

کتاب سورس باز ایلوستریتور

ADOBE ILLUSTRATOR



اولین کتاب سورس باز تقدیم به همه انسان ها

عناوین

۱۷.....چسباندن دو مسیر

۱۸.....وارد کردن عکس

۱۸.....تبدیل عکس به وکتور

۱۹.....ماسک کردن

۲۰.....SELECTION TOOL

۲۰.....DIRECT SELECTION TOOL

۲۰.....GROUP SELECTION TOOL

۲۰.....MAGIC WAND

۲۰.....TYPE TOOLS

۲۱.....پنل GLYPH

۲۲.....PAINTBRUSH

۲۴.....SMOOTH

۲۴.....PATH ERASER

۲۴.....BLOBBRUSH

۲۴.....ERASER

۲۵.....SCISSOR

۲۵.....KNIFE

۲۵.....ROTATE

۲۵.....REFLECT

۲۶.....SCALE

۲۶.....SHEAR

۲۶.....RESHAPE

۲۶.....WIDTH

۲۷.....WARP

۲۷.....TWIRL

۲۷.....PUCKER

۲۸.....BLOAT

۲۸.....SCALLOP

۲۹.....CRISTALLIZE

۲۹.....WRINCLE

۲۹.....FREETRANSFORM

۳۰.....LIVE PAINT BUCHET

۳۰.....LIVE PAINT SELECTION TOOL

۱.....بریم سراغ ایلوستریتور

۱.....نصب

۱.....نمای برنامه

۲.....معرفی پنجره NEW DOCUMENT

۳.....مود های رنگی (فقط خلاصه)

۳.....رزولیشن تصویر

۴.....استفاده از رابط کاربری

۴.....پیمایش

۵.....نمای سیمی

۵.....بوم

۶.....مرتب کردن

۷.....پنل ALIGN

۸.....روش تعیین شیء کلیدی (KEY OBJECT)

۹.....معرفی ابزار PATH

۱۱.....پنل COLOR

۱۱.....پنل SWATCHES

۱۲.....پنل GRADIENT (شیب رنگ)

۱۲.....پنل COLOR GUID

۱۳.....پترن (PATTERN)

۱۳.....ابزارهای ترسیم اشکال آماده

۱۴.....مربع و دایره و بیضی و مستطیل!

۱۴.....مربع گوشه گرد

۱۴.....چند ضلعی

۱۴.....ستاره

۱۴.....نور

۱۵.....خط

۱۵.....کمان

۱۵.....SPIRAL

۱۵.....جدول

۱۵.....ترکیب اشکال و مسیرها

۱۶.....پنل PATHFINDER



۳۶.....	ATTRIBUTES پنل	۳۰.....	PERSPECTIVE GRID TOOL
۳۷.....	پنل اکشن	۳۱.....	PERSPECTIVE SELECTION TOOL
۳۷.....	منوها(دستوارتی که باقی مانده)	۳۱.....	MESH
۳۷.....	WINDOW	۳۱.....	EYEDROPPER
۳۸.....	VIEW	۳۲.....	MEASURE
۳۸.....	SELECT	۳۲.....	BLEND
۳۸.....	OBJECT	۳۳.....	SYMBOL SPRAYER
۳۹.....	EDIT	۳۳.....	SYMBOL SHIFTER
۳۹.....	TYPE	۳۳.....	SYMBOL SCRUNCHER : جمع کردن سیمبول ها
۳۹.....	FILE	۳۳.....	SYMBOL SIZER : تغییر اندازه سیمبول
۳۹.....	فیلتر ها	۳۳.....	SYMBOL SPINER : چرخاندن سیمبول
۴۱.....	فیلتر های ویژه کشیدن اشکال سه بعدی	۳۳.....	SYMBOL STAINER
۴۱.....	REVOLVE	۳۳.....	SYMBOL SCREENER
۴۶.....	خروجی	۳۳.....	SYMBOL STYLER : اعمال استایل به سیمبول
۴۹.....	تمرین ها ساخت آرم شبکه یک	۳۴.....	ابزار های کشیدن نمودار
۴۹.....	تمرین ساخت چرخ دنده بوسیله انعطاف استروک	۳۴.....	SLICE TOOL
۴۹.....	تمرین ساخت مداد	۳۴.....	SLICE SELECTION TOOL
۵۰.....	پرینت گرفتن	۳۵.....	PRINT TILING TOOL
۵۰.....	ساخت شورت کات	۳۵.....	معرفی پنل SYMBOL
۵۱.....	معرفی وب سایت های عالی برای آموزش ایلوستریتور	۳۵.....	پنل GRAPHIC STYLE
۵۱.....	نویسندگان	۳۶.....	پنل LAYERS
		۳۶.....	پنل APPERANCE



مقدمه

پیدا کردن منبع جامع و کلی برای یادگیری نرم افزارهای گرافیکی مثل فتوشاپ و ... بسیار سخت است چون هر سال آنها امکانات جدید و ویژگی های جدیدی به خود می گیرند فیلم های آموزشی اینترنت و شرکت ها هم جامع نیستند ، از روی متن می خوانند ، به یاد دهی چیزهای ساده می پردازند طوری که اگر شما به اندازه یک دی وی هم از اینترنت دانلود کنید یا چند پکیج آموزشی بخرید باز همه نرم افزار را یاد نگرفته اید در این شرایط ممکن است شما به کتاب رجوع کنید کتاب یک منبع خوب برای یادگیری جامع است که برخلاف ویدئوهای آموزشی امکان رجوع سریع و همچنین بخاطر سپاری و یاد آوری (مخصوصاً برای ما ایرانی ها که فقط با کتاب آموزش داده می شویم!) را دارد اما اینجا متوجه می شوید کتاب به روز خوبی وجود ندارد هیچ ، خیلی گران اند اکثر این کتاب ها هم زیاده نویسی می کنند تا از بکار بردن تصاویر رنگی اجتناب کنند شاید هم خواسته باشند فقط پول در آورند در این شرایط بعد از خواندن یک صفحه ، یک فصل و ... چند تا کتاب می فهمید که اگر خلاصه می کردند کل آموزش ها به دفتر ۴۰ برگ هم نبوده است

پس باید چگونه یاد گرفت؟

بهترین روش برای یادگیری یک استاد حرفه ای که در بازار کار هم کار می کند هست فقط این راه هست که در زمان کم شما به نتیجه می رسید راه دیگر هم صرف زمان زیاد (مثلاً یک سال) و استفاده از منابع مختلف هست کتاب + فیلم های آموزشی شرکت های مختلف و البته انجمن های اینترنتی (که به خاطر پول زده نشده اند)

همین الان به راه دیگر یادگیری جامع و حرفه ای هم اضافه شد اونم کتاب سورس باز امیدوارم این کتاب زمان کم و یادگیری جامع را به ارمغان آورد

بریم سراغ ایلوستریتور

شک نکنید بهترین برنامه ساخت وکتور برنامه ایلوستریتور است این برنامه از آن جهت که بسیار شبیه فتوشاپ می باشد یادگیری آن راحت تر است و نسبت به سایر نرم افزار های گرافیکی زمان کمتری هم احتیاج دارد

تصاویر به دو دسته تقسیم می شوند اول پیکسلی یا رستر یا بیت مپ : که از مربع هایی تحت عنوان پیکسل ساخته شده اند و دوم وکتور تصاویر وکتور با اعداد و ارقام ریاضی ساخته می شوند پس از پیکسل ساخته نشده و کیفیت بهتری دارند پردازش آنها سبک است و حجم کمتری می گیرند در این گونه برنامه ها تصاویر با مسیر (path) ساخته می شوند ویژگی های نسخه جدید

هم اکنون ورژن ۱۳ این برنامه (CS6) در دو نسخه ۶۴ بیتی و ۳۲ بیتی وجود دارد پیشنهاد می کنم هر چه سریع تر ورژن ۶۴ بیتی آن را در یک ویندوز ۷ ، ۶۴ بیتی نصب کنید تا از حداکثر سرعت آن لذت ببرید! از امکانات جدید این نسخه همین پر سرعت تر شدن در ویندوز های ۶۴ بیتی ، اضافه شدن امکان اضافه کردن گرادینت به استروک و ... است

ورژن CC یا همان creative cloud هم آمده که از ویژگی جدید آن می توان به امکان انتشار در محیط ابری و ذخیره کردن عکسی که داخل فایل امبد شده است و ساخت پکیج ، سرچ داخل فونت ها ، ابزار تاج ... اشاره کرد

این کتاب فعلاً نسخه ۱۳ را آموزش می دهد تا بعد (هنوز قفل ورژن CC شکسته نشده است که مفت نصبش کنیم! ولی من راضی به مفت خوری هم نیستم! اگر یک روزی شرایط اش مهیا شد می خرم افتخار هم می کنم)

نصب


تنها نکته ای که برای نصب هست اینست که باید زبان نصب را روی عربی بگذارید تا مشکلی با فارسی نداشته باشید

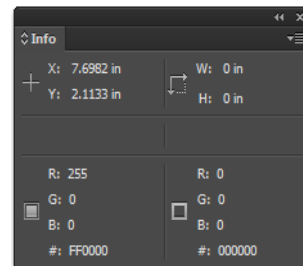
نمای برنامه



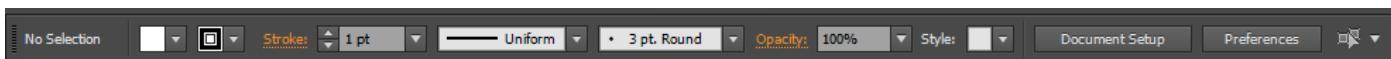
بهترین نرم افزار ساخت وکتور ادوبی ایلوستریتور



پنل ها یکسری پنجره کوچک اند که دکمه ها و تنظیماتی را شامل می شوند فرق پنل ها با یک پنجره معمولی در اینست که می توان آنها را به هم چسباند یا به گوشه هایی از برنامه چفت کرد برای اینکه شما بفهمید که به کجاها چفت می شوند کافی است آنها را از گوشه گرفته و با موس به جایی که **خط آبی** بوجود می آید درگ کنید و رها کنید هر پنل هم دارای منویی مختص به خود است که در سمت راست از دکمه  قابل دسترسی است



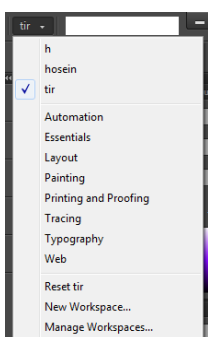
اما پنل کنترل با بقیه پنل ها فرق می کند این پنل همیشه در بالای بوم شما به صورت افقی باز است و قابلیت هوشمندی دارد طوری



که برای هر نوع شی مثل نوع متن یا نوع شیپ تنظیماتی مربوط به آن شی را به خود می گیرد چیزی شبیه به سربرگ فرمت در ماکروسافت آفیس در بالا می توانید این پنل را ببینید اما در حالتی که هیچ چیز انتخاب نکرده اید (no selection) اما در زیر وقتی که شما یک گروه را انتخاب کرده اید



این خاصیت بدرد این می خورد که شما بدانید بر روی چه چیز کار می کنید اما بعضی از ابزار ها هم شکل کلی این پنل را تغییر می دهد مثل ابزار **direct selection**

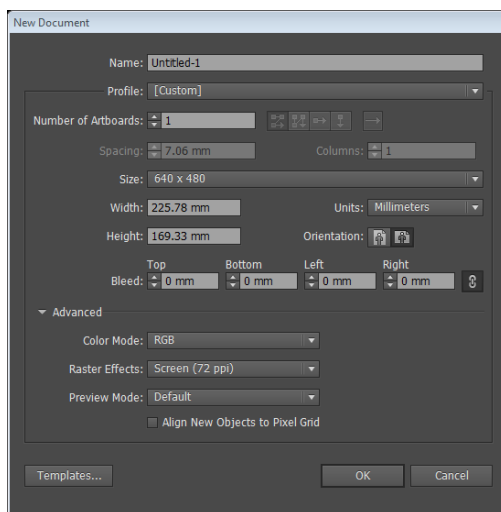


این گونه ایلوستریتور کار ار برای ما راحت تر می کند

من پنل ها را به شکل دلخواه خودم چیدم و تحت یک فضای کاری به نام **h** ذخیره کردم این هم خیلی راحت است بعد از چیدن ، روی دکمه پایین ابتدائی گوشه راست کلیک کنید تا منوی مقابل ظاهر شود سپس روی **New workspace** کلیک کنید و یک نام بنویسید برای حذف آن از **manage workspace** و برای دوباره چیده شدن آن یا همان باز نشانی دوباره روی **... reset** کلیک کنید ادوبی یکسری تنظیمات را در برخی پنل ها مخفی کرده (فکر کنم برای کلاس نرم افزار چون هر چی سخت تر باشه ...) پس برای اینکه همه پنل نشان داده شود باید آنها را از دکمه منوی پنل آشکار کنید بعد فضای کاری بسازید اما اکنون مبتدی ها بهتر است بقیه کتاب را بخوانند

معرفی پنجره new document

برای شروع کار شما از منوی فایل روی گزینه **new** کلیک کنید تا پنجره زیر که برای قالب بندی پروژه شماست باز شود



Name (نام) در این قسمت یک نام برای پروژه جدید بگذارید

Profile (فرم) از این قسمت شما می توانید چند نوع فرم انتخاب کنید تا یکسری تنظیمات مثل طول و عرض سریع در کادرها قرار گیرد مثلاً برای نوع پروژه وب ، مدل رنگ **RGB** انتخاب می شود ولی برای پرینت مدل رنگ **CMYK** پس هر پروفایل فقط شامل اطلاعاتی برای ساخت یک نوع پروژه است که کار مار را سریع تر می کند ولی خودمان هم می توانیم کادرها را پر کنیم اما اگر خواستید خودتان پروفایل درست کنید باید از منوی ابتدائی پروفایل را بزنید و یک فایل انتخاب کنید تا ایلوستریتور تنظیمات آن را به عنوان یک فرم در نظر گیرد

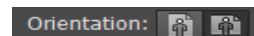


Number of Artboard (تعداد کادر نقاشی) در ایلوستریتور بر خلاف فتوشاپ می توان چندین بوم نقاشی در یک پروژه داشت مثلاً برای پشت و روی کارت ویزیت این شکل طرز قرار گیری بوم ها را نسبت به همدیگر مشخص می کند می توانید یکی از این حالت ها را وقتی چند بوم داشته باشید انتخاب کنید اولین آیکن سمت راست هم معلوم می کند که بوم اول شما از چپ باشد یا از راست و همین طور به ترتیب یا همان چینش از



راست یا چپ بوم ها

این هم برای عمودی یا افقی بودن بوم ها: **Orientation:** (جهت قرار گیری) گزینه اول عمودی است و گزینه دوم افقی **Spacing**



(فاصله) مقدار فاصله بین بوم ها

Columns (ستون ها) بوم ها در چند ستون قرار گیرند

Size (اندازه) در منوی پایین افتادنی این گزینه چند سایز آماده هست

width (عرض)، **Height** (ارتفاع) می توانید عرض و طول پروژه را تعیین نمایید در این صورت منوی **SIZE** به گزینه **Custom** تغییر پیدا می کند

Units (واحد اندازه گیری) می توانید واحد اندازه گیری را به میلیمتر، پیکسل، اینچ و ... تغییر دهید تا مقدار عرض و ارتفاع بر این اساس تنظیم باشد

Bleed (منطقه ریزش جوهر) در کارهای رنگی یک مقدار به نام بلید قرار می دهند تا گوشه های تصویر رنگی بر اثر برش دستگاه خراب نشود (سه میلیمتر از هر طرف)

Advanced (پیشرفته) این گزینه تنظیمات دیگر این پنجره را نمایش می دهد

color mode (مود رنگی) می توانید مود های رنگی **RGB** و **CMYK** و ... را بر حسب چیزی که می خواهید بسازید انتخاب کنید

Align new object to pixel grid (تراز کردن اشیاء جدید با شبکه پیکسل ها) همه اشیاء در پیکسل ها قرار می گیرند و کیفیت تصویر در مانیتور بیشتر می شود ولی

فایده ندارد

مود های رنگی (فقط خلاصه)

دو نوع حالت رنگی رایج در برنامه های کامپیوتری هست یکی **RGB** و دیگری **CMYK**

RGB به معنای قرمز (RED)، سبز (green)، آبی (blue) این حالت رنگ را مانیتورها استفاده می کنند همه رنگ های

مانیتور از ترکیب این سه رنگ بدست می آید هر یک از این سه رنگ از شماره ۰ تا ۲۵۵ درست می شوند پس سه تا صفر

به معنی خاموشی پیکسل هاست یعنی سیاه و ۲۵۵،۲۵۵،۲۵۵ یعنی سفید

CMYK: فیروزه ای (cyan)، سرخابی (magenta)، زرد (yellow)، سیاه (BLACK) این حالت رنگ را چاپگرها

استفاده می کنند چون رنگ سیاه در چاپگرها نیاز بود این مود بوجود آمد زیرا از ترکیب این سه رنگ سیاه ناخالص بدست

می آید

Raster effect (تاثیر پیکسل ها) در این گزینه رزولیشن تصویر را انتخاب کنید همان طور که مقابل هر گزینه نوشته ۷۲ برای صفحه نمایش ۱۵۰ کیفیت متوسط و ۳۰۰

برای کارهای چاپی (هنوز حتی با اینکه ایلوستریتور تصویر وکتور می سازد هنوز مانیتور شما و چاپگر از پیکسل استفاده می کند)

رزولیشن تصویر

به تعداد پیکسل ها در هر اینچ رزولیشن گویند هر چقدر این تعداد بیشتر باشد تصویر از نقطه های بیشتری تشکیل شده و با کیفیت تر است به واحد آن **ppi** گویند به معنی

(pixel per inch) تعداد پیکسل در اینچ

72 برای وضوح پایین و استفاده در وب، ۱۵۰ کیفیت متوسط و ۳۰۰ برای کارهای چاپی هستند اما انسان تصویری که تا ۱۰ مگاپیکسل داشته باشد را می تواند درک کند و

بیشتر از آن را نمی تواند پس اگر در کتاب یا مجله خواستید عکس چاپ کنید مگاپیکسل آن را نیز حساب کنید

فرمول مگا پیکسل: تعداد پیکسل های طول ضرب در ارتفاع تقسیم بر یک میلیون

نکته؟ **ppi** با **dpi** که واحد تعداد نقطه چاپگرها در هر اینچ فرق می کند

preview mode (حالت نمایش) در ایلوستریتور می توان حالت نمایش تصویر را در مانیتور به صورت **Pixel preview** و **overprint preview** دید که معمولاً

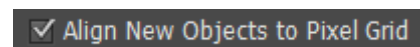
استفاده نمی شود

Pixel preview در این حالت شما می توانید سند را به صورت پیکسل دار ببینید

overprint preview (نمای روی هم چاپ کردن) در این نما می توانید اشکالی که روی هم قرار گرفته اند را در نمای پرینت ببینید گاهی تصویری که مانیتور نشان

می دهد با چاپگری که اول شکل زیری را چاپ می کند بعد رویی فرق می کند

(تراز شدن اشیاء جدید با شبکه پیکسل ها) از قرار معلوم انتخاب این گزینه کیفیت تصویر را بالا می برد چون لبه ها با



پیکسل ها تراز می شوند



استفاده از رابط کاربری

می شه :

هر کدام از پنل ها را از گوشه جایی که خط چین هست درگ کرد و به جایی که خط آبی رنگ ظاهر می شود درگ کرد بعد از نگه داشتن موس روی هر ابزار چند ابزار دیگر ظاهر کرد هر دسته از ابزار ها از نوار ابزار خارج و معلق کرد (خاصیت جدید ایلوستریتور)

پنل هایی که نمی خواهیم ببینیم

پنل هایی که می خواهیم از منوی Windows ظاهر کنیم

پنجره سند را می توان شناور (Float) یا به صورت تب در آورد (Doch): برای این کار با درگ پنجره بوم را بیرون بکشید یا از منوی Windows گزینه Cascade مرتب شدن آشناری، Title به صورت کاشی، Float in Window شناور شدن این پنجره یا Float All in Window شناور شدن همه پنجره ها

Consolidate All Windows () همه پنجره ها را دوباره به صورت پیشفرض چسبیده به پنجره برنامه یا همان Doch در می آورد

برای مخفی کردن همه پنل ها و نوار ابزار کلید Tab را فشار دهید

اگر همراه Tab کلید Shift را بزنید فقط پنل ها مخفی می شوند

اگر چند پنجره داشته باشید و بخواهید همزمان از همه آنها استفاده کنید ایلوستریتور و فتوشاپ یک دکمه جالب دارند به نام Arrange document که می توانید پنجره ها را به اشکال متفاوت کنار هم بچینید

پیمایش

در ایلوستریتور به کمک ابزار zoom و منوی view می توان بزرگ نمایی و کوچک نمایی انجام داد به کمک ابزار Hand هم کادر نقاشی را حرکت داد

بهتر است بجای برداشتن ابزار زوم و دست از کلید های کیبورد استفاده کنید:

برای بزرگ نمایی **Ctrl + Space** و برای کوچک نمایی **Alt + Space** نگه دارید

همچنین برای فعال شدن موقتی ابزار دست کلید **Space** را نگه دارید

از استاتوس بار هم می توانید اندازه بزرگ نمایی را ببینید در لیست کشویی آن کلیک کنید یا درصد بزرگ نمایی را وارد کنید یا حتی کلیک کنید داخل کادر زوم و از کلیدهای مکان نمای کیبورد بال و پایین استفاده کنید

همچنین همان طور که در منوی view مشاهده می کنید برای بزرگنمایی **Zoom In** کلید های **Ctrl +**

برای کوچک نمایی **CTRL - Zoom Out** را همزمان فشار دهید

Fit Artboard in window در صورتیکه را **Ctrl 0** همزمان بفشارید کادر نقاشی با پنجره نرم افزار

هم اندازه می شود البته اگر شما در نوار ابزار روی ابزار دست دبل کلیک کنید همین اتفاق می افتد

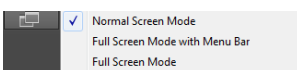
یه راه دیگه هم برای بزرگ نمایی و کوچک نمایی گرفتن **Alt** و چرخاندن غلتک موس است

Fit All in window در صورتی که چند بوم داشته باشید می توانید همه را مشاهده کنید

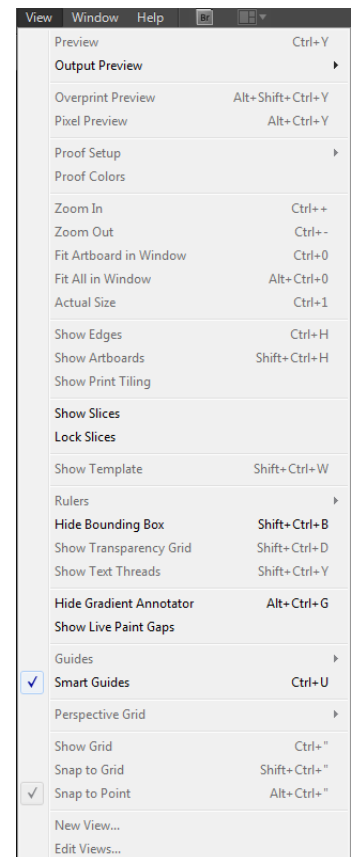
Actual Size سند را در اندازه واقعی پیکسلی خودش ببینید با فشار دادن کلید های **Ctrl 1** یا روی ابزار

ذره بین در نوار ابزار دبل کلیک کنید

کلید های **Tab** (پنل ها و نوار ابزار مخفی)، **Shift** و **Tab** (پنل ها مخفی) و زدن متوالی کلید **F** را هم



کلید میانبر کلید F



امتحان کنید تا کار این آیکن در نوار ابزار هم ببینید

نکته : تب ها (هر پنجره سند در یک تب قرار دارد) رو می شه درگ کرد به بیرون تا یک پنجره شود یا جلوتر و عقب تر از تب قبل قرار داد اون هم با درگ

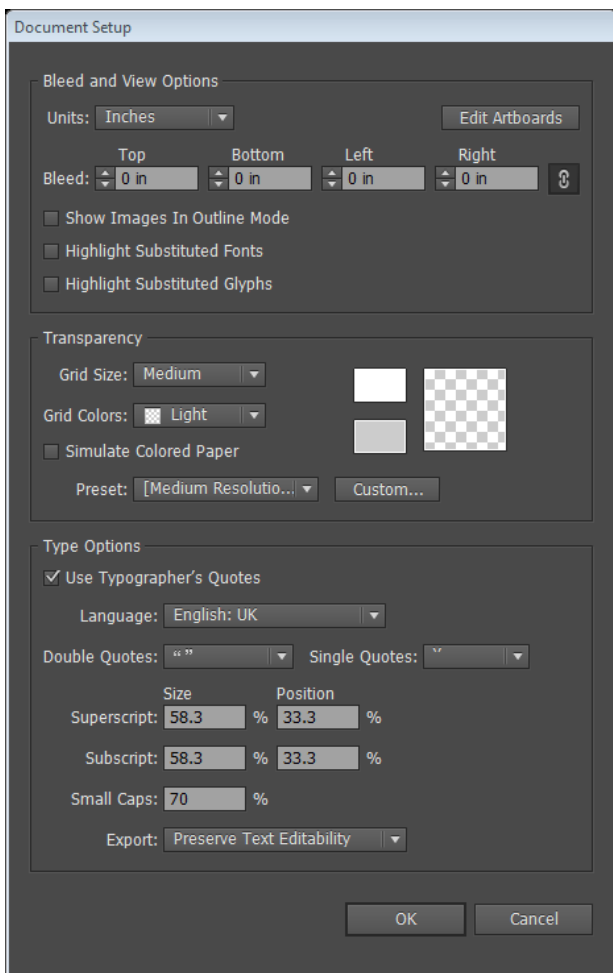
نکته : در حالت فول اسکرین اگر موس را به کناره ها ببریم می توانیم پنل و نوار ابزار را موقتی استفاده کنیم



view > outline یا کلید **ctrl y** و را بزنید تا شکل هایی که می کشید را به صورت سیمی ببینید در این نما فقط پت ها (مسیر ها) معلومند کاربرد این نما وقتی است که تعداد زیادی شی داشته باشید و بخواهید آنها را انتخاب کنید
 نکته: راه دیگر دیدن این نما پنل لایه است : کلید کنترل را نگه دارید و روی آیکن چشم لایه کلیک کنید بجای اینکه همه بوم را سیمی ببینید اشیای همان لایه سیمی می شوند .


بوم

بعد از پنجره و ساخت بوم توسط نرم افزار شما با هم می توانید بوم اضافه کنید یا سایز و خصوصیات بوم را تغییر دهید برای این کار از منوی **File** روی **Document**



setup یا از پنل کنترل روی **Document Setup** کلیک کنید تا پنجره زیر باز شود

برای تغییر سایز دستی از ابزار آرت بورد  در نوار ابزار استفاده کنید درست بعد از کلیک روی این ابزار **Artboard Tool** شما می توانید با موس سایز بوم را تغییر دهید برای اضافه کردن بوم از پنل آرتبورد استفاده کنید روی دکمه کلیک کنید

نکته : به کمک درگ توسط ابزار آرت بورد هم می توانید بوم جدید درست کنید توسط ابزار آرت بورد بوم ها را می توانید درگ یا کپی کنید با محتوا یا بدون محتوا برای اینکه معلوم کنید می خواهید محتوای شان هم کپی یا جابجا شود از دکمه  در پنل کنترل استفاده کنید

بوم ها را می توانید درگ کنید می توانید برای هر کدام نام بگذارید با استفاده از پنل آرت بورد یا پنل کنترل . می توانید حتی مثل یک شی معمولی آنها را با نگه داشتن **Alt** کپی کنید برای پاک کردن آنها هم از دکمه سطل آشغال پنل یا دکمه **delete** یا دکمه ضربدر روی بوم استفاده کنید اسمارت گایدها هم موقع درگ بوم ها فعال می شوند بوسیله دکمه های بین بوم ها به جلو و عقب حرکت کنید

rearange این دستور بوم ها را مرتب می کند در منوی پنل آرت بورد و در **object>arthboard>rearange** قرار دارد

شورتکات حرکت بین بوم ها : **Shift+ page down / up**

در پنل کنترل این ابزار می توانید نام آرت بورد ، سایز و ... را تغییر دهید



۱. تعیین اینکه کدام بالاتر باشد در پنل آرت بورد

۲. ساخت یک بوم دیگر

۳. حذف بوم

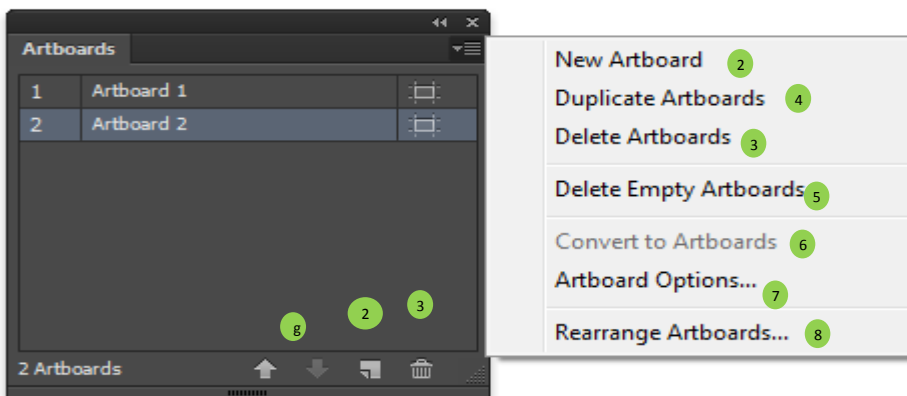
۴. دو برابر کردن بوم

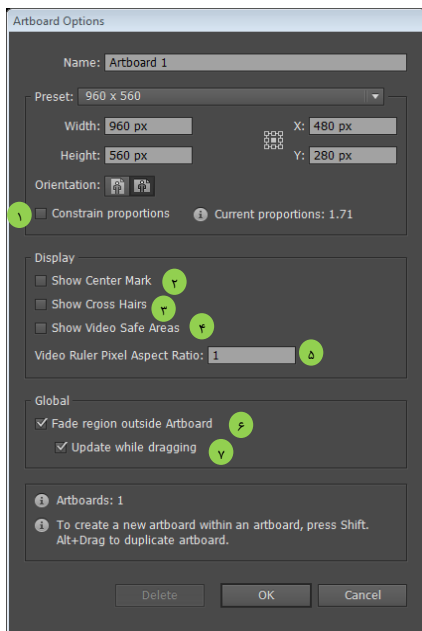
۵. حذف همه بوم های خالی

۶. تبدیل یک شکل به بوم

۷. باز شدن پنجره تنظیمات بوم

۸. مرتب کردن بوم ها در پنجره





۱. حفظ تناسب طول و عرض

۲. نمایش نقطه تراز برای بوم

۳. ??????????

۴. نمایش مکان سالم ویدئو (بهتره اشیا از این محدوده بیرون نزنه)

۵. ??????

۶. محو کردن منطقه دور بوم

۷. ??????

مرتب کردن

برای هم تراز کردن و مرتب کردن اشیا نسبت به هم شما می توانید از پنج چیز استفاده کنید

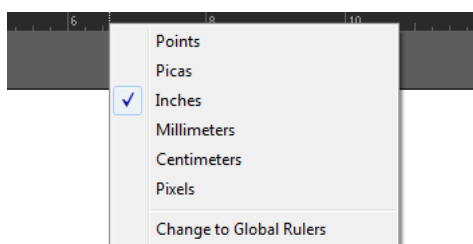
۱. خط کش (Ruler)

۲. شبکه ها (Grid)

۳. خط های راهنما (Guid)

۴. Smart guid

۵. پنل Align



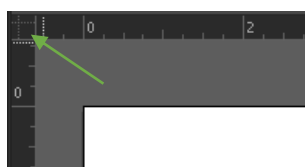
برای نمایش خط کش ها کلید های Ctrl R را فشرده یا از منوی view روی Rulers کلیک کنید

در صورت راست کلیک بر روی خط کش می توانید واحد اندازه گیری آن را تغییر دهید

اگر می خواهید برای هر کادر نقاشی خط کش از صفر شروع شود کافی است از محل تلاقی خط کش های

عمودی و افقی کلیک کرده و به ابتدای کادر درگ کنید و برای برگشت به حالت اول در محل تلاقی دبل کلیک

کنید

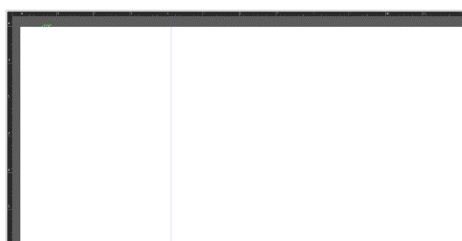


Change to global ruler: در صورتی که شما مبدا خط کش را تغییر داده باشید این گزینه که در راست کلیک روی خط کش هست دوباره ابتدای بوم را صفر در نظر

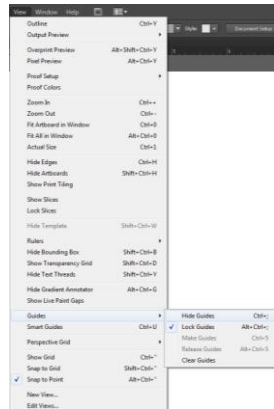
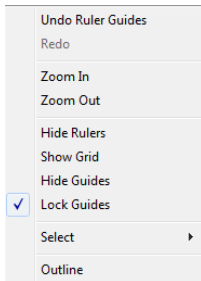
می گیرد معادل دبل کلیک در گوشه سمت چپ خط کش جایی که دو خط کش افقی و عمودی همدیگر را قطع می کنند هست

برای نمایش یک خط راهنما Guid بر روی خط کش رفته و از طرف خط کش عمودی یا افقی به داخل کادر درگ کنید در این صورت یک خط راهنما ظاهر می شود که در

خروجی نرم افزار تاثیری ندارد



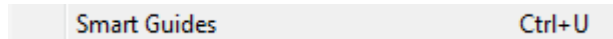
برای پاک کردن یک خط راهنما روی صفحه راست کلیک کرده گزینه Lock Guides را از حالت انتخاب خارج کنید



حال با موس روی راهنما کلیک و کلید Delete کیبورد را بفشارید
برای مخفی کردن راهنما ها کلید های ; Ctrl کیبورد را بفشارید

نکته : شما می توانید یک شکل را به راهنما تبدیل کنید در همین زیر مجموعه می توانید گزینه make guides را ببینید یا کلید کنترل و ۵ را بزنید مثلاً بعد از کشیدن یک شکل مثل مستطیل

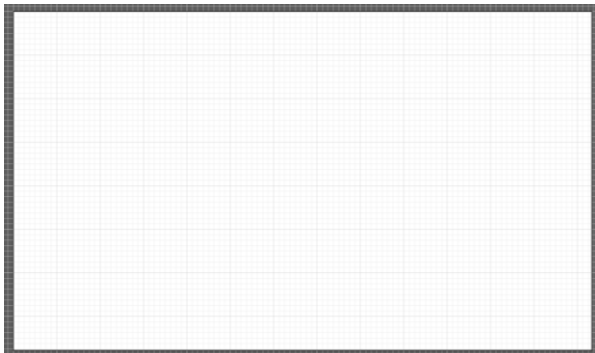
اما بهترین ابزار برای تراز بندی راهنماهای هوشمند هستند وقتی شما دو شیء در صفحه داشته باشید هنگامی که یکی از آنها را حرکت می دهید این راهنماها ظاهر می شوند برای فعال کردن آن ها از منوی view روی کلیک کنید



نکته : به کمک راست کلیک هم می شه به گاید ها و شبکه دسترسی داشته باشید

خب می رسم به شبکه ها (Grid)

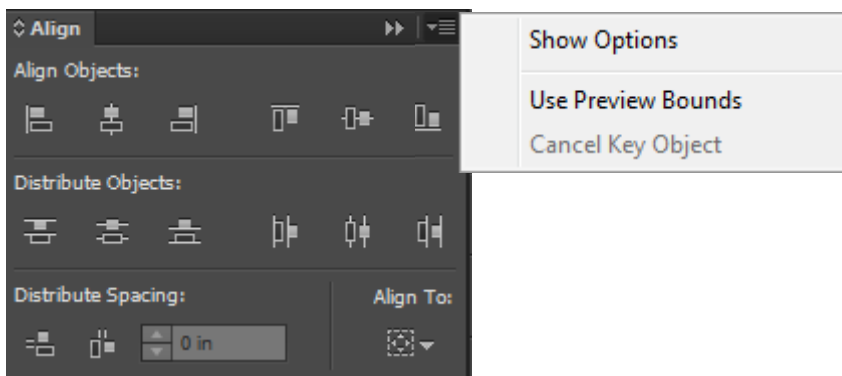
حرفه های ها و گرافیک کارها از شبکه خیلی استفاده می کنند قدیم برای ساخت کتاب و هر چیز گرافیکی از شبکه استفاده می کردند کسانی که فکر می کنن شبکه تا حالا ندیدن اشتباه کردن چون دفتر های کودکانستان و آمادگی شبکه داشتن ! برای نمایش شبکه ها از منوی view روی Show Grids کلیک کنید و یا کلید های کیبورد " Ctrl را همزمان بفشارید



شبکه ها از مربع هایی تشکیل شده اند که خود به چند مربع دیگر تقسیم شده است شما می توانید تنظیمات نرم افزار آنها را سفارشی کنید خواهید شد اگر گزینه view>snap to gride فعال باشد اشکالی که می کشید با شبکه تراز می شود در نتیجه شکل منظمی خواهید داشت به همین راحتی حرفه های ها پروژه های فوق العاده می سازند

در مقابل تصویر شبکه را می بینید

پنل Align



برای تراز کردن اشیا نسبت به هم و نسبت به کادر نقاشی به کار می رود برای دیدن توضیح هر دکمه به انگلیسی موس را روی آن یک لحظه نگه دارید قسمت اول برای تراز کردن اشیاست به ترتیب از چپ به راست
Horizontal Align Left تراز افقی از راست
Horizontal Align Center افقی از وسط عمودی
Horizontal Align Right افقی از چپ



Vertical Align Top عمودی از بالا

Vertical Align Center از وسط عمودی افقی

Vertical Align Bottom از افقی پایین

من که فکر می‌کنم ادوبی تولتیپ دکمه‌های پنل Align را جابه‌جا نوشته است. یا منظورش محور ایکس بوده است شما سعی کنید از آیکن‌ها استفاده کنید نه تولتیپ‌ها

قسمت دوم و سوم این پنل برای فاصله یا توزیع (Distribute) بین اشیاء برای دیدن قسمت سوم شما روی دکمه رفته و دکمه show option را

بزنید تا تمام تنظیمات پنل نمایان شود گزینه‌ها

Vertical Distribute Top فاصله از قسمت بالای عمودی اشکال

Vertical Distribute Center فاصله از قسمت وسط عمودی اشکال

Vertical Distribute Bottom فاصله از قسمت پایین عمودی اشکال

Horizontal Distribute Left فاصله از قسمت بالای افقی اشکال

Horizontal Distribute Center فاصله از قسمت بالای افقی اشکال

Horizontal Distribute Right فاصله از قسمت بالای افقی اشکال

فقط قسمت سوم با دوم در اینست که اگر یکی از اشیاء را به عنوان شیء کلیدی انتخاب کرده باشیم می‌توانیم در کادر عدد وارد کنیم

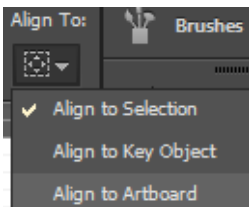
قسمت چهارم این پنل برای این است که ما به نرم افزار بگوییم که بر چه اساسی عمل تراز یا همسان سازی فاصله انجام گیرد

همینطور که در این تصویر می‌بینید

بر حسب انتخاب‌ها (Align to selection)

بر حسب شیء کلیدی (Align to key object)

بر حسب کادر نقاشی (Align to Artboard)

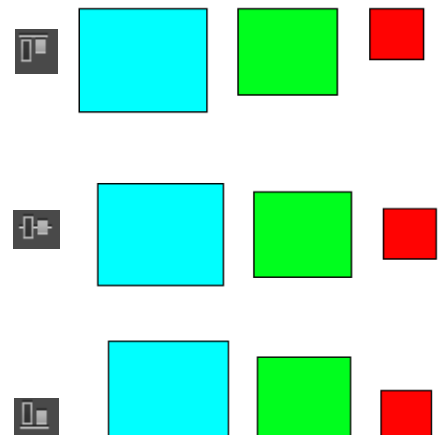
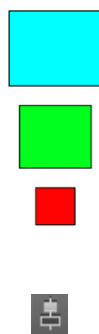
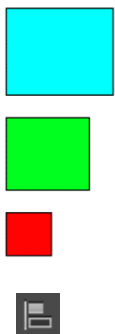
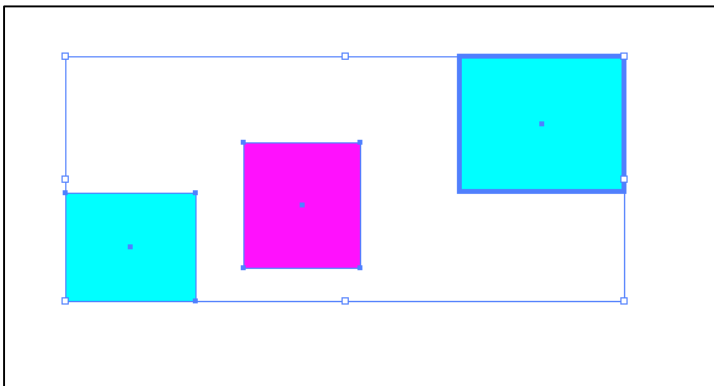


روش تعیین شیء کلیدی (Key object)

برای این کار بعد از اینکه چند شیء را انتخاب کردیم فقط کافی است فقط یک کلیک روی یکی از اشیاء انتخاب شده کنیم تا به حالت پررنگ در آید حالا اگر شما عمل تراز

بندی را انجام دهید اشیاء دیگر با این شیء تراز می‌شوند و اگر عمل همسان

سازی فاصله را انجام دهید این شیء ثابت خواهد ماند



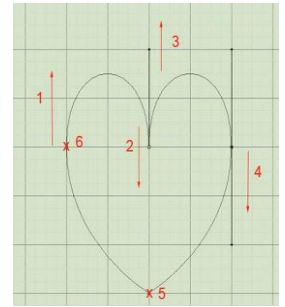
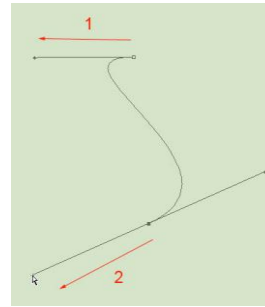
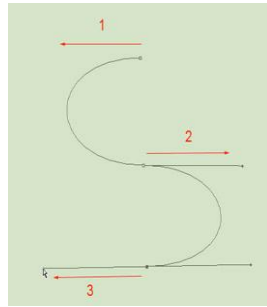
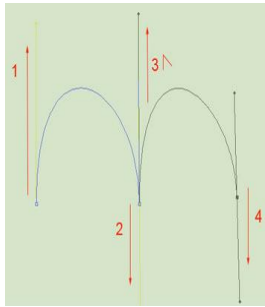
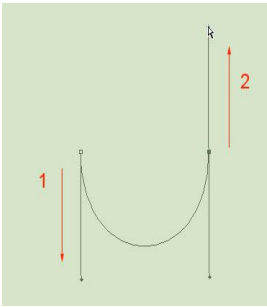
معرفی ابزار Path



برای اینکه مفهوم تصاویر وکتور را بفهمید بهتر است اول شما ابزار Path را یاد بگیرید همه اشکال در برنامه ایلوستریتور با مسیر ساخته می شوند یک مسیر یک خط ساده است اما وقتی دو سر این خط به هم می رسد تبدیل به یک شکل می شود (منبع دیزاین)

بهترین ابزاری که تاکنون ادوبی ساخته همین ابزار است طرز کارش هم بسیار ساده است برای کشیدن یک خط ساده شما فقط باید دو نقطه روی کادر بزنید نرم افزار این دو نقطه را بهم وصل می کند حال شما یک خط دارید اگر دو سر این خط به هم برسد تبدیل به یک شکل می شود

اگر شما کلید Shift را نگه دارید این خط همیشه در زاویای ۴۵ درجه کشیده می شود با همین خاصیت شما می توانید یک مثلث خوب بکشید اما سوال اینجاست چطوری گوشه گرد ایجاد کنیم؟ سادست شما باید درگ کنید وقتی نقطه را زدید بگیرید و بکشید. تمام منحنی های زیبا به همین شکل کشیده می شود چون زاویه هر نقطه روی زاویه مسیر دیگری که می کشید اثر می گذارد



به تصاویر زیر دقت کنید

برای تمام کردن مسیر شما ابزار move را گر برداشته و روی کادر کلیک کنید یا وقتی ابزار Path را گرفته اید کلید Ctrl را بگیرید خودش تبدیل به ابزار move می شود به هر نقطه تلاقی انکر پوینت Anchor point گویند

هر انکر پوینت دو دستگیره به نام هندل دارد وقتی با دایرکت سلکشن انکرپوینت را انتخاب می کنید می توانید این دستگیره ها را جابه جا کنید و قوس را تغییر دهید در هر دستگیره یا هندل روی قوس ادامه مسیر تاثیر می گذارد اگر می خواهید این تاثیر را از بین ببرد شما باید دکمه Alt را گرفته روی خود انکرپوینت کلیک کنید

توجه کنید وقتی شما یک انکرپوینت را با دایرکت سلکشن انتخاب می کنید تو پر می شود

وقتی ابزار روی هیچ مسیری نباشد و بیکار باشد به این شکل است



برای چسباندن دو مسیر باید روی انکر پوینت انتهایی یکی کلیک کنیم تا به این شکل در آید



در آید و برای بستن مسیر و تولید یک شکل ابزار به این



شکل در می آید

Add Anchor point برای پاک کردن یک نقطه شما باید از این ابزار استفاده کنید : وقتی ابزار Path را گرفته اید روی یک انکرپوینت بروید علامت ستاره ابزار Path تبدیل به منفی می شود



Delete Anchor point برای اضافه کردن نقطه : وقتی ابزار Path را گرفته اید اگر روی مسیر بروید علامت ستاره ابزار Path تبدیل به مثبت می شود





Convert Anchor point برای تبدیل یک گوشه تیز به منحنی و بلعکس از این ابزار استفاده کنید روی نقطه رفته و کلیک کنید

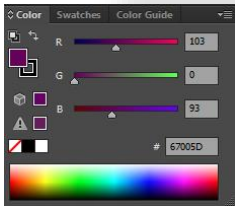
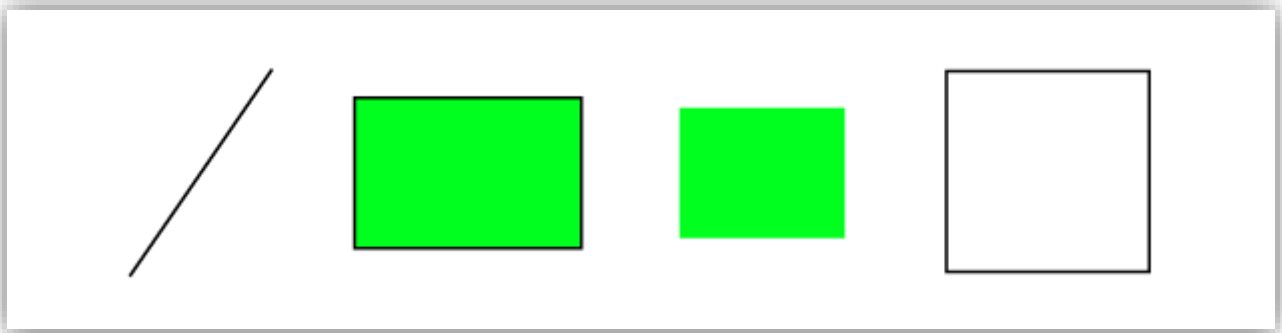


یا برای این کار ابتدا نقطه لنگر را با Direct selection انتخاب کنید تا نوار ابزار زیر ظاهر شود






مفهوم Stroke (خط دور) و Fill (رنگ پر کننده)

یک خط فقط می تواند  Stroke داشته باشد ولی یک شکل  Fill هم می تواند داشته باشد همچنین شکل می تواند یکی را داشته یا نداشته باشد !!! فکر کم گیج شده باشید برای فهمیدن سخن من بهتر است دست به کار شوید و یک خط و شکل در صفحه بکشید




رنگ آمیزی


در ایلوستریتور شما به چند شکل می توانید رنگ آمیزی کنید ولی اول شما باید استروک یا Fill را مورد هدف قرار دهید برای اینکار از استفاده کنید که در  نوار ابزار و هر کدام از پنل های رنگ آمیزی هست سادست وقتی این شکل  هست یعنی Fill را هدف قرار داده اید و این شکل  شما Stroke را هدف قرار داده اید. پس فقط کافی است با موس هدف خود را انتخاب کرده باشید یا به زبان ساده تر آیکن Stroke یا رنگ را به رو بیاورید

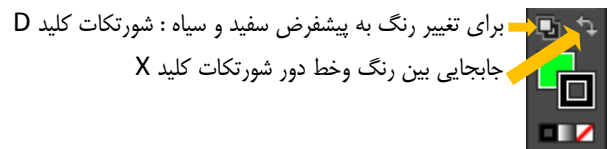
نکته: از پنل اپرنس هم برای هدف گیری و تغییر خصوصیات شکل می توان استفاده کرد که بهترین راه است

۱. راحت ترین روش انتخاب شکل و کلیک بر روی یکی از رنگ های پنل Swatches است

۲. همزمان که شکل در حالت انتخاب قرار دارد از لغزنده های پنل کالر استفاده کنید درست زمانی که لغزنده ها را حرکت می دهید رنگ شکل عوض می شود نکته: اگر کلید شیفیت را نگه دارید همه لغزنده ها باهم حرکت می کنند.

۳. استفاده از نوار ابزار  است روی Fill یا Stroke دبل کلیک کنید و رنگ را تغییر دهید

برای حذف Fill یا استروک شی شما از  استفاده کنید



اگر روی انتخاب گر رنگ فیل یا استروک دبل کلیک کنید پنجره انتخاب رنگ ظاهر می شود

می توانید کد رنگ را در این پنجره دستی وارد کنید

برای افزایش قطر Stroke از نوار ابزار یا از پنل Stroke استفاده کنید

(Weight) ضخامت: قطر Stroke را تعیین کنید

(cap) درپوش: شکل ته خط صاف درست سر نقطه لنگر، گرد کمی جلوتر از نقطه لنگر، صاف کمی جلوتر از نقطه لنگر

(corner) شکل گوشه: مربعی، گرد، بریده

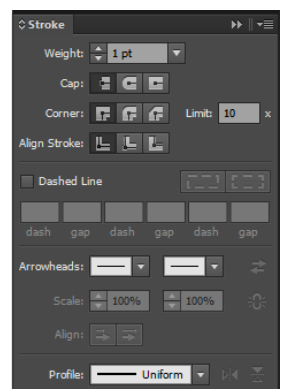
(Align Stroke) تراز استروک: مساوی بین داخل و بیرون مسیر، داخل مسیر، خارج مسیر

(Dashed Line) خط بریده بریده: می توانید استروک را به صورت بریده بریده درآورید به این صورت که هر مقدار dash طول خط و

gap طول فاصله

(Arrowheads) سر اشاره گر: می توانید به انتها و ابتدای خط اشاره گر اضافه کنید

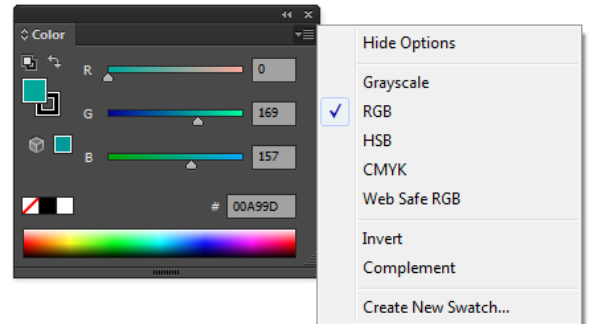
(Scale) مقیاس: به صورت درصد تناسب اشاره گر را تغییر دهید



(Align) تراز: تعیین کنید که اشاره گر از انتهای خط شروع شود یا تا انتهای مسیر خاتمه پیدا کند
(Profile) پروفایل: از براش ها برای Stroke استفاده کنید

پنل Color

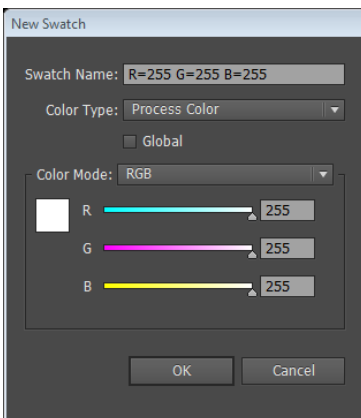
برای دیدن آیتیم های مخفی شده پنل در منوی پنل روی Show option کلیک کنید
در این پنل می توانید حالت های رنگ را به CMYK, RGB, HSB, Web Safe RGB تغییر دهید
Invert بدست آوردن رنگ مخالف
Complement بدست آوردن رنگ مکمل
می توانید کد هگزادسیمال را در کادر وارد کنید



Swatches ساخت یک نمونه رنگ به پنل Swatches

پنل Swatches

فقط نمونه های رنگ در پنل سواچ قرار داده نمی شود بلکه ادوبی ترجیح داده است شما بتوانید نمونه های گرادینت و پترن هم در این پنل بگذارید
شما می توانید نمونه ها را در گروه هم بگذارید در شکل به علامت پوشه توجه کنید رنگ های مقابل هر علامت پوشه یک گروه هست



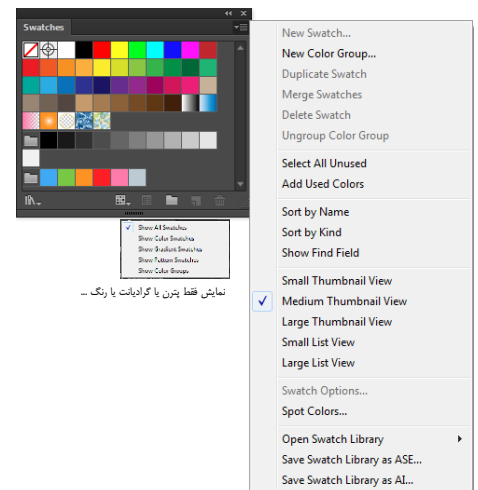
دسترسی به کتابخانه های ادوبی ،

منو به ترتیب به معنی:

ساخت یک نمونه رنگ جدید . البته وقتی یک شکل را در حالت انتخاب دارید با کلیک بر روی این یا آیکن آن رنگ آن به نمونه ها اضافه می شود

ساخت یک گروه رنگ (نکته اگر چند شی را انتخاب کنید و دکمه پوشه را بزنید تمام رنگ های شی در قالب یک گروه به

سواچ اضافه می شود)، دو برابر کردن رنگ در سواچ، ترکیب دو نمونه رنگ، حذف رنگ، از حالت گروه در آوردن، انتخاب همه رنگ های استفاده نشده، مرتب کردن بر حسب نام، مرتب کردن بر حسب نوع، نمایش کادر سرچ نام رنگ، اضافه به رنگ های کوچک، نمایش به صورت مربع های کوچک، نمایش به صورت لیست کوچک، نمایش به صورت لیست بزرگ، سواچ آپشن، اسپوت کالر، باز کردن کتابخانه های رنگ نکته: از این جا می توانید یک فایل دیگر ایلوستریتور را انتخاب کرده و تمام رنگ های آنرا به نمونه ها اضافه کنید



نکته: بهترین کتابخانه رنگ از قرار معلوم pantone solid coated هست ولی چند گروه موضوعی هم داریم مثلاً میوها و دو گزینه آخر به شما اجازه می دهد نمونه ها را به عنوان یک فایل سواچ قابل استفاده در تمام نرم افزارهای ادوبی و به عنوان یک فایل ذخیره کنید نکته: با درک روی آیکن new می توانید رنگ را دو برابر کنید اگر می خواهید یک رنگ جایگزین رنگ دیگر شود همراه با درک رنگ روی دیگری alt را نگه دارید در این صورت هم سواچ هم نقاشی های بوم تغییر می کند

انواع سواچ

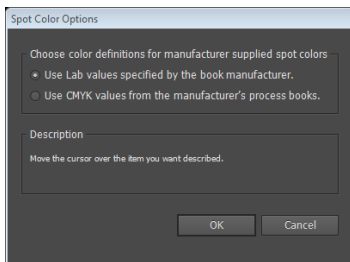
سه نوع سواچ رنگ داریم؟ گلوبال، اسپوت و پراسز

رنگ process همون رنگ هایی است که ما در ایلوستریتور از طریق پنجره انتخاب رنگ یا لغزنده های پنل کالر ... درست می کنیم

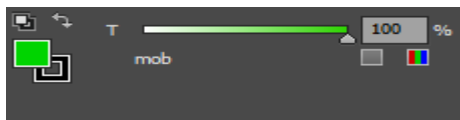
رنگ global هیچ فرقی با رنگ پراسز ندارد فرق آن در لینکی بین شی و رنگ است تا بعد از تغییر رنگ همه نقاشی هایی که این رنگ را دارند با تغییر این رنگ عوض شوند. فرض کنید رنگی ساخته اید که در چاپ خوب نیست اگر قبلاً تیک گلوبال را زده بودید روش دبل کلیک می کردید و تغییرش می دادید و حالا کارتان درست می شد

اما رنگ spot رنگی است که قبلاً پردازش شده است مثل کتاب خانه های رنگ



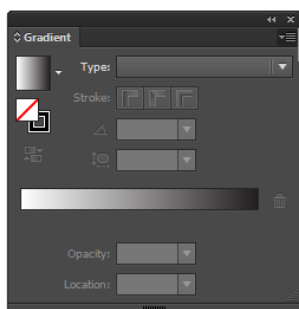


نکته: رنگ های گلوبال را اگر شیفت نگه داری کلیک کنی فقط لغزنده تینت (مقدار رنگ) معلوم می شود باید گزینه تبدیل به پراسز را بزنی



پنل Gradient (شیب رنگ)

برای دیدن آیتم های مخفی شده پنل در منوی پنل روی Show option کلیک کنید



همان طور که می دانید گرادیانت یک شیب رنگ در داخل شکل ایجاد می کند که می تواند خطی یا دایره ای باشد

می شه شفافیت رنگ را کم و زیاد کرد طوری که پشت نما شود

برای تغییر اندازه و مکان گرادیانت هست اما می شه ابزار گرادیانت را انتخاب کنید بعد به روی شکلی که گرادیانت دادید با این ابزار کار کنید

انتخاب رنگ در گرادیانت یا به صورت درگ به روی لغزنده است یا با دبل کلیک روی لغزنده

آیکن های مقابل گزینه استروک را در ورژن ۱۳ به بعد می بینیم : به استروک ها هم می توانیم به سه شکل گرادیانت دهیم:



برای دیدن سه اسم موجود در عکس روی سه آیکن مقابل گزینه استروک موس را نگه دارید

پنل color guid

این پنل به هنرمندان امکان این را می دهد که رنگ های نزدیک یا دور و مخالف یک رنگ را

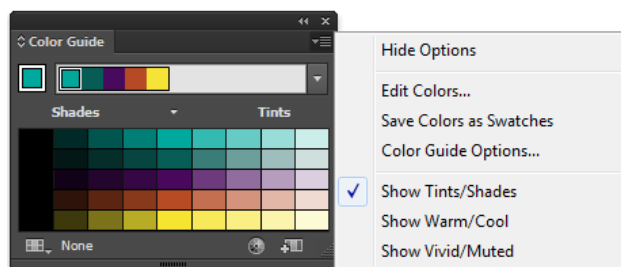
پیدا کنند به ترتیب :

ذخیره به عنوان یک Swatch (نمونه رنگ)

تنظیمات پنل

ویرایش رنگ ها

نمایش رنگ سرد و گرم



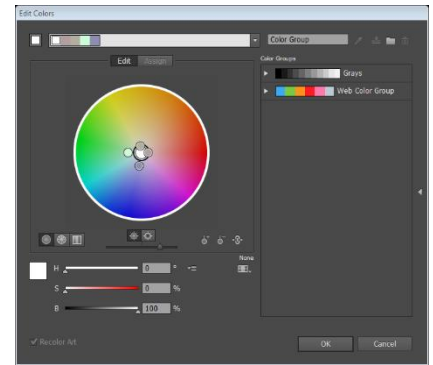
یک پنجره هدایت می شوید که در آنجا ابزارهای بهتری برای انتخاب رنگ هست





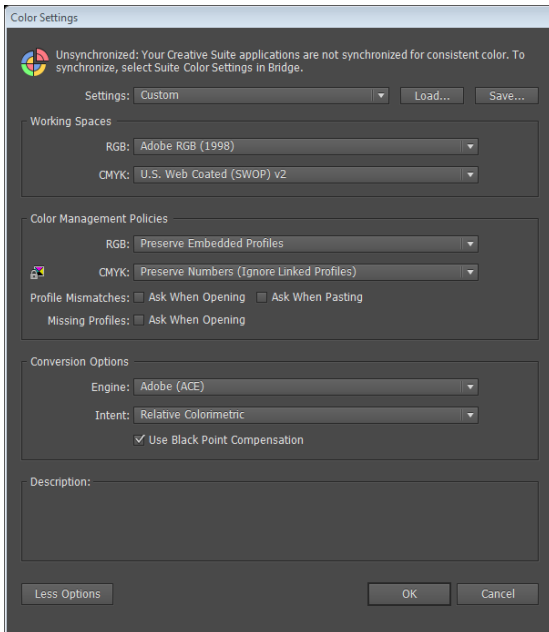
توضیح خاصی به نظرم نمی رسد فقط حرکت دایره ها

ولی به کارای دیگه ای هم می شه کرد مثلاً فقط یک رنگ را عوض کردن در سربرگ assign



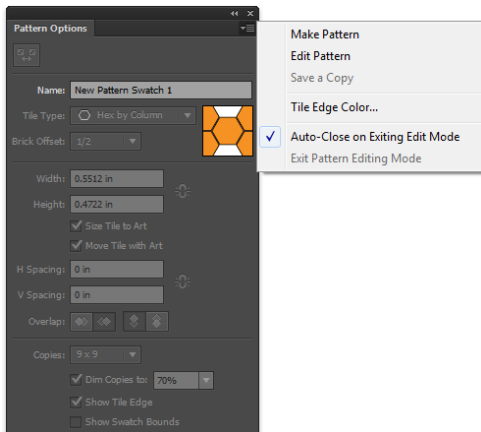
بهترین تنظیمات رنگ چیست ؟

Edit > color setting حالا شکل رو برو را تنظیم کنید (منبع لیندا)



پترن (Pattern)

غیر از رنگ و گرادیانت به چیز دیگه هم برای پر کردن شکل ها هست اونم ساختار های تکرار شونده از یک شکل است که به آن پترن گویند برای ساخت یک پترن کافی است شما شکل را به پنل سواچ درگ کنید یا از منوی `object > pattern > make` و برای ویرایش آن از پنل پترن استفاده کنید وقتی شما روی پترن در سواچ دبل کلیک کنید یا بعد از درگ شکل به سواچ یک حالت نمایش جالب ایجاد می شود که در واقع یک پیش نمایش برای شماست تا بتوانید پترن خوبی بسازید در این محیط حتی شما می توانید شکل را حرکت دهید تغییر رنگ دهید و همزمان از پنل پترن استفاده کنید در صورت تغییر پترن همه شکل هاییکه آن پترن را به خود گرفته است هم تغییر می کند اگر شما می خواهید یک پترن مثل همان داشته باشد بهتر است وارد محیط آیزولیشن مود شده آن را تغییر دهید اما بعد به جای `save` گزینه `save as a copy` را بزنید و یک نام جدید بگذارید



ابزارهای ترسیم اشکال آماده

Alt, Shift, Space, X, C, F, V and

کلید های میانبر اینها هستند:

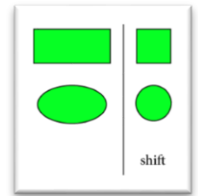
برای متناسب کشیدن یک شکل شما باید Shift نکه دارید برای اینکه از وسط کشیده شود باید Alt نکه دارید اگر بخواهید هنگامی که

می کشید حرکت دهید Space را نکه دارید

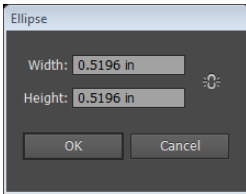
هر کدام از ابزار های ایلوستریتور به سری حق انتخاب و تنظیمات دارند و برای دیدن آن باید شما روی ابزار دبل کلیک کنید



مربع و دایره و بیضی و مستطیل!



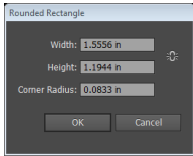
اگر بعد از برداشتن ابزار روی بوم کلیک کنید می توانید خودتان اندازه سائز طول و عرض را بدهید
دکمه شبیه زنجیر هم برای مساوی بودن طول و عرض هست



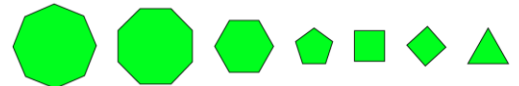
مربع گوشه گرد



به کمک کلید های جهت نمای بالا و پایین می توانید دستی اندازه گردی گوشه ها را تعیین کنید
اما در صورت کلیک روی بوم در مقابل گزینه می توانید یک عدد خوب دهید

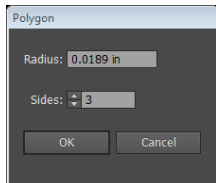


چند ضلعی



به کمک دکمه های جهت نما تعداد ضلع ها کم و زیاد می شود به صورتی
که مثلث و پنج ضلعی و شش ضلعی به راحتی کشیده می شود
نگه داشتن Shift هم باعث موازی شدن اضلاع با کادر می شود و گرنه

کشیدن یک چند ضلعی قائم مشکل است گزینه Sides (ضلع ها) هم تعداد اضلاع را نشان می دهد Radius هم به معنی شعاع هست

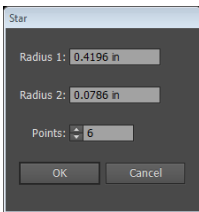


ستاره



برای افزایش و کاهش تعداد ضلع ها از کلید های جهت نمای بالا و پایین در حین ترسیم
استفاده کنید در صورت افزایش اضلاع خورشید هم کشیده می شود یک راه برای تیز شدن

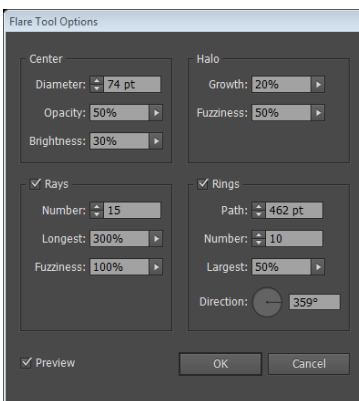
گوشه ها اینست که شما کنترل را بگیرید و موس را به داخل شکل و بیرون شکل بکشید شکل زیر

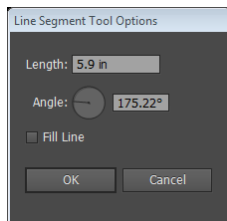


نور

در برخی پروژه ها از این ابزار برای ایجاد نور استفاده می شود این شکل با بقیه شکل ها یک فرق اساسی دارد چون از چندین جز درست شده است پس می توانیم آنرا به اجزایش
تقسیم کنیم

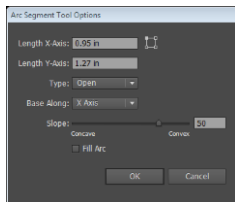
نکته: بجای اینکه کلی کلنچار برید تا بفهمید چطورری باید بکشید یا کدوم گزینه مربوط
به چیه؟ بعد از کشیدن شی آن رادر حالت انتخاب قرار دهید و دبل کلیک کنید روی
این ابزار سپس هر چقدر دلتون خواست با گزینه ها کار کنید فقط تیک پیش نمایش
(preview) را باید زده باشید





خط

خب معلومه ديگه باهاش خط می کشن ديگه! نگه داشتن Shift باعث می شه خط در زاویه های قطب نمايي کشيده شود يعني در هر ۴۵ درجه استروک هم رنگ خط را تعيين می کند ولی همان طور که ملاحظه می کنید شما زاویه و طول خط و اينکه رنگ داشته باشد يا نه را می توانيد تعيين کنید (Fill line) به معنی خط پر شده از رنگ



کمان

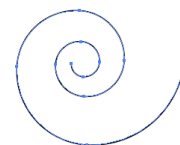
برای بستن و باز کردن آن از کلید C و برای برعکس کردن از کلید F یا V



Spiral

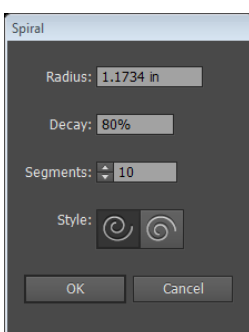
توجه کنید که هر اسپیرال از چند قطعه مسیر که به هم چسبیده اند درست شده است

برای بزرگ تر شدن از کلید جهت نمای چپ و راست و برای برعکس شدن از ایکس، کاهش و افزایش تو رفتگی از درگ و کنترل استفاده کنید و برای افزایش و کاهش تعداد قطعات از کلید های جهت نمای چپ و راست استفاده کنید



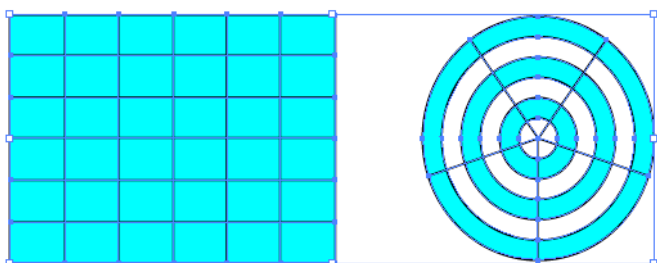
decay درصد کوچک شدن هر حلقه نسبت به حلقه بعدی

style اینکه بر خلاف جهت عقربه های ساعت باشد یا در جهت عقربه های ساعت



جدول

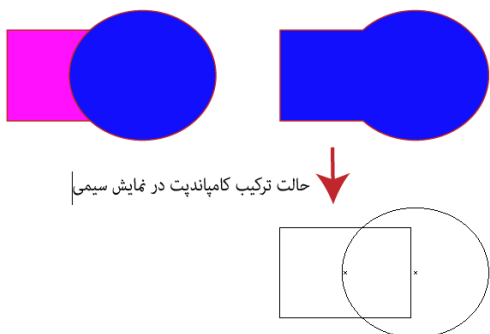
افزایش ستونها کلید جهت نمای رو به بالای کیبرد، کاهش ستون ها جهت نمای روبه پایین، افزایش ردیف ها جهت نمای راست، کاهش ردیف ها جهت نمای چپ F جمع شدن ستون ها به بالا، V جمع شدن ستون ها به پایین C جمع شدن ردیف ها به راست، X جمع شدن ردیف ها به چپ نکته: تیک گزینه creat compound path باعث می شود تا جدول به صورت تو خالی و پر در آید و اگر تیک fill grid گزینه را بزیند از رنگ فیل استفاده می کند و یک در میان رنگ می شود



ولی compound path به حالت ترکیب خاص هست ما می بینیم ترکیب شده اما اگر با دایرکت سلکشن به جوش بیفتیم می تونیم تغییرش بدیم

ترکیب اشکال و مسیرها

با دستور creat compound path و پنل Pathfinder در نوار آپشن دایرکت سلکشن همچنین ابزار Shape Builder کمک می کنند اشکال را با هم جمع بست یا از هم کم کرد نقاط انتهایی یک مسیر را به هم وصل کرد



اول دستور compound path:

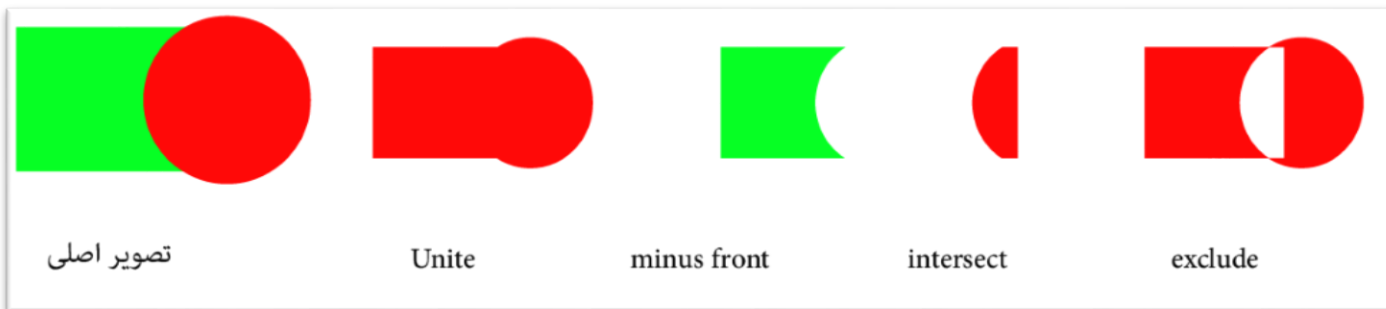
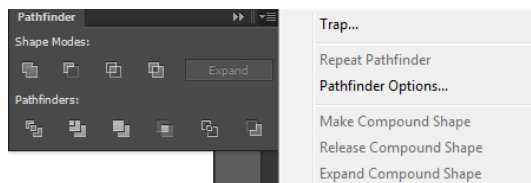
(object > compound path>make) این دستور دو شکل را با هم ترکیب می کند طوری که باز هم قابل تغییر با دایرکت سلکشن هست و با دستور release در همین مسیر دوباره شکل قبلی را بدست می آوریم: در حالت کامپاندیت شکل ها هنوز از هم جدا هستند و دوباره قابلیت بازگردانی دارند همچنین انعطاف پذیری هم داریم مثلاً اگر پشیمان شدید دایرکت سلکشن را بردارید و یک شکل را حرکت دهید آن وقت می بینید با حرکت شکل ها هم همواره حالت ترکیبی وجود دارد



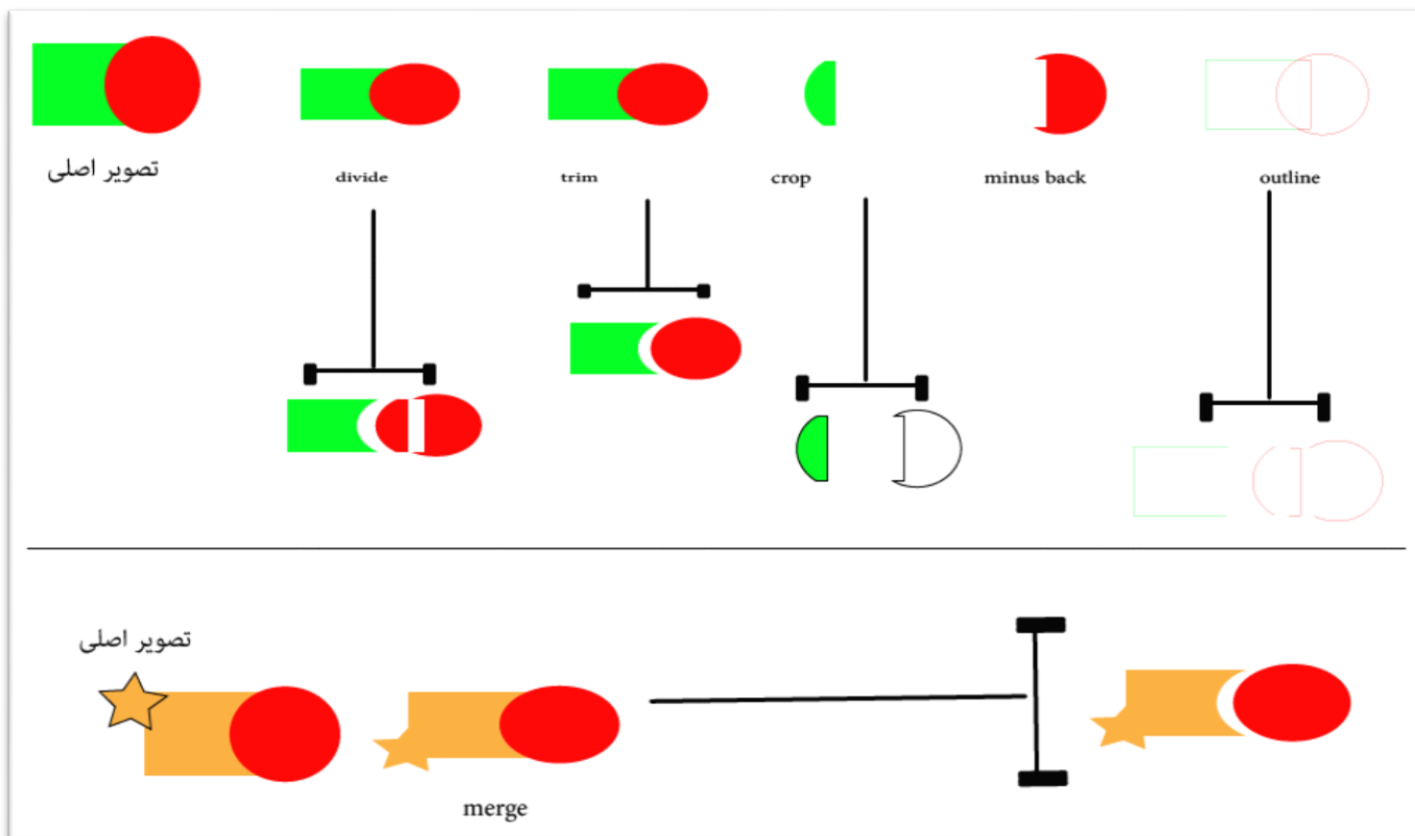
غیر از این دستور در منوی آبجکت ما با پنل Pathfinder هم می توانیم کامپاندپت بسازیم فقط کافی است روی دکمه های پنل پت فایندر قبلش alt رو نگه داشته باشیم : پس alt را بگیرد و کلیک کنید

پنل Pathfinder

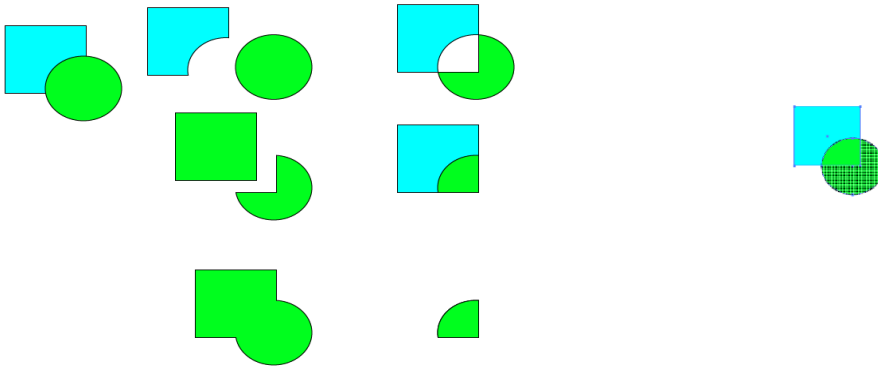
unite (واحد): یکی کردن دو شکل
 minus front (منهای جلو): منهای جلو (شکل زیر منهای شکل رویی)
 intersect (مشترک): مشترک (باقی ماندن ناحیه مشترک)
 exclude (غیر مشترک): غیر مشترک (باقی ماندن ناحیه غیر مشترک)
 divide (تقسیم کردن): همه اشکال از ناحیه مشترک و غیر مشترک شان تقسیم می شوند به طوری که چند شکل ایجاد می شود



trim (تراشیدن): اضافی ها را می برد
 merge (یکی کردن): هم رنگ ها را یکی می کند بقیه شکل را تریم می کند (اضافی ها را حذف می کند)
 crop (بریدن): مثل حالت ماسک کردن یا کراپ فتوشاپ هست به اندازه شکل رویی از زیری را نگه می دارد
 outline (خط دور): فقط خط دور شکل ها باقی می ماند
 minus back (کم کردن زیری): شکل رویی را از شکل زیری کم می کند
 توجه کنید که در تصویر زیر برای اینکه شی را تکه تکه کنید باید شی را انتخاب و راست کلیک کرده و گزینه Ungroup را زد تا اشیاء از حالت گروه در آیند



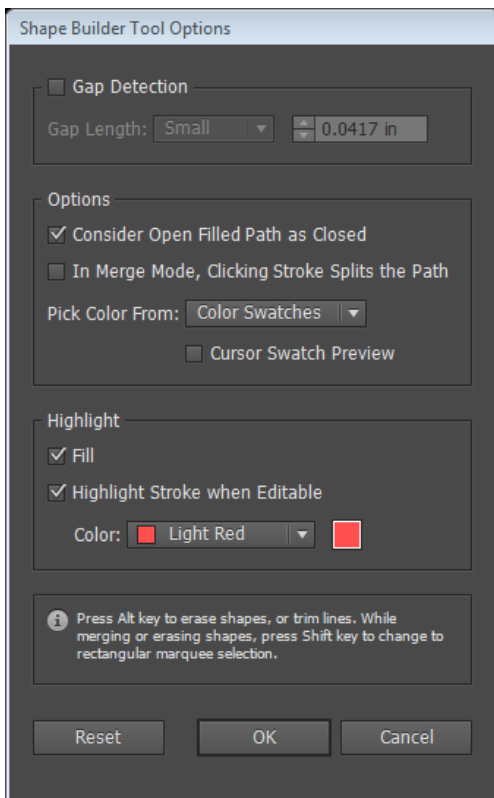
اول باید شکل ها را انتخاب کنید بعد ابزار را روی شکل برده تا به حاشور روی شکل بیفتد سپس برای ترکیب درگ کنید و برای حذف منطقه حاشور زده شده Alt را بگیرید تا علامت منفی ظاهر شود حالا کلیک کنید تا حذف شود
 نکته : بدون انتخاب ابزار کار نمی کند



نکته : cursor swatch preview : با این می توانید رنگ بزنید

نکته : اگر arthwork را انتخاب کرده باشد رنگ از طرفی که می کشید در شی ترکیبی است

زیر مجموعه highlight همان رنگ هاشور خوردنش



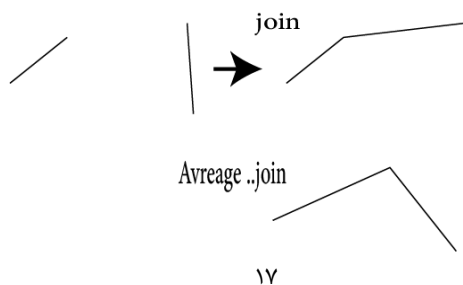
چسباندن دو مسیر



به کمک دستور `object > path > join` و یا پنل کنترل دایرکت سلکشن دکمه

نکته کلید میانبر: `ctrl + J` همچنین `ctrl shift J` که پنجره مخفی حق انتخاب را هم می آورد

یه دستور هم با نام `object > path > Average ..join` هست که میانگین فاصله پت ها را محاسبه می می کند و حرکتشون می دهد بعد دوباره باید جویین شون کنید



وارد کردن عکس

راه صحیح وارد کردن عکس گزینه در منوی `file>place` هست توجه داشته باشد در ایلوستریتور عکس ها به صورت لینک شده وارد می شوند مگر اینکه در همان پنجره انتخاب عکس تیک لینک را بردارید البته شما بعداً هم می توانید با استفاده از پنل لینک یا پنل کنترل عکس را با فایل یکی کنید یا اصطلاحاً امید کنید لینک کردن باعث کم حجم شدن فایل می شود اما اگر فایل عکس گم شود ضرر می کنید امید کردن هم به ضرر دارد اونم اینکه دیگه قابل بازیابی نیست فرض کنید اواسط کار پشیمان شده اید می خواهید عوضش کنید یا ببرید در فتوشاپ تغییرش دهید

البته مثل اینکه در ورژن سی سی فایل امید شده باز هم قابل برگشت هست

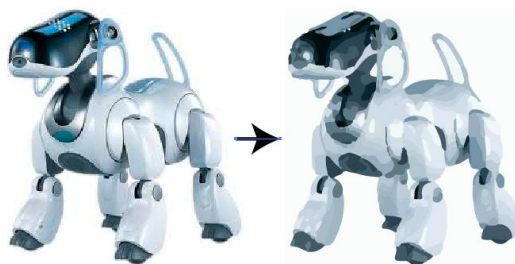
نکته: در همین پنجره شما می توانید عکس را به صورت الگو (template) برای الگو قرار دادن و ترسیم از روی عکس (وارد کنید منوی پنل لینک:

دوباره لینک کردن، باز کردن آدرس لینک، باز کردن بوسیله فتوشاپ، بروز رسانی لینک (اگه با فتوشاپ دستکاری اش کنید!)، پنجره placement، امید کردن، باز کردن بوسیله برنامه بریج، اطلاعات .. فایل لینک، نمایش همه عکس های لینک شده، نمایش گم شده ها، تغییر یافته ها و امید ها و مرتب کردن بر اساس نام و نوع و ... ، پنجره پنل آپشن

تبدیل عکس به وکتور

عمل تریسینگ یعنی رسم عکس به صورت وکتور به در ایلوستریتور کافی است شما از منوی `file` گزینه `place` عکس خود را وارد کنید و از پنل کنترل دکمه `Image trace` رو بزنید و همان طور که در بالا مشاهده می کنید از مثلث کنار این گزینه می توانید چند نوع مختلف رسم را انتخاب کنید مثلاً در حالت `photo High Fidelity` یا سه رنگ و ۶ رنگ و ۱۶ رنگ توجه داشته باشید که عکس ها در ایلوستریتور به بوم لینک هستند پس اگر می خواهید تریس سریع تر انجام شود شما عکس را `embed` کنید اگر می خواهید وکتور شما یک تکه و بدون شکاف باشد گزینه `snap curves to line` را در حالت انتخاب نگه دارید (که هست) در قسمت آخر پنل می توانید تعداد پت ها، رنگ ها و انکرپوینت ها را ببینید

نکته: اگه عکس سیاه و سفید رو تریس کنید خوبه انکر پوینت و مسیر کمتر و رنگ آمیزی سریع تر



ماسک کردن

دو نوع ماسک کردن کلیپ ماسک و اِپِیْتی ماسک در ایلوستریتور هست

کلیپ ماسک مثل کراپ هست شما مثلاً یک متن را روی یک عکس می اندازید بعد هر دو را انتخاب می کنید و سپس **object > clipping mask > make** یا دکمه

کنترل و هفت را می زنید

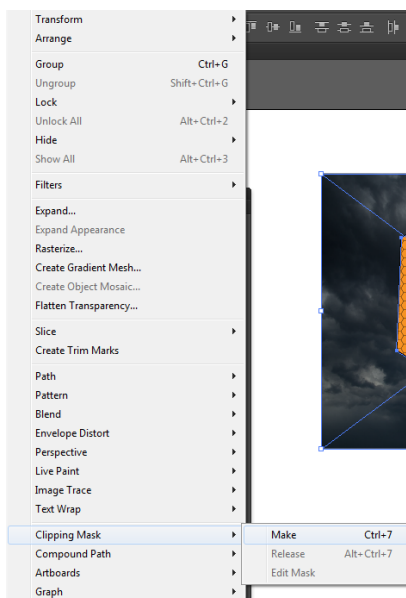
نکته : یادتون باشه هر دو را انتخاب کنید

نکته: بجای کلیپ ماسک می شه از حالت ترسیم داخل شکل **draw inside** استفاده کنید باعث می شه کمتر وقت تلف کنید! چونکه دیدم خیلی ها واسه اینکه شکلی داخل یه شکل دیگه بندازن مجبورن یه شکل از زیر کپی کنن بندازن روش و بعد کلیپ ماسکش کنن!!!! (سه تا پکیج فارسی خریدم و کلی فایل فارسی از اینترنت گرفتم اما پهبویی توی یه فیلم انگلیسی این را دیدم!)

draw inside کجا فعال می شه؟ از نوار ابزار آیکن اولی از راست. شکل را انتخاب کنید و کلیک کنید روی این آیکن و بکشید داخلش البته می تونید بیرون بکشید فعالش کنید و **paste**



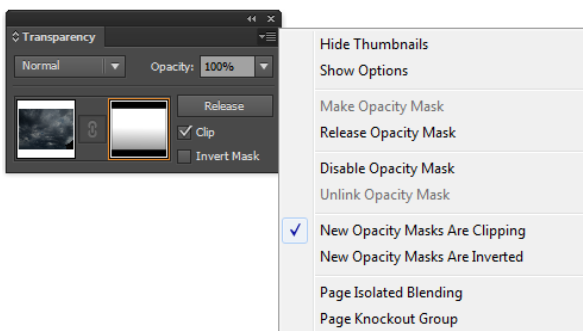
کنید



اما ماسک ترانسپرنسی : همون ماسک فتوشاپ هست ولی در پنل ترانسپرنسی. یه راهش اینه که شکلی که می خواهید ترانسپرنس بشه را یک شکل دیگه با گرادیانت سفید و سیاه بندازید روش و دکمه را در پنل ترانسپرنسی بزیند راه

دومش اینه که روی مربع ماسک در پنل کلیک کنید تا به حالت ماسک روید بعد شکل سیاه و سفید را روش بندازید البته می تونید شکل سیاه و سفید را کپی کنید روی ماسک

کلیک کنید و **paste in place** بزیند

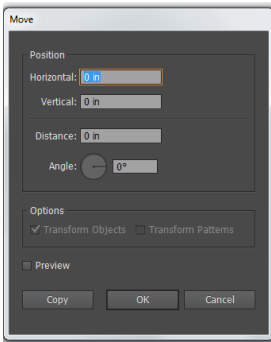


در این تصویر استاد بزرگ! به مربع که گرادیانت اوبن شکلی داره را روی شکل خانه زیری انداخته است و بعد هر دو را انتخاب کرده اند و دکمه را در پنل ترانسپرنسی زده اند البته دیجیتالند بد در آمده په خورده با لغزنده های گرادیانت شکل ور رفته اند آموزش حرفه ای که می کن یعنی این دیگه...



در این تصویر یک متن روی شکل انداختم بعد دکمه کنترل و هفت را زدم
object > clipping mask > make



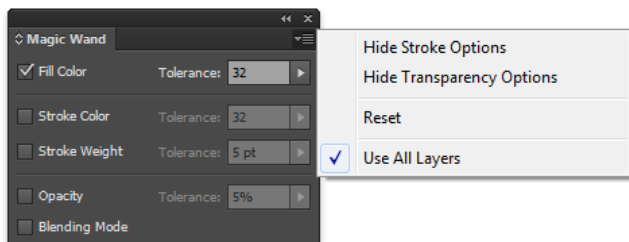


Selection Tool ابزار انتخاب: غیر از انتخاب کردن یک شکل می توانید یک شی را بچرخانید در صورت دبل کلیک روی این ابزار پنجره زیر باز می شود و می توانید با وارد کردن محور افقی و عمودی شی را حرکت دهید قبل از آن باید انتخاب کرده باشید

توجه: شورتکات ابزار کلید V است که شکل خودش است اما هنگام کار با ابزار ها گرفتن کلید Ctrl به طور موقت این ابزار را فعال می کند

Direct Selection Tool (ابزار انتخاب مسیر) به کمک این ابزار مسیرها و انکرپوینتها (Shift) را می توانید انتخاب کنید بعد از انتخاب در نوار آپشن می توانید نوع گره را عوض کنید یا انکرپوینتها را به هم بچسبانید نکته شورتکات این ابزار دکمه a است و پنل کنترل این ابزار چیزی خیلی بدرد بخوری داره ببینید:

Group Selection Tool (ابزار انتخاب گروه) بدون خارج کردن اشیاء از گروه یا ورود به آیزولیشن مود (فقط پنجره شکل فریز شده به خودش می گیرد) می توانید به راحتی اشیاء گروه شده را حرکت دهید...



Magic Wand (چوب جادو) اشیایی را که خصوصیت یکسانی دارند مثلاً رنگ آبی دارند را همه را همزمان انتخاب کنید

Lasso (کمان) می توان با درگ اطراف اشکال آنها را انتخاب کنید

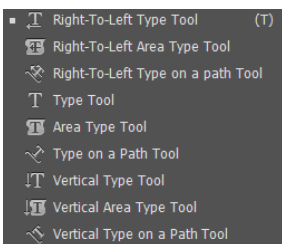
Type Tools (ابزار تایپ) به کمک این ابزار میتوان به صورت عمودی و افقی همچنین پارگراف در صفحه یا روی مسیر ها تایپ کرد

سه نوع تایپ هست

خطی: بعد از کلیک ابزار تایپ می کنی.

پاراگراف: با ابزار تایپ درگ می کنی و در یک محیط مربع و مستطیل شکل می کشی.

و تایپ روی مسیر: روی یک مسیر که با ابزار پت کشیدی یا هر مسیر دیگری که هست مثل مسیر دایره ابزار تایپ را نگه می داری تا شکلش عوض شود و سپس کلیک می کنی



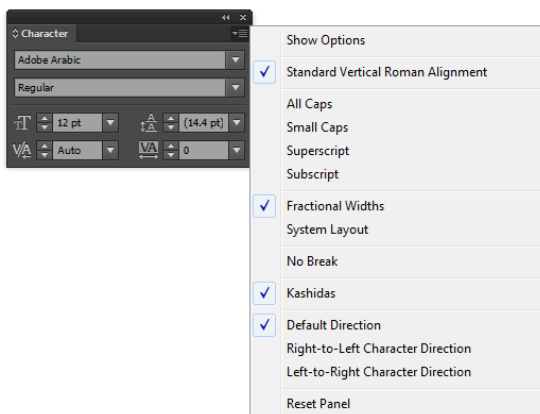
پنل های کاراکتر

در این پنل فونت و مشخصاتش را انتخاب می کنیم که دیگه همه می دونید ولی سخت هاش: لیدینگ (leading): فاصله حروف از خط زمینه می شه باهاش توان یا اندیس درست کرد و ...

کرنینگ (kerning): فاصله میان دو حرف

تراکینگ (trachibg): فاصله میان همه حروف کلمه یا جمله

نکته: بوسیله نگه داشتن Alt و کلید جهت نمای بالا و پایین می توانیم لیدینگ دهیم. ولی اگر بین دو حرف کلیک کنیم نگه Alt داریم و کلید جهت نمای چپ و راست را بزنیم آنوقت کرنینگ می کنیم جالب اینجاست اگر ما Ctrl + Alt را بگیریم و از کلید های جهت نمای چپ و راست استفاده کنیم آنوقت تراکینگ کردیم

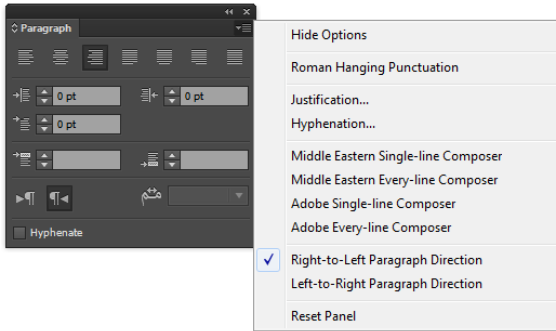


در پنل پاراگراف ما می توانیم راست چین چپ چین وسط چین ... بکنیم!

به ترتیب دکمه ها: فاصله از راست و چپ متن داخل پارگراف. تورفتگی خط اول. فاصله قبل از خط اول و بعد از خط آخر

hyphenation خط تیره گذاری

در منو چند حالت نوشتن متن هست که همین پیشفرض اش خوبه



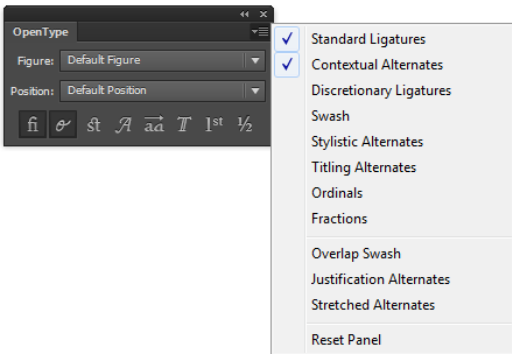
پنل: این پنل بدرد می خوره منتها نه واسه فونت های ایرانی که بروز نیستند چون فونت های خاصی اوپن تایپ اند الان می شه با فونت ادوبی نسخ روی یه متن امتحانش کنید تا بفهمید خارجی ها از سازندگان نستعلیق ورژن جدید هم بهتر بلدند فونت درست کنن!

البته خوب شد که خارجی ها این چیزا رو واسه ما می سازن وگرنه اصلاً نمی شد خریدش!

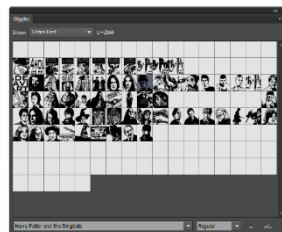
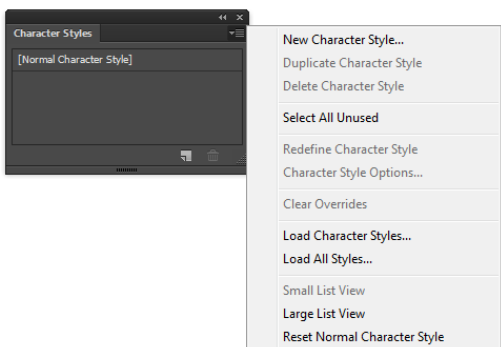
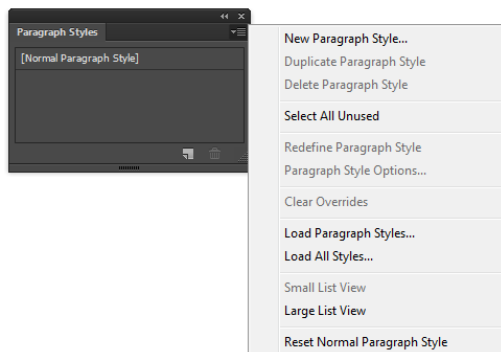
نرم افزار نویسا که یه میلیونم بیشتر پولشه مثال بارزش! نویسا از لایسنس ویندوز هم گرون تره؟! اگر خارجی ها درستش کرده بودن دو حالت داشت ارزون تر می دادن یا ما اونو به صورت قفل شکسته از دست

فروشی ها می خریدیم خدا کنه اونم خارجی ها بزنی چونکه فکر نکنم اینجا یه انسان پیدا شه!

موقع قفل شکستن نرم افزار ها به فکر اینم باشید که دزدی می کنید! می کنیم البته.



پنل های پاراگراف استایل و کاراکتر استایل از ایندیزاین آمده اند کارشان ضبط خصوصیات پاراگراف و متن ماست درست مثل یک افکت استایل یا Favorite

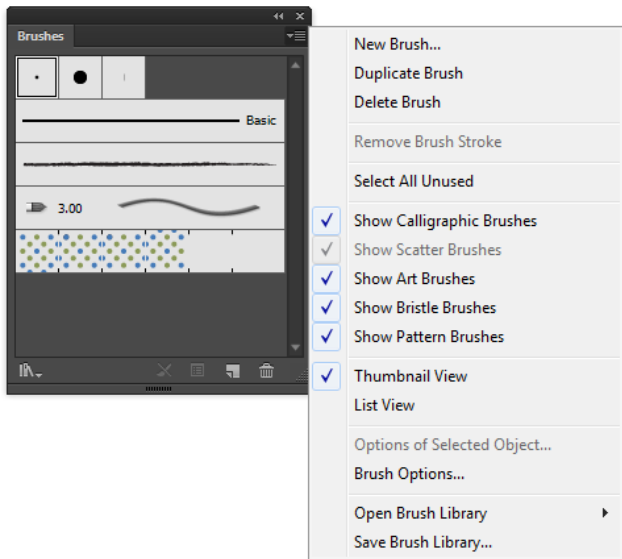


پنل Glyph: محتویات فونت را نشان می دهد برای درج کاراکتر

های فونت ها خوبه

این فونت هری پاتره منم دشمن هری پاترم! ابزار تایپ را روی صفحه فعال کردم بعد از پنل گلیف سر هری پاتر رو نشون زدم کلیک کردم

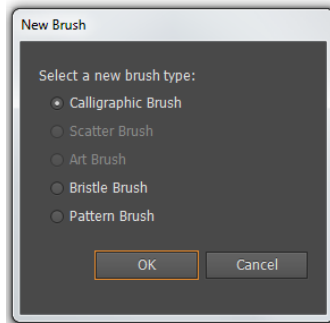




PaintBrush (قلم موی نقاشی) فرق این برآش با برآش فتوشاپ اینست

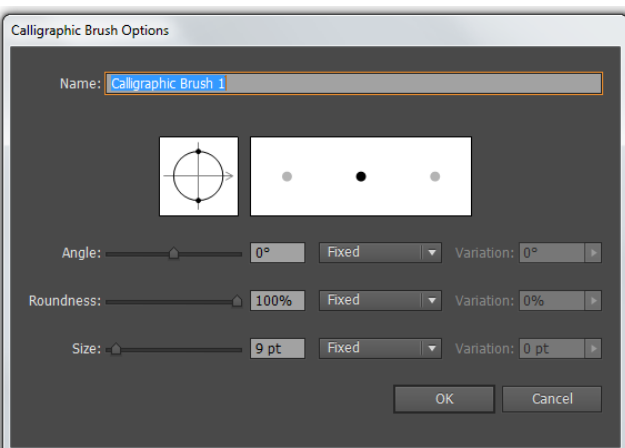
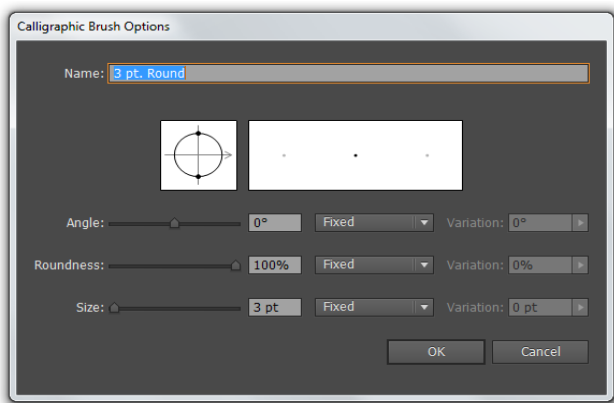
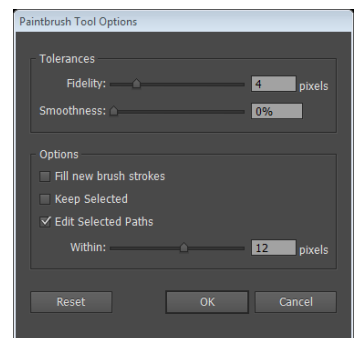
که مسیر ها را خودش نرم و هموار می کند چهار نوع برآش در ایلوستریتور هست خطاطی پترن ، هنری و پراکندگی

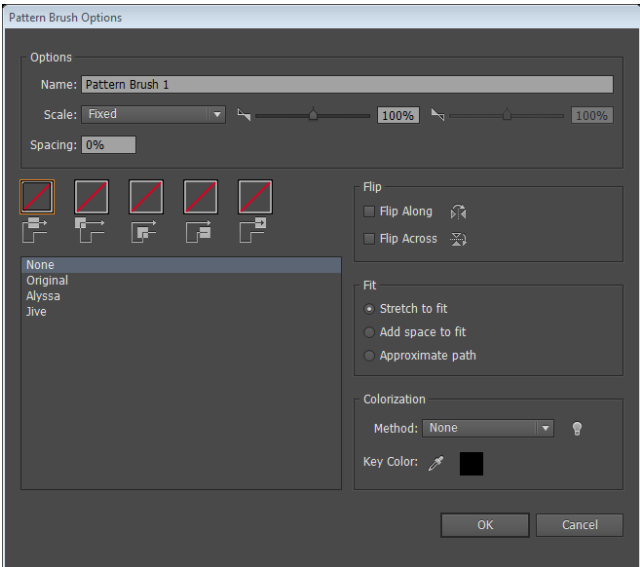
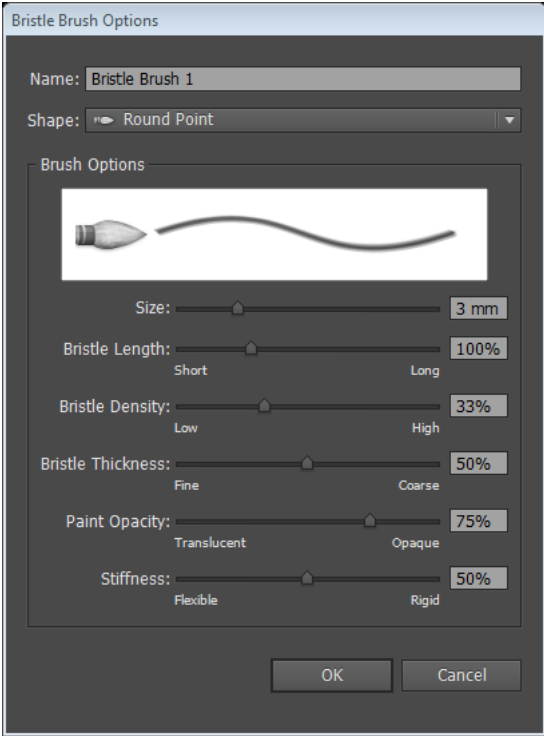
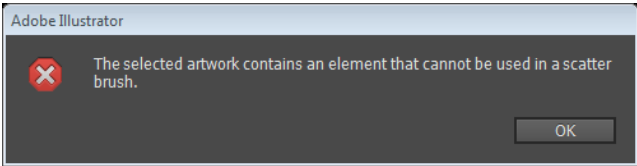
ساخت این برآش ها هم خیلی راحت فقط کافیه شکل رو به پنل برآش درگ کنیم بعد به پنجره باز می شه که تعیین می کنیم کدام نوع باشه



ولی حق انتخاب های پاینت برآش : دبل کلیک کنید روی پاینت برآش در نوار ابزار تا این پنجره باز شود fidelity (درستی): هر چقدر بیشتر باشد گره کمتری درست می شود (نرمی)

keep selected paths به حالت انتخاب باقی ماندن

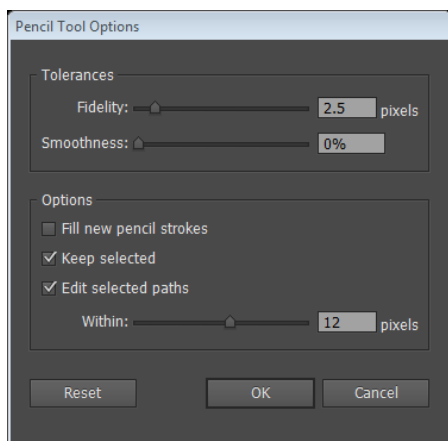




Pencil

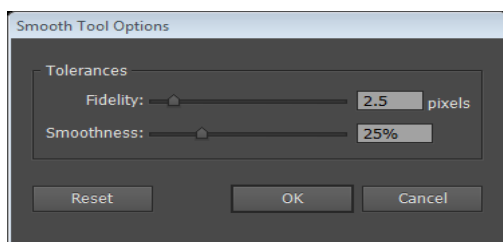
این ابزار هم مثل براش مسیر هایی می سازه که از رنگ استروک روش می ریزه فرقی با براش اینه که

نوک مدادیه



Smooth

(نرم) برای نرم کردن مسیرهها است هر چقدر بیشتر بکشید مسیر ها گردتر می شوند

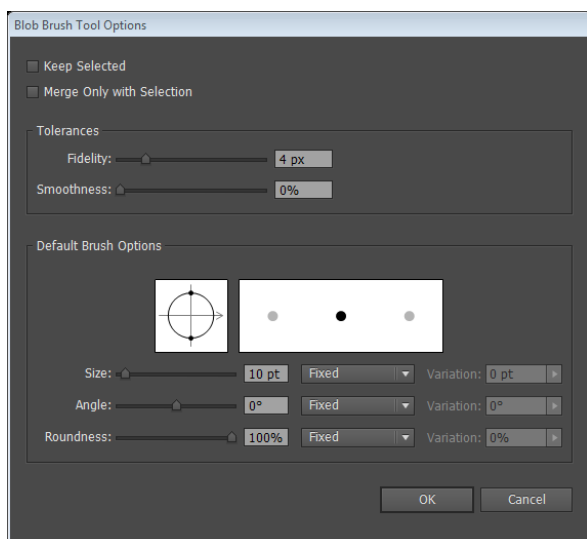


Path Eraser

(مسیر پاک کن) در صورت در حال انتخاب بودن مسیر ، مسیر را حذف می کند

BlobBrush

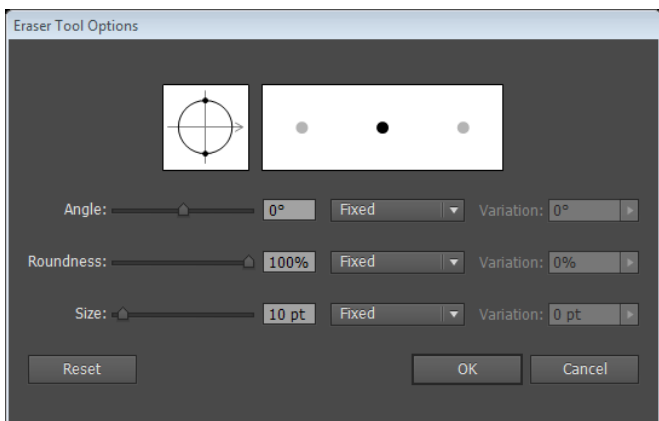
فرق بلاب براش با براش معمولی در اینه که این براش شکل درست می کنه نه مسیره؟
دو براشی که یه رنگ داشته باشن با هم یکی می شن وگرنه یک شکل دیگه درست می شه





(پاک کن) اشیا را پاک می کند اما حذف نمی کند اگر از وسط شکل پاک کنید بجایش خودش مسیر درست می کند

Eraser

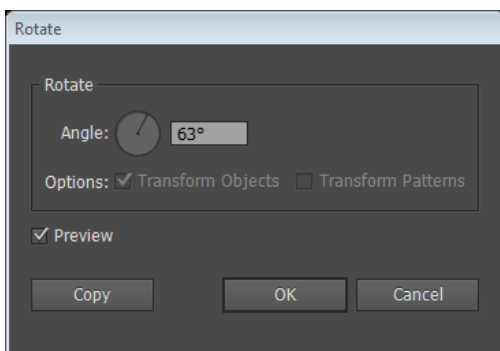





Scissor (قیچی) مسیرها را تقسیم می‌کند توجه داشته باشید باید روی مسیرها کلیک کنید هر جا که کلیک کنید دو قسمت می‌شود 

Knife (چاقو) بعد از درگ این ابزار شی پاره می‌شود 


نکته: برای مستقیم کشیدن چاقو **Alt** و برای چرخاندن در زوایای ۴۵ درجه را **Ctrl + Shift** نگه دارید



Rotate (ابزار چرخاندن) این ابزار همبرای چرخاندن شی است در صورت دوبار کلیک روی 

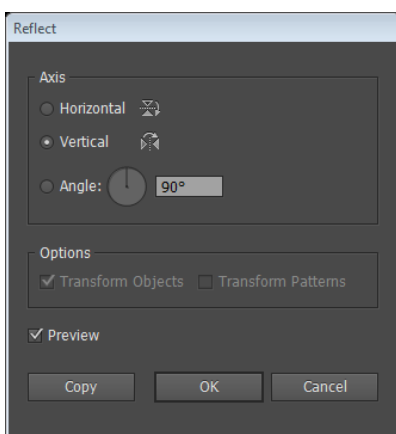
ابزار می‌توانید شی را بچرخانید با چندین کپی به صورت دورانی اطراف شی ایجاد کنید


نکته: ابزار رفلکت و روتیت و اسکیل با **alt** بهتر کار می‌کنند اینطور که بعد از انتخاب ابزار آلت را نگه دارید

تا به این شکل  درآید

راستی اون علامت هدف که می‌بینید رجیستراشن پوینت می‌گن شی دور اون می‌چرخه از پنل ترانسفرم هم می‌شه جاشو عوض کرد داخل فیلتر ترانسفرم و ترانسفرم ایچ هم هست برای تعیین اینکه شی از کدوم قسمت دور خودش بچرخه یا برای تعیین نقطه مبدا بکار می‌رود

تا سپس روی صفحه کلیک کنید پنجره ابزار بازمی‌شود و شما می‌توانید از پیش‌نمایش این پنجره استفاده کنید جالب اینجاست که می‌تونید انتخاب کنید که پترن داخل شکل فقط بچرخد یا مقیاسش تغییر کند



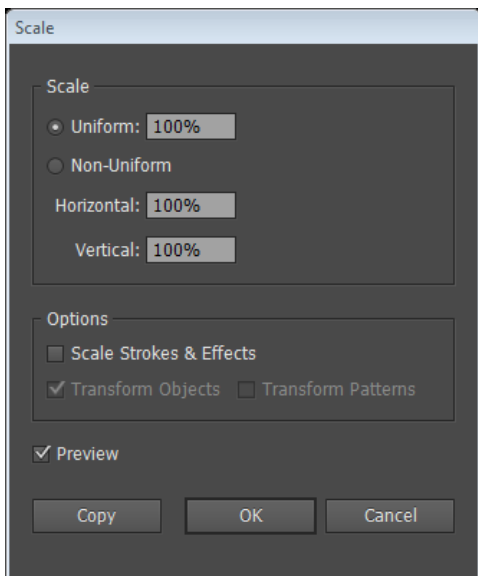
Reflect (انعکاس) یه کپی معکوس از شی درست می‌کند 

فقط نمیدونم چرا عمودی و افقی بر عکس هست؟

این ابزار هم با نگه داشتن آلت و کلیک بهتره

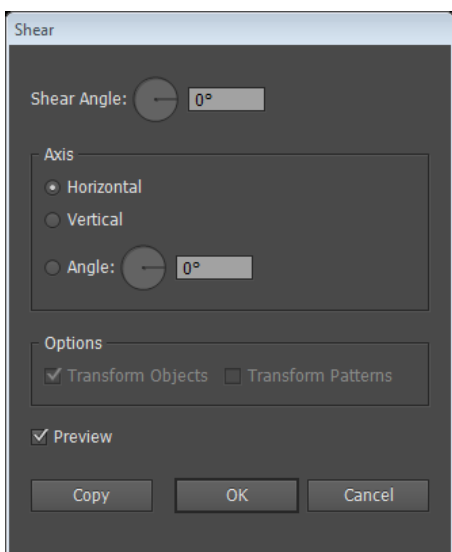


Scale (مقیاس) مقیاس اشیاء را بزرگ و کوچک می کند



این ابزار هم با نگه داشتن آلت و کلیک بهتره
 نکته: تمام خاصیت‌های تغییر مقیاس، چرخاندن و انعکاس در منوی **Transform Each** هست
 و **Transform effect** توی فیلترها هست
 اولی درست مثل این ابزارها کیپی شون می کند ولی ترانسفرم توی فیلترها چون فیلتره توی منوی اپرنس هست
 مسیر نیست پس نمی شه ماسک اش کرد مثلاً اما بعداً می فهمید فیلترها هم می شه مسیر کرد
 این ابزارها همه می شد داخل ترانسفرم باشند

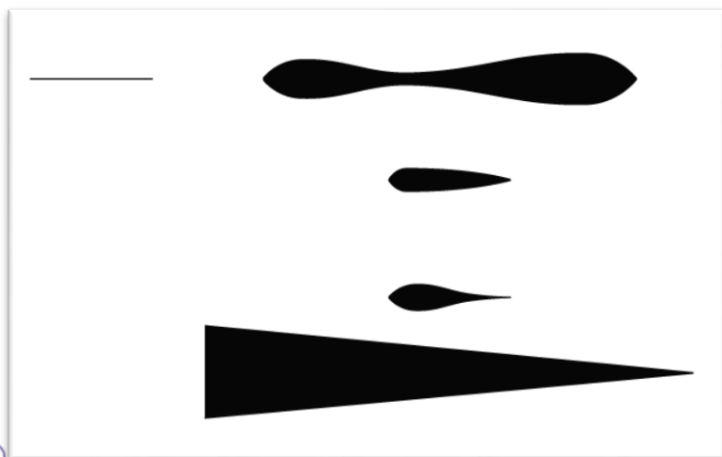
Shear (شی) شی را کج و مورب می کند



نکته: دقت کنید برای تغییر کاراکترهای فونت و متن‌ها باید از دستور **TYPE > create outline** استفاده کنید

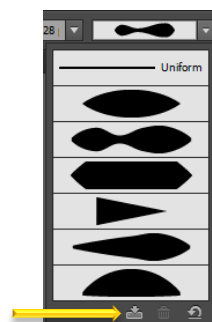


Reshape (مسیرها را همزمان با نرمی خاصی تغییر شکل می دهد مثلاً یک برگ رو شما خم می کنید)



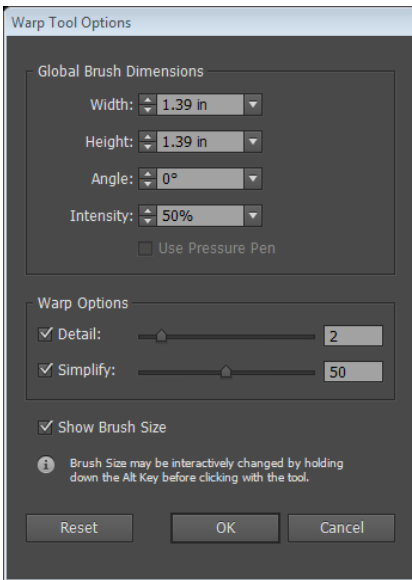
Width (عرض) ضخامت استروک را کمک و زیاد می کند

راستی گفتم که می شه یکپروفایل استروک ذخیره کرد همین شکل‌ها اگه دور
 یک شکل باشه چه شکلی می شه؟
 برای درست کردن پروفایل خطی بکشید و با ابزار دستکاری اش کنید سپس از
 پنل کنترل روی آیکن مشخص شده کلیک کنید

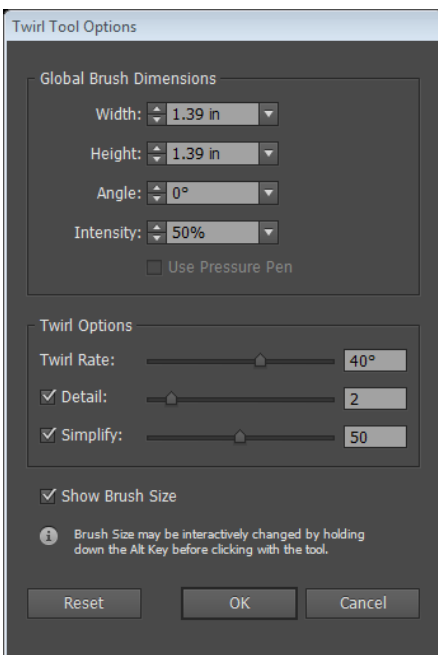


Warp () شی را ذوب می کند

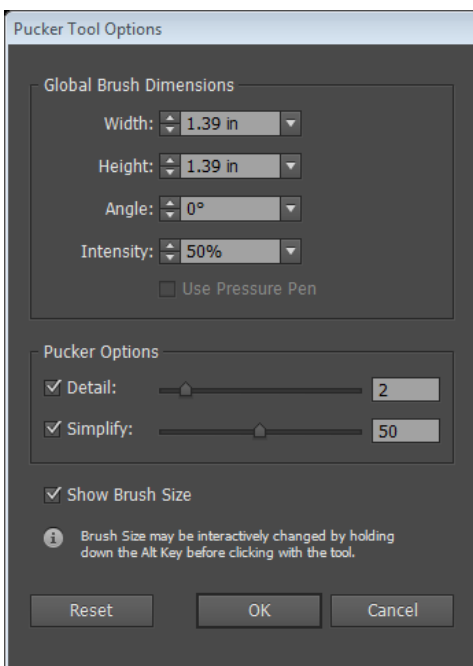
برای دستکردن قطره آب و خون مثلاً

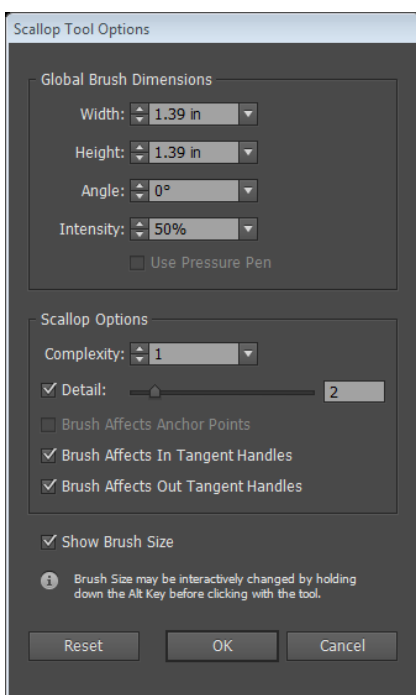
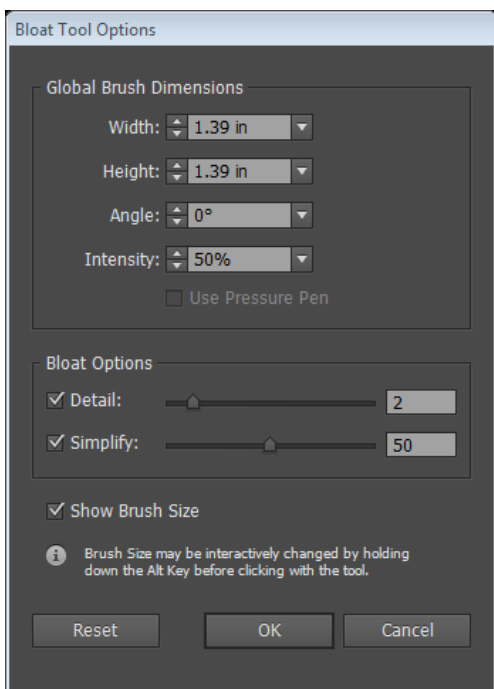


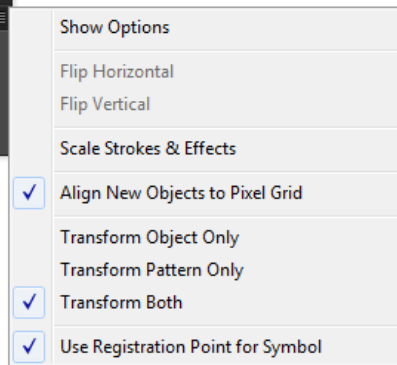
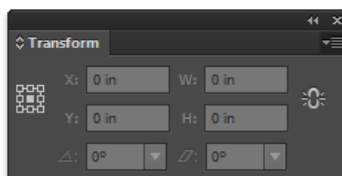
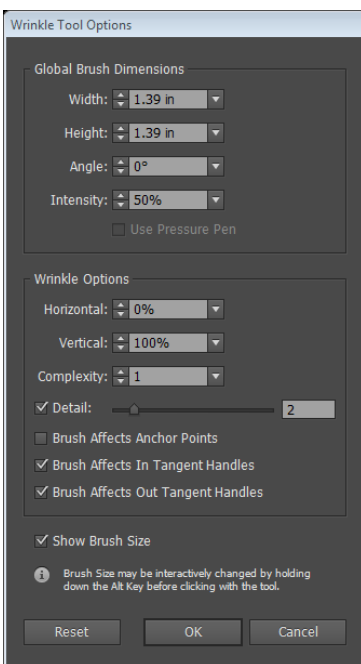
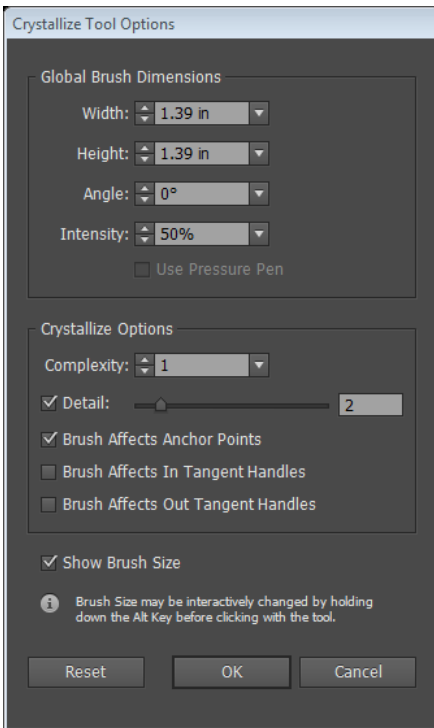
Twirl () شی را به دور خودش می پیچاند



Pucker () شی را به داخل جمع می کند



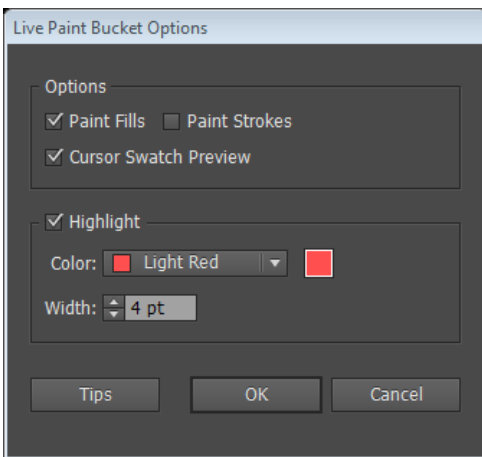




شکل می دهد پس بهتر است همین جا پنل ترانسفورم را بررسی کنیم در این پنل حق انتخاب در قرینه کردن افقی و عمودی . بزرگ کردن یا نکردن استروک و افکت، تراز اشیا جدید با پیکسل ها، ترانسفورم کردن یا نکردن آبجکت ، پترن یا هر دو و استفاده از نقطه تلاقی برای سیمبول ها هست



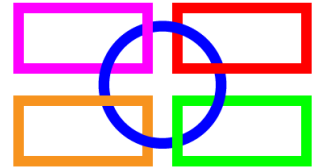
Live paint Bucket (*) رنگ داخل شی می ریزد



یه نکته بدرد بخور درباره این ابزار اینست که این ابزار می تواند نواحی مشترک دو شی که روی هم افتاده است را با یک کلیک رنگ کند

نکته : در صورت نگه داشتن شیفت این ابزار به شکل قلم مو در می آید و استروک ها را هم رنگ می کند اما شما می توانید تیک استروک را بزنید تا دیگر لازم به گرفتن شیفت نباشد

این جور شکل ها بنظر می رسه خیلی روش کار کرده ایم !

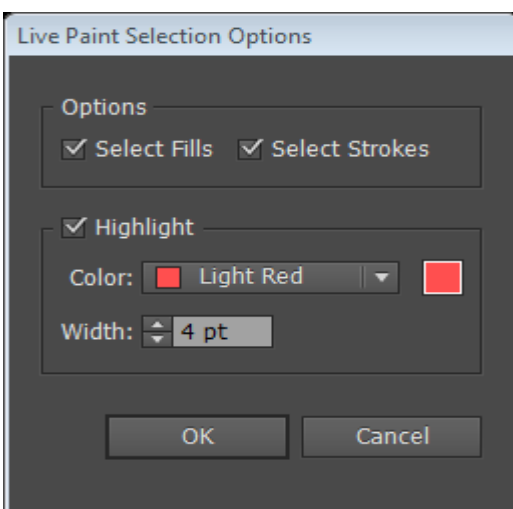


نگاه کنین چه قشنگ اش درست کردم ؟ بعد از کشیدن شکل ها فهمیدم ای بابا چرا کار نمی کنه : متوجه شدن باید استروک ها رو تبدیل به شکل کنم بنابر این فرمان را زدم بعد دیدم باز هم رنگ نمی کنه نگو بعد از فرمان آنها به صورت کلیپینگ پت هستن ! از منوی لایه و اروری که داد فهمیدم بنابر این فرمان **expand** را در منوی **object** اجرا کردم بعد شروع کردم به رنگ زدن اما اگه گفتین چطوری رنگ شکل ها رو برداشتم ؟ بله با گرفتن **Alt** همزمان که ابزار هست

تبدیل به قطره چکان می شه و راحت با یک کلیک رنگ می زنیم

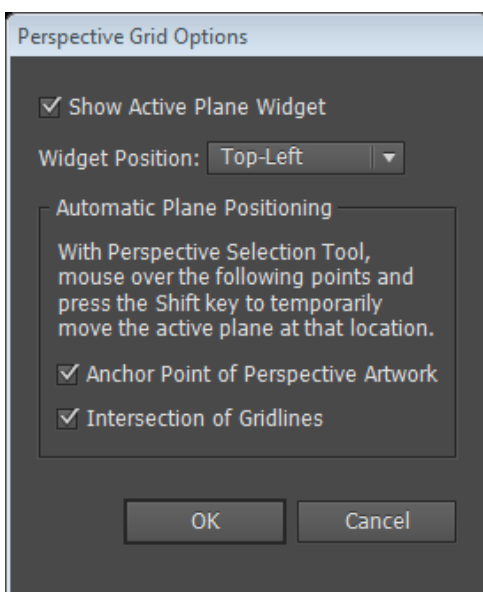
اینکه بعد از هر فرمان بدونید چی درست می شه به ما هم بگین. اما این ابزار استروک ها رو رنگ می کنه در صورتی که فیل هم باشه

Live paint selection Tool



فرق این با ابزار قبلی در اینست که می توانید مناطق حاشور خورده را با شیفت انتخاب کنید و یکباره رنگ بزنید

Perspective Grid tool () راهنماهای کشیدن اشیای پرسپکتیو درست می کند



بعد از فعال کردن پرسپکتیو ابزار مستطیل را بردارید و داخلش بکشید می بینید علاوه بر نمای پرسپکتیو شکل درست داخل آن می افتد

برای مخفی کردن پرسپکتیو: **ctrl +shift+I**

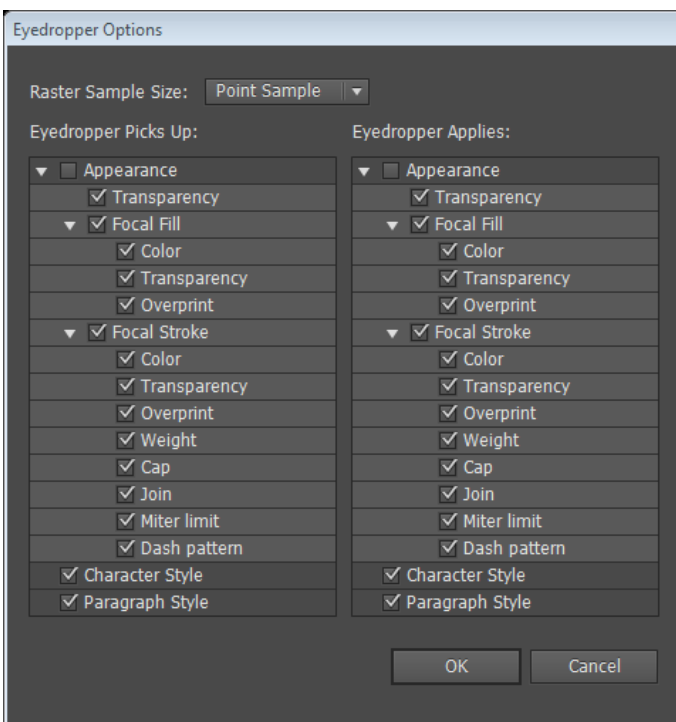
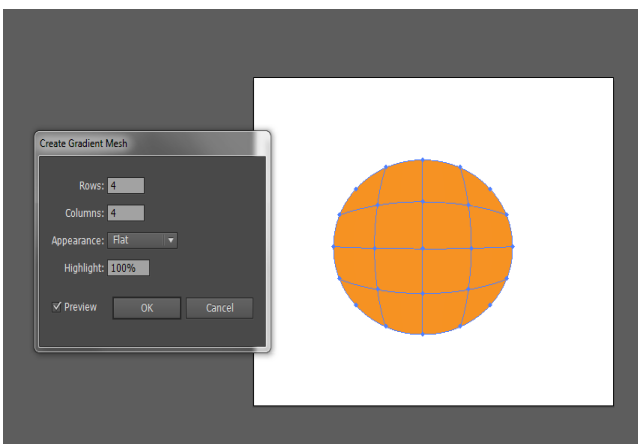


Mesh

مش هم یک حالت رنگ آمیزی مثل گرادینت هست اما این باز شی به چندین نقطه تقسیم می شود که روی هر نقطه را می تونیم رنگ کنیم هر نقطه یه رنگ جداگانه این ابزار بدرد ترسیم شکل های خیلی واقعی می خورد حرفه های ها مسیری از روی عکس می کشند بعد با این ابزار چندین روز رنگ آمیزی می کنند

می توانید از ابزار استفاده کنید یا از منوی آبجکت گزینه create gradient mesh

کار طاقتم فرساییه. باید یک گره را انتخاب کنید بعد رنگ بزیند رنگ را هم باید از روی عکس بردارید ولی خیلی واقعی می شه



Eyedropper

با این ابزاری می توان رنگ یا استایل یا هر

خصوصیت دیگری را از یک شی کپی زد

شی هدف را انتخاب کنید آی دروپر را بردارید حالا شی ای که می خواهید هدف مثل

اون شه را انتخاب کنید یا بگید : تو بشو مثل این؟

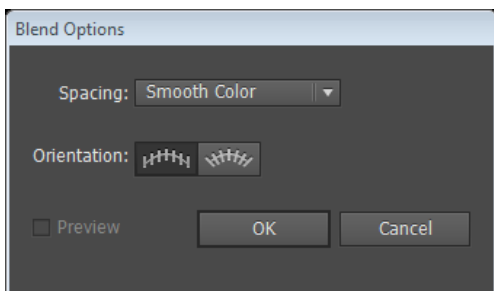
نکته : برای برداشتن رنگ از عکس تیک مجموعه اول از چپ را بردارید وگرنه نمی شه؟

یه زمانی چون من اینو نمی دونستم من دوبار نرم افزار رو آنیستال کردم یعنی یه روز

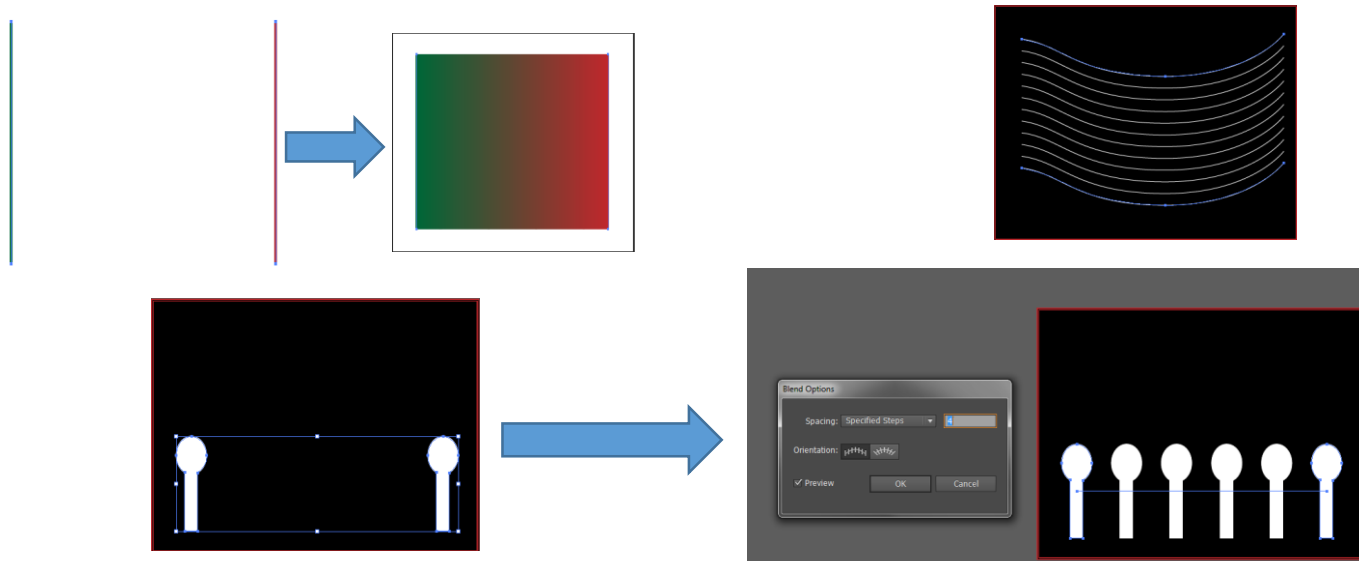
کامل الافی ؟



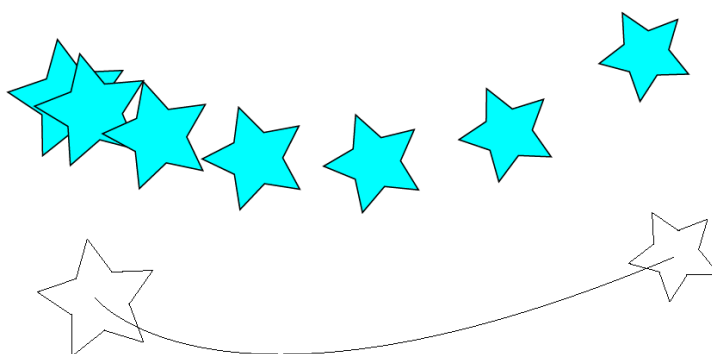
چیز خاصی نداره فقط وقتی درگ می کنی مختصات و اندازه خط در پنل اینفو رو نشون می ده

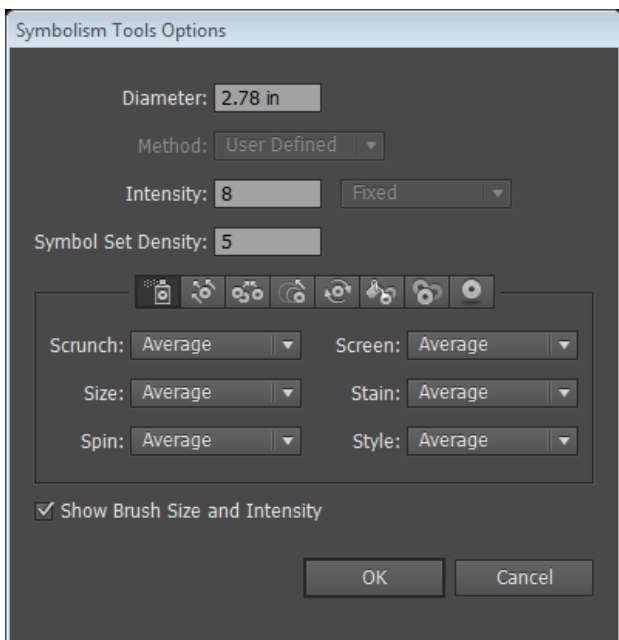


با این ابزار و گزینه هایی که در منوی هست می توان به ترکیب رنگ بین دو شکل ایجاد کرد که از گرادینت هم بهتره
 اما می شه باهش یه خط ، شی ، یا گروه اشیا را به تعداد زیاد تکرار کرد برای این کار از حالت استفاده کنید
 بهتره است از منو بلند کنید بعد با دبل کلیک روی ابزار بلند و دسترسی به آپشن آن از پیش نمایش استفاده کنید

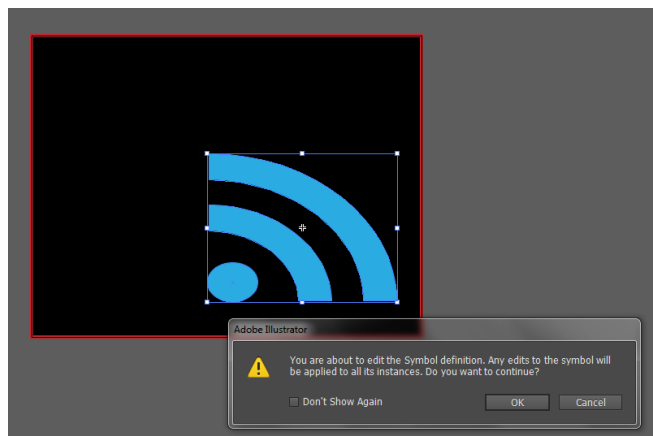


نکته : یک مسیر مخفی جهت blend را مشخص می کند در پنل لایه آن را پیدا و دستکاری اش کنید مثلاً قوس بهش بدید من اینجا خط رو با کانون تر پوینت قوس دادم





Symbol Sprayer () سمبول ها را به راحتی روی بوم می پاشد
 نکته فایده سمبول : حجم فایل و رم کمتر فایده استفاده از سمبول هاست یکی هم تغییر بدی
 همه تغییر می کنن
 نکته : سمبول ها به پنل سمبول لینک اند برای اینکه یکی رو جداگانه تغییر بردی باید قطع اش
 کنی



Symbol Shifter

حرکت سمبول ها

Symbol Scruncher

جمع کردن سمبول ها

Symbol Sizer

تغییر اندازه سمبول

Symbol Spiner

چرخاندن سمبول

Symbol Stainer () سمبول ها را رنگ می کند

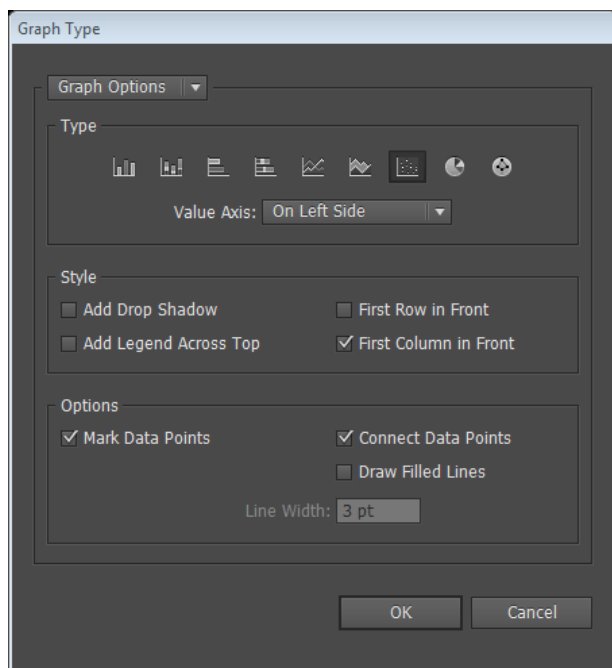
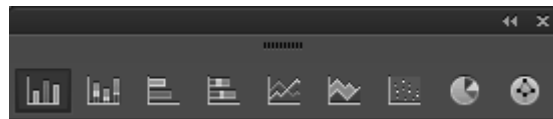
Symbol Screener

Symbol styler

اعمال استایل به سمبول



ابزار های کشیدن نمودار



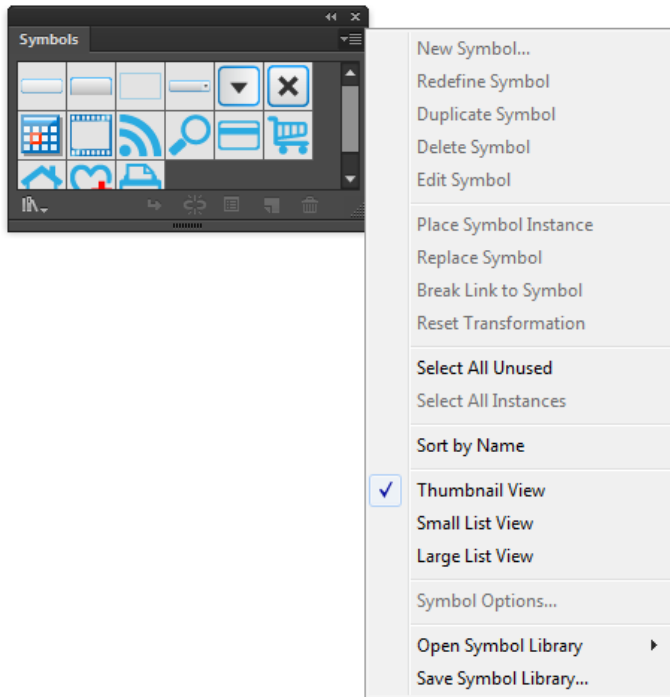
برای کشیدن نمودار باید در جای خالی بوم درگ کنید و بعد در کادر مقابل عدد ها را مثل اکسل وارد کنید

Slice Tool : در فتوشاپ که اینها بدرد این می خوردند که ما از منوی ذخیره وب عکس ها را قطعه قطعه کنیم!



slice selection tool

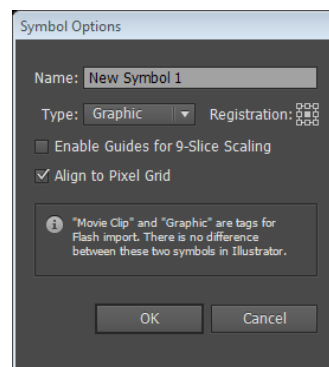




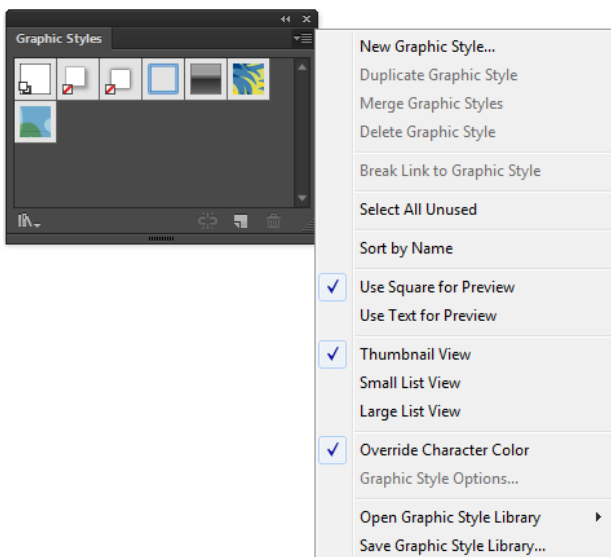
معرفی پنل Symbol

برای ساخت یک سیمبول باید شکل را به داخل پنل سیمبول درگ کرد
برای قطع لینک سیمبول با شکل از دکمه زنجیر استفاده کنید

برای ساخت سیمبول شما شکل را به داخل پنل درگ کنید یا انتخاب کنید دکمه را در
پنل سیمبول بزنید
بعد پنجره مقابل باز می شود که نکته اینجاست دو تا از گزینه ها برای فلش هست غیر
از گزینه گرافیک همین عکس را انتخاب کنید

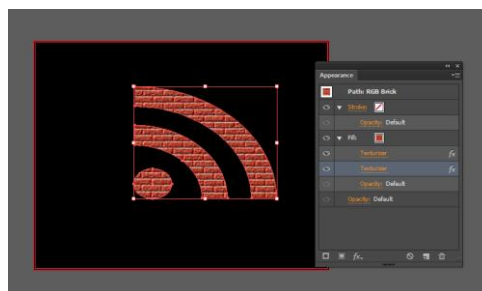


پس موی کلیپ و slice...
scaling برای فلشه



پنل Graphic style

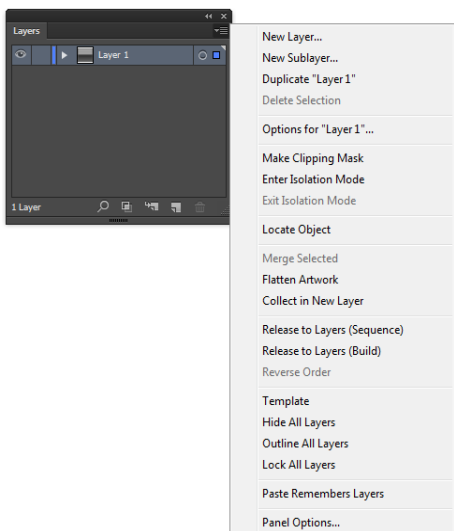
همان افکت های fx فتوشاپ هست ولی نکته اینجاست این استایل هایی که می سازیم هم از
فیلتر های فتوشاپ موجود در ایلوستریتور می تونیم استفاده کنیم هم از فیلتر های خود نرم افزار
برای اینکه منظور من رو بفهمید خصوصیات یکی از استایل ها را در پنل اپرنس نگاه کنید
حتی فیلتر های هنری هم
ذخیره می کند



نکته : چطوری روی شکل دو تا استایل اعمال کنیم ؟ برای استایل دوم Alt را نگه دارید و کلیک کنید



پنل layers



کلیک روی آیکن دایره لایه باعث به انتخاب در آمدن همه شکل های داخل لایه می شود و همین طور که در این شکل می بینید مربع آبی رنگی ظاهر می شود اگر شما این مربع را به لایه دیگری دیگ کنید همه اشیای انتخاب شده لایه به لایه دیگر منتقل می شوند اما اگر alt را نگه دارید کپی می شود اگر alt را نگه دارید و روی لایه کلیک کنید اشیای لایه انتخاب می شوند اما در گوشه راست بالای هر لایه یک علامت مثلث شکل کوچک هست که همین کار را می کند تر فند های این پنل درست مثل پنل فتوشاپ هست مثل گرفتن کنترل قبل از فشردن آیکن لایه جدید هست اما در ایلوستریتور ساب لایر هم داریم یعنی می شه یک لایه زیر مجموعه لایه دیگری هم باشد منوی پنل به ترتیب : ساخت لایه جدید، ساخت لایه زیر مجموعه جدید ، دو رابر کردن لایه ، حذف انتخابها، حق انتخاب برای این لایه (پنجره آپشن)، ساخت کلیپ ماسک،

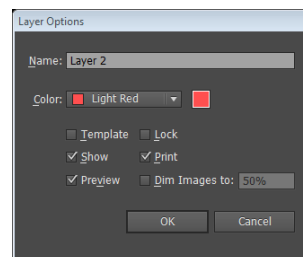
Reverse order: بر عکس چیند لایه ها . چیدمان لایه ها را معکوس می کند

یک قابلیت کاربردی دیگر گزینه template در option است که

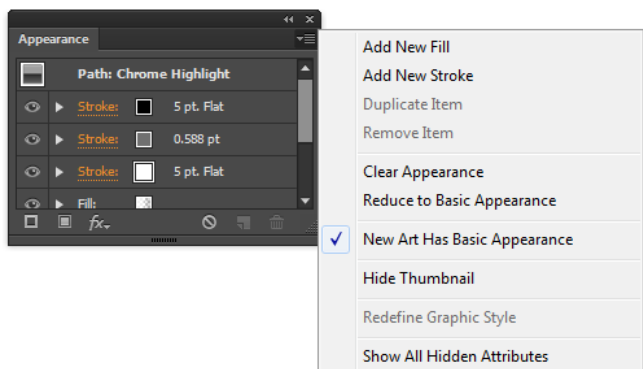
باعث می شود تصویر هم قفل شود هم کمرنگ شد در این صورت شما می توانید براحتی از روی تصویر بکشید اگر این گزینه نبود

خودمان باید دستی این کار رو می کردیم

نکته: برای آمدن این پنجره من Alt را قبل از ساخت لایه نگه داشتیم یعنی قبل از کلیک روی آیکن ساخت لایه



پنل appearance



در این پنل شما می توانید چند تا استروک و فیل داشته باشید می توانید با کلیک کردن و آبی شدن آنها را هدف گرفته و فیلتر های ترانسفرم و ... را اعمال کنید

منو :

clear appearance پاک کردن همه خصوصیات،

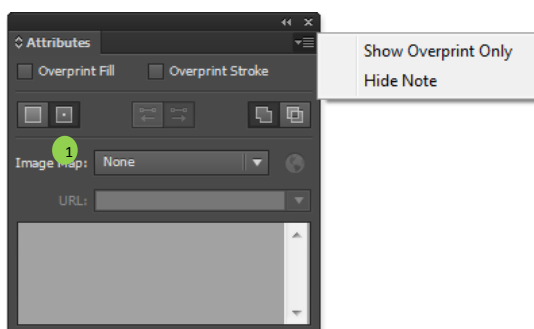
Reduse to Bacic appearence آزاد کردن و تبدیل به شکل اولیه ساده ،

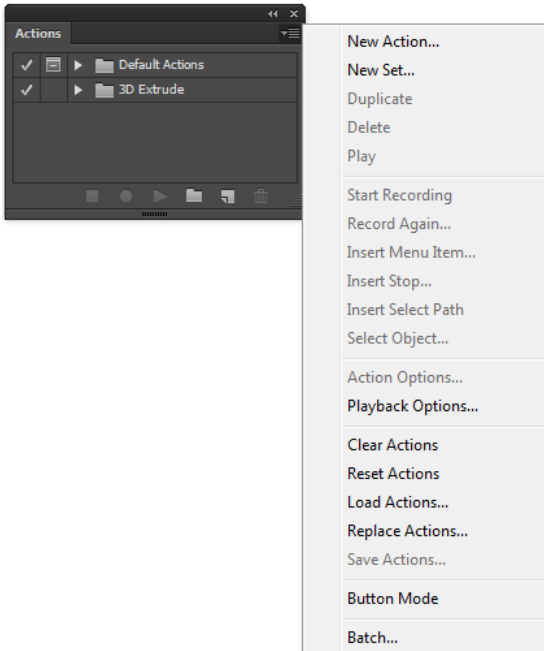
new art has Bacic appearence اینکه شکل جدید خصوصیات ساده داشته باشد

یا دوباره از خصوصیات شکل جدید استفاده کند

پنل Attributes

۱. نمایش وسط یک شکل





منوها (دستاورتی که باقی مانده)

Window

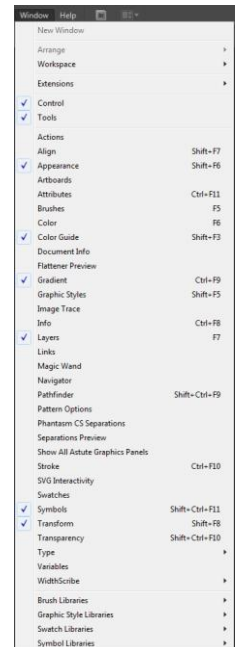
در این قسمت می توانید تمام پنل ها را باز کنید یا ببندید

new window یک پنجره جدید برای همین پروژه درست کنید پس می شه همین تصویری که می سازید را همزمان در دو پنجره ببینید این

تو فتوشاپ خوب بود چون می تونستید ببینید در نمای واقعی دستکاری های شما عکس را خراب می کند یا نه

arrange مرتب کردن

extension برای پلاگین ها و نرم افزارهای افزودنی گذاشته شده است



Show Edge نمایش لبه های شکل

Show Artboard نمایش کادر نقاشی یا همان بوم

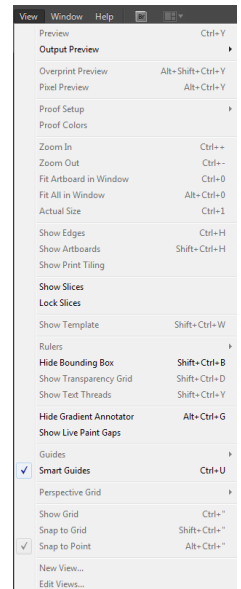
Show Print Tiling نمایش منطقه پرینت

تبدیل شکل به راهنما: (view>guid?) حالا اشکال تبدیل به خطوط راهنما می شود اگر یک جدول باشد راهنماهای زیادتری دارید

تقسیم شکل به چند شکل به صورت جدول () :

add anchor point : به انکر پوینت به همه اضلاع شکل اضافه می کنه اما با محاسبه سریع و بدرد بخور وسط هر کدام . پس بجای اینکه

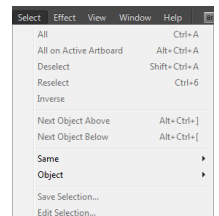
بگردید وسط یک مسیر را پیدا کنید سرعت بزنیدش بقیه رو پاک کنید



Select

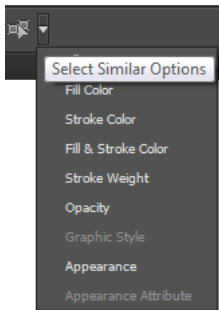
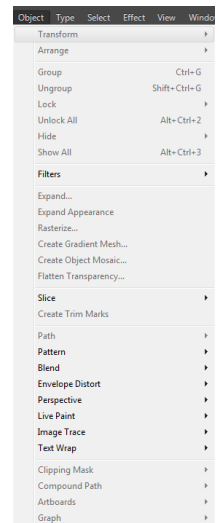
انتخاب در ایلوستریتور زیاد کاربرد نداره اما انتخاب اشیای مشابه یا استروک های مشابه در این منو هست از دکمه

هم در پنل کنترل می شه استفاده کرد

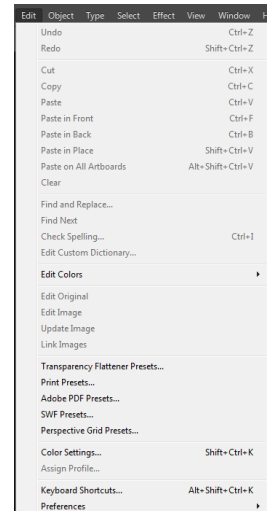


Object

دستور outline stroke : تبدیل استروک به شیپ

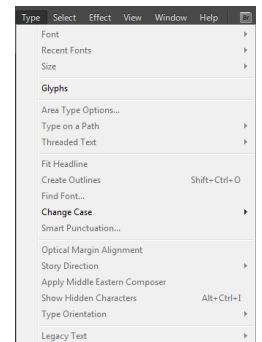


Edit

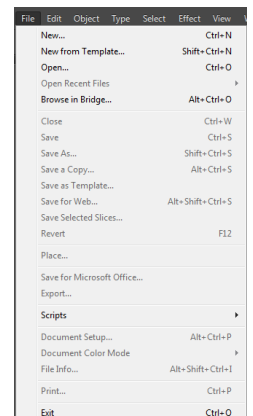


Type

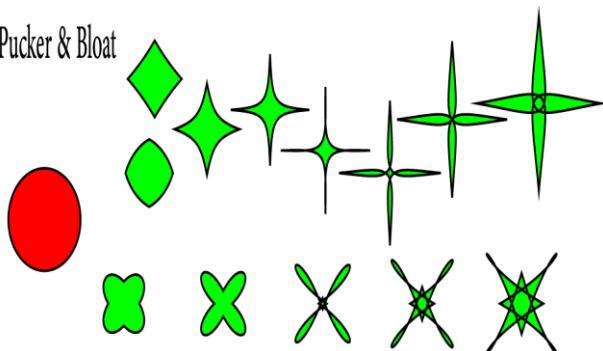
تبدیل متن به شی قابل ویرایش : create outline



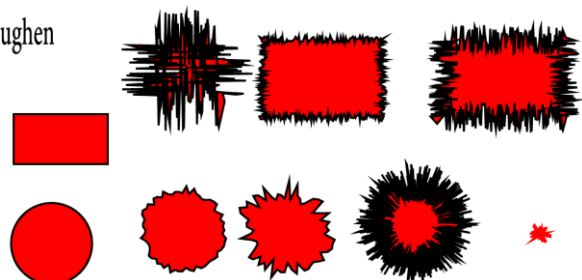
file



Pucker & Bloat



Roughen

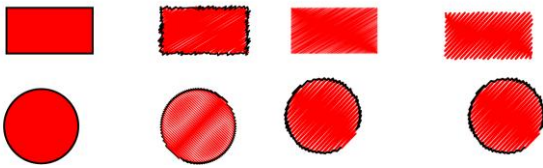


فیلترها

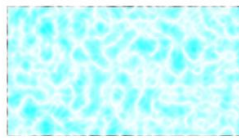
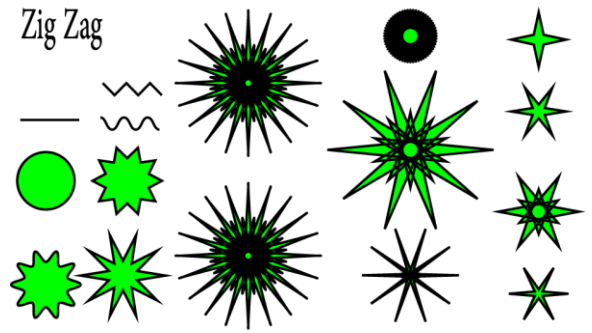


گفتم به شما فیلتر هابه هیچ وجه مسیر نیستند باید مسیرشون کرد بارو نمی کنید در نمای سیمی ببینیدشون گزینه object>expand apprance

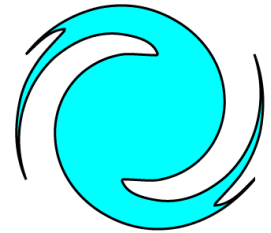
Scribble



Zig Zag



svg filter



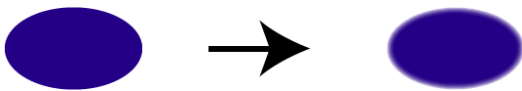
Twist



Tweak

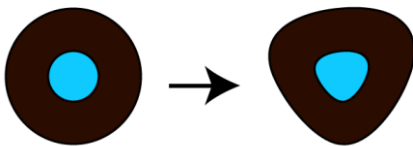
درخشندگی → درخشندگی

outer glow

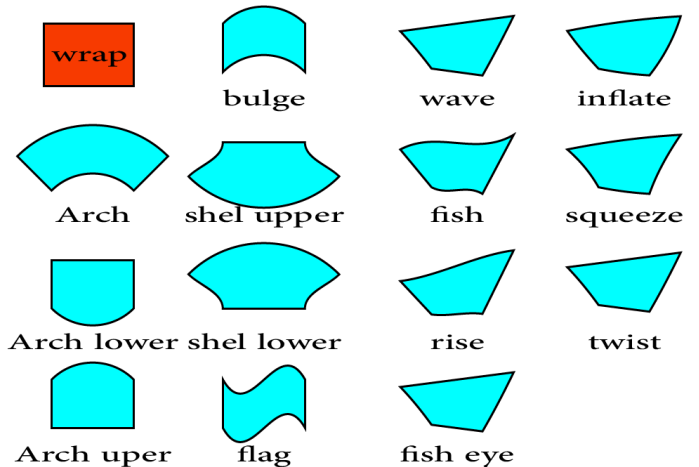


Feather

هر فیلتری به جا بدرد می خوره

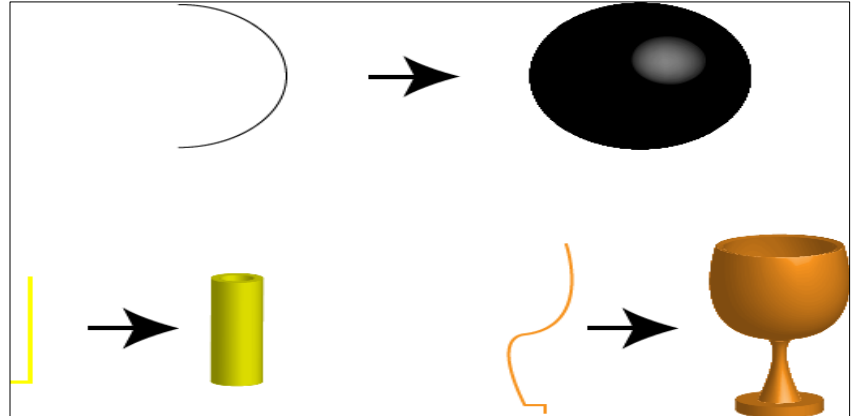
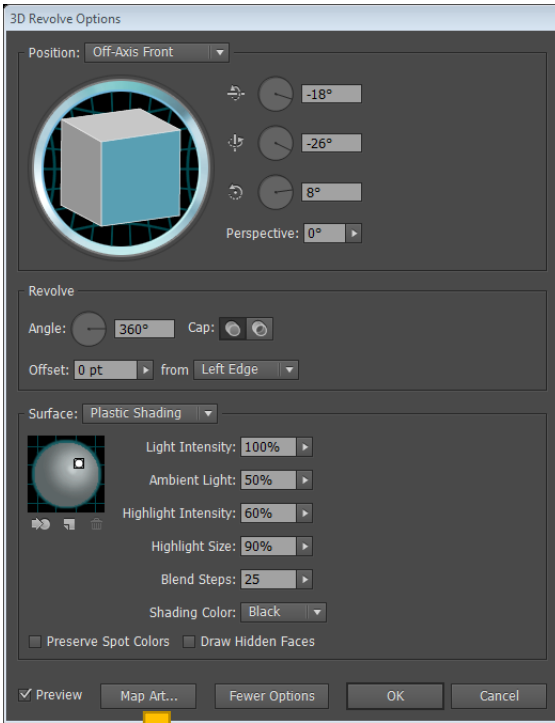


Fish eye



فیلتر های ویژه کشیدن اشکال سه بعدی

Revolve این فیلتر احتیاج به یک طرف شکل سه بعدی دارد تا خودش به صورت دایره وار دور مسیر بپیچد و یک شکل درست کند قابلیت منحصر به فرد این فیلتر استفاده از سیمبول برای پر کردن داخل شی سه بعدی است مثلاً استفاده از یک نقشه برای ساخت کره زمین برای اینکار سیمبول خود را از گزینه map art وارد کنید

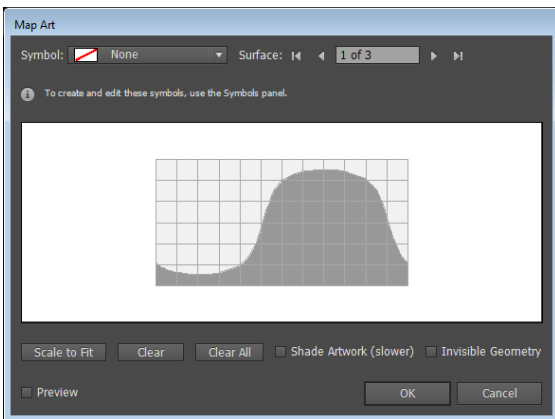


همین طور که در پنجره می بینید نور را جابه جا کنید یا اضافه کنید شدت اش را کم و زیاد کنید دستی بچرخونید و ... در ضمن فکر کنم تیک زدن وقتی بخواید فیلتر را تبدیل به مسیر کنید بهتر باشه

برای تبدیل به مسیر کردن **expand apparence** گزینه را در منوی **object** بزنید

اینکه سیمبول در کدام شماره قرار گیرد برای اشکال مختلف فرق می کند

Scale to fit باعث می شود سیمبول تمام سطح **map art** را بپوشاند و فیت شود



تصویر کپسول ها با همین فیلتر کار شده است. این تصویر یکی از آموزش های تاتس پلاس هست

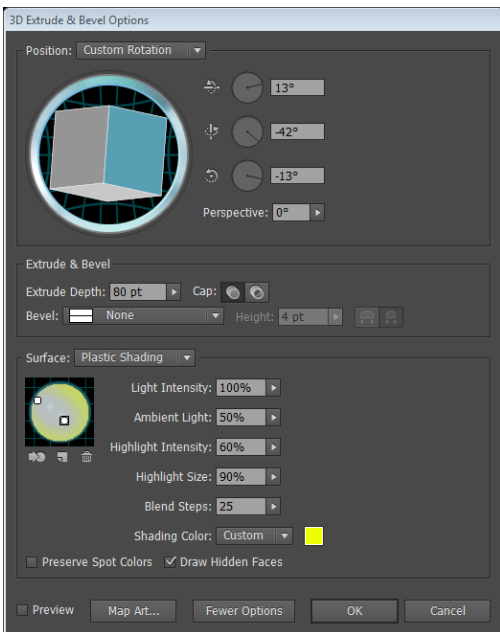
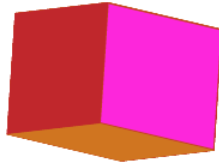
من واسه اینکه تمرین کنم ساختمش . حالا می تونم برم سر یکی کلاه بزارم بگم من حرفه ای ام در ضمن پزشم به شما ها بدم



Extrude & Bevel شکل را برجسته می کند ولی اینجا چون سه بعدی هست اشکال مکعبی شکل

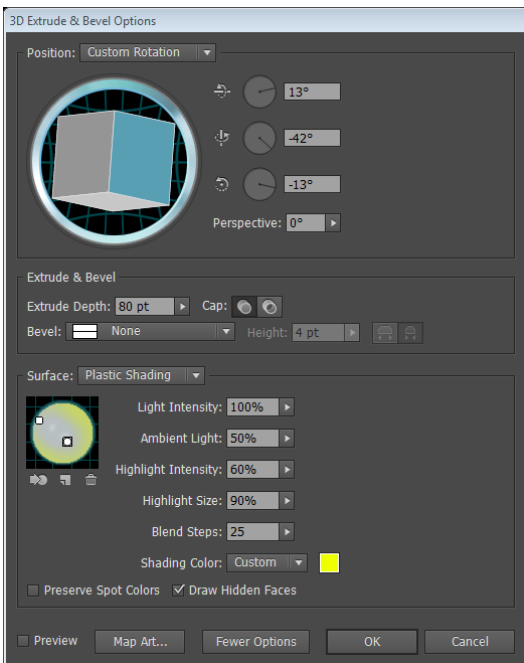
می شه باهش درست کرد

بر عکس فیلتر قبلی احتیاجی به قیچی کردن یک طرف شکل ... نیست من اینجا یک مربع انتخاب کردم و فیلتر دادم



Rotate برای ساخت حالت پرسپکتیو خوبه

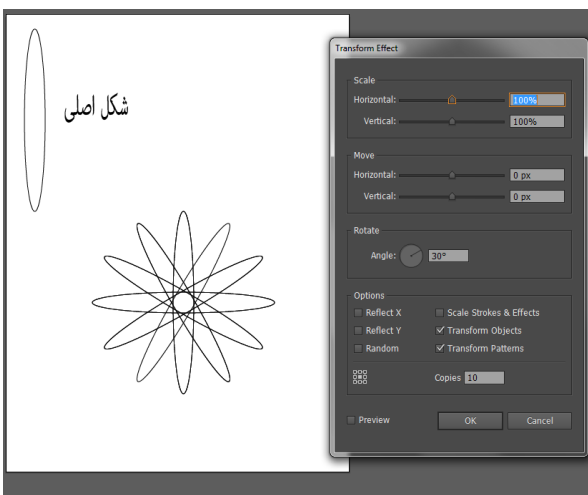
کتاب سورس باز ایلوستریتور



فیلتر ترانسفرم و قضیه ترانسفرم اکاین و ترانسفرم ایچ

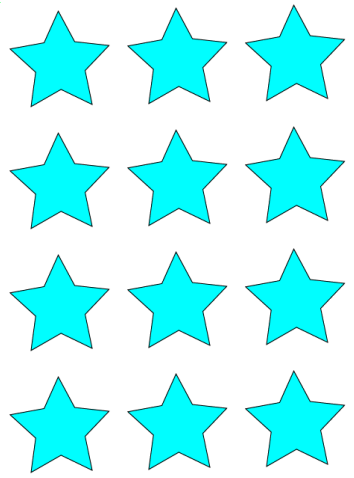
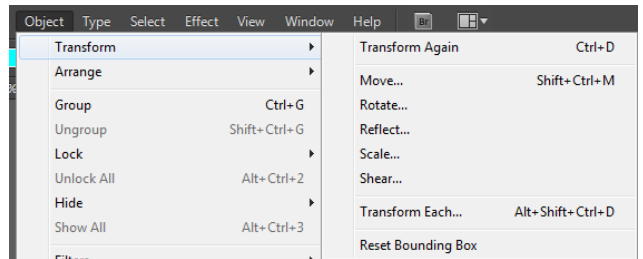
از این فیلتر برای خلق شکل های هندسی و اعمال تغییر مقیاس، انعکاس و چرخاندن شی استفاده می شه، همین قابلیت ها باعث شده بشه باهش شکل های خیلی قشنگی ساخت

نگاه کنین من بهش گفتم: از نقطه وسط ات به تعداد ۱۰ مرتبه کپی شو در زاویه ۳۰ درجه فهمیدید من که خودمم نمی فهمم!

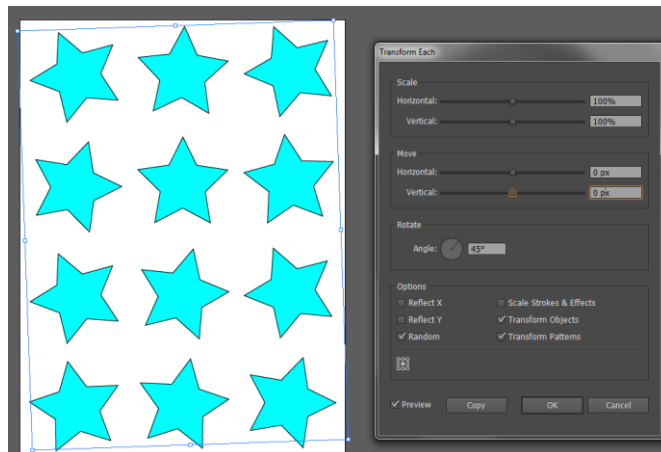


اما ترانسفرم اگاین

فرض کنید می خواهید تعداد زیادی شی را کپی کنید به کمک alt و درگ به کپی از شی بزنید حالا کلید ctrl D را بزنید می بینید که کار شما تکرار می شه اونم درست در جهت قبلی و به همان اندازه و زاویه ، این نظم خیلی بدرد می خوره
من یکی را کپی کردم بعد واسه بعدی را زدم بعد همین ردیف را همشونو انتخاب کردم و کلید را زدم تا اونجا که جا داشت



اما ترانسفرم ایچ : تعداد زیادی شی دارید می خواهید هر کدومشون به یک طرف بچرخن یا هر کدوم اندازه شون با دیگری فرق کنه اینجاست که همه شی ها رو انتخاب می کنید و ترانسفرم ایچ تون می کنم را می زنید

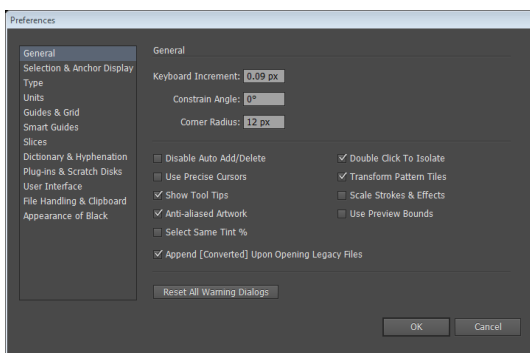


اینجا من تیک رندوم را زدم و به زاویه وارد کردم تا هر کدوم به یک طرف بچرخن .

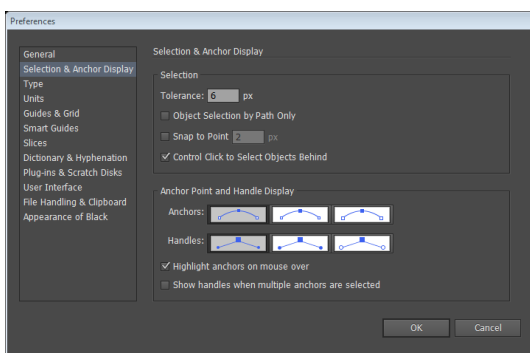
تنظیمات

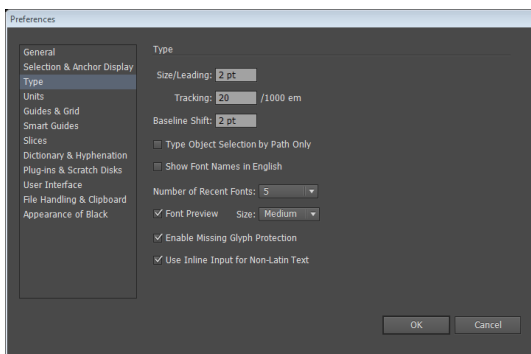
کلید ctrl K را بزنید یا edit>preferences

ببخشید من چون دیگه خسته شدم فقط کاربردی ها رو می گم تنها جایی که تقریباً همه رو بدم تنظیماته keyboard increment :مقداری که شی با کلیدهای جهت نما حرکت می کند
use preview bound : اینکه مرتب شدن از روی مسیر نباشه بلکه از روی چیزی باشه که شما می بینید بعضی وقت ها بکار میاد

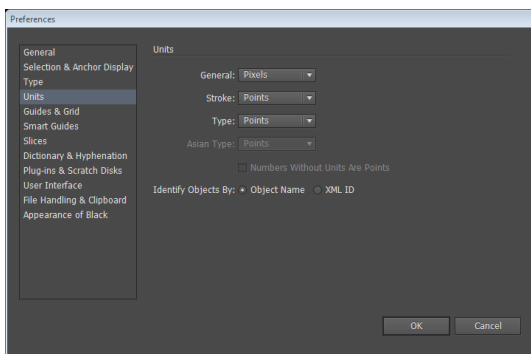


object selection by path only : انتخاب شی از روی مسیر فقط





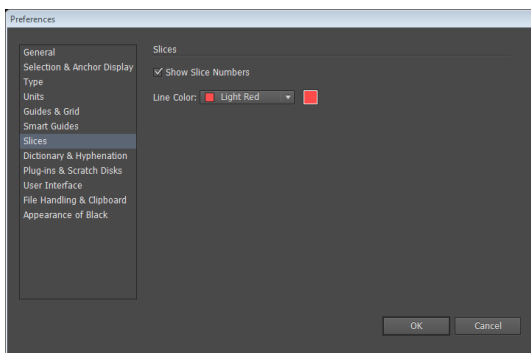
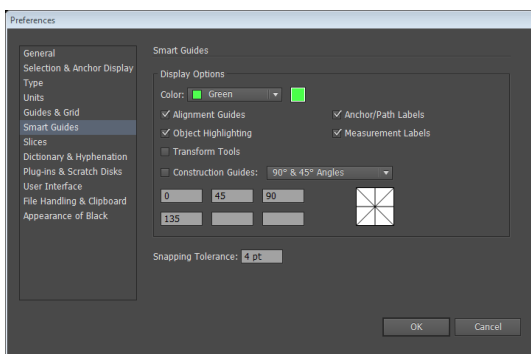
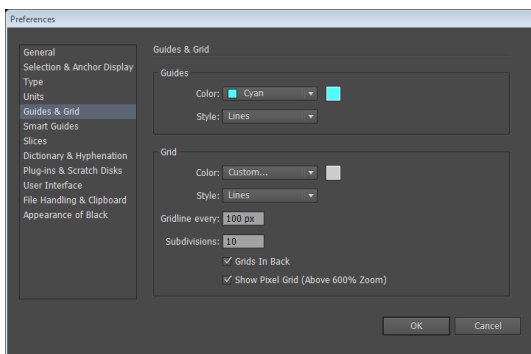
unite : واحد اندازه گیری .

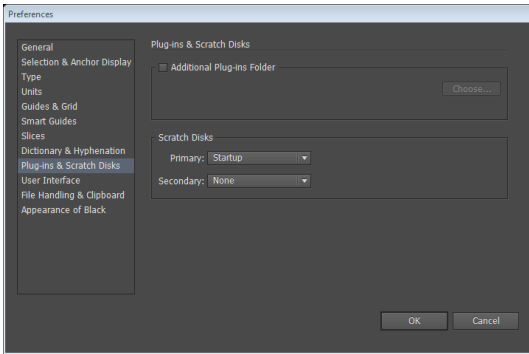
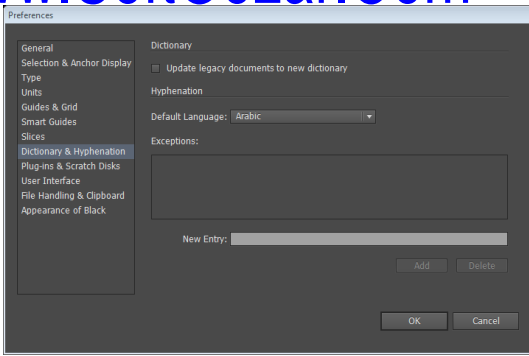


در اینجا رنگ راهنما و شبکه رو تعیین می کنید

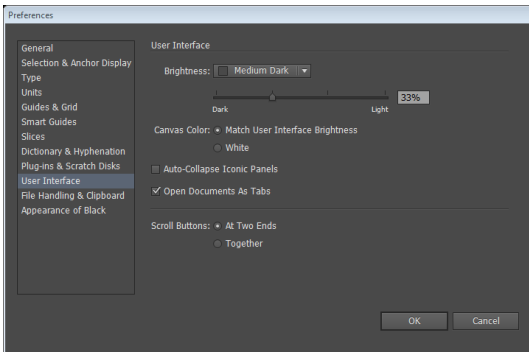
Gridline every & subdivisions : به ترتیب از گزینه بالایی یعنی شبکه ها باشن در هر ۱۰۰

پیکسل و هر کدوم تقسیم بشن به ۱۰ تا مربع .

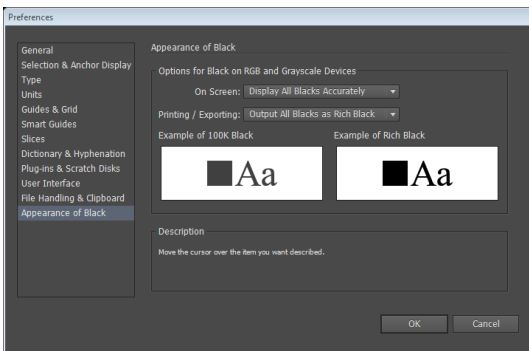
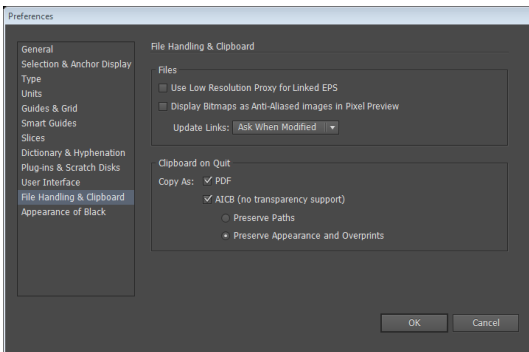




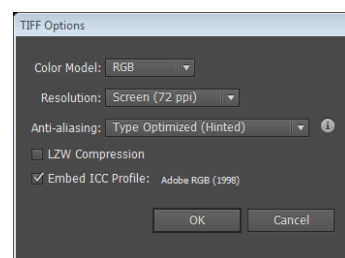
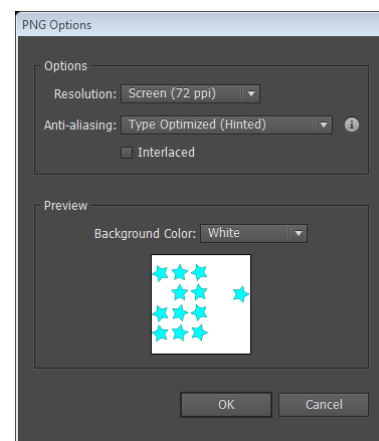
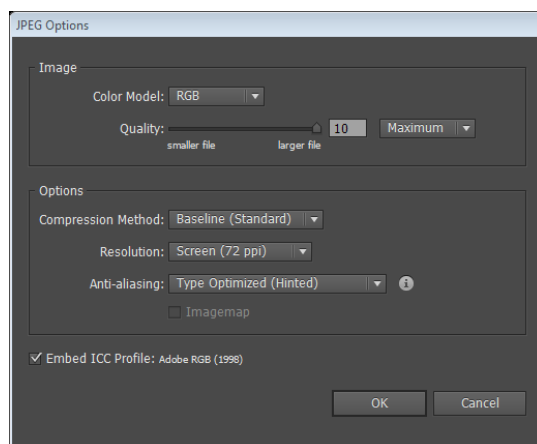
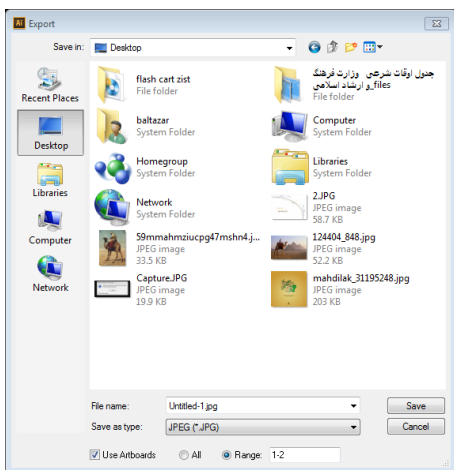
scratch disk : دیسک چرک نویس : وقتی رم کافی نباشه نرم افزار از دیسک استفاده می کنه

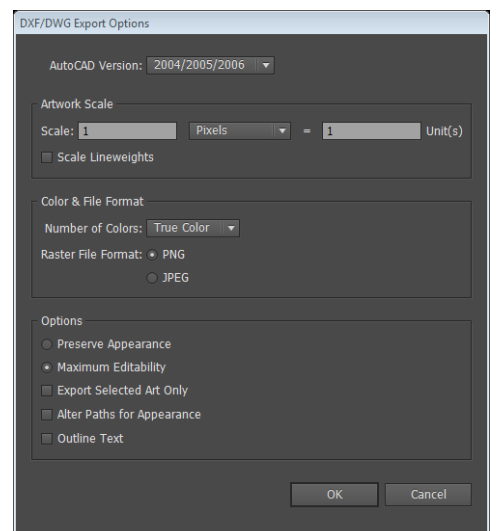
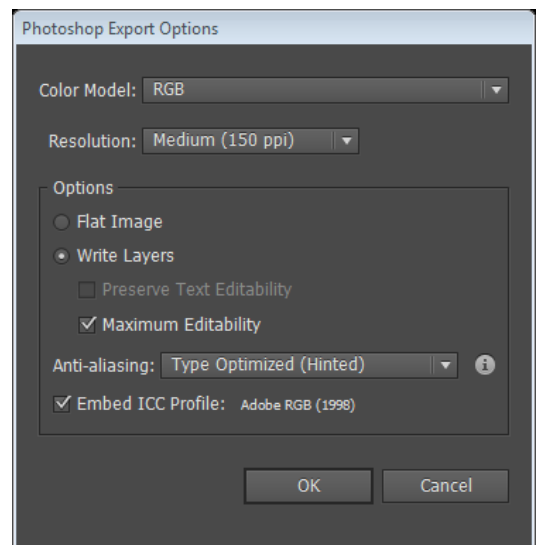
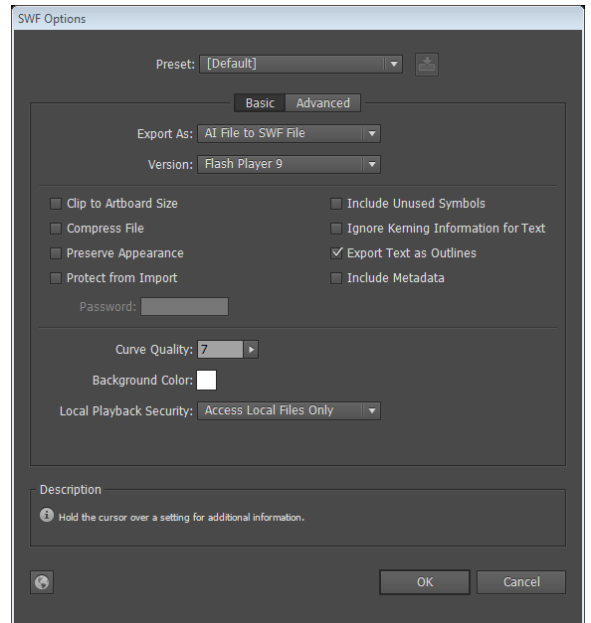


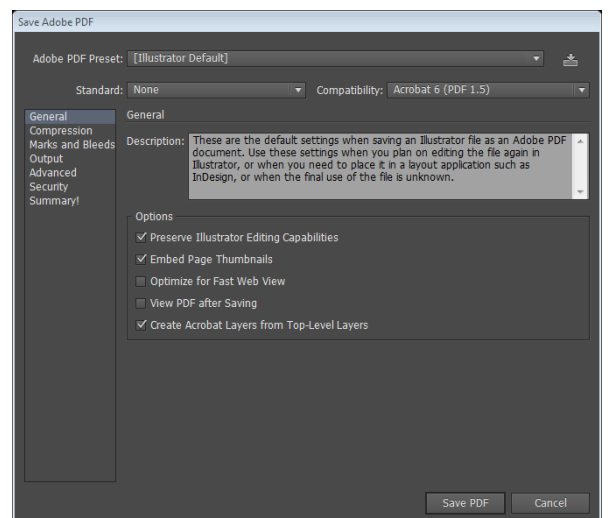
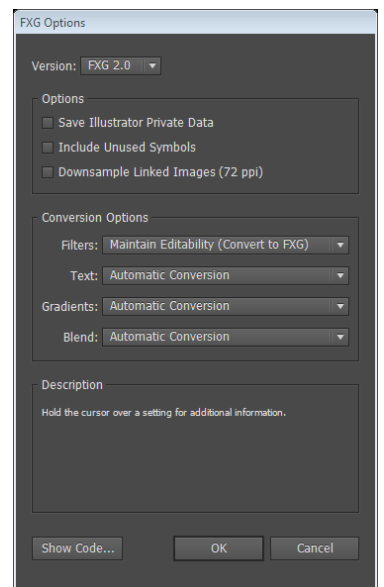
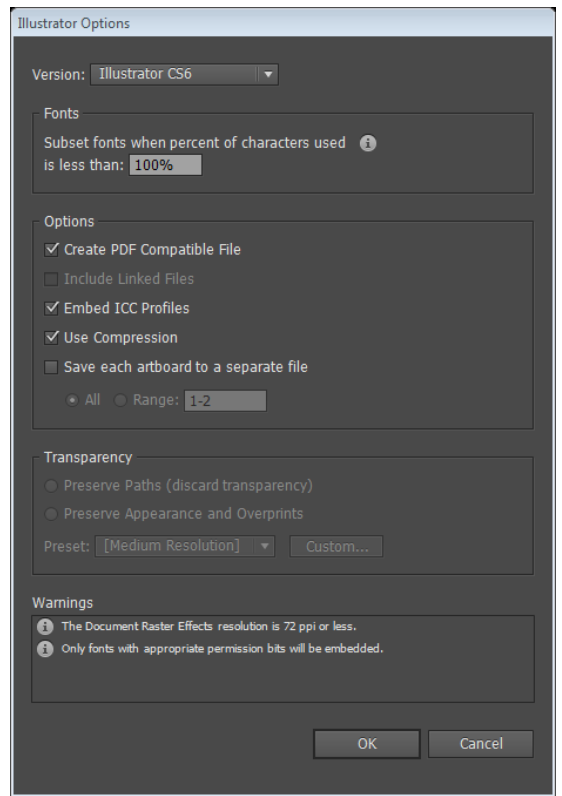
راستی اینجا رنگ پس زمینه رو تعیین می کنید



بهترین خروجی خود سورس فایل هست ولی برای ماکروسافت آفیس پسوند .tif. خوبه ، برای وب .png. خوبه
 پس زمینه ترانسپرنس در png ایجاد می شه
 خروجی گرفتن در اصل در گزینه file>export هست
 وقتی خروجی می گیرید دقت کنید کدام بوم را خروجی گرفته اید





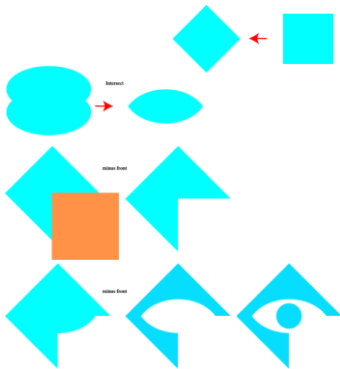


۱. بوسیله دکمه تیلدا (~) و درگ می شه هزاران کپی از یک شکل همزمان توی صفحه داشت
۲. اگه یکی از انکرپوینت ها رو کپی کنید انگاری به شکل دیگه ساختید که می تونید توش رنگ بریزید
۳. دو انکر پوینت رو هم می شه با Shift انتخاب کرد و ...

۴. می شه شکل رو کشید بعد برای اینکه بندازید داخل شکل آن را کپی کنید بعد حالت Draw inside انتخاب کنید و سپس paste into را بزنید
۵. خودمان پروفایل استروک درست کنی؟ برای این کار یک مسیر مستقیم ایجاد کنید با ابزار آن را دستکاری کنید سپس از پنل کنترل روی این قسمت کلیک کنید
۶. ساخت اشیا روی استروک: اگر روی استروک شکل درست کنید می تونید با تغییر پت اشکال انعطاف پذیری درست کنید مثل ریل قطار یا جاده که به راحتی می تونید تغییرشون بدید با استروک می شه مربع، مستطیل یا حتی دایره (اگر مقدار دس را صفر بدید) درست کنید حتی می شه فلتر ها رو هم روشن عمل کنید

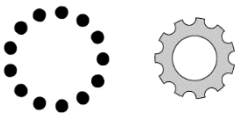
تمرین ها

ساخت آرم شبکه یک



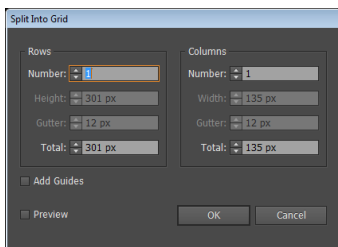
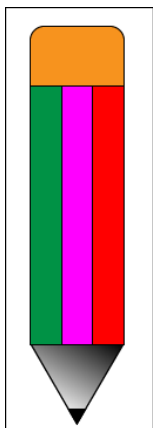
۱. روی ابزار مربع کلیک و شیفت را نگه دارید تا شکلی با طول و عرض مساوی ایجاد شود: تبدیل به یک مربع شود نه مستطیل
۲. حالا مربع را بچرخانید: با بردن موس به لبه های شی به راحتی یا با ابزار روتیت یا حتی ترانسفرم
۳. حالا به بیضی بکشید و آن را دو برابر کنید آنها را از وسط روی هم بندازید تا ناحیه مشترک آنها به شکل چشم شود
۴. بعد از پنل پت فایندر intersect را بزنید می تونید به بیضی هم بکشید و با ابزار کانورت انکر پوینت دو گوشه راست و چپ آن را هم تیز کنید
- حالا چشم را روی مربع چرخانده شده بندازید
۵. از پت فایندر minus front را بزنید بعد هم یک دایره وسط شکل بکشید

تمرین ساخت چرخ دنده بوسیله انعطاف استروک



- اول به دایره رسم می کنیم بعد دو برابرش می کنیم: به کمک alt و درگ، هر دو را انتخاب می کنیم و به کمک پنل Align: دکمه های وسط چین افقی و عمودی دقیقاً روی هم می اندازیم.
- شکل رویی را انتخاب می کنیم و فیل آن را حذف می کنیم حالا به پنل استروک رفته مقدار dash را صفر می گذاریم و cap را گرد می کنیم باید کمی با مقدار gap کلنجر برید تا دایره های استروک به تعداد و اندازه کافی شود
- حالا استروک را تبدیل به شکل می کنیم این دستور (object>path>outline strok) وگرنه نمی توانیم شکل ها را تفریق کنیم
- حالا هر دو شکل را انتخاب می کنیم و از پت فایندر minus front را می زنیم

تمرین ساخت مداد



- یک مستطیل عمودی رسم کنید مستطیل را می تونید گرادایانت دهید
- یا تقسیم کنید: برای تقسیم شدن کافی است (object>path>split into gride) را بزنید تا پنجره باز شود حالا تعداد ستون ها را روی سه بگذارید تا مستطیل سه تکه شود بعد هم که هر کدام را رنگ جداگانه بزنید
- یک مثلث رسم کنید: ابزار چند ضلعی را برداشته کلید در حالی که هنوز موس را رها نکرده اید جهت نمای پایین را آنقدر بزنید تا تعداد اضلاع به سه ضلع کاهش یابد اندازه را هم طوری تنظیم کنید که قطر آن هم اندازه عرض مستطیل باشد حالا از پنل Align مستطیل و مثلث را از وسط تراز کنید
- ابزار scale را برداشته alt را نگه دارید و در گوشه پایین مثلث که نوک مداد باشه با موس کلیک کنید
- حالا در پنجره مقابل تیک preview را بزنید (تا ببینید چکار دارید می کنید) سپس با دستکاری گزینه اول مثلث را به اندازه نوک مداد کوچک کنید
- حالا دکمه کپی را بزنید تا نوک مداد ایجاد شود رنگ آن را سیاه کنید: اول مثلث را توسط ابزار مو انتخاب کنید و از پنل سواچ رنگ سیاه را بزنید
- با استفاده از ابزار رسم مستطیل گوشه گرد پاک کن مداد را رسم کنید حالا آن را به کمک دکمه های به زیر ببرید

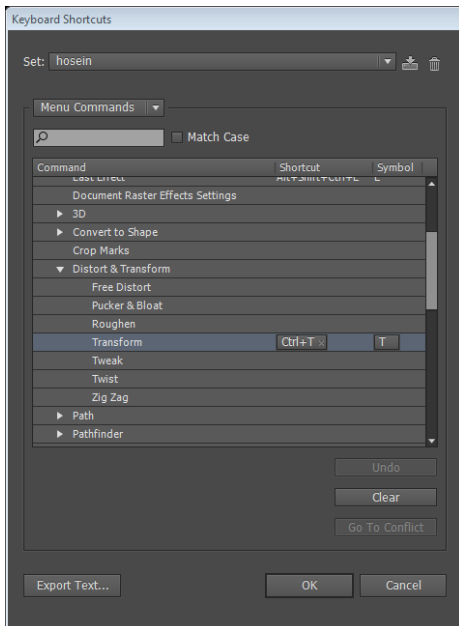


پرینت گرفتن

ما که پرینتر رنگی ندارم امیدوارم بعداً کتاب توسط یک بازاری کامل بشه. با چند تا سورس کاربردی ولی یه دستور با نام create trim marks در منوی هست که ناحیه پرینت را مشخص می کند یه مستطیل برای ناحیه پرینت بکشید بعد این گزینه را بزنید ناحیه خروجی معلوم می شه

ساخت شورت کات

من شورت کات را برای فیلتر ترانسفرم می سازم برای این کار edit>keuboard shortcuts بعد ...



من شورت کات go to conflict گزینه برای پریدن به آیتمی است که شورتکات درج شده شما در ایلوستریتور هست گذاشته شده است

یه آیکن هم اون بالا هست برای ذخیره مجموعه شورتکات های ماست بعداً می شه داخل پوشه ایلاستریتور گذاشتش ... کنار پوشه پلاگین ها

شورتکات های کاربردی

شورت کات های کلید کنترل : منبع لیندا

PC	Mac	Resulting function
Ctrl+1	⌘-1	Zoom to actual size
Ctrl+2	⌘-2	Lock selected object
Ctrl+3	⌘-3	Hide selected object
Ctrl+4	⌘-4	Repeat Pathfinder operation
Ctrl+5	⌘-5	Convert selection to guide
Ctrl+6	⌘-6	Reselect (sporadic)
Ctrl+7	⌘-7	Convert to clipping mask
Ctrl+8	⌘-8	Convert to compound path
Ctrl+9	⌘-9	not assigned
Ctrl+0	⌘-0	Fit artboard to window

همانطور که در این تصویر می بینید یه سری کلید میانبر هم هست که مخفی اند منظورم همین شکله یعنی تکرار آخرین عمل انجام شده پت فایندر هست ولی می توانید در قسمت ساخت شورت کات آنها را ببینید

متناسب کوچک و بزرگ کردن	shift	فیت شدن سند با پنجره	Ctrl 0
چسباندن دو مسیر	Ctrl j	نمایش در اندازه واقعی	Ctrl 1
نمایش پنجره حق انتخاب چسباندن مسیر	Ctrl shift j	زوم بزرگنمایی	Ctrl space
براش	b	ساخت لایه زیر لایه قبلی	Ctrl + new layer
پن	p	تکرار فعالیت قبلی : ترانسفرماگاین	Ctrl D
چسباندن در همانمحل	Ctrl F	فعال شدن موقتی دست	space
کلیپ ماسک	Ctrl 7	کوچک نمای	Alt space
قفل کردن	Ctrl 2	از وسط کو چک و بزرگ کردن شی یا کپی همراه درگ ابزار move، اگر قبل از ساخت لایه نمایش پنجره حق انتخاب لایه	alt
جابجایی بین فیل و استروک	X	برگرداندن به حالت پیشفرض سفید فیل و سیاه استروک	D
مخفی کردن پرسپکتیو	Shift ctrl I	مخفی کردن لبه شکل	Ctrl H



هدف معرفی همه سایت های خوبه ولی اگر زرنگ باشید سایت های دیگه ای هم هست باید سرچ کرد ماهی به دفعه سرچ کنید جستجوگر ها سایت هایی که مرتب به روز می شوند پیدا می کنن همین ها هم خوبن

نام	آدرس	توضیح
فارسی تاتس	farsituts.com	دانلود رایگان هم دارد - از مبتدی تا حرفه ای
دیزاین	www.theesign.com	دانلود رایگان - حرفه ای
پی سی دانلود	p30download.com	دانلود رایگان پکیج های زبان خارجی و فروش پکیج فارسی
مو به مو	moobmoo.com	دانلود پولی
شرکت نگاره	www.negare.ir	شرکت تهیه نرم افزار های آموزشی فروش اینترنتی
مجید آنلاین	forum.majidonline.com	انجمن و فروشگاه
پی سی لرنینگ	p30learning.com	دانلود رایگان زبان خارجی
پی سی ورلد	p30world.com	فروشگاه
شرکت شورتکات	www.shortcuts.ir	فروشگاه
مکتب خونه	maktabkhooneh.org	دانلود رایگان فعلاً از سایتهایدیگه می گیره
پرشین جی اف ایکس	persiangfx.com	آموزش متنی بیشتر هست
لیندا (انگلیسی)	www.lynda.com	بهترین سایت آموزش نرم افزار جهان پولی و انگلیسی
تاتس پلاس (انگلیسی)	www.tutsplus.com	بهترین سایت خارجی. سعی کنین اول فارسی نگاه کنین بعد برین سراغ تاتس پلاس
سرچ در گوگل ناقلا و بینگ	تکتکمپ، گرافیران، آریا گستر نرم افزار،

چند وقت دیگه اگه برم اینترنت کتاب رو دانلود کنم می بینم سر و ته کتاب پر شده از تبلیغ سایت ها جوری که یه صفحه هر کدوم آرم خودشونو چسبوندن؟ نکنین این کارا رو؟ آخه اینکه تو فایل دانلودی چند تا فایل اضافه هم باشه که باید پاک کنی یعنی چی؟ آخه چسبوندن آرم روی عکس یعنی چی ...

نویسندگان

تمام نمی شن

نام	تاریخ	توضیح
حسین مظفری	۲۳/۴/۱۳۹۲	سعی کنید ماهیت آرم حفظ بشه. هر سالم یه آرم. یا اصلاً عوض اش نکنین ولی شماره ورژن یادتون نره هر کسی یه شماره اضافه کنه. اگه حرفه ای شدین بهش اضافه کنین حرومه خوندن و اضافه نکردن. التماس دعای پولداری و سلامتی فقط معنی قرآن را باید خوند

خداحافظ .

