

فتوشاپ: خلق متن سه بعدی در Photoshop CS5

ابزارهای ۳D جدید در نرم افزار Photoshop CS5 پیشرفته از قبل طراحی شده اند. در این آموزش قصد داریم با استفاده از ابزار جدید Repousse، متن هایی در یک فضای کاملا سه بعدی طراحی کنیم. با استفاده از **blending mode** و ماسک های موجود در فتوشاپ می توانیم به سرعت افکت های مختلفی بسازیم و تغییراتی در رنگ ها ایجاد کنیم به صورتی که زمان کمتری برای انجام این کارها صرف کنیم.

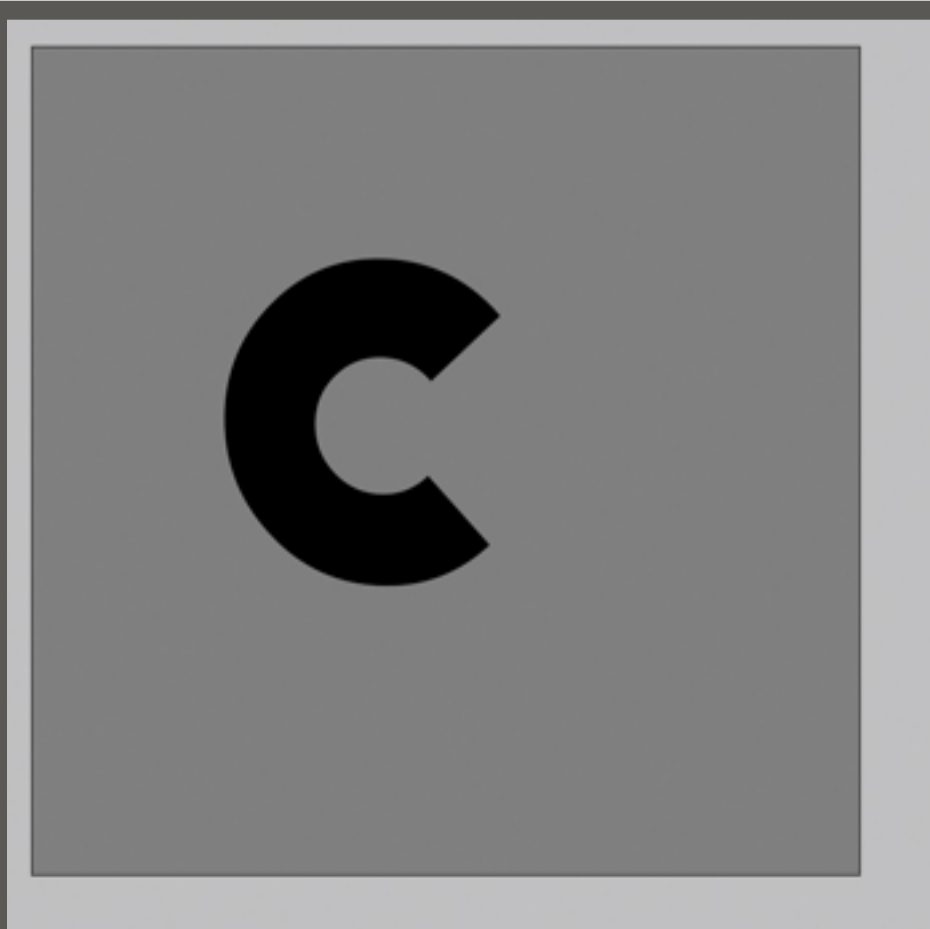
پیش نمایش تصویر نهایی

در تصویر زیر نتیجه نهایی این آموزش را مشاهده می کنید.



پیش نمایش

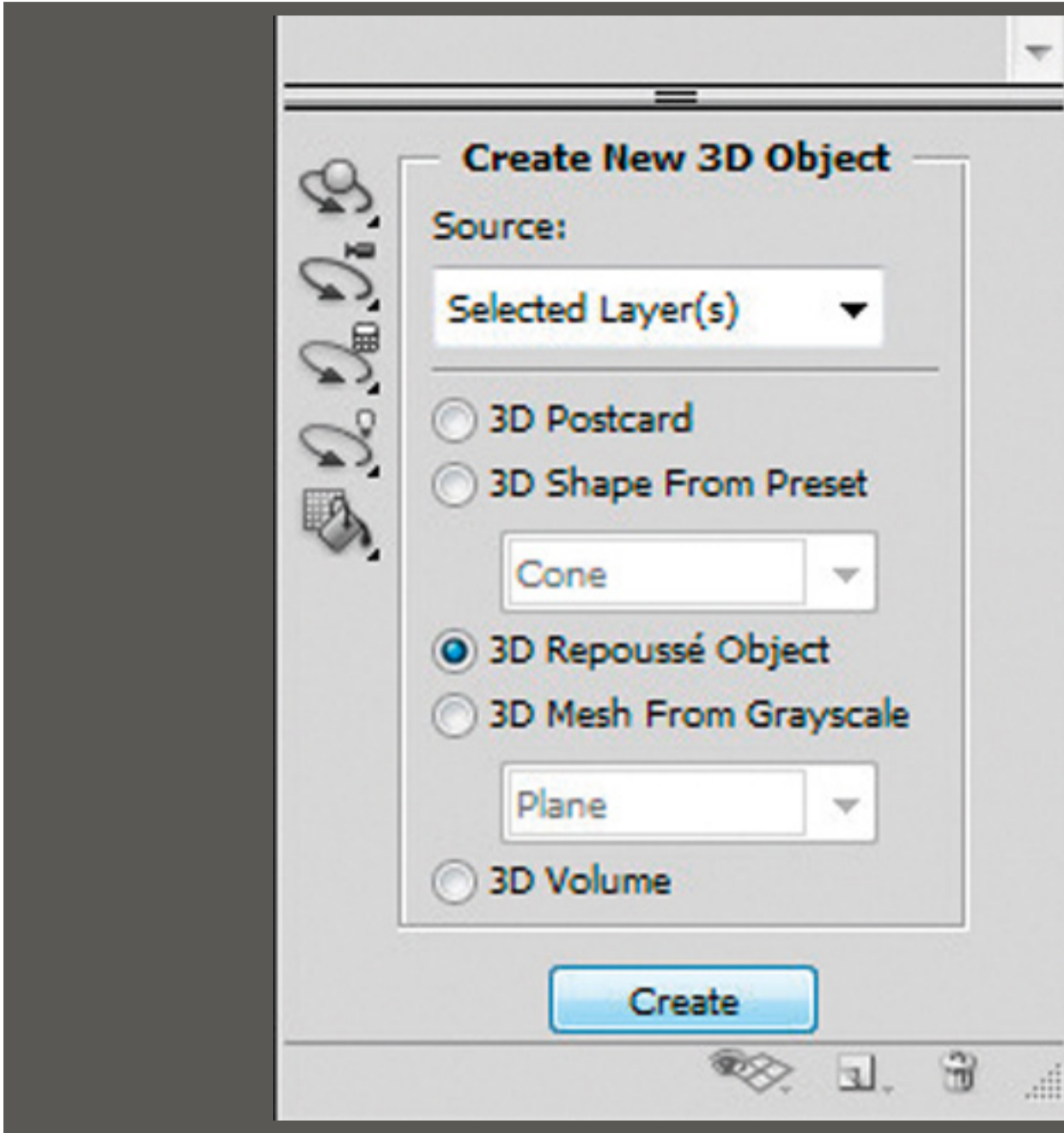
برای ترکیب و نزدیک کردن رنگ های یک ترکیب نیز مرور کوتاهی به **adjustment layer** ها خواهیم داشت تا بتوانیم یک رنگ بندی مناسب و یکپارچه در کل طرح ایجاد کنیم.



مرحله ۱

مرحله ۱

کار را با متن و اضافه کردن جزئیات اطراف آن آغاز خواهیم کرد. لازم است هر یک از حروف را به صورت مجزا ایجاد کنیم و اگر روش اصلی این کار را بدانیم، انجام آن بسیار ساده خواهد بود. ابتدا یک لایه ی متن اضافه کنید، سپس حرف اول یا حرف اصلی و مهم تر کلمه ی مورد نظران را با فونت دلخواه خود تایپ نمایید.

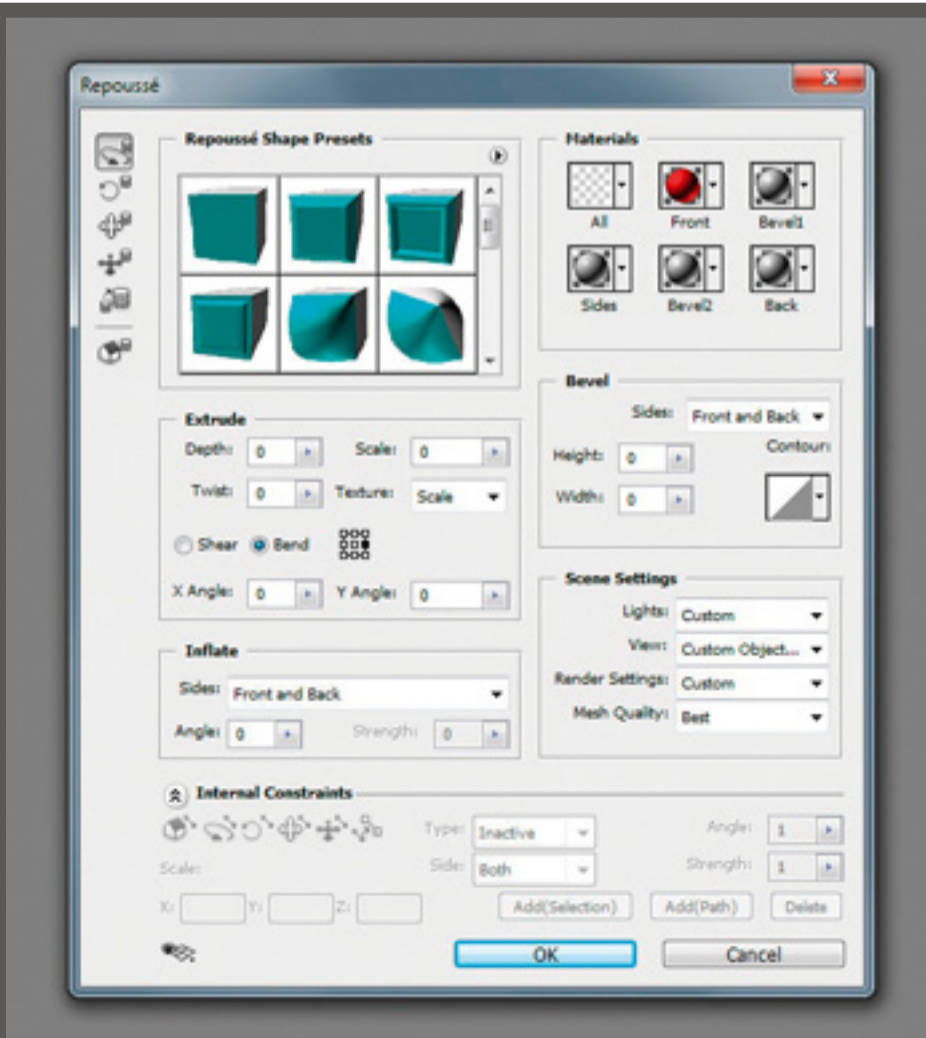


مرحله ۲

مرحله ۲

حالا این حرف را به یک شیء سه بعدی تبدیل کنید. مطمئن شوید پالت ۳D باز است، سپس گزینه Create New 3D Object را پیدا و آن را انتخاب کنید.

گزینه 3D Repousse Object را فعال کرده و روی دکمه Create کلیک نمایید. ممکن است از شما پرسیده شود که آیا می خواهید قبل از ادامه کار لایه را rasterise کنید، جواب مثبت است.

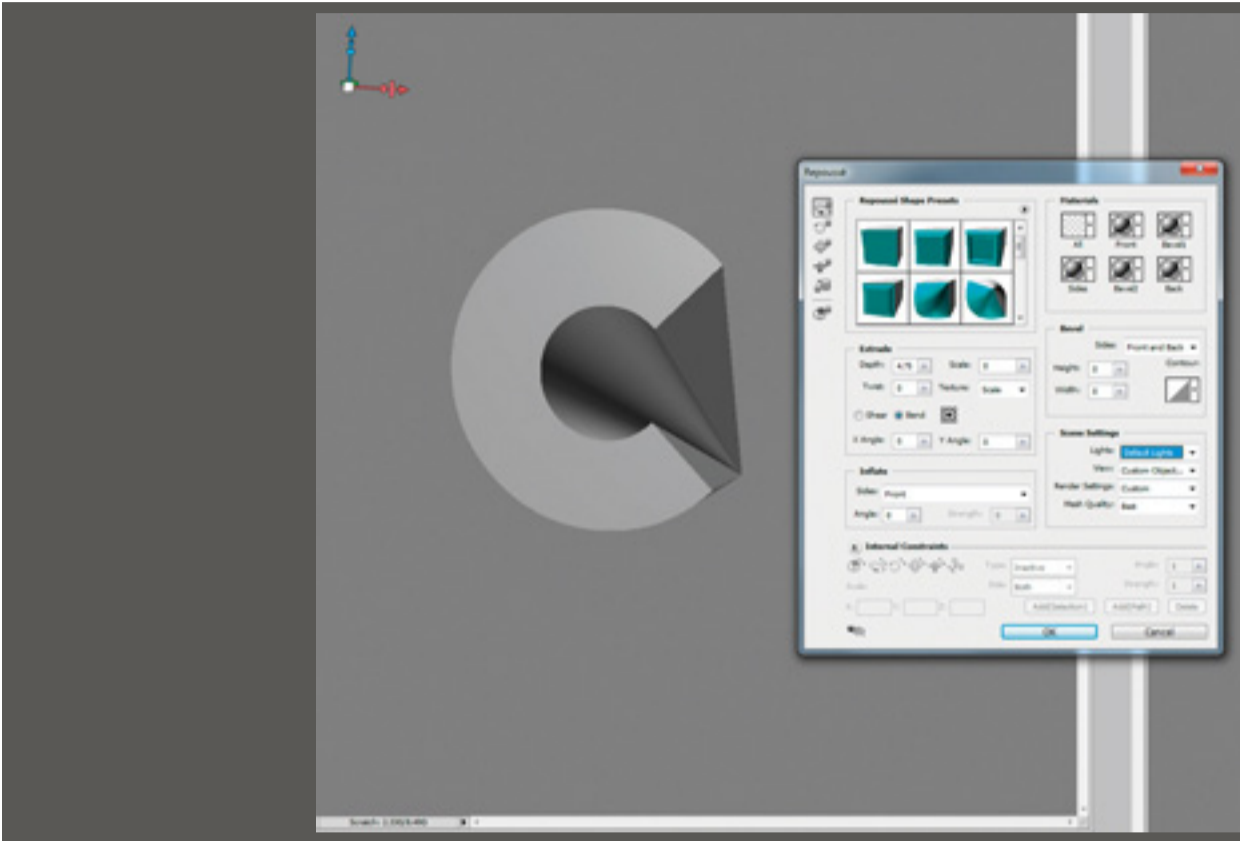


مرحله ۳

مرحله ۳

در پنجره ی Repousse گزینه های زیاد وجود دارد. ما می خواهیم به جای استفاده از گزینه ها و تنظیمات آماده ی ادوبی که در گوشه بالای سمت چپ پنجره قرار دارد، تنظیمات مورد نظر خودمان را اعمال کنیم.

ابتدا روی شکل کار خواهیم کرد و نگران مسائلی مثل نور نخواهیم بود.

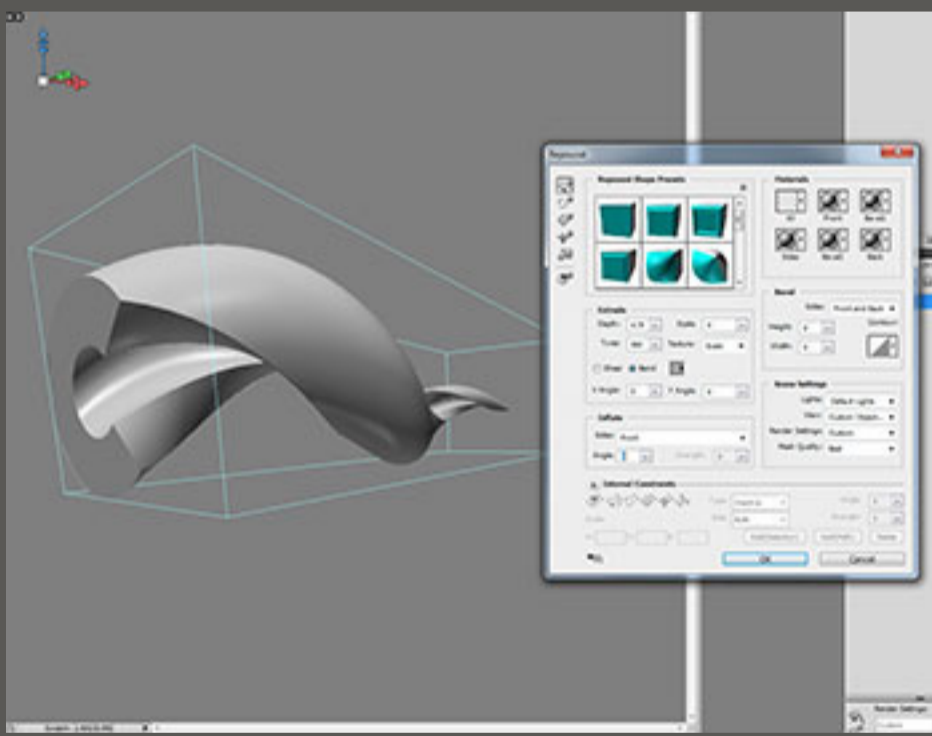


مرحله ۴

مرحله ۴

ابتدا مقدار عمق به تصویر اضافه می کنیم. ما در اینجا از مقدار ۴,۷۵ برای C استفاده کرده ایم. حالا متن مسطح ما یک شیء کاملا سه بعدی است. همه چیز خوب است، اما ما هنوز از تمام امکانات و مزایای ابزارهای Repouss استفاده نکرده ایم.

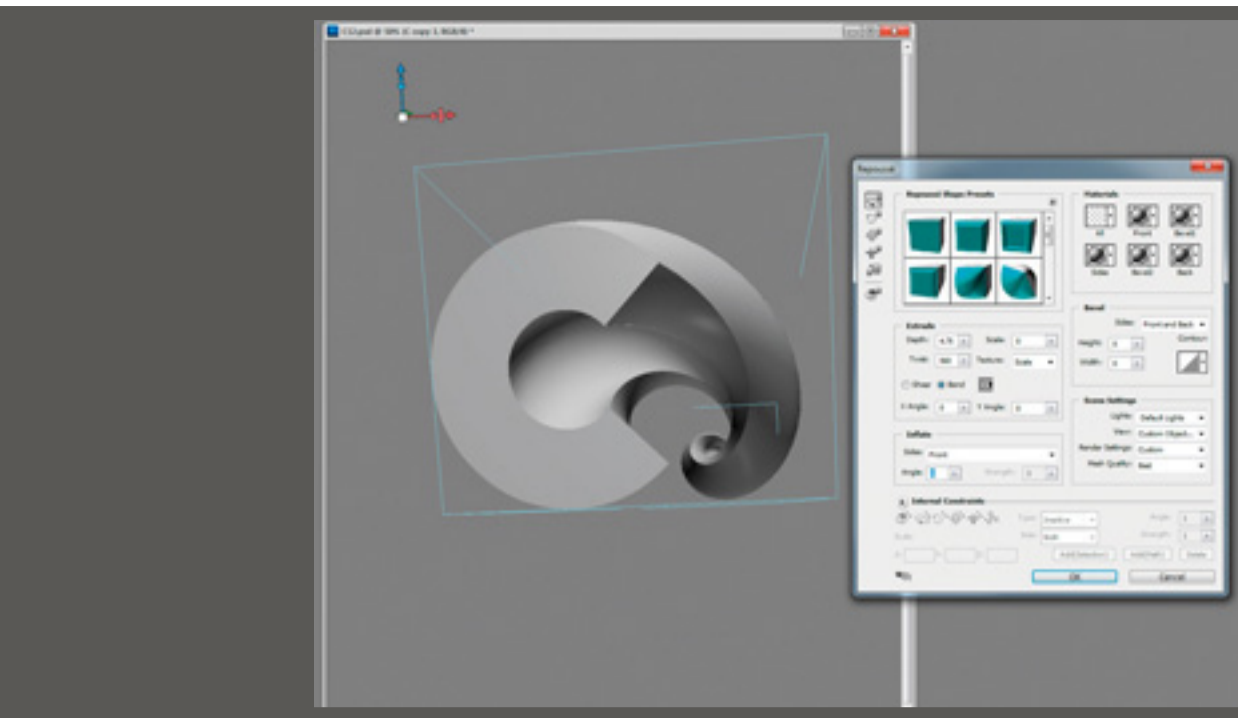
در اینجا گزینه های رندر کردن پیشرفته ای وجود ندارد پس مجبوریم با استفاده از چند ترفند نمای حرف را سه بعدی تر کنیم.



مرحله ۵

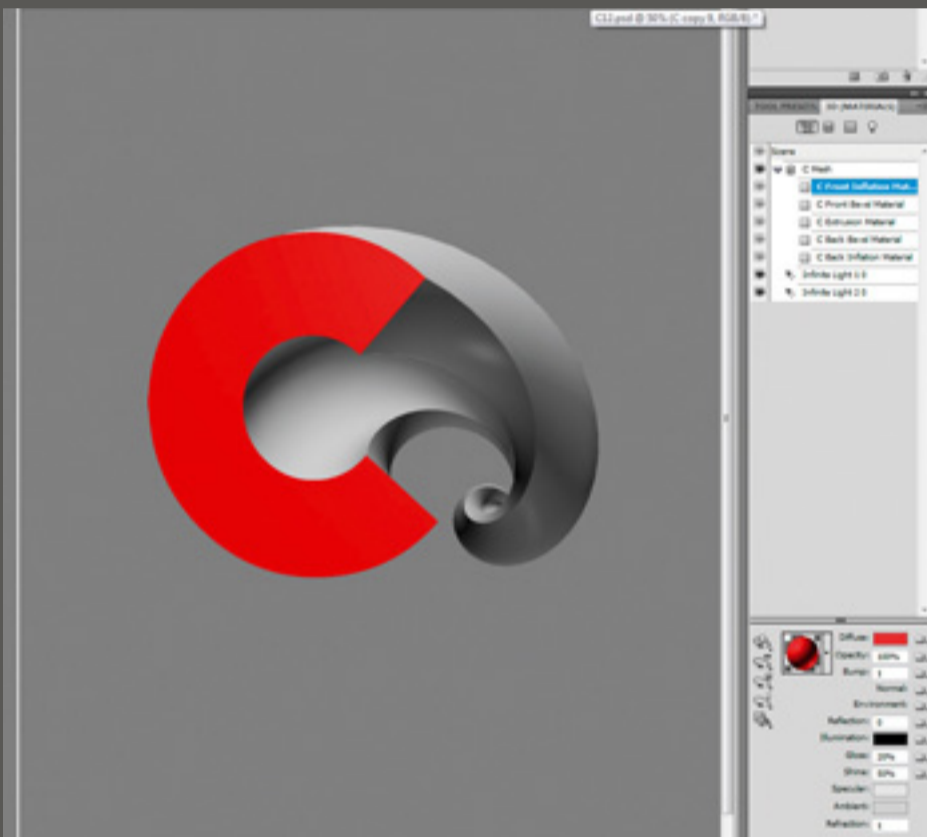
مرحله ۵

برای جذاب تر کردن تصاویر، مقدار twist را به ۵۶۰ افزایش دهید. مشکلی که در اینجا وجود دارد این است که این تغییرات درست در پشت حرف انجام می شود ما نمی توانیم ببینیم دقیقا چه اتفاقی رخ می دهد. من در اینجا آن را با کمک ابزار transform به سمت بالا چرخاندم تا بتوانم تغییرات را مشاهده کنم. حالا مسئله اینجاست که سطح رویی حرف به سمت ما نیست.



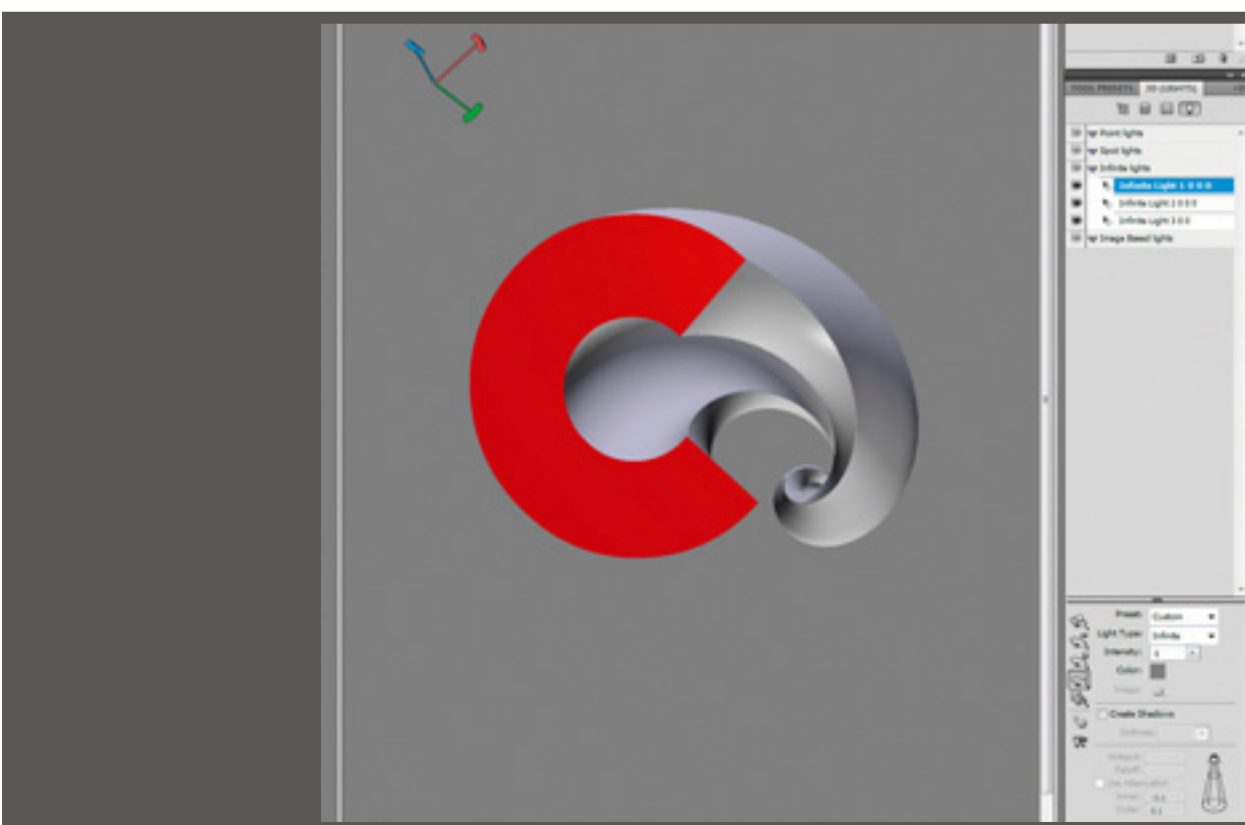
مرحله ۶

برای اینکه بتوانیم برآمدگی‌ها را مشاهده کنیم باید تنظیمات **bend** را تغییر دهیم. ابتدا مطمئن شوید گزینه **bend** فعال است، سپس سعی کنید چند کادر مختلف روی مربع به سمت راست انتخاب کنید این کار جهت برآمدگی را مشخص می‌کند.



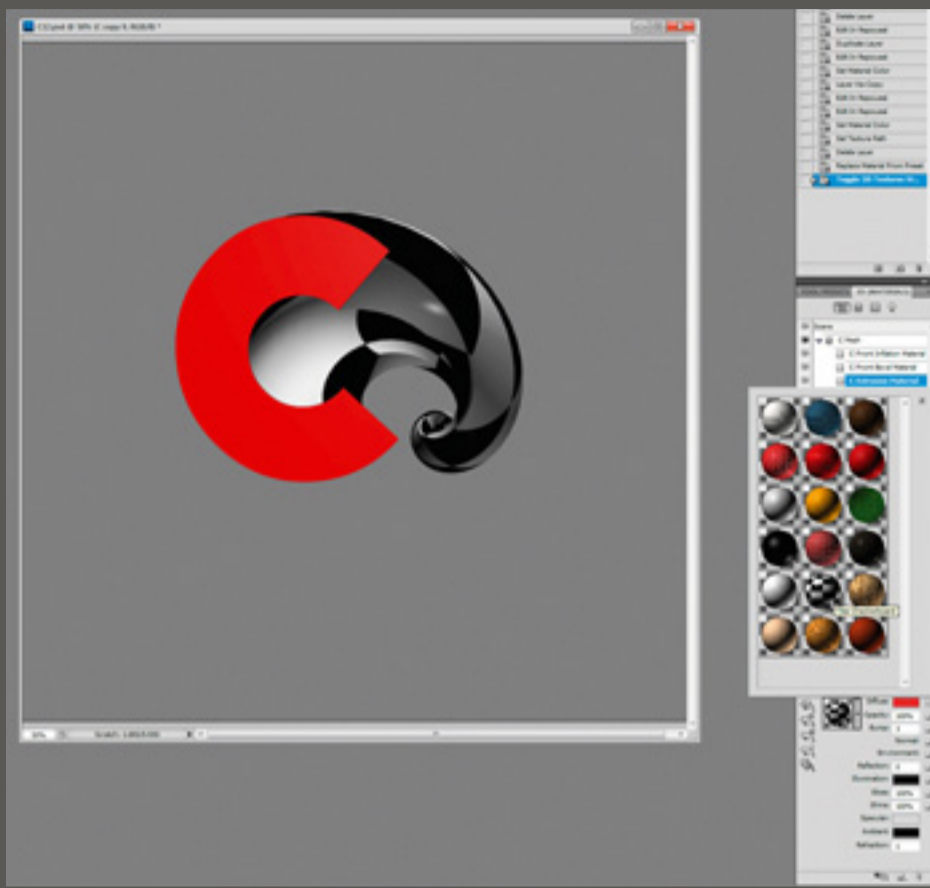
مرحله ۷

حالا می‌خواهیم رنگ حرف را تغییر دهیم. از ابزار **Repousse** خارج شده و از پنل **3D Materials** گزینه‌ی **material for the front** را انتخاب نمایید. حالا به نام **'X Front Inflation Material'** خوانده خواهد شد. کادر کنار **Diffuse** را انتخاب و آن را به یک رنگ روشن دارای کنتراست مناسب تغییر دهید. من در اینجا رنگ قرمز را اعمال کرده‌ام.



مرحله ۸

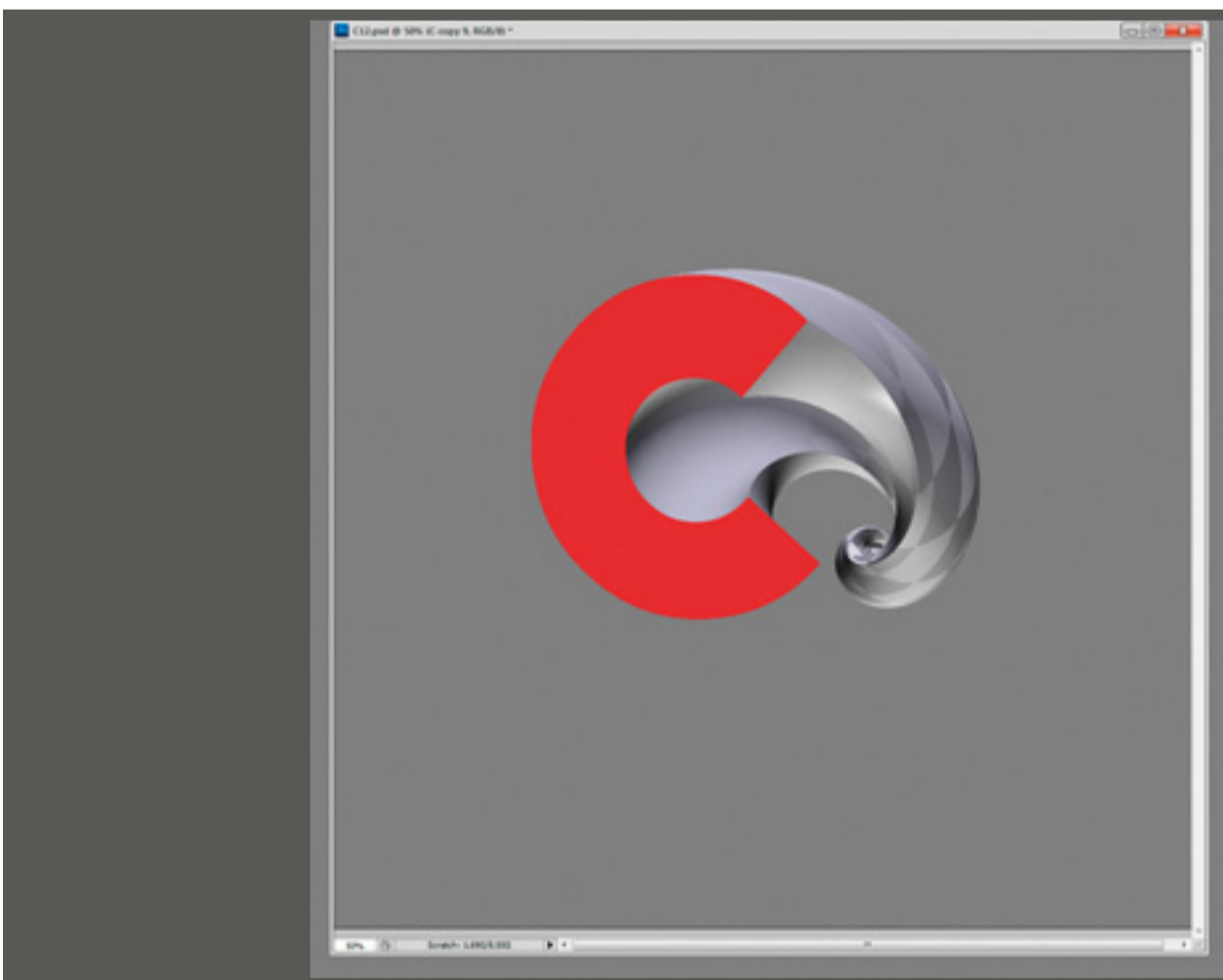
در این مرحله می خواهیم مقدار نور اضافه کنیم. تب Lights را که در قسمت بالای پنل ۳D قرار دارد انتخاب کنید. حالا می توانید هر یک از نورها را به صورت جداگانه انتخاب و ویرایش و نورهای جدید را اضافه نمایید. من در اینجا از دو نور خاکستری و یک نور آبی روشن استفاده کرده ام. آنها را به اطراف حرکت دهید تا یک چیدمان جدید از سایه ها و سایه روشن ها بدست آورید. شما برای هر یک از حروف به آرایش های مختلف نیازمندید تا به بهترین نتیجه برسید.



مرحله ۹

مرحله ۹

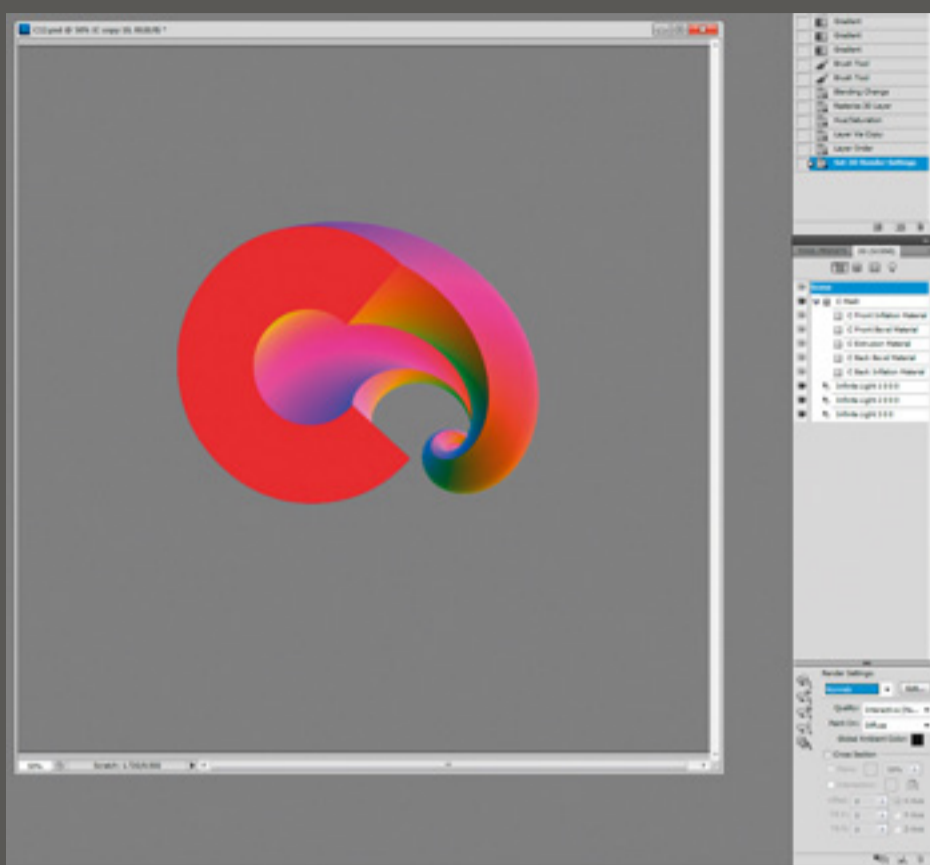
برای اضافه کردن پترن های شطرنجی، لایه ۳D را duplicate کرده و از یک ماسک برای ترکیب این دو استفاده می کنیم. بعد از duplicate کردن لایه، از پنل ۳D گزینه ی X Extrusion Material را انتخاب و آن را به پترن شطرنجی تغییر دهید. آیکون کوچکی را که در سمت راست کادر Diffuse قرار دارد انتخاب و Edit Properties را برگزینید. تنظیمات را تغییر دهید تا بافتی را که دوست دارید بدست آورید.



مرحله ۱۰

مرحله ۱۰

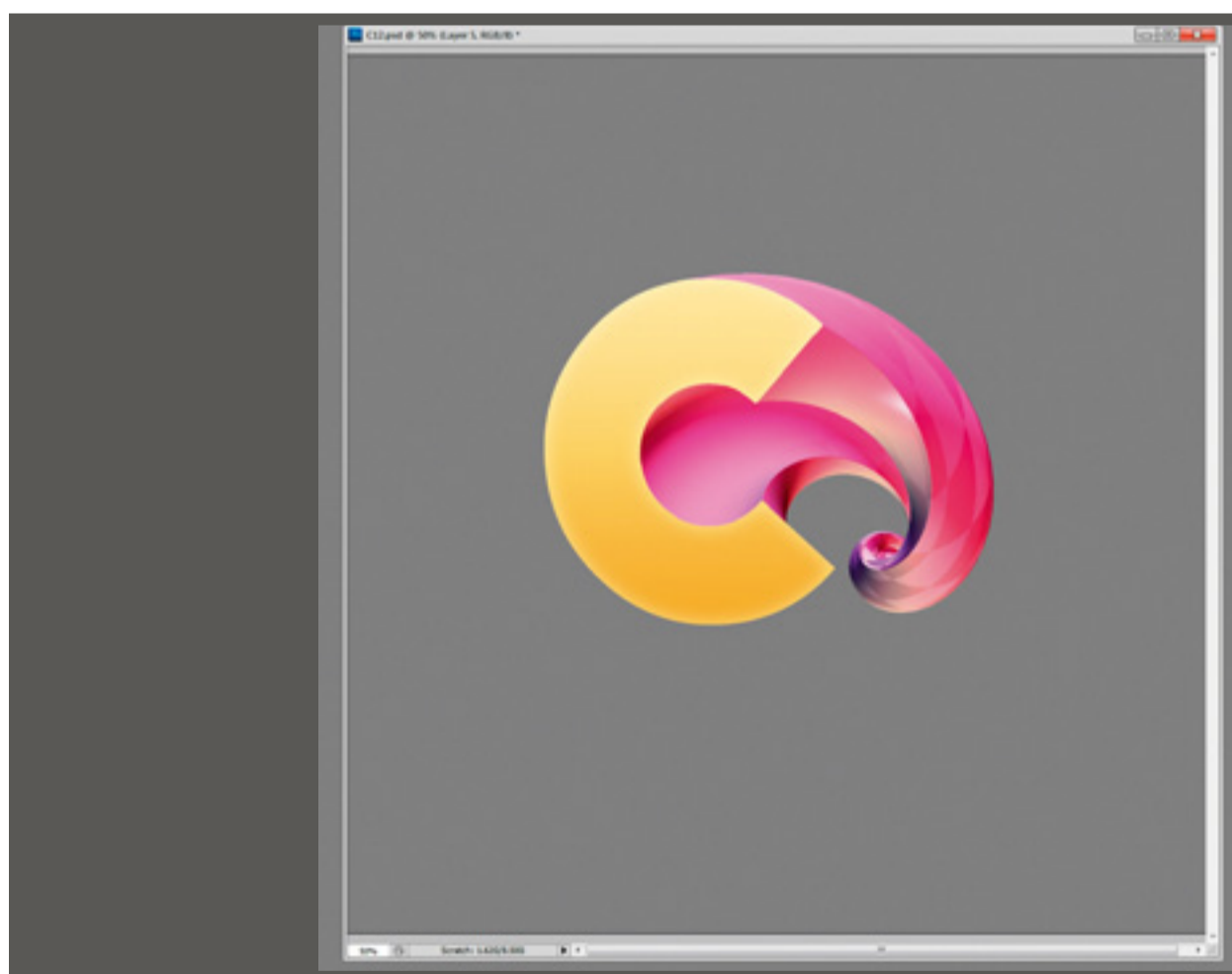
یک لایه مایک به لایه ی بافت خود اضافه کرده و با استفاده از ابزار Gradient یا یک براش بزرگ و نرم سیاه رنگ روی ماسک نقاشی کنید تا بافت محو شود. blending mode لایه را به Overlay تغییر داده و بافت را روشن کنید تا از حالت خشنی خارج شود. حالا کمی رنگ اضافه کنید.



مرحله ۱۱

مجددا لایه اصلی را Duplicate کرده و آن را در بالای لایه بافت قرار دهید. Scene را از قسمت بالای پنل ۳D انتخاب کرده، سپس render settings را به Normals تغییر دهید. این کار سطوح رویی را بسته به جهت آنها رنگ خواهد کرد.

حالا blending mode لایه را به Color تغییر دهید. برای رنگ آمیزی لایه به رنگ ارغوانی، یک hue / saturation adjustment اضافه کرده، سپس آن را به مقدار ۷۰٪ محو کنید یا از کلیدهای Ctrl + Shift + F استفاده نمایید.



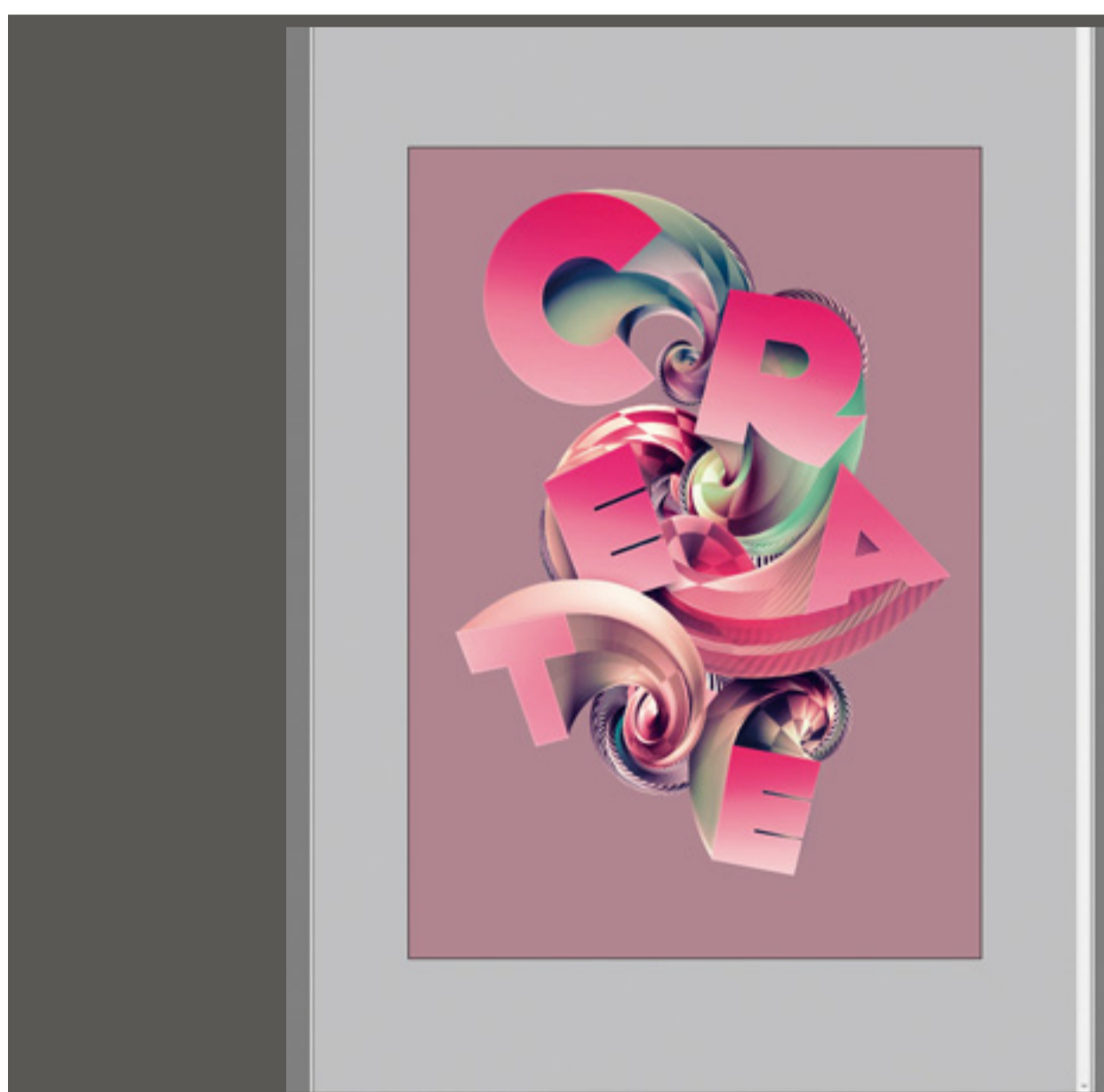
مرحله ۱۲

مرحله نهایی برای تکمیل این حرف حالت دادن به سطح رویی آن است. برای انتخاب آن از ابزار Quick Selection یا Magic Wand استفاده کنید. حرف مورد نظر را انتخاب و آن را با رنگ مورد نظر خود رنگ آمیزی نمایید، این کار را روی یک لایه جدید که در بالای سایر لایه ها قرار دارد انجام دهید. سعی کنید تعدادی layer style مانند Inner Glow اضافه کنید تا جذابیت کار بیشتر شود.



مرحله ۱۳

این فرایند را برای هر یک از حروف کلمه تا تکرار کرده، آنها را به سلیقه ی خود در اطراف یکدیگر بچینید تا به یک ترکیب زیبا و جذاب دست پیدا کنید. می توانید از لایه ماسک برای پنهان کردن قسمت هایی از حروف استفاده کنید تا به نظر برسد هر یک از آنها در زیر حرف دیگر قرار دارد. این کار باعث می شود تا عمق کار بیشتر شود.



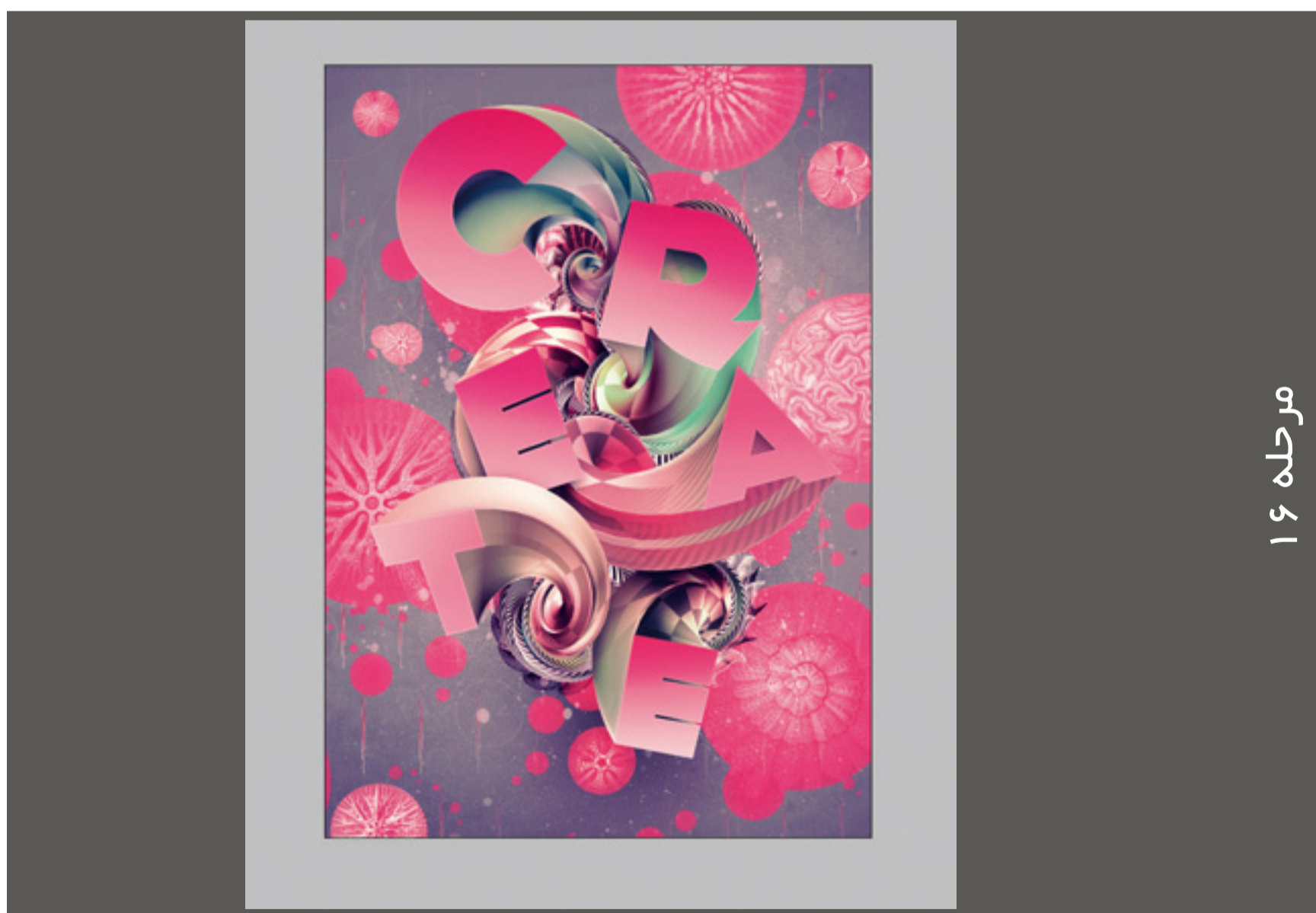
مرحله ۱۴

رنگ ها را دستکاری کنید تا به آنچه مورد پسندتان است برسید. حالا با استفاده از کپی های حرف سه بعدی تان جزییات بیشتری به طرح اضافه کنید. سعی کنید یک حالت راه راه به حرف اضافه کنید و سپس آن را در جهات مختلف بچرخانید. عمق برآمدگی ها را تغییر دهید، آنها را بیچانید تا اشکال مختلفی بدست آورید، سپس آنها را در اطراف حروف اصلی قرار دهید. من در اینجا یکی از حروف را به قسمت پایین سمت چپ حرکت می دهم تا نشان دهم که این اشکال واقعا متفاوت از حرف 'C' هستند.



مرحله ۱۵

در اینجا از تعداد زیادی لایه ی adjustment روی این ترکیب استفاده کردیم تا رنگ بندی ها را به خوبی با هم ترکیب کنیم. استفاده از لایه های gradient map adjustment و تنظیم blending mode به Soft Light یا Darken یا Lighten روش خوبی برای ایجاد یک رنگ بندی یکنواخت در کل تصویر می باشد. از opacity های پایین استفاده کنید، کمتر از ۵۰٪، مگر اینکه بخواهید کلا رنگ هایتان را تغییر دهید. برای اصلاح کنتراست یا روشنایی تصویر از لایه های curves adjustment استفاده کنید.



مرحله ۱۶

اضافه کردن جزئیات بیشتر به پس زمینه ی طرح کمک می کند تا نمای یکپارچه و منسجمی ایجاد شود و حس مجزا بودن حروف از پس زمینه در بیننده ایجاد نشود. برای تکمیل طرح خود می توانید از بافت های زیبا و نقاشی های مختلف استفاده کنید تا جذابیت کار بیشتر شود.

