

دبلومة الجرافيكس Illustrator CC اليستريتور CC 2014

المادة العلمية

مهندس/ أحمد ابراهيم

ITC

انترناشيونال للتدريب و الاستشارات

أبراج الفالكون B1 الطابق 21 , الراشدية , عجمان , الامارات العربية المتحدة

تليفون : 6 747 33 00 (+ 971)

فاكس : 6 747 33 20 (+ 971)

Course Description

وصف الدورة

من خلال هذه الدورة سنقوم بدراسة برنامج اليستريتور CC وهو البرنامج الاول في تصميم اللوجوهات و تصميم المطبوعات بكافة انواعها الي جانب رسم الخرائط و الانفوجرافيكس و نضيف الي هذه المزايا .. التكامل بينه و بين برامج أدوبي الاخرى مثل الفوتوشوب و الانديزاين و الفلاش. سنقوم بتغطية كل ما يساعد المصمم في الحصول علي منتج طباعي متميز مما سيمكنكم ان شاء الله للوصول الي احتراف العمل علي البرنامج بكافة اوامره من خلال التطبيقات و الشرح الموجودين داخل الكتاب أو من خلال متابعة المحاضرات و التطبيق العملي .

Course Duration

مدة الدورة

30 ساعة مقسمة الي 10 محاضرات (كل محاضرة 3 ساعات)

Course Objectives

أهداف الدورة

- التعرف علي اهمية برامج الـ Vector و مميزاتاها في الرسم عن البرامج الاخرى مثل الفوتوشوب .
- كيفية استخدام البرنامج في تصميم لوجو
- التعرف علي المميزات التصميمية للبرنامج في تصميم كافة انواع المطبوعات
- التعرف علي مميزات البرنامج في رسم و تلوين الشخصيات

Course requirements

متطلبات الدورة

الألمام الجيد باستخدام الكمبيوتر و الويندوز .

انترناشيونال
للتدريب والاستشارات



تعريف بشركة ITC :

شركة انترناشيونال للتدريب و الاستشارات ITC و مقرها عجمان بدولة الإمارات العربية المتحدة تقدم نفسها كبيت خبرة و شريك للنجاح مع العديد من المؤسسات الحكومية و الشركات و الأفراد في مجال التدريب و الاستشارات و الحلول المتكاملة من خلال منهج علمي و عمل مؤسسي و خبرات مميزة و محترفة مما يميز عملاؤنا و يعطيهم الأفضلية العلمية و العملية و يؤهلهم لتنمية مهاراتهم بما يتوافق مع متطلبات سوق العمل .

رؤية الشركة :

تحقيق الثقة لدي عملاءنا مما يجعلنا الاختيار الأول و الأفضل في مجال التنمية البشرية و الإدارية و الجرافيكس و المالتيميديا .

البرامج التدريبية :

تقدم شركة ITC للتدريب و الاستشارات العديد من برامج التدريب المتكاملة في مجال التنمية البشرية و الإدارية و الجرافيكس بأعلي معايير الجودة التدريبية و ذلك لتحقيق أقصى استفادة علمية و عملية ممكنة

المادة العلمية
م/ أحمد ابراهيم

جميع حقوق الطبع و الملكية الفكرية محفوظة لشركة ITC

ابراج الفالكون B1 الطابق 21, الراشدية , عجمان , الامارات العربية المتحدة

الرموز و الاصطلاحات

الرمز	المقصود به
	ملحوظة هامة
	تطبيق بشكل عملي تحت اشراف المحاضر
	تطبيق عملي
	اختصار لوحة مفاتيح keyboard shortcut
	معلومة إضافية هامة
	الخلاصة

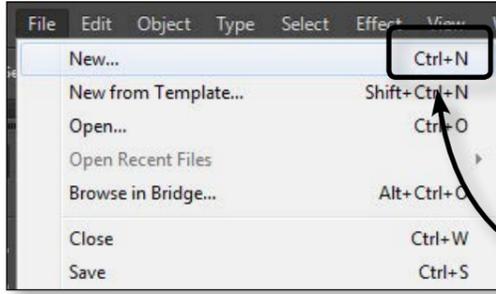
المحاضرة الاولى

أهداف المحاضرة

- التعرف علي الواجهة الرئيسية لبرنامج الـيستريتور CC
 1. شريط القوائم Menu bar
 2. اللوحات Panels
 3. الأدوات Tools
 4. لوحة التحكم Control Panel
 5. مساحة العمل Workspace
 6. مكان التصميم Document window
- أساسيات العمل مع البرنامج
 - Vector & Raster
 - Selection tools
 - Group
 - Isolation mode
 - Fill & Stroke
 - Layers
- فتح ملف عمل جديد New Document
 - معنى كلمة Bleed
 - اللوحة الفنية Artboard
 - Ruler & Guides
 - Smart Guide
 - Zoom tool
 - Hand tool
- أدوات رسم الأشكال الأساسية

1. شريط القوائم Menu bar

تحتوي القوائم علي كل أوامر البرنامج
وكل قائمة من القوائم يدل اسمها علي المهام الخاصة بها

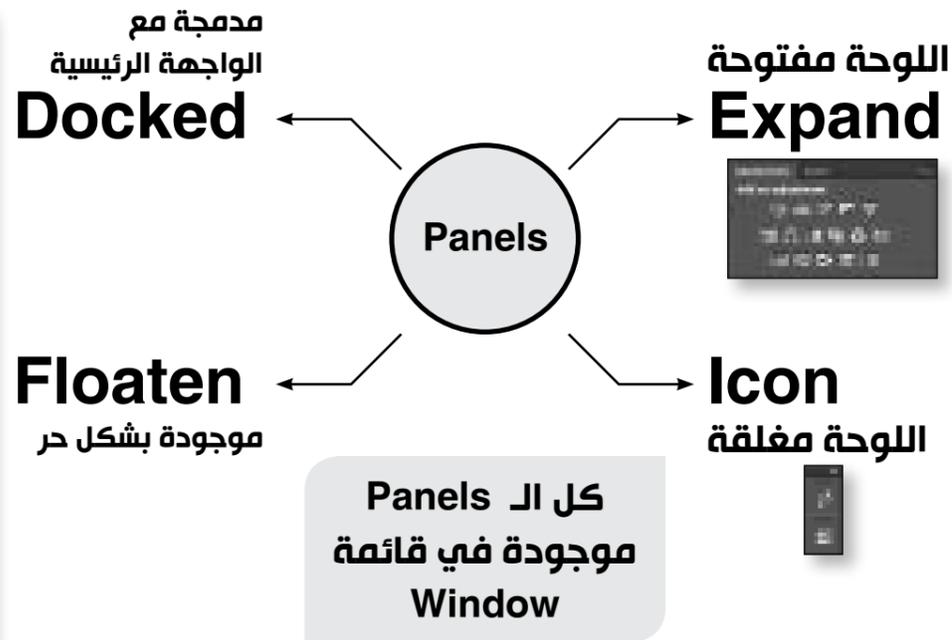
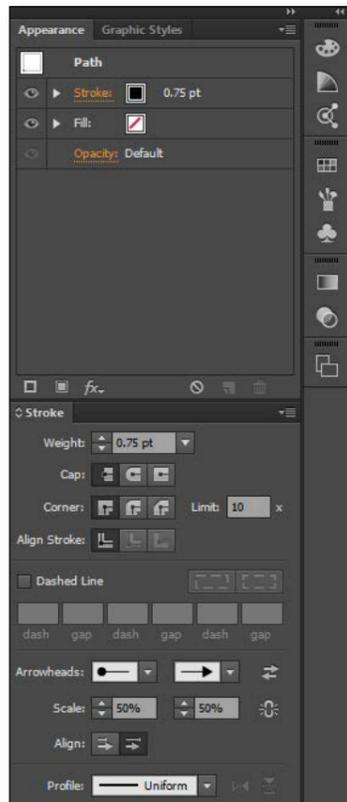


و سوف نلاحظ ان بعض الاوامر
يوجد بجانبها اختصار لوحة
المفاتيح كما هو موضح بالصورة
keyboard shortcut

File > New Ctrl + N

2. اللوحات Panels

كلمة panels معناها لوحة أو نافذة صغيرة تحتوي علي أحد أوامر
البرنامج و التي تكون موجودة في القوائم .



تابع مع المحاضر كيفية التعامل مع ال panels |

Adobe Illustrator CC

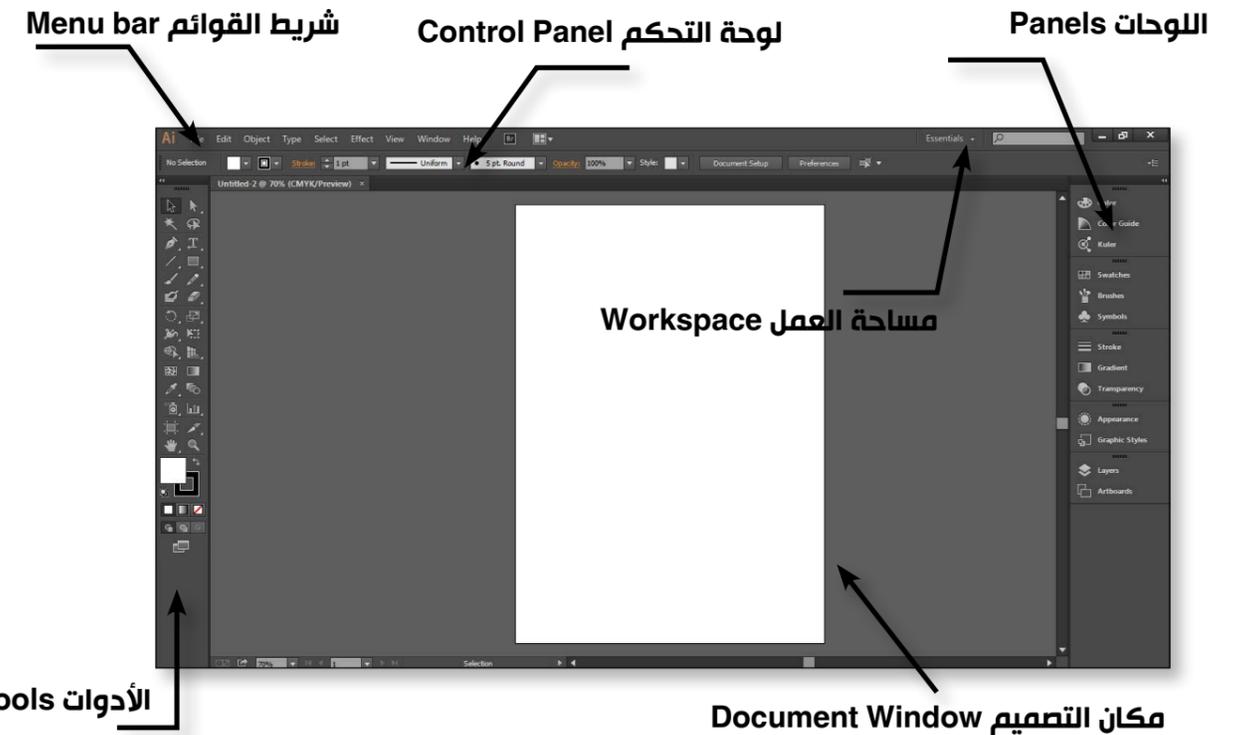
تعريف بالبرنامج

برنامج ادوبي اليستريتور Adobe Illustrator هو برنامج رسم و تلوين و له
مميزات رائعة في تصميم اللوجوهات و تصميم المطبوعات بكافة انواعها الي
جانب رسم الخرائط و الانفوجرافيكس و تصميم الملابس و الاقمشة
و نظيف الي هذه المزايا .. التكامل بينه و بين برامج أدوبي الاخرى مثل
الفوتوشوب و الانديزاين و الفلاش.

الواجهة الرئيسية Interface

تتكون الواجهة الرئيسية لبرنامج الايستريتور من ستة أجزاء رئيسية

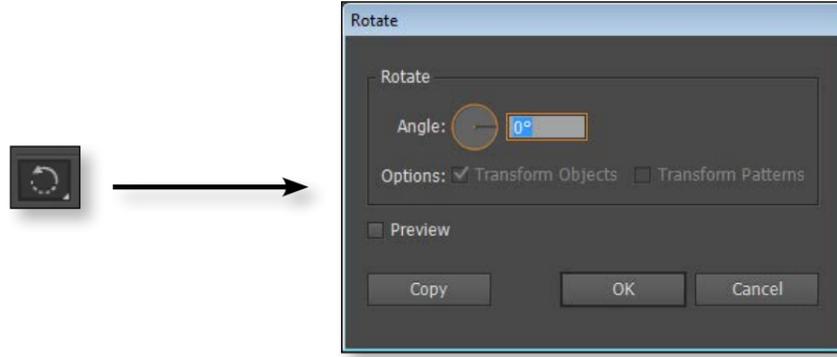
1. شريط القوائم Menu bar
2. اللوحات Panels
3. الأدوات Tools
4. لوحة التحكم Control Panel
5. مساحة العمل Workspace
6. مكان التصميم Document window



2. دبل كليك علي أي أداة لظهار إعداداتها :

مثال :

إذا ضغطنا دبل كليك علي أداة ال Rotate tool ستظهر إعدادات الاداة كما هو موضح



سيتم شرح كل مجموعة من الأدوات من خلال الموضوع الخاص بها

4. لوحة التحكم Control Panel

تعتبر الجزء الأهم في الواجهة الرئيسية للبرنامج فمن خلالها نستطيع التحكم في كثير من اعدادات الادوات و تسهل علينا العمل دون الحاجة الي التنقل القوائم و يتغير شكل ال Control Panel مع بعض الادوات.



مع معظم الادوات

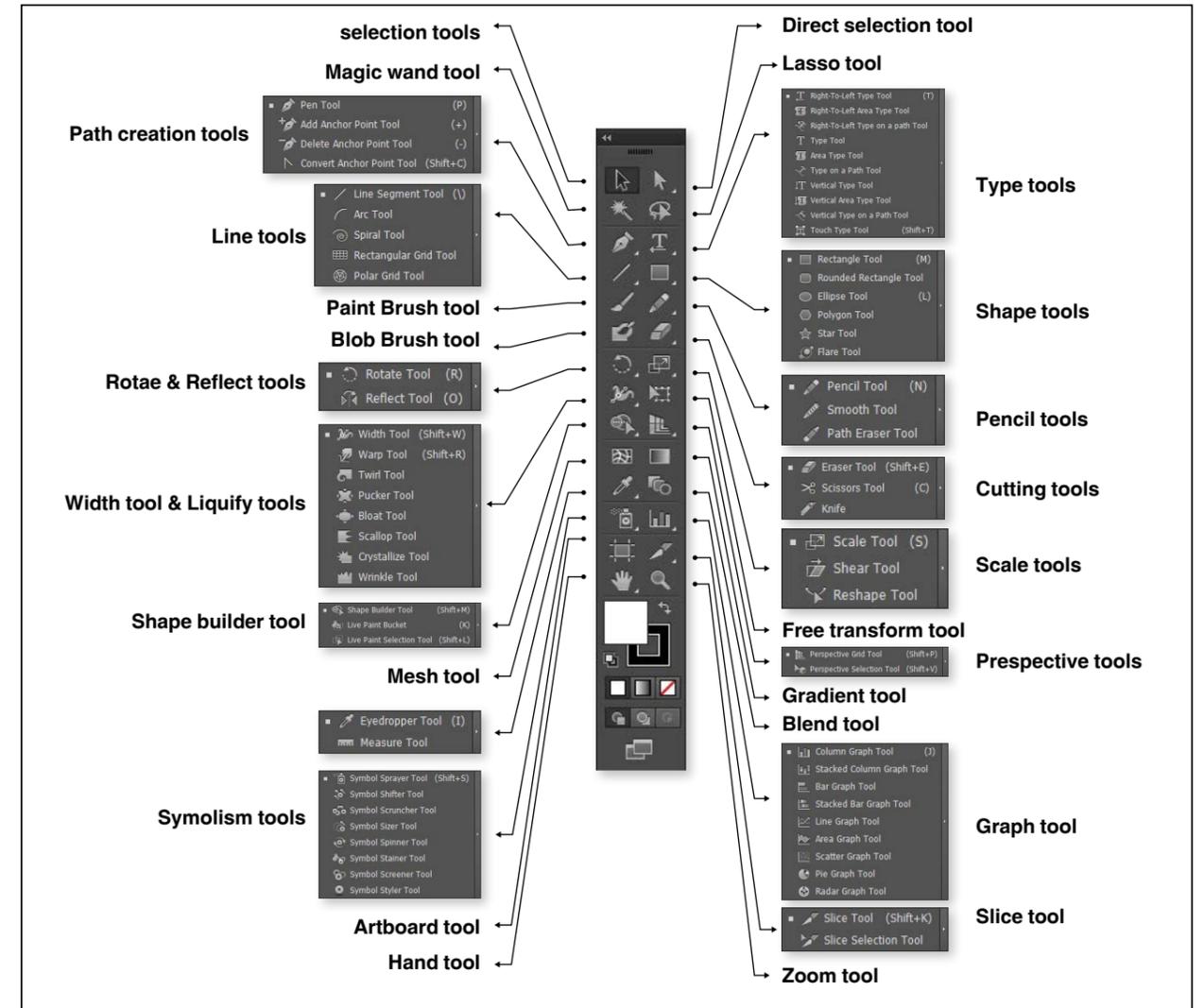


مع أداة ال Artboard tool



مع أداة ال Type tool

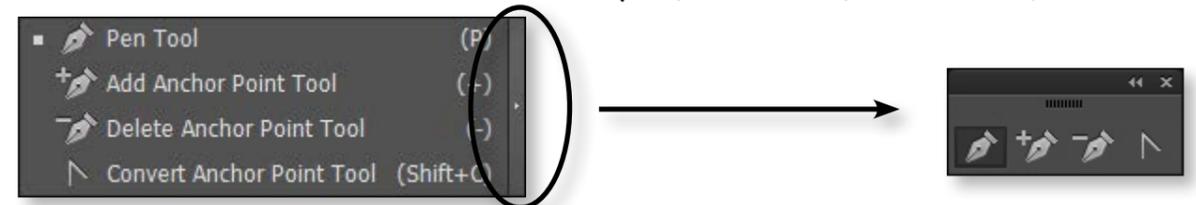
3. الأدوات Tools



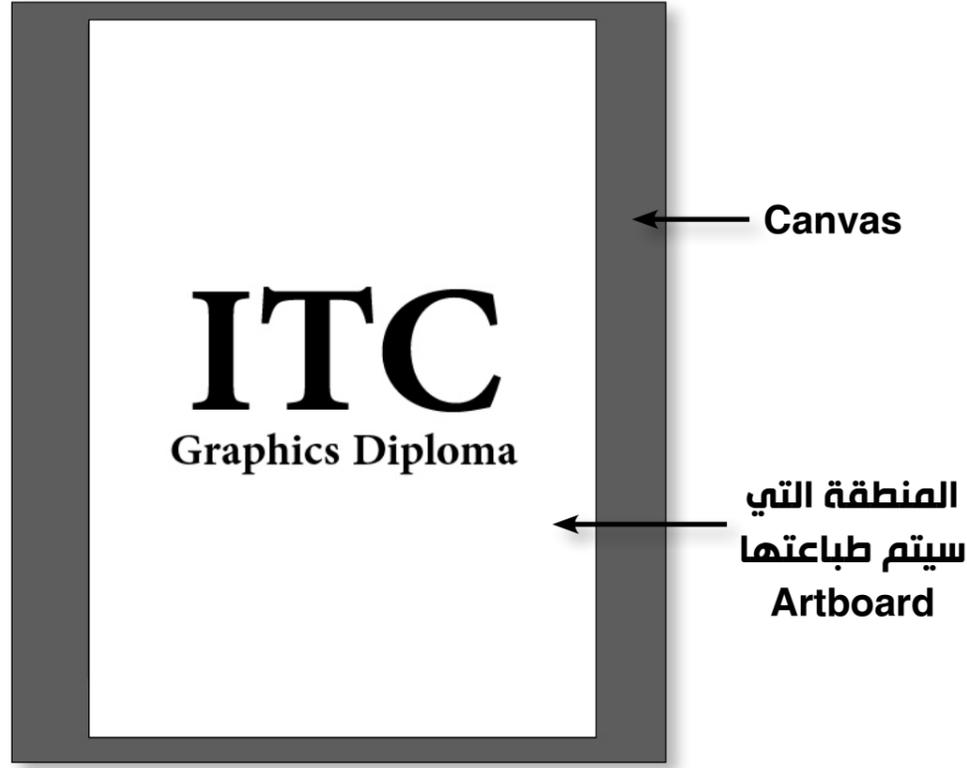
يجب أن نأخذ في الاعتبار ملحوظتان هامتان جداً عند التعامل مع الادوات في برنامج الاليستريتور

1. Tear off فصل الادوات :

عندما نقف علي أي أداة و نضغط كليك و نسحب حتي نصل الي السهم الموجود في اقصي يمين مجموعة الادوات ..في هذه الحالة سنفصل هذه المجموعة من الادوات كما موضح .



6. مكان التصميم Document window

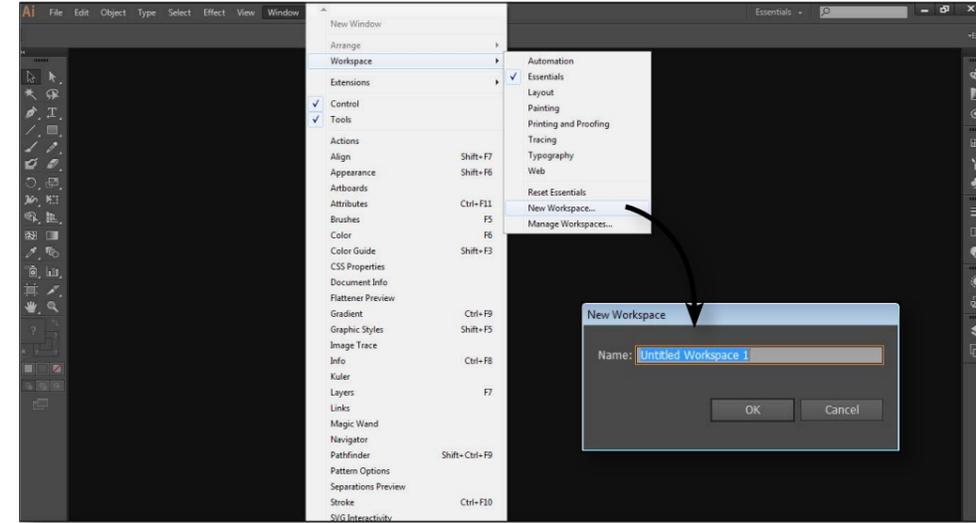


كلمة Artboard معناه مساحة العمل التي ستظهر في الطباعة و التي نقوم بوضع عناصر التصميم فيها و سيتم شرحها لاحقاً بشكل مفصل .

5. مساحة العمل Workspace

مساحة العمل أو ال workspace هي عبارة عن مجموعة معينة من ال panels مرتبة بشكل معين لتناسب مع طريقة العمل أو المشروع الذي نعمل فيه

قم بتنسيق ال panels بالشكل المناسب لك

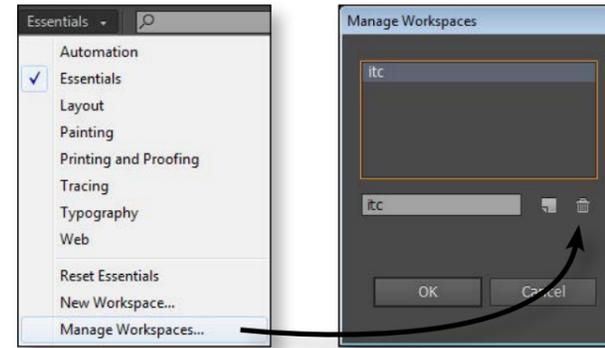


لعمل مساحة عمل جديدة :

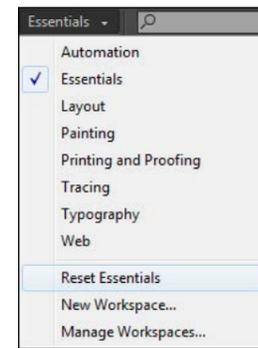
الطريقة الأولى
سنجد قائمة في أعلي يمين الواجهة الرئيسية و نختار منها

New workspace
الطريقة الثانية

نختار من قائمة window > workspace > New workspace

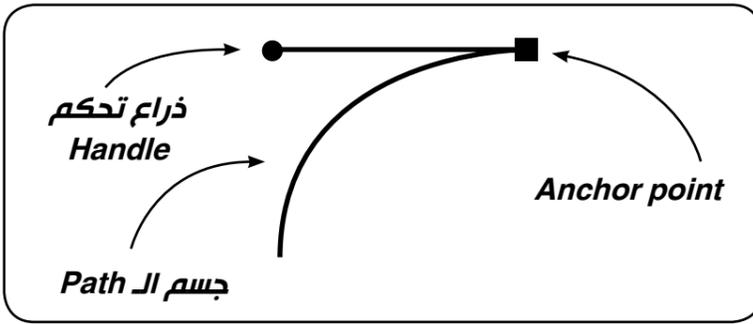


لإلغاء مساحة عمل من نفس المكان الذي أنشأنا فيه مساحة عمل جديدة
هذه المرة نختار Manage workspace ثم نحدد ما نريد الغاؤه و نضغط علي ايكونة سلة المهملات



لإعادة مساحة عمل لترتيبها الأصلي
من نفس المكان الذي أنشأنا فيه مساحة عمل جديدة
هذه المرة نختار Reset workspace

رسم توضيحي لـ Path



كما نري في هذا الشكل
أن الـ Path يتكون من ثلاثة أجزاء
جسم الـ Path
Anchor point
ذراع تحكم Handle

2. أدوات التحديد Selection tools

معني التحديد في الـيستريتور يختلف عن الفوتوشوب فالمقصود بالتحديد هنا هو تنشيط شكل أو كلمة لتنفيذ أحد أوامر البرنامج عليه

- لدينا أداتان في غاية الأهمية و هما :
1. Selection tool (السهم الاسود)
 2. Direct Selection tool (السهم الابيض)

الأداة	Selection tool السهم الاسود	Direct selection tool السهم الابيض
الوظيفة	تحديد كل الـ Path	تحديد نقطة Anchor Point او اكثر
ملحوظة هامة	تعمل أداة السهم الاسود كأداة تحريك و Transform في نفس الوقت .	لا يقتصر استخدام أداة السهم الابيض فقط علي تحديد Anchor point و انما تستخدم في التعامل مع أجزاء من اشكال مرتبطة ببعضها مثل جزء من Group أو Clipping mask أو blend

أساسيات العمل مع البرنامج هام جداً

هذه الأساسيات الخمس هي الـاهم علي الـاطلاق وفهمها و استيعابها سيسهل علينا الكثير لفهم طريقة عمل البرنامج

1. Vector & Raster
2. Selection tools
3. Group
4. Isolation mode
5. Fill & Stroke
6. Layers

Vector & Raster.1

Vector و Raster

كلمتان في غاية الأهمية و يجب معرفة معني كل كلمة منهما قبل التعامل مع اي برنامج تصميم أو مع الجرافيكس بشكل عام.

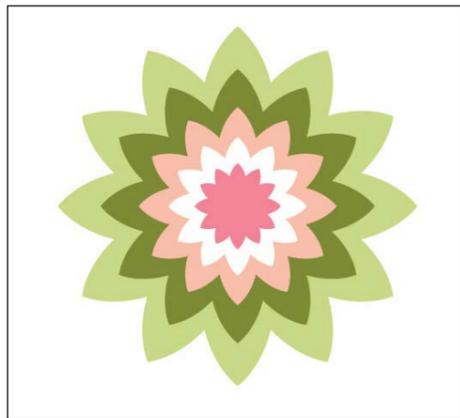
المصطلح	Raster	Vector
الشرح	صورة أو شكل تتكون من بكسلات و ترجع جودة الصورة لـ Resolution و تتأثر الصورة عند التكبير أو التصغير و يحدث لها تشويه عند تكبيرها عن حجمها الأصلي	شكل يتكون من خطوط مستقيمة أو منحنية (Paths) مرتبطة ببعضها بنقط تحكم تعرف بـ Anchor points و هي لا تتأثر بالتكبير أو التصغير و تتميز أشكال الـ Vector بالحواف الحادة و الناعمة .
نموذج		
البرامج	Photoshop	Illustrator Indesign Corel draw

Group.3

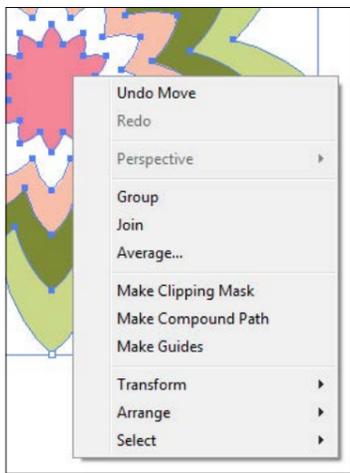
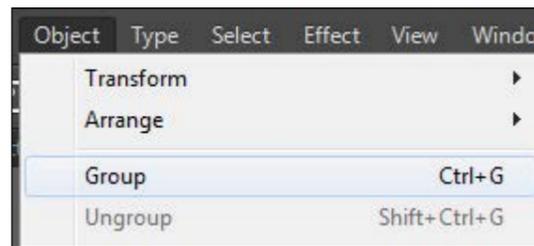
كلمة Group معناها مجموعة من الأشكال مرتبطة ببعضها لوجود علاقة تصميمية بين هذه الأشكال كمجموعة من الورد أو مجموعة من الكلمات نريد تحريكها أو تكبيرها أو تصغيرها معاً

كيفية عمل Group

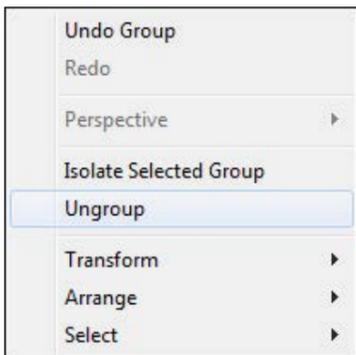
1. نفتح ملف العمل group الموجود في ملفات عمل المحاضرة الاولى



2. نحدد الأشكال التي نريد تجميعها في Group بالسهم الاسود
3. نختار الامر group من قائمة Object

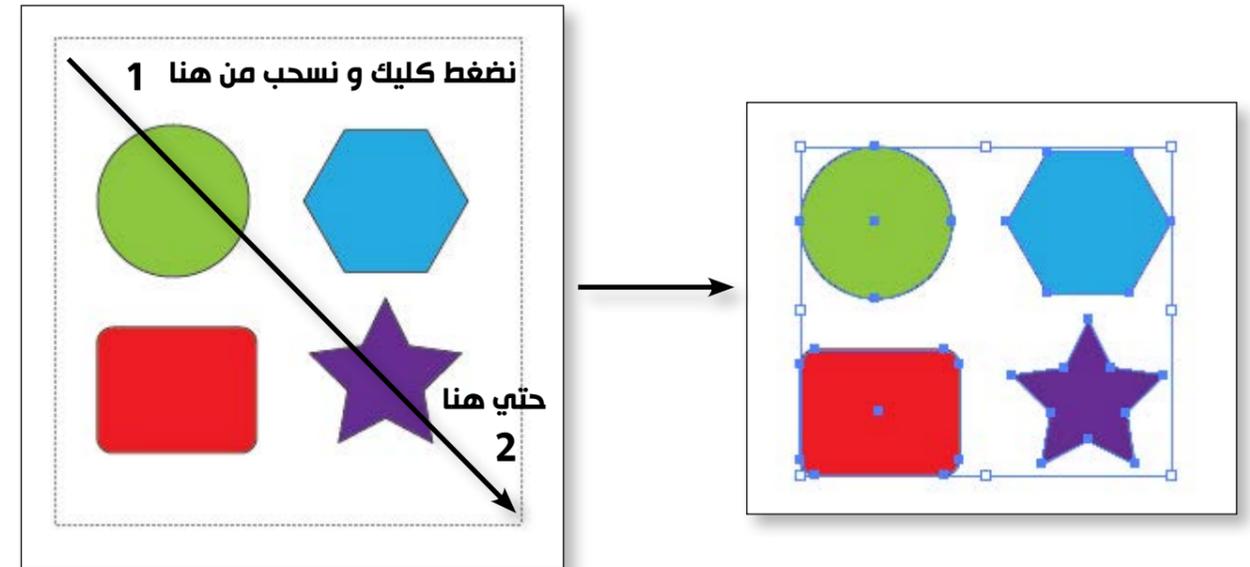


• من الممكن عمل Group عندما نقف كليك يمين و نختار الامر Group

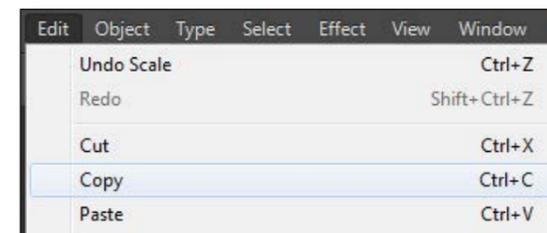
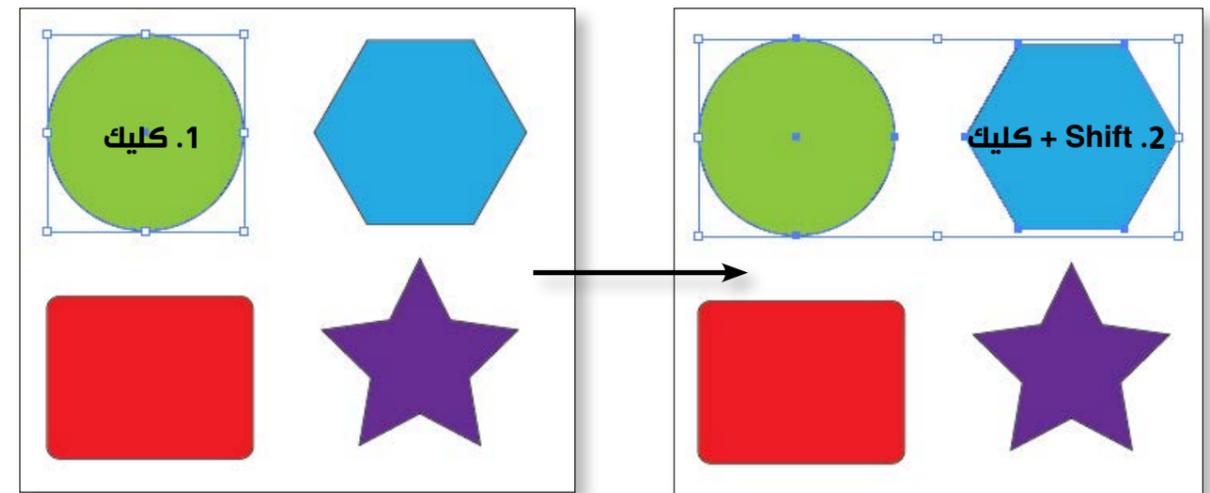


• لفك الـ Group نحدد الـ Group بالسهم الاسود نقف كليك يمين و نختار Ungroup و نفس الأمر سنجدّه في قائمة Object

- لتحديد شكل ما كل مع علينا هو اختيار أداة الـ Selection tool (السهم الاسود) و نضغط كليك علي الشكل الذي نريد تحديده
- لتحديد أكثر من شكل نستخدم مايعرف بالـ Marquee كما هو موضح بالصورة .



- و لتحديد اكثر من عنصر بشكل منفصل نضغط كليك باداة السهم الاسود علي اول شكل ثم نضغط Shift + كليك علي الشكل الثاني .

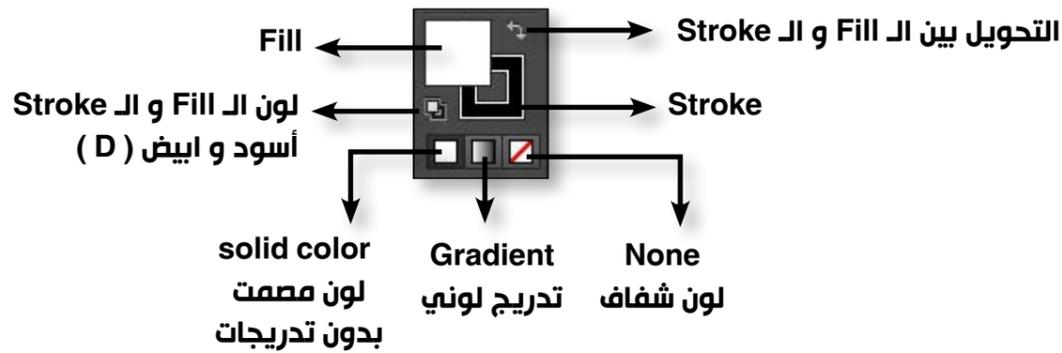
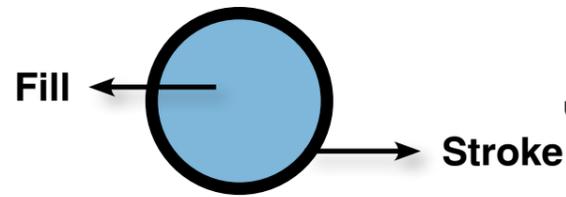


- لعمل نسخة من شكل أو اكثر أو كلمة نحدد العنصر أولا باداةالسهم الاسود ثم نختار الأمر Copy من قائمة Edit **Ctrl + C**

5. Fill & Stroke

كلمة Fill معناها الملئ الداخلي للشكل
و كلمة Stroke معناها حد خارجي حول الشكل

سلاحظ في اسفل الـ Tools panel كل ما يخص الـ Fill و الـ Stroke



6. الطبقات Layers

تعتبر الـ Layers من أكثر مزايا برامج الجرافيكس فهي تسهل التعامل مع عناصر التصميم مما يتيح لنا تنظيمها و القدرة علي اظهارها أو اخفائها أو حتي حماية الـ Layers من اجراء أي تعديل عليها .

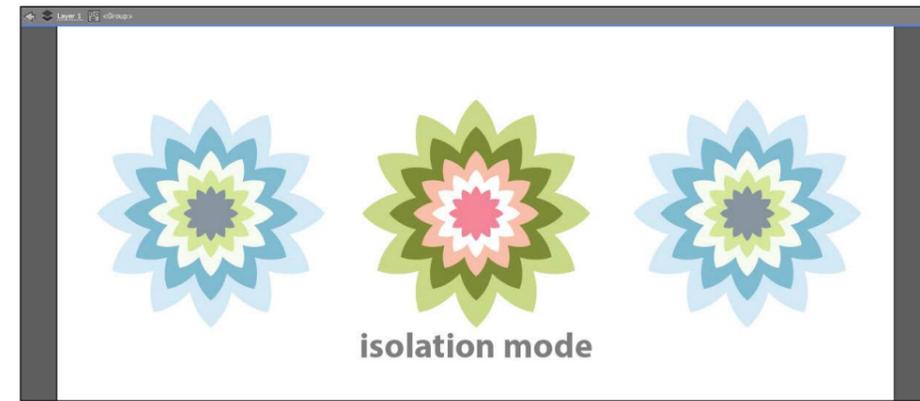
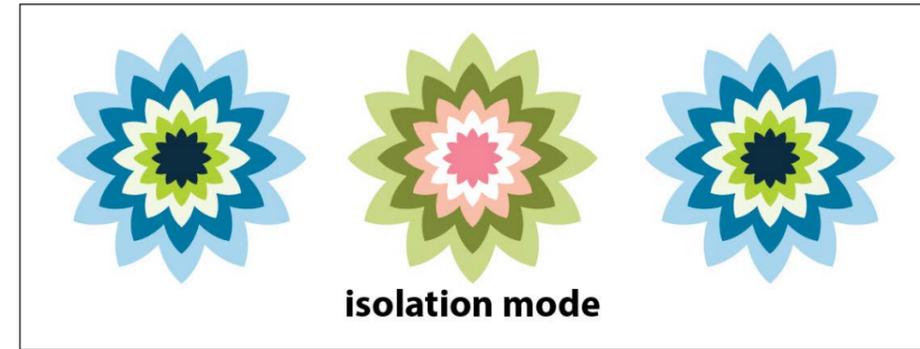
- كل ما يخص الـ Layers موجود في Layers Panel Window > Layers
- نفتح ملف العمل Layers الموجود مع ملفات عمل المحاضرة الاولى



4. العزل Isolation mode

معني كلمة Isolation mode هي عزل عنصر معين للعمل عليه هو فقط دون باقي عناصر التنسيق .
يمكننا عمل عزل لشكل داخل Group عندما نختار أداة السهم الاسود و نضغط دبل كليك علي الـ Group .

نفتح ملف العمل Isolation mode الموجود في ملفات عمل المحاضرة الاولى

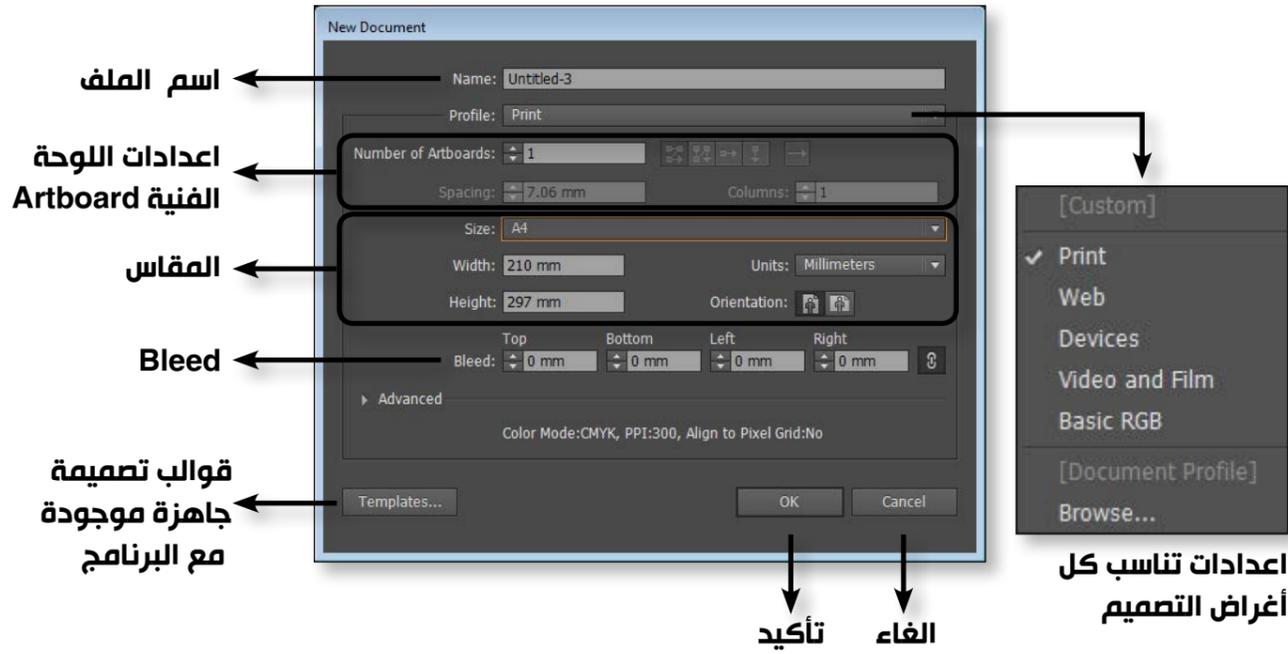


سلاحظ أن كل الأشكال اصبحت أقل وضوحاً ماعدا الشكل الذي عزلناه و نجد ايضاً شريط رمادي في اعلي الواجهة الرئيسية و هذا دليل علي أننا في حالة العزل.

- للخروج من الـ isolation mode نضغط دبل كليك في أي مكان أو نضغط من لوحة المفاتيح علي زرار (Esc)

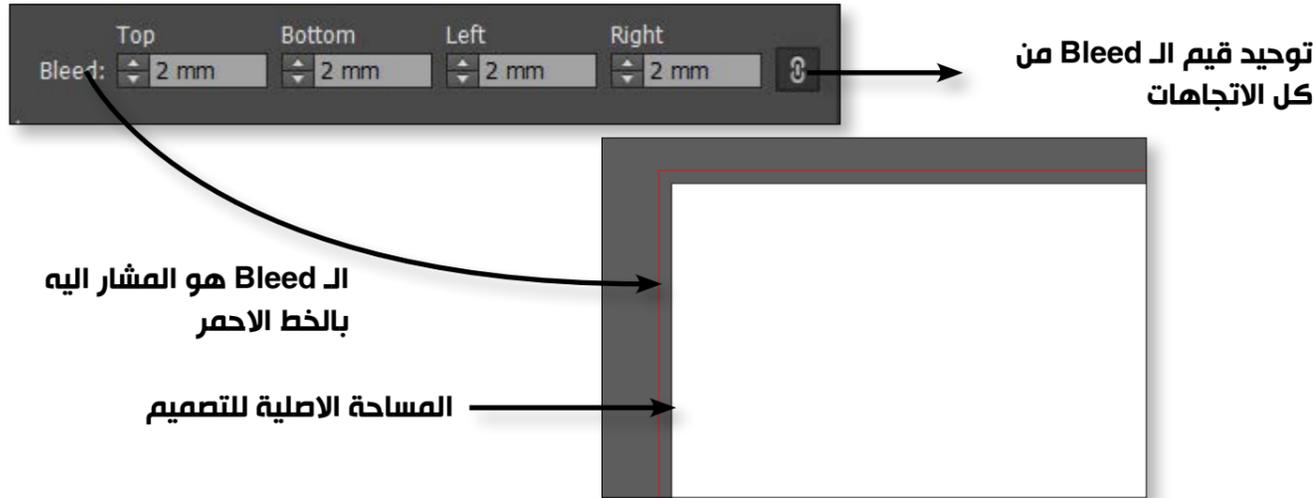
فتح ملف عمل جديد New Document

لفتح ملف عمل جديد نختار من قائمة File الأمر New
File > New Ctrl + N



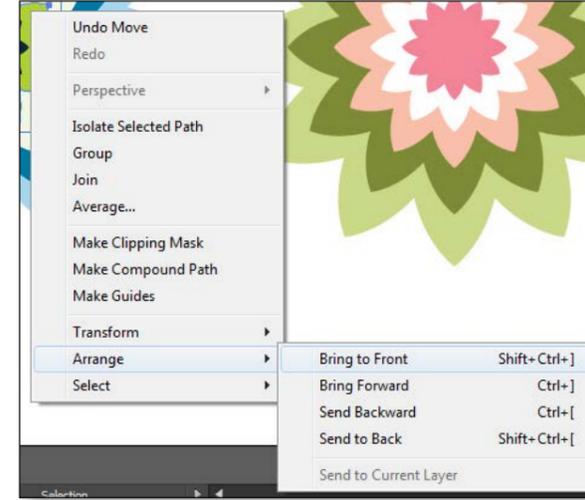
معني كلمة Bleed

هي مسافة زائدة حول التصميم لتفادي مشاكل القص او التقطيع التي تحدث بعد عملية الطباعة
عادة تكون قيمة ال Bleed من 2 الي 3 مليمتر



ناقش مع المحاضر الفائدة العملية من إضافة ال Bleed إلي التصميم

• لاعادة ترتيب ال Layers نقوم بسحب ال Layer الي اعلي او الي اسفل



• يمكننا ايضا ترتيب عناصر التصميم عن طريق الأمر Arrange الموجود في قائمة Object
أو اذا وقفنا كليك يمين علي اي عنصر في التصميم سنجد نفس الامر .

الوظيفة	الأمر
أول شكل و يكون فوق كل عناصر التصميم	Bring to front
تحريك الشكل بمقدار خطوة لاعلي	Bring forward
تحريك الشكل بمقدار خطوة لاسفل	Send Backward
اخر شكل و يكون تحت كل عناصر التصميم	Send to Back

اللوحة الفنية Artboard

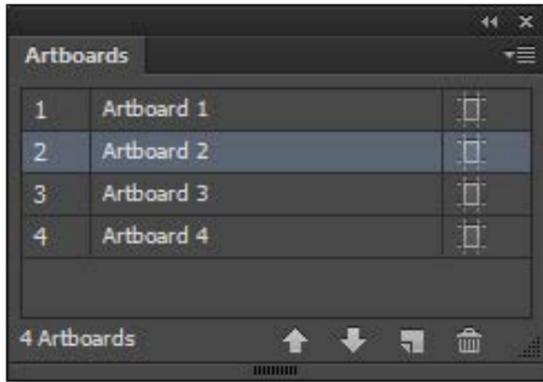
سنلاحظ عند فتح ملف عمل جديد أن لدينا اختيار Artboard و كلمة Artboard هي المساحة التي سيتم طباعتها .
و يمكننا فتح Artboard واحد و حتي 100 Artboard في الملف الواحد مما يسهل علينا جميع أكثر من تصميم لشركة أو لمنتج أو لعمل في ملف واحد .

• مثال :

سنفتح ملف عمل واحد به 4 Artboard
نختار من قائمة File الامر New
ستظهر لنا اعدادات الـ Artboard



• يمكننا أيضاً التعامل مع Artboard Panel مع
Window > Artboard



جديدة Artboard

الغاء Art board

إعادة ترتيب الـ Art board



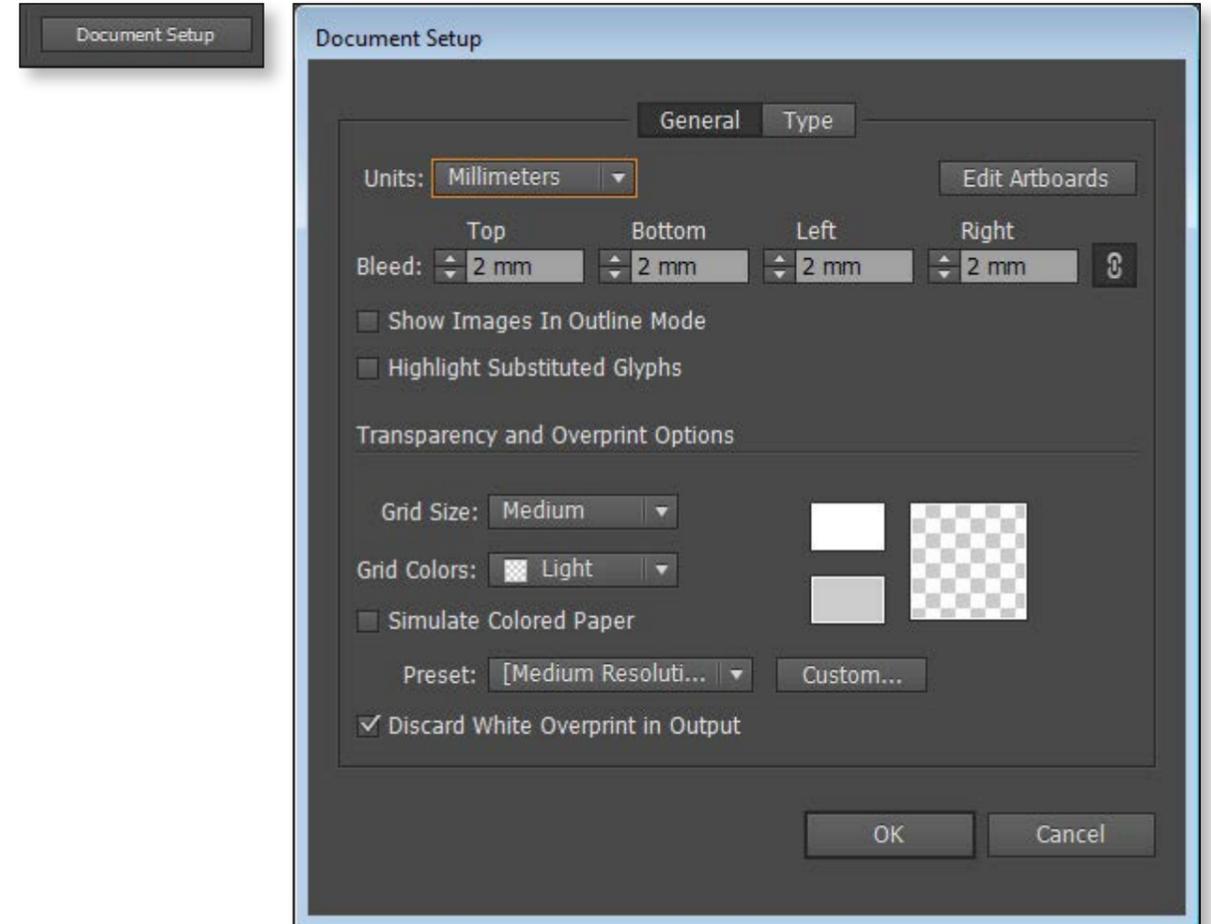
Artboard tool

تعتبر أداة الـ Artboard tool واحدة من أهم أدوات برنامج الـ ايلـيستريتور و هي المسؤولة عن التعامل مع كل ما يخص الـ Artboard سواءاً مقاس أو عدد أو حتي إضافة أو الغاء أو إعادة ترتيب .



و بمجرد اختيار أداة الـ Artboard tool سنلاحظ تغير شكل الـ Control Panel
كما هو موضح أمامنا

للتعديل علي أي اعداد من إعدادات التصميم سواء في المقاس أو الـ Bleed أو وحدة القياس المستخدمة في التصميم
نختار من قائمة File الامر Document setup
و سنجد أيضاً زر Document Setup الموجود في الـ Control Panel



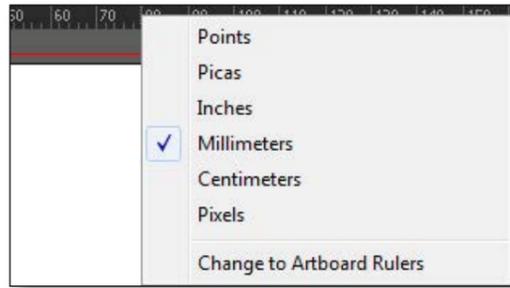
Ruler & Guides

المسطرة Ruler

تستخدم المسطرة أو الـ Ruler في تحديد مساحة التصميم و تغيير وحدة القياس التي نعمل بها و تستخدم ايضاً في رسم خطوط الدليل (Guides)



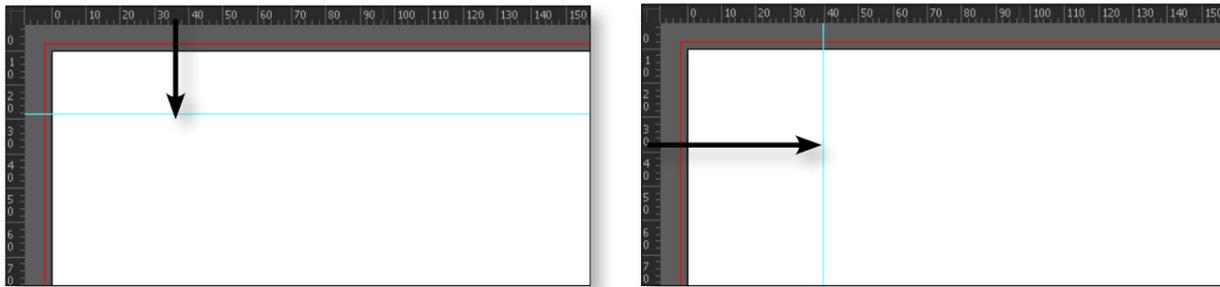
- لظهار أو اخفاء المسطرة الي قائمة View > Rulers > Show rulers ... Ctrl + R



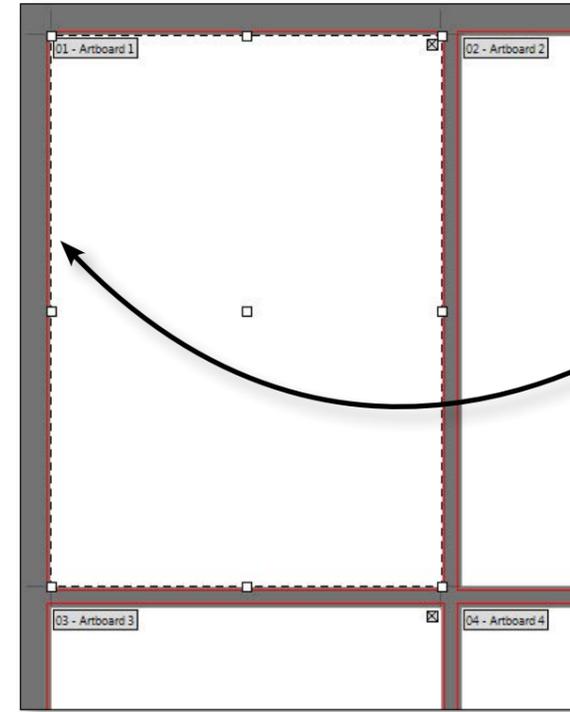
- لتغيير وحدة القياس نقف كليك يمين علي المسطرة و نختار وحدة القياس التي نريد العمل بها.

خط الدليل Guide

هي عبارة عن خطوط دليل وهمية لاتظهر في الطباعة تستخدم لتنظيم عناصر التصميم .
و يمكننا انشاء خط دليل Guide عندما نذهب الي المسطرة و نضغط عليها كليك و نسحب .



لتحريك خط الدليل Guide ماعلينا الا ان نختار أداة السهم الاسود و نضغط كليك علي الـ Guide و نحركه
و يمكننا تحريك الـ Guide بمسافة محددة عن طريق ادخال قيم في خانة X أو Y الموجودة في الـ Control panel



إذا اختارنا أداة الـ Artboard tool و ضغطنا كليك علي أي Art board سنلاحظ هذا الخط المتقطع حول الـ Artboard مما يتيح لنا تحريكها أو تكبيرها و تصغيرها أو حتي الغاءها عند الضغط علي زر Delete

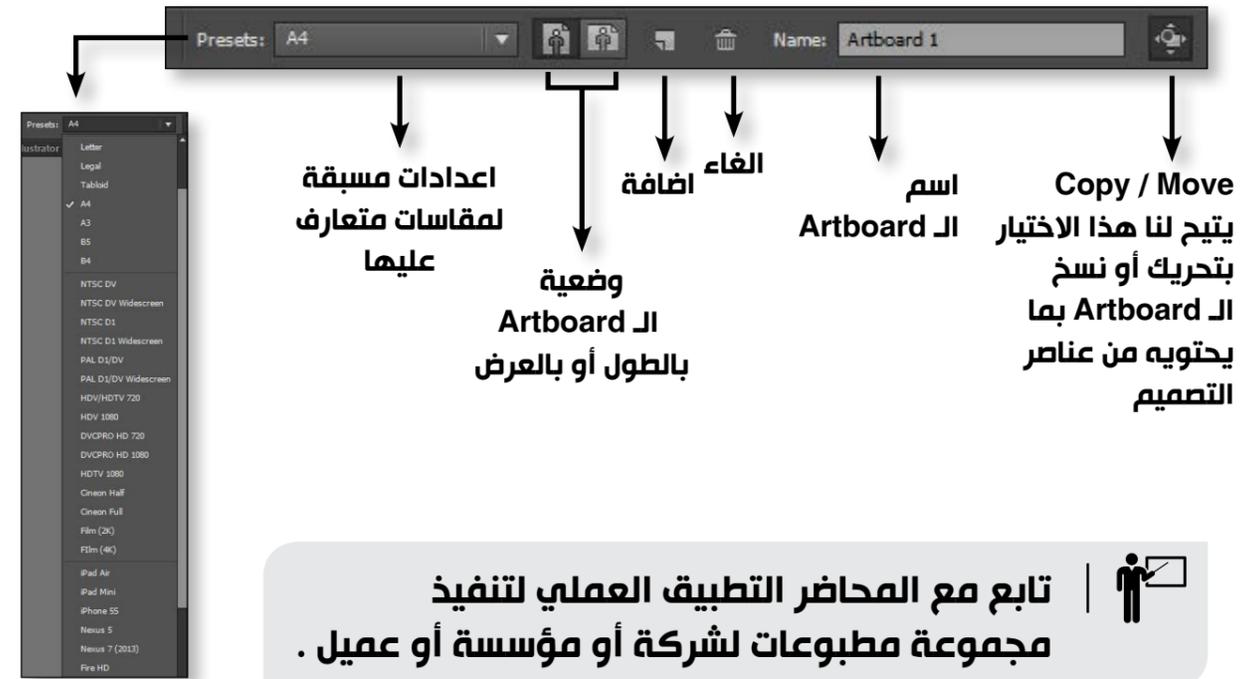
سنلاحظ اختياريين في غاية الاهمية في الـ Control Panel



تحريك الـ Artboard يميناً و يساراً مع المحور X أو لاعلي و اسفل مع المحور Y بقيمة محددة

تحديد مساحة الـ Artboard

تحتوي الـ Control Panel علي اعدادات أخرى هامة



Zoom tool

تستخدم أداة الـ Zoom tool في التقريب أو البعد عن التصميم و فيما يلي اهم اختصارات لوحة المفاتيح.

اختصار لوحة المفاتيح keyboard shortcut	الأمر
Ctrl + (+)	zoom in
Ctrl + (-)	zoom out
Ctrl + (0)	fit on screen view > fit Artboard on window

Hand tool

تستخدم أداة الـ Hand tool للتنقل في مساحة الصورة و يجب أن نلاحظ أننا لا نحرك الصورة و انما نتنقل في مساحة الصورة .

عند الضغط علي المسطرة (Space bar) ننتقل من اي أداة نعمل بها الي أداة الـ Hand tool بشكل مؤقت . **مهم جدا ..**

أوامر التراجع و التقدم Undo & Redo

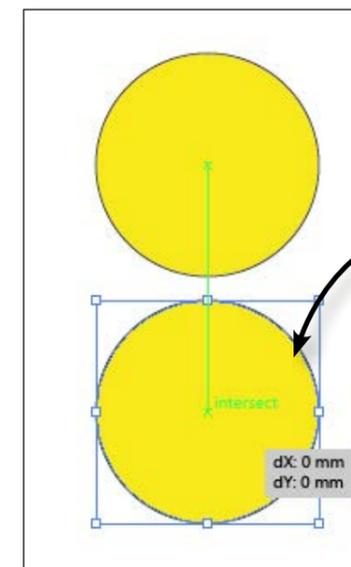
اختصار لوحة المفاتيح keyboard shortcut	الأمر
Ctrl + (Z)	Undo تراجع لأكثر من خطوة
Ctrl + Shift + (Z)	Redo تقدم لأكثر من خطوة
File > Revert F12	إعادة التصميم لأصله كما بدأنا العمل عليه



اذا وقفنا كليك يمن في اي مكان سيظهر لنا قائمة فرعية بها كل الاوامر التي تخص الـ Guides

Smart Guide

و هو من أهم الأوامر المتعلقة بالـ Guides و هي عبارة عن خطوط دليل مؤقتة تساعدنا علي تنسيق و ترتيب عناصر التصميم . و لتفعيل هذا الأمر نذهب الي قائمة View و نختار الامر Smart Guide



مثال : عند تحريك الدائرة المشار اليها في الصورة نلاحظ دليل لونه اخضر يشير الي ان مركز هذه الدائرة التي نحركها علي نفس المحاذاة من مركز الدائرة الاخرى .

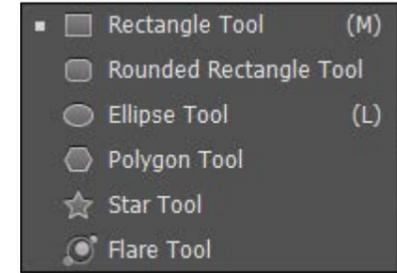
ملحوظة : لن يغيننا هذا الامر عن أوامر الـ Align و الـ Distribution و التي سنناقشها بالتفصيل في المحاضرة الثالثة .

أدوات رسم الأشكال الأساسية Basic Shapes

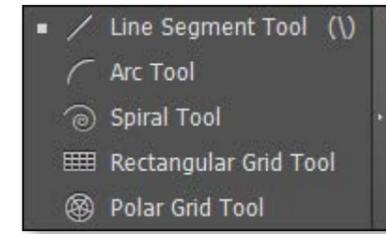
هذه الأدوات هي اساس أي تصميم أو رسم أو لوجو حيث يعتمد الاليستريتور علي رسم أشكال هندسية و خطوط بسيطة يتم دمجها فيما بعد مع بعضها لنحصل علي شكل به تفاصيل أكثر .

هناك مجموعتان من أدوات رسم الأشكال الأساسية

Closed Shapes
الأشكال المغلقة
(أشكال هندسية)

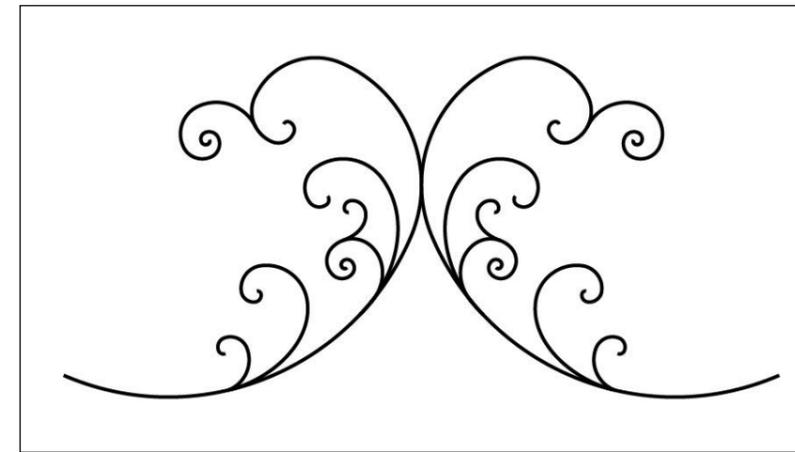


Open Shapes
الأشكال المفتوحة
(خطوط)



تابع مع المحاضر الشرح المفصل لأدوات رسم الأشكال الأساسية |

تدريب عملي تحت اشراف المحاضر



تابع مع المحاضر كيفية رسم الشكل الموضح بالصورة.

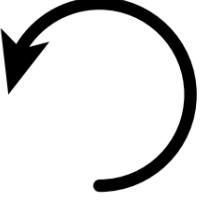
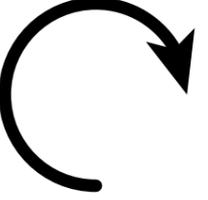
المحاضرة الثانية

أهداف المحاضرة

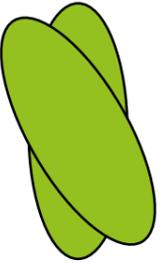
- Rotate & Reflect الدوران و الانعكاس
كيفية عمل دوران لشكل Rotate
كيفية عمل انعكاس لشكل Reflect
- Shape builder tool
ماهي أداة ال Shape builder tool
طريقة استخدام أداة ال Shapebuilder tool
- Width tool
ماهي أداة ال Width tool
طريقة استخدام أداة ال Width tool
- Free transform tool
طريقة استخدام أداة ال Free Transform tool
- حفظ الملفات Save & Export

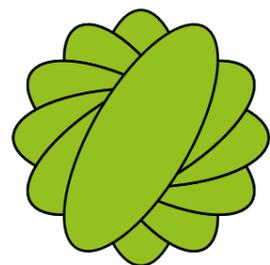
ملحوظة هامة :

في برنامج الاليستريتور إذا كانت القيمة موجبة يكون الدوران عكس اتجاه عقارب الساعة أما إذا كانت القيمة سالبة فيكون الدوران مع اتجاه عقارب الساعة.

قيمة موجبة	قيمة سالبة
	
عكس اتجاه عقارب الساعة	مع اتجاه عقارب الساعة

لدينا اختياران في غاية الأهمية الأول Ok و الثاني Copy ويوضح هذا الجدول الفرق بين كلا الأمرين

Copy	OK
زاوية 30	زاوية 30
	
اصبح لدينا نسخة بزاوية 30 درجة	قمنا بدوران الشكل فقط بزاوية 30 درجة دون عمل نسخة منه



إذا أردنا تكرار دوران الشكل بنفس الزاوية و نفس الاتجاه نختار الامر التالي من قائمة Object Object > transform > transform again

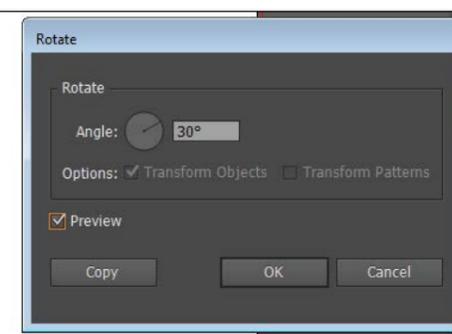
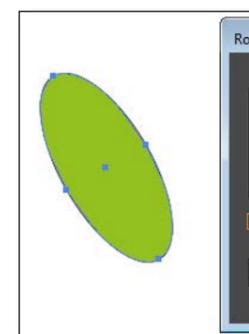
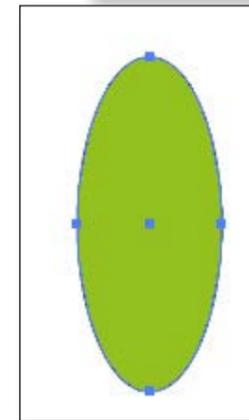
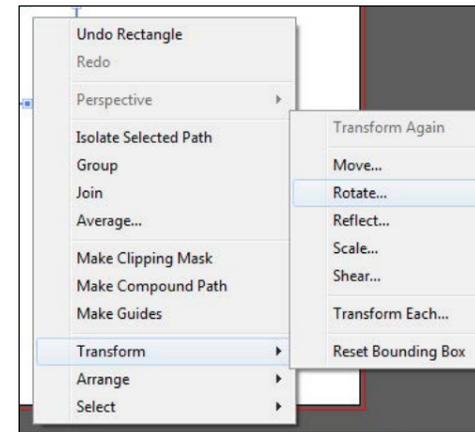
Ctrl + D

الدوران و الانعكاس Rotate & Reflect

كيفية عمل دوران لشكل Rotate

يمكننا عمل دوران Rotate لشكل في برنامج الاليستريتور باحدي طريقتين :

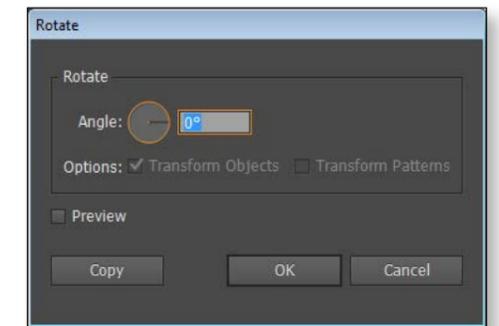
الطريقة الثانية
كليك يمين ثم نختار الامر التالي
Transform > Rotate



الطريقة الأولى

Rotate tool 

نضغط علي الأداة دبل كليك فتظهر لنا اعدادات ال Rotate



مثال :

1. نختار أداة ال Ellipse tool
2. نرسم شكل بيضاوي
3. نختار لون Fill و Stroke مناسبين

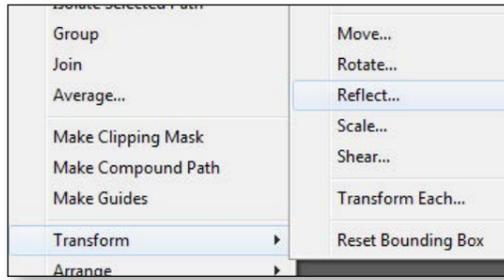
4. نعمل Rotate باحدي الطريقتين التي سبق ذكرهما و نختار قيمة الدوران 30 درجة.

كيفية عمل انعكاس لشكل Reflect

يمكننا عمل دوران Rotate لشكل في برنامج الاليستريتور باحدي طريقتين :

الطريقة الثانية

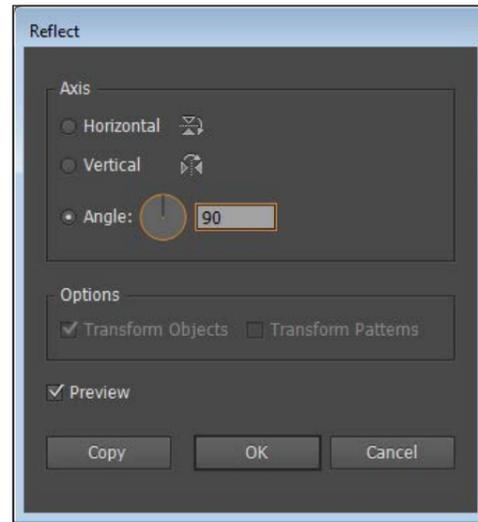
كليك يمين ثم نختار الامر التالي
Transform > Reflect



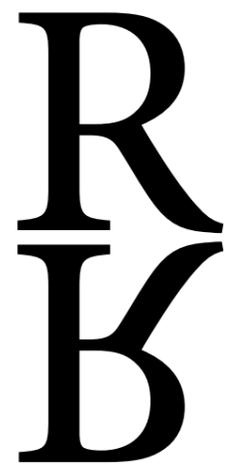
الطريقة الأولى

Reflect tool (O)

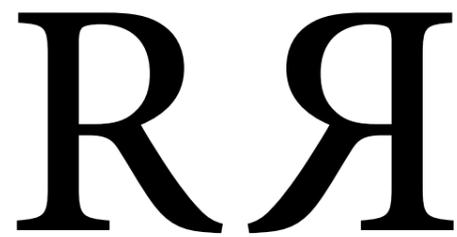
نضغط علي الأداة دبل كليك
فتظهر لها اعدادات ال Reflect



Horizontal



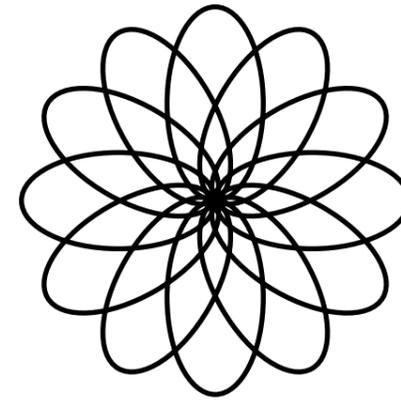
Vertical



سنلاحظ أن الدوران Rotate دائما يكون من مركز الشكل
كيف يمكننا التحكم في مكان محور الدوران ؟؟
فيما يلي سيتضح لنا كيفية التحكم في مكان محور الدوران ..

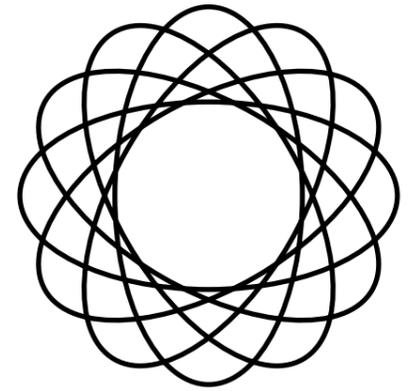
كليك + Alt + Rotate tool
في أي مكان

1. تظهر لنا إعدادات ال Rotate
2. الميزة هنا أننا نستطيع التحكم
في مكان محور الدوران.



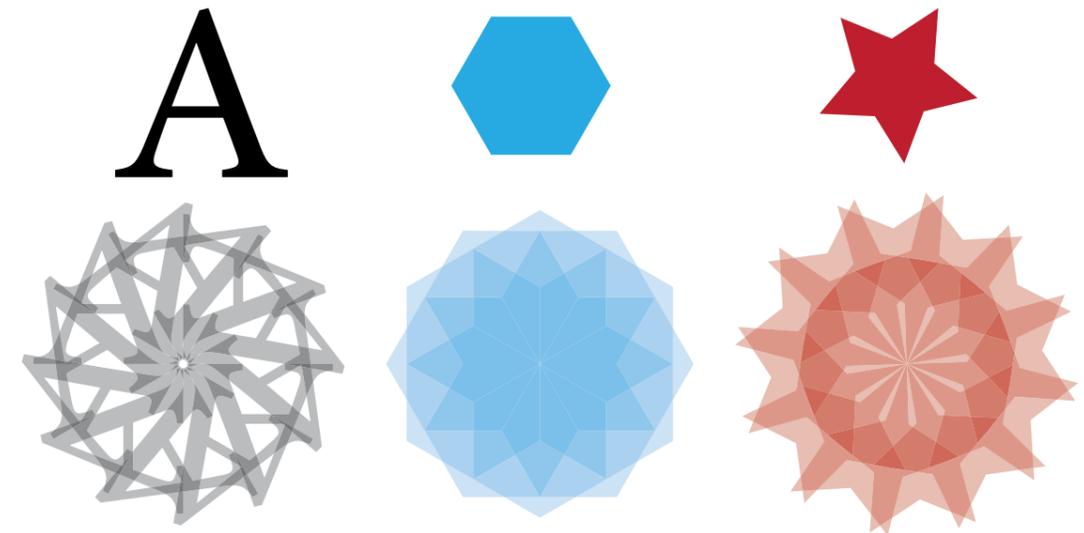
دبل كليك علي ال Rotate tool

1. تظهر لنا إعدادات ال Rotate
2. دائما يكون مركز الشكل هو
محور الدوران



تدريب عملي تحت اشراف المحاضر

حاول ابتكار أشكال مختلفة باستخدام أداة ال Rotate tool



Opacity: 25%

يمكننا استخدام ال Opacity لعمل تداخل بين الاشكال

Shape builder tool

ماهي أداة الـ Shape builder tool

هي أداة دمج و تلوين الأشكال.

طريقة استخدام أداة الـ Shapebuilder tool

مثال رقم 1 :

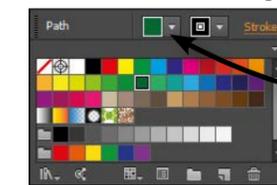
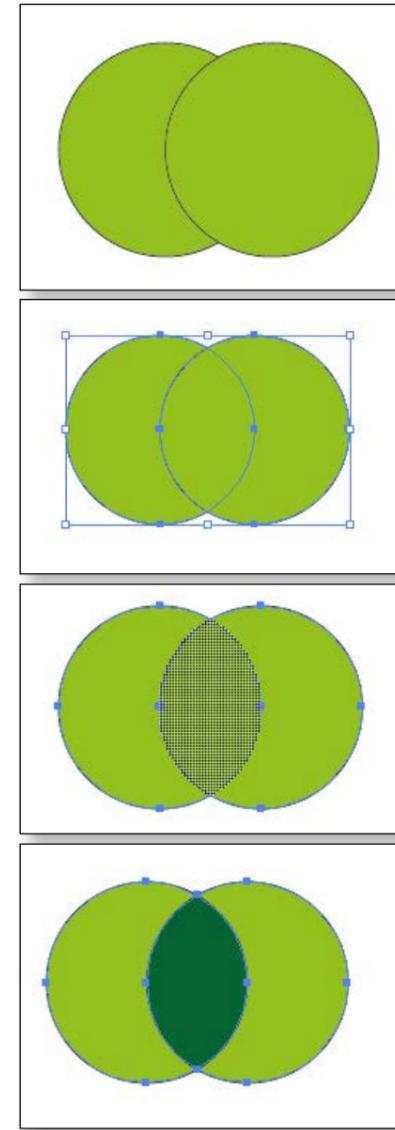
1. نرسم دائرتين كما هو موضح بالشكل

2. نحدد الدائرتين بأداة السهم الأسود

3. نختار أداة الـ Shapebuilder tool و بمجرد أن نقرب من مكان تقاطع الدائرتين نلاحظ هذا الظل الرمادي

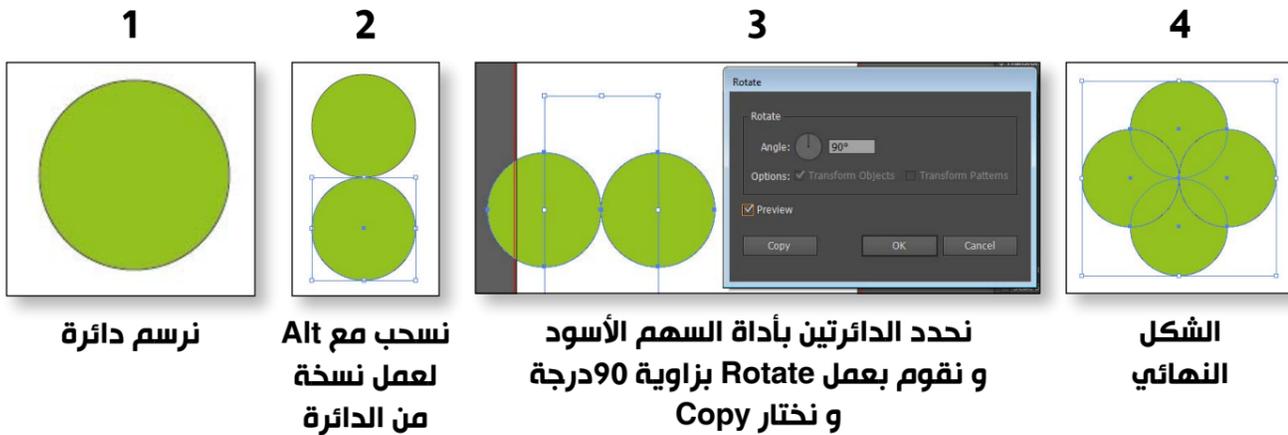
4. نضغط كليك بأداة الـ Shapebuilder tool بعد اختيار لون مناسب من الـ Control panel

5. نلاحظ أننا قمنا بتلوين التقاطع بين الدائرتين باللون الذي اختارناه



مثال رقم 2 :

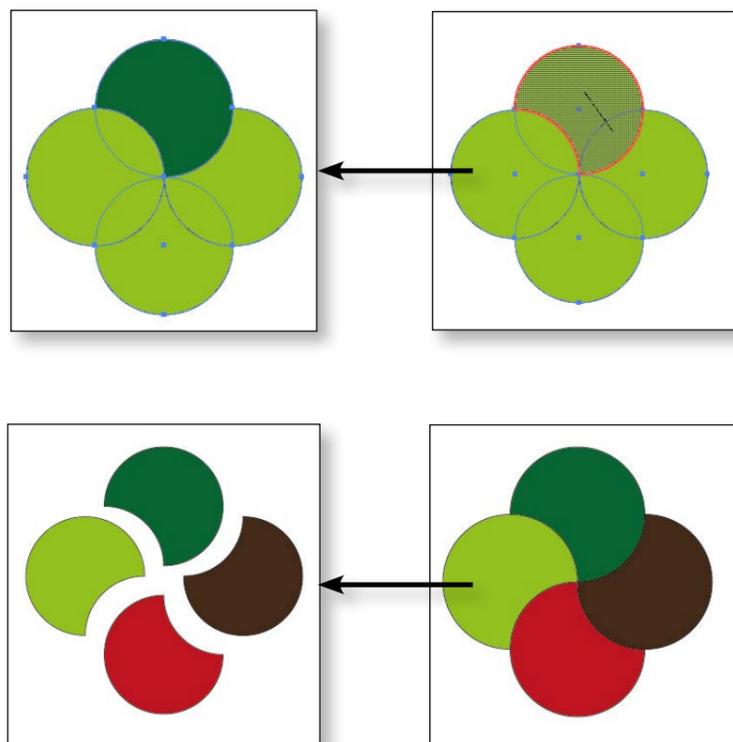
1. نرسم أربعة دوائر كما هو موضح بالصورة و ذلك باتباع الخطوات التالية:



2. نحدد الـ 4 دوائر بأداة السهم الاسود
3. نختار أداة الـ Shape builder tool
4. نحدد لون مناسب من الـ Control panel.

5. نضغط كليك و نسحب كما هو موضح بالصورة

6. يمكننا تلوين باكثر من لون و تحريك كل جزء تم تلوينه علي حدا باستخدام أداة السهم الاسود



Width tool

ماهي أداة الـ Width tool

مهمة هذه الأداة هي التحكم في تغيير سمك خط معين

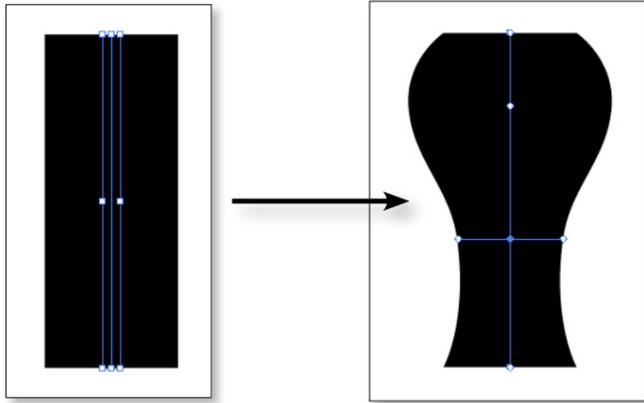
طريقة استخدام أداة الـ Width tool

الخطوات :

1. نختار أداة الـ line segment tool و نرسم خط مستقيم مع استخدام الـ Shift لرسم خط رأسي .



2. نحدد قيمة مناسبة للـ Stroke و الموجود في الـ Control panel و ليكن 60 pt



3. نختار أداة الـ width tool و من أي مكان في الخط نسحب يميناً لتكبير سمك الخط أو نسحب يساراً لتصغير سمك الخط

تابع مع المحاضر كيفية الاستفادة من أداة الـ Width tool و استخدامها مع أداة الـ Rotate tool في تكوين اشكال متداخلة كما هو بالأمثلة الموضحة



ملحوظة هامة جداً :

لا تعمل أداة الـ ShapeBuilder مع النصوص

و إذا أردنا استخدامها مع النصوص يجب تحويل النص Text إلي شكل Shape

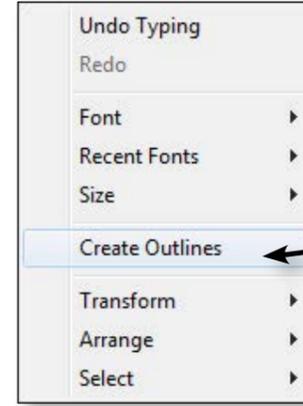
الخطوات :

1. نختار أداة الـ Type tool

2. نكتب حرف أو كلمة .

3. نختار أداة السهم الأسود .

4. نقف كليك يمين علي و نختار الأمر < Create outlines



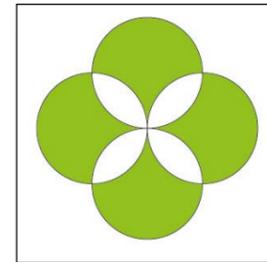
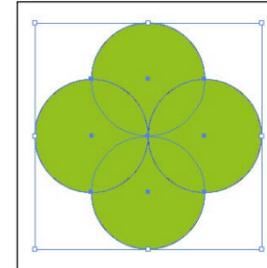
سيتحول الحرف إلي شكل و إذا الكلمة تتكون من أكثر من حرف فإن هذه الحروف تتحول إلي Group و يجب فك الـ Group إذا أردنا التعامل مع كل حرف علي حدا

تستخدم أداة الـ ShapeBuilder tool لإلغاء أجزاء من الأشكال المتقاطعة

مثال رقم 3 :

في الشكل الذي رسمناه من قبل نريد إلغاء التقاطعات بين الدوائر .

1. بعد رسم الأربع دوائر نحددهم بأداة السهم الأسود



2. نختار أداة الـ Shapebuilder tool

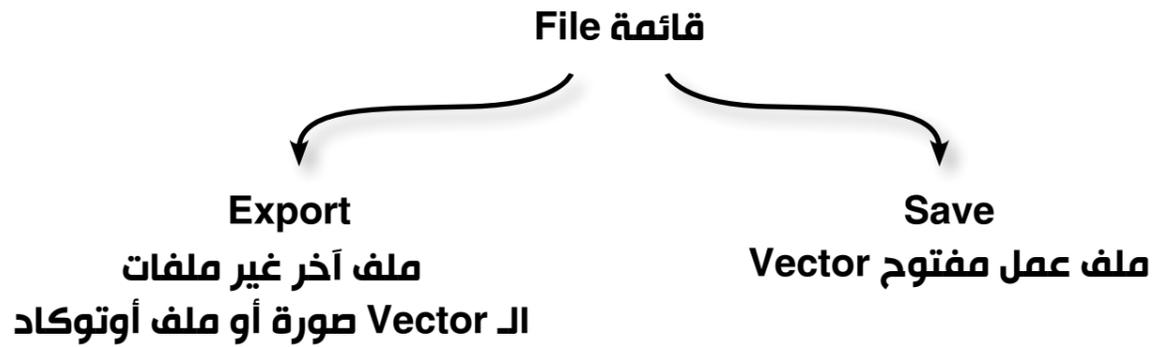
3. نضغط + Alt كليك عند التقاطعات .

النتيجة	الأمر	Shapebuilder tool
تلوين	كليك	
تلوين + دمج	كليك + اسحب	
إلغاء	+ Alt كليك	

الخلاصة

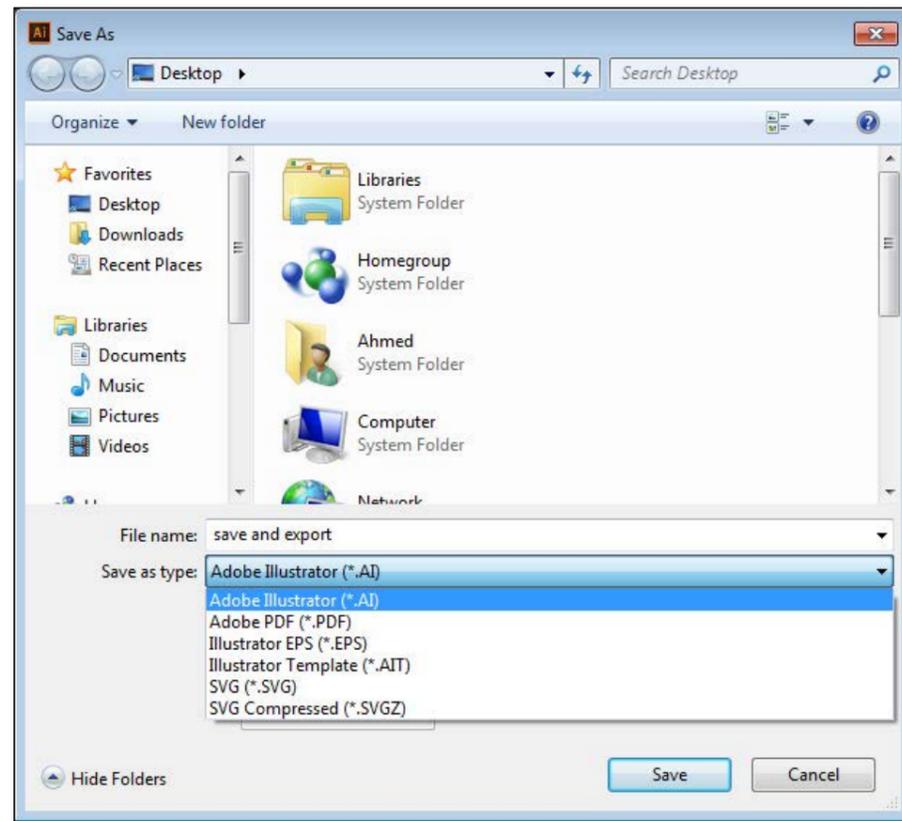
Save & Export حفظ الملفات

يمكننا حفظ الملفات من برنامج الـيستريتور علي هيئة ملفات عمل مفتوحة Vector أو علي هيئة صور Raster .



Save .. ملفات عمل مفتوحة Vector

نذهب لقائمة File و نختار الأمر Save as لاختيار احد الامتدادات التالية :



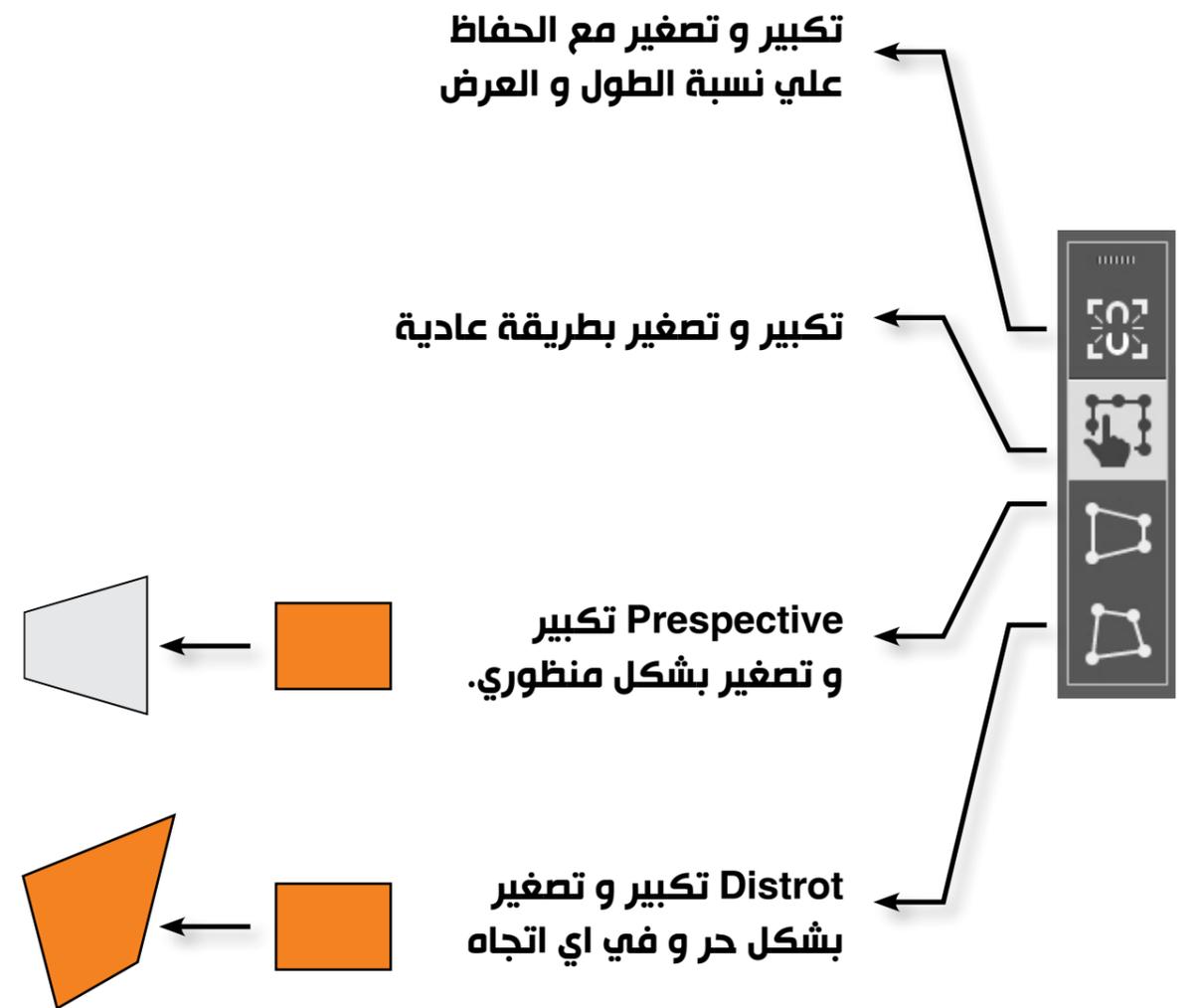
و فيما يلي سنشرح أهم هذه الامتدادات و هي Ai , Eps , Pdf , SVG

Free transform tool

يسأل الكثير من مستخدمي برنامج الـيستريتور أين توجد أوامر الـ Transform الموجودة في برنامج الفوتوشوب؟؟ لدينا أداة الـ Free Transform tool و التي تقوم بهذه المهمة . و قد تم تحديث هذه الأداة بشكل رائع في الـ إصدار CC .

طريقة استخدام أداة الـ Free Transform tool

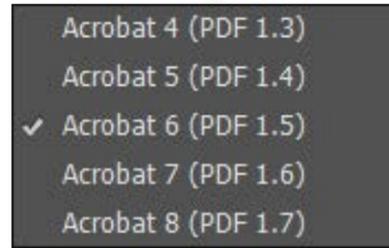
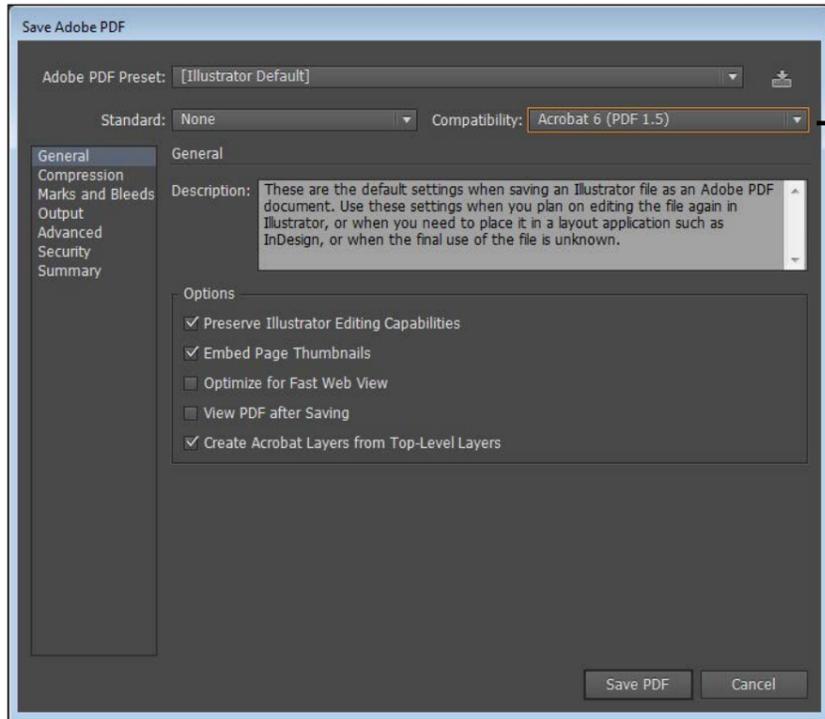
بمجرد اختيار أداة الـ Free transform tool تظهر لنا اعدادتها كالتالي :



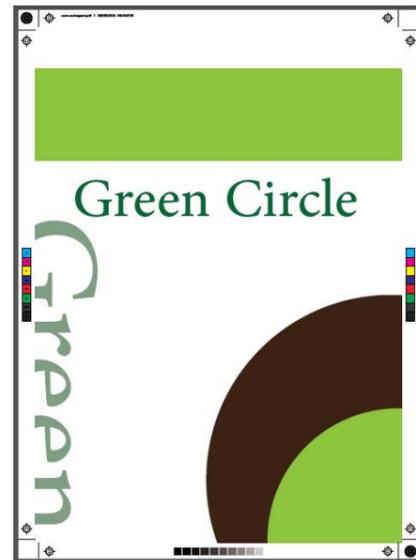
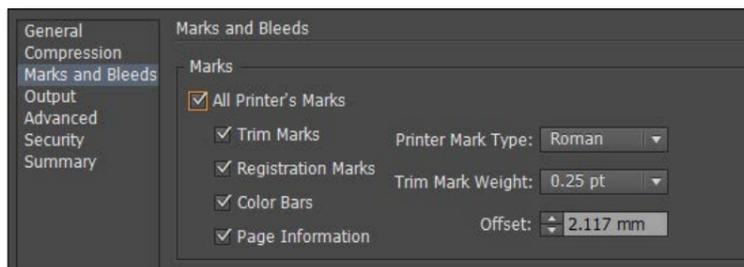


و هو اختصاراً لكلمة Portable Document Format هو ملف الـ Vector الأكثر شهرة و استخداماً سواءً في الطباعة او الويب و لذلك لمزايه الكبيرة كصغر حجمه و جودته و سهولة تداوله و قبول الكثير من ماكينات الطباعة له و امكانية اجراء عملية فصل الالوان منه .

عند اختيار نوع الملف الـ Pdf يظهر هذا الـ Dialogue box

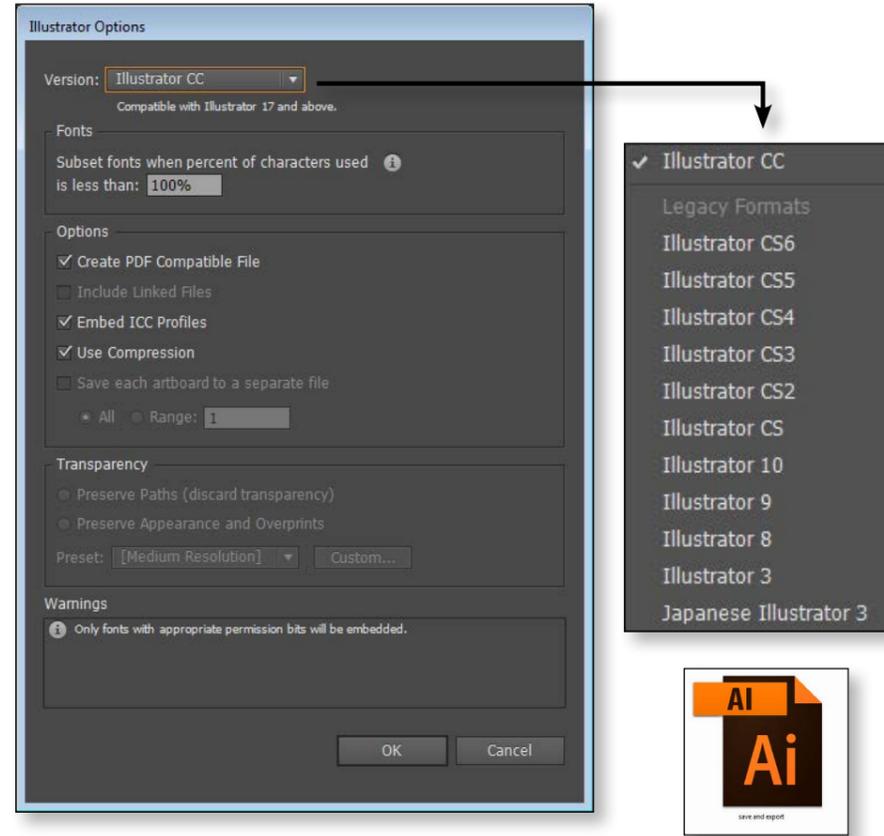


تحديد نسخة البرنامج الذي يتوافق مع الملف



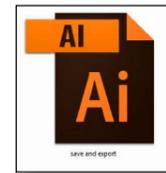
تسمح لنا هذه الاعدادات في ضبط علامات الطباعة لاعداد الملف لعملية فصل الالوان و يظهر لنا الناتج النهائي للملف كما هو موضح بالصورة

عند اختيار نوع الملف الـ Ai يظهر هذا الـ Dialogue box



الاختيار الـ اهم هو تحديد نسخة الـيـسـتـريـتـور التي تتوافق مع الملف

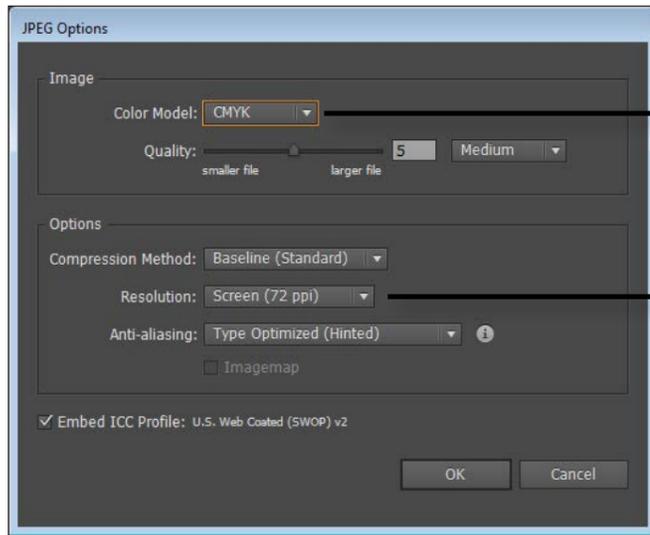
مثال : لا يمكن فتح ملف CC علي نسخة الـيـسـتـريـتـور سابقة مثل CS6 أو CS5



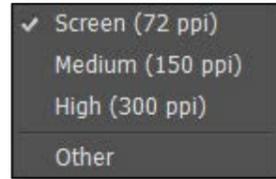
و هو اختصاراً لكلمة Encapsulated PostScript ملف عمل مفتوح Vector مثل ملف الـ Ai تماماً و الميزة الاساسية لملف الـ Eps أنه يفتح علي كل برامج الجرافيكس و يحل بعض مشاكل العمل خصوصاً إذا كنا نعمل علي برنامج الـيـسـتـريـتـور و نريد تصدير ما قمنا بتصميمه الي برنامج الكوريل درو او غيرها من البرامج التي لا تقبل ملفات الـيـسـتـريـتـور

و هو اختصاراً لكلمة Scalable Vector Graphics ملف عمل مفتوح Vector مثل ملف الـ Ai تماماً و الميزة الاساسية لملف الـ SVG هو حجمه الصغير و أننا يمكننا استخدامه في المواقع مما يتيح لنا ظهور التصميمات بشكل حاد و ناعم دون بكسلة

سيظهر هذا الـ Dialogue box و الذي يحتوي علي كل اعدادات الصورة و سنشرح اهمها



تحديد الـ Color mode



تحديد جودة الصورة
Resolution

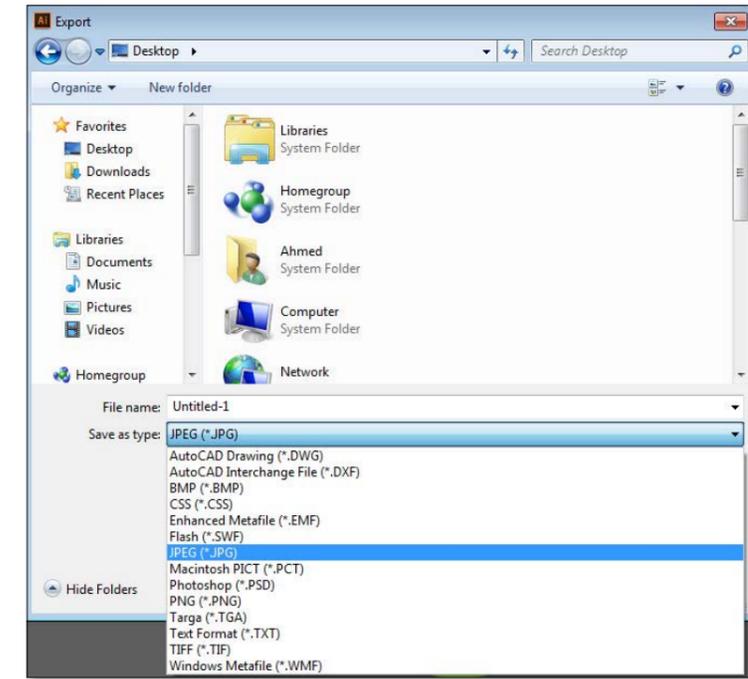
تدريب عملي تحت اشراف المحاضر



تابع مع المحاضر كيفية
رسم الشكل الموضح
بالصورة.

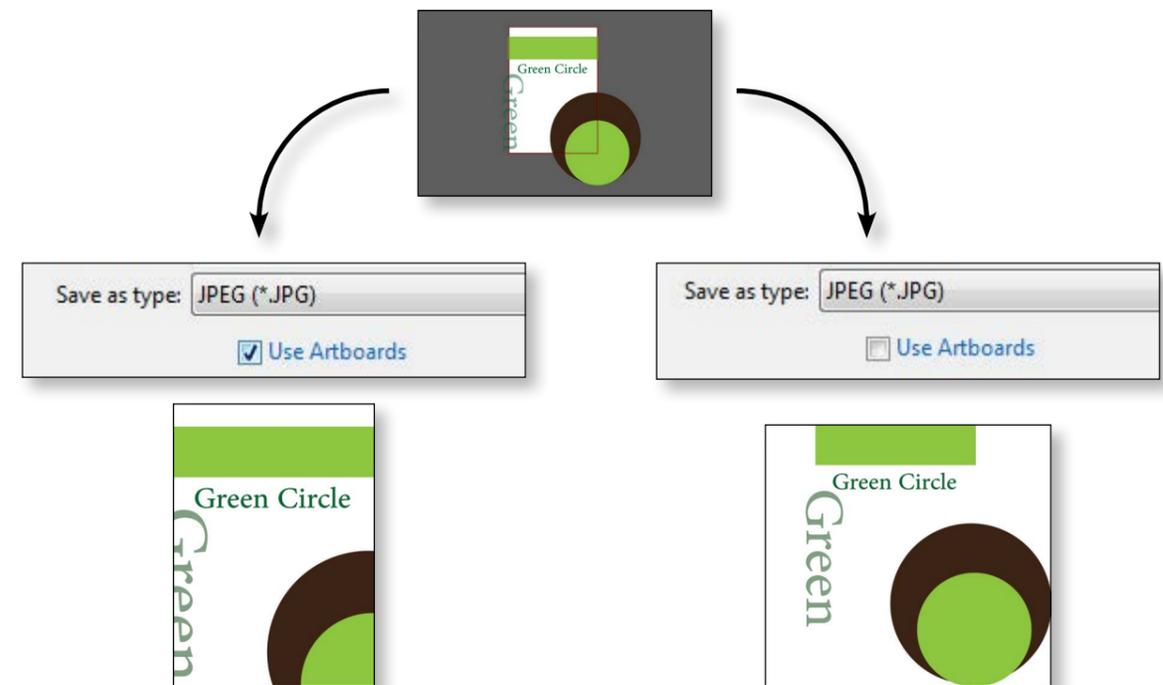
Export .. ملفات عمل غير ملفات الـ Vector

نذهب لقائمة File و نختار الأمر Export لاختيار احد الامتدادات التالية :



حفظ الملف علي هيئة صورة jpeg

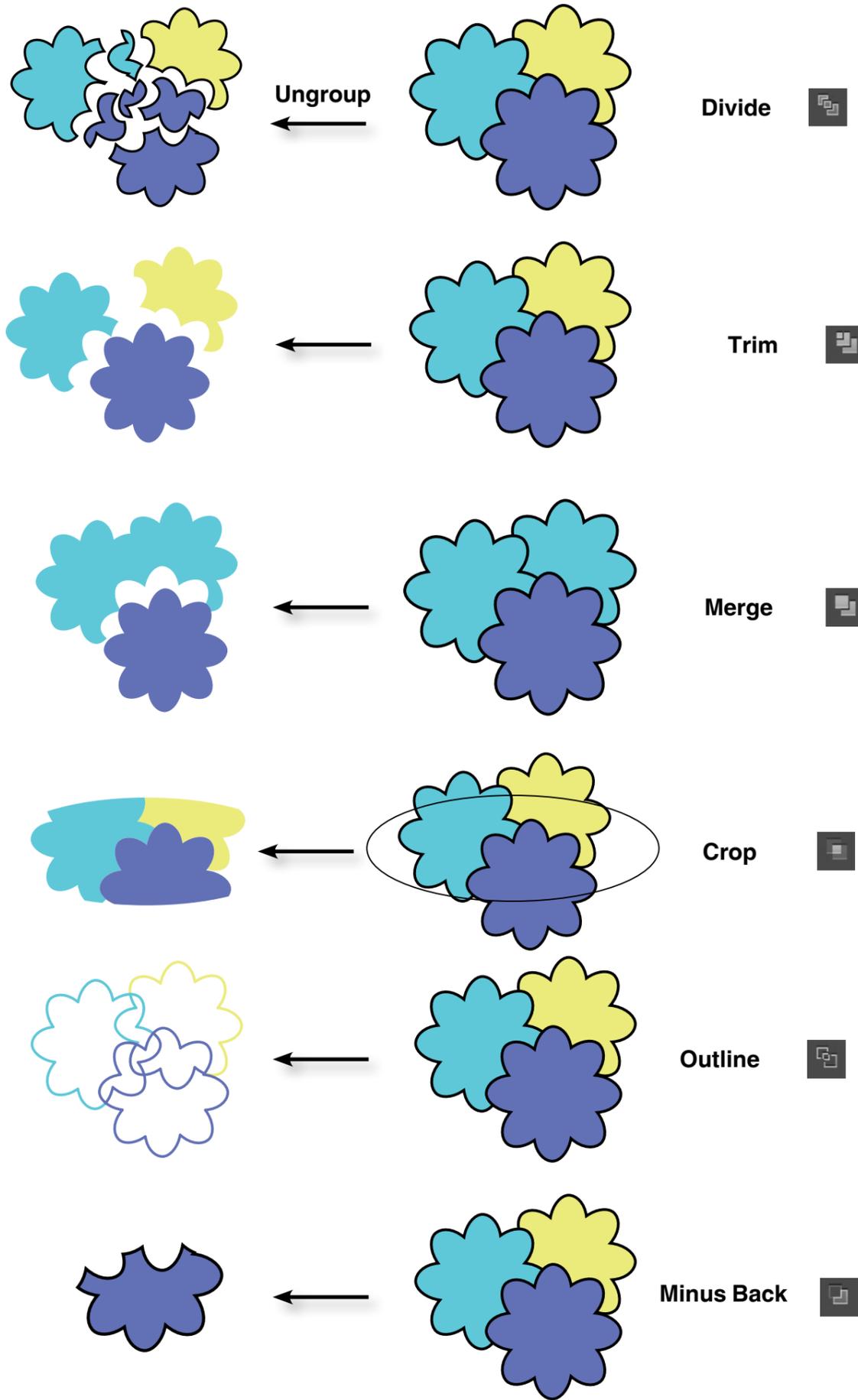
File > Export
و نختار الامتداد jpeg
و هناك اختاران في غاية الأهمية يحدد كل منهما شكل الصورة النهائي.



المحاضرة الثالثة

أهداف المحاضرة

- Pathfinder Panel
كيف نرسم نصف دائرة؟؟
تطبيق عملي
- Align & Distribution المحاذاة و التوزيع
تطبيقات يتم تنفيذها

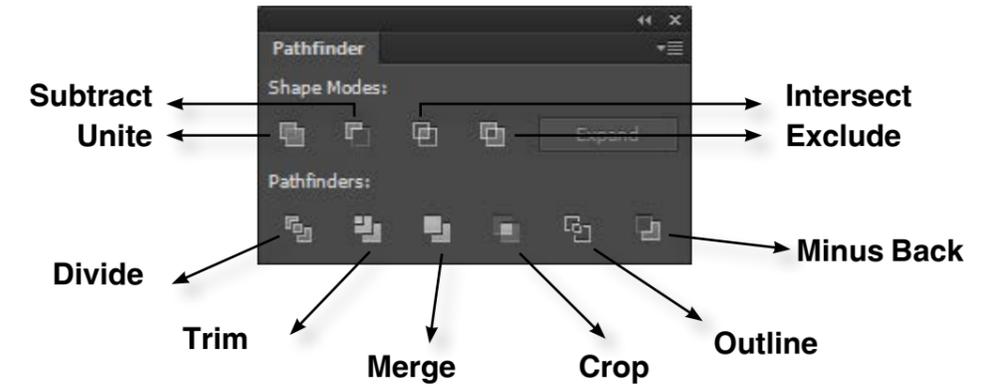


Pathfinder Panel

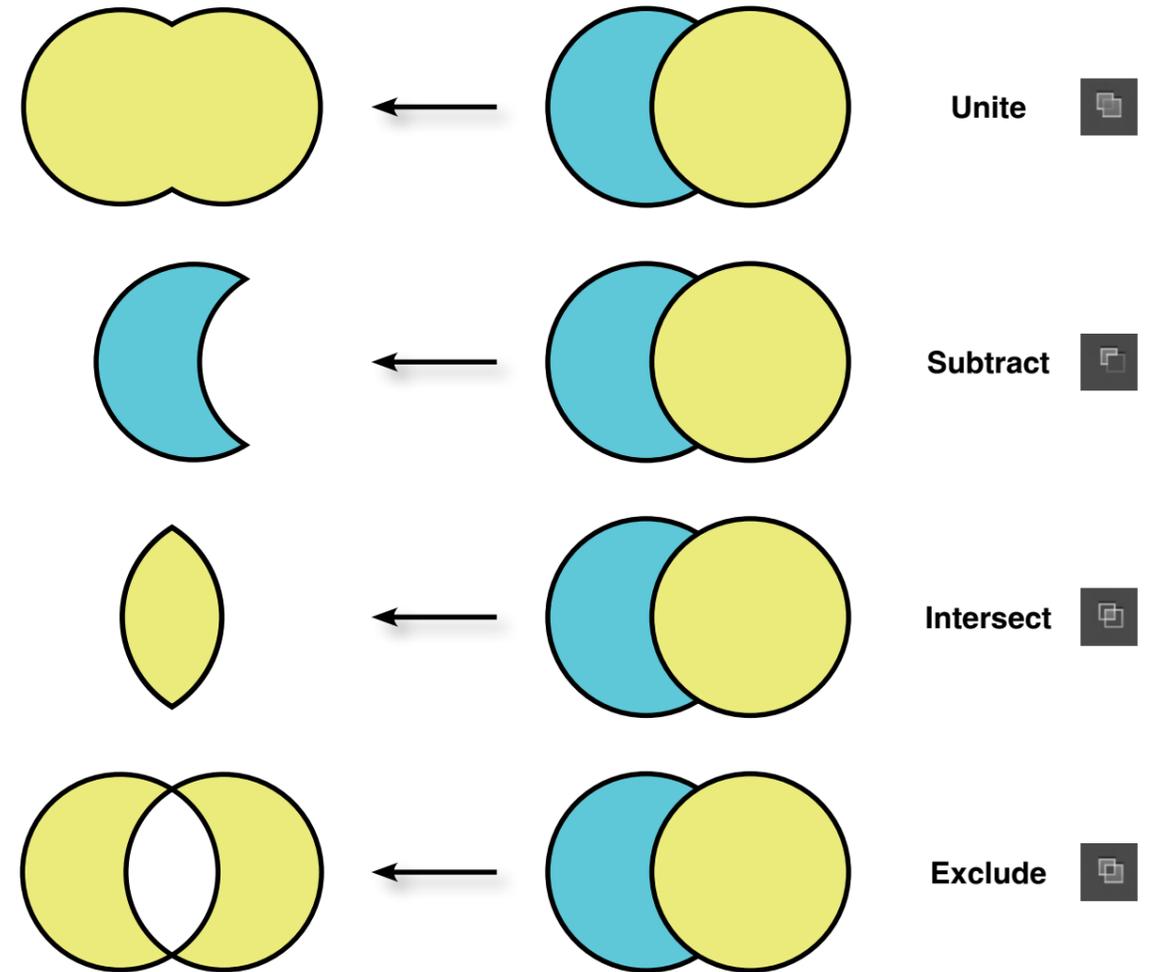
واحدة من أهم الـ Panels الموجودة في البرنامج .. فمن خلال هذه الـ Panel نقوم بعمل علاقات بين الأشكال مما يتيح لنا تكوين عناصر جديدة من خلال دمج أو قطع أو تقاطع الأشكال مع بعضها .

توجد الـ Pathfinder Panel في قائمة Window

نفتح ملف Pathfinder الموجود في ملفات عمل المحاضرة الثالثة.



و فيما يلي توضيح لكل أمر و نتيجته ..



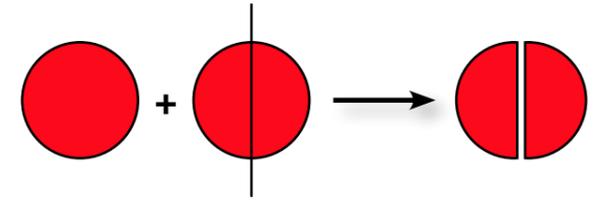
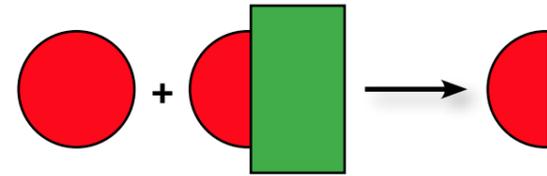
كيف نرسم نصف دائرة؟؟

ليس الغرض من هذا الجزء هو مجرد رسم نصف دائرة فقط و إنما الغرض هو كيفية تقسيم أي شكل إلي جزئين أفقياً أو رأسياً .

لدينا طريقتان

1. نرسم دائرة بأداة الـ Ellipse tool
2. نرسم مستطيل باستخدام أداة الـ Rectangle tool
3. نحدد الدائرة و المستطيل بأداة السهم الأسود
4. من الـ Pathfinder panel نختار الأمر Minus front

1. نرسم دائرة بأداة الـ Ellipse tool
2. نرسم خطاً طويلاً باستخدام أداة الـ Line segment tool في منتصف الدائرة.
3. من الـ Pathfinder panel نختار الأمر Divide
4. نقف كليك يمين و نختار الأمر Ungroup لفك ارتباط نصفي الدائرة.



تطبيق عملي :



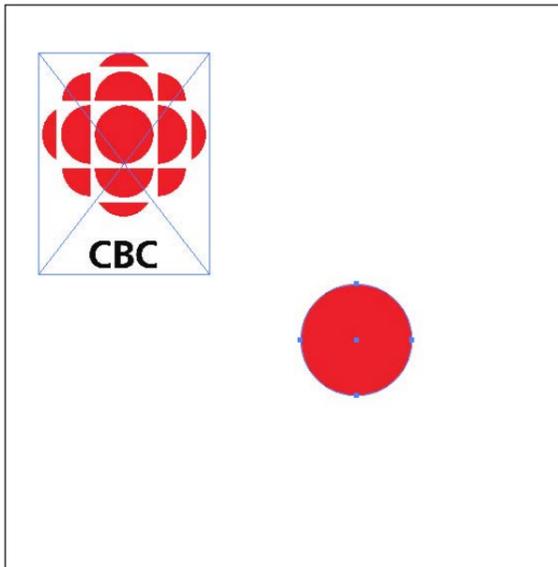
في هذا التطبيق سنشرح كيفية إعادة رسم هذا اللوجو مرة أخرى علي برنامج الـايلستريتور

الخطوات :

1. نفتح ملف جديد بمقاس مناسب (20 سنتيمتر طول * 20 سنتيمتر عرض)
2. من قائمة File نختار الأمر Place لادخال صورة اللوجو CBC الموجودة في ملفات عمل المحاضرة الثالثة .

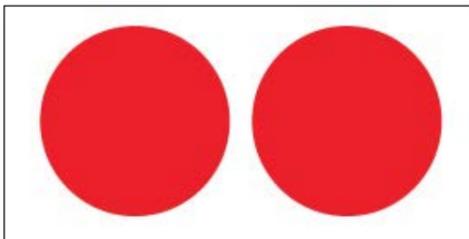


3. نختار أداة الـ Ellipse tool و نرسم دائرة (نضغط Shift لرسم دائرة) .
4. نختار أداة الـ Eyedropper tool لتلوين الدائرة بنفس لون اللوجو

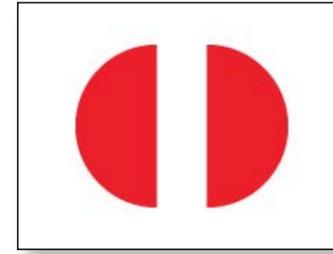


5. ننسخ الدائرة التي رسمناها

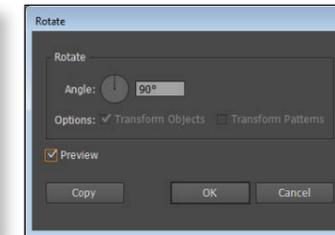
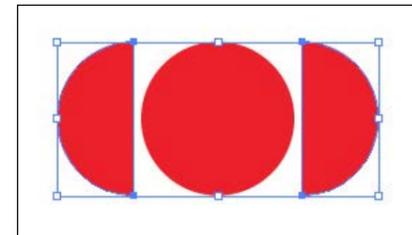
نسحب بالسهم الأسود مع الضغط علي زر الـ Alt



6. نقسم الدائرة التي نسخناها الي نصفين بإحدي الطريقتين التي تم شرحهما سابقاً و ليكن طريقة الـ Divide



7. و بالتالي يكون لدينا الشكل التالي .

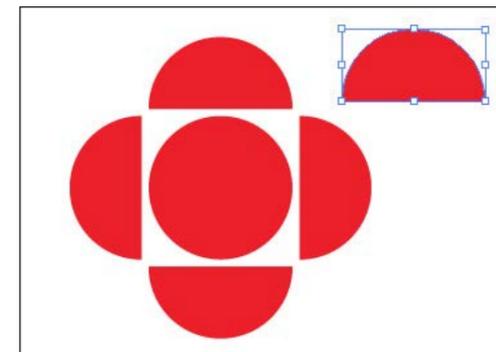


8. نحدد بأداة السهم الأسود نصفي الدائرة لعمل دوران لهما بزواية 90 درجة و نختار Copy

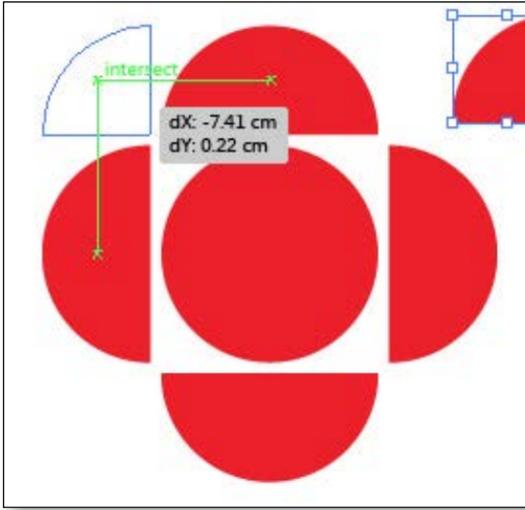
9. نحصل علي الشكل التالي ..



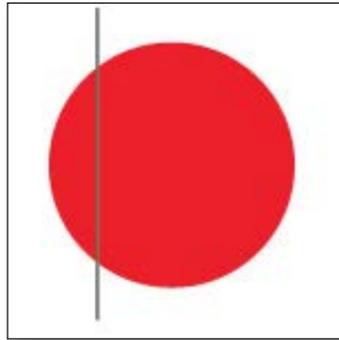
10. ننسخ أي نصف دائرة لعمل ربع دائرة



11. نضع كل ربع دائرة في مكانه و يفضل الاستدلال بالـ Smart guide كما هو موضح بالصورة.



12. نأخذ نسخة من الدائرة لعمل الجزء المتبقي



13. نضع هذه الاجزاء في مكانها .



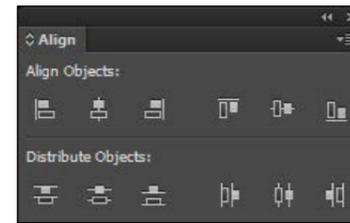
14. نحصل علي الشكل النهائي



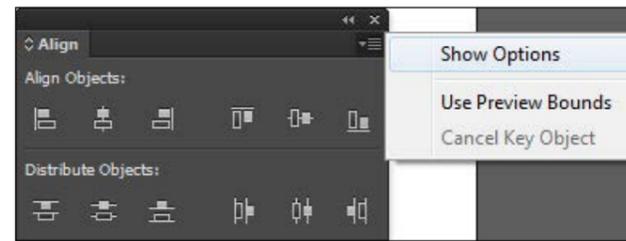
Align & Distribution المحاذاة و التوزيع

المحاذاة Align

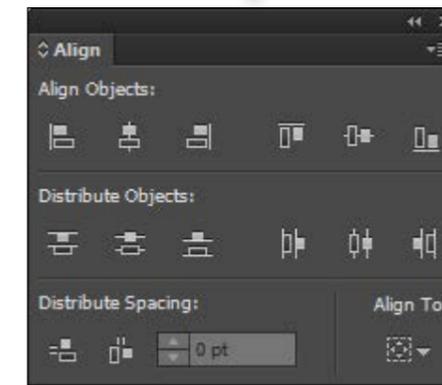
46



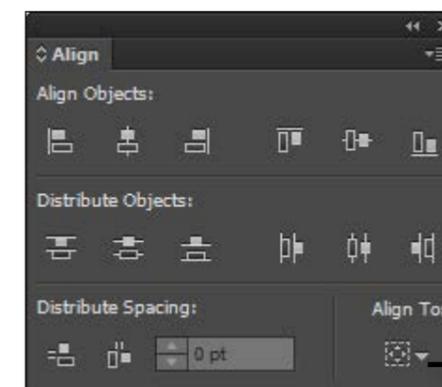
تستخدم المحاذاة لتنسيق عناصر التصميم مع بعضها و كل ما يخص المحاذاة و التوزيع موجود في Align panel الموجودة في قائمة Window



لاظهار كل اعدادات المحاذاة و التوزيع الموجودة في الـ Align panel نذهب الي القائمة الفرعية و نختار الامر Show options كما هو موضح بالصورة فتظهر لنا الـ Panel بهذا الشكل .



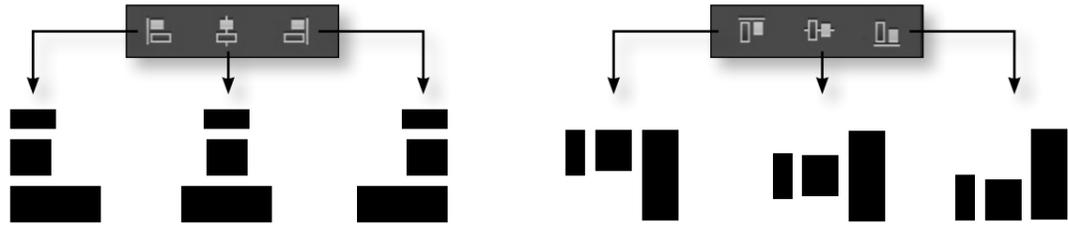
قبل البدء في عملية المحاذاة يجب أن نحدد أولا هل ستم المحاذاة للعناصر مع بعضها أم اننا نريد عمل محاذاة لعناصر مع اللوحة الفنية Art board



محاذاة للعناصر مع بعضها
محاذاة للعناصر مع Artboard الـ

المحاذاة بشكل رأسي

المحاذاة بشكل أفقي

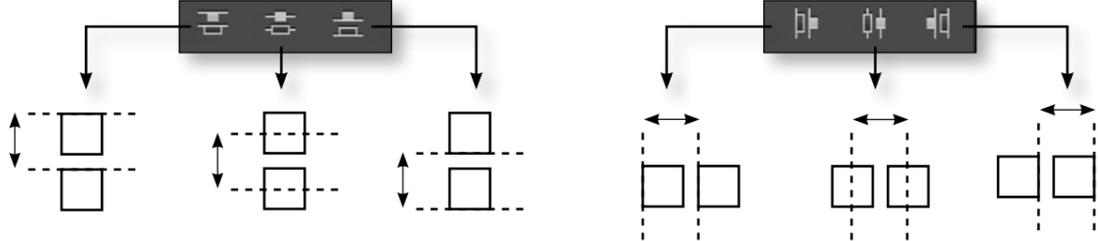


التوزيع Distribution

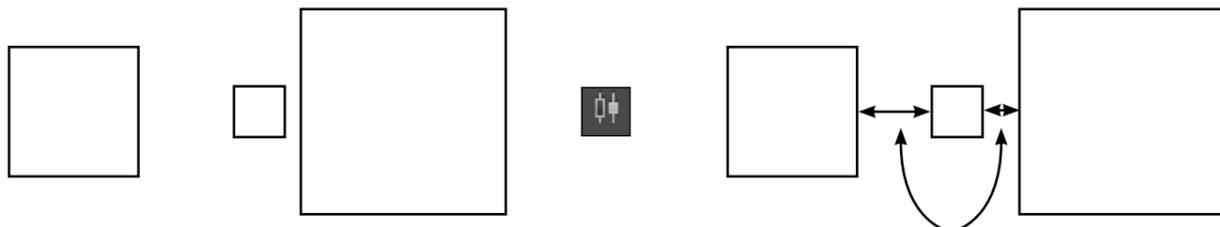
يستخدم هذا الامر لمساواة المسافات بين العناصر

التوزيع بشكل رأسي

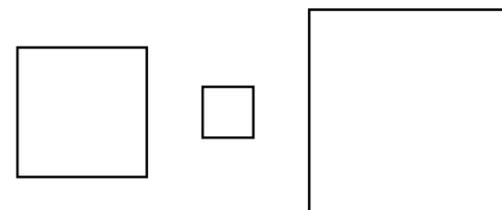
التوزيع بشكل أفقي



يوجد هناك أمر في غاية الأهمية و هو Distribute Space سنواجه مشكلة كبيرة في عملية التوزيع لاشكال ليس لها نفس الحجم كما في المثال التالي ..



بعد تنفيذ أمر التوزيع نلاحظ عدم تساوي المسافات بين المربعات.

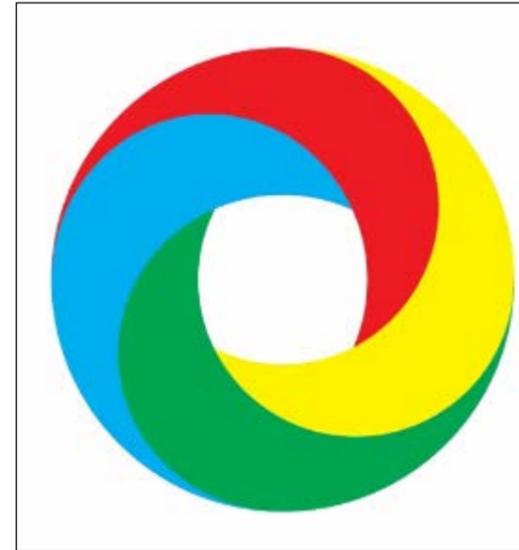


عند اختيار الامر Distribute Space نلاحظ تساوي المسافات بين الأشكال علي الرغم من اختلاف احجامها

المحاضرة الرابعة

أهداف المحاضرة

- التعامل مع الألوان
- طريقة RGB
- طريقة CMYK
- مقدمة لابد منها
- 1. لون مصمت Solide color
- 2. تدرج لوني Gradient
- 3. التكرار Pattern
- Stroke
- تطبيقات يتم تنفيذها



تطبيق هذه الامثلة و تنفيذها
يوضح مدي الاستفادة من الاوامر التي
تم شرحها في المحاضرات السابقة

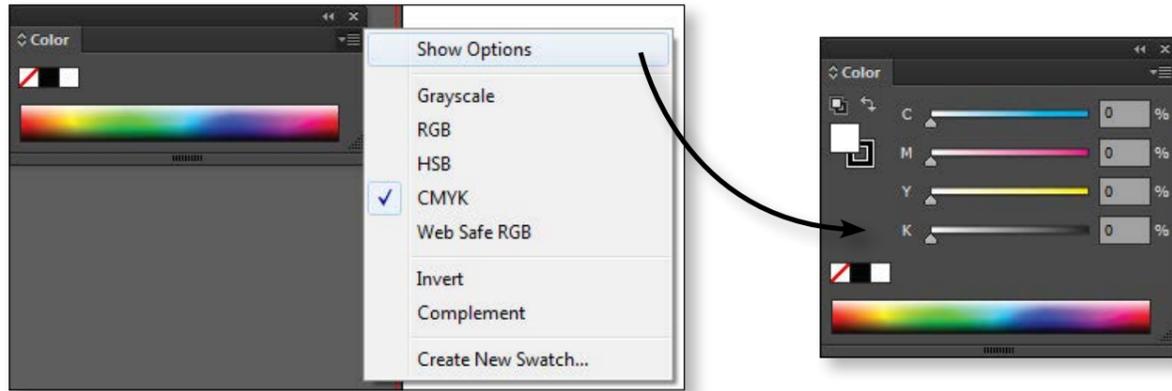


1. لون مصمت Solide color

نستطيع اختيار لون من إحدى مكانين إما من Color panel أو من Swatches panel

Color Panel

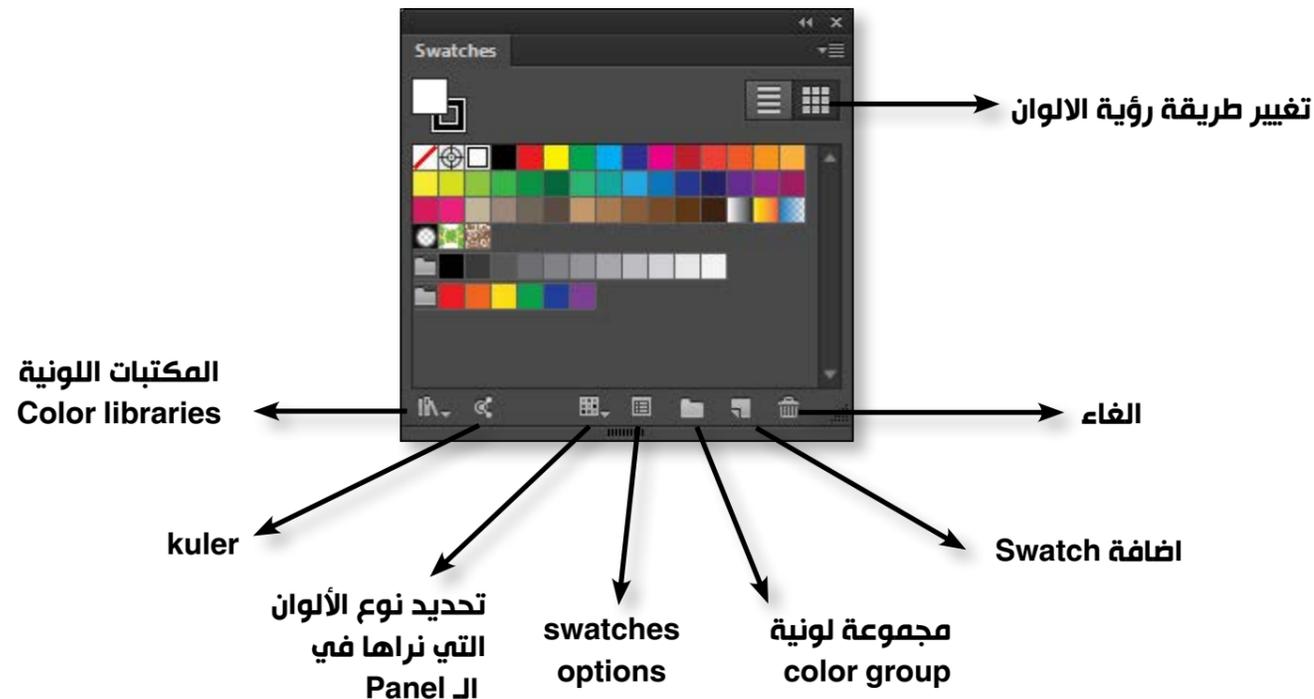
من قائمة Window نختار Color من قائمة الفرعية Show Options لظهار طريقة التلوين نختار من القائمة الفرعية Show Options



و منها نستطيع اختيار اللون الذي نريده

Swatches Panel

من قائمة Window نختار Swatches

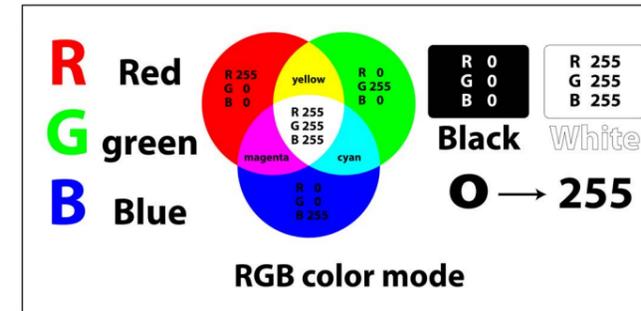


التعامل مع الألوان

قبل البدء في شرح كيفية التعامل مع الألوان في برنامج الـيستريتور يجب أن نعرف أن لدينا طريقتان لتكوين الألوان وهما الأكثر أهمية و استخداما في عالم الجرافيكس .

طريقة RGB

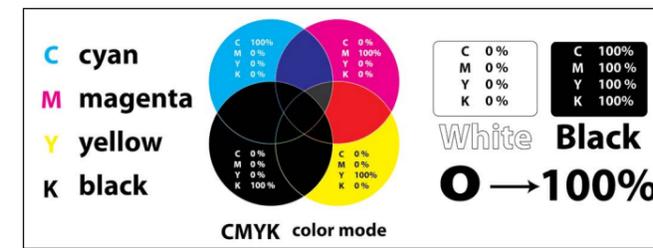
هي طريقة تكوين ألوان الضوء



R = red أحمر
G = green أخضر
B = blue أزرق
بمعني أننا إذا أردنا التعامل مع تصميم سيظهر علي شاشة كمبيوتر أو موبايل نستخدم طريق الـ RGB

طريقة CMYK

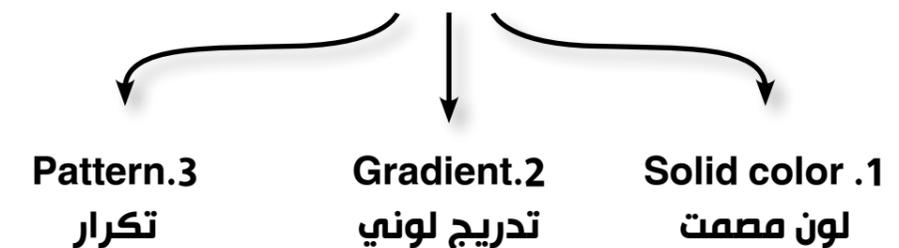
هي طريقة تكوين ألوان أحبار الطباعة



C =cyan سماوي
M =magenta قرمزي
Y =yellow أصفر
K =black أسود
بمعني أننا إذا أردنا التعامل مع تصميم ستم طباعته فإننا نستخدم طريقة CMYK

مقدمة لابد منها

نستطيع اختيار و تحديد اللون في برنامج الـيستريتور بعدة طرق لكننا سنعمل طرق التلوين في البرنامج في 3 طرق



و سنشرح كل طريقة بشكل مفصل .

2. تدريج لوني Gradient

كلمة Gradient معناها تدريج لوني و يتم تطبيق الـ Gradient سواءاً علي الـ Fill او الـ Stroke هذا التخطيط يوضح طريقة تطبيق الـ Gradient

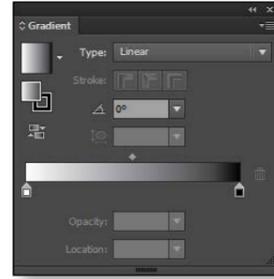
الخطوة الثانية
تعديل الـ Gradient



ملحوظة هامة جداً جداً :
أداة الـ Gradient لاتقوم بتطبيق الـ Gradient كما هو الحال في الفوتوشوب و انما مهمتها التعديل علي شكل مطبق عليه Gradient بالفعل

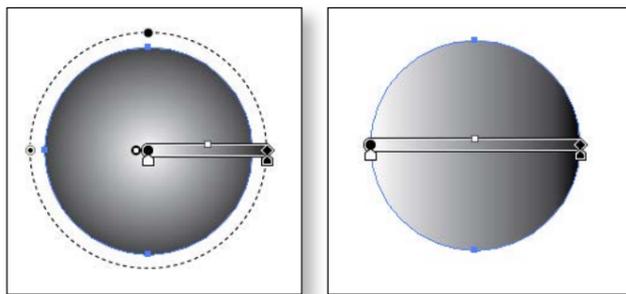
عند اختيار أداة الـ Gradient tool سيطر لنا شريط تعديل الـ Gradient

الخطوة الأولى
تطبيق الـ Gradient



Window > Gradient

1. نرسم أي شكل
2. نضغط كليك علي شكل الـ Gradient

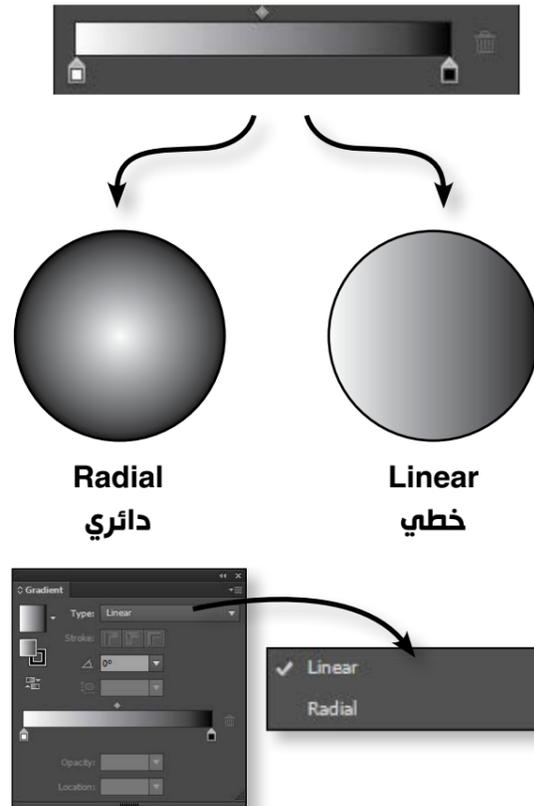


Radial
دائري

Linear
خطي



تكبير أو تصغير أو دوران | تحريك الـ Gradient

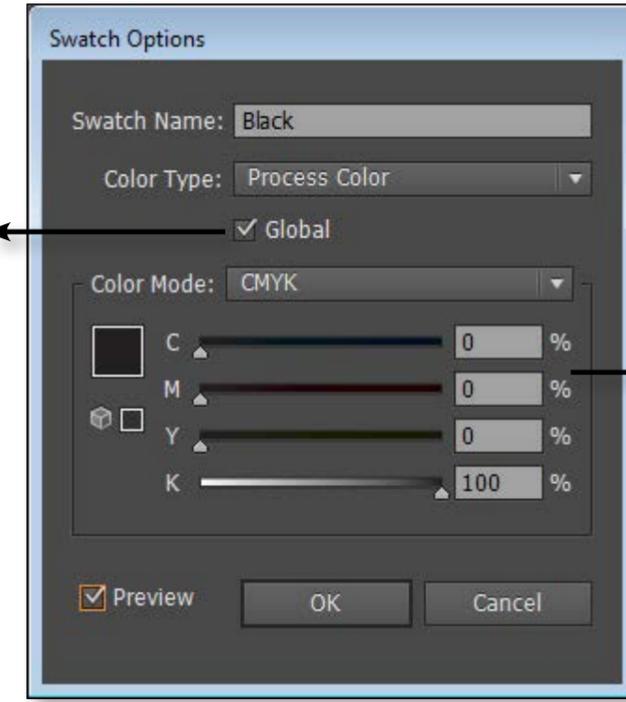


Radial
دائري

Linear
خطي

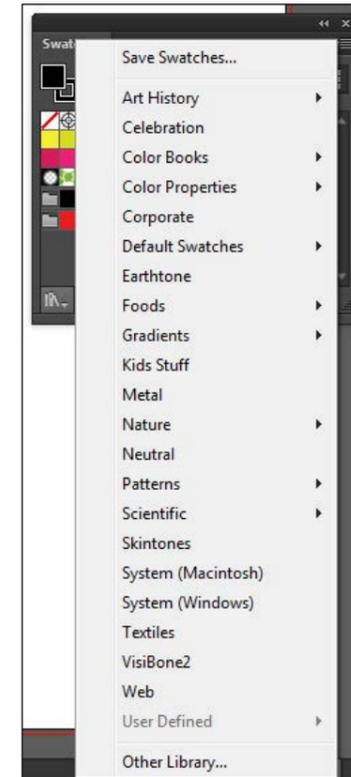
يمكننا تعديل الـ Swatch من الـ Swatches options التي نظهرها عندما نضغط دبل كليك علي أي swatch او من ايقونة الموجودة في اسفل الـ Swatches panel

Global
إذا قمنا بالتعديل علي أي Swatch سيظهر هذا التعديل في كل الاشكال المستخدم فيها هذا Swatch الـ



القيم اللونية
للـ Swatch

يوجد اختيار هام جدا في الـ Swatches وهو المكتبات اللونية الموجودة مع البرنامج Libraries و تظهر هذه المكتبات عندما نضغط علي ايقونة الموجودة أسفل الـ Swatches



سيظهر لنا العديد من المجموعات اللونية يمكننا التقلب بين هذه المجموعات بالسهمين المشار اليهما في الصورة

3. التكرار Pattern

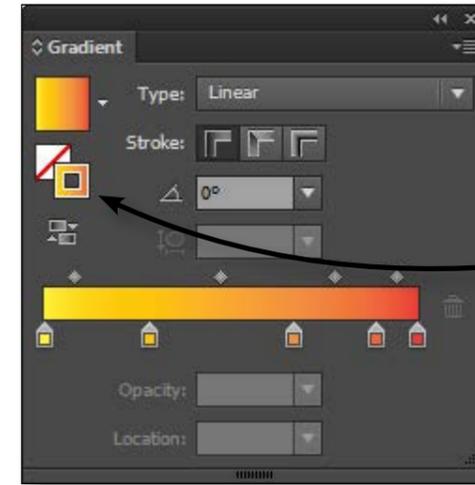
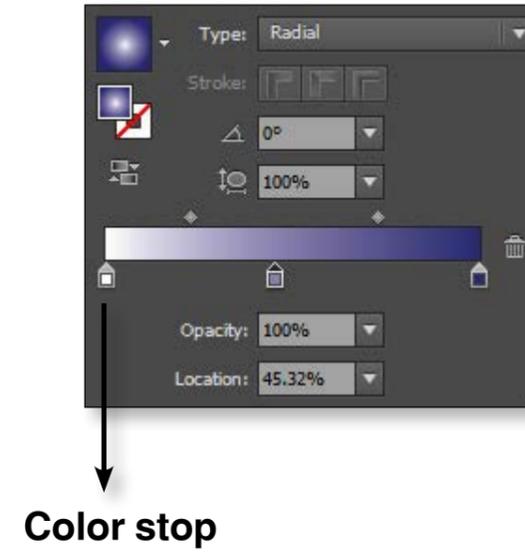
الـ Pattern هو شكل أو كلمة تستخدم كـتكرار لملئ شكل معين به
و يوجد في الـ Swatches Panel نمودجين من الـ Pattern



كما توجد في المكتبة
مجموعات Pattern موجودة
مع البرنامج .

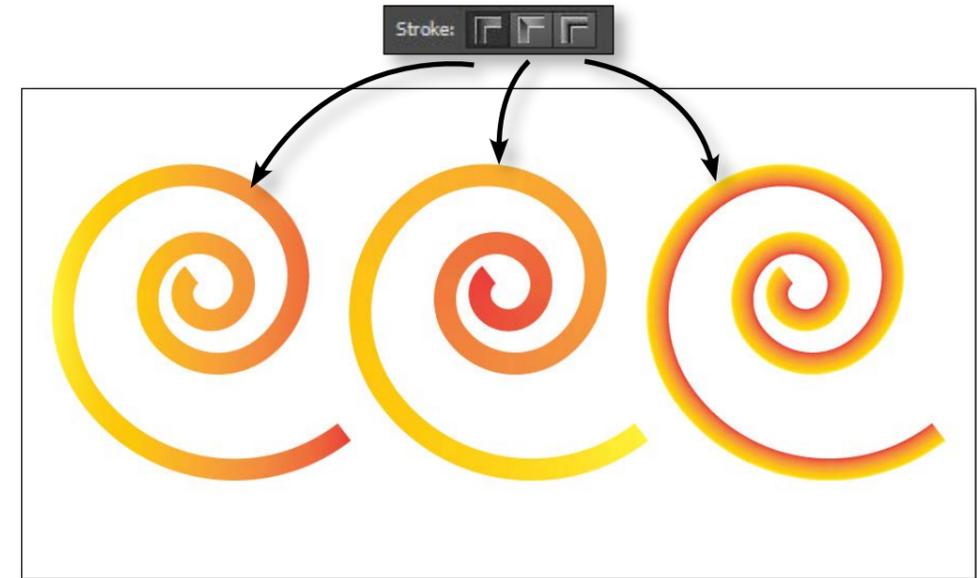
تعديل الـ Gradient

اذا ضغطنا دبل كليك علي الـ Color stop
سيظهر لنا إما الـ Color panel
أو الـ swatches panel و نختار منهما اللون
المناسب

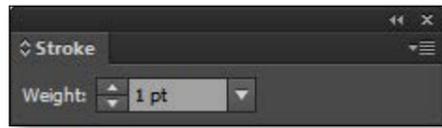


تطبيق الـ Gradient علي الـ Stroke
يمكننا تطبيق الـ Gradient علي Stroke
لكن علينا أن نتأكد من اننا قمنا بتنشيط الـ Stroke
كما هو مشار اليه في الصورة

نرسم خطاً باستخدام الـ Spiral tool و نطبق عليه الـ Gradient
بالطرق الثلاثة الموجودة .



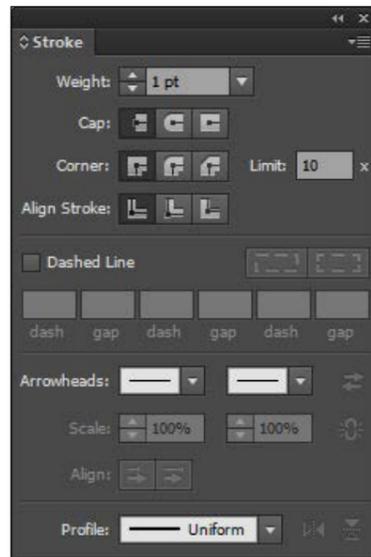
Stroke



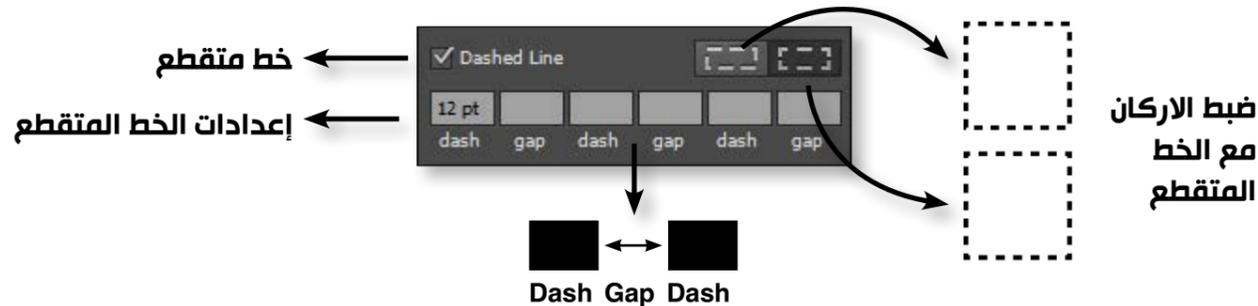
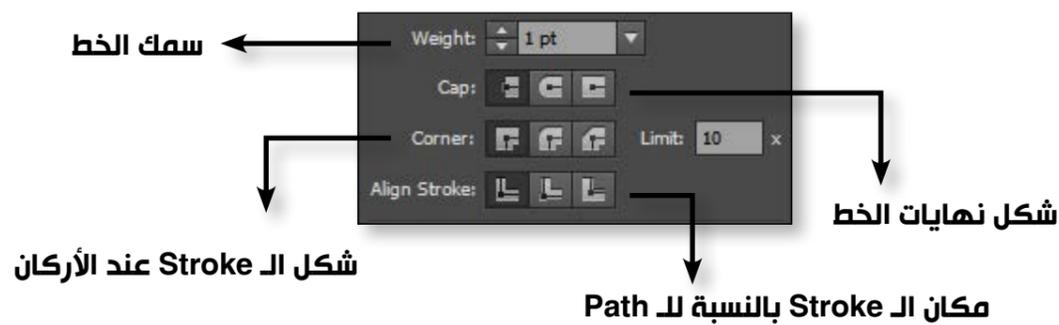
كل ما يخص الـ Stroke موجود في الـ Stroke Panel



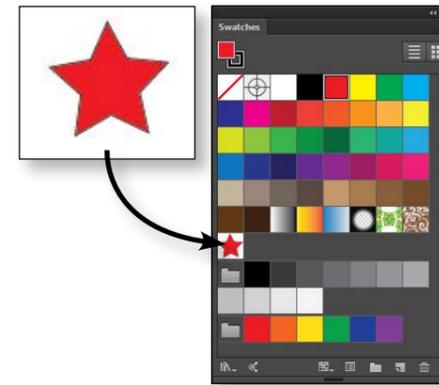
لاظهار كل الاعدادات نختر من القائمة الفرعية Show Options



بهذا تظهر لنا كل الاعدادات



كيفية عمل Pattern

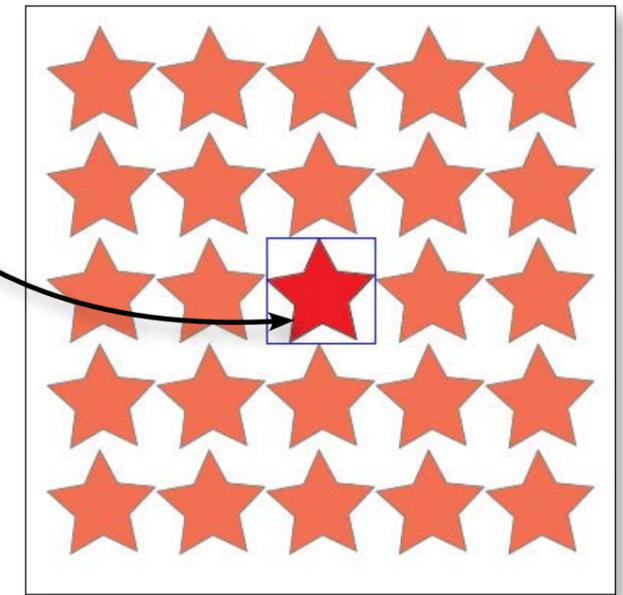
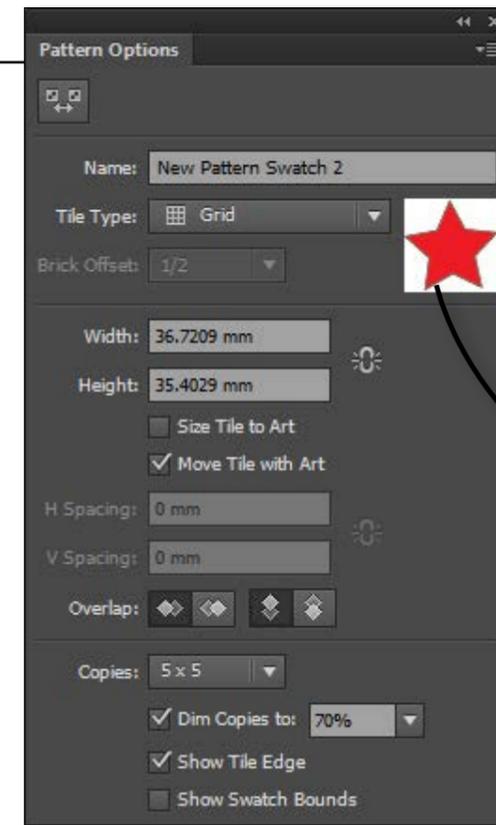


1. نرسم أي شكل و نحددة باداة السهم الأسود

2. نسحب شكل النجمة الي الـ Swatches panel لتحويل هذا الشكل الي الـ Pattern أو نذهب الي قائمة Object > Pattern > make

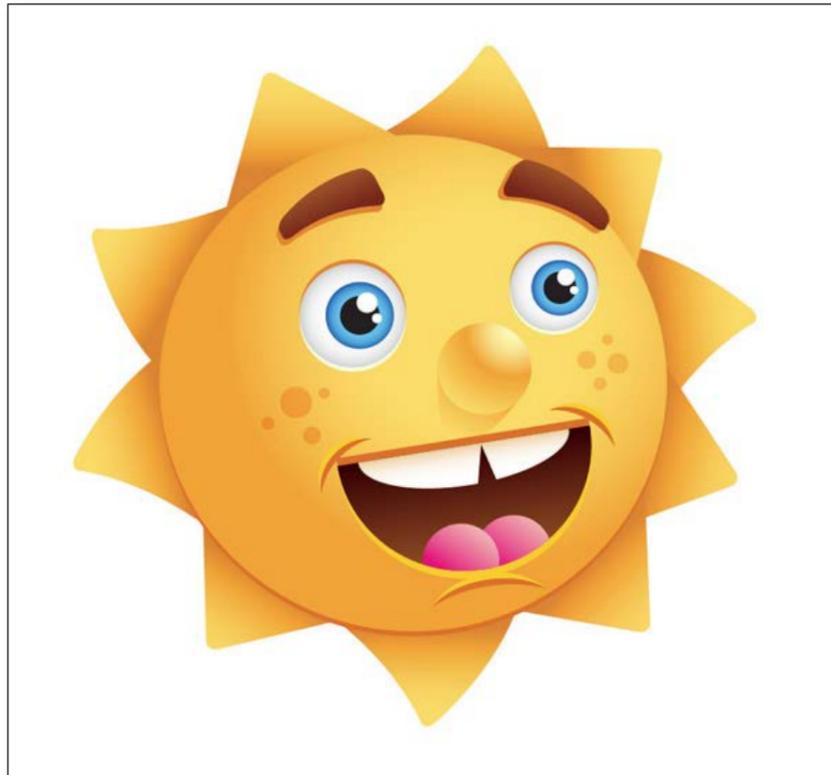
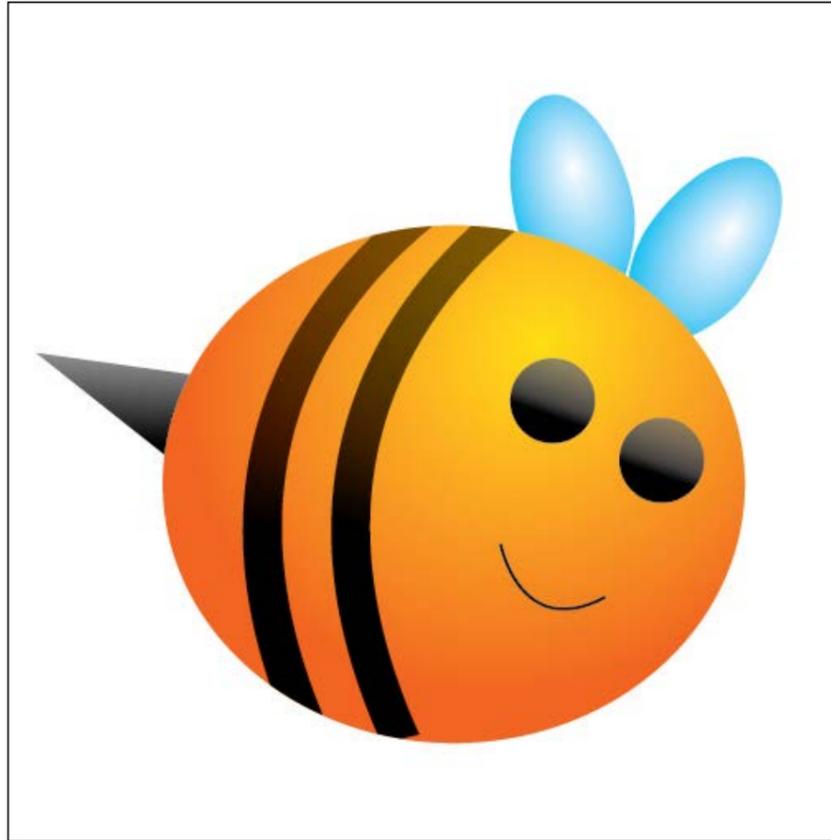
تعديل الـ Pattern

يمكننا تعديل الـ Pattern من قائمة Object > Pattern > Edit Pattern

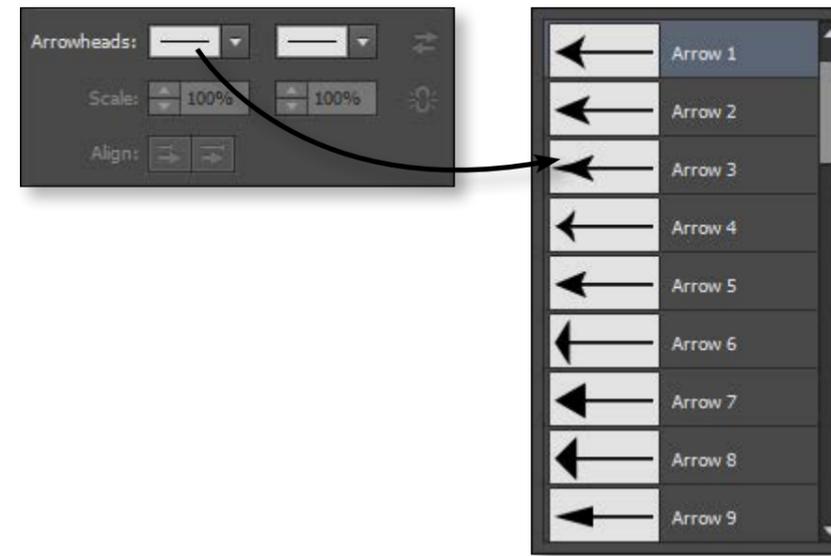


تابع مع المحاضر كيفية التعامل مع الـ Pattern options

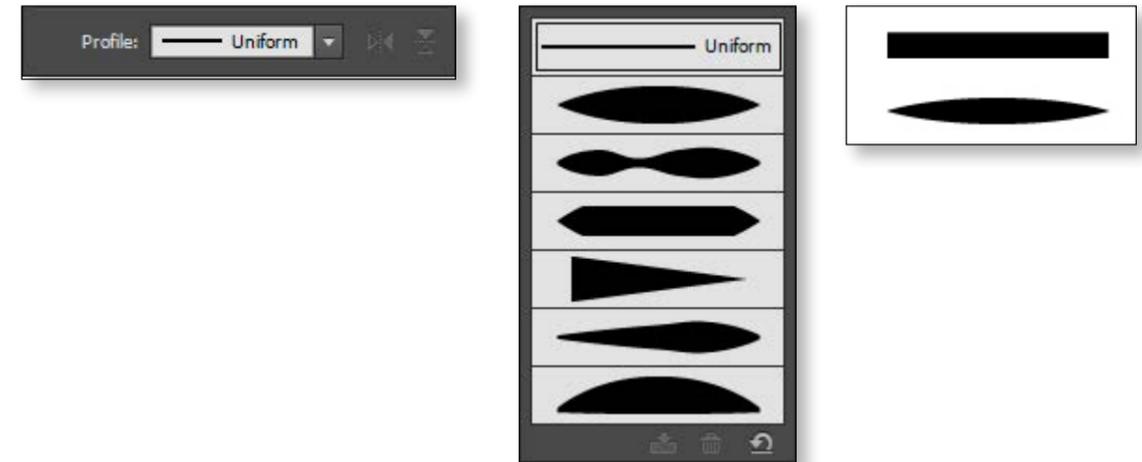
تطبيقات يتم تنفيذها



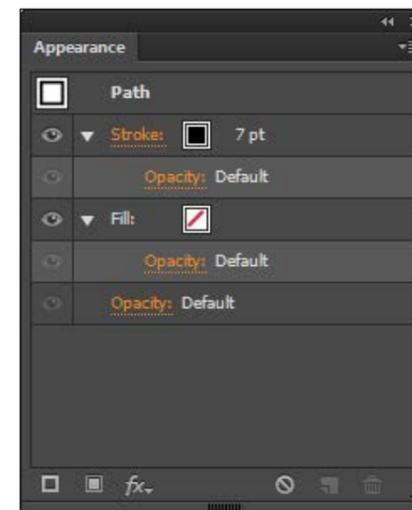
يمكننا اضافة رؤوس اسهم الي نهايات الخطوط كما هو موضح بالصورة



كما يمكننا التحكم في شكل ال Stroke من خلال ال Profile



Appearance Panel



كلمة Appearance معناها الشكل النهائي لل Path و ما يحمله من Fill أو Stroke أو Effect

مواصفات أي شكل موجودة في Appearance Panel و الموجودة في قائمة Window

المحاضرة الخامسة

أهداف المحاضرة

- أداة الـ Pentool
- تعريف الـ Pen tool
- ماهو الـ Path ؟
- طريقة استخدام الـ Pen tool
- تطبيق عملي
- أدوات التقطيع
- Eraser tool
- scissors tool
- knife tool
- شكل الـ control panel عند التعامل مع الـ Paths

طريقة استخدام الـ Pen tool

هناك قاعدتان في استخدام الـ pen tool لرسم الـ Path

القاعدة الأولى

نقطة حادة + خط مستقيم
Corner anchor point + straight line

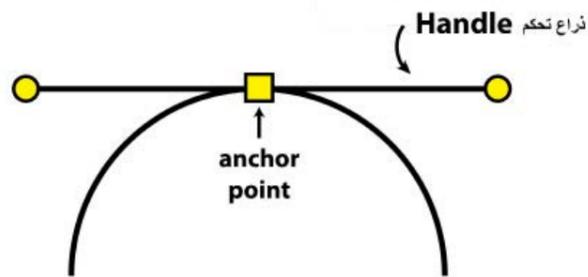


القاعدة الثانية

نقطة ناعمة + خط منحنى
Smooth anchor point + Curved line



تكوين الـ Path



كما نرى في هذا الشكل أن الـ Path يتكون من ثلاثة أجزاء
جسم الـ Path
Anchor point
ذراع تحكم Handle



كلما زاد طول الـ Handle
زاد انحناء الـ Path

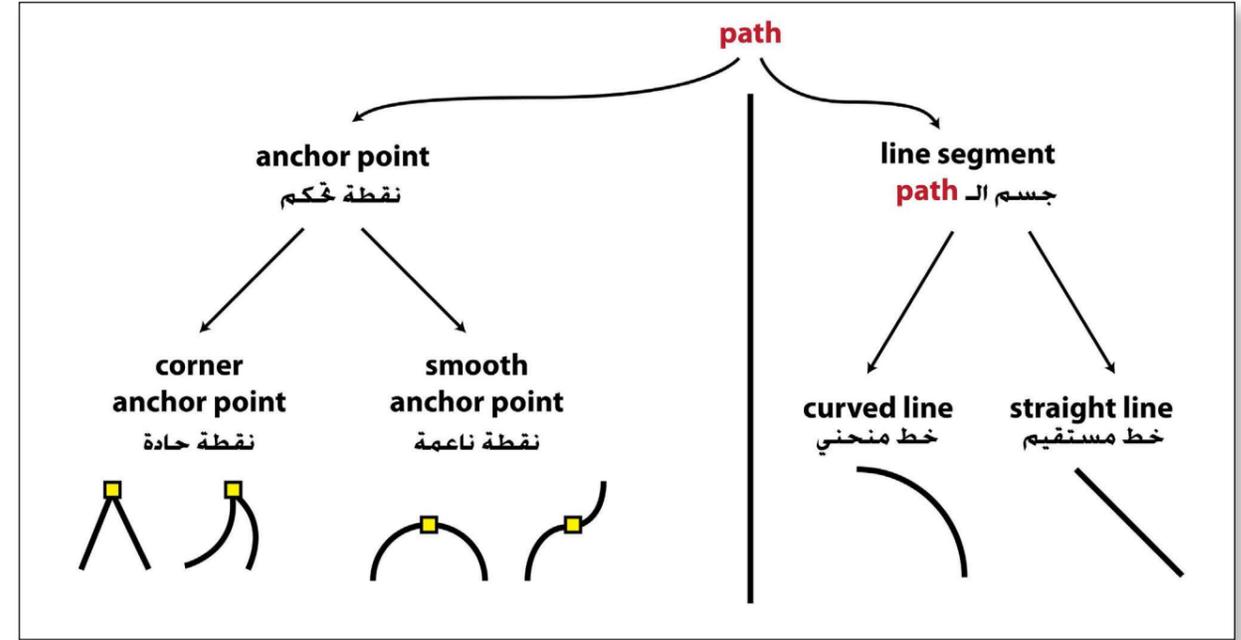
Pentool

تعريف الـ Pen tool

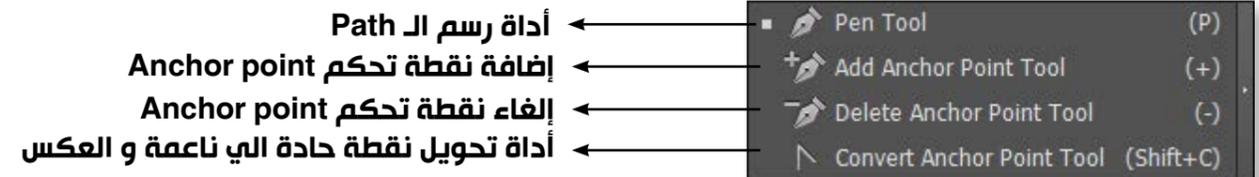
الـ pen tool هي أداة رسم الـ Path

ماهو الـ Path ؟

الـ Path عبارة عن خطوط مستقيمة أو منحنية مرتبطة ببعضها عن طريق نقط تحكم تسمى Anchor points



الـ Pen tool وأختائها .. الادوات التي تتعامل مع الـ Path



بمجرد استخدام أداة الـ Pen tool في الرسم تتحول الـ Control panel الي هذا الشكل و التي تساعدنا في التحكم في الـ Path بشكل أكثر دقة

نبدأ برسم الخطوط السوداء باستخدام أداة الـ Pen tool بسمك مناسب



بعد الانتهاء من رسم الخطوط
نحول هذه الخطوط الي اشكال
Object > path > outline stroke
حتي نستطيع التلوين بأداة
Shape builder tool الـ

يجب أن نراعي عند العمل بأداة الـ Pen tool كيفية التحويل
بين الـ Smooth anchor point و الـ Corner Anchor point

pen tool + Alt → Convert Anchor Point Tool (Shift+C)

تابع مع المحاضر بشكل مفصل كيفية استخدام الـ Pen tool



صورة Kitty موجودة في
ملفات عمل المحاضرة الخامسة

تطبيقات يتم تنفيذها

تطبيق عملي

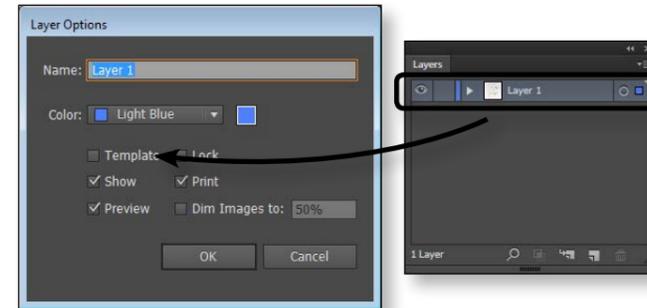


في هذا التطبيق سنعيد رسم صورة Sonic و المرسومة بالقلم الرصاص .



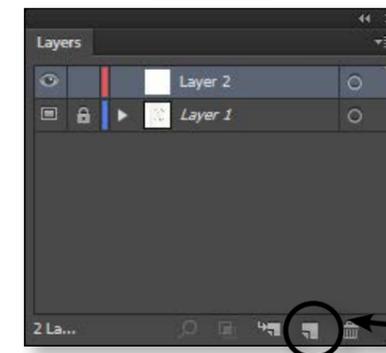
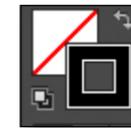
الخطوات :
1. نفتح ملف عمل جديد بمقاس A4
2. ندخل الصورة sonic sketch الموجودة في ملفات عمل المحاضرة الخامسة
File > place

3. من الـ Layers panel نحول Layer الصورة الي Template و المقصود بـ Template هو لاير مقفول حتي لايتحرك أثناء الرسم و الصورة التي بداخله ستكون بـ Opacity 50%



4. لتحويل الالير الي Template نضغط دبل كليك علي الالير المشار اليه في الصورة و نشط الاختيار Template

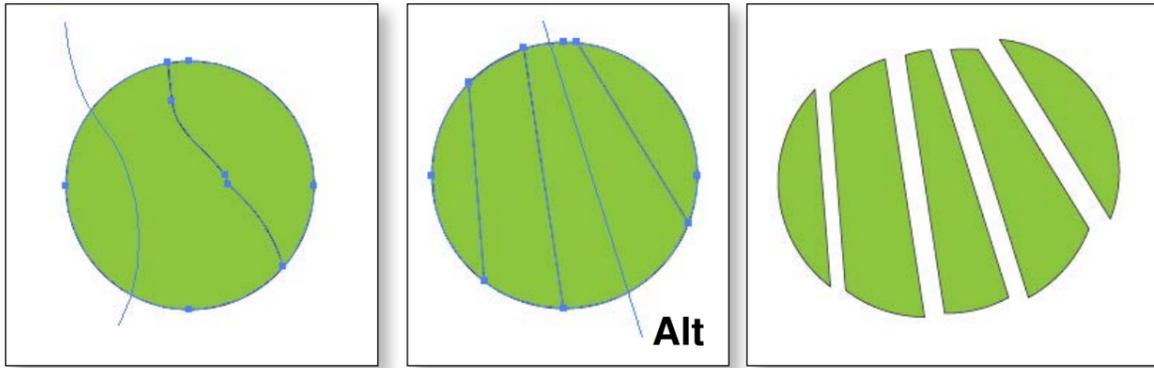
5. يجب أن نراعي أننا نرسم بـ Stroke فقط و الـ Fill يكون شفاف أو None



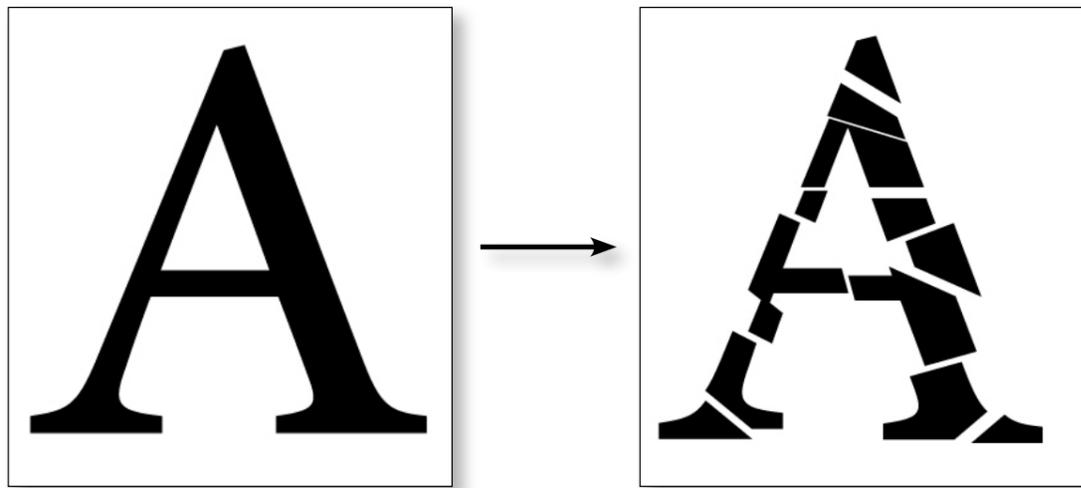
6. نفتح لاير جديد للرسم فيه حتي نفصل مانرسمه عن الصورة الاصلية.

Knife tool  Knife

تستخدم هذه الاداة في تقسيم الشكل الي قطاعات وهي في الاساس تقطع الشكل علي هيئة خطوط منحنية و يمكننا التقطيع علي هيئة خطوط مستقيمة مع الضغط علي Alt



يمكننا ايضا استخدام هذه الادوات مع النصوص بشرط تحويل النص الي شكل كليك يمن علي الكتابة و نختار الامر Create outlines

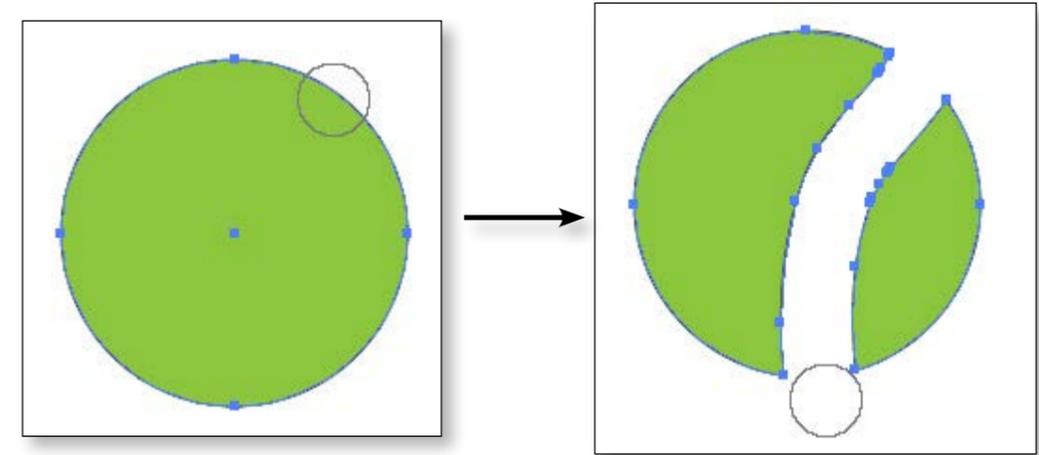


لتحريك كل جزء تم تقطيعه نختار أداة السهم الاسود و ن فك ال Group اولاً كليك يمين < Ungroup ثم نحرك كل جزء علي حدا.

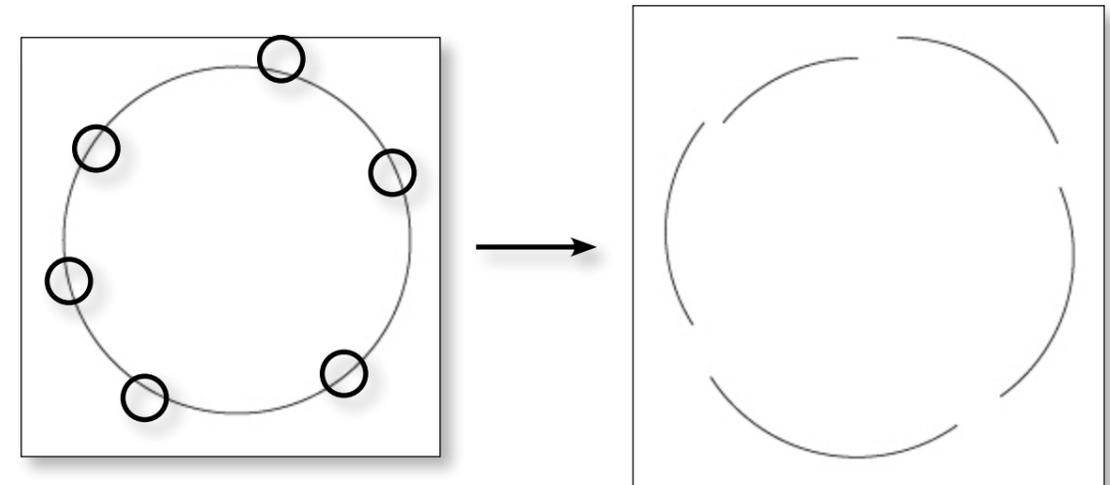
أدوات التقطيع

Eraser tool  Eraser Tool (Shift+E)

تستخدم هذه الأداة لتقطيع الاشكال ويمكن التحكم في مقاس الاداة باستخدام اختصار لوحة المفاتيح (د) لتكبير حجم الاداة و (ج) لتصغير حجم الاداة

Scissors tool  Scissors Tool (C)

تستخدم هذه الأداة لتقسيم ال Path الي أجزاء فبمجرد ان نضغط كليك في اي مكان علي ال path فاننا نقطع من هذه النقطة.

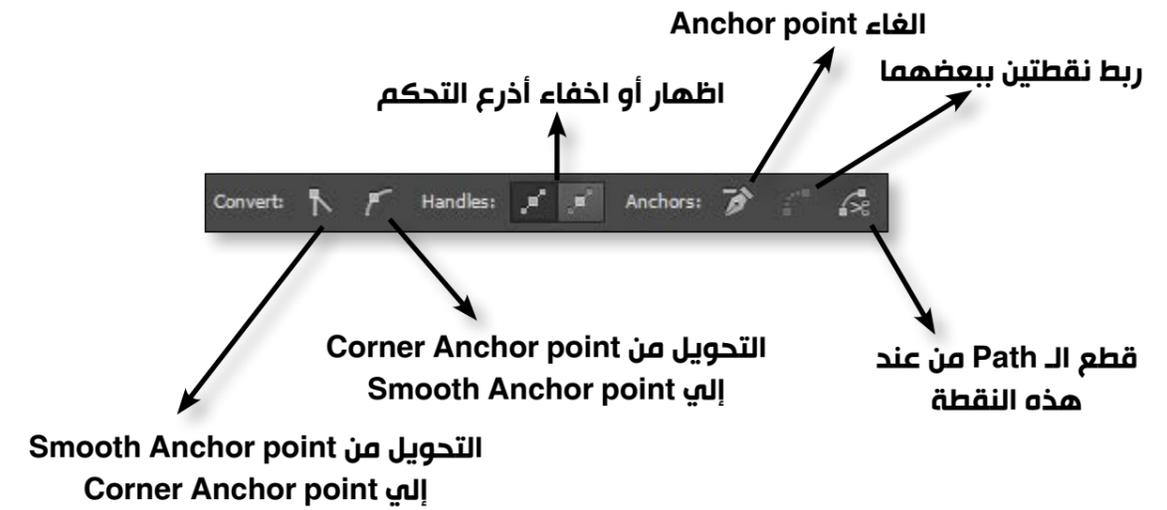


عند استخدام الـ Pen tool أو تحديد نقطة Anchor point فإن شكل الـ Control panel يتغير للشكل الذي نراه ليتيح لنا امكانية أكبر للتحكم في الـ Path

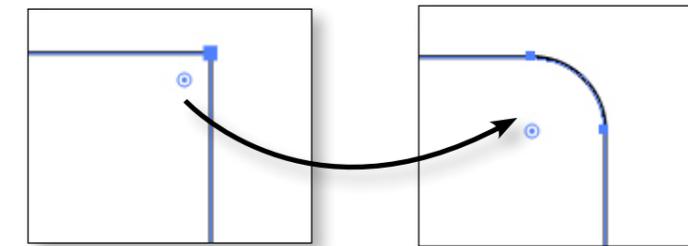
المحاضرة السادسة

أهداف المحاضرة

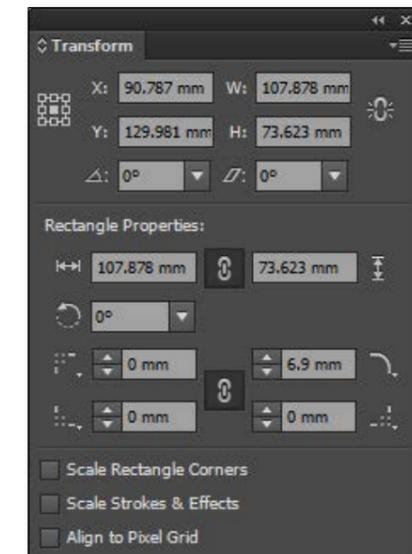
- Type tool
- Area Type tool
- Type on path tool
- Touch Type tool
- تحديد نوع الفونت المستخدم في الكتابة
- Character Panel
- Paragraph Panel
- Clipping mask
- تطبيقات يتم تنفيذها



ملحوظة هامة جدا جدا في الاصدار CC 2014 عند تحديد نقطة Anchor point بالسهم الابيض تظهر لنا هذه النقطة والتي يمكننا التحكم في مدي استدارة هذه النقطة



و سنجد كل ما يخص هذا الشكل موجود في الـ Transform panel و الموجودة في قائمة Window

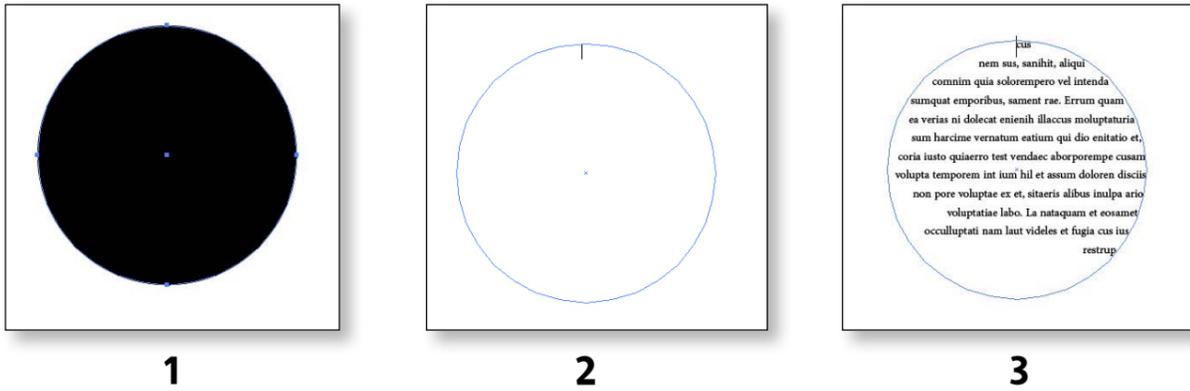


Area Type tool

وظيفة هذه الأداة هي الكتابة داخل Path
1. نختار أداة الـ Ellipse tool و نرسم دائرة

2. نختار أداة الـ Area Type tool

3. نضغط كليك علي الـ Path سنلاحظ ظهور علامة الكتابة داخل الـ path
و بذلك ستكون أي كتابة داخل الـ Path



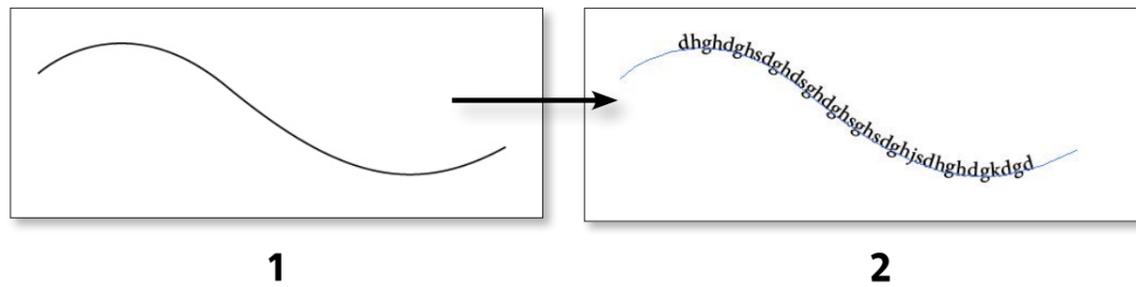
Type on path tool

وظيفة هذه الأداة هي الكتابة علي Path

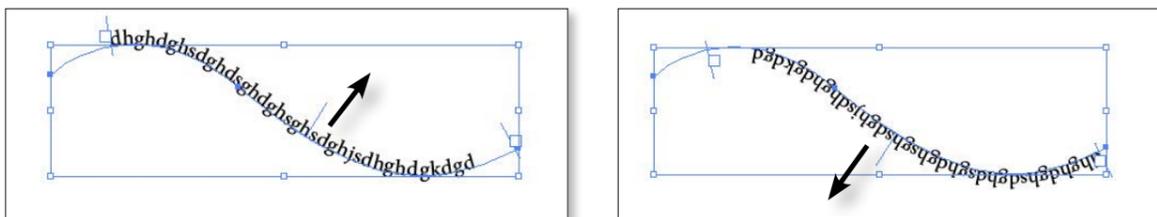
1. نختار أداة الـ pen tool و نرسم خطاً .

2. نختار أداة الـ Type on a path tool

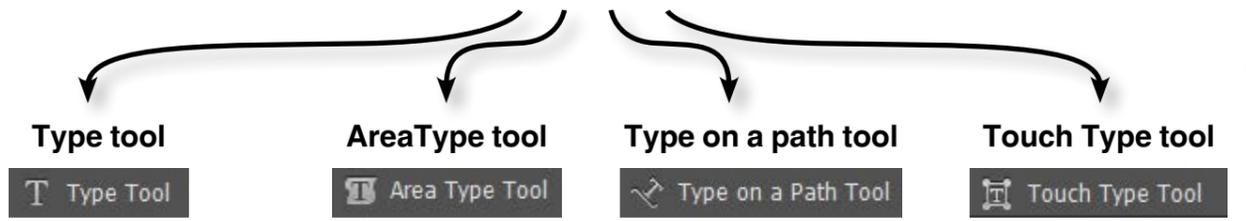
3. نضغط كليك علي الـ Path سنلاحظ ظهور علامة الكتابة علي الـ path



لتغيير اتجاه الكتابة علي الـ path نختار أداة السهم الاسود و نسحب علامة ⊥ لأعلي أو لأسفل كما هو موضح بالصورة.



Type



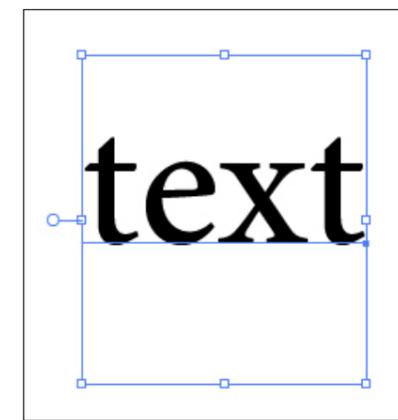
Type tool

و هي أداة الكتابة العادية.

يوجد طريقتان لادخال النص أو الـ Text

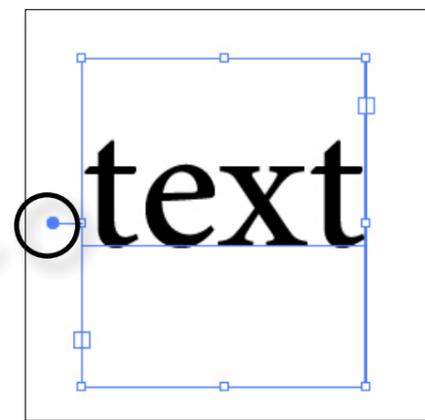
Paragraph Type

1. نختار أداة الـ Type tool
2. نضغط كليك و نسحب لعمل مساحة كتابة .



Point Type

1. نختار أداة الـ Type tool
2. نضغط كليك لبدء الكتابة .

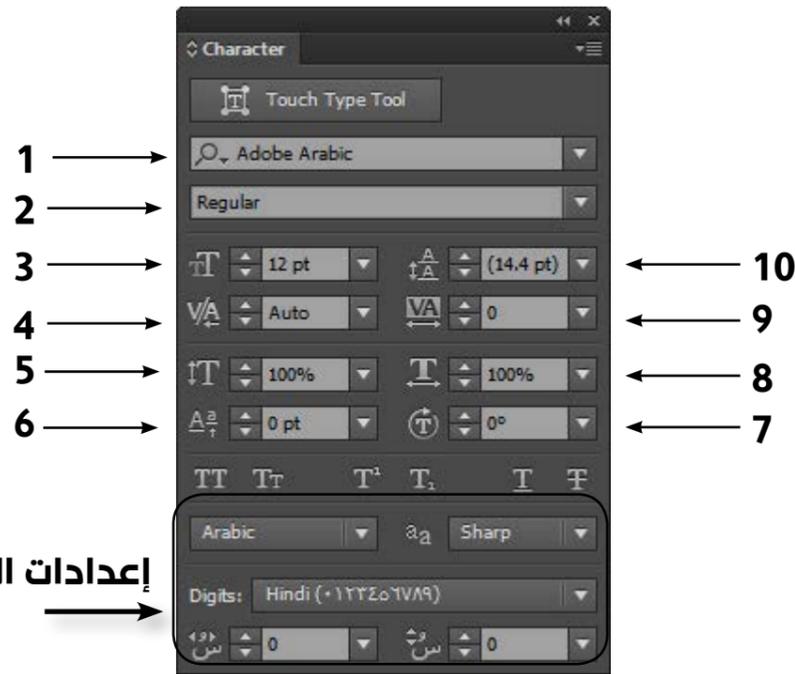


نضغط دبل كليك للتحويل بين Paragraph Type و Point Type

ناقش مع المحاضر الفرق بين كلا النوعين في الكتابة.



Character Panel

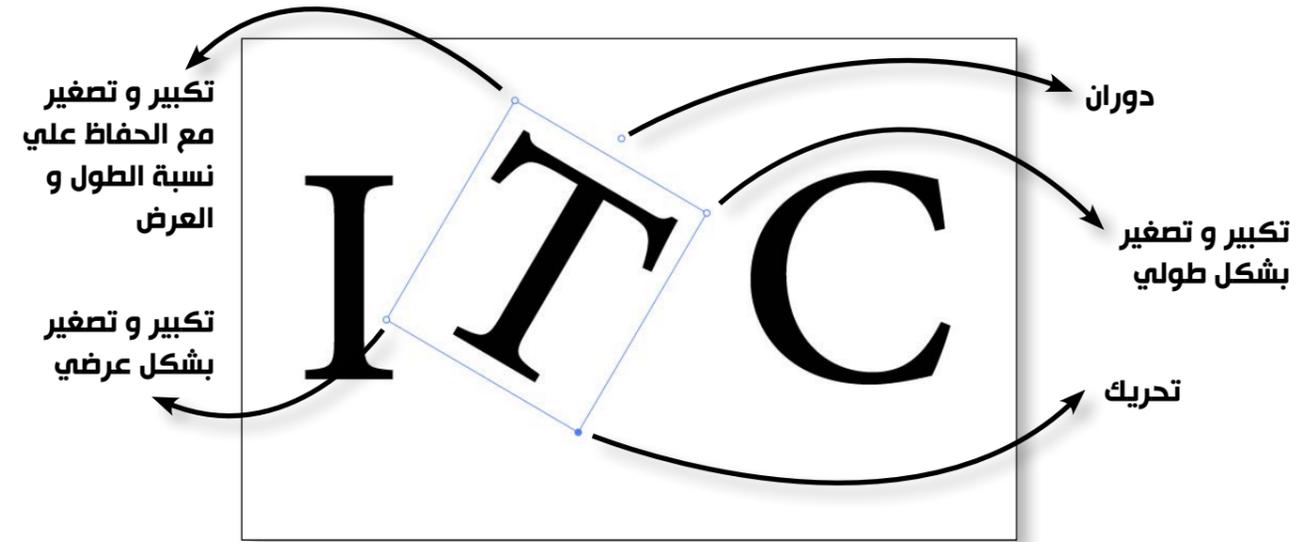


إعدادات الكتابة العربية

الرقم	الامر	الوظيفة	اختصار لوحة المفاتيح
1	Font Family	اختيار نوع الخط	-
2	Font style	التنقل بين انماط الخط Bold - italic وغيرها	-
3	Font size	اختيار حجم الخط	Ctrl + Shift + z تكبير حجم الفونت Ctrl + Shift + g تصغير حجم الفونت
4	Kerning	التحكم في المسافة بين حرفين اثنين فقط	Alt + . ←
5	Vertical scale	اختيار النسبة المئوية لتكبير الخط رأسياً	-
6	Baseline shift	ظبط المسافة لارتفاع او نزل الحرف او الكلمة عن السطر	-
7	Character rotating	زاوية دوران الحرف	-
8	Horizontal scale	اختيار النسبة المئوية لتكبير الخط أفقياً	-
9	Tracking	التحكم في المسافة بين الحروف في النص الذي تم تحديده	Alt + . ←
10	Leading	التحكم في المسافة بين السطور	Alt + . ↓↑

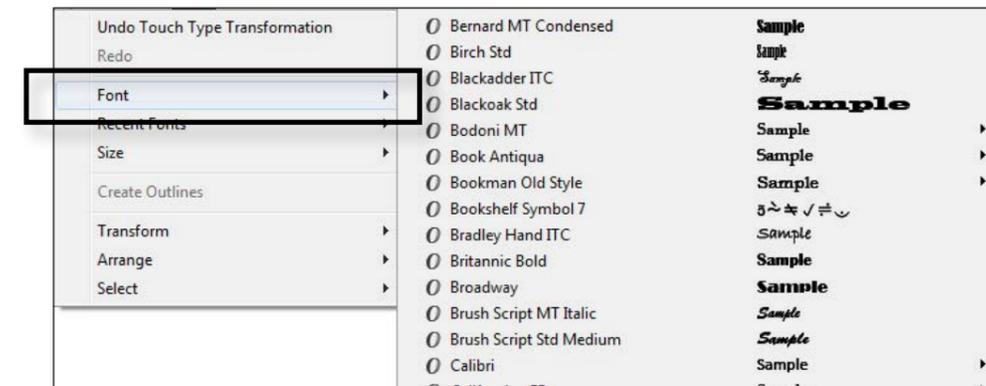
Touch Type tool

وظيفة هذه الأداة هي التعديل علي حرف واحد في الكلمة بشكل منفصل بتحركه لاعلي أو لأسفل أو دورانه أو تكبيره و تصغيره .



تحديد نوع الفونت المستخدم في الكتابة

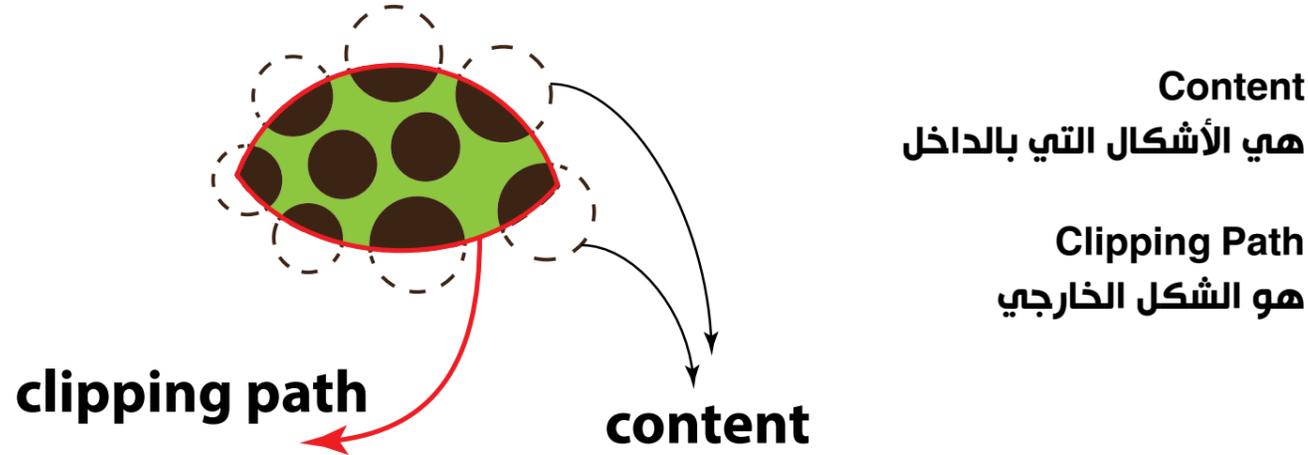
من الملفات للنظر في برنامج الاليسريتور أننا عندما نكتب نصاً و نذهب إلي ال Control panel لنختار نوع الفونت لانري شكل الفونت إنما نري اسم الفونت فقط لاغير ...
و لحل هذه المشكلة ..
بعد الكتابة نقف كليك يمين علي الكتابة و نختار Font .



Clipping mask

معني كلمة Clipping mask هو رسم شكل داخل شكل

تكوين ال Clipping mask



كيفية عمل ال Clipping mask

لدينا طريقتان لعمل ال Clipping mask

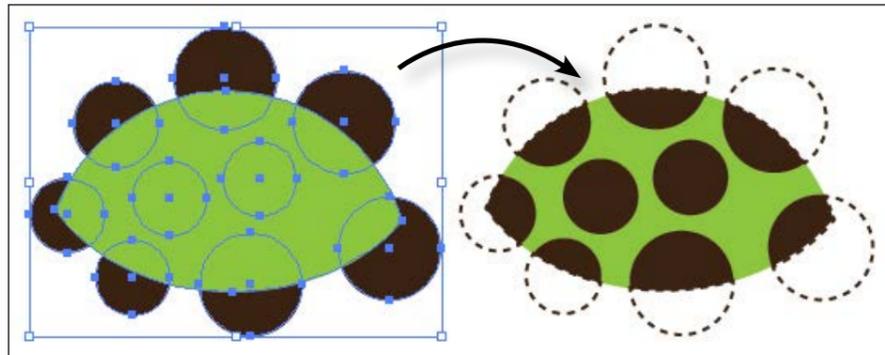
Object > Clipping mask > make

كليك يمين < Make clipping mask

ملحوظة هامة جداً :

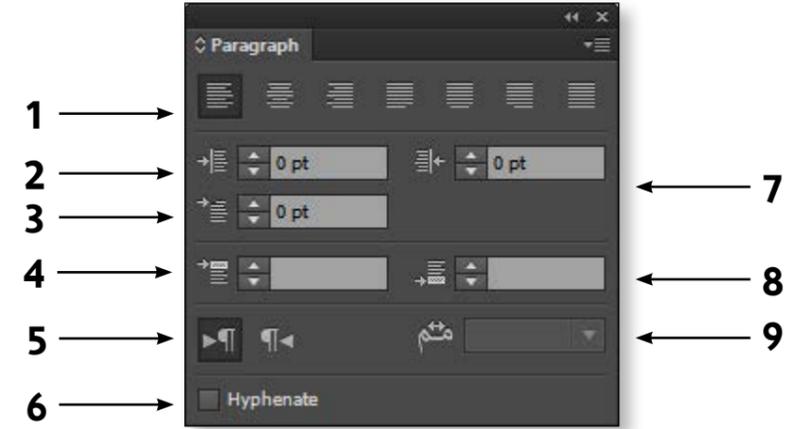
يجب مراعاة شرطين في غاية الأهمية قبل عمل ال Clipping mask ..
أولاً : يجب تحديد كل الأشكال سواءاً ال Content أو ال Clipping Path
بأداة السهم الأسود.

ثانياً : يجب ان يكون ال Clipping Path هو أعلي شكل



Paragraph Panel

من خلال ال paragraph panel نستطيع التحكم في كل تنسيقات الفقرات



الرقم	الامر	الوظيفة
1	Alignment and justification	تمثل رموز ضبط محاذاة النصوص
2	Left indent	تحدد المسافة بين الكتابة و الحد الايسر من مساحة الكتابة
3	First line indent	تحديد المسافة التي سيبدأ بعدها اول سطر في ال Paragraph
4	Add space before Paragraph	تحديد المسافة قبل ال Paragraph
5	Text Direction	تحديد اتجاه الكتابة من اليمين الي الشمال أو العكس و هو اختيار مهم جدا في كتابة اللغة العربية
6	Hyphenate	هو الامر المسئول عن تكملة الكلمة في السطر التالي اذا كانت الكلمة اكبر من المافة المتبقية في السطر
7	Right indent	تحدد المسافة بين الكتابة و الحد الايمن من مساحة الكتابة
8	Add space after Paragraph	تحديد المسافة قبل ال Paragraph
9	Kashida	هو الامر المسئول عن مد الحرف محمـــــــــــــــــد Shift + j (ت)

المحاضرة السابعة

أهداف المحاضرة

- الفرش Brushes
- Calligraphic Brush .1
- Art Brush.2
- Scatter Brush .3
- Pattern Brush .4
- Bristle Brush .5
- Pencil tool
- Blend



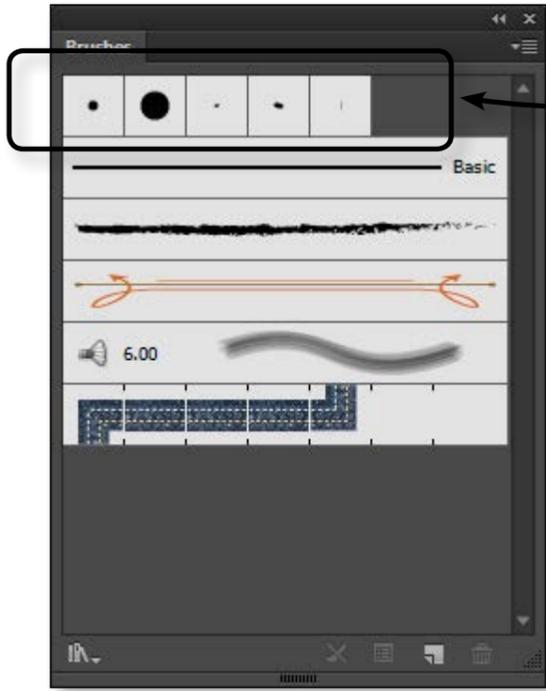
الصورة موجودة في ملفات
عمل المحاضرة السادسة



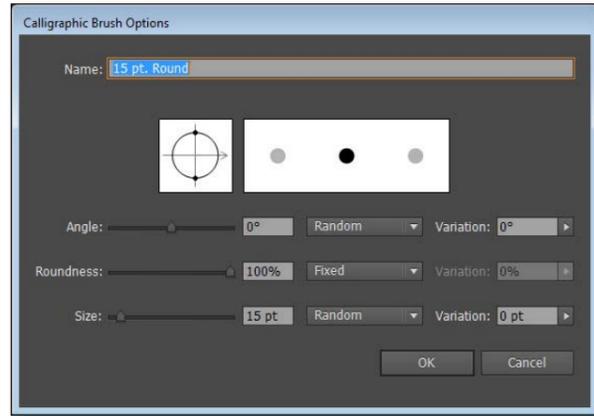
الصورة موجودة في ملفات
عمل المحاضرة السادسة

Calligraphic Brush .1

و هو الشكل الأساسي لل Brushes و توجد ال Calligraphic Brush في أعلى ال Brushes Panel

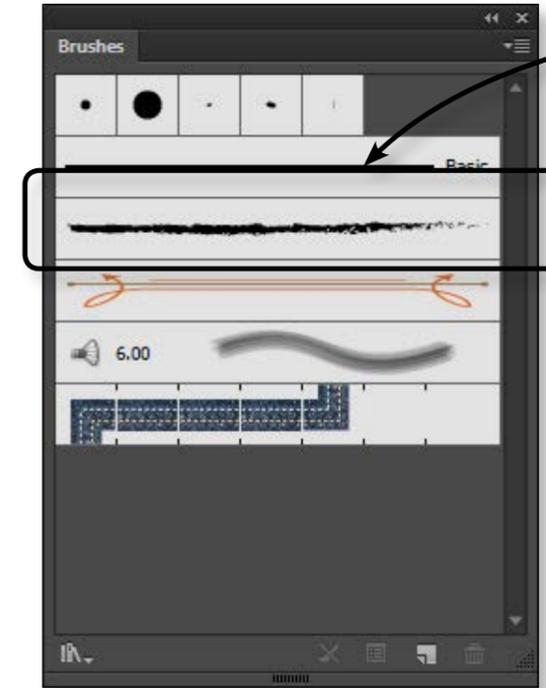


للتعديل علي ال Brush نضغط دبل كليك علي شكلها فتظهر إعداداتها.

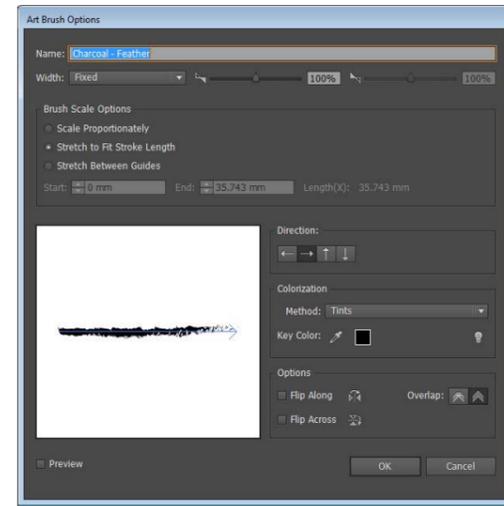


Art Brush.2

تعتمد فكرة هذا النوع علي مد شكل معين علي ال Path من أوله إلي آخره و توجد ال Art Brush في ال Brushes panel علي هيئة شريط عريض كما هو موضح بالصورة .



للتعديل علي ال Brush نضغط دبل كليك علي شكلها فتظهر إعداداتها.



الفرش Brushes

تعتمد فكرة ال Brushes في الاليستريتور علي ال Path و ليس مجرد شكل أو بكسلات نرسمه في لاير كما في الفوتوشوب

لدينا أداتين لل brushes

Blob brush tool

Paint brush tool

لدينا خمسة أنواع لل Brushes

Pattern Brush

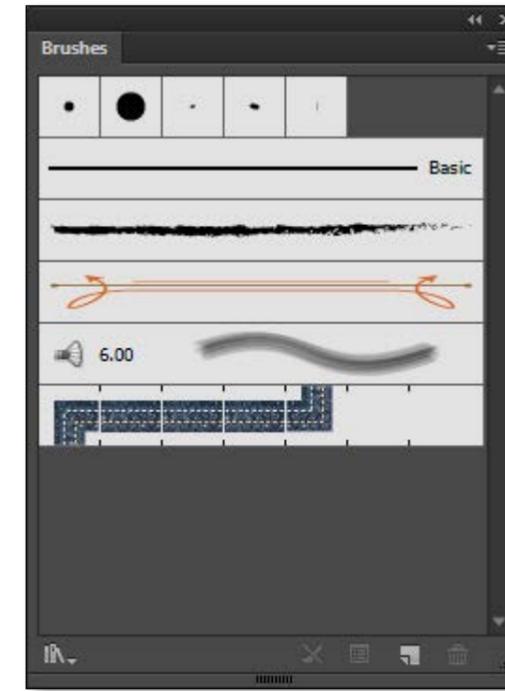
Bristle Brush

Scatter Brush

Art Brush

Calligraphic Brush

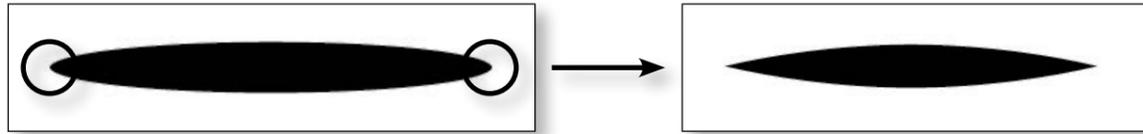
كل ما يخص ال Brushes موجود في ال Brushes Panel و الموجودة في قائمة Window



و فيما يلي سنشرح كل أنواع ال Brushes و كيفية التعامل معها

يمكننا أيضاً أن نكون Art brush من شكل معين .
الخطوات :

1. نرسم شكل بيضاوي
2. نختار أداة Convert anchor point tool و نحول النقطتين المشار اليهما في الصورة إلي Corner anchor point (كليك علي النقطة) .

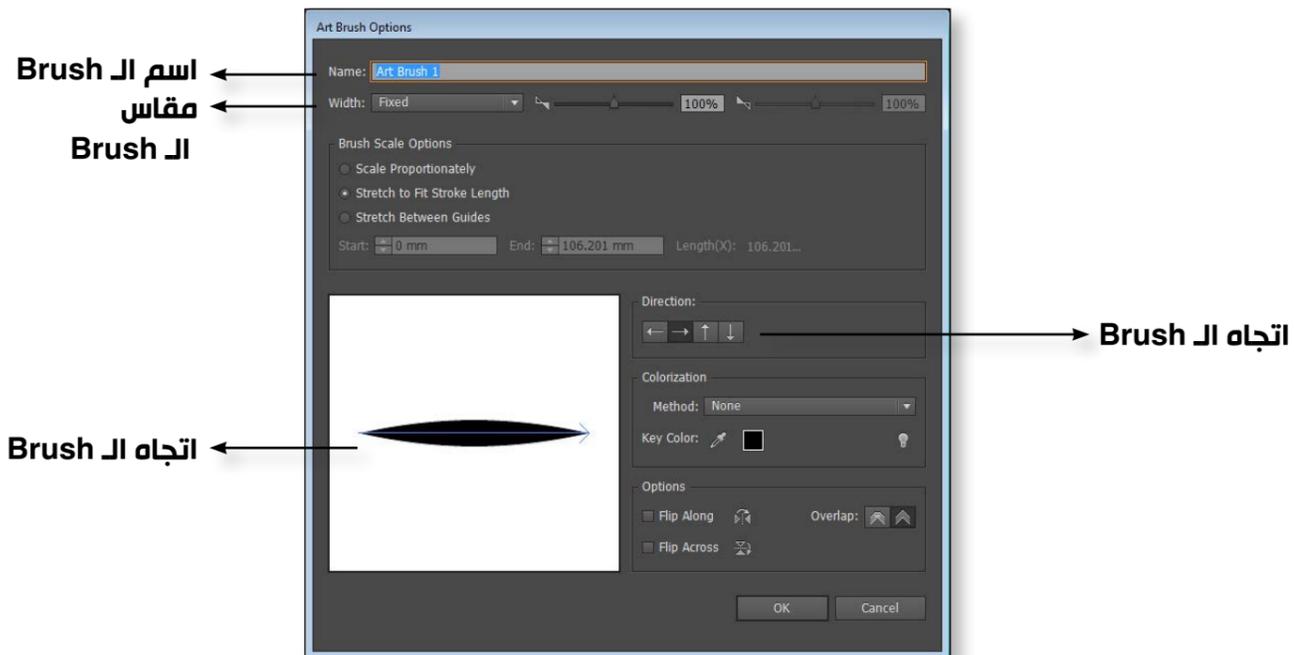


3. لتحويل هذا الشكل إلي Brush نختار أداة السهم الأسود و نسحب الشكل إلي Brushes Panel



4. سيظهر لنا هذا الـ Dialogue box و نختار Art brush

5. و سيظهر لنا اعدادات الـ Art brush



اسم الـ Brush
مقاس الـ Brush

اتجاه الـ Brush

اتجاه الـ Brush

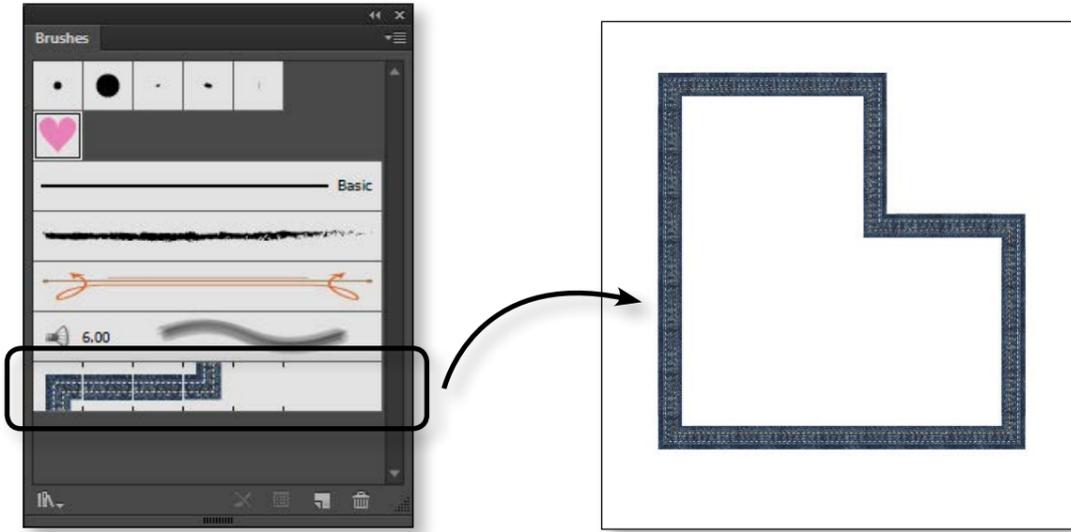
يوجد في المكتبة مجموعات برشات جاهزة



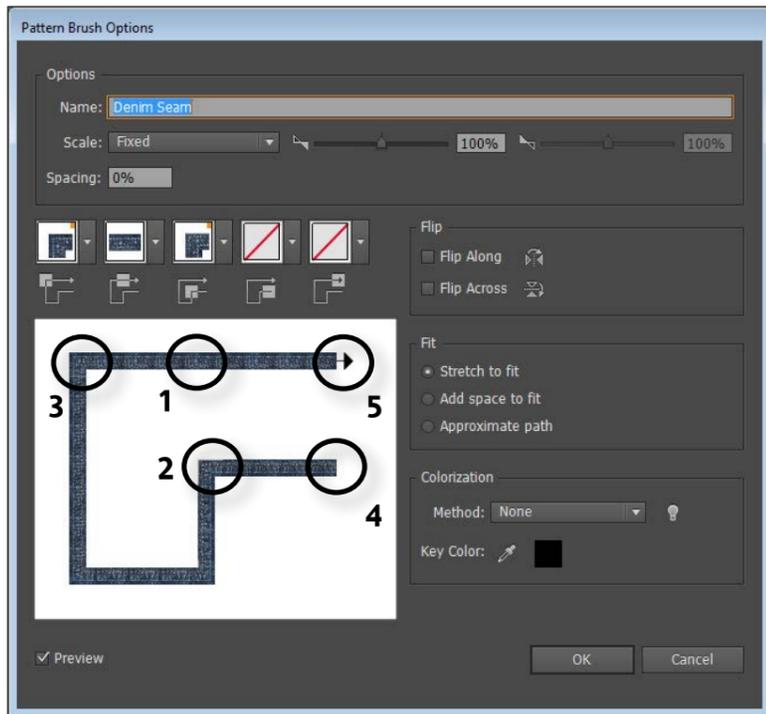
يمكننا تحميل برشات من الانترنت
عندما نبحث عن كلمة Brushes for Illustrator
سنجد العديد من المواقع التي نستطيع تحميل برشات
منها.
عندما نختار الامر Other library نستطيع ادخال
البرشات التي قمنا بتحميلها

Pattern Brush .4

تعتمد فكرة الـ Pattern brush علي تكرار وحدات معينة علي مدي الـ Path و توجد الـ Pattern brush علي هيئة شريط متقطع كما في الصورة .



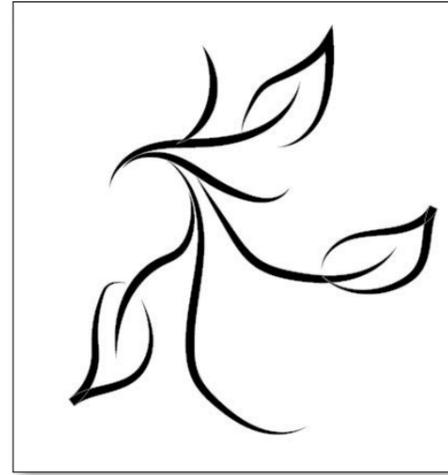
كل اعدادات الـ Pattern brush تظهر عندما نضغط دبل كليك علي شكل البرش



- و تتكون من خمسة أجزاء .
- 1 Tile
 - 2 Inner Corner
 - 3 Outer Corner
 - 4 Start tile
 - 5 End tile

يمكننا تحميل برشات من الانترنت
عندما نبحث عن كلمة
Brushes for Illustrator
سنجد العديد من المواقع
التي نستطيع تحميل برشات منها.
عندما نختار الامر Other library نستطيع ادخال البرشات التي قمنا بتحميلها

6. نختار أداة الـ Paint brush tool و نرسم بالشكل الذي قمنا بتكوينه

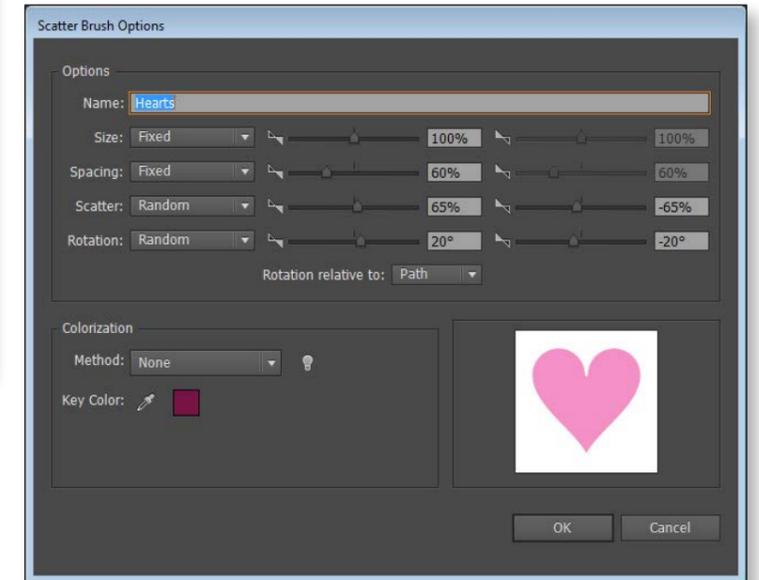
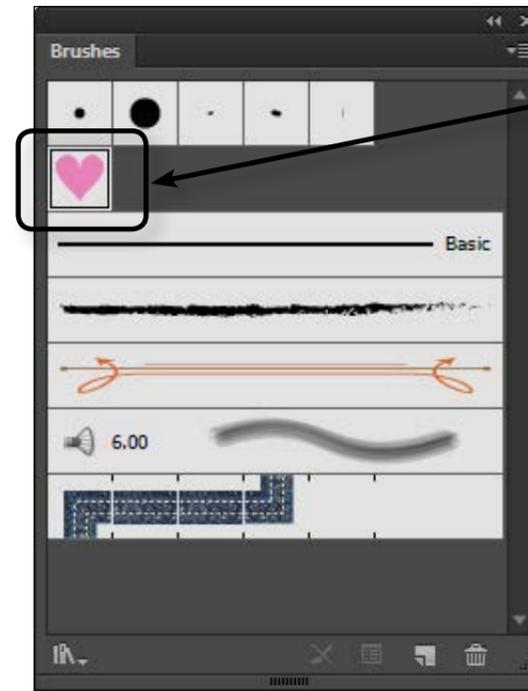


Scatter Brush .3

تعتمد فكرة الـ Scatter brush علي توزيع شكل علي امتداد الـ Path

توجد الـ Scatter brush علي هيئة مربع تحت الـ Calligraphy brush كما هو موضح بالصورة .

كل اعدادات الـ Scatter brush تظهر عندما نضغط دبل كليك علي شكل البرش

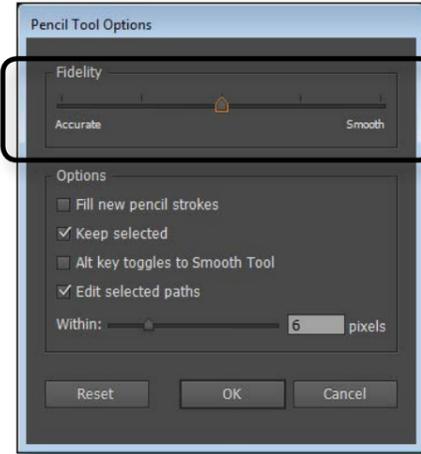


تابع مع المحاضر
كيفية التعامل
مع الـ Scatter brush
و اعداداتها



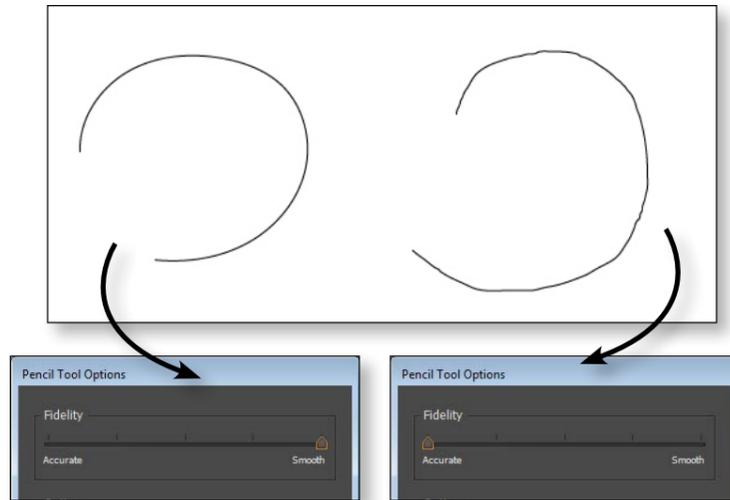
Pencil tool

هي أداة رسم مثلها مثل الـ Brush لكن الفرق هنا أن الـ Pencil ترسم خطاً أساسياً Basic line لا يوجد عليه أي تأثير و كل اعدادات الأداة تظهر عندما نضغط دبل كليك علي الـ Pencil tool



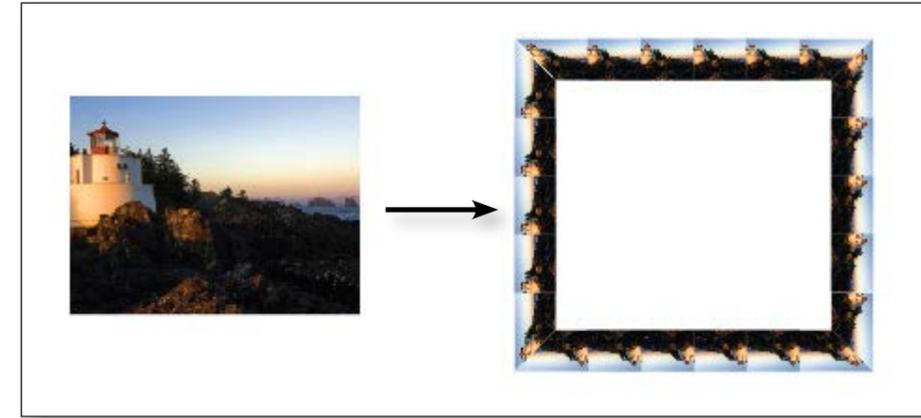
الاعداد الاكثر اهمية و الذي من خلاله نتحكم في مدي نعومة الـ Path

إذا قمنا بتغيير قيمة الـ Fidelity نلاحظ الفرق بين نتيجة استخدام الـ Pencil tool عندما يكون المؤشر عند Smooth أو Accurate



هذه الاعدادات موجودة في الاصدار CC 2014 و ليست في اي اصدار سابق

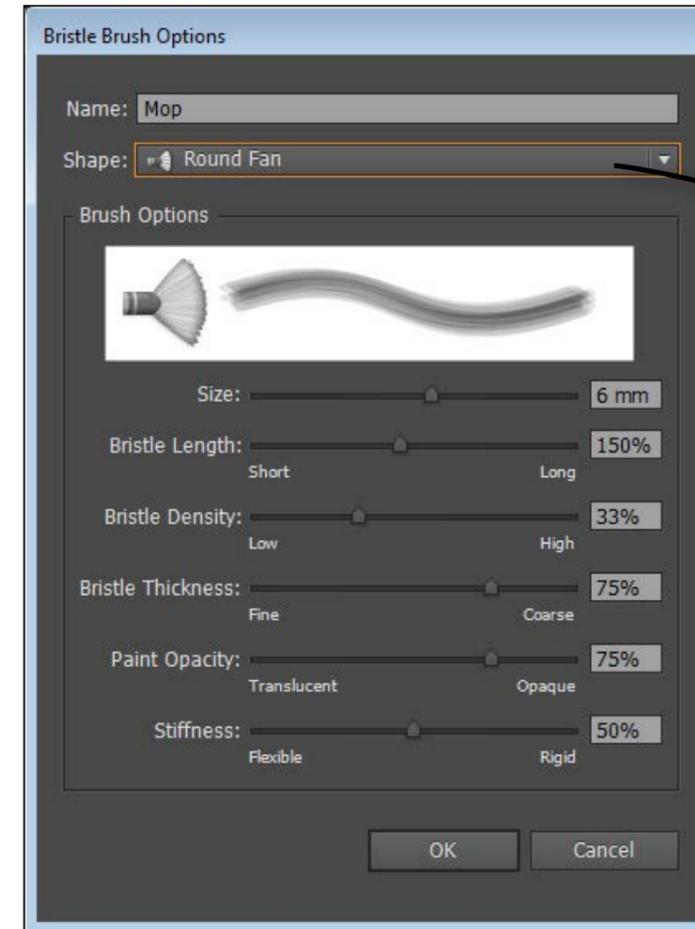
من الإضافات الهامة في الأصدار CC أننا يمكننا تحويل الصور الي الـ Pattern brush .



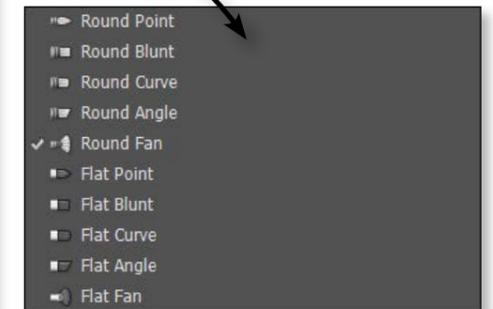
تابع مع المحاضر كيفية تحويل الصورة الي الـ Pattern brush

Bristle Brush .5

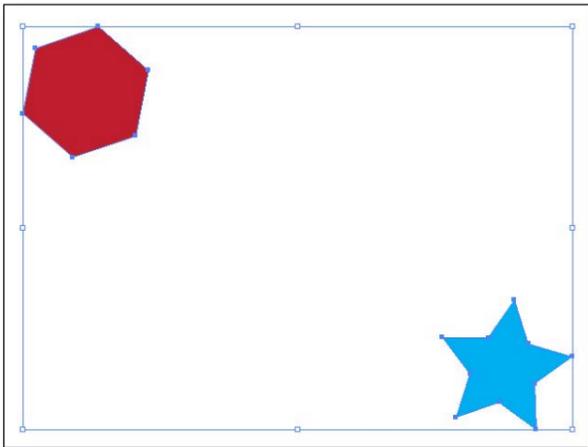
هذا النوع من الـ Brushes يحاكي شكل البرشاش التي تستخدم في الرسم .



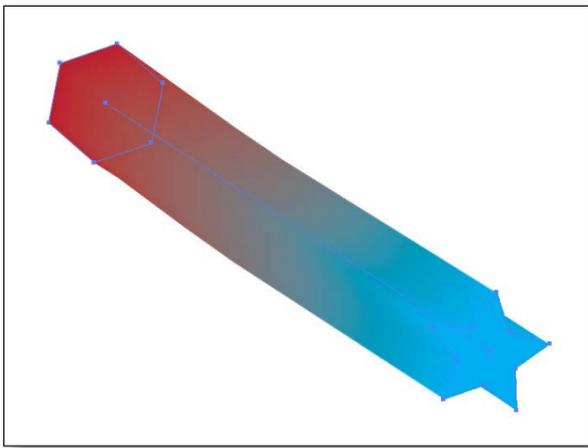
كل اعدادات و أشكال الـ Bristle brush تظهر عندما نضغط دبل كليك علي شكل البرش



الطريقة الثانية Object > Blend > Make



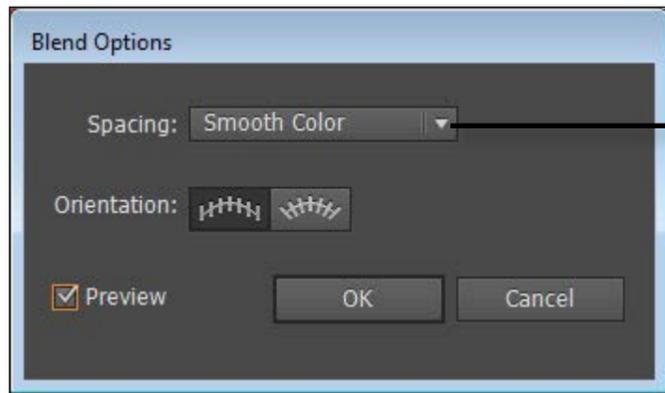
1. نرسم شكلين كما بالصورة .
2. نحدد الشكلين بأداة السهم الاسود
3. من قائمة Object نختار ..
Object > Blend > Make



4. تكون النتيجة كالتالي

التعديل علي ال Blend

للتعديل علي ال Blend نضغط دبل كليك علي أداة ال Blend tool
أو من قائمة Object نختار ..
Object > Blend > Blend options



هذه الاختيارات هي التي تحدد
طريقة الانتقال بين الاشكال

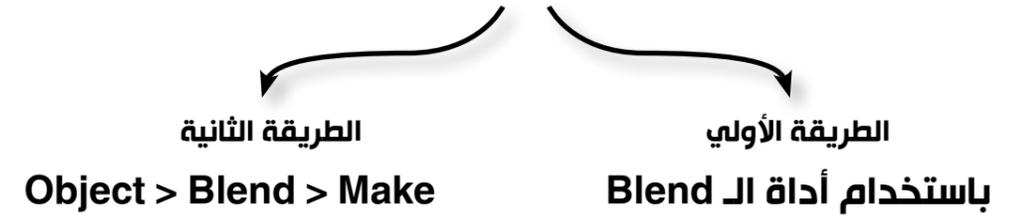
Blend

معني كلمة Blend

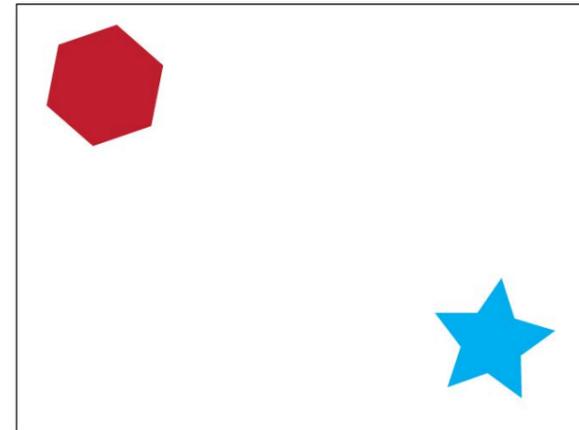
هو عمل انتقال بين شكل و شكل أو بين لون و لون .

طريقة عمل ال Blend

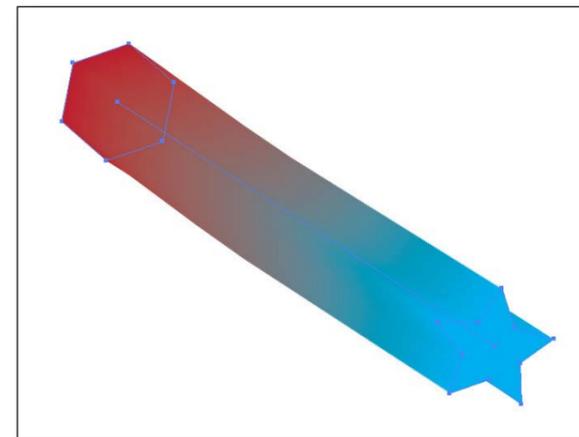
لدينا طريقتان لعمل ال Blend



الطريقة الأولى ال Blend tool



1. نرسم شكلين كما هو موضح بالصورة.
2. نختار أداة ال Blend و نضغط
كليك علي شكل السداسي أولا ثم علي
شكل النجمة

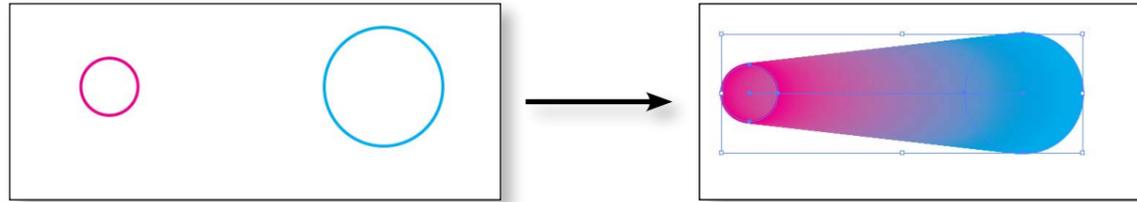


3. تكون النتيجة كالتالي .

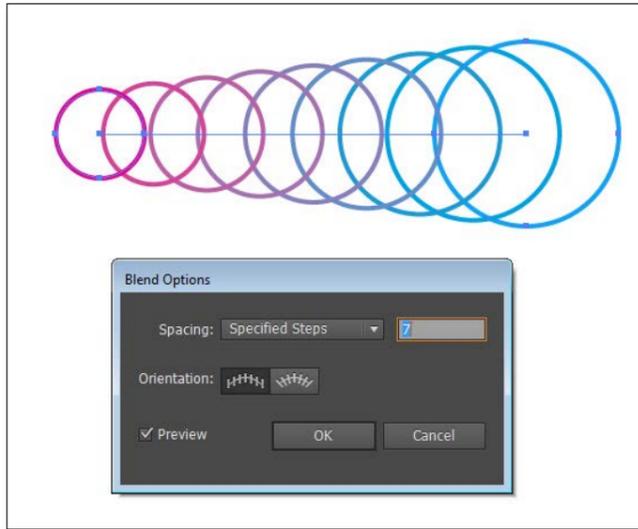
ملحوظة :
لا يشترط أن يكون اتجاه الـ Blend دائماً في خط مستقيم و إنما يمكننا تطبيقه علي أي شكل Path

الخطوات :

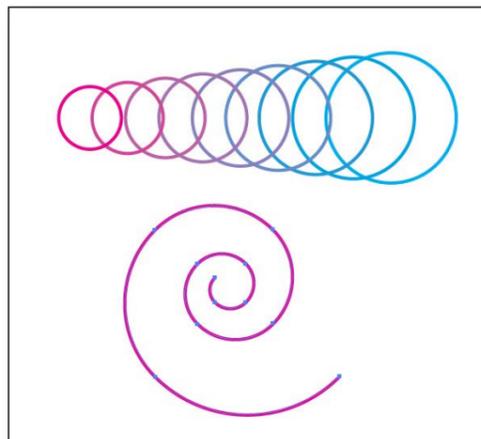
1. نقوم بعمل Blend بين الدائرتين الموضحتان بالصورة



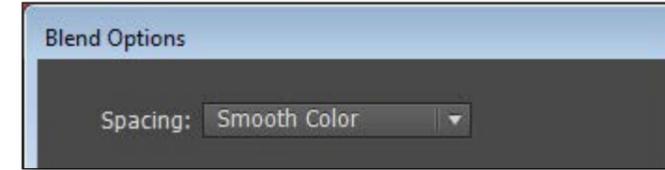
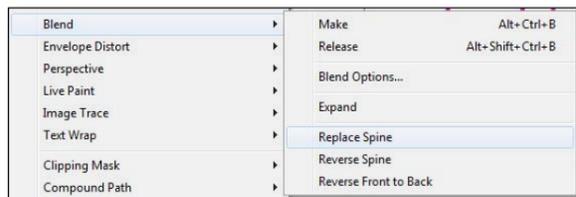
2. نعدل الـ Blend من اعدادات الـ Blend Options كما هو موضح بالصورة .



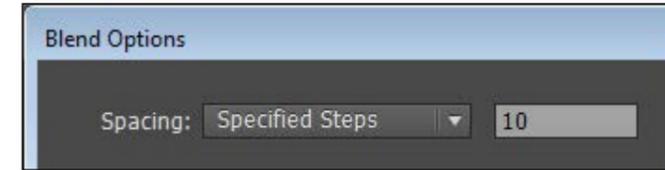
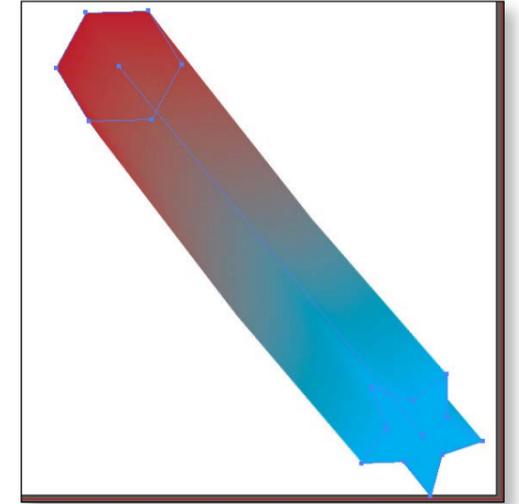
3. نرسم بأداة Spiral tool شكل حلزوني .



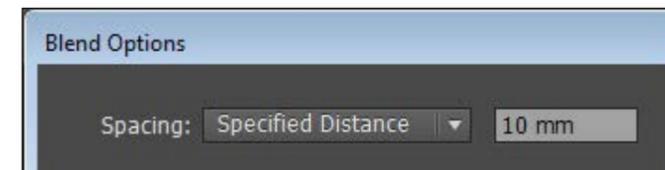
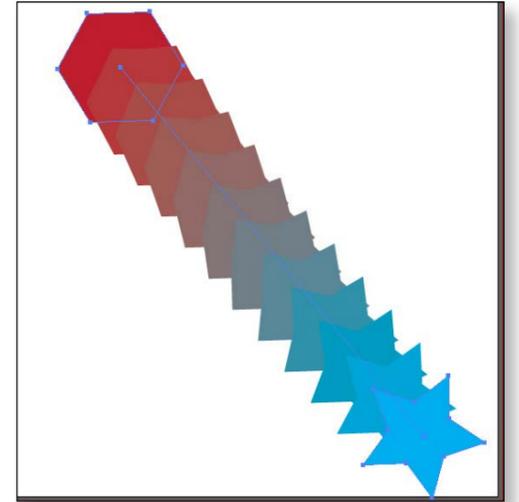
4. نحدد كل الأشكال بأداة السهم الاسود و نختار من قائمة Object > Blend > Replace spine



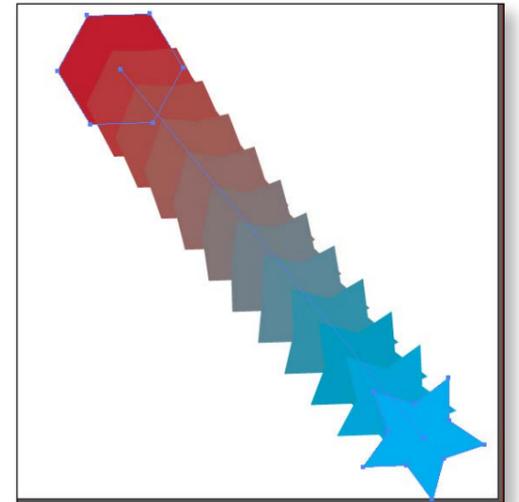
انتقال بشكل تدريجي



انتقال بعدد خطوات محدد



انتقال بمسافات محددة بين الاشكال

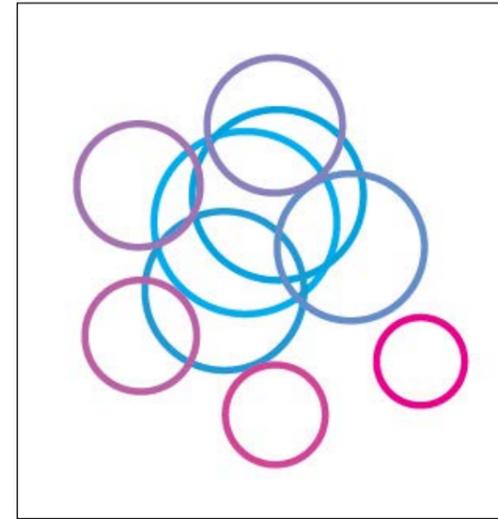


المحاضرة الثامنة

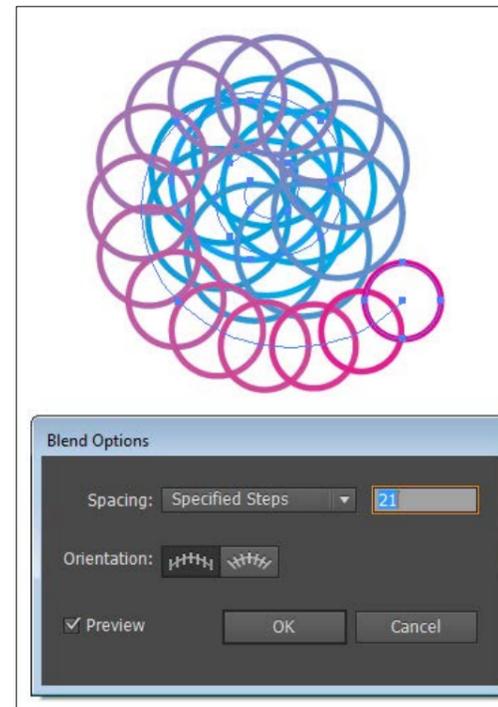
أهداف المحاضرة

- الفرش Brushes
- Calligraphic Brush .1
- Art Brush.2
- Scatter Brush .3
- Pattern Brush .4
- Bristle Brush .5
- Pencil tool
- Blend

5. ستظهر لنا هذه النتيجة
و هي غير مضبوطة بعض الشيء ..

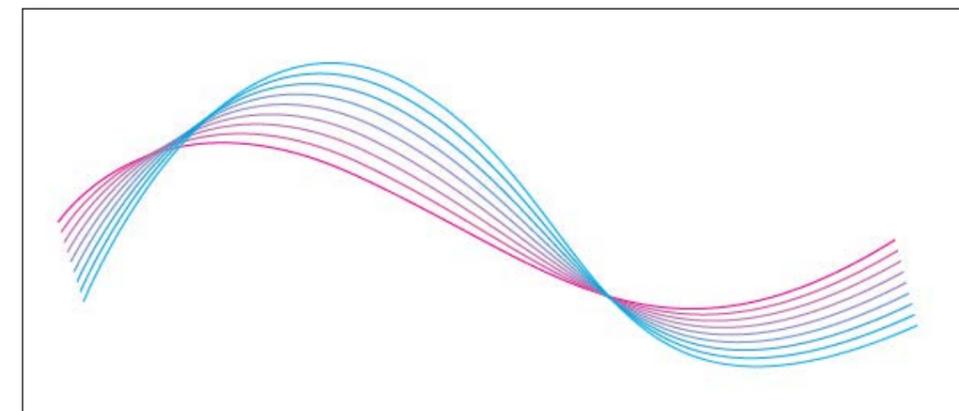


و للتعديل عليها نختار القيم
الموضحة من Blend Options كما
هو موضح بالصورة

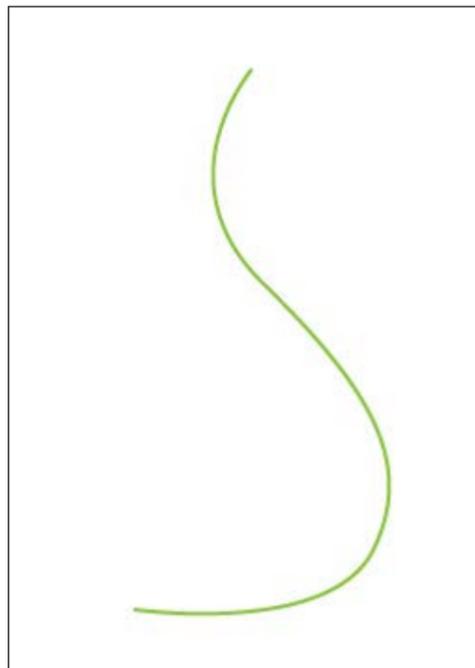


ملف العمل النهائي موجود في
ملفات عمل المحاضرة السابعة
Replace spine.ai

تابع مع المحاضر كيفية رسم الشكل الموضح بالصورة باستخدام الـ Blend



Revolve

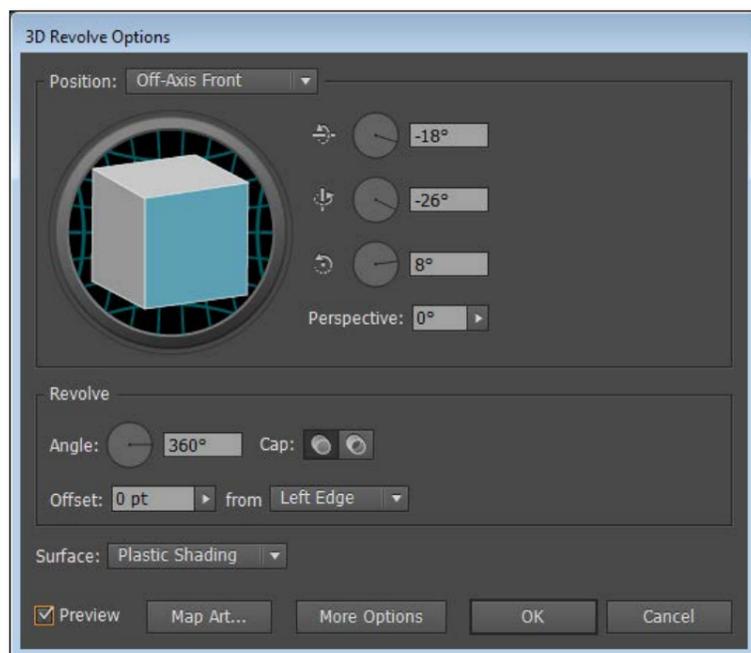
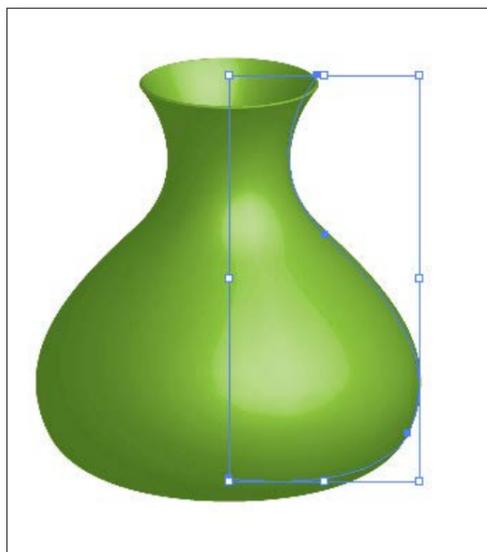


كلمة Revolve معناها دوران شكل حول نفسه .

1. نرسم خطاً بأداة الـ Pen tool كما بالصورة

2. نختار من قائمة Effect
Effect > 3D > Revolve
فيظهر لنا هذا الـ Dialogue box
3. نضغط OK

4. تظهر لدينا هذه النتيجة

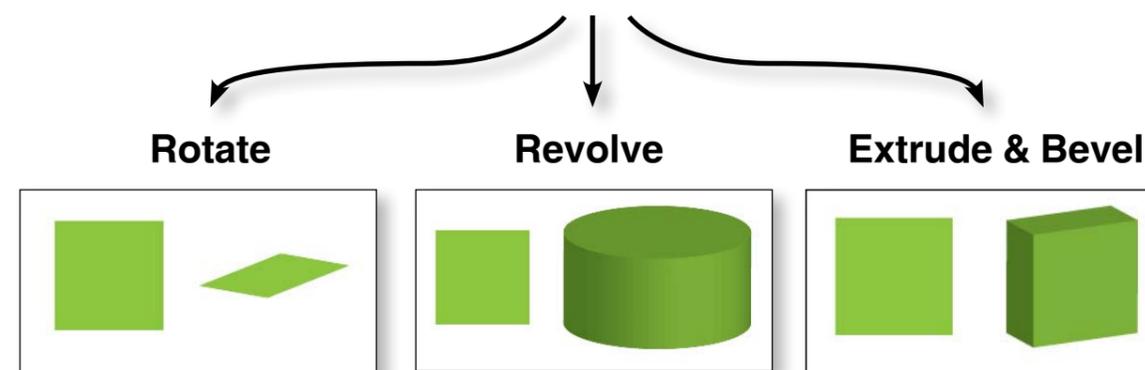


Effects

تعتبر قائمة Effect واحدة من أهم قوائم البرنامج و فيما يلي سنستعرض أهم الأوامر الموجودة.

3D

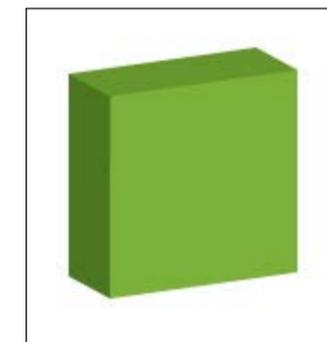
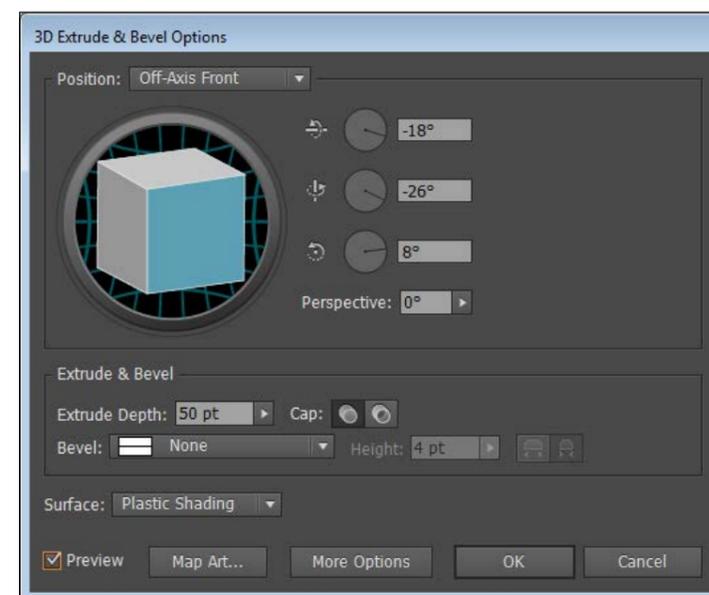
يوجد الأمر 3D في قائمة Effect و ينقسم إلي 3 أنواع :



Extrude & Bevel

كلمة Extrude معناها امتداد و كلمة Bevel معناها حافة

1. نرسم شكل مربع
2. نختار من قائمة Effect
Effect > 3D > Extrude & Bevel
فيظهر لنا هذا الـ Dialogue box



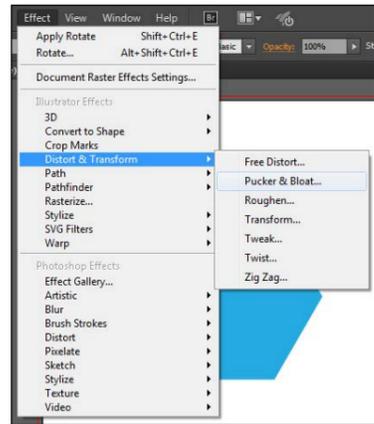
يمكننا أيضاً تطبيق الـ 3D علي نص و ليس فقط علي الأشكال



Distort & Transform

سنشرح في هذا الجزء كلاً من Transform و Pucker & Bloat

Pucker & Bloat



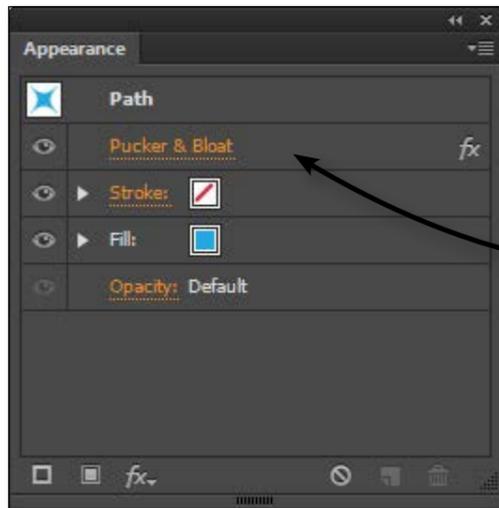
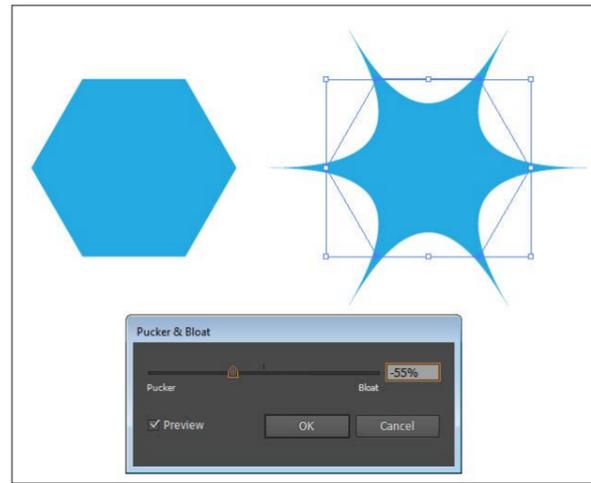
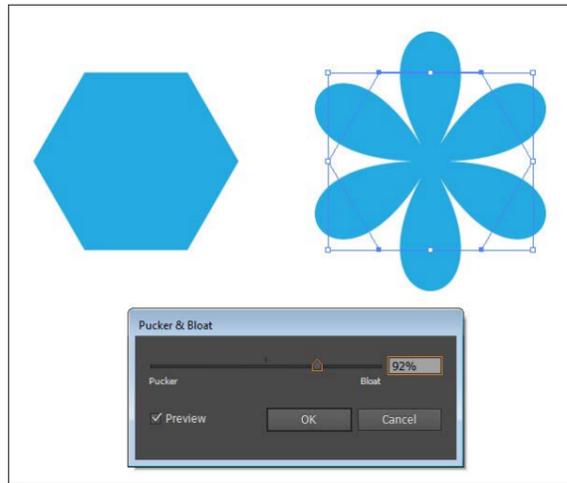
Effect > Distort and Transform > Pucker and Bloat

1. نرسم شكل سداسي

2. من قائمة Effect ..

Effect > Distort and Transform > Pucker and Bloat

3. ستظهر لنا اعدادات ال Effect



للتعديل علي ال Effect نذهب الي قائمة Appearance

و نضغط كليك علي اسم ال Effect

تطبيق عملي ..

تابع مع المحاضر كيفية عمل هذا الشكل



للتعديل علي أي شكل طبقنا عليه Effect نفتح ال Appearance Panel من قائمة Window



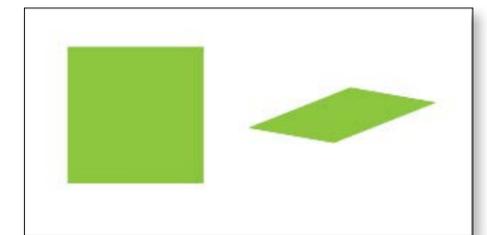
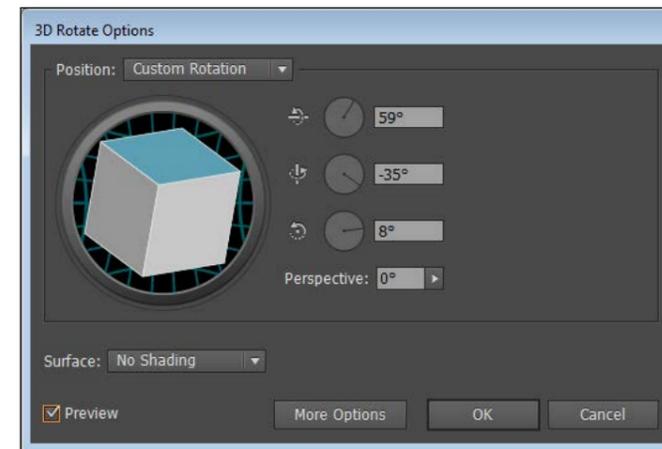
Rotate

1. نرسم شكل مربع

2. نختار من قائمة Effect

Effect > 3D > Rotate

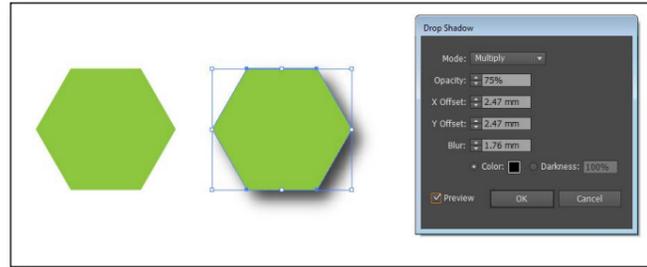
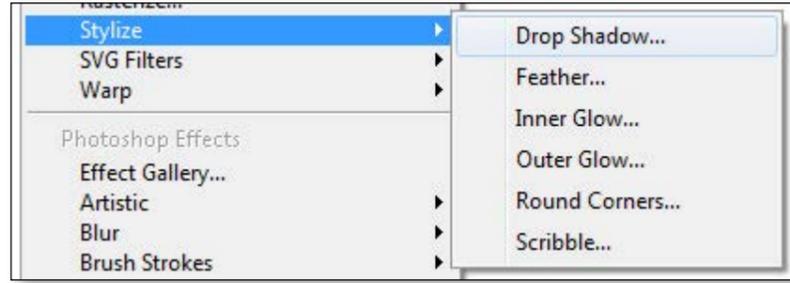
فيظهر لنا هذا ال Dialogue box



3. تظهر لدينا هذه النتيجة

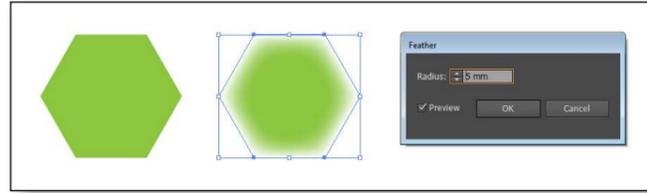
Stylize

يحتوي الـ Stylize علي العديد من التأثيرات الهامة .
Effect > Stylize



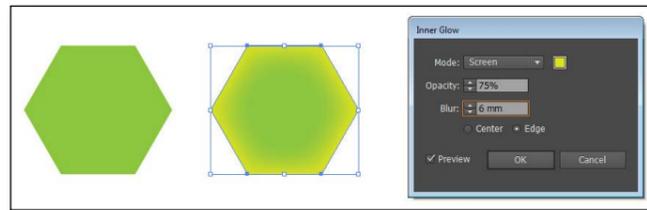
Drop Shadow

ظل خارجي



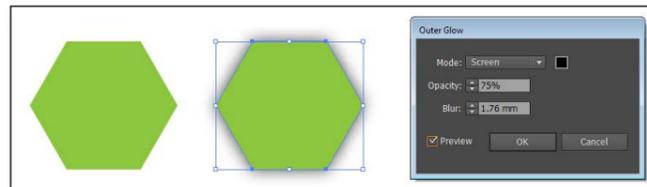
Feather

نعومة الحواف



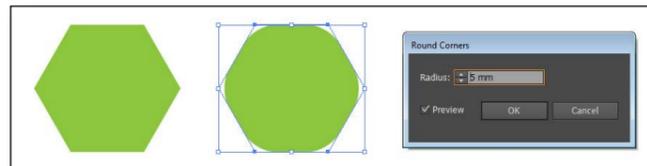
Inner glow

وهج داخلي



Outer glow

وهج خارجي

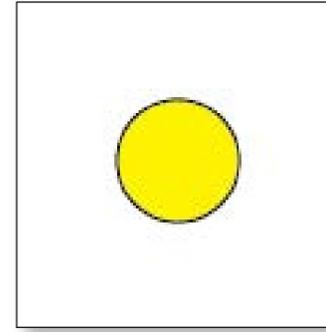


Round corners

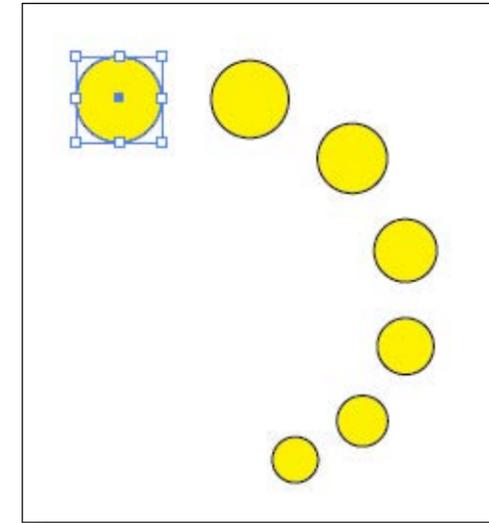
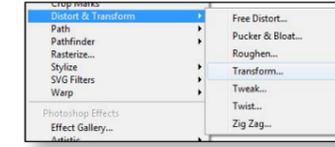
حواف مستديرة

Transform

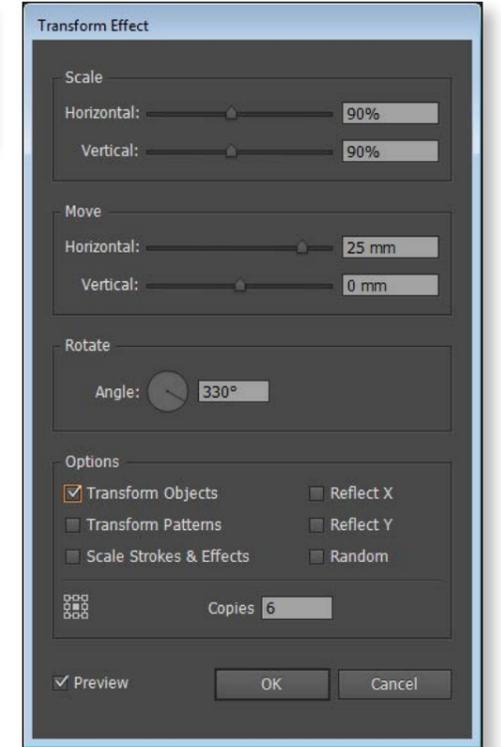
هذا الـ Effect يعمل علي نسخ الشكل و عمل دوران أو تكبير أو تصغير لهذه النسخ
1. نرسم دائرة .
2. من قائمة Effect ..



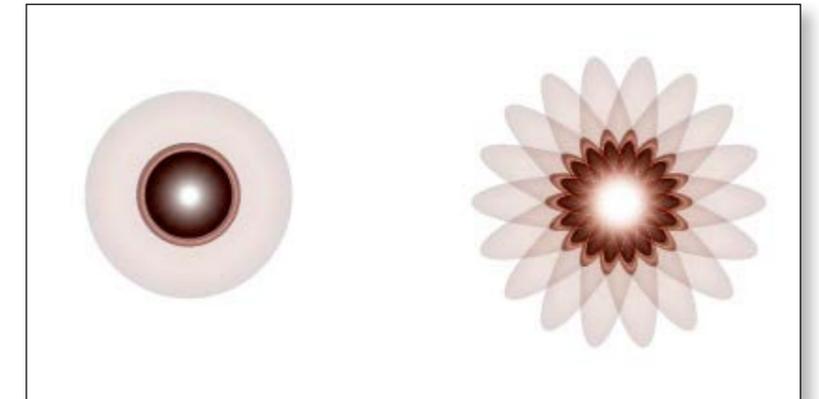
3. ستظهر لنا اعدادات الـ Effect > Distort and Transform > Transform



نحدد عدد النسخ من
Copies
و نغير قيم الـ Move
و الـ Scale
و الـ Rotate
ف نحصل علي شكل كما
هو موضح بالصورة.

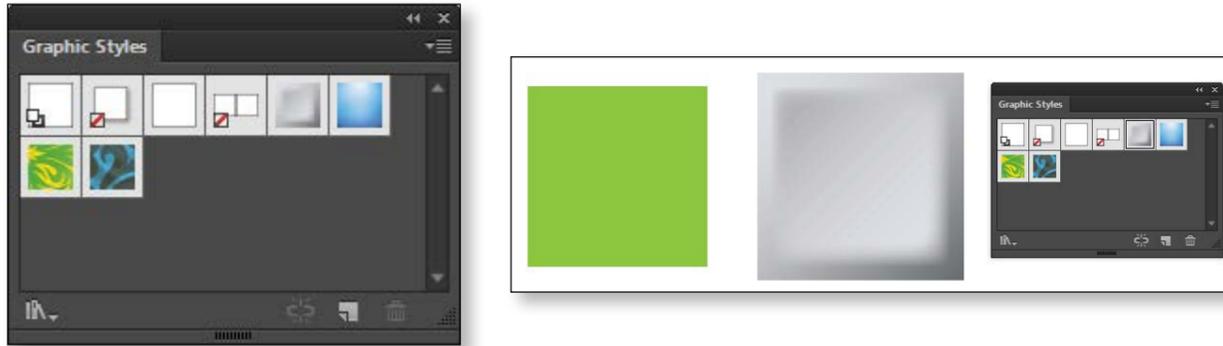


باستخدام أداة الـ Flare tool يمكننا رسم هذا الشكل



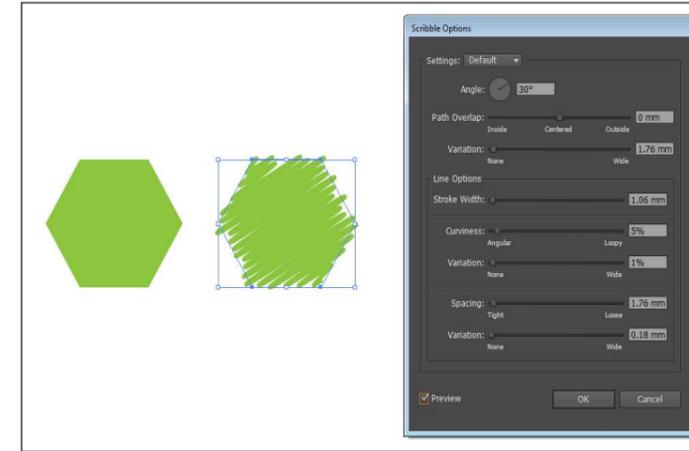
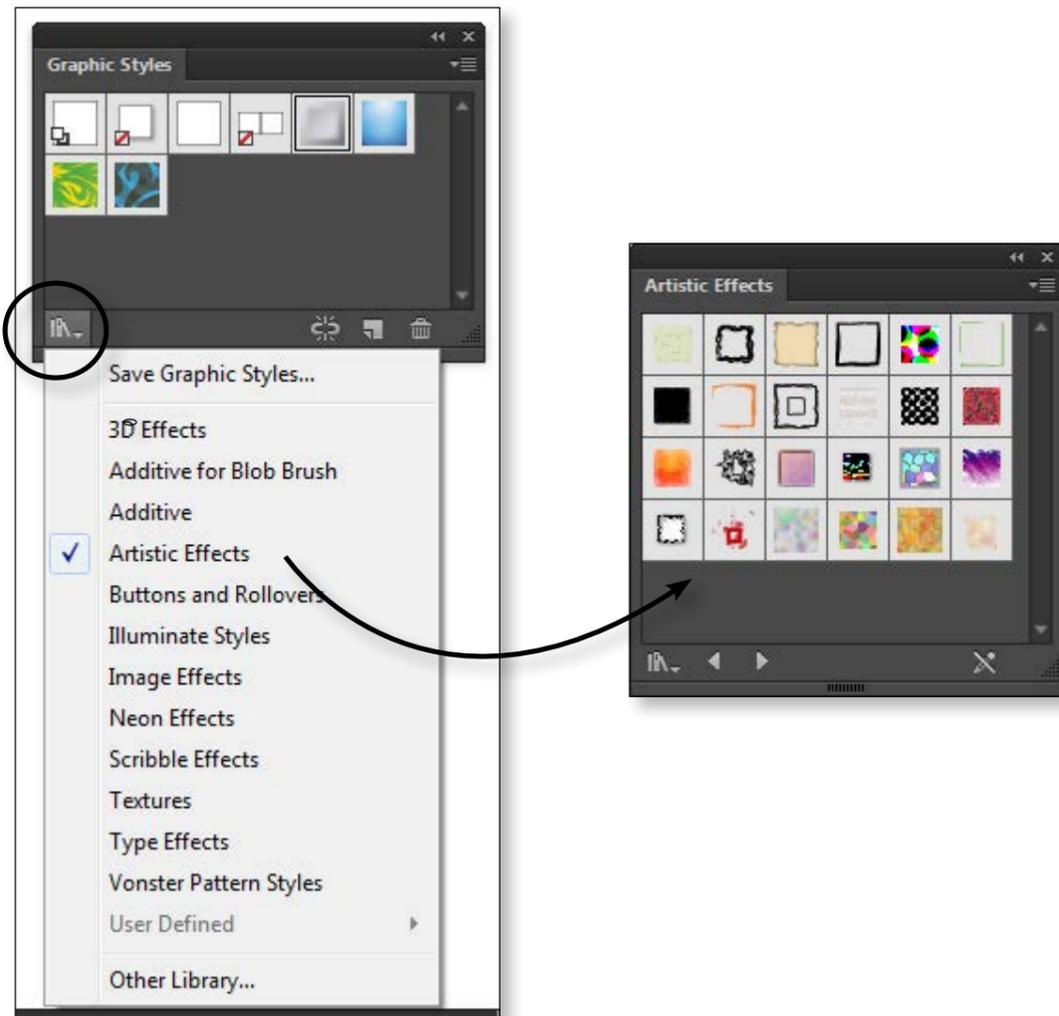
Graphic style

هي مجموعة من التأثيرات يتم حفظها لاستخدامها علي اي شكل او نص .
Window > Graphic style



إذا رسمنا أي شكل أو كتبنا أي كلمة نستطيع أن نطبق عليها Graphic style من الموجودة كما هو موضح بالصورة .

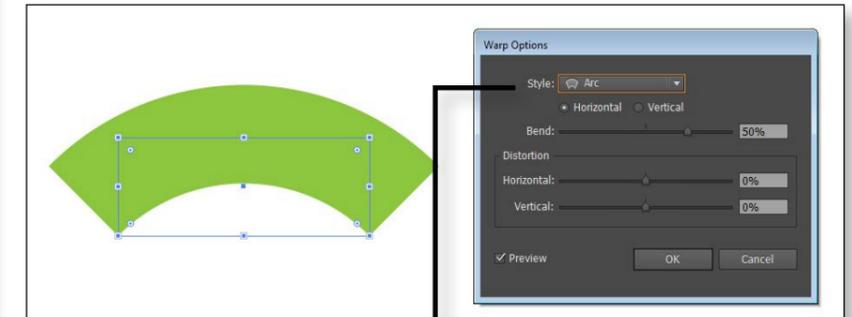
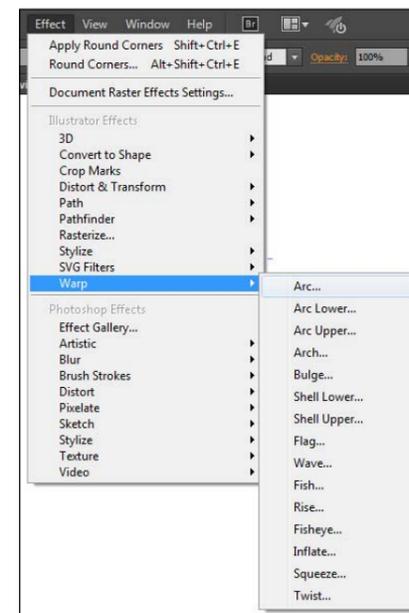
يوجد لدينا العديد من الـ Graphic Style الموجودة بالمكتبة Library



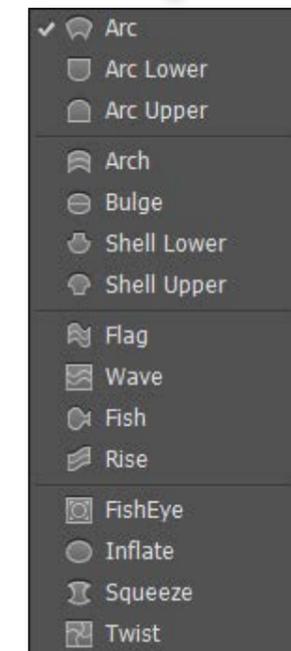
Scribble

Warp

هي نفس أوامر الـ warp الموجودة في الفوتوشوب
Effect > Warp

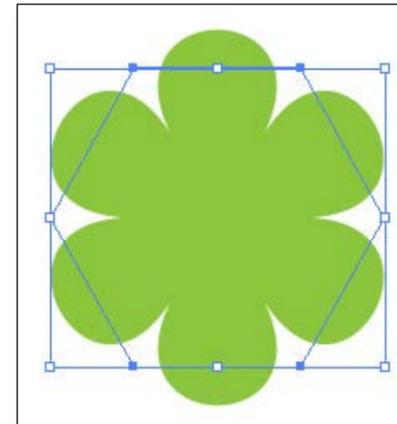
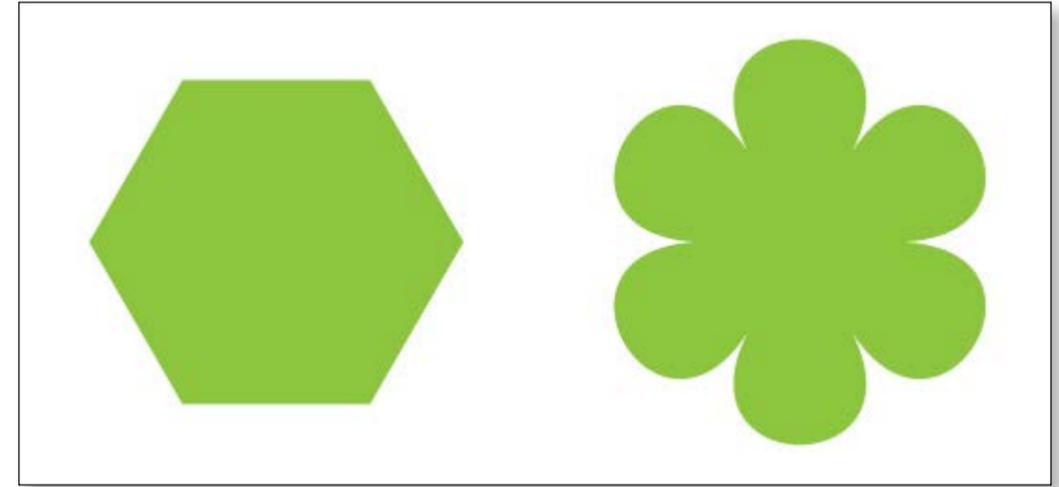


نرسم مستطيلاً
و نطبق عليه التأثير Warp
و سنجد كل اختيارات الـ Warp موجودة
في القائمة الفرعية المشار اليها في
الصورة.

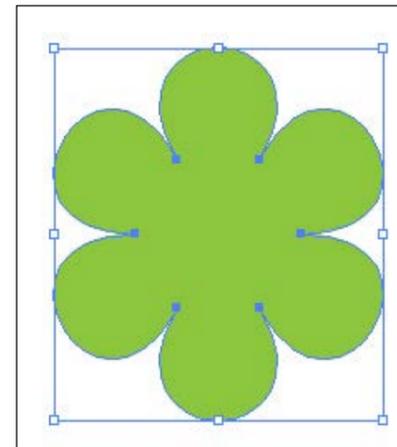


Expand appearance

معني كلمة Expand appearance هو تحويل الـ Effect إلي شكل .
 مثال :
 إذا رسمنا شكل سداسي
 وطبقنا عليه تأثير Pucker & Bloat و الذي سبق و أن شرحناه
 ستظهر لدينا هذه النتيجة .



كل ما يعرفه الـايلستريتور الآن هو أن هذا
 الشكل عبارة عن شكل سداسي تم تطبيق
 Effect عليه و لا نستطيع التحكم في
 الوردة نفسها .



و لتحويل الـ Effect إلي شكل نختار من
 قائمة Object الأمر Expand Appearance

المحاضرة التاسعة

أهداف المحاضرة

- التعامل مع الصور
- Linked & Embed
- Image Trace
- Mesh tool

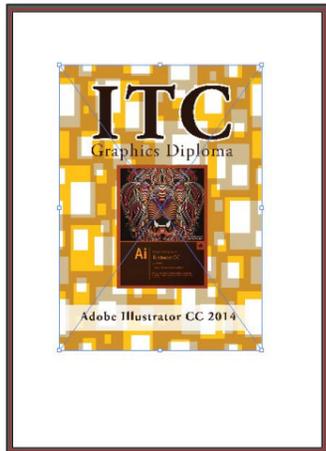
Linked & Embed

كلمتان في غاية الأهمية و يجب معرفة معني و اهمية كلا منهما .
ما معني أن الصورة Linked أو Embed ؟؟

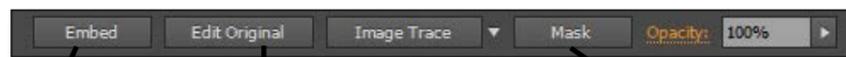
Embed	Linked
الصورة أصبحت جزء من ملف الـ Ai و غير مرتبطة بالفوتوشوب لذلك لا يستلزم أن ننقل الصور مع ملف الـ Ai من مكان لمكان .	الصورة لا زالت مرتبطة بالفوتوشوب و يمكن تعديلها عليه لكن الصورة ليست جزءاً من ملف الـ Ai و المشكلة هنا أننا مضطرين لنقل الصور مع ملف الـ Ai

ناقش مع المحاضر متي تكون الصورة linked و متي تكون Embed

معني Linked



عند إدخال الصورة عن طريق File > Place نلاحظ ظهور علامة (X) علي الصورة .
معني ذلك أن الصورة Linked و تظهر لنا هذه الاختيارات في الـ Control Panel



- التحكم في اطار الصورة
- تطبيق تأثير تحويل الصورة من بكسلات الي Vector
- تعديل الصورة علي الفوتوشوب
- تحويل الصورة الي embed أي انها تكون جزء من ملف الـ Ai

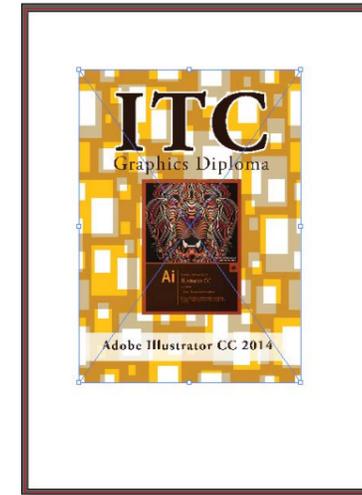
إذن ما هي المشكلة التي ستواجهنا عند العمل علي ملف Ai به صور Linked علي الرغم من أننا لدينا ميزة بارتباط الصورة بالفوتوشوب . سنشرح ذلك بالتفصيل علي مثال عملي ...

التعامل مع الصور

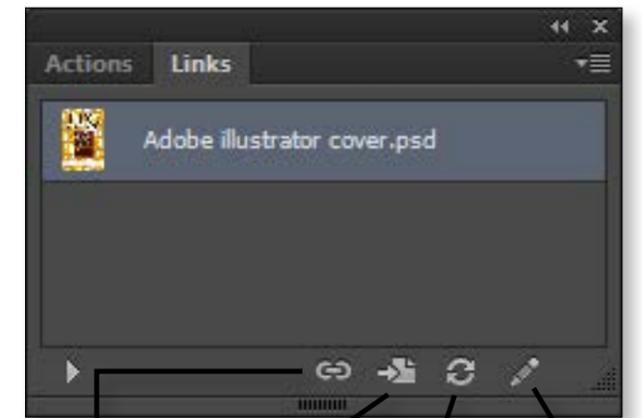
في الأساس برنامج الـايلستريتور هو برنامج Vector بمعني أنه لا يوجد به أوامر للتعامل مع البكسلات أو الصور .
لكن يمكننا إضافة صورة إلي تصميم و ربط هذه الصورة ببرنامج الفوتوشوب .

لادخال صورة للبرنامج نختار من قائمة File الأمر Place
File > Place

سنجد الصورة التي نشرح عليها في ملفات عمل المحاضرة التاسعة
Adobe illustrator cover.psd



من قائمة Window نفتح Links Panel



تحتوي الـ Links panel علي كل الصور الموجودة في التصميم .

- تعديل الصورة في الفوتوشوب
- تحديث أي تعديل يحدث في الصورة
- تنشيط الصورة في التصميم
- استبدال الصورة الموجودة بصورة أخرى

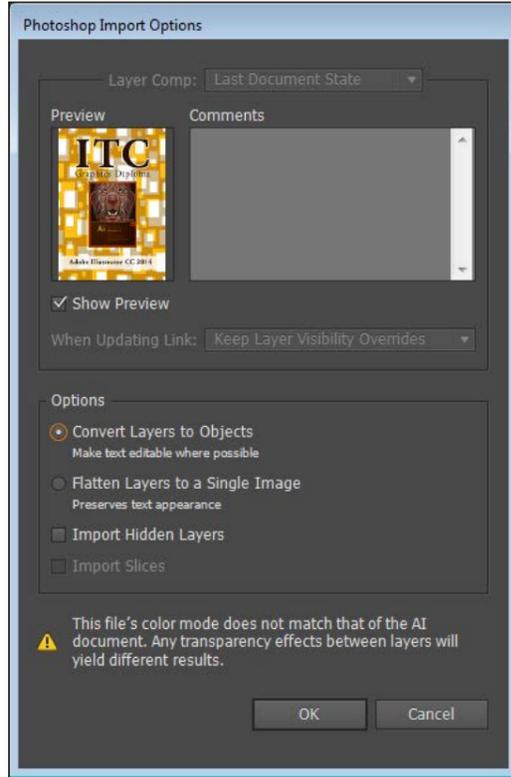
Embed

لتحويل الصورة إلي Embed - جزء من ملف الـ Ai دون ارتباطها ببرنامج الفوتوشوب

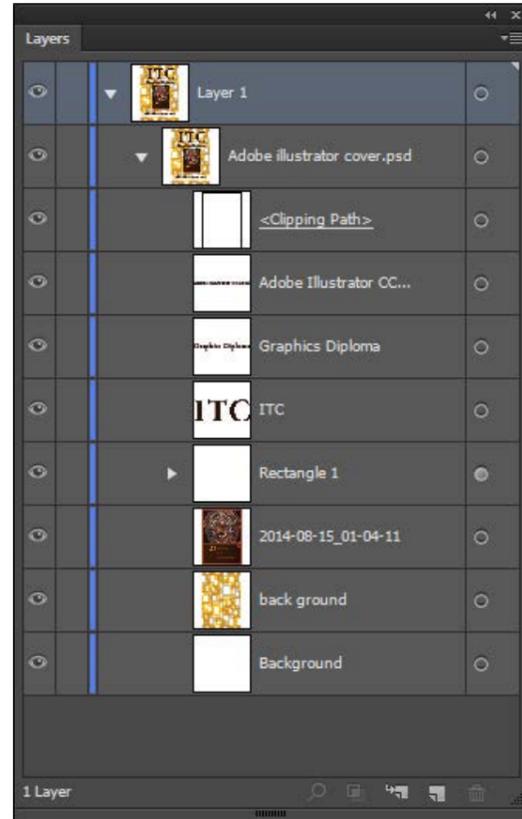
105

Embed

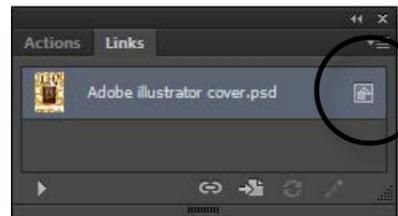
عند تحديد الصورة بأداة السهم الأسود و نختار من الـ Control panel



سيظهر لنا هذا الـ Dialogue box والذي يحدد مواصفات تحويل الصورة من Linked إلي Embed



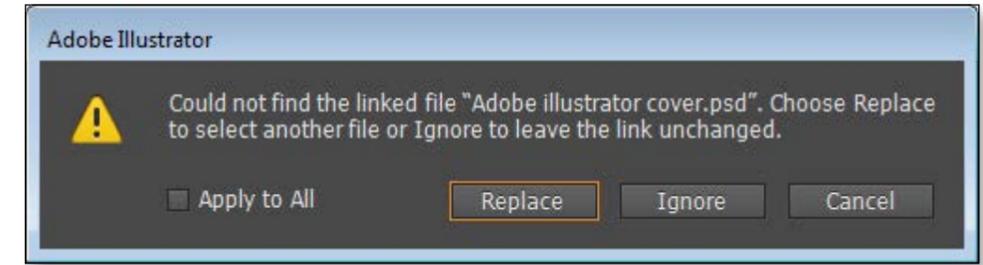
و ستحول كل الـ Layers الموجودة في الفوتوشوب الي Layers في الـ ايلستريتور كما هو موضح بالصورة.



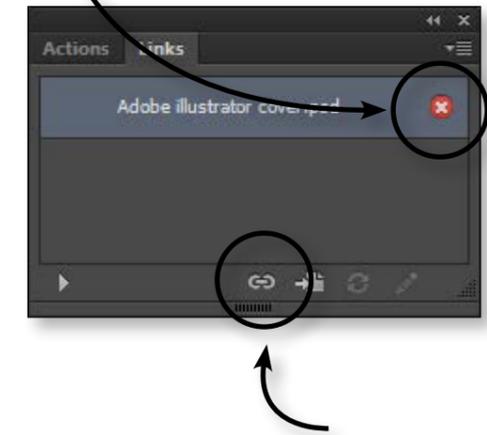
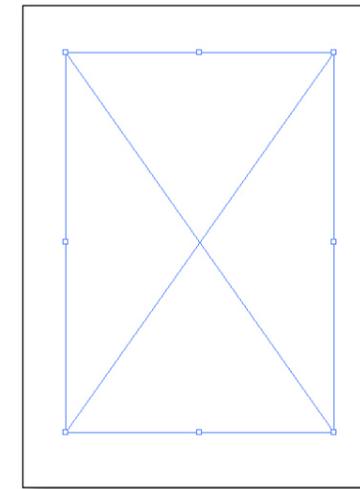
و سنجد هذه العلامة بجانب الصورة في الـ Links panel

نفتح ملف missing.Ai الموجود في ملفات عمل المحاضرة التاسعة سيظهر لنا هذا الـ Dialogue box.

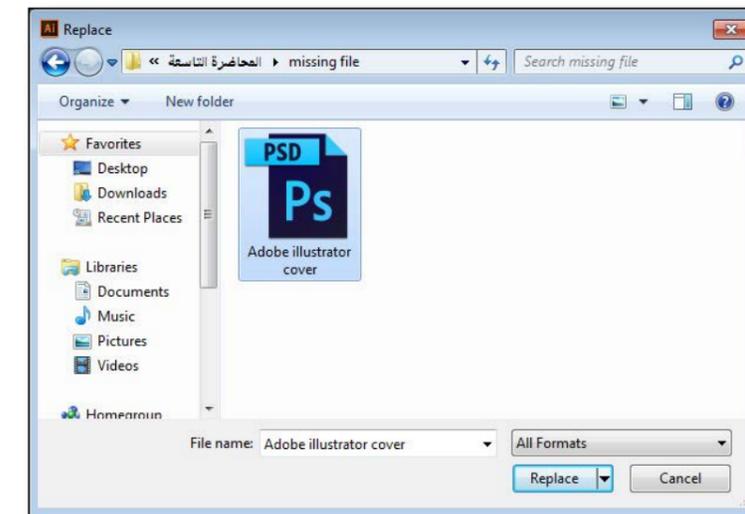
104



إذا اخترنا Ignore سيفتح الملف و لكن سيظهر هذا الاطار الذي يدل علي وجود صورة مفقودة و سلاحظ العلامة الحمراء الموجودة في الـ Links Panel



نضغط علي علامة Relink ليظهر لنا هذا الـ Dialogue box والذي يتيح البحث عن الصورة في الكمبيوتر أو استبدالها بصورة جديدة سنجد الصورة في ملفات عمل المحاضرة التاسعة.



بعض النتائج :

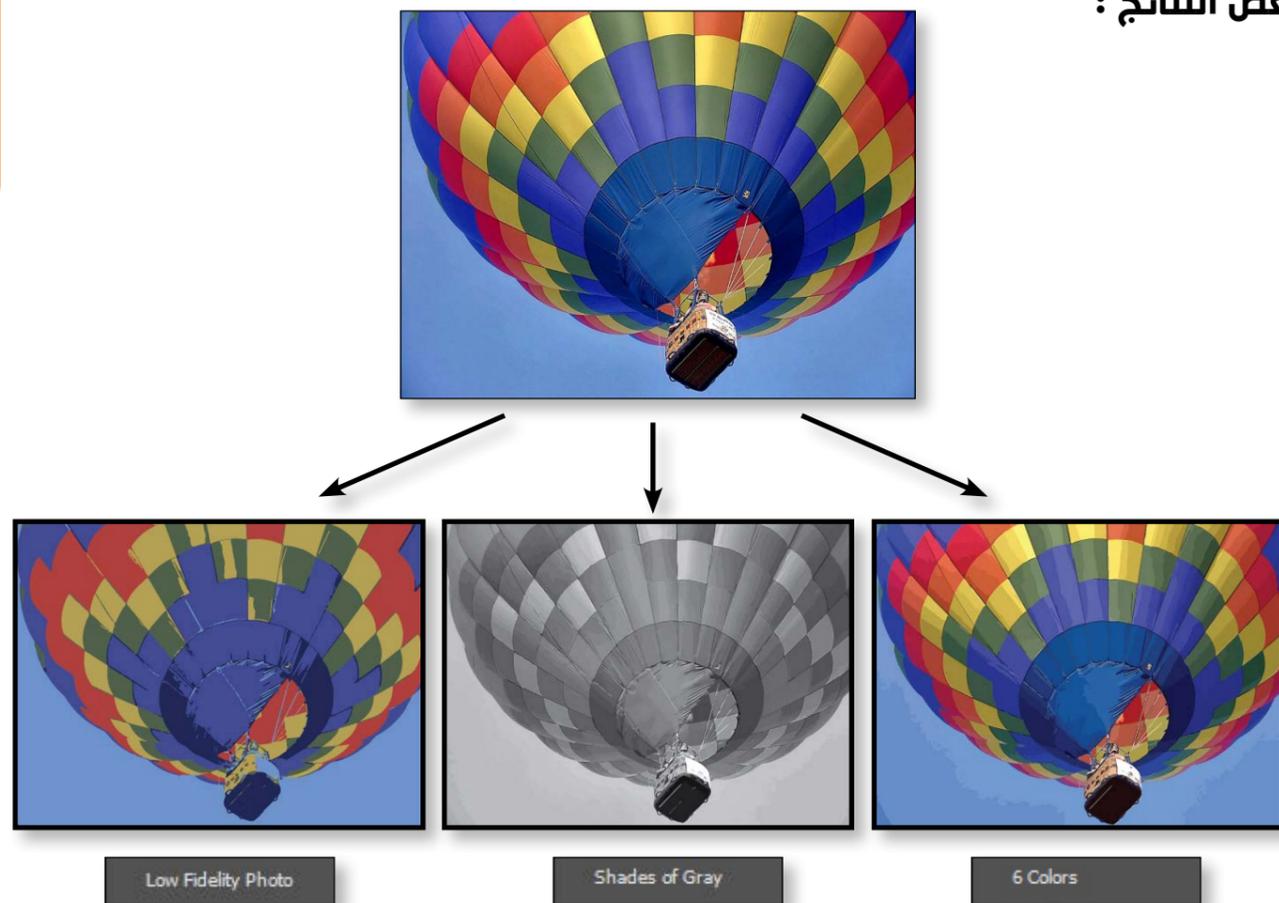
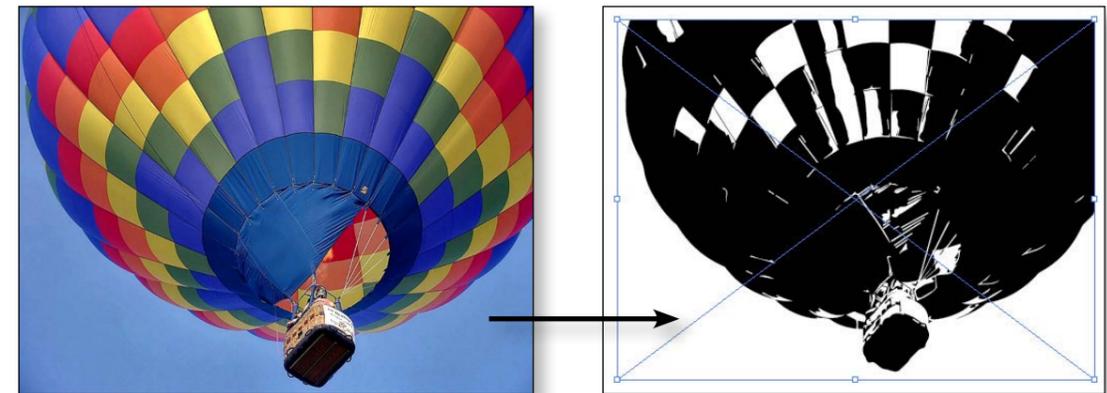


Image Trace

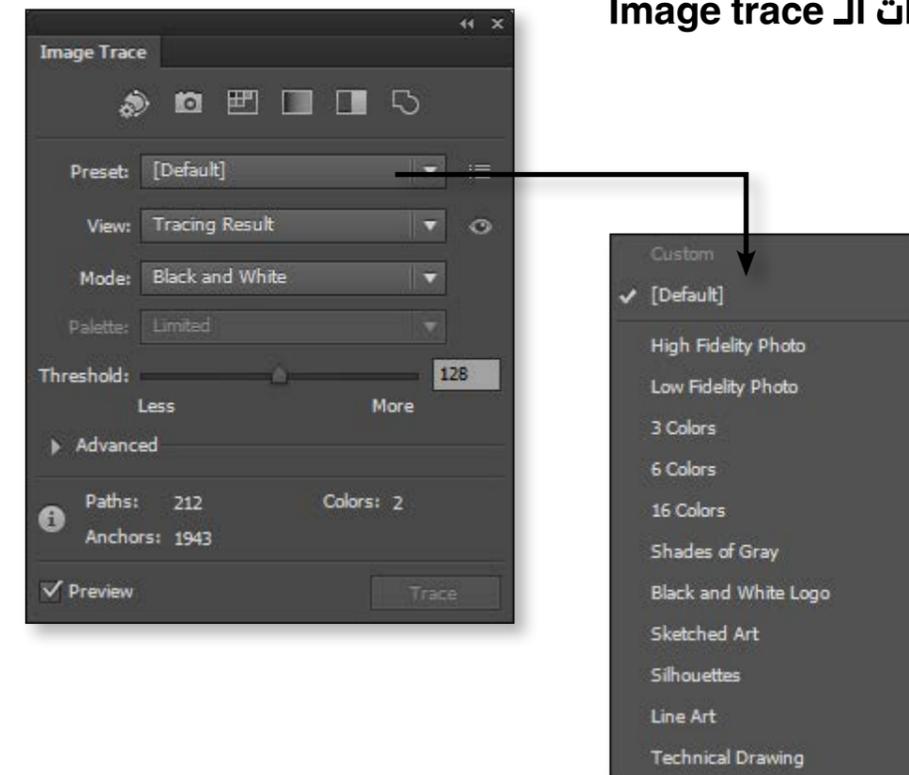
فكرة هذا الأمر هو تحويل البكسلات إلي Vector .
نحدد الصورة بأداة السهم الأسود وسنجد الامر Image Trace

في الـ Control panel

نجد أن الصورة تحولت الي الشكل الذي أمامنا .



للتحكم في إعدادات الـ Image Trace نضغط علي ايقونة
الموجودة في الـ Control panel
سيظهر لنا اعدادات الـ Image trace



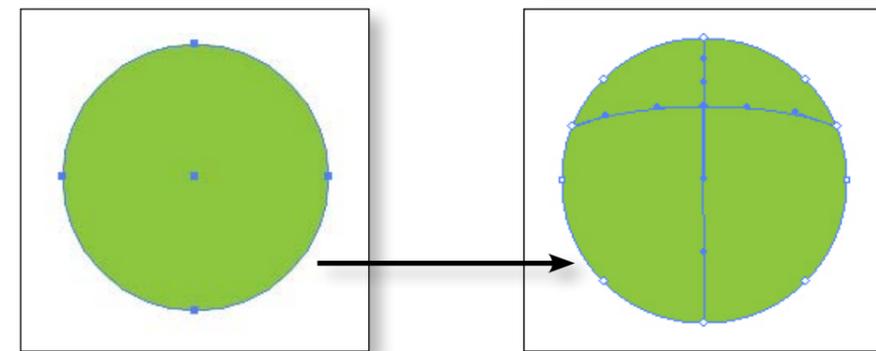
Mesh tool

تستخدم هذه الأداة في تلوين شكل بألوان متعددة
عن طريق شبكة خطوط Mesh lines

طريقة استخدام الأداة

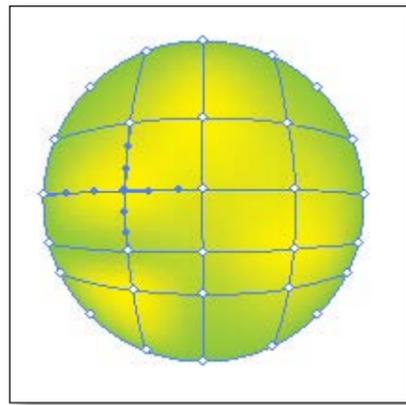
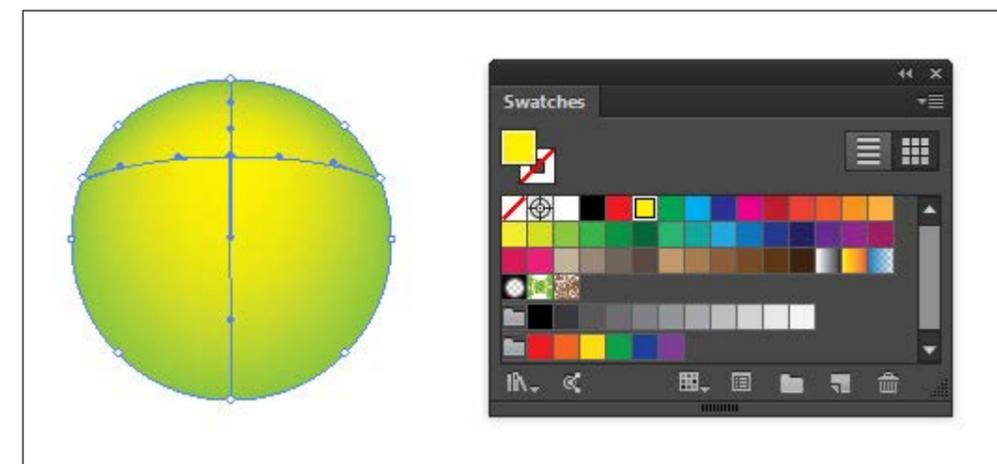
1. نرسم دائرة و نختار لها لون Fill

ملحوظة هامة : لا تعمل علي هذه الأداة علي شكل ليس له Fill
2. نختار أداة الـ Mesh tool و نضغط كليك في أي مكان علي الدائرة.



سيظهر لنا خط طولي و خط عرضي كما هو موضح بالصورة .

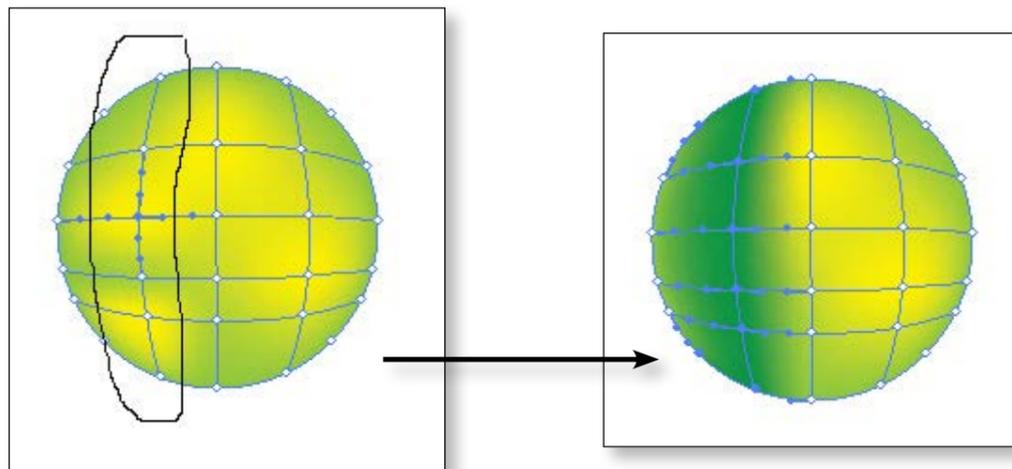
3. نختار أي لون من Swatches panel سنجد أن نقطة تقاطع الخطين قد تم تلوينها باللون الذي اختارناه .



لاضافة خطوط و نقط آخري نضغط كليك
في أي مكان .
و لالغاء نقط أو خطوط نضغط علي النقط
(كليك + Alt)

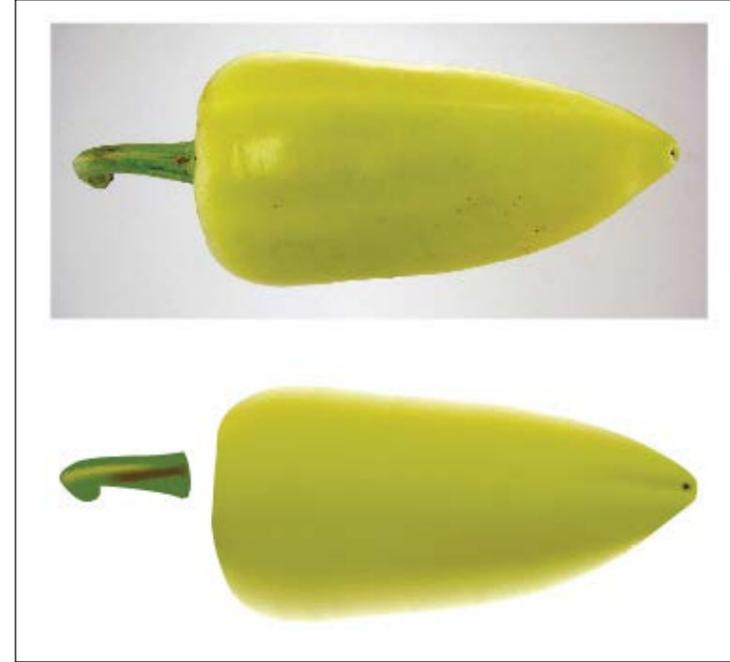
ملحوظة :

لتحديد نقطة علي شبكة الخطوط نستخدم أداة السهم الأبيض و لتحديد أكثر
من نقطة نستخدم أداة الـ Lasso tool كما هو موضح بالصورة
ثم نختار لون أي لون لتلوين النقط التي اختارناها.



تطبيق عملي ..

تابع مع المحاضر رسم هذه الصورة مرة أخرى باستخدام أداة الـ Mesh tool



الصورة موجودة في
ملفات عمل المحاضرة
التاسعة
mesh tool.jpeg

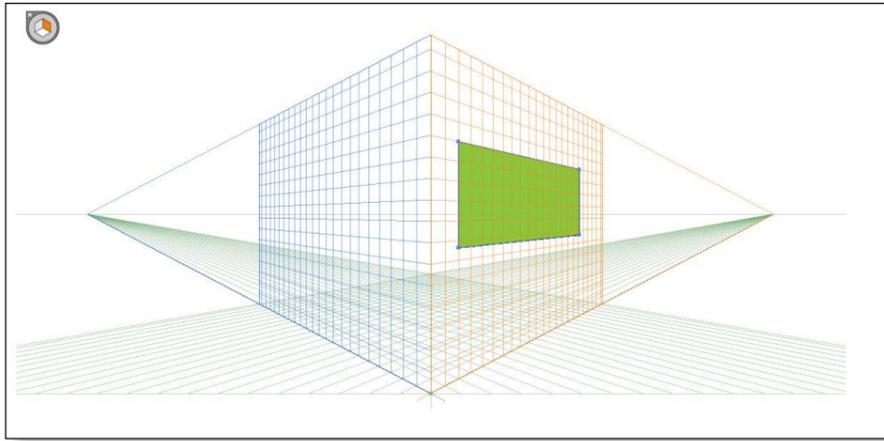
المحاضرة العاشرة

أهداف المحاضرة

- الرسم المنظوري Prespective Drawing
- طريقة استخدام أداة الـ Prespective grid tool
- Symbols
- أدوات التعامل مع الـ Symbols
- المشروع النهائي .

طريقة استخدام أداة الـ Perspective grid tool

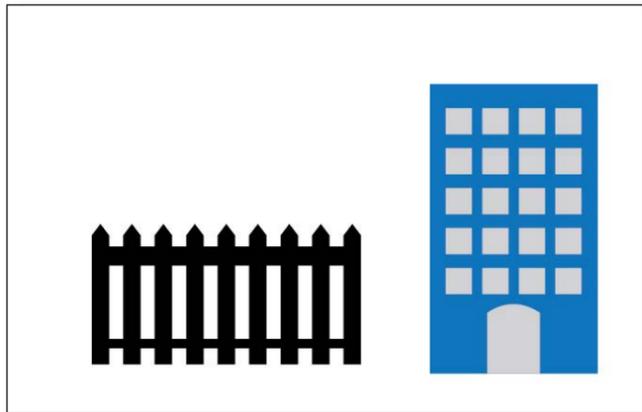
1. نختار أداة الـ Perspective grid tool
2. تظهر لنا خطوط الدليل المنظوري
3. نحدد من الـ Widget مبدل اسطح المنظور ..المربع البرتقالي .
4. نختار أداة الـ Rectangle tool و نرسم مستطيل
5. سنلاحظ رسم المستطيل علي الجانب الايمن (البرتقالي) و هو ما حددناه من مبدل اسطح المنظور
6. لتحريك المستطيل علي نفس الـ Grid نختار أداة الـ Perspective selection tool



تطبيق عملي ..



1. نفتح ملف الـ Perspective selection tool الموجود في ملفات عمل المحاضرة العاشرة.



2. نختار أداة الـ Perspective grid tool لظهار خطوط الدليل المنظوري
3. نختار أداة الـ Perspective selection tool لتحريك الشكل علي المنظور

الرسم المنظوري Perspective Drawing

كلمة Perspective معناها منظور و الذي يعطي العين الشعور بالبعد الثالث و العمق في الصورة.
لدينا أداتين في برنامج الـايستريتور تقومان برسم الشكل المنظوري و التحكم فيه.

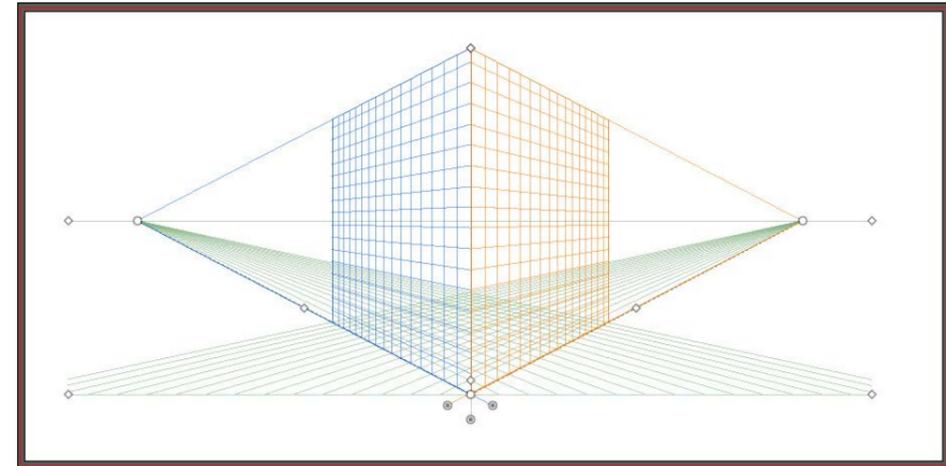
Perspective Grid Tool (Shift+P)

وظيفتها اظهار خطوط دليل المنظور و التي نقوم برسم العناصر عليها

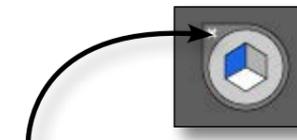
Perspective Selection Tool (Shift+V)

وظيفتها تحريك العناصر علي خطوط دليل الشكل المنظوري

عند اختيار أداة الـ Perspective grid tool سيظهر لنا خطوط دليل المنظور و هي خطوط وهمية لاتظهر في الطباعة .

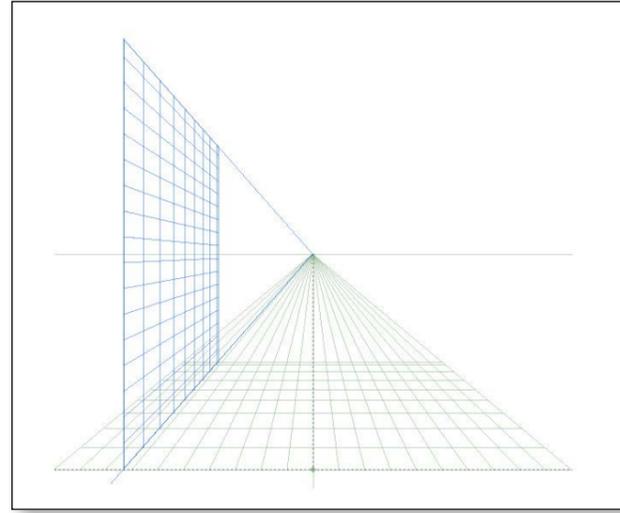


سنجد في اعلي يسار التصميم مبدل اسطح المنظور Widget

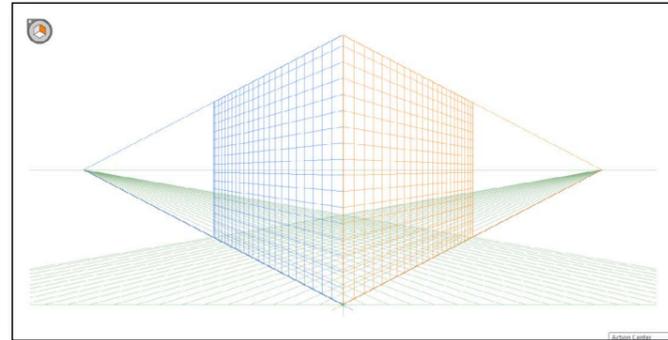


لاخفاء خطوط الدليل المنظوري نضغط علي علامة الـ (X) المشار اليها في الصورة

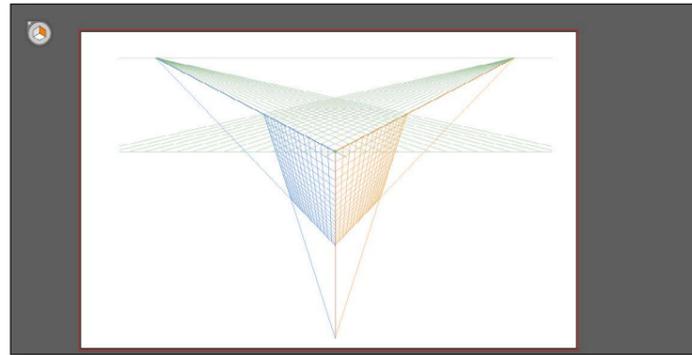
One Point Perspective



Two Point Perspective

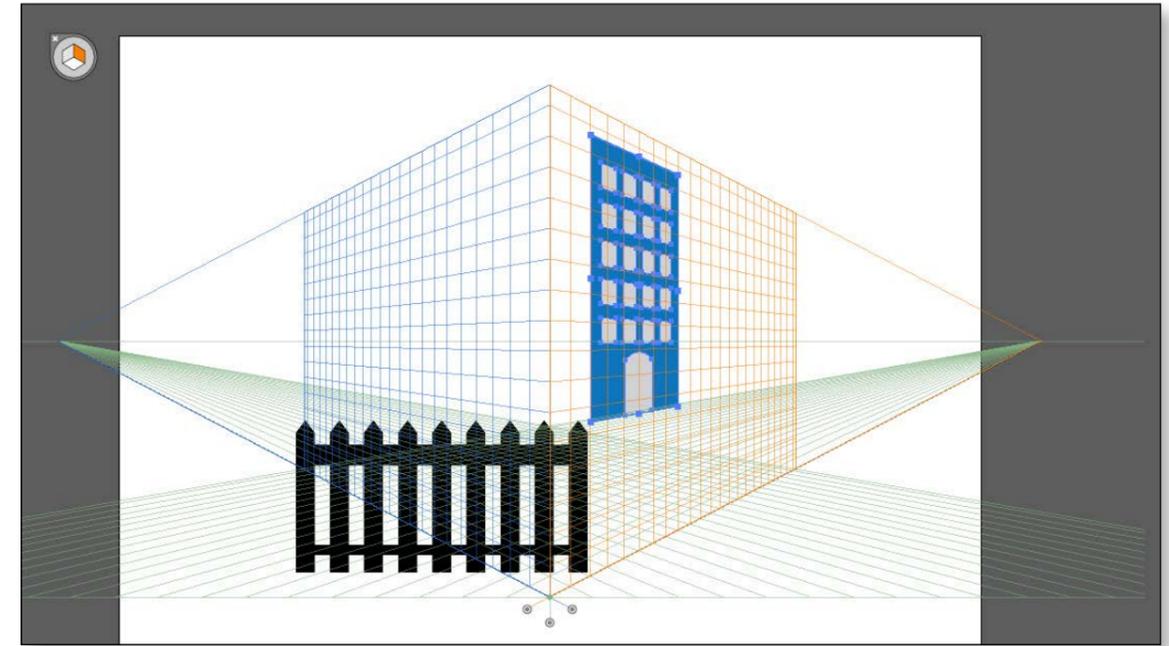
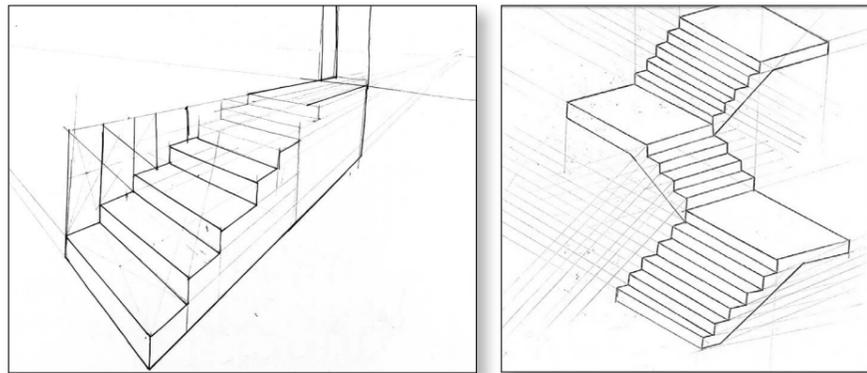


Three Point Perspective

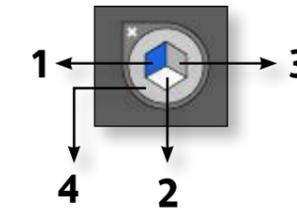


تطبيقات يتم تنفيذها

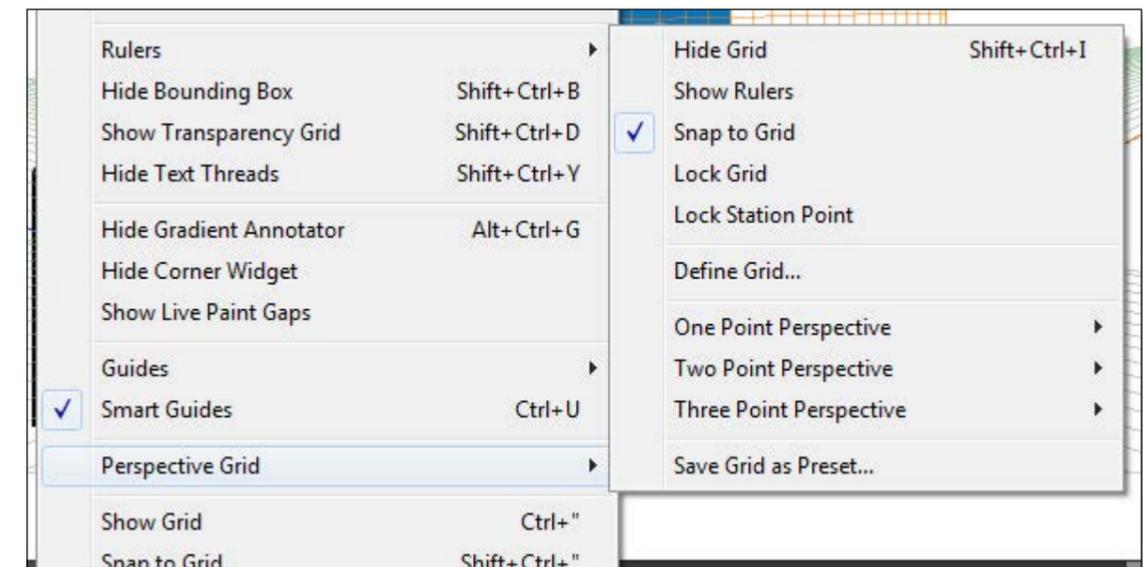
يمكننا اعادة رسم
هذه النماذج مرة
أخري و هي موجودة
في ملفات عمل
المحاضرة العاشرة.



للتبديل بين اسطح المنظور نستخدم الارقام 1 و 2 و 3 و 4



يوجد لدينا شبكات منظور سابقة الاعداد موجودة بالبرنامج
View > Prespective grid



للتعديل علي أي Symbol نحدده أولاً بأداة السهم الأسود



فيظهر لنا في الـ Control panel
 تعديل الـ Symbol
 تحويل الـ Symbol الي شكل عادي

أدوات التعامل مع الـ Symbols

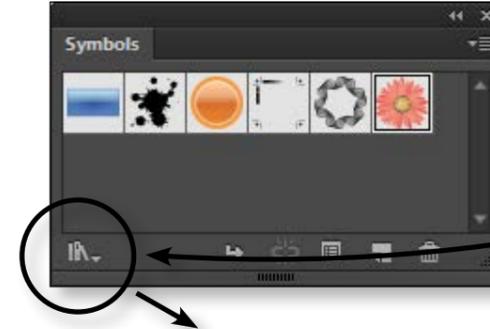
يمكننا استخدام أدوات الـ Symbols في توزيع و تكبير و تصغير و تغيير كثافة و لون الـ Symbols و فيما يلي جدول يوضح كل أداة و وظيفتها.

الوظيفة	اسم الأداة	الأداة
إضافة مجموعة من الـ Symbols إلي التصميم	Symbol Sprayer tool	
تحريك الـ Symbols	Symbol Shifter tool	
زيادة أو تقليل المسافات بين الـ Symbols	Symbol Scruncher tool	
تكبير أو تصغير الـ Symbols	Symbol Sizer tool	
عمل دوران للـ Symbols	Symbol Spinner tool	
التحكم في ألوان الـ Symbols	Symbol Stainer tool	
التحكم في مقدار الـ Opacity للـ Symbols	Symbol Screener tool	
تطبيق Graphic style علي الـ Symbols	Symbol Styler tool	

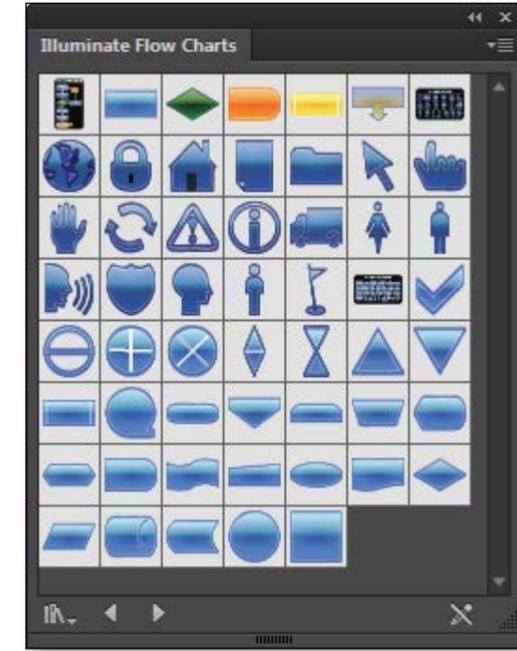
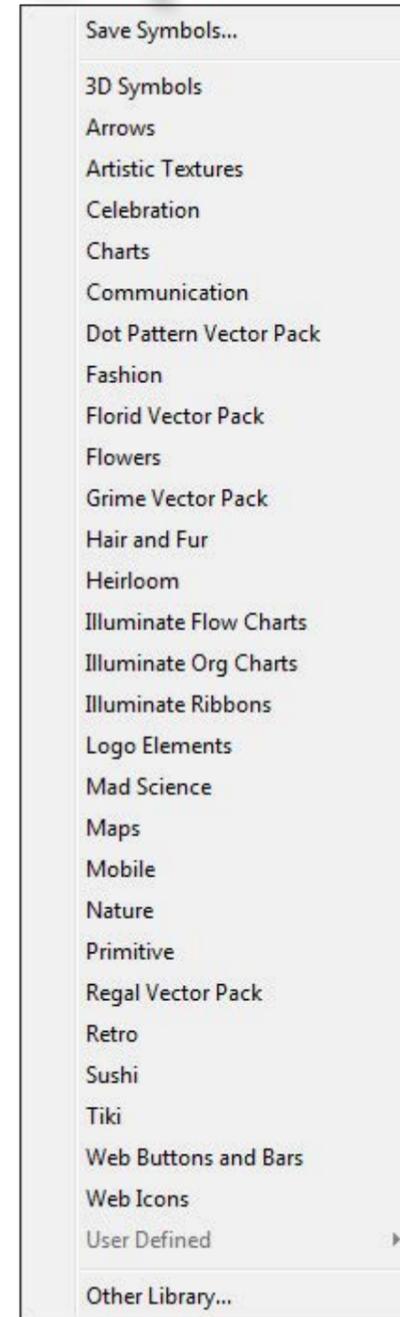
تابع مع المحاضر كيفية التعامل مع أدوات الـ Symbols |

Symbols

هي مجموعة من الأشكال الجاهزة الموجودة داخل البرنامج و كل هذه الأشكال موجودة في الـ Symbols panel Window > symbol



لدينا مكتبة كبيرة من الـ Symbols موجودة في الـ Library



لاستخدام أي Symbol نسحبه من الـ Symbols panel الي داخل التصميم

المشروع النهائي Final Project

المطلوب هو تصميم مجموعة مطبوعات لشركة

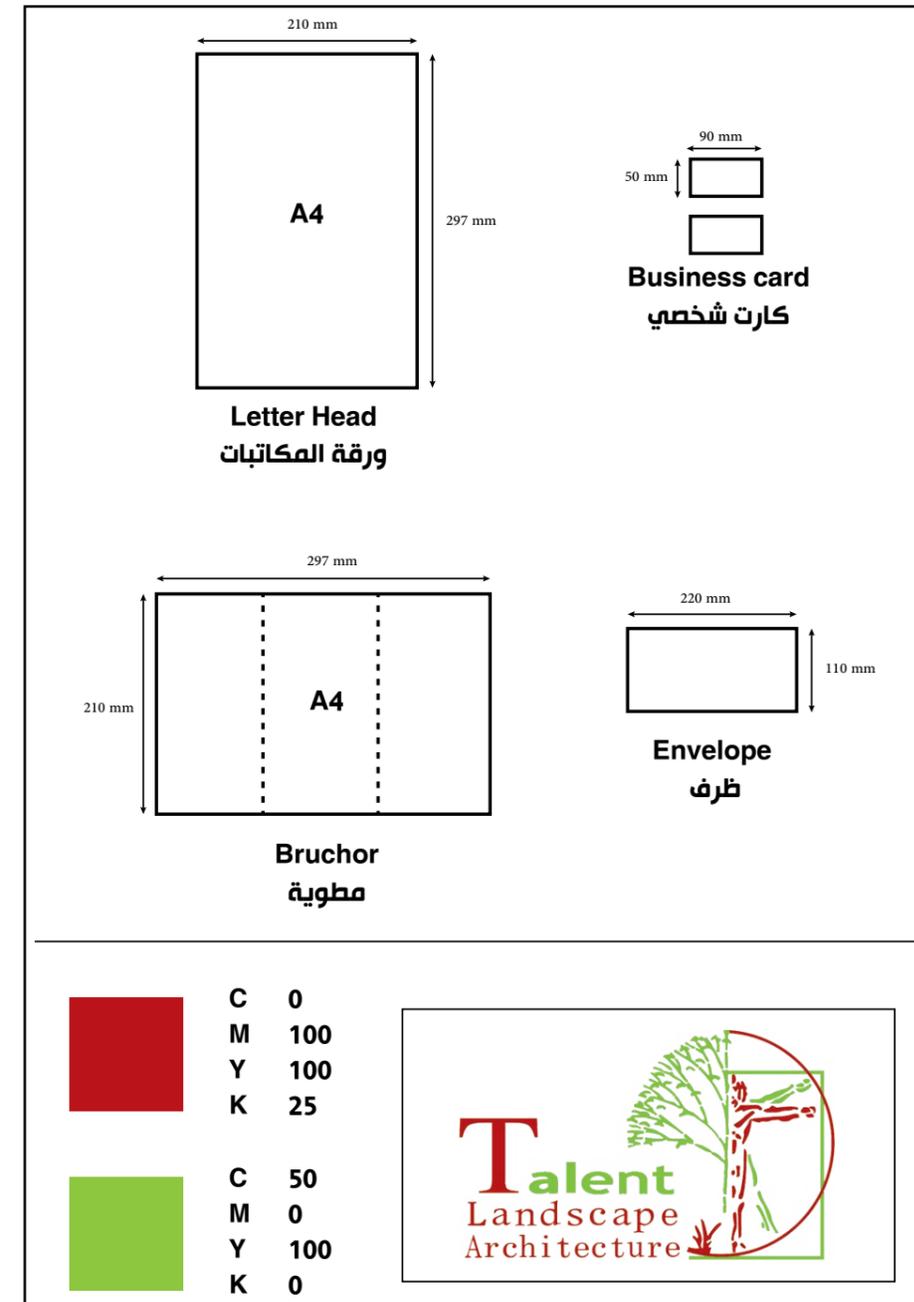
Talent landscape

و هي شركة متخصصة في تصميم الحدائق و البحيرات الصناعية و أرضيات الرخام و الشلالات الصناعية و وحدات الاضاءة.

المطلوب :

1. تصميم لوجو جديد للشركة .

2. تصميم مطبوعات الشركة و الموضحة بالصورة .

ملفات العمل و المقاسات
و الصور موجودة بملف
عمل المحاضرة العاشرة.