الفصل الثالث

المزيد عن إنشاء الرسوم

يعتبر هذا الفصل استكمالاً للشرح الذى بدأناه بالفصل السابق عن أدوات الرسم وكيفية استخدامها.

استخدام الفرشاة Bruch Tool

استخدام الممحاة Eraser tool

اختيار الكائنات Select Artwork

تجميع الكائنات Grouping shpaes

محاذاة الكائنات Align shpaes

ترتيب الكائنات Arrange shapes

استخدام أداة الديكور لرسم رمز

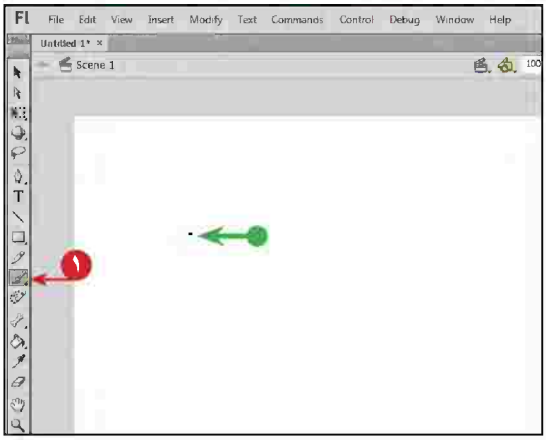
رسم الرموز باستخدام أداة Spray Brush «فرشاة الرش»

استخدام نمط فرشاة التماثل الخاص بالأداة ديكور

استخدام الفرشاة Bruch Tool

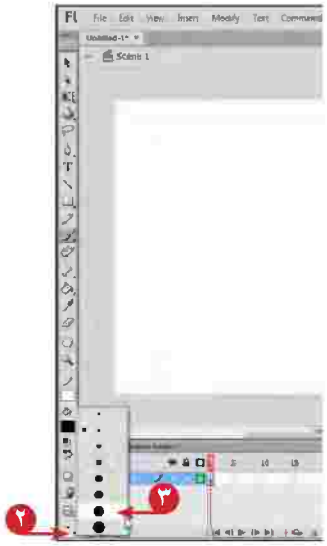
تتشابه الفرشاة Brush Tool فى طريقة عملها مع أداة الرسم الحر Pencil Tool ، حيث تستخدم للطلاء بأحجام وأشكال وألوان مختلفة. تختلف الفرشاة عن أداة الرسم الحر فى أنها تحتوى على العديد من الخيارات والتقنيات التى تكون مفيدة جداً فى الكثير من المواقف

- افتح ملف جديد للتدريب عليه.



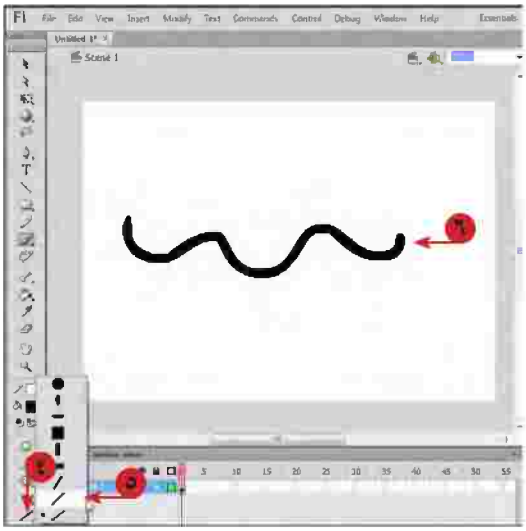
١ انقر أداة الفرشاة Brush.

- تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى مربع أسود.



٢ انقر قائمة حجم الفرشاة.

٣ انقر الحجم الذى تريده



٤ انقر قائمة شكل الفرشاة

٥ انقر الشكل الذى تريده

٦ انقر مع السحب لرسم الشكل المطلوب.

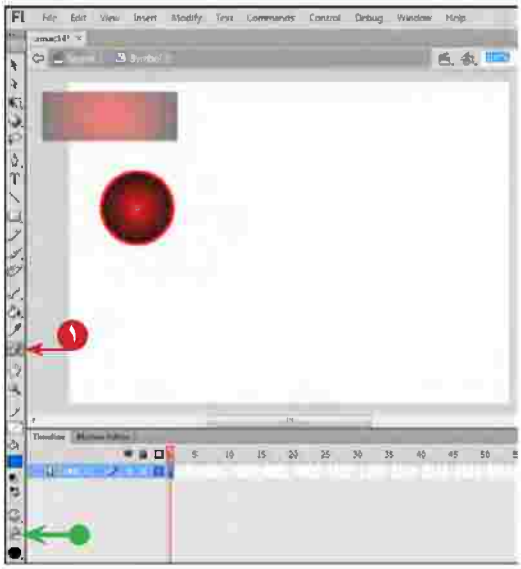
● اغلق الملف دون حفظ

تشتمل قائمة خيارات الفرشاة على العديد من الخيارات نوجزها فيما يلى :

Paint Normal	طلاء الشكل بالكامل	
Paint Fills	طلاء الشكل بالكامل ماعدا أى خطوط مستخدمة.	
Paint Behind	طلاء خلفية الشكل دون المساس بالخطوط أو الألوان الأمامية بالشكل	
Paint Selection	طلاء منطقة معينة يتم اختيارها مسبقاً	
Paint Inside	طلاء داخل الشكل فقط.	

استخدام الممحاة Eraser tool

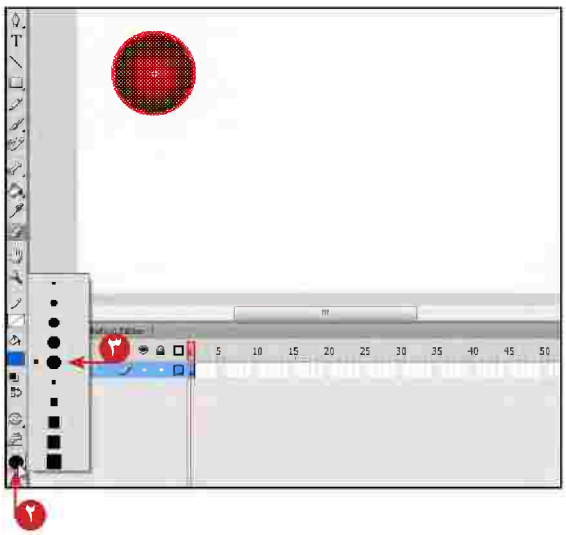
يمكنك استخدام Eraser Tool لمسح أى خطوط لا ترغب فيها أو فى استخدامها، وتعتبر هذه الأداة من الأدوات المفيدة فى مسح جزء من التعبئة، لا تريده أو تفريغ جزء من اللون الداخلى لأحد الأشكال.



- افتح ملف جديد ثم ارسم دائرة مصمتة بأى لون ثم تابع الخطوات التالية :

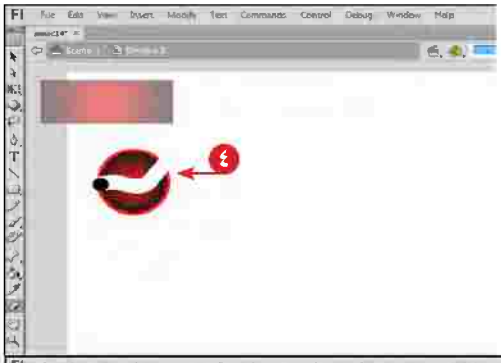
١ انقر أداة الممحاة Eraser.

- للمسح السريع للخطوط الخارجية أو التعبئة يمكنك استخدام أداة Fauct الموجودة أسفل مربع الأدوات.

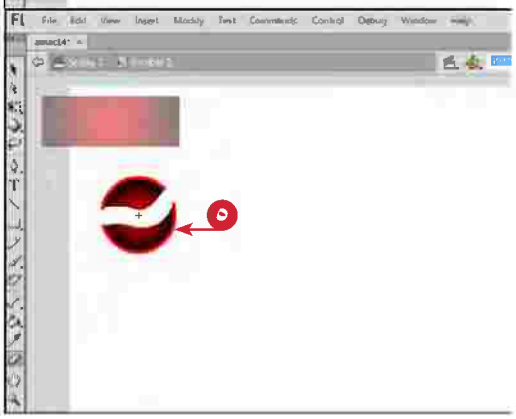


٢ افتح قائمة Eraser Shape الموجودة أسفل مربع الأدوات.

٣ حدد شكل وحجم الممحاة التى تريدها.



٤ انقر مع السحب لبدء عملية المسح.



٥ حرر زر الفأرة عند انتهاء عملية المسح.

- اغلق الملف دون حفظ

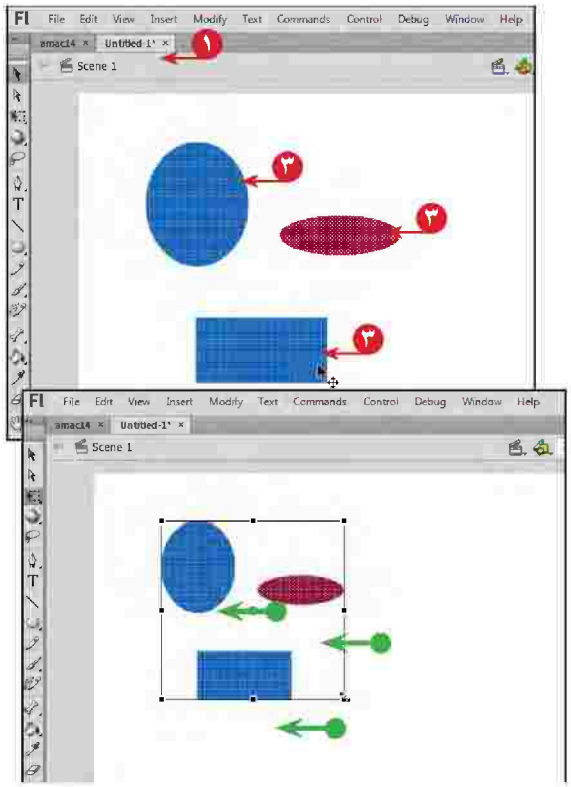
تشتمل قائمة خيارات الممحاة على العديد من الخيارات حيث يمكنك استخدام واحدة من خمس خيارات:

Erase Normal	يسمح لك بمسح أى شيء على المسرح
Erase Fills	يمسح التعبئة الدخلية فقط ولايمسح الخطوط المستخدمة.
Erase lines	يمسح الخطوط الخارجية فقط
Erase Selected Filles	يمسح فقط المناطق المختارة
Erase Inside	يمسح فقط المناطق الداخلية المختارة

اختيار الكائنات Select Artwork

كثيراً ما تحتاج إلى اختيار الكائن تمهيداً لنقله إلى مكان آخر أو التعديل فى خصائصه. يمكنك أداء ذلك باستخدام أداة الاختيار Selection Tool أو أداة (الحبل) Lasso Tool

اختيار أكثر من عنصر Select Multiple elements



- افتح ملفاً جديداً ثم ارسم اى ثلاث أشكال لإجراء التدريب التالى:

١ انقر أداة الاختيار Selection Tool.

٢ اضغط مفتاح Shift

٣ انقر أول كائن ، استمر ضاغطاً ثم انقر باقى الكائنات.

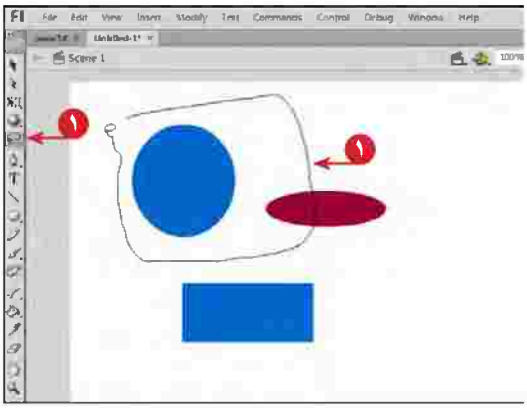
- يقوم Flash بتمييز كافة العناصر المختارة.

حيث يمكنك تحريك أو تحرير أو حذف العناصر المختارة.

يجب مراعاة الآتى عند اختيار الكائنات:

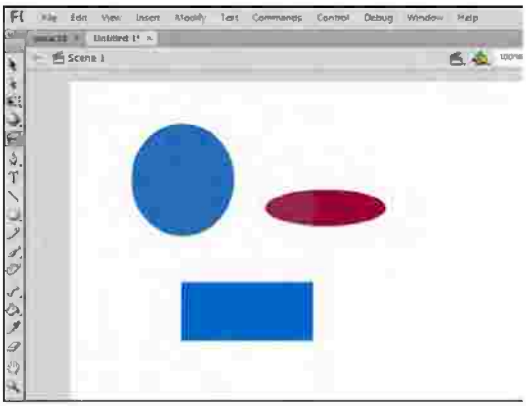
- لاختيار أى حد من حدود شكل معين انقر هذا الحد لاختياره هو فقط.
- لاختيار التجويف الداخلى لأحد الأشكال انقر الجزء الداخلى لهذا الشكل لاختيار تجويفه فقط.
- انقر أى حد نقراً مزدوجاً لاختيار الإطار الخارجى بالكامل لأى شكل.
- انقر التجويف الداخلى لأى شكل نقراً مزدوجاً لاختيار هذا الشكل بالكامل.

استخدام أداة (الحبل) Lasso tool



١ لاختيار شكل غير مستوى انقر أداة الحبل Lasso tool

٢ انقر مع السحب حول العنصر المطلوب اختياره، حتى تصل إلى نقطة البداية.



٣ حرر زر الفأرة.

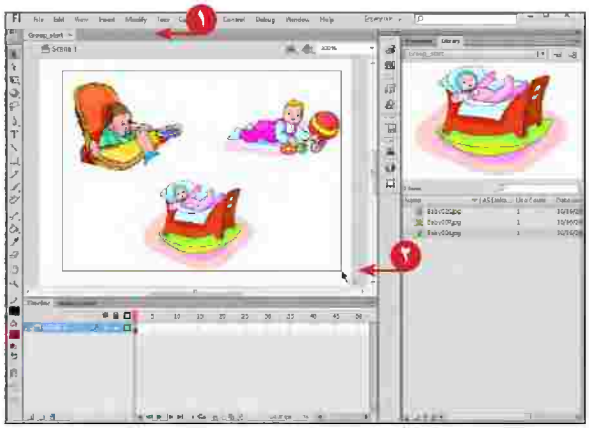
٤ يقوم Flash بتمييز أى شيء داخل شكل الحبل .

- اغلق الملف دون حفظ

عند اختيار شكل معقد (به العديد من التفاصيل) فيمكنك تحديده من خلال استخدام أداة الحبل Lasso Tool مع تحديد الخيار Polygon mode من قائمة الخيارات الموجودة أسفل مربع الأدوات.

تجميع الكائنات Grouping shpaes

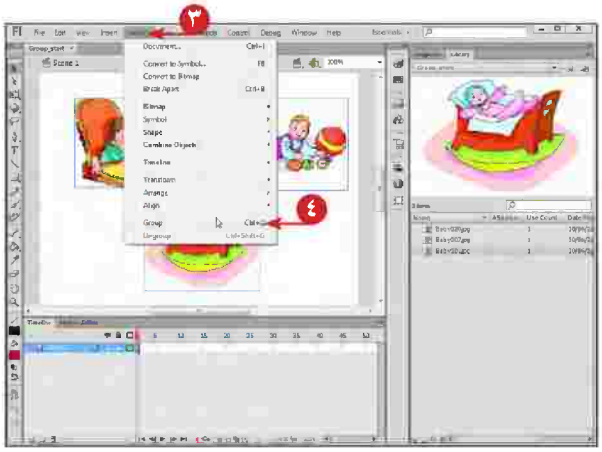
أحياناً ترغب فى تجميع مجموعة من الكائنات معاً كى يتم معاملتها فيما بعد كما لو كانت كائناً واحداً. افتح الملف Group_start الموجود على مجلد الفصل الحالى.



١ اختر أداة الاختيار Selection Tool أو أداة الاختيار الجزئى Subselection Tool.

٢ قم بإنشاء إطار حول الأشكال الثلاثة لاختيارهم.

٣ افتح قائمة Modify



٤ اختر Group.

- يتم وضع إطار حول الكائنات دلالةً على أنهم أصبحوا كائناً واحدا.
- قم بمحاولة نقل أى من الكائنات أو تغيير خصائصه، تلاحظ انعكاس هذا التغيير على الكائنات الآخرى.

- احفظ الملف باسم Group_End على مجلد الفصل الحالى.

إذا أردت التراجع وإلغاء هذا التجميع، قم باختيار الكائن ثم افتح قائمة Modify ثم اختر Ungroup، تلاحظ فك عملية التجميع ليستقل كل كائن بذاته.

محاذاة الكائنات Align shpaes

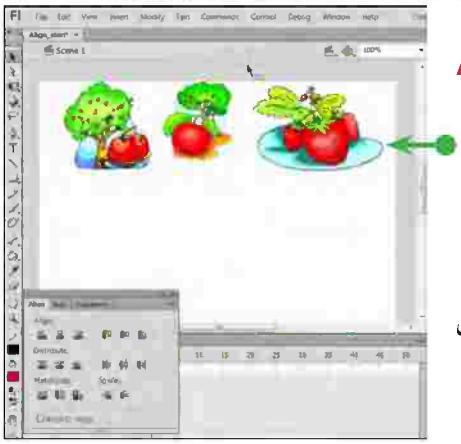
يمكنك استخدام أداة المحاذاة Align Tool لضبط عدد من الكائنات موجود أمامك على المسرح. مع بعضها البعض. افتح الملف Align_start من مجلد الفصل الحالى.

١ اختر أداة الاختيار Selection Tool ثم قم باختيار الكائنات التى تريد ضبطها.

٢ انقر Window

٣ انقر Align

يمكنك ايضاً ضغط مفتاحى Ctrl+K.



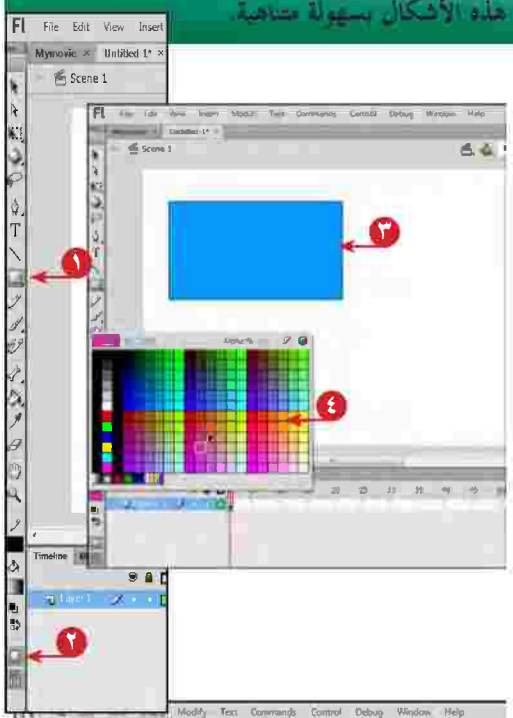
٤ أثناء اختيار الكائنات، انقر Align Top Edge.

- يتم ضبط الكائنات معاً بشكل أفقى.
- احفظ الملف باسم Align_End على مجلد الفصل الحالى

هناك فرق بين خيارات Distribute و Space فى لوحة Align حيث أنك حينما تختار المحاذاة باستخدام Distriute تلاحظ فى بعض الأحيان أن النتيجة غير مرضية لذلك فإن الحل هو استخدام خيارات Space حيث تقوم هذه الخيارات بإنشاء فراغات وهمية لضبط محاذاة الكائنات بشكل مناسب.

ترتيب الكائنات Arrange shapes

يتم دائماً ترتيب الأشكال على مساحة العمل بعكس ترتيب إنشائها. فإذا قمت بإنشاء مستطيل مثلاً ثم قمت بإنشاء شكل بيضاوى فوق هذا المستطيل، فسيظهر الشكل البيضاوى ثم المستطيل. يسمح لك برنامج Flash من إعادة ترتيب هذه الأشكال بسهولة متناهية.



- افتح ملف جديد لإجراء التدريب التالى عليه.

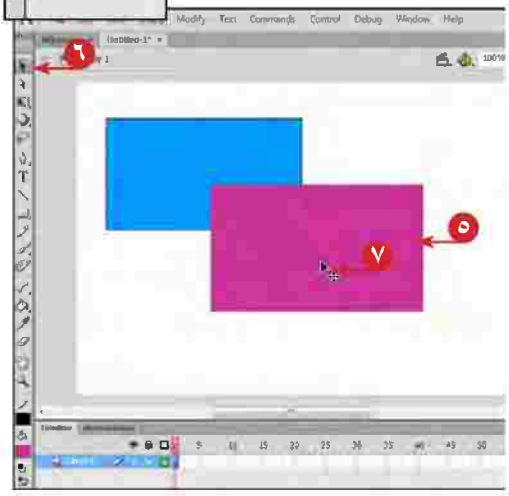
١ انقر أداة المستطيل Rectangle.

٢ انقر الأداة Object Drawing من أسفل مربع الأدوات.

- لاحظ: أن استخدام الأداة Object Drawing يقوم بإنشاء المستطيل كمجموعة Group بشكل تلقائى .

٣ ارسم المستطيل.

٤ قم بتعبئته باللون الذى تريده.

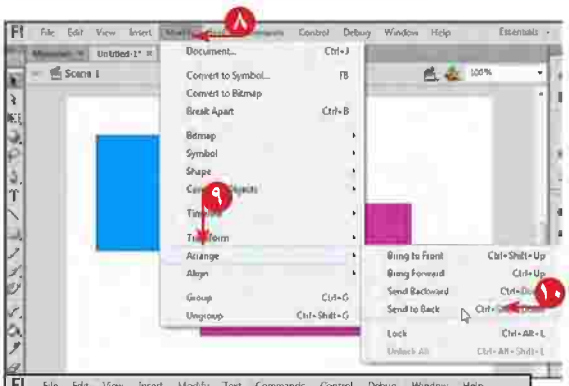


٥ ارسم مستطيل آخر يتقاطع مع المستطيل الموجود.

٦ انقر أداة الاختيار Selcection tool .

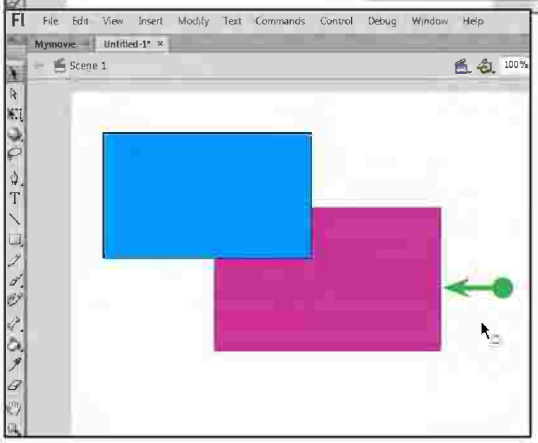
٧ انقر على المستطيل الموجود فى الأعلى لاختياره.

يمكنك اختيار تعبئة مختلفة للمستطيل الثانى للتمييز بينهما.



٨ انقر قائمة Modify.

٩ انقر Arrange.



١٠ لإرسال المستطيل الموجود فى الإمام إلى الخلف انقر Send to back.

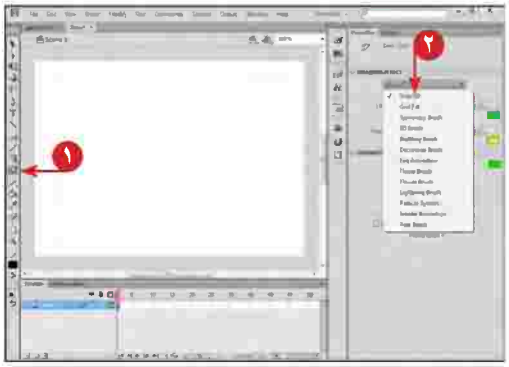
- سيتم إرسال المستطيل الموجود فى الأمام إلى الخلف.
- اغلق الملف دون حفظ.

- بالإضافة إلى خيار Send to Back إرسال إلى الخلف يوجد ثلاث خيارات أخرى وهى Bring to front «إحضار إلى الأمام» وخيار Bring Forward «إحضار إلى الأمام» يختلف هذا الخيار عن الخيار السابق فى أنه يقوم بنقل الكائن إلى الأمام بمقدار كائن واحد فقط فى حالة وجود أكثر من كائنين أمامك اختر الخيار السابق Bring To front فيقوم بنقل الكائن إلى الأمام أى أمام جميع الكائنات الموجودة، يوجد أيضاً فى قائمة Arrange الخياران Send to back و Send backward «إرسال إلى الخلف»
- لاحظ أنه عند استخدام خيارات ترتيب الكائنات لابد أن تكون جميع الكائنات معاً على نفس الطبقة

استخدام أداة الديكور لرسم رمز Use Deco Tool To Paint Symbol

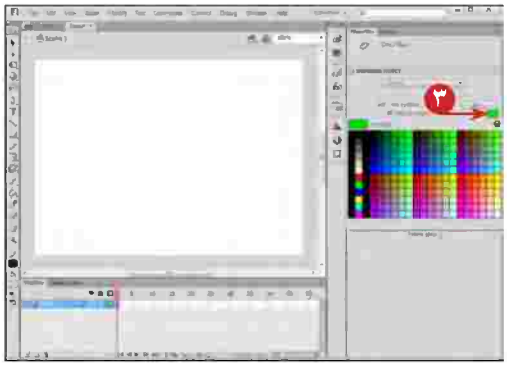
الأداة ديكو الموجودة دخل Flash cs6 لها ١٣ نمط يمكنك استخدام أيٍ منهم للحصول على نموذج أو رسم معين يمكن استخدامه فيما بعد داخل اى فيلم أو أى مشروع:

- افتح ملفاً جديداً.

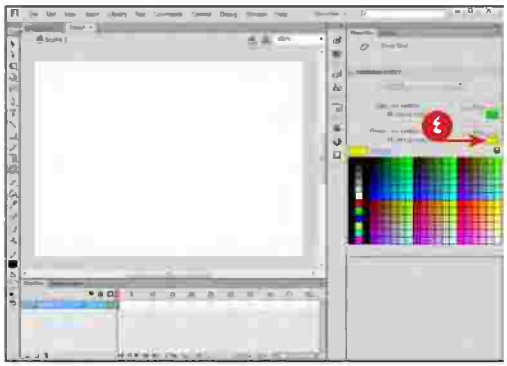


١ انقر أداة Deco من لوحة الأدوات.

٢ من لوحة الخصائص ومن قسم Drawing Effect تأكد أن الخيار النشط هو Vine Fill

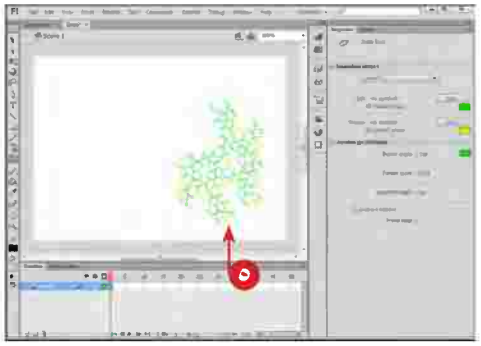


٣ من أمام الخيار Leaf الأوراق انقر مربع اللون لتغيير لون الأوراق



٤ من أمام الخيار Flower انقر مربع اللون لتغيير لون الأزهار أو اترك الخيارات الافتراضية كما هى.

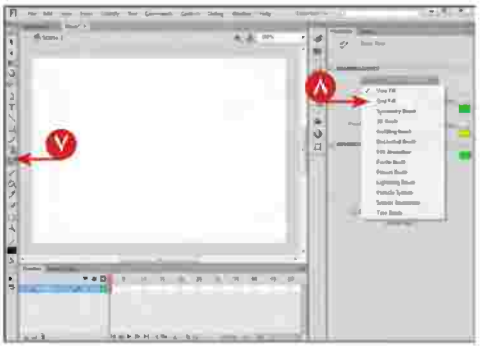
٥ انقر على مسرح العمل لرؤية تأثير عمل الأداة.



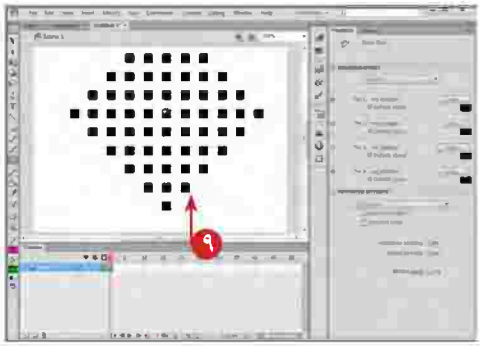
٦ من لوحة المفاتيح اضغط مفتاحى Ctrl+z للتراجع عن هذه الخطوة

٧ نشط الأداة Deco مرة أخرى

٨ من لوحة الخصاص ومن قسم Drawing Effect نشط الخيار التالى وهو Grid Fill .



٩ اترك الاعدادات الافتراضية كما هى ثم انقر فى مساحة العمل لرؤية تأثير هذه الأداة

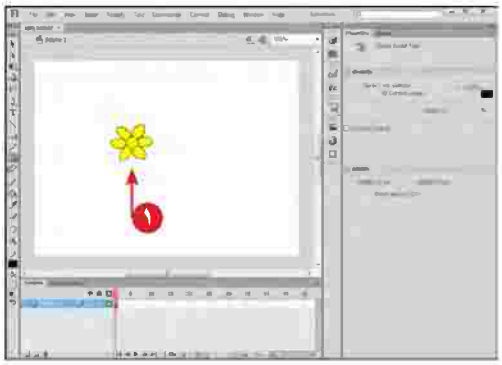


- بنفس الطريقة يمكنك تجربة باقى انماط أداة الديكور واختيار ما يحلو لك مع تغير اعدادات هذا الخيار ان لزم الأمر

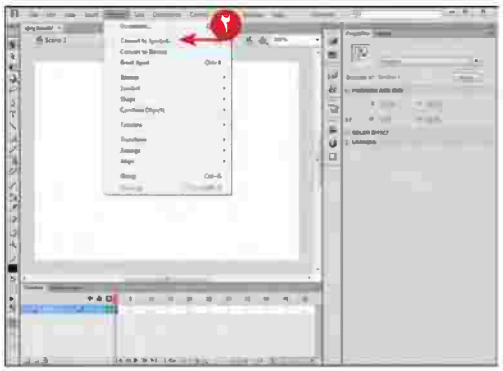
- بعد الانتهاء من تجربة كافة الأنماط اغلق الملف دون حفظ.

رسم الرموز باستخدام أداة Spray Brush «فرشاة الرش»

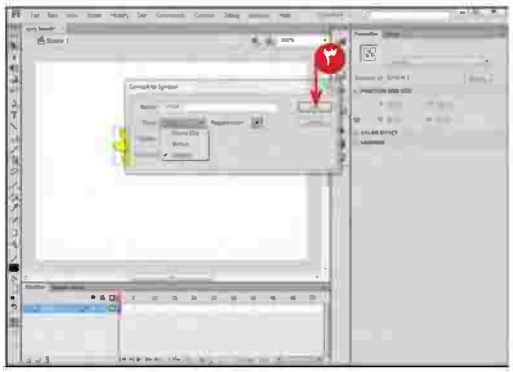
يمكنك استخدام أداة فرشاة الرش لرسم نموذج عشوائى، ويمكنك استخدام لوحة الخصائص لضبط إعدادات هذه الأداة بما يلائم استخدامك كما سترى لاحقاً. للتدريب على طريقة استخدام هذه الأداة افتح ملف جديد ثم تابع الخطوات التالية :



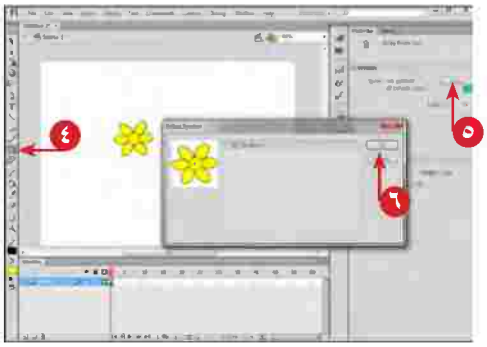
١ ارسم وردة بسيطة. ثم اختر هذه الوردة



٢ افتح قائمة Modify ثم اختر Convert to Symbol .



٣ من قائمة Type اختر Graphic ثم انقر زر Ok.

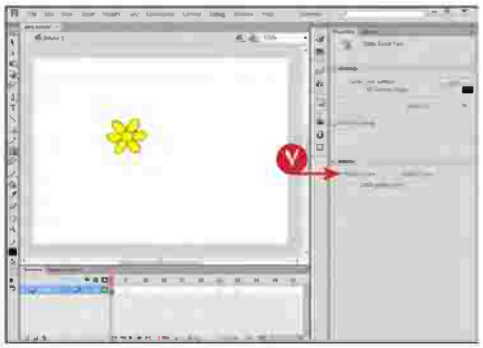


٤ انقر أداة فرشاة الرش Spray Brush.

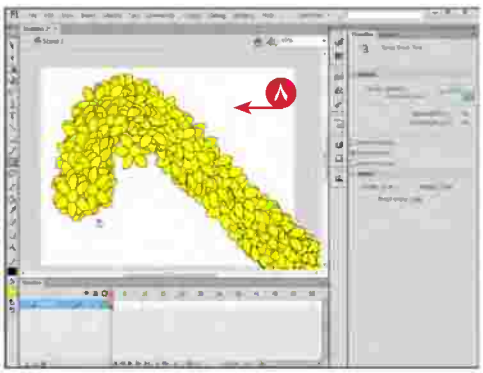
تظهر لوحة الخصائص مشتملة على الخيارات المختلفة الخاصة بهذه الأداة.

٥ انقر زر Edit، يظهر مربع Select Symbol والذى يحثك على اختيار عنصر من مكتبتك.

٦ حدد العنصر الذى تريده، ثم انقر Ok.



٧ من قسم brush من لوحة الخصائص حدد ارتفاع وعرض الفرشاة



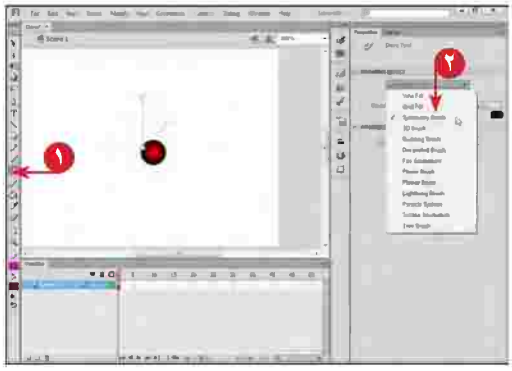
٨ انقر مع السحب على مساحة العمل لرؤية تأثير عمل فرشاة الرش عليها

اغلق الملف دون حفظ.

استخدام نمط فرشاة التماثل الخاص بالأداة ديكور

Use Tools symmetry Brush

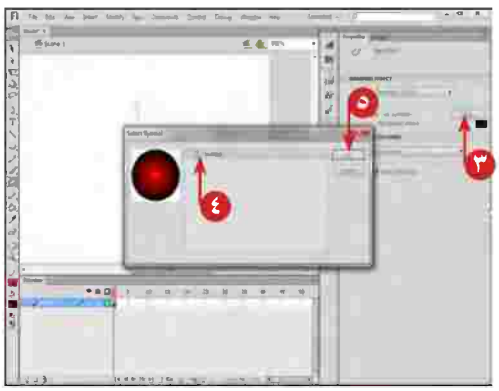
للتدريب على استخدام نمط التماثل الموجود فى الأداة ديكو تابع الخطوات الآتية:



- افتح الملف Deco من مجلد الفصل الحالى على القرص المدمج المرفق بالكتاب

١ انقر أداة Deco لتنشيطها.

٢ من لوحة الخصائص، اختر Symmetry Brush.

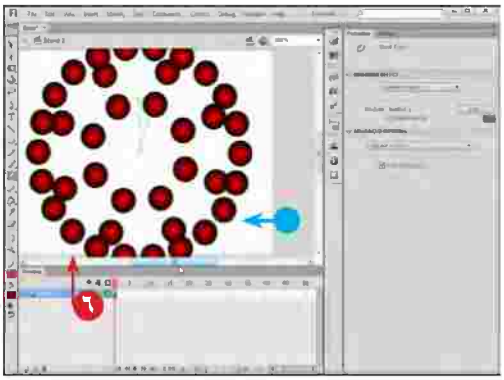


٣ انقر Edit.

٤ حدد الرمز الذى تريد تطبيق أداة Deco به وليكن مثلاً Symbol1.

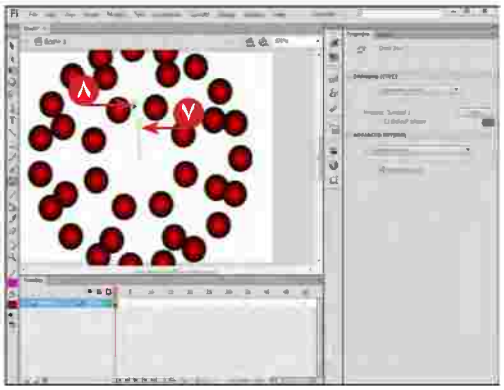
٥ انقر ok.

٦ على مسرح العمل انقر مع السحب لرسم الشكل المطلوب.



- تلاحظ أن العنصر يتم رسمه بشكل دائرى على مسرح العمل

كما تلاحظ أيضا وجود مقبضين على الرسم الأول لضبط الحجم بينما الآخر يستخدم لضبط المسافة بين العنصرين.



٧ حرك مؤشر الفأرة على المقبض العلوى العمودى حتى تحصل على شكل سهم أسود حرك المؤشر حتى تحصل على الحجم المطلوب

٨ بنفس الطريقة حرك مؤشر الفأرة على المقبض الآخر حتى يظهر السهم الأسود انقر مع السحب فى اتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاهها للحصول على المسافة المطلوبة بين الرموز.

- اغلق الملف دون حفظ