۵۴	۱۶.۶.۱	تبدیل مسیر به انتخاب
۳۵۵	۱۶.۶.۲	تبدیل انتخاب به مسیر
۳۵۵	۱۶.۷	ترسیم اشکال برداری
۳۵۵	۱۶.۷.۱	ترسیم اشکال برداری
۳۵۷	۱۶.۷.۲	ترسیم اشکال در یک لایه
۳۵۸	۱۶.۷.۳	مدهای ترسیم
۳۵۹	۱۶.۷.۴	ویرایش اشکال
۳۵۹	۱۶.۷.۵	ابزارهای ترسیم
۳۶۴	۱۶.۷.۶	ذخیره کردن یک مسیر به صورت شکل پیش فرض
۳۶۵	۱۷	کار با کانال‌های تصویر
۳۶۵	۱۷.۱	انواع کانال‌ها
۳۶۶	۱۷.۲	مشخصات کانال‌ها
۳۶۷	۱۷.۳	مدیریت کانال‌ها
۳۶۸	۱۷.۳.۱	مخفی و آشکار کردن کانال‌ها
۳۶۸	۱۷.۳.۲	مشاهده کانال‌ها به صورت رنگی
۳۶۸	۱۷.۳.۳	ویرایش کانال‌ها

۳۶۹	۱۷.۳.۴	ایجاد کانال آلفا
۳۶۹	۱۷.۳.۵	ایجاد کانال Spot
۳۷۰	۱۷.۳.۶	تکثیر کانال ها
۳۷۲	۱۷.۳.۷	حذف کانال ها
۳۷۲	۱۷.۳.۸	جابجایی و تغییر نام کانال ها
۳۷۲	۱۷.۳.۹	تفکیک کانال ها
۳۷۳	۱۷.۳.۱۰	ادغام کانال ها
۳۷۴	۱۷.۴	محاسبات کانال
۳۷۴	۱۷.۴.۱	ترکیب کانال ها با دستور Apply Image
۳۷۵	۱۷.۴.۲	دستور Calculations
۳۷۷	۱۸	آشنایی با مفاهیم چاپ
۳۷۷	۱۸.۱	تاریخچه چاپ
۳۷۷	۱۸.۲	از طراحی تا چاپ
۳۷۷	۱۸.۲.۱	مرحله طراحی
۳۷۸	۱۸.۲.۲	مرحله تهیه فیلم و زینک
۳۷۹	۱۸.۲.۳	مرحله چاپ
۳۸۰	۱۸.۲.۴	پیگیری های پس از چاپ
۳۸۰	۱۸.۳	استفاده از مد Multi Channel
۳۸۱	۱۸.۴	نقش کاغذ در صنعت چاپ
۳۸۱	۱۸.۴.۱	ویژگی های کاغذ
۳۸۱	۱۸.۴.۲	قطع کتاب
۳۸۲	۱۸.۵	مفهوم ترام
۳۸۲	۱۸.۵.۱	انواع ترام
۳۸۲	۱۸.۵.۲	شکل ترام
۳۸۳	۱۸.۵.۳	زاویه ترام
۳۸۴	۱۸.۵.۴	چاقی نقاط
۳۸۴	۱۸.۶	عدم تطابق رنگ ها
۳۸۵	۱۸.۷	علامت های چاپ
۳۸۷	۱۹	رتوش تصویر
۳۸۷	۱۹.۱	ابزار Clone Stamp
۳۹۰	۱۹.۲	رتوش در نمای پرسپکتیو
۳۹۰	۱۹.۲.۱	بررسی ابزارهای Vanishing Point
۳۹۲	۱۹.۲.۲	کار با دستور Vanishing Point
۳۹۳	۱۹.۲.۳	ایجاد نماهای پرسپکتیو
۳۹۵	۱۹.۲.۴	ایجاد نماهای پرسپکتیو وابسته

۳۹۶	۱۹.۲.۵	کیبی کردن قسمتی از تصویر در Vanishing Point
۳۹۶	۱۹.۲.۶	چسباندن موضوع کیبی شده در Vanishing Point
۳۹۷	۱۹.۲.۷	رتوش تصویر در محیط Vanishing Point
۳۹۸	19.3	حذف اشیاء با ابزار Remove
۳۹۹	۱۹.۴	ابزار Healing Brush
۴۰۰	۱۹.۵	ابزار Spot Healing Brush
۴۰۲	۱۹.۶	ابزار Patch
۴۰۲	۱۹.۶.۱	تعمیر تصویر با پیکسل‌های نمونه‌برداری
۴۰۳	۱۹.۶.۲	تعمیر تصویر با الگو
۴۰۳	۱۹.۷	جابجایی موضوعات با ابزار Content-Aware Move
۴۰۴	۱۹.۸	ابزار Red Eye
۴۰۵	۱۹.۹	ابزار Color Replacement
۴۰۵	۱۹.۱۰	استفاده از ابزارهای قلم
۴۰۶	۱۹.۱۱	رفع خطاهای دوربین و لنز
۴۰۶	۱۹.۱۱.۱	حذف اشکالات لنز
۴۰۸	۱۹.۱۱.۲	فیلتر Adaptive Wide Angle
۴۰۹	۱۹.۱۲	حذف نویز از تصویر
۴۱۰	۱۹.۱۳	تغییر شکل عروسک خیمه شب بازی
۴۱۲	۱۹.۱۴	تصحیح نماهای پرسپکتیو
۴۱۴	۱۹.۱۵	استفاده از فیلتر Liquify
۴۱۴	۱۹.۱۵.۱	ایجاد اعوجاج در تصویر
۴۱۶	۱۹.۱۵.۲	کار با شبکه سیمی (Mesh)
۴۱۷	۱۹.۱۶	تصاویر پانوراما
۴۱۸	۱۹.۱۷	رنگی کردن تصاویر
۴۱۸	۱۹.۱۷.۱	رنگی کردن با قلم‌ها
۴۲۰	۱۹.۱۷.۲	رنگی کردن با شیب رنگی
۴۲۱	۱۹.۱۷.۳	استفاده از تنظیمات رنگ
۴۲۳	۲۰	آشنایی با Camera Raw
۴۲۳	۲۰.۱	کار با فایل
۴۲۳	۲۰.۱.۱	انواع قالب‌های گرافیکی RAW
۴۲۴	۲۰.۱.۲	ذخیره‌سازی و بازیابی فایل‌ها
۴۲۵	۲۰.۲	مروری بر پنجره Camera Raw
۴۲۶	۲۰.۲.۱	نمایش تصویر
۴۲۷	۲۰.۲.۲	پانل‌های تنظیم تصویر
۴۲۸	۲۰.۳	رتوش تصویر

۴۲۸ حذف قرمزی چشم	۲۰.۳.۱
۴۲۹ تصحیح لکه‌ها	۲۰.۳.۲
۴۳۰ تصحیح کجی تصویر	۲۰.۳.۳
۴۳۰ برش تصویر	۲۰.۳.۴
۴۳۰ چرخاندن تصویر	۲۰.۳.۵
۴۳۱ تصحیح خطاهای لنز	۲۰.۳.۶
۴۳۲ تصحیح رنگ تصویر	۲۰.۴
۴۳۲ تنظیمات عمومی رنگ	۲۰.۴.۱
۴۳۳ تنظیم دقیق تنالیتۀ تصویر	۲۰.۴.۲
۴۳۵ سیاه و سفید کردن سفارشی تصویر	۲۰.۴.۳
۴۳۵ تصحیح رنگ کل تصویر	۲۰.۴.۴
۴۳۶ تصحیح رنگ بخشی از تصویر	۲۰.۴.۵
۴۳۷ Graduated Filter تنظیم رنگ بخشی از تصویر با	۲۰.۴.۶
۴۳۷ Radial Filter تنظیم رنگ بخشی از تصویر با	۲۰.۴.۷
۴۳۸ Camera Raw افکت‌های	20.5
۴۳۸ از بین بردن مه	۲۰.۵.۱
۴۳۹ Grain افکت	۲۰.۵.۲
۴۴۱ قالب‌های گرافیکی	۲۱
۴۴۱ پسوند فایل‌های گرافیکی	۲۱.۱
۴۴۶ کاهش حجم فایل‌های گرافیکی	۲۱.۲
۴۴۷ اضافه کردن اطلاعات به فایل	۲۱.۳
۴۴۷ اضافه کردن یادداشت	۲۱.۳.۱
۴۴۸ مخفی و آشکار کردن یادداشت‌ها	۲۱.۳.۲
۴۴۹ انجام خودکار دستورات	۲۲
۴۴۹ عملیات آماده	۲۲.۱
۴۵۰ ایجاد عملیات جدید	۲۲.۲
۴۵۱ اجرای عملیات	۲۲.۳
۴۵۱ نحوهٔ اجرای عملیات	۲۲.۳.۱
۴۵۲ تعیین سرعت اجرای دستورات	۲۲.۳.۲
۴۵۲ مدیریت عملیات	۲۲.۴
۴۵۳ مرتب‌سازی	۲۲.۴.۱
۴۵۳ تکثیر عملیات، دستورات و مجموعه‌ها	۲۲.۴.۲
۴۵۳ حذف عملیات، دستورات و مجموعه‌ها	۲۲.۴.۳
۴۵۳ تنظیم گزینه‌های عملیات	۲۲.۴.۴
۴۵۴ مدیریت مجموعه‌ها	۲۲.۵

۴۵۴ ۲۲.۵.۱ ذخیره کردن و بازیابی مجموعه‌ها
۴۵۴ ۲۲.۵.۲ تغییر نام مجموعه‌ها
۴۵۵ ۲۲.۶ دستورات فتوشاپ ویژه Action ها
۴۵۵ ۲۲.۶.۱ ویرایش گروهی تصاویر با دستور Batch
۴۵۶ ۲۲.۶.۲ دستور Create Droplet
۴۵۷ ۲۲.۶.۳ دستور Conditional Mode Change
۴۵۷ ۲۲.۶.۴ دستور Image Processor
۴۵۹ ۲۳ طراحی صفحات وب
۴۵۹ ۲۳.۱ استفاده از دستور Zoomify
۴۶۰ ۲۳.۲ قطعه‌بندی تصویر
۴۶۲ ۲۳.۲.۱ قطعه‌بندی با ابزار Slice
۴۶۲ ۲۳.۲.۲ قطعه‌بندی با استفاده از خطوط راهنما
۴۶۳ ۲۳.۲.۳ قطعه‌بندی با استفاده از یک لایه
۴۶۳ ۲۳.۲.۴ تبدیل قطعات
۴۶۳ ۲۳.۲.۵ مخفی و آشکار کردن قطعات
۴۶۴ ۲۳.۲.۶ مخفی و آشکار کردن شماره قطعات
۴۶۴ ۲۳.۲.۷ تغییر رنگ Sliceها
۴۶۴ ۲۳.۳ ویرایش قطعات
۴۶۴ ۲۳.۳.۱ انتخاب قطعات
۴۶۵ ۲۳.۳.۲ تقسیم قطعات
۴۶۵ ۲۳.۳.۳ تغییر پشته قطعات
۴۶۶ ۲۳.۳.۴ ردیف کردن و توزیع قطعات
۴۶۶ ۲۳.۳.۵ حذف قطعات
۴۶۶ ۲۳.۳.۶ قفل Sliceها
۴۶۶ ۲۳.۴ تغییر گزینه‌های مربوط به قطعات
۴۶۷ ۲۳.۴.۱ اختصاص آدرس به قطعات
۴۶۷ ۲۳.۴.۲ وارد کردن متن HTML داخل یک قطعه
۴۶۸ ۲۳.۵ بهینه‌سازی تصویر و ذخیره کردن آن
۴۶۹ ۲۳.۵.۱ گزینه‌های نمایش
۴۷۰ ۲۳.۵.۲ بهینه‌سازی فایل‌های Jpeg
۴۷۱ ۲۳.۵.۳ بهینه‌سازی فایل‌های Gif و Png-8
۴۷۲ ۲۳.۵.۴ بهینه‌سازی فایل‌های Png-24
۴۷۲ ۲۳.۵.۵ ذخیره‌سازی فایل
۴۷۳ ۲۳.۶ ذخیره‌سازی با کمک گزینه Image Assets
۴۷۴ ۲۳.۷ ساخت انیمیشن

۴۷۵	۲۴. ویدیو و انیمیشن سازی
۴۷۵	۲۴.۱. Timeline پانل
۴۷۶	۲۴.۱.۱. Frames مد
۴۷۷	۲۴.۱.۲. Video Timeline مد
۴۷۷	۲۴.۲. کار با فایل های ویدیویی
۴۷۷	۲۴.۲.۱. ذخیره سازی انیمیشن ها
۴۷۸	۲۴.۲.۲. ارسال تصاویر ویدیویی و انیمیشن (Export)
۴۸۰	۲۴.۲.۳. وارد کردن فریم های ویدیویی
۴۸۰	۲۴.۳. ایجاد تصاویر متحرک
۴۸۱	۲۴.۳.۱. ساخت انیمیشن های فریم به فریم
۴۸۲	۲۴.۳.۲. ساخت ویدیو
۴۸۳	پیوست ۱: مروری بر جعبه ابزار
۴۸۶	پیوست ۲: میانبرهای فتوشاپ (Shortcuts)

مقدمه

نرم افزار فتوشاپ که توسط شرکت Adobe عرضه می شود، مهم ترین و محبوب ترین نرم افزار طراحی و چاپ در بین طراحان دنیا محسوب می شود. جلوه های ویژه، مدیریت قوی لایه ها، ابزارهای قدرتمند انتخاب، رتوش دقیق تصاویر و همچنین پلاگین ها و فیلترهای قابل نصب در این نرم افزار عواملی هستند که طراحان حرفه ای را به سوی خود جذب کرده اند. اخیراً نیز قابلیت های هوش مصنوعی به آن اضافه شده و همچنان رو به پیشرفت است؛ پیشرفت هایی که پیش تر، تصور آن هم ممکن نبود.

به شکر الهی، کتاب "مرجع آموزشی Photoshop CS5" (نسخه پایه این کتاب) از طرف سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش، در زمره مناسب ترین کتاب های آموزشی سال ۹۰-۸۹ معرفی شد. همچنین این کتاب، در جشنواره رشد، در حوزه کامپیوتر، شایسته تقدیر شناخته شد و موفق به دریافت جایزه گردید. اینک نسخه جدید این کتاب، در دسترس دانش پژوهان و علاقمندان به طراحی قرار گرفته است و امید است همچنان مورد پسند قرار گیرد. در تالیف این کتاب، همواره سعی بر این بوده تا مطالب به صورت ساده و شیوا ارائه گردد. مطالب این کتاب به صورت مرجع آموزشی است و دستورات آن به صورت گام به گام توضیح داده شده است تا همه افراد، در هر سطحی بتوانند از آن استفاده کنند. بحث های جامعی که در این کتاب مطرح شده است، باعث می شود تا افراد گرافیست نیز بتوانند از آن به عنوان یک مرجع مناسب استفاده کنند.

از آنجایی که انجام تمرینات، نقش بسیار موثر و مهمی در یادگیری مطالب دارند؛ موکدا توصیه می شود خوانندگان گرامی، تمرینات ذکر شده را با دقت انجام دهند. راز موفقیت شما در طراحی تصاویر زیبا و دلخواه، انجام تمرین های زیاد است. پیشنهاد می کنیم تا بروشورهای گوناگونی تهیه کرده و طرح های موجود در آنها را مجدداً پیاده سازی نمایید.

در نهایت این که مطالب کتاب حاضر، حاصل سال ها تدریس و کار عملی با این نرم افزار است و هم اکنون پیش روی شما قرار گرفته است. امید است این کتاب مورد استفاده خوانندگان محترم و دانش پژوهان گرامی قرار گیرد. متخصصین محترم گرافیک و خوانندگان گرامی می توانند نظرات، انتقادات، پیشنهادات و مطالب خود را از طریق انتشارات پندارپارس و یا پست الکترونیکی mohammadesmailihoda@gmail.com به اینجانب انتقال دهند. همچنین در صورت لزوم، پاسخ های مقتضی به آدرس الکترونیکی شما ارسال خواهد شد.

فصل نخست

گرافیک کامپیوتری و چاپ

گرافیک کامپیوتری، علمی است که نحوه کار با تصاویر کامپیوتری (دیجیتال) را بیان می‌کند. به این ترتیب، ابتدا تصاویر محیط پیرامون ما، طبق یک مدل ریاضی به تصاویر دیجیتالی تبدیل می‌شوند. سپس در کامپیوتر قابل مشاهده بوده و به راحتی ذخیره، بازیابی و ویرایش می‌شوند. تصاویر خلق شده در کامپیوتر نیز جزو گرافیک کامپیوتری محسوب می‌شوند. مزیت بزرگ تصاویر دیجیتال، امکان نشر سریع آنها در شبکه‌های کامپیوتری (به ویژه اینترنت) است.

تصویر، مهم‌ترین مفهوم در گرافیک کامپیوتری است. داشتن شناخت دقیق از تصاویر کامپیوتری و چاپ باعث خواهد شد تا بتوانید یک طراح موفق شوید. در غیر این صورت، نتیجه مطلوبی از طرح‌های چاپ شده خود به دست نخواهید آورد. توصیه می‌کنیم در کنار یادگیری فتوشاپ، مفاهیم مربوط به تصویر (از جمله رنگ‌شناسی) و چاپ را هم دنبال کنید.

در این فصل سعی خواهیم کرد تا شما را با مفاهیم پایه گرافیک دیجیتال و چاپ آشنا کنیم. در فصل‌های بعدی، این بحث به صورت تکمیلی بیان خواهد شد.

۱.۱. انواع گرافیک

همان گونه که بیان شد، گرافیک کامپیوتری علمی است که به نحوه تبدیل تصاویر به نوع کامپیوتری و نحوه ذخیره‌سازی، بازیابی و پردازش آنها می‌پردازد. گرافیک کامپیوتری، به دو گروه کلی گرافیک برداری و گرافیک پیکسلی تقسیم می‌شود که با توجه به نوع کار، از یکی از آنها استفاده خواهیم کرد. بنابراین، پیش از انجام هر گونه طراحی، باید نوع طراحی و سپس نرم‌افزار لازم را مشخص کنید. هر کدام از انواع گرافیک، کاربردهایی دارند که در ادامه بحث خواهیم کرد.

۱.۱.۱. گرافیک برداری^۱

در این نوع از گرافیک، از فرمول‌های ریاضی و بردار، برای ترسیم، تبدیل، ذخیره و بازیابی تصاویر استفاده می‌شود؛ بنابراین تصاویر برداری با بزرگنمایی کیفیت خود را از دست نمی‌دهند. فایل‌های *.cdr و *.ai که به ترتیب خروجی

¹ Vector

نرم‌افزارهای Corel Draw و Adobe Illustrator هستند نمونه‌هایی از فایل‌های برداری به شمار می‌روند. این دو نرم‌افزار، مکمل فتوشاپ بوده و برای انجام کارهای برداری، مانند چاپ روی نایلون، چاپ روی فلز و طراحی آرم به کار می‌روند. یکی از ویژگی‌های مهم این نرم‌افزارها، دقت بالای آنها در اندازه‌گیری است؛ بنابراین، برای طراحی کارهایی که به دقت بالایی نیاز دارند از این برنامه‌ها استفاده می‌شود. نرم‌افزارهای Adobe Animate، AutoCAD و 3DS Max نمونه‌های دیگری از این نرم‌افزارها هستند.

تصاویر برداری، غالباً از خطوط و منحنی‌ها تشکیل می‌شوند. اطلاعات دیگری مانند رنگ و ضخامت خطوط نیز به همراه آنها ذخیره می‌شوند. ویژگی دیگر این نوع تصاویر، شناخت خواص هندسی اشکال و محل قرارگیری دقیق نقاط اصلی آنها است. برای نمونه، یک دایره ترسیم شده به روش برداری، به صورت مختصات مرکز و شعاع آن ذخیره می‌شود. به این ترتیب، با تغییر مقدار عددی شعاع آن، به راحتی می‌توانیم شعاع تصویر ترسیم شده را تغییر دهیم. یک خط نیز با توجه به مختصات شروع و پایانی آن ذخیره می‌گردد که باعث می‌شود طراح بتواند آنها را به راحتی ویرایش نماید.



فتوشاپ نیز دارای ابزاری بنام Path است که به صورت برداری کار می‌کند. این ابزار می‌تواند برای طراحی آرم شرکت‌ها مورد استفاده قرار گیرد. همچنین فتوشاپ برای نوشتن متن، کار با اشیاء سه‌بعدی و اعمال افکت‌ها از بردار استفاده می‌کند. این کار باعث می‌شود تا کیفیت تصاویر در هنگام ویرایش تغییر نکند. البته، باید توجه داشته باشید که کار نهایی شما، به صورت یک فایل پیکسلی ذخیره خواهد شد؛ بنابراین، برای داشتن یک خروجی با کیفیت برداری، باید از نرم‌افزارهایی استفاده کنید که فایل نهایی آنها برداری است.

۱.۱.۲. گرافیک پیکسلی^۱

در این نوع گرافیک، تصویر به مجموعه‌ای از نقاط نورانی به نام پیکسل تبدیل می‌شود. هر چقدر تعداد پیکسل‌های یک تصویر بیشتر باشد آن تصویر، دارای اطلاعات بیشتری بوده و در نتیجه وضوح بیشتری خواهد داشت. در این نوع تصاویر، با بزرگنمایی، کیفیت تصویر پایین می‌آید؛ زیرا پیکسل‌های جدید از پیکسل‌های موجود محاسبه و ساخته می‌شوند. شاید تصور کنید که تصاویر پیکسلی به دلیل داشتن کیفیت پایین‌تر نمی‌تواند کاربرد چندانی داشته باشد؛ اما باید بدانید که تصاویر گرفته شده از محیط اطراف ما با دوربین‌های دیجیتال تهیه می‌شوند و از نوع پیکسلی هستند.

^۱ Raster / Bitmap

تصاویر تولید شده با اکثر اسکنرها نیز از این نوع هستند. برخی از اسکنرها، دارای OCR بوده و می‌توانند تصاویر نوشته را به نوع متنی تبدیل کرده و با پسوندی مانند *.txt* ذخیره نمایند.

فایل‌های فتوشاپ (با پسوند *.psd*) می‌توانند ترکیبی از تصاویر برداری و پیکسلی را در خود جای دهند؛ ولی بخش اعظم فایل‌های گرافیکی را تصاویر پیکسلی به خود اختصاص می‌دهند. بسیاری از قالب‌های مهم تصویری، مانند BMP، GIF، TIFF، PNG و JPG از نوع تصاویر پیکسلی هستند. فایل‌های ویدیویی، مثل AVI و MPG نیز از نوع پیکسلی محسوب می‌شوند.



از آن جایی که تصاویر پیکسلی، مجبور به ذخیره کردن اطلاعات تمام پیکسل‌ها هستند، بنابراین، حجم بسیار زیادی نسبت به تصاویر برداری اشغال می‌کنند. همچنین، سرعت پردازش تصاویر پیکسلی نسبت به تصاویر برداری، بسیار پایین‌تر است؛ به همین خاطر، برای کار با تصاویر پیکسلی توصیه می‌شود از پردازنده‌های قوی‌تری استفاده شود.

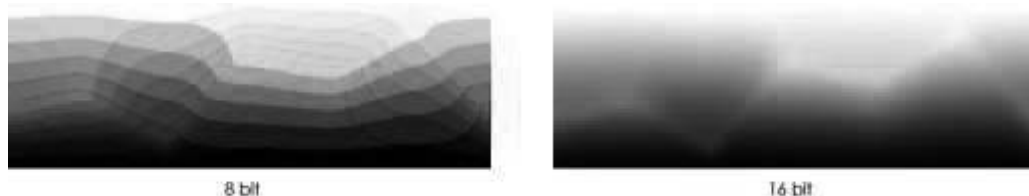
۱.۱.۳ رندر کردن تصاویر

گاهی لازم است تصاویر برداری را به نوع پیکسلی تبدیل کنید. این کار، معمولاً برای استفاده از قابلیت‌های پیکسلی برنامه فتوشاپ انجام می‌شود؛ زیرا برخی از امکانات تنها در حالت پیکسلی در اختیار کاربران قرار می‌گیرند. به عملیات تبدیل تصاویر برداری به نوع پیکسلی، اصطلاحاً رندر کردن (Render / Rasterize) می‌گویند. در هنگام ارسال طرح به چاپخانه، تمام لایه‌های برداری باید رندر شوند.

۱.۲ عمق بیتی

عمق بیتی، تعداد رنگ‌هایی را مشخص می‌کند که برای هر پیکسل از تصویر در دسترس است. هر چقدر تعداد بیت‌ها بیشتر باشد، تعداد رنگ‌های بیشتری در تصویر ذخیره شده و در نتیجه، نمایش تصویر دقیق‌تر خواهد بود.^۱ فتوشاپ از عمق بیتی ۱، ۸، ۱۶ و ۳۲ در تصاویر گرافیکی پشتیبانی می‌کند. شکل زیر، تفاوت دو تصویر ۸ و ۱۶ بیتی را نشان می‌دهد.

^۱ تصاویر باید به صورت اولیه دارای عمق بیتی بالایی باشند؛ در غیر این صورت، با افزایش عمق بیتی یک فایل نمی‌توانید کیفیت آن را افزایش دهید. افزایش عمق بیتی یک تصویر، تنها باعث می‌شود ویرایش‌های بعدی با دقت بالاتری انجام شوند.



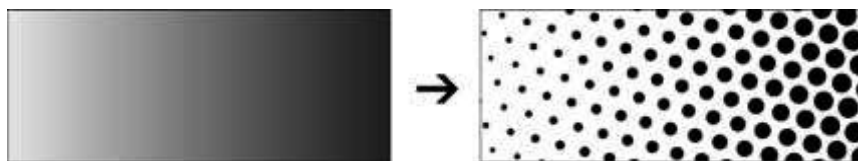
گاهی باید برای کاهش حجم فایل‌های گرافیکی، از تعداد رنگ‌های کمتری استفاده کنیم؛ بنابراین، عمق بیتی آنها را کاهش می‌دهیم. این کار هنگام ارسال فایل در شبکهٔ اینترنت، بسیار مفید خواهد بود. کاهش عمق بیتی تصاویر از طریق دستورات منوی **Image > Mode** یا ذخیره‌سازی فایل‌ها با دستور **File > Export > Save for Web** امکان‌پذیر است. پسوندهای ***.gif** و ***.png** از کاهش عمق رنگ برای تولید فایل‌های کم حجم پشتیبانی می‌کنند.

در شکل زیر، تصویر سمت چپ با عمق ۱ بیت (دو رنگ) و تصویر سمت راست با عمق ۸ بیت (۲۵۶ رنگ)^۱ نشان داده شده است.



۱.۳. هافتون

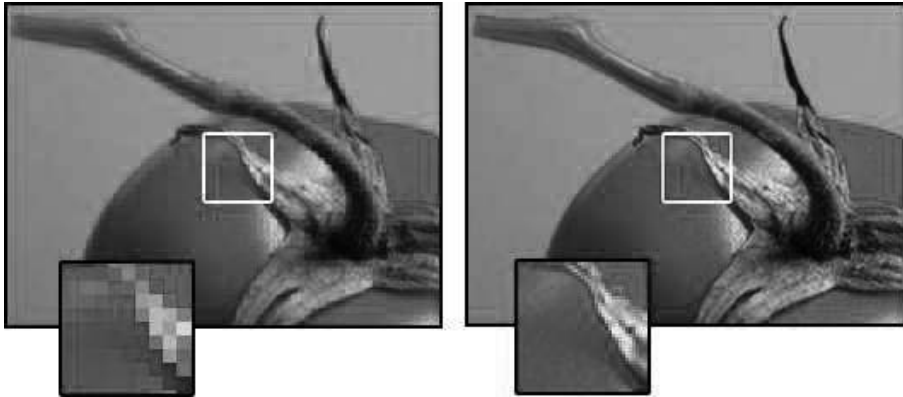
تصاویر کامپیوتری، از رنگ‌های پیوسته و متنوعی استفاده می‌کنند؛ اما در صنعت چاپ، این امکان وجود ندارد و تصاویر به صورت چهار رنگ و مجموعه‌ای از نقاط بر روی کاغذ چاپ می‌شوند. دستگاه‌های چاپ، برای تولید انواع رنگ‌ها از تکنیکی به نام هافتون (Halftone) استفاده می‌کنند که در فصل "آشنایی با مفاهیم چاپ" به طور مفصل بررسی خواهد شد. در این روش، تصویر مورد نظر به رنگ‌های اصلی چاپ تجزیه شده و به نقاط بسیار ریز تبدیل می‌شوند. شکل زیر، نحوهٔ تبدیل یک تصویر به نقاط قابل چاپ را نشان می‌دهد.



^۱ این عدد از ۲ به توان تعداد بیت‌ها به دست می‌آید.

۱.۴. تفکیک پذیری

در گرافیک پیکسلی، مفهومی به نام تفکیک‌پذیری (Resolution) وجود دارد که تعداد پیکسل‌ها یا نقاط چاپ شده در واحد طول (معمولا اینچ) را نشان می‌دهد. واحد اندازه‌گیری تفکیک‌پذیری غالباً 'dpi' یا 'ppi' می‌باشد.^۳ اکثر دوربین‌های دیجیتال، از تصاویر 72 dpi پشتیبانی می‌کنند.



در شکل بالا، تصویر سمت چپ، دارای وضوح 72 dpi و تصویر سمت راست، دارای وضوح 300 dpi است. قسمتی از هر دو تصویر، با بزرگنمایی ۲۰۰٪ نشان داده شده‌اند.

طبیعی است هر چه قدر این مقدار را بزرگتر در نظر بگیریم، کیفیت چاپ بالاتری خواهیم داشت؛ با این حال، باید به نکات زیر توجه نمایید:

- افزایش تفکیک‌پذیری، باعث افزایش سریع حجم فایل می‌شود؛ بنابراین، سرعت ویرایش تصاویر کاهش می‌یابد.
- ممکن است یک تصویر دارای کیفیت بالایی باشد؛ اما دقت کنید که دستگاه‌های چاپ نیز باید قادر باشند آن تصویر را با کیفیت مورد نظر شما بر روی کاغذ چاپ کنند.

جدول زیر تفکیک‌پذیری‌های متداول تصاویر را نشان می‌دهد:

¹ Dot Per Inch

² Pixel Per Inch

^۳ اصطلاح **نقطه** در صنعت چاپ و اصطلاح **پیکسل** در هنگام کار با مانیتورها و تلویزیون‌ها به کار برده می‌شوند. با این حال، از آن جایی که هر پیکسل در تصویر معادل یک نقطه در چاپ است، در بسیاری از جاها از اصطلاح نقطه به جای پیکسل استفاده می‌کنند.

تفکیک پذیری	نوع طراحی
72 dpi	تصاویر دیجیتالی و تصاویر وب
150~220 dpi	طراحی برای روزنامه
300~350 dpi	بروشور ^۱ ، کارت ویزیت و ...
با توجه به نوع چاپگر	چاپگرها
72 dpi	بنرها

تعیین میزان تفکیک‌پذیری یک تصویر برای چاپ، بستگی به نوع کاغذ، کیفیت جوهر و مانند آن دارد که در فصل "آشنایی با مفاهیم چاپ" در مورد آنها صحبت خواهیم کرد. بنابراین، اعداد ذکر شده در جدول فوق می‌توانند با توجه به نیازهای شما تغییر کنند.

آزمون

- ۱- به نظر شما کدامیک از انواع برداری و پیکسلی، کاربرد بیشتری دارد؟ دلیل بیاورید.
- ۲- مزایای استفاده از گرافیک کامپیوتری را بیان کنید.
- ۳- فونت‌ها جزو کدام دسته از فایل‌های گرافیکی هستند؟
- ۴- نام چند نرم‌افزار گرافیکی را نام برده و نوع و کاربرد آنها را بیان کنید.
- ۵- برنامه Adobe Illustrator با کدام نوع از گرافیک سروکار دارد؟
- ۶- آیا امکان تبدیل فایل‌های برداری به پیکسلی وجود دارد؟ آیا تبدیل فایل‌های پیکسلی به برداری هم امکان‌پذیر است؟ در این مورد تحقیق کنید.
- ۷- آیا امکان چاپ همه رنگ‌ها در صنعت چاپ وجود دارد؟ چرا؟ تحقیق کنید.

فصل دوم

آشنایی با فتوشاپ

در این فصل با محیط فتوشاپ و کاربردهای آن آشنا می‌شوید. در پایان این فصل، نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای مورد نیاز برای اجرای برنامه فتوشاپ ذکر خواهند شد. توجه به اصطلاحات این فصل، به شما کمک خواهد کرد تا مفاهیم بیان شده در کتاب، به راحتی قابل درک باشند.

۲.۱. کاربردهای فتوشاپ

فتوشاپ یکی از قدرتمندترین و محبوب‌ترین نرم‌افزارهای گرافیکی در دنیا است. داشتن ابزارهای متنوع انتخاب و ویرایش، فیلترهای زیبا و کارآمد، استفاده از ابزارها و دستورات آگاه به محتوای تصویر، کار با تصاویر سه‌بعدی، امکان نصب Plug-in^۱ و ... از توانایی‌های این نرم‌افزار ارزشمند است.

این نرم‌افزار، غالباً برای طراحی و چاپ مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ اما از آن می‌توان برای طراحی تصاویر وب، رتوش و رنگی کردن تصاویر قدیمی، ایجاد جلوه‌های ویژه، ویرایش ویدیو و مانند آن استفاده کرد. هر کدام از این مفاهیم، در فصل‌های آتی مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

نکته دیگری که باید به آن توجه کنید، این است که نرم‌افزار فتوشاپ، بیشتر برای ویرایش تصاویر مورد استفاده قرار می‌گیرد. این جمله بدان معنی است که برای شروع کار با فتوشاپ، معمولاً به یکسری تصویر نیاز خواهید داشت تا با کنار هم قرار دادن و ویرایش آنها بتوانید تصویر نهایی را ایجاد کنید. با این وجود، از فتوشاپ برای ایجاد طرح‌های برداری مانند آرم^۲ نیز استفاده می‌شود. دقت کنید که خروجی نهایی فتوشاپ پیکسلی است؛ بنابراین، برای گرفتن خروجی برداری باید از نرم‌افزارهایی مانند Adobe Illustrator استفاده کرده و یا مسیرهای ساخته شده در فتوشاپ را با دستور File > Export > Paths to Illustrator ذخیره و به برنامه Adobe Illustrator ارسال کنید.

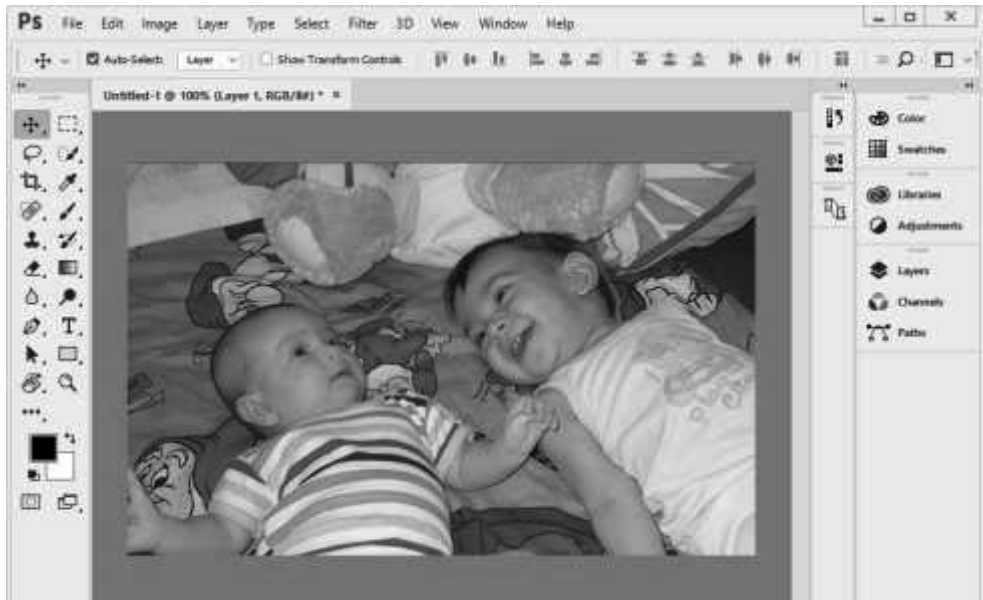
^۱ منظور از Plug-in اجزایی است که به نرم‌افزار فتوشاپ اضافه شده و قابلیت‌های آن را افزایش می‌دهد. به عنوان نمونه، شما می‌توانید فیلترها یا دستورات مورد نظر خود را دانلود کرده و سپس به نرم‌افزار فتوشاپ اضافه کنید.

^۲ برای طراحی تصاویری مانند آرم که از مجموعه خطوط و منحنی‌ها تشکیل شده‌اند، بهتر است از برنامه‌های برداری، مانند Corel Draw یا Adobe Illustrator استفاده کنید. از آن جایی که این نرم‌افزارها مکمل فتوشاپ هستند؛ بنابراین، یادگیری آنها برای طراحان الزامی است.

۲.۲. محیط نرم افزار

پیش از شروع یادگیری این نرم افزار، باید با محیط برنامه فتوشاپ آشنا شوید. این شناخت باعث می شود تا بتوانید به راحتی به دستورات مورد نظر خود در فتوشاپ دسترسی پیدا کرده و از آنها استفاده کنید. در این بخش به بررسی اجزای این نرم افزار خواهیم پرداخت.

پس از اجرای نرم افزار فتوشاپ، وارد محیطی مانند شکل زیر می شوید. این محیط طوری طراحی شده است که بیشترین فضای کاری را در اختیار شما قرار می دهد.

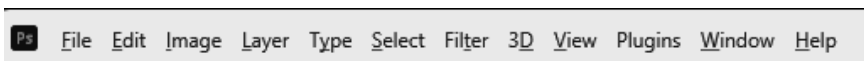


۲.۲.۱. محیط کار

این قسمت از محیط فتوشاپ که بیشترین فضای برنامه را به خود اختصاص داده است، برای باز کردن فایل ها و طراحی در نظر گرفته شده است. برای داشتن فضای کاری بیشتر و تسلط به تصاویر، بهتر است وضوح مانیتور خود را در مد 1280x1024 یا بیشتر قرار دهید. طراحان حرفه ای در هنگام کار با تصاویر، حتی نوار ابزار و پانل ها را مخفی می کنند تا فضای کار خود را افزایش دهند. این کار، با تسلط به میانبرهای برنامه و تمرین زیاد امکان پذیر است.

۲.۲.۲. منوها

مانند هر نرم افزار دیگر، در این قسمت دستورات فتوشاپ قرار دارند. دستورات پر کاربرد، دارای کلید میانبر هستند که دسترسی سریع به آنها را امکان پذیر می کنند.



قسمت‌های گوناگون این منو به شکل زیر است:

- File:** دستورات کار با فایل و چاپ در این قسمت قرار دارد.
 - Edit:** این قسمت برای کار با حافظه و دستورات ویرایشی در نظر گرفته شده است.
 - Image:** برای کار با تصاویر و تغییر اندازه دادن آنها از این منو استفاده می‌شود.
 - Layer:** مدیریت لایه‌ها از این قسمت انجام می‌شود.
 - Type:** دستورات مربوط به تایپ متن در این قسمت قرار دارد.
 - Select:** در این قسمت، دستورات مربوط به انتخاب تصاویر و ویرایش آنها وجود دارد.
 - Filter:** منوی **Filter**، محلی برای اعمال جلوه‌های ویژه به تصاویر است. فیلترهای سفارشی نصب شده، معمولاً به این منو اضافه می‌شوند.
 - * 3D:** این منو، شامل مجموعه دستورات کار در فضای سه‌بعدی است. این منو در نسخه‌های جدید به علت تغییرات تکنولوژی در **GPU** غیرفعال شده و در حال حذف است. برای استفاده از قابلیت‌های سه‌بعدی باید از نسخه پیشین فتوشاپ (نسخه ۲۲.۲) استفاده کنید که از فوریه ۲۰۲۱ در دسترس است. در نهایت، این منو در آخرین نسخه فتوشاپ به طور کامل حذف شده است.
 - با این وجود، همچنان می‌توانید از برخی قابلیت‌های آن مانند ایجاد متن‌های سه‌بعدی استفاده کنید.
 - View:** نحوه نمایش تصویر را مشخص می‌کند.
 - Plugins:** برای دانلود، نصب و مدیریت پلاگین‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد.
 - Window:** برای مدیریت پنجره‌ها، پانل‌ها، نوار ابزار و نوار **Options** به کار می‌رود.
 - Help:** برای گرفتن کمک از برنامه فتوشاپ از این منو استفاده می‌شود.
- این منوها در فصول بعدی به طور مفصل، مورد بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

۲.۲.۳. نوار ابزار (Toolbox)

نوار ابزار، شامل ابزارهای گوناگونی است که به ابزارهای انتخاب، ابزارهای ویرایشی، ابزارهای برداری، ابزارهای نمایشی و ... تقسیم می‌شوند. ابزارهای این نوار، به همراه نام و کاربرد آنها در پیوست نخست کتاب آورده شده است. برای دسترسی به توضیحات کامل‌تر ابزارها، به فصل‌های مربوطه مراجعه کنید.

اگر با ماوس روی یک ابزار قرار بگیرید، نام ابزار و میانبر آن نمایش داده می‌شود. همچنین، کاربرد ابزار به همراه یک فیلم کوتاه آموزشی نمایش داده می‌شود.



بسیاری از ابزارهایی که در نوار ابزار قرار دارند دارای یک زیر مجموعه از ابزارها هستند. علامت ▶ در گوشهٔ یک ابزار، نشانگر ابزارهای مخفی است که در زیر آن قرار دارند. برای انتخاب ابزارهایی که در یک مجموعه قرار دارد، به یکی از روش‌های زیر عمل کنید:

- کلید Shift را پایین نگه داشته و سپس میانبر آن ابزار را فشار دهید.^۱ به عنوان نمونه، برای انتخاب ابزارهای گوناگون Marquee می‌توانید از ترکیب Shift+M استفاده کنید. ابزارهایی مانند == و ☉ که کلید میانبر ندارند، با این روش قابل انتخاب نیستند.
 - کلید Alt را پایین نگه داشته و در جعبه ابزار، روی مجموعه ابزار مورد نظر کلیک کنید.
- برای نمایش یا مخفی کردن نوار ابزار، بر روی گزینهٔ Tools ► Window کلیک کنید.

۲.۲.۴. نوار Options^۲

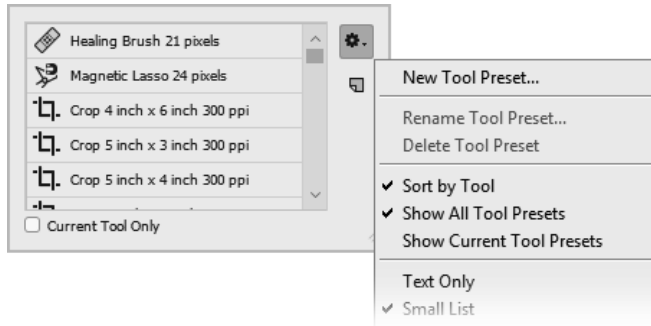
ابزارهای موجود در جعبهٔ ابزار، دارای گزینه‌هایی هستند که از طریق نوار Options قابل دسترسی است. با انتخاب یک ابزار، نوار Options گزینه‌های مربوط به آن را نشان می‌دهد. برای نمایش یا مخفی کردن این نوار می‌توانید گزینهٔ Options ► Window را انتخاب کرده و یا بر روی یکی از ابزارها دابل کلیک کنید. همچنین با دابل کلیک بر روی عنوان این نوار که در سمت چپ آن قرار دارد می‌توان اندازهٔ آن را حداقل یا حداکثر کرد. این نوار ابزار، قابل جابه‌جایی بوده و به راحتی می‌تواند به بخش پایین یا بالای صفحه بچسبد.



نخستین گزینهٔ موجود در سمت چپ این نوار، گزینه‌ای به نام Tool Preset است که نشانگر ابزار جاری است. اگر بر روی علامت ⇄ در کنار آن کلیک کنید یک پنجره به شکل زیر باز می‌شود. تنظیمات پرکاربرد ابزارها، در درون این پنجره قرار داده شده است.


^۱ برای این کار، باید گزینهٔ Use Shift Key for Tool Switch در قسمت Tools ► Preferences ► Edit تیک خورده باشد.

^۲ Tool Options Bar



برای استفاده از تنظیمات آماده (Tool Preset)، باید روی گزینه مورد نظر کلیک کنید. اگر بخواهید تنها تنظیمات ابزار جاری را ببینید، گزینه **Current Tool Only** را تیک بزنید.



Tool Preset، دستورات متنوعی برای مدیریت نوار ابزار در اختیار طراح قرار می‌دهد که از طریق منوی این پنجره (آیکن ) در دسترس است:

دستور Reset Tool: این دستور، تنظیمات ابزار جاری در نوار **Options** را با تنظیمات پیش‌فرض جایگزین می‌کند.

دستور Reset All Tools: این دستور، تنظیمات همه ابزارها در نوار **Options** را با تنظیمات پیش‌فرض جایگزین می‌کند.

تنظیمات پیش‌فرض ابزارها، از طریق پانل **Tool Preset** در **Window** در دسترس است.

۲.۲.۵. پانل‌ها

پانل‌ها عموماً برای کنترل و مدیریت تصاویر به کار می‌روند. به عنوان نمونه، پانل **Layers** لایه‌های تصویر را مدیریت می‌کند و پانل‌هایی مانند **Color** و **Swatches** برای مدیریت رنگ‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. پانل‌های مرتبط با یکدیگر، معمولاً در یک گروه قرار می‌گیرند. در مجموعه نرم‌افزارهای **Creative Cloud**، روش‌های یکسانی برای مدیریت این پانل‌ها وجود دارد که باعث می‌شود به سادگی بتوانید از همه آنها استفاده کنید. برای توضیحات بیشتر در این زمینه می‌توانید به **Help** برنامه مراجعه نمایید.

برای مخفی یا آشکار کردن پانل‌ها، یکی از کارهای زیر را انجام دهید:

- از منوی **Window**، پانل مورد نظر را انتخاب نمایید. توجه کنید که پانل‌ها به صورت گروهی مخفی یا آشکار می‌شوند.
- برای مخفی یا آشکار کردن پانل‌های موجود در صفحه، از ترکیب کلیدهای **Shift+Tab** استفاده می‌شود. مخفی کردن پانل‌های صفحه، باعث افزایش فضای کاری می‌شود.