

طراحی یک پرتره به سبک هندسی

در این آموزش، در مورد روش طراحی یک پرتره به سبک هندسی صحبت خواهیم کرد. برای این کار از یک عکس به عنوان پایه و اساس کار استفاده کرده، طرحی از آن می کشیم و سپس اثر نهایی را طراحی خواهیم نمود.

تصویر نهایی



گام 1

ابتدا عکسی تهیه کنید. چون که می خواهیم تصویر نهایی ظاهر متقارنی داشته باشد، مطمئن شوید که عکس تمام رخ بوده و صورت و شانه ها تقارن داشته باشند. لازم نیست عکس شما خیلی با کیفیت و بی عیب و نقص باشد؛ این فقط پایه و اساسی برای کار طراحی است.

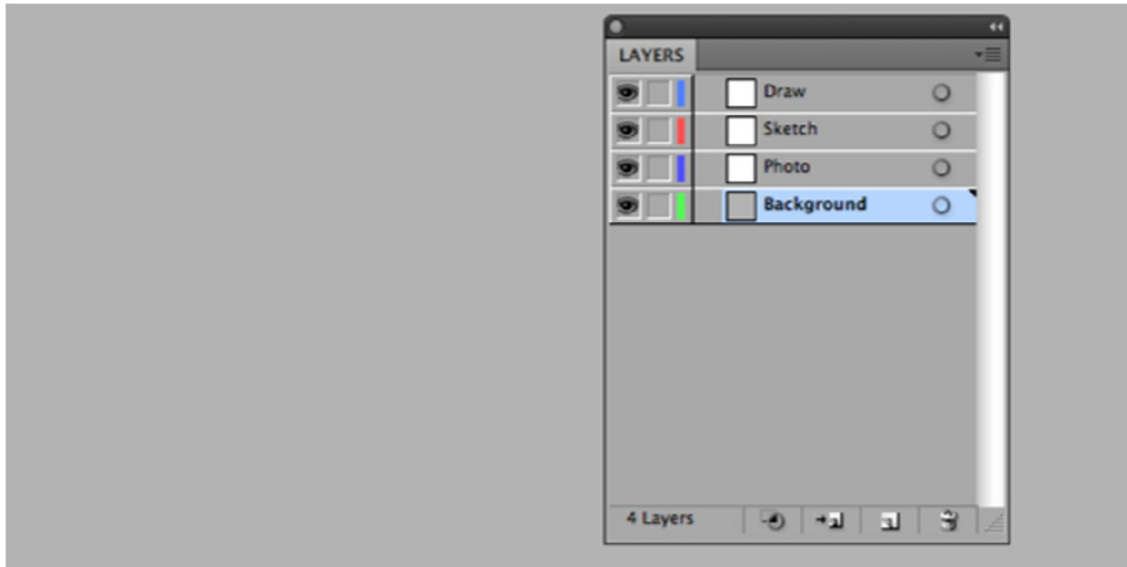


گام 2

حال یک سند جدید در ادوب ایلوستریتور بسازید (Ctrl+N) و اندازه آن را روی 600px در 480px تنظیم کنید.

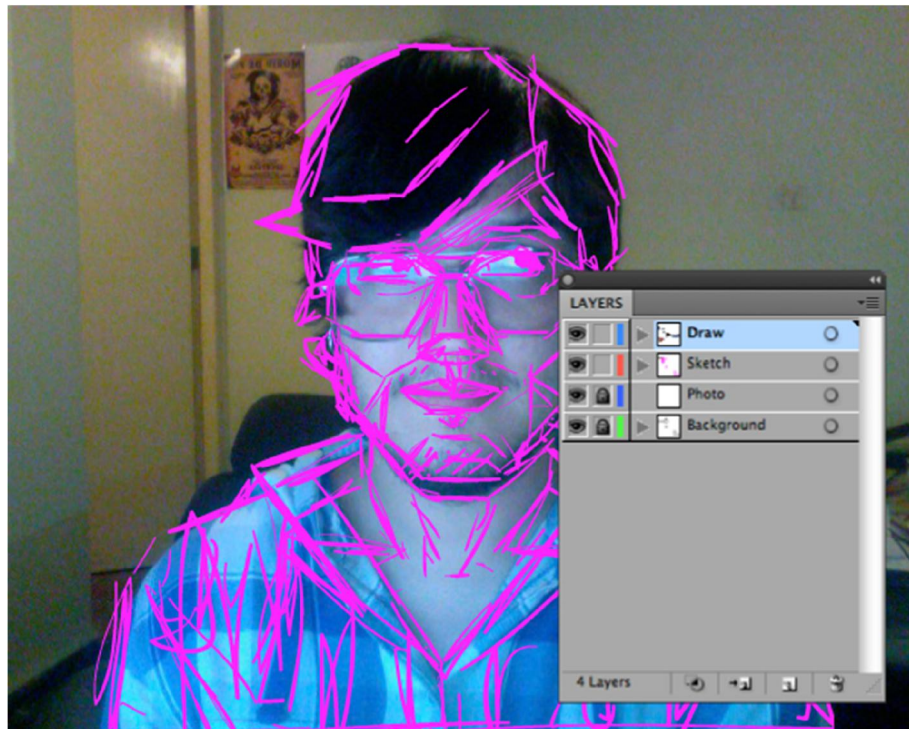
اکنون لایه ها را مانند زیر مرتب می کنیم:

- لایه بالایی "Draw" نام دارد و لایه ایست که طرح خود را در آن ایجاد می کنیم.
- در زیر لایه "Draw"، لایه "Sketch" قرار دارد.
- در زیر آن، لایه "Photo" است که عکس مورد نظرمان بر روی آن نشان داده می شود.
- آخرین لایه در پایین نیز لایه "Background" می باشد. در این لایه مستطیلی به اندازه صفحه ترسیم نموده (600 در 480) و آن را با رنگ خاکستری پر کنید. دلیل این کار این است که در صورت لزوم، بتوانید اشیائی با رنگ سفید یا رنگ روشن بر روی آن ترسیم کنید.



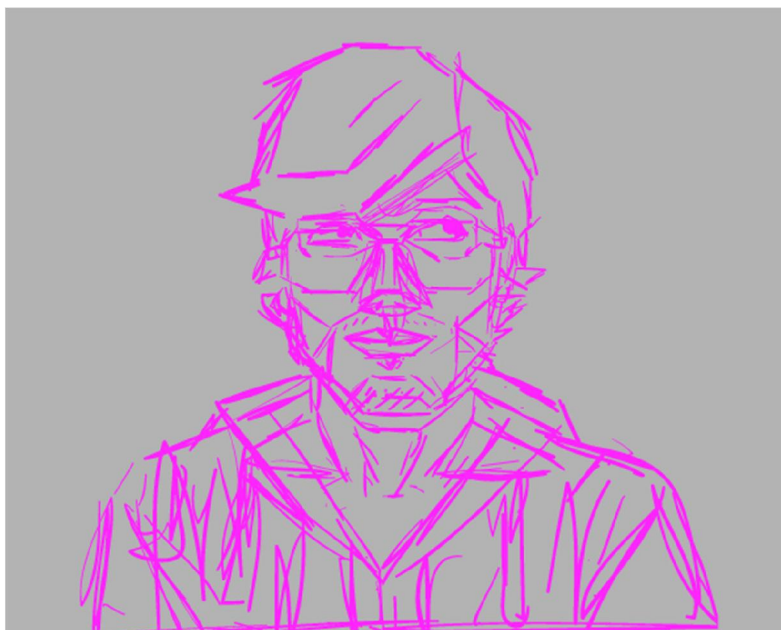
گام 3

لایه های "Background" و "Photo" را قفل کنید. در لایه "Sketch" با استفاده از ابزار Blob Brush (Shift + B) طرح را با توجه به عکس اولیه ترسیم کنید. سعی کنید خطوط را راست و مستقیم ترسیم کنید و هرچه می توانید جزئیات را ساده کنید. برای مثال، موها و عینک مانند هشت ضلعی هستند، زیرا این اشکال هندسی هستند که پایه و اساس طرح را می سازند.



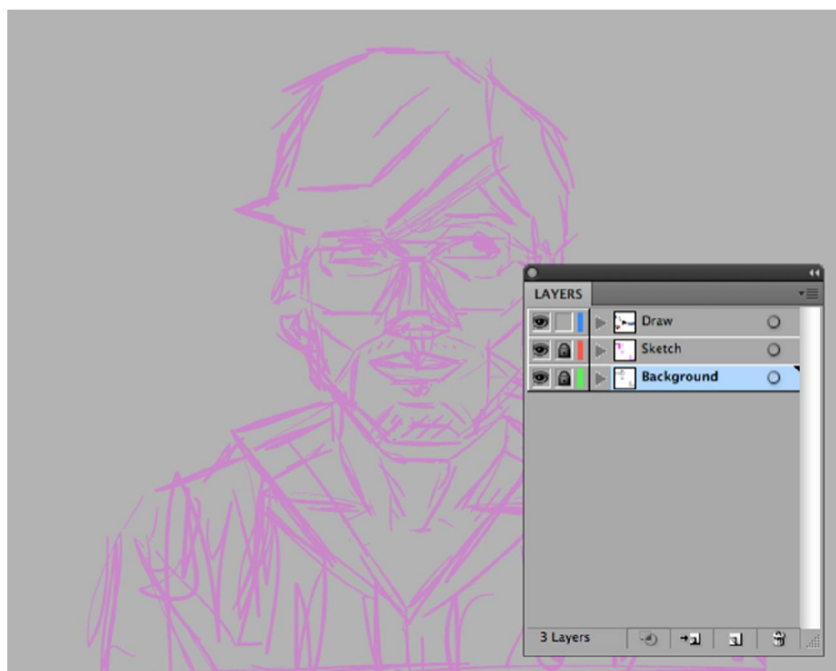
گام 4

حال می توانید لایه "Photo" را حذف کنید. نگران نامرتب بودن طرح نشوید؛ این فقط به عنوان راهنمایی برای طرح نهایی است.

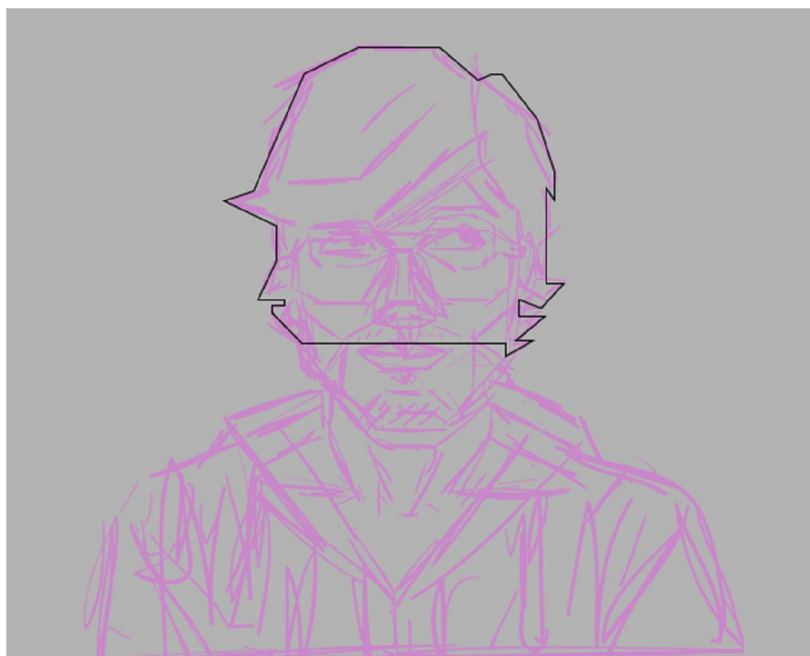


گام 5

Opacity لایه "Sketch" را به 30% کاهش داده و آن را قفل کنید.

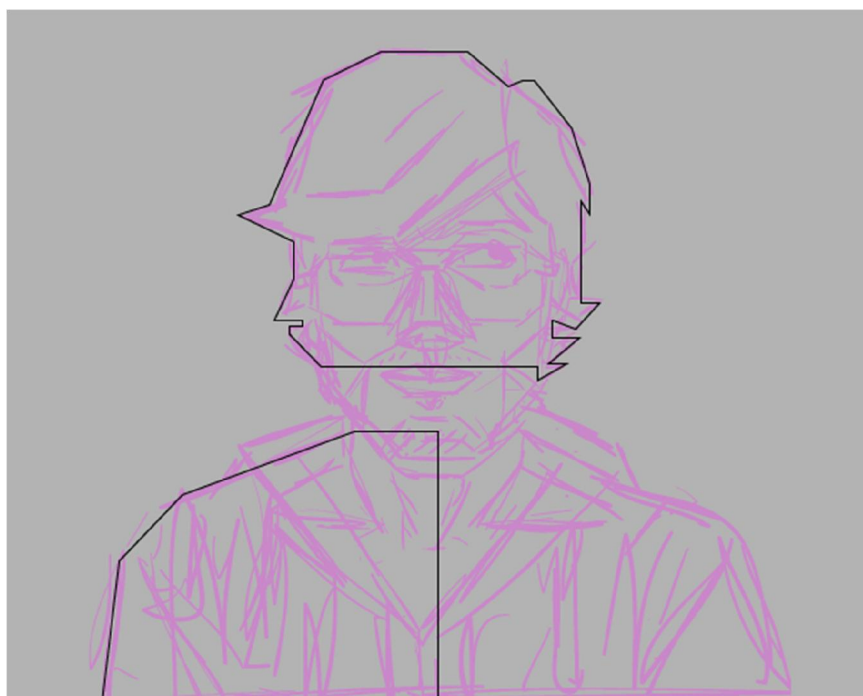


حال با استفاده از ابزار Pen (P)، طراحی را از عقب به جلو انجام دهید. با استروک مشکی به ضخامت 1pt، موها را فقط با خطوط مستقیم طراحی کنید.

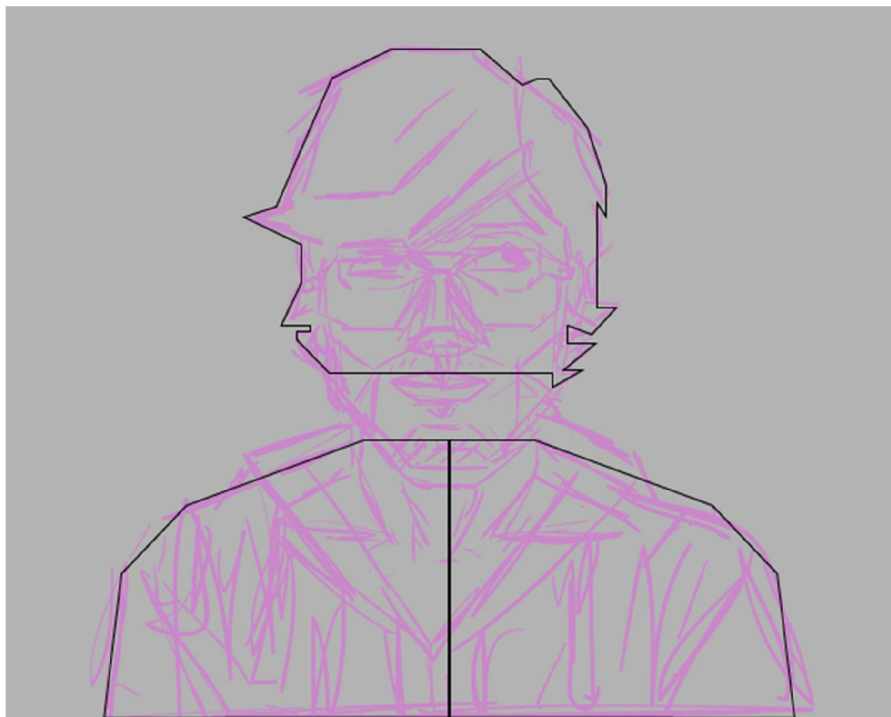


گام 6

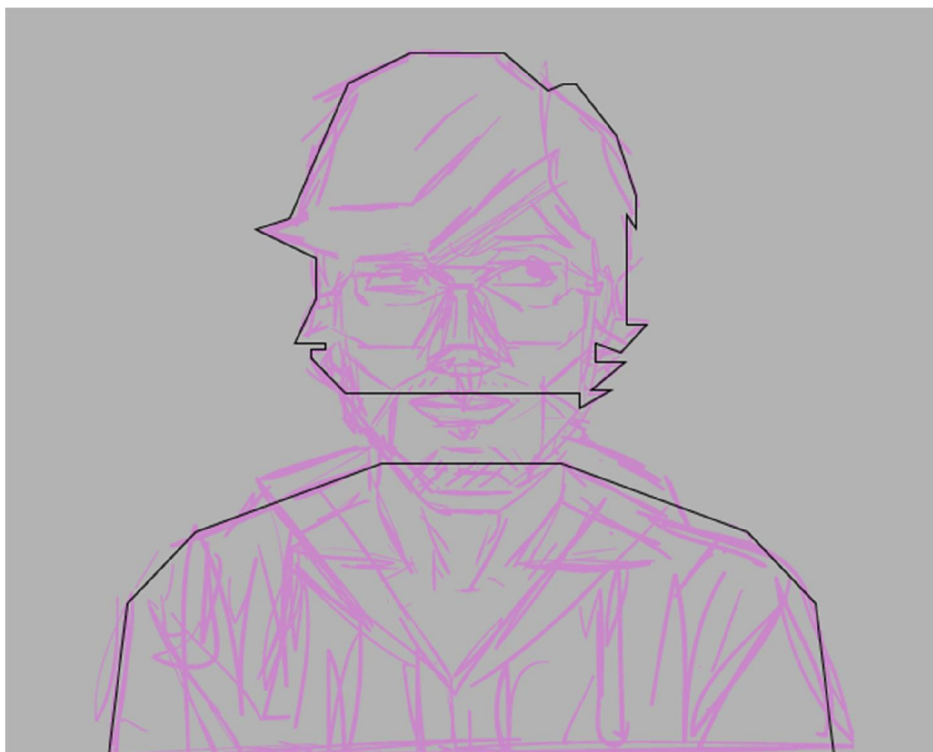
برای لباس مدل، کافیت نیمه از آن را طراحی کنید، سپس از آن کپی گرفته (Ctrl + C) و آن را پیست کنید (Ctrl + F).



از ابزار O (Reflect) استفاده نموده و مسیر را بازتاب دهید.

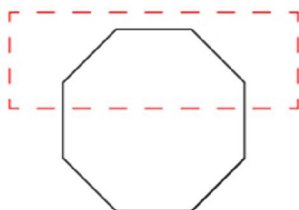


هر دو مسیر را انتخاب نموده و بر روی دکمه Unite در پنل Pathfinder کلیک کنید. تقریباً تمام طرح می تواند به این روش طراحی شود: کپی گرفتن، ایجاد بازتاب و Unite.

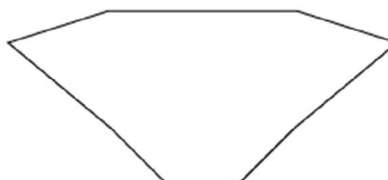


گام 7

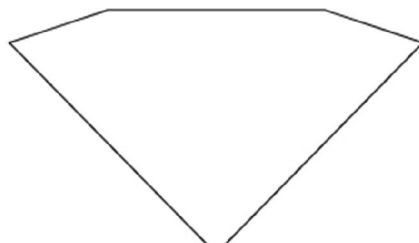
حال یقه لباس را ترسیم کنید. این کار می تواند با ابزار Polygon انجام شود.



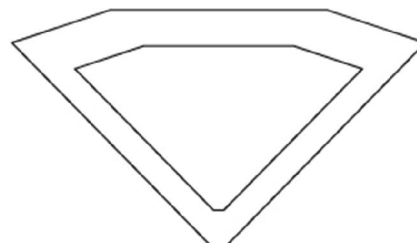
Draw an Octagon
and select these
nodes



Use the Scale Tool (S) and modify them
like this shape



Erase the nodes in
the middle with the
Pen Tool (P)



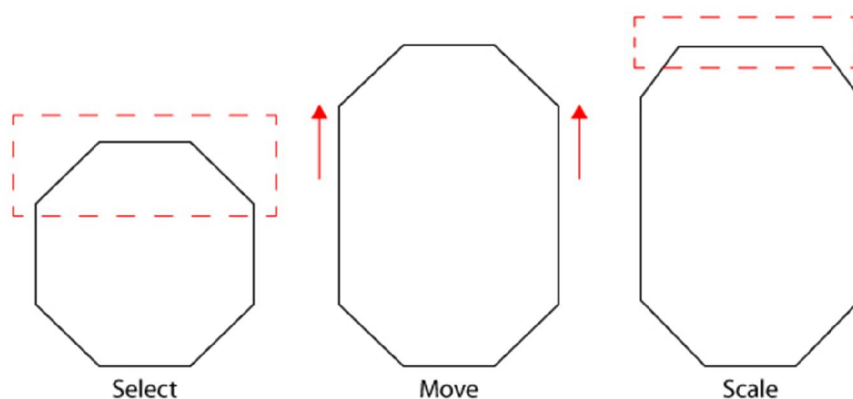
Copy and paste in
front and use the
Scale Tool

سپس این اشکال را بر روی گردن قرار دهید.

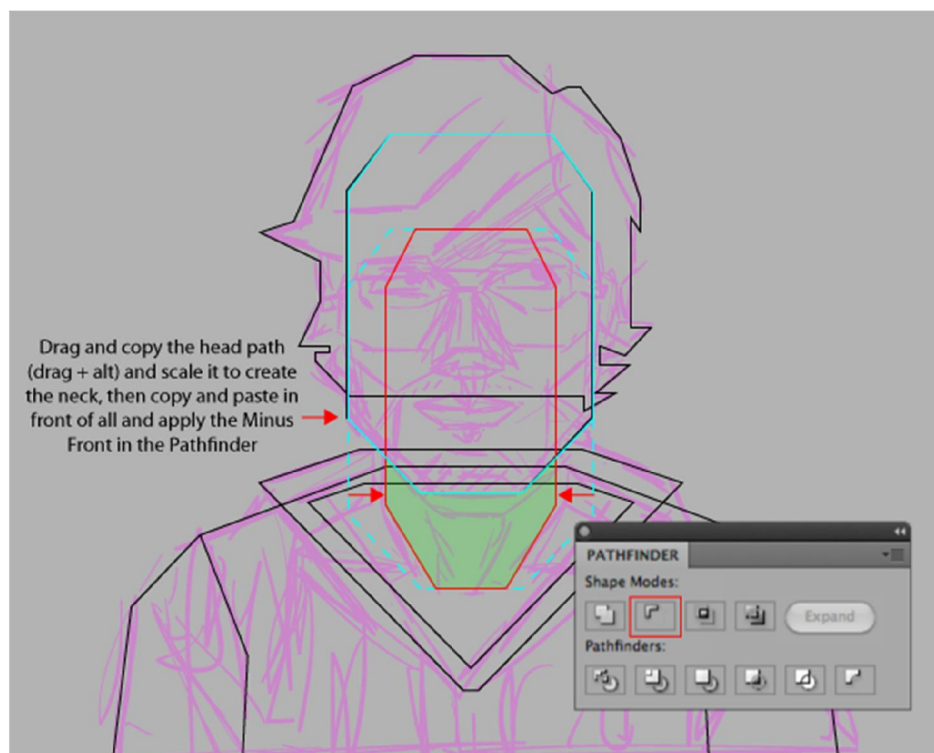


گام 8

از همین فرایند برای ترسیم سر مدل استفاده کنید. یک هشت ضلعی ترسیم نموده و سپس نقاط بالایی آن را انتخاب کنید. با استفاده از کلیدهای مکان نمای کیبورد یا ابزار Scale، آن‌ها را حرکت دهید.

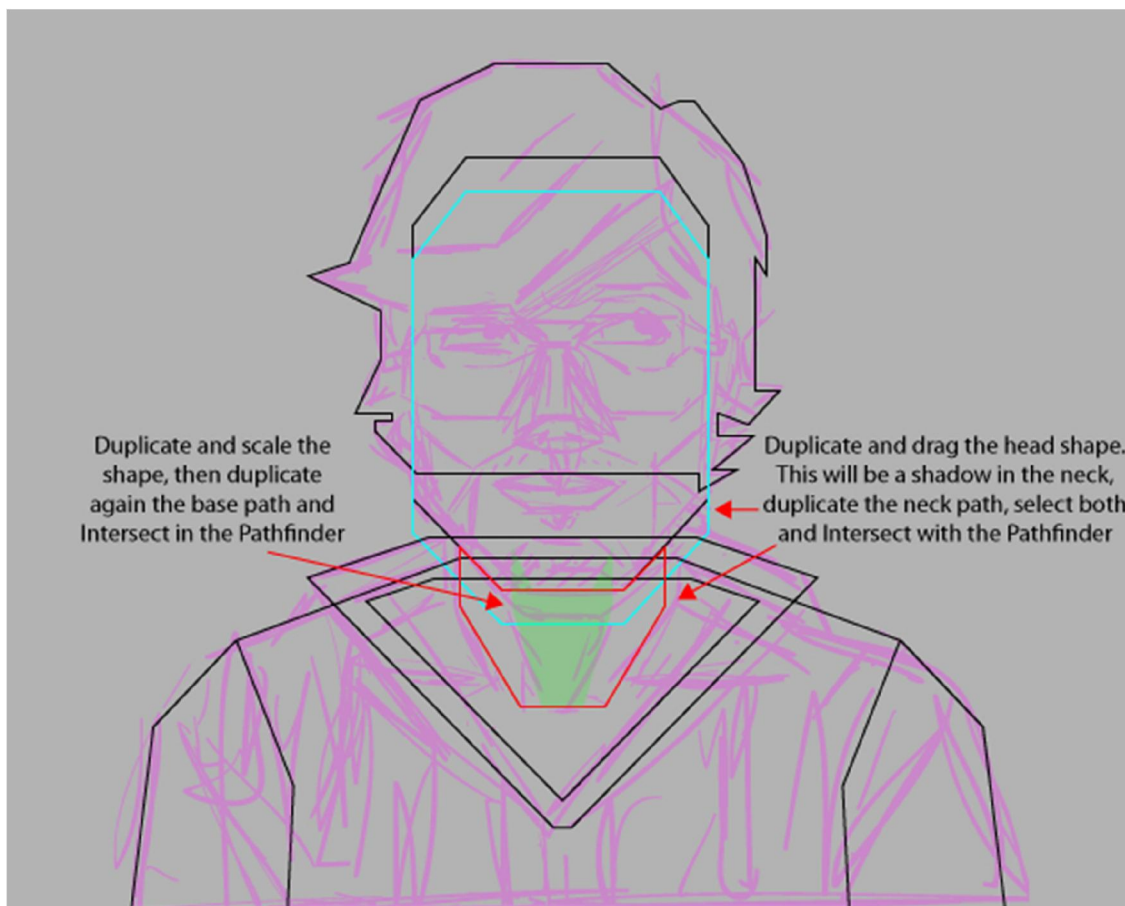


از این شکل کپی گرفته و برای صورت استفاده کنید. سپس بر روی دکمه Minus Front در پنل Pathfinder کلیک کنید.



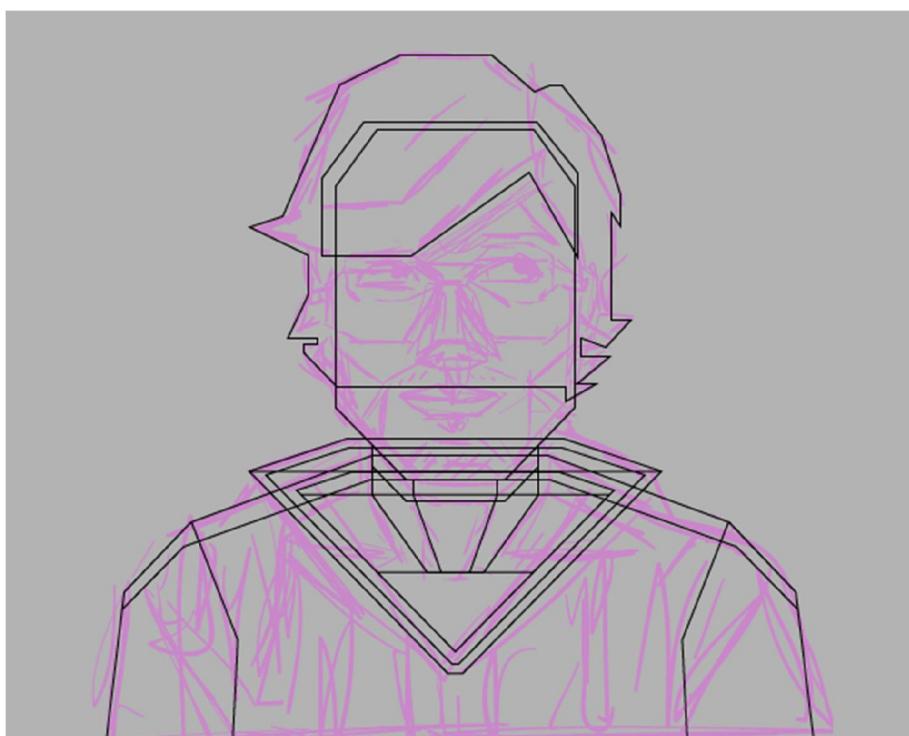
گام 9

برای اضافه کردن جزئیات، می‌توانید از شکلی که قبلاً ترسیم کرده‌اید استفاده کنید. برای نمونه در مثال زیر، برای اضافه کردن جزئیات به گردن می‌توانید از شکل صورت کپی گرفته و آن را بزرگ کنید. سپس مجدداً از شکل پایه گردن کپی گرفته و بر روی دکمه Intersect در پنل Pathfinder کلیک کنید.



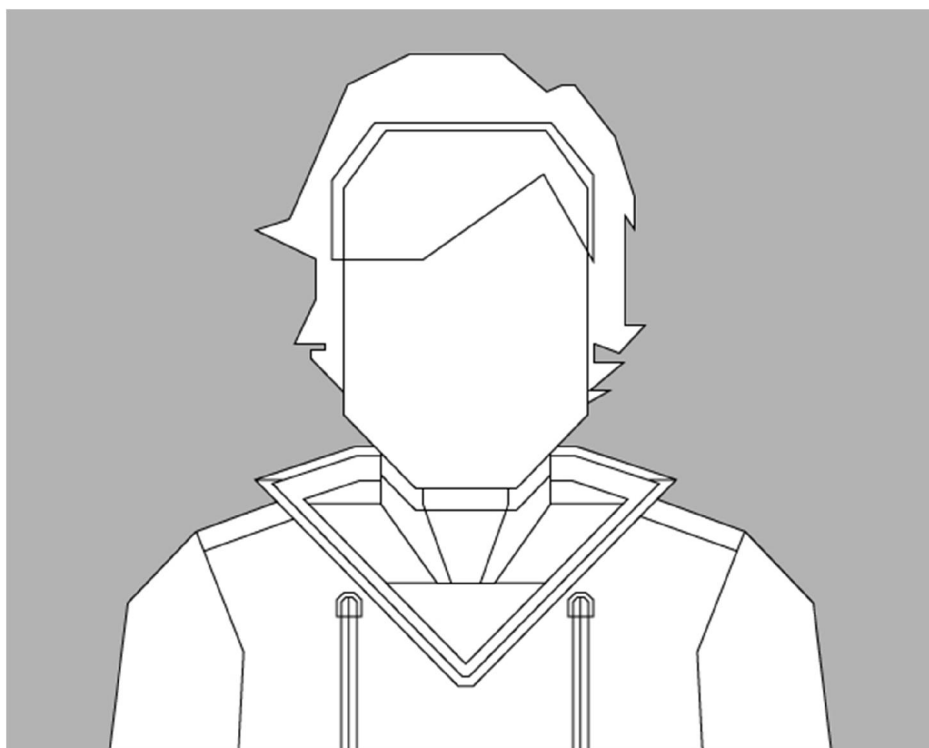
گام 10

با استفاده از ابزار (P) Pen و Shape جزئیات بیشتری به طرح اضافه کنید. استفاده از اشکال قبلی را فراموش نکنید و از آن‌ها کپی گرفته و از پنل Pathfinder استفاده کنید. صورت را تا مرحله آخر رها می‌کنیم.

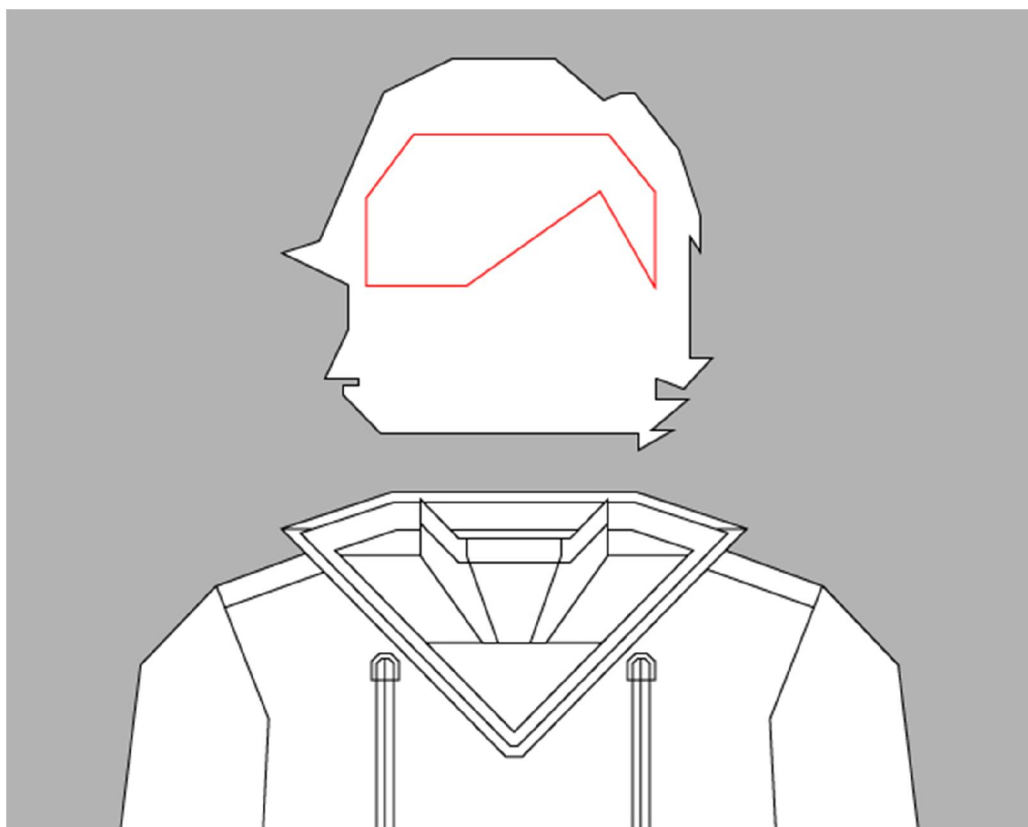
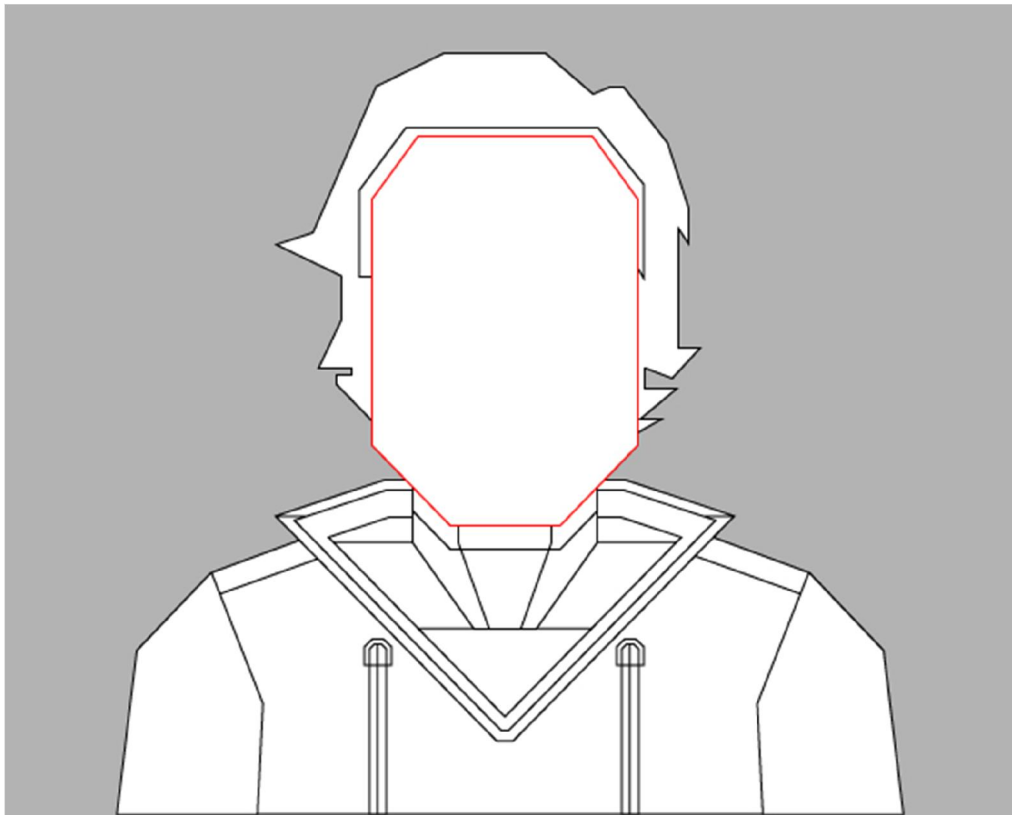


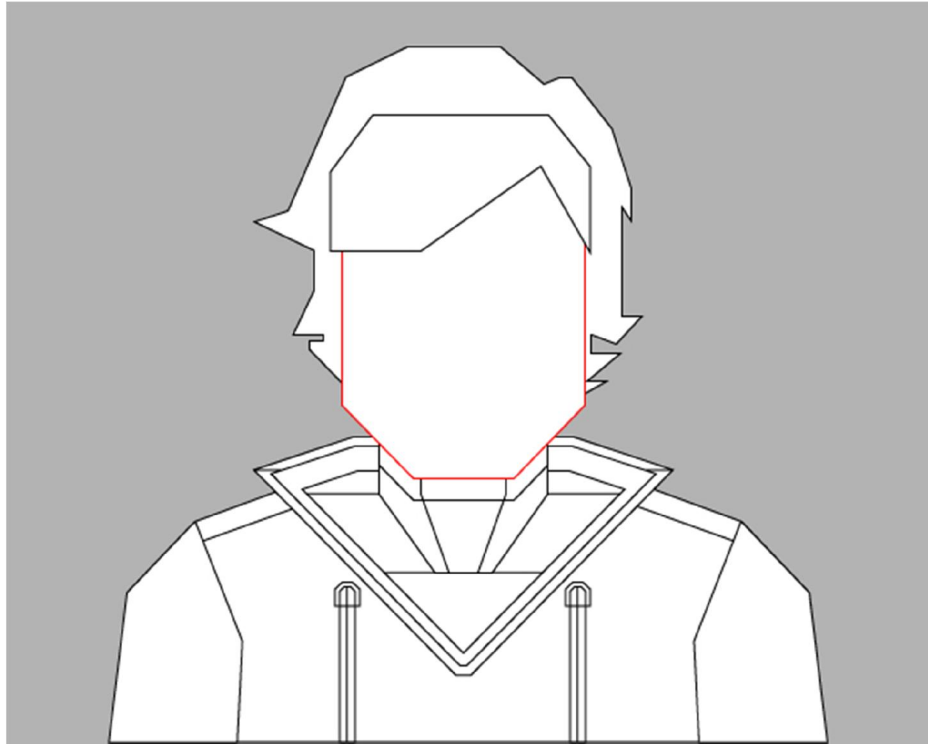
گام 11

کلید D را بزنید. طرح شما باید مانند زیر باشد. در صورت لزوم، این شکل ها را از نو مرتب کنید و بچینید.



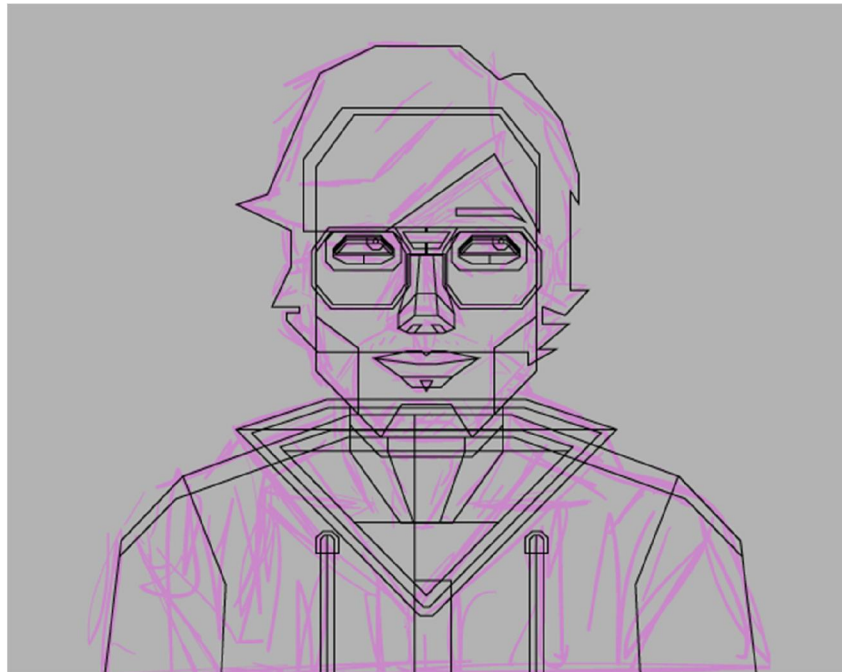
طرح من نیاز به مرتب کردن اشکال سر و جلوی موها داشته است.





گام 12

اکنون به صورت مدل می‌رسیم. حال تمام تکنیک‌هایی را که قبلاً استفاده کردیم، اعمال می‌کنیم. مثلاً استفاده از پنل Pathfinder، ابزار Scale و Reflect و غیره. پس شروع می‌کنیم.



برای طراحی لب ها می توانیم با شش ضلعی شروع کنیم. نقاط کناری را بکشید و با ابزار Scale شکل را اصلاح کنید. سپس مثلثی ترسیم نموده و آن را در مرکز قرار دهید. برای حذف مثلث از بالای لب، بر روی Minus Front در پنل Pathfinder کلیک کنید. سپس از آن کپی گرفته، در جلوی لب ها پیست کنید و آن را در میان لب قرار دهید تا خط جدا کننده آن ایجاد شود. با استفاده از ابزار (A) Direct Selection لبه های بالایی لب را اصلاح کنید.



گام 13

برای چشم ها، با هشت ضلعی شروع کنید. با ابزار Eraser (Shift + E) قسمت پایینی شکل را حذف کنید. سپس با نگه داشتن کلیدهای Shift + Alt و درگ کردن آن به سمت پایین، از آن یک کپی بگیرید. از شکل اصلی یک کپی بگیرید و بر روی دکمه Minus Front در پنل Pathfinder کلیک کنید. این سایه چشم است. برای طراحی پلک، مجدداً از آن کپی بگیرید. برای اضافه کردن جزئیات بیشتر، یک هشت ضلعی کوچک برای مردمک ترسیم نموده و از شکل اصلی کپی بگیرید و آن را تغییر دهید تا به شکل پلک پایینی برسید. در پایان، مقداری جزئیات اضافه کنید و کار طراحی چشم ها در این جا به پایان رسیده است. از آن جایی که جهت دید هر دو چشم به یک سمت است، می توانید از شکل چشم اول کپی بگیرید، آن را حرکت داده و در محل مناسب چشم دوم قرار دهید.



گام 14

برای بینی، با یک هشت ضلعی شروع می کنیم. ابتدا تعدادی از نقاط را اصلاح کنید و نقاط اهرم بیشتری اضافه کنید تا شکل اصلی بینی به دست بیاید. سپس جهت اضافه کردن حجم

به بینی، تعدادی هشت ضلعی و اشکال هندسی دیگر ترسیم نمایید. برای حفظ تقارن طرح، از پنل Pathfinder و Align استفاده کنید.

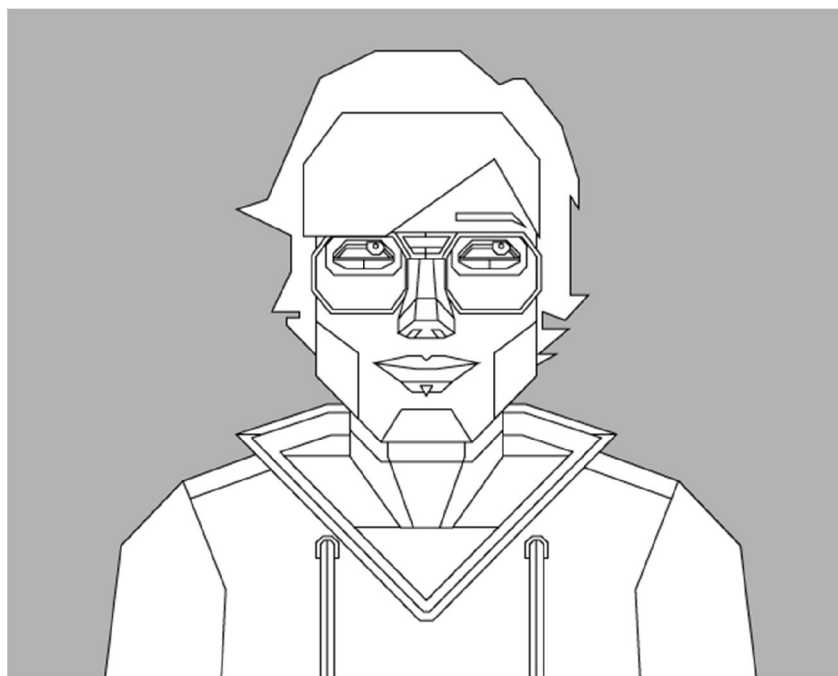


گام 15

طراحی عینک بسیار ساده است. کافیت یک هشت ضلعی ترسیم نموده و آن را کمی تغییر دهید. سپس از آن کپی گرفته و در جلو پیست کنید و جزئیات را شکل دهید. سپس بر روی دکمه Minus Front در پنل Pathfinder کلیک کنید. در پایان، از آن کپی بگیرید و جزئیات را اضافه کنید تا کار طراحی عینک نیز به پایان برسد.



در این مرحله، طرح ما مانند تصویر زیر است:



گام 16

اکنون پالت رنگ را می‌سازیم. ابتدا رنگ‌ها را برای نور و سایه انتخاب کنید. مربع‌هایی ترسیم نموده و آن‌ها را با رنگ‌های مورد استفاده پر کنید. من 6 رنگ انتخاب کرده‌ام؛ 3 تا برای نورها و 3 تا برای سایه‌ها.



گام 17

با استفاده از ابزار (W Blend)، ابتدا بر روی رنگ روشن و سپس بر روی رنگ تیره‌تر کلیک کنید. نتیجه، یک ترکیب ملایم بین این دو رنگ می‌باشد.

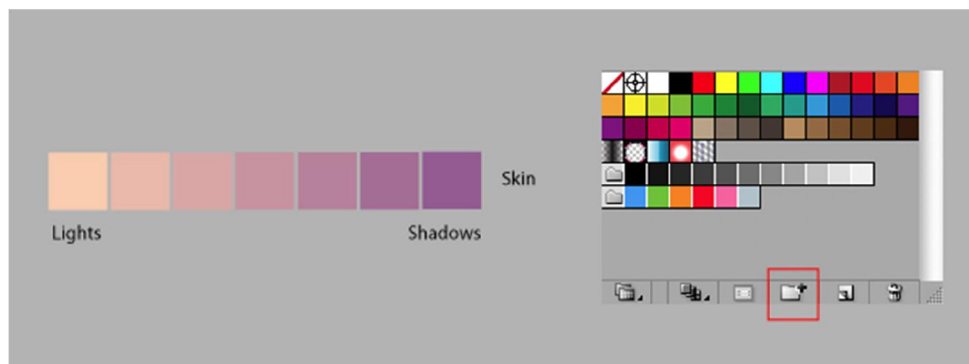


به مسیر Object > Blend > Blend Options بروید و Specified Steps را انتخاب کنید. عدد 5 را وارد نموده و OK را بزنید.

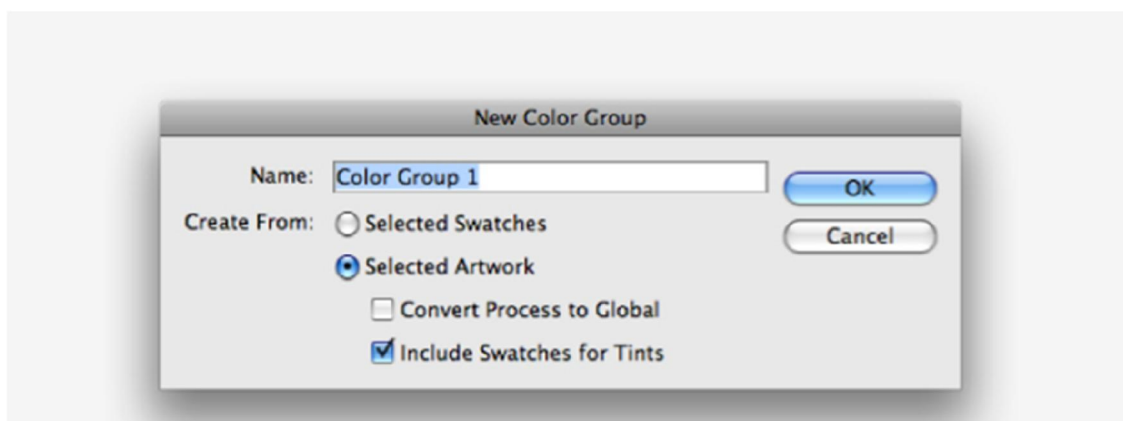


گام 18

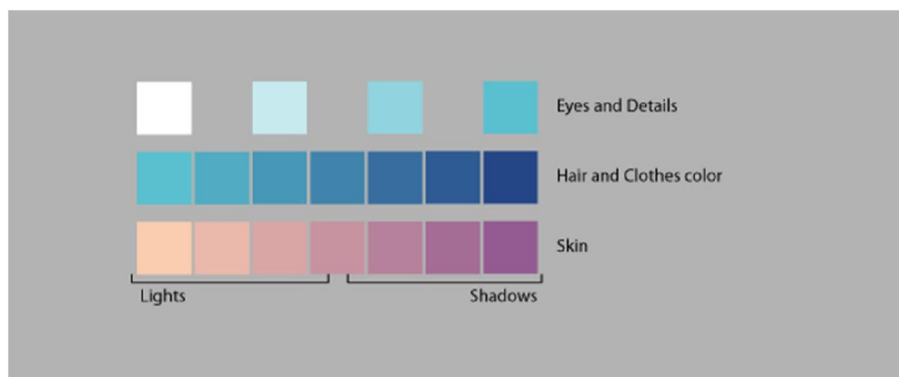
حال ترکیب را انتخاب نموده و به مسیر **Object > Expand** بروید. اکنون می توانید از رنگ ها استفاده نموده و آن ها را به پنل **Swatch** اضافه کنید (آن ها را انتخاب نموده و بر روی دکمه **New Color Group** کلیک کنید).



هم چنین می توانید نامی انتخاب نموده و پالت را برای طراحی های آینده ذخیره کنید.

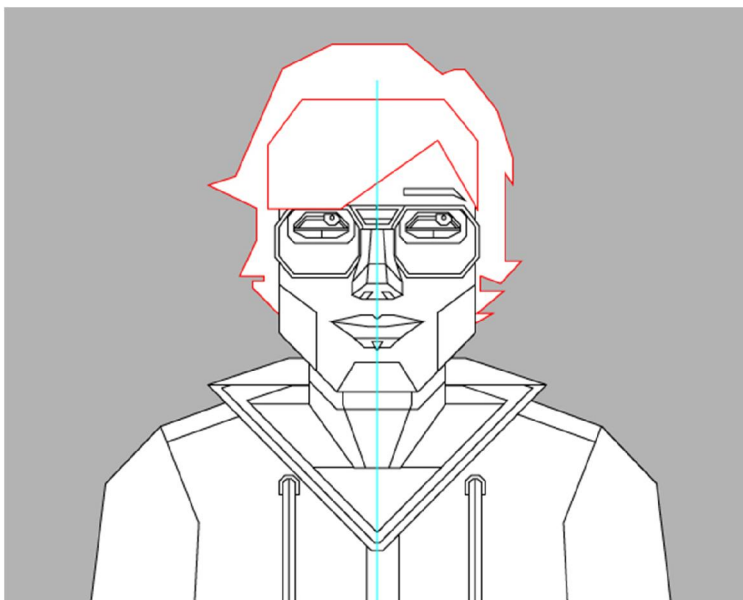


این پالت رنگ ماست. برای چشم ها و جزئیات، کفایت عدد مورد نظر در **Blend option** را به 2 تغییر دهید.

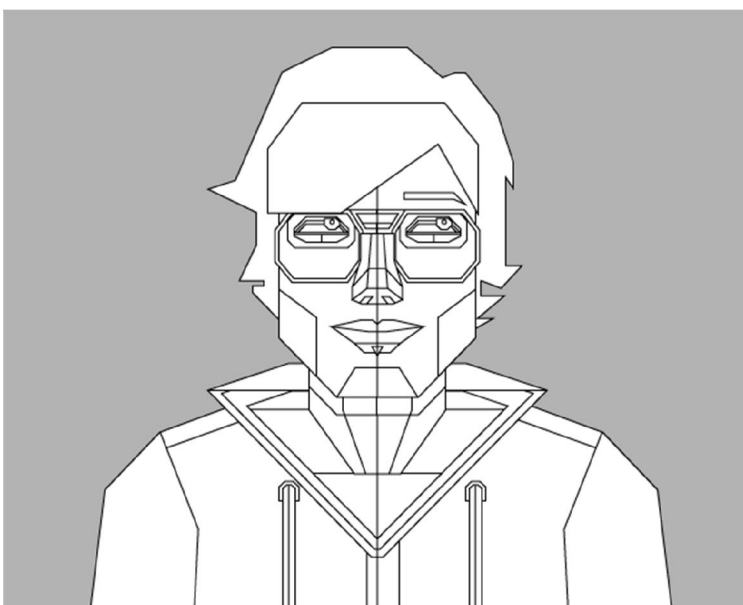


گام 19

حال یک خط راهنما در میان طرح ترسیم کنید. موها را انتخاب نموده و با زدن کلیدهای **Ctrl + 2** آن را قفل کنید. سپس خط را انتخاب کرده و به مسیر **Object > Path > Divide Objects Below** بروید. با این کار، تمام مسیرهای پشت خط برش داده می شوند.

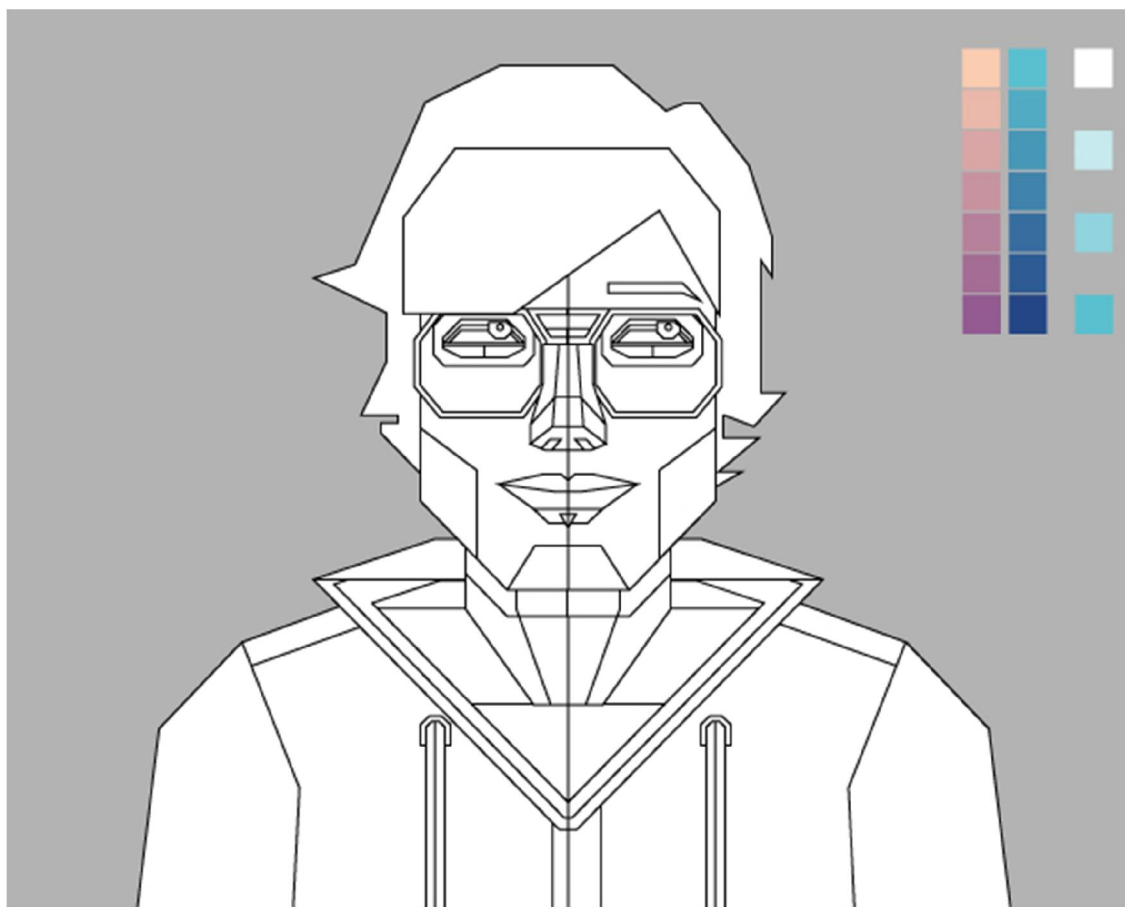


پس از تقسیم تمام اشیاء، می توانیم با زدن کلیدهای **Ctrl + Alt + 2** موها را از حالت قفل گذاری خارج نموده و شروع به رنگ آمیزی کنیم.



گام 20

من رنگ ها را بر روی صفحه در کنار طرح خودم قرار داده ام تا بتوانم آن ها را با ابزار Eyedropper (I) اعمال کنم. برای برداشتن رنگ بر روی آن کلیک کنید، سپس کلید Alt را نگه داشته و بر روی شیء مورد نظر کلیک کنید.



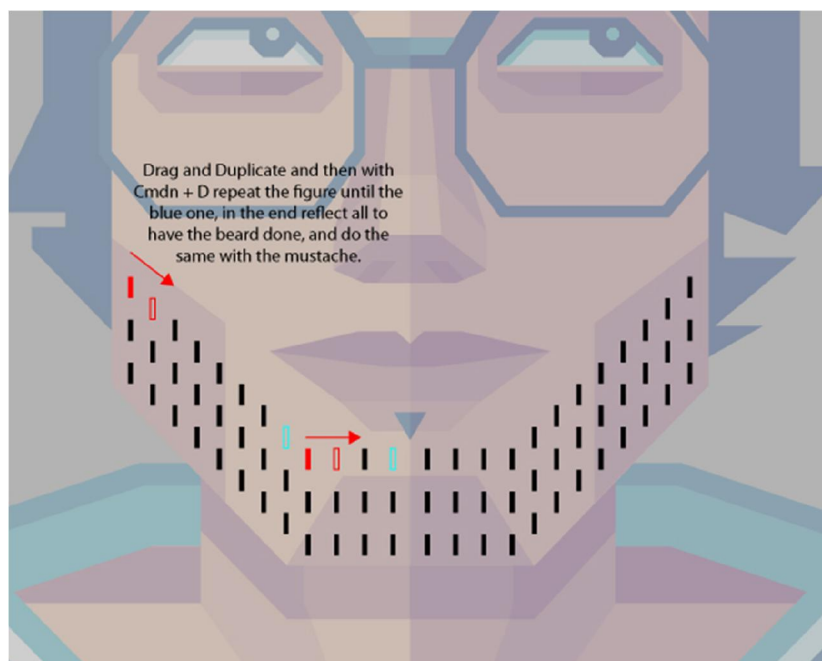
در این جا یک سری رنگ برای نورها و یک سری برای سایه ها وجود دارد. سعی کنید رنگ ها را دستکاری کنید تا به طرح روح و زندگی ببخشید. برای مثال، برای رنگ پوست در قسمتی که نور به آن می تابد، می توانید از 3 رنگ اول استفاده کنید؛ ولی برای بینی، لب ها و چشم ها از رنگ سوم تا ششم استفاده کنید.

در قسمت سایه از رنگ دوم تا چهارم به عنوان رنگ پایه و از رنگ چهارم تا هفتم برای بینی استفاده کنید (همین رنگ ها برای لباس و موها استفاده می شود).



گام 21

برای ترسیم ریش ها و سبیل مدل، با ابزار (Rectangle (M مستطیل کوچکی ترسیم کنید. برای کپی گرفتن از مسیر، کلید Alt را نگه داشته و آن را درگ نمایید؛ سپس جهت تکرار عملیات اخیر، کلیدهای Ctrl + D را بزنید. تمام مستطیل ها را باهم گروه بندی نموده و آن ها را در مرکز شکل صورت قرار دهید. کار طراحی تقریباً به پایان رسیده است.



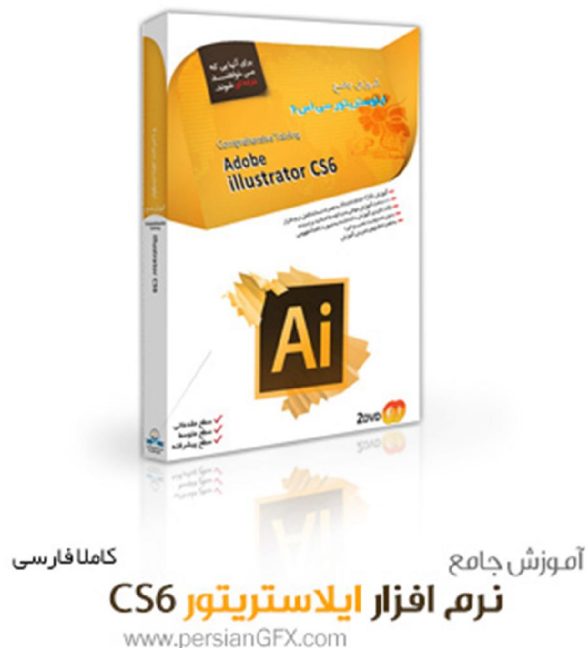
گام 22

جهت تکمیل طرح، می توانید مقداری جزئیات به آن اضافه کنید؛ مانند سایه بیشتر یا دوتا گوش کوچک.



طرح نهایی به صورت زیر می باشد:





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