

به نام خدا

نرم افزار های گرافیکی مهم

(مجموعی بر کاربردترین نرم افزارها با مثال های کاربردی)

تألیف

سعید باقری گلزار

(دکترای تخصصی سیستم های نرم افزاری)

محمد باقری گلزار

(محقق و نویسنده)

نام کتاب	نرم افزار های گرافیکی مهم (معرفی پرکاربردترین نرم افزار با مثال‌های کاربردی)
مولفین	سعید باقری گلزار - محمد باقری گلزار
ناشر	انتشارات علمیران
ناشر همکار	انتشارات عبادی
نوبت چاپ	چاپ اول - زمستان ۱۳۹۸
تیراژ	۲۰۰۰ نسخه
تعداد صفحه و قطع	۳۷۰ صفحه - وزیری
لیتوگرافی	چاردیز
چاپ و صحافی	امین
قیمت	۸۰۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۲۶۶-۹۹-۳

کلیه حقوق چاپ و نشر محفوظ و مخصوص مولف است

مرکز بخش انتشارات علمیران: تبریز- خیابان امام- مابین سه راه طالقانی و تربیت- مجتمع تجاری استاد شهریار
طبقه پایین- تلفن: ۰۲۱-۳۵۵۵۸۹۴۵ - ۳۵۵۵۸۹۴۵ (۰۲۱) تلفاکس: ۳۵۵۴۹۲۲۷ (۰۲۱)

سرشناسه	باقری گلزار، سعید - ۱۳۶۳ -
عنوان و نام پدیدآور	نرم افزار های گرافیکی مهم (معرفی پرکاربردترین نرم افزار با مثال‌های کاربردی) / تألیف سعید باقری گلزار، محمد باقری گلزار
مشخصات نشر	تبریز: علمیران، ۱۳۹۸
مشخصات ظاهری	۳۷۰ ص.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۵۲۶۶-۹۹-۳
وضعیت فهرست نویسی	فیبیا
یادداشت	کتابنامه: ص. ۳۵۹
موضوع	گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار
موضوع	Computer graphics -- Software
موضوع	گرافیک کامپیوتری -- داده پرداز
موضوع	Computer graphics -- Data processing
موضوع	گرافیک کامپیوتری -- برنامه های کامپیوتری
موضوع	Computer graphics -- Computer programs
شناسه افزوده	باقری گلزار، محمد
رده بندی کنگره	T ۳۸۵
رده بندی دیویی	۰۰۶/۶
شماره کتابشناسی ملی	۶۰۳۴۴۲۶

پیشگفتار

حمد و سپاس ایزد منان را به با الطاف بیکران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگ این مرزوبوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی در علم کامپیوتر و فناوریهای گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که برعهده داریم مؤثر واقع شویم. با توجه به نیاز امروز دانشجویان، هنرجویان و برنامه‌نویسان علاقه‌مند، بر آن شد تا با ارائه مرجع سریع و کاملی از قواعد نرم افزار های گرافیکی و معرفی پرکاربردترین نرم افزارها با مثال‌های کاربردی و متداول، خیال کاربران را از یک کتاب مرجع و آموزشی، راحت کند.

در این کتاب، سعی شده تا اصول و مبانی اساسی نرم افزار های گرافیکی موردنیاز کاربران دانشگاهی و هنرآموزان فنی و حرفه‌ای، مطابق با سرفصل‌های آموزشی در یک کتاب مطرح شود.

دروند گردآوری و تألیف این کتاب، همواره از آخرین منابع روز فناوری الکترونیکی، استفاده به عمل آمده است؛ بنابراین می‌توان گفت تقریباً تمامی مطالب این کتاب، حاصل ترجمه و تحلیل آخرین منابع روز لاتین در جهان الکترونیکی امروزی می‌باشد.

ما در این کتاب سعی بسیار داشته ایم با زبانی ساده و مثالهای کاربردی بدور از هرگونه گراف گوی و بصورت تلگرافی آنچه برای فراگیری نرم افزارهای گرافیکی نیاز است را به مخاطب ارائه کنیم. و انتظار می‌رود مخاطب پس از پایان این کتاب

به سطحی برسد که بتواند طرح ها و ایده هایش را در این محیط به اجرا و به عینیت در آورد.

با توجه به گستردگی مطالب و در کنار هم قرار گرفتن حجم بالایی از مطالب روز در این کتاب، احتمال بروز خطا و یا برخی موارد، وجود کاستی‌هایی در آن بدیهی به نظر می‌رسد که به امید خداوند متعال و با بهره گرفتن از نظرات خردمندانه شما عزیزان در ویرایش‌های بعدی اصلاح خواهد گردید.

لازمه دانم از کلیه دوستان و عزیزانی که به نحوی در تدوین این اثر یاریم نمودند، صمیمانه تشکر و قدردانی نمایم. در پایان از خوانندگان محترم و دانش‌پژوهان گرامی صمیمانه تقاضا می‌کنم که ما را از پیشنهادهای خود در جهت بهبود مطالب در کتاب‌های بعدی محروم نفرمایند و برای دریافت سی دی حاوی کدهای نوشته شده و فیلم‌های آموزشی مربوط به این کتاب با آدرس‌های الکترونیکی زیر تماس حاصل فرمایند.

دکتر سعید باقری گلزار

Email: saeid.bagherigolzar@gmail.com

Email: elecomp.system93.com

Website: www.elecompsystem93.com

Website: www.elecomp.system93.ir

Website: www.dr-saeid-bagherigolzar.com

فهرست مطالب

فصل اول نرم افزار ایلمیتراتور (Illustrator)	2
فصل دوم نرم افزار فتوشاپ (Photoshop)	13
فصل سوم نرم افزار ایندیزاین (InDesign)	161
فصل چهارم نرم افزار کنوا (Canva)	187
فصل پنجم نرم افزار جی آی ام پی (GIMP)	197
فصل ششم نرم افزار کورل (Corel)	207
فصل هفتم نرم افزار پیک تو چارت (Piktochart)	229
فصل هشتم نرم افزار تری دی مکس (3D Max)	237
فصل نهم نرم افزار پیکسلر (Pixlr)	343
منابع	359