

آموزش نحوه ترسیم آیفون 4 در فتوشاپ

در ابتدا لازم است یادآور شوم به دلیل طولانی بودن این آموزش، کل آن به سه بخش تقسیم شده و با فاصله چند روز از همدیگر به شما عزیزان تقدیم خواهند شد. فایل PDF هر قسمت به طور مجزا در انتهای آن بخش ارائه می شود و در انتهای قسمت سوم نیز، هر سه بخش آموزش در قالب یک فایل کامل PDF تقدیم می شود.

در این آموزش تصویری، یک دستگاه آیفون 4 را با استفاده از فتوشاپ ترسیم می کنیم. در این جا ما از تکنیک های مختلفی شامل ابزار قلم، ابزار اشکال فتوشاپ و سبک های لایه برای ترسیم این گوشی موبایل اپل (که در همه جا حاضر است)، استفاده خواهیم نمود. ما مصمم به ارائه جزئیات صحیح هستیم تا مطمئن شویم که محصول نهایی مان تا حدی که ممکن است به نمونه واقعی شبیه باشد.

نویسنده این مطلب آقای Mohammad Jeprie از اندونزی اندکه در سایت DesignInstruct مشغول به فعالیت هستند و آن طور که در بیوگرافی ایشان آورده شده: عاشق به اشتراک گذاری دانششون در این زمینه با دیگران هستند، باشد که ما نیز چنین باشیم!

[توضیح: در این نوشتار - به خاطر این که یک موضوع تخصصی است - سعی می کنیم تا حد امکان از کلمات و عبارات زبان اصلی استفاده کنیم.]

تصویر نهایی:



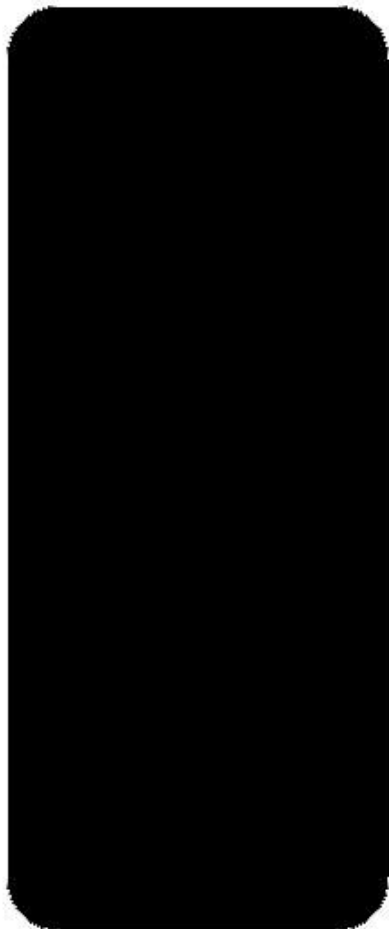
گام مقدماتی: کاوش

پیشنهاد می‌کنم قبل از آغاز طراحی آیفون به جستجو پیرامون تصاویری از آن بپردازید و در آن‌ها خوب دقت نمایید. آشنا شدن با موضوع مورد نظر، گام مقدماتی مناسبی محسوب می‌شود. در این مورد خاص به کنکاش در سایت Apple بپردازید و در سایت گوگل نیز تصاویر مربوط به "iPhone 4" را جستجو کنید.

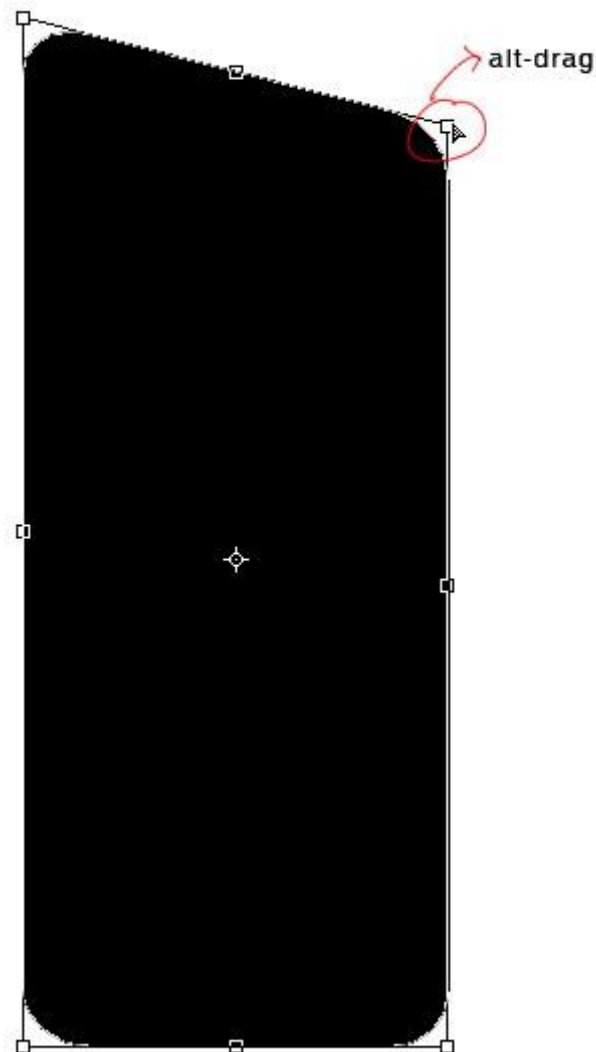
بهتر از همه این است که اگر گوشی آیفونی در اختیار دارید به بررسی دقیق آن بپردازید. بافت و جنس گوشی را احساس کنید و نحوه بازتاب نور را بر سطوح مختلفش ببینید.

گام 1: ترسیم نمای ظاهری آیفون

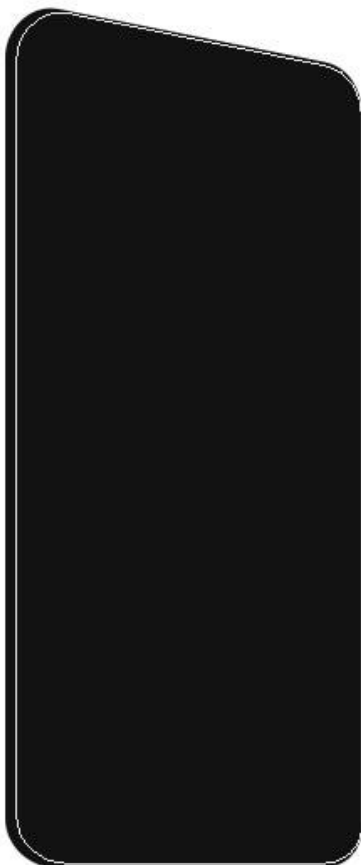
ابتدا، یک سند جدید فتوشاپ با اندازه $1800 \times 1600 \text{px}$ ایجاد کنید. من همیشه هنگام ترسیم یک شیء شبه واقعی از یک پرده بزرگ استفاده می‌کنم زیرا که اندازه بزرگتر پرده، هنگام ترسیم جزئیات کوچک مرا یاری می‌کند. برای ایجاد یک چهار ضلعی با گوشه‌های مدور و سیاه رنگ، از ابزار **U) Rounded Rectangle (U)** با شعاع **60px (Radius)** و هم چنین گزینه **Paths** انتخاب شده، استفاده نمایید.



برای فعال کردن قابلیت Free Transform دکمه های **Ctrl/Cmd + T** را بفشارید. در ادامه دکمه **Alt/Option** را پایین نگه داشته و گوشه بالا-راست کنترل ترنسفورم را همانند تصویر زیر به سمت پایین بکشید. این عمل باعث می شود آن گوشه دورتر به نظر برسد.

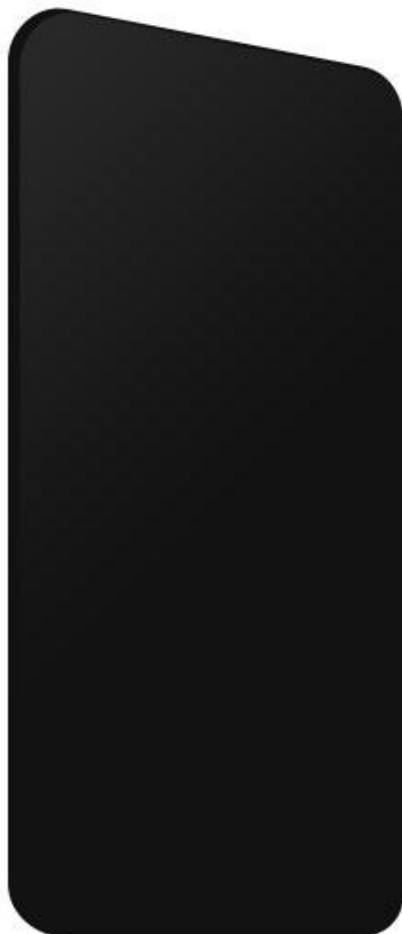
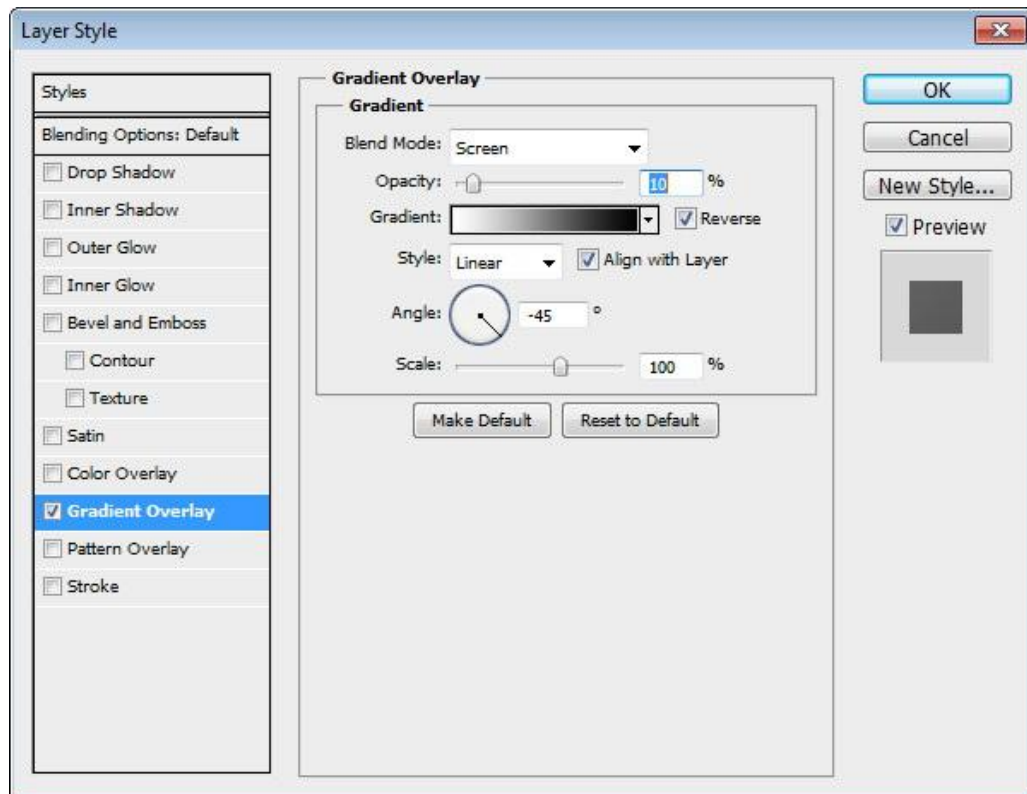


در طراحی مناظر دقیق می بایست قانونی اساسی را به خاطر بسپارید: عناصر دورتر می بایست کوچک تر باشند. حال با توجه به این قانون، گوشه پایین-راست را نسبت به گوشه بالا-راست اندکی کوچک تر می کنیم.



از نمای کنونی آیفون تان کپی تهیه کنید (Duplicate) و از Free Transform برای اصلاح شکل دوم استفاده کنید؛ به عنوان مرجع، تصویر روبرو را ببینید.

روی شکل دومتان Gradient Overlay دقیقی را اعمال کنید.



تصویری پایه ای از نمای روبروی آیفون:

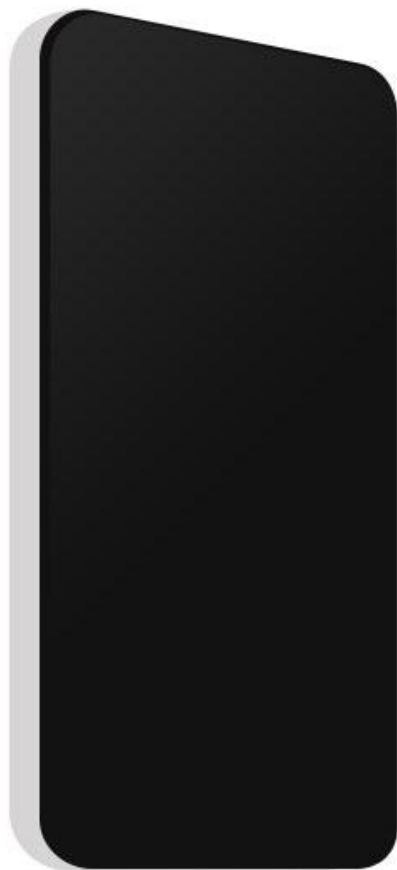
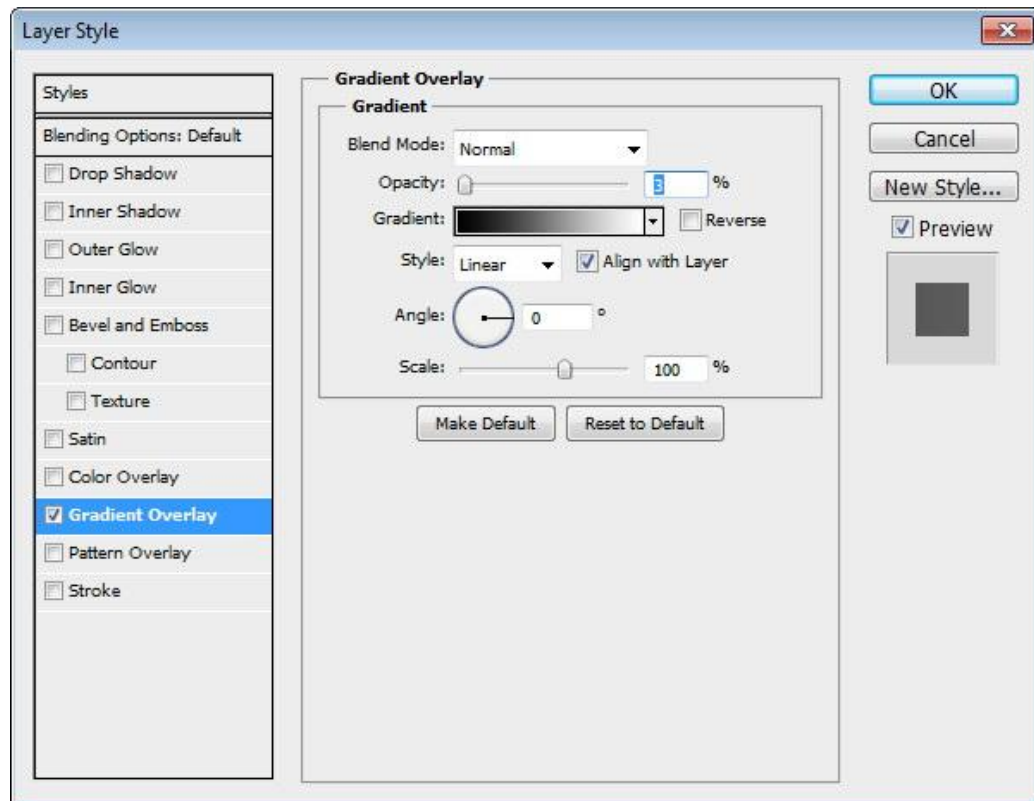
گام 2: ایجاد نمای کناری آیفون

حال بیایید کناره‌ی آیفون را هم ایجاد کنیم. این لبه، اصطلاحاً نوار (band) آیفون نامیده می‌شود و از فولاد ضد زنگ ساخته شده است. شکل قبلی را مجدداً تکثیر (Duplicate) کنید و در زیر دیگر اشکال قرار دهید و در گام بعد اندکی آن را به سمت چپ حرکت دهید و رنگش را به خاکستری کم رنگ (#dedbdc) تغییر دهید.

Color: #dedbdc



بر روی شکل خاکستری رنگ نیز Gradient Overlay را اعمال کنید.

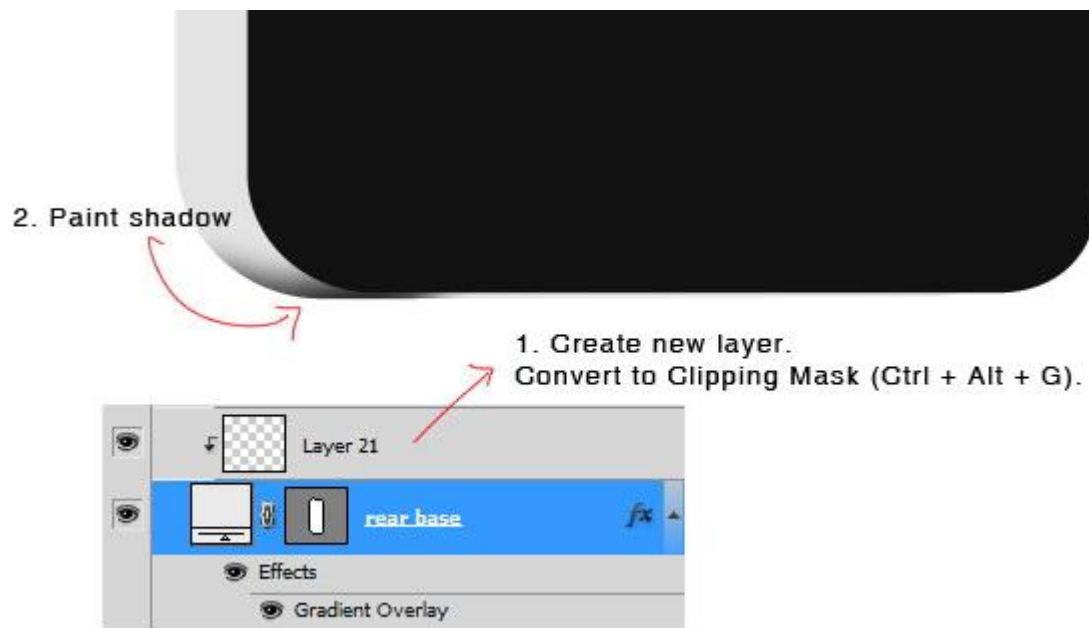


این، جایی است که اکنون هستیم:

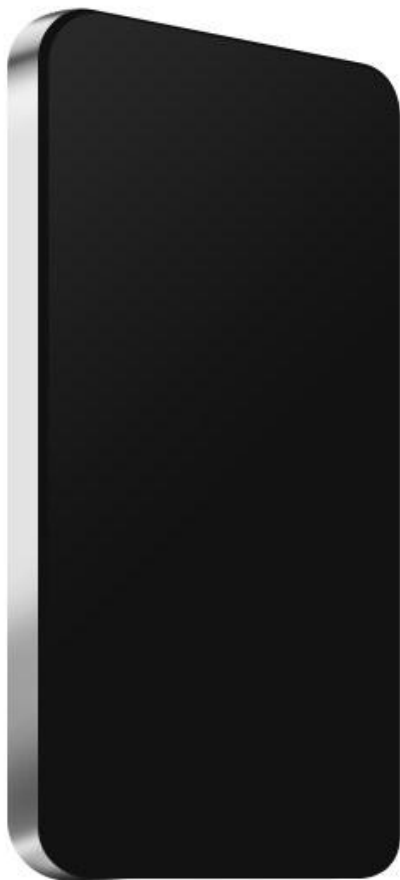
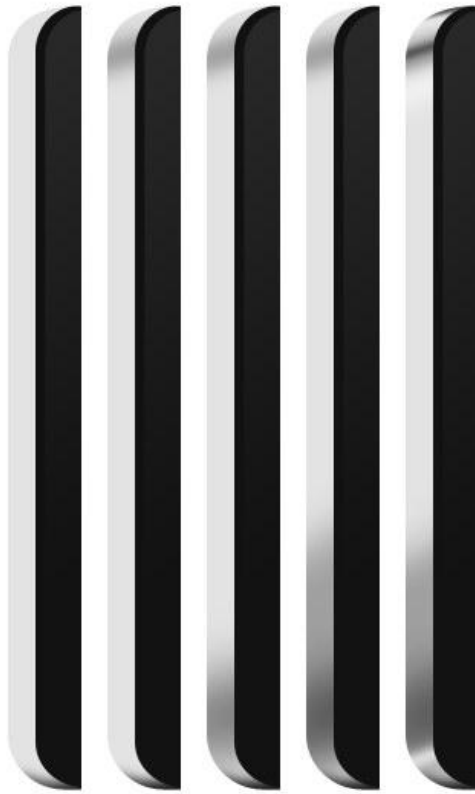
گام 3: سایه دار کردن کناره آیفون

لایه جدیدی بسازید و آن را بالای لایه نوار آیفون قرار دهید. با فشردن کلیدهای **Ctrl/Cmd + Alt/Option + G** یا راست کلیک روی لایه و انتخاب گزینه **Create Clipping Mask**، لایه جدید را به یک **clipping mask** تبدیل کنید. ایجاد یک **clipping mask** این اطمینان را به ما می دهد که هر آن چه را که در لایه جدید رسم می کنیم درون نوار آیفون قرار خواهد گرفت.

برای ترسیم سایه تیره در قسمت پایینی آیفون، از ابزار قلم مو (**Brush Tool (B)**) با یک قلم موی ملایم و میزان **Opacity** بین 20-25% استفاده کنید.



این پروسه را برای دستیابی به **highlight** ها و سایه های بیشتر تکرار کنید. برای سایه ها از رنگ مشکی و برای قسمت های روشن از سفید استفاده کنید. به شما پیشنهاد می کنم از چندین لایه و برای هر لایه به طور مجزا از یک **stroke** قلم مو استفاده کنید. در این روش می توانید با تغییر میزان کدری (**opacity**) لایه ها، به سادگی، یک افکت سایه یا روشن منحصر به فرد را به وجود بیاورید. در ادامه اصلاحات را به وسیله ابزار پاک کن (**Eraser Tool (E)**) اعمال کنید و یا حتی اگر نتیجه کار خوب از آب درنیامد کل لایه را حذف کنید. من از حدود 10 لایه برای رسیدن به سایه کناره آیفون استفاده کردم؛ این فرآیند را می توانید در تصویر زیر مشاهده کنید:



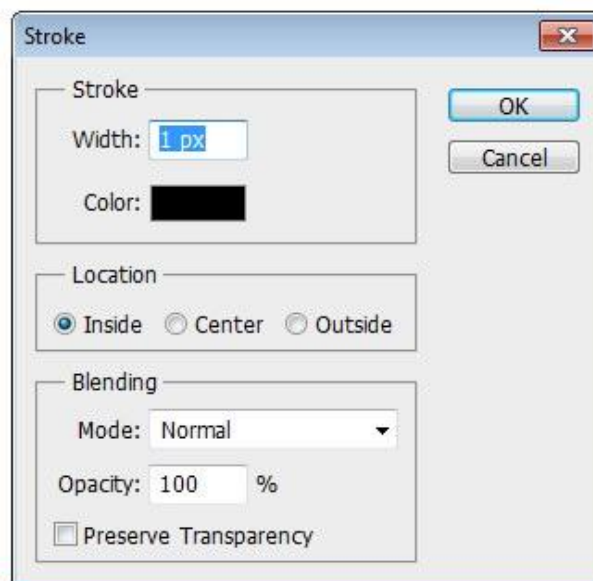
این تصویری است که تا کنون ایجاد کرده ایم:

گام 4: ایجاد کناره سفت آیفون

برای بارگذاری یک انتخاب (selection) در اطراف لایه کناره آیفون، دکمه **Ctrl/Cmd** را فشار داده و بر روی لایه کناره کلیک کنید.



لایه جدیدی ایجاد کنید و سپس به این آدرس بروید: **Edit > Stroke**. در پنجره **Stroke**، رنگ را روی مشکی، ضخامت (Width) را **1px** و در آخر مکان (Location) را نیز بر روی **Inside** تنظیم نمایید (به این خاطر که **stroke** درون selection ساخته شده است).



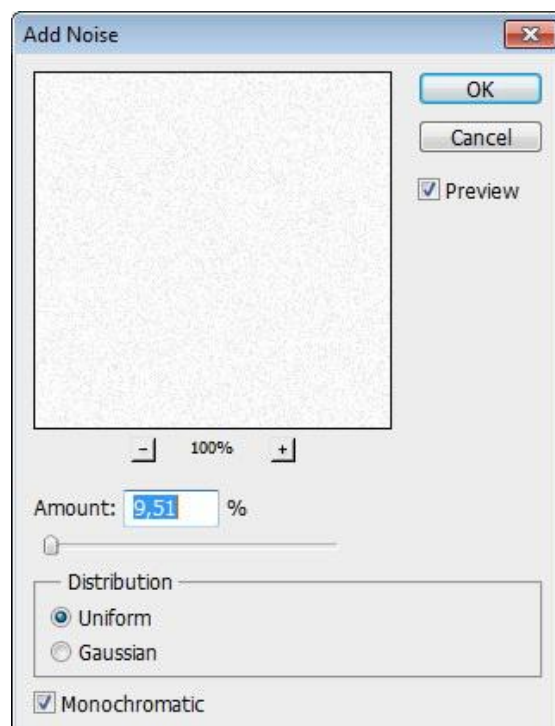


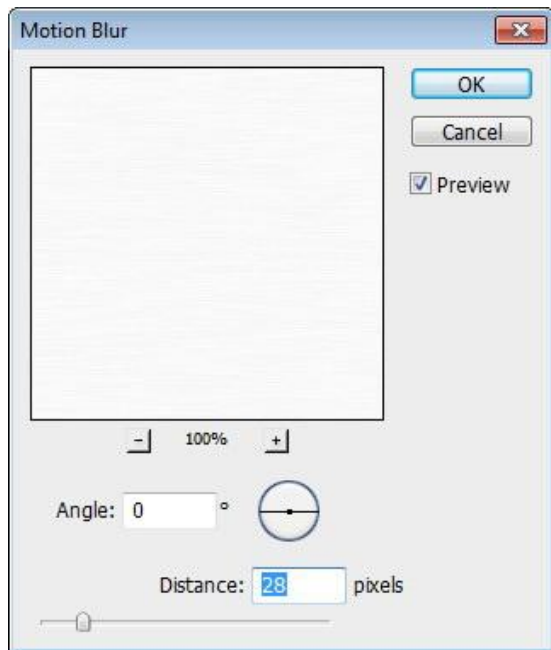
اکنون می بایست آیفونمان دارای لبه ای سفت و زیبا شده باشد.

گام 5: به کاربردن بافتی از جنس فولاد ضد زنگ

آیفون 4 به خاطر به کاربردن فولاد ضد زنگ در کناره‌هایش اندکی با دیگر نسل‌های پیشینش متفاوت است، که این امر باعث شده که از لحاظ ظاهری دستگاه موبایل قوی‌تری را به نمایش بگذارد. این نوار به عنوان آنتن دستگاه نیز عمل می‌کند. خوب، بیایید این سطح فولادی ضد زنگ را در کناره آیفون ایجاد کنیم. برای شروع لایه جدیدی بسازید و آنرا با رنگ سفید پر کنید.

در ادامه این مسیر را طی کنید: **Filter > Noise > Add Noise**.

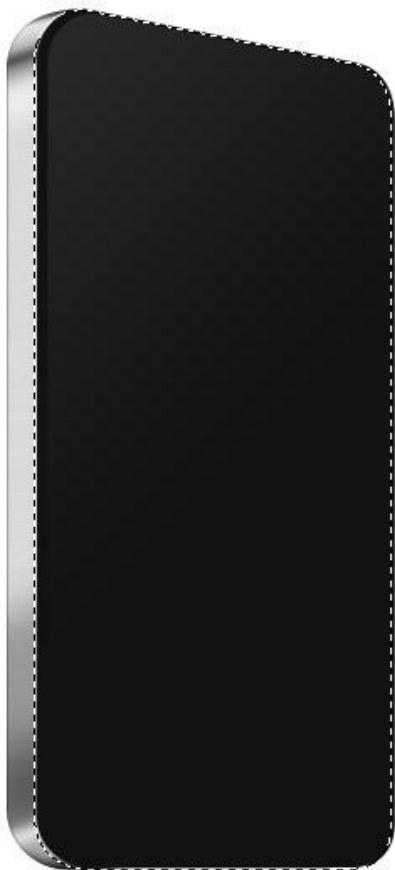




حال به **Filter > Blur > Motion Blur** بروید.

این لایه جدید را بالای لایه کناره آیفون (side layer) و زیر همه لایه های سایه و highlight قرار دهید. Blend Mode این لایه را بر روی گزینه Multiply تنظیم نمایید.





گام 6: ایجاد یک لبه اضافی (Inset Edge)

برای بارگذاری یک انتخاب (selection) در اطراف لایه نمای آیفون (face layer)، دکمه Ctrl/Cmd را فشار داده و بر روی لایه نما کلیک کنید. توسط کلیدهای جهت نمای کیبورد، selection را به میزان 2px به سمت چپ منتقل کنید.



لایه جدیدی ایجاد کنید و selection ای که ایجاد کرده ایم را با رنگ سفید پر کنید.

برای ایجاد selection در

اطراف لبه اضافی، دکمه

Ctrl/Cmd را فشرده و بر

روی لایه ای که در گام قبل

ایجاد کردیم کلیک کنید.

مجددا لایه جدیدی ایجاد

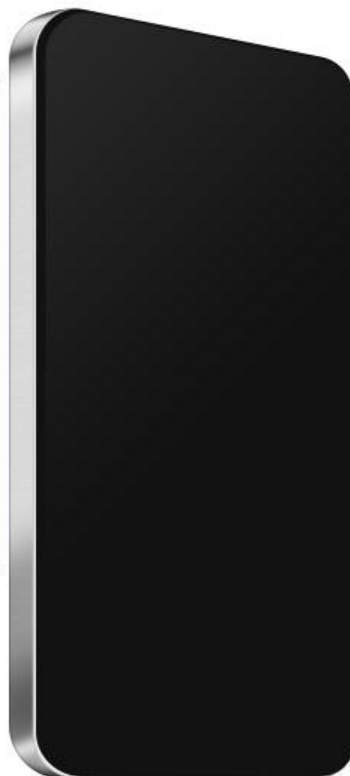
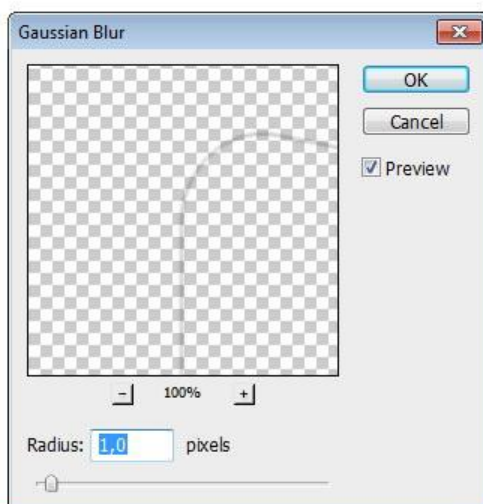
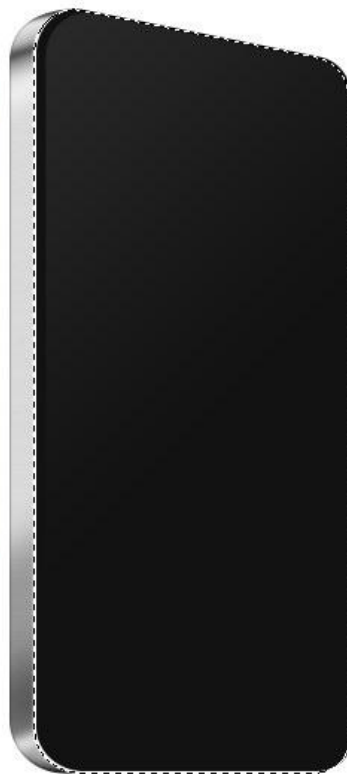
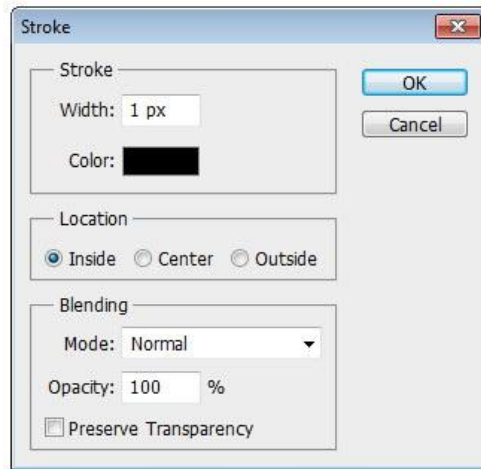
کنید و به منوی Edit >

Stroke بروید و مقدار پهنا

(Width) را 1px، رنگ را

مشکی و Location را بر

روی Inside تنظیم کنید.



برای ملایم کردن stroke

به این مسیر بروید: Filter >

Blur > Gaussian Blur

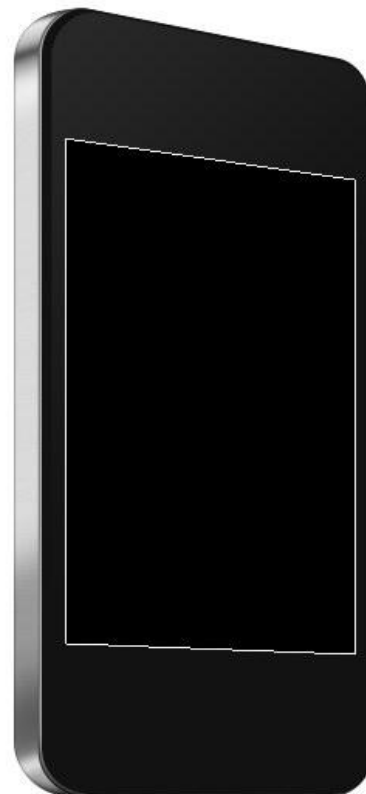
گام 7: تاریک کردن قسمت پایینی آیفون

از ابزار براش برای ترسیم سایه در قسمت زیرین آیفون استفاده نمایید.

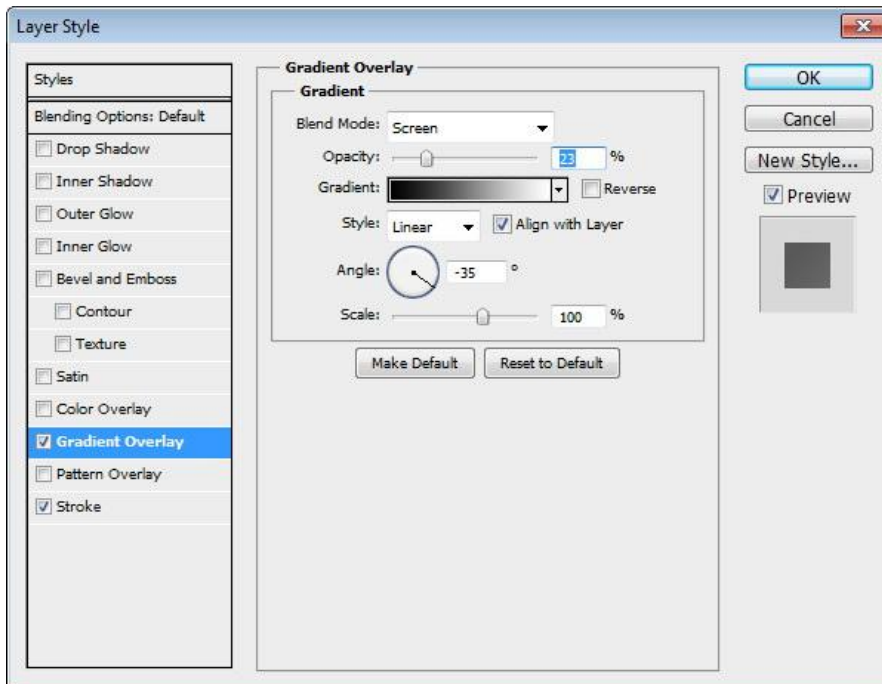


گام 8: ساخت صفحه نمایش آیفون

ابتدا مستطیلی مشکی رنگ رسم کنید و در ادامه از **Free Transform** (Ctrl/Cmd + T) برای تغییر پرسپکتیو مستطیل در جهت مطابقت دادن آن با نمای آیفون استفاده کنید.



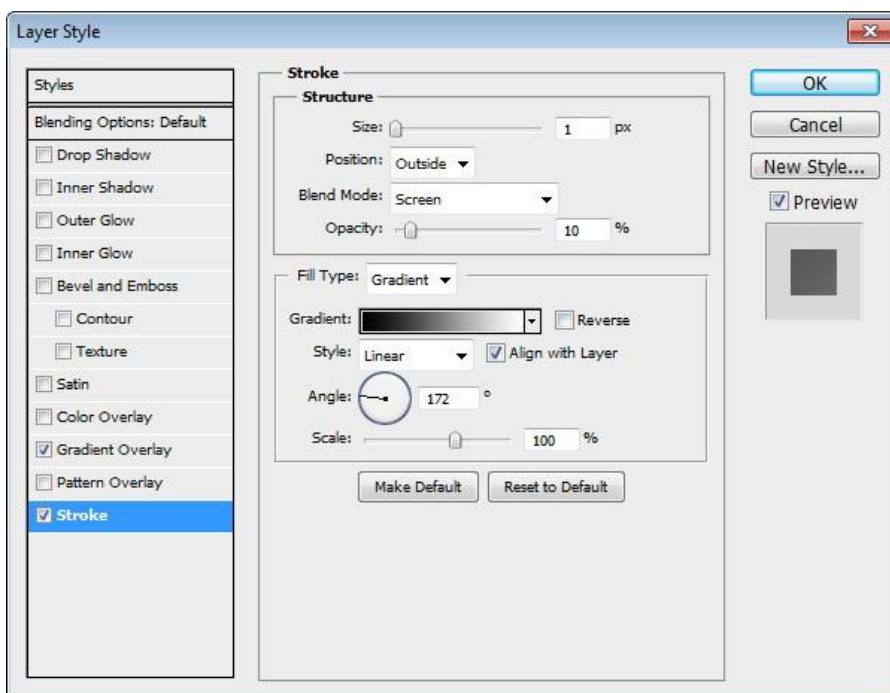
برای باز کردن پنجره Layer Style بر روی لایه دابل کلیک کنید و سپس افکت های Gradient Overlay و Stroke را برای لایه فعال کنید.



Gradient Overlay

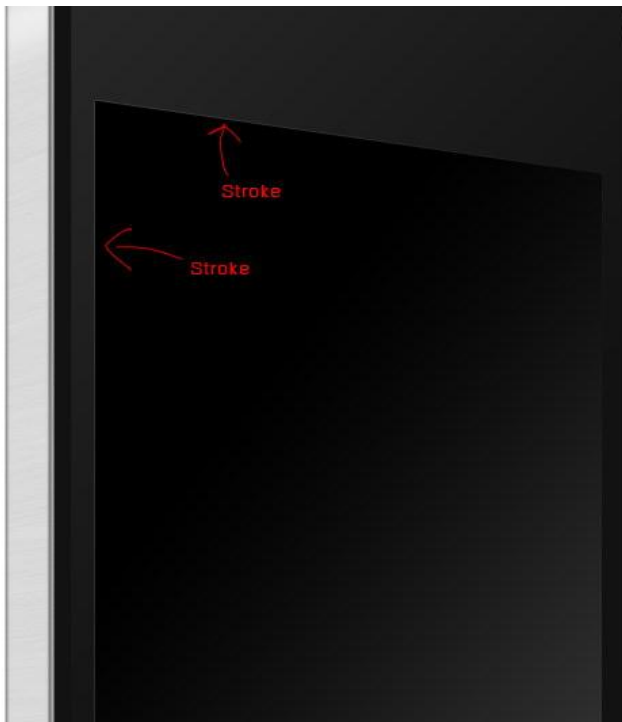
Stroke

توجه نمایید که مقدار Fill Type این stroke بر روی Gradient تنظیم شده و در نتیجه stroke با منبع روشن (light) ما مطابقت خواهد یافت.





این تصویری است از افکت های Gradient Overlay/Stroke به کار رفته در layer style:



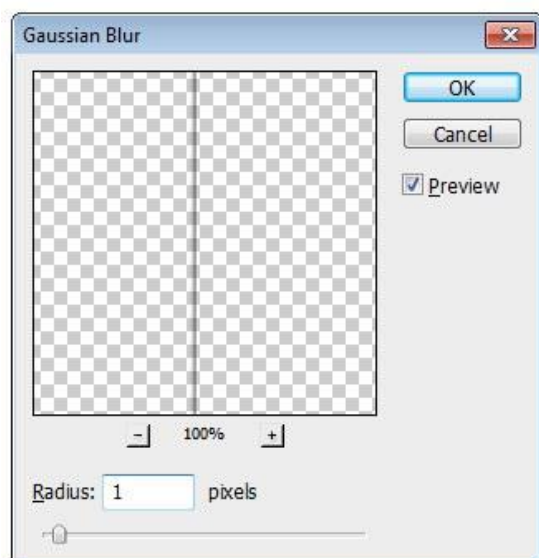
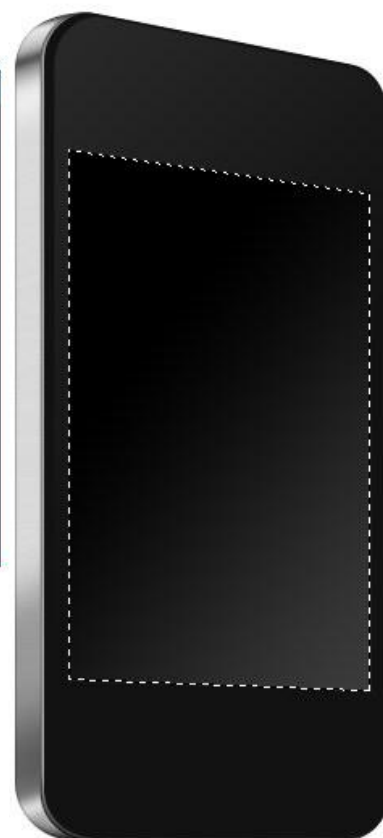
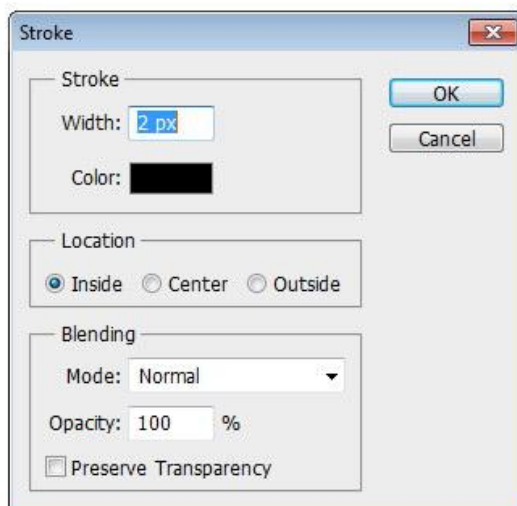
تصویر روبرو نمای بزرگ شده ای را به نمایش می گذارد. همانگونه که مشاهده می کنید، افکت لایه stroke به صفحه نمایش ما نمای مطلوبی بخشیده است، پهنای highlight در قسمت بالا و چپ صفحه نمایش 1px می باشد.

گام 9: دادن سایه داخلی به

صفحه نمایش

اکنون نیاز داریم سایه ای داخلی را به درون صفحه نمایش اضافه کنیم. ابتدا، با فشردن کلید **Ctrl/Cmd** و کلیک بر روی لایه صفحه نمایش (screen layer)

selection را در اطراف اسکرین مان ایجاد می کنیم. سپس لایه جدیدی می سازیم و در ادامه می رویم به: **Edit > Stroke**



به وسیله فیلتر **Gaussian Blur**، stroke را ملایم تر می کنیم.



از آن جایی که احتیاج نداریم در برخی از قسمت های صفحه نمایش سایه داخلی را داشته باشیم، بنابراین با ابزار پاکن ((Eraser Tool (E)) برخی قسمت های آن را حذف می کنیم.

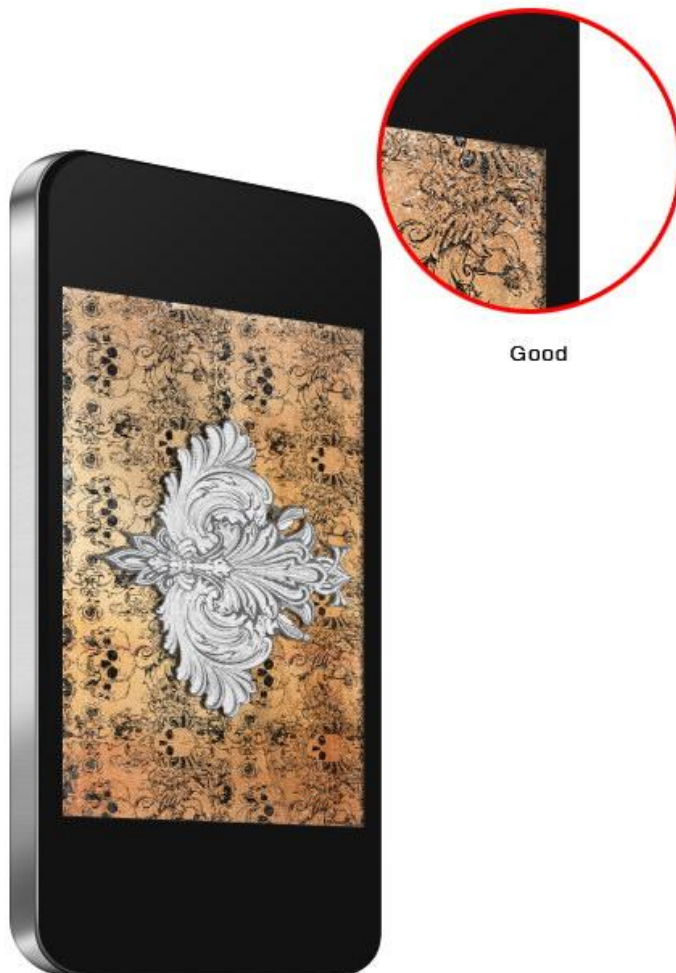


اکنون این تصویر آیفون ماست:

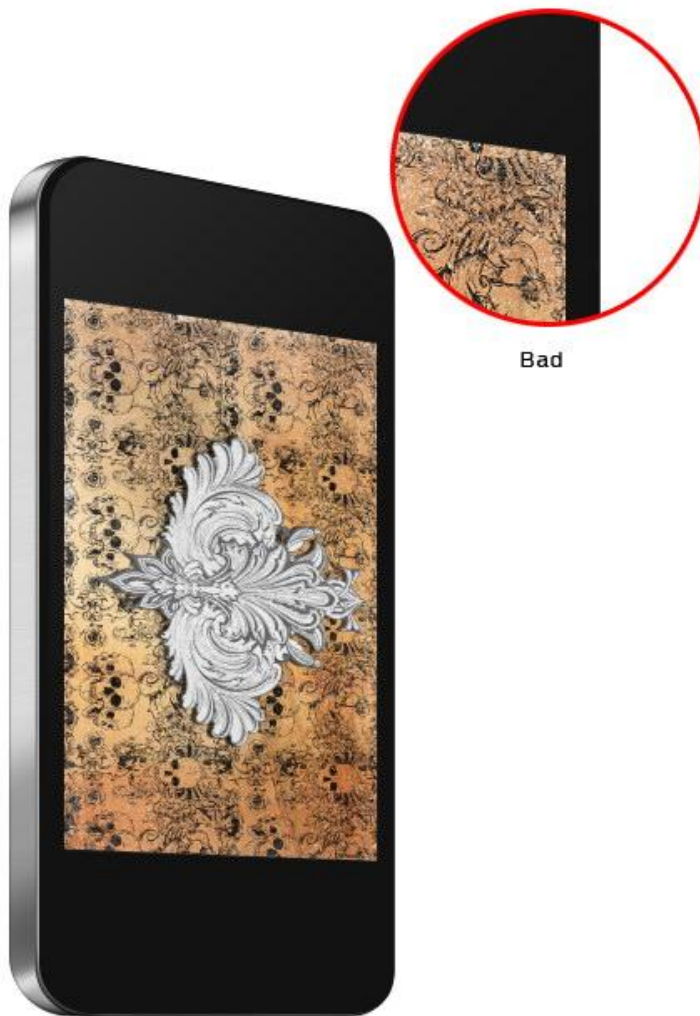
گام 10: اضافه نمودن تصویر زمینه

تصویری را تعیین نمایید که بتواند درون صفحه نمایش آیفون قرار بگیرد (این تصویر می بایست در زیر لایه سایه داخلی (inner shadow layer) قرار گیرد)؛ برای مطابقت دادن تصویر با اندازه، مقیاس و پرسپکتیو صفحه نمایش از Free Transform استفاده نمایید.

سایه داخلی ای که ما در مرحله قبل ایجاد کرده ایم دارای جزئیات بسیار ریز و دقیقی می باشد. ممکن است شما متوجه آن ها نشده باشید اما این، جزئیات است که موجب می شود کار ما به واقعیت نزدیک شود. وقتی که تصویر زمینه را به صفحه نمایش اضافه می کنید آنگاه است که تفاوت میان داشتن و نداشتن سایه داخلی را در می یابید.

با سایه داخلی

بدون سایه داخلی

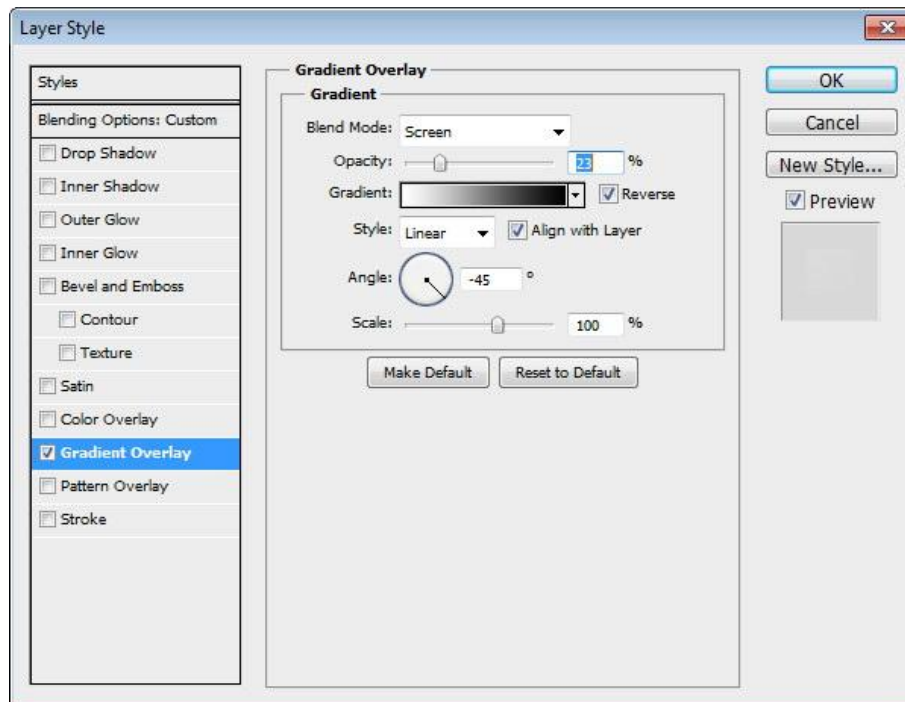


گام 11: ایجاد بازتاب نور (Reflection) بر سطح آیفون

از شکل نمای آیفون (iPhone face shape) یک کپی تهیه کنید. برای ایجاد یک **triangular path** در قسمت بالای شکل نمای آیفون، از ابزار قلم با گزینه انتخاب شده **Intersect path** **areas** که در نوار انتخاب ها (**Options Bar**) واقع است، استفاده کنید.



به لایه افکت Gradient Overlay را اضافه کنید.



همان گونه که مشاهده می کنید اکنون بازتاب زیبایی را در سطح آیفون در اختیار داریم:

گام 12: ایجاد یک لبه روشن (Edge Highlight) بر روی سطح آیفون

گام بعدی ما اضافه نمودن

highlight دقیقی در لبه سطح

آیفون می باشد. selection ی را

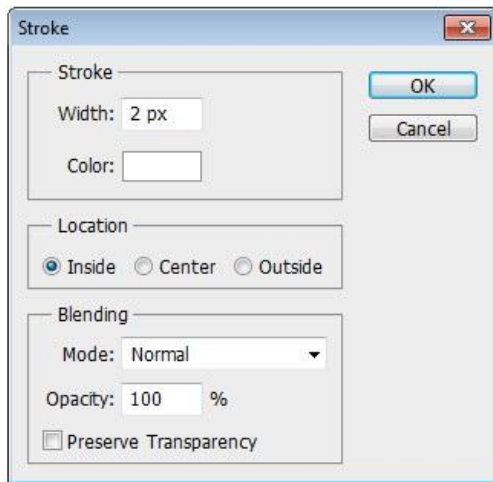
در اطراف لایه نمای آیفون ایجاد

نموده و بر روی آن selection

افکت stroke را اعمال نمایید (البته

می بایست این کار را در یک لایه

جدید انجام دهید).

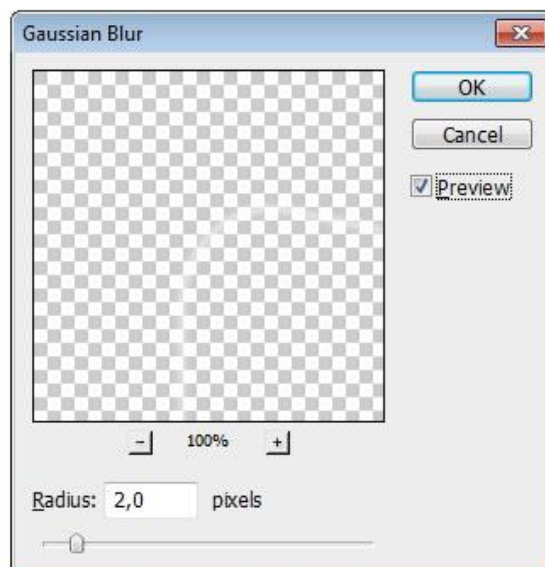


Stroke را توسط فیلتر

Gaussian Blur

اندکی محو و ملایم تر

(Blur) می کنیم.





مقدار کدری (Opacity) لایه را به حدود 20% کاهش می دهیم.

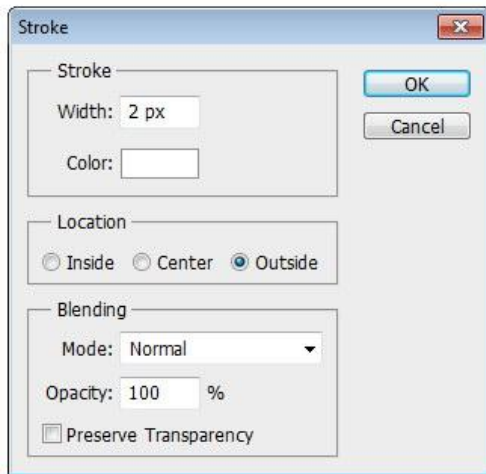
این جزئیات بسیار دقیق، واقع گرایی آنچه که سعی در ساختنش داریم را تقویت می کند. تفاوت میان قبل و بعد را مشاهده کنید:

Before



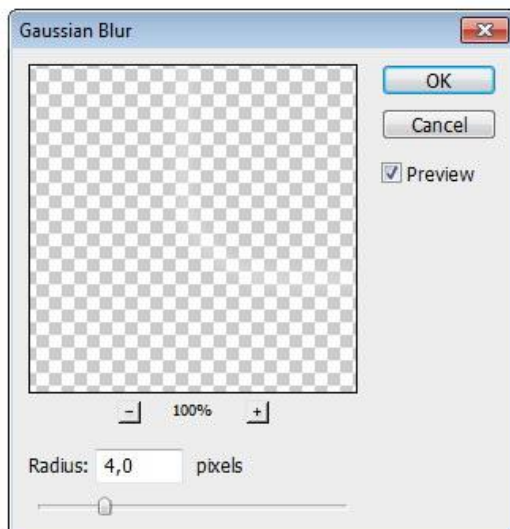
After





با تکرار پی در پی این فرآیند می توانیم چندین لایه highlight شده را بر روی هم قرار دهیم. مجدداً selection ی بر روی لایه نمای آیفون ایجاد کنید و به آن افکت stroke با مقدار رنگ سفید بدهید.

بر روی stroke سفید، فیلتر Gaussian Blur را اعمال کنید.



حالا می بایست مطمئن شویم **highlight** ی که در اطراف لبه های گوشی ساخته ایم به سمت داخل صفحه نمایش آیفون حرکت نمی کند و یا در واقع به درون آن ریزش (spill) نمی کند. در اطراف صفحه نمایش آیفون یک **selection** بسازید و در ادامه آن **selection** را توسط کلید های **Ctrl/Cmd + Shift + I** معکوس کنید. برای پنهان کردن قسمت های سفیدی از **highlight** که به درون صفحه نمایش ریزش کرده اند، در انتهای پنل لایه ها بر روی دکمه **Add layer mask** کلیک کنید.

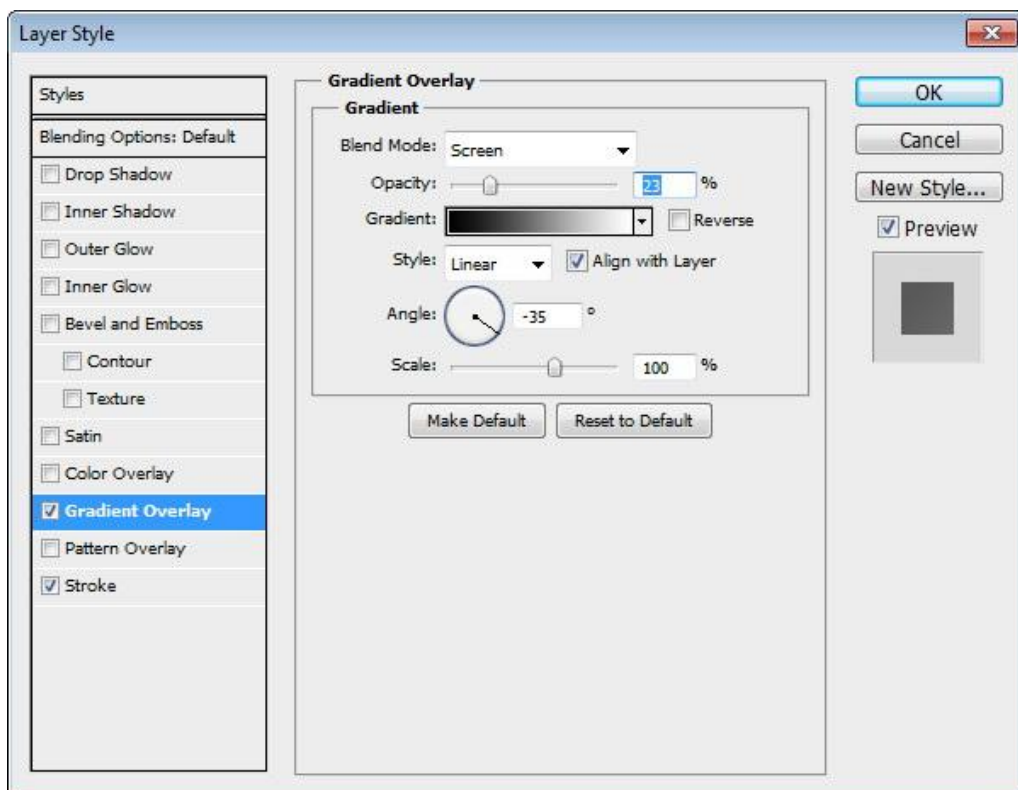


گام 13: ترسیم دکمه Home

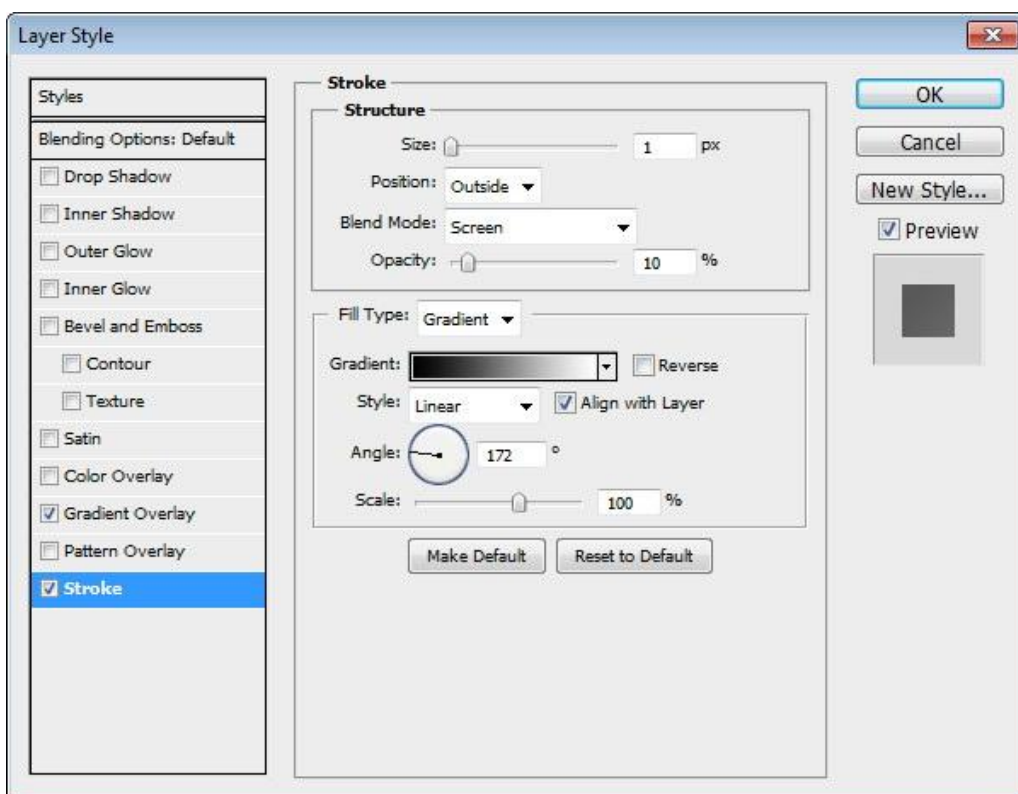
همانگونه که از نامش نیز بر می آید، دکمه ای که در قسمت زیرین آیفون واقع شده به عنوان دکمه Home نامیده می شود. این دکمه کارکردهای فراوانی را برای استفاده از دستگاه ارائه می دهد. برای ترسیم شکل پایه ای دکمه Home، از ابزار بیضی (Ellipse Tool (U)) به منظور کشیدن یک شکل مدور در قسمت زیرین آیفون استفاده کنید. در حقیقت هنگامی که به طور مستقیم به دکمه Home نگاه می کنید می بینید که یک دایره کامل است، اما به خاطر پرسپکتیو و زاویه آیفونمان می بایست بیضی به نظر آید.



برای دسترسی به پنجره Layer Style بر روی لایه Home دابل کلیک کنید و بر روی لایه افکت های Gradient Overlay و Stroke را اعمال کنید.



Gradient Overlay



Stroke

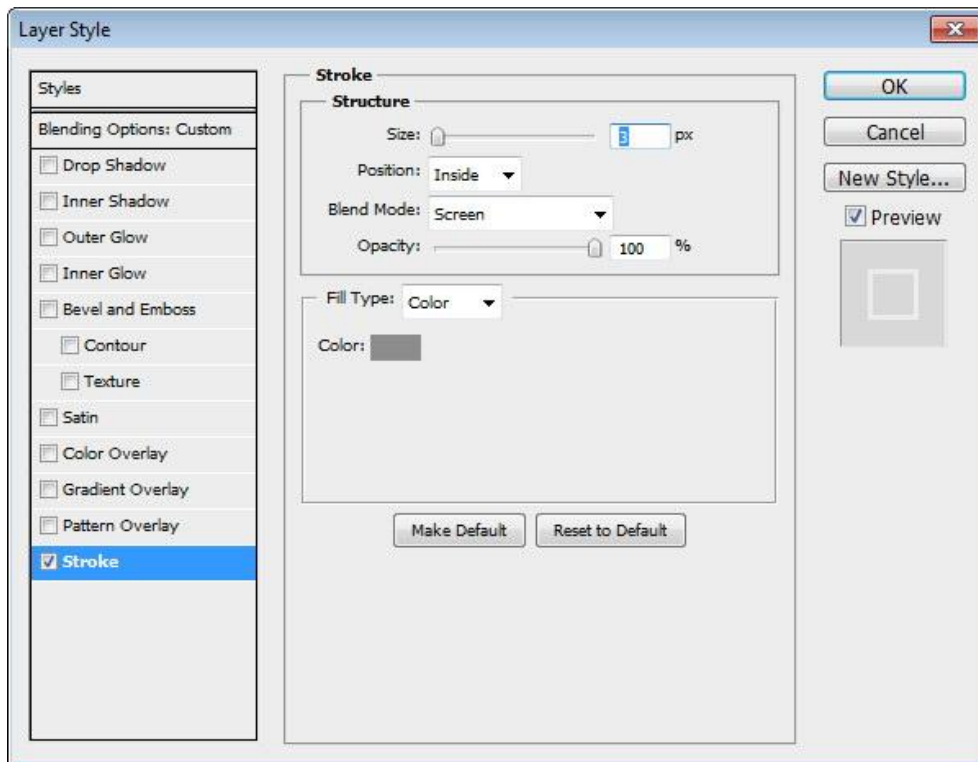
تصویری (هنوز خام) از دکمه Home:



یک rounded rectangle path را بر بالای دکمه (با مقدار Fill = 0%) ترسیم کنید.



به path, افکت Stroke را با رنگ خاکستری و اندازه 3px بدهید.



تصویر دکمه Home به همراه آیکون درون آن:

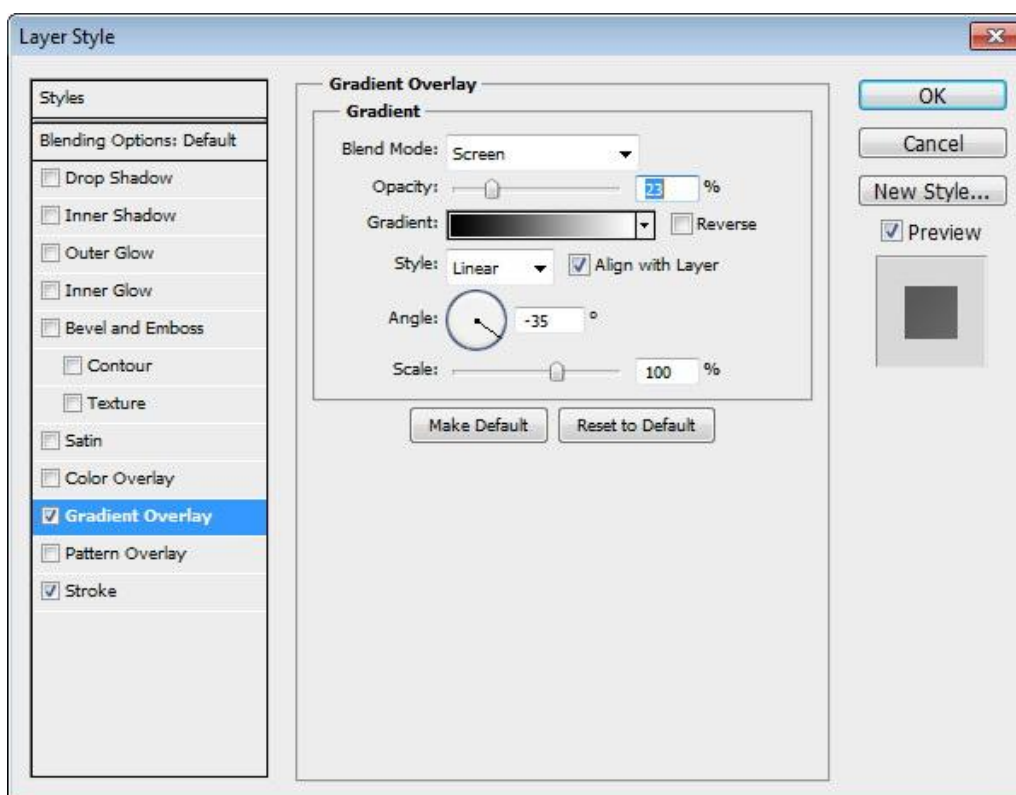


گام 14: ترسیم دوربین جلو

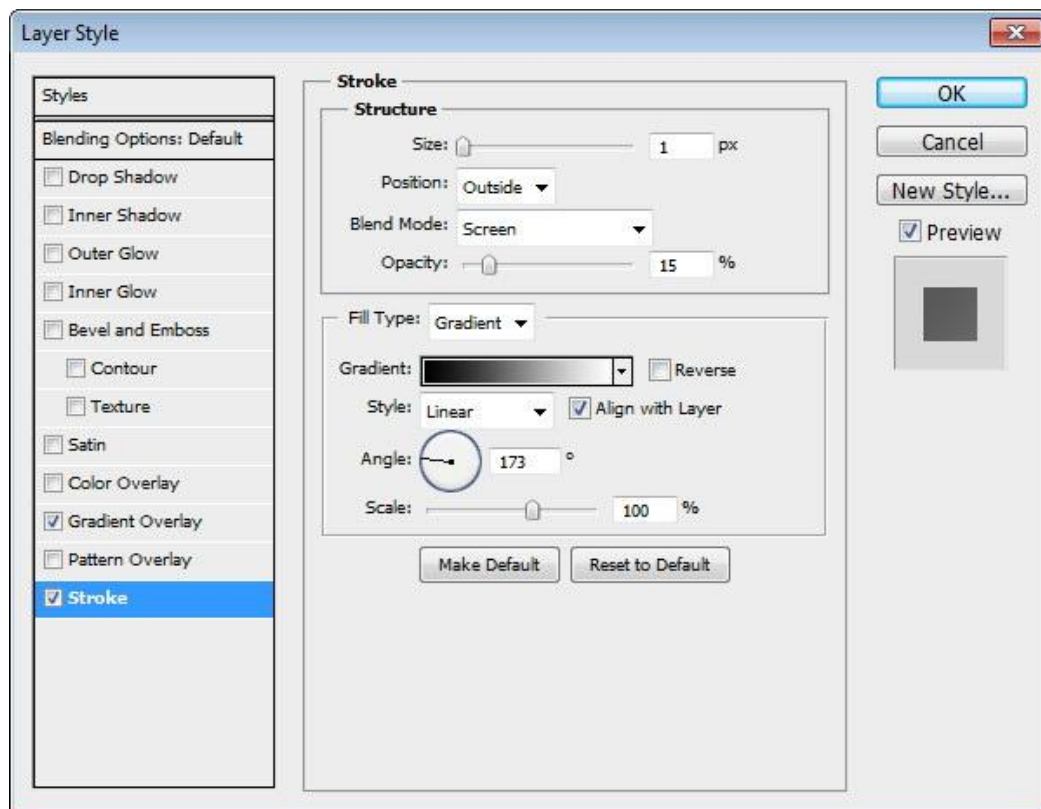
آیفون 4 دو دوربین دارد: یکی در پشت و یکی در سمت جلو، ما دوربین سمت جلو را ترسیم خواهیم کرد. از ابزار بیضی (Ellipse Tool (U)) برای ترسیم یک بیضی در قسمت بالای آیفون استفاده کنید.



به بیضی افکت های Gradient Overlay و Stroke را بدهید.

Gradient Overlay

Stroke



تصویر پایه ای از دوربین جلو:

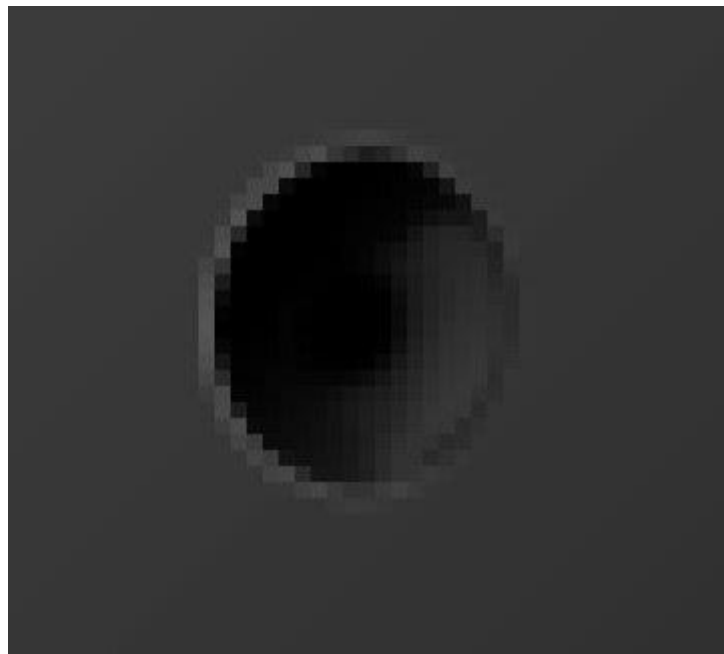




لایه جدیدی را بر بالای دوربین ایجاد کنید، با استفاده از ابزار برش (B) در بخش سمت راستِ دوربین highlight سفیدی را نقاشی کنید و سپس در نزدیکی highlight نقطه کوچک و سیاه رنگی را قرار دهید.



تصویر دوربین از نمای نزدیک:



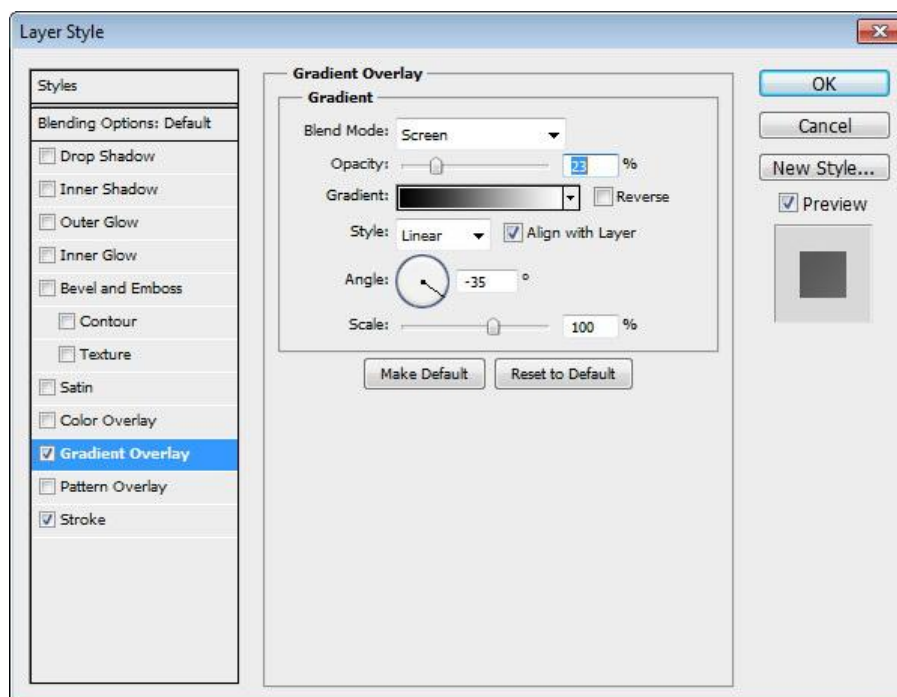
گام 15: ترسیم دریافت کننده صدا (Receiver)

در ادامه طراحی آیفون 4 نیاز داریم که یک "گیرنده" نیز برای موبایلمان طراحی کنیم. کنار دوربین یک چهار ضلعی با گوشه های گرد و مشکی رسم کنید. برای اینکه این شکل جدید را با پرسپکتیو دستگاه تطبیق دهیم می بایست با استفاده از: **Edit > Transform > Distort** آن را تعدیل کنیم.

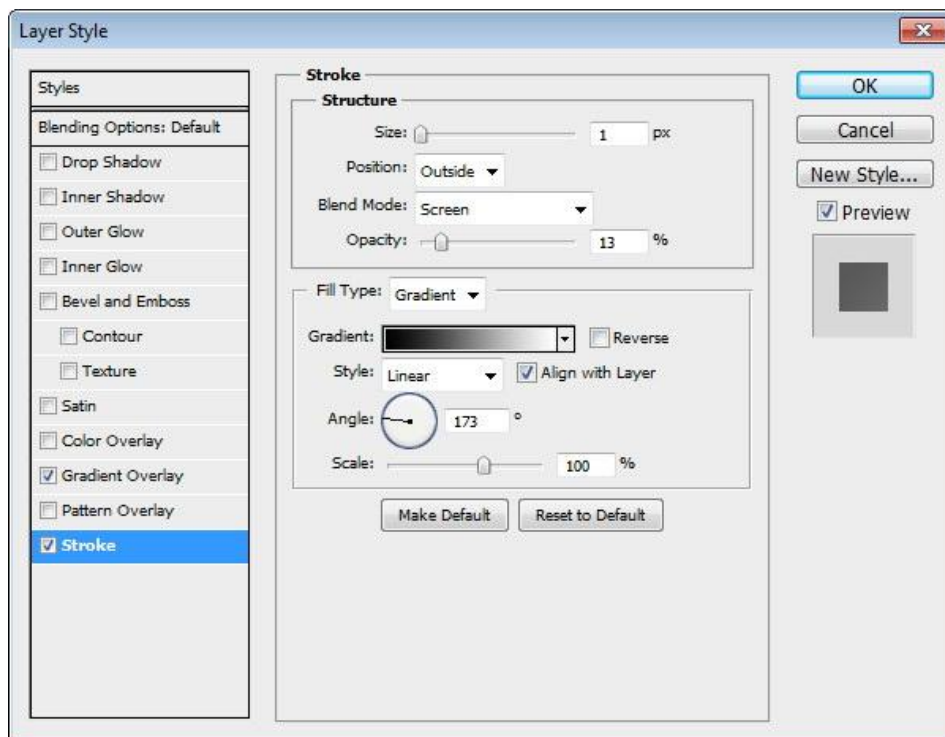


بر لایه "دریافت کننده" (receiver layer) افکت های **Gradient Overlay** و **Stroke** را اعمال کنید.

Gradient Overlay



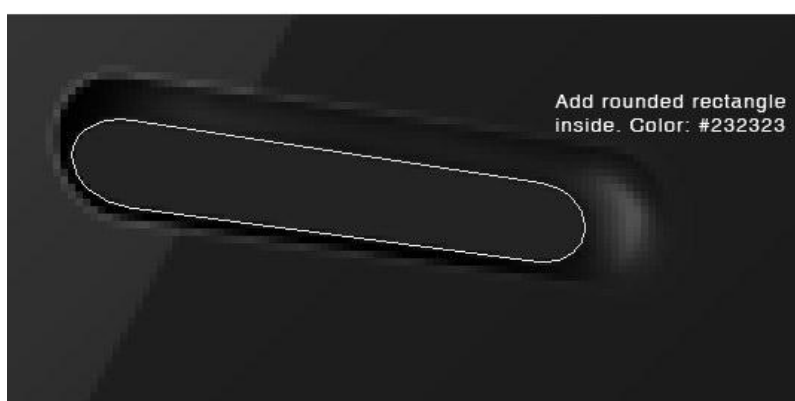
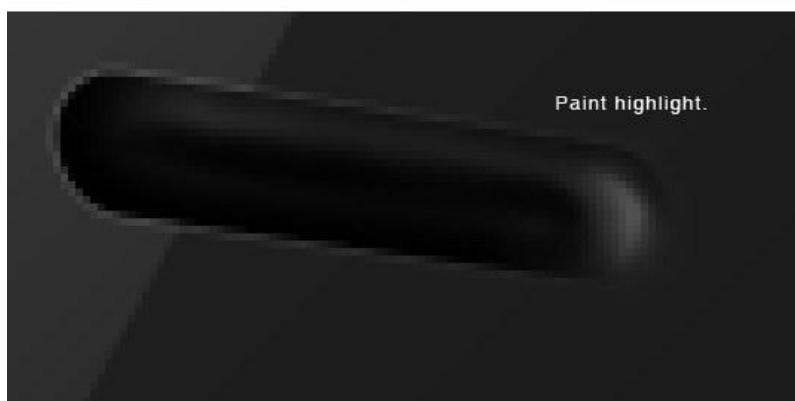
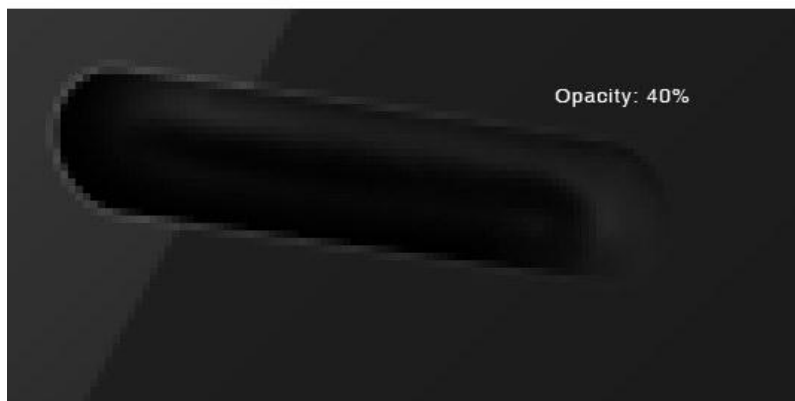
Stroke



تصویری از رنگ و شکل پایه ای "دریافت کننده":



لایه جدیدی ایجاد کنید و در همان لایه با استفاده از ابزار براش (B) در قسمت فوقانی "دریافت کننده" با رنگ سفید رنگ آمیزی کنید و در ادامه شفافیت (Opacity) لایه را حدود 40% قرار دهید. مجدداً لایه جدیدی بسازید و highlight قوی تری را نقاشی کنید. برای به پایان رساندن کار بر روی "دریافت کننده"، درون شکلی که ساخته ایم یک چهار ضلعی گوشه گرد کوچکتر و سیاه رنگی را قرار می دهیم.



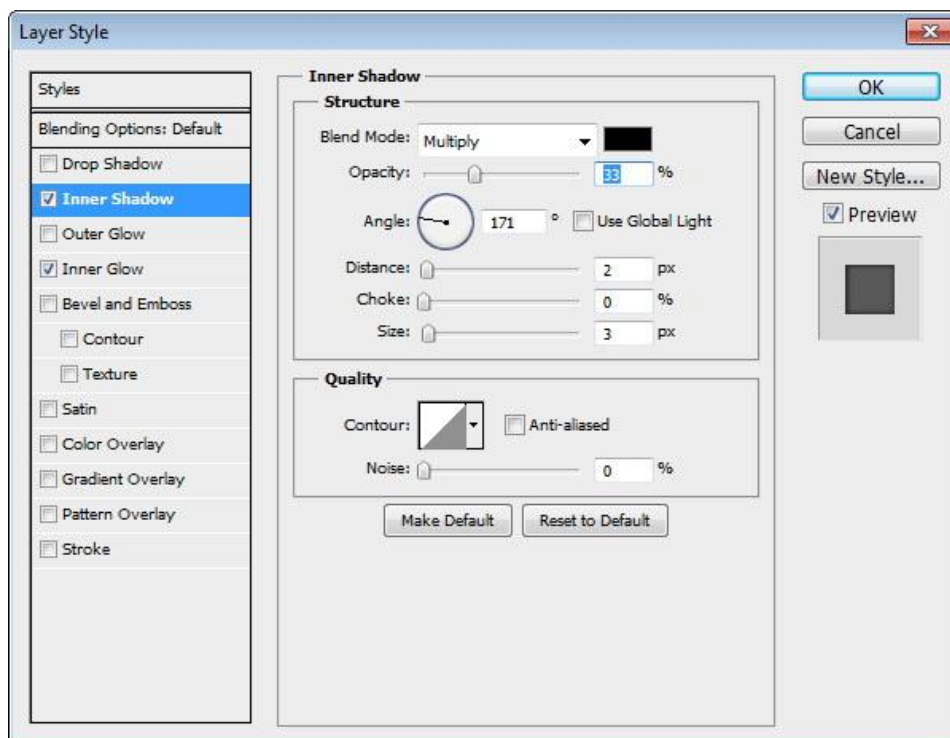
گام 16: طراحی کلید Ring/Silent

بالاترین جزء رابط کاربری در کناره آیفون دکمه ای است که بین حالت سایلنت و حالت زنگ سوئیچ می کند. هنگامی که در یک ملاقات گروهی و یا قرار شام هستید - و نمی خواهید وقتی که در حال صحبت با دیگران هستید موبایلتان مزاحمتی ایجاد کند- این دکمه بسیار سودمند است.

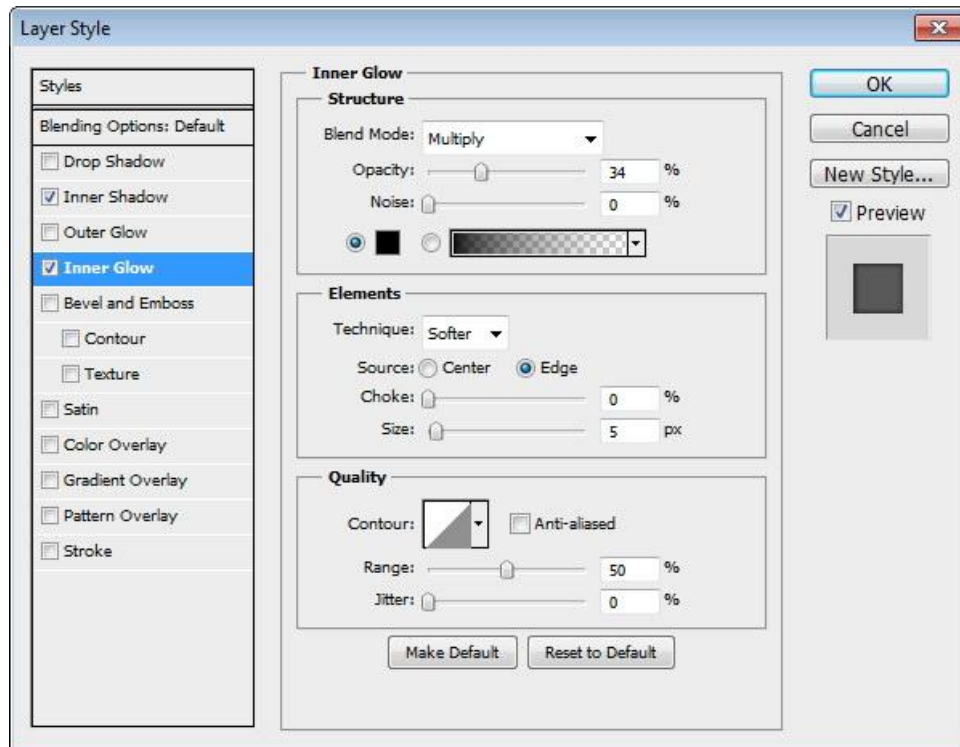
برای شروع طراحی این کلید، چهار ضلعی گوشه گرد و خاکستری رنگی را در کناره آیفون ترسیم کنید. به خاطر داشته باشید برای ایجاد اصلاحاتی که این مستطیل را با پرسپکتیو کلی گوشی منطبق می کند، می بایست از **Free Transform** (Ctrl/Cmd + T) استفاده کنید.



بیاید بر روی کلید ring/silent افکت های سایه داخلی (Inner Shadow) و درخشش داخلی (Inner Glow) را اعمال کنیم.



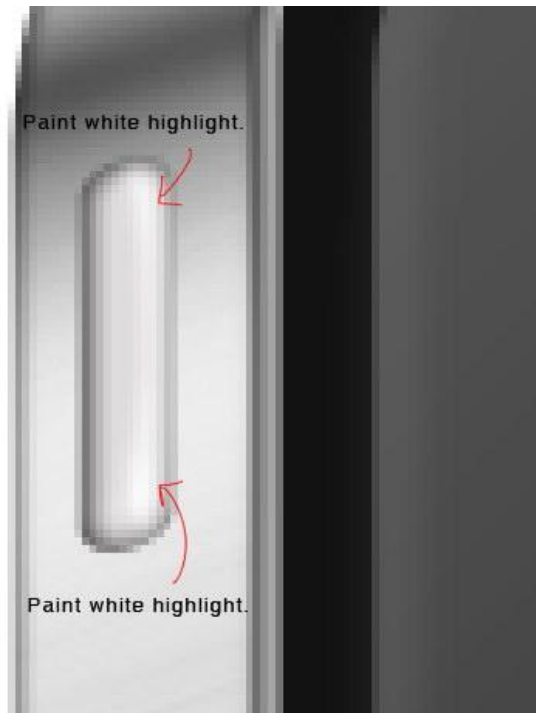
Inner Shadow



Inner Glow

تصویری از رنگ و شکل پایه ای کلید ring/silent:





لایه جدیدی بالای لایه switch ایجاد کنید و سپس با استفاده از ابزار براش (B)، highlight های سفیدی را بر روی لایه نقاشی کنید.

لایه کلید (switch layer) را کپی کرده و آنرا در زیر لایه اصلی قرار دهید. در ادامه به ابزار حرکت (Move Tool (V)) سوئیچ کنید و با استفاده از کلیدهای جهت نمای کیبوردتان لایه کپی شده را به اندازه 3px به راست و 3px به پایین حرکت دهید.

Duplicate rounded rectangle shape.
Put it behind,
Nudge it 3 px right, 3 px down.



با فشردن کلید **Ctrl/Cmd** و کلیک بر روی آن لایه در پنل لایه ها، یک **selection** در اطرافش ایجاد کنید. **selection** را به میزان **3px** به راست و **3px** به پایین حرکت دهید. لایه جدیدی ایجاد کنید و آنرا با رنگ سیاه پر کنید (**Shift + Backspace** یا **Edit > Fill**). در ادامه آنرا توسط فیلتر **Gaussian Blur** ملایم تر کنید.

Ctrl-click shape.
Nudge it 3 px right, 3 px down.



Fill with black.
Deselect (Ctrl + D).
Filter > Blur > Gaussian Blur.



گام 17: ترسیم دکمه های تنظیم صدا

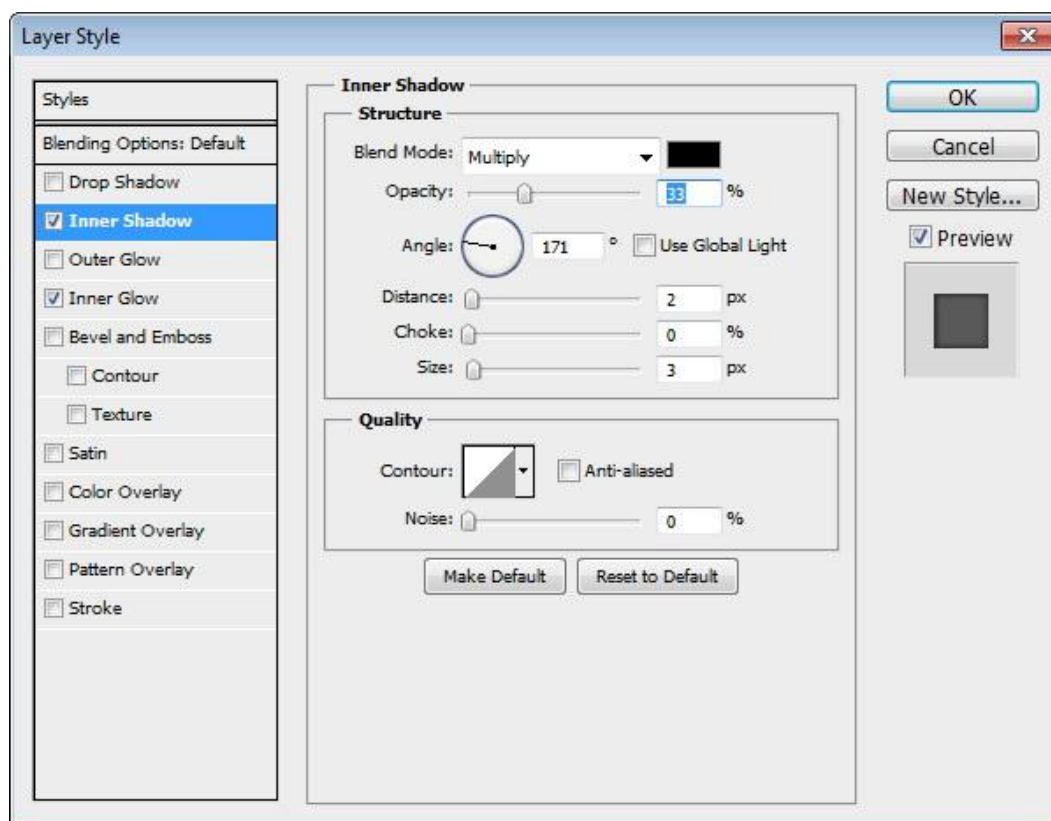


دکمه های مدور زیر کلید ring/silent در آیفون 4، دکمه های تنظیم صدا (volume buttons) هستند که میزان صدای دریافت کننده و بلندگوها را تنظیم می کنند (بلندگوها در اینجا نشان داده نشده اند زیرا که در زیر آیفون واقع شده اند).

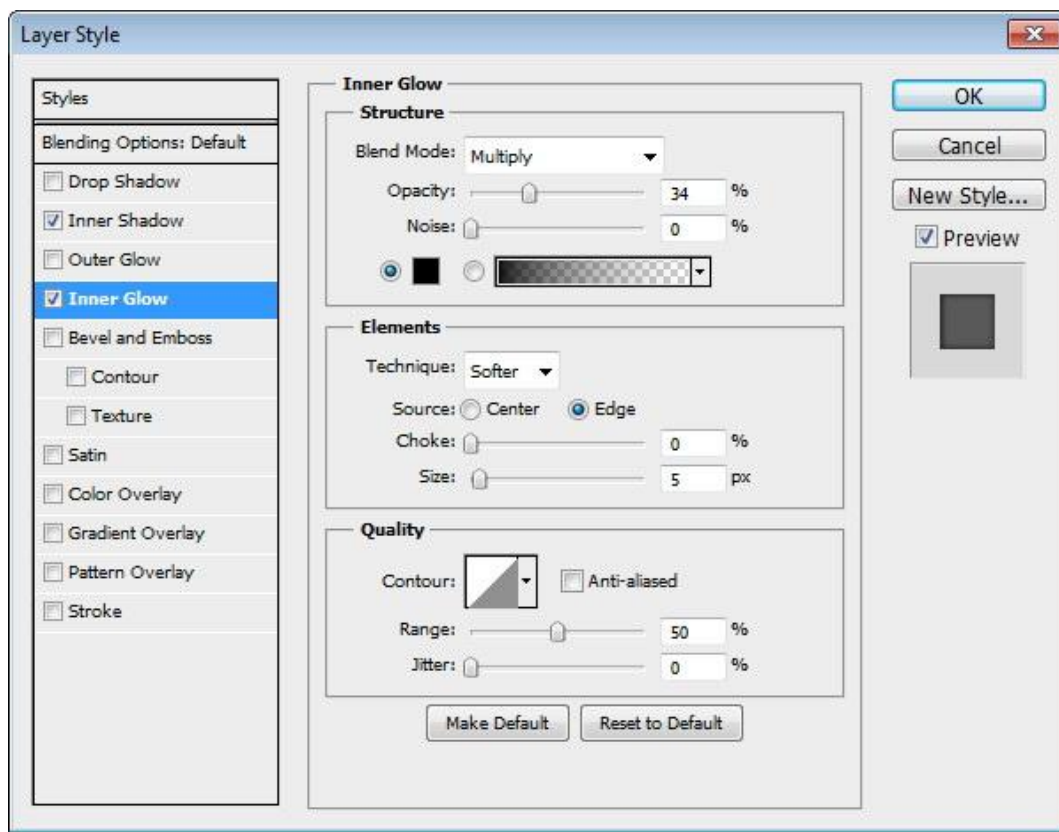
ابتدا به طراحی دکمه "volume up" می پردازیم؛ از ابزار بیضی (Ellipse Tool) برای ترسیم یک شکل مدور در زیر دکمه ring/silent استفاده کنید.

بر شکل جدیدتان افکت های Inner Shadow و Inner Glow را اعمال کنید.

Inner Shadow



Inner Glow



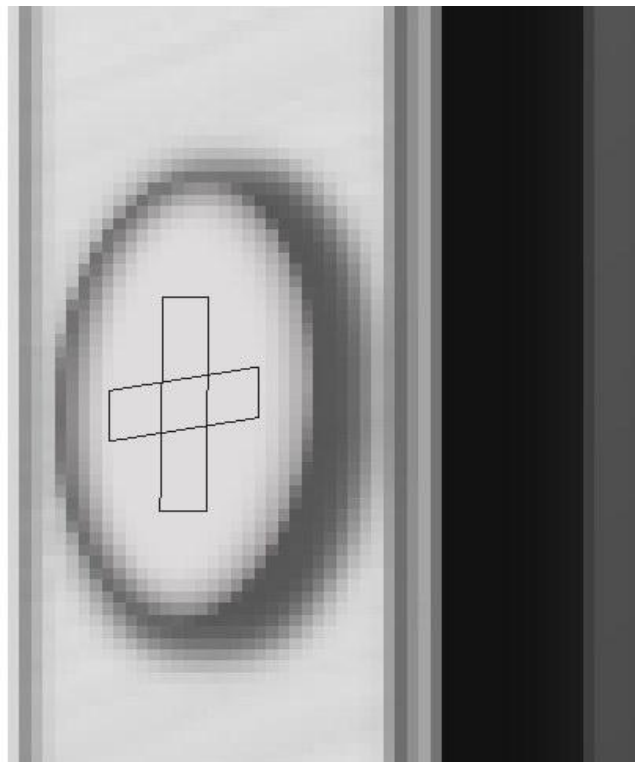
تصويری از رنگ و شکل پايه ای دکمه "volume up":



لایه جدیدی را در پشت لایه دکمه ایجاد کنید. بعد، با استفاده از ابزار **Elliptical Marquee**، انتخاب بیضی شکلی (elliptical selection) بزرگتر از خود دکمه ایجاد کنید. درون لایه جدید selection را با رنگ سیاه پر کنید و به لایه فیلتر **Gaussian Blur** را بدهید.

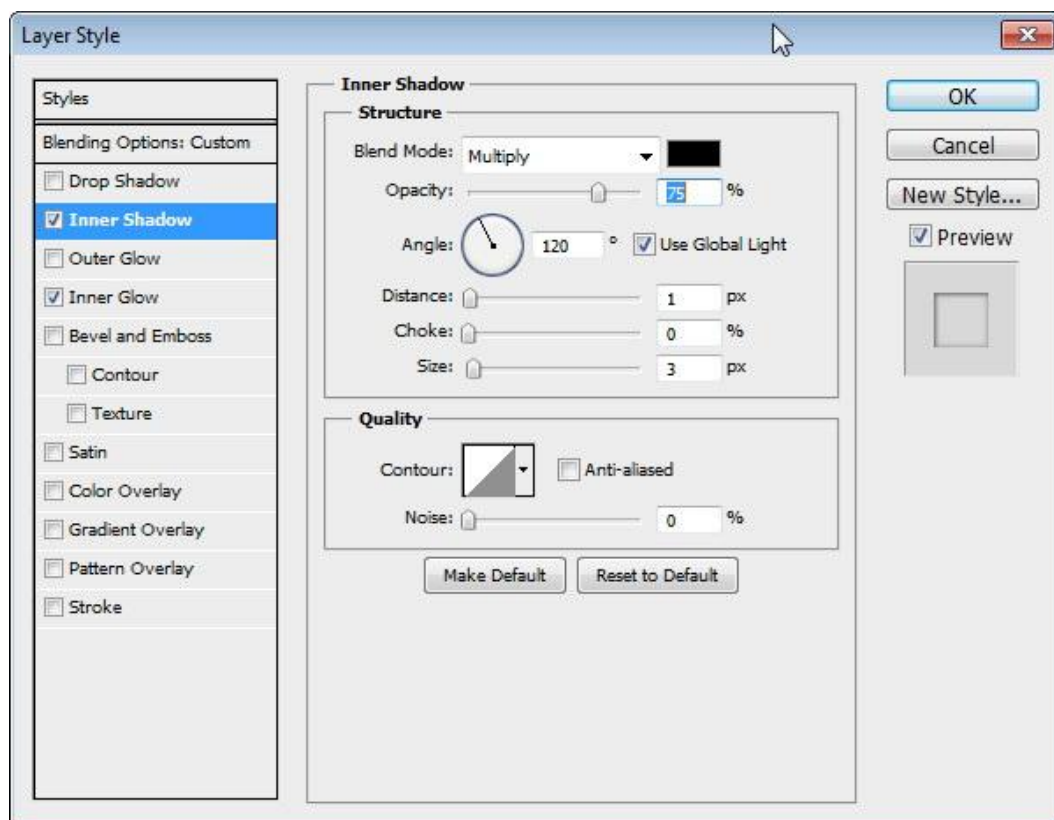


توسط برخورد دادن دو مستطیل با یکدیگر، یک علامت "بعلاوه" (+) ترسیم کنید.

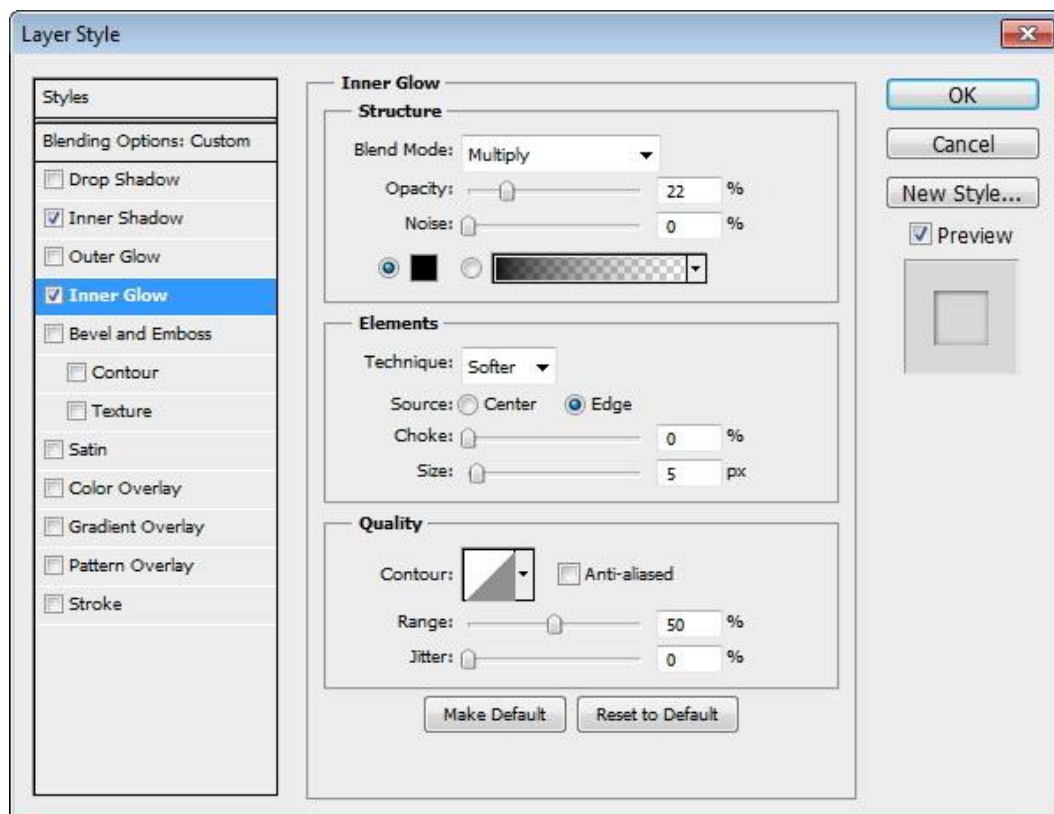


بر علامت "بعلاوه" افكت هاى Inner Shadow و Inner Glow را اعمال كنيد.

Inner Shadow



Inner Glow





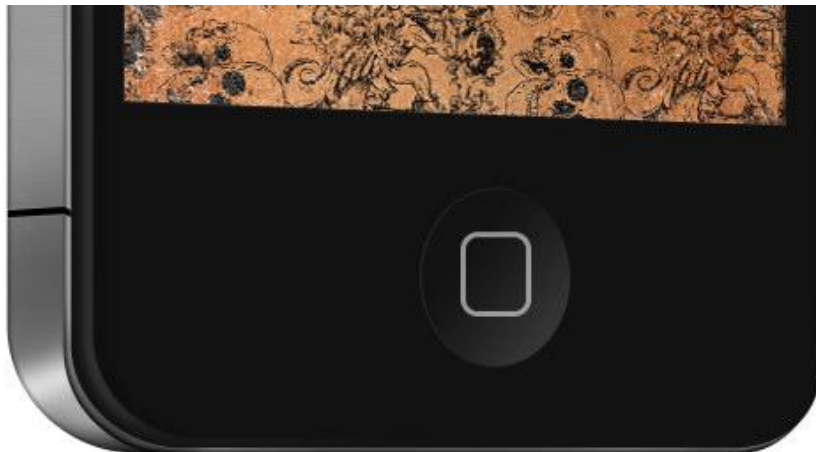
برای ایجاد دکمه "volume down"، پایین دکمه "volume up" مجدداً همان فرآیند طی شده قبلی را تکرار کنید.

گام 18: ایجاد یک جداکننده (Divider)

این "جداکننده" در کناره آیفون 4 و نزدیک قسمت زیرین آن واقع شده است. برای ایجاد این "جداکننده"، مستطیلی باریک و سیاه رنگ بسازید. از ابزار قلم (P) برای اضافه نمودن نقاط ثقل (anchor points) جدید به مستطیل استفاده کنید و این نقاط ثقل را برای انطباق یافتن با پرسپکتیو آیفون دستکاری کنید (بکشید).



تصویری که در ادامه می آید نمای نزدیکی از "جداکننده" را نشان می دهد:



گام 19: ایجاد یک سایه واقعی

به عنوان آخرین گام، بیایید یک سایه برجسته (drop shadow) به آیفون بدهیم. بسیاری از طراحان تنها یک خط یا

مستطیل مشکی ترسیم می کنند و در ادامه سایه های

عناصری که در حال طراحی شان هستند را با استفاده از

فیلترهای Gaussian Blur یا Motion Blur ، تار

(blur) می کنند. اما، اگر شما تلاش می کنید کار هنری

تان تا آنجا که ممکن است شبیه به واقعیت به نظر برسد،

در بیشتر مواقع این تکنیک به اندازه کافی خوب نمی

باشد. در حقیقت تقریباً هیچ گاه نمی توانید یک سایه سه

بعدی، یکنواخت و یکپارچه را بیایید.

می بایست به یاد داشته باشیم که نور در قسمت های

گوناگون یک شیء به طرق مختلفی بازتاب می یابد و در

نتیجه تغییرات در شکل سایه یکنواخت نیستند. حتی اگر

یک منبع نور داشته باشیم باز هم در انتها چندین سایه

خواهیم داشت. در بسیاری از مواقع برای دست یابی به

این نتیجه، می بایست به طور دستی سایه شیء را نقاشی

و تنظیم کنیم.

در ابتدا، از ابزار براش (B) برای نقاشی یک خط خاکستری

تیره و ملایم در زیر آیفون استفاده کنید.



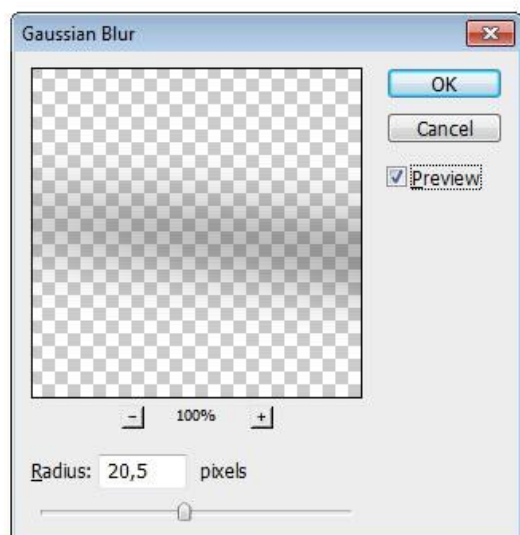
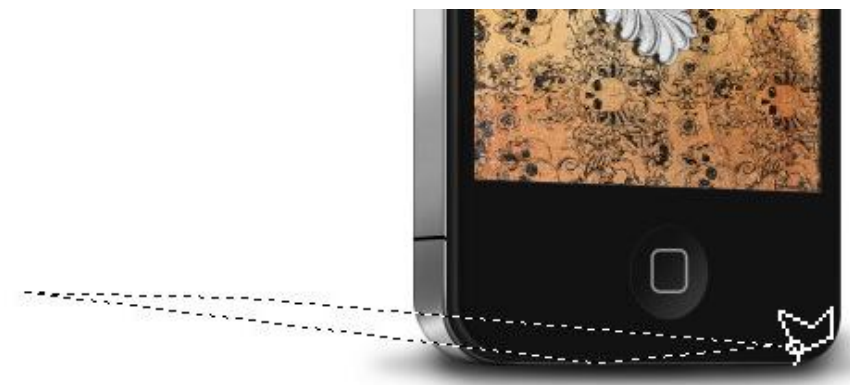
لایه جدیدی ایجاد کنید و یک خط خاکستری تیره و ملایم دیگری نقاشی کنید، اما این بار آن را نسبت به خط قبلی بزرگتر و ملایم تر نقاشی کنید.



مجددا لایه جدیدی بسازید، باز هم زیر آیفون را نقاشی کنید اما این یکی را اندکی تیره تر کنید.



باز هم لايه جديدي ايجاد كنيد و در ادامه همانگونه كه در تصوير زير نشان داده شده با استفاده از **Polygonal Lasso Tool (L)**، يك selection ايجاد كنيد.



براي ملايم كردن
سايه از فيلتر
Gaussian Blur
استفاده كنيد.





به ابزار پاکن (Eraser Tool (E)) سوئیچ کنید. از یک براش بسیار بزرگ استفاده کنید و شفافیتِ ابزار پاکن (Eraser Tool's Opacity) را 10-15% قرار دهید. حال، بعضی از قسمت های سایه را پاک کنید. اگر دریافتید که سایه بیش از حد برجسته شده، مجدد از از فیلتر Gaussian Blur برای ملایم تر آن استفاده کنید. این روند را ادامه دهید تا آن که سایه ای دقیق ساخته شود.

فرآیند پیشین را مجدداً برای ایجاد سایه دیگر تکرار کنید.





منبع: [DesignInstruct](http://DesignInstruct.com)

کاری از: [گویا آی تی](http://Gooya.IT)