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

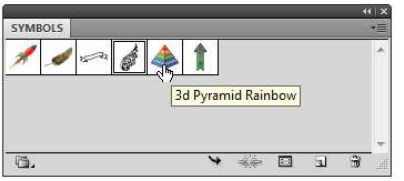
تعد الرموز من الأشياء الأساسية الموجودة في Illustrator ويمكنك التعامل معها علي أنها مثل الأشكال الأساسية موجودة بشكل ثابت. كما يمكنك التغيير فيها لإضافة العديد من المكتبات Libraries إليها لاستخدام رموز تلك المكتبات، كما يمكن اعتبار الرموز عناصر فنية يمكن استخدامها لأكثر من مرة بدون التأثير علي حجم الملف الناتج بعد استخدامها. يمكن القول أن الرموز مثل الختامة 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 أصلا في البرنامج، وستجد عند استخدامك للرموز أن الشئ 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 والمستخدمة 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.**

obeikandl.com

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



شكل ٧–١ لوحة **Symbols**

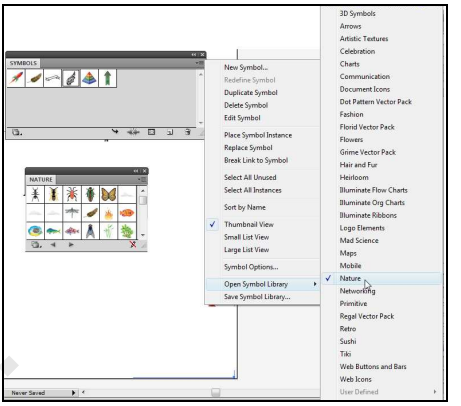
٤. بعد إظهار لوحة الرموز، انقر شكل الرمز المراد إضافته إلي لوحة الرسم لاختياره ، ثم توجه إلي مربع الأدوات وانقر الأداة **Symbol Sprayer Tool** "رشاش الرموز" وهي الأداة المسئولة عن رش الرموز وتوزيعها علي صفحة العمل.

٥. بعد النقر علي أداة الرش توجه إلي لوحة الرسم وانقر أي مكان خالٍ فيها لتري 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.

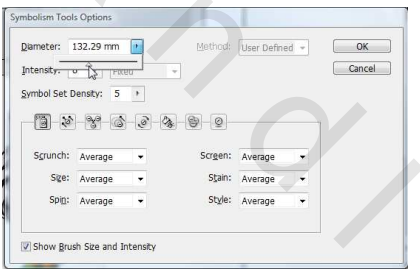
٧. يمكنك ايضاً في أي وقت اختيار رمز آخر من لوحة **Symbols** ورش أو إضافة هذا الرمز إلي صفحة العمل.

٨. لإظهار مجموعة أخري من الرموز، افتح إحدى المكتبات الجاهزة في البرنامج ، انقر السهم الموجود أقصي 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 مكتبات أخري من الرموز

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

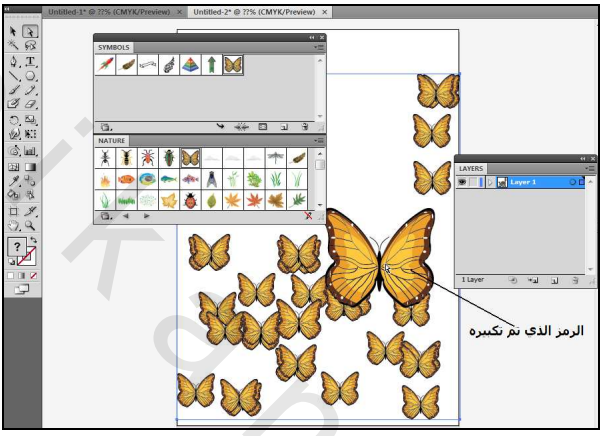


شكل ٧–٣ المربع لضبط خصائص الرموز

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

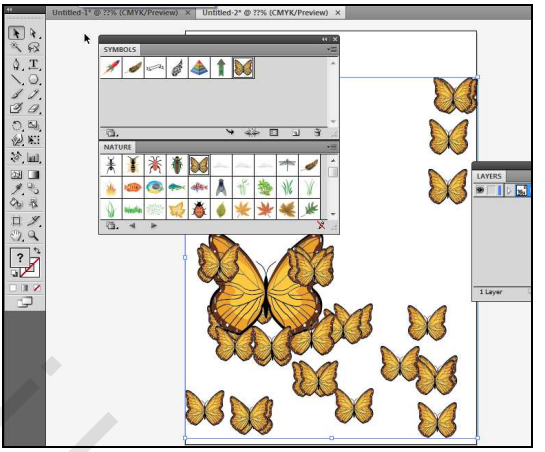
١١. عليك أن تلاحظ أن الرموز التي تقوم بإدراجها في لوحة الرسم تكون علي شكل مجموعة واحدة، فإذا أردت إضافة رموز في مجموعة أخري، انقر أولاً علي الأداة **Selection Tool** قبل البدء في رش الرموز الجديدة حتي يتم أولاً الفصل بين مجموعة الرموز الحالية والمجموعة التي ستنشئها، يمكنك تغيير حجم أي رمز في مجموعة

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



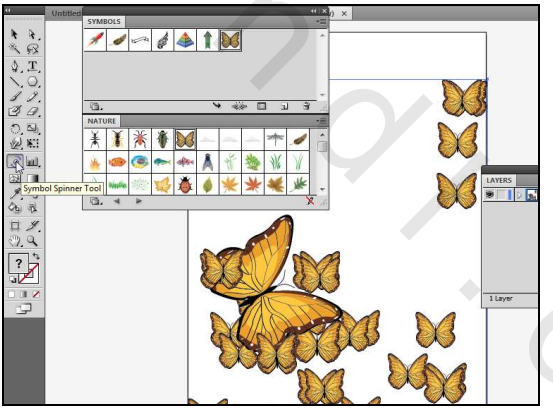
شكل ٧-٤ تكبير رمز معين في المجموعة

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 .

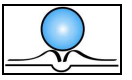


شكل ٧–٦ تدوير الرمز باستخدام الأداة **Symbol Spinner Tool**

تخصيص رمز وحفظه في مكتبة

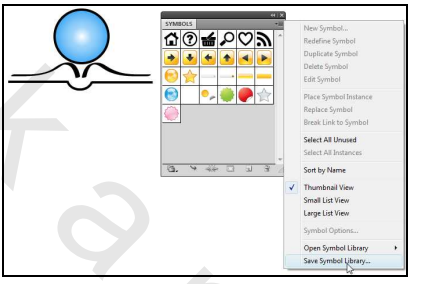
هب أنك قمت بإنشاء تصميم معين وكثيراً ما تستخدمه في باقي التصميمات فيمكنك إدراجه في مكتبة الرموز لاستدعائه فيما بعد وإدراجه بسهولة في التصميمات الأخرى، تابع الخطوات التالية :

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



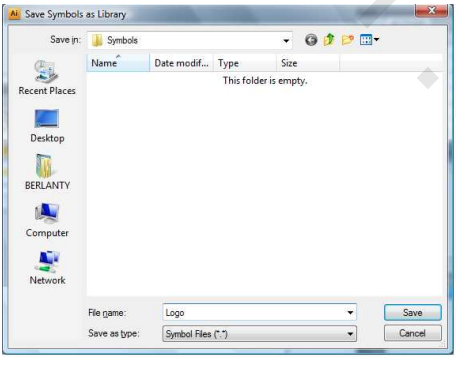
شكل ٧-٧ التصميم الذي ستستخدمه كرمز

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

obeikandl.com

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**.

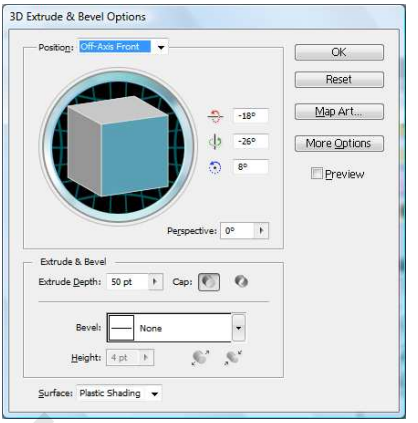
إضفاء لمسات فنية من الرموز على الأشكال ثلاثية الأبعاد

كما أشرنا في بداية هذا الفصل، هناك العديد من الإمكانات 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 بتزينها 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 الأباجورة 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



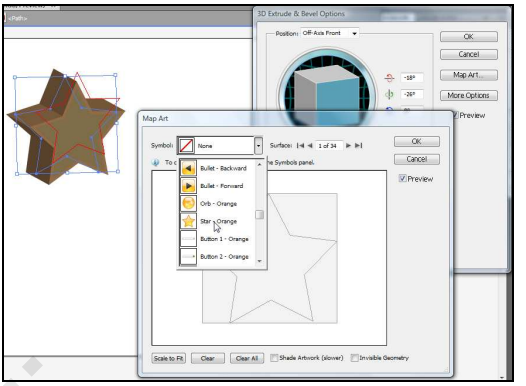
شكل ٧-١١ المربع الحواري **3D Extrude & Bevel Options**

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

obeikandl.com



شكل ٧–١٢ مربع Map Art

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

٦. أما بالنسبة لشكل منتصف الأباجورة 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.

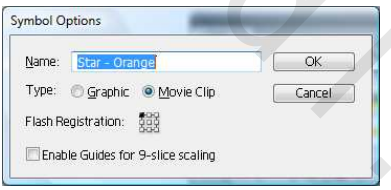
شكل ٧–١٣ إضافة الرموز إلي الأشكال الأساسية بعد تجسيمها

تكامل 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 الشئ 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 إلي لوحة التحكم **Control Panel** الموجودة أعلي 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 إلي برنامج **Flash** سيتعامل مع هذه الطبقات.

٥. لتبادل البيانات والرموز بين البرنامجين (**Illustrator** و **Flash**) 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** إلي 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 ستراها مناسبة لملف **SWF** ثم انقر **OK** لإغلاق المربع الحواري وحفظ الملف بالتنسيق **SWF**.