

بشپړ لارښود

Ketabton.com

اډوېي اېکسپریټر

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اډوبې ایلستریټر

(پیژند کلوې)

اډوبې ایلستریټر د اډوبې شرکت یو مشهور پروگرام دی چې د دې پروگرام شهرت ورځ په ورځ زیاتېږي. په کسبي چاپیریال لکه د اعلاناتو په شرکتونو، د تولیداتو په شرکتونو، ټي وي چینلونو کې او چېرته چې هم د گرافیک ډیزاینګ (اوډون)، پرنټنګ (چاپ)، الستریشن اونور ورته تړلي کارونه ترسره کېږي هلته اډوبې ایلستریټر ل کارول کېږي او زیاتره مینه وال په اډوبې ایلستریټر باندې ترسره شوي کارونه ډېر خوښوي.

اډوبې ایلستریټر په بنسټیزه توګه یو ویکټر گرافیک (vector graphic) پروگرام دی چې د ویکټر گرافیک په اړوند به موږ وروسته خبرې وکړو.

په دې لیکنه کې به زما موخه دا وي چې تاسو ته د اډوبې ایلستریټر په اړوند د بنسټیزو معلوماتو سره سره د عملي تمرینونو او بېلګو له لارې بشپړه لارښونه وکړم او که خدای کول د دې کار په پای کې به تاسو په اډوبې ایلستریټر باندې پوره پوره لاس رسی ولرئ.

اډوبې ایلستریټر په بنسټیزه توګه ویکټر بیس لکه عنوانونه (سرلیک)، ویزیتینګ کارډ، پریس ایډ، لوګو ډیزاینګ او د کارتون ایلستریشن په څیر کارونو لپاره یو غوره پروگرام دی او زیاتره D2 کارتون انیمیشن لپاره کارتون کریکټر هم په اډوبې ایلستریټر کې جوړېږي.

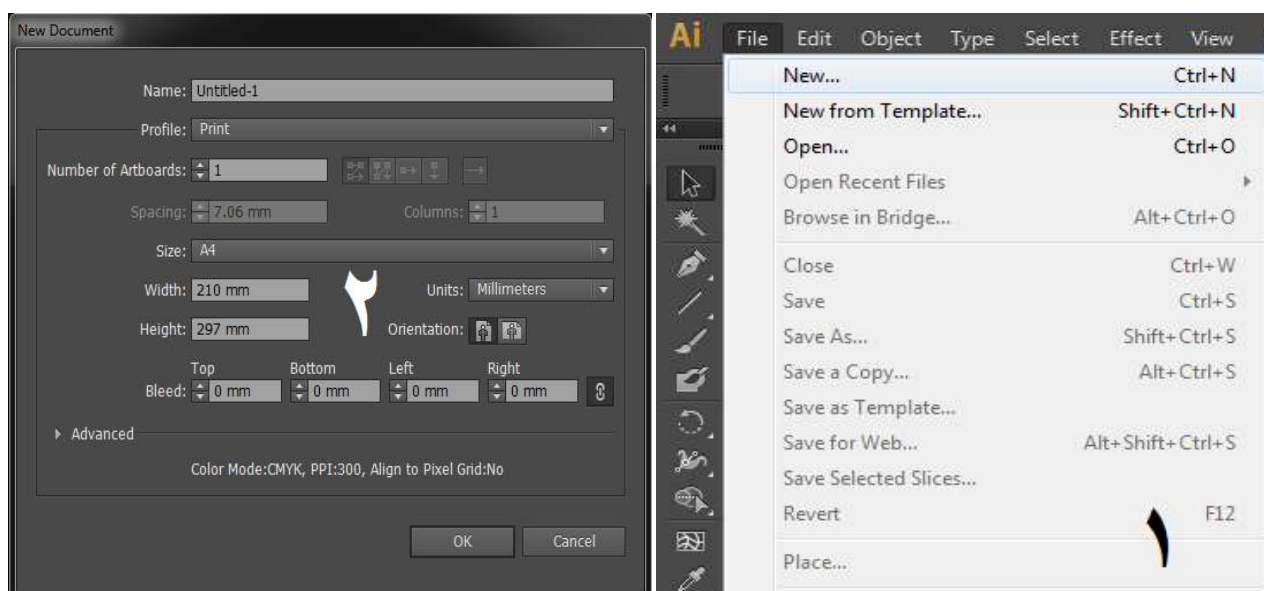
موږ دلته په ټولو لوستنو کې د اډوبې ایلستریټر سي ایس ۲ (6CS) نسخه کارولې ده.

د ویکټر گرافکس او ریستر گرافکس تر منځ بنیادي توپیرونه

ويکټر گرافیکس	ريستر گرافیکس
۱ په ويکټر گرافکس کې جوړشوی اوډون(ډيزاين) د يوې ليکې يا پات مجموعه(ټولګه) وي	۱: په ريسټر گرافکس کې جوړ شوی ډيزاين د ډيرو پکسلونو مجموعه وي يعنې دا انځور په اصل کې له ډيرو پکسلونو څخه جوړ وي
۲: په دې کې جوړ شوی هر فايل عموماً په eps,ai او ځينې نورو فارمېټو باندې مشتمل وي.	۲: په دې کې جوړ شوی فايل عموماً په gif,jpeg او ځينې نورو فارمېټونو باندې مشتمل وي.
۳: په دې کې د جوړ شوي لوگو يا انځورسايږ که موږ څومره هم لوی کړو نو دهغوی په معيار (بنه والی) کې کوم بدلون نه راځي. ولې چې دا په يوه ليکه يا پات باندې مشتمل وي.نو له همدې کبله عموماً لوگو او اوډون (ډيزاين) په ويکټر گرافک کې جوړېږي چې صبا همدا ډيزاين له واړه کارت څخه نيولې تر لوی بورډ پورې په يوه معيار راشي.	۳: په دې کې جوړ شوی اوډون (ډيزاين) که چېرې موږ لوی کړو نو د انځور کيفيت يا معيار له منځه ځي.ځکه چې په دې کې يو څيز له ډيرو پکسلونو څخه جوړوي او کله چې موږ پکسلي انځور ډير زيات زوم کړو نو پکسلونه يې ماتېږي.

په اډوبي ایلسترېټر کې فایل پرانیستنه یا اخیستنه

په اډوبي ایلسترېټر کې د یوه نوي فایل خلاصولو لپاره په " new " باندې کلیک وکړئ. په "new" باندې له کلیک کولو سره سم به یو نوی فایل د " نیو ډاکومنټ " په نوم سره پرانستل شي. انځور ۱ او ۲



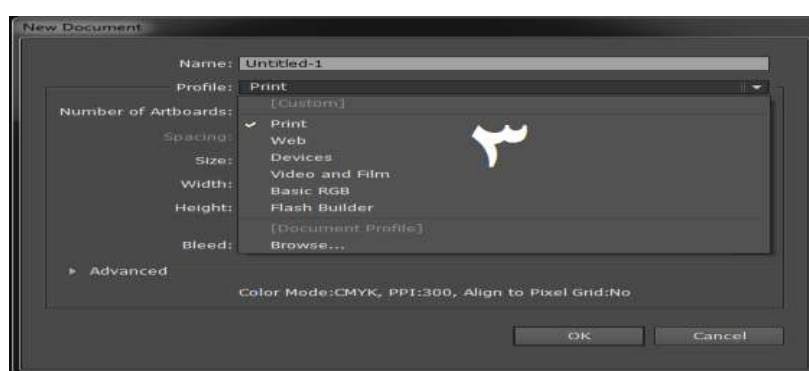
راځئ چې په دې کې د موجودو نکتو لنډه جایزه واخلو.

Name: په دې کې د فایل نوم اېښودل کېږي.

Profile: د دې مقصد دا وي چې کله موږ د کوم کار يا ډیزاین جوړولو

څخه د مخه دا پرېکړه وکړو چې موږ دا ډیزاین د کوم مقصد لپاره جوړه وه يا يې په کوم ځای کې استعمالو. په پروفايل باندې له کلیک کولو سره سم به په يو څو اېشنې را څرگندې شي.

انځور ۳



نو راځئ چې د دې اېشنو لاندې جایزه واخلو.

Print: دا پرېتنګ يا پرېتنه ميډيا کارونو لپاره کارول کېږي.

Web: دا د ويب ميډيا لپاره لکه ډيزاين، لوگو، الستریشن او ځينې نورو کارونو لپاره کارول کيږي.

Devices: لکه څنگه چې تاسو ته غوره معلومه ده چې نن سبا د موبایلونو استعمال يوازې د تليفون يا پيغام ليکلو حد پورې نه ده پاتې بلکه موبایلونه د انځورونو شريکولو، وډيو، انټرنېټ، ټولنيزو رسنيو او د وډيو کال لپاره عام کارول کيږي. که چېرې تاسو خپل کوم ډيزاين د موبایل فون ټيکنالوژي لپاره کارول غواړئ نو د ډيوايسيز اېشن څخه کار واخلي.

Video and film: دا د لوگو، ډيزاين يا داسې نورو نشریاتو يعنې ټي وي لپاره کارول کيږي.

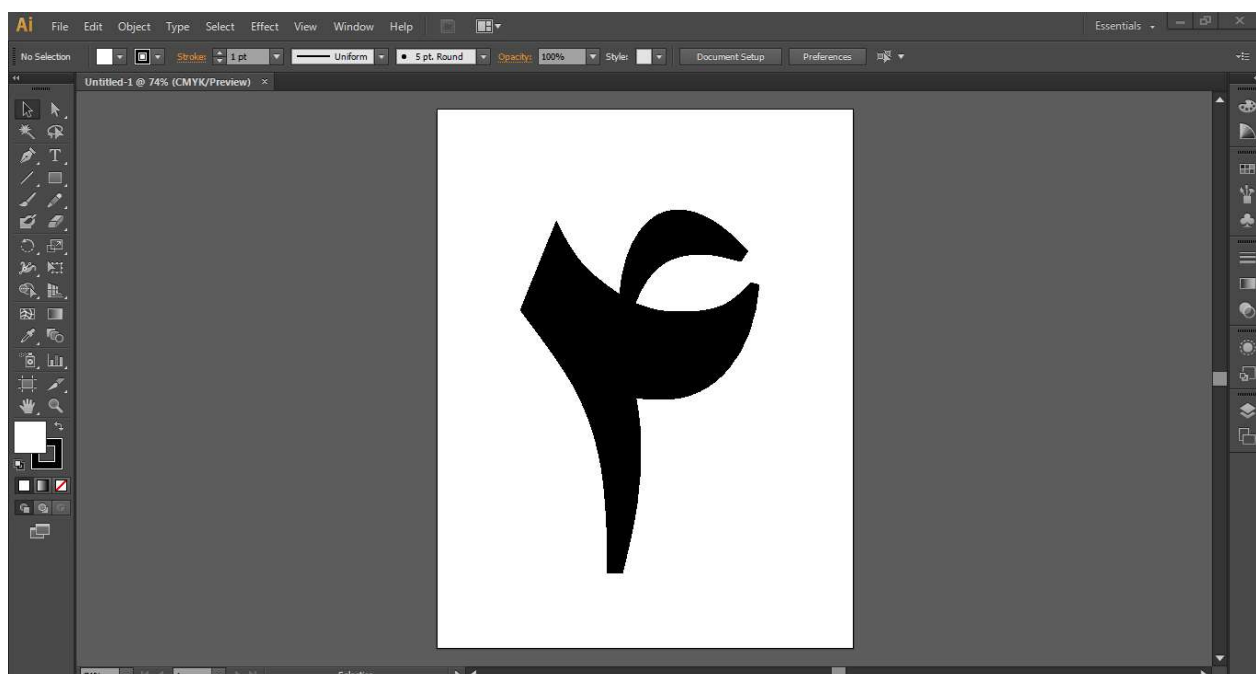
No of artboards: د دې په مرستې سره موږ په خپل فایل کې د خپل ضرورت مطابق د د آرټ بورډونو (صفحاتو) شمېر انتخابولی شو. يعنې په يو فایل کې له يو څخه په ډيرو آرټ بورډونو باندې په يو وخت کار کولی شو. البته په يو فایل کې تر ۱۰۰ پورې موږ آرټ بورډونه کارولی شو.

Size: په دې کې د آرټ بورډ سايز (گچه) ترتيبیږي

Units: دا دې لپاره ده چې موږ خپل ډيزاين په کومو يونټو سره جوړل غواړو. په عامه توگه انچه، سانتي متر او پکسل زيات کارول کيږي البته له دې نه علاوه نور يونټې هم دلته موجودې دي.

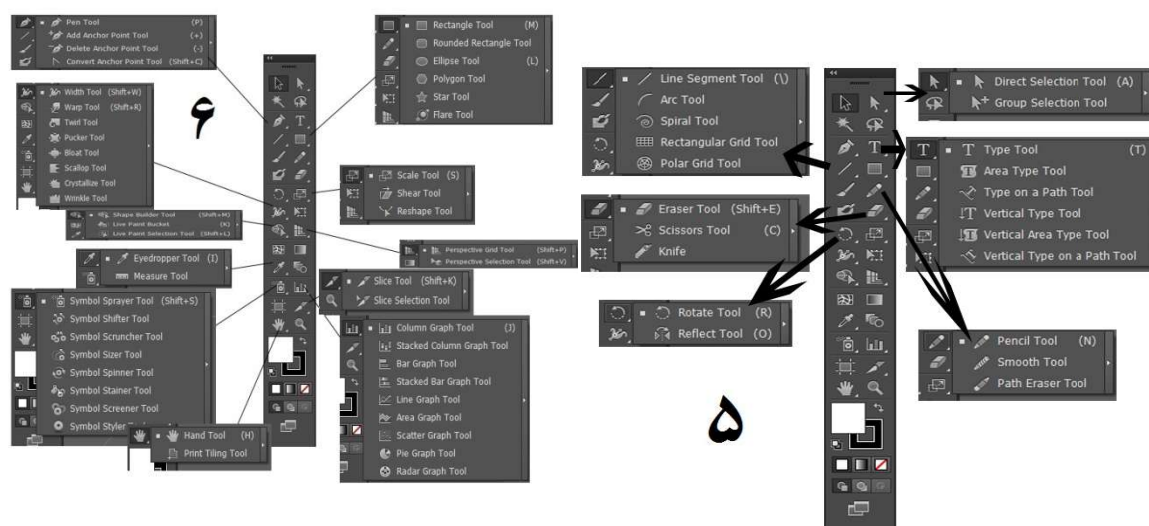
Orientation: لکه څنگه چې په مايکرو سافټ ورډ کې فایلونو لپاره "protrait" يا "landscape" انتخابول وي. همدا ډول دلته هم فایل په افقي يا عمودي ډول اخیستلو لپاره اېشنې موجودې دي.

دلته موږ په پروفایل کې د پرنټ اېشن ټاکلی ده او د ۱ اړت بورډ په اخیستلو سره مو OK کړی ده. انځور ۴.



په ادوبي ایلسترېټر کې د بنيادي ټولز (ټوکو) پېژند گلوي او د هغوی کار يا دندې

انځور ۵ او ۶



Selection Tool (V): د دې ټول له لارې متن، يا يو شکل



انتخابولی (ټاکلی) شو.له دې نه علاوه د دوی مقام بدلولی شو او د دوی سايز لويه ولی ، کمولی او تاوولی شو.



Direct Selection Tool: د دې ټول له لارې موږ له يوه

څخه د ډيرو اينکر پواينټونو په انتخابولو سره د هغوی پوزيشن بدلولی شو. يانې د دې ټول په مرستې سره موږ هر ډول شکل يا پات دخپل ضرورت مطابق بدلولی شو.



Group Selection Tool: د دې ټول له لارې موږ د

پواينټونو (نکتو) مجموعه په يو ځای انتخابولی شو. يعنې د يو مسطيل څلور نکتې په يو ځای انتخابولی شو.



Magic wand Tool: د دې له لارې موږ په خپل فايل کې

په يو ډول رنگونو باندې مشتمل شکونه په يو ځای انتخابولی (ټاکلی) شو.



Lasso Tool: د دې ټول له لارې موږ يو څيز، اينکر پواينټ،

يا پات او داسې نور څيزونه انتخابولی شو.



Pen Tool (P): دا په اصل کې د ۲ اينکر پواينټونه په منځ

کې ليکه (لاين) جوړه وي. يعنې د دې په مرستې سره موږ يو مشکل لوگو، السټريشن او کارټون او ځينې نور څېزونه جوړولی شو.



Add Anchor Point Tool(+): د دې ټول له لارې موږ

په جوړ شوي پات کې د نورو اينکر پواينټونو (نکتو) اضافه کولی شو.

Delete Anchor Point Tool (-)

موږ بهر د ماتولو يو زيات ، او غير ضروري پواينټ لري کولی شو.

Convert Anchor Point Tool (Shift+C)

ټول له لارې موږ له هر يوه اينکر پواينټ Control Handles ختمول يا ور شاملولی شو. په ياد ولری چې د اينکر پواينټ کنټرول هندلز په خلاصولو سره به هغه گول کيږي او په ختمولو سره به کونجور کيږي.

Type Tool (T)

انکار نشي کول، ولې چې بې شمېره پروژې يا ډيزاينونه له ليک څخه بهر نيمگري وي. د دې ټول له لارې موږ په يو ډيزاين کې متن ليکلی شو.

Type on a Path Tool

پات باندې متن ليکلی شو.

Area Type Tool

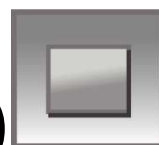
کې متن ليکلی شو. په ياد ولری چې دلته له شکل نه مراد هر ډول شکلونه لکه مربع، مستطیل، دايره، او داسې نور.

Line Segment Tool (/)

سیده ليکه جوړولی شو.



Ellipse Tool (L): د دې ټول له لارې موږ هڅې ډوله شکل جوړولی شو. او د دایرې جوړولو لپاره د دې ټول تر انتخابولو وروسته د shift تڼۍ وکاروئ.



Rectangle Tool (M): د دې ټول له لارې موږ د مستطیل شکل جوړولی شو. او که چیرې د مربع شکل جوړول غواړئ نو د ریکتینګل ټول تر انتخابولو وروسته د شیفټ تڼۍ وکاروئ.



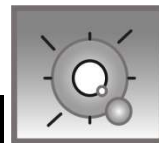
Polygon tool: د دې ټول له لارې یو کثیرالزاویه (په ډیرو زاویو باند شامل) شکل جوړیږي. یعنې د دریو یا له دریو څخه په ډیرو کونجونو باندې شامل شکل پرې جوړیږي.



Rounded Rectangle Tool: یو داسې مستطیل یا مربع شکل دې کوم چې کونجونه ګرد یانې ګول وي نو د دې ټول له لارې موږ د هغو په ګرد والي کې کمی زیاتۍ راوستلی شو.



Star Tool: ښکاره خبره ده چې د دې ټول له لارې موږ د ستوري شکل جوړولی شو. بلکه د خپل ضرورت مطابق د دې سایز (ګچه) او نکتو کې هم کمی زیاتۍ کولی شو.



Flare Tool: په یو ډول انځورونو کې استعمالو شوي لینس

فري ایفیکټس سره دا یو شان ښکاري د کومو په منځ کې چې روښانه لیکو سره سره ریز اوررینګ هم موجود وي.



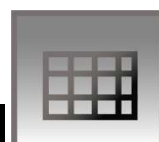
Arc Tool: د دې ټول له لارې موږ یوه تاو یا ګول یا ګرده

لیکه جوړولی شو



Spiral Tool: د دې په مرستې سره موږ سپایرل شکل جوړولی

شو.



Rectangular Grid Tool: د دې ټول په مرستې سره موږ د

ریکټینګولر ګریډ شکل جوړولی شو. دلته د سایز ورکولو سره د کالمونو او قطارونو انتخابولو اړینې هم موجودې دي.



Polar Grid Tool: د دې ټول له لارې موږ د داېرې په څېر

شکل په سیخو باندې مشتمل چوکاټ سره جوړولی شو. او د هغې سایز او ډیوایډر هم ټاکلی شو.



Paint Brush Tool: دا د پنسل په توګه کار کوي. په عام ډول

شکلونو (سکیچنګ) یا په لاس سره جوړ شوي رسمونو کې کارول کېږي.



Smooth Tool: د دې ټول له لارې موږ یو اینکر پوائنټ ګول

کولی شو.



Path Eraser Tool: دا د پنسل پاک په څېر کار کوي. د دې

ټول له لارې موږ یو پات ړنگولی شو.



Eraser Tool (Shift+E): دا هم پنسل پاک ده خو دا بیا د

پات یا لاین ړنگولو لپاره کارول کیږي.



Scissors Tool (C): دا په اصل کې د کپنچې په څېر عمل تر

سره کوي. او د شکلونو پرېکولو او څیړولو لپاره کارول کیږي. دا د ۲ اینکر پواینټونو تر منځ کار کوي او له یوه بل څخه یې جدا کوي.



Knife tool: دا د چاکو په څېر کار کوي او د شکلونو برخو

پرېکولو لپاره کارول کیږي. خو دا بیا د هغو اینکر پواینټونو تر منځ کار کوي چېرته چې دا کارول کیږي.



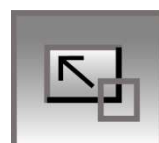
Rotate Tool (R): د دې ټول له لارې موږ یو انتخاب شوی

شکل یا انځور په مختلفو زاویو تاوولی شو.



Reflect Tool (O): دا ټول د آیینې په څېر کار کوي. یعنې د

دې ټول له لارې موږ یو شکل یا انځور ریفلیکټ کولی شو یا د آیینې اثر پکې اچولی شو.



Scale Tool (S): ښکاره خبره ده چې د دې ټول له لارې یو

شکل ته سایز ورکول کیږي.



Shear Tool: که چېرې د یو شکل په څنګ کولو ته اړتیا پېښه

شي نو دا ټول موږ "skew look" په توګه کارولی شو.



Width Tool (Shift+W): د دې ټول له لارې موږ د یوه

شکل د لېکې په غوټوالي کې اضافه کولی شو.



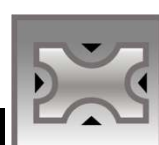
Tool Warp (Shift+R): د دې ټول له لارې موږ د یو شکل

هره یوه برخه دیکه او کښولی شو. او هغه برخه به د ننه په طرف ننوزي یا به د باندې په طرف وزی.



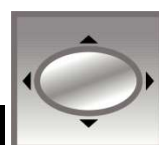
Twirl Tool: هسې خو د دې مانا د تاوولو یا چکر ورکولو ده او

په همدې مناسبت سره د دې ټول کار هم همدا ده. د دې ټول په مرستې سره موږ په یو شکل کې د تاوولو یا چکر ورکولو د بیګار اثر پیدا کولی شو.



Pucker Tool: که چېرې په یو خېره یا شکل کې د ګونځېکولو

یا ګونځې پیدا کولو ته اړتیا پېښه شي نو بیا همدا ټول استعمالولی شو. دا به بالکل داسې ښکاري لکه له یو شي څخه چې هوا اوباسل شي او بیا هغه سره چټ شي.



Bloat Tool: دا ټول د یوې خېرې یا شکل سر طرف ته حرکت

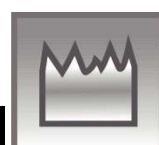
ورکولو لپاره کارول کیږي. یعنې دا د یوه شکل سر طرف ته برخه بهر طرف ته اوباسې یا یې د ننه طرف ته ننه باسي.



Scallop Tool: د دې ټول له لارې موږ د یوه شکل یا څپرې په پات کې smooth, random او shaped-Arc تفصیلات شاملولی شو.



Crystalize Tool: د دې ټول له لارې موږ په یو شکل کې Random spike او Arc shaped details شاملولی شو.



Wrinkle Tool: د دې ټول له لارې موږ د یو شکل په پات کې Random Arc او spikeshape په څیر تفصیلات شاملولی شو.



Free Transform Tool (E): دا ټول د یو څیز تاوولو او سایز ورکولو لپاره کارول کېږي.



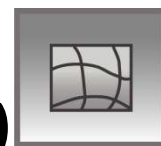
Shape Builder Tool: دا ټول د دوو مختلف ډوله شکلونه په خپل منع کې نښلولو لپاره کارول کېږي.



Live Paint Bucket Tool (K): دا ټول د یوه شکل په مختلفو برخو کې د مختلفو رنګونه اچولو لپاره کارول کېږي.

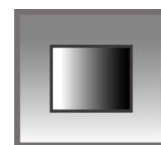


Live Paint selection Tool (Shift+L): دا ټول د پاسنې ټول په مرستې سره د رنګ شویو برخو سلیکتکولو لپاره کارول کېږي.



Mesh Tool (U): دا ټول د يو شکل مختلفو برخو ته رنگ

ورکولو او د هغو په منځ کې د سيوري اثر پيدا کولو لپاره کارول کېږي.



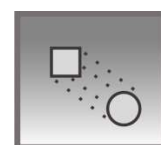
Gradient Tool (G): د دې ټول له لارې د دوه يا له دوه څخه

زياتو رنگونو د وراچونې اړخ بدلول کېږي



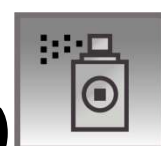
Eyedropper Tool (I): دا په سترگو کې اچولو والا دوا نه

ده بلکه د دې ټول له لارې هر ډول رنگ په انتخاب شوي شکل کې اچول کېږي.



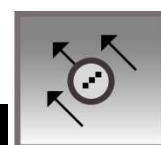
Blend tool (W): د دې په مرستې سره موږ مختلف شکلو ته

په يوه کړۍ کې ترتيبولی شو، د کوم په نتيجې کې به چې د شکل بدلولو سره سره به د هغوی رنگ هم ورو ورو بدليږي



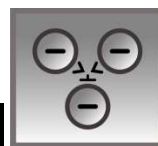
Symbol Sprayer Tool (Shift+S): د دې ټول له لارې د

انتخاب شوی سيمبول له يو څخه زيات نقلونه لاسته راوړل کېږي. يعنې د اسپرې له لارې يو ډول سيمبولونه ډير جوړيږي .



Symbol Shifter Tool: د دې ټول له لارې موږ د

سيمبولونو پوزيشن بدلولی شو يعنې له يوه ځای څخه يې بل ځای ته ليردولی شو.



Symbol Scruncher Tool: دا ټول د سیمبولونو تر منځ

فاصله کموي.



Symbol Sizer Tool: د دې ټول له لارې د سیمبول ساینز

ستروول کيږي خو د سیمبول ساینز ورکوتې کولو لپاره د alt key کارول کيږي.



Symbol Spinner Tool: د دې ټول له لارې سیمبول

تاوولی شو.



Symbol Stainer Tool: د دې ټول له لارې یو انتخاب

شوی رنگ په یو سیمبول باندې د سپرۍ په څیر خیجولی شو.



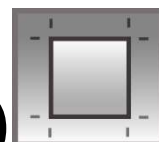
Symbol Screener Tool: د دې ټول له لارې د سیمبولونو

سیت شفاف جوړولی شو او دوباره د پخوا په څیر یعنې د شفافیت ختمولو او یا کمولو لپاره د Alt تڼۍ وکاروئ.



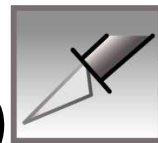
Symbol Styler Tool: د دې ټول له لارې په یو سیمبول

باندې هر ډوله گرافک ستایل د سپرۍ په څیر خیجولی شو.



Art board Tool (Shift+O): په دې کې د آرت بورډ یانې

پاڼو ساینز بدلولی شو



Slice Tool (Shift+K): د دې ټول له لارې موږ خپل ډیزاین

په بیلا بیلو برخو کې ویشلو څخه وروسته د ځانګړیو فایلونو په څیر خوندي کولی شو. خود دې فایلونو سایز به هم ډیر کمیږي. عموماً د طریقه د ویب سایټ جوړولو لپاره کارول کیږي ترڅو فایل په ډیر کم وخت کې اېلوډ او ډاونلوډ شي. له دې نه علاوه د دې په مرستې سره د کوم فایل لینک هم موږ ورکولی شو.



Slice Selection Tool: دا ټول د پورتنی (سلایس ټول) له

لارې شوی سلیکشن انتخابولو او بدلولو لپاره کارول کیږي



Hand Tool (H): د دې ټول له لارې موږ د یوه ډاکومینټ

ویوو (لید) بدلولی شو.



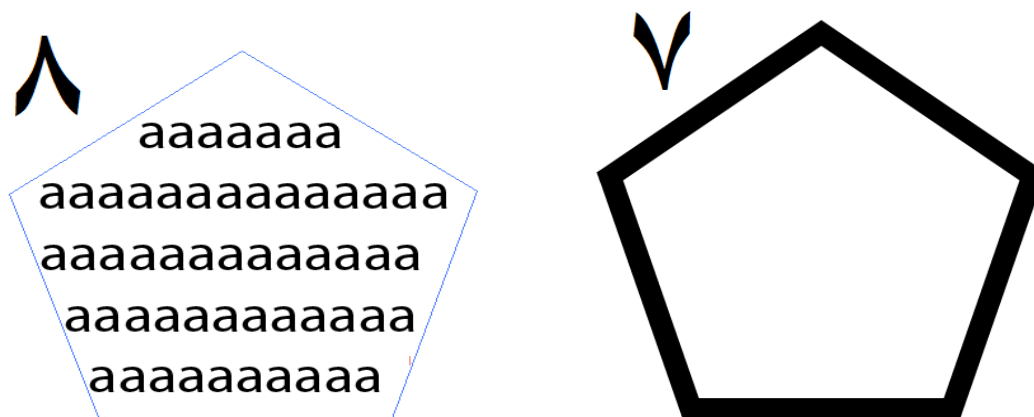
Zoom Tool (Z): دا ټول د یو شکل یا ډیزاین نږدې یا لرې

ښکاره کولو لپاره کارول کیږي.

پر شکلونو باندې متن لیکل

لومړی یو نوی فایل خلاص کړئ او په دې کې یو شکل رسم کړئ. موږ دلته د Polygonal Tool ټول په مرستې سره یو شکل جوړ کړی دی. انځور

اوس د "area type tool" انتخابولو څخه وروسته د دې پولی ګون په پات باندې کلیک وکړئ. له کلیک کولو سره سم به تاسو د متن لیکلو قابل شی. انځور ۸



دا ډول تيکنیک په عامه توګه په مجلو کې تر سترګو کيږي په کوم کې چې د يو متن موهمې ليکې يا يو ځانګړی پيراګراف په يو شکل کې ليکل شوې وي او د لوستونکو په دلچسپي کې اضافه کوي.

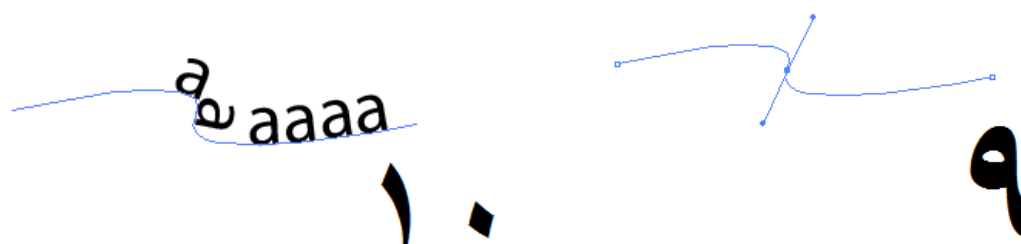
په يو پات باندې برسیره ليک کولو لپاره تر ټولو د مخه يو پات جوړ کړئ

موږ دلته د پين ټول له لارې يو پات جوړ کړی ده .. انځور ۹

اوس نو د "Type on Path" ټول تر انتخابولو وروسته په هغه پات

باندې کليک وکړئ. نو تاسو به سمدستي د متن ليکلو قابل شئ.

انځور ۱۰

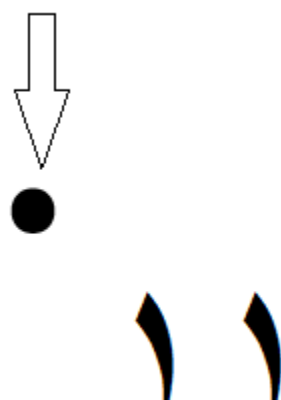


(د پين ټول عملي استعمال (کارول))

په مختلفو سافټويرونو کې د پين ټو استعمال ډير عام ده او په دې سره يو پيچلی شکل موږ په ډېرې آسانۍ سره جوړولی شو. په ادوبي ایلستريټر کې د پين ټول له لارې موږ خاص مشکېل شکلونو، لوګو او کارټون الستریشن جوړولی شو.

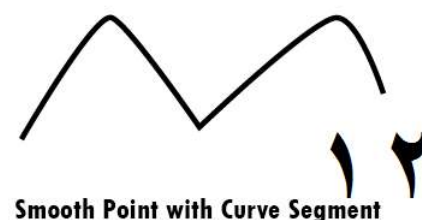
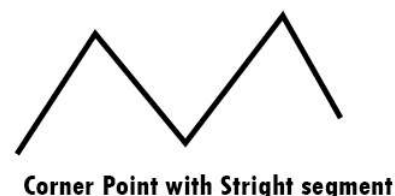
په ادوبي ایلستریټر کې ویکټر ډراینگ (ویکټري رسم) په یو پات باندې
مشمول وي. پات څه ته وايي؟ پات په اصل کې د ډیرو اینکر پوائنټونو او
سیگمنټس مجموعه وي. نو رځی چي د پین ټول عملي کارونې سره
ځانونه بلد کړو.

یو نوی فایل خلاص کړی او د پین ټول په انتخابولو سره په آرټ بورډ
باندې کلیک وکړئ. له کلیک کولو سره سم به یو اینکر پوائنټ جوړ شي.
انځور ۱۱

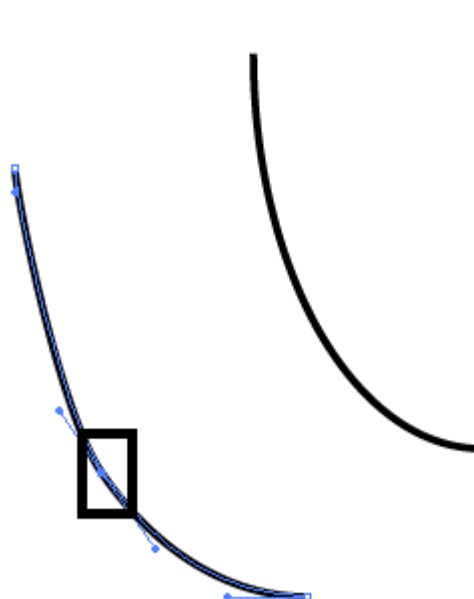


د اینکر پوائنټونو جوړولو څخه وروسته په یو پوائنټ باندې کلیک وکړئ
نو دا پات به بند شي. خو دا لازمه نه ده چې هر پات باید بند شي بلکه
موږ د خپل ضرورت مطابق هغه پات خلاصولی هم شو.

په یاد ولری هر کله چې تاسو په پین ټول سره کلیکونه کوی نو یو کورنر
پوائنټ (د کونج نکته) او "straight segment" موږ ته جوړیږي خو که
چېرې موږ په پین ټول سره د کلیک کولو تر څنګ هغه کش هم کړو نو د
دې په بدله کې به موږ ته "smmoth point" او "curve point"
جوړیږي. انځور ۱۲

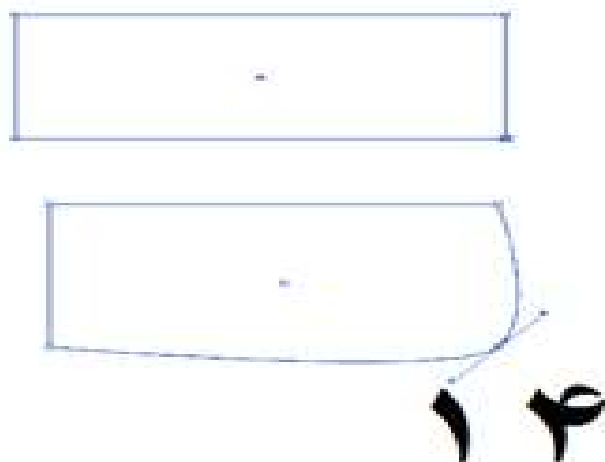


ایده اینکر پواینټ ټول : د دې ټول له لارې له مخکې موجود پات کې د
نورو اینکر پواینټونو اضافه کېږي. انځور ۱۳



ډیليټ اینکر پواینټ: د دې ټول له لارې په پات کې موجود اضافه اینکر
پواینټونه ختمول کېږي.

کنورټ اینکر پواینټ ټول: د دې ټول له لارې موږ یو اینکر پواینټ "
convert to smooth" او "smooth to convert" کولی شو. یعنې د
دې ټول له لارې موږ یو اینکر پواینټ گول یا کونجور کولی شو. اینکر
پواینټ گول کولو لپاره دا ټول انتخاب کړئ او بیا یې کش کړئ. او د
کونجور کولو لپاره یوازې پرې کلیک وکړئ. انځور ۱۴



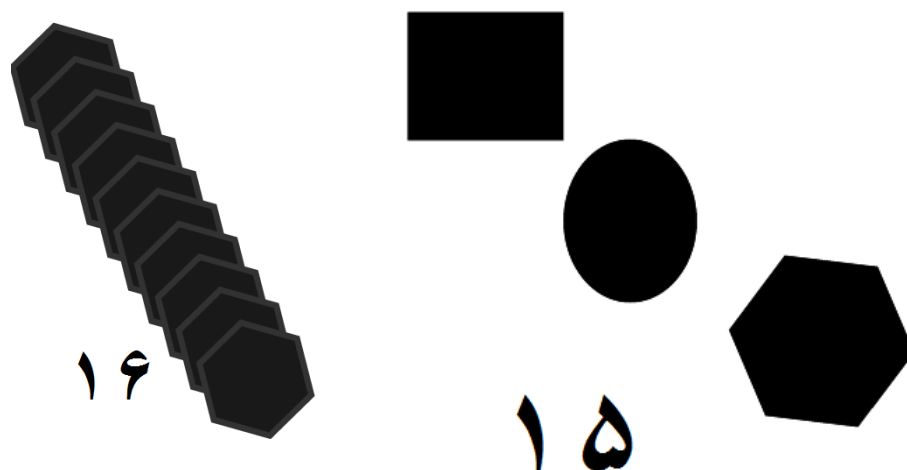
په یاد ولرئ چې دا نه ده ضرور چې په اول وار کې به موږ بالکل سم شکل جوړوه بلکه په عامه توګه داسې کیږي چې د یو شکل تر جوړولو وروسته په هغه کې دوباره یا بار بار د بدلونو اړتیا منځ ته راځي.

د یو اینکر پوائنټ پوزیشن بدلولو لپاره "Direct selection tool" کارول کیږي. همدا ډول د ضرورت مطابق په بدلون سره موږ خپلې د مطلب نتیجې لاس ته راوړی شو.

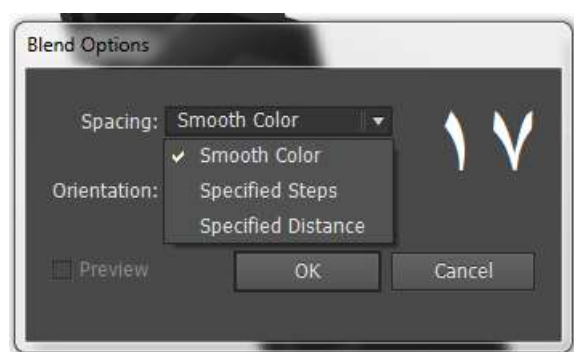
د Blend Tool کارول

د بلینډ لفظي مانا د یو ځای کولو یا ګډونې ده. په اډوبي ایلسټریټر کې موږ دوه یا له دوه څخه ډیر شکلونه په خپل منځ کې سره یوځای کولی شو. او په نتیجې کې به د دوه شکلونو تر منځ مختلف نقلونو جوړیږي. دوه شکلونه جوړ کړی او له یو بل څخه یې لګ په فاصله باندې کنبېږدی او د بلینډ ټول په مرستې سره په همدې شکلونو باندې کلیک وکړئ کوم چې تاسو بلینډ کول غواړی نو مختلف نقلونه به یې تر منځ جوړ شي. انځور

۱۵ او ۱۶



د بلینډ نورو اېشنو لپاره په بلینډ ټول باندې دوه ځله کلیک (ډبل کلیک) وکړئ. په ډبل کلیک کولو سره سم به یوه نوې وینډو د " Blend



"nsoptio" په نوم خلاصه شي. انځور ۱۷

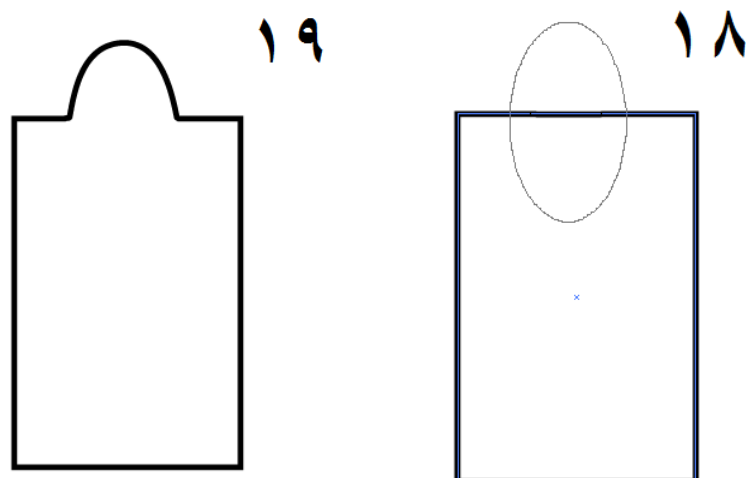
دلته د " specified steps " له لارې موږ د خپل ضرورت مطابق د شکلونو تعداد جوړوی شو. او د " specified distance " په مرستې سره موږ د دوه شکلونو تر منځ واټن ټاکلی شو.

(د Bloat tool استعمال)

دا په اصل کې د پات کونجونو باندې کښلی شوې برخې له سر څخه د لرې کېدو کونښن کوي. راځی چې په دې ټول باندې په عملي توګه ځانونه پوهه کړو.

یو نوی فایل خلاص کړئ او یوه مربع جوړه کړئ.اوس په بلټ ټول سره د دې مربع په سطحه باندې د انځور ۱۸ مطابق ډریګ وکړئ .له دې وروسته به تاسو ته د ۱۹ انځور غوندې نتېجه مخ ته وي. او دا هم په یاد ولری چې د بلټ ټول قطر (ډایا میټر) موږ کموی او زیاتوی هم شو. د دې مقصد لپاره په بلټ ټول باندې ډبل کلیک وکړئ . او یوه نوې وینډو به

خلاصه شي. چېرته چې موږ د پلنوالي او اوځدوالي لپاره خاص قيمتونه ورکولی شو.

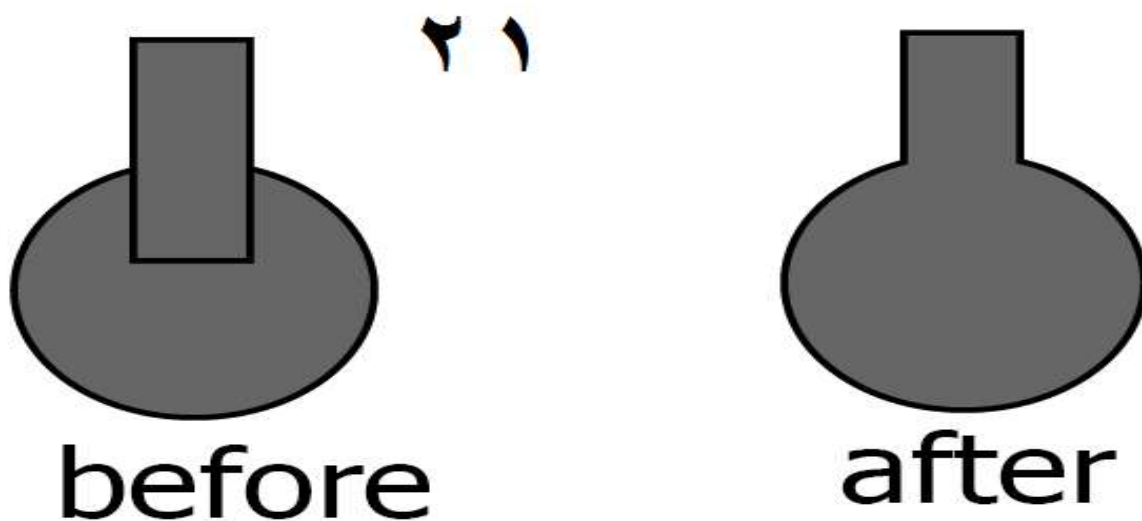


(د شپ بلډر ټول استعمال)

د دې ټول له لارې موږ مشکل شکلونو په خورا آسانی او په ډیر کم وخت کې (د شیانو په یو ځای کولو او ړنگولو سره) جوړولی شو.

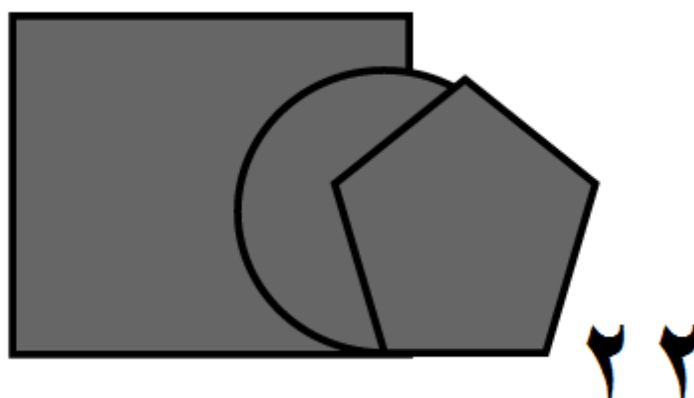
دا په اصل کې د منتخب شویو (selected) شکلونو کونجونه د هغوی د جسامت په لحاظ سره یو ځای کوي او ړنگوي.

د دې مقصد لپاره دوه مختلف شکلونو جوړ کړی او بیا د هغوی کونجونه پر یو بل باندې وخیجوي. او بیا دواړه شکلونو یو ځای منتخب (سلیکټ) کړی او بیا د شپ بلډر ټول په مرستې پاسنی شکل په لاندې شکل باندې کش کړی. انځور ۲۱

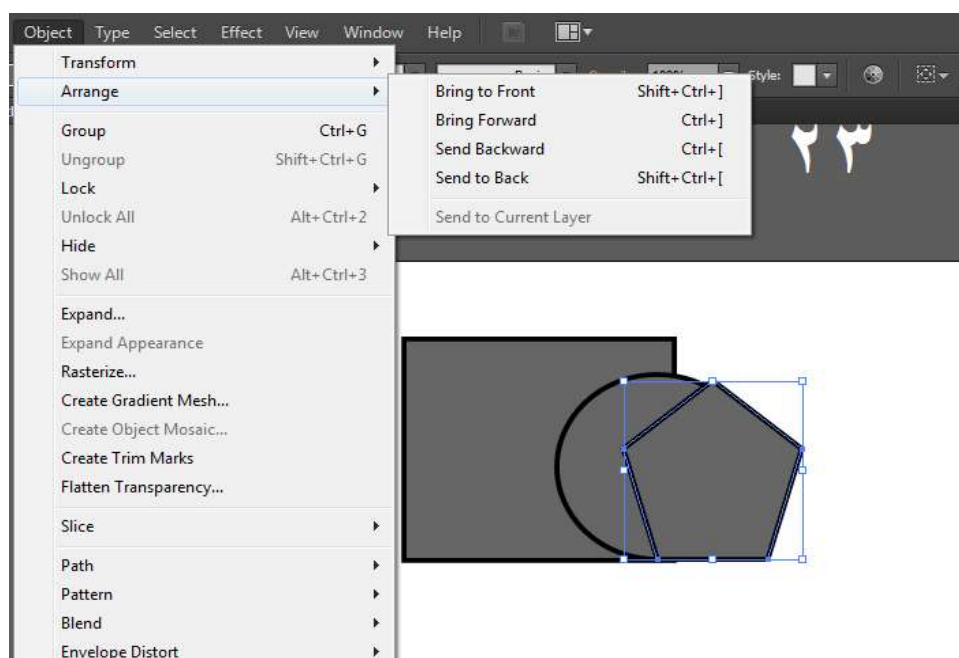


(د شکلونو مقام (ځای) بدلول)

له پاسني مثال څخه موږ ته دا مالومه شوه چې موږ کوم شکل اخر کې جوړوه نو د هغه پوزیشن به په لومړي سر کې جوړ شوي شکل باندې برسیره راځي او همدا ترتیب په اخر کې جوړو شو شکلونو سره کیږي. انځور ۲۲



د پوزیشن په لحاظ سره په انځور ۲۲ کې په ټولو برسیره پولي گون ده او له هغه لاندې دایره او تر ټولو لاندې مستطیل ده. که چېرې تاسو پولي گون له دایرې یا مستطیل څخه لاندې وړل غواړئ نو پولي گون منتخب کړئ او په آبجیکټ مینو کې پر "Arrange" باندې کلیک وکړئ. ۲۳ انځور



Bring to front: د دې په مرستې سره منتخب شوی شکل، په آرت بورډ کې پر موجودو ټولو شکلونو باندې برسير راوستلی شو.

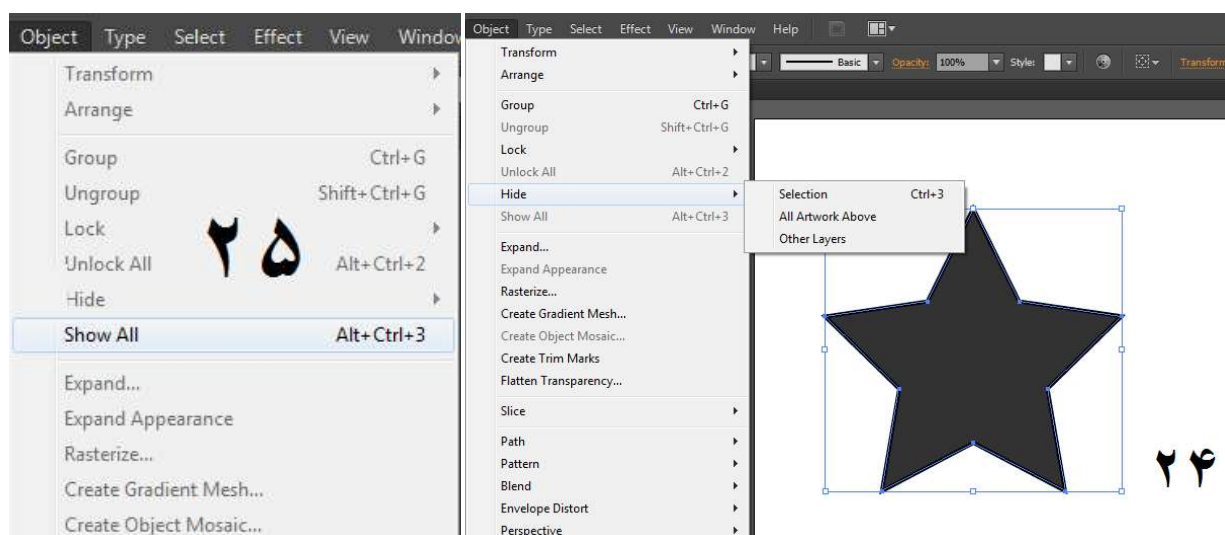
Bring forward: د دې په مرستې سره یو شکل د بل شکل څخه د پاسه راوستلی شو.

Send backward: د دې په مرستې موږ یو شکل له بل شکل څخه لاندې راوستلی شو.

Send to back: د دې په مرستې سره یو منتخب شوی شکل په آرت بورډ کې موجودو ټولو شکلونو څخه لاندې راوستلی شو.

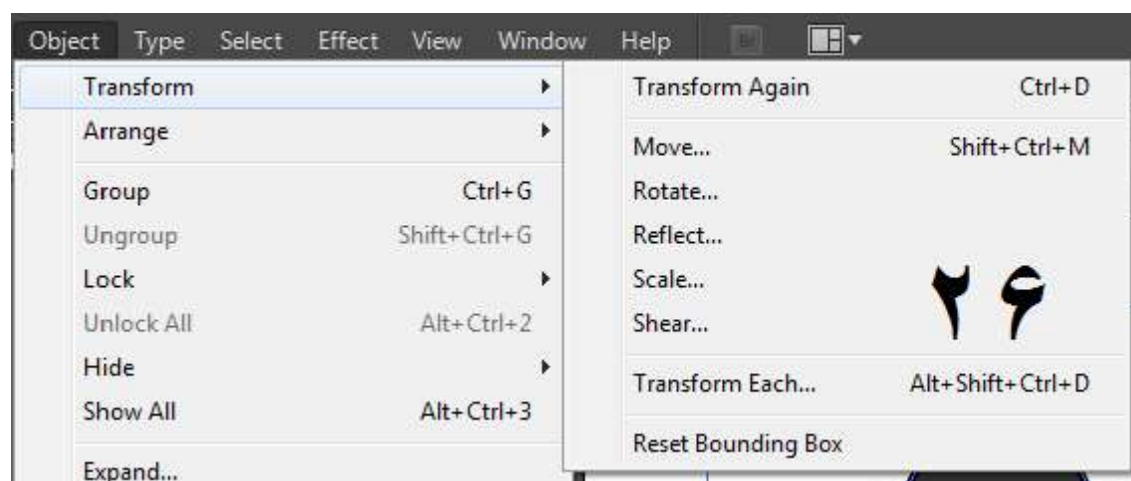
Hide

د دې ټول له لارې موږ یو شکل یا انځور په عارضي توګه غایبولی شو. د ډیلیټ کولو په صورت کې به هغه په مکمله توګه له منځه ځي خو که چېرې موږ یو شکل hide کړو نو موږ هغه شکل بیرته په آسانی سره لاس ته راوړلی شو. نو د همدې مقصد لپاره یو شکل یا انځور انتخاب کړئ کوم چې تاسو له آرت بورډ څخه غایبول غواړئ، او آبجیکټ مینو ته لاړ شئ او په "hide" کې په سلیکشن باندې کلیک وکړئ. په کلیک کولو سره سم به هغه شکل یا انځور له آرت بورډ څخه غایب شي. او د انځور یا شکل واپس راوړلو لپاره په آبجیکټ مینو کې په "show al" کلیک وکړئ. ۲۴ او ۲۵ انځور.

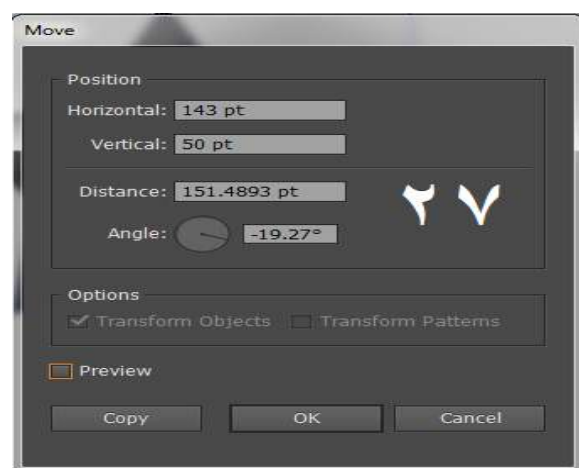


(ټرانسفارمیشن)

زیاتره وخت د ځینو انځورونو یا نورو څیزونو په سایز، پوزیشن او زاویو کې د بدلون اړتیا منځ ته راځي. د دې مقصد لپاره په آبجیکټ مینو کې یو څو اېشنې موجودې دي. ۲۲ انځور



Move: د دې په مرستې سره موږ د یوه منتخب شوي شکل یا انځور پوزیشن بدلولی شو. په move باندې له کلیک کولو سره سم به یوه نوې وینډو د move په نوم خلاصه شي. ۲۷ انځور

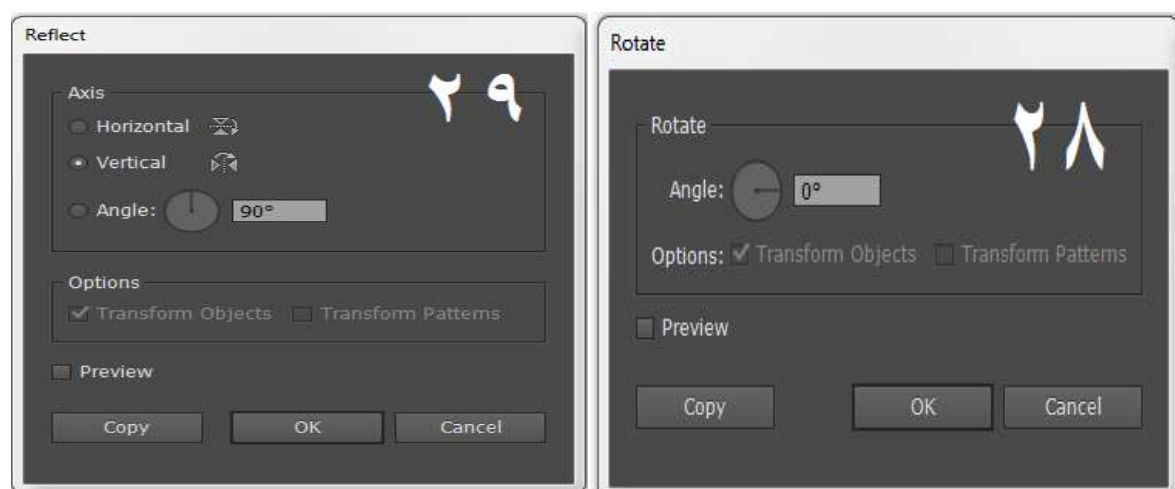


موږ د لته د خپل ضرورت مطابق قیمتونه په ورکولو سره د دې پوزیشن بدلولی شو. خو په یاد ولرئ چې د لته موجود copy باندې په کلیک کولو سره سم به منتخب شوی شکل په خپل ځای پاتې وي او یو نوی شکل به په بدل پوزیشن سره جوړوي.

Rotate: د دې په مرستې سره موږ یو شکل یا انځور تاوولی شو. په دې باندې له کلیک کولو سره سم به یو نوي وینډو د Rotate په نوم سره خلاصه شي. اوس د لته تاسو خپله مطلوبه زاویه ولیکئ او ok یې کړئ نو تاسو به وگورئ چې هغه انتخاب شوی شکل یا انځور به په هغه مخصوصه زاویه باندې تاوو شوی وي. ۲۸ انځور

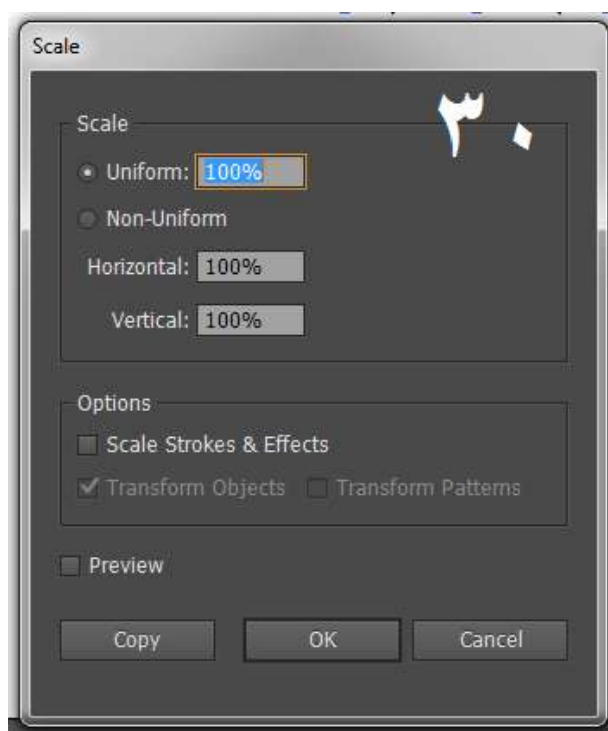
Reflect: د دې په مرستې سره موږ په یوه انځور یا شکل کې د آیینې

تاثر اچولی شو. ۲۹ انځور



Scale: د یو انځور یا شکل سایز کمولو زیاتولو لپاره scale کارول

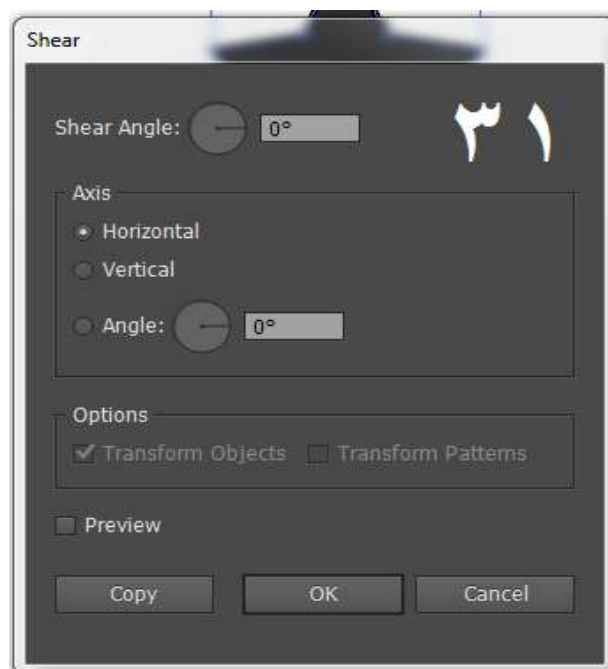
کیري. انځور ۳۰



په سکیل وینډو کې د uniform مطلب په یو شان نسبت سره سایز کمول یا زیاتول وي. که چېرې موږ د یوه شکل یا انځور په پلنوالي یا اوږدوالي کې کمی زیاتی راولو نو په همدې نسبت سره به د هغوی په پلنوالي یا اوږدوالي کې بدلون راځي. له دې نه علاوه دلته د "uniform-non" آپشن هم موجود ده. د کوم په انتخابولو سره چې موږ د یوه شکل یا انځور په پلنوالي یا اوږدوالي کې د خپلې خوښې بدلون راوستلی شو.

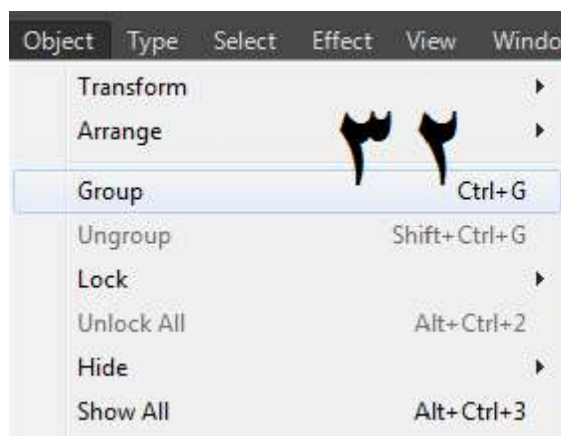
Shear: د دې په مرستې سره موږ یو شکل په څنګ کولی یانې skew

کولی شو. دلته په "shareangle" کې د قیمتونو په ورکولو سره موږ شکل په څنګ کولی شو. ۳۱ انځور.

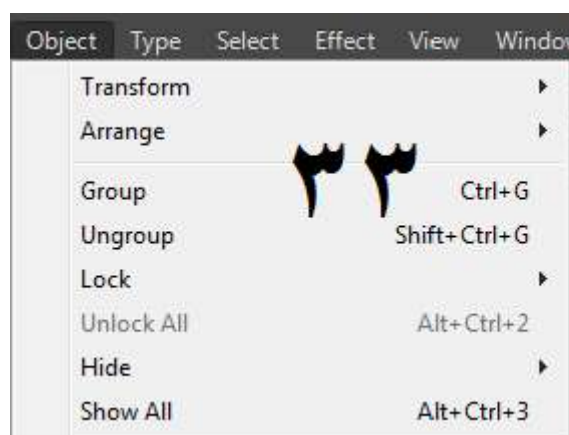


گروپ (ډلول)

د دې په مرستې سره موږ جوړ شوي مختلف شکلونو د یوه گروپ (ټولي) په صورت کې سره یو ځای کولی شو. دې مقصد لپاره هغه ټول شکلونو منتخب کړئ کوم چې تاسې د یوه ټولي په شکل کې راوستل غواړئ او له هغې وروسته په ابجیکټ مینو کې په group باندې کلیک وکړئ. ۳۲ انځور.

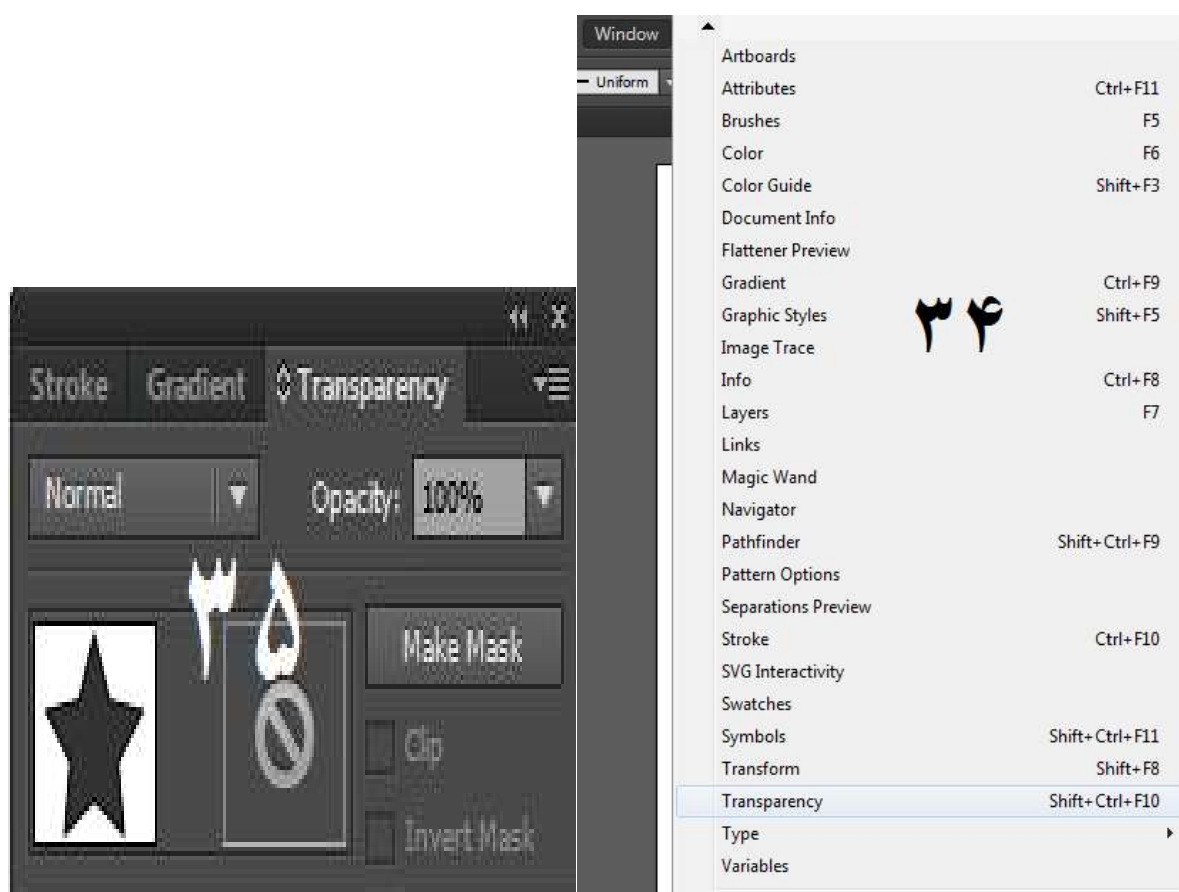


اوس که چېرې تاسې له همدې شکلونو څخه په یو شکل باندې کلیک وکړئ نو هغه ټول شکلونو به ورسره منتخب شي، ولې چې اوس د دې شکلونو تر منځ یو گروپ جوړ شوی دی. همدا رنگه که چېرې تاسو د یوه شکل په پوزیشن، سکیل یا روټیشن کې بدلون کوی نو همدا بدلون په گروپ کې پر ټولو شکلونو باندې هم راځي. له دې نه علاوه که چېرې تاسو واپس دغو شکلونو تر منځ گروپ ختمول غواړئ نو په ابجیکټ مینو کې په ungroup باندې کلیک وکړئ انځور ۳۳



(Transparent)

دلته له شفافیت (ترانسپیرینت) څخه مراد د یو شکل "opacity" کمول یا زیاتول دي. یو شکل منتخب کړئ او د وینډ په مینیو کې په "Transparency" باندې کلیک وکړئ. انځور ۳۴ او ۳۵



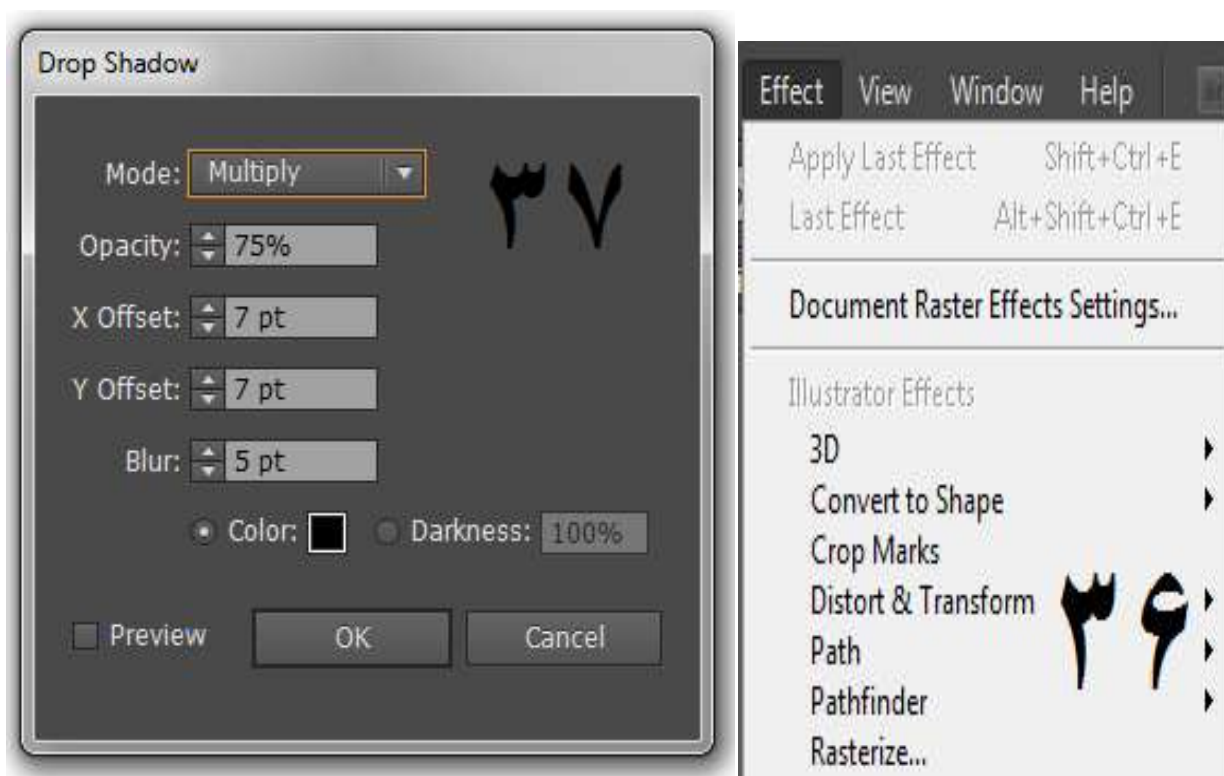
د ترانسپیرینسي په وینډو کې "opacity" ته بدلون ورکړئ. دلته د مقررو شریو وصولو مطابق ۱۰۰% opacity وي خو چې څنګه موږ په دې قیمت کې کمی راولو نو منتخب شوی شکل یا انځور به هم ورسره شفاف کیږي.

Opacity په صفر کولو سره به انځور يا شکل بالکل له نظيره ورک شي خو انځور يا شکل به په خپل ځای موجود وي خو د مکمل شفافيت په وجې به موږ ته په نظيره راځي.

(د خيزونو جالب جوړول)

په ادوبي ایلستریټر کې یو شی، ډیزاین یا لوگو جالب جوړولو لپاره یو څو اېشنې ورکړل شوې دي. همدا اېشنې د مجلو ټایټل پاڼې، بروشرز، بل بورډز او ویب سایټونو ډیزاینولو لپاره کارول کېږي. نو راځی چې د همدې اېشنو جایزه واخلو

شیدو ایفیکټ: دلته له دې څخه مراد یوه شکل یا ډیزاین ته سویری ورکول دي. که چیرې تاسو یوه شکل ته سیوری ورکول غواړئ نو هغه شکل یا ډیزاین انتخاب کړی کوم ته چې تاسو د سویري اثر ورکول غواړئ، او ایفیکټ مینو ته لاړ شئ او په سټایل ساینز کې په ډراپ شیدو باندې کلیک وکړئ. انځور ۳۶ او ۳۷



د ډراپ شېډو په وینډو کې په preview باندې کلیک وکړئ. له کلیک کولو سره سم به د سويږي تاثرات رابنکاره شي. راځي چې دلته د موجودو چیده چیده آپشنو جایزه واخلو.

Opacity: د دې په مرستې سره موږ د دې سويږي اثر opacity خپل ضرورت مطابق کموی زیاتوی شو.

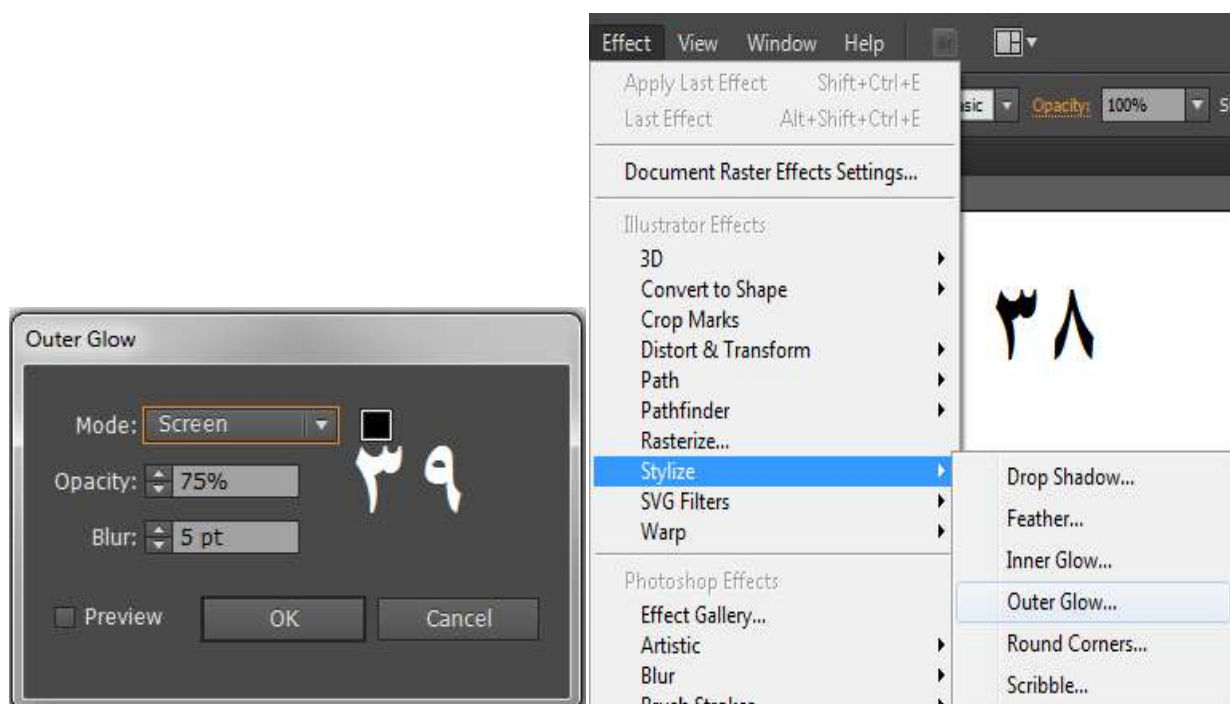
X-offset: د دې په مرستې سره د دې سويږي اثر x axis باندې پوزیشن بدلولی شو.

Y-offset: د دې په مرستې سره موږ د دې سويږي اثر پوزیشن وایی ایکسیز ته بدلولی شو.

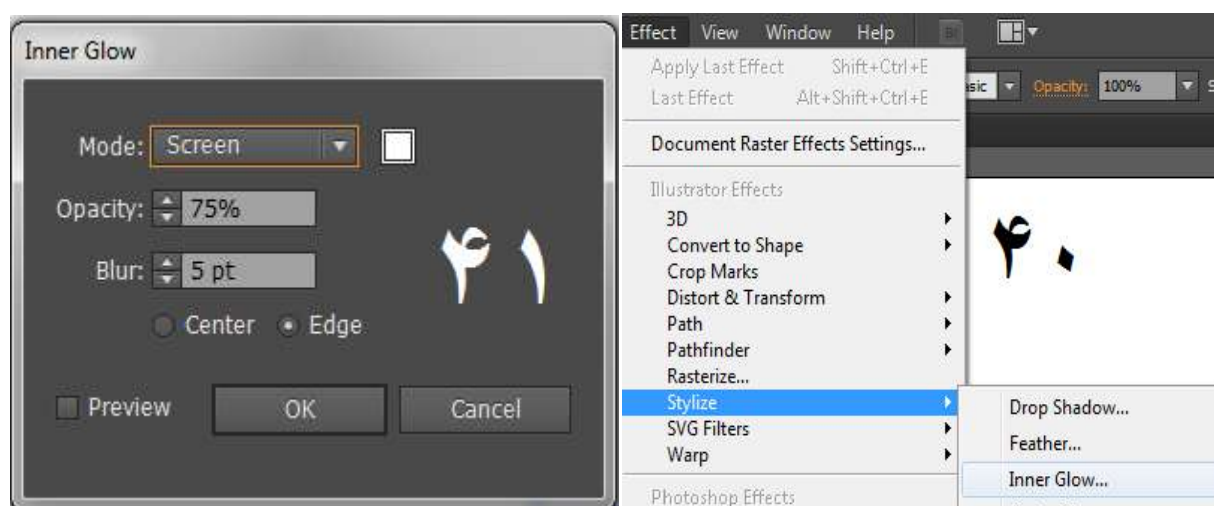
Blur: د دې په مرستې موږ د دې سويږي اثر بلور کولی شو.

Color: د دې په مرستې د دې سويږي اثر رنګ بدلولی شو.

Outer glow: د دې په مرستې سره موږ یو متن یا شکل ته د ځلا اثر ورکولی شو. ددې مقصد لپاره تاسو مطلوبه متن یا شکل منتخب کړئ او ایفیکټ مینو ته لاړ شئ او په سټایل سائز کې په outer glow باندې کلیک وکړئ. دلته موجودې اېشنې یعنې بلر او opacity وغیره بدلولی شو. لکه څنګه چې له دې موږ مخکې په ډراپ شېډو کې زدکړي وه. ۳۸ او ۳۹ انځور

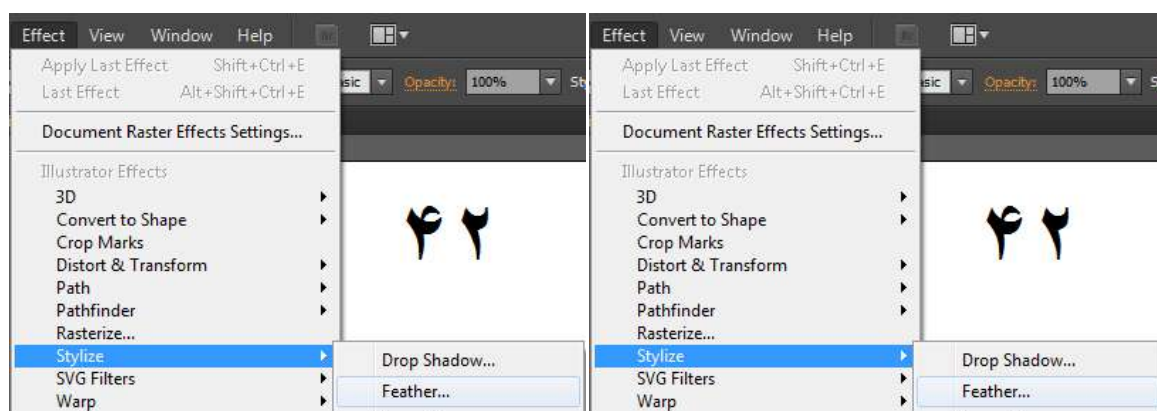


Inner glow: د دې په مرستې سره موږ د يوه شکل يا ډيزاين ننې حصې ته د خلا اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره تاسو يو شکل يا ډيزاين منتخب کړئ او بيا ايډيکټ مينو ته لاړ شئ او په سټايل سايز کې په inner glow باندې کليک وکړئ. انځور ۴۰ او ۴۱



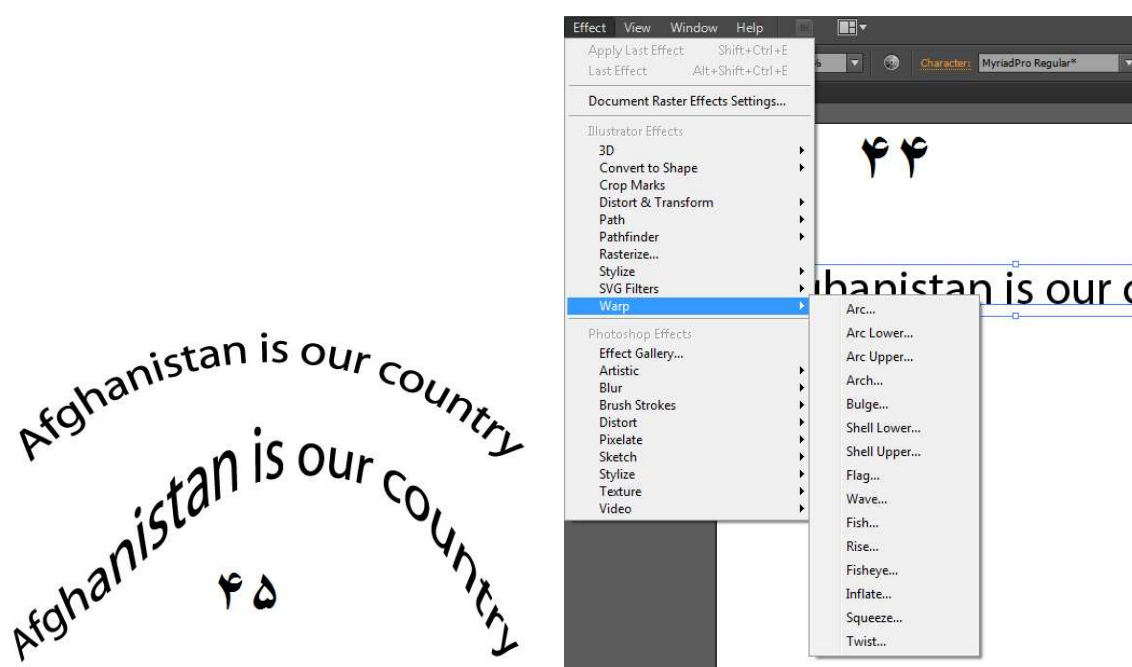
د اېنر گلو په وينډ کې په blur,color او opacity کې بدلون کيدلی شي. دا د آوتر گلو په خير کار کوي. خو ترمنځ يوازې دا فرق ده چې د يو شکل ننه طرف ته د خلا اثر ورکوي او آوتر گلو د باندې طرف ته

Feather: د دې په مرستې سره موږ د يو شکل څلورو طرفونو ننه اړخ ته د توالي اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره خپل مطلوب شکل انتخاب کړئ او د effect په مېنو کې په feather باندې کليک وکړئ. انځور ۴۲ او ۴۳

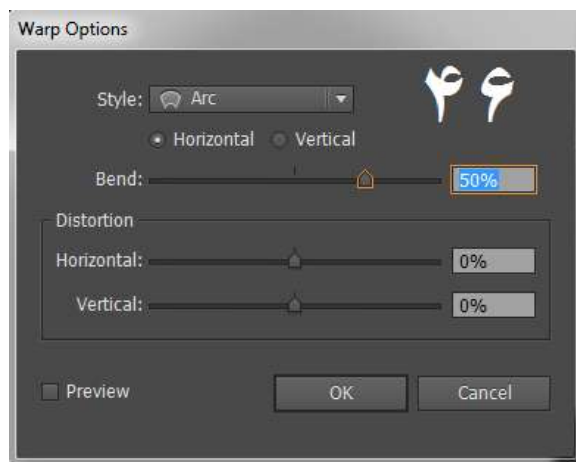


دلته تاسې د radius په مرستې سره انتخاب شوي شکل څلورو طرفو ته د تت والي اثر وړکولی شئ. او بل په یو شکل باندې په یوه وخت له یو څخه زیات اثرونه هم راوستلی شو. د بېلګې په توګه په یو شکل باندې د ډراپ شېډو سره سره آوتره ګلو او انر ګلو او فیدر هم کارولی شو.

Warp: د دې په مرستې سره یو شکل یا متن په بیلا بېلو ډولونو سره warp کولی شو. له کوم سره چې د دې شکل view یانې لید بدلېدی شي. ایفیکټ مېنوت ته لاړ شئ او په warp باندې کلېک وکړئ. انځور ۴۴ او ۴۵



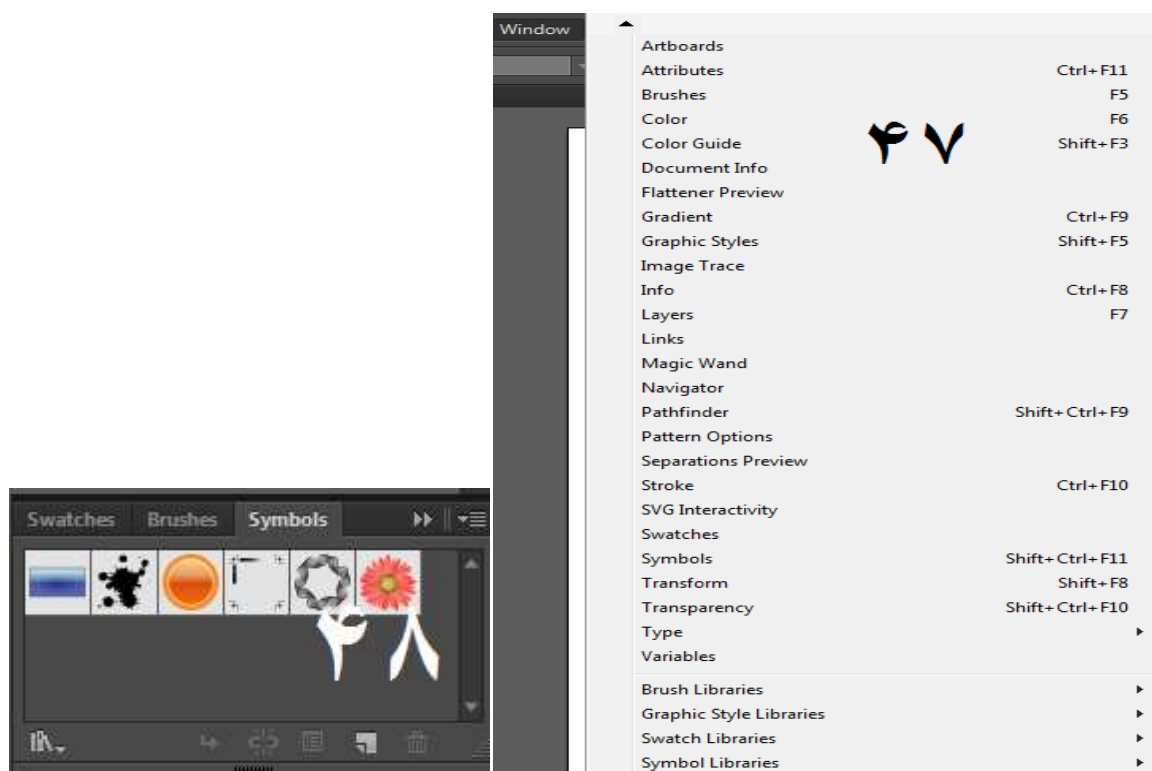
دلته د موجودو ستایلونو ممکنه نتایج ښکاره کړل شوي دي. انځور ۴۶



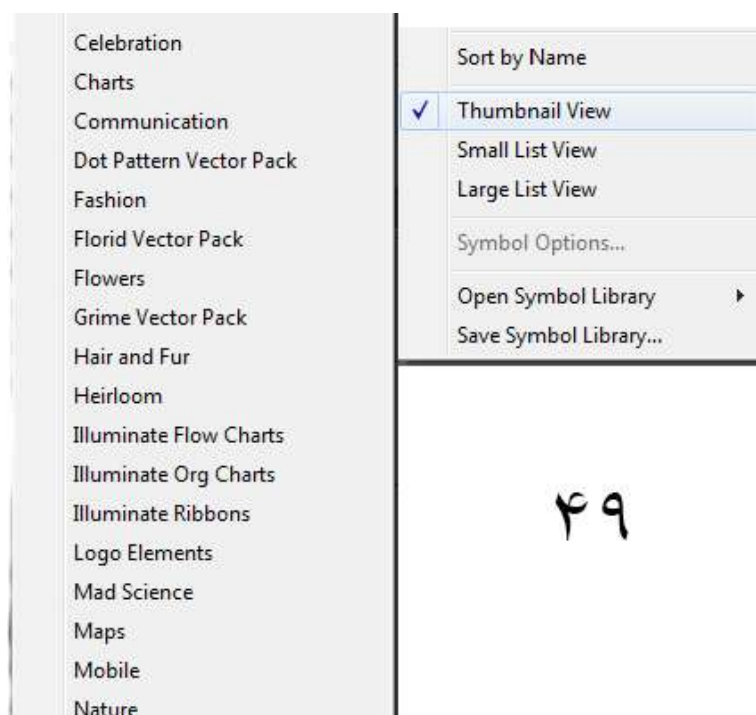
(Symbol Spryer Tool)



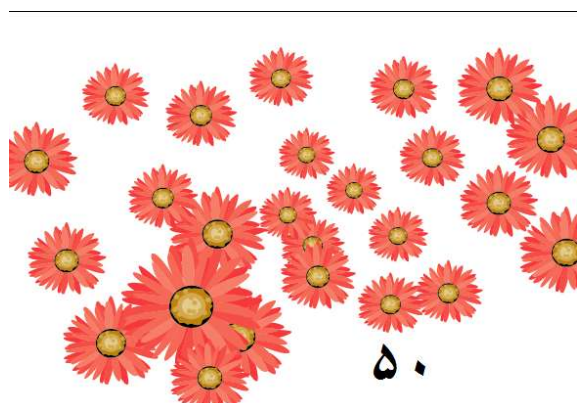
د دې ټول له لارې د يوه انتخاب شوي سيمبول سېټ جوړېږي يعنې ډېر سيمبولونه موږ په يو ځای لاسته راوړلی شو. يعنې دا د منتخب شوي سيمبول سپرې کوي. د دې ټول عملي کارولو لپاره تر ټولو لومړی وېنډو مينو ته لاړ شئ او په سيمبلز باندې کلېک وکړئ. انځور ۴۷ او ۴۸



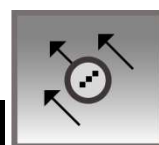
اوس دلته په يوه سيمبول باندې کليک وکړئ. له دې نه علاوه نور سيمبولونه هم لود کولی شو. د دې مقصد لپاره په " اوپن سيمبلز لايبريري " باندې کليک وکړئ او بيا دلته د خپلې خوښې مطابق category باندې کليک وکړئ. انځور ۴۹



دلته د يو سيمبول تر انتخابولو څخه وروسته سيمبلز اسپري ټول انتخاب کړئ او د آرټ بورډ په لور يې کش کړئ. انځور ۵۰

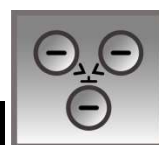


Symbol shifter tool: د دې ټول له لارې په سټ



(مجموعه) کې موجود سيمبولونه له يو ځای څخه بل ځای ته وړل کيږي.

Symbol scrunch tool: د دې ټول له لارې د سيمبلونو



(نښانونو) ځای بدلېږي او د هغوی تر منځ فاصله هم کميږي.



Symbol sizer tool: د دې ټول له لارې د سیمبولونو ساینز

غټول کیږي او د کمولو لپاره د alt تڼۍ کارول کیږي.



Symbol Spinner Tool: دا د سیمبول مخه (سمت)

بدلوي.



Symbol stainer tool: د دې ټول له لارې په سیمبول

کې منتخب شوي فلر کلر اچولی شو.



Symbol screener tool: د دې ټول له لارې د سیمبول

opacity کمیږي او زیاتېږي. دا ټول له alt تڼۍ سره کارول کیږي.

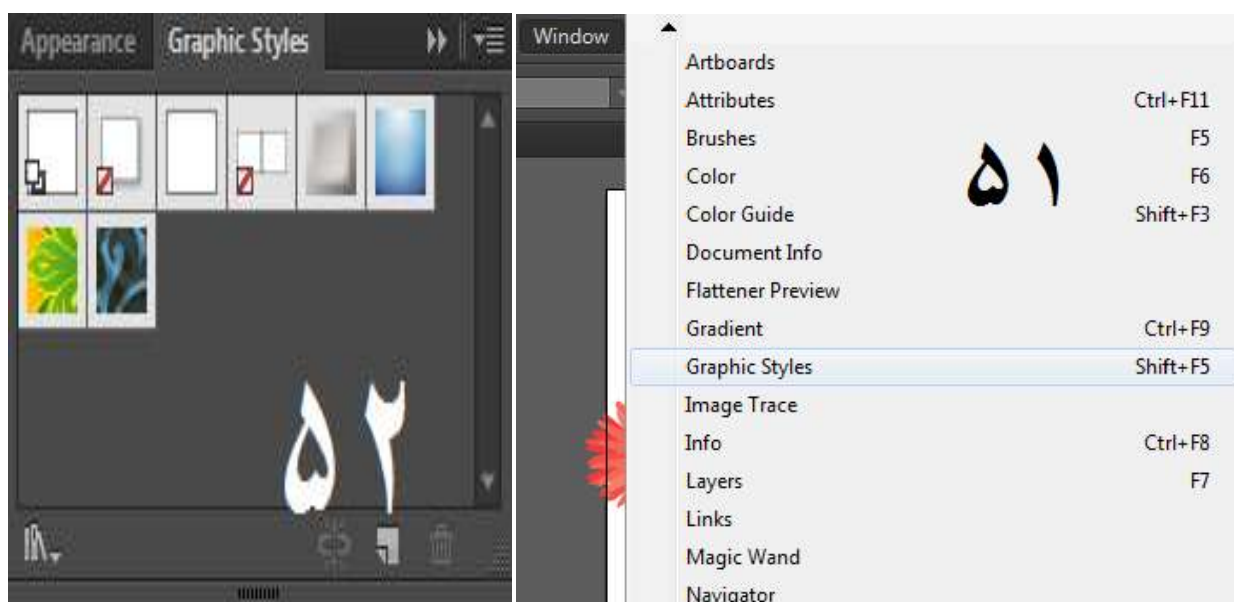


Symbol styler Tool: د دې ټول له لارې په سیمبول

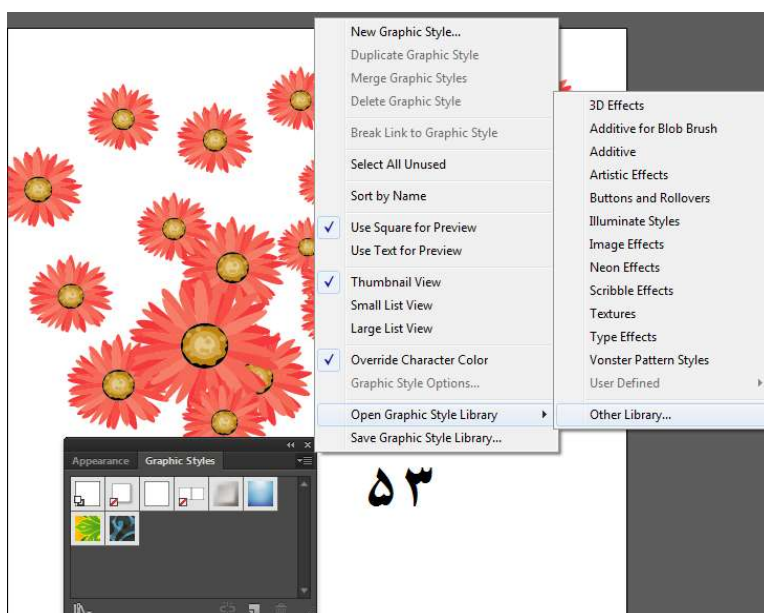
باندې ګرافک ستایلونه خپجول کیږي. که چېرې تاسو په سیمبول باندې

ګرافک ستایل خپجول عواری نو د وینډو مینو ته لاړ شئ او په ګرافک

ستایل باندې کلیک وکړئ. انځور ۵۱ او ۵۲



له دې نه علاوه د " اوپن گرافک سټايل لايبريري " له لارې نور گرافک سټايلونه هم راوړل کيږي. انځور ۵۳



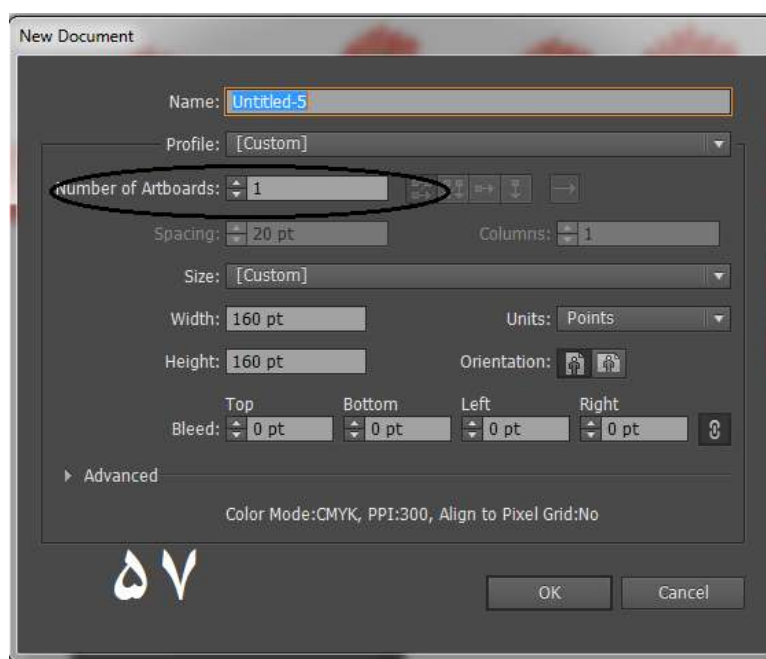
(يو ډول رنگونه انتخابول)

يو ډول رنگونو انتخابولو لپاره د کار په وخت زياتره وخت د دې خبرې اړتيا منځ ته راځي چې د يو شکل يا انځور رنگ په کوم بل شکل کې په همدې قيمت سره واچول شي. د دې مقصد لپاره eye dropper ټول کارول کيږي. د کوم په مرستې سره موږ يو ډول رنگ يوازې په يو کپک سره په خپل مطلوبه شکل يا انځور کې اچولی شو.

(له يو څخه زيات آرټ بورډونه)

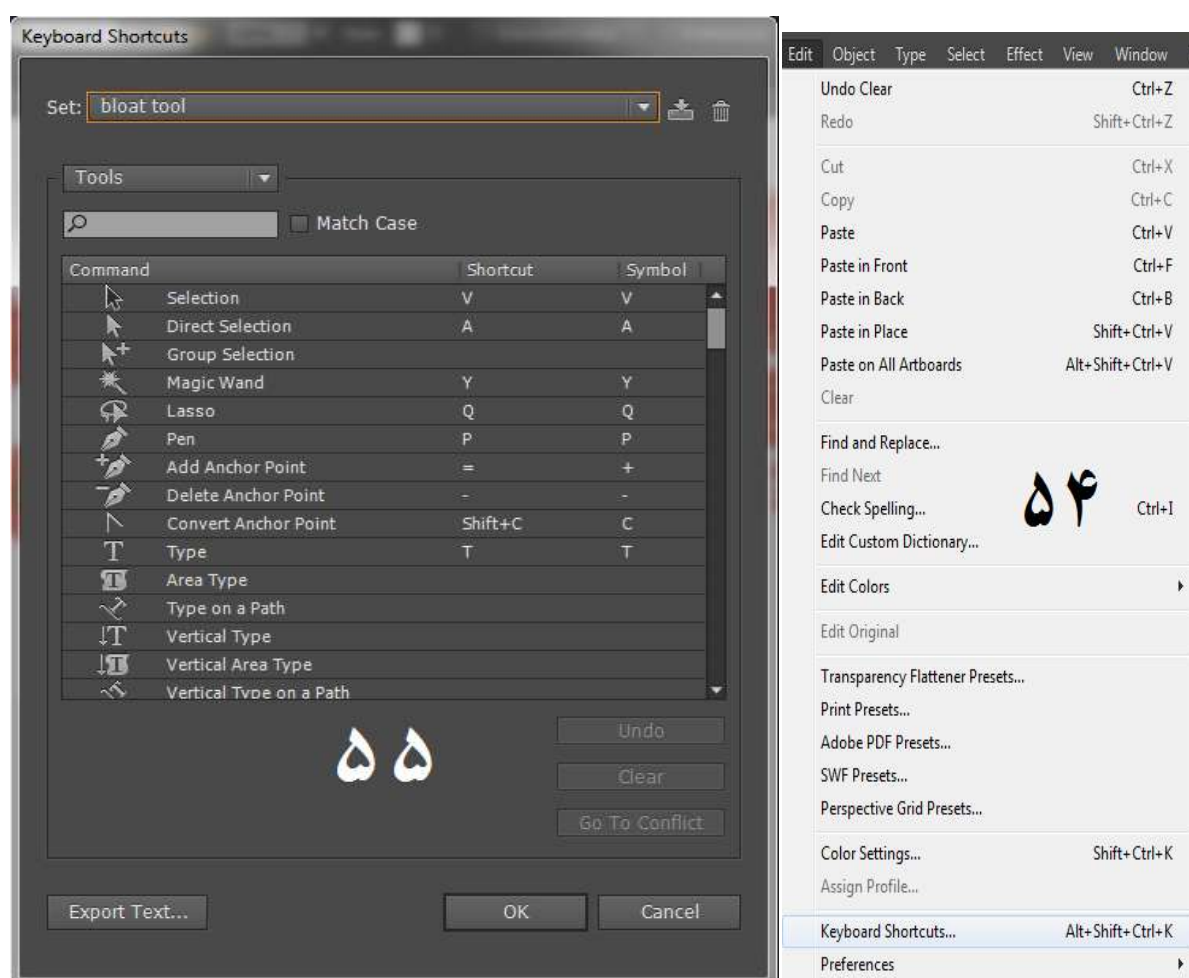
په ادوبي اېلسترېټر کې په يو فايل کې په يو وخت له يوه آرټ بورډ څخه د زياتو آرټبورډونو کارولو سهولت هم موجود دی. يعنې موږ ته به د هر آرټ بورډ لپاره د يوه نوي فايل خلاصولو اړتيا منځ ته نه راځي. که چېرې تاسو له يو څخه زيات آرټ بورډونه کارول غواړئ نو فايل مېنو ته لاړ شئ او په new باندې کليک وکړئ او دلته موجود number of artboards کې د خپل ضرورت مطابق شمير وليکئ او ok يې کړئ.

په ياد ولرئ : چې موږ په يو فايل کې تر ۱۰۰ پورې آرټ بورډونه اخيستلی او کارولی شو. انځور ۵۷

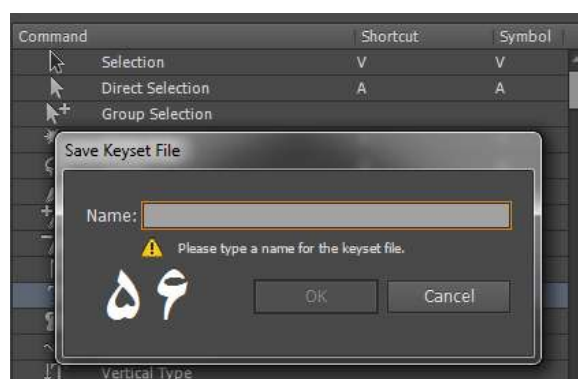


(کي بورڊ شارٽ کٽي)

لکه څنگه چې تاسو ته معلومه ده چې په کسبي چاپريال کې د شارټ کټو ډیر اهمیت ده. اډوبي اېلسترېټر د ضرورت مطابق شارټ کټو جوړولو او له وړاندې موجودو شارټ کټو بدلولو سهولت هم موږ ته راکوي. که چیرې تاسې نوې شارټ کټې جوړول غواړئ یا له مخکې جوړو شوی شارټ کټو کې بدلون راوستل غواړئ نه په ایډېټ مینو کې په keyboard shortcut باندې کلیک وکړئ. انځور ۵۴ او ۵۵



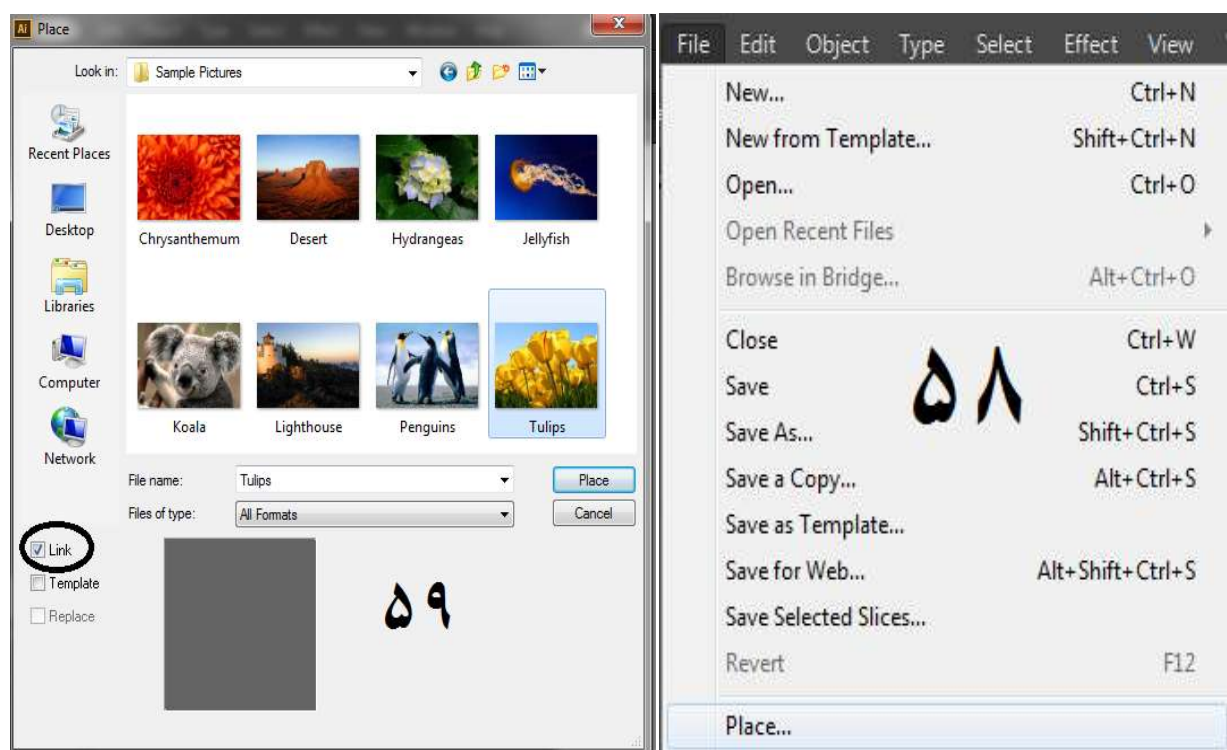
په يوه ټول يا مېنو کې د موجود کمانډ شارت کټ جوړولو يا بدلولو څخه وروسته په ok باندې کلېک وکړئ. له کېک کولو سره سم به يوه نوې وېنډو د save keyset file په نوم سره خلاصه شي. انځور ۵۶



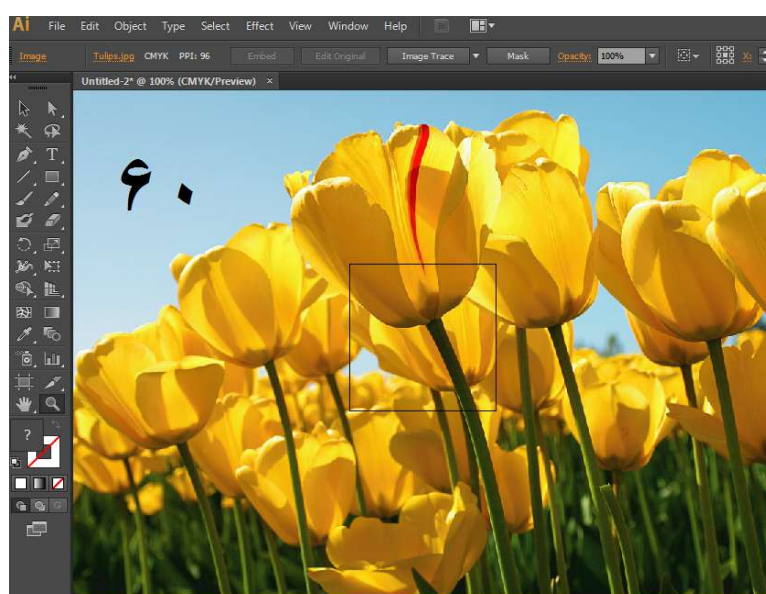
دلته د دې شارت کټ تر نوم لیکلو څخه وروسته د ok تنی کیکارې. چې کله تاسو نوی شارکت کاروی نو هغه ټول يا کمانډ به انتخاب شي د کوم لپاره چې تاسو شارت کټ جوړکړی وي.

(په آرټ بورډ کې د يوه انځور اچول يا راوستل)

په اډوبي اېلسترېټر کې هر ډول انځور راوستل کيږي. نو د همدې مقصد لپاره تاسې يو نوی فایل واخلئ او په فایل مېنو کې په place باندې کلېک وکړئ. د پليس وېنډو تر خلاصېدو څخه وروسته خپل مطلوبه انځور منتخب کړئ او په پليس باندې کلېک وکړئ. انځور ۵۸ او ۵۹.

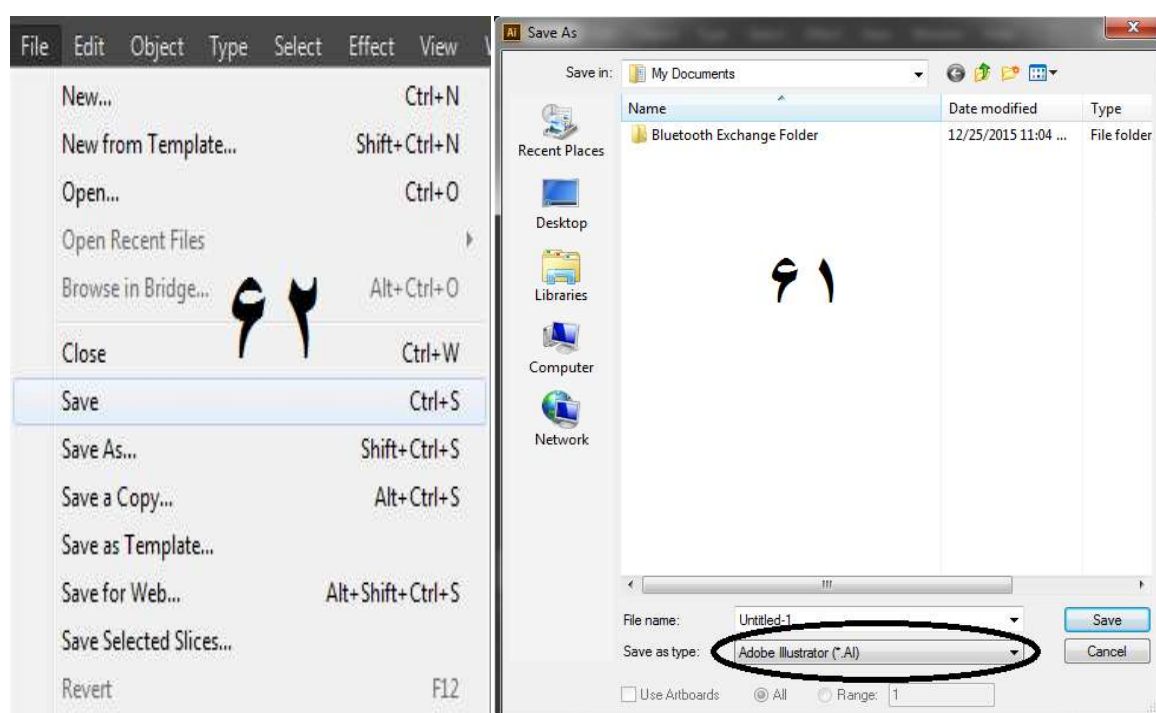


او د یوې خبرې خیال وساتئ چې د پلیس کولو په وخت دلته موجو لېنک
 څخه چیک لرې کړئ. ځکه چې که چېرې د دغه پلیس کړئ شوي انځور
 ځای بدل کړل شي یا دغه انځور ډیلیټ کړل شي نو اډوبي اېلسترېټر به په
 دې فایل کې missing image شروع کړي. او همدا ډول به دغه انځور د
 اډوبي ایلسترېټر حصه نشي جوړه. خو اېلسترېټر به دغه انځور په هغه
 زاړه ځای باندې لټوي. نو د دې لپاره که چېرې له لینک څخه چیک لرې
 کړل شي نو دغه انځور به د اډوبي اېلسترېټر حصه جوړه شي او بیا که
 چېرې د دې انځور ځای بدل کړل شي نو هغه انځور په خپل ځای موجود
 وي. انځور ۶۰

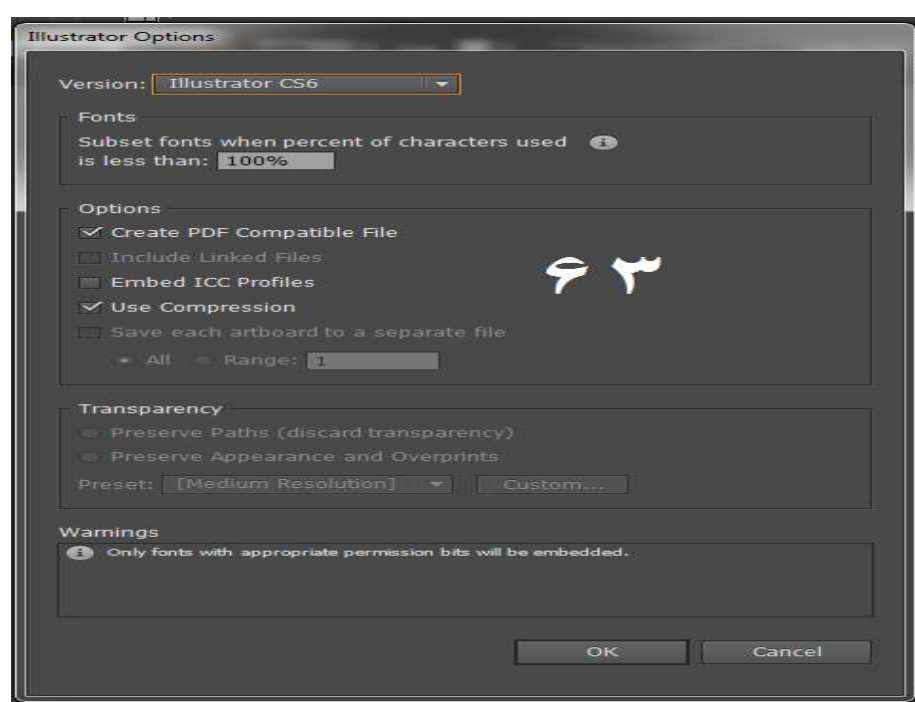


(فایل خوندي کړئ)

په کسبي چاپیریال کې شوی کار محفوظول (خوندی کول) ډیر ضروري دي، د دې لپاره چې دغه فایل بل وخت هم وکارول شي. د دې مقصد لپاره په فایل مېنو کې په save باندې کلېک وکړئ. انځور ۶۱ او ۶۲



اوس دلته تاسې په خپل مطلوبه لوکیشن باندې د فایل نوم کېږدئ او په ai فارمت سره یې save کړئ. له کلېک کولو سره سم به د ایلستریشنز تر نوم لاندې وېنډو خلاصه شي. انځور ۶۳

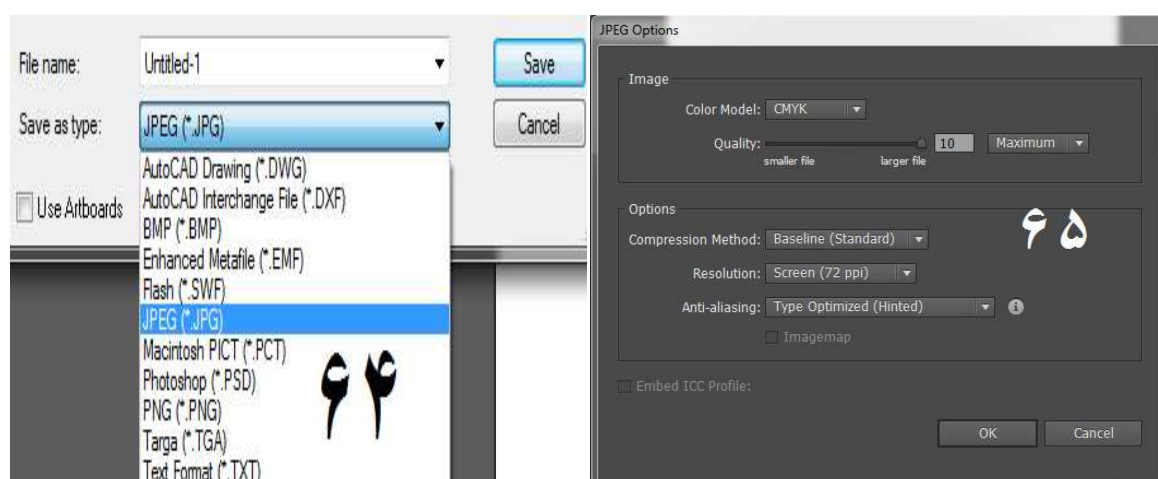


تاسې دلته د اېلسترېټر زوړ ورژن هم انتخابولی شئ او گټه به یې دا وي چې دغه فایل به د اېلسترېټر په زړو ورژنو کې هم په آسانی سره خلاصېږي. موږ دلته خپل فایل په ai فارمت کې save کړئ دی. دا د اېلسترېټر بنيادي فایل فارمیت ده. او زیاتره وخت داسې هم کیږي چې

موږ خپل فایل په یو داسې فارمیت کې محفوظ کړی وي، کوم چې له اډوبي ایلسترېټر سره براه راست کوم تعلق نه لري. او موږ یې دا فایل له اډوبي ایلسترېټر څخه بغير خلاصول غواړو. نو د دې مقصد لپاره فایل مېنو ته لاړ شئ او په ایکسپورت باندې کېک وکړئ نو یوه نوې وینډو به د export په نوم سره خلاصه شي.

اوس دلته یو فارمت منتخب کړئ. موږ دلته jpeg یا jpg. فارمیت منتخب کړی ده. Jpeg.منتخب کړئ او save تنی کېکارېئ.

دلته کلر موډ او کوالټي منتخب کړئ او ok یې کړئ. داوس به دغه فایل د یوه انځور په توګه محفوظ شي، او له اډوبي ایلسترېټر څخه بغير به هم خلاصیږي. او په یاد ولرئ چې د ایکسپورت کولو په وخت تاسې چې کوم فارمیت انتخابوی نو د هغه متعلق ایشنو یوه وینډو به خلاصیږي. په ایدوبي ایلسترېټر کې له JPEG څخه پرته په نورو فارمیتو کې هم فایل ایکسپورت کیدلی شي. انځور ۶۴ او ۶۵



د 3D څیزونو جوړول

لکه څنګه چې موږ او تاسې ته معلومه ده چې اډوبي ایلسترېټر په بنيادي توګه یو 2D یعنی دوه مخي یا دوه اړخیز پروګرام ده خو په دې کې موږ 3D (درې اړخیز) څیزونه هم جوړولی شو. خو بیا دلته موږ 3D څیزونه د

کسبي معيار مطابق نه شو جوړولی. يعنې په دې پروگرام کې په بشپړه توګه 3D پارتمانونه، پلاټونه، کورونه، او کريکټر تيارولو وړتيا نه لري. د 3D خيزونو په بشپړه توګه جوړونې لپاره موږ اړيو چې 3D پروګرامونه وکاروه. البته په اډوبي ايلسټرېټر کې د بنيادي 3D خيزونو جوړوله سهولت موجود ده. راځئ چې په اډوبي ايلسټرېټر کې د 3D خيزونو لپاره د ورکړل شويواپشنوجايزه واخلو.

Revolve: د دې له لارې په اډوبي ايلسټرېټر کې ګرد خيزونه جوړېږي. تاسې يوازې يو پات جوړ کړئ، دا به يې په بشپړه توګه په يوه 3D خيز کې بدل کړي. انځور ۳

طريقه: يو پات انتخاب کړئ او ايفيکټ مينو ته لاړ شئ او په 3D کې پر "Revolve" باندې کليک وکړئ. او کومه وينډو چې خلاصه شي په هغه کې په 3D Revolve Options پريوو باندې کيک وکړئ اوس نو دغه پات يا کوم شکل چې انتخاب شوی وي په يوه 3D خيز به بدل شوی وي. انځور ۴، ۵ او ۶

تاسې دغه 3D خيز 3D Rotate هم کولای شئ او د surface له لارې د دې شېډينګ هم بدلولی شئ. دلته د art map آپشن هم موجود ده، دې کوم له لارې چې موږ د آبجيکټ يا خيز په يوه حصه باندې map يعنې ميټريل هم راوستلی شو. خو د دې لپاره ميټريل بايد د سيمبول په شکل کې موجود وي. له دې نه علاوه more options له لارې د رڼا ايفيکټ هم بدلولی شو.

په لاینډيني انځور کې يو څو شکلونه او له هغو څخه جوړ شوي 3D ابجيکټس يا خيزونه ښودل شوي دي. انځور ۷

Extrude and bevel:

د دې په مرستې سره هم 3D خيزونه جوړېږي. خو د دې خصوصيت د يوه شکل Depth جوړول دي. د دې عملي استعمال لپاره يو نوی فايل واخلئ او په آرټ بورډ کې يوه مربع جوړه کړئ. او له هغې وروسته په ترتيب سره

لومړۍ ایفیکټس مینو ته لاړ شئ او د 3D اېشن انتخاب کړئ. اوس نو د 3D په وینډو کې په extrude and bevel باندې کلیک وکړئ، یوه نوې وینډو به د 3D extrude and bevel options تر نوم لاندې

خلاصه شي. انځور ۸ او ۹

پر پریوېو باندې کلیک وکړئ، نو انتخاب شوې مربع به په یو 3D مکعب کې بدله شي. انځور ۱۰

Tracing:

یو نوی فایل واخلي او یو انځور د place کمانډ له لارې په خپل آرټ بورډ باندې راولئ. (یادونه په وړاندې لوست کې موو د انځور place کولو طریقه ښودلې ده) انځور ۱۱

اوس دغه انځور په ابجیکټ مېنو کې lock کړئ. ترڅو د tracing عمل په آسانی سره تر سره شي. اوس د پین ټول له لارې ټولې حصې جدا جدا جوړې کړئ. د زوم له لارې هر حصه جدا جدا جوړه کړئ. چې کله ټولې حصې جوړې کړئ نو ایفیکټ مینو ته لاړ شئ او په unlock all باندې کلیک وکړئ.

اوس د اصلي انځور په ختمولو سره به یو شکل تاسو ته د cartoon په صورت کې tracing حاضر وي. همدا ډول کارونو لپاره د خورا ډیر تمرین اړتیا وي. انځور ۱۲

Image trace :

د دې له لارې په پکسلونو باندې د مشتمل انځور په سمدستي توګه پات لاسته راوړل کېږي، یعنې یو انځور په آسانی سره editable vector (artwork یعنې یو پیکسلي انځور ویکتوري بڼې ته بدلولی او بیا پکې سمون کولی شو). دا ډول عمل په کسبي چاپیریال کې د tracing لپاره کارول کېږي، ځکه چې ځینې وخت په ډیر کم وخت کې د نتیجو لاسته راوړنې اړتیا پېښېږي. خو تاسې د یوه نوي ډیزاین یا تریسینګ جوړولو تمرین هم وکړئ. بهر حال د عملي استعمال لپاره یو نوی فایل واخلي او

انځور پکې پلیس کړې. اوس نو دغه انځور سلیکت کړئ او د وینډو په مینو کې په image trace باندې کلیک وکړئ، له کلیک کولو څخه وروسته به د image trace په نوم یوه وینډو خلاصه شي. اوس دلته یو پری سیټ انتخاب کړئ او په آبجیکټ مینو کې په expand باندې کلیک وکړئ. په دې سلسله کې لاندیني انځورونه ننداره کړئ. انځور ۱۴، ۱۳ او ۱۵.

اوس تاسې د direct selection tool له لارې د دې انځور مختلفې برخې په سلیکت کولو سره ایډیت کولای هم شئ.

Get more e-books from www.ketabton.com
Ketabton.com: The Digital Library