

توجه : در صورتیکه به دلیل عدم تنظیم عکس و یا نامناسب بودن آن ، نتیجه کار دارای اشکالات و یا زوایدی باشد ، در برنامه فتوشاپ و با آموزشهایی که در همین کتاب داده شده قابل رفع میباشد .



ساخت کاریکاتور و یا تصاویر کاریکاتوری

تصاویر کاریکاتوری را به شرح زیر بسازید :





Kal's SuperGOO.HK

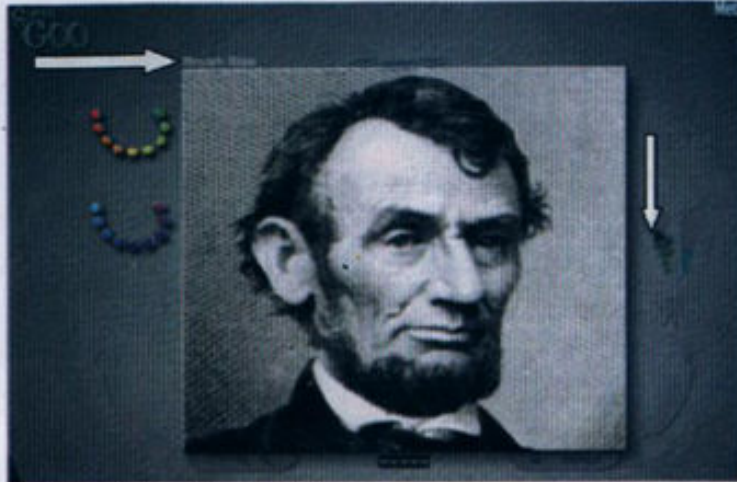
را نصب نمایید.


- برنامه

- برنامه را باز نمایید ، یکی از دو محیط برنامه را در تصویر زیر مشاهده میفرمایید . در این برنامه ماوس را بر روی هر دکمه که بپسید ، نام آن دکمه در سمت چپ قسمت بالای عکس موجود در برنامه مشاهده میشود ، مثلاً در تصویر زیر همان گونه که نشانه گرهای نشان


میدهند ، ماوس را بر روی دکمه ای () مینویسید و نام آن دکمه ( Brush Size) را در بالای عکس در سمت چپ مشاهده مینمایید .

عکس



- هنگامیکه ماوس بر روی تصویر می‌رود، به شکل دایره درمی‌آید، آن را بر روی سه دکمه موجود در بالای تصویر () ببرید، تا آن سه دکمه بزرگ شده و ماوس به شکل اصلی خود درآید.

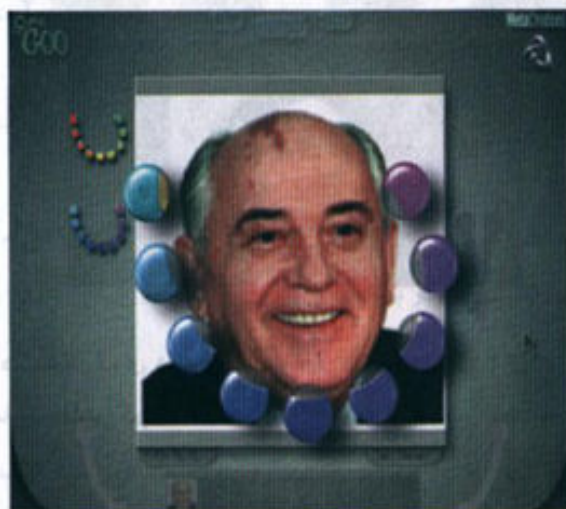


- از میان این سه دکمه بر روی دکمه  کلیک نمایید تا کادری که تصویر آن را زیر مشاهده مینمایید ظاهر گردد.

عکس

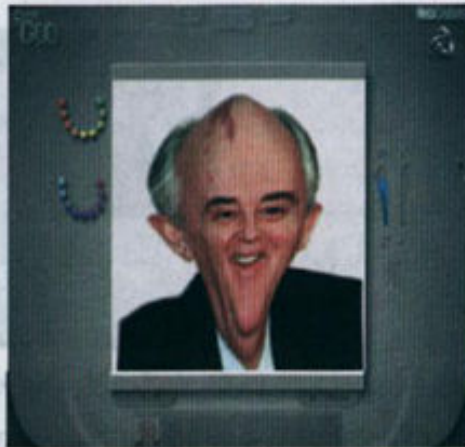


- در این کادر دکمه **Open File** را انتخاب تا تصویر شخصی که میخواهید کاریکاتور سازید او ساخته شود را وارد برنامه نمایید.



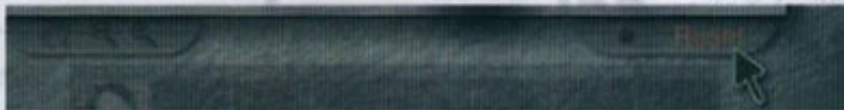
- دو ردیف دکمه به شکل دانه تسبیح در کنار هم و در سمت چپ برنامه قرار دارند. بر روی ردیف دوم کلیک، تا دکمه ها ضمن درشت شدن گرد تصویر قرار بگیرند. بر روی ششمین دکمه (از چپ به راست) کلیک نمایید تا تغییرات در تصویر آغاز گردد.



عکس



حالا با کلیک بر نقاط مختلف تصویر حالت دلخواه خود را انتخاب نمایید (در صورتیکه بخواهید

تصویر را بصورت اول در آورید بر دکمه  واقع در پایین کادری که تصویر در آن قرار دارد کلیک نمایید).



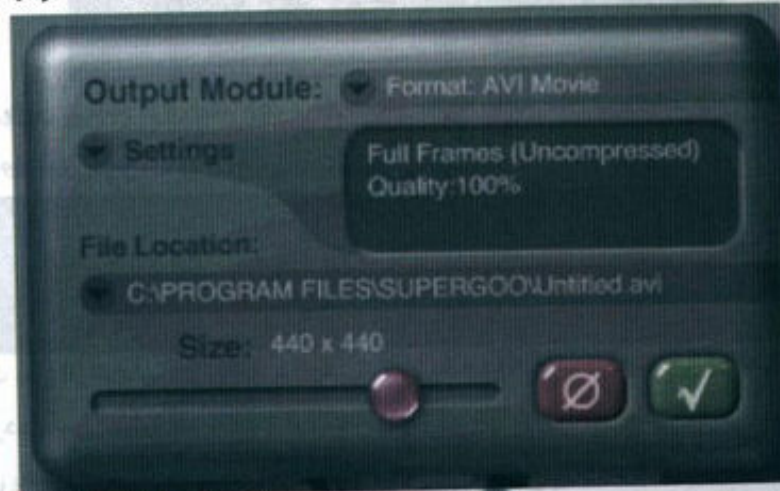
- جهت ذخیره کاریکتور ساخته شده ، بر دکمه  از سه دکمه بالای کادر () کلیک نموده تا پنجره آن ظاهر گردد .



عکس

برای ذخیره انیمیشن ساخته شده بر دکمه **Out** کلیک نموده و در کادر ظاهر شده بر

دکمه **Save Movie** را انتخاب نمایید. کادر دیگری ظاهر میشود که شما باید در آن تنظیمات مختلف را انجام داده و فایل را در جاییکه میخواهید ذخیره نمایید (تصویر).



ی تعیین فرمت فایل بر دکمه **Format: AVI Movie** در بالای کادر کلیک (و) و مت آن را انتخاب نمایید. ما فرمت AVI را انتخاب نموده تا در برنامه پریمیر تکه های صدا انیمیشن را بر اساس سناریویی که داریم صداگذاری نموده و بصورت یک فیلم بهم بته در آوریم. با کلیک بر دکمه بعدی (**Settings**) کیفیت آن را تعیین و بالاخره با



بر دکمه **Save** در پایین این کادر (پنجره **SAVE** جهت تعیین محل ذخیره فیلم یا انیمیشن میآید که در آنجا محل ذخیره فایل را مینماییم.

عکس

تغییر لباس در برنامه سوپر گو

برنامه سوپر گو برای تغییر لباس نیز برنامه مناسبی است :
- برنامه را باز نمایید .

- از سه دکمه بالای تصویر ، دکمه **FUSION** را انتخاب نمایید .

- دکمه **In** را جهت وارد کردن عکسی که میخواهید لباسش را تغییر دهید ، انتخاب نمایید .

- را کلیک نمایید و پس از انتخاب عکس مورد نظر آن را باز نمایید .





- کادری ظاهر میشود ، در این کادر سه دکمه وجود دارد که شما باید دکمه **Clone** را انتخاب نمایید ، پنجره کوچکی که عکس انتخابی در آن قرار گرفته در گوشه بالای سمت راست قرار میگیرد .



عکس

- از میان دکمه ها ، اول بر دکمه  کلیک نموده تا لباسها دور عکس وسط قرار بگیرند



(با رفتن دکمه ماوس بر روی هر یک از دکمه ها ، چهار دکمه دور آن ظاهر میگردد که دکمه  برای حذف ویا ظهور نمونه ها در دور عکس ، دکمه  برای آوردن نمونه های زنانه و یا مردانه ، دکمه  برای آوردن نمونه های اضافی و دکمه  برای برگشت به نمونه های قبلی است) .

- از میان لباسهای موجود یکی را انتخاب نمایید تا بر تن عکس برنامه قرار بگیرد .
- ماوس را بر روی عکس برده وضمن پایین نگه داشتن دکمه ماوس بر روی آن بکشید تا عکسی را که میخواهید لباس آن را عوض نمایید ظاهر گردد (تصویر) .




پولکی که بر روی عکس کوچک دیده میشود ، نشاندهنده موقعیت ماوس نسبت به عکسی است که میخواهید لباس آن را عوض نمایید ، یعنی اگر ماوس بر روی بینی عکس قرار گیرد ، پولک نیز بر روی بینی عکس کوچک قرار خواهد داشت .

عکس


- حالا با کلیک بر دکمه حرکت () عکس را کمی بالاتر برده و تنظیم نمایید و همچنین قطعاتی مثل کلاه و موی عکس برنامه را با این دکمه به خارج از کادر پرت نمایید .



- با کلیک بر دکمه بروس () عکس را کاملاً ظاهر نمایید ، در صورتیکه هنگام ظاهر

نمودن عکس لباس را پاک نموده باشید ، با کلیک بر دکمه  آن را اصلاح نمایید برای برگرداندن کار کرد ماوس به حالت اول ، مجدداً بر این دکمه کلیک نمایید .

- در صورتیکه بخواهید لباس ویا عکس را بزرگ ویا کوچک نمایید تا با یکدیگر تناسب داشته

باشند ، بر دکمه تغییر اندازه () کلیک نموده تا کار کرد ماوس برای این منظور تغییر یابد .

- بعد از پایان کار با کلیک بر دکمه  و سپس  آن را ذخیره نمایید .

عکس

توجه : بعد از آنکه یکی از لباسها را با عکس تنظیم نمودید ، دیگر لازم نیست برای آزمایش لباسهای دیگر نیز همان مراحل را طی نمایید ، کافی است بر تک تک لباسها کلیک نمایید تا نتیجه را ببینید .





توجه ۲ : در صورتیکه به دلیل نامناسب بودن عکس ، زوایدی از آن باقی بماند ، در برنامه فتوشاپ آن را اصلاح نمایید (تصویر) .





مختصری در مورد دکمه ها و یا فرمانهای سوپر گو


برنامه سوپر گو دارای دو بخش **FUSION** و **GOO** میباشد ، که وظایف دکمه های آن به شرح زیر است :


دکمه  برای تغییر اندازه بروس میباشد ، با دراک ماوس بر روی آن (به طرف بالا وپایین) رنگ آن بالا و پایین رفته و متناسب با آن اندازه بروس نیز تغییر مییابد .

دکمه  برای کم و زیاد نمودن اثر بروس در ایجاد تغییرات است ، با دراک ماوس (دکمه ماوس را پایین نگه داشتن و کشیدن) به طرف بالا وپایین (بر روی دکمه) عملی میگردد .

دکمه  برای تغییر سرعت نمایش فیلم ویا انیمیشن ساخته شده ، در سوپر گو از طریق بالا وپایین بردن کشویی آن سرعت حرکت انیمیشن کم و زیاد میشود .


در بین دکمه های  که هنگام کار انیمیشن ظاهر میشوند ، دو دکمه

برای ثابت نگه داشتن حالتی از انیمیشن و دکمه  برای تأیید و دکمه



برای برگشت به عقب میباشد . 


عکس

کارکرد سایر دکمه های این بخش را خودتان آزمایش نمایید.
در بخش **FUSION** نیز همه دکمه ها به آسانی قابل آزمایش هستند ، اما لازم است در مورد کارکرد برخی از آنها توضیح داده شود :


با زدن دکمه  کادری برای آوردن عکس مورد نظر میآید و با باز کردن عکس دلخواه پنجره clone به همراه آن عکس میآید (تصویر) .




دکمه  برای جابجایی عکس زیر و رو در کادر اصلی میباشد . و دکمه  برای ذخیره نمونه هایی است که کاربر میخواهد به نمونه های قبلی اضافه نماید ، مثلاً اداره آگاهی برای شبیه سازی عکس مجرمین میتواند نمونه های زیادی از قسمتهای مختلف چهره را وارد این برنامه نموده تا کار چهره پردازی را آسان نماید .

با هر بار کلیک بر دکمه  عکسی که بروس بر آن اثر میگذارد تغییر مینماید .

با هر بار کلیک بر دکمه  قسمت بروس خورده آشکار و یا پنهان میگردد .

با دکمه  میتوانید عکس دیگری را جایگزین عکس قبلی نمایید .

سه دکمه  برای تعیین رنگ و روشنایی عکس بکار میرود ، برای این منظور باید ماوس را بر روی این دکمه ها کلیک و ضمن پایین نگه داشتن کلید ماوس ، آن را بر روی عکس برده و به سمت چپ و یا راست بکشید .