

BOOM

CGe-magazine issue 1

ماهنامه تخصصی گرافیک سال اول شماره اول بهار ۱۳۸۶



فهرست مطالب

۱ مقدمه
۲ دانلود
۳ پیشنهاد یک حرفه‌ای
۴ مصاحبه
۹ معرفی یک هنرمند
۱۲ Asiva Shift+Gain
۱۳ چای وگپ
۱۵ مقاله آموزشی
۱۹ گزارش ویژه
۳۱ گالری ماه



BOOM



بای بای خوک بزرگ... سلام موش کوچولو!

سلام دوست علاقه‌مند! این اولین مجله‌ای هست که امسال دریافت می‌کنی! امیدوارم تا اینجای کار، تونسته باشیم تو رو راضی و با خودمون همراه کنیم! به همین سادگی، یک سال دیگه هم رفت...
تو سالی که گذشت، چقدر از وقت‌هایی که داشتی استفاده کردی؟ چقدر تونستی برای خودت مفید باشی؟
آفرین به تو که از وقت و زمان خودت به بهترین نحو ممکن استفاده کردی! تو هم که

نتونستی خوب استفاده کنی، زیاد نگران نباش. سعی کن از این به بعد خوب از وقت و زمان استفاده کنی. یادت باشه که "ماهی رو هر وقت از آب بگیری، تازه است!"
خیلی به کامپیوتر و گرافیک علاقه داری؟ خوب به پیشنهاد دارم. برای استفاده ی بهتر از فرصت‌ها، یکی دوتا چیز لازم داری! اول، برنامه‌ریزی مناسب و دوم پشتکار و اراده‌ی آهنی برای عمل به اون برنامه...
امیدوارم تو هم یکی از اون‌هایی باشی که عزمشون رو جزم کردن برای اینکه "امسال متفاوت باشن!"
مطمئن باش اگر بخوای، حتما می‌تونی...
بای بای خوک بزرگ... سلام موش کوچولو!



YOUR NO.1 SOURCE FOR GRAPHICS



Pretty Brush

<http://aminhabibi.googlepages.com/group1shapes.zip>
<http://aminhabibi.googlepages.com/group2shapesVegetation.zip>
<http://aminhabibi.googlepages.com/group3shapesPlanTrees.zip>
<http://aminhabibi.googlepages.com/BRUSH1.zip>
<http://aminhabibi.googlepages.com/BRUSH2.zip>
<http://aminhabibi.googlepages.com/BRUSH3.zip>

Download



صفحه آرایي

در هنگام صفحه آرایي حواستان باشد قبل از شروع به کار، حتما ماکت اولیه کارتان را تهیه نموده و به مشتری نشان بدهید.

حتما قبل از ارائه کار نهایی برای چاپ، پرینت نهایی از کارتان را به مشتری ارائه دهید تا فرم بندی، رنگ بندی و همچنین نوع کاغذ داخل صفحات و جلد نشریه را به تأیید برساند.

صفحه آرایي به سه بخش عمده کتاب، مجله، روزنامه تقسیم می گردد که هر کدام باید به تناسب خاص آرایش داده شود.

هر نوع صفحه آرایي بسته به گروهی که به آن تعلق دارد و مطالعه خواهند کرد سلیقه خاصی را می طلبد. مثلاً توجه داشته باشید نوع صفحه بندی یک مجله ورزشی با یک مجله پزشکی حتما متفاوت خواهد بود.

در هر نشریه جدا از بحث مطالب باید در وحله اول با یک نگاه در نشریه، با توجه به صفحه آرایي و نوع چینش و رنگ بندی، خواننده بتواند به راحتی به موضوع آن پی ببرد.

در نشریه، مجله و روزنامه صفحه نخست یا همان جلد حرف اول را می زند و بیان کننده ی

خیلی چیزهاست: مثلاً جناح نشریه را مشخص می کند؛ یا بیان کننده حرفه ای یا غیر حرفه ای بودن و تیپ نشریه است.

در هنگام صفحه آرایي حواستان باشد قبل از شروع به کار، حتما ماکت اولیه کارتان را تهیه نموده و به مشتری نشان بدهید.

حتما قبل از ارائه کار نهایی برای چاپ، پرینت نهایی از کارتان را به مشتری ارائه دهید تا فرم بندی، رنگ بندی و همچنین نوع کاغذ داخل صفحات و جلد نشریه را به تأیید برساند.

صفحه آرایي به سه بخش عمده کتاب، مجله، روزنامه تقسیم می گردد که هر کدام باید به تناسب خاص آرایش داده شود.

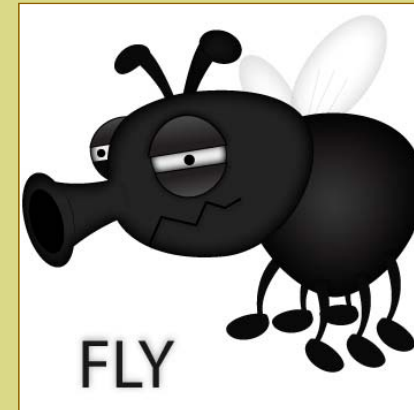
هر نوع صفحه آرایي بسته به گروهی که به آن تعلق دارد و مطالعه خواهند کرد سلیقه خاصی را می طلبد. مثلاً توجه داشته باشید نوع صفحه بندی یک مجله ورزشی با یک مجله پزشکی حتما متفاوت خواهد بود.

در هر نشریه جدا از بحث مطالب باید در وحله اول با یک نگاه در نشریه، با توجه به صفحه آرایي و نوع چینش و رنگ بندی، خواننده بتواند به راحتی به موضوع آن پی ببرد.

بسته به تعداد صفحات و نوع و گرماژ کاغذی که نشریه صفحه آرایي می گردد جای عطف خواهید داشت.

هر نشریه بسته به نوع افراد استفاده کننده از آن فونت خاصی را می طلبد و همچنین در تیتیر باید به نسبت جدی بودن آن، از فونت های متناسب استفاده کرد. مثلاً فونت یک متن ادبی حتما با متن سیاسی متفاوت خواهد بود.

ملک‌اسب



امیر رضا کیوانلو نژاد

بیست و دو ساله متولد آذر ماه دانشجوی کامپیوتر - نرم افزار
شغل تکنسین ژئوتکنیک و مقاومت مصالح ساکن تهران
فرزند سوم و ته تغاری خانواده
که یک برادر و یک خواهر بزرگتر از خودش دارد .
فعالیتش رو تو سایت سهیل از اول آذر ۸۳
از طریق جستجوی یک مقاله درباره فتوشاپ
از طریق گوگل آغاز کرده .





اون موقع سایت سهیل نسبت به الان آگه بخوایم مقایسه کنیم چه تغییراتی کرده؟

فاصله اعضا از هم زیاد شده سایت سهیل در قدیم یک حالت خانوادگی داشت

دلیلش رو هم می‌دونی؟

خوب به خاطر گستردگی در عضویت خیلی اتفاقات برای سایت افتاده حتی رفتن خود منم جزء همون اتفاقات بود

چند تا دوست صمیمی تو سایت داری که آگه همین الان به مشکلی برخورد کنی می‌تونن بهشون همین الان و این موقع شب که دقیقا ساعت ۳ و ۲۲ دقیقه است زنگ بزنی و ازش کمک بخوای یا دست کم درد دل کنی؟

من تو سایت آدمی اجتماعی نیستم خوب منو همه میشناسن سابقه‌ام تو سایت کمکم کرد که تعداد انگشت شماری دوست تو سایت پیدا کنم.

امیرجان شما گرافیک کار می‌کنین؟ بله

باتوجه به اینکه کار اصلی شما و شغل حرفه‌ای تون گرافیک نیست اصلا چطور شد طرف گرافیک اومدی؟

رفتن به سوی گرافیک در زندگی من با علاقه به نرم افزار فتوشاپ شروع شد که بعد با گرفتن کارهای مختلف به سوی زیر مجموعه‌های مختلف گرافیک کشیده شدم.

با کدوم یک از نرم افزارهای گرافیکی راحتی؟

خوب من تو گرافیک نرم افزارهای خیلی زیادی رو کار کردم ولی در پیکسلی فتوشاپ، در برداری ایلسترتور، در صفحه‌آرایی ایندیزاین که البته کار این نرم افزارو با ایل هم می‌شه انجام داد. البته من به صورت خصوصی تدریس میکنم کسانی که

بهشون نرم افزارهای گرافیک تدریس میکنم بیشتر دانشجویان معماری هستن البته بهتره بگم. در افکت‌های سینمایی یا همان موشن افکت‌ها یا افتر افکت یا طراحی دستی، در ۳ بعدی هم مایا

شما دیجیتال پینتینگ هم کار می‌کنی؟

نه من نقاشی روی کاغذ کار می‌کنم البته بی شباهت به نقاشی دیجیتالی نیست چون سوژه‌هام بیشتر از اون سبک‌ها الهام می‌گیرن هر تازه واردی به عکس



العملی رو می‌طلبه به نظر شما وسایل گرافیکی اعم از سخت افزار و نرم افزار چه واکنشی رو پذیرا شده تا الان؟ واکنش مردم نسبت به وسایل گرافیکی دیجیتالی چی بود؟

خوب نگاه کن در مورد نرم افزار که میشه گفت در گرافیک سلیقه و وسابقه خیلی دخالت میکنه مثل کرل و ایل یکی به خاطر راحتیش یکی از این دو رو رد میکنه و دیگری بخاطر تعصب و یا همون سابقه کاری که باهاش داره یکی دیگه رو رد میکنه ولی در مورد سخت افزار با ید بگم تا الان به نظرم تنها سخت افزاری که الان گرافیکست‌ها خیلی روش تاکید دارن همین مربوط به دیجیتال پینتینگ است. چون حجم وسیعی از گرافیکست‌ها رو اعم از کسانی که نقاشی سنتی رو انجام می‌دن و کسانی که با گرافیک کامپیوتری سرو کار داشتن رو فراگیر کرده.

وقتی راجع به پیشینه فرهنگی و هنری صحبت می‌کنیم درواقع وارد بحث هویت می‌شیم و باتوجه به اینکه فرهنگ ایرای به فرهنگ غنی هست و می‌شه گفت از شورای بااصالت جهان به شمار می‌ره استفاده از این ابزارهای نوین گرافیکی چه تاثیری می‌تونه رو کارامون داشته باشه؟

این ابزارها دارن تقریبا مثل یک رشته درسی و یا یک شاخه تو گرافیک تبدیل میشن و یادگیریشون اگر بصورت جدی و ضایعی انجام بشه

منظور من می‌دونی چیه فکر کن فرهنگ قدیمی رو می‌ریم

با وسایل جدید نمایان می‌کنیم مثلاً پوستر به بنای قدیمی روجلد کتاب و... رو با ابزارهای جدید انجام می‌دیم این کارارو با ابزارهای دیجیتالی فکر می‌کنی چه تاثیرات مثبت یا منفی می‌تونه بزاره رو این کارمون؟

ببین من معتقدم وقتی اسم ابزار میاد ابزار یک وسیله‌ای هست برای سرعت بخشیدن و یا راحت تر کردن یک کار و یا انجام یک کار به نفع احسن تر پس به نظر من یک ابزار گرافیکی جدید هیچوقت یک تاثیر منفی نمی‌تونه رو روند یک طرح گرافیکی (حتی با سوژه قدیمی و فرهنگی) بزاره.. پس به نظر تو ابزار باید به عنوان یه اپراتور برای آسون تر کردن کارامون استفاده کنیم درسته؟

دقیقا البته نه به عنوان یک ابزار برای سو استفاده. قضاوت مردم رو کارای ما تاثیر زیادی داره درسته؟ و نظر دهنده‌های آخر و مهم یک کار گرافیکی مردم عام هستند مردمی که شاید حتی هیچ استعدادی از گرافیک نداشته باشند قضاوت مردم ایران و خارج از ایران راجع به کارهای گرافیکی ما و گرافیک کارای ما چیه؟

خب ببینین سختی کار گرافیک کار هم همین جا معلوم میشه راستش نظرات داخلی خیلی بهتر هستن از نظرهای خارجی ولی نظرهای خارجی موجب پیشرفت هرچه سریعیتر یک گرافیک کار میشه من به شخصه آنچنان کار خلاقانه‌ای در گرافیک ایران ندیدم همه چی بیشتر از کارهای خارجی الگو برداری میشه البته به غیر از کارهای مذهبی که فلسفه جدا داره فکر می‌کنی اگه کار خلاقانه ارائه بشه بازار کار هم براش پیدا می‌شه؟



آره الان بازار ایران این کشش اونو داره چون داره احساس نیاز میشه کارهای حجیم تکراری میل اشخاصو به کارهای جدید و خلاقانه زیاد کرده از گرافیکست‌های ایرانی کی‌ها رو می‌شناسی؟

به علت حس رقابتی که دارم سعی میکنم کسی رو نشناسم چون من در گرافیک مقداری حسودم اگر طرحی ببینم که خیلی خوب باشه سعی میکنم ارزش جلو بزنم راست گفتم تو طرح حسودم نمی‌تونم جلوی خودمو بگیرم. شاید یکی از علت‌هایی که به طرف نرم افزارهای مختلفی رفتم همین باشه. و اونوقت چیکار می‌کنی؟

سعی میکنم برم حرسمو روی کیسه بوکسم در زیرزمین خونمون خالی کنم و بعد با آرامش می‌شینم طرحی بهتر از اونو برای خودم طراحی میکنم یا در سطح اونو.

و اگه نتونستی؟
تاحالا نشده
ولی اگه نشه؟

به سعیم اضافه میشه ولی اونوقت از کنارش راحت تر می‌گذرم و شایدم ارزش سوال کنم از طراح ولی نه امکان نداره.

به نظر من شما لغتی که بکار بردی درس نیست ... حسود ... آدم حسود هیچ وقت چیزی رو به کسی یاد نمی‌ده بهر قیمتی می‌خواد اول باشه و البته نمی‌شه اما من خودم شاهد بودم شما چقدر وقت صرف درست کردن آموزش‌هاتون می‌کنین.

مرسی از لطفت درسته راست میگی واژه جالبی نیست بهتره بگم حس رقابت

از خارجی‌ها هم کسی رو نمی‌شناسی؟



من آخه از یک طرف آموزش دادنو دوست دارم و در کنارش چیزهای زیادی هم یاد میگیرم

در مورد تو هم اصلا صداقت نمیکنه باید بگیرم تو غبطه میخوری
اینم میشه شاید همین موهامو داره سفید میکنه

شما یه کتاب داشتین که چاپ شده بود. روند کار کتاب رو اگه می شه برامون توضیح بدین
روند کار کتاب برای ما چون دوستی پر تجربه به اسم سهیل صالحی مارو همراهی میکرد
خیلی ساده تر شده بودو اون مشکلات نبود. البته همینجا بگم کتاب دومی هم به امید خدا تو
راه.

چه کسانی کمکت کردن غیر از سهیل

خوب دوست و استاد عزیزم آقای صالحی پیشنهادی به ما در این زمینه داد خانوم هما صفایی
که عضو همین سایت بودن.

چقدر برا سایت وقت می داری؟

در دو حالت اگر آموزش هارو از جایی بگیرم و ترجمه کنم و یا خودم برای سایت بنویسم چون
خودم انجام میدم و دوبار عکس میگیرم که خدایی نکرده جایی سخت و نامفهوم نباشه
حدودا روزی سه ساعت.

بعنوان یکی از مدیران سایت راه های دسترسی به امیر کیوانلو چیه غیر از ایدی و این حرفا؟
من چون بعد چاپ کتاب تعهد دادم که به سوالات همه در زمینه کتاب جواب بدم شمارم
برای همه عموم بازه.

تو سایت قید کردی؟

نه متاسفانه چون اصولا راه های دستیابی به من خیلی ساده است بیشتر بچه های قدیمی سایت
شماره و حتی آدرس منو دارن.

فعالیت بچه های سایت رو ارزیابی می کنین؟

نسبت به قبل از آخرین جلسه ای که با بچه های سایت البته کسانی که تونستن بیان خیلی بهتر
شده.

درباره ایل اگه می شه یکم تخصصی تر صحبت کنین چطوری کار می کنی ایده هات طرز کارت
و... چیزایی که تو میدونی و بقیه مون نمی دونیم؟

من برعکس فکر تمام دوستام من باگرافیک کار نمیکنم یعنی شاید درآمد زیادی از این راه
در نیارم چون البته خودم نمی خوام چون اصولا معتقدم کار کردن در زمینه گرافیک جلوی
استعدادو میگیره برای همین از کار کردن فراریم در زمینه گرافیک

اما هم علاقه داری هم استعداد داری؟

شدید برای همین نمی خوام کوچکتترین لطمه ای بهش بخوره من انقدر گرافیکو دوست دارم
که هیچوقت نخواستم ضربه ای بهش در زندگیم بخوره و یکی از اینها کار کردنه بنظر من
چون دیگه اونوقت قلمی میشی در دست دیگر کاربران... بگذریم اینارو گفتم تا در آخرش

بگم به همین دلیل اوقات ویژه و وقت خوبی رو برای انجام کارام در نظر میگیرم البته کارهای گرافیک ایده‌های دوبعدیمو در طرح‌های وکتورم از شخصیت‌های کارتونی الهام میگیرم چون در کارهای کارتونی محدودیت و مرزی در طراحی ندارم و خیلی راحت‌تر و دستم بازه یعنی فقط در طرح‌های فانتزی باید مفهومو رسوند که یادمه تو یکی از تایپیک‌های گالری یکی از دوستان گفته بود که چرا من بیشتر شخصیتام دارای سه تا انگشت هستن که من همین حرفارو به عنوان توضیح بهش گفته بودم برای همین شخصیت‌های کارتونی رو ایده اصلی خودم در تمامی کارهام میدونم و حتی اجسام واقعی رو به اجسامی فانتزی تبدیل میکنم تا به دلم بیشتر بشینن همیشه وقتی طرحی رو روی ورق یا در نرم افزار طراحی میکنم ساعت‌ها بهش از دیدهای مختلف نگاه



میکنم جدی میگم با اینکار چند چیزو بهش پی میبرم این کارو حتی تو طرح‌های امضامم انجام میدم با این کار ۱- می‌فهمم طرح آدمو زود زده نکنه ۲- ایرادات جزئی در کارام گرفته میشه ۳- دیدهای مختلفو تو کارام میسنجم. برای همین در بعضی وقت‌ها که کاری بهم واگذار میشه نمیتونم کارو به موقع برسونم خوب بعدش نیاز به یک دید عادی دارم برای همین از مادرم یا برادرم کمک میگیرم یعنی کسی که با گرافیک آشنا نباشه. این دو اولویت دارن البته اون‌ها هم دارن دیگه آشنا میشن دیگه بهشون نمیشه اطمینان کرد چون من اصولا کارهامو توی یک اتاق در نزدیکی خونمون انجام میدم این دو بیشترین نزدیکی رو به منطقه دارن ولی در کارهای سه بعدی برخلاف علاقه‌ام مجبورم ناخواسته به واقعیت نزدیک بشم خدا اونروزو نیاره. چقدر برام سخت تموم میشه ولی خوب سعی کردم این علایقو یک جوری به هم نزدیک کنم

برای کارهای سه بعدیم از ایده‌های فانتزی در قالب واقعیت استفاده میکنم کار سخته ولی استادانی بهتر از من این کارهارو دارن در سطح جهانی انجام میدن من هم سعیمو میکنم

دوست داری بیشتر چه شخصیت‌هایی رو کار کنی

شخصیت‌های فانتزی برای کارهای وکتور بین من اصلا در کارهام با تیپ‌هایی که روی زمین وجود دارن کاری ندارم ۹۰ درصد دختراست هر چی که تو خیال انسان‌ها وجود داره رو من دوست دارم روی کاغذ بیارم.

چه رنگی دوست داری؟

من تو طراحی‌ها بیشتر از دو رنگ به ظاهر متضاد آبی و قرمز استفاده میکنم

یه بارم یادمه سبز زده بودی

اصولا این رنگ توجه رو کاملا جلب میکنه

برای چه جاهای مهمی تاحالا کار کردی؟

من ۲ و نیم سال برای شرکت پست قسمت آموزشش کار کردم ادره پست یعنی پست اداره نیست. یک شرکت نسبتا خصوصی پست یک قسمت آموزشش داره در اونجا دروس کاربردی مختلفی و درس میدن که من تو اونجا حدود دو سال تدریس میکردم.

کدوم نرم افزار رو؟

نرم افزارهای گرافیکی البته به صورت گذرا.

معرفی یک هنرمند Saul zanolari

او با دستکاری چهره افراد تصاویر جالبی را خلق می‌کند. گاهی غم انگیز، گاهی کمدی. تصاویری که به سادگی ملکه ذهنتان خواهد شد.

می‌توننی کمی درباره گذشته ات به ما بگی؟
 من ۳۰ ساله و از بچگی کارای هنری انجام میدادم. اول نقاشی و بعد حکاکی و

در سال ۲۰۰۴ به درجه استادی در رشته فلسفه رسیدم و بعد به عکاسی رو آوردم. راستشو بخواهید عکاسی رو زیاد دوست ندارم. بیشتر ترجیح میدم بر روی عکس‌های گرفته شده کار کنم و این چیزیه که بیشتر وقت منو به خودش اختصاص داده.

می‌توننی از سبک کارت به تعریفی ارائه بدی؟
 تلاش برای تبدیل دوبعدی به سه بعدی. اون موقع است که سه بعدی به یه تفسیر شخصی از زندگی، اشیا و افکار تبدیل میشه.

وقتی که روی یه قسمت کار می‌کنی چطوری مراحل خلق رو شروع میکنی؟

من بیشتر با مفهوم‌ها کار میکنم تا با اشیا. بنابراین اول به این فکر میکنم که چه مفهومی رو دوست دارم روی یک تصویر پیاده کنم. اون موقع است که عکسی رو

انتخاب میکنم که با مفهوم مورد نظرم هماهنگ باشه در واقع من بیشتر رسم می‌کنم.
 هر عکس چقدر زمان میبره؟
 تقریباً ۲ تا ۳ هفته برای هر چهره.

وقتی شروع به کار می‌کنی تصویر واضحی از نتیجه ی نهاییش توی ذهنت داری؟
 من همیشه به تصویر از نتیجه مورد نظر توی ذهنم نگه می‌دارم. اما در اواسط کار چیزهایی پیش میاد و تغییراتی اتفاق می‌افته که باعث میشه تصویر نهایی دقیقاً شبیه تصور من نباشه ولی خب، تاحدودی شبیه هم هستن.

چطور می‌فهمی که کار تمام شده؟
 وقتی تغییرات کوچک نتونه در کل کار تغییری ایجاد کنه. در واقع احساس میکنم.

از چه وسایلی برای انجام کارت استفاده می‌کنی؟
 از تصویری که قبلاً وجود داشته، دستهام، مغزم و فتوشاپ!

گفته میشه عکاسی تفکری است که دریچه ای به سوی روح انسان باز می‌کنه. فکر میکنی این تغییرات ظاهری می‌تونه در اون تغییری ایجاد کنه؟

همونطور که گفتم برای من این کار مفهوم ظاهری نداره. من توجهی به شخص به تصویر

کشیده شده ندارم. اون چیزی که مهمه بیان یک مفهوم و یک ایده است.
 برای این کار باز هم از تصاویر چهره





افراد استفاده می‌کنی؟

به نظر من چهره به نسبت مابقی بدن حالت پیچیده تری داره. من چهره‌هارو دوست دارم و قطعاً با همین زمینه به کارم ادامه میدم.

گهگاه در کارها از چهره‌های معروف هم استفاده می‌کنی. این انتخاب رو چه طور انجام می‌دی؟
صد البته در استفاده از این تصاویر احتیاج به یک داستان در یا حالت در پس زمینه چهره ی اونا دارم. اکثراً در حال سفر و کار هستی. آیا تا به حال محیطی رو پیدا کردی که به کارت کمک کنه؟
در واقع نه. من فکر می‌کنم که محیط ساخته دست بشره و انسانها در کل خیلی به هم شبیه هستن. فکریکسان، خواسته یکسان، رویای یکسان. به عبارتی افراد در کل شبیه هستن در حالی که خصوصیات فردی متفاوتی دارند.

نمونه کارهای شما رو کجا می‌تونیم ببینیم؟

کارهای من در گالری‌های زیادی نمایش داده شده. در انگلیس گالری معروف Horn Nettie در فرانسه گالری Bretesché Mamia همین طور در ایتالیا مشترکا به همراه چند نفر نمایشگاه مشترک راه‌اندازی کرده ایم. در سال آینده با سفر به کشورهای مختلف از جمله چین هم قصد برپایی چندین نمایشگاه رودارم. کدام سه کلمه شخصیت شما رو توصیف می‌کنه؟

کمال‌گرا، شوخ طبع، ساده

منبع: <http://www.saulzanolari.com>





Asiva Shift+Gain

Asiva Shift+Gain، را می‌توان به دو صورت استفاده کرد:

اول؛ عملکرد Shift برای اصلاحات رنگ به کار می‌رود؛ مانند حذف ماهرانه‌ی یک طیف رنگ خاص در قسمت‌هایی از یک تصویر، و یا تغییر اساسی در توناژ رنگ‌ها برای اهداف خلاقانه. مثال زیر، حالت دوم را نشان می‌دهد، زیرا در مورد این عکس خاص، موثرتر است.

در مثال زیر، من ایجاد افکت دنیای آخرت را توسط نمونه‌گیری با مستطیل باریک و درازی شروع کردم که شامل محدوده‌ی کاملی از طیف‌های رنگ آبی آسمانی است. هدف من این بود که توناژ این محدوده‌گرادیانت را کاملاً تغییر دهم تا به طور کامل رنگ‌هایش عوض شود. سپس تنظیمات میله‌های متحرک HSV را آنقدر تغییر دادم تا از رنگ‌های

جدید خوشم بیاید. با استفاده از گزینه Preview (و با تنظیم Overlay Color برای پر کردن ناحیه انتخابی) مطمئن شدم که برخلاف مزه‌ها و تپه‌ها، تنها پیکسل‌های آسمان تغییر رنگ یافته‌اند. همچنین عملکرد Asiva Shift می‌تواند برای پر کردن و جبران کمبود رنگ‌ها در عکس‌های دیجیتالی‌ای به کار گرفته شود که از نظر طیف رنگ کمبود دارند.

دوم؛ قسمت Gain از Shift+Gain اجازه کنترل روی میزان تراکم پیکسل‌ها در محدوده مخصوصی از طیف‌های رنگ را می‌دهد و نتیجه‌ی آن تغییری ملایم و یکدست در کل مقادیر خواهد بود. می‌توانید عملگر gain را فقط روی highlightها اعمال کنید؛ در حالی که سایه‌ها را دست‌نزنده رها کرده و در نتیجه به نورپردازی با کنتراست بسیار بالایی دست پیدا کنید.

چای و گپ

دوست خوبم، سلام!
از اینکه هنوز همراه هم هستیم، خیلی خوشحالم.
حتما توهم مثل من بارها با کارهای فوق العاده و غیرقابل وصفی روبرو شدی که



از دیدنشون لذت بردی و حتی یکی دو روز فکرت رو به خودش مشغول کرده!

تا حالا به این فکر کردی که چطوری این اثرها انقدر خلاقانه به وجود اومدن؟

چه باور کنی چه نکنی، واقعیت اینه که هر هنرمندی می تونه همچین طرح هایی بزنه... به شرط اینکه بلد باشه چطور خلاقانه فکر کنه! شاید برات جالب باشه که بدونی میشه با چندتا کار ساده، خلاقیت خودت رو افزایش بدی... دوست داری باهم اون کارها رو مرور کنیم؟
پس فنجون چایی تو آماده کن!

محیط خودت رو عوض کن!

واسه این کار، حتما نباید جا به جا بشی! می تونی با یکی دوتا تغییر کوچیک به هدفت برسی. مثلا...عوض کردن رنگ دیوارها، چسبوندن پوسترهای مورد علاقه ات به اون ها، تغییر نور پردازی محیط، تغییر دکوراسیون، و... حتی می تونی در و دیوار اونجا رو پر از کاغذ سفید کنی...بعد قلم - یا هر وسیله ای که باهات راحتیه - رو دست بگیری و شروع کنی!
شاید باورت نشه، اما از نظر علمی، تزیین محل کار با گل، ۱۵ درصد خلاقیت رو افزایش میده!
راستی...گوش کردن به موسیقی مورد علاقه یادت نره!

چرا؟ چرا؟ چرا؟

خنده‌ات گرفت؟ بهتره بدونی این یکی از بهترین تکنیک‌ها برای رسیدن به ایده‌های جدید! چطوری؟ الان بهت میگم...

فرض کن می‌خوای یه پوستر طراحی کنی... با یه سوال شروع کن: چرا می‌خوام طراحی‌اش کنم؟ - چون اون‌ها سفارش دادن! چرا اون‌ها سفارش دادن؟ - چون می‌خوان محصولشون رو معرفی کنن! چرا می‌خوان معرفی‌اش کنن؟ - چون می‌خوان بفروش‌اش! چرا می‌خوان بفروش‌اش؟ - چون یه ویژگی خاص داره!

چه ویژگی‌ای؟ - مثلاً تو تاریکی برق می‌زنه! چرا برق می‌زنه؟ - چون... همینطور مدام از خودت سوال بپرس! طولی نمی‌کشه که می‌بینی به ایده‌های جدید و جالبی برای طراحی رسیدی!

روش‌های دیگه رو امتحان کن!

هرجوری تاحالا طراحی می‌کردی، بی‌خیال شو! بذارش کنار! یه چیز دیگه دست بگیر. با یه وسیله جدید

شروع کن به طراحی! حتی می‌تونی با ذغال روی زمین خط خطی کنی! خلاصه هر راه جدیدی واسه طرح زدن رو می‌تونی امتحان کنی... مثلاً طرح قبلی رو تکه تکه کن و تکه‌هاش رو یه جور دیگه به هم بچسبون!

بنویس که به چی می‌خوای بررسی!

نوشتن، باعث میشه فکرت باز بشه. انگار که فکر رو از ذهنت آوردی بیرون و داری بهش نگاه می‌کنی! راه حل‌های جدید به زودی از راه میرسن...

اگه اینطوری بود چی؟

فکر کن وسط طراحی گیر کردی و کارت نصفه است! از خودت بپرس:

اگه تو آیینه دیده بشه چی؟ چطوری میشه؟

اگه سر و ته دیده بشه چی؟

اگه جای این رو با اون عوض کنم چی؟

اگه خود این طرح زبون داشت، بهم چه پیشنهادی می‌کرد؟ نظرش چی بود؟
اگه... اگه... اگه...

ادامه بده! به طرحت شخصیت بده. براش سناریو درست کن!

منتقد نباش!

تعجب کردی؟ جدی گفتم! انتقاد از کار با خلاق بودن سازگاری نداره...

انتقاد لازمه! خلاقیت هم همینطور! اما این دوتا نباید همزمان اتفاق بیافته...

اول هر ایده‌ای به ذهنت می‌رسه اجرا کن! بدون اینکه در مورد خوب و بدش قضاوتی بکنی... فقط ایده‌ها رو اجرا کن... بدون فکر. بذار دستت همینطوری طرح بزنه.

وقتی می‌تونی قضاوت و انتقاد رو شروع کنی که به اندازه‌ی کافی طرح جلوی چشمات باشه! اون وقت می‌تونی از بین اون‌ها، بهترینش رو انتخاب کنی و ازش انتقاد کنی تا به طرح نهایی برسی!





تبدیل عکس به براش

قلم موها، ابزارهای بسیار مهمی در طراحی هستند؛ اما شما مجبور نیستید که به ساخته‌های دست دیگران بسنده کنید. ما نشان می‌دهیم که چطور تصاویر دلخواهتان را به مجموعه قلم موهای سفارشی تبدیل کنید.

وصله (Plug-in) ها و مجموعه‌های از پیش تنظیم شده (Preset) می‌توانند کمی چاشنی به کار شما اضافه کنند؛ و قلم موهای پیش فرض فتوشاپ دامنه‌ی وسیعی از افکت‌ها - از خطوط هنری گرفته تا الگوها - را ارائه می‌کند.

با این حال، همیشه بعضی مواقع به چیزی نیاز دارید که فتوشاپ ارائه نکرده است، و یا قصد دارید که یک اثر کاملاً اورجینال ایجاد کنید، بنابراین باید به دنبال قلم موهای بیشتری بگردید. تعداد زیادی وب سایت وجود دارند که به شما قلم موهای رایگان می‌دهند، اما همه‌ی آنها قلم موهای با کیفیت مناسب ارائه نمی‌کنند - بعضی از آنها ممکن است به طرز نا امیدکننده‌ای فشرده شده و یا بسیار کوچک و ساده باشند. در نتیجه شما نا امید و دست خالی بر می‌گردید، به ویژه اگر دقیقاً بدانید که چه می‌خواهید ولی در هیچ کجا موفق به یافتن آن نشوید. در این صورت حتماً قصد می‌کنید که با سعی و تلاش، خودتان آن قلم موها را خلق کنید - حتی اگر این کار در ابتدا ترسناک باشد! نکته جالب این جاست که ایجاد یک قلم مو در فتوشاپ - حتی اگر زمان بر باشد - به واقع یکی از ساده‌ترین کارهایی است که می‌توان انجام داد. وقتی که متوجه شوید ساخت یک قلم مو واقعاً چقدر ساده است، کشف خواهید کرد که این کار چقدر سرگرم‌کننده - و مخصوصاً اعتیاد آور! - خواهد بود. علاوه بر این، ممکن است آنقدر از این کار لذت ببرید که یک وب سایت از قلم موهای خودتان درست کرده و ساخته‌های دست خودتان را در اختیار دیگر کاربران فتوشاپ قرار دهید! از سوی دیگر، ساخت قلم موهای خودتان در

فتوشاپ می‌تواند به طرز باورنکردنی ارزشمند باشد - مخصوصاً وقتی با طرح‌ها و تصاویر مورد نظرتان کار می‌کنید. پس آموخته‌های قبلی خودتان را یکجا جمع کرده و آنها را به اثری فوق العاده تبدیل کنید!

۱. اندازه‌ی مناسب

تصویر مورد نظرتان را باز کنید. سعی کنید عکسی انتخاب کنید که طول آن بیشتر از ۶۵۰ پیکسل باشد، مگر اینکه مشخصاً به قلم موی بسیار کوچکی نیاز داشته باشید. نگران بزرگ بودن اندازه‌های عکس نهایی نباشید. در هر صورت ما آن را برش داده و اندازه‌های آن را تغییر خواهیم داد.

۲. محاسبه کیفیت

سایز عکس بستگی به نوع قلم مویی دارد که می‌خواهید بسازید، اما مهم‌ترین قسمت کار را نمی‌توانید در نظر بگیرید: کیفیت! به هیچ عنوان نمی‌توان از یک تصویر بدون کیفیت، قلم موی مناسبی ایجاد کرد؛ قلم موی شما زشت به نظر خواهد رسید و به اثر شما، اثر حرفه‌ای مورد انتظارتان را نخواهد داد.

۳. نکات پس زمینه

در اینجا تصویری از یک گل زیبا برای تبدیل به قلم مو انتخاب کرده ایم. اندازه آن مناسب است. دقت کنید که پس زمینه کارنباید زیاد تیره و شلوغ باشد. هرچه پس زمینه ی عکس روشن تر و خلوت تر باشد، برای تبدیل به قلم مو مناسب تر است. ضمن اینکه برای تبدیل، به کار کمتری نیاز خواهد بود.

۴. انتخاب محدوده ی قلم مو

با یکی از ابزارهای انتخاب (در این مورد، ابزار مستطیلی)، ناحیه ی مورد نظر را برای تبدیل به قلم مو انتخاب کنید. دقت کنید که به اندازه ی کافی فضای اضافه در اطراف محدوده در نظر بگیرید تا از برش خوردن اتفاقی پیکسل های مهم اجتناب کنید.

۵. انتخاب با ابزار کمند

گاهی ممکن است با عکسی برخورد کنید که انتخاب محدوده در آن مشکل تر باشد. در این موارد، ابزارهای کمند مفیدتر خواهد بود. یکی از سه ابزار کمند (کمند، کمند چند ضلعی و کمند مغناطیسی) را برداشته و با آن، محدوده ی مورد نظر را انتخاب کنید

۶. برش دادن عکس

به مسیر Crop -> Image بروید. با اجرای این دستور، باید نواحی انتخاب نشده حذف شده و فقط محدوده ی مورد نظر در کادر باقی بماند. دقت کنید که مقدار باقی مانده، دقیقا همان چیزی باشد که می خواهید به قلم مو تبدیل کنید. اگر اینطور نبود، به مرحله قبل برگشته و آن را تکرار کنید تا دقیقا شکل مورد نظر را داشته باشید.

۷. تغییر اندازه

طول ضلع قلم مو معمولا بین ۶۰۰ تا ۶۵۰ پیکسل خواهد بود. اما در پایان این مورد کاملا به شما بستگی دارد. در این مرحله، اندازه ی عکس را کمی بزرگتر در نظر بگیرید. زیرا در جریان ساخت، قلم مو تا حدودی کوچک می شود.

۸. حذف رنگ ها

به مسیر Image > Mode > Grayscale بروید. این دستور تمام رنگ ها را از عکس حذف کرده و آن را - همان طور که ممکن است حدس زده باشید - به رنگ خاکستری تبدیل می کند. هرچند، این کار به تنهایی قلم موی خوبی نخواهد ساخت.



در حاشیه (اسرار حرفه ای ها):

سخنی در مورد کنتراست و پس زمینه:

به یاد داشته باشید که تقریبا هیچ محدودیتی در ساخت قلم موها وجود ندارد - هر چیزی با کنتراست کافی می تواند به قلم مو تبدیل شود. اگر می خواهید قلم موی شما نرم تر به نظر برسد، می توانید مقداری از طیف خاکستری را حفظ کرده - و از بین نبرید - .. کنتراست، تعیین کننده ی میزان سختی قلم مو در پایان کار خواهد بود.

اگر تصویری که انتخاب کرده اید، پس زمینه ای بسیار تیره و یا سیاه رنگ دارد، از برگرداندن (Invert) رنگ ها استفاده کنید. این کار، تمام رنگ های تیره را به روشن - و برعکس - تبدیل می کند. اگرچه این دستور در مورد همه ی قلم موها و تمام ترکیب رنگ ها کارایی ندارد، اما در مورد برخی از آن ها مفید خواهد بود.

(برای معکوس کردن رنگ ها، به مسیر Invert > Image > Adjustment بروید و یا از میانبر Ctrl + I استفاده کنید)

مجموعه قلم موها

پس از اینکه تعدادی قلم مو ساختید، بهتر است آن‌ها را باهم به صورت یک مجموعه (Set) جمع آوری کنید. این روش، برای ذخیره کردن قلم موهای دست ساز جدیدتان نیز مفید است؛ کافی است یکبار نرم افزار با مشکل ناگهانی مواجه شود (Crash) و تمام آن‌ها را از دست بدهید! به مسیر Preset Manager > Edit بروید. در سمت چپ، قلم موهای در دسترس را خواهید دید. با استفاده از کلید Shift، قلم موهایی را که مایلید در مجموعه تان باشد انتخاب کنید و سپس روی Save set کلیک کنید. سپس برای مجموعه ی خود یک نام انتخاب کرده و محل ذخیره ی آن را مشخص کنید. کار تمام است!



پالت Brushes و برخی کاربردهای آن
تنظیمات مفیدی برای افزایش کارایی قلم موهایتان
پالت Brushes،
صرفاً برای انتخاب یک قلم مو به کار نمی‌رود؛ بلکه تنظیمات مختلفی را در اختیار شما قرار می‌دهد تا نحوه‌ی نمایش و اثرگذاری قلم مو را در هنگام کار تغییر دهید .. باهم برخی از مفیدترین این تنظیمات را مرور می‌کنیم:

Shape Dynamics

این دسته از تنظیمات، به شما اجازه می‌دهند تا شکل قلم مو را تغییر دهید. می‌توانید زاویه‌ی نوک قلم مو و نیز اندازه ی آن را تعیین کنید.

Color Dynamics

این دسته از تنظیمات، بسیار جالب هستند! در اینجا می‌توانید قلم مو را به نحوی تنظیم کنید که از طیف‌های رنگی مختلفی - بر اساس رنگ پس زمینه و پیش زمینه - استفاده کند.

Scattering

این دسته تنظیمات، باعث می‌شوند که در خط اثر قلم مو، بیش از یک کپی از نوک قلم مو پراکنده شود. این خاصیت می‌تواند به وسیله موارد زیر کنترل شود: Scatter percentage یا درصد پراکندگی (درصد بیشتر، یعنی فاصله ی بیشتر بین کپی‌ها) Count یا تعداد کپی‌ها (هرچه بیشتر، خط اثر قلم مو شلوغ تر و پرتر) و count jitter یا میزان بی‌نظمی (که در هنگام ساخت حاشیه‌ها بسیار پرکاربرد است).

Preview bar

یا نوار پیش نمایش؛ وقتی تنظیمات قلم مو را تغییر می‌دهید، حواستان به این نوار باشد! زیرا نتیجه کار را به شما نشان می‌دهد.



تغییر کنتراست
کار خودتان را راحت تر کنید!
۹. کنتراست: Brightness / Contrast

برای ایجاد قلم مو، پس زمینه کار باید تا آنجا که ممکن است، روشن و شکل قلم مو (در اینجا، گل) باید تا حد امکان، تیره باشد؛ بدون اینکه جزییات تصویر را از دست بدهیم. برای دست یابی به این امر، می‌توانید از کادرهای محاوره ای Brightness / Contrast و یا Levels (توضیح در مرحله ی بعد) استفاده کنید. به مسیر Adjustments > Brightness/ Contrast > Image بروید. با تغییر مقادیر روشنایی و کنتراست، می‌توانید تصویر را به دلخواه تنظیم کنید. برای این مثال، ما از تنظیمات +21 برای روشنایی و +50 برای کنتراست استفاده کردیم.

۱۰. کنتراست: Levels

برای دیدن کادر محاوره ای Levels، به مسیر Levels > Image > Adjustments بروید.

شدت تاثیر دستور Levels، ملایم تر از دستور Brightness / Contrast است، بنابر این احتمال دارد که این دستور را بیشتر استفاده کنید. با تغییر محل نشانگرها، می توانید میزان کنتراست تصویر را تنظیم کنید. در مورد این تصویر ما از مقادیر 180، 0.88، 55 در قسمت Input Levels استفاده کردیم تا نتیجه کار به این صورت بشود.

۱۱. حذف پس زمینه

به نظر می رسد که هنوز مقداری از پس زمینه ی عکس باقی مانده است. یک ترفند مناسب برای حل این مشکل، استفاده از ابزار Dodge است. این ابزار را انتخاب کرده و با قلم مویی نرم و اندازه ای مناسب، روی قسمت های باقی مانده از پس زمینه ی تصویر بکشید تا حذف شوند. معمولاً وقتی قسمت Range (در نوار تنظیمات ابزار) روی Highlights تنظیم شده باشد، بهترین نتیجه به دست خواهد آمد؛ اما اگر با ناحیه ای کاملاً سیاه مواجه شدید، مقدار Range را به Shadows تغییر دهید تا حذف شود و سپس دوباره به مقدار Highlights برگردید.



تنظیمات نهایی

قلم موی خود را برای استفاده آماده کنید!

۱۲. واضح کردن لبه های قلم مو

در برخی موارد، ممکن است تصور کنید که لبه های قلم موی شما به اندازه ی کافی واضح نیست. برای رفع این مشکل، به مسیر Filters > Sharpen > Sharpen بروید.

اگر تمایل دارید که تنظیمات بیشتری در اختیار داشته باشید، به جای Sharpen، از فیلتر Unsharp Mask استفاده کنید. برای اینکه به این مرحله نیاز پیدا نکنید، بهتر است از اول تصویری واضح انتخاب کنید!

۱۳. تعریف قلم مو

به مسیر Edit > Define Brush بروید. پنجره ای نمایان خواهد شد که در آن باید نامی برای قلم موی خود انتخاب کنید. انتخاب نام، کاملاً دلخواه است. در اینجا، متوجه تصویر کوچکی از قلم موی ساخته شده خواهید شد که نشان دهنده ی اندازه ی نهایی آن نیز هست. در مورد مثال، اندازه ی نهایی از ۶۵۰ به ۵۸۶ پیکسل تغییر کرده است. Ok را فشار دهید تا کار تمام شود!

۱۴. قلم موی من کجاست؟

قلم موی دست سازتان را می توانید در پالت Brushes در گوشه بالا-راست پنجره ی فتوشاپ و یا در کادر Preset Manager (زیر منوی Edit) پیدا کنید. تمام قلم موهای جدید، در پایین لیست قرار می گیرند.

۱۵. کادر Preset Manager

Preset Manager، ابزار پر کاربردی است. این کادر، لیستی از تمام قلم موهای بارگذاری شده در فتوشاپ را به وضوح به شما نشان می دهد و به شما اجازه می دهد تا قلم موهای اضافه را حذف، و قلم موهای دلخواه را به صورت مجموعه ذخیره کنید.

در حاشیه (منابع اینترنتی):

اگر علاقه مند به گرفتن ایده های جدید برای ساخت قلم مو هستید، و یا مایلید ببینید که سایر افراد چه قلم موهایی را ساخته اند، به این وب سایت ها سری بزنید:

<<http://veredgf.fredfarm.com/vbrush/main.html>>
<<http://www.hybrid-genesis.net>>
<<http://www.echoica.net>>
<<http://brushes.500ml.org>>
<<http://www.8nero.net/brushes>>

سبک طراحی دستی در طراحی مدرن وب

ارزشمند ترین و مبتکرانه ترین ایده ها نیز ابتدا با دست کشیده می شوند. این امر نکته ی جدیدی نیست؛ زیرا معمولا طراحان مایلند طرح های اولیه را روی کاغذ کار کنند. در عین حال نکته ی مهمی است؛ زیرا طراحی وب، با طراحی معمولی تفاوت دارد. البته طراحی وب نیز یادداشتی شخصی دارد که با دست تهیه می شود؛ هرچند کاربران نمیتوانند آن را ببینند. همانطور که CSS "خشک و رسمی، و درعین حال مفید" است؛ طرح ها نیز رفته رفته ظاهری نسبتا محدود پیدا می کنند - آن ها زیادی رسمی، مقرراتی و دقیق هستند.

اگر طراحان بخواهند به طرحی متفاوت دست پیدا کنند، باید با دست خود، وبسایت هایشان - یا حداقل برخی قسمت های آن را - طراحی کنند. و در واقع،

اغلب همین اتفاق می افتد: خواه یک وبلاگ، یک فروشگاه، یک تبلیغ، یا صفحه ای شخصی باشد، و خواه پروژه ای گروهی - چه با Flash طراحی شود و چه با HTML (X). هدف اصلی از طراحی دستی عناصر، قابلیت آن ها در انتقال مفاهیم شخصی و انعکاس شخصیت طراح است؛ در شرایطی که عناصر رنگارنگ، انحنادار و یا نوک تیز Web 2.0 همه جا به وفور یافت می شوند.

گاهی اوقات طراحان، سرتاسر یک صفحه را با کاغذ و قلم یا قلم نوری و کامپیوتر طراحی می کنند. اما اغلب، عناصر جداگانه ای از صفحه با روشی خاص طراحی می شوند - لینک های خمیده، آیکن های دست ساز، پس زمینه ها، یادداشت ها، برچسب ها، و خطوط پرزدار طوری طراحی می شوند که به سایت، ظاهری "دست ساز" بدهند. این عناصر، باعث می شوند که یک صفحه وب - که ممکن بود شبیه هزاران صفحه دیگر بشود - جلوه خاصی پیدا کرده و حس کنجکاوی کاربران را برانگیزد.

نکته: استفاده ی عجولانه از یک فونت "دست خط" گونه، ممکن است ضررش بیش از فایده اش باشد! (به عنوان مثال استفاده از فونت Comic Sans اصلا راه مناسبی نیست!)

نتیجه ی کار تا چه اندازه می تواند تاثیرگذار باشد؟ و سبک طراحی دستی چه زمانی می تواند به کار برده شود؟ بیا بید باهم نگاهی به چند نمونه ی عالی از کاربرد سبک طراحی دستی در طراحی مدرن وب بیاندازیم.

۱. طراحی دستی به عنوان صرفه جویی هنری

از آنجا که طراحی دستی، یک ویژگی معمول برای هنرمندان گرافیکست، طراحان و تصویرگران بوده، و اغلب آمیخته با خلاقیت و ابتکار است؛ در نمایش آثار و نمونه کارها به کار می رود. جالب اینجاست که سبک طراحی دستی، اغلب تنها سبکی است که طراحان برای ارائه ی آثار خود از آن استفاده می کنند. در زیر، نمونه هایی از بهترین صرفه جویی های هنری را می بینید:

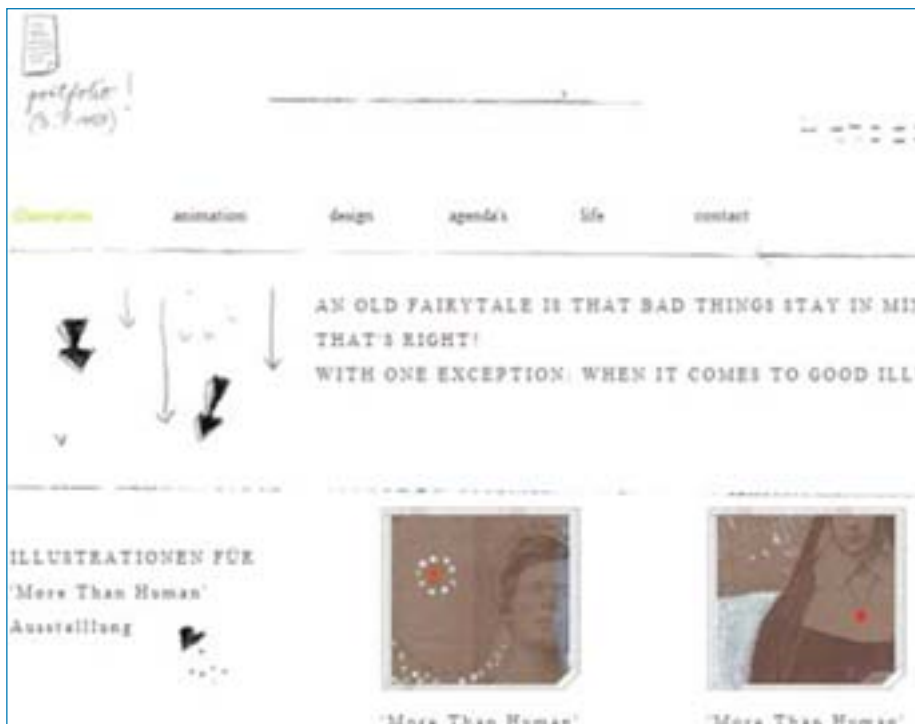
استفاده از دست خط در عناصر منوی سایت: شیک و با سلیقه. اگرچه، اندازه ی فونت واقعا بسیار ریز است.



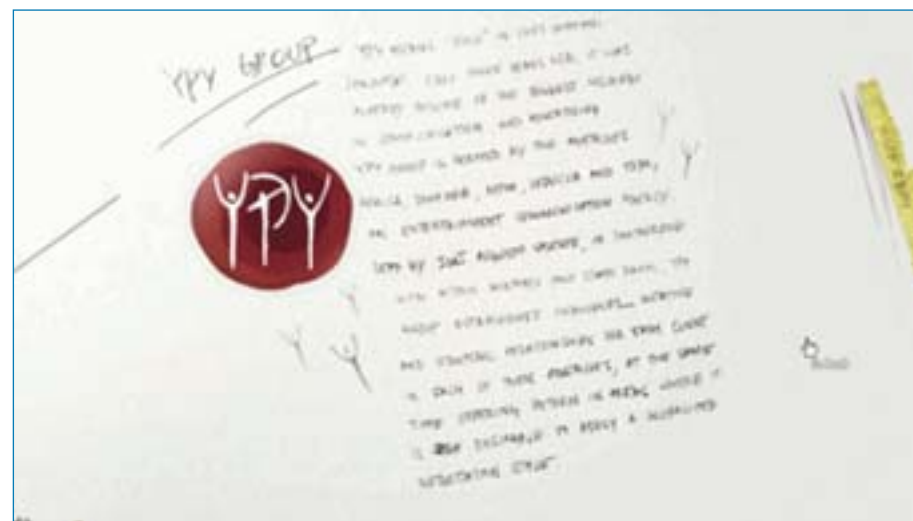
Mel Kadel همه چیز را با دست طراحی می کند - حتی خودش را!



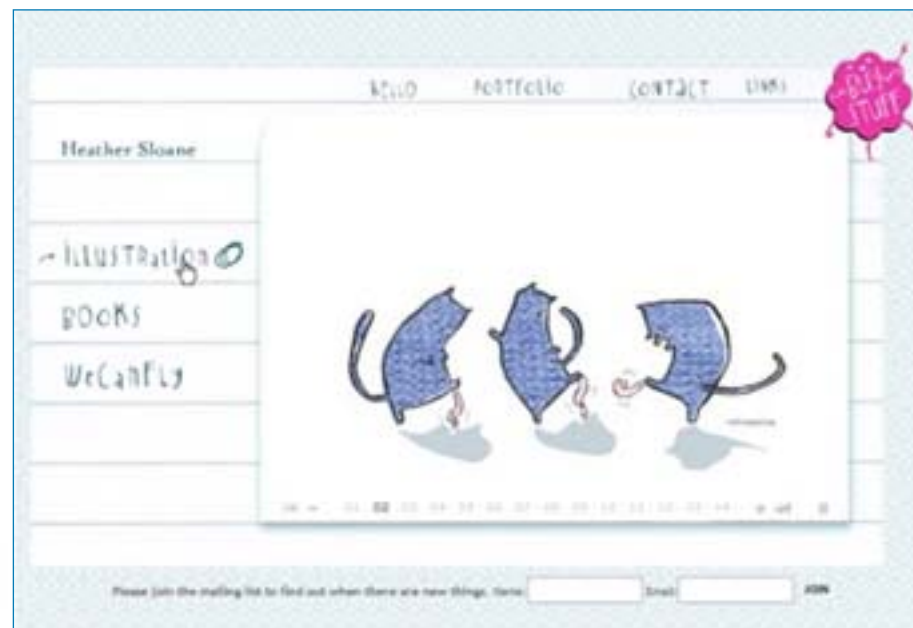
Heather Sloane با Flash تصویرسازی می کند..



عناصر طراحی شده، طرح کلاسیکی از آلبوم آثار را کامل کرده اند. این طرح به آن صورت صرفه جویانه نیست، اگرچه چندان نیازی به صرفه جویی نیز ندارد.



در این سایت برزلی، هم صفحه اول (عکس بالایی) و هم صفحه داخلی (عکس پایینی) دارای عناصر طراحی شده با دست هستند. هر صفحه ی داخلی، سبک و طرحی منحصر به فرد دارد.



۲. سبک، محتوا را پشتیبانی می‌کند.

در برخی موارد، طراحان به جای اینکه عناصر اصلی طرح را با دست طراحی کنند، از عناصری دست ساز استفاده می‌کنند تا محتوای اصلی سایت را تقویت و پشتیبانی کند. به عنوان مثال، طرح‌های (دستی) اولیه در پس زمینه سایت قرار داده می‌شوند. گاهی اوقات این تکنیک موثر است!



در طرح زیر، همین ایده به کار رفته است. هرچند، فقط ۲۰ تا ۳۰ درصد از صفحه، برای ارائه ی مطالب به کار رفته است. این امر خلاف انتظار اکثر کاربران بوده و دقیقاً همان چیزی است که این سایت را متفاوت می‌کند! Jakob Nielsen از نحوه ی ارائه ی مطالب در این سایت راضی نخواهد بود.



۳. محتوا، با سبک هماهنگی دارد.

این مثال، عناصر دست نویس را در سرتاسر سایت به کار برده است: لوگو، نکات، خطوط و حتی نقشه‌ها دست نویس هستند. نقشه ی طراحی شده با دست در صفحه ی آغازین، شامل لینک‌هایی به قسمت‌های مجزای سایت است. اگرچه این نمونه، حقیقتاً طرحی خلاقانه است، کاربران ممکن است برای یافتن اطلاعات مورد نیازشان



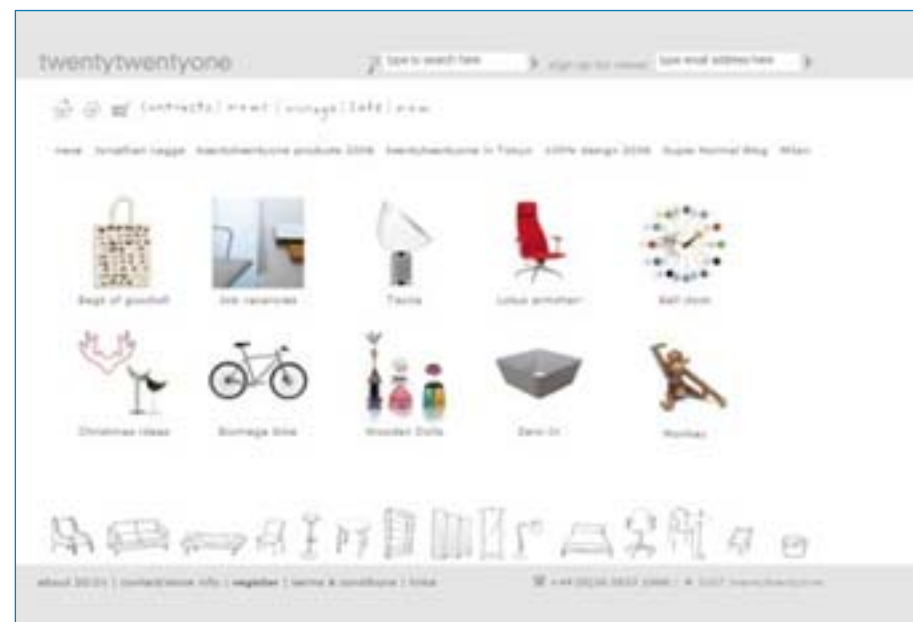
با مشکل مواجه شوند. در واقع، کاربران مجبورند به همه جای سایت سرک بکشند تا بفهمند که چه مطالبی ارائه شده است!



همچنین این طرح، شامل عناصری با طراحی دستی است که در تمام صفحات حضور دارند. برای مثال، برای نمایش ویدئو، طرحی دستی از یک تلویزیون به کار گرفته شده و حتی جداول از این سبک پیروی می‌کنند.



در این سایت (HomeworkHouse) نیز محتوا، تقویت کننده ی سبک است.



یک فروشگاه آنلاین با تعدادی عناصر طراحی شده با دست.



ساده و در عین حال تاثیر گذار. (طراحی شده با Flash)

۴. طراحی دستی در ترکیب با تصویرسازی

از آنجایی که اشکال طراحی شده با دست، ممکن است گاهی جذابیت ظاهری نداشته باشند، این نقص اغلب با استفاده از عناصر جذاب گرافیکی جبران می‌شود. نتیجه‌ی کار، گاهی جذاب، گاهی خیره کننده و گاهی رنگارنگ، اما همواره طرحی مبتکرانه است.

ذکر این نکته لازم است که در این سبک طراحی، باید وسواس زیادی به خرج داد. به راحتی می‌توان با تکیه‌ی زیاد بر جذابیت طرح، از میزان قابل فهم بودن آن کاست. این سبک طراحی، با بقیه فرق دارد: نه باید زیادی ساده باشد و نه زیادی پیچیده و نامفهوم. در واقع، اینکه چقدر طرح قابل استفاده و کاربر پسند است، بیشتر به مهارت طراح بستگی دارد.



چیزی که می‌بینید، بیشتر یک "نمونه اولیه" به نظر می‌آید. سایت Joe Grisham، به نظر بی نقص می‌آید و از طراحی دستی و تصویرسازی به صورت همزمان استفاده کرده است.



این یک نمونه ی بارز از طرح های Web 2.0 است: دکمه های شیشه ای، انعکاس ها، و (باور نکردنی است!) سبک طراحی دستی در منوی سایت، محتوا و footer آن!



در این طرح، سبک طراحی دستی با تصاویر روشن (کارتونی) ترکیب شده است. به نظر نمی رسد که این، یک طرح Web 2.0 (نسل دوم وب) باشد.



سبک طراحی دستی پنهان در جزئیات: سایت Spinvox خطوط منحنی را برای افکت mouse over به کار برده است.



یک وب سایت سنتی (کلاسیک) با عناصر دست نویس منفرد. در واقع، این سایت یک دانشگاه است. درکل سایت، عناصر دست نویس بیشتری را می توان یافت.



سبک طراحی دستی در تبلیغات یکی از محصولات Casio. (طراحی شده با Flash)

برخی طراحان، سبک طراحی دستی را با تصویر سازی به گونه ای ترکیب می کنند که اجزاء و عناصر واحدی از طرح را بسازند. نتیجه ی این کارکه طرحی هنری، غیر منتظره و فریبنده بوده، بینندگان را به کاوش در سایت تحریک می کند! هرچند، عملا همه ی بینندگان به این کار راغب نیستند.

۵. طراحی دستی برای رساندن پیام

این جنبه از کار، بیشتر در طراحی‌های نسل دوم وب (Web 2.0) مشهود است. اجزاء طراحی شده با دست، به کاربر کمک می‌کنند تا ایده نهانی پشت محصول یا سرویس ارائه شده را درک کنند. این روش تقریباً به خوبی در هر دو نوع طراحی وب و چاپی کار می‌کند؛ زیرا به توضیح ارائه شده، ظاهری خودمانی، عاطفی و غیر رسمی می‌دهد. به مثال‌های زیر توجه کنید:



Videoegg از عناصر هنری در منوی سایت استفاده کرده است.

۶. نهایت استفاده از طراحی دستی

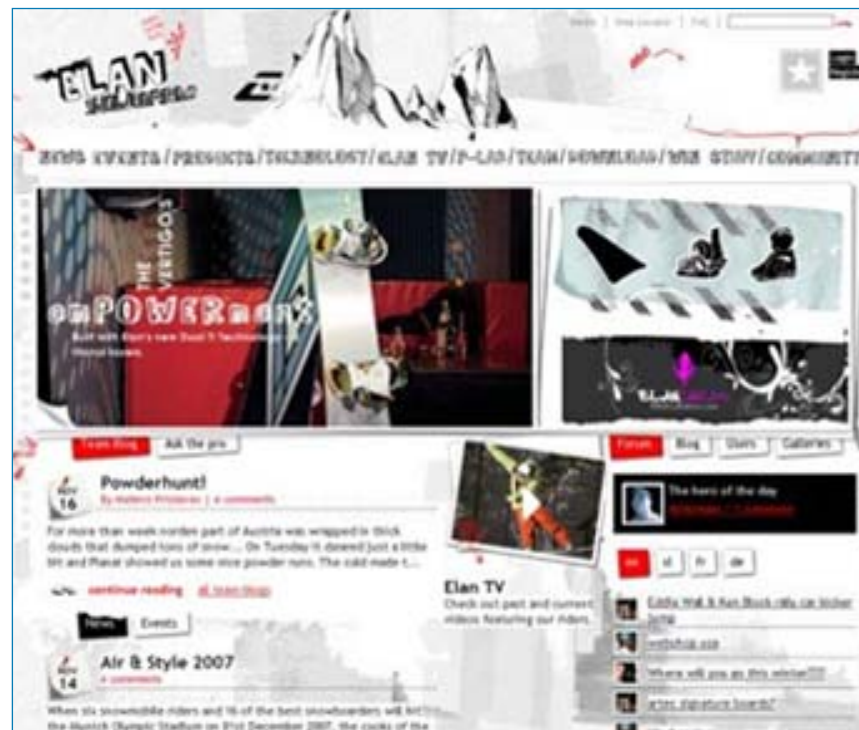
گاهی اوقات طراح قصد دارد تا با جلب توجه کاربر و غافلگیر کردنش؛ بر او تاثیری ماندگار بگذارد. راه‌های متعددی برای نیل به این مقصود وجود دارد، و یک سبک طراحی «غیرعادی» نیز از آن جمله است. این نوع طراحی همچنین تنها سبکی است که به خوبی می‌تواند جنبه ی هنری طرح را پوشش دهد. البته این سبک همیشه به وب ساینی مفید و کارآ منتج نمی‌شود.



این نمونه ای است از یک سایت نسل دوم وب که راهنماهایی تصویری به آن اضافه شده است.



یک منوی طراحی شده با دست در بالای سایت، که افکت mousOver زیبایی نیز دارد.



یک وبلاگ با طرحی ساده و بدون جزییات.
در اولین دیدارتان از این سایت، به کدام قسمت آن توجه می کنید؟



Retro در این سایت زندگی می کند!

۷. تجربیات و آزمایش‌های هنری

طراحان هنرمند هستند، یا حداقل باید سعی کنند که باشند! و به همین خاطر، طراحان مایلند تا تصمیمات اساسی در رابطه با طرح خود گرفته، تخیلات خود را به نمایش بگذارند و خلاقیت بینندگان را به چالش بکشند. این روش نه همیشه، اما گاهی اوقات موثر است.



این سایت که با Flash طراحی شده، به شما اجازه می‌دهد تا با محتوای آن بازی کنید!



بار دیگر: یک آلبوم آثار طراحی شده همراه با دست خط.



یک راه حل نهایی: Kuba Dabrowsky هر چیزی را با دست خط خود برچسب زده است.



سبک طراحی خیابانی. بله، به نظر مزخرف می‌رسد! اما عمداً این گونه طراحی شده است.



Kev Adamson: هیچ قالب آماده ای از WordPress پیدا نمی کنید که شبیه به این باشد.

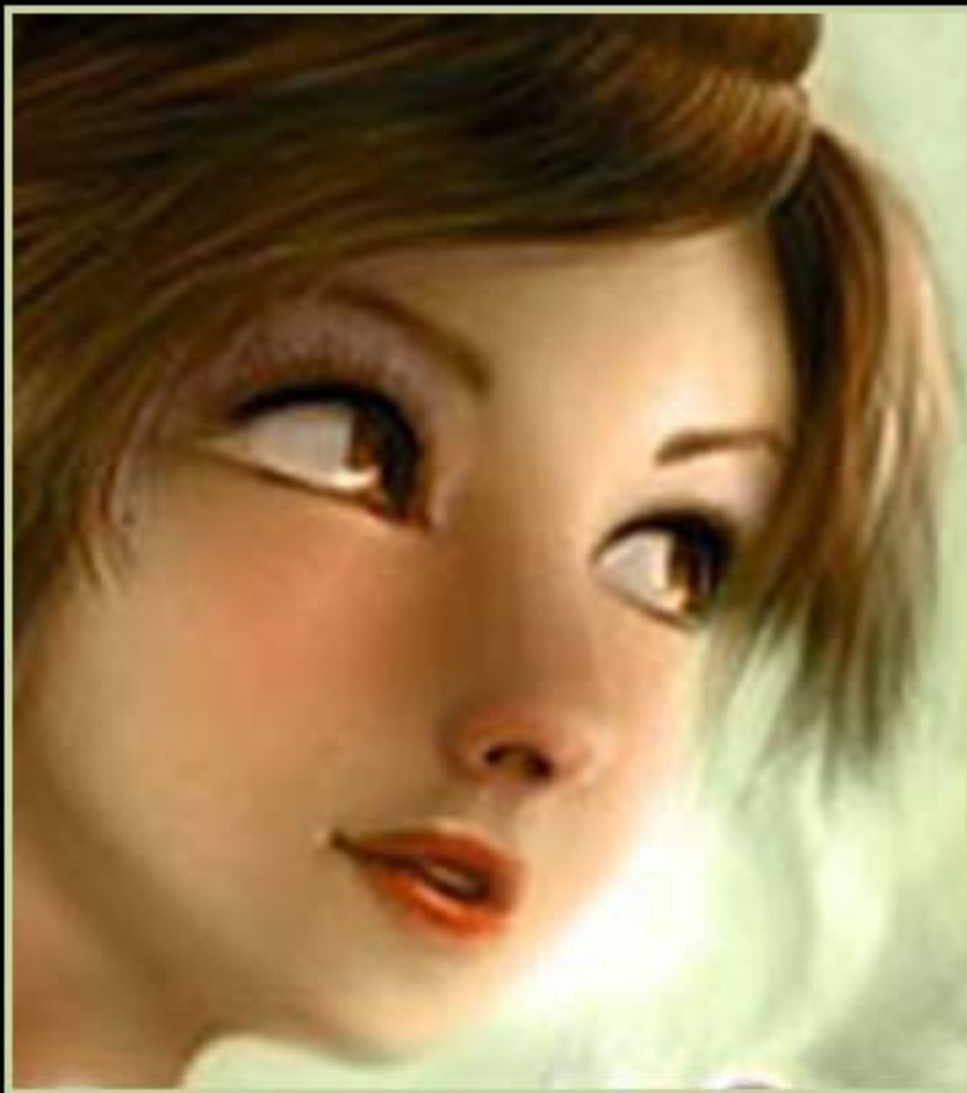


Maria Grossmann: این تصویر فقط بخشی از صفحه را نشان می دهد . (طراحی شده با Flash)

وبلاگی با یک خوک، خطوطی منحنی، عناصر طراحی شده با دست، و یک منوی منحصر به فرد. و البته این سایت نشانگر موس شما را نیز تغییر می دهد.



یک آلبوم آثار که با "ظاهری شبیه کاغذ قدیمی" طراحی شده است.



Title: "Collar of magic pearls"
Name: David Revoy
Country: France
Software: Painter, Photoshop





Title: "Don Quixote de la Mancha"
Name: Fabricio Moraes
Country: Brazil
Software: 3ds max, mental ray, Photoshop





Title: "Microworld"
Name: Dranik Eugene Dranov
Country: Ukraine
Software: 3ds max, Photoshop, V-Ray





Title: "Mood1 (d'artiste cover version)"
 Name: Robert Chang
 Country: USA
 Software: Painter



Title: "Surf's Up - Chicken Joe (styleguide)"
 Name: Robert Chang
 Country: USA
 Software: Photoshop



Title: Carrot Run
 Name: Bobby Chiu
 Country: Canada
 Software: Photoshop





Title: "Ship"

Name: Andrea Bertaccini

Country: Italy

Software: 3ds max, Brazil r/s, combustion, Photoshop



Title: "907 - Gnomon workshop tutorial"

Name: Brendan McCaffrey

Country: España

Software: Maya, mental ray, Photoshop



Title: "Charging Kudu"

Name: Bill Melvin

Country: USA

Software: CINEMA 4D, Photoshop, ZBrush