

BOOM

A Persian CG E-Magazine

www.Sohail2D.com

ISSUE
008
Sohail2D

IF YOU WANT TO TRULY UNDERSTAND SOMETHING, TRY TO CHANGE IT.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مدیرمسئول و سردبیر:

سهیل صالحی

گرافیک و صفحه آرایی:

فاطمه عابدگلزار

شورای نویسندگان:

مصطفی ناصحی، رامین خطیبی

پست الکترونیکی:

Boom@Sohail2D.com

«فهرست»

- به جای حرف اول ۱
- دانلودهای منتخب ماه ۲
- پیشنهاد یک حرفه ای: بزرگترین اشتباهات طراحان ۳
- معرفی یک هنرمند: راز موفقیت از زبان Jack Anderson ۴
- چای و گپ ۷
- یک نرم افزار / یک ترند: Light Machine ۸
- آموزش: ایجاد خطوط نورانی خیالی ۲۱
- خلاقیت با طعم گرافیک: خلاقیت در طراحی فروشگاه ۲۹
- آموزش: افکت متن چمنی تماشایی ۳۶
- گزارش ویژه: حکایت سه ایده بزرگ! ۴۲
- گالری ماه ۴۶

BOOM

A Persian CG E-Magazine

Read, Learn and Enjoy >>>

کمی درد دل به جای حرف اول

سلام به تو دوست و خواننده خوب

امیدوارم حالت خوب باشه و دماغت چاق. همونطور که در جریان بودی شماره قبل با تاخیر منتشر شد و کمی زمانبندی های ما رو بهم زد. با این حال با استقبال خوبی که شد، یه ذره از خستگی اعضا کم کرد اما ... اما چی؟ الان بهت میگم...

بین دوست خوبم، همونطور که قبلا هم بهت گفتم، تمام دارایی یک مجله، خواننده های اون هستن. این مجله با اکثر مجله هایی که منتشر میشن، چه اینترنتی و چه در دنیای واقعی، یک تفاوت مهم داره... اون هم اینه که این مجله تا این شماره با رویکرد اقتصادی منتشر نشده. با وجود اینکه پیشنهادهایی داشتیم اما از طرف اعضای مجله رد شد. تمام مطالب موجود در مجله از معتبرترین سایتهای اینترنتی انتخاب و ترجمه و تنظیم میشه و تا حد امکان سعی میکنیم مطالبی رو برات انتخاب کنیم که نمونه اش رو در سایتهای فارسی ندیده باشی. حالا سوالی که مطرح هست اینه: این انرژی رو اعضای مجله از کجا میارن؟

با یه مقدمه کوچیک میخوام به جواب سوال برسم... اعضای مجله در روزهای مختلف، ساعتها برای گلچین کردن مطالب، تالیف، ترجمه و تنظیم و در نهایت صفحه آرایی، وقت صرف میکنن در حالی که میتونن کارهایی انجام بدن که میتونه براشون چه از لحاظ علمی و چه از لحاظ اقتصادی پیشرفتهایی رو حاصل کنه اما با عشق کارشون رو انجام میدن... (اشتباه نکن. نمیخوام منتهی به سر خواننده ها بذارم، فقط میخوام با دونستن این موارد، بهت کمک کنم که قضاوت عادلانه تری انجام بدی. همین.) تقریباً تمام اعضای مجله سابقه مدیریت انجمن رو حداقل به مدت ۲ سال داشتن و یه جورایی یاد دادن هرچیزی که یاد میگیرن و تلاش برای گلچین بهترینها، تو وجودشون نهاده شده و در اصل استارت مجله هم بر همین پایه خورده شده. اما گاهی خستگی میاد سراغشون... میدونی کی؟ وقتی آمار دانلود مجله رو با تعداد نامه های رسیده مقایسه می کنن...

دوست خوبم، می دونم وقت تو بیشتر از اینها ارزش داره... اما با توجه به اینکه بوم هنوز نو پاست، کوچکترین خواهشی که ازت دارم حمایت از مجله خودت، از طریق در میون گذاشتن پیشنهادهای و صد البته انتقادهای سازنده ات هست. مسلماً مجله چه از لحاظ محتوا و چه از لحاظ گرافیک، خالی از اشکال نیست و ما میخوایم تو این اشکالات رو بهمون گوشزد کنی...

تا اینجا تمام تلاش دوستانم این بوده که طیف وسیع مخاطبان بوم، در رده های سنی مختلف و سطوح علمی متفاوت، ازش راضی باشن اما دنیای گرافیک کامپیوتری، خیلی وسیعه! پس درست تر اینه که تو بهمون بگی دوست داری چه نوع مطلبی انتخاب بشه؟ آموزشها در چه سطحی باشه؟ چه پیشنهادی برای اضافه کردن بخشهای جدید به مجله داری؟ اگر مطلب، آموزش یا هر مقاله دیگه مفیدی داری که با محتوای مجله هماهنگ هست و دوست داری اون رو با خواننده های مجله به اشتراک بذاری، واسه مون بفرست تا به اسم خودت در مجله قرار بگیره. مسلماً هر ایرانی، دوست داره نمونه کارهای خوب هموطن های خودش رو در مجله ببینه و بهشون افتخار کنه.

ممنون از اینکه درد دلای یک عضو کوچیک از این دنیای مجازی رو خوندی. قضاوت رو میذارم به عهده خودت... اگر تو هم به حرف های من رسیدی، باید بهت بگم که فاصله من و تو به اندازه یه فشار خفیف روی دکمه Send هست. باور نداری؟ می تونی امتحان کنی.

Boom@Sohail2D.com

دانلودهای منتخب ماه

قلم موهای منتخب ماه

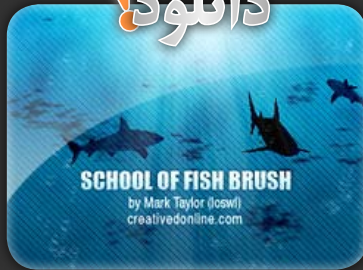
فونت های منتخب ماه

وکتورهای منتخب ماه

دانلود!



دانلود!



BOOM

BOOM

BOOM

BOOM

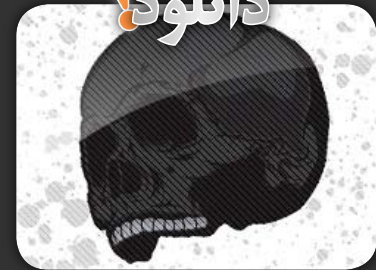
BOOM

BOOM

دانلود!



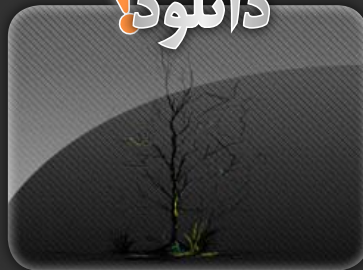
دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



دانلود!



پیشنهاد یک حرفه ای این شماره رو مهمون Jacob Cass و Gino Orlandi هستیم. این طراحان با تجربه یک لیست از بزرگترین و معمولترین اشتباهاتی رو که ممکنه طراحان انجام بدن، تهیه کردن. خوندن این اشتباهات و سعی در انجام ندادنشون من رو یاد اون شعر از شاعر مشهور(!)، «بومی» میندازه:

بوم را گفتند: طراحی گرافیک از که آموختی؟
گفت از مدعیان ...!

- (۱) قبول نکردن انتقادهای سازنده
- (۲) نشناختن طراحان مشهور و ندونتستن دلیل شهرت اون ها.
- (۳) دنبال نکردن اخبار و رویدادهای طراحی (مانند: مسابقات، نرم افزارها و افزونه های جدید و ...)
- (۴) دنبال نکردن تجربیات طراحان خوب از طریق سایتها، وبلاگها و کتابهای اونها
- (۵) تعیین نکردن موعد برای تحویل کار
- (۶) این تفکر که اگر من بهترین کامپیوتر دنیا رو داشته باشم، حتما بهترین طراح خواهم بود.
- (۷) درخواست نکردن پیش پرداخت از مشتری
- (۸) استفاده از فونت های ضعیف در طرح
- (۹) استفاده از فونت های فانتزی برای متن های طولانی
- (۱۰) استفاده از فونت Comic Sans!
- (۱۱) استفاده بیش از حد از انواع متعدد فونت در یک طرح
- (۱۲) نکشیدن نمونه مدادی طرح روی کاغذ، قبل از اجرای طرح اصلی
- (۱۳) استفاده نکردن از خط کش برای دقت طرح
- (۱۴) اعتماد کردن به کامپیوتر برای تعیین فاصله میان کلمات!
- (۱۵) استفاده بی مورد و بیش از حد از فیلترهای فوتوشاپ
- (۱۶) استفاده از تصاویر با کیفیت پایین برای طرحهای چاپی
- (۱۷) طراحی نکردن آرم ها و لوگوها بصورت وکتور
- (۱۸) طراحی لوگوهایی که امکان تهیه نمونه کوچک از آن نیست (استفاده از حروف و عناصری که هنگام کوچک کردن طرح، دیده نمیشوند).
- (۱۹) فراموش کردن کلیدهای میانبر!
- (۲۰) ذخیره نکردن طرح، بعد از هر تغییر جزئی
- (۲۱) نگرفتن پشتیبان از فایل ها روی یک درایو خارجی
- (۲۲) نداشتن خواب کافی
- (۲۳) دزدیدن یا «امانت گرفتن» طرح های دیگران!
- (۲۴) استفاده اشتباه از علائم نگارشی در طرح



درباره‌ی راه‌اندازی یه کسب و کار :

خب، ما چیزهایی رو تجربه کردیم که فکر کنم خیلی از شرکت‌های تازه تاسیس تجربه کردن... ما اونقدر درگیر کارای روزمره شدیم که یادمون رفت واسه سفارش گرفتن، بیشتر تبلیغ و بازاریابی کنیم. گاهی وقتا، تو کارهای گروهی بزرگ، حتی باید کلی چونه می‌زدیم که اسم شرکت تو کار نهایی بیاد! کم کم حضورمون رو تو جامعه پر رنگ کردیم و خودمونو نشون دادیم... و خب بالاخره روزی رسید که ما رو برای پروژه‌های مهم دعوت کردن.

ولی الان قضیه خیلی فرق می‌کنه. ما الان حدود ۱۲۰ کارمند تمام وقت و ۱۵ تا رابط داریم. خیلی طول می‌کشه که همه چیز رو هماهنگ جلو ببریم و موفق باقی بمونیم...

شانس خیلی خیلی بزرگی که آوردیم، داشتن سفارش‌های متوالی از مشتری‌های ثابت‌مون بوده و همچنین از مشتری‌هایی که رفتن سراغ بقیه‌ی شرکت‌ها، و باز برگشتن پیش خودمون! ما از خودمون صداقت و وفاداری زیادی نشون دادیم؛ نه فقط به شرکت‌ها، بلکه نسبت به تک تک افراد؛ و این شبکه‌ی رو به رشد از دوستان و خانواده، کلید اصلی موفقیت ما بود.

بزرگ‌ترین موفقیت :

گمونم تشکیل یه دفتر کار برای گروه‌مون که بعدا تبدیل به یه شرکت گرافیکی معروف شد، بزرگ‌ترین کاری بود که در زندگی حرفه‌ایم انجام دادم...

تمام اون ۵ سال و نیم که تو موسسه معماری مشغول بودم، باهش در ارتباط بودم و بالاخره باهم تو شرکت Cole & Weber همکار شدیم. همون‌جا بود که John طرح گروه گرافیکی رو ریخت. ما یک سال و نیم اونجا بودیم تا اینکه در سال ۱۹۸۲، مستقل شدیم و گروه Hornall Anderson رو تشکیل دادیم.



رازهای موفقیت

از زبان Jack Anderson



گام‌های نخستین :

من اول مهندسی می‌خوندم. بعدش رفتیم سراغ معماری و بعد از اون هم طراحی صنعتی. کمی روی طراحی داخلی پافشاری کردم و بعدش اومدم طرف گرافیک! همه‌ی اینا رو تو دانشگاه ایالت مونتانا تجربه کردم. به جای ۴ سال، ۵ سال اونجا موندم که مدرک «طراحی حرفه‌ای» رو در سال ۱۹۷۵ بگیرم.

بعد از فارغ‌التحصیلی، به سیاتل اومدم و تو یه موسسه معماری مشغول به کار شدم. ۵ سال و نیم اونجا بودم و کارهایی از قبیل سر در ساختمان‌ها، بروشورهای فصلی، گرافیک محیطی و تابلوهای راهنما رو انجام می‌دادم.

روزهای اول که تازه داشتم نمونه‌کارهامو به همه نشون می‌دادم و آروم آروم میومدم تو بازار، با مردی به اسم John Hornall آشنا شدم.

بیش از همه، سادگی ما، اینکه نمی‌دونستیم دور و برمون چه خبره، اینکه نمی‌دونستیم بعدا چی پیش میاد، و اینکه نمی‌دونستیم چه رقابت‌هایی در پیش داریم، باعث پیشرفت و رشد حرفه‌ای ما شد.

همیشه سعی کرده‌ام آدمایی رو دور و بر خودم جمع کنم که هم روحیه‌ی کارآفرینی بالایی داشته باشن، هم باهوش و با استعداد باشن. ما یه جور فرهنگ خاص و ویژه داریم. سال‌ها تجربه، ما رو به اینجا رسونده...همه‌ی ما تو گروه، به نظریه‌ی «یک به علاوه‌ی یک، مساوی پنج» ایمان داریم!

گروه ما ترکیبی جالب از افرادی با ملیت متفاوت، روش‌های زندگی جورواجور، و سوابق کاری مختلفه. اعتمادی که ما به توانایی ذهنی هم دیگه داریم، باعث میشه کارای خارق‌العاده‌ای انجام بدیم و من واقعا به این موضوع افتخار می‌کنم. این گروه، بهترین گروهیه که میشه باهاش کار کرد.

نظریه‌ی «یک به علاوه‌ی یک، مساوی پنج» :

ممکنه خیلی‌ها رو بشناسید که به اصطلاح «قلنبه‌ی استعداد» هستن! و اگه تو یه اتاق تنها بمونن، ظرف یه ساعت می‌تونن یه کار فوق‌العاده تحویل بدن. ولی خب مشخصه‌هاس دیگه‌ای هم در موفقیت آدم‌ها موثره...

یکی از این مشخصه‌ها، استعداد...اما مهم‌تر از اون،



«بهترین بهترین‌ها» و «رهبر» بودن - رهبری که به بقیه ایده و انرژی بده. اینجاست که اون «به علاوه»، معنا پیدا می‌کنه. همچین آدمایی تو گروه ما، ارزشمند هستن. نابغه‌هایی که با نبوغ خودشون، بقیه رو هم به وجد میارن و تولید انرژی می‌کنن؛ و می‌تونن افراد دور و برشون رو تو یه مسیر مشترک راه ببرن! این‌طوری میشه که افراد از ایده‌های همدیگه نهایت استفاده رو می‌برن و ایده‌های بهتری میدن...

فلسفه‌ی «یک به علاوه‌ی یک، مساوی پنج»، همینه!

نظر Jack درباره‌ی «کار گروهی» :

به نظر من «کار گروهی»، یه عبارت و مفهوم ساده و سطحیه... چون الان دیگه همه در موردش حرف می‌زنن. و راستشو بخوای، اصلا ایجاد یه محیط بر اساس کار گروهی در حرفه‌های خلاقانه‌ای مَث طراحی خیلی مشکله. باعث افتخار منه که ما تونستیم همچین کاری رو انجام بدیم.

و نظرس در مورد «مدیر اجرایی» :

سه سال پیش ما به Omnicom پیوستیم. قبل از اون، من یه مدیر اجرایی استخدام کردم که دیدگاه منو عوض کنه و بتونه منو به چیزی بیشتر از یه «رهبر خلاق» تبدیل کنه. این کار واقعا موثر بود. اونقدر که بقیه هم مشتاق شدن و از دانشگاه هاروارد، یه متخصص آوردیم و دو دوره‌ی تابستونی برامون آموزش گذاشت. از اون به بعد، اصلا محیط کار به کلی عوض شد. الان هر کسی در گروه ما، در زمینه‌ی کار خودش یه مدیر اجرایی داره که واقعا به پروسه‌ی رهبری‌اش کمک می‌کنه.

در مورد ارزش «سمینارها» و «کارگاه‌های عملی» گرافیک :

ما در گروه خودمون برای ارتقاء و توسعه‌ی کسب و کار، بودجه‌ی مشخصی کنار گذاشتیم. خیلی مسائل در این حیطه قرار می‌گیرن. قبلا که فرصتم بیشتر بود، تو سمینارهای مختلف شرکت می‌کردم ولی الان دیگه درگیر جلسات و مشتری‌ها و... هستم.

اما به نظرم این‌جور چیزا، باعث میشه از نزدیک با رقیب‌ها و افرادی با زمینه‌های کاری مختلف در این حرفه در تماس باشی و خب، مطمئنا مفیده.

درباره‌ی اهمیت «حفظ تعادل» :

من جدا" مشتاقم که تعادل رو تو زندگی شخصی‌ام برقرار کنم.



نیاز مشتری‌ها رو به نیاز و سلیقه‌ی خودت ترجیح بدی و همیشه اونا رو در نظر بگیری؛ البته بدون اینکه اصول کار خودت رو زیر پا بذاری. بعدش هم به این فکر کنی که یه چیزی بهشون ارائه کنی که کارشون رو متفاوت جلوه بده، و همزمان، نظر خودت رو هم تامین کنه و از نتیجه‌ی نهایی راضی باشی.

اونایی که تو شرکت ما کار می‌کنن، به زمینه‌های زیادی فکر می‌کنن. مثلاً فقط واسه کارای چاپی طرح نمی‌زنن... بلکه جنبه‌ی دیجیتال‌اش رو هم در نظر دارن. پیگیر مسائل دنیای گرافیک و پیشرفت‌هاش هستن.

پس در وحله‌ی بعد، سعی کنید به روز باشید! همیشه پیگیر تغییرات و چیزهای تازه باشید. تک بعدی نباشید. با مشکلات دست و پنجه نرم کنید. چون این راه، یه راه پر پیچ و خمه...

الان زمان خیلی خوبیه واسه شروع کار و معرفی خودت به بازار... اون روزا که ما شروع کردیم، راضی کردن مشتری خیلی سخت‌تر از الان بود. باید کلی چونه می‌زدی تا قبول کنه کارت ارزش پولی داره! خیلی از مردم اون موقع نسبت به گرافیک و تبلیغات، دید منفی داشتن. خدا پدر Phil Knight، Howard Schultz و Steve Jobs رو بیامرزه که به دنیا نشون دادن تبلیغات، بازاریابی و معرفی یک برند جدید، راهکارهای اساسی و لازم هر کسب و کاره.

نکاتی برای تازه‌کاران :

اول؛ تا می‌تونید فضول و کنجکاو باشید! من جدا اعتقاد دارم کسی که کنجکاو و مرتب سوال می‌پرسه، و مشتاق یادگیریه، بعداً راحت‌تر می‌تونه مسائل رو با خلاقیت و از یه راه جدید و همه‌پسند حل کنه. ایجاد روابط کاری، کلید موفقیتیه.

به نظرم خیلی‌ها برای این میان تو رشته‌ی گرافیک که یه جوری خودشونو از نظر هنری یا شخصیتی، جلوه بدن و مطرح کنن. خب این بد نیس، ولی نکته اینجاست که واسه موفقیت تو این رشته،

من دوچرخه سواری، اسکی و کوهنوردی رو خیلی جدی دنبال می‌کنم و همیشه برای خودم زمانی رو در نظر می‌گیرم که انرژی‌مو مدیریت کنم. اینا کارهای فیزیکی‌ای هستن که واسه حفظ تعادل خودم انجام میدم.

ضمناً من خیلی شانس آوردم که همسرم با من همکاری و منو پشتیبانی می‌کنه. ما سی‌وهفت ساله که باهم زندگی می‌کنیم و یه دختر فوق‌العاده داریم. با همه‌ی این احوالات، من یه معمار/طراح گوشه‌گیرم که همیشه دو تا پروژه در حال انجام دارم.

ایجاد رابطه :

خب از همه مهم‌تر، نحوه‌ی گفتگو کردنه. رابطه با مشتری، یه گفتگوی دو طرفه‌است نه یه سخنرانی یک طرفه! و من فکر می‌کنم وقتی مشتری روبروی یه طراح مشتاق می‌شیند که دوس داره کار رو به بهترین نحو - و البته متفاوت - انجام بده، توجه نشون دادن به اون خیلی مهمه! مشتری باید حس کنه یه همکار روبروش نشسته که دوس داره کمک کنه و به موضوع علاقه‌منده؛ نه اینکه صرفاً یه طراح گرافیسته! همین نکته‌ست که رابطه رو می‌سازه...

نظر Jack در مورد اعتماد کردن :

به نظر من، «رابطه» تعیین کننده‌ی همه چیزه! بدون داشتن رابطه، هیچ اعتماد متقابلی وجود نداره... ولی انصافاً اگه اعتماد باشه، طرح‌های فوق‌العاده‌ای میشه اجرا کرد... ولی خب قبل از داشتن این اعتماد متقابل، همه چی برمی‌گرده به رابطه‌ی شما با مشتری.

اون بیرون آدمایی هستن که یه اسم و رسمی به هم زدن و فکر می‌کنن کارشون عالیه... ما هم با خیلی از اونا برخورد داشتیم تا حالا. گاهی واقعاً کاراشون خوبه، ولی خب، این ویژگی به تنهایی کافی نیست!

طرز فکر Jack در مورد شرایط کنونی و فرصت‌های پیش رو:

(میخنده و میگه:) دوست داشتم الان یه تازه‌کار بودم! فکر می‌کنم



پای و گپ

داستانی هست در مورد مردی که تو جنگل داشت درفتی رو اَرّه می‌کرد؛ و به سفتی مشغول کار بود. یه نفر از کنارش گذشت و پرسید: «خیلی فسته به نظر می‌رسی! چند ساعته داری این کار رو می‌کنی؟» و جواب شنید که: «بیش از ۵ ساعت. و هنوز تموم نشده...خیلی کار سفتیه...»
مرد دوم با تعجب پرسید: «خب، چرا چند دقیقه به فودت فرصت نمیدی که اَرّهات رو تیز کنی؟ اینطوری با سرعت بیشتری می‌تونی کار رو ادامه بدی!»
و مرد اول در حالی که هنوز هم به شدت مشغول کار بود، گفت: «فرصت ندارم! مگه نمی‌بینی دارم درفت رو اَرّه می‌کنم؟!»

مدود یک ساله که باهم آشنا شدیم. این اواخر، بارها پیش اومده که به این موضوع فکر کرده‌ام...اینکه مجله‌ی بوم هم باید اَرّه‌ی فودش رو تیز کنه! مطمئن‌ام که تو هم این موضوع رو مس کردی! بگذریم...
این مقدمه‌چینی رو کردم که بگم این شماره از ماهنامه‌ی BOOM هم - مثل ماهنامه‌ی SHOT - آخرین شماره از نوع فودشه. یعنی از این به بعد BOOM هم به شکلی متفاوت و مطمئناً جذاب‌تر منتشر خواهد شد.
تا زمانی که ما مقدمات کار رو آماده می‌کنیم، می‌تونیم از دو راه باهم در ارتباط باشیم:

۱. پست الکترونیکی مجله :

BOOM@Sohail2D.com

۲. انجمنهای تخصصی:

Forum.Sohail2D.com

منتظر حرفای قشنگتون هستیم.

بوم با اَرّه‌ای تیزتر بر خواهد گشت! منتظرش باشید...

BOOM نشریه
الکترونیکی گرافیکی
کامپیوتری

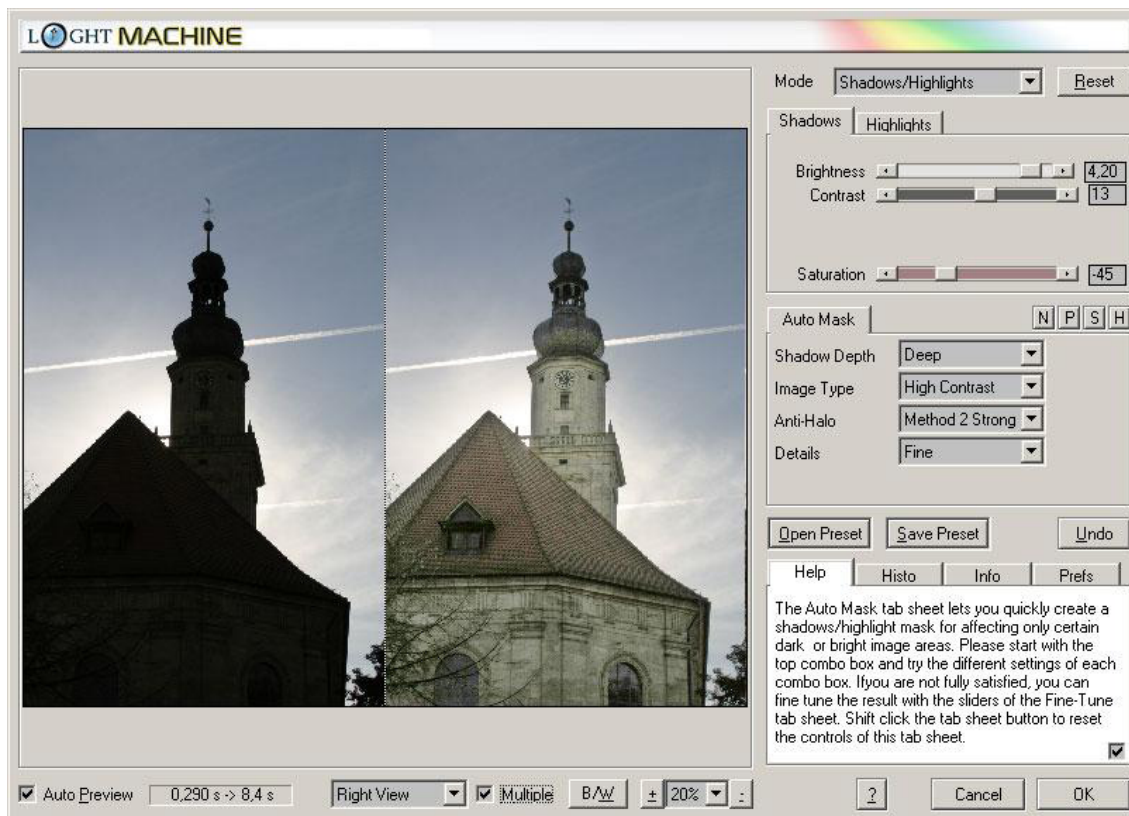


یک نرم افزار / یک ترخند



۱. اصلاح سایه / روشن ها

LightMachine افزونه‌ای برای اجرای انواع اصلاحات نور و رنگ روی تصاویر است. این افزونه از سایه / روشن‌ها، منابع نور مجازی و اصلاحات رنگی برای بهبود ظاهری تصاویر استفاده می‌کند و برای انجام تمام این کارها، هیچ نیازی به انتخاب نواحی پیچیده نیست! این مزیت می‌تواند برای کاربرانی که از انتخاب اشیاء و مناطق در تصاویر فراری هستند، خیلی جالب توجه باشد! می‌توانید با خیال راحت و در هر شرایطی عکس خود را بگیرید، و سپس با استفاده از LightMachine به آن ظاهری حرفه‌ای و مناسب بدهید. علاوه بر اصلاح تصاویر، LightMachine می‌تواند افکت‌های زیبایی مثل درخشش، غروب آفتاب، و انواع سیاه و سفید کردن را به تصاویر شما هدیه کند! تعویض رنگ قسمت‌های مختلف تصاویر نیز به سادگی امکان پذیر است. LightMachine با بسیاری از نرم‌افزارهای گرافیکی - Photoshop, Paint Shop Pro, IrfanView, Photo-Elements, PhotoImpact, Photoshop و Fireworks - و تحت سیستم عامل‌های Windows و MacOS X کار می‌کند. باهم نگاهی به توانایی‌های این نرم‌افزار می‌اندازیم:



«نمونه‌های اصلاح سایه»

تصویر اصلی

تصویر اصلاح شده



حتی بعد از بارها امتحان کردن، دوربین به خاطر دامنه‌ی محدود کنتراست‌اش، نتوانست تصویر کلیسا رو خوب از آب در بیاره.



Light Machine اشکال کار رو برطرف کرد! مقدار نوردهی به کلیسا به راحتی اصلاح شد بدون اینکه آسیبی به آسمون برسه.



تفاوت نوردهی و سایه‌ها روی دیوارهای قلعه، به خاطر تفاوت نور آسمونه.



LightMachine به راحتی سایه-روشن‌ها رو اصلاح کرد و آسمون رو دست‌نخورده باقی گذاشت!



به خاطر استفاده از حالت زوم لنز، اصلاح نوردهی ممکن نبود... سایه بان اثر منفی زیادی روی عکس گذاشته.



بازهم Light Machine تونست بدون تغییر دادن پنجره و دیوارها، سایه های اضافه رو برداره و تصویر دختر رو خیلی طبیعی آشکار کنه!



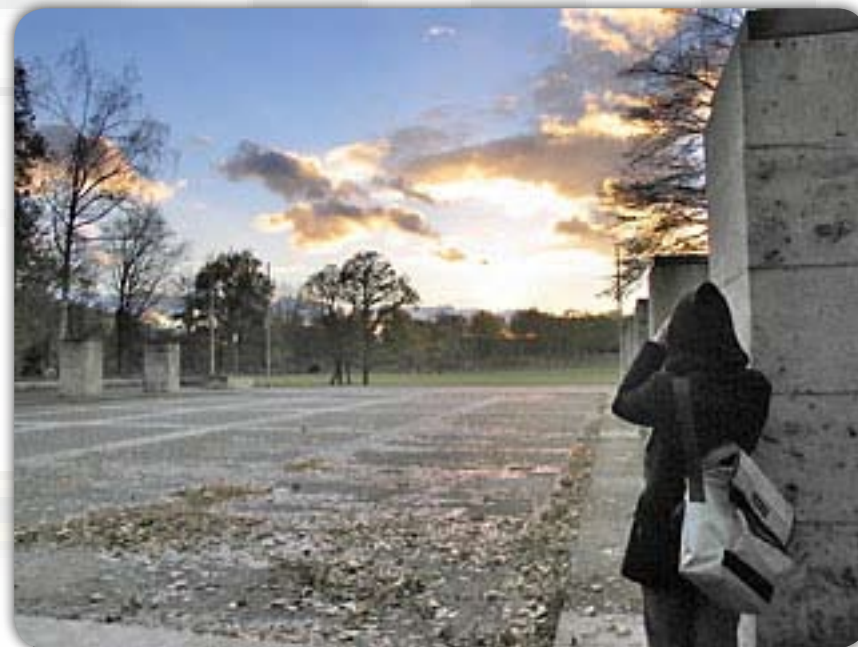
این عکس با بدترین شرایط نوری گرفته شد.



بازهم به اصلاح نور خیلی طبیعی و عالی!

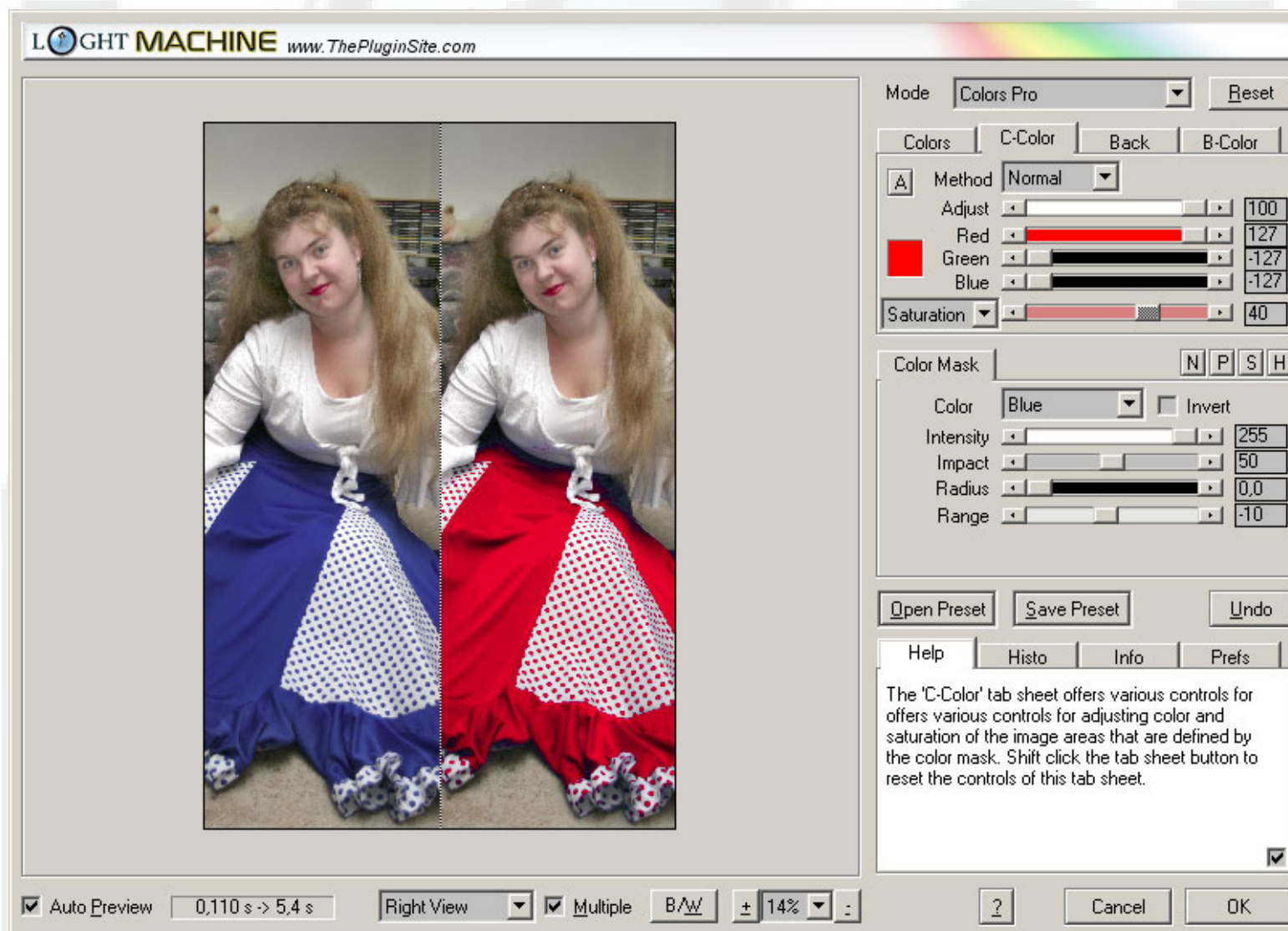


حیف شد! صحنه‌ی قشنگی بود، آگه این سایه‌ها اجازه می‌دادن!



زنده‌باد! نه تنها سایه‌ها حذف شدن، بلکه رنگ‌های از دست رفته هم به کمک Light Machine احیا شدن!

۲. اصلاح رنگ



«نمونه‌های اصلاح رنگ»

تصویر اصلی

تصویر اصلاح شده



خب، این یه عکس معمولیه!



اما وقتی با LightMachine's Virtual Studio Pro ، منبع نوری پشت کلبه‌ی سمت راست گذاشتیم و آن را هماهنگ با آسمان، رنگ‌آمیزی کردیم ، ظاهری استثنائی به دست آمد!



یکی دوتا عکس که توی شب بگیری، این نورهای مصنوعی نارنجی‌رنگ، دل آدمو می‌زنه!



حالت Colors Pro در LightMachine ، رنگ سفید طبیعی و قشنگی رو به زمینه عکس اضافه می‌کنه، بدون اینکه اون آبی‌های قشنگ گلدسته‌ها رو از بین ببره!

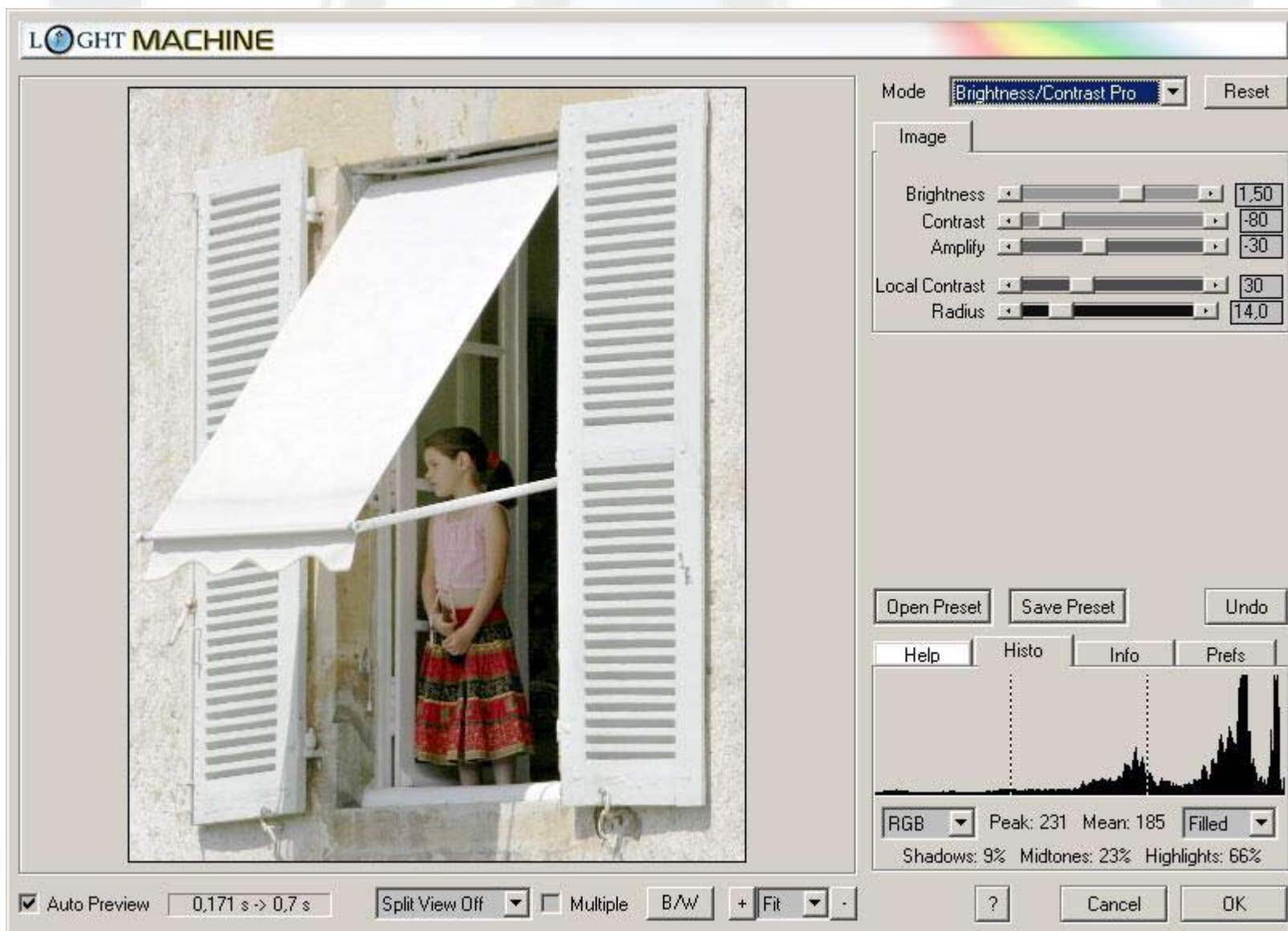
اینم از سخت ترین تصمیم گیری ها برای خانوما!
 کدوم رنگ بهم بیشتر میاد؟
 خب، بذار ببینیم Light Machine چیکار
 می تونه بکنه!



زرد؟ نمی دونم... سبز؟ شاید... قرمز؟ آره! خودشه!
 چقدر LightMachine کارمو راحت کرد!



۳. اصلاح نور



«نمونه‌های اصلاح نور»

تصویر اصلی



ساختمون‌های قشنگی هستند... و تصویر از نظر رنگی کاملاً خنثی‌ست.

تصویر اصلاح شده



با Light Machine، کنتراست ساختمون‌ها بیشتر، و آسمون کمی تیره‌تر شد و بهش یه خورده رنگ‌مایه‌ی آبی هم اضافه کردیم. بهتر شد... نه؟



آسمون یه کمی نورش زیاده...



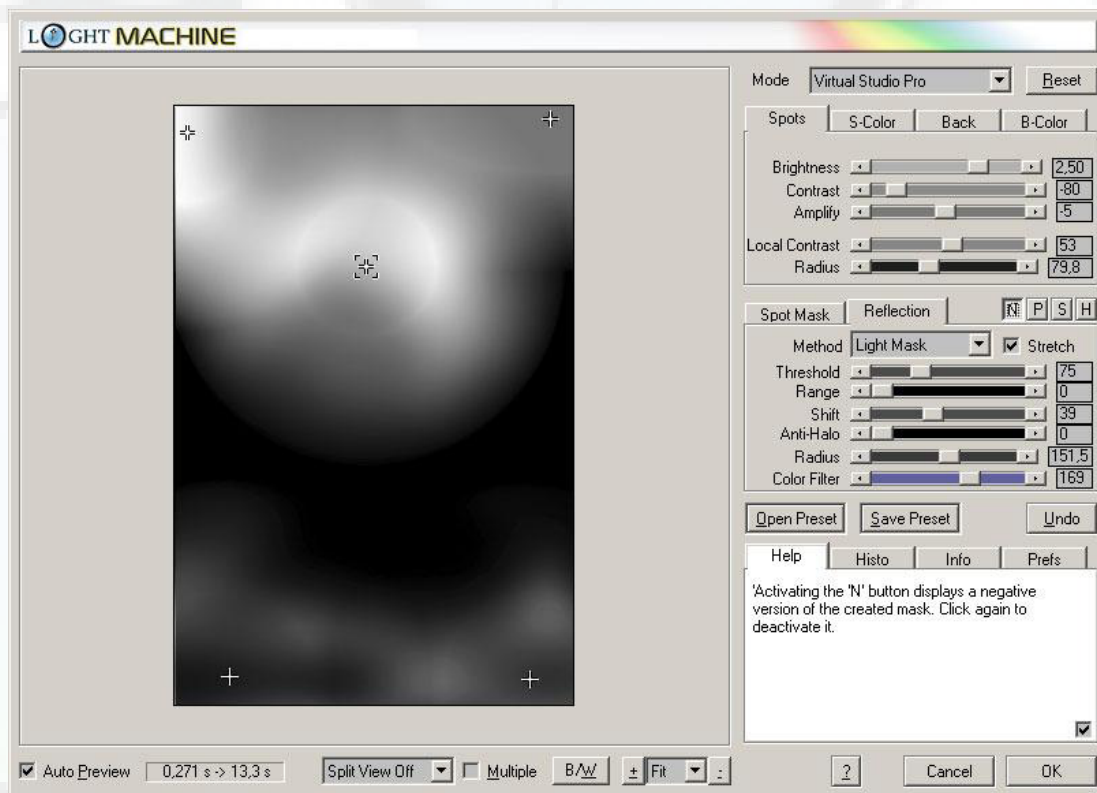
Light Machine نور آسمون رو اصلاح کرد، بدون اینکه به بقیه‌ی عکس کاری داشته باشه... حالا یه آسمون آبی و با جزئیات بیشتر داریم!



عکس خوبی شده... ولی باز هم آسمون زیادی روشنه...



خب! اینجا روشنایی آسمون رو کم کردیم و غلظت رنگش رو بالا بردیم...
در حالت Shadows/Highlights Pro Light Machine این کار رو
به خوبی برای ما انجام داد! حالا مسجد خیلی بهتر از زمینه مجزا شده.



ع. منبع نور مجازی

تصویر اصلی



عکس گرفتن از آدمهایی با پوست تیره، اونم تو آفتاب! عجب کار مشکلیه!

تصویر اصلاح شده



ولی با LightMachine تونستیم چند تا منبع نور به صورتها اضافه کنیم! حالا بهتر شد...



تعداد زیادی از عناصر در پیش زمینه ی عکس، تیره شدن...



با ۵ منبع نور مجازی و یک منبع سایه ی مجازی، حالت طبیعی تصویر برگشت سر جاش!



صخره ها کاملاً تیره هستند...

با استفاده از LightMachine's Shadow/Highlight Pro، نور از دست رفته به صخره ها بازگردانده شد و حالتی هنری به عکس داد!





ورود به انجمن های تخصصی

نشریه شات

منوی اصلی

ثبت نام در خبرنامه نشریات

ورود به دانلود سنتر

رتبه در گوگل

آمار کاربران حاضر در سایت

فیلتر فوان (RSS)

نشریه بوم

ثبت نام در انجمن های تخصصی

آموزش های منتخب انجمن

دانلود آخرین شماره نشریات

آخرین ارسال های انجمن

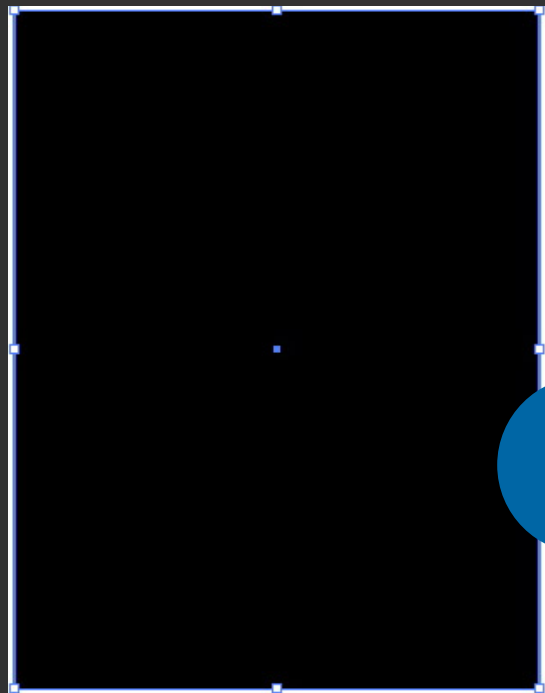
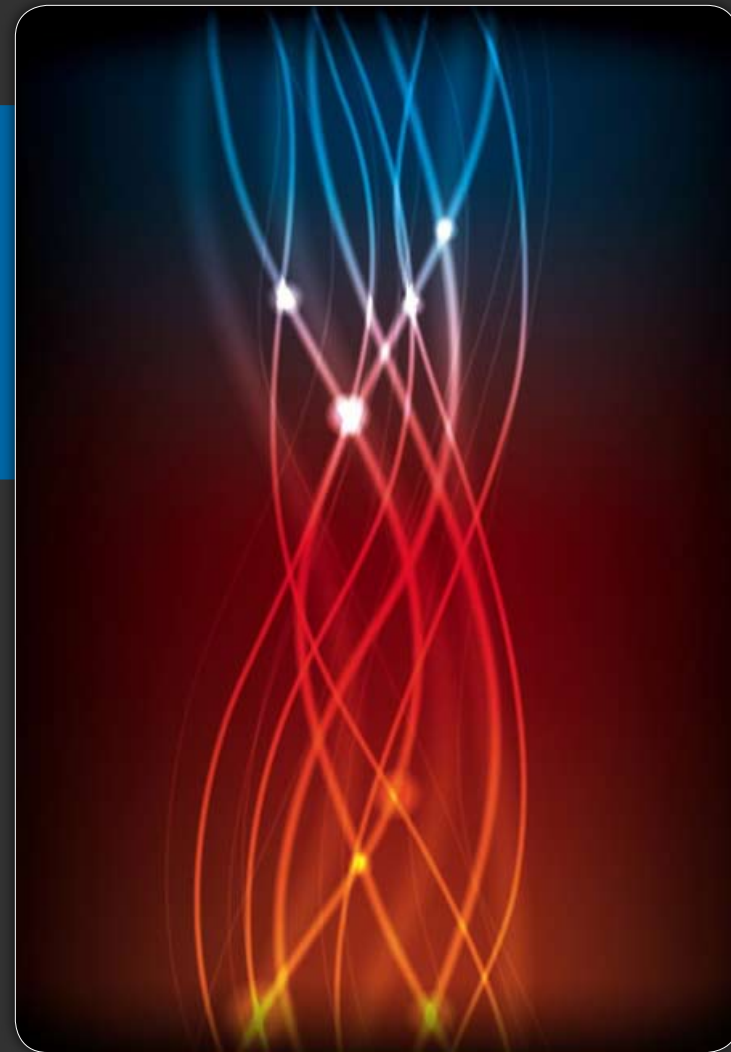
آخرین اخبار دنیای وب

www.Sohail2D.com

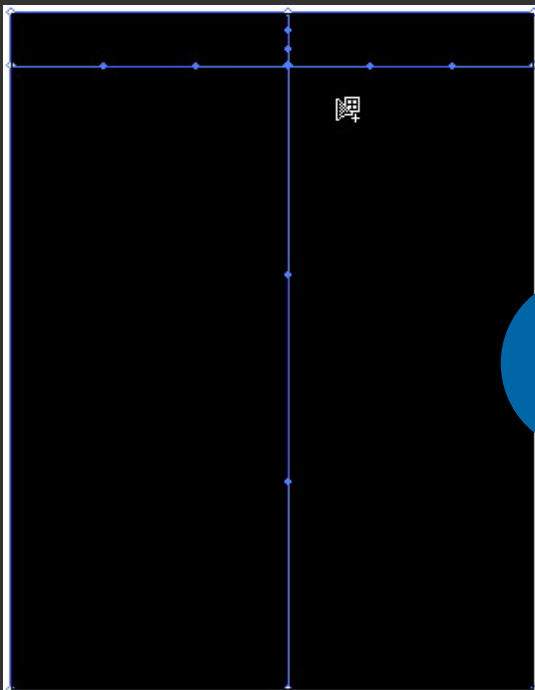
ایجاد خطوط نورانی خیالی

نرم افزار: Illustrator

سطح: متوسط

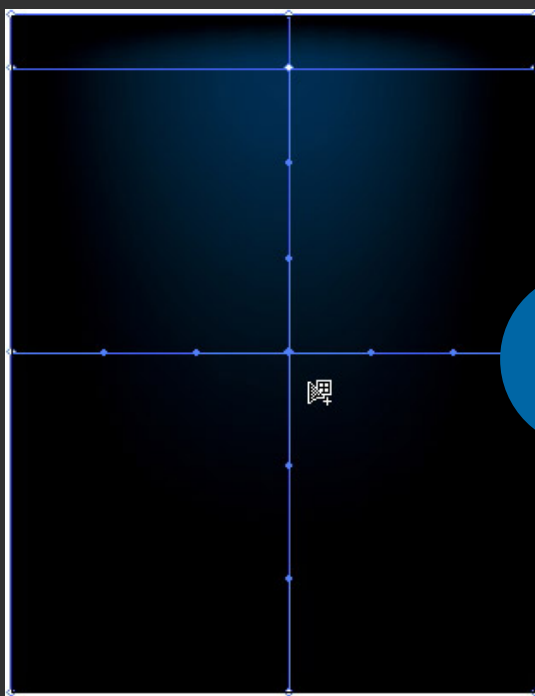


سند جدیدی در اندازه ۱۱ در ۸ اینچ ایجاد کنید. با استفاده از ابزار Rectangle (کلید میانبر M)، مستطیلی به اندازه سند خود رسم کرده و داخل آن را با رنگ مشکی پر کنید. (در این آموزش از C=100, M=100, Y=100, K=100 استفاده شده است).



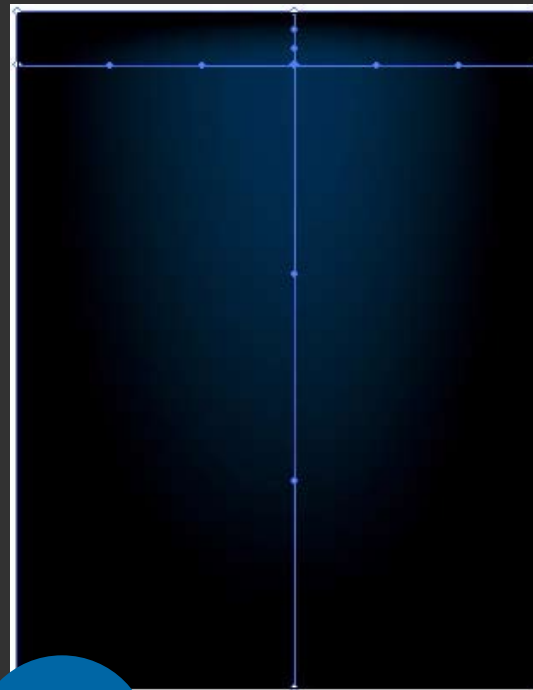
۲

با استفاده از ابزار Mesh (کلید میانبر U)، در نقطه ای به فاصله یک اینچ از بالای سند و در وسط سند کلیک کنید.



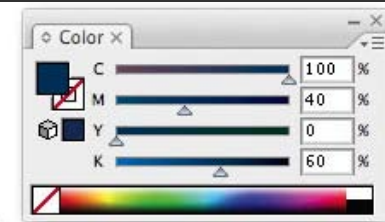
۴

با استفاده از ابزار Mesh (کلید میانبر U) نقطه mesh دیگری در مرکز مستطیل ایجاد نمایید. سعی کنید نقطه جدید، با نقطه قبلی روی یک خط عمودی باشند.



۳

پس از ایجاد نقطه mesh، رنگ این نقطه را با استفاده از پنل رنگ به آبی تیره تغییر دهید. (در اینجا از رنگ $C=100, M=40, Y=0, K=60$ استفاده شده است).
نکته: اگر بطور اتفاقی با کلیک در سند، نقطه mesh از حالت انتخاب در آمد، با استفاده از ابزار Direct Selection (کلید میانبر A) دوباره نقطه را انتخاب کنید.



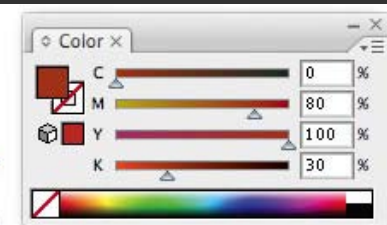
۵

رنگ نقطه دوم را به قرمز تیره
تغییر دهید. (C=0, M=100,
Y=100, K=50)

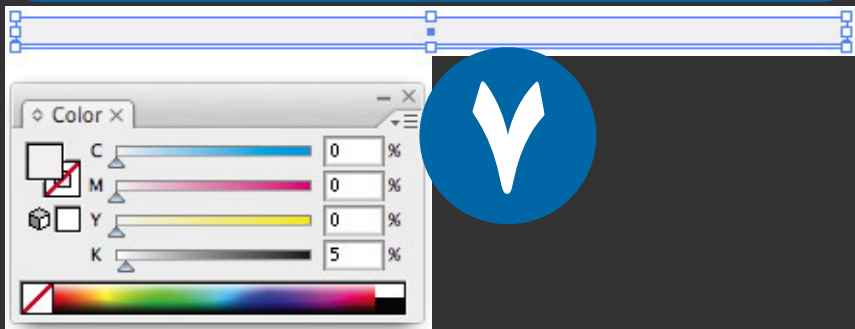


۶

نقطه mesh دیگری در فاصله
یک اینچ از پایین سند، ایجاد کرده
و رنگ آن را به نارنجی تیره تغییر
دهید. (C=0, M=80, Y=100,
K=30)

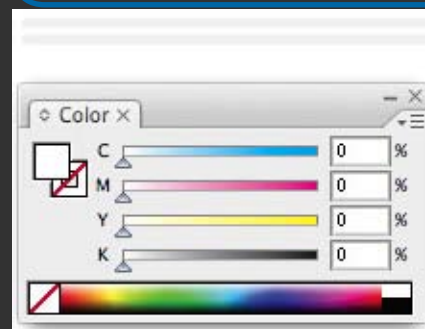


در مراحل بعدی آموزش، با هم می‌خواهیم قلمویی برای رسم خطوط روشن
طرح خود ایجاد کنیم. با استفاده از ابزار Rectangle (کلید میانبر M)، مستطیلی
به عرض 4 و ارتفاع 0.125 اینچ ایجاد کرده و آن را با رنگ مشکی 5% رنگ
کنید.



۷

مستطیل جدید خود را کپی (کلید میانبر Ctrl+C در ویندوز و Command+C
در مکینتاش) کرده و آن را روی مستطیل قبلی خود Paste (کلید میانبر Ctrl+V
در ویندوز و Command+F در مکینتاش) نمایید. سپس ارتفاع آن را به 0.03
اینچ تغییر داده و آن را با رنگ سفید پر کنید.

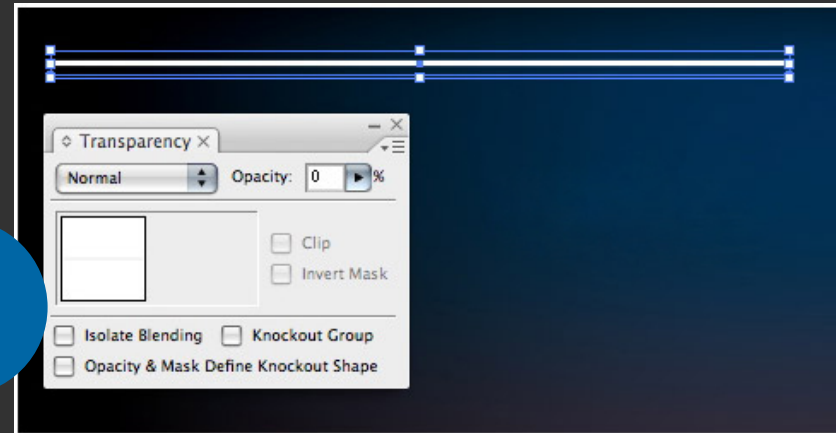


۸

۱۰

هر دو مستطیل را انتخاب کرده و به مسیر **Object > Blend > Make** بروید. با Blend ایجاد شده، مستطیل های شما مانند یک خط نورانی دیده میشود.

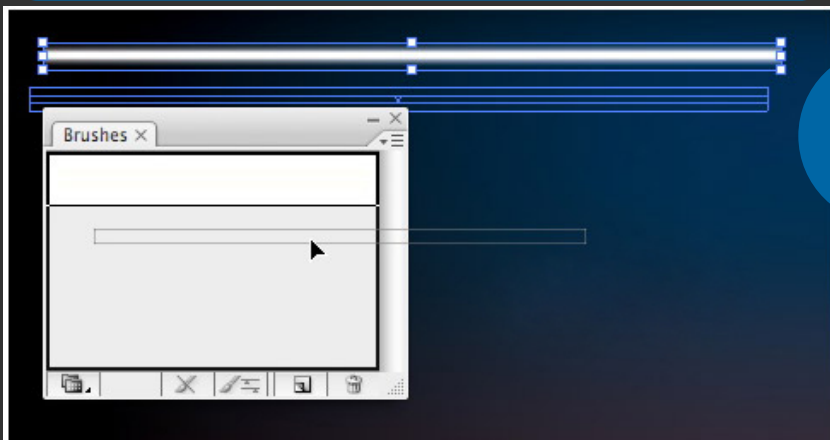
۹



مستطیل قبلی طرح خود را انتخاب کرده و شفافیت (Transparency) آن را به 0% تغییر دهید. اگر برای مشاهده مستطیل ها به مشکل برخوردید، میتوانید آن را روی زمینه Gradient خود قرار دهید.

مستطیل های خود را انتخاب کرده و آنها را به داخل پنل قلمو (Brush Panel) بکشید (Drag نمایید).

سپس گزینه New Art Brush را از منوی باز شده انتخاب کنید. سایر تنظیمات را به حالت پیشفرض رها کنید. هم اکنون کار ما با مستطیل ها تمام شده و شما میتوانید آنها را پاک کرده یا کنار بگذاریدشان.



۱۱



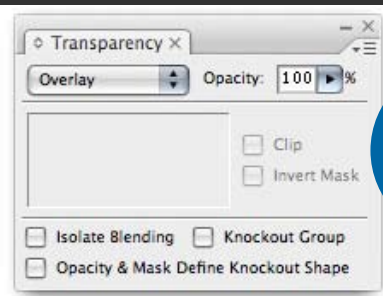
۱۲

با استفاده ابزار Brush (کلید میانبر B) و قلموی جدید خود، خط نورانی عمودی در وسط سند خود (مانند تصویر) رسم کنید. این عمل با استفاده از قلم نوری به راحتی صورت میپذیرد. اگر شما از موس استفاده میکنید، میتوانید با ابزار Pen (کلید میانبر P) مسیر خود را رسم کرده و قلموی خود را روی مسیر اعمال کنید.





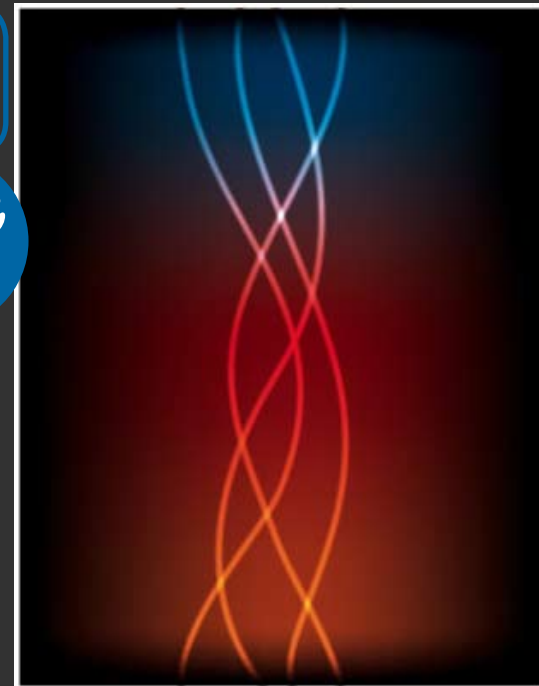
خط ایجاد شده در مرحله قبل را انتخاب کرده در پنل شفافیت (Transparency Panel)، قسمت Blending Mode آن را روی Overlay تنظیم نمایید.



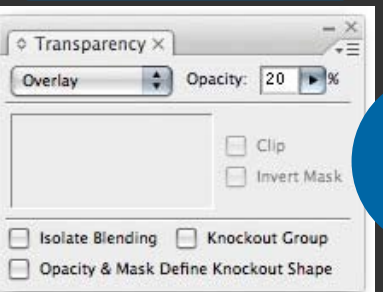
۱۳

سه تا پنج خط جدید رسم کرده و مرحله قبل را روی تمامی آنها اعمال نمایید.

۱۴



اینبار نیز سه تا پنج خط دیگر مانند مرحله قبل ایجاد کرده اما اینبار ضخامت آنها را روی 0.25pt تنظیم کرده و همینطور در پنل شفافیت (Transparency Panel)، قسمت Opacity آنها را به 20% کاهش دهید.



۱۶

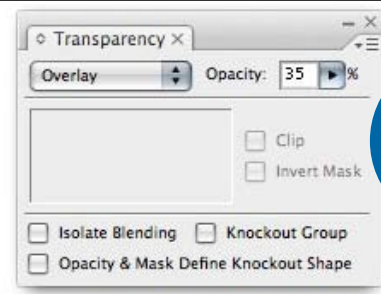
سپس سه تا پنج خط جدید ایجاد کرده و علاوه بر تنظیم Blending Mode آنها روی Overlay، ضخامت آنها را به 0.5pt تغییر دهید.

۱۵





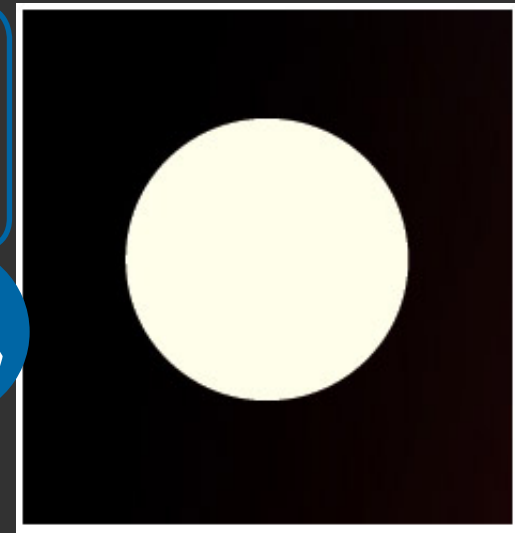
مانند مراحل قبل چند خط دیگر بصورت Overlay، ضخامت 3pt و Opacity برابر 35% ایجاد کنید.



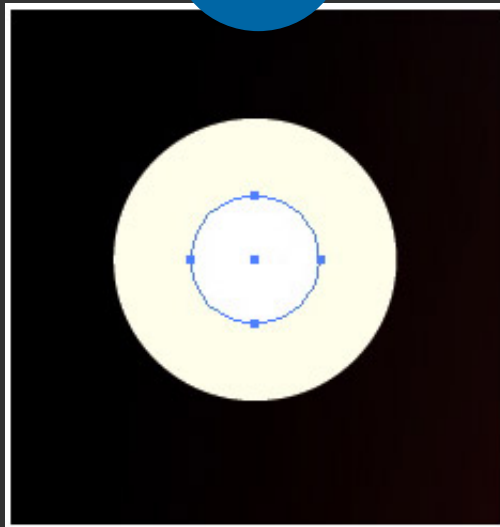
۱۷

کار خطوط تمام شده و حالا نوبت نقاط نورانی ست. با استفاده از ابزار Ellipse (کلید میانبر L) یک دایره به قطر 0.5 اینچ ایجاد کرده و رنگ آن را به زرد 8% تغییر دهید.

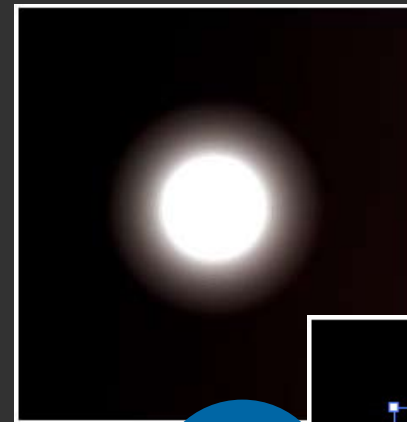
۱۸



۱۹

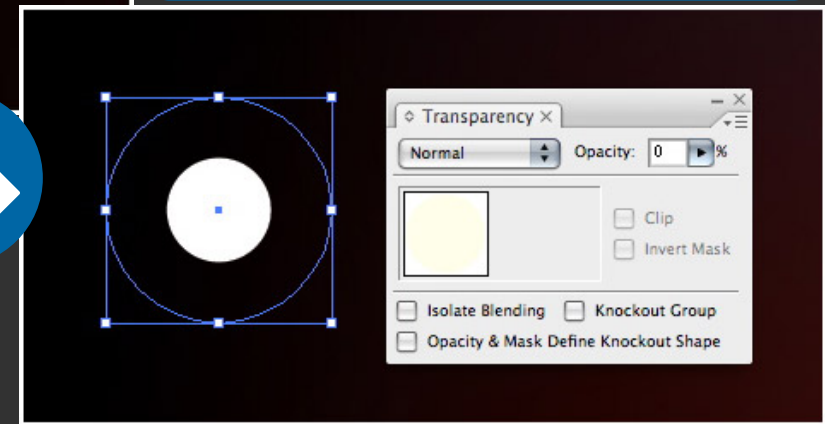


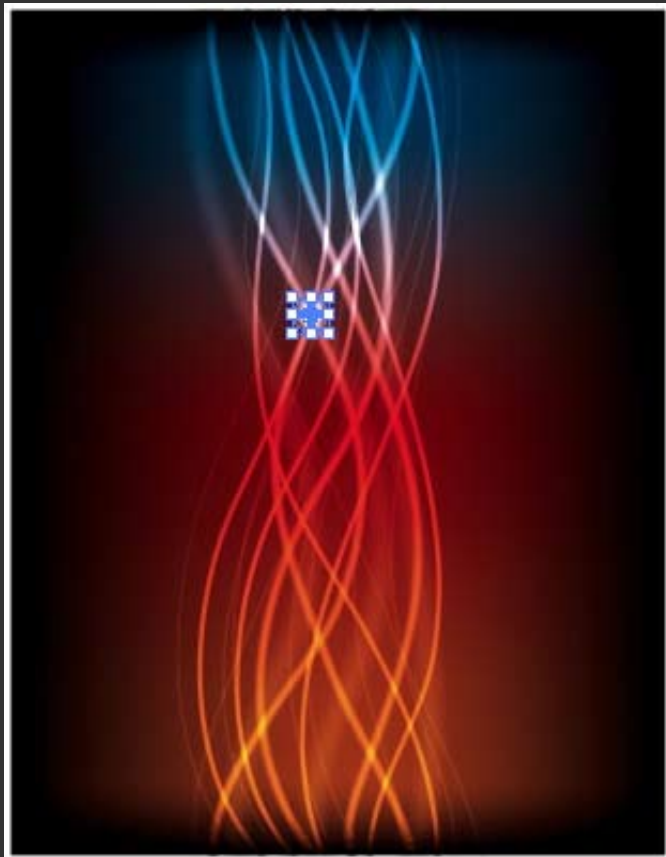
یک کپی از دایره ایجاد شده را جلوی خودش ایجاد کرده و قطر آن را به 0.25 اینچ کاهش داده و رنگ آن را به سفید تغییر دهید.



۲۰

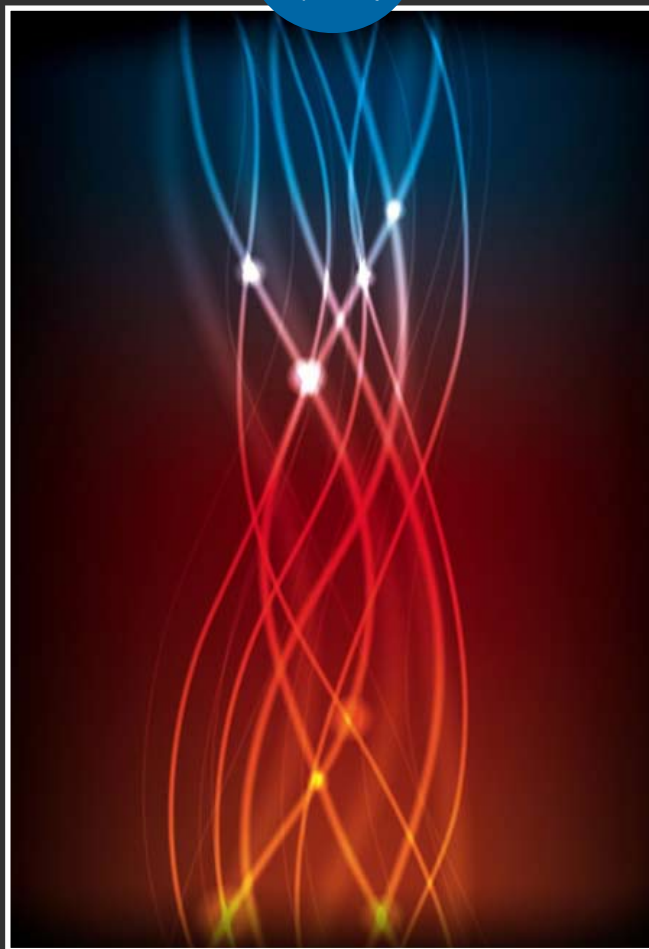
Opacity دایره قبلی را روی صفر تنظیم کنید. مانند خطوط نورانی، دو دایره را انتخاب کرده و به مسیر Object > Blend > Make بروید. با Blend ایجاد شده، دایره شما نورانی میشود.





از دایره ها کپی های متعددی تهیه کرده و
Mode آنها را روی Overlay تنظیم کنید و آنها را در محل بهم
رسیدن خطوط قرار دهید.

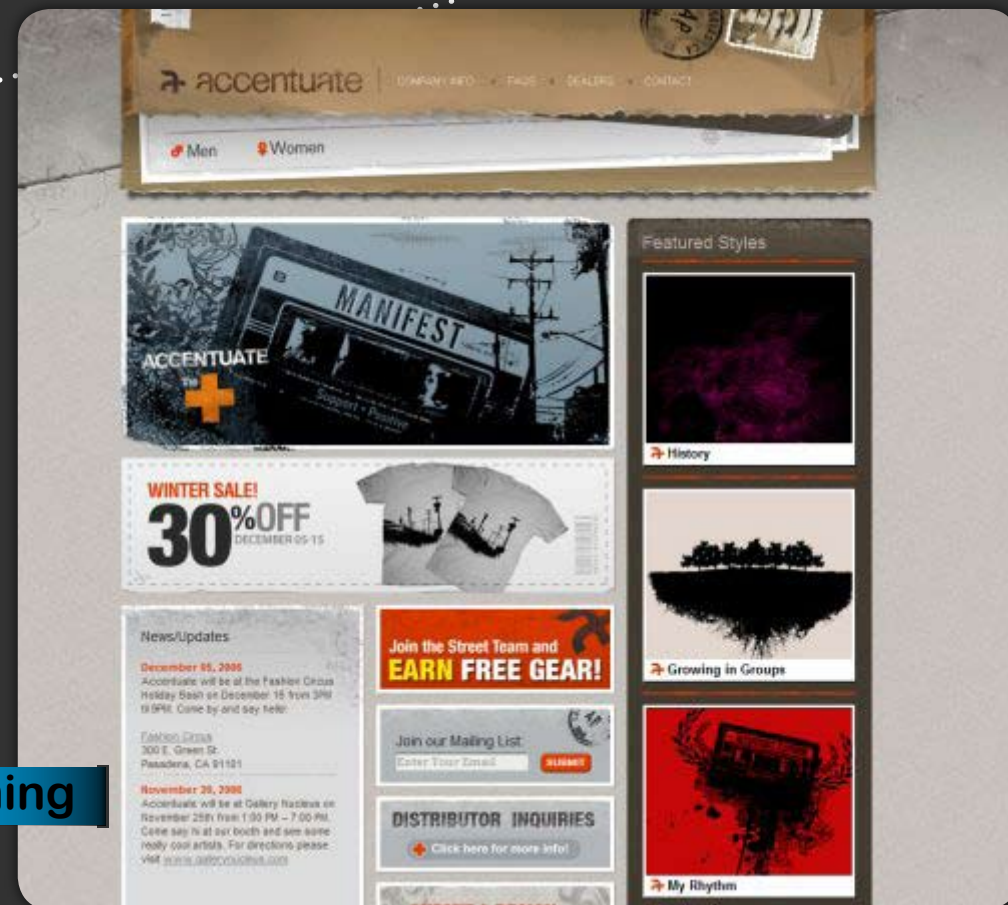
۲۱



خلاقیت با طعم گرافیکی

این روزها فروشگاه‌های اینترنتی هم در ایران و هم در سایر نقاط دنیا خیلی رونق پیدا کرده و هر فروشگاه‌ای برای جذب مشتری بیشتر، سعی می‌کند امکاناتی رو که باعث خرید راحت‌تر میشه، به فروشگاهش اضافه کنه. بسیاری دیگه هم علاوه بر اضافه کردن امکانات و احیاناً روش‌های خرید ساده‌تر، با طراحی زیباتر و شکیل‌تر میخوان گوی سبقت رو از بقیه فروشگاه‌ها بدزدن! اگر تو هم مثل خیلی‌ها یه فروشگاه اینترنتی داری، یا طراح اینطور صفحات هستی، با ما همراه باش تا ایده‌های ساده و قابل اجرایی رو که فروشگاه‌های موفق دنیا اجرا کردن، ببینی... ضمناً، اون اسامی که کنار تصاویر نوشته شده، دکور نیست! واسه کلیک کردنه... 😊 راستی! اگر تو هم فسفری سوزوندی و خلاقیتی به خرج دادی، خوشحال میشیم ببینیمش. — Boom@Sohail2D.com

Accentuate Clothing



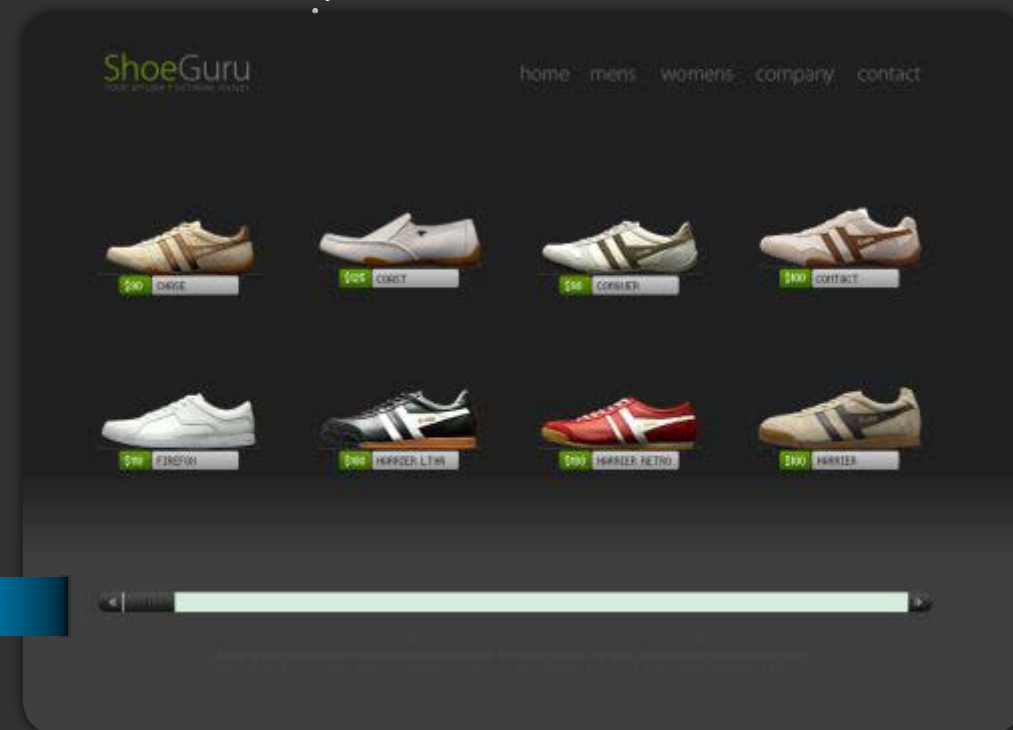
Jacobi Jayne



Axid

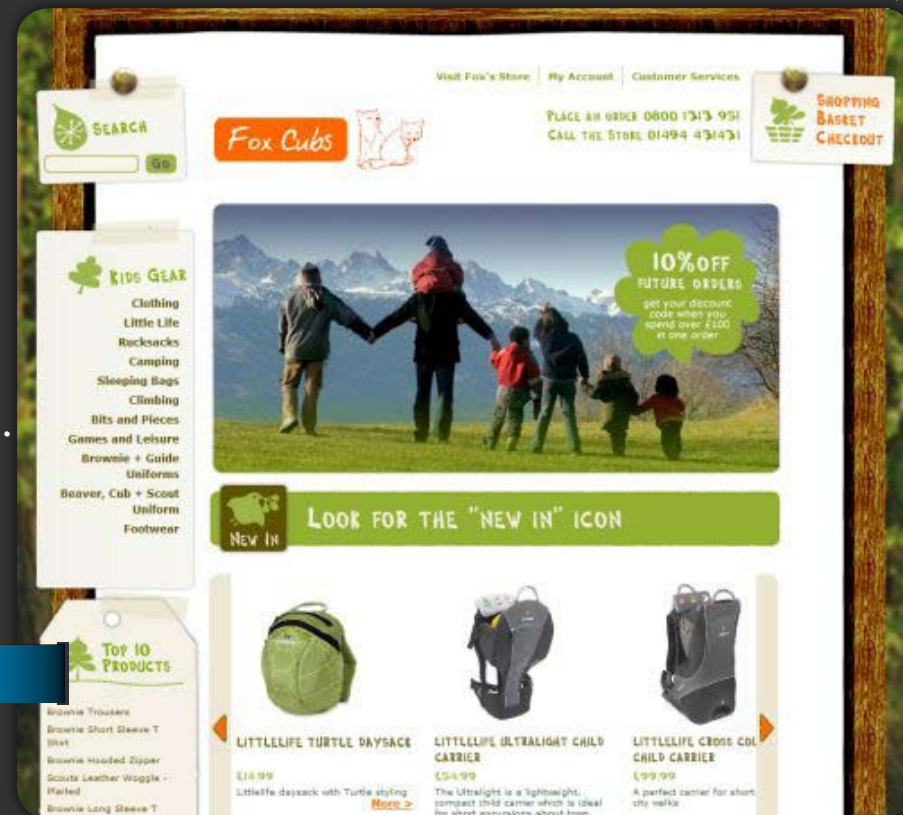


Nerve

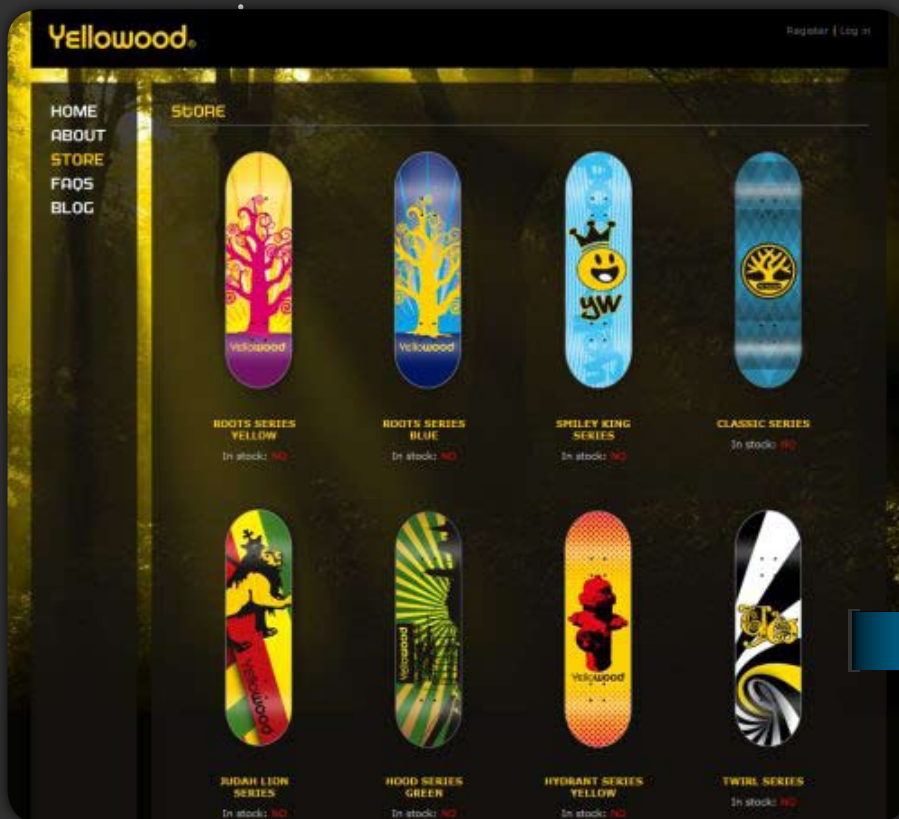


ShoeGuru

Fox Cubs



Pink Koi Fish



Yellowwood



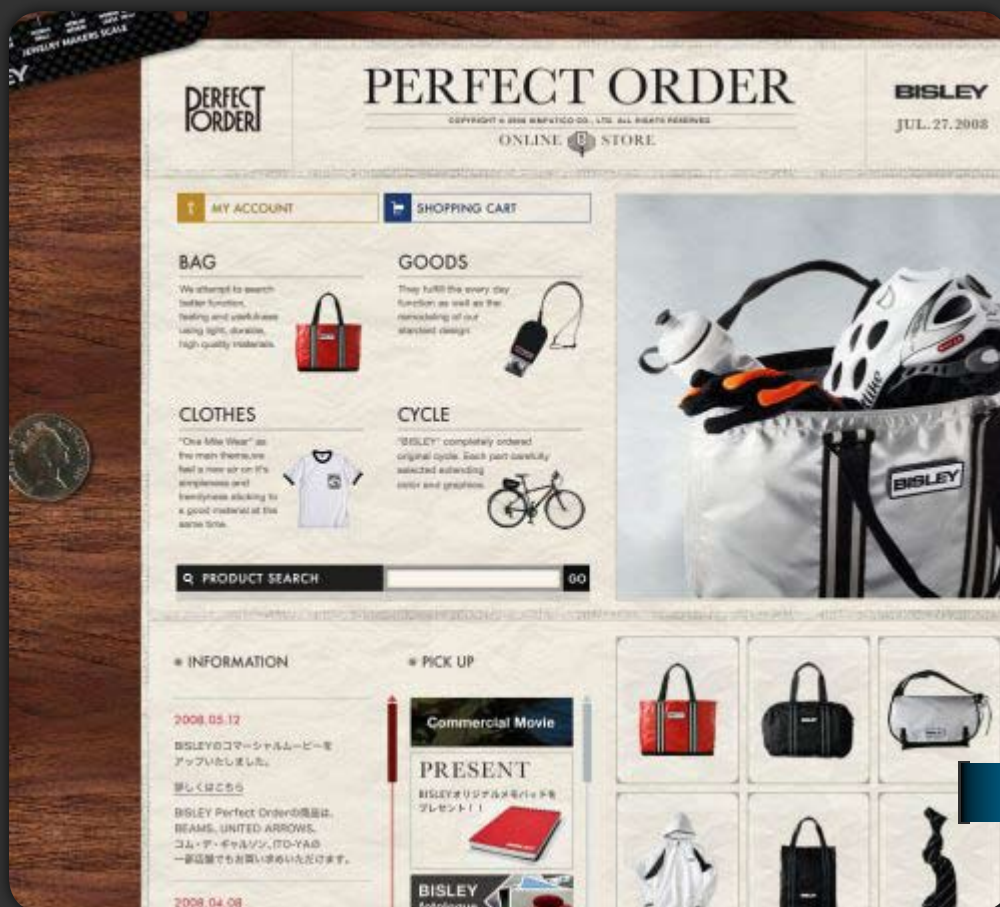
Wavehouse Shop

Kidsmodern



Habitat Shoes





Bisley Perfect Order

خبرنامه
NewsLetter

میدونستی با
ثبت نام در خبرنامه
میتونی اولین خواننده "بوم" بعدی باشی؟!

کلیک
کن!

افکت متن چمنی تماشایی!

فرم افزار: Photoshop

سطح: پیشرفته



“ The earth is but one country, and mankind its citizens. ” Bahá'í Writings

یک سند جدید مستطیل شکل با اندازه دلخواه ایجاد کنید. با استفاده از ابزار Gradient (کلید میانبر G) و با توجه به تصویر، یک طیف بصورت Radial با رنگهای # ADBF41 (سبز مایل به زرد) و # 328A26 (سبز متوسط) روی طرح خود بکشید.

۱

بافت کاغذی مانند تصویر را روی طرح خود آورده و در پالت Layers، قسمت Blending Mode آن را به Overlay تغییر دهید. (بافت کاغذی را میتوانید از اینجا دانلود کنید).

۲

۳

یک لایه جدید ایجاد کرده و حاشیه طرح خود را با استفاده از ابزار Brush (کلید میانبر B) و با استفاده از یک قلم مو با حاشیه نرم (Soft Round) با رنگ سیاه رنگ کرده و Opacity آن را به 50% کاهش دهید.

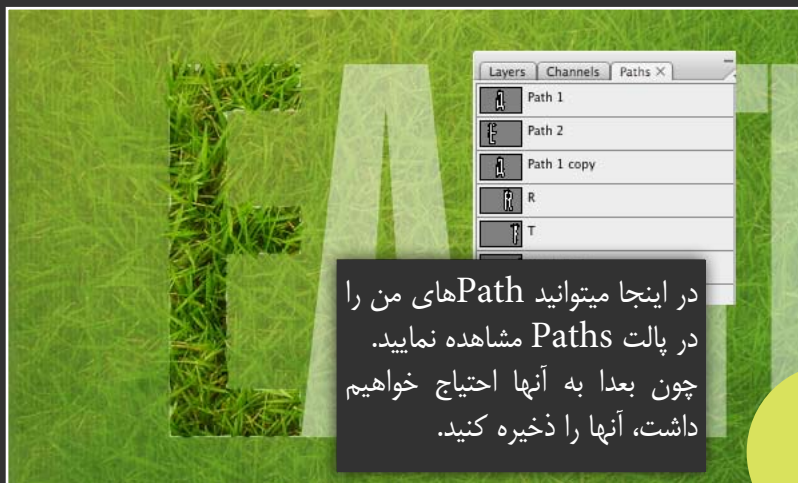
۴

۵

با استفاده از ابزار Pen (کلید میانبر P) به دقت دور هر کدام از حروف متن خود را مانند تصویر انتخاب کنید.

انتخاب خودتان را بصورت کلی اما با دقت انجام دهید. کار ساده ایه! نظر شما چیه؟

در اینجا به یک بافت چمنی احتیاج داریم که میتوانید آن را از اینجا دانلود کنید. پس از دانلود، آن را به طرح خود اضافه کنید و روی آن متن دلخواه خود را نوشته و Blending Mode آن را به Overlay تغییر دهید. (در اینجا از فونت Swiss 924BT استفاده شده است).



۶

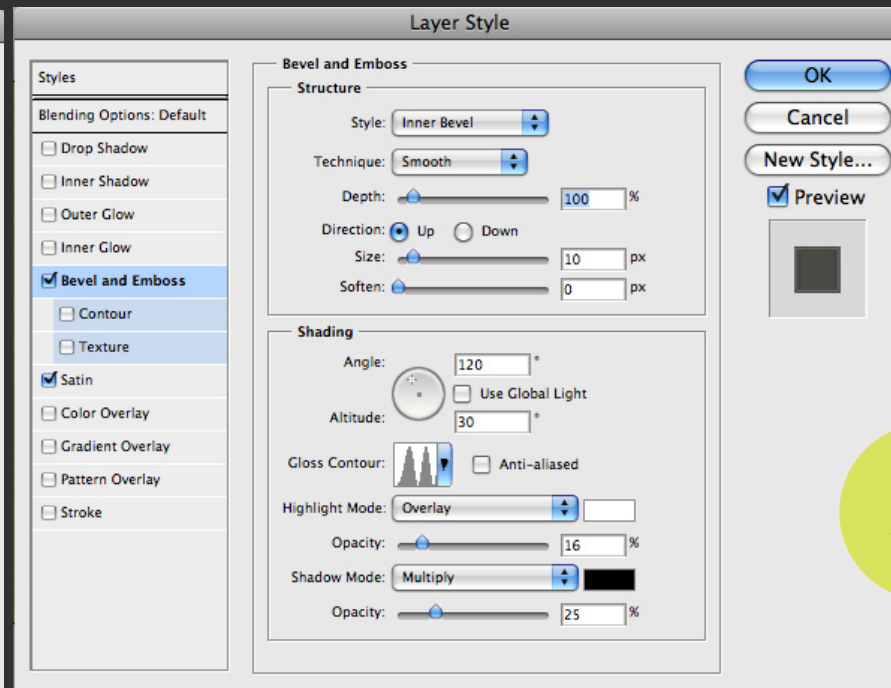
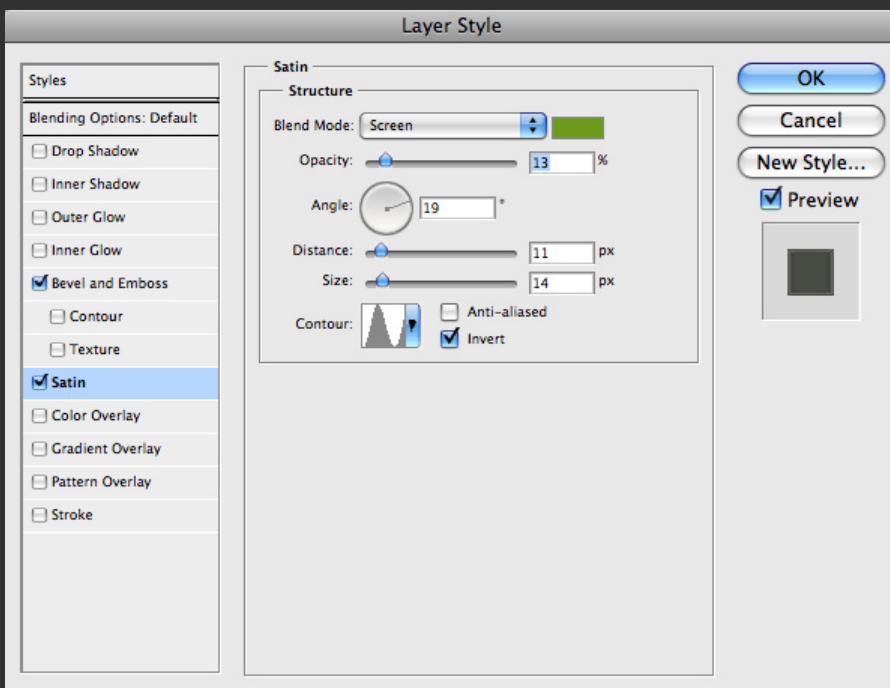
پس از انتخاب هر کدام از حروف، به پالت Paths رفته و Path ایجاد شده را با کلیک روی فلش کوچک سمت راست بالای پالت و انتخاب گزینه Save Path، ذخیره کنید.

نکته: مراحل بعد از مرحله را باید بعد از انتخاب هر کدام از حروف برای تمام آنها انجام دهید. ما افکتها را بر روی حرف E اعمال کرده ایم.



در پالت Layers لایه بافت چمن را انتخاب کنید. روی Path حرف E در پالت Paths کلیک راست کرده و گزینه Make Selection را انتخاب کنید. به پالت Layers برگشته و با فشردن کلیدهای Ctrl+Alt+I انتخاب خود را برعکس کنید و کلید Delete را فشار دهید.

نکته: دقت داشته باشید که قبل این کار برای انجام این مرحله روی هر حرف، به تعداد حروف متن خود از لایه بافت چمن کپی تهیه کرده و آنها را با کلیک روی آیکن چشم کنار هر لایه مخفی کنید تا مزاحم کار شما نباشند.



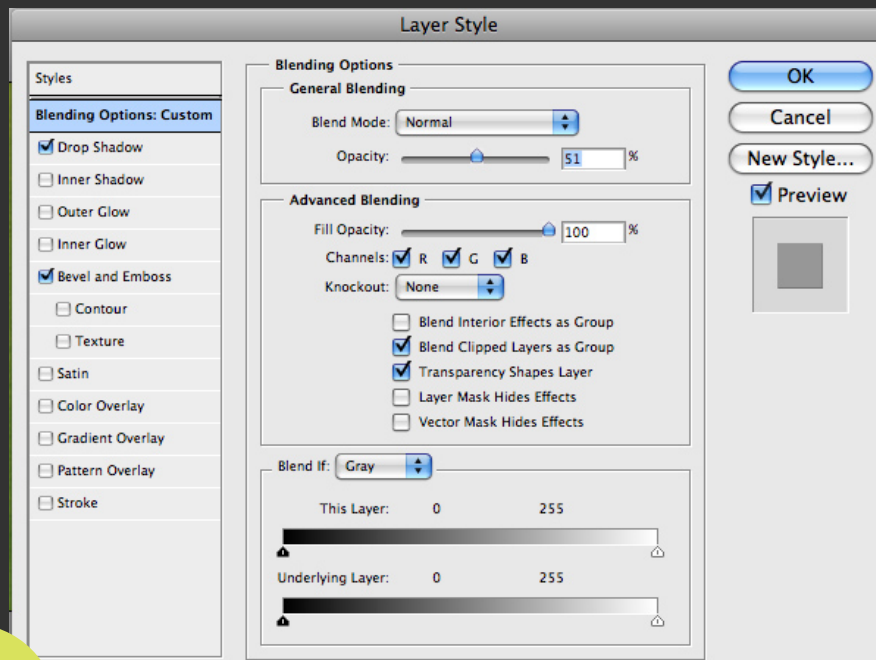
روی لایه چمنی حرف E دوبار کلیک کنید تا پنجره Layer Style نمایان شود. با توجه به تصاویر، تغییرات را اعمال کرده و سپس Ok کنید.





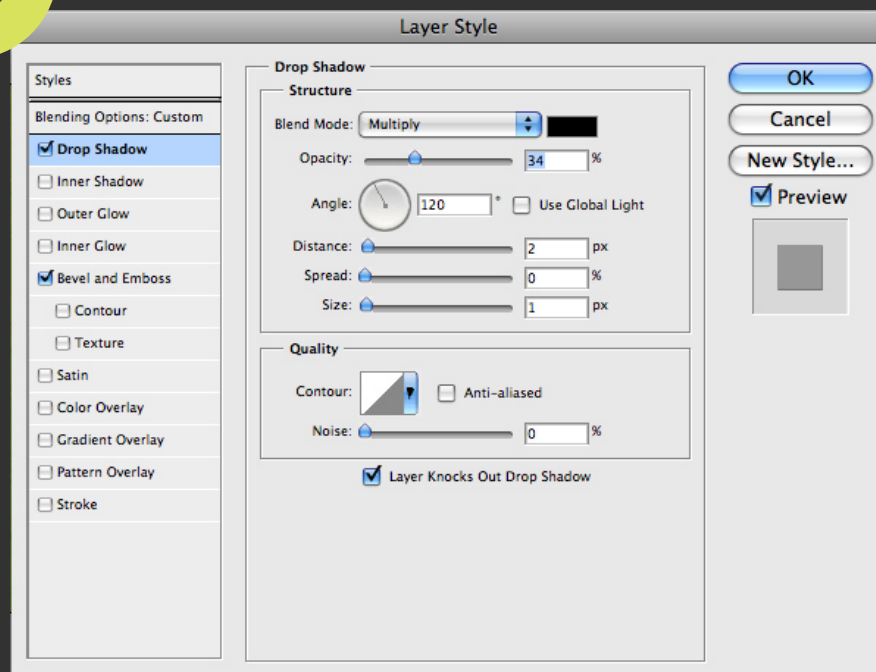
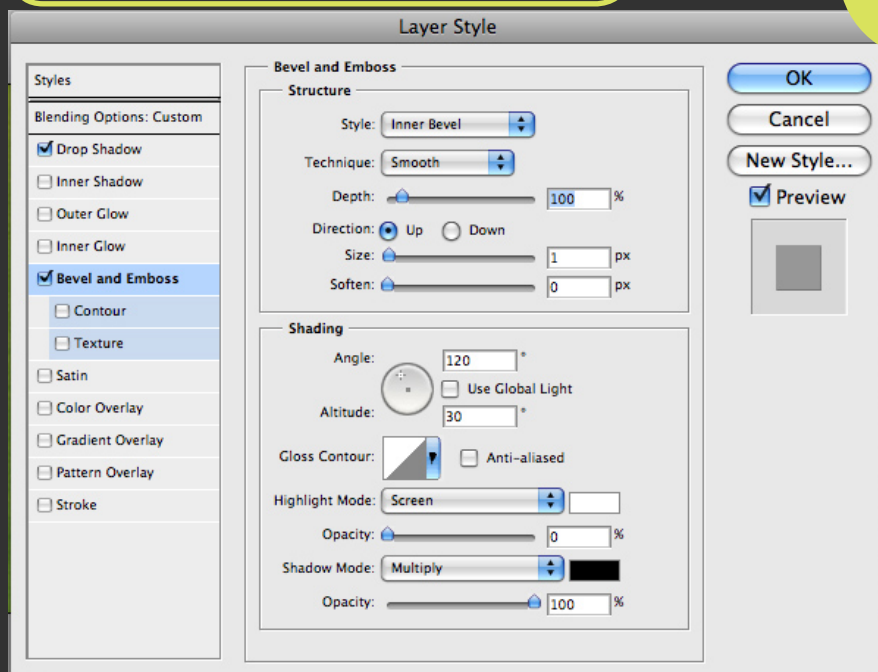
۹

از لایه خود یک کپی تهیه
نمایید و برای پاک کردن Layer
Style های اعمال شده از لایه
کپی شده، روی آن کلیک راست
کرده و گزینه Clear Layer
Style را انتخاب کنید.



حال افکتهای جدید را با توجه با تصویر بر روی لایه
کپی شده اعمال نمایید.

۱۰





از لایه چمنی E یک کپی تهیه نموده و آن را مانند تصویر به سمت راست جابجا کنید. سپس کلید Ctrl را نگه داشته و روی لایه کلیک کنید تا به حالت انتخاب درآید سپس آن را با رنگ سیاه پر کنید.

۱۰



لایه مورد نظر را به سمت راست و پایین جابجا کنید تا حالت سایه و عمق را برای لایه چمنی E تداعی کنید.

۱۲



به مسیر Filter > Blur > Motion Blur رفته و یک Motion Blur با زاویه 45- درجه و فاصله (Distance) به مقدار 30 روی لایه سیاه E اعمال کنید. سپس Opacity لایه را به 50% کاهش دهید.

۱۱



از لایه سایه E چند کپی تهیه نموده و هربار مقداری از قسمت بیرونی لایه را با استفاده از ابزار Erase (کلید میانبر E) پاک کنید.

۱۳



همانطور که مشاهده میکنید، این قسمت ها فقط کپی شده و روی آنها کمی Transform اعمال شده است.



برای بهتر شدن نتیجه کار میتوانید قسمتهای مختلف حرف E را دوباره از بافت چمنی جدا کرده و زیر لایه های سایه خود قرار دهید.

با اضافه کردن تصاویر حشرات به طرح خود، آن را طبیعی تر کنید. برای دانلود طرح نهایی در ابعاد بزرگ اینجا کلیک نمایید.



این مراحل را برای هر کدام از حروف تکرار کنید.

شماره های
گذشته نشریه
رو از دست
ندید!

کلیک
کن!

همه‌ی ما، برای پرورش خلاقیت خودمون تلاش می‌کنیم. این تلاش گاهی از طریق دنبال کردن توصیه‌های یه طراح باتجربه‌ست، و گاهی از راه‌های دیگه؛ مثل خوندن مجلات و مقالات آموزشی. هیچ هنرمند بزرگی نیست که ایده‌ی بزرگی نداده باشه! همه‌ی ما برای پیشرفت کردن، به تجربه‌ی بزرگان رشته‌ی خودمون نیاز داریم. همون‌طور که نیوتون میگه: «اگه من تونستم بیشتر از بقیه ببینم، واسه این بود که روی شونه‌های بزرگان قبل از خودم ایستاده بودم!»

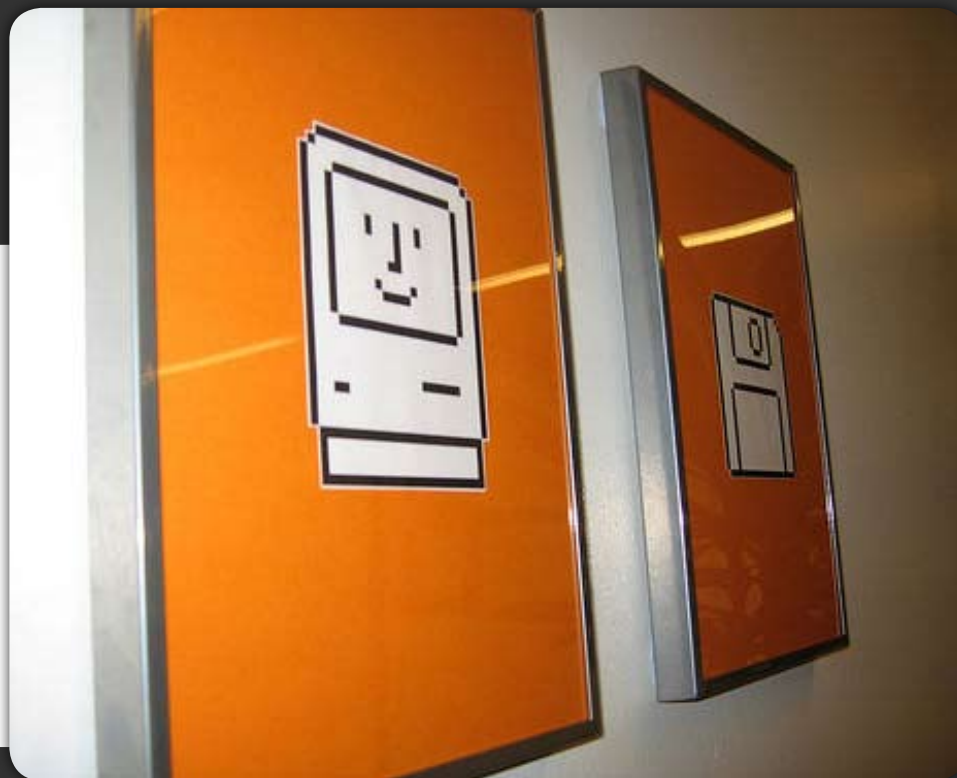
برای رشد و بالیدن در آینده، باید بدونیم گذشته‌ی ما چطور بوده و از چه مسیری به اینجا رسیدیم. در گزارش ویژه‌ی این شماره، چند حکایت از طرح‌ها و ایده‌های بزرگی رو باهم مرور می‌کنیم که بسیار معروف هستند و هنوز هم در حال گسترش...



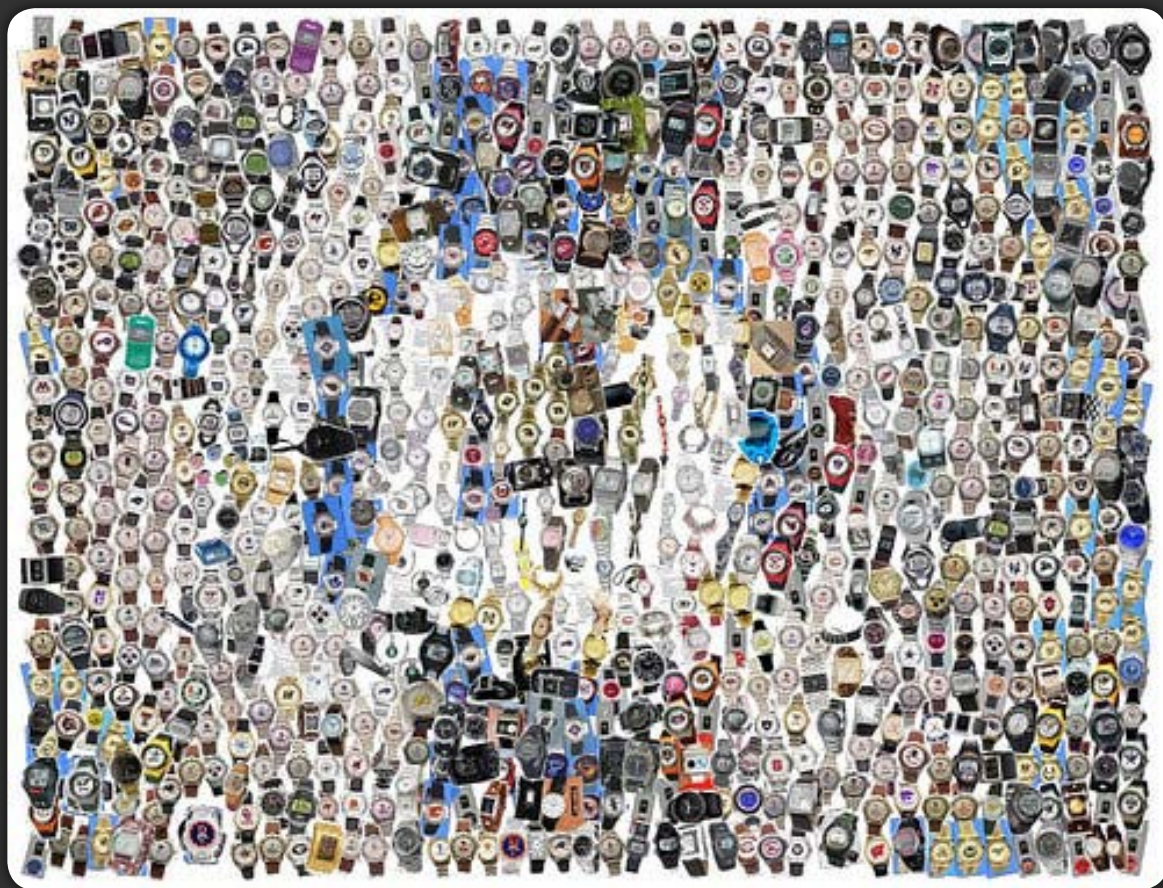
ابداع‌کننده آیکون: Susan Kare

با یه مقدمه‌ی کوتاه میریم سراغ این ایده: در گذشته‌های دور(!) کامپیوترها در مقایسه با امروز، ظاهری وحشتناک و غیردوستانه داشتن. اونا با یه سری دستورات سنگین متنی و فقط از طریق خط فرمان کنترل می‌شدن. مدتی طول کشید تا آیکون‌ها - که نمونه‌ی امروزی خط هیروگلیف هستن - بتونن جایگاه خودشون رو به عنوان ویژگی‌های خاص بصری در دنیای کامپیوتر باز کنن.

بریم سراغ Susan Kare: این خانم، آرزو داشت یه روزی هر پیکسلی با اهمیت بشه. اولین «مجموعه بریم سراغ Susan Kare: این خانم، آرزو داشت یه روزی هر پیکسلی با اهمیت بشه. اولین «مجموعه آیکون» رو در سال ۱۹۸۳ برای سیستم عامل مکینتاش طراحی کرد؛ و با این کار، پایه‌ریز انقلابی عظیم در آینده شد. اگه تا به حال از یه «رابط کاربری» قوی استفاده کرده باشید، حتما تاثیر ابداع Susan Kare را حس کرده‌اید. البته او به همین‌جا بسنده نکرد: شروع کرد به طراحی چندین سری از آیکون‌های جذاب و اثرگذار: حتما نقش و نگار و تصویرهای روی کارت‌های بازی Solitaire یا گرافیک‌های اخیر در سایت Facebook که هدایای این سایت رو تزئین می‌کنن رو دیدین!



خانم Kare فعالیت‌هاش بیش از این بود: تا حالا فونت‌های پیکسلی رو دیدین؟ این اواخر، این تیپ فونت‌ها محبوبیت بیشتری پیدا کردن. در گذشته که هنوز PostScript و OpenType وجود خارجی نداشتن، Kare چندتا از اولین فونت‌های کامپیوتری رو به صورت Bitmap ساخت. با اشتیاق و پشتکاری که از ایشون سراغ داریم، بعید نبود که یکی از پرکاربردترین فونت‌ها رو طراحی کنه. منظورم فونت Chicago هست که هنوزم تو iPod میشه دیدش.



اگه

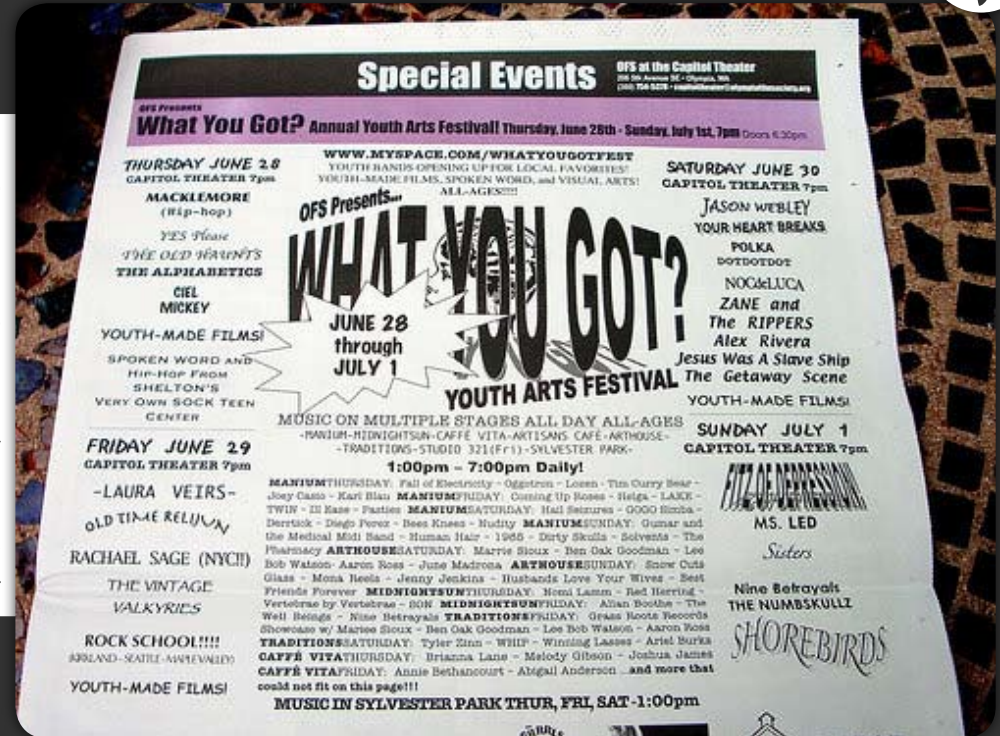
دوست دارین اطلاعات بیشتری
در مورد Susan Kare به دست بیارید،
این سایت بهتون کمک می‌کنه:

www.folklore.org

”وظیفه‌ی اصلی تایپوگرافی و خوشنویسی، رساندن پیام نویسنده و طراح به ذهن افراد است، بدون اینکه در این مسیر چیزی از آن پیام کم شود.“

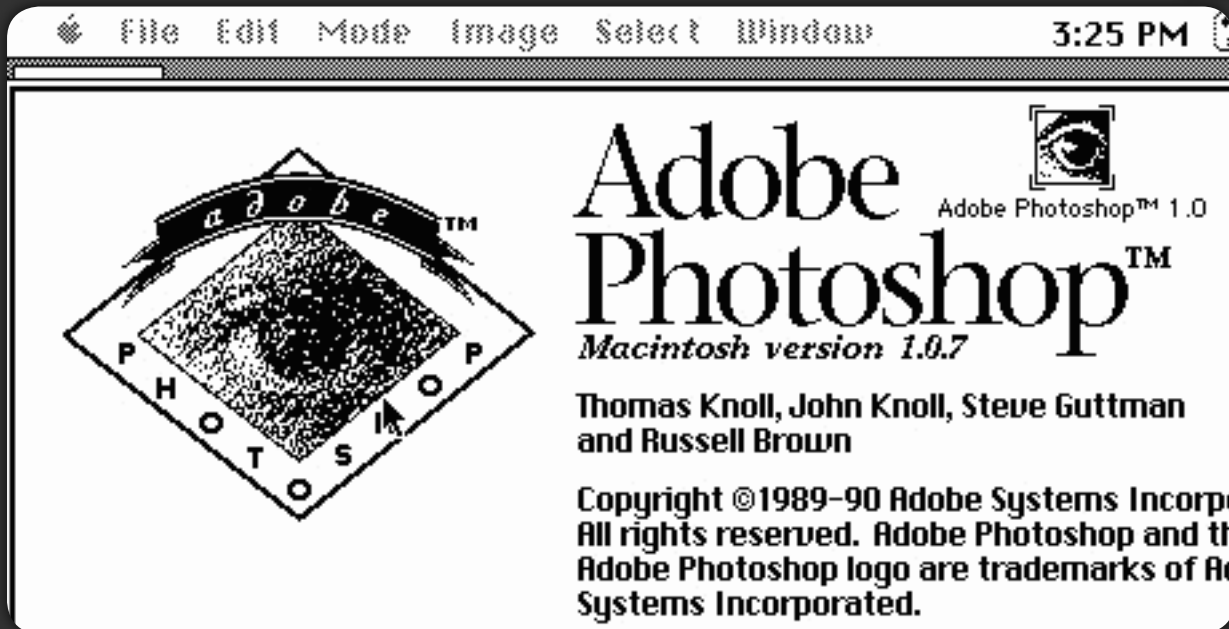
Thomas James Cobden-Sanderson

ضمن تصدیق جمله‌ی بالا، باید بگیم بدون Steve Jobs نه مکینتاشی بود، و نه شرکت اپل! اون الگوی بسیاری از فناوری‌های کنونی و مکینتاش هنوز هم بین طراحان خلاق، طرفداران زیادی داره. شاید الان به نظرتون خیلی مهم نباشه، ولی در گذشته خیلی عجیب بود که تصور کنن یه روزی، کامپیوترها هم می‌تونن خوشنویسی و تایپوگرافی انجام بدن! اونقدر امکانات و تجهیزات کامپیوترها کم بود که هیچ کس تصور نمی‌کرد بشه نوشتار رو در اون‌ها متحول کرد. خیلی جالبه که امروزه، با وجود این همه امکانات جورواجور واسه تایپوگرافی، خیلی‌ها دوس دارن تو طرح‌هاشون از سبک نوشتاری خشک و تک‌فاصله‌ای مثل MS-DOS استفاده کنن!



همون‌طور که خود Steve بارها گفته، ما هم خدا رو به خاطر اون جشن فارغ‌التحصیلی در استنفورد شکر می‌کنیم! جایی که Jobs ناگهان توجهش به محیط کالج Reed جلب شد: او دید که سرتاسر این کالج با نقوش و متن‌های خوشنویسی شده تزئین شده. در نتیجه تو یه کلاس خطاطی ثبت‌نام کرد و زبان نوشته رو یاد گرفت. بعدها، این علاقه به خوشنویسی رو فراموش نکرد و در پروژه‌ی مکینتاش، از خودش پرسید: «چی میشد اگه کامپیوترها هم می‌تونستن مٹ ما خوشنویسی کنن؟»

این روزا، موضوع برای ما خیلی عادی شده. همه جور فونتی هست – مخصوصاً فونت‌های تزئینی و خمیده! – و ابزارهای ویرایش فونت هم به اندازه‌ی کافی وجود دارن. ما مرز بلندپروازی علاقه‌مندان به فونت رو افزایش دادیم؛ تا حدی که اگه تو یه نرم‌افزار نتونیم از بین چند فونت انتخابی داشته باشیم، خیلی تعجب می‌کنیم. به کمک تلاش‌های Jobs – و همین‌طور Kare – دنیای کامپیوتر چند گام به انتقال مفاهیم نزدیک شده...



اسم فتوشاپ به طرزى جدانشدنى، با ویرایش تصویر عجین شده! حتی اگر گزینه‌های زیادی مثل Paint.net، Paint Shop Pro، یا Picnik رو پیش رو داشته باشیم، باید خیلی جرات کنیم که به سراغ بقیه بریم. چون آخرش همه میگن: «با فتوشاپ درستش کردی؟»

اوایل کار فتوشاپ، فقط برادران Knoll بودن. البته Russell Brown هم بود؛ انسان مستعدی که اسمش همیشه کنار اسم برادران Knoll در کادر About فتوشاپ دیده میشه. Brown به ادوبی کمک کرد که فتوشاپ رو به ثمر برسونه، و بازم همراهشون بود تا در ۲۰ سال بعد اون رو به اوج ببرن. ایشون رو می‌تونید تو ویدئوهای آموزشی ادوبی ببینید؛ درحالی که به شما یاد میده چطور مهارت خودتون رو در فتوشاپ بالا ببرید.

طراحی فوق‌العاده، یه چیزه، و بازاریابی خوب یه چیز دیگه! و بازاریابی فقط پیدا کردن مشتری یا تبلیغات جذاب نیس. بلکه می‌تونه دادن توانایی بیشتر به کاربر، با افزایش ابزارهاست؛ طوری که بتونه روز به روز بیشتر و بیشتر از محصول شما استفاده کنه و نتایج خیره‌کننده بگیره. قبل از اینکه تبلیغات اینترنتی به شکل امروزی دربیاد، Brown این موضوع رو درک کرد و دست به کار شد - و هنوزم هست! - تا قابلیت‌های فتوشاپ برای ایجاد تصاویر جذاب و خلاقانه به همه نشون بده.

► به این قیافه با موهای عجیبش نگاه نکنید! من این شانس رو داشتم که از نزدیک Russell Brown رو بینم و بهتون اطمینان میدم قیافه‌اش خیلی بهتره!

ابزارها - خصوصاً اون‌هایی که میشه آروم آروم یاد گرفت و بهشون مسلط شد - با استفاده از آموزش‌های قدم به قدم می‌تونن منشاء خلاقیت زیادی باشن. درس‌ها و آموزش‌های ساده، می‌تونن آروم آروم شما رو اونقدر به ابزارها مسلط کنن که در آینده آثاری بسیار زیبا خلق کنید. طراحی و چیدمان رابط کاربری نرم‌افزار هم در این راه می‌تونه خیلی کمک‌رسان باشه... همون‌طور که Brown اون رو با واژه‌های «کشف شدنی» و «شهودی» توصیف می‌کنه. او همیشه همراه فتوشاپ و محصولات ادوبی بوده. در حالی که این محصولات به نسل CS4 وارد شدن، Brown با ایجاد تغییراتی بدیع، چشم کاربران را خیره کرد! اون میگه:

“یادگرفتن فتوشاپ، هرگز نباید خسته‌کننده باشه!”

قضایات در مورد اینکه تا چه اندازه این گفته درسته، با شما... امیدوارم از این حکایت‌ها لذت برده و درس گرفته باشیم. (-)







Title: Grandmaster | Name: Theo Stylianides | Country: United Kingdom | Software: Photoshop



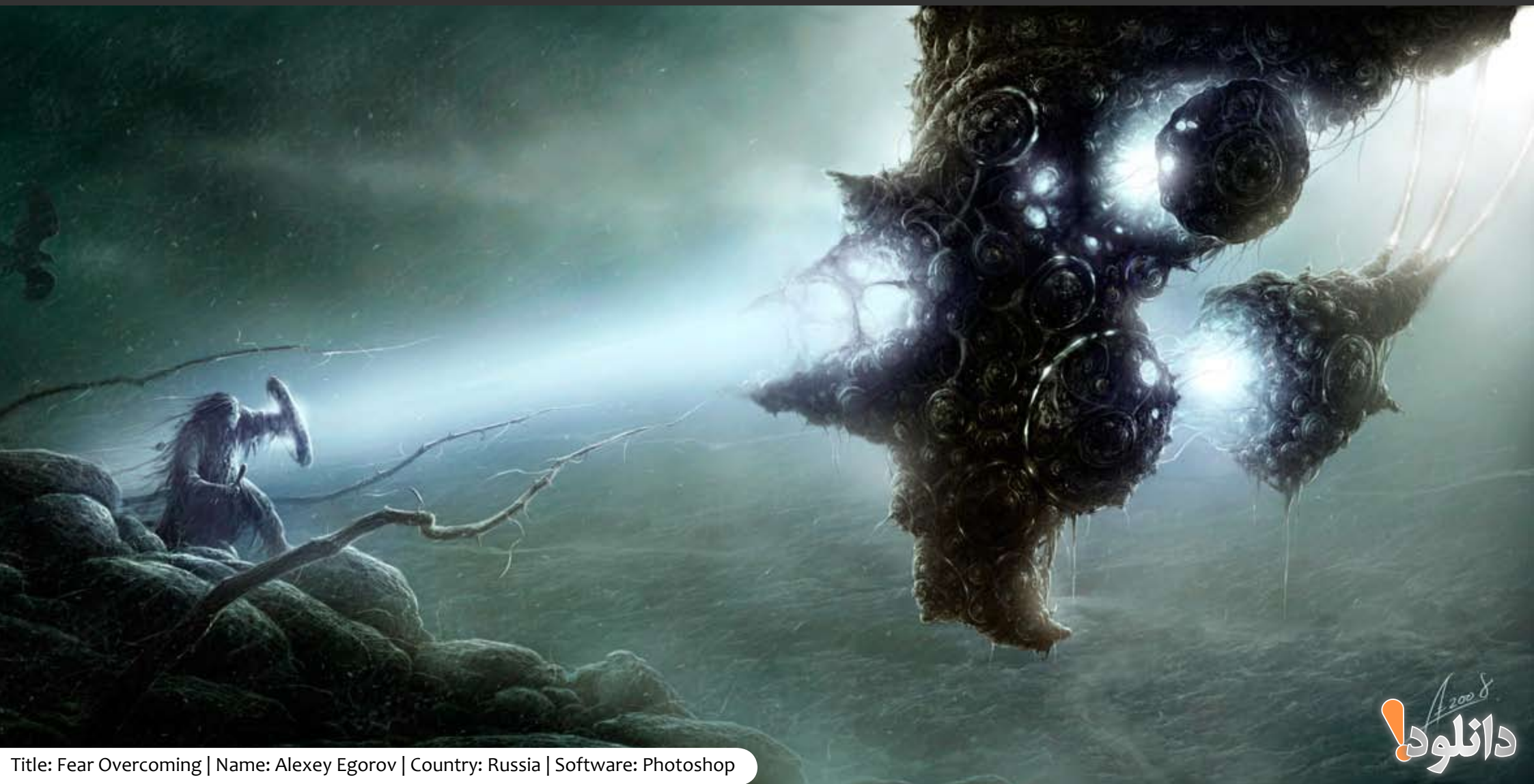
Title: The last move | Name: Jose M^a Lazaro | Country: España | Software: 3ds max, BodyPaint, mental ray, Photoshop, ZBrush



Title: Mech-Dragon Battle | Name: Alex Ruiz | Country: USA | Software: Photoshop



Title: prophecy | Name: Nikita Buyanov | Country: Russia | Software: 3ds max, Photoshop, V-Ray







BOOM

BOOM [at] Sohail2D [dot] com