

طراحی یک کاراکتر مار جذاب در ادوب ایلوستریتور

این آموزش شامل دو بخش اصلی است : طراح سر و طراحی بدن. با اشکال اصلی شروع کنید و ابزاری مانند Direct Selection، اسکرپت Round Any Corner، گزینه Warp، Roughen و افکت Transform را به کار بگیرید. ابزار Blend نیز به همراه تعدادی Art Brush و Blend brush نقش مهمی در این آموزش ایفا می کنند. طراح این کاراکتر بسیار جذاب خواهد بود، پس دست به کار شوید!

تصویر نهایی

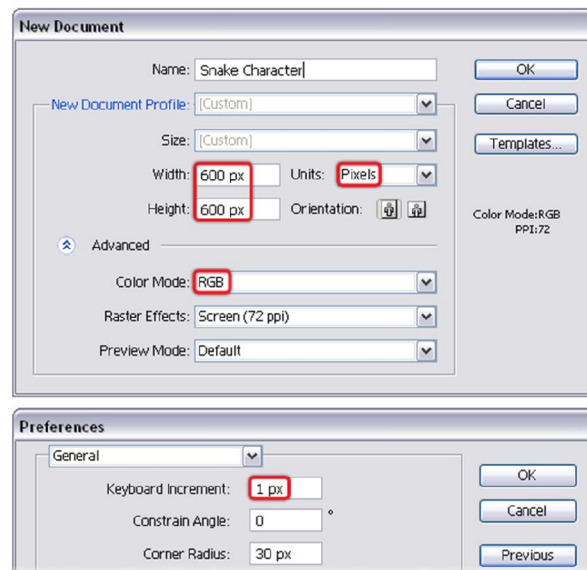


⬇ جهت دسترسی به ملزومات آموزش، به پوشه دانلود مراجعه فرمایید.

1. آغاز یک پروژه جدید

ایلوستریتور را باز کنید و به مسیر **File > New** بروید. برای سند جدیدتان نامی تایپ کنید و اندازه آن را تنظیم نمایید. واحد این اندازه گیری باید **Pixels** باشد. **Color Mode** را هم روی **RGB** تنظیم کنید. سپس به مسیر **Edit > Preferences > General** رفته و

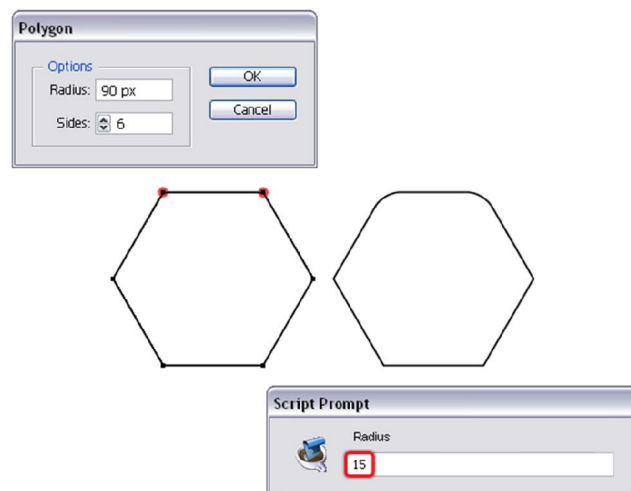
Keyboard Increment را برابر یک قرار دهید. این تنظیمات، فرایند ترسیم را برای شما آسان تر خواهند نمود.



2. ترسیم شکل اولیه سر

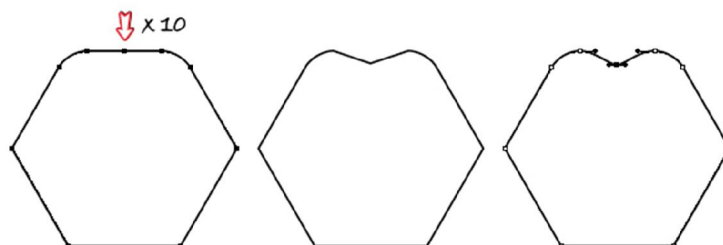
گام 1

ابتدا اسکریپت Round Any Corner را از پوشه دانلود در برنامه نصب کنید. ابزار Polygon را بردارید و یک شش ضلعی به ابعاد زیر ترسیم کنید. با ابزار (A) Direct Selection دو نقطه بالایی را انتخاب نموده و به مسیر File > Scripts > Round Any Corner بروید. Radius را روی 15 تنظیم نمایید.



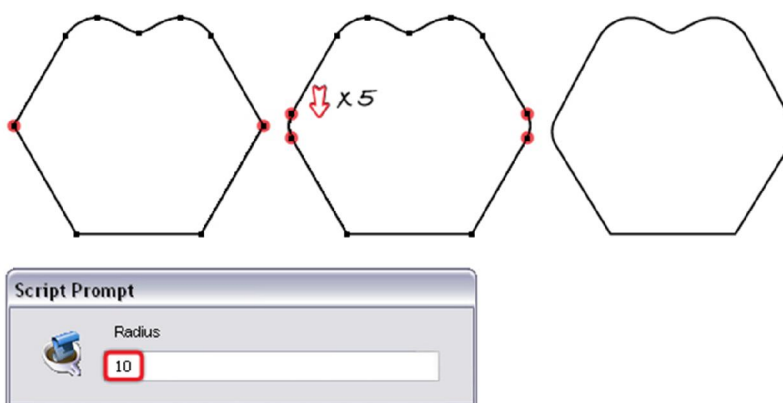
گام 2

ابزار Add Anchor Point (+) را بردارید و نقطه ای در بالای چند ضلعی اضافه کنید. با ابزار Direct Selection (A) این نقطه را انتخاب نموده و آن را 10px به پایین انتقال دهید. با ابزار Convert Anchor Point Tool (Shift+C) دستگیره هایی ایجاد نموده و سه نقطه گوشه بالایی را تغییر دهید.



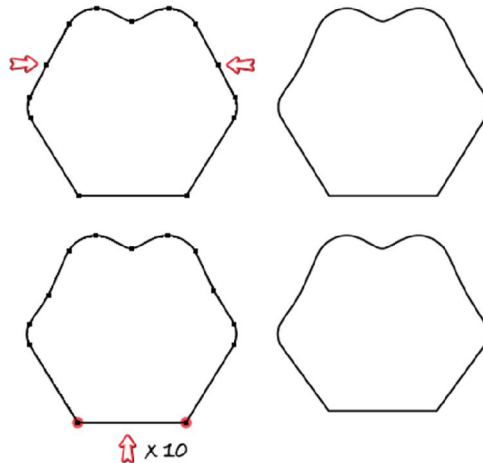
گام 3

نقاط چپ و راست را انتخاب نموده و به مسیر File > Scripts > Round Any Corner رفته و Radius را برابر 10 قرار دهید. در نتیجه، گوشه های گردی خواهید داشت. حال چهار نقطه نشان داده شده را انتخاب کنید و آن ها را 5px به پایین انتقال دهید.



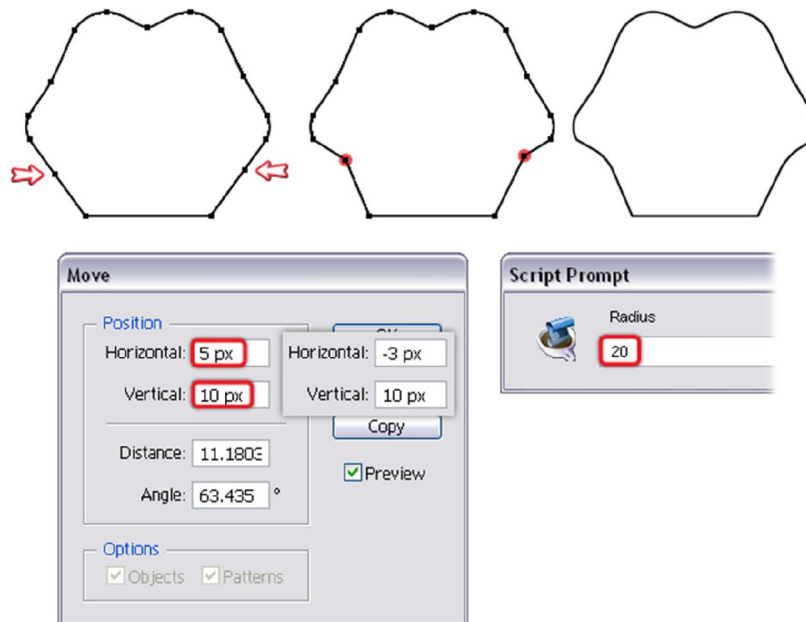
گام 4

با ابزار Add Anchor Point (+) یک نقطه در میان ضلع بالای چپ و یه نقطه در میان ضلع بالای راست اضافه نموده و آن ها را کمی به داخل انتقال دهید. سپس نقاط پایینی را انتخاب نموده و آن ها را 10px به بالا انتقال دهید.



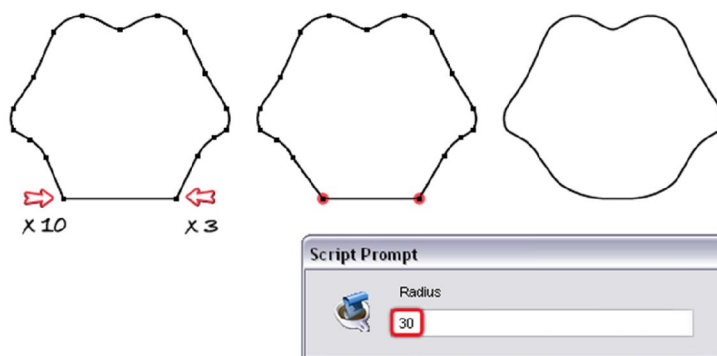
گام 5

مجدداً ابزار Add Anchor Point (+) را بردارید. یک نقطه بر روی ضلع پایین چپ و یک نقطه در میان ضلع پایین راست اضافه کنید. با ابزار Direct Selection (A) شده در سمت چپ را انتخاب نموده و به مسیر Object > Transform > Move بروید. در فیلدهای Horizontal و Vertical به ترتیب اعداد 5px و 10px را وارد نموده و OK بزنید. هم چنین نقطه اضافه شده در سمت راست را حرکت دهید ولی از تنظیمات دیگری که نشان داده شده استفاده نمایید. پس از اتمام کار، اسکرپت Round Any Corner را اجرا نموده و Radius را روی 20 تنظیم کنید تا این دو نقطه به نقاط صاف و ملایمی تبدیل شوند.



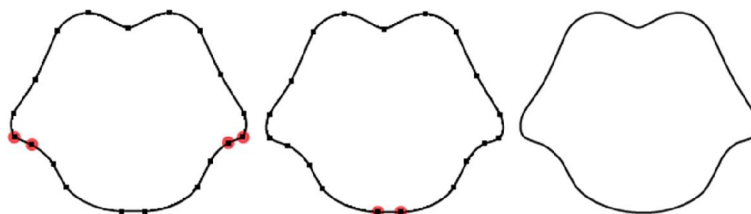
گام 6

نقاط پایینی را کمی به سمت داخل انتقال دهید. سپس اسکریپت Round Any Corner را اجرا نموده و Radius را روی 30 تنظیم کنید.



گام 7

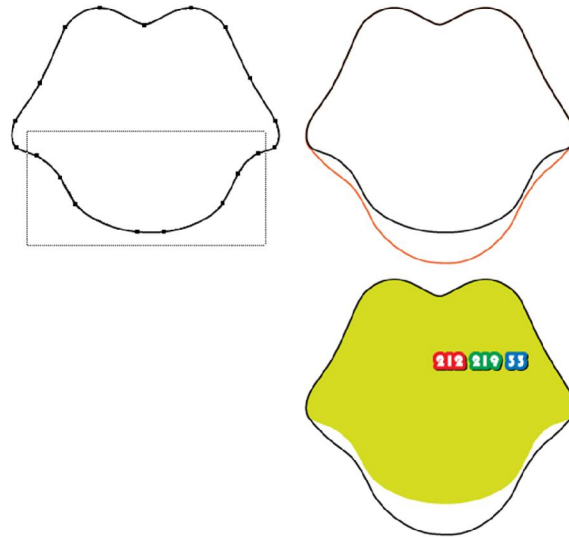
در این جا شکل اصلی سر آماده شده است. تمام کاری که باید انجام دهید این است که مطمئن شوید تمام نقاط اهرم دو دستگیره دارند (ما به گوشه ها نیازی نداریم) و این که منحنی ها ملایم و صیقلی هستند. من این شکل را "basic-head" نامیده ام.



3. رنگ آمیزی سر مار

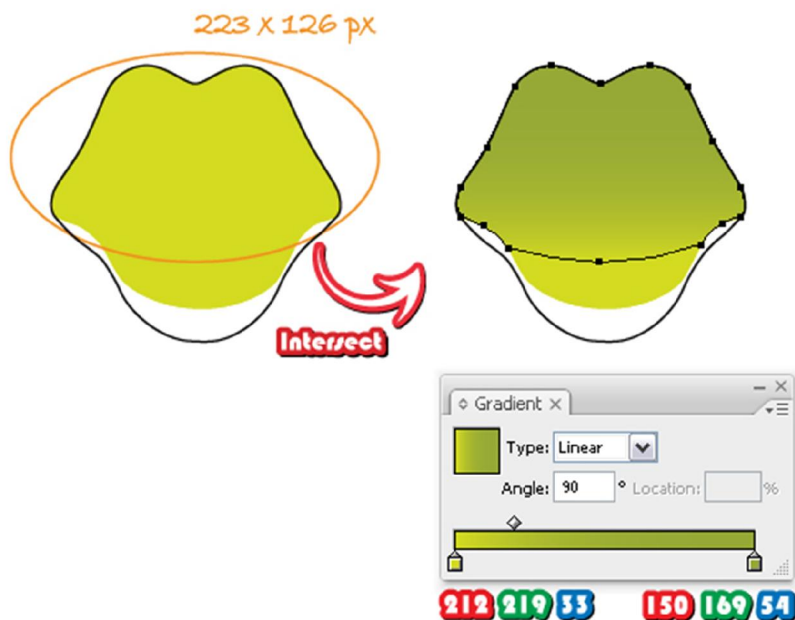
گام 1

از شکل "basic-head" یک کپی بگیرید و در عقب پیست کنید (Ctrl+B) و شکل اصلی اولیه را قفل گذاری نمایید. ابزار (A) Direct Selection را بردارید و نقاط پایینی را مانند شکل زیر انتخاب کنید. سپس این نقاط را به سمت پایین انتقال دهید. مسیر قرمز رنگ، چیزی است که باید داشته باشید. من این شکل را "basic-mouth" نامیده ام. سپس شکل "basic-head" را با رنگ نشان داده شده در تصویر زیر پر کنید.



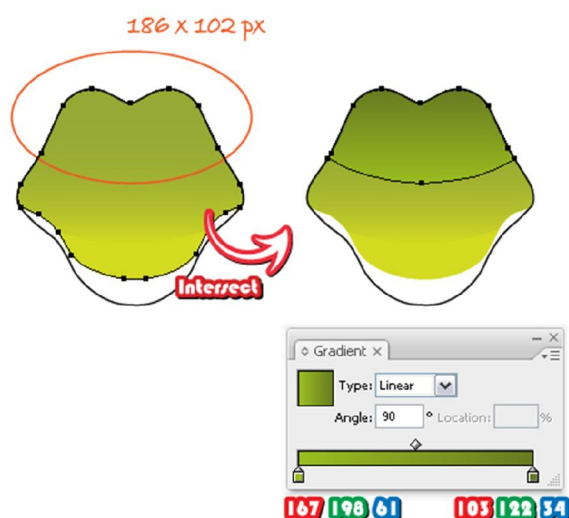
گام 2

از شکل "basic-head" یک کپی گرفته و پیست کنید (Ctrl+F). سپس آن را به جلوی تمام اشیاء انتقال دهید. برای این کار به مسیر Object > Arrange > Bring to Front (Shift+Ctrl+)] بروید. حال ابزار L (Ellipse) را بردارید و یک بیضی با ابعاد نشان داده شده در تصویر بر روی سر ترسیم کنید. این بیضی را به همراه کپی شکل "basic-head" انتخاب نموده و بر روی دکمه Intersect در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با گرادینت خطی نشان داده شده پر کنید و زاویه را روی 90 درجه تنظیم نمایید.



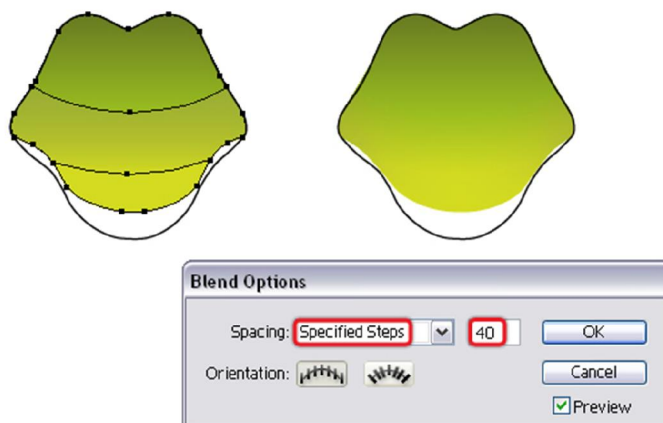
گام 3

مجدداً از شکل "basic-head" یک کپی گرفته و پیست کنید (Ctrl+F). سپس یک بیضی با ابعاد نشان داده شده در تصویر بر روی سر ترسیم کنید. این بیضی را به همراه کپی شکل "basic-head" انتخاب نموده و بر روی دکمه Intersect در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با گرادینت خطی نشان داده شده پر کنید و زاویه را روی 90 درجه تنظیم نمایید.



گام 4

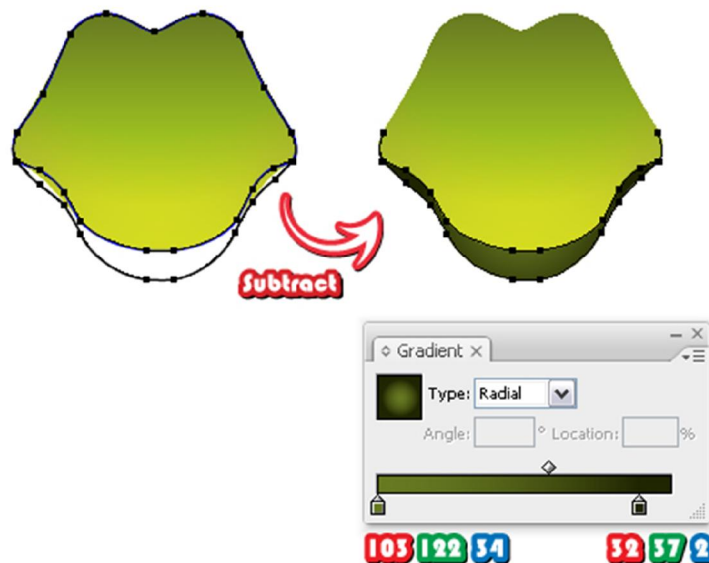
حال سه شکل سبز رنگ را انتخاب نموده و به مسیر Object > Blend > Blend Options بروید و تنظیمات زیر را وارد کنید. سپس به مسیر Object > Blend > Make بروید (Alt+Ctrl+B).



4. ترسیم دهان مار

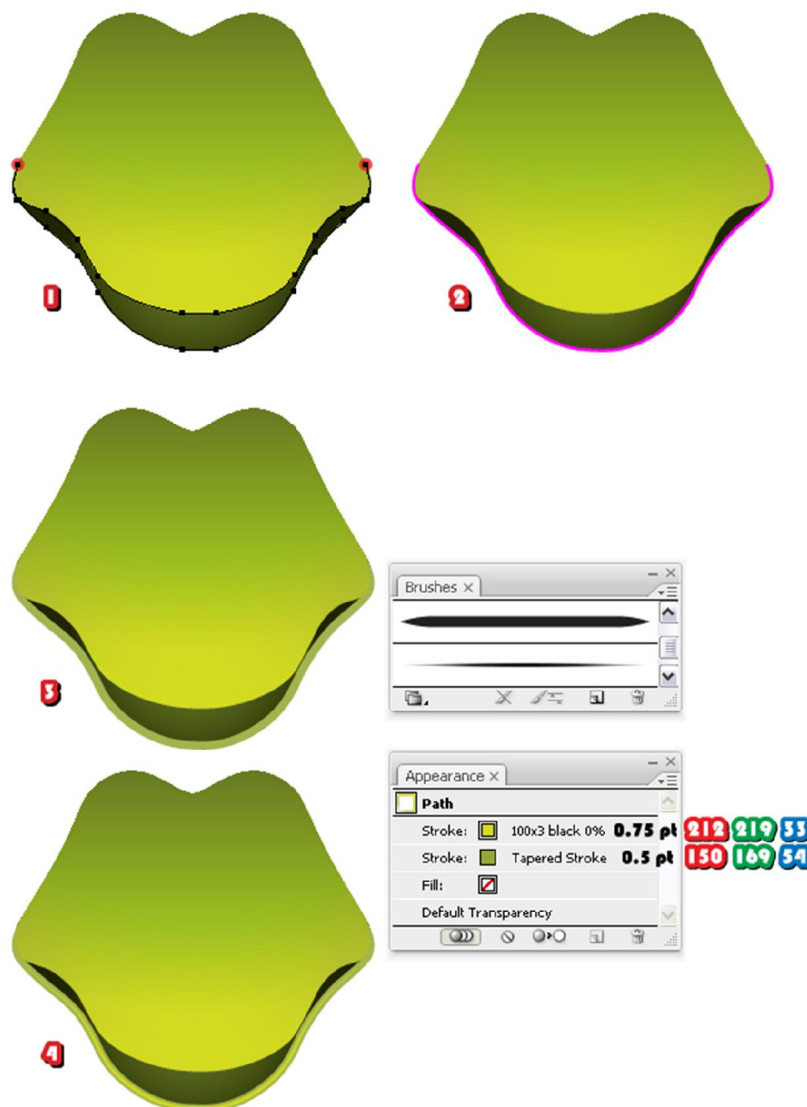
گام 1

مجدداً از شکل "basic-head" یک کپی گرفته و آن را به جلو انتقال دهید. شکل "basic-head" و "basic-mouth" را انتخاب نموده و بر روی دکمه Subtract در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با گرادیانت شعاعی نشان داده شده در تصویر زیر پر کنید. من این شکل را "mouth" نامیده ام.



گام 2

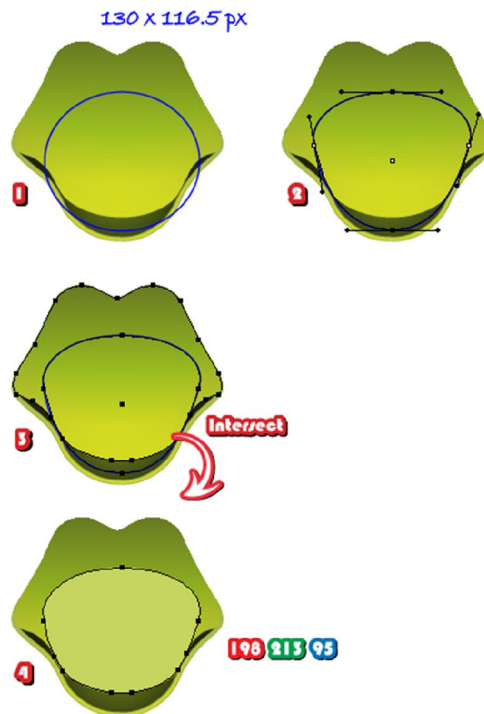
از شکل "mouth" کپی بگیرید و آن را پیست کنید (Ctrl+F). سپس ابزار Scissors (C) را بردارید و بر روی دو نقطه نشان داده شده در تصویر شماره 1 کلیک کنید. با این کار، شکل به دو مسیر شکسته می شود و شما فقط به مسیر پایینی نیاز دارید. با یک Art Brush به نام "Tapered Stroke" که می توانید آن را در Brush Libraries در قسمت Menu > Artistic > Artistic_Ink بیابید، به این مسیر استروک اضافه کنید. ضخامت استروک را روی 0.5 pt تنظیم کنید. از منوی شناور پنل Appearance یک استروک دیگر اضافه کنید. برای این استروک، از یک Blend Art Brush مشکی استفاده نمایید. ضخامت این استروک را نیز برابر 0.75 pt قرار دهید. از رنگ های زیر برای خطوط استفاده کنید.



5. ترسیم پوزه مار

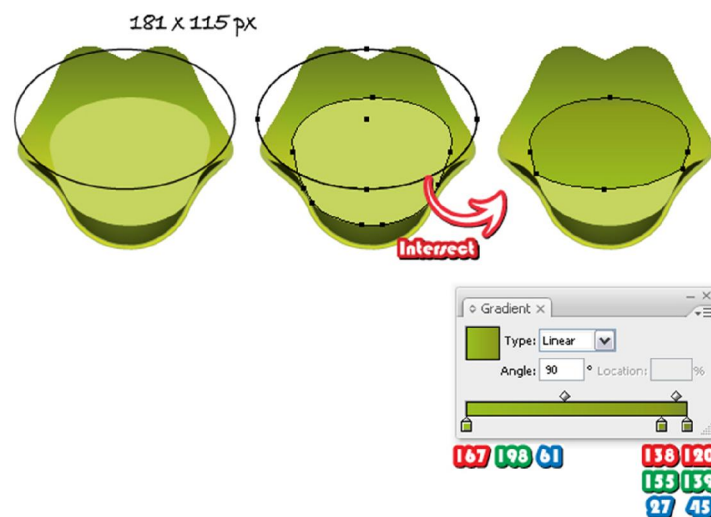
گام 1

یک بیضی با ابعاد نشان داده شده بر رو سر مار ترسیم کنید. با حرکت دادن نقاط اهرم چپ و راست به سمت خارج و حرکت دادن دستگیره ها، تغییراتی در بیضی ایجاد کنید. از شکل "basic-head" یک کپی بگیرید و آن را به جلو انتقال دهید. حال این کپی را به همراه شکل جدید انتخاب نموده و بر روی دکمه Intersect در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با رنگ نشان داده شده در تصویر شماره 4 پر کنید و آن را "snout-1" بنامید.



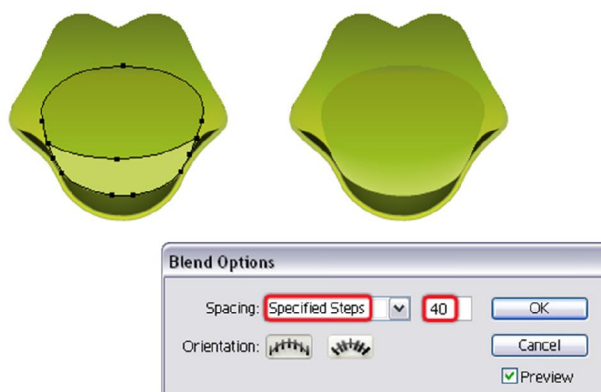
گام 2

با ابزار (L) Ellipse یک بیضی مانند تصویر زیر ترسیم کنید. سپس از شکل "snout-1" یک کپی گرفته و آن را پیست نمایید (Ctrl+F). این کپی را به همراه بیضی انتخاب نموده و بر روی دکمه Intersect در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با گرادیانت خطی نشان داده شده پر کنید و زاویه را روی 90 تنظیم نمایید. این شکل را "snout-2" نام گذاری کنید.



گام 3

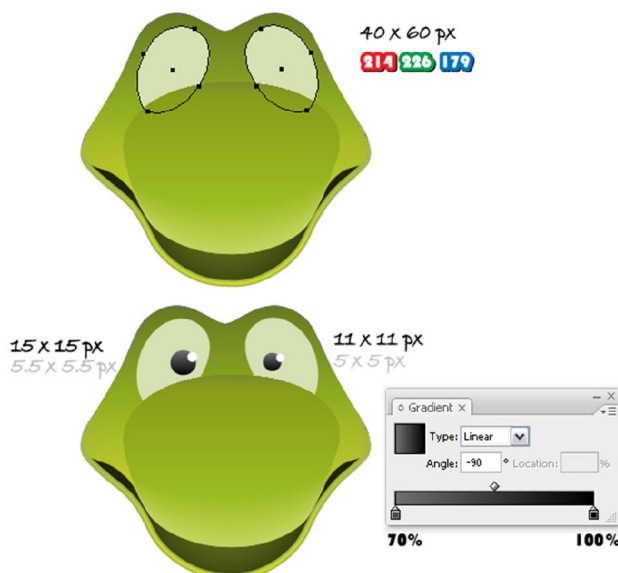
Object > Blend > Blend Options را انتخاب نموده و به مسیر "snout-2" و "snout-1" بروید. تنظیمات زیر را وارد کنید و به مسیر Object > Blend > Make بروید (Alt+Ctrl+B).



6. ترسیم چشم های مار

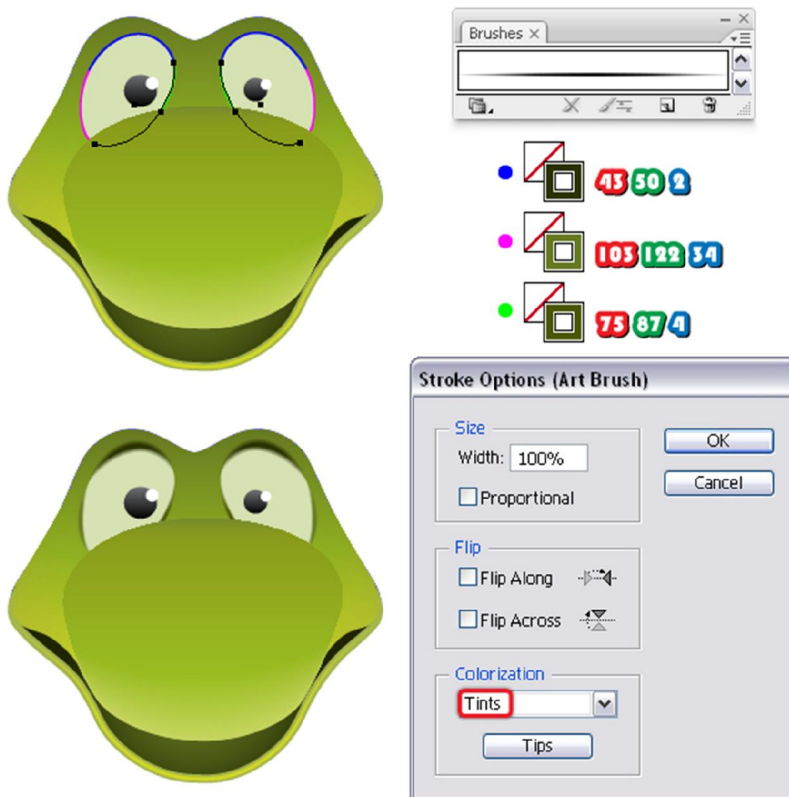
گام 1

ابزار (L) Ellipse را بردارید و دو بیضی با ابعاد نشان داده شده ترسیم کنید. سپس آن ها را مانند تصویر زیر بچینید. برای مردمک ها، دو دایره ترسیم نموده و آن ها را با گرادیانت نشان داده شده پر کنید. در پایان، دو دایره کوچکتر ترسیم نموده و آن ها را با سفید پر کنید.



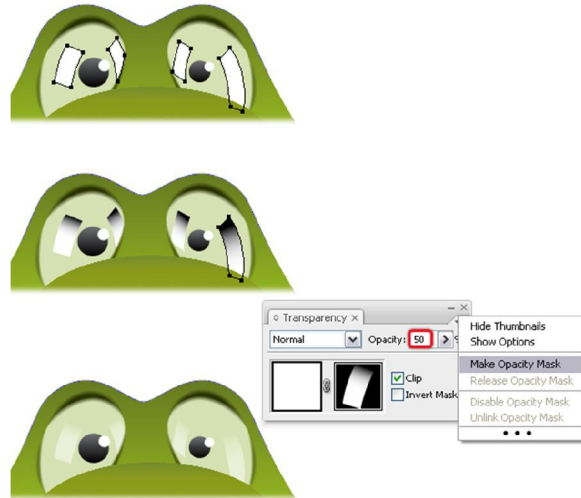
گام 2

ابزار (P) Pen را بردارید و سه مسیر بر روی لبه چشم ها ترسیم کنید. با Blend Art Brush مشکی رنگ به این مسیرها استروک اضافه کنید. سپس در پنل Appearance بر روی استروک اعمال شده دابل کلیک نمایید تا پنجره تنظیمات آن باز شود. Colorization روی Tints تنظیم نموده و OK را بزنید. حال رنگ های استروک ها را مانند تصویر زیر تنظیم کنید. ضخامت استروک برای مسیر آبی رنگ 2pt و برای بقیه مسیرها 1pt می باشد.



گام 3

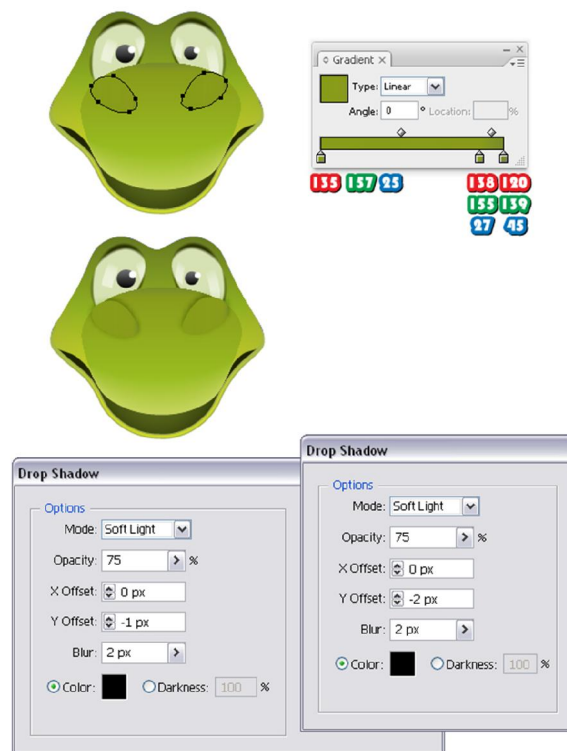
با ابزار (P) Pen چهار شکل مانند زیر ترسیم نموده و آن ها را با رنگ سفید پر کنید. از این اشکال کپی گرفته و پیست کنید (Ctrl+F) و آن ها را با گرادیانت خطی از مشکی به سفید پر کنید. حال یکی از اشکال سفید رنگ را به همراه کپی آن انتخاب نموده و از منوی شناور پنل Transparency گزینه Make Opacity Mask را انتخاب کنید. این کار را برای اشکال دیگر نیز تکرار کنید. در پایان، چهار شکل بازتاب به دست آمده را باهم گروه بندی نموده (Ctrl+G) و Opacity را به 50% کاهش دهید.



7. ترسیم سوراخ های بینی مار

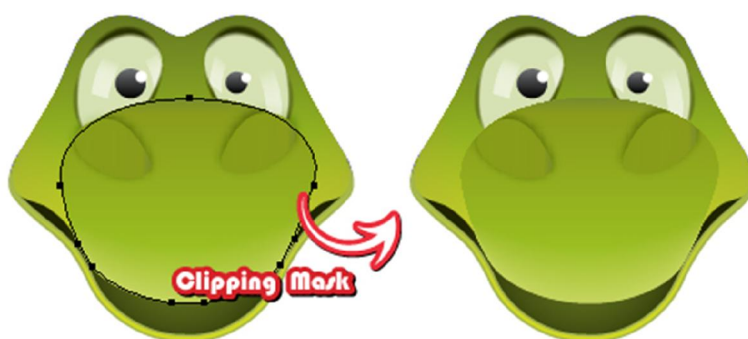
گام 1

با ابزار (L) Ellipse دو بیضی ترسیم نموده و آن ها را بر روی پوزه مار قرار دهید. سپس آن ها را با گرادیانت نشان داده شده پر کنید و به مسیر **Effect > Stylize** بروید. افکت **Drop Shadow** با تنظیمات زیر را بر روی سوراخ چپ و راست بینی مار اعمال نمایید.



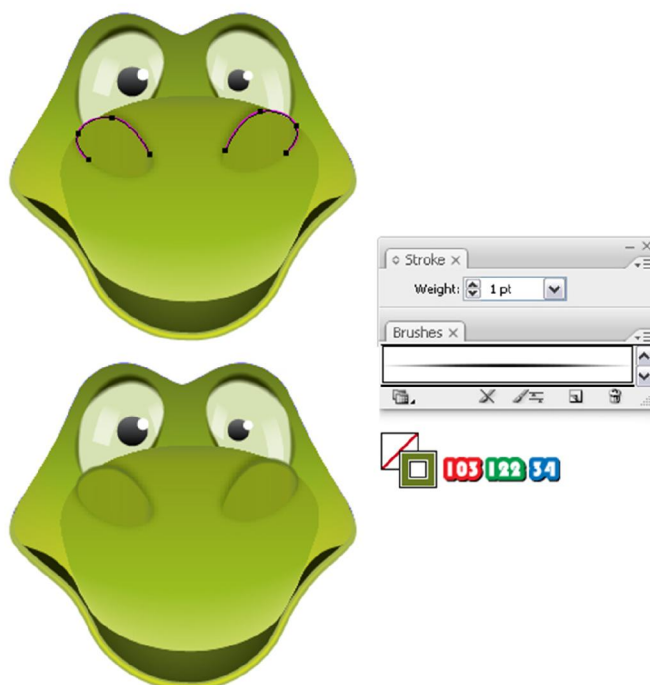
گام 2

اکنون به ماسک گذاری بر روی سایه نیاز دارید. ابتدا یک کپی از "snout-1" بگیرید و آن را در جلوی همه چیز قرار دهید. رنگ Fill آن را حذف کنید. این کپی را به همراه سوراخ های بینی انتخاب نموده و به مسیر Object > Clipping Mask > Make (Ctrl+7) بروید.



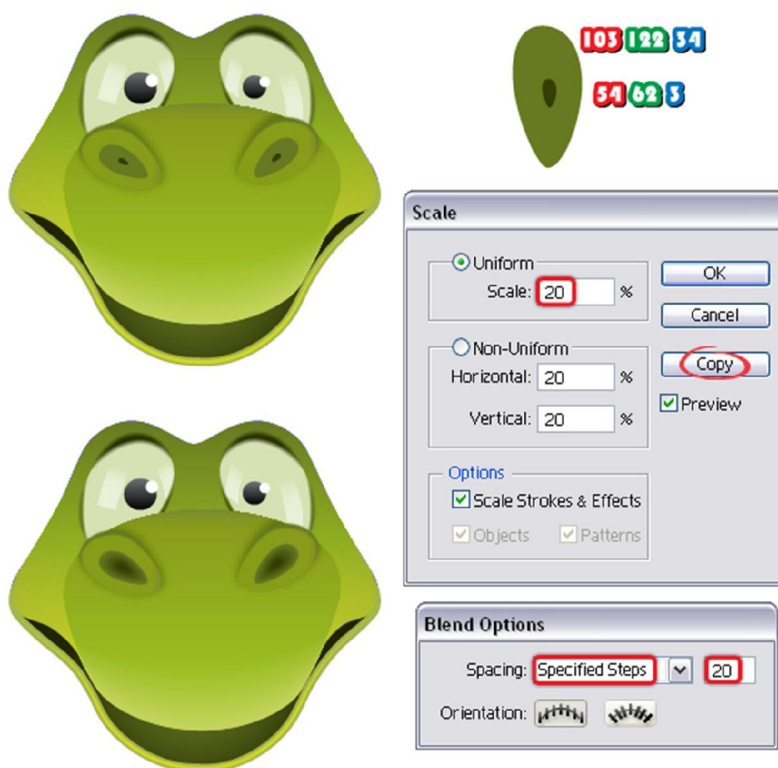
گام 3

ابزار (P) Pen را بردارید و دو مسیر بر روی لبه بالایی سوراخ ها ترسیم کنید. با استفاده از Blend Art Brush مشکی به آن ها استروک اضافه نموده و Colorization را روی Tints تنظیم کنید. سپس رنگ استروک ها را تغییر دهید.



گام 4

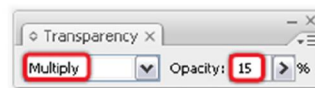
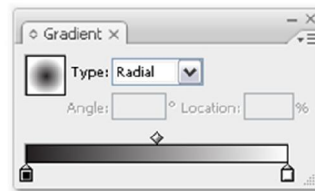
یک شکل مانند بادام ترسیم کنید ("inside-nostril-1") و به مسیر **Object > Transform > Scale** بروید. **Scale** را برابر 20% قرار داده و بر روی **Copy** کلیک کنید. شکل کوچکتری در میان شکل اولیه ایجاد می شود. آن را با رنگ سبز تیره پر کنید ("inside-nostril-2"). این دو شکل را بر روی سوراخ سمت راست بینی قرار دهید. سپس با دستور **Reflect** این کار را برای سوراخ سمت چپ نیز تکرار کنید. شکل "inside-nostril-1" و "inside-nostril-2" بر روی سوراخ سمت راست را انتخاب نموده و به مسیر **Object > Blend > Blend Options** بروید. **Specified Steps** را انتخاب نموده و عدد 20 را وارد کنید. سپس به مسیر **Object > Blend > Make (Alt+Ctrl+B)** بروید. همین کار را برای اشکال سوراخ سمت چپ نیز تکرار کنید.



گام 5

اجازه دهید مقداری کک و مک در میان دو سوراخ بینی اضافه کنیم. تعدادی دایره کوچک مانند تصویر زیر ترسیم کرده و آن ها را با گرادینت شعاعی از مشکی به سفید پر کنید. تمام

دایره ها را باهم گروه بندی نموده (Ctrl+G) و Blending Mode گروه را روی Multiply و Opacity آن را روی 15% تنظیم کنید.



8. ترسیم دندان های نیش و زبان مار

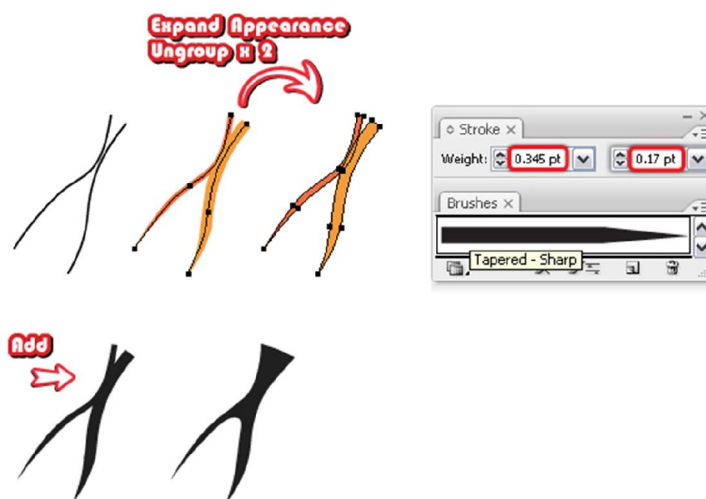
گام 1

برای دندان های مار، با ابزار Pen دو شکل مانند زیر ترسیم کنید. رنگ نشان داده شده در تصویر زیر، مشکی 5% می باشد. دندان ها را به پشت پوزه مار انتقال دهید.



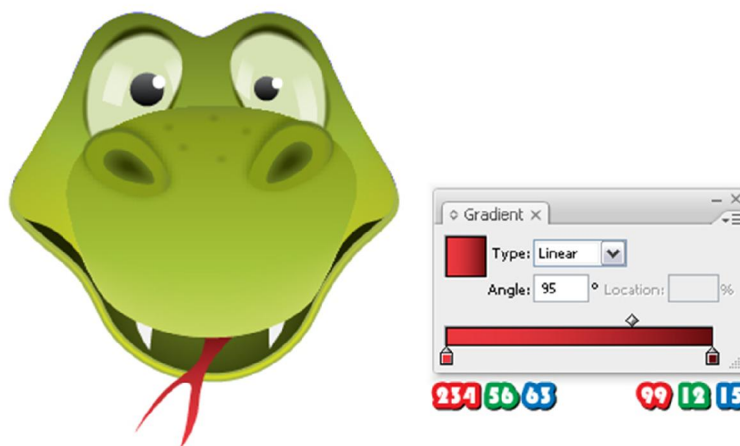
گام 2

اکنون نیش مار را ترسیم می کنیم. ابتدا ابزار Pen را بردارید و دو مسیر مانند زیر ترسیم کنید. با یک Art Brush به نام "Tapered-Sharp" به این مسیرها استروک اضافه نمایید. ضخامت این استروک ها را مانند تصویر زیر تنظیم کنید. سپس به مسیر Object > Expand Appearance بروید و پس از آن، دوبار کلیدهای (Shift+Ctrl+G) را بزنید. اشکال به دست آمده را انتخاب نموده و بر روی دکمه Add در پنل Pathfinder کلیک کنید تا مسیر مرکبی داشته باشید. در این مرحله، کفایت تنظیماتی بر روی قسمت بالای شکل انجام دهید و بدین ترتیب شکل نیش آماده است.



گام 3

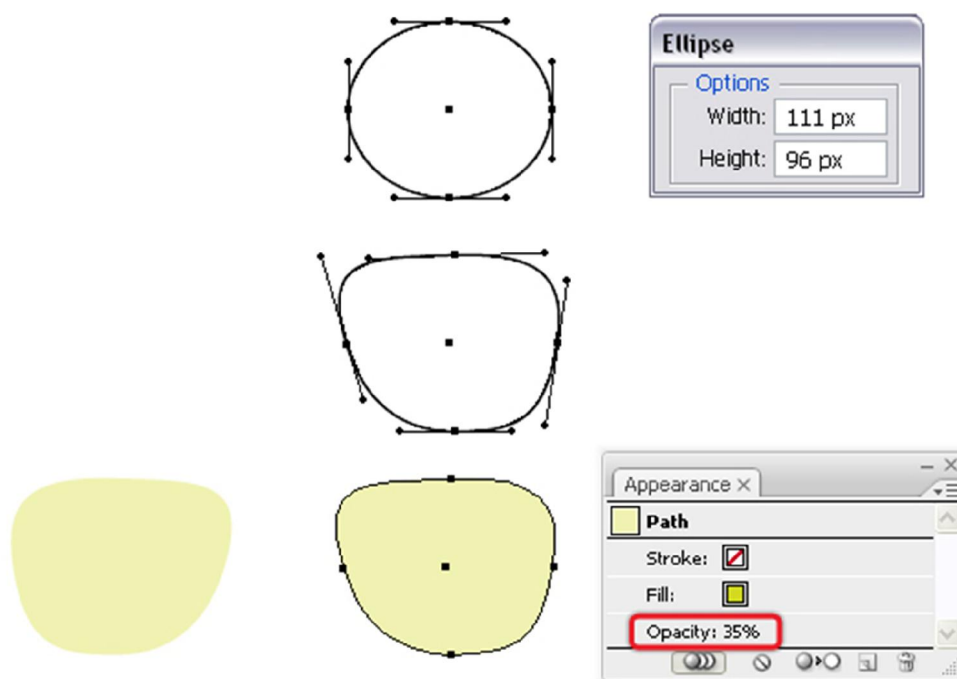
شکل زبان را با گرادیانت خطی نشان داده شده پر کنید و آن را به پشت پوزه مار انتقال دهید.



9. ترسیم عینک مار

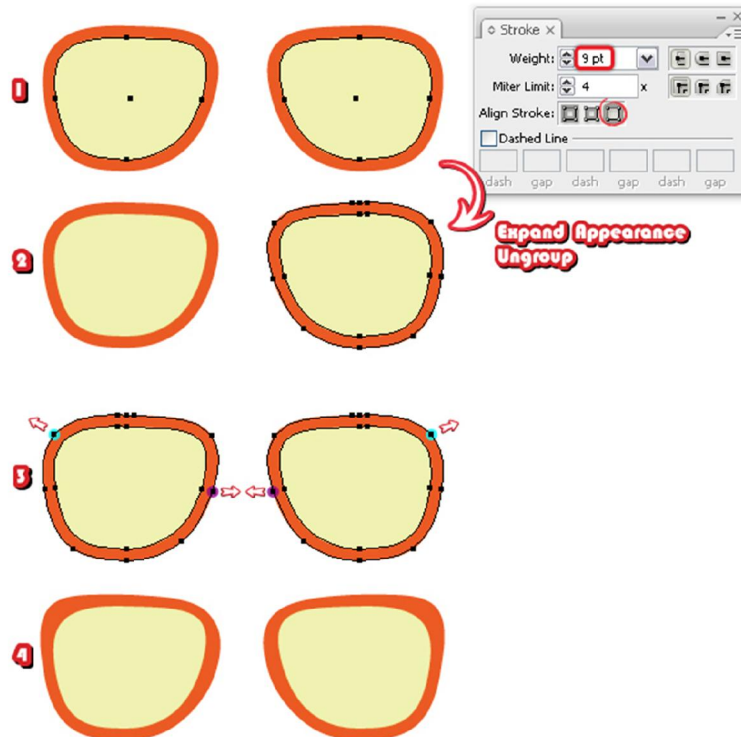
گام 1

با ابزار (L) Ellipse یک بیضی ترسیم کنید و با حرکت دادن نقاط و دستگیره های آن، تغییراتی در شکل بدهید تا مانند تصویر زیر شود. لنز عینک را با رنگ سفید پر کنید و Opacity را به 35% کاهش دهید (من برای وضوح تصویر از رنگ دیگری استفاده کرده ام). از این لنز بازتابی ایجاد کنید تا به عنوان لنز سمت چپ استفاده شود.



گام 2

از این اشکال کپی بگیرید و پیست کنید (Ctrl+F). رنگ Fill را حذف نموده و به آن ها استروکی با ضخامت 9pt به رنگ دلخواه بدهید. بر روی آیکن Align Stroke to Outside در پنل استروک کلیک کنید. سپس به مسیر Object > Expand Appearance کلیدهای Shift+Ctrl+G را بزنید. جهت تعیین شکل فریم ها، با ابزار (A) Direct Selection نقاط نشان داده شده را انتخاب نموده و آن ها را کمی در مسیر مشخص شده حرکت دهید. نتیجه باید مانند تصویر زیر باشد.



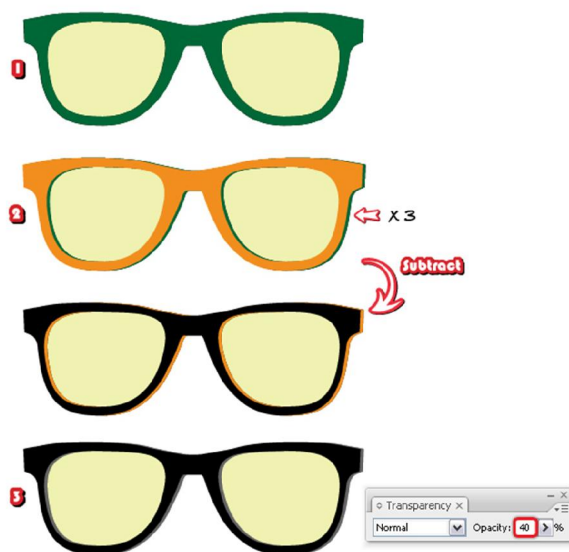
گام 3

با ابزار Pen شکلی مانند تصویر زیر به عنوان پل میان شیشه های عینک ترسیم کنید. سپس دو شکل کناری را ترسیم نمایید. حال فریم ها، پل میانی و دو شکل کناری را انتخاب نموده و بر روی دکمه Add در پنل Pathfinder کلیک کنید. مسیر مرکب به دست آمده را با رنگ مشکی پر کنید.



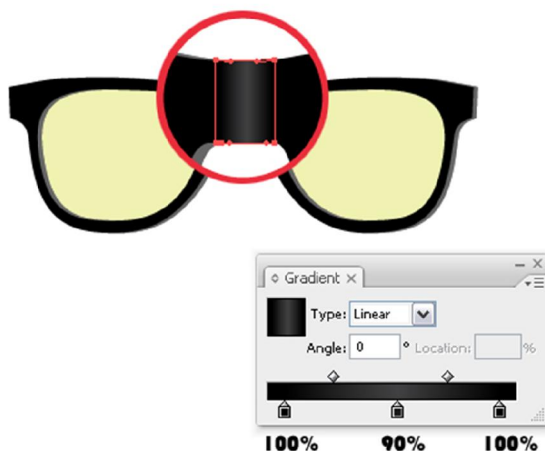
گام 4

از فریم به دست آمده در مرحله قبل یک کپی بگیرید و پیست کنید (Ctrl+F) و رنگ آن را تغییر دهید (تصویر شماره 1). از فریم سبزرنگ کپی بگیرید و پیست کنید (Ctrl+F). سپس آن را 3px به چپ انتقال دهید (تصویر شماره 2). حال فریم های سبز و نارنجی را انتخاب نموده و بر روی دکمه Subtract در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را با سفید پر کنید و Opacity آن را به 40% کاهش دهید.



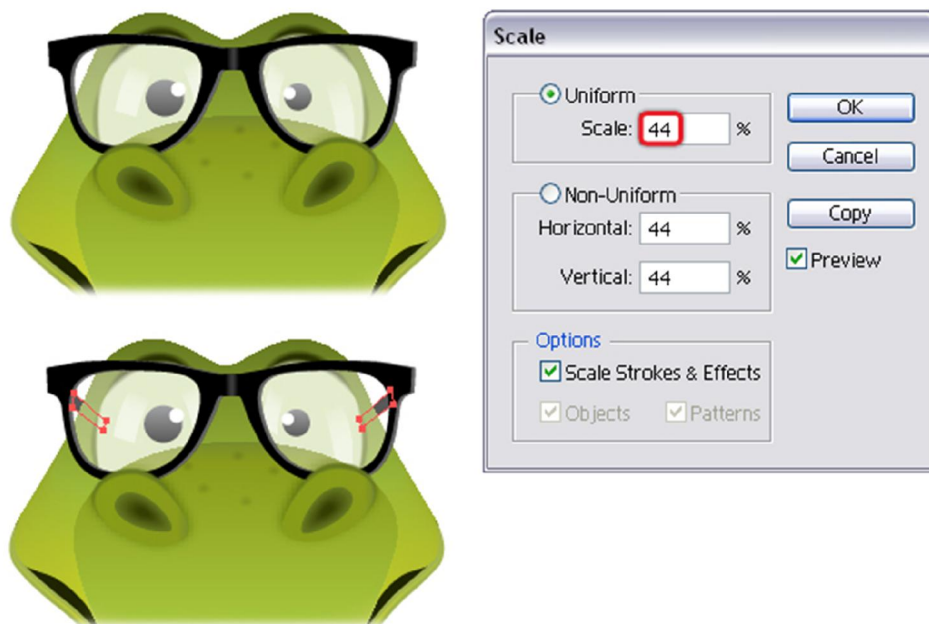
گام 5

سپس شکل مستطیلی بر روی پل ترسیم نموده و آن را با گرادیانت خطی نشان داده شده پر کنید.



گام 6

تمام اشکال مربوط به عینک را باهم گروه بندی نموده (Ctrl+G) و در پنجره تنظیمات Scale عدد 44% را وارد کنید. عینک را بر روی چشم های مار قرار دهید و آن ها را در پشت سوراخ های بینی ولی در جلوی شکل پوزه قرار دهید. در پایان، دو مستطیل به عنوان دسته های عینک ترسیم نموده و آن ها را به پشت همه چیز انتقال دهید.



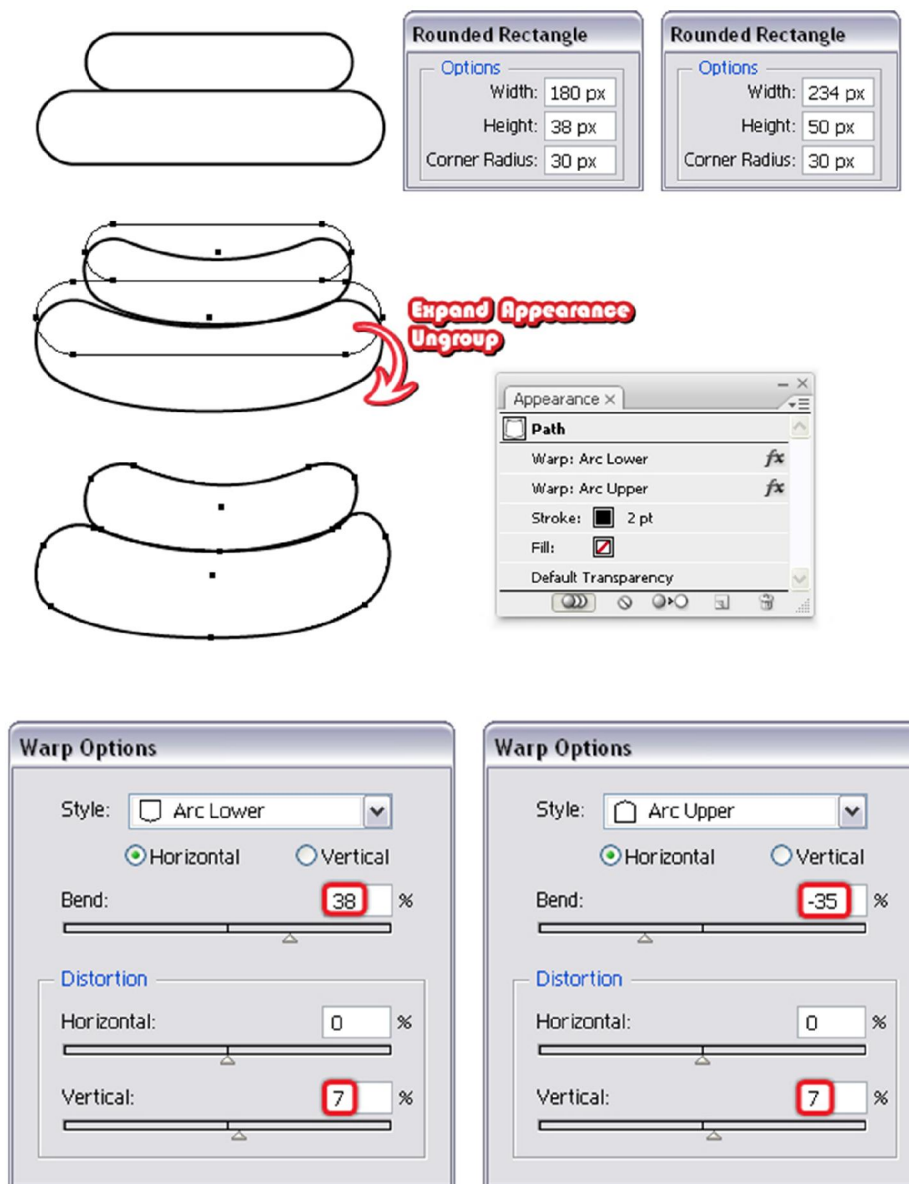
شکل سر مار اکنون آماده است. صورت جذاب آن را ببینید:



10. ترسیم اشکال اصلی بدن مار

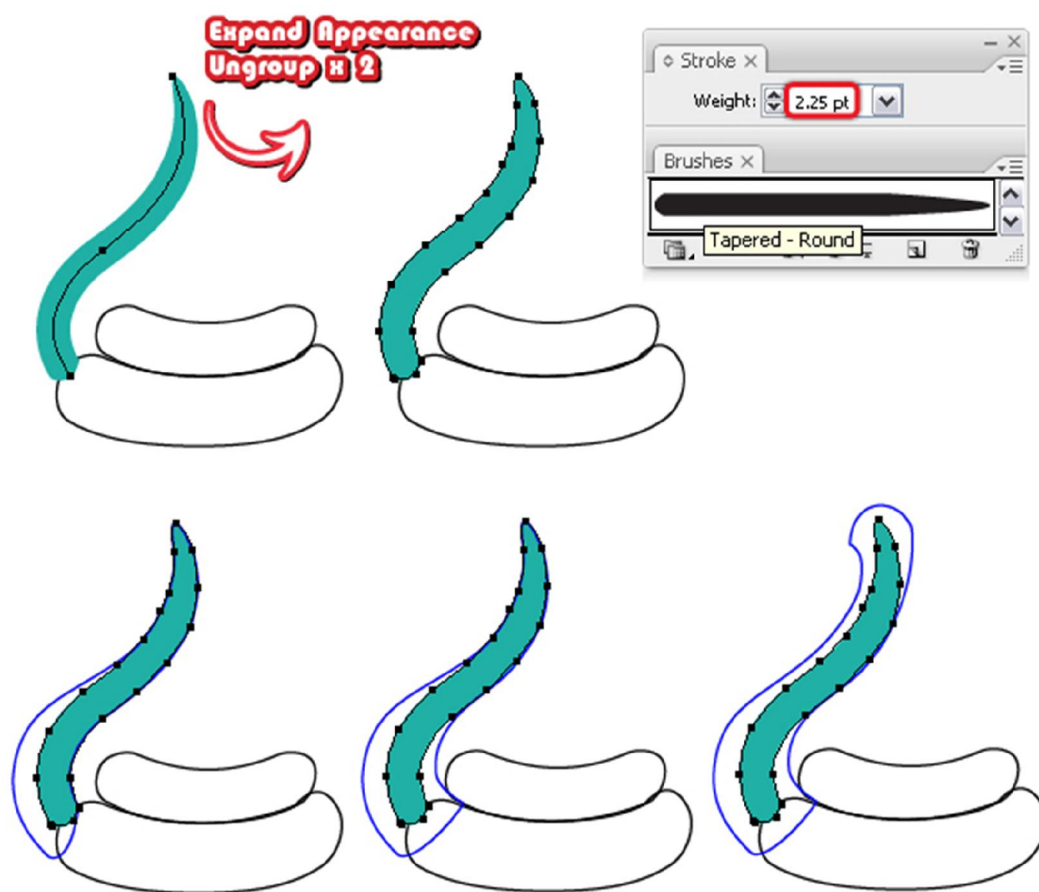
گام 1

ابزار Rounded Rectangle را بردارید و دو شکل با ابعاد نشان داده شده ترسیم کنید. به مسیر Effect > Warp > Arc Lower و افکت های Arc Upper و Arc Lower را با تنظیمات زیر بر روی اشکال اعمال کنید. وقتی این کار را انجام دادید، Expand Appearance و سپس Ungroup (Shift+Ctrl+G) را انجام دهید. من اشکال به دست آمده را "body-large" و "body-small" نامیده ام.



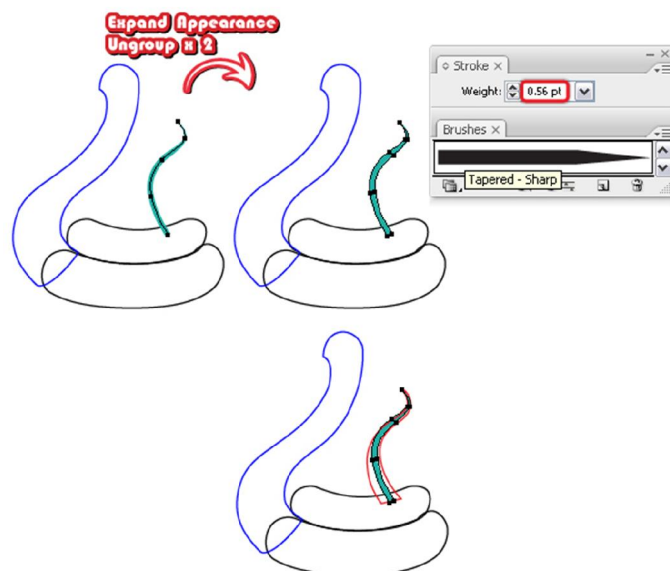
گام 2

با ابزار Pen (P) مسیر موجداری در سمت چپ ترسیم کنید و با Art Brush به نام "Tapered – Round" به آن استروک بدهید. ضخامت استروک را روی 2.25 pt تنظیم کنید. Expand Appearance و سپس دو بار Ungroup (Shift+Ctrl+G) را انجام دهید. با دنبال کردن تصاویر زیر و تغییر برخی از نقاط اهرم، می توانید به شکل دلخواه برسید. شکل آبی رنگ چیزی است که باید داشته باشید. من نام آن را "body-neck" نامیده ام.



گام 3

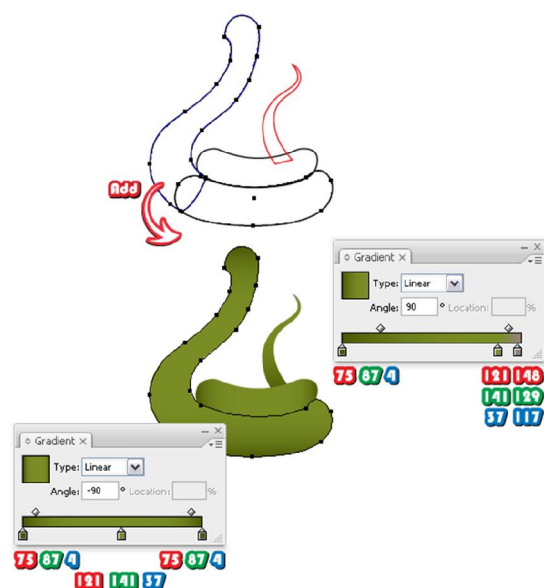
برای دم مار، یک مسیر موجدار دیگر ترسیم کنید و با Art Brush به نام "Tapered – Sharp" به آن استروک بدهید. ضخامت استروک را روی 0.56 pt تنظیم کنید. Expand Appearance و سپس دو بار Ungroup (Shift+Ctrl+G) را انجام دهید. با حرکت دادن تعدادی از نقاط اهرم، قسمت پایین دم را ضخیم تر کنید.



11. رنگ آمیزی بدن مار

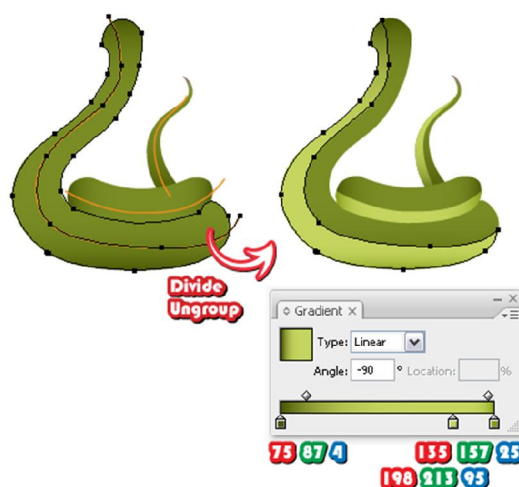
گام 1

ابتدا "body-large" و "body-neck" را انتخاب نموده و بر روی دکمه Add در پنل Pathfinder کلیک کنید. شکل به دست آمده را "body-full" بنامید. این شکل را با گرادیانت سمت چپ پر کنید و زاویه را روی 90- درجه تنظیم نمایید. با همین گرادیانت "body-small" را پر کنید ولی این بار زاویه را روی 0 درجه تنظیم کنید. برای دم مار از گرادیانت سمت راست استفاده نمایید.



گام 2

با ابزار Pen مسیری تقریباً در وسط هر قسمتی از بدن ترسیم کنید. حال "body-full" را به همراه مسیر نازنجی رنگ روی آن انتخاب نموده و بر روی دکمه Divide در پنل Pathfinder کلیک کنید. سپس کلیدهای Shift+Ctrl+G را بزنید. بدن مار به دو نیمه تقسیم می شود ولی فقط شکل سبز روشن را نگه دارید (آن را "belly" بنامید) و دیگری را حذف کنید. با استفاده از دو مسیر دیگر، همین کار را برای "body-small" و دم مار هم تکرار کنید.

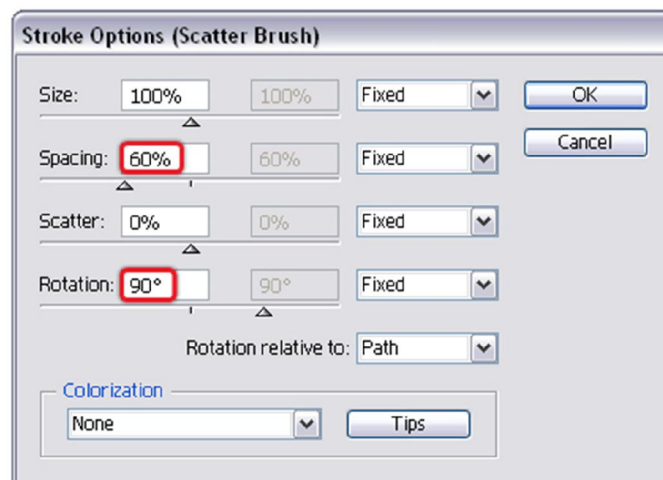
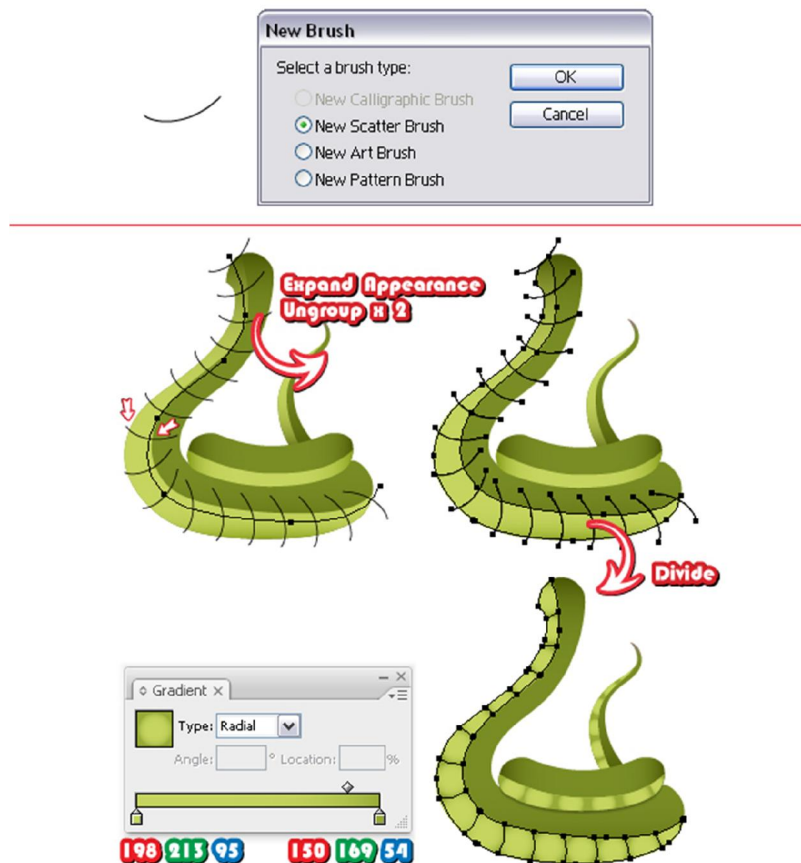


12. اضافه کردن بافت به شکم مار

گام 1

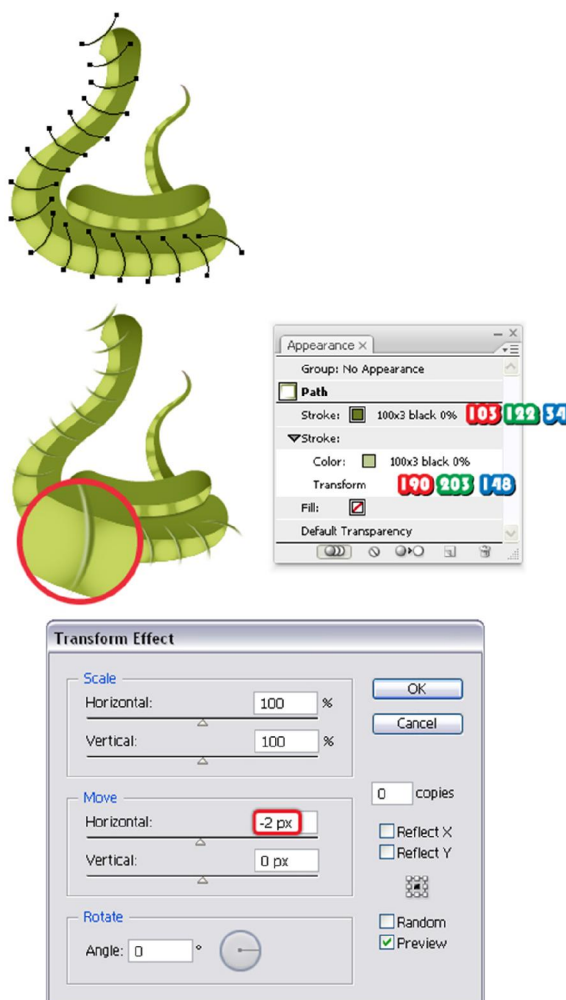
با ابزار Pen مسیر منحنی شکلی ترسیم نموده و استروک مشکی رنگی به ضخامت 1pt به آن اضافه کنید. آن را به پنل Brushes درگ کنید و New Scatter Brush را انتخاب نمایید. حال مسیر موجدار دیگری بر روی "body-full" ترسیم نموده و با Scatter Brush ذخیره شده به آن استروک بدهید. اگر در پنل Appearance بر روی استروک اعمال شده دابل کلیک کنید، پنجره تنظیمات آن باز می شود. در این جا می توانید برخی از مقادیر را تغییر دهید (Spacing و Rotation و Size در صورت نیاز). تنظیمات Scatter Brush به صورت زیر است. موضوع مهم این است که نقاط هریک از مسیرها باید با لبه های شکم مار تماس داشته باشد. پس از اتمام کار، Expand Appearance و سپس دوبار Ungroup (Shift+Ctrl+G) را انتخاب کنید.

حال مسیرهای کوچک را انتخاب نموده و آن ها را باهم گروه بندی کنید (Ctrl+G). سپس یک کپی از آن ها بگیرید. این گروه را به همراه "belly" انتخاب نموده و بر روی دکمه Divide در پنل Pathfinder کلیک کنید. گروه به دست آمده را با گرادینت شعاعی زیر پر کنید.



گام 2

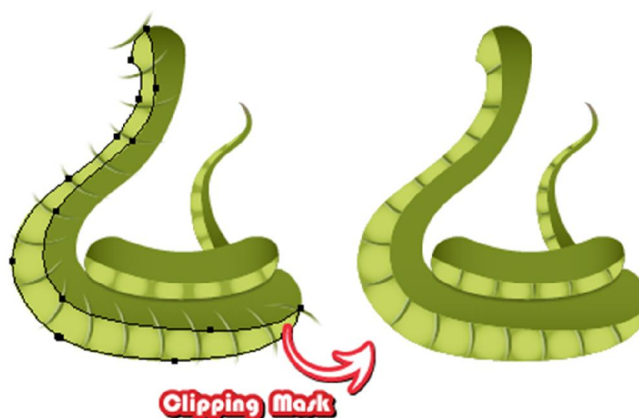
کپی گروهی که از مسیرهای کوچک تهیه کردید را به جلو انتقال دهید. با یک Blend Art Brush مشکی رنگ به آن ها استروک اضافه کنید. سپس با کلیک بر روی آیکن Duplicate Selected Item در پایین پنل Appearance یک کپی از استروک تهیه کنید. با انتخاب استروک پایینی، به مسیر Effect > Distort & Transform > Transform رفته و تنظیمات زیر را اعمال کنید. ضخامت استروک برابر 1pt و رنگ استروک مانند زیر است (Colorization نیز روی Tints تنظیم شده است).



گام 3

یک کپی از "belly" بگیرید و آن را به جلوی همه چیز انتقال دهید. گرادیانت را از روی آن حذف کنید. حال گروه مسیرهای استروک دار را به همراه کپی "belly" انتخاب نموده و به

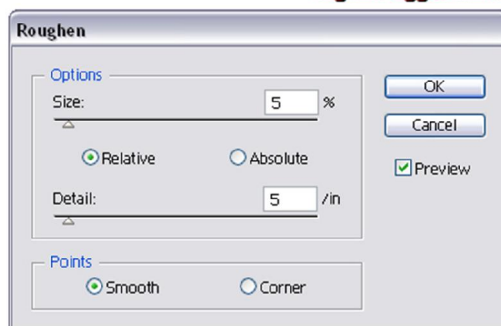
مسیر (Ctrl+7) Object > Clipping Mask > Make بروید. همین فرایند را برای اضافه کردن بافت بر روی دو قسمت دیگر بدن نیز تکرار کنید ("body-small" و دم).



13. اضافه کردن جزئیات به قسمت پشت بدن مار

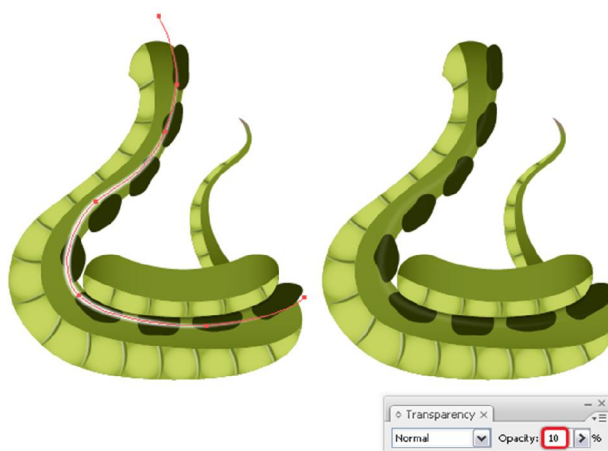
گام 1

با ابزار (L) Ellipse تعدادی بیضی ترسیم نموده و آن‌ها را با رنگ نشان داده شده پر کنید. آن‌ها را بچرخانید و بر روی لبه "body-full" بچینید. تمام بیضی‌ها را باهم گروه بندی نموده (Ctrl+G) و به مسیر Effect > Distort & Transform > Roughen بروید. تنظیمات زیر را وارد کنید و پس از اتمام کار، Expand Appearance را انتخاب نمایید.



گام 2

با ابزار (P) Pen مسیری بر روی بدن مار ترسیم کنید و با Blend Art Brush سفیدرنگ به این مسیر استروک اضافه نمایید. سپس Opacity آن را روی 10% تنظیم کنید.



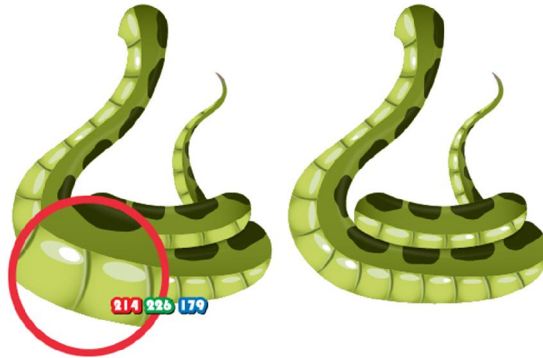
گام 3

از شکل "body-full" کپی بگیرید و پیست کنید (Ctrl+F) و با رفتن به مسیر Object > Arrange > Bring to Front (Shift+Ctrl+)] آن را به جلوی همه چیز انتقال دهید. گرادیانت فعلی را حذف کنید. این کپی را به همراه گروه بیضی ها و مسیر سفید رنگ انتخاب نموده و به مسیر Object > Clipping Mask > Make (Ctrl+7) بروید. همین فرایند را برای اضافه کردن جزئیات به دو قسمت دیگر بدن نیز تکرار کنید.



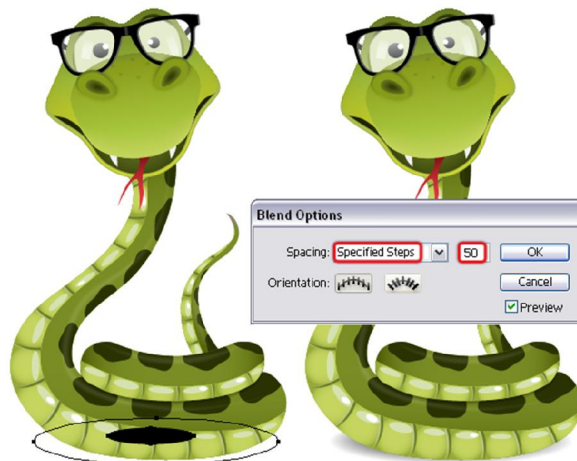
14. اضافه کردن جزئیات به شکم مار

با ابزار (Ellipse L) تعدادی بیضی کوچک ترسیم نموده و آن ها را با رنگ نشان داده شده پر کنید. سپس آن ها را در امتداد شکم مار بچینید؛ هرکدام در یک قسمت. هم چنین تعدادی بیضی کوچکتر به رنگ سفید ترسیم نموده و آن ها را بر روی برخی از بیضی های قبل قرار دهید. همین کار را برای "body-small" و دم مار تکرار کنید.



15. اضافه کردن سایه در زیر بدن مار

ابتدا دو بیضی در زیر مار ترسیم کنید. هردو بیضی را با رنگ مشکی پر کنید ولی Opacity بیضی بزرگتر را به 0% کاهش دهید. با انتخاب بیضی ها، به مسیر Object > Blend > Blend Options رفته و تنظیمات زیر را اعمال کنید. سپس به مسیر Object > Blend > Make (Alt+Ctrl+B) بروید. با رفتن به مسیر Object > Arrange > Send to Back (Shift-Ctrl+[) تمام اشیاء انتقال دهید.



نتیجه گیری

در این جا کار طراحی کاراکتر به پایان رسیده است. اکنون می توانید تصویر نهایی را مشاهده کنید:





Adobe illustrator یکی از قدرتمندترین نرم افزار های طراحی و ویرایش به صورت وکتور می باشد، که کار کردن با آن مشابه کار کردن با نرم افزار های پیکسلی مانند فتوشاپ است. قدرت این نرم افزار به حدی است که امروزه اکثر شرکت های تبلیغاتی و طراحان مجرب در سرتاسر دنیا طراحی های خود را با این نرم افزار انجام می دهند.

هم اکنون شرکت مشهور Adobe نسخه ی CS6 این محصول خود را ارائه کرده است. با استفاده از نرم افزار Adobe Illustrator CS6 کاربران قادر خواهند بود تا به طراحی برداری روی تصاویر، فایل های تصویری، انیمیشن های فلش و ... بپردازند. در این نرم افزار از ابزارهای متعددی بهره مند خواهید بود که از جمله می توان به ابزار Eraser اشاره نمود. توسط این ابزار شما قادر خواهید بود تا بر روی یک تصویر رنگ و یا قسمتی که با دیگر نقاط تصویر متفاوت است را انتخاب نموده و سپس با این ابزار بر روی قسمت مورد نظر حرکت کنید، تا دیگر رنگ حذف شده و تصویر و یا رنگ زمینه آن برای شما نمایش داده شود.

محتویات این مجموعه به اجمال عبارتند از:

- آموزش جامع نرم افزار ایلاستریاتور به زبان فارسی
- 8:30 ساعت آموزش مالتی مدیا توسط اساتید برجسته
- نکات کلیدی آموزش داده شده به صورت کاملاً مفهومی
- به همراه فایل های تمرینی
- مجموعه ای از فایل های وکتور و فونت های زیبا
- نسخه کامل نرم افزار



+ بسته بندی شکل و با کیفیت

مجموعه بی نظیر تصاویر وکتور پکیج ۲

www.persianGFX.com

وکتورها فایل های گرافیکی با کیفیت و ابزار بسیار مناسبی برای طراحی هستند. در زبان فارسی آن ها به اسم گرافیک برداری معروف اند. در ادامه مطلب به توضیح کامل ماهیت تصاویر وکتور خواهیم پرداخت.

این مجموعه شامل 41 دی وی دی می باشد، کلیه تصاویر این مجموعه دسته بندی شده است که به صورت دو بخش مجزا از هم، یعنی بخش اول شامل 20 دی وی دی و بخش دوم شامل 21 دی وی دی می باشد. که می توان گفت هزاران هزار تصویر وکتور در این مجموعه به چشم می خورد که تقریباً هر چیزی که به آن نیاز دارید را در این مجموعه می توانید داشته باشید.

محتویات این دو مجموعه به اجمال عبارتند از:

-دسته بندی کلیه تصاویر

41 -دی وی دی فایل های بی نظیر وکتور با چاپ زیبا و کیفیت بسیار بالا

-بیش از 150 هزار فایل وکتور با فرمت های EPS

-بیش از 115 هزار فایل وکتور با فرمت AI

-بیش از 1800 فایل وکتور با فرمت PCX

-بیش از 800 فایل وکتور با فرمت PICT

-بیش از 700 فایل وکتور با فرمت PSD

-بیش از 1200 فایل وکتور با فرمت TIF

-بیش از 3700 فایل وکتور با فرمت WMF

-هزاران فایل وکتور دیگر با فرمت هایی مانند CDR و CMX و SVG و DFX و...

-بسته بندی بسیار با کیفیت و شکل



۷۰+ دی وی دی

کامل ترین مجموعه ابزار و ملزومات گرافیکی

www.persianGFX.com

این پکیج شامل تمامی مطالب و موضوعاتی است که در طول چهار سال گذشته بر روی سایت گذاشته شده و پس از جمع آوری و دسته بندی حرفه ای هم اکنون در اختیار دوست داران و علاقه مندان [گرافیک](#) و گرافیست ها قرار گرفته است که در ادامه به اختصار محتویات پکیج های فوق را می توانید مشاهده نمایید و اساسا این مجموعه شامل موارد فوق می باشد :

-بیش از 426 آموزش حرفه ای و مقدماتی نرم افزار فتوشاپ با فرمت ویدیویی و پی دی اف به همراه تصاویر و فایل های
ضمیمه

-بیش از 239 آموزش حرفه ای و مقدماتی نرم افزار ایلوستریتور با فرمت ویدیویی و پی دی اف به همراه تصاویر و فایل های
ضمیمه

-دوره کامل آموزش مقدماتی نرم افزار ایندیزاین به همراه آموزش های دوره پیشرفته

-دوره کامل آموزش مقدماتی نرم افزار فلش به همراه آموزش های متفرقه

-بیش از 229 مقاله کاربردی با موضوعات مختلف و کاربردی [گرافیک](#) با فرمت پی دی اف

-ابزار طراحی شامل لوگو، آیکون، تصاویر وکتور، اسلیمی، کلیپ آرت و...

-تصاویر و آثار هنری هنرمندان و عکاسان جهت گرفتن ایده و افزایش مهارت های طراحی

-دسته بندی حرفه ای مطالب و ابزار کاربردی مطابق با دسته بندی سایت

-بسته بندی زیبا و شکیل با بالاترین کیفیت ممکن