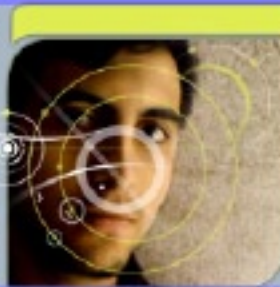
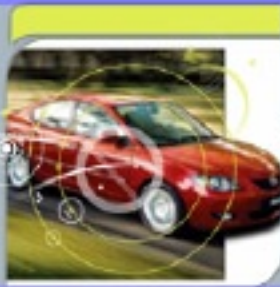
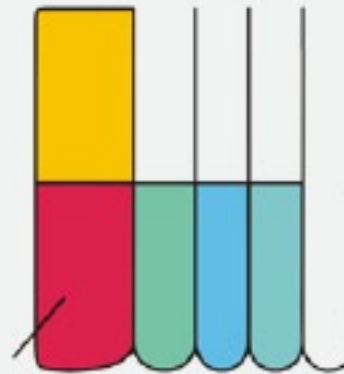


BOOM

A PERSIAN CG E-MAGAZINE FOR GRAPHIC & DESIGN
ISSUE0004 FIRST YEAR JULY 2008



ماهنامه گرافیکی
سال اول / شماره چهارم
تیر و مرداد ماه، سال ۱۳۸۷
محمولی از انجمن sohail2d.com



مدیر مسئول و سردبیر: سهیل صالحی
روابط عمومی: سیده لیلا حسینی
گرافیک و صفحه آرایی: فاطمه عابد گلزار
شورای نویسندگان: امین حبیبی، مصطفی ناصحی، امیرکیوانلو، رامین خطیبی
پست الکترونیکی: Boom@sohail2d.com

فهرست

۴	حرف اول
۵	دانلود
۶	پیشنهاد یک حرفه ای
۱۶	معرفی یک هنرمند (محمدحسن آزادگان) (فیل استراب)
۲۹	چای و گپ
۳۰	یک نرم افزار یک ترفند (بهبود تصاویر گرافیکی با تعیین عمق میدان)
	آموزش (ایجاد یک موج انفجار قدرتمند)
۳۵	(ایجاد حرکت پرچم در باد توسط نرم افزار مایا) (تکنیک هایی از کار با افکت VEGAS)
۶۰	گزارش ویژه (طراحی ابتکاری: صفحات شروع چشمگیر)
۶۵	گالری

BOOM Index

حرف اول

سلام دوست من!

امیدوارم تو این مدت که نتونستم حالت رو بپرسم خوب بوده باشی.
 حتما واست سوال هست که چرا بوم الان منتشر شده. حالا دلایلش رو واست میگم...
 من و دوستانم تصمیم گرفتیم بوم ۴ رو با محتوای غنی‌تر برای این دو ماه آماده کنیم.
 حالا لابد میپرسید این کار برای چیه!
 دلم میخواست دلیل این تصمیم رو نگم! اما چه کنم که طاقت ندارم!
 ۲۰ ام این ماه یک ویژه نامه فقط و فقط برای تویی که تا این لحظه تنهامون نداشتی،
 منتشر میشه. ذوق کردی نه؟؟
 اشتباه نکن! این ویژه نامه مستقل از بوم ۵۵ و بوم ۵ رو میتونی در روز ۱ شهریور
 دانلود کنی. این ویژه نامه یه هدیه ست... برای تو که عاشق گرافیک هستی!
 مطمئنم خوشت میاد...
 نشد دیییگه! تلاش بیهوده نکن... نمیتونی موضوعش رو از زیر زبونم
 بکشی! فکر کنم باید تا ۲۰ مرداد بمونی تو کف!
 فکر کنم تو هم مث خیلی‌ها بعد از خوندن پنج شماره بوم، متوجه شدی
 چطوری بیشترین بهره‌وری رو از توانایی‌هات داشته باشی.
 تا حالا هم حتما پیشرفت خوبی داشتی.
 پس بیشتر از این وقتت رو نمیگیرم تا خوندن این بوم رو هم شروع کنی و
 با بکار بستن توصیه‌ها و تجربیات حرفه‌ای‌ترها! به جایی که میخواهی
 بررسی.
 اینو بدون که آرزوی من و دوستانم سربلندی و موفقیت توه...
 ما تنهات نمیذاریم! توهم مارو از پیشنهادات خوبت
 محروم نکن... منتظرما!

...



دانلود

قلم موهای پروانه ای

قلم موهای توری

قلم موهای حباب

قلم موهای چشم های کارتونی

قلم موهای طرح خمیده و منحنی

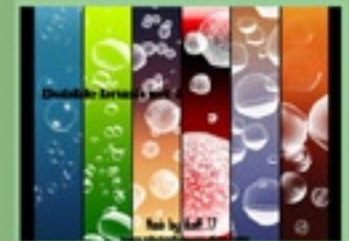
اکشنی برای تبدیل تصاویر به مکعب

اکشنی برای صاف کردن پوست صورت

اکشنی برای ایجاد شیرازه های فنی

اکشنی برای دادن جلوی ای زیبا به تصاویر

اکشنی برای بیرون آوردن اشیاء از کادر



پیشنهاد یک حرفه‌ای

P R O F E S S I O N A L



نهایت خلاقیت در فتوشاپ

The ultimate creative tips

"part 1"

"قسمت اول"

نهایت خلاقیت در فتوشاپ

از فتوشاپ داریم و این بدین معنی است که می‌توانیم بهترین راه برای انجام بعضی کارها را به راحتی انتخاب نماییم.

یک فرد ممکن است بعضی چیزها را با تمرکز کردن و توجه به یک موضوع به هنگام خواندن یک مجله یا کتاب یاد بگیرد و یا می‌تواند با بداندشانی تمام از آن عبور کند. ما هرگز از تبادل اطلاعات و تجربه‌هایمان خسته نمی‌شویم و لذت می‌بریم از اینکه آن‌ها را با شما در میان بگذاریم. در چند صفحه بعد فوت و فن‌هایی از فتوشاپ آموزش داده می‌شود که به کمک آن‌ها می‌توان تصاویر بهتر و جذاب‌تری ایجاد نمود.

در استفاده از میانبرها معمولاً روش‌های کم‌زمان‌تر به منظور بالا رفتن سرعت کارهای معمولی و یا ساده کردن یک عملیات مدنظر قرار می‌گیرد.

کسانی که از روتوش و یا دستکاری کردن تصاویر لذت می‌برند قاعدتاً به فنونی که به عکاسی مرتبط بوده و به آن‌ها در کار با تصاویر دیجیتال کمک خواهد کرد علاقه بسیار زیادی خواهند داشت.

هنرمندان دیجیتالی نیز کمک‌های بسیاری خواهند یافت چرا که در اینجای کارها جدیدتر و خلاقانه‌تری برای کار با برایش‌ها و دیگر ابزارها وجود دارد. به علاوه روش‌های وجود دارد که کمک می‌کند برنامه را بر طبق نیاز خود تنظیم کرده به طور کامل بر روی کار تمرکز نمود.

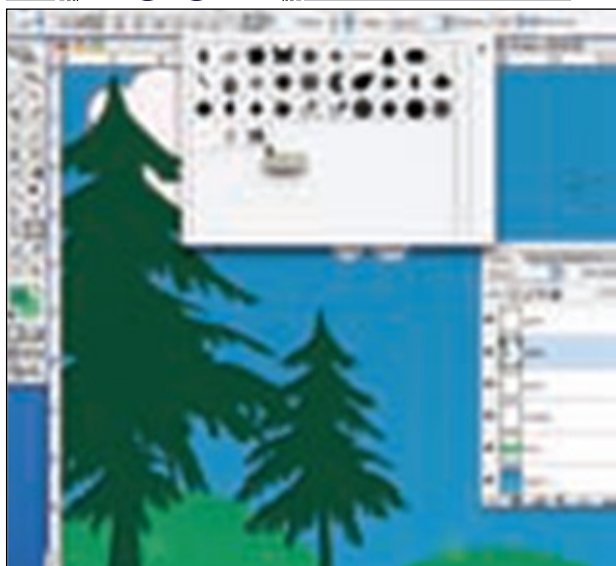
ما در اینجا این فوت و فن‌ها را دسته بندی نمی‌کنیم چرا که امکان دارد بعضی از آن‌ها در دسته بندی‌های مختلفی قرار بگیرد اما تمام آن‌ها به طرق مختلف در نوع کارکرد و نتیجه کار تاثیر گذار خواهد بود. بنابر این آرام باشید. و تمرکز کنید. در آینده ای نزدیک از این فنون در کارهایتان استفاده می‌کنید.



حس بسیار خوبی خواهید داشت زمانی که احساس کنید حتی ثانیه ای را از تلف شدن در گذر زمان نجات داده‌اید. و این حس مشخصاً مربوط به زمانی است که راه جدیدی در فتوشاپ برای انجام کارهایتان فرا گرفته باشید. خبر مهمتر اینکه با هر ورژنی از فتوشاپ که کار می‌کنید قطعاً از این روش‌ها لذت برده و می‌توانید این فنون را بارها و بارها تکرار کنید. یکی از بهترین نکات در مورد کار در این مجله این است که ما به عنوان یک تیم، تجربه‌ها و دلیست‌های متفاوتی

هر چه بیشتر با فتوشاپ انس بگیرید قطعاً به فوت و فن‌های جدیدتری دست پیدا می‌کنید که به خلاقیت در طراحی کمک موثری می‌نماید. در اینجا به تعدادی از این فنون جذاب اشاره شده تا از این برنامه فوق العاده نکات بیشتری یاد بگیرید.

معمولاً بسیار جالب خواهد بود که راه جدید و درعین حال ساده‌تری برای انجام کاری را یاد بگیرید، خواه این راه جدید یک میانبر برای انجام یک کار و یا یک روش سریع‌تر برای انجام کارهای روزانه باشد و



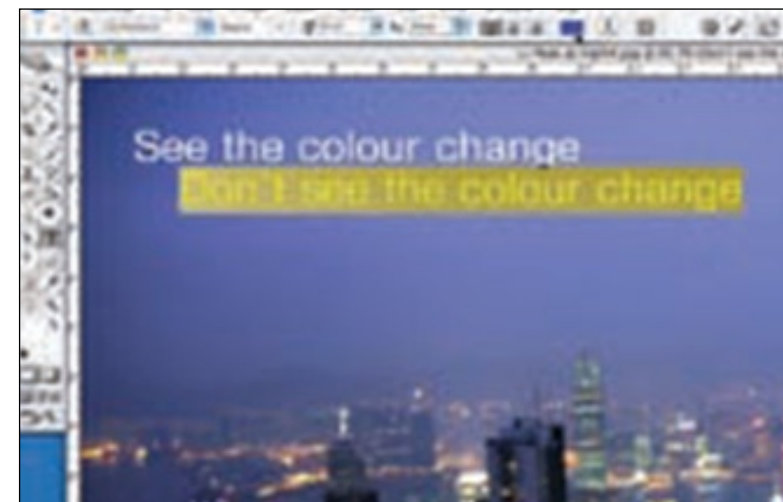
۳- لایه‌های پر از شکل

همانطور که می‌دانید Custom shape ابزارهای بسیار مناسبی برای گرافیک برداری هستند هر زمان که یک ابزار shape استفاده می‌شود لایه جدیدی همراه با shape و مسیر بوجود می‌آید. اما چنانچه فقط به shape نیاز داشته باشید بر روی آیکون fill pixels (سومین آیکون از سمت چپ در نوار تنظیمات) کلیک نمایید. بدین ترتیب فقط shape خواهید داشت و با این روش می‌توانید shape‌های مختلفی را در یک لایه قرار دهید.



۲- مسیر آسان

قلم (pen) ابزار بسیار مناسبی برای انتخاب نواحی در یک عکس می‌باشد. اما قلم مغناطیسی ابزار مناسبی برای اشیاء ساده‌تر می‌باشد به طوری که به لایه‌های شی مورد نظر چسبیده و به آسانی یک مسیر را به وجود می‌آورد. قلم freeform انتخاب کرده و سپس در نوار تنظیمات بر روی فلش در کنار آیکون Custom shape کلیک نمایید. در این قسمت با زدن تیک مورد نظر گزینه مغناطیسی را فعال نمایید.



۱- تغییرات را ببینید.

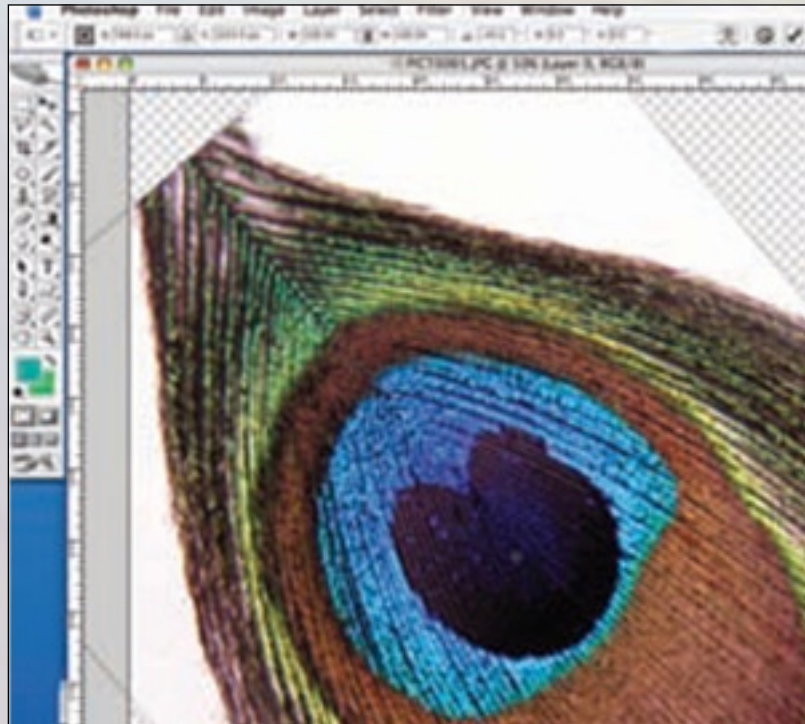
هنگام کار با ابزار تایپ در فتو شاپ یک راه ساده برای تغییر رنگ متن، انتخاب متن و دابل کلیک بر روی رنگ مورد نظر می‌باشد. مشکل اینجاست که به دلیل لایه شدن متن نمی‌توان تغییرات رنگ را مشاهده نمود. برای حل این مشکل بر روی مربع رنگ در نوار تنظیمات (option) کلیک کرده و رنگ مورد نظر را انتخاب کنید. به راحتی تغییرات رنگ قابل مشاهده خواهد بود.

۵ - زوایای تند

این یک روش ساده برای زمانی است که بخواهید یک عکس دارای یک زاویه خاص باشد. عکس مورد نظر خود را باز کرده و ابزار measure را انتخاب کنید. (در منوی قطره‌چکان)

یک خط با زاویه مورد نظرتان رسم نمایید. حال مسیر زیر را دنبال نمایید.

Edit > Transform > Rotate
شده می‌چسبد.



۴ - یک چشم بر هم زدن

برای داشتن کنترل کامل بر روی تصویر ساخت لایه برای هر قسمت جدید از کار حیاتی به نظر می‌آید. اگر چه این کار کنترل‌های مختلفی را در اختیارتان قرار می‌دهد اما سر و کله زدن با یک لیست پر از لایه‌های مختلف کمی خسته کننده به نظر می‌رسد. اگر بخواهید تنها بر روی یک لایه تغییراتی را اعمال نمایید و نمی‌خواهید لایه‌های دیگر تحت تاثیر این تغییر قرار گیرند و یا لایه‌های دیگر باعث سر در گمی شود کلید Alt را نگه داشته و بر روی چشم کناری همان لایه کلیک نمایید. تمام لایه‌های دیگر پنهان خواهند شد.



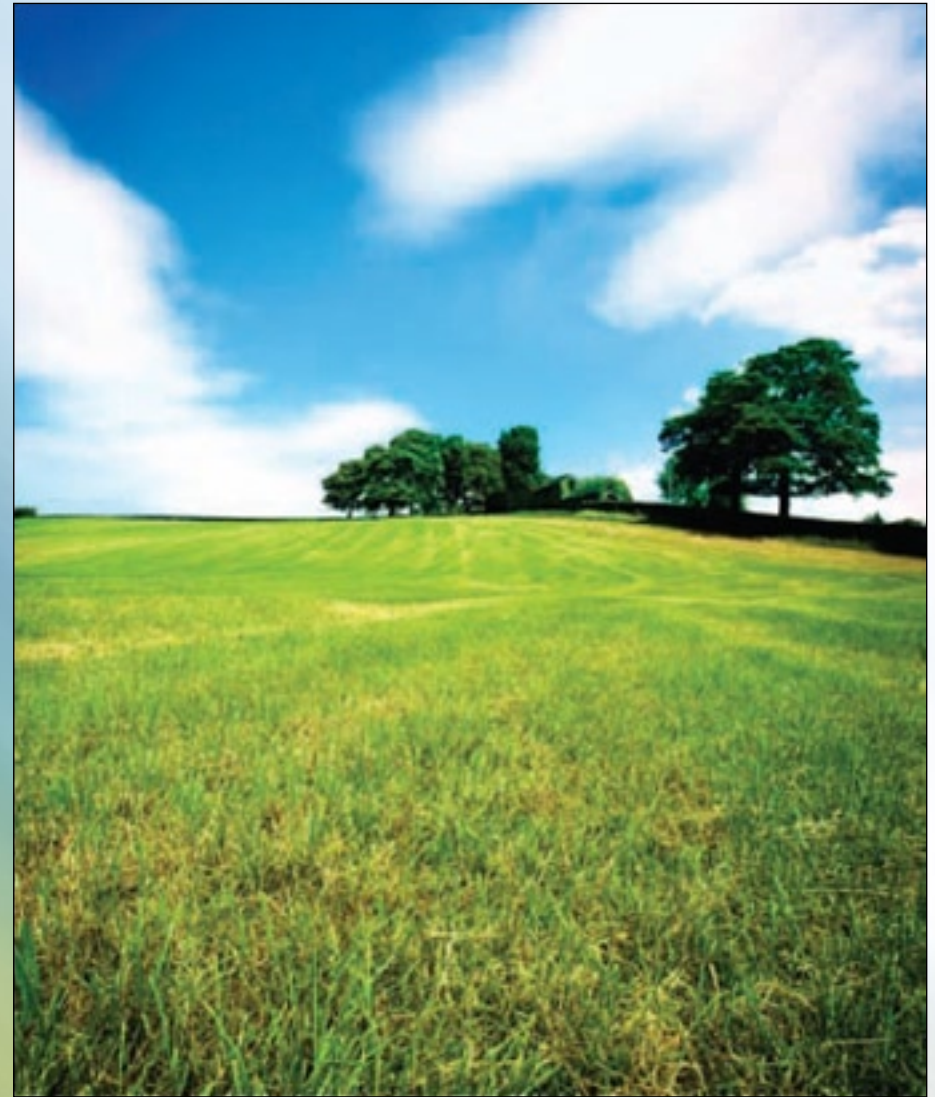
۷- تبدیل و کپی

گاهی اوقات می‌خواهید یک تصویر را بیش از یک بار در کار خود به کار ببرید. و شاید هم سایز یا زاویه آن را تغییر دهید. به جای ساختن چند لایه و انجام عملیات دستی کلید **Ctrl+Alt+T** را فشار داده و سپس از ابزار تبدیل استفاده نمایید. عمل تبدیل بر روی کپی تصویر اعمال می‌شود و تصویر اصلی دست نخورده باقی می‌ماند.



۶- سوزاندن پایین خانه

یک راه سریع برای بدست آوردن یک تصویر اشباع که معمولا در آگهی‌های تجاری دیده می‌شود استفاده از حالت **color burn** در قسمت ترکیب لایه‌ها (**blending mode**) است. این حالت تصویر را تیره تر کرده و کنتراست را بالا برده و به نظر برای عکس مناظر مناسب می‌باشد. از روی عکس اصلی یک لایه کپی بسازید و حالت لایه را بر روی **color burn** قرار دهید و نتیجه کار را ببینید. چنانچه شدت رنگ بالا بود می‌توان با کاهش **opacity** یا شفافیت تصویر به حالت دلخواه دست یافت.





۹ - مرکز خود را پیدا کنید!

این یک ترفند خوب برای پیدا کردن مرکز یک شی می‌باشد. مسیر زیر را ادامه دهید.
Edit > Free Transform
در این هنگام یک باکس به دور شی مورد نظر اضافه می‌شود. که وسط آن به وسیله دایره ای مشخص می‌باشد. سپس به مسیر View > Ru - View
رسیده و سپس خطوط راهنما را به سمت باکس در بر گیرنده بکشید.

۱۱ - curves یا منحنی ترسیمی

ابزار curves بسیار مناسبی برای ایجاد هماهنگی در تصویر می‌باشد که به وسیله آن می‌توان به سادگی جلوه‌های مختلفی بر تصویر ایجاد نمود. به علاوه برای ویرایش تمامی تصویر می‌توان از منوی کشویی کانال یک کانال رنگ مخصوص را انتخاب کرد. به هر حال قادر خواهید بود با انتخاب رنگ مورد نظر تمرکز خود را بر روی یک رنگ در منحنی curves قرار دهید. پالت curves را باز کرده و سپس با نگه داشتن کلید Ctrl بر روی رنگ مورد نظر در تصویر کلیک کنید. نقطه ای بر روی منحنی نمایان می‌شود که نشانگر همان رنگ مورد نظر بر روی منحنی خواهد بود.

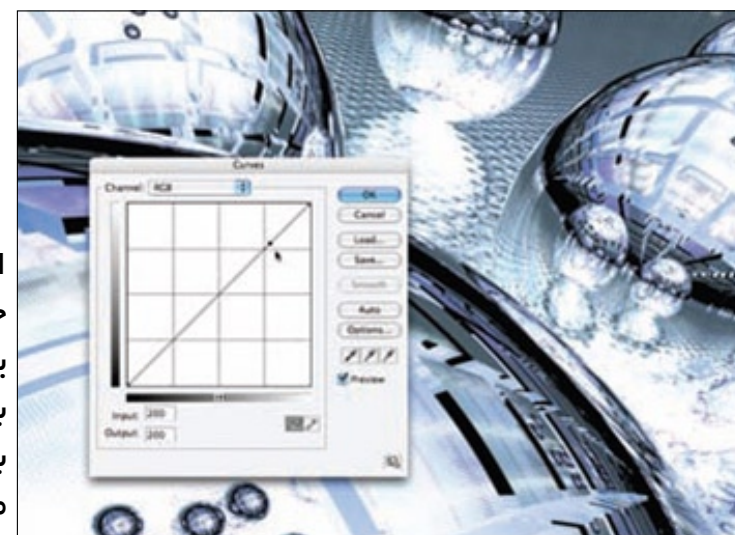
۸ - پالت‌ها بیرون!

زمانی که درگیر یک کار جدی ویرایش تصویر هستید ممکن است پالت‌های باز زیادی در مقابل شما باشد و تمام محیط اطراف را فرا گرفته باشند. این شرایط برای زمانی که می‌خواهید نتیجه کارتان را لحظه به لحظه دنبال کنید چندان مناسب نیست. نگران نباشید. کافی است کلید tab را فشار دهید. پالت‌ها مخفی شده و با فشار مجدد کلید به جای خود باز می‌گردند.



۱۰ - استخراج بافتها (textures)

فیلتر استخراج (Extract) ممکن است خواسته شما از یک ابزار برش خیالی باشد. در اینجا راهی برای ساده کرده این کار وجود دارد. وقتی مشغول کار در قسمت واسط فیلتر Extract هستید (Filter > Extract) نگاهی به پانل سمت راست بیندازید. در قسمت استخراج یک چک باکس به نام Textured image قرار دارد. باز کردن تیک این قسمت ابزار بوسیله امتحان بافت، لبه‌ها را جستجو خواهد کرد.





۱۲ - پنهان کردن مسیر اشکال (Shape Paths)

همانطور که می‌دانید زمانی که یک شکل به وسیله ابزار Shape tool ترسیم می‌شود یک لایه شکل به همراه مسیری به دور شکل ایجاد می‌گردد. در هر حال به غیر از زمان ویرایش مسیر دلیلی برای دیدن این مسیر وجود ندارد و در اغلب اوقات حضور این مسیر کمی ناخوشایند به نظر می‌رسد.

همانطور که قطعاً حدس زده‌اید در این جا یک راه حل بسیار جالب برای این کار در نظر گرفته شده است.

بعد از ترسیم شکل کلید ترکیبی Ctrl+Shift+H را فشار دهید. به این ترتیب مسیر پنهان شده و دیگر قابل رویت نیست. چنانچه به منظور ویرایش مسیر نیاز به دیدن مجدد مسیر داشتید کافی است دوباره همان کلیدهای ترکیبی را فشار دهید.

۱۳ - از تاریخ بیاموز!

پالت تاریخ (History) یک ناجی برای زمانهایی است نظرتان برای اعمال تصمیمی تغییر کرده و نیاز دارید چند مرحله به عقب باز گردید. اما چگونه می‌توان قسمتی از تصویر را به حالت اولیه برگرداند در حالی که مابقی تصویر بدون تغییر و دست نخورده باقی بماند؟

خوب اینجاست که پاک کن می‌تواند موثر باشد. ابزار پاک کن را انتخاب کرده و در نوار تنظیمات گزینه Erase to History را انتخاب کنید و با پاک کن بر قسمت مورد نظر حرکت کنید. به جای جایگزین شدن رنگ پس زمینه عکس اصلی بدون تغییر جایگزین خواهد شد.





۱۵ - پالت معلق براش

هنگامی که به شدت مشغول خلق تصاویری با استفاده از براش‌ها هستید یکی از بزرگترین دردها مراجعه مداوم به پالت براش‌ها به منظور تغییر براش یا افزایش و کاهش قطر براش می‌باشد. اما در این جا یک راه حل ماهرانه را خواهید دید. بر روی سند خود کلیک راست کنید. پالت براش‌ها نمایان می‌شود.



۱۴ - آزادی در تولید مثل !

ابزار clone یک راه بسیار خوب برای ویرایش تصاویر و رهایی یافتن از مشکلات می‌باشد. چه می‌توان کرد اگر نتوانید یک ناحیه مناسب در تصویر منبع بیابید در حالی که یک ناحیه بسیار بزرگ در تصویر دیگر دارید. ساده است. تولید آن. اگر در آن واحد دو تصویر باز شده وجود داشته باشد ابزار clone را برداشته و با نگه داشتن دکمه Alt بر روی قسمتی که می‌خواهید از روی آن بسازید کلیک نمایید. حال به تصویر دوم رفته و شروع به کشیدن نمایید. از این روش می‌توان برای خلق یک موضوع هم استفاده کرد. به عکس‌ها دقت کنید چهره دختر در بالا می‌تواند به عنوان جایگزین در عکس بالا استفاده شود.

"ادامه دارد..."

فروشگاه گرافیک جی شاپ

عرضه کننده کامل ترین مجموعه های
نرم افزاری و کاربردی وب و گرافیک



جی شاپ

Graphic Shop

اولین و کاملترین فروشگاه گرافیک در ایران



www.Gshop.ir



«انجمن های تخصصی برای برنامه نویسان گرافیک»

sohail2d.com



معرفی یک هنرمند

A R T I S T S



گفتگو با محمد حسن آزادگان

راستش احساس خوبی نسبت به این رشته نداشتم من حتی در آزمون عملی هم قبول شدم ولی دیدم، نسبت به این رشته این بود که باید تصویرسازی رو از اول با ابزارهای کلاسیک کار کنیم.

گفتی پروژه ای کار میکنی، کارهای گرافیکی؟

بله، ولی نه اینکه فقط بشینیم و یه تصویر با Photoshop بسازیم و اسمش رو بذاریم پروژه! آخرین کاری که هنوز هم مشغولش هستیم، یک مجموعه تبلیغاتی برای یه شرکت واردات تجهیزات آزمایشگاهی بوده.

درآمد خوبی هم از این راه در میاری؟

راستش باید بگم نه... البته درآمدمش برام مهم نیست من یه تازه کارم و تجربه زیادی در این زمینه ندارم، من بیشتر روی رشدی که دارم می‌کنم حساب کردم اگر به قول شما کار راضی‌کننده باشه طرفدارهای بیشتری پیدا میکنه؛ همین باعث میشه تو کار رشد داشته باشی.

خوب چرا در زمینه گرافیک ادامه تحصیل نمیدی که زودتر موفق شی؟

سوال خیلی خوبی بود. من به این جور سوالات میگم سوالات فلسفی! اولین دلیلی که ادامه ندادم این بود که خانواده ام زیاد با تحصیل تو یه رشته هنری موافق نبودن؛ بعد هم ابتدا فکر میکردم برای گرافیک شدن لزومی نداره حتما اصول و روش خاصی یاد بگیریم و کار بیشتر سلیقه‌ایه. البته هنوزم اعتقاد دارم گرافیک اصول و قانون خاصی نداره ولی درعین حال برای صاحب سبک بودن و داشتن حرفی تو این زمینه تحصیلات دانشگاهی الزامیه.

یعنی الان واسه خودت سبکی نداری؟ طوری که کارات رو متمایز کنه؟

هنوز نه، البته همه کارهام یه خصوصیات خاصی داره مثلاً

باید اعتراف کنم که آقای محمد حسن آزادگان رو بعد از یک هفته وقت گرفتن خیلی اتفاقی پیدا کردم و در همین شرایط مصاحبه رو به صورت غافلگیرانه انجام دادم! نتیجه این مصاحبه رو با هم می‌خونیم...

معرفی!

محمد حسن آزادگان، متولد خرداد ۱۳۶۵، فرزند دوم خانواده، از شهر تهران، دیپلم ریاضی، مشغول تحصیل در رشته آموزش زبان انگلیسی دانشگاه علمی کاربردی تهران واحد ۳۵، در حال حاضر شغل ثابت ندارم ولی برای چند تا موسسه به صورت پروژه ای کار می‌کنم.

داری ترم چند رو می‌گذرونی؟

پودمان ششم، پودمان یه چیزیه شبیه ترمه.

از کی به گرافیک علاقه مند شدی؟

دقیقا یادم نیست. شاید از خیلی سال پیش ولی یادمه که از وقتی با امکانات رایانه برای تصویرسازی آشنا شدم یکجور ذوق زدگی شدید رو احساس کردم که فکر می‌کنم همون باعث شد خیلی به گرافیک اهمیت بدم.

تقریباً از چند سالگی؟ یا چند سال پیش؟

حدود ۶-۵ سال پیش، ۱۷ سالگی.

منابع آموزشیت در زمینه گرافیک چیه؟

برای رایانه که فکر می‌کنم هیچی. ولی دروسی که در دوره کنکور هنر خوندم خیلی تو تصویرسازی به دردم خورد.

کنکور هنر دادی؟

بله، دو بار کنکور دادم.

قبول نشدی؟

چرا رشته نقاشی دانشگاه سوره قبول شدم ولی خوب نفرتم.

چرا رفتی؟





سری به اینترنت بزنم و اگر وقت اضافی داشتم یه مقدار با نرم افزارها و بقیه ابزارها تمرین کنم.

طول هفته گرافیک کار میکنی؟ یا برای گرافیک برنامه ویژه‌ای داری؟

هر موقعی که احتیاج باشه گرافیک کار می‌کنم، البته قبلاً خیلی برای این کار وقت می‌ذاشتم و بیشتر تصاویر شخصی می‌ساختم و برای وبلاگم مطالب آموزشی می‌نوشتیم. ولی حالا کمتر پیش میاد که برای این جور کارها وقت بذارم.

اون روز چه احساسی داری؟

احساس خیلی خوبی دارم!

شده تا حالا از کاری که انجام میدی راضی نباشی؟

بله از هیچ کدوم از کارهایی که زدم راضی نیستم!

چرا؟

دوست دارم خیلی بیشتر از این پیشرفت کنم. اگر بشینم و برای این کارها به خودم افتخار کنم مسلماً حاضر نیستم برای رشد کردن به خودم سختی بدم.

پس با خودت رقابت می‌کنی!

بله، یه همچین چیزی!

از بافت زیاد استفاده می‌کنم یا به تصاویر کمتر است پایین علاقه ندارم، ولی به نظرم همیشه به این جور چیزها گفت سبک.

چرا خانواده‌ات موافق ادامه تحصیل تو این رشته نبودن؟ الان از شغلت راضی هستن؟

دلیل عدم موافقتشون رو هنوز هم نمی‌دونم. در حال حاضر مخالفتی با کاری که می‌کنم ندارن. ولی عکس‌العملی هم نسبت به کارهام نشون نمیدن. تصورم اینه که بیشتر به رشته‌ای که تو دانشگاه می‌خونم امید دارن!

الان از رشته دانشگاهیت راضی هستی؟ دوست داری شغل آینده‌ات وابسته به کارهای گرافیکی باشه یا رشته زبان؟

البته باز هم سوال یه مقدار پیچیده بود! من به هر دو رشته علاقه دارم هم زبان و هم گرافیک ولی هدفم رو بیشتر روی گرافیک متمرکز کردم.

یک روز محمد حسن آر ادگان چطور می‌گذره؟ چه کارهایی در طول روز می‌کنه؟

در طول هفته برنامه‌های روزانه‌ام متفاوت، یعنی روزهایی که دانشگاه میرم بیشتر وقتم تو همین مسیر رفت و برگشت تلف میشه، روزهایی هم که خونه هستم به کارهای عقب افتاده‌ام می‌رسم و سعی می‌کنم اگر وقت داشتم یه

ابزارهای گرافیک در دسترس همه هست و فقط کافیه خلاقیت داشته باشی و زحمت بکشی. من حتی دوستان نوجوانی رو دیدم که ایده‌های خیلی خوبی برای تصویر سازی داشتن و مهارت استفاده از ابزارها رو هم کسب کردن و در نتیجه کارهای فوق العاده ای ساختن که هر کسی میبینه تصور میکنه این تصاویر توسط یک شرکت تخصصی گرافیک با چندین سال سابقه کار طراحی شده. پس همیشه زیاد روی اسم و رسم تکیه کرد. به همین خاطر من هم همیشه سعی می‌کنم بدون توجه به اسم طراح، از بهترین طرح‌ها استفاده کنم.

تو تصویرسازی به صورت مستقل کار میکنی یا از تصاویری که دیگران قبلاً ساختن هم استفاده میکنی؟ خوب مسلمه بیشتر کارهای گرافیکی که انجام دادم به صورت ترکیب تصاویر خام و اولیه هست، البته این بستگی به بعضی شرایط هم داره مثلاً بعضی سفارشها خیلی سطحی و بی اهمیت، حتی سفارش دهنده هم ارزش زیادی برای کار قائل نیست! در این جور کارها من وقتم رو تلف نمی‌کنم و از تصاویر ازپیش ساخته شده استفاده می‌کنم. ولی در بعضی پروژه‌های با اهمیت و همینطور تصاویر شخصی خودم، حدوداً نود الی صد درصد کار رو خودم می‌سازم.

از چه چیزهایی برای طراحی ایده میگیری؟ تقریباً هیچی! تمام تصاویر ذهنی ساخته میشه؛ البته از کارهای دیگران هم ایده می‌گیرم مثلاً همیشه تو ایترنت گشت می‌زنم و دنبال قوی ترین کارهایی که ساخته شده می‌گردم ولی هیچ وقت به صورت مستقیم کارم رو از جایی الگو برداری نمی‌کنم.

میشه در مورد گرافیک دیجیتال یه کم توضیح بدی؟ یعنی براتون تعریفش کنم؟

طرح هاتو به صورت دستی انجام میدی؟

تا حالا شده دستی هم کار کنم یعنی طرحی رو روی کاغذ بکشم و اسکن کنم و ازش استفاده کنم ولی این اتفاق به ندرت افتاده، جدا از اینکه طراحی دستی ام خیلی خوب نیست و این هم یکی دیگه از عواقب تحصیل نکردن تو رشته گرافیک!

با چه نرم افزار ایی کار میکنی؟

روی نرم افزار خاصی تعصب ندارم. تقریباً با هر چیزی که بتونم با اون، به تصویری که دوست دارم برسم، کار می‌کنم. نود درصد تصاویر رو با Photoshop می‌سازم.

احساس می‌کنم اعتماد به نفس نداری؟

نه، چرا شما این فکر رو کردی؟ آخه اصلاً از کارات راضی نیستی! فکر نمی‌کنی اگه خوب نبود، هیچ سفارشی هم نداشتی؟! بله، ولی اینجا باید تفاوتی بین خوب بودن کار و راضی بودن از کار قائل بشیم، اینکه گفتم من از کارهام راضی نیستم معنی این نیست که از کارهام بدم میاد اتفاقاً کارهام رو خیلی دوست دارم، حتی از کارهای موفقم ایده می‌گیرم برای کارهای جدید؛ ولی اعتقاد دارم همیشه باید به پیشرفت فکر کرد.

می‌دونید که این کار جای رشد و پیشرفت خیلی داره و من همیشه سعی می‌کنم از کارهای افرادی که از من قوی تر کار میکنن الگو بگیرم.

از چه افرادی الگو می‌گیری؟

حقیقتش از فرد خاصی الگو نمی‌گیرم، شاید تنها شخصی که برای ساخت تصویر ازش الگو گرفتم آقای نجابتی بوده که چند طرح تایپوگرافی که زدم رو از ایشون ایده گرفتم. جدا از این مورد، به نظرم در ساخت تصاویر الگو گرفتن از یک شخص خاص اشتباهه. این روزها



Design: M.W.Azadegan - My Weblog: <http://photo-art.myblog.ir>



وای چه سوال سختی!

...مسلمان نه! چون من هنوز از Photoshop CS استفاده می‌کنم و فکر می‌کنم برای خریدش لازم نباشه اینقدر پول بدم!

خوب فرض کن خارج هستی و به اندازه کافی پول داری، باز هم حاضر نیستی این کارو انجام بدی؟ آینده هم داره، خوب خرج اولیه می‌کنی ولی بعدا چندین برابرشو در میاری!

نه، چی بگم؟ خوب حاضر نیستم!

چطوری بهت کار پیشنهاد میشه؟ از طریق اینترنت،

دوست، آشنا، وبلاگ؟

حقیقتش من خیلی تنبلم! هیچ تلاشی نمی‌کنم که در مورد تواناییم تبلیغ کنم یا دنبال مشتری بگردم. تا به حال تمام مشتری‌ها به صورت اتفاقی از اینترنت با من آشنا شدن یا اینکه از اقوام و دوستان بودن.

نمی‌خواهی یه سایت واسه کار راه اندازی کنی؟

فعلا قصد ندارم. البته یکی از دوستان گرافیستم - آقای محمد محمدی - خیلی اصرار داشت که این کار رو با هم انجام بدیم و یک سایت تخصصی داشته باشیم. ولی هنوز فرصت پیش نیومده.

چند تا از سایت‌هایی که به نظرت مفیده رو معرفی کن!

مفیدترین سایت‌هایی که دیدم سایت‌های منبع برای ابزارهای گرافیک بوده که بهترینشون سایت دوینت آرت (DeviantArt.com) هستش؛ بعلاوه انجمن‌های تخصصی مثل همین انجمن Sohail2D هم خیلی مفیده، از اخبار مجله اینترنتی رنگ هم استفاده می‌کنم.



بله، هر چی در موردش می‌دونم بگو بیشتر آشنا بشیم! باشه، اطلاعاتی که در مورد گرافیک دیجیتال دارم عموماً به صورت تجربی کسب کردم ذهنیتم از گرافیک دیجیتال اینه که: گرافیک دیجیتال یعنی ساختن تصاویر با استفاده از ابزارهای رایانه‌ای.

اگه باز به دنیا بیای، میری طرف گرافیک یا نه؟

این سوال رو خیلی زود ازم پرسیدید. در حقیقت من الان تازه دارم میرم طرف گرافیک. اگر هم دوباره به دنیا پیام تصوّر اینه که باز هم به دنبال این کار برم. شاید یه کم خنده دار باشه ولی یادمه از وقتی خیلی کوچیک بودم، هر وقت ازم می‌پرسیدن «می‌خواهی چیکاره شی؟» می‌گفتم قصد دارم نقاش بشم!

برای موفقیت طراح‌های تازه کار نظرت چیه؟ از کجا شروع کنن؟

سوالاتی سختی می‌پرسید! راستش اولویت برای انتخاب این راه تحصیل در این رشته است. داشتن مدرک و اینکه سه چهار سال در فضاهای هنری قرار داشته باشی و با اصول هنر آشنا بشی خیلی موثره، اما اگر کسی می‌خواهد مثل من به صورت تجربی و با استفاده از رایانه کار یاد بگیره بهتره که اول خوب با کاربرد ابزارهای رایانه آشنا بشه؛ بعد کم کم شروع کنه به ساخت ایده‌ها و پیاده کردن تصاویری که تو ذهنش شکل میگیره. در مجموع به نظر من گرافیک شدن کار ساده‌ای نیست و به هیچ وجه کسب درآمد نمیتونه انگیزه مناسبی برای این کار باشه.

علاقه چی پس؟ اونیه که علاقه داره یعنی نمیتونه موفق بشه؟

چرا! اتفاقاً دوست داشتن خیلی کمک میکنه.

اگه ایران نبود، حاضر بودی واسه خرید Photoshop ۱۰۰۰ دلار بدی؟



منابعت واسه یادگیری چیه، اینترنت یا...؟

اینترنت خیلی بهم کمک کرده مخصوصاً تو جمع آوری ابزارهای گرافیک؛ ولی آموزش‌های کاربردی زیادی تو اینترنت ندیدم.

منظورت آموزش‌های فارسیه یا خارجی؟

خوب آموزش‌های سایت‌های خارجی بهتر بوده چون بیشتر فعالیت دارن.

پس بیشتر از منابع خارجی استفاده می‌کنی...

نمیشه گفت، چون همون طوری که گفتم به طور کلی اینترنت برام منبع آموزش نبوده.

پس منبع اصلیت چی بوده؟

اکثر توانایی‌هام رو به صورت مستقل خودم کسب کردم که فکر می‌کنم خیلی هم زیاد نبوده.

کتاب و مجلات چی؟ از اون‌ها به عنوان منبع استفاده میکنی؟

بله؛ البته سواالتون یه مقدار پیچیده ست! همه چیز رو به هم ربط دادید!

خوب هر جور خودت دوست درای بگو...

باشه؛ من سعی می‌کنم با توجه به شرایط اطرافم پیشرفت کنم. سعی می‌کنم با توجه به خواسته‌ها و سلیقه‌ها تصویر بسازم. اینکه بدونیم مقصودمون از ساختن یه تصویر خاص چیه خیلی مهمه. شاید عمده‌ترین منبع آموزشی من همین بوده.

در زمینه گرافیک دوست داری به کجا برسی؟

ایده آلم در گرافیک اینه که یک استودیو و تیم کامل برای ساخت انواع تصاویر اعم از تصاویر ساده، انیمیشن، تولید نرم افزارها و حتی ساخت فیلم داشته باشم.

گپی خودمانی با محمد حسن در زمینه انجمن‌های Sohail2d و ماهنامه گرافیکی بوم

نظرت در مورد سایت Sohail2D چیه؟ چه جوری ارزیابی اش می‌کنی؟

سایت Sohail2D رو خیلی دوست دارم. سایت خیلی جالبیه؛ من احترام زیادی برای آقای صالحی قائلم. مطالبی که تو سایت مینویسن خیلی جالبه، انجمن خیلی خوبی هم داره ولی احساس می‌کنم فعالیت انجمن اونقدری که باید باشه نیست.

خوب دوستانی مثل شما ما رو زیاد به فیض نمی‌رسونن! دوست داری چه تغییری تو انجمن انجام بشه؟ راستش احساس می‌کنم اگر مباحث تخصصی بیشتری مطرح بشه و کمی هم تبلیغات درباره این انجمن داشته باشید فعالیت بهتر میشه. در ضمن فکر می‌کنم یه ظاهر جدید برای انجمن تاثیر خیلی خوبی داره.

به نظرت بوم تبلیغ خوبی نیست برای انجمن؟

نه، فکر می‌کنم تقریباً تمام کسانی که بابوم آشنا هستند و اون رو می‌خوانن با این انجمن هم آشنا هستند شاید اگر در سایت‌های دیگه تبلیغ بشه بهتر باشه.

بود، به نام علی پوربافرانی که نفر دوم شد. به نظرم طرح ایشون بهترین طرح بود بعلاوه اینکه آقای بهرام ارجمند نیا که یک گرافیکست و هنرمند بزرگ هستن هم تو مسابقه شرکت کرده بودن.

بهترین خاطره ای که از انجمن داری چیه؟ شاید بهترینش ملاقات با مصطفی ناصحی عزیز بود.

اگه بخوای با یکی از اعضای انجمن پروژه ای رو انجام بدی، دوست داری اون فرد کی باشه؟ من خیلی دوست دارم این اتفاق بیفته و واقعا جزو افتخارات من محسوب میشه، من به کارهای امیر، رامین، فرانک خانم، پژمان عزیز و چند تا دیگه از دوستان که اسمشون خاطر من نیست خیلی علاقه دارم در ضمن اگر قرار باشه به کسی پیشنهاد همکاری بدم اولین شخص خود آقای صالحی هستن.

هر حرفی دوست داری بزن به عنوان حرف آخر...

صحبت خاصی ندارم فقط از شما و تمام همکارانتون در مجله بوم تشکر می‌کنم. حرف آخرم رو هم به خواننده‌های مجله عرض می‌کنم: همیشه در پی این باشید که سلیقه دیداری خودتون رو بهتر کنید. مطمئن باشید خوب دیدن روی خوب زندگی کردن تاثیر می‌ذاره! برای دیدن آثار بیشتری از این هنرمند، به دو آدرس زیر مراجعه کنید:

<http://forum.sohail2d.com/viewtopic.php?t=10389>

<http://photo-art.mihanblog.com>



نبودم و خیلی راحت کارهام رو با کیفیت خوب در وبلاگ قرار میدادم.

چه احساسی پیدا کردی وقتی دیدی کاری که روش وقت گذاشتی به اسم دیگه ای چاپ شده؟

حقیقتا دلگیر شدم مخصوصا موقعی که مجله کیهان ورزشی کار من رو با کیفیت خیلی پایین و با ویرایش کاملا غیر حرفه‌ای به صورت تمام صفحه روی صفحه اول مجله چاپ کرده بود!!

از کجا متوجه شدی که از کارات سوء استفاده شده؟

متأسفانه خودم مجله رو تو روزنامه فروشی دیدم و وقتی متوجه این موضوع شدم حدس زدم که احتمالا خیلی جاها از خیلی از تصاویرم سوء استفاده شده و من به صورت اتفاقی فقط یکی از اون‌ها رو دیدم...

یادمه یه بار هم تو یکی از مسابقه‌های انجمن برنده شدم... انتظار داشتی نفر اول بشی؟

نه، اصلا! یکی از دوستان خیلی عزیزم در مسابقه شرکت کرده

بازخورد بوم رو ندیدی؟ مجلات بوم و شات تا الان چیزی حدود ۴۰۰ هزار بار دریافت شدن

واقعا؟ خیلی عالییه من اصلا فکر نمی‌کردم اینقدر خواننده داشته باشه. چون شماره‌های قبلی رو از خود انجمن گرفتم.

خدا رو شکر تا الان بازخوردش خوب بوده. نظرت در مورد بوم چیه؟

مجله بوم برام خیلی جالبه، کیفیت مطالبش هم در حد خوبیه، خصوصا اینکه تو شماره‌های اخیر کیفیت مجله خیلی بهتر شده، به نظر من اگر روی جلد مجله بیشتر وقت گذاشته بشه تاثیر خیلی خوبی تو بازخورد مجله داره.

از مجله بوم چه انتظاراتی داری؟ کجاش تغییر کنه بهتره؟ چه چیزهایی بهش اضافه یا ارزش کم بشه؟

من بخش گالری رو خیلی دوست دارم اگر همراه با توضیح باشه یا مثلا از آثار یه نمایشگاه استفاده بشه خیلی بهتره.

یادمه تو انجمن گفته بودی از کارت سوء استفاده شده... چرا باید این کار انجام بشه؟ بله... اینکه چرا باید این اتفاق بیفته رو باید از کسانی پرسید که این کار رو کردن.

چه کسی یا کسانی از کارات سوء استفاده کردن؟

دقیقا نمیتونم بگم... بیشتر سوء استفاده‌ای که از کارهام شده تو دوره‌ای بود که وبلاگ داشتم اون موقع با این جور سوء استفاده‌ها و کپی برداری‌های غیرمجاز اینترنتی زیاد آشنا



www.3DStore.ir

آموزش نرم افزار
آپکت
تکسترا
Cinema4D
Maya
Textures
Lightwave
3DsMax

ابتدا خرید کنید و سپس وجه آن را بپردازید
ارسال سفارشات به کلیه نقاط ایران و دریافت وجه در محل با همکاری پست

www.3DStore.ir

معرفی هنرمند:

فیل استراب (Phil Straub)



فیل استراب (Phil Straub) یک دهه است که در زمینه ی هنرهای دیجیتالی به صورت حرفه ای فعالیت می کند و پیش از اینکه به گرافیک رایانه ای روی بیاورد، نقاشی رنگ و روغن و آکرلیک را آموخته است. او همچنین با پاستل، آبرنگ و ذغال نیز کار کرده است.

وی می گوید: «همکاری اول من، با نویسنده ی شهیر کتاب های کودک، Mercer Mayer بود...» و چنین ادامه می دهد: «وقتی من به استودیو رفتم، او داشت کتاب های خود را به وسیله طراحی های اسکن شده و به کمک Photoshop و Illustrator، تهیه می کرد.»

«من آرام آرام این روش را با سبک خودم ترکیب کردم تا به ترکیبات و نتایج تازه تری دست یابم. این روزها من تقریباً همه ی کارهایم به صورت دیجیتالی بوده و دستم بسیار بازتر است.»

این روزها، Straub به عنوان کارگردان هنر مفهومی در Electronic Arts مشغول به کار است و بر روند تهیه هنرهای مفهومی نظارت دارد. مزیت ابزارهای دیجیتالی، انعطاف پذیری زیادشان است که آن ها را برای تولید محصولات هنری، هنر مفهومی و تصویرسازی بسیار ایده آل می سازد. در اوقات فراغت، Straub در زمینه های بسیار متنوعی - از نقاشی های سفارشی و دیواری گرفته، تا طراحی لباس - کار می کند؛ اگرچه، هنوز هم زمینه مورد علاقه او هنر فانتزی و کارهای علمی-تخیلی است.

او برای خلق آثارش، در حلقه ی اول به سراغ Adobe Photoshop، Corel Painter و Autodesk Maya می رود. به عقیده او، «هیجان انگیزترین جنبه خلق آثار دیجیتال، امکانات نامحدودی ست که نرم افزار در اختیار هنرمند قرار می دهد. این موضوع می تواند از طرفی مفید و از طرفی دردسر ساز باشد: هیچ وقت نمی شود پایان کار را تشخیص داد؛ چون می توان اصلاح و بازبینی آن را تا ابد ادامه داد!»

بنابراین، Straub گاهی اوقات به سراغ هنرهای سنتی هم می رود؛ اما نه به آن اندازه که دلش می خواهد: «دلم برای بوی رنگ و روغن تنگ شده است!» علاوه بر تصویرسازی دیجیتالی، Straub به تولید محتوا برای بازی های رایانه ای نیز می پردازد؛ و نقاشی دیواری، کتاب های تصویری، تصاویر ثابت (غیر متحرک) و طراحی پارچه را نیز تجربه کرده است. در ادامه، تعدادی از آثار او را مرور می کنیم. برای آشنایی بیشتر با Straub و آثار او، به وب سایت شخصی او مراجعه کنید:

<http://www.philipstraub.com/Concepts.htm>

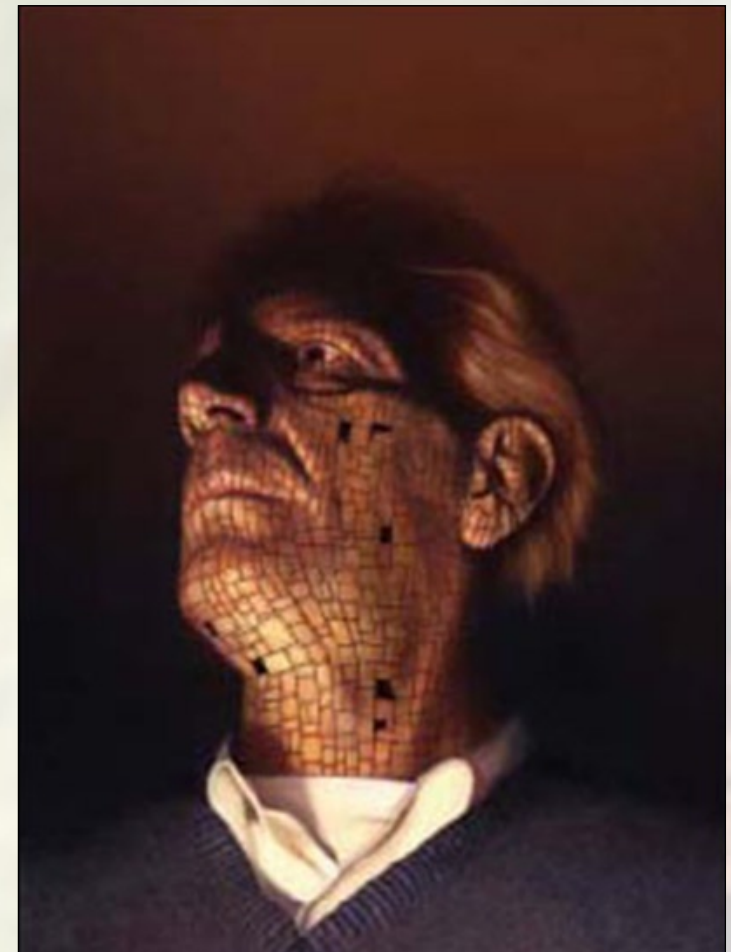


نور بعد از ظهر:

یکی از کارهای مورد علاقه او در زمینه «مناظر فانتزی»؛ در این اثر بسیاری از تکنیک‌های معمول در matte-painting به کار رفته است؛ تکنیک‌هایی که امروزه در ساخت فیلم‌ها به کار می‌رود. این تصویر با استفاده از Maya، Photoshop و Corel Painter ایجاد شده است.

یکپارچه :

نقاشی زیر برای کتابی - که در دست چاپ است - و نیز برای کلاسی که Straub در آن تدریس می‌کند در نظر گرفته شده و با Corel Painter و Photoshop ایجاد شده است.



پازل چهره :

این اثر در بسیاری از مجموعه‌های هنری چاپ شده است و اخیراً، Electronic Arts آن را برای مجموعه ی آثار شرکتی خود خریداری کرده است. این اثر با رنگ و روغن، آکرلیک، ذغال و در نهایت با Photoshop خلق شده است.

جایی که ترس پرسه می‌زند:

یکی دیگر از آثار مورد علاقه‌ی کلکسیونرهای آثار او؛ این اثر، یکی دیگر از احساسات آدمی را به تصویر می‌کشد: ترس!

یادداشت خود هنرمند بر این اثر: «قضاوت عموم در مورد این اثر بسیار مطلوب بود! چاپ آن در مجلات 3 Expose و 12 Specturm و کسب رتبه دوم در مسابقه سالانه تصویرسازی لس‌آنجلس!»

برای ساخت این اثر، Straub از Maya, Corel Painter و Photoshop استفاده کرده است.



روز جزا:

Straub این اثر را برای یک مجله‌ی گرافیک دیجیتال ساخته است و برای ساخت آن، از ترکیب نرم افزارهای دو بعدی - نظیر Corel Painter - و نرم افزارهای سه بعدی استفاده کرده است.

چای و گپ



حتما تا حالا شده که مطلبی رو بخونی و بعد از خوندنش، احساس کنی که فرق زیادی با قبل از خوندن نکردی! خب، بعدش چیکار کردی؟! تا چند وقت مطالعه رو به کل کنار گذاشتی؟! یا نه؛ نشستی با خودت فکر کردی که «چرا هیچ استفادهای از این نوشته نکردم؟»

...شاید این مساله دلایل زیادی داشته باشه، اما فکر می‌کنم یکی از بهترین دلایل رو «روزه سارماگو» در رمان «دخمه» اش آورده باشه :

«عده‌ای حتی یک عمر میخوانند، اما هرگز از حد متن فراتر نمیروند. آن‌ها به صفحه میچسبند و نمیدانند کلمات، همچون سنگ‌های بستر رودخانه برای رفتن به آن طرف رودخانه هستند... برای ما مهم رفتن به آن طرف رودخانه است!»

خوشحالم که نکته رو گرفتی!...

یک نرم افزار یک ترفند

S O F T W A R E

بهبود تصاویر گرافیکی با تعیین عمق میدان



در این قسمت قصد داریم با انجام یک سری تمرین و نمایش چند روش، نحوه افزودن عمق به تصاویر گرافیکی و یا شبیه سازی آن را آموزش دهیم. این تکنیک‌ها در ساخت تصاویر ۳ بعدی مجازی بسیار موثر عمل می‌کند به گونه ای که چشم انسان با تطبیق تصاویر و اشیاء و تمرکز بر روی یک یا چند شیء خاص، آن‌ها را برجسته‌تر و شفاف‌تر از دیگر اشیاء خواهد دید.

عمق میدان چیست؟

در این قسمت از تعریف دقیق و علمی این مبحث خودداری می‌کنیم و به ذکر همین نکته بسنده می‌کنیم که عمق میدان عامل ایجاد جلوه‌های مات در عکاسی است. در واقع عمق میدان این امکان را می‌دهد که بر روی قسمتی از تصویر تمرکز کنید در حالی که قسمت دیگری از همان تصویر در محدوده‌ی توجه شما نباشد.

برای درک ساده‌تر این موضوع به تصویر دقت کنید.

در تصویر بالا به راحتی می‌توان دید که چه طور توت فرنگی، قسمت پایینی قاشق و قسمتی از جداره کاسه در ناحیه تمرکز قرار دارند؛ در حالی که بقیه اجزاء خارج از این محدوده کمی تارتر به نظر می‌آیند. به این حالت عمق میدان می‌گویند. پیاده سازی این حالت در فتوشاپ بسیار ساده است. دو فاکتور مهم که نقش عمده ای در پیاده سازی این روش در فتوشاپ دارند عبارتند از شبیه سازی فاصله و احساس تمرکز.



مثال ۱ - عمق در میان اجسام

در این مثال به وسیله نحوه ی چینش ابرها و اندازه آن‌ها می‌توان به وجود فاصله در بین آن‌ها پی برد.

اجسام دورتر کوچک‌تر و در پشت اجسامی قرار دارند که به نظر نزدیک‌تر می‌آیند. ضمن اینکه تمرکز در این مثال بوسیله اندکی محو شدگی در ابرهایی که خیلی نزدیک یا خیلی دور هستند

نشان داده شده است. همین امر سبب می‌شود ابرهایی که در میانه قرار دارند بیشتر در ناحیه تمرکز قرار داشته باشند.

مثال ۲ - عمق میدان در یک طرح

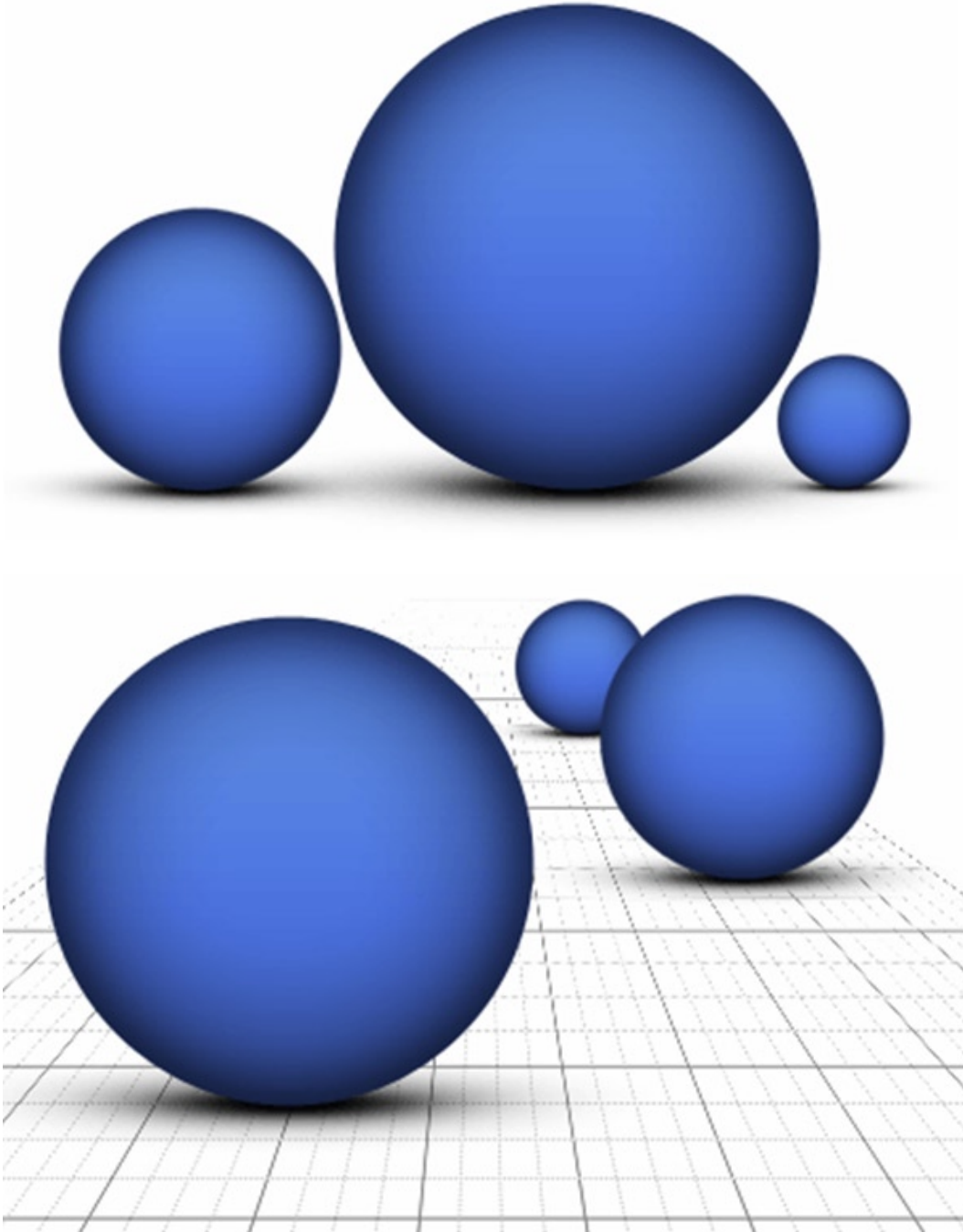
به مثال بالا دقت کنید. در عکس اول این طور به نظر می‌رسد که هر دو چرخ در یک فاصله از بیننده قرار دارند و چرخ سمت چپ کمی بزرگ‌تر از سمت راستی است.

به منظور ایجاد عمق در تصویر بهتر است ابتدا جایگاه اشیاء را تنظیم نمایید. همان طور که در مثال پایین می‌بینید چرخ سمت راست به نظر عقب‌تر از چرخ سمت راست قرار دارد. نه فقط چرخ سمت راست عقب‌تر به نظر می‌آید، بلکه این طور تصور می‌شود که هر دو چرخ از لحاظ اندازه یکسان هستند و این تفاوت ناشی از دوری و نزدیکی آنهاست.

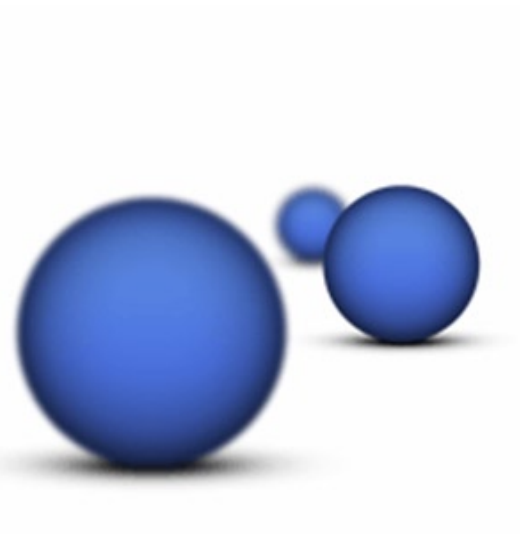
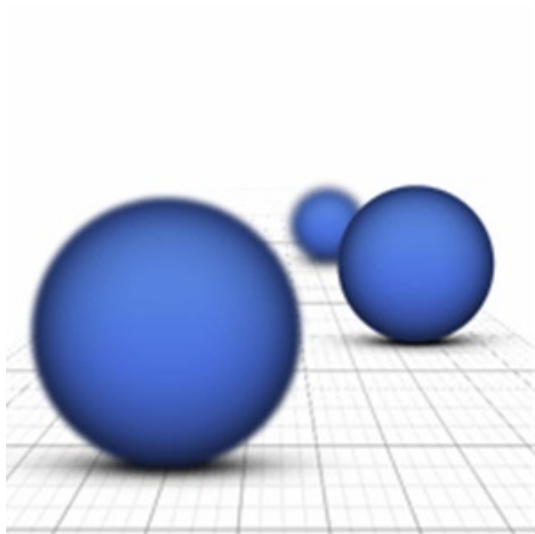
برای ایجاد ناحیه تمرکز، کمی محو شدگی به چرخ سمت راست اعمال کرده ایم. ضمن اینکه با اضافه کردن یک لایه گرادیانت به تصویر آن را از لحاظ نور دهی تنظیم کرده ایم.

تصویر مقابل از ۴ لایه تشکیل شده است که به ترتیب بزرگ، متوسط، کوچک و پس زمینه نامیده می‌شوند. به وسیله ابزار Move هر کدام از اشیاء را به قسمتی در سندتان بکشید به طوری که شی بزرگتر در نزدیکترین فاصله به بیننده قرار داشته باشد.

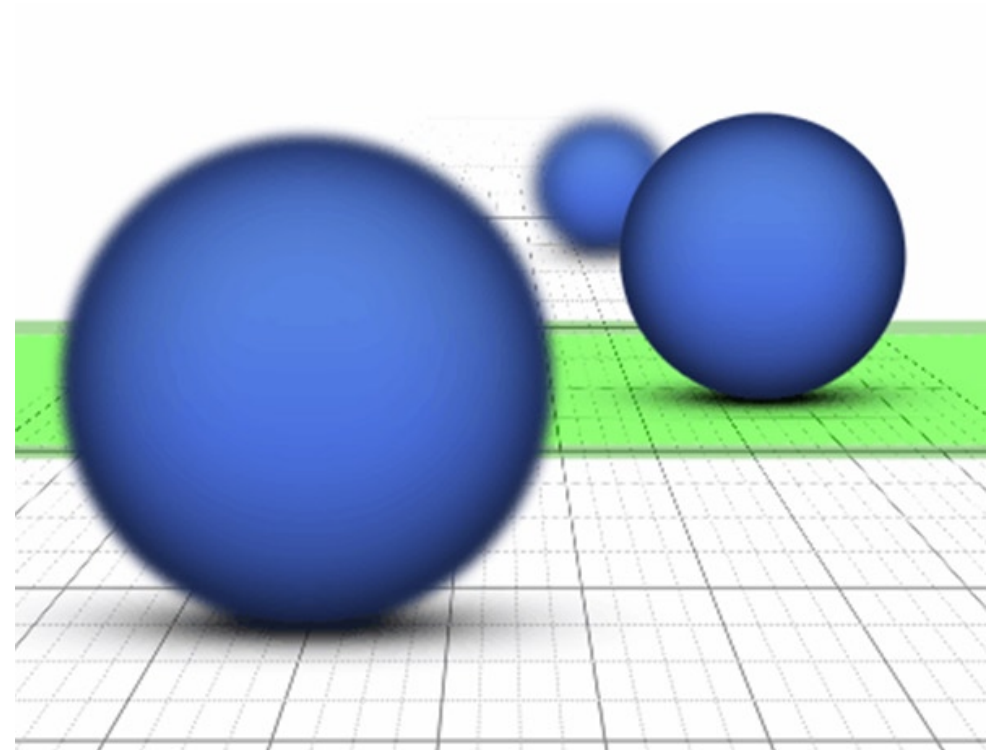
نکته : ما برای درک بهتر این مفهوم از تعدادی خطوط راهنما کمک گرفته ایم.



حال در این قسمت باید تصمیم بگیرید که بر روی کدام شیء باید تمرکز بیشتری انجام شود. احتمالاً متوجه خطوط افقی تیره در تصویر بالا شده‌اید. ۲ خط را انتخاب کنید و تلاش کنید تمرکز را بر حد فاصل این دو خط قرار دهید (تصویر را تیزتر -sharp- کنید) و بالطبع اشیایی که خارج از این محدوده قرار می‌گیرند را کمی محو کنید. هر چه شی از این ناحیه دورتر باشد، محو شدگی بیشتری به آن اعمال کنید.



در تصویر بالا عمق میدان قابل مشاهده است. این کار به سادگی هر چه تمام تر و با کم ترین ابزار و در هر کجا قابل پیاده سازی می باشد!



در تصویر بالا ناحیه تمرکز با رنگ سبز مشخص شده است.

شماره های قبلی نشریه بوم روداری؟



آموزش

T

U

T

O

R

I

A

L

S

ایجاد موج انفجار قدرتمند

در این شماره

قصد داریم تا نحوه ی ایجاد یک موج انفجار قدرتمند را آموزش دهیم. چیزی شبیه موج های انفجار در فیلم های هالیوودی از جمله ماتریکس. اگر چه بادیدن این تصاویر این طور القا می شود که ممکن است کار سختی در پیش داشته باشیم، اما آن قدر هم که فکر می کنید کار مشکلی نیست. بیایید یک بار با هم امتحان کنیم.

تصویر نهایی:

قبل از شروع کار بهتر است نگاهی به تصویری بیاندازیم که انتظار می رود در پایان کار ببینیم.





مرحله ۱:

یک سند جدید باز کنید و سایز آنرا روی ۸۰۰*۶۰۰ قرار دهید. می‌توانید از اینترنت تصویر یک جاده را انتخاب کنید. تصویری که ما انتخاب کرده‌ایم در زیر می‌بینید. آن را در فایل جدید قرار دهید.



مرحله ۲:

در این مرحله به تصویر یک شخص احتیاج داریم. تصویری که انتخابی ما در آدرس <http://www.sxc.hu/photo/853035> قابل مشاهده است. وقتی که عکس مورد نظر را یافتید وقت آن رسیده که تصویر شخص را از پس زمینه عکس جدا کنید. بهترین راه استفاده از ابزار P (Pen) است. یک مسیر مانند شکل زیر ایجاد کرده و سپس این مسیر را به حالت انتخاب تبدیل کنید. برای این کار کلید Ctrl + inter را فشار دهید. حال مسیر Layer>Layer Mask>Reveal Selection را دنبال کرده و در آخر لایه مورد نظر را نام گذاری کنید. ما نام آن را لایه مرد می‌گذاریم.



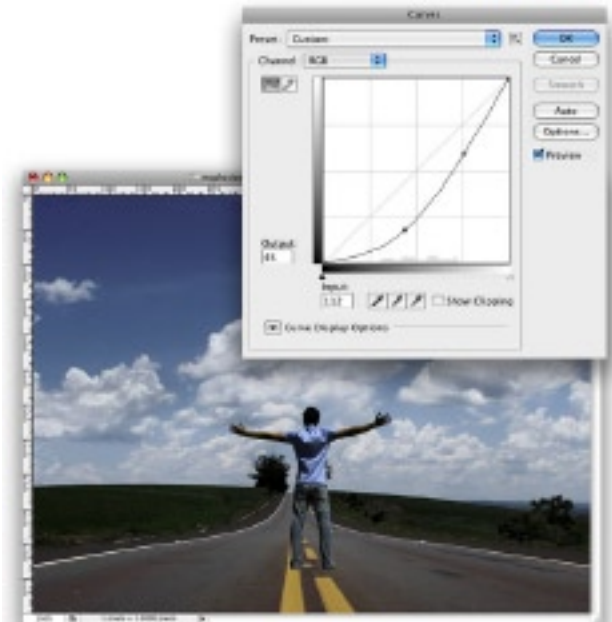
مرحله ۳:

به مسیر Edit>Transform>Scale رفته و اندازه تصویر مرد را کم کنید. سپس مسیر Edit>Transform>Flip Horizontal را دنبال کنید. این کار را برای هماهنگی با جهت تابش نور انجام می‌شود.



مرحله ۶:

ابزار U (Ellipse) را بردارید و در نوار منو در بالای صفحه گزینه Paths را انتخاب کنید. یک دایره مانند شکل زیر رسم کرده و سپس ابزار A (Direct Selection Tool) را برداشته و قسمت پایین دایره را مانند شکل زیر تنظیم کنید.



مرحله ۴:

به مسیر Image > Adjustments > Curves رفته و تصویر مرد را کمی تیره‌تر کنید تا بیشتر با تصویر پس زمینه هماهنگ شود. عکس زیر در میزان تیرگی کار، شما را راهنمایی می‌کند.

مرحله ۵:

کلیک Ctrl را پایین نگه داشته و بر روی لایه ی مرد کلیک کنید. با این کار یک حالت انتخاب مربعی به دور مرد رسم می‌شود. در این هنگام یک لایه جدید ایجاد کرده و نام آن را سایه بگذارید و سپس آنرا با رنگ سیاه پر کنید. مسیر Edit > Transform > Distort را دنبال کرده و با حرکت دادن رئوس سایه تلاش کنید به سایه حالت پرسپکتیو دهید. در آخر به مسیر Filter > Blur > Gaussian Blur رفته و کمی سایه را محو کنید.

مرحله ۷:

یک لایه جدید ایجاد کرده و آنرا لایه ابر نامگذاری کنید. سپس به مسیر Filter>Render>Clouds رفته و آن را با نگه داشتن کلید Alt اعمال کنید. سپس به پالت Path's رفته و مسیر را تبدیل به حالت انتخاب کرده و سپس لایه را ماسک کنید.

نکته:

هنگامی که از فیلتر Render>Clouds استفاده می‌کنید، ممکن است نیاز باشد چندین بار این فیلتر را اعمال کنید تا به نتیجه مورد نظرتان دست پیدا کنید. توصیه می‌کنیم تا زمانی که قسمت‌های تیره روشن تصویر در بهترین حالت ممکن قرار گیرند این عمل را تکرار کنید.

مرحله ۸:

به مسیر Filter>Liquify رفته و در صفحه مربوط به این فیلتر، ابزار B (Bloat) را انتخاب کنید. سپس در قسمت تنظیمات مقادیر زیر را قرار دهید.

Brush Size: 550

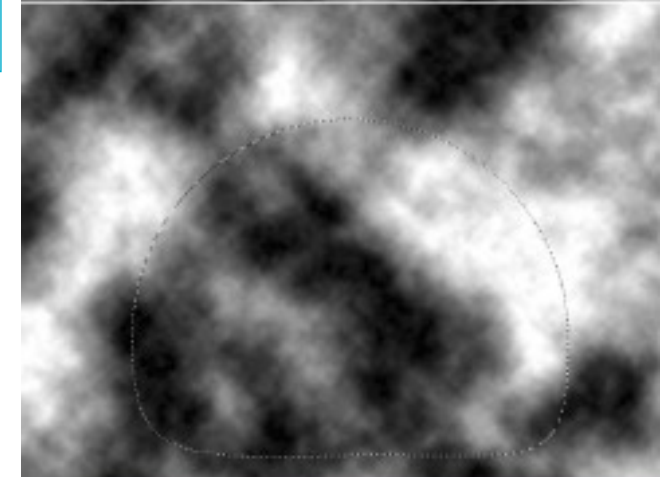
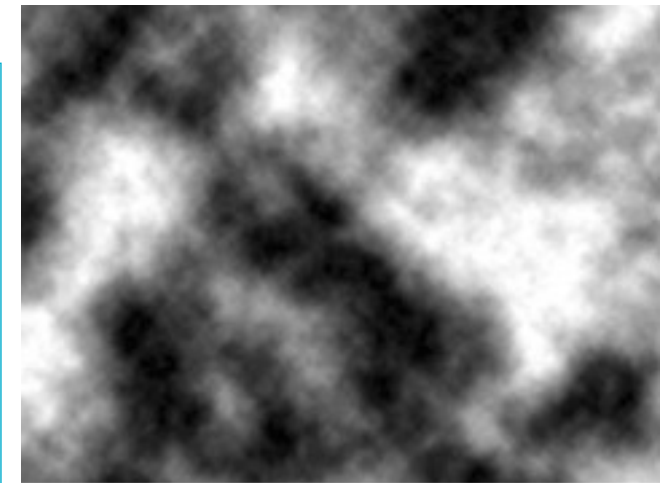
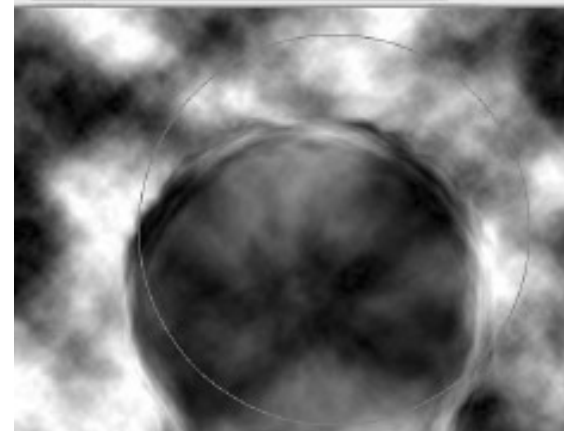
Brush Density: 100

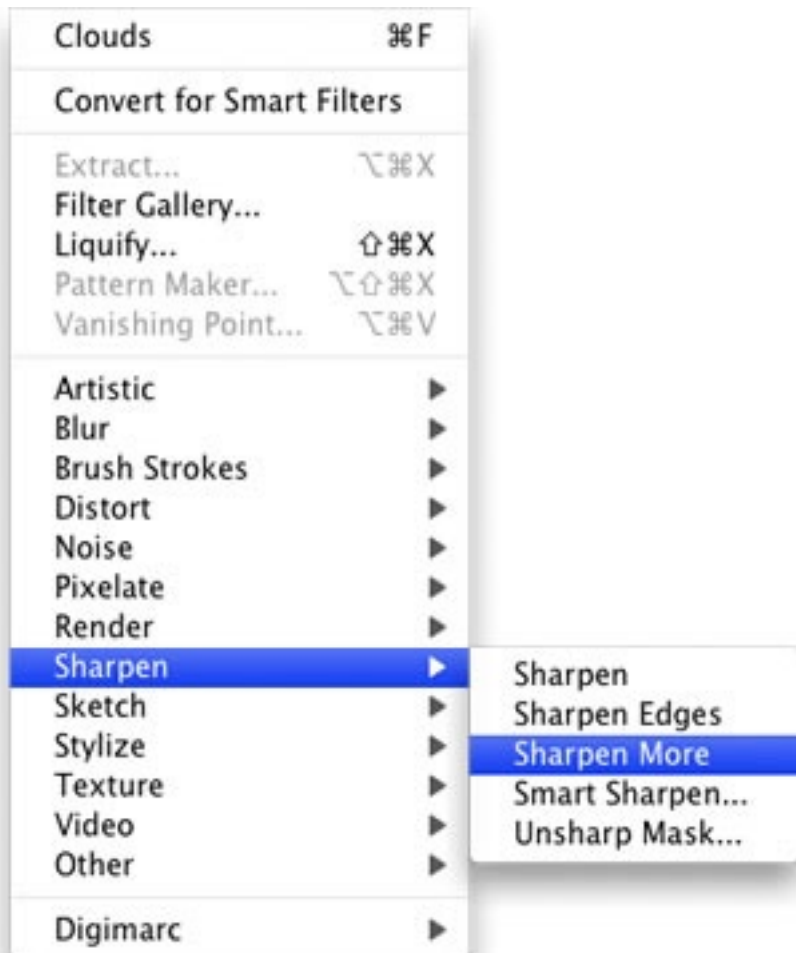
Brush Pressure: 100

Brush Rate: 60

Turbulent Jitter: 75

پس از آن قسمت Show Backdrop را به حالت انتخاب در بیاورید. این کار به شما امکان می‌دهد تا ابرها و پس زمینه را همزمان ببینید که برای فهمیدن مکان دقیق استفاده از ابزار Bloat بسیار موثر خواهد بود. بعد از انجام کار دوباره Show Backdrop را از حالت انتخاب خارج کرده و به این ترتیب می‌توانید به راحتی از ابزار مورد نظر استفاده صحیح نمایید.





مرحله ۱۱:

لایه ابر را انتخاب کرده و به مسیر
 Filter>Sharpen>Sharpen More
 سپس همین فیلتر را برای لایه‌های ابر ۲ و
 ابر ۳ نیز تکرار کنید.

مرحله ۹:

Blend Mode مربوط به لایه ابر را به
 Soft Light تغییر دهید. سپس یک لایه جدید
 دیگر ایجاد کرده و نام آن را ابر ۲ گذاشته و
 مراحل ۷ و ۸ را مجدداً تکرار نمایید. ما به
 یک لایه دیگر احتیاج داریم تا به موج ایجاد
 شده حالت طبیعی تری بدهیم. این بار Blend
 Mode را در حالت Multiply قرار دهید.
 مجدداً یک لایه دیگر ایجاد کرده و نام آنرا ابر ۳
 گذاشته و مراحل ۷ و ۸ را برای آن تکرار کنید.
 برای این لایه در قسمت Blend Mode حالت
 Color Dodge را انتخاب کنید.
 آخرین گام در این قسمت استفاده از
 Eraser Tool (است که به وسیله آن بعضی از
 قسمت‌ها را پاک می‌کنیم. این لایه برای ایجاد
 روشنی در توده ابرها استفاده می‌شود.



مرحله ۱۰:

هر ۳ لایه ابر را به صورت یک گروه در آورده و سپس
 مسیر Layer>Layer Mask>Reveal All را دنبال کنید.
 سپس ابزار B (Brush) را انتخاب کرده و رنگ سیاه را
 برای آن در نظر بگیرید و قسمتهایی از توده ابر را که
 به زمین نزدیکتر است به حالت ماسک در آورید.





مرحله ۱۴:

یک لایه جدید در زیر لایه‌های ابر ایجاد کنید. با استفاده از ابزار Elliptical Marquee یک ناحیه انتخاب مانند شکل زیر ایجاد کنید. لایه را با رنگ مشکی و درجه روشنی (Opacity) 40 درصد پر کنید.

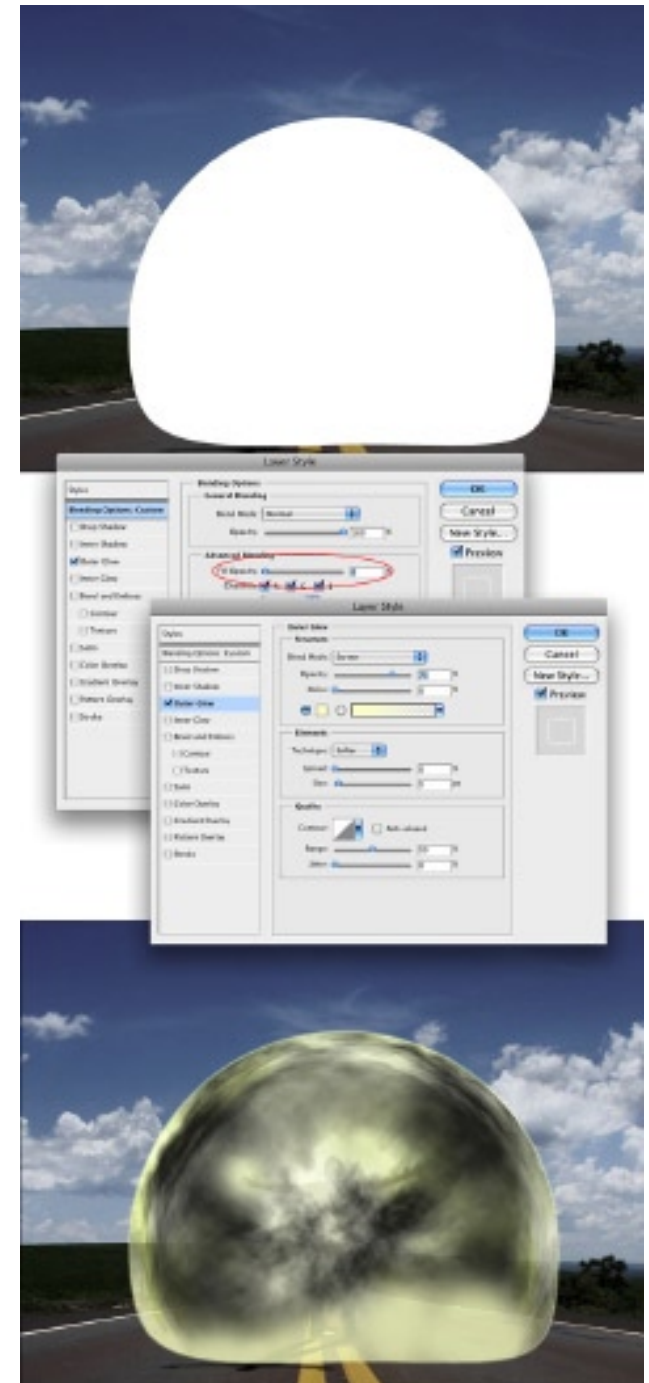


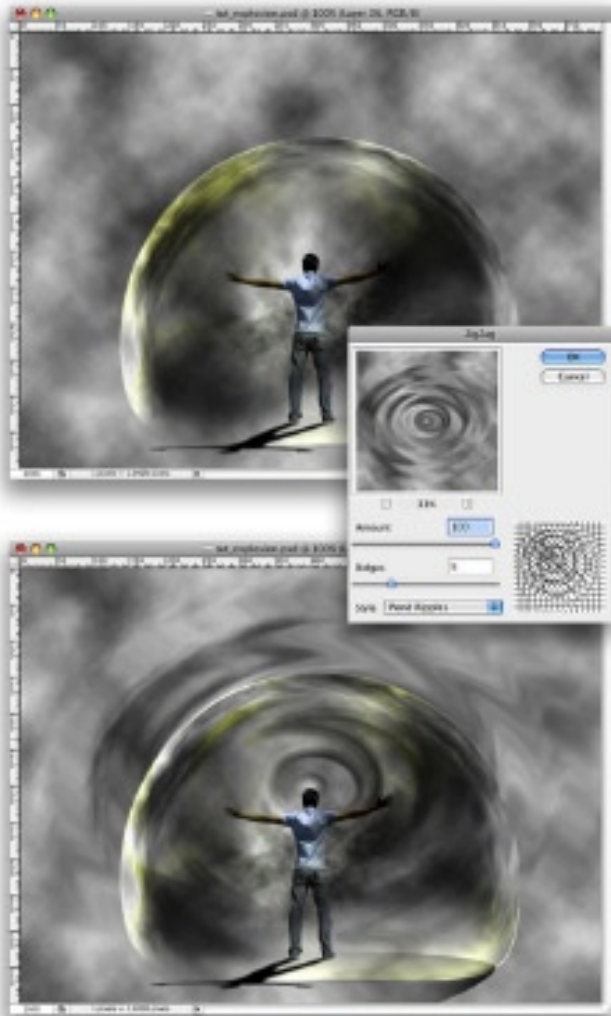
مرحله ۱۳:

یک پوشه با نام نور ایجاد کنید. لایه تابش را به این پوشه منتقل کنید. سپس لایه تابش را فعال کرده و مسیر Layer > Layer Mask > Reveal All را دنبال کنید. ابزار Brush را انتخاب کرده و رنگ سیاه را به آن اختصاص دهید. پس از آن لایه تابش را ماسک کنید. ما فقط به خطوط محیطی احتیاج داریم با این حال باقی گذاشتن بعضی از نقاط روشن در وسط تصویر، در ایجاد جلوه زیبا بسیار موثر است.

مرحله ۱۲:

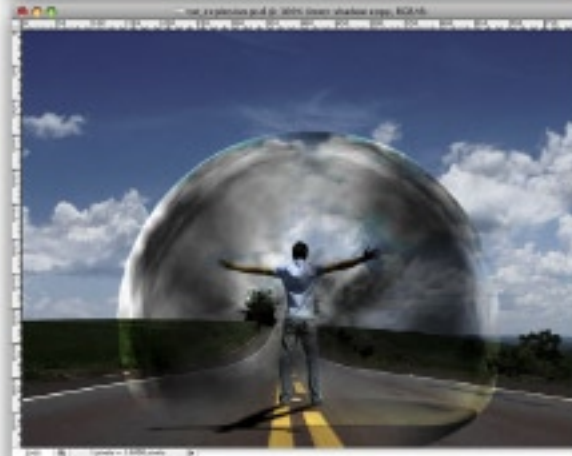
یک لایه جدید ایجاد کرده و نام آن را تابش بگذارید. آن را با رنگ سفید پر کنید. به پالت Path بروید و مطابق مرحله نهم، یک حالت انتخاب از مسیر توده ابر بسازید. سپس لایه را ماسک کنید. پس از آن به مسیر Layer > Layer Style > Outer Glow رفته و تنظیمات پیش فرض را اعمال کنید. سپس به مسیر Layer > Layer Style > Create Layer بروید. این دستور یک لایه جدید از لایه تابش می‌سازد. پس از آن می‌توان لایه سفید را حذف کرد.





مرحله ۱۷:

یک لایه جدید دقیقاً در بالای تصویر جاده ایجاد کنید. به مسیر **Filter > Render > Clouds** رفته و سپس مسیر **Filter > Distort > ZigZag** را دنبال کنید. مقادیر **Amount** = 100 و **Ridges** = 5 را در نظر بگیرید. برای قسمت **Style**، گزینه **Pond Ripples** را انتخاب کنید.



مرحله ۱۵:

به مسیر **Layer > Layer Mask > Reveal All** رفته و سپس ابزار **G (Gradient)** را انتخاب کنید و از یک گرادیانت سیاه و سفید به عنوان مثال استفاده کنید. سپس مانند شکل زیر لایه را ماسک کنید.

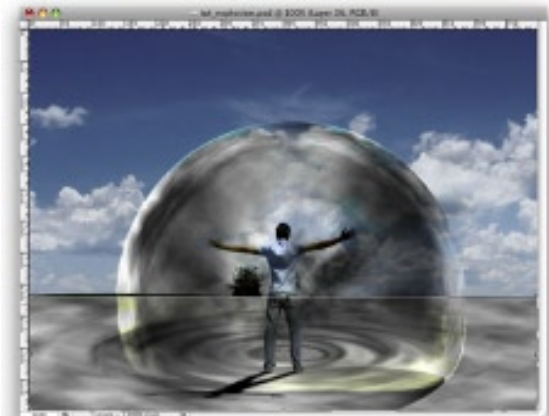
مرحله ۱۶:

یک کپی از لایه ایجاد کرده و به مسیر **Layer > Layer Mask > Apply** بروید. سپس مسیر **Edit > Transform > Distort** را انتخاب کنید. سپس تمام کارهایی که ما برای ایجاد سایه مرد انجام دادیم برای این لایه تکرار کنید. این ۲ لایه را باهم گروه کرده و نام آن را به سایه تغییر دهید.



مرحله ۱۹:

یک ناحیه انتخاب به شکل بیضی درست مانند شکل زیر ایجاد کرده و آن را با رنگ مشکی پر کنید. سپس یک ناحیه انتخاب بیضی شکل دیگر – اما کوچکتر – ایجاد کرده و آن قسمت از لایه را پاک کنید. با ابزار (Magic Wand) W قسمت سیاه لایه را انتخاب کنید.



مرحله ۲۰:

یک کپی از لایه جاده تهیه کرده و آنرا انتخاب کنید. مطمئن شوید که هنوز ناحیه انتخابی مرحله ۱۹ در دسترس شماست.

به مسیر Layer > Layer Mask > Reveal Selection بروید. می‌توان بیضی ساخته شده از مرحله ۱۹ را پاک کرده و یا آن را پنهان نمود.

به مسیر Layer > Layer Styles > Bevel and Emboss بروید. این مسیر یک روش دیگر برای ایجاد موج می‌باشد. شما به راحتی می‌توانید با Displace کار کنید.



مرحله ۱۸:

حال به مسیر Edit > Transform > Distort بروید و آنقدر لایه را تغییر دهید تا به بهترین حالت پرسپکتیو دست پیدا کنید. پس از آن Blend Mode لایه را به Overlay تغییر دهید. مجدداً فیلتر Render Clouds را اعمال کنید. ممکن است نتیجه کار کمی تغییر کند. در این حالت ممکن است احتیاج شود تا با پاک کردن بعضی قسمت‌ها به تصویر حالت واقعی‌تری بدهیم.



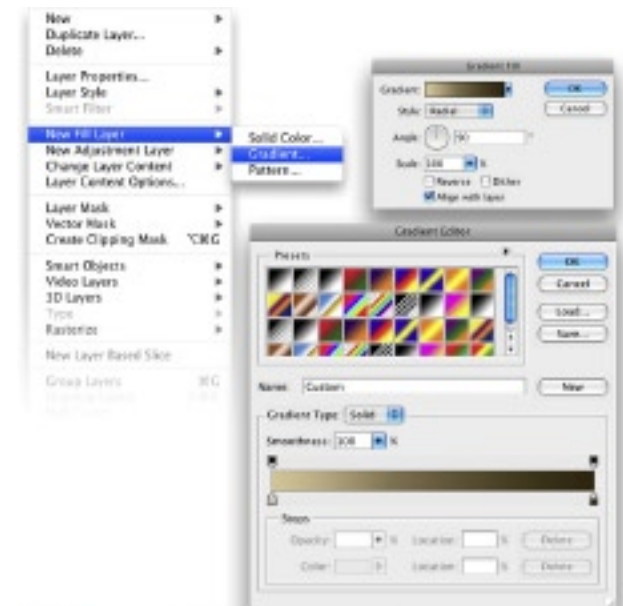
مرحله ۲۳:

حالا بهتر است کمی روی تنظیمات عکس کار کنیم. ابتدا تصویر مرد را کمی تاریکتر کنید. ابزار Burn(s) را انتخاب کرده و پشت مرد را کمی تیره کنید. پس از آن Mode لایه را روی Soft Light قرار داده و در صورت نیاز بعضی از قسمت‌های ابر را حذف کنید.



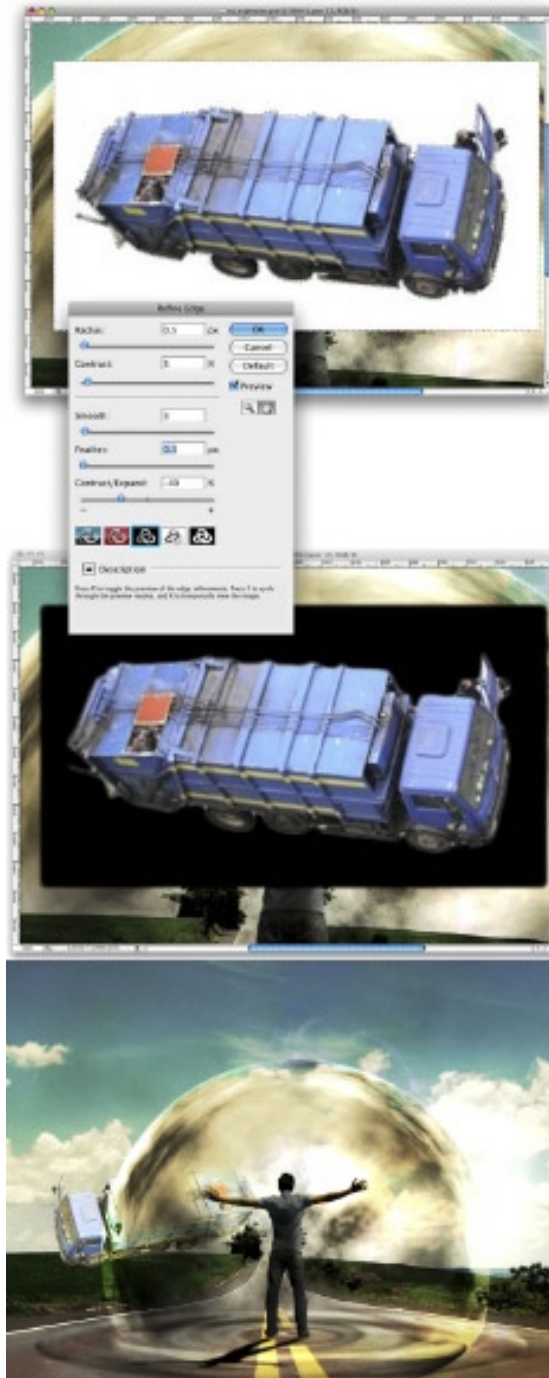
مرحله ۲۲:

در این مرحله ما از یک عکس دیگر نیز استفاده کرده‌ایم. فقط کافی است این عکس را در بالای تمام لایه‌ها قرار داده و Mode لایه را بر روی Overlay بگذارید.



مرحله ۲۱:

به مسیر Layer > New Layer Fill > Gradient رفته و از حالت Radial در این قسمت استفاده کنید. برای رنگ‌ها می‌توانید از کدهای #ddc456 و #2f1e00 استفاده کرده و Mode لایه را بر روی Color Dodge بگذارید.



مرحله ۲۴:

یک پوشه جدید در زیر لایه مرد ایجاد کرده و نام آن را قدرت بگذارید و Mode لایه را بر روی Color Dodge قرار دهید. پس از آن یک لایه جدید در داخل این پوشه ایجاد کنید. سپس از ابزار Brush با رنگ سفید استفاده کرده و نورهایی که از دست مرد بیرون می‌آید را ایجاد کنید.

نکته: از یک براش ساده با درجه سختی ۰ درصد استفاده کنید. یک لایه جدید ایجاد کرده و از یک سری قلم مو برای ایجاد جلوه‌های بهتر استفاده کنید. قلم موهایی که ما در اینجا استفاده کردیم از سایت <http://www.brusheezy.com/brush/442-Rise-Brushes> انتخاب شده‌اند. پس از آن، از قسمت Layer Style گزینه Outer Glow را فعال کنید.



مرحله ۲۵:

تصویر کامیون را به داخل سندتان وارد کنید. سپس با استفاده از ابزار Magic Wand (W) تصویر پس زمینه را حذف کنید. پس از آن به مسیر Edit>Transform>Flip Horizontal رفته و کامیون را به کنار جاده انتقال دهید.

مرحله ۲۷:

حال باید سایه ای برای کامیون ایجاد کنیم. برای این کار پس از انتخاب لایه کامیون، روی آن کلیک راست کرده و گزینه Select Pixels را انتخاب کنید. سپس یک لایه جدید ایجاد کرده و آنرا با رنگ مشکی پر کنید و در زیر لایه کامیون قرار دهید. سپس به مسیر Edit>Transform>Distort رفته و تنظیمات لازم را برای هر چه واقعی‌تر نشان دادن سایه انجام دهید. سپس فیلتر Filter>Blur>Gaussian Blur را اعمال کرده و درجه روشنی (Opacity) لایه را روی ۶۰ درصد قرار دهید.



مرحله ۲۶:

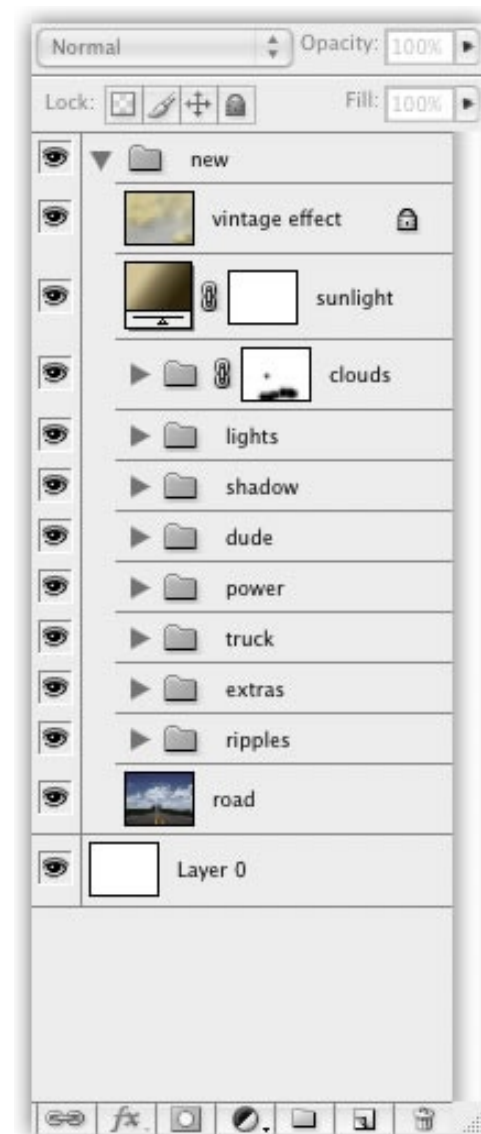
برای تیره کردن کامیون به میزان لازم از مسیر Image>Adjustments>Curves استفاده کنید. پس از آن با استفاده از Rec-M (angular Marquee) یک ناحیه انتخاب به اندازه کمی بزرگتر از کامیون رسم کنید. به مسیر Filter>Blur>Radial Blur رفته و تنظیمات Amount=2 Method=Spin, quality=Best را اعمال کنید. سپس فیلتر Filter>Blur>Motion Blur را با تنظیمات angle = -75 و Distance=3 اعمال کنید.





پایان کار :

شما می‌توانید المان‌های دیگری نیز به تصویر خود اضافه کنید مانند ایجاد ترافیک در صحنه و یا چند ماشین دیگر، اما یادتان باشد برای هماهنگی بیشتر بین این المان‌ها و تصویر اصلی از Ctrl+M (curves) استفاده کنید تا تصویر واقعی‌تر به نظر بیاید. برای اعمال افکت‌هایی که در این آموزش به کار گرفته شد روش‌های متعددی وجود دارد که نتایج اکثر آنها شبیه به یکدیگر است. بنا بر این روشی که احساس می‌کنید بهترین نتیجه را به شما می‌دهد انتخاب کنید.



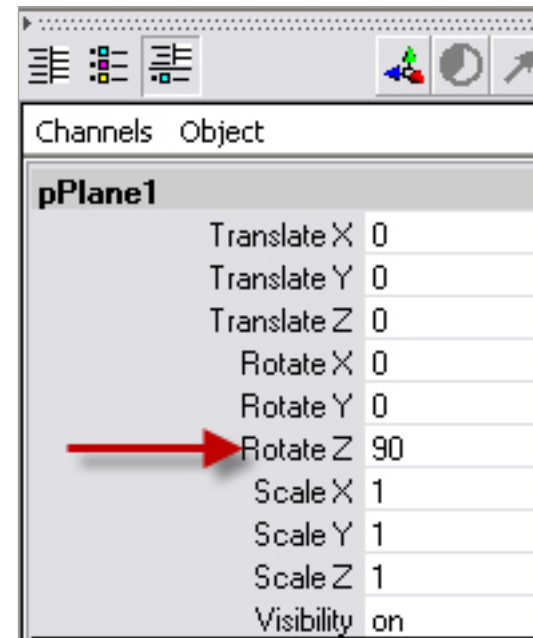
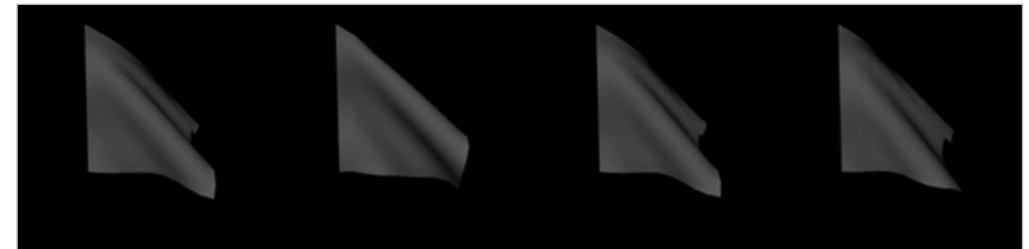
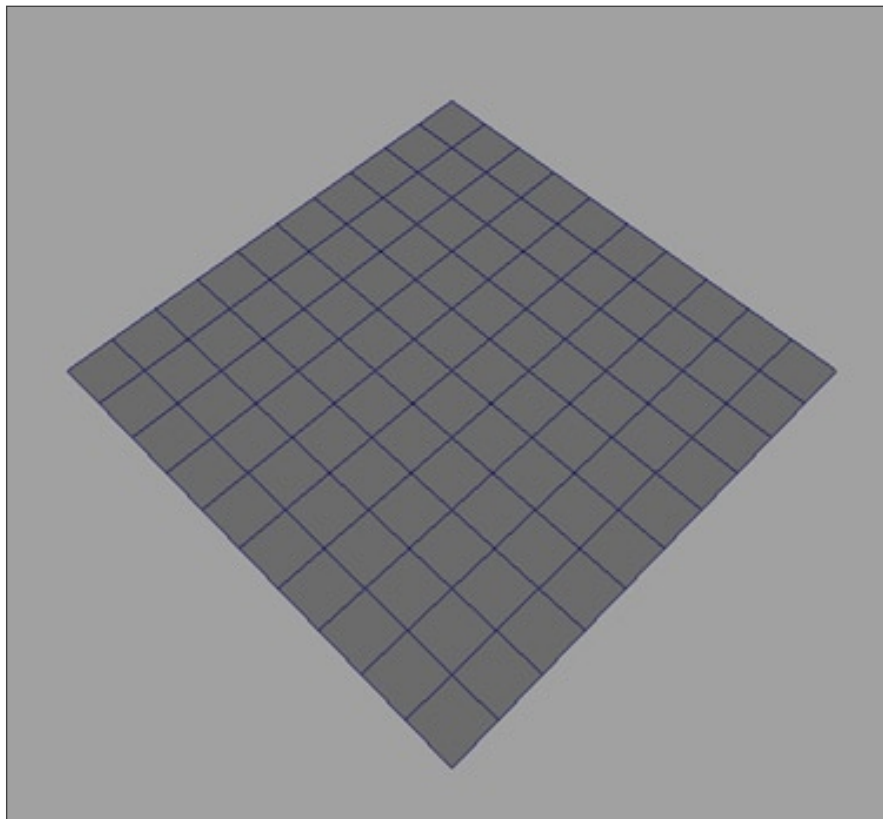
مرحله ۲۸:

لایه‌های کامیون و سایه را با هم یک گروه کرده و نام آنرا کامیون بگذارید. سپس پوشه‌های خود را سازماندهی کنید.

ایجاد حرکت پرچم در باد توسط نرم افزار هایا

پیش گفتار : آن چه لازم است در ابتدای آموزش به آن پرداخته شود این است که پیاده سازی یک ذهنیت در مایا، مانند تمام نرم افزار های دیگر به طرق مختلف قابل انجام است. بنابراین ممکن است راههای بهتری هم برای ایجاد این جلوه وجود داشته باشد. هدف ما صرفاً آشنایی شما دوستان عزیز با نحوه ی پیاده سازی یکی از این روش ها ست.

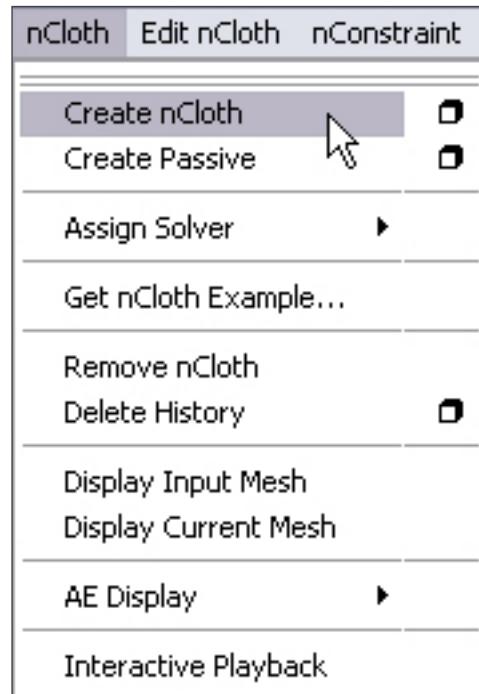
۱- به منوی Create رفته و از زیر منوی باز شده گزینه Polygon را زده و در ادامه plane را انتخاب کنید.



۲- Plane ایجاد شده را در محور Z به مقدار ۹۰ درجه بچرخانید.

BOOM TUTORIALS

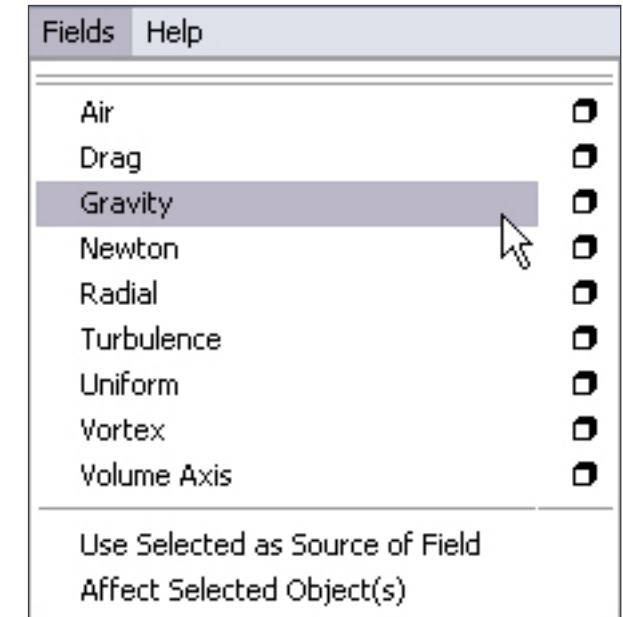
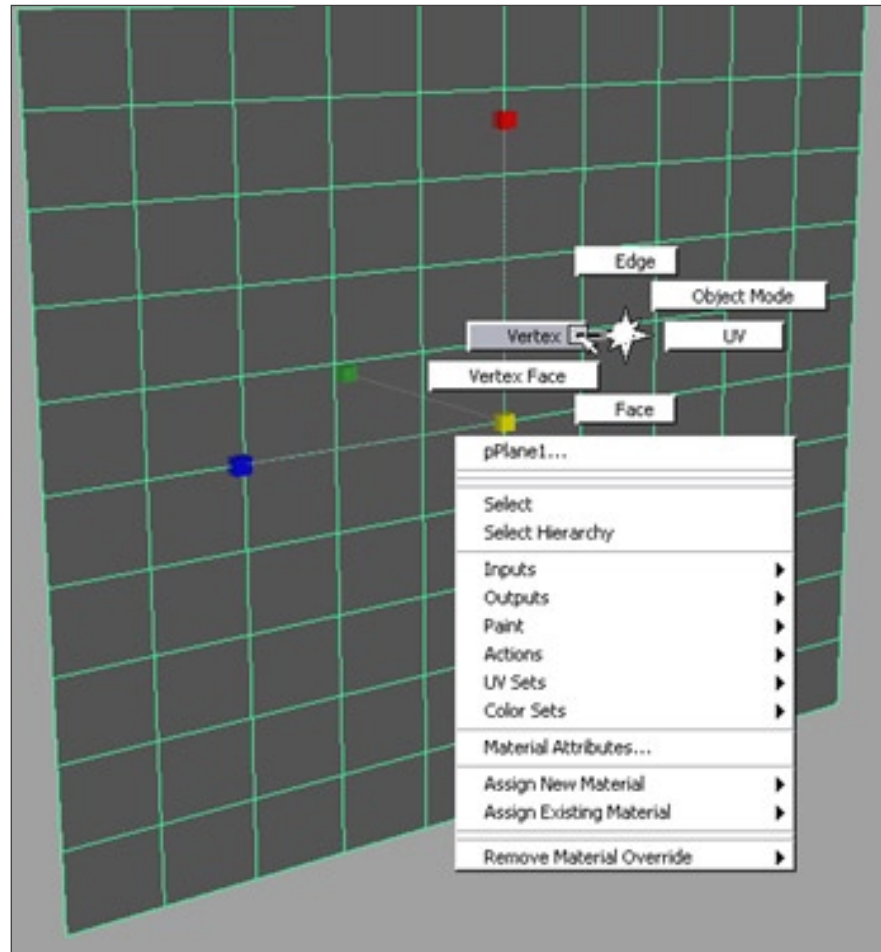
۴- plane را مجدداً انتخاب کرده و سپس از مجموعه پنل‌ها مجموعه nCloth را انتخاب کرده و از منوهای جدید ظاهر شده به مسیر Ncloth > Create بروید.



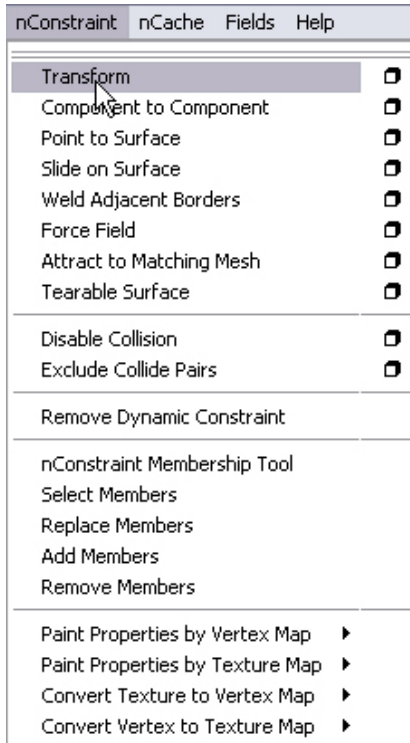
۳- تنظیمات احتمالی plane را با فشار دکمه‌های clear history و Freeze transformation به حالت اول برگردانید.



۵- از منو Field فیلد Gravity را بر روی plane خود اعمال کنید (حتماً قبل از انتخاب این فیلد plane خود را انتخاب کرده تا تنظیمات مورد نظر دقیقاً روی plane اعمال شود).

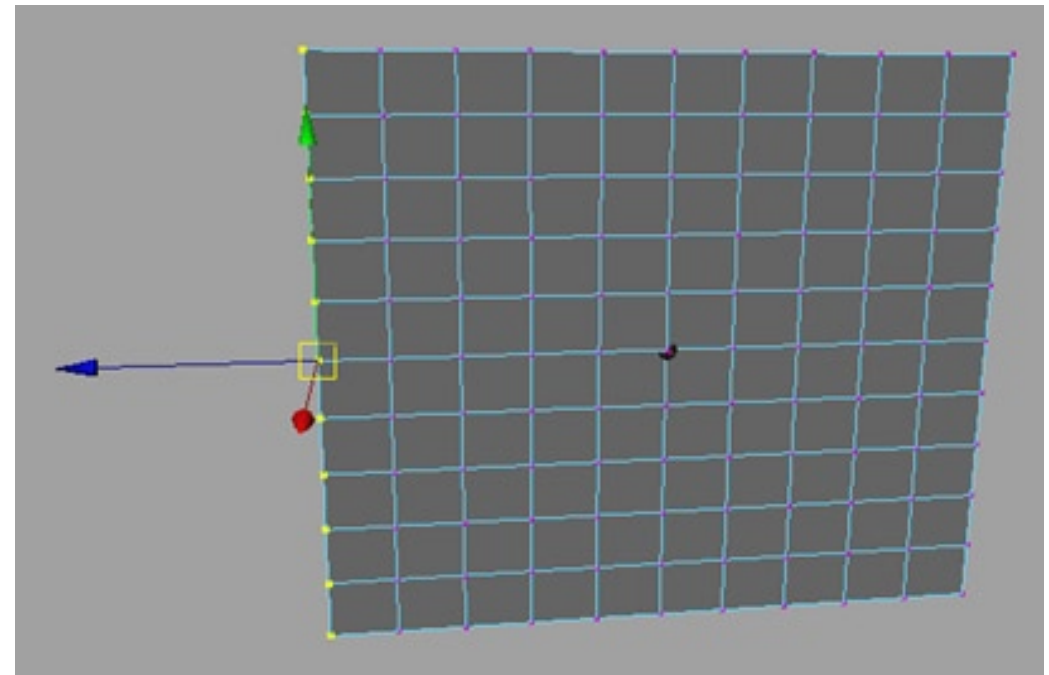


۶- بر روی کار راست کلیک کرده و گزینه Vertex را انتخاب کنید.



۸- بعد از انتخاب نقاط مانند تصویر به منوی nConstraint رفته و گزینه Transform را انتخاب کنید.

۷- Point های اولین ردیف سمت چپ کار را Select کنید.



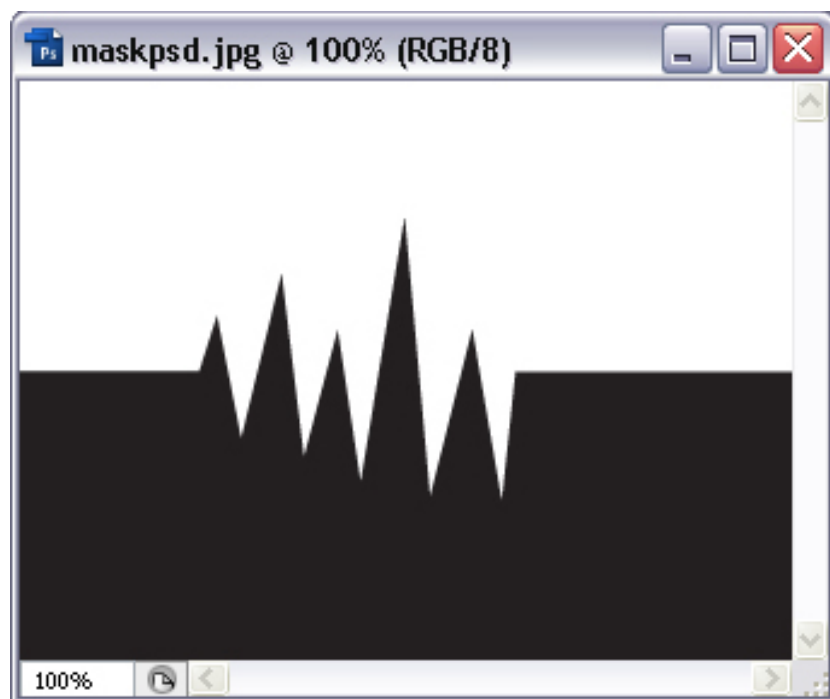
نمایی از نتیجه کار :

۹- کافی است برای اتمام کار به مشخصات Gravity بروید و مشخصات را مانند تصویر تغییر دهید (البته این مشخصات بسته به سلیقه و هدف شما میتواند متفاوت باشد).

تکنیک‌هایی از کار با افکت VEGAS

After Effects Photoshop

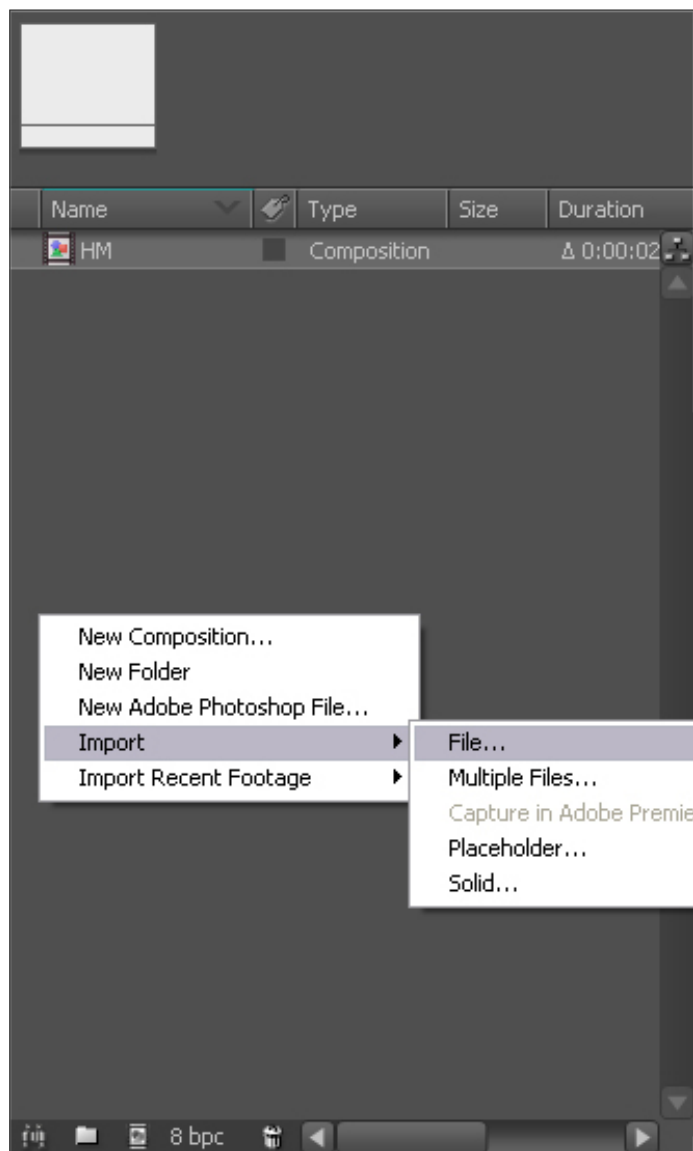
نمونه نهایی کار:



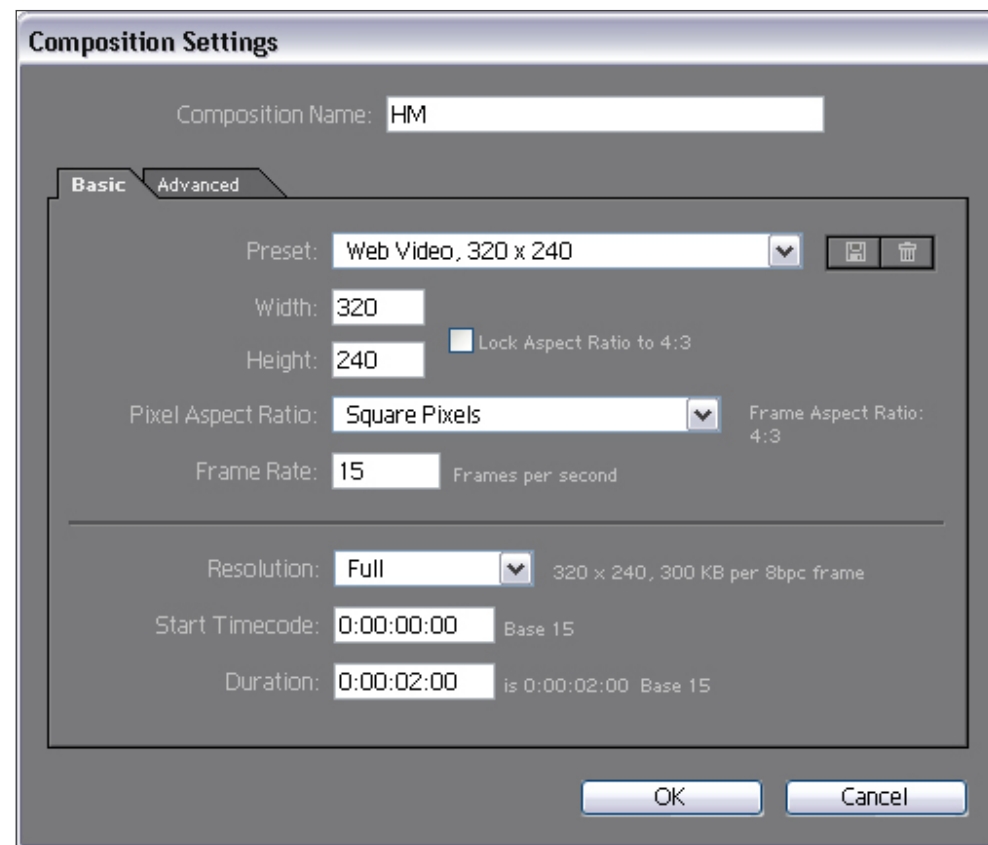
۱. برای شروع در ایجاد این نوع انیمیشن، ما در ابتدا نیاز به برنامه Photoshop یا Illustrator داریم که بتوانیم توسط این نوع برنامه ها شکل زیر را ایجاد کنیم:

نکته: این شکل را می‌توان توسط ابزار mask خود نرم‌افزار After Effects نیز ایجاد کرد.

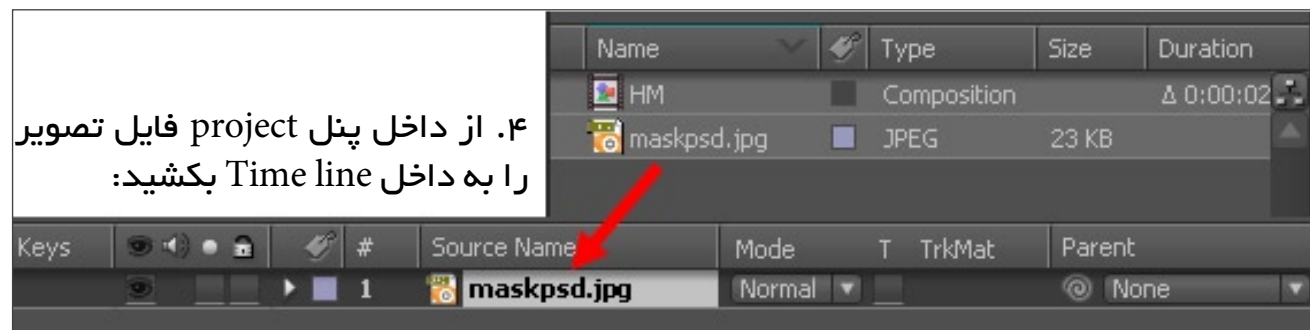
۳. به پنل project رفته و درون پنل راست کلیک کنید و گزینه File--import... را برای وارد کردن تصویر انتخاب کنید.

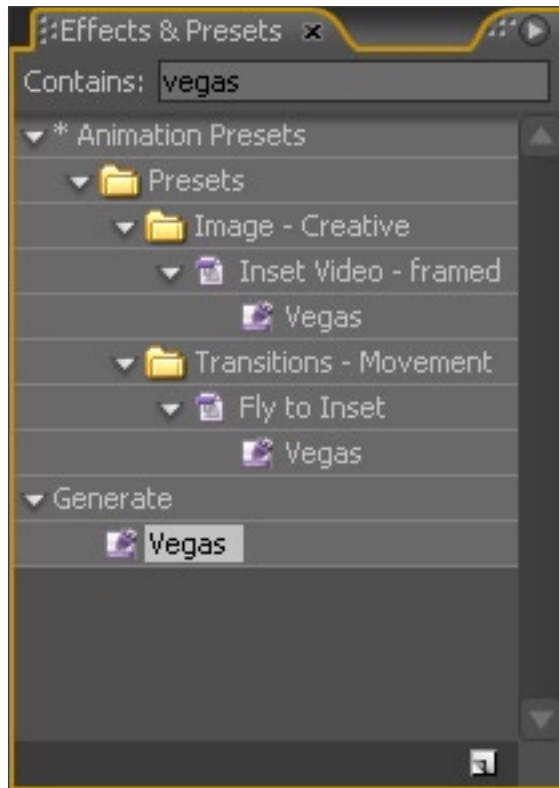


۲. بعد از رسم شکل، آن را با فرمت jpg ذخیره کرده و سپس به سراغ نرم افزار After Effects بروید و یک Composition جدید با اندازه‌های گفته شده در تصویر ایجاد کنید:



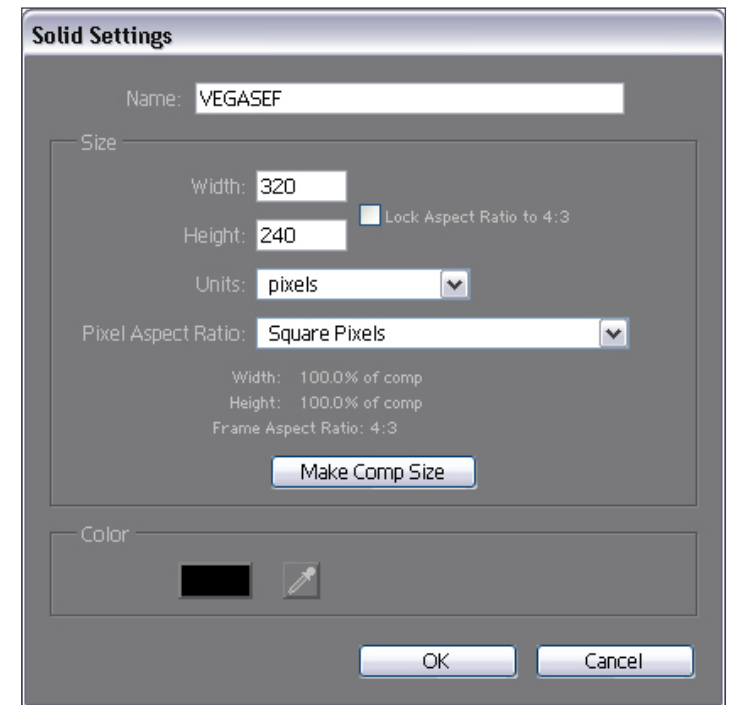
۴. از داخل پنل project فایل تصویر را به داخل Time line بکشید:





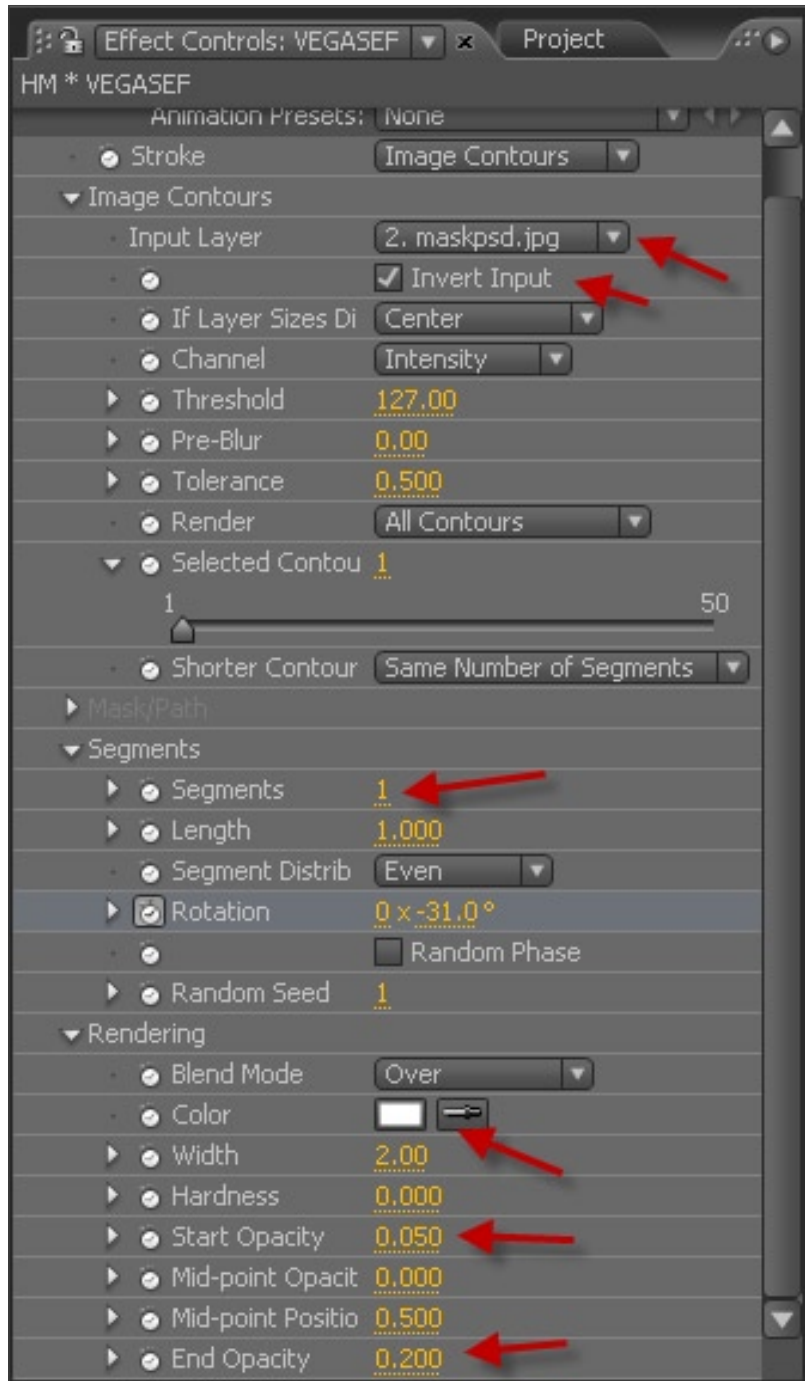
۶. به پنل Effects رفته و در Textbox (روبروی کلمه Contains)، کلمه Vegas را برای پیدا کردن فایل افکت وگاس تایپ کنید. سپس با دوبار کلیک کردن بر روی افکت وگاس یا درگ کردن و کشیدن آن روی لایه جدید ایجاد شده، افکت را اجرا کنید:

۵. یک Solid ایجاد کنید و مشخصات آن را مانند شکل تنظیم نمایید:



شماره‌های قبلی نشریه شات رو داری؟





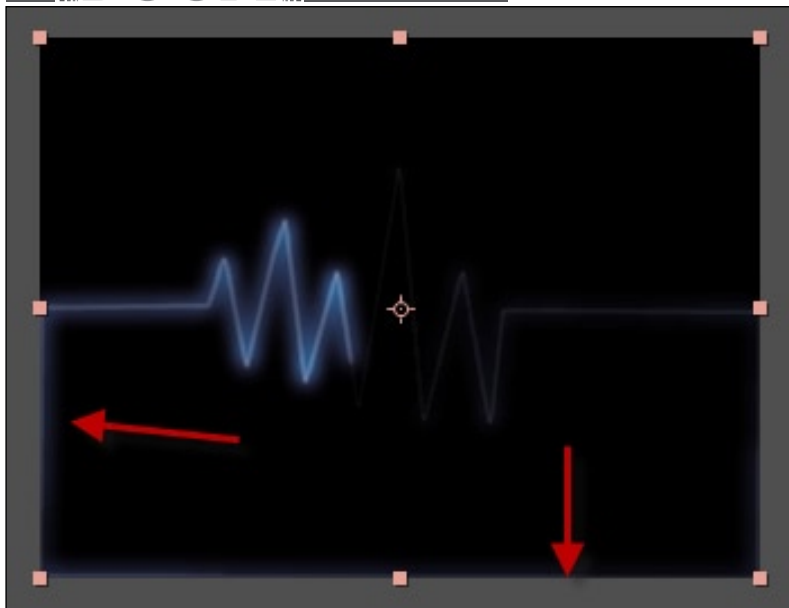
۷. مشخصات افکت Vegas را مانند شکل تنظیم کنید (موارد تغییر یافته را در شکل برای راحتی شما دوستان علامت گذاری کرده ایم)

۸. همانطور که در تصویر مشاهده کردید Keyframe مربوط به گزینه Rotation را فعال کردیم (برای دادن حالت انیمیشن ویا همان رفت و برگشت). پس برای اتمام این قسمت با زدن کلید End به انتهای Timeline رفته و درجه و مرتبه Rotation را مانند شکل زیر تنظیم کنید:



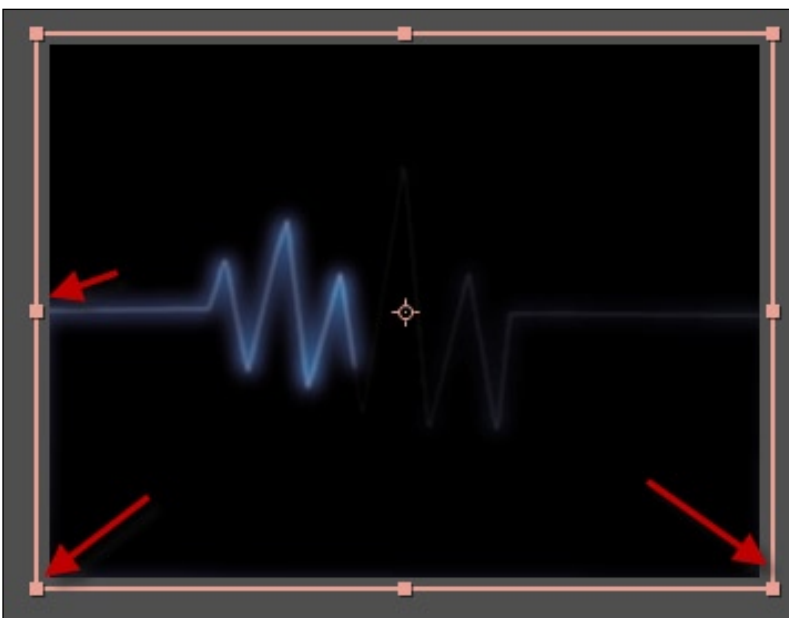
۹. با زدن دکمه و عدد صفر بر روی صفحه کلید کار خود را تست کنید. سپس مجدداً به پنل Effects رفته و این بار کلمه Glow را تایپ نمایید و در ادامه این افکت را بر روی لایه جاری اعمال کنید:





مشکل: اگر به نتیجه کار بعد از اعمال افکت Glow نگاه کنید متوجه میشوید این افکت موجب شده مقداری از قسمت هایی که نباید در کار دیده بشوند وارد محیط کار شده اند برای رفع مشکل مانند شکل میتوانید مانند شکل عمل کنید.

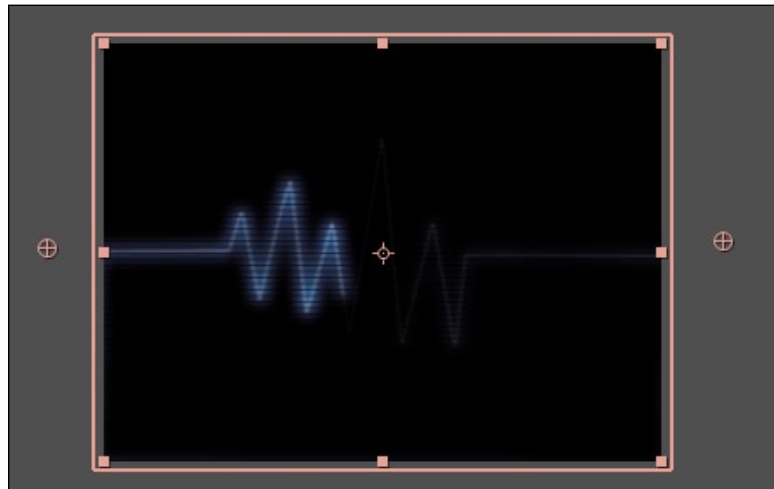
تصویری از مشکل ایجاد شده:



راه حل رفع مشکل ایجاد شده به بزرگ تر کردن Solid

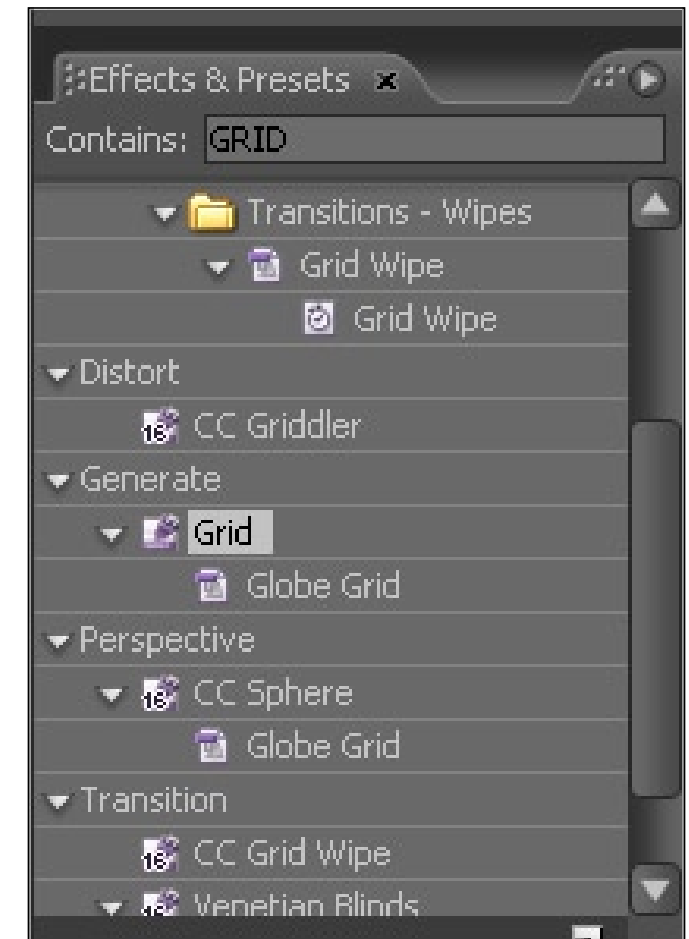
۱. مشخصات این افکت را مانند شکل زیر تنظیم کنید
رنگ A: #058083 رنگ B: #897ED8





۱۲. رنگ خطوط را به مشکی تغییر داده و نقاط Corner و Anchor را با ماوس به محل‌های گفته شده در کادر منتقل کنید:

۱۱. در ادامه برای دادن حالت مانیتور به طرح باید از افکت Grid استفاده کنیم. پس ابتدا یک Solid ایجاد کرده و مجدداً به پنل افکت رفته و کلمه Grid را برای پیدا کردن افکت Grid تایپ کنید و در ادامه این افکت را بر روی لایه جدید اعمال کنید:



۱۳. در ادامه برای اتمام کار Mode لایه‌ی جدید ایجاد شده را به HARD LIGHT تغییر دهید:



۱۴. نمایی از طرح و انیمیشن نهایی:



کاملاً
متفاوت

آموزش رایگان!

- گرافیک
- انیمیشن
- جلوه های ویژه
- ساخت بازیهای کامپیوتری

گزارش ویژه

R

E

P

O

R

T

طراحی ابتکاری: صفحات شروع چشمگیر

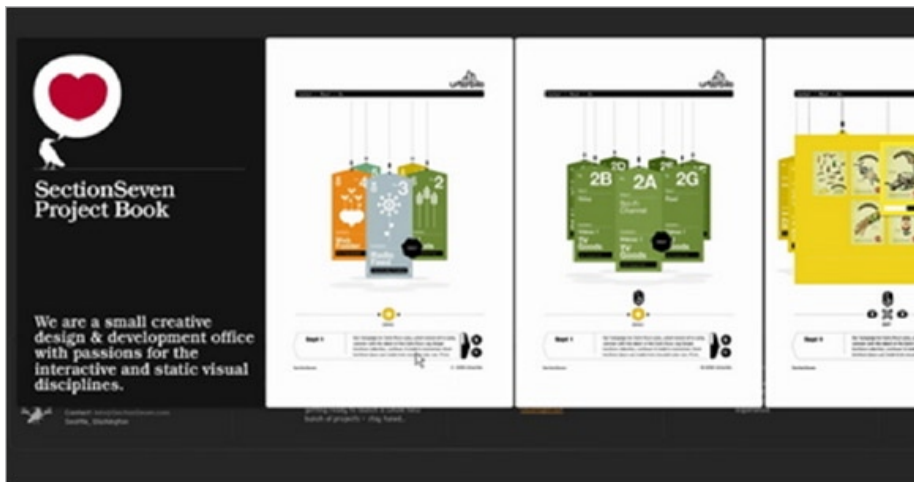
بخش نخست

معمولا طراحان کسری از ثانیه فرصت دارند تا چشمان بینندگان را به اثر خود جذب نمایند. بیان صریح مفهوم، استفاده به جا از تایپو گرافی و به کار گیری مناسب عکس تاثیر بسیار مهمی بر بینندگان- حتی در همین زمان کوتاه - خواهد گذاشت. بنابراین ساده ترین راه برای بدست آوردن بهترین نتیجه و ماندگارترین اثر ممکن، استفاده از یکسری قوانین اساسی طراحی می باشد. هر چقدر اقدامات سنتی و کلاسیک ممکن است خسته کننده باشد، در مقابل راه های ابتکاری می تواند بر جذابیت اثر، تاثیر مثبت بگذارد. معمولا طراحان برای جذب بیشتر بینندگان دست به اقدامات خلاقانه ای می زنند. علی رغم تمام این مطالب، برای دستیابی به راه های ابتکاری و فاصله گرفتن از روش های معمول و سنتی فرصت بسیاری برای تجربه های جدید است. ما با عبور از این مسیر تجارب زیادی را با خود همراه کرده ایم. در نتیجه شما نیازی به طی این مسیر نخواهید داشت! از آنجا که در تبلیغات، صفحات شروع اهمیت به سزایی دارند، جالب است بدانید کدام روش طراحان، بدعت و نوآوری در طراحی صفحات اول را ارائه خواهد داد. بیایید با هم نگاهی به چند اثر غیر متعارف و در عین حال برجسته و قابل توجه ببینیم.

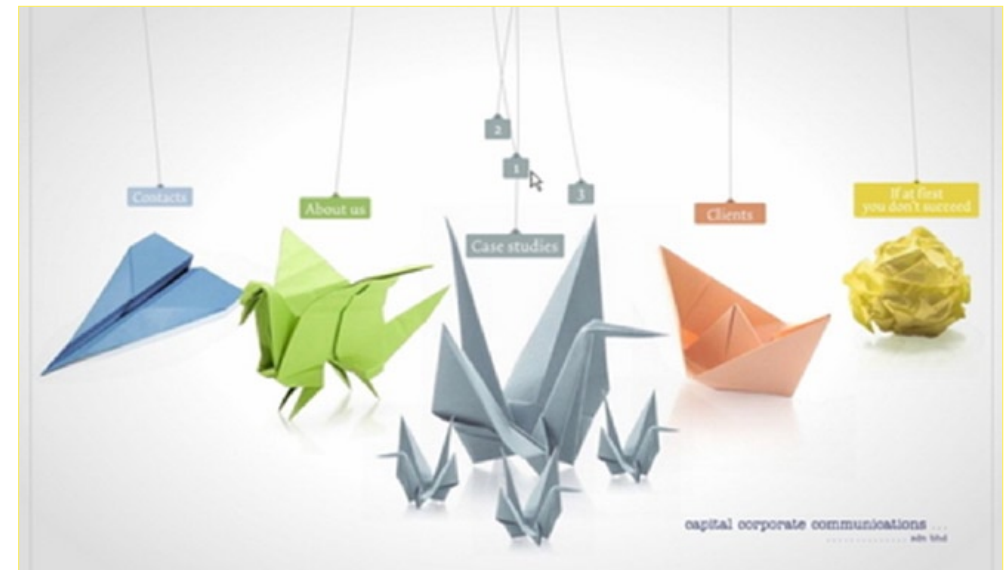


۱ - پویا، محاوره ای و شیک

ظاهرا Leo Burnett ترجیح داده است که از مداد رنگی استفاده نماید. یا حداقل این کار را در طراحی اولیه سایت خود به کار برده است. در طراحی سایت LeoBurnett.ca که با فلش انجام شده است از یک مداد به جای اشاره گر موس استفاده شده است که کاربران می توانند آنرا در ۳ بعد به حرکت در آورند. یک اثر فوق العاده زیبا، جذاب و کاربر پسند.

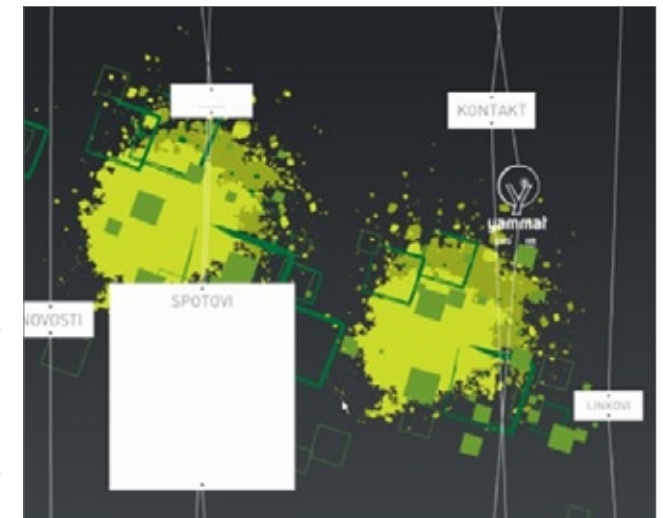


منوهای عمودی محاوره ای. سایت www.sectionseven.com نمایش صفحات داخلی‌اش را به صورت صفحات کتاب طراحی کرده است. و حس خواندن کتاب را به بیننده القا می‌کند.



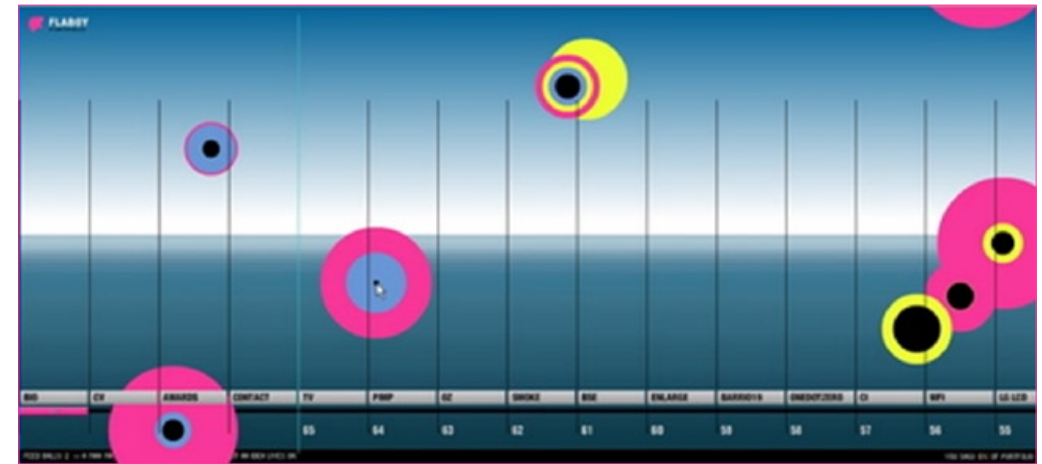
به نظر می‌رسد لینک‌های مربوط به سایت WWW.Capitalcomm.com.my به نخی آویزان شده‌اند. برای وارد شده به صفحات داخلی کاربران باید این لینکها را به پایین بکشند. یک طراحی فوق العاده زیبا و یک روش ابتکاری برای نمایش صفحات.

در طراحی فلش سایت www.yammat.com از لینک‌هایی استفاده شده که با دو عدد کش از طرفین محدود شده‌اند. به محض فشار یک لینک تمام صفحه به حرکت در می‌آید! عکس پس زمینه نیز با هر بارگذاری مجدد تغییر می‌کند.





منوهای یک سایت می‌تواند بسیار با شکوه باشد. سایت www.mhq.nl این امر را ثابت می‌کند.



تنها کاربران نیستند که می‌توانند با سایت‌ها بازی کنند. سایت‌ها نیز می‌توانند با کاربران خود بازی کنند! منوهای سایت www.Flaboy.com با در اختیار گرفتن کنترل موس کاربر را به صفحه‌ای از پیش تعیین شده هدایت می‌کند. یک طراحی زیبا و پیاده‌سازی جذاب‌تر!

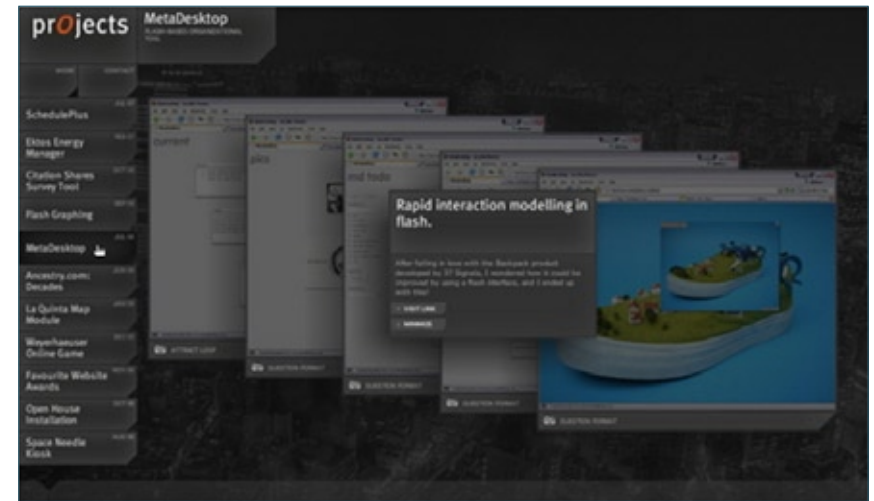
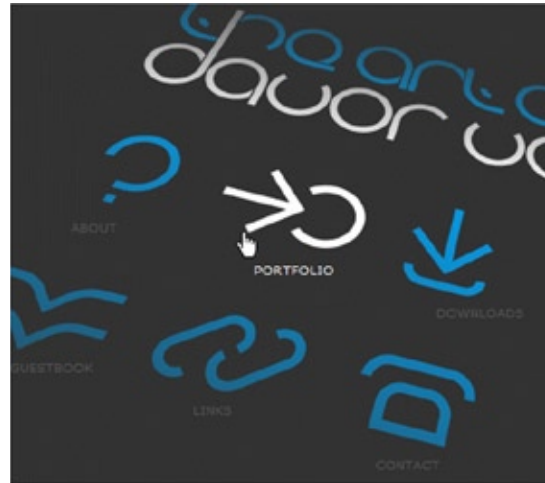


۲- مرور یک سایت به روش جدید

به نظر شما چه طور می‌توان یک سایت را مرور کرد بدون این که بر روی لینکی کلیک کنیم؟ یک روش ابتکاری و یک تجربه‌ی طراحی موفق!

۴- ارائه ی نمایی متفاوت

در سایت <http://www.davorvaneijk.com> یک طراحی غیر معمول به کار گرفته شده است. کاربران می توانند با یک زاویه تند به منوهای طراحی شده با آیکون نگاه کنند.

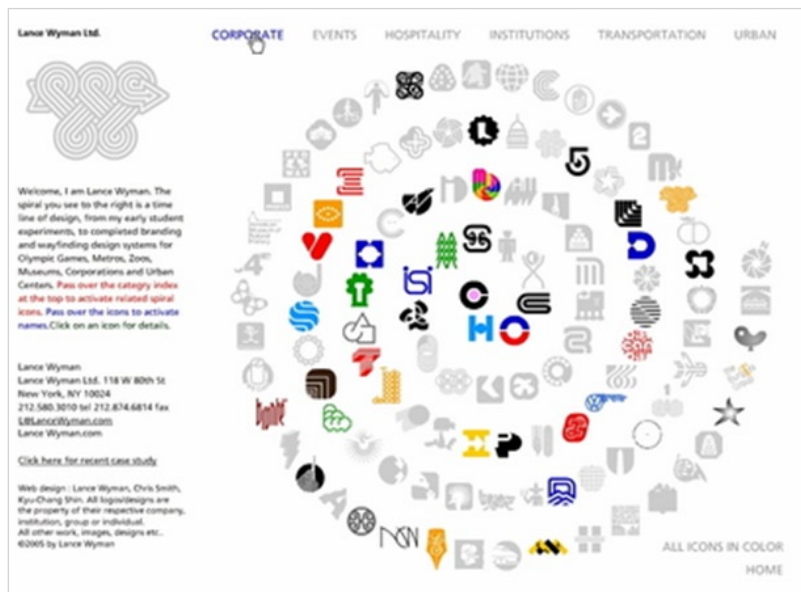


۳- استفاده از طراحی بهینه واسط کاربری

Jason Hickner در سایت <http://www.projects.com/portfolio> با استفاده از منوهای کشویی و به کارگیری تایپو گرافی خیره کننده و کادرهای محاوره ای پویا صفحاتی زیبا خلق کرده است.



سایت <http://lab.mathieu-badimon.com> نیز به همان روش طراحی شده است.

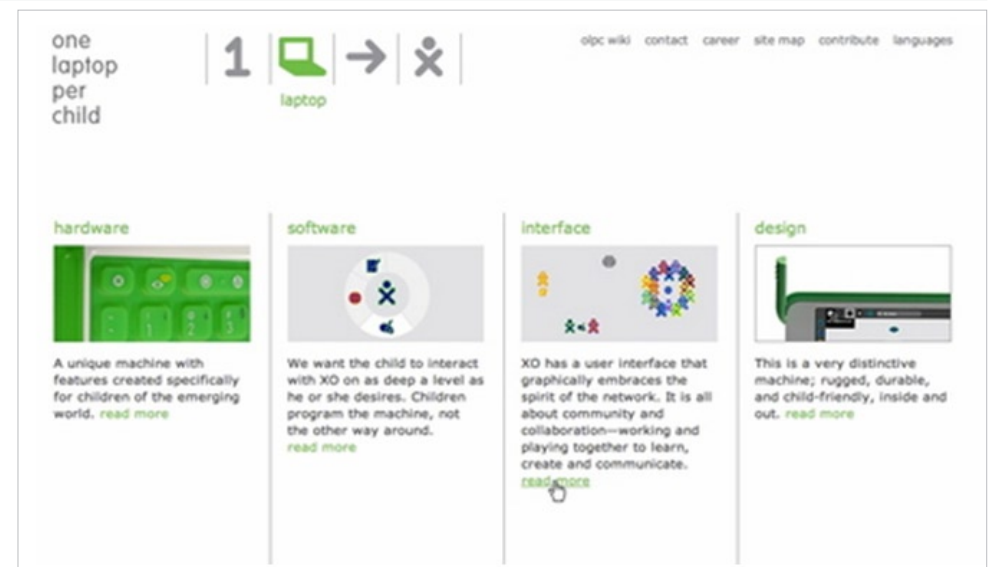


<http://www.lancewyman.com> ویتیرینی از کارهایش را به شکل ماریچ در آورده و آخرین کارهایش را در بیرونی ترین حلقه قرار داده است. این کار باعث نمایش کارهای بیشتر- در آن واحد- به کاربران میشود. این سایت نیز با فلش طراحی شده است.



۶ - استفاده از قدرت عناصر بصری

کارها یکی بعد از دیگری به نمایش در آمده است؛ بدون هیچ توضیح و تفصیلی. <http://www.۷۳dpi.net> پیامش را به وسیله تصاویر القا میکند نه با کلمات.



۵ - استفاده از ارتباطات بصری

صفحه اول کمپین «هر کودک یک لپ تاپ» - <http://www.laptop.org> - یک صفحه پر سرو صدا نیست. هر عکس شما را به قسمت های مختلفی از سایت هدایت می کند. به عبارتی هر آیکون نقش یک منو را ایفا می کند. یک طراحی نامتعارف اما با مفهوم.

فروشگاه عکس و تصاویر دیجیتال به عنوان اولین و
بزرگترین عرضه کننده عکس ها و تصاویر دسته بندی
شده موضوعی در خدمت شماست

فروشگاه عکس و تصاویر دیجیتال بطور تخصصی و
حرفه ای بر روی فروش موضوعی تصاویر مرتبط و
دسته بندی شده با کیفیت بسیار بالا برای استفاده در
طراحی گرافیک، تبلیغات بروشوری، مجله ای، بنری،
پوستری، استندی و نمایشگاهی و چاپ در اندازه
بسیار بزرگ (تابلوها و بلیوردها) فعالیت می کند

www.PhotoStore.ir

ابتدا خرید کنید و سپس وجه آن را بپردازید
ارسال سفارشات به کلیه نقاط ایران و دریافت وجه در محل با همکاری شرکت پست

گالری

G

A

L

L

E

R

Y



Title: The Treehouse
Name: Jim Maxwell
Country: Canada
Software: Photoshop , Maya

Title: The Incredible Hulk

Name: Jonas Thornqvist

Country: Sweden

Software: 3ds max, mental ray, Photoshop



Title: Assassin's Creed Kingdom
 Name: Raphael Lacoste
 Country: Canada
 Software: Photoshop





Title: London Rooftops, Matte Painting
Name: Raphael Lacoste
Country: Canada
Software: 3ds max, Photoshop



Title: boat of hope
Name: Guo Jian
Country: China
Software: Painter





Title: Fagin's Lot
Name: Hethe Srodawa
Country: USA
Software: Photoshop

Title: First Lesson
Name: Kerem Beyit
Country: Turkey
Software: Photoshop





Title: Blowout at Exit 16A
Name: Till Nowak
Country: Germany
Software: 3ds max, Photoshop





Title: Ingrid Bergman

Name: Max Wahyudi

Country: Indonesia

Software: After Effects, Maya, mental ray, Photoshop, XSI, ZBrush



Title: The Wood Dragon and the Ladybird
Name: Phil McDarby
Country: Ireland
Software: Photoshop

