



دبلومة الجرافيكس Illustrator CC

البستريتور CC 2014

المادة العلمية

مهندس / أحمد ابراهيم

ITC

انترناشونال للتدريب و الاستشارات

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

تلفون : (+ 971) 6 747 33 00

فاكس : (+ 971) 6 747 33 20

Course Description

وصف الدورة

من خلال هذه الدورة سنقوم بدراسة برنامج البستريتور CC و هو 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 أدوبى الاخرى مثل الفوتوشوب و الانديزائن و الفلاش. سنقوم بتغطية كل ما يساعد المتعلم في الحصول على منتج طباعي متميز

ما يمكنكم ان شاء الله للوصول الي احتراف العمل علي البرنامج بكافة اواصره من خلال التطبيقات و الشرح الموجودين داخل الكتاب او 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 الا Vector و مميزاتها 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

الأعلام الجيد باستخدام الكمبيوتر و الويندوز .



تعريف بشركة ITC :

شركة اتنرشونال للتدريب والاستشارات ITC و مقرها عجمان بدولة الامارات العربية المتحدة تقدم نفسها كيit 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 عملاً و يعطيهم الأفضلية العلمية و العملية و يؤهلهم لتنمية مهاراتهم بما يتوافق مع متطلبات سوق العمل .

رؤية الشركة :

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

البرامج التدريبية :

تقدم شركة ITC للتدريب والاستشارات العديد من برامج التدريب المتكاملة في مجال التنمية البشرية و الأدارية و الجرافيكس بأعلى 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

المحاضرة الاولى

أهداف المحاضرة

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

الرموز والاصطلاحات

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

Adobe Illustrator CC

برنامج ادويي اليستريتور Adobe Illustrator هو برنامج رسم و تلوين و له مميزات رائعة في تصميم اللوجوهات و تصميم المطبوعات بكافة انواعها الى جانب رسم الخرائط و الانفوجرافيكس و تصميم الملابس و الاقمشة و نظيف الي هذه المزايا .. التكامل بينه و بين برامج أدويي الآخر مثل الفوتوشوب و الانديزاین و الفلاش.

الواجهة الرئيسية

ت تكون الواجهة الرئيسية لبرنامج اليستريتور من ستة أجزاء رئيسية

1. شريط القوائم

2. اللوحات

3. الأدوات

4. لوحة التحكم

5. مساحة العمل

6. مكان التصميم

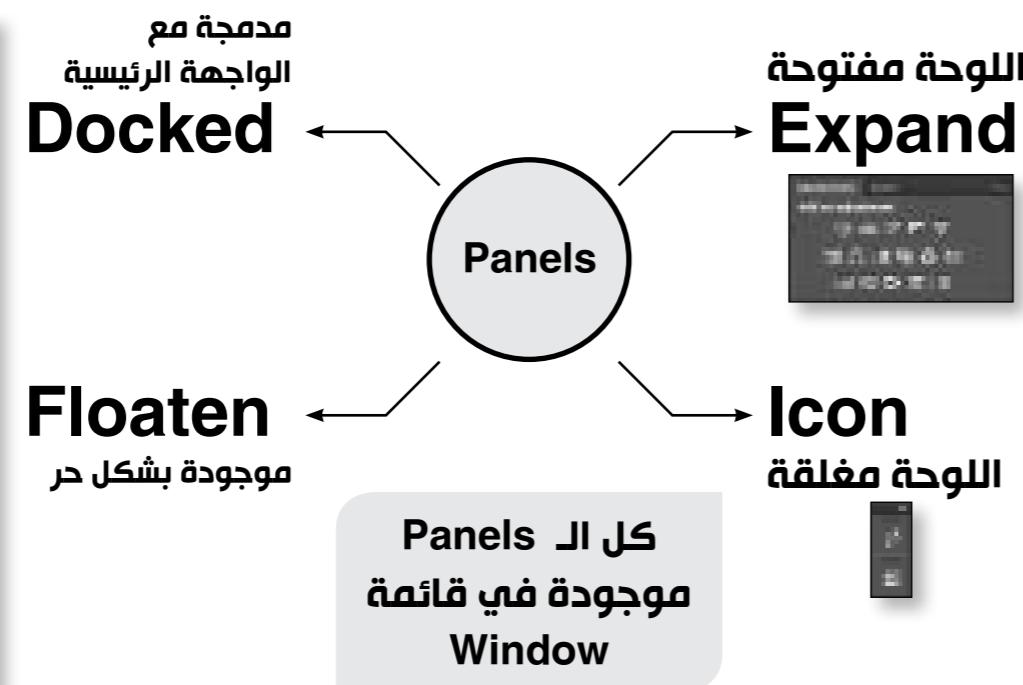
Menu bar

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



Panels

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



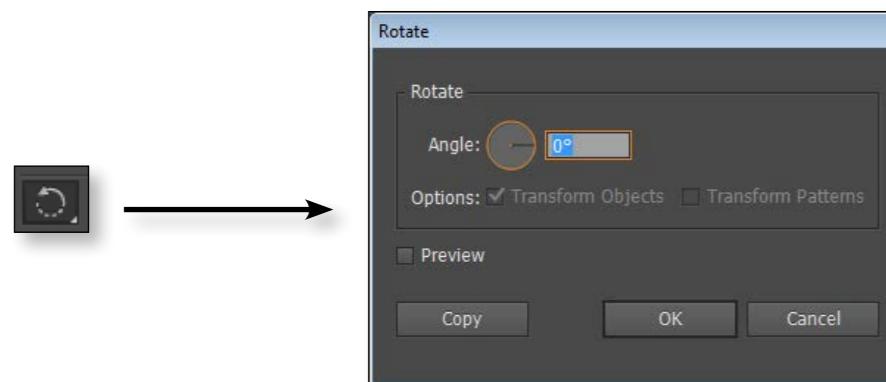
تابع مع المحاضر كيفية التعامل مع الـ panels

المحاضرة الأولى

2. دبل كليك على أي أداة لاظهار اعدادتها :

مثال :

إذا ضغطنا دبل كليك على أداة **Rotate tool** ستظهر اعدادات الاداة كما هو موضح



سيتم شرح كل مجموعة من الأدوات من خلال الموضوع الخاص بها

4. لوحة التحكم Control Panel

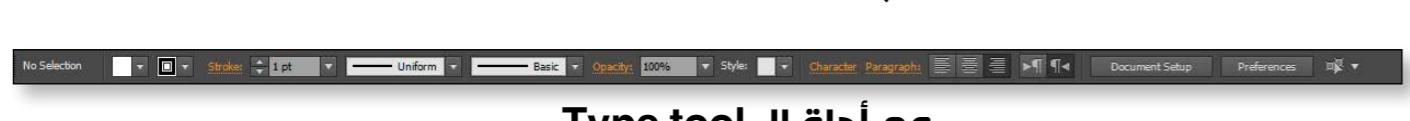
تعتبر الجزء الأهم في الواجهة الرئيسية للبرنامج فعن خلالها نستطيع التحكم في كثير من اعدادات الادوات و تسهل علينا العمل دون الحاجة الى التنقل القوائم و يتغير شكل الـ **Control Panel** مع بعض الادوات.



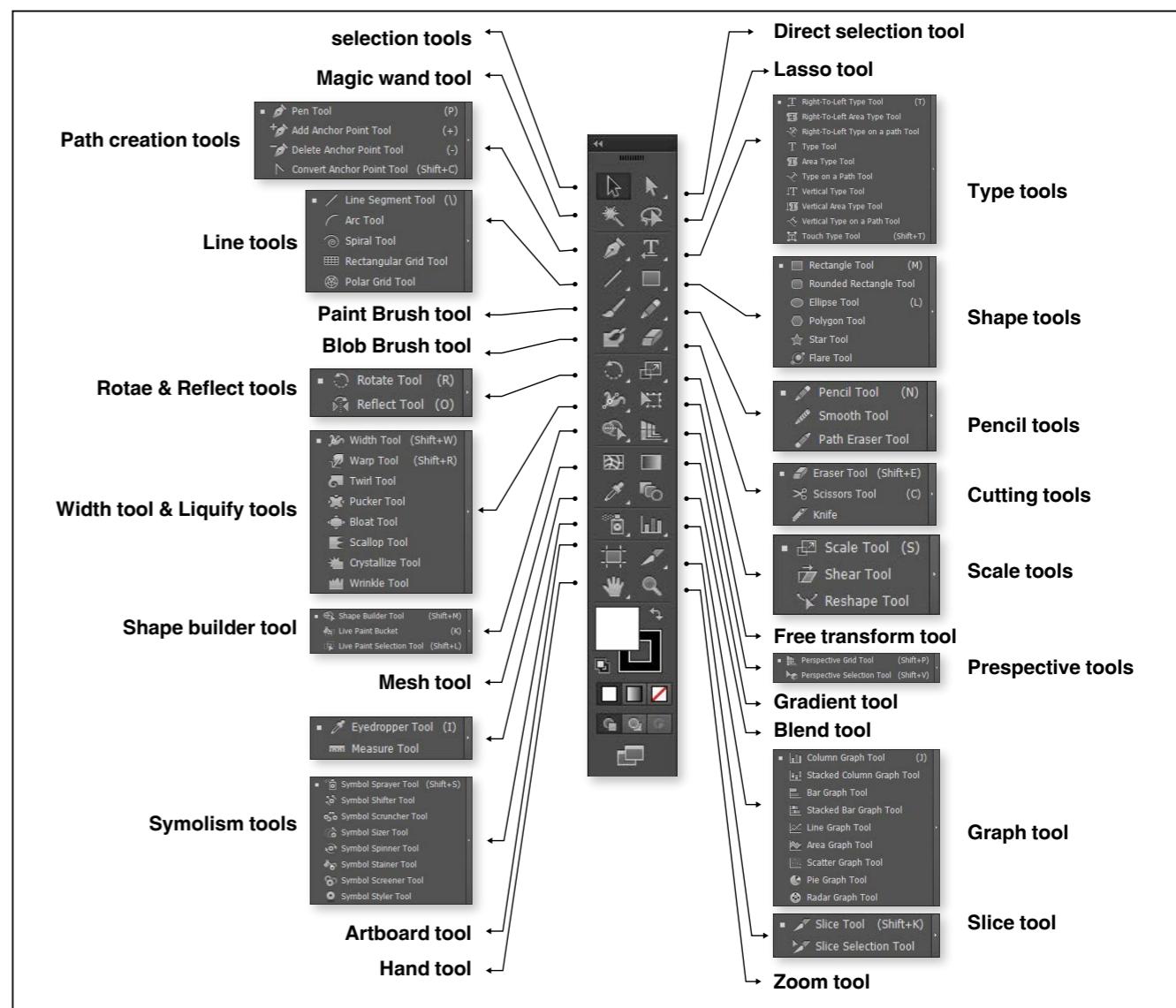
مع أداة الـ **Artboard tool**



مع أداة الـ **Type tool**



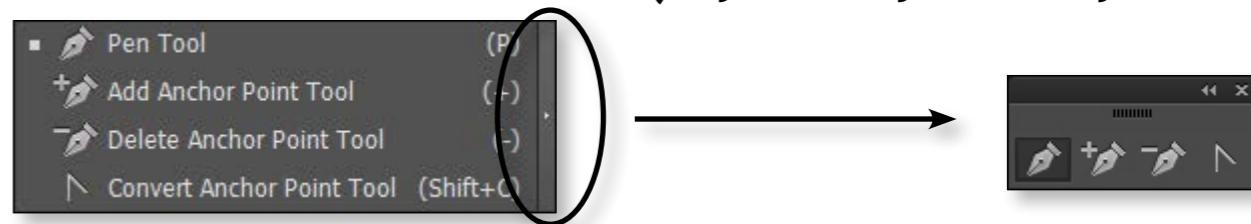
3. الأدوات Tools



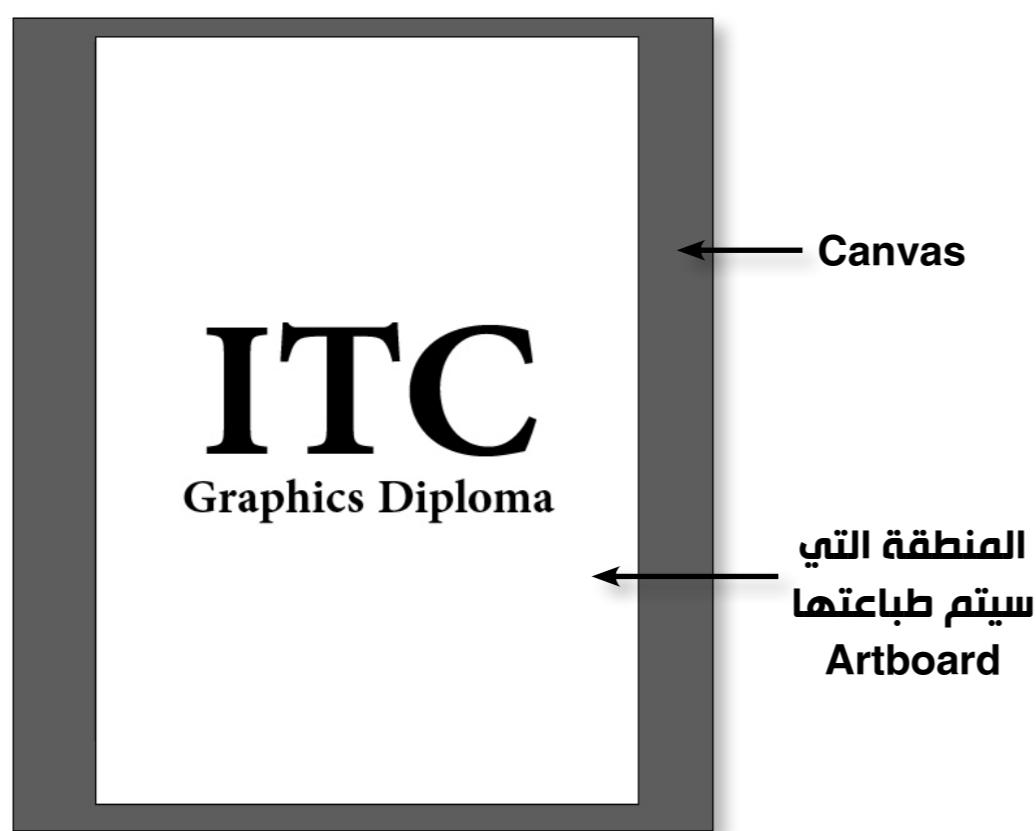
يجب أن نأخذ في الاعتبار ملحوظتان هامتان جداً عند التعامل مع الأدوات في برنامج البستريتور

فصل الأدوات : Tear off.1

عندما نقف على أي أداة و نضغط كليك و نسحب حتى نصل الى السهم الموجود في اقصى يمين مجموعة الأدوات .. في هذه الحالة سنحصل هذه المجموعة من الأدوات كما موضح .



6. مكان التصميم

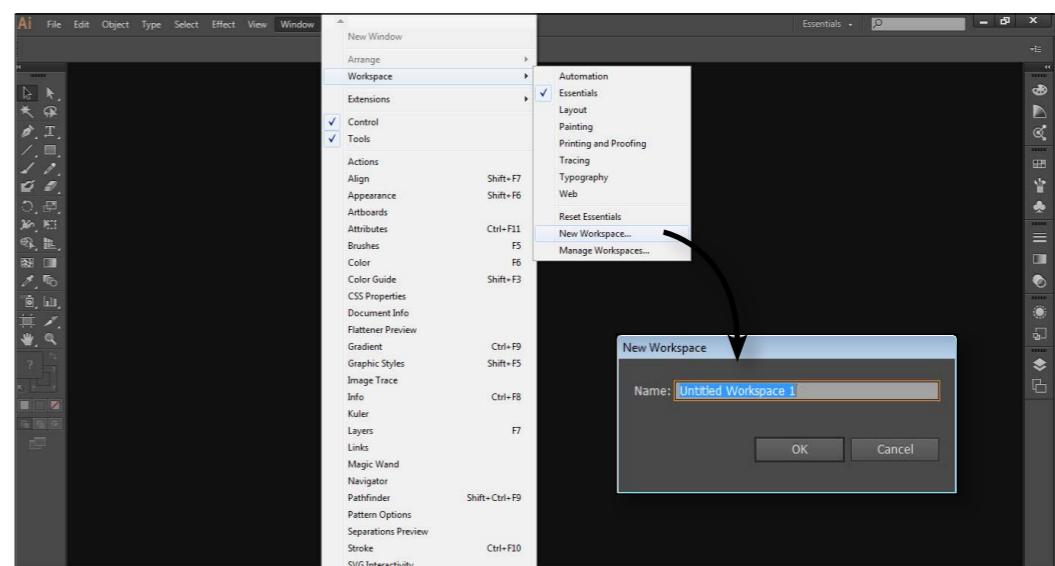


7

5. مساحة العمل

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

قم بتنسيق الـ **panels** بالشكل المناسب لك



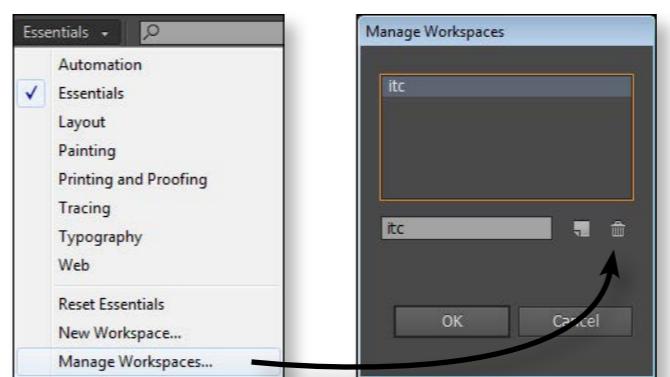
عمل مساحة عمل جديدة :

الطريقة الأولى

سنجد قائمة في أعلى يمين الواجهة الرئيسية و نختار منها

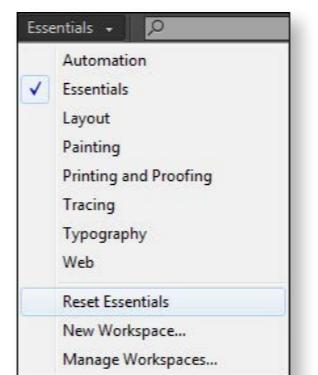
New workspace
الطريقة الثانية

نختار من قائمة **window > workspace > New workspace**



إلغاء مساحة عمل من نفس المكان الذي أنشأنا فيه مساحة عمل جديدة

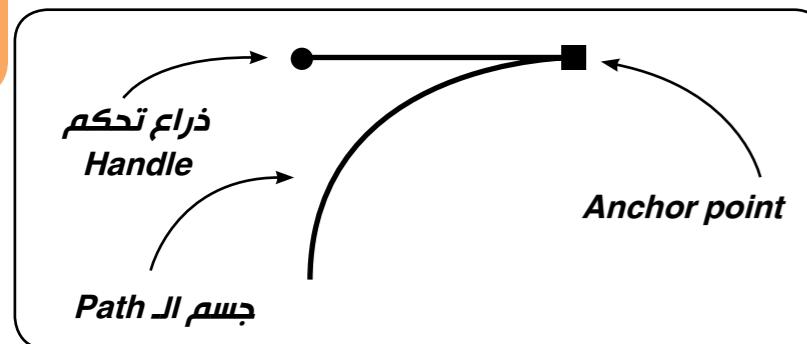
هذا المرة نختار **Manage workspace** ثم نحدد ما نريد الغاؤه و نضغط على ايكونة سلة المهملات



• إعادة مساحة عمل لتربيتها الأصلية من نفس المكان الذي أنشأنا فيه مساحة عمل جديدة

Reset workspace

رسم توضيحي لـ Path



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

2. أدوات التحديد Selection tools

معنى التحديد في البستريتور يختلف عن الفوتوشوب فالمعنى المقصود 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)

Direct selection tool السهم الابيض	Selection tool السهم الاسود	الأداة
تحديد نقطة او اكثر	تحديد كل الـ Path	الوظيفة
لا يقتصر استخدام أداة السهم الابيض فقط على تحديد - An anchor point و انها تستخدم في التعامل مع أجزاء من اشكال مرتبطة بعضها مثل Clipping أو Group جزء من blend أو mask	تعمل أداة السهم الاسود كأداة تحريك و انها تستخدم في نفس الوقت .	ملاحظة هامة

هام جداً جداً

أساسيات العمل مع البرنامج

هذه الأساسيات الخمس هي الاهمن على الاطلاق
وفهمها و استيعابها سيسهل علينا الكثير لفهم
طريقة عمل البرنامج

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

Vector & Raster.1

Vector و Raster

كلمتان في غاية الأهمية و يجب معرفة معنى كل كلمة منها قبل التعامل مع اي برنامج تصميم او مع الجرافيكس بشكل عام.

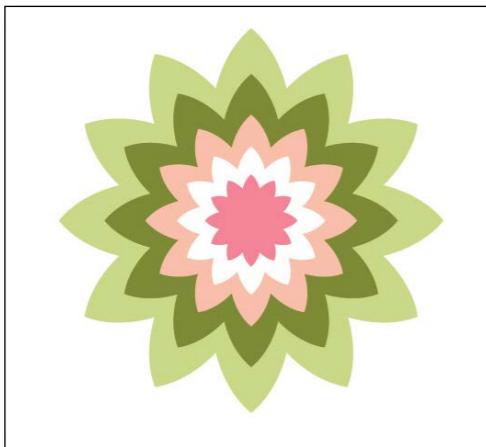
Vector	Raster	المصطلح
شكل يتكون من خطوط مستقيمة أو منحنية (Paths) مرتبطة ببعضها بنقط تحكم Anchor points تعرف بـ او هي لا تتأثر بالتكبير أو التصغير و تميز أشكال الـ Vector بالحواف الحادة و الناعمة .	صورة او شكل تتكون من بكسلات و ترجع جودة الصورة للـ Resolution و تتأثر الصورة عند التكبير او التصغير و يحدث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

Group.3

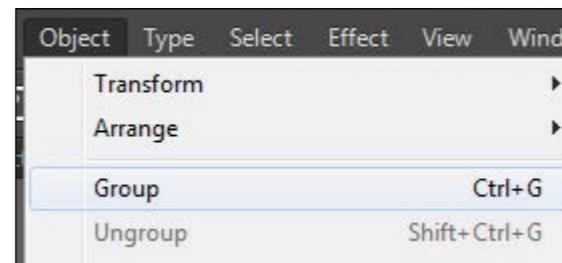
كلمة **Group** معناها مجموعة من الأشكال مرتبطة بعضها لوجود علاقة تصميمية بين هذه الأشكال كمجموعة من الورد أو مجموعة من الكلمات نريد تحريكها أو تكبيرها أو تغييرها معاً

كيفية عمل Group

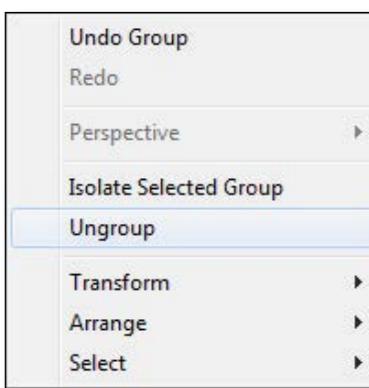
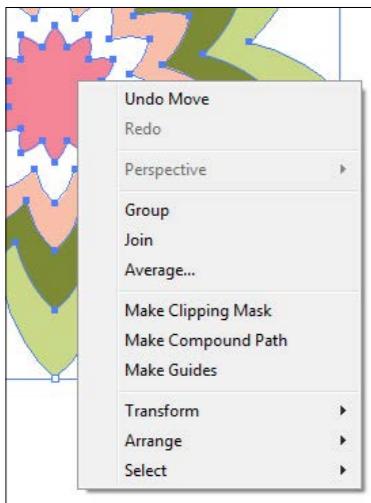
1. نفتح ملف العمل group الموجود في ملفات عمل المحاضرة الأولى



2. نحدد الأشكال التي نريد تجميعها في **Group** بالسهم الأسود
Object



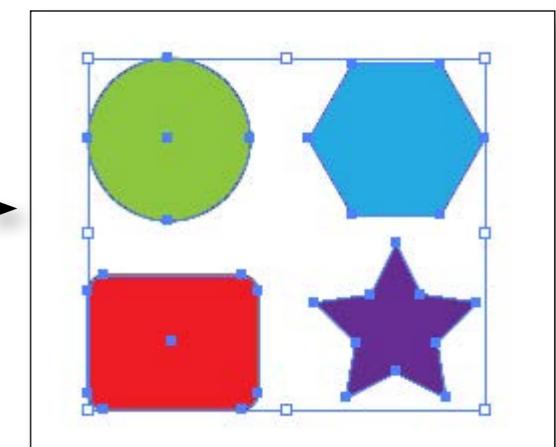
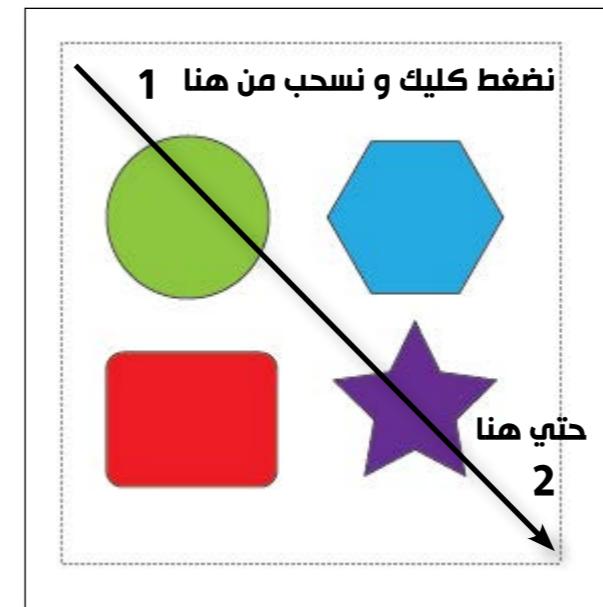
- من الممكن عمل Group عندما نقف كليك يمين وختار الأمر **Group**



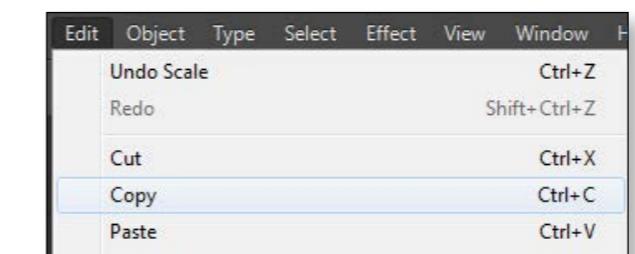
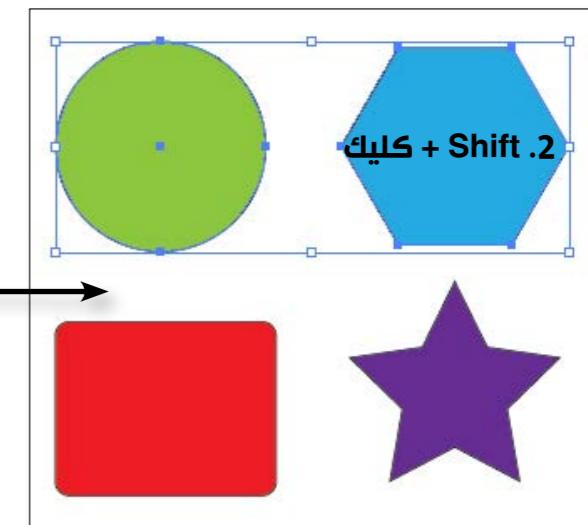
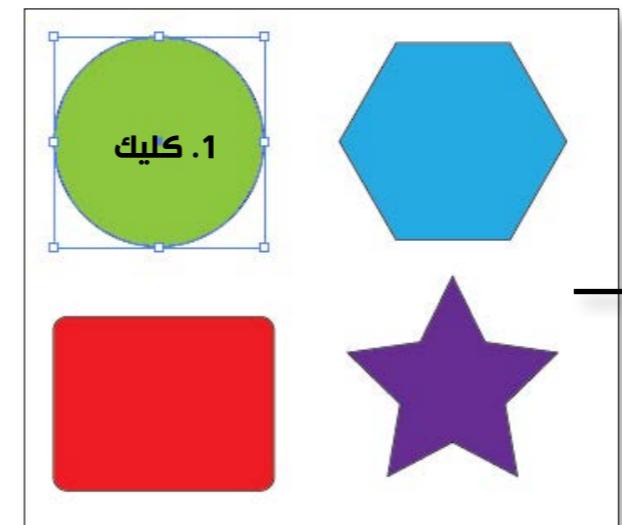
- لفك الـ **Group** نحدد الـ **Group** بالسهم الأسود نقف كليك يمين وختار **Ungroup** و نفس الأمر سنجده في قائمة **Object**

- لتحديد شكل ما كل مع علينا هو اختيار أداة الـ **Selection tool** (السهم الأسود) و نضغط كليك على الشكل الذي نريد تحديده

Marquee لتحديد أكثر من شكل نستخدم مايعرف بالـ **Shift** كما هو موضح بالصورة .

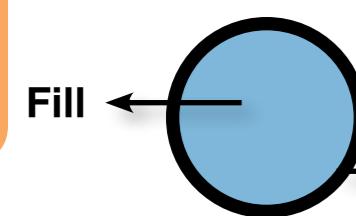


- لتحديد أكثر من عنصر بشكل منفصل نضغط كليك باداة السهم الأسود على أول شكل ثم نضغط **Shift + كليك** على الشكل الثاني .



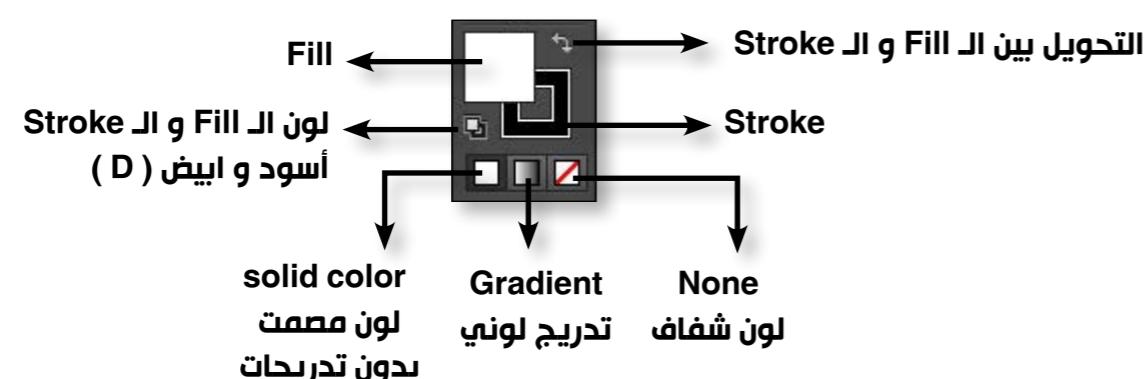
- لعمل نسخة من شكل أو أكثر أو كلمة نحدد العنصر أولاً باداة السهم الأسود ثم نختار الأمر **Copy** من قائمة **Edit**
Ctrl + C

Fill & Stroke .5



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

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

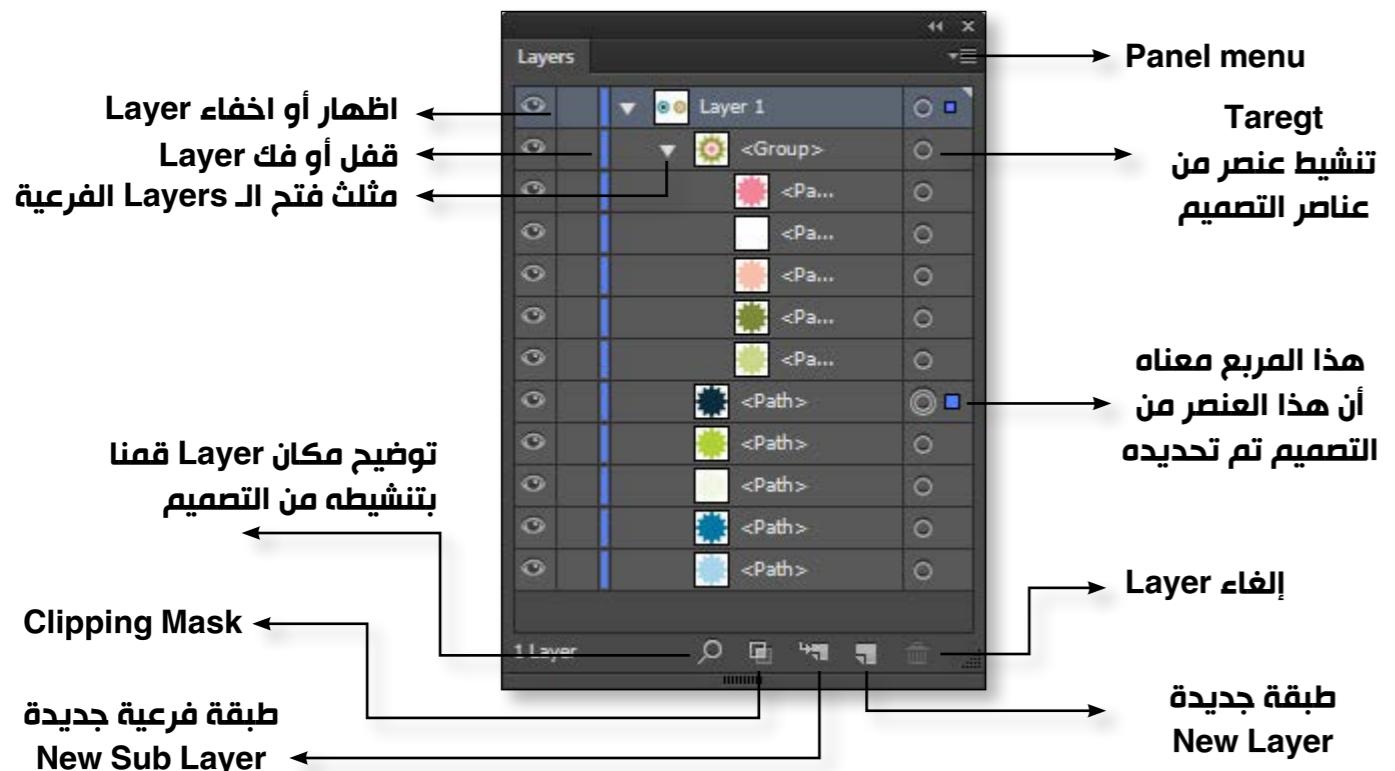


Layers .6

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

- كل ما يخص الـ Layers موجود في الـ Layers Panel

نفتح ملف العمل الموجود مع ملفات عمل المحاضرة الاولى

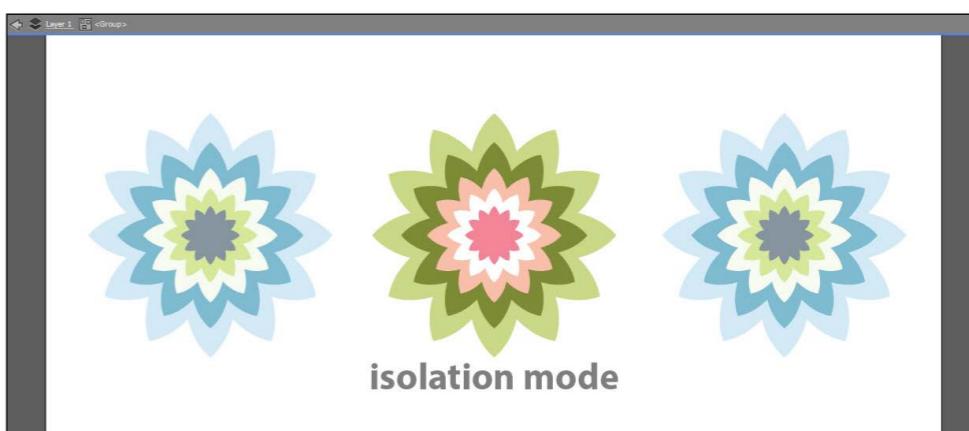
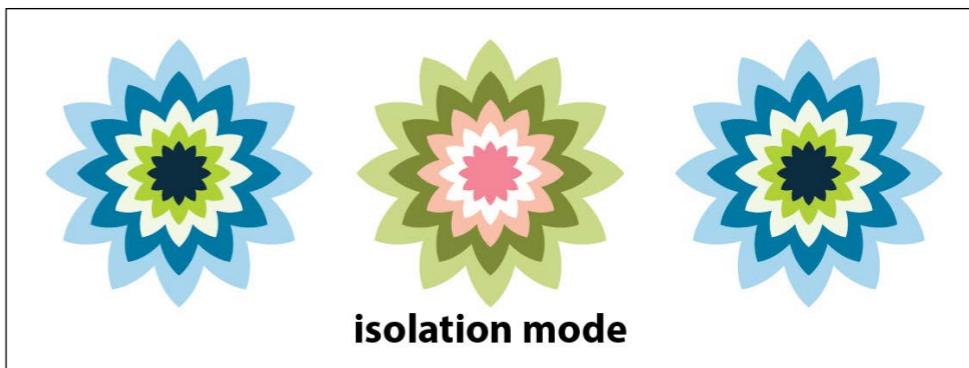


Isolation mode 4. العزل

معنى كلمة Isolation mode هي عزل عنصر معين للعمل عليه هو فقط دون باقي عناصر التنسيق .

يمكنا عمل عزل لشكل داخل Group عندما نختار أداة السهم الاسود و نضغط دبل كليك على الـ Group .

نفتح ملف العمل Isolation mode الموجود في ملفات عمل المحاضرة الاولى

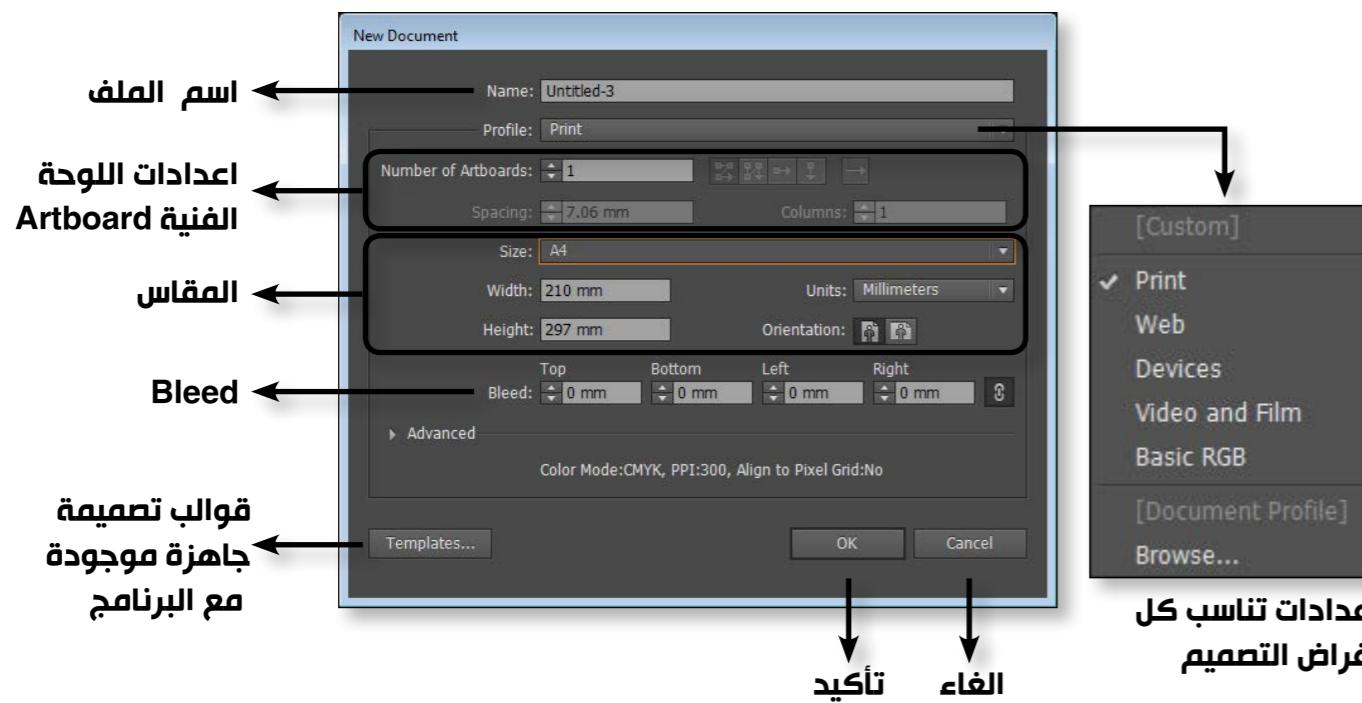


سنلاحظ أن كل الأشكال أصبحت أقل وضوحاً ماعدا الشكل الذي عزلناه و نجد أيضاً شريط رمادي في أعلى الواجهة الرئيسية وهذا دليل على أننا في حالة العزل.

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

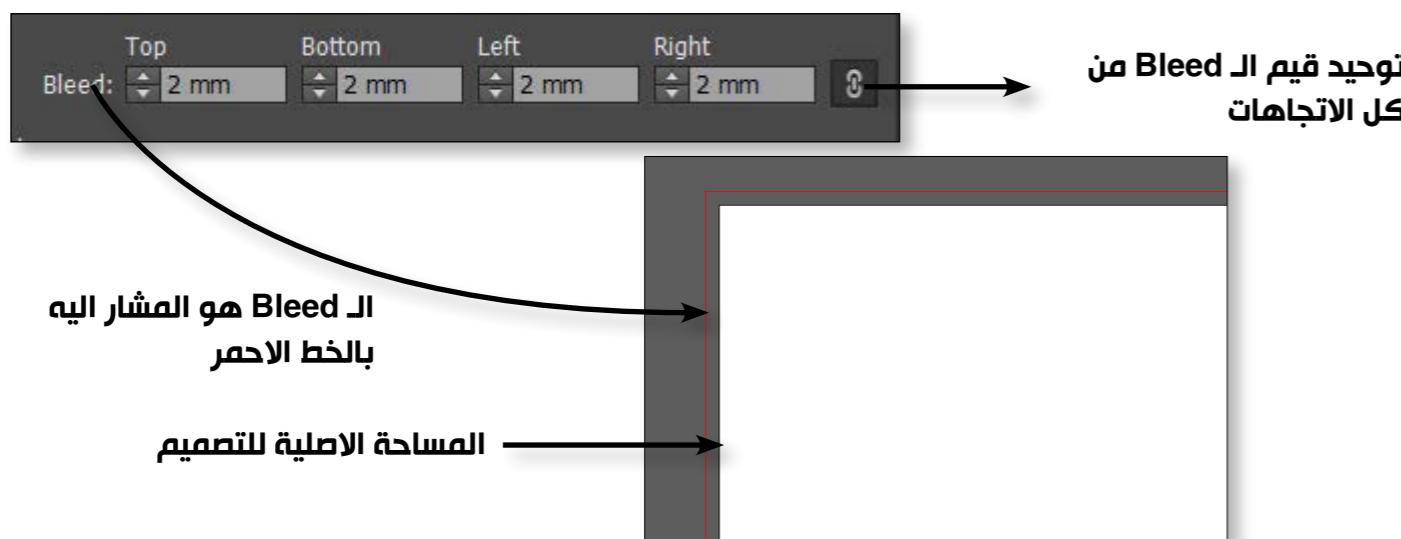
فتح ملف عمل جديد New Document

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

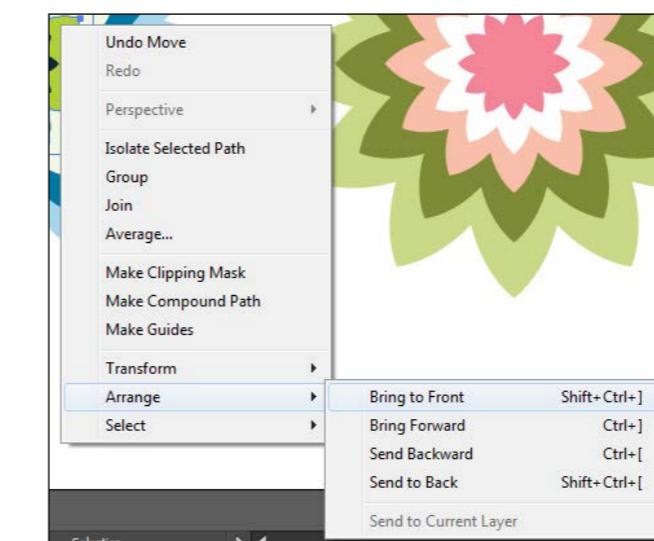


معنى كلمة Bleed

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



نقاش مع المحاضر الفائدة العملية من إضافة الـ Bleed إلى التصميم



- لعادة ترتيب الـ Layer نقوم بسحب الـ Layer الى اعلى او الى اسفل

يمكننا ايضاً ترتيب عناصر التصميم عن طريق الأمر Arrange الموجود في Object قائمة او اذا وقفنا كليك يمين على اي عنصر في التصميم سنجد نفس الامر.

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

اللوحة الفنية Artboard

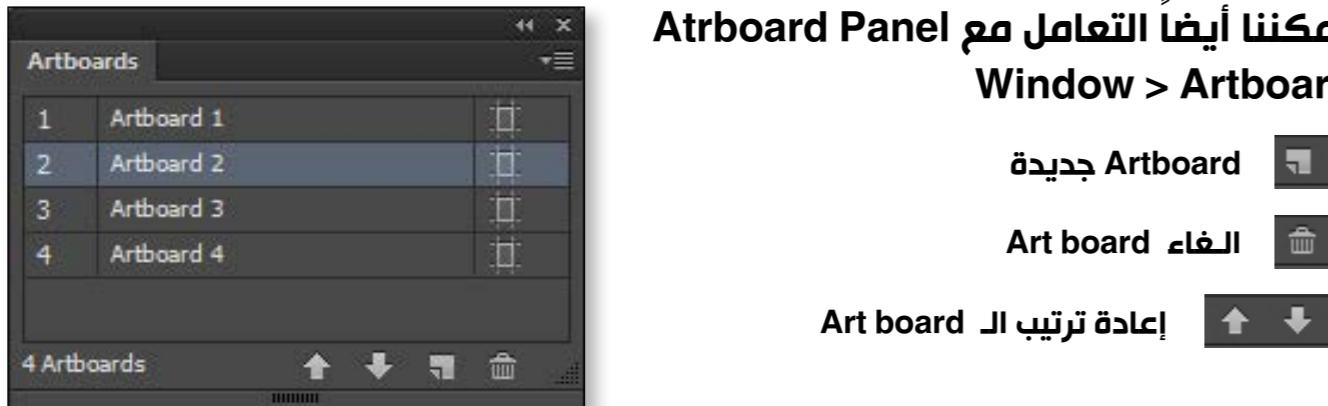
سلاط عنفتح ملف عمل جديد أن لدينا اختيار Artboard و كلمة Artboard هي المساحة التي سيتم طباعتها . و يمكننا فتح Artboard واحد و حتى 100 Artboard في الملف الواحد مما يسهل علينا تجميع أكثر من تصميم لشركة أو لمنتج أو لعميل في ملف واحد .

- مثال :

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



• يمكننا أيضاً التعامل مع Atrboard Panel
Window > Artboard



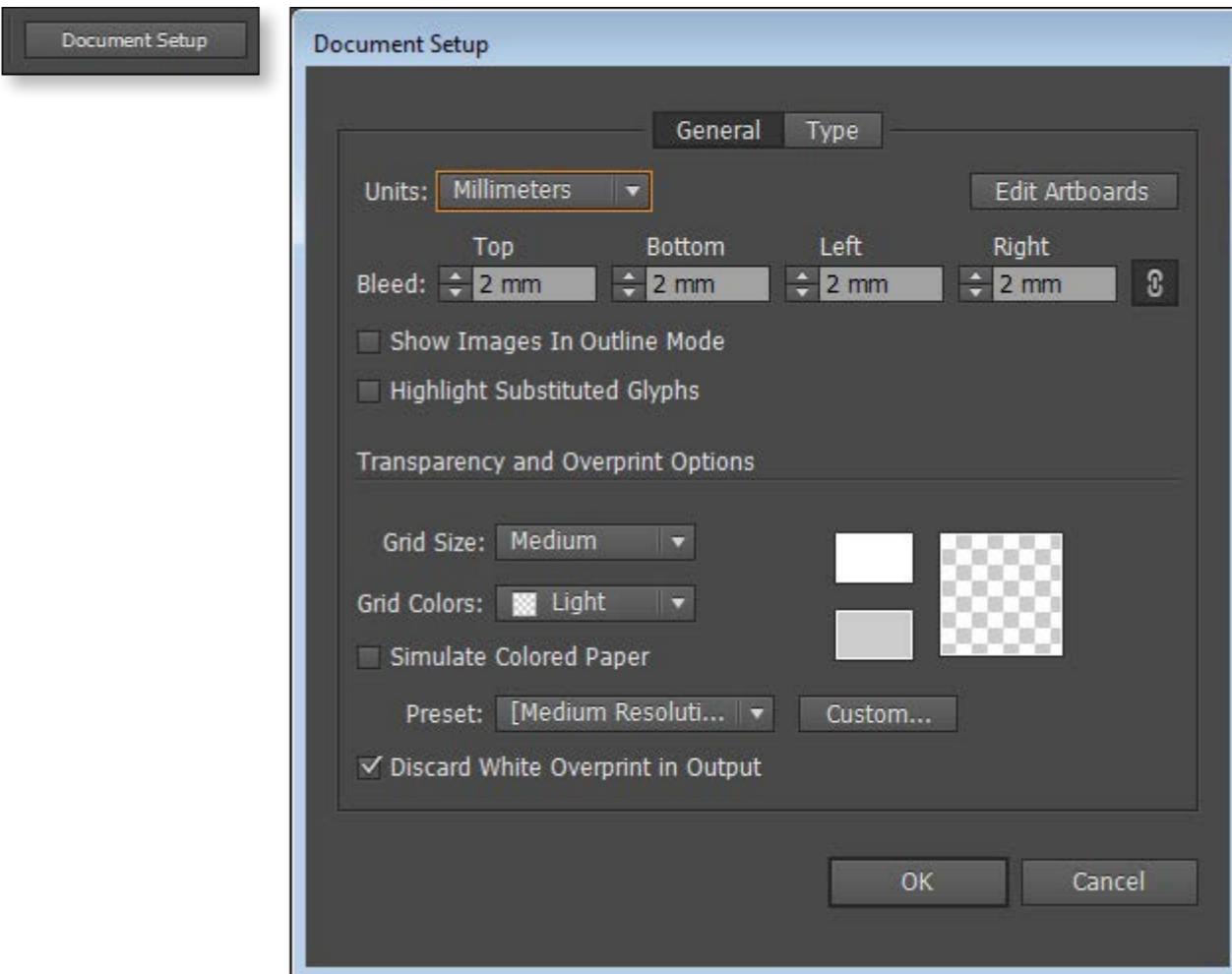
Artboard tool

تعتبر أداة الـ Artboard tool واحدة من أهم أدوات برنامج الليستريتور و هي المسئولة عن التعامل مع كل ما يخص الـ Artboard سواءً مقاس أو عدد أو حتى إضافة أو الغاء أو إعادة ترتيب .



و بمجرد اختيار أداة الـ Artboard tool سنلاحظ تغيير شكل الـ Artboard tool كما هو موضح أمامنا

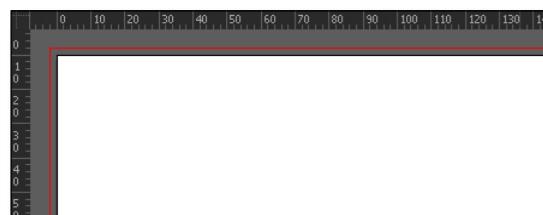
للتعديل على أي اعداد من اعدادات التصميم سواء في المقاس أو الـ Bleed أو وحدة القياس المستخدمة في التصميم
نختار من قائمة File الامر Document setup
و سنجد أيضاً زر Document Setup الموجود في الـ Control Panel



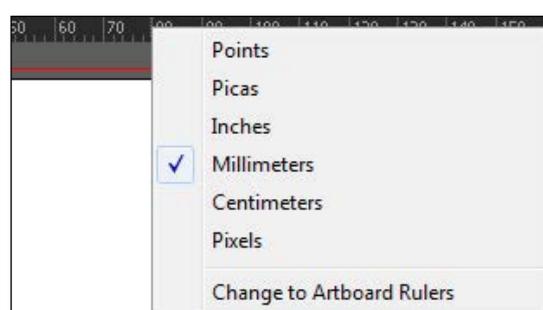
Ruler & Guides

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)



- لاظهار أو إخفاء المسطرة الي قائمة View > Rulers > Show rulers ... Ctrl + R

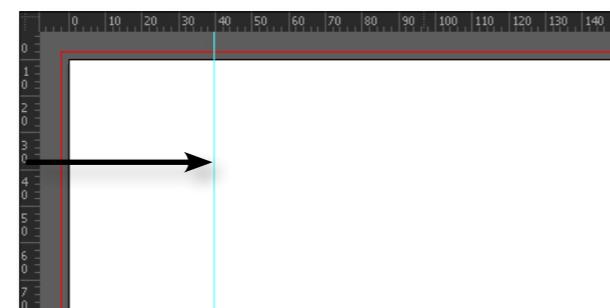
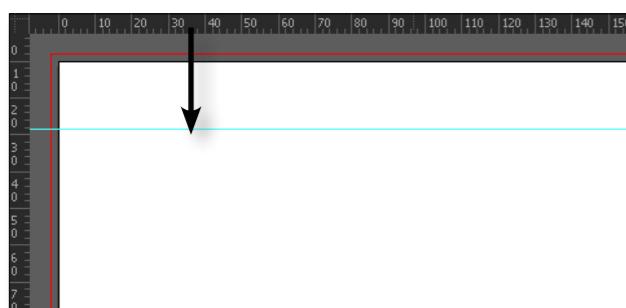


- لتغيير وحدة القياس نفف كليك يمين على المسطرة و نختار وحدة القياس التي نريد العمل بها.

خط الدليل Guide

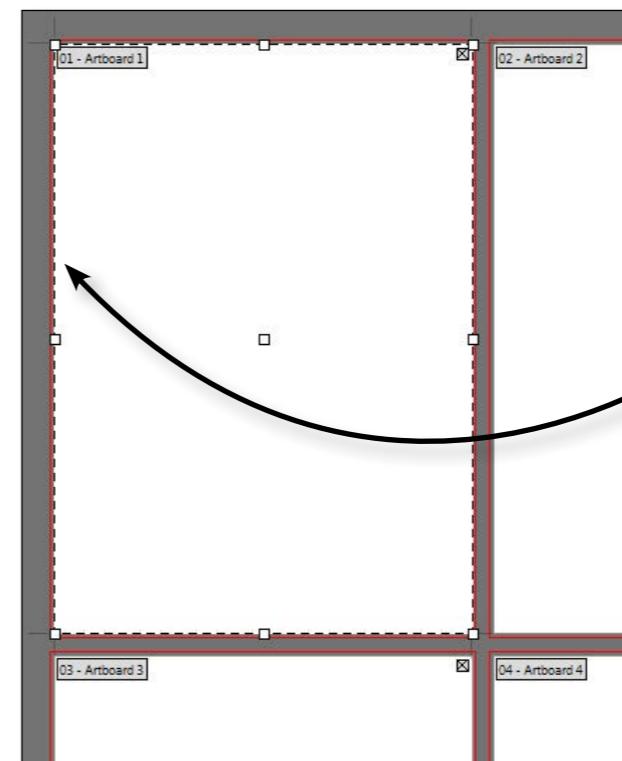
هي عبارة عن خطوط دليل وهمية لاظهار في الطباعة تستخدم لتنظيم عناصر التصميم .

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 على الـ Guide و نحركه و يمكننا تحريك الـ Guide بمسافة محددة عن طريق ادخال قيمة في خانة X او Y الموجودة في الـ Control panel

المحاضرة الأولى



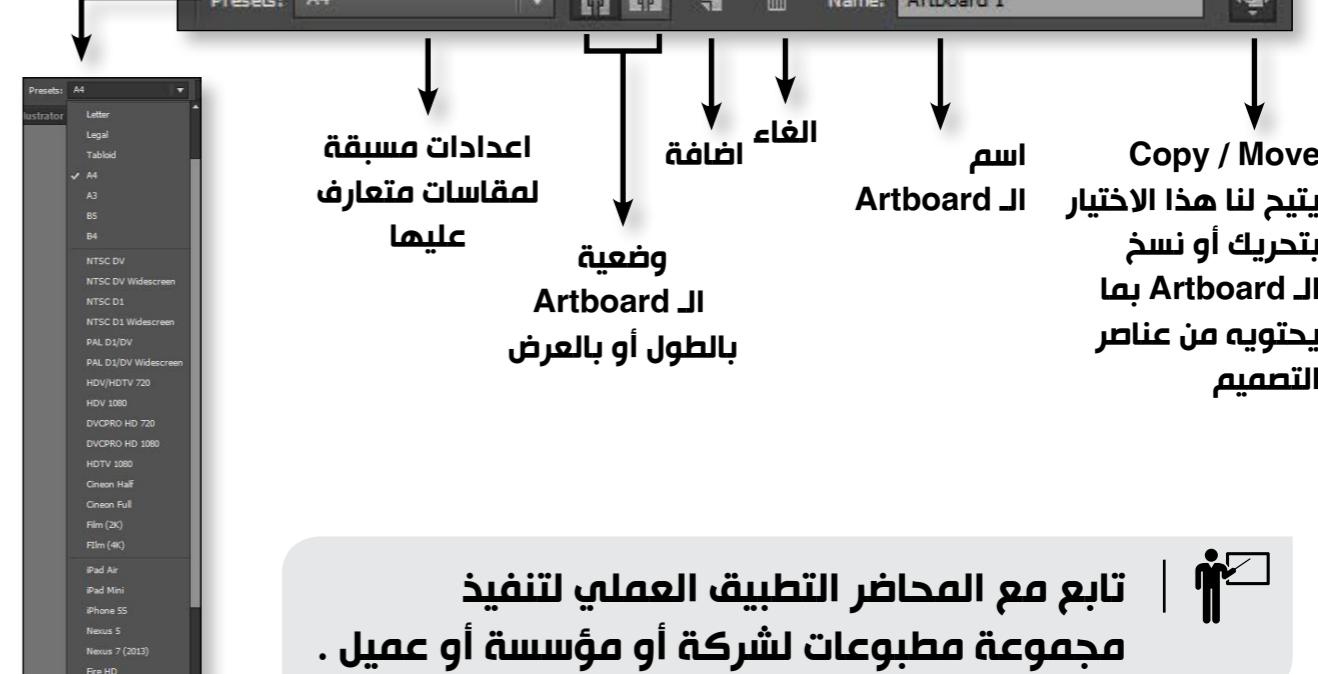
إذا اختارنا أداة الـ Artboard وضغطنا كليك على أي Art board سنلاحظ هذا الخط المتقطع حول الـ Artboard مما يتتيح لنا تحريكها أو تكبيرها و تصغيرها أو حتى الغاءها عند الضغط على زر Delete

سنلاحظ اختيارين في غاية الاهمية في الـ Control Panel



تحريك الـ Artboard يميناً ويساراً مع المحور X أو اعلي و اسفل مع المحور Y بقيمة محددة

Artboard تحديد مساحة الـ



| تابع مع المحاضر التطبيق العملي لتنفيذ
مجموعة مطبوعات لشركة أو مؤسسة أو عميل .

 Zoom tool

تستخدم أداة الـ **Zoom tool** في التقرير 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 أنها لا نحرك الصورة و أنها تنتقل في مساحة الصورة.

عند الضغط على 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 تقدّم لأكثر من خطوة
File > Revert F12	إعادة التصميم لأصله كما بدأنا العمل عليه

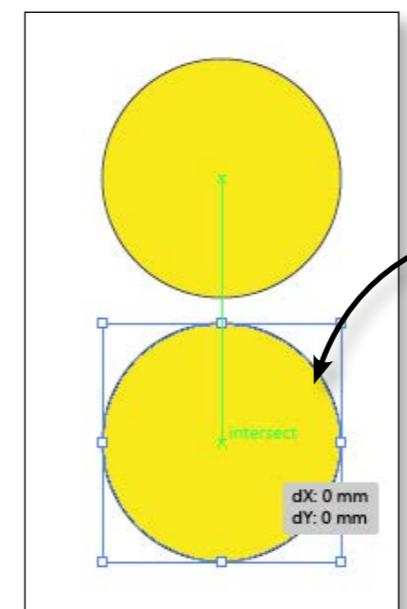


Smart Guide

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

و هو من اهم الاوامر المتعلقة بالـ **Guides** و هي عبارة عن خطوط دليل مؤقتة تساعدنا علي تنسيق و ترتيب عناصر التصميم .

Smasrt Guide و لتفعيل هذا الأمر نذهب الى قائمة **View** و نختار الامر **Smart Guides**



مثال : عند تحريك الدائرة المشار اليها في الصورة لاحظ دليل لونه اخضر يشير الي ان مركز هذه الدائرة التي نحرکها علي نفس المحاذاة من مركز الدائرة الاخر .

ملحوظة : لن يغنينا هذا الامر عن اوامر الـ **Align** و الـ **Distribution** و التي سنناقشها بالتفصيل في المحاضرة الثالثة .

أدوات رسم الأشكال الأساسية

هذه الأدوات هي أساس أي تصميم أو رسم أو لوجو حيث يعتمد البستريتور على رسم أشكال هندسية وخطوط بسيطة يتم دمجها فيما بعد مع بعضها لنحصل على شكل به تفاصيل أكثر.

هناك مجموعتان من أدوات رسم الأشكال الأساسية



Closed Shapes
الأشكال المغلقة
(أشكال هندسية)

- Rectangle Tool (M)
- Rounded Rectangle Tool
- Ellipse Tool (L)
- Polygon Tool
- Star Tool
- Flare Tool



Open Shapes
الأشكال المفتوحة
(خطوط)

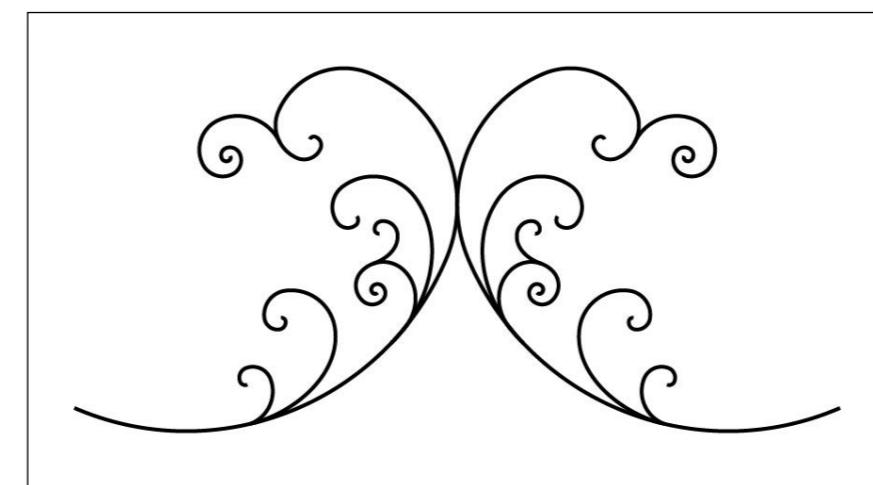
- Line Segment Tool (\)
- Arc Tool
- Spiral Tool
- Rectangular Grid Tool
- Polar Grid Tool

أهداف المحاضرة

- Rotate & Reflect الدوران والانعكاس
- كيفية عمل دوران لشكل Rotate
- كيفية عمل انعكاس لشكل Reflect
- Shape builder tool
- ما هي أداة الـ Shape builder tool
- طريقة استخدام أداة الـ Shapebuilder tool
- Width tool
- ما هي أداة الـ Width tool
- طريقة استخدام أداة الـ Width tool
- Free transform tool
- طريقة استخدام أداة الـ Free Transform tool
- Save & Export حفظ الملفات

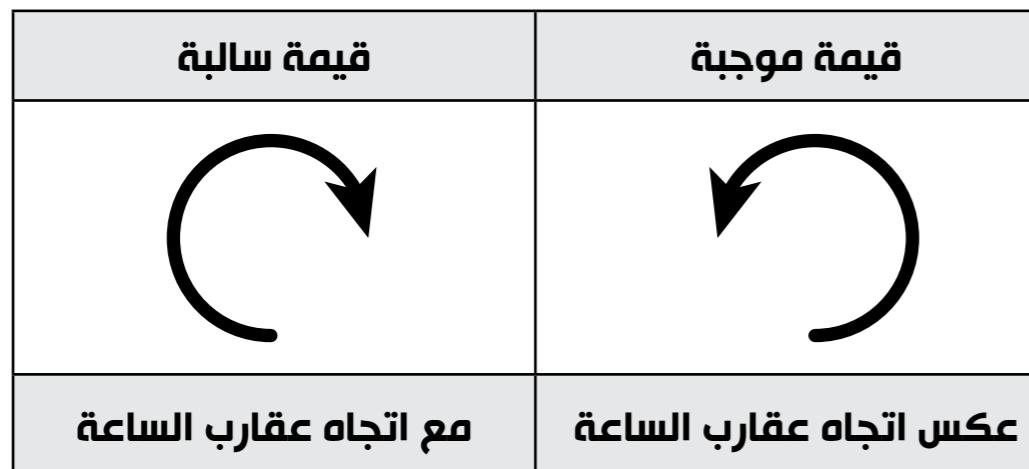
| تابع مع المحاضر الشرح المفصل لأدوات رسم الأشكال الأساسية

تدريب عملي تحت اشراف المحاضر



تابع مع المحاضر كيفية رسم الشكل الموضح بالصورة.

ملحوظة هامة :
في برنامج البلاستريتور إذا كانت القيمة موجبة يكون الدوران عكس اتجاه عقارب الساعة أما إذا كانت القيمة سالبة فيكون الدوران مع اتجاه عقارب الساعة.

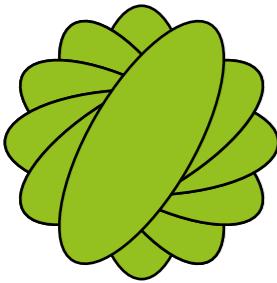


لدينا اختياران في غاية الأهمية
الأول Ok و الثاني Copy
ويوضح هذا الجدول الفرق بين كلا الأمرين

OK	Copy
زاوية 30	زاوية 30

قمنا بدوران الشكل فقط بزاوية 30 درجة دون عمل نسخة منه

اصبح لدينا نسخة بزاوية 30 درجة



إذا أردنا تكرار دوران الشكل بنفس الزاوية ونفس الاتجاه نختار الأمر التالي من قائمة Object > transform > transform again

Ctrl + D

الدوران والانعكاس

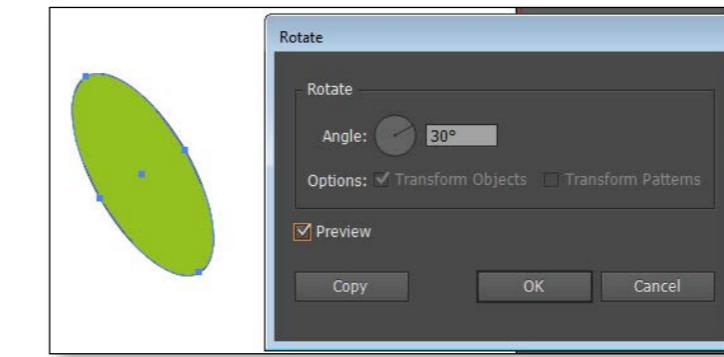
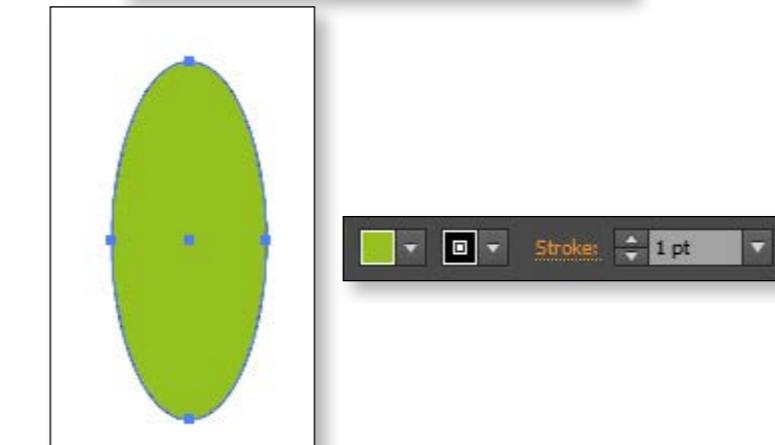
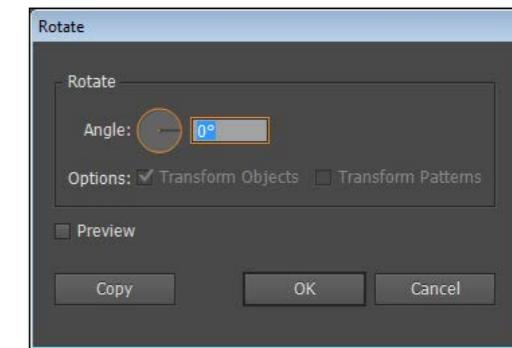
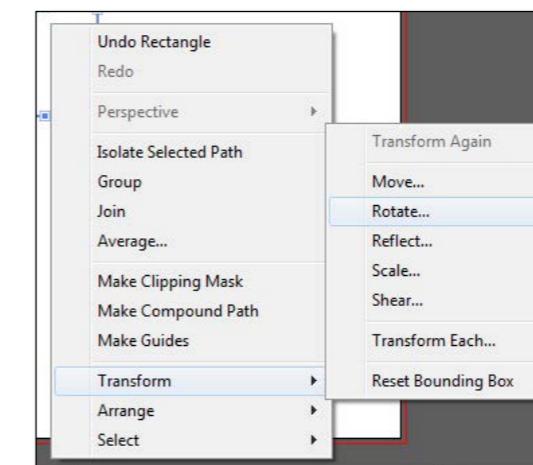
كيفية عمل دوران لشكل Rotate

يمكننا عمل دوران Rotate لشكل في برنامج البلاستريتور بأحدى طريقتين :



الطريقة الثانية

كلิก يمين ثم نختار الأمر التالي
Transform > Rotate



مثال :

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

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

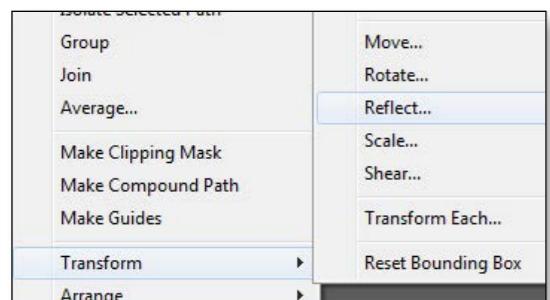
كيفية عمل انعكاس لشكل Reflect

يمكننا عمل دوران Rotate لشكل في برنامج الاليستريتور باثدي طرقتين :

الطريقة الثانية

كلิก يمين ثم اختيار الامر التالي

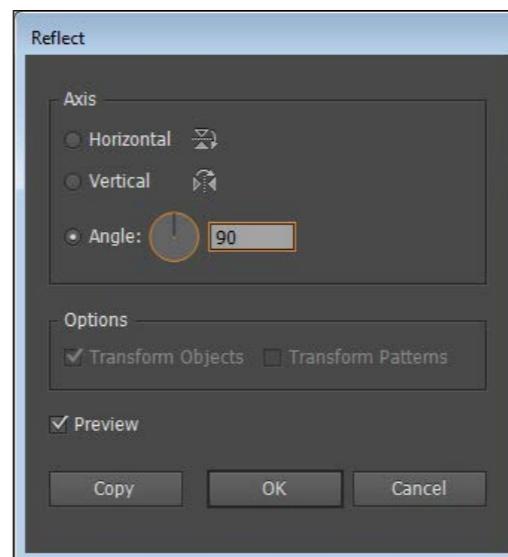
Transform > Reflect



الطريقة الأولى

Reflect tool

نضغط على الأداة دبل كليك
Reflect فتظهر لنا اعدادات الـ



Horizontal

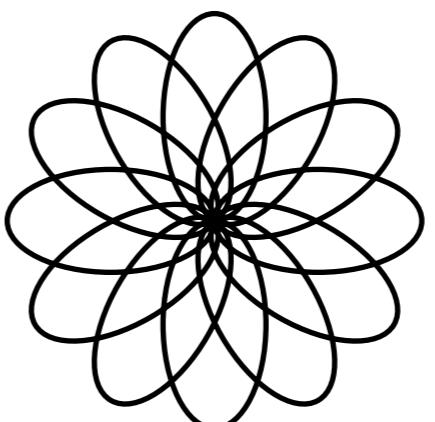
R

Vertical

RЯ

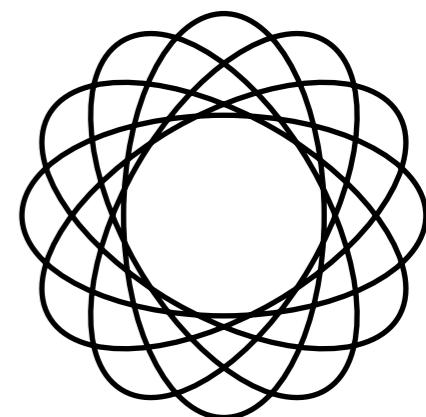
دبل كليك على الـ **Rotate tool + Alt + أي مكان**

1. تظهر لنا اعدادات الـ
2. الميزة هنا أنها نستطيع التحكم في مكان محور الدوران.



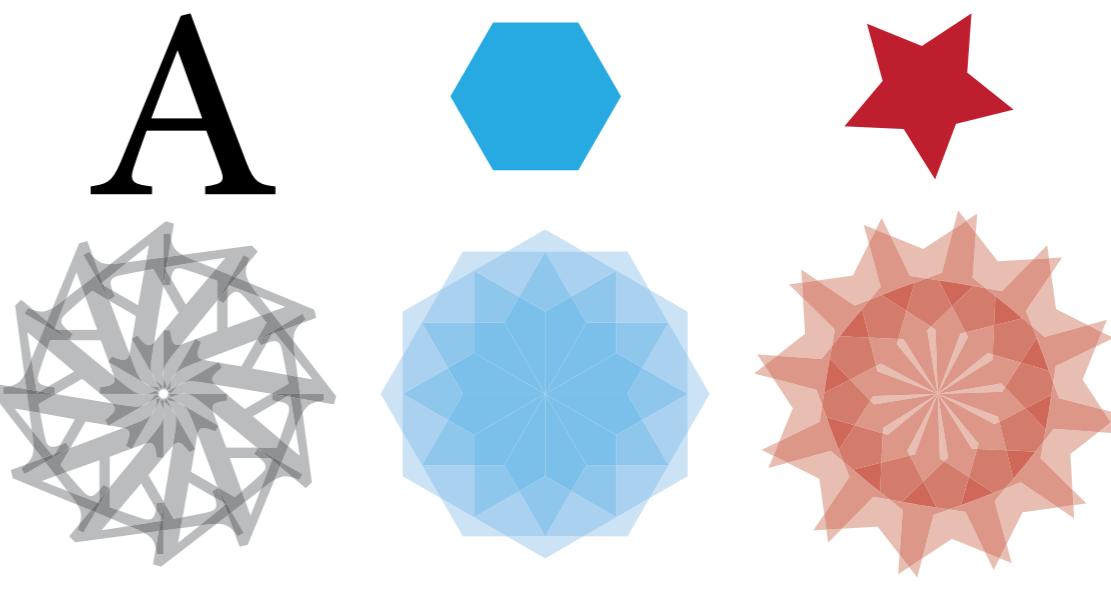
دبل كليك على الـ **Rotate tool**

1. تظهر لنا اعدادات الـ
2. دائعاً يكون مركز الشكل هو محور الدوران

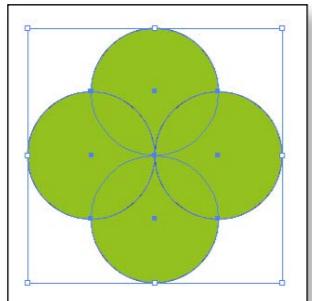


تدريب عملي تحت اشراف المحاضر

حاول ابتكر أشكال مختلفة باستخدام أداة الـ **Rotate tool**

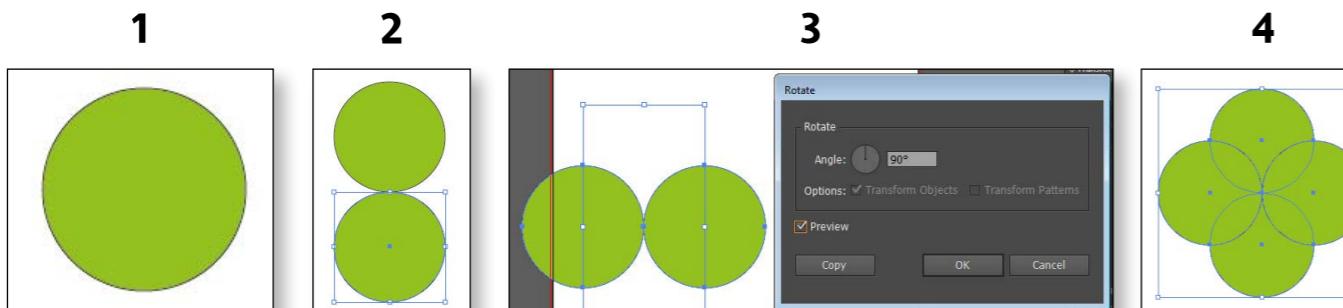


يمكننا استخدام الـ **Opacity** لعمل تداخل بين الاشكال



مثال رقم 2 :

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



نرسم دائرة

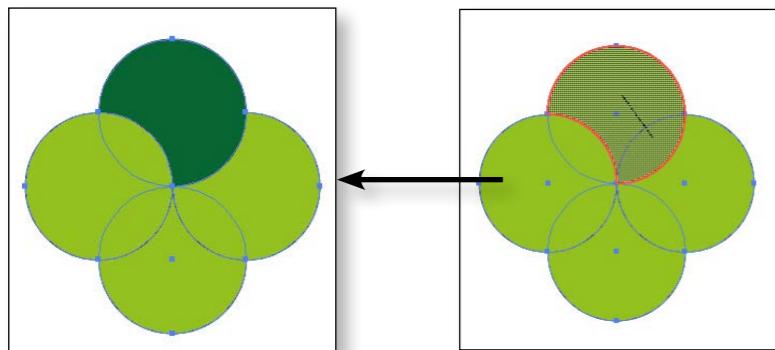
نسحب مع Alt
لعمل نسخة
من الدائرة

نحدد الدائريتين بـأداة السهم الأسود
و نقوم بعمل Rotate بزاوية 90 درجة
و نختار Copy

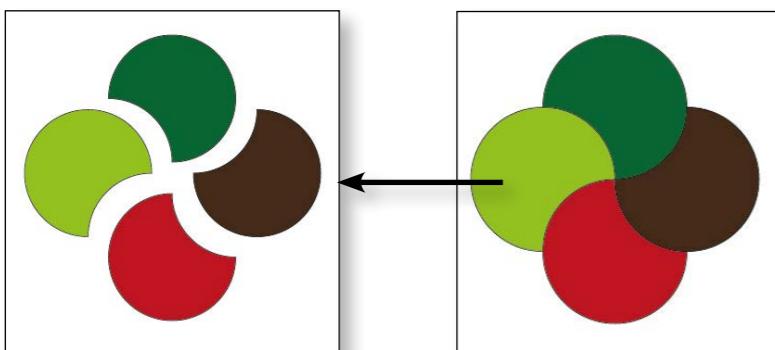
الشكل
النهائي



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



5. نضغط كليك و نسحب
كما هو موضح بالصورة

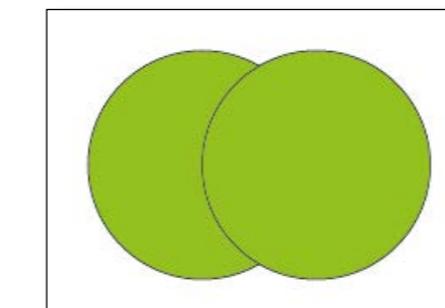


6. يمكننا تلوين باكثر من
لون و تحريك كل جزء تم
تلويته على حدا باستخدام
أداة السهم الأسود

Shape builder tool

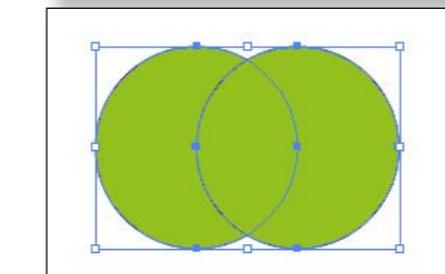
ما هي أداة الـ Shape builder tool
هي أداة دمج و تلوين الأشكال.

طريقة استخدام أداة الـ Shapebuilder tool

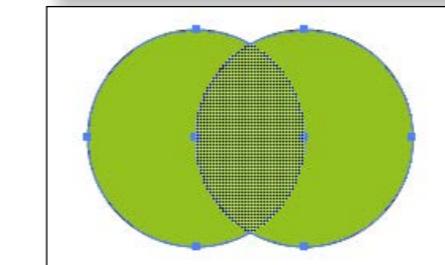


مثال رقم 1 :

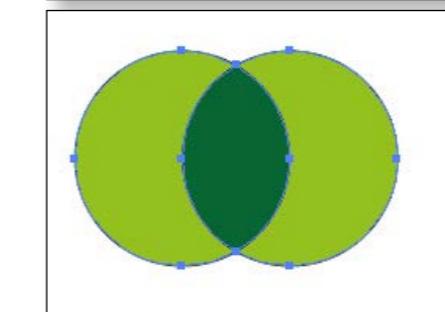
1. نرسم دائريتين كما هو موضح بالشكل



2. نحدد الدائريتين بـأداة السهم الأسود



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



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



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

Width tool

ما هي أداة الـ Width tool

مهمة هذه الأداة هي التحكم في تغيير سمك خط معين

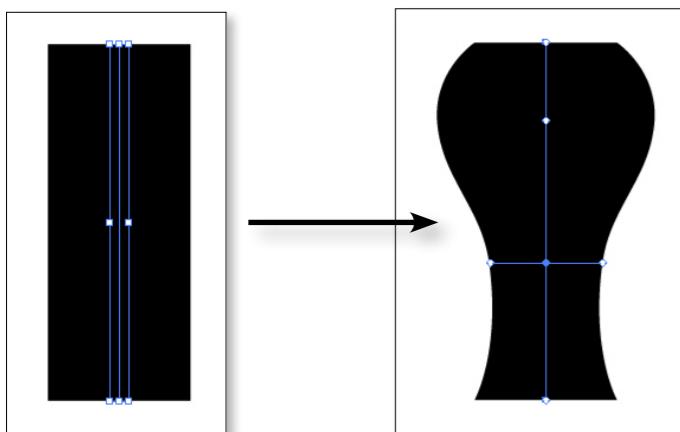
طريقة استخدام أداة الـ Width tool

الخطوات :

Shift + Line segment tool و نرسم خط مستقيم مع استخدام الـ

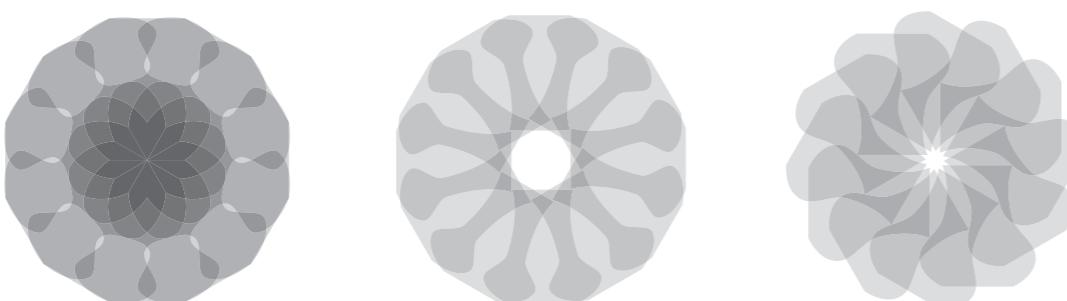
لرسم خط رأسى .

نحدد قيمة مناسبة للـ Stroke و الموجودة 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 واستخدامها مع أداة الـ Rotate tool في تكوين اشكال متداخلة كما هو بالامثلة الموضحة

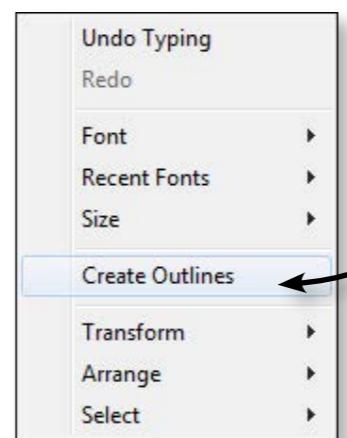


ملحوظة هامة جداً :

لا تعمل أداة الـ ShapeBuilder مع النصوص و إذا أردنا استخدامها مع النصوص يجب تحويل النص Text إلى شكل Shape

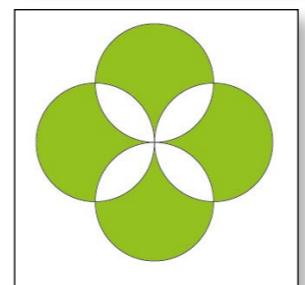
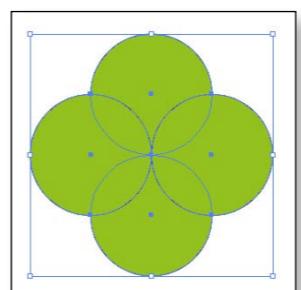
الخطوات :

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 إلى شكل و إذا الكلمة تكون من أكثر من حرف فإن هذه الحروف تتتحول إلى Group و يجب فك الـ Group إذا أردنا التعامل مع كل حرف على حدة

تستخدم أداة الـ ShapeBuilder tool لإلغاء أجزاء من الأشكال المتقطعة



1. بعد رسم الأربع دوائر نحددهم بأداة السهم الأسود
2. نختار أداة الـ Shapebuilder tool .
3. نضغط Alt + كليك عند التقاطعات .

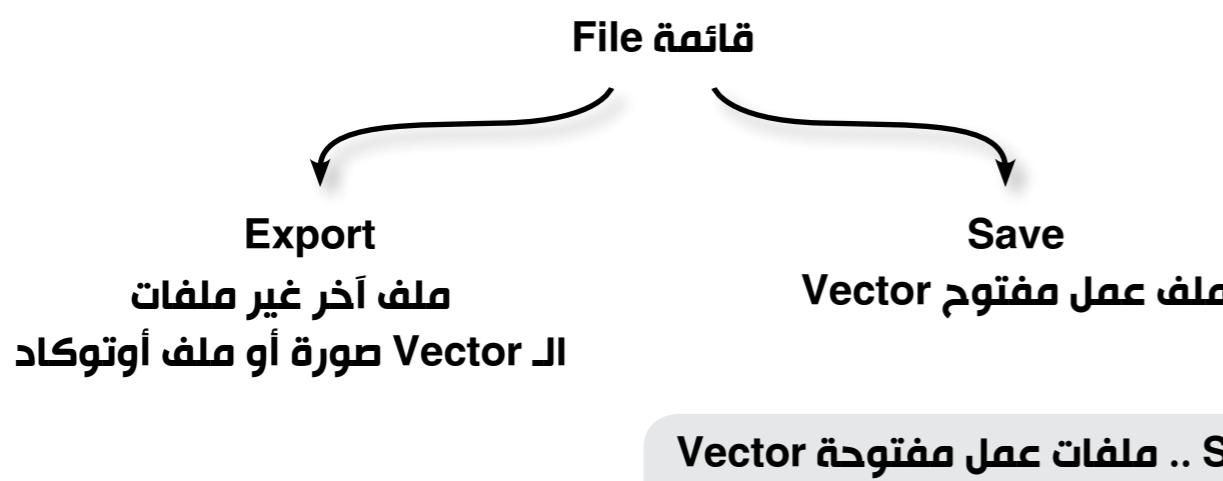
النتيجة	الأمر	Shapebuilder tool
تلوين	كليك	
تلوين + دمج	كليك + اسحاب	
إلغاء	+ Alt	



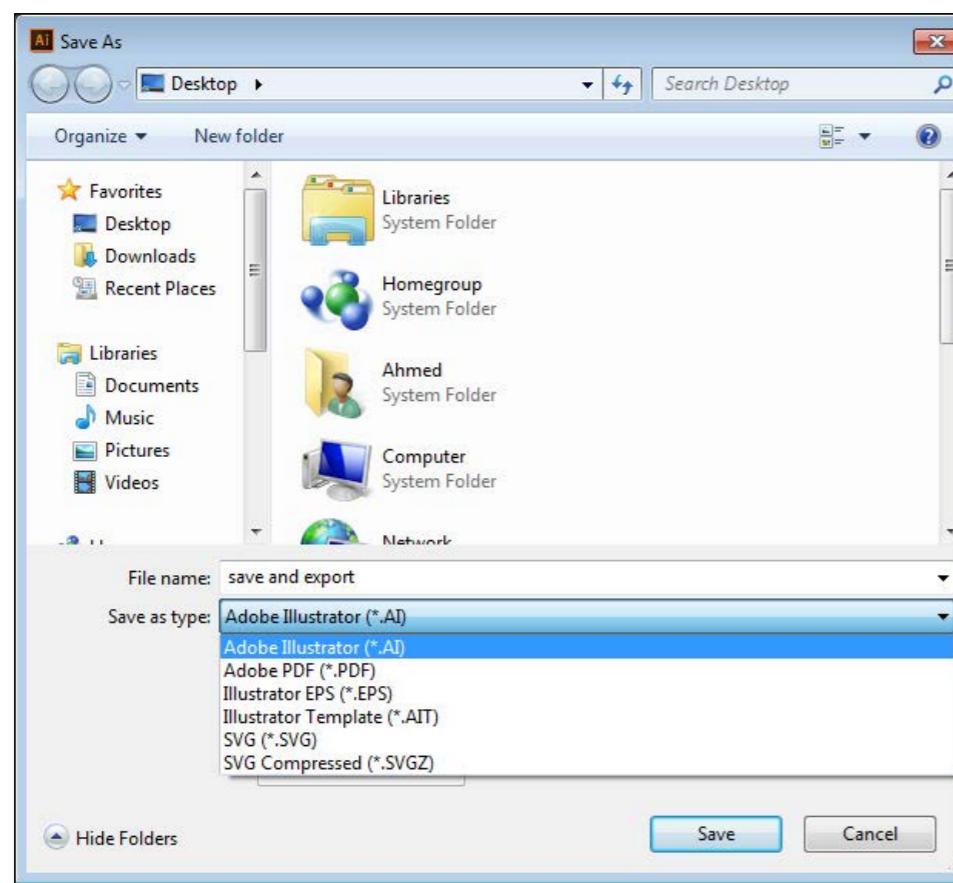
الخلاصة

حفظ الملفات Save & Export

يمكنا حفظ الملفات من برنامج البستريتور على هيئة ملفات عمل مفتوحة . Raster أو على هيئة صور Vector



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



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

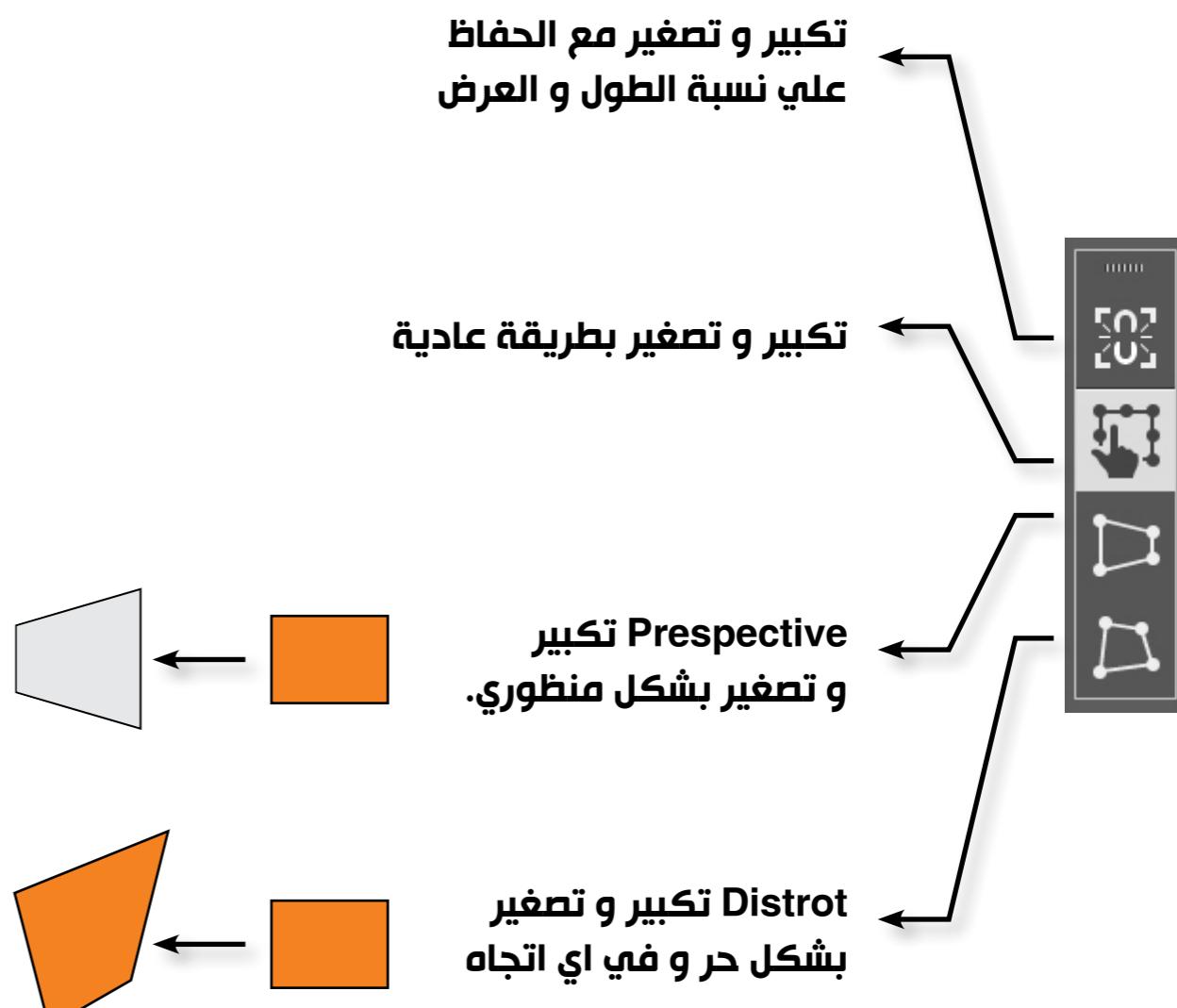
Free transform tool

يسأل الكثير من مستخدمي برنامج البستريتور أين توجد أداة 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 الإصدار CC .



طريقة استخدام أداة الـ Free Transform tool

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

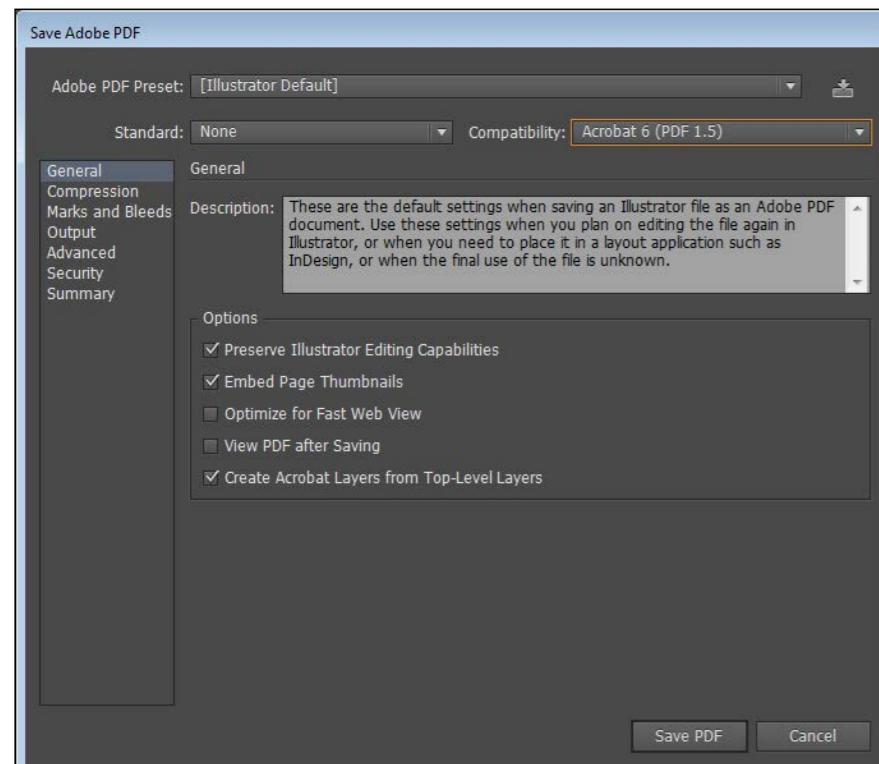


Pdf



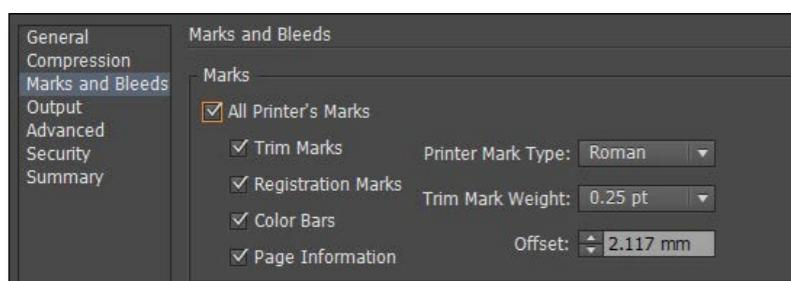
و هو اختصاراً لـ **Portable Document Format** هو ملف الـ **Vector** الأكثر شهرة و استخداماً سواءً في الطباعة او الويب و لذلك لمعزياته الكبيرة كصغر حجمه و جودته و سهولة تداوله و قبول الكثير من ماكينات الطباعة له و امكانية اجراء عملية فصل الالوان منه .

عند اختيار نوع الملف الـ Pdf يظهر هذا الـ Dialogue box

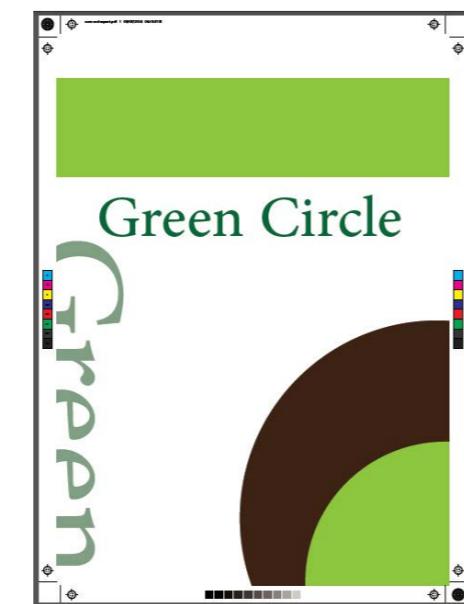


- Acrobat 4 (PDF 1.3)
- Acrobat 5 (PDF 1.4)
- Acrobat 6 (PDF 1.5)**
- Acrobat 7 (PDF 1.6)
- Acrobat 8 (PDF 1.7)

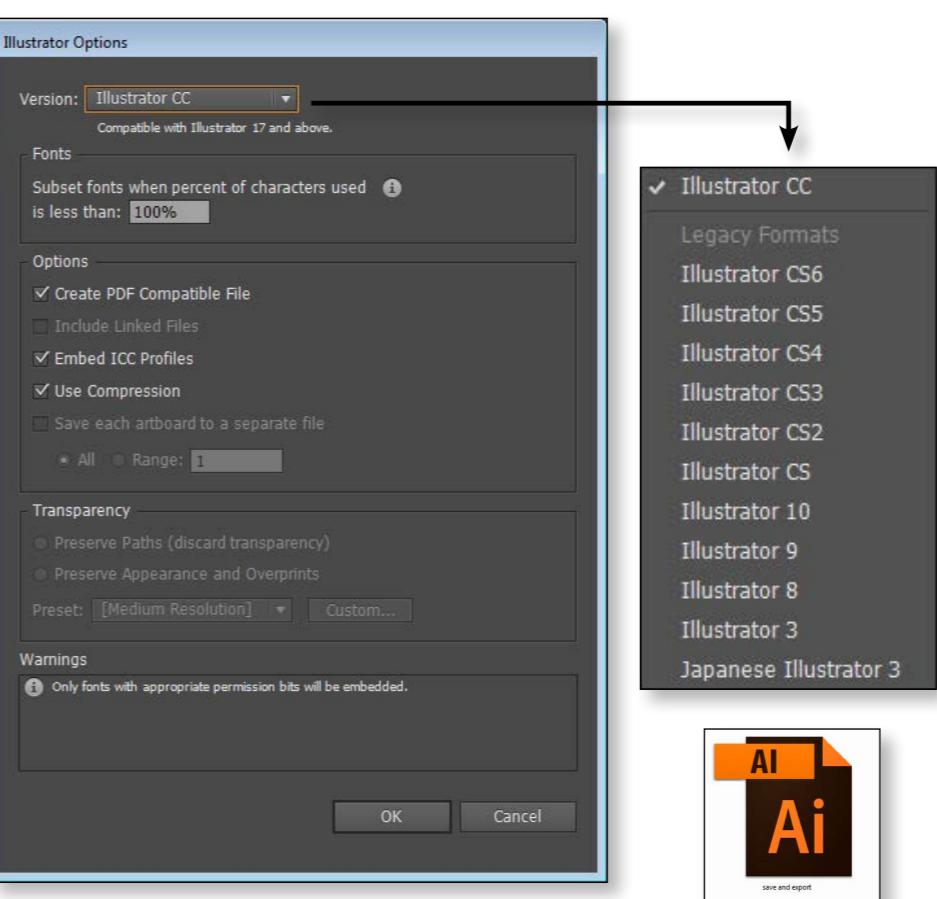
تحديد نسخة البرنامج
الذي يتواافق مع الملف



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



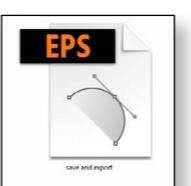
ملف عمل البستريتور Ai



الاختيار الاهم
هو تحديد نسخة
البستريتور التي
تتوافق مع الملف

مثال :
لايمكن فتح ملف
على نسخة البستريتور
سابقة مثل CS5 او CS6

Eps



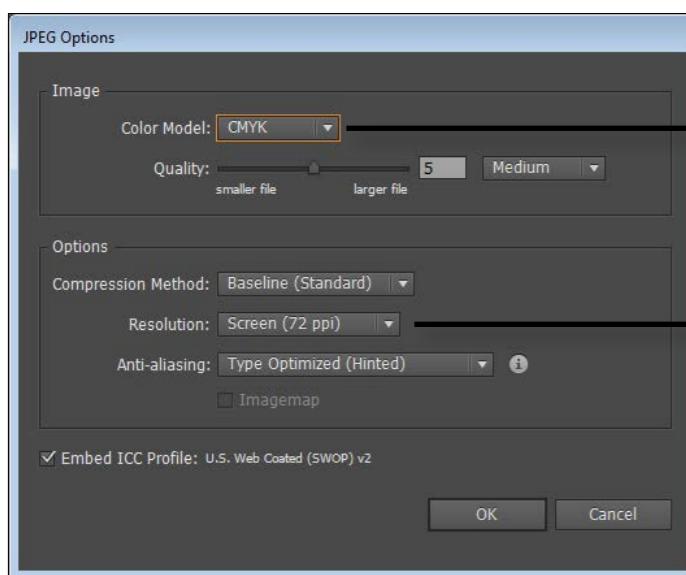
و هو اختصاراً لـ **Encapsulated PostScript**
ملف عمل مفتوح مثل ملف الـ Ai تماماً
و الميزة الاساسية لملف الـ Eps أنه يفتح على كل برامج الجرافيكس
ويحل بعض مشاكل العمل خصوصاً إذا كنا نعمل على برنامج
البستريتور و نريد تصدير ما قمنا بتصميمه
إلى برنامج الكوريل درو او غيرها من البرامج التي لا تقبل ملفات البستريتور

SVG



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

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



تحديد الـ Color mode

- ✓ Screen (72 ppi)
- Medium (150 ppi)
- High (300 ppi)
- Other

تحديد جودة الصورة Resolution

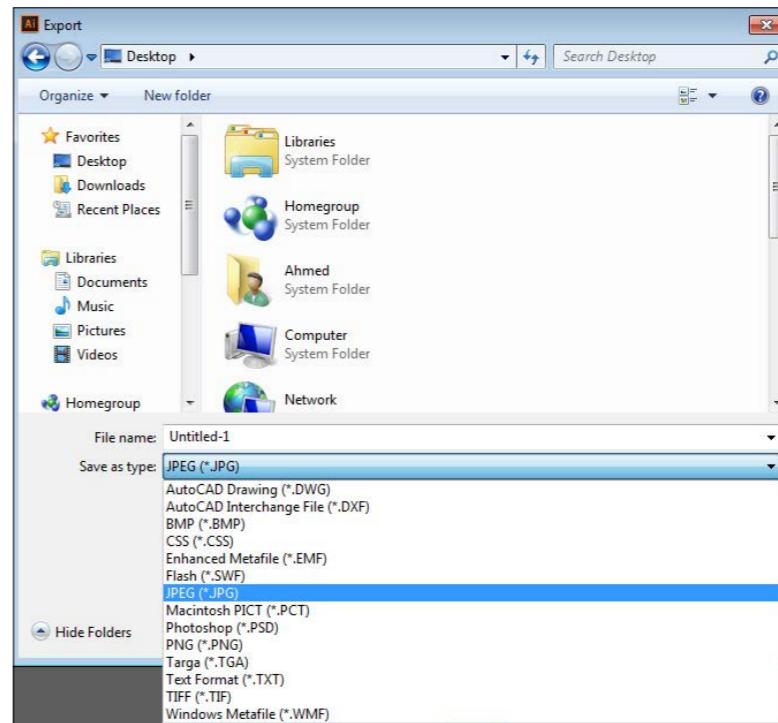
تدريب عملي تحت اشراف المحاضر



تابع مع المحاضر كيفية رسم الشكل الموضح بالصورة.

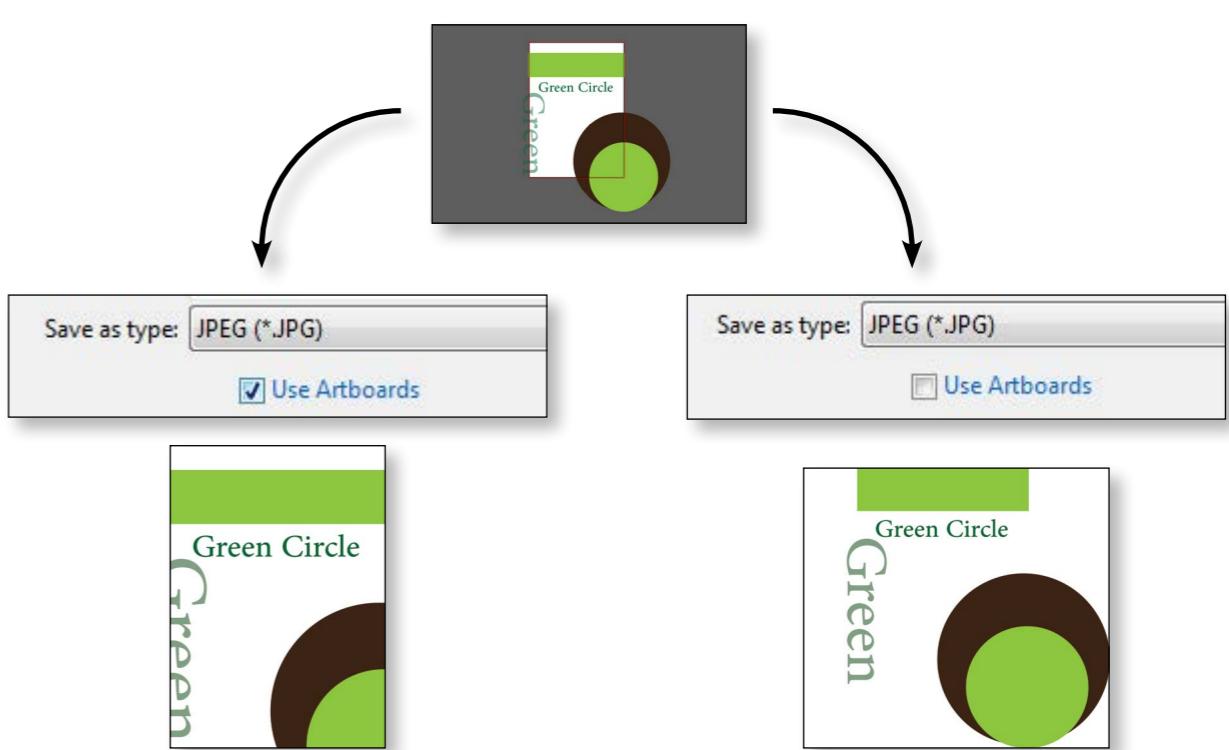
ملفات عمل غير ملفات الـ **Vector .. Export**

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



حفظ الملف على هيئة صورة jpeg

File > Export
و نختار الامتداد **jpeg**
و هناك اختيارات في غاية الاهمية يحدد كل منها شكل الصورة النهائي.



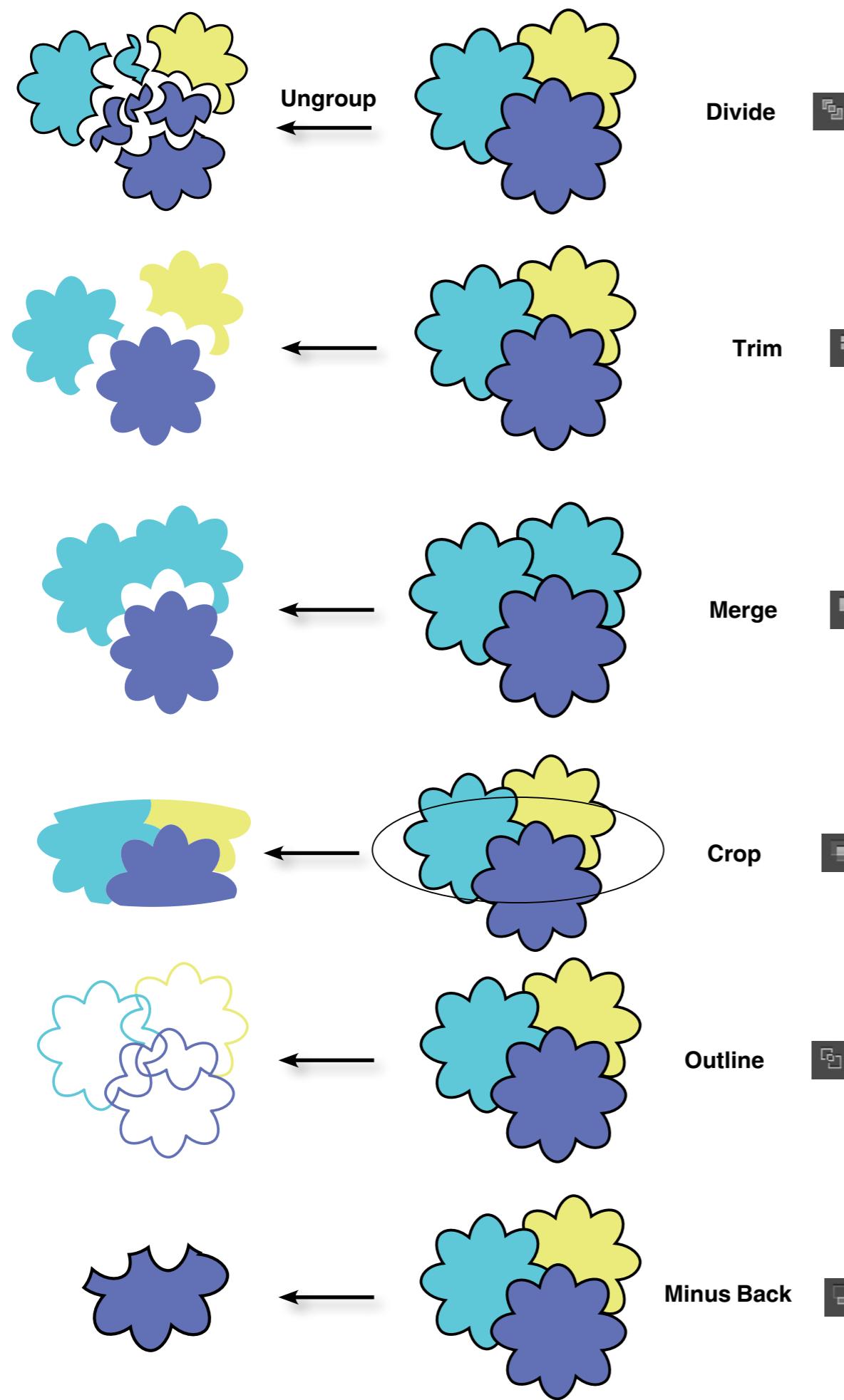
المحاضرة الثالثة

أهداف المحاضرة

Pathfinder Panel •

كيف نرسم نصف دائرة ؟؟
تطبيق عملي

Align & Distribution •
تطبيقات يتم تنفيذها

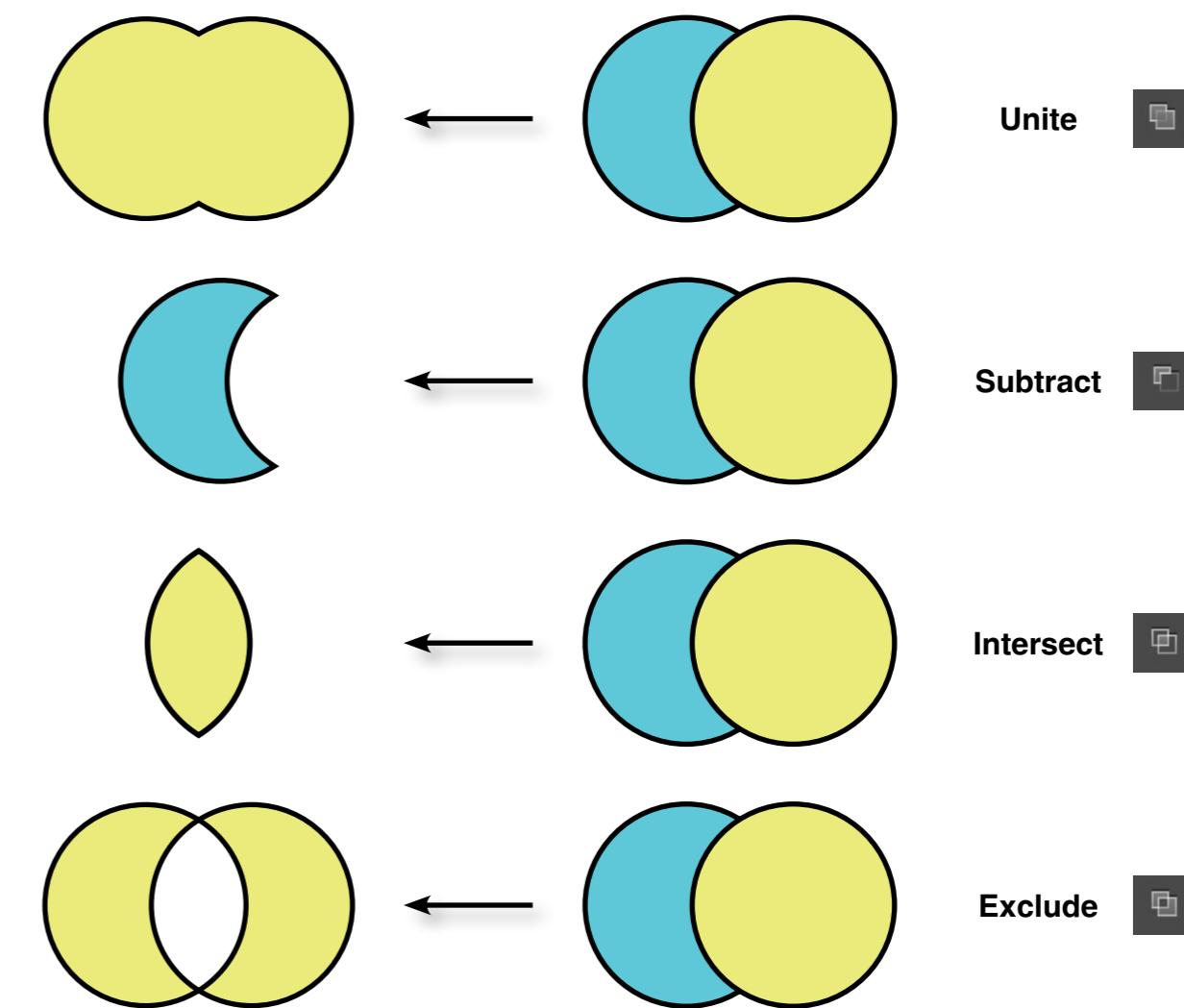


Pathfinder Panel

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 في المعاشرة الثالثة .
نفتح ملف الموجود في ملفات عمل المعاشرة الثالثة .



و فيما يلي توضيح لكل أمر و نتيجته ..

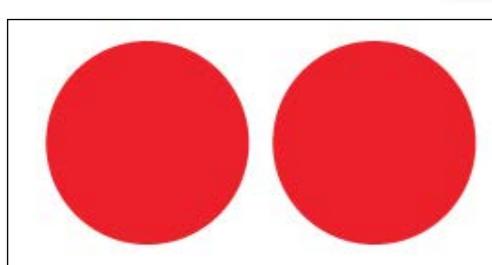
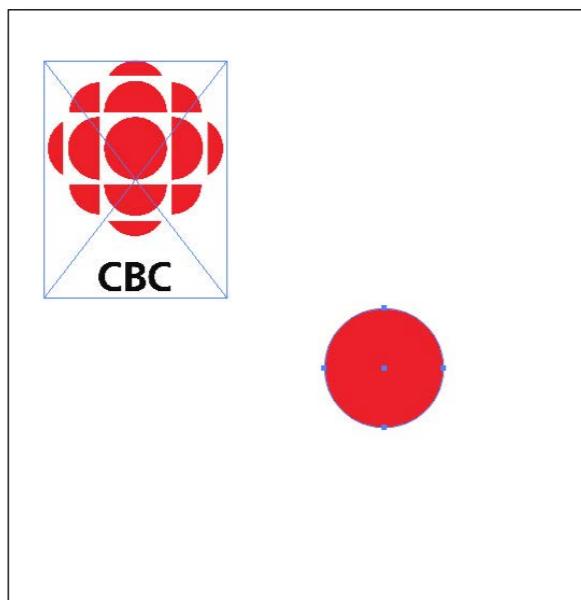


الخطوات :

1. نفتح ملف عمل جديد بمقاس مناسب (20 سنتيمتر طول * 20 سنتيمتر عرض)
2. من قائمة File نختار الأمر Place لادخال صورة اللوogo 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 لتلويين الدائرة بنفس لون اللوogo



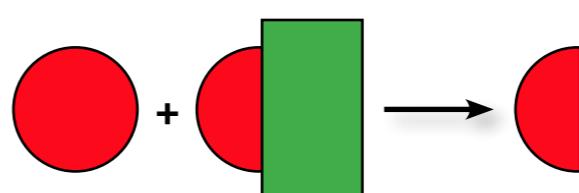
5. ننسخ الدائرة التي رسمناها نسحب بالسهم الأسود مع الضغط على زرار Alt

كيف نرسم نصف دائرة ؟

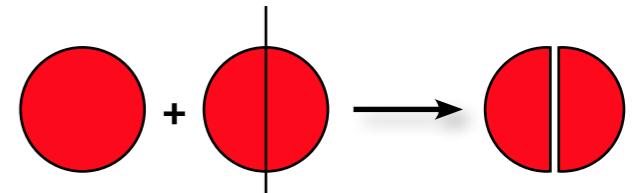
ليس الغرض من هذا الجزء هو مجرد رسم نصف دائرة فقط و انما الغرض هو كيفية تقسيم أي شكل إلى جزئين أفقياً أو رأسياً .

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 Minus front الأمر



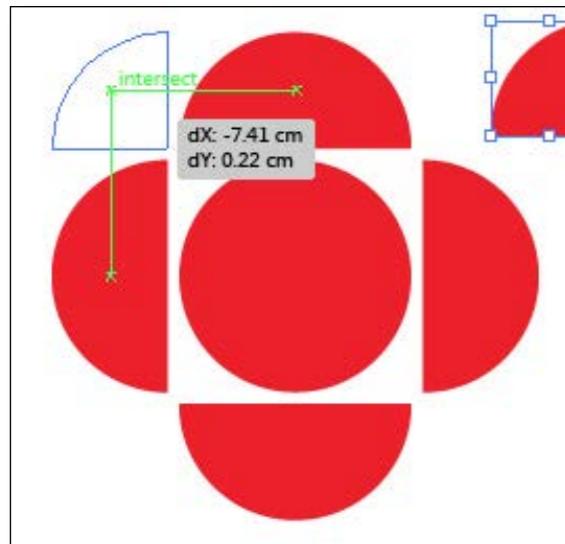
1. نرسم دائرة بأداة الـ Ellipse tool
2. نرسم خططاً طولياً باستخدام أداة الـ Line segment tool في منتصف الدائرة.
3. من الـ Pathfinder panel نختار Divide الأمر
4. نقف كليك يمين و نختار الأمر Ungroup لفك ارتباط نصفي الدائرة.



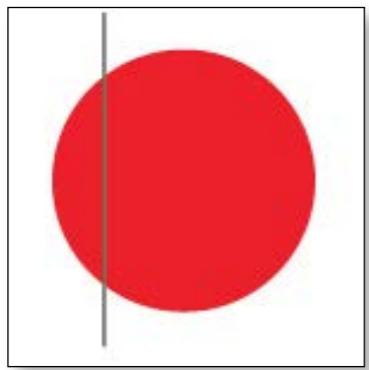
تطبيق عملي :



في هذا التطبيق سنشرح كيفية إعادة رسم هذا اللوogo مرة اخرى علي برنامج البلاستريتور



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



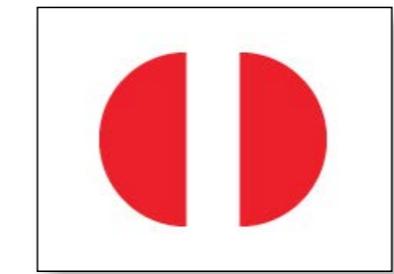
12. نأخذ نسخة من الدائرة لعمل الجزء المتبقى



13. نضع هذه الاجزاء في مكانها ..

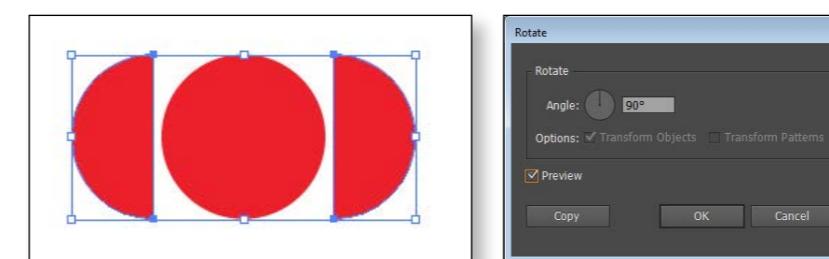


14. نحصل علي الشكل النهائي



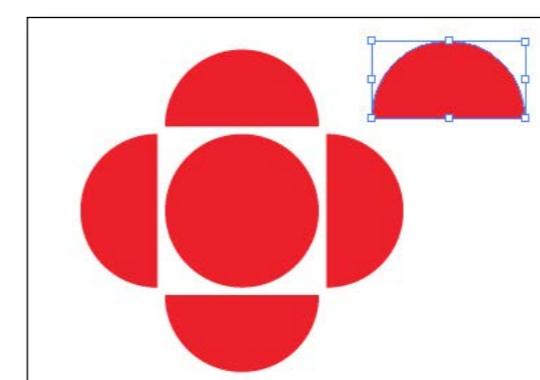
6. نقسم الدائرة التي نسخناها الي نصفين بإحدى الطريقتين التي تم شرحها سابقاً وليكن طريقة الا Divide

7. وبالتالي يكون لدينا الشكل التالي ..



8. نحدد باداة السهم الأسود نصف في الدائرة لعمل دوران لها بزاوية 90 درجة ونختار Copy

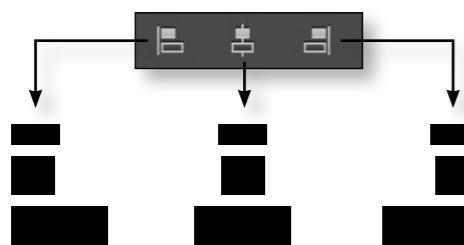
9. نحصل علي الشكل التالي ..



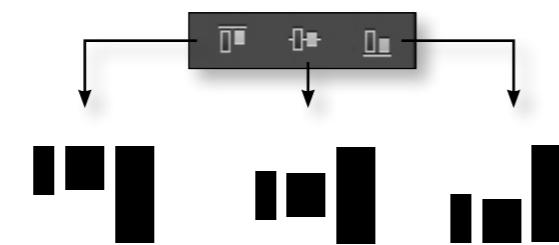
10. ننسخ أي نصف دائرة لعمل ربع دائرة



المحاذاة بشكل رأسى



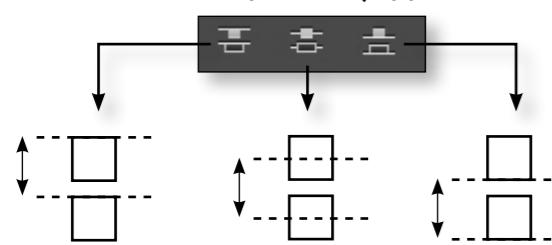
المحاذاة بشكل أفقى



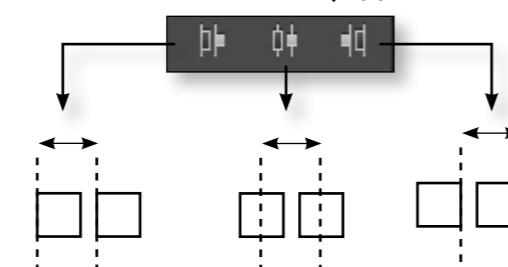
Distribution

يستخدم هذا الامر لمساواة المسافات بين العناصر

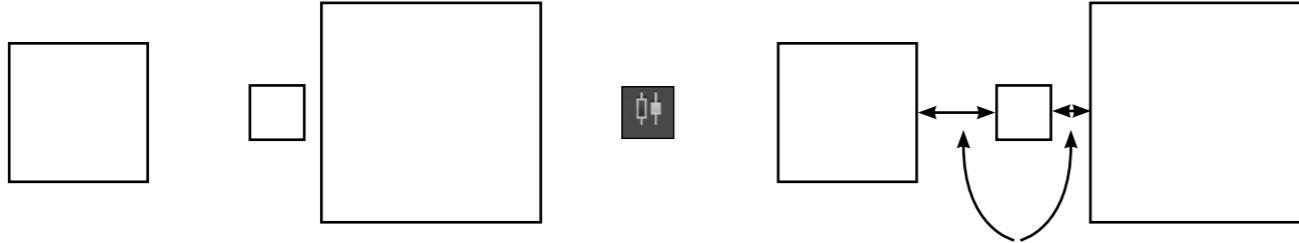
التوزيع بشكل رأسى



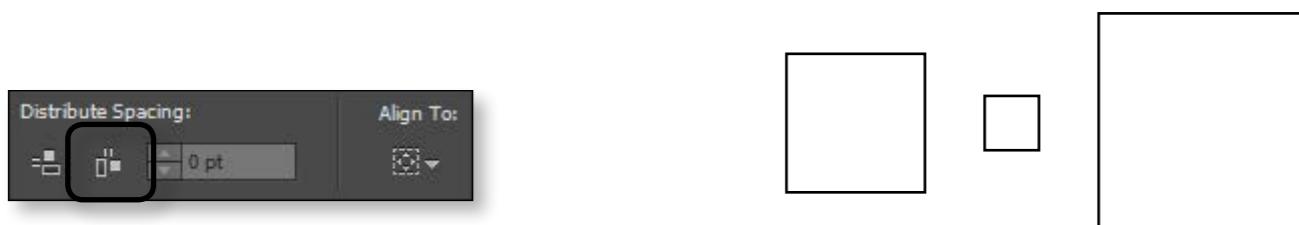
التوزيع بشكل أفقى



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



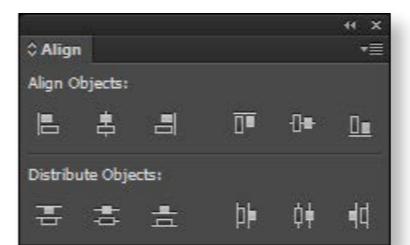
بعد تنفيذ أمر التوزيع نلاحظ عدم تساوي المسافات بين المربعات.

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

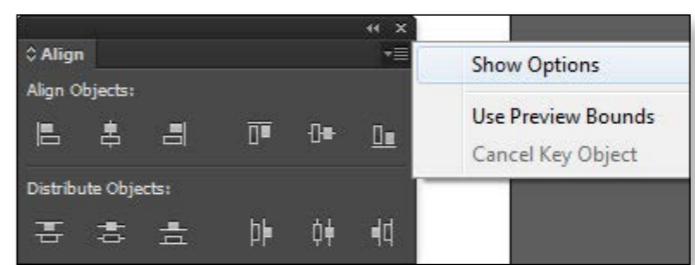
Align & Distribution

المحاذاة و التوزيع

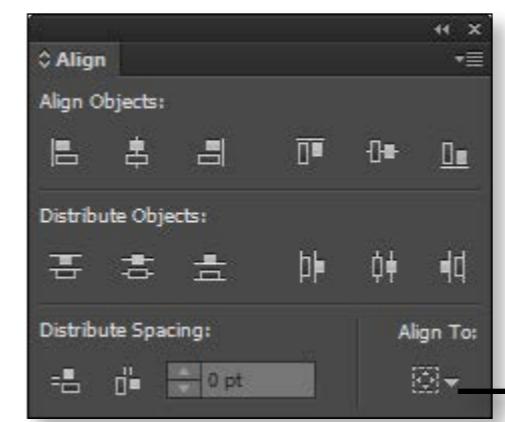
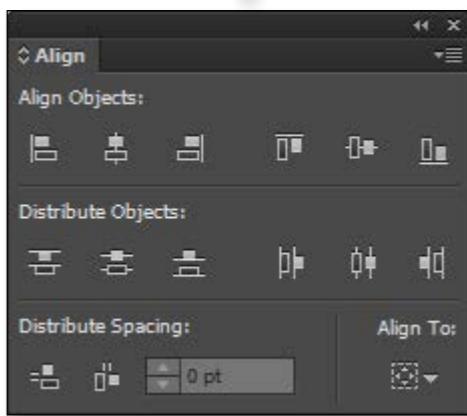
المحاذاة



تستخدم المحذاة لتنسيق عناصر التصميم مع بعضها و كل ما يخص المحذاة و التوزيع موجود في Align panel الموجود في قائمة Window.



اظهار كل اعدادات المحذاة و التوزيع Align panel في الـ الموجودة في القائمة الفرعية و اختيار الامر نذهب الي القائمة الفرعية و اختيار الامر كما هو موضح بالصورة فتظهر لنا الـ Panel بهذا الشكل .



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

Art board

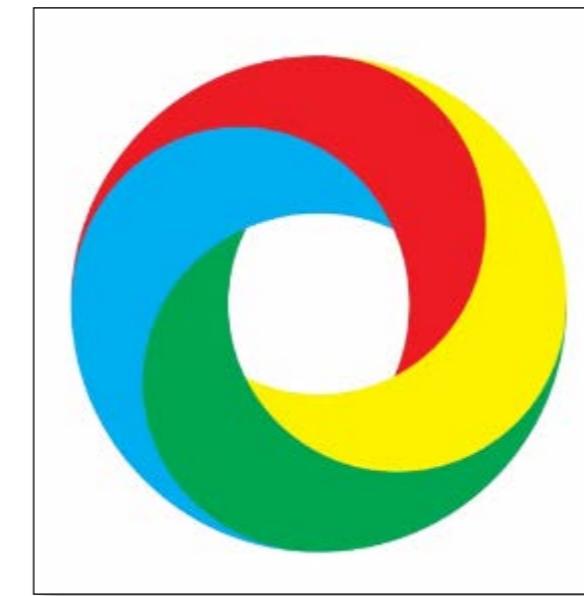
محاذاة للعناصر مع بعضها

محاذاة للعناصر مع Artboard

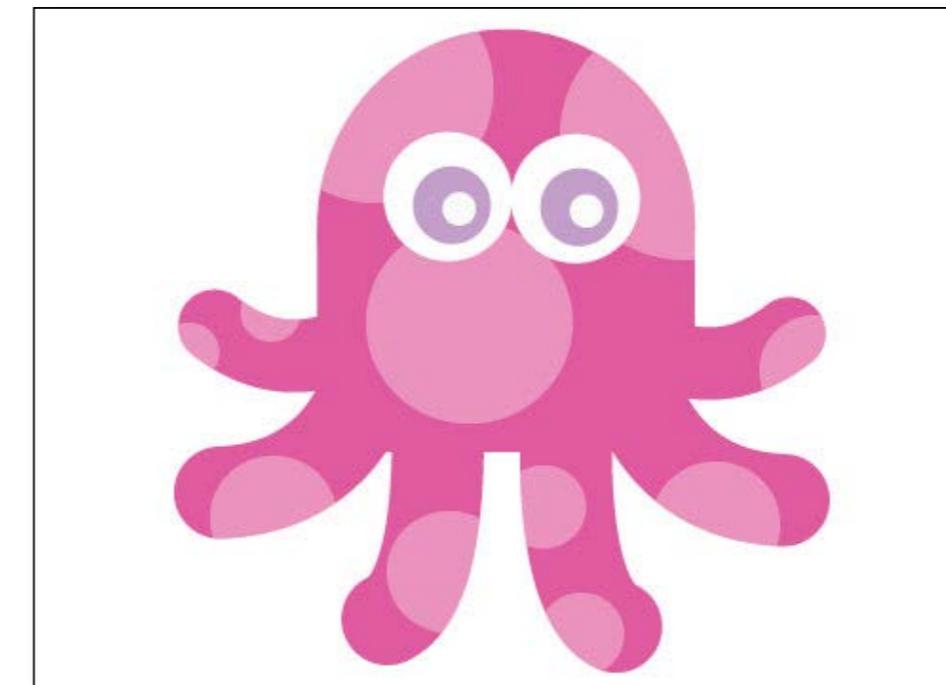
المحاضرة الرابعة

أهداف المحاضرة

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



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

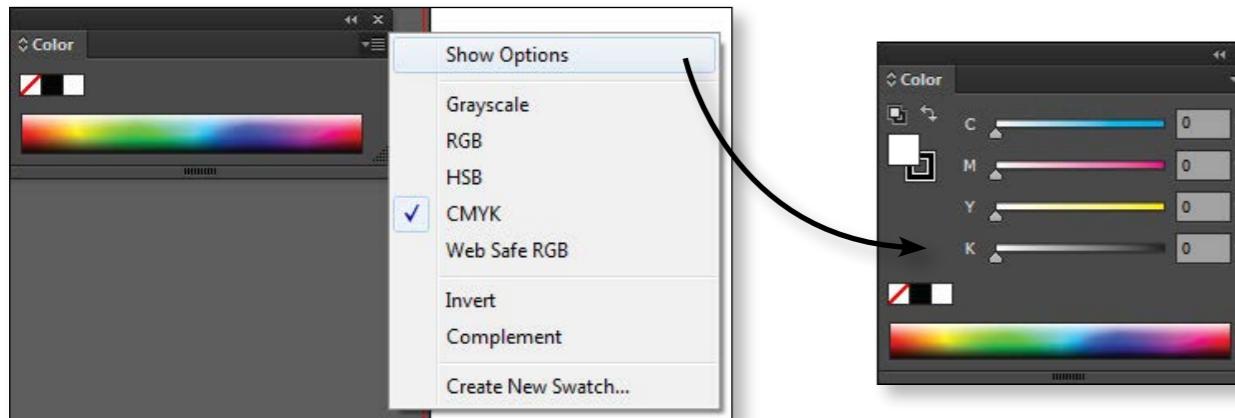


1. لون مصمت Solide color

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

Color Panel

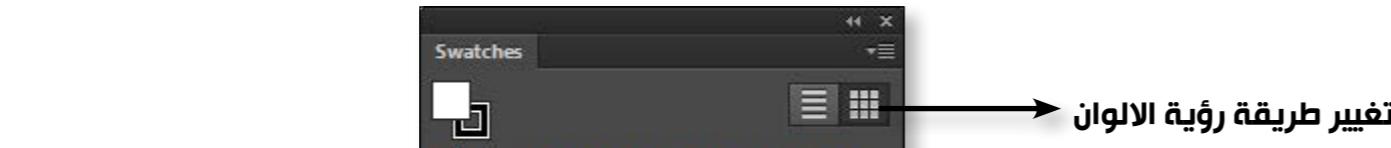
من قائمة Color Window نختار Show Options
لاظهار طريقة التلوين نختار من القائمة الفرعية



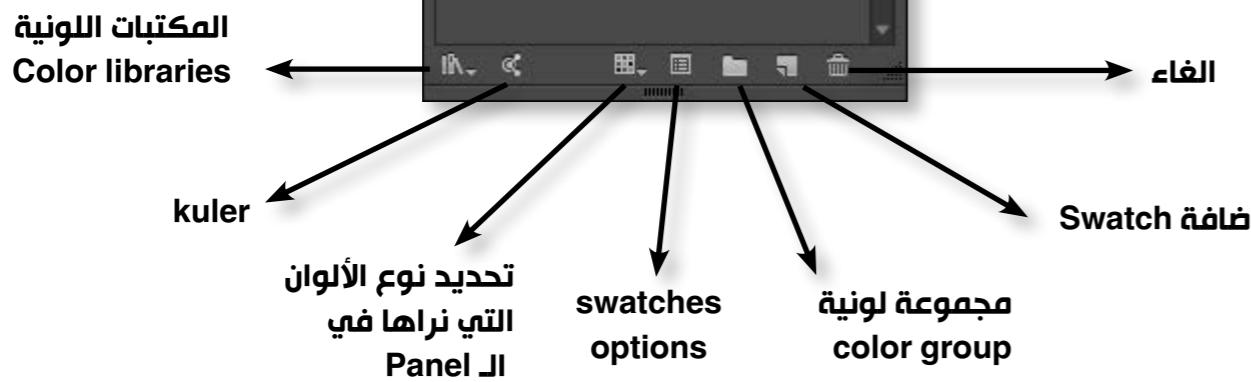
و منها نستطيع اختيار اللون الذي نريده

Swatches Panel

من قائمة Window نختار Swatches



تغيير طريقة رؤية الالوان



التعامل مع الألوان

قبل البدء في شرح كيفية التعامل مع الألوان في برنامج البلاستيكي يجب أن نعرف أن لدينا طرقتان لتكوين الألوان و هما الأكثر أهمية و استخداماً في عالم الجرافيكس .

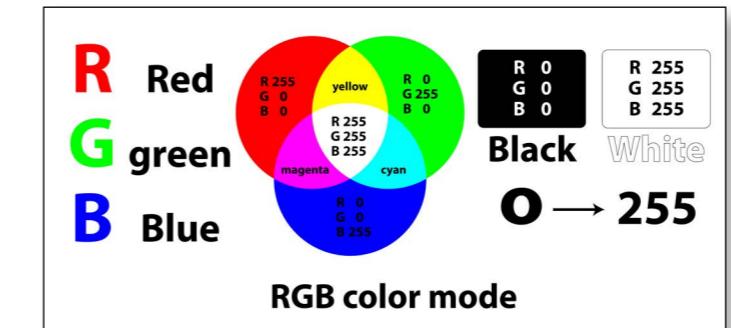
طريقة RGB

هي طريقة تكوين ألوان الضوء

Aحمر R = red

أخضر G = green

أزرق B = blue



معني أننا إذا أردنا التعامل مع تصميم سيظهر على شاشة كمبيوتر أو موبايل

نستخدم طريق الـ RGB

طريقة CMYK

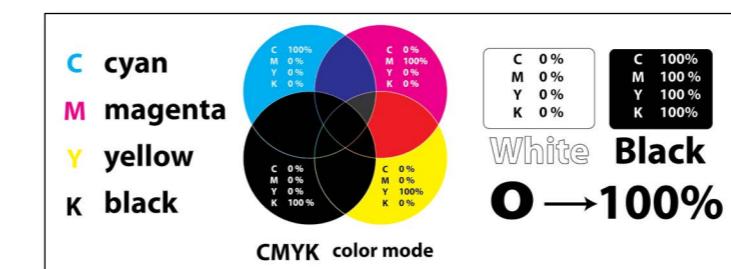
هي طريقة تكوين ألوان أبحار الطباعة

C سماوي = cyan

M قرمزي = magenta

Y أصفر = yellow

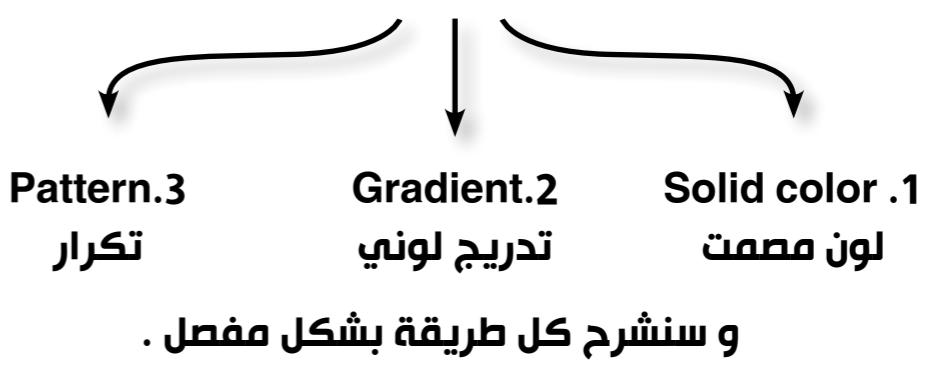
K أسود = black



معني أننا إذا أردنا التعامل مع تصميم سترن طباعته فإننا نستخدم طريقة CMYK

مقدمة لابد منها

نستطيع اختيار و تحديد اللون في برنامج البلاستيكي بعدة طرق لكننا سنجمل طرق التلوين في البرنامج في 3 طرق

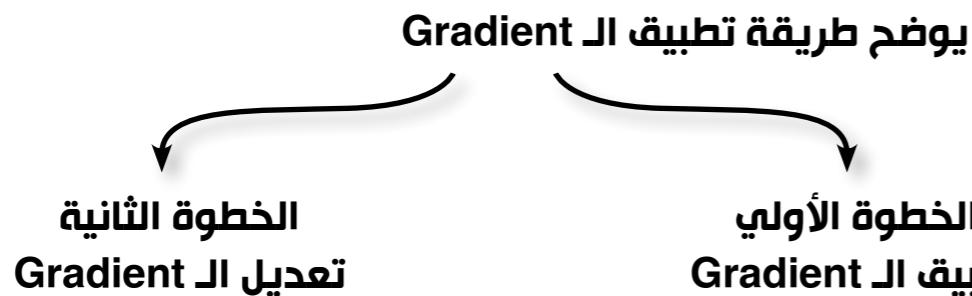


و سنشرح كل طريقة بشكل مفصل .

2. تدريج لوني Gradient

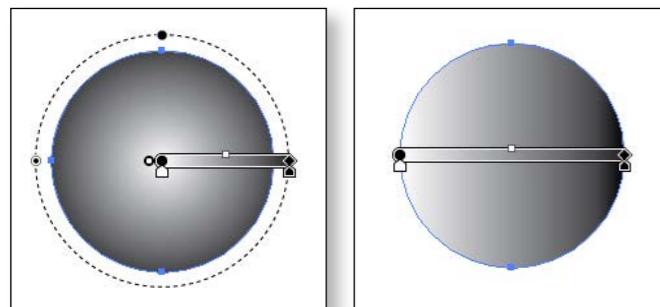
كلمة Gradient معناها تدريج لوني و يتم تطبيق الـ Stroke سواءً على الـ Fill أو الـ

هذا التخطيط يوضح طريقة تطبيق الـ

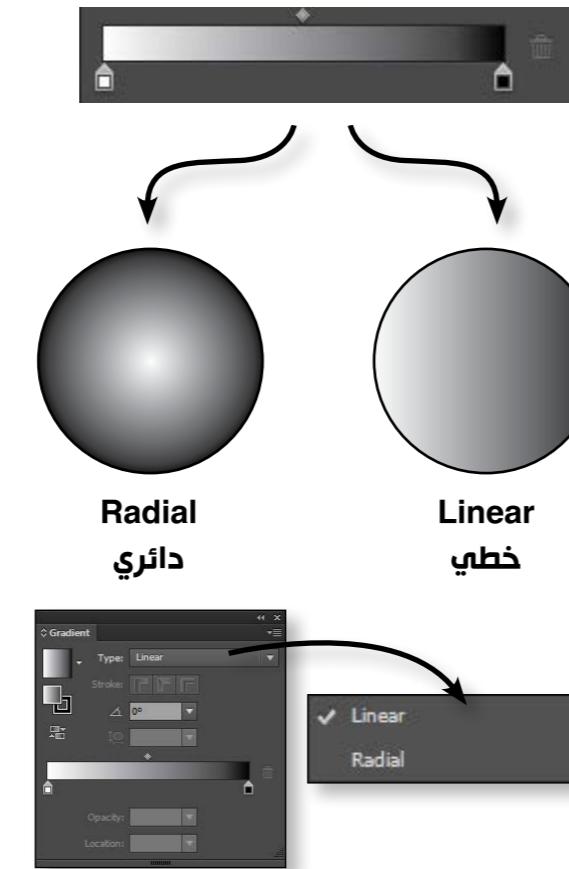


ملحوظة هامة جداً :
أداة الـ Gradient لا تقوم بتطبيق
الـ Gradient كما هو الحال في
الفتوشوب و إنما مهمتها التعديل
علي شكل مطبق عليه Gradient بالفعل

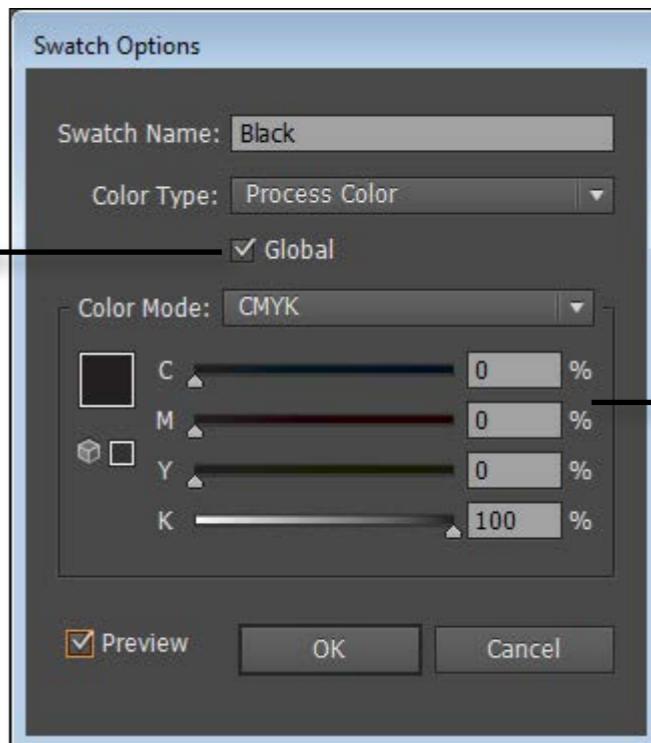
عند اختيار أداة الـ Gradient
سيظهر لنا شريط
تعديل الـ Gradient



تكبير أو تصغير أو دوران تحريك الـ Gradient



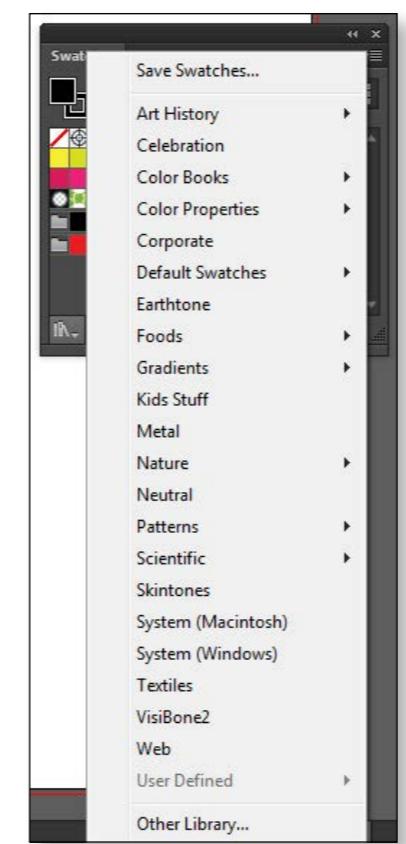
يمكننا تعديل الـ Swatch من الـ Swatches options او التي نظيرها عندما نضغط دبل كليك على أي Swatch panel الموجود في أسفل الـ الموجودة



القيم اللونية
Swatch للـ

إذا قمنا بالتعديل على
أي Swatch سيظهر هذا
التعديل في كل الأشكال
المستخدم فيها هذا
الـ Swatch

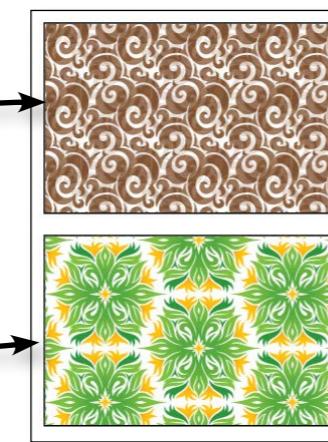
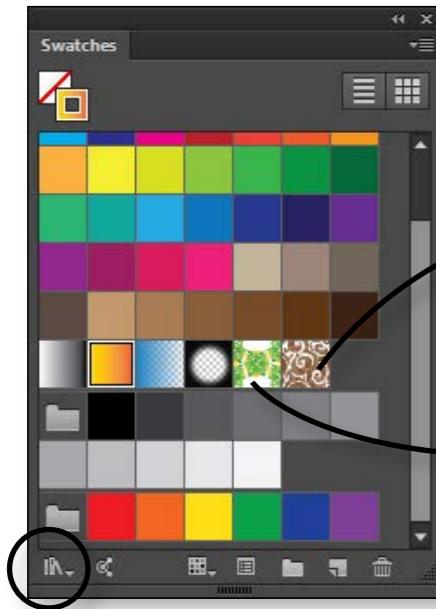
يوجد اختيار هام جداً في الـ Libraries البرنامج
و تظهر هذه المكتبات عندما نضغط على أيقونة
الـ Swatches الموجودة أسفل الـ



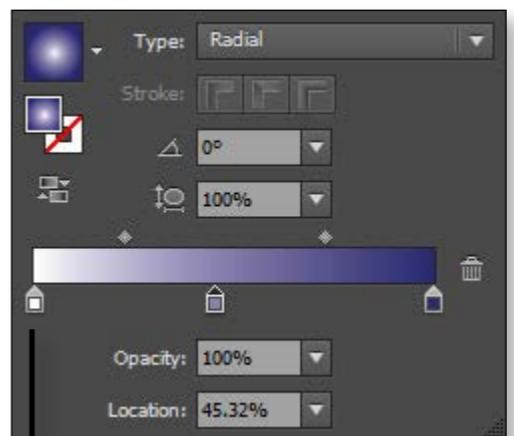
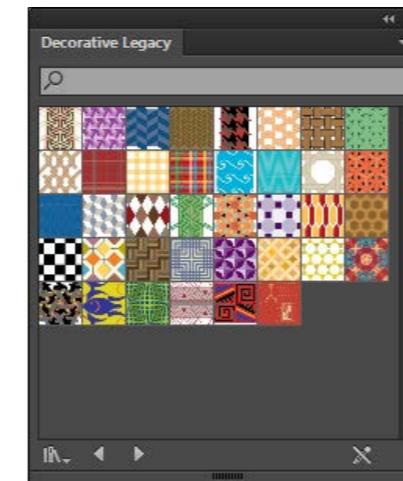
يساهم لنا العديد من
المجموعات اللونية
يمكننا التقليب بين هذه
المجموعات بالسهولة
المشار إليها في الصورة

Pattern 3.

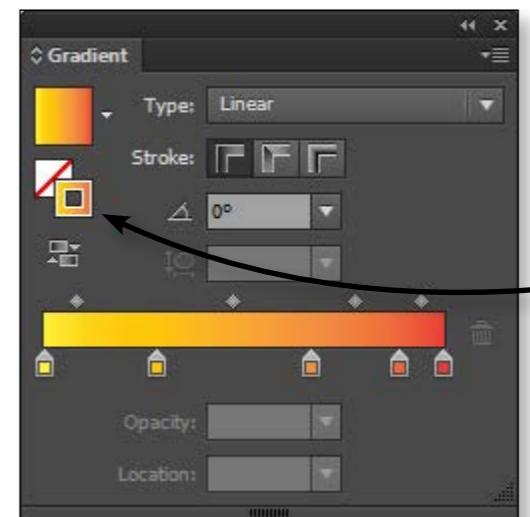
الـ Pattern هو شكل أو كلمة تستخدم كتكرار لملئ شكل معين به و يوجد في الـ Swatches Panel نموذجين من الـ Pattern



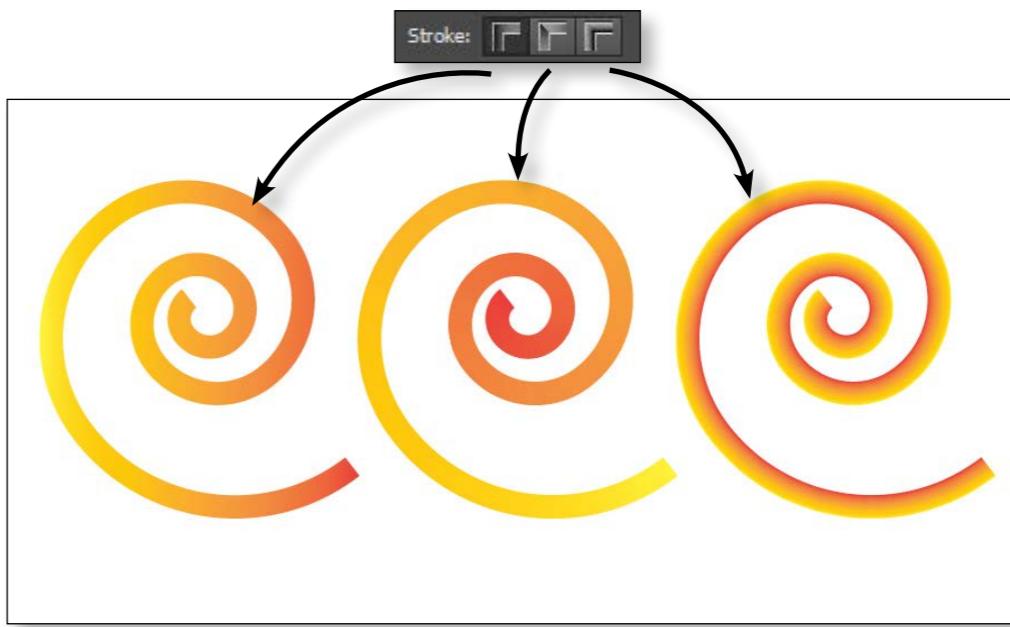
كما توجد في المكتبة مجموعات Pattern موجودة مع البرنامج .



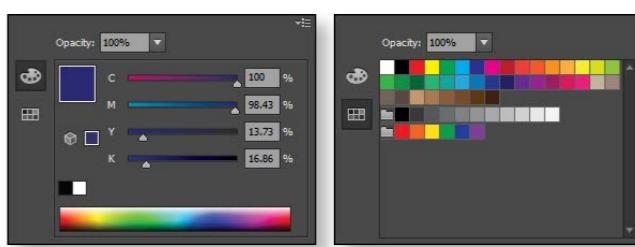
Color stop



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

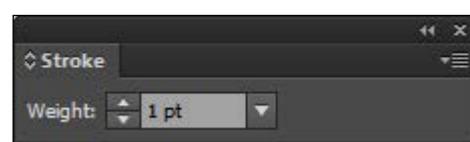


تعديل الـ Gradient
اذا ضغطنا دبل كليك على الـ Color stop سيظهر لنا اما الـ Color panel او الـ Swatches panel و نختار منها اللون المناسب

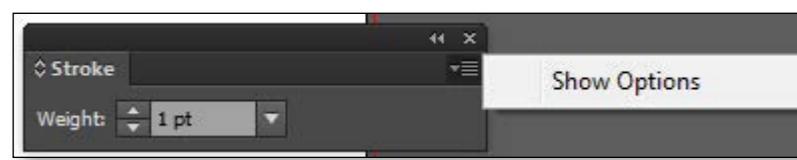


تطبيق الـ Gradient على الـ Stroke
يمكننا تطبيق الـ Gradient على Stroke لكن علينا أن نتأكد من أننا قمنا بتنشيط الـ Stroke كما هو مشار اليه في الصورة

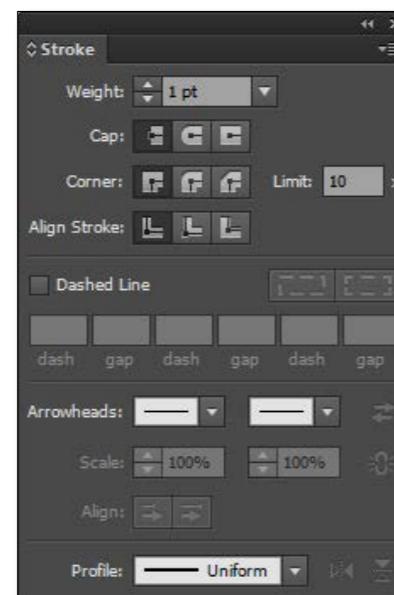
Stroke



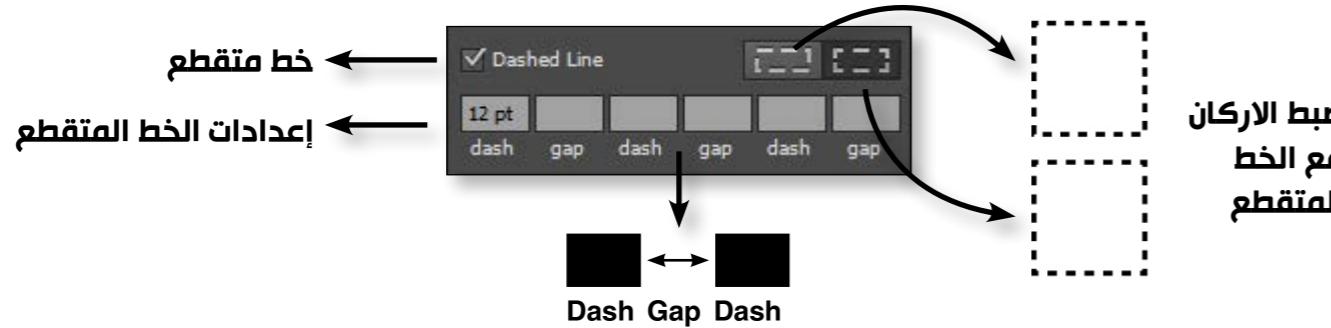
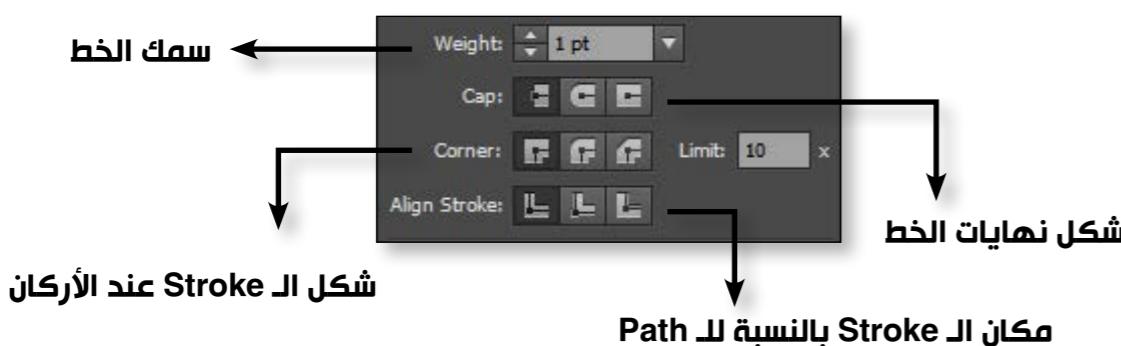
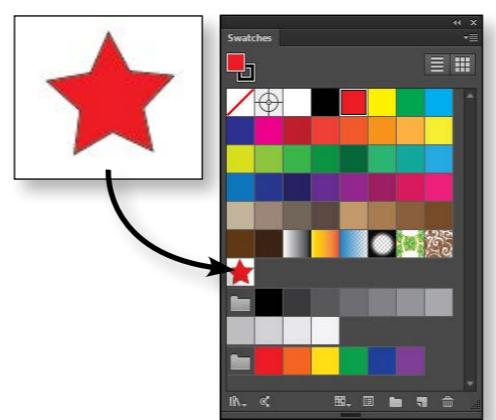
كل ما يخص الـ **Stroke** موجود في الـ **Stroke Panel**



لاظهار كل الاعدادات
نختار من القائمة الفرعية
Show Options

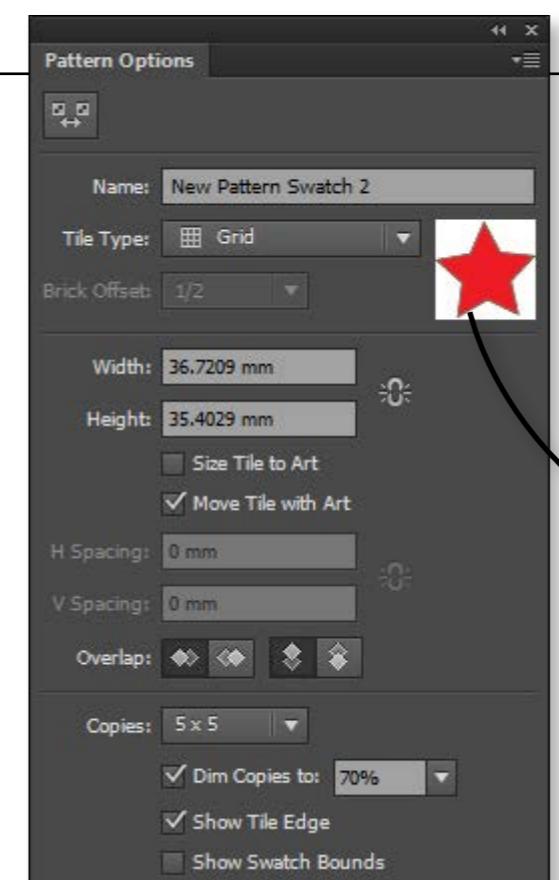


بهذا تظهر لنا كل الاعدادات

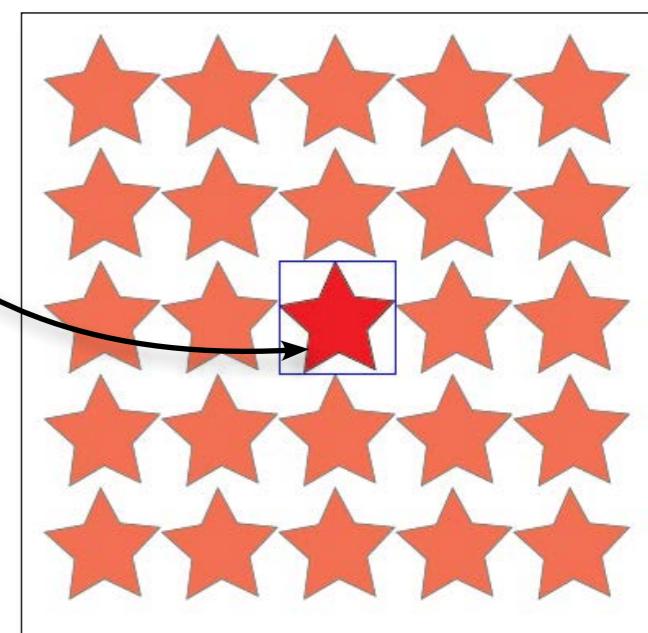
كيفية عمل الـ **Pattern**

1. نرسم أي شكل و نحدده باداة السهم الأسود

2. نسحب شكل النجمة الى الـ **Pattern** لتحويل هذا الشكل الى **Pattern**
أو ذهب الى قائمة **Object > Pattern > make**

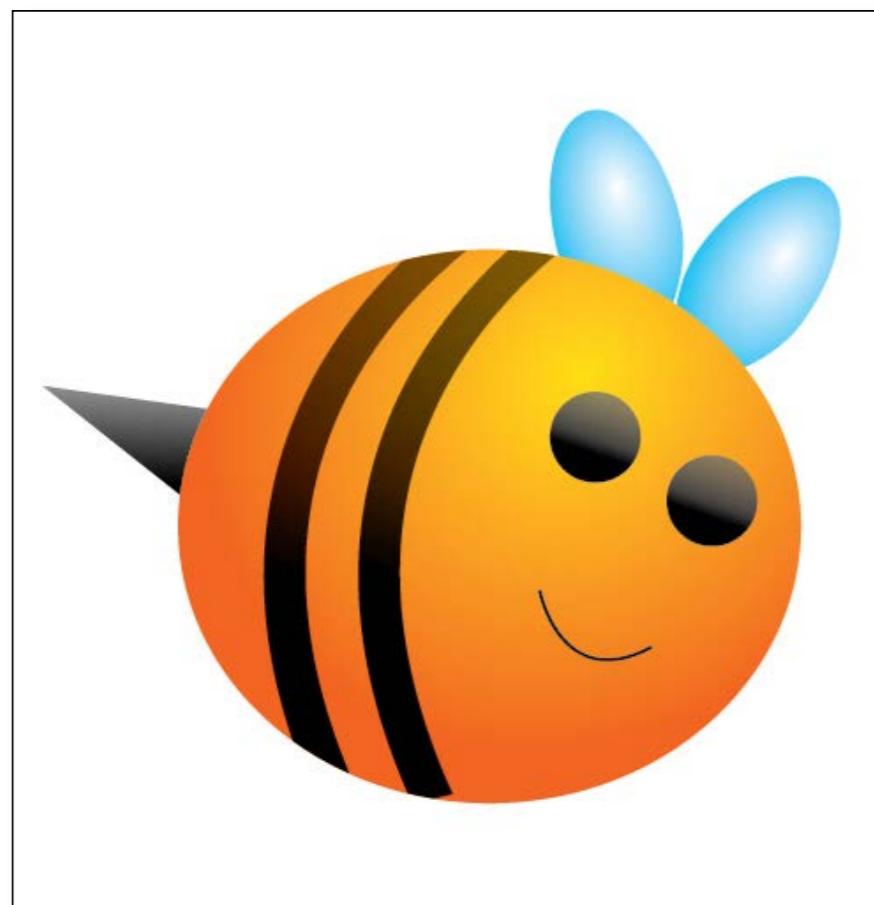
تعديل الـ **Pattern**

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

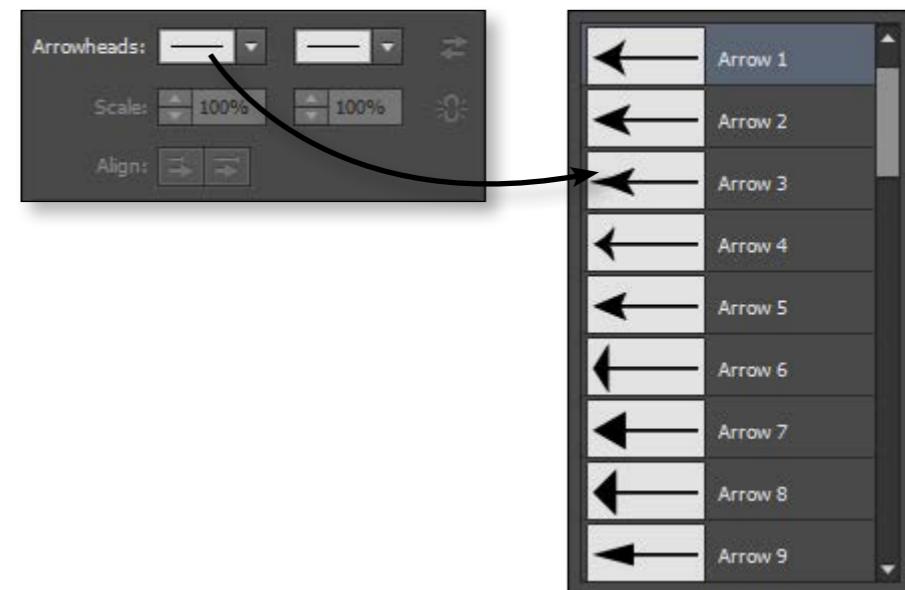


| تابع مع المحاضر كيفية التعامل مع الـ **Pattern options** |

تطبيقات يتم تنفيذها



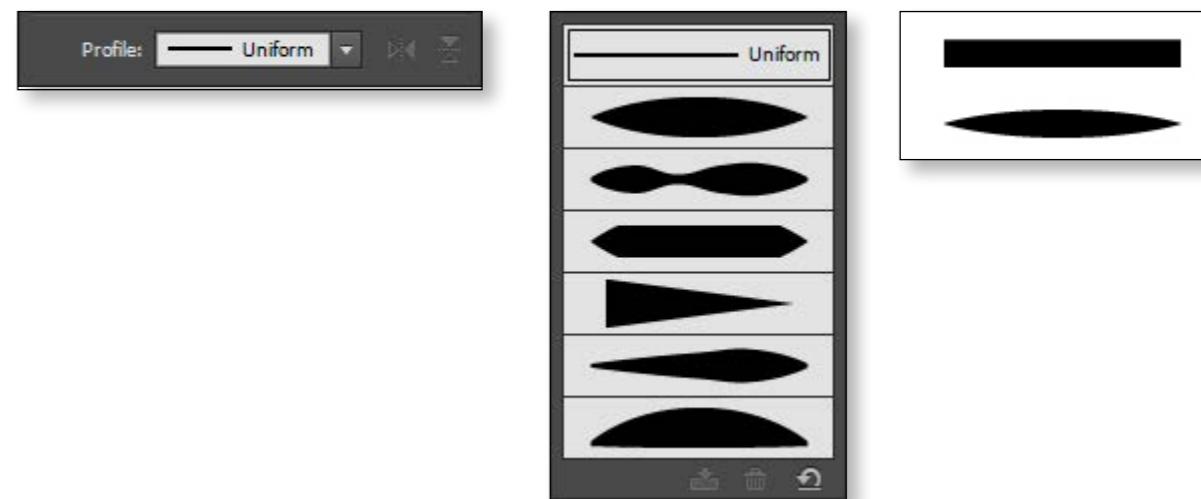
المحاضرة الرابعة



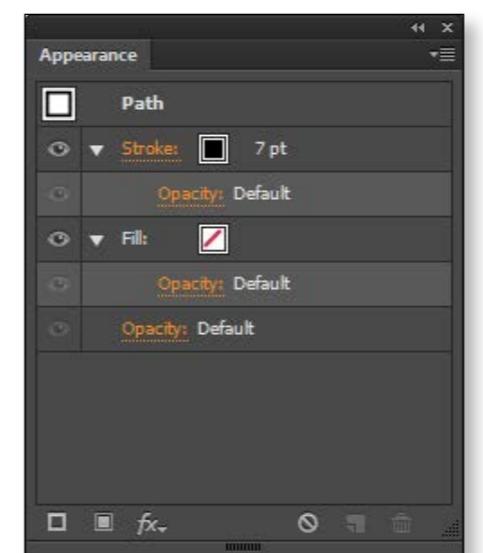
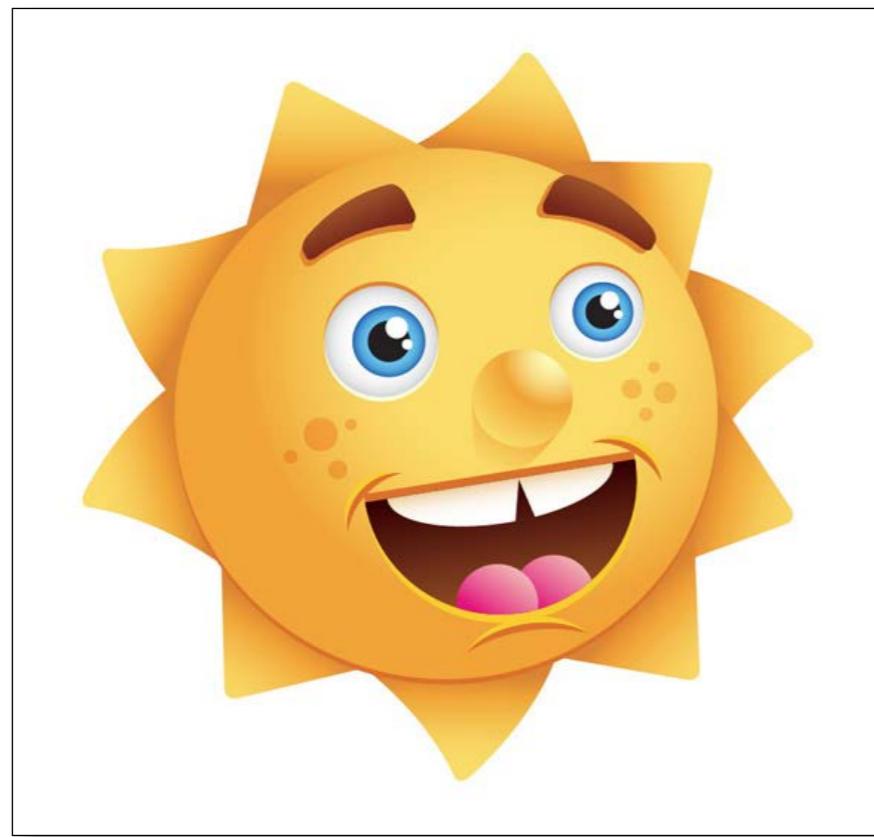
يمكنا اضافة
رؤوس اسهم الي
نهائيات الخطوط
كما هو موضح
بالصورة

58

كما يمكننا التحكم في شكل الـ Stroke من خلال الـ



Appearance Panel



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

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

Windwo

المحاضرة الخامسة

أهداف المحاضرة

- أداة الـ Pen tool
- تعريف الـ Pen tool
- ما هو 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

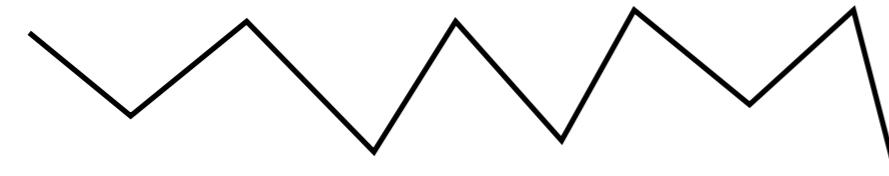
طريقة استخدام الـ Pen tool

هناك قاعدتان في استخدام الـ pen tool لرسم الـ Path

63

القاعدة الأولى

كلิก + خط مستقيم straight line + نقطة حادة Corner anchor point

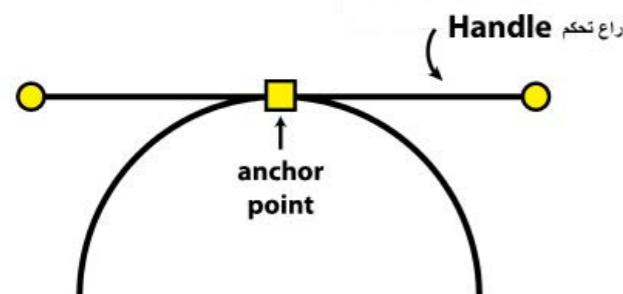


القاعدة الثانية

كلิก و أسحب + خط منحني Curved line + نقطة ناعمة Smooth anchor point



تكوين الـ Path



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



كلما زاد طول الـ Path زاد انحناء الـ Handle

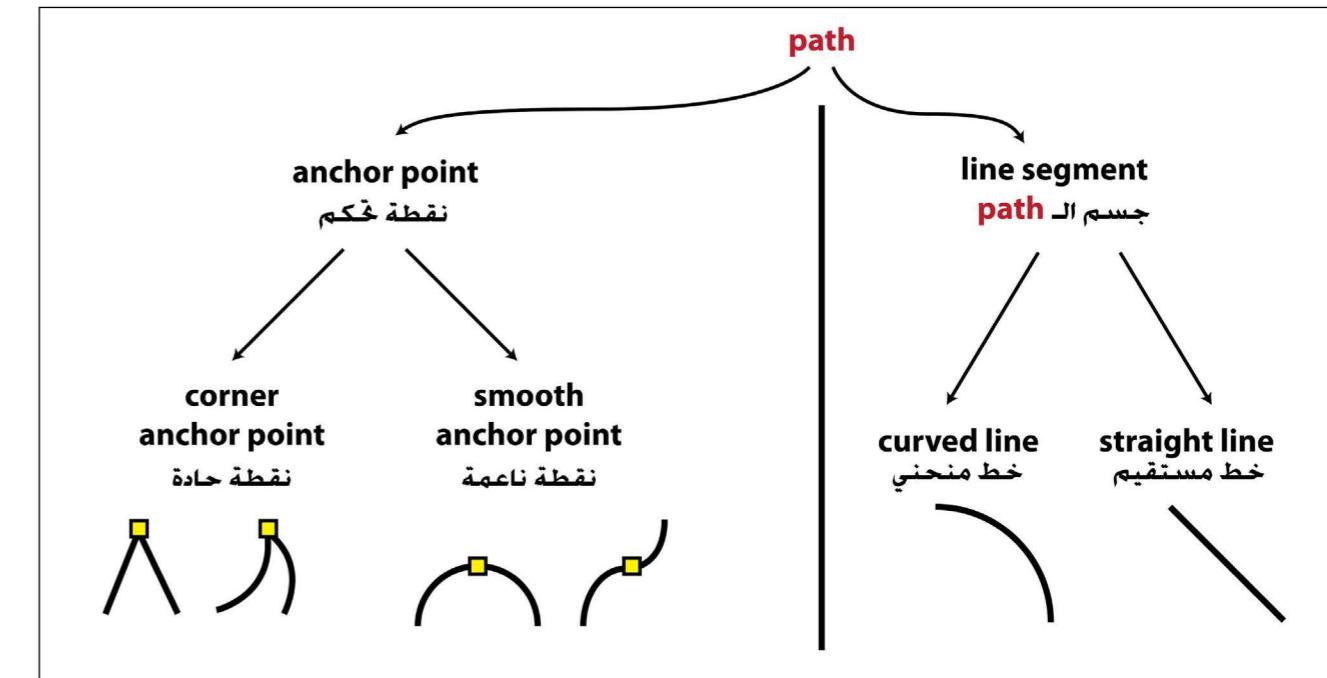
Pentool

تعريف الـ Pen tool

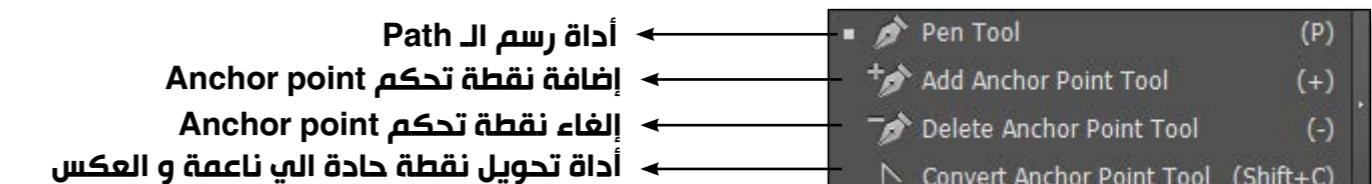
الـ Path هي أداة رسم الـ

ما هو الـ Path ؟

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



الـ Path و أدواتها ..



بعجرد استخدام أداة الـ Pen tool في الرسم تتحول الـ Control panel إلى هذا الشكل و التي تساعدننا 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 إلى أشكال
Object > path > outline stroke
حتى نستطيع التلوين بأداة
الـ Shape builder tool

يجب أن نراعي عند العمل بأداة الـ Pen tool كيفية التحويل
 بين الـ Corner Anchor point و الـ Smooth anchor
 pen tool + Alt → Convert Anchor Point Tool (Shift+C)

تابع مع المحاضر بشكل مفصل كيفية استخدام الـ Pen tool

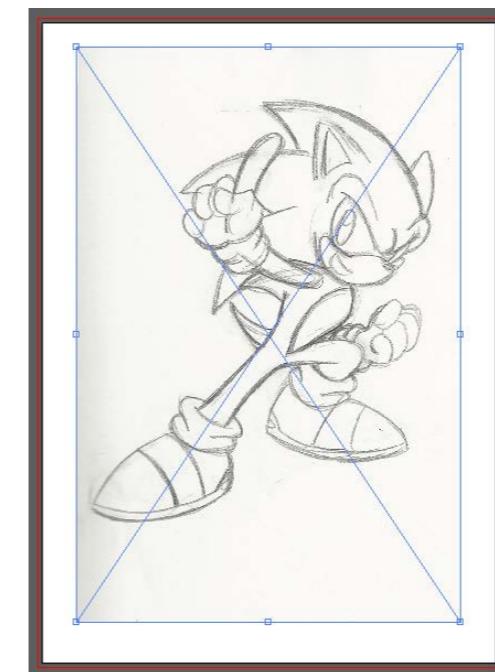


صورة Kitty موجودة في
ملفات عمل المحاضرة الخامسة

تطبيقات يتم تنفيذها

تطبيق عملي

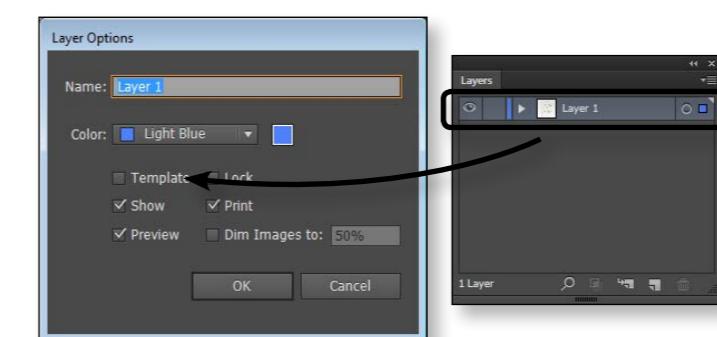
في هذا التطبيق سنعيد رسم صورة Sonic و المرسومة بالقلم الرصاص .



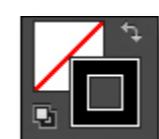
الخطوات :

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

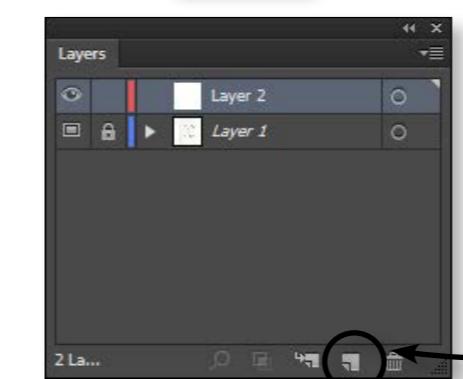
3. من الـ Layer panel نحول الصورة إلى Template وهو لا يزال مقفل حتى لا يتحرك أثناء الرسم و الصورة التي بداخله ستكون بـ Opacity 50%.



4. لتحويل الایر الي Template نضغط دبل كليك على الایر المشار اليه في Template و ننشط الاختيار



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

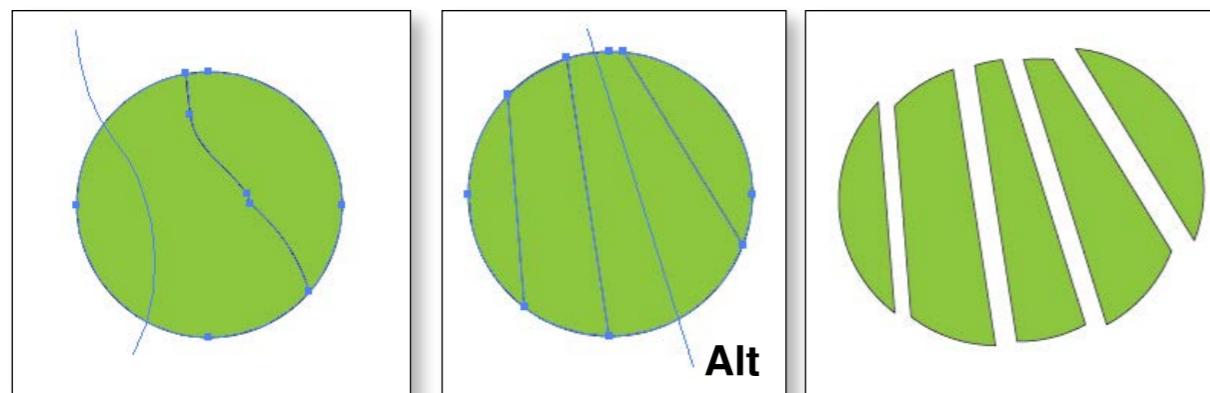


6. نفتح لایر جديد للرسم فيه حتى نفصل ما نرسمه عن الصورة الأصلية.

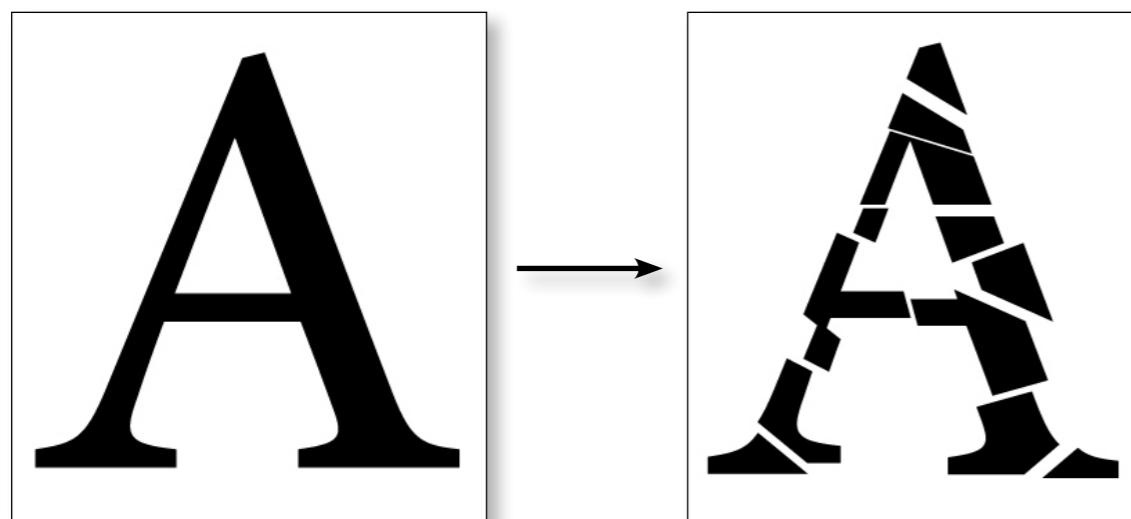
Knife too



تستخدم هذه الاداة في تقسيم الشكل الى قطاعات وهي في الاساس تقطع الشكل على هيئة خطوط منحنية و يمكننا التقاطع على هيئة خطوط مستقيمة مع الضغط على Alt



**يمكننا ايضا استخدام هذه الادوات مع النصوص
بشرط تحويل النص الى شكل
كليك يمكن على الكتابة و نختار الامر Create outlines**

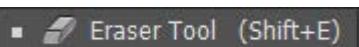


للتجميع كل جزء تم تقطيعه نختار أداة السهم الاسود و نفك الـ Group او الـ Ungroup كلิก يمين < ثم نحرك كل جزء على حدا.

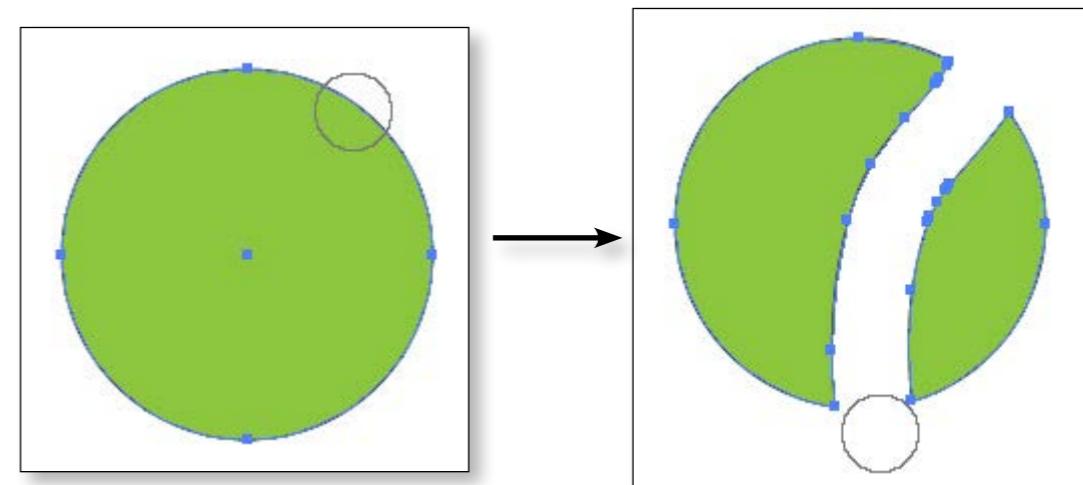
المحاضرة الخامسة

أدوات التقاطع

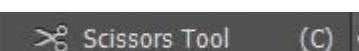
Eraser tool



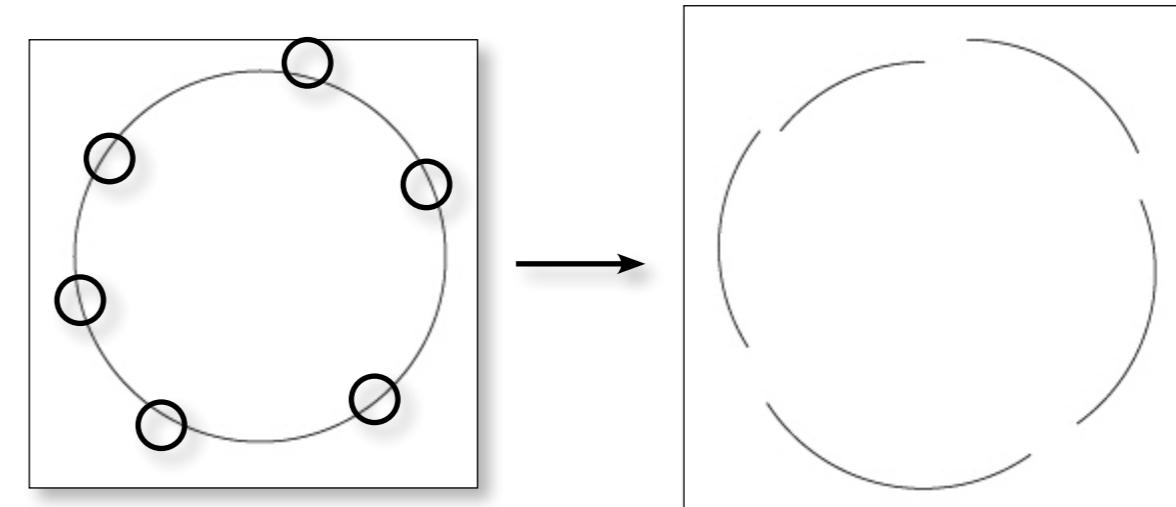
تستخدم هذه الأداة لقطع الأشكال
ويمكن التحكم في مقاس الأداة باستخدام اختصار لوحة المفاتيح
(د) لتكبير حجم الأداة و (ج) لتصغير حجم الأداة



Scissors tool



تستخدم هذة الأداة لتقسيم الـ Path الى أجزاء فيمحدد ان نضغط كليك فى اي مكان على الـ path فاننا نقطع من هذة النقطة.

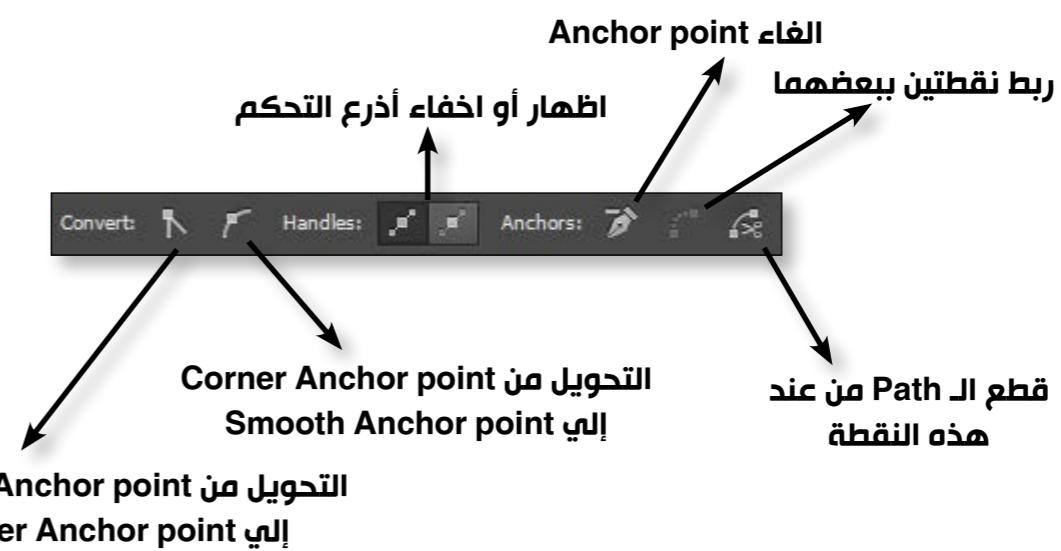


عند استخدام الـ **Pen tool** أو تحديد نقطة **Anchor point**
فإن شكل الـ **Path** يغير للشكل الذي نراه ليتيح لنا امكانية أكبر للتحكم
في الـ **Path**

المحاضرة السادسة

أهداف المحاضرة

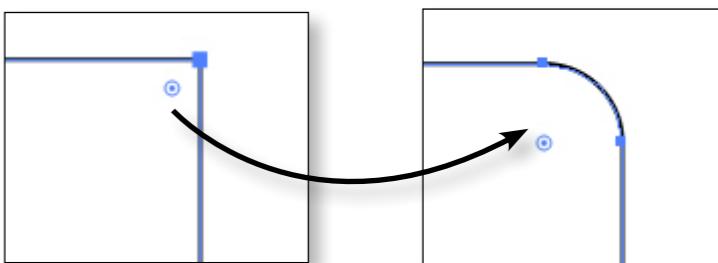
- Type tool •
- Area Type tool •
- Type on path tool •
- Touch Type tool •
- تحديد نوع الفونت المستخدم في الكتابة •
- Character Panel •
- Paragraph Panel •
- Clipping mask •
- تطبيقات يتم تنفيذها •



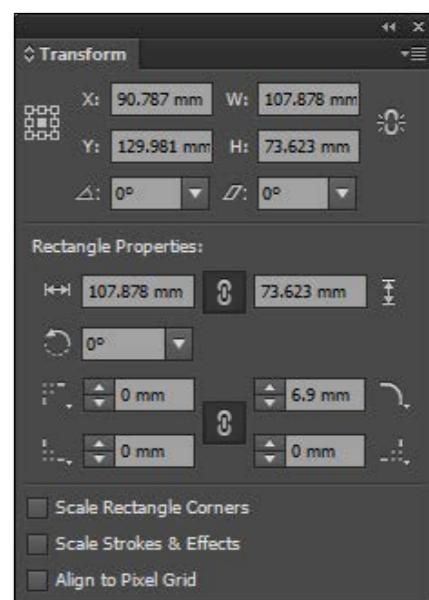
ملحوظة هامة جدا جدا
في الاصدار CC 2014

ملحوظة هامة جدا جدا
في الاصدار CC 2014

عند تحديد نقطة **Anchor point** بالسهم الابيض تظهر لنا هذه النقطة
و التي يمكننا التحكم في مدي استدارة هذه النقطة



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

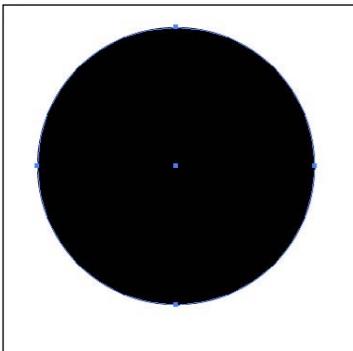


Area Type tool

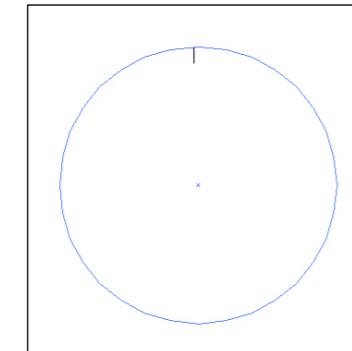
وظيفة هذه الأداة هي الكتابة داخل Path.
1. نختار أداة Ellipse tool و نرسم دائرة

2. نختار أداة Area Type tool

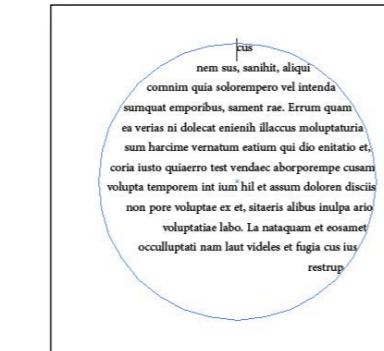
3. نضغط كليك على Path سنلاحظ ظهور علامة الكتابة داخل path
وبذلك ستكون أي كتابة داخل Path



1



2



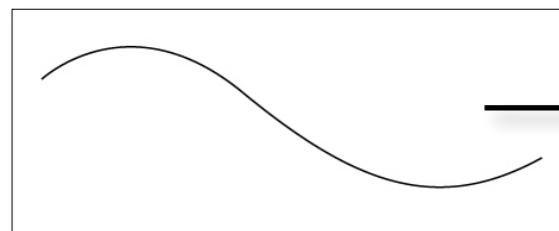
3

Type on path tool

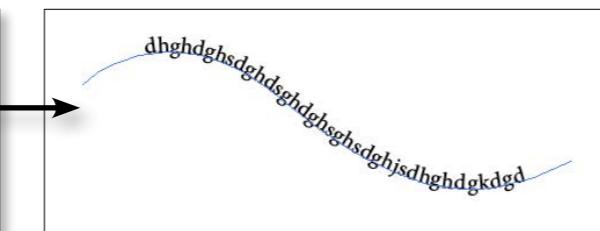
وظيفة هذه الأداة هي الكتابة على Path.
1. نختار أداة pen tool و نرسم خطًاً

2. نختار أداة Type on a path tool

3. نضغط كليك على Path سنلاحظ ظهور علامة الكتابة على path

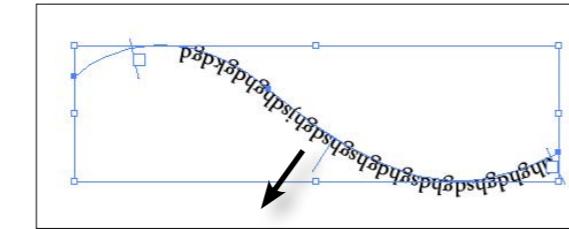
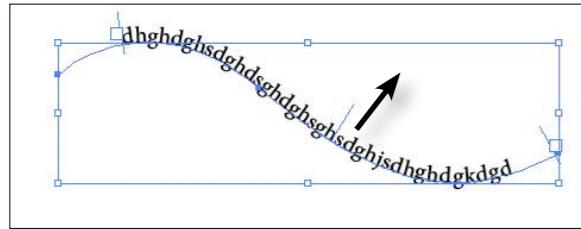


1



2

لتغيير اتجاه الكتابة على path نختار أداة السهم الاسود و نسحب
علامة ↗ لأعلى أو لأسفل كما هو موضح بالصورة.

**Type**

Type tool

T Type Tool

AreaType tool

Area Type Tool

Type on a path tool

Type on a Path Tool

Touch Type tool

Touch Type Tool

Type tool

و هي أداة الكتابة العاديّة.
يوجد طريقتان لادخال النص أو الـ Text

Paragraph Type

Type tool 1

نختار أداة Type tool

نضغط كليك و نسحب لعمل

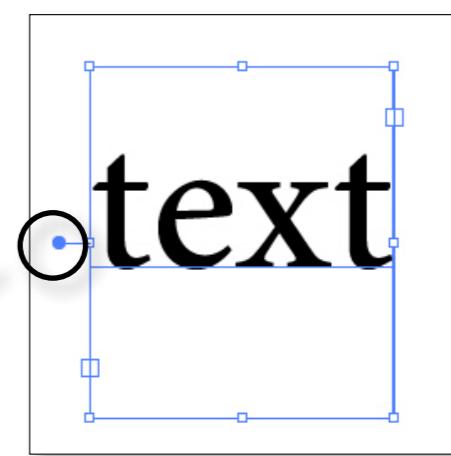
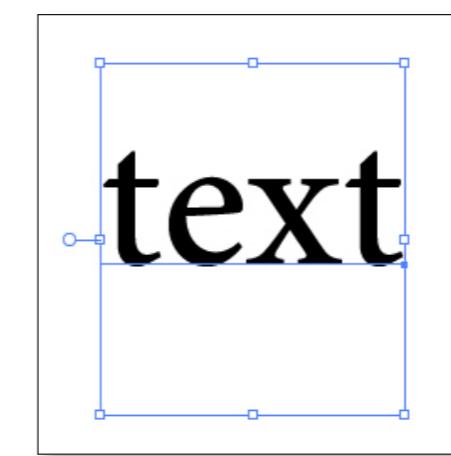
مساحة كتابة .

Point Type

Type tool 1

نختار أداة Type tool

نضغط كليك لبدء الكتابة .

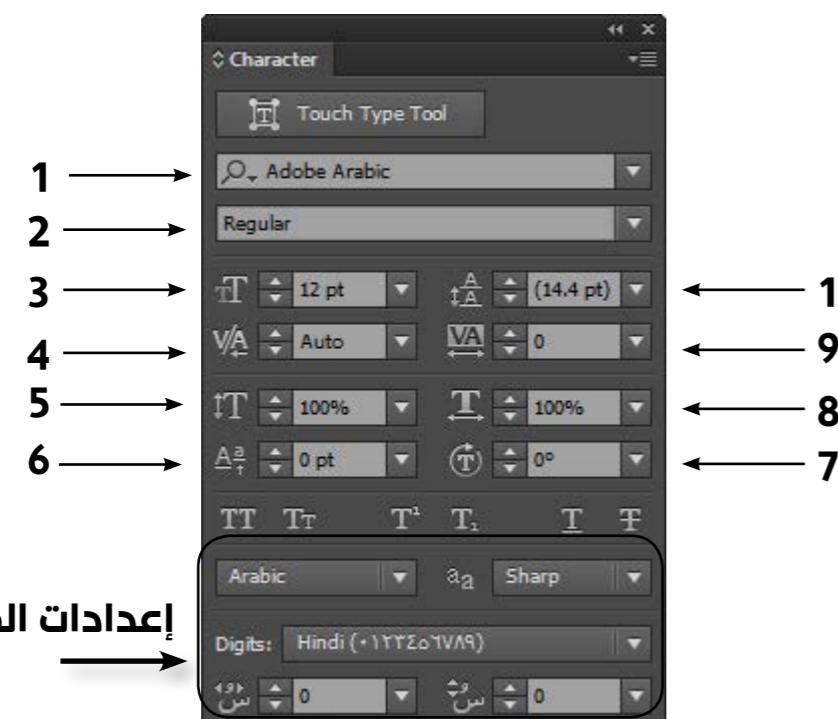


نضغط دبل كليك للتحويل بين Paragraph Type و Point Type

| نقاش مع المحاضر الفرق بين كلا النوعين في الكتابة.



Character Panel



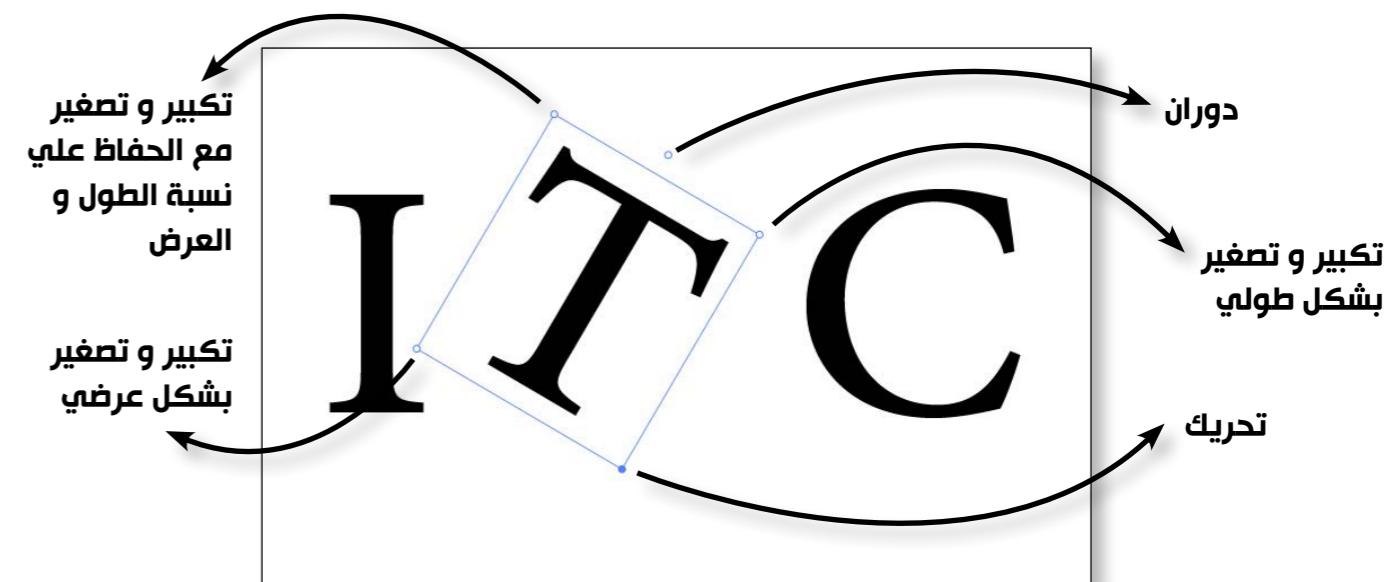
إعدادات الكتابة العربية

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

المحاضرة السادسة

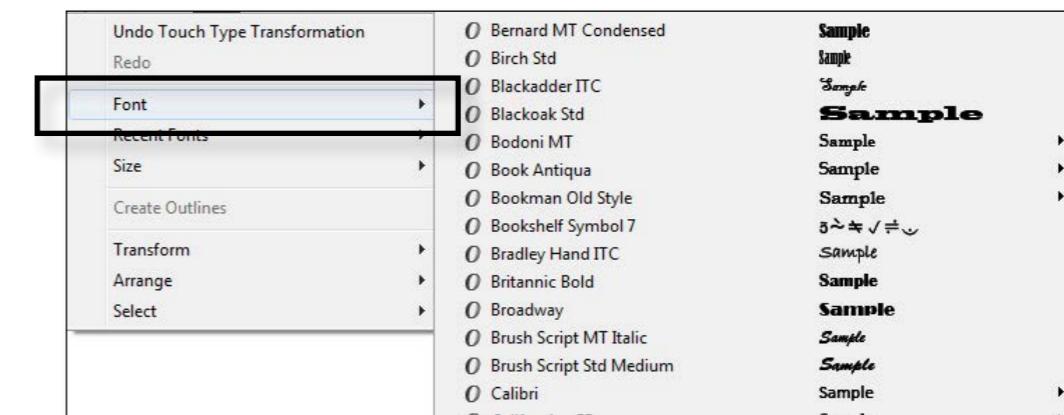
Touch Type tool

وظيفة هذه الأداة هي التعديل على حرف واحد في الكلمة بشكل منفصل بتحريكه لأعلى أو لأسفل أو دورانه أو تكبيره و تصغيره .



تحديد نوع الفونت المستخدم في الكتابة

من الملفت للنظر في برنامج الـبستريتور أننا عندما نكتب نصاً و نذهب إلى الـ Control panel لنختار نوع الفونت لأنـي شكل الفونت إنـما نـري اسم الفونـت فقط لا غير ... و لـ حل هذه المشـكلـة .. بعد الكـتابـة نـقـفـ كـلـيـكـ يـمـينـ عـلـيـ الـكتـابـةـ وـ نـخـتـارـ . Font

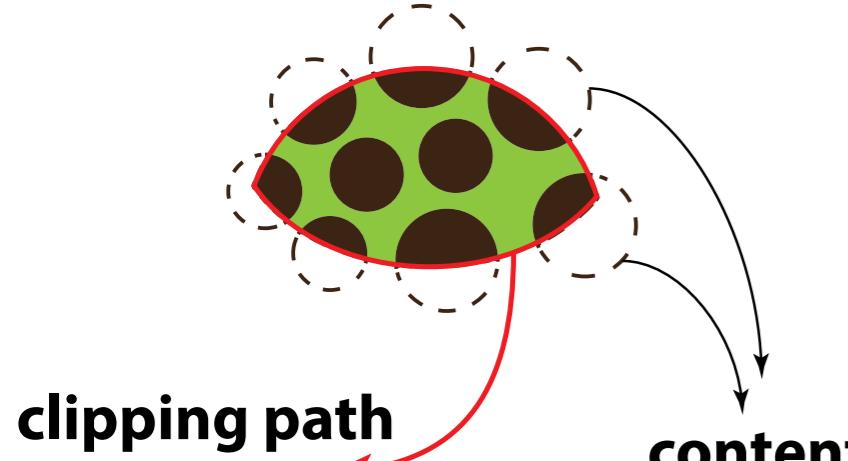


Clipping mask

معنى كلمة Clipping mask هو رسم شكل داخل شكل

75

تكوين الـ Clipping mask



Content
هي الأشكال التي بالداخل

Clipping Path
هو الشكل الخارجي

clipping path

content

كيفية عمل الـ Clipping mask

لدينا طريقتان لعمل الـ Clipping mask

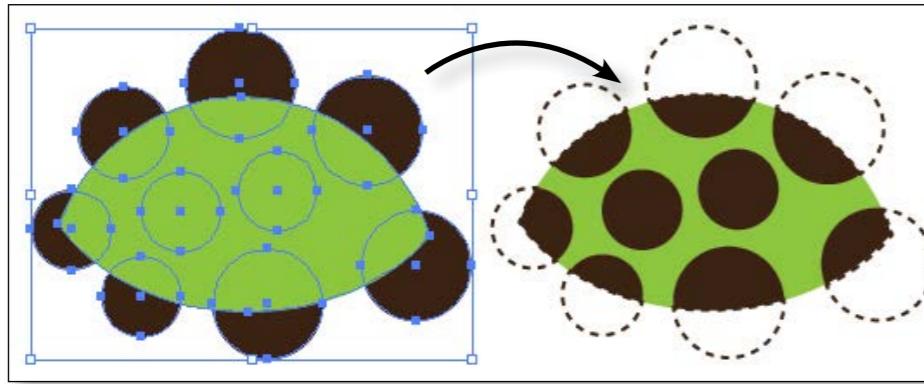
Object > Clipping mask > make

كليك يمين < Make clipping mask >

ملحوظة هامة جداً :

يجب مراعاة شرطين في غاية الأهمية قبل عمل الـ Clipping mask ..
أولاً : يجب تحديد كل الأشكال سواءً الـ Content أو الـ Clipping Path بادارة السهم الأسود.

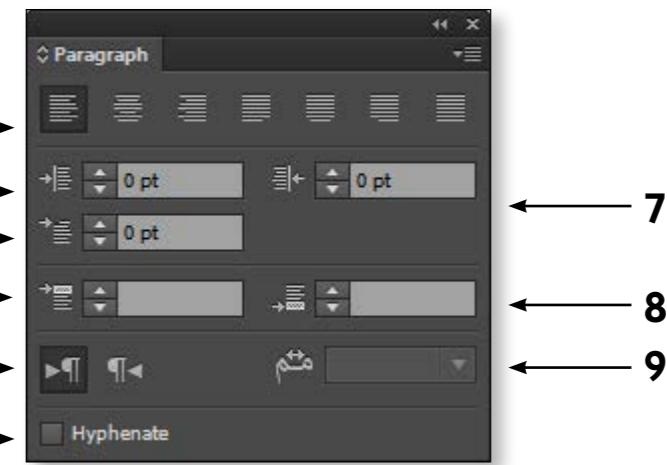
ثانياً : يجب ان يكون الـ Clipping Path هو أعلى شكل



Paragraph Panel

من خلال الـ نستطيع التحكم في كل تنسيرات الفقرات

74



الوظيفة	الامر	الرقم
تعمل رموز ضبط محاذاة النصوص	Alignment and justification	1
تحدد المسافة بين الكتابة و الحد اليسير من مساحة الكتابة	Left indent	2
تحديد المسافة التي سيبدأ بعدها اول سطر في الـ Paragraph	First line indent	3
تحديد المسافة قبل الـ Paragraph	Add space before Paragraph	4
تحديد اتجاه الكتابة من اليمين الى الشمال او العكس و هو اختيار مهم جدا في كتابة اللغة العربية	Text Direction	5
هو الامر المسئول عن تكميل الكلمة في السطر التالي اذا كانت الكلمة اكبر من العافة المتبقية في السطر	Hyphenate	6
تحدد المسافة بين الكتابة و الحد اليمين من مساحة الكتابة	Right indent	7
تحديد المسافة قبل الـ Paragraph	Add space after Paragraph	8
هو الامر المسئول عن مد الحرف مـ (ت) j	Kashida	9

تطبيقات يتم تنفيذها

77

76

المحاضرة السابعة

أهداف المحاضرة

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



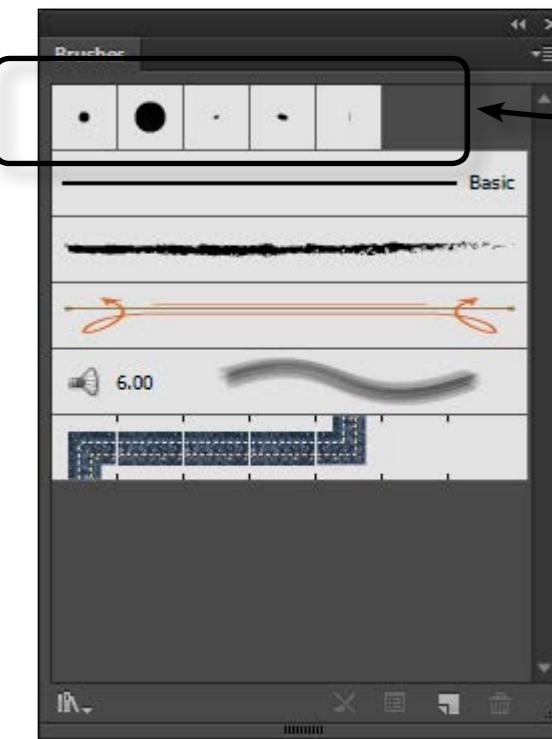
الصورة موجودة في ملفات
عمل المحاضرة السادسة



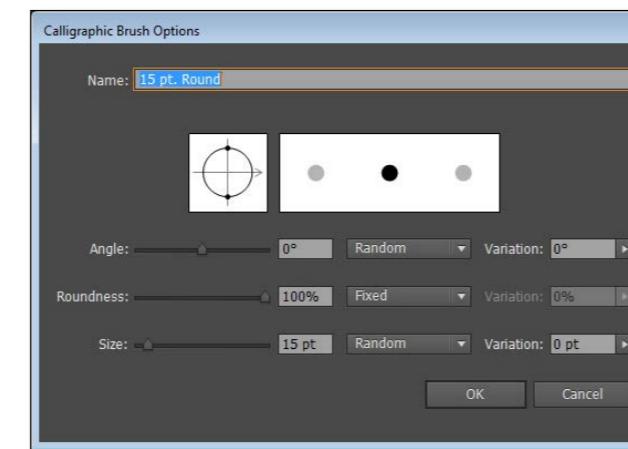
الصورة موجودة في ملفات
عمل المحاضرة السادسة

Calligraphic Brush .1

و هو الشكل الأساسي للـ Brushes و توجد الـ Calligraphic Brush في أعلى Brushes Panel

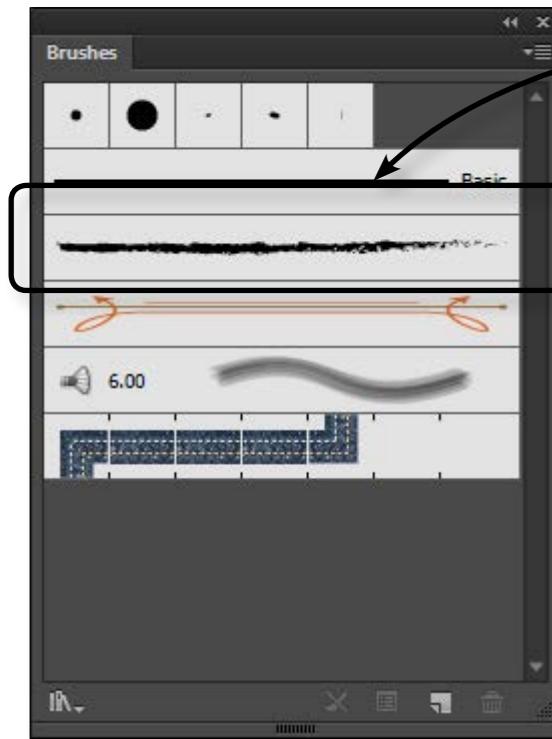


للتتعديل على الـ Brush نضغط دبل كليك على شكلها فتظهر إعداداتها.

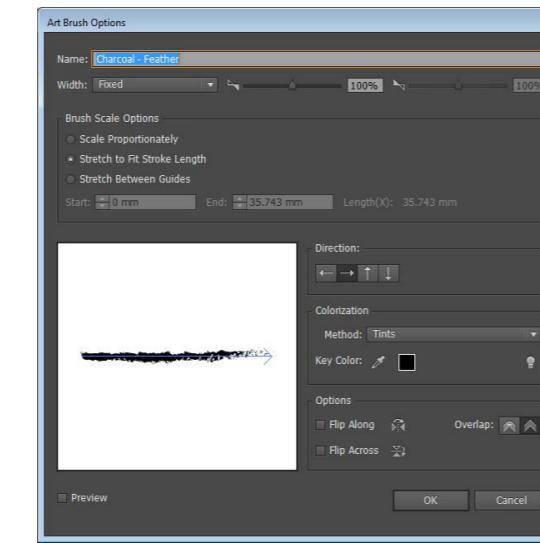


Art Brush.2

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



للتتعديل على الـ Brush نضغط دبل كليك على شكلها فتظهر إعداداتها.



Brushes

تعتمد فكرة الـ Brushes في الاستريتور على الـ Path و ليس مجرد شكل أو بڪسلات نرسمه في لایر كما في الفتوشوب

لدينا أداتين للـ brushes

Blob brush tool

Paint brush tool

لدينا خمسة أنواع للـ Brushes

Pattern
Brush

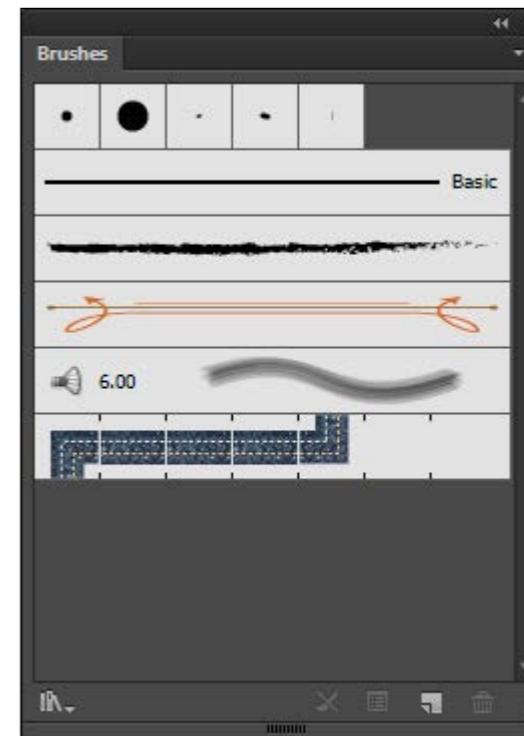
Bristle
Brush

Scatter Brush

Art Brush

Calligraphic
Brush

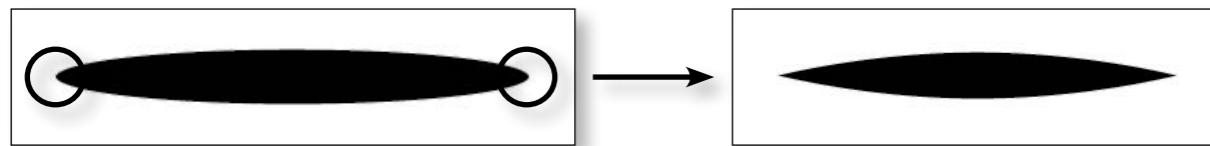
كل ما يخص الـ Brushes موجود في الـ Brushes Panel الموجود في قائمة Window



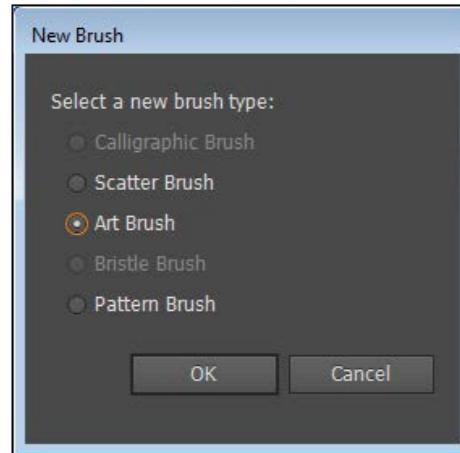
و فيما يلي سنشرح كل أنواع الـ Brushes و كيفية التعامل معها

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

- 2.ختار أداة **Convert anchor point tool** و نحول النقطتين المشار اليهما في الصورة إلى **Corner anchor point** (كليك على النقطة).

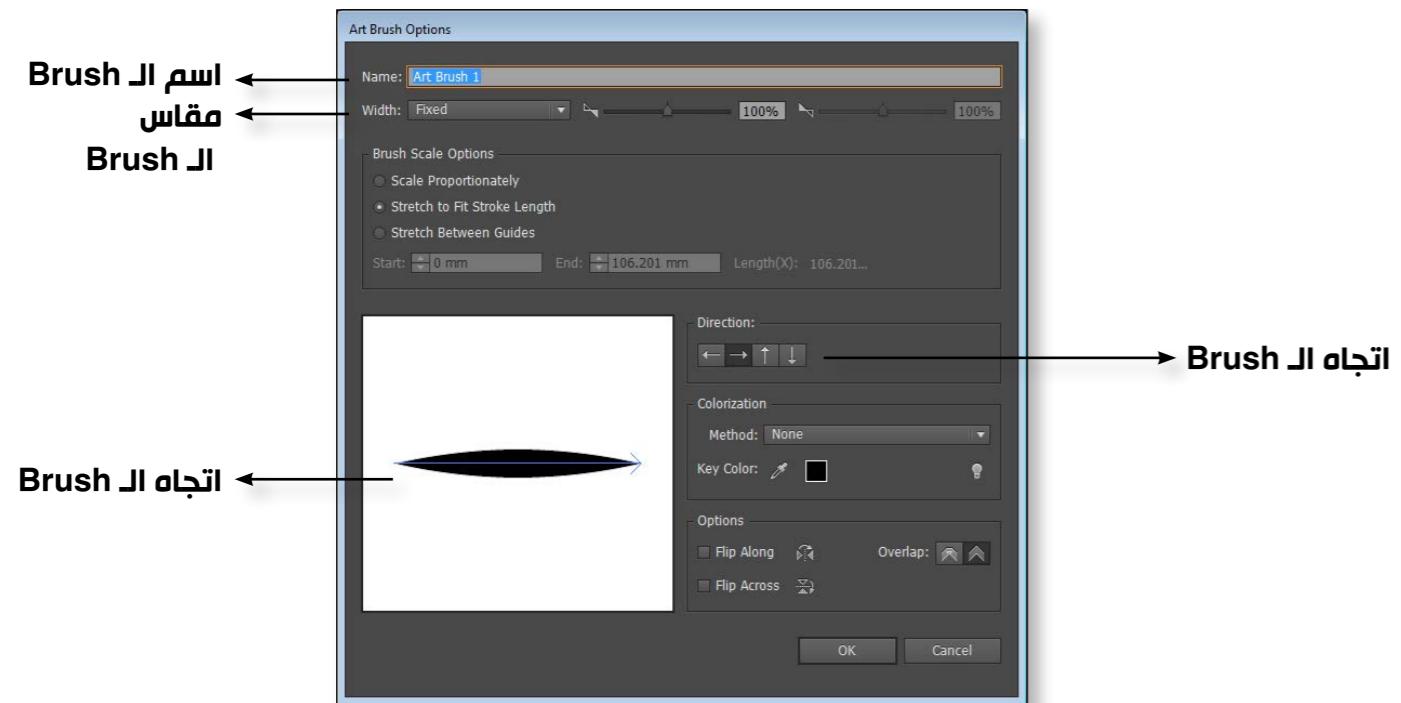


3. لتحويل هذا الشكل إلى Brush نختار أداة السهم الأسود و نسحب الشكل إلى
Brushes Panel

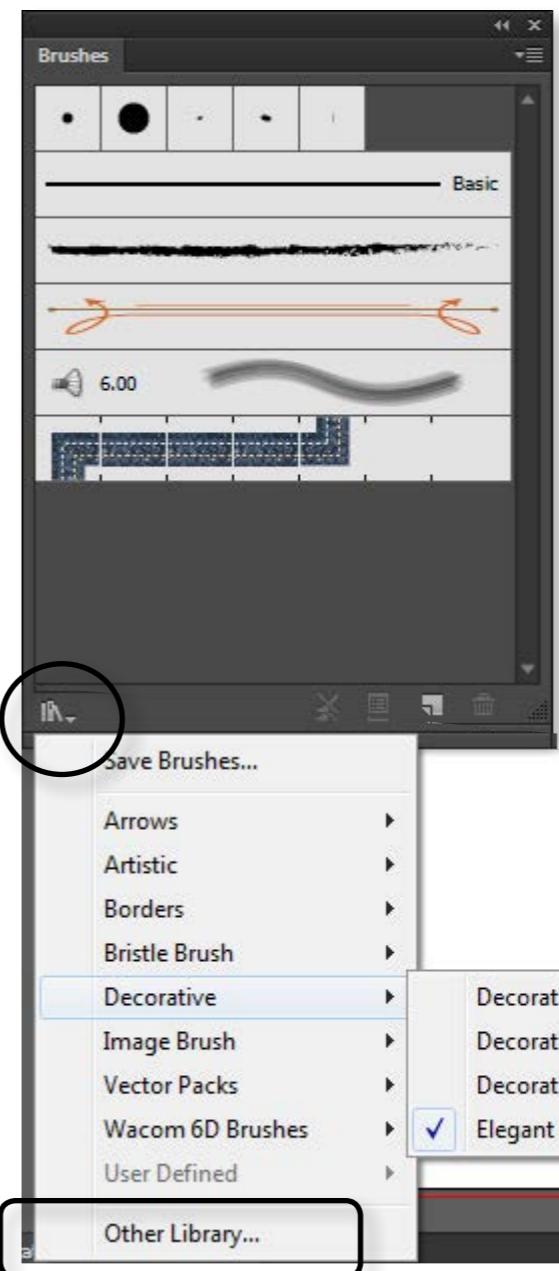


٤. سیظهر لنا هذا اے و نختار Art brush

٥. سیظھر لਾ اعدادات ਅਤੇ Art brush



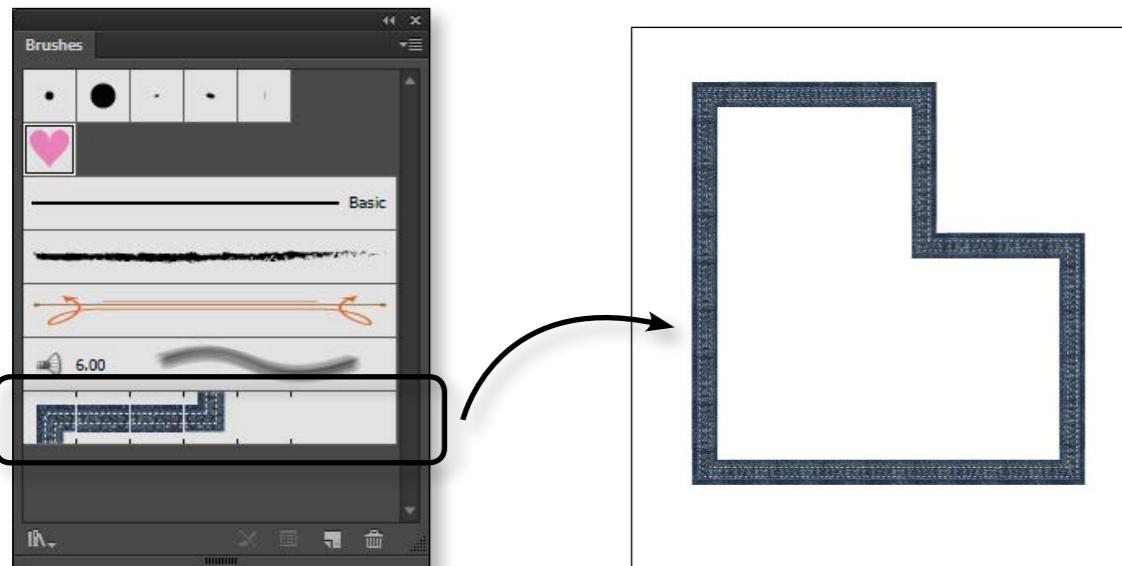
المحاضرة السابعة



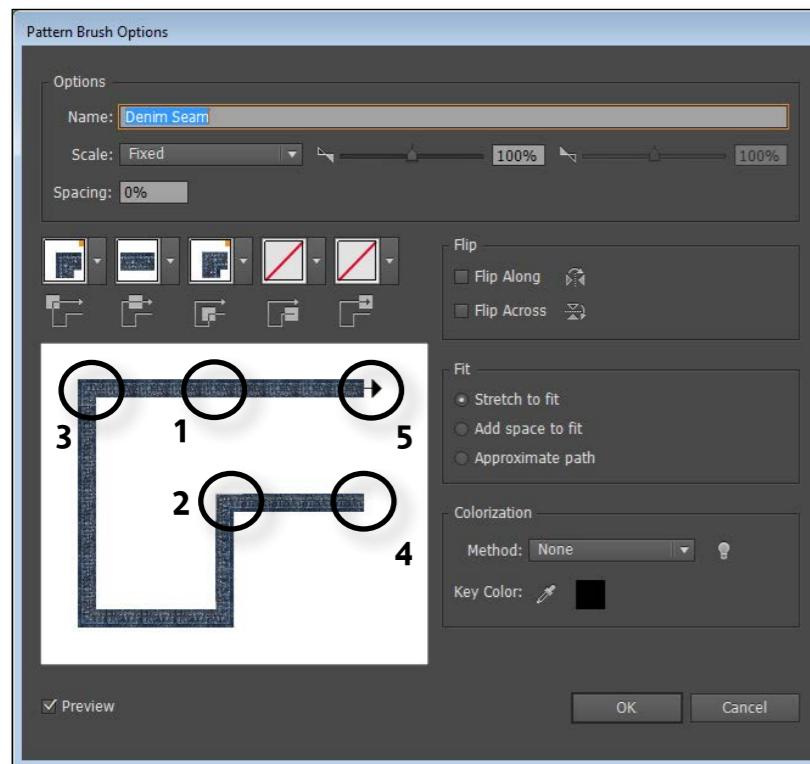
- يمكننا تحميل برشات من الانترنت Brushes for Illustrator عندما نبحث عن كلمة سنجد العديد من المواقع التي نستطيع تحميل برشات منها.
- عندما نختار الامر Other library نستطيع ادخال البرشات التي قمنا بتحميلها

Pattern Brush .4

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



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



و تكون من خمسة أجزاء .

- Tile .1**
- Inner Corner .2**
- Outer Corner .3**
- Start tile .4**
- End tile .5**

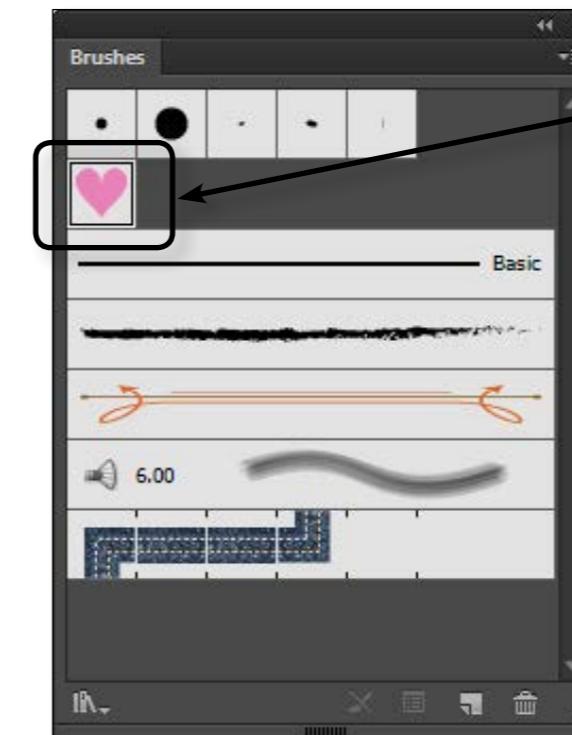
يمكنا تحميل برشات من الانترنت عندما نبحث عن كلمة **Brushes for Illustrator** سجد العديد من المواقع التي نستطيع تحميل برشات منها. عندما نختار الامر **Other library** نستطيع ادخال البرشات التي قمنا بتحميلها



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

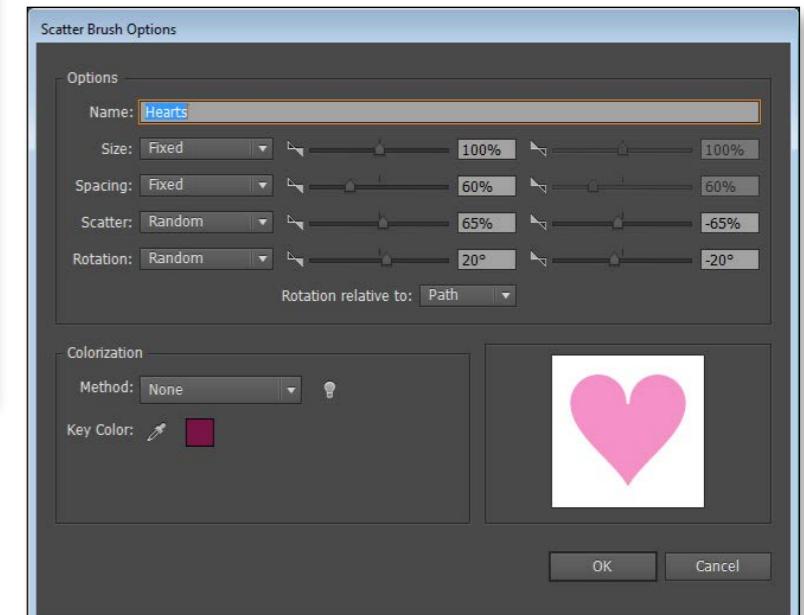
Scatter Brush .3

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

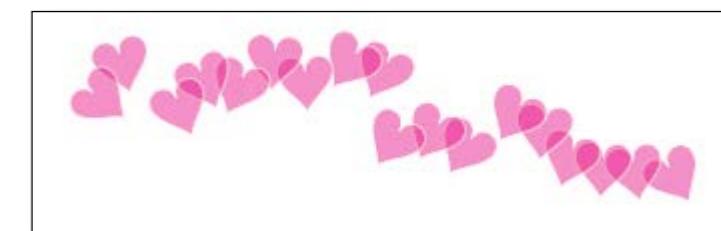


توجد الـ Scatter brush على هيئة مربع تحت الـ Calligraphy brush كما هو موضح بالصورة .

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

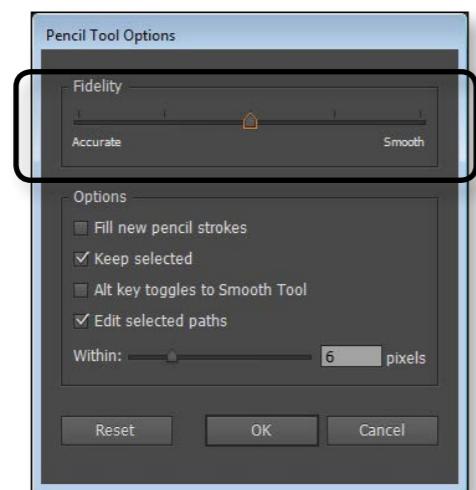


تابع مع المحاضر |
كيفية التعامل
مع الـ Scatter brush
و اعداداتها



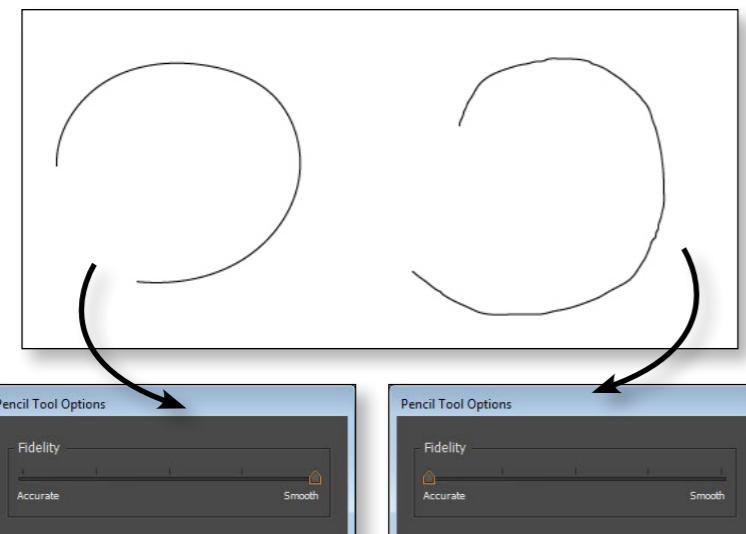
Pencil tool

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



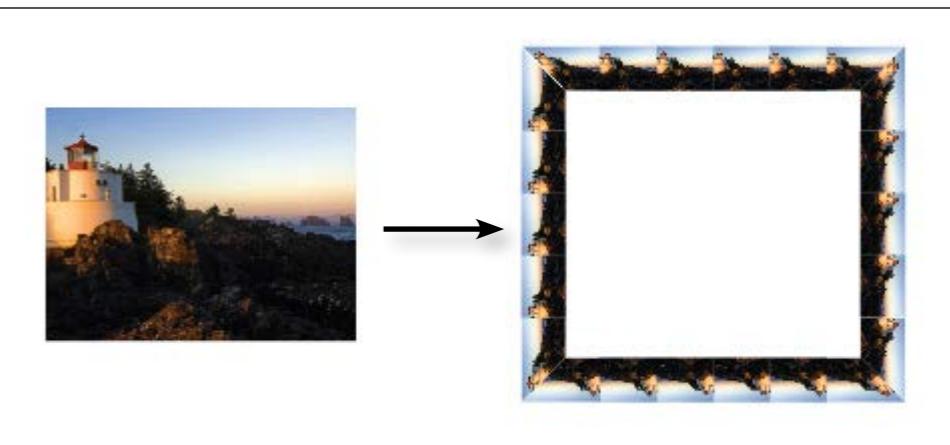
الاعداد الاكثر اهمية
و الذي من خلاله
نتحكم في مدى
نعومة الـ Path

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



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

من الاضافات الهامة في الاصدار CC أننا يمكننا تحويل الصور الي Pattern brush .

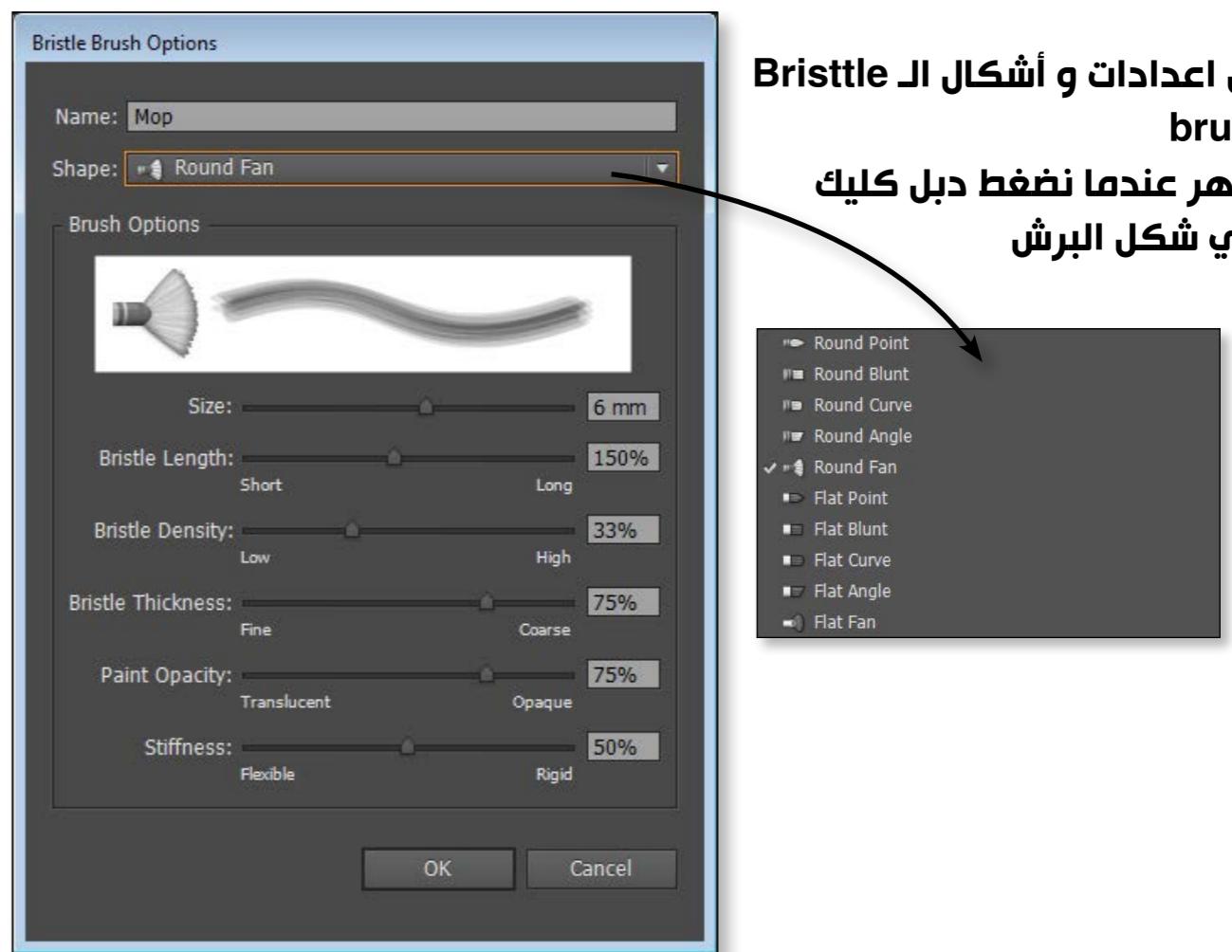


تابع مع المحاضر كيفية تحويل الصورة الي Pattern brush .



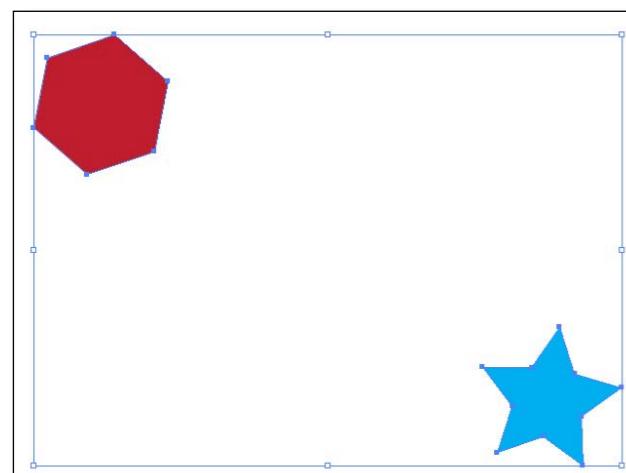
Bristle Brush .5

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

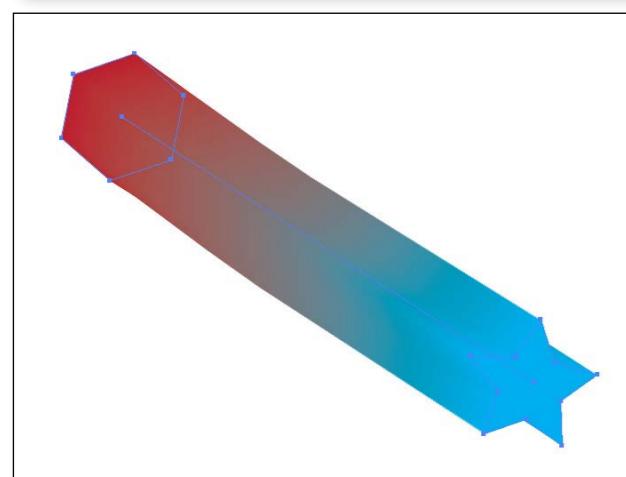


كل اعدادات و اشكال الـ brush
تظهر عندما نضغط دبل كليك
على شكل البرش

Object > Blend > Make الطريقة الثانية



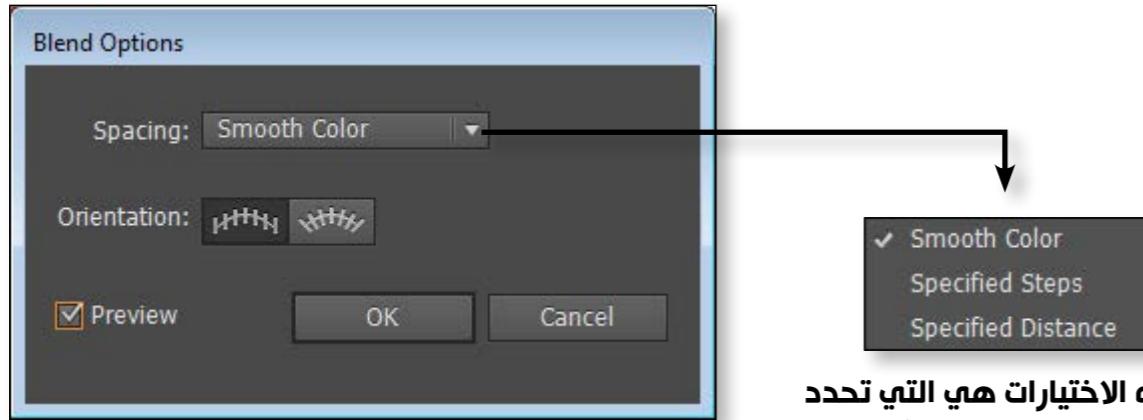
1. نرسم شكلين كما بالصورة.
2. نحدد الشكلين باداة السهم الاسود
3. من قائمة Object نختار ..
Object > Blend > Make



4. تكون النتيجة كالتالي

التعديل على الـ Blend

للتعديل على الـ Blend نضغط دبل كليك على أداة الـ Blend
أو من قائمة Object نختار ..
Object > Blend > Blend options



هذه الاختيارات هي التي تحدد طريقة الانتقال بين الاشكال

Blend

معنى كلمة Blend

هو عمل انتقال بين شكل او بين لون و لون .

طريقة عمل الـ Blend

لدينا طريقتان لعمل الـ Blend

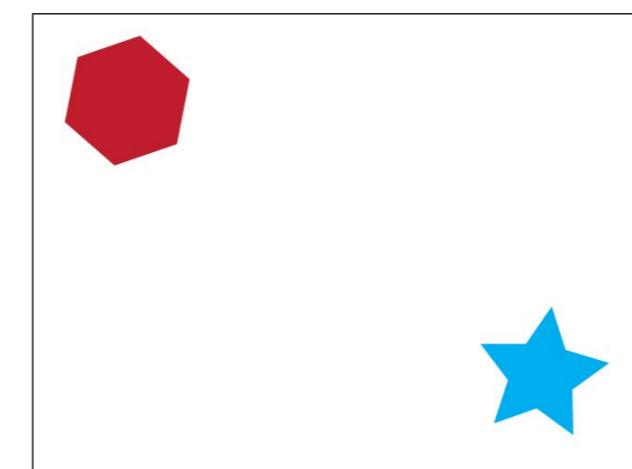
الطريقة الثانية

Object > Blend > Make

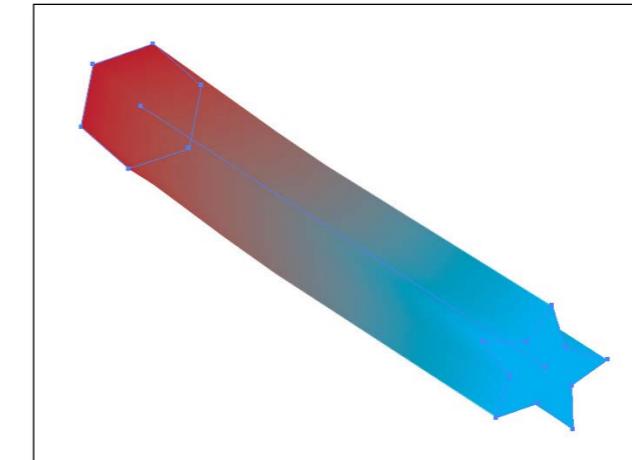
الطريقة الأولى

باستخدام أداة الـ Blend

الطريقة الأولى Blend tool



1. نرسم شكلين كما هو موضح بالصورة.
2. نختار أداة الـ Blend و نضغط كليك على شكل السادس أولا ثم على شكل النجمة

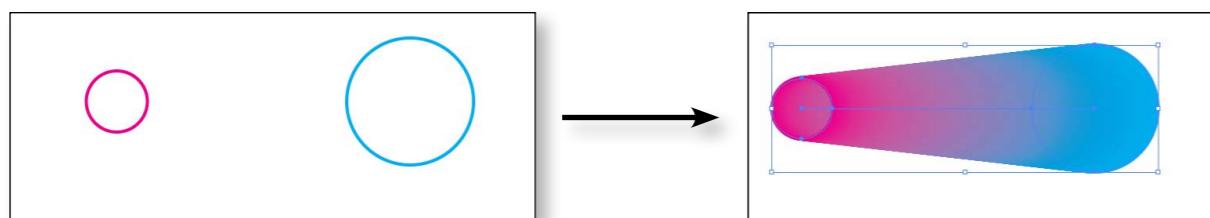


3. تكون النتيجة كالتالي .

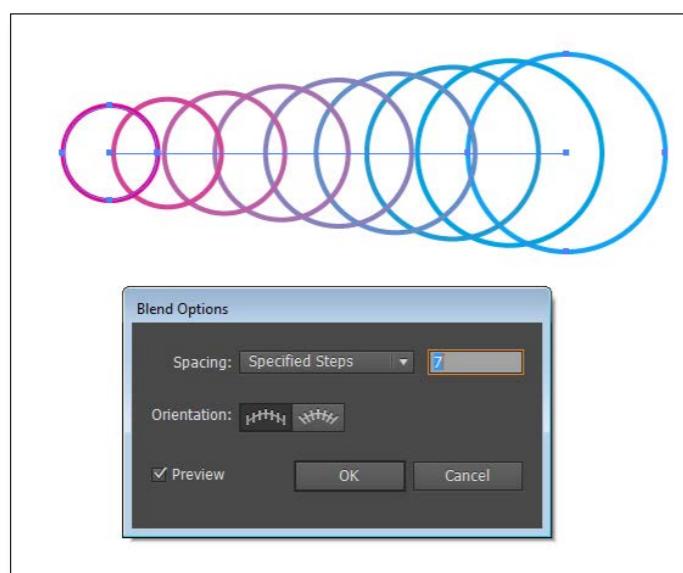
ملحوظة :
لا يشترط أن يكون اتجاه Blend دائماً في خط مستقيم و أنها يمكننا تطبيقه على أي شكل Path

الخطوات :

1. نقوم بعمل Blend بين الدائرتين الموضحتان بالصورة

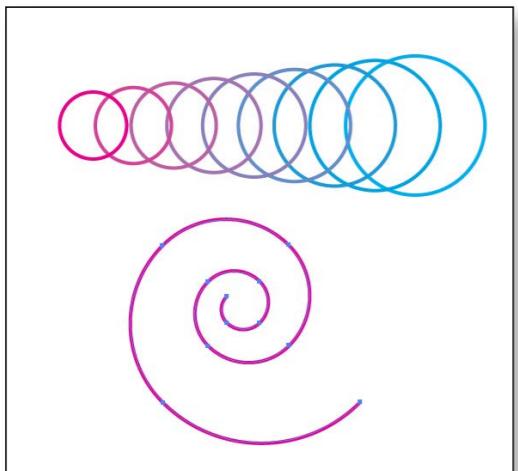


2. نعدل الـ Blend Options من اعدادات الـ Blend كما هو موضح بالصورة .

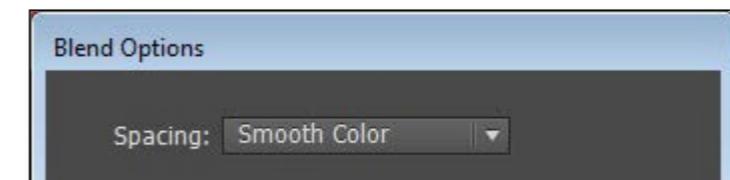
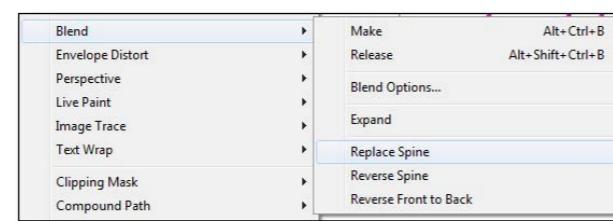


Spiral Tool

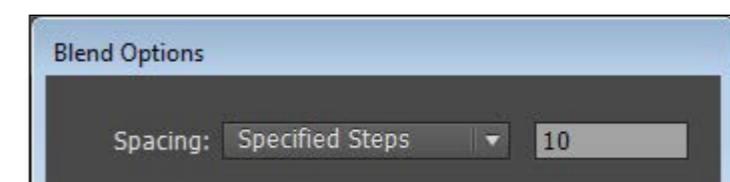
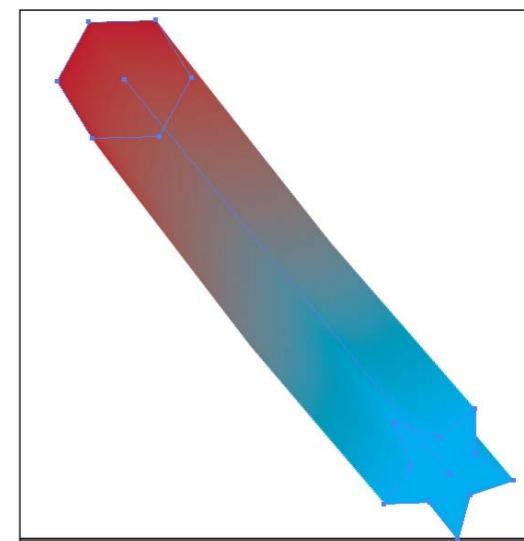
3. نرسم بأداة Spiral tool شكل حلزوني .



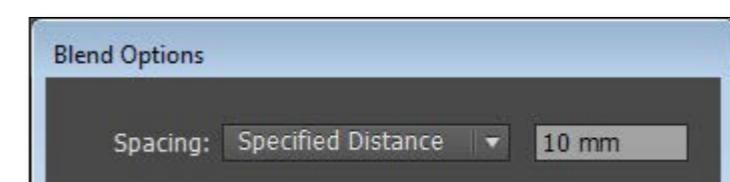
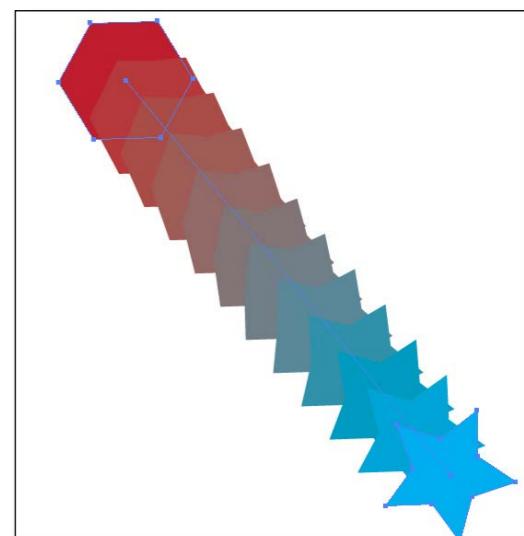
4. نحدد كل الأشكال بأداة السهم الاسود ..
Object > Blend > Replace spine



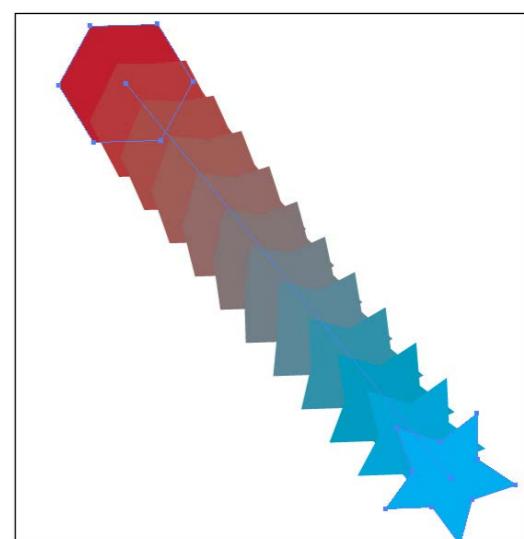
انتقال بشكل تدريجي



انتقال بعدد خطوات محدد



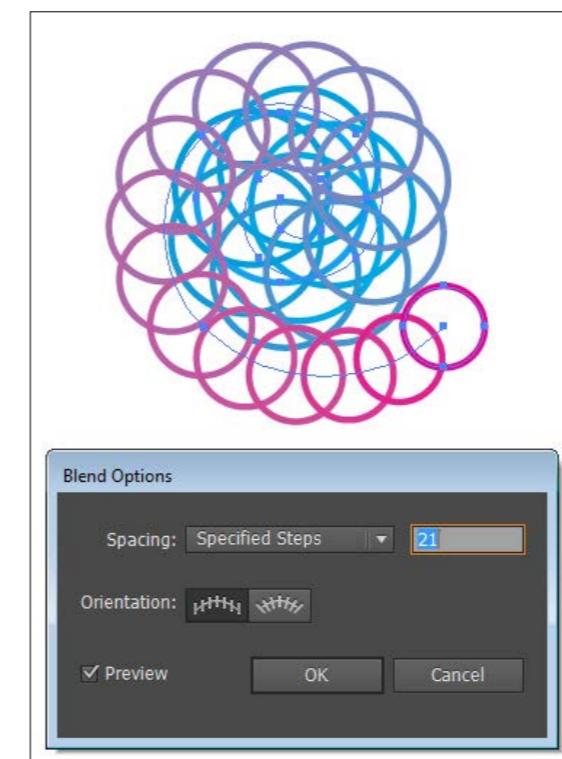
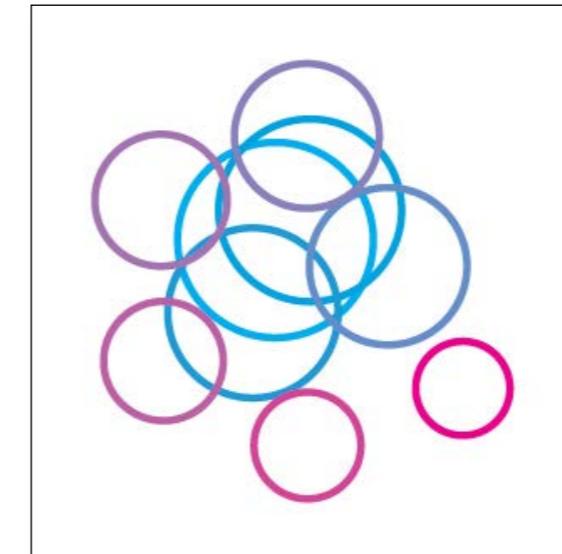
انتقال بمسافات محددة بين الأشكال



المحاضرة الثامنة

أهداف المحاضرة

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

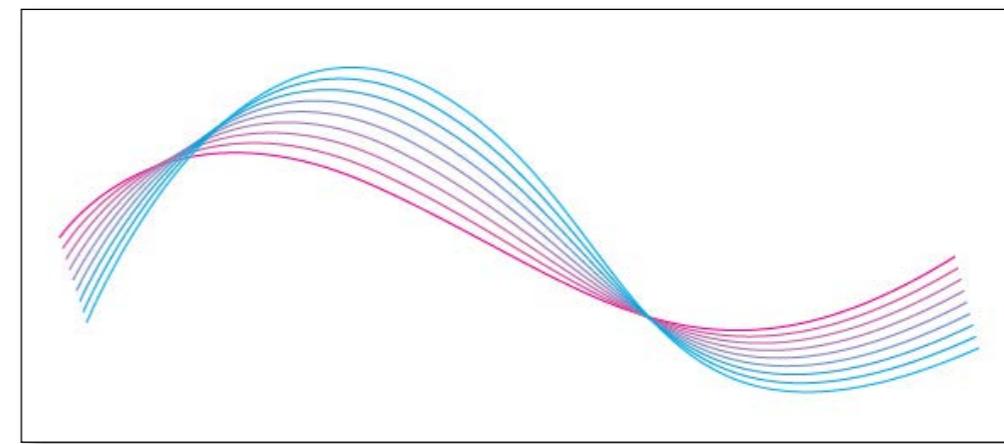


5. ستظهر لنا هذه النتيجة
و هي غير مطبوعة بعض الشئ ..

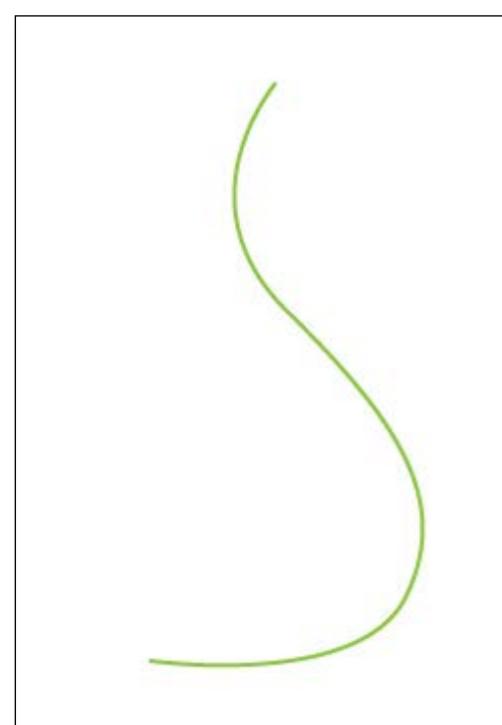
و للتعديل عليها نختار القيم
الموضحة من Blend Options كما
هو موضح بالصورة

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

| تابع مع المحاضر كيفية رسم الشكل الموضح بالصورة باستخدام الـ Blend



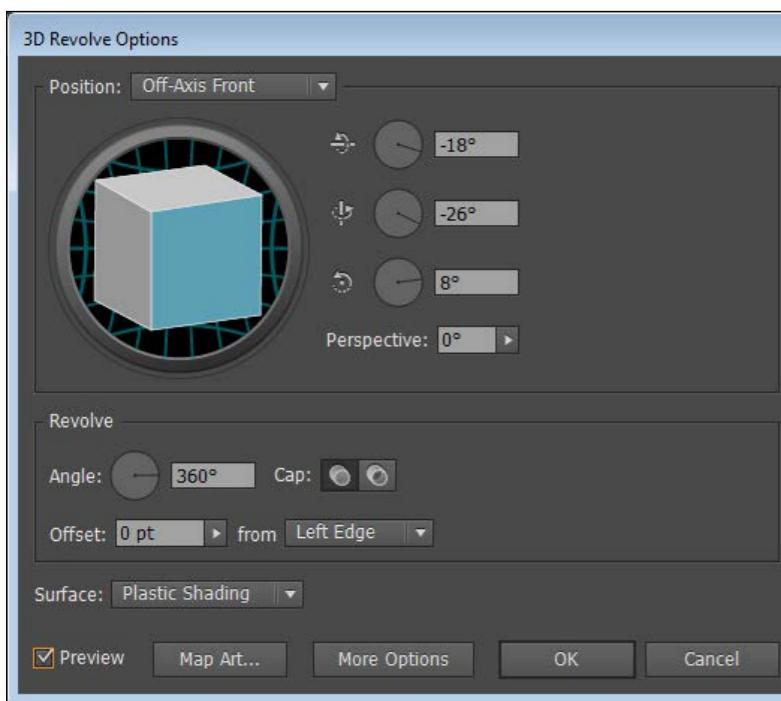
Revolve



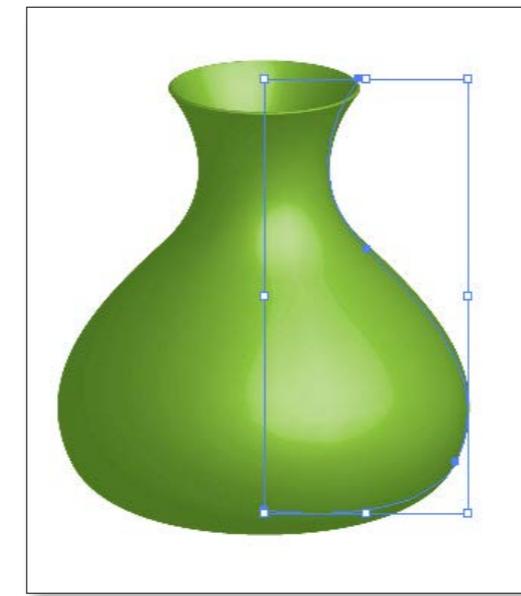
كلمة Revolve معناها دوران شكل حول نفسه .

1. نرسم خطًا بآداة الـ Pen tool كما بالصورة

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



4. تظهر لدينا هذه النتيجة



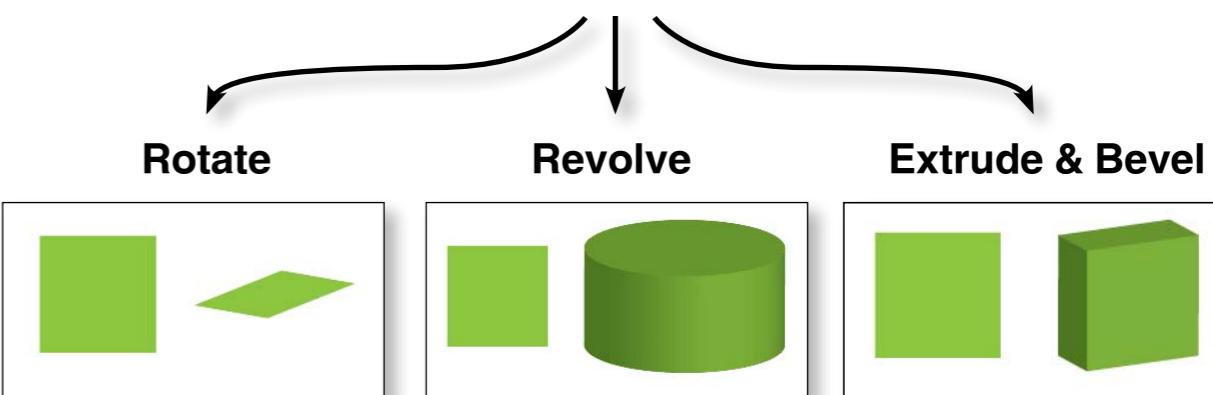
Effects

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

92

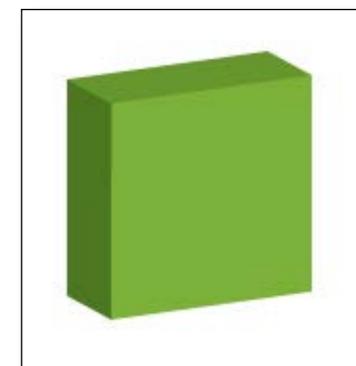
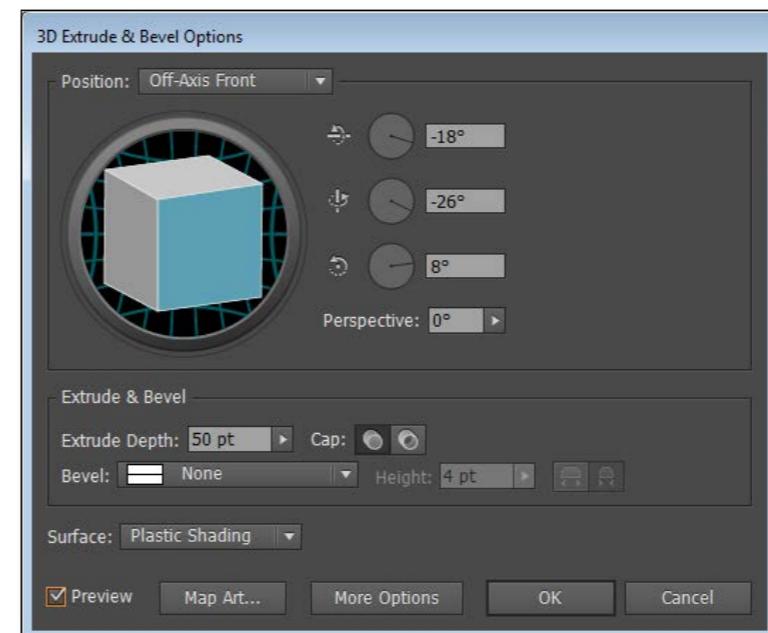
3D

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



Extrude & Bevel

كلمة Extrude معناها امتداد و كلمة Bevel معناها حافة



يمكنا أيضًا تطبيق الـ 3D على نص و ليس فقط على الأشكال

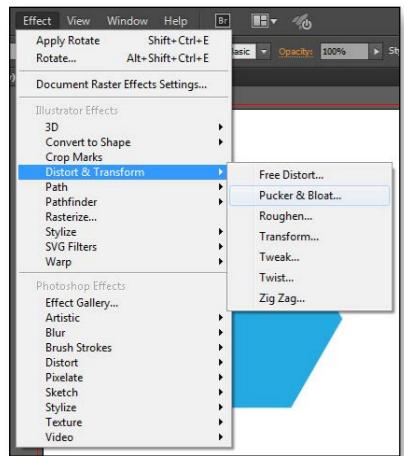
| سيقوم المحاضر بشرح مفصل لكل الأوامر الموجودة أمامنا

| سيقوم المحاضر بشرح مفصل لكل الأوامر الموجودة أمامنا

Distort & Transform

سنشرح في هذا الجزء كلاً من **Transform** و **Pucker & Bloat**

Pucker & Bloat

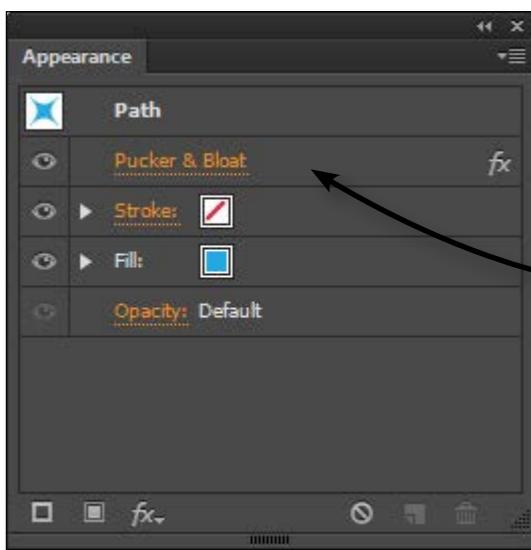
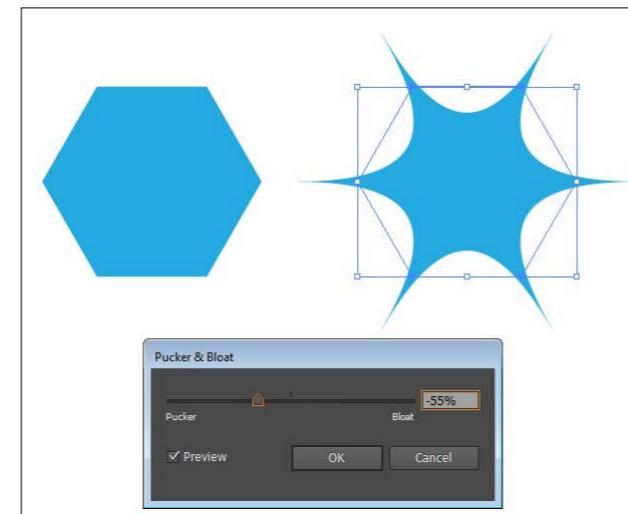
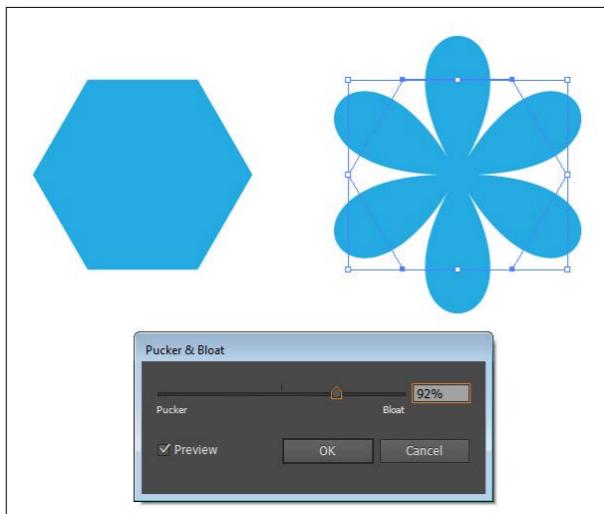


Effect > Distort and Transform > Pucker and Bloat

1. نرسم شكل سداسي
2. من قائمة .. Effect

Effect > Distort and Transform > Pucker and Bloat
Effect

3. ستظهر لنا اعدادات الـ



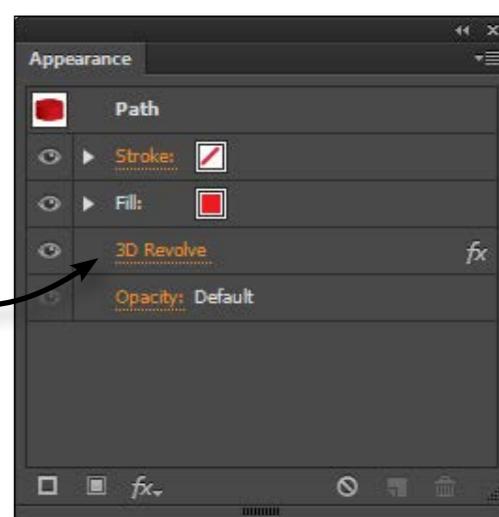
للتعديل على الـ Effect
نذهب الي قائمة Appearance

و نضغط كليك علي اسم الـ Effect



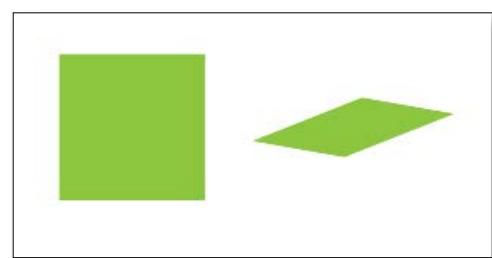
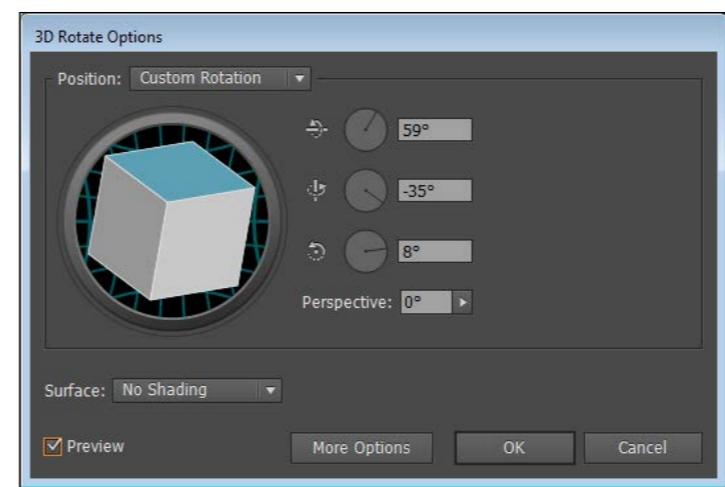
تطبيق عملي ..

تابع مع المحاضر كيفية عمل هذا الشكل



Rotate

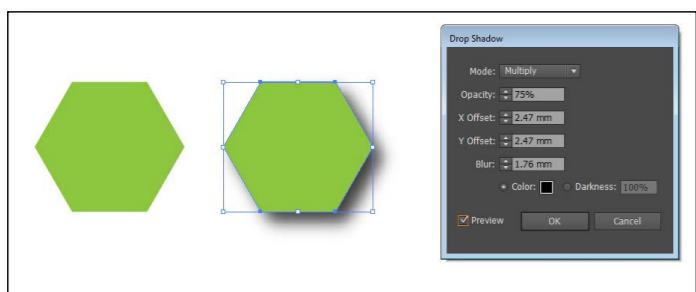
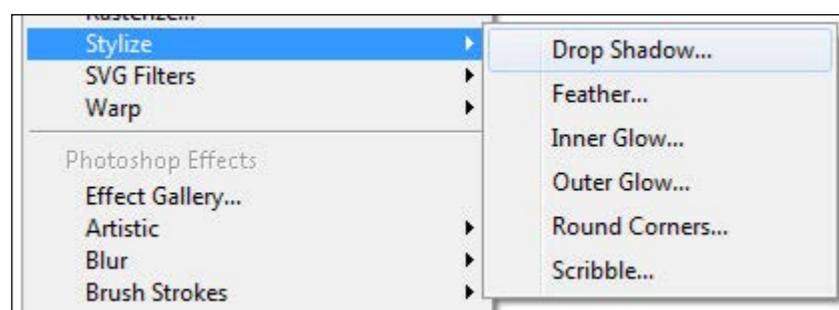
1. نرسم شكل مربع
2. نختار من قائمة Effect من قائمة Effect > 3D > Rotate
فيظهر لنا هذا الـ Dialogue box



3. تظهر لدينا هذه النتيجة

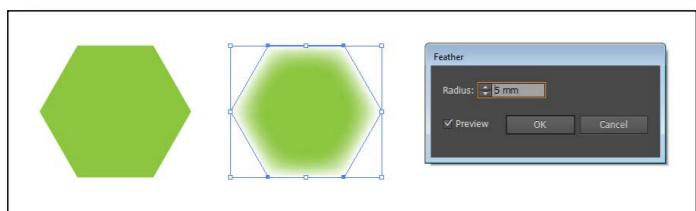
Stylize

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



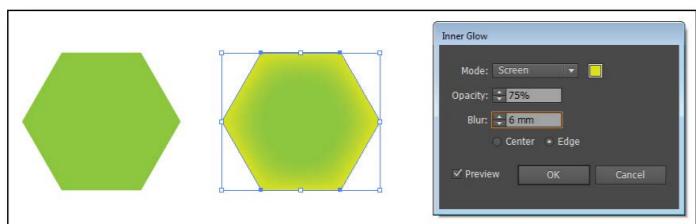
Drop Shadow

ظل خارجي



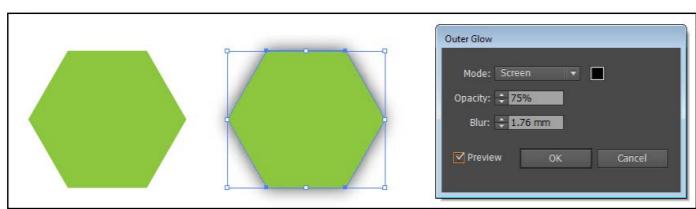
Feather

نعومة الحواف



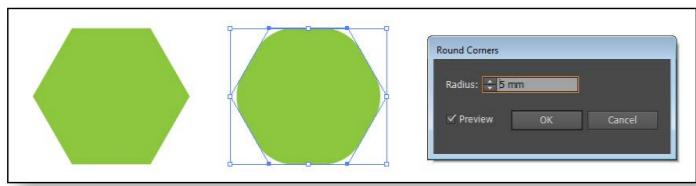
Inner glow

وهج داخلي



Outer glow

وهج خارجي

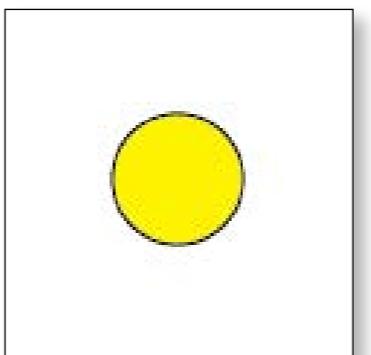


Round corners

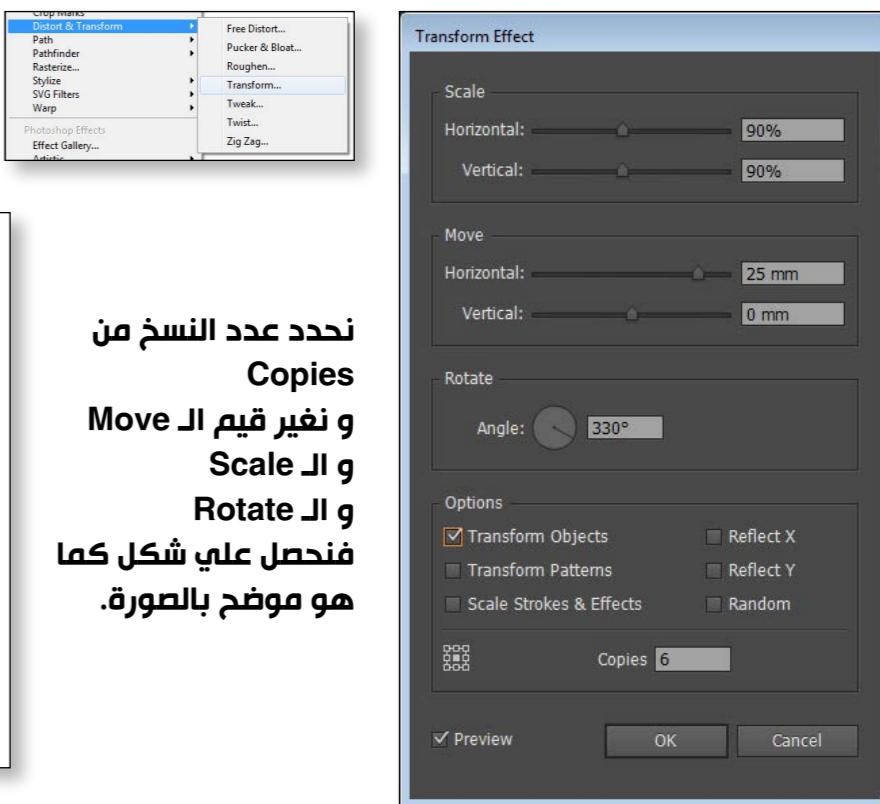
حواف مستديرة

Transform

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

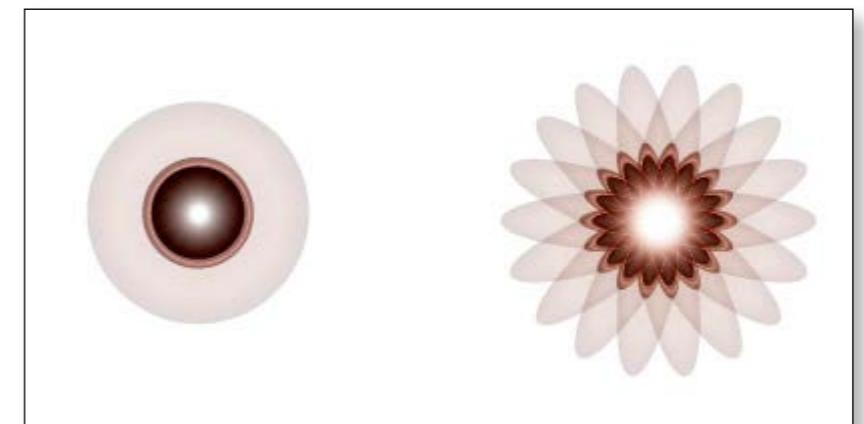


Effect > Distort and Transform > Transform
3. ستظهر لنا اعدادات الـ Effect



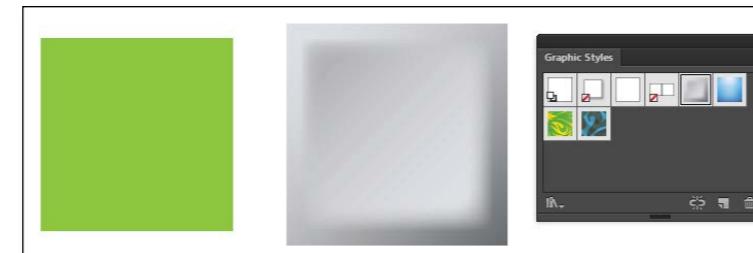
نحدد عدد النسخ من Copies
و نغير قيم الـ Scale و الـ Rotate و الـ Move فنحصل على شكل كما هو موضح بالصورة .

باستخدام أداة الـ Flare tool يمكننا رسم هذا الشكل



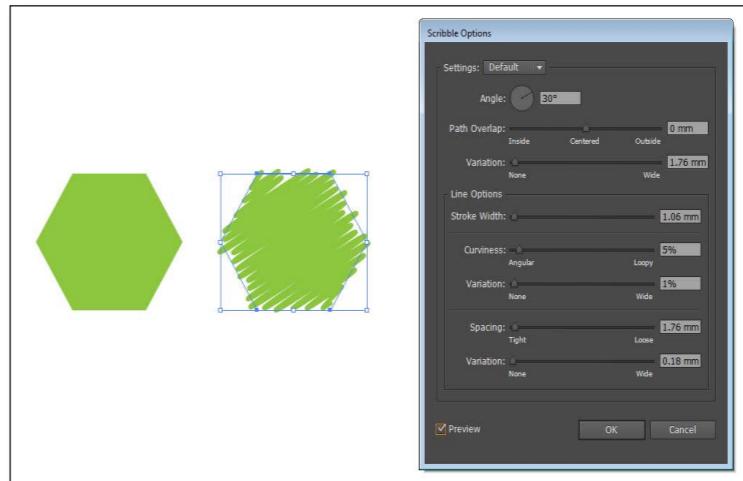
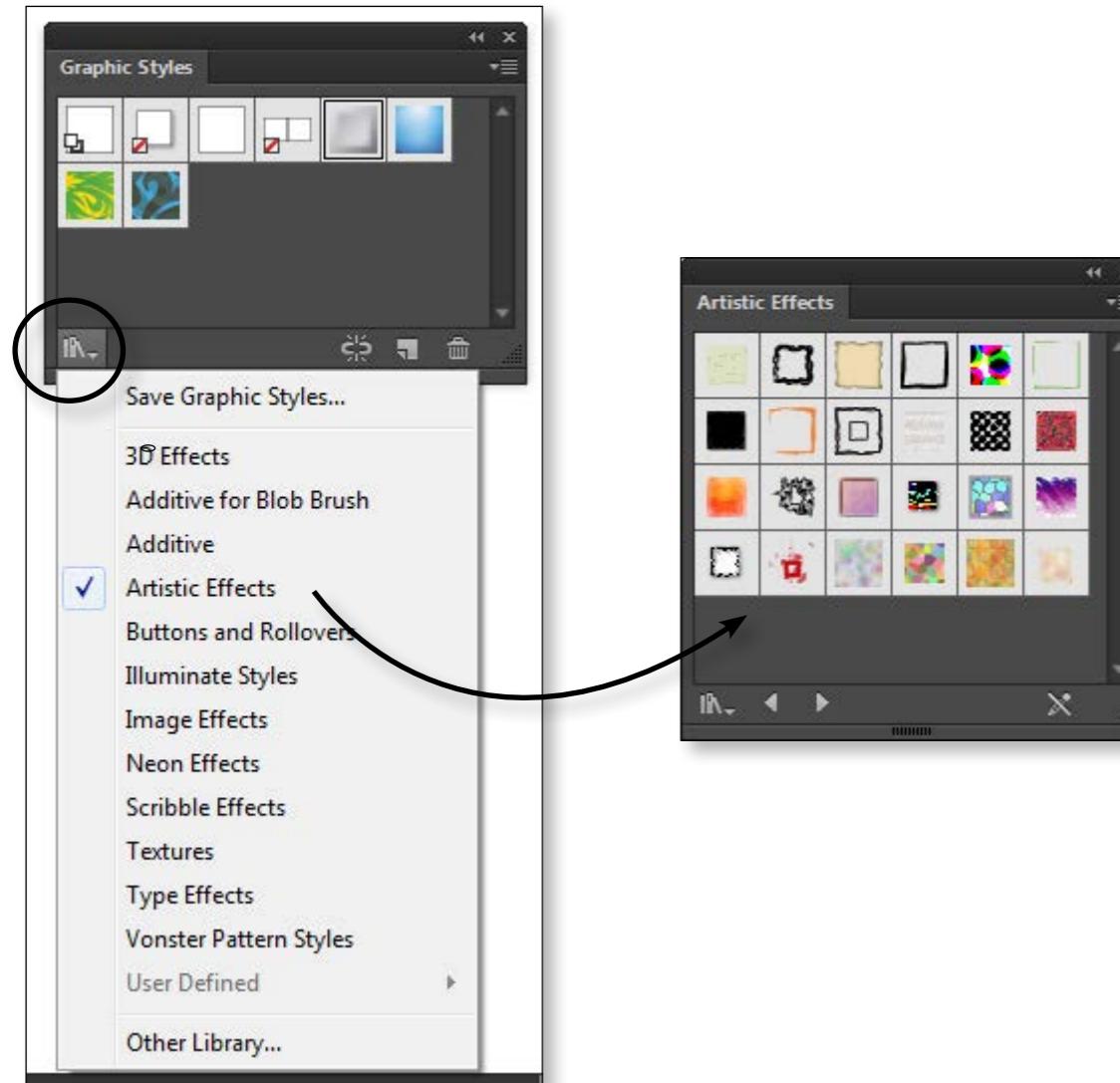
Graphic style

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

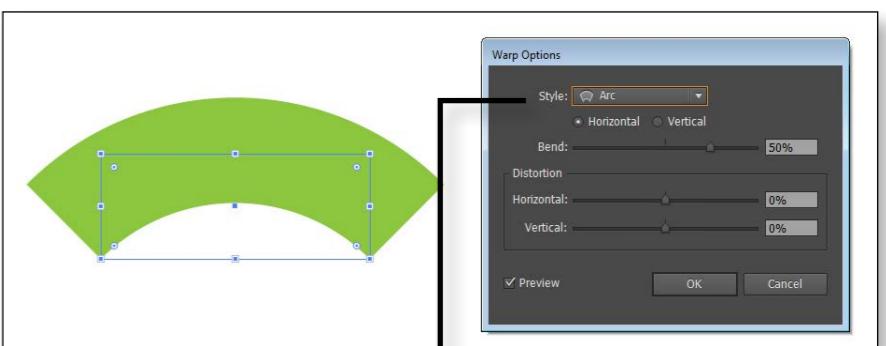
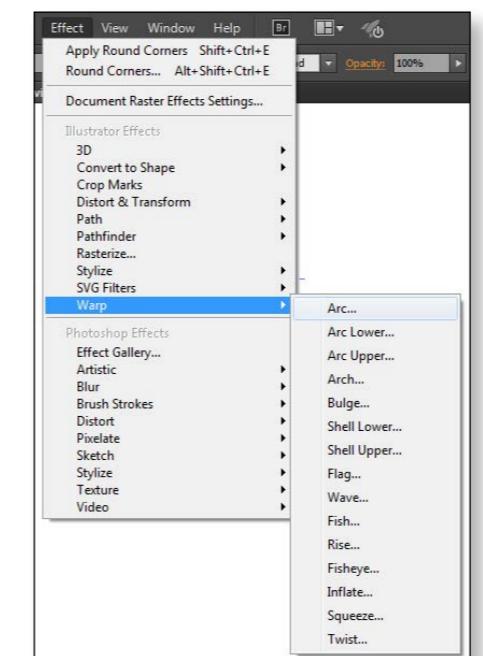


إذا رسمنا أي شكل أو كتبنا أي كلمة نستطيع أن نطبق عليها المجموعة كما هو موضح بالصورة .

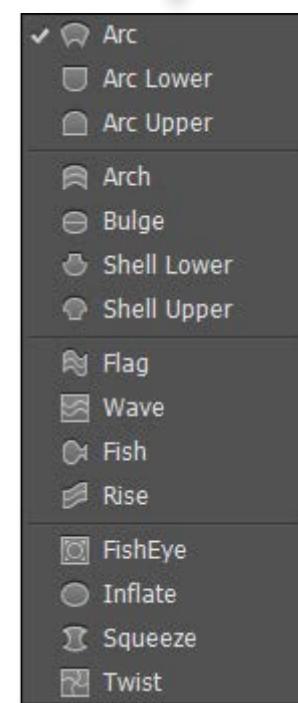
يوجد لدينا العديد من الـ Graphic Style بالمكتبة

**Scribble****Warp**

هي نفس أوامر الـ warp الموجودة في الفوتوشوب
Effect > Warp



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



Expand appearance

معني كلمة Expand appearance هو تحويل الـ Effect إلى شكل .

مثال :

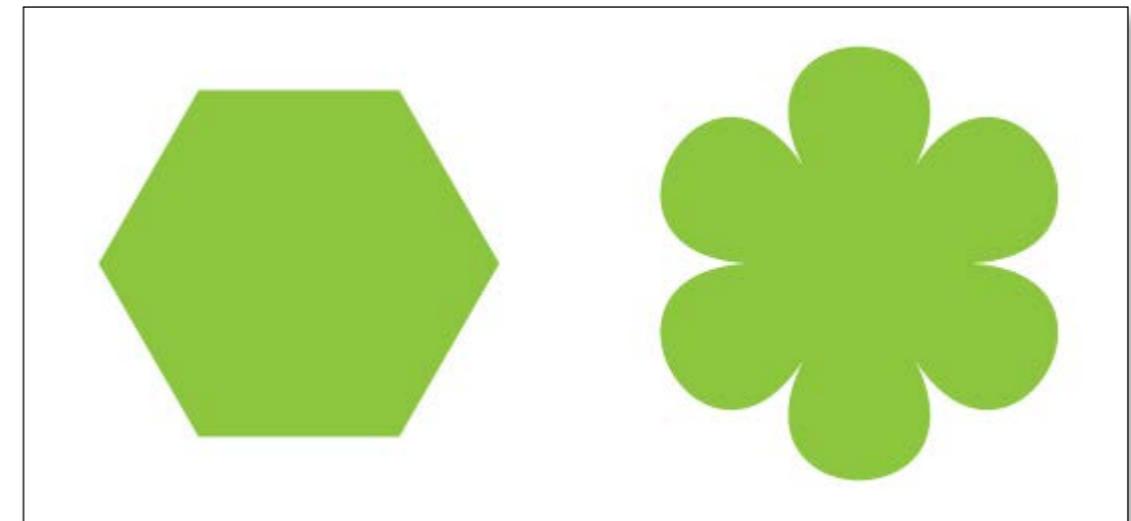
إذا رسمنا شكل سداسي وطبقنا عليه تأثير Pucker & Bloat و الذي سبق و أن شرحناه ستظهر لدينا هذه النتيجة .

100

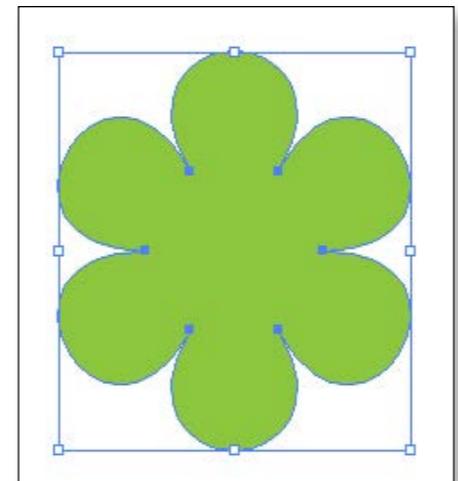
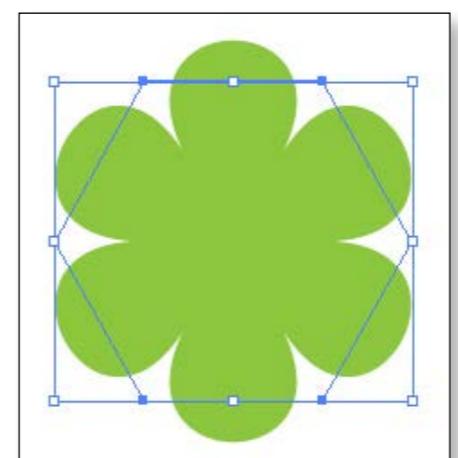
المحاضرة التاسعة

أهداف المحاضرة

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



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



و لتحويل الـ Effect إلى شكل نختار من قائمة Object الأصر Expand Appearance

Linked & Embed

كلمتان في غاية الأهمية و يجب معرفة معنی و اهمية كلاً منها .
ما معنی أن الصورة Linked أو Embed ؟؟

Embed	Linked
الصورة أصبحت جزء من ملف الـ Ai و غير مرتبطة بالفوتوشوب لذلك لا يُستلزم 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 أنها مضطرين لنقل الصور مع ملف الـ Ai

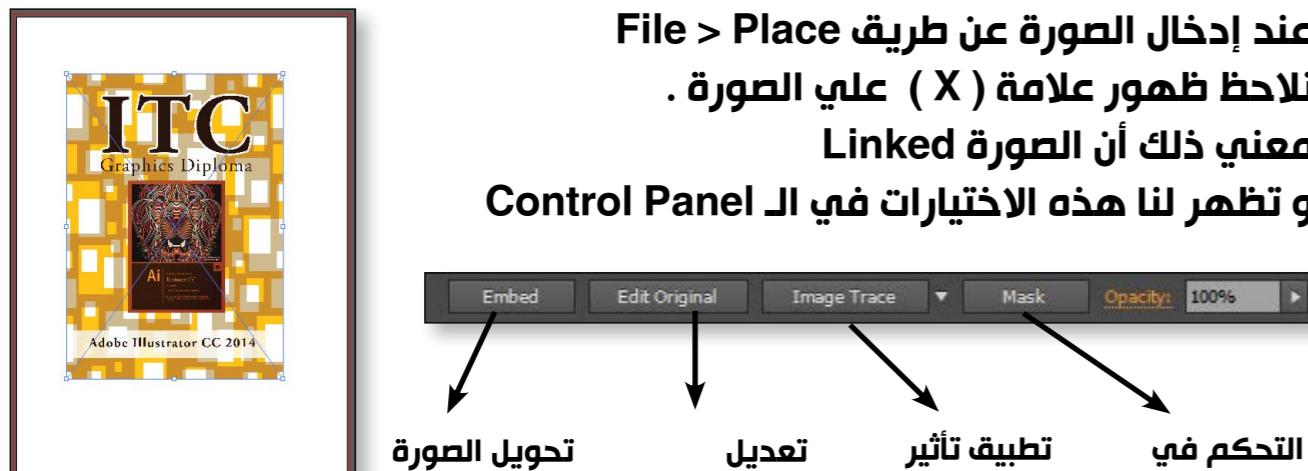
ناقش مع المحاضر متى تكون الصورة linked و متى تكون Embed



معنى

عند إدخال الصورة عن طريق
File > Place .
نلاحظ ظهور علامة (X) على الصورة .

معني ذلك أن الصورة
و تظهر لنا هذه الاختيارات في الـ Control Panel



تحويل الصورة
إلى أي embed
انها تكون جزء
من ملف الـ Ai

تعديل
الصورة على
الفوتوشوب

تطبيق تأثير
تحويل الصورة
من بكسلات الـ
Vector

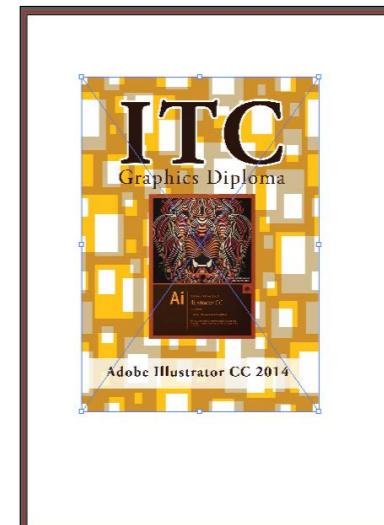
التحكم في
اطار الصورة

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

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

لدخول صورة للبرنامج نختار من قائمة File الأمر
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
على كل الصور الموجودة
في التصميم .

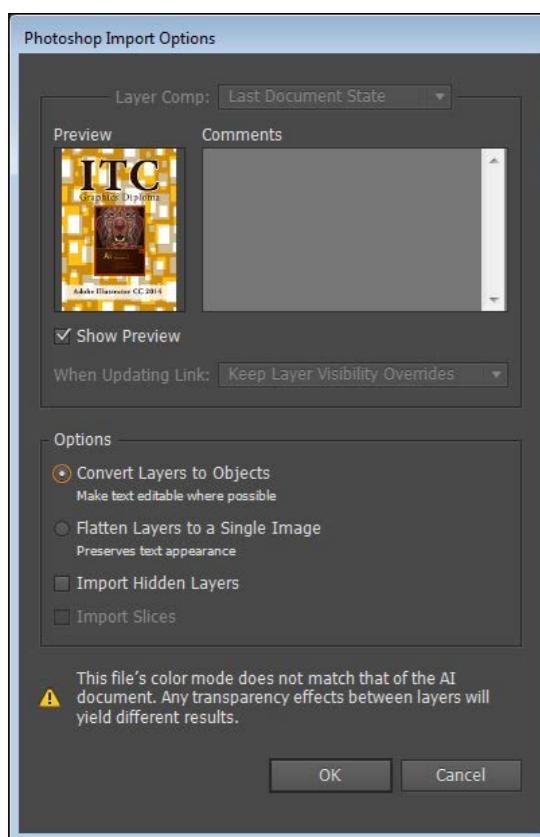
معنى Embed

تحويل الصورة إلى Embed - جزء من ملف الـ Ai دون ارتباطها ببرنامج الفتوشوب

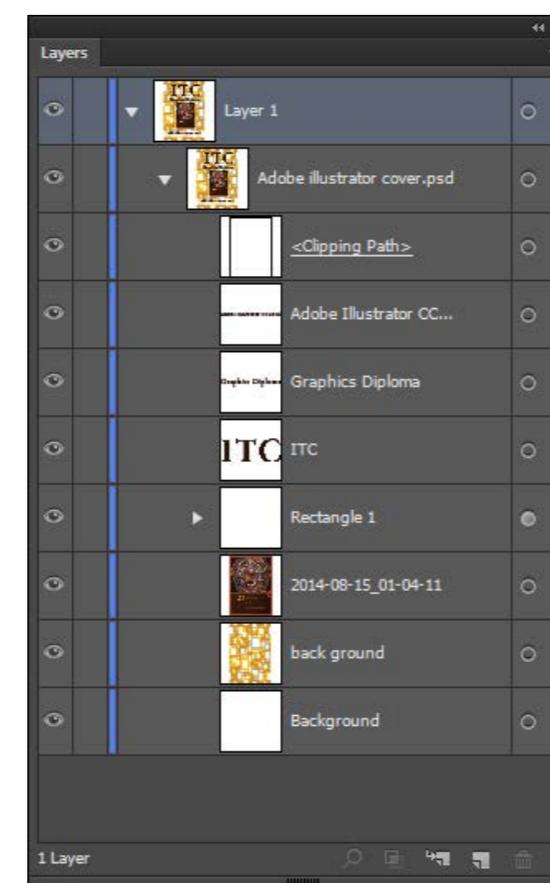
105

Embed

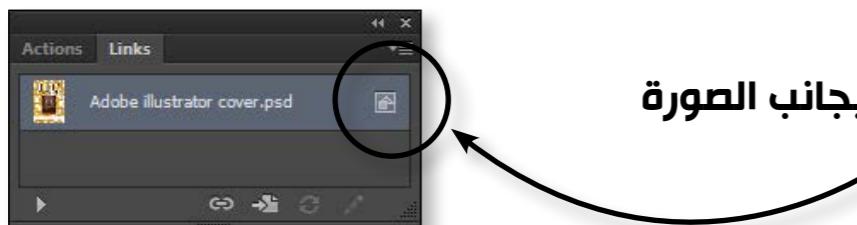
عند تحديد الصورة بأداة السهم الأسود ونختار من الـ Control panel



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



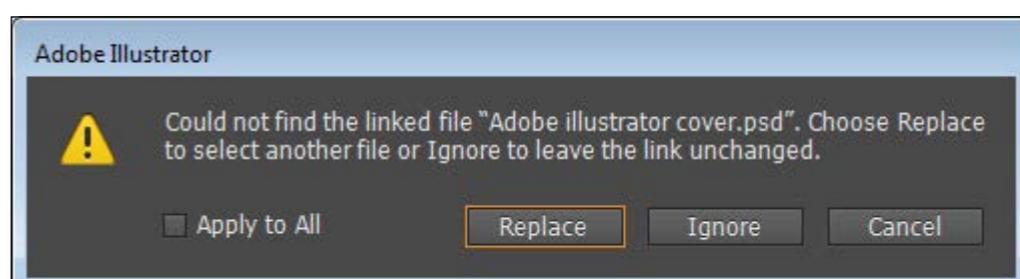
وستتحول كل الـ layers الموجودة في الفتوشوب إلى layers في Illustrator كما هو موضح بالصورة.



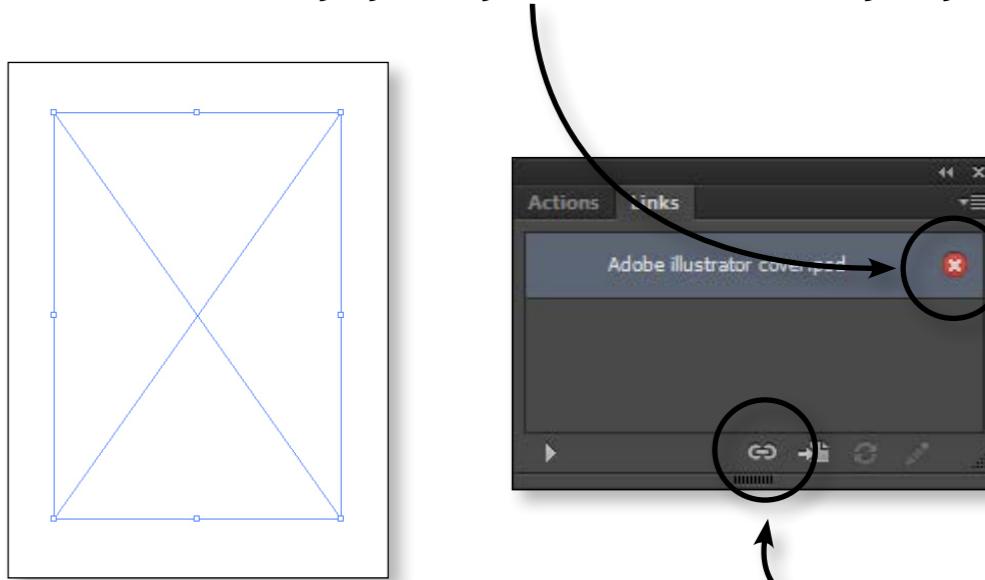
و سنجد هذه العلامة بجانب الصورة في Links panel

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

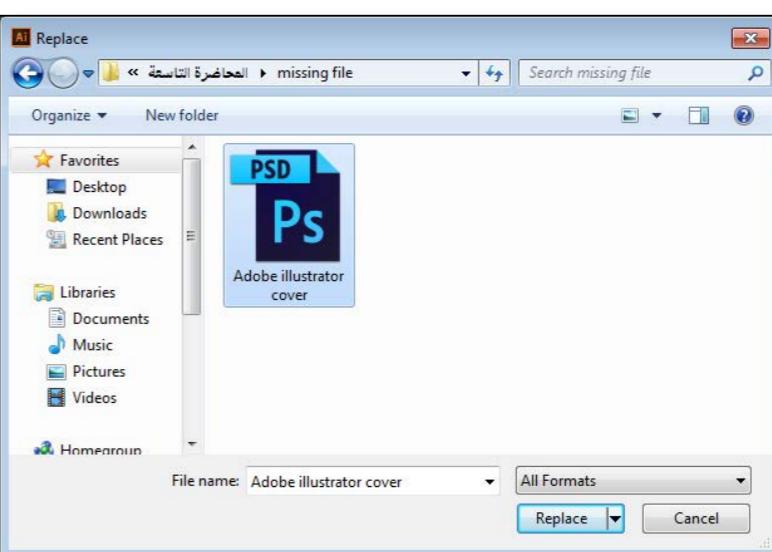
104



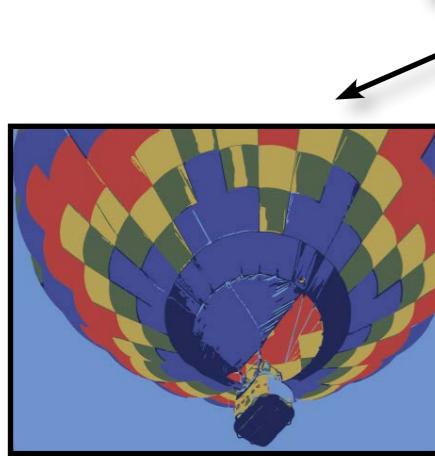
إذا اختارنا Ignore سيفتح الملف ولكن سيظهر هذا الإطار الذي يدل على وجود صورة مفقودة و سلاطحة العلامة الحمراء الموجودة في الـ Links Panel



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



بعض النتائج :



Low Fidelity Photo



Shades of Gray



6 Colors

فكرة هذا الأمر هو تحويل البكسلات إلى Vector.

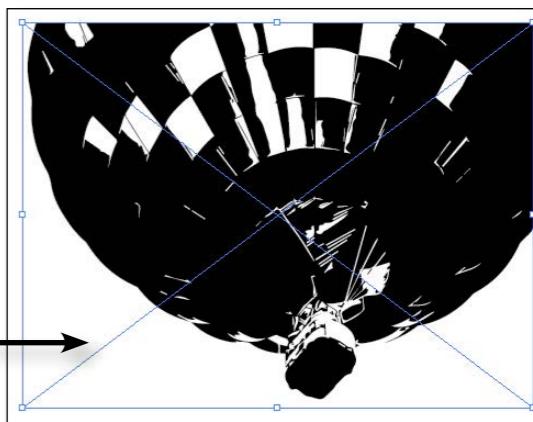
نحدد الصورة بأداة السهم الأسود وسنجد الامر

Image Trace

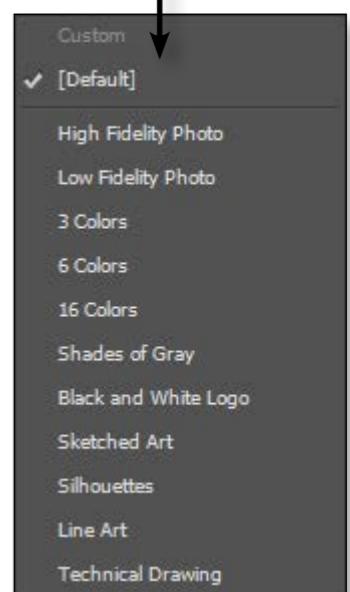
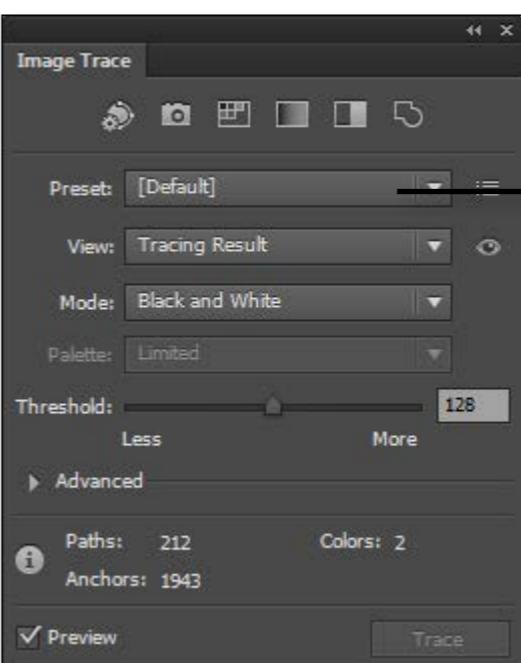
Control panel

106

نجد أن الصورة تحولت إلى الشكل الذي أهمنا.

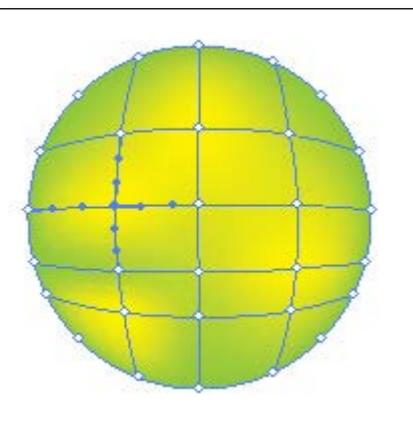


للتحكم في إعدادات الـ Image Trace نضغط على ايقونة
الموجودة في الـ Control panel في الـ Image trace سيظهر لنا اعدادات الـ



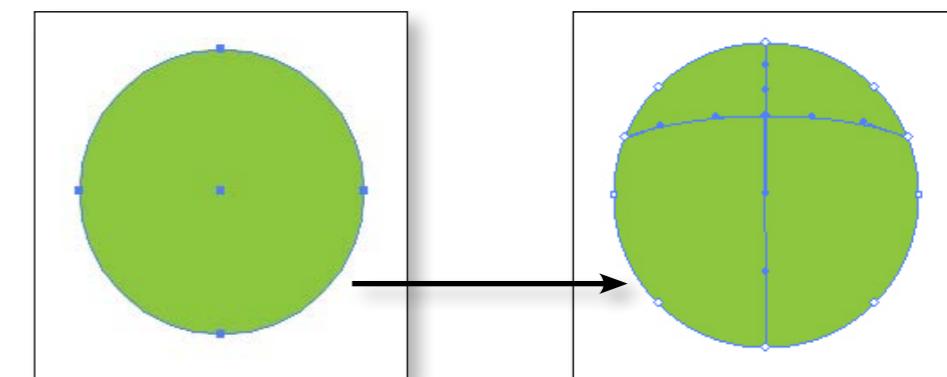
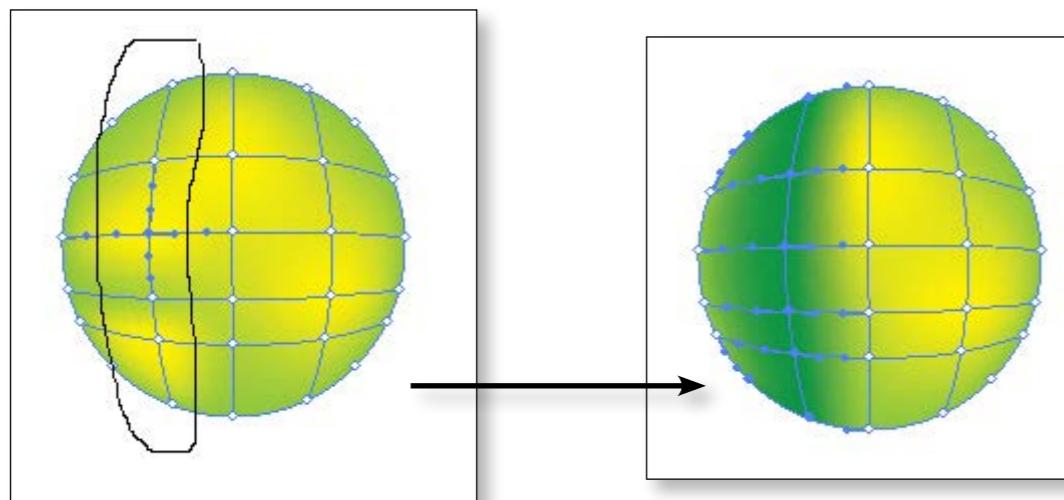
Mesh tool

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

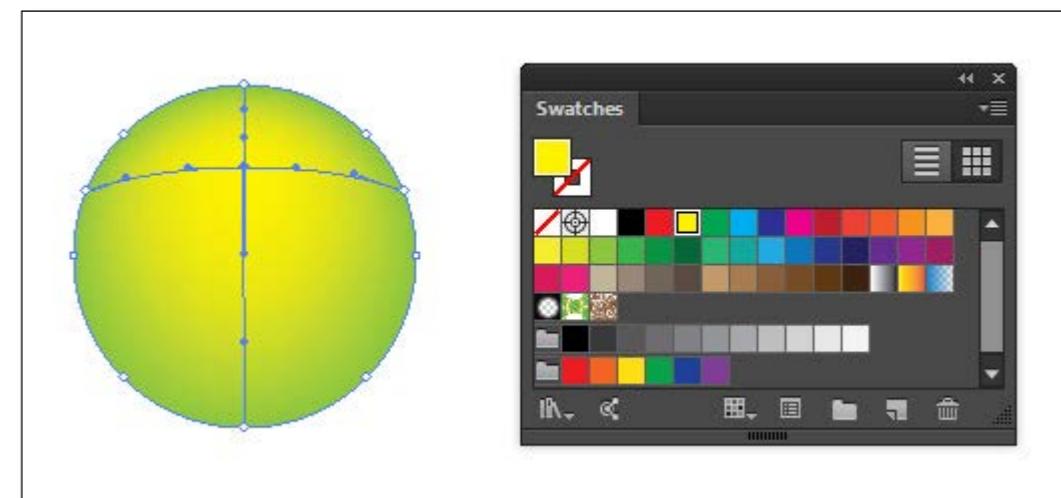


لإضافة خطوط و نقط أخرى نضغط كليك في أي مكان .
ولالغاء نقط أو خطوط نضغط علي النقط (كليك + Alt)

ملاحظة :
لتحديد نقطة على 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.



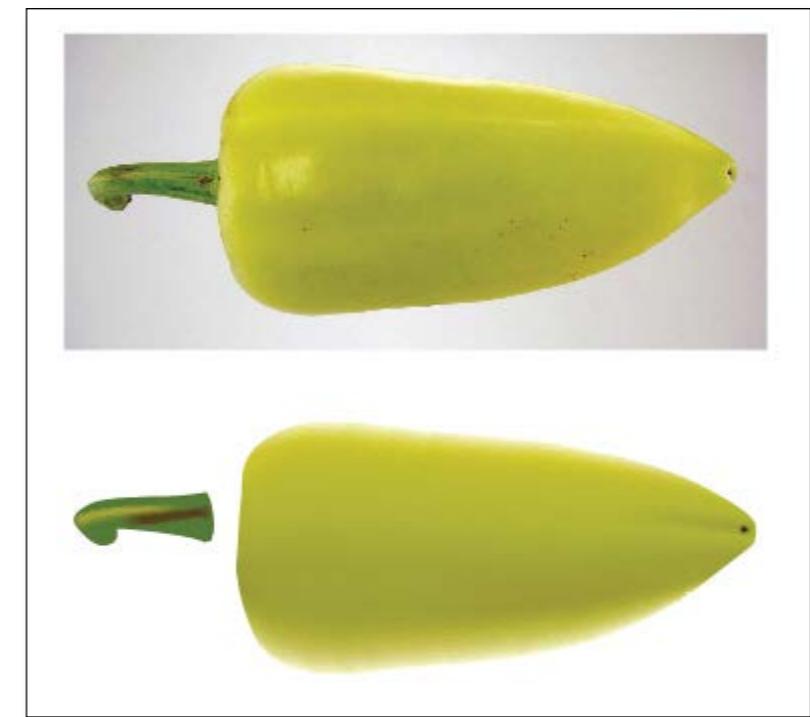
سيظهر لنا خط طولي و خط عرضي كما هو موضح بالصورة .
3. نختار أي لون من Swatches panel سنجد أن نقطة تقاطع الخطين قد تم تلوينها باللون الذي اختارناه .



تطبيق عملي ..

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

110



الصورة موجودة في ملفات عمل المحاضرة التاسعة mesh tool. jpeg

المحاضرة العاشرة

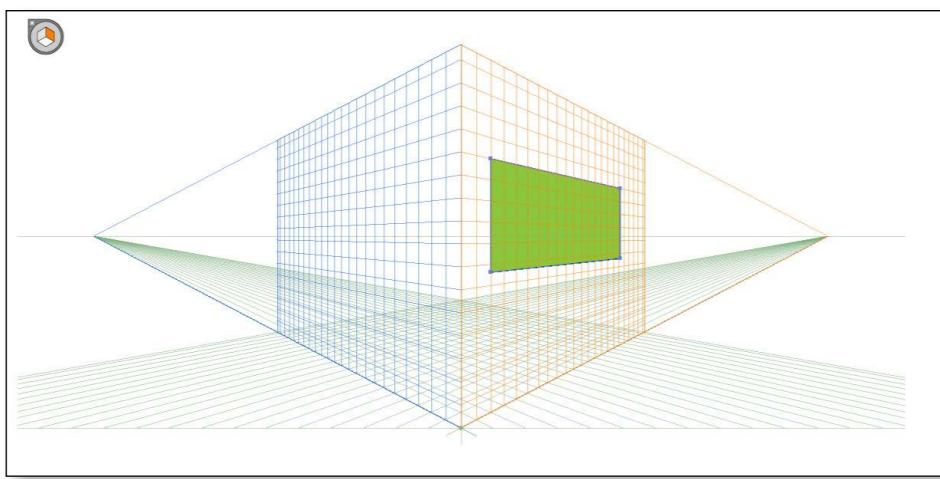
أهداف المحاضرة

- الرسم المنظوري **Prespective Drawing**
- طريقة استخدام أداة **اـ Prospective grid tool**
- **Symbols**
- أدوات التعامل مع **اـ Tools**
- المشروع النهائي .

111

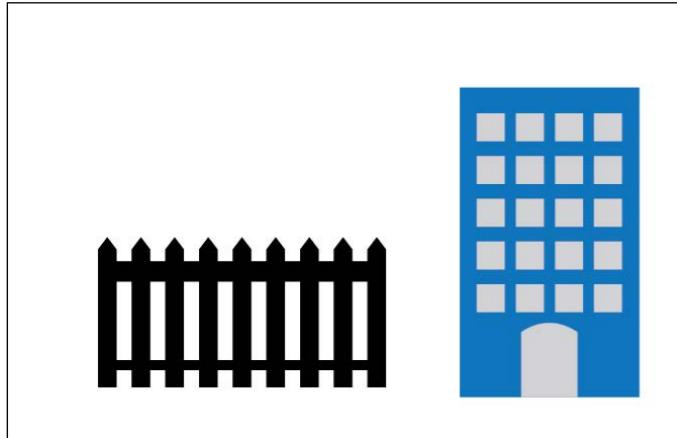
طريقة استخدام أداة الـ **Prespective grid tool**

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



تطبيق عملي ..

1. نفتح ملف **الموجود في ملفات عمل المحاضرة** **Prespective selection tool**



2. نختار أداة الـ **Prespective grid tool** لاظهار خطوط الدليل المنظوري
3. نختار أداة الـ **Prespective selection tool** لتحرير الشكل علي المنظور

الرسم المنظوري

كلمة Prespective معناها منظور و الذي يعطي العين الشعور بالبعد الثالث و العمق في الصورة.

لدينا أداتين في برنامج الـ**بستريتور** تقومان برسم الشكل المنظوري و التحكم فيه.

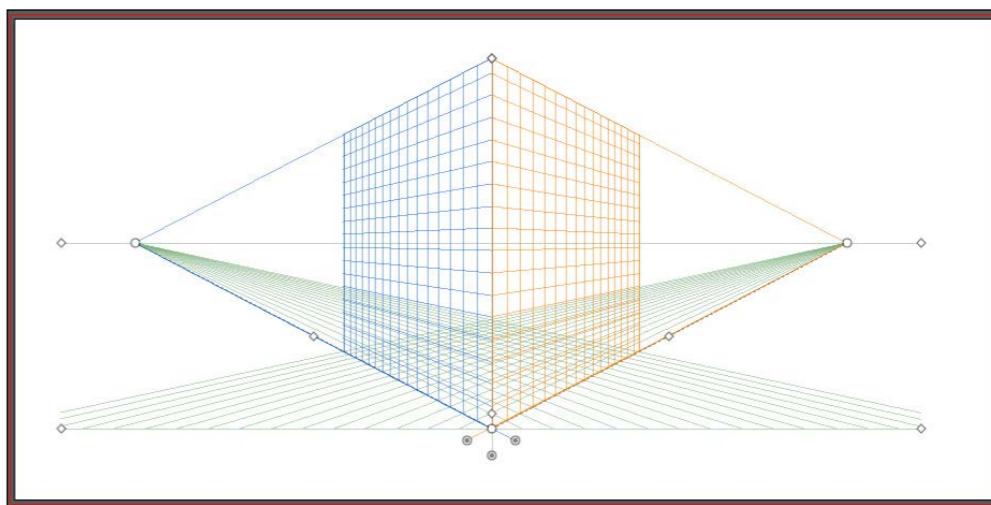


وظيفتها اظهار خطوط دليل المنظور و التي يقوم برسم العناصر عليها

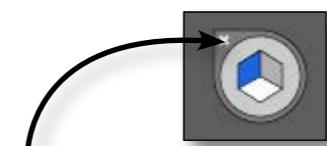


وظيفتها تحريك العناصر علي خطوط دليل الشكل المنظوري

عند اختيار أداة الـ **Prespective grid tool** سيظهر لنا خطوط دليل المنظور و هي خطوط وهمية لا تظهر في الطباعة .

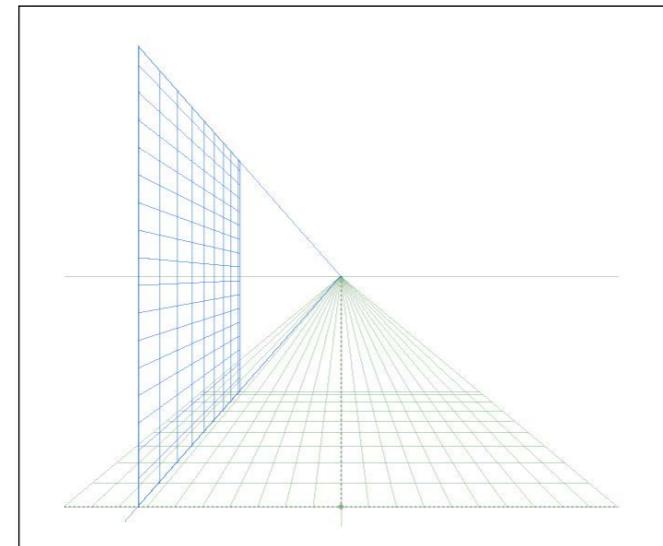


سنجد في اعلى يسار التصميم مبدل اسطح المنظور **Widget**

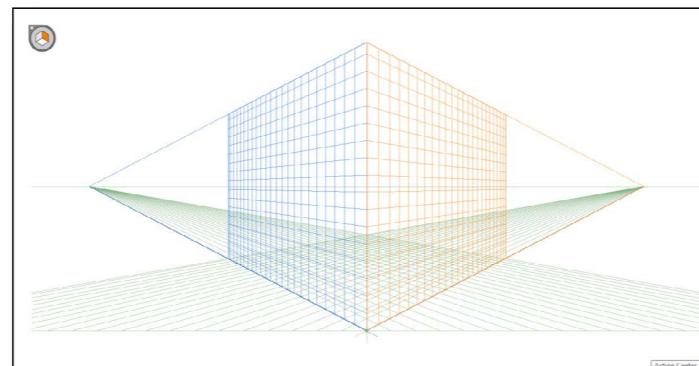


لاخفاء خطوط الدليل المنظوري نضغط على علامة الـ (X) المشار اليها في الصورة

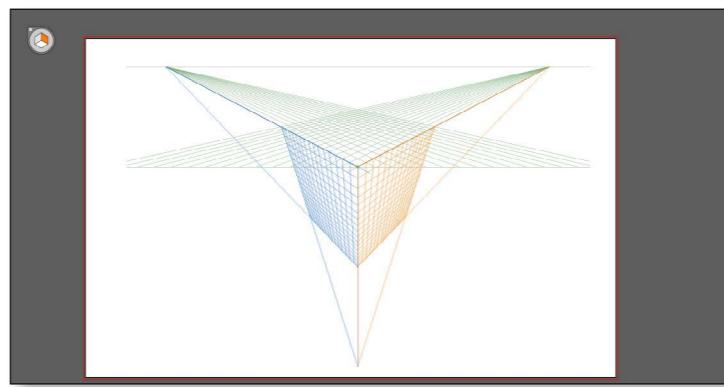
One Point Perspective



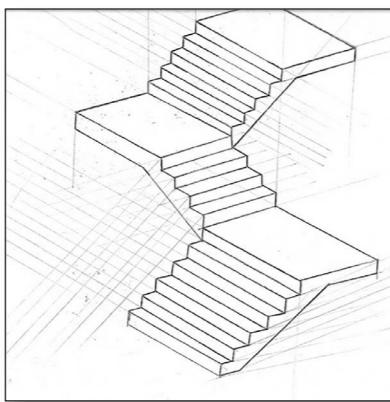
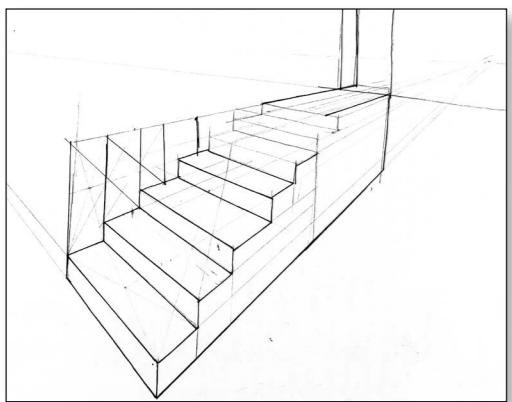
Two Point Perspective



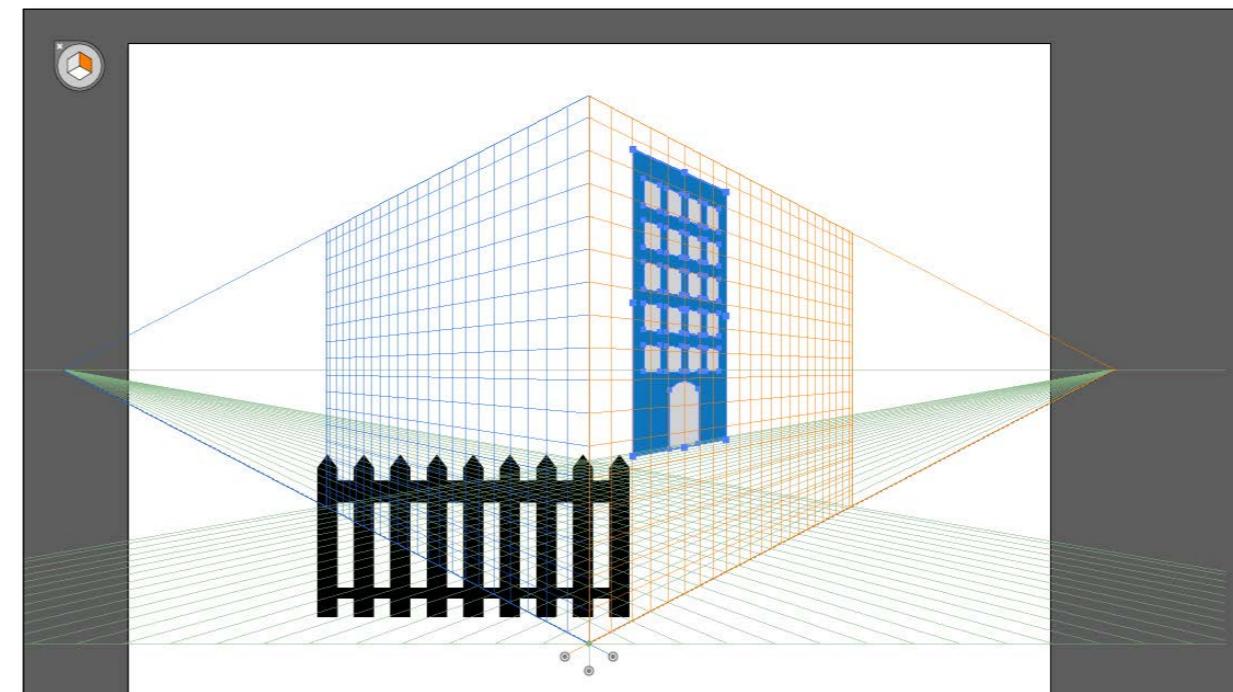
Three Point Perspective



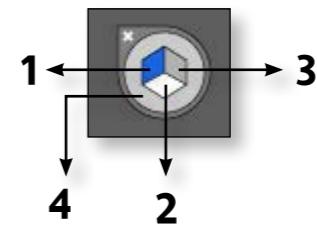
تطبيقات يتم تنفيذها



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

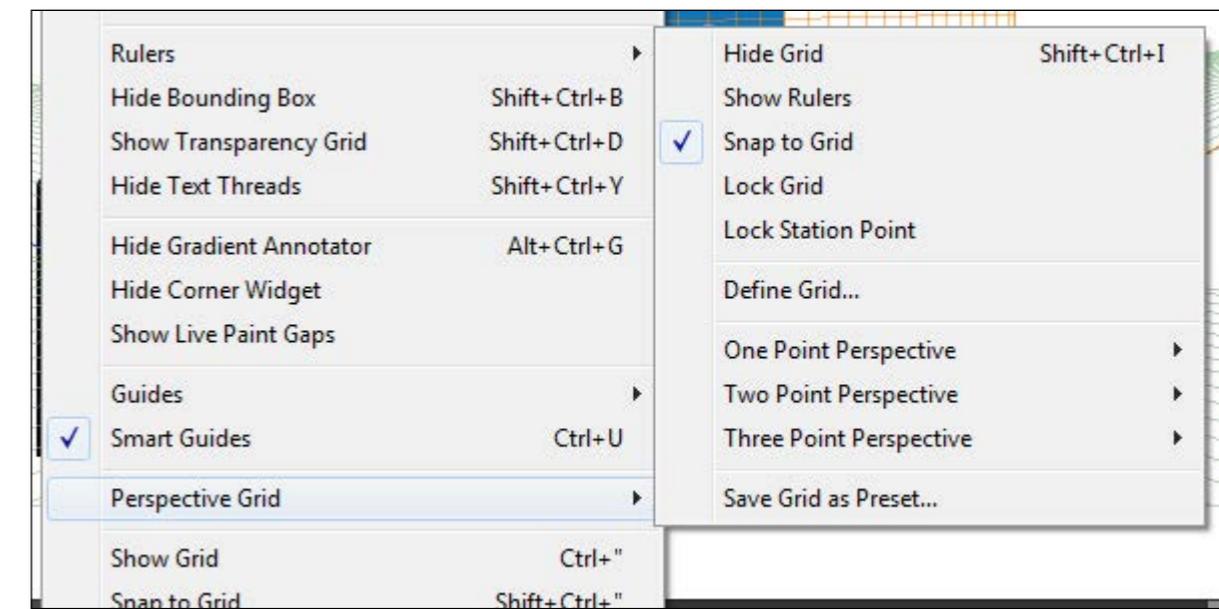


للتبدل بين اسطح المنظور نستخدم الارقام 1 و 2 و 3 و 4



يوجد لدينا شبكات منظور سابقة موجودة بالبرنامج

View > Perspective grid



للتعديل على أي نحدده أولاً بـ **Symbol** **Control panel**
فيظهر لنا في الـ

تعديل الـ **Symbol** تحويل الـ **Symbol**
إلي شكل عادي

Edit Symbol

Break Link

أدوات التعامل مع الـ **Symbols**

يمكننا استخدام أدوات الـ **Symbols** في توزيع وتكبير وتصغير وتغيير كثافة ولون الـ **Symbols** و فيما يلي جدول يوضح كل أداة ووظيفتها.

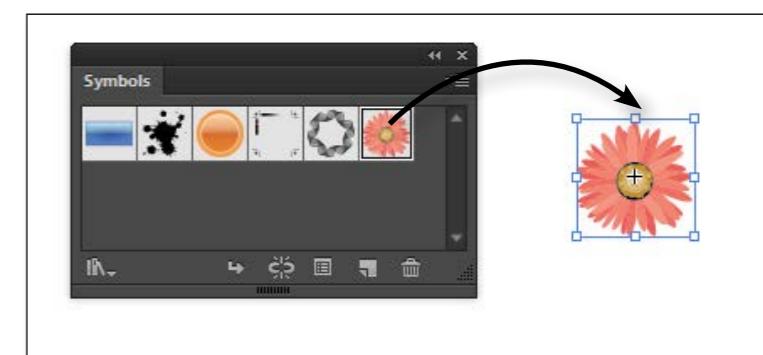
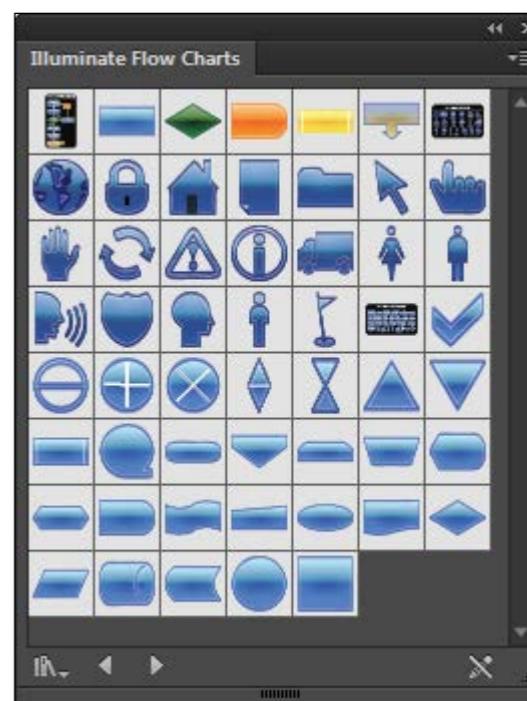
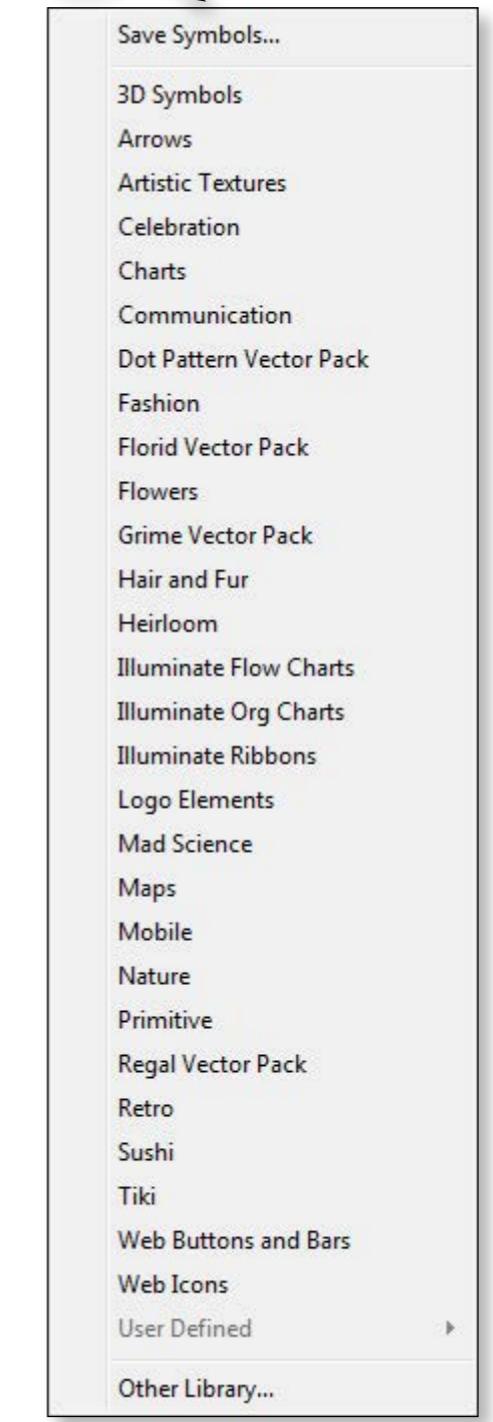
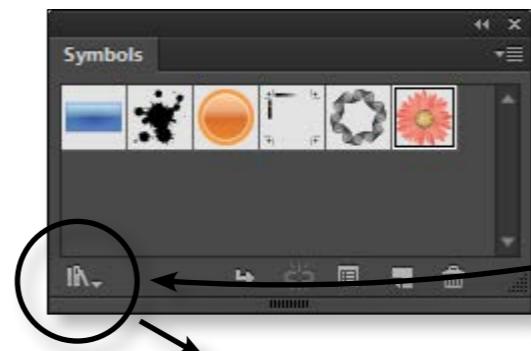
الوظيفة	اسم الأداة	الأداة
إضافة مجموعة من الـ Symbols إلى التصميم	Symbol Sprayer tool	
تحريك الـ Symbols	Symbol Shifter tool	
زيادة أو تقليل المسافات بين Symbols	Symbol Scruncher tool	
تكبير أو تصغير الـ Symbols	Symbol Sizer tool	
عمل دوران للـ Symbols	Symbol Spinner tool	
التدكم في ألوان الـ Symbols	Symbol Stainer tool	
التدكم في مقدار الـ Symbols	Symbol Screener tool	
تطبيق Graphic style على 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 **Symbols panel** في **Window > symbol**

لدينا مكتبة كبيرة من الـ **Symbols** موجودة في **Library**



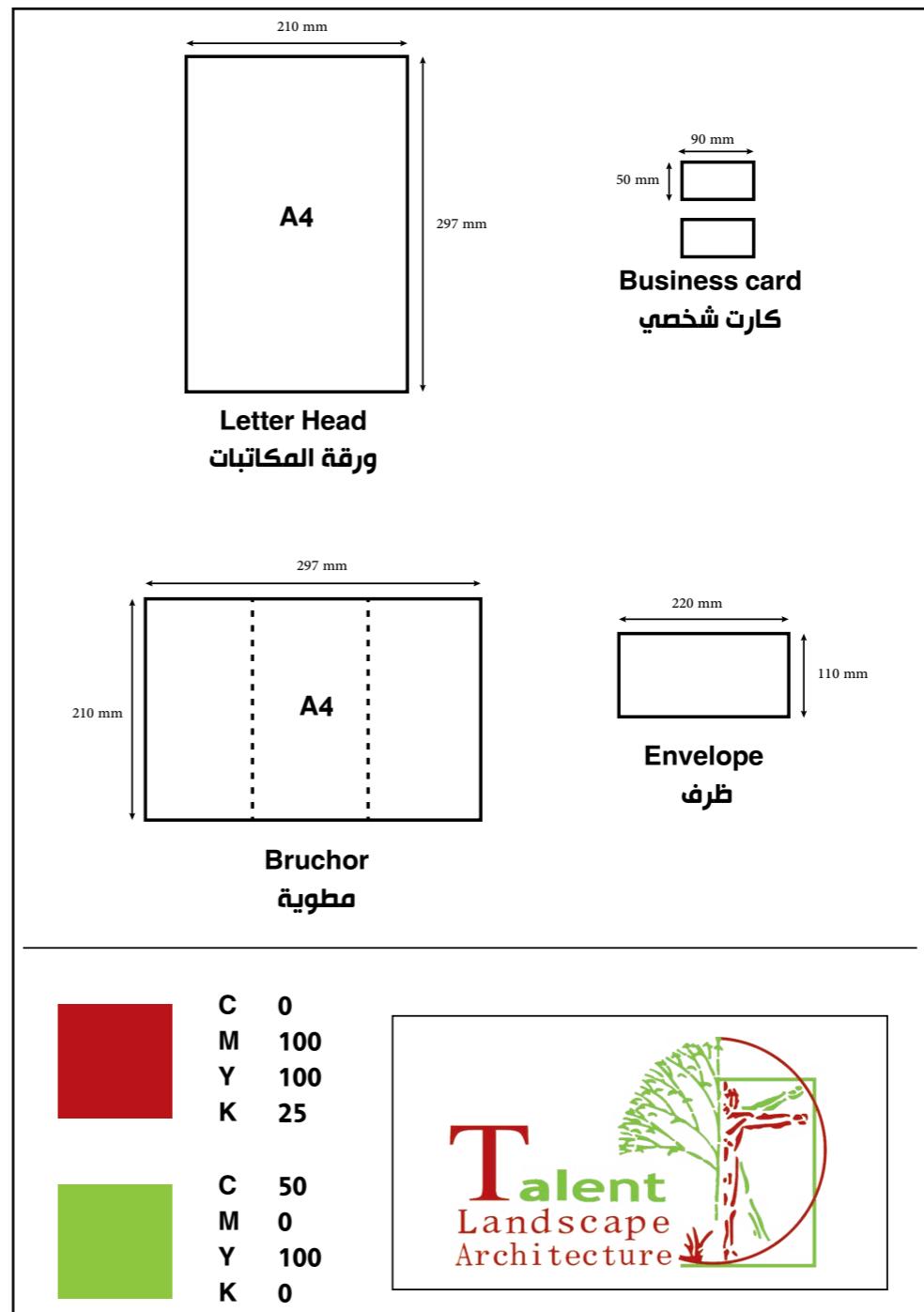
لستخدام أي **Symbol** نسحبه من
الـ **Symbols panel** إلى داخل التصميم

المشروع النهائي

**المطلوب هو تصميم مجموعة مطبوعات لشركة
Talent landscape**
و هي شركة متخصصة في تصميم الحدائق و البحيرات الصناعية و أراضي 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.