

به نام خدا

جزوه آموزشی درس نرم افزار ترسیمی

مدرس: زهرا سنجر

جلسه

نهم

### ۶-۷ ابزارهای قطره چکان (Eyedropper) و سطل رنگ (Paint bucket)

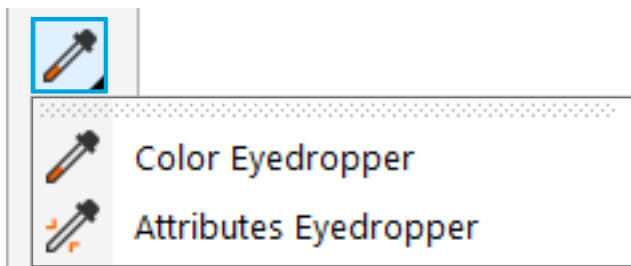
از ابزار قطره چکان برای نمونه برداری از رنگ اشیا و تصاویر و از سطل رنگ برای رنگ کردن اشیا استفاده می شود که به نوعی با هم در ارتباط هستند.

ابزار Eyedropper را از جعبه ابزار انتخاب کنید. اشاره گر ماوس به شکل یک قطره چکان ظاهر می شود؛ با کلیک روی بخش مورد نظر در شیء یا تصویر، ابزار قطره چکان از رنگ آن گزینه نمونه برداری می کند. پس از نمونه برداری، ابزار سطل رنگ را انتخاب کنید، اشاره گر ماوس به شکل سطل رنگ ظاهر می شود؛ حال روی هر شیئی کلیک کنید رنگ شیء با رنگ سطل رنگ پر می شود.

این دو ابزار در یک مجموعه در جعبه ابزار قرار دارند و با انتخاب یکی از آنها و استفاده از کلید میانبر Shift می توانید بین دو ابزار جابه جا شوید.

نکته: زمانی که شما با ابزار Eyedropper، رنگی را از یک شیء یا حتی یک تصویر نمونه برداری می کنید، آن رنگ به طور خودکار در پنجره Color Docker نمایش داده می شود.

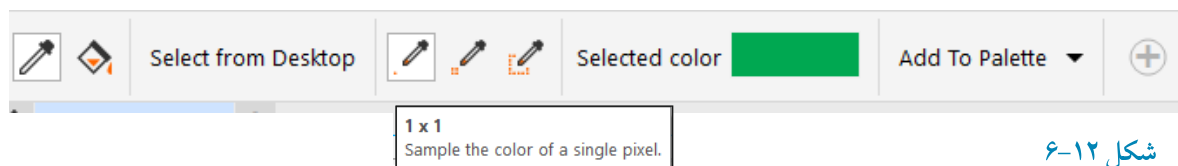
با انتخاب ابزار Eyedropper در نوار ویژگی ها سه گزینه نمایش داده می شود (شکل ۱۱-۶) در کادر باز شو دو گزینه موجود می باشد، Sample Color که با فعال بودن این گزینه ابزار قطره چکان کار نمونه برداری از رنگ را انجام می دهد و گزینه Object Attributes که با انتخاب آن، ابزار قطره چکان از خصوصیات یک شیء مانند نوع رنگ، سایز، دوران، نوع خط شیء و غیره نمونه برداری کرده و با ابزار سطل رنگ می توانید آن را به یک شیء دیگر اعمال کنید



شکل ۱۱-۶

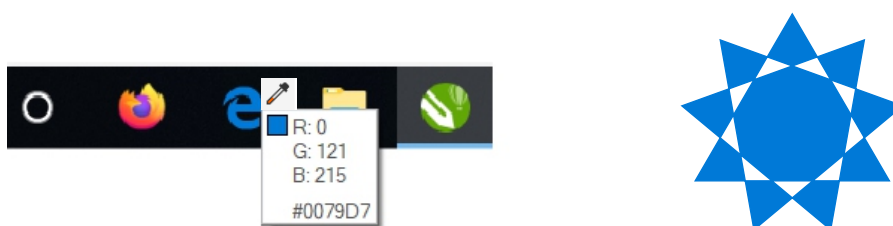
در قسمت Sample size می توانید اندازه نوک قطره چکان را مشخص کنید که با هر بار کلیک ماوس برای نمونه برداری چه مقدار از رنگ را نمونه برداری کند. واحد آن برحسب پیکسل می باشد و بهتر است به طور پیش فرض اندازه Sample، ۱×۱ پیکسل را بپذیریم.

گزینه Select From Desktop، این امکان را می دهد که با ابزار قطره چکان از رنگ های محیط خارج نرم افزار هم نمونه برداری کرد. کافی است روی این گزینه کلیک کنید سپس با ابزار قطره چکان می توانید از هر محیطی در صفحه نمایش نمونه برداری کنید. اما رنگ نمونه برداری شده در مد رنگی RGB می باشد که می توانید در پالت Color Docker آن را به CMYK تبدیل کنید (شکل ۱۲-۶).



شکل ۶-۱۲

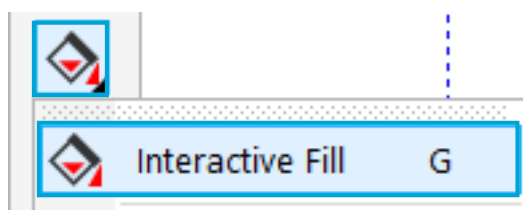
نمونه رنگ برداری به وسیله ابزار قطره چکان و انتقال رنگ به شکل طراحی شده. شکل ۶-۱۳ پس از نمونه برداری رنگ قطره چکان به سطل رنگ کوچکی تبدیل می شود برای انتقال رنگ به شکلی که روی آن کلیک می کنیم



شکل ۶-۱۳ نمونه برداری رنگ توسط ابزار قطره چکان

## ۶-۸ شناخت ابزار Interactive Fill Tool

با انتخاب این ابزار (شکل ۶-۱۴) می توان تمام حالت های رنگی موجود در مجموعه ابزار Fill Tool مانند Uniform Fill, Linear, Two Color, Full Color, Pattern Fill, Texture Fill و غیره را در نوار ویژگی ها انتخاب و به شیء اعمال کرد و در اصل یک روش سریع برای رنگ آمیزی اشیا با استفاده از مجموعه Fill Tool می باشد.



شکل ۶-۱۴ ابزار Interactive Fill Tool



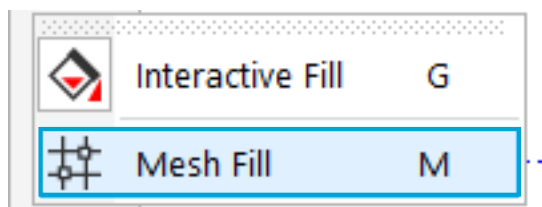
Texture Fill, Pattern Fill, Full Color, Two Color, Linear, Uniform Fill, vector, Bitmap

شکل ۶-۱۵ تغییر نوار ویژگی ها پس از انتخاب ابزار Interactive Fill Tool

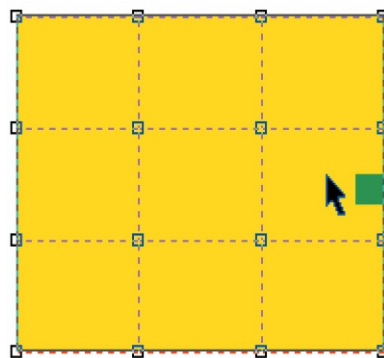
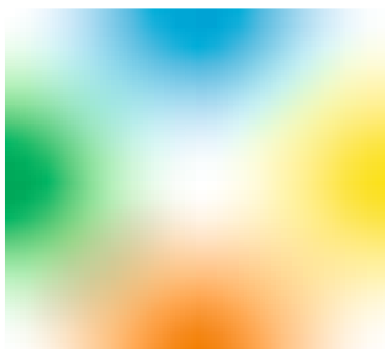
برای استفاده از این ابزار ابتدا یک شیء را انتخاب کرده، سپس ابزار Interactive Fill Tool را انتخاب (کلید میانبر حرف G است). شیء انتخاب شده اگر رنگی نداشته باشد، گزینه No Fill در کادربازشو در نوار ویژگی‌ها نمایش داده می‌شود و اگر شیء موردنظر با رنگ پر شده باشد، گزینه Uniform Fill ظاهر می‌شود. از کادر بازشو Fill Type نوع پر کردن (رنگی کردن) را انتخاب کنید و با استفاده از گزینه‌های موجود تنظیمات را انجام داده روی شیء انتخاب شده اعمال کنید.

### ۶-۹ شناخت ابزار Interactive Mesh Fill Tool

با استفاده از این ابزار یک شکل توری (مشبک) روی شیء انتخاب شده ظاهر می‌شود (شکل ۶-۱۶). با درگ کردن رنگ‌ها از پالت رنگ به داخل این شبکه‌ها جلوه خاصی از رنگ به شیء اعمال می‌شود. شما می‌توانید هر تعداد رنگی را که می‌خواهید به این شبکه‌ها اضافه کنید و هرچه تعداد خانه‌ها بیشتر باشد، رنگ بیشتری را می‌توانید به شیء خود اضافه کنید. با اضافه کردن رنگ‌ها، آن‌ها با هم ترکیب می‌شوند. با ویرایش گره‌ها توسط ابزار Shape رنگ‌ها درهم آمیخته می‌شوند. در نوار ویژگی‌ها می‌توانید تعداد شبکه‌ها را کم یا زیاد کنید و با ابزار Shape می‌توانید گره‌های موجود در این شبکه‌ها را ویرایش کنید (شکل ۶-۱۷).



شکل ۶-۱۶ استفاده از ابزار Interactive Mesh Fill Tool



شکل ۶-۱۷ استفاده از ابزار Interactive Mesh Fill Tool