

فصل ششم

هدف کلی فصل توانایی کار با متن

اهداف رفتاری

- پس از مطالعه این فصل، از فراگیر انتظار می‌رود که:
- بتواند متن ایجاد کند.
 - بتواند متن نوشته شده را قالب بندی کند.
 - بتواند متن نوشته شده را پاراگراف بندی کند.
 - بتواند متن را تغییر شکل دهد.

زمان (ساعت)	
عملی	تئوری
۳	۱



کلیات

در این بخش، به شرح عنصر متن می‌پردازیم. عنصر متن، یک شیء گرافیکی است که نه خط دارد و نه Fill، شما می‌توانید پس از تایپ متن، فونت و رنگ و سبک آن را اصلاح کنید. همچنین می‌توانید مشخصات حروف را تنظیم کنید. Flash تقریباً کلیه امکانات یک پردازشگر متن را دارد و به شما اجازه می‌دهد تا پاراگراف بندی کنید و حاشیه چپ و راست پاراگراف و میزان فرورفتگی خط اول پاراگراف را تنظیم کنید.

۱-۶- افزودن متن به صفحه

در محیط Flash سه نوع متن مورد استفاده قرار می‌گیرد:

متن ایستا (Static) برای نوشتن جملات و عبارات معمولی استفاده می‌شود.

متن پویا (Dynamic) در مواقعی استفاده می‌شود که بخواهید عبارت در طول برنامه و برحسب شرایط مختلف تغییر کند.

متن ورودی (Input) مخصوص وارد کردن داده‌ها و اطلاعات در پروژه‌هایی است که دارای ساختار برنامه نویسی هستند.

۱-۱-۶- متن تک سطری

برای افزودن متن یک سطری می‌توانید مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- روی ابزار متن **T** کلیک کنید. اشاره‌گر به شکل **A+** در می‌آید.

۲- در نقطه‌ای از صفحه کلیک کنید.

۳- عبارت مورد نظر را تایپ کنید. با اضافه

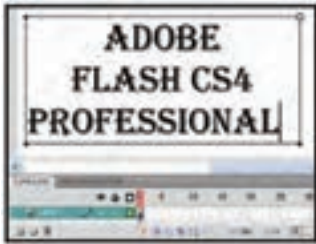
شدن کلمات، کادر متنی بزرگ‌تر می‌شود (شکل ۱-۶).



شکل ۱-۶

نکته: برای ویرایش متن می‌توانید به وسیله ابزار انتخاب **V** دو بار روی جمله کلیک کنید.

نکته: اگر ابزار متن **T** فعال باشد، با یک بار کلیک روی عبارت، ویرایش آن امکان‌پذیر می‌شود.



شکل ۶-۲

۶-۱-۲- متن چند سطری

برای افزودن متن چند سطری می‌توانید مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- ابزار متن **T** را فعال کنید.

۲- در نقطه‌ای از صفحه کلیک کرده و درگ کنید تا یک

کادر متنی ایجاد شود.

۳- جمله مورد نظر را تایپ کنید. جمله در کادر متنی قرار می‌گیرد (شکل ۶-۲).

نکته: تفاوت بین کادر متنی یک سطری و چند سطری در این است که در حالت تک سطری، کادر متنی همزمان با تایپ، بزرگ می‌شود و نوشته شدن متن در یک خط ادامه پیدا می‌کند، اما در حالت چند سطری، هنگامی که متن به انتهای کادر رسید، به صورت خودکار به سطر بعدی می‌رود. در گوشه کادرهای متنی تک خطی علامت دایره و در کادرهای متنی چند خطی علامت مربع قرار دارد.

نکته: برای تبدیل کادر متنی یک سطری به چند سطری، اشاره‌گر ماوس را بر روی علامت بالای کادر برده و پس از آن که تبدیل به یک Flash دوطرفه شد، اشاره‌گر را به سمت راست بکشید و رها کنید. برای تبدیل کادر متنی چند خطی به کادر متنی تک خطی، کافی است که ماوس را بر روی مربع موجود در گوشه کادر قرار داده و دوباره کلیک نمائید (Double Click).

۶-۲- قالب بندی متن

قالب بندی متن عبارت است از تغییر قلم، اندازه، رنگ، چینش و سایر ویژگی‌های متن که از طریق پنجره Properties انجام می‌شود. در این پنجره امکاناتی شبیه سایر محیط‌های واژه پرداز وجود دارد.

۶-۲-۱- تغییر Style و نوع متن


برای تغییر قالب بندی مراحل زیر را اجرا کنید.

۱- پنجره Properties را باز کنید.





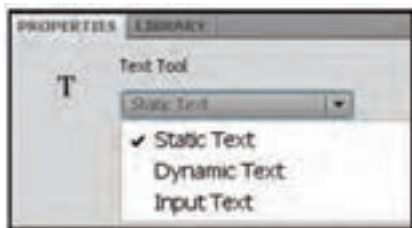
توانایی کار با متن

۲- جمله مورد نظر را انتخاب ننمائید. برای انتخاب متن می‌توانید ابزار متن **T** را فعال کرده و سپس روی کادر متنی درگ کنید. همچنین می‌توانید با ابزار انتخاب  بر روی نقطه‌ای از جمله دو بار کلیک نمائید.

۳- در لیست بازشوی Style روی عبارت توپر کردن (Bold) یا مایل کردن (Italic) کلیک کنید (شکل ۶-۳). ظاهر حروف تغییر می‌کند.

۴- با کلیک کردن بر روی جعبه رنگ  می‌توانید رنگ دلخواه را انتخاب کنید.

۵- برای تغییر نوع متن، در لیست بازشوی Text Type یکی از حالت‌های سه گانه ایستا، پویا یا ورودی را انتخاب نمائید (شکل ۶-۴).



شکل ۶-۴



شکل ۶-۳

۲-۲-۶- تغییر قلم متن

برای تغییر قلم مراحل زیر را اجرا کنید.

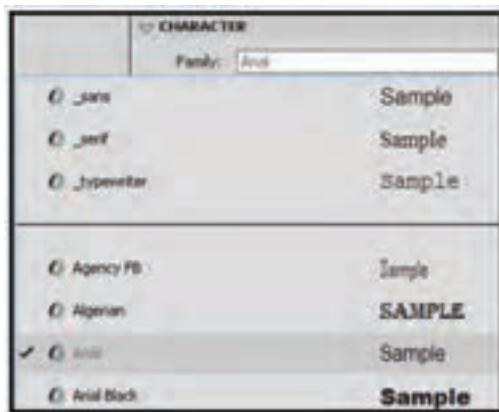
۱- متن مورد نظر را انتخاب نمائید.

۲- در پنجره Properties از لیست

بازشوی Family قلم‌ها را باز کنید.

۳- لیستی شامل قلم‌های نصب شده

بر روی سیستم عامل ظاهر می‌شود (شکل ۶-۵).



شکل ۶-۵

۴- روی قلم مورد نظر کلیک کنید. نوع متن تغییر می‌کند.

۳-۲-۶- تغییر اندازه متن

۱- متن را انتخاب و پنجره Properties را باز کنید.

۲- اندازه مورد نظر را درون کادر  تایپ کنید، اندازه متن تغییر می‌کند.


نکته: علاوه بر پنجره Properties با استفاده از دستورات موجود در منوی Text هم می‌توانید قالب‌بندی متن را تغییر داده و نوع قلم را انتخاب کنید.

۶-۲-۴- تراز کردن متن و تنظیم فاصله حروف





جملات و پاراگراف‌های نوشته شده در محیط Flash را می‌توانید مطابق سلیقه و نیازتان تراز کرده همچنین فواصل خطوط از یکدیگر و نیز میزان حاشیه‌های چپ و راست کادر متنی را تعیین نمایید.



شکل ۶-۶

برای تراز کردن متن مراحل زیر را انجام دهید.
۱- ابزار  را انتخاب و سپس روی کادر متنی

کلیک نمایید.

۲- در پنجره Properties در بخش Paragraph روی یکی از دکمه‌های تراز کردن متن کلیک کنید و یکی از چهار حالت چپ چین , وسط چین , راست چین , و تراز دو طرفه  را انتخاب کنید (شکل ۶-۶).

۳- همچنین می‌توانید از منوی Text و زیر منوی Align نوع تراز متن را تعیین نمایید.

۶-۲-۵- کپی کردن ویژگی‌های یک متن به متن دیگر

برای کپی کردن ویژگی‌های یک متن به متن دیگر، مراحل زیر را اجرا کنید:



شکل ۶-۷

۱- ابزار  را انتخاب کنید.

۲- درون کادر متنی که می‌خواهید ویژگی‌های آن را تغییر دهید (شکل ۶-۷) کلیک کنید.

۳- ابزار قطره چکان  را انتخاب کنید.

۴- روی متن الگو کلیک کنید. قالب بندی متن

اول شبیه به متن الگو می‌شود (شکل ۶-۷ ب).

۶-۳-۱- حاشیه‌ها و فاصله خطوط

برای اعمال کنترل بیشتر بر روی متن می‌توانید حاشیه‌های متن، تو رفتگی پاراگراف و فاصله بین خطوط را تنظیم کنید. همه این کارها از طریق پنجره Properties به آسانی قابل انجام است.

۶-۳-۱- تنظیم حاشیه‌ها

۱- ابزار  را انتخاب و روی کادر متنی کلیک نمایید.



۲- در پنجره Properties به بخش Margins توجه کنید.


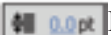


۳- میزان حاشیه‌های چپ و راست متن را بر حسب نقطه در بخش وارد کنید. تغییرات به سرعت بر روی متن اعمال می‌شود.

۲-۳-۶- تنظیم تو رفتگیها و فاصله خطوط

۱- در ابتدای خط مورد نظر کلیک نمائید.

۲- پنجره Properties را باز کرده و در بخش Spacing مقدار تو رفتگی را درون کادر

Indentation  و فاصله خطوط را در Line Spacing  وارد کنید.

۴-۶- تغییر واحد اندازه گیری در محیط Flash

برای تغییر واحد اندازه گیری در محیط Flash مراحل زیر را طی کنید :

۱- از منوی Modify گزینه Document و یا کلیدهای

Ctrl+J را فشار دهید.



۲- پنجره Document Properties باز می‌شود. در قسمت

Ruler Units از لیست واحدها (اینچ، نقطه، سانتی متر، میلی متر و پیکسل)، گزینه دلخواه را انتخاب نمائید (شکل ۸-۶).

۳- روی دکمه Ok کلیک کنید واحدهای اندازه گیری محیط

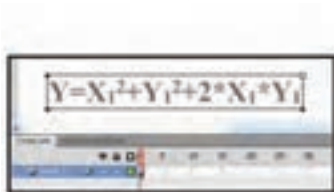
برنامه تغییر می‌کند.



برای نوشتن اندیس یا توان در عبارات، یکی از گزینه‌های

اندیس  (Subscript) یا توان  (Superscript) را از پنجره

properties انتخاب کنید.




شکل ۹-۶




شکل ۸-۶

۶-۵-۶- جابه‌جایی و تغییر اندازه کادر متنی

کارهای متنی همانند سایر اشیاء موجود در محیط Flash قابل جا به جایی و تغییر اندازه هستند. همچنین می‌توان به کمک ابزار تغییر شکل (Free Transform)  که در فصل‌های قبل با آن آشنا شدید، متن را چرخانده و یا شکل آن را تغییر دهید.


۶-۵-۱- جابه‌جایی کادر متن


- ۱- ابزار  را انتخاب کنید.
- ۲- بر روی کادر کلیک کرده و با درگ، آن را به نقطه‌ای دیگر انتقال دهید.
- ۳- با رها کردن دکمه ماوس، متن در نقطه جدید قرار می‌گیرد.

۶-۵-۲- تغییر اندازه کادر متنی

- ۱- بر روی کادر متنی دابل کلیک کنید.
- ۲- اشاره‌گر ماوس را بر روی گوشه بالا-سمت راست کادر قرار دهید تا اشاره‌گر به شکل یک فلش دوسر تغییر کند. سپس اشاره‌گر را به سمت چپ یا راست جابه‌جا کنید، اندازه کادر متنی تغییر می‌کند.

۶-۵-۳- چرخش متن

برای چرخیدن متن، ابتدا آن را انتخاب نموده و سپس ابزار تغییر شکل (Free Transform)  را فعال کنید.

با انتخاب حالت Rotate and Skew  می‌توانید زاویه قرارگیری متن و میزان کجی متن را تغییر دهید (شکل ۶-۱۰).



کج شدن متن



چرخش متن

شکل ۶-۱۰

۶-۵-۴- تغییر جهت متن

برای تغییر جهت متن مراحل زیر را طی کنید :

- ۱- کادر متنی را انتخاب کنید.
- ۲- در ابزار  روی لیست بازشو کلیک کنید (شکل ۶-۱۱).



۳- جهت دلخواه را انتخاب نمایید.



شکل ۱۱-۶

۶-۶- تبدیل متن به قطعات گرافیکی

برای تبدیل متن به یک تصویر گرافیکی باید از دستور Break Apart استفاده کنید. این دستور، متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک حروف را فراهم می‌آورد. پس از اجرای این دستور دیگر امکان ویرایش متن به وسیله ابزار متن وجود نخواهد داشت.



کلید میانبر تبدیل متن به قطعات گرافیکی $Ctrl+B$ می‌باشد.

برای شکستن متن مراحل زیر را طی نمایید:

۱- روی متن مورد نظر کلیک کنید.

۲- منوی Modify را باز کنید.

۳- روی گزینه Break Apart کلیک نمایید،

متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می‌شود (شکل ۱۲-۶). در این حالت امکان جا به جایی هر یک از حروف به صورت مستقل وجود دارد.



شکل ۱۲-۶- متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا شده است.






شکل ۶-۱۳

مثال ۶-۱: در شکل ۶-۱۳ حروف تبدیل به شیء شده‌اند و کلیه قابلیت‌های تغییر اندازه، رنگ و ... را دارا می‌باشند.

۶-۷- تغییر شکل حروف



به کمک قابلیت Envelope  که در بخش Option ابزار Free Transform وجود دارد، می‌توانید شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داده و حالت‌های متنوعی را در متن ایجاد کنید. توجه داشته باشید که قبل از انجام این کار باید دستور Break Apart را اجرا کنید تا حروف از حالت متنی خارج شود.

- ۱- دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به حروف مستقل تبدیل شود.
- ۲- مجدداً دستور Break Apart را بر روی حروف اعمال کنید.
- ۳- ابزار تغییر شکل (Free Transform)  را انتخاب کنید.
- ۴- روی دکمه Envelope  کلیک نمایید.

نقاط ویرایشی در اطراف متن ظاهر می‌شوند و متن به قطعات گرافیکی تبدیل می‌گردد (شکل

۶-۱۴).



شکل ۶-۱۴



شکل ۶-۱۵

۵- این نقاط را به کمک اشاره گر ماوس حرکت دهید.

۶- بسته به نوع نقطه و میزان جا به جایی، شکل حروف تغییر می کند (شکل ۶-۱۵).

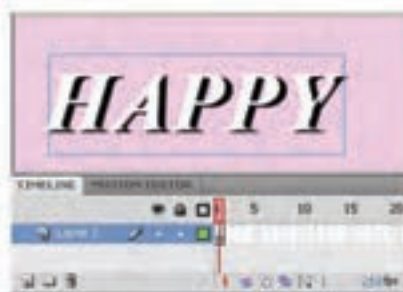
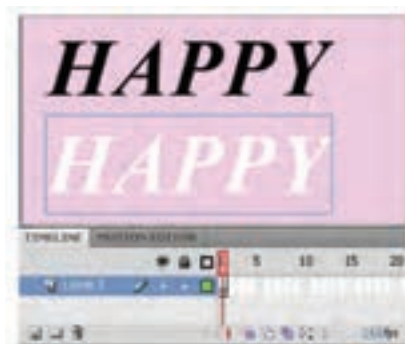
۶-۸- ایجاد برجستگی در متن

به سادگی می توانید حالت برجستگی در متن خود ایجاد کنید. به مثال زیر توجه کنید:

۱- ابتدا متن خود را به دلخواه تایپ کنید.

۲- سپس یک کپی از متن تهیه کرده و رنگ آن را به رنگ دلخواه تغییر دهید.

۳- سپس متن کپی شده را به سمت متن اصلی حرکت دهید، به طوری که کمی با آن فاصله داشته باشد. همان طور که ملاحظه می کنید متن برجسته نمایش داده می شود (شکل ۶-۱۶).



شکل ۶-۱۶

تمرین ۶-۱: سعی کنید با تکنیک اشاره شده نمونه زیر را رسم کنید. نمونه اصلی به رنگ سفید و سه نمونه دیگر خاکستری می باشند.



۹-۶- ایجاد Stroke در متن

- ۱- ابزار متن **T** را انتخاب و متن دلخواه خود را وارد کنید. در صورتی که متن را قبلاً وارد کرده‌اید، با کمک ابزار انتخاب **A** بر روی متن مورد نظر کلیک نمایید.
- ۲- منوی Modify را باز کرده و روی گزینه Break Apart کلیک نمایید. متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می‌شود (شکل ۱۷-۶).



شکل ۱۷-۶

- ۳- مجدداً دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به قطعات گرافیکی تبدیل شود.

- ۴- متن را از حالت انتخاب خارج کرده و ابزار Ink Bottle Tool **I** را انتخاب کنید (اشاره‌گر ماوس را روی ابزار Paint Bucket Tool نگه دارید، همان‌طور که ملاحظه می‌کنید یک لیست ظاهر می‌شود که شامل ابزار Ink Bottle Tool است).
- ۵- در قسمت **Color** رنگ مورد نظر برای Stroke را انتخاب نموده و بر روی تک تک حروف کلیک کنید تا به آنها ضخامت دهد (شکل ۱۸-۶).



شکل ۱۸-۶




۱۰-۶- ایجاد متن با رنگ های لایه ای

- ۱- با کمک ابزار متن **T** متن دلخواه خود را وارد کنید.
- ۲- با کمک ابزار انتخاب **A** بر روی متن مورد نظر کلیک کنید.
- ۳- منوی Modify را باز کرده روی گزینه Break Apart کلیک نمایید. متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا می شود.
- ۴- مجدداً دستور Break Apart را بر روی کادر متنی اعمال کنید تا به قطعات گرافیکی تبدیل شود (شکل ۱۹-۶).



شکل ۱۹-۶

- ۵- توسط ابزار انتخاب قسمتی را که می خواهید رنگ آمیزی نمایید، انتخاب کنید. در این مثال نیمه پایینی متن انتخاب شده است.
- ۶- توسط ابزار سطل رنگ ، رنگ دلخواه را اعمال کنید (شکل ۲۰-۶).




شکل ۲۰-۶



تمرین ۲-۶: سعی کنید همانند کارت پستال مقابل، متن دو رنگ ایجاد کنید، برای تصویر زمینه می توانید از یک تصویر نمونه استفاده کنید و میزان آلفای آن را کاهش دهید.

۱۱-۶- ایجاد سایه در متن

- ۱- ابزار متن T را انتخاب و متن دلخواه خود را وارد کنید.
- ۲- روی متن مورد نظر کلیک نموده و یک کپی از آن را در یک لایه جدید قرار دهید، رنگ آن را به خاکستری تغییر دهید تا تداعی گر رنگ سایه باشد.
- ۳- منوی Modify را باز نموده روی گزینه Break Apart کلیک نمائید تا متن به عنصر گرافیکی تبدیل شود.
- ۴- توسط ابزار Distort  در آن کجی ایجاد کنید (شکل ۶-۲۱).
- ۵- سپس با جا به جایی آن به سمت متن اصلی چنین به نظر می رسد که سایه ایجاد شده است. همچنین می توانید برای متن رنگ گرادین تعریف کنید و محل نقطه نورانی را تغییر دهید.



شکل ۶-۲۱

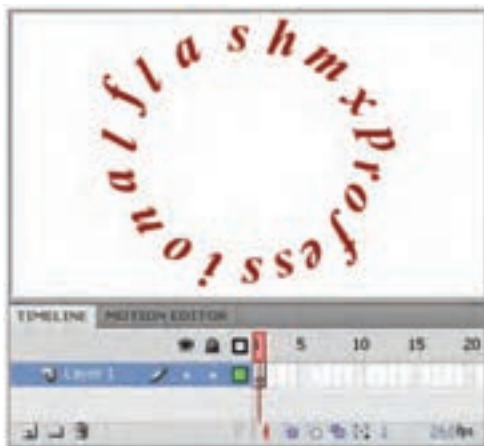
تمرین ۳-۶: تصویر ۶-۲۲ را طراحی کنید.



شکل ۶-۲۲

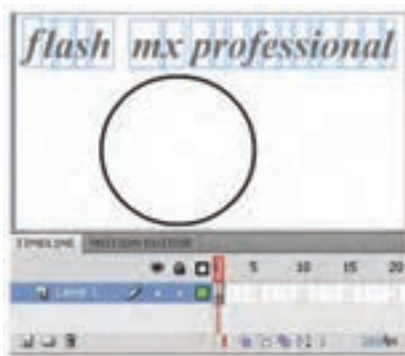
۱۲-۶- نوشتن متن روی سطح غیر خطی

- اگر بخواهید همانند شکل ۶-۲۳ متنی را روی سطح دایره ای بنویسید، باید به ترتیب زیر عمل کنید.
- ۱- یک فایل جدید باز کنید و در لایه اول یک دایره تو خالی بکشید.



شکل ۶-۲۳

- ۲- در لایه دوم متن خود را تایپ کنید و از منوی Modify گزینه Break Apart را اجرا کنید تا متن از حالت یکپارچه خارج شده و تبدیل به حروف مجزا شود.
- ۳- سپس تک تک حروف را انتخاب کرده و سعی کنید روی سطح دایره بچینید. برای چرخش حروف از ابزار Rotate and Skew استفاده کنید (شکل ۶-۲۴).
- ۴- پس از پایان تنظیمات می‌توانید دایره تو خالی را حذف کنید.



شکل ۶-۲۴



- در محیط Flash سه نوع متن Dynamic, Input و Static مورد استفاده قرار می‌گیرد.
- برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Static استفاده می‌شود.
- قالب بندی متن همانند تغییر قلم، اندازه، رنگ، چینش و سایر ویژگی‌های متن از طریق پنجره Properties انجام می‌شود.
- در محیط Flash برای تغییر واحد اندازه‌گیری از منوی Modify گزینه Document و یا کلیدهای Ctrl+J را فشار دهید.
- برای تغییر جهت متن ابزار Orientation به کار می‌رود.
- دستور Break Apart، متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک حروف را فراهم می‌آورد.
- به کمک قابلیت Envelope  که در بخش Option ابزار Free Transform وجود دارد، می‌توان شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داد.
- پس از اعمال دستور Break Apart بر روی کادر متن می‌توان توسط ابزار Ink Bottle Tool  به آن ضخامت داد.

واژه‌نامه

Apart	جدا
Break	شکستن
Dynamic	پویا
Envelope	پوشش
Indentatiob	دندان‌گذاری
Margin	حاشیه
Orientation	جهت‌یابی
Static	ساکن، ایستا
Spacing	فاصله‌گذاری
Subscript	زیرنویس
Superscript	بالانویس



آزمون تئوری

درستی یا نادرستی گزینه‌های زیر را تعیین کنید.

- ۱- برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Static استفاده می‌شود.
- ۲- در پنجره Properties توسط نوار ابزار لغزنده Stroke می‌توان به متن ضخامت داد.
- معادل عبارت‌های سمت راست را از ستون سمت چپ انتخاب کرده و مقابل آن بنویسید.

۳- بالانویس	Apart
۴- جهت‌یابی	Orientation
۵- جدا	Superscript

چهارگزینه‌ای

- ۶- از کدام نوع متن برای نوشتن جملات و عبارات معمولی استفاده می‌شود؟
الف) Static ب) Dynamic ج) Input د) Text
- ۷- کدام جمله صحیح نیست؟
الف) در گوشه بالای سمت راست کادر تک خطی علامت مربع دیده می‌شود.
ب) در کادر چند خطی علامت دایره قرار دارد.
ج) یک کادر متنی تک خطی را نمی‌توان به کادر متنی چند خطی تبدیل کرد.
د) در کادر متنی چند خطی با رسیدن به انتهای کادر اشاره‌گر به صورت خودکار سر سطر بعدی می‌رود.

- ۸- اگر در پروژه فلش نیاز به وارد کردن داده توسط کاربر باشد کدام متنی مناسب است؟
الف) Input ب) Dynamic ج) Static د) Text
- ۹- کدام جمله صحیح نیست؟
الف) یک متن یک عنصر گرافیکی توپر است.
ب) یک متن دارای Stroke است.
ج) ویژگی یک متن را می‌توان توسط ابزار قطره‌چکان به متن‌های دیگر کپی کرد.
د) برای نوشتن جملات و عبارات معمولی متن Input استفاده می‌شود.

۱۰- در کدام قسمت رنگ متن را می توان تغییر داد؟

الف) پانل Color Mixer ب) ابزار Paint Bucket

ج) پانل Properties د) پانل Swach

۱۱- کدام جمله صحیح است؟

الف) در یک عبارت متنی می توان از رنگ های گرادبانی استفاده کرد.

ب) به یک عبارت متنی می توان Stroke اضافه کرد.

ج) یک عبارت متنی را می توان چرخش داد.

د) فاصله کاراکترهای یک عبارت متنی قابل تغییر است.

۱۲- شکستن یک متن یعنی :

الف) تغییر متن یک خطی به متن چند خطی

ب) تبدیل متن به عنصر گرافیکی

ج) تبدیل عنصر متنی Static به عنصر متنی Dynamic

د) تبدیل یک متن به یک عنصر توپر

۱۳- به کدام متن می توان یک رنگ گرادبانی داد؟

الف) متن از نوع Dynamic باشد.

ب) متن از نوع تک خطی باشد.

ج) متن توسط دستور Break a Part به عنصر گرافیکی تبدیل شود.

د) متن از نوع چند خطی باشد.

در جای خالی عبارت مناسب بنویسید.

۱۴- در محیط Flash برای تغییر واحد اندازه گیری از منوی گزینه Document

و یا کلیدهای را فشار دهید.

۱۵- برای تغییر جهت متن ابزار به کار می رود.

۱۶- دستور متن را به قطعات گرافیکی تبدیل کرده و امکان جا به جایی تک تک

حروف را فراهم می آورد.

به سؤال زیر پاسخ تشریحی دهید.

۱۷- چگونه می توان شکل حروف و اندازه آنها را تغییر داد؟



دستور کار در کارگاه

۱- با استفاده از تکنیک‌های آموخته شده اقدام به رسم تصاویر زیر کنید.



۲- در تصویر زیر متن نوشته شده دارای سایه است و همچنین به تدریج در سطرها بعدی از میزان آلفای آن کاسته شده است. شما هم سعی کنید نمونه‌ای مشابه این تصویر شبیه‌سازی کنید.



۳- در کارت پستال صفحه بعد رنگ نیمه بالای متن و رنگ نیمه پائینی آن متفاوت است. شما نیز سعی کنید طرحی ارائه دهید که به نمونه زیر نزدیک باشد.



۴- در کارت پستال زیر متن دارای سایه است. شما نیز نمونه این کارت را شبیه‌سازی کنید.



۵- در کارت پستال زیر تصور می‌شود که متن روی یک سطح مدور که دارای عمق است، نوشته شده است. شما نیز سعی کنید با استفاده از ابزار Distort متنی مشابه آن شبیه‌سازی کنید.

