

الفصل السابع التعامل مع الرموز

سنشرح في هذا الفصل التعامل مع الرموز وكيفية إدراجها والتغيير في خصائصها وكذلك سنتعرض لفكرة التكامل بينها وبين برنامج **Flash**.

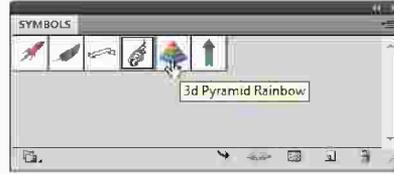
التعامل مع الرموز

تعد الرموز من الأشياء الأساسية الموجودة في **Illustrator** ويمكنك التعامل معها علي أنها مثل الأشكال الأساسية موجودة بشكل ثابت. كما يمكنك التغيير فيها لإضافة العديد من المكتبات **Libraries** إليها لاستخدام رموز تلك المكتبات، كما يمكن اعتبار الرموز عناصر فنية يمكن استخدامها لأكثر من مرة بدون التأثير علي حجم الملف الناتج بعد استخدامها. يمكن القول أن الرموز مثل الحناتمة تقوم بتصميمها أول مرة ثم تستخدمها عدد لانهائي من المرات مع إمكانية التعديل في خصائص الرمز المستخدم في كل مرة تقوم بإدراجه في المستند.

يمكن إنشاء الرموز من أي كائن موجود في لوحة الرسم **Artboard** أو استخدام الرموز الموجودة أصلاً في البرنامج، وستجد عند استخدامك للرموز أن الشيء المذهل فيها هو إمكانية استخدام هذه الرموز لإعطاء الكائنات التأثير ثلاثي الأبعاد **3D** كما ستعرف لاحقاً في هذا الفصل. وإذا كان لك السبق في العمل علي برنامج **Flash** ستعرف مدي التكامل بين الرموز الموجودة والمستخدمه في برنامج **Illustrator** من حيث إمكانية نسخ وتصدير الرموز من برنامج **Illustrator** إلي برنامج **Flash** واستخدامهم في الملفات من النوع **SWF** و **SVG** الناتجة عن برنامج **Flash**. للتعامل مع الرموز تابع الخطوات التالية:

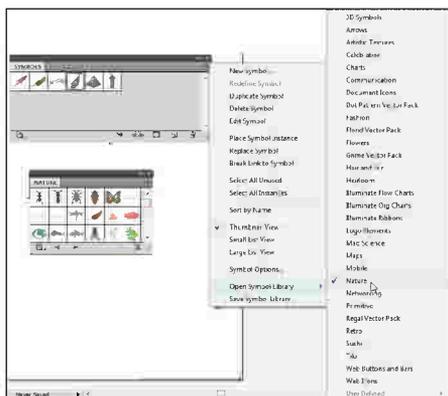
١. لإنشاء ملف جديد غير الذي كنا نعمل عليه في التمارين السابقة، افتح قائمة **File** ثم اختر الأمر **New** سيظهر المربع الحواري **New Document**.
٢. احتفظ بنفس الإعدادات الموجودة في المربع **New Document** ثم انقر **OK** لإغلاق المربع الحواري والتعامل مع لوحة الرسم **Artboard** الجديدة.

٣. افتح قائمة **Window** ثم اختر **Symbol**، ستظهر لوحة **Symbols** كما في الشكل ١-٧ التالي .



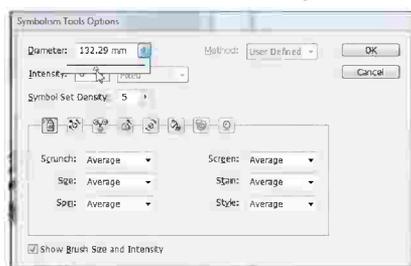
شكل ١-٧ لوحة Symbols

٤. بعد إظهار لوحة الرموز، انقر شكل الرمز المراد إضافته إلي لوحة الرسم لاختياره ، ثم توجه إلي مربع الأدوات وانقر الأداة **Symbol Sprayer Tool** "رشاش الرموز"  وهي الأداة المسئولة عن رش الرموز وتوزيعها علي صفحة العمل.
٥. بعد النقر علي أداة الرش  توجه إلي لوحة الرسم وانقر أي مكان خالٍ فيها لترى الرمز الذي اخترته وقد ظهر في لوحة الرسم استمر في الضغط ورش الرمز المراد في صفحة العمل.
٦. لاحظ عزيزي القارئ أنك كلما زدت المدة التي تنقر فيها علي الفأرة كلما زاد عدد الرموز التي تقوم هذه الأداة برشها في لوحة الرسم ، لذا إذا أردت إضافة الرمز مرة واحدة فقط عليك النقر السريع علي صفحة العمل.
٧. يمكنك أيضاً في أي وقت اختيار رمز آخر من لوحة **Symbols** ورش أو إضافة هذا الرمز إلي صفحة العمل.
٨. لإظهار مجموعة أخرى من الرموز، افتح إحدى المكتبات الجاهزة في البرنامج ، انقر السهم الموجود أقصى يمين لوحة **Symbols** لإظهار القائمة الخاصة بها، ومن القائمة التي ستظهر اختر الأمر **Open Symbol Library**، من القائمة التابعة اختر **Nature** ستختفي القائمة وستظهر اللوحة **Nature** والتي تحتوي علي العديد من الرموز الطبيعية التي يمكنك استخدامها وتوقيعها علي لوحة العمل. شكل ٧-٢



شكل ٧-٢ إظهار مكنيات أخرى من الرموز

٩. لضبط أحجام الرموز التي تمت إضافتها، انقر نقرًا مزدوجاً علي أداة الرش . سيظهر المربع الحواري **Symbolism Tools Options** لضبط الخصائص المختلفة الخاصة بالرموز . شكل ٧-٣

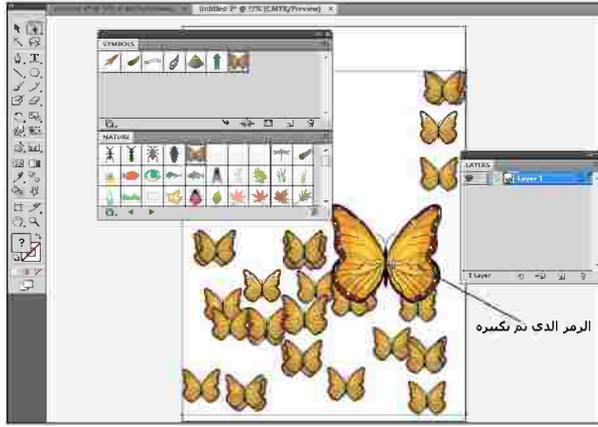


شكل ٧-٣ المربع لضبط خصائص الرموز

١٠. لزيادة القيمة الموجودة في خانة **Diameter** حرك المنزلق جهة اليمين أو لليسار لإنقاصه كما تشاء.

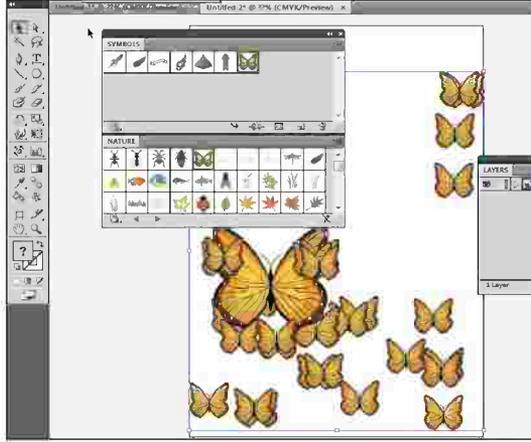
١١. عليك أن تلاحظ أن الرموز التي تقوم بإدراجها في لوحة الرسم تكون علي شكل مجموعة واحدة، فإذا أردت إضافة رموز في مجموعة أخرى، انقر أولاً علي الأداة **Selection Tool** قبل البدء في رش الرموز الجديدة حتي يتم أولاً الفصل بين مجموعة الرموز الحالية والمجموعة التي ستنشئها، يمكنك تغيير حجم أي رمز في مجموعة

عن طريق النقر علي الأداة **Symbol Seizer Tool** التابعة للأداة  ثم العودة إلي الرمز المراد تكبير حجمه ونقره عدة مرات حتي تصل إلي الحجم المناسب ، كما يمكنك تصغير هذا الرمز المحدد عن طريق الضغط علي مفتاح **Alt** أثناء نقر الرمز بنفس الأداة . شكل ٧-٤



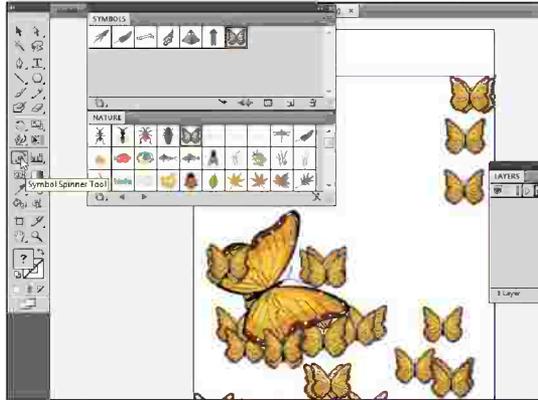
شكل ٧-٤ تكبير رمز معين في المجموعة

١٢ . لتحريك رمز ما في المجموعة ووضعه في مكان جديد دون تحريك باقي رموز المجموعة، استخدم الأداة **Symbol Shifter Tool** التابعة للأداة , انقر الرمز بهذه الأداة عدة مرات وحركه عن طريق السحب إلي المكان الجديد. شكل ٧-٥



شكل ٧-٥ تحريك الكائن الذي قمنا بتكبيره مع الاحتفاظ بمكان باقي الرموز في المجموعة

١٣. لتدوير رمز معين، استخدم الأداة **Symbol Spinner Tool** الموجودة  في نفس مجموعة الأداة  كما يظهر في الشكل ٧-٦ التالي .



شكل ٧-٦ تدوير الرمز باستخدام الأداة **Symbol Spinner Tool**

تخصيص رمز وحفظه في مكتبة

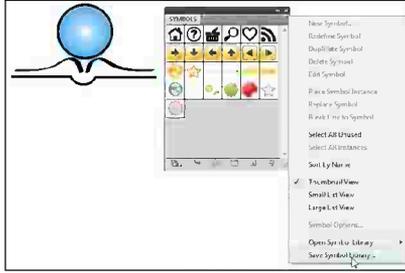
هب أنك قمت بإنشاء تصميم معين وكثيراً ما تستخدمه في باقي التصميمات فيمكنك إدراجه في مكتبة الرموز لاستدعائه فيما بعد وإدراجه بسهولة في التصميمات الأخرى، تابع الخطوات التالية :

١. قم بإنشاء التصميم الذي ستستخدمه كرمز بكثرة في تصميماتك ولكن بالشكل ٧-٧ التالي



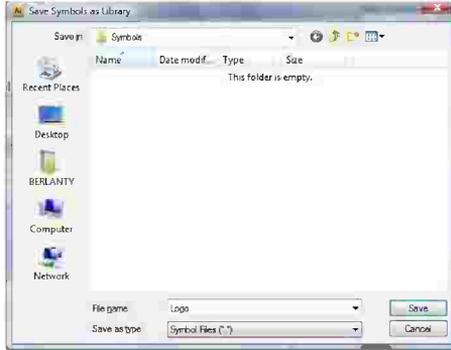
شكل ٧-٧ التصميم الذي ستستخدمه كرمز

٢. افتح قائمة زر لوحة الرموز Symbols ثم اختر الأمر Save Symbol Library من نهاية القائمة كما في الشكل ٧-٨ التالي.



شكل ٧-٨ اختيار الأمر Save Symbol Library من القائمة

٣. سيظهر المربع الحواري Save Symbols as Library لتكتب فيه اسم الرمز وستجبر علي حفظ الرمز في المجلد Symbols الخاص بحفظ رموز البرنامج فيه، شكل ٧-٩ ، ثم انقر Save لإغلاق المربع وحفظ الرمز.



شكل ٧-٩ المربع Save Symbols as Library

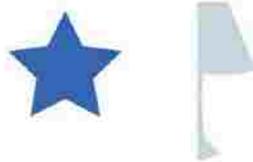
٤. لإظهار الرمز في لوحة الرموز، افتح قائمة لوحة الرموز Symbols ثم اختر الأمر

Open Symbols Libraries ومن القائمة التابعة اختر **User Defined** ثم اختر اسم الرمز الذي قمت بحفظه من هذه القائمة. سيظهر لك الرمز في لوحة **Symbols**.

إضفاء لمسات فنية من الرموز علي الأشكال ثلاثية الأبعاد

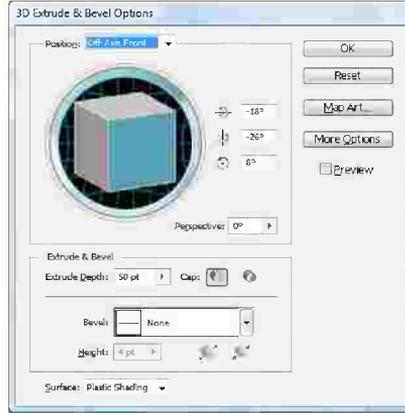
كما أشرنا في بداية هذا الفصل، هناك العديد من الإمكانيات الجيدة في البرنامج للتعامل مع الرموز واستخدامها في تزيين الأشكال ثلاثية الأبعاد، لإعطائها المزيد من المؤثرات الفنية السهلة والتي تعطيك نتائج مذهلة بخطوات بسيطة ، فيما يلي سنشرح كيفية استخدام الرموز لإعطاء الأشكال ثلاثية الأبعاد شكل جيد بأسرع مما تفكر في أن تقوم أنت بتزيينها بهذا الشكل. تابع الخطوات التالية:

١. اختر الشكل الأساسي المتجه المراد تطبيق التأثيرات والرموز عليه وهو عبارة عن شكل النجمة في المثال الموجود في شكل ٧-١٠ ، والمسار الذي يمثل نصف الأباخورة في نفس الشكل .



شكل ٧-١٠ المسارات التي ستستخدم لإضافة الرموز

٢. بعد تحديد الشكل الأساسي وهو مازال عبارة عن شكل ثنائي الأبعاد (2D) ابدأ بتطبيق تأثيرات الأبعاد الثلاثية 3D عليه، اختر شكل النجمة ثم افتح قائمة **Effects** ثم اختر الأمر 3D ومن القائمة التابعة اختر **Extrude & Bevel** ، سيظهر المربع الحواري **3D Extrude & Bevel Options** . شكل ٧-١١



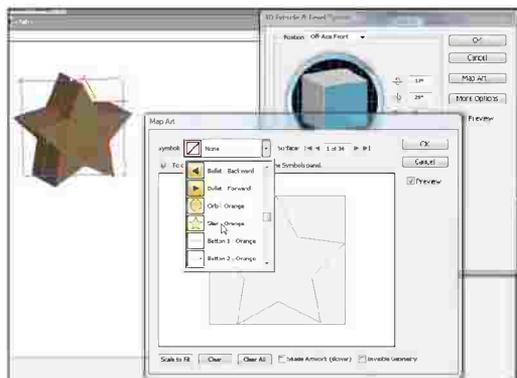
شكل ٧-١١ المربع الحواري 3D Extrude & Bevel Options

٣. اضبط إعدادات وخانات هذا المربع المختلفة حتي تحصل علي الشكل الثلاثي المناسب. انقر خانة الاختيار **Preview** لمعاينة التغيير في الإعدادات التي تغيرها.

ستتعرف علي المزيد من التأثيرات وطرق التعامل معها وأنواعها في فصل قادم من هذا الكتاب فلا تتعجل واضبط أهم الإعدادات التي تري أنه يسهل لك التعامل معها في هذه المرحلة



٤. لتطبيق الرموز علي الشكل ثلاثي الأبعاد، انقر زر **Map Art** من المربع **3D Extrude & Bevel Options**. سيظهر المربع **Map Art**، من خانة **Symbol** اختر الرمز المراد إضافته إلي كل وجه من أوجه الشكل الثلاثي حيث يمكنك تحديد رمز مختلف لكل وجه من الأوجه في الشكل واختيار رقم الوجه الذي تقوم بإضافة الرمز له من الخانة **Surface**. شكل ٧-١٢.



شكل ٧-١٢ مربع Map Art

٥. بعد اختيار الرموز المناسبة لكل وجه انقر **OK** مرتين متتاليتين لإغلاق المربعات الحوارية والعودة إلى لوحة الرسم لمشاهدة الشكل الذي أصبح علي شكل النجمة ثلاثية الأبعاد ومغطاة بشكل الرمز المحدد

٦. أما بالنسبة لشكل منتصف الأاجورة نفذ الخطوة رقم ٢ ولكن اختر التأثير **Revolve** ثم اضبط الإعدادات المختلفة للحصول علي الشكل المطلوب الذي يظهر في الجزء الأسفل من الشكل ٧-١٣ التالي، وتابع باقي الخطوات للحصول علي الشكل الثلاثي الأبعاد الجديد.



الشكل بعد إضافة التأثير Revolve عليه

شكل ٧-١٣ إضافة الرموز إلى الأشكال الأساسية بعد تجسيهما

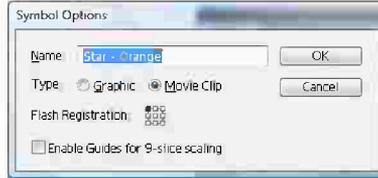
تكامُل رموز برنامج Illustrator مع برنامج Flash

منذ الإصدار CS3 والتعامل مع الرموز في برنامج Illustrator يماثل برنامج Flash وذلك لتسهيل التعامل بين البرنامجين، لذا يمكنك باحترافية تصميم الرموز الخاصة بك في برنامج Illustrator باستخدام أدوات وكائنات الرسم المختلفة التي تعرفت عليها ثم تقوم باستخدام هذه الرموز الخاصة بك في برنامج Flash. لضبط أي رمز من الرموز للعمل مع برنامج Flash تابع الخطوات التالية:

إذا كنت من مستخدمي برنامج Flash ستجد أن المفاهيم التي سنتحدث عنها فيما يلي سهلة وبسيطة أما إذا لم يسبق لك التعامل مع برنامج Flash فيمكن أن تبدو لك هذه المفاهيم صعبة بعض الشيء لذا أنصحك عزيزي القاري باقتناء كتابنا "المرجع الأساسي لمستخدمي Flash CS4"



١. تأكد أن لوحة الرموز **Symbols** مازالت مفتوحة أمامك في المستند ، انقر الرمز الذي قمت بإنشائه والمراد التعامل معه ثم انقر زر **Symbol Options** الموجود أسفل لوحة **Symbols** ، سيظهر المربع **Symbol Options**. شكل ٧-١٤



شكل ٧-١٤ Symbol Options

٢. اكتب اسماً للرمز ، نشط خانة الاختيار **Movie Clip** ، ومن الرمز شبكة الـ **Flash Registration** انقر المربع المراد جعله نقطة ارتكاز هذا الرمز عند إدراجه في **Flash** ، إذا كنت تنوي أن تجعل الرمز المدرج في **Flash** يمكن تغيير حجمه نشط خانة الاختيار **Enable Guides For 9-Slice** .

٣. الخطوة التالية الآن التي يجب عملها قبل إرسال التصميم المكون من الرموز إلي برنامج **Flash** هي أن تعطي لكل رمز من الرموز الموجودة في لوحة الرسم اسماً لتتمكن من

التعامل مع هذا الرمز في برنامج **Flash**. ويتم ذلك عن طريق اختيار الرمز من لوحة الرسم والتوجه إلى لوحة التحكم **Control Panel** الموجودة أعلى الصفحة وكتابة اسم هذا الرمز في خانة **Name**.

٤. الخطوة الأخيرة هي تقسيم الرموز المتشابهة معاً في طبقة واحدة فتقوم بعمل طبقة لرموز النجوم ، وطبقة لرموز الأشجار ، وطبقة لرموز الورود وهكذا، عندما تقوم بتصدير هذه الرموز إلى برنامج **Flash** سيتعامل مع هذه الطبقات.

٥. لتبادل البيانات والرموز بين البرنامجين (**Flash** و **Illustrator**) أمامك خياران:

- إما أن تقوم بنسخ الرموز التي تريدها من لوحة الرسم في **Illustrator** عن طريق اختيارها ثم اختيار الأمر **Copy** من قائمة **Edit** ثم فتح برنامج **Flash** واختيار الأمر **Paste** من قائمة **Edit** داخل برنامج **Flash**، سيظهر مربع **Paste** الذي يحتوي علي الخيارات الخاصة بعملية اللصق وتحديد إذا كنت تريد اللصق مجرد لصق صورة الرمز أو لصقه بكل التفاصيل والطبقات الخاصة به. قم بتحديد الخيارات المناسبة ثم انقر **OK** لإغلاق المربع الحواري ولصق الرموز وإظهارها في لوحة المكتبات **Library Panel** في برنامج **Flash** .

- الخيار الآخر هو تصدير الرموز من برنامج **Illustrator** إلى برنامج **Flash** مباشرة باستخدام الصيغة **SWF** وهي الصيغة التي يتعامل معها برنامج **Flash** مباشرة عن طريق فتح قائمة **File** ثم اختيار الأمر **Export** ومن القائمة التابعة اختر **SWF**، سيظهر المربع الحواري **SWF Options**، اختر الإعدادات التي سترها مناسبة لملف **SWF** ثم انقر **OK** لإغلاق المربع الحواري وحفظ الملف بالتنسيق **SWF**.

