

سلسلة تعليم الجرافيك



شرح مبسط و شامل لبرنامج

# Adobe Illustrator CS5

اعداد

ا / منان مسن

مدرسة متعددة - مصفحة مواضع - مصفحة جرافيك

## بسم الله الرحمن الرحيم

اللهم صلي على محمد وعلى آل محمد  
كما صليت على إبراهيم وعلى آل إبراهيم إنك حميد مجيد  
وبارك على محمد وعلى آل محمد  
كما باركت على إبراهيم وعلى آل إبراهيم انك حميد مجيد

عن ابي هريرة عن النبي -صلي الله عليه وسلم قال :

من كتم علما يعلمه جاء يوم القيامة ملجما بلجام من نار

صدق رسول الله صلى الله عليه وسلم

الحمد لله رب العالمين تم الانتهاء من هذا العمل الذى ادعو الله ان يكون لى بمثابة صدقة  
جارية لى وان ينفع كل باحث عن علم وان ينتفع به وان يرسله لكل من يريد ...

جزاكم الله خير

لمراسلتى ... يمكنكم مراسلتى على الميل التالى

[Nany215eg@hotmail.com](mailto:Nany215eg@hotmail.com)

جوال : 01006268150 - 002

الدولة : مصر

اسالكم الدعاء

وادعو الجميع الى نشر هذه المادة العلمية فى المنتديات المختلفة حتى يستفيد منها العديد

## مؤلفة الكتاب

أ / حنان حسن

مدرية كمبيوتر فى جميع برامج الجرافيك

مدرية كمبيوتر فى جميع برامج تصميم الويب

مصممة مواقع الكترونية - مصممة جرافيك

## للتواصل

E-mail : [nany215eg@hotmail.com](mailto:nany215eg@hotmail.com)

Mob : 002 - 01006268150

شرح مبسط لبرنامج

**Adobe Illustrator CS5**

اعداد

ا / حنان حسن

## التعريف بالبرنامج

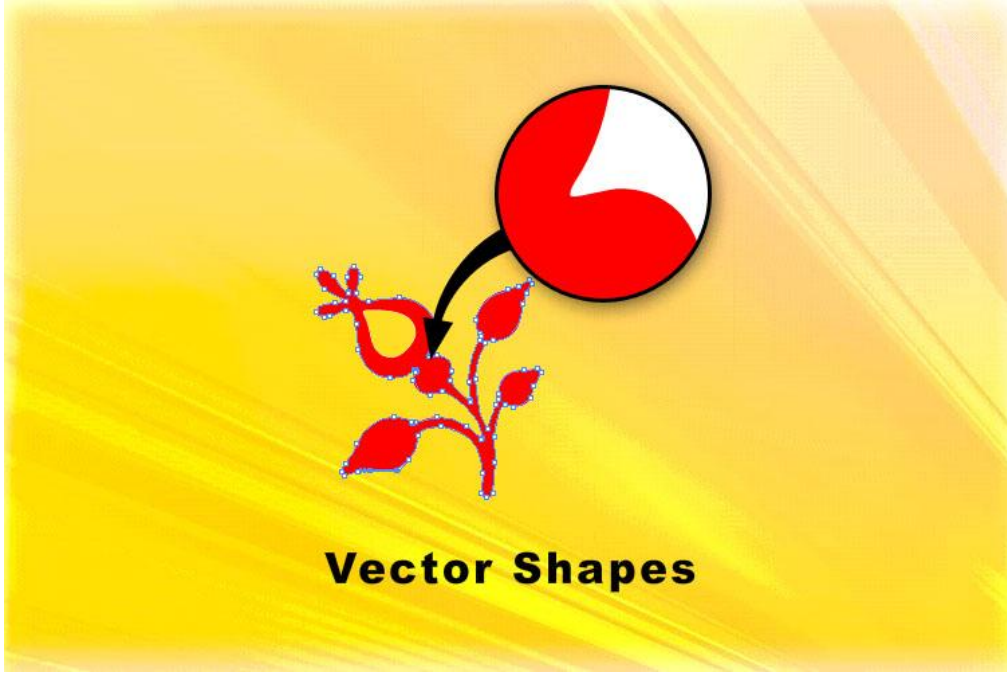
الايستريكتور اقوى واروع برامج الرسم وهو بخلاف برنامج الفوتوشوب الذى يعتمد على الصور بشكل اساسى فى العمل ويمكننا باستخدام هذا البرنامج عمل التصميمات المختلفة مثل تصميم الرموز والشعارات والرموز النقطية والمطبوعات والمخططات والاعلانات والملصقات والبورشورات واغلفة المجلات والكتب .

## Vector Shape ---- Raster Image

**Vector Shape** الاشكال المميزة : هى عبارة عن مجموعة من النقاط تسمى الـ Anchor Point وتتصل هذه النقاط مع بعضها البعض بواسطة خطوط تسمى مسارات او Paths تكون منحنية او مستطيلة لتعطى فى النهاية شكل معين كما يظهر بالشكل التالى



. هذه الخطوط عبارة عن مجموعة من المعادلات الرياضية داخل الشكل المرسوم حيث يقوم الحاسب بعمل معادلة رياضية المرفقة داخل الملف الرسوم المنحنية ولذلك عند تكبير الاشياء المتجة لا يحدث لها اى تشوة كما فى الشكل التالى :

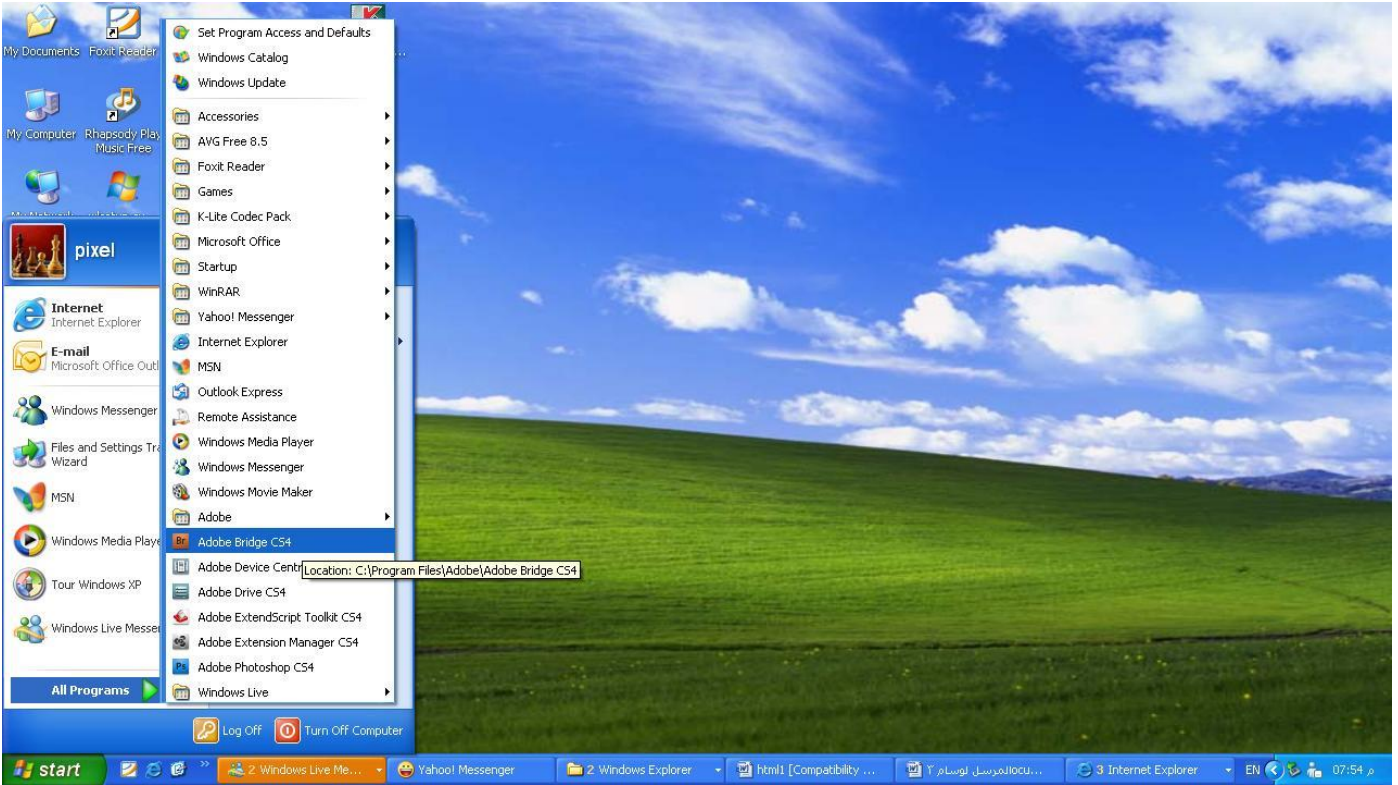


**Raster Image** هذا بخلاف الصور التى تتكون من مجموعة من المربعات اللونية الصغيرة التى تتكون بجوار بعضها البعض لتكوين الشكل ويسمى كل مربع بالبيكسل كما فى الشكل التالى :



## تشغيل البرنامج

لتشغيل البرنامج من قائمة start -- all program – adobe Illustrator



يمكن ايضا تشغيل البرنامج بالضغط على ايقونة اختصار البرنامج الموجودة على سطح المكتب



## النافذة Welcome Screen

عند البدء في تشغيل البرنامج تظهر لنا هذه النافذة التي تسمى Welcome Screen او الشاشة الترحيبية



كما نرا ان هذه النافذة توفر لنا العديد من الاوامر التي نحتاجها عند بداية العمل . من هذه الاوامر :

1- (1) Open Recent Item من خلال هذا الامر يمكننا فتح اخر مجموعة ملفات تم فتحها حيث تظهر اسماء هذه الملفات فى فى هذا الجزء .

كما يكمن فتح ملفات اخرى بالضغط على الامر Open (2) .

2- (3) Create New من خلال هذا الامر يمكننا انشاء ملفات جديدة . ونلاحظ ان البرنامج يوفر لنا عدة صيغات مختلفة حسب استخدامات هذه الملفات سواء فى الطباعة Print Document ( اى سيتم استخدام هذا الملف لتصميم احدى المطبوعات مثل برشور او بوستر ... ) او بصيغة Web Document ( اى سيتم انشاء ملف لتصميم موقع الكتروني ) او بصيغة Mobile and Devices Document ( اى سيتم انشاء ملف لتصميم احدى تطبيقات الموبيل ) ... الى غير ذلك من الصيغات .

3- (4) From Template من خلال هذا الامر يمكننا فتح الملفات الجاهزة او القوالب الجاهزة الموجودة مع نسخة البرنامج – والقوالب الجاهزة هى مجموعة من التصميمات الجاهزة الموجود مع نسخة البرنامج والتي تستخدم لارشاد مستخدم البرنامج وتعريفه بالتصميمات العديدة التى يمكن ان ينفذها باستخدام هذا البرنامج .

وبالضغط على هذا الامر يتم فتح مربع حوارى بعنوان New from Template حيث يمكن استخدام ملفات ال- Template التى يوفرها البرنامج .

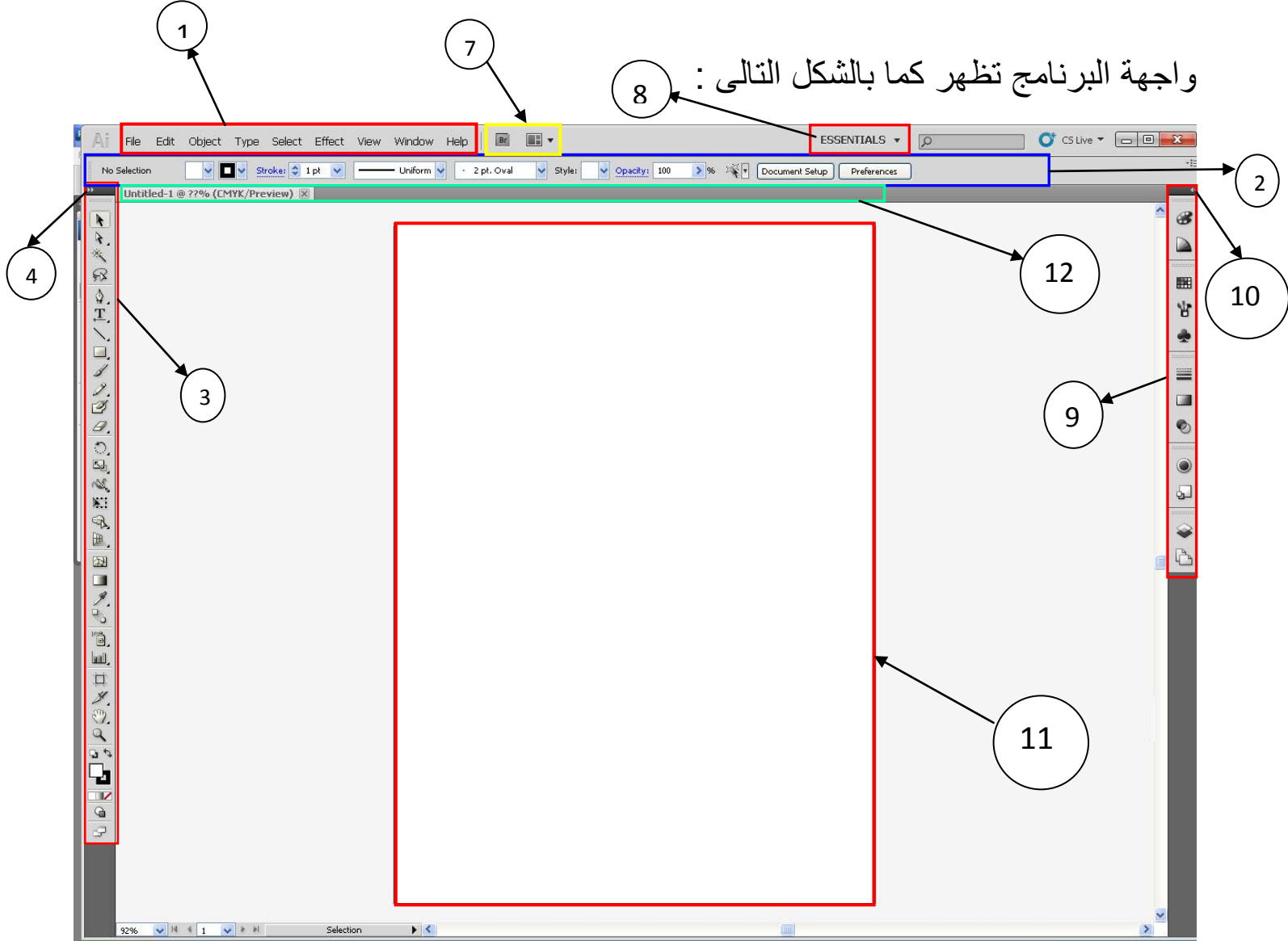
وبهذا نكون قد انتهينا من الاوامر الموجودة بالشاشة الترحيبية او نافذة Welcome Screen

**ملحوظة :**

النافذة الترحيبية او Welcome Screen تظهر لنا فى كل مرة يتم فتح البرنامج . ويمكننا اختيار عدم اظهار هذه النافذة مرة اخرى وذلك بالضغط على زرار (4) Don't show again باختيار هذا الامر تختفى النافذة الترحيبية ولاعادتها مرة اخرى من قائمة help –

Welcome Screen

## التعرف على واجهة البرنامج



- 1- Menu Bar (1) شريط القوائم ويحتوى على مجموعة من القوائم المختلفة .
- 2- Control panel (2) يحتوى هذا الشريط على على متغيرات العنصر المختار . وبالطبع تختلف محتويات هذا الشريط تبعا للعنصر المختار .

3 Toole Box -3 يظهر على يسار نافذة البرنامج صندوق الادوات يحتوى على

مجموعة من الادوات المختلفة كما هو موضح بالشكل



وبالضغط على السهم المزدوج (4) الموجود اعلى شريط الادوات يتم ترتيب الادوات فى صفين . و لاعادة الى الوضع الاول يتم اعادة الضغط على السهمين المزدوج .

ويوجد سهم اسود (5) بجوار بعض الادوات وهى تعنى وجود بعض الادوات الفرعية الموجودة اسفل هذه الاداءة ويمكن جعل هذه الادوات فى شريط منفصل بالضغط على السهم (6) الموجود فى مؤخرة الشريط كما نراة



4- Application bar (7) شريط التطبيقات الموجود اعلى نافذة البرنامج و يحتوى هذا الشريط على :

- رمز Adobe Bridge بالضغط عليه يتم فتح برنامج Adobe Bridge وهو برنامج يقوم بعرض جميع الصورة والملفات الموجودة على الجهاز .

- رمز Arrange Document ومن خلاله يتم تغير طريقة ترتيب الملفات المفتوحة وذلك باختيار طريقة الترتيب المناسبة حيث يتم الضغط على السهم الاسود الموجود بجوار الرمز .

5- ESSENIALS (8) من خلالها يتم التحكم وتغير طريقة عرض واجهة البرنامج وذلك بالضغط على السهم الاسود الموجود بجوارها فيظهر لنا اكثر من شكل لواجهة البرنامج .

6- (9) مجموعة من اللوحات الجانبية تظهر فى الجزء الايمن من واجهة البرنامج وتظهر على شكل رمز لكل لوحة مثل (.....- Layer - SWATCHES - Color )

سوف يتم شرح كل لوحة لاحقا - . ولاظهار هذه اللوحات يتم الضغط على السهمين

المزدوجين الجانبين (10)



بالضغط على السهمين  
المزدوجين يتم فتح

ويمكننا اغلاق اى لوحة ولاظهارها ثانيا يتم ذلك من قائمة Windows .

7- white board (11) السابورة البيضاء وهى المساحة او المنطقة التى يتم العمل بها و اى شكل او عنصر يتم عملة خارجها لا يظهر عند طباعة المستند .

8- (12) فى هذا الشريط يتم عرض جميع الملفات المفتوحة حاليا .

9- يوجد مسافة بيضاء حول منطقة العمل تسمى Screen area ويمكننا رسم اى شكل داخل هذه المساحة المقررة ولكن لن يظهر هذا الشكل فى الطباعة ويجب علينا الرسم داخل الاطار الاسود فقط والذى يسمى Art board

10- نلاحظ وجود اسفل صندوق الادوات مجموعة الزرائر التى تتحكم فى العرض كما يلى :



1. Full screen mode with menu bar : اى ملىء الشاشة بالاصافة الى شريط القوائم

2. Full screen mode : يتم عرض نافذة العمل ملىء الشاشة واخفاء شريط الـ title bar

وشريط القوائم .



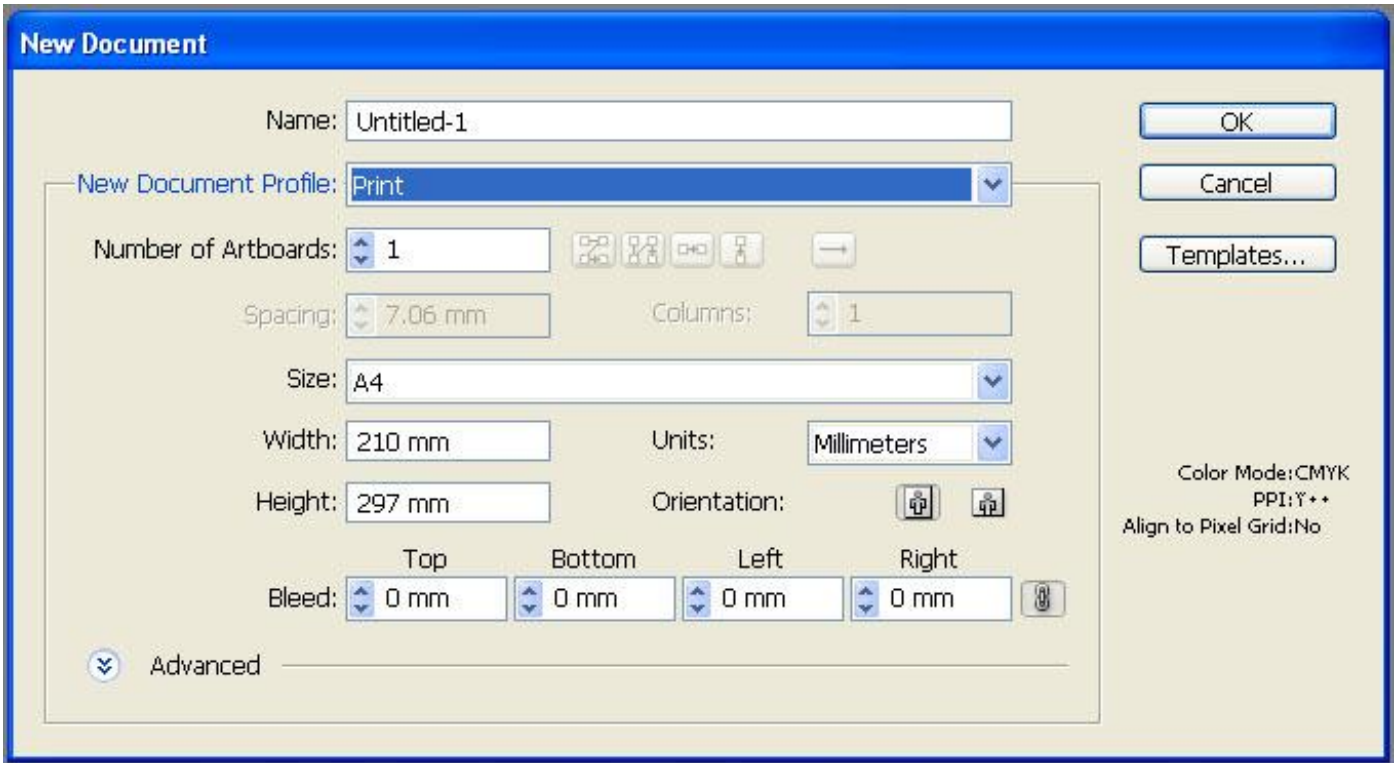
## ملحوظة هام :

- لاختفاء او اظهار جميع الشرائط بالضغط على زر ا ر tab من لوحة المفاتيح .
- لاختفاء او اظهار شريط التحكم Control Panel يتم ذلك من خلال قائمة – Windows Control .
- لاختفاء او اظهار صندوق الادوات Tool Box يتم ذلك من خلال قائمة Windows – Tool
- لاختفاء او اظهار اى من اللوحات الجانبية مثل (.....- Layer - Color – SWATCHES ) من خلال قائمة Windows تحتوى القائمة على جميع اللوحات الجانبية و يتم اختيار اى منها لاطهارة فى واجهة البرنامج عند الحاجة لاستخدامها .

وبهذا نكون قد انتهينا من التعرف على واجهة البرنامج

## انشاء ملف جديد

لانشاء ملف جديد يتم الضغط على قائمة FILE – NEW او من النافذة الترحيبية – السابق شرحها – نختار الامر Create New فتظهر لنا النافذة التالية :

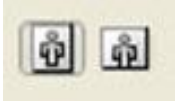


تحتوى هذه النافذة على التالي :

1. Name نحدد اسم الملف الجديد
2. New Document Profile بفتح السهم الموجود فى هذه الخانة تظهر قائمة تحتوى على عدة تصنيفات للملف والتي منها :

• Print يستخدم لعمل اى تصميم سوف يتم طباعة مثل برشور – بوستر – غلاف مجلة  
وباختيار التصنيف Print تظهر فى الخانة size عدة اشكال للورق وباختيار احد هذه  
الاشكال يظهر فى الخانة Width عرض الصفحة وفى الخانة Height طول الصفحة .

• Web يستخدم لعمل صفحة ويب . وباختيار هذا التصنيف يظهر فى الحانة Size  
المقاسات المختلفة للعرض على شاشة الكمبيوتر . كما يمكن تحريك مساحة العمل بادخال  
القيم فى خانات Width و Height .  
وفى الخانة Unit تحدد لنا الوحدات المستخدمة .



وفى الخانة Orientation تحدد اتجاة الصفحة سواء طولية او عرضية .

-3 Number of Artboards يستخدم هذا الامر لتحديد عدد المساحات البيضاء او مساحات العمل  
التي يمكن العمل بها . فعند كتابة 5 فى هذه الخانة يظهر لنا 5 مساحات بيضاء يمكننا الرسم فى كل  
منهم .

-4 Spacing يستخدم لتحديد المسافة بين كل مساحة عمل والاخرى . ويمكن كتابتها داخل الخانة  
او بالتحكم فى الاسهم .

-5 Bleed لعمل اطار اضافى للطباعة . فعند طباعة المستند يتم حذف جزء منة كهوامش ويجب  
علينا تحديد هذا الجزء عند انشاء ملف وقبل البدء فى العمل .

وبالضغط على زرara Advanced يظهر لنا 3 اوامر هما :

1. Color Mode تحدد لنا النظام اللوني المستخدم فى الملف . وتحتوى على :

- CMYK وهو النظام اللوني المستخدم عند عمل تصميمات لاستخدامها فى مجال الطباعة
- RGB هو النظام اللوني المستخدم مع التصميمات التى سيتم عرضها من خلال شاشات العرض سواء شاشات الكمبيوتر او شاشات التليفزيون او غيرها ... بمعنى اخر يستخدم هذا النظام عند تصميم مثلا موقع الكترونى سوف يتم عرضه على شاشة الكمبيوتر .

2- Raster Effects نحدد درجة دقة المؤثرات . وبالطبع يجب استخدام دقة مرتفعة عند استخدام الملف فى الطباعة . ونستخدم دقة منخفضة اذا كنا سنستخدم الملف فى العرض على الشاشة .

3. نحدد طريقة العرض فى الملف

بعد الانتهاء من اختيار حجم وموصفات الملف المطلوبة نضغط على زرara OK فيتم فتح ملف جديد

وبهذا نكون قد انتهينا من التعرف على كيفية انشاء ملف جديد .

**ملاحظة هامة**

ملاحظة هامة

للتعديل في الملف بعد انشاء يتم ذلك بعدة طرق كما يلي :

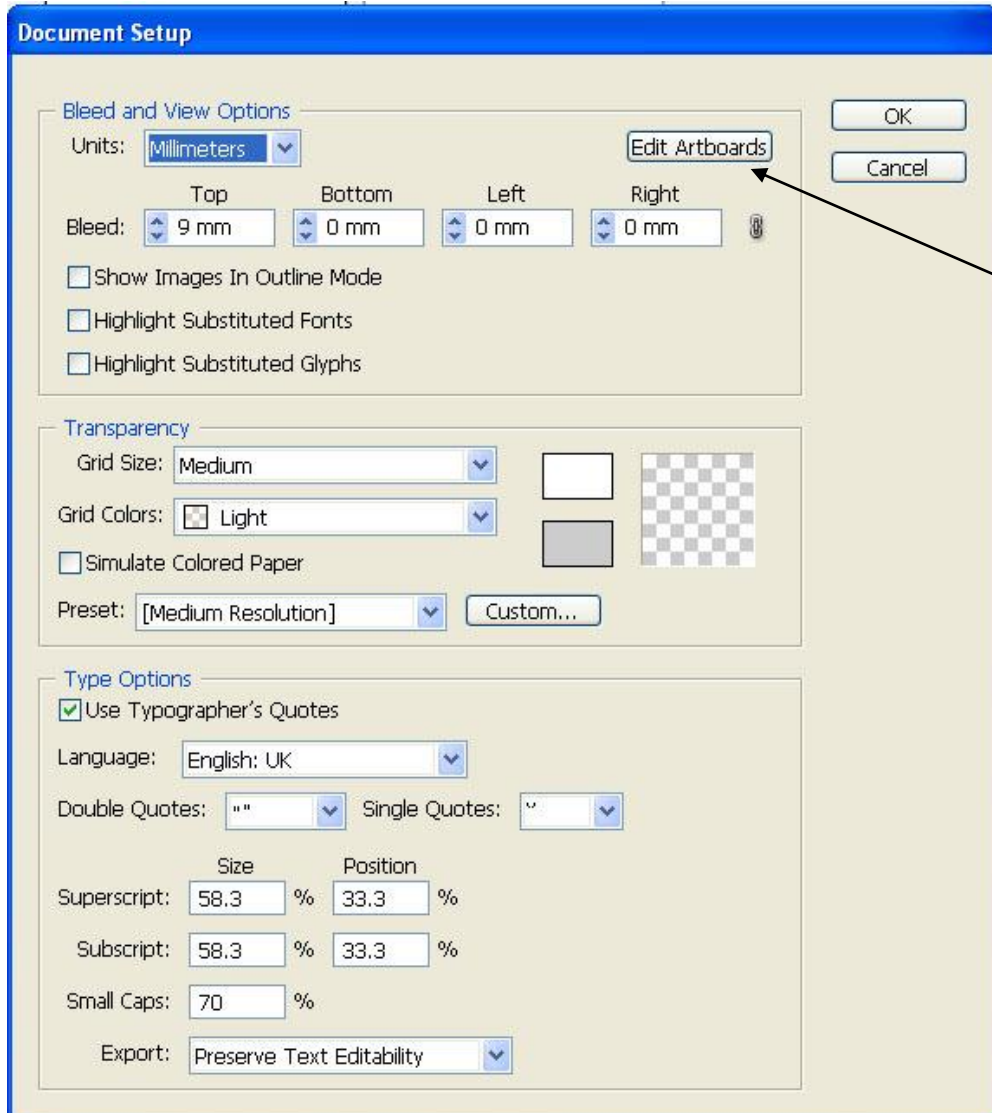
الطريقة الاولى : وذلك من شريط الـ Control panel الموجود اعلى نافذة البرنامج

والضغط على زر Document Setup



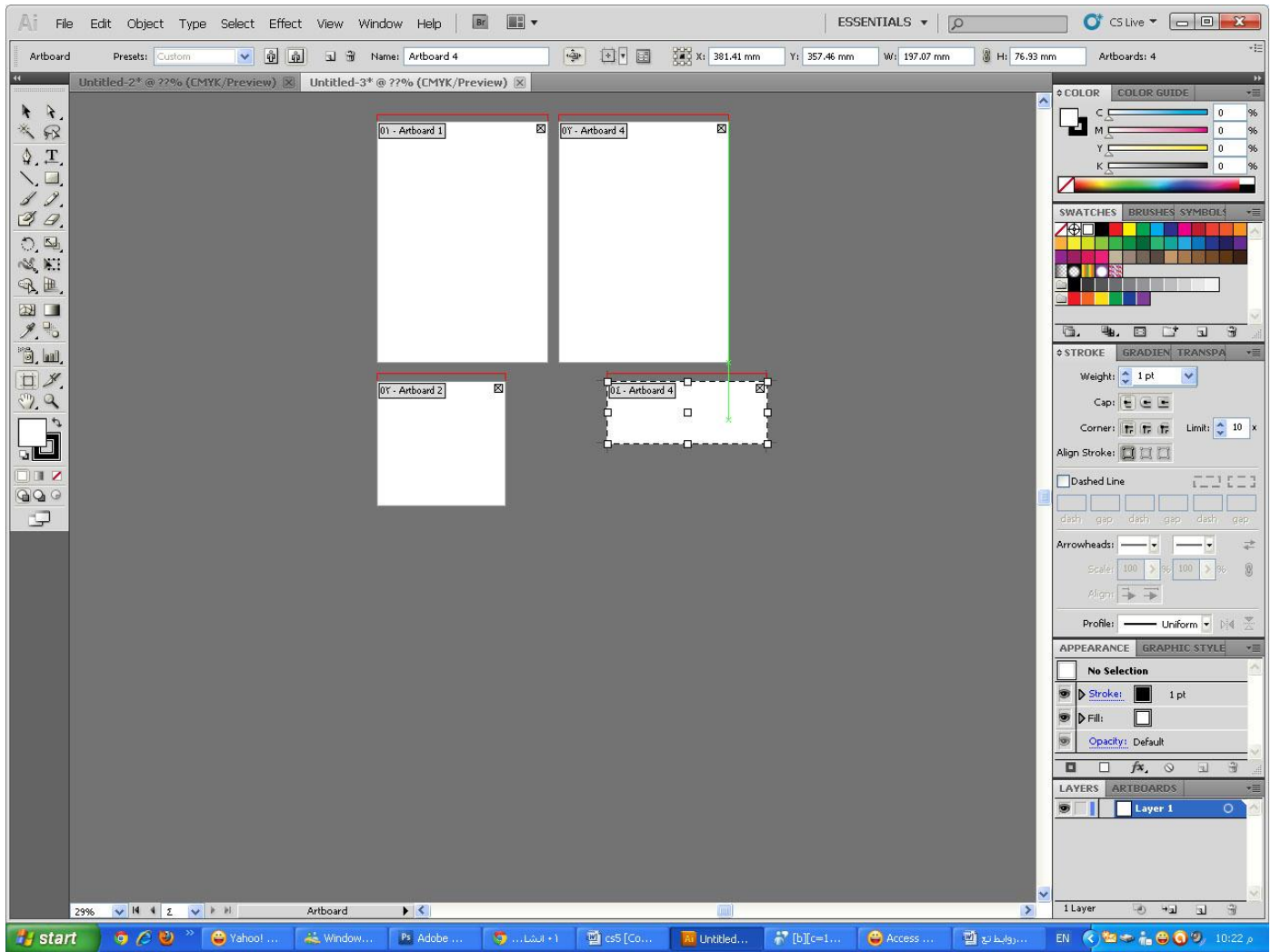
1

بالضغط على زر Document Setup يظهر لنا المربع الحوارى التالى :



2

بالضغط على زر Edit Artboards الموجود في المربع الحوارى Document Setup يتم تحرير مساحات العمل الموجود والسابق اعددها فيمكننا الان تغيير مقاسات اى مساحة عمل وتغيير مكانها ورسم مساحات عمل اضافية او الغاء اى منها . ويكون شكل واجهة البرنامج فى هذا الوضع كما يلى :



ونلاحظ ان شريط ال Control panel اصبح يحتوى على الزراير التالية :



ومن خلال هذه الزراير التى يحتوىها شريط الـ Control panel يمكننى تغيير مقاس المساحة المحددة - تغيير اتجاه مساحة العمل سواء بالطول او العرض - انشاء مساحة عمل جديدة - الغاء مساحة العمل المحدد - تغيير اسم مساحة العمل -

وللخروج من هذا الوضع - بعد الانتهاء من التعديلات المطلوبة على مساحات العمل - نضغط على زر ESC او الضغط على اى اداة .

الطريقة الثانية: يمكننا التعديل فى مساحات العمل التى قمنا بانشاءها من خلال اداة الـ

الموجودة فى صندوق الادوات كما بالشكل : **4** Artboard Tool



الطريقة الثالثة : يمكننا التعديل فى مساحات العمل او الملف الحالى وذلك من file – Document setup فيظهر لنا المربع الحوارى السابق شرحة .

ايضا يمكننا تعديل النظام اللونى للملف الحالى وذلك من file – Document color mode



## التعامل مع القوالب الجاهزة

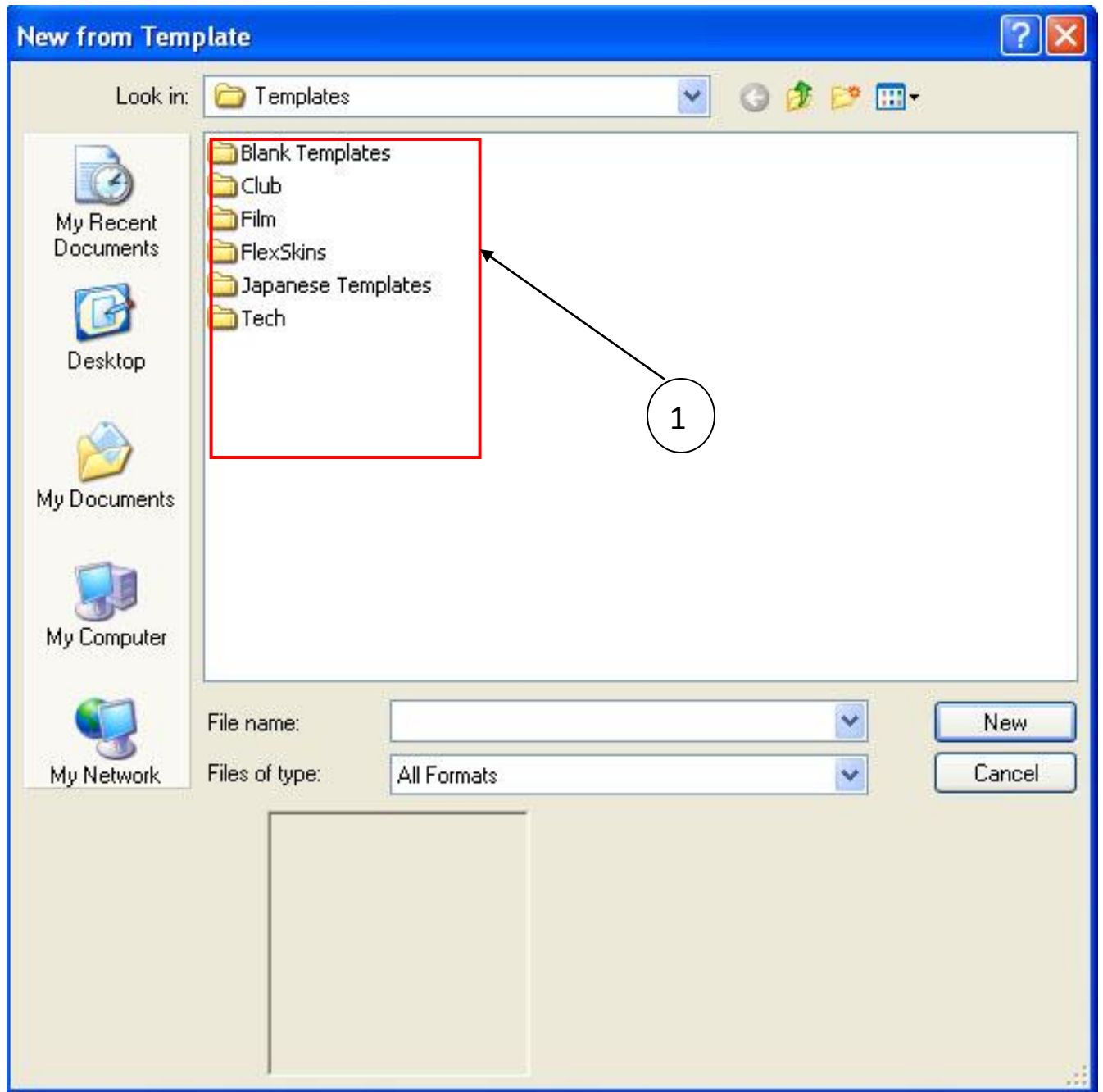
كما سبق وقد اشارنا سابقا ان القوالب الجاهزة هي مجموعة من التصميمات الجاهزة الموجودة سابقا مع نسخة البرنامج والتي تستخدم لارشاد مستخدم البرنامج وتعريفه بالتصميمات العديدة التي يمكن ان ينفذها باستخدام هذا البرنامج . وتحتوى هذه الملفات على اعدادات خاصة مثل ابعاد الصفحات والخطوط المساعدة ايضا على تصميمات جاهزة يمكن العمل عليها وتعديلها لعمل تصميمات اخرى . وتكون هذه الملفات بامتدادات AI

ولفتح الملفات الجاهزة او القوالب الجاهزة الموجودة مع نسخة البرنامج يتم ذلك باحدى الطريقتين :

1- من الشاشة الترحيبية Welcome Screen وذلك بالضغط على امر create from template

2- من القائمة file - New from template

وباختيار الامر New from template يتم فتح المربع الحوارى التالى :



يحتوى على مجموع من المجلدات التى تحتوى على الملفات سابقة الاعداد يمكن استخدامها

كقالب 1

## التعامل مع الامر Open

يمكننا فتح الملفات التي قمنا بتصميمها من File – open وبالضغط على هذا الامر يظهر لنا مربع حوارى باسم open

## التعامل مع الامر Open Recent File

من خلال الامر Open Recent File يمكننا فتح اخر 10 ملفات تم فتحها فى البرنامج  
الامر File - Open Recent File

## التعامل مع الامر Browse in Bridge

من خلال الامر Browse in Bridge يتم فتح برنامج Adobe Bridge الذى يستعرض جميع الصور والرسومات الموجودة بالجهاز  
الامر file - Browse in Bridge

## التعامل مع الامر Place

من خلال هذا الامر يمكننا من استيراد او ادخال انواع مختلفة من الملفات الى ملف العمل الحالى . فمثلا اذا ارد ادخال صورة على الملف الحالى الذى اقوم بتصميمه يتم ذلك من خلال

Place

الامر File – Place وباختياره يتم فتح المربع الحوارى place ثم يتم اختيار الصورة المطلوب ادخالها الى التصميم .

## التعامل مع الامر Export

من خلال هذا الامر يتم تصدير الملفات بامتدادات مختلفة . الامر File - Export

## التعرف على ادوات رسم الاشكال – الجزء الاول

يوجد مجموعة من الادوات فى برنامج الايستريتور خاصة برسم الاشكال – كرسم الشكل المربع او الدائرى او المضلع او النجمة –

سوف نتعرف على كيفية رسم جميع هذه الاشكال .

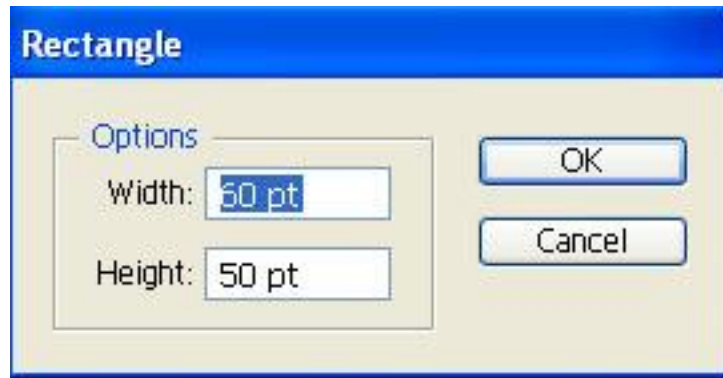
وتوجد هذه الادوات فى صندوق الادوات كما هو موضح بالشكل :

الاداة الاساسية هى Rectangle Toole وبجوارها سهم اسود صغير بالضغط عليه مع السحب يظهر لنا باقى الادوات الفرعية .



## اولا : اداة رسم المستطيل Rectangle toole

1. لرسم مستطيل يتم اختيار الاداة ونقوم بالرسم داخل مساحة العمل
2. لرسم مربع نختار الاداة مع الضغط على زر Shift من لوحة المفاتيح .
3. لرسم المستطيل من المنتصف نضغط على الاداءة مع الضغط على زر Alt
4. بالضغط على مفتاح Space يمكننا تعديل وضع العنصر
5. لرسم مستطيل ذات ابعاد معينة نضغط فقط داخل مساحة العمل فيظهر النافذة التالية :



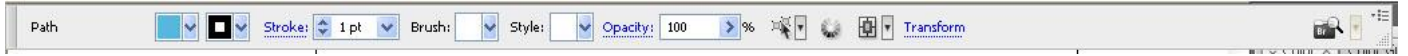
من خلال هذه النافذة يمكن تحديد عرض المستطيل width وطول المستطيل height بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زر ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

للتحكم فى خصائص الشكل ( لون الملىء - لون الاطار - سمك الاطار ... ) يتم ذلك كما يلى :

1 - نقوم بتحديد الشكل وذلك من خلال اداة التحديد الموجودة بصندوق الادوات - السهم

الاسود - Selection Tool

2- التحكم فى خصائص الشكل من خلال شريط التحكم كما يلى :



1- Fill - يتم تحديد لون الملىء لهذا الشكل ولتعديله يتم فتح القائمة الموجودة بجورة

ونختار اللون المراد ملىء الشكل به

2- Stroke نختار لون الاطار لهذا الشكل .

3- Stroke width نعدل منها سمك الاطار

4- Brush لتعديل شكل خط الحدود

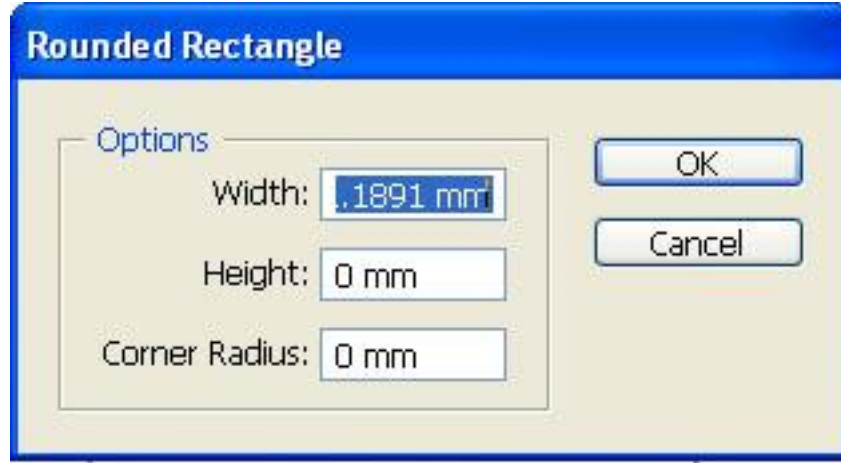
5- Opacity نحدد درجة شفافية الخط

6- Style تمكنا من تطبيق نماذج سابقة الاعداد

## ثانيا : اداة رسم المستطيل ذات حواف محدبة **Rounded Rectangle Toole**

تستخدم لرسم مستطيل مستدير الحواف . ويمكننا التحكم فى مقدار استدارة الحواف اثناء الرسم باستخدام الاسهم العلوى والسفلى . ويمكن تحويله الى مستطيل بدون حواف محدبة بالاسهم الشمال واليمين .

ويمكن رسم مستطيل ذات حواف محدبة بابعاد معينة وذلك بالضغط فقط داخل مساحة العمل فيظهر النافذة التالية :



من خلال هذه النافذة يمكن تحديد عرض المستطيل width وطول المستطيل height وتحديد درجة تحدب حوافه او اطرافه من Corner Radius بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زر ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

## ثالثا : اداة رسم الدوائر **Ellipse Rectangle Toole**

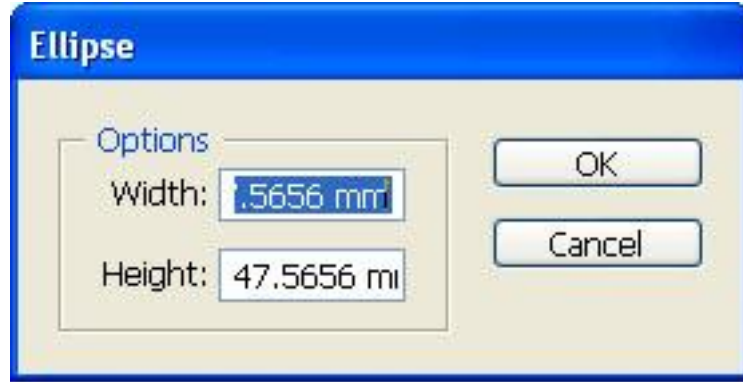
1. لرسم شكل دائرى او بيضاوى يتم اختيار الاداة ونقوم بالرسم داخل مساحة العمل
2. لرسم دائرة وليس شكل بيضاوى نختار الاداة مع الضغط على زر Shift من لوحة المفاتيح فيتم رسم دائرة متكاملة .



3. لرسم الدائرة من المنتصف نضغط على الاداءة مع الضغط على زر Alt

4. بالضغط على مفتاح Space يمكننا تعديل وضع العنصر

لرسم دائرة ذات ابعاد معينة نضغط فقط داخل مساحة العمل فيظهر النافذة التالية :



من خلال هذه النافذة يمكن تحديد عرض الدائرة width وطول الدائرة height

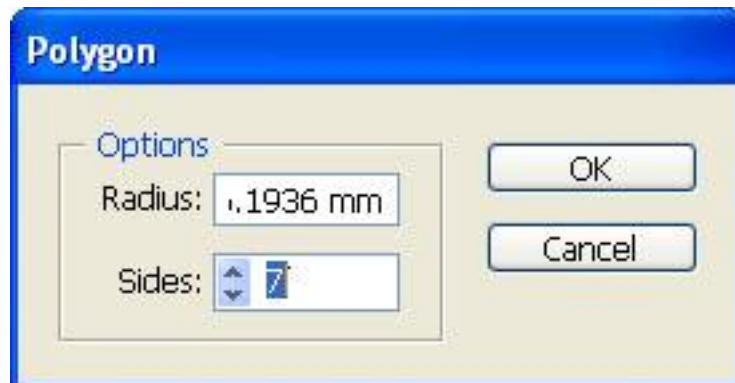
بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زر ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

### رابعا : اداة رسم المضلع **Rectangle Toole**

تستخدم هذه الاداة لرسم الشكل المضلع و يمكننا التحكم في عدد الاضلاع وذلك بالضغط اثناء

الرسم على الاسهم العلوية والسفلية من لوحة المفاتيح

لرسم مضلع ذات ابعاد معينة نضغط فقط داخل مساحة العمل فيظهر النافذة التالية :



Radius تستخدم لتحديد حجم المضلع Sides تستخدم لتحديد عدد اضلاع المضلع

بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زرار ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

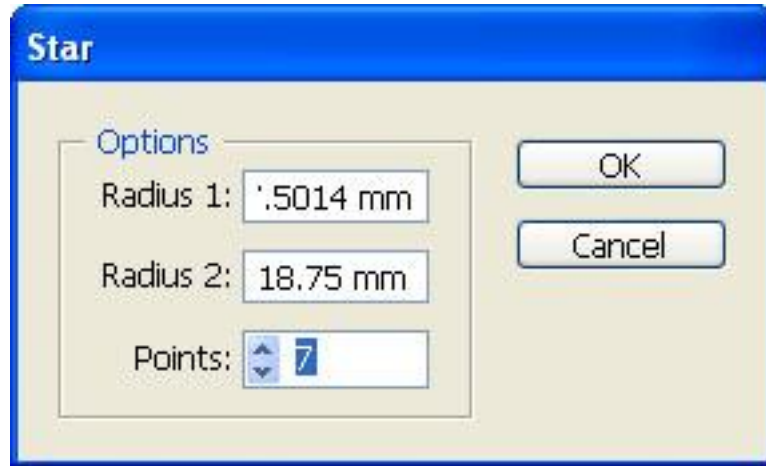
### خامسا : اداة رسم الاشكال Star Toole

تستخدم هذه الاداة لرسم نجمة . و يمكننا التحكم فى عدد الاضلاع باستخدام السهم العلوى والسفلى من لوحة المفاتيح

للتحكم فى ازراع النجمة اضغط على زرار CTRL ولتقليل تحذب الازراع اضغط على

CTRL + Alt

لرسم نجمة ذات ابعاد معينة نضغط فقط داخل مساحة العمل فيظهر النافذة التالية :



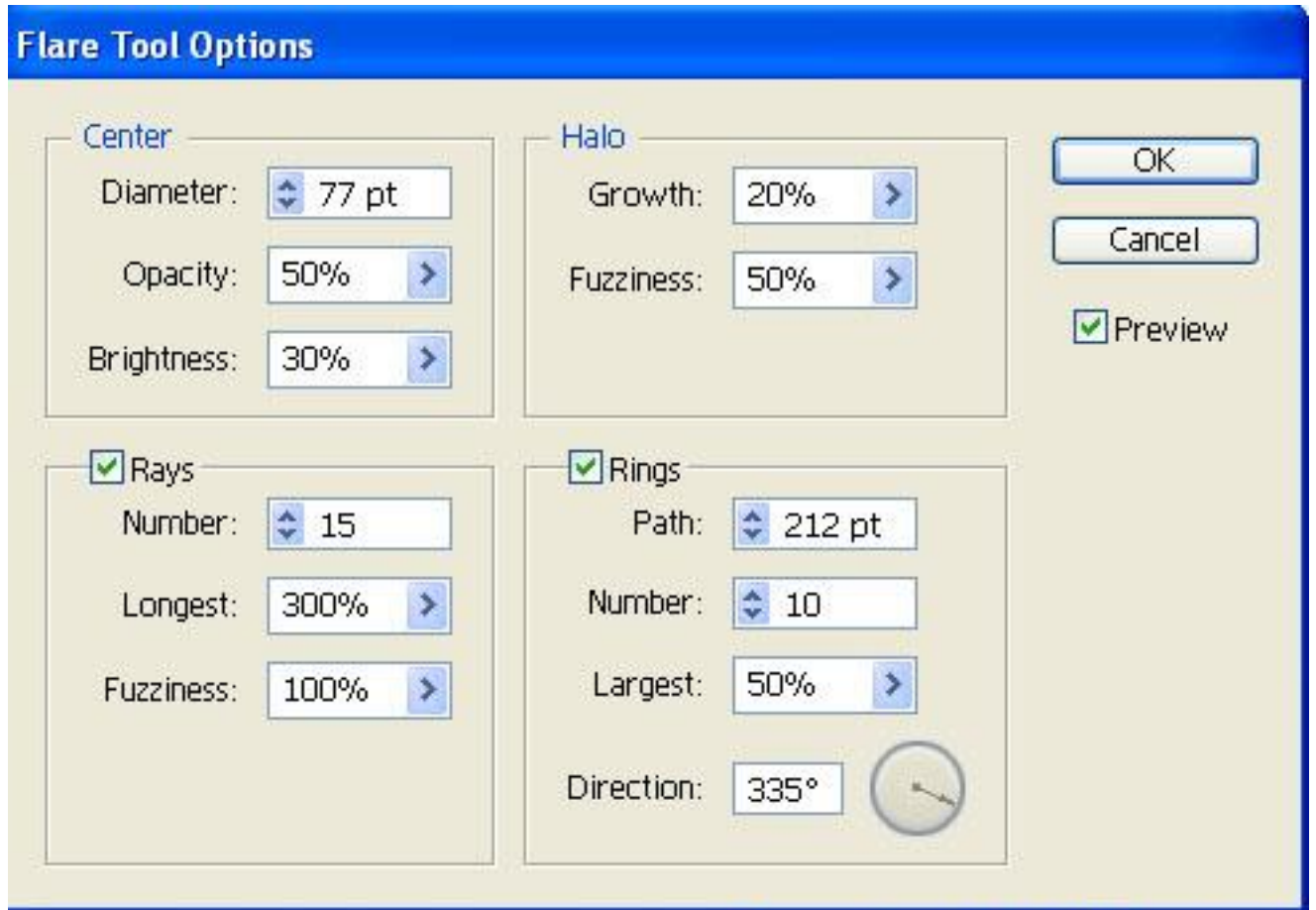
من خلال هذه النافذة يمكننا تحديد شكل النجمة

بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زرار ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

## سادسا : اداة رسم الاشكال Flare tool

اداة Flare tool تستخدم لعمل تأثير توهج الضوء المنعكس على الكاميرا . ويوجد هذا العنصر كاداة فرعية ضمن مجموع الادوات الفرعية الموجودة اسفل اداة الـ Regtuncle tool

ولاستخدام الاداة يتم الضغط عليها وسحبها داخل مساحة العمل او بالضغط على زر Alt وتغيير خصائص هذه الاداة يتم الضغط داخل مساحة العمل فيظهر لنا النافذة التالية :



تحتوى هذه النافذة على الزرير التالية :

1. Diameter تحدد قطر مركز العنصر . ولرؤية هذه التعديلات يجب ازالة علامة صح بجوار Rays والعلامة بجوار Rings
2. Opacity للتحكم فى الشفافية
3. Brightness للتحكم فى الاضاءة
4. الجزء Halo تحدد متغيرات الهالات الخاصة بالعنصر ونقوم بتشغيل الاختيار Rings لرؤية تأثير هذه القيم
5. Growth تحدد حجم هذه الهالات
6. Path تحدد مسافة بعد الحلقة عن مركز العنصر
7. Number تحدد عدد الحلقات
8. Direction تحدد اتجاة الحلقات
9. Rays يتم اضافة خطوط الاشعة التى نراها وبزيادة قيمة Number يزيد عدد الاشعة التى نراها

بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زرار ok فيظهر لنا الشكل داخل مساحة العمل .

**وبهذا نكون قد انتهينا من الجزء الاول من ادوات رسم الاشكال المختلفة**

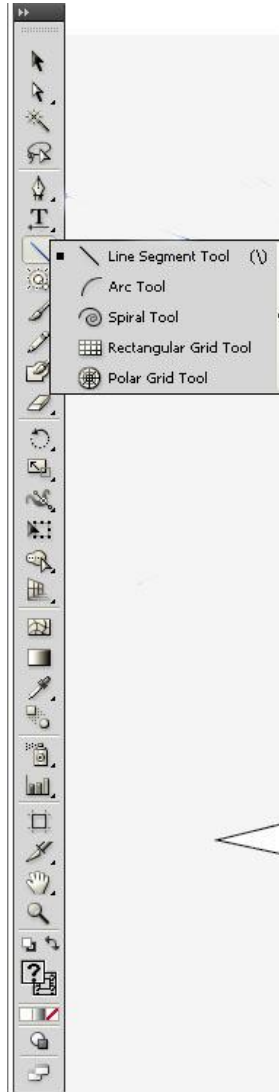
## التعرف على ادوات رسم الاشكال – الجزء الثاني

يوجد مجموعة اخرى من الادوات فى برنامج الايستريتور خاصة برسم الاشكال – وهى مجموعة من الادوات الخاصة برسم الخطوط سواء المستقيمة او الحلزونية او الشبكية او الدائرية – سوف نتعرف على كيفية رسم جميع هذه الاشكال .

وتوجد هذه الادوات فى صندوق الادوات كما هو موضح بالشكل :

الاداة الاساسية هى Line segment Toole وبجوارها سهم اسود صغير بالضغط عليه مع

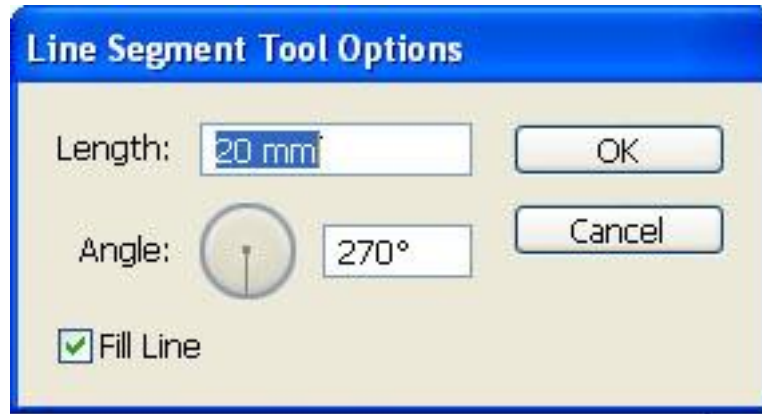
السحب يظهر لنا باقى الادوات الفرعية .



## اولا : اداة رسم الخطوط المستقيمة Line segment

تستخدم هذه الاداة لرسم الخطوط المستقيمة . وبالضغط على زر Shift تكون هذه الخطوط مستقيم

. وباختيار الاداة والضغط داخل مساحة العمل يظهر النافذة التالية :



Length لتحديد طول الخط

Angle لتحديد زاوية امالة الخط

Fill Line لملء الخط بلون

بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغط زر ok فيظهر لنا الخط المستقيم داخل مساحة العمل .

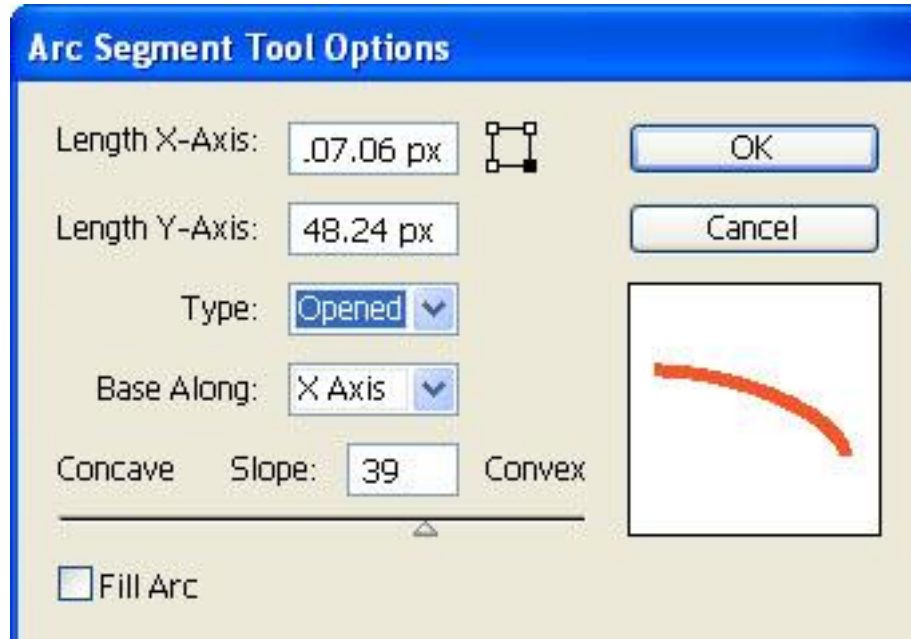
## ثانيا : اداة رسم الاشكال Arc tool

تستخدم هذه الاداة لعمل خط منحنى .

- بالضغط على CTRL نتحكم فى زاوية الانحناء .

- بالضغط على CTRL + ALT يزيد زاوية الانحناء .

- وبالضغط على زر shift نحافظ على زاوية الانحناء .
- وبالضغط المزدوج على الاداة يظهر لنا المربع الحوارى التالى الخاص بخصائص رسم الخط المنحنى :

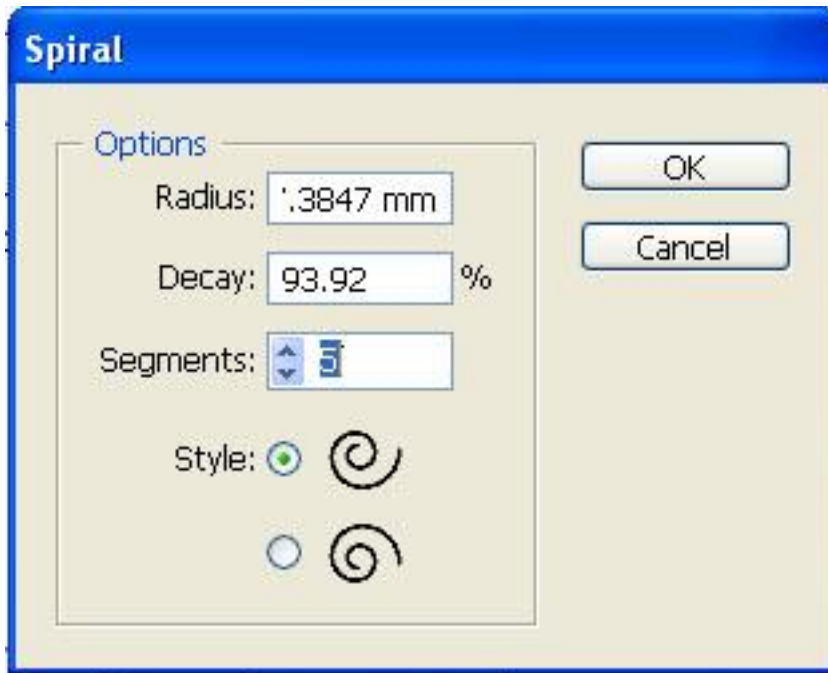


1. Length X- Axis يحدد عرض الخط المنحنى
2. Length Y-Axis يحدد ارتفاع الخط المنحنى
3. Type يحدد نوع الخط المنحنى هل هو مفتوح ام مقفول
4. Base Along يحدد اتجاه رسم الخط المنحنى هل فى اتجاه المحور x ام فى اتجاه المحور y
5. Slope تحدد مقدار تحدب او تقعر الخط المنحنى .
6. Full arc يتم ملء الخط المنحنى باللون المحددة .

### ثالثا : اداة رسم الاشكال الحلزوني Spiral tool

تستخدم لرسم خط او شكل حلزوني . ويمكن تحديد عدد لفات الاسهم وذلك باستخدام السهم العلوى والسهم السفلى .

وباختيار الاداة والضغظ داخل مساحة العمل يظهر النافذة التالية :



هذه النافذة تمكننا من التعديل فى خصائص الشكل الحلزوني

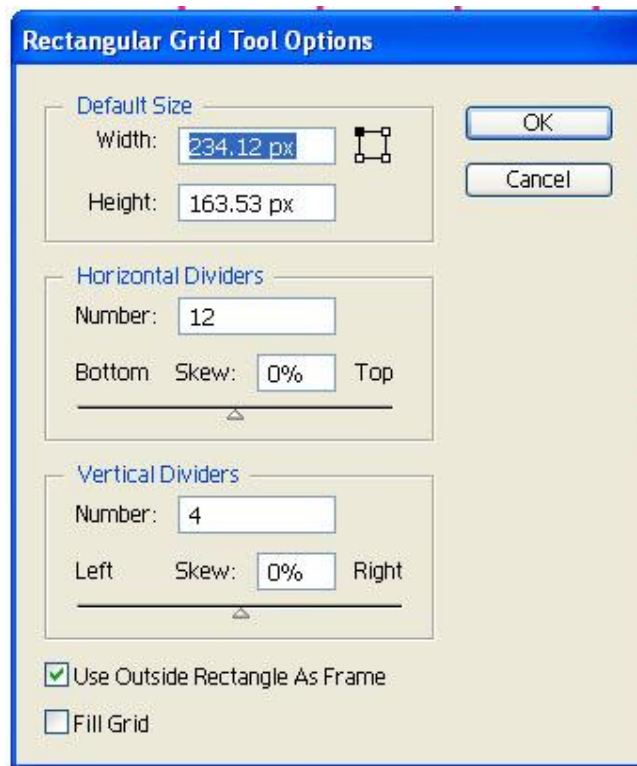
بعد تعديل وتحديد المطلوب نضغظ زر ok فيظهر لنا الشكل الحلزوني داخل مساحة العمل



## رابعاً : اداة رسم الاشكال Rectangular Grid tool

تستخدم لرسم شبكة من المستطيلات ويمكن زيادة عدد المستطيلات الرئيسية باستخدام الاسهم العلوية والسفلية وعدد المستطيلات الافقية بالاسهم الجانبي اليمين واليسر من لوحة المفاتيح .

وبالضغط على مساحة العمل يظهر لنا نافذة تشير الى خصائص هذه الاداة كما يلي :



10. W - H تستخدم لتحديد عرض وارتفاع العنصر .
11. Horizontal Number تحدد عدد التقسيمات الافقية
12. Skew تمكنا من تضيق التقسيمات فى جهة وتوسيعها فى جهة اخرى
13. Number Vertical تحدد عدد التقسيمات الرئيسية بالعنصر .
14. Fill Grid لملء العنصر بالكامل نختار Fill Grid
15. Use outside لملء الاطار الخارجى من العنصر فقط

## **خامسا : اداة رسم الاشكال Polar Grid tool**

تستخدم لعمل شبكة دائرية . ويمكن تحديد عدد الدوائر المحددة للعنصر باستخدام الاسهم العلوية والسفلية .

وبالضغط داخل مساحة العمل يظهر لنا نافذة مثل النافذة السابقة تماما

**وبهذا نكون قد انتهينا من الجزء الثاني من ادوات رسم الاشكال المختلفة**

## التعرف على شريط الـ Control pallet

سوف نتعرف معا على شريط الـ Control Panale وهو يحتوى متغيرات العنصر المختار . وتتغير محتويات شريط التحكم مع كل اداة . فمثلا سوف اقوم باختيار احدى ادوات رسم الاشكال السابق شرحها و برسم اى شكل داخل مساحة العمل فنلاحظ ظهر الشريط كما يلى :

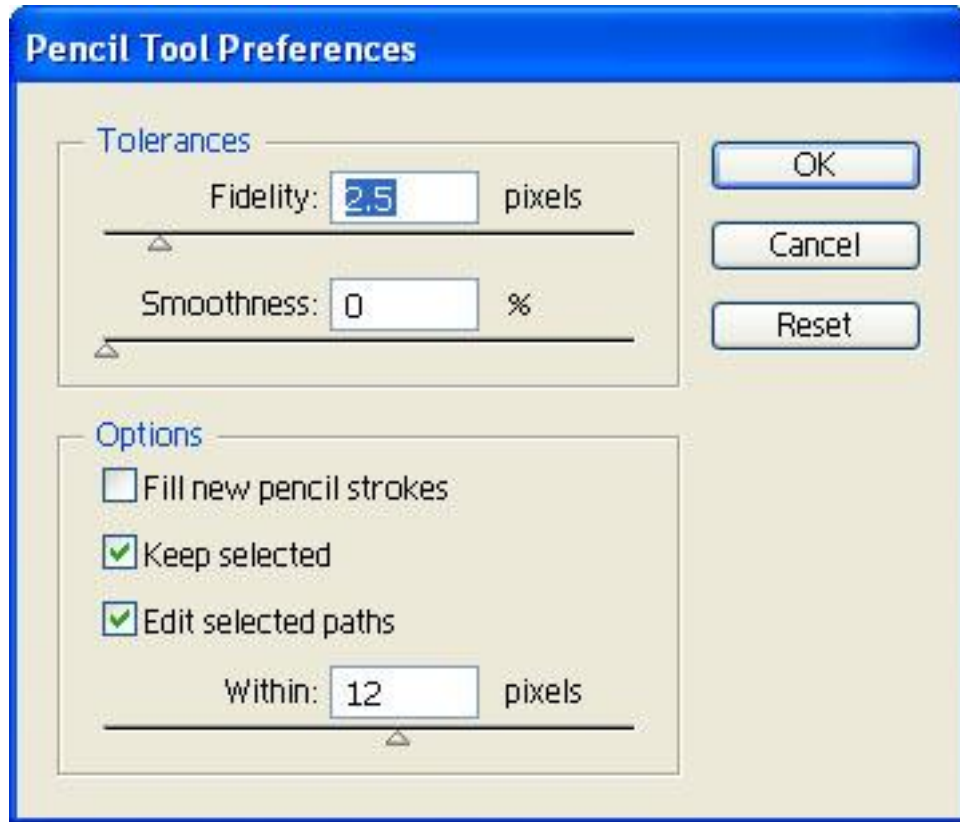


- 7- Fill : يتم تحديد لون الملىء لهذا الشكل ولتعديله يتم فتح القائمة الموجودة بجورة ونختار اللون المراد ملىء الشكل به
- 8- Stroke : نختار لون الاطار لهذا الشكل .
- 9- Stroke width : نعدل منها سمك الاطار
- 10- Brush : لتعديل شكل خط الحدود
- 11- Opacity : نحدد درجة شفافية الخط
- 12- Style : تمكننا من تطبيق نماذج سابقة الاعداد

## التعرف على اداة Pencil tool

تستخدم هذه الاداة لرسم اى خط سواء مستقيم او منحنى . ولغلق الخط يتم ذلك بالضغط على زر Alt

بالضغط المزدوج على الاداءة تظهر لنا النافذة التالية :



1. Fidelity يتحكم فى المسافة بين النقاط المكونة للخط فزيادة هذه القيمة يقل عدد النقاط المكونة للخط

2. Smoothness لزيادة او تقليل نعومة المسار المتكون

3. Fill new pencil strock يتم ملء المسار الذى يتم رسمة ولكن يجب اختيار لون  
الملء قبل ان يتم الرسم

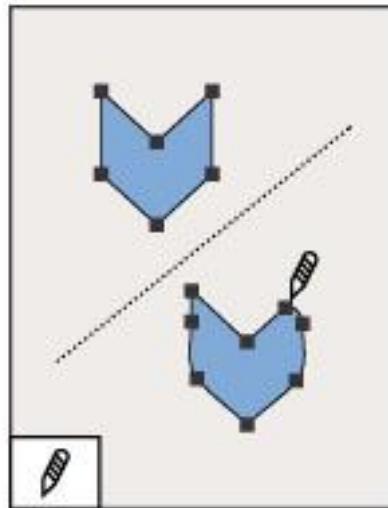
4. Keep selected بتشغيل هذا الاختيار يتم الاحتفاظ بالمسار الذى نقوم برسمة  
مختارة

5. Edit selected paths يمكننا اجراء تعديلات على المسار المختار بالرسم عليه

هذا وتوجد مجموعة من الادوات الفرعية اسفل اداة الـ Pencil tool هذه الادوات هى :

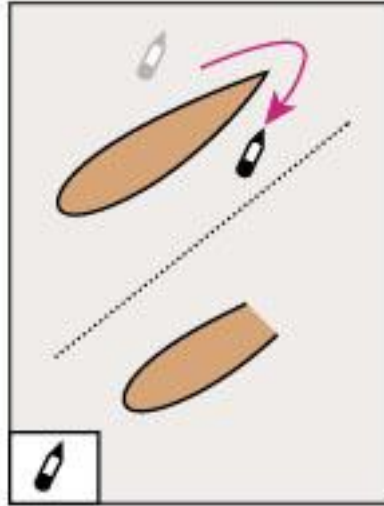
## - اداة Smooth tool

تستخدم هذه الاداة بعد رسم اى خط باستخدام اداة الـ Pencil tool وذلك لتنعيم هذا  
الخط . اذا وظيفة هذه الاداة هو تنعيم اى خط . كما هو موضح بالشكل :



## - اداة Path Earese tool

تستخدم هذه الاداة لمسح اى جزء من الخط المرسوم . فهى بمثابة استيكة لمسح او الغاء جزء من الخط المرسوم . كما هو موضح بالشكل



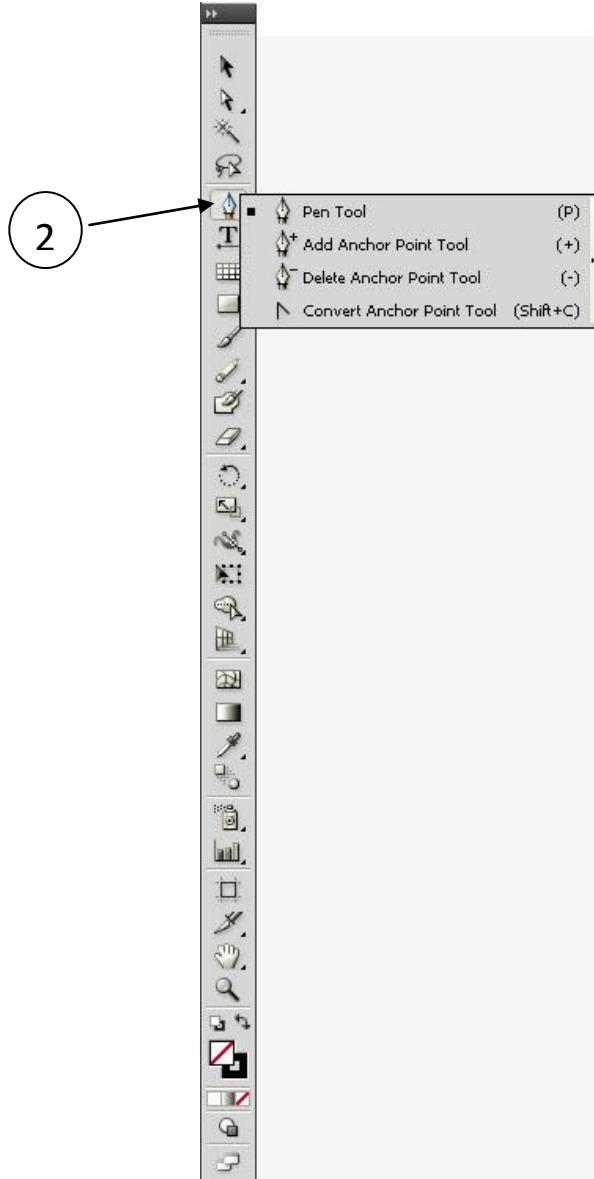
## التعرف على اداة paint brush tool

تقوم هذه الاداة بنفس عمل اداة الـ **Pencil tool**

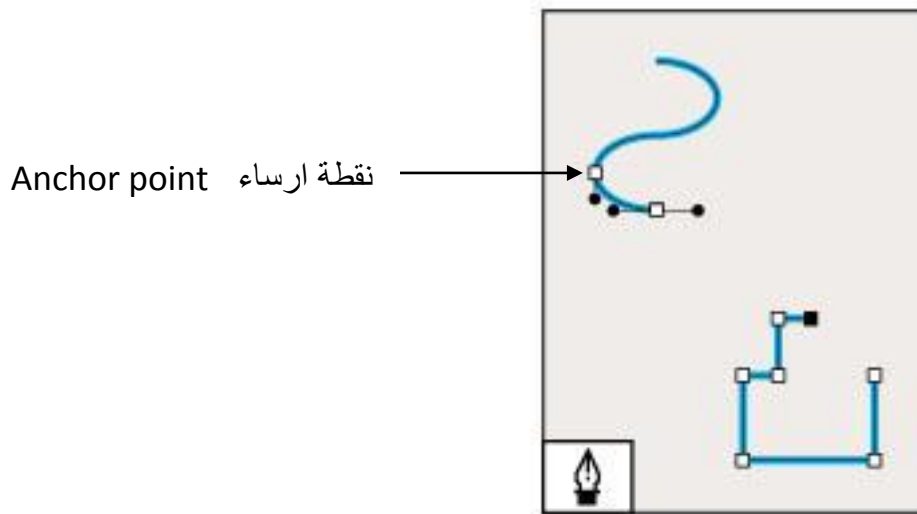
ايضا يمكننا اختيار اشكال مختلفة من الفرش من القائمة brush من شريط التحكم Controller Panel . وبالضغط المزدوج على هذه الاداة يظهر لنا نافذة تحتوى على نفس الخصائص السابق شرحة فى اداة pencil

## التعرف على اداة pen tool

تعتبر اداة الـ pen tool (2) او اداة عمل المسارات من اقوى الادوات فى برنامج الاليس تريكتور ولا يمكن الاستغناء عنها خلال العمل بالبرنامج . توجد هذه الاداة ضمن ادوات صندوق الادوات كما بالشكل :



اداة عمل المسارات هي اداة للرسم الحر . منها يمكن رسم خطوط مستقيمة وخطوط منحنية واشكال حرة كما هو موضح بالشكل :



وبعد رسم المسار يظهر في شريط الـ controller pallet كما يلي :



1. Convert anchor point to corner ولتشغيلها يتم تحديد احد نقاط الباص . وهي

تقوم بتحويل هذه النقطة الى نقطة قائمة

2. Convert anchor point to smooth وهي تقوم بتحويل هذه النقطة الى نقطة

ناعمة او منحنية

3. Remove selected anchor point احذف احد نقاط المسار



4. Re color art work لاعادة ملء اللون باللون اخرى

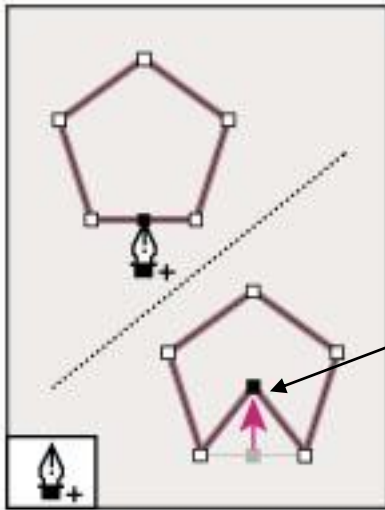
5. توجد مجموع من الازرار الخاصة بالـ Align

هذا وتوجد مجموعة من الادوات الفرعية اسفل اداة الـ pen tool هذه الادوات هي :

### - اداة Add Anchor Point tool

تستخدم هذه الاداة لاضافة نقطة ارساء اضافية Anchor point على الخط المنحنى او

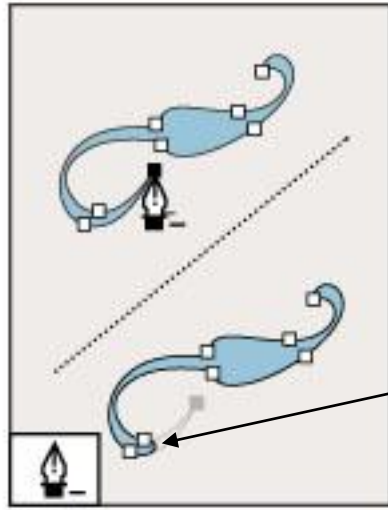
الشكل المرسوم بواسطة اداة الـ pen tool كما هو موضح بالشكل التالي :



تم اضافة نقطة ارساء Anchor point جديدة

## - اداة Delete Anchor Point tool

تستخدم هذه الاداة لالغاء اى نقطة على الخط المنحنى او الشكل المرسوم بواسطة اداة الـ اداة pen tool كما بالشكل التالى :



تم الغاء نقطة ارساء Anchor point

## - اداة Convert Anchor Point tool

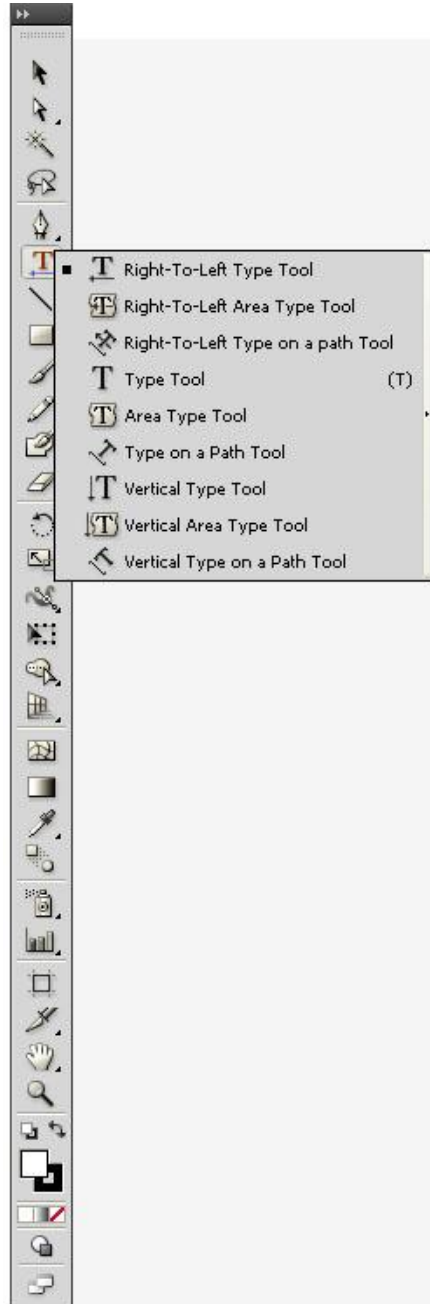
تستخدم هذه الاداة لتحويل اى نقطة على الخط المنحنى او الشكل المرسوم الى منحنى .



## التعامل مع النصوص

لادراج النصوص والتعامل معها فى اى تصميم يتم ذلك مجموعة من الادوات موجودة بصندوق الادوات وايضا من خلال قائمة Type الموجودة فى شريط القوائم .

وتظهر مجموعة ادوات كتابة النصوص كما بالشكل التالى :



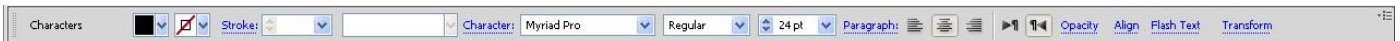
سوف نتعرف على مجموعة الادوات وكيفية التعامل معها :

## - اداة Right - To – Left Type tool

تستخدم هذه الاداة لكتابة اللغة العربية اى للكتابة من اليمين الى الشمال . مع ملاحظة انه اذا كانت نسخة البرنامج لا تدعم اللغة العربية فان هذه الاداة تكون غير موجودة ضمن مجموعة ادوات كتابة النصوص .

يمكننا اختار الاداة ثم الكتابة مباشرة داخل التصميم فى حالة كتابة سطر واحد او الكتابة داخل كتلة لكتابة اكثر من سطر وذلك باختيار الاداة ثم السحب داخل مساحة العمل لرسم مربع كتلة يتم الكتابة داخله .

للتحكم فى خصائص النص يتم ذلك من خلال شريط التحكم control Palate حيث يتم تحديد النص ثم التعديل فى خصائصة - اللون و الحجم والنوع ... - . ويظهر شريط التحكم كما يلى :



- 1- تحديد لون الخط
- 2- تحديد لون اطار الخط – فى حالة الرغبة فى عمل اطار للخط –
- 3- تحديد سمك اطار الخط
- 4- Character لتحديد نوع الخط
- 5- تحديد استيل الخط
- 6- تحديد حجم الخط
- 7- Paragraph لتحديد محاذاة الخط

8- تحديد اتجاه الكتابة

9- Opacity لتحديد شفافية الخط

10- Transform لتحكم فى طول وعرض الخط وامالته .

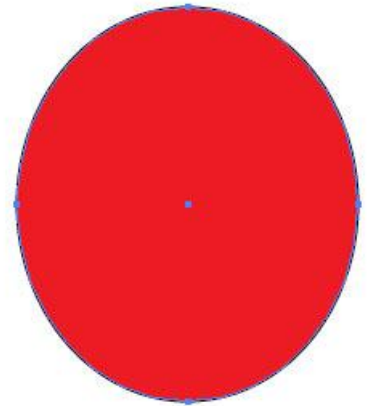
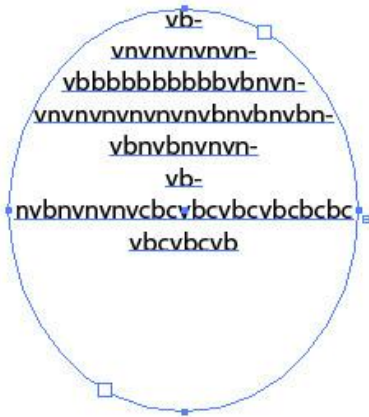
## - اداة Right - To – Left Area Type tool

تستخدم هذه الاداة للكتابة داخل شكل او مسار وللقيام بعملها نقوم بالآتى :

اولا : نقوم برسم شكل ( مربع او دائرة او مضلع ... ) دخل مساحة العمل .

ثانيا : نقوم باختيار الاداة Right - To – Left Area Type tool ثم نقف بالاداة على

الشكل السابق رسمة ونبدا باضافة نص داخل الشكل فياخذ النص شكل الدائرة ويظهر كما يلى



1- نقوم برسم شكل دائرة مثلا .

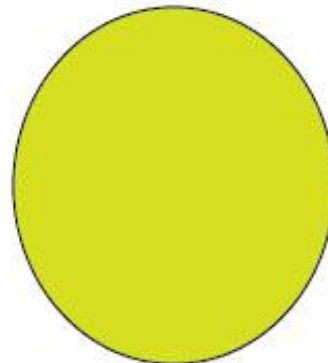
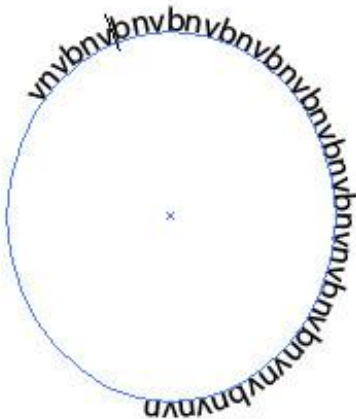
2- نختار اداة الكتابة ثم نقف داخل

الدائرة ونقوم بكتابة النص المطلوب

. فياخذ النص شكل الدائرة .

## - اداة Right - To – Left Type on Path tool

تستخدم هذه الاداة للكتابة خارج اى شكل او مسار وللقيام بعملها نقوم بالاتي :  
اولا : نقوم برسم شكل ( مربع او دائرة او مضلع ... ) دخل مساحة العمل .  
ثانيا : نقوم باختيار الاداة Right - To – Left Type on Path tool ثم نقف بالاداة على الشكل السابق رسمة ونبدا باضافة نص خارج الشكل فياخذ النص الشكل الخارجى للدائرة ويظهر كما يلى :



4- نختار اداة الكتابة ثم نقف على شكل الدائرة ونقوم بكتابة النص المطلوب .  
فياخذ النص شكل الدائرة من الخارج

3- نقوم برسم شكل دائرة مثلا .

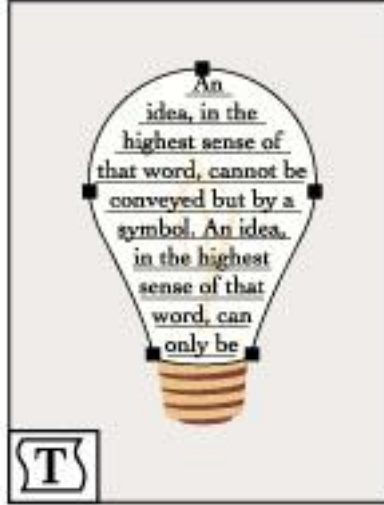
يمكن ايضا رسم اى مسار – باستخدام اداة الـ Pen Tool والكتابة عليه بنفس اداة الكتابة  
Right - To – Left Type on Path tool فتأخذ الكتابة بشكل المسار كما بالشكل التالى

:



## - أداة area type tool

تُحوّل المسارات المغلقة إلى أطر حروفية وتتيح لك الدخول وتغيير النص داخلها كما هو بالشكل :



## - أداة The vertical type tool

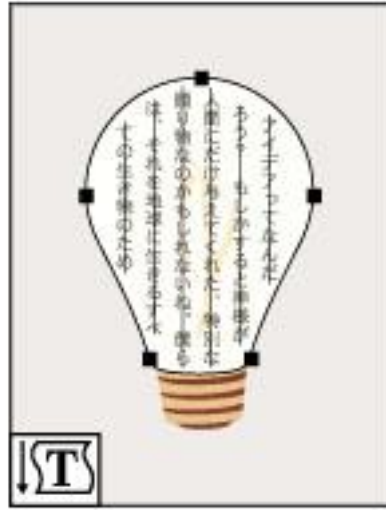
تُنشئ نصوصاً وأطر حروف عمودية وتتيح لك الدخول وتحرير النصوص العمودية .  
اي نستطيع بوساطة هذه الاداة ادراج او اضافة نصوص بشكل عمودى كما هو موضح بالشكل :





## - أداة The vertical area-type tool

تُحوّل المسارات المغلقة إلى أطر حروف عمودية وتتيح لك الدخول وتحرير النصوص بداخلها كما هو موضح بالشكل



## - أداة مسار الحروف العمودية The vertical type tool

تُحوّل المسارات إلى مسارات حروف عمودية وتتيح لك الدخول وإجراء التحرير عليها كما هو موضح بالشكل :

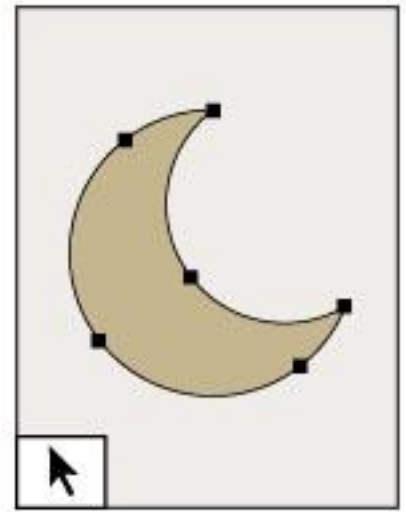


## التعرف على ادوات Selection tool

### - اداة Selection tool

تستخدم هذه الاداة فى اختيار وتحديد العناصر او الاشكال بالضغط عليها بالماوس . وهذه الاداة تقوم بتحديد الشكل او المسار كلة كما بالشكل التالى :

اداة التحديد Selection tool

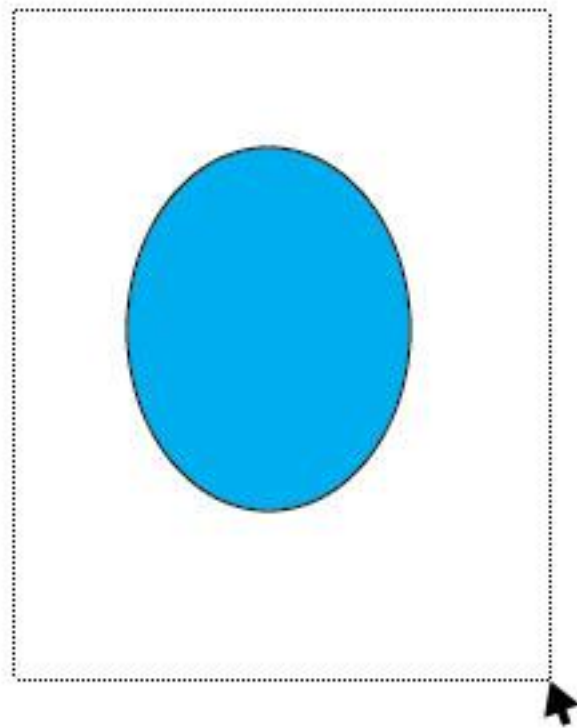


تحديد واختيار الشكل

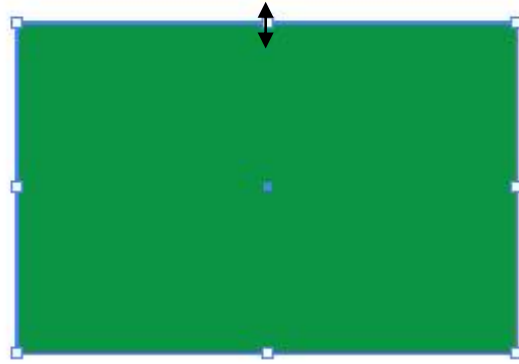
ايضا تستخدم هذه الاداة لتحريك الشكل الى اى مكان وذلك بتحديد ثم سحبه الى المكان المراد تحريك الية

ايضا تستخدم الاداة لعمل نسخة copy لاي شكل نقوم وذلك بتحديد بالكامل – باستخدام اداة التحديد - ثم سحبه اثناء الضغط على زر ار Alt .

يمكن استخدم هذه الاداة ايضا وذلك بالسحب على الشكل او العنصر المراد تحديدة – كأننا نقوم برسم مستطيل حول الشكل المطلوب تحديدة – كما هو موضح بالشكل :

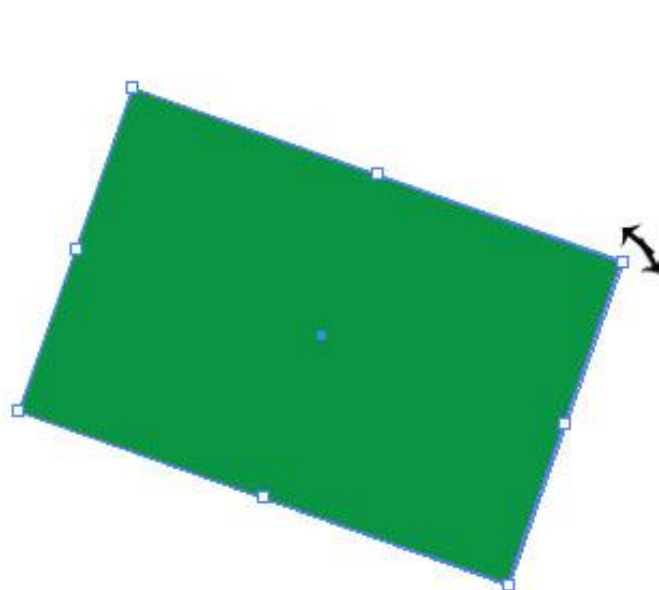


ايضا تستخدم الاداة فى تغيير حجم الشكل . فعند اختيار الاداة ثم الضغط بالماوس على الشكل يظهر لنا نقاط على الشكل يمكن منها تغيير حجمة . وذلك بالوقوف على هذه النقاط وسحبها لتكبير او تصغير حجم الشكل . وعند الوقف على اى من النقطة يكون شكل الماوس كما يلى ↕ . كما هو موضح بالشكل



نقاط محورية على الشكل يمكن من خلالها تغيير حجم الشكل وذلك بسحبها بالماوس

كما يمكننا عمل استتدارة للشكل وذلك بالوقوف بالقرب من النقاط الموجودة بزوايا وتصبح شكل الماوس الشكل كما هو موضح بالشكل



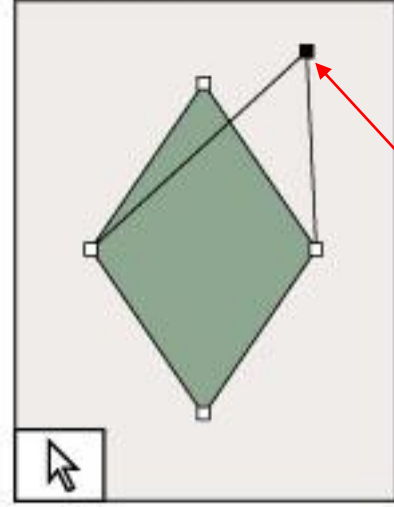
شكل الماوس

## - اداة Direct selection

تستخدم لتحديد نقاط فى الشكل بعكس الاداة السابقة التى تقوم بتحديد الشكل كلة . كما هو

موضح بالشكل :

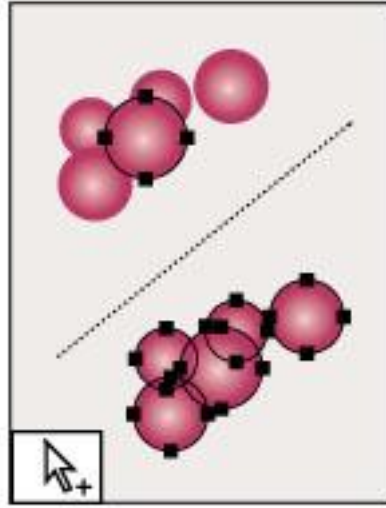
اداة التحديد Direct selection tool



تحديد نقطة  
واحدة فقط فى  
المسار او الشكل

## - أداة انتقاء المجموعة The group-selection tool

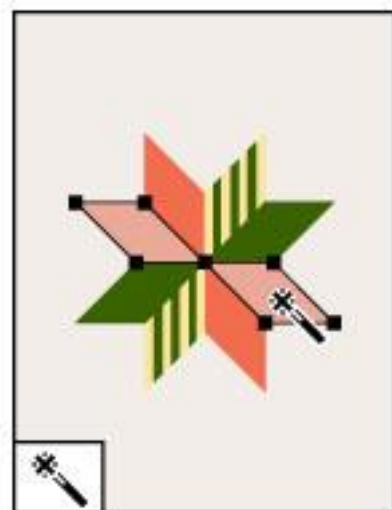
تستخدم هذه الاداة لانتقي مجموعة من النقاط داخل مجموعات كما هو موضح بالشكل :



## - اداة العصا السحرية (التحديد) ال Magic Wand tool

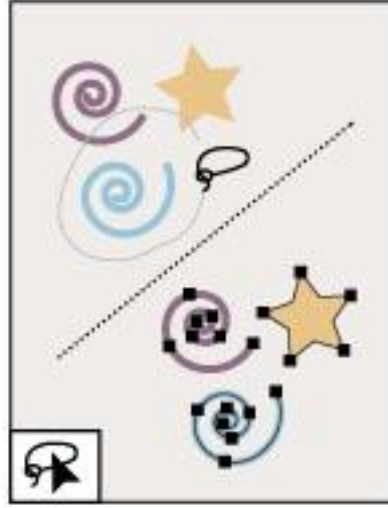
تستخدم فى تحديد او اختيار العناصر أو المجموعات متشابهة الألوان للعنصر الذى نقوم بالضغط عليه كما هو موضح بالشكل :

اداة التحديد Magic Wand tool



## - اداة التحديد الاختياري الـ lasso toole

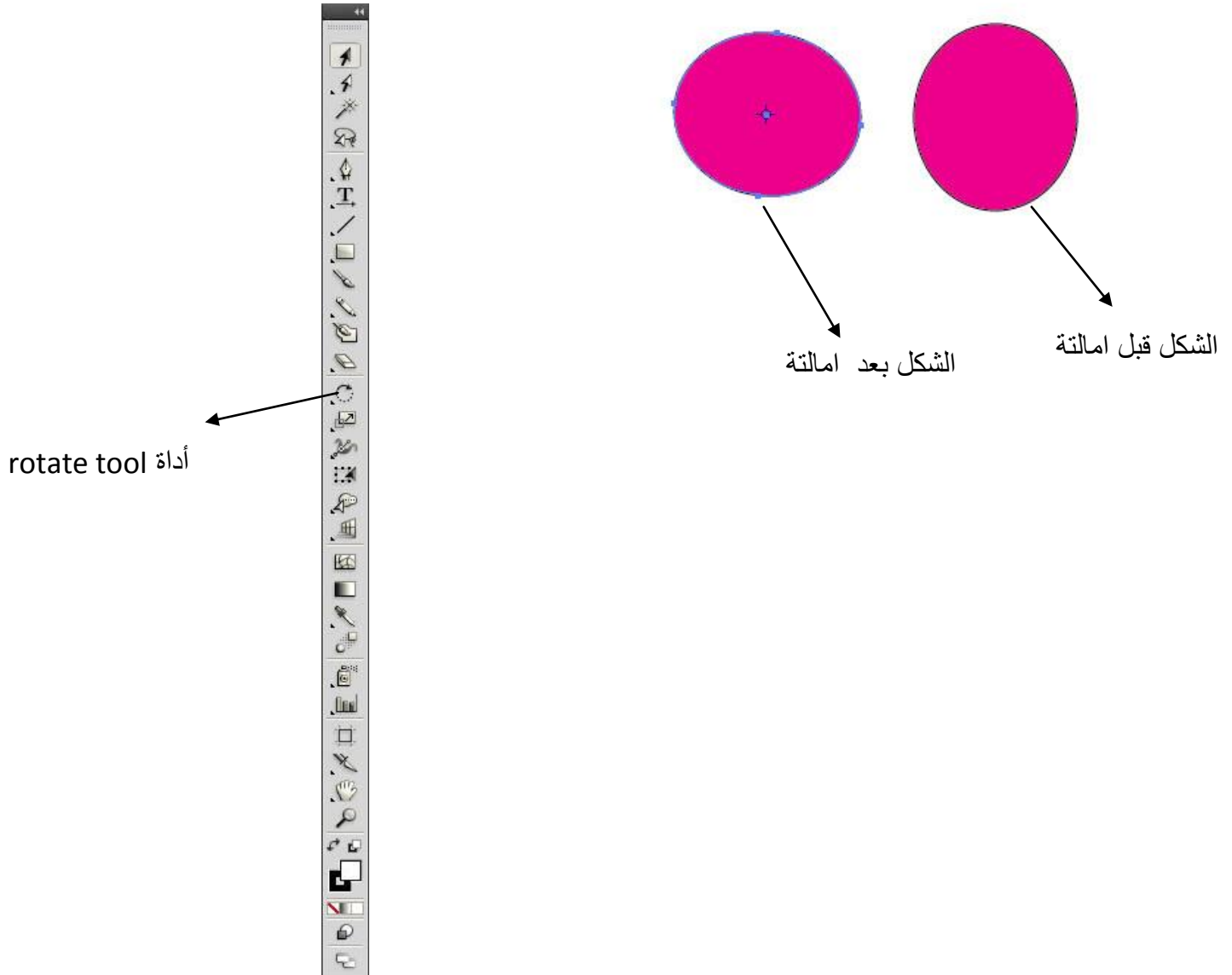
تستخدم فى تحديد الشكل ولكن بشكل حر ويتم الاختيار او التحديد للشكل بالكامل . كما هو موضح بالشكل





## التعرف على اداة البرم الـ rotate tool

تستخدم أداة البرم rotate tool لبرم الاشكال وامالة الاشكال . حيث يتم اختيار الاداء ثم عمل ازاحة للشكل فيتم امالة الشكل فى الاتجاه الذى يتم ازاحتة كما هو موضح بالشكل .



هذا وتندرج اسفل هذه الاداة اداة اخرى هي :

## - أداة الانعكاس reflect tool

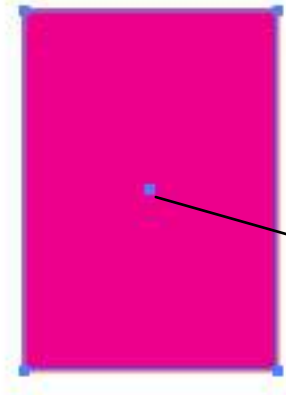
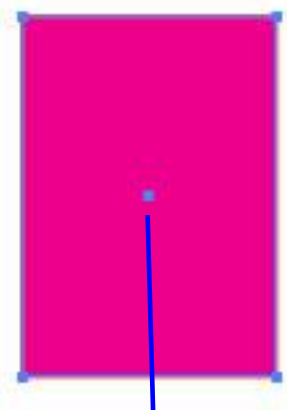
هذه الاداة تقلب الاشكال على محور ثابت كما يلي :

اولا اقوم برسم اى شكل ( مستطيل – دائرة - ... ) داخل مساحة العمل

ثانيا اقوم باختيار الاداة والوقوف على النقطة المركزية للشكل ( نقطة المنتصف ) ثم اقوم

بسحب هذه النقطة الى الخارج . فتصبح هذه النقطة بمثابة النقطة المحورية او المركزية

التي من خلالها ينعكس الشكل فى اى اتجاه . كما هو موضح بالشكل

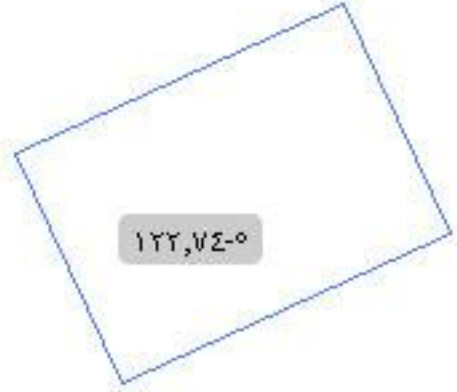


النقطة المركزية

اقوم برسم مربع

نختار اداة الانعكاس ثم  
نقوم بازاحة النقطة  
المركزية الى اسفل او الى  
اى اتجاه نريده



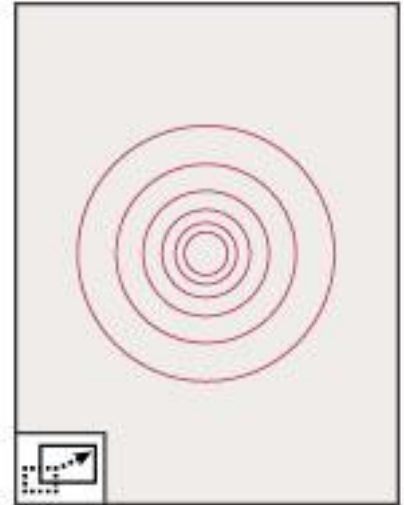


نقوم بازاحة الشكل فى اى اتجاه حول النقطة المركزية . نلاحظ ان الازاحة تتم حول النقطة المركزية ويتم عكس الشكل .

## التعرف على اداة الـ scale tool

أداة ضبط الحجم scale tool تضبط حجم الاشكال حول نقطة ثابتة ولتفعيل الاداة نقوم اولاً برسم اى شكل ثم نقف بالاداة داخل الشكل الى ان يتحول الماوس الى سهم اسود ثم نقوم بضبط الحجم سواء بتصغير او تكبير الشكل كما بالشكل :

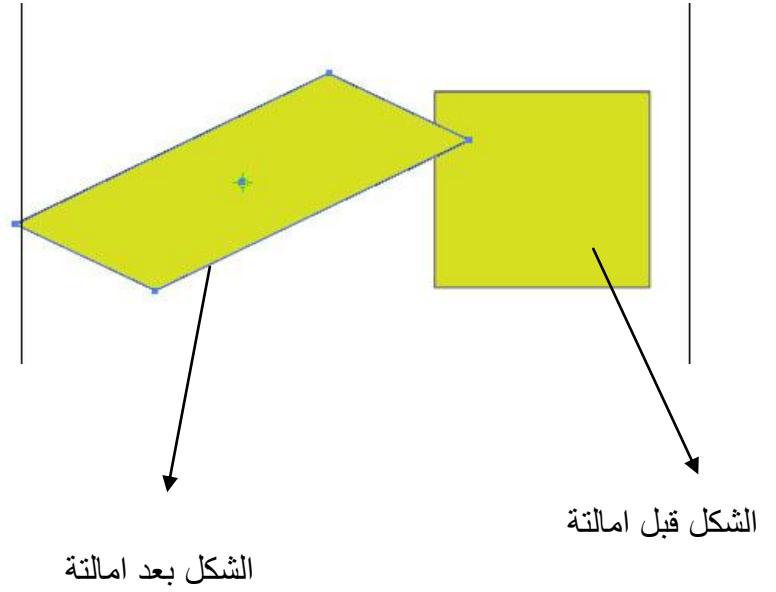
أداة scale tool



هذا ويندرج اسفل هذه الاداة مجموعة من الادوات الفرعية وهي :

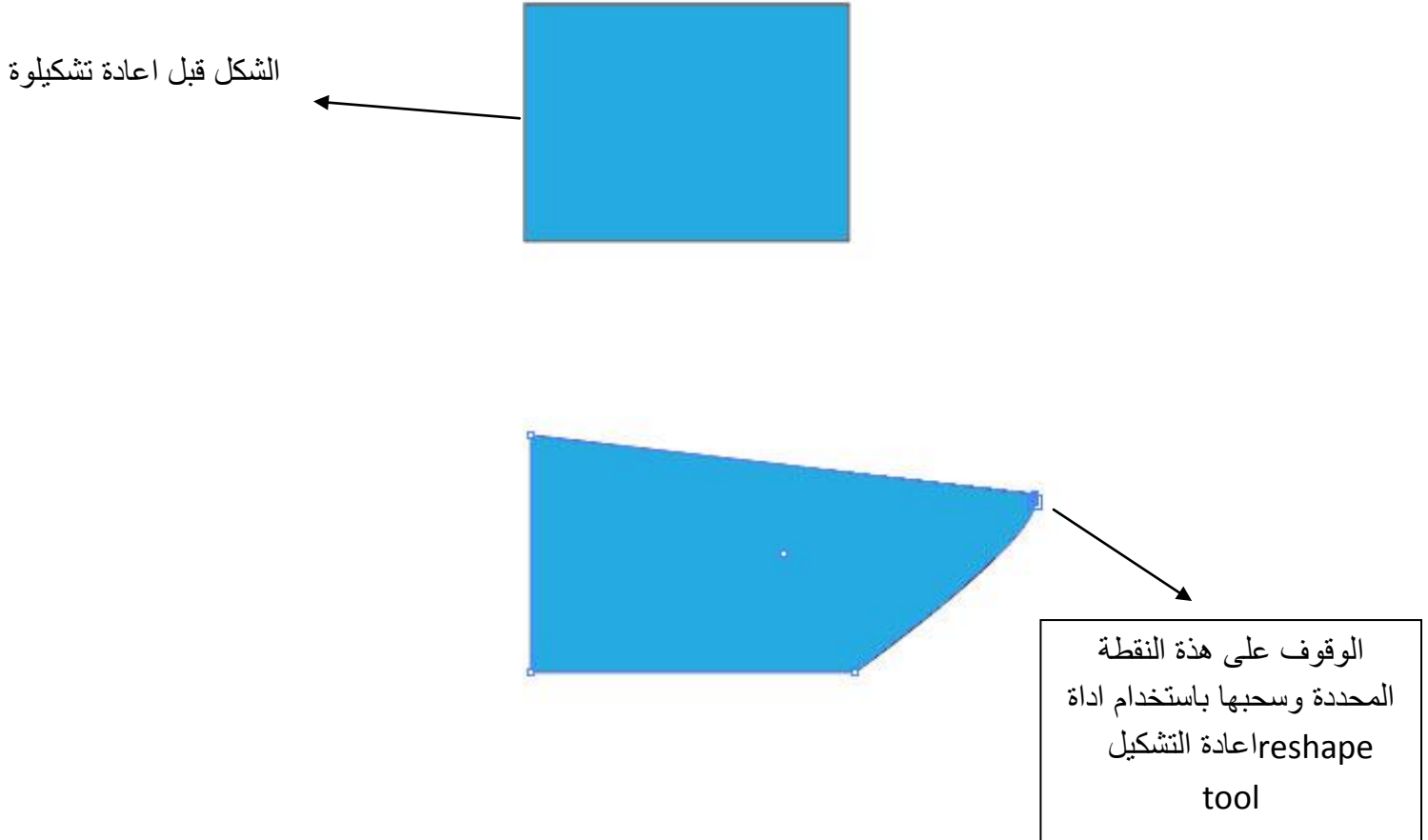
## - أداة التحريف The shear tool

تستخدم هذه الاداة لامالة الشكل حول نقطة ثابتة . حيث نقف بالاداة عند احد زوايا الشكل ونقوم بالسحب كما هو موضع بالشكل :



## - أداة إعادة التشكيل reshape tool

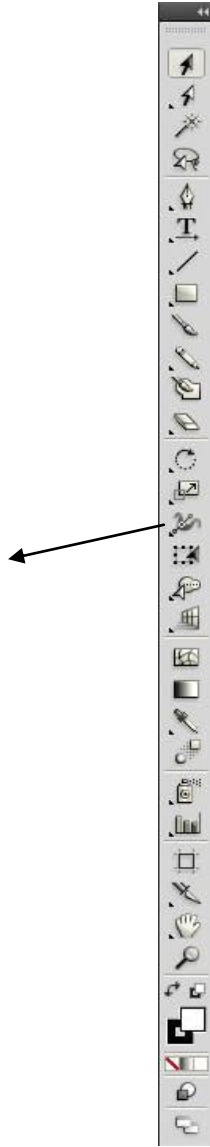
تُنعم مسار أو تغييره مع المحافظة على شكله العام . ويتم ذلك برسم شكل ثم اختيار نقطة واحدة في الشكل – احد زوايا الشكل – وذلك باداة التحديد الفرعية Direct selection . ثم الوقوف على هذه النقطة المحددة وسحبها باستخدام اداة اعادة التشكيل reshape tool . كما في الشكل التالي :



## التعرف على ادوات اعادة تشكيل العناصر

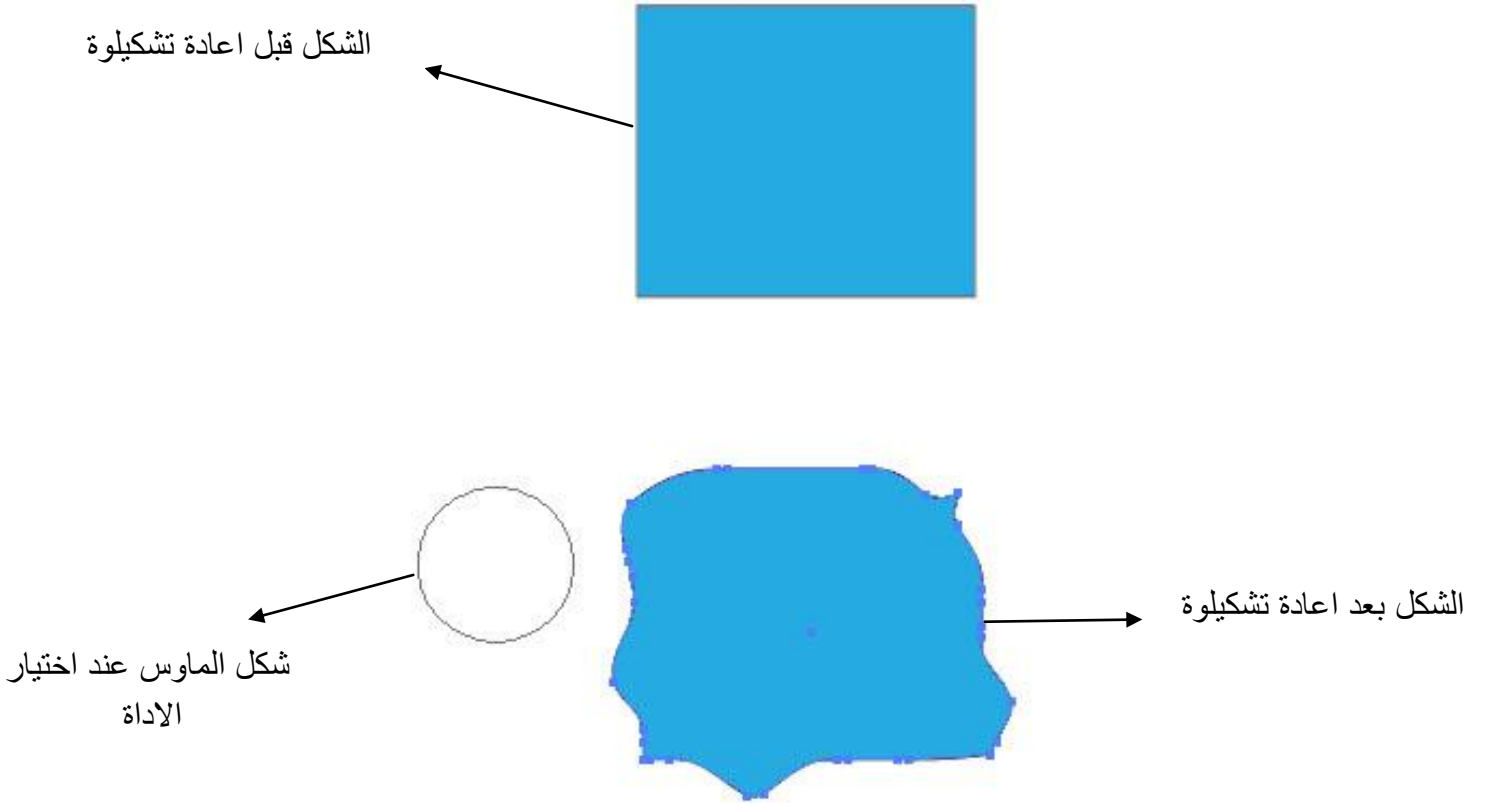
يوفر لنا الالستريتور العديد من الادوات التي تساعد في اعادة تشكيل العناصر والتي منها :

مجموعة ادوات اعادة الاشكال



## - اداة الـ Warp tool .

وتستخدم هذه الاداءة لعمل تحريك للنقاط وبالتالي اعادة تشكيل الشكل كما هو موضح :



باختيار الاداءة نلاحظ وجود دائرة مكان مؤشر الماوس وهذه الدائرة تمثل حجم الاداءة او حجم منطقة التأثير

ويمكننا تعديل حجم الاداءة بالضغط على مفاتيح Shift و Alt

ويمكننا تغيير شكل الاداءة بالضغط على مفتاح Alt

وهذه الاداءة تشبة في عملها عمل الصلصال في تشكيل العناصر

بالضغط D.C على الاداءة يظهر لنا المربع الحوارى التالى :



## Warp Tool Options

### Global Brush Dimensions

Width: 8.01 pt

Height: 168.01 pt

Angle: -60°

Intensity: 50%

Use Pressure Pen

OK

Cancel

Reset

### Warp Options

Detail: 2

Simplify: 50

Show Brush Size



Brush Size may be interactively changed by holding down the Alt Key before clicking with the tool.

6. من W & H نحدد طول وعرض الاداءة

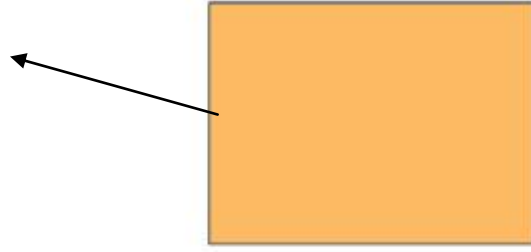
7. Angle يمكننا عمل دوران لشكل الاداءة

8. Intensity نحدده شدة تاثير الاداءة

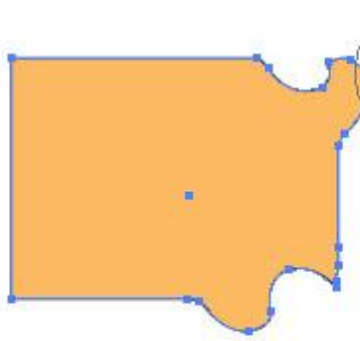
## - اداءة الـ Twirl tool

تستخدم هذه الاداءة لعمل دوران للشكل وبنفس طريقة اداءة الـ warp يمكننا التحكم فيها من ازرار shift & alt لتعديل حجم الاداءة . ويكون الشكل كما يلي :

الشكل قبل اعادة تشكيولة



الشكل بعد اعادة تشكيولة

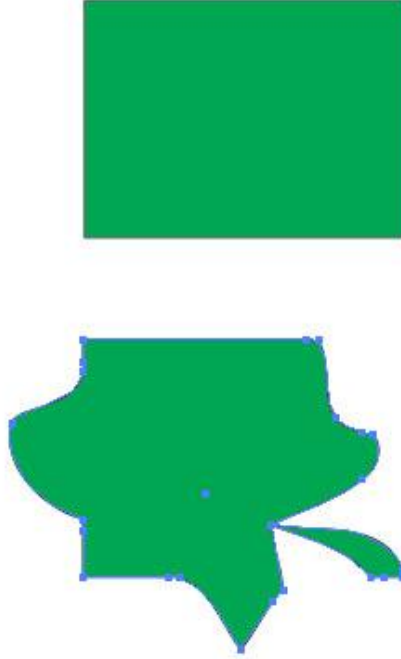


شكل الماوس عند اختيار الاداءة

وبالضغط ضغط مزدوج على الاداءة يظهر لنا نافذة للتعديل في خصائصها وهي مثل نافذة اداءة الـ warp

## - أداة الثني الـ pucker tool

تستخدم لتحريك نقاط العنصر في اداة العنصر بشكل دائرى كما هو موضح بالشكل :



## - اداة النفخ الـ Bloat tool

تستخدم لنفخ الشكل حيث تعمل عكس اداة الـ pucker tool حيث تقوم بتحريك الى عكس

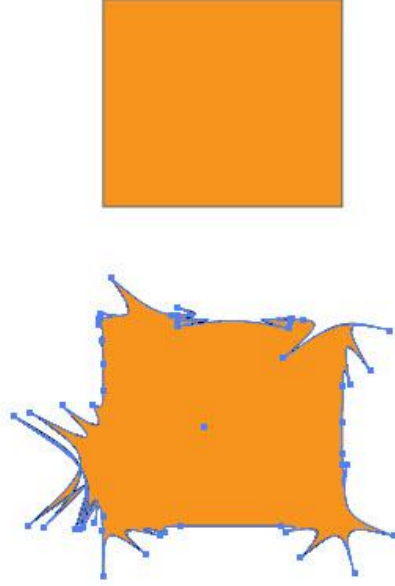
مؤشر الاداة

## - اداة الـ Scallop tool

تستخدم ايضا لاعادة تشكيل الاشكال و تعطى منحنيات

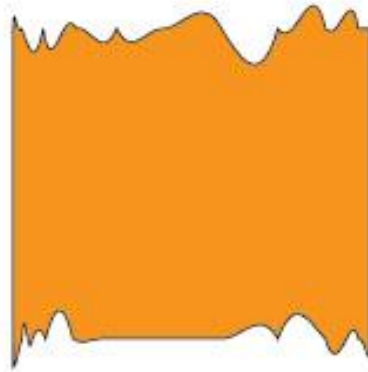
## - أداة البلورة crystallize tool

تعمل على إعادة تشكيل الشكل أيضا و تُضيف تفاصيل كثيرة للأشكال كما هو موضح بالشكل :



## - أداة التجعيد wrinkle tool

تستخدم هذه الاداة لإضافة تجاعيد على الأشكال كما بالشكل التالي :



وبهذا نكون قد انتهينا من مجموعة الادوات المسئولة عن إعادة تشكيل اي شكل

## التعرف على أداة التحويل الحر free transform tool

توجد أداة التحويل الحر free transform tool ضمن مجموعة الادوات فى صندوق  
الادوات



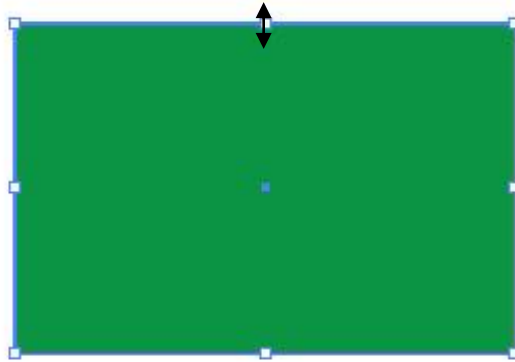
free transform tool أداة التحويل الحر

وتستخدم أداة التحويل الحر **free transform tool** فى تغيير حجم الشكل . ولاستخدام الاداة نقوم بما يلى :

- نقوم برسم شكل ( مستطيل – دائرة- ... )

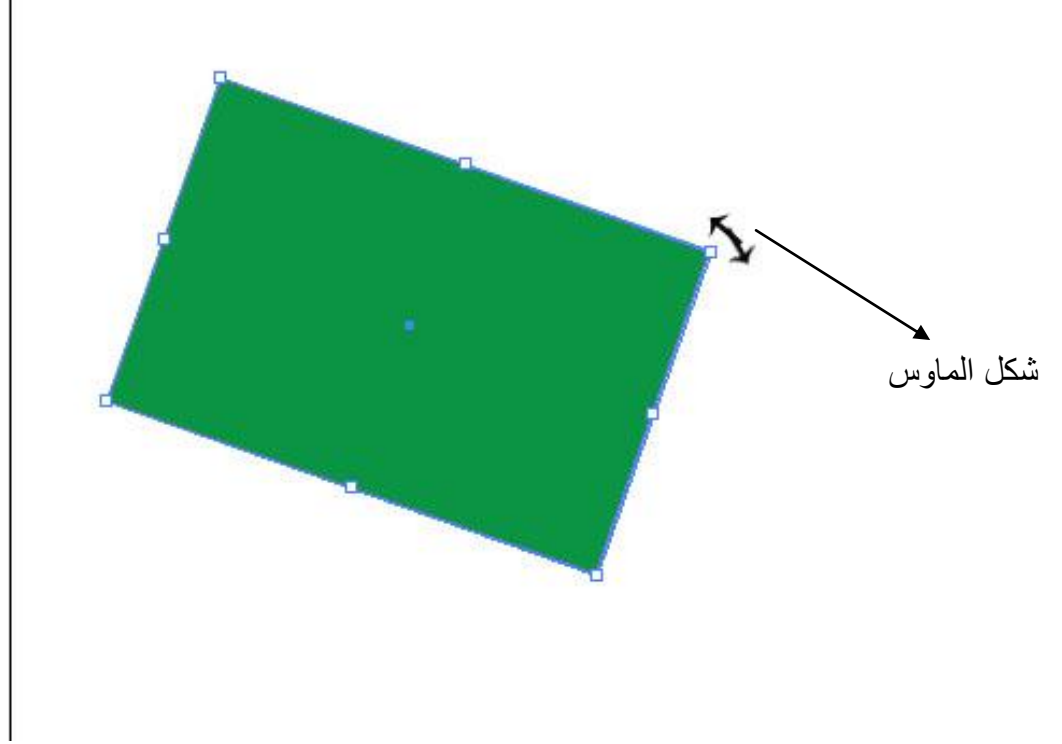
- نقوم بتحديد الشكل باداة Selection tool السابق شرحة فيظهر لنا نقاط محورية حول الشكل

- نقوم باستخدام أداة التحويل الحر **free transform tool** وذلك بالوقوف على هذه النقاط وسحبها لتكبير او تصغير حجم الشكل . وعند الوقف على اى من النقطة يكون شكل الماوس كما يلى . كما هو موضح بالشكل



نقاط محورية على الشكل يمكن من خلالها تغيير حجم الشكل وذلك بسحبها بالماوس

كما تستخدم أداة التحويل الحر **free transform tool** لعمل استتدارة للشكل وذلك بالوقوف بالقرب من النقاط الموجودة بزوايا وتصيح شكل الماوس الشكل كما هو موضح بالشكل

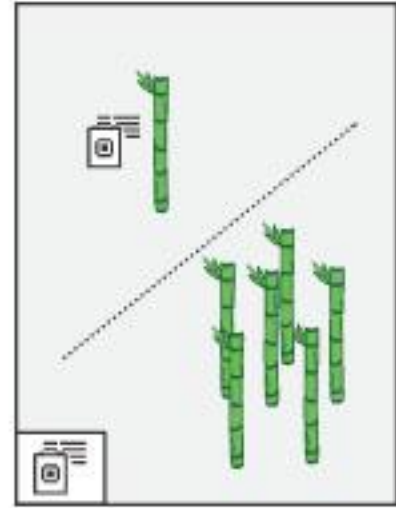


## التعرف على أداة بخ الرمز symbol sprayer tool

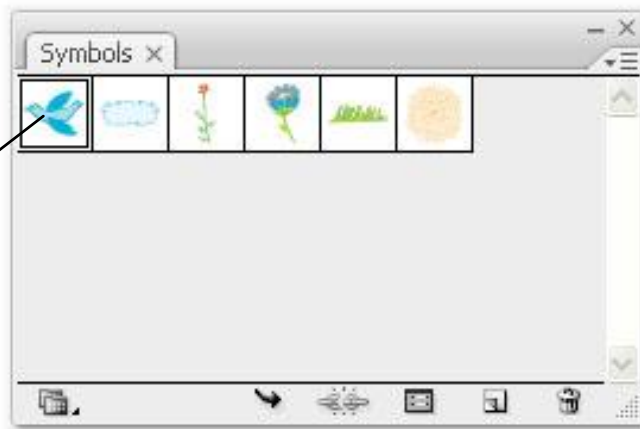
أداة بخ الرمز symbol sprayer tool تستخدم هذه الاداة لبخ الرموز على مساحة العمل كما بالشكل :



symbol sprayer tool أداة بخ الرمز



ولاستخدام هذه الاداة نقوم اولاً بفتح لوحة Symbols من القائمة Windows كما بالشكل



مجموعة من الرموز موجودة داخل اللوحة Symbol

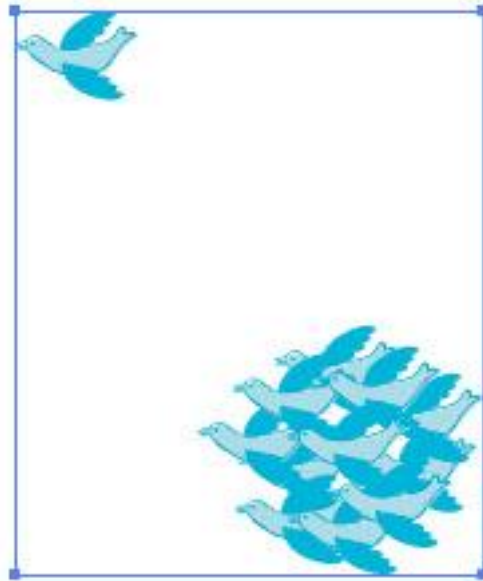


تظهر هذه اللوحة ضمن مجموعة اللوحات الجانبية . وتحتوى هذه اللوحة على مجموعة من الرموز التى يمكن استخدامها لبخها داخل مساحة العمل .

ولاستخدام أداة بخ الرمز symbol sprayer tool نقوم بما يلى :

- نقوم بفتح لوحة Symbols من القائمة Windows
- نقوم باختيار الشكل المراد اضافته او بخة داخل مساحة العمل
- نقوم بالضغط مرة واحدة داخل مساحة العمل فيضاف الرمز او بالضغط اكثر من مرة فيتم بخ عدد من الرمز او بالضغط بالماوس لفترة فيتم بخ عدد كبير من الرمز داخل مساحة العمل

فيظهر كما يلى

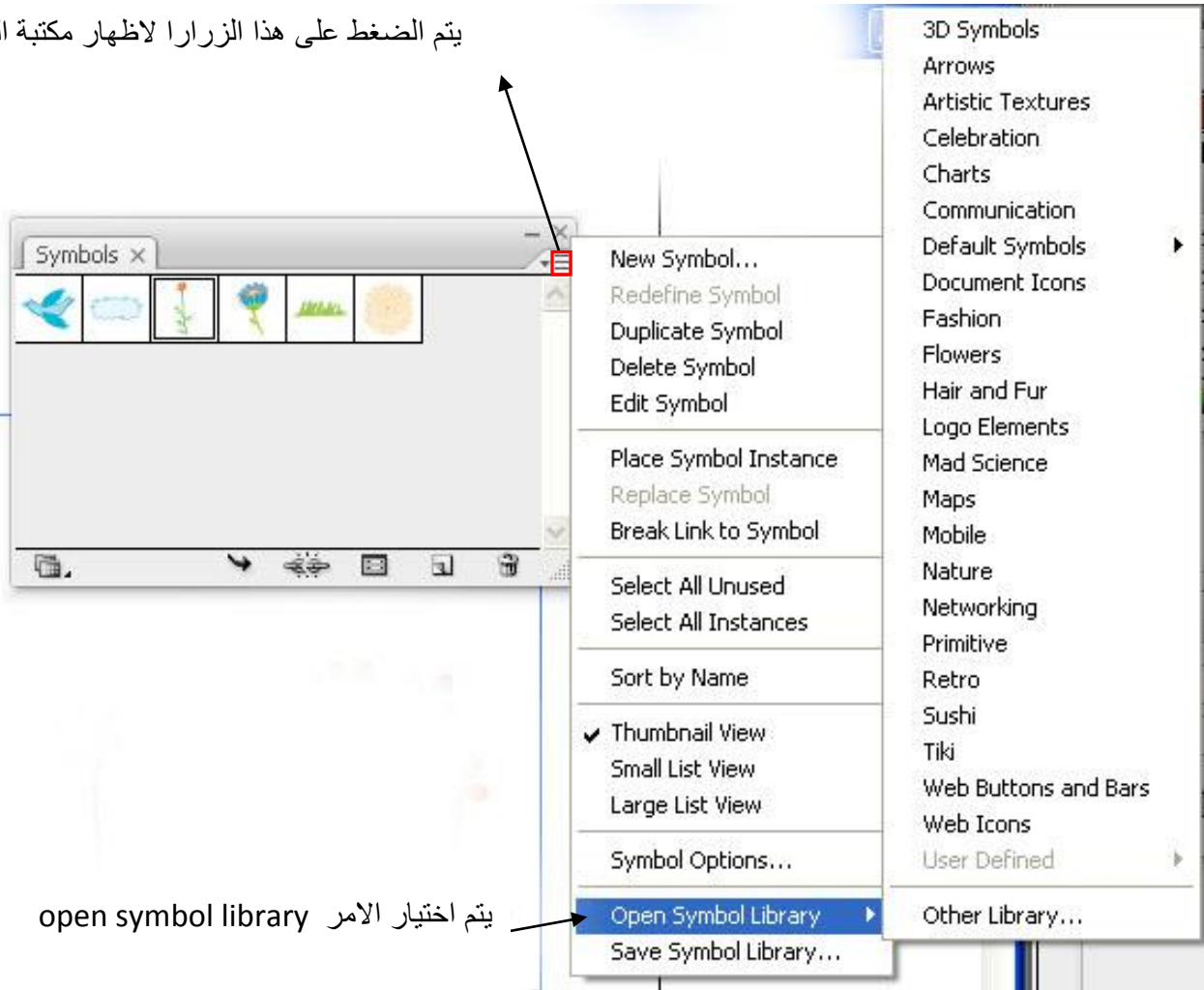


ملحوظة هامة

لوحة الـ Symbols تحتوى على مجموعة من الرموز . وهناك مجموعة من الرموز اخرى مدرجة بالبرنامج يمكن اظهارها بالوحة من خلال المفتاح الجانبى للوحة وبالضغط عليه

تظهر لنا قائمة منسدلة نختار الامر open Symbol library فتفتح قائمة اخرى تحتوى على العديد من الرموز . كما بالشكل التالي :

يتم الضغط على هذا الزرارا لاطهار مكتبة الرموز



هذا ويندرج اسفل هذه الاداة مجموعة من الادوات الفرعية كما يلي :

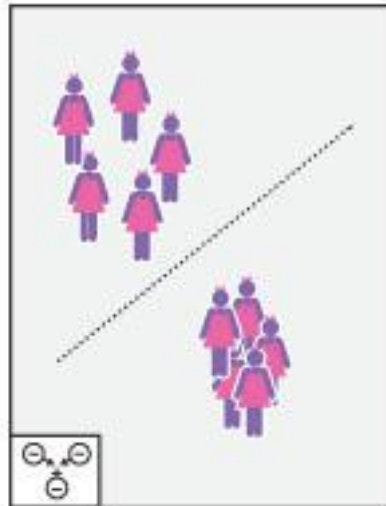
## - أداة التوزيع symbol shifter tool

تستخدم هذه الاداة لتوزيع الرموز على مسافات متباعدة كما بالشكل :



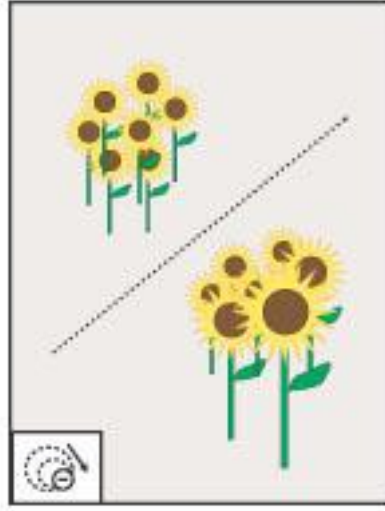
## - أداة تجميع الرموز symbol cruncher tool

تستخدم هذه الاداة لتباعد الرموز المتجمعة عن بعض كما هو بالشكل :



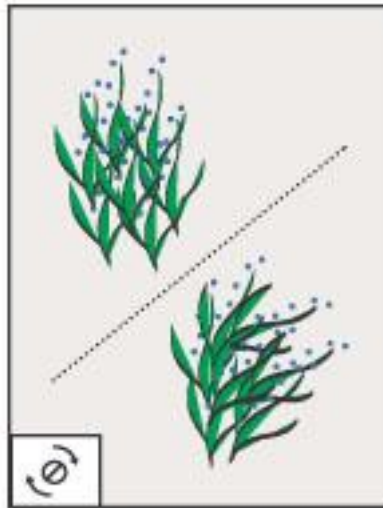
## - أداة تغيير أحجام الرموز symbol sizer tool

تستخدم هذه الاداة لتغيير أحجام الرموز كما هو بالشكل



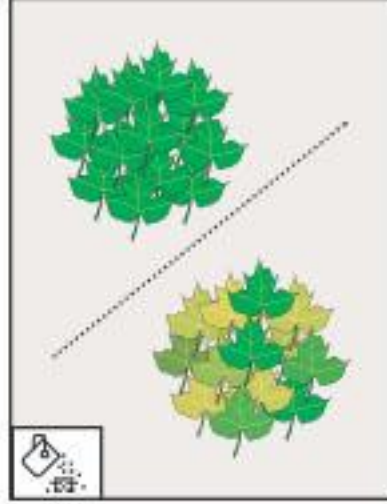
## - أداة تتدوير الرموز symbol spinner tool

تستخدم هذه الاداة لتدوير الرموز كما هو بالشكل :



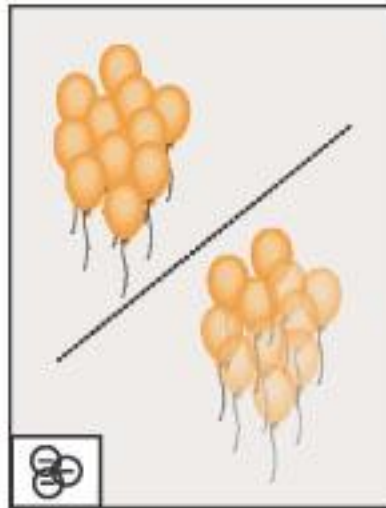
## - أداة التوزيع symbol stainer tool

تستخدم هذه الاداة لتوزيع ألوان الرمز كما بالشكل التالي :



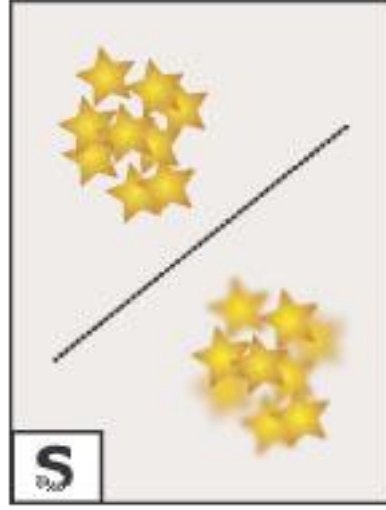
## - أداة حجب الرمز symbol screener tool

تستخدم هذه الاداة للتحكم فى شفافية الرمز حيث يُعطي شفافية للرمز كما هو بالشكل :



## - أداة الستايل symbol styler tool

تستخدم هذه الاداة لتطبيق الستايل على الرموز . ويجب فتح لوحة Graphic style من القائمة windows لاختيار الاستيل المطلوب لتطبيقه . كما بالشكل :

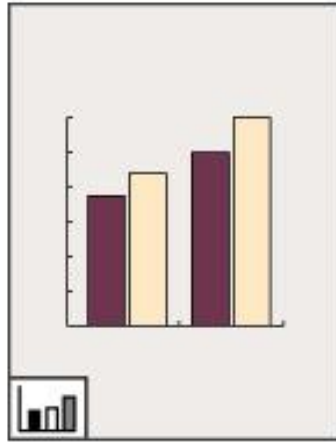


وبهذا نكون قد انتهينا من مجموعة ادوات بخ الرموز

## التعرف على مجموعة ادوات الرسم البياني

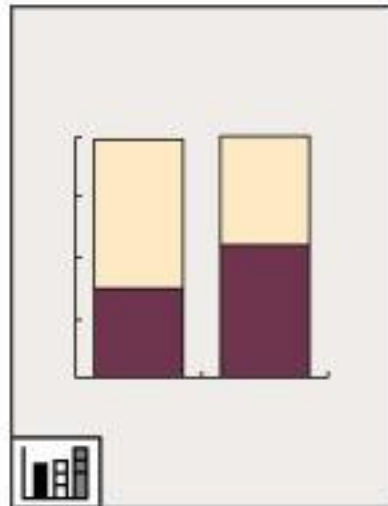
### - أداة الرسم البياني Graph tool

تستخدم هذه الاداة لتركز الأعمدة عمودياً كما بالشكل التالي :



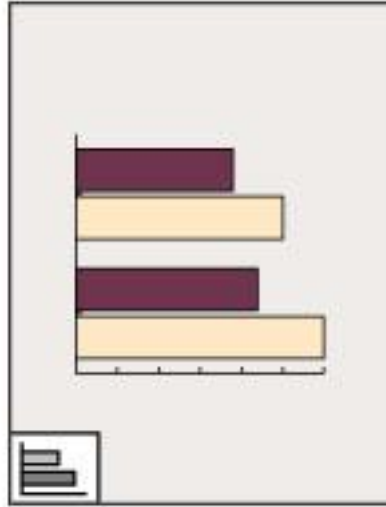
### - أداة الأعمدة البيانية التراكمية Stacked column graph tool

تستخدم هذه الاداة لتركب الأعمدة البيانية عمودياً



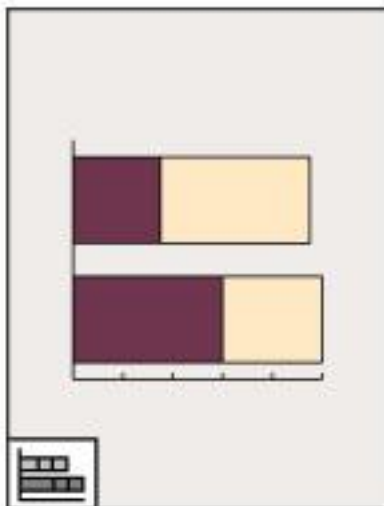
## - الأعمدة البيانية الأفقية Bar Graph tool

تستخدم هذه الاداة لتركز الأعمدة البيانية أفقياً كما هو بالشكل :



## - أداة الأعمدة البيانية الافقية التراكمية Stacked Bar Graph tool

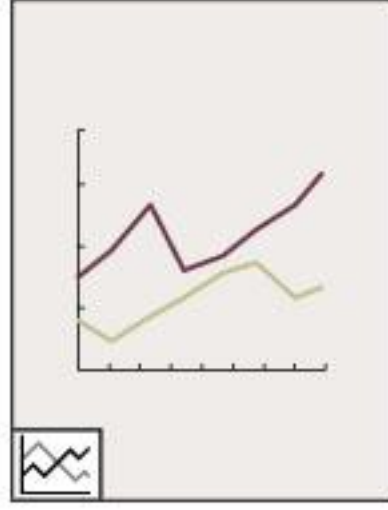
تستخدم هذه الاداة لتركب الأعمدة البيانية أفقياً كما بالشكل :





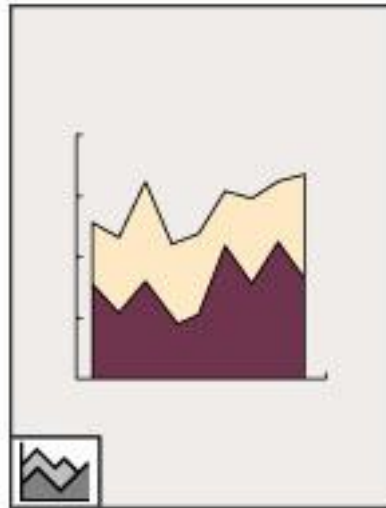
## - أداة الرسم البياني الخطي line graph tool

تُظهر توجّه موضوع أو أكثر خلال فترة زمنية كما بالشكل التالي :



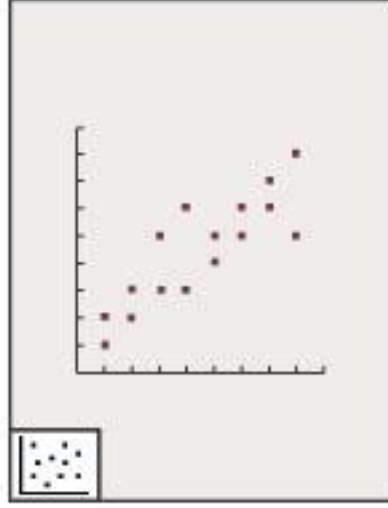
## - أداة الرسم البياني المناطق Area Graph tool

تستخدم هذه الاداة لتُبرز مجموع القيم والتغيرات كما بالشكل التالي :



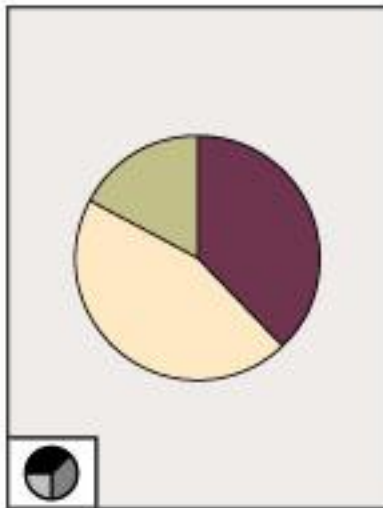
## - أداة الرسم البياني الحر Scatter Graph tool

تُثبت البيانات بإحداثيات X و Y المزدوجة كما بالشكل التالي :



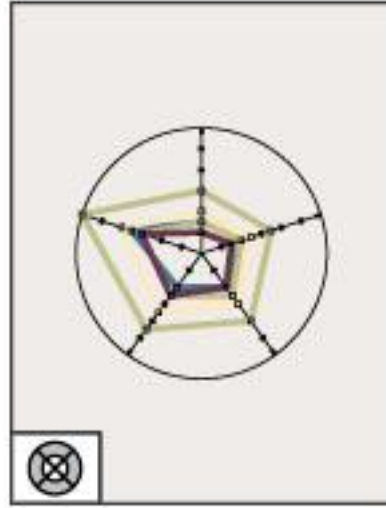
## - أداة القرص البياني Pie Graph tool

تُنشئ رسماً بيانياً دائرياً مع مقاطع تظهر نسب القيم المُقارنَه كما بالشكل التالي :



## - الرسم البياني الدائري Radar Graph tool

تستخدم دائرة لمقارنة مجموعات من القيم في مراحل زمنية أو فصائل محددة



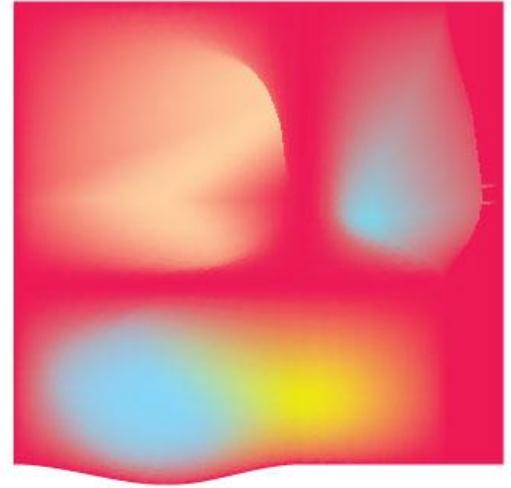
وبهذا نكون قد انتهينا من مجموعة ادوات الرسم البياني

## التعرف على اداة التشبيك المتدرج Mesh tool

توجد هذه الاداة ضمن ادوات صندوق الادوات وتستخدم لعمل تدرج لوني متعدد الألوان مستخدمة شبكة لضبط التدرج اللوني كما هو موضح بالشكل :



اداة التشبيك المتدرج Mesh tool



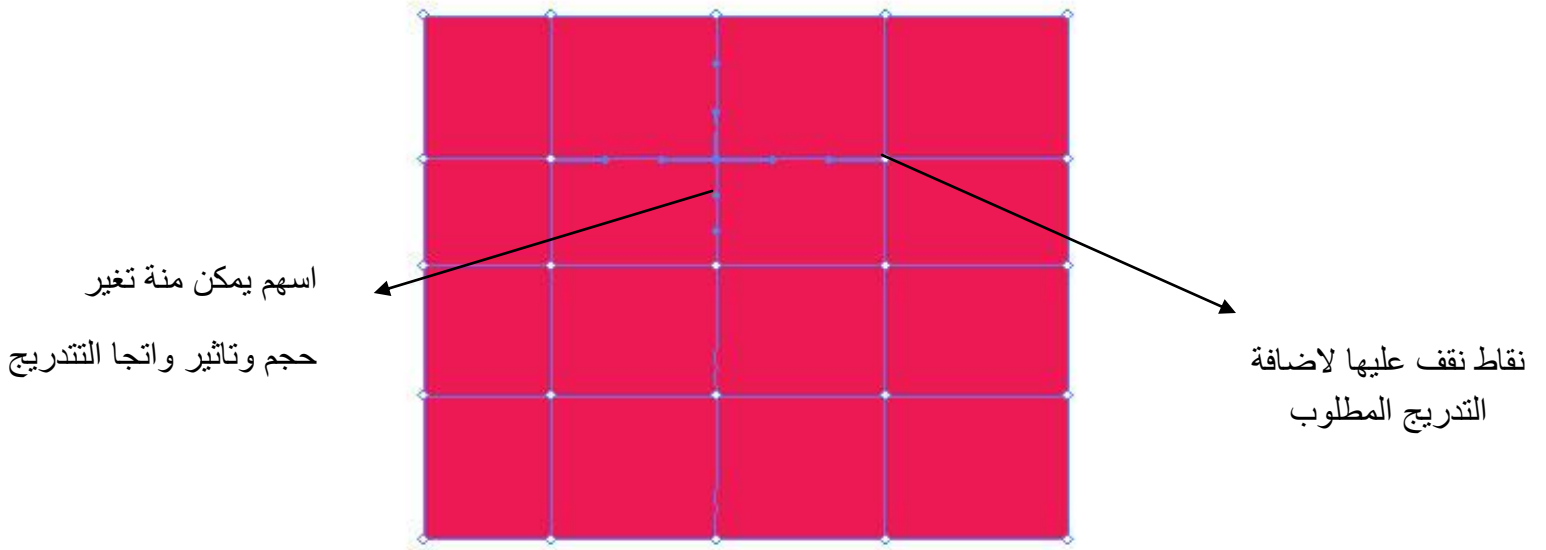
تدرج لوني متعدد الألوان

ولاستخدام هذه الاداة نقوم بالاتي :

- رسم شكل ( مستطيل دائرة ... )

- نقوم باختيار اداة التشبيك المتدرج Mesh tool ونقف على الشكل وبالضغط بالماوس

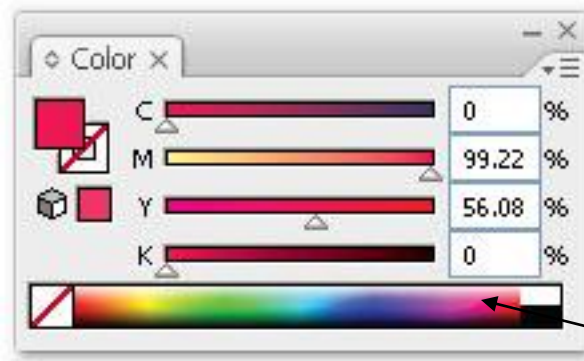
في اكثر من مكان في الشكل تظهر لنا شبكة لضبط التدرج كما في الشكل



شبكة لضبط التدرج اللوني

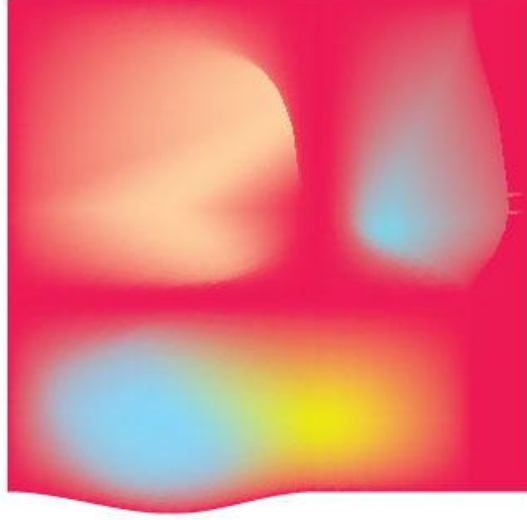
- نقوم بالوقوف على كل نقطة من نقاط الشبكة ثم نختار اللون المطلوب اضافة تدرج به

وذلك من لوحة الالوان الجانبية كما بالشكل



نختار اللون المراد اضافة  
تدرج اللوني من هذا  
الشريط الموجود في لوحة

فيظهر لنا الشكل بعد اضافة الالوان على بعض نقاط الشبكة كما يلي :



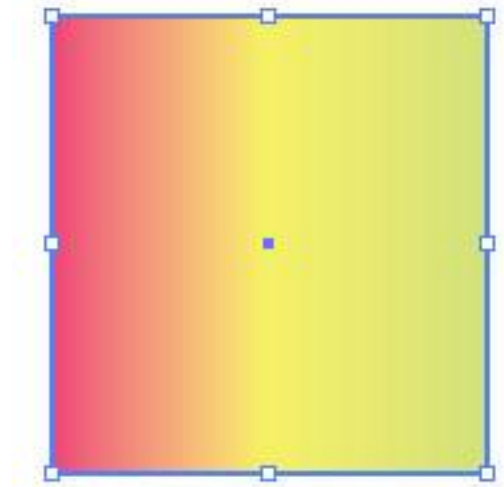
هذا وتوجد اداة اخرى بصندوق الادوات تقوم ايضا باضافة تدرج لوني ولكن بطريقة اخرى  
سوف نتعرف عليها لاحقا .

## التعرف على أداة التدرج Gradient tool

تستخدم أداة التدرج Gradient tool لعمل تدرج لوني . وتوجد هذه الاداة ضمن مجموعة الادوات بصندوق الادوات



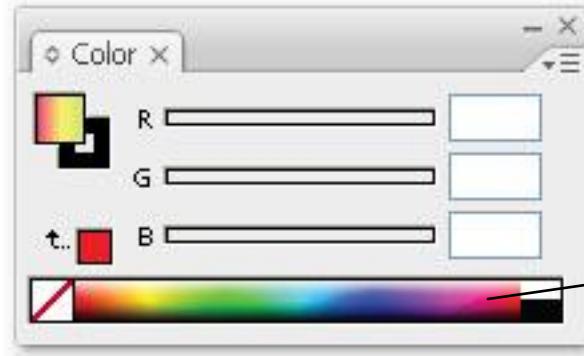
أداة التدرج Gradient tool



تم ملء الشكل بالتدرج لوني

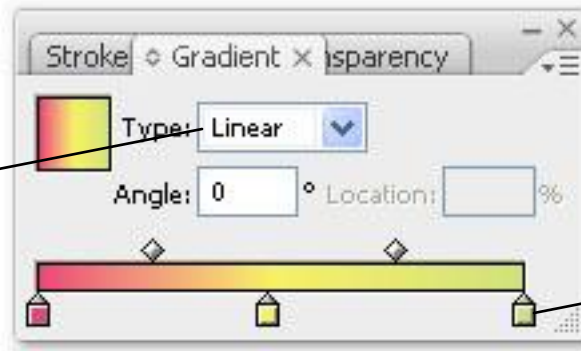
ولاستخدام هذه الاداة يتبع الخطوات التالية :

- نقوم برسم شكل ( مستطيل – دائرة - ... )
- نقوم بتحديد الشكل باداة التحديد ثم نقوم باختيار أداة التدرج Gradient tool
- نقوم باظهار لوحة الالوان Color من القائمة Windows



شريط اللوني الذي نختار منها  
الوان الجرادل اللونية

- نقوم باظهار لوحة التدرج اللوني Gradient من القائمة Windows



تحديد نوع التدرج اللوني

جرادل لوني

تحتوى هذه اللوحة على جرادل لونية - هنا يوجد 3 جرادل احمر واصفر واخضر - لتعديل هذه الالوان - مثلا الاحمر - اقف على الجرد اللوني الاحمر ثم اقف على الشريط اللوني فى لوحة الالوان واختار لون اخر فيتغير اللون الاحمر الى لون اخر



يمكن اضافة لون اخر الى الثلاثة الوان السابقين وذلك بالوقوف على اى نقطة فى شريط الجرادل اللونى والضغط بالماوس فيتم اضافة جردل لوني اخر

ويمكن ازالة احد الجرادل اللونية وذلك بالوقوف على الجردل ثم سحبة الى اسفل .

ويمكن من Type فى لوحة التدرج اللوني تحديد نوع التدرج اللوني ان يكون طولى

Linear او دائرى Radial

يمكن من Angle تغير زاوية التدرج اللوني .

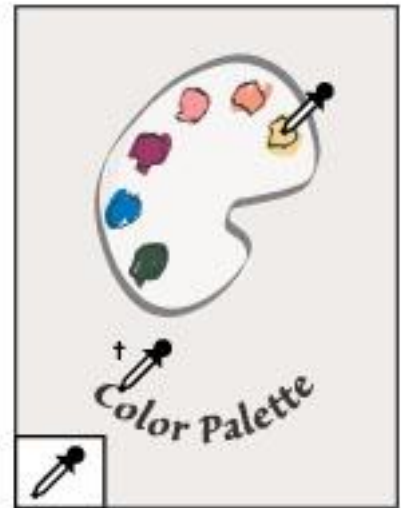
- وبعمل الخطوات السابقة يظهر لنا شكل المستطيل ممتلىء بالتدرج اللوني .

## التعرف على أداة القطارة Eyedropper tool

تستخدم أداة القطارة لاستعرض سمات الألوان والحروف من الاشكال كما بالشكل :

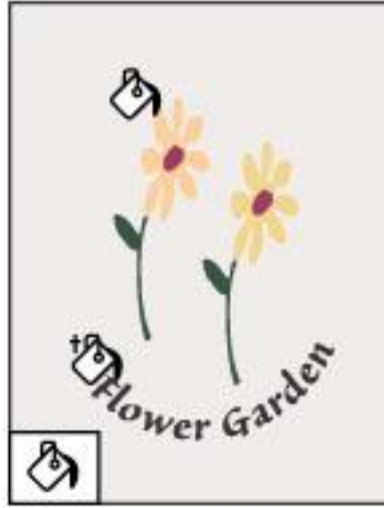


أداة القطارة



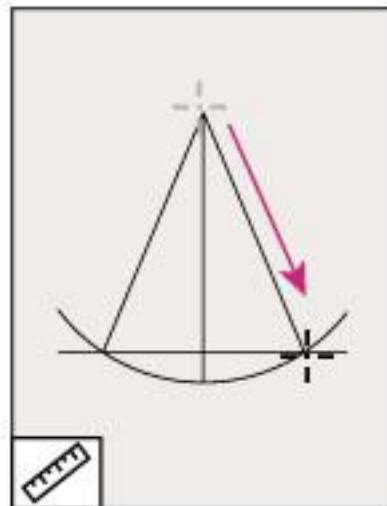
## التعرف على أداة وعاء الدهان Paint bucket tool

تستخدم أداة وعاء الدهان paint bucket tool لملىء الأشكال بخصائص اللون أو الحروف المنتقاة كما بالشكل :



## التعرف على أداة القياس Measure tool

تستخدم أداة القياس measure tool لتقيس المسافات بين نقطتين كما بالشكل :

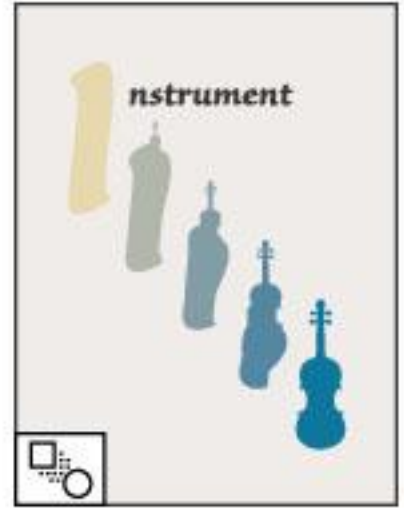


## التعرف على أداة الدمج Blend tool

أداة الدمج Blend tool تُنشئ مزيجاً من ألوان وأشكالاً لكائنات مختلفة متعددة كما بالشكل :



أداة الدمج Blend tool



ولاستخدام هذه الاداة نقوم بما يلي :

- نقوم برسم دائرة وليكن باللون الاحمر ورسم دائرة اخرى باللون الاصفر



- نختار اداة الدمج Blend tool ثم نقف في مركز الدائرة الحمراء ونسحب خط مستقيم الى الدائرة الصفراء نكرر هذا العمل من الدائرة الصفراء الى الدائرة الحمراء . فيظهر لنا الشكل كما بالـ .



مسار يمكن التعديل فيه باستخدام اداة الـ  
Direct subselection tool وبمجموعة  
ادوات الـ pen tool

## التعرف على أداة القطع slice tool

تستخدم أداة القطع slice tool لتقطيع التصميم الى شرائح جديدة بعد القص . وتستخدم هذه الاداة بعد الانتهاء من تصميم موقع الكترونى وقصة لتحويله الى صفحة ويب . حيث يتم حفظ الموقع المصمم كصفحة ويب باختيار الامر Save for web & Devices من قائمة

Windows



أداة القطع slice tool

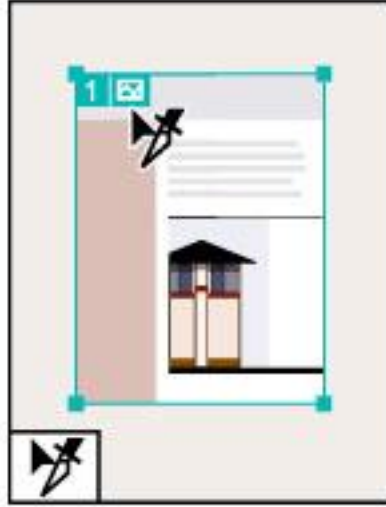


الموقع بعد تقطيعه باستخدام أداة القطع slice tool

هذا ويندرج اداة فرعية اخرى هي :

## - أداة القطع المختار Slice select tool

تستخدم هذه الاداة لاختيار الشرائح المقطوعة وتحريكها وتكبير او تصغير الشريحة .



## التعرف على أداة اليد The hand tool

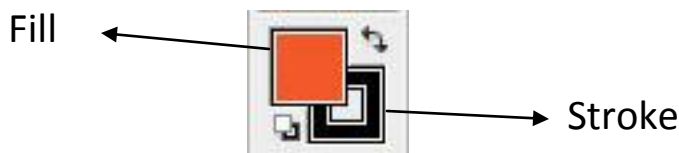
تستخدم أداة اليد hand tool لتُحرك السبورة البيضاء داخل بيئة العمل .

## التعرف على أداة التحجيم Zoom tool

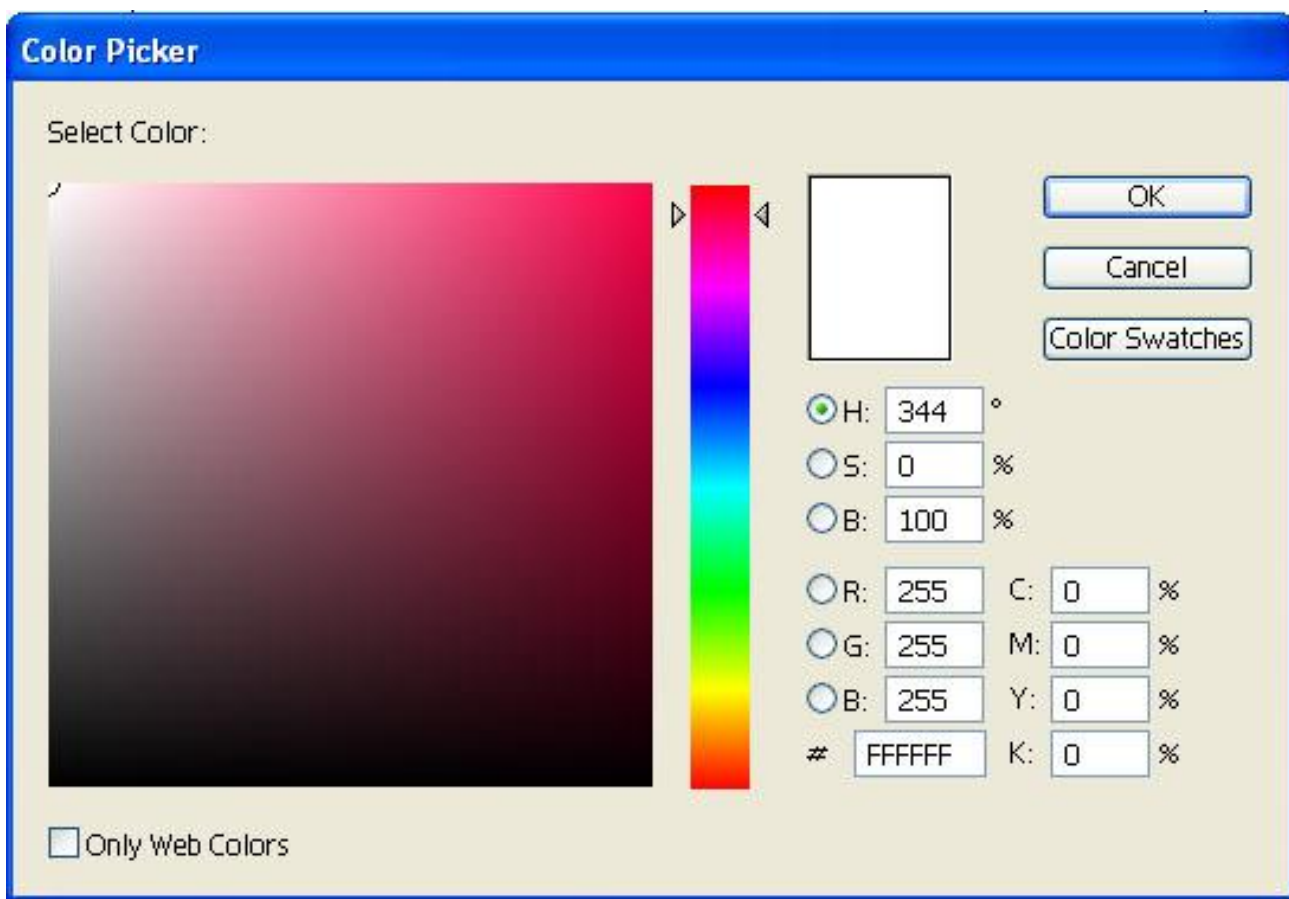
تستخدم هذه الاداة لتحجيم zoom tool حيث تُكبر وتُصغر حجم إطار الالستريتر ولعمل تكبير لمساحة العمل يتم اختيار الاداءة ثم الضغط بالماوس على مساحة العمل ولعمل تصغير لمساحة العمل يتم اختيار الاداة مع مفتاح Alt ثم الضغط على مساحة العمل يمكن ايضا التكبير بالضغط على مفتاح Ctrl + المسطرة يمكن ايضا التصغير بالضغط على مفتاح Ctrl+ Alt + المسطرة

**وبهذا نكون قد انتهينا من شرح جميع الادوات الموجودة في صندوق الادوات**

ويوجد اسفل صندوق الادوات tool box الجزء الخاص بالالوان . الجزء الامامى وهو Fill & Stroke والجزء الخلفى وهو Stroke . ويستخدم الـ fill لملء الشكل باى لون من الالوان ام الـ Stroke لملء اطار الشكل باللون



وعند الضغط عليها يظهر لنا نافذ اسمها color picker ومنها نستطيع تغيير اللون الـ fill color & stroke color ويمكن تبديل الالوان بالضغط على السهمين التى بجوارهما .



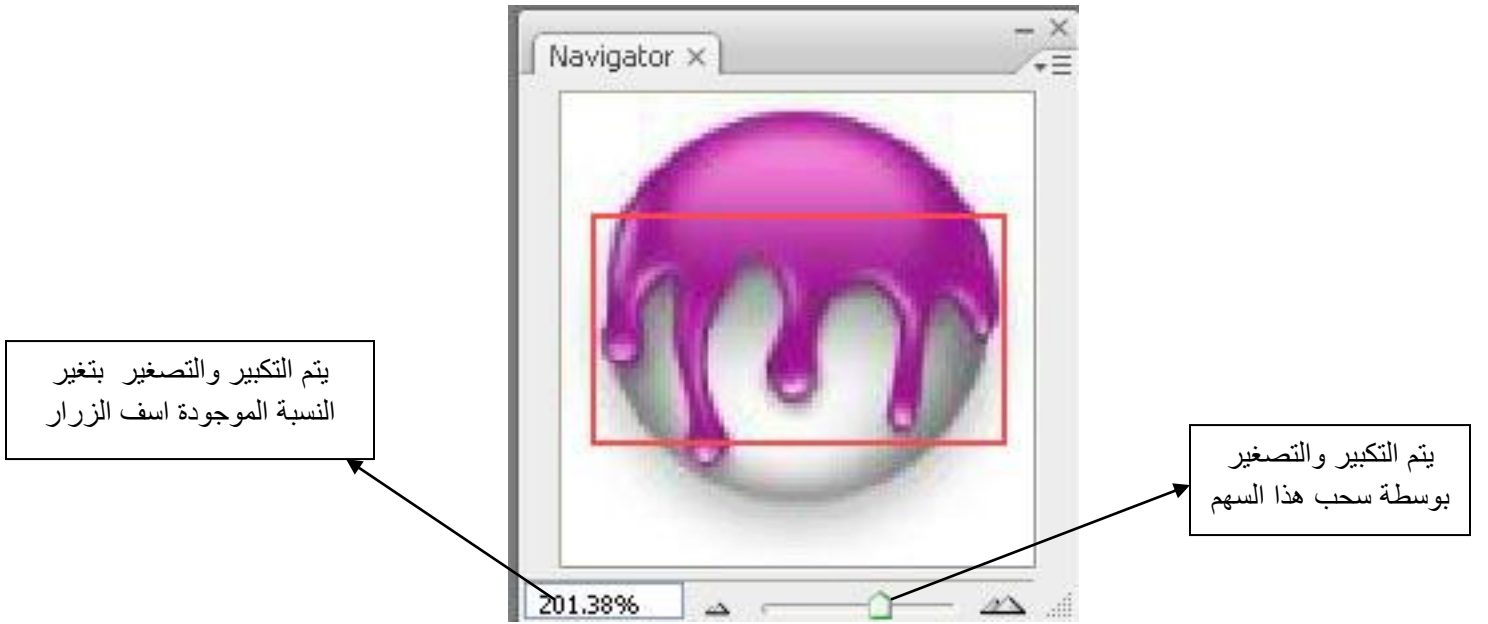
ومنها نستطيع تغيير الالوان ومنها نستطيع معرفة قيم الالوان الثلاثة الاخضر والاحمر والازرق ( RGB ) او الالون CMYK المستخدمين معا فى تكوين اللون الحالى .



سوف نتناول فى الجزء القادم شرح بعض اللوحات الجانبية :

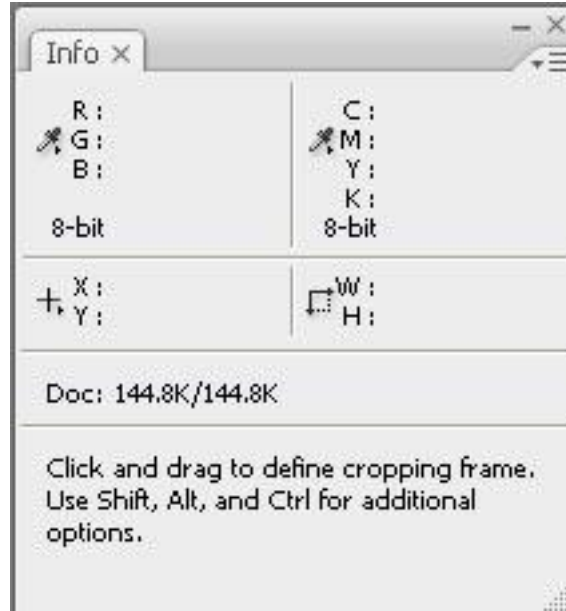
## كيفية التعامل مع لوحتى ( info – navigator )

اولا : **navigator tab** يظهر كما بالشكل التالى :



وهو زرار يستخدم فى تكبير وتصغير الصورة وذلك بسحب السهم الموجود اسف الزرار او بتغيير النسبة الموجودة اسف الزرار

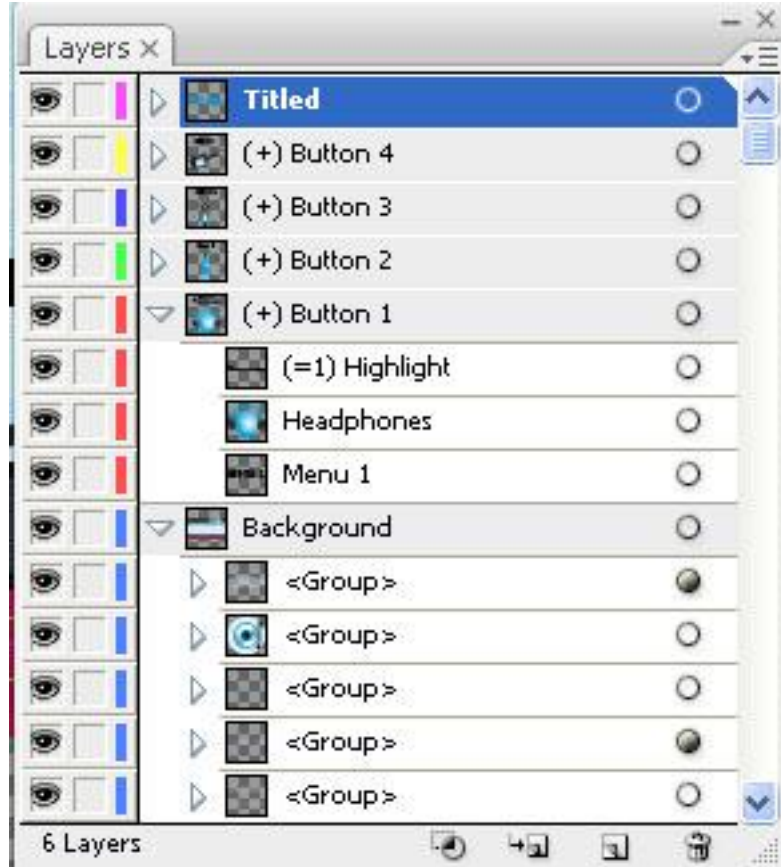
ثانيا : info tab يظهر كما بالشكل التالى :




وهى تحتوى على المعلومات الخاصة بمكان السهم حيث تحدد احداثيات الـ X - Y عند النقطة التى اقف عليها فى الصورة فعند وضع الموشر فى اى جزء يظهر لنا احداثيات هذه النقطة وتقاس بالسنتيمتر . كما تحتوى ايضا على درجات الالوان الاحمر والازرق والاخضر .

## كيفية التعامل مع لوحة Layer

تظهر لوحة الطبقات كما بالشكل التالي :



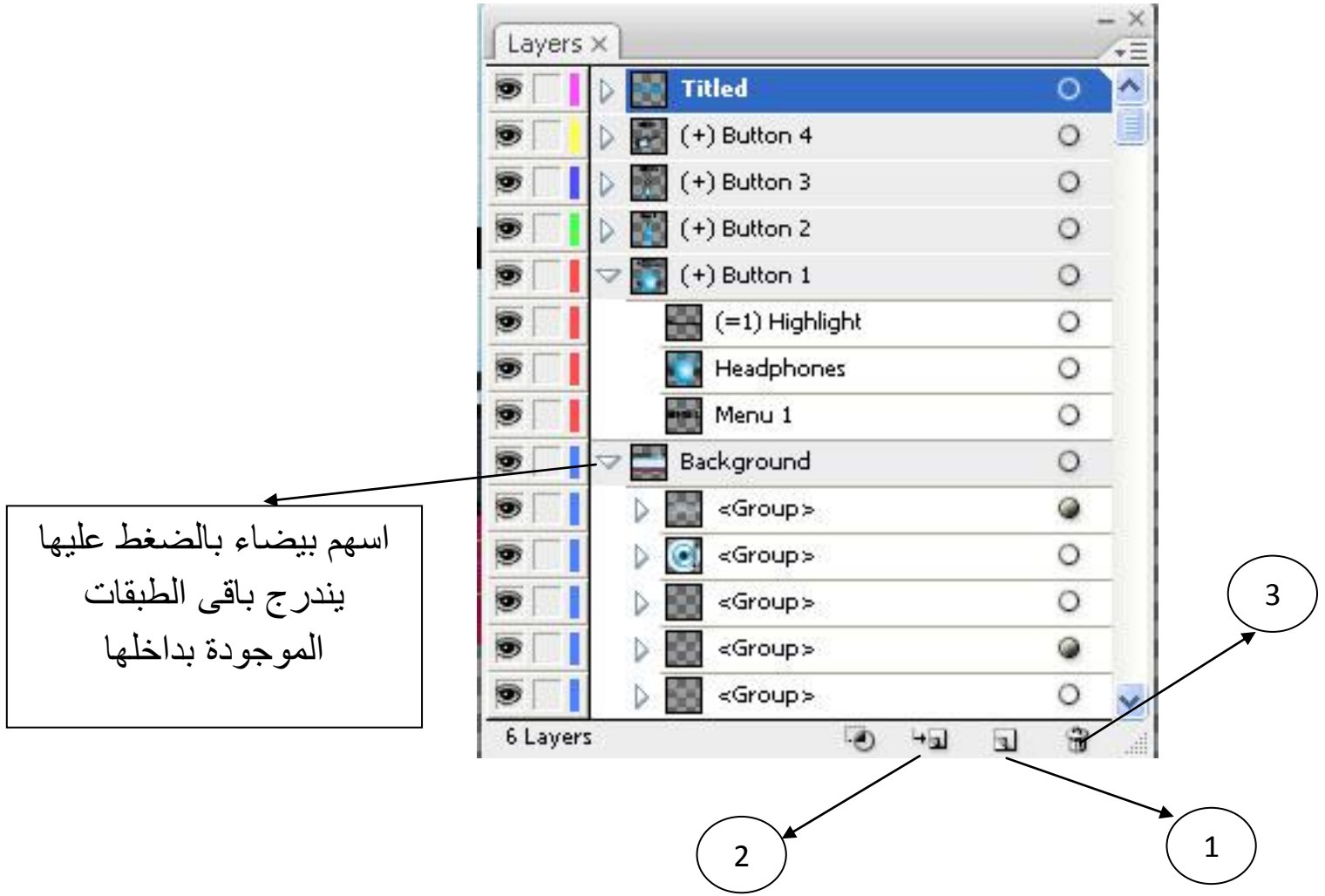
لوحة الـ Layer او الطبقات هو يستخدم للتحكم في الطبقات حيث تتكون ملفات الاليس تري تونر ذات الامداد AI او EPS من مجموعة من الطبقات او الـ Layer .

بجوار كل طبقة يوجد  عين تفيد بان هذه الطبقة ظاهرة امامنا فاذا اردنا اخفاء اى طبقة نقوم بالضغط على ايكونة العين فتختفى الطبقة وبالضغط عليها مرة اخرى يتم اظهار الطبقة .

وبالضغط على اى طبقة يتم تغير لونها عن باقى الطبقات الاخرى وهذا يعنى ان هذه الطبقة ان هذه الطبقة هي الطبقة النشطة وان اى امر سوف يتم تنفيذه سوف يتم تنفيذه على هذه الطبقة فقط

ويوجد بجوار كل طبقة لون يميز الطبقة حيث يوجد بجوار الطبقة الاولى لون احمر ثم الثانية لون ازرق وهكذا وهى الوان فقط للتمييز بين كل طبقة والاخرى .

قد تحتوى الطبقة الواحدة على مجموعة من العناصر فيكون كل عنصر على طبقة فرعية لذلك يوجد سهم ابيض بجوار كل طبقة بالضغط عليه ينسدل باقى الطبقات الفرعية الموجودة اسفلها كما بالشكل :



**احذف اى طبقة** نقوم بتحديد الطبقة المراد حذفها ثم سحبها الى سلة المهملات الموجودة اسف

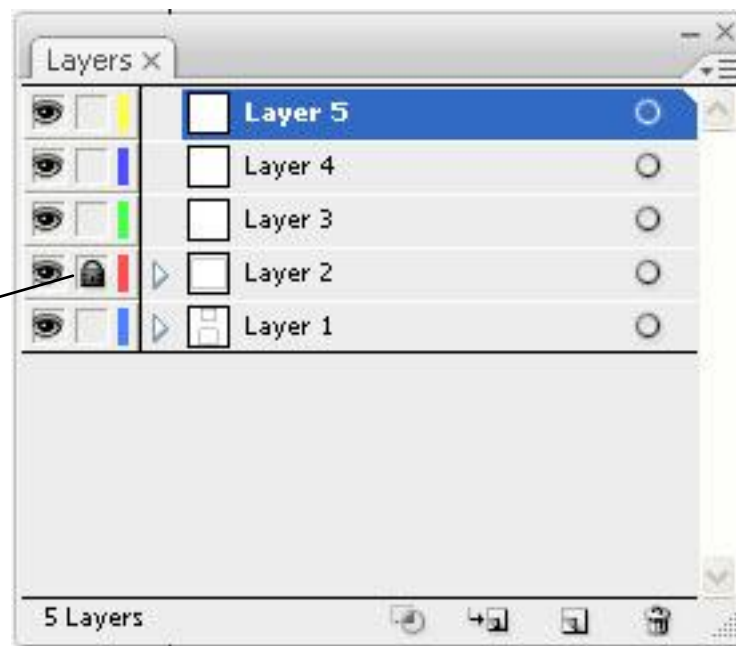
لوحة ال Layer 3

لانشاء layer جديد يتم الضغط على زرار (1) Create new layer الموجودة اسف

لوحة ال Layer

لانشاء طبقة فرعية جديدة يتم الضغط على زرار (2) Create new sub layer

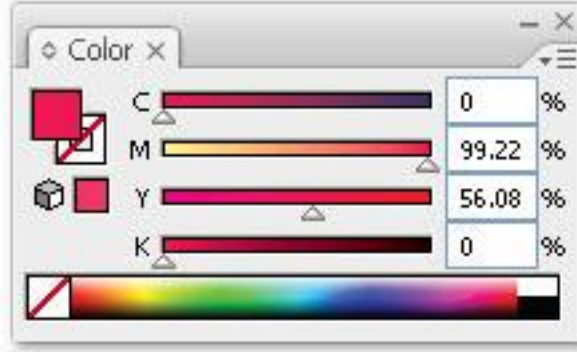
لاغلاق اى طبقة اى قفلها وعدم تحريكها او التعديل بها يتم اضافة قفل بجوار الطبقة وذلك بالضغط على الخانة الموجودة بجوار خانة العين فيظهر قفل بجوار الطبقة وهذا يعني انة تم اغلاق الطبقة كما هو موضح بالشكل :



تم اضافة قفل بجوار الطبقة وبالتالي لا يمكن اجراء اى تعديل على الطبقة المقفولة

## كيفية التعامل مع لوحة Color

لوحة الـ color يظهر كما بالشكل التالي :



هي تمكنا من تغيير اللون الموجود في كل من الوان الـ fill color & stroke color وذلكمن خلال التحكم في ارقام الالوان من خلال الاسهم الموجودة بجوار كل لون من الالوان الثلاثة الاحمر والاخضر والازرق .