

# ایجاد یک موج انفجار قدرتمند

در این شماره

قصد داریم تانحوی ایجاد یک موج انفجار  
قدرتمند را آموزش دهیم. چیزی شبیه موج های انفجار در  
فیلم های هالیوودی از جمله ماتریکس. اگر چه یادیدن این تصاویر این  
طور القامی شود که ممکن است کار سختی در پیش داشته باشیم، اما آن قدر هم که  
فکر می کنید کار مشکلی نیست. بیایید یک بار با هم امتحان کنیم.

تصویر نهایی:

قبل از شروع کار بهتر است نگاهی به تصویری بیاندازیم که انتظار می رود در پایان کار ببینیم.





#### مرحله ۱:

یک سند جدید باز کنید و سائز آنرا روی ۸۰۰×۶۰۰ قرار دهید. می‌توانید از اینترنت تصویر یک جاده را انتخاب کنید. تصویری که ما انتخاب کرده‌ایم در زیر می‌بینید. آن را در فایل جدید قرار دهید.



در این مرحله به تصویر یک شخص احتیاج داریم.

تصویری که انتخابی ما در آدرس <http://www.sxc.hu/photo/853035> قابل مشاهده است. وقتی که عکس مورد نظر را یافتید وقت آن رسیده که تصویر شخص را از پس زمینه عکس جدا کنید. بهترین راه استفاده از ابزار P (Pen) است. یک مسیر مانند شکل زیر ایجاد کرده و سپس این مسیر را به حالت انتخاب تبدیل کنید. برای این کار کلید Ctrl + inter را فشار دهید.

حال مسیر Layer>Layer Mask>Reveal Selection را دنبال کرده و در آخر لایه مورد نظر را نام گذاری کنید. ما نام آن را لایه مرد می‌گذاریم.

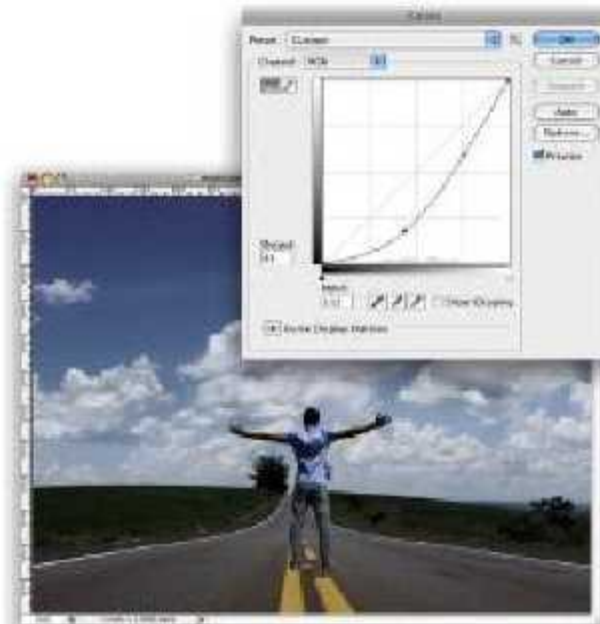


به مسیر Edit>Transform>Scale رفته و اندازه تصویر مرد را کم کنید. سپس مسیر Edit>Transform>Flip Horizontal را دنبال کنید. این کار را برای هماهنگی با جهت تابش نور انجام می‌شود.



#### مرحله ۶:

ابزار U (Ellipse) را بردارید و در نوار منو در بالای صفحه گزینه Paths را انتخاب کنید. یک دایره مانند شکل زیر رسم کرده و سپس ابزار A (Direct Selection Tool) را برداشته و قسمت پایین دایره را مانند شکل زیر تنظیم کنید.



#### مرحله ۴:

به مسیر Image > Adjustments > Curves رفته و تصویر مرد را کمی تیره تر کنید تا بیشتر با تصویر پس زمینه هماهنگ شود. عکس زیر در میزان تیرگی کار، شما را راهنمایی می کند.

#### مرحله ۵:

کلیک Ctrl را پایین نگه داشته و بر روی لایه ی مرد کلیک کنید. با این کار یک حالت انتخاب مربعی به دور مرد رسم می شود. در این هنگام یک لایه جدید ایجاد کرده و نام آن را سایه بگذارید و سپس آنرا با رنگ سیاه پر کنید. مسیر Edit > Transform > Distort را دنبال کرده و با حرکت دادن رئوس سایه تلاش کنید به سایه حالت پرسپکتیو دهید. در آخر به مسیر Filter > Blur > Gaussian Blur رفته و کمی سایه را محو کنید.



## مرحله ۷:

یک لایه جدید ایجاد کرده و آنرا لایه ابر نامگذاری کنید. سپس به مسیر `Filter>Render>Clouds` رفته و آن را با نگه داشتن کلید `Alt` اعمال کنید. سپس به پالت `Path's` رفته و مسیر را تبدیل به حالت انتخاب کرده و سپس لایه را ماسک کنید.

## نکته:

هنگامی که از فیلتر `Render>Clouds` استفاده می‌کنید، ممکن است نیاز باشد چندین بار این فیلتر را اعمال کنید تا به نتیجه مورد نظرتان دست پیدا کنید. توصیه می‌کنیم تا زمانی که قسمت‌های تیره روشن تصویر در بهترین حالت ممکن قرار گیرند این عمل را تکرار کنید.

## مرحله ۸:

به مسیر `Filter>Liquify` رفته و در صفحه مربوط به این فیلتر، ابزار `B (Bloat)` را انتخاب کنید. سپس در قسمت تنظیمات مقادیر زیر را قرار دهید.

Brush Size: 550

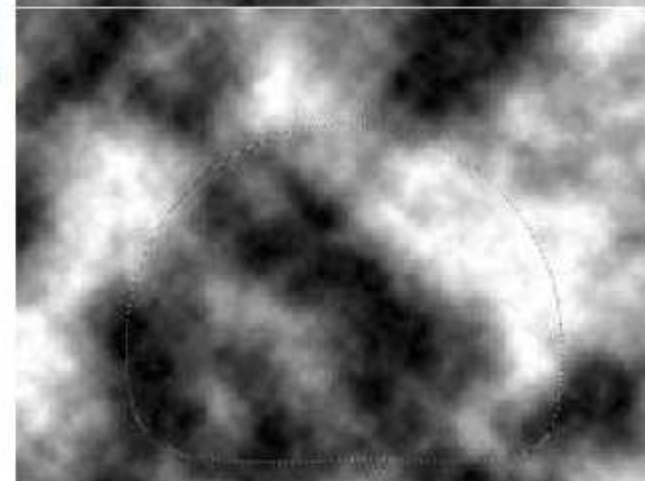
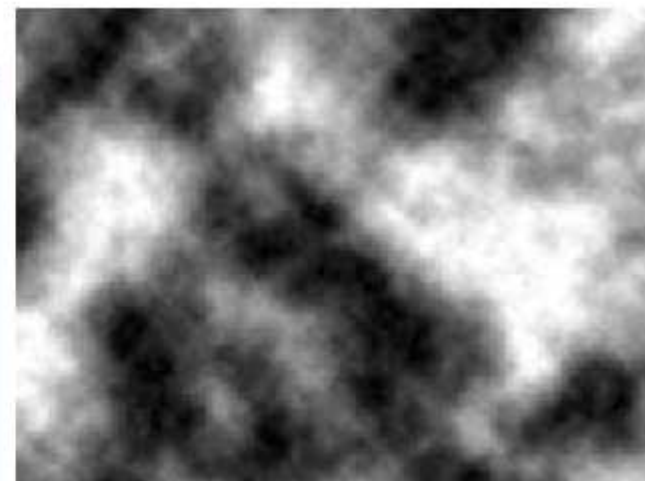
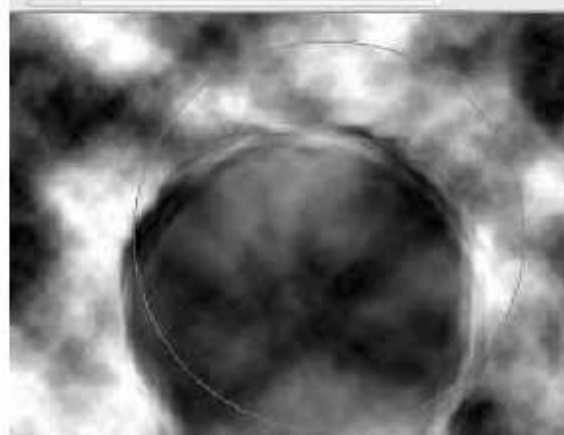
Brush Density: 100

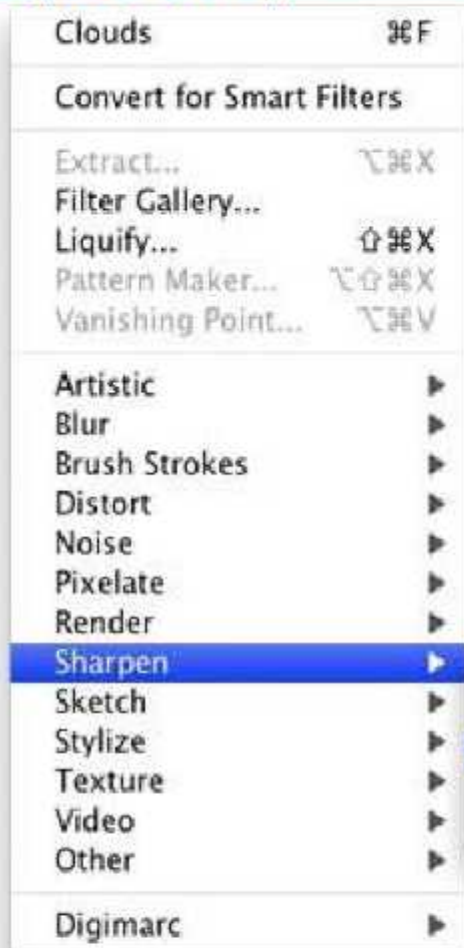
Brush Pressure: 100

Brush Rate: 60

Turbulent Jitter: 75

پس از آن قسمت `Show Backdrop` را به حالت انتخاب در بیاورید. این کار به شما امکان می‌دهد تا ابرها و پس زمینه را همزمان ببینید که برای فهمیدن مکان دقیق استفاده از ابزار `Bloat` بسیار موثر خواهد بود. بعد از انجام کار دوباره `Show Backdrop` را از حالت انتخاب خارج کرده و به این ترتیب می‌توانید به راحتی از ابزار مورد نظر استفاده صحیح نمایید.





### مرحله ۱۱:

لایه ابر را انتخاب کرده و به مسیر Filter > Sharpen > Sharpen More بروید. سپس همین فیلتر را برای لایه‌های ابر ۲ و ابر ۳ نیز تکرار کنید.

### مرحله ۹:

Blend Mode مربوط به لایه ابر را به Soft Light تغییر دهید. سپس یک لایه جدید دیگر ایجاد کرده و نام آن را ابر ۲ گذاشته و مراحل ۷ و ۸ را مجدداً تکرار نمایید. ما به یک لایه دیگر احتیاج داریم تا به موج ایجاد شده حالت طبیعی تری بدهیم. این بار Blend Mode را در حالت Multiply قرار دهید. مجدداً یک لایه دیگر ایجاد کرده و نام آنرا ابر ۳ گذاشته و مراحل ۷ و ۸ را برای آن تکرار کنید. برای این لایه در قسمت Blend Mode حالت Color Dodge را انتخاب کنید. آخرین گام در این قسمت استفاده از Eraser Tool (E) است که به وسیله آن بعضی از قسمت‌ها را پاک می‌کنیم. این لایه برای ایجاد روشنی در توده ابرها استفاده می‌شود.



### مرحله ۱۰:

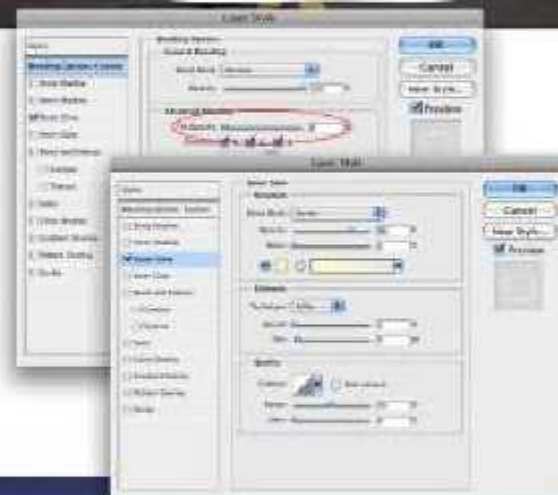
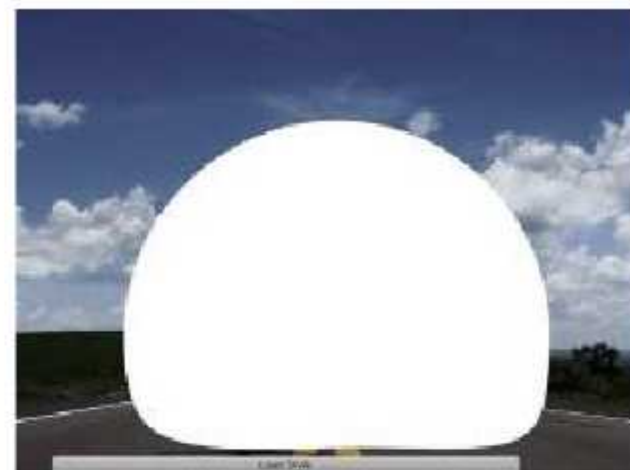
هر ۳ لایه ابر را به صورت یک گروه در آورده و سپس مسیر Layer > Layer Mask > Reveal All را دنبال کنید. سپس ابزار B (Brush) را انتخاب کرده و رنگ سیاه را برای آن در نظر بگیرید و قسمت‌هایی از توده ابر را که به زمین نزدیکتر است به حالت ماسک در آورید.





## مرحله ۱۲:

یک لایه جدید ایجاد کرده و نام آن را تابش بگذارید. آن را با رنگ سفید پر کنید. به پالت Path بروید و مطابق مرحله نهم، یک حالت انتخاب از مسیر توده ابر بسازید. سپس لایه را ماسک کنید. پس از آن به مسیر Layer > Layer Style > Outer Glow رفته و تنظیمات پیش فرض را اعمال کنید. سپس به مسیر Layer > Layer Style > Create Layer بروید. این دستور یک لایه جدید از لایه تابش می‌سازد. پس از آن می‌توان لایه سفید را حذف کرد.



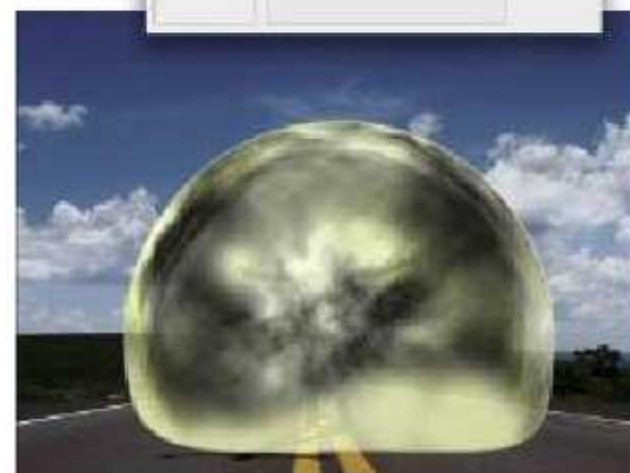
## مرحله ۱۴:

یک لایه جدید در زیر لایه‌های ابر ایجاد کنید. با استفاده از ابزار Elliptical Marquee یک ناحیه انتخاب مانند شکل زیر ایجاد کنید. لایه را با رنگ مشکی و درجه روشنی (Opacity) 40 درصد پر کنید.



## مرحله ۱۳:

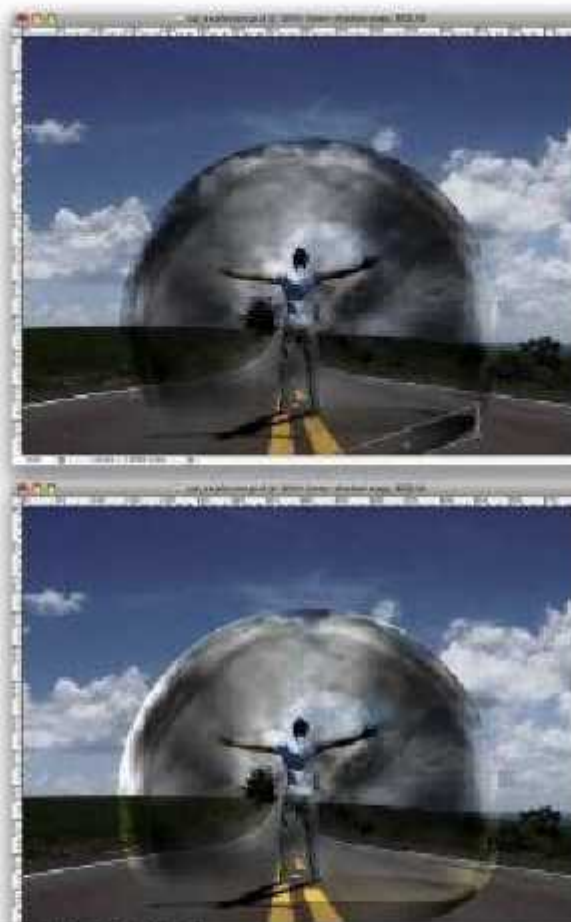
یک پوشه با نام نور ایجاد کنید. لایه تابش را به این پوشه منتقل کنید. سپس لایه تابش را فعال کرده و مسیر Layer > Layer Mask > Reveal All را دنبال کنید. ابزار Brush را انتخاب کرده و رنگ سیاه را به آن اختصاص دهید. پس از آن لایه تابش را ماسک کنید. ما فقط به خطوط محیطی احتیاج داریم با این حال باقی گذاشتن بعضی از نقاط روشن در وسط تصویر، در ایجاد جلوه زیبا بسیار موثر است.





### مرحله ۱۷:

یک لایه جدید دقیقاً در بالای تصویر جاده ایجاد کنید. به مسیر `Filter>Render>Clouds` رفته و سپس مسیر `Filter>Distort>ZigZag` را دنبال کنید. مقادیر `Amount Ridges=100` و `5` را در نظر بگیرید. برای قسمت `Style`، گزینه `Pond Ripples` را انتخاب کنید.



### مرحله ۱۶:

یک کپی از لایه ایجاد کرده و به مسیر `Layer>Layer Mask>Apply` بروید. سپس مسیر `Edit>Transform>Distort` را انتخاب کنید. سپس تمام کارهایی که ما برای ایجاد سایه مرد انجام دادیم برای این لایه تکرار کنید. این ۲ لایه را باهم گروه کرده و نام آن را به سایه تغییر دهید.

### مرحله ۱۵:

به مسیر `Layer>Layer Mask>Reveal All` رفته و سپس ابزار `(Gradient)G` را انتخاب کنید و از یک گرادیانت سیاه و سفید به عنوان مثال استفاده کنید. سپس مانند شکل زیر لایه را ماسک کنید.



## مرحله ۱۹:

یک ناحیه انتخاب به شکل بیضی درست مانند شکل زیر ایجاد کرده و آن را با رنگ مشکی پر کنید. سپس یک ناحیه انتخاب بیضی شکل دیگر - اما کوچکتر - ایجاد کرده و آن قسمت از لایه را پاک کنید. با ابزار (Magic Wand) W قسمت سیاه لایه را انتخاب کنید.



## مرحله ۲۰:

یک کپی از لایه جلاد تهیه کرده و آنرا انتخاب کنید. مطمئن شوید که هنوز ناحیه انتخابی مرحله ۱۹ در دسترس شماست.

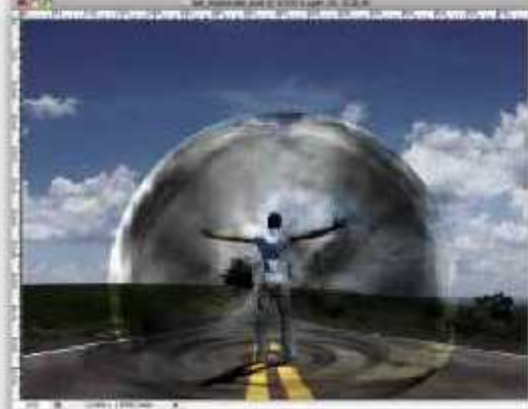
به مسیر **Layer > Layer Mask > Reveal Selection** بروید. می‌توان بیضی ساخته شده از مرحله ۱۹ را پاک کرده و یا آن را پنهان نمود.

به مسیر **Layer > Layer Styles > Bevel and Emboss** بروید. این مسیر یک روش دیگر برای ایجاد موج می‌باشد. شما به راحتی می‌توانید با **Displace** کار کنید.



## مرحله ۱۸:

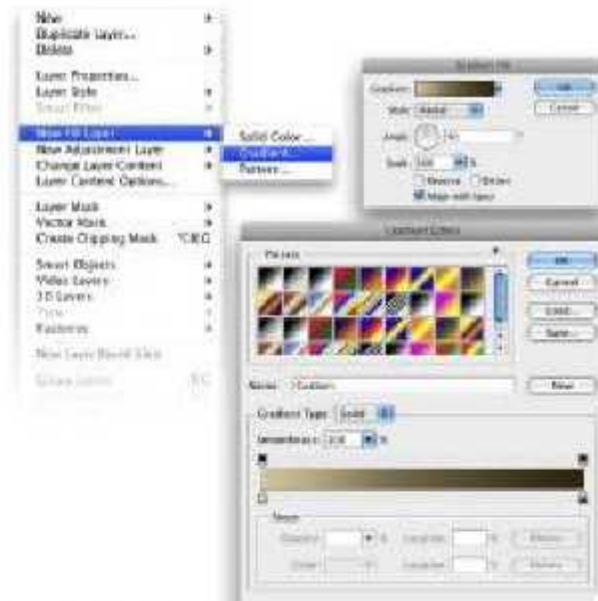
حال به مسیر **Edit > Transform > Distort** رفته و آنقدر لایه را تغییر دهید تا به بهترین حالت پرسپکتیو دست پیدا کنید. پس از آن **Blend Mode** لایه را به **Overlay** تغییر دهید. مجدداً فیلتر **Render Clouds** را اعمال کنید. ممکن است نتیجه کار کمی تغییر کند. در این حالت ممکن است احتیاج شود تا با پاک کردن بعضی قسمت‌ها به تصویر حالت واقعی‌تری بدهیم.





### مرحله ۲۲:

در این مرحله ما از یک عکس دیگر نیز استفاده کرده ایم. فقط کافی است این عکس را در بالای تمام لایه ها قرار داده و Mode لایه را بر روی Overlay بگذارید.



### مرحله ۲۱:

به مسیر Layer > New Layer Fill > Gradient رفته و از حالت Radial در این قسمت استفاده کنید. برای رنگ ها می توانید از کدهای #456ddc و #00ff21 استفاده کرده و Mode لایه را بر روی Color Dodge بگذارید.



### مرحله ۲۳:

حالا بهتر است کمی روی تنظیمات عکس کار کنیم. ابتدا تصویر مرد را کمی تاریک تر کنید. ابزار Burn(s) را انتخاب کرده و پشت مرد را کمی تیره کنید. پس از آن Mode لایه را بر روی Soft Light قرار داده و در صورت نیاز بعضی از قسمت های ابر را حذف کنید.



## مرحله ۲۴:

یک پوشه جدید در زیر لایه مرد ایجاد کرده و نام آن را قدرت بگذارید و Mode لایه را بر روی Color Dodge قرار دهید. پس از آن یک لایه جدید در داخل این پوشه ایجاد کنید. سپس از ابزار Brush با رنگ سفید استفاده کرده و نورهایی که از دست مرد بیرون می‌آید را ایجاد کنید.

**نکته:** از یک براش ساده با درجه سختی ۰ درصد استفاده کنید. یک لایه جدید ایجاد کرده و از یک سری قلم مو برای ایجاد جلوه‌های بهتر استفاده کنید.

قلم موهایی که ما در اینجا استفاده کردیم از سایت <http://www.brusheezy.com/brush/442-Rise-Brushes> انتخاب شده‌اند. پس از آن، از قسمت Layer Style گزینه Outer Glow را فعال کنید.



## مرحله ۲۵:

تصویر کامیون را به داخل سندتان وارد کنید. سپس با استفاده از ابزار Magic Wand (W) تصویر پس زمینه را حذف کنید. پس از آن به مسیر Edit > Transform > Flip Horizontal رفته و کامیون را به کنار جاده انتقال دهید.





### مرحله ۲۷:

حال باید سایه ای برای کامیون ایجاد کنیم. برای این کار پس از انتخاب لایه کامیون، روی آن کلیک راست کرده و گزینه Select Pixels را انتخاب کنید. سپس یک لایه جدید ایجاد کرده و آنرا با رنگ مشکی پر کنید و در زیر لایه کامیون قرار دهید. سپس به مسیر `Edit>Transform>Distort` رفتی و تنظیمات لازم را برای هر چه واقعی تر نشان دادن سایه انجام دهید. سپس فیلتر `Filter>Blur>Gaussian Blur` را اعمال کرده و درجه روشنی (Opacity) لایه را روی ۶۰ درصد قرار دهید.



### مرحله ۲۶:

برای تیره کردن کامیون به میزان لازم از مسیر `Image>Adjustments>Curves` استفاده کنید. پس از آن با استفاده از Rec-M (angular Marquee) یک ناحیه انتخاب به اندازه کمی بزرگتر از کامیون رسم کنید. به مسیر `Filter>Blur>Radial Blur` رفتی و تنظیمات `Amount=2 Method=Spin, quality=Best` را اعمال کنید. سپس فیلتر `Filter>Blur>Motion Blur` را با تنظیمات `Distance=3` و `angle = -75` اعمال کنید.







### پایان کار :

شما می‌توانید المان‌های دیگری نیز به تصویر خود اضافه کنید مانند ایجاد ترافیک در صحنه و یا چند ماشین دیگر، اما یادتان باشد برای هماهنگی بیشتر بین این المان‌ها و تصویر اصلی از  $\text{Ctrl}+\text{M}$  (curves) استفاده کنید تا تصویر واقعی‌تر به نظر بیاید. برای اعمال افکتهایی که در این آموزش به کار گرفته شد روش‌های متعددی وجود دارد که نتایج اکثر آنها شبیه به یکدیگر است. بنا بر این روشی که احساس می‌کنید بهترین نتیجه را به شما می‌دهد انتخاب کنید.



### مرحله ۲۸:

لایه‌های کامیون و سایه را با هم یک گروه کرده و نام آنرا کامیون بگذارید. سپس پوشه‌های خود را سازماندهی کنید.