

بشپړ لارښود

Ketabton.com

اډوې اېکسپرېټر

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اډوبی ایلسټریټر

(پیژند کلوپی)

اډوبی ایلسټرېټر د اډوبی 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، ټی وی چینلونو کې او چېرته چې هم د گرافیک ډیزایننگ (اودون)، پرنټنگ (چاپ)، الستریشن اونور ورته ټرلې کارونه ترسره کېږي هلته ایدوبی ایلسټریټر ل کارول کېږي او زیاتره مینه وال په اډوبی ایلسټریټر باندې ترسره شوي کارونه ډېر خوښوي.

ایدوبی ایلسټریټر 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 اډوبی ایلسټرېټر 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 اډوبی ایلسټرېټر باندې پوره پوره لاس رسی ولرئ.

اډوبی ایلسټرېټر په بنسټیزه توګه ویکټر بیس لکه عنوانونه (سرلیک)، ویزیتینګ کارډ، پریس ایډ، لوګو ډیزایننگ او د کارتون ایلسټریشن په څیر کارونو لپاره یو غوره پروگرام دی او زیاتره D2 کارتون انیمیشن لپاره کارتون کریکټرهم په ایدوبی ایلسټریټر کې جوړېږي.

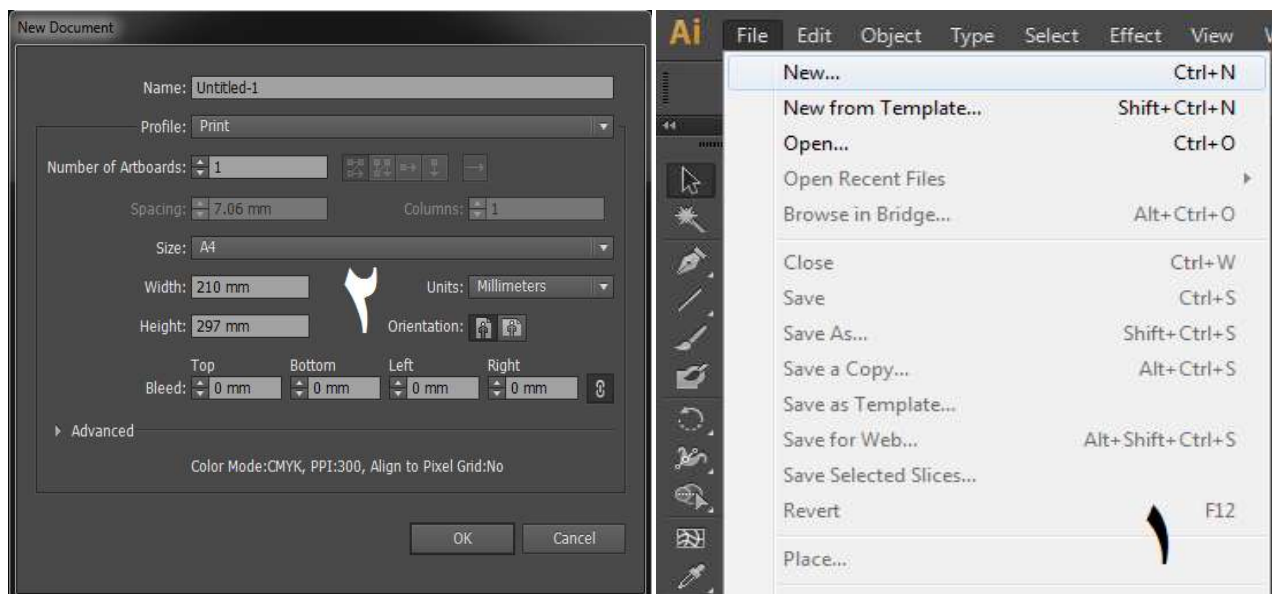
موږ دلته په ټولو لوستنو کې د ایدوبی ایلسټریټر سي ایس ۲ (6CS) نسخه کارولې ده.

د ویکټر گرافکس او ریستر گرافکس تر منځ بنيادي توپيرونه

ویکټر گرافیکس	ریسټر گرافیکس
<p>۱ په ویکټر گرافیکس کې جوړ شوی اوډون(ډیزاین) دیوې لیکې یا پات مجموعه(ټولګه) وي</p>	<p>۱: په ریسټر گرافیکس کې جوړ شوی ډیزاین د ډیرو پکسلونو مجموعه وي یعنې دا انځور په اصل کې له ډیرو پکسلونو څخه جوړ وي</p>
<p>۲: په دې کې جوړ شوی هر فایل عموماً په eps,ai او ځینې نورو فارمېټو باندې مشتمل وي.</p>	<p>۲: په دې کې جوړ شوی فایل عموماً په gif,jpeg او ځینې نورو فارمېټونو باندې مشتمل وي.</p>
<p>۳: په دې کې د جوړ شوي لوګو یا انځورسایز که موږ څومره هم لوی کړو نو دهغوی په معیار (بنه والی) کې کوم بدلون نه راځي. ولې چې دا په یوه لیکه یا پات باندې مشتمل وي. نو له همدې کبله عموماً لوګو او اوډون (ډیزاین) په ویکټر گرافیک کې جوړېږي چې صبا همدا ډیزاین له واړه کارت څخه نیولې تر لوی بورډ پورې په یوه معیار راشي.</p>	<p>۳: په دې کې جوړ شوی اوډون (ډیزاین) که چېرې موږ لوی کړو نو د انځور کیفیت یا معیار له منځه ځي. ځکه چې په دې کې یو څیز له ډیرو پکسلونو څخه جوړوي او کله چې موږ پکسلي انځور ډیر زیات زوم کړو نو پکسلونه یې ماتېږي.</p>

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



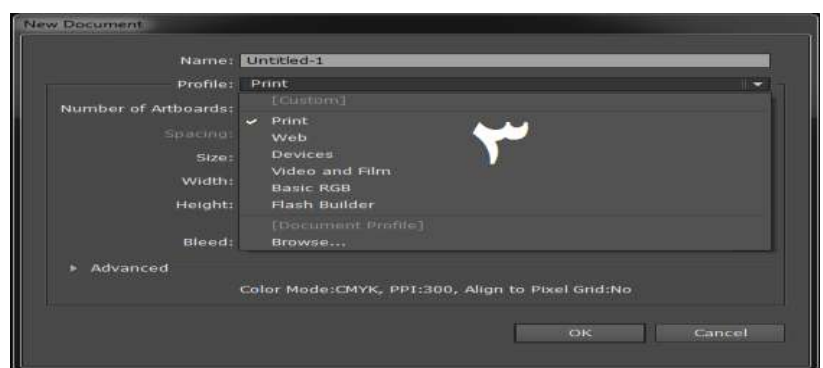
راځئ چې په دې کې د موجودو نکتو لنډه جايزه واخلو.

Name: په دې کې د فایل نوم اېښودل کېږي.

Profile: د دې مقصد داوي چې کله موږ د کوم کار يا ډيزاين جوړولو

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

انځور ۳



نو راځئ چې د دې اېشنو لاندې جايزه واخلو.

Print: دا پرېتنګ يا پرېنت 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، ویديو، انټرنیټ، ټولنيزو رسنيو او د ویديو کال لپاره عام کارول کيږي. که چېرې تاسو خپل کوم ډيزاين د موبایل فون ټیکنالوژي لپاره کارول غواړئ نو د ډيوايسيز ايشن څخه کار واخلي.

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

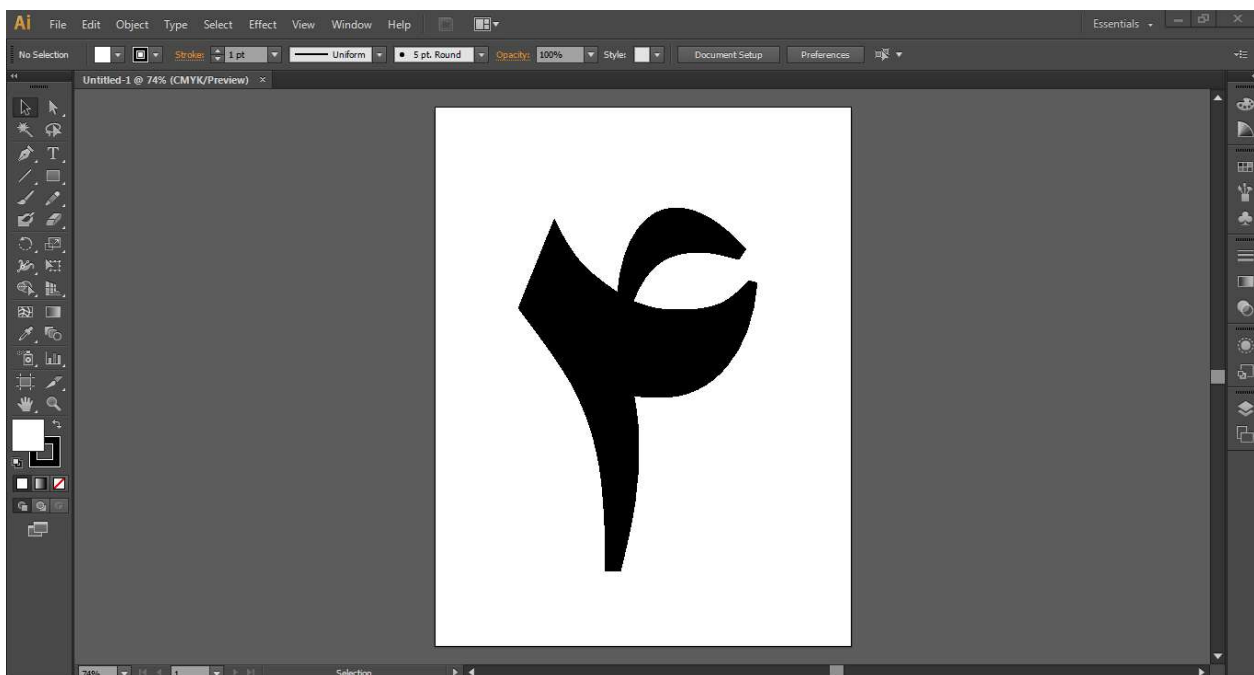
No of artboards: د دې په مرستې سره موږ په خپل فایل کې د خپل ضرورت مطابق د د آرټ بورډونو (صفحاتو) شمېر انتخابولی شو. يعنې په يو فایل کې له يو څخه په ډيرو آرټ بورډونو باندې په يو وخت کار کولی شو. البته په يو فایل کې تر ۱۰۰ پورې موږ آرټ بورډونه کارولی شو.

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.

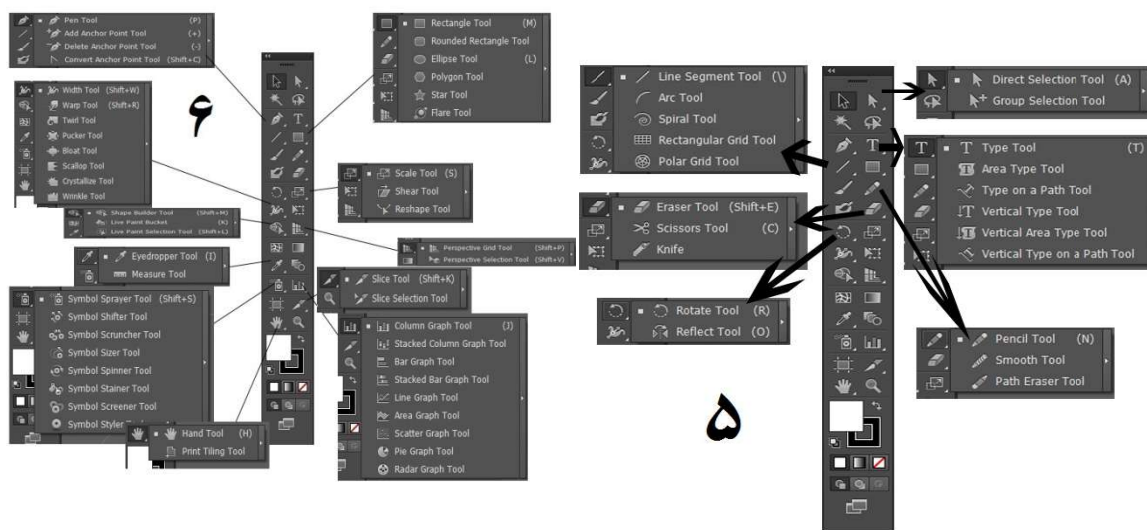
Orientation: لکه څنگه چې په مایکرو سافت ورډ کې فایلونو لپاره "protrait" يا "landscape" انتخابول وي. همدا ډول دلته هم فایل په افقي يا عمودي ډول اخیستلو لپاره ايشنې موجودې دي.

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



په اډوبي ایلسترېټر کې د بنيادي ټولز (ټوکو) پېژند گلوي او د هغوی کار يا دندي

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 اينگر پواينټونو په انتخابولو سره د هغوی پوزیشن 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 شکلونه په يو ځای انتخابولی (ټاکلی) شو.

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



يا پات او داسې نور څيزونه انتخابولی شو.

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



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

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



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

Delete Anchor Point Tool (-)



مورډ بغير د ماتولو يو زيات ، او غير ضروري پواينټ لري کولی شو.

Convert Anchor Point Tool (Shift+C)



ټول له لارې مورډ له هر يوه اينکر پواينټ Control Handles ختمول يا ور شاملولی شو. په ياد ولرئ چې د اينکر پواينټ کنټرول هندلر 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 بغير نيمگړي وي. د دې ټول له لارې مورډ په يو ډيزاين کې متن ليکلی شو.

Type on a Path Tool



پات باندي متن ليکلی شو.

Area Type Tool



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

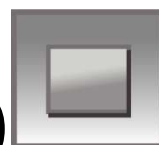
Line Segment Tool (/)



سيده 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.



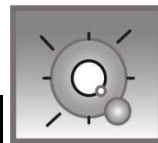
Polygon tool: د دې ټول له لارې یو کثیرالزاویه (په ډیرو زاویو باند شامل) شکل جوړیږي. یعنې د دریو یا له دریو څخه په ډیرو کونجونو باندې شامل شکل پرې جوړیږي.



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 زیاتې راوستلی شو.



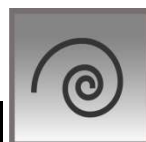
Star Tool: ښکاره خبره ده چې د دې ټول له لارې موږ د ستوري شکل جوړولی شو. بلکه د خپل ضرورت مطابق د دې سایز (ګچه) او نکتو کې هم کمی زیاتې کولی شو.



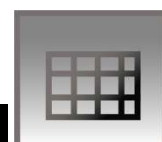
Flare Tool: په يو ډول انځورونو کې استعمالو شوي لينس فري ايفيکټس سره دا يو شان ښکاري د کومو په منځ کې چې روښانه لیکو سره سره ريز اوررينگ هم موجود وي.



Arc Tool: د دې ټول له لارې موږ يوه تاو يا گول يا گرده لیکه جوړولی شو.



Spiral Tool: د دې په مرستې سره موږ سپايرل شکل جوړولی شو.



Rectangular Grid Tool: د دې ټول په مرستې سره موږ د ريکټينگولر گريد شکل جوړولی شو. دلته د سايز ورکولو سره د کالمونو او قطارونو انتخابولو اېشنې هم موجودې دي.



Polar Grid Tool: د دې ټول له لارې موږ د داېرې په څېر شکل په سيخو باندې مشتمل چوکاټ سره جوړولی شو. او د هغې سايز او ډيوایډر هم ټاکلی شو.



Paint Brush Tool: دا د پنسل په توگه کار کوي. په عام ډول شکلونو (سکيچنگ) يا په لاس سره جوړ شوي رسمونو کې کارول کېږي.



Smooth Tool: د دې ټول له لارې موږ يو اينکر پواينټ گول کولی شو.



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

ټول له لارې مورې یو پات رنګولی شو.



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

پات یا لاین رنګولو لپاره کارول کیږي.



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

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



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

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



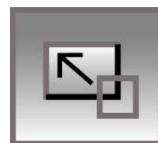
Rotate Tool (R): د دې ټول له لارې مورې یو انتخاب شوی

شکل یا انځور په مختلفو زاویو تاوولی شو.



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

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



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

شکل ته سایز ورکول کیږي.



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

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



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

شکل د لپکې په غوتوالي کې اضافه کولی شو.



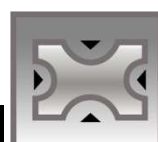
Tool Warp (Shift+R): د دې ټول له لارې مورډ د یو شکل

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



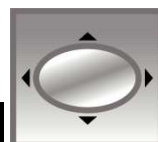
Twirl Tool: هسې خود دې مانا د تاوولو یا چکر ورکولو ده او

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



Pucker Tool: که چپرې په یو څېره 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 چت شي.



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

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

Scallop Tool: د دې ټول له لارې مورډ د يوه شکل يا څپرې



په پات کې smooth, random او shaped-Arc تفصیلات شاملولی شو.

Crystalize Tool: د دې ټول له لارې مورډ په یو شکل کې



Random spike او Arc shaped details شاملولی شو.

Wrinkle Tool: د دې ټول له لارې مورډ 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 منځ کې نښلولو لپاره کارول کېږي.

Live Paint Bucket Tool (K): دا ټول د یوه شکل په

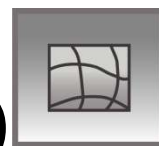


مختلفو برخو کې د مختلفو رنگونه اچولو لپاره کارول کېږي.

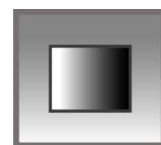
Live Paint selection Tool (Shift+L): دا ټول د پاسنې



ټول په مرستې سره د رنگ شویو برخو سلیکتکولو لپاره کارول کېږي.



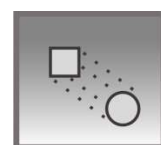
Mesh Tool (U): دا ټول د يو شکل مختلفو برخو ته رنگ ورکولو او د هغو په منځ کې د سيوري اثر پيدا کولو لپاره کارول کېږي.



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.



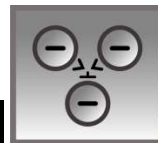
Blend tool (W): د دې په مرستې سره موږ مختلف شکلو په يوه کرۍ کې ترتيبولی شو، د کوم په نتيجې کې به چې د شکل بدلولو سره سره به د هغوی رنگ هم ورو ورو بدلېږي.



Symbol Sprayer Tool (Shift+S): د دې ټول له لارې د انتخاب شوي سيمبول له يو څخه زيات نقلونه لاسته راوړل کېږي. يعنې د اسپرې له لارې يو ډول سيمبولونه ډير جوړېږي.



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 سائز

ستروول کيږي خو د سیمبول سائز 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 سپرې په څیر خیجولی شو.



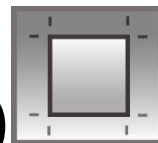
Symbol Screener Tool: د دې ټول له لارې د سیمبولونو

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



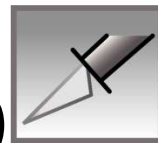
Symbol Styler Tool: د دې ټول له لارې په یو سیمبول

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



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

پانوسائز بدلولی شو



Slice Tool (Shift+K): د دې ټول له لارې مورځې خپل ډیزاین په بیلا بیلو برخو کې ویشلو څخه وروسته د ځانگړیو فایلونو په څیر خوندي کولی شو. خود دې فایلونو سایز به هم ډیر کمیږي. عموماً د طریقه د ویب سایت جوړولو لپاره کارول کیږي ترڅو فایل په ډیر کم وخت کې ایلوډ او ډاونلوډ شي. له دې نه علاوه د دې په مرستې سره د کوم فایل لینک هم مورځې ورکولی شو.



Slice Selection Tool: دا ټول د پورتنی (سلايس ټول) له لارې شوی سلیکش انتخابولو او بدلولو لپاره کارول کیږي



Hand Tool (H): د دې ټول له لارې مورځې د یوه ډاکومینټ ویوو (لید) بدلولی شو.

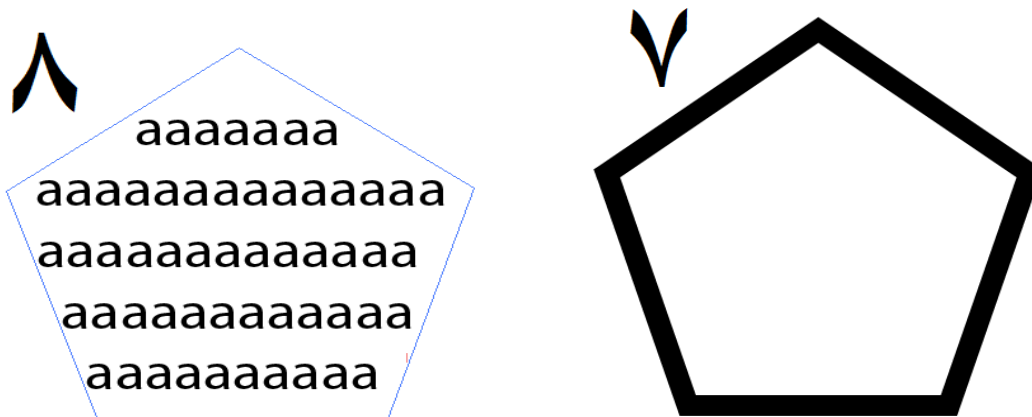


Zoom Tool (Z): دا ټول د یو شکل یا ډیزاین نږدې یا لرې ښکاره کولو لپاره کارول کیږي.

پرشکلونو باندې متن لیکل

لومړی یو نوی فایل خلاص کړئ او په دې کې یو شکل رسم کړئ. مورځې 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 گون په پات باندې کلیک وکړئ. له کلیک کولو سره سم به تاسو د متن لیکلو قابل شی. انځور ۸



دا ډول تيکنیک په عامه توگه په مجلو کې تر سترگو کيږي په کوم کې چې د يو متن موهمې ليکې يا يو ځانگړی پيراگراف په يو شکل کې ليکل شوي وي او د لوستونکو په دلچسپي کې اضافه کوي.

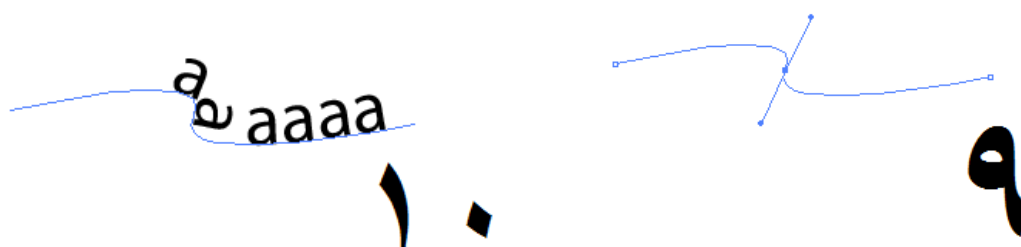
په يو پات باندې برسیره ليک کولو لپاره تر ټولو د مخه يو پات جوړ کړئ

مورډ 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

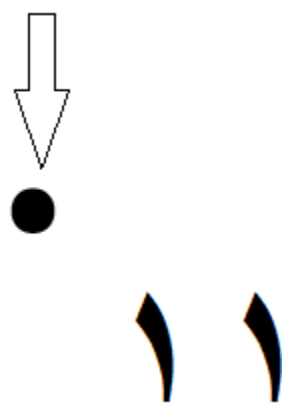


(د پين ټول عملي استعمال (کارول))

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

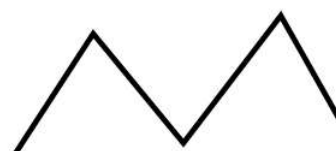
په اډوبي ایلستریټر کې ویکټر ډراینگ (ویکټري رسم) په یو پات باندې مشتمل وي. پات څه ته وايي؟ پات په اصل کې د ډیرو اینکر پوائنټونو او سیگمنټس مجموعه وي. نو راحی چي د پین ټول عملي کارونې سره ځانونه بلد کړو.

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

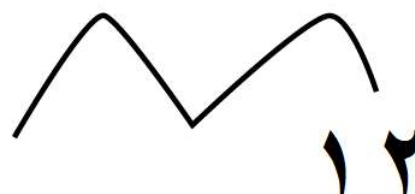


د اینکر پوائنټونو جوړولو څخه وروسته په یو پوائنټ باندې کلیک وکړی نو دا پات به بند شي. خو دا لازمه نه ده چې هر پات باید بند شي بلکه موږ د خپل ضرورت مطابق هغه پات خلاصولی هم شو.

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

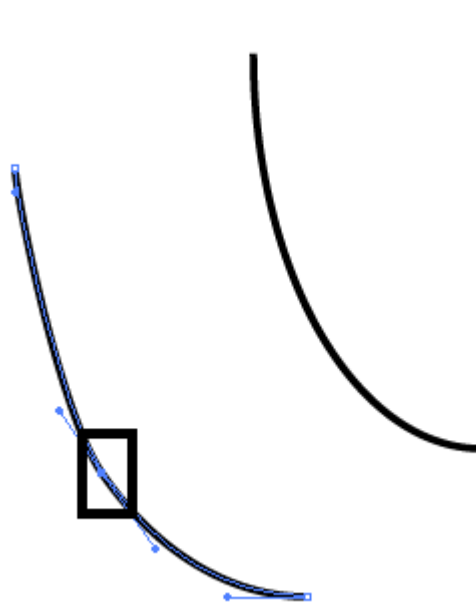


Corner Point with Stright segment



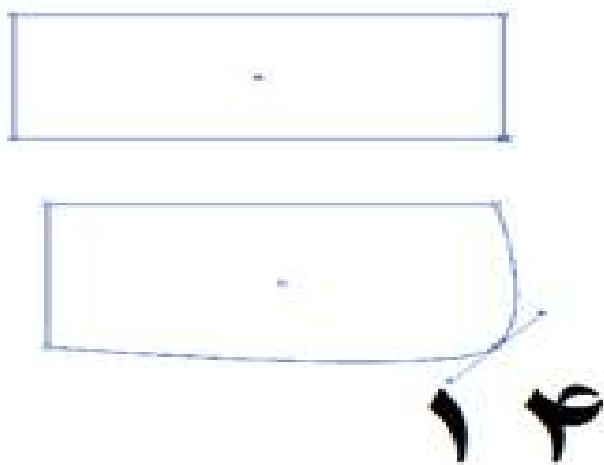
Smooth Point with Curve Segment

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



ډیلیټ 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 مورې یو اینکر پواینټ "convert to smooth" او "smooth to convert" کولی شو. یعنې د دې ټول له لارې مورې 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



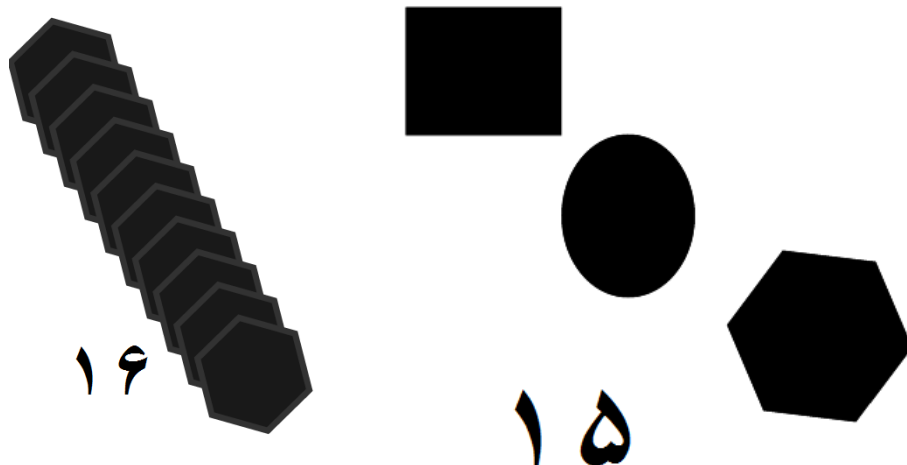
په یاد ولرئ چې دا نه ده ضرور چې په اول وار کې به مور بالکل سم شکل جوړوه بلکه په عامه توګه داسې کیږي چې د یو شکل تر جوړولو وروسته په هغه کې دوباره یا بار بار د بدلونو اړتیا منځ ته راځي.

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

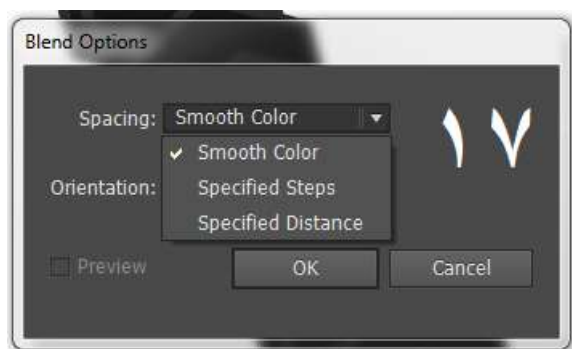
د Blend Tool کارول

د بلینډ لفظي مانا د یو ځای کولو یا ګډونې ده. په اډوبي ایلسټریټر کې مور 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 بلیند نورو ایشنو لپاره په بلیند 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

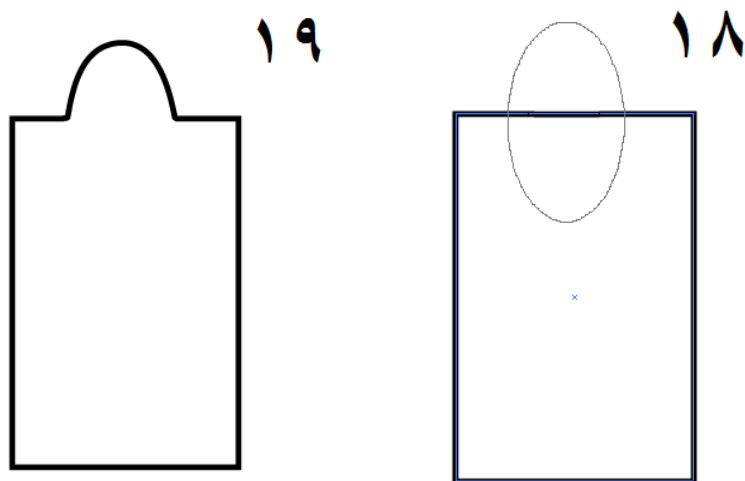
دلته د " specified steps " له لارې موږ د خپل ضرورت مطابق د شکلونو تعداد جوړوی شو. او د " specified distance " په مرستې سره موږ د دوه شکلونو تر منځ واټن ټاکلی شو.

(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 نتیجه 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. چپرته چې مور د پلنوالي او اوگدوالي لپاره خاص قيمتونه ورکولی شو.

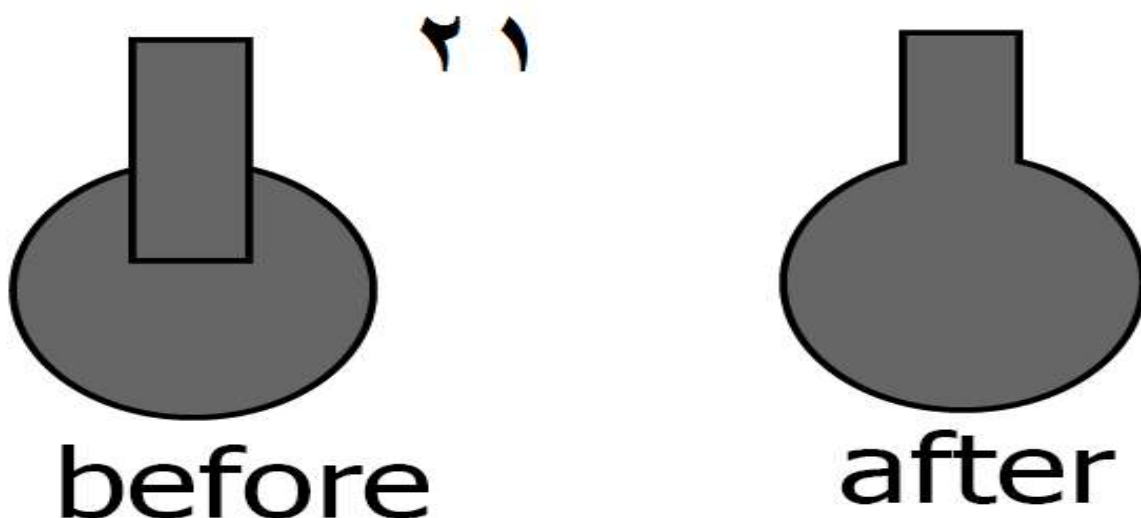


(د شپ بلډر ټول استعمال)

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

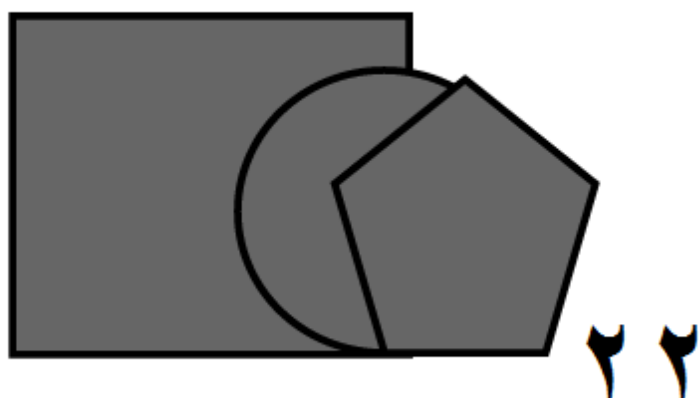
دا په اصل کې د منتخب شویو (selected) شکلونو کونجونه د هغوی د جسامت په لحاظ سره یو ځای کوي او ړنگوي.

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

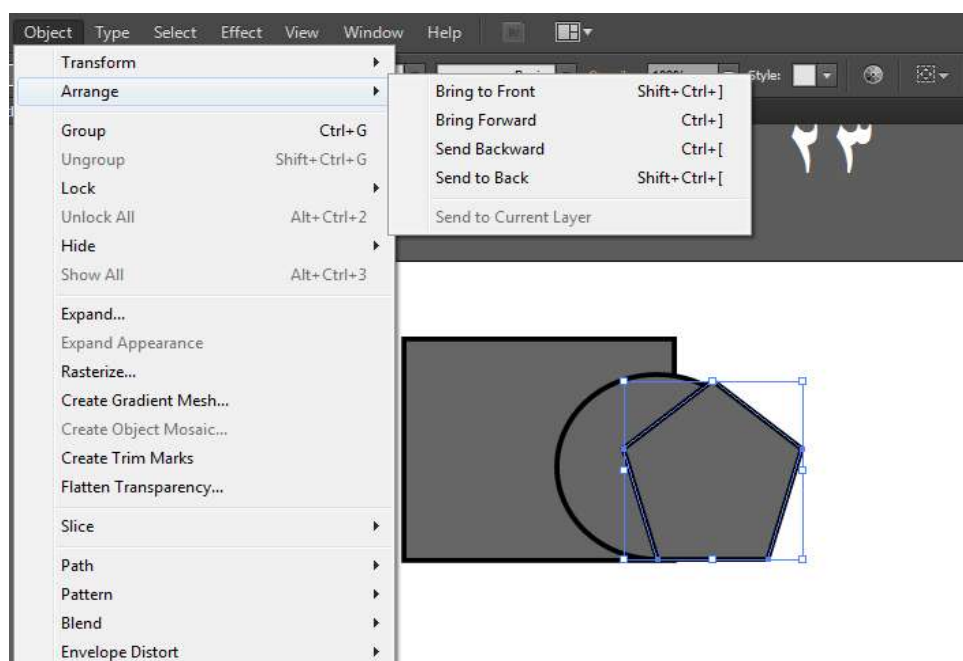


(د شکلونو مقام (ځای) بدلول)

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 کېږي. 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 غواړی نو پولي گون منتخب کړی او په آبجیکټ مینو کې پر "Arrange" باندې کلیک وکړئ. ۲۳ انځور



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

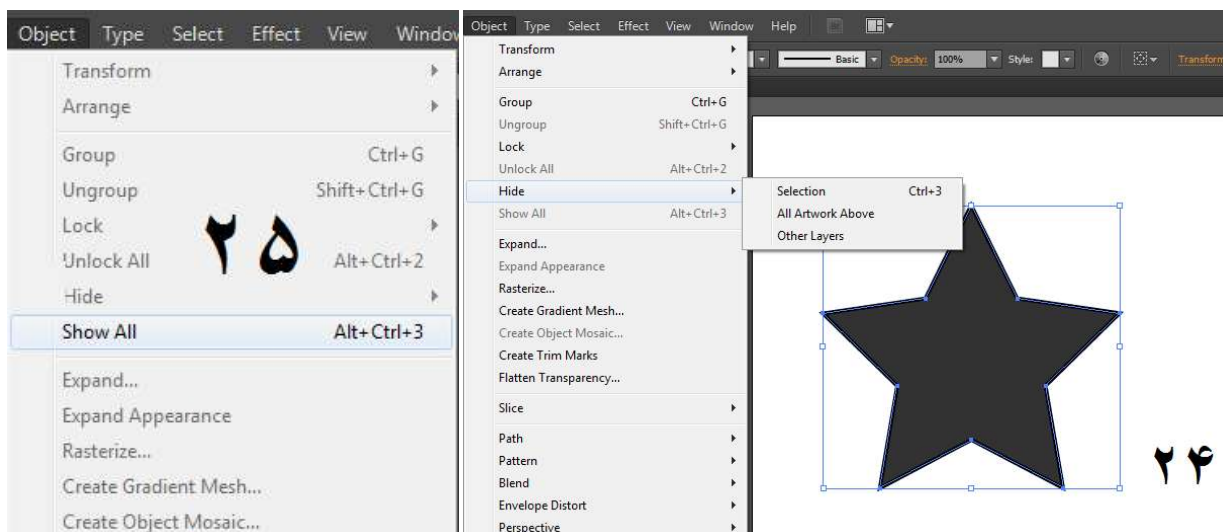
Bring forward: د دې په مرستې سره یو شکل د بل شکل څخه د پاسه راوستلی شو.

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

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

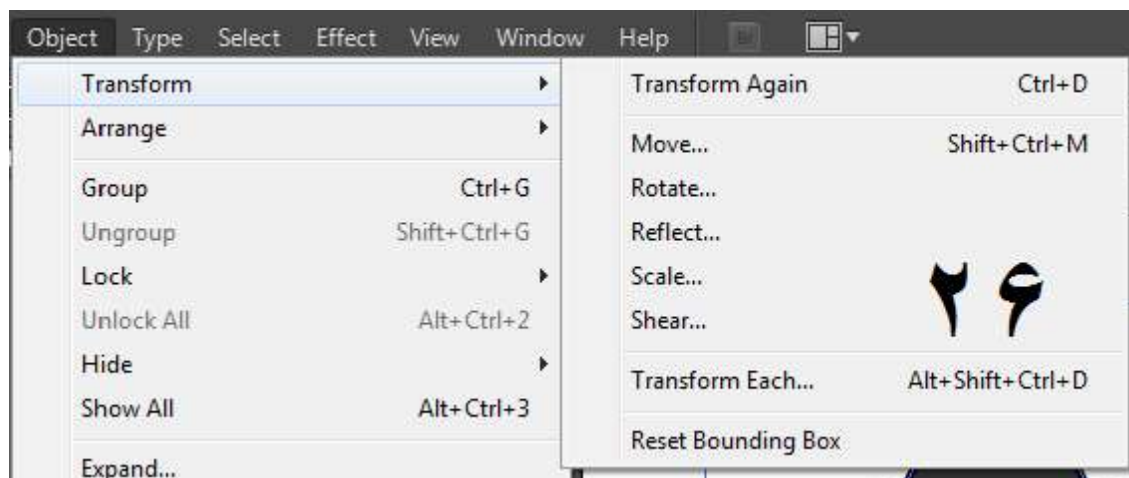
Hide

د دې ټول له لارې مورې یو شکل یا انځور په عارضې توګه غایبولی شو. د ډیلیټ کولو په صورت کې به هغه په مکمله توګه له منځه ځي خو که چېرې مورې یو شکل hide کړو نو مورې 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 آرټ بورډ څخه غایبول غواړئ، او آبیجیکټ مینو ته لار شئ او په "hide" کې په سلیکشن باندې کلیک وکړئ. په کلیک کولو سره سم به هغه شکل یا انځور له آرټ بورډ څخه غایب شي. او د انځور یا شکل واپس راوړلو لپاره په آبیجیکټ مینو کې په "show all" کلیک وکړئ. ۲۴ او ۲۵ انځور.

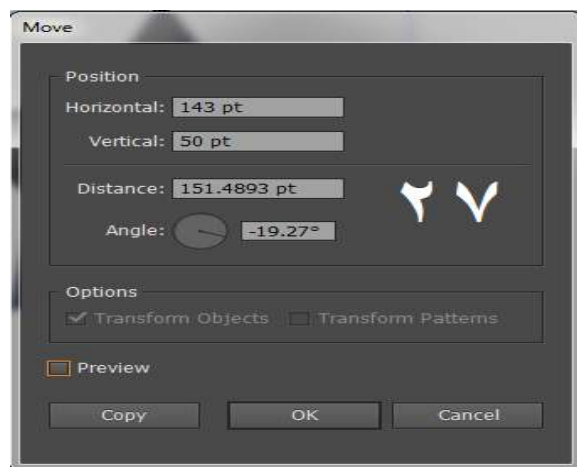


(ٲرانسفارميشن)

زياتره وخت د ځينو انځورونو يا نورو څيزونو په سايز، پوزيشن او زاويو كې د بدلون اړتيا منځ ته راځي. د دې مقصد لپاره په آبيجكت مينو كې يو څو اېشنې موجودې دي. ۲۲ انځور



Move: د دې په مرستې سره موږ د يوه منتخب شوي شكل يا انځور پوزيشن بدلولى شو. په move باندې له كليك كولو سره سم به يوه نوې ويندو د move په نوم خلاصه شي. ۲۷ انځور

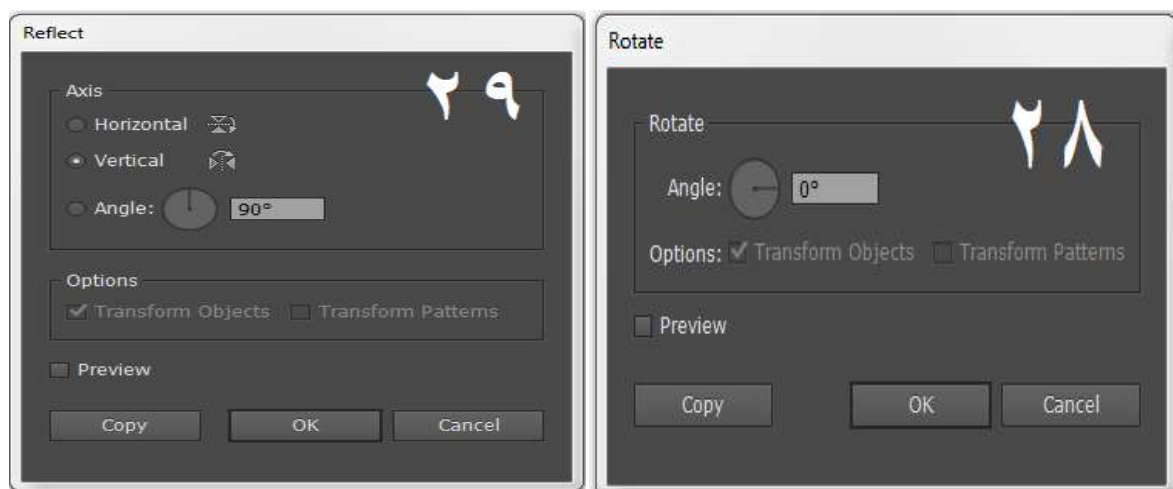


موږ د لته د خپل ضرورت مطابق قیمتونه په ورکولو سره د دې پوزیشن بدلولی شو. خو په یاد ولرئ چې دلته موجود copy باندې په کلیک کولو سره سم به منتخب شوی شکل په خپل ځای پاتې وي او یو نوی شکل به په بدل پوزیشن سره جوړوي.

Rotate: د دې په مرستې سره موږ یو شکل یا انځور تاوولی شو. په دې باندې له کلیک کولو سره سم به یو نوي ویندو د Rotate په نوم سره خلاصه شي. اوس دلته 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

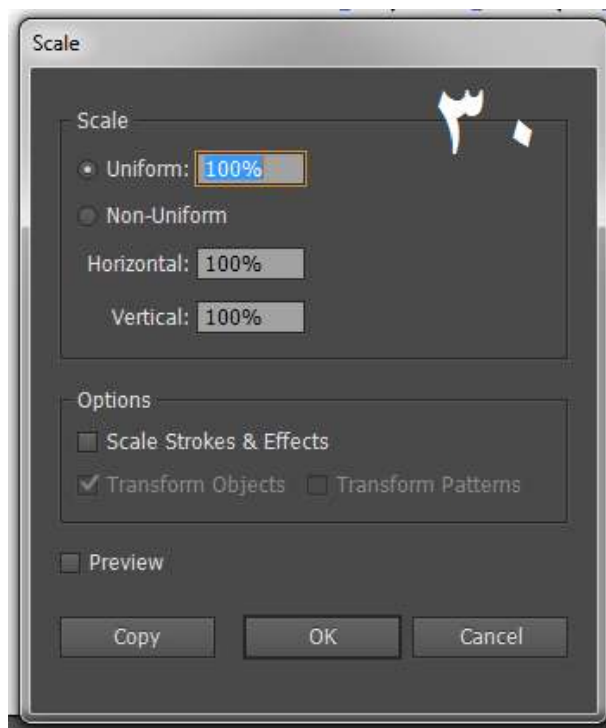
Reflect: د دې په مرستې سره موږ په یوه انځور یا شکل کې د آیینې

تاثر اچولی شو. ۲۹ انځور



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

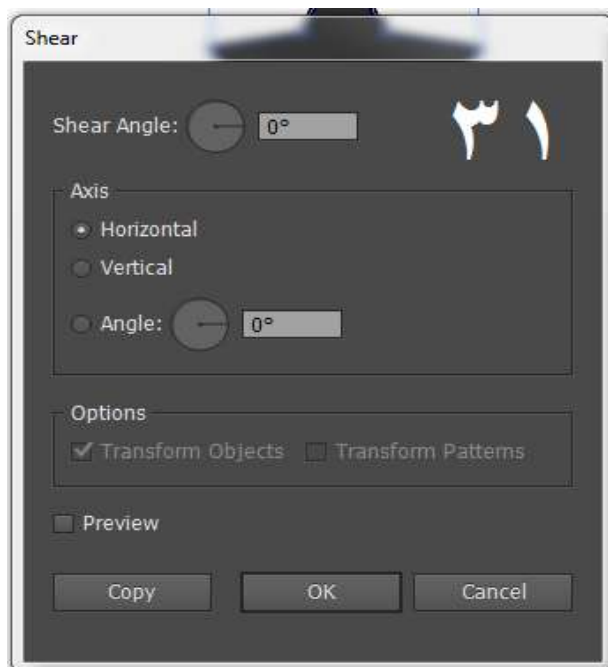
کیرې. انځور ۳۰



په سکیل ویندو کې د uniform مطلب په یو شان نسبت سره سایز کمول یا زیاتول وي. که چېرې مورډ 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 مورډ د یوه شکل یا انځور په پلنوالي یا اوږدوالي کې د خپلې خوښې بدلون راوستلی شو.

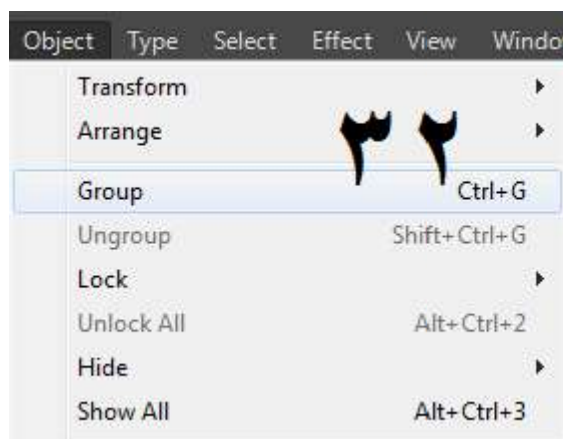
Shear: د دې په مرستې سره مورډ یو شکل په څنګ کولی یانې skew

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

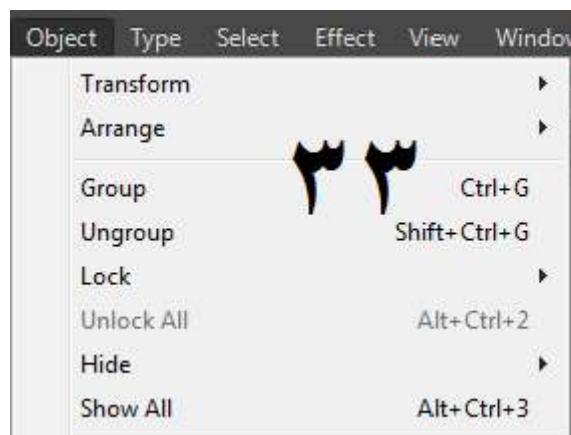


گروپ (ډلول)

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

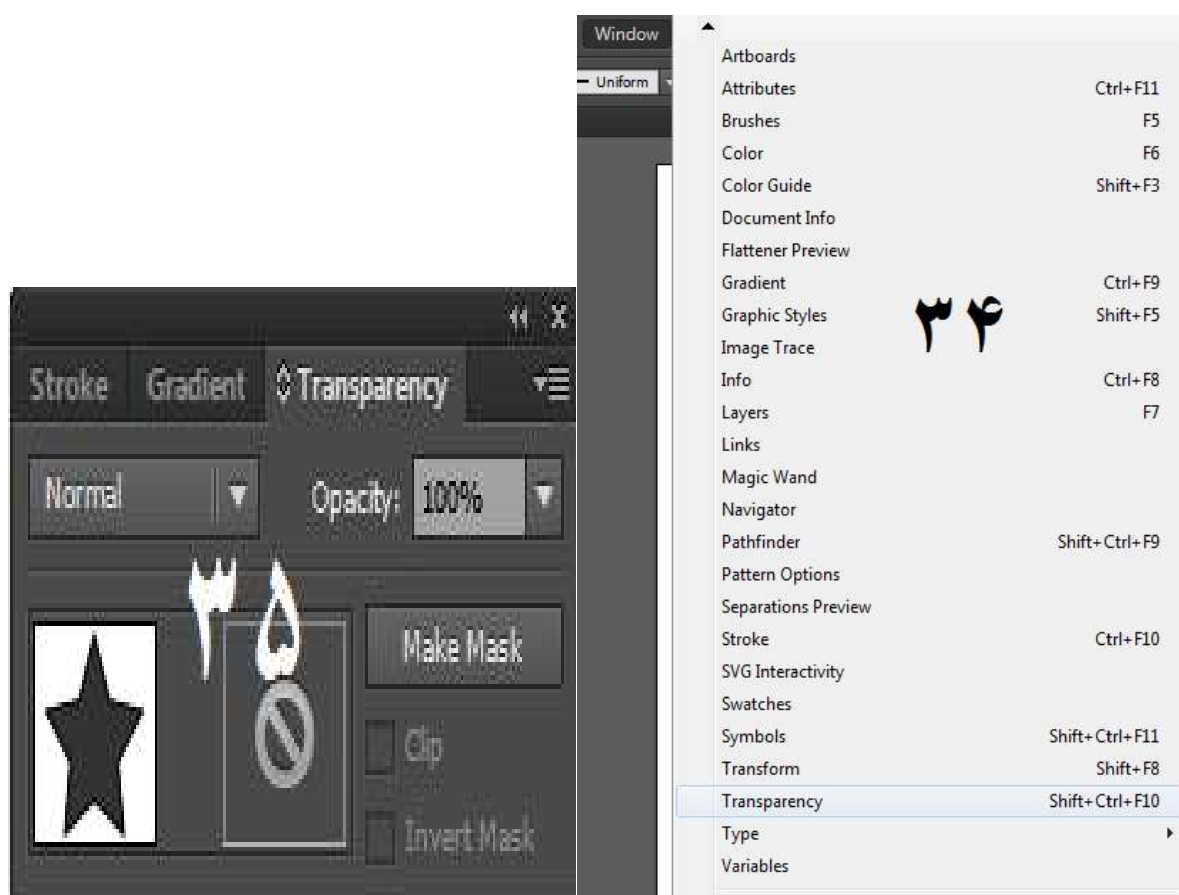


اوس که چېرې تاسې له همدې شکلونو څخه په يو شکل باندې کليک وکړئ نو هغه ټول شکلونو به ورسره منتخب شي، ولې چې اوس د دې شکلونو تر منځ يو گروپ جوړ شوی دی. همدا رنگه که چېرې تاسو د يوه شکل په پوزیشن، سکيل يا روټیشن کې بدلون کوی نو همدا بدلون په گروپ کې پر ټولو شکلونو باندې هم راځي. له دې نه علاوه که چېرې تاسو واپس دغو شکلونو تر منځ گروپ ختمول غواړئ نو په اېجیکټ مينو کې په ungroup باندې کليک 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



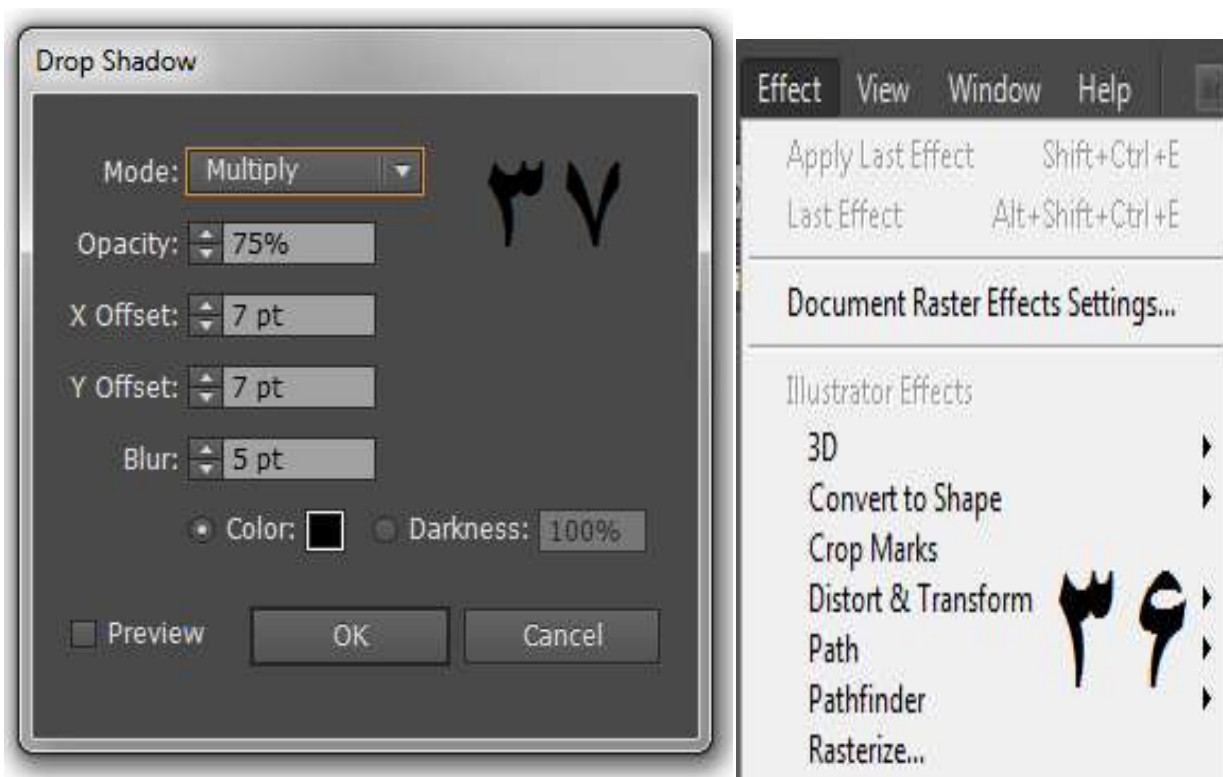
د ترانسپیرینسي په وینډو کې "opacity" ته بدلون ورکړئ. دلته د مقرر و شریو وصولو مطابق ۱۰۰% opacity وي خو چې څنګه موږ په دې قیمت کې کمی راولو نو منتخب شوی شکل یا انځور به هم ورسره شفاف کیږي.

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 مور ته په نظيره راځي.

(د څيزونو 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 سویری اثر ورکول غواړئ، او ایفیکټ مینو ته لاړ شی 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 سویري تاثرات رابنکاره شي. راځي چې دلته د موجودو چیده چیده آپشنو جایزه واخلو.

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

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

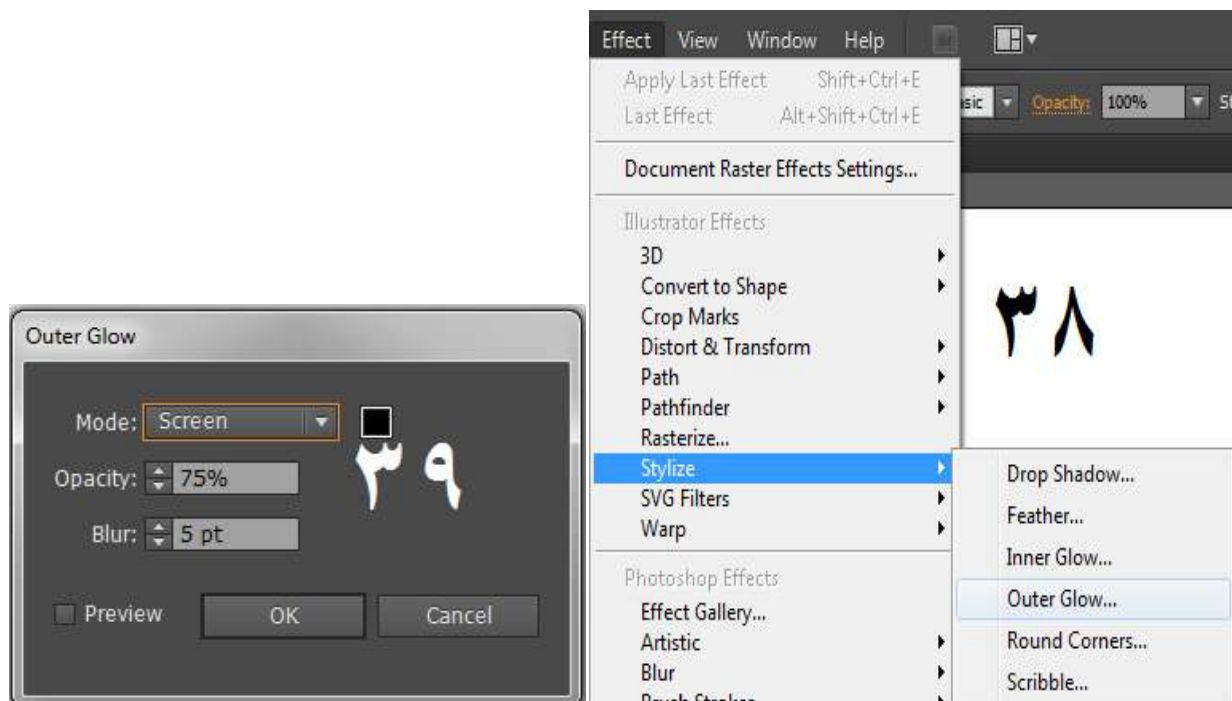
Y-offset: د دې په مرستې سره موږ د دې سویري اثر پوزیشن وایی ایکسيز ته بدلولی شو.

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

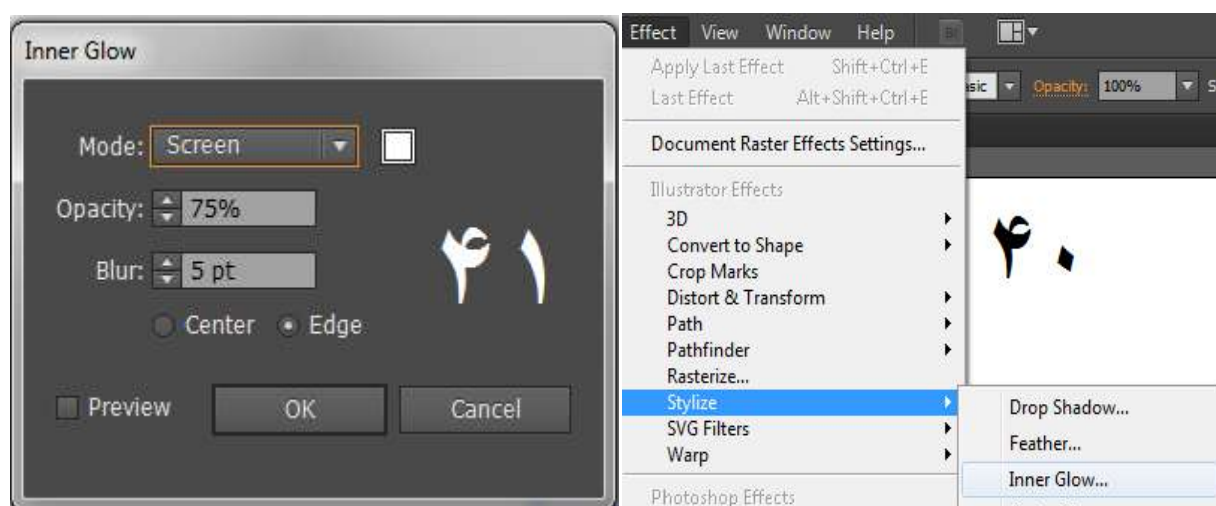
Color: د دې په مرستې د دې سویري اثر رنګ بدلولی شو.

Outer glow: د دې په مرستې سره موږ یو متن یا شکل ته د ځلا اثر ورکولی شو. د دې 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 آپشنې یعنی بلر او opacity وغیره بدلولی شو. لکه څنګه چې له دې موږ مخکې په ډراپ شېډو کې زدکړي وه. ۳۸ او

۳۹ انځور

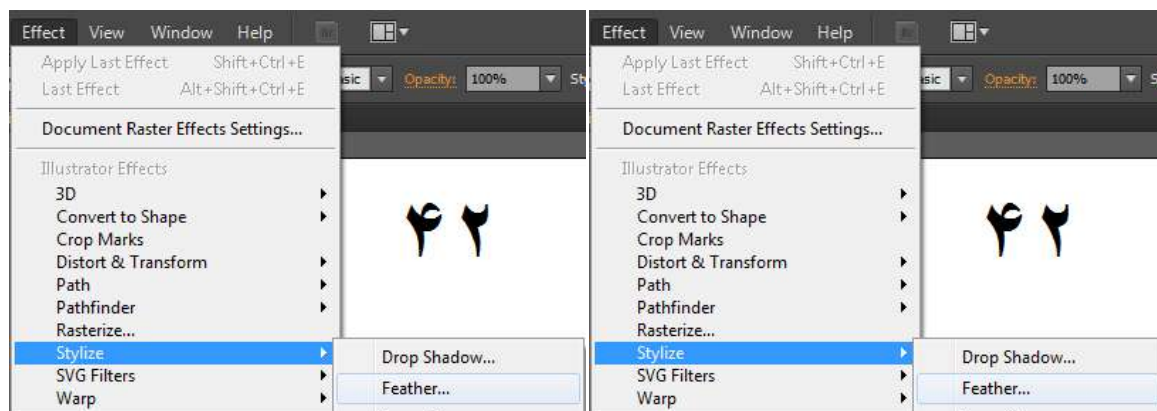


Inner glow: د دې په مرستې سره موږ د يوه شکل يا ډيزاين ننې حصې ته د خلا اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره تاسو يو شکل يا ډيزاين منتخب کړئ او بيا ايډيکټ مينو ته لاړ شئ او په سټايل سايز کې په inner glow باندې کليک وکړئ. انځور ۴۰ او ۴۱



د اپنر گلو په ويندې کې په blur,color او opacity کې بدلون کيدلی شي. دا د آوټر گلو په خيږ کار کوي. خو ترمنځ يوازې دا فرق ده چې د يو شکل ننه طرف ته د خلا اثر ورکوي او اوټر گلو د باندې طرف ته

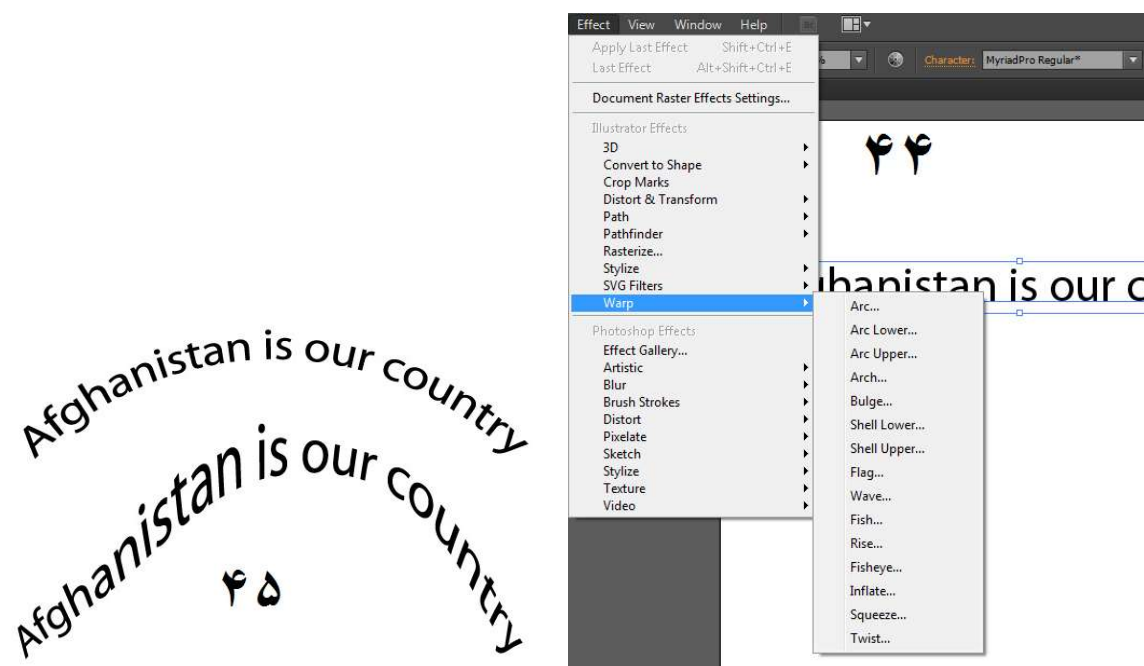
Feather: د دې په مرستې سره موږ د يو شکل څلورو طرفونو ننه اړخ ته د تټ والي اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره خپل مطلوب شکل انتخاب کړئ او د effect په مېنو کې په feather باندې کليک وکړئ. انځور ۴۲ او ۴۳



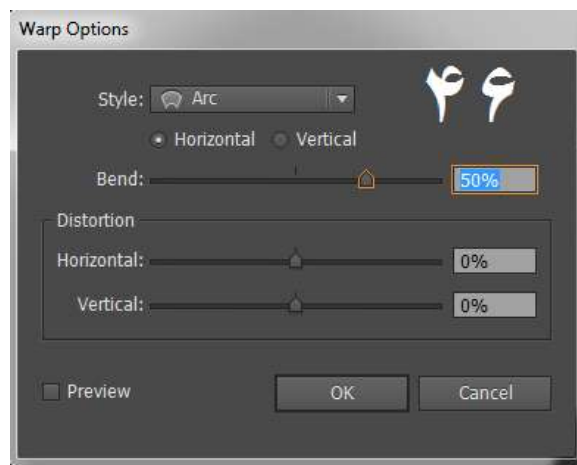
دلته تاسې د radius په مرستې سره انتخاب شوي شکل څلورو طرفو ته د تت والي اثر وړاندې کولی شئ. او بل په یو شکل باندې په یوه وخت له یو څخه زیات اثرونه هم راوستلی شو. د بېلګې په توګه په یو شکل باندې د ډراپ شېډو سره سره آوتر ګلو او انر ګلو او فیدر هم کارولی شو.

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



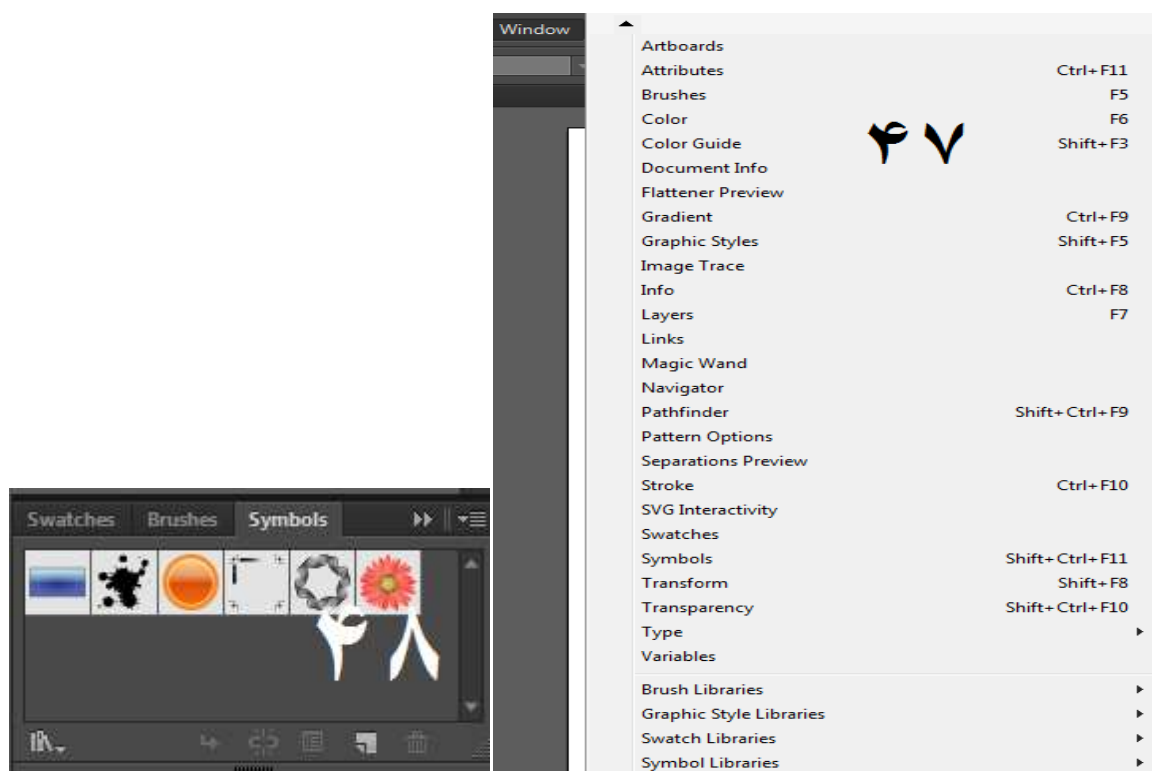
دلته د موجودو ستایلونو ممکنه نتایج ښکاره کړل شوي دي. انځور ۴۶



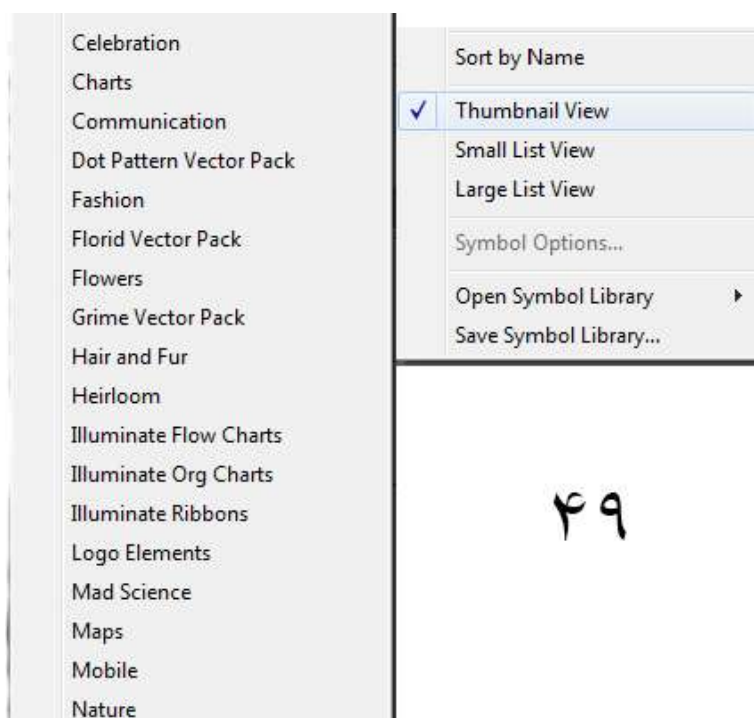
(Symbol Spryer Tool)



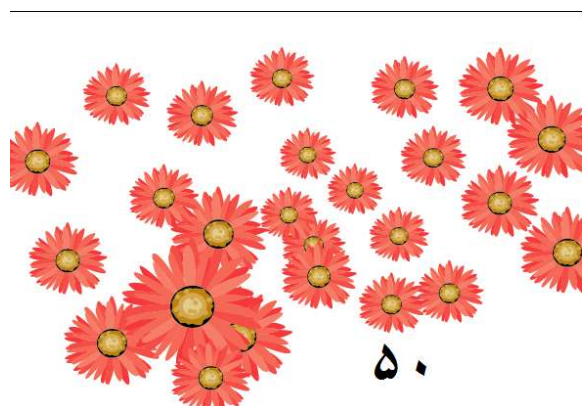
د دې ټول له لارې د يوه انتخاب شوي سيمبول سېټ جوړېږي يعنې ډېر سيمبولونه موږ په يو ځای لاسته راوړلی شو. يعنې دا د منتخب شوي سيمبول سپرې کوي. د دې ټول عملي کارولو لپاره تر ټولو لومړی وپنډو مينو ته لار شئ او په سيمبلز باندې کلېک وکړئ. انځور ۴۷ او ۴۸



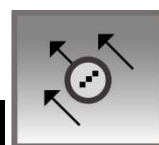
اوس دلته په يوه سيمبول باندې کليک وکړئ. له دې نه علاوه نور سيمبولونه هم لود کولی شو. د دې مقصد لپاره په " اوپن سيمبلز لايبريري " باندې کليک وکړئ او بيا دلته د خپلې خوښې مطابق category باندې کليک وکړئ. انځور ۴۹



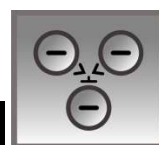
دلته د يو سيمبول تر انتخابولو څخه وروسته سيمبلز اسپري ټول انتخاب کړئ او د آرټ بورډ په لور يې کش کړئ. انځور ۵۰



Symbol shifter tool: د دې ټول له لارې په سټ (مجموعه) کې موجود سيمبولونه له يو ځای څخه بل ځای ته وړل کېږي.



Symbol scrunch tool: د دې ټول له لارې د سيمبلونو (نښانونو) ځای بدلېږي او د هغوی تر منځ فاصله هم کمېږي.



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



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

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

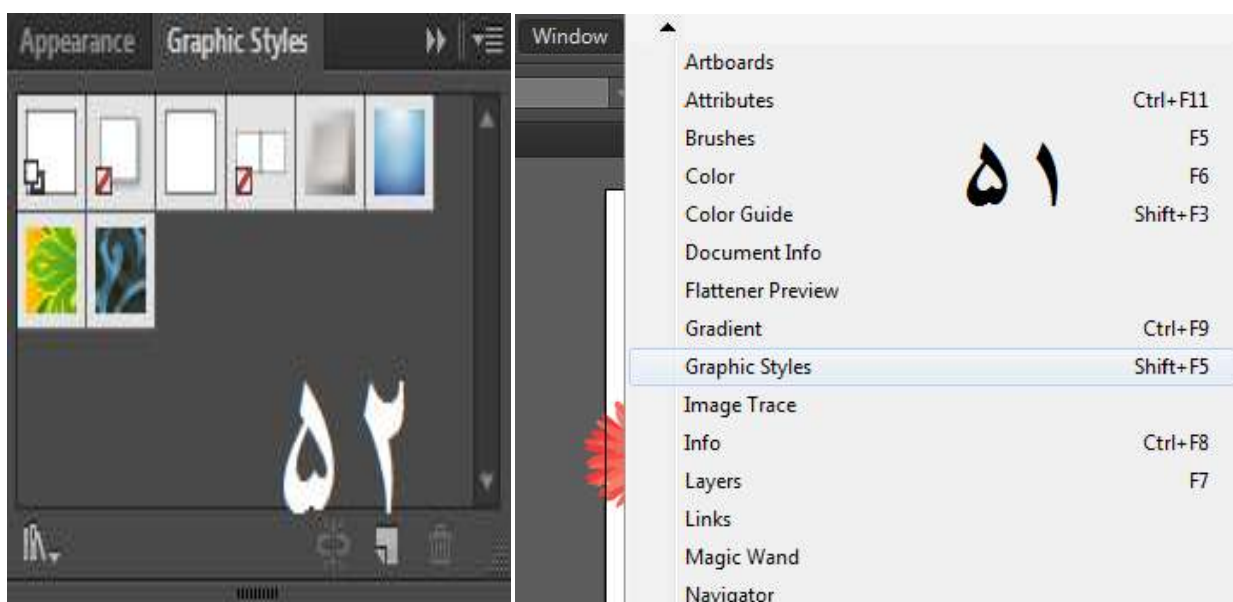


opacity کميږي او زیاتيږي. دا ټول له alt تڼۍ سره کارول کيږي.

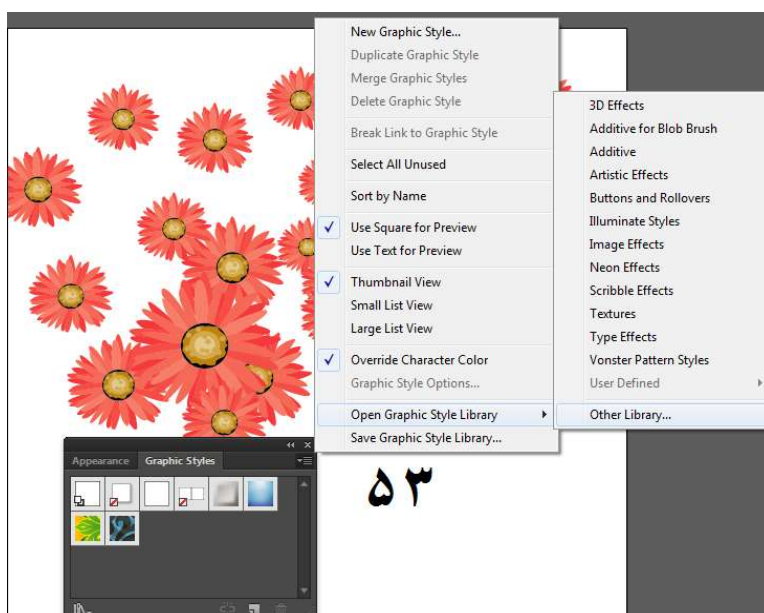
Symbol styler Tool: د دې ټول له لارې په سیمبول



باندې گرافک ستایلونه خپجول کيږي. که چېرې تاسو په سیمبول باندې گرافک ستایل خپجول عوارې نو د وینډو مینو ته لار شئ او په گرافک ستایل باندې کلیک وکړئ. انځور ۵۱ او ۵۲



له دې نه علاوه د " اوپن گرافک سټایل لایبریري " له لارې نور گرافک سټایلونه هم راوړل کیږي. انځور ۵۳



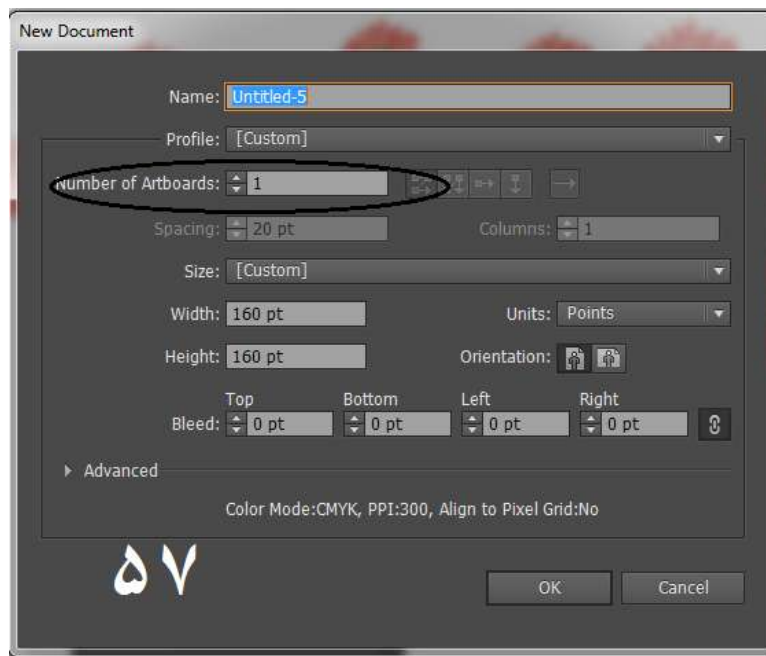
(یو ډول رنگونه انتخابول)

یو ډول رنگونو انتخابولو لپاره د کار په وخت زیاتره وخت د دې خبرې اړتیا منځ ته راځي چې د یو شکل یا انځور رنگ په کوم بل شکل کې په همدې قیمت سره واچول شي. د دې مقصد لپاره eye dropper ټول کارول کیږي. د کوم په مرستې سره موږ یو ډول رنگ یوازې په یو کپک سره په خپل مطلوبه شکل یا انځور کې اچولی شو.

(له یو څخه زیات آرټ بورډونه)

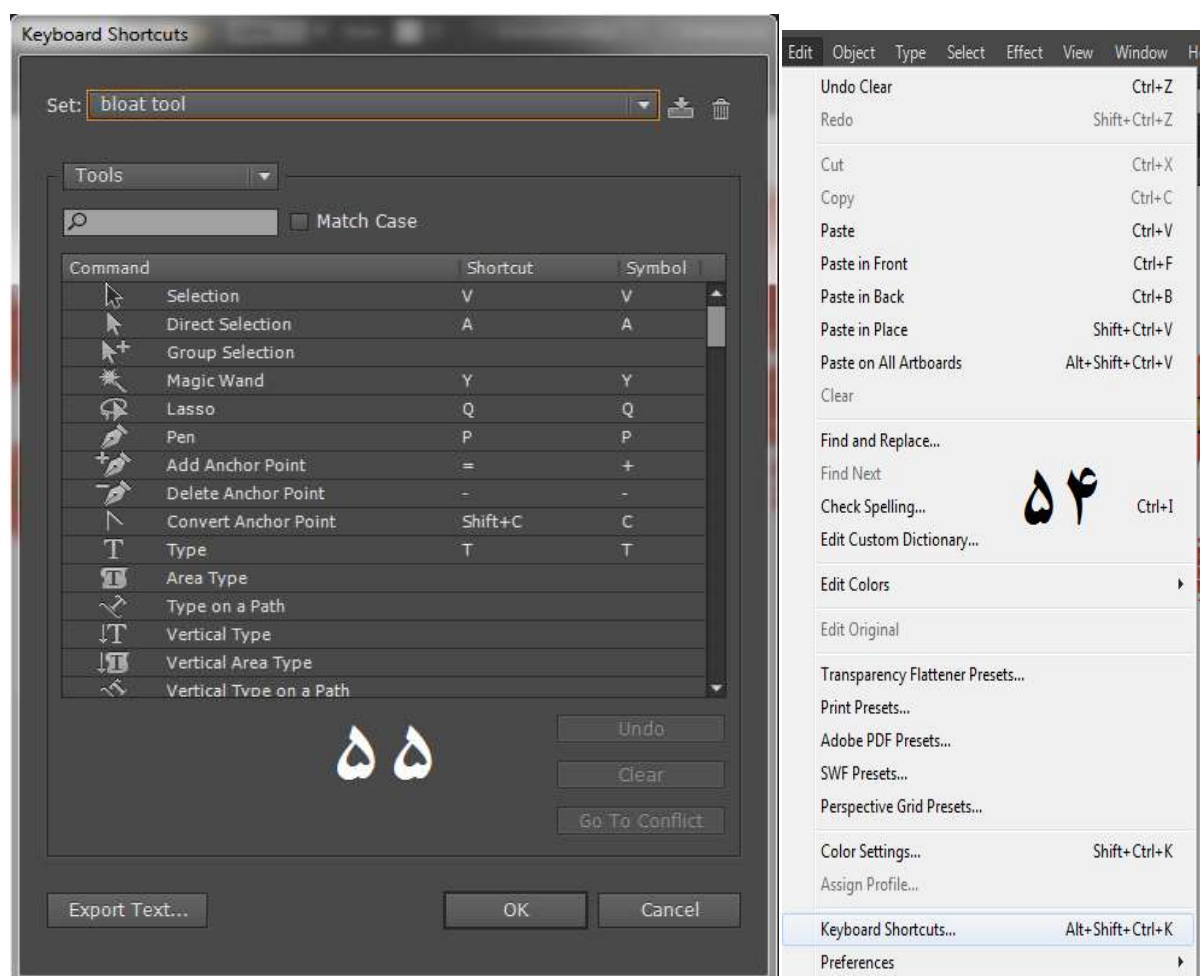
په ادوبي ایلسترېټر کې په یو فایل کې په یو وخت له یوه آرټ بورډ څخه د زیاتو آرټ بورډونو کارولو سهولت هم موجود دی. یعنې موږ ته به د هر آرټ بورډ لپاره د یوه نوي فایل خلاصولو اړتیا منځ ته نه راځي. که چېرې تاسو له یو څخه زیات آرټ بورډونه کارول غواړئ نو فایل مېنو ته لاړ شئ او په new باندې کلیک وکړئ او دلته موجود number of artboards کې د خپل ضرورت مطابق شمیر ولیکئ او ok یې کړئ.

په یاد ولرئ: چې موږ په یو فایل کې تر ۱۰۰ پورې آرټ بورډونه اخیستلی او کارولی شو. انځور ۵۷

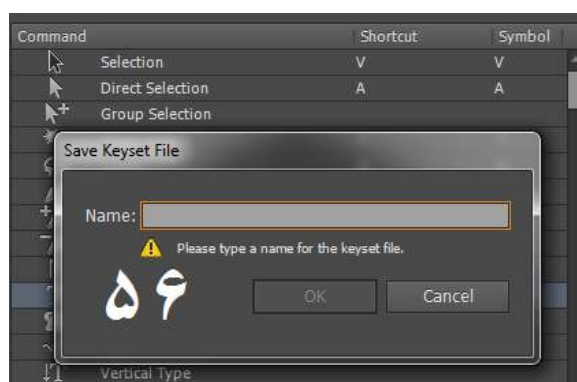


(کي بورڊ شارٽ کٽي)

لکه څنگه چې تاسو ته معلومه ده چې په کسبي چاپريال کې د شارٽ کټو ډير اهميت ده. اډوبي اېلسترېټر د ضرورت مطابق شارٽ کټو جوړولو او له وړاندې موجودو شارٽ کټو بدلولو سهولت هم موږ ته راکوي. که چيرې تاسې نوې شارٽ کټي جوړول غواړئ يا له مخکې جوړو شوي شارٽ کټو کې بدلون راوستل غواړئ نه په ايډېټ مينو کې په keyboard shortcut باندې کليک وکړئ. انځور ۵۴ او ۵۵



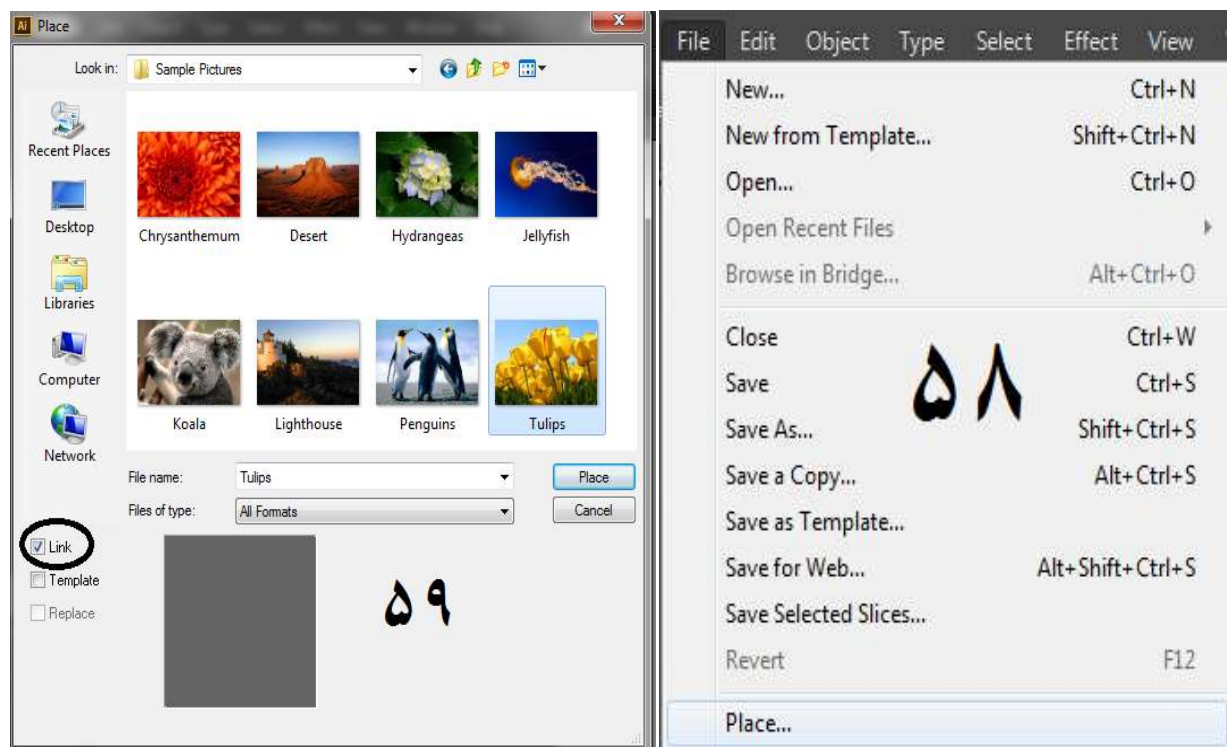
په يوه ټول يا مېنو کې د موجود کمانډ شارت کټ جوړولو يا بدلولو څخه وروسته په ok باندې کلېک وکړئ. له کېک کولو سره سم به يوه نوې وېنډو د save keyset file په نوم سره خلاصه شي. انځور ۵۶



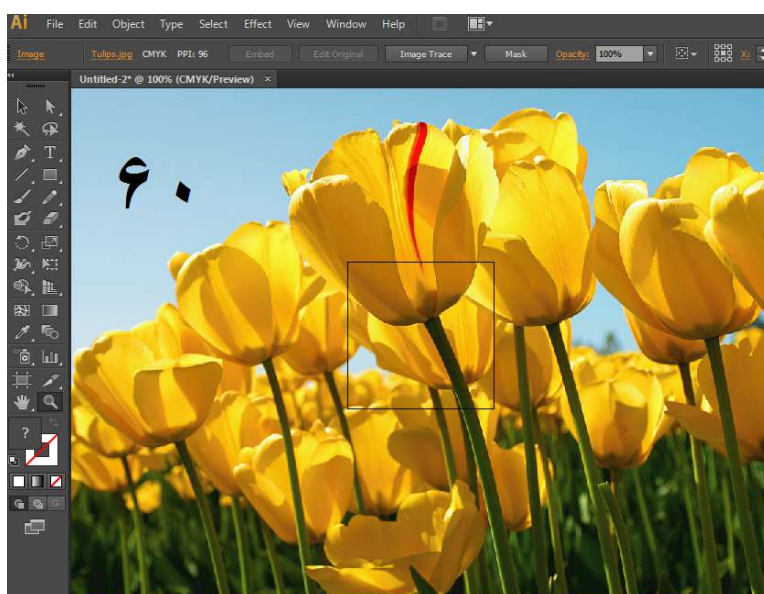
دلته د دې شارت کټ تر نوم لیکلو څخه وروسته د ok تنی کیکارې. چې کله تاسو نوی شارت کاروی نو هغه ټول يا کمانډ به انتخاب شي د کوم لپاره چې تاسو شارت کټ جوړ کړی وي.

(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 واخلي 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.

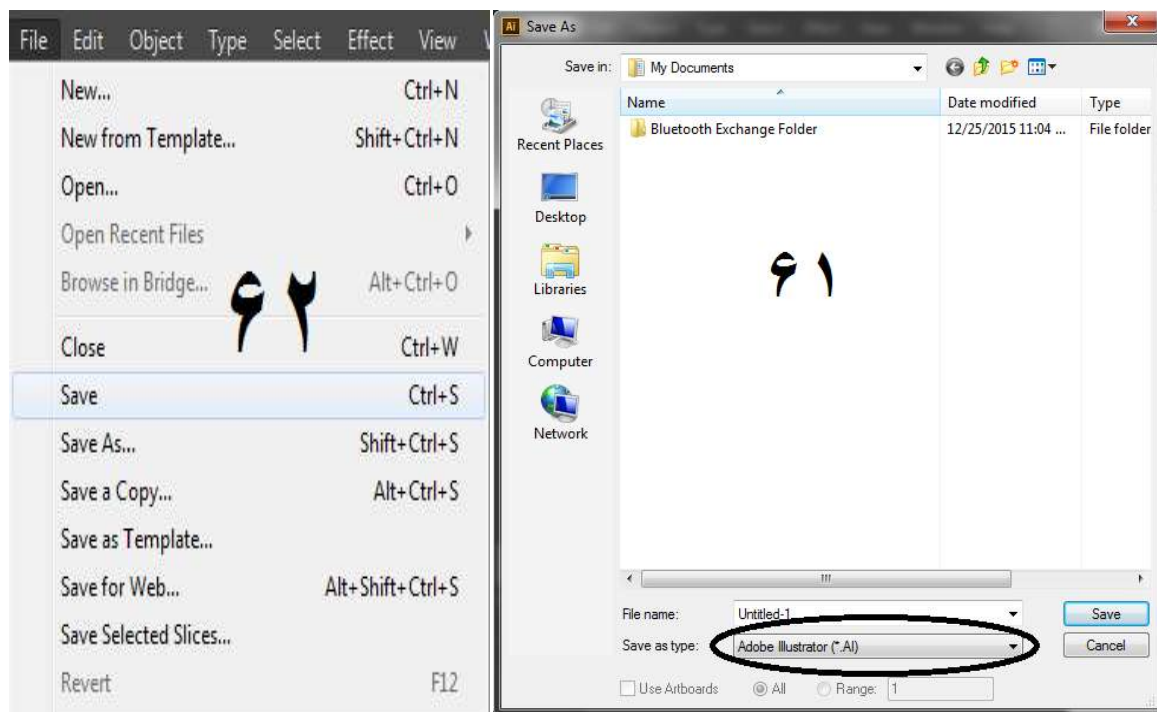


او د یوې خبرې خیال وساتئ چې د پلیس کولو په وخت دلته موجو لینک
 څخه چیک لرې کړئ. ځکه چې که چېرې د دغه پلیس کړئ شوي انځور
 ځای بدل کړل شي یا دغه انځور ډیلیټ کړل شي نو اډوبي ایلسترېټر به په
 دې فایل کې missing image شروع کړي. او همدا ډول به دغه انځور د
 اډوبي ایلسترېټر حصه نشي جوړه. خو ایلسترېټر به دغه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

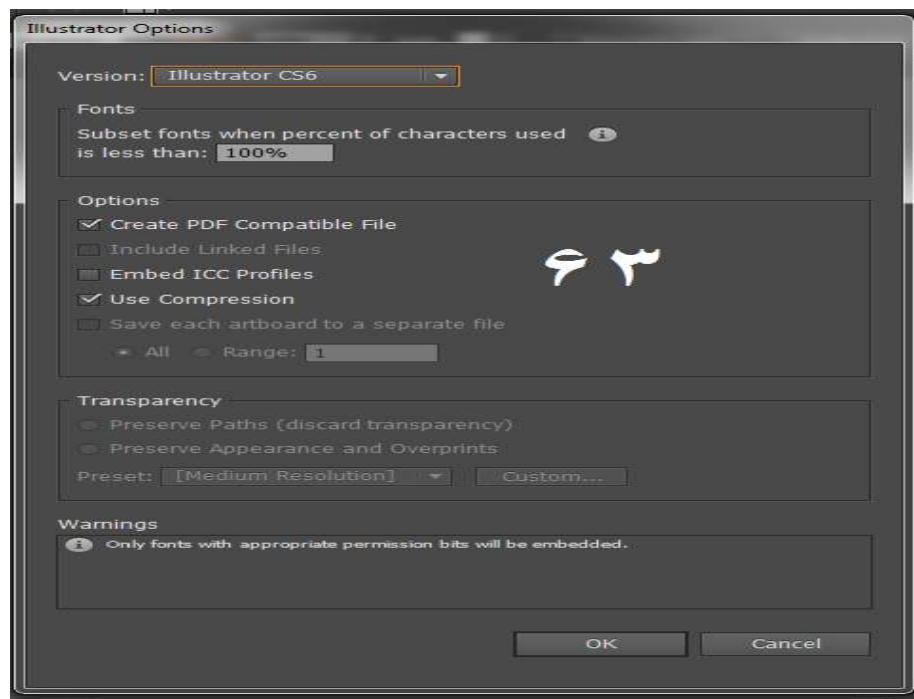


(فایل خوندي کړئ)

په کسبي چاپريال کې شوی کار محفوظول(خوندي کول) ډير 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 ۲۱ او ۲۲



اوس دلته تاسې په خپل مطلوبه لوکیشن باندې د فایل نوم کېږدی او په ai فارمت سره يې save کړئ. له کلېک کولو سره سم به د ایلستر ایشنز تر نوم لاندې وپنډو خلاصه شي. انځور ۲۳

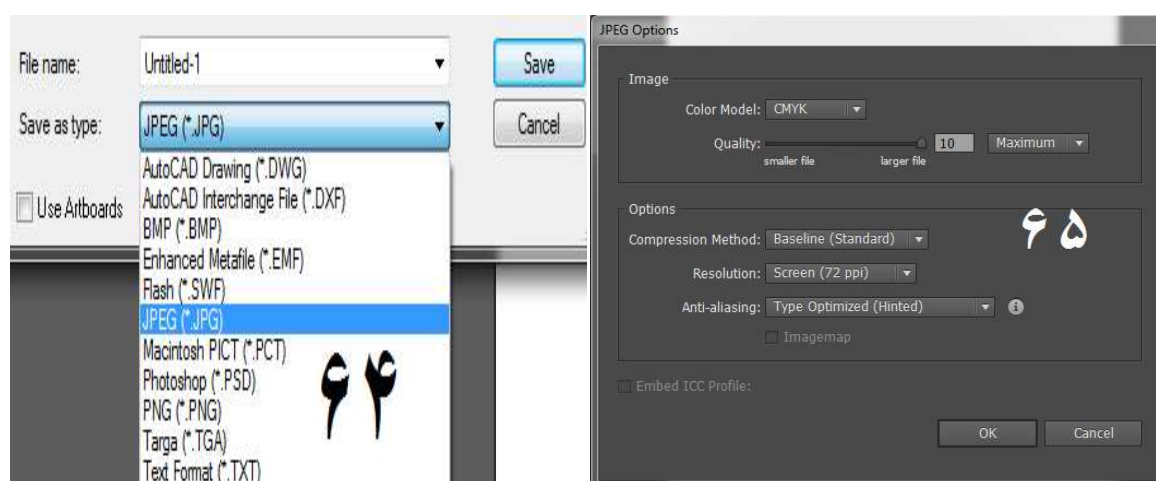


تاسې دلته د اېلسترېټر زوړ ورژن هم انتخابولی شئ او گټه به يې دا وي چې دغه فایل به د اېلسترېټر په زړو ورژنو کې هم په آسانۍ سره خلاصېږي. موږ دلته خپل فایل په ai فارمت کې save کړئ دی. دا د اېلسترېټر بنيادي فایل فارمیت ده. او زیاتره وخت داسې هم کېږي چې

موږ خپل فایل په یو داسې فارمیټ 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 باندي کېک وکړئ نو یوه نوې وینډو به د export په نوم سره خلاصه شي.

اوس دلته یو فارمټ منتخب کړئ. موږ دلته jpeg یا jpg. فارمیټ منتخب کړی ده. Jpeg.منتخب کړئ او save تنی کپکارې.

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



د 3D څیزونو جوړول

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

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

Revolve: د دې له لارې په اډوبي ايلسټرېټر کې گرد څيزونه جوړېږي. تاسې يوازې يو پات جوړ کړئ، دا به يې په بشپړه توگه په يوه 3D څيز 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 څيز به بدل شوی وي. انځور ۴، ۵ او ۶

تاسې دغه 3D څيز 3D Rotate هم کولای شئ او د surface له لارې د دې شيډينگ هم بدلولی شئ. دلته د art map آپشن هم موجود ده، دې کوم له لارې چې مورډ د آبجيکټ يا څيز 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 څيزونه بنودل شوي دي. انځور ۷

Extrude and bevel:

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

لومړی ایفیکټس مینو ته لار شئ او د 3D ایشن انتخاب کړئ. اوس نو د 3D په ویندو کې په extrude and bevel باندې کلیک وکړئ، یوه نوې ویندو 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 لار 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 ویکټوري 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 ټریسینګ جوړولو تمرین هم وکړئ. بهر حال د عملي استعمال لپاره یو نوی فایل واخلي او

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

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

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