

الفصل الثالث

المزيد عن إنشاء الرسوم



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

استخدام الفرشاة *Brush 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

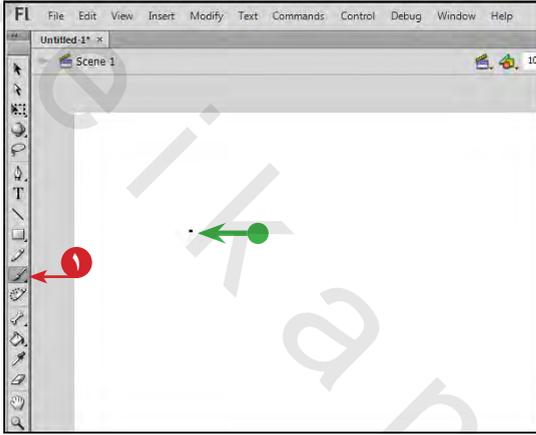
رسم الرموز باستخدام أداة *Spray Brush* «فرشاة الرش»

استخدام نمط فرشاة التماثل الخاص بالأداة ديكور

استخدام الفرشاة Bruch Tool

تتشابه الفرشاة **Brush Tool** في طريقة عملها مع أداة الرسم الحر **Pencil Tool** ، حيث تستخدم للطلاء بأحجام وأشكال وألوان مختلفة. تختلف الفرشاة عن أداة الرسم الحر في أنها تحتوي على العديد من الخيارات والتقنيات التي تكون مفيدة جداً في الكثير من المواقع.

● افتح ملف جديد للتدريب عليه.



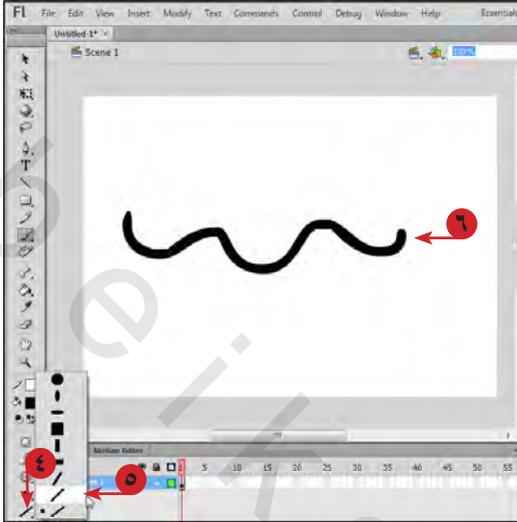
● انقر أداة الفرشاة **Brush**.

● تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى مربع أسود.



● انقر قائمة حجم الفرشاة.

● انقر الحجم الذي تريده



٤ انقر قائمة شكل الفرشاة

٥ انقر الشكل الذي تريده

٦ انقر مع السحب لرسم الشكل المطلوب.

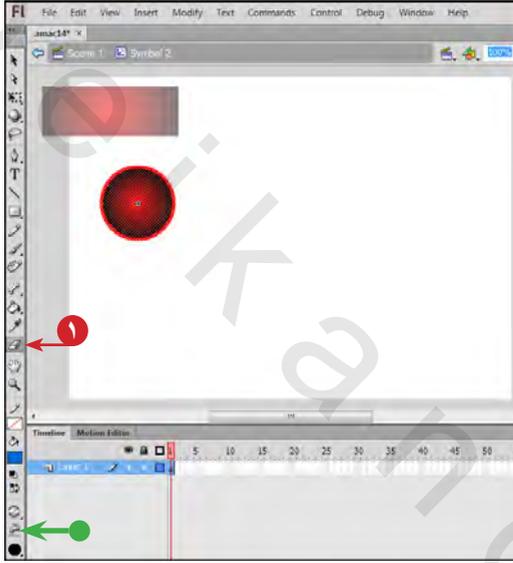
● اغلق الملف دون حفظ

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

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

استخدام الممحاة Eraser tool

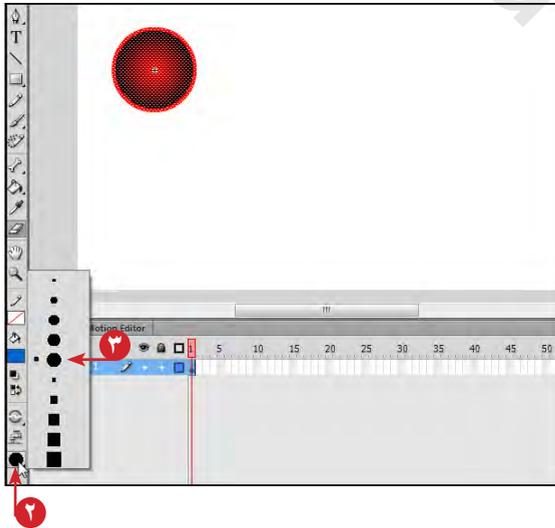
يمكنك استخدام **Eraser Tool** لمسح أى خطوط لا ترغب فيها أو في استخدامها، وتعتبر هذه الأداة من الأدوات المفيدة في مسح جزء من التعبئة، لا تريده أو تفرغ جزء من اللون الداخلي لأحد الأشكال.



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

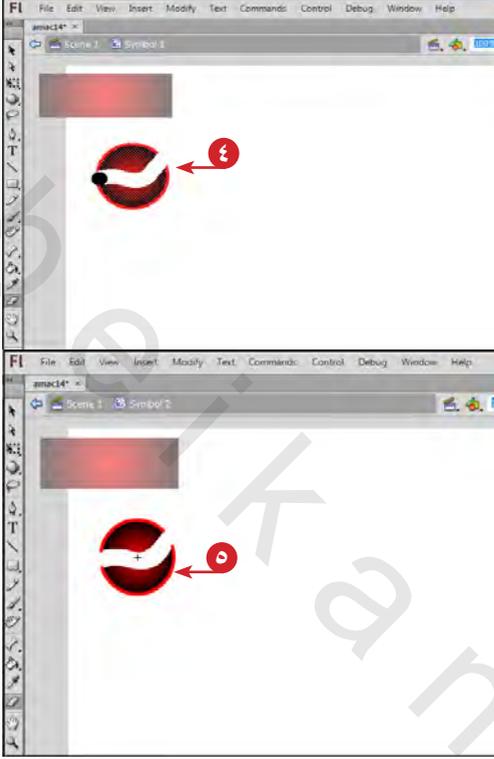
١ انقر أداة الممحاة **Eraser**.

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



٢ افتح قائمة **Eraser Shape**

- الموجودة أسفل مربع الأدوات.
- ٣ حدد شكل وحجم الممحاة التي تريدها.



٤ انقر مع السحب لبدء عملية المسح.

٥ حرر زر الفأرة عند انتهاء عملية المسح.

● اقلق الملف دون حفظ

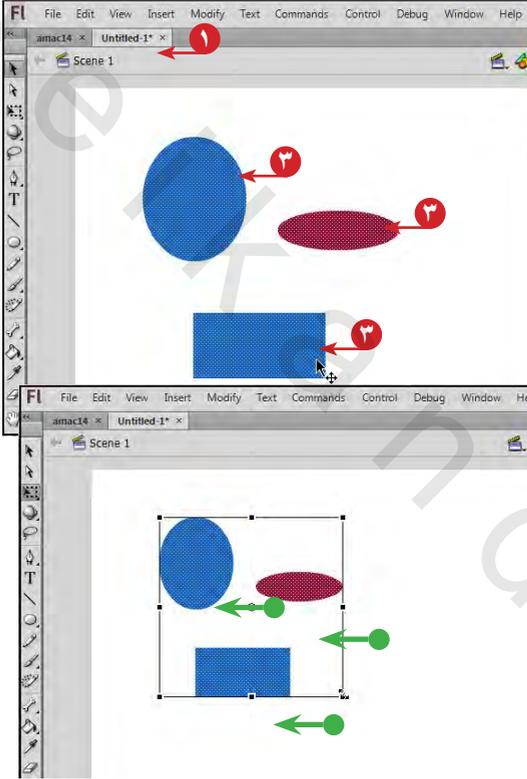
تتضمن قائمة خيارات المححاة على العديد من الخيارات حيث يمكنك استخدام واحدة من خمس خيارات:

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

اختيار الكائنات Select Artwork

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

اختيار أكثر من عنصر Select Multiple elements



● افتح ملفاً جديداً ثم ارسم أي ثلاث أشكال لإجراء التدريب التالي:

1 انقر أداة الاختيار **Selection Tool**.

2 اضغط مفتاح **Shift**

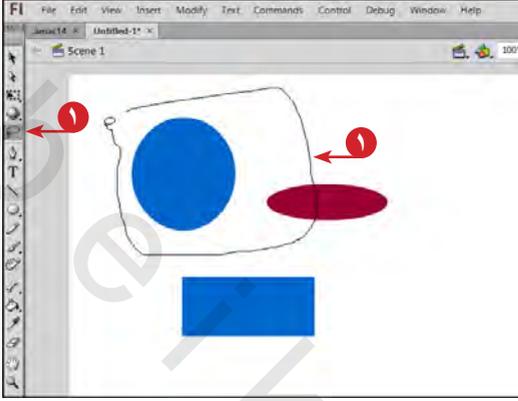
3 انقر أول كائن ، استمر ضاغظاً ثم انقر باقى الكائنات.

● يقوم **Flash** بتمييز كافة العناصر المختارة. حيث يمكنك تحريك أو تحرير أو حذف العناصر المختارة.

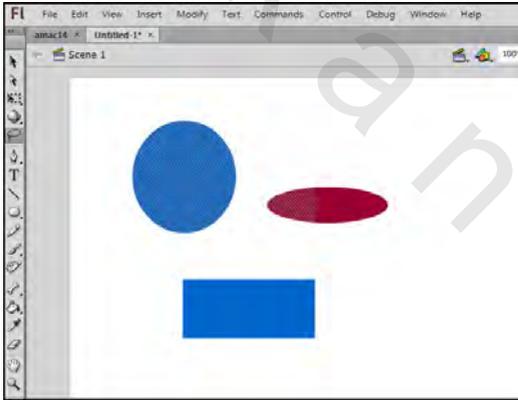
يجب مراعاة الآتى عند اختيار الكائنات:

- 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



- 1 اختيار شكل غير مستوى انقر أداة الحبل **Lasso tool**
- 2 انقر مع السحب حول العنصر المطلوب اختياره، حتى تصل إلى نقطة البداية.



- 3 حرر زر الفأرة.
- 4 يقوم **Flash** بتمييز أي 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 في تجميع مجموعة من الكائنات معاً كي يتم معاملتها فيما بعد كما لو كانت كائناً واحداً. افتح الملف **Group_start** الموجود على مجلد الفصل الحالي.



1 اختر أداة الاختيار

Selection Tool أو

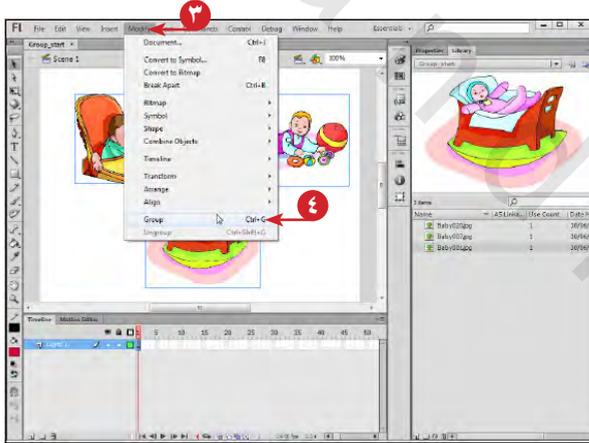
أداة الاختيار الجزئي

.Subselection Tool

2 قم بإنشاء إطار حول

الأشكال الثلاثة لاختيارهم.

3 افتح قائمة Modify



4 اختر Group.

• يتم وضع إطار حول الكائنات

دلالةً على أنهم أصبحوا كائناً

واحداً.

• قم بمحاولة نقل أى من

الكائنات أو تغيير خصائصه،

تلاحظ انعكاس هذا التغيير

على الكائنات الأخرى.

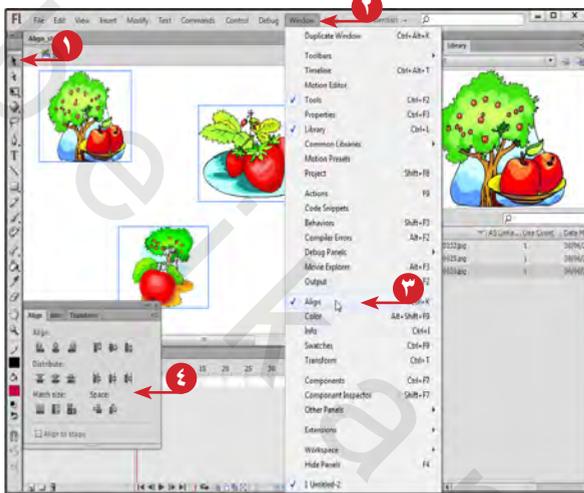
• احفظ الملف باسم **Group_End** على مجلد الفصل الحالي.

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 shapes

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



1 اختر أداة الاختيار
2 انقر **Window**
3 انقر **Align**
4 أثناء اختيار الكائنات، انقر **Align Top Edge**

يمكنك أيضاً ضغط مفتاحي **.Ctrl+K**



4 أثناء اختيار الكائنات، انقر **Align Top Edge**

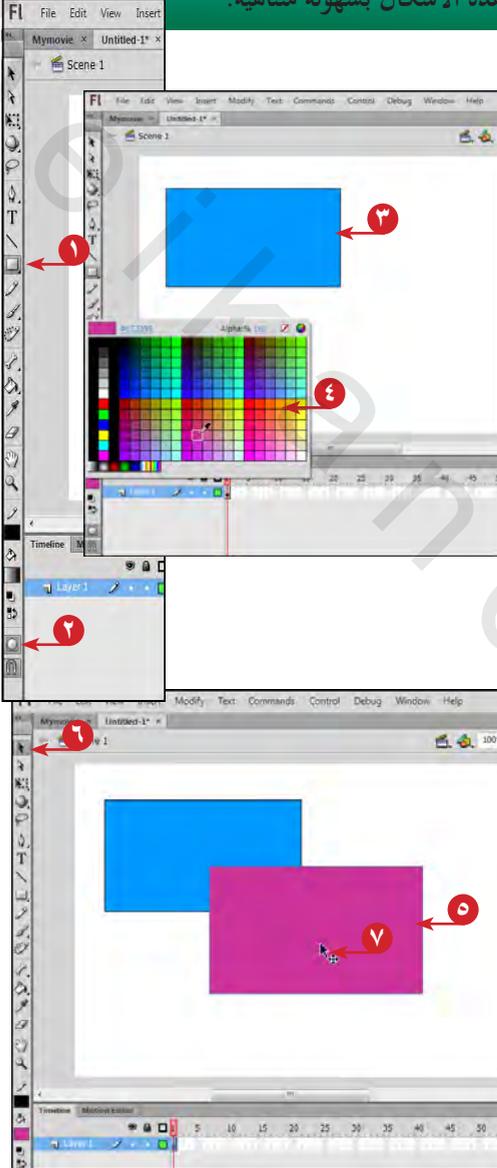
يتم ضبط الكائنات معاً بشكل أفقي.

احفظ الملف باسم **Align_End** على مجلد الفصل الحالي

هناك فرق بين خيارات **Distribute** و **Space** في لوحة **Align** حيث أنك حينما تختار المحاذاة باستخدام **Distribute** تلاحظ في 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 بيضاوي فوق هذا المستطيل، فسيظهر الشكل البيضاوي ثم المستطيل. يسمح لك برنامج Flash من إعادة ترتيب هذه الأشكال بسهولة متناهية.



● افتح ملف جديد لإجراء التدريب التالي 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 تلقائي.

٣ ارسم المستطيل.

٤ قم بتعيينه باللون الذي تريده.

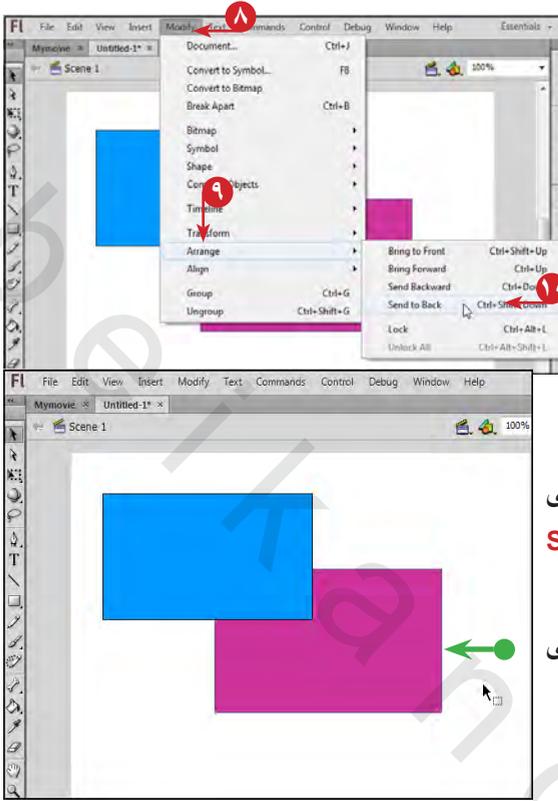
٥ ارسم مستطيل آخر يتقاطع مع المستطيل الموجود.

٦ انقر أداة الاختيار **Selection tool**.

٧ انقر على المستطيل الموجود في الأعلى لاختياره.

يمكنك اختيار تعبئة مختلفة للمستطيل الثاني للتمييز بينهما.

الفصل الثالث : المزيد عن إنشاء الرسوم



٨ انقر قائمة **Modify**.

٩ انقر **Arrange**.

١٠ لإرسال المستطيل الموجود في

الإمام إلى الخلف انقر **Send to back**.

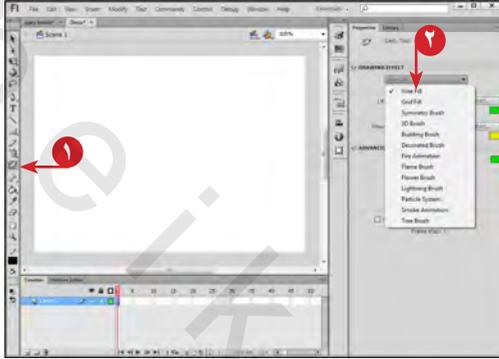
● سيتم إرسال المستطيل الموجود في
الأمام إلى الخلف.

● اغلق الملف دون حفظ.

- بالإضافة إلى خيار **Send to Back** إرسال إلى الخلف يوجد ثلاث خيارات أخرى وهي **Bring to front** «إحضار إلى الأمام» وخيار **Bring Forward** «إحضار إلى الأمام» يختلف هذا الخيار عن الخيار السابق في أنه يقوم بنقل الكائن إلى الأمام بمقدار كائن واحد فقط في حالة وجود أكثر من كائنين أمامك اختر الخيار السابق **Bring To front** فيقوم بنقل الكائن إلى الأمام أى أمام جميع الكائنات الموجودة، يوجد أيضاً في 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

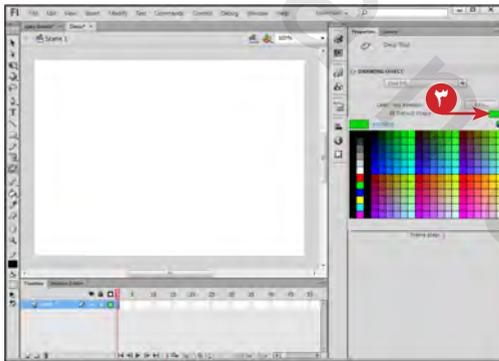
الأداة ديكو الموجودة دخل Flash cs6 لها ١٣ نمط يمكنك استخدام أي منهم للحصول على نموذج أو رسم معين يمكن استخدامه فيما بعد داخل أي فيلم أو أي مشروع:



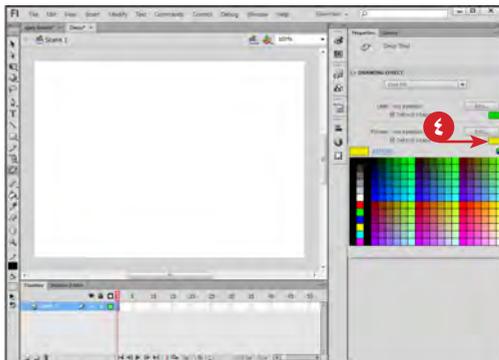
● افتح ملفاً جديداً.

1 انقر أداة Deco من لوحة الأدوات.

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

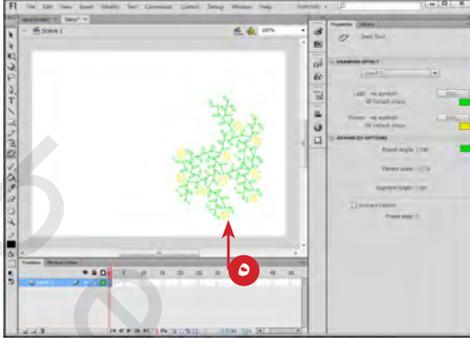


3 من أمام الخيار Leaf الأوراق انقر مربع اللون لتغيير لون الأوراق

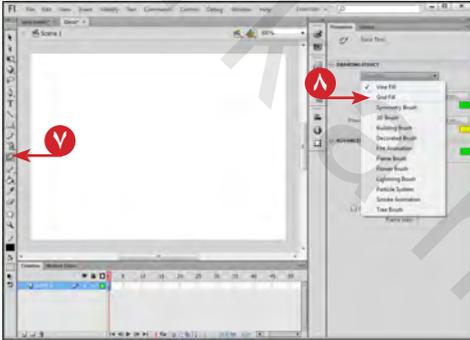


4 من أمام الخيار Flower انقر مربع اللون لتغيير لون الأزهار أو اترك الخيارات الافتراضية كما هي.

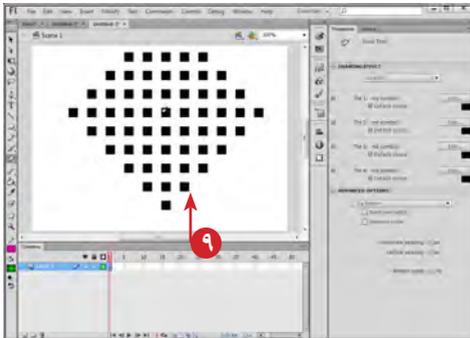
٥ انقر على مسرح العمل لرؤية تأثير عمل الأداة.



٦ من لوحة المفاتيح اضغط مفتاحي **Ctrl+z** للترجع عن هذه الخطوة



٧ نشط الأداة **Deco** مرة أخرى
٨ من لوحة الخصائص ومن قسم **Drawing** Effect نشط الخيار التالي وهو **Grid** . **Fill**



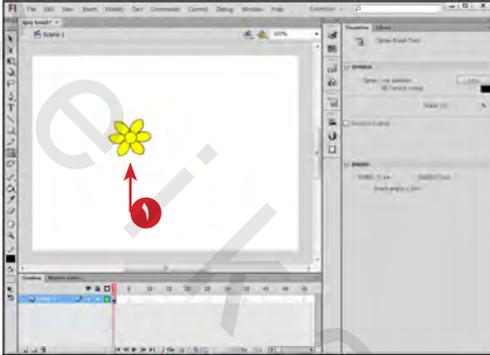
٩ اترك الاعدادات الافتراضية كما هي ثم انقر في مساحة العمل لرؤية تأثير هذه الأداة

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

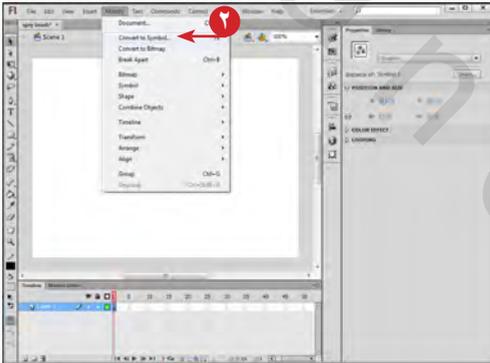
بعد الانتهاء من تجربة كافة الأنماط اغلق الملف دون حفظ.

رسم الرموز باستخدام أداة «فرشاة الرش» Spray Brush

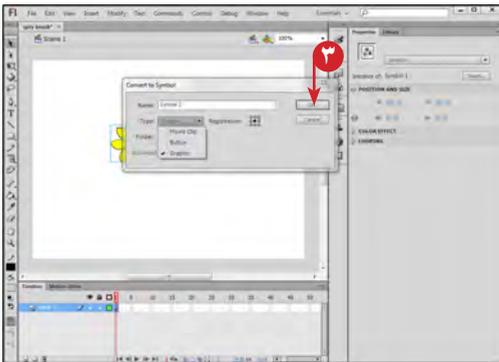
يمكنك استخدام أداة فرشاة الرش لرسم نموذج عشوائي، ويمكنك استخدام لوحة الخصائص لضبط إعدادات هذه الأداة بما يلائم استخدامك كما سترى لاحقاً. للتدريب على طريقة استخدام هذه الأداة افتح ملف جديد ثم تابع الخطوات التالية :



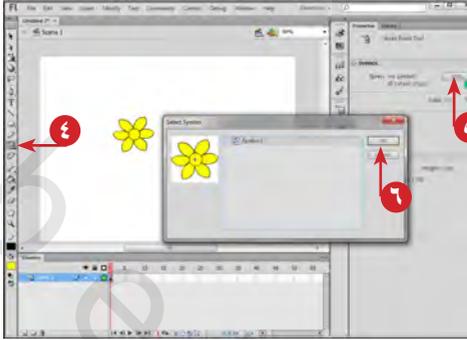
1 ارسم وردة بسيطة. ثم اختر هذه الوردة



2 افتح قائمة **Modify** ثم اختر **Convert to Symbol**.



3 من قائمة **Type** اختر **Graphic** ثم انقر زر **Ok**.



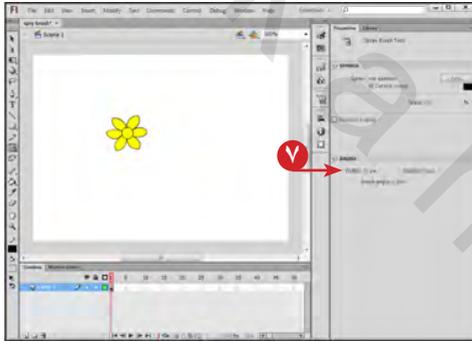
٤ انقر أداة فرشاة الرش **Spray Brush**.

تظهر لوحة الخصائص مشتملة على الخيارات المختلفة الخاصة بهذه الأداة.

٥ انقر زر **Edit**، يظهر مربع **Select**

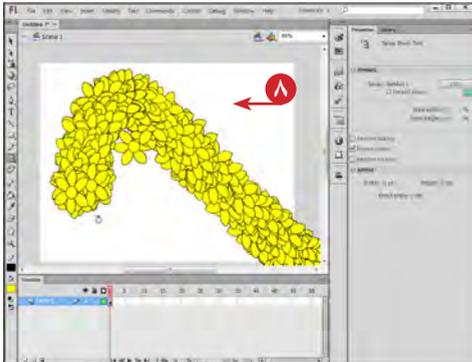
Symbol والذي يحتك على اختيار عنصر من مكتبك.

٦ حدد العنصر الذي تريده، ثم انقر **Ok**.



٧ من قسم **brush** من لوحة الخصائص

حدد ارتفاع وعرض الفرشاة



٨ انقر مع السحب على مساحة العمل لرؤية

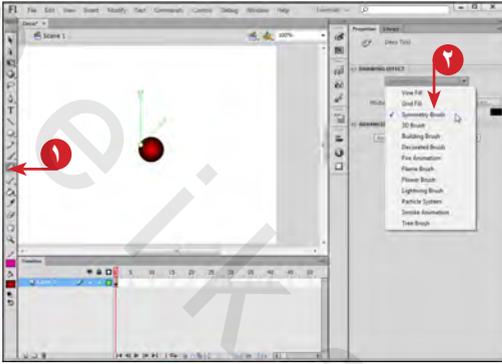
تأثير عمل فرشاة الرش عليها

● اغلق الملف دون حفظ.

الدليل المبرمج، لمستخدمي Flash CS6
استخدام نمط فرشاة التماثل الخاص بالأداة ديكور

Use Tools symmetry Brush

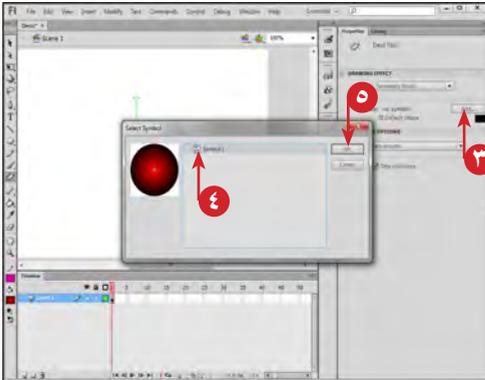
لتدريب على استخدام نمط التماثل الموجود في الأداة ديكو تابع الخطوات الآتية:



1 افتح الملف Deco من مجلد الفصل الحالي على القرص المدمج المرفق بالكتاب

2 انقر أداة Deco لتنشيطها.

3 من لوحة الخصائص، اختر Symmetry Brush.

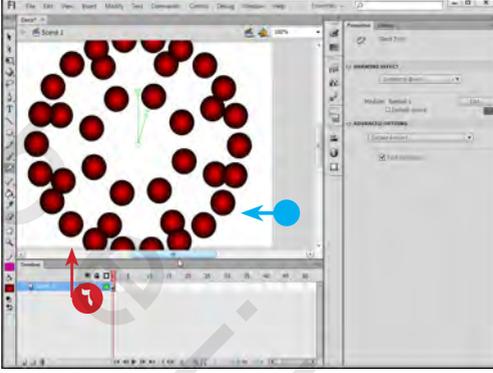


4 انقر Edit.

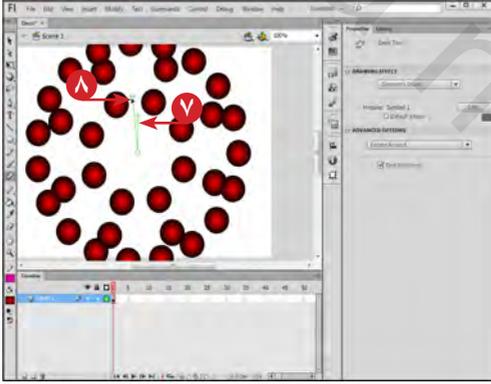
5 حدد الرمز الذي تريد تطبيق أداة Deco به وليكن مثلاً Symbol1.

6 انقر ok.

٦ على مسرح العمل انقر مع السحب لرسم الشكل المطلوب.



تلاحظ أن العنصر يتم رسمه بشكل دائري 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 العلوي العمودي 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 في اتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاهها للحصول على المسافة المطلوبة بين الرموز.

اغلق الملف دون حفظ