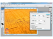
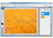
ایجاد گوی شیشه ای سه بعدی در فتوشاپ

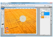
با سلام به شما. آموزشی که میخواهیم شروع کنیم همانطور که در عنوان این آموزش می بینید ایجاد گوی شیشه ای سه بعدی در فتوشاپ هست به صورتی که حالت واقعی داشته باشد و در نگاه اول این تصور بشه که با نرم افزارهای سه بعدی ساخته شده در مرحله اول ما به همچین عکسی برای کارمان نیاز داریم که انعکاس رو در عکس ذیل می بینید



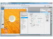
در مرحله دوم با ابزار انتخاب دایره ای شکل در یک لایه جدید بالای این عکس یک منطقه انتخابی درست میکنیم



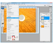
و بعد از این داخل این لایه انتخابی رو با رنگ D6D3C3 پر میکنیم و لایه رو از انتخاب خارج می کنیم



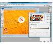
سپس تنظیماتی رو که در تصویر ذیل میبینید از قسمت Blending Option بصورت استایل به لایه مورد نظر اضافه میکنیم



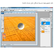
لایه جدیدی درست میکنیم و Ctrl + Alt + G رو بر روی اون لایه از صفحه کلید بگیرید یا به منوی مورد نظر همانند تصویر ذیل میرویم



سپس رنگ بکراند کالر رو به این که تغییر بدین ابتدا و حالا از گرادینت این طیفی که در تصویر میبینین رو اجرا میکنیم



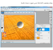
باید تصویرمون شبیه شکل ذیل شده باشه



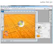
بعد از این با زدن روی حرف D پالت رنگ رو ریست میکنیم و به دو رنگ استاندارد مشکی و سفید پیش فرض میرسیم و بلافاصله بر روی گزینه Add Layer Mask کلیک میکنیم

Add layer mask

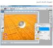
باید وضعیت لایه ها بدین صورت شده باشه



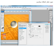
و در این مرحله با زدن حرف X جای رنگ مشکی و سفید پیش فرض رو عوض میکنیم و از Radial Gradient استفاده میکنیم و اثری مانند شکل ذیل ایجاد میکنیم

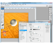


در این مرحله لایه بالای بکراند یعنی layer1 را با زدن کنترل و J یک بار کپی میگیریم و لایه بالای بکراند رو به بالا ترین لایه منتقل میکنیم و درصد شفافیت Fill این لایه رو به صفر کاهش میدهیم و باید به این تصویر رسیده باشیم

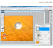


و تنظیمات ذیل رو به ترتیب در Blending Option بصورت استایل به لایه مورد نظر اضافه میکنیم

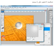




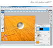
و یک لایه خالی بالای همه لایه ها ایجاد میکنیم و با ابزار براش با قطر ۱۵۰ پیکسل بر روی این لایه و تقریبا مرکز کره یک بار کلیک می کنیم تا تصویر ذیل را ببینیم



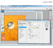
و سپس از منوی فیلتر در حد ۵۵ پیکسل Gaussian Blur را اعمال میکنیم تا تصویر ذیل را ببینیم



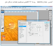
سپس لایه مورد نظر را با کنترل و کلیک روی عکس لایه انتخاب میکنیم و بعد از آن روی Add Layer Mask کلیک میکنیم و درصد Opacity را به ۷۰ کاهش میدهیم مانند شکل



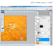
خوب بعد از این کار یک لایه بالای همه لایه ها ایجاد میکنیم بصورت خالی و بعد با ابزار براش و رنگ FFFFEE با قطر ۱۰ پیکسل و سختی صد درصد یک نقطه نورانی مانند تصویر ایجاد میکنیم و بعد از آن فیلتر Gaussian Blur را در حد ۰.۵ پیکسل به این نقطه نورانی میدهیم و از Blending Option بصورت استایل به لایه مورد نظر تنظیمات ذیل را اضافه میکنیم



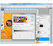
و سپس لایه بالای بکراندمون رو درصد شفافیت یا Fill اون رو به ۵۵ کاهش می دهیم و درصدی که به Inner shadow دادیم در بلندینگ آپشن مقدار opacity رو به ۲۲ کاهش میدهیم همانند شکل ذیل



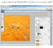
حالا یک لایه خالی بالای لایه بکراند ایجاد میکنیم و با کنترل و کلیک روی تصویر دایره ای شکل لایه بالایی اون محدوده رو در لایه پایینی به حالت انتخاب در میاریم همانند شکل



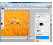
حالا با رنگ مشکی یک Radial Gradient به این لایه خالی میدیم تا اینطوری دیده بشه



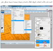
حالا با زدن کنترل و حرف T به حالت ترنسفرم میریم و این لایه ای که به عنوان سایه بسازیم دست میشه رو همانند تصویر کمی تغییر حالت میدیم و کمی هم جابجاش میکنیم و درصد opacity اون رو به ۸۰ کاهش میدیم و در حد ۲ پیکسل از Gaussian Blur هم استفاده میکنیم

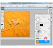


حالا مجددا کنترل کلیک میکنیم روی لایه دایره ای شکل و همزمان در لایه سایه که ایجاد کردیم میریم تا حالت انتخابمون اینطوری بشه

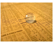


سپس این فیلتر که در عکس ذیل مشخص میبینیم رو برای این لایه سایه اعمال میکنیم و سپس همین کار رو برای لایه بکراند ولی دقت کنید باید حالت انتخاب کروی فعال باشه و نتیجه شبیه شکل ذیل





در پایان با ابزار ترنسفرم کمی لایه ۲ رو تغییر حالت میدیم تا درخشش روی گوی شیشه ای طبیعی تر به نظر برسه و این هم تصویر نهایی



خوب امیدوارم این آموزش مفید واقع شده باشه
موفق باشید

Muhammad Mahmoodi
instagram.com/[illegible]