- التعرف على عارضة العنوان الافقية اعلى البرنامج والتى تشمل اسم البرنامج على اليسار وثلاث ايقونات خاصة بالغلق المؤقت للبرنامج وتصغير مساحة العرض لعرض برنامج اخر فى نفس الوقت وايقونة للغلق النهائى للبرنامج.
- التعرف على العارضة الافقية التى تليها والتى تشمل القوائم الرئيسية والاوامر المندرجة اسفل كل قائمة.
- التعرف على العارضة الافقية التى تليها والتى تشمل الخيارات المتاحة لكل اداة المميزة والتى تتغير بتغير الاداة.
- شرح اداة Move Tool الخاصة بتحريك الاشكال وتغيير ابعادهم وتنسيق الاشكال وتساوى المسافات بينهم .
- واخيرا شرح للامكانيات المتميزة للفرشاة Brush Tool مع اختيار لون معين لتوضيح تأثير تغير درجة العتامة وحالة Mode الفرشاة وتشمل:

١.استخدام الفرشاة فى حالة Mode: Normal ودرجة العتامة Opacity:100

٢ . استخدام الفرشاة فى حالة Mode: Normal ودرجة العتامة Opacity:50

3 . استخدام الفرشاة فى حالة Mode: Dissolve ودرجة العتامة Opacity:50

٤ . استخدام الفرشاة فى حالة Mode Multiply ودرجة العتامة Opacity:100

الـ تى يزداد فيها اللون عتامة كلما مررنا الفرشاة اكثر من مرة على نفس المكان.

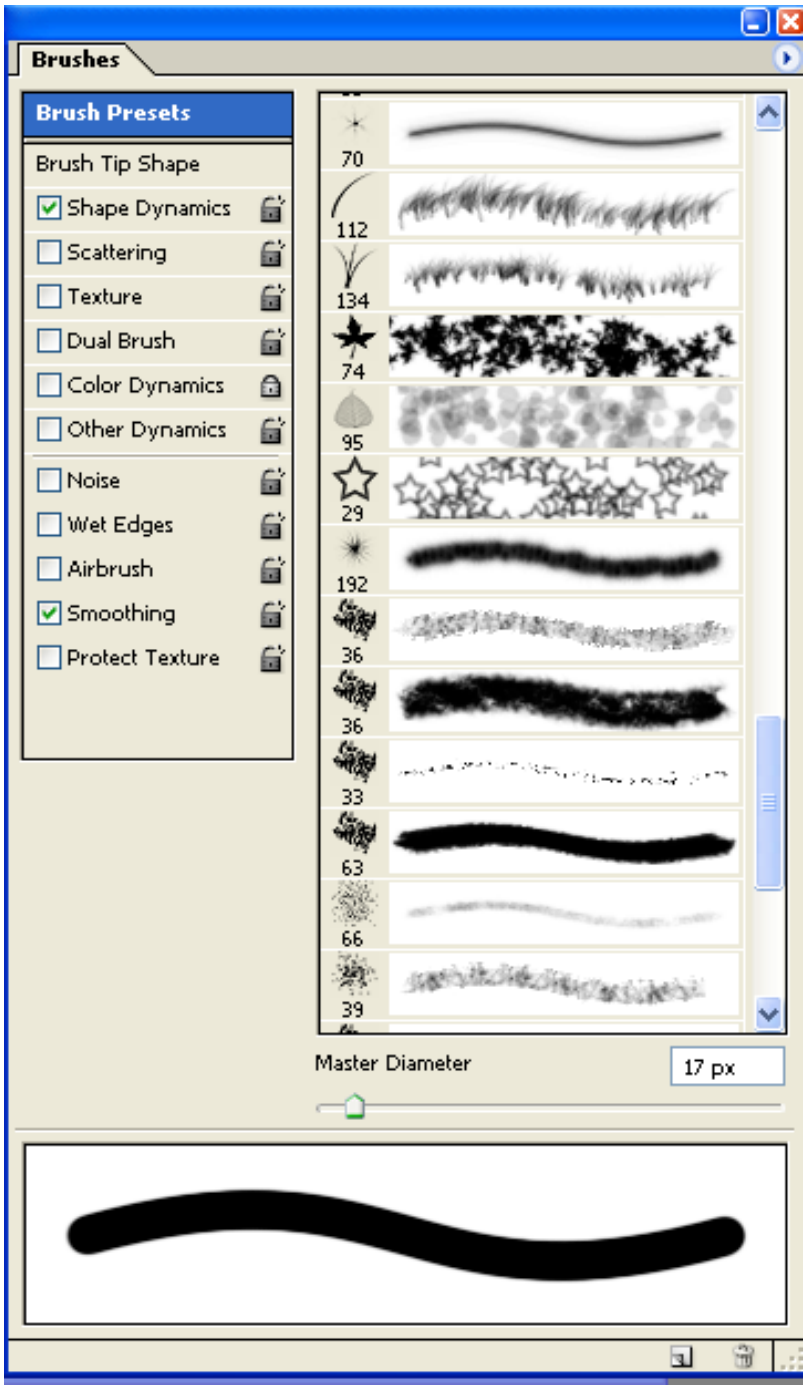
٥ .استخدام الفرشاة فى حالة Mode: Difference ودرجة العتامة

Opacity:100

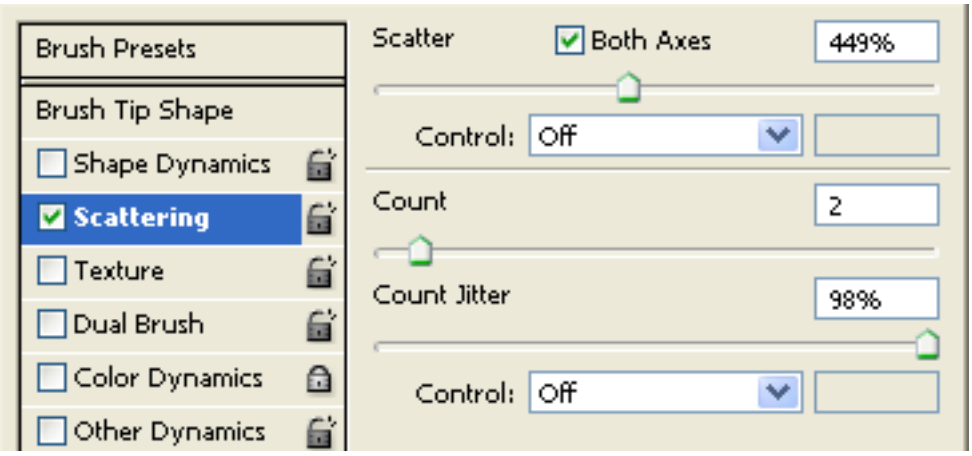
الـ تى يتغير فيها اللون ثم يعود لاصله اذامررنا الفرشاة مرة ثانية على نفس المكان وبالمثل يوجد العديد من الدرجات اللونية التى يمكن الحصول عليها من تغيير كل من الامرين Opacity&Opacity .

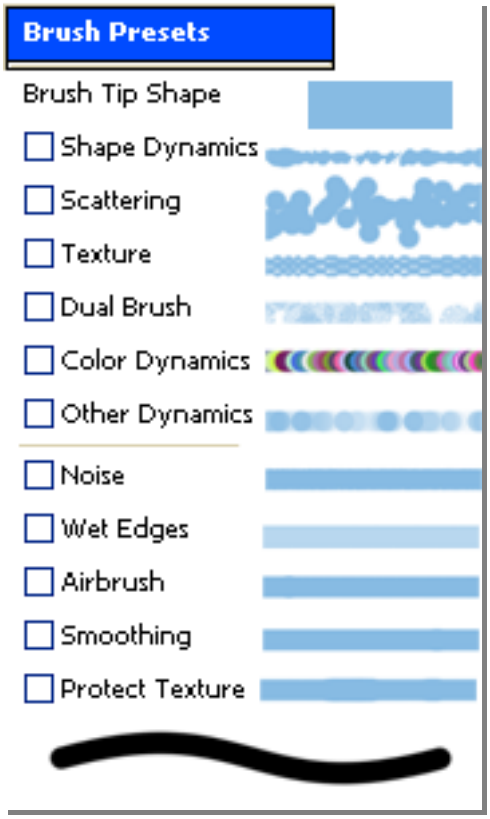
كما يمكن استخدام النافذة الخاصة بالفرش على يمين نافذة البرنامج والاستفادة من الامكانات التى تتيحها لعمل فرشاة ذات خصائص جديدة وفحالة عدم ظهورها لصغر حجم الشاشة نحضر النافذة من القائمة Window بالضغط على الامر Brushes

من هذه النافذة يمكن عمل العديد من التأثيرات تبعا لتحديد احد الاختيارات المتاحة من قائمة Brush Preset



وعند الضغط على احد هذه الخيارات تظهر لنا نافذة للتحكم فى امكانات هذا الخيار

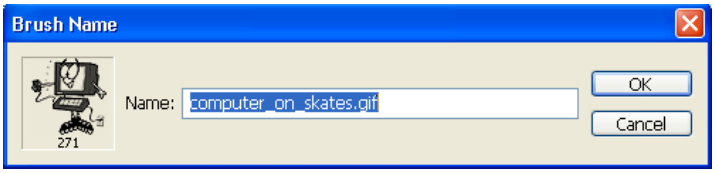




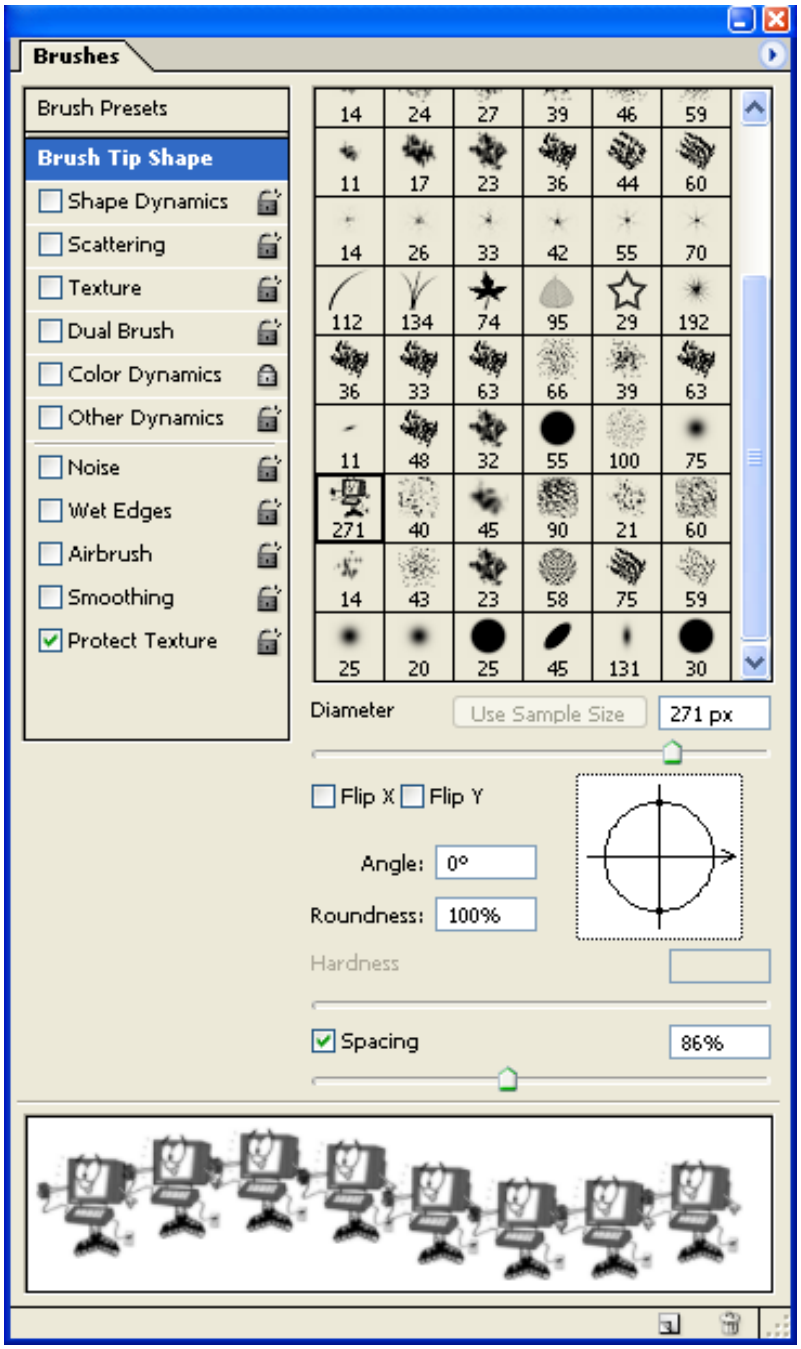
<u>ويمكن توضيح امكانات هذه القائمة</u>

وذلك باختيار لون معين واختيار ابسط فرشاة فنختار اللون الازرق الفتح مثلا ثم نتطبيق تأثير كل امر من اوامر القائمة على حدى

كما يمكن عمل فرشاة جديدة برسم عنصر وليكن رسم لكمبيوتر وتحديدة ثم اختيار الامر Edit Brush من قائمة Define فتظهر نافذة لتحديد اسم الفرشاة



ولنافذة Brushes اختيار هـام يظهر عـند الضـغط علـى Brush Tip Shap وهو الامر Spacing الذى يمكننا من عمل مسافات تجعل الفرشاة عبارة عن تكرار خطى متتالى للشكل المختار وبذلك ايضا يمكن عمل خط من نقط متتالية او مربعات الى اخره....



المطلوب:

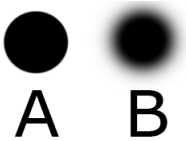
يتدرب الطالب اثناء الدرس العملى على امكانات الفرش و رسم اشكال بسيطة بها تشبة رسومات الاطفال (لعدم تمكنه من التحكم بالفأرة) والتى درسها فى مادة التصميم فى العام السابق.

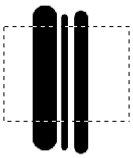
بعض اعمال الطلبة اثناء المحاضرة الاولى فيها يتعلم الطالب التأثيرات المختلفة للفرشاة و كيفية عمل فرشاة جديدة من شكل على هيئة عروسة اومركب اوزهرة ...الخ

عمل تصميمات من الخطوط (مقلم وكروهات):

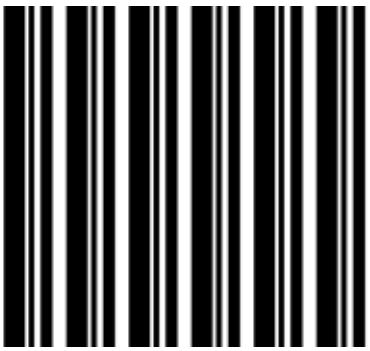
كما يمكننا البرنامج من عمل تصميمات خطية بأتباع الخطوات التالية:

١. نفتح ملف جديد ثم نقوم بعمل خطوط قصيرة باستخدام الفرشاة مع الضغط على مفتاح shift حتى تكون الخطوط مستقيمة مع ملاحظة عند اختيار الفرشاة انها مثل الشكل A وليست مثل الشكل B كى تكون الخطوط حادة وواضحة الاطراف





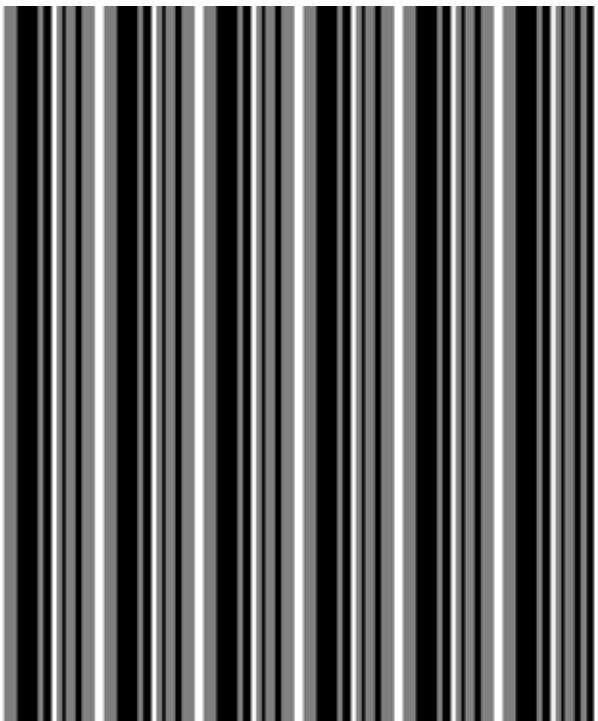
٢. بعد رسم الخطوط نقوم بتحديدها ثم من قائمة EDITنطلب الامر DEFINE PATTERN وبذلك نحفظ الشكل تمهيدا لتكرارها.



٣. نفتح ملف جديد ونختار من صندوق الادوات الاداة BUCKET PAINT ومن FILLفى قائمة خيارات الاداة على واجهة البرنامج نختار الامر PATTERN ونحدد الشكل المطلوب وبالضغط على الاداة داخل الملف يظهر لنا تكرار للخطوط فى صورة تصميم (مقلم) ونطلق عليه اسم LAYER1

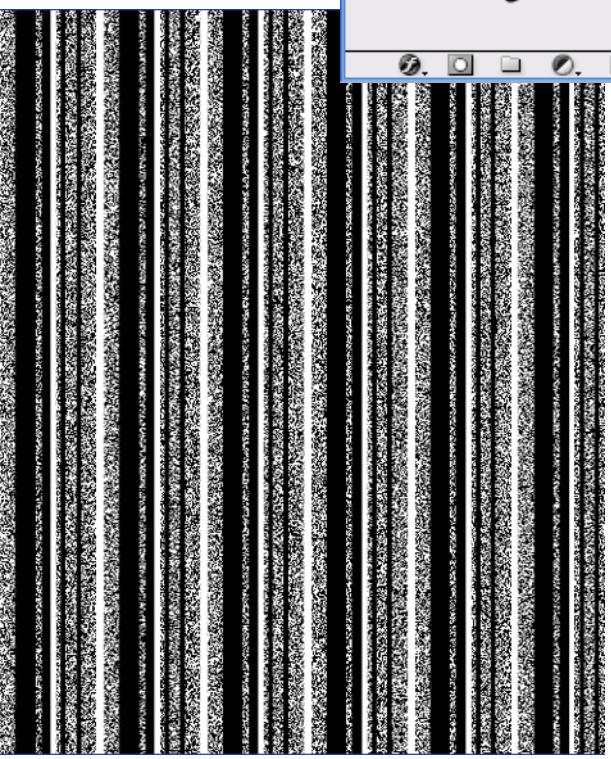
٤. يمكن عمل الكثير من التعديلات على التصميم (وذلك عن طريق الامر COPY-PAST بعد عمل تحديد للتصميم فنحصل على LAYER 2 والتى لها نفس مواصفات ال LAYER الاصلية والمسماه Background) ويصبح لدينا تصميم من طبقتين (two layers) و للحصول على عديد من تصميمات المقلم والكروهات نتبع الخطوات التالية :

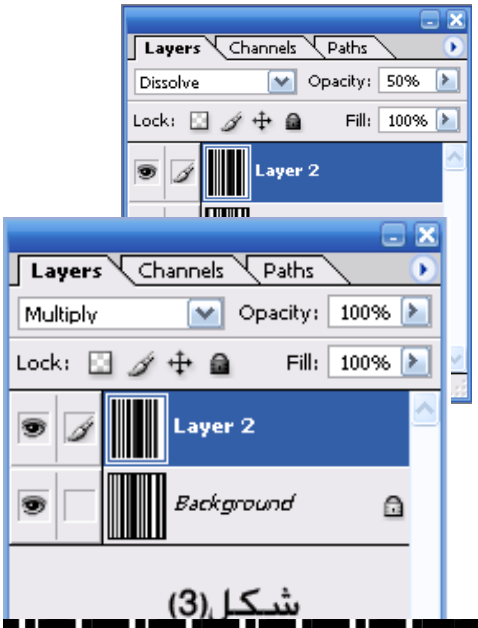
أ- لعمل تصميم نقف على ال LAYER الاصلية والمسماه Background و نحدد درجة العتامة من القائمة الفرعية LAYER ٥٠% كما نحدد نوع او حالة الLAYER ونختارها من قائمة الخيارات MODE اعلى قائمة LAYER الفرعيةونختار



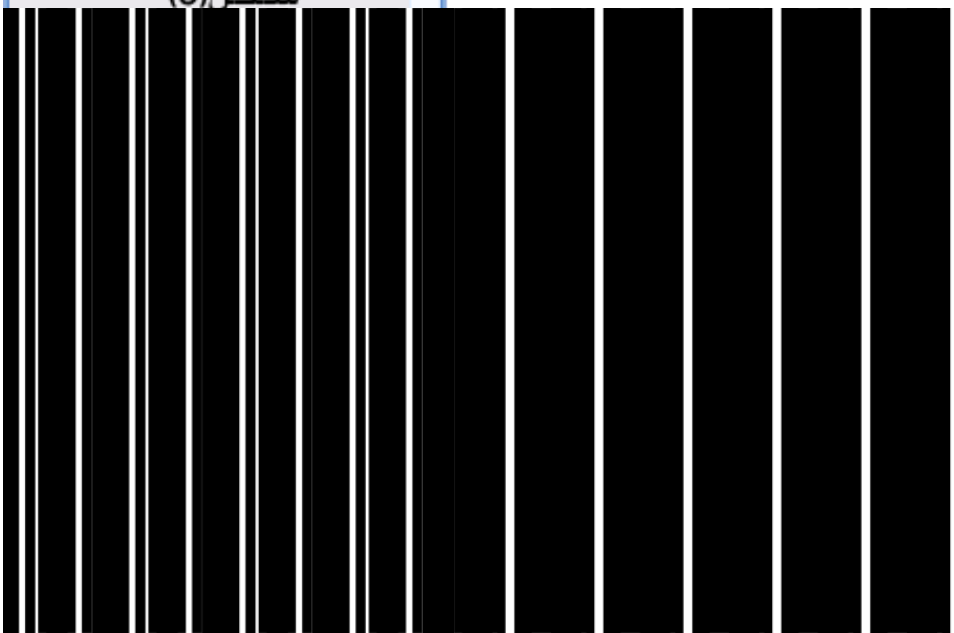
NORMAL فنحصل على تصميم جديد شكل (١)

ب- ولعمل تصميم اخر نحدد درجة العتامة من القائمة الفرعية LAYER ٥٠% كما نحدد نوع او حالة الLAYER ونختارها من قائمة الخيارات MODE ونختار DISSOLVE فنحصل على تصميم جديد شكل (٢)





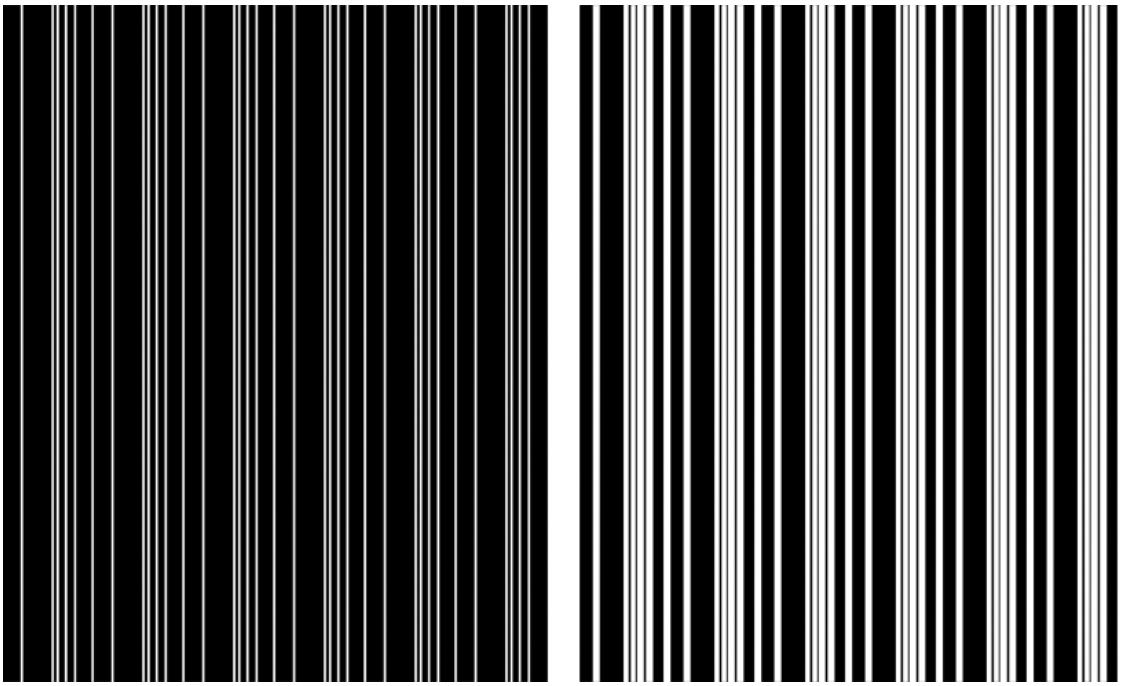
ت- ومن القائمة الفرعية درجة نحدد نوع LAYERنحدد العتامة 100% كما او حالة ال LAYER ونختارها من قائمة الخيارات MODE ونختار Multiply فنحصل على اكثر من تصميم بتحريك ال



LAYER النشطة كما فى شكل (3)،(4)

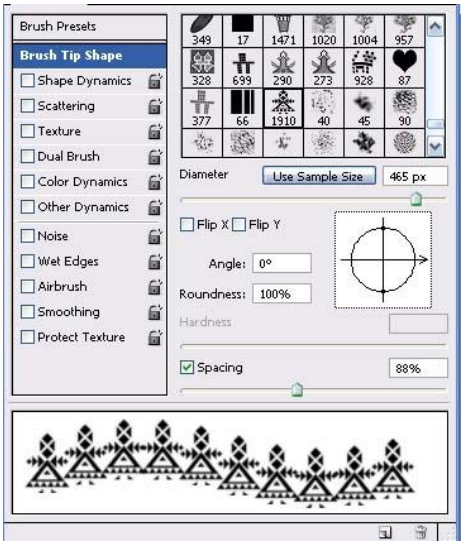
شكل (٣)،(٤)

ث- ولعمل تصميم اخر نحدد درجة العتامة من القائمة الفرعية LAYER ١٠٠% كما نحدد نوع او حالة الLAYER ونختارها من قائمة الخيارات MODE ونختار DIFFERENCE ويلاحظ عند تتطابق الطبقتين يظهر لون اسود وبتحريك ال LAYER النشطة قليلا تبدأ فى الظهور خطوط رفيعة تتدرك فى السمك كلما حركنا الLAYER فنحصل على تصميم جديد شكل (٥)،(٦)



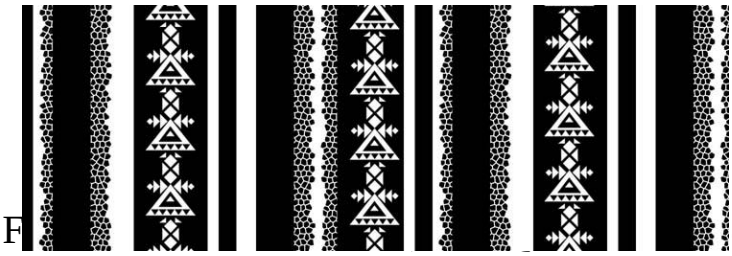
شكل(٥)،(٦)

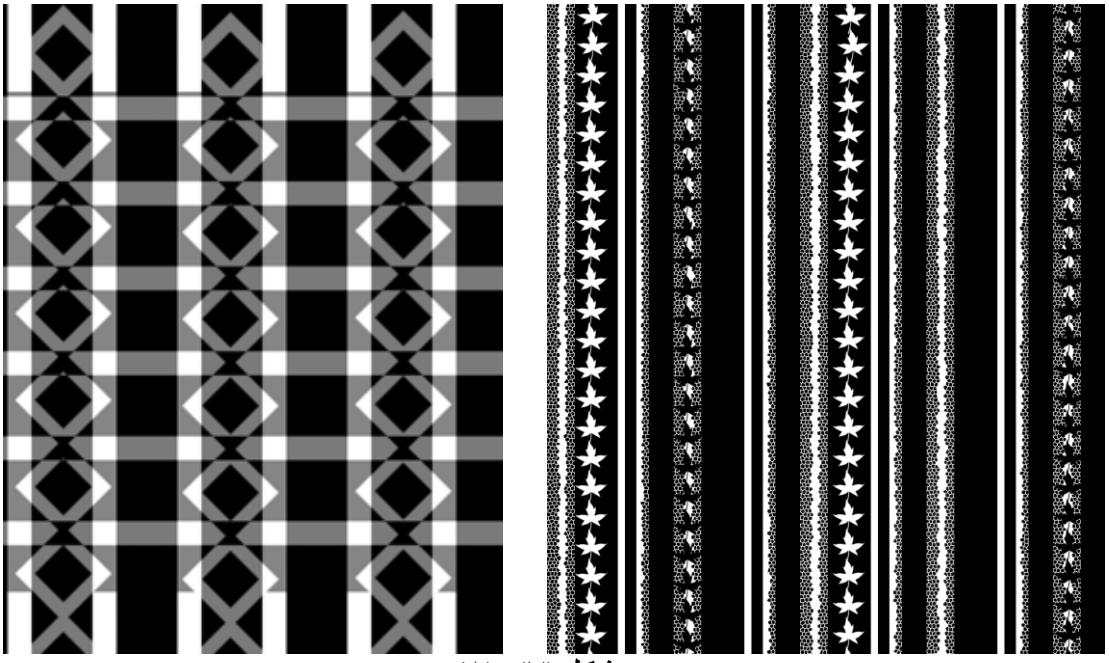
ج- ولعمل تصميمات ذات تقليمات هندسية اونباتية نقوم بعمل فرشاة من شكل معين او عروسة باللون الاسود ونحفظها بالامر DEFINE BRUSH وذلك من قائمة EDIT ثم من خيارات الفرشاة نضغط على الامر BRUSH TIP



SHAPE ونحرك المؤشر SPACING لنباعد بين الاشكال حتى تظهر فى صورة واضحة عند تحريك الفرشاة.

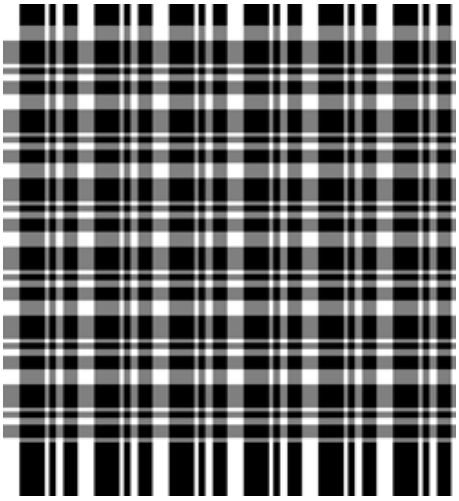
شكل F واقلام من عرائس.

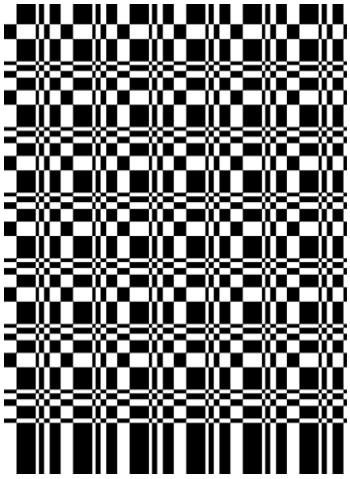




شكل(٧)،(٨)

ح- اما لعمل تصميمات كروهات فبنفس الخطوات السابقة ولكن مع عمل دوران لل LAYER النشطة بمقدار ٩٠ درجة عن طريق الامرTRANSFORM من قائمة EDIT كما هو واضح فى الاشكال التالية





شكل(٩)،(١٠)

المطلوب:

يتدرب الطالب اثناء الدرس العملى على عمل تصميم المقلم والكاروهات