

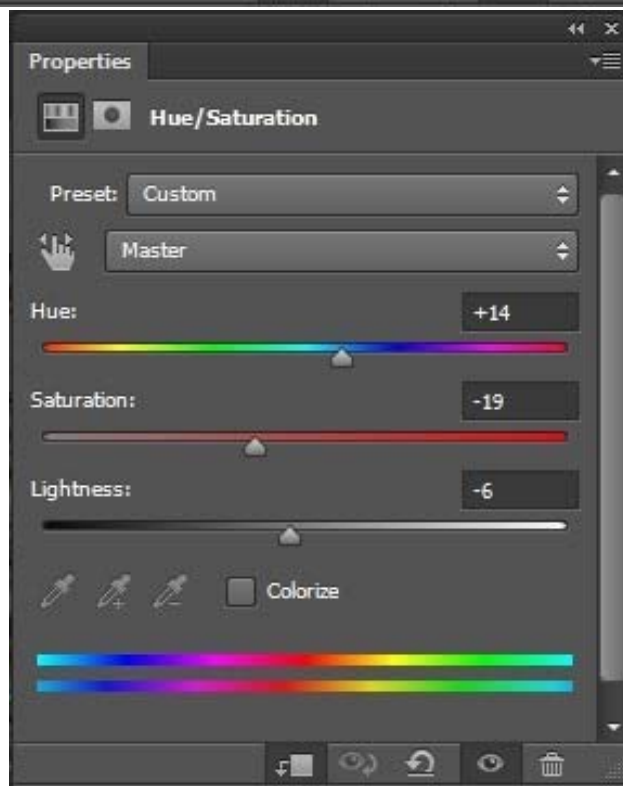
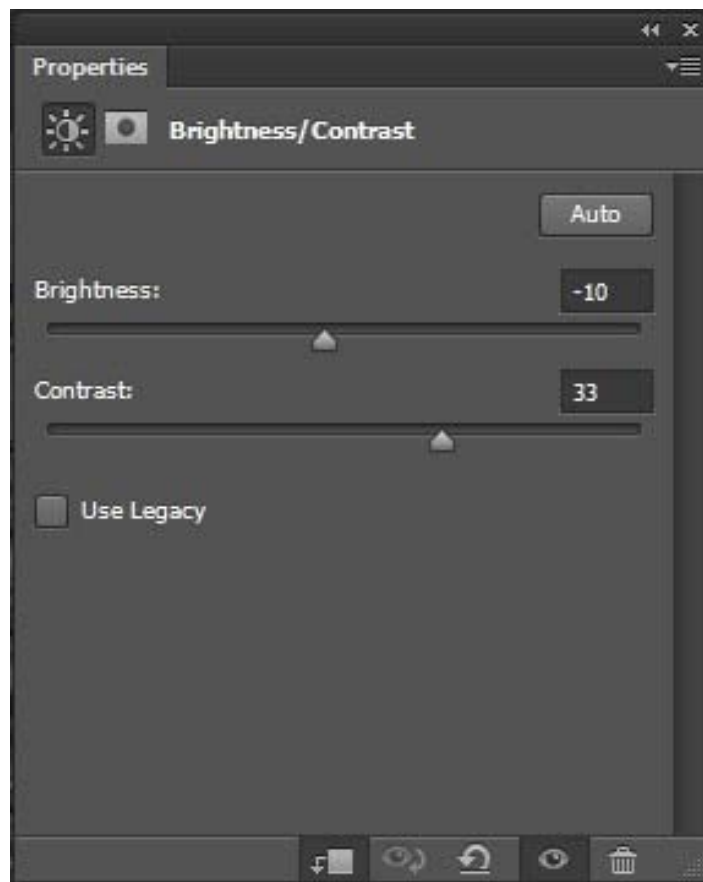
## ایجاد یک تصویر ترکیبی هالووین در فتوشاپ - بخش دوم

### گام هجدهم

تصویر Dig Grave (گودال قبر) را باز کرده، آن را در محل های نشان داده شده در تصویر زیر قرار می دهیم.

این لایه های تنظیم کننده را به گودال قبر نزدیک درخت اعمال کنید.







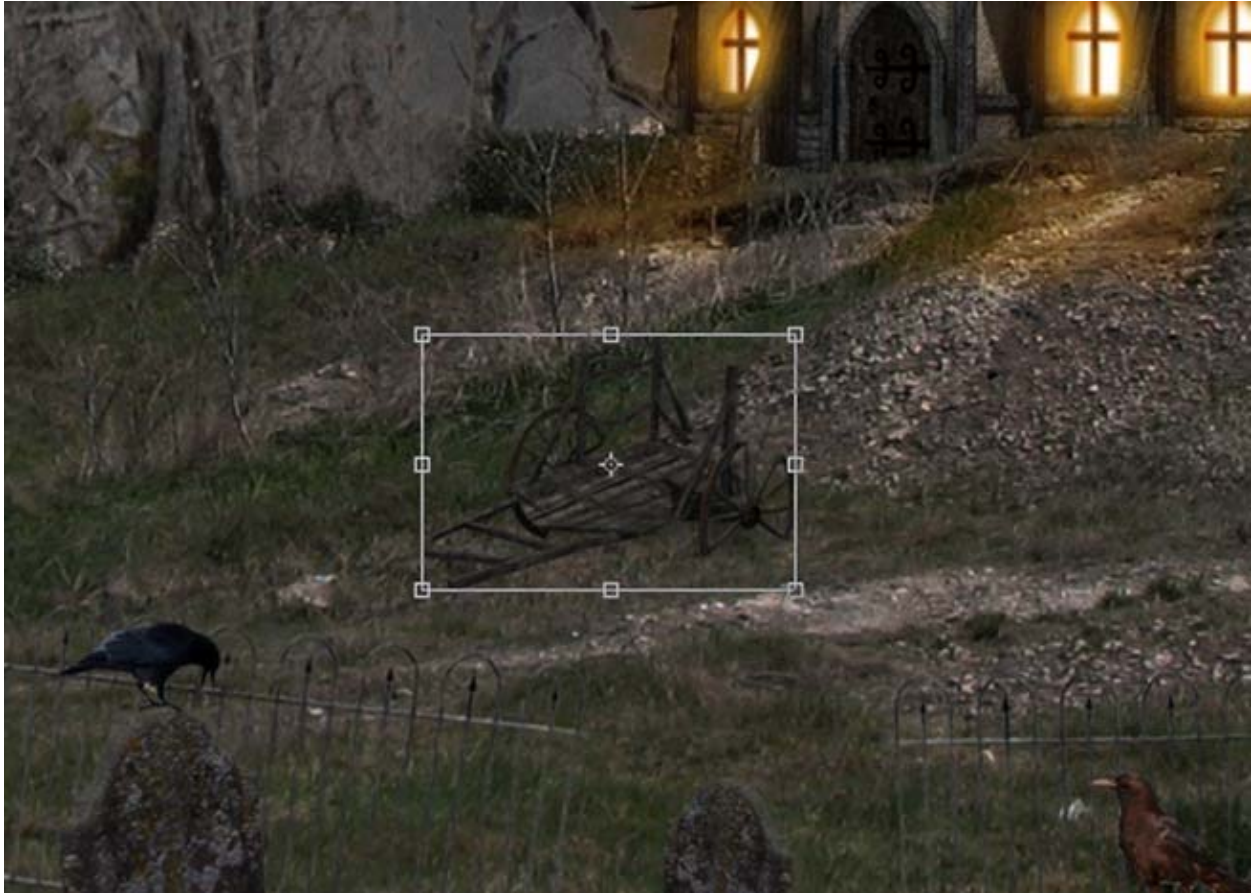
### گام نوزدهم – کار با تصاویر Ravens و Crows

تصاویر Crows (زاغ) و Ravens (کلاغ سیاه) را باز می کنیم. بعضی از پرنده ها را از عکس جدا می کنیم و روی درخت، سنگ قبر، و یا در صورت تمایل تعدادی از آنها را در حال پرواز قرار می دهیم.

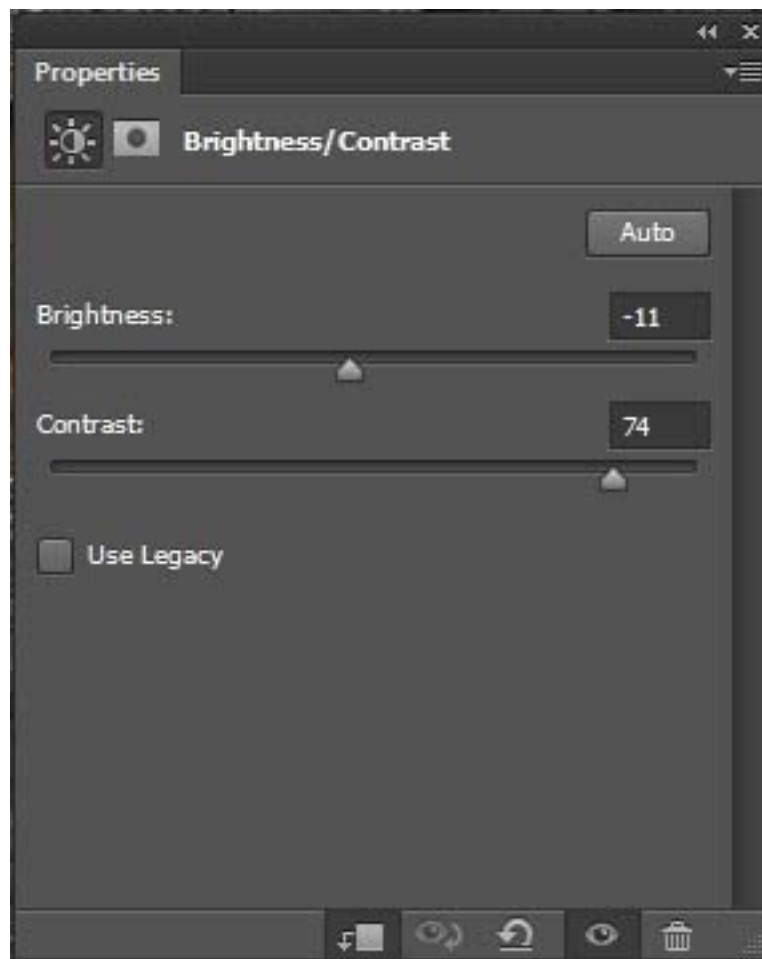


### گام بیستم

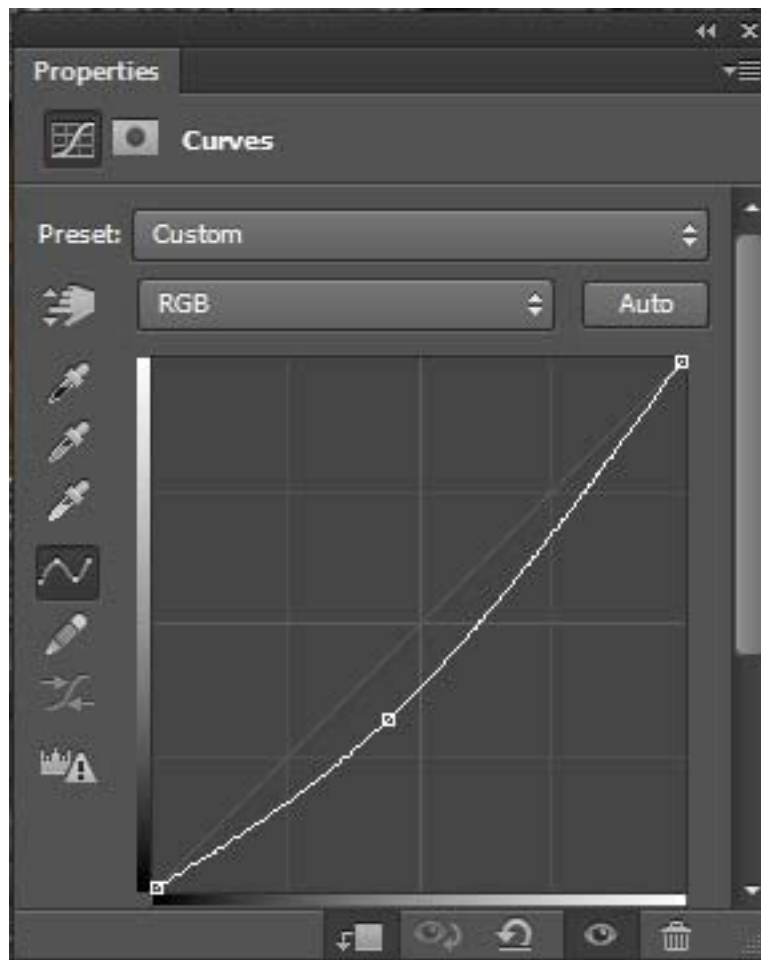
تصویر Hayswagon را در پروژه مان قرار می دهیم و با استفاده از چند لایه ی adjustment، مطابق شکل زیر، تغییراتی بر آن اعمال می کنیم.



**Brightness/Contrast – Curves**







## گام بیست و یکم

در این مرحله به تعدادی آدامک کله کدوئی بر روی گاری نیاز داریم تا تصویر آن خالی، ناراحت کننده بنظر نرسد! پس تصویر Pumpkin را روی تصویر Hayswagon باز می کنیم و کدوها را از عکس جدا می کنیم.

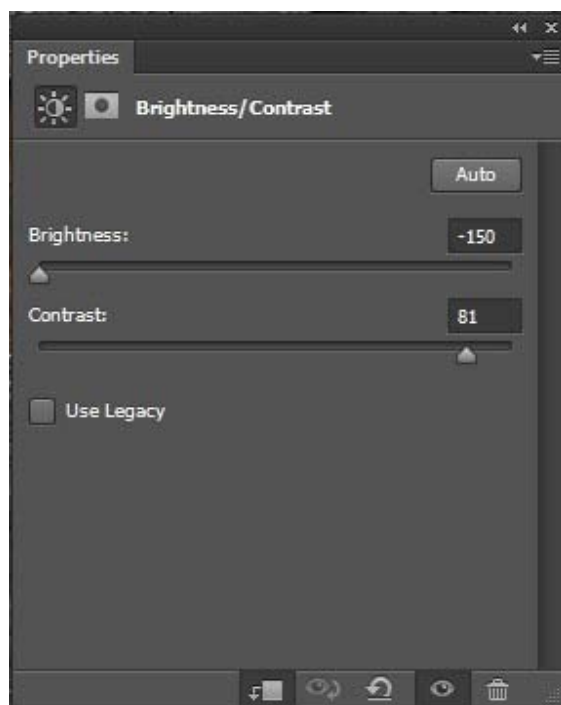
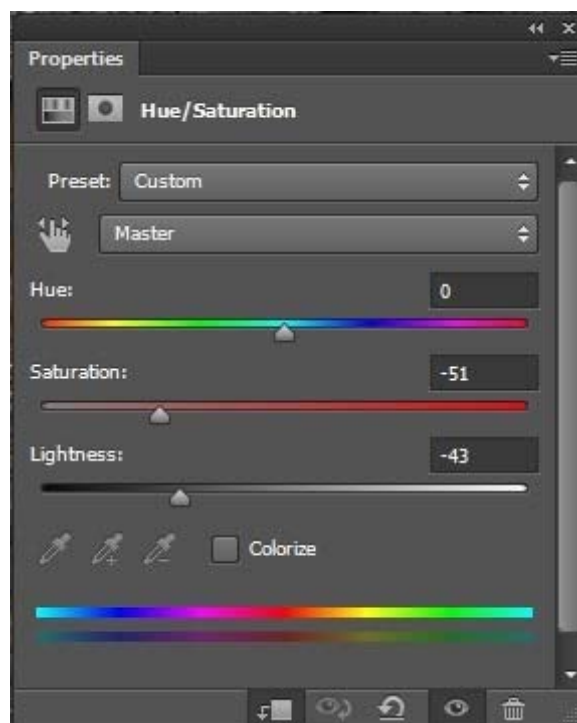


آن را روی گاری قرار می دهیم. چند کپی دیگر از آن ایجاد می کنیم.





همه لایه های کدو تنبل را با هم group می کنیم و این لایه های تنظیم کننده را به آن اعمال می کنیم.



**گام بیست و دوم – ایجاد آدمک های کله کدوئی بد جنس**  
تصویر کدو تنبل را باز کرده، کدو را مطابق شکل زیر از تصویر خارج می کنیم.



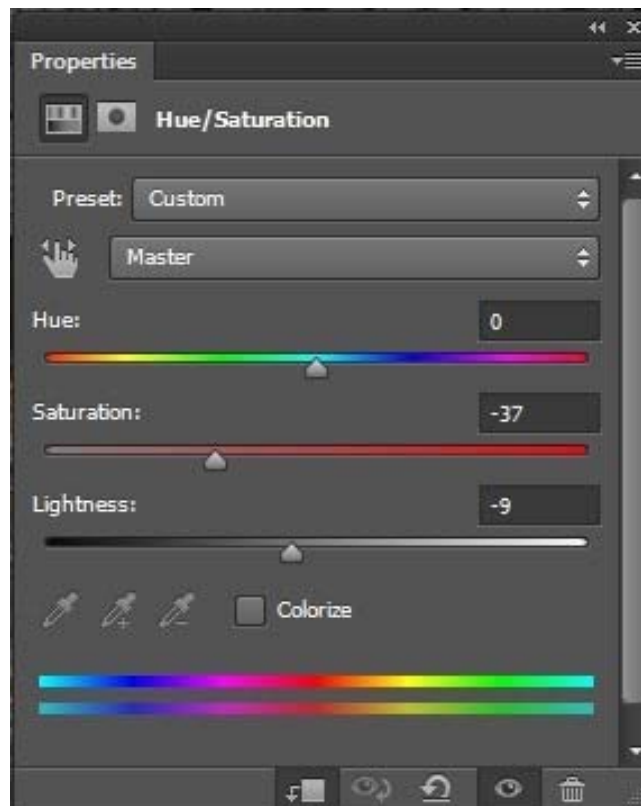
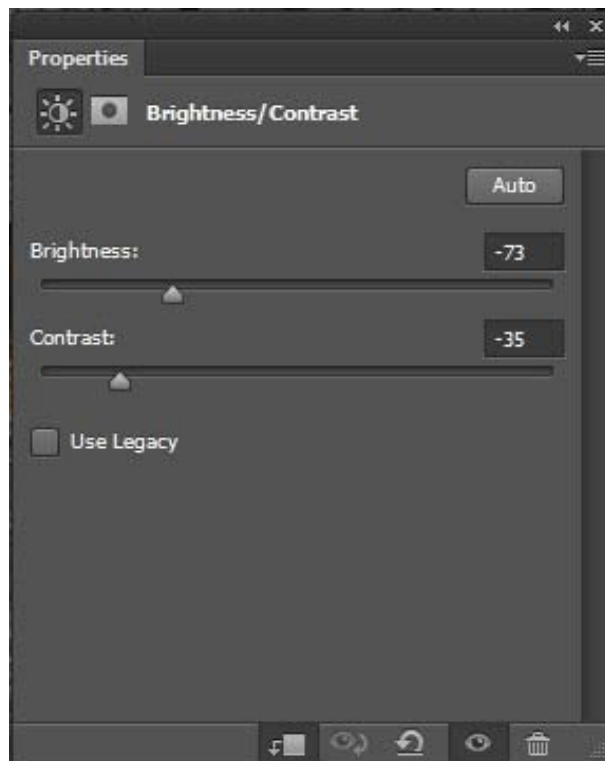
آن را مطابق تصویر زیر، در پروژ، نزدیک سنگ قبر می گذاریم.



گام بیست و سوم

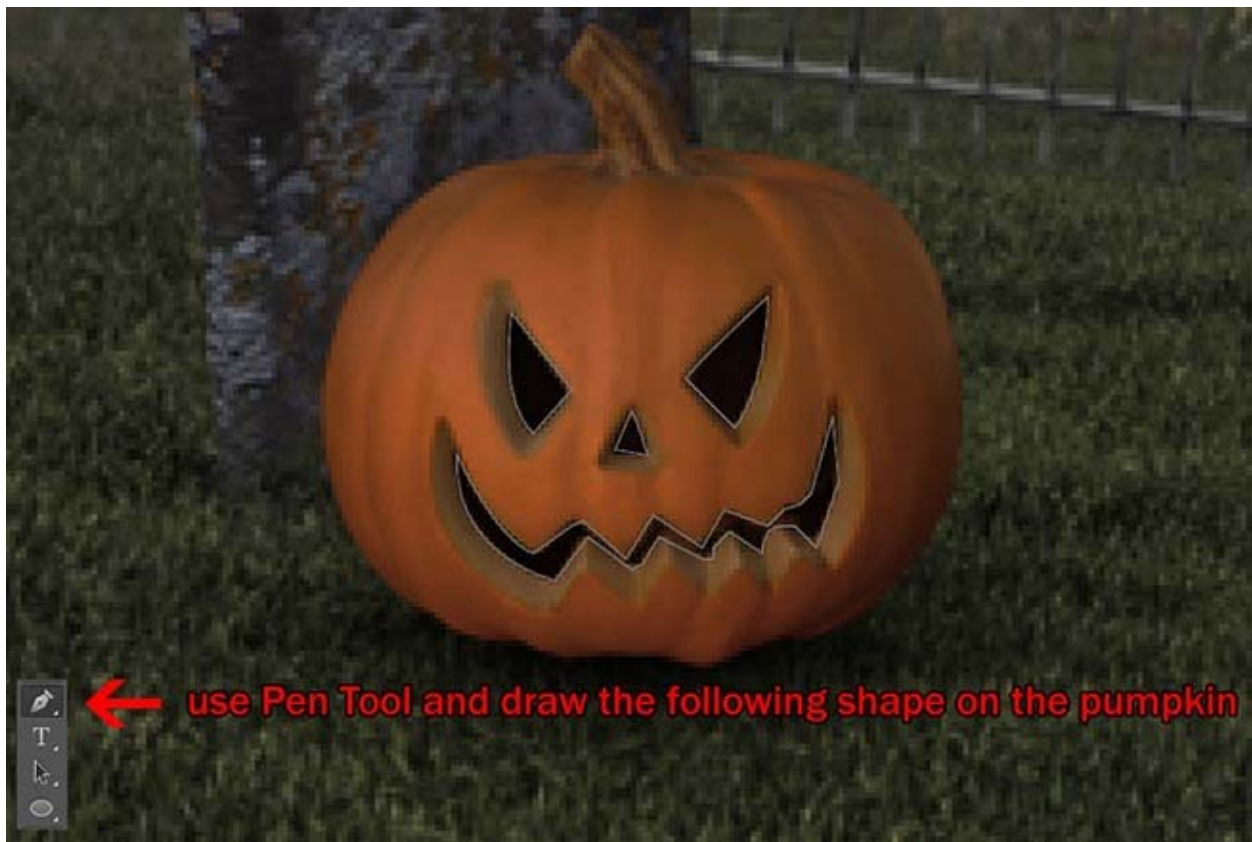
لایه های adjustment زیر را بر لایه ی pumpkin اعمال می کنیم.





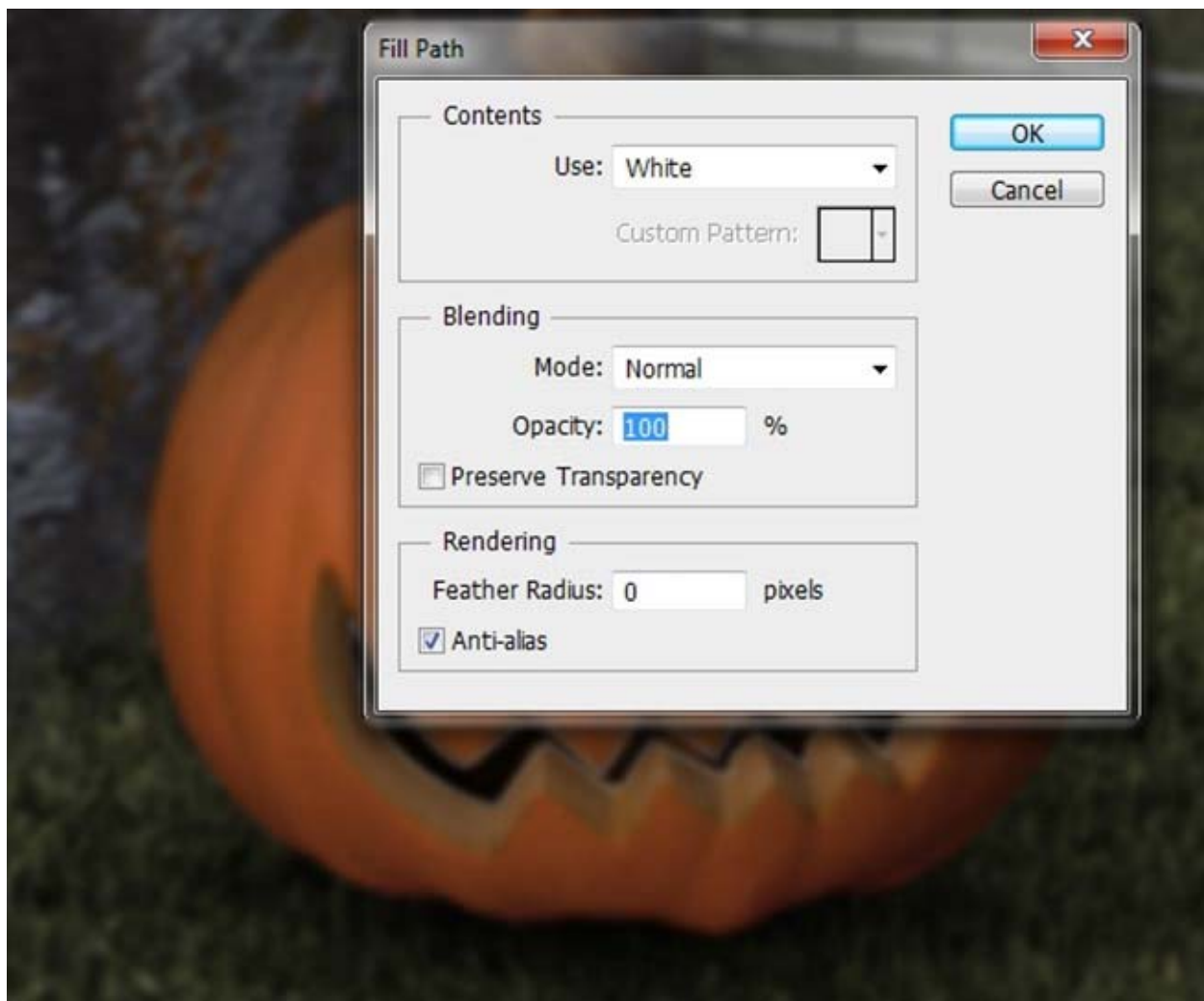
## گام بیست و چهارم - اعمال نور بر آدمک کله کدوئی

در این مرحله یک افکت نور درخشان برای آدمک کدویی ایجاد می کنیم. برای این کار یک لایه جدید اضافه کرده، ابزار Pen را انتخاب کنید و دهان، بینی و چشم های آدمک را رسم نمایید

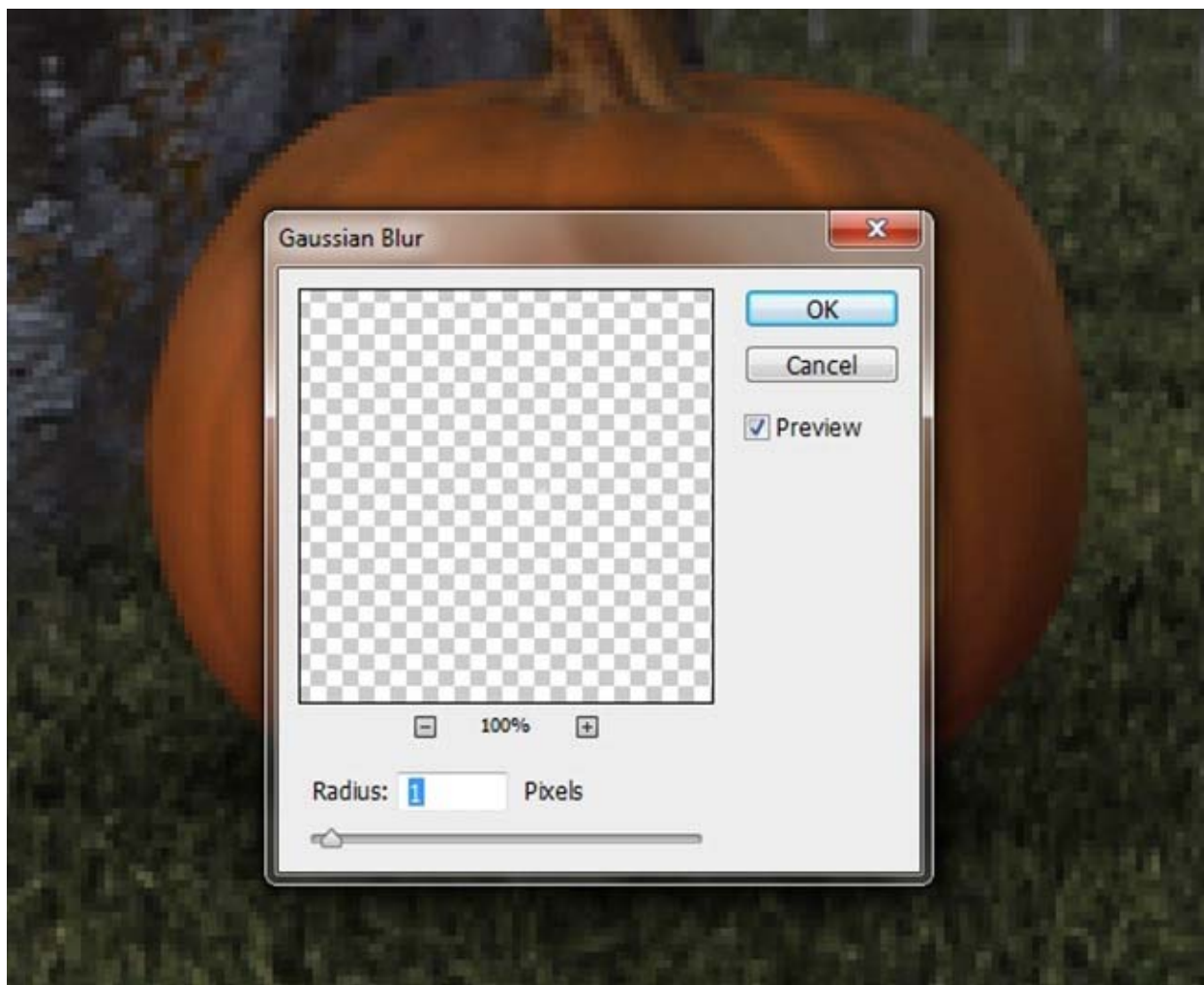


مسیر را با رنگ سفید رنگ آمیزی کنید





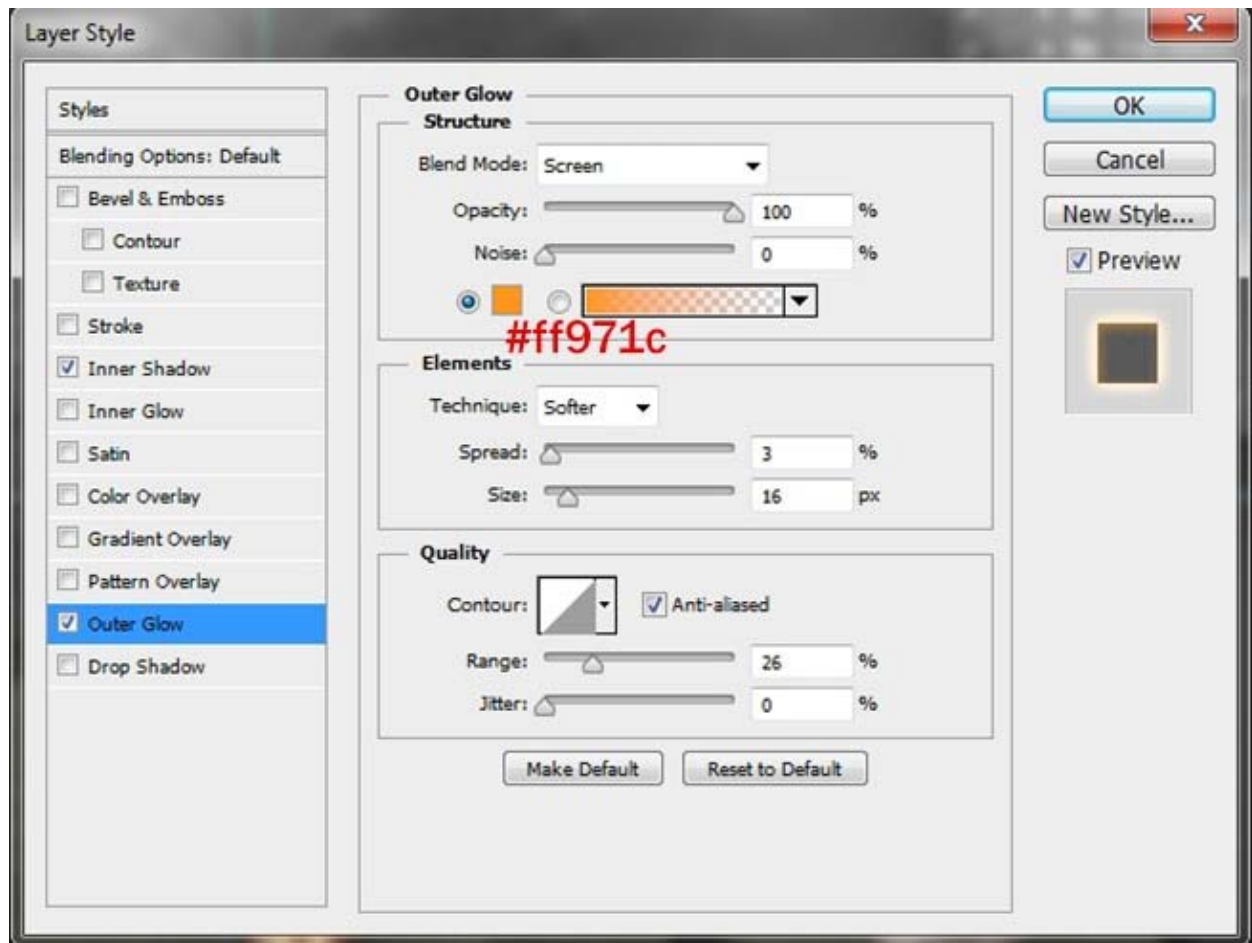
حال مطابق تصویر زیر، تنظیمات Gaussian Blur را اعمال می کنیم.



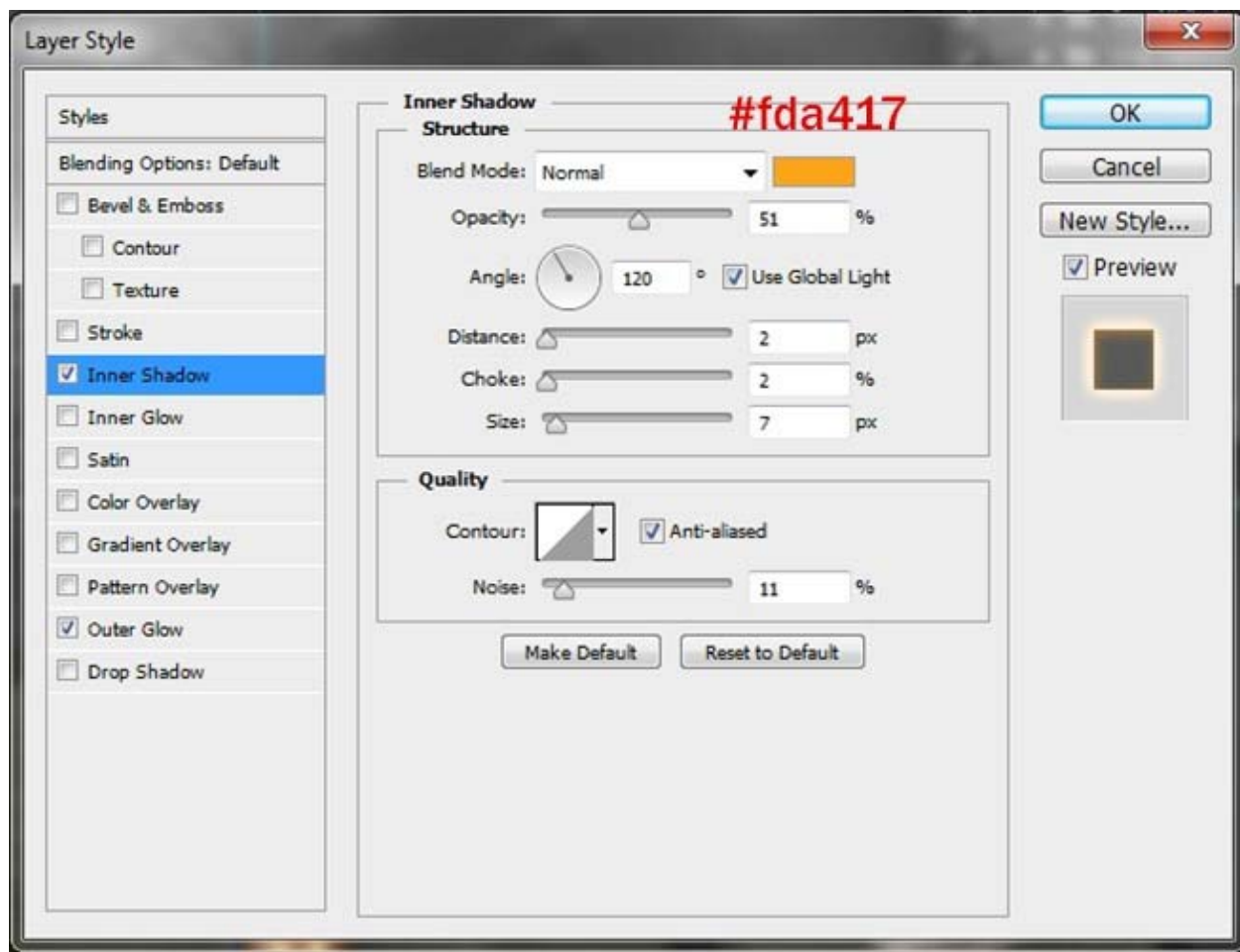
گام بیست و پنجم

در Blending Option لایه تغییرات زیر را اعمال می کنیم.

**Outer Glow**



Inner Shadow



و نهایتاً یک آدمک کله کدوئی درخشان ترسناک داریم.



## گام بیست و ششم

در این مرحله از آدامک های کدویی که در مرحله ی قبل ساختیم، چندبار کپی می گیریم و اندازه ی آنها را با توجه به مکانی که می خواهیم در پروژه قرار دهیم، تغییر می دهیم.





لایه ی جدیدی ایجاد می کنیم و براش لبه نرم را با رنگ #c98315 برمی داریم و مانند تصویر زیر،  
زیر کدوها را نقاشی می کنیم.. حالا وضعیت Blend Mode را به Soft Light با 70٪  
Opacity تغییر می دهیم.



گام بیست و هفتم – ایجاد مه

تصویر Fog را در پروژه قرار داده، مطابق شکل زیر تغییر اندازه می دهیم.



Blend Mode لایه را در حالت Screen قرار دهید 30% Fill : , Opacity: 75%



**change the Blend Mode to Screen, Opacity 30% | Fill 75%**

متوجه خواهید شد که حاشیه های ناهمواری از لایه های Fog هنوز در اطراف باقی مانده است، بنابراین برای خلاص شدن از شر آنها یک لایه ماسک اعمال می کنیم.

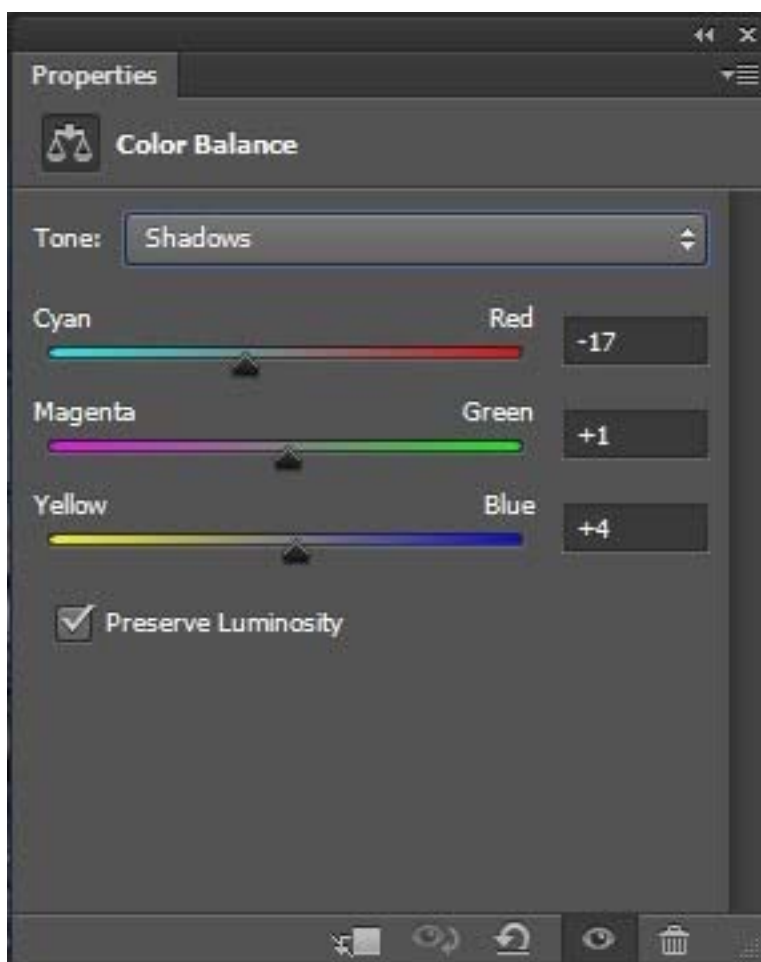


به اضافه کردن مه بیشتر به تصویر ادامه می دهیم، همچنین مقداری مه در قسمت پشت خانه قرار می دهیم.

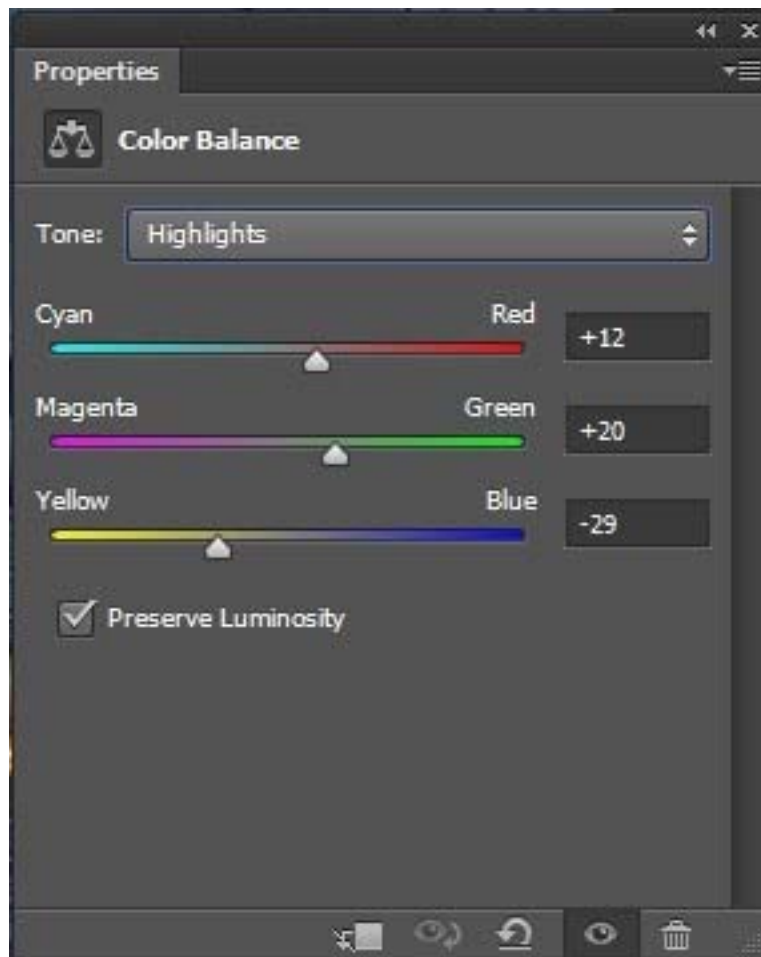


## گام بیست و هشتم

کار ما تقریباً به پایان رسیده است. حالا نوبت آن رسیده تا مقداری تنظیمات رنگ انجام دهیم. برای این کار زنجیره ای از لایه های تنظیم کننده یا adjustment layers را روی کل تصویر اعمال می کنیم.



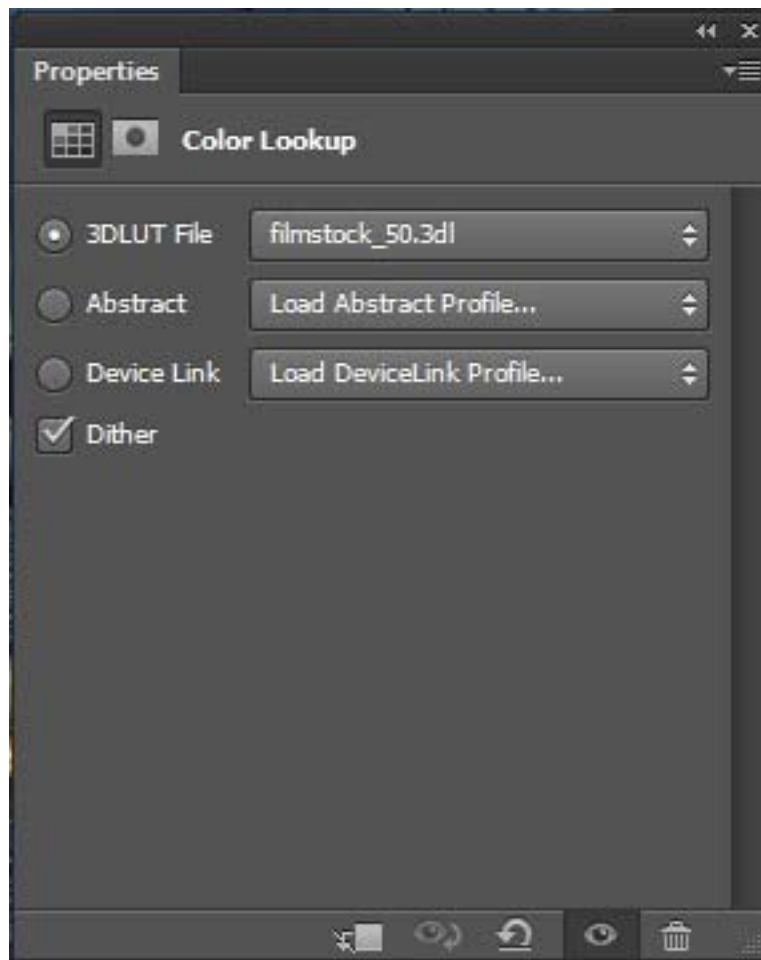




### گام بیست و نهم

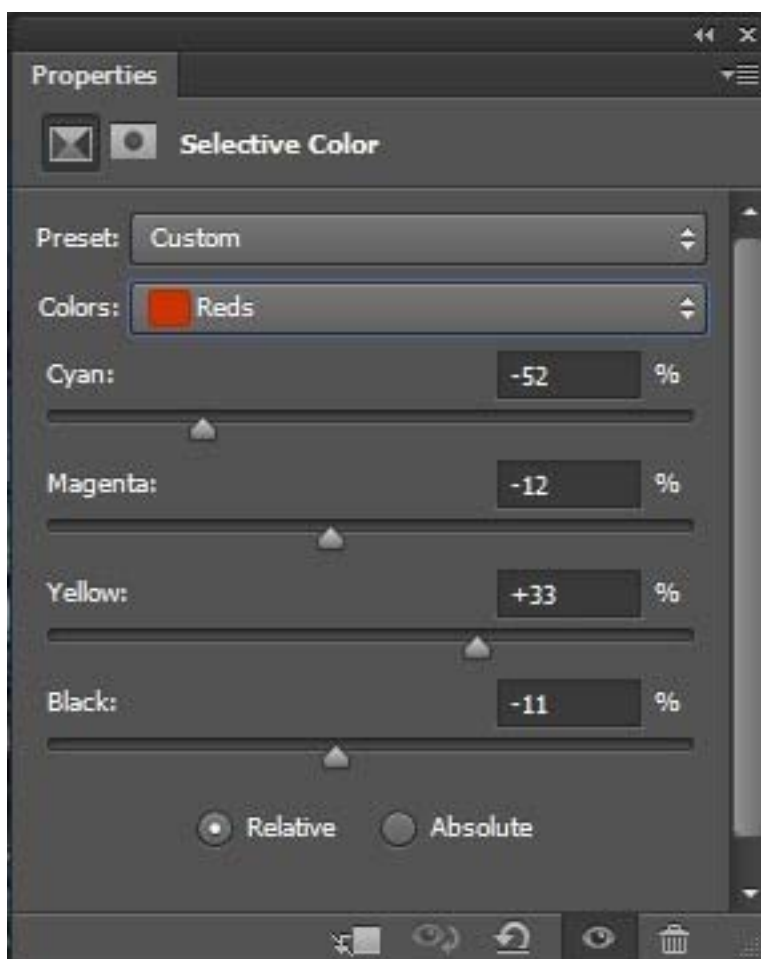
لایه تنظیم کننده **Color Lookup** را انتخاب کرده و در پنل **properties** از قسمت **3DLUT File** گزینه **"filmstock\_50.3dl"** را انتخاب کنید تا تصویر به شدت روشن شود. **Color Lookup** افکت های تنظیم رنگ مختلفی مهیا می کند تا از آنها در موقعیت های مختلف بتوان استفاده کرد. مقدار **Opacity** را به 60 درصد کاهش داده و تعدادی لایه ماسک روی آن اعمال کنید

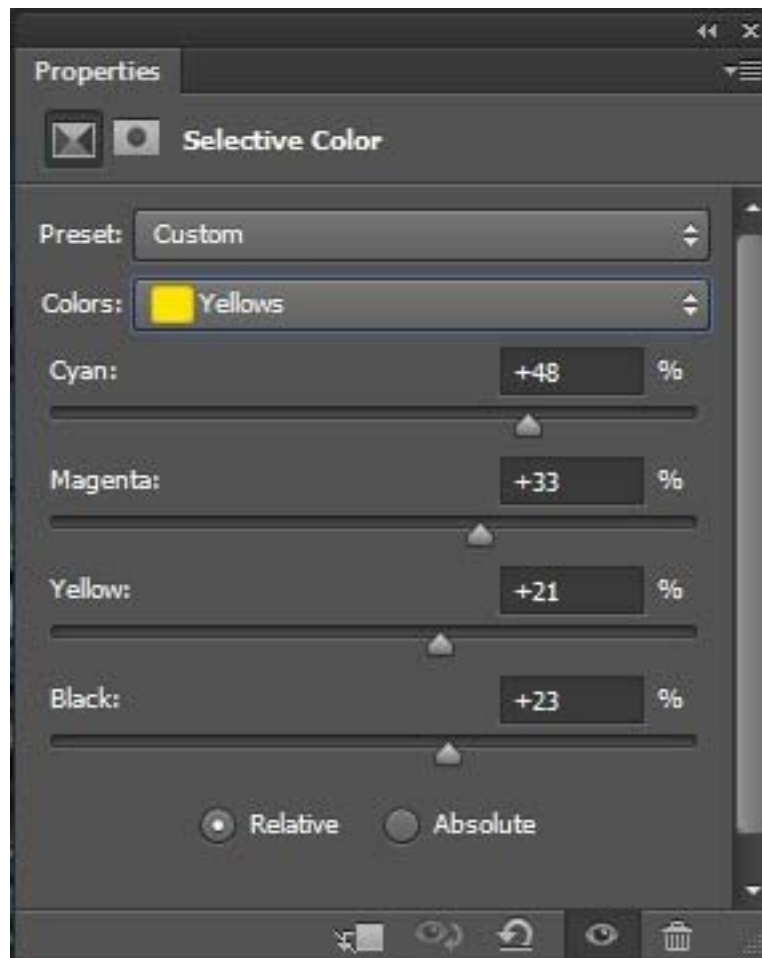


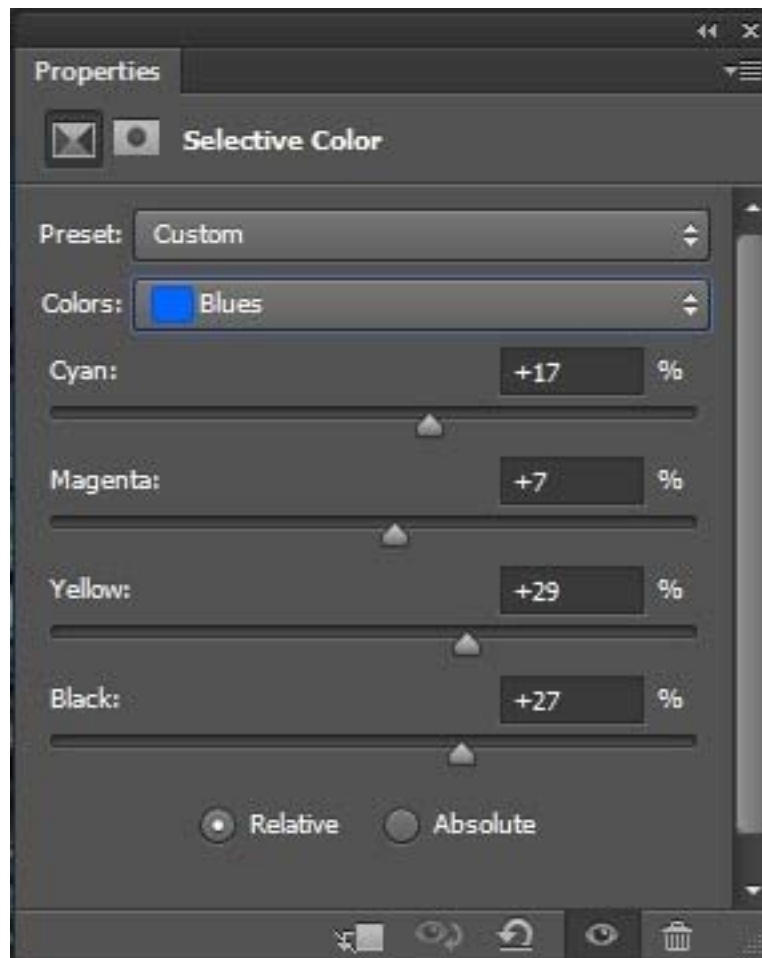


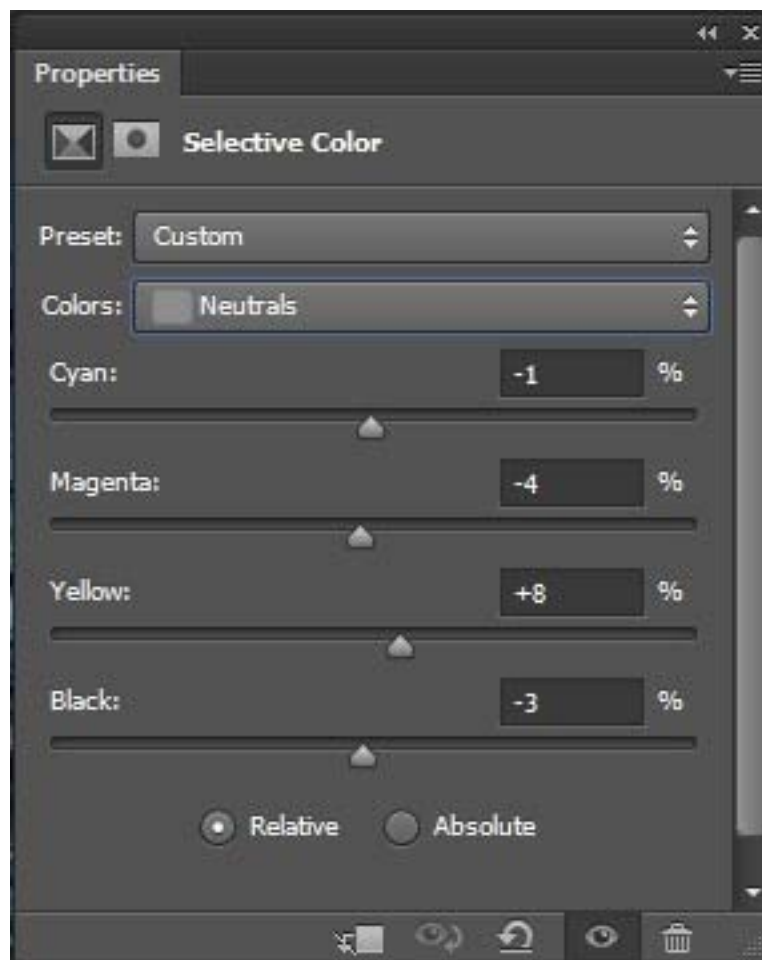
## گام سی ام

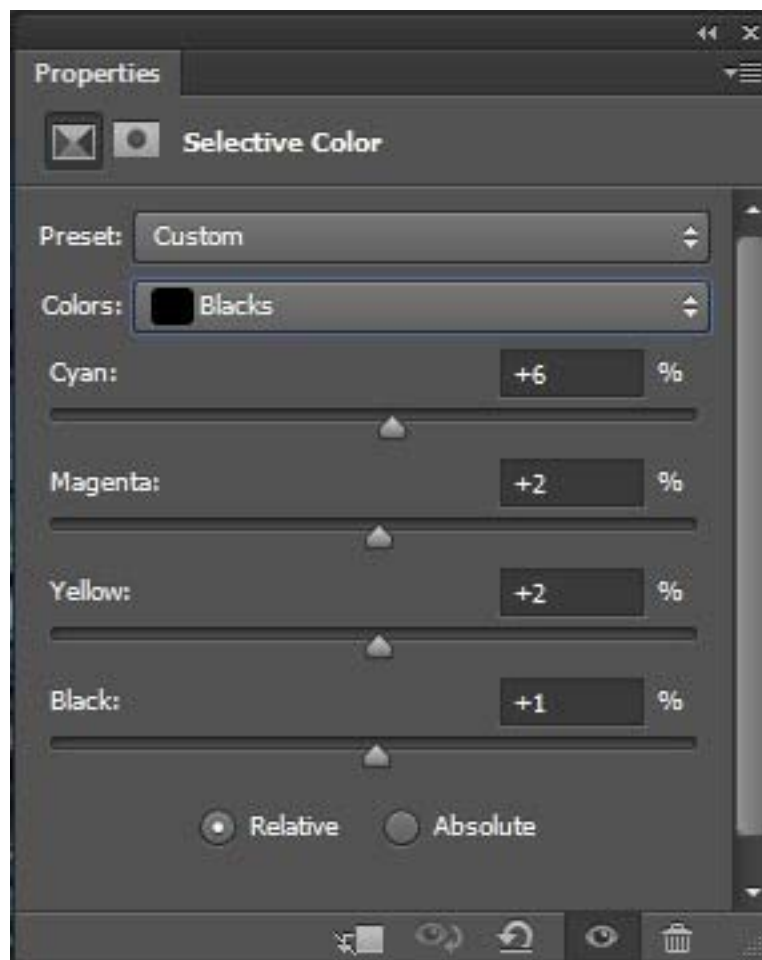
در این مرحله میزان سازی رنگ را مطابق تصاویر زیر، با Selective Color انجام می دهیم و Opacity را به 80% کاهش می دهیم.













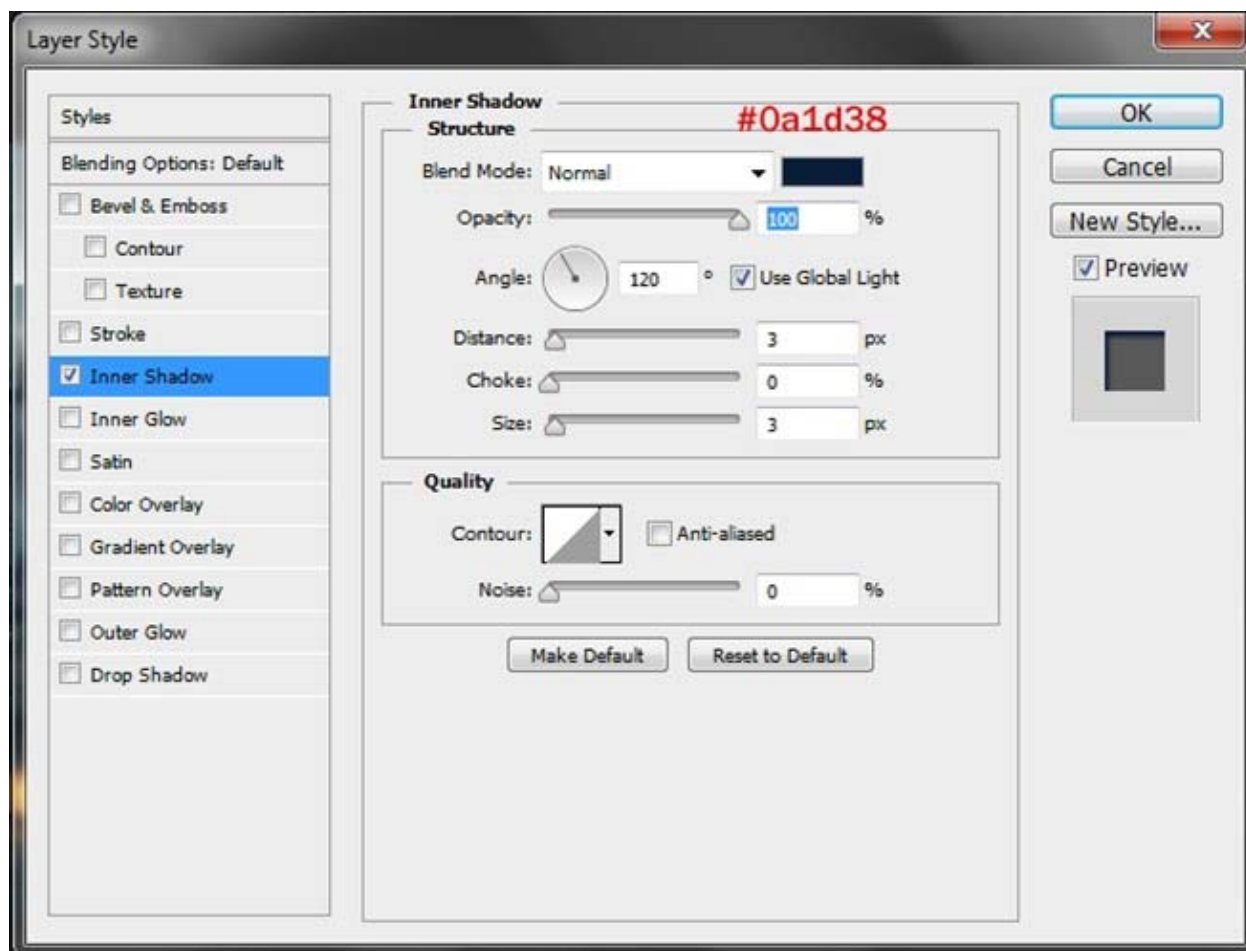


## گام سی و یکم - خفاش ها

در این مرحله باید تصاویر خفاش ها را به تصویر اضافه کنیم برای این کار براش Bat را فایل های کنار آموزش وارد فتوشاپ نمایید و همانند تصویر زیر خفاش ها را با ابزار براش در تصویر رسم کنید



تغییرات اندکی روی **Blending Option** اعمال می کنیم

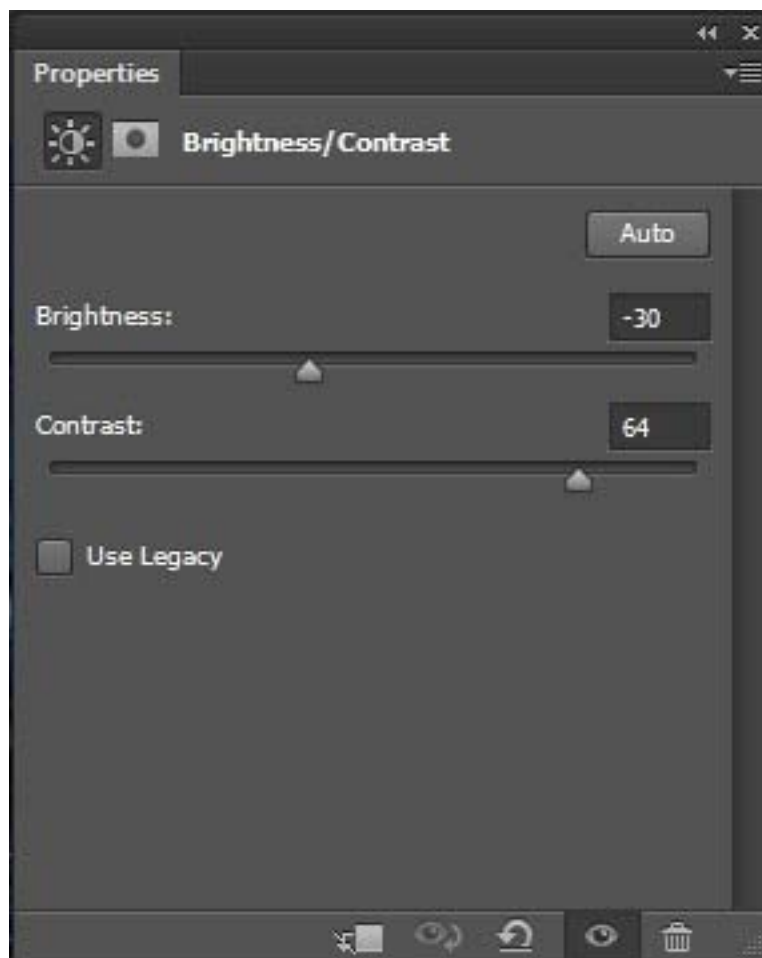


و در پایان کار تصویر زیر را خواهیم داشت.



گام سی و دوم

به عنوان آخرین لایه تنظیم کننده یک لایه **Brightness/Contrast** به تصویر اضافه می کنیم.



لایه ی Mask را روی لایه تنظیم کننده Brightness/Contrast یا لایه  
Brightness/Contrast adjustment اعمال می کنیم

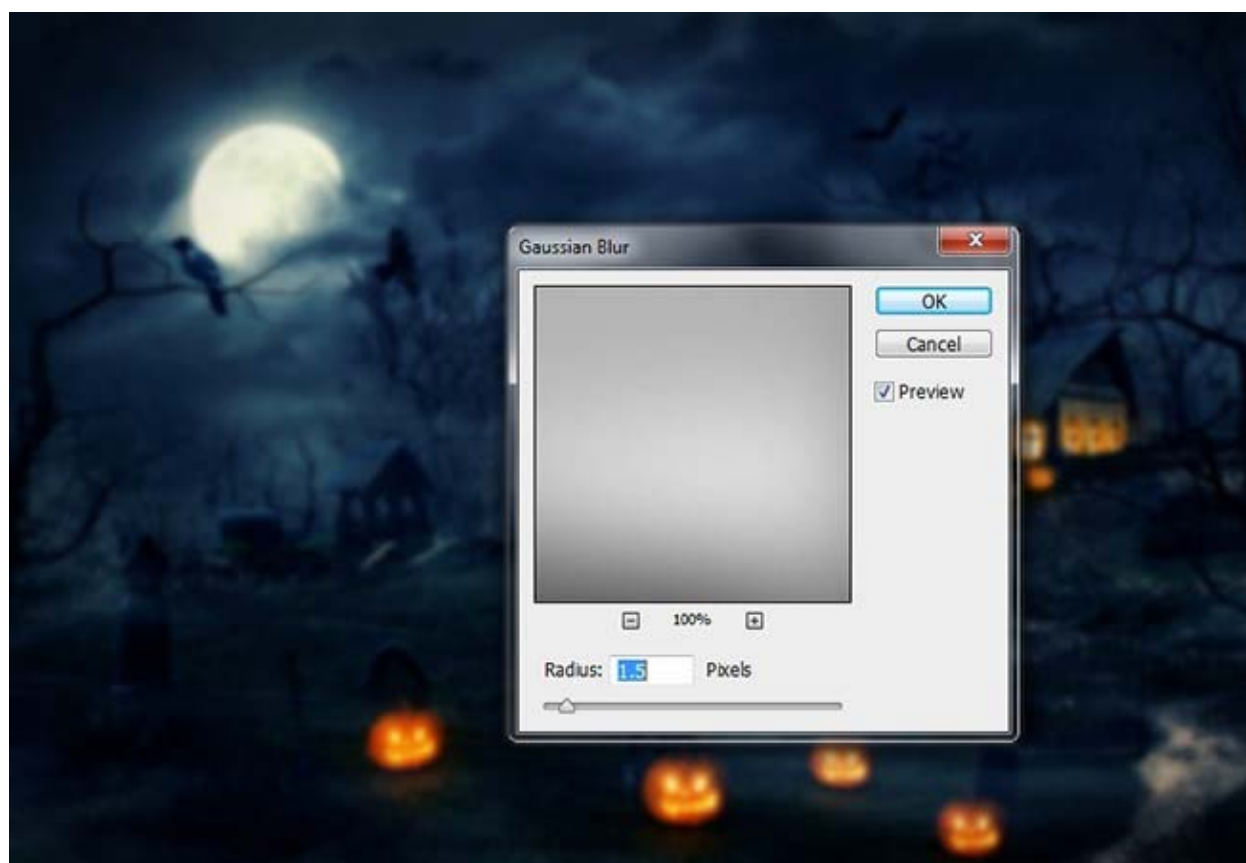






## گام سی و سوم

خب کار ما اینجا تقریباً به پایان رسیده و با اندکی تغییرات کوچک دیگه می تونیم کار پروژه را کامل کنیم. در انتها می توانید لایه را با هم ادغام کنید، برای این کار روی یکی از لایه ها راست کلیک کنید و Flatten Image را انتخاب کنید. حالا روی از تگ لایه موجود یک کپی بگیرید و Gaussian Blur را مطابق تنظیمات تصویر زیر اعمال کنید.

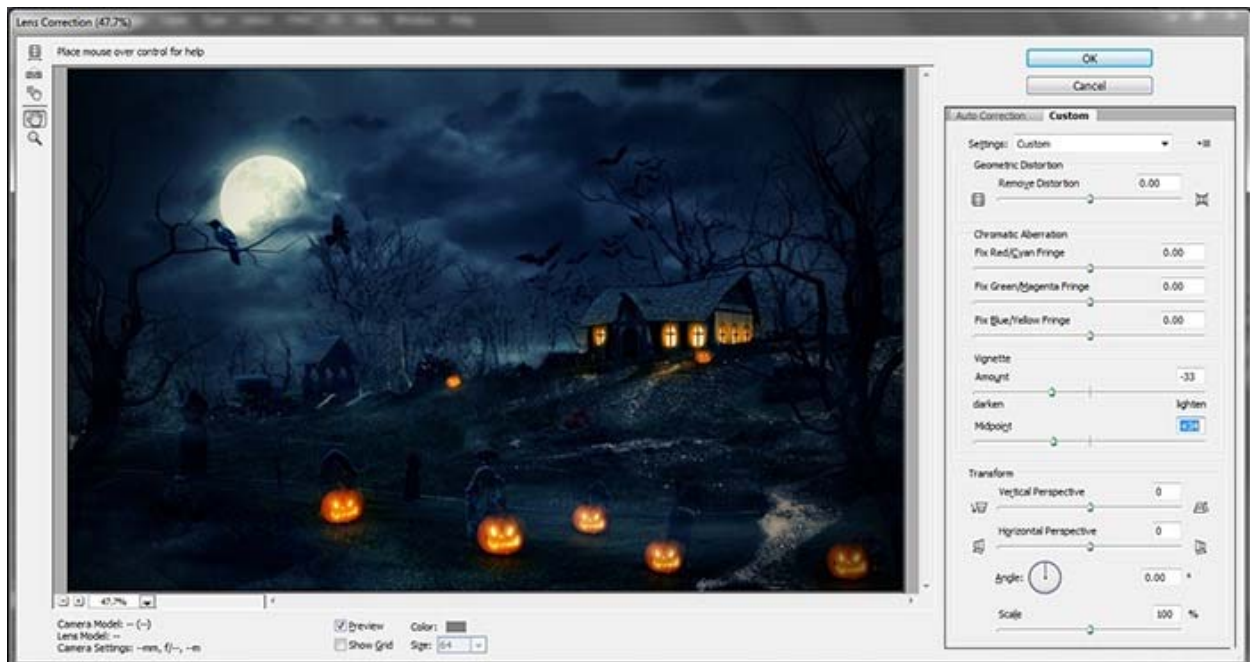


## Layer Mask



## گام سی و چهارم

و در مرحله ی آخر، با فشردن کلیدهای **Ctrl + Shift + R**، پنل **Lens Correction** را باز کرده،  
تنظیماتی در **Vignette** انجام می دهیم.



و نتیجه ی نهائی پروژه

