

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

عنوان کتاب:

طراح گرافیک رایانه‌ای

مؤلف: مهندس شهرام شکوفیان

کارشناس ارشد سازمان آموزش

فنی و حرفه‌ای کشور

سرشناسه : شکوفیان ، شهرام ، ۱۳۴۵ -
 عنوان و نام پدیدآور : طراح گرافیک رایانه ای
 مولف : شهرام شکوفیان
 مشخصات نشر : تهران: سها دانش ، ۱۳۸۴ .
 مشخصات ظاهری : ۴۵۶ ص : مصور، جدول.
 شابک : 978-964-8795-85-1
 وضعیت فهرست نویسی : فیبا
 موضوع : (۱) گرافیک کامپیوتری.
 رده بندی کنگره : ۴ط۸۳ / ۳۸۵ T
 رده بندی دیویی : ۰۰۶/۶
 شماره کتاب شناسی ملی : ۲۳۵۱۵-۸۴م

این اثر، مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است، هرکس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه (ناشر) نشر یا پخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

تلفن و فکس : ۳-۶۶۵۶۹۸۸۱

۶۶۵۶۲۸۹۸ - ۶۶۵۶۳۱۷۷ - ۶۶۵۶۲۹۳۳

همراه : ۰۹۱۲۱۲۶۱۴۱۹



سهادانش

مرکز پخش : میدان انقلاب - اول کارگر جنوبی - کوچه رشتچی - روبروی دانشگاه علمی کاربردی - پلاک ۹

عنوان کتاب طراح گرافیک رایانه ای
 مؤلف شهرام شکوفیان
 ناشر انتشارات سها دانش (عضو انجمن ناشران دانشگاهی)
 سال چاپ ۱۳۹۰
 نوبت چاپ پنجم
 تیراژ ۵۰۰ نسخه
 قیمت ۱۴۰۰۰۰ ریال

فروشگاه : میدان انقلاب - بازار بزرگ کتاب - طبقه زیرین - پلاک ۳ - کتابفروشی سخنکده

ارسال انواع کتاب به تمام نقاط ایران : تلفن : ۰۸۰۰۰۶۶۴-۰۲۱ (خط ۱۰) www.ajansketab.com

شابک : ۱-۸۵-۸۷۹۵-۹۶۴-۹۷۸ ISBN : 978-964-8795-85-1

فروشگاه اینترنتی www.sohadanesh.ir
 پست الکترونیکی info@sohadanesh.ir

کلیه حقوق این کتاب برای سهادانش محفوظ است.

مقدمه:

هنرهای تجسمی یکی از بهترین و موثرترین وسایل ارتباطی در سطح بین‌المللی است. این هنر در زمینه‌های فرهنگی، سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و صنعتی و بطور کلی در تمام فعالیتهای اجتماعی بصورت زبانی همگانی و بین‌المللی مورد استفاده قرار می‌گیرد. آشنایی با مبانی هنر برای عموم و مخصوصاً برای هنرمندان و علاقمندان توصیه می‌شود. هنرهای تجسمی عالی‌ترین تجلیات زبان بصری شمرده می‌شود که با آن می‌توان فراتر از زمان سیر کرد و افقهای دور را در آن تجسم و تصویر کرد. این زبان به علاقمندان نوعی توانایی می‌دهد که تمام پدیده‌های بصری را اعم از طبیعی و یا غیرطبیعی بهتر و کاملتر ببیند، آثار هنری را دقیق‌تر بفهمد و پیامهای آن را ادراک نماید. در این کتاب با معرفی عناصر اولیه تجسمی و بررسی آنها، سعی کرده‌ایم مفاهیم تجسمی را که در ایجاد و ابداع ترکیبات هنری نقش دارند بیان کنیم. در اینجا راهنمایی در دست داریم که هنرجویان رشته‌های طراحی و ارتباط بصری و نیز کسانی که در نوع کارشان به مفاهیم بصری نیاز دارند می‌توانند از آن بهره جویند. در دنیایی که ما زندگی می‌کنیم مقادیر قابل توجهی خبر و پیام در سطح جهان از راههای بصری منتقل می‌شود بویژه علائم گوناگون گرافیک که در زندگی مدرن امروزی نقش مؤثری در اطلاع‌رسانی دارند. در این کتاب علاوه بر بیان تئوری در رابطه با هر موضوع، تمرینهای عملی نیز برای هنرجویان در نظر گرفته شده تا قیاس منطقی بین دو شیوه تدریس وجود داشته باشد و در حین فراگیری، هنرجویان بتوانند درک بهتری از مفاهیم بصری و ابزار کار خود داشته باشند. رشته‌های هنرهای تجسمی اعم از معماری، نقاشی، پیکرتراشی، صنایع دستی و ... ارتباط و پیوند خاصی از لحاظ مفاهیم بصری دارند. در راستای گردآوری این کتاب از خانم هیلدا قهقایی کارشناس ارشد گرافیک در همکاری بخش گرافیک تشکر بعمل می‌آید. همچنین از زحمات خانم زهرا سلطانی جهت حروفچینی و صفحه‌آرایی نیز سپاسگذار هستیم. امیدواریم مطالب این کتاب بتواند منبع مفیدی برای همه هنرجویان رشته‌های هنرهای تجسمی باشد.

با تشکر

مؤلف

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

بخش اول: مبانی و مفاهیم گرافیکی اولیه

فصل اول: بکارگیری ابزار مؤثر در کار

۱۷.....	۱-۱ آشنایی با وسایل ارتباط تصویری
۲۲.....	۱-۲ آشنایی با طرح و طبیعت
۲۳.....	۱-۳ بازدید از طرح و طبیعت
۲۴.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل اول

فصل دوم: تشخیص و ترسیم نقطه

۲۷.....	۲-۱ آشنایی با عنصر نقطه و موقعیت آن در صفحه
۲۹.....	۲-۲ ترسیم تراکم و انبساط (تاریک و روشن) بوسیله نقاط با مداد
۲۹.....	۲-۳ نقطه قوس سطح
۳۰.....	۲-۴ نقطه همجوار
۳۱.....	۲-۵ نقطه بی‌تعادلی
۳۱.....	۲-۶ نقطه حل بی‌تعادلی
۳۱.....	۲-۷ کار با ابزارهای کمک ترسیم
۳۲.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل دوم

فصل سوم: تشخیص و ترسیم علمی خط

۳۴.....	۳-۱ آشنایی با عنصر خط و انواع آن
۳۵.....	۳-۲ ویژگیهای خط
۳۶.....	۳-۳ انواع خط در تصاویر
۳۸.....	۳-۴ مشخص نمودن خطوط اصلی و فرعی در یک تصویر
۳۸.....	۳-۵ خط عمودی
۳۹.....	۳-۶ خط افقی
۳۹.....	۳-۷ خط مورب
۳۹.....	۳-۸ کلیه ترکیبات خط عمودی افقی و مورب
۴۰.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل سوم

فصل چهارم: تشخیص و ترسیم گونه‌های سطح

۴۲.....	۴-۱ سطح‌های ایزومتریک (هندسی)
۴۲.....	۴-۲ سطوح اصلی هندسی
۴۴.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل چهارم

فصل پنجم: تشخیص و ترسیم گونه‌های حجم

- ۴۳..... ۵-۱- احجام هفتگانه
- ۵۰..... سؤالات چهار گزینه‌ای فصل پنجم

فصل ششم: تشخیص و ترسیم گونه‌های بافت

- ۵۲..... ۶-۱- بافت نرم
- ۵۲..... ۶-۲- بافت خشن
- ۵۳..... ۶-۳- ایجاد بافت با استفاده از عناصر نقطه و خط و سطح
- ۵۴..... سؤالات چهار گزینه‌ای فصل ششم

فصل هفتم: تشخیص و ترسیم تاریک- روشن

- ۵۶..... ۷-۱- کار با تاریک و روشن
- ۵۸..... سؤالات چهار گزینه‌ای فصل هفتم

فصل هشتم: اجرای رنگ بر شاخصهای خط، سطح و حجم

- ۶۱..... ۸-۱- ارزش رنگی خط، نقطه، سطح
- ۶۲..... ۸-۲- فامهای اولیه و تونالیته‌های آن
- ۶۲..... ۸-۳- رنگهای ثانویه و تونالیته‌های آن
- ۶۳..... ۸-۴- رنگهای ثالثه و تونالیته‌های آن
- ۶۴..... ۸-۵- هفت تضاد رنگ
- ۶۵..... ۸-۶- تضاد رنگهای مکمل
- ۶۵..... ۸-۷- تونالیته‌های خاکستری بدون فام و فام‌دار (خاکستری‌ها)
- ۶۶..... ۸-۸- رنگ و خط
- ۶۶..... ۸-۹- شخصیت رنگها
- ۶۸..... سؤالات چهار گزینه‌ای فصل هشتم

فصل نهم: تشخیص و ترسیم پرسپکتیو «Perspective»

و ترسیم تنوع در اشکال ایزومتریک

- ۷۰..... ۹-۱- ارکان اصلی پرسپکتیو
- ۷۲..... ۹-۲- پرسپکتیو جو (پرسپکتیو نقاشی)
- ۷۲..... ۹-۳- میدان دید چشم
- ۷۳..... ۹-۴- مخروط دید
- ۷۴..... ۹-۵- بکارگیری اشکال هندسی نظیر دایره در پرسپکتیو
- ۹۰..... سؤالات چهار گزینه‌ای فصل نهم

فصل دهم: ترسیم تناسب در اشکال ساده هندسی و ارگانیک

- ۱-۱۰-آشنایی در تناسب در نقطه، خط و موارد دیگر ۹۳
- ۲-۱۰-آشنایی با تناسبات طلایی ۹۴
- سؤالات چهار گزینه‌ای فصل دهم ۹۶

فصل یازدهم: ایجاد تقارن در اشکال ساده هندسی

- ۱-۱۱-انواع تقارن ۹۹
- ۲-۱۱-تقارن در چندضلعی‌های منتظم ۱۰۰
- ۳-۱۱-اشکال نامتقارن ۱۰۱
- سؤالات چهار گزینه‌ای فصل یازدهم ۱۰۲

فصل دوازدهم: تشخیص و ترسیم تعادل

- ۱-۱۲-تعادل از طریق توازن ۱۰۵
- ۲-۱۲-توازن از طریق جلب توجه ۱۰۵
- ۳-۱۲-تعادل از طریق تباین و فضا ۱۰۷
- سؤالات چهار گزینه‌ای فصل دوازدهم ۱۰۸

فصل سیزدهم: تشخیص و ایجاد ریتم

- ۱-۱۳-آشنایی با ریتم و انواع آن ۱۱۰
- ۲-۱۳-انواع ریتم ۱۱۱
- سؤالات چهار گزینه‌ای فصل سیزدهم ۱۱۲

فصل چهاردهم: اجرای قطع و اندازه در کارهای گرافیک

- ۱-۱۴-قطع‌ها و گروه‌ها ۱۱۴

فصل پانزدهم: ایجاد کمپوزسیون (ترکیب‌بندی) در یک اثر گرافیکی

- ۱-۱۵-ترکیب‌بندی ۱۱۷
- سؤالات چهار گزینه‌ای فصل پانزدهم ۱۲۴

بخش دوم: کار با فتوشاپ

- فتوشاپ و کاربردهای آن ۱۳۰
- امکانات جدید فتوشاپ ۱۳۱
- باز کردن و یافتن تصاویر ۱۳۳

۱۳۴	ایجاد فایل جدید
۱۳۵	صفحة فتوشاپ
۱۳۶	منوها و کلیدهای میانبر اصلی
۱۳۸	جعبه ابزار
۱۳۹	نوار گزینه‌ها
۱۴۱	معرفی پالتها
۱۴۳	تنظیمات محیط کار
۱۴۴	دکمه‌های تغییر اندازه
۱۴۵	تنظیمات ابزار
۱۴۷	پالت Navigator
۱۴۸	دیگر ابزارهای Navigator
۱۴۹	خط کش ها، خطوط راهنما و Gride (خطوط شطرنجی)
۱۵۱	برگرداندن (Reverting)
۱۵۲	استفاده از برنامه راهنمای فتوشاپ

فصل دوم: مدیریت فایلها

۱۵۹	باز کردن فایلها
۱۶۲	کاوشگر فایل
۱۶۴	کار با فایل ها و پنجره‌های چند گانه
۱۶۶	نمایش اطلاعات فایل در نوار وضعیت
۱۶۷	نخیره فایلها و کار با نسخه های چندگانه
۱۷۰	درک قالبهای یک فایل
۱۷۲	حذف یادداشتهای و نوشته های صوتی

فصل سوم: کار با ابزارهای انتخاب

۱۷۹	ابزار Marquee
۱۸۱	افزودن به یک انتخاب
۱۸۳	کم کردن از یک انتخاب
۱۸۴	چرخش یک انتخاب
۱۸۶	انتقال یک انتخاب
۱۸۷	حذف یک انتخاب
۱۸۸	خارج کردن از حالت یک انتخاب
۱۸۹	نخیره یک انتخاب
۱۹۰	انتخاب تمام یک تصویر
۱۹۱	جابجایی حاشیه یک انتخاب
۱۹۲	برش، کپی و چسباندن انتخاب
۱۹۴	انتخاب با ابزار Magic Wand

۱۹۵	انتخاب با دستور Color Range
۱۹۷	انتخاب با ابزار Lasso
۱۹۸	انتخاب با ابزار Polygonal Lasso
۲۰۰	انتخاب با ابزار Magnetic Lasso
۲۰۱	معکوس کردن یک انتخاب
۲۰۲	گسترش یا محدود کردن یک انتخاب
۲۰۴	تغییر مقیاس یک انتخاب
۲۰۵	چرخاندن، کج کردن (پیچاندن) یک انتخاب
۲۰۶	گرد کردن یک انتخاب (Feathering)
۲۰۷	جدا کردن یک شیء

فصل چهارم: کار با پیکسل‌ها

۲۱۴	درک مفهوم تصاویر Vector و Bitmap
۲۱۶	پیکسل‌های تصویر در مقایسه با پیکسل‌های صفحه نمایش
۲۱۷	تنظیم Resolution تصویر
۲۱۹	تغییر اتوماتیک Resolution تصویر
۲۲۰	تغییر ابعاد پیکسل تصویر
۲۲۲	محدود کردن تناسب‌های یک تصویر
۲۲۴	تغییر ابعاد چاپی تصویر
۲۲۵	تغییر اندازه صفحه کار
۲۲۷	چرخاندن و برگرداندن محیط کار
۲۲۹	کوتاه کردن تصاویر با استفاده از Marquee
۲۳۱	کاربرد دستور تغییر اندازه تصویر (Resize Image)
۲۳۳	اجرای فیلتر UnSharp Mask

فصل پنجم: انجام عملیات رنگ

۲۴۱	انواع رنگ
۲۴۳	تنظیم و کالیبره کردن مانیتور
۲۴۵	تنظیمات رنگ
۲۴۷	پالت رنگ
۲۴۹	کاربرد نواررنگ (Color Ramp)
۲۵۱	کاربرد Color Picker
۲۵۳	ابزار Paint Bucket

فصل ششم: کار با لایه‌ها و Path ها

۲۶۱	جستجوی لایه‌ها
۲۶۳	ایجاد یک لایه

۲۶۴	تغییر نام یک لایه
۲۶۵	حذف یک لایه
۲۶۷	اتصال یک لایه
۲۶۸	تنظیم لایه ها
۲۷۰	ترکیب کردن لایه ها
۲۷۱	کار با گروه لایه های قبلی
۲۷۳	کاربرد Layer Via Copy و Layer Via Cut
۲۷۴	خلق و ایجاد Type Layer
۲۷۶	پالت Character
۲۷۸	پیچاندن و حالت دادن یک لایه Type
۲۸۰	تغییر دادن یک لایه Type

فصل هفتم: ویرایش و روتوش تصاویر

۲۸۹	تنظیم روشنایی و کنتراست
۲۹۱	کاربرد ابزار Blur و Sharpen
۲۹۳	کاربرد ابزار Dodge و Burn
۲۹۵	تنظیم Hue و Saturation
۲۹۶	کاربرد ابزار (Sponge)
۲۹۸	تنظیم (Levels)
۳۰۰	کاربرد ابزار Clone Stamp
۳۰۲	کاربرد Pattern Stamp
۳۰۴	کاربرد Healing Brush
۳۰۶	کاربرد ابزار Patch

فصل هشتم: ترسیم و نقاشی

۳۱۵	رنگ پیش زمینه و پس زمینه
۳۱۸	LiFting Color
۳۲۰	کاربرد ابزار Line و Shape
۳۲۲	استفاده از ابزار Custom Shape
۳۲۴	کاربرد ابزار Brush
۳۲۶	تغییر مدل های ابزار Brush
۳۲۷	ایجاد یک Brush custom
۳۲۹	ایجاد یک Custom Brush با ابزار Brush
۳۳۰	کاربرد ابزار Pencil
۳۳۲	کاربرد ابزار Paint Bucket
۳۳۴	بکار گیری یک Gradient
۳۳۶	ایجاد یک Stroke در اطراف یک انتخاب

کاربرد ابزار Eraser ۳۳۷

فصل نهم: کار با Channel ها و Mask ها

Channels Palette ۳۴۵
ذخیره یک انتخاب مانند یک Channel ۳۴۷
باز کردن یک Channel به صورت یک انتخاب ۳۴۸
کاربرد Quick Masks ۳۴۹
اضافه کردن یک Layer Mask ۳۵۱
جابه جایی یک Layer Mask ۳۵۳
ایجاد یک Clipping Group ۳۵۴

فصل دهم: استفاده از معرفی فیلترها

به کارگیری یک فیلتر برای قسمتی از یک تصویر ۳۶۱
تبدیل یک عکس به یک (نقاشی) ۳۶۳
(Liquify) آگونه کردن یک تصویر ۳۶۵
Freezing و Thawing یک تصویر ۳۶۷
ساخت مجدد یک Distortion (کج و کولگی) ۳۶۸
ایجاد یک Mesh (شبهه) و ذخیره یک Distortion ۳۷۰

فصل یازدهم: انجام عملیات چاپ

اصول چاپ ۳۷۵
انتخاب یک چاپگر و پیش نمایش موقعیت تصویر ۳۷۸
عمل چاپ با پیش نمایش ۳۷۹
ایجاد و چاپ یک Contact Sheet ۳۸۲
ایجاد یک CMYK Separation ۳۸۳
چاپ قسمتی از یک تصویر ۳۸۵

فصل دوازدهم: کار با Image Ready

آشنایی با Image Ready ۳۹۱
صفحه Image Ready ۳۹۲
Examining File Formats (امتحان قالب‌های فایل) ۳۹۴
Optimizingan Image (بهینه‌سازی یک تصویر) ۳۹۶
Slicing یک تصویر (تقسیم یک تصویر) ۳۹۸
ایجاد Image Maps ۴۰۰
ایجاد Rollovers ۴۰۲

فصل سیزدهم: تقلید و جلوه‌های 3D

۴۰۸ ساختن جلوه‌های 3D با اسکنر
۴۰۹ ساختن 3D از نوع Rough و Realistic
۴۱۱ ساختن کره و دکمه‌ها و Screw Heads
۴۱۴ ساختن صفحات گرامافون 3D و دیگر Object ها
۴۲۰ Import کردن گرافیک 3D از دیگر برنامه‌ها
۴۲۲ سوالات چهار گزینه‌ای فصل سیزدهم

فصل چهاردهم: طراحی گرافیک ساده برای صفحات وب

۴۲۴ آشنایی با فرمت فایل‌های مهم برای صفحات Web
۴۲۴ GIF
۴۲۴ JPEG
۴۲۵ ساخت یک انیمیشن GIF
۴۳۱ اضافه کردن گرافیک به صفحات Web
۴۳۲ سوالات چهار گزینه‌ای فصل چهاردهم

فصل پانزدهم: دریافت تصاویر

۴۳۵ آشنایی با Digitizing
۴۴۲ Scanning
۴۴۳ Digital Camera
۴۴۳ Predigitized کردن تصاویر
۴۴۳ آشنایی با Positioning
۴۴۳ Rulers
۴۴۳ Guides
۴۴۷ Grid
۴۴۸ آشنایی با Cropping کردن
۴۴۸ فرمان Canvas Size
۴۵۰ فرمان Crop
۴۵۱ ابزار Crop
۴۵۲ Scaling
۴۵۳ سوالات چهار گزینه‌ای فصل پانزدهم
۴۵۵ منابع