

ساخت یک افکت متنی سه بعدی با زمینه پاییز در فوتوشاپ CS6 Extended

جزئیات آموزش:

-برنامه استفاده شده : ادوب فوتوشاپ CS6 Extended

-میزان دشواری : متوسط

-زمان برآورد شده جهت تکمیل : 2 ساعت

دانلود فایل های منبع (به پوشه دانلود مراجعه نمایید)

محصول نهایی که ایجاد خواهید کرد



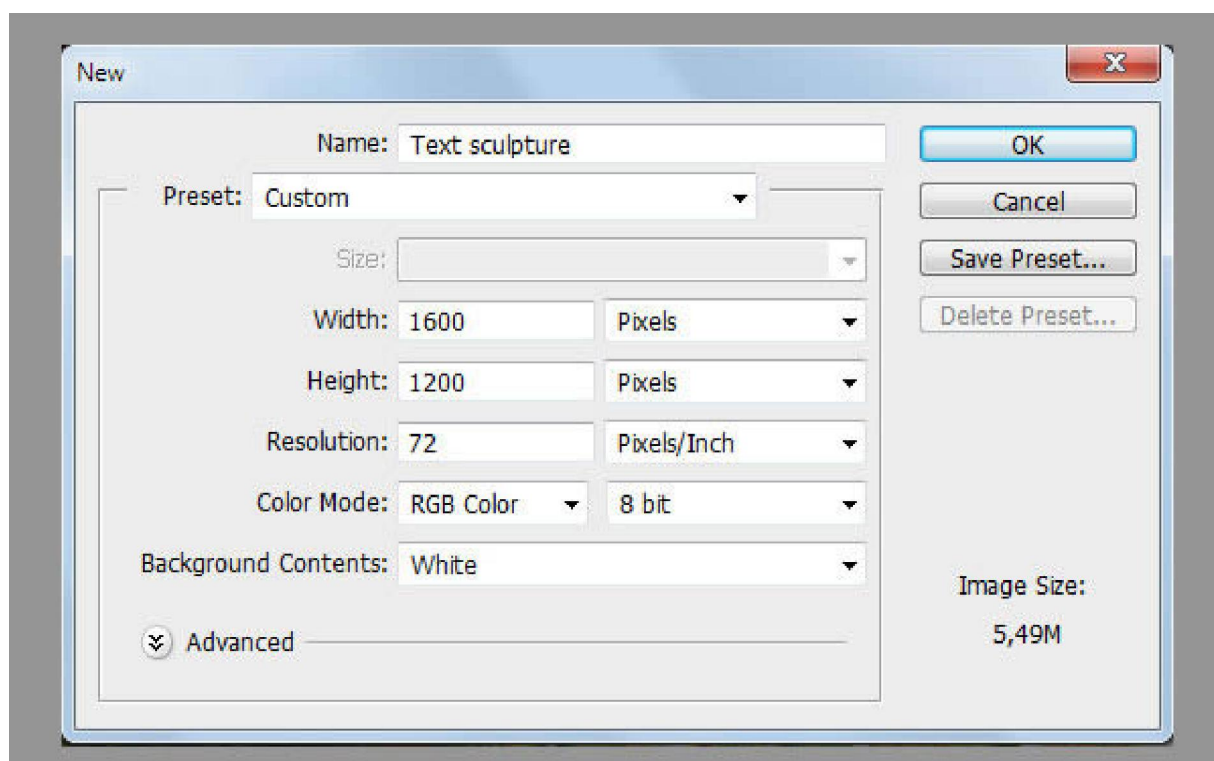
ادوب فوتوشاپ CS6 Extended به واسطه کاربر سه بعدی و توده ای از خصوصیات جدید مجهز شده است. ما در این آموزش شرح خواهیم داد که چگونه از این خصوصیات جدید برای ایجاد یک افکت متنی سه بعدی با تم پاییز استفاده کنیم. اجازه دهید شروع کنیم!

ملزومات آموزش

ملزومات زیر در جریان ساخت محصول این آموزش استفاده شده اند:

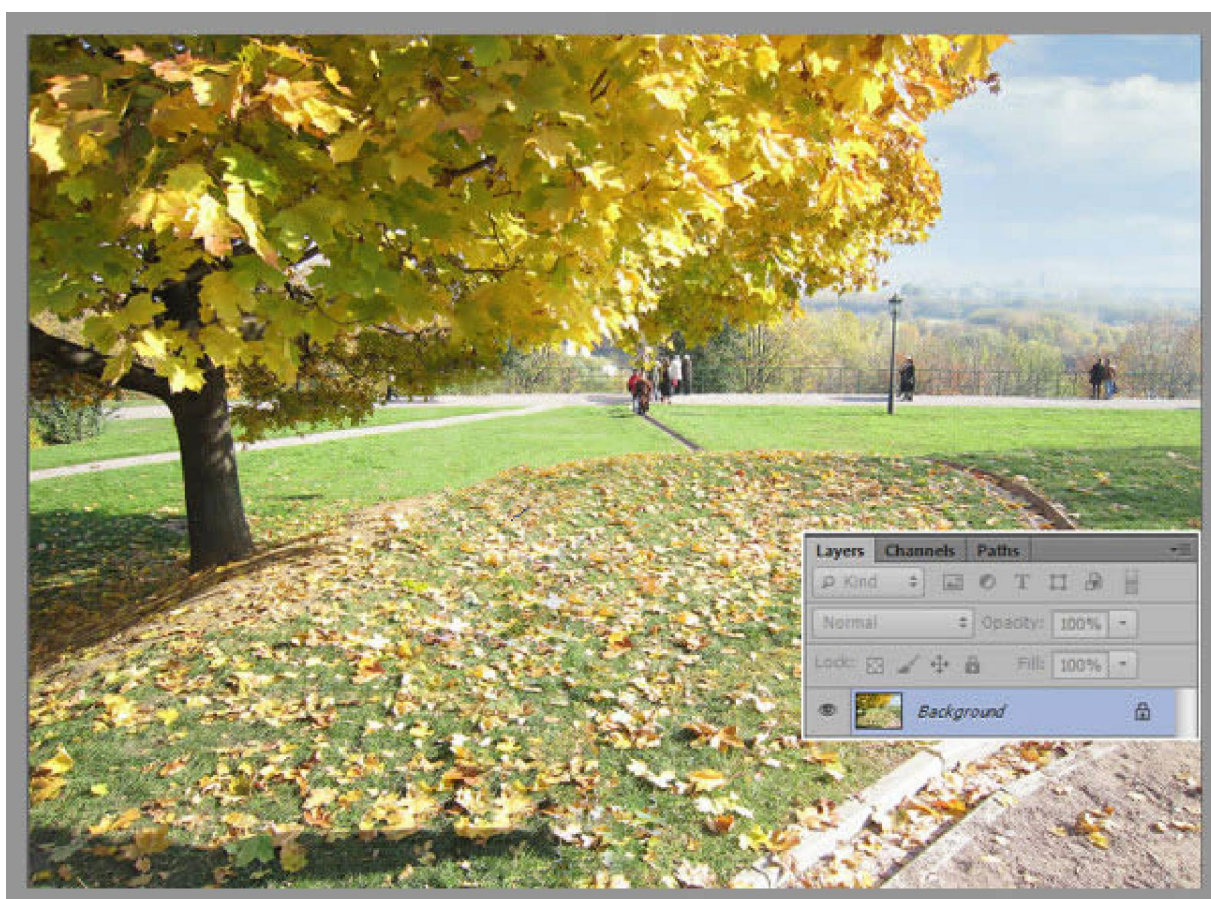
گام 1

بگذارید شروع کنیم! یک سند جدید با تنظیمات زیر بسازید: (File > New)



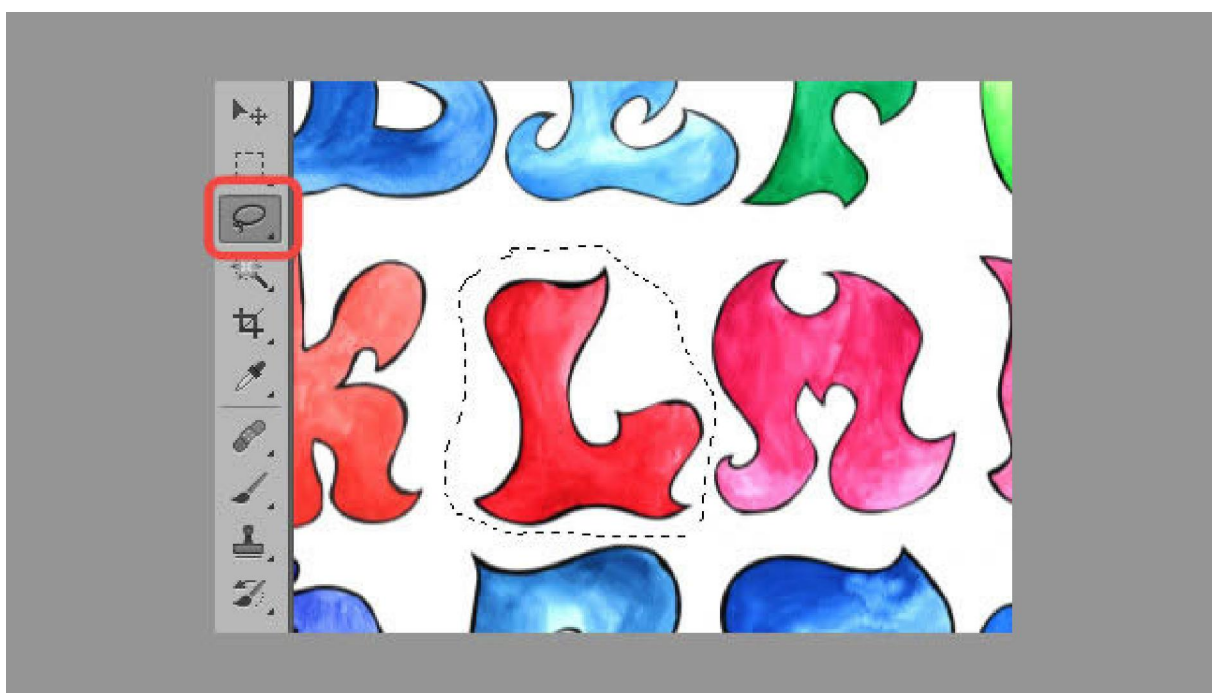
گام 2

تصویر Autumn park را از پوشه دانلود در فوتوشاپ باز کنید و آنرا در سند خود قرار دهید. تصویری که من در این آموزش استفاده کردم، همان اندازه بوم است، بنابراین کل آن را می پوشاند. اگر می خواهید تصویر خود را برای بک گراند استفاده کنید، باید آن را بر اساس اندازه بوم تغییر سایز دهید. پس آن را داخل بوم قرار داده و یکی از نقاط کناره را درگ کنید. برای تغییر سایز تصویر به صورت متناسب، کلید Shift را نگه دارید. لایه بک گراند و لایه تصویر خود را انتخاب کرده و آن ها را ادغام کنید. (Command/Ctrl + E)

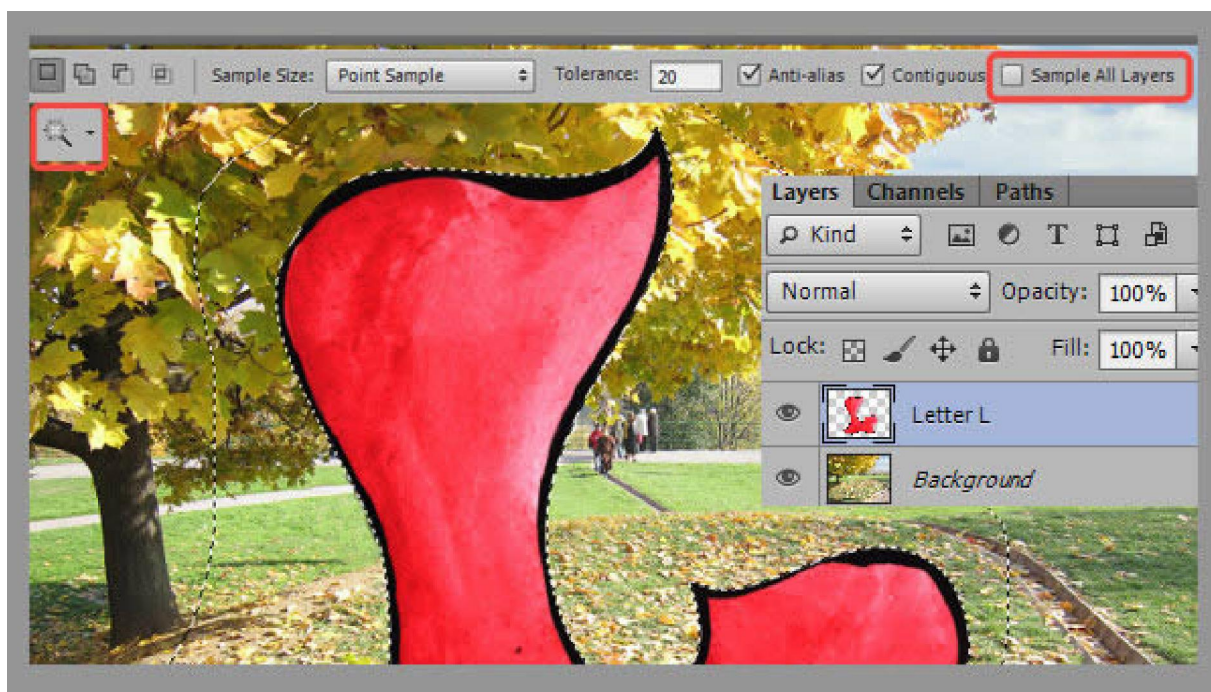


گام 3

اجازه دهید ساخت حروف سه بعدی را شروع کنیم. تصویر English Alphabet را از پوشه دانلود در فوتوشاپ باز کنید. اکنون باید تصمیم بگیرید که می خواهید چه کلمه ای از ترکیب حروف درست کنید و چه رنگ هایی برای آن ها استفاده نمایید. من تصمیم گرفتم کلمه "Leaf" را بسازم. ابزار (L) Lasso را بردارید و اولین حرف کلمه موردنظر را انتخاب کنید. آن را کپی و در بوم خود پیست نمایید (ابتدا Command/Ctrl + C و سپس Command/Ctrl + V).



اکنون این لایه به همراه حرف الفبا براساس نامش نام گذاری می شود؛ برای مثال، لایه من "Letter L" نام برده خواهد شد. حال باید بک گراند سفید را حذف کنیم. بنابراین ابزار Magic Wand (W) را بردارید، لایه ای که حرف الفبا در آن است را انتخاب کنید و بر روی بک گراند سفید کلیک کنید. کلید Delete را فشار دهید. دقت کنید که پارامتر Sample All Layers نباید علامت تیک داشته باشد.



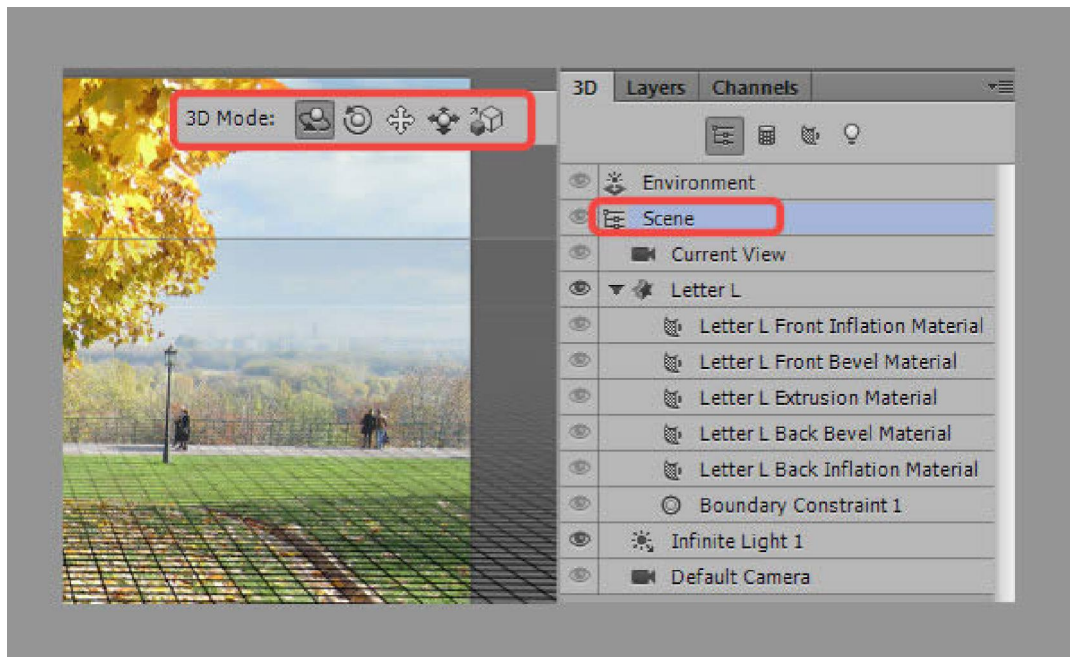
لایه ای که حرف الفبا در آن است را انتخاب کنید و ابزار Transform را فعال نمایید (Command/Ctrl + T) در حالیکه کلید Shift را نگه داشته اید، جهت کاهش اندازه حرف الفبا، یکی از دستگیره های کناره را درگ کنید.

اگر می خواهید رنگ حرف الفبایتان را عوض کنید، می توانید از Adjustment Layers استفاده کنید (برای مثال، Color Balance یا Selective color). من در گام 15 توضیح جزئی تری را ارائه داده ام. زمانی که از رنگ قرمز حرف الفبای اول خودم رضایت نسبی پیدا کردم، به سمت ساخت حرف الفبای سه بعدی حرکت نمودم.



گام 4

جهت ساخت یک حرف الفبای سه بعدی، لایه ای که حرف الفبا در آن است را انتخاب کنید و به مسیر **3D > New 3D Extrusion from Selected Layer** بروید. فوتوشاپ به شما پیغام می دهد که به محیط کار سه بعدی بروید **OK**. را بزنید. بنابراین محیط کار سه بعدی فوتوشاپ **CS6** در مقابل شماست. ضروری است در ابتدا موقعیت **Ground Plane** را که حرف الفبا در آن قرار خواهد گرفت تعیین کنیم. برای این کار، **Scene** را در پنل **3D** انتخاب کنید و با استفاده از آیکن های موجود در نوار تنظیمات موقعیت **Ground Plane** را تنظیم نمایید .



سعی کنید Ground Plane را طوری قرار دهید که با سطح افقی که حرف الفبا را در آن قرار می دهید منطبق باشد:

اگر تصویر بک گراند شما با مال من فرق دارد، باید خودتان موقعیت سمت راست Ground Plane را انتخاب نمایید .

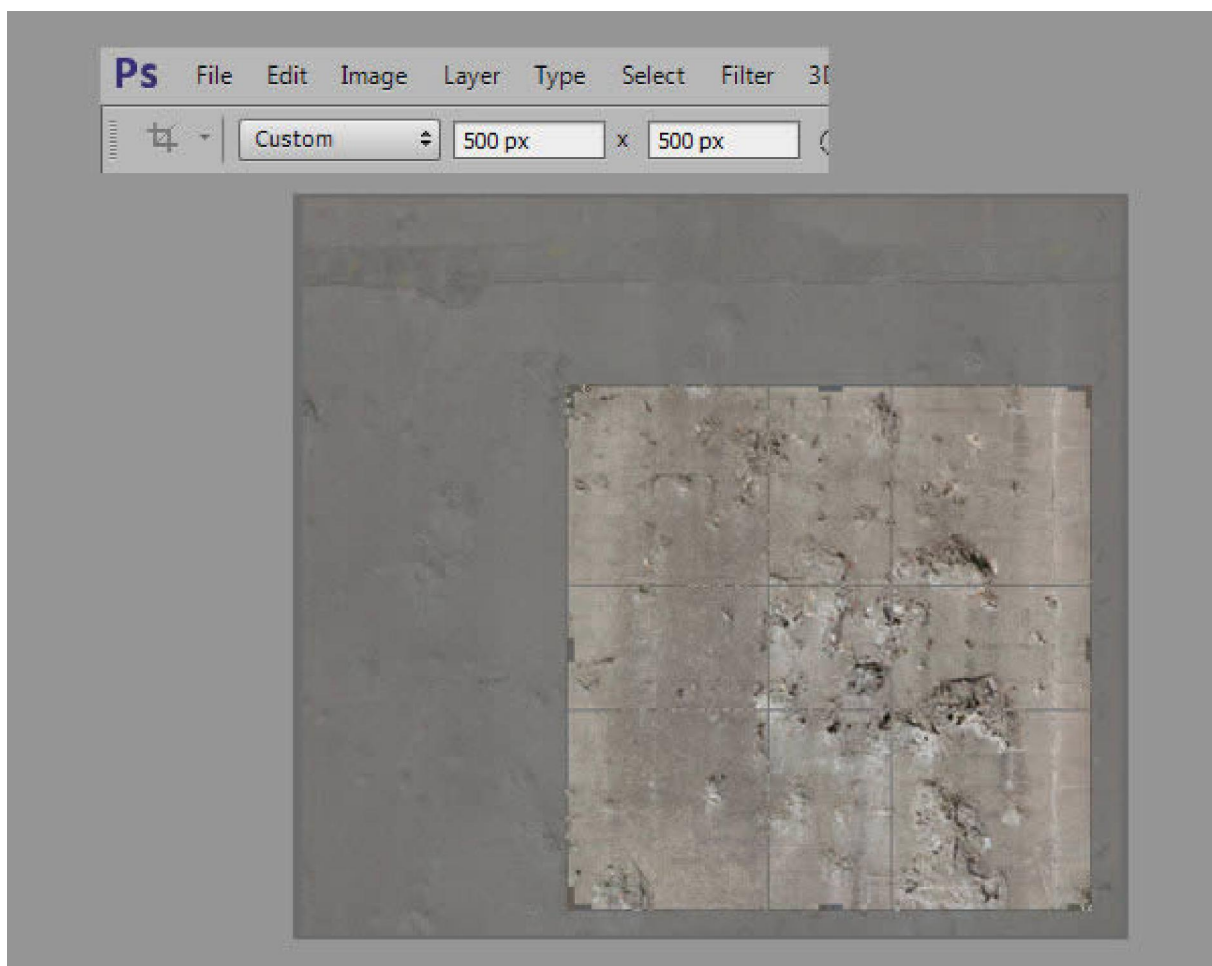


گام 5

ضروری است که برای حرف الفبا الگو بسازیم. تصویر Concrete texture (Image 1) را از پوشه دانلود در فوتوشاپ باز کنید.

ما از این تصویر برای قسمت جلو و قسمت قالب گرفته حروف الفبا استفاده خواهیم کرد. در نوار تنظیمات، 500 px را برای به دست آوردن یک مربع 500 در 500 پیکسل وارد کنید. من این ناحیه را برگزیدم:

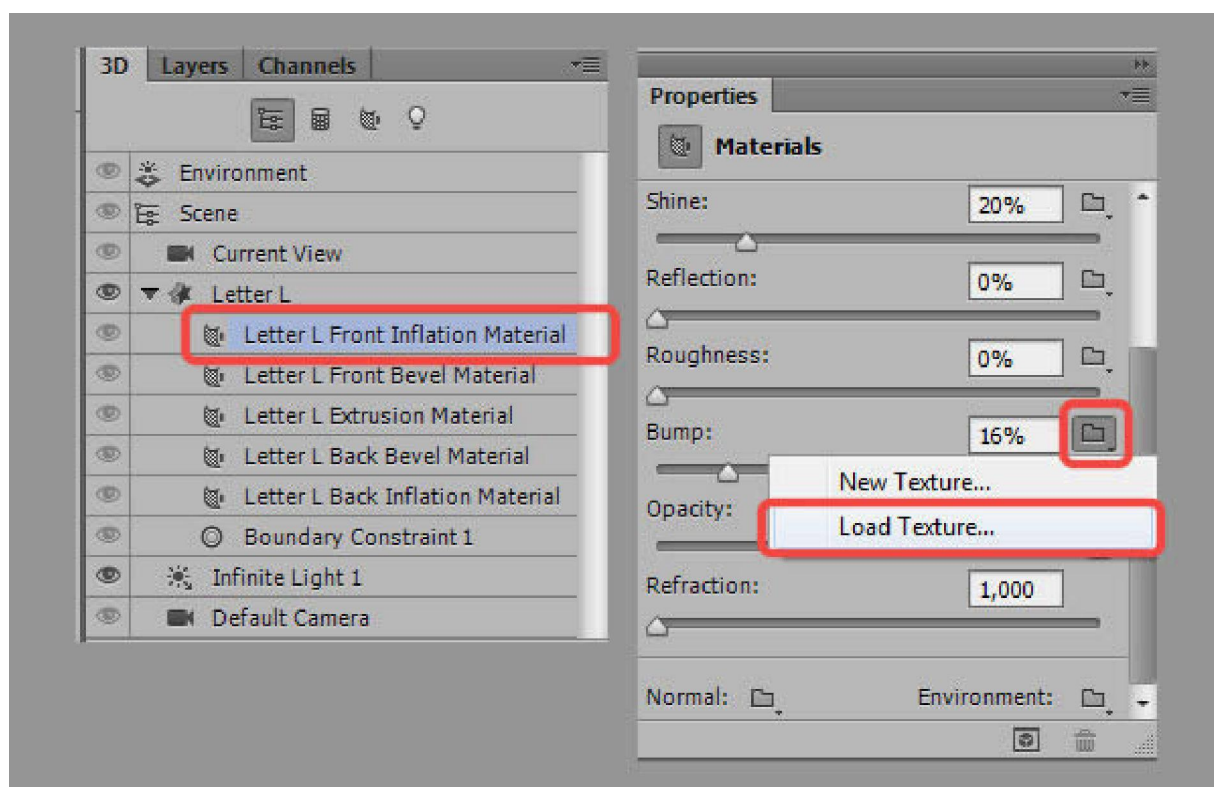
وقتی ناحیه مناسب انتخاب شد، کلید Enter را بزنید و الگو را ذخیره کنید. نام فایل را "texture_front" بگذارید.



گام 6

اکنون

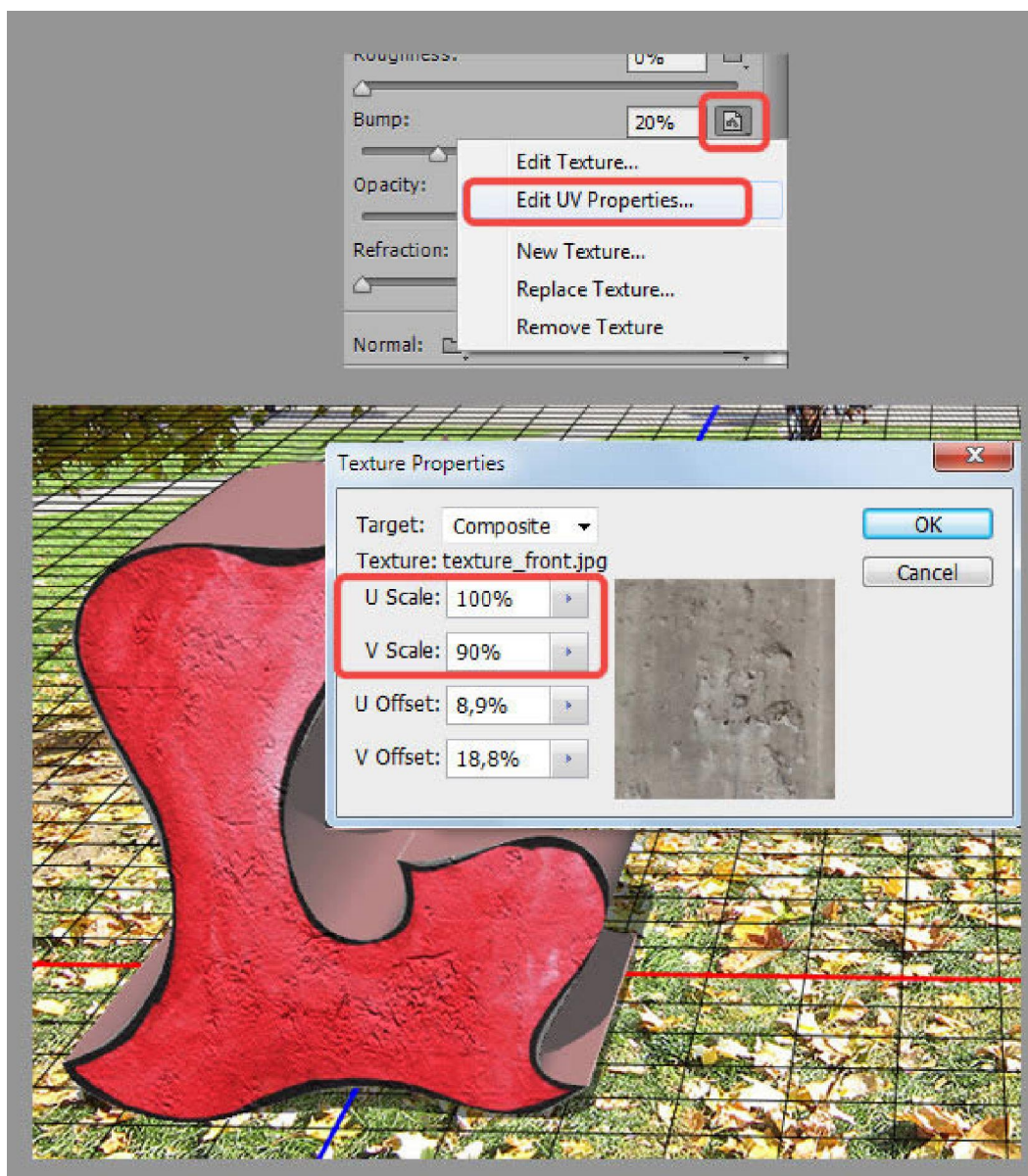
زمان آن رسیده که الگوی برجسته سازی را بر روی حرف الفبا اعمال کنیم Front Inflation. Material را در پنل 3D انتخاب کرده و به پنل Properties اشیاء سه بعدی بروید. زمانی که به محیط کار سه بعدی تغییر مکان می دهید این پنل به صورت اتوماتیک باز می شود. گزینه Bump را در پنل Properties بیابید و Load texture را انتخاب کنید. در پنجره باز شده، الگویی که در مرحله قبل آماده کرده اید را انتخاب نمایید: ("texture_front.jpg")



گزینه Bump مسئول برجسته سازی است، بنابراین می توانید با حرکت دادن لغزنده ها درجه مطلوبی از برجستگی را تنظیم نمایید. من آن را روی 20% تنظیم کردم. سپس باید مقیاس و

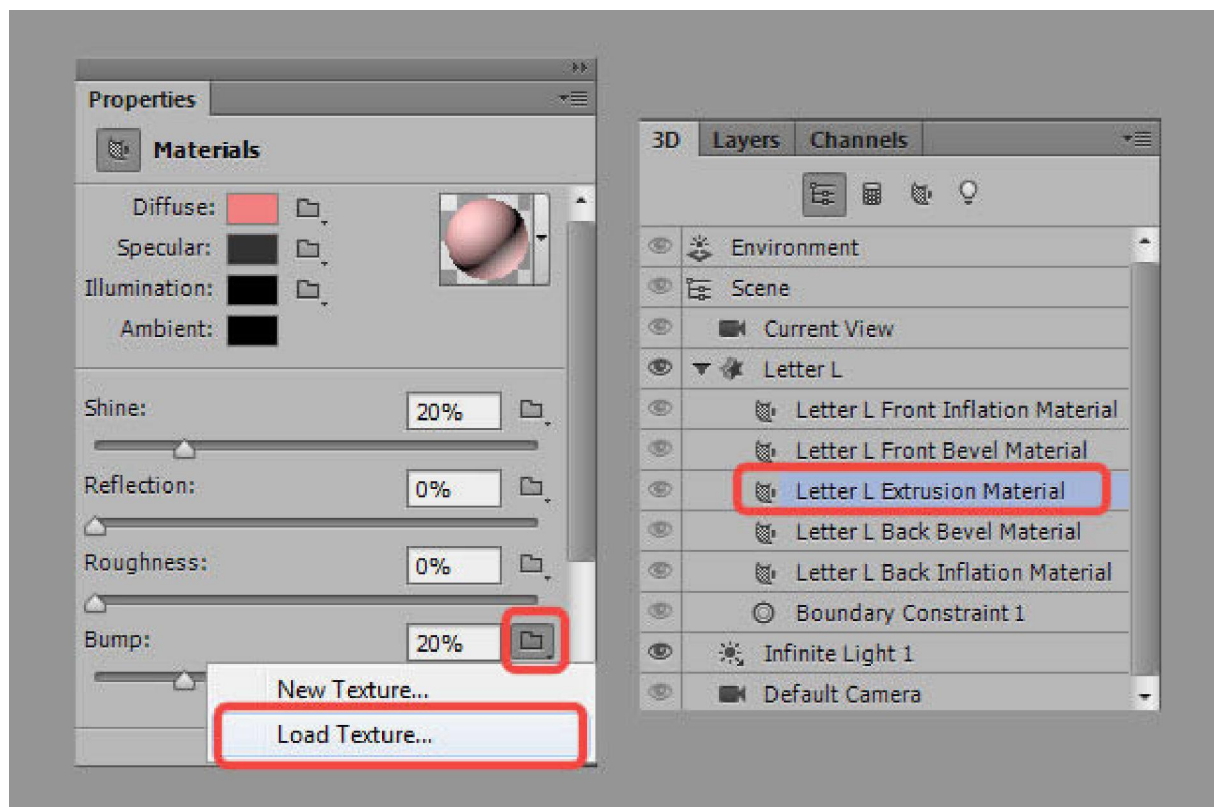
موقعیت الگو را تنظیم کنید. برای انجام این کار، بر روی آیکن فولدر کنار گزینه Bump کلیک کرده و Edit UV Properties را انتخاب کنید .

مقیاس عمودی و افقی (V Scale و U Scale به ترتیب) پارامترهای اصلی هستند که باید تنظیم کنید. پارامترهای U Offset و V Offset مسئول جابجا کردن الگو هستند؛ اگر مایلید می توانید آن ها را تنظیم کنید.



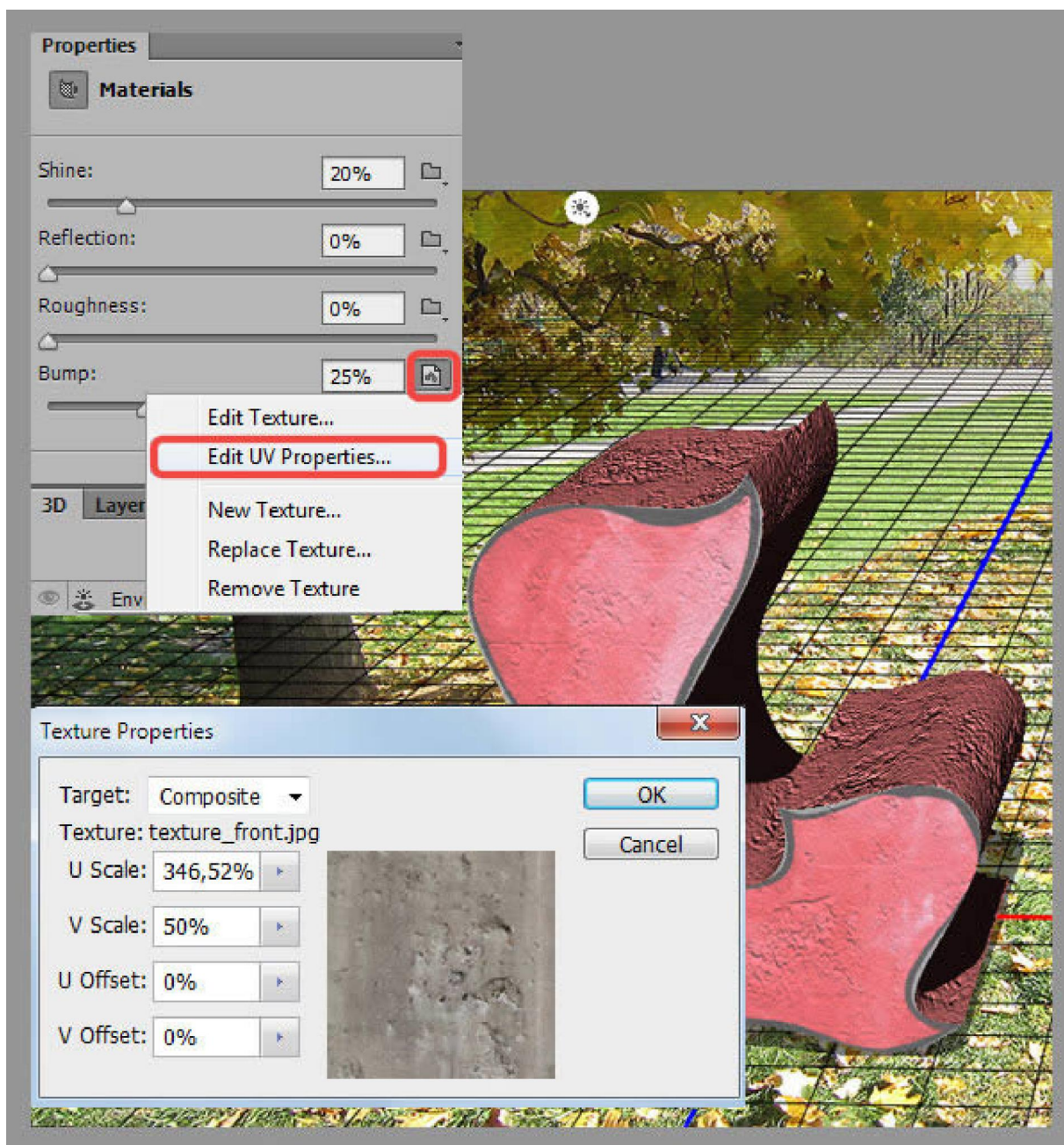
گام 7

سپس باید الگو را به قسمت قالب گرفته حرف الفبا اضافه کنیم. برای این کار، به پنل 3D بروید، Extrusion Material را انتخاب نموده و همان الگو را نیز برای پارامتر Bump لود کنید ("texture_front.jpg").



من برای قسمت قالب گرفته حرف الفبا مقدار Bump را به 25% افزایش دادم. همان طور که در مرحله قبل انجام دادیم، ویژگی های الگو را ویرایش کنید: روی آیکن فولدر کنار گزینه Bump کلیک نموده و Edit UV Properties را انتخاب کنید. من از مقادیر زیر استفاده کردم:

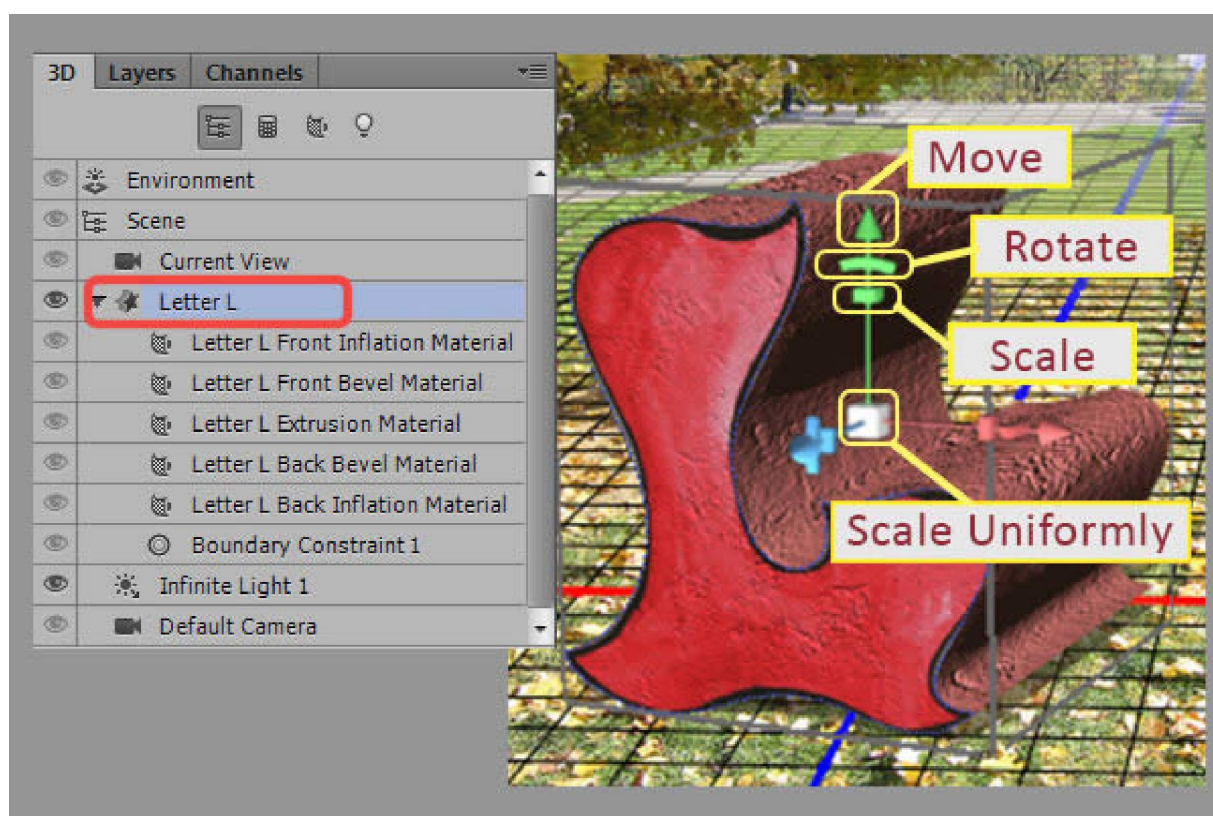
همانطور که مشاهده می کنید، من رنگ قسمت برجسته را به صورتی تغییر دادم، بنابراین می توانید به صورت بصری ببینید که چگونه تغییر پارامترها بر طرح الگو تأثیر می گذارد. بعداً به شما نشان خواهم داد که چگونه رنگ قسمت برجسته را بهتر تطبیق دهیم.



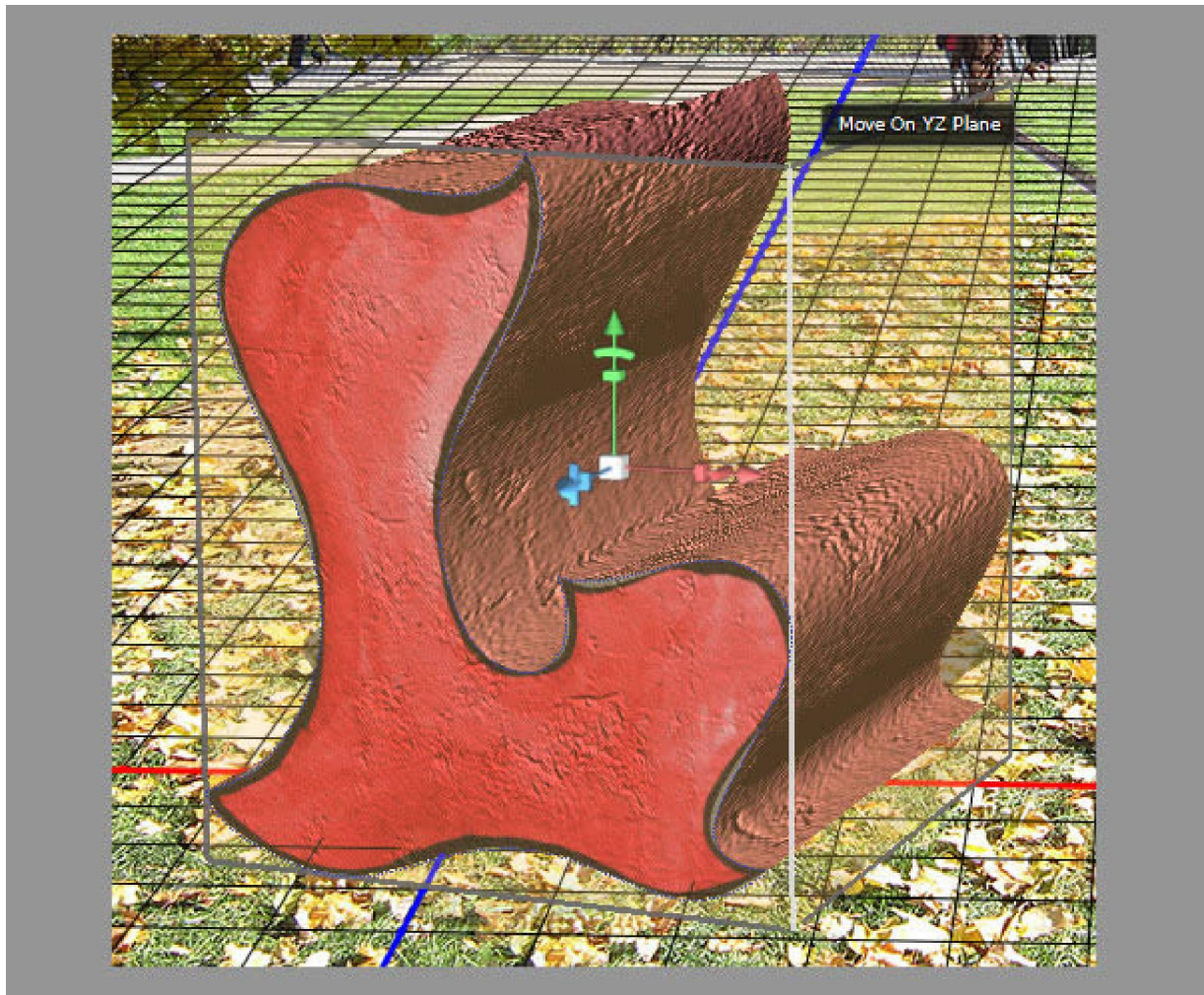
گام 8

اکنون زمان کار بر روی تعیین محل حرف الفباست. به پنل 3D بروید و حرف الفبا را انتخاب نمایید. خواهید دید که سه محور مختصات در مرکز حرف نمایان می شوند. شما با استفاده از همان آیکن ها در نوار تنظیمات که برای حرکت دادن Ground Plane به کار بردید، می توانید

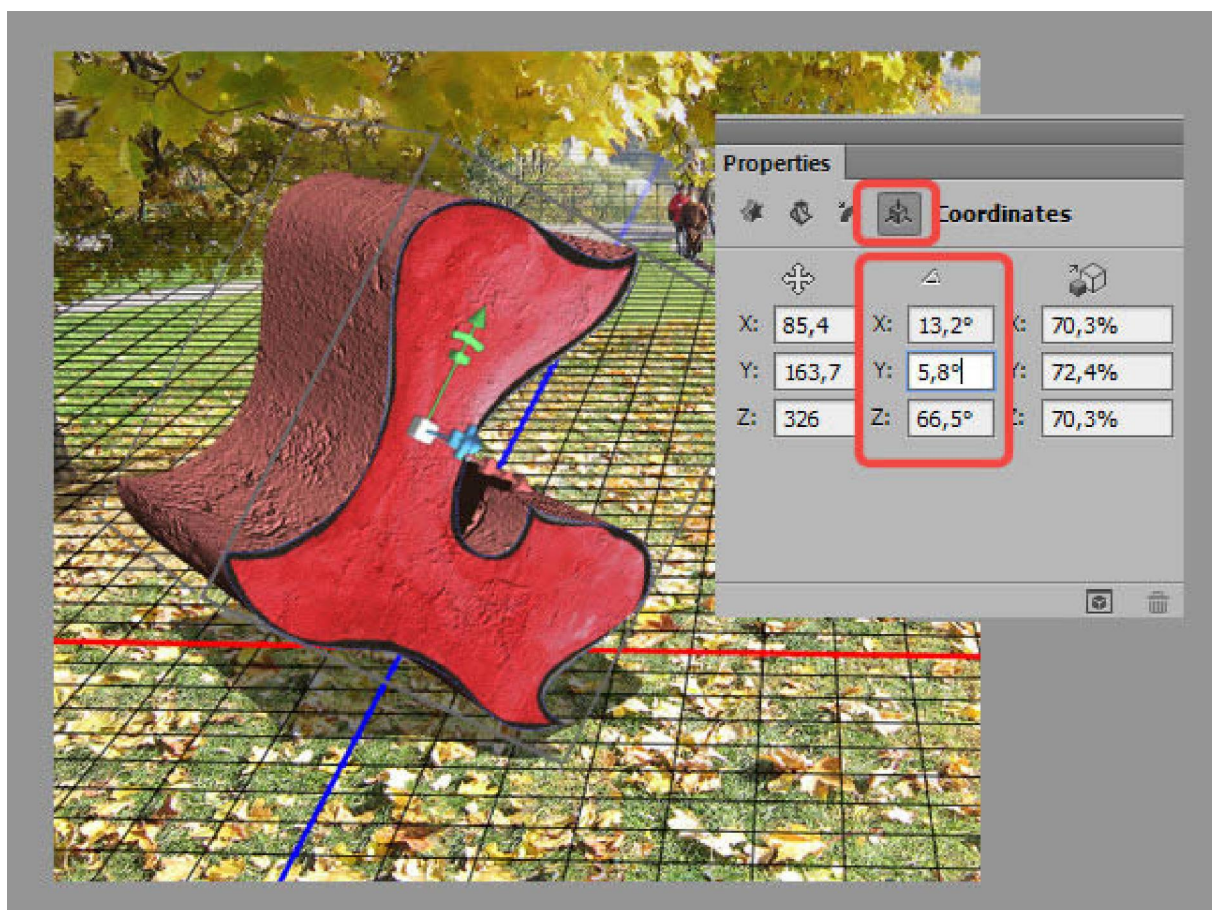
شیء را نسبت به این محورها بچرخانید، اندازه اش را تغییر دهید و آن را حرکت دهید. هم چنین آیکن هایی بر روی محورها وجود دارد که می توانید از آن ها برای چرخاندن، حرکت دادن و تغییر اندازه شیء استفاده کنید:



هم چنین حرکت دادن شیء در چند سطح در یک زمان واحد کار راحتی است. برای این کار، نشانگر موس را به سمت لبه مکعب حرکت دهید، داخل جایی که حرف الفبای شما قرار گرفته است: اضلاع مکعب (که مطابق با صفحات مختصاتی است که حرکت در امتداد آن ها انجام می شود) با رنگ زرد مشخص می شوند و یک راهنما همراه با اسامی صفحات در نزدیکی نشانگر موس ظاهر خواهد شد.



زمانی که نشانگر را به سمت ضلع مکعب حرکت می دهید، حرکت تنها در امتداد یک صفحه انجام می شود (که با رنگ زرد نیز مشخص خواهد شد). اگر می خواهید حرف الفبا بر روی سطح قرار بگیرد، آن را در امتداد محور عمودی Y حرکت ندهید. اگر متوجه شدید که حرف الفبا خیلی بالا یا پایین رفته است، به مسیر 3 > Snap Object to the Ground Plane بروید. در ظاهر، حرف الفبا مجدداً در پنل Properties در قسمت Coordinates در امتداد محورهای مختصات حرکت می کند و می چرخد. اگر نمی دانید چگونه حرف الفبا را به موقعیت اولیه اش بر روی محوری معین برگردانید، کافیست زاویه دوران محور مربوطه را روی 0 درجه تنظیم کنید:

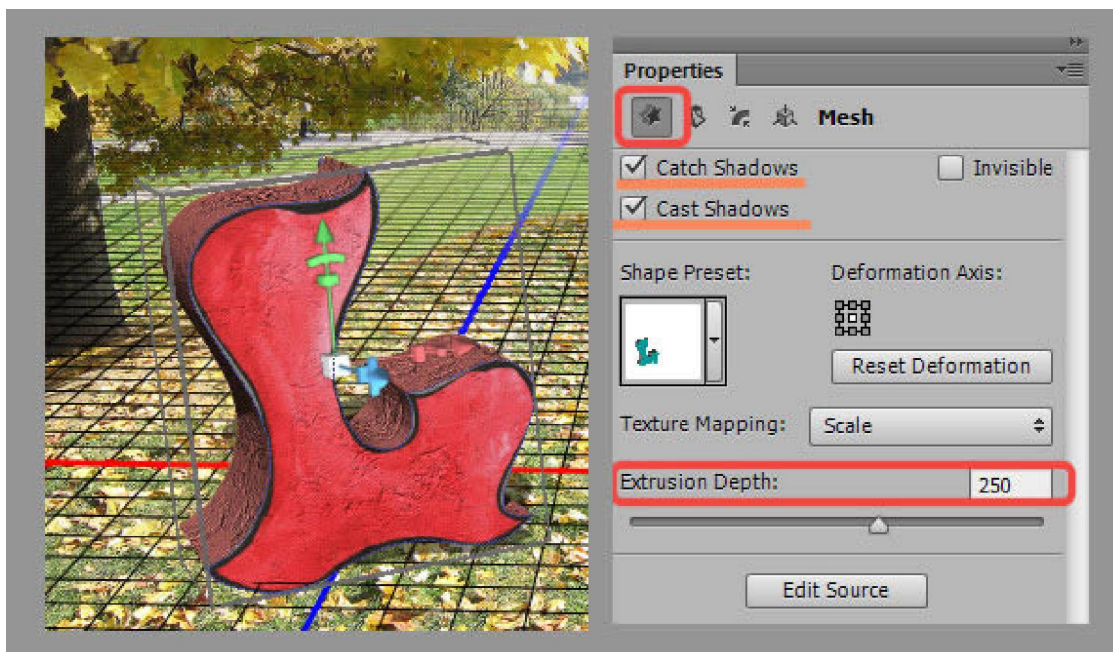


اکنون می دانید که چگونه موقعیت اشیاء سه بعدی را تغییر دهید. بنابراین حرف الفبا را بر روی Ground Plane که دوست دارید قرار داده و اگر لازم است اندازه آن را تغییر دهید. برای مثال، موقعیت حرف الفبای من مانند زیر است:



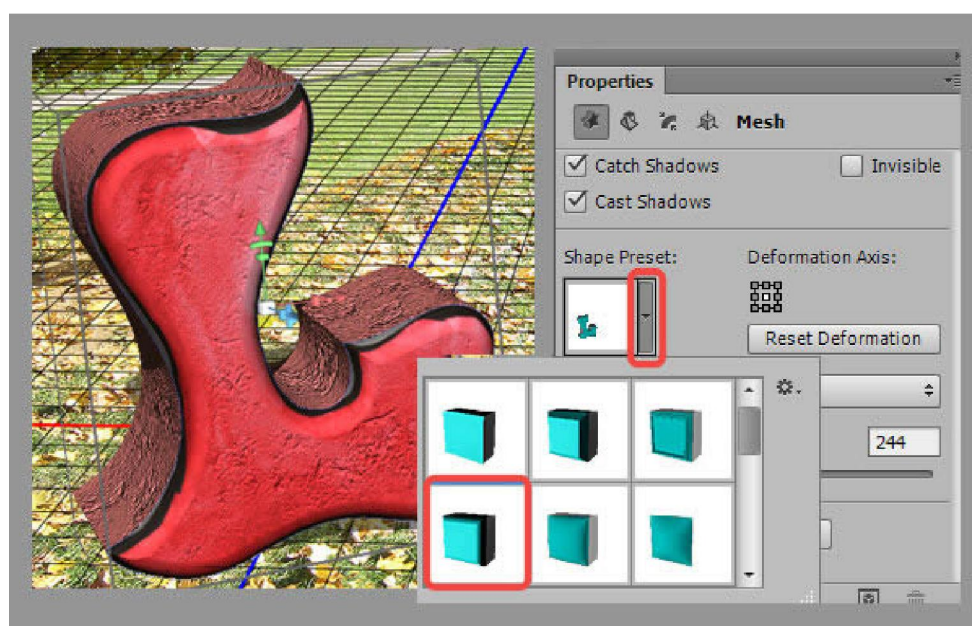
گام 9

در این مرحله بر روی ظاهر حرف الفبا کار می کنیم. میزان برجستگی را تنظیم می کنیم و در مرحله بعدی مقدار شیب را تنظیم می نماییم. جهت تنظیم ضخامت حرف الفبا، به قسمت Mesh بروید. ما به مقدار Extrusion Depth توجه داریم؛ من آن را روی 250 تنظیم کردم ولی شما می توانید از مقدار دیگری که مایلید استفاده کنید. هم چنین پارامترهای Catch Shadows و Cast Shadows باید تیک خورده باشند. زمانی که منابع نور را تنظیم می کنیم به آن ها نیاز داریم.

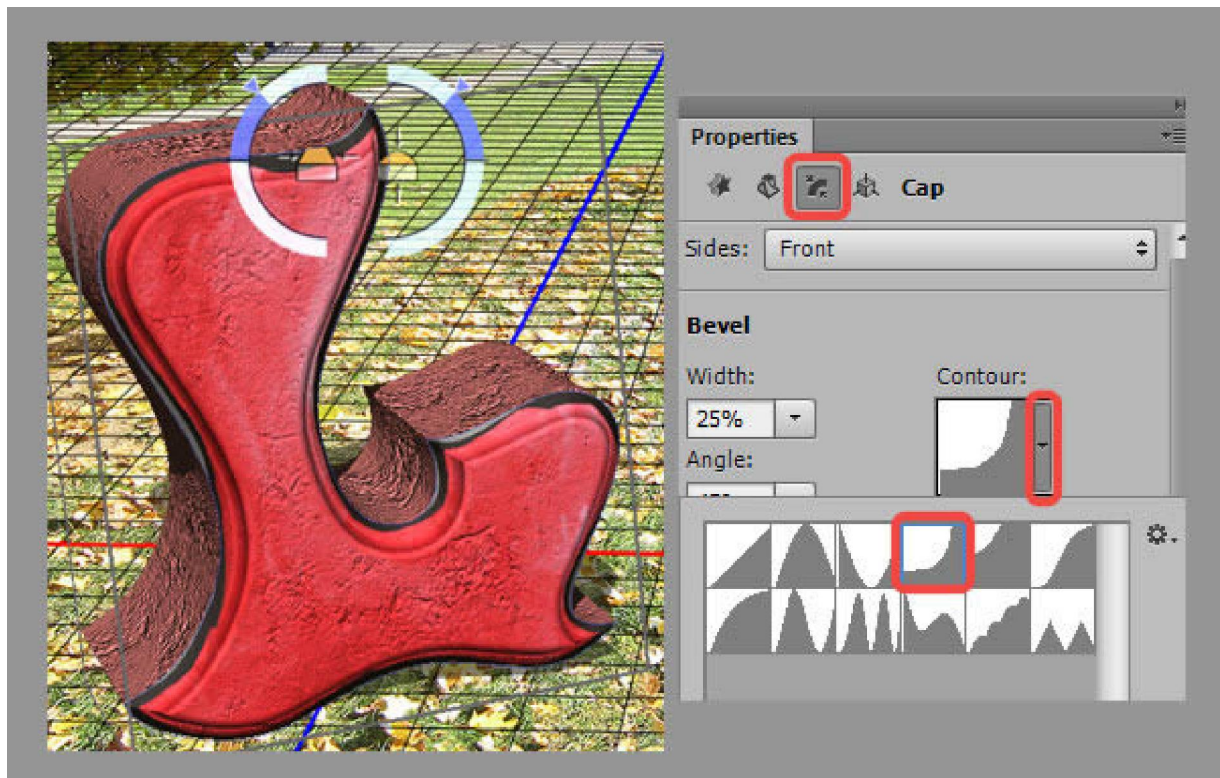


گام 10

در این مرحله مقدار شیب را تنظیم خواهیم کرد. به پنل Properties، قسمت Mesh بروید. من نوع Bevel را مانند زیر انتخاب کردم ولی شما می توانید نوع دیگری را امتحان کنید و سپس تنظیمات آن را بیازمایید:

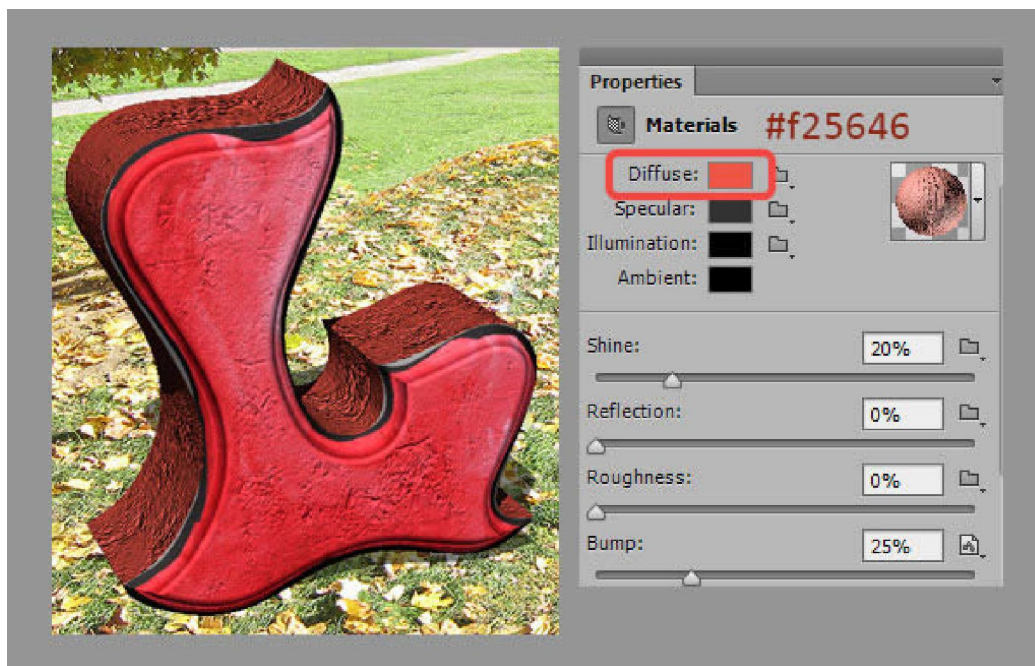


سپس به قسمت Cap رفته و Contour مربوط به Bevel را انتخاب می کنیم - Cove Deep):

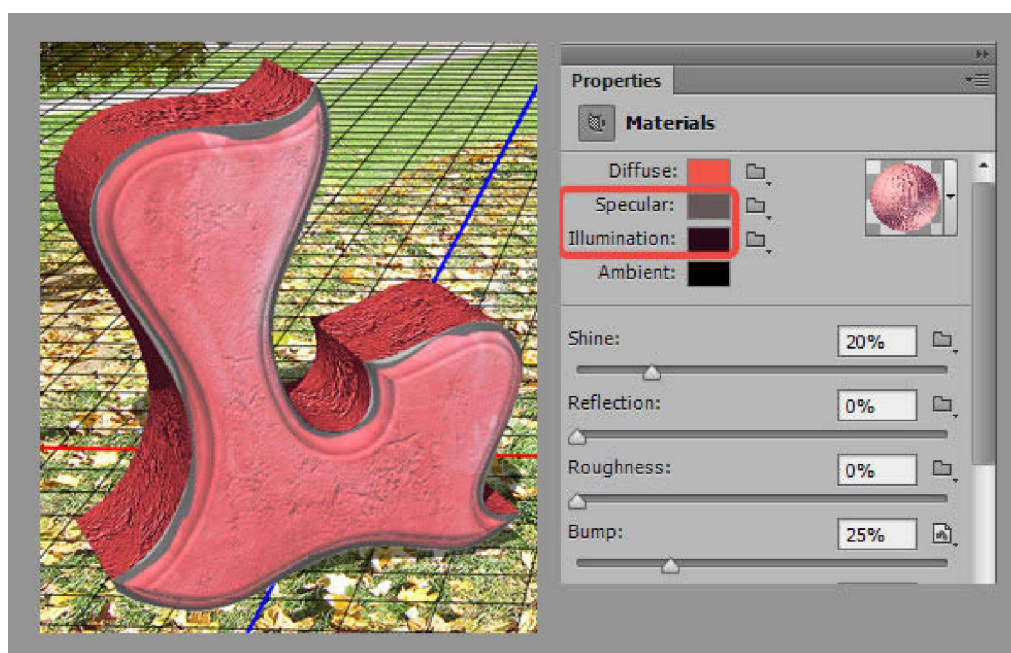


گام 11

حال باید رنگ قسمت برجسته را تعریف کنید. برای تغییر دادن رنگ آن، در پنل D3، گزینه Extrusion Material را انتخاب کنید و به پنل Properties بروید. رنگ اصلی قسمت برجسته با رنگی که شما برای پارامتر Diffuse انتخاب می کنید تعریف می شود. من کد رنگ #f25646 را انتخاب کردم:



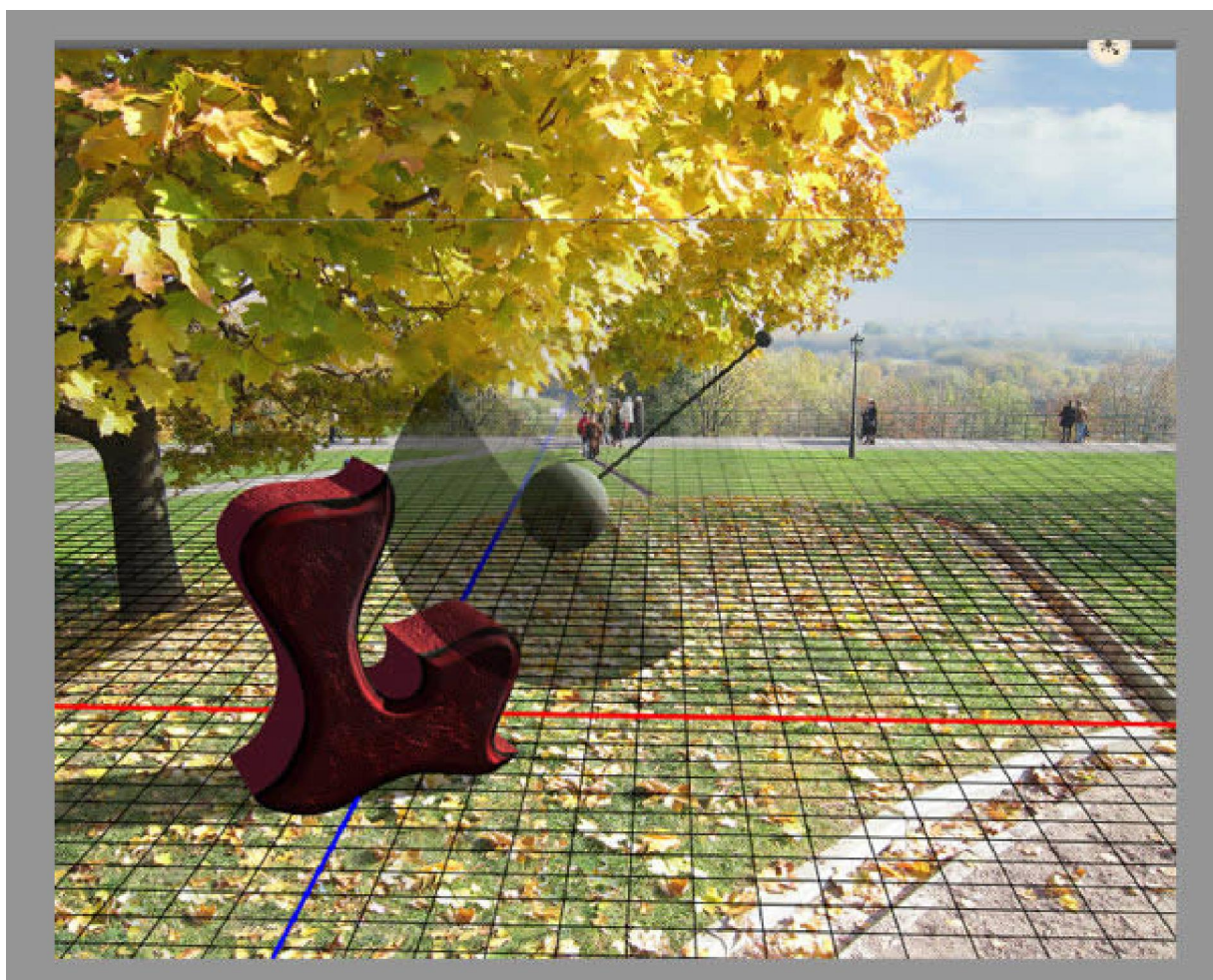
همی چنین شما می توانید تنظیمات دیگر مانند Specular دقت/کنتراست الگو را تحت تأثیر قرار می دهد (و Illumination بر درخشندگی لبه های کناری اثر دارد) را امتحان کنید. در مورد این مثال، من مقادیر زیر را انتخاب نمودم Specular color : #645858 و Illumination color : #290816.



گام 12

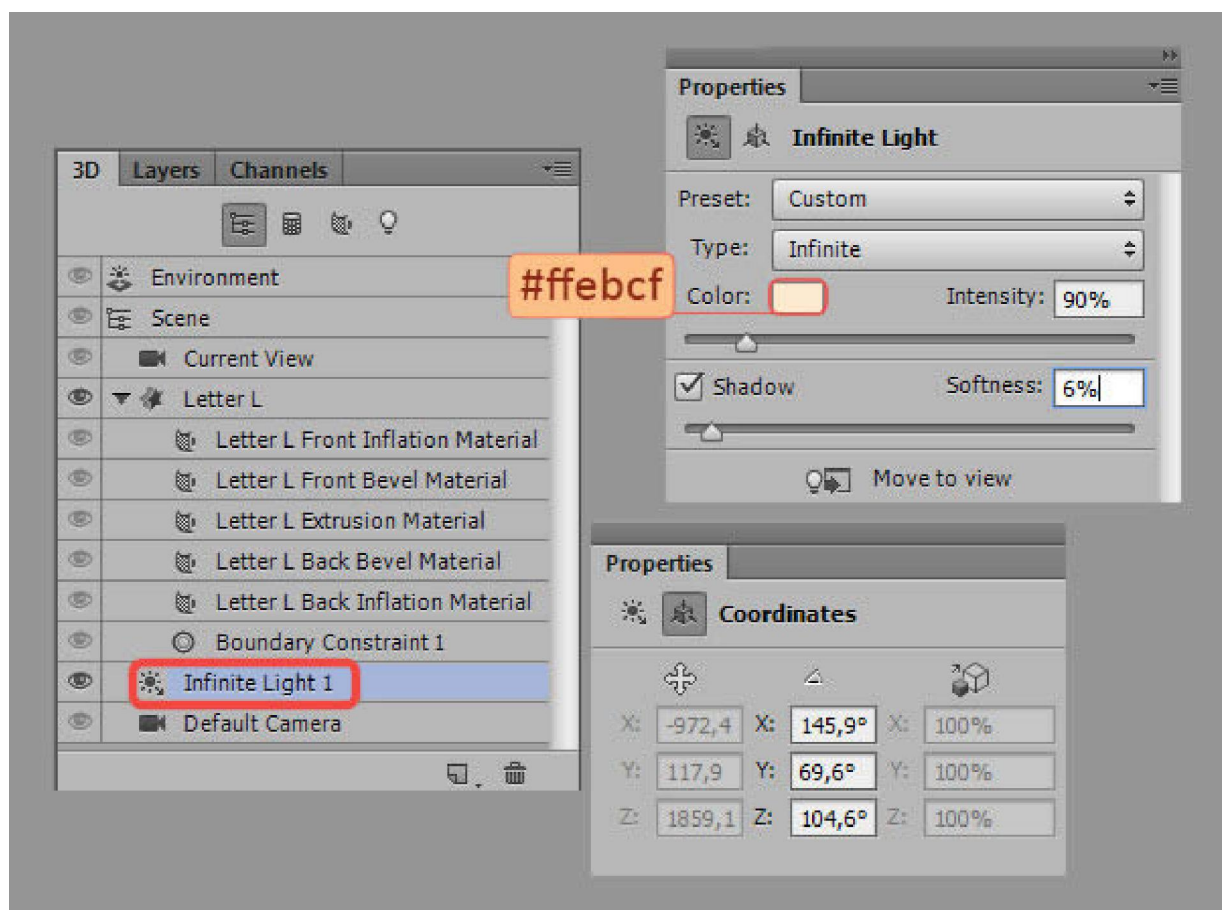
اکنون زمان کار بر روی منابع نور است. به پنل D 3 بروید و اولین منبع نور را انتخاب کنید (این منبع نور را از قبل در آن جا داشته اید). 1. Infinite Light اما منبع نور اصلی را با استفاده از آن ایجاد خواهیم کرد. در این مثال، منبع نور اصلی خورشید است و در گوشه بالا و سمت راست قرار گرفته است. اگر از تصویر مورد نظر خودتان برای بک گراند استفاده می کنید، خودتان باید محل منبع نور اصلی را تعریف کنید (به جهت انسان ها، سایه های اشیاء و غیره دقت کنید).

اجازه دهید منبع نور را در جای مناسبی قرار دهیم. بر روی منبع کلیک چپ کنید و آن را بچرخانید به طوریکه سایه حرف الفبا تقریباً در گوشه پایین سمت چپ قرار بگیرد:



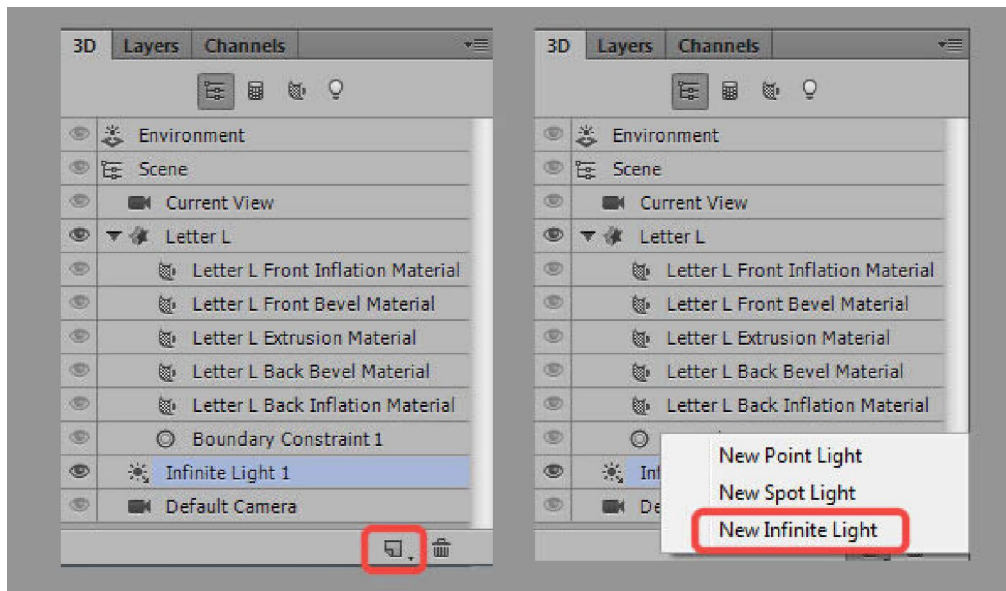
تنظیمات و مختصات این منبع نور مانند تصویر زیر است (کد رنگ برابر #ffebcf می باشد):

از آن جایی که این منبع اصلی نور است، شما باید مختصات آن را به خاطر داشته باشید (یا یادداشت کنید). مختصات این منبع نور برای تمام حروفی که در این صفحه ایجاد می کنید مشابه است .

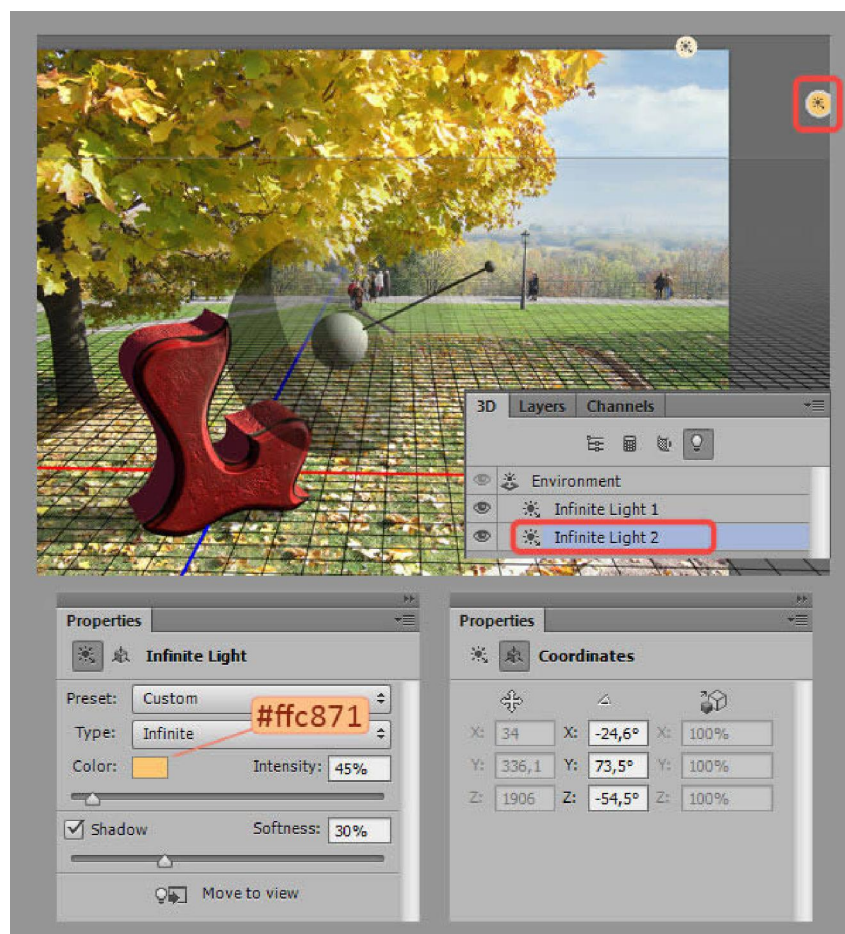


گام 13

اجازه دهید یک منبع نور دیگر اضافه کنیم تا حرف الفبا خیلی تیره نباشد. برای این کار بر روی آیکن Add new Light to Scene در قسمت پایین پنل 3D کلیک کرده و New Infinite Light را انتخاب کنید.

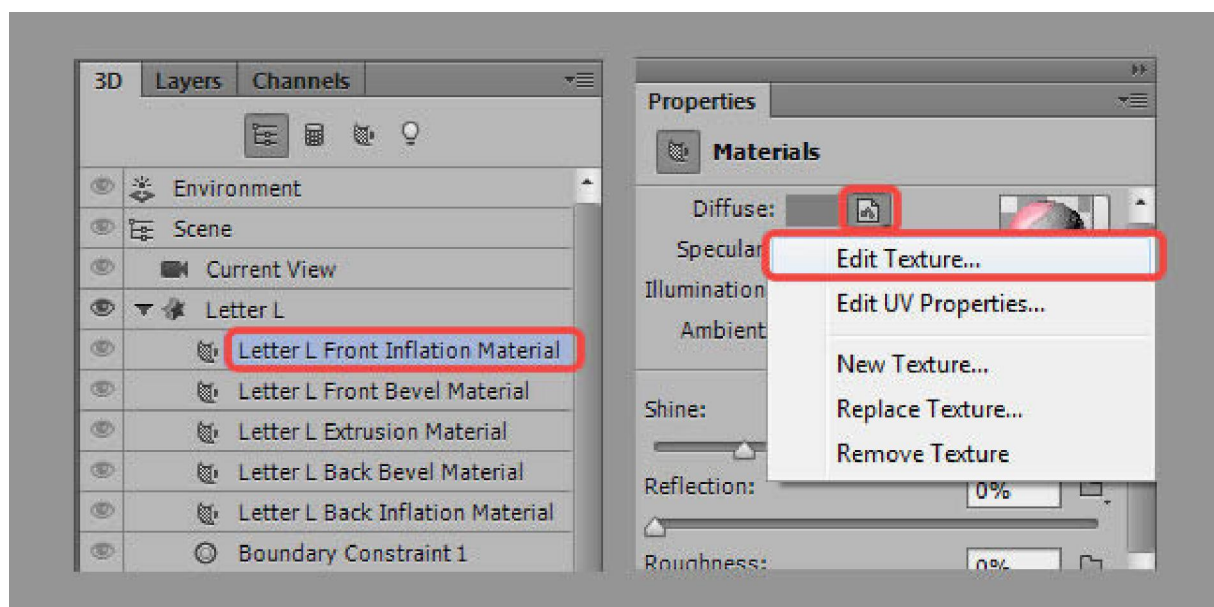


من منبع نور را با تنظیمات زیر اضافه کردم (کد رنگ برابر #ffc871 می باشد):

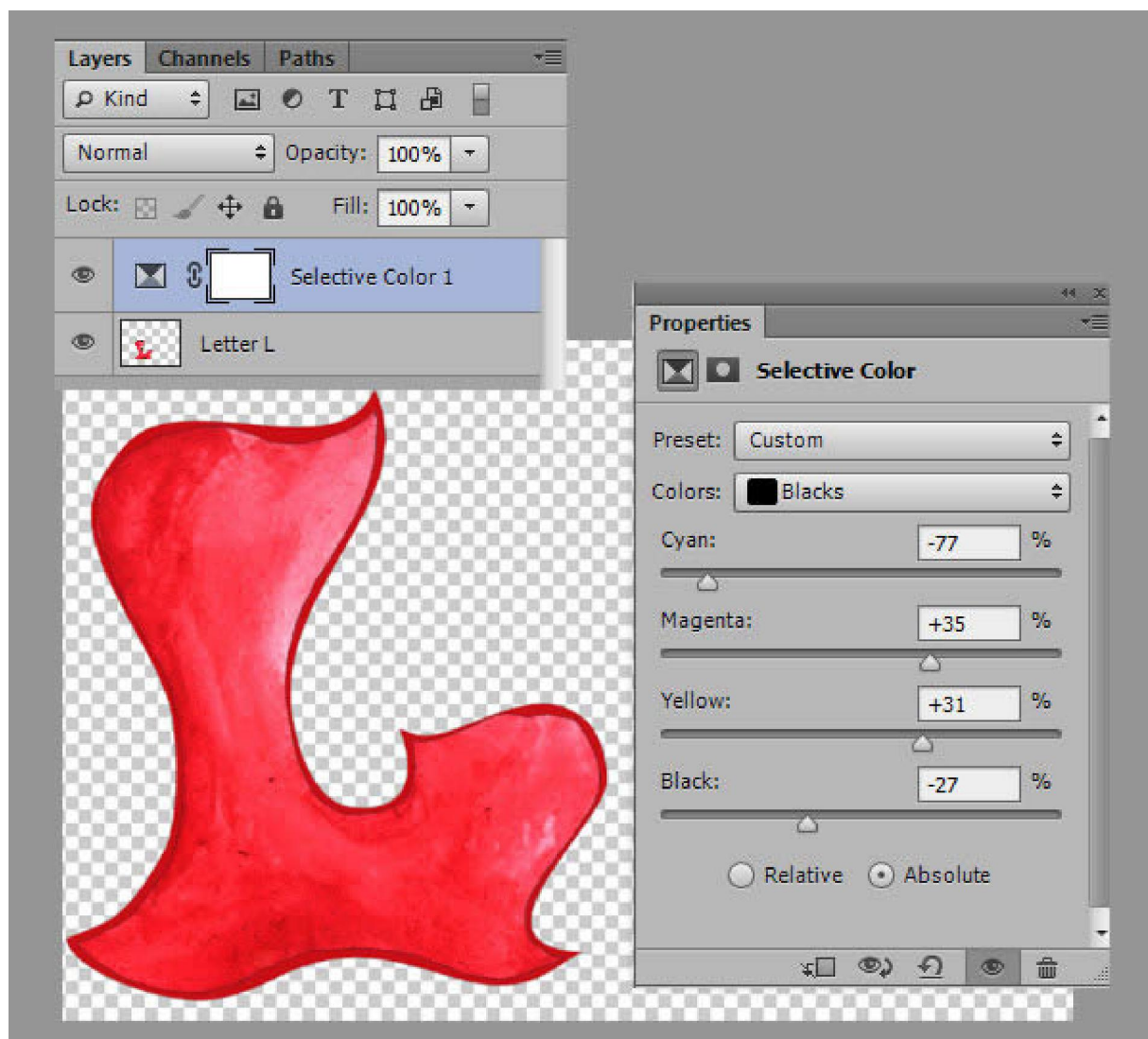


گام 14

بدین ترتیب کار بر روی اولین حرف الفبا تقریباً کامل شده است. در این مرحله، رنگ استروک حرف الفبا را اصلاح می کنیم. اگر رنگ مشکی آن را دوست دارید، می توانید از این مرحله چشم پوشی کنید.



ما الگویی که در دو مکان بر روی حرف الفبا استفاده شده است را ویرایش می کنیم؛ Front Inflation Material و Front Bevel Material. پس وقتی Edit texture را انتخاب می کنید، فوتوشاپ به شما اخطار می دهد که تغییرات بر تمام مکان های موجود در صفحه اعمال خواهد شد OK. را بزنید. New Adjustment Layer > Selective Color. کانال مشکی رنگ را انتخاب کرده و رنگ استروک را تنظیم نمایید. در این مثال، به قرمز تغییر خواهد یافت:



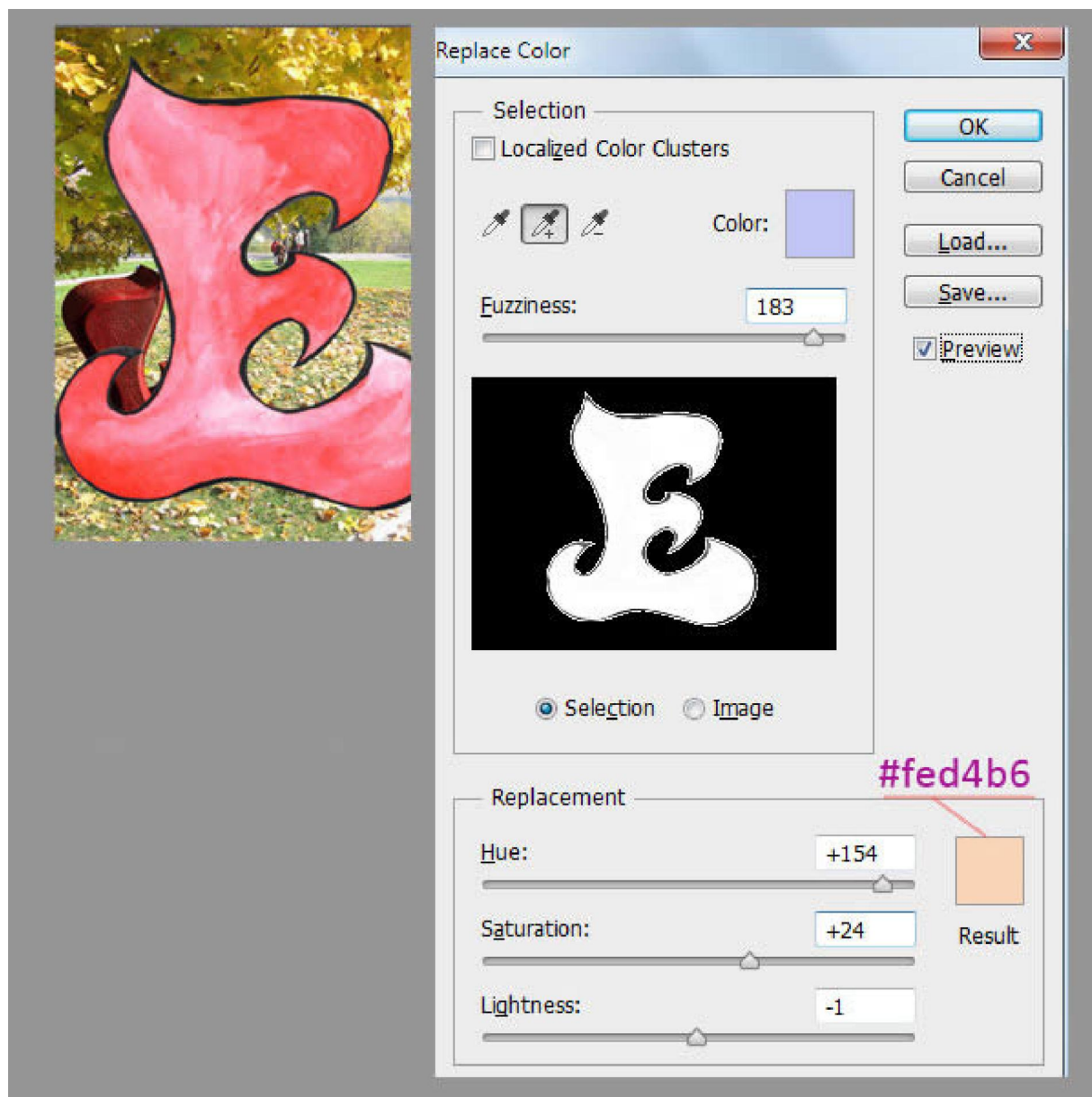
بعد از این که کار با الگو را به پایان رساندید، آن را ذخیره کنید (Command/Ctrl + S) و این فایل را ببندید. به سندی که روی آن کار می کردید برگردید. خواهید دید که الگو آپدیت شده است:



گام 15

حال می توانید تمام حروف باقی مانده را به روش مشابه ایجاد کنید. ولی اگر می خواهید رنگ حروف را در یک زمان تغییر دهید، می توانید از Adjustment Layer Selective Color و گزینه Replace Color استفاده نمایید. اجازه دهید این را بر روی حرف دوم "E" به کار ببندیم. اگر مایلید کار بر روی لایه ها را در فوتوشاپ ادامه دهید، کافیست به پنل Layers برگردید. حرف بعدی را در سندی که در حال کار بر روی آن هستید قرار داده و بک گراند آن را مانند مرحله 3 حذف نمایید. من این لایه را "Letter E" نام گذاری کردم "Letter E". را انتخاب کرده و به مسیر Image > Adjustments > Replace Color بروید. ابزار قطره چکان همراه علامت

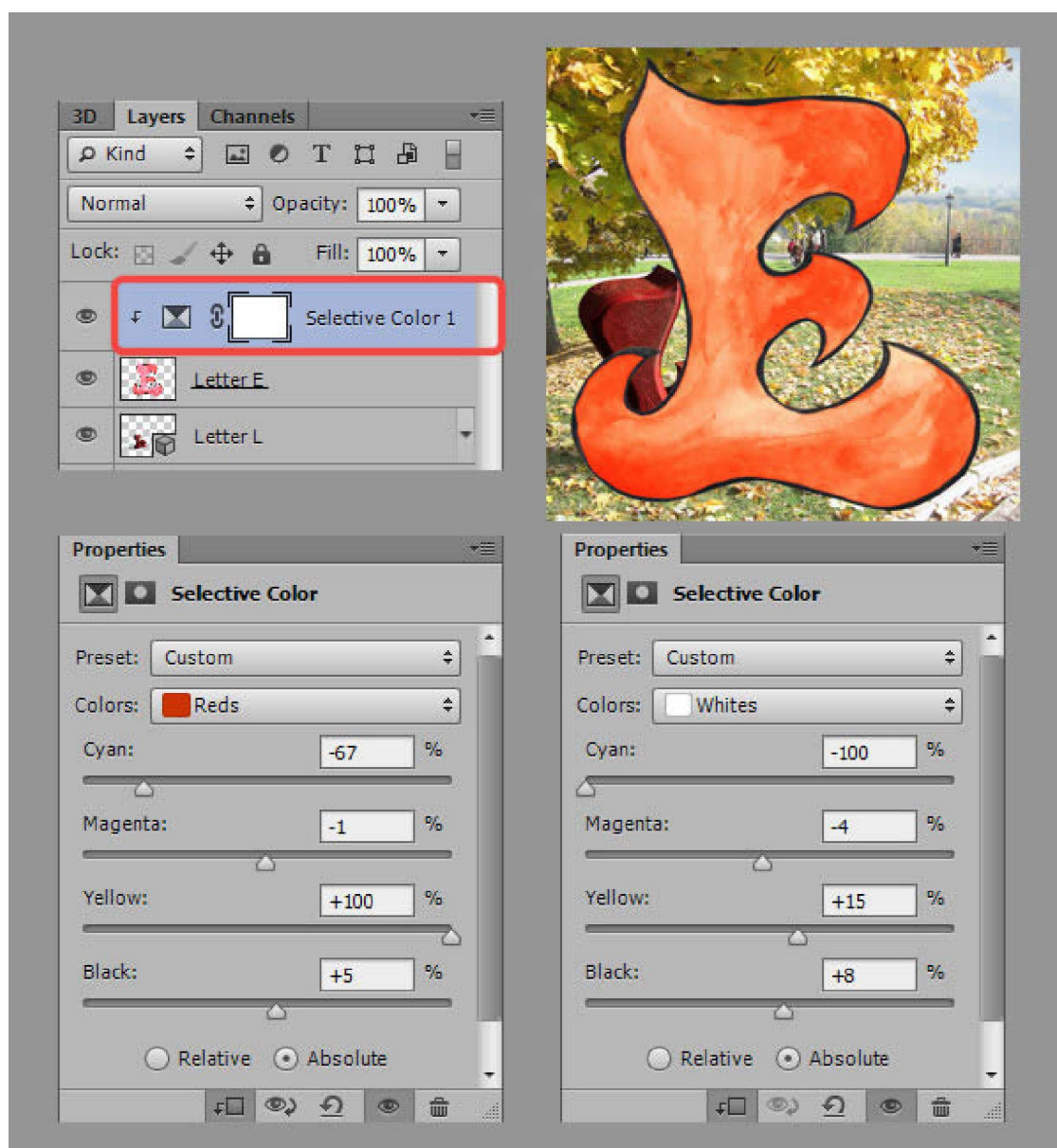
“+” را بردارید و با کلیک بر روی درجات رنگ آبی روشن، ناحیه تعویض رنگ را بسط دهید.
سپس جهت کسب رنگی مشابه این (کد رنگ #fed4b6 لغزنده ها را تنظیم کنید:



سپس به مسیر Layer > New Adjustment Layer > Selective Color بروید و آن را
تبدیل به Clipping Mask برای لایه "Letter E" بنمایید. بدین منظور، بر روی لایه

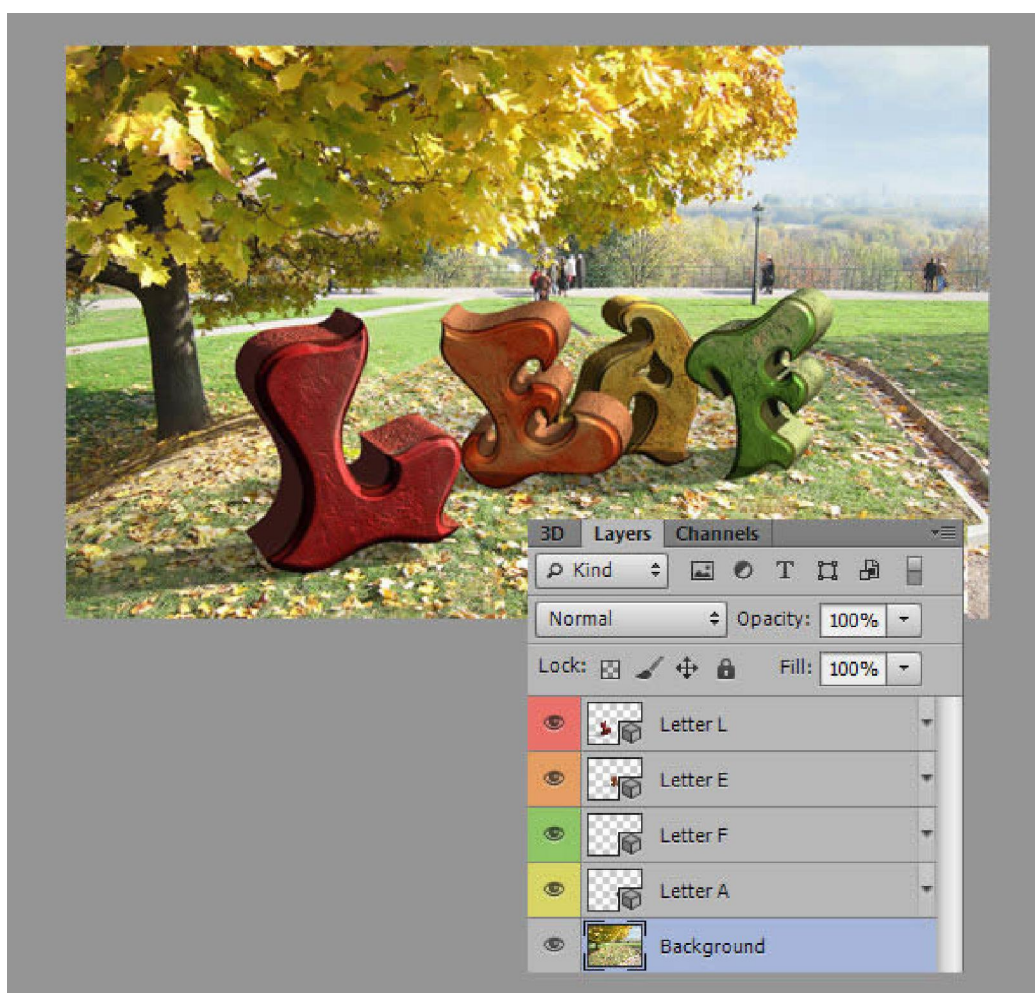
Selective Color در پنل لایه ها رایت کلیک کنید و Create Clipping Mask را انتخاب نمایید. بنابراین این لایه Selective Color تنها لایه "Letter E" را تحت تأثیر قرار می دهد.

اکنون من از رنگ نارنجی که به دست آوردم راضی هستم و می توانم لایه را با حرف الفبا و Adjustment Layer Selective Color ادغام کنم (هر دو لایه را در پنل لایه ها انتخاب کرده و کلیدهای Command/Ctrl + E را بزنید).



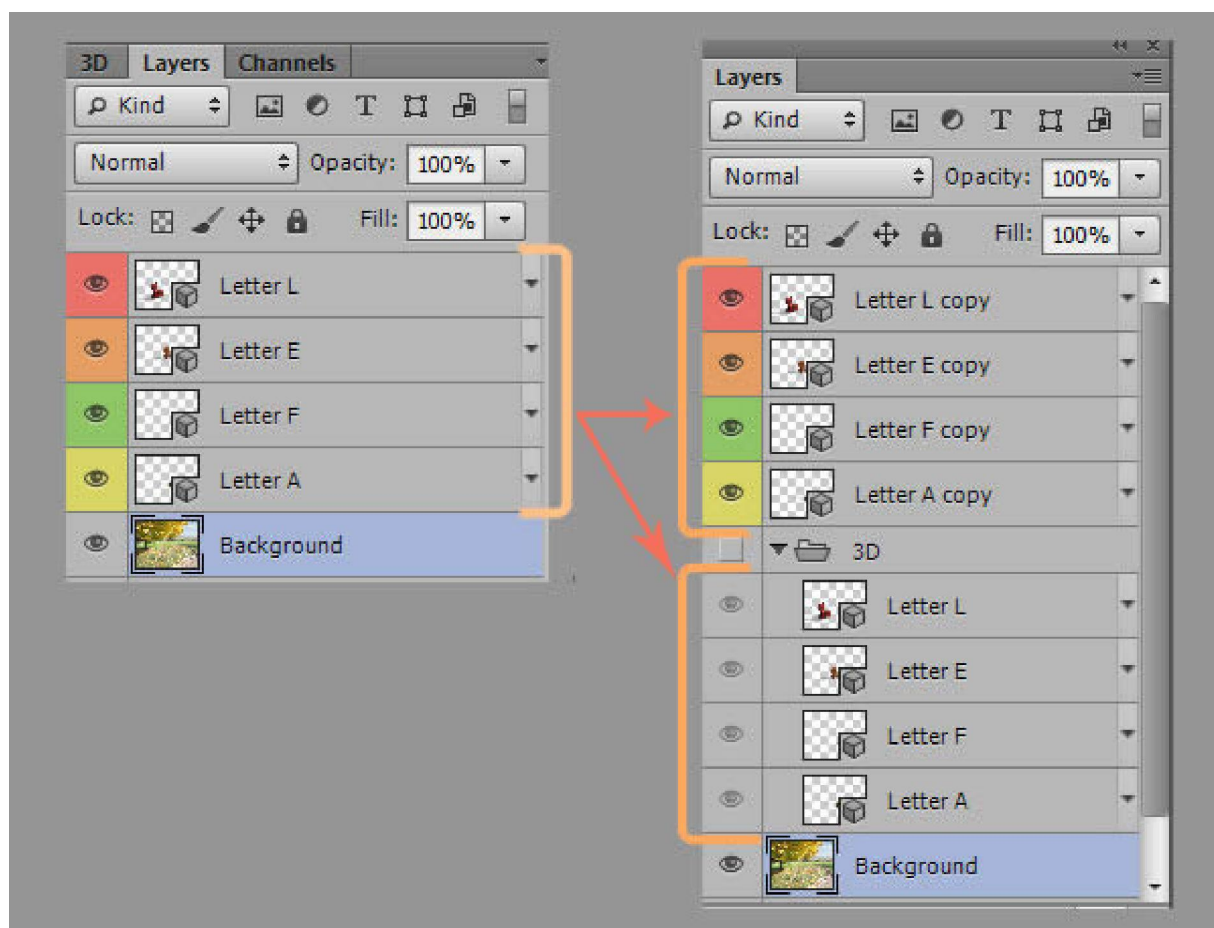
گام 16

بنابراین حرف الفبای پایه آماده است و شما می توانید ساختن حرف سه بعدی را آغاز کنید. به مرحله 4 بروید و تمام دستور العمل ها را برای ایجاد حروف سه بعدی تکرار کنید. پرسپکتیو حروف را فراموش نکنید: اگر فاصله حرف الفبا از چشم بیننده دور است، اندازه آن باید از حرف اول کوچکتر باشد. لایه مربوط به اولین حرف باید در پنل لایه ها بالاتر از همه باشد، و بقیه لایه های حروف الفبا باید یکی پس از دیگری در زیر آن قرار بگیرند. فراموش نکنید که می توانید تنظیمات سه بعدی را تغییر دهید، حروف را حرکت دهید و رنگ الگو را عوض کنید تا به نتیجه دلخواهتان برسید. پس من تمام حروف را ایجاد کردم و نتیجه زیر را به دست آوردم:



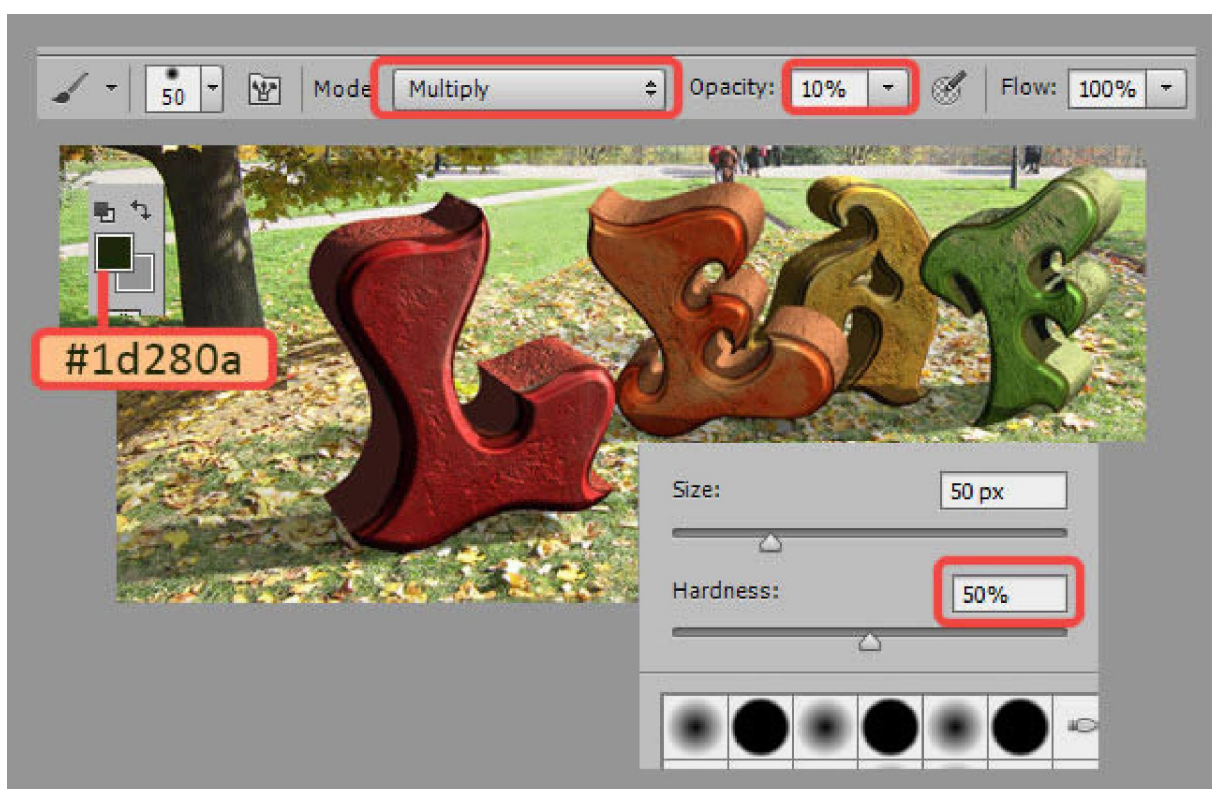
گام 17

پس اگر از موقعیت و رنگ حروف راضی هستید، می توانید لایه های سه بعدی را از وکتور به بیت مپ تبدیل نمایید. (rasterize) ولی من پیشنهاد می کنم لایه های سه بعدی اولیه را نگه دارید، شاید بخواهید چیزی را تغییر دهید. بدین منظور، از تمام لایه های سه بعدی خود یک کپی تهیه کنید (آن ها را در پنل لایه ها انتخاب کرده و کلیدهای Command/Ctrl + J را بزنید). لایه های سه بعدی اولیه را گروه بندی کنید (Command/Ctrl + G)، این گروه را "3D" بنامید و قابلیت دید آن را غیرفعال کنید (در پنل لایه ها بر روی آیکن چشم کنار لایه کلیک کنید). سپس به لایه های کپی شده بروید و با رایت کلیک بر روی یکی از لایه ها و انتخاب Rasterize 3D، آن ها را از وکتور به بیت مپ تبدیل نمایید.



گام 18

در این گام کنتراست بیشتری به سایه حروف بر روی چمن ها اضافه خواهیم کرد. برای این کار، یک لایه جدید بسازید (Command/Ctrl + Shift + N)، آن را "Shadow" بنامید و آن را در زیر تمام لایه های حروف در پنل لایه ها قرار دهید. ابزار براش (B) را بردارید و تنظیمات زیر را اعمال کنید، Color: #1d280a, Hardness: 50%, Blending mode: Multiply, Opacity: 10-15%.

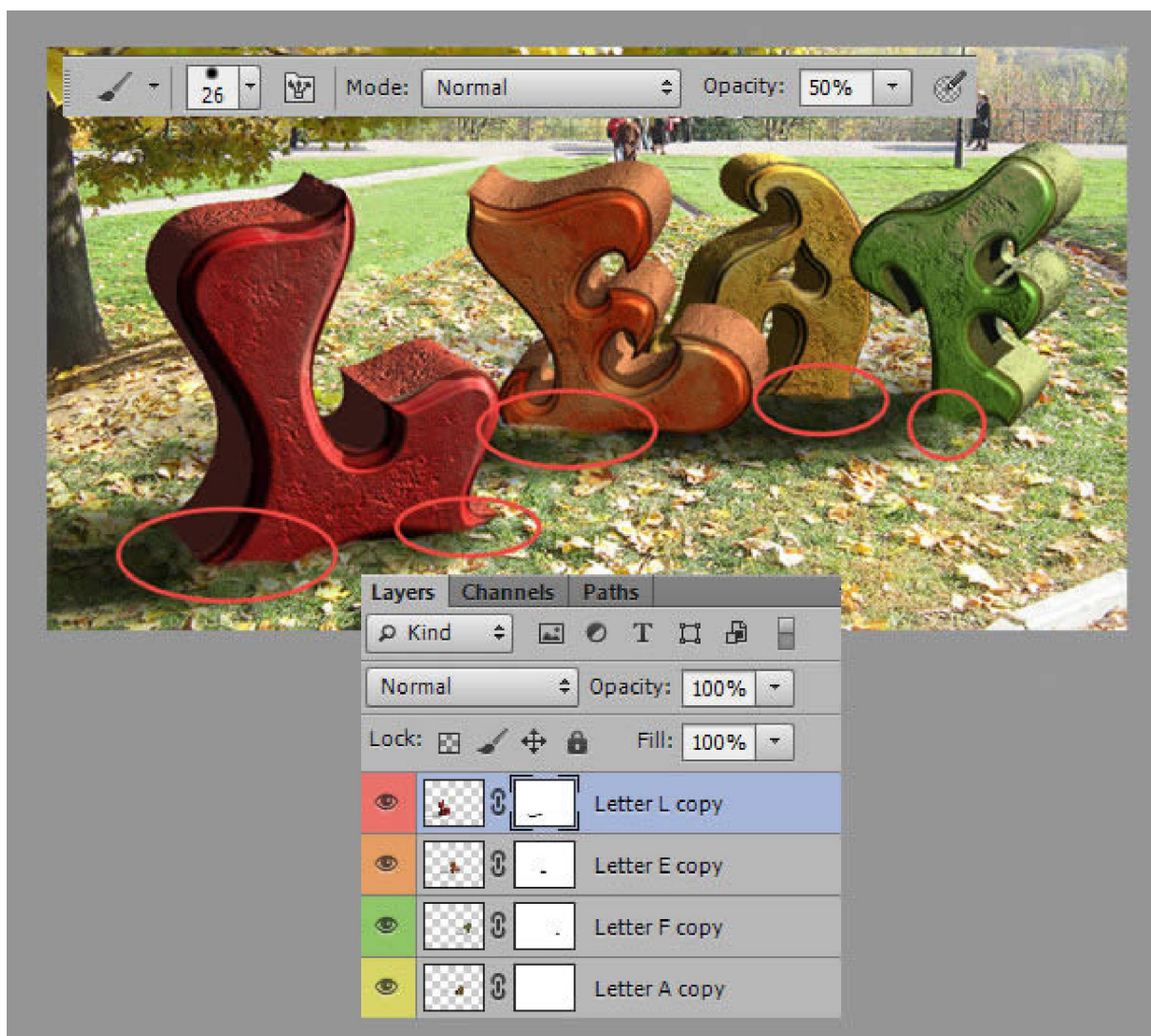


با براش انتخاب شده، همانطور که در تصویر نشان داده شده، بر روی نواحی سایه نقاشی کنید:



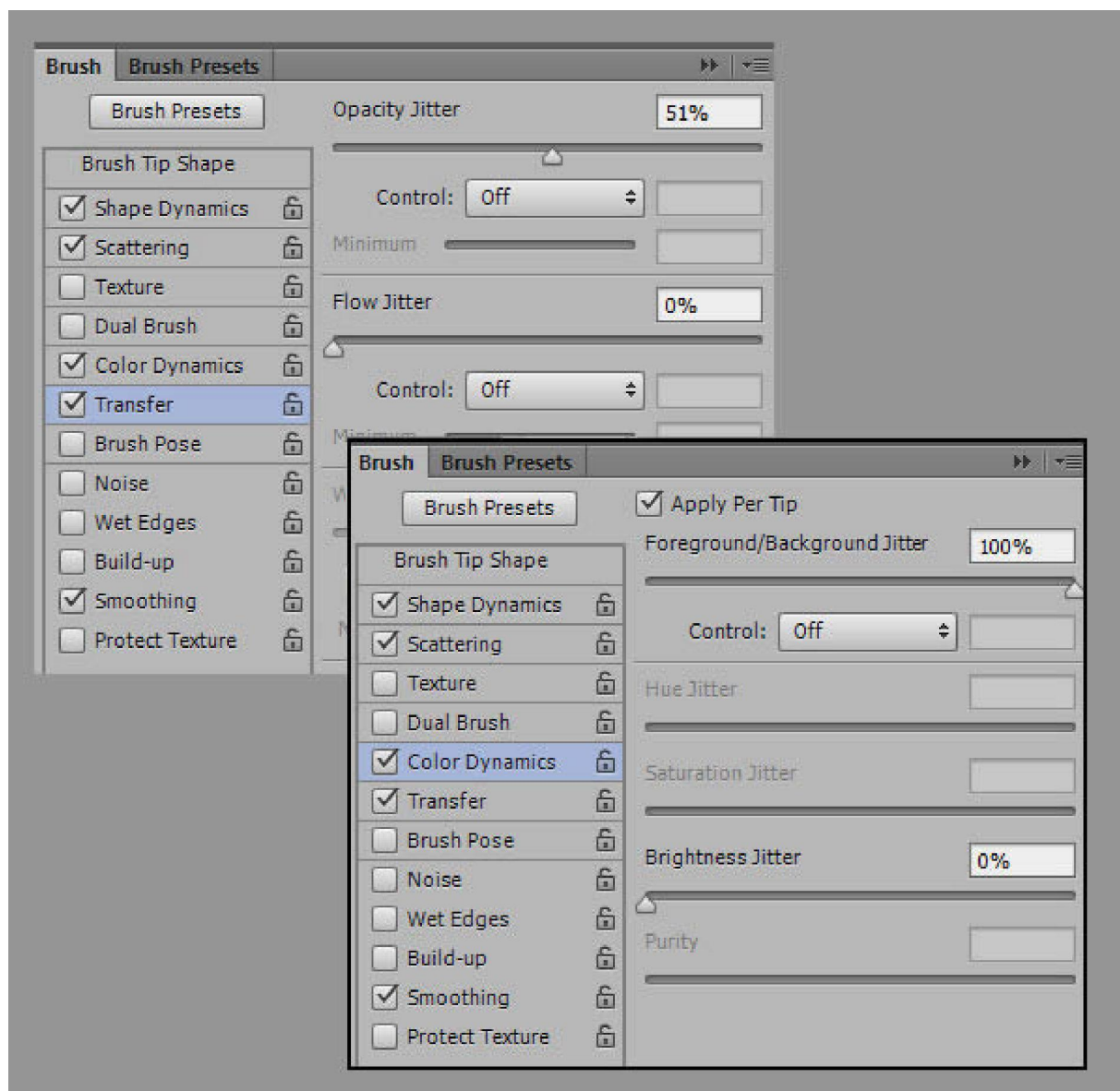
گام 19

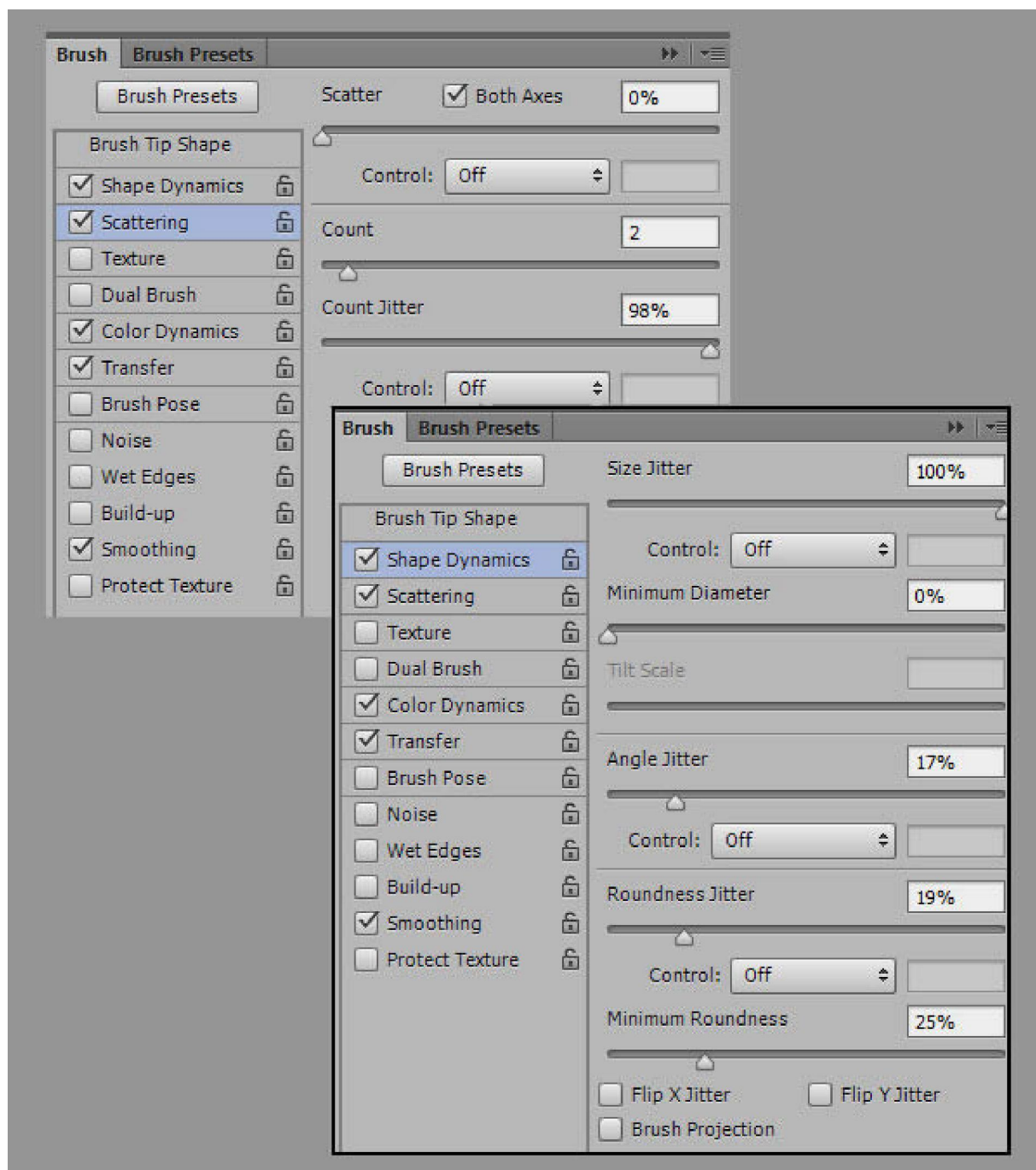
اکنون قسمت پایین حروف را طوری طراحی می کنیم که انگار واقعاً در چمنزار ایستاده اند. ما مجموعه ای از براش های استاندارد را برای این کار استفاده می کنیم. ابزار براش (B) را بردارید و براش گرد با Hardness برابر 100% و Opacity حدود 50% را انتخاب کنید. بهتر است بر روی ماسک لایه های حروف کار کنیم چون در این حالت در آینده می توانید نتیجه را در هر زمانی تصحیح کنید. پس به تمام لایه های حروف ماسک اضافه کنید (Layer > Layer Mask > Reveal All) و رنگ فورگراند را به مشکی تغییر دهید. بر روی تصویر کوچک Layer Mask کلیک کرده و بر روی قسمت پایین حروف برای مخفی کردن آن ها نقاشی کنید:

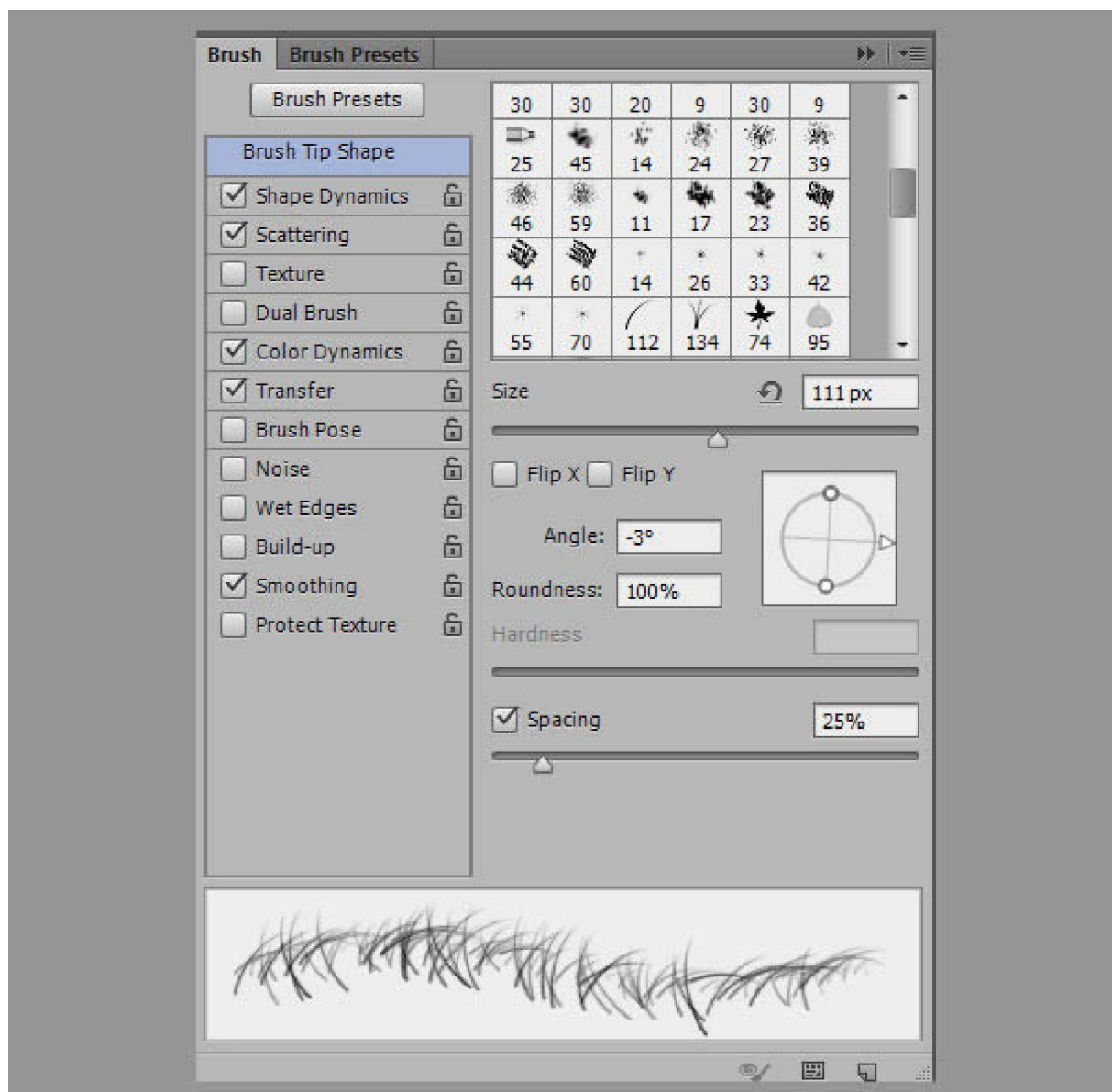


اگر بر روی نواحی اضافی نقاشی کردید، کافیه رنگ فورگراند را به سفید تغییر داده و بر روی آن نواحی نقاشی کنید تا قابل مشاهده شوند.

با همان براش انتخاب شده، کلید F5 را بزنید و براش Dune Grass را انتخاب نمایید. تنظیمات براش به صورت زیر است:







بر روی ماسک، سرتاسر قسمت پایین حروف را با براش انتخاب شده نقاشی کنید. یک براش کوچک در حدود 30px انتخاب کنید. این چیزی است که باید به دست بیاورید:



گام 20

همانطور که می توانید مشاهده کنید، ما قسمت هایی از سایه حروف را مخفی کردیم زیرا در همان لایه ای قرار دارند که خود حروف هستند. پس به مرحله 18 برگردید و برایش را به همان روش تنظیم نمایید. لایه "Shadow" را انتخاب کرده و بر روی نواحی که در زیر ماسک مخفی شده اند نقاشی کنید:



اگر کاملاً از نتیجه راضی نیستید، براش Dry Brush Tip Light Flow را از مجموعه براش های استاندارد انتخاب کنید و بر روی قسمت پایین حروف بر روی ماسک نقاشی کنید.

