

ادووبي ايلسٽريٽر

(په آسانه انداز ڪي)

Ketabton.com

زبان : ولايت خان

ادوبی ایلسټریټر

(پیژند کلوی)

ادوبی ایلسټریټر د ایډوبی شرکت یو مشهور پروگرام ده. د دې پروگرام مقبولیت ورځ په ورځ زیاتېږي. او په کسبي چاپیریال کې لکه د اعلاناتو شرکتونو کې، د تولیداتو شرکتونو کې، ټی وی چینلونو کې او چپرته چې هم د گرافک ډیزایننگ (اوهون)، پرنټنگ (چاپ)، الستریشن وغیره سره تړلي کارونه کېږي هلته ادوبی ایلسټریټر ضرور کارول کېږي. او زیاتره مراجعه کونکي په ادوبی ایلسټریټر سره شوی کار ډېر خوښه وي.

ادوبی ایلسټریټر په بنیادي توګه باندې یو ویکټر گرافک (vector graphic) پروگرام ده. خیر! د ویکټر گرافک په باره کې به موږ مخته خبرې کوو.

په دې مضمون کې به زما کونښن وي چې تاسو ته د ادوبی ایلسټریټر 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 ادوبی ایلسټریټر کې پوره پوره مهارت حاصل کړی.

ادوبی ایلسټریټر په بنیادي توګه ویکټر بیس لکه سرنامه (سر لیک)، ویزیټینګ کارت، پریس ایډ، لوګو ډیزایننگ او د کارتون ایلسټریشن په څیر کارونو لپاره یو غوره پروگرام ده او زیاتره 2D کارتون انیمیشن لپاره کارتون کریکټر هم په ادوبی ایلسټریټر کې جوړېږي.

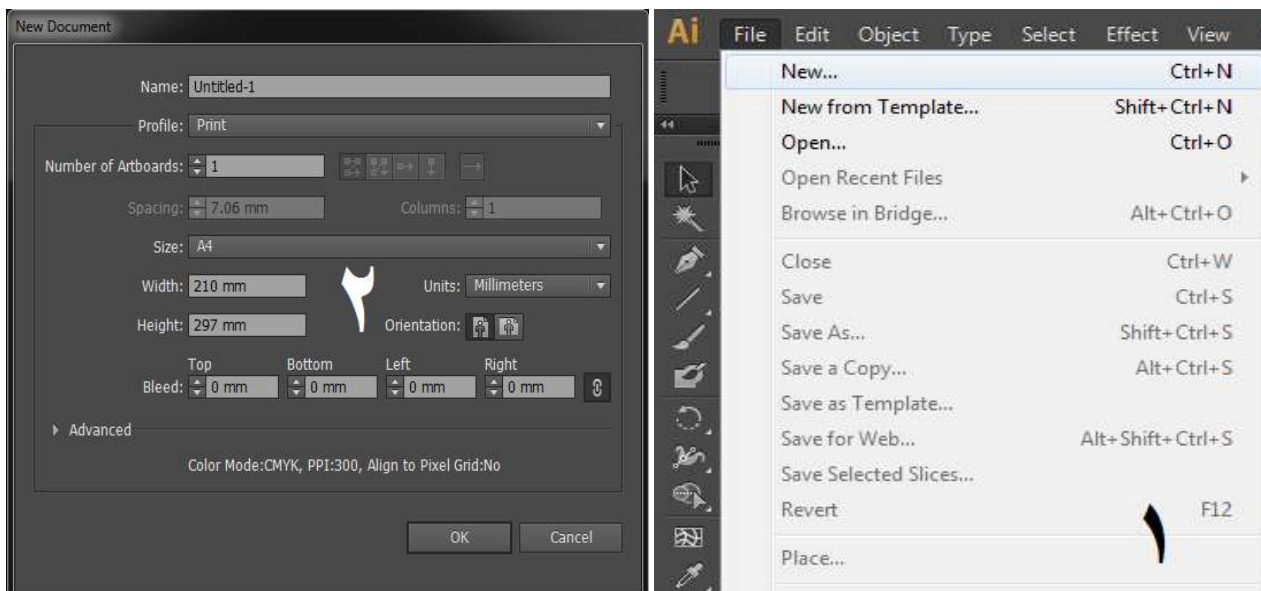
موږ دلته په ټولو درسونو کې د ادوبی ایلسټریټر CS6 ورژن کارولی ده

د ویکټر گرافکس او ریستېر گرافکس تر منځ بنیادي توپيرونه

ویکتر گرافیکس	ریستر گرافیکس
<p>۱: په ویکتر گرافیکس کې جوړ شوی اوډون(ډیزاین) دیوې لیکې یا پات مجموعه(ټولګه) وي</p>	<p>۱: په ریستر 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 فارمیټو باندې مشتمل وي.</p>	<p>۲: په دې کې جوړ شوی فایل عموماً په gif,jpeg او ځینې نورو فارمیټونو 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 (بڼه 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 ویکتر 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 ایلسټریټر کې فایل پرانیستنه یا اخیستنه

په اډوبي ایلسټریټر 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.

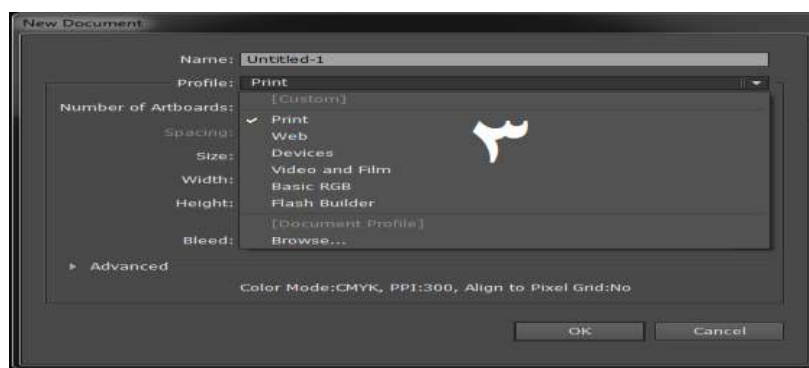
Profile: د دې مقصد دا وي چې کله موږ د کوم کار يا ډيزاين

جوړولو څخه د مخه دا پرېکړه وکړو چې موږ دا ډيزاين د کوم مقصد

لپاره جوړه وه يا يې په کوم ځای کې استعمالوه. په پروفایل باندې له

کلیک کولو سره سم به په يو څو اېشنې را څرگندې شي.

انځور ۳



نو راځئ چې د دې اېشنو لاندې جايزه واخلو.

Print: دا پرېنتنگ يا پرېنت ميډيا کارونو لپاره کارول کېږي.

Web: دا د ويب ميډيا لپاره لکه ډيزاين، لوگو، السترېشن او ځينې

نورو کارونو لپاره کارول کېږي.

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

موبایلونو استعمال یوازې د تلیفون یا پیغام لیږلو 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 ایشن څخه کار واخلي.

Video and film: دا د لوگو، ډیزاین یا داسې نورو نشریاتو یعنی

تي 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. یعنی 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 (گچه) ترتیبیږي

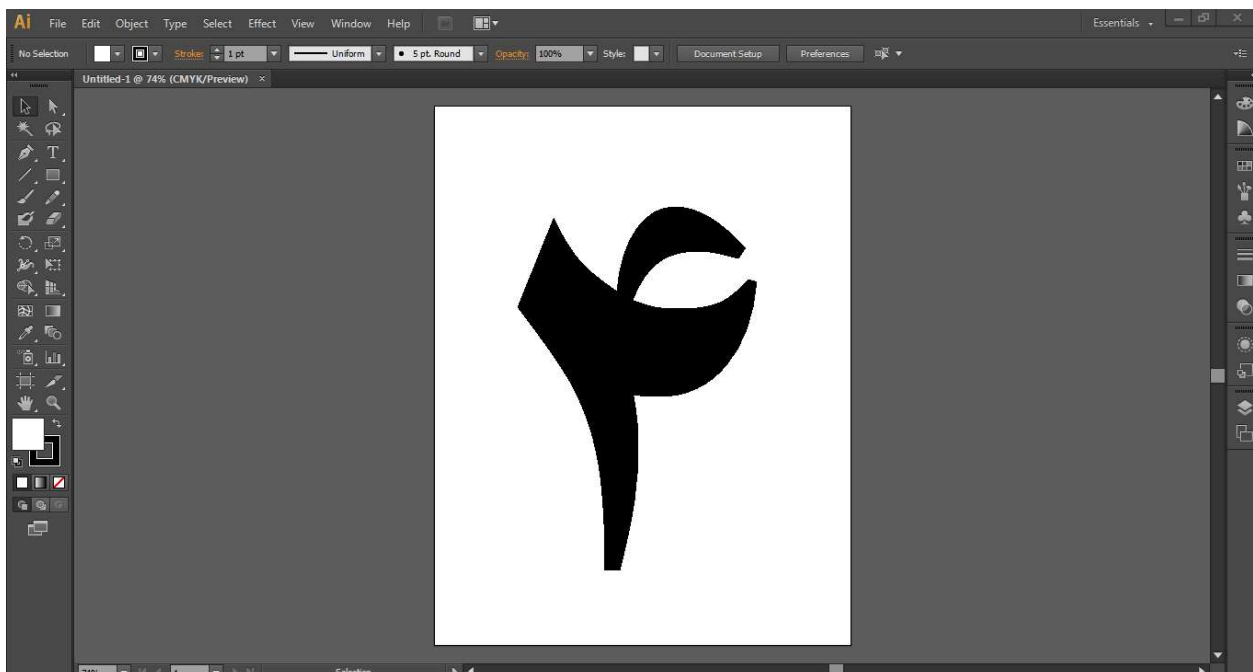
Units: دا دې لپاره ده چې موږ خپل ډیزاین په کومو یونټو سره جوړول

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 څنگه چې په مایکرو سافټ ورډ کې فایلونو لپاره

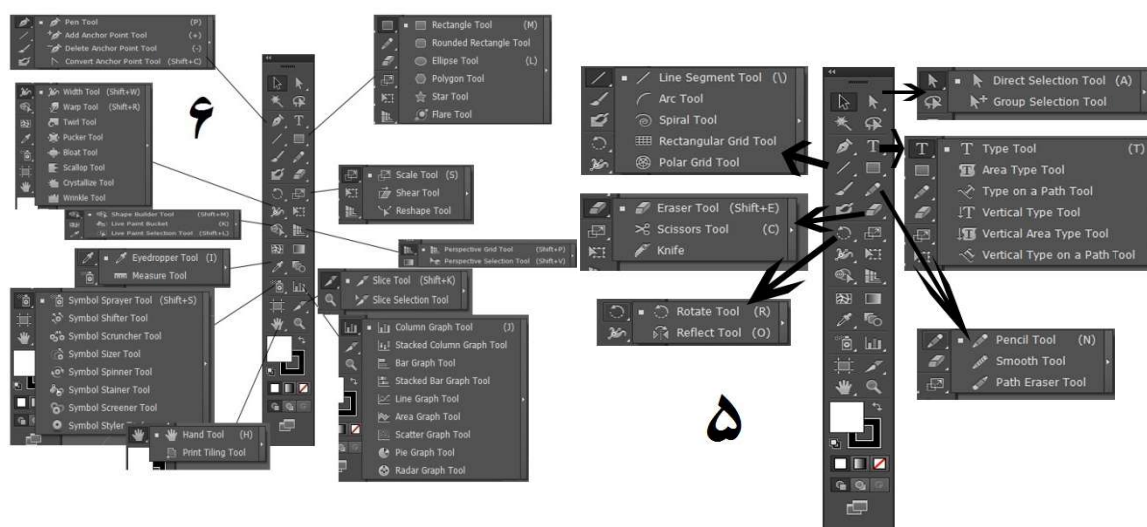
"protrait" یا "landscape" انتخابول وي. همدا ډول دلته هم فایل په افقي یا عمودي ډول اخیستلو لپاره ایشنې موجودې دي.

دلته موږ په پروفایل کې د پرنټ ایشن 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



خه د ډيرو اينکر پوائنتونو 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 يو زيات، او غير ضروري پواينټ لرې کولى شو.

د دې **Convert Anchor Point Tool (Shift+C)** :



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

د متن (لیک) له اهمیت څخه هیڅوک هم **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.

د دې ټول له لارې موږ په یوه **Type on a Path Tool** :



پات باندې متن لیکلی شو.

د دې ټول له لارې موږ په یو خاص **Area Type Tool** :



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

د دې ټول له لارې موږ یو **Line Segment Tool (/)** :



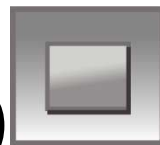
سیده لیکه جوړولی شو.

د دې ټول له لارې موږ هکې ډوله شکل **Ellipse Tool (L)** :



جوړولی شو. او د دایرې جوړولو لپاره د دې ټول تر انتخابولو وروسته د shift تڼۍ وکاروی.

Rectangle Tool (M)



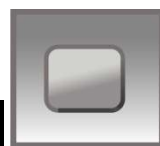
د دې ټول له لارې موږ د مستطیل شکل جوړولی شو. او که چېرې د مربع شکل جوړول غواړئ نو د ریډیونګ ټول تر انتخابولو وروسته د شیفټ تڼۍ وکاروئ.

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



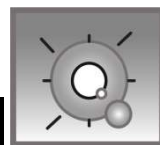
مربع شکل دې کوم چې کونجونه گرد یانې ګول وي نو د دې ټول له لارې موږ د هغو په گرد والي کې کمی زیاتې راوستلی شو.

Star Tool



بنکاره 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 یو ډول انځورونو کې استعمالو شوي لینس فری ایفیکټس سره دا یو شان بنکاري 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 ايشنې 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 پوائنتونو تر منځ کار کوي او له يوه بل څخه يې جدا کوي.

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



پرېکولو لپاره کارول کېږي. خو دا بيا د هغو اینکر پوائنتونو تر منځ کار کوي چېرته چې دا کارول کېږي.

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



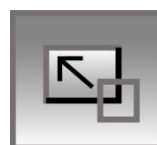
شکل يا انځور په مختلفو زاويو تاوولی شو.

Reflect Tool (O): دا ټول د آيينې په څېر کار کوي. يعنې د



دې ټول له لارې موږ يو شکل يا انځور ريفليکت کولی شو يا د آيينې اثر پکې اچولی شو.

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



شکل ته سايز ورکول کېږي.

Shear Tool: که چېرې د يو شکل په څنګ کولو ته اړتيا



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

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



شکل د لپکې په غوټوالي کې اضافه کولی شو.

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



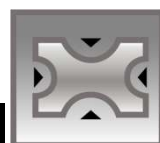
هره يوه برخه د يکه او کشولی شو. او هغه برخه به د ننه په طرف ننوزي يا به د باندې په طرف وزی.

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



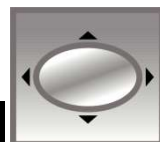
او په همدې مناسبت سره د دې ټول کار هم همدا ده. د دې ټول په مرستې سره مورډ په يو شکل کې د تاوولو يا چکر ورکولو د بيگار اثر پيدا کولی شو.

Pucker Tool: که چېرې په يو خېره يا شکل کې د



گونځېکولو يا کونځې پيدا کولو ته اړتيا پيښه شي نو بيا همدا ټول استعمالولی شو. دا به بالکل داسې بنکاري لکه له يو شي څخه چې هوا اوباسل شي او بيا هغه سره چت شي.

Bloat Tool: دا ټول د يوې خېرې يا شکل سر طرف ته حرکت



ورکولو لپاره کارول کېږي. يعنې دا د يوه شکل سر طرف ته برخه باهر طرف ته اوباسې يا يې د ننه طرف ته ننه باسي.

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




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


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



Random spike او Arc shaped details شاملولی شو.


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

 **Free Transform Tool (E):** دا ټول د يو خيز تاوولو او ساييز ورکولو لپاره کارول کېږي.

 **Shape Builder Tool:** دا ټول د دوو مختلف ډوله شکلونه په خپل منځ کې نسلولو لپاره کارول کېږي.

 **Paint Bucket Tool Live (K):** دا ټول د يوه 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 شويو برخو سلیکتې کولو 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.

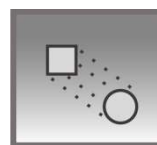
 **Gradient Tool (G):** د دې ټول له لارې د دوه يا له دوه څخه زياتو رنگونو د وراچونې اړخ بدلول کېږي

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



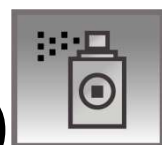
ده بلکه د دې ټول له لارې هر ډول رنگ په انتخاب شوي شکل کې اچول کيږي.

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



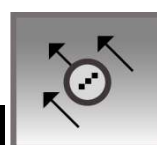
په یوه کرۍ کې ترتیبولی شو، د کوم په نتیجې کې به چې د شکل بدلولو سره سره به د هغوی رنگ هم ورو ورو بدلیږي.

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



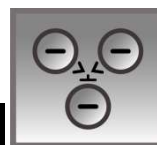
د انتخاب شوی سیمبول له یو څخه زیات نقلونه لاسته راوړل کيږي. یعنې د اسپرې له لارې یو ډول سیمبولونه ډیر جوړیږي.

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 Scrunher Tool: دا ټول د سیمبولونو تر منځ



فاصله کموي.

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



سترول 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



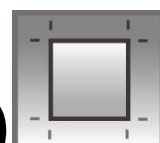
سیت شفاف جوړولی شو او دوباره د پخوا په څیر یعنی د شفافیت ختمولو او یا کمولو لپاره د Alt تڼۍ وکاروئ.

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



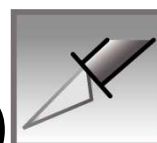
باندې هر ډوله گرافک ستایل د سپرې په څیر خیجولی شو.

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



یاني پاڼو سائز 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 سائز به هم ډیر کمیږي. عموماً د طریقه د ویب سایت جوړولو لپاره کارول کیږي تر څو 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 (سلایس ټول) له

لاری شوی سلیکش انتخابولو او بدلولو لپاره کارول کیږي



Hand Tool (H): د دې ټول له لاری مور د یوه ډاکومینټ

ویوو (لید) بدلولی شو.



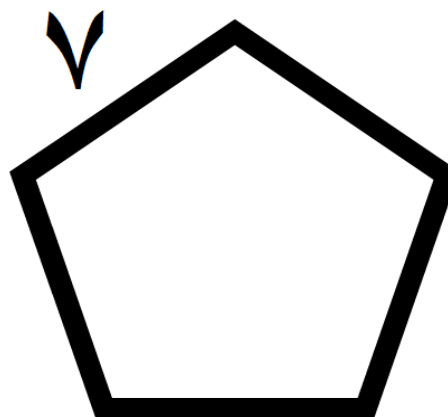
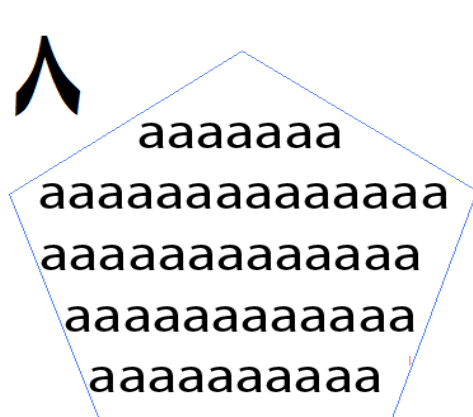
Zoom Tool (Z): دا ټول د یو شکل یا ډیزاین نږدې یا لرې

ښکاره کولو لپاره کارول کیږي.

پر شکلونو باندې متن لیکل

لومړی یو نوی فایل خلاص کړئ او په دې کې یو شکل رسم کړئ. مور د
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



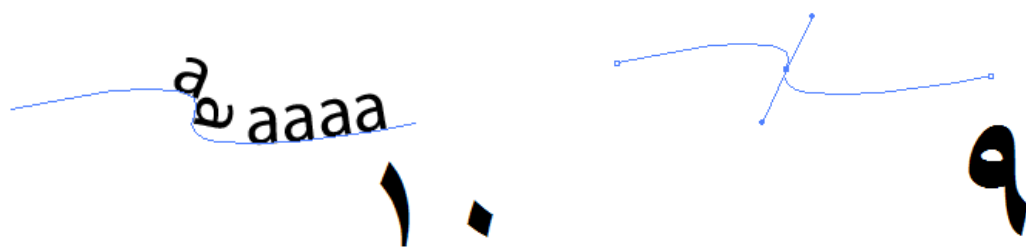
دا ډول تيکنیک په عامه توگه په مجلو کې تر سترگو کيږي په کوم کې چې د يو متن موهمي ليکې يا يو ځانگړی پيراگراف په يو شکل کې ليکل شوي وي او د لوستونکو په دلچسپي کې اضافه کوي.

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

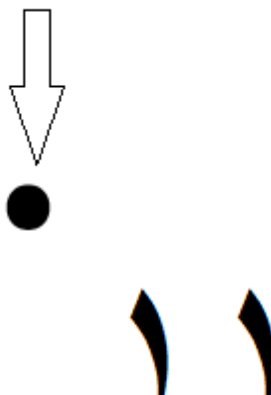


(د پين ټول عملي استعمال (کارول))

په مختلفو سافټويرونو کې د پين ټو استعمال ډير عام ده او په دې سره يو پيچلی شکل مورډ په ډېرې آسانی سره جوړولی شو. په ادوبي ایلستریټر کې د پين ټول له لارې مورډ خاص مشکېل شکلونو، لوگو او کارتون الستریشن جوړولی شو.

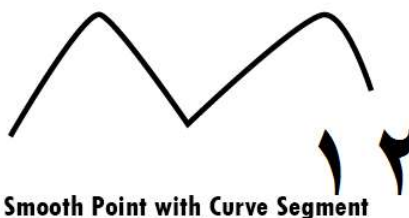
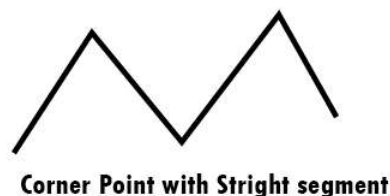
په ادوبي ایلستریټر کې ویکټر ډراينگ (ویکټري رسم) په يو پات باندې مشتمل وي. پات څه ته وايي؟ پات په اصل کې د ډيرو اینکر پوائنټونو او سیگمنټس مجموعه وي. نو راضي چې د پين ټول عملي کارونې سره ځانونه بلد کړو.

۱
يو نوى فايل خلاص كړى او د پين ټول په انتخابولو سره په آرټ بورډ باندې كليك وكړئ. له كليك كولو سره سم به يو اينكر پواينټ جوړ شي. انځور ۱۱

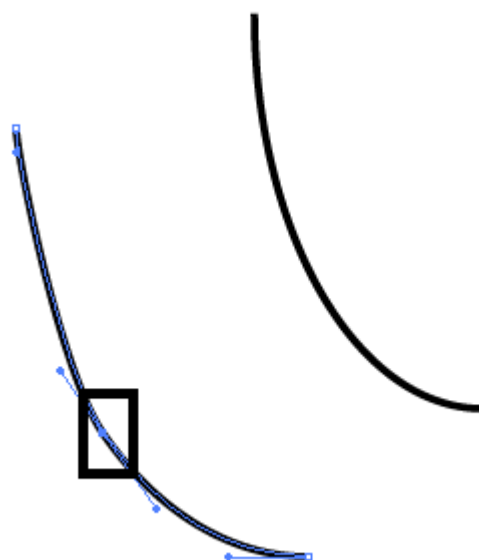


د اينكر پواينټونو جوړولو څخه وروسته په يو پواينټ باندې كليك وكړئ نو دا پات به بند شي. خو دا لازمه نه ده چې هر پات بايد بند شي بلكه موږ د خپل ضرورت مطابق هغه پات خلاصولى هم شو.

په ياد ولرى هر كله چې تاسو په پين ټول سره كليكونه كوى نو يو كورنر پواينټ (د كونج نكته) او "straight segment" موږ ته جوړيږي خو كه چېرې موږ په پين ټول سره د كليك كولو تر څنگ هغه كش هم كړو نو د دې په بدله كې به موږ ته "smooth point" او "curve point" جوړيږي. انځور ۱۲

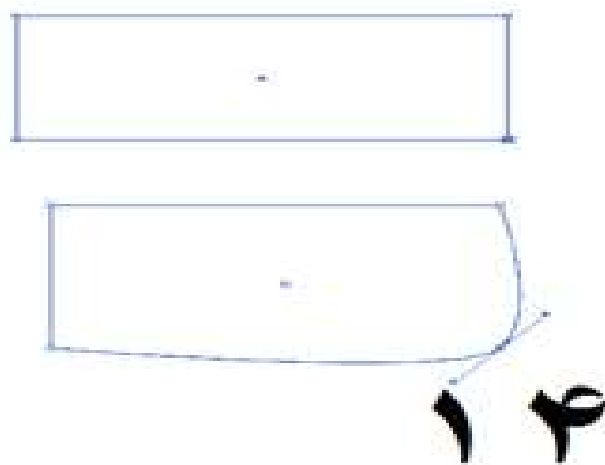


ايد اينكر پواينټ ټول : د دې ټول له لارې له مخكې موجود پات كې د نورو اينكر پواينټونو اضافه كيږي. انځور ۱۳



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 مورې يو اينکر پواينټ "convert to smooth" او "smooth to convert" کولی شو. يعنې د دې ټول له لارې مورې 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 کليک وکړئ. انځور ۱۴

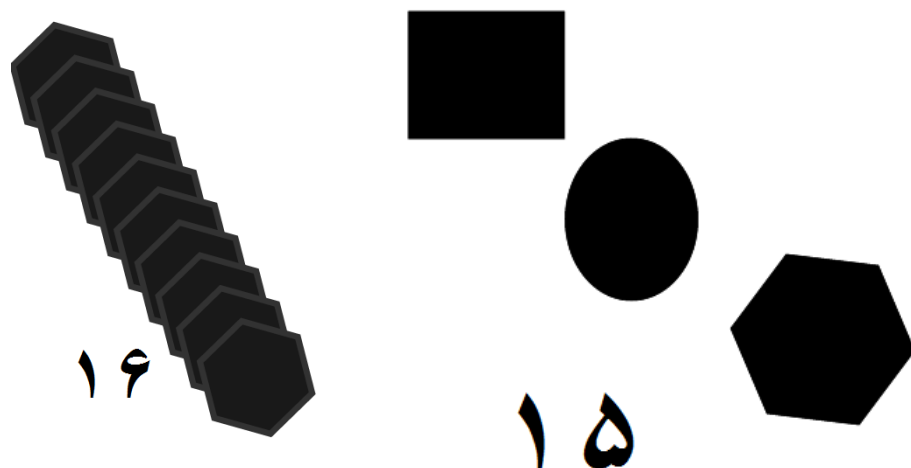


په ياد ولرئ چې دا نه ده ضرور چې په اول وار کې به مورې بالکل سم شکل جوړوه بلکه په عامه توگه داسې کيږي چې د يو شکل تر جوړولو وروسته په هغه کې دوباره يا بار بار د بدلونو اړتيا منځ ته راځي.

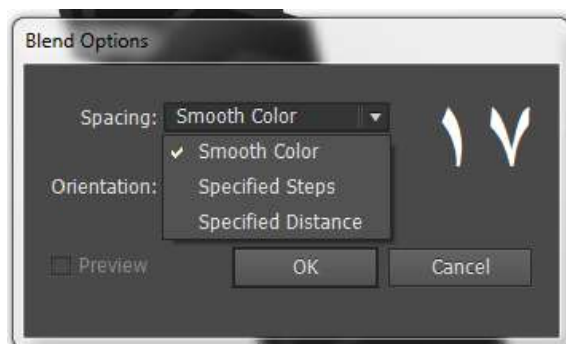
د یو اینکر پواینټ پوزیشن بدلولو لپاره "Direct selection tool" کارول کیږي. همدا ډول د ضرورت مطابق په بدلون سره مورځی خپلې د مطلب نتیجې لاس ته راوړی شو.

د Blend Tool کارول

د بلینډ لفظي مانا د یو ځای کولو یا گډونې ده. په اډوبي ایلسټریټر کې مورځی 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 غواړی نو مختلف نقلونه به یې تر منځ جوړ شي. انځور ۱۵ او ۱۶



د بلینډ نورو ایشنو 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

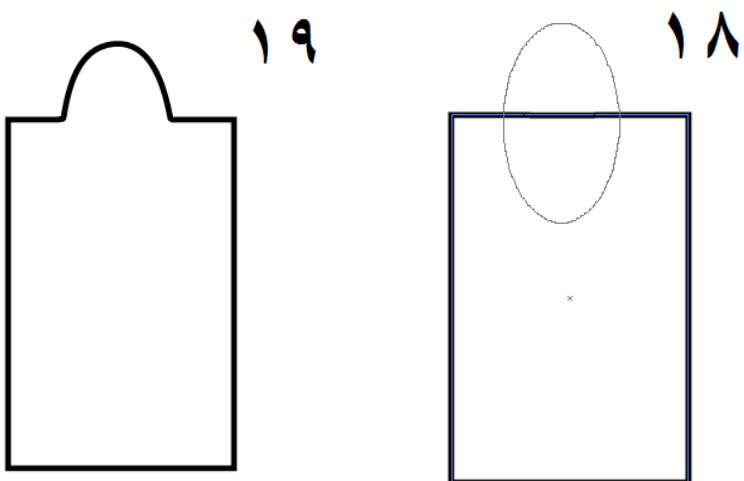


دلته د " specified steps " له لارې موږ د خپل ضرورت مطابق د شکلونو تعداد جوړوی شو. او د " specified distance " په مرستې سره موږ د دوه شکلونو تر منځ واټن ټاکلی شو.

(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 غوندي 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 قیمتونه ورکولی شو.

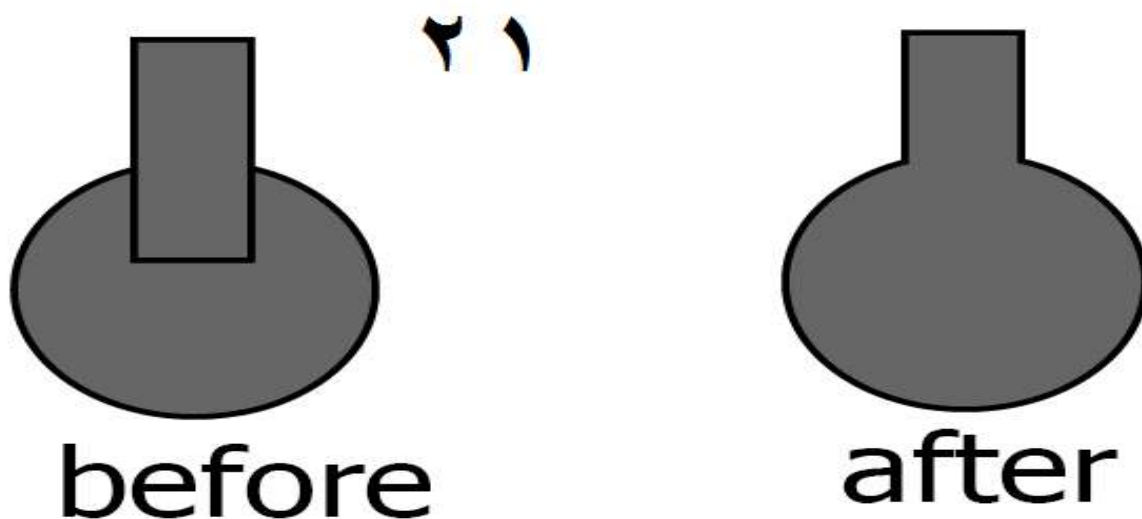


(د شپ بلډر ټول استعمال)

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.

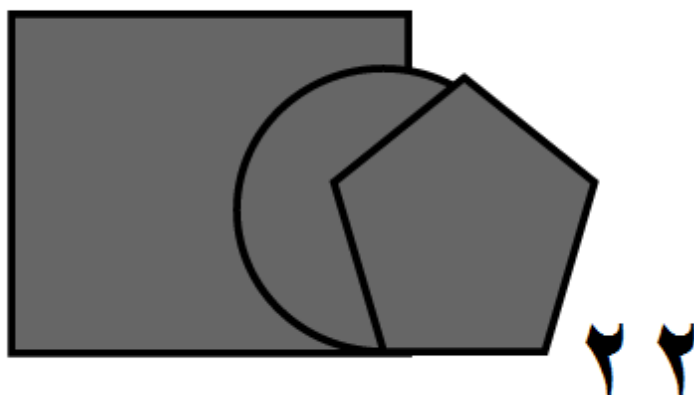
دا په اصل کې د منتخب شویو (selected) شکلونو کونجونه د هغوی د جسامت په لحاظ سره یو ځای کوي او ړنگوي.

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 (سلیکت) کړی او بیا د شپې بلډر ټول په مرستې پاسنی شکل په لاندې شکل باندې کش کړی. انځور ۲۱

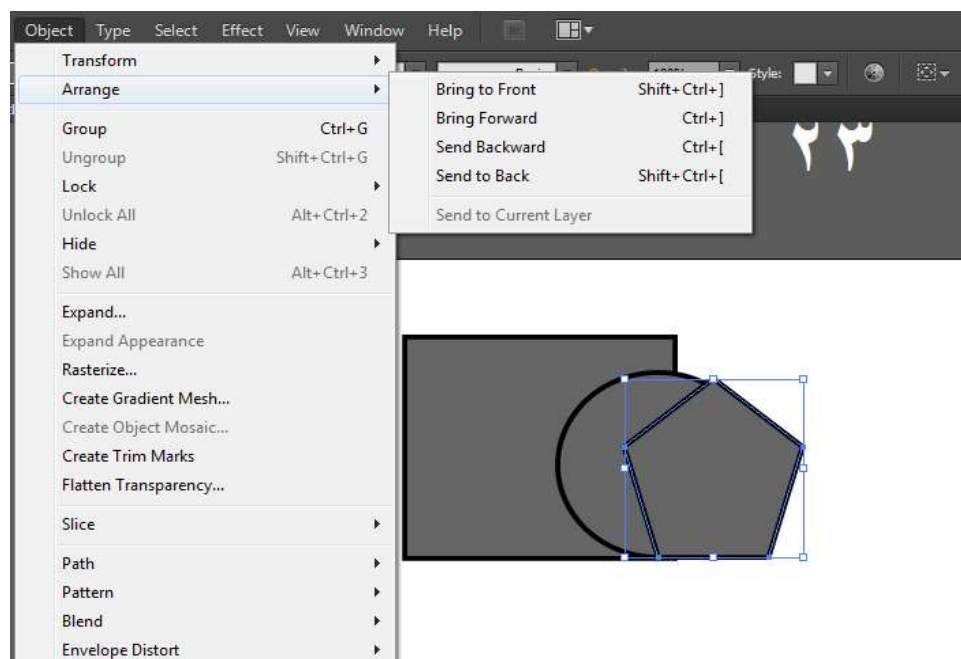


(د شکلونو مقام (ځای) بدلول)

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 آبیجیکټ 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.

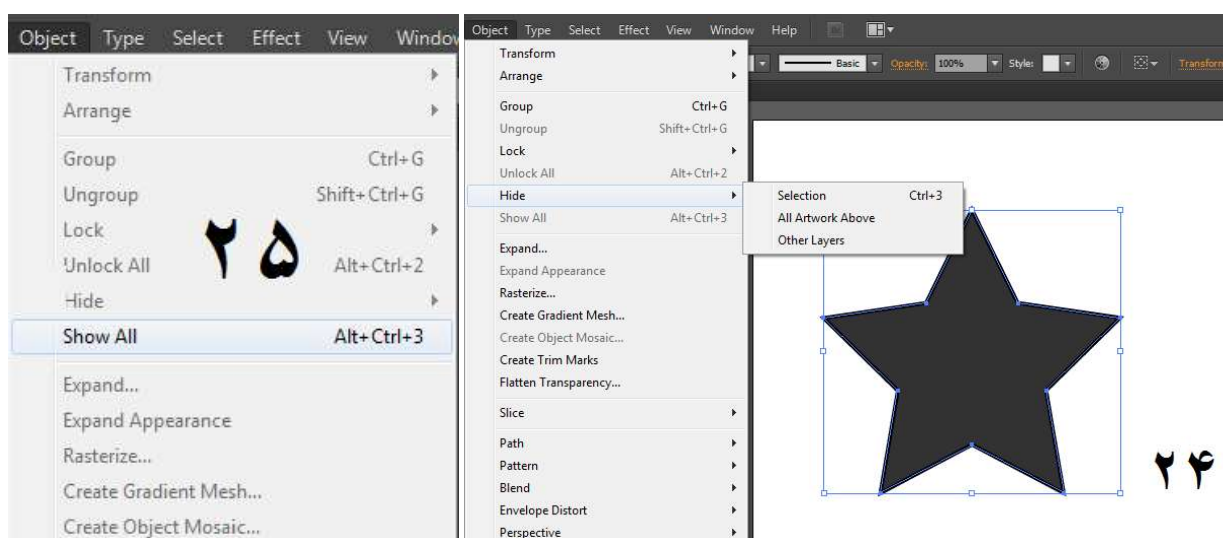
Bring forward: د دې په مرستې سره یو شکل د بل شکل څخه د پاسه راوستلی شو.

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.

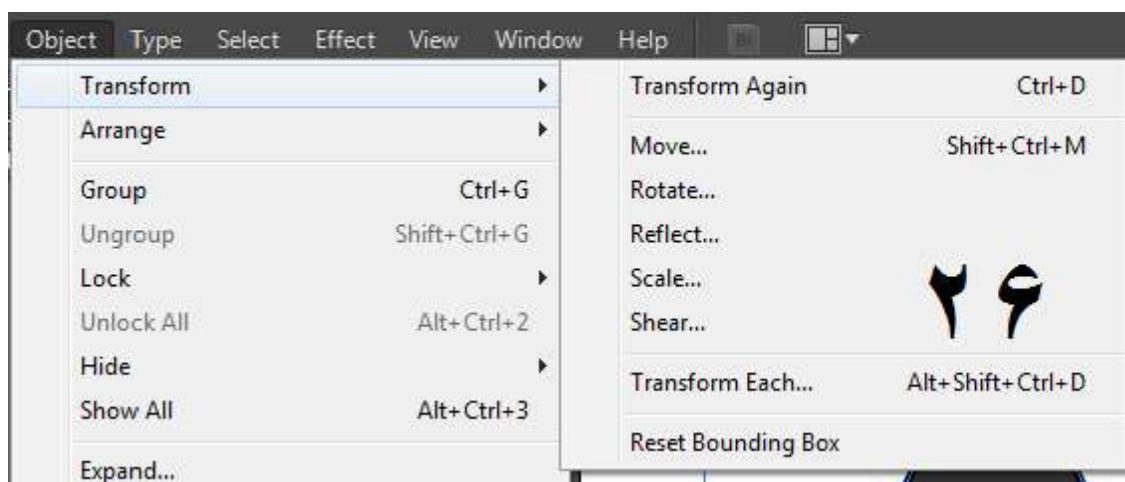
Hide

د دې ټول له لارې موږ يو شکل يا انځور په عارضي توگه غايبولی شو. د ډيليت کولو په صورت کې به هغه په مکمله توگه 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 آبجیکټ 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 آبجیکټ مينو کې په "show all" کليک وکړئ. ۲۴ او ۲۵ انځور.

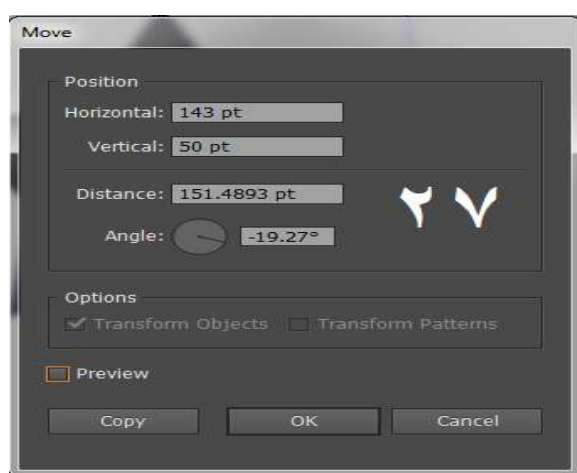


(ټرانسفارميشن)

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 آبجیکټ 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 ویندو د move په نوم خلاصه شي. ۲۷ انځور

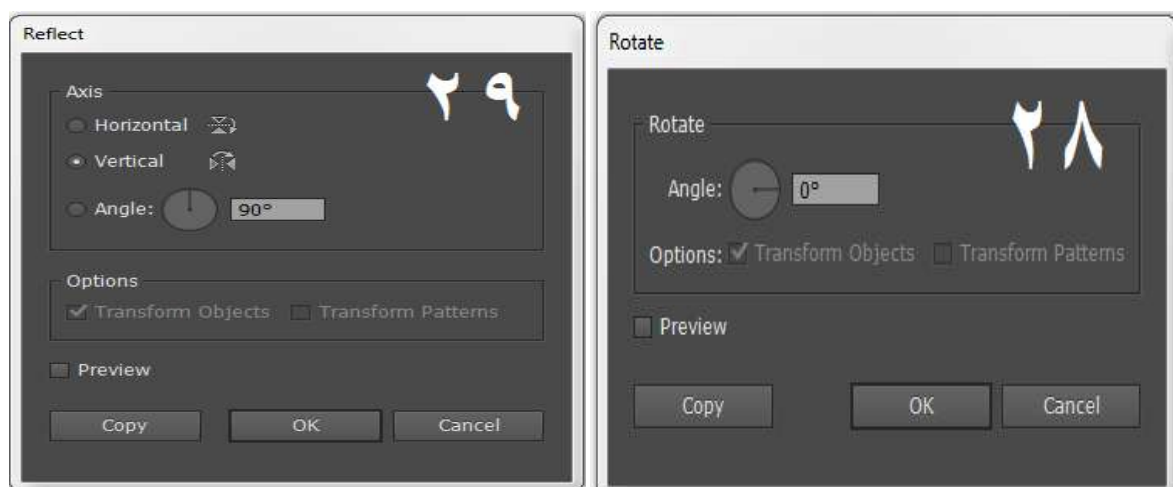


موږ د لته د خپل ضرورت مطابق قیمتونه په ورکولو سره د دې پوزیشن بدلولی شو. خو په یاد ولرئ چې دلته موجود copy باندې په کلیک کولو سره سم به منتخب شوی شکل په خپل ځای پاتې وي او یو نوی شکل به په بدل پوزیشن سره جوړوي.

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

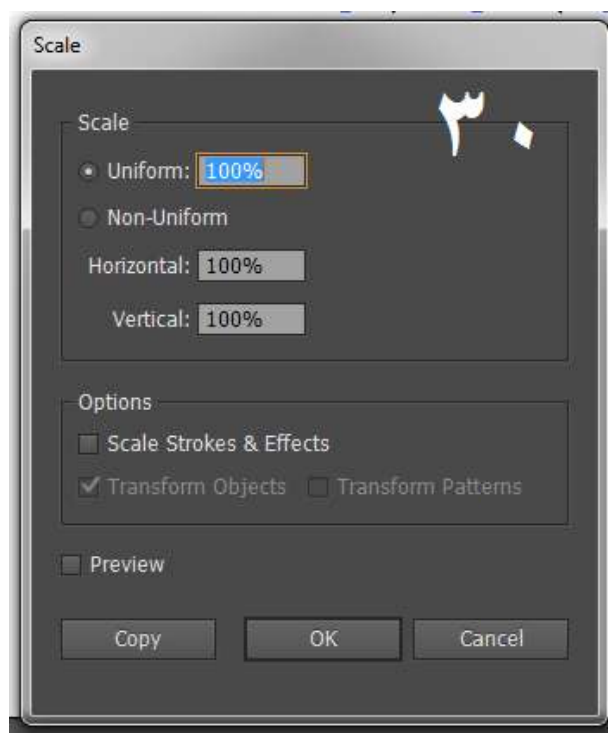
Reflect: د دې په مرستې سره موږ په يوه انځور يا شکل کې د آيينې

تاثير اچولی شو. ۲۹ انځور



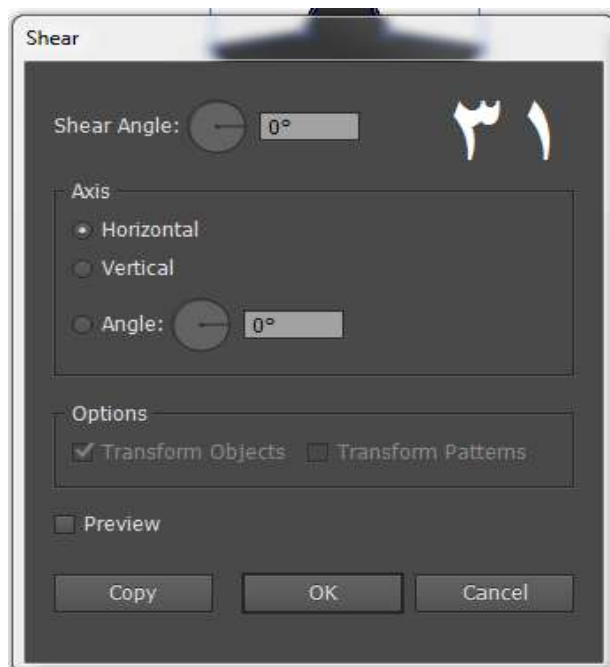
Scale: د يو انځور يا شکل سايز کمولو زياتولو لپاره scale کارول

کيږي. انځور ۳۰



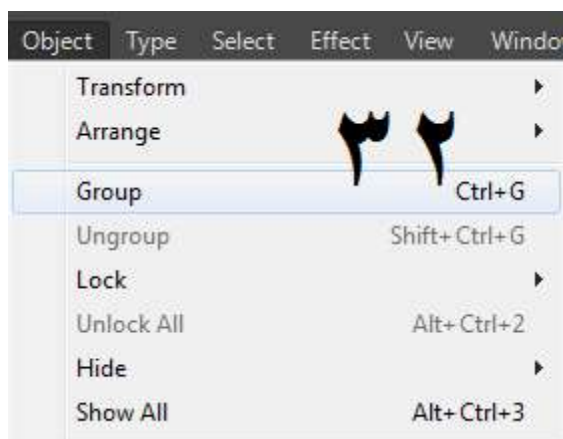
په سکیل وینډو کې د uniform مطلب په یو شان نسبت سره سايز کمول یا زیاتول وي. که چېرې موږ د یوه شکل یا انځور په پلنوالي یا اوږدوالي کې کمی زیاتی راولو نو په همدې نسبت سره به د هغوی په پلنوالي یا اوږدوالي کې بدلون راځي. له دې نه علاوه دلته د "uniform-non" آپشن هم موجود ده. د کوم په انتخابولو سره چې موږ د 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 اېجیکټ مینو کې په group باندې کلیک وکړئ. ۳۲ انځور.



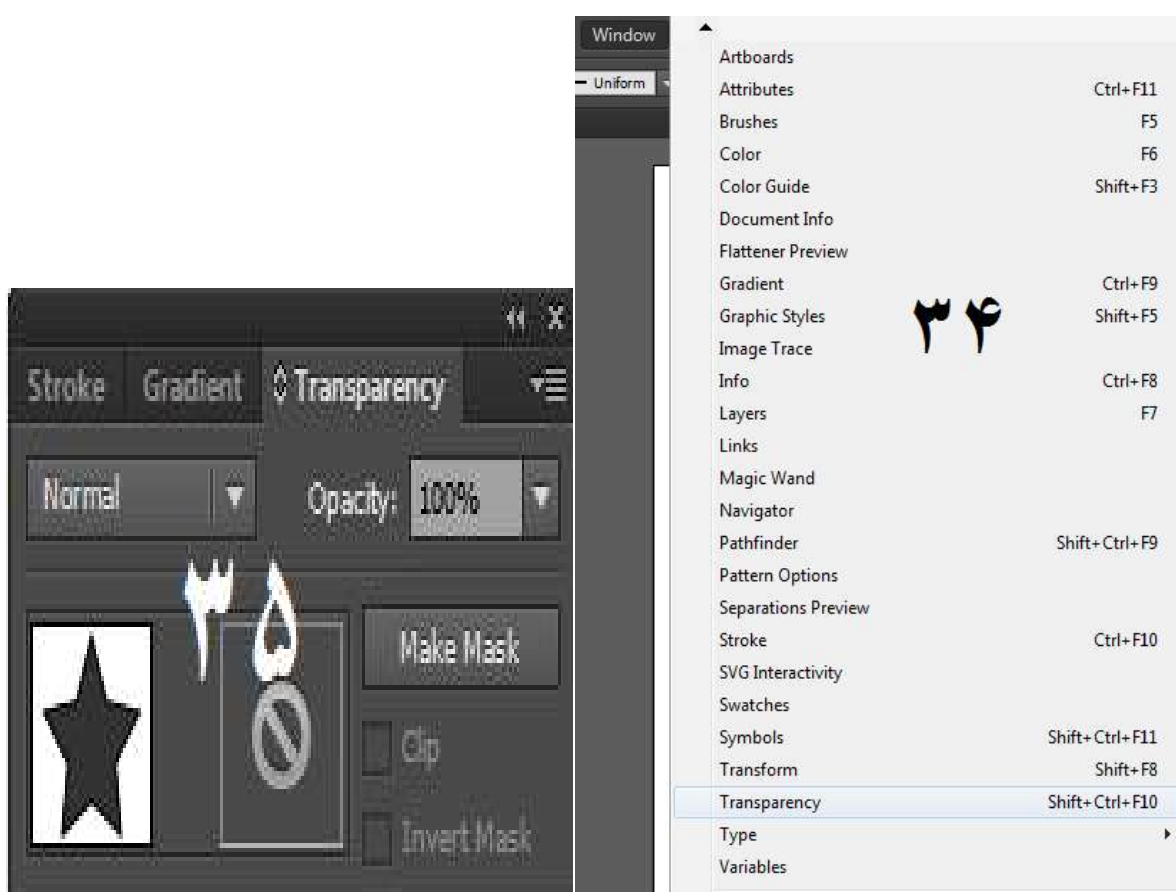
اوس که چېرې تاسې له همدې شکلونو څخه په یو شکل باندې کلیک وکړئ نو هغه ټول شکلونو به ورسره منتخب شي، ولې چې اوس د دې شکلونو تر منځ یو گروپ جوړ شوی دی. همدا رنگه که چېرې تاسو د یوه

شکل په پوزیشن، سکیل یا 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



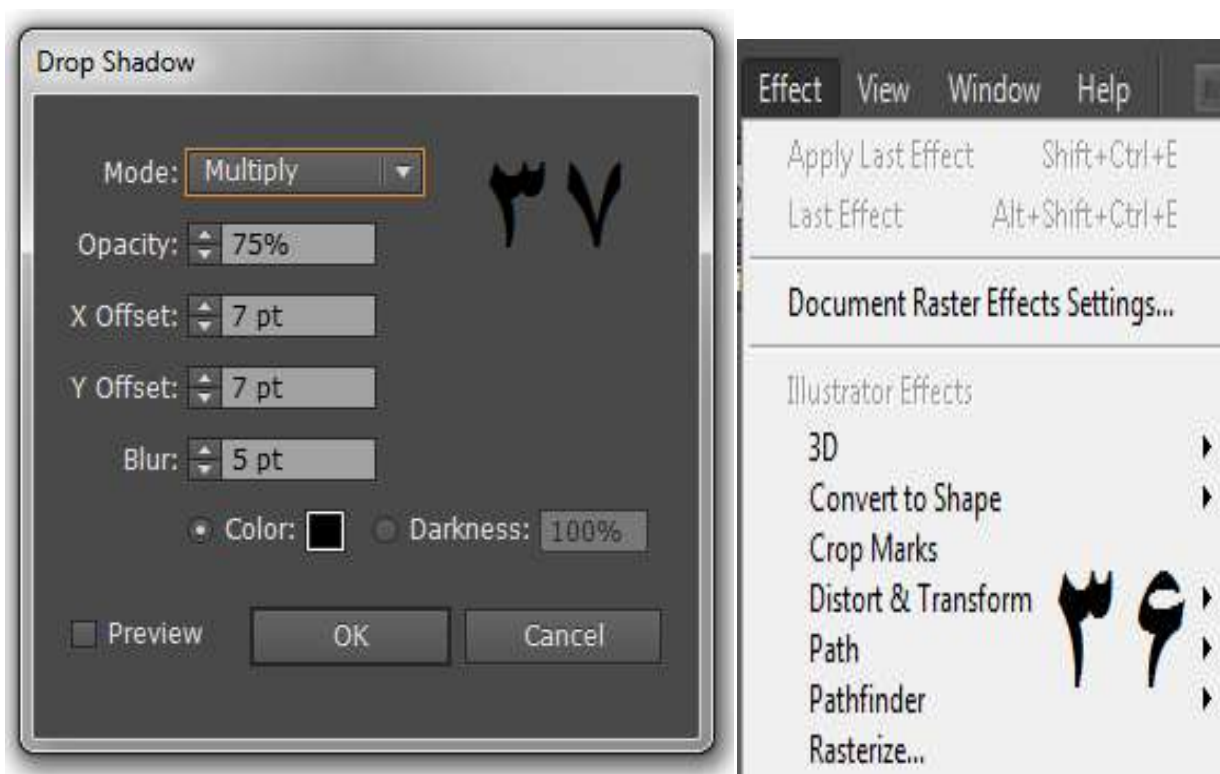
د ترانسپیرینسی په وینډو کې "opacity" ته بدلون ورکړئ. دلته د مقررو شریو وصولو مطابق ۱۰۰% opacity وي خو چې څنګه موږ په دې قیمت کې کمی راولو نو منتخب شوی شکل یا انځور به هم ورسره شفاف کیږي.

Opacity په صفر کولو سره به انځور 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 ایلسټریټر 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 سویری ورکول غواړئ نو هغه شکل یا ډیزاین انتخاب کړی کوم ته چې تاسو د سویری اثر ورکول غواړئ، او ایفیکټ مینو ته لار 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 سویری تاثرات رابنکاره شي. راځي چې دلته د موجودو چیده چیده آپشنو جایزه واخلو.

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

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

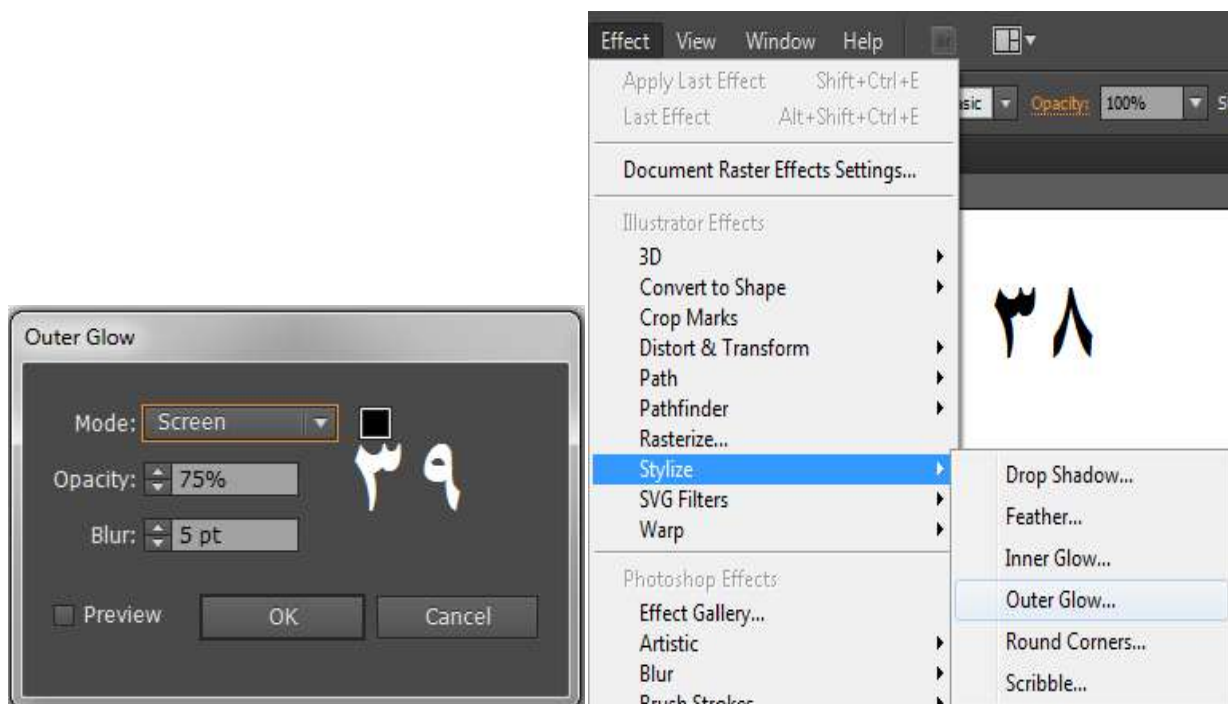
Y-offset: د دې په مرستې سره موږ د دې سویری اثر پوزیشن وایی ایکسيز ته بدلولی شو.

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

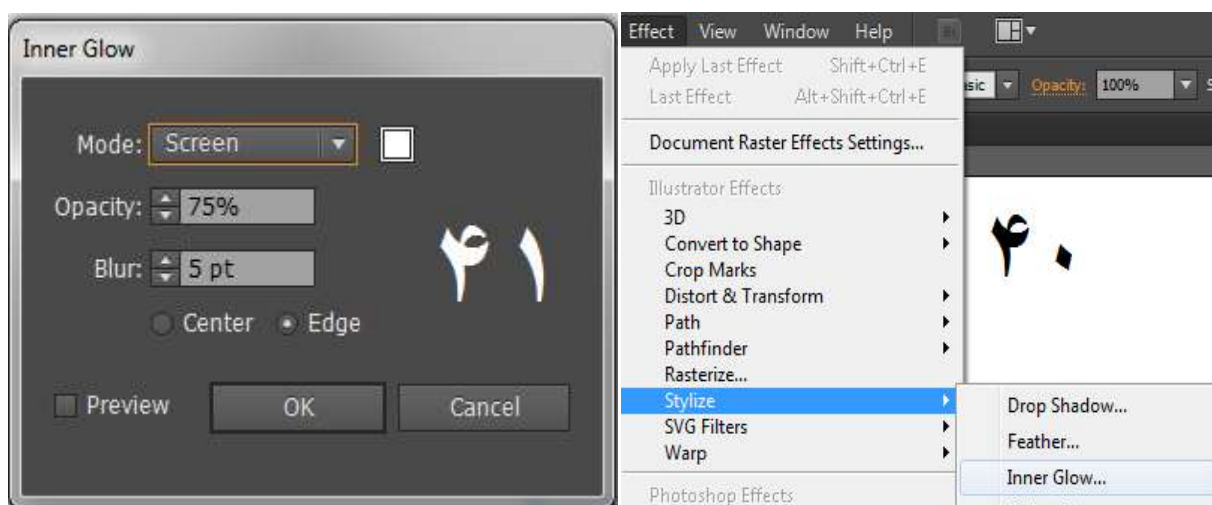
Color: د دې په مرستې د دې سویری اثر رنګ بدلولی شو.

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 ایفیکت مینو ته لار شئی او په ستایل سایز کې په outer glow باندې کلیک وکړئ. دلته موجودې ایشنې یعنی بلر او opacity وغیره بدلولی شو. لکه څنگه چې له دې مورډ مخکې په ډراپ شېډو کې زدکړي وه. ۳۸ او ۳۹ انځور



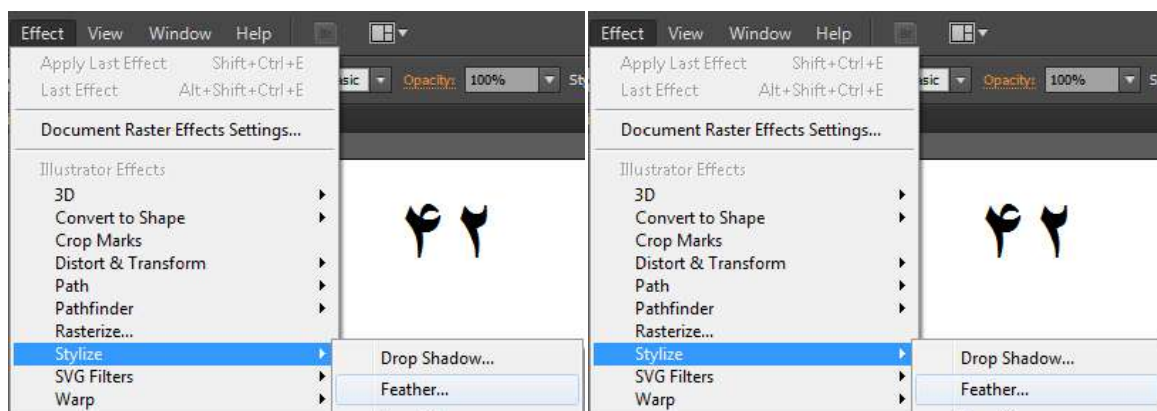
Inner glow: د دې په مرستې سره مورډ د یوه شکل یا ډیزاین نښې حصې ته د ځلا اثر ورکولی شو. د دې مقصد لپاره تاسو یو شکل یا ډیزاین منتخب کړئ او بیا ایفیکت مینو ته لار شئی او په ستایل سایز کې په inner glow باندې کلیک وکړئ. انځور ۴۰ او ۴۱



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

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

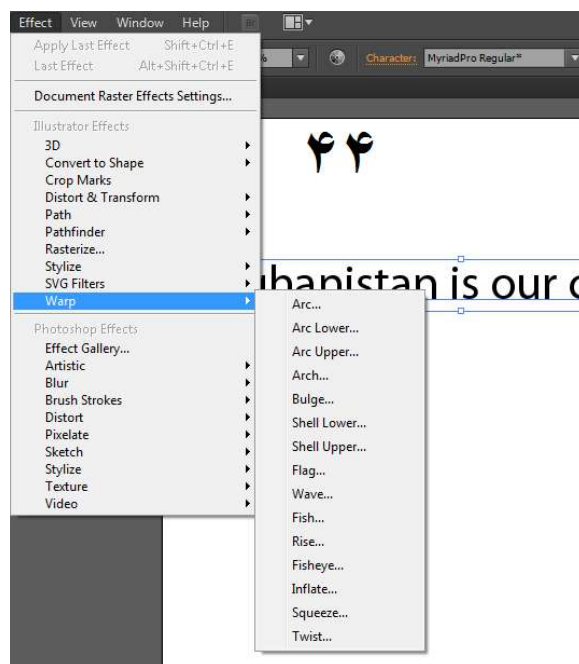
ته د ت و والي اثر ورکولی شو. دې مقصد لپاره خپل مطلوب شکل انتخاب کړئ او د effect په مېنو کې په feather باندې کلیک وکړئ. انځور ۴۲ او ۴۳



دلته تاسې د radius په مرستې سره انتخاب شوي شکل څلورو طرفو ته د ت و والي 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 او تر گلو او انر گلو او فيدر هم کارولی شو.

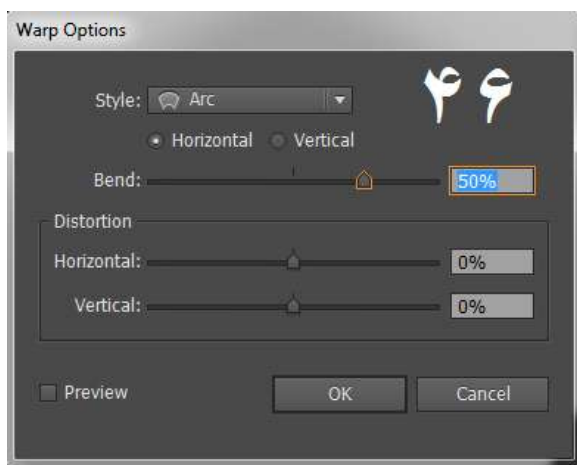
Warp: د دې په مرستې سره يو شکل يا متن په بيلا بېلو ډولونو سره

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

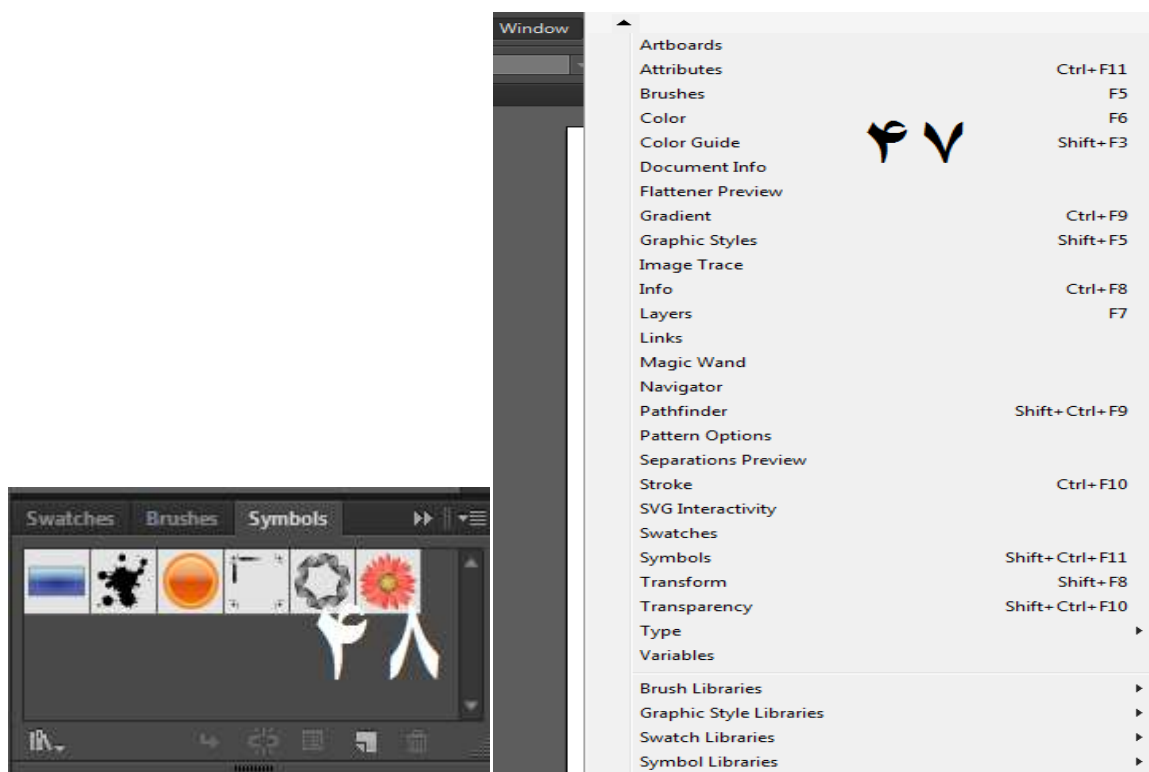
دلته د موجودو سټايلونو ممکنه نتايج ښکاره کړل شوي دي. انځور ۴۶



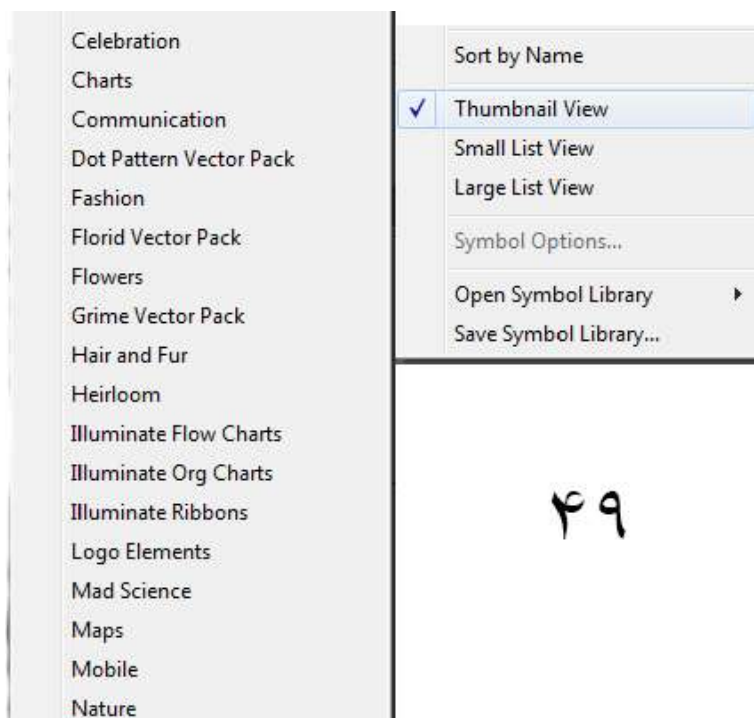
(Symbol Spryer Tool)



د دې ټول له لارې د يوه انتخاب شوي سيمبول سټ جوړېږي يعنې ډېر سيمبولونه مورډ 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 کلېک وکړئ. له دې نه علاوه نور سيمبولونه هم لوډ کولی شو. د دې مقصد لپاره په " اوپن سيمبلز لايبريري " باندې کلېک وکړئ او بيا دلته د خپلې خوښې مطابق category باندې کلېک 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

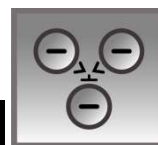


Symbol shifter tool: د دې ټول له لارې په سېټ



(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)



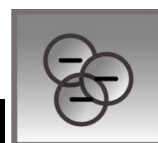
بدلوي.

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

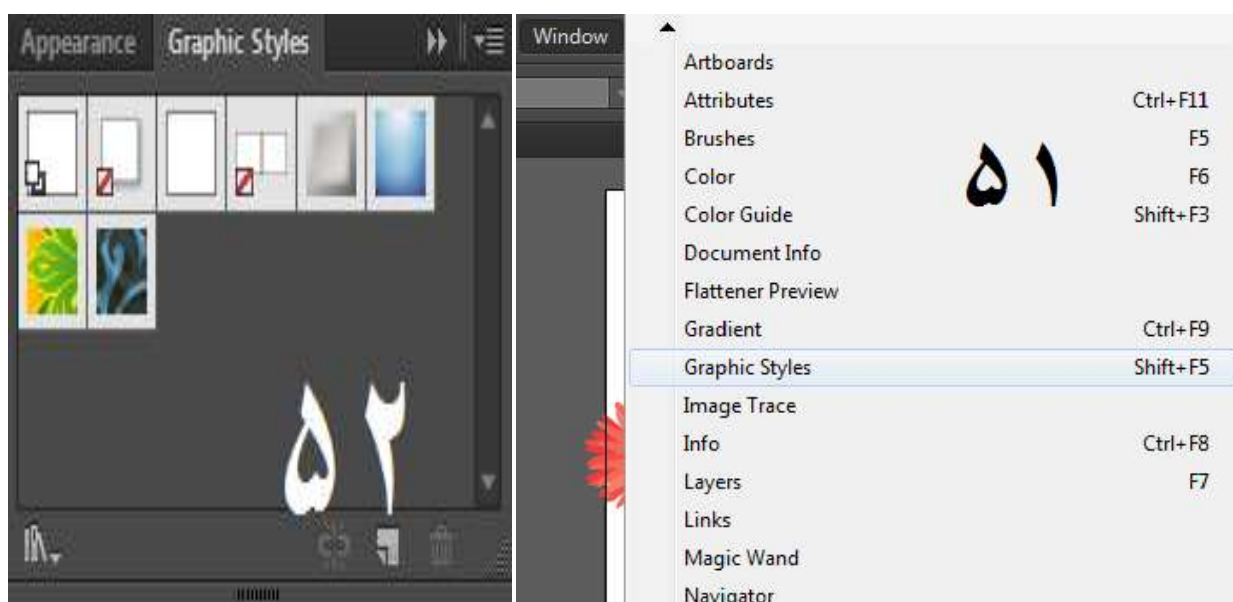


opacity کمیږي او زیاتېږي. دا ټول له alt تڼۍ سره کارول کیږي.

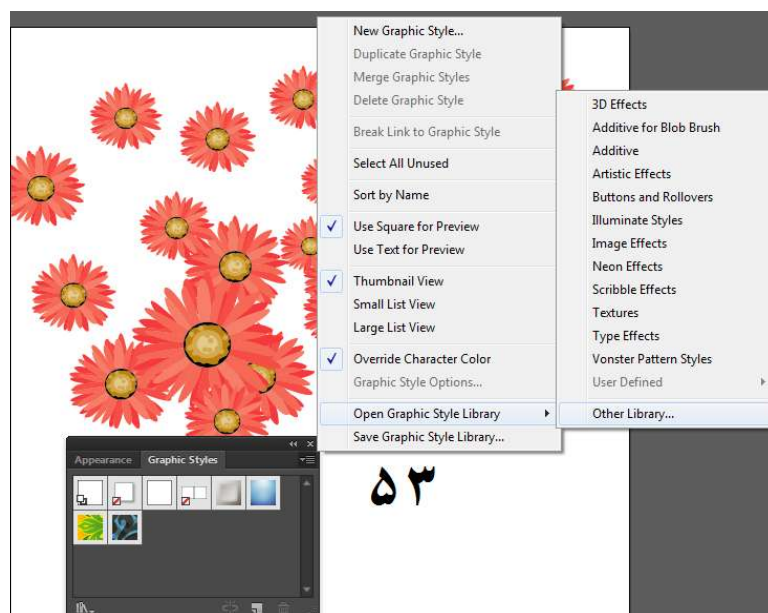
Symbol styler Tool: د دې ټول له لارې په سیمبول



باندي گرافک ستایلونه خبجول کیږي. که چېرې تاسو په سیمبول باندي گرافک ستایل خبجول عوارې نو د وینډو مینو ته لار شئ او په گرافک ستایل باندي 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



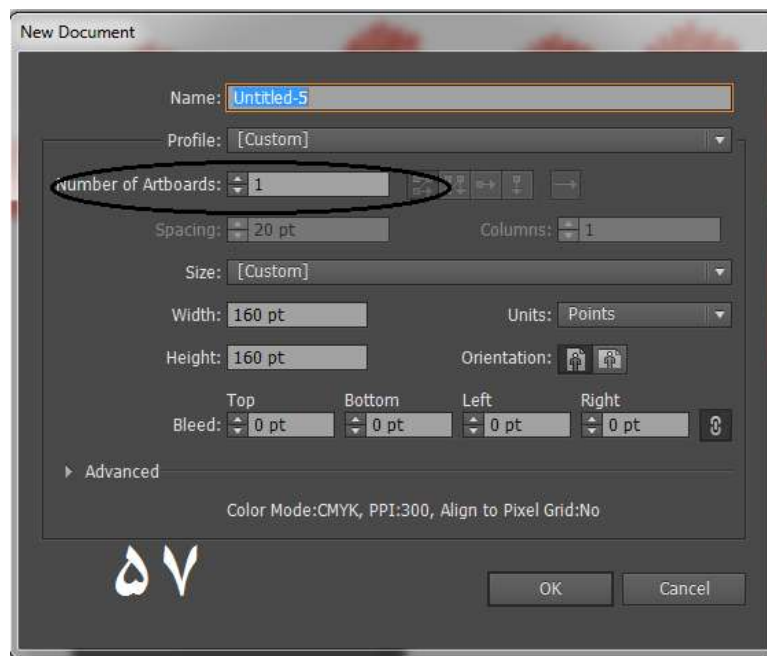
(یو ډول رنگونه انتخابول)

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)

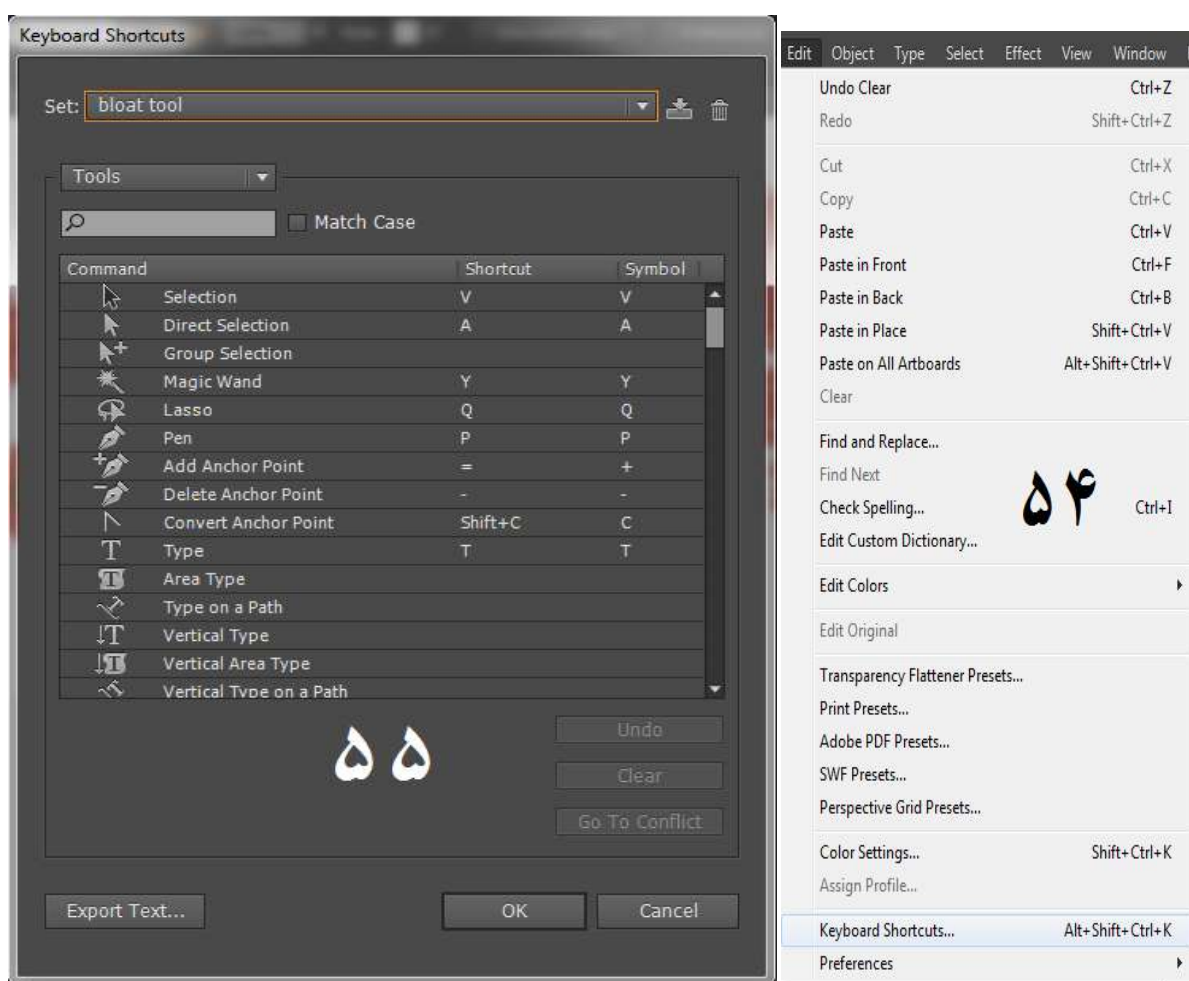
په اډوبي ایلسترېټر کې په یو فایل کې په یو وخت له یوه آرټ بورډ څخه د زیاتو آرټ بورډونو کارولو سهولت هم موجود دی. یعنې موږ ته به د هر آرټ بورډ لپاره د یوه نوي فایل خلاصولو اړتیا منځ ته نه راځي. که چېرې تاسو له یو څخه زیات آرټ بورډونه کارول غواړئ نو فایل مېنو ته لاړه شئ او په new باندې کلیک وکړئ او دلته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

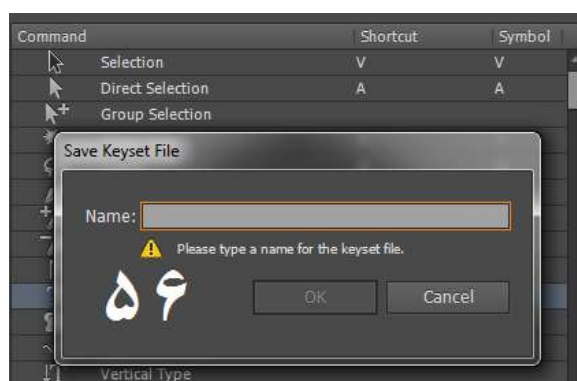


(کي بورڊ شارٽ کٽي)

لکه څنگه چې تاسو ته معلومه ده چې په کسبي چاپريال کې د شارٽ کټو ډير اهميت ده. اډوبي اېلسټريټر 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



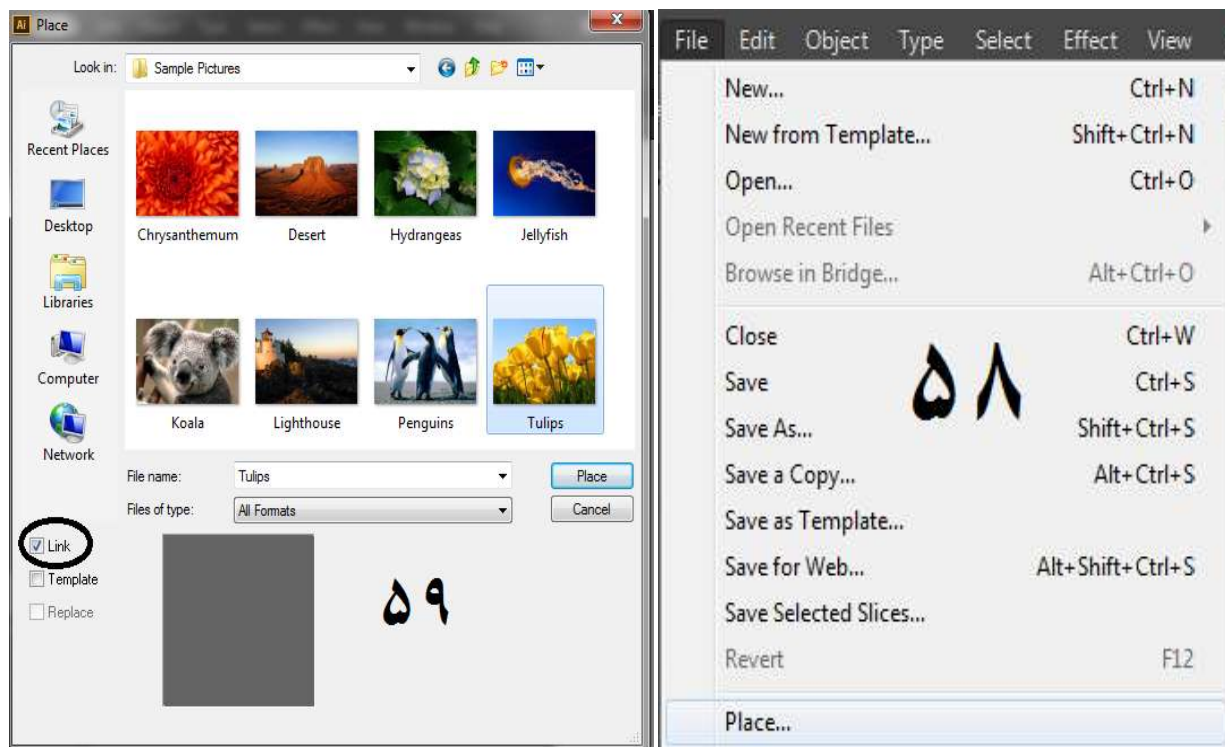
په يوه ټول يا مېنو کې د موجود کمانډ شارت کټ جوړولو يا بدلولو څخه وروسته په OK باندې کلېک وکړئ. له کېک کولو سره سم به يوه نوې وېنډو د save keyset file په نوم سره خلاصه شي. انځور ۵۶



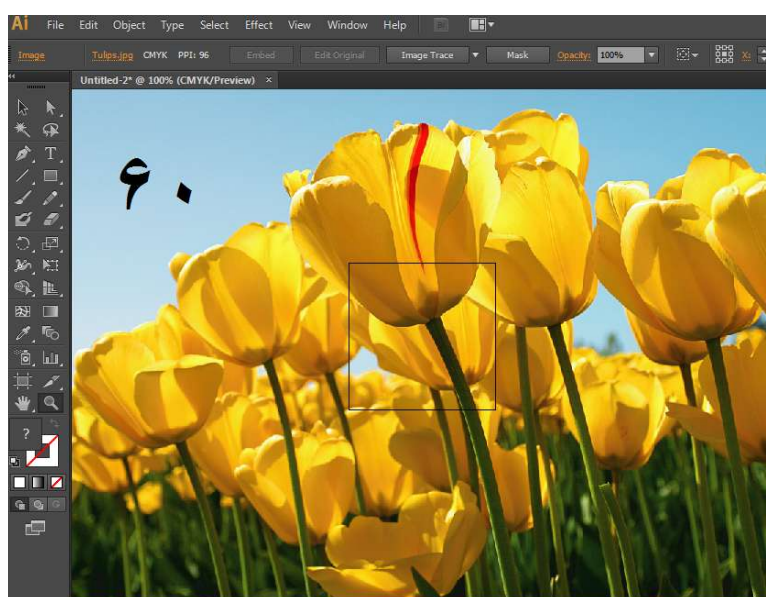
دلته د دې شارت کټ تر نوم لیکلو څخه وروسته د OK تڼۍ کیکارې. چې کله تاسو نوی شارت کاروی نو هغه ټول يا کمانډ به انتخاب شي د کوم لپاره چې تاسو شارت کټ جوړ کړی وي.

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

په اډوبي اېلسترېټر کې هر ډول انځور راوستل کېږي. 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.

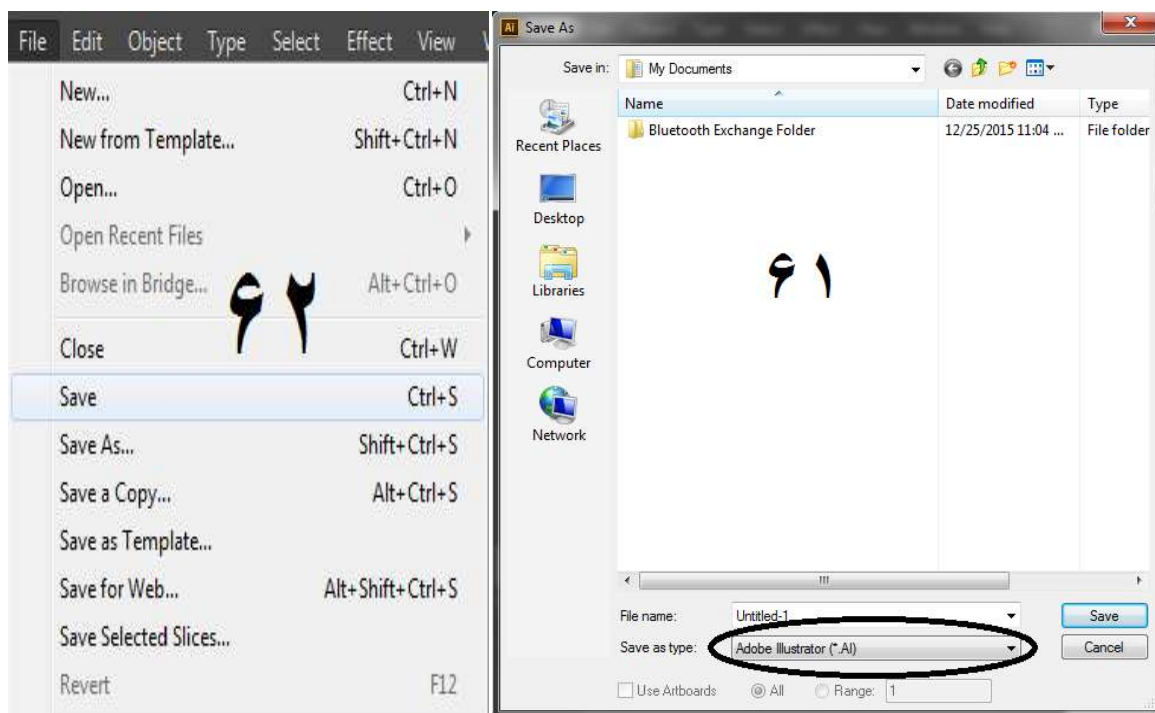


او د یوې خبرې خیال وساتئ چې د پلیس کولو په وخت دلته موجو لینک
 څخه چیک لرې کړئ. ځکه چې که چېرې د دغه پلیس کړئ شوي
 انځور ځای بدل کړل شي یا دغه انځور ډیلیت کړل شي نو اډوبي
 اپلسترېټر به په دې فایل کې missing image شروع کړي. او همدا ډول
 به دغه انځور د اډوبي اپلسترېټر حصه نشي جوړه. خو اپلسترېټر به دغه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

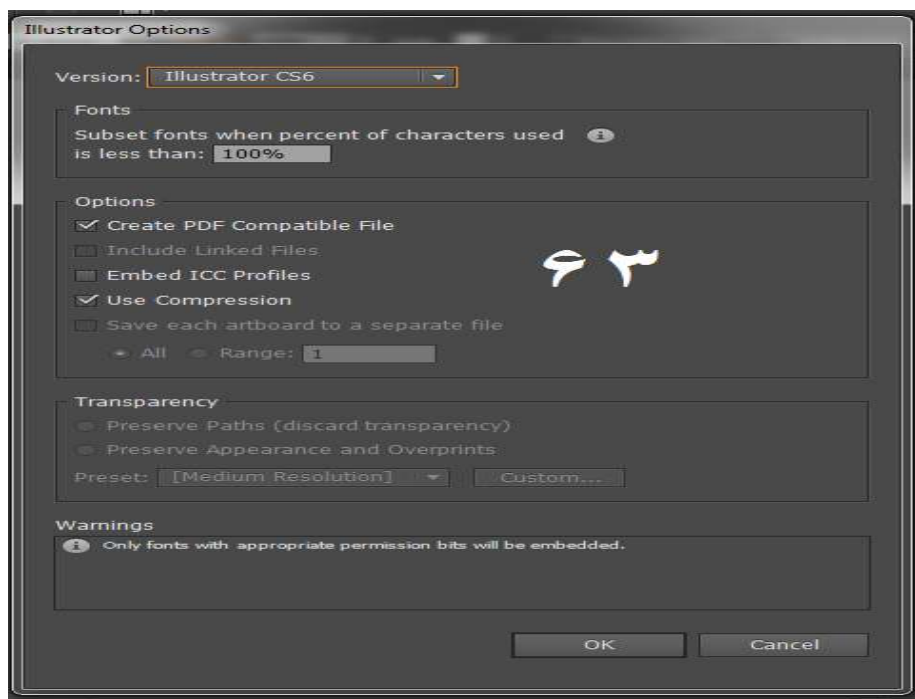


(فایل خوندي کړئ)

په کسبي 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 کېږدئ 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

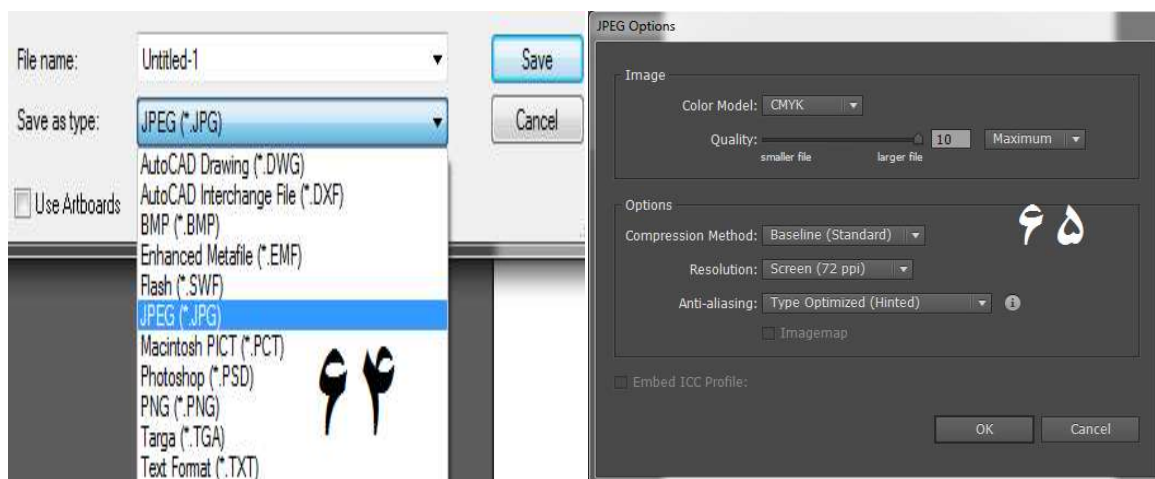


تاسې دلته د اېلسترېټر زوړ ورژن هم انتخابولی شئ او گټه به يې دا وي چې دغه فایل به د اېلسترېټر په زړو ورژنو کې هم په آسانی سره خلاصېږي. موږ دلته خپل فایل په ai فارمت کې save کړئ دی. دا د اېلسترېټر بنيادي فایل فارمیت ده. او زیاتره وخت داسې هم کېږي چې

مورځ خپل فایل په یو داسې فارمیت کې محفوظ کړی وي، کوم چې له اډوبي ایلسترېټر سره براه راست کوم تعلق نه لري. او مورځ 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. مورځ دلته jpeg یا jpg. فارمیت منتخب کړی ده. Jpeg.منتخب کړئ او save تنه کپکارئ.

دلته کلر مورځ 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 ایشنو یوه وینډو به خلاصیږي. په ایدوبي ایلسترېټر کې له JPEG څخه پرته په نورو فارمیتو کې هم فایل ایکسپورت کیدلی شي. انځور ۲۴ او ۲۵



د 3D څیزونو جوړول

لکه څنګه چې مورځ او تاسې ته معلومه ده چې اډوبي ایلسترېټر په بنيادي توګه یو 2D یعنی دوه مخي یا دوه اړخيز پروګرام ده خو په دې کې مورځ 3D (درې اړخيز) څیزونه هم جوړولی شو. خو بیا دلته مورځ 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 موږ 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 شيدېنک هم بدلولی شئ. دلته د art map آپشن هم موجود ده، دې کوم له لارې چې موږ د آبجیکټ 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 ابجیکټس 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 فايل واخلي 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 پرېوېو 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 لارښی 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 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 کړئ. اوس نو دغه انځور سلیکټ 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
۱۳، ۱۴ 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**