

ادوبي ايلسٽريٽر

(په آسانه انداز ڪي)

Ketabton.com

ژباړن : ولايت خان

ادوبي ایلستریټر

(پیژند ګلوی)

ادوبي ایلستریټر د ایدوبي شرکت یو مشهور پروګرام ده. د دې پروګرام مقبولیت ورځ په ورځ زیاتېږي. او په کسبي چاپیریال کې لکه د اعلاناتو شرکتونو کې، د تولیداتو شرکتونو کې، ټي وي چینلونو کې او چېرته چې هم د ګرافک ډیزاینګ (اوهون)، پرنټنګ (چاپ)، الستریشن وغیره سره تړلي کارونه کیږي هلته ادوبي ایلستریټر ضرور کارول کیږي. او زیاتره مراجعه کونکي په ادوبي ایلستریټر سره شوی کار ډېر خوښه وي.

ادوبي ایلستریټر په بنیادي توګه باندې یو ویکټر ګرافک (vector graphic) پروګرام ده. خیر! د ویکټر ګرافک په باره کې به موږ مخته خبرې کوو.

په دې مضمون کې به زما کونښن وي چې تاسو ته د ادوبي ایلستریټر په باره کې بنیادي معلوماتو سره سره د عملي تمرینونو او بېلګو له لارې بشپړه لارښونه وکړم. انشا الله د دې کار له پای څخه وروسته به تاسو په ادوبي ایلستریټر کې پوره پوره مهارت حاصل کړی.

ادوبي ایلستریټر په بنیادي توګه ویکټر بیس لکه سرنامه (سر لیک)، ویزیټینګ کارت، پریس ایډ، لوګو ډیزاینګ او د کارتون ایلستریشن په څیر کارونو لپاره یو غوره پروګرام ده او زیاتره 2D کارتون انیمیشن لپاره کارتون کریکټر هم په ادوبي ایلستریټر کې جوړېږي.

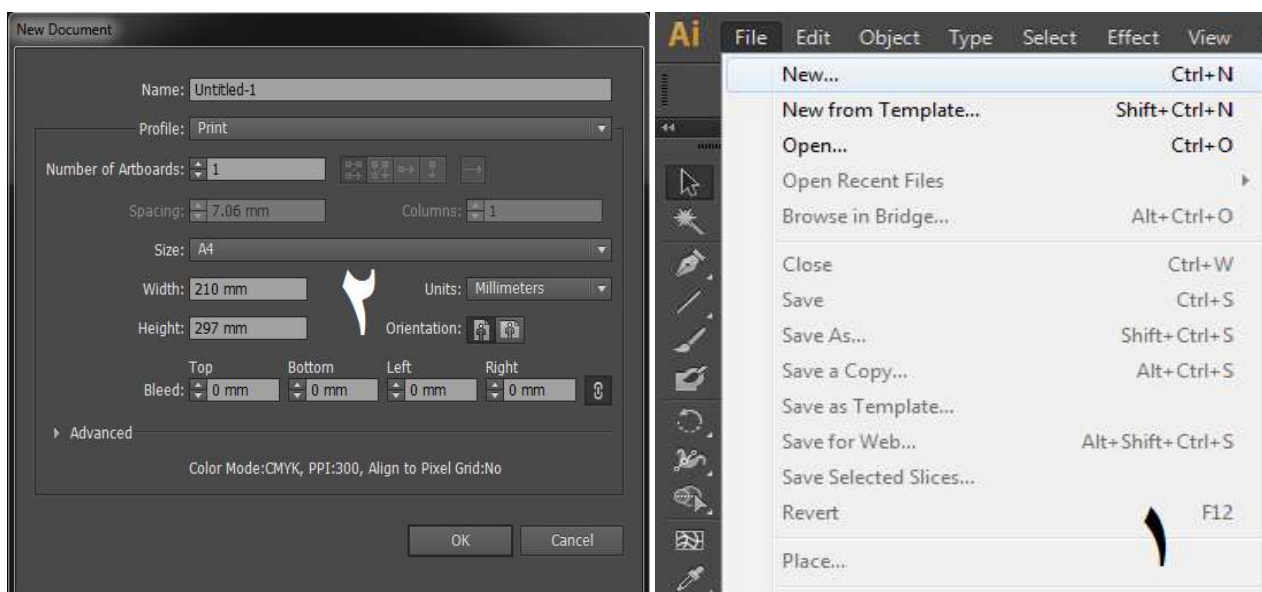
موږ دلته په ټولو درسونو کې د ادوبي ایلستریټر CS6 ورژن کارولی ده .

د ویکټر ګرافکس او ریسټر ګرافکس تر منځ بنیادي توپیرونه

ویکټر گرافیکس	ریستر گرافیکس
۱ په ویکټر گرافکس کې جوړ شوی اوډون(ډیزاین) دیوې لیکې یا پات مجموعه(ټولګه) وي	۱: په ریستر گرافکس کې جوړ شوی ډیزاین د ډیرو پکسلونو مجموعه وي یعنې دا انځور په اصل کې له ډیرو پکسلونو څخه جوړ وي
۲: په دې کې جوړ شوی هر فایل عموماً په eps,ai او ځینې نورو فارمېټو باندې مشتمل وي.	۲: په دې کې جوړ شوی فایل عموماً په gif,jpeg او ځینې نورو فارمېټونو باندې مشتمل وي.
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 گرافک کې جوړېږي چې صبا همدا ډیزاین له واړه کارت څخه نیولې تر لوی بورډ پورې په یوه معیار راشي.	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.

په ادوبي ایلسترېټر کې فایل پرانیستنه یا اخیستنه

په ادوبي 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



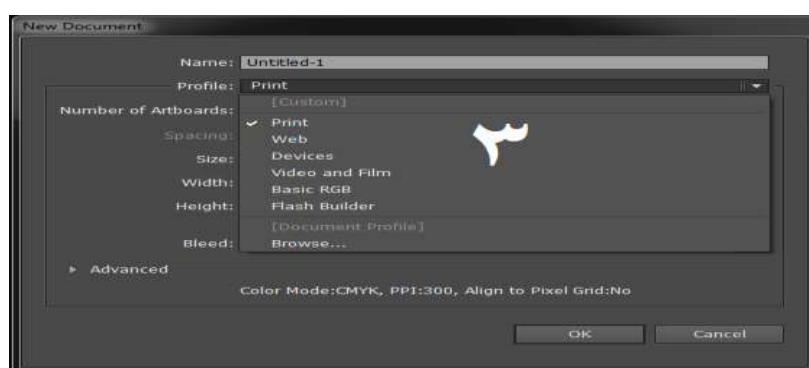
راځئ چې په دې کې د موجودو نکتو لنډه جایزه واخلو.

Name: په دې کې د فایل نوم اېښودل کیږي.

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 استعمالوه. په پروفایل باندې له کلیک کولو سره سم به په یو څو اېشنې را څرګندې شي.

انځور ۳



نو راځئ چې د دې اېشنو لاندې جایزه واخلو.

Print: دا پرېتنګ يا پرېنت میډیا کارونو لپاره کارول کیږي.

Web: دا د ویب میډیا لپاره لکه ډیزاین، لوګو، الستریشن او ځینې

نورو کارونو لپاره کارول کیږي.

Devices: لکه څنګه چې تاسو ته غوره معلومه ده چې نن سبا د

موبایلونو استعمال یوازې د تلیفون یا پیغام لیګلو حد پورې نه ده پاتې بلکه موبایلونه د انځورونو شریکولو، ویډیو، انټرنیټ، ټولنیزو رسنیو او د ویډیو کال لپاره عام کارول کیږي. که چېرې تاسو خپل کوم ډیزاین د موبایل فون ټیکنالوژي لپاره کارول غواړئ نو د ډیوایسز اېشن څخه کار واخلي.

Video and film: دا د لوګو، ډیزاین یا داسې نورو نشریاتو یعنې

ټي وي لپاره کارول کیږي.

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. یعنې په یو فایل کې له یو څخه په ډیرو آرټ بورډونو باندې په یو وخت کار کولی شو. البته په یو فایل کې تر ۱۰۰ پورې موږ آرټ بورډونه کارولی شو.

Size: په دې کې د آرټ بورډ سایز (ګچه) ترتیبیږي

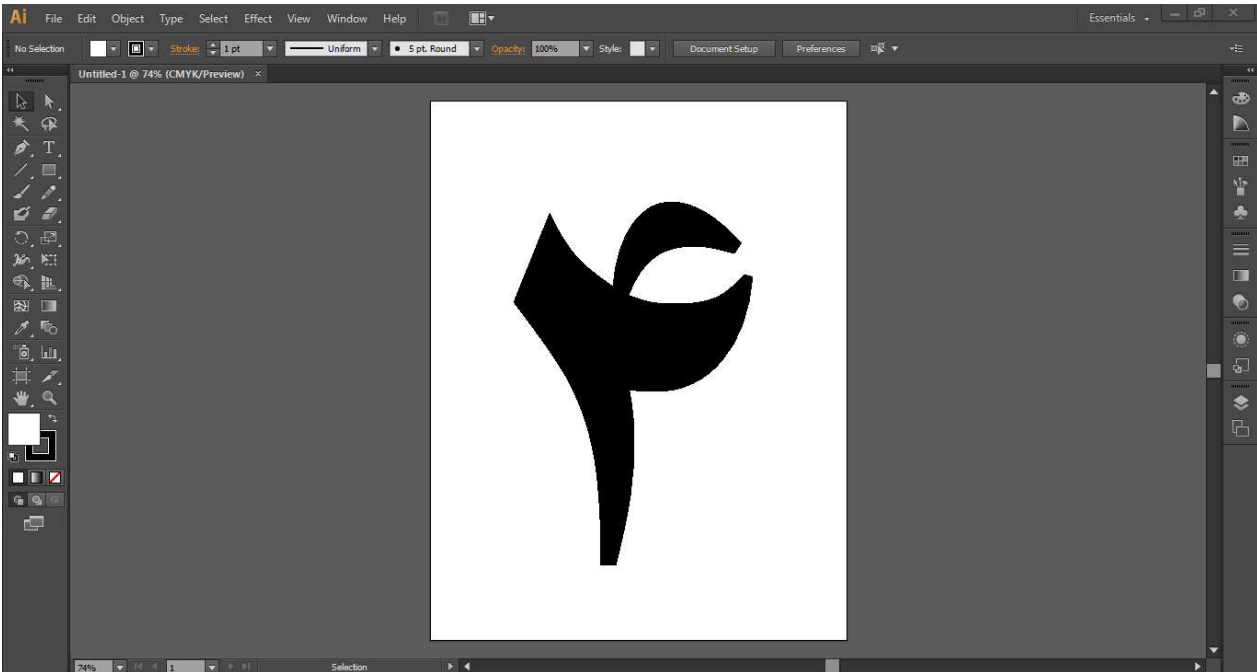
Units: دا دې لپاره ده چې موږ خپل ډیزاین په کومو یونټو سره جوړل

غواړو. په عامه توګه انچه، سانتي متر او پکسل زیات کارول کیږي البته له دې نه علاوه نور یونټې هم دلته موجودې دي.

Orientation: لکه څنګه چې په مایکرو سافټ ورډ کې فایلونو لپاره

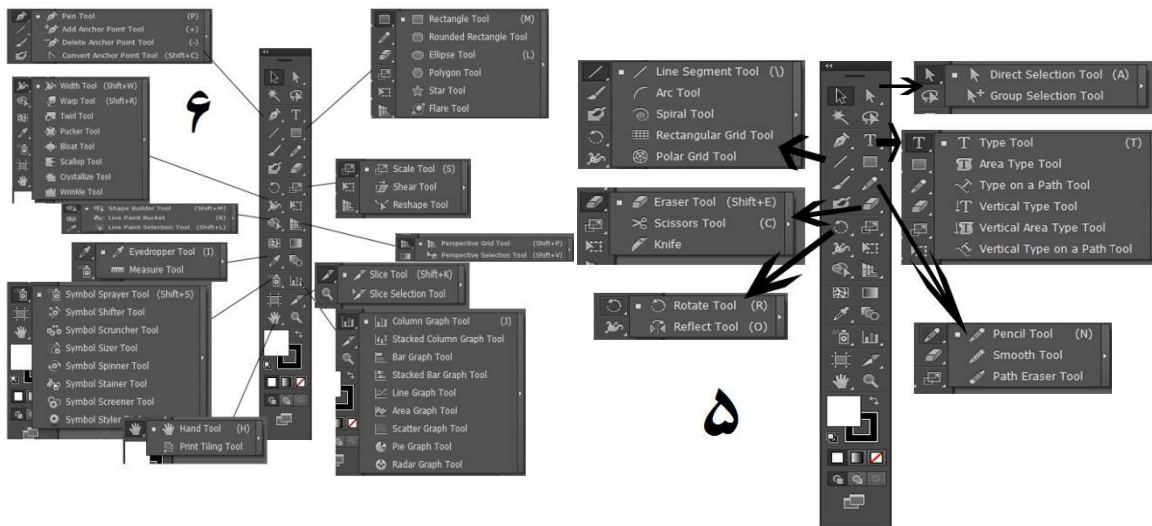
"protrait" یا "landscape" انتخابول وي. همدا ډول دلته هم فایل په افقي یا عمودي ډول اخیستلو لپاره اېشنې موجودې دي.

دلته موږ په پروفایل کې د پرنټ اېشن ټاکلی ده او د ۱ آرټ 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 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



خځه 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 بدلولى شو.

Group Selection Tool: د دې ټول له لارې موږ د



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

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



په يو ډول رنگونو باندې مشتمل شکلونه په يو ځای انتخابولى (ټاکلى) شو.

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



يا پات او داسې نور څيزونه انتخابولى 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، الستریشن او کارتون او ځينې نور څېزونه جوړولى شو.

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



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

Delete Anchor Point Tool (-): د دې ټول له لارې



موږ بغير د ماتولو يوزيات، او غير ضروري پواينټ لرې کولى شو.

Convert Anchor Point Tool (Shift+C)

ټول له لارې موږ له هر یوه اینکر پواینټ Control Handles ختمول یا ور شاملولی شو. په یاد ولرئ چې د اینکر پواینټ کنټرول هندلز په خلاصولو سره به هغه گول کیږي او په ختمولو سره به کونجور کیږي.

Type Tool (T)

انکار نشي کول، ولې چې بې شمېره پروژې یا ډیزاینونه له لیک څخه بغیر نیمگړي وي. د دې ټول له لارې موږ په یو ډیزاین کې متن لیکلی شو.

Type on a Path Tool

پات باندې متن لیکلی شو.

Area Type Tool

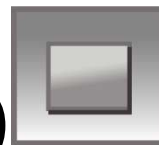
شکل کې متن لیکلی شو. په یاد ولرئ چې دلته له شکل نه مراد هر ډول شکلو نه لکه مربع، مستطیل، دایره، او داسې نور.

Line Segment Tool (/)

سیده لیکه جوړولی شو.

Ellipse Tool (L)

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 چېرې د مربع شکل جوړول غواړئ نو د ریکټینګل ټول تر انتخابولو وروسته د شیفټ تڼۍ وکاروئ.

Polygon tool: د دې ټول له لارې یو کثیرالزاویه (په ډیرو

زاویو باند مشتمل) شکل جوړیږي. یعنې د دریو یا له دریو څخه په ډیرو کونجونو باندې مشتمل شکل پرې جوړیږي.

Rounded Rectangle Tool: یو داسې مستطیل یا

مربع شکل دې کوم چې کونجونه گرد یانې ګول وي نو د دې ټول له لارې موږ د هغو په گرد 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.

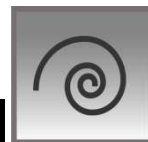
Flare Tool: په یو ډول انځورونو کې استعمالو شوي لینس

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 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 څېر کار کوي. د دې



ټول له لارې موږ يو پات رنګولی شو.

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



پات يا لاین رنګولو لپاره کارول کېږي.



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

سره کوي. او د شکلونو پرېکولو او څيرولو لپاره کارول کېږي. 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 کېږي. خو دا بیا د هغو اینکر پواینټونو تر منځ کار کوي چېرته چې دا کارول کېږي.



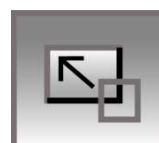
Rotate Tool (R): د دې ټول له لارې موږ یو انتخاب شوی

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 کېږي.



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 لپکې په غوټوالي کې اضافه کولی شو

Warp Tool (Shift+R): د دې ټول له لارې موږ 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 خو د دې مانا د تاوولو یا چکر ورکولو ده



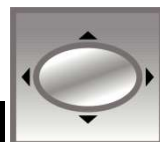
او په همدې مناسبت سره د دې ټول کار هم همدا ده. د دې ټول په مرستې سره موږ په یو شکل کې د تاوولو یا چکر ورکولو د بیگار اثر پیدا کولی شو.

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



گونځېکولو یا کونځې 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 باهر طرف ته اوباسې یا یې د ننه طرف ته ننه باسي.

Scallop Tool: د دې ټول له لارې موږ د یوه شکل یا خېرې



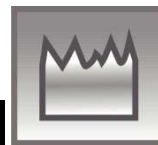
په پات کې smooth, random او Arc-shaped تفصیلات شاملولی شو

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



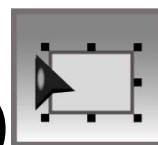
Random spike او Arc shaped details شاملولی شو.

Wrinkle Tool: د دې ټول له لارې موږ د یو شکل په پات



کې Random Arc او spikeshape په خیر تفصیلات شاملولی شو.

Free Transform Tool (E): دا ټول د یو خیز تاوولو او



سایز ورکولو لپاره کارول کیږي.

Shape Builder Tool: دا ټول د دوه مختلف ډوله شکلونه



په خپل منځ کې نښلولو لپاره کارول کیږي.

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



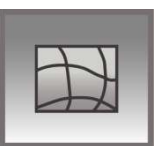
مختلفو برخو کې د مختلفو رنگونه اچولو لپاره کارول کیږي.

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



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

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



ورکولو او د هغو په منځ کې د سیوري اثر پیدا کولو لپاره کارول کیږي.

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



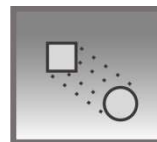
خه زیاتو رنگونو د وراچونې اړخ بدلول کیږي

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



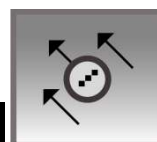
په یوه کرۍ کې ترتیبولی شو، د کوم په نتیجې کې به چې د شکل بدلولو سره سره به د هغوی رنگ هم ورو ورو بدلېږي.

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



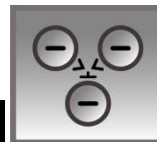
د انتخاب شوی سیمبول له یو څخه زیات نقلونه لاسته راوړل کېږي. یعنې د اسپرې له لارې یو ډول سیمبولونه ډیر جوړېږي.

Symbol Shifter Tool: د دې ټول له لارې موږ د



سیمبولونو پوزیشن بدلولی شو یعنې له یوه ځای څخه یې بل ځای ته لیردولی شو.

Symbol Scruncher Tool: دا ټول د سیمبولونو تر منځ



فاصله کموي.

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



سترول کېږي خو د سیمبول سایز ورکوتې کولو لپاره د alt key کارول کېږي.

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



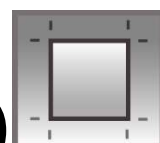
سیت شفاف جوړولی شو او دوباره د پخوا په څیر یعنې د شفافیت ختمولو او یا کمولو لپاره د Alt تنۍ وکاروئ.

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



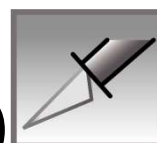
باندې هر ډوله گرافک ستایل د سپرۍ په څیر خیجولی شو.

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



یانې پانوسایز بدلولی شو

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



په بیلا بیلو برخو کې ویشلو څخه وروسته د ځانگړیو فایلونو په څیر خوندي کولی شو. خود دې فایلونو ساینز به هم ډیر کمیږي. عموماً د طریقه د ویب سایت جوړولو لپاره کارول کیږي ترڅو فایل په ډیر کم وخت کې اپلوډ 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 (سلايس ټول) له



لارې شوی سلیکش 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

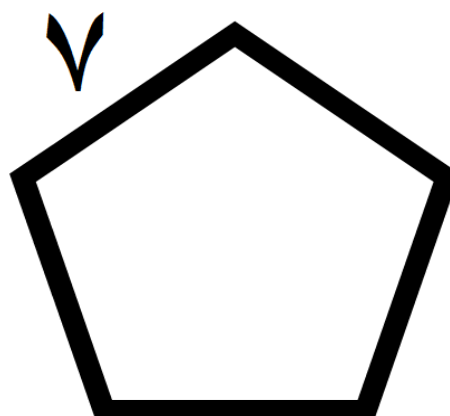


ښکاره کولو لپاره کارول کیږي.

پر شکلونو باندې متن لیکل

لومړی یو نوی فایل خلاص کړئ او په دې کې یو شکل رسم کړئ. موږ 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 شئ. انځور ۸

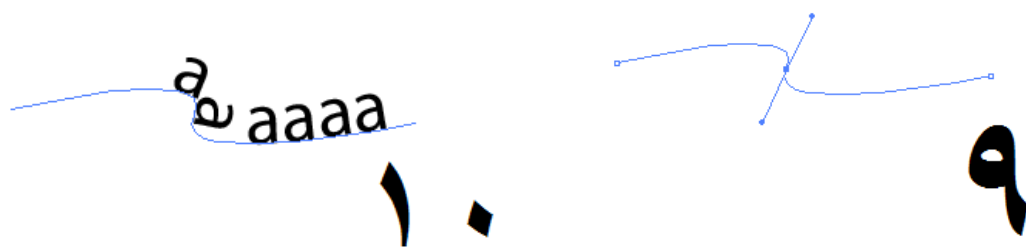


دا ډول تيکنیک په عامه توګه په مجلو کې تر سترګو کيږي په کوم کې چې د يو متن موهمې ليکې يا يو ځانګړی پيراګراف په يو شکل کې ليکل شوي وي او د لوستونکو په دلچسپي کې اضافه کوي.

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

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

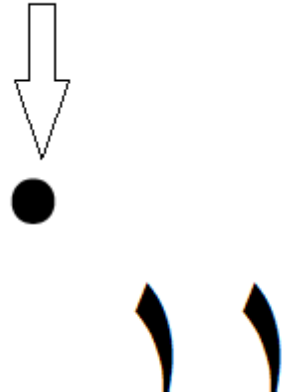


(د پين ټول عملي استعمال (کارول))

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.

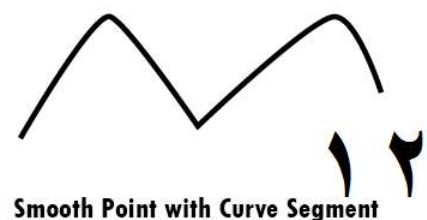
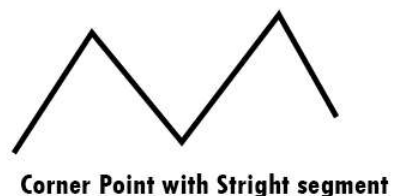
په ادوبي ایلستريټر کې ویکټر ډراينګ (ویکټري رسم) په يو پات باندې مشتمل وي. پات څه ته وايي؟ پات په اصل کې د ډيرو اینکر پوائنټونو او سیګمنټس مجموعه وي. نو راضي چې د پين ټول عملي کارونې سره ځانونه بلد کړو.

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

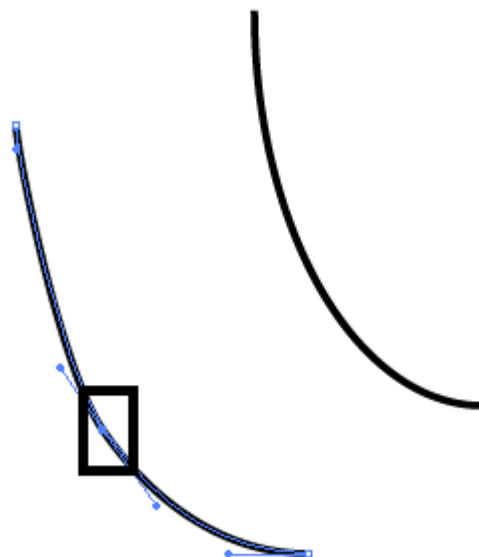


د اینکر پوائنټونو جوړولو څخه وروسته په یو پوائنټ باندې کلیک وکړئ نو دا پات به بند شي. خو دا لازمه نه ده چې هر پات باید بند شي بلکه موږ د خپل ضرورت مطابق هغه پات خلاصولی هم شو.

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 "smooth point" او "curve point" جوړیږي. انځور ۱۲

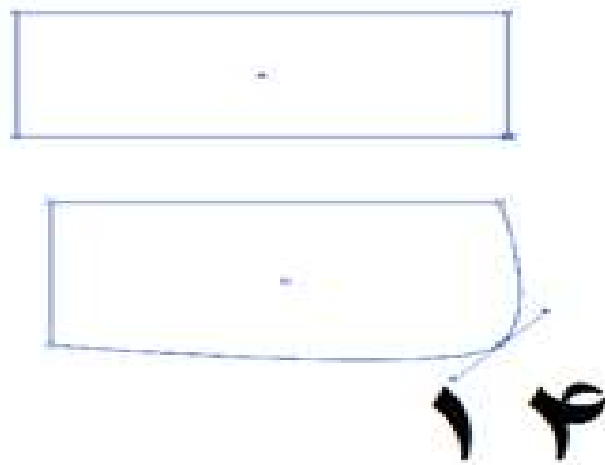


ایډ اینکر پوائنټ ټول : د دې ټول له لارې له مخکې موجود پات کې د نورو اینکر پوائنټونو اضافه کیږي. انځور ۱۳



ډيليت اينکر پواينټ: د دې ټول له لارې په پات کې موجود اضافه اينکر پواينټونه ختمول کيږي.

کنورټ اينکر پواينټ ټول: د دې ټول له لارې موږ يو اينکر پواينټ "convert to smooth" او "smooth to convert" کولی شو. يعنې د دې ټول له لارې موږ يو اينکر پواينټ گول يا کونجور کولی شو. اينکر پواينټ گول کولو لپاره دا ټول انتخاب کړئ او بيا يې کش کړئ. او د کونجور کولو لپاره يوازې پرې کلیک وکړئ. انځور ۱۴

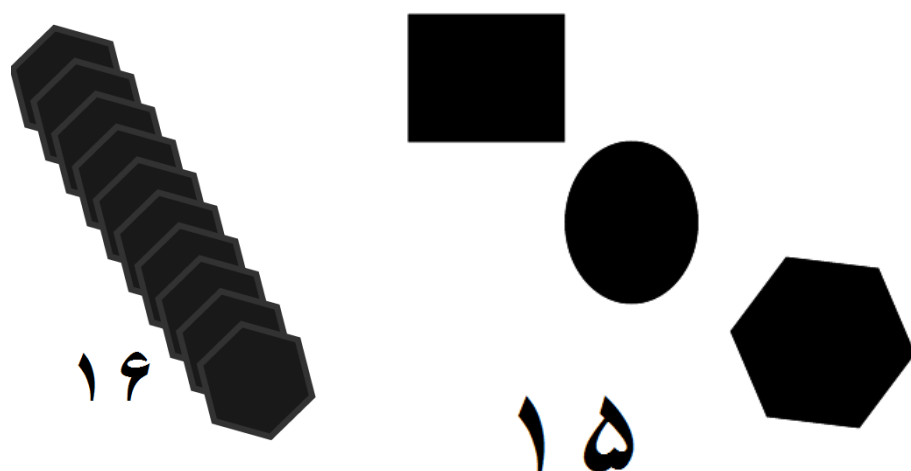


په ياد ولرئ چې دا نه ده ضرور چې په اول وار کې به موږ بالکل سم شکل جوړوه بلکه په عامه توگه داسې کيږي چې د يو شکل تر جوړولو وروسته په هغه کې دوباره يا بار بار د بدلونو اړتيا منځ ته راځي.

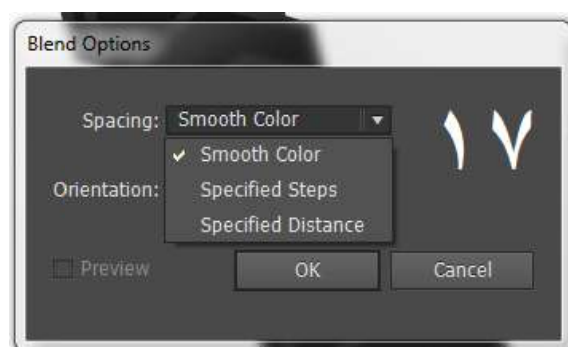
د یو اینکر پواینټ پوزیشن بدلولو لپاره "Direct selection tool" کارول کیږي. همدا ډول د ضرورت مطابق په بدلون سره موږ خپلې د مطلب نتیجې لاس ته راوړی شو.

د Blend Tool کارول

د بلینډ لفظي مانا د یو ځای کولو یا گډونې ده. په اډوبي ایلستریتور 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 لگ په فاصله باندې کنبېږدی او د بلینډ ټول په مرستې سره په همدې شکلونو باندې کلیک وکړئ کوم چې تاسو بلینډ کول غواړئ 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 "nsBlend optio" په نوم خلاصه شي. انځور ۱۷

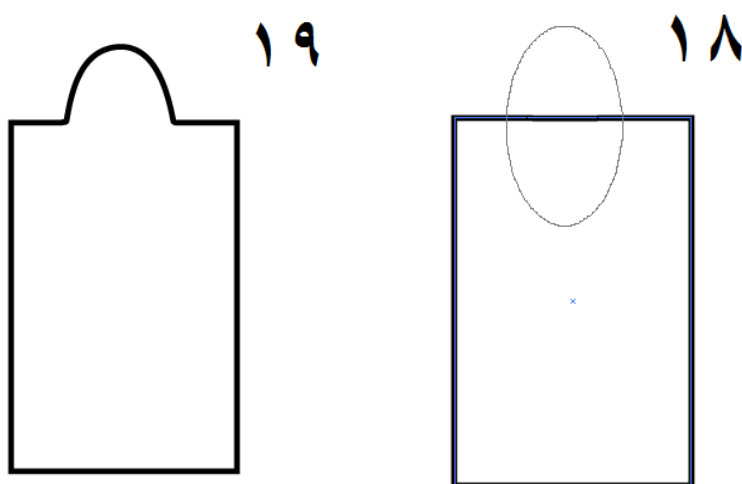


دلته د " specified steps " له لارې موږ د خپل ضرورت مطابق د شکلونو تعداد جوړوی شو. او د " specified distance " په مرستې سره موږ د دوه شکلونو تر منځ واټن ټاکلی شو.

(د Bloat tool استعمال)

دا په اصل کې د پات کونجونو باندې کښلی شوې برخې له سر څخه د لرې کېدو کونښن کوي. راحی 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 کمی 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 قیمتونه ورکولی شو.

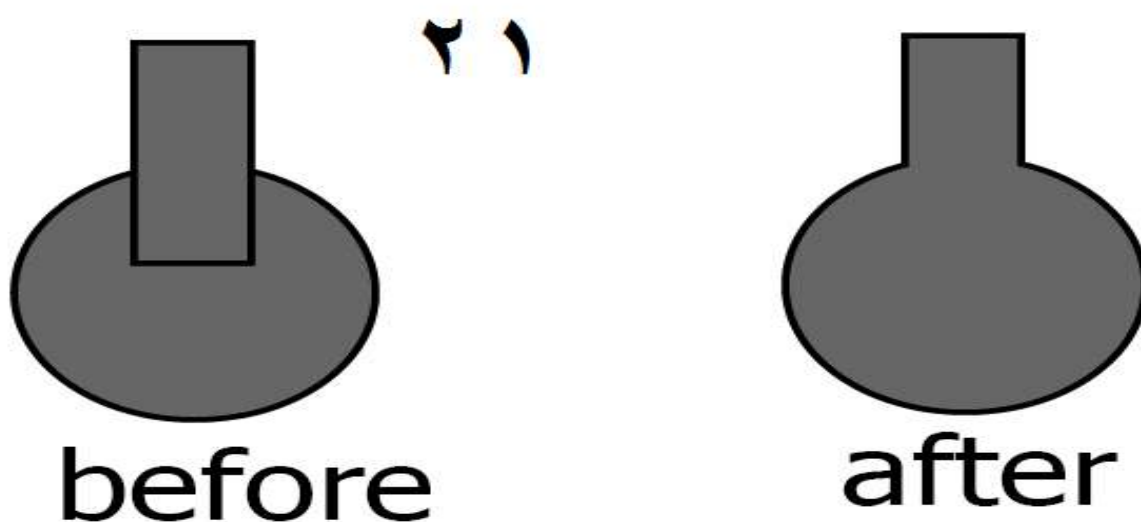


(د شپ بلډر ټول استعمال)

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.

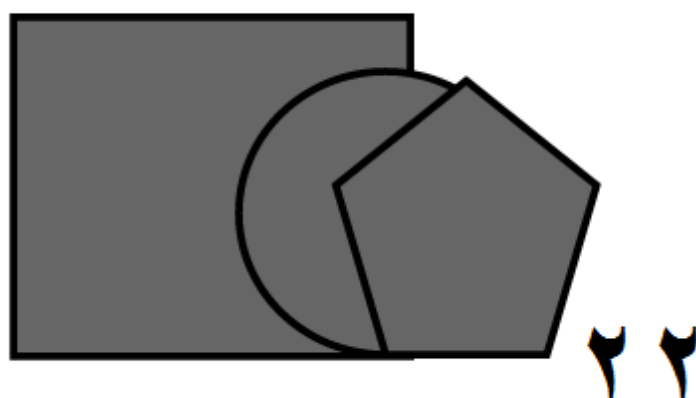
دا په اصل کې د منتخب شویو (selected) شکلونو کونجونه د هغوی د جسامت په لحاظ سره یو ځای کوي او ږنگوي.

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 شپې بلډر ټول په مرستې پاسنی شکل په لاندې شکل باندې کش کړی. انځور ۲۱

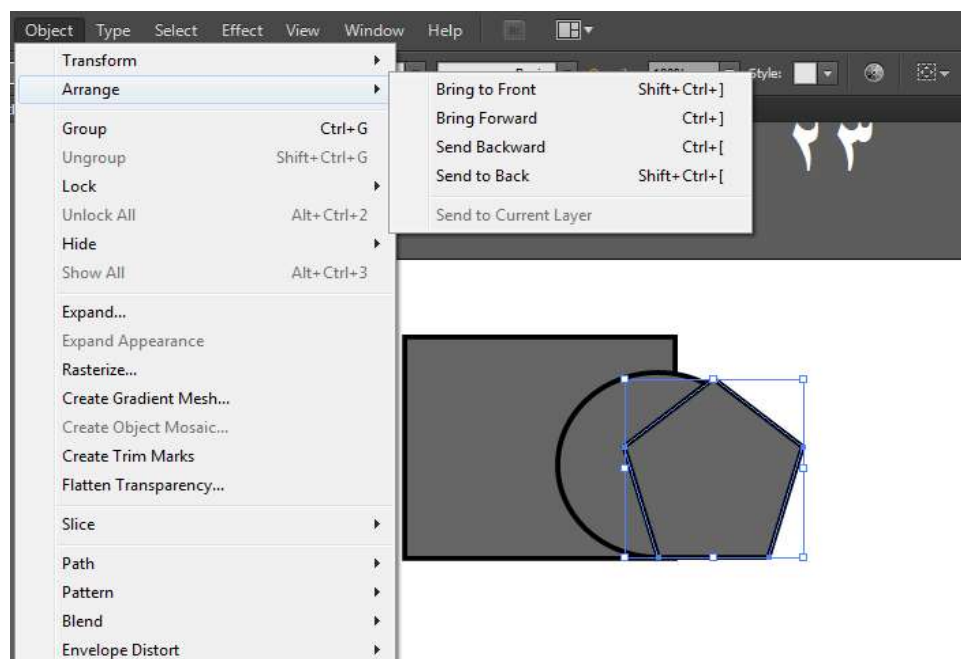


(د شکلونو مقام (ځای) بدلول)

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 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 برسیره راوستلی شو.

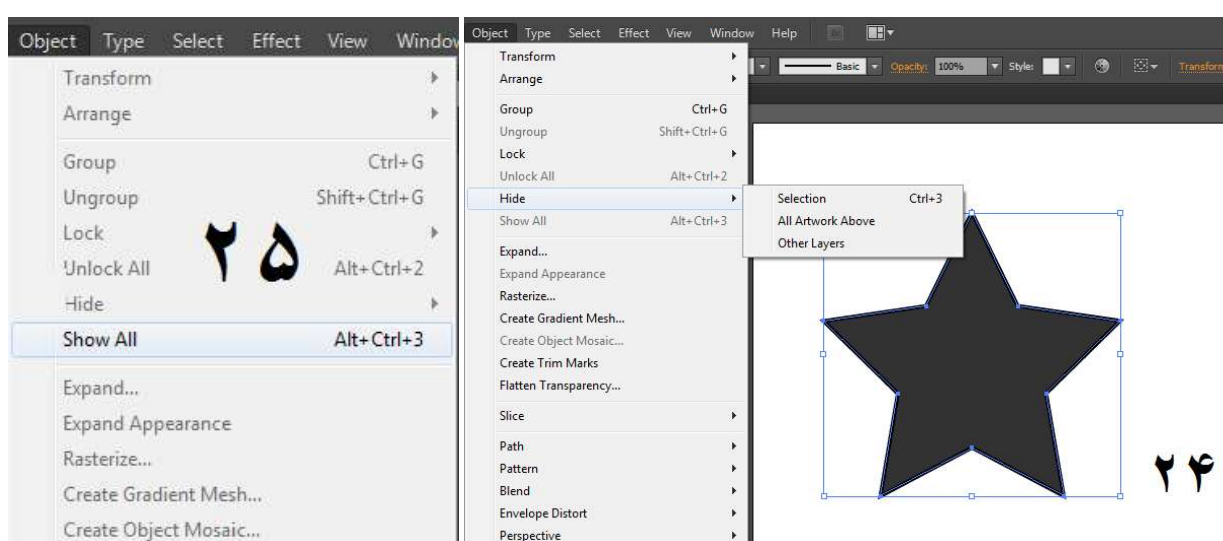
Bring forward: د دې په مرستې سره یو شکل د بل شکل څخه د پاسه راوستلی شو.

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 آرټ بورډ کې موجودو ټولو شکلونو څخه لاندې راوستلی شو.

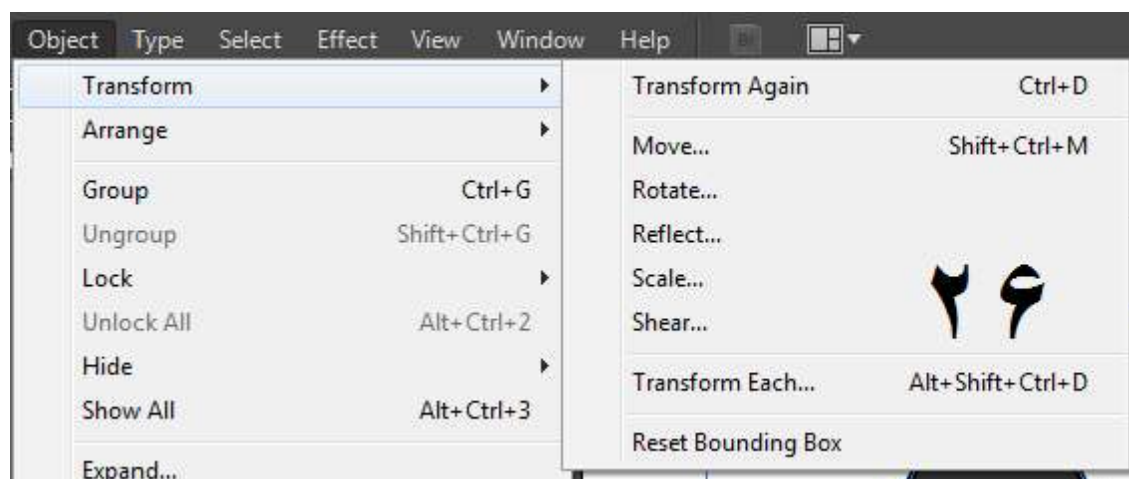
Hide

د دې ټول له لارې موږ يو شکل يا انځور په عارضي توګه غايبولی شو. د ډيليت کولو په صورت کې به هغه په مکمله توګه له منځه ځي خو که چېرې موږ يو شکل hide کړو نو موږ هغه شکل بيرته په آسانی سره لاس ته راوړلی شو. نو د همدې مقصد لپاره يو شکل يا انځور انتخاب کړئ کوم چې تاسو له آرټ بورډ څخه غايبول غواړئ، او آبجيکټ مينو ته لاړ شئ او په "hide" کې په سليکشن باندې کليک وکړئ. په کليک کولو سره سم به هغه شکل يا انځور له آرټ بورډ څخه غايب شي. او د انځور يا شکل واپس راوړلو لپاره په آبجيکټ مينو کې په "show all" کليک وکړئ. ۲۴ او ۲۵ انځور.

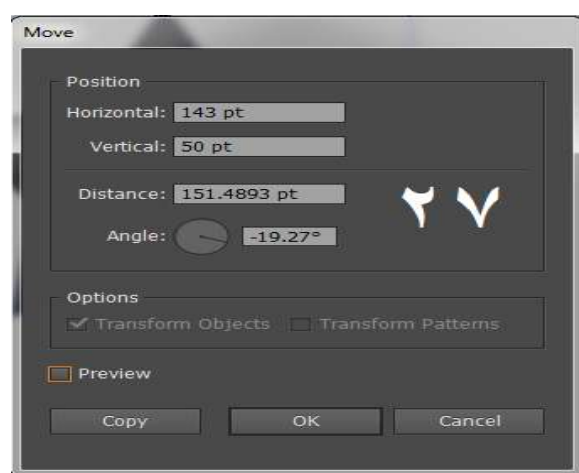


(ټرانسفارميشن)

زياتره وخت د ځينو انځورونو يا نورو څيزونو په سايز، پوزيشن او زاويو کې د بدلون اړتيا منځ ته راځي. د دې مقصد لپاره په آبجيکټ مينو کې يو څو اېشنې موجودې دي. ۲۶ انځور



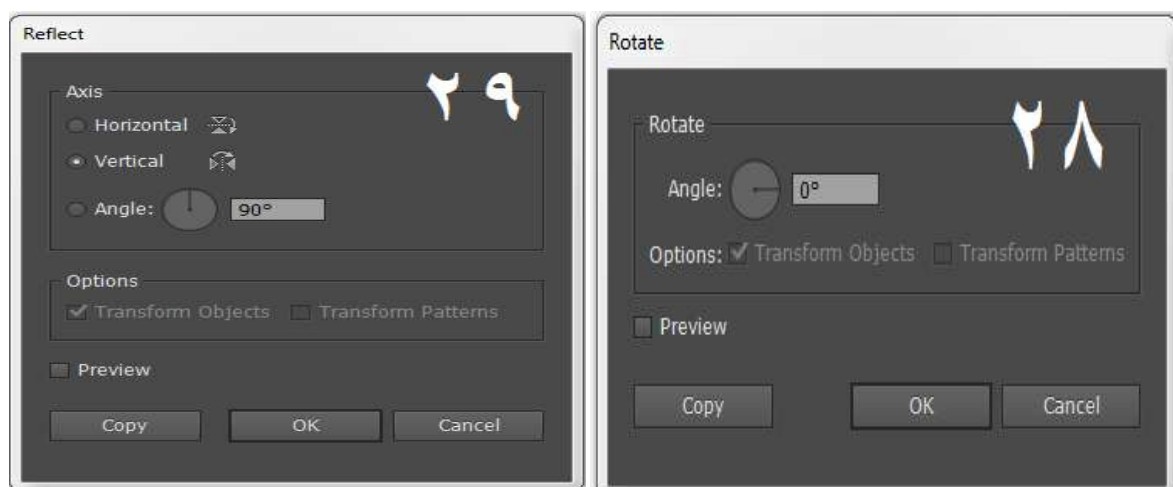
Move: د دې په مرستې سره موږ د یوه منتخب شوي شکل یا انځور پوزیشن بدلولی شو. په move باندې له کلیک کولو سره سم به یوه نوی وینډو د move په نوم خلاصه شي. ۲۷ انځور



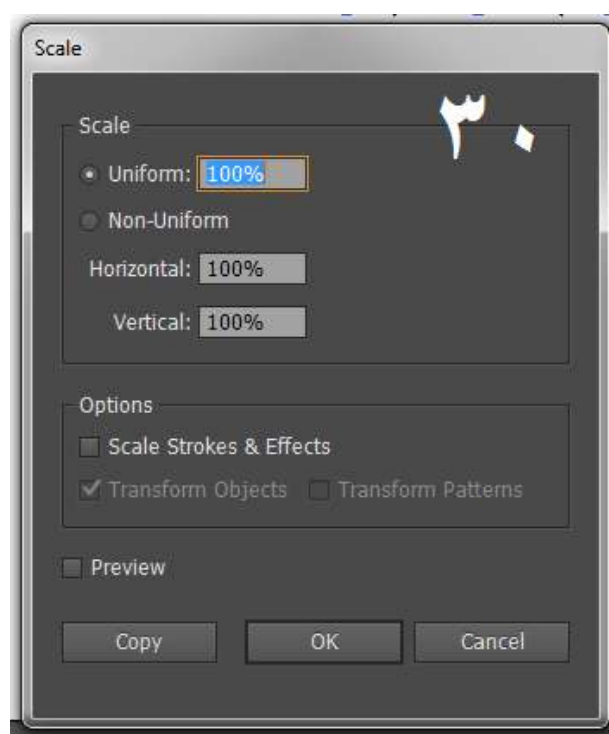
موږ د لته د خپل ضرورت مطابق قیمتونه په ورکولو سره د دې پوزیشن بدلولی شو. خو په یاد ولرئ چې دلته موجود copy باندې په کلیک کولو سره سم به منتخب شوی شکل په خپل ځای پاتې وي او یو نوی شکل به په بدل پوزیشن سره جوړوي.

Rotate: د دې په مرستې سره موږ یو شکل یا انځور تاوولی شو. په دې باندې له کلیک کولو سره سم به یو نوي وینډو 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
تاثراچولی شو. ۲۹ انځور

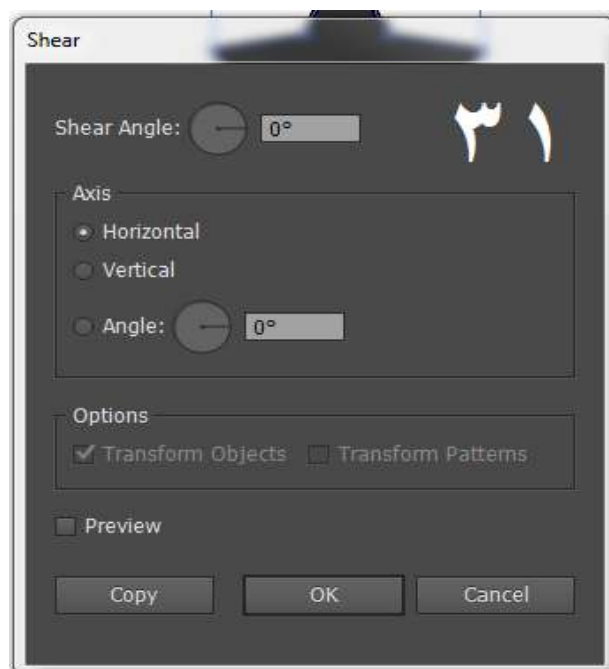


Scale: د یو انځور یا شکل سایز کمولو زیاتولو لپاره scale کارول
کېږي. انځور ۳۰



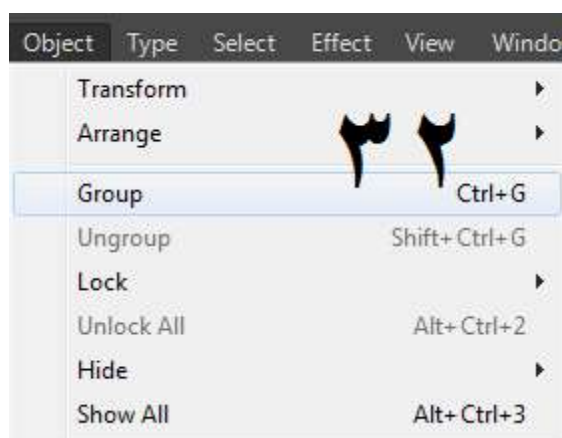
په سکیل وینډو کې د uniform مطلب په یو شان نسبت سره سایز کمول
یا زیاتول وي. که چېرې موږ د یوه شکل یا انځور په پلنوالي یا اوږدوالي
کې کمی زیاتی راولو نو په همدې نسبت سره به د هغوی په پلنوالي یا
اوږدوالي کې بدلون راځي. له دې نه علاوه دلته د "uniform-non"
آپشن هم موجود ده. د کوم په انتخابولو سره چې موږ د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



ګروپ (ډلول)

د دې په مرستې سره موږ جوړ شوي مختلف شکلونو د یوه ګروپ (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.



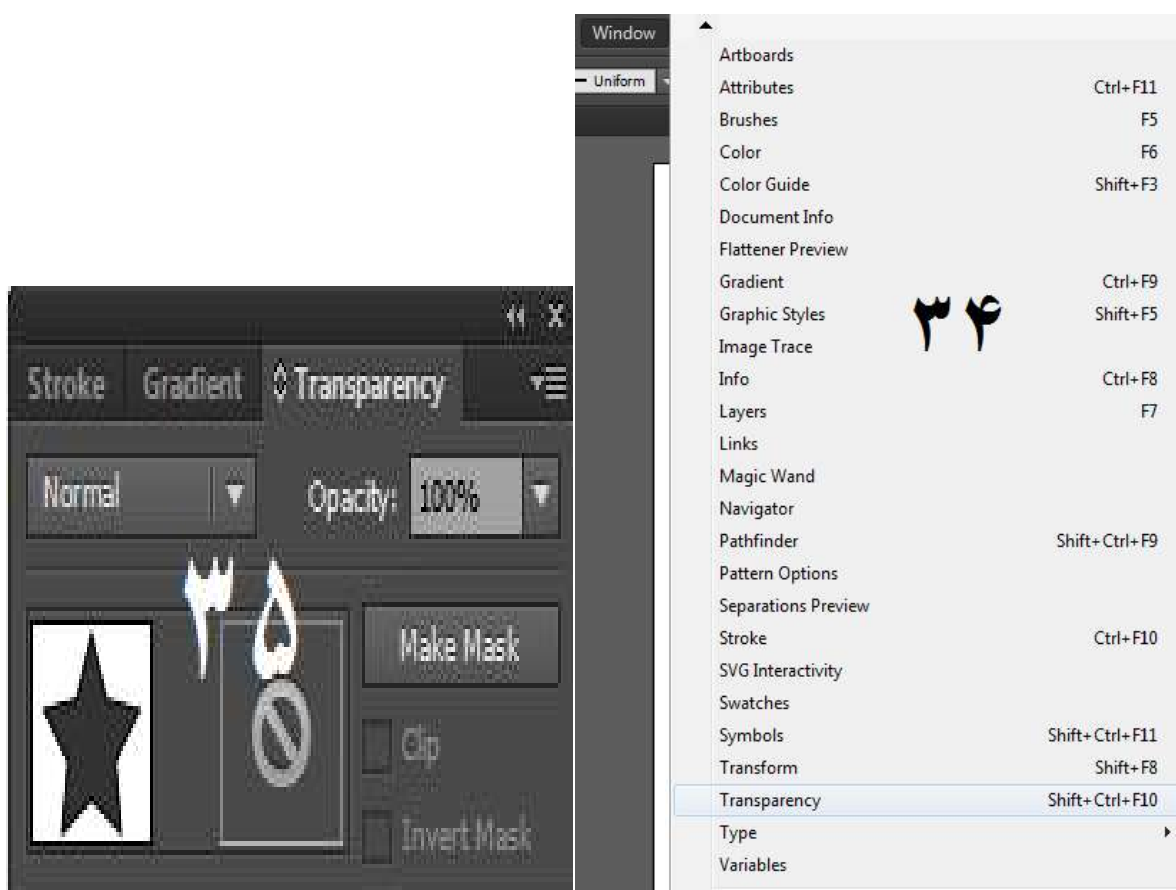
اوس که چېرې تاسې له همدې شکلونو څخه په یو شکل باندې کلیک وکړئ نو هغه ټول شکلونو به ورسره منتخب شي، ولې چې اوس د دې شکلونو تر منځ یو ګروپ جوړ شوی دی. همدا رنگه که چېرې تاسو د یوه

شکل په پوزیشن، سکیل یا روتیشن 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 غواړی نو په ابجیکټ مینو کې په ungroup باندې کلیک وکړئ انځور ۳۳



(Transparent)

دلته له شفافیت (ټرانسپیرینټ) 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



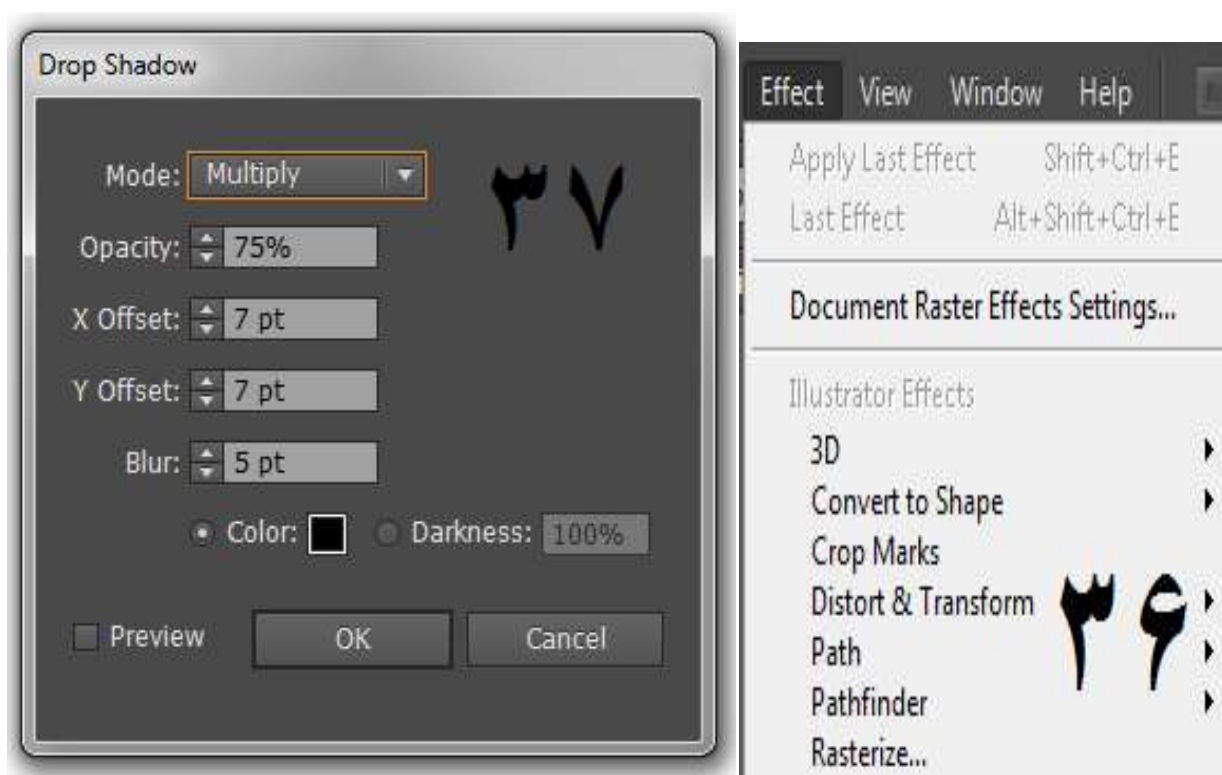
د ترانسپیرینسي په وینډو کې "opacity" ته بدلون ورکړئ. دلته د مقرر و شړیو وصولو مطابق ۱۰۰% opacity وي خو چې څنګه موږ په دې قیمت کې کمی راولو نو منتخب شوی شکل یا انځور به هم ورسره شفاف کیږي.

Opacity په صفر کولو سره به انځور یا شکل بالکل له نظیره ورک شي خو انځور یا شکل به په خپل ځای موجود وي خو د مکمل شفافیت په وجې به موږ ته په نظیر نه راځي.

(د څیزونو جالب جوړول)

په اډوبي ایلستریټر کې یو شی، ډیزاین یا لوګو جالب جوړولو لپاره یو څو اېشنې ورکړل شوې دي. همدا اېشنې د مجلو ټایټل پاڼې، بروشرز، بل بورډز او ویب سایټونو ډیزاینولو لپاره کارول کیږي. نو راځئ 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 شئ او په سټایل سائز کې په ډراپ شیدو باندې کلیک وکړئ. انځور ۳۶ او ۳۷



د ډراپ شیدو 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 د خپل ضرورت مطابق کموی زیاتوی شو.

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

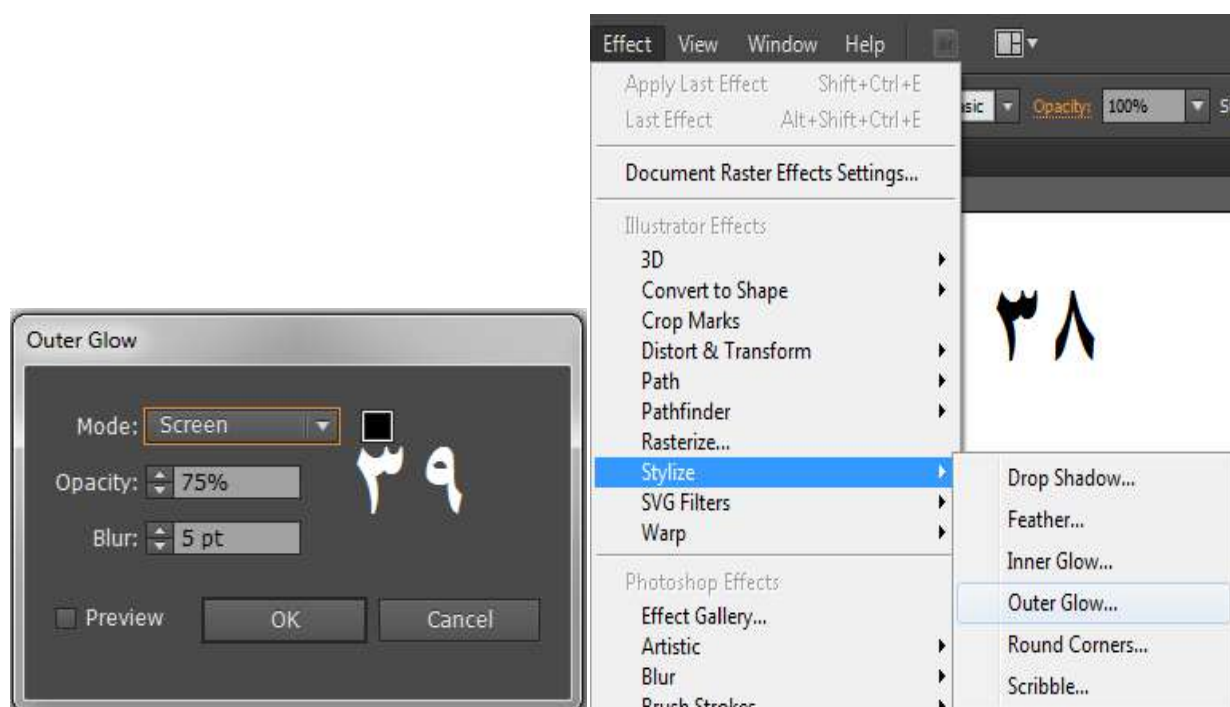
Y-offset: د دې په مرستې سره موږ د دې سویري اثر پوزیشن وایی ایکسيز ته بدلولی شو.

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

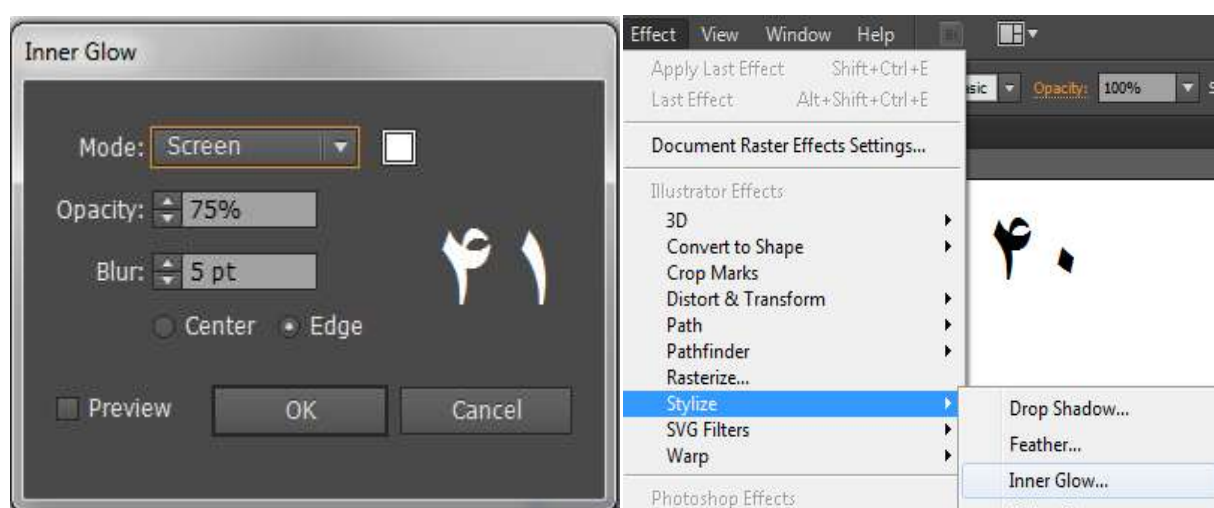
Color: د دې په مرستې د دې سویري اثر رنګ بدلولی شو.

Outer glow: د دې په مرستې سره موږ یو متن یا شکل ته د ځلا اثر ورکولی شو. ددې مقصد لپاره تاسو مطلوبه متن یا شکل منتخب کړئ

او ایفیکت مینو ته لار شئ او په ستایل سائز کې په outer glow باندې کلیک وکړئ. دلته موجودې اېشنې یعنې بلر او opacity وغیره بدلولی شو. لکه څنگه چې له دې موږ مخکې په ډراپ شېډو کې زدکړي وه. ۳۸ او ۳۹ انځور



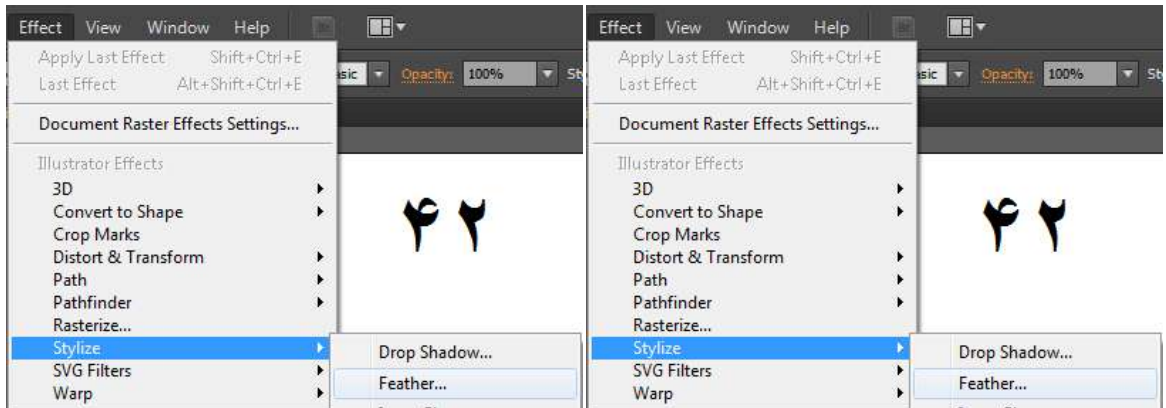
Inner glow: د دې په مرستې سره موږ د یوه شکل یا ډیزاین ننې حصې ته د ځلا اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره تاسو یو شکل یا ډیزاین منتخب کړئ او بیا ایفیکت مینو ته لار شئ او په ستایل سائز کې په inner glow باندې کلیک وکړئ. انځور ۴۰ او ۴۱



د اېنر گلو په وینډ کې په blur, color او opacity کې بدلون کیدلی شي. دا د آوټر گلو په څیر کار کوي. خو ترمنځ یوازې دا فرق ده چې د یو شکل ننه طرف ته د ځلا اثر ورکوي او آوټر گلو د باندې طرف ته

Feather: ددې په مرستې سره موږ د يو شکل څلورو طرفونو ننه اړخ

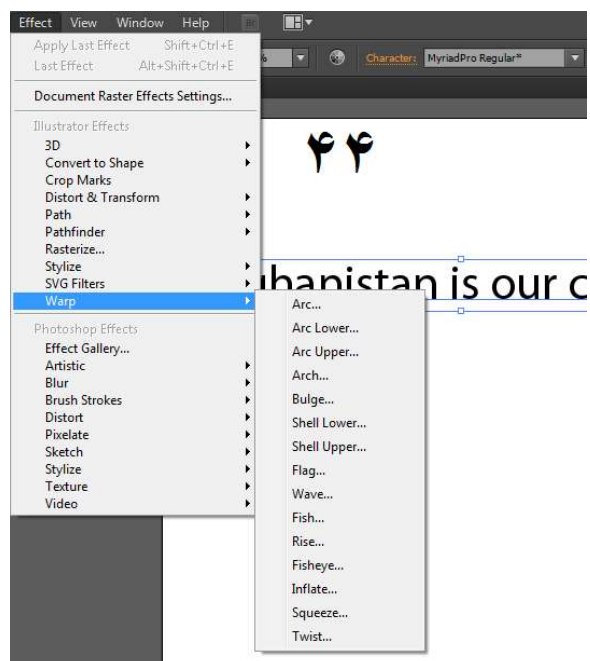
ته د ت وائي اثر ورکولی شو. دې مقصد لپاره خپل مطلوب شکل انتخاب کړئ او د effect په مېنو کې په feather باندې کلیک وکړئ. انځور ۴۲ او ۴۳



دلته تاسې د radius په مرستې سره انتخاب شوي شکل څلورو طرفو ته د ت وائي اثر وړکولی شئ. او بل په يو شکل باندې په يوه وخت له يو څخه زيات اثرونه هم راوستلی شو. د بېلگې په توگه په يو شکل باندې د ډراپ شېډو سره سره آوټر گلو او انر گلو او فيدر هم کارولی شو.

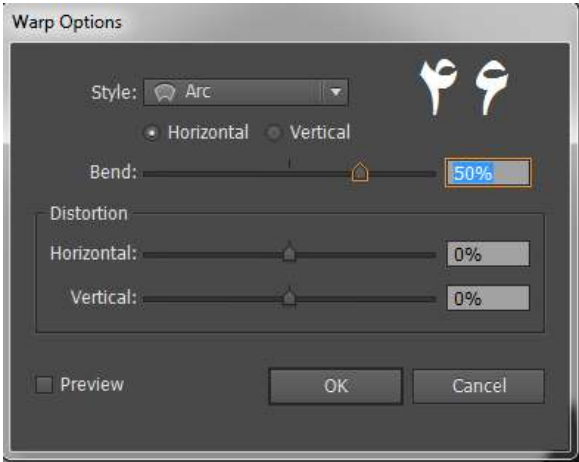
Warp: د دې په مرستې سره يو شکل يا متن په بيلا بېلو ډولونو سره

warp کولی شو. له کوم سره چې د دې شکل view يانې ليد بدلېدی شي. ايفيکت مېنو ته لاړ شئ او په warp باندې کلیک وکړئ. انځور ۴۴ او ۴۵



Afghanistan is our country
۴۵

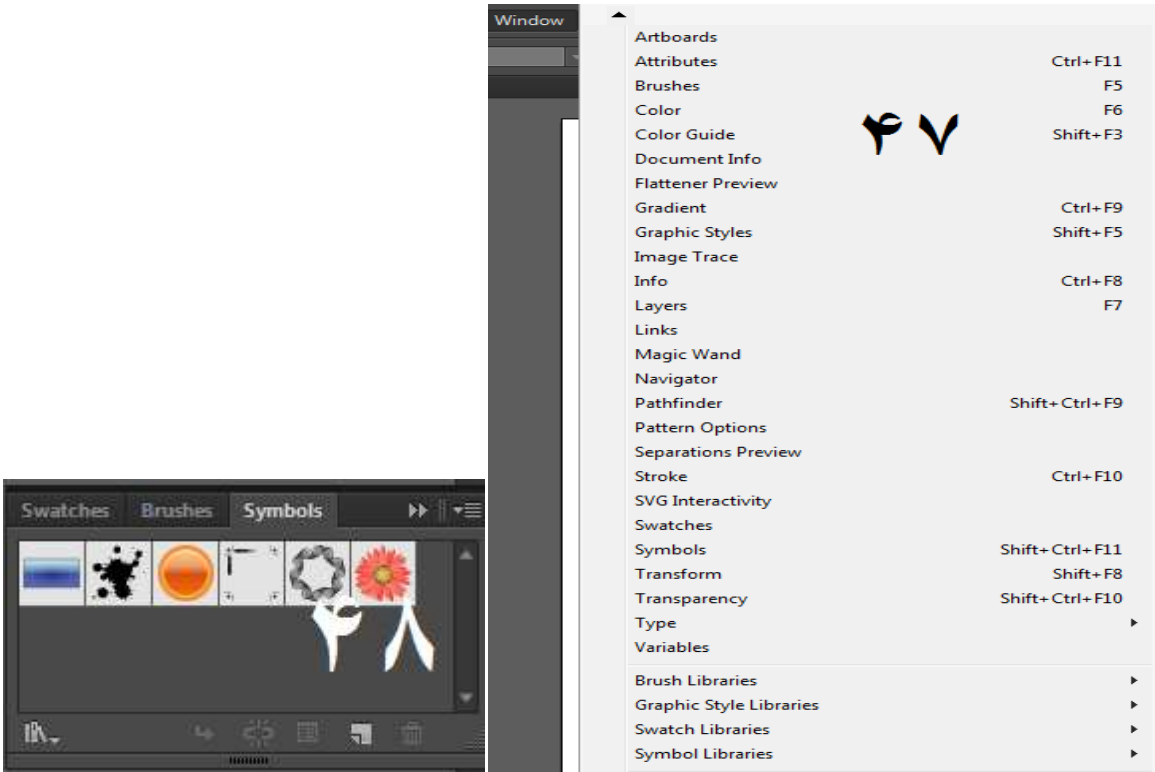
دلته د موجودو سټایلونو ممکنه نتایج ښکاره کړل شوي دي. انځور ۴۶



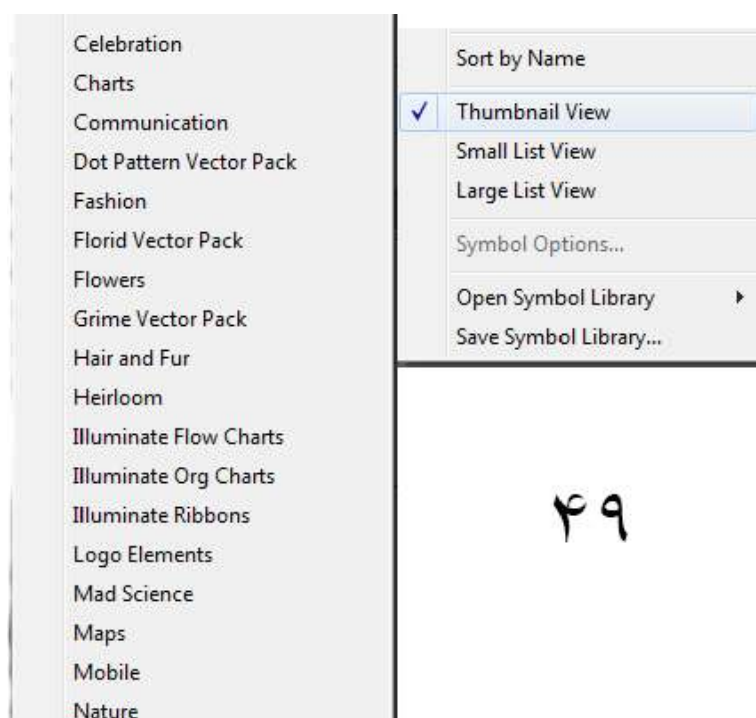
(Symbol Spryer Tool)



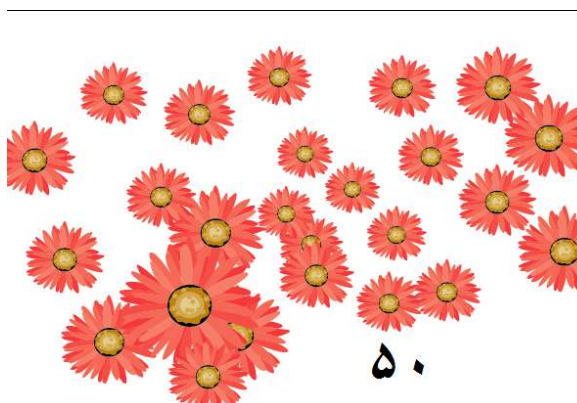
د دې ټول له لارې د یوه انتخاب شوي سیمبول سېټ جوړېږي یعنې ډېر سیمبولونه موږ په یو ځای لاسته راوړلی شو. یعنې دا د منتخب شوي سیمبول سپرې کوي. د دې ټول عملي کارولو لپاره تر ټولو لومړی وېنډو مینو ته لاړ شئ او په سیمبلز باندې کلېک وکړئ. انځور ۴۷ او ۴۸



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

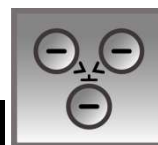


Symbol shifter tool: د دې ټول له لارې په سټ



(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



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

Symbol Spinner Tool: دا د سیمبول مخه (سمت)



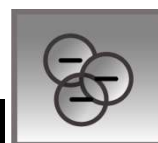
بدلوي.

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

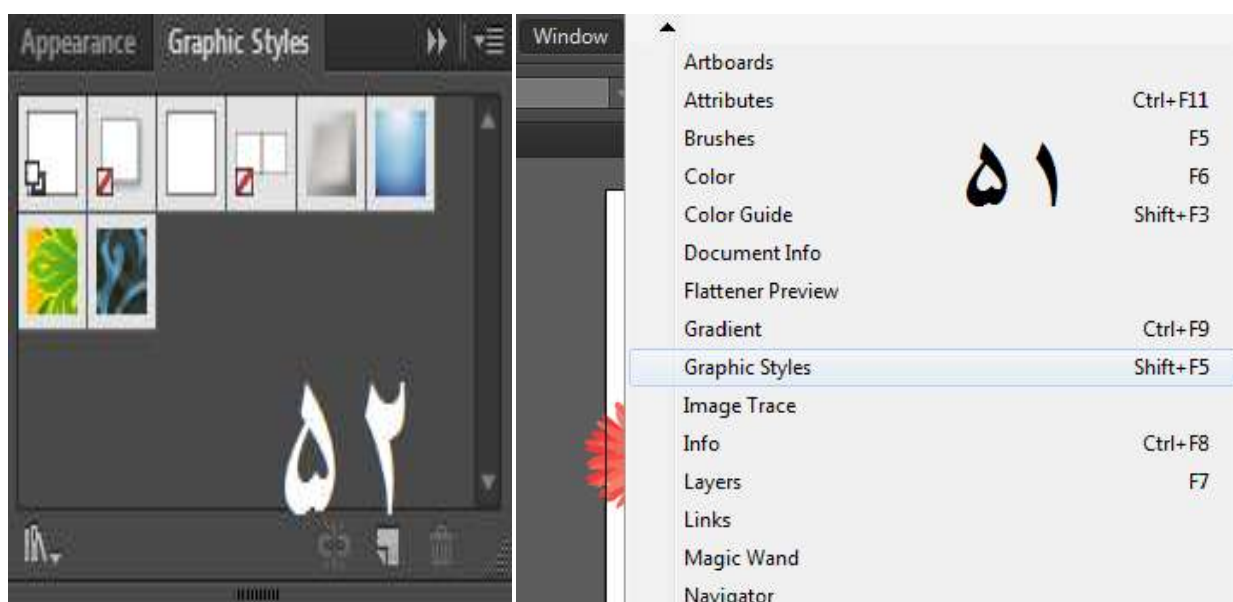


opacity کمیږي او زیاتیږي. دا ټول له alt تڼۍ سره کارول کیږي.

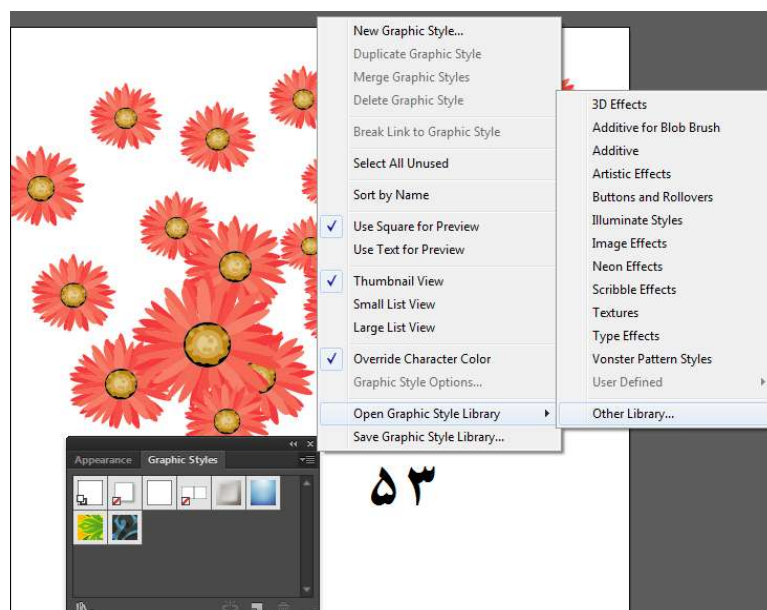
Symbol styler Tool: د دې ټول له لارې په سیمبول



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 سټایل لایبریري " له لارې نور گرافک سټایلونه هم راوړل کیږي. انځور ۵۳



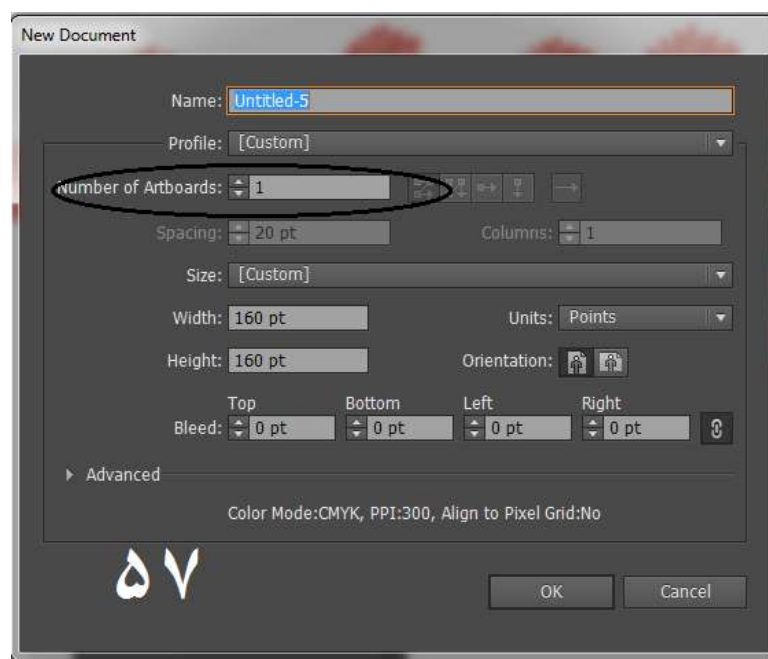
(یو ډول رنگونه انتخابول)

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)

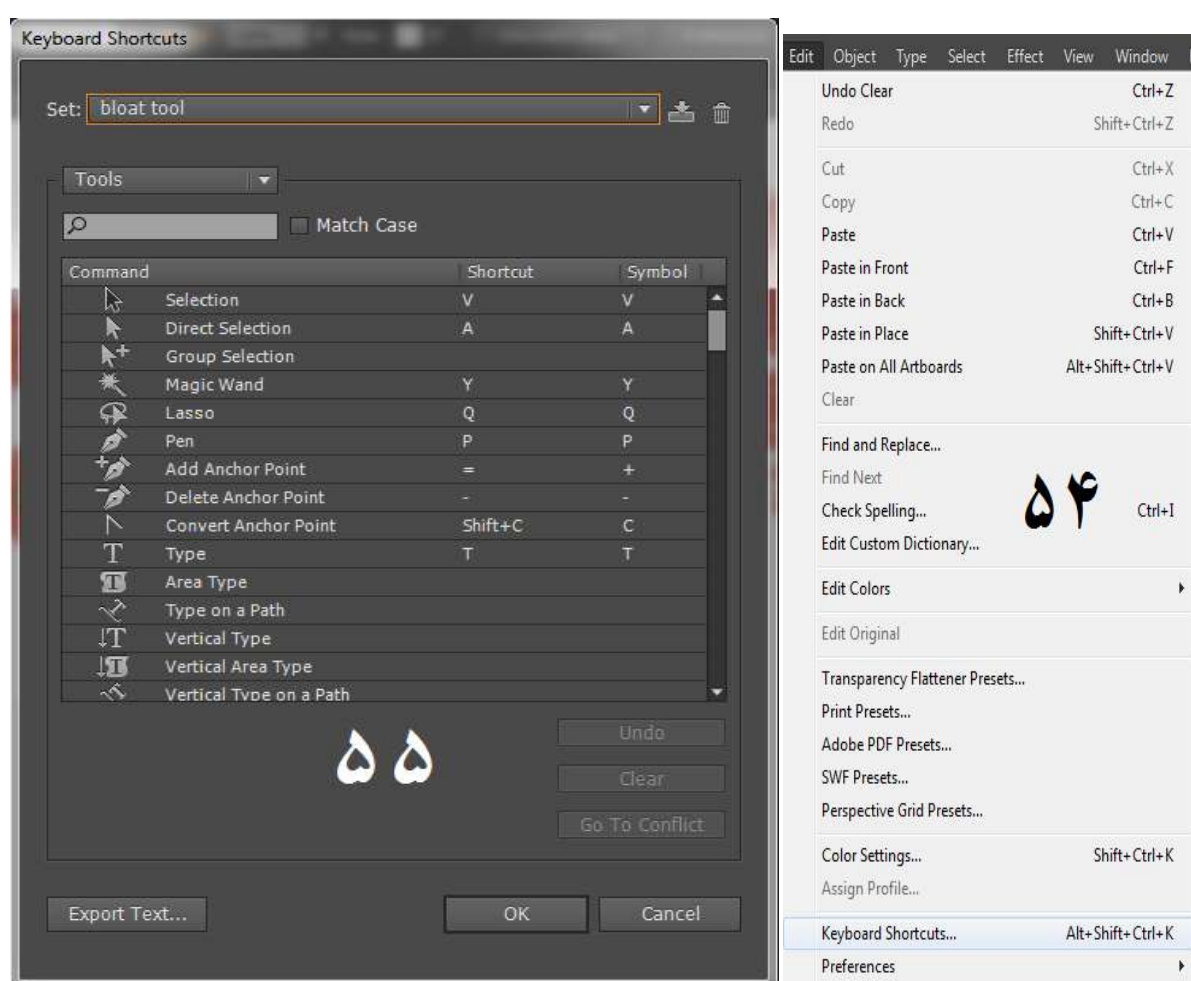
په ادوبي ایلسترېټر کې په یو فایل کې په یو وخت له یوه آرټ بورډ څخه د زیاتو آرټ بورډونو کارولو سهولت هم موجود دی. یعنې موږ ته به د هر آرټ بورډ لپاره د یوه نوي فایل خلاصولو اړتیا منځ ته نه راځي. که چېرې تاسو له یو څخه زیات آرټ بورډونه کارول غواړئ نو فایل مېنو ته لاړه شئ او په new باندې کلیک وکړئ او دلته 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

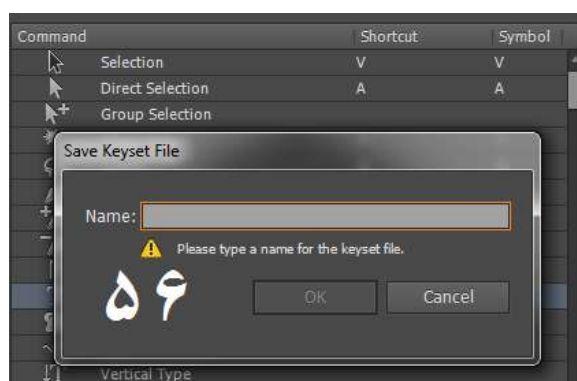


(کي بورڊ شارٽ کٽي)

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



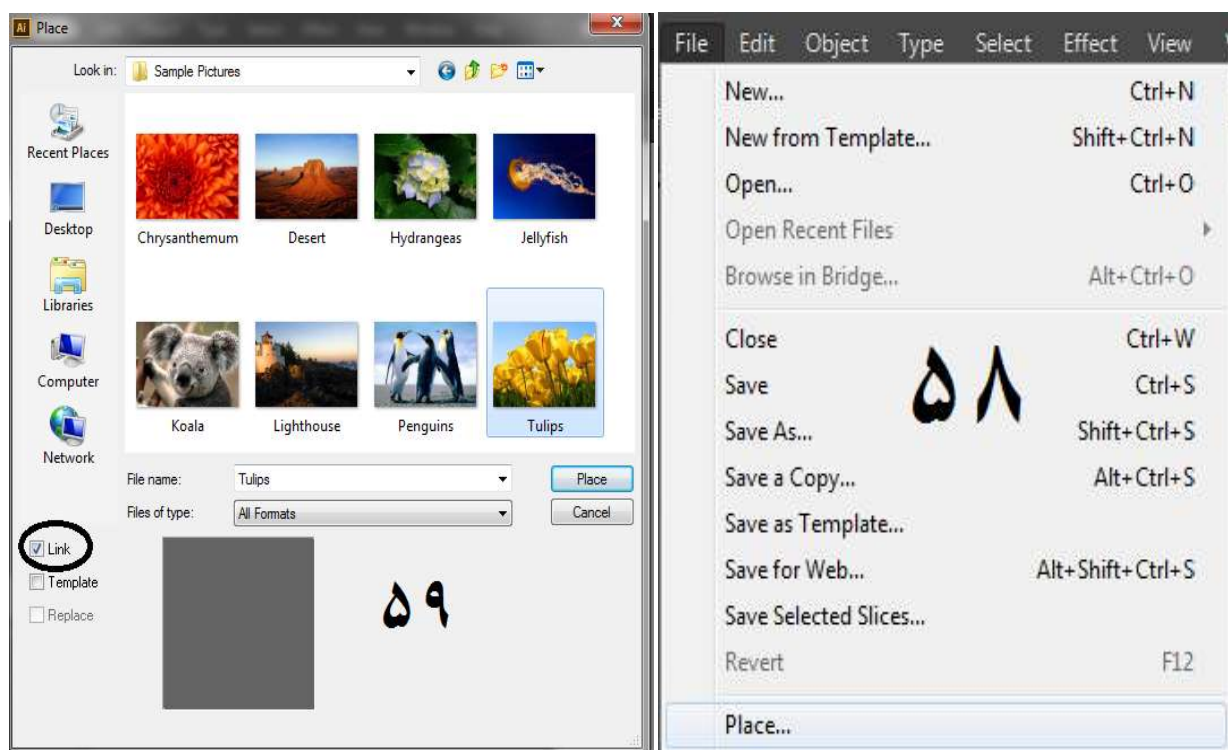
په يوه ټول يا مېنو کې د موجود کمانډ شارت کټ جوړولو يا بدلولو څخه وروسته په OK باندې کلېک وکړئ. له کلېک کولو سره سم به يوه نوې وېنډو د save keyset file په نوم سره خلاصه شي. انځور ۵۶



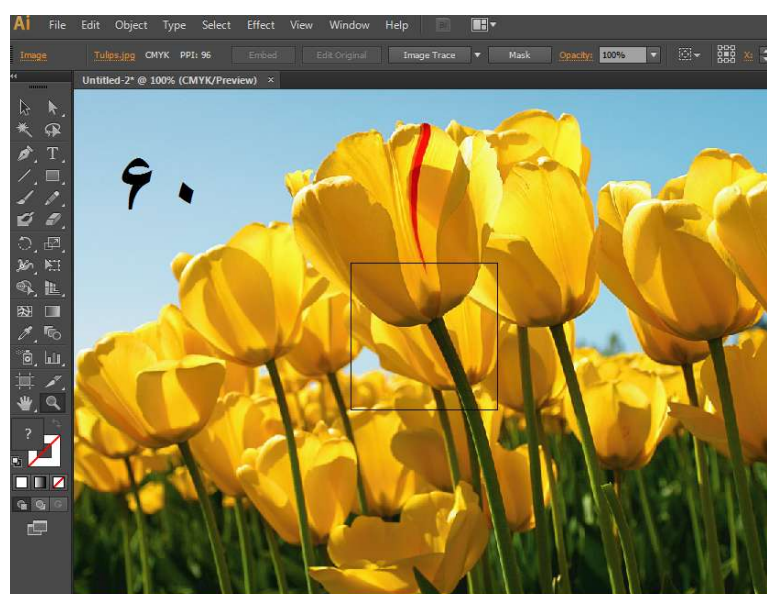
دلته د دې شارت کټ تر نوم لیکلو څخه وروسته د OK تنه کیکارې. چې کله تاسو نوی شارکت کاروی نو هغه ټول يا کمانډ به انتخاب شي د کوم لپاره چې تاسو شارت کټ جوړکړی وي.

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

په ادوبي اېلسترېټر کې هر ډول انځور راوستل کېږي. 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.

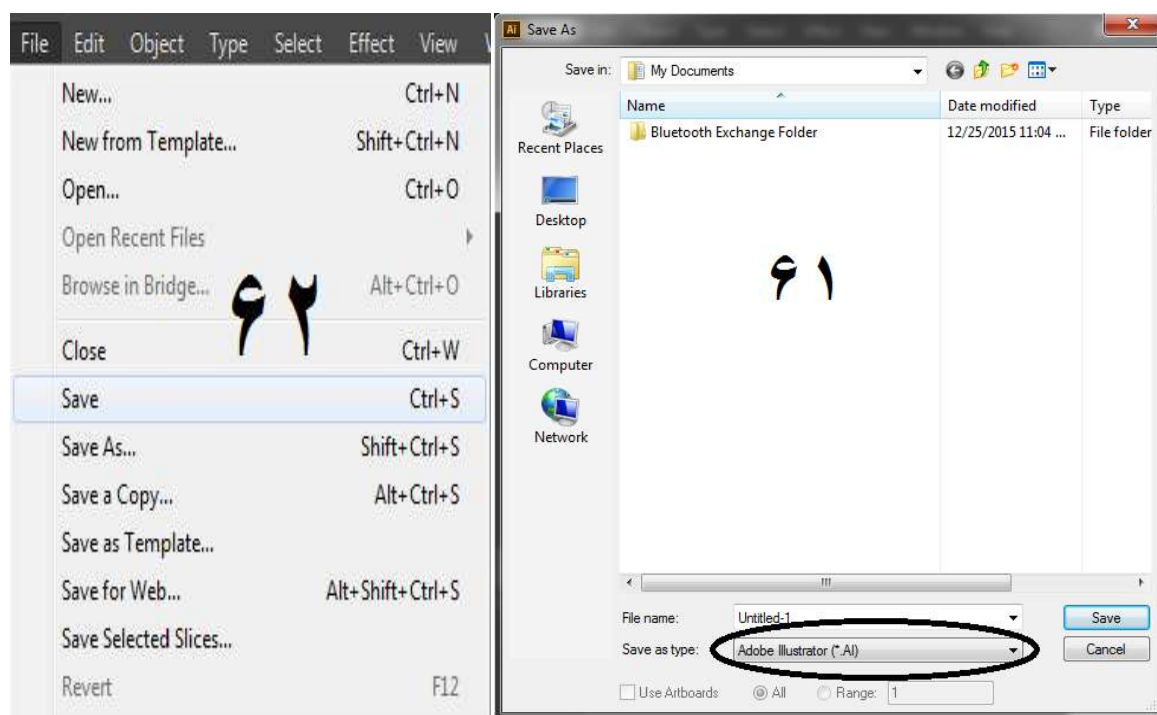


او د یوې خبرې خیال وساتئ چې د پلیس کولو په وخت دلته موجو لینک
 څخه چیک لرې کړئ. ځکه چې که چېرې د دغه پلیس کړئ شوي
 انځور ځای بدل کړل شي یا دغه انځور ډیلیټ کړل شي نو اډوبي
 اپلسترېټر به په دې فایل کې missing image شروع کړي. او همدا ډول
 به دغه انځور د اډوبي اپلسترېټر حصه نشي جوړه. خو اپلسترېټر به دغه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

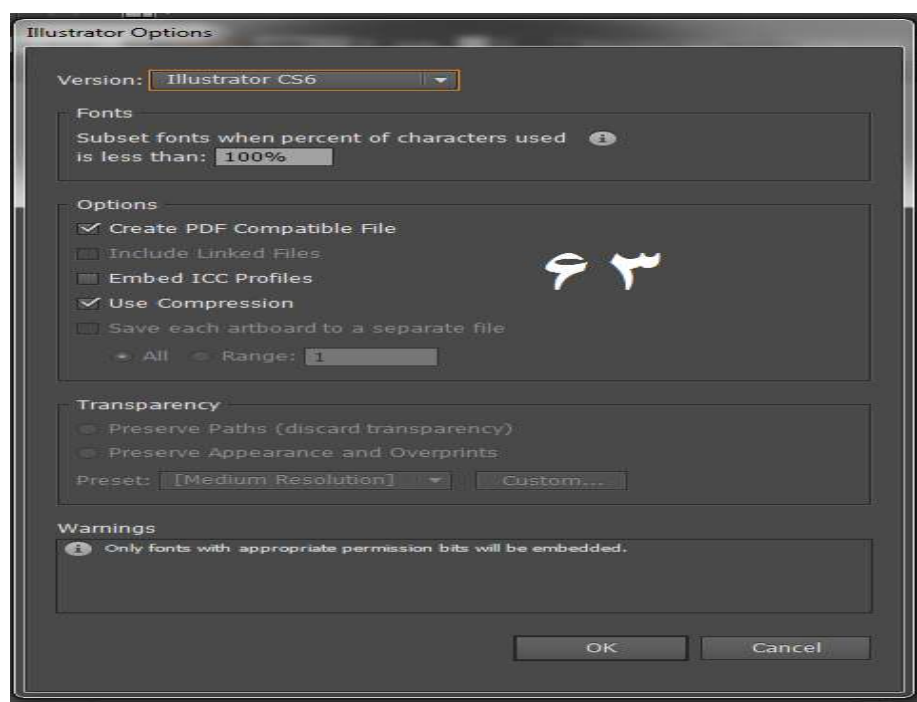


(فایل خوندي کړئ)

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

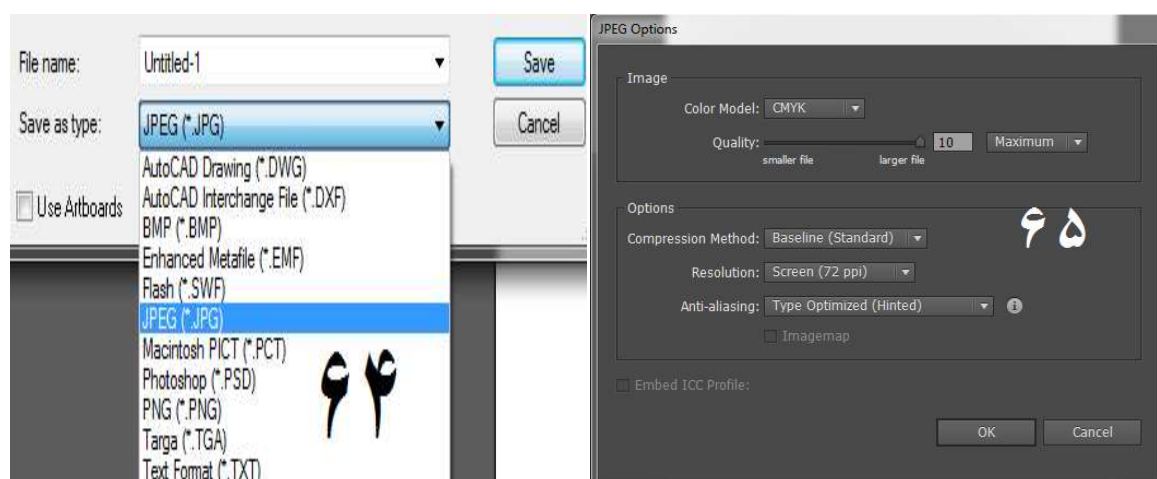


تاسې دلته د اېلسترېټر زوړ ورژن هم انتخابولی شئ او ګټه به یې دا وي چې دغه فایل به د اېلسترېټر په زړو ورژنو کې هم په آسانی سره خلاصېږي. موږ دلته خپل فایل په ai فارمت کې save کړئ دی. دا د اېلسترېټر بنيادي فایل فارمیت ده. او زیاتره وخت داسې هم کیږي چې

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 کپک 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 تنه کپکارئ.

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 فارمیت انتخابوی نو د هغه متعلق اېشنو یوه وېنډو 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 شويو اېشنونو جايزه 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 شيدېنک 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 شکلوته او له هغو څخه جوړ شوي 3D آبجيکټس يا خيزونه بنودل 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 لومړی ايفيکټس مينو ته لاړ شئ او د 3D آپشن 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 راولي. (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 آساني 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 لاړشئ 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. همدارول 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 آسانۍ 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 سلیکټ کړئ او د وینډو په

مینو کې په image trace باندې کلیک وکړئ، له کلیک کولو څخه

۱

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 سلیکټ کولو سره ایډیټ کولای هم شئ.

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