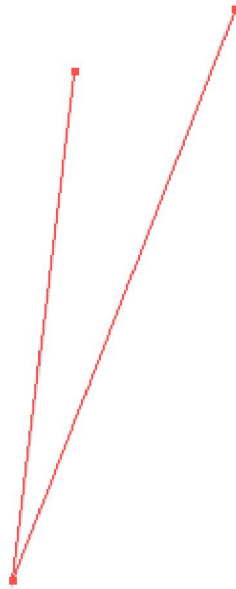


## آموزش چگونگی ایجاد آیکن Search (جستجوی فایل) در ادوب ایلوستریتور



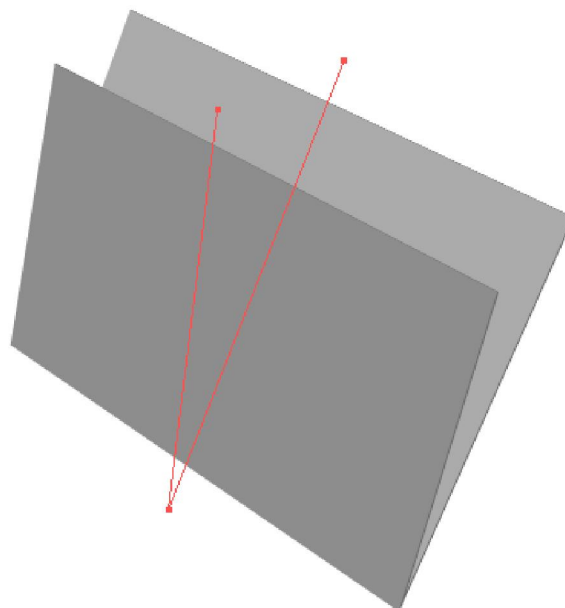
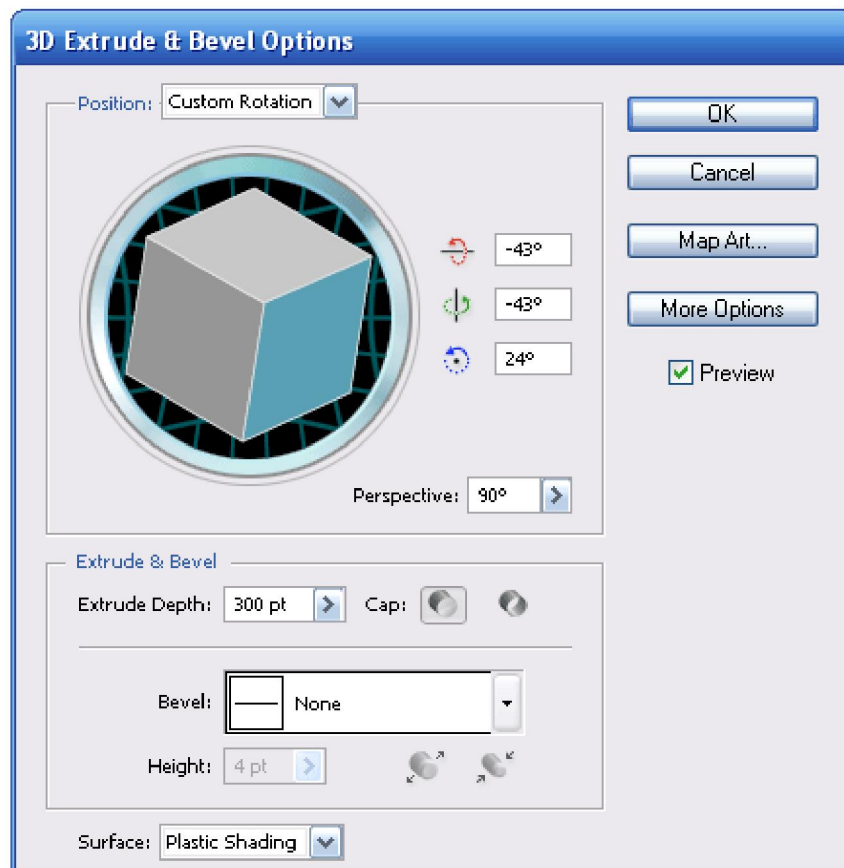
در این آموزش به فرایند ایجاد یک آیکن واقع گرایانه نگاهی خواهیم انداخت، که شامل تکنیک های متنوعی از جمله مدلسازی سه بعدی، گرادیانت و اثر رنگ، روش های مختلف ایجاد سایه و های لایت می باشد. در این صفحه، اصول مقدماتی ایجاد اشیاء برداری واقع گرایانه را شرح می دهیم که دانستن آن هم برای کاربران تازه کار و هم پیشرفته مفید خواهد بود. پلاگین های استفاده شده در فرایند ایجاد این آیکن توسط \*\*\*\* Astute Graphics ارائه شده است. آن ها به مقدار قابل توجهی به کار شما سرعت می بخشند و فرایند را تسهیل می نمایند.

اجازه دهید آموزش خود را با مدلسازی سه بعدی شکل فولدر آغاز کنیم. ابزار Pen (کلید P) را بردارید و یک شیء شامل دو قطعه خط راست است ایجاد کنید. این شیء نباید رنگ fill داشته باشد؛ یک خاکستری خنثی را هم به عنوان رنگ استروک انتخاب کردم.



شیء را انتخاب کنید و به مسیر **Effect > 3D > Extrude & Bevel...** بروید

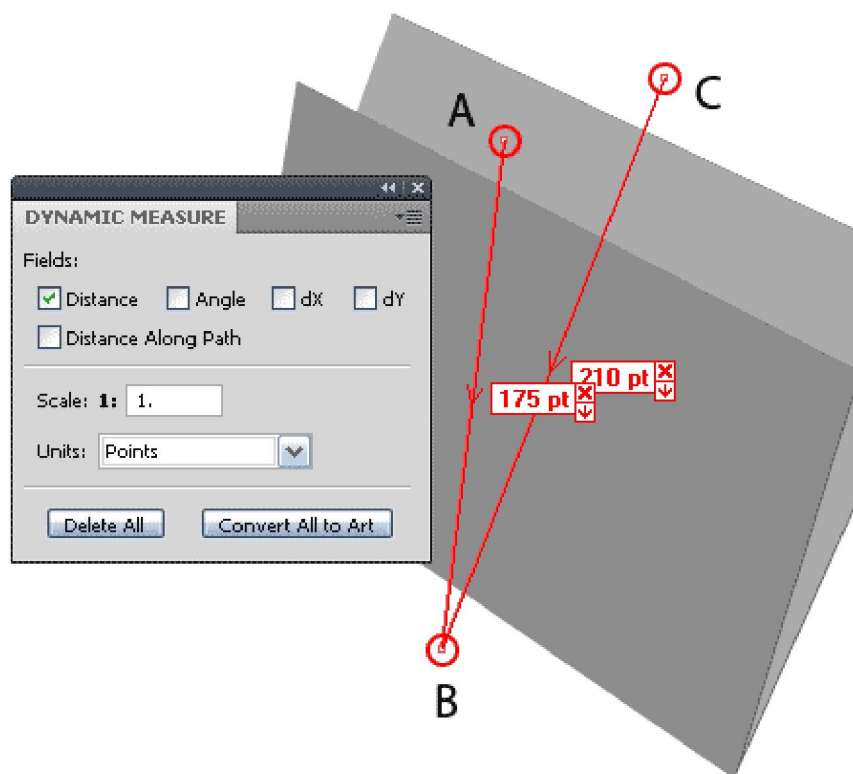
با تنظیم کردن پارامترهای افکت در دیالوگ باکس، تغییرات را در شکل فولدر مشاهده کنید.



ما در حال ایجاد یک آیکن واقعی هستیم، بنابراین فراموش نکنید پارامتر Perspective را دستکاری نمایید. در مراحل بعدی بررسی می کنیم آیا این ویژگی درست کار می کند یا خیر.

## گام 2

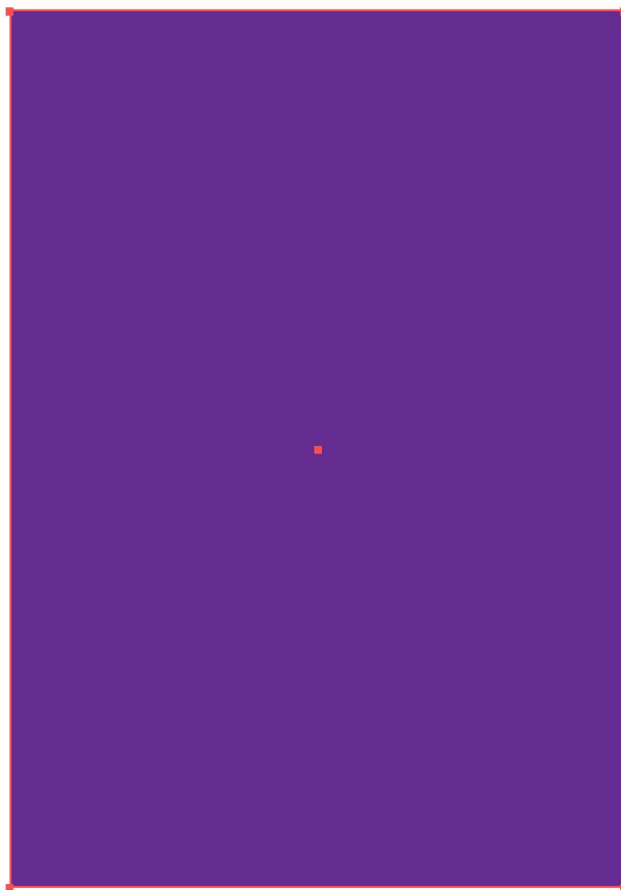
اکنون اجازه دهید اندازه گیری انجام دهیم. ما برای رسیدن به این اهداف از ابزار Dynamic Measure استفاده خواهیم کرد (\*\*\*). به کمک این ابزار، طول قطعات خط راست AB و BC را اندازه گیری کنید.



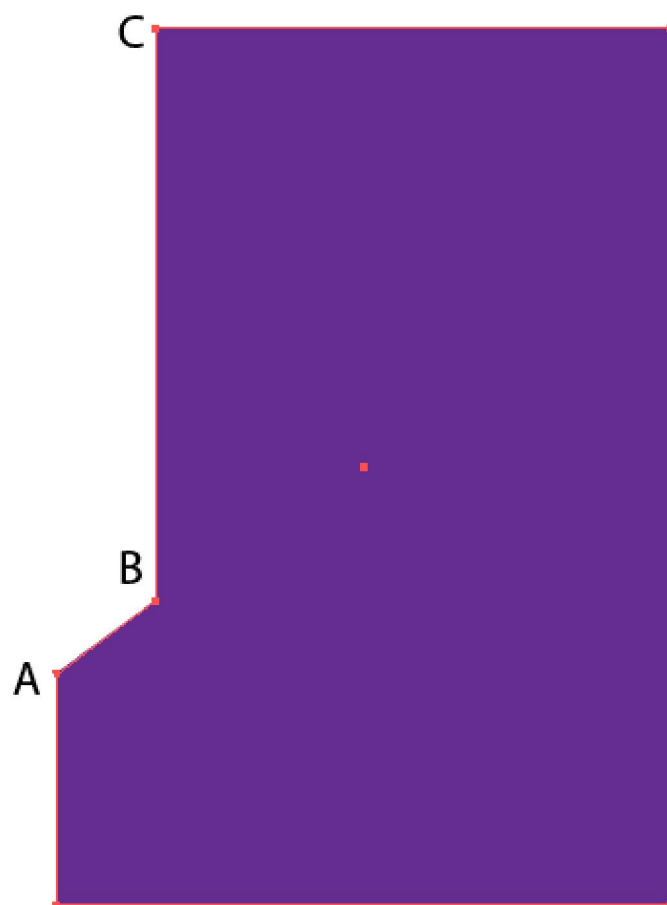
این اندازه ها برابر ارتفاع قطعات فولدر است. پهنای آن برابر 300 pt است و برابر Extrude Depth که در مرحله اول آن را تنظیم کردیم می باشد.

### گام 3

با استفاده از ابزار Rectangle کلید (M) یک مستطیل ترسیم کنید. اندازه های این مستطیل باید برابر قسمت عقبی فولدر باشد (210. 300pt).

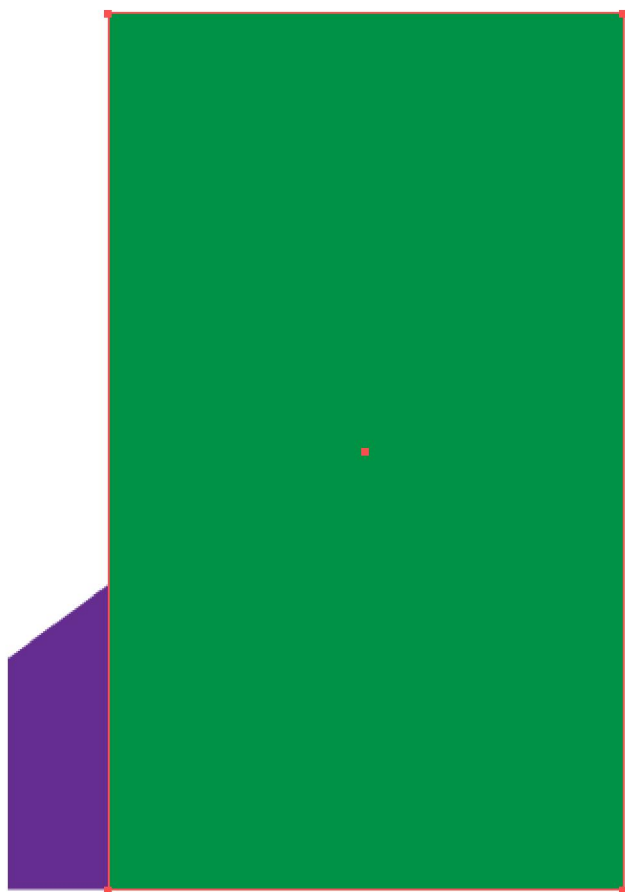


با استفاده از ابزار Pen کلید (P) دو نقطه جدید A و B را روی قسمت سمت چپ مستطیل ایجاد کنید. نقطه B و C را با ابزار Direct Selection کلید (A) انتخاب کنید و سپس آن ها را مانند تصویر زیر به سمت راست انتقال دهید.



#### گام 4

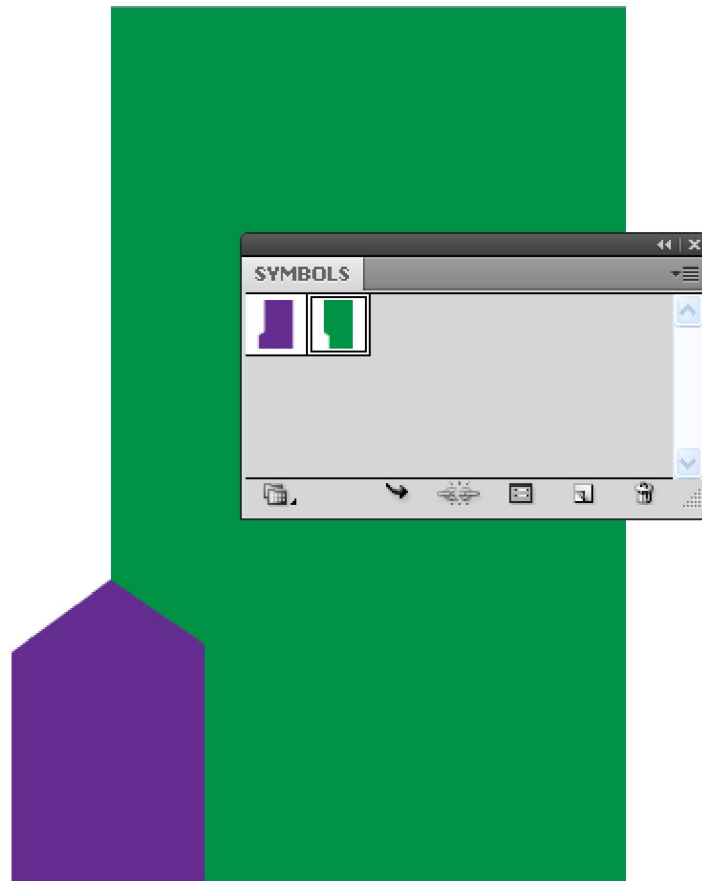
یک مستطیل جدید بسازید. در این مورد، اندازه های آن باید برابر قسمت جلویی فولدر باشد، یعنی باید برابر 175x300pt باشد.



دو نقطه جدید به سمت چپ این مستطیل اضافه نموده و سپس شکل آن را مانند تصویر زیر تغییر دهید.

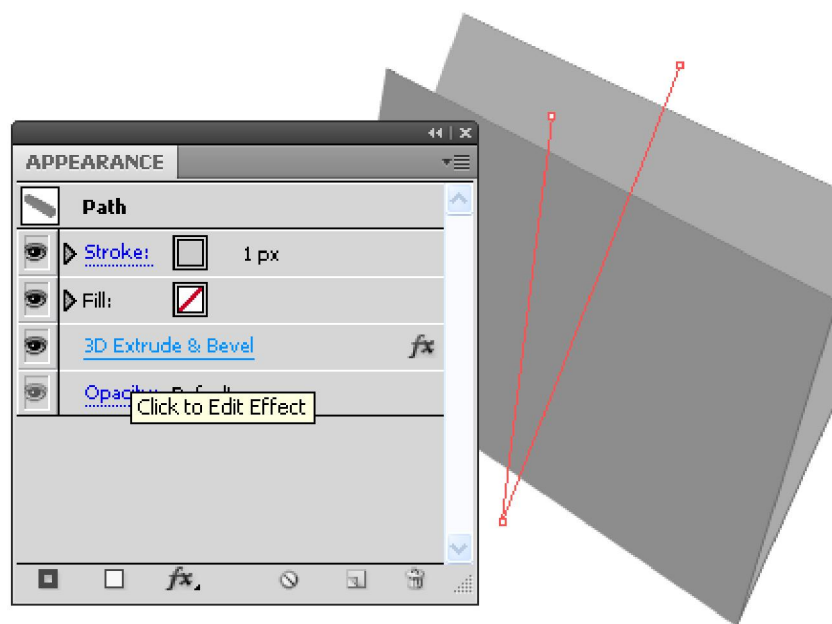


شکل ایجاد شده را به پنل Symbols درگ کنید.



## گام 5

اکنون اجازه دهید به شیء سه بعدی که در ابتدا ساخته شد برگردیم. پنل Appearance را باز کنید و به منظور دسترسی به پارامترهای افکت، بر روی نام آن کلیک نمایید.



در پنجره 3D Extrude & Bevel Options بر روی دکمه More Options کلیک نمایید و سپس جوانب قابل مشاهده فولدر را انتخاب کرده و سمبلی که قبلاً ایجاد شد را بر روی آن ها اعمال نمایید.

### 3D Extrude & Bevel Options

Position: Custom Rotation ▾



-43°



-43°



24°

OK

Cancel

Map Art...

More Options

☒ Preview

### Map Art

Symbol:



New Symbol 1 ▾

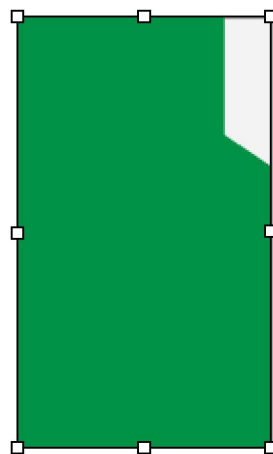
Surface:

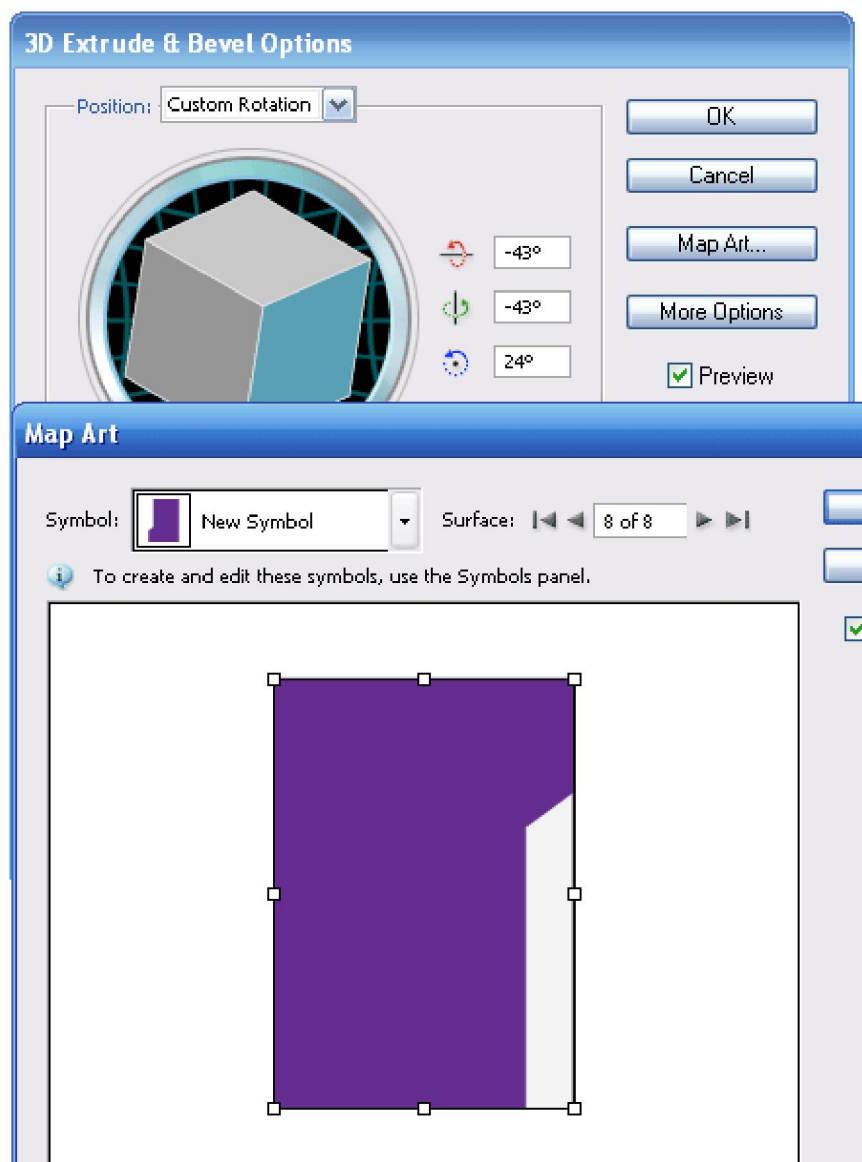


5 of 8

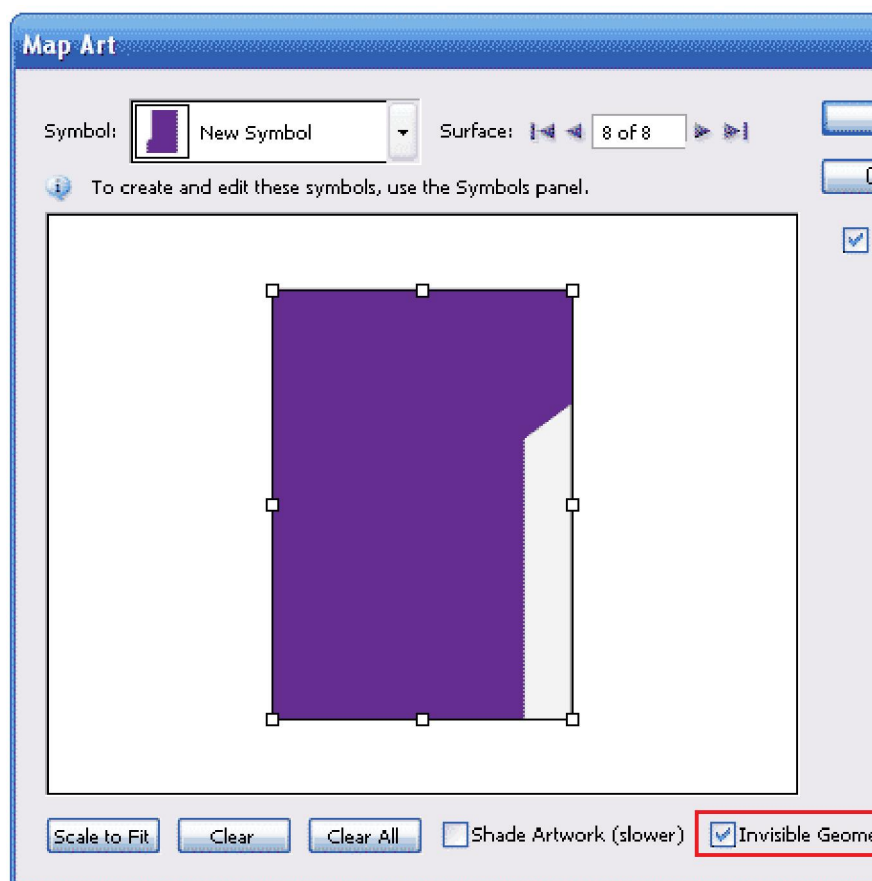


To create and edit these symbols, use the Symbols panel.

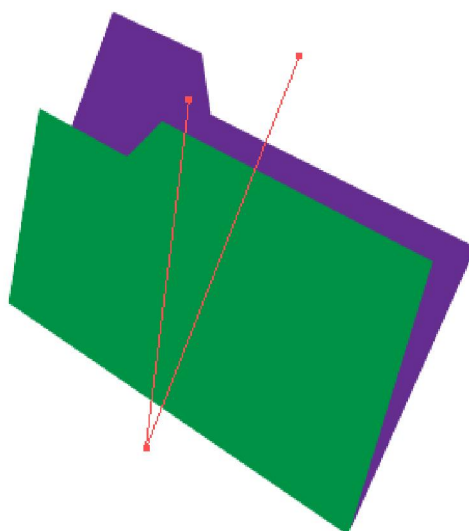




حال در پنجره Map Art ، گزینه Invisible Geometry را تیک بزنید.

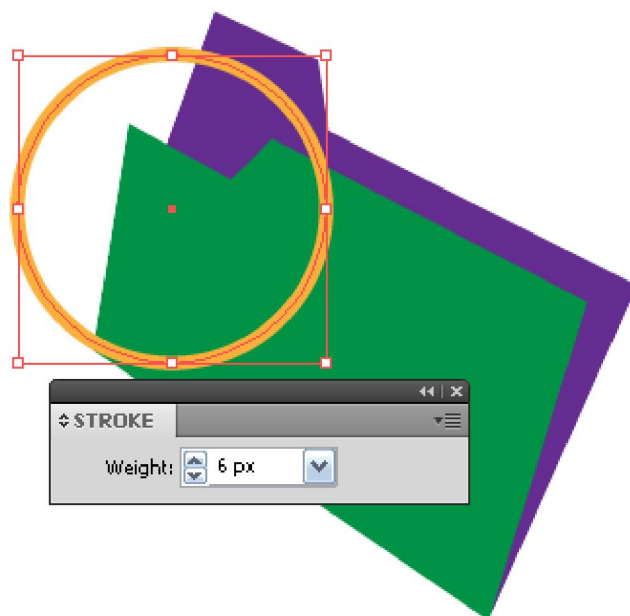


در تمام پنجره هایی که باز هستند OK را بزنید .

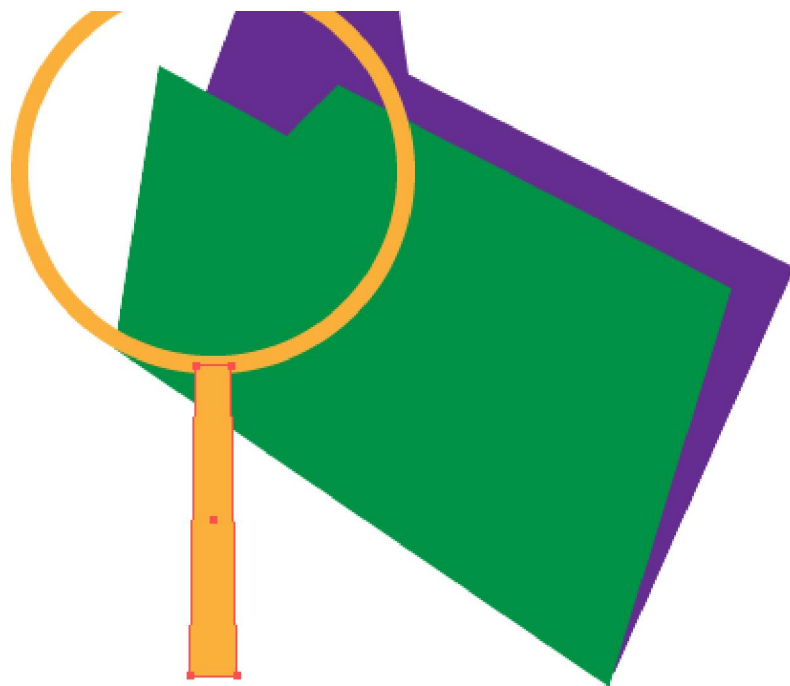


## گام 6

اجازه دهید شکل ذره بین را بسازیم. ابزار **Ellipse** کلید **L** را بردارید و یک دایره بدون **fill** ترسیم نمایید. پهنای استروک را انتخاب کنید.

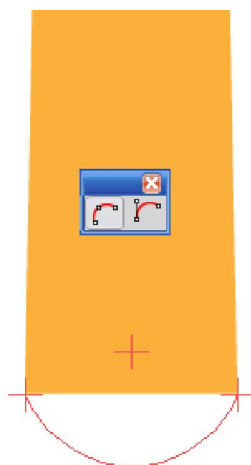


با استفاده از ابزار **Rectangle** کلید **M** شکل دسته را ایجاد نمایید. برای اینکه دسته دوزنقه شکل به نظر برسد، با استفاده از کلیدهای مکان نما رئوس مستطیل را کمی به سمت مرکز حرکت دهید.



## گام 7

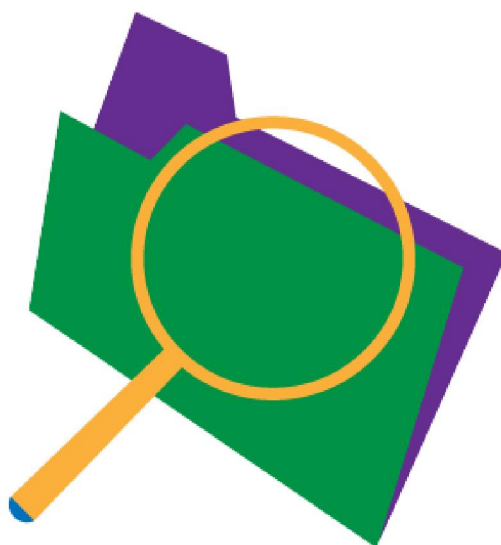
قسمت پایینی دسته شکل خاصی خواهد داشت. به کمک ابزار Arc توسط سه نقطه می توانیم به سادگی این شکل را ایجاد کنیم (\*\*\*\*). این ابزار را بردارید و نقاط ابتدایی و انتهایی کمان را که باید منطبق با نقاط پایینی دسته باشد تنظیم کنید.



انحناء مورد نیاز کمان را انتخاب نموده و به منظور تکمیل فرایند ایجاد اشکال، کلیک کنید. حال ابتدا و انتهای کمان را به کمک ابزار Pen (کلید P) به هم متصل نمایید.

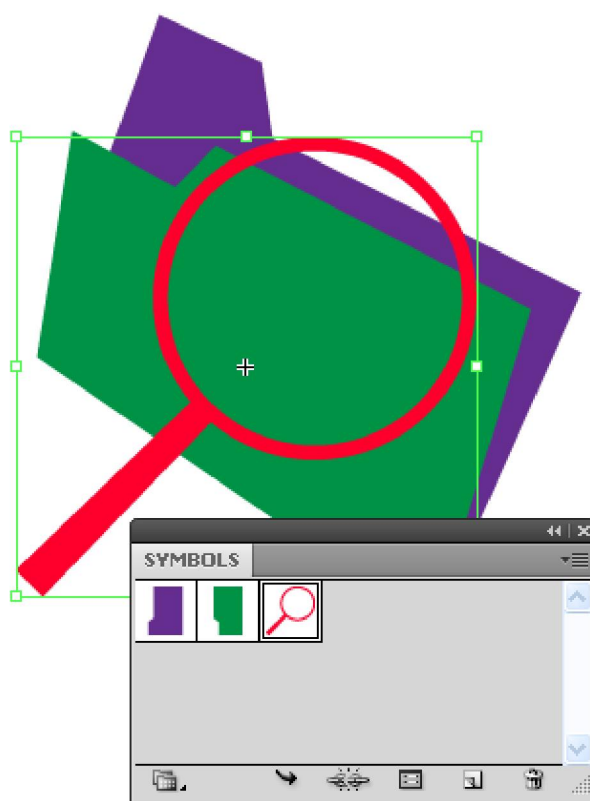


تمام اشیاء مربوط به ذره بین را گروه بندی کرده و آن را مانند شکل زیر بچرخانید.

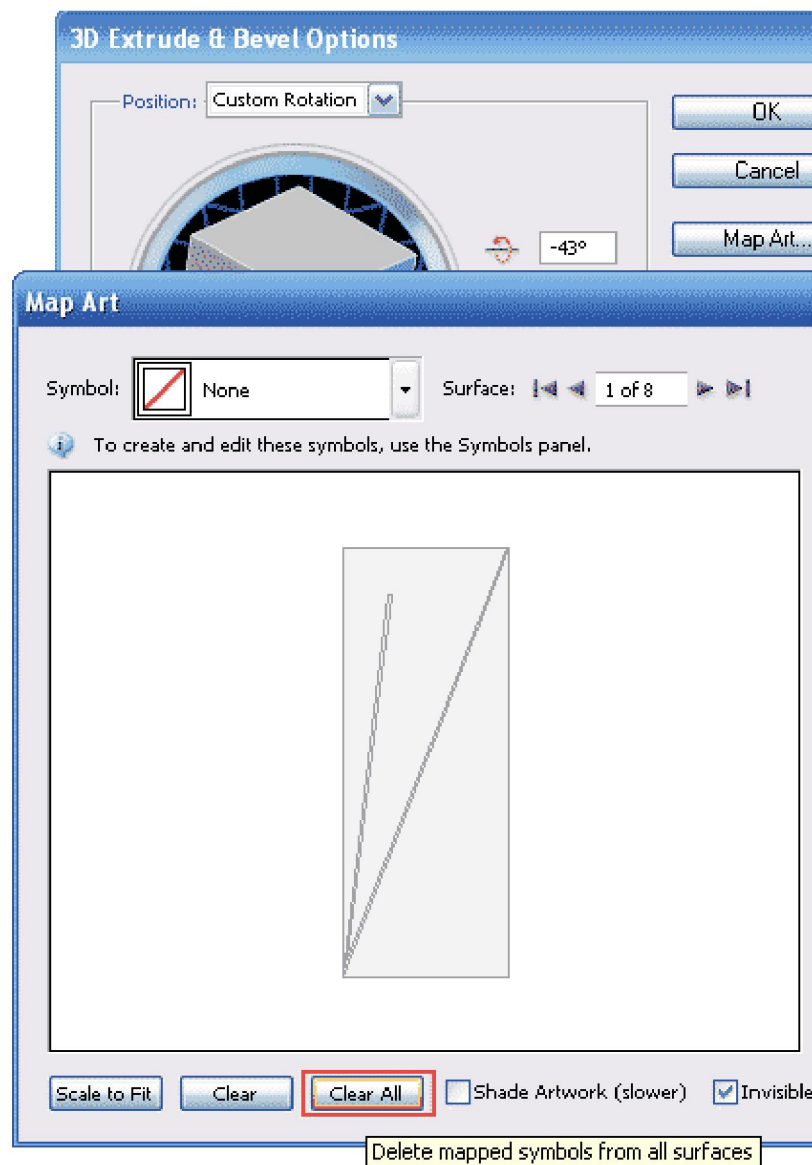


## گام 8

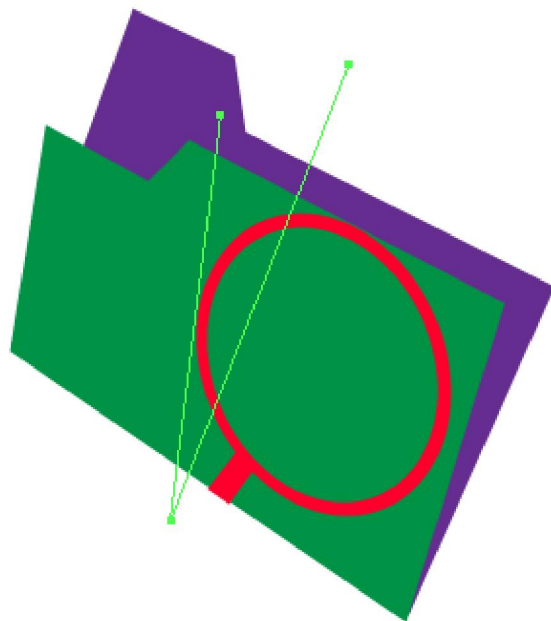
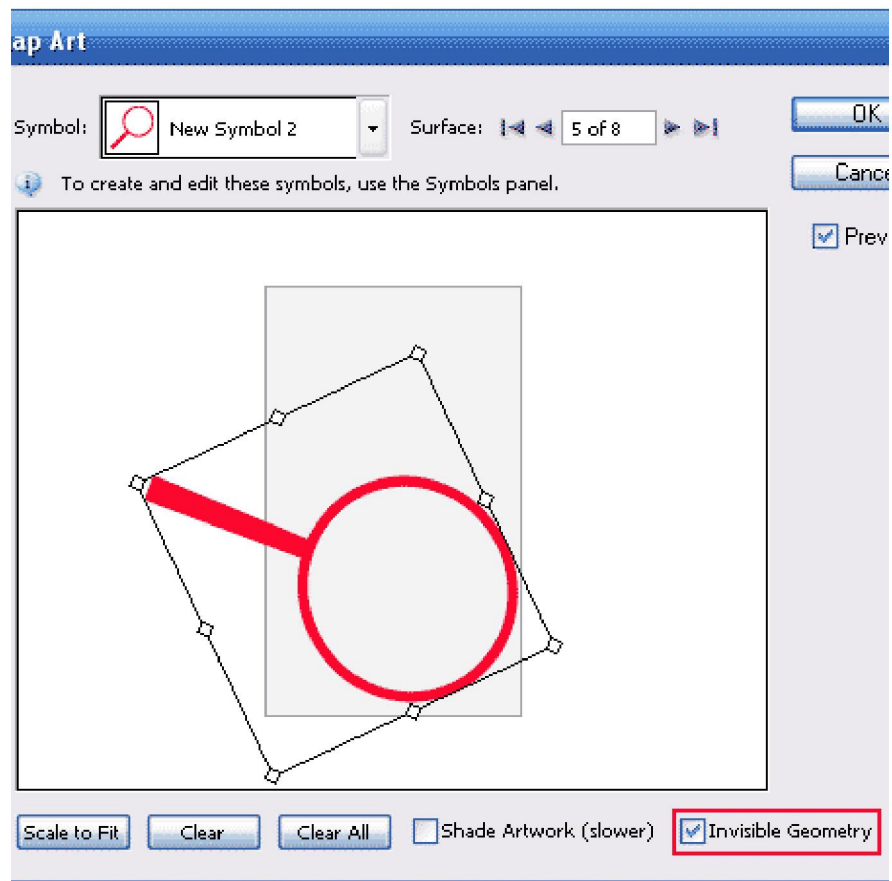
برای ایجاد سایه ذره بین در جلوی فولدر، شکل ذره بین را کپی کرده (Cmd / Ctrl + C) و آن را در عقب پیست کنید (Cmd / Ctrl + B). صرفاً برای وضوح، کپی با قرمز رنگ آمیزی شده است. این شکل را به پنل Symbols درگ کرده و آن را به عنوان یک سمبل جدید ذخیره نمایید.



فولدر را که یک شیء سه بعدی است کپی کرده (Cmd / Ctrl + C) و آن را در جلو پیست کنید (Cmd / Ctrl + F). با استفاده از پنل Appearance، دیاپوگ باکس 3D Extrude & Bevel Options را باز کنید، سپس به پنجره Map Art رفته و به منظور حذف تمام سمبل ها روی Clear All کلیک کنید.

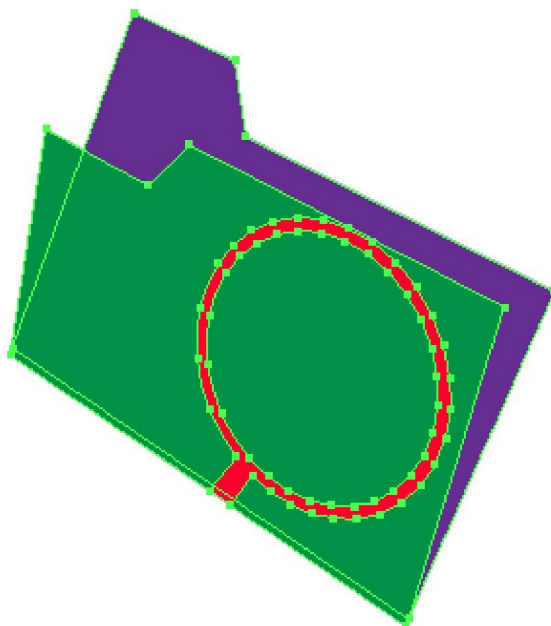


به سطح قسمت جلویی فولدر رفته و سمبل ذره بین را بر روی آن اعمال کنید. شی سمبل را همان طور که در تصویر زیر نشان داده شده است بچرخانید. اکنون در پنجره Map Art گزینه Invisible Geometry را تیک بزنید.

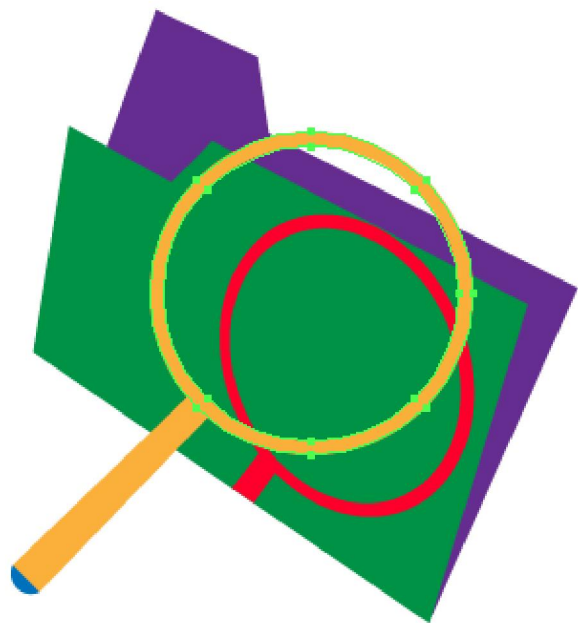


## گام 9

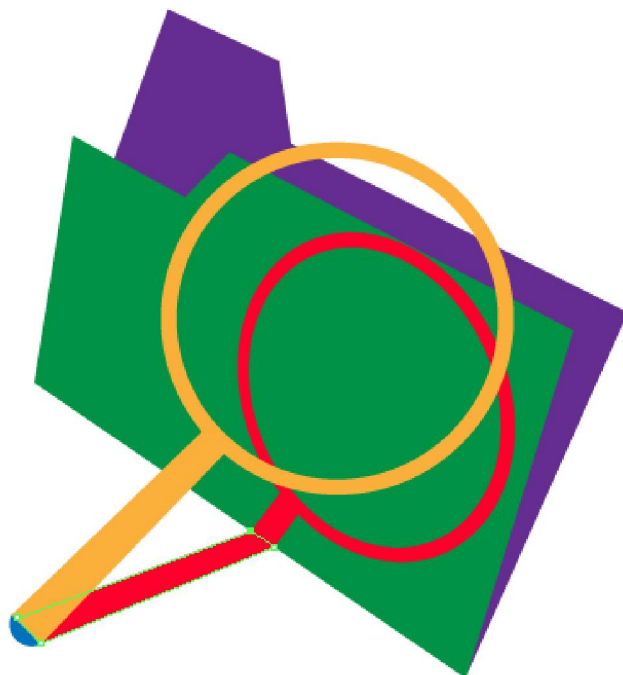
فولدر را به همراه شکل سایه انتخاب کرده و به مسیر **Object > Expand Appearance** بروید. این عمل، اشیاء سه بعدی را به اشیاء برداری منظمی تبدیل می کند.



قسمت دایره ای شکل ذره بین را انتخاب کرده و مجدداً به مسیر **Object > Expand Appearance** بروید.

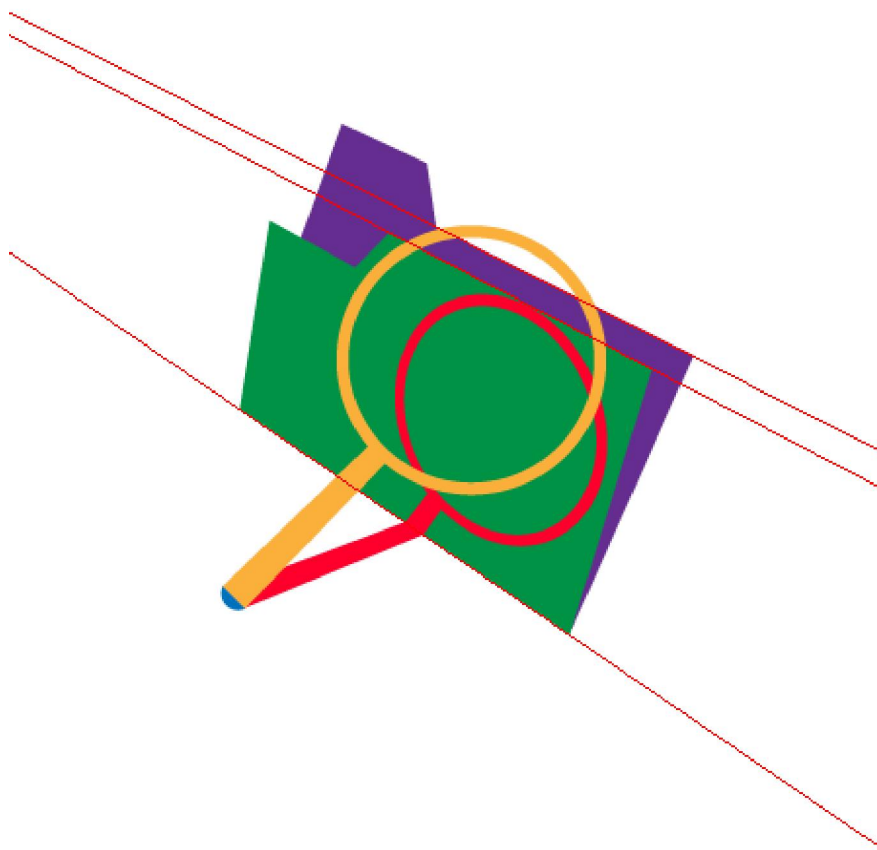


به کمک ابزار) Pen کلید (P شکل سایه برجسته دسته ذره بین را بر روی سطح افقی فرضی ایجاد کنید .

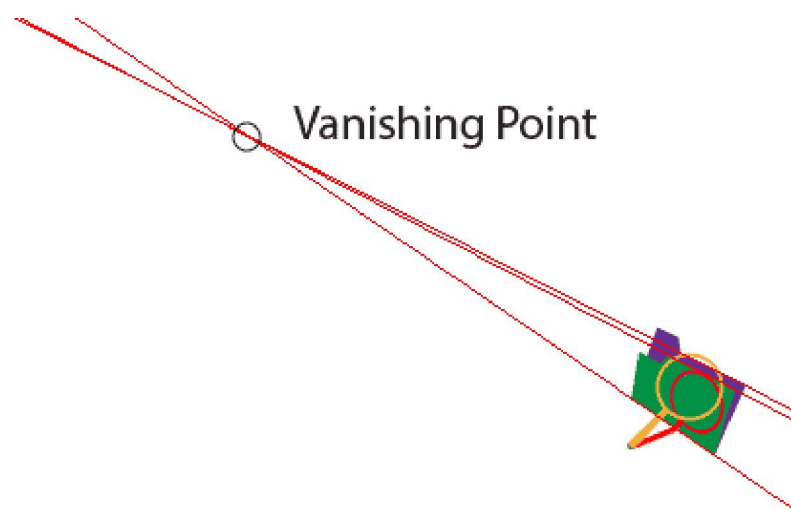


## گام 10

درستی ساخته های خود را به کمک خطوط راهنما بررسی کنید. سه خط راهنما ایجاد کنید و با ابزار Rotate (کلید R) آن ها را طوری بچرخانید که با لبه های افقی فولدر مطابق شوند .

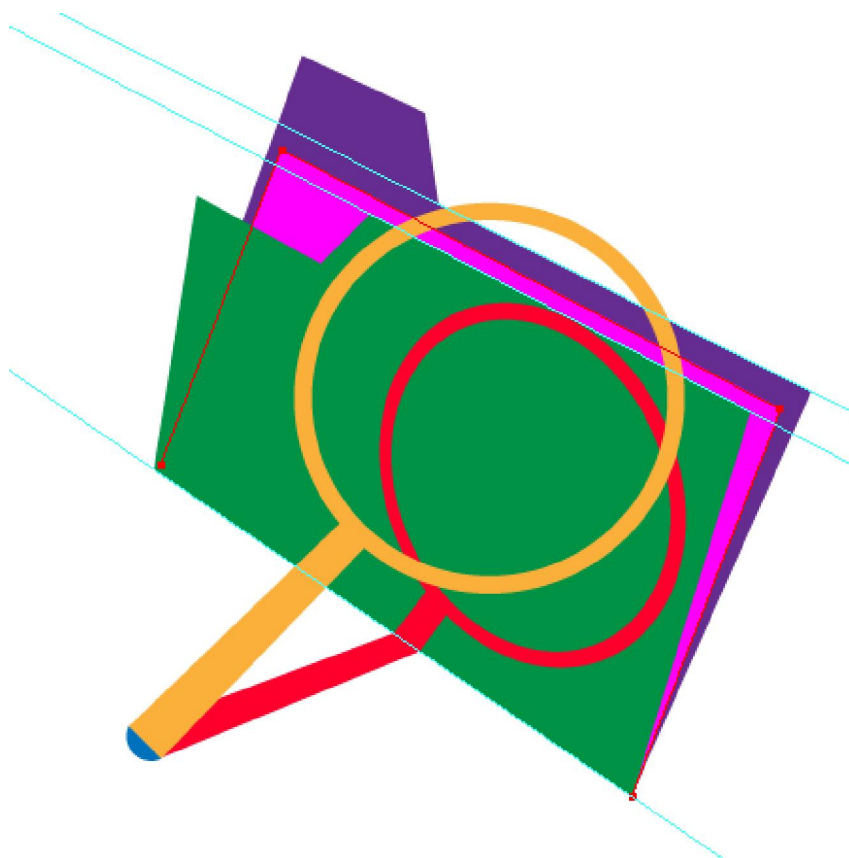


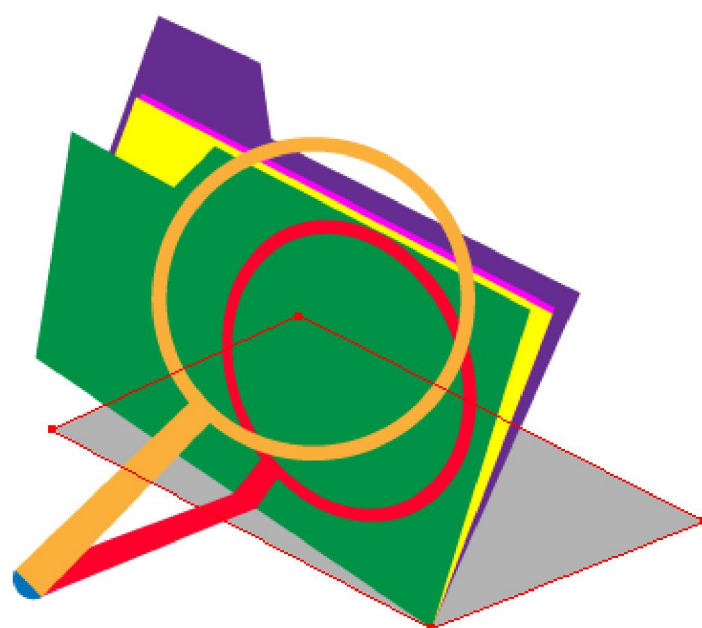
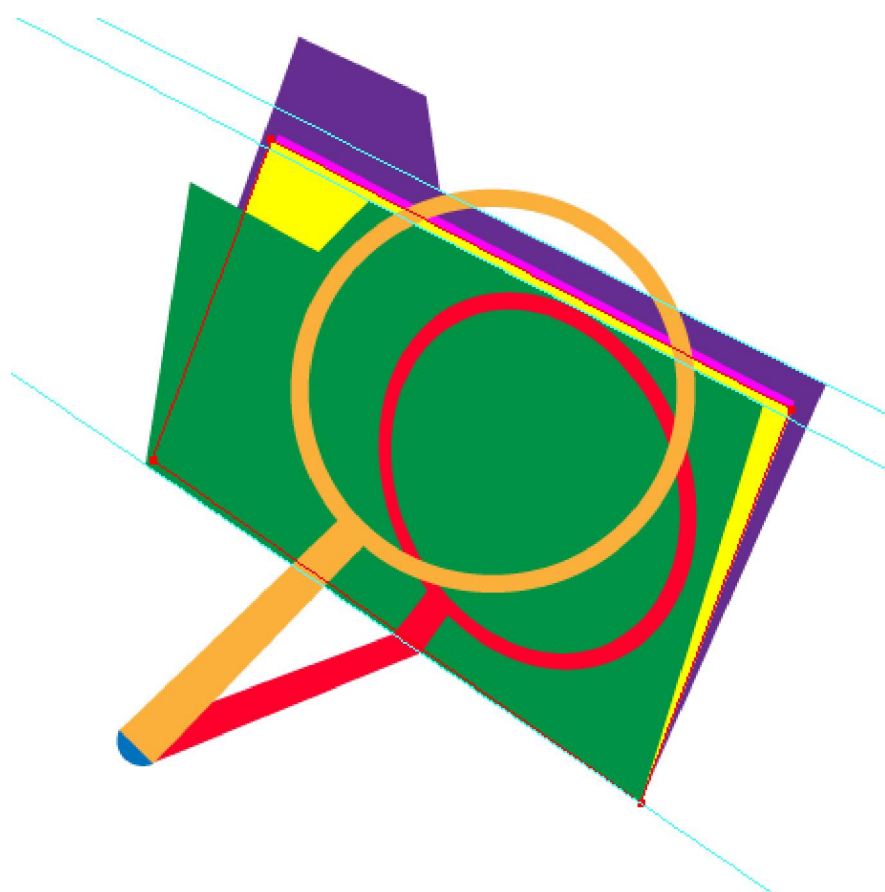
اگر ساخته های ما صحیح باشند، تمام خطوط راهنما باید در یک نقطه به نام "نقطه صفر" به هم بپیوندند. و به درستی این است که عملکرد افکت سه بعدی در ادوب ایلوستریتور را متفاوت می کند.



## گام 11

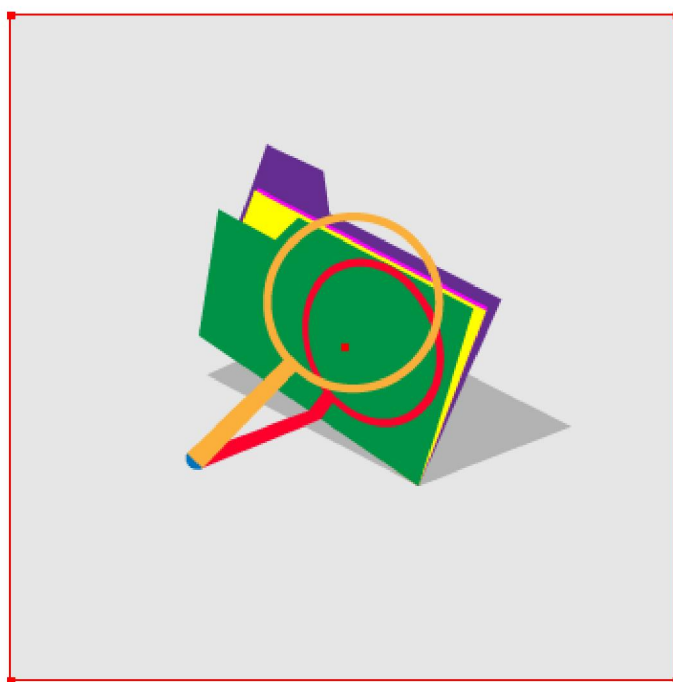
با استفاده از ابزار Pen کلید P شکل دو برگه کاغذی که داخل فولدر است و شکل سایه فولدر را بر روی یک سطح افقی ایجاد کنید.



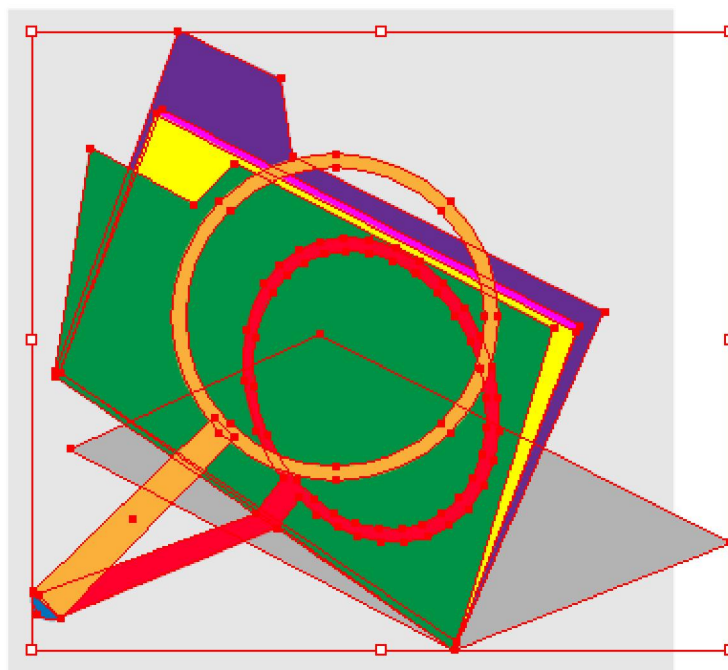


## گام 12

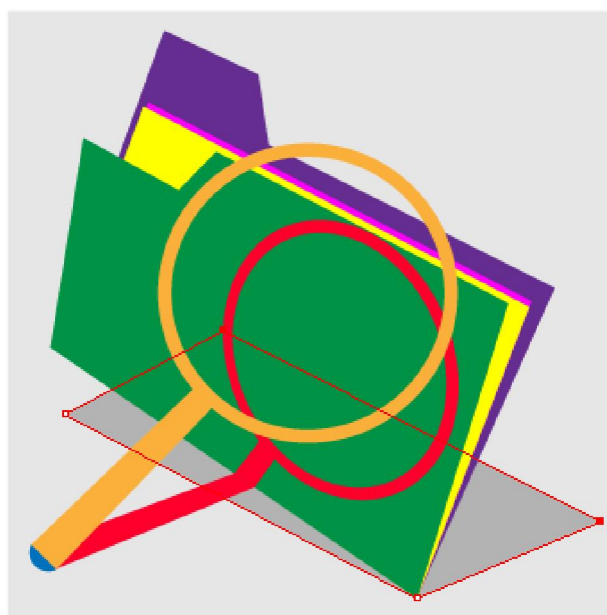
اکنون که اشیاء مقدماتی ایجاد شدند، می توانیم اقدام به ایجاد اجزاء کوچکتر و رنگ آمیزی اشیاء کنیم. ولی ابتدا ضروری است اندازه آیکن را تغییر دهیم تا مانند اندازه نهایی باشد. این به ما اجازه می دهد از ایجاد اشیاء و جزئیات غیرضروری اجتناب کنیم. به علاوه، اگر بر روی تصویر تمام شده آیکن زوم کنید، نتیجه آن طور که انتظار داریم به نظر نمی رسد. یک مربع ایجاد کنید که اندازه آیکن ها را محدود کند و آن را در زیر تمام اشیاء ایجاد شده قرار دهید. در مورد این مثال، اندازه آن 512 در 512 پیکسل است (این یکی از استانداردهای اندازه آیکن است)



تمام اجزاء آیکن را گروه بندی کرده و با نگه داشتن کلید **Shift**، اندازه آن را افزایش دهید.

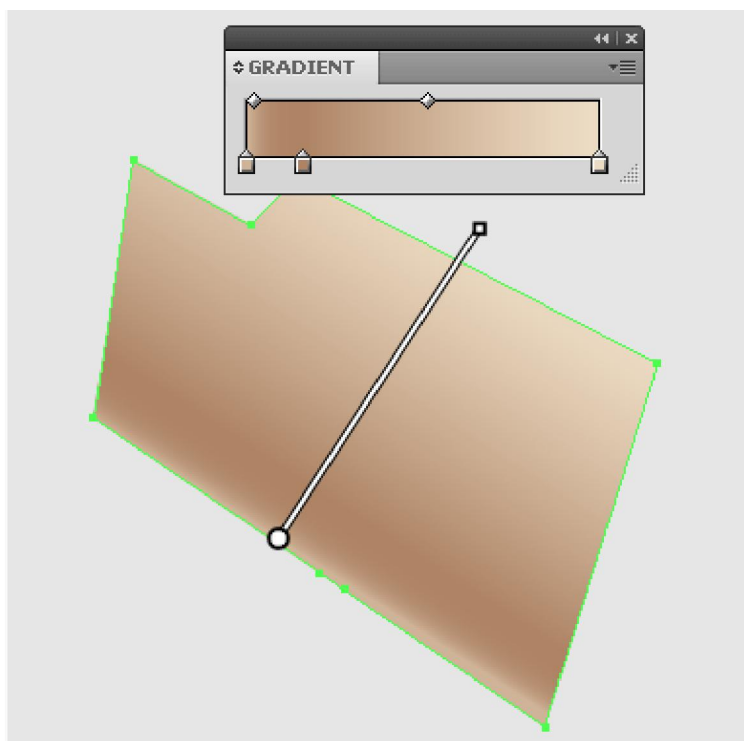


آیکنی که خوب طراحی شده باید در یک مربع جای بگیرد. در مثال ما، سایه فولدر به آن طرف خطوط کناری مربع کشیده می شود، به همین دلیل است که پهنای آن باید کاهش یابد.



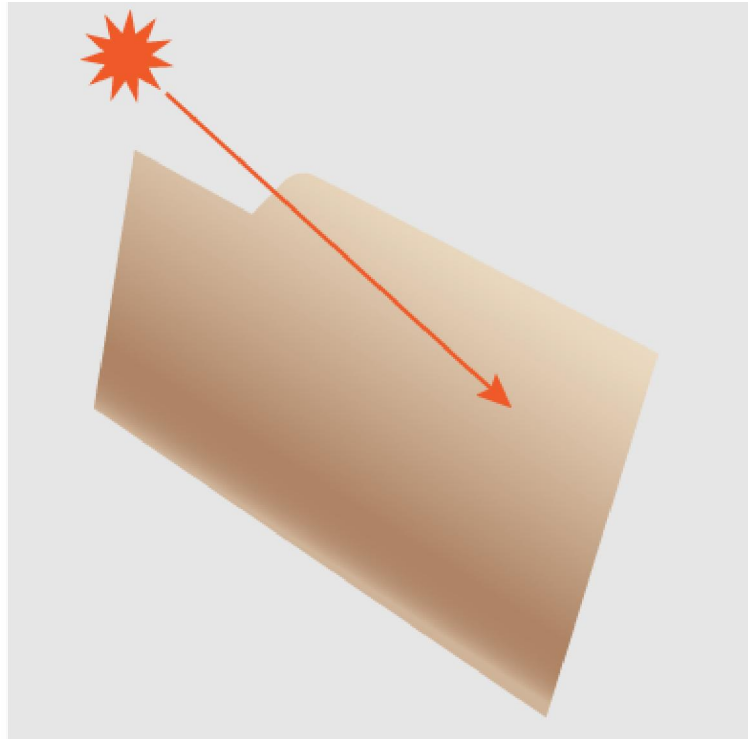
## گام 13

قسمت جلوی فولدر را با یک گرادیانت خطی که شامل سه درجه از رنگ قهوه ای روشن است پر کنید.



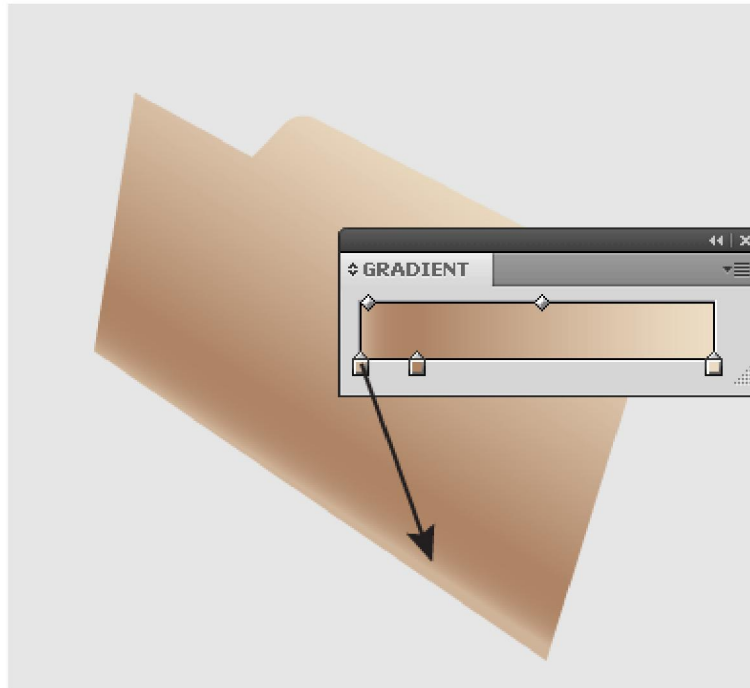
بارها از من پرسیده شده است که چرا گرادیانت تحت زاویه خاصی است و چرا شما از این رنگ ها یا رنگ های دیگر استفاده می کنید؟ پاسخ من این است که کار با رنگ، همیشه یک فرایند آزمون و خطاست و برای کسب یک نتیجه قابل قبول گاهی اوقات باید کمی به عقب بازگردید. طبعاً ذهن یادگیرنده شما باید بگوید که انتخاب صحیح را انجام داده اید. با این وجود، تعدادی قانون برای دنبال کردن وجود دارد:

-همیشه قبل از رنگ آمیزی محل منبع نور را تعیین کنید .

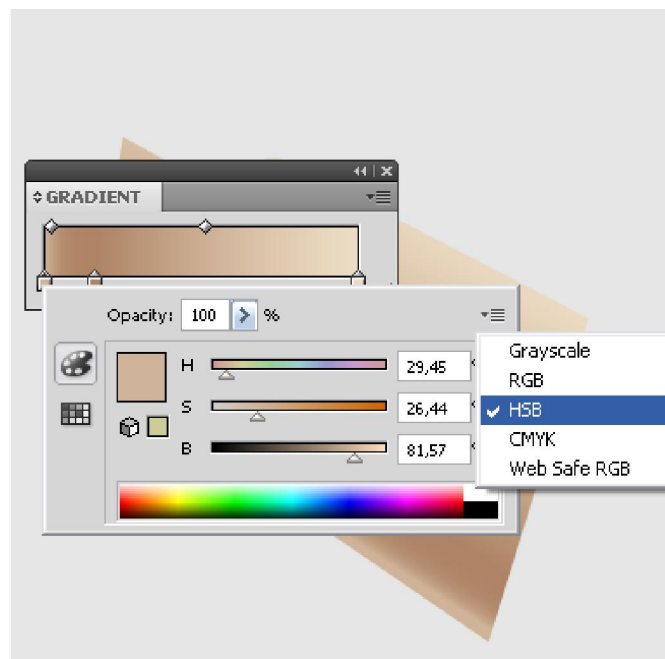


-از منابع نور متعدد استفاده نکنید. مغز انسان تصویر را به عنوان یک عکس درک نخواهد کرد. در مورد عکس، منابع نور متعدد می تواند به تصویر حجم اضافه کند، ولی طرح احتمالاً غیرواقعی به نظر می رسد.

-بازتاب های حاصل از اشیاء مجاور را فراموش نکنید. این بدین معنی است که شما باید به گرادیانت یک لغزنده اضافه کنید که بازتاب را ارائه کند.

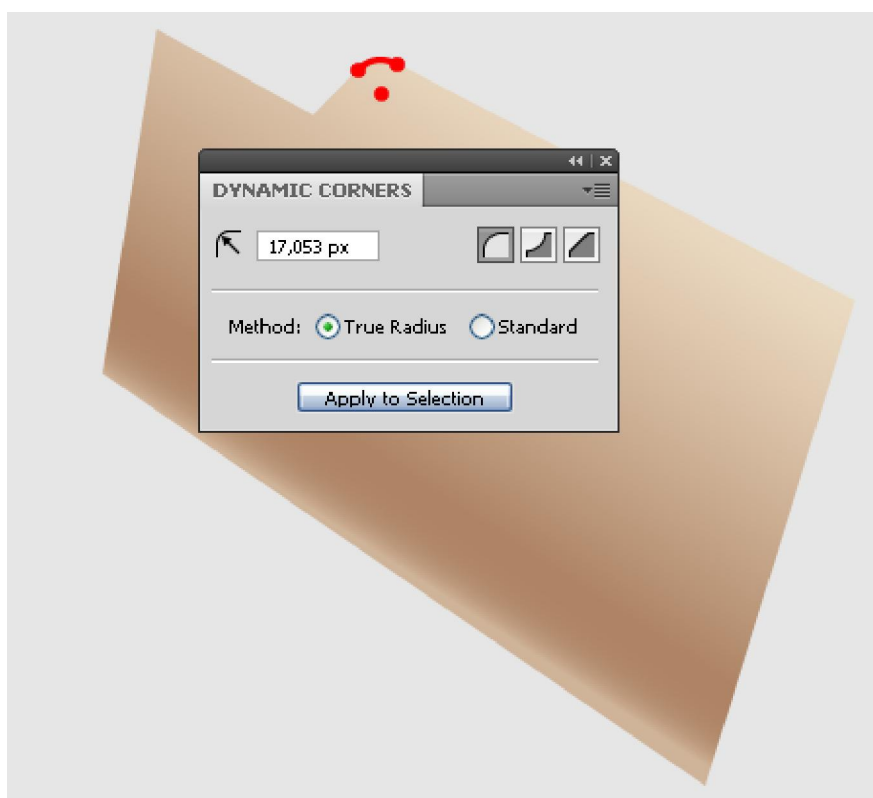


-برای درجات رنگ پایه، از مَد رنگ HSB استفاده کنید. تنظیم لغزنده (Saturation) S و B (Brightness) به شما اجازه خواهد داد رنگ را سریعاً و به سادگی تنظیم نمایید .



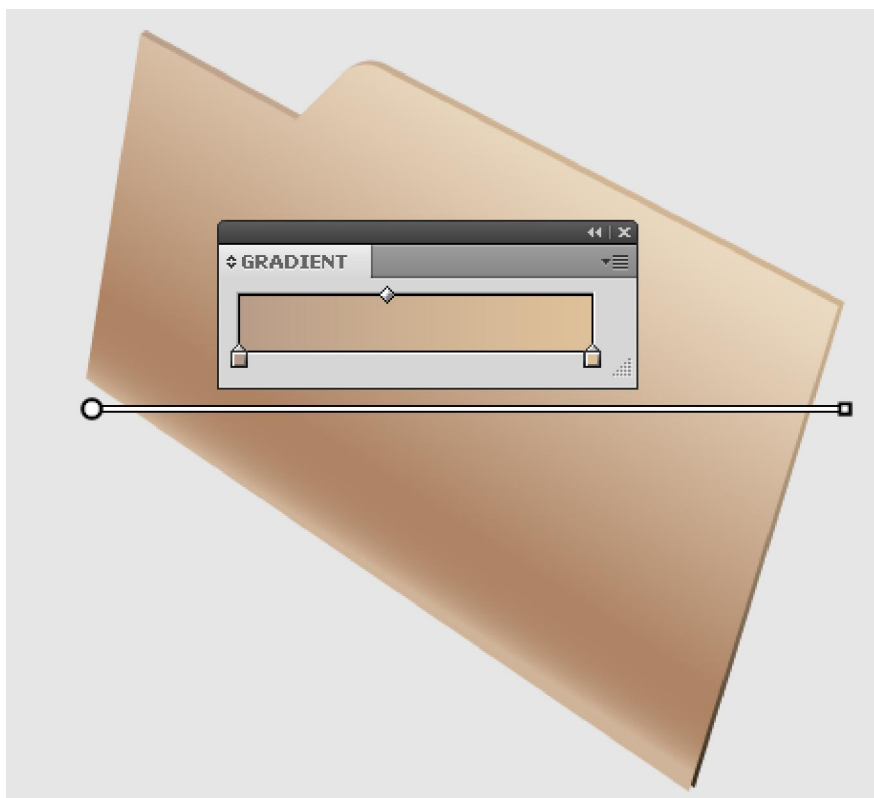
## گام 14

برای گرد کردن یکی از گوشه های شکل، از ابزار Dynamic Corners استفاده کردم. این ابزار به شما اجازه می دهد با یک کلیک و تنظیم شعاع توسط حرکت دادن نقطه یک گوشه یا وارد کردن مقدار دلخواه در پنل Dynamic Corners، گوشه ها را گرد کنید.



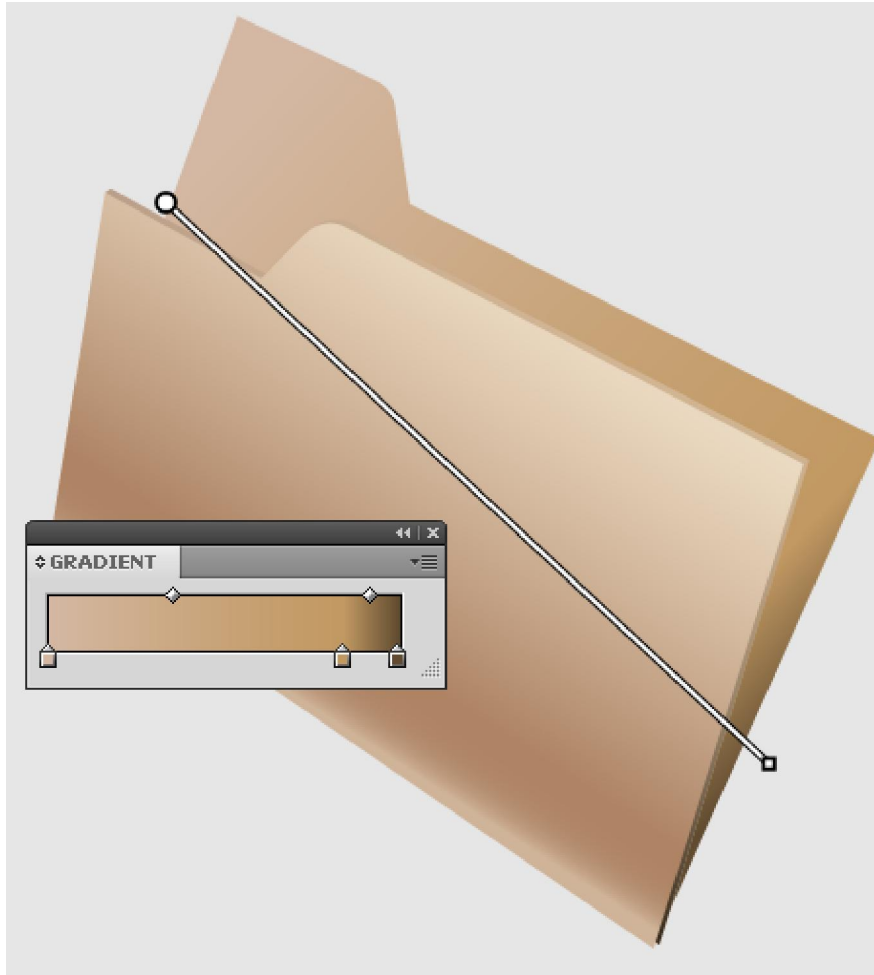
## گام 15

شکل جلوی فولدر را کپی کرده و آن را در عقب پیست نمایید. کپی را کمی به سمت بالا و راست حرکت دهید و سپس آن را با یک گرادیانت خطی پر کنید که باید توزیع نور در انتهای این شکل را نمایش دهد.

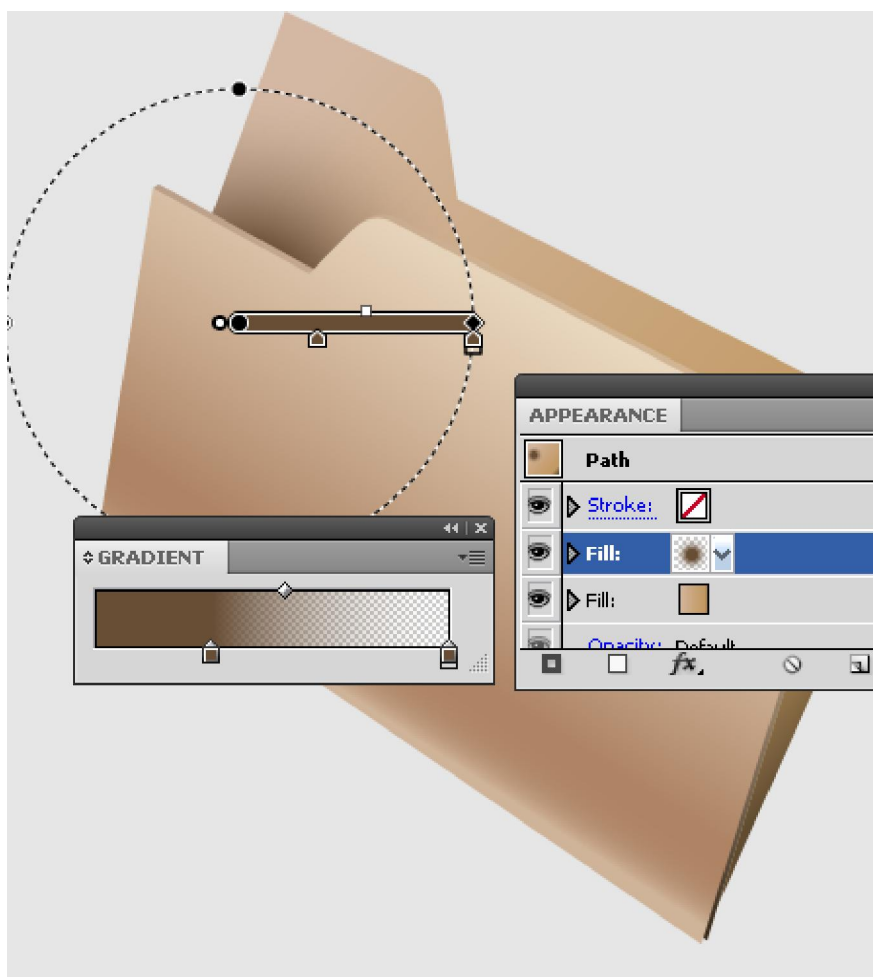


## گام 16

در بعضی موارد ما نمی توانیم توزیع نور بر روی سطح شی را تنها به وسیله گرادیانت خطی یا ستاره ای تولید نماییم.

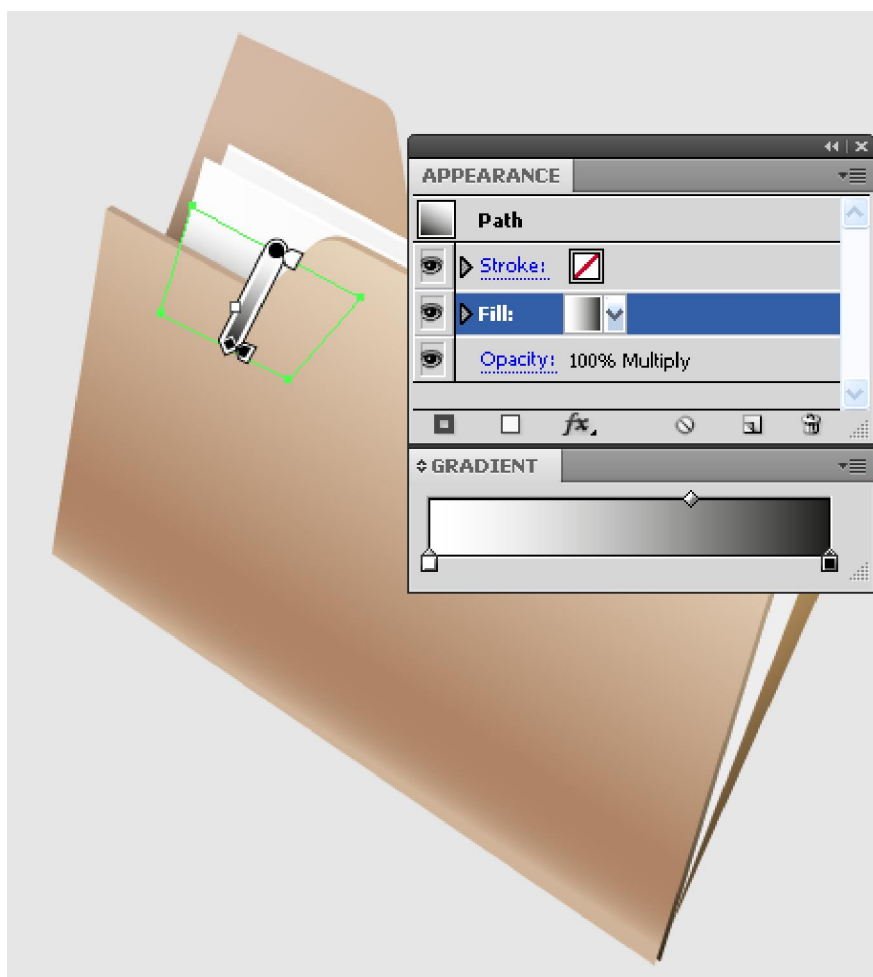


ولی می توانیم از پنل Appearance استفاده کنیم که به ما اجازه می دهد بر روی یک شی چند گرادیانت اعمال کنیم. یک fill جدید در پنل Appearance اضافه کرده و یک گرادیانت ستاره ای بر روی آن اعمال کنید؛ یکی از لغزنده ها opacity برابر 0% دارد.

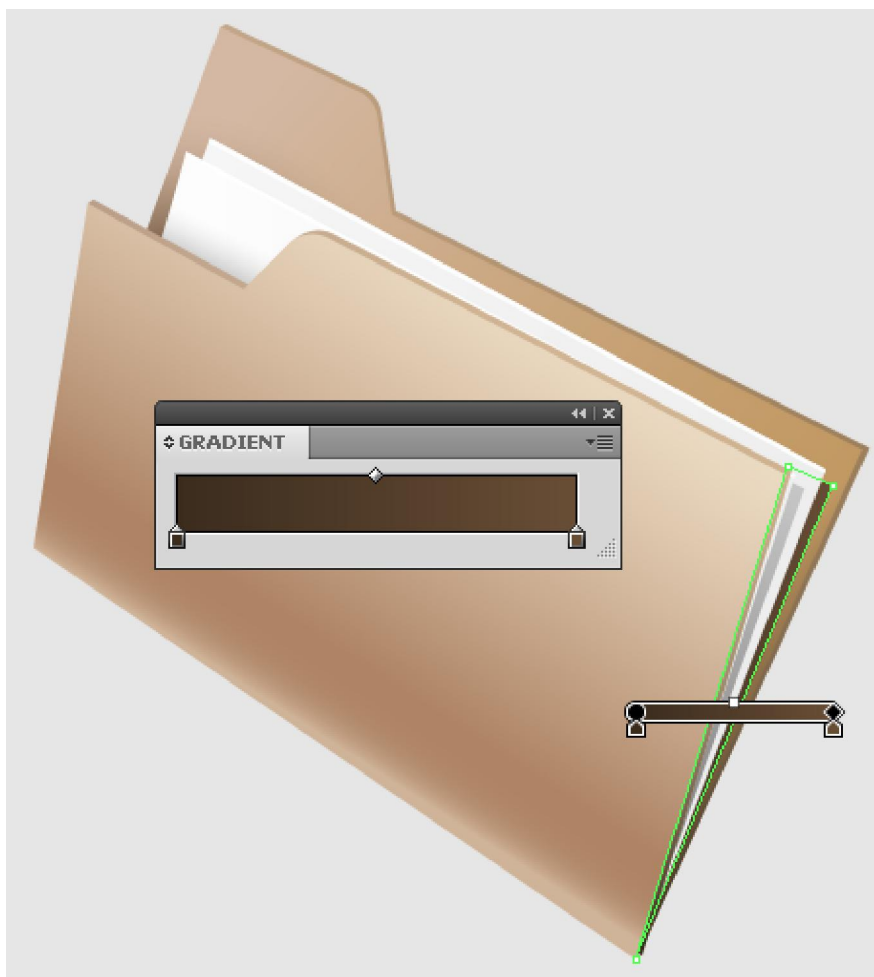


## گام 17

برای ایجاد سایه های داخلی می توانید اشیاء جدیدی ایجاد کرده و آن ها را با یک گرادیانت خطی از سفید به مشکی پر کنید. بعد از آن **Blending mode** این اشیاء را **Multiply** قرار دهید.

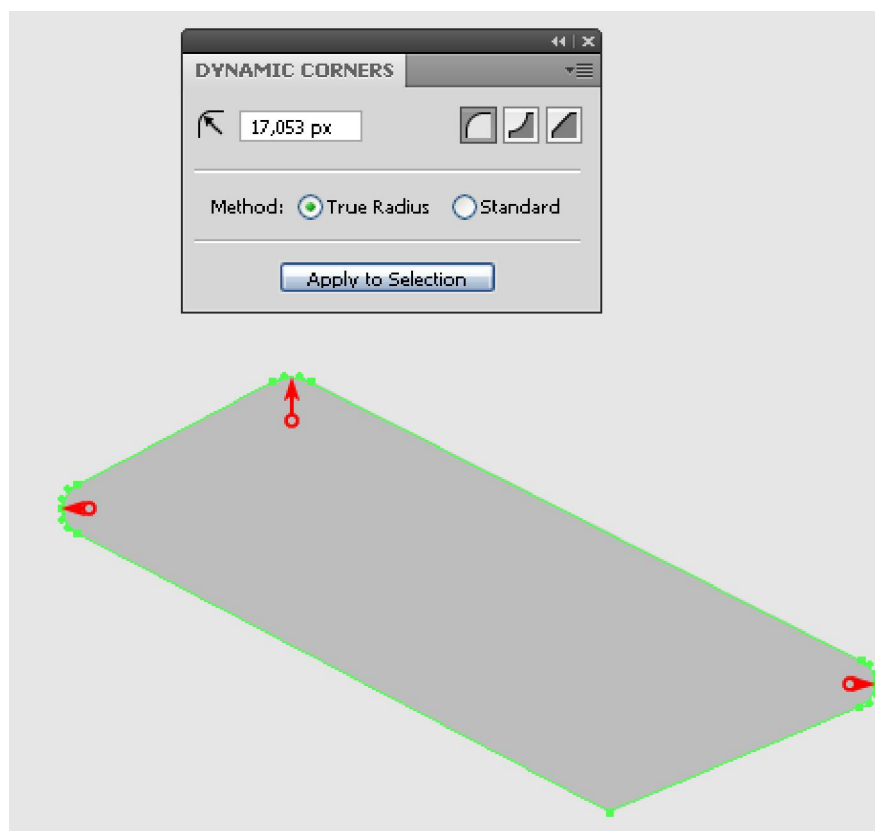


هنگام استفاده از این **Blending mode**، رنگ سفید، شفاف خواهد شد. در وضعیت مجاورت اشیاء وابسته به هم و یک منبع نور درخشان، سایه ها می توانند کنتراست بالایی به نمایش بگذارند و لبه های تیزی داشته باشند.

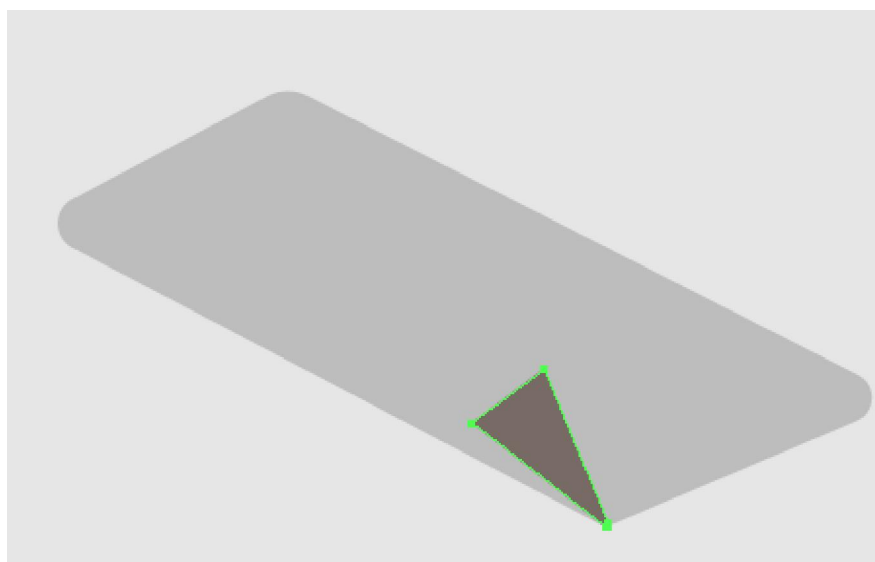


## گام 18

بگذارید نگاهی به تکنیک ایجاد سایه های ملایم برای مثال سایه برجسته فولدر ببندازیم. گوشه های شکل سایه را که در مرحله 11 ایجاد شد به کمک ابزار Dynamic Corners گرد کنید.



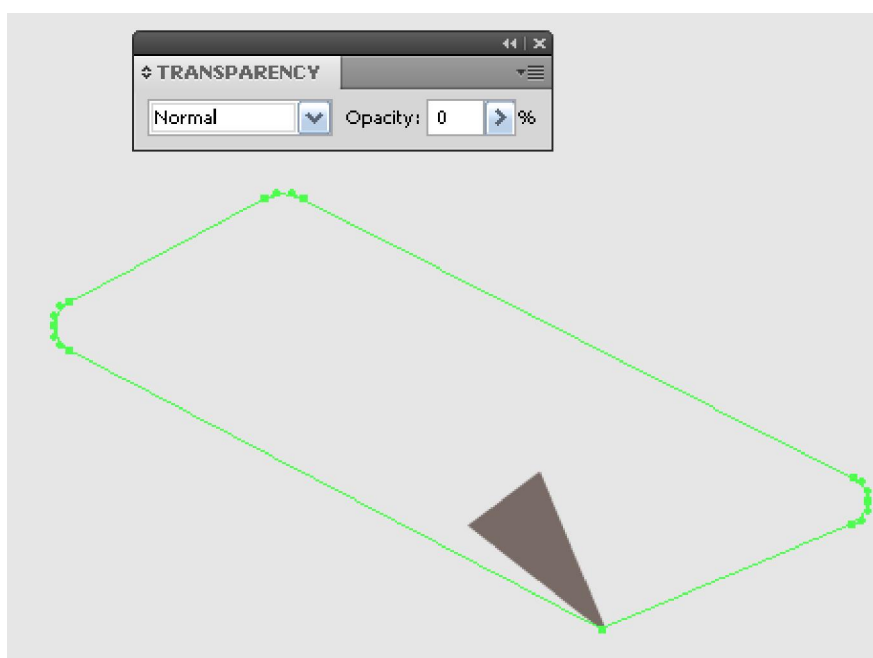
برای ایجاد سایه، از ابزار **Blend** استفاده کنید و گوشه های گرد شده به ما اجازه می دهد در آینده از تولید اشکال مصنوعی اجتناب کنیم. به کمک ابزار **Pen** کلید **P** شیء دیگری با رنگ قهوه ای روشن ایجاد کنید.



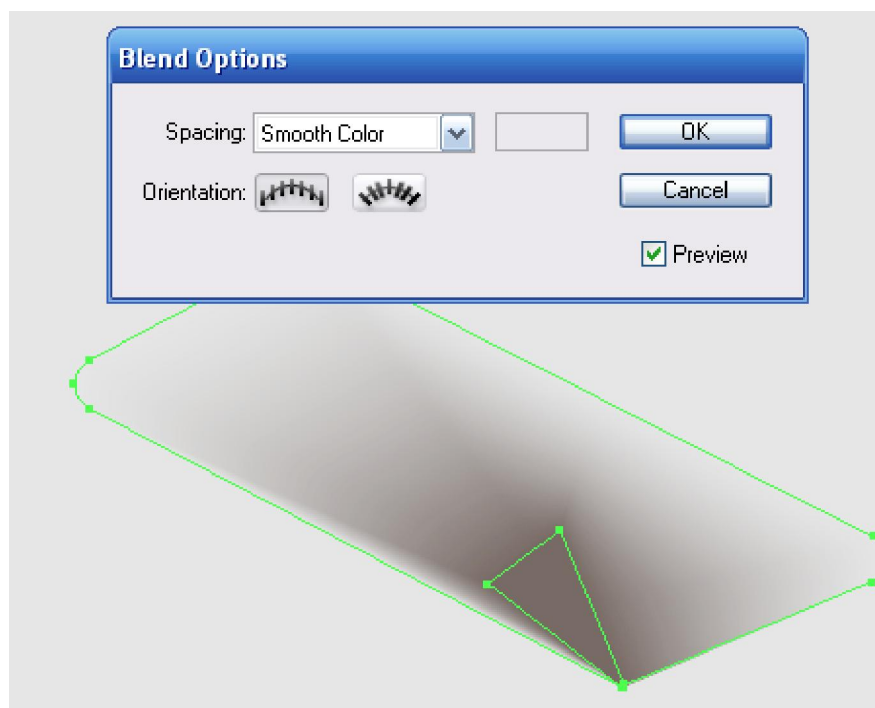
من ترجیح می دهم سایه های رنگی ایجاد کنم و این کار به خاطر این است که این رنگ را برای پر کردن شیء انتخاب کردم.

## گام 19

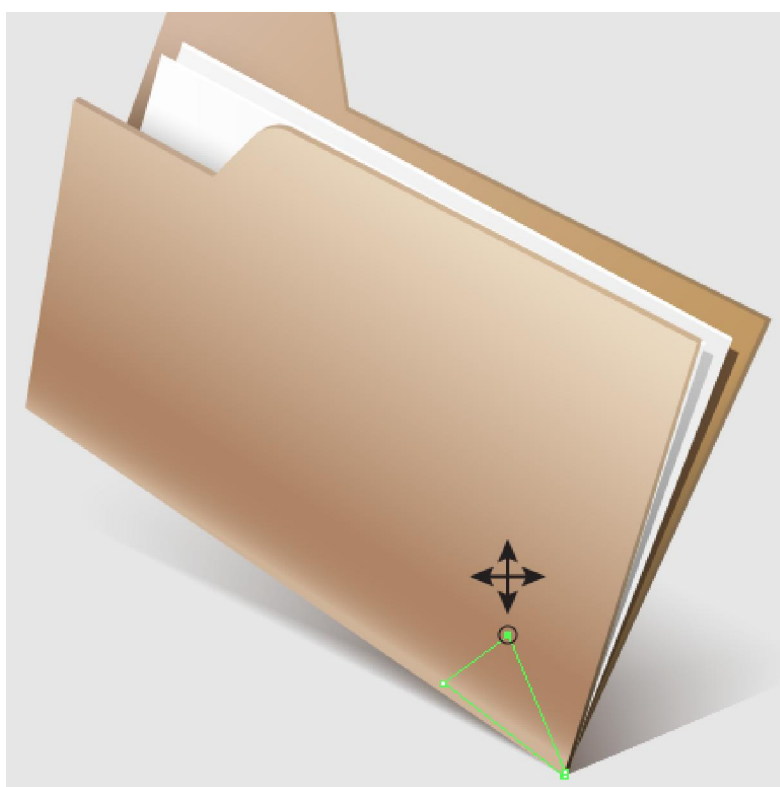
در پنل Transparency برای شکل بیرونی سایه opacity را برابر 0% قرار دهید.



هر دو شکل را انتخاب کرده و به مسیر **Object > Blend > Make** بروید .

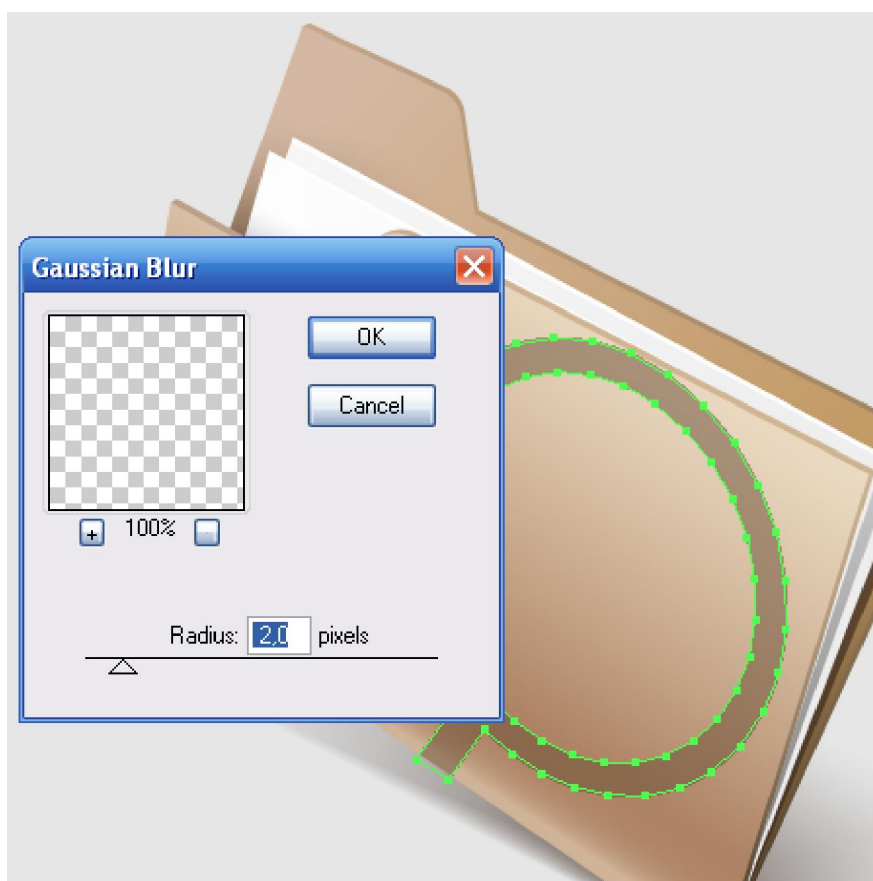


کنترل شدت و شکل سایه به وسیله حرکت دادن نقاط شکل بالایی شی ترکیبی صورت می گیرد.



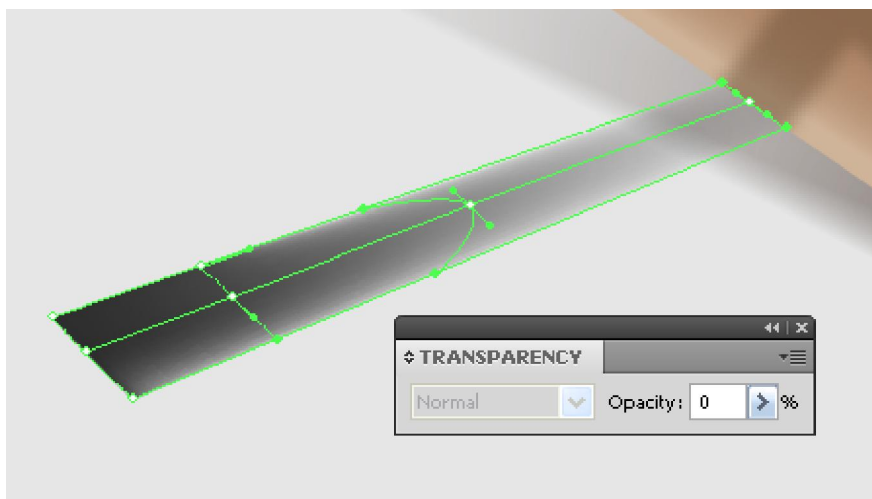
## گام 20

لبه های لطیف سایه می تواند با افکت های بیت مپی ایجاد شود. این کاری است که با سایه برجسته ذره بین بر روی فولدر انجام دادم. شکل سایه ها را انتخاب کرده و به مسیر **Effect > Blur > Gaussian Blur...** رفته و در دیالوگ باکس Radius را تنظیم کنید.



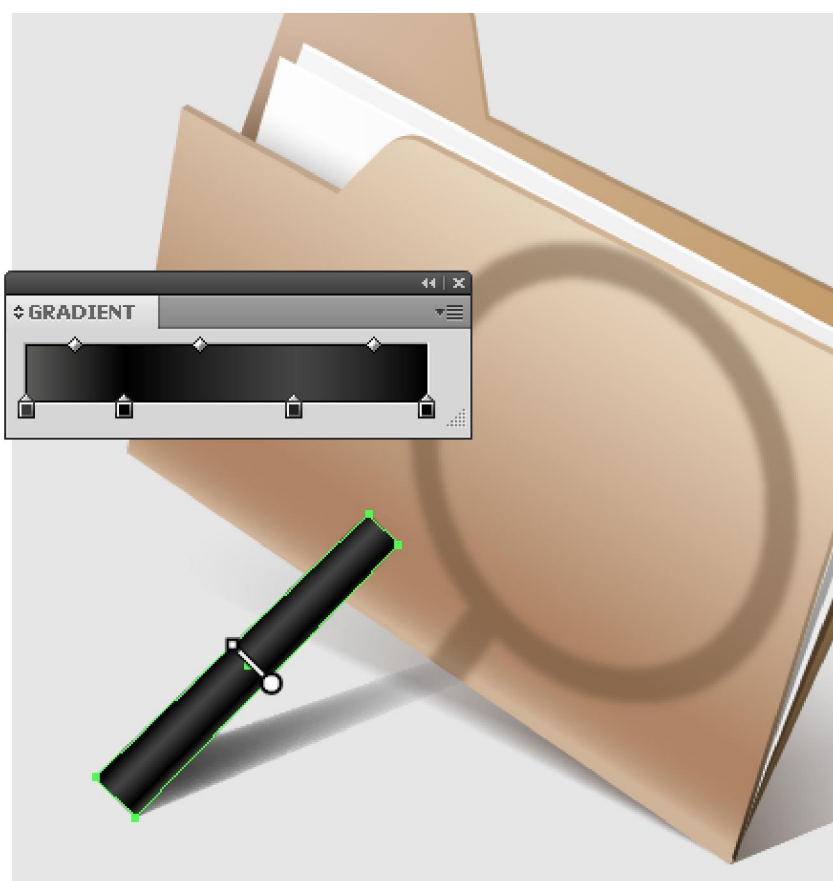
## گام 21

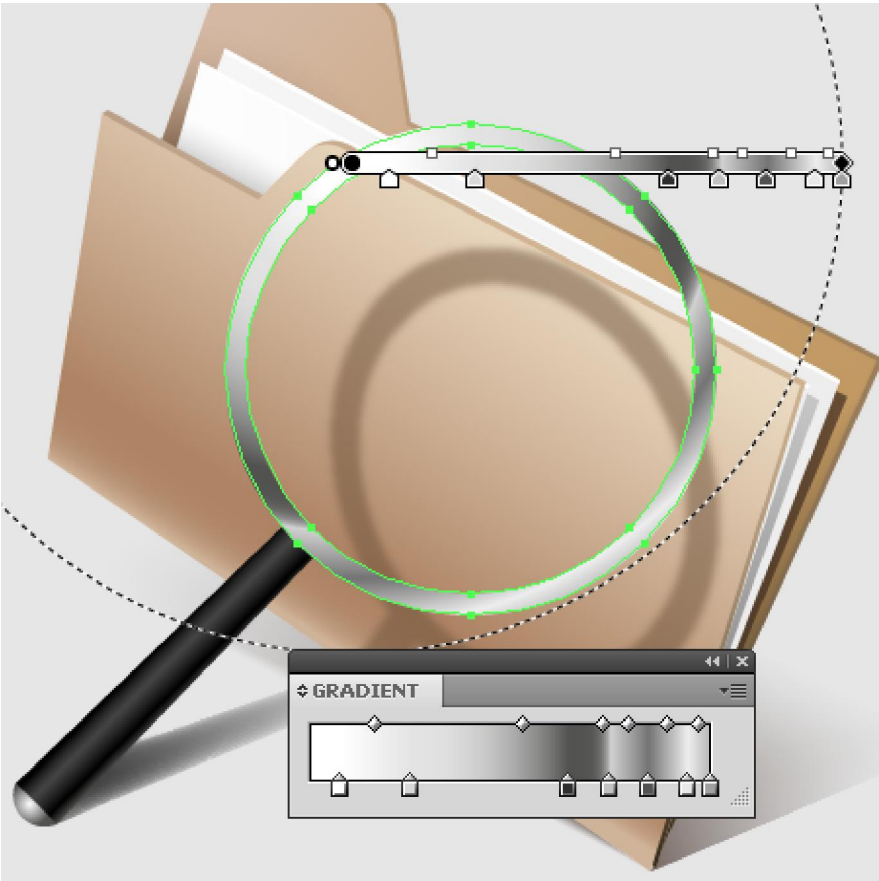
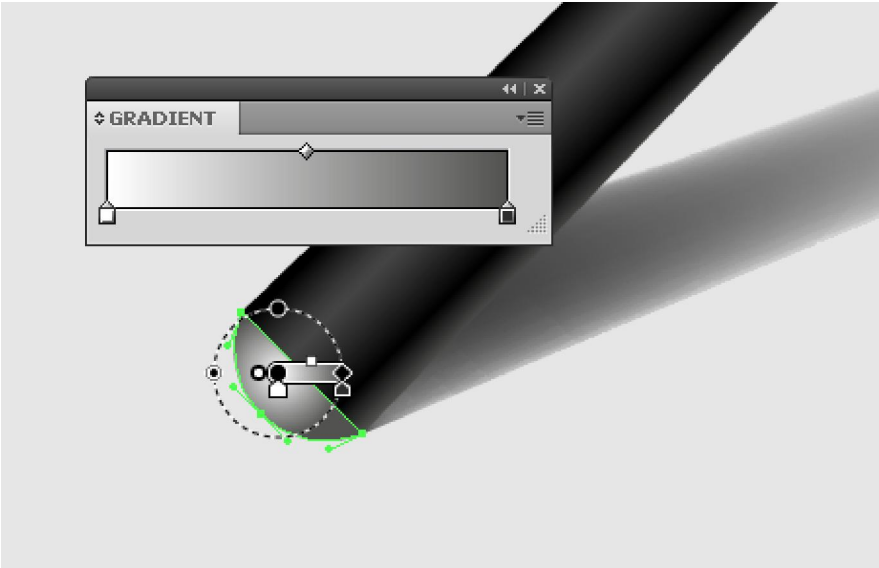
من سایه دسته ذره بین را با استفاده از ابزار Gradient Mesh ایجاد کردم. در ادوب ایلوستریتور CS5 و بالاتر می توانیم شفافیت گره های Gradient Mesh را تغییر دهیم. من از این فرصت شگفت انگیز استفاده کردم.



## گام 22

اشیائی که ذره بین را ساخته اند به همراه گرادیانت های مربوطه انتخاب کنید. امیدوارم الان اصول کار با این fill ها را فهمیده باشید. این فرایند در تصاویر زیر نمایش داده شده است:

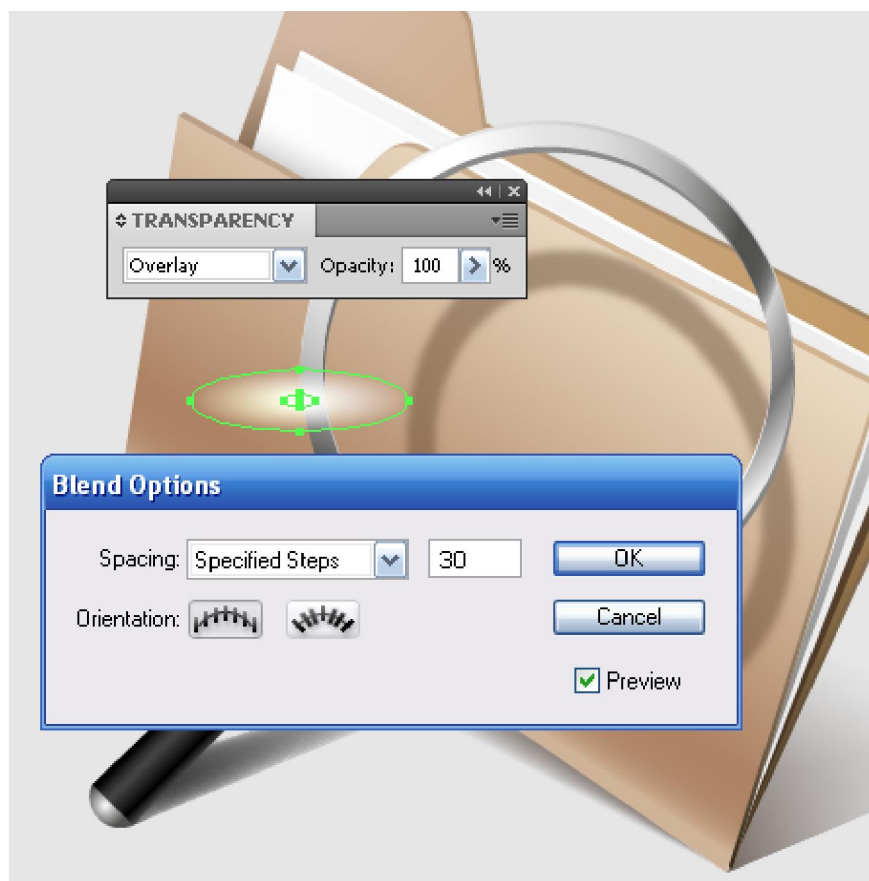




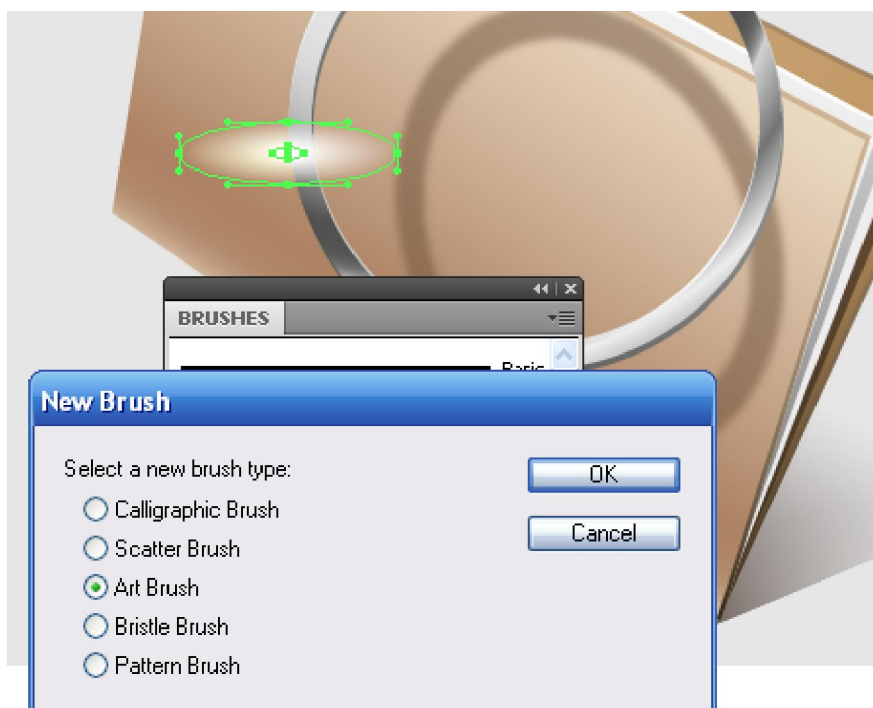


## گام 23

اکنون اجازه دهید پرتو درخشان را ایجاد کنیم. دو بیضی ایجاد کنید fill. بیضی پایینی و بزرگتر سفید رنگ و opacity آن 0% است fill. بیضی بالایی و کوچکتر زرد روشن و opacity آن 100% است. هر دو بیضی را انتخاب کرده و به مسیر **Object > Blend > Make** بروید. برای شیء ترکیبی **Blending mode** را روی **Overlay** تنظیم نمایید.



شئ ترکیبی را به پنل Brushes درگ کنید و براش را به عنوان یک Art Brush جدید ذخیره نمایید.

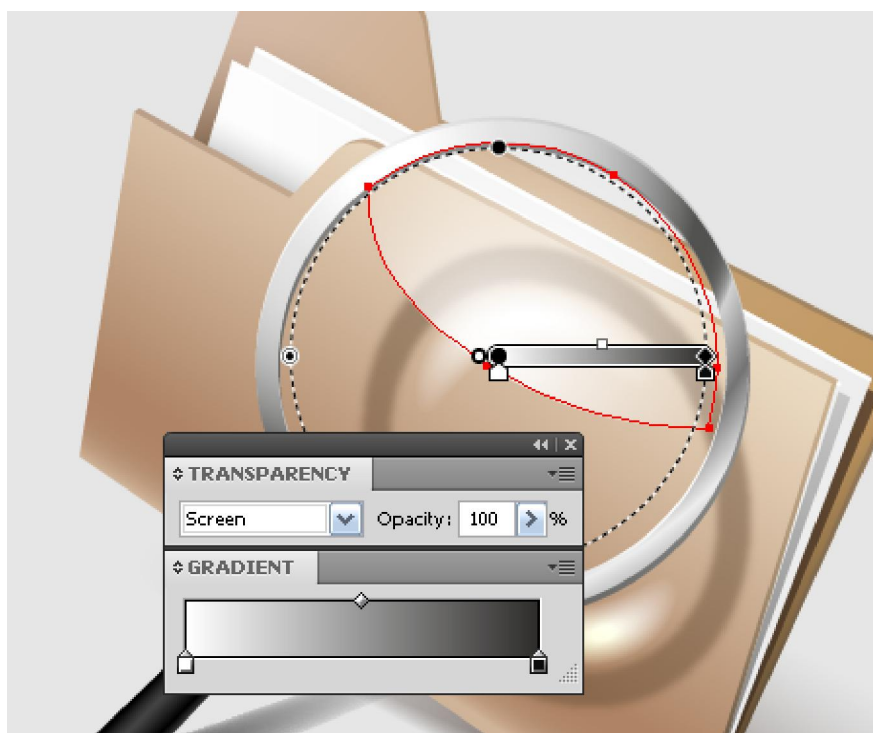


## گام 24

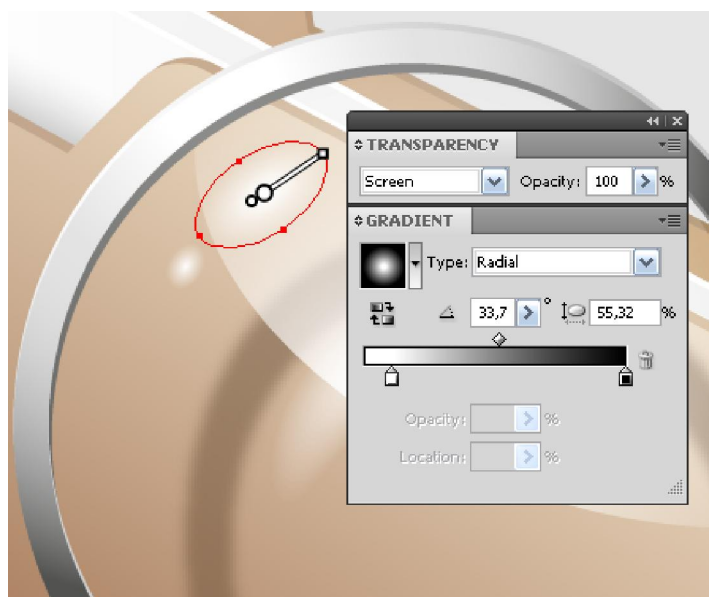
به کمک ابزار) Pen کلید (P دو قطعه منحنی ایجاد کرده و براش ساخته شده را بر روی آن ها اعمال نمایید.



شکل پرتو را بر روی شیشه ایجاد کنید. آن را با یک گرادیانت ستاره ای از سفید به مشکی پر کنید و سپس Blending mode این شکل را روی Screen تنظیم نمایید.



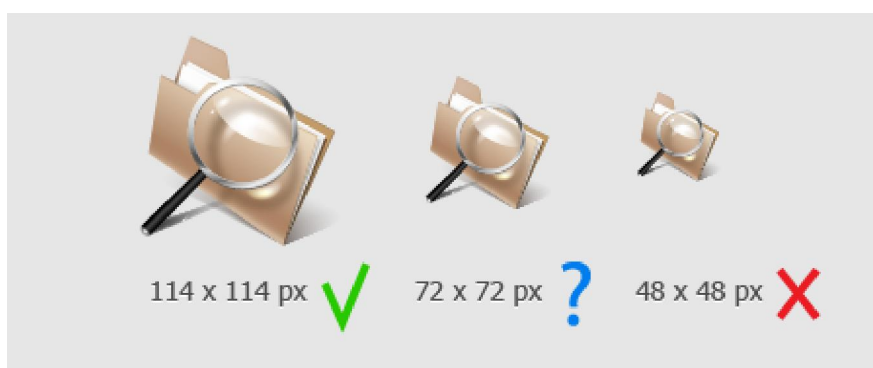
با استفاده از این تکنیک، پرتوهای کوچکتري بر روی شیشه ایجاد کنید .





## نتیجه

بسیار خوب، ما یک آیکن 512 در 512 پیکسلی ساختیم. این اشتباه است که فکر کنیم آیکن های کوچکتر می توانند توسط اشیاء برداری ساده تر ساخته شوند. اجازه دهید این ادعا را امتحان کنیم. آیکن را به اندازه های استاندارد کاهش دهید.



آیکن هایی با اندازه 114 در 114 پیکسل یا بزرگتر کم و بیش رضایت بخش به نظر می رسند، ولی اندازه های کوچکتر یک مشتری سخت گیر را راضی نخواهد کرد. برای این کار شما باید عناصر کوچک را حذف کرده یا حتی دوباره طراحی کنید. این در آموزش بعدی ما انجام خواهد شد !



+ بسته بندی شکل و باکیفیت

مجموعه بی نظیر تصاویر وکتور پکیج ۲

[www.persianGFX.com](http://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 سه 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 378 آموزش حرفه ای و مقدماتی نرم افزار فتوشاپ با فرمت پی دی اف به همراه تصاویر و فایل های ضمیمه
- بیش از 229 آموزش حرفه ای و مقدماتی نرم افزار ایلوستریتور با فرمت 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 224 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









