

استخدام
ADOBE® ILLUSTRATOR® CS4

حقوق النسخ © عام 2008 لـ Adobe Systems Incorporated. كافة الحقوق محفوظة.

باستخدام Adobe® Illustrator® CS4 الخاص بـ Windows® و Mac OS

إذا تم توزيع هذا الدليل بمصاحبة برنامج يتضمن اتفاقية ترخيص المستخدم النهائي، فإن هذا الدليل، وكذلك البرنامج الموصوف بداخله، يقع تحت طائلة هذا الترخيص ويمكن استخدامه أو نسخه بما لا يخالف البنود المنصوص عليها في هذا الترخيص فقط. ما عدا ما هو مصرح به طبقاً للترخيص فإنه غير مصرح بإعادة إنتاج أو استخدام أي جزء من هذا الدليل في أنظمة استرجاع أو عرض بيانات أو توثق كمواضيع إعلامية بأي شكل من الأشكال أو أي طريقة سواء كانت إلكترونية أو ميكانيكية أو تسجيلية أو أي طريقة أخرى بدون إذن كتابي مسبق من Adobe Systems Incorporated. الرجاء، تذكر دائماً أن محتويات هذا الدليل محمية طبقاً لقانون حقوق النسخ والملكية حتى وإن لم يتم توزيعه بمصاحبة برنامج يتضمن اتفاقية ترخيص المستخدم النهائي.

مصرح باستخدام محتويات هذا الدليل للأغراض المعلوماتية فقط وغير مصرح بإجراء أي تغييرات عليها بدون إذن مسبق ولا يمكن تأويل أي من محتوياته كإلزام على Adobe Systems Incorporated. تعلن Adobe Systems Incorporated عدم مسؤوليتها عن أي أخطاء أو بيانات غير صحيحة قد تظهر في المحتويات المدرجة في هذا الدليل.

الرجاء، تذكر دائماً أن الأعمال الفنية أو الصور المحتواة داخل هذا الدليل والتي ربما ترغب في تضمينها داخل المشروع الخاص بك ربما تكون محمية طبقاً لقانون حقوق النسخ والملكية. التضمن والإدراج غير المصرح به لأي من هذه المواد داخل إحدى مشروعات الجديدة يعتبر خرقاً لحقوق مالك حقوق النسخ. الرجاء، تأكد من حصولك على التصريح المطلوب من مالك حقوق النسخ.

أي استخدام لأسماء شركات في أي نماذج توضيحية ليس الغرض منه الربط مع أي منظمات أو شركات كائنته بالفعل إنما للأغراض الإيضاحية فقط.

Adobe, the Adobe logo, Adobe Garamond, Acrobat, ActionScript, After Effects, Cafilisch Script, Creative Suite, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flex, GoLive, Illustrator, InCopy, InDesign, Kuler, PostScript, Photoshop, Reader, Version Cue, are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

OpenType, Windows, and Windows Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries. Mac, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Symbian and all Symbian based marks and logos are trademarks of Symbian Limited. SVG is a trademark of the World Wide Web Consortium; marks of the W3C are registered and held by its host institutions MIT, INRIA and Keio. All other trademarks are the property of their respective owners.

.This product includes either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc. Copyright © 1995–2002 Metrowerks Corporation. All rights reserved.

.Copyright © 1994 Hewlett–Packard Company Copyright © 1996, 1997 Silicon Graphics Computer Systems, Inc Copyright © 1998 Gilles Vollant

(This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>)

This Program was written with MacApp®: ©1985–1988 Apple Computer, Inc. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Illustrator

PANTONE® Colors displayed in the software application or in the user documentation may not match PANTONE–identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2006. Pantone, Inc. is the copyright owner of color data and/or software which are licensed to Adobe Systems Incorporated to distribute .for use only in combination with Adobe Illustrator. PANTONE Color Data and/or Software shall not be copied onto another disk or into memory unless as part of the execution of Adobe Illustrator software

.Software is produced under DIC’s copyrights of color–data–base derived from Sample Books

Flash 9 video is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992–2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>

(/This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com>)

(Portions of this code are licensed from Nellymoser (www.nellymoser.com)

.Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc

Certain Spelling portions of this product are based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam–Webster Inc. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Legal Supplement ©Copyright 1990/1994 Merriam–Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam–Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam–Webster Inc. ©Copyright 1993 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie by ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie by ©Copyright 1996 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/ Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993–95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 All rights reserved.

Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. The Hyphenation portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie by ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa–Calpe ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA

.Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202–1 through 227.7202–4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished–rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60–1 through 60–60, 60–250, and 60–741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

.Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA

رقم القطعة: 91000453 (10/08)

المحتويات

الفصل ١: المصادر

١.....	التنشيط والتسجيل.....
٢.....	التعليمات والدعم.....
٢.....	الخدمات، التزييلات، والإضافيات.....
٣.....	ما هو الجديد.....

الفصل ٢: مساحة العمل

٦.....	أساسيات مساحة العمل.....
١١.....	تخصيص مساحة العمل.....
١٥.....	أدوات.....
١٨.....	معارض الأدوات.....
٢٥.....	الملفات والقوالب.....
٣٠.....	إدارة الاتصالات لخدمات الويب.....
٣١.....	العمل باستخدام ConnectNow.....
٣١.....	استخدام ألواح رسم متعددة.....
٣٤.....	عرض العمل الفني.....
٣٨.....	المساطر، الشبكات، الأدلة، وعلامات القطع.....
٤٢.....	إعداد التفضيلات.....
٤٢.....	الاسترجاع، التراجع، والأتمتة.....

الفصل ٣: الرسم

٤٤.....	مبادئ الرسم.....
٤٧.....	رسم خطوط وأشكال بسيطة.....
٥١.....	الرسم باستخدام أداة القلم الرصاص.....
٥٢.....	الرسم باستخدام أداة القلم.....
٥٦.....	تحرير المسارات.....
٦٥.....	تتبع عمل فني.....
٦٨.....	رموز.....
٧٣.....	أدوات الترميز ومجموعات الرموز.....
٧٧.....	رسم التوجهات.....

الفصل ٤: اللون

٧٩.....	حول الألوان.....
٨٣.....	تحديد الألوان.....
٨٦.....	استخدام وإنشاء الحوامل.....
٩٢.....	العمل باستخدام المجموعات اللونية (التناغمات).....
١٠٦.....	لوحة Kuler.....
١٠٧.....	معايرة الألوان.....

الفصل ٥: معالجة الألوان

١١١.....	فهم إدارة اللون.....
١١٢.....	إبقاء الألوان متناسبة.....
١١٥.....	إدارة لون الصور المدرجة.....
١١٦.....	إدارة لون الوثائق للعرض على الإنترنت.....
١١٧.....	بروفة الألوان.....
١٢٠.....	إدارة لون الوثائق عند الطباعة.....
١٢١.....	العمل باستخدام ملفات تخصيص اللون.....
١٢٥.....	إعدادات الألوان.....

الفصل ٦: الطلاء

١٢٩.....	الطلاء باستخدام التعتبات والحدود.....
١٣٦.....	مجموعات الطلاء النشط.....
١٤٢.....	فرش.....
١٤٩.....	صبغ الشفافية والمزج.....
١٥٥.....	تدرجات.....
١٥٨.....	الشبكات.....
١٦٠.....	حشوات.....

الفصل ٧: تحديد وترتيب الكائنات

١٦٦.....	تحديد الكائنات.....
١٧٣.....	تجميع وتوسيع كائنات.....
١٧٤.....	نقل، محاذاة، وتوزيع الكائنات.....
١٧٨.....	تدوير وانعكاس كائنات.....
١٨١.....	استخدام الطبقات.....
١٨٤.....	تأمين إخفاء، وحذف الكائنات.....
١٨٦.....	تراص الكائنات.....
١٨٧.....	مضاعفة كائنات.....

الفصل ٨: إعادة تشكيل الكائنات

١٨٩.....	تحويل الكائنات.....
١٩٠.....	قياس، إمالة، وتشويه الكائنات.....
١٩٤.....	إعادة التشكيل باستخدام المظاريف.....
١٩٧.....	كائنات مركبة.....
٢٠٢.....	قص وتقسيم الكائنات.....
٢٠٤.....	أقنعة القطع.....
٢٠٦.....	كائنات المزج.....
٢٠٩.....	إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات.....
٢١٠.....	إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد.....

الفصل ٩: الإدراج، التصدير ، والحفظ

٢١٨.....	إدراج الملفات.....
٢٢١.....	إدراج صور نقطية.....
٢٢٢.....	إدراج ملفات Adobe PDF.....
٢٢٣.....	إدراج ملفات EPS، DCS، و AutoCAD.....
٢٢٥.....	إدراج عمل فني من Photoshop.....
٢٢٦.....	حفظ العمل الفني.....
٢٣١.....	تصدير العمل الفني.....

٢٣٦.....	إنشاء ملفات Adobe PDF
٢٤٠.....	خيارات Adobe PDF
٢٤٥.....	معلومات الملف والبيانات الأولية

الفصل ١٠: النوع

٢٤٧.....	إدراج نص
٢٤٧.....	إنشاء كتابة نقطة ومساحة
٢٥٤.....	إنشاء كتابة على مسار
٢٥٧.....	قياس وتدوير الكتابة
٢٥٨.....	التدقيق الإملائي وقواميس اللغة
٢٥٩.....	خطوط
٢٦١.....	تنسيق الكتابة
٢٦٩.....	المسافات بين الأسطر والحروف
٢٧١.....	الحروف الخاصة
٢٧٣.....	تنسيق الفقرات
٢٧٧.....	الوصل وانكسارات السطر
٢٧٨.....	علامات جدولة
٢٨١.....	أنماط الفقرات والحروف
٢٨٣.....	تصدير النص
٢٨٤.....	تنسيق الحروف الأسبوعية
٢٩٢.....	إنشاء خطوط متراكبة
٢٩٤.....	تحديث نص من Illustrator 10

الفصل ١١: إنشاء تأثيرات خاصة

٢٩٦.....	خصائص المظهر
٣٠٠.....	العمل باستخدام التأثيرات
٣٠٢.....	ملخص التأثيرات
٣٠٧.....	الظلال المسقط، التوهجات، وتدرج الحواف
٣٠٩.....	إنشاء مخططات وفسيقياء
٣١٠.....	أنماط الرسوم

الفصل ١٢: رسومات الويب

٣١٥.....	أمثلة مجربة لإنشاء رسومات الويب
٣١٨.....	الشرائح وخرائط الصور
٣٢١.....	SVG
٣٢٣.....	إنشاء رسوم متحركة
٣٢٦.....	تحسين الصور
٣٣١.....	خيارات تحسين رسومات الويب
٣٤١.....	إعدادات الإخراج لرسومات الويب

الفصل ١٣: الطباعة

٣٤٤.....	إعداد الوثائق للطباعة
٣٤٨.....	فصل ألوان الطباعة
٣٥٠.....	علامات وتسييل الطباعة
٣٥٢.....	طباعة PostScript
٣٥٤.....	الطباعة باستخدام إدارة الألوان
٣٥٥.....	طباعة التدرجات والشيكات ومزيج الألوان
٣٥٨.....	طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف

٣٦٤.....	الطباعة الفوقية.....
٣٦٥.....	الملائمة.....
٣٦٩.....	إعدادات الطباعة المسبقة.....
الفصل ١٤ : أتمتة المهام	
٣٧١.....	عمليات.....
٣٧٧.....	نصوص تفاعلية.....
٣٧٨.....	الرسومات المبنية على البيانات.....
الفصل ١٥ : رسومات بيانية	
٣٨٣.....	إنشاء الرسومات البيانية.....
٣٨٦.....	تنسيق الرسومات البيانية.....
٣٩٠.....	إضافة الصور والرموز إلى الرسومات البيانية.....
الفصل ١٦ : اختصارات لوحة المفاتيح	
٣٩٥.....	تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح.....
٣٩٥.....	اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية.....
٤٠٦.....	الفهرس.....

الفصل ١: المصادر

قبل أن تبدأ في العمل باستخدام برنامجك، خذ بضعة دقائق لقراءة نظرة عامة على التنشيط والعديد من المصادر المتوفرة لك. لديك إمكانية الوصول إلى أفلام الفيديو التعليمية والإضافات والقوالب ومنتديات المستخدمين والمؤتمرات والندوات التعليمية والوسائل التعليمية وتلقيقات RSS والتدريبات وأكثر من ذلك.

التنشيط والتسجيل

تعليمات التثبيت

لتعليمات بخصوص ما يتعلق بالتثبيت، راجع مركز دعم التثبيت في www.adobe.com/go/cs4install.

تنشيط الترخيص

أثناء عملية التثبيت، يحاول برنامج Adobe الخاص بك الاتصال بـ Adobe لإكمال عملية تنشيط الترخيص. لا يتم نقل معلومات شخصية. لمزيد من المعلومات عن تنشيط المنتج، قم بزيارة موقع Adobe على الويب في www.adobe.com/go/activation.

يدعم تنشيط ترخيص المستخدم الواحد العمل على حاسبين. على سبيل المثال، يمكنك تثبيت المنتج على حاسب مكتبي في العمل وعلى حاسب محمول في المنزل. إذا كنت تريد أن تقوم بتثبيت البرنامج على حاسب ثالث، قم بإلغاء التنشيط من أحد الحاسبين الآخرين أولاً. اختر تعليمات > إلغاء التنشيط.

التسجيل

قم بتسجيل منتجك لاستقبال دعم مجاني للتثبيت، وإشعارات للتحديثات، وخدمات أخرى.

❖ للتسجيل، اتبع التعليمات الواردة على الشاشة في شاشة التسجيل، والتي تظهر بعد أن تقوم بتثبيت وتنشيط البرنامج.

💡 إذا أجلت التسجيل، يمكنك التسجيل في أي وقت باختيار التعليمات > التسجيل.

برنامج Adobe لتطوير المنتج

بعد أن تستخدم برنامج Adobe لعدد معين من المرات، قد تظهر لوحة تسألك إذا ما كنت تريد المشاركة في برنامج Adobe Product Improvement.

إذا اخترت أن تشارك، سيتم إرسال بيانات عن استخدامك لبرنامج Adobe إلى Adobe. لا يتم تسجيل أو إرسال معلومات شخصية. يقوم برنامج تحسين منتجات Adobe بتجميع معلومات عن أي الميزات والأدوات التي تستخدمها ومدى تكرار استخدامك لها فقط.

يمكنك أن تدخل اختياريًا أو تخرج اختياريًا من البرنامج في أي وقت:

- للمشاركة، اختر تعليمات > برنامج Adobe Product Improvement وانقر نعم، مشاركة.
- لإيقاف المشاركة اختر تعليمات > برنامج Adobe Product Improvement و انقر لا، شكرًا.

المستند التمهيدي

إن المستند التمهيدي الخاص ببرنامجك متوفر بشكل فوري وعلى قرص التثبيت. افتح الملف لقراءة معلومات مهمة عن المواضيع مثل ما يلي:

- متطلبات النظام
- التثبيت (يتضمن إلغاء تثبيت البرنامج)
- التنشيط والتسجيل
- تثبيت الخط
- حل المشاكل
- دعم العملاء
- إشعارات قانونية

التعليمات والدعم

خدمة المجتمع

خدمة المجتمع هي بيئة متكاملة موجودة على adobe.com تمنحك إمكانية الوصول إلى محتوى منشئ من قبل المنتدى وتتم إدارته من قبل Adobe وخبراء الصناعة. التعليقات من المستخدمين تساعدك على إجابة تساؤلاتك. ابحث في تعليمات المنتدى للعثور على أفضل محتوى على الويب عن منتجات Adobe وتقنياتها، بما في ذلك المصادر:

- الفيديو، التمارين، النصائح، الأساليب، المدونات، المقالات، والأمثلة للمصممين والمطورين.
- قم بإكمال التعليمات على الإنترنت، والتي تحدث بشكل دوري وهي أكثر اكتمالاً من التعليمات التي تتسلمها مع المنتج الخاص بك. إذا كنت متصلاً بالإنترنت عند دخولك في نظام التعليمات، فإنك سترى تلقائياً التعليمات الفورية بدلاً من المجموعة الجزئية التي تسلمتها مع المنتج الخاص بك.
- كل المحتوى الموجود على adobe.com، بما في ذلك المقالات المعرفية، التنزيلات والتحديثات، والمزيد.

استخدم حقل البحث في التعليمات في واجهة التعامل الخاصة بمنتجك للوصول إلى تعليمات المجتمع. من أجل فيديو عن تعليمات المنتدى، راجع www.adobe.com/go/lrvid4117_xp.

المصادر الأخرى

تتوفر النسخ المطبوعة من التعليمات للشراء بسعر النقل في www.adobe.com/go/store. تتضمن التعليمات أيضاً رابط لإصدار PDF كامل من التعليمات. قم بزيارة موقع Adobe للدعم في www.adobe.com/support، للعثور على معلومات عن حل المشاكل لمنتجك ولتعرف عن خيارات الدعم الفني المجاني والمدفوع.

الخدمات، التنزيلات، والإضافات

يمكنك تحسين منتجك بالكامل مع العديد من الخدمات، الإضافات، والتوسعات المتنوعة في منتجك. كما يمكنك أيضاً تنزيل نماذج وأصول أخرى لتساعدك على إنجاز عملك.

خدمات Adobe الفورية الإبداعية

يتضمن Adobe® Creative Suite® 4 ميزات جديدة فورية للحصول على قوة الويب عند سطح مكتبك. استخدم تلك الميزات للاتصال بالمنتدى، التعاون، والحصول على المزيد من أدوات Adobe. تتيح لك الخدمات الإبداعية الفورية القوية إكمال المهام التي تتراوح بين المطابقة اللونية واجتماعات البيانات. تلك الخدمات تتكامل بشكل كامل مع تطبيقاتك المكتبية بحيث يمكنك تحسين سير عملك الموجود بسرعة. بعض الخدمات توفر وظائف جزئية عندما تكون غير متصل أيضاً.

قم بزيارة adobe.com لتتعرف على المزيد عن الخدمات المتاحة. بعض تطبيقات Creative Suite 4 تتضمن تلك العروض الرئيسية:

لوحة TMKuler إنشاء، ومشاركة، وتصفح تشكيلات الألوان المجانسة على الإنترنت بسرعة.

Adobe® ConnectNow يمنح التعاون بين فرق العمل المتفرقة على الويب، من خلال مشاركة الصوت، البيانات، والوسائط المتعددة.

Resource Central يصل مباشرة للملفات التمارين والنماذج والامتدادات الخاصة بتطبيقات Adobe للفيديو الرقمي.

لمعلومات عن إدارة خدماتك، راجع موقع Adobe على الويب في www.adobe.com/go/learn_creativeservices_en.

Adobe Exchange

قم بزيارة Adobe Exchange في www.adobe.com/go/exchange لتنزيل عينات وكذلك آلاف من الإضافات والامتدادات من مطورين خارجيين. يمكن أن تساعدك الإضافات والامتدادات على أتمتة المهام، وتخصيص سير العمل، وإنشاء تأثيرات متخصصة، والمزيد.

تنزيلات Adobe

قم بزيارة www.adobe.com/go/downloads_ae للعثور على تحديثات مجانية، نسخ تجريبية، وبرامج مفيدة أخرى.

معامل Adobe

تمنحك Adobe Labs في www.adobe.com/go/labs فرصة تجربة وتقييم تقنيات جديدة ومنتجات من Adobe. في معامل Adobe، سيكون لك إمكانية الوصول إلى مصادر مثل:

- تقنيات وبرامج ما قبل النشر
 - نماذج شفرة وأفضل الخبرات لتسريع تعليمك
 - إصدارات مبكرة من منتج ووثائق فنية
 - المنتديات، المحتوى المبني على wiki، والمصادر التعاونية الأخرى لتساعدك على التفاعل مع المطورين ذوي الأفكار المتشابهة.
- ترعى معامل Adobe عملية تعاونية لتطوير البرامج. في هذه البيئة، بسرعة يصبح العملاء منتجين باستخدام منتجات وتقنيات جديدة. إن Adobe Labs هي منتدى ردود الفعل المبكرة. يستخدم فريق تطوير Adobe ردود الفعل تلك لإنشاء برامج تلبي الاحتياجات والتوقعات الخاصة بالمنتدى.

Adobe TV

قم بزيارة Adobe TV في <http://tv.adobe.com> لعرض الفيديو التعليمي.

المصادر الإضافية

يحتوي قرص التثبيت على إضافات متنوعة لتساعدك على استغلال برنامج Adobe الخاص بك بأقصى قدر. بعض الإضافات مثبتة على حاسبك أثناء عملية الإعداد؛ الباقين موجودون على القرص.

لعرض الإضافات التي تم تثبيتها أثناء عملية الإعداد، تصفح إلى مجلد التطبيق على حاسبك.

- Windows®: [قرص بدء التشغيل]\Program Files\Adobe\ [تطبيق Adobe]
- Mac OS®: [قرص بدء التشغيل]\Program Files\Adobe\ [تطبيق Adobe]

لعرض الإضافات الموجودة على القرص، تصفح إلى مجلد Goodies في مجلد لغتك على القرص. مثال:

- /English/Goodies/

ما هو الجديد

أدوات مساحة عمل محسنة

الواح رسم متعددة في وثائقك

إنشاء ملفات متعددة الصفحات تحتوي على 100 لوح رسم من أحجام متباينة. يمكنك إنشاء ألواح رسم تتداخل، وتظهر بجانب بعضها البعض، أو متراسة فوق بعضها البعض. يمكنك أيضًا حفظ، تصدير وطباعة ألواح الرسم بشكل مستقل أو مع بعضها. استبدلت ألواح الرسم المتعددة أداة مساحة القطع. (راجع "استخدام ألواح رسم متعددة" في الصفحة ٣١٠).

نوافذ وثيقة مصفحة ولوحة ترتيب الوثيقة

عرض وثائق متعددة في عرض مصفح أو فتحهم بجوار بعضهم بحيث يسهل عليك مقارنة أو سحب العناصر من وثيقة إلى أخرى. انقر صفحة الوثيقة لفتحها، أو انقر إقفال (x) على الصفحة لإقفالها. استخدم نافذة ترتيب الوثائق لترتيب وثائقك المفتوحة بطرق متنوعة. (راجع إدارة نوافذ الوثيقة).

شريط التطبيق ومفتاح مساحة العمل

من شريط التطبيق في أعلى كل تطبيق من Creative Suite، تتوفر قوائم وخيارات في مكان واحد يسهل الوصول إليه. استخدم مفتاح مساحة العمل للانتقال السريع إلى إعدادات مساحة عمل مختلفة لتطابق احتياجاتك الخاصة. أيضًا على هذا الشريط، يمكنك الوصول إلى Adobe Bridge ولوحة ترتيب الوثيقة. (راجع نظرة عامة على مساحة العمل).

أدلة ذكية عملية

إن الأدلة الذكية الآن أكثر عملية من خلال مظهر متطور وسلوك محسن. تظهر منبقات لحظية بمعلومات المحاذاة والقياس، مثل المسافات بين الكائنات وزوايا التدوير (التي يمكنك تعيينها) وعند نقل أو تحويل الكائنات. بالطبع، فإن الكائنات ما زالت تنجذب لإي محاذاة تختار لتسهيل ترتيب وتحويل الكائنات بالشكل الذي تريد. (راجع "أدلة ذكية" في الصفحة ٤٠).

محاذاة كائن أساسية سريعة، سهلة، وواضحة

توفر لوحة المحاذاة ولوحة التحكم الآن إمكانية وصول سريعة لخيار محاذاة أساسي. الكائن المفتاحي هو الكائن الذي تريد الكائنات أن تحاذيه. تقوم بتعيين كائن مفتاحي بتحديد كل الكائنات التي تريد محاذاتها، بما في ذلك الكائن المفتاحي، ثم نقر مرة أخرى على الكائن المفتاحي. عند تحديده، فإن الكائنات تظهر بحد أزرق سميك، وتظهر أيقونة محاذاة للكائن المفتاحي في لوحة التحكم ولوحة المحاذاة. ببساطة اختر خيار محاذاة، مثل محاذاة أفقية لليسار أو محاذاة رأسية للوسط، وكل الكائنات الأخرى المحددة تتحاذى مع الكائن المفتاحي. (راجع "المحاذاة أو التوزيع بالنسبة لكائن مفتاحي" في الصفحة ١٧٧).

أدوات رسم ولون جديدة

أداة فرشاة النقطة لدمج المسارات

استخدم فرشاة النقطة لرسم المسارات التي تدمج مع عمل فني موجود. ترسم فرشاة النقطة المسارات التي تعبئ فقط -بدون حد- ويمكن أن تدمج مع عمل فني موجود له نفس التعبئة، وبدون حد. يمكن أن تدمج فرشاة النقطة مع عمل فني موجود له مظهر معقد (طالما أن العمل الفني ليس له حد وفرشاة النقطة مضبوطة للطلاء بنفس إعدادات التعبئة والمظهر. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء مستطيل معبئ بالأصفر مع ظل مسقط مطبق عليه، يمكنك ضبط فرشاة النقطة مع تلك الإعدادات ثم رسم مسار على المستقيم، وسيدمج المساران. يمكنك تحديد وتحرير الشكل الناتج بسهولة. استخدم فرشاة النقطة مع أداة المحاة من أجل طلاء متجه مبدع. (راجع "رسم وادمج المسارات باستخدام أداة فرشاة النقطة" في الصفحة ١٢٣).

لوحة وأداة التدرجات الموسعة

باستخدام أداة التدرج المحسنة، يمكنك التفاعل مع التدرجات على الكائن نفسه بإضافة توقفات لون، وتطبيق الشفافية على توقفات اللون، وتغيير اتجاه أو زاوية التدرج الخطي أو البيضاوي (جديد أيضاً في CS4). توفر لوحة التدرج الآن قائمة بكل تدرجاتك التي قمت بحفظها، والوصول مباشرة للوحات اللون، وتطبيق الشفافية على توقفات اللون المنفردة، مع أشياء أخرى. (راجع "تدرجات" في الصفحة ١٥٥).

الشفافية في التدرجات

إنشئ تدرجات ذات ألوان من اثنين إلى عدة ألوان وعرف عتامة أي ألوان منفردة. بتعيين قيم العتامة لتوقفات اللون المختلفة في تدرجك، يمكنك إنشاء تدرجات تخفت أو تزداد وتكشف أو تخفي الصور التي تحتها. (راجع "تدرجات" في الصفحة ١٥٥).

لوحة معاينة الفواصل

قم بمعاينة فواصلك على شاشتك قبل الطباعة لتتجنب مفاجئات المخرجات اللونية مثل ألوان تركيز غير متوقعة والطباعة الفوقية غير المرغوب فيها. تتيح لك لوحة معاينة الفواصل تشغيل وإيقاف الألوان بحيث يمكنك أن ترى كيف سيبدو الدمج، الشفافية، والطباعة الفوقية في مخرج مفصول لونيًا. (راجع "معاينة فواصل الألوان" في الصفحة ٣٤٩).

إمكانية وصول محسنة للوظائف الأساسية

أنقعة القص مع مظهر وإمكانية وصول واضحة ومبسطة

يعرض Adobe Illustrator الآن المساحة المقنعة فقط وأنت تقوم بنقل أو تحويل كائن مقنع. قم بالنقر المزدوج على كائن مقنع لفتحه في حالة الغزل، حيث يمكنك عرض وتحرير القناع بشكل مستقل عن كل الكائنات الأخرى. (راجع "أنقعة القطع" في الصفحة ٢٠٤ و "عزل العمل الفني للتحريك" في الصفحة ١٦٧).

تحرير المظهر في اللوحة

حدد عنصر في لوحة المظهر لعرض واستخدام التحكمات الكاملة. انقر الروابط التشعبية لفتح شاشة خيار من أجل التأثيرات، الحدود، والتعبئات. انقر أيقونة الرؤية لأي خصائص لتشغيلها أو إيقافها بسهولة. (راجع "خصائص المظهر" في الصفحة ٢٩٦).

لوحة أنماط رسومات غنية

توفر لوحة أنماط الرسوم الحديثة حديثاً لك طريقة سهلة لعرض وتطبيق الأنماط على الكائنات في وثيقتك. استخدم خيار استخدام نص للمعاينة لعرض نمط كما يبدو على النص، أو انقر بزر الماوس الأيمن على مصغر لمعاينة كيف سيبدو ذلك النمط على كائن محدد على لوح الرسم. أنماط التأثير- فقط تعرض الآن الحدود الخارجية

للكائن الذي تم إنشاء النمط عليه، بحيث يمكنك التعرف على أنماط التأثير فقط عن قرب. ادمج نمط مع نمط كائن موجود أو دمج نمطين مختلفين أو أكثر على كائن ما باستخدام مفتاح Alt أو Option عند تطبيق النمط. (راجع ["أنماط الرسوم"](#) في الصفحة ٣١٠).

تكمال محسن عند التصدير

دعم إمتدادات Flex

تنتج محتوى يمكن تحريره والتعامل معه بشكل أكثر فعالية لمطوريين ومشاريع الويب والتفاعلية و RIA. على سبيل المثال، استخدم إمتدادات Flex Skins من أجل Illustrator لإنشاء وتصدير أغلفة متجهة بتنسيق Adobe Flex. (راجع ["الحفظ في تنسيق FXG"](#) في الصفحة ٢٢٨).

دعم تصدير ألواح رسم متعددة

إنشاء وثائق ذات ألواح رسم يسهل إنشاء وثيقة متعددة الصفحات للتصدير. يمكنك تصدير ألواح الرسم إلى من التنسيقات التالي: PDF، PSD، SWF، JPEG، PNG، TIFF. أو قم بإدراج ملف Illustrator متعدد ألواح الرسم في Adobe InDesign أو Adobe Flash. يمكنك الآن بسهولة إنشاء ملفات PDF متعددة الصفحات. عند التصدير إلى تنسيق Flash SWF، يتم تصدير ألواح الرسم المتعددة كملفات متعددة. (راجع ["حفظ العمل الفني"](#) في الصفحة ٢٢٦ و ["تصدير العمل الفني"](#) في الصفحة ٢٣١).

الفصل ٢: مساحة العمل

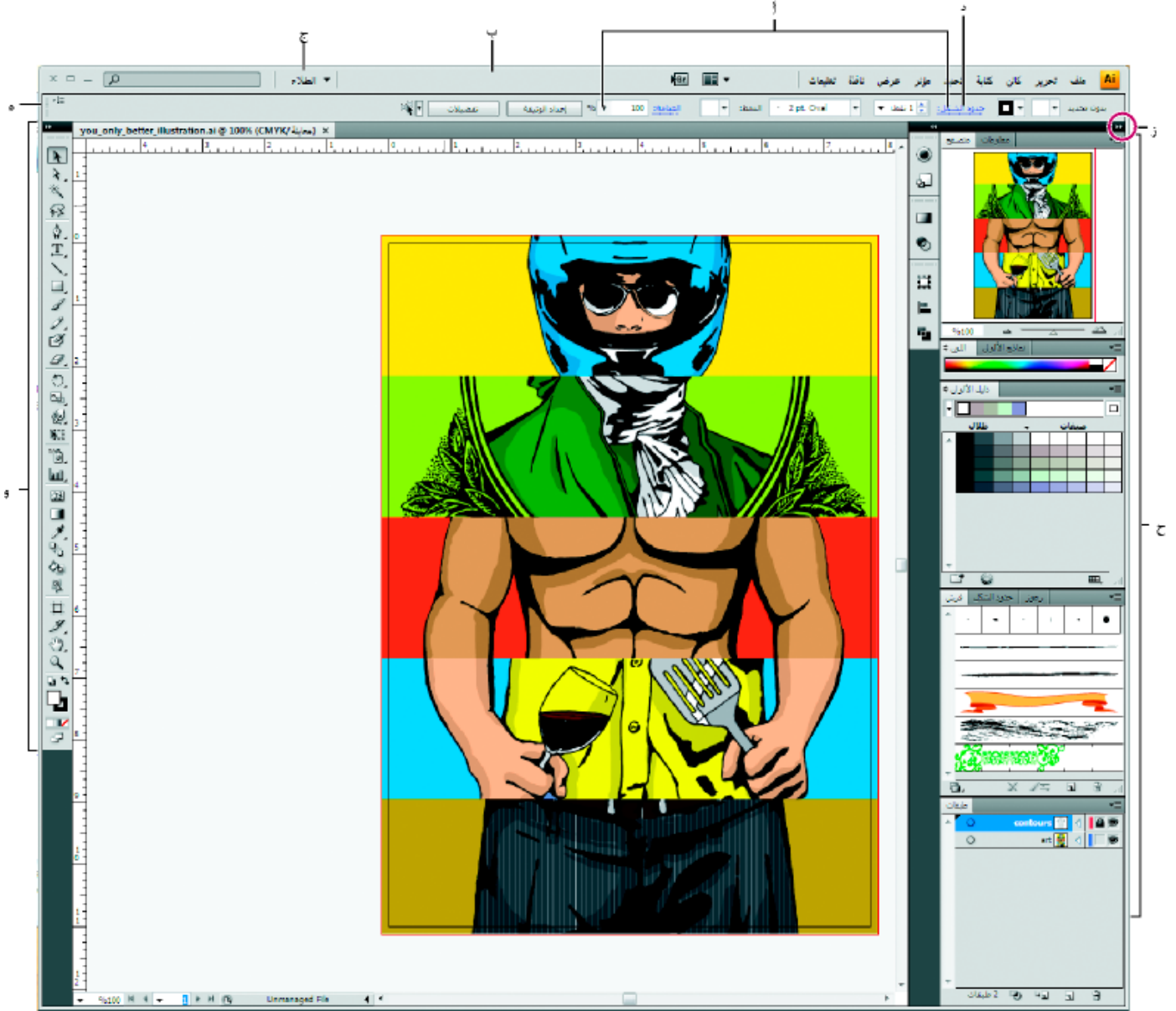
مرحباً بك في Adobe® Illustrator® CS4. يعطي لك Illustrator مساحة عمل وواجهة تعامل فعالة لإنشاء وتحرير عمل فني من أجل الطباعة، الويب، الأجهزة المتنقلة.

للحصول على فيديو عن استخدام Adobe Illustrator، راجع www.adobe.com/go/lrvid4015_ai.

أساسيات مساحة العمل

نظرة عامة على مساحة العمل

تقوم بإنشاء ومعالجة وثائق وملفاتك باستخدام عناصر متعددة مثل اللوحات، الأشرطة، والنوافذ. أي تجميع لتلك العناصر يسمى فراغ عمل. تتشارك مساحات العمل للتطبيقات المختلفة في Adobe® Creative Suite® 4 في نفس الشكل بحيث يمكنك التنقل بين التطبيقات بسهولة. يمكنك ضبط كل تطبيق بالطريقة التي تعمل بها باختیار من بين العديد من مساحات العمل المسبقة الضبط أو بإنشاء مساحة عمل خاصة بك. بالرغم من أن تباين تخطيط مساحات العمل في المنتجات المختلفة، فإنك تقوم بمعالجة العناصر بنفس الطريقة تقريباً فيهم كلهم.



مساحة عمل Illustrator الافتراضية

أ. نوافذ الوثيقة المتصفحة ب. شريط التطبيق ج. محول مساحة العمل د. شريط عنوان اللوحة هـ. لوحة التحكم و. لوحة الأدوات ز. زر التنقل إلى أيقونات ح. مجموعات أربعة لوحات في مرسى تخيلي

- The شريط التطبيق الموجود في الأعلى يحتوي على محول مساحة العمل، القوائم (في Windows فقط)، وتحكمات أخرى للتطبيق. في Mac، ولمنتجات معينة، يمكنك إظهاره أو إخفاؤه باستخدام قائمة النافذة.
- تحتوي لوحة الأدوات على أدوات لإنشاء وتحرير الصور، الرسوم، عناصر الصفحة، وهكذا. تجمع الأدوات المتعلقة مع بعضها.
- تعرض لوحة التحكم خيارات متعلقة بالأداة المحددة. تعرف لوحة التحكم أيضاً بشريط الخيارات في Photoshop. (لا يوجد لوحة تحكم في Adobe Flash®، Adobe Dreamweaver®، و Adobe Fireworks®).
- إن Flash، Dreamweaver، و Fireworks لها مفتش خاصية والذي يعرض الخيارات للعنصر أو الجذر المحدد حالياً.
- تعرض نافذة الوثيقة الملف الذي تعمل عليه. يمكن أن تصفح نوافذ الوثيقة، وفي بعض الحالات، تجمع وترسى.
- تساعدك اللوحات على مراقبة وتعديل عملك. تشمل الأمثلة الخط الزمني في Flash، لوحة الطبقات في Adobe Photoshop®، ولوحة أنماط CSS في Dreamweaver. يمكن أن يتم تجميع، حزم، أو ترسية اللوحات.

- على أجهزة Mac، يجمع إطار التطبيق كل عناصر مساحة العمل في نافذة واحدة متكاملة مما يتيح لك معاملة التطبيق كوحدة واحدة. عندما تقوم بنقل أو تغيير حجم إطار التطبيق أو أي من عناصره، فإن كل العناصر الموجودة داخله تستجيب لبعضها البعض بحيث لا تتداخل. لا تختفي اللوحات عندما تنتقل بين التطبيقات أو عندما تنقر بالصدفة خارج التطبيق. إذا كنت تعمل مع تطبيقين آخرين، يمكنك وضع كل تطبيق بجانب الآخر على الشاشة أو على شاشات متعددة. إذا كنت تفضل واجهة التعامل التقليدية الخاصة بـ Mac، يمكنك إيقاف تشغيل إطار التطبيق. في Adobe Illustrator®، على سبيل المثال، حدد نافذة < إطار التطبيق لتشغيله أو إيقافه. (في Flash، يكون إطار التطبيق دائم. لا يستخدم Dreamweaver إطار التطبيق.)


إخفاء أو إظهار كل اللوحات

- (في Photoshop®، Adobe InDesign®، Adobe InCopy®، Illustrator) لإخفاء أو إظهار كل اللوحات، التي تتضمن لوحة الأدوات ولوحة التحكم، اضغط حرف الجدولة.
- (في Photoshop، InDesign، InCopy، Illustrator) لإخفاء أو إظهار كل اللوحات ماعدا لوحة الأدوات ولوحة التحكم، اضغط Tab+Shift.

يمكنك عرض اللوحات المخفية مؤقتًا إذا كان إظهار اللوحات المخفية أليًا محدد في تفضيلات الواجهة. يكون في حالة تشغيل دائمًا في Illustrator. حرك المؤشر إلى حافة نافذة التطبيق (في Windows®) أو إلى حافة الشاشة (في Mac OS®) ومرر المؤشر فوق الشريط الذي يظهر.

- (في Flash، Dreamweaver، Fireworks) لإخفاء أو إظهار كل اللوحات، اضغط F4.

خيارات لوحة العرض

❖ انقر أيقونة قائمة اللوحة  في الزاوية اليمنى العليا من اللوحة.

💡 يمكنك فتح قائمة لوحة حتى عندما تكون اللوحة مصغرة.

(في Illustrator) اضبط إضاءة اللوحة

❖ في تفضيلات واجهة المستخدم، تحريك منزلق الإضاءة. يؤثر هذا التحكم على كل اللوحات، بما في ذلك لوحة التحكم.

إعادة ضبط لوحة الأدوات

يمكنك عرض الأدوات في لوحة الأدوات في عامود واحد، أو في عامودين متجاورين. (هذه الميزة غير متاحة في لوحة الأدوات في Fireworks و Falsh.)

💡 في InDesign و InCopy، يمكنك أيضًا الانتقال من عرض عامود إلى عرض عامودين (أو صف واحد) بإعداد خيار في تفضيلات واجهة التعامل.

❖ انقر العامودين المزدوجين في أعلى لوحة الأدوات.

مربع البحث عن تعليمات

استخدم مربع البحث عن تعليمات الموجود على يمين شريط التطبيق للبحث عن مواضيع في التعليمات والمحتوى الموجود على الإنترنت. إذا كان لديك اتصال بالإنترنت، يمكنك الوصول إلى كل المحتوى الموجود في موقع تعليمات المنتدى. إذا كنت تبحث عن تعليمات بدون اتصال بالإنترنت، فإن نتائج البحث تكون محدودة بمحتوى التعليمات المتضمنة في Illustrator.

١ في مربع البحث، اكتب اسم العنصر الذي تريد البحث عنه (مثل ميزة، تطبيق، أو أداة).


٢ اضغط إدخال.



تظهر كل المواضيع المتاحة من تعليمات المنتدى في نافذة متصفح مستقلة.

حول حالات الشاشة

يمكنك تغيير رؤية نافذة التصميم وشريط القوائم باستخدام خيارات الحالة في أسفل لوحة الأدوات. للوصول إلى اللوحات في وضع الشاشة الكاملة، ضع المؤشر عند الحافة اليمنى أو اليسرى من الشاشة وستظهر اللوحات. إذا كنت قد نقلتهم من أماكنهم الافتراضية، يمكنك الوصول إليهم من قائمة النافذة.

يمكنك اختيار إحدى الحالات التالية:

- حالة الشاشة العادية  تعرض العمل الفني في نافذة قياسية، مع شريط قوائم في الأعلى وشرائط انزلاق على الجانبين.

- تعرض حالة الشاشة الكاملة مع شريط القوائم  العمل الفني في نافذة الشاشة الكاملة، مع شريط قوائم في أعلى قضبان الانزلاق.
- تعرض حالة الشاشة الكاملة  العمل الفني في حالة نافذة الشاشة الكاملة، بدون عنوان أو شريط قوائم.

استخدام شريط الحالة

يظهر شريط الحالة في الحافة اليسرى السفلى من نافذة التصميم. ويعرض أي مما يلي:

- مستوى التكبير الحالي
- الأداة المستخدمة حالياً
- لوح الرسم المستخدم حالياً
- تحكمات التصفح لألواح الرسم المتعددة
- التاريخ والوقت
- عدد التراجعات والإعادات المتاح
- ملف تخصيص لون الوثيقة
- حالة ملف تتم إدارته

انقر شريط الحالة لتقوم بأي من الأمور التالية:

- تغيير نوع المعلومات المعروضة في شريط الحالة بتحديد خيار من القائمة الفرعية إظهار.
- إظهار الملف الحالي في Adobe Bridge باختيار إظهار في Bridge.
- أوامر Access Version Cue®

راجع أيضاً

العمل باستخدام Adobe Bridge

“[Adobe Version Cue](#)” في الصفحة ٢٩

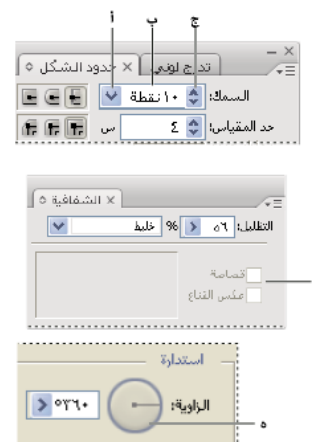
إدخال قيم في اللوحات ومربعات النص

تقوم بإدخال القيم باستخدام نفس الطرق في كل اللوحات والشاشات. يمكنك أيضاً تنفيذ حساب بسيط في أي مربع يقبل قيم عددية. على سبيل المثال، إذا كنت تريد أن تنقل كائن محدد بمقدار 3 وحدات إلى اليمين باستخدام وحدات القياس الحالية، لا يتوجب عليك الانتقال إلى الموضع الأفقي الجديد- ببساطة اكتب +3 بعد القيمة الحالية في لوحة التحويل.

إدخال قيمة في لوحة أو شاشة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اكتب قيمة في المربع، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع.
- اسحب المنزلق.
- اسحب الساعة الشمسية.
- انقر أزرار السهم في اللوحة لزيادة أو تقليل القيمة.
- انقر المربع ثم استخدم مفتاح سهم لأعلى ومفتاح سهم لأسفل على لوحة المفاتيح لزيادة أو تقليل القيمة. ابق مفتاح العالي وانقر مفتاح سهم لتكبير معدل الزيادة أو التقليل.
- حدد قيمة من القائمة المرتبطة بالمربع.



طرق لإدخال القيم
أ. أزرار الأسهم ب. مربع نص ج. سهم القائمة د. المنزلق هـ. الساعة الشمسية

حساب قيم في لوحة أو شاشة

- ١ في مربع النص الذي يقبل القيم العددية، قم بأحد الأمور التالية:
 - لاستبدال القيمة الحالية بالكامل بتعبير حسابي، حدد القيمة الحالية بأكملها.
 - لتستخدم القيمة الحالية كجزء من التعبير الحسابي، انقر قبل أو بعد القيمة الحالية.
- ٢ اكتب تعبير حسابي بسيط باستخدام معاميل حسابي، مثل + (زائد)، - (ناقص)، × (ضرب)، / (قسمة)، أو % (نسبة مئوية).
على سبيل المثال، 3 + 40p0 أو 5mm + 50%، كذلك، 50% * 3cm يساوي 3 سنتيمترات مضروبة في 50%، أو 1.50سم، و25% + 50pt يساوي 50 نقطة زائد 25% من 50 نقطة، أو 62.5 نقطة.
- ٣ اضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع لتطبيق الحساب.

نظرة عامة على لوحة التحكم

توفر لوحة التحكم وصول سريع لخيارات متعلقة بالكائن الذي تحدده. افتراضياً، تكون لوحة التحكم مرساة في قمة مساحة العمل. الخيارات المعروضة في لوحة التحكم تتنوع طبقاً لنوع الكائن أو الأداة التي قمت بتحديدتها. على سبيل المثال، عندما تقوم بتحديد كائن نص، فإن لوحة التحكم تعرض خيارات تنسيق النص بالإضافة إلى خيارات لتغيير اللون، الوضع، وأبعاد الكائن. عندما يكون التحديد نشطاً، يمكنك الوصول إلى إعداد الوثيقة والتفضيلات من لوحة التحكم.



- لوحة التحكم
أ. الخيارات المخفية ب. ربط بلوحة أخرى ج. قائمة اللوحة
عندما يكون النص في لوحة التحكم أزرق وتحت خط، يمكنك نقر النص لعرض اللوحة أو الشاشة المتعلقة. على سبيل المثال، انقر كلمة الحد لعرض لوحة الحد.

تغيير أنواع التحكمات التي تظهر في لوحة التحكم.

❖ حدد أو إلغاء تحديد الخيارات في قائمة لوحة التحكم.

فتح وإغلاق لوحة أو شاشة من لوحة التحكم

- ١ انقر كلمة زرقاء تحتها خط لفتح اللوحة أو الشاشة المرتبطة.
- ٢ انقر في أي مكان خارج اللوحة أو الشاشة لإغلاقها.

إرساء لوحة التحكم في أسفل مساحة العمل

❖ اختر أن تقوم بإرساء في الأسفل من قائمة لوحة التحكم.

تحويل لوحة التحكم إلى لوحة طافية

❖ اسحب شريط المسك (الموجود على الحافة اليسرى من اللوحة) بعيداً عن موضعها الحالي.

لإعادة إرساء لوحة التحكم، اسحب شريط المسك في قمة أو قاع نافذة (في Windows) أو شاشة (في Mac OS) التطبيق.

تخصيص مساحة العمل

إدارة النوافذ واللوحات

يمكنك إنشاء مساحة عمل مخصصة بنقل ومعالجة نوافذ الوثيقة واللوحات. يمكنك أيضاً حفظ مساحات عمل مخصصة والتنقل بينهم.

ملاحظة: الأمثلة التالية تستخدم Photoshop لأغراض التوثيق. يعمل سير العمل بنفس الشكل في كل المنتجات.



تشير منطقة الإلقاء الزرقاء الضيقة إلى أن لوحة اللون سيتم ترسيبها فوق مجموعة لوحة الطبقات.
أ. شريط العنوان ب. حقل ج. منطقة الاسقاط

💡 في Photoshop، يمكنك تغيير حجم خط النص في لوحة التحكم، في اللوحات، وفي الملاحظات المختصرة للأدوات. اختر حجم من قائمة حجم واجهة التعامل في تفضيلات واجهة التعامل.

إدارة نوافذ الوثيقة

عندما تقوم بفتح أكثر من ملف واحد، تكون نوافذ الوثيقة على هيئة صفحات.

- لإعادة ترتيب نوافذ الوثيقة على هيئة صفحات، اسحب صفحة النافذة إلى مكان جديد في المجموعة.

- لإلغاء ترسية نافذة وثيقة من مجموعة من النوافذ، اسحب صفحة النافذة إلى خارج المجموعة.

- لإرساء نافذة وثيقة إلى مجموعة مستقلة من نوافذ الوثيقة، اسحب النافذة إلى المجموعة.

ملاحظة: لا يدعم Dreamweaver الترسية وإلغاء الترسية لنوافذ الوثيقة. استخدم زر تصغير نوافذ الوثيقة لإنشاء نوافذ متحركة.

- لإنشاء مجموعات من الحزم أو الوثائق المقسمة، اسحب النافذة إلى أحد مناطق الإلقاء في القمة، القاع، أو الجوانب الخاصة بنافذة أخرى. يمكنك أيضاً تحديد مخطط للمجموعة باستخدام زر التخطيط في شريط التطبيق.

ملاحظة: بعض المنتجات لا تدعم هذه الوظيفة. على أي حال، قد يحتوى على أوامر التجانب والتقسيم في قائمة النافذة لتساعدك في تخطيط وثائقك.

- للانتقال إلى وثيقة أخرى في مجموعة مقسمة عند سحب تحديد، اسحب التحديد فوق صفحة الوثيقة للحظة.

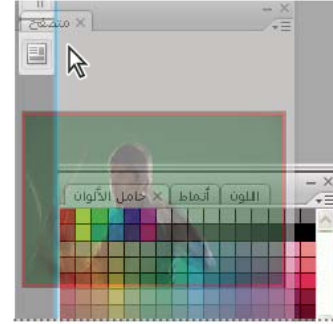
ملاحظة: بعض المنتجات لا تدعم هذه الوظيفة.

رسو وإلغاء رسو اللوحات

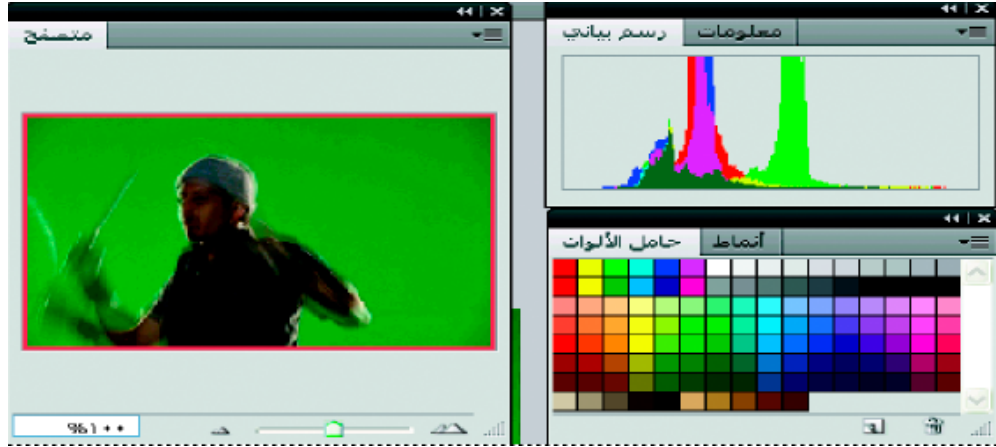
الترسية هي مجموعة من اللوحات أو مجموعات اللوحات تعرض مع بعضها، بصفة عامة في اتجاه رأسي. تقوم بإلغاء ترسية اللوحات بنقلهم من وإلى الرسوة.

ملاحظة: الرسو ليس مثل الحزم، الحزمة هي مجموعة من اللوحات المتحركة أو مجموعات اللوحة، مرتبطة من أعلى إلى أسفل.

- لترسية لوحة، اسحبها من قمته إلى الرسوة في أعلى، أسفل، أو بين اللوحات الأخرى.
- لرسو مجموعة لوحات، اسحبها من شريط عنوانها (الشريط الصلب الفارغ أعلى الشرائط) في الرسوة.
- لإزالة لوحة أو مجموعة لوحات، اسحبها خارج الرسوة من شريطها أو من شريط عنوانها. يمكنك سحبها في رسوة أخرى أو جعلها متنقلة بحرية.



لوحة المتصفح التي يتم سحبها إلى خارج الرسوة الجديدة، المشار إليها بإبراز رأسي أزرق.



لوحة المتصفح موجودة في مرساها الخاص

يمكنك منع اللوحات من تعبئة ملاء كل المساحة في المرسى. اسحب حافة قاع المرسى لأعلى بحيث لا تصبح مطابقة لحافة مساحة العمل.



نقل اللوحات

وأنت تنقل اللوحات، ستري مناطق إسقاط مبرزة بالأزرق، وهي المساحات حيث يمكنك تحريك اللوحة. على سبيل المثال، يمكنك نقل لوحة لأعلى أو لأسفل بسحبها إلى منطقة إسقاط زرقاء ضيقة موجودة فوق لوحة أخرى. إذا قمت بالسحب إلى مساحة ليست منطقة إسقاط، فإن اللوحة تطفو في فراغ العمل.

- لنقل لوحة، اسحبها من شريطها.
- لنقل مجموعة لوحات أو حزمة من اللوحات الطافية، اسحب شريط العنوان.

اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) أثناء نقل لوحة لمنعها من الرسو. اضغط مفتاح ESC أثناء نقل اللوحة لإلغاء العملية.



ملاحظة: المرسى لا يمكن نقله. على أي حال، يمكنك إنشاء مجموعة لوحات أو رسات ونقلهم إلى أي مكان.

إضافة وإزالة اللوحات

إذا قمت بإزالة كل اللوحات من مرسى، فإن المرسى يختفي. يمكنك إنشاء مرسى جديد بنقل اللوحات إلى الحافة اليمنى لمساحة العمل حتى تظهر منطقة الاسقاط.

- لإزالة لوحة، قم بالنقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو النقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) على صفحتها ثم حدد إغلاق، أو إلغى تحديدها من قائمة النافذة.
- لإضافة لوحة، حددها من قائمة النافذة، و قم بترسيتهما أينما تشاء.

معالجة مجموعات اللوحات

- لنقل لوحة إلى مجموعة، اسحب شريط اللوحة إلى مساحة الإسقاط المبرزة في المجموعة.

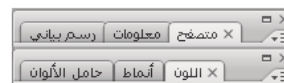


إضافة لوحة إلى مجموعة لوحات

- لإعادة تنظيم اللوحات في مجموعة، اسحب شريط اللوحة إلى مكان جديد في المجموعة.
- لإزالة لوحة من مجموعة بحيث تطفو بحرية، اسحب اللوحة من شريطها إلى خارج المجموعة.
- لنقل لوحات مجموعة مع بعضها، اسحب شريط عنوانهم (في المساحة الموجودة فوق الشرائط).

رص اللوحات المتحركة

عندما تقوم بسحب لوحة إلى خارج مرساها بدون وضعها في منطقة الإلقاء، فإن اللوحة تتحرك بشكل حر. تتيح اللوحة الطافية لك أن تضعها في أي مكان في مساحة العمل. يمكنك رص اللوحات الطافية أو مجموعات اللوحات مع بعضها بحيث يتم تحريكهم كوحدة واحدة عندما تسحب شريط العنوان الأعلى. (اللوحات التي هي جزء من مرسى لا يمكن رصها أو نقلها كوحدة واحدة بهذه الطريقة.)



لوحات طافية مرصوة

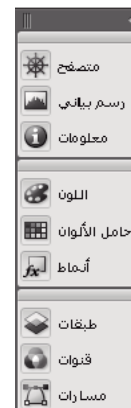
- لرص لوحات طافية، اسحب لوحة من شريطها إلى مساحة الإسقاط في قاع لوحة أخرى.
- لتغيير ترتيب التراص، اسحب اللوحة لأعلى أو لأسفل من شريطها.
- **ملاحظة:** تأكد من إطلاق الشريط فوق مساحة الإسقاط الضيقة بين اللوحات، بدلاً من مساحة الإسقاط المعروفة في شريط العنوان.
- لإزالة لوحة أو مجموعة لوحات من الرصة، بحيث تطفو بنفسها، اسحبها من شريطها أو شريط عنوانها.

تغيير حجم اللوحة

- للتصغير أو تصغير لوحة، مجموعة لوحات، أو رصة من اللوحات، قم بالنقر المزدوج على صفحة. يمكنك أيضاً نقر مساحة الصفحة مرة واحدة (المسافة الفارغة بجوار الصفحات).
- لتغيير حجم لوحة، اسحب أي جانب من اللوحة. بعض اللوحات، مثل لوحة اللون في Photoshop، لا يمكن أن يتم تغيير حجمها بالسحب.

معالجة اللوحات المقلصة إلى أيقونات

يمكنك تقليص اللوحات إلى أيقونات لتقليل ضيق مساحة العمل. في بعض الحالات، يتم تقليص اللوحات إلى مقلصة إلى أيقونات في فراغ العمل الافتراضي.



لوحات مقلصة إلى أيقونات



لوحات موسعة من أيقونات

- لتقليص أو تمديد كل اللوحات في مرسى، قم بالنقر على السهم المزدوج الموجود أعلى المرسى.
 - لتوسيع أيقونة لوحة واحدة، انقرها.
 - لتغيير أيقونات اللوحة بحيث ترى الأيقونات فقط (وليس العناوين)، قم بضبط عرض المرسى حتى يختفي النص. لعرض نص الأيقونة مرة أخرى، قم بجعل المرسى أعرض.
 - لتقليص لوحة موسعة مرة أخرى إلى أيقونتها، انقر شريطها، أيقونتها، أو على السهم المزدوج في شريط عنوان اللوحة.
- 💡 في بعض المنتجات، إذا اخترت تقليص آلي للوحات الأيقونة من تفضيلات واجهة التعامل أو خيارات واجهة تعامل المستخدم، فإن أيقونة اللوحة الموسعة ستتقلص آلياً عندما تقوم بالنقر بعيداً عنها.
- لإضافة لوحة متحركة أو مجموعة لوحات إلى أيقونة مرسى، اسحبها من صفحتها أو شريط العنوان. (تقلص اللوحات آلياً إلى أيقونات عند إضافتها إلى مرسى الأيقونات.)
 - لنقل أيقونة اللوحة (أو مجموعة أيقونة اللوحة)، اسحب الأيقونة. يمكنك سحب أيقونات لوحة لأعلى ولأسفل في المرسى، إلى مراسيها (حيث يظهرون في نمط اللوحة من المرسى)، أو خارج المرسى (حيث يظهرون على هيئة لوحات موسعة طافية).

استرجاع مساحة العمل الافتراضية

- حدد مساحة العمل الافتراضية من مفتاح مساحة العمل على شريط التطبيق.
- (في Photoshop) حدد نافذة < مساحة العمل > مساحة العمل الافتراضية.
- (في InCopy و InDesign) حدد نافذة < فراغ العمل > إعادة ضبط [اسم فراغ العمل].

إعادة تسمية أو مضاعفة مساحة عمل

- اختر نافذة < مساحة عمل > إدارة مساحات العمل.
- قم بأي من الأمور التالية، وانقر موافق:
 - لإعادة تسمية مساحة عمل، قم بتحديد، وتحرير النص.
 - لمضاعفة مساحة عمل، قم بتحديد، وانقر زر جديد.

للحصول على فيديو عن تخصيص مساحة العمل بناءً على سير عمل مختلفة، راجع www.adobe.com/go/vid0032_ae.

حفظ وتبديل مساحات العمل

يحفظ الحجم والوضع الحالي للوحات على هيئة فراغ عمل، يمكنك استرجاع فراغ العمل حتى وإن قمت بإغلاق لوحة. تظهر أسماء مساحات العمل المحفوظة في مفتاح مساحة العمل على شريط التطبيق.

في Photoshop، يمكن أن يتضمن فراغ العمل المحفوظ اختصار معين للوحة المفاتيح ومجموعة قوائم.

حفظ فراغ عمل مخصص

- ١ مع وجود فراغ العمل في الضبط الذي تريد حفظه، قم بأحد الأمور التالية:
 - (في Photoshop، Illustrator)، اختر نافذة < فراغ عمل > حفظ مساحة العمل.
 - (في InDesign و InCopy) اختر نافذة < فراغ عمل > مساحة العمل جديدة.
 - (في Dreamweaver) اختر نافذة < مخطط مساحة العمل > مساحة عمل جديدة.
 - (في Flash) اختر فراغ عمل جديد من مفتاح مساحة العمل الموجود على شريط التطبيق.
 - (في Fireworks) اختر حفظ الحالي من مفتاح مساحة العمل الموجود على شريط التطبيق.

٢ ادخل اسم لفراغ العمل.

٣ (في Photoshop و InDesign) تحت التقاط، حدد خياراً أو أكثر:

أماكن اللوحة يحفظ أماكن اللوحة الحالية.

اختصارات لوحة المفاتيح يحفظ المجموعة الحالية من اختصارات لوحة المفاتيح (في Photoshop فقط).

القوائم يحفظ المجموعة الحالية من القوائم.

٤ انقر موافق أو حفظ.

عرض أو تنقل بين فراغات العمل

❖ حدد مساحة عمل من مفتاح مساحة العمل على شريط التطبيق.

💡 في Photoshop يمكنك تعيين اختصارات لوحة مفاتيح لكل مساحة عمل لتصفحهم بسرعة.

حذف فراغ عمل مخصص

- حدد إدارة أو إدارة مساحات العمل من مفتاح مساحة العمل الموجود على شريط التطبيق، حدد مساحة العمل، ثم انقر حذف. (هذا الخيار غير متاح في Fireworks).
- (في Photoshop، InDesign، InCopy) حدد حذف مساحة عمل من مفتاح مساحة العمل.
- (في Illustrator) اختر نافذة < مساحات العمل > إدارة فراغات العمل، حدد فراغ العمل، ثم انقر أيقونة الحذف.
- (في InDesign) اختر نافذة < مساحة العمل > حذف فراغ العمل، حدد فراغ العمل، ثم انقر حذف.

(في Photoshop) البدء بأماكن اللوحة الافتراضية أو الأماكن الأخيرة

عندما تقوم بتشغيل Photoshop، فإن اللوحات يمكن أن تظهر في أماكنها الافتراضية، أو تظهر كما استخدمتهم في آخر مرة.

في تفضيلات واجهة التعامل:

- لعرض اللوحات في أي من الأماكن الأخيرة عند التشغيل، حدد تذكر أماكن اللوحات.
- لعرض اللوحات في أماكنها الافتراضية عند التشغيل، قم بإلغاء تحديد أماكن اللوحات.

أدوات

نظرة عامة على لوحة الأدوات

في أول مرة تقوم فيها بتشغيل التطبيق، فإن لوحة الأدوات تظهر على الجانب الأيسر من الشاشة. يمكنك نقل لوحة الأدوات بسحب شريط عناوينها. يمكنك أيضاً إظهار أو إخفاء لوحة الأدوات باختيار نافذة < الأدوات.

تستخدم أدوات في لوحة الأدوات لإنشاء، تحديد، ومعالجة الكائنات في Illustrator. بعض الأدوات لها خيارات تظهر عندما تقوم بالنقر المزدوج على أداة. تتضمن تلك الأدوات التي تتيح لك استخدام الكتابة، وتحديد، وطلاء، رسم، اختزال، تحرير، ونقل الصور.

يمكنك تمديد بعض الأدوات لإظهار الأدوات المخفية تحتهم. يشير المثلث الصغير على الركن الأسفل الأيمن من أيقونة الأداة إلى وجود أدوات مخفية. لترى اسم أداة، ضع المؤشر عليه.

نظرة عامة حول نافذة الأدوات

يشير إلى أداة افتراضية
* تظهر اختصارات لوحة المفاتيح في قوسين

أدوات الرموز بياخة الرموز (Shift+S) تبديل الرموز عصر الرموز خجيم الرموز تدوير الرموز تبقيع الرموز تخطيط الرموز نمط الرموز	أدوات الكتابة كتابة (T) مساحة الكتابة كتابة على مسار كتابة رأسية كتابة مساحة رأسية كتابة رأسية على مسار	أدوات التحديد تحديد (V) تحديد مباشر (A) تحديد مجموعة عصا سحرية (Y) حمل التحديد (Q) Artboard (Shift+O)	أدوات الرسم ريشة (P) إضافة نقطة إرساء (+) حذف نقطة إرساء (-) تحويل نقطة الربط (Shift+C) مقطع الخط (L) قوس التفاف شبكة مستطيلة شبكة كروية مستطيل (M) مستطيل دائري الأركان شكل بيضاوي (L) مضلع نجمة اشتعال قلم رصاص (N) تنعيم محاة المسار
أدوات الرسم البياني رسم بياني عمدة رسم بياني عمدة متراصة رسم بياني شرائط رسم بياني شرائط متراصة رسم بياني خطي مساحة الرسم البياني رسم بياني مبعثر قرص إحصائي رسم بياني رادار	أدوات الطلاء فرشاة الطلاء (B) Blob Brush (Shift+B) شبكة (U) تدرج (G) شاقطة (I) قياس وعاء الطلاء النشط (K) تحديد الطلاء النشط (Shift+L)	أدوات إعادة التشكيل تدوير (R) عكس (O) مقياس (S) قص إعادة التشكيل التفاف (Shift-R) دوامة تغصن نفخ إسفلوب تبلور جعد تحويل حر (E) مزج (W)	أدوات القص والشرائح شريحة (Shift+K) تحديد شريحة محاة (Shift+E) مفص (C) سكين أدوات التكبير والتحريك يد (H) جانب الطيوع م (Z)

عرض الأدوات المخفية

❖ ابق زر الماوس مضغوطًا على الأداة المرئية.

عرض خيارات الأداة

❖ قم بالنقر المزدوج على أداة.

نقل لوحة الأدوات

❖ اسحب شريط عنوانها

إخفاء لوحة الأدوات

❖ اختر نافذة > الأدوات.

فصل الأدوات المخفية في لوحة مستقلة

❖ اسحب المؤشر على السهم في نهاية لوحة الأدوات واطلق زر الماوس.

إغلاق لوحة الأداة المستقلة

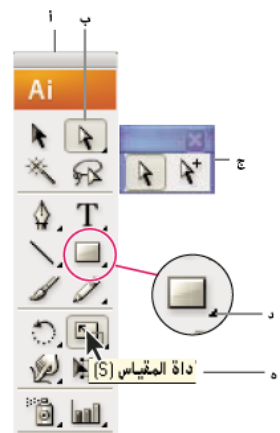
❖ انقر زر الإغلاق على شريط عنوان اللوحة. ترجع الأدوات إلى لوحة الأدوات.

حدد أداة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أداة في لوحة الأدوات. إذا كان هناك مثلث صغير في زاوية الأداة السفلى اليمنى، ابق زر الماوس مضغوطاً لترى الأدوات المخفية، ثم انقر الأداة التي تريد أن تحددها.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر أداة لتنتقل فيها وتحدد أدوات مخفية.
- اضغط اختصار لوحة المفاتيح الخاص بالأداة. يعرض اختصار لوحة المفاتيح في تلميحات الأداة. على سبيل المثال، يمكنك تحديد أداة التحريك بضغط مفتاح V.

💡 لإخفاء تلميحات الأداة، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وقم بإلغاء تحديد إظهار تلميحات الأداة.



تحديد أداة مخفية

أ. لوحة الأدوات ب. الأداة النشطة ج. لوحة مستقطعة بأدوات مخفية د. مثلث أداة مخفية هـ اسم الأداة والاختصار

تغيير مؤشرات الأداة

يطابق مؤشر الماوس لمعظم الأدوات أيقونة الأداة. كل مؤشر لنقطة حساسة مختلفة، حيث يبدأ تأثير أو عملية. مع معظم الأدوات، يمكنك الانتقال إلى مؤشرات دقيقة، والتي تظهر على هيئة خطوط متقاطعة رفيعة مركزة حول النقطة الحساسة، وتوفر دقة أعلى عند العمل بعمل فني مفصل.


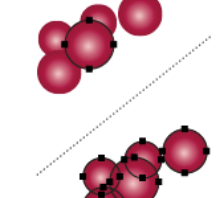
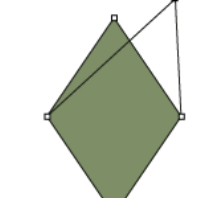
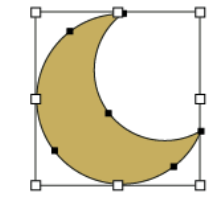
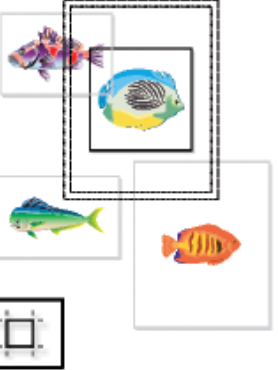

❖ اختر تحرير < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS)، وحدد استخدام مؤشرات دقيقة. بدلاً من ذلك، اضغط تأمين العالي على لوحة المفاتيح.

معارض الأدوات

يوفر Illustrator العديد من الأدوات لإنشاء ومعالجة رسمك. تلك المعارض توفر نظرة عامة سريعة على كل أداة.

معرض أدوات التحديد

يوفر Illustrator أدوات التحديد التالية:

















 <p>أداة العصا السحرية (Y) يحدد الكائنات ذات الخصائص المتماثلة.</p>	 <p>تحدد أداة تحديد المجموعة كائنات ومجموعات ضمن مجموعات.</p>	 <p>أداة التحديد المباشر (A) يحدد نقاط أو مقاطع مسار ضمن كائنات.</p>	 <p>أداة التحديد (V) يحدد الكائنات بأكملها.</p>
		 <p>تنشئ أداة لوح الرسم ألواح مستقلة للطباعة أو للتصدير.</p>	 <p>أداة الحيل (Q) يحدد نقاط أو مقاطع مسار ضمن كائنات.</p>

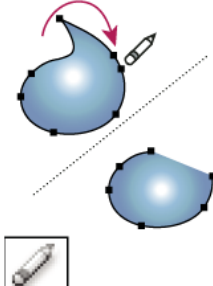
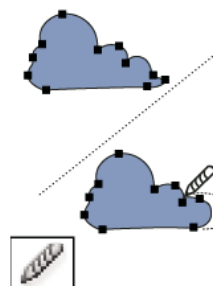
راجع أيضاً

”المفاتيح الخاصة بالتحديد“ في الصفحة ٣٩٨

معرض أدوات الرسم

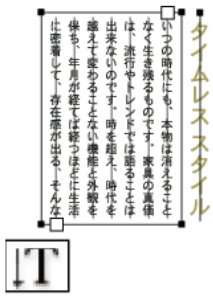

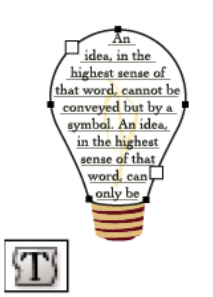
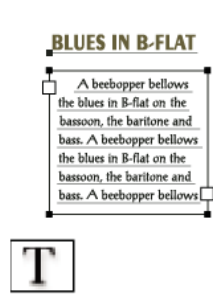

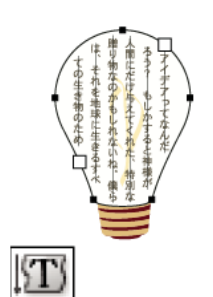
يوفر Illustrator أدوات الرسم التالية:

 <p>أداة تحويل نقطة الربط (العالى C+) يغير نقاط ناعمة إلى نقاط حادة وبالعكس.</p>	 <p>أداة حذف نقاط ربط (-) يحذف نقاط ربط على نقطة إرساء.</p>	 <p>أداة إضافة نقاط ربط (+) يضيف نقاط ربط على نقطة إرساء.</p>	 <p>أداة القلم (P) ترسم خطوط مستقيمة أداة الريشة لإنشاء كائنات.</p>
 <p>ترسم أداة الشبكة المستطيلة شبكات مستطيلة.</p>	 <p>ترسم أداة الالتفاف التفافات باتجاه عقارب الساعة وعكس اتجاه عقارب الساعة.</p>	 <p>ترسم أداة القوس مقوسات منفردة أو مقاطع منحنى مقوس.</p>	 <p>إداة مقطع خط (\) يرسم مقاطع خط مستقيمة منفردة.</p>
 <p>ترسم أداة البيضاوي (L) دوائر وبيضاويات.</p>	 <p>ترسم أداة المستطيل الدائري الأركان مربعات ومستطيلات بأركان دائرية.</p>	 <p>أداة المستطيل (M) ترسم مربعات ومستطيلات.</p>	 <p>ترسم أداة الشبكة الكروية شبكات مستديرة.</p>
 <p>ترسم وتحرر أداة القلم الرصاص (N) خطوط حرة.</p>	 <p>تنشئ أداة اللعنان تأثيرات لعنان عدسة أو لعنان شبه شمسي.</p>	 <p>ترسم أداة النجمة نجما.</p>	 <p>ترسم أداة المضلع أشكال مضلعة، ومتعددة الجوانب.</p>

		 <p>تمسح أداة ممحاة المسار مسارات ونقاط ربط من الكائن.</p>	 <p>تنعم أداة التنعيم مسارات بيديه.</p>
--	--	--	--


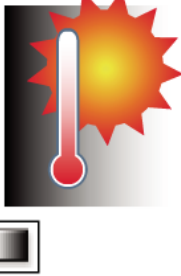


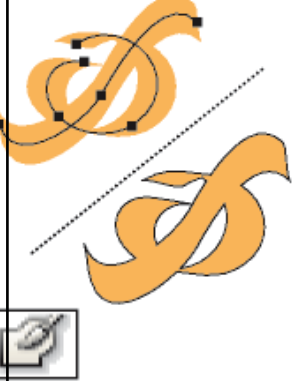
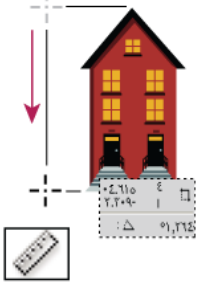
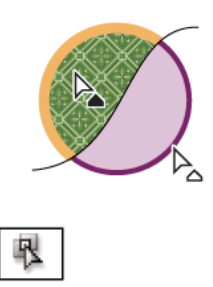

معرض أداة الكتابة

يوفر Illustrator أدوات الكتابة التالية:

 <p>تنشئ أداة الكتابة الرأسية كتابة رأسية وحاويات كتابة رأسية. ويتيح لك إدخال وتحرير كتابة رأسية.</p>	 <p>تغير أداة الكتابة مسارات إلى مسارات كتابة، وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة عليهم.</p>	 <p>تغير أداة الكتابة مسارات مغلقة إلى حاويات كتابة وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة ضمنهم.</p>	 <p>تنشئ أداة الكتابة (T) كتابة منفردة وحاويات كتابة ويتيح لك إدخال وتحرير كتابة.</p>
		 <p>تغير أداة الكتابة الرأسية على مسار المسارات إلى مسارات كتابة رأسية، وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة عليهم..</p>	 <p>تغير أداة كتابة المساحة الرأسية مسارات مغلقة إلى حاويات كتابة رأسية وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة ضمنهم.</p>

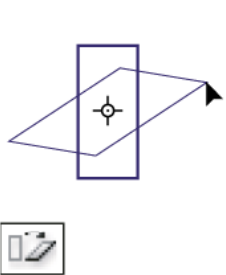
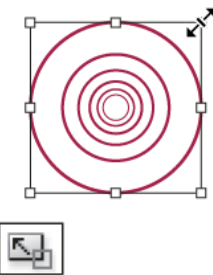
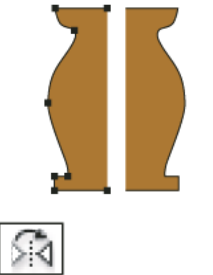
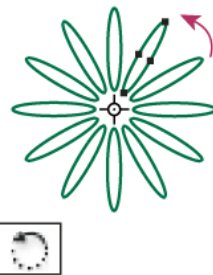
معرض أداة الطلاء

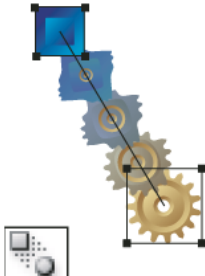

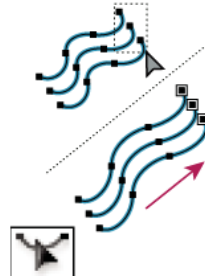
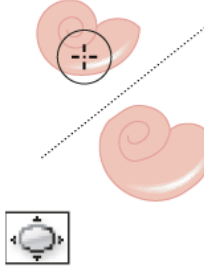
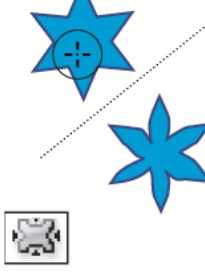
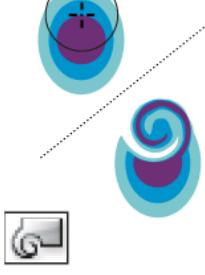
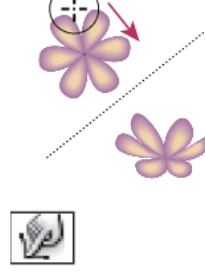
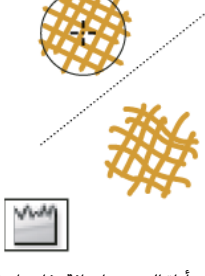
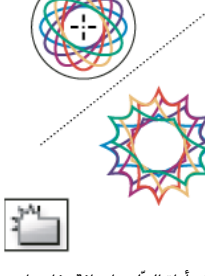
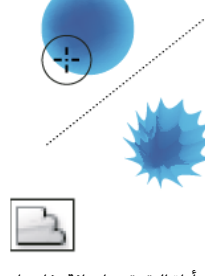
يوفر Illustrator أدوات الطلاء التالية:

 <p>تختزل أداة الشافطة (I) وتطبق خصائص اللون، والكتابة، والمظهر، بما في ذلك التأثيرات، من الكائنات.</p>	 <p>تضبط أداة التدرج نقاط البداية والنهاية وزاوية التدرج ضمن الكائنات، أو تطبق تدرج على الكائنات.</p>	 <p>تنشئ أداة الشبكة (U) وتحرر شبكات ومظاريف شبكة.</p>	 <p>ترسم أداة فرشاة الطلاء (B) خطوط حرة وخطية فنية، مثل الرسم والحشوات على مسارات.</p>
 <p>تتمدد أداة فرشاة النقطة (B-آلياً) وتدمج مسارات فرشاة الخطاط التي تشارك نفس اللون والمطابقة في ترتيب التراص.</p>	 <p>تقيس أداة القياس المسافة بين نقطتين.</p>	 <p>تحدد أداة تحديد الطلاء (L-العالى) النشط أوجه وحواف ضمن مجموعات الطلاء النشط.</p>	 <p>تطلي أداة وعاء الطلاء النشط (K) أوجه وحواف مجموعات الطلاء النشط باستخدام خصائص الطلاء الحالية.</p>

معرض أداة إعادة التشكيل









يوفر Illustrator الأدوات التالية لإعادة تشكيل كائنات:

 <p>أداة الإمالة تقوم بإمالة كائنات حول نقطة ثابتة.</p>	 <p>أداة القياس (S) تحجم كائنات حول نقطة ثابتة.</p>	 <p>أداة الانعكاس (O) تقلب الكائنات على محور أداة العكس.</p>	 <p>أداة التدوير (R) تدوير كائنات حول نقطة ثابتة.</p>
--	--	--	--

	 <p>تنشئ أداة المزج (W) سلسلة من الكائنات الممزوجة بين لون وشكل من كائنات متعددة.</p>	 <p>تقوم أداة التحويل الحر (E) بقياس، تدوير، أو إمالة تحديد.</p>	 <p>تعاير أداة إعادة التشكيل نقاط الربط المحددة مع إبقاء التفاصيل العامة للمسار بدون تغيير.</p>
 <p>تقوم أداة النفخ بتضخيم كائن بنقل نقاط التحكم بعيدًا عن اتجاه المؤشر.</p>	 <p>تقوم أداة التجعبد بإنكماش كائن بنقل نقاط التحكم باتجاه المؤشر.</p>	 <p>تنشئ أداة الدوامة تشوهات دوامة ضمن كائن.</p>	 <p>أداة الالتفاف (العالى + R) قوالب كائنات باستخدام حركة المؤشر (مثل القوالب الطينية).</p>
	 <p>تضيف أداة التجعد بإضافة تفاصيل شبه مجعدة عشوائية للحد الخارجي للكائن.</p>	 <p>تضيف أداة التبلر بإضافة تفاصيل مستقيمة عشوائية للحد الخارجي للكائن.</p>	 <p>تضيف أداة التقوقع بإضافة تفاصيل منحنية عشوائية للحد الخارجي للكائن.</p>





معرض أدوات الترميز


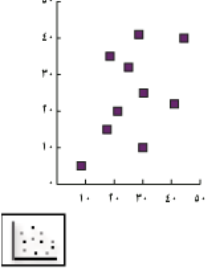
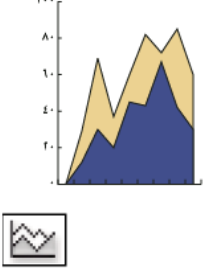
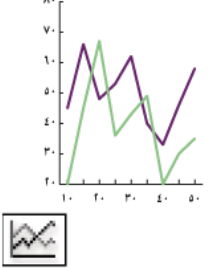
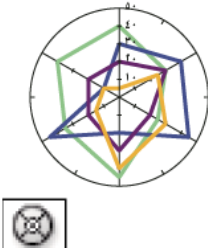
تتيح أدوات الترميز إنشاء وتعديل مجموعات تواجدات الرمز. تنشئ مجموعة رمز باستخدام أداة بخاخة الرمز. يمكنك عندئذ، استخدام أدوات ترميز أخرى لتغيير الكثافة، اللون، المكان، الحجم، التدوير، الشفافية، ونمط التواجدات في المجموعة.

 <p>تحجم أداة تحجيم الرموز تواجيدات الرمز</p>	 <p>تنقل أداة عاصرة الرمز تواجيدات الرمز بالقرب من بعضها البعض أو بعيداً عن بعضها البعض.</p>	 <p>تنقل أداة إزاحة الرموز تواجيدات الرمز</p>	 <p>تضع أداة بخاخة الرمز (العالى S+) تواجيدات رمز متعددة كمجموعة على لوح الرسم.</p>
 <p>تطبق أداة تنميط الرمز النمط المحدد على تواجيدات الرمز.</p>	 <p>تطبق أداة شبكة الرمز عتامة على تواجيدات الرمز.</p>	 <p>تلون أداة صبغة الرمز تواجيدات الرمز.</p>	 <p>تدير أداة تدوير الرموز تواجيدات الرمز</p>

معرض أدوات الرسم البياني

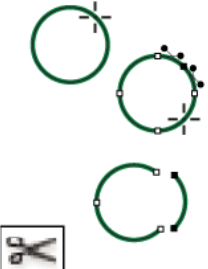
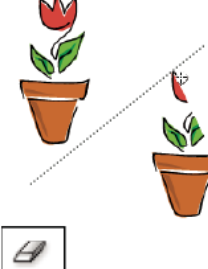

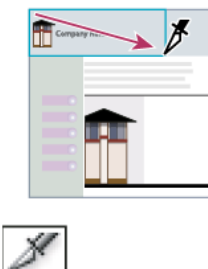
يوفر Illustrator تسعة أدوات رسم بياني، كل واحدة لإنشاء نوع مختلف من الرسم البياني. يعتمد نوع الرسم البياني على المعلومات التي تريد إيصالها.

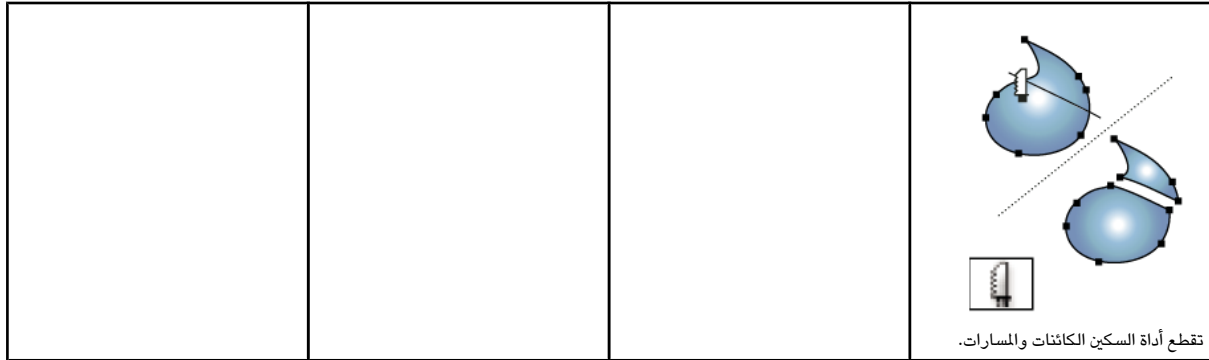
 <p>تنشئ أداة الرسم البياني شرائط مترافقة المرصوص رسومات بيانية مماثلة للرسم البيانية بالأعمدة المرصوصة، لكنها ترص الشرائط أفقياً بدلاً من رأسياً.</p>	 <p>تنشئ أداة الرسم البياني شرائط رسومات بيانية مماثلة للرسم البيانية بالأعمدة، لكنها تضع الشرائط أفقياً بدلاً من رأسياً.</p>	 <p>تقوم أداة الرسم البياني بالأعمدة المترافقة بإنشاء رسم بياني يماثل الرسوم البيانية بالأعمدة، لكنها ترص الأعمدة فوق بعضها البعض، بدلاً من جنباً إلى جنب. يفيد هذا النوع من الرسم البياني لإظهار العلاقة بين الأجزاء إلى الإجمالي.</p>	 <p>تنشئ أداة الرسم البياني أعمدة (J) رسومات بيانية التي تقارن قيم باستخدام أعمدة رأسية.</p>
---	--	--	---

 <p>تنشئ أداة الرسم البياني قرص إحصائي رسومات بيانية دائرية والتي تمثل مقاطعها نسب متعلقة بالقيم المقارنة.</p>	 <p>تنشئ أداة الرسم البياني المبعثر رسوم بيانية ترسم نقاط توقيع البيانات كمجموعات متزاوجة للإحداثيات على المحاور x و y. تفيد الرسومات البيانية المبعثرة في التعرف على أنماط النزعات في البيانات. كما تشير أيضاً إلى إذا ما كانت المتغيرات تؤثر بعضها على بعض.</p>	 <p>تنشئ أداة الرسم البياني المساحي رسومات بيانية تتماثل مع الرسومات البيانية الخطية، لكنها تبرز الإجماليات وكذلك التغيرات في القيم.</p>	 <p>تنشئ أداة الرسم البياني الخطي رسومات بيانية تستخدم نقاط لتمثيل مجموعة أو أكثر من القيم، بخط مختلف رابطاً النقاط في كل مجموعة. هذا النوع من الرسم البياني يستخدم غالباً لإظهار نزعة موضوع أو أكثر في فترة زمنية.</p>
			 <p>تنشئ أداة الرسم البياني الراداري رسومات بيانية تقارن مجموعات من القيم عند قيم معينة في الزمن أو فئات معينة، وتعرض في تنسيق دائري. هذا النوع من الرسوم البيانية تسمى أيضاً رسوم ويب بيانية.</p>

معرض أداة التشريح والقص

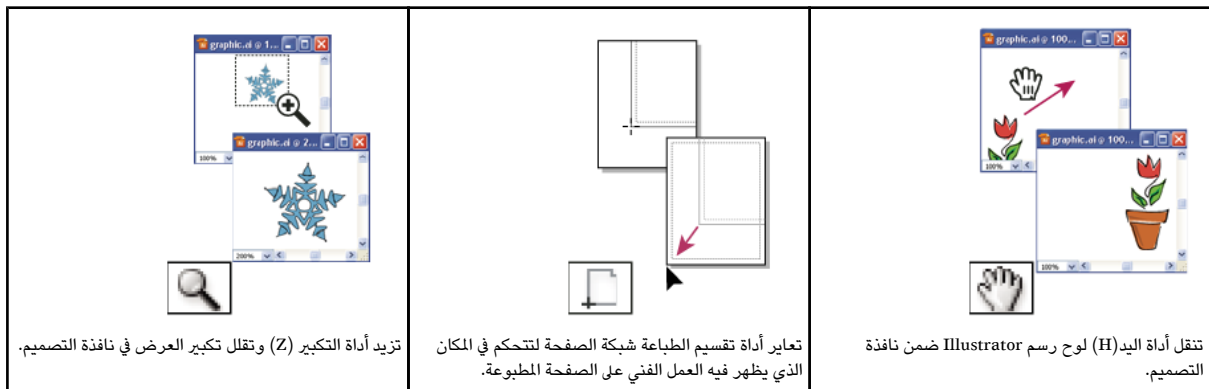
يوفر Illustrator الأدوات التالية لتشريح وقص الكائنات:

 <p>تقص أداة المقص (C) المسارات عند نقاط معينة.</p>	 <p>تمحو أداة المحاة (E-العالى) أي مساحة من الكائن تقوم بالسحب فوقها.</p>	 <p>تحدد أداة تحديد الشريحة (K-العالى) شرائح الويب.</p>	 <p>تقسم أداة التشريح العمل الفني إلى صور ويب مستقلة.</p>
--	--	---	--



معرض أداة النقل والتكبير

يوفر Illustrator الأدوات التالية للتنقل والتحكم في عرض لوح الرسم:



الملفات والقوالب

حول ملفات تخصيص وثيقة جديدة

الوثيقة هي مساحة تقوم فيها بإنشاء عمل فني. في Illustrator، يمكنك إنشاء وثائق مستقاة من أنواع مختلفة من المخرجات. لمعلومات عن إنشاء وثائق Illustrator لإنتاج الفيديو، راجع وثيقة PDF عن تحسين إنتاج الفيديو في www.adobe.com/go/learn_ai_video_ae.

تبدأ وثيقة جديدة باختيار ملف تخصيص وثيقة جديدة بناءً على المخرجات التي تم التخطيط لها. يتضمن كل ملف تخصيص قيم سابقة الإعداد للحجم، صيغة اللون، الوحدات، الاتجاه، الشفافية، ودقة الوضوح. كلها تستخدم لوح رسم واحد، افتراضياً. على سبيل المثال، يستخدم ملف تخصيص وثيقة الفيديو والفيلم بيكسلات بدلاً من نقاط، يمكنك أن تختار مساحة قطع معينة للجهاز، مثل NTSC DV شاشة عريضة، لإنشاء وثيقة بالأبعاد المطلوبة، مع أداة أمانة للفيديو في موضعها لتساعدك على تخطيط تصميمك من أجل العرض المثالي.

إذا كنت تخطط لإخراج ملفات على طابعة عالية الجودة، على سبيل المثال، إذا كنت ترسلها إلى مكتب خدمة، قم بتعيين ملف تخصيص طباعة لضمان أن عملك الفني وأي تأثيرات مطبقة على العمل الفني يتم ضبطها على دقة الوضوح المناسب.

يمكنك الاختيار من خيارات ملفات التخصيص التالية:

وثيقة للطباعة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم letter، ويوفر أحجام أخرى متنوعة سابقة الإعداد لاختيار منها. استخدم هذا الخيار إذا كنت تخطط لإرسال الوثيقة إلى مكتب خدمة أو لإخراج الوثيقة على طابعة عالية الجودة.

وثيقة للويب يوفر خيارات إعداد مسبقاً محسنة لمخرجات الويب.

وثيقة للجوال والأجهزة ينشئ ملف صغير الحجم سابق الإعداد لجهاز متنقلة معينة. يمكنك اختيار جهازك من قائمة الحجم. انقر Device Central لفتح Adobe Device Central وعرض تخطيط الوثيقة في واجهة جهاز معينة.

وثيقة للفيديو والفيلم يوفر عدة أحجام سابقة الإعداد لقطع الفيديو والفيلم (لاحظ أن خيار لوح الرسم يتغير إلى حجم القطع ملف التخصيص هذا). ينشئ Illustrator ملفات مربعة البيكسل، لضمان أن الأحجام يتم ترجمتها بشكل صحيح في تطبيقات الفيديو، ويقوم Illustrator بمعايرة قيم الطول والعرض. على سبيل المثال، إذا اخترت NTSC DV قياسي، فإن Illustrator يستخدم حجم بيكسل 480×654، الذي يترجم إلى 480×740 في التطبيقات المبنية على الفيديو.

وثيقة CMYK بسيطة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم letter، ويوفر أحجام أخرى متنوعة لاختار منها. استخدم ملف التخصيص هذا إذا كنت تخطط لإرسال وثيقة إلى أنواع متعددة من الوسائط. إذا كان أحد أنواع الوسائط هو مكتب خدمة، فستحتاج أن تقوم بزيادة إعداد التأثيرات النقطية إلى عالي يدوياً.

وثيقة RGB بسيطة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم 600×800، ويوفر تنوع من أحجام الطباعة، الفيديو، والمخصصة للويب لاختار منها. لا تقم باستخدام هذا الخيار إذا كنت تخطط لإرسال الوثيقة إلى مكتب خدمة أو لإخراج الوثيقة على طباعة عالية الجودة. استخدم ملف التخصيص هذا للوثائق التي سيتم إخراجها على طابعات متوسطة المستوى، على الويب، أو على أنواع متعددة من الوسائط.

للحصول على فيديو عن إعداد الوثائق الجديدة، راجع www.adobe.com/go/vid0031_ae.

راجع أيضاً

فيديو الوثيقة الجديدة

إنتاج الفيديو

إنشاء وثائق جديدة

يمكنك إنشاء ملف تخصيص وثائق Illustrator من وثيقة جديدة أو من قالب. إنشاء وثيقة من ملف تخصيص وثيقة جديدة يعطيك وثيقة فارغة مع ألوان تعبئة وحد ملف التخصيص المحدد الافتراضي، أنماط الرسوم، الفرش، الرموز، العمليات، عرض التفضيلات، إعدادات أخرى. إنشاء وثيقة من قالب يعطيك وثيقة بعناصر وإعدادات تصميم سابق الإعداد، مثل المحتوى، مثل علامات القطع والأدلة، لأنواع معينة من الوثائق، وكذلك المحتوى، مثل الصفحات التعريفية أو أغلفة القرص المدمج.

تنشئ وثيقة جديدة من شاشة الترحيب، أو باستخدام ملف < جديد أو ملف < Device Central (من أجل المخرجات على الأجهزة المتنقلة). تظهر شاشة الترحيب عندما تكون الوثيقة غير مفتوحة.

للحصول على فيديو عن إعداد الوثائق الجديدة، راجع www.adobe.com/go/vid0031_ae.

راجع أيضاً

“حول ملفات تخصيص وثيقة جديدة” في الصفحة ٢٥

“حول القوالب” في الصفحة ٢٧

“حول الشفافية” في الصفحة ١٤٩

“استخدام Adobe Device Central مع Illustrator” في الصفحة ٢١٦

قم بإنشاء وثيقة جديدة

يمكنك بدء وثيقة جديدة من شاشة الترحيب أو من قائمة الملف.

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- إذا كان Illustrator مفتوح بالفعل، اختر ملف < جديد واختار ملف تخصيص وثيقة جديدة في قائمة وثيقة جديدة.
- إذا كانت شاشة الترحيب مفتوحة، انقر ملف تخصيص الوثيقة من قائمة إنشاء جديد.
- إذا كان Illustrator غير مفتوح، قم بفتحه وانقر ملف تخصيص الوثيقة من قائمة إنشاء جديد في شاشة الترحيب.

ملاحظة: في شاشة الترحيب، يمكنك النقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) لفتح الوثيقة الجديدة مباشرة وتجاهل شاشة الوثيقة الجديدة.

٢ اكتب اسم لوثيقتك.

٣ حدد عدد ألواح الرسم لوثيقتك، والترتيب الذي تريد أن يوضعوا به على الشاشة:

شبكة بالصف يرتب ألواح الرسم المتعددة في عدد معين من الصفوف. اختر عدد الصفوف من قائمة الصفوف. تنشئ القيمة الافتراضية أكثر مظهر مربع ممكن باستخدام عدد ألواح الرسم المحدد.

شبكة بالعمود يرتب ألواح الرسم المتعددة في عدد معين من الأعمدة. اختر عدد الصفوف من قائمة الأعمدة. تنشئ القيمة الافتراضية أكثر مظهر مربع ممكن باستخدام عدد ألواح الرسم المحدد.

ترتيب بالصف يرتب ألواح الرسم في صف مستقيم.


ترتيب بالعمود يرتب ألواح الرسم في عمود مستقيم.

تغيير إلى تخطيط من اليمين إلى اليسار يرتب الألواح المتعددة بتنسيق الصفوف أو الأعمدة المحدد، لكنه يعرضهم من اليمين إلى اليسار.

٤ حدد المسافات الافتراضية بين ألواح الرسم. يطبق هذا الإعداد على كل من المسافات الأفقية والرأسية.

٥ حدد الحجم الافتراضي، ووحدة القياس، وتخطيط كل ألواح الرسم.

ملاحظة: بمجرد أن تفتح وثيقتك، يمكنك تخصيص ألواح الرسم بنقلهم وتغيير حجمهم حسب ما ترغب.

٦ حدد موضع التسييل على كل جانب من لوح الرسم. لاستخدام قيم مختلفة لشرائح مختلفة، انقر أيقونة القفل .

٧ انقر متقدم لتعيين الخيارات الإضافية التالية:

ملاحظة: يمكنك تغيير تلك الإعدادات بعد أن تقوم بإنشاء الوثيقة باختيار ملف > أعداد الوثيقة وتقوم بتعيين إعدادات جديدة.

صبغة الألوان يحدد صبغة الألوان للوثيقة الجديدة. تغيير صبغة اللون يحول المحتويات الافتراضية (الحوامل، الفرش، الرموز، الأنماط الرسومية) الملف تخصيص الوثيقة الجديد إلى صبغة لون جديدة، مما يؤدي إلى تغيير اللون. ترقب أيقونة التحذير عند عمل تغييرات.

تأثيرات نقطية يحدد دقة وضوح التأثيرات النقطية في الوثيقة. إنه من المهم أن يتم ضبط هذا على عالي عندما تخطط للإخراج على طباعة عالية الجودة بدقة وضوح عالية. يضبط ملف تخصيص الطباعة هذا على عالي بشكل افتراضي.

شبكة الشفافية يحدد الخيارات لشبكة الشفافية في الوثيقة التي تستخدم ملف تخصيص الفيديو والفيلم.

وضع المعاينة يضبط صبغة معاينة الافتراضية للوثيقة (يمكنك تغيير هذا في أي وقت باستخدام قائمة العرض):

- افتراضي يعرض عمل فني تم إنشاؤه في الوثيقة في عرض متجه بألوان كاملة. يحافظ التكبير/التصغير على نعومة المنحنيات.
- البيكسل يعرض عمل فني بمظهر منقط (مبكسل). إنها لاتحجم المحتويات بالفعل، لكنها تعرض معاينة محاكية، كما لو كانت المحتويات نقطية.
- طباعة فوقية يوفر "معاينة الحر" التي تقارب كيفية ظهور المزج، الشفافية، الطباعة التي تظهر ملائمة كيفية ظهور الطباعة الفوقية في مخرجات مفصولة ألوانها. (راجع "حول الطباعة الفوقية" في الصفحة ٣٦٤).

Device Central إذا قمت بإنشاء وثيقة باستخدام ملف تخصيص الجوال والأجهزة، يمكنك نقر Device Central لمعاينة وثيقتك الجديدة في واجهة تعامل جهاز متنقل.

إنشاء وثيقة جديدة من قالب

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر ملف > جديد من قالب.
 - اختر ملف > جديد. في شاشة الوثيقة الجديدة، انقر قوالب.
 - في شاشة الترحيب، انقر من القالب في قائمة إنشاء جديد.
- ٢ في شاشة جديد من قالب، حدد مكان وحدد قالب، وانقر جديد.

حول القوالب

القوالب تتيح لك إنشاء وثائق جديدة تشترك في إعدادات عامة وعناصر تصميم. على سبيل المثال، إذا احتجت لتصميم سلسلة من بطاقات الأعمال، بنفس الشكل، يمكنك إنشاء قالب بطاقة أعمال بحجم لوح الرسم المرغوب، وعرض الإعدادات (مثل الأدلة)، وخيارات الطباعة. يمكن أن يحتوي القالب أيضاً على رموز لعناصر تصميم عامة (مثل الشعارات) ومجموعات معينة من حوامل اللون، الفرش، وأنماط الرسوم.

يأتي Illustrator بتنوعات من القوالب، بما في ذلك قوالب للصفحات الرسمية، بطاقات الأعمال، المظاريف، النشرات الدعائية، الشهادات، العلامات، البطاقات البريدية، بطاقات التهنئة، ومواقع الويب.

عندما يتم تحديد قالب من خلال أمر جديد من قالب، فإن Illustrator يقوم بإنشاء وثيقة جديدة ذات محتوى مماثل وإعدادات وثيقة مثل القالب، لكنه يترك ملف القالب الأصلي بدون تغيير.

راجع أيضاً

"إنشاء وثائق جديدة" في الصفحة ٢٦

إنشاء قالب جديد

- ١ افتح وثيقة جديدة أو موجودة.
- ٢ تخصيص الوثيقة بأي من الطرق التالية:

- قم بإعداد نافذة الوثيقة كما ترغب أن تبدو في وثائق جديدة تقوم بإنشائها من القالب. يتضمن ذلك مستوى التكبير، إنزلاق الموضوع، أصل المسطرة، الأدلة، الشبكات، مساحات القطع، وخيارات في قائمة العرض.
 - ارسم أو قم بإدراج عمل فني تريد أن يظهر في وثائق جديدة تقوم بإنشائها من القالب.
 - احذف أي حوامل، أنماط، فرش، أو رموز، لاتريد الاحتفاظ به.
 - قم بإنشاء حوامل، أنماط، فرش، ورموز جديدة تريدها في اللوحات المرادفة. يمكنك أيضاً إدراج حوامل سابقة الإعداد، أنماط، فرش، رموز، وعمليات من تنويعات من المكتبات التي تأتي مع Illustrator.
 - قم بإنشاء تصميمات رسم بياني وقم بإضافتهم إلى شاشة تصميم الرسم البياني. يمكنك أيضاً إدراج تصميمات رسم بياني سابقة الإعداد.
 - اضبط الخيارات المرغوبة في شاشة إعداد الوثيقة وشاشة خيارات الطباعة.
- ٣ اختر ملف > حفظ كقالب.
- ٤ في شاشة حفظ باسم، حدد مكان للملف، قم بإدخال اسم ملف، وانقر حفظ.
- يُحفظ Illustrator الملف في تنسيق AIT (قالب Adobe Illustrator).

حدد خيارات إعداد الوثيقة

- في أي وقت يمكنك تغيير خيارات إعداد وثيقتك الافتراضية لوحدة القياس، عرض شبكة الشفافية، لون الخلفية، وإعدادات الكتابة مثل اللغة، نمط الترقيم، وحجم الكتابة فوق السطر وتحت السطر، وإمكانية التصدير. يغلق زر تحرير ألواح الرسم هذه الشاشة وينشط أداة ألواح الرسم. استخدم هذا الزر إذا كنت تريد تعديل ألواح رسمك.
- ١ اختر ملف > إعداد الوثيقة أو انقر زر إعداد الوثيقة في لوحة التحكم (يكون هذا الزر مرئياً عند عدم تحديد أي شيء).
- ٢ حدد الخيارات كما تريد.
- ملاحظة:** يفيد خيار ورق ملون محاكي إذا كنت تخطط لطباعة الوثيقة على ورق ملون. على سبيل المثال، إذا قمت برسم كائن أزرق على خلفية صفراء، فإن الكائن يبدو أخضر. تنفذ المحاكاة فقط عندما تكون شبكة الشفافية غير ظاهرة.
- لمعلومات معينة عن تلك الخيارات، راجع المواضيع المتعلقة.

راجع أيضاً

- ”تغيير وحدة القياس“ في الصفحة ٣٨
- ”عرض الشفافية في عمل فني“ في الصفحة ١٤٩
- ”حدد علامات تنسيب مستقيمة أو ملتفة“ في الصفحة ٢٦٥
- ”إنشاء نصوص مرتفعة ومنخفضة“ في الصفحة ٢٦٦

فتح ملف

- يمكنك فتح ملفات تم إنشاؤها في Illustrator وكذلك ملفات تم إنشاؤها في تطبيقات أخرى.
- لفتح ملف موجود بالفعل، اختر ملف > فتح. حدد مكان الملف، وانقر فتح.
 - لفتح ملف تم حفظه مؤخراً، اختر الملف من قائمة عنصر تم فتحه مؤخراً في شاشة الترحيب، أو اختر ملف > فتح الملفات الحديثة، اختر ملف من القائمة.
 - لفتح ومعاينة ملف باستخدام Adobe Bridge، اختر ملف > تصفح في Bridge لفتح Adobe Bridge. حدد مكان الملف واختر ملف > فتح باستخدام Adobe Bridge CS4.


راجع أيضاً

- Adobe Bridge
- ”Adobe Version Cue“ في الصفحة ٢٩
- ”إدراج ملفات Adobe PDF“ في الصفحة ٢٢٢
- ”إدراج ملفات EPS“ في الصفحة ٢٢٣
- ”إدراج عمل فني من Photoshop“ في الصفحة ٢٢٥

تصفح الملفات باستخدام Adobe Bridge

إن Adobe® Bridge هو تطبيق عابر لبيئات العمل متضمن في مكونات Adobe® Creative Suite 4 والذي يساعدك على تحديد مكان، تنظيم، وتصفح الأصول التي تحتاجها لإنشاء محتوى طباعة، ويب، فيديو، وصوت. يمكنك تشغيل Bridge من أي من مكونات Creative Suite، وتستخدمه للوصول إلى كل من نوعي الأصول من Adobe و Adobe غير.

❖ لفتح Adobe Bridge، قم بأحد الأمور التالية:

- اختر ملف > تصفح في Bridge.
- انقر أيقونة Adobe Bridge  في لوحة التحكم.
- اختر كشف في Bridge من شريط الحالة.
- من Adobe Bridge يمكنك القيام بأي مما يلي:
 - إدارة ملفات الصورة، المشهد، والصوت: معاينة، بحث، ترتيب، ومعالجة الملفات في Bridge بدون فتح التطبيقات المنفردة. يمكنك أيضاً تحرير البيانات الأساسية للملفات، واستخدام Bridge لوضع ملفات في وثائقك، مشاريعك، أو التراكبات.
 - إدارة صورك: إدراج وتحرير الصور من بطاقة الكاميرا الخاصة بك، قم بتجميع صورك في رسات، وفتح أو إدراج ملفات خام الكاميرا في Photoshop® وتحرير إعداداتها بدون تشغيل Photoshop.
 - العمل بالأصول التي تتم إدارتها باستخدام Adobe Version Cue®.
 - تنفيذ مهام آلية، مثل أوامر الحزم.
 - تزامن إعدادات اللون عبر مكونات Creative Suite المدارة الألوان.
 - بدء مؤتمرات حية على الويب لمشاركة سطح مكتبك ومراجعة الوثائق.

راجع أيضاً

Adobe Bridge

“Adobe Version Cue” في الصفحة ٢٩

Adobe Version Cue

إن Adobe Version Cue® هو نظام إدارة أصول يتيح للمصممين العمل بشكل تعاوني على مجموعة من الملفات المشتركة بدون الحاجة لتغيير سير عملهم بشكل كبير. يمكن للمستخدمين تتبع ومعالجة إصدارات متعددة من الملفات بسهولة. يعالج Version Cue المهام التالية:

- إنشاء إصدارات من ملفاتك
- إتاحة تعاون مجموعات العمل (مشاركة الملفات، التحكم في الإصدار، وإمكانية إتاحة وإيقاف إتاحة الملفات)
- تنظيم الملفات في مشاريع خاصة أو مشتركة
- يوفر المصغرات بحيث يمكنك التصفح وعرض الملفات
- تنظيم البيانات بحيث يمكنك عرض والبحث عن معلومات الملف، تعليقات الإصدار، وحالة الملف.
- إنشاء وإدارة إمكانية وصول المستخدم، المشاريع، ومراجعات PDF بطريقة إدارة خادم Version Cue.

يتكون Version Cue من جزئين: خادم Version Cue وقرص Adobe.

خادم Adobe Version Cue يمكن تثبيت خادم Version Cue محلياً أو على حاسب مخصص. فإنه يستضيف مشاريع Version Cue ومراجعات PDF.

قرص Adobe يتصل قرص Adobe بخوادم Version Cue CS4. يظهر الخادم المتصل كقرص صلب أو قرص شبكي في Windows Explorer، Mac OS Finder، والشاشات مثل فتح وحفظ باسم.

ملاحظة: لا يظهر خيار "استخدام شاشة Adobe" الذي كان يظهر في تطبيقات CS3 في تطبيقات CS4. لم يعد هذا الخيار ضرورياً. الاتصال بخادم Version Cue باستخدام قرص Adobe يتيح لك عرض ملفات المشروع من أي تطبيق.

يأتي Version Cue متضمناً مع Adobe Creative Suite 4 Design Premium و Adobe Creative Suite 4 Web Premium و Standard، و Adobe Creative Suite 4 Production Premium و Adobe Creative Suite 4 Master Collection.

يتيح Version Cue إدارة الإصدارات والأصول في كل التطبيقات، لكنه يتضمن ميزات متقدمة للمنتجات التالية: Adobe Flash®، Adobe Illustrator®، Adobe Photoshop®، Adobe InCopy®، Adobe InDesign®، و Adobe Bridge. عندما تستخدم أي من تلك التطبيقات لفتح ملف مخزن على خادم Version Cue، فإن الملف تتم إتاحتها آلياً. لكل التطبيقات الأخرى، يجب عليك استخدام قائمة السياق لإتاحة وإيقاف إتاحة الملفات يدوياً.

من أجل الحصول على فيديو لنظرة عامة على استخدام Version Cue، راجع www.adobe.com/go/lrvid4037_vc. من أجل تعليمات Version Cue، راجع www.adobe.com/go/learn_vc_versioncuehelp_cs4_ae.

راجع أيضاً

تعليمات Version Cue
فيديو عام عن Version Cue

إدارة الاتصالات لخدمات الويب

في Adobe® Creative Suite® 4، تتيح لك لوحة الاتصالات إدارة الاتصال بخدمات الويب والامتدادات المثبتة التي تتفاعل معهم. لوحة الاتصالات نفسها هي امتداد. تتضمن الإمتدادات الإضافية المثبتة مع تطبيقات Creative Suite ما يلي:

Adobe ConnectNow يمنح التعاون بين فرق العمل المتفرقة على الويب، من خلال مشاركة الصوت، البيانات، والوسائط المتعددة.

لوحة **Kuler™** إنشاء، ومشاركة، وتصفح تشكيلات الألوان المجانسة على الإنترنت بسرعة.

Search for Help

في الزاوية العليا-اليمنى من التطبيقات، قم بإدخال مصطلحات بحث للوصول إلى تعليمات دقيقة من Adobe، بالإضافة إلى محتوى إضافي من منتديات التصميم والإنتاج.

قم بزيارة Adobe.com لتتعلم عن الخدمات الإضافية والامتدادات.

قم بتسجيل الدخول في خدمات ويب Adobe

بعض النظر عن أي من التطبيقات تستخدم للوصول إلى لوحة الاتصالات، فإن تسجيل الدخول يصلك آلياً بالخدمات مثل إجتماعات ConnectNow.

١ في Adobe InDesign، Photoshop، Illustrator، Flash، Fireworks، أو Dreamweaver، اختر نافذة < امتدادات > اتصالات.

٢ قم بإدخال هوية Adobe وكلمة المرور الخاصين بك. (إذا لم يكن لديك هوية أو إن كنت لا تستطيع تذكرها، انقر الرابط المناسب.)

٣ (اختياري) للبقاء مسجل عندما تقوم بإعادة تشغيل الحاسب، حدد تذكركني على هذا الحاسب.

٤ انقر تسجيل الدخول.

إيقاف تحديثات الامتداد الآلية


بشكل افتراضي، تقوم لوحة الاتصالات بتحديث الامتدادات المثبتة. على أي حال، يمكنك إيقاف التحديثات الآلية والتحقق منهم يدوياً.

١ من قائمة لوحة الاتصالات ، حدد تفضيلات التحديث.

٢ قم بإلغاء تحديد التحقق للتحديثات آلياً.

٣ قم بإعادة تشغيل أي تطبيق مفتوح من Adobe Creative Suite.

تحقق يدوياً للامتدادات المحدثة

❖ من قائمة لوحة الاتصالات ، حدد التحقق للتحديثات.

إيقاف خدمات الويب

إذا كنت تعمل في بيئة تمنع التصحيحات على الإنترنت، قم بإيقاف خدمات الويب.

١ من قائمة لوحة الاتصالات ، حدد خيارات عدم الاتصال.

٢ حدد إبقني غير متصل.

٣ قم بإعادة تشغيل أي تطبيق مفتوح من Adobe Creative Suite.

💡 لإيقاف لوحة الاتصالات وخدمات الويب فقط في Photoshop، قم بإلغاء تحديد السماح بالامتداد إلى الاتصال في قسم الإضافات من شاشة التفضيلات.

العمل باستخدام ConnectNow

العمل باستخدام ConnectNow

يوفر لك Adobe ConnectNow غرفة اجتماعات شخصية مؤمنة حيث يمكنك الاجتماع والتعاون مع الآخرين من خلال الويب بشكل مباشر. باستخدام ConnectNow، يمكنك مشاركة والتعليق على شاشة حاسبك، وإرسال رسائل دردشة، والاتصال باستخدام الصوت المدمج. يمكنك أيضاً نشر فيديو وملفات مشتركة، وأخذ ملاحظات الاجتماع، والتحكم في حاسب الحضور.

يمكنك الوصول إلى ConnectNow مباشرة من واجهة تعامل التطبيق.

١ اختر ملف > مشاركة شاشتي.

٢ في شاشة مشاركة شاشتي، قم بإدخال هوية Adobe وكلمة المرور الخاصين بك، وانقر تسجيل الدخول. إذا لم يكن لديك هوية Adobe وكلمة مرور، انقر رابط إنشاء هوية Adobe مجانية في أعلى الشاشة.

٣ لمشاركة شاشتك، انقر زر مشاركة شاشتي في منتصف نافذة تطبيق ConnectNow.


للحصول على التعليمات الكاملة عن استخدام ConnectNow، راجع http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

استخدام ألواح رسم متعددة

نظرة عامة على لوح الرسم

تمثل ألواح الرسم المناطق التي يمكن أن تحتوي على رسم ممكن الطباعة. يمكنك استخدام ألواح الرسم لقطع المساحات لأغراض الطباعة أو الوضع - تعمل مثل مساحات القطع في Illustrator CS3. تفيد ألواح الرسم المتعددة لإنشاء تنويعات من أشياء مثل ملفات PDF متعددة الصفحات ذات الأحجام المختلفة أو العناصر المختلفة، عناصر مستقلة لمواقع الويب، رسومات سيناريو الفيديو، أو عناصر منفردة للرسوم المتحركة في Adobe Flash أو After Effects.

ملاحظة: إذا قمت بإنشاء مساحات قطع في وثيقة Illustrator سيتم تحويل مساحات القطع إلى ألواح رسم في CS4. [يمكن أن يطلب منك تعيين كيفية تحويل مساحات القطع.

يمكن أن يكون لديك من 1 إلى 100 لوح رسم في كل وثيقة حسب الحجم. يمكنك تعيين عدد ألواح الرسم لوثيقة ما عند إنشائها، ويمكنك إضافة أو إزالة ألواح الرسم في أي وقت أثناء العمل في وثيقة ما. يمكنك إنشاء ألواح رسم بأحجام مختلفة، تغيير حجمهم باستخدام أداة لوح الرسم ، ووضعهم في أي مكان على الشاشة - حتى عند تداخلهم.

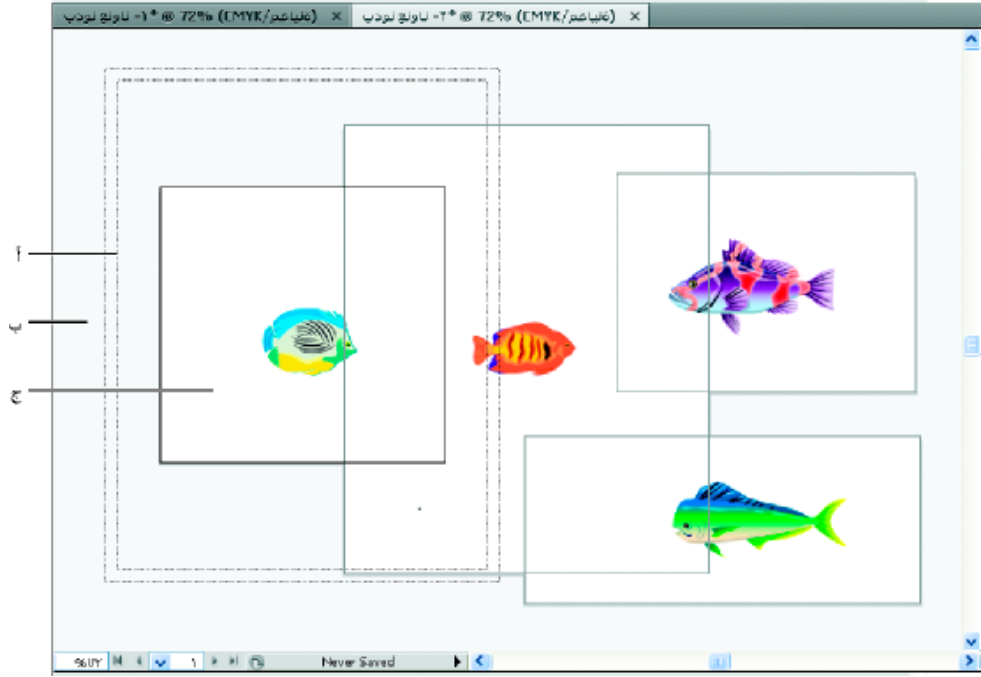
للحصول على فيديو عن استخدام ألواح رسم متعددة، راجع www.adobe.com/go/lrvid4016_ai.

عرض ألواح الرسم وحقوق العمل

يمكنك عرض حدود الصفحة بالنسبة للوح رسم بإظهار تقسيم الطباعة (عرض > إظهار تقسيم الطباعة). عندما يكون تقسيم الطباعة في حالة تشغيل، فإن المساحات المطبوعة وغير المطبوعة يتم تمثيلها بسلاسل من الخطوط الصلبة والمنقطة بين الحافة الخارجية من النافذة والمساحة المطبوعة من الصفحة.

يكون لوح الرسم محدود بخطوط صلبة ويمثل أقصى مساحة مطبوعة. لإخفاء حدود لوح الرسم، اختر عرض > إخفاء لوح الرسم. مساحة التجريب هي المساحة الموجودة خارج لوح الرسم الذي يمتد إلى حافة نافذة بمساحة 220 بوصة مربعة. تمثل مساحة حقل العمل فراغ يمكنك فيه إنشاء، تحرير، وتخزين عناصر العمل الفني قبل نقلهم إلى لوح الرسم. الكائنات التي توضع على حقل العمل مرئية على الشاشة، لكنها لا تطبع.

لتوسيط لوح رسم وتكبيره ليلائم الشاشة، انقر رقم لوح الرسم في شريط الحالة، الموجود في قاع نافذة التطبيق.



نافذة التصميم
أ. مساحة مطبوعة (تحدد بالطباعة المحددة) ب. حقل العمل ج. لوح الرسم

طباعة وتصدير ألواح الرسم

تتشارك كل ألواح الرسم في الوثيقة نفس نوع تنسيق الوسائط، مثل الطباعة. يمكنك طباعة كل لوح رسم على حدى، مقسماً، أو متراكبة في صفحة واحدة. إذا قمت بحفظ وثيقة Illustrator ذات ألواح رسم متعددة إلى الإصدار السابق من Illustrator، مثل CS3، يمكنك اختيار أن تحفظ كل لوح رسم في ملف مستقل، مع ملف أساسي يتضمن كل ألواح الرسم مدمجة.



يمكنك معاينة ألواح الرسم من شاشة الطباعة قبل طباعتهم. إعدادات الطباعة التي تختارها يتم تطبيقها على ألواح الرسم الذي تحدده للطباعة.

بشكل افتراضي يتم قطع كل الرسوم إلى لوح رسم وكل ألواح الرسم تطبع كصفحات منفردة. استخدم خيار النطاق في شاشة الطباعة لطباعة صفحات معينة، حدد ألواح رسم أطول وحدد خيارات الوضع لتراكب كل الرسوم على صفحة واحدة أو تقسيم الرسم حسب الحاجة.

راجع أيضاً

- “تغيير حجم الصفحة واتجاهها” في الصفحة ٣٤٦
- “تغيير موضع العمل الفني على الصفحة” في الصفحة ٣٤٥
- “تقسيم العمل الفني على صفحات متعددة” في الصفحة ٣٤٦

خيارات لوح الرسم

تفتح شاشة خيارات لوح الرسم بالنقر المزدوج على أداة لوح الرسم ، أو انقر أداة لوح الرسم ثم انقر زر خيارات لوح الرسم  في لوحة التحكم.

الإعداد المسبق يحدد أبعاد لوح الرسم تضبط تلك الإعدادات نسبة أبعاد البيكسل بالشكل المناسب لمخرجات معينة.

العرض والطول يحدد حجم لوح الرسم.

الاتجاه يحدد اتجاه الصفحة الطولي أو العرضي.

حفظ النسب يحافظ على تناسب لوح الرسم كما هو إذا قمت بتغيير حجمه يدوياً.

س و ص: موقع يحدد موضع لوح الرسم طبقاً لمساطر مساحة عمل Illustrator. لعرض تلك المساطر، اختر عرض > إظهار المساطر.

إظهار علامة المركز يعرض نقطة في مركز لوح الرسم.

إظهار علامات الهدف تعرض خطوط متقاطعة في مركز كل جانب من لوح الرسم.

إظهار المساحات الآمنة للفيديو

يعرض أدلة تمثل المساحات التي تقع في حدود المساحة المرئية من الفيديو. تريد أن تحتفظ بكل النص ويجب أن يكون الرسم مرئياً لكل المستخدمين داخل المساحات الآمنة للفيديو.

مسطرة نسبة أبعاد البيكسل يحدد نسب البيكسلات المستخدمة لمساطر لوح الرسم.




خفوت المنطقة خارج لوح الرسم تعرض المساحة خارج لوح الرسم بتظليل أعمق من المساحة داخل لوح الرسم عندما تكون أداة لوح الرسم نشطة.

تحديث أثناء السحب يبقي المساحة خارج لوح الرسم أعمق وأنت تسحب لتغيير حجم لوح الرسم. إذا كانت تلك غير محددة، فإن المساحة الخارجية تعرض بنفس اللون مثل المساحة داخل لوح الرسم أثناء تغيير الحجم.

ألواح الرسم تشير إلى عدد ألواح الرسم الموجودة.

إنشاء لوح رسم

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء لوح رسم مخصص، حدد أداة لوح الرسم ، واسحب فراغ العمل لتعريف الشكل، الحجم، والمكان.
- لاستخدام لوح رسم مسبق الإعداد، قم بالنقر المزدوج على أداة لوح الرسم، حدد إعداد مسبق في شاشة خيارات لوح الرسم، وانقر موافق. اسحب لوح الرسم لوضعه حيث تريد.
- لإنشاء لوح رسم ضمن لوح رسم نشط، انقر مع إبقاء مفتاح العلي مضغوطاً واسحب باستخدام أداة لوح الرسم.
- لمضاعفة لوح رسم موجود، حدد أداة لوح الرسم، انقر لتحديد لوح الرسم الذي تريد مضاعفته، وانقر زر لوح رسم جديد  في لوحة التحكم؛ ثم انقر حيث تريظ أن تضع لوح الرسم المضاعف. لإنشاء مضاعفات متعددة، انقر مع الضغط على مفتاح Alt بعدد المرات التي تريد. أو، باستخدام أداة لوح الرسم، اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) على لوح الرسم للمضاعفة.
- لمضاعفة لوح الرسم مع المحتويات، حدد أداة لوح الرسم، انقر لتحديد أيقونة نقل/نسخ العمل الفني مع لوح الرسم على لوحة التحكم ، اضغط Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS)، ثم اسحب.


إذا كنت تريد أن يحتوي العمل الفني على تسييل، تأكد من أنه يوجد عمل فني كافٍ خارج مستطيل لوح الرسم ليحتوي التسييل.




٢ لوضع لوح الرسم والخروج من حالة تحرير لوح الرسم، انقر على أداة مختلفة في لوحة الأدوات أو انقر مفتاح Esc.

للحصول على فيديو عن استخدام ألواح رسم متعددة، راجع www.adobe.com/go/lrvid4016_ai.

تحرير أو حذف ألواح الرسم

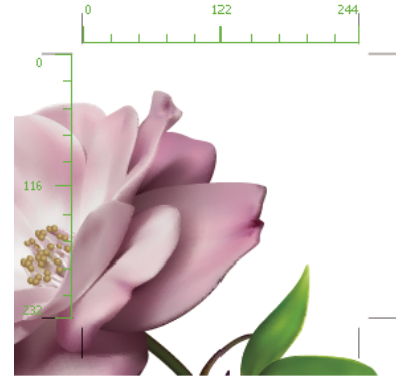
يمكنك إنشاء ألواح رسم متعددة لوثيقتك، لكن يمكن أن يكون هناك واحداً فقط نشطاً في الوقت الواحد. عندما يكون لديك ألواح رسم متعددة، يمكنك عرضهم كلهم بتحديد أداة لوح الرسم. كل لوح رسم يكون مرقماً من أجل تسهيل الرجوع إليه. يمكنك تحرير أو حذف لوح الرسم في أي وقت، ويمكنك تعيين ألواح رسم مختلفة في كل مرة تقوم بالطباعة أو التصدير.

❖ حدد أداة لوح الرسم ، ثم قم بتنفيذ أي من الأمور التالية:

- لضبط لوح رسم كلوح الرسم النشط، انقره. (إن النقر في أو الرسم على لوح رسم باستخدام أداة مختلفة ستجعل أداة لوح الرسم نشطة.) إذا تداخلت ألواح الرسم، فإن لوح الرسم ذو الحافة اليسرى الأقرب لموقع النقر يصبح لوح الرسم النشط.
- لتغيير حجم لوح الرسم، ضع المؤشر على حافة أو زاوية حتى يتغير المؤشر إلى سهم مزدوج، ثم اسحب للضبط. أو، قم بتعيين قيم عرض وطول جديدين في لوحة التحكم.
- لنقل لوح الرسم ومحتوياته، انقر لتحديد أيقونة نقل/نسخ عمل فني في لوح الرسم على لوحة التحكم ، ثم ضع المؤشر في لوح الرسم واسحب. أو، قم بتعيين قيم X و Y جديدين في لوحة التحكم.
- لنقل لوح الرسم بدون محتوياته، انقر لإلغاء تحديد أيقونة نقل/نسخ عمل فني في لوح الرسم على لوحة التحكم، ثم ضع المؤشر في لوح الرسم واسحب. أو، قم بتعيين قيم X و Y جديدين في لوحة التحكم.
- لحذف لوح رسم، انقر لوح الرسم واضغط حذف، انقر حذف  في لوحة التحكم، أو انقر أيقونة الحذف  في الزاوية العليا اليمنى من لوح الرسم. يمكنك حذف كل ألواح الرسم ما عدا لوح الرسم الأخير.
- لتوفير بين ألواح الرسم، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر مفتاح سهم.
- لعرض ألواح رسم ومحتوياتها كحدود خارجية، انقر بزر الماوس الأيمن واختار حدود خارجية. لتري عمل فني مرة أخرى، انقر بزر الماوس الأيمن واختار معاينة.

إظهار مساطر لوح الرسم، علامة المركز، علامات التنشيط، والمساحة الآمنة

يمكنك أن تختار إظهار علامة منتصف، وعلامات التنشيط، وعلامات المساحة الآمنة للفيديو، والمساطر حول لوح الرسم. تفيد المساطر عندما تعمل برسم مخطط له التصدير إلى الفيديو. الأعداد في المساطر تعكس بيكسلات تخص الجهاز، بغض النظر عن وحدة القياس المحددة في التفضيلات. إن نسبة أبعاد البيكسل الافتراضية في Illustrator هي 1.0 (للبيكسلات المربعة) - تتغير هذه القيمة طبقاً للإعداد المسبق الذي اخترته في أي من شاشة خيارات لوح الرسم أو في شاشة وثيقة جديدة. إذا كنت تستخدم بيكسلات غير مربعة، فإن المسطرة توفر حسابات بيكسل متعلقة بالجهاز أسهل. على سبيل المثال، إذا قمت بتعيين مساحة قطع 100 × 100 من نقاط Illustrator، وتريد أن تعرف حجم البيكسلات المعتمدة على الجهاز قبل تصدير الملف للاستخدام في شاشة عريضة NTSC DV، فيمكنك ضبط مسطرة لوح الرسم في Illustrator لتستخدم نسبة أبعاد بيكسل 1.2 (للبيكسلات العريضة) وستعكس المسطرة التغيير وتعرض لوح الرسم على هيئة 100 × 83 بيكسل (100/1.2 = 83.333).






لوح رسم مع مساطر

إظهار أو إخفاء مساطر لوح الرسم

- اختر عرض > إظهار مساطر لوح الرسم أو إخفاء مساطر لوح الرسم.
- (اختياريًا) اضبط قيمة لنسبة أبعاد بيكسل المسطرة في شاشة خيارات لوح الرسم. (افتح هذه الشاشة، قم بالنقر المزدوج على أداة لوح الرسم).


عرض علامة المركز، خطوط التنشيط، أو مساحات الأمان للفيديو

- قم بالنقر المزدوج على أداة لوح الرسم  في لوحة الأدوات، أو ، مع وجود أداة لوح الرسم في حالة نشطة، انقر أيقونة خيارات لوح الرسم  في لوحة التحكم.
 - في قسم العرض، حدد الخيارات التي تريد أن تعرض في ألواح رسمك.
- ملاحظة:** يمكنك أيضاً ضبط أو إزالة نقطة المركز بنقر أيقونة إظهار علامة مركز  في لوحة التحكم.

عرض العمل الفني

حدد خيارات إعداد الوثيقة

- في أي وقت يمكنك تغيير خيارات إعداد وثيقتك الافتراضية لوحات القياس، عرض شبكة الشفافية، لون الخلفية، وإعدادات الكتابة مثل اللغة، نمط الترقيم، وحجم الكتابة فوق السطر وتحت السطر، والتسيلات، وإمكانية التصدير. يخلق زر تحرير ألواح الرسم هذه الشاشة وينشط أداة ألواح الرسم.
- اختر ملف > إعداد الوثيقة، أو انقر زر إعداد الوثيقة في لوحة التحكم. (هذا الزر متاح عندما لا يكون هناك شيء ما محدد)
 - حدد الخيارات كما تريد.
 - إذا كنت تريد تحرير ألواح الرسم، انقر تحرير ألواح الرسم للدخول في حالة تحرير ألواح الرسم.

يُفيد خيار ورق ملون محاكي إذا كنت تخطط لطباعة الوثيقة على ورق ملون. على سبيل المثال، إذا قمت برسم كائن أزرق على خلفية صفراء، فإن الكائن يبدو أخضر. تنفذ المحاكاة فقط عندما تكون شبكة الشفافية غير ظاهرة. 

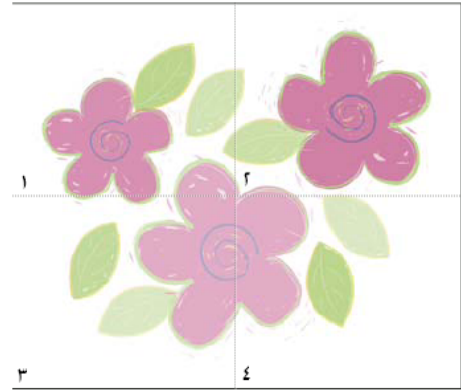
راجع أيضاً

- ”تغيير وحدة القياس“ في الصفحة ٣٨
- ”عرض الشفافية في عمل فني“ في الصفحة ١٤٩
- ”حدد علامات تنصيب مستقيمة أو ملتفة“ في الصفحة ٢٦٥
- ”إنشاء نصوص مرتفعة ومنخفضة“ في الصفحة ٢٦٦

حول تقسيم الطباعة

افتراضياً، يطبع Illustrator كل لوح رسم على فرخ واحد من الورق. على أي حال، إذا كان العمل الفني أكبر من أحجام الصفحة المتوفرة على طابعتك، يمكنك الطباعة على أفرخ متعددة من الورق.

تقسيم لوح الرسم لملائمة أحجام الصفحة المتوفرة في الطباعة يسمى التقسيم. يمكنك أن تختار خيار للتقسيم في قسم عام من شاشة الطباعة. لعرض حدود تقسيم الطباعة على لوح الرسم، اختر عرض > إظهار تقسيم الطباعة.



لوح رسم مقسم إلى أقسام صفحة


عندما تقوم بتقسيم لوح الرسم إلى تقسيمات متعددة، فإن الصفحات يتم ترقيمها من اليسار إلى اليمين ومن الأعلى إلى الأسفل، بداية من صفحة 1. تظهر أرقام الصفحات تلك على الشاشة من أجل مرجعيتك فقط، لكنها لا تطبع. تتيح لك الأرقام طباعة كل الصفحات في الملف أو تعيين صفحات معينة للطباعة.

راجع أيضاً

- ”تغيير حجم الصفحة واتجاهها“ في الصفحة ٣٤٦
- ”تقسيم العمل الفني على صفحات متعددة“ في الصفحة ٣٤٦

تكبير أو تصغير


يوجد طرق متعددة لتكبير وتصغير العمل الفني.

- تحديد أداة العدسة . يصبح المؤشر عدسة تكبير بها علامة زائد في مركزها. انقر مركز المساحة التي تريد تكبيرها، أو ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر مركز المساحة الذي تريد تقليصها. كل نقرة تكبر أو تصغر العرض إلى النسبة سابقة الإعداد السابقة.
- حدد أداة التكبير واسحب مستطيل منقط، يسمى مستطيل التحديد، حول المساحة التي تريد تكبيرها. لنقل مستطيل التحديد حول العمل الفني، ابق قضيب المسافة مضغوطاً، واستمر في السحب لتنقل مستطيل التحديد إلى موضع جديد.
- اختر عرض > تكبير أو عرض < تصغير. كل نقرة تكبر أو تصغر العرض إلى النسبة سابقة الإعداد التالية.
- اضبط مستوى التكبير عند الزاوية السفلى اليسرى من النافذة الرئيسية أو في لوحة المتصفح.
- لعرض الملف بنسبة 100%، اختر عرض < الحجم الحقيقي، أو قم بالنقر المزدوج على أداة العدسة.
- لتعبئة النافذة بلوح الرسم المحدد، اختر عرض < ملائمة لوح الرسم في النافذة، أو قم بالنقر المزدوج على أداة اليد.
- لعرض كل شيء في النافذة، اختر عرض < ملائمة الكل في النافذة.

راجع أيضاً

”معرض أداة النقل والتكبير“ في الصفحة ٢٥
”مفاتيح خاصة بعرض العمل الفني“ في الصفحة ٣٩٦

تغيير مساحة العرض

- يمكنك إحضار مساحة مختلفة من لوح الرسم إلى العرض بعمل أي مما يلي:
- اختر عرض < الحجم الحقيقي > لترى كل ألواح رسمك بالحجم الحقيقي.
- اختر عرض < ملائمة الكل > في النافذة للتصغير بحيث أن تكون كل ألواح الرسم مرئية في شاشة واحدة.
- اختر عرض < ملائمة لوح الرسم > في النافذة لتكبير لوح الرسم النشط.
- في لوحة المستكشف، انقر المساحة من عرض المصغر الذي تريد أن تعرضه في نافذة التصميم. بدلاً من ذلك، اسحب مساحة عرض الوسيط (المربع الملون) إلى مساحة مختلفة من عرض المصغر.
- حدد أداة اليد ، واسحب بالاتجاه الذي تريد أن ينتقل إليه العمل الفني.

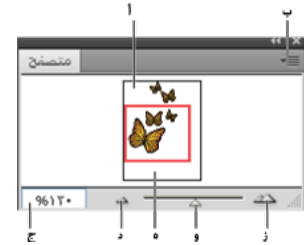
💡 لتعيين جودة العرض عند استخدام أداة اليد، اختر تحرير < تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS). اسحب منزلق أداة اليد الأيسر لتحسن من جودة العرض عندما تقوم بنقله باستخدام أداة اليد، أو إلى اليمين لتحسن من السرعة التي يمكنك بها نقل العرض بأداة اليد.

راجع أيضاً

”معرض أداة النقل والتكبير“ في الصفحة ٢٥
”مفاتيح خاصة بعرض العمل الفني“ في الصفحة ٣٩٦

نظرة عامة على لوحة المتصفح

تستخدم لوحة المتصفح (نافذة < المتصفح >) لتغيير عرض عملك الفني بسرعة باستخدام عرض مصغر. المربع الملون في المتصفح (يسمى مساحة عرض الوسيط) ترادف المساحة المعروضة حالياً في نافذة التصميم.



لوحة المتصفح
أ. عرض مصغر العمل الفني ب. قائمة اللوحة زر ج. مربع التكبير د. زر التصغير هـ. مساحة معاينة الوسيط و. منزلق التكبير ز. زر التكبير

يمكنك تخصيص لوحة المتصفح بالطرق التالية:

- لعرض العمل الفني خارج حدود لوح الرسم في لوحة المتصفح، انقر عرض لوح الرسم فقط من قائمة اللوحة لتلغي تحديدها.
- لتغيير لون مساحة عرض الوسيط، حدد خيارات اللوحة من قائمة اللوحة. حدد لون سابق الإعداد من قائمة اللون، أو قم بالنقر المزدوج على مربع اللون لتختار لون مخصص.
- لعرض خط متقطع في الوثيقة على هيئة خطوط صلبة في لوحة المتصفح، حدد خيارات من قائمة اللوحة وحدد رسم خطوط متقطعة على هيئة خطوط صلبة.

راجع أيضاً


إدارة النوافذ واللوحات

عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية

بشكل افتراضي، يضبط Adobe Illustrator العرض بحيث يعاين كل العمل الفني باللون. على أي حال، يمكنك اختيار أن تعرض العمل الفني بحيث تكون الحدود الخارجية (أو المسارات) مرئية. عرض العمل الفني بدون خصائص طلاء يسرع الوقت المستغرق لإعادة رسم الشاشة عند العمل بعمل فني معقد.

في حالة الحدود الخارجية، فإن الملفات المرتبطة تعرض افتراضياً على هيئة مربعات حدود خارجية بعلامة × في داخلها. لعرض محتويات الملفات المرتبطة، اختر ملف > إعداد الوثيقة، وحدد إظهار الصفحات في حالة العناوين.

- لعرض كل العمل الفني على هيئة الحدود الخارجية، اختر عرض > حدود خارجية. اختر عرض > معاينة للرجوع إلى معاينة العمل الفني بالألوان.
- لعرض كل العمل الفني في طبقة ما على هيئة حدود خارجية، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة في لوحة الطبقات. انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مرة أخرى للرجوع إلى معاينة العمل الفني بالألوان. يكون لأيقونة العين مركز مفرغ  عندما يكون عرض الحد الخارجي متاحاً ومركز معبأ  عندما يكون عرض المعاينة متاحاً.
- لعرض كل العناصر الموجودة في طبقات حدود خارجية، انقر مع الضغط على مفاتيح Alt+Ctrl (في Windows) أو مفاتيح Option+Command (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة المحددة. بدلاً من ذلك، حدد حدود خارجية للآخرين من قائمة لوحة الطبقات.


يمكنك ارجاع كل العناصر في لوحة الطبقات إلى صيغة المعاينة باختيار معاينة كل الطبقات من قائمة لوحة الطبقات. 

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

استخدام نوافذ متعددة وعروض

يمكنك فتح نوافذ متعددة لوثيقة واحدة في نفس الوقت. كل نافذة لها إعدادات عرض مختلفة. على سبيل المثال، يمكنك ضبط نافذة واحدة بحيث تكون مكبرة جداً لعمل عمل عن قرب على بعض الكائنات وإنشاء نافذة أخرى أقل تكبيراً لوضع تلك الكائنات على الصفحة.

(في Windows) يمكنك ترتيب نوافذ مفتوحة لتناسب احتياجاتك، باستخدام خيارات من قائمة النافذة. يعرض التتالي نوافذ مرصوصة ونزولاً من الشاشة الأعلى اليسرى إلى الأسفل اليمنى؛ تقسيم يعرض النوافذ متجاورة الحواف؛ ترتيب الأيقونات ينظم النوافذ المصغرة ضمن نافذة البرنامج. 

البديل لإنشاء نوافذ متعددة هو إنشاء عروض متعددة. يمكنك إنشاء وتخزين حتى 25 عرض لكل وثيقة.

تختلف النوافذ المتعددة عن العروض المتعددة فيما يلي:

- يتم تخزين العروض المتعددة مع الوثيقة، بينما لا يتم ذلك مع النوافذ المتعددة.
- يمكن عرض النوافذ المتعددة في نفس الوقت.
- يمكن أن تظهر العروض المتعددة في نوافذ مفتوحة متعددة لعرضهم في نفس الوقت إذا تم فتح نوافذ متعددة لعرضهم فيها. تغيير عرض ما يغير النافذة الحالية، لكنها لا تفتح نافذة جديدة.

إنشاء نافذة جديدة

❖ اختر نافذة > نافذة جديدة.

إنشاء عرض جديد

❖ قم بإعداد العرض كما تريد، ثم اختر عرض > عرض جديد، قم بإدخال اسم للعرض الجديد، وانقر موافق.

إعادة تسمية أو حذف عرض

❖ اختر عرض > تحرير العروض.

الانتقال بين العروض

❖ حدد اسم عرض من أسفل قائمة العرض.

معاينة العمل الفني في وسيط إخراج النهائي

يوفر Illustrator الطرق التالية لمعاينة كيف ستبدو معالم العمل الفني عند طباعته أو عرضه على الويب أو أجهزة متنقلة:

حالة معاينة الطباعة الفوقية (عرض < معاينة الطباعة الفوقية)

يوفر "معاينة الحبر" التي تقارب كيفية ظهور المزج، الشفافية، والطباعة الفوقية في مخرجات مفصلة ألوانها.

حالة معاينة الفواصل (نافذة < معاينة الفواصل) يوفر معاينة كيف ستبدو الفواصل عند الطباعة.

حالة معاينة البيكسل (عرض < طباعة فوقية < معاينة البيكسل) يقارب كيف سيظهر العمل الفني عندما يتم تنقيطه وعرضه على متصفح الويب.

لوحة معاينة التسوية (نافذة < معاينة التسوية) يبرز مساحات من العمل الفني التي تطابق فئة معينة للتسوية عندما تحفظ أو تطبع.

البروفات الإلكترونية تقدر كيف ستظهر ألوان الوثيقة على نوع معين من الشاشات أو أجهزة المخرجات.

صقل الحواف يعطي للكائنات المتجهة مظهر أنعم على الشاشة ويوفر فكرة أفضل لكيفية ظهور العمل الفني عندما يطبع على طابعة PostScript®. يكون الصقل مفيداً لأن دقة وضوح الشاشة محدودة ومحدودة نسبياً، لكن العمل الفني المتجه يطبع عادة بدقة وضوح عالية. لتشغيل الصقل، اختر تحرير < تفضيلات < عامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < عامة (في Mac OS)، وحدد صقل العمل الفني.

Device Central (ملف < Device Central) يتيح لك معاينة كيف ستبدو وثيقتك على هاتف أو جهاز جوال معين.

راجع أيضاً

"حول الطباعة الفوقية" في الصفحة ٣٦٤

"حول وضع معاينة البيكسل" في الصفحة ٣١٥

ألوان البروفة الإلكترونية

مقدمة عامة حول الحفظ للويب والآلات

"استخدام Adobe Device Central مع Illustrator" في الصفحة ٢١٦

معاينة المساحات التي تمت تسويتها من العمل الفني

المساطر، الشبكات، الأدلة، وعلامات القطع

استخدام المساطر

تساعدك المساطر على وضع وقياس الكائنات في نافذة التصميم بالشكل الصحيح أو في لوح الرسم. تسمى النقطة التي يظهر عندها الصفر في كل مسطرة نقطة أصل المسطرة.

مساطر الوثيقة تظهر المساطر في الجوانب العليا واليسرى من نافذة التصميم. نقطة أصل المسطرة الافتراضية تكون في الزاوية السفلى اليسرى من لوح التصميم.

مساطر الوثيقة تظهر المساطر في الجوانب العليا واليسرى من لوح الرسم النشط. نقطة أصل المسطرة الافتراضي يكون في الزاوية السفلى اليسرى من لوح الرسم.

- لإظهار أو إخفاء المساطر، اختر عرض < إظهار المساطر أو عرض < إخفاء المساطر.
- لإظهار أو إخفاء مساطر لوح الرسم، اختر عرض < إظهار مساطر لوح الرسم أو عرض < إخفاء مساطر لوح الرسم.
- لتغيير نقطة أصل المسطرة، انقل المؤشر إلى الزاوية العليا اليسرى من نافذة التصميم حيث تتقاطع المساطر، واسحب المؤشر إلى حيث تريد أن تكون نقطة الأصل الجديدة.

وأنت تسحب، تشير علامة الهدف في النافذة وفي المساطر إلى تغيير نقطة أصل المسطرة.

ملاحظة: تغيير نقطة أصل المسطرة يؤثر على تقسيم الحشو.

- لاسترجاع نقطة الأصل الافتراضية للمسطرة، قم بالنقر المزدوج على الزاوية العليا اليسرى من نافذة التصميم حيث تتقاطع المساطر.

تغيير وحدة القياس

الوحدة الافتراضية للقياس في Illustrator هي النقاط (النقطة تساوي 3528 مليمتر). يمكنك تغيير الوحدة التي يستخدمها Illustrator للقياسات العامة، والحدود، والكتابة. يمكنك تخطي الوحدة الافتراضية أثناء إدخال القيم في المربعات.

- لتغيير وحدة القياس الافتراضية، اختر تحرير < تفضيلات < الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS)، ثم حدد وحدات في خيارات العامة، الحد، والكتابة. إذا كان إظهار الخيارات الآسيوية محدداً في تفضيلات الكتابة، يمكنك أيضاً تحديد وحدة خاصة للكتابة الآسيوية.

- ملاحظة:** يؤثر خيار القياس "العام" على المساطر، لقياس المسافة بين النقاط، نقل وتحويل الكائنات، إعداد مسافات الشبكات والأدلة، وفي إنشاء الأشكال.
- لضبط الوحدة العامة للقياس في الوثيقة الحالية، اختر ملف > إعداد الوثيقة، اختر وحدة القياس التي تريد استخدامها من قائمة الوحدات، وانقر موافق.
 - لتغيير وحدة القياس عند إدخال قيمة في مربع، اتبع القيمة بأي من الاختصارات التالية: بوصة، بوصات، in، مليمترات، مليمتراً، مم، Qs (Q، mm) تساوي 0.25 مليمتراً، سنتيمترات، سنتيمتر، سم، نقاط، pt، p، بيكا، pc، بيكسل، بيكسلات، و px.

عند خلط بيكات ونقاط، يمكنك إدخال قيم على هيئة XpY، حيث X و Y هي عدد البيكا والنقاط (على سبيل المثال، 12p6 من أجل 12 بيكا، 6 نقاط).



استخدام الشبكة

- تظهر الشبكة خلف عملك الفني في نافذة التصميم، ولا تطبع.
- لتستخدم الشبكة، اختر عرض > إظهار الشبكة.
 - لإخفاء الشبكة، اختر عرض > إخفاء الشبكة.
 - لجذب الكائنات إلى خطوط الشبكة، اختر عرض > انجذاب إلى الشبكة، حدد الكائن الذي تريد أن تنتقله، واسحبه إلى المكان المرغوب.
- عندما تكون حدود الكائن على بعد 2 بيكسل من خط الشبكة، فإنه يجذب إلى النقطة.
- ملاحظة:** عندما يكون خيار عرض > معاينة البيكسل محدداً، فإن الإنجذاب إلى الشبكة يتغير إلى الإنجذاب إلى البيكسل.
- لتعيين المسافات بين خطوط الشبكة، نمط الشبكة (الخطوط والنقاط)، لون الشبكة، أو إذا ما كانت الشبكة تظهر أمام أو خلف العمل الفني، اختر تحرير > تفضيلات > أدلة وشبكة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > أدلة وشبكة (في Mac OS).

استخدام الأدلة

- الأدلة تساعدك على محاذاة كائنات النص والرسوم. يمكنك إنشاء أدلة المسطرة (خطوط مستقيمة رأسية أو أفقية) وكائنات الدليل (كائنات متجهة تقوم بتحويلها إلى أدلة).
- مثل الشبكة، فإن الأدلة لا تطبع.
- يمكنك أن تختار بين نمطين للأدلة-النقاط والخطوط-ويمكنك تغيير لون الأدلة باستخدام أي من ألوان الدليل السابقة التعريف أو ألوان تقوم بتحديد استخدامها باستخدام لاقط الألوان. بشكل افتراضي، تكون الأدلة غير مؤمنة بحيث يمكنك نقلهم، تعديلهم، حذفهم، أو ارتدادهم، لكن يمكنك أن تختار أن تقوم بتأمينهم في موضع معين.
- لإظهار أو إخفاء الأدلة، اختر عرض > الأدلة > إظهار الأدلة أو عرض > الأدلة > إخفاء الأدلة.
 - لتغيير إعدادات دليل، اختر تحرير > تفضيلات > الأدلة والشبكة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الأدلة والشبكة (في Mac OS).
 - بتأمين الأدلة، حدد عرض > أدلة > تأمين الأدلة.

إنشاء الأدلة

- ١ إذا لم تكن المساطر ظاهرة، اختر العرض > إظهار المساطر.
 - ٢ ضع المؤشر على المسطرة اليسرى من أجل دليل رأسي أو على المسطرة العلوية من أجل دليل أفقي.
 - ٣ اسحب الدليل إلى موضعه.
- يمكنك أيضاً تحويل كائنات متجهة إلى أدلة بتحديدهم واختيار عرض > الأدلة > عمل أدلة.



لجعل العمل بأدلة متعددة أسهل، قم بنقلهم إلى طبقة مستقلة.

نقل، حذف، أو إطلاق الأدلة

- ١ إذا كانت الأدلة مؤمنة، حدد عرض > أدلة > تأمين الأدلة.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقل الدليل بالسحب أو بالنسخ.
 - حذف الدليل بضغط قضيب المسافة (في Windows) أو مفتاح الحذف (في Mac OS)، أو باختيار تحرير > قص أو تحرير > مسح.
 - حذف كل الأدلة مرة واحدة باختيار عرض > الأدلة > مسح الأدلة.
 - إطلاق الأدلة، يعيدها إلى كائن رسم عادية، بتحديد الدليل واختيار العرض > الأدلة > إطلاق الأدلة.

انجذاب الكائنات إلى نقاط ربط وأدلة

- ١ اختر عرض > انجذاب إلى نقطة.
 - ٢ حدد الكائن الذي تريد نقله، وضع المؤشر على النقطة التي تريد محاذاتها مع نقاط الربط والأدلة بدقة.
 - هام:** عند الانجذاب إلى نقطة ما، فإن محاذاة الانجذاب تعتمد على موضع المؤشر، وليس حواف الكائن المجعد.
 - ٣ اسحب الكائن إلى الموضع المرغوب.
- عندما يصبح المؤشر على بعد 2 بيكسل من نقطة الربط، فإنه ينجذب إلى النقطة. يتغير المؤشر من رأس سهم معبئة إلى رأس سهم مفرغة عندما يظهر انجذاب.

أدلة ذكية

الأدلة الذكية هي أدلة تنجذب مؤقتًا وتظهر عندما تقوم بمعالجة الكائنات أو ألواح الرسم. إنها تساعدك على محاذاة، تحرير، ونقل الكائنات أو ألواح الرسم بالنسبة للكائنات الأخرى، ألواح الرسم، أو كلاهما بانجذاب-محاذاة وعرض مكان X، Y وقيم delta. يمكنك تعيين نوع الأدلة الذكية والاستجابة التي تظهر (مثل علامات القياس، إبراز الكائن، أو العلامات) بضبط تفضيلات الأدلة الذكية.

للحصول على فيديو عن استخدام الأدلة الذكية، راجع www.adobe.com/go/lrvid4020_ai.

استخدام الأدلة الذكية

- إن الأدلة الذكية في حالة تشغيل بشكل افتراضي.
- ١ اختر عرض > الأدلة الذكية لتشغيل وإيقاف الأدلة.
 - ٢ يمكنك استخدام الأدلة الذكية بالطرق التالية:
- عندما تقوم بإنشاء كائن باستخدام القلم أو أدوات الشكل، استخدم الأدلة الذكية لوضع نقطة ربط جديدة بالنسبة لكائن موجود. أو عندما تقوم بإنشاء لوح رسم جديد، استخدم الأدلة الذكية لوضعه بالنسبة للوح رسم آخر أو كائن.
 - عندما تقوم بإنشاء كائن بأدوات القلم أو التشكيل، أو عندما تقوم بنقل كائن، استخدم دليل بناء الأدلة الذكية لوضع نقاط الربط بزوايا مسبقة الإعداد معينة، مثل 45 أو 90 درجة. تقوم بضبط تلك الزوايا في تفضيلات الأدلة الذكية.
 - عندما تقوم بنقل كائن أو لوح رسم، استخدم الأدلة الذكية لمحاذاة الكائن المحدد أو لوح الرسم إلى كائن أو لوح رسم آخر. تبني المحاذاة على هندسة الكائنات وألواح الرسم. تظهر الأدلة ككائن يصل إلى الحافة أو نقطة مركز كائنات أخرى.
- ملاحظة:** اضغط Ctrl (في Windows) أو Command (في Mac OS) لتستخدم سلوك المحاذاة من Illustrator CS3، والذي يستخدم نقطة المركز أو حافة كائن أو لوح رسم.
- عندما تقوم بتحويل كائن، فإن الأدلة الذكية تظهر لتساعد في التحويل.
- يمكنك تغيير متى وكيف تظهر الأدلة الذكية بإعداد تفضيلات الدليل الذكي.
- ملاحظة:** عندما تكون معاينة البيكسل أو الانجذاب إلى الشبكة في حالة تشغيل، فلا يمكنك استخدام الأدلة الذكية (حتى إذا كان أمر القائمة محدداً).

تفضيلات الدليل الذكي

اختر تحرير > تفضيلات > أدلة ذكية (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > أدلة ذكية لضبط التفضيلات التالية:

اللون يحدد لون الأدلة.

محاذاة الأدلة يعرض خطوط الأدلة التي تولد عبر مركز الحواف الخاصة بالكائنات الهندسية، لوح الرسم، والتسييلات. إنها تولد عندما تقوم بنقل كائنات وعندما تقوم بتنفيذ عمليات مثل رسم أشكال أساسية، باستخدام أداة القلم، وتحويل الكائنات.

عناوين المسار/المرسى يعرض معلومات عندما تتقاطع المسارات وعندما تكون مركزة على نقطة إرساء.

علامات القياس تعرض معلومات عن العديد من الأدوات (مثل أدوات الرسم وأدوات النص) حول الموضع الحالي الموجود فيه المؤشر وأنت تضع المؤشر فوق نقطة ربط. أثناء الإنشاء، التحديد، النقل، أو تحويل الكائنات فإنها تعرض قيم x و y من موضع الكائن الأصلي. عندما تقوم بضغط مفتاح Shift أثناء استخدام أداة رسم، يظهر مكان البداية.

تمييز كائن يبرز الكائن الموجود أسفل المؤشر وأنت تسحب حوله. يطابق لون الابرار لون طبقة الكائن.

أدوات التحويل تعرض معلومات عند قياس، تدوير، وإمالة الكائنات.

أدلة البناء يعرض أدلة وأنت ترسم كائنات جديدة. تقوم بتعيين الزوايا التي تريد أن ترسم الأدلة بها من نقاط ربط كائن قريب. يمكنك ضبط حتى ستة زوايا. اكتب زاوية في مربع الزوايا المحددة، حدد مجموعة من الزوايا من قائمة الزوايا، أو حدد مجموعة من الزوايا من القائمة وقم بتغيير أحد القيم في المربع لتخصص مجموعة من الزوايا. تعكس المعاينة إعداداتك.

تفاوت الانجذاب يحدد عدد النقاط التي يجب أن يكون عندها المؤشر من كائن آخر من أجل أن تعمل الأدلة الذكية.

تعيين علامات قطع للقص أو المحاذاة

بالإضافة إلى تعيين ألواح رسم مختلفة لعمل قطع العمل الفني من أجل المخرجات، يمكنك أيضاً إنشاء واستخدام مجموعات متعددة من علامات القطع ضمن عملك الفني. تشير علامات القطع إلى أين تريد أن تقطع الورقة المطبوعة. تفيد علامات القطع عندما تريد أن تنشئ علامات حول كائنات متعددة على صفحة ما- على سبيل المثال، عند طباعة فرخ من بطاقات الأعمال. تكون أيضاً مفيدة لمحاذاة عمل Illustrator الفني الذي قمت بتصديره إلى تطبيق آخر.

تختلف علامات القطع عن لوح الرسم فيما يلي:


- تعين ألواح الرسم حدود ما يطبع من العمل الفني، بينما علامات القطع لا تؤثر في المنطقة المطبوعة على الإطلاق.
- يمكنك تنشيط لوح رسم واحد فقط في وقت ما، بينما يمكنك إنشاء وعرض علامات قطع متعددة.
- تتم الإشارة للوح الرسم بعلامات مرئية لكن غير مطبوعة، بينما علامات القطع تكون مطبوعة بأسود التسجيل (بحيث تطبع على كل لوح فصل، مثل علامات الطابعة).

ملاحظة: لا تستبدل علامات القطع علامات القص التي تنشأ باستخدام خيارات العلامات والتسجيل في شاشة الطباعة.

إنشاء علامات قطع حول كائن

- ١ حدد الكائن أو الكائنات.
- ٢ اختر تأثير < علامات القطع.

حذف علامات قطع

❖ حدد علامات القطع في لوحة المظهر، ثم انقر أيقونة حذف العنصر المحدد .


استخدام علامات القطع اليابانية النمط

علامات القطع اليابانية النمط لها خطوط مزدوجة، والتي تعرف بصرياً قيمة تسجيل بمقدار 8.5 نقطة (3 مليمتراً).

- ١ اختر تحرير < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
- ٢ حدد استخدام علامات القطع اليابانية، ثم انقر موافق.




قياس المسافة بين الكائنات

تحتسب أداة القياس المسافة بين نقطتين وتعرض النتائج في لوحة المعلومات.

- ١ حدد أداة القياس . (اضغط وابق ضاغطاً على أداة الشافطة لترها في لوحة الأدوات).
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر النقطتين لتقيس المسافة بينهم.
 - انقر النقطة الأولى واسحب إلى النقطة الثانية. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على زيادات بمضاعفات 45°.
- تظهر لوحة المعلومات المسافات الأفقية والرأسية من المحاور x و y، المسافات الأفقية والرأسية المطلقة، المسافات الإجمالية، والزاوية المقاسة.

نظرة عامة على لوحة المعلومات

تستخدم لوحة المعلومات (نافذة < معلومات) للحصول على معلومات عن المساحة الموجودة أسفل المؤشر وعن الكائنات المحددة.

- عندما يكون الكائن محدداً وأداة التحديد نشطة، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات الكائن x و y، العرض (W)، والطول (H). تتأثر قيم العرض والطول باستخدام خيار استخدام حدود المعاينة في التفضيلات العامة. عندما تكون حدود المعاينة محددة، فإن Illustrator يتضمن عرض الحد (وخصائص أخرى مثل الظلال المسقطة) في أبعاد الكائن. عند عدم تحديد خيار حدود المعاينة، فإن Illustrator يقيس الأبعاد المعروفة بمسار الكائن المتجهة.
- عندما تستخدم أداة القلم أو أداة التدرج، أو عندما تنقل تحديد، فإن لوحة المعلومات تعرض التغيير في (W x)، والتغيير في (H y)، والمسافة (D)، والزاوية  وأنت تسحب.
- عندما تستخدم أداة العدسة، تعرض لوحة المعلومات إحداثيات معدل التكبير x و y بعد إطلاق زر الماوس.
- عندما تستخدم أداة القياس، تعرض لوحة المعلومات نسبة تغيير في العرض (W) والطول (H) والعرض الجديد (W) والطول (H) بعد إنتهاء القياس. عندما تستخدم أدوات التدوير والانعكاس، تعرض لوحة المعلومات إحداثيات مركز الكائن وزاوية التدوير  أو الانعكاس .

- عندما تستخدم أداة الإمالة، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات مركز الكائن، زاوية محور الأمالة، ومقدار الإمالة.
- عندما تستخدم أداة فرشاة الطلاء، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات x و y واسم الفرشاة الحالية.
- حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة أو انقر السهم المزدوج على صفحة اللوحة لإظهار القيم من أجل ألوان التعبئة والحد للكائن المحدد واسم أي حشو، تدرج، أو صبغة مطبقة على الكائن المحدد.
- **ملاحظة:** إذا قمت بتحديد كائنات متعددة، فإن اللوحة تعرض فقط المعلومات ذات الاسم نفسه لكل الكائنات المحددة.

إعداد التفضيلات

حول التفضيلات

التفضيلات هي خيارات كيف تريد أن يعمل Illustrator، بما في ذلك تلك الخاصة بالعرض، الأدوات، وحدات المسطرة، ومعلومات التصدير. يتم حفظ تفضيلاتك في ملف يسمى AIPrefs (في Windows) أو Adobe Illustrator Prefs (في Mac OS)، والتي يتم تشغيلها كل مرة تقوم فيها بتشغيل Illustrator. لاسترجاع إعدادات Illustrator الافتراضية، يمكنك إزالة أو إعادة تسمية ملف التفضيلات وإعادة تشغيل Illustrator. يمكن أن يكون ذلك مفيداً إذا واجهت مشاكل مع التطبيق.

ملاحظة: إن إزالة مجلد إعدادات Adobe Illustrator CS4 بأكمله هي عملية آمنة. يحتوي هذا المجلد على تفضيلات متنوعة يمكن إعادة توليدها.

تضبط تفضيلات في شاشة التفضيلات. لفتح شاشة التفضيلات، اختر تحرير > تفضيلات (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات (في Mac OS)، متبوعة بنوع التفضيلات الذي تريد. يمكنك أيضاً الوصول إلى شاشة التفضيلات من لوحة التحكم عندما لا يكون هناك شيء محدد على لوح الرسم. للانتقال إلى خيارات أخرى في شاشة التفضيلات، حدد خياراً من القائمة في أعلى يسار شاشة التفضيلات. يمكنك أيضاً نقر التالي لعرض الخيارات التالية، أو انقر سابق لعرض الخيارات السابقة.

حول برامج الإضافات

مركبات الإضافة هي برامج تضيف مزايا إلى Adobe Illustrator. يأتي عدد من الإضافات التأثيرات الخاصة مع برنامجك ويتم تثبيتها آلياً في مجلد الإضافات داخل مجلد Illustrator.

يمكنك تثبيت أي إضافة تجارية مصممة للاستخدام مع Photoshop أو Illustrator. لتثبيت مكون إضافة من Adobe Systems، استخدم المثبت إذا تم توفيره. وإلا فقم بسحب نسخة من المكون إلى مجلد الإضافات داخل مجلد Illustrator. ثم قم بإعادة تشغيل Illustrator لكي يظهر تأثير الإضافة. لتثبيت مكون إضافة من طرف خارجي، اتبع تعليمات التثبيت التي جاءت مع مكون الإضافة.

ملاحظة: الهيكل المفتوح من برنامج Adobe Illustrator يتيح للمطورين من خارج Adobe إنشاء مزايا يمكن الوصول إليها من داخل Adobe Illustrator. إذا كنت مهتماً بإنشاء مكونات إضافات متوافقة مع Adobe Illustrator، راجع موقع Adobe Systems U.S. في www.adobe.com.

الاسترجاع، التراجع، والأتمتة

التراجع وإعادة التغييرات

تتيح لك أوامر التراجع والإعادة أن تقوم بالتراجع أو إعادة العمليات، متيحاً لك تصحيح الأخطاء وأنت تعمل. يمكنك التراجع أو إعادة عملية بعد أن تقوم بتحديد أمر حفظ (لكن ليس إذا قمت بإغلاق الملف وقمت بإعادة فتحه).

❖ اختر تحرير > تراجع أو تحرير > إعادة.

يمكنك التراجع عن عدد لا نهائي من العمليات (حسب الذاكرة) بتكرار اختيار أمر التراجع. إذا كانت العملية لا يمكن التراجع عنها، سيكون أمر التراجع غير نشط.

الارتداد إلى آخر إصدار تم حفظه

يمكنك ارتداد ملف إلى آخر إصدار محفوظ (لكن ليس إذا قمت بإغلاقه ثم قمت بإعادة فتح الملف). لا يمكنك التراجع عن تلك العملية.

❖ اختر ملف > ارتداد.

أتمتة المهام

تصميم الرسومات هو حقل متميز بالإبداع، لكن هناك جوانب للعمل الحقيقي للتصميم التي يمكن أن تكون تكرارية. في الحقيقة، قد تلاحظ أن الوقت الذي تستغرقه لوضع أو استبدال الصور، تصحيح الأخطاء، وتحضير الملفات للطباعة العرض على الويب غالباً ما يقلل الوقت المتوفر لديك للقيام بالعمل الفني.

يوفر Illustrator طرق متنوعة لأتمتة المهام التكرارية التي يجب أن تقوم بها، تاركاً المزيد من الوقت للتركيز على الجوانب الإبداعية من عملك.

العملية هي سلسلة من المهام المسجلة أثناء استخدام تطبيق Illustrator- أوامر القوائم، خيارات الأداة، تحديد الكائنات وهكذا. عندما تقوم بتشغيل عملية، فإن Illustrator ينفذ كل المهام المسجلة عنك.

يوفر Illustrator عمليات سابقة التسجيل ليساعدك في تنفيذ مهام عامة. تلك العمليات يتم تثبيتها على هيئة مجموعة افتراضية من لوحة المعلومات عندما تقوم بتثبيت تطبيق Illustrator.

النص التنفيذي هو مجموعة من الأوامر التي تخبر حاسبك أن يقوم بتنفيذ تسلسل من العمليات. تلك العمليات قد تتضمن Illustrator فقط، أو قد تتضمن تطبيقات أخرى، مثل معالج الكلمات، الجداول الإلكترونية، وبرامج إدارة قواعد البيانات. يوفر Illustrator نصوص تنفيذية افتراضية ليساعدك في تنفيذ مهام عامة. يمكنك الوصول إلى تلك النصوص التنفيذية باختيار ملف > النصوص التنفيذية.

الرسومات المبنية على البيانات تنظم كيف يعمل المصممين والمطورين مع بعضهم في بيئات عمل الإنتاج الضخم.

الفصل ٣: الرسم

إنك تقوم برسم وتعديل المسارات باستخدام مجموعة من أدوات وأساليب الرسم المشتركة في Adobe® InDesign، Adobe® Illustrator، و Adobe® Photoshop. استخدم تلك التطبيقات لرسم مسارات، وقم بنسخهم ولصقهم بحرية بين البرامج. يمكنك أيضاً إنشاء رموز للاستخدام في كل من Adobe® و Adobe® Photoshop.

مبادئ الرسم

حول الرسومات المتجهة

الرسومات المتجهة (تسمى أحياناً أشكال متجهة أو كائنات متجهة) تتكون من خطوط ومنحنيات معرفة من خلال كائنات حسابية تسمى كائنات، والتي تصف الصورة بالتبعية طبقاً لخصائصها الهندسية.

يمكنك تحريك وتعديل الرسومات المتجهة بدون فقدان تلك التفاصيل أو الدقة، لأنها مستقلة عن دقة الوضوح- إنها تحافظ على الحواف الدقيقة عند تغيير الحجم، الطباعة على طابعة PostScript، الحفظ في ملف PDF، أو الإدراج في تطبيق رسومات متجهة. بالنتيجة، تكون الرسومات المتجهة هي أفضل اختيار للعمل الفني، مثل الشعارات، والتي ستستخدم بأحجام مختلفة في وسائط مخرجات مختلفة.

الكائنات المتجهة التي تقوم بإنشائها باستخدام أدوات الرسم والتشكيل في Adobe Creative Suite هي أمثلة للرسومات المتجهة. يمكنك استخدام أوامر النسخ واللصق لمضاعفة الرسومات المتجهة بين مكونات Creative Suite.

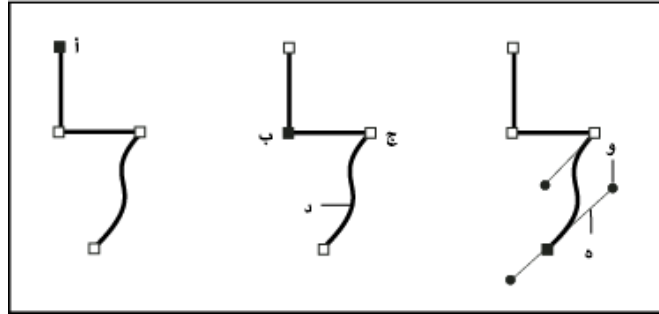
راجع أيضاً

حول الصور النقطية

حول المسارات

وأنت ترسم، تقوم بإنشاء خط يسمى مسار. يتكون المسار من مقاطع المستقيمة أو المنحنية. بداية ونهاية كل مقطع تعلم بنقاط ربط، والتي تعمل مثل الدبابيس التي تحمل سلك في مكان. من الممكن أن يكون المسار مغلق، بدون بداية أو نهاية (على سبيل المثال، الدائرة)، أو مفتوح، ذو نقاط نهاية مميزة (على سبيل المثال، الخط المتموج).

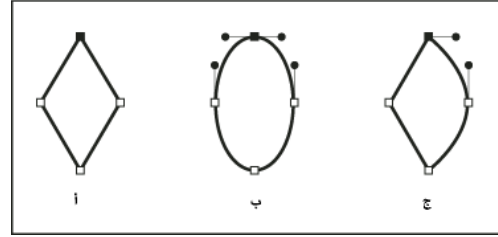
يمكنك تغيير شكل المسار بسحب نقاط الربط، فإن نقاط الاتجاه في نهاية خطوط الاتجاه التي تظهر عند نقاط الربط، أو مقطع المسار نفسه.



مكونات المسار

أ. نقطة نهاية محددة (صلبة) ب. نقطة إرساء محددة ج. نقطة إرساء غير محددة د. مقطع مسار منحنى هـ. خط اتجاه و. نقطة اتجاه

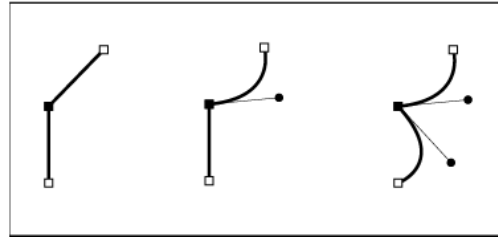
يمكن أن يكون للمسارات نوعين من نقاط الربط: نقاط الزاوية والنقاط الناعمة. في نقطة الربط، يغير المسار اتجاهه تماماً. في النقطة الناعمة، تتصل مقاطع المسار كمنحنى متصل. يمكنك رسم مسار باستخدام أي تراكب من الزاوية والنقاط الناعمة. إذا رسمت النوع الخاطئ من النقاط، يمكنك دائماً تغييره.



النقاط على مسار

أ، أربعة نقاط زاوية ب، أربعة نقاط ناعمة ج، تراكب من النقاط الزاوية والناعمة

يمكن أن تصل نقطة الزاوية أي نقطتين مستقيمتين أو منحنيتين، بينما تصل النقطة الناعمة دائماً نقطتين مقاطع منحنية.



يمكن أن تصل نقطة الزاوية بين مقاطع مستقيمة ومقاطع منحنية.

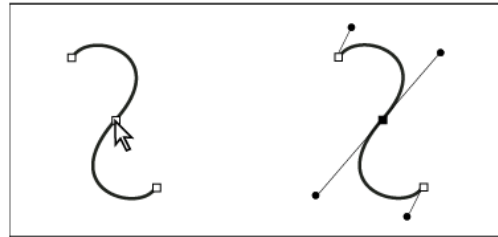
ملاحظة: لا تخط بين النقاط الزاوية والنقاط الناعمة وبين المقاطع المستقيمة والمنحنية.

يسمى حد المسار الخارجي الحد، اللون أو التدرج المطبق على المساحة الداخلية للمسار المفتوح أو المغلق تعبئة. يمكن أن يكون للحد وزن (سمك)، لون، ونقش متقطع (في Illustrator و InDesign) أو نقش خط منقط (في InDesign). بعد أن تقوم بإنشاء مسار أو شكل، يمكنك تغيير خصائص حده وتعبئته.

في InDesign، يعرض كل مسار أيضاً نقطة منتصف، والتي تعلم مركز الشكل لكن ليست جزء من المسار الحقيقي. يمكنك استخدام هذه النقطة لسحب المسار، لمحاذاة المسار مع عناصر أخرى، أو لتحديد كل نقاط الربط على المسار. نقطة المنتصف تكون مرئية دائماً؛ لا يمكن إخفاؤها أو حذفها.

حول خطوط الاتجاه ونقاط الاتجاه

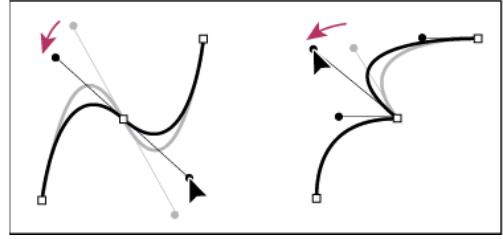
عندما تحدد نقطة ربط تصل بين مقاطع منحنية (أو تحدد المقطع نفسه)، فإن نقاط الربط الخاصة بالمقاطع الموصولة تعرض مقابض الاتجاه، والتي تتكون من خطوط الاتجاه التي تنتهي في نقاط اتجاه. الزاوية والطول لخطوط الاتجاه يحددان شكل وحجم المقطع المنحني. نقل نقاط الاتجاه يغير اتجاه المنحنيات. لا تظهر خطوط الاتجاه في المخرجات النهائية.



بعد تحديد نقطة ربط (يسار)، تظهر خطوط الاتجاه على أي مقاطع منحنية متصلة بنقاط ربط (يمين).

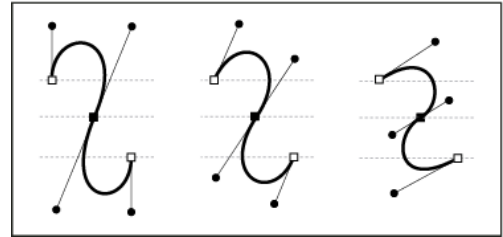
النقطة الناعمة يكون لها خطين للاتجاه، واللذان يتحركان معاً كوحدة مستقيمة واحدة. عندما تحرك خط اتجاه على نقطة ناعمة، فإن المقاطع المنحني على جانبي النقطة المضبوطة بنفس الشكل، محافظاً على المنحنى المتصل عند نقطة الربط تلك.

بالمقارنة، يمكن أن يكون لنقطة الزاوية خطين، خط أو بدون خطوط اتجاه، حسب وصلاته، اثنين، واحد، أو بدون مقاطع منحنية. خطوط اتجاه نقطة الزاوية تحافظ على الزاوية باستخدام زوايا مختلفة. عند قيامك بتحريك خط اتجاه على نقطة زاوية، فإنه يتم ضبط المنحنى الواقع على نفس جانب النقطة جهة خط الاتجاه فقط.



ضبط خطوط الاتجاه على نقطة ناعمة (يسار) ونقطة زاوية (يمين)

تكون خطوط الاتجاه مشدودة إلى (عامودية على قطر) المنحنى عند نقاط الربط. زاوية كل خط اتجاه تحدد ميل المنحنى، وطول كل خط اتجاه يحدد ارتفاع، أو عمق، المنحنى.



إن نقل وتغيير حجم خطوط الاتجاه يغير ميل المنحنيات.

ملاحظة: في Illustrator، يمكنك إظهار أو إخفاء نقاط الربط، خطوط الاتجاه، ونقاط الاتجاه باختيار العرض < إظهار الحواف أو عرض < إخفاء العرض.

تعيين مظهر لخط اتجاه و نقطة اتجاه

عندما تعمل باستخدام نقاط الربط والمسارات، قد تحتاج في بعض الأحيان أن ترى خطوط الاتجاه (المقابض)، بينما في أوقات أخرى قد يعترضوا الطريق. يمكنك إظهار أو إخفاء خطوط الاتجاه لنقاط ربط متعددة محددة. لنقطة ربط واحدة، فإن خطوط الاتجاه تظهر دائماً.

يمكنك اختيار أن تظهر خطوط الاتجاه على أساس كل تحديد، أو يمكنك ضبط تفضيل لعرض خط الاتجاه.



للحصول على فيديو عن ضبط خطوط ونقاط اتجاه، راجع www.adobe.com/go/vid0037_ae

راجع أيضاً

”تعيين تفضيلات التحديد“ في الصفحة ١٦٦

إظهار أو إخفاء خطوط الاتجاه لنقاط الربط المحددة

١ استخدم أداة التحديد المباشر لتحديد نقاط الربط المطلوبة.




٢ في لوحة التحكم، انقر إظهار مقابض التحديد لنقاط الإرساء المحددة  < أو إخفاء مقابض التحديد لنقاط الإرساء المحددة .

ملاحظة: يمكنك أيضاً ضبط تفضيل على إظهار أو إخفاء المقابض دائماً عند تحديد نقاط ربط متعددة.

ضبط تفضيلات عرض نقطة اتجاه وخط اتجاه

١ اختر تحرير < تفضيلات < التحديد وعرض الإرساء (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات < التحديد وعرض الإرساء (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

٢ في منطقة عرض مقابض نقاط الربط، قم بتعيين أي مما يلي:

- مقابض يحدد عرض مقابض نقاط النهاية (نقاط الاتجاه):
-  يعرض نقاط اتجاه على هيئة دوائر صلبة صغيرة.
-  يعرض نقاط اتجاه على هيئة دوائر صلبة كبيرة.
-  يعرض نقاط الاتجاه على هيئة علامات زائد مفتوحة.

إظهار المقابض عندما تكون نقاط الربط المتعددة محددة يعرض خطوط الاتجاه على كل نقاط الربط عندما تستخدم أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد مجموعة لتحديد كائن ما. إذا لم تقم بتحديد هذا الخيار، فإن خطوط الاتجاه تعرض لنقطة ربط إذا كانت هي نقطة الربط الوحيدة المحددة، أو إذا كان مقطع بيزيه من خط الاتجاه محددًا ونقطة الربط يمتد منها خط الاتجاه غير محددة.

تعيين تفضيلات حجم نقطة الربط

١ اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساء (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساء (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

٢ في منطقة عرض مقابض نقاط الربط، قم بتعيين أي مما يلي:

نقاط الربط يحدد عرض نقاط الربط:

- يعرض كل من نقاط الربط المحددة وغير المحددة على هيئة نقاط صغيرة.
 - يعرض نقاط الربط المحددة على هيئة نقاط كبيرة ونقاط الربط غير المحددة على هيئة نقاط صغيرة.
 - يعرض كل من نقاط الربط المحددة وغير المحددة على هيئة نقاط كبيرة.
- إبراز نقاط الربط عند مرور الماوس يبرز نقاط الربط الموجودة أسفل مؤشر الماوس مباشرة.

رسم خطوط وأشكال بسيطة

رسم خطوط مستقيمة باستخدام أداة مقطع الخط

استخدم أداة مقطع الخط عندما تريد رسم خط مقطع مستقيم في وقت ما. للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

١ حدد أداة مقطع الخط .



٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- ضع المؤشر حيث تريد أن يبدأ الخط، واسحب إلى حيث تريد أن ينتهي الخط.
- انقر حيث تريد أن يبدأ الخط، وقم بتعيين طول وزاوية الخط. إذا كنت تريد تعبئة الخط بلون التعبئة الحالي، حدد تعبئة الخط. ثم انقر موافق.

راجع أيضًا

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧

رسم مستطيلات ومربعات

١ حدد أداة المستطيل  أو أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لرسم مستطيل، اسحب قطريًا حتي يصبح المستطيل بالحجم المرغوب.
- لرسم مربع ابق مفتاح العالي مضغوطًا وأنت تسحب قطريًا حتي يصبح المربع بالحجم المرغوب.
- لإنشاء مربع أو مستطيل باستخدام قيم، انقر حيث تريد أن تكون الزاوية العليا اليسرى. قم بتعيين عرض وارتفاع (نصف قطر للزاوية للمستطيل الدائري الأركان)، وانقر موافق.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضًا


”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧

تغيير نصف قطر الزاوية للمستطيل ذو الأركان الدائرية

يحدد نصف قطر الركن مدى دائرية أركان المستطيل. يمكنك تغيير نصف القطر الافتراضي لكل المستطيلات الجديدة، ويمكنك تغيير نصف القطر للمستطيلات المنفردة وأنت ترسمهم.

- لتغيير نصف قطر الركن الافتراضي، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وقم بإدخال قيمة جديدة لنصف قطر الركن. بدلاً من ذلك، حدد أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، انقر نافذة الوثيقة، وقم بإدخال قيمة جديدة لنصف قطر الركن. يطبق نصف قطر الافتراضي فقط على المستطيلات الدائرية الأركان الجديدة التي ترسمها فقط، وليس المستطيلات الدائرية الأركان الموجودة.
 - لتغيير نصف قطر الركن بينما أن تسحب بأداة الأركان الدائرية، اضغط مفتاح سهم لأعلى أو مفتاح سهم لأسفل. عندما تكون الأركان بالاستدارة المرغوبة، اطلق المفتاح.
 - لإنشاء أركان مربعة بينما أنت تسحب أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، اضغط على مفتاح السهم الأيسر.
 - لإنشاء أكثر أركان دائرية بينما أنت تسحب أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، اضغط على مفتاح السهم الأيمن.
- ملاحظة:** إذا كنت تريد تغيير نصف قطر الزاوية في مستطيل مستدير الأركان، حدد المستطيل، افتح لوحة المظهر، انقر تأثير الزوايا المستديرة، وحدد قيمة جديدة في مربع نصف القطر. حدد معاينة لترى التغييرات وأنت تقوم بتعيين قيم جديدة.

رسم شكل بيضاوي


- ١ قم بتحديد أداة الشكل البيضاوي .
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب قطرياً حتى يصبح الشكل البيضاوي بالحجم المرغوب.
 - انقر حيث تريد أن تكون الزاوية العليا اليسرى من المربع المحيط بالشكل البيضاوي. قم بتعيين عرض وارتفاع للشكل البيضاوي، وانقر موافق.
- ملاحظة:** لإنشاء دائرة، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء السحب، أو إذا كنت تقوم بتعيين أبعاد، بمجرد أن تقوم بإدخال قيمة العرض يمكنك نقر الكلمة ارتفاع لنسخ تلك القيمة إلى مربع الارتفاع.


للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضاً

- "معرض أدوات الرسم" في الصفحة ١٨
- "مفاتيح خاصة بالرسم" في الصفحة ٣٩٧

رسم المضلعات

- ١ قم بتحديد أداة المضلع .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب قطرياً حتى يصبح المضلع بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير المضلع. اضغط مفاتيح سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو إزالة أضلاع من المضلع.
 - انقر حيث تريد أن يكون مركز المضلع. قم بتحديد نصف قطر وعدد أضلاع للمضلع، وانقر موافق.


 المثلثات هي مضلعات أيضاً! يمكنك أن ترسم واحداً كما ترسم أي مضلع آخر.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضاً

- "معرض أدوات الرسم" في الصفحة ١٨
- "مفاتيح خاصة بالرسم" في الصفحة ٣٩٧

رسم النجوم

- ١ قم بتحديد أداة النجمة .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح النجمة بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير النجمة. اضغط مفاتيح سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو إزالة نقاط النجمة.
- انقر حيث تريد أن يكون مركز النجمة. لنصف القطر 1، قم بتعيين المسافة من مركز النجمة إلى أعمق نقطة في النجمة. لنصف القطر 2، قم بتعيين المسافة من مركز النجمة إلى أكثر نقطة خارجة في النجمة. للنقاط، قم بتحديد عدد النقاط التي تريد أن تكون للنجمة. ثم انقر موافق.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضاً

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧

رسم الأقواس

- ١ قم بتحديد أداة القوس .
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - ضع المؤشر حيث تريد أن يبدأ القوس، واسحب إلى حيث تريد أن ينتهي القوس.
 - انقر حيث تريد أن يبدأ القوس. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية لتحديد النقطة التي يرسم منها القوس. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.
 - طول المحور الرأسي يحدد عرض القوس.
 - طول المحور الأفقي يحدد طول القوس.
 - النوع يحدد ما إذا كنت تريد أن يصبح الكائن مسار مفتوح أو مسار مغلق.
 - القاعدة بمحاذاة يحدد اتجاه القوس. اختر المحور الأفقي أو الرأسي حسب ما إذا كنت تريد رسم قوس على المحور الأفقي (x) أو الرأسي (y).
 - ميل يحدد اتجاه ميل القوس. قم بإدخال قيمة سالبة لميل مقعر (للداخل). أدخل قيم موجبة لميل محدب (للخارج). ميل 0 ينشئ خط مستقيم.
 - تعبئة قوس يعي القوس بلون التعبئة الحالي.
- ملاحظة: لتري معاينة ديناميكية للقوس وأن تقوم بضبط الخيارات، قم بالنقر المزدوج على أداة القوس في لوحة الأدوات.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضاً

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧

رسم الالتفافات

- ١ حدد أداة الالتفاف .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب قطرياً حتى يصبح الالتفاف بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير الالتفاف.
 - انقر حيث تريد أن يبدأ الالتفاف. في الشاشة، اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.
 - نصف قطر يحدد المسافة من المركز إلى أقصى نقطة خارجية في الالتفاف.
 - الانحدار يحدد المقدار الذي تقل به كل لفة من الالتفاف بالنسبة للفة السابقة.
 - المقاطع يحدد عدد المقاطع في الالتفاف. كل لفة كاملة من الالتفاف تتكون من أربعة مقاطع.
 - نمط يحدد اتجاه الالتفاف.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae.

راجع أيضاً

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧


رسم الشبكات

استخدم أدوات الشبكة لترسم شبكات مستطيلة وكروية. تنشئ أداة الشبكة المستطيلة شبكات مستطيلة من حجم معين بعدد معين من المقسمات. تنشئ أداة الشبكة الكروية شبكات دائرية من حجم معين بعدد معين من المقسمات.


راجع أيضاً

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨
”مفاتيح خاصة بالرسم“ في الصفحة ٣٩٧

رسم شبكات مستطيلة

١ حدد أداة الشبكة المستطيلة .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح الشبكة بالحجم المرغوب.
- انقر لضبط النقطة المرجعية للشبكة. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية  لتحدد النقطة التي ترسم منها الشبكة. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

الحجم الافتراضي يحدد طول وعرض الشبكة بأكملها.


فواصل أفقية يحدد عدد المقسمات الأفقية التي تريدها أن تظهر بين قمة وقاع الشبكة. تحدد قمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه داخل أو خارج الشبكة.

فواصل رأسية يحدد عدد المقسمات الأفقية التي تريدها أن تظهر بين الجانب الأيمن والأيسر من الشبكة. تحدد قيمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الرأسية باتجاه الجانب الأيمن أو الأيسر.


استخدام المستطيل الخارجي كإطار يستبدل المقاطع العلوان السفلى، اليسرى، واليمنى بكائن مستطيل مستقل.

تعبئة شبكة يعبئ الشبكة بلون التعبئة الحالي (وإلا فإن التعبئة يتم ضبطها على لاشيء).

رسم شبكة دائرية (كروية)

١ حدد أداة الشبكة الكروية .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح الشبكة بالحجم المرغوب.
- انقر لضبط النقطة المرجعية للشبكة. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية  لتحدد النقطة التي ترسم منها الشبكة. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

الحجم الافتراضي يحدد طول وعرض الشبكة بأكملها.

فواصل متحدة المركز يحدد عدد المقسمات الدائرية التي تريدها أن تظهر في الشبكة. تحدد قمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه داخل أو خارج الشبكة.

فواصل شعاعية يحدد عدد المقسمات الشعاعية التي تريدها أن تظهر بين مركز ومحيط الشبكة. تحدد قيمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه عقارب الساعة وعكس اتجاه عقارب الساعة.

إنشاء مسار مركب من أشكال بيضاوية يحول الدوائر المتداخلة إلى مسارات مركبة مستقلة ويعبئ كل دائرة أخرى.

تعبئة شبكة يعبئ الشبكة بلون التعبئة الحالي (وإلا فإن التعبئة يتم ضبطها على لاشيء).

الرسم باستخدام أداة القلم الرصاص

الرسم باستخدام أداة القلم الرصاص

تعمل أداة القلم الرصاص بنفس الطريقة في Adobe Illustrator و InDesign. إنها تتيح لك رسم المسارات المغلقة والمفتوحة إذا تم رسمها باستخدام قلم رصاص على ورقة. إنها مفيدة جدًا للرسم السريع أو لإنشاء مظهر الرسم اليدوي. بمجرد أن تقوم برسم مسار، يمكنك مباشرة تغييره إن كانت هناك حاجة.

توضع نقاط الربط وأنت ترسم باستخدام قلم الرصاص؛ لا تحدد أين يتم وضعها. على أي حال، يمكنك ضبطهم بمجرد أن يكتمل المسار. عدد نقاط الربط التي يتم وضعها يتم تحديده بطول وتعقيد المسار وإعداد التفاوت في شاشة تفضيلات أداة القلم الرصاص. تتحكم هذه الإعدادات في حساسية أداة القلم الرصاص لحركة الماوس الخاص بك أو قلم لوحة الرسم.

للحصول على الفيديو الخاص بالرسم باستخدام أداة القلم الرصاص في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0039_ae.

راجع أيضًا

[فيديو أداة القلم الرصاص في Illustrator](#)

رسم مسارات حرة باستخدام أداة القلم الرصاص

- ١ حدد أداة القلم الرصاص .
- ٢ ضع الأداة حيث تريد أن يبدأ المسار، واسحب لترسم مسارًا. تعرض أداة القلم الرصاص علامة × صغيرة لتشير إلى رسم مسار حر. وأنت تسحب، يتبع خط منقطع المؤشر. تظهر نقاط الربط في كلا نهايتي المسار وفي نقاط متنوعة عبر المسار. يأخذ المسار خصائص الحد والتعبئة الحاليين، ويبقى محددًا بشكل افتراضي.

رسم مسارات مغلقة باستخدام أداة القلم الرصاص

- ١ حدد أداة القلم الرصاص .
- ٢ ضع الأداة حيث تريد أن يبدأ المسار، واسحب لترسم مسارًا.
- ٣ بعد أن تبدأ في السحب، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا. تعرض أداة القلم الرصاص دائرة صغيرة (و، في InDesign، مساحة صلبة) لتشير إلى أنك تقوم بإنشاء مسار مغلق.
- ٤ عندما يكون المسار بالحجم والشكل الذي تريد، اطلق زر الماوس (لكن ليس مفتاح Alt أو Option). بعد إغلاق المسار، اطلق مفتاح Alt أو Option. لا يجب عليك وضع المؤشر على نقطة بداية المسار حتى تقوم بإنشاء مسار مغلق، إذا تركت زر الماوس في بعض الأماكن الأخرى، فإن أداة القلم الرصاص ستغل الشكل بإنشاء أقصر خط إلى النقطة الأصلية.

تحرير المسارات باستخدام أداة القلم الرصاص

يمكنك تحرير أي مسار باستخدام أداة القلم الرصاص وإضافة خطوط حرة وأشكال على أي شكل.

إضافة مسار باستخدام أداة القلم الرصاص

- ١ حدد مسار موجود.
- ٢ حدد أداة القلم الرصاص .
- ٣ ضع رأس القلم الرصاص على نقطة نهاية المسار.
- يمكنك أن تعرف بأنك قريب من نقطة النهاية عندما تختفي علامة × المجاورة لرأس القلم الرصاص.
- ٤ اسحب لإكمال المسار.

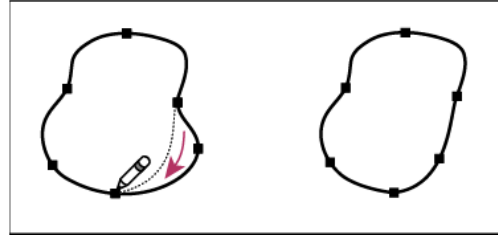
توصيل مسارين باستخدام أداة القلم الرصاص

- ١ حدد كلا المسارين (انقر مع الضغط على مفتاح العالي أو اسحب حول الاثنين باستخدام أداة التحديد).
- ٢ حدد أداة القلم الرصاص .

- ٣ ضع المؤشر حيث تريد أن تبدأ من مسار واحد، وأبدأ السحب باتجاه المسار الآخر.
 - ٤ بعد أن تبدأ في السحب، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً. تعرض أداة القلم الرصاص رمز دمج صغير للإشارة إلى أنك تقوم بإضافة المسار الموجود.
 - ٥ اسحب إلى نقطة النهاية في المسار الآخر، اطلق زر الماوس، ثم اطلق مفتاح Ctrl أو Command.
- ملاحظة:** لأفضل النتائج، اسحب من مسار إلى آخر كما لو كنت تصل المسارات في الاتجاه الذي تم إنشاؤها به.

تغيير تشكيل المسارات باستخدام أداة القلم الرصاص

- ١ حدد المسار الذي تريد تغييره.
- ٢ ضع أداة القلم الرصاص على أو بقرب المسار لتعيد رسمه.
- يمكنك أن تعرف بأنك قريب من نقطة النهاية عندما تختفي علامة × من الأداة.
- ٣ اسحب الأداة حتى يصبح المسار بالشكل المرغوب.



استخدام أداة القلم الرصاص لتحرير شكل مغلق

ملاحظة: طبقاً لأين تبدأ إعادة رسم المسار وفي أي اتجاه تقوم بالسحب، قد تحصل على نتائج غير متوقعة. على سبيل المثال، يمكن أن تقوم بتغيير غير مقصود لمسار مغلق أو مفتوح، تغيير مسار مفتوح إلى مسار مغلق، أو فقد جزء من شكل.

خيارات أداة القلم الرصاص

قم بالنقر المزدوج على أداة القلم الرصاص لضبط الخيارات التالية:

دقة: يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل إضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم وأقل تعقيداً. كلما قلت القيمة، كلما زاد تطابق المنحنى لحركة المؤشر، مما يؤدي لزوايا أكثر حدة. يمكن أن تتراوح المرونة من 0.5 إلى 20 بيكسل.

صقل: يتحكم في مقدار التنعيم المطبق عند استخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0% إلى 100%. كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم. كلما قلت القيمة، كلما زادت النقاط التي يتم إنشاؤها، وكلما زاد الاحتفاظ بالأشكال غير العادية.

تعبئة حدود القلم الرصاص الجديدة

(في Illustrator فقط) يطبق تعبئة على حدود القلم الرصاص التي ترسمها بعد تحديد هذا الخيار، لكن ليس حدود القلم الرصاص الموجودة. تذكر أن تقوم بتحديد تعبئة قبل أن تقوم برسم حدود القلم الرصاص.

الاحتفاظ بالمحدد: يحدد إذا ما كان سيتم الاحتفاظ بالمسار المحدد بعد أن تقوم برسمه. يكون هذا الخيار محدداً بشكل افتراضي.

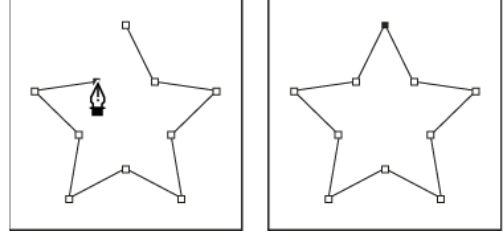
تحرير المسارات المحددة: يحدد إذا كان يمكنك تغيير أو دمج مسار محدد عندما تكون على بعد معين منه (يحدد في الخيار التالي).

على بعد: بيكسلات يحدد مدى قرب الماوس أو قلم الرسم الخاص بالواجب لمسار موجود حتى تقوم بتحرير المسار باستخدام أداة القلم الرصاص. يتوفر هذا الخيار فقط عندما يكون خيار تحرير المسارات المحددة محدداً.

الرسم باستخدام أداة القلم

ارسم مقاطع خط مستقيم باستخدام أداة القلم

أبسط مسار يمكنك رسمه باستخدام أداة القلم هو الخط المستقيم، يصنع بنقر أداة القلم لإنشاء نقطتي ربط. باستمرار النقر، تقوم بإنشاء مسار مصنوع من مقاطع خطوط مستقيمة متصلة عبر نقاط زاوية.

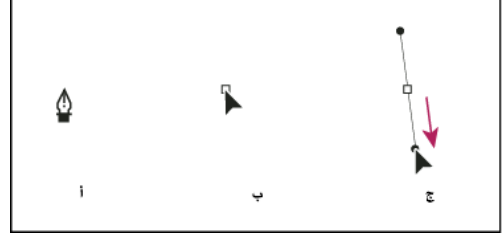


نقر أداة القلم ينشئ مقاطع مستقيمة.

- ١ قم بتحديد أداة القلم.
- ٢ ضع أداة القلم حيث تريد أن يبدأ المقطع المستقيم، وانقر لتعرف أول نقطة ربط (لا تقوم بالسحب).
- ملاحظة:** المقطع الأول الذي تقوم برسمه لن يكون مرئيًا حتى تنقر نقطة الربط الثانية. (حدد خيار الرباط المطاطي في Photoshop لمعاينة مقاطع المسار.) أيضًا إذا ظهرت خطوط الاتجاه، فإنك قمت بالصدفة بسحب أداة القلم؛ اختر تحرير > تراجع، وانقر مرة أخرى.
- ٣ انقر مرة أخرى حيث تريد أن ينتهي المقطع (انقر مع الضغط على مفتاح العالي للحفاظ على زاوية المقطع بمضاعفات 45°).
- ٤ استمر في النقر لضبط نقاط الربط من أجل مقاطع مستقيمة إضافية.
- تظهر آخر نقطة ربط دائمًا على هيئة مربع صلب، مشيرة إلى أنها محددة. تصبح النقاط التي تم تعريفها مسبقًا مجوفة، وغير محددة، وأنت تقوم بإضافة المزيد من نقاط الربط.
- ٥ اكمل المسار بتنفيذ أي من الخيارات التالية:
 - لإغلاق المسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.
 - ملاحظة:** لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن < مسارات > إغلاق المسار.
 - لترك المسار مفتوحًا، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.
 - لترك المسار مفتوحًا، يمكنك أيضًا تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد > إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير > إلغاء التحديد الكل في InDesign.

رسم منحنيات باستخدام أداة القلم

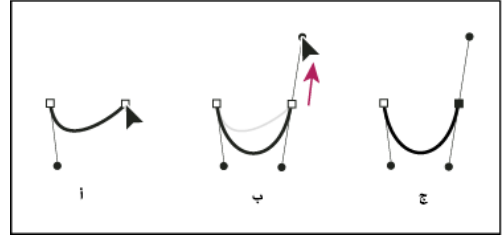
- تقوم بإنشاء منحنى بإضافة نقطة ربط حيث يتغير اتجاه المنحنى، وسحب خطوط الاتجاه التي تشكل المنحنى. يحدد طول وميل خطوط الاتجاه شكل المنحنى.
- المنحنيات أسهل في التحرير ويمكن أن يقوم نظامك بعرضهم وطباعتهم أسرع إذا رسمتهم باستخدام أقل نقاط ربط ممكنة. استخدام العديد من النقاط يمكن أن يؤدي لنتائج غير مرغوبة في المنحنى أيضًا. بدلاً من ذلك، ارسم نقاط ربط متباعدة، وجرب تشكيل المنحنى بضبط طول وزوايا خطوط الاتجاه.
- ١ قم بتحديد أداة القلم.
 - ٢ ضع أداة القلم حيث تريد أن يبدأ المنحنى، وابق زر الماوس مضغوطًا.
 - تظهر نقطة الربط الأولى، ويتغير مؤشر أداة القلم إلى رأس سهم. (في Photoshop، يتغير المؤشر فقط بعد أن تبدأ بالسحب.)
 - ٣ اسحب لضبط ميل مقطع المنحنى التي تقوم بإنشائها، ثم اطلق زر الماوس.
 - بصفة عامة، قم بتمديد خط الاتجاه حوالي ثلث المسافة إلى نقطة الربط التالية التي تخطط لرسمها. (يمكنك ضبط جانب أو جانبي خط الاتجاه لاحقًا.)
 - ابق مفتاح العالي مضغوطًا للحفاظ على زيادات بمقدار 45°.



رسم النقطة الأولى في منحنى
أ. ضع أداة القلم ب. بدء السحب (مع ضغط زر الماوس) ج. السحب لتمدد خطوط الاتجاه

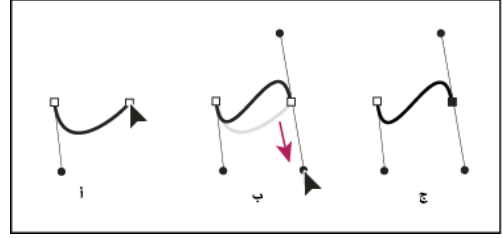
٤. ضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي مقطع المنحنى، وقم بأحد الأمور التالية:

- لإنشاء منحنى على شكل حرف C، اسحب في الاتجاه المعاكس لخط الاتجاه السابق. ثم اترك زر الماوس.



رسم النقطة الثانية في منحنى
أ. بدء سحب نقطة ناعمة ثانية ب. السحب بعيداً عن خط الاتجاه السابق، ينشئ منحنى C. ج. النتيجة بعد إطلاق زر الماوس.

- لإنشاء منحنى على شكل حرف S، اسحب في نفس اتجاه خط الاتجاه السابق. ثم اترك زر الماوس.



رسم منحنى S
أ. بدء سحب نقطة ناعمة جديدة ب. سحب في نفس اتجاه خط الاتجاه السابق، ينشئ منحنى S ج. النتيجة بعد إطلاق زر الماوس.

- (في Photoshop فقط) لتغيير اتجاه المنحنى بشدة، اترك زر الماوس، ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) نقطة الاتجاه في اتجاه المنحنى. اترك مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) ثم زر الماوس، وأعد وضع المؤشر حيث تريد أن ينتهي المقطع، واسحب في الاتجاه المعاكس لإكمال مقطع المنحنى.

٥. استمر في سحب أداة القلم من أماكن مختلفة لإنشاء منحنيات ناعمة. لاحظ أنك تضع نقاط ربط في بداية ونهاية كل منحنى، وليس عند رأس المنحنى.

- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) خطوط الاتجاه لتكسر خطوط الاتجاه الخاصة بنقطة الربط.

٦. اكمل المسار بتنفيذ أي من الخيارات التالية:

- لإغلاق المسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.

ملاحظة: لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن < مسارات > إغلاق المسار.

- لترك المسار مفتوحاً، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.

لترك المسار مفتوحاً، يمكنك أيضاً تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد < إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير < إلغاء التحديد الكل في InDesign.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة القلم في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0037_ae

راجع أيضاً

[فيديو أداة القلم في Illustrator](#)

إعادة موضعة نقاط الربط وأنت ترسم

❖ بعد أن تقوم بالنقر لإنشاء نقطة ربط، ابق زر الماوس مضغوطاً، اضغط قضيب المسافة، واسحب لتعيد موضعة نقطة الربط.

إنهاء رسم مسار

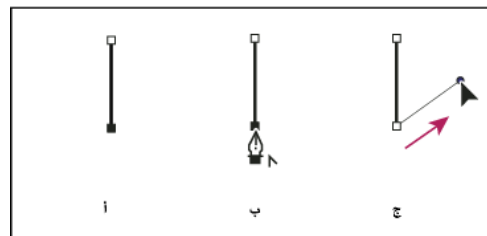
❖ اكمل مسار بأحد الطرق التالية:

- لإغلاق مسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.
- **ملاحظة:** لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن < مسارات > إغلاق المسار.
- لترك المسار مفتوحاً، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.
- لترك المسار مفتوحاً، يمكنك أيضاً تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد < إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير < إلغاء التحديد الكل في InDesign.

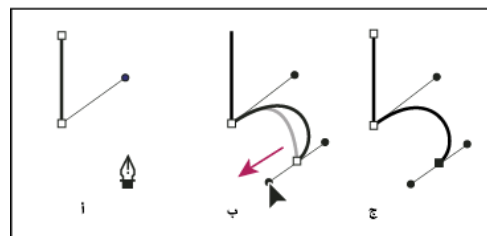
رسم خطوط مستقيمة يتبعها خطوط منحنيات

١ باستخدام أداة القلم، انقر نقاط زاوية في مكانين لإنشاء مقطع مستقيم.

٢ ضع أداة القلم على نقطة النهاية المحددة. في Illustrator و InDesign، تظهر أيقونة نقطة تحول بجوار أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح (في Photoshop، خط قطري، أو شرطة، تظهر بجوار أداة القلم). لضبط ميل مقطع منحنى ستقوم بإنشائه، انقر نقطة الربط، واسحب خط الاتجاه الذي يظهر.



رسم مقطع مستقيم متبوع بمقطع منحنى (جزء 1)
أ. مقطع مستقيم مكتمل ب. ضع أداة القلم على نقطة نهاية (تظهر أيقونة نقطة تحول فقط في Illustrator و InDesign) ج. سحب نقطة اتجاه
٣ ضع القلم حيث تريد بجوار نقطة الربط؛ ثم انقر (واسحب، إن رغبت) على نقطة الربط الجديدة لإكمال المنحنى.

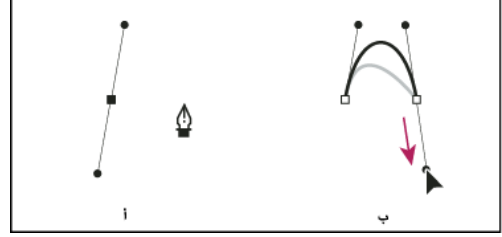


رسم مقطع مستقيم متبوع بمقطع منحنى (جزء 2)
أ. ضع أداة القلم ب. اسحب خط الاتجاه ج. مقطع منحنى جديد مكتمل

رسم منحنيات يتبعها خطوط مستقيمة

١ استخدم أداة القلم، اسحب لإنشاء أول نقطة مصقولة على جزء من المنحنى ثم اترك زر الفأرة.

٢ ضع أداة القلم حيثما تريد إنهاء المنحنى ثم اسحب لإكمال المنحنى ثم اترك زر الفأرة.

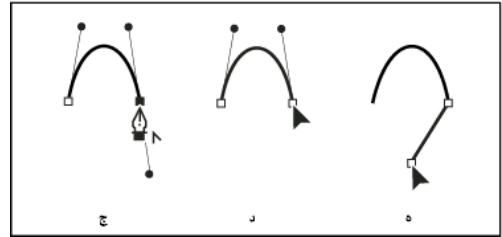


رسم مقطع منحنى متبوع بمقطع مستقيم (جزء 1)

أ. أول نقطة مصقولة من مقطع المنحنى مكتملة وأداة القلم موضوعة على نقطة نهاية ب. سحب لإكمال المنحنى

٣ ضع أداة القلم على نقطة النهاية المحددة. تظهر نقطة تحول بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر نقطة الربط لتحويل النقطة الناعمة إلى نقطة زاوية.

٤ قم بوضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي المقطع المستقيم، وانقر لإكمال المقطع المستقيم.



رسم مقطع منحنى متبوع بمقطع مستقيم (جزء 2)

ج. ضع أداة القلم على نقطة نهاية موجودة د. انقر نقطة نهاية هـ. انقر بجوار نقطة زاوية

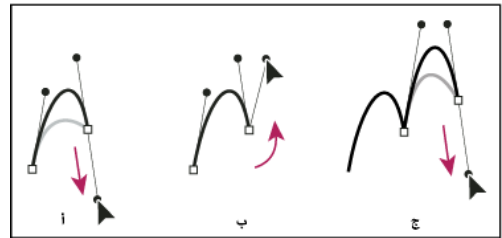
رسم مقاطع منحنية متصلة بزاوية

١ باستخدام أداة القلم، اسحب لإنشاء النقطة الناعمة الأولى لمقطع المنحنى.

٢ ضع أداة القلم واسحب لإنشاء منحنى بنقطة ناعمة ثانية؛ ثم ابق مفتاح Alt (في Windows) مضغوطاً أو مفتاح Option (في Mac OS) واسحب خط الاتجاه باتجاه نهايته العكسية لضبط ميل المنحنى التالي. اترك المفتاح وزر الماوس.

هذه العملية تحول النقطة الناعمة إلى نقطة زاوية بفصل خطوط الاتجاه.

٣ ضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي المقطع المنحنى، واسحب نقطة ناعمة جديدة لإكمال المقطع المنحنى الثاني.



رسم منحنين


أ. سحب نقطة ناعمة جديدة ب. ضغط مفتاح Alt/Option لفصل خطوط الاتجاه أثناء السحب، وعكس خطوط الاتجاه ج. النتيجة بعد إعادة الوضع والسحب للمرة الثالثة

تحرير المسارات

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط



قبل أن يمكنك إعادة تشكيل أو تحرير مسار، فإنك تحتاج أن تحدد نقاط ربط المسار، المقاطع، أو تراكب من كلاهما.

تحديد نقاط ربط

- إذا كان بإمكانك أن ترى النقاط، يمكنك نقرهم باستخدام أداة التحديد المباشر  لتحديد. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد نقاط متعددة.
- حدد أداة التحديد المباشر واسحب محيط حول نقاط الربط. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقاط الربط لتحديد.
- تأكد من أن المسار يحتوي على نقاط ربط غير محددة. حرك أداة التحديد المباشر على نقطة الربط حتى يعرض المؤشر مربع مفرغ، ثم انقر نقطة الربط. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على نقاط ربط إضافية لتحديد.
- (في Illustrator فقط) حدد أداة الحبل، واسحب حول نقاط الربط. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقاط الربط لتحديد.

حدد مقاطع مسار

قم بأحد الأمور التالية:

- حدد أداة التحديد المباشر ، وانقر على بعد 2 بيكسل من المقطع، أو اسحب مستطيل تحديد على جزء من المقطع. انقر مع الضغط على العالي أو اسحب مع الضغط على العالي حول مقاطع المسار لتحديد.
- (في Illustrator فقط) حدد أداة الحبل ، واسحب حول جزء من مقاطع المسار. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي حول مقاطع إضافية لتحديد.

تحديد كل نقاط الربط والمقاطع في مسار

١ حدد أداة التحديد المباشر  أو في Illustrator، أداة الحبل.

٢ اسحب حول المسار بأكمله.

إذا كان المسار معبئاً، يمكنك أيضاً النقر داخل المسار باستخدام أداة التحديد المباشر لتحديد كل نقاط الربط.

نسخ مسار

❖ حدد مسار أو مقطع باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- استخدم وظائف القائمة القياسية لنسخ ولصق المسارات خلال أو بين التطبيقات.
- اضغط وابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطة واسحب المسار إلى الموضع المرغوب، ثم اطلق زر الماوس ومفتاح Alt/Option.

معايرة مقاطع المسار

تحرير مقاطع المسار يتم بنفس الشكل في تطبيقات Adobe. يمكنك تحرير مقطع مسار في أي وقت، لكن تحرير مقاطع موجودة يختلف بعض الشيء عن رسمهم. تذكر ما يلي عند تحرير المقاطع:


- إذا كانت نقطة الربط تصل بين مقطعين، فإن نقل نقطة الربط تلك دائماً ما يغير كلا المقطعين.
- عند الرسم باستخدام أداة القلم، اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لتنشط مؤقتاً آخر أداة تحديد تم استخدامها (في Illustrator) أو أداة التحرير المباشر (في Photoshop و InDesign) بحيث يمكنك معايرة المقاطع التي قمت برسمها بالفعل.
- عندما تقوم برسم نقطة ناعمة باستخدام أداة القلم، فإن سحب نقطة الاتجاه يغير طول اتجاه الخط على جانبي النقطة. على أي حال، عندما تقوم بتحرير نقطة ناعمة موجودة باستخدام أداة التحرير المباشر، فأنت تغيير طول خط الاتجاه فقط على الجانب الذي تسحبه.

راجع أيضاً

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط


”معرض أداة إعادة التشكيل“ في الصفحة ٢١

حرك المقاطع المستقيمة

١ باستخدام أداة التحديد المباشر ، حدد المقطع الذي تريد ضبطه.

٢ اسحب المقطع إلى موضعه الجديد.

ضبط طول أو زاوية المقاطع المستقيمة

١ باستخدام أداة التحديد المباشر ، حدد نقطة ربط على المقطع الذي تريد ضبطه.

٢ اسحب نقطة الربط إلى الموضع المرغوب. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بزيادات بمضاعفات 45°.

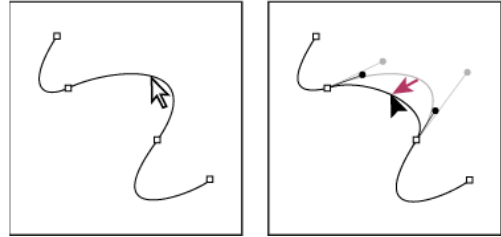
💡 في Illustrator أو InDesign، إذا كنت تحاول أن تقوم بجعل مستطيل أوسع أو أضيق، فإنه من الأسهل أن تقوم بتحديدك باستخدام أداة التحديد وتغيير حجمه باستخدام أحد المقابض على جوانب مربعه المحيط.

ضبط موضع أو شكل مقاطع المنحنية

١ باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد مقطع منحنى، أو نقطة ربط على أي من نهايتي المقطع المنحنى. تظهر خطوط الاتجاه، إن وجد أي منها. (بعض المقاطع المنحنية تستخدم خط اتجاه واحد فقط).

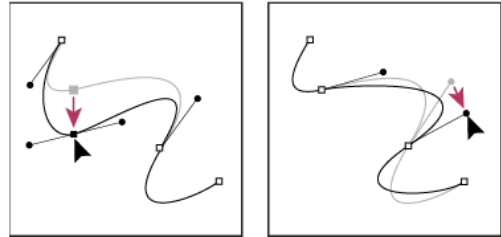
٢ قم بأحد الأمور التالية:

- لضبط موضع المقطع، اسحب المقطع. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بزيادات بمضاعفات 45°.



انقر لتحديد المقطع المنحنى، ثم اسحب للضبط.


- لضبط شكل المقطع على أي من جانبي نقطة الربط المحددة، اسحب نقطة الربط أو نقطة الاتجاه. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بتحركات بمضاعفات 45°.



اسحب نقطة ربط، أو اسحب نقطة الاتجاه.

ملاحظة: يمكنك أيضاً تطبيق تحويل، مثل القياس أو التدوير، على مقطع أو نقطة ربط.

حذف مقطع

١ حدد أداة التحديد المباشر ، وحدد المقطع الذي تريد حذفه.

٢ اضغط على مفتاح المسافة الخلفية Backspace (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط على مفتاح الحذف Delete (في حالة نظام التشغيل Mac OS) لحذف المقطع المحدد. ضغط المسافة الخلفية أو الحذف مرة أخرى يسمح بقية المسار.

تمديد مسار مفتوح

١ باستخدام أداة القلم، ضع المؤشر على نقطة نهاية المسار المفتوح الذي تريد تمديده. يتغير المؤشر عندما يكون فوق نقطة النهاية بدقة.

٢ انقر نقطة النهاية.

٣ قم بأحد الأمور التالية:


- لإنشاء نقطة زاوية، ضع أداة القلم حيث تريد أن تنتهي المقطع الجديد، وانقر. إذا كنت تقوم بتمديد مسار ينتهي عند نقطة ناعمة، فإن المقطع الجديد سيتم إنحنائه من قبل خط الاتجاه الموجود.

ملاحظة: في Illustrator، إذا قمت بتمديد مسار ينتهي في نقطة ناعمة، فإن المقطع الجديد سيكون مستقيماً.

- لإنشاء نقطة ناعمة، ضع أداة القلم حيث تريد أن تنتهي مقطع المنحنى الجديد، واسحب.


وصل مسارين مفتوحين

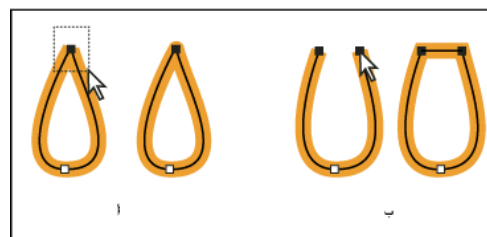
- ١ باستخدام أداة القلم، ضع المؤشر على نقطة نهاية المسار المفتوح الذي تريد توصيله بمسار آخر. يتغير المؤشر عندما يكون فوق نقطة النهاية بدقة.
- ٢ انقر نقطة النهاية.
- ٣ قم بأحد الأمور التالية:

 - لوصل المسار بمسار آخر مفتوح، انقر نقطة نهاية على المسار الآخر. عندما تقوم بوضع أداة القلم بدقة على نقطة نهاية المسار، تظهر علامة دمج صغيرة  بجوار المؤشر.
 - لوصل مسار جديد إلى مسار موجود، ارسم المسار الجديد بالقرب من المسار الموجود، ثم حرك أداة القلم، إلى نقطة نهاية المسار الموجود (غير المحدد). انقر نقطة النهاية تلك عندما ترى علامة الدمج الصغيرة التي تظهر بجوار المؤشر.

في InDesign، يمكنك أيضاً استخدام لوحة مستكشف المسارات لوصل المسارات. لإقفال مسار مفتوح، استخدم أداة التحديد لتحديد المسار وانقر إغلاق مسار في لوحة مستكشف المسارات. لإقفال نقاط النهاية بين مسارين، حدد المسارات وانقر وصل المسار. قد ترغب في نقر وصل المسار للمرة الثانية لربط نقطة نهاية ثانية.

ربط نقطتي نهاية

- ١ حدد نقاط النهاية.
- إذا كانت نقاط النهاية متطابقتان (واحدة فوق الأخرى)، اسحب مستطيل تحديد حول كلا النقطتين لتحديدهما.
- ٢ انقر زر ربط نقاط النهاية المحددة  في لوحة التحكم.
- ٣ إذا كانت نقاط النهاية متطابقة، تظهر شاشة لتتبع لك تعيين نوع الوصل الذي تريد. حدد خيار الزاوية (الافتراضي) أو خيار الناعم، وانقر موافق.





وصل نقاط النهاية
أ. تحديد ووصل نقاط نهاية متطابقة. ب. تحديد ووصل نقاط نهاية غير متطابقة

نقل أو دفع نقاط ربط أو مقاطع باستخدام لوحة المفاتيح





- ١ حدد نقطة الربط أو مقطع المسار.
- ملاحظة:** في Photoshop، يمكنك نقل نقاط الربط فقط بهذه الطريقة.
- ٢ انقر أو اضغط أي مفاتيح أسهم على لوحة المفاتيح لنقل بمقدار 1 بيكسل في المرة الواحدة في اتجاه السهم.
- ابق مفتاح العالي مضغوطاً بالإضافة إلى مفتاح السهم للنقل بمقدار 10 بيكسل في المرة الواحدة.
- ملاحظة:** في Illustrator و InDesign، يمكنك تغيير مسافة الدفع بتغيير تفضيلات زيادة لوحة المفاتيح. عندما تقوم بتغيير الزيادة الافتراضية، فإن إبقاء مفتاح العالي مضغوطاً يدفع 10 أضعاف المسافة المحددة.

تمديد أجزاء من مسار بدون تشويه شكله العام

- ١ حدد المسار بأكمله.
- ٢ حد أداة إعادة التشكيل  (موجودة تحت أداة القياس ).
- ٣ ضع المؤشر فوق نقطة ربط أو مقطع مسار تريده أن يمثل نقطة التركيز (التي هي، نقطة تسحب مقاطع المسار)، وانقر.
- إذا قمت بنقر مقطع مسار، سيتم إضافة نقطة الربط مبرزة بمربع حولها إلى المسار.
- ٤ انقر مع الضغط على مفتاح العالي على نقاط ربط أو مقاطع لتعمل كنقاط تركيز. يمكنك إبراز عدد غير محدود من نقاط الربط أو مقاطع المسار.
- ٥ اسحب نقاط الربط المبرزة لمعايرة المسار.

إضافة وحذف نقاط ربط

يمكن أن تمنحك إضافة نقاط ربط التحكم في المسار، أو يمكن أن تمدد مسار مفتوح. على أي حال، إنها فكرة جيدة ألا تقوم بإضافة المزيد من النقاط أكثر من اللازم. المسار ذو النقاط القليلة يكون أسهل في التحرير، العرض، والطباعة. يمكنك خفض تعقيد مسار بحذف النقاط غير الضرورية. إضافة وحذف نقاط ربط تعمل بالمثل في تطبيقات Adobe.

تحتوي نقاط لوحة الأدوات على ثلاثة أدوات لإضافة أو إزالة النقاط: أداة القلم ، أداة إضافة نقطة ربط ، وأداة حذف نقطة ربط . بالإضافة إلى، أن لوحة التحكم بها زر إزالة نقاط الربط المحددة .

بشكل افتراضي، تتغير أداة القلم إلى أداة إضافة نقطة ربط بمجرد وضعها على المسار المحدد، أو أداة حذف نقطة ربط بمجرد وضعها على نقطة ربط.


ملاحظة: لا تستخدم مفاتيح الحذف، المسافة الخلفية، والمسح أو أوامر تحرير < قص وتحرير > مسح لحذف نقاط ربط: تلك المفاتيح والأوامر تحذف النقطة والمقاطع الخط الموصولة بتلك النقطة.

راجع أيضًا

“معرض أدوات الرسم” في الصفحة ١٨

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط

إضافة أو حذف نقاط الإرساء

- ١ قم بتحديد المسار الذي تريد تعديله.
- ٢ لإضافة نقطة ربط، حدد أداة القلم أو أداة إضافة نقطة ربط، ضع المؤشر فوق مقطع المسار، وانقر.
- ٣ لحذف نقطة ربط، قم بأي مما يلي:
 - حدد النقطة باستخدام أداة التحديد المباشر وانقر إزالة نقاط الربط المحددة  في لوحة التحكم.
 - حدد أداة القلم أو أداة حذف نقطة الربط، ضع المؤشر فوق نقطة الربط، وانقر.

إيجاد وحذف نقاط الربط النجمية

نقاط الربط النجمية هي نقاط منفردة غير متصلة بنقاط ربط أخرى. إنها تجربة جيدة أن تقوم بإيجاد وحذف نقاط الربط النجمية.

- ١ قم بإلغاء تحديد كل الكائنات.
- ٢ اختر تحديد < كائن > نقاط نجمية.
- ٣ اختر أوامر تحرير < قص أو تحرير > مسح، أو اضغط حذف أو مسافة خلفية على لوحة المفاتيح.

إيقاف أو تخطي مؤقت الانتقال إلى أداة القلم آلياً

- يمكنك أن تتخطى مؤقتاً أو توقف إتاحة الانتقال إلى أداة إضافة نقطة ربط أو أداة حذف نقطة ربط.
- لإيقاف تخطي الانتقال مؤقتاً، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأن تقوم بوضع أداة القلم على المسار المحدد أو على نقطة ربط. يكون ذلك مفيداً عندما تريد أن تبدأ مسار جديد أعلى المسار الموجود. لمنع مفتاح العالي من حد أداة القلم، قم بإطلاق مفتاح العالي قبل أن تتطرق زر الماوس.
 - لإيقاف إتاحة الانتقال، اختر تحرير < تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وحدد إيقاف إتاحة الإضافة/الحذف الآلي.

مسارات ناعمة وبسيطة

يمكنك تنعيم مظهر المسارات كما تبسط المسارات بإزالة نقاط الربط الزائدة.

راجع أيضًا

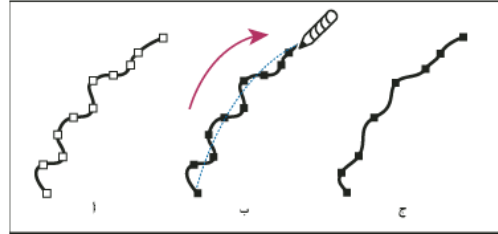
“معرض أدوات الرسم” في الصفحة ١٨

“المفاتيح الخاصة بتحرير الأشكال” في الصفحة ٣٩٩

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط

مسارات ناعمة

- ١ قم بتحديد الكائن.
- ٢ قم بتحديد أداة التنعيم .
- ٣ اسحب الأداة بطول مقطع المسار الذي تريد تنعيمه.
- ٤ استمر في التنعيم حتى يصل الحد أو المسار إلى النعومة المرغوبة.



استخدام أداة التنعيم

أ. المسار الأصلي ب. سحب على المسار باستخدام أداة التنعيم ج. النتيجة

٥ لتغيير مقدار التنعيم، قم بالنقر المزدوج على أداة التنعيم واضبط الخيارات التالية:

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل أن يقوم Illustrator بإضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. على سبيل المثال، فإن قيمة دقة تساوي 2.5 تعني تحركات الأداة لأقل من 2.5 بيكسل لا يتم تسجيلها. يمكن أن تتراوح الدقة من 0.5 إلى 20 بيكسل؛ كلما زادت القيمة، كلما أصبح المسار أكثر نعومة وأقل تعقيداً.

تنعيم يتحكم في مقدار التنعيم التي يطبقها Illustrator عندما تقوم باستخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0% إلى 100%؛ كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم.

تبسيط المسارات

تبسيط مسار يزيل نقاط الربط الإضافية بدون تغيير شكل المسار. إزالة النقاط غير الضرورية يبسط عملك الفني، يقلل حجم الملف، وجعل عرضه وطباعته أسرع.

- ١ قم بتحديد الكائن.
- ٢ اختر الكائن < المسار < تبسيط.
- ٣ اضبط دقة المنحنى لتتحكم في مدى تقارب المسار المبسط مع المسار الأصلي.

💡 حدد معاينة لتعرض معاينة للمسار المبسط وسرد عدد من النقاط في المسارين الأصلي والمبسط.

٤ حدد خيارات إضافية، وانقر موافق:

دقة المنحنى قم بإدخال قيمة بين 0% و 100% لضبط مدى تقارب المسار المبسط للمسار الأصلي. النسبة الأعلى تنشئ نقاط أكثر وملائمة أدق. يتم تجاهل نقاط الربط ما عدا نقاط النهاية للمنحنى ونقاط الزوايا (إلا إذا قمت بإدخال قيمة للحد الفاصل للزاوية).

الحد الفاصل للزاوية: قم بإدخال قيمة بين 0 و 180° لتتحكم في نعومة المنحنى. إذا كانت زاوية نقطة ركن أقل من الحد الفاصل للزاوية، فإن نقاط الزاوية لا تتغير. يساعد هذا الخيار على الاحتفاظ بحدة الأركان، حتى إذا كانت قيمة دقة المنحنى منخفضة.

خطوط مستقيمة ينشئ خطوط مستقيمة بين نقاط الربط الأصلية للكائن. تزال نقاط الأركان إذا كان لها زوايا أكبر من القيمة المحددة للحد الفاصل للزاوية.

إظهار الأصل يظهر المسار الأصلي خلف المسار المبسط.

توسيط موقع نقاط الربط

- ١ حدد نقطتي ربط أو أكثر (على نفس المسار أو على مسارات مختلفة).
- ٢ اختر الكائن < المسار < متوسط.
- ٣ اختر أن تقوم بالتوسيط على المحور الأفقي (س) فقط، المحور الرأسي (ص) فقط، أو كلا المحورين، وانقر موافق.

التحويل بين نقاط مصقولة ونقاط الركن

يمكنك تحويل النقاط الموجودة على مسار بين نقاط زاوية ونقاط ناعمة. باستخدام الخيارات الموجودة في لوحة التحكم، يمكنك تحويل نقاط ربط متعددة بسرعة. باستخدام أداة تحويل نقاط الربط، يمكنك أن تختار أن تقوم بتحويل جانب واحد فقط من النقطة، ويمكنك تعديل المنحنى بدقة وأنت تقوم بتحويل النقطة.

راجع أيضًا



حول المسارات

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨

حول خطوط الاتجاه ونقاط الاتجاه


تحويل نقطة ربط أو أكثر باستخدام لوحة التحكم

لتستخدم خيارات تحويل نقاط الربط في لوحة التحكم، يجب تحديد فقط نقاط الربط المتعلقة، وليس الكائن بأكمله. إذا قمت بتحديد كائنات متعددة، فإنه يجب أن يكون أحد الكائنات محدد جزئيًا فقط. عندما يكون الكائن محدد كليًا، فإن خيارات لوحة التحكم تتغير إلى تلك التي تؤثر على الكائن بأكمله.

- لتحويل نقطة زاوية أو أكثر إلى نقاط ناعمة، قم بتحديد النقاط ثم انقر زر تحويل نقاط الربط المحددة إلى نقاط ناعمة  في لوحة التحكم.
- لتحويل نقطة ناعمة أو أكثر إلى نقاط زاوية، قم بتحديد النقاط ثم انقر زر تحويل نقاط الربط المحددة إلى نقاط زاوية  في لوحة التحكم.

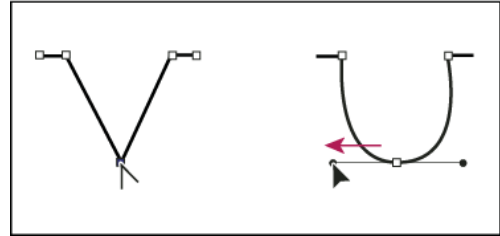
تحويل نقاط الربط بدقة باستخدام أداة تحويل نقطة ربط

١ حدد المسار الذي تريد تعديله بأكمله بحيث يمكنك ان ترى نقاط ربطه.

٢ حدد أداة تحديد تحويل نقطة الربط .

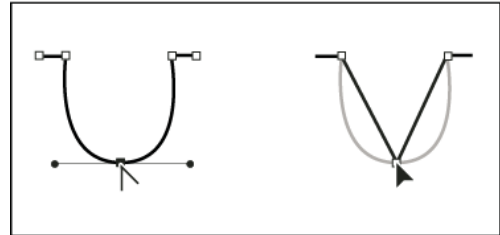
٣ ضع أداة تحويل نقطة أعلى نقطة الربط التي تريد تحويلها، ثم قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحويل نقطة ركن إلى نقطة ناعمة، اسحب نقطة الاتجاه إلى خارج نقطة الركن.



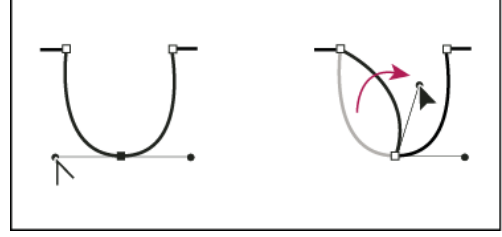
سحب نقطة اتجاه بعيدًا عن نقطة ركن لإنشاء نقطة ناعمة

- لتحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن بدون خطوط اتجاه، انقر النقطة المصقولة.



نقر نقطة مصقولة لإنشاء نقطة ركن

- لتحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن معتمدة على خطوط اتجاه، اسحب نقطة الاتجاه.

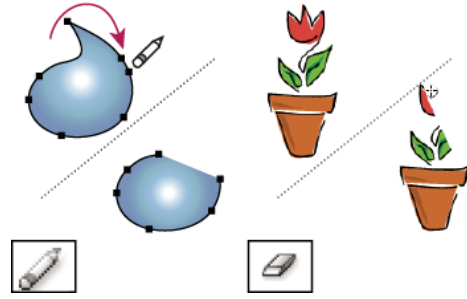


تحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن

- لتحويل نقطة ركن بدون خطوط اتجاه إلى نقطة ركن غير معتمدة على خطوط اتجاه، اسحب نقطة الاتجاه أولاً بعيداً عن نقطة الركن (يجعلها نقطة مصقولة ذات خطوط اتجاه). اترك زر الفأرة فقط (لا تترك أي المفاتيح التي قد تكون ضغطت عليها لتنشيط أداة تحويل نقطة الربط) ثم اسحب أي من نقاط الاتجاه.

مسح عمل فني

يمكنك مسح أجزاء من عملك الفني باستخدام أداة مسح المسار، أداة المحاة، أو المحاة الموجودة على قلم لوحة الرسم Wacom. أداة ممحاة المسار تتيح لك مسح أجزاء من مسار بالرسم على المسار. تكون هذه الأداة مفيدة عندما تريد حد ما تريد مسحه إلى مقطع مسار، مثل حافة مثلث. تتيح لك أداة المحاة وأداة المحاة على قلم لوحة الرسم Wacom مسح أي من مساحات عملك الفني، بغض النظر عن الهيكل. يمكنك استخدام أداة المحاة على المسارات، المسارات المتراكبة، المسارات الموجودة في مجموعات الطلاء النشط، ومسارات القطع.



استخدام أداة ممحاة المسار لمسح أجزاء من المسار (يسار)، استخدام أداة المحاة لمسح جزء من كائن مجمع (يمين)

للحصول على فيديو عن استخدام أداة مقطع الخط، راجع www.adobe.com/go/vid0036_ae

راجع أيضاً

“معرض أدوات الرسم” في الصفحة ١٨
“المفاتيح الخاصة بتحرير الأشكال” في الصفحة ٣٩٩

مسح جزء من مسار باستخدام أداة ممحاة المسار

- ١ قم بتحديد الكائن.
- ٢ حدد أداة ممحاة المسار .
- ٣ اسحب الأداة بطول مقطع المسار الذي تريد محوه. لأفضل النتائج، استخدم حركة سحب ناعمة، وواحدة.

مسح كائنات باستخدام أداة المحاة

- ١ قم بواحد من الأمور التالية:
 - لمسح كائنات محددة، قم بتحديد الكائنات أو افتح الكائنات في حالة عزل.
 - لمسح أي كائن على لوح الرسم، اترك كل الكائنات غير محددة.
- ٢ عندما لا يكون هناك أي شيء محدد، فإن أداة المحاة تمسح خلال كل الطبقات.
- ٣ حدد أداة المحاة .
- ٣ (اختياري) قم بالنقر المزدوج على أداة المحاة وقم بتعيين الخيارات.

٤ اسحب خلال المساحة التي تريد مسحها. يمكنك التحكم في الأداة بعمل أي مما يلي:

- لحد أداة المحاة على خط أفقي، رأسي، أو قطري، اضغط مفتاح العالي واسحب.
- لإنشاء مستطيل تحديد حول مساحة ومسح كل شيء داخلها، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مع السحب. لحد مستطيل التحديد على مساحة مربعة، قم بالضغط على مفاتيح Alt والعالي (في Windows) أو مفاتيح Option والعالي (في Mac OS) مع السحب.

مسح كائنات باستخدام ممحاة قلم لوحة الرسم Wacom

عندما تقوم بقلب قلم رسم، تصبح أداة المحاة نشطة آلياً. عندما تقوم بقلب قلم الرسم مرة أخرى، يتم تنشيط الأداة التي كانت تستخدم مرة أخرى.

❖ اقلب قلم الرسم واسحب عبر المساحة التي تريد مسحها.

اضغط أكثر حتى تزيد من عرض المسار المسوح. (قد تحتاج لتحديد خيارات الضغط في شاشة خيارات أداة المحاة أولاً)

خيارات أداة المحاة

يمكنك تغيير خيارات أداة المحاة بالنقر المزدوج في لوحة الأدوات.

ملاحظة: يمكنك تغيير القطر في أي وقت بالضغط على [لتكبير أو] للتصغير.

زاوية يحدد زاوية دوران الأداة اسحب رأس السهم في المعاينة، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص الزاوية.

داثري يحدد دائرية الأداة. اسحب نقطة سوداء في المعاينة بعيداً عن أو باتجاه المركز، لتقوم بإدخال قيمة في مربع نص الدائرية. كلما زادت القيمة، كلما كانت الدائرية أكبر.

القطر يحدد قطر الأداة. استخدم منزلق القطر، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص القطر.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنويعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات التالية:

ثابت يستخدم زاوية، دائرية، أو قطر ثابت.

عشوائي يستخدم تنويعات عشوائية في الزاوية، الدائرية، أو القطر. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنويعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط يتغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع القطر. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتحديد مدى تنوع خصائص الفرشاة بالزيادة أو النقصان. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة الدائرية هي 75%، وقيمة التنويع هي 25%، فإن أفترح حد يكون 50% وأثقل حد يكون 100%. كلما انخفض الضغط، كلما كانت جرة الفرشاة زاوية.

عجلة المرقم ينوع القطر بناءً على التعامل مع عجلة القلم.

إمالة يغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على إمالة قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع الدائرية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

اتجاه يتغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل فرشاة الطلاء. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.

تدوير يغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل قلم بسيط. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنها تبين نوع التدوير.


فصل مسار

يمكنك فصل مسار عند أي نقطة ربط أو على أي مقطع. عندما تقوم بفصل مسار، تذكر ما يلي:

- إذا كنت تريد فصل مسار مغلق إلى مسارين مفتوحين، يجب عليك الفصل في مكانين على المسار. إذا قمت بفصل مسار مغلق مرة واحدة فقط، فستحصل على مسار واحد به فجوة.
- أي مسارات تنتج من فصل ترث إعدادات المسار الأصلي، مثل سمك الحد ولون التعبئة. يتم إعادة ضبط محاذاة الحد آلياً إلى الوسط.

١ (اختياري) حدد المسار لترى نقاط ربطه الحالية.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد أداة المقص وانقر المسار حيث تريد فصله. عندما تقوم بفصل المسار في وسط المقطع، فإن نقطتي النهاية الجديدة يظهران فوق بعضهما البعض، وتكون نقطة نهاية واحدة محددة.
- حدد نقطة الربط التي تريد أن تفصل المسار، ثم انقر زر قص مسار عند نقطة الربط المحددة  في لوحة التحكم. عندما تقوم بفصل المسار عند نقطة ربط، تظهر نقطة ربط جديدة فوق نقطة الربط الأصلية، وتكون نقطة ربط واحدة محددة.

٣ استخدم أداة التحديد المباشر لضبط نقطة ربط جديدة أو مقطع مسار.

ملاحظة: يمكنك تقسيم كائن إلى وجوه مستقلة باستخدام أداة السكين (الوجه هو مساحة لا يمكن تقسيمها بمقطع خط).

راجع أيضاً

”قص الكائنات باستخدام أداة السكين“ في الصفحة ٢٠٣

تتبع عمل فني

تتبع عمل فني

إذا كنت تريد أن تضع رسم جديد بناءً على قطعة من عمل فني، يمكنك تتبعه. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء رسم بناءً على رسم بالقلم الرصاص مرسوم على الورق أو بناءً على صورة نقطية محفوظة برنامج رسوم آخر بإحضار الرسم في Illustrator وتتبعه. أسهل طريقة لتتبع عمل فني هي أن تفتح أو تضع الملف في Illustrator وتقوم بتتبع العمل الفني آلياً باستخدام أمر التتبع النشط. يمكنك التحكم في مستوى التفاصيل وكيفية تعبئة التتبع. عندما ترضى عن نتيجة التتبع، يمكنك تحويل التتبع إلى مسارات متجهة أو كائن طلاء نشط.



قبل وبعد تتبع صورة نقطية باستخدام أمر التتبع النشط

للحصول على فيديو عن استخدام أداة التتبع النشط، راجع www.adobe.com/go/vid0043_ae

تتبع آلي للعمل الفني

١ قم بفتح أو وضع ملف لتستخدمه كصورة مصدر للتتبع.

٢ مع كون الصورة المصدر محددة، قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتتبع صورة باستخدام إعداد مسبق للتتبع، انقر زر إعدادات مسبقة وخيارات للتتبع ▼ في لوحة التحكم، وحدد إعداد مسبق.
- لتتبع صورة باستخدام خيارات التتبع الافتراضية، انقر التتبع النشط في لوحة التحكم، أو اختر الكائن < التتبع النشط > عمل.
- لضبط خيارات التتبع قبل أن تقوم بتتبع الصورة، انقر زر إعدادات مسبقة وخيارات التتبع ▼ في لوحة التحكم، واختر خيارات التتبع. بدلاً من ذلك، اختر الكائن < التتبع النشط > خيارات التتبع. قم بضبط خيارات التتبع، وانقر تتبع:

٣ (اختياري) اضبط نتائج التتبع.



٤ (اختياري) قم بتحويل التتبع إلى مسارات أو إلى كائن طلاء نشط.

استخدام طبقات القالب لتتبع العمل الفني يدوياً

طبقات القالب مؤمنة، الطبقات غير المطبوعة التي يمكنك تتبع الصور يدوياً. تكون طبقات القالب غير نشطة بنسبة 50% بحيث يمكنك أن ترى أي مسارات قمت برسمها أمام الطبقة بسهولة. يمكنك إنشاء طبقات القالب عندما تقوم بوضع صورة أو من طبقات موجودة.

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لوضع صورة على هيئة طبقة قالب للتتبع، اختر ملف < وضع، حدد ملف PDF، EPS، أو صورة نقطية الذي تريد تتبعه، حدد قالب، ثم انقر وضع. تظهر طبقة قالب جديدة أسفل الطبقة الحالية في اللوحة.
- لتتبع صورة موجودة، تأكد من أن الصورة موجودة في طبقتها، قم بالنقر المزدوج على لوحة الطبقات، حدد قالب، وانقر موافق؛ بدلاً من ذلك، حدد الطبقة واختر قالب من قائمة اللوحة.

يتم استبدال أيقونة العين  بأيقونة القالب ، وتصبح الطبقة مؤمنة.

٢ تتبع فوق الملف باستخدام أداة القلم أو أداة القلم الرصاص.

٣ لإخفاء طبقة القالب، اختر عرض < إخفاء القالب. اختر عرض < إظهار القالب لترها مرة أخرى.

٤ لتحويل طبقة القالب إلى طبقة عادية، قم بالنقر المزدوج على طبقة القالب في لوحة الطبقات، قم بإلغاء تحديد القالب، وانقر موافق.

خيارات التتبع

الإعداد المسبق يحدد إعداد مسبق للتتبع.

صيغة يحدد صيغة لون لنتيجة التتبع.

حد فاصل يحدد قيمة لتوليد نتيجة بالأبيض والأسود للتتبع من الصورة الأصلية. كل البيكسلات الأفتح من قيمة الحد الفاصل يتم تحويلها إلى الأبيض، كل البيكسلات الأغمق من قيمة الحد الفاصل يتم تحويلها إلى الأسود. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى أبيض وأسود.)

لوحة يحدد لوحة لتوليد تتبع ملون أو درجات رمادية من الصورة الأصلية. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى ملون أو درجات رمادية.)

لتجعل Illustrator يحدد الألوان في التتبع، حدد آلي. لتستخدم لوحة مخصصة للتتبع، حدد اسم حامل مكتبة. (يجب أن تكون مكتبة الحوامل مفتوحة حتى يمكن أن تظهر في قائمة اللوحة.)

الحد الأقصى لعدد الألوان يحدد العدد الأقصى للألوان التي سيتم استخدامها في نتائج التتبع الملونة أو ذات الدرجات الرمادية. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى ملون أو درجات رمادية وعندما يتم ضبط اللوحة إلى آلي.)

إخراج إلى الحوامل ينشئ حامل جديد في لوحة الحوامل لكل لون في نتيجة التتبع.

تمويه يمويه الصورة الأصلية قبل توليد نتائج التتبع. حدد هذا الخيار لتقليل التشويش البسيط وتنعيم الحواف المجعدة في نتيجة التتبع.

إعادة النمذجة

يعيد نمذجة الصورة الأصلية إلى دقة الوضوح المحددة قبل توليد نتيجة التتبع. يفيد هذا الخيار لإسراع عملية التتبع للصور الكبيرة لكنه قد يؤدي إلى نتائج متعرجة.

ملاحظة: دقة وضوح إعادة النمذجة لا يتم حفظها عندما تقوم بإنشاء إعداد مسبق.

تعبئات ينشئ مناطق معينة في نتيجة التتبع.

الحدود ينشئ مسارات محددة من نتيجة التتبع.

الحد الأقصى لسمك الحدود

يحدد الحد الأقصى لعرض الأشكال في الصورة الأصلية التي يمكن حدها. الأشكال الأكبر من الحد الأقصى للعرض تصبح مساحات ذات حدود خارجية في نتيجة التتبع.

الحد الأدنى لطول الحدود يحدد الحد الأدنى لطول الأشكال في الصورة الأصلية التي يمكن حدها. الأشكال الأصغر من الحد الأدنى للطول يتم تجاهلها من نتيجة التتبع.

ملائمة المسار يتحكم في المسافة بني الشكل المتتبع والشكل النقطي الأصلي. تنشئ القيم الأقل ملائمة أكثر ضيقاً؛ القيم الأكبر تنشئ ملائمة أكثر وسعاً للمسار.

الحد الأدنى للمساحة يحدد أصغر شكل في الصورة الأصلية التي سيتم تتبعها. على سبيل المثال، القيمة 4 تحدد أن الشكل أصغر من 2 بيكسل عرضاً في 2 بيكسل طولاً سيتم تجاهلها من نتيجة التتبع.

زاوية الركن يحدد حدة المنحنى في الصورة الأصلية والتي تم اعتبارها ركن في مسار التتبع الناتج. لمزيد من المعلومات عن الفرق بين نقطة ربط الزاوية ونقطة ربط الناعمة، راجع حول المسارات.

نقطية يحدد كيفية عرض المكون النقطي من كائن التتبع. لا يتم حفظ إعداد العرض هذا كجزء من الإعداد المسبق للتتبع.

المتجه يحدد كيفية عرض نتيجة التتبع. لا يتم حفظ إعداد العرض هذا كجزء من الإعداد المسبق للتتبع.

حدد معاينة في شاشة خيارات التتبع لمعاينة نتيجة الإعداد الحالي. لضبط خيارات التتبع الافتراضية، قم بإلغاء تحديد كل الكائنات قبل أن تقوم بفتح شاشة خيارات التتبع. عند انتهائك من ضبط الخيارات، انقر ضبط الافتراضي.

للحصول على فيديو عن استخدام أداة التتبع النشط، راجع www.adobe.com/go/vid0043_ae. لتمارين على تغيير خيارات التتبع النشط من أجل أفضل النتائج، راجع www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_ae.

تغيير عرض كائن تتبع

يتكون كائن التتبع من مكونين اثنين: مصدر الصورة الأصلية ونتيجة التتبع (والذي هو العمل الفني المتجه). بشكل افتراضي، تكون نتائج التتبع فقط هي المرئية. على أي حال، يمكنك تغيير عرض كل من الصورة الأصلية ونتيجة التتبع إلى أفضل ما يناسب احتياجاتك.

١ حدد كائن التتبع.

بشكل افتراضي، كل كائنات التتبع تسمى "تتبع" في لوحة الطبقات.



٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتغيير عرض نتيجة التتبع، انقر زر عرض المتجه في لوحة التحكم أو اختر كائن < تتبع نشط، وحدد خيار عرض: بدون نتيجة تتبع، نتيجة تتبع، حدود خارجية، أو حدود خارجية وتتبع.
 - لتغيير عرض الصورة الأصلية، انقر زر عرض النقطي في لوحة التحكم أو اختر كائن < تتبع نشط، وحدد خيار عرض: بدون صورة، الصورة الأصلية، صورة معدلة (والتي تعرض الصورة مع معايير مطبقة أثناء التتبع)، أو صورة شفافة.
- ملاحظة:** حتى تعرض الصورة المصدر، يجب عليك أولاً تغيير عرض المتجه إلى بدون نتيجة التتبع أو حدود خارجية.

معايرة نتائج التتبع

بمجرد أن تقوم بإنشاء كائن تتبع، يمكنك معايرة النتائج في أي وقت.

١ حدد كائن التتبع.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اضبط خيارات أساسية في لوحة التحكم.
- انقر زر شاشة خيارات التتبع في لوحة التحكم لعرض كل خيارات التتبع. بدلاً من ذلك، اختر الكائن < التتبع النشط > خيارات التتبع. اضبط الخيارات وانقر تتبع.

استخدم إعدادات مسبقة لتقوم بتغيير نتائج التتبع بسرعة.



تعيين الألوان المستخدمة في التتبع

١ قم بإنشاء مكتبة حوامل تحتوي على الألوان التي تريد استخدامها في التتبع.

٢ تأكد من أن مكتبة الحامل مفتوحة، وانقر زر خيارات التتبع في لوحة التحكم. بدلاً من ذلك، اختر الكائن < التتبع النشط > خيارات التتبع.

٣ حدد اسم مكتبة الحوامل من قائمة اللوحة، وانقر تتبع.

راجع أيضاً

”تحرير مكتبة حامل“ في الصفحة ٨٨

استخدام إعداد مسبق للتتبع

توفر الإعدادات المسبقة للتتبع خيارات مسبقة التعيين لأنواع معينة من العمل الفني. على سبيل المثال، إذا كنت تتبع صورة تنوي استخدامها على هيئة رسم فني، اختر إعداد فني خاص بالرسم الفني. تتغير كل خيارات التتبع من أجل التتبع المثالي للرسم الفني: يتم ضبط اللون إلى أبيض وأسود، التموهية يضبط على 0 بيكسل، عرض الحد يتم حده إلى 3 بيكسل، وهكذا.

تعيين إعداد مسبق

- اختر الكائن < التتبع النشط > خيارات التتبع. (بدلاً من ذلك، حدد كائن تتبع، وانقر زر شاشة خيارات التتبع في لوحة التحكم.) اضبط خيارات التتبع لإعداد مسبق، وانقر حفظ إعداد مسبق. أدخل اسم للإعداد المسبق ثم انقر موافق.
- اختر تحرير < إعدادات مسبقة للتتبع. انقر جديد، اضبط خيارات التتبع للإعداد المسبق، وانقر تم.

لتأسيس إعداد مسبق جديد بناءً على إعداد مسبق، حدد الإعداد المسبق، وانقر جديد.



تحرير أو حذف إعداد مسبق

١ اختر تحرير < إعدادات مسبقة للتتبع.

٢ حدد الإعداد المسبق، وانقر تحرير أو حذف.

ملاحظة: لا يمكنك تحرير أو حذف الإعدادات الافتراضية (تظهر الإعدادات المسبقة الافتراضية بين أقواس []). على أي حال، يمكنك عمل نسخة يمكن تحريرها من الإعداد الافتراضي بتحديد الإعداد المسبق ونقر جديد.

مشاركة إعدادات مسبقة مع مستخدمين آخرين

١ اختر تحرير > إعدادات مسبقة للتتبع.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر تصدير لحفظ إعداداتك المسبقة للملف.
- انقر إدراج لتحميل إعدادات مسبقة من ملف ما.

تحويل كائن تتبع إلى كائن طلاء نشط.

عندما ترضى عن نتيجة التتبع، يمكنك تحويل التتبع إلى مسارات أو إلى كائن طلاء نشط. تتيح لك هذه الخطوة النهائية العمل بالتتبع كما تفعل مع العمل الفني المتجه. بمجرد أن تقوم بتحويل كائن تتبع، فلا يعود بإمكانك معايرة خيارات التتبع.

١ حدد كائن التتبع.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحويل التتبع إلى مسارات، انقر توسع في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط > تمديد. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد أن تعمل بمكونات العمل الفني المتتبع على هيئة كائنات منفردة. المسارات الناتجة يتم تجميعها مع بعضها البعض.
- لتحويل التتبع إلى مسارات مع الحفاظ على خيارات العرض الحالية، اختر كائن > التتبع النشط > تمدد كما هو معروض. على سبيل المثال، إذا كانت خيارات العرض مضبوطة على حدود خارجية لنتائج التتبع، عندئذ المسارات الممتدة ستكون حدود خارجية فقط (بدلاً من المعبئة والمحدودة). بالإضافة إلى أنه يتم الحفاظ على لقطة تتبع من خيارات العرض الحالية وتجمع مع المسارات الممتدة. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد الحفاظ على صورة التتبع كدليل للمسارات الممتدة.
- لتحويل التتبع إلى كائن طلاء نشط، انقر الطلاء النشط في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط > تحويل إلى طلاء نشط. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد تطبيق تعبئات وحدود على العمل الفني المتتبع باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.

💡 لإنشاء تتبع وتحويل كائن التتبع في خطوة واحدة، اختر الكائن > تتبع نشط > عمل وتوسع أو الكائن > تتبع نشط > عمل وتحويل إلى طلاء نشط.

للحصول على فيديو عن التتبع، راجع www.adobe.com/go/vid0043_ae.

راجع أيضًا

حول المسارات

”حول الطلاء النشط“ في الصفحة ١٣٦

إطلاق كائن تتبع

إذا كنت ترغب في تجاهل تتبع مع الحفاظ على الصورة المدرجة الأصلية، يمكنك إطلاق كائن التتبع.

١ حدد كائن التتبع.

٢ اختر الكائن > التفاف النص > إطلاق.

رموز

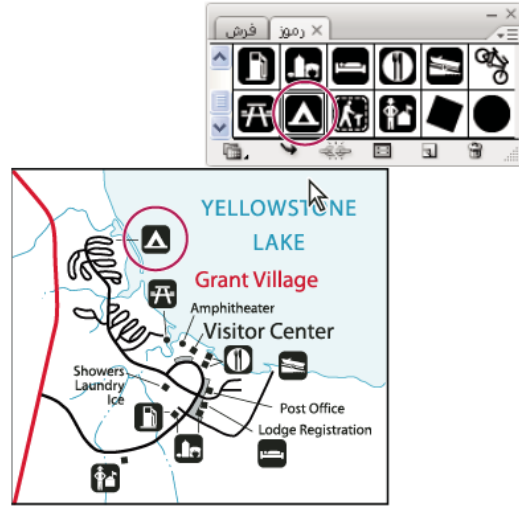
حول الرموز

إن الرمز هو كائن يمكنك إعادة استخدامه في وثيقة ما. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء رمز من زهرة، يمكنك عندئذ إضافة تواجيدات من ذلك الرمز مرات متعددة إلى عملك الفني بدون إضافة العمل الفني المعقد بالفعل. يرتبط كل تواجد رمز بالرمز في لوحة الرموز أو مكتبة رموز. إن استخدام الرموز يحافظ على وقتك ويقلل حجم الملف بشدة.

توفر الرموز أيضاً دعم ممتاز للتصدير إلى SVG و SWF. عندما تقوم بالتصدير إلى Flash، يمكنك ضبط نوع الرمز إلى مشهد فيلم، بمجرد ان تصبح في Flash، يمكنك اختيار نوع آخر إذا كان ضرورياً. يمكنك أيضاً تعيين قياس من 9 شرائح في Illustrator بحيث أن يتم قياس مشاهد الفيلم بالتناسب عند استخدامه لمكونات واجهة التعامل.

ملاحظة: لمعلومات عن استخدام رموز في Flash، راجع تعليمات Flash. للحصول على فيديو عن استخدام النص بطريقة فعالة بين Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae.

بعد أن تقوم بوضع رمز ما، يمكنك تحرير تواجيدات الرمز على لوح الرسم، إذا كنت تريد، إعادة تعريف الرمز الأصلي بالتحريرات. تتيح لك أدوات الترميز إضافة ومعالجة تواجيدات الرموز المتعددة مرة واحدة.



عمل فني بتواجد رمز

نظرة عامة على لوحة الرموز

يمكنك استخدام لوحة الرموز (نافذة < رموز) أو لوحة التحكم لتدوير الرموز لوثيقة ما. تحتوي لوحة الرموز على تنويعات من الإعدادات المسبقة للرموز. يمكنك إضافة رموز من مكتبات الرموز أو مكتبات قمت بإنشائها.

تغيير عرض الرموز في اللوحة

- حدد خيار عرض من قائمة اللوحة: عرض المصغرات لعرض مصغرات، عرض قائمة صغيرة لعرض قائمة من الرموز المسماة، أو قائمة كبيرة لعرض قائمة مسماة من الرموز على مصغرات كبيرة.
- اسحب الرمز إلى موضع مختلف. عند ظهور الخط الأسود في الموضع الذي تريده، اترك زر الفأرة.
- حدد ترتيب بالاسم من قائمة اللوحة لتسرد الرموز بالترتيب الهجائي.

مضاعفة رمز في اللوحة

مضاعفة أو نسخ رمز في لوحة الرموز هي طريقة سهلة لإنشاء رمز جديد بناءً على رمز موجود.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد رمز في لوحة الرموز واختر مضاعفة رمز من قائمة اللوحة، أو اسحب الرمز إلى زر رمز جديد.
- حدد تواجد لرمز وانقر مضاعفة في لوحة التحكم.


ملاحظة: إذا كنت تريد مضاعفة تواجد رمز على لوح الرسم، إذا قمت بقياسه وتدويره وتريد إضافة تواجد آخر بنفس القياس والتدوير، قم بمضاعفة التواجد. (راجع "عمل فني بتواجيدات رمز" في الصفحة ٧١).

إعادة تسمية رمز

١ لإعادة تسمية الرمز، حدد الرمز في لوحة الرموز، اختر خيارات الرمز من قائمة اللوحة، ثم اكتب اسم جديد في شاشة خيارات الرمز.


٢ لإعادة تسمية تواجد، حدد تواجد رمز في العمل الفني، ثم اكتب اسم جديد في مربع نص اسم التواجد في لوحة التحكم.

وضع رمز

- ١ حدد رمز ما في لوحة الرموز أو مكتبة الرموز.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر زر وضع تواجد رمز  في لوحة الرموز لوضع التواجد في مركز لوح الرسم.
 - اسحب الرمز إلى لوح الرسم حيث تريد أن يظهر.
 - اختر وضع تواجد الرمز من قائمة لوحة الرموز.
- ملاحظة:** رمز واحد موضوع في عملك الفني (كما هو معروض فقط في اللوحة) يسمى تواجد.

إنشاء رمز

يمكنك إنشاء رموز من معظم كائنات Illustrator، بما في ذلك المسارات المتراكبة، كائنات النص، الصور النقطية، الكائنات الشبكية، ومجموعات الكائنات. على أي حال، لا يمكنك إنشاء رمز من الرسم المرتبط أو بعض المجموعات، مثل مجموعات من الرسومات البيانية.

- ١ حدد العمل الفني الذي تريد استخدامه كرمز.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر زر رمز جديد  في لوحة الرموز.
 - اسحب العمل الفني إلى لوحة الرموز.
 - اختر رمز جديد من قائمة اللوحة.

ملاحظة: افتراضياً، يصبح العمل الفني تواجداً للرمز الجديد. إذا كنت لا تريد أن يصبح العمل الفني تواجداً، اضغط مفتاح العالي وأنت تقوم بإنشاء الرمز الجديد. بالإضافة إلى ذلك، إذا كنت لا تريد أن يتم فتح شاشة رمز جديد عندما تقوم بإنشاء رمز جديد، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وأنت تقوم بإنشاء الرمز وسوف يستخدم Illustrator الاسم الافتراضي للرمز، مثل رمز جديد 1.

- ٣ في شاشة خيارات الرمز، اكتب اسم للرمز.

- ٤ إذا كنت تنوي تصدير الرموز إلى Flash، قم بما يلي:

- حدد مشهد فيلم للنوع. مشهد فيلم هو نوع الرمز الافتراضي في Flash.
- حدد مكان على شبكة تسجيل Flash حيث تريد أن تقوم بنقطة ربط الرمز. يؤثر موضع نقطة الربط على موضع الرمز ضمن إحداثيات الشاشة.
- حدد إتاحة الأدلة لقياس 9 شرائح إذا كنت تريد استغلال قياس 9 شرائح في Flash.

ملاحظة: للحصول على فيديو عن استخدام النص بطريقة فعالة بين Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae.

استخدم قياس 9-شرائح

يمكنك استخدام قياس 9-شرائح (قياس-9) لتعيين نمط قياس المكون لرموز مشهد الفيلم المخطط تصديرها إلى Flash. هذا النوع من القياس يتيح لك إنشاء رموز مشهد فيلم التي تتناسب قياساً للاستخدام كمكونات واجهة تعامل، مقارنة بنوع القياس المطبق على عناصر الرسومات والتصميم.

يقسم مشهد الفيلم منطقياً إلى تسعة أقسام مع تغطية شبيهة بالشبكة، وكل من المساحات التسعة يتم قياسه بشكل مستقل. للحفاظ على التكامل البصري لمشهد الفيلم، فإن الأركان لا يتم قياسها، بينما يتم قياس بقية مساحات الصورة (بالمقارنة بأن تكون تتمدد) لأكثر أو لأصغر، حسب الحاجة.

تكون شبكة قياس 9-شرائح مرئية فقط في حالة العزل. افتراضياً، توضع أدلة الشبكة بنسبة 25% (أو 1/4) من عرض الرمز والطول من حافة الرمز، وتظهر على هيئة خطوط منقطة محفورة على الرمز.




ملاحظة: لمعلومات عن استخدام قياس 9-شرائح في Flash، راجع تعليمات Flash. للحصول على فيديو عن قياس 9-شرائح واستخدام قياس 9-شرائح في Illustrator و Flash، راجع www.adobe.com/go/vid0204_ae و www.adobe.com/go/vid0205_ae.

إتاحة قياس 9-شرائح

- ١ حدد الرمز في لوحة الرسم أو في لوحة الرموز واختر خيارات الرمز من قائمة اللوحة.
 - ٢ في شاشة خيارات الرمز، حدد مشهد الفيلم للنوع، ثم حدد إتاحة الأدلة لقياس 9-شرائح.
- ملاحظة:** يمكنك أيضاً إتاحة هذا الخيار في شاشة خيارات الرمز عند إنشاء رمز جديد.

تحرير شبكة قياس 9-شرائح لرمز

- ١ لتحرير شبكة القياس لرمز، افتح الرمز في صيغة العزل بعمل أحد الأمور التالية:

- قم بالنقر المزدوج على الرمز في لوحة الرموز.
- حدد الرمز في لوحة الرموز واختر تحرير من قائمة اللوحة.
- ٢ لتحرير شبكة القياس لرمز، افتح الرمز في صيغة العزل بعمل أحد الأمور التالية:
 - قم بالنقر المزدوج على تواجد للرمز على لوحة الرسم.
 - حدد تواجد الرمز على لوحة الرمز وانقر تحرير المحتويات في لوحة التحكم.
- ٣ انقل المؤشر فوق أي من الأدلة الأربعة. عندما يتغير المؤشر إلى مؤشر نقل ، اسحب الدليل.
- ملاحظة:** يبقى القياس ظاهراً إذا قمت بنقل دليل بعيداً عن حدود الرمز (مما يقسم الرمز إلى أقل من 9 شرائح). يقيس الرمز طبقاً للشريحة الموجود بها.
- ٤ اخرج من صيغة العزل بنقر زر الخروج من صيغة العزل  في الزاوية الأعلى اليسرى من لوح الرسم أو في لوحة التحكم .

عمل فني بتواجدات رمز

يمكنك نقل، قياس، تدوير، إمالة، أو عكس تواجدات رمز بنفس الطريقة التي يمكنك بها عمل ذلك لكائنات أخرى. يمكنك أيضاً تنفيذ أي عملية من الشفافية، المظهر، ولوحات أنماط الرسوم وتطبيق أي تأثير من قائمة التأثير. على أي حال، إذا كنت تريد تعديل مكونات منفردة من تواجد رمز، يجب أن تقوم أولاً بتمديده. التمديد يكسر الربط بين الرمز وتواجد الرمز ويحول التواجد إلى عمل فني عادي.



للحصول على فيديو عن تحديد ومحاذاة الكائنات، بما في ذلك الرموز، راجع www.adobe.com/go/vid0034_ae و www.adobe.com/go/vid0035_ae.

راجع أيضاً


”تمدد كائنات“ في الصفحة ١٧٣

تعديل تواجد رمز

بعد أن تقوم بتعديل تواجد رمز، يمكنك إعادة تعريف الرمز الأصلي في لوحة الرموز. عندما تقوم بإعادة تعريف رمز ما، فإن كل تواجدات الرمز تأخذ التعريف الجديد.

- ١ حدد تواجد للرمز.
- ٢ انقر زر فك ارتباط الرمز  في لوحة الرموز أو لوحة التحكم.
- ٣ قم بتحرير العمل الفني.
- ٤ (اختياري) قم بأحد الأمور التالية:
 - لاستبدال الرمز الأصلي بهذا الإصدار المعدل، اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على الرمز المعدل فوق الرمز القديم في لوحة الرموز. يتم استبدال الرمز في لوحة الرموز ويتم تحديثه في الملف الحالي.
 - لإنشاء رمز جديد باستخدام الإصدار المعدل، اسحب الرمز المعدل إلى لوحة الرموز أو انقر رمز جديد  في لوحة الرموز.

تمديد تواجد رمز

- ١ حدد تواجد رمز أو أكثر.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر زر فك ارتباط بالرمز  في لوحة الرموز أو لوحة التحكم، أو اختر فك ارتباط بالرمز من قائمة اللوحة.
 - اختر الكائن > تمدد، ثم انقر موافق في شاشة التمدد.
- يضع Illustrator مكونات تواجد الرمز في مجموعة ما. بمجرد أن يتمدد، يمكنك تحرير العمل الفني.

مضاعفة تواجد رمز في لوحة الرسم

إذا قمت بقياس، تدوير، إمالة، أو عكست تواجد رمز وتريد إضافة المزيد من التواجدات مع نفس تلك التعديلات، قم بمضاعفة التواجد المعدل.

- ١ حدد تواجد الرمز.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) تواجد الرمز إلى مكان آخر من لوح الرسم.
 - انسخ والصق تواجد الرمز.

ملاحظة: إذا كنت تريد مضاعفة الرمز في لوحة الرموز، على سبيل المثال، لإنشاء رمز جديد بناءً على رمز موجود، قم بمضاعفة الرمز، وليس التواجد. (راجع [”نظرة عامة على لوحة الرموز“](#) في الصفحة ٦٩).

استبدال تواجد رمز برمز مختلف

- ١ حدد تواجد للرمز على لوحة الرسم.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اختر رمز جديد من قائمة الاستبدال في لوحة التحكم.
 - حدد رمزًا جديدًا في لوحة الرموز، واختر استبدال من قائمة لوحة الرموز.


تحديد كل تواجدات رمز في الوثيقة

❖ حدد رمز ما في لوحة الرموز، ثم اختر تحديد كل التواجدات من قائمة اللوحة.

تحرير أو إعادة تعريف رمز

يمكنك تحرير رمز ما بتغيير العمل الفني للرمز أو يمكنك إعادة تعريف الرمز باستبداله بعمل فني جديد. تحرير وإعادة تعريف الرمز يغير من مظهر الرمز في لوحة الرموز، مثل كل تواجدات الرمز في لوحة الرسم.

تحرير رمز

- ١ قم بعمل التالي لفتح الرمز في صيغة العزل:
 - حدد تواجد للرمز وانقر تحرير رمز في لوحة التحكم. عندما تفتح شاشة التنبيه، انقر موافق.
 - قم بالنقر المزدوج على تواجد للرمز. عندما تفتح شاشة التنبيه، انقر موافق.
 - قم بالنقر المزدوج على رمز في لوحة الرموز. تظهر نسخة مؤقتة من الرمز في مركز لوح الرسم.
- ٢ قم بتحرير العمل الفني.
- ٣ اخرج من صيغة العزل بنقر زر الخروج من صيغة العزل ➡ في الزاوية الأعلى اليسرى من لوح الرسم أو في لوحة التحكم .

إعادة تعريف رمز بعمل فني مختلف

- ١ حدد العمل الفني الذي تريد استخدامه لإعادة تعريف رمز موجود. تأكد من تحديد العمل الفني الأصلي وليس تواجد رمز.
 - ٢ في لوحة الرموز، انقر الرمز الذي تريد إعادة تعريفه، واختر إعادة تعريف رمز من قائمة اللوحة.
- ملاحظة:** يصبح العمل الفني المحدد تواجدًا من الرمز آليًا. إذا لم ترغب أن يصبح العمل الفني تواجد من رمز ما، اضغط مفتاح العالي وأنت تختار إعادة تعريف رمز من قائمة اللوحة.

مكتبات الرموز

مكتبات الرموز هي مجموعات من الرموز ذات الإعداد المسبق. عندما تقوم بفتح مكتبة رموز، فإنها تظهر في لوحة جديدة (ليس في لوحة الرموز). أنت تقوم بتحديد، ترتيب، وعرض العناصر في مكتبة الرموز مثلما تفعل في لوحة الرموز. على أي حال، لا يمكنك إضافة عناصر، حذف عناصر من، أو تحرير العناصر في لوحة مكتبات الرموز.

فتح مكتبات رموز

- ❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اختر نافذة < مكتبات الرموز > [الرمز].
 - اختر فتح مكتبة رموز في قائمة لوحة الرموز، واختر مكتبة من القائمة التي تظهر.
 - انقر زر قائمة مكتبة الرموز في لوحة الرموز، واختر مكتبة من القائمة التي تظهر.

💡 لنقم بفتح مكتبة آليًا عندما تقوم بتشغيل Illustrator، اختر منظم من قائمة لوحة المكتبة.

نقل الرموز من مكتبة إلى لوحة الرموز

تتم إضافة الرموز إلى لوحة الرموز عندما تستخدمه في وثيقة آلياً.

❖ انقر رمز في مكتبة.

إنشاء مكتبات رموز

١ قم بإضافة الرموز التي تريد في المكتبة، واحذف أي رموز لا تريدها.

لتحدد كل الرموز غير المستخدمة في وثيقة، اختر تحديد كل الرموز غير المستخدمة من قائمة لوحة الرموز.



٢ حدد حفظ مكتبة الرموز من قائمة لوحة الرموز.

٣ احفظ المكتبة الجديدة إلى مجلد الرموز الافتراضي. سيظهر اسم المكتبة آلياً في القائمة الفرعية تعريف المستخدم من مكتبات الرموز وافتح قائمة مكتبة الرموز. إذا قمت بحفظ المكتبة في مجلد مختلف، يمكنك فتحها باختيار فتح مكتبة رموز < مكتبة أخرى من قائمة الرموز. بمجرد أن تقوم بفتحها باستخدام هذه العملية، فإنها تظهر في قائمة مكتبات الرمز الفرعية مع مكتبات أخرى.

إدراج مكتبة رموز من وثيقة أخرى

١ اختر نافذة < مكتبات الرموز > مكتبات أخرى أو اختر فتح مكتبة رموز < مكتبة أخرى من قائمة لوحة الرموز.

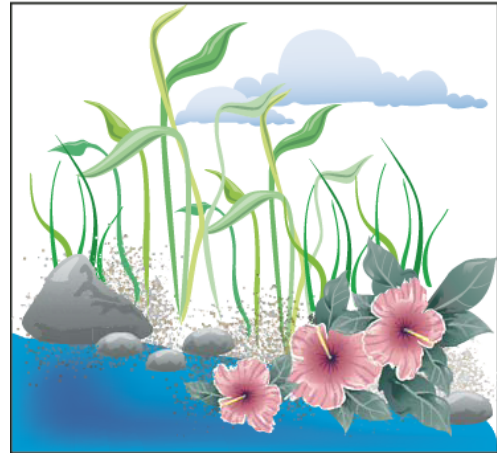
٢ حدد الملف الذي تريد إدراج رموز منه، ثم انقر فتح.

تظهر الرموز في لوحة مكتبة الرموز (وليس في لوحة الرموز).

أدوات الترميز ومجموعات الرمز

حول مجموعات الرمز

مجموعة الرمز هي مجموعة من تواجيدات الرمز التي قمت بإنشائها باستخدام أداة بخاخة الرموز. يمكنك إنشاء مجموعات مخلوطة من تواجيدات الرمز باستخدام أداة بخاخة الرمز باستخدام رمز واحد ثم باستخدامها مرة أخرى برمز آخر.



عمل فني تم إنشائها باستخدام أدوات الترميز

وأنت تعمل باستخدام مجموعات الرمز، تذكر أن أدوات الترميز تؤثر فقط على الرمز أو الرموز المحددة في لوحة الرموز. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء مجموعة تواجد رمز تمثل مرج به عشب وأزهار، يمكنك تغيير اتجاه العشب فقط بتحديد رمز العشب في لوحة الرموز ثم باستخدام أداة تدوير الرموز. لتغيير حجم كل من العشب والأزهار، حدد كل من الرموز في لوحة الرموز ثم استخدم أداة تحجيم الرمز.

ملاحظة: عندما تقوم بتحديد مجموعة رمز مختلطة، فإن تواجيد الرمز المضافة حديثاً إلى مجموعة يحدد آلياً في لوحة الرموز.

إنشاء مجموعات الرمز


تعمل بخاخة الرموز مثل بخاخة الشواثب- متيحًا لك إضافة عدد كبير من الكائنات المتماثلة إلى لوح الرسم في نفس الوقت. على سبيل المثال، استخدم بخاخة الرموز لإضافة مئات من فروع العشب، الأزهار البرية، النحل، أو ندفات الثلج.

راجع أيضًا

”معرض أدوات الترميز“ في الصفحة ٢٢

”خيارات أدوات الرموز“ في الصفحة ٧٦

بخ مجموعات من تواجيدات الرمز على عمل فني

١ حدد رمزًا ما في لوحة الرموز، ثم حدد أداة بخاخة الرموز .

٢ انقر أو اسحب حيث تريد أن تظهر تواجيدات الرمز.

إضافة أو حذف تواجيدات من مجموعة موجودة

١ حدد مجموعة رمز موجودة.

٢ حدد أداة بخاخة الرمز  ورمز في لوحة الرموز.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإضافة تواجيدات رمز، انقر أو اسحب حيث تريد أن تظهر التواجيدات الجديدة.
- لحذف تواجيدات الرمز، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا وأنت تنقر حيث تريد أن تزيل التواجيدات.

تعديل تواجيد رمز في مجموعة رمز

تستخدم أدوات الترميز لتعديل تواجيدات رمز متعددة في مجموعة ما. على سبيل المثال، يمكنك أن تقوم بنثر تواجيدات على مساحة أكبر باستخدام أداة عصر الرموز أو أن تقوم بصبغ لون التواجيدات لتجعلهم بالتدرج لتجعلهم أكثر واقعية.


بالرغم من أنه يمكنك استخدام أدوات الترميز على تواجيدات رمز منفردة، وتكون أكثر فاعلية عند استخدامها على مجموعة رمز. عند العمل على تواجيدات رمز منفردة، فإن معظم المهام تكون سهلة التنفيذ باستخدام الأدوات والأوامر التي تستخدمها على كائنات عادية.

راجع أيضًا

”معرض أدوات الترميز“ في الصفحة ٢٢

”خيارات أدوات الرموز“ في الصفحة ٧٦


تغيير ترتيب تراص تواجيدات الرمز في مجموعة

١ حدد أداة تبديل الرموز .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل تواجيدات الرمز، اسحب في الاتجاه الذي تريد أن تنتقل إليه تواجيدات الرمز.
- لإحضار تواجيد الرمز للأمام، انقر على تواجيد الرمز مع الضغط على مفتاح العالي.
- لإرسال تواجيدات الرمز إلى الخلف، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا وانقر مع الضغط على مفتاح العالي على تواجيد رمز.


تجميع أو بعثرة تواجيدات الرمز

١ حدد أداة تبديل الرموز .


٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو اسحب في المنطقة التي تريد لسحب تواجيدات الرمز باتجاه بعضها البعض.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا وانقر أو اسحب في المساحة حيث تريد أن تدفع تواجيدات الرمز بعيدًا عن بعضها البعض.

تغيير حجم تواجيدات الرمز


- ١ حدد أداة تحجيم الرموز .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر أو اسحب في المجموعة التي تريد أن تزيد من حجم تواجيدات الرمز فيها.
 - ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً، وانقر حيث تريد أن تقلل حجم تواجيدات الرمز.
 - ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب أو تنقر للحفاظ على وجهة تواجد الرمز أثناء تغيير الحجم.


تدوير تواجيدات الرمز

- ١ حدد أداة تدوير الرموز .
- ٢ انقر أو اسحب بالاتجاه الذي تريد أن يصبح اتجاه التواجيدات.


صبغ تواجيدات الرمز

صبغ تواجد رمز يغير الصبغة لاتجاه لون الصبغة، مع الحفاظ على النصوص الأصلي. (إنها تعمل بنفس طريقة الصبغات والظلال لصبغ الفرش.) تستخدم هذه الطريقة نصوص اللون الأصلي وصبغة لون التلوين لتوليد اللون الناتج. بالتالي، تتغير الألوان ذات النصوص العالي أو المنخفض بشكل بسيط؛ لا تتغير الكائنات البيضاء أو السوداء على الإطلاق.

 للوصول إلى طريقة للتلوين تؤثر أيضاً على الكائنات البيضاء والسوداء، استخدم أداة نمط الرمز مع نمط رسوم يستخدم لون التعبئة المرغوب.

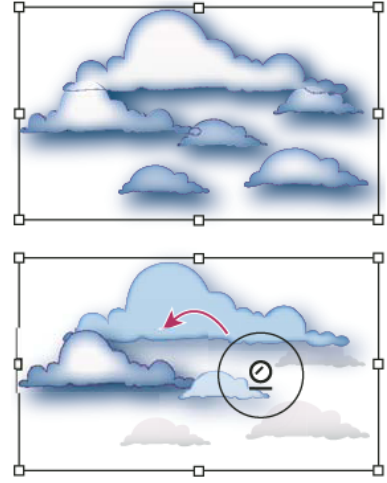
- ١ في لوحة اللون، حدد لون التعبئة الذي تريد استخدامه كلون للتلوين.
 - ٢ حدد أداة صبغة الرمز  وقم بتنفيذ أحد الأمور التالية:
 - انقر أو اسحب فوق تواجيدات الرمز الذي تريد صبغه بلون التلوين. يزداد مقدار التلوين بالتدرج، ويتغير لون تواجد الرمز بالتدرج إلى لون التلوين.
 - ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تقوم بالنقر لتقليل مقدار التلوين واكشف المزيد من لون الرمز الأصلي.
 - ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تنقر أو تسحب لتحافظ على ثبات مقدار التلوين، بينما تغير لون تواجد الرمز تدريجياً إلى لون التلوين.
- ملاحظة:** باستخدام أداة صبغ الرمز يتسبب في زيادة حجم الملف ويقلل من الكفاءة. عندما تكون هناك أهمية لحجم ملف Flash/SVG أو الذاكرة، فلا تستخدم هذه الأداة.

معايرة الشفافية لتواجيدات الرمز

- ١ حدد أداة شبكة الرموز .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر أو اسحب حيث تريد أن تزيد شفافية الرمز.
 - ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً، وانقر حيث تريد أن تقلل شفافية الرمز.

تطبيق نمط رسوم على تواجيدات رمز

تتيح لك أدوات نمط الرمز تطبيق أو إزالة نمط رسوم من تواجد رمز. يمكنك التحكم في مقدار ومكان التطبيق. على سبيل المثال، يمكنك تطبيق نمط بشكل تدريجي بحيث تعرض بعض تواجيدات الرمز النمط بشكل كامل وهناك أخرى تعرض النمط بشكل جزئي.



نمط رسوم مطبق بشكل كامل (أعلى) بالمقارنة مع نمط رسوم مطبق بنسب متفاوتة (أسفل)

يمكنك الانتقال إلى أداة نمط الرمز عند استخدام أي أداة ترميز أخرى في لوحة أنماط الرسوم.



١ حدد أداة نمط الرموز .

٢ حدد نمط في لوحة أنماط الرسوم، وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر أو اسحب حيث تريد أن تقوم بتطبيق النمط على مجموعة الرمز. يزداد مقدار النمط المطبق على تواجيدات الرمز، ويتغير النمط تدريجياً.
 - ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وأنت تنقر أو تسحب لتقليل مقدار النمط واكشف المزيد من الرمز الأصلي غير النمط.
 - ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تنقر أو تسحب لإبقاء مقدار النمط ثابتاً، أثناء التغيير التدريجي نمط تواجد الرمز إلى النمط المحدد.
- ملاحظة:** من المهم أن تقوم بتنفيذ الخطوة 1 و 2 بالترتيب المحدد. إذا قمت بتحديد نمط بينما تكون أداة أخرى غير أداة الترميز محددة، فإن النمط سيتم تطبيقه مباشرة على مجموعة الرمز المحددة بأكملها.

خيارات أدوات الرموز

تصل إلى خيارات أداة الترميز بالنقر المزدوج على أداة الترميز في لوحة الأدوات. الخيارات العامة، مثل القطر، الشدة، والكثافة، تظهر في أعلى الشاشة. تظهر خيارات الأدوات الخاصة في أسفل الشاشة. للانتقال إلى خيارات أداة مختلفة، انقر أيقونة الأداة في الشاشة.

الخيارات العامة تظهر الخيارات العامة في أعلى شاشة خيارات أدوات الترميز بغض النظر عن أي أداة ترميز هي المحددة.

القطر يحدد حجم فرشاة الأداة.

في أي وقت وأنت تستخدم أداة ترميز اضغط [لتقليل القطر أو] لزيادته.



الكثافة يحدد معدل التغيير (القيم الأعلى تساوي تغييرات سريعة)، أو حدد استخدام ضغط القلم لتستخدم المدخل من لوحة رسم أو قلم بدلاً من قيمة الكثافة.

كثافة مجموعة الرموز يحدد قيمة جذب لمجموعة الرمز (القيم الأعلى ينتج عنها تواجيدات أكثر كثافة). يطبق هذا الإعداد على مجموعة الرمز بأكملها. إذا كانت مجموعة رمز محددة، فإن الكثافة تتغير لكل تواجيدات الرمز في المجموعة، وليس التواجيدات الحديثة الإنشاء.

أسلوب يحدد كيفية معايرة أدوات العصر، التحجيم، التدوير، الصبغ، والنمط الخاصة بتواجيدات الرمز.

حدد بتعريف المستخدم لتقوم بضبط الرموز بالتدريج طبقاً لموضع المؤشر. حدد عشوائياً لتعديل الرموز عشوائياً في المساحة أسفل المؤشر. حدد متوسط لتنعيم قيم الرمز بالتدريج.

إظهار حجم وكثافة الفرشاة يعرض الحجم وأنت تستخدم الأداة.

خيارات بخاخة الرمز تظهر خيارات بخاخة الرمز (العصر، الحجم، التدوير، الشبكة، الصبغ، والنمط) أسفل الخيارات العامة في شاشة خيارات أدوات الترميز عندما تكون أداة بخاخة الرمز محددة، وتتحكم في كيفية إضافة تواجدات الرمز الجديدة إلى مجموعات الرمز. كل منها توفر خيارين:

متوسط لإضافة رمز جديد باستخدام قيمة متوسطة لتواجدات الرمز الموجودة ضمن نصف قطر الفرشاة. على سبيل المثال، التواجد المضاف إلى مساحة حيث يكون تواجد الرمز المتوسط 50% شفاف يصبح 50% شفاف؛ التواجد المضاف إلى مساحة ليس بها تواجدات يكون غير شفاف.

ملاحظة: يعتبر إعداد المتوسط التواجدات الأخرى فقط ضمن نصف قطر أداة بخاخة الرمز، والتي تقوم بضبطه باستخدام خيار القطر. لترى نصف القطر وأنت تعمل، حدد إظهار حجم الفرشاة والكثافة.

معرفة من قبل المستخدم لتطبيق قيم إعداد مسبق معين لكل معامل: العصر (الكثافة) يعتمد على حجم الرمز الأصلي؛ الحجم يستخدم حجم الرمز الأصلي؛ التدوير يستخدم اتجاه الماوس (أو بدون اتجاه إذا لم يتحرك الماوس)؛ الشبكة يستخدم 100% عتامة؛ الصبغة يستخدم لون التعبئة ومقدار كامل من الصبغة؛ النمط يستخدم النمط الحالي.

خيارات تحجيم الرمز تظهر خيارات تحجيم الرمز أسفل الخيارات العامة في شاشة خيارات أدوات الترميز فقط عندما تكون أداة تحجيم الرمز محددة.

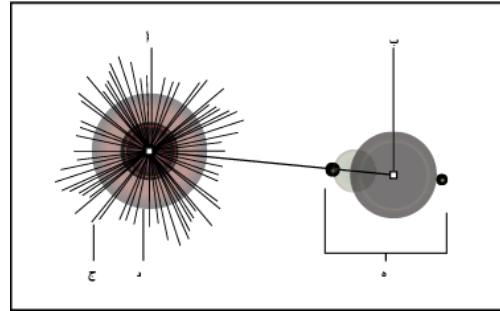
تغيير حجم متناسب يحافظ على شكل موحد لكل تواجد للرمز وأنت تقوم بالتحجيم.

تغيير الحجم يؤثر على الكثافة ينقل التواجدات بعيداً عن بعضها البعض عندما يتم قياسها للأكبر وينقلها باتجاه بعضها البعض عندما يتم قياسها للأصغر.

رسم التوهجات.

إنشاء توهج

تنشئ أداة التوهج كائنات بمركز، وفراغ، وأشعات وحلقات فاتحة. استخدم هذه الأداة لإنشاء تأثير مماثل للمعان العدسة في صورة فوتوغرافية. تتضمن التوهجات مقبض مركز ومقبض نهاية. استخدم المقابض لتحديد مكان التوهج وحلقاتها. مقبض المركز يوجد في المركز الفاتح للتوهج- يبدأ مسار التوهج من هذه النقطة.





مكونات التوهج
أ. مقبض المركز ب. مقبض النهاية ج. الأشعات (تظهر بالأسود للتوضيح) د. حالة هـ. الحلقات

راجع أيضاً

”معرض أدوات الرسم“ في الصفحة ١٨

إنشاء توهج افتراضي

- ١ قم بتحديد أداة التوهج .
- ٢ اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر حيث تريد أن يظهر مقبض مركز التوهج.

غالباً ما يبدو التوهج بأفضل شكل عندما يرسم على كائنات موجودة. 

رسم توهج

- ١ قم بتحديد أداة التوهج .

- ٢ اضغط زر الماوس لوضع مقبض مركز التوهج، واسحب لتضبط حجم المركز، حجم الفراغ، ولتدوير زاوية الإشعاعات. قبل أن تقوم بإطلاق الماوس، اضغط العالي لتحافظ على الإشعاعات على زاوية معاينة. اضغط سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو استقطاع إشعاعات. اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لإبقاء مركز التوهج ثابت.
- ٣ اطلق الماوس عندما يكون المركز، الفراغ، والإشعاعات كما هو مرغوب.
- ٤ اضغط واسحب مرة أخرى لإضافة حلقات للتوهج ووضع مقبض النهاية. قبل أن تتطلق الماوس، اضغط سهم لأعلى أو سهم لأسفل لتضيف أو لتستقطع حلقات. اضغط مفتاح تيلدا (~) لتقوم بوضع الحلقات عشوائياً.
- ٥ اطلق زر الماوس عندما يصبح مقبض النهاية في المكان المرغوب. كل عنصر (مركز، فراغ، حلقات، وإشعاعات) في التوهج يتم تعبئته بلون باستخدام إعدادات عتامة مختلفة.

إنشاء توهج باستخدام شاشة خيارات أداة التوهج

- ١ حدد أداة التوهج، وانقر حيث تريد أن تضع مقبض مركز التوهج.
- ٢ في شاشة خيارات أداة التوهج، اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.
 - قم بتعيين المحيط الكلي، العتامة، والإضاءة لمركز التوهج.
 - تعيين نمو الفراغ كنسبة من الحجم الكلي، وتعيين التشتت في الفراغ (0 مجعد و100 مشتت).
 - إذا كنت تريد أن يحتوي التوهج على إشعاعات، حدد إشعاعات وقم بتعيين عدد الإشعاعات، الإشعاع الأطول (كنسبة من الإشعاع المتوسط)، وشتت الإشعاعات (0 للمجعد و100 للمشتت).
 - إذا كنت تريد أن يحتوى التوهج على حلقات، حدد حلقات وقم بتعيين مسافة المسار بين نقطة مركز الفراغ (مقبض المركز) ونقطة مركز الحلقة الأبعد (مقبض النهاية)، عدد الحلقات، الحلقات الأكبر (كنسبة من الحلقة المتوسطة)، والاتجاه أو زاوية الحلقات.

تحرير توهج

- قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- حدد التوهج، وقم بالنقر المزدوج على أيقونة أداة التوهج لفتح شاشة أداة التوهج. قم بتغيير الإعدادات في الشاشة.
 - لإعادة ضبط التوهج إلى القيم الافتراضية، اضغط مفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط مفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) وانقر إعادة ضبط.
 - حدد التوهج وأداة التوهج. اسحب نقطة نهاية- من أي من مقبض المركز أو مقبض النهاية- لتغير طول أو اتجاه التوهج.
 - حدد التوهج، واختر كائن > تمدد. إن ذلك يجعل عناصر التوهج يمكن تحريرها، مثل مزجات العناصر.

راجع أيضاً

”تمدد كائنات“ في الصفحة ١٧٣

الفصل ٤: اللون

إن تطبيق الألوان على عمل فني هي مهمة معروفة في Adobe Illustrator، وينبغي للشخص أن يكون لديه بعض المعرفة عن نماذج اللون وصيغ اللون. عند تطبيق لون على عمل فني، تذكر الوسيط النهائي الذي سيتم نشر العمل الفني فيه، بحيث يمكنك استخدام نموذج الألوان وتعريفات الألوان الصحيحة. إن تجربة وتطبيق الألوان هو أمر سهل باستخدام لوحة الحوامل الغنية بالميزات، لوحة دليل الألوان، وشاشة تحرير الألوان /إعادة تلوين العمل الفني في Illustrator.

حول الألوان

حول الألوان في الرسومات الرقمية

نحن نستخدم نماذج الألوان لوصف الألوان التي نراها وتعمل بها في الرسوم الرقمية. كل نموذج ألوان مثل RGB أو CMYK أو HSB يمثل طريقة مختلفة في توصيف اللون. نماذج اللون هي قيمة عددية تمثل نطاق مرئي من الألوان. فراغ اللون هو نموذج لون متنوع ذو نطاق من الألوان محدد. على سبيل المثال، ضمن نموذج ألوان RGB هناك عدد من فراغات اللونية: sRGB، Adobe® RGB، و Apple® RGB. بينما كل من فراغات اللون تلك يتم تعريفها باستخدام نفس المحاور الثلاثة (R، G، و B)، وتختلف نطاقاتهم.

عند قيامك بالتعامل مع الألوان في رسم، فإنك فعلياً تقوم بضبط القيم الرقمية في الملف. من السهل أن تفكر في رقم كلون، علماً بأن هذه القيم العددية لا تعبر عن الألوان نفسها بصورة مطلقة- حيث أنها ذات معنى داخل فراغ الألوان الخاص بالجهاز الذي يقوم بإنتاج اللون فقط.

لأن كل جهاز له فراغه اللوني، فإنه يمكن أن يقوم بإنتاج ألوان في نطاقه فقط. عند نقل صورة من جهاز إلى آخر، فإنه من المحتمل أن يحدث تغيرات في ألوان الصورة نظراً لأن كل جهاز يقوم بتفسير قيم نماذج الألوان RGB أو CMYK بناء على فراغ الألوان الخاص به. على سبيل المثال، من الممكن لكل الألوان التي تعرض على شاشة أن تتطابق تماماً في طباعة على طباعة سطح المكتب. تعمل الطباعة بفراغ اللون CMYK، وتعمل الشاشة في فراغ اللون RGB. إن نطاقاتهما مختلفة. بعض الألوان تنتج من ألوان لا يمكن عرضها على شاشة، وبعض الألوان التي يمكن عرضها على الشاشة لا يمكن إعادة إنتاجها باستخدام الأحبار على ورقة.

بالرغم من ذلك فإنه من المستحيل أن تتطابق كل الألوان على أجهزة مختلفة، يمكنك استخدام إدارة اللون لضمان أن معظم الألوان هي نفسها أو مشابهة بقدر كافي بحيث يظهران متناسبان.

راجع أيضاً

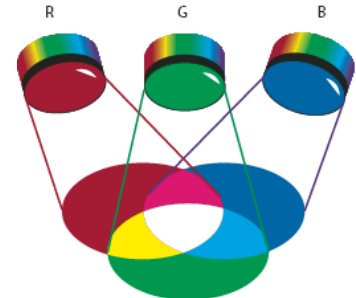
حول إدارة الألوان في تطبيقات Adobe

تزامن إعدادات اللون عبر تطبيقات Adobe

RGB

نسبة كبيرة من النطاق المرئي يمكن أن يتم تمثيله بمزج الضوء الملون بالأحمر، الأخضر، والأزرق (RGB) في تنوعات من النسب والكثافات. حين تتداخل الألوان، فإنها تنشئ السماوي، البنفسجي، والأصفر.

تسمى ألوان RGB ألوان أساسية مكونة لأنه يمكنك إنشاء الأبيض بإضافة R، G، و B معاً - بحيث أن كل ضوء ينعكس إلى العين. الألوان الأساسية المكونة تستخدم للإضاءة، التلفاز، وشاشات الحاسب الآلي. على سبيل المثال، شاشتك تنتج لون بإطلاق الضوء من خلال فسفورات حمراء، خضراء، وزرقاء.



الألوان الأساسية المكونة (RGB)

R . أحمر . G . أخضر . B . أزرق

يمكنك العمل بقيم اللون باستخدام صيغة اللون RGB، والتي تكون مبنية على نموذج اللون RGB. في صيغة RGB، كل من مكونات RGB يمكنك استخدام قيمة تتراوح من 0 (أسود) إلى 255 (أبيض). على سبيل المثال، من المحتمل أن يكون اللون الأحمر الفاتح ذو قيمة R تساوي 246 وقيمة G تساوي 20 وقيمة B تساوي 50. عند

تساوي قيم المكونات الثلاثة، يكون الناتج هو ظلال رمادية. عندما تكون قيمة كل المكونات هي 255، فإن النتيجة تكون أبيض نقي؛ عندما تكون قيم كل المكونات هي 0، فإن النتيجة هي أسود نقي.

يتضمن Illustrator أيضاً صيغة RGB معدلة تسمى RGB آمنة للويب، والتي تتضمن فقط ألوان RGB تلك التي تناسب الاستخدام على الويب.

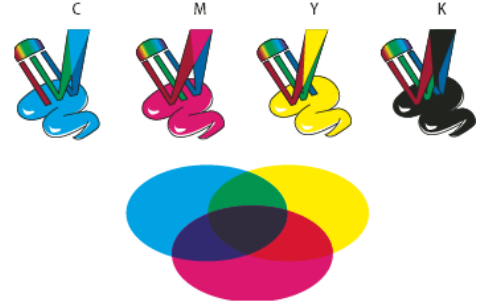
راجع أيضاً

”تغيير صيغة اللون لوثيقة ما“ في الصفحة ١٠٨

CMYK

في حين يعتمد نموذج RGB على مصدر الضوء لإنشاء اللون، فإن نموذج CMYK يبنى على جودة امتصاص اللون للحبر المطبوع على الورق. مثلما يرتطم الضوء بالأحبار الشفافة، فإن أجزاء من النطاق يتم امتصاصها. اللون الذي لا يتم امتصاصه ينعكس إلى عينك.

تراكب السماوي النقي (C)، البنفسجي النقي (M)، والأصفر النقي (Y) سينتج أسود بامتصاص، أو اشتقاق كل الألوان. لهذا السبب فإنها تسمى ألوان مشتقة. يتم إضافة الحبر الأسود (K) من أجل كثافة ظلال أفضل. (تم استخدام الحرف K لأن الأسود هو لون مفتاح لتسجيل الألوان الأخرى، ولأن الحرف B يعني أيضاً الأزرق.) تراكب تلك الأحبار لإعادة إنتاج اللون يسمى طباعة معالجة أربعة ألوان.



الألوان المشتقة (CMYK)
C . أزرق سماوي M . أرجواني Y . أصفر K . أسود

يمكنك العمل بقيم اللون باستخدام صيغة اللون CMYK، والتي تكون مبنية على نموذج اللون CMYK. في صيغة CMYK، كل من أحبار المعالجة CMYK يمكنك استخدام قيمة تتراوح من 0 إلى 100%. الألوان الأفتح يتم تحديد نسبة صغيرة من ألوان حبر المعالجة؛ والألوان الأغمق لها قيم نسب أعلى. على سبيل المثال، من المحتمل أن يحتوي اللون الأحمر الفاتح على 2% أزرق سماوي و93% أرجواني و90% أصفر و0% أسود. في كائنات CMYK، تكون نسب الحبر الأقل أقرب إلى الأبيض، ونسب الحبر الأعلى أقرب إلى الأسود.

استخدم CMYK عند تجهيز وثيقة ليتم طباعتها باستخدام أحبار معالجة.

راجع أيضاً

”تغيير صيغة اللون لوثيقة ما“ في الصفحة ١٠٨

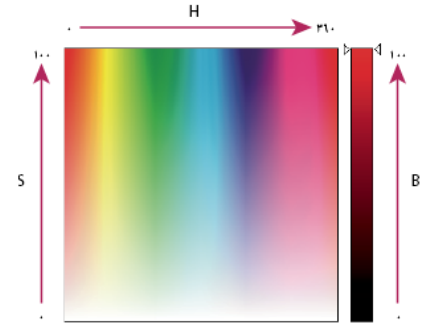
HSB

بناء على الإدراك البشري للألوان، فإن نموذج الألوان HSB يقوم بتوصيف خصائص ثلاثة رئيسية للون:

صبغة اللون المنعكس من أو منتقل من خلال كائن. يتم قياسه كموقع على دائرة مكونات اللون القياسية، ويتم التعبير عنه كدرجة بين 0 و 360 درجة. في أغلب الأحيان، يتم تعريف صبغة اللون باسم اللون، مثل أحمر أو برتقالي أو أخضر.

تشبع درجة وضوح أو نقاء اللون (يتم تسميته أحياناً كثافة اللون). يمثل التشبع مقدار اللون الرمادي بالنسبة إلى صبغة اللون ويتم قياسه كنسبة مئوية من 0% (رمادي) إلى 100% (كامل التشبع). على دائرة مكونات اللون القياسية، يزيد التشبع في الاتجاه من مركز الدائرة إلى حافة الدائرة.

إضاءة. إضاءة أو عتامة نسبية للون، وفي العادة يتم قياسه كنسبة مئوية من 0% (أسود) إلى 100% (أبيض).



نموذج الألوان HSB
H . صبغة S . تشبع B . إضاءة

راجع أيضًا

”ضبط تشبع ألوان متعددة“ في الصفحة ١٠٩

Lab

يعتمد نموذج الألوان Lab CIE على الإدراك البشري للألوان. إنه أحد نماذج الألوان المتعددة التي تنتجها (Commission Internationale d'Eclairage (CIE)، وهي منظمة مخصصة لإنشاء مواصفات لكل ما يختص بالضوء.

توصف القيم الرقمية في نموذج الألوان Lab كل الألوان التي يراها الشخص العادي بعينه المجردة. حيث أن نموذج الألوان Lab يقوم بتوصيف مظهر اللون ولا يحدد كمية الصبغات التي يحتاجها أجهزة الإخراج (على سبيل المثال، شاشة الحاسب الآلي أو الطابعة المكتبية أو الكاميرا الرقمية) لإنتاج اللون؛ فأن Lab يعتبر نموذج ألوان غير معتمد على أجهزة. يستخدم نظام إدارة الألوان نموذج الألوان Lab كمرجع للألوان للتمييز بما سيتم عند تحويل لون من فراغ ألوان إلى فراغ ألوان آخر.

في Illustrator، يمكنك استخدام نموذج Lab لإنشاء، عرض، وإخراج حوامل ألوان التركيز. على أي حال، لا يمكنك إنشاء وثائق في صيغة Lab.

راجع أيضًا

”عرض وإخراج ألوان التركيز باستخدام قيم Lab“ في الصفحة ١٠٩

درجات رمادي

يستخدم درجات الرمادي صبغات الأسود لتمثيل كائن. كل كائن درجات رمادية له قيمة نصوع تتراوح من 0% (أبيض) إلى 100% (أسود). الصور المكونة باستخدام مساحات ضوئية للأبيض والأسود أو درجات الرمادي تعرض بالدرجات الرمادية.

تتيح لك أيضًا تحويل العمل الفني الملون إلى عمل فني أبيض وأسود عالي الجودة. في هذه الحالة، يتجاهل Adobe Illustrator معلومات اللون في العمل الفني الأصلي؛ تمثل مستويات درجات الرمادي (الظلال) للكائنات المحولة نصوع الكائنات الأصلية.

عندما تقوم بتحويل كائنات رمادية إلى RGB، فإن قيم اللون التي يتم تعيينها لكل كائن تساوي قيم الرمادية السابقة. يمكنك أيضًا تحويل كائن درجات رمادية إلى كائن CMYK.

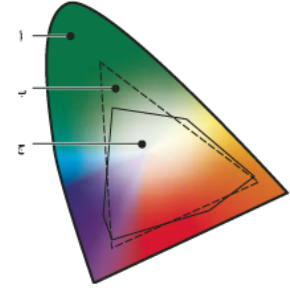
راجع أيضًا

”تحويل الألوان إلى درجات رمادية“ في الصفحة ١٠٩

”تحويل الصور الرمادية إلى RGB أو CMYK“ في الصفحة ١٠٩

فراغات اللون والنطاقات

فضاء اللون هو نطاق من الألوان في المجال المرئي. يمكن أن يكون فراغ اللون هو تنوع من نموذج ألوان. Apple RGB، Adobe RGB، و sRGB هي أمثلة لفراغات لونية مبنية على نفس نموذج الألوان.



النطاقات لفراغات الألوان المختلفة

أ. النطاق المرئي ب. فراغ ألوان RGB ج. فراغ ألوان CMYK

نطاق الألوان المحتواة بفراغ لون يسمى نطاق لوني. تعمل الأجهزة المختلفة (شاشة الحاسب، الماسح الضوئي، طابعة سطح المكتب، الكاميرا الرقمية) خلال سير عملك ضمن فراغات لون مختلفة ذات نطاقات لونية مختلفة. بعض الألوان الموجودة ضمن النطاق اللوني لشاشة حاسبك لا تكون ضمن النطاق اللوني للطابعة النافثة للحبر الخاصة بك، والعكس. عندما لا يمكن إنتاج لون على جهاز، فإنه يعتبر خارج فراغ اللون الخاص بذلك الجهاز. بكلمات أخرى، فاللون خارج النطاق اللوني.

راجع أيضًا

”إزاحة لون خارج النطاق اللوني إلى لون يمكن طباعته“ في الصفحة ١٠٧

لماذا لا تتطابق الألوان في بعض الأحيان

حول ألوان المعالجة والتركيز

يمكنك تصنيف الألوان على أنها إما ألوان معالجة أو ألوان تركيز، والتي ترادف نوعي الحبر الأساسيين المستخدمين في الطباعة التجارية. في لوحة الحوامل، يمكنك تعريف نوع اللون باستخدام الأيقونات التي تظهر بجوار اسم اللون.

عند تطبيق اللون على مسارات وإطارات، تذكر الوسيط النهائي الذي سينشر به العمل الفني، بحيث يمكنك تطبيق اللون باستخدام أكثر صيغ اللون ملائمة.

💡 إذا كان سير عمل اللون الخاص بك يتضمن نقل الوثائق خلال الأجهزة، قد ترغب في استخدام نظام إدارة اللون ليساعد على صيانة وتنظيم الألوان طوال العملية.

حول ألوان التركيز

إن لون التركيز هو حبر خاص مسبق الخلط يستخدم بدلاً من، أو بالإضافة إلى أحبار معالجة، ويتطلب لوح الطباعة الخاص به في المطبعة. استخدم لون التركيز عندما يتم تحديد ألوان قليلة وتكون دقة الألوان مهمة. يمكن أن تنتج أحبار لون التركيز ألواناً موجودة خارج نطاق ألوان المعالجة. على أي حال، المظهر الدقيق للون التركيز المطبوع يتم تحديده بناءً على تركيب الحبر عند خلطه في المطبعة التجارية والورق الذي يطبع عليه، وليس بقيم اللون التي تقوم بتحديدها أو من قبل إدارة اللون. عندما تحدد قيم لون التركيز، فإنك تصف المظهر المحاكى للون لشاشتك وطابعتك فقط (معرض لمحدوديات نطاق تلك الأجهزة).

تذكر الإرشادات التالية عند تعيين لون تركيز:

- لأفضل النتائج في الوثائق المطبوعة، حدد لون تركيز من نظام مطابقة ألوان مدعوم من قبل مطبعتك التجارية. يوجد العديد من مكاتب مطابقة الألوان المتضمنة مع البرنامج.
- قلل عدد ألوان التركيز التي تستخدمها. كل لون تركيز تقوم بإنشائه سيولد لوح طباعة لون تركيز إضافي للمطبعة، مما يزيد من تكاليف طباعتك. إذا كنت تعتقد أنك قد تحتاج لأكثر من أربعة ألوان، فحاول طباعة وثيقتك باستخدام ألوان المعالجة.
- إذا احتوى كائن على ألوان تركيز وتداخلات مع كائن آخر يحتوي على شفافية، فقد تظهر نتائج غير مرغوبة عند التصدير إلى تنسيق EPS. عند تحويل ألوان التركيز إلى ألوان معالجة باستخدام شاشة الطباعة، أو عند إنشاء فواصل الألوان في تطبيق آخر غير Illustrator أو InDesign. لأفضل النتائج، استخدم معاينة التسوية أو معاينة الفواصل لعمل بروفة إلكترونية على التأثيرات الخاصة بتسوية الشفافية قبل الطباعة. بالإضافة إلى، يمكنك تحويل ألوان التركيز إلى ألوان معالجة باستخدام مدير الحبر في InDesign قبل الطباعة أو التصدير.
- يمكنك استخدام لوح طباعة لون التركيز لتطبيق الورنيش على مساحات من مهمة لون المعالجة. في تلك الحالة، ستستخدم مهمة طباعتك ما إجماليه خمسة أحبار - أربعة أحبار معالجة وورنيش تركيز.

حول ألوان التشغيل

إن لون المعالجة يطبع باستخدام تراكب من أربعة أحبار معالجة قياسية: سماوي، بنفسجي، أصفر، وأسود (CMYK). استخدم ألوان المعالجة عندما تتطلب مهمة الطباعة العديد من الألوان التي تستخدم أحبار تركيز منفردة سيكون ذلك عالي التكلفة أو غير عملي، مثل طباعة صور فوتوغرافية ملونة.

تذكر الإرشادات التالية عند تعيين لون معالجة:

- لأفضل النتائج في وثيقة تطبع بجودة عالية، قم بتعيين ألوان التركيز باستخدام قيم CMYK المطبوعة في مرجع ألوان المعالجة، مثل تلك المتوفرة من قبل المطبعة التجارية.
 - قيم اللون النهائية للون المعالجة هي قيمه في CMYK، بحيث إنه إذا قمت بتعيين لون معالجة باستخدام RGB (أو LAB، في InDesign)، فإن تلك القيم سيتم تحويلها إلى CMYK عند طباعة فواصل الألوان. تلك التحويلات تختلف بناءً على إعداداتك لإدارة اللون وملف تخصيص الوثيقة.
 - لا تقوم بتعيين لون معالجة بناءً على كيف سيبدو على شاشتك، إلا إذا كنت متأكدًا من أنك قمت بإعداد نظام إدارة اللون بشكل صحيح، وأنك تفهم محدوديات معاينة اللون.
 - تجنب استخدام ألوان معالجة في وثائق ستستخدم في العرض على الإنترنت، لأن CMYK له نطاق لوني أصغر من الموجود على الشاشة المعتادة.
 - يتيح لك Illustrator و InDesign تعيين لون معالجة إما عام أو غير عام. في Illustrator، تبقى ألوان المعالجة مرتبطة بحامل في لوحة الحوامل، بحيث إذا قمت بتعديل الحامل الخاص بلون معالجة عام، فإن كل الكائنات التي تستخدم ذلك اللون يتم تحديثها. ألوان المعالجة غير العامة لا يتم تحديثها آليًا في الوثيقة عندما يتم تحرير اللون. تكون ألوان المعالجة غير عامة بشكل افتراضي. في InDesign، عندما تقوم بتطبيق حامل على كائنات، فإن اللوح يتم تحديثه آليًا كلون معالجة عام. الحوامل غير العامة تكون ألوان غير مسماة، والتي يمكن تحريرها في لوحة اللون.
- ملاحظة:** تؤثر فقط ألوان المعالجة العامة وغير العامة على لون معين مطبق على الكائنات، ولا تؤثر أبدًا على كيفية فصل الألوان أو سلوكها عندما تنقلهم بين التطبيقات.

استخدام ألوان التركيز والمعالجة معًا

بعض الأحيان يكون من العملي أن تستخدم أحبار تركيز ومعالجة في نفس المهمة. على سبيل المثال، قد تستخدم لون تركيز واحد لطباعة اللون الخاص بشعار شركة على نفس الصفحات الخاصة بتقرير سنوي حيث يتم إنتاج الصور الفوتوغرافية باستخدام ألوان المعالجة. يمكنك أيضًا استخدام لوح طباعة لون التركيز لتطبيق الورنيش على مساحات من مهمة لون المعالجة. في كلا الحالتين، ستستخدم مهمة طباعتك ما إجماليه خمسة أحبار – أربعة أحبار معالجة وورنيش تركيز.

في InDesign، يمكنك خلط ألون معالجة وتركيز مع بعضها لإنشاء ألوان حبر مخلوطة.

مقارنة الألوان في InDesign و Illustrator

يستخدم Adobe InDesign و Adobe Illustrator طرق مختلفة بعض الشيء في تطبيق الألوان المسماة. يتيح لك Illustrator تعيين لون مسمى كلون عام أو غير عام، ويعامل InDesign كل الألوان غير المسماة على أنها ألوان معالجة غير عامة.

مرادفات InDesign للألوان العامة هي الحوامل. تسهل الحوامل من تعديل مخططات اللون بدون الحاجة إلى تحديد ومعايرة كل كائن بشكل منفرد. يفيد ذلك خاصة في الإنتاج القياسي المدفوع بالإنتاج مثل المجلات. لأن ألوان InDesign مرتبطة بالحوامل في لوحة الحوامل، فإن أي تغيير على حامل يؤثر على كل الكائنات التي تم تطبيق لون عليها.

مرادفات InDesign للحوامل غير العامة هي الألوان غير المسماة. لا تظهر الألوان غير المسماة في لوحة الحوامل، ولا يتم تحديثها آليًا في الوثيقة عندما يتم تحرير اللون في لوحة اللون. يمكنك على أي حال، إضافة لون غير مسمى إلى لوحة الحوامل لاحقًا.

تؤثر فقط الألوان المسماة وغير المسماة على كيفية تحديث لون معين في وثيقتك، ولا تؤثر أبدًا على كيفية فصل الألوان أو سلوكها عندما تنقلهم بين التطبيقات.

تحديد الألوان

حول تحديد الألوان

يمكنك تحديد ألوان لعملك الفني من أدوات، لوحات، وشاشات متنوعة في Illustrator. تعتمد كيفية تحديد اللون على احتياجات عمك الفني. على سبيل المثال، إذا كنت تريد استخدام ألوان مصدق عليها من شركة معينة، ستحتاج لتحديد ألوان من مكتبة حوامل ألوان مصدق عليها من شركة. إذا كنت تريد مطابقة ألوانك بألوان في العمل الفني، يمكنك استخدام الشافطة في لاقط اللون وإدخال قيم اللون نفسها.

يمكنك استخدام أي من المزايا التالية لتحديد اللون:

لوحة الحوامل ولوحات مكتبة الحوامل توفر ألوان منفردة ومجموعات ألوان. يمكنك اختيار من حوامل ومكتبات موجودة بالفعل لإنشاء التي تخصك. يمكنك أيضًا إدراج مكتبات.

منتقي الألوان يوفر مجال لوني منه يمكنك تحديد الألوان بصريًا، مربعات نص قيم اللون لتعرف الألوان يدويًا، وحوامل الألوان.

أداة الشافطة تأخذ عينات من عمك الفني عندما تقوم بالنقر.

لوحة الألوان يوفر مجال لوني، منزلقات قيم الألوان المنفردة (مثل منزلق السماوي)، ومربعات نص قيم اللون. يمكنك تعيين ألوان تعبئة وحد من لوحة الألوان. من قائمة لوحة اللون يمكنك إنشاء ألوان عكسية وتكميلية للألوان الحد والتعبئة الحاليين، وإنشاء حامل من اللون المحدد.

لوحة دليل اللون توفر مساطر تناغم متعددة لاختار منها لإنشاء مجموعات لون باستخدام لون أساسي تختاره. يمكنك إنشاء تنوعات من الألوان باستخدام صبغات وظلال، ألوان دافئة وباردة، أو ألوان فاقعة وهادئة. من هذه اللوحة، يمكنك فتح مجموعة لونية في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني.

شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني يوفر جزء من هذه الشاشة أدوات لتعريف أو معايرة الألوان في مجموعة لونية أو عمل فني بدقة. يتيح لك الجزء الآخر إعادة تلوين عملك الفني باستخدام ألوان من مجموعة لونية، أو تقليل أو تحويل ألوانك للمخرجات.

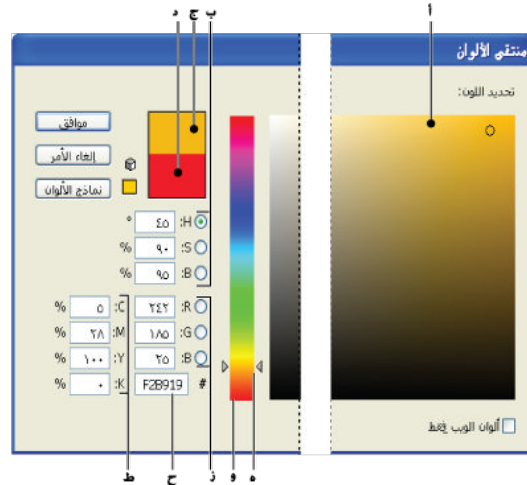
أمر إضافة ألوان محددة أو زر مجموعة لون جديدة قم بإنشاء مجموعة لونية جديدة تحتوي على الألوان المحددة في العمل الفني. هذا الأمر والزر كلاهما موجودان في لوحة الحوامل.

راجع أيضًا

- ”حول الحوامل“ في الصفحة ٨٦
- ”استخدام مكتبات الحوامل“ في الصفحة ٨٨
- ”نظرة عامة على لاقط اللون“ في الصفحة ٨٤
- ”نظرة عامة على لوحة دليل اللون“ في الصفحة ٩٢
- ”نظرة عامة على شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني“ في الصفحة ٩٣

نظرة عامة على لاقط اللون

يتيح لك لاقط اللون تحديد لون الحد والتعبئة من حقل ونطاق اللون، وتعريف الألوان عدديًا، أو نقر حامل.



منتقي الألوان
أ. حقل اللون ب. قيم لون HSB ج. مستطيل ملون جديد د. المستطيل الملون الأصلي هـ. مؤشر تحكم اللون و. نطاق اللون ز. قيم لون RGB ح. قيم لون سداس عشرية
ط. قيم لون CMYK

راجع أيضًا

”حول الألوان في الرسومات الرقمية“ في الصفحة ٧٩

اعرض منتقي الألوان

❖ قم بالنقر المزدوج على مربع تحديد لون الحد أو التعبئة في لوحة الأدوات أو لوحة اللون.

قم بتغيير مجال اللون المعروض في لاقط اللون

❖ انقر الحرف: H (الصبغة)، S (التشيع)، B (النصوع)، R (أحمر)، G (أخضر)، أو B (أزرق).

اعرض الألوان الآمنة للويب فقط

الألوان الآمنة للويب هي تلك المستخدمة من قبل كل متصفحات الويب، بغض النظر عن بيئة العمل.

❖ حدد ألوان الويب فقط.

عرض حوامل اللون بدلاً من مجال اللون

❖ انقر حوامل اللون. انقر نماذج اللون للرجوع لعرض مجال اللون.

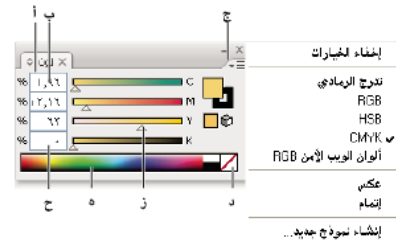
تحديد ألوان باستخدام لاقط اللون

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو سحب داخل مجال اللون. تشير العلامة الدائرية إلى موضع اللون في المجال.
- اسحب المثلث عبر منزلق اللون أو انقر داخل منزلق اللون.
- قم بإدخال القيم في أي من مربعات النص.
- انقر حوامل اللون، حدد حامل، وانقر موافق.

نظرة عامة على لوحة اللون

إنك تستخدم لوحة اللون (نافذة < اللون) لتطبيق لون على حد وتعبئة كائن، وأيضاً لتحديد ومزج الألوان. يمكن أن تعرض لوحة اللون قيم اللون التي تستخدم نماذج اللون. بشكل افتراضي، فقط الخيارات الأوسع استخداماً هي التي تكون مرئية في لوحة اللون.



لوحة الألوان

أ. لون التعبئة ب. لون حدود الشكل ج. قائمة اللوحة د. مربع لا شيء هـ. شريط مجال اللون و. مؤشر تحكم اللون ز. مربع نص مكون اللون

راجع أيضاً

”حول الألوان في الرسومات الرقمية“ في الصفحة ٧٩

إدارة النوافذ واللوحات

تغيير نموذج اللون

❖ حدد درجات رمادي، CMYK، HSB، RGB، أو RGB آمنة للويب من قائمة اللوحة.

إظهار كل الخيارات في اللوحة

❖ حدد خيار إظهار من قائمة اللوحة. بدلاً من ذلك، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

تحديد ألوان باستخدام لوحة اللون

١ حدد نموذج اللون الذي تريد استخدامه من قائمة اللوحة. تؤثر الصيغة التي تحددها على عرض لوحة اللون فقط: إنها لا تغير صيغة لون الوثيقة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب أو انقر في منزلق.
- اسحب مع الضغط على العالي لنقل المنزلقات الأخرى المتعلقة به (ماعدًا منزلقات HSB). يحافظ ذلك على لون مماثل لكن بصيغة أو كثافة مختلفة.
- قم بإدخال القيم في أي من مربعات النص.

- انقر في شريط المجال اللوني في أسفل اللوحة. لتحديد لا لون، انقر مربع لاشيء في يسار شريط الألوان، لتحديد الأبيض، انقر الحامل الأبيض في الزاوية العليا اليمنى من شريط الألوان؛ لتحديد الأسود، انقر الحامل الأسود في الزاوية السفلى اليمنى من شريط الألوان.

استخدام وإنشاء الحوامل

حول الحوامل

الحوامل هي ألوان صبغات، تدرجات، وحشوات مسماة. تظهر الحوامل المرتبطة بوثيقة ما في لوحة الحوامل. يمكن أن تظهر الحوامل منفردة أو في مجموعات.

يمكنك فتح مكتبات من الحوامل من وثائق Illustrator ونظم ألوان أخرى. تظهر مكتبات الحوامل في لوحات مستقلة ولا يتم حفظها مع الوثيقة.

يمكن أن تحتوي لوحة الحوامل ولوحة مكتبة الحوامل الأنواع التالية من الحوامل:

ألوان المعالجة

يطبع لون المعالجة باستخدام تراكب من أربعة أحبار معالجة قياسية: السماوي، البنفسجي، الأصفر، والأسود. بشكل افتراضي، يقوم Illustrator بتعريف الحوامل الجديدة على هيئة ألوان معالجة.

ألوان معالجة عامة اللون العام يتم تحديثه آلياً في كل عملك الفني عندما تقوم بتحريره. كل ألوان التركيز هي ألوان عامة، وألوان المعالجة يمكن أن تكون عامة أو محلية. يمكنك تعريف حوامل لون عام بأيقونة اللون العام (عندما تكون اللوحة في حالة عرض القائمة) أو مثلث في الزاوية السفلى (عندما تكون اللوحة في حالة عرض المصغرات).

ألوان التركيز لون التركيز هو حبر سابق المزج يستخدم بدلاً من أو بالإضافة إلى أحبار معالجة CMYK. يمكنك تعريف حوامل ألوان التركيز بأيقونة لون التركيز (عندما تكون اللوحة في حالة عرض القائمة) أو نقطة في الزاوية السفلى (عندما تكون اللوحة في حالة عرض المصغرات).

تدرجات التدرج هو مزج متدرج بين لونين أو صبغتين من نفس اللون أو ألوان مختلفة أو أكثر. يمكن تعيين ألوان التدرج على هيئة ألوان معالجة CMYK، ألوان RGB، أو لون تركيز. تطبق الشفافية حتى نقطة توقف تدرج، يحافظ عليها عندما يتم حفظ التدرج كحامل تدرج. إن قيم نسب الأبعاد والزاوية الخاصة بتدرج بيضاوي (ذلك الذي ينشأ بضبط نسبة الأبعاد أو الزاوية للتدرج الشعاعي) لا يتم حفظها.

حشوات الحشوات هي مسارات متكررة (مقسمة)، مسارات مركبة، نص بتعبئات صلبة أو بدون تعبئة.

بدون يزيل حامل لاشيء الحد أو التعبئة من كائن ما. لا يمكنك تحرير أو إزالة هذا الحامل.

التسجيل حامل التسجيل هو حامل مدمج يسبب أن يتم تعبئة أو حد الكائنات به لطبع على كل فاصل من طابعة PostScript. على سبيل المثال، علامات التسجيل تستخدم لون التسجيل بحيث يمكن محاذاة ألواح الطباعة بدقة في المطبعة. لا يمكنك إزالة هذا الحامل.

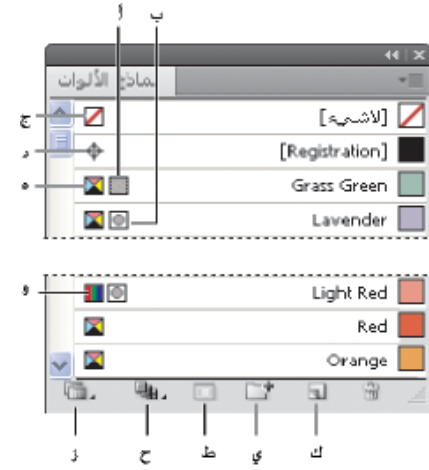
ملاحظة: إذا كنت تستخدم لون التسجيل للكتابة، ثم قمت بفصل الملف وطباعته، فقد لا يتم تسجيل الكتابة بشكل صحيح وقد يبدو الحبر الأسود موحلاً. لتجنب ذلك، استخدم الحبر الأسود للكتابة.

مجموعات الألوان يمكن أن تحتوي مجموعات الألوان على ألوان معالجة، تركيز، ومعالجة عامة. لا يمكن أن تحتوي على حشو، تدرج، لاشيء، أو حوامل تسجيل. إنك تقوم بإنشاء مجموعات بناء على تناغمات باستخدام إما لوحة دليل الألوان أو شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني. لوضع الحوامل الموجودة في مجموعة لونية حدد الحوامل وانقر أيقونة مجموعة لونية جديدة في لوحة الحوامل. يمكنك تعريف مجموعة لون بأيقونة المجلد.

يمكنك أيضاً إنشاء صبغات في لوحة الحوامل. الصبغة هي لون معالجة عام أو لون تركيز عام بكثافة معدلة. الصبغات من نفس اللون يتم تجميعها معاً، بحيث إذا قمت بتحرير لون حامل الصبغة، فإن كل حوامل الصبغة (وتطلى الكائنات بتلك الحوامل) تغير اللون، مع بقاء قيم الصبغة بدون تغيير. تعرف الصبغات بنسب (عندما تكون لوحة الحوامل في حالة عرض القائمة)

نظرة عامة على لوحة الحوامل

إنك تستخدم لوحة الحوامل (نافذة < الحوامل) للتحكم في كل ألوان، التدرجات، والنقوش في الوثيقة. يمكنك تسمية وتخزين أي من تلك العناصر من أجل الوصول المباشر. عندما تحتوي تعبئة أو حد كائن على لون، تدرج، حشو، أو صبغة مطبقة من لوحة الحوامل، فإن الحامل المطبق يتم إبرازه في لوحة الحوامل.



لوحة الحوامل في عرض قائمة صغيرة

أ. لون تركيز ب. لون عام ج. تعبئة أو حد بلاشيء د. حامل تسجيل (يطبع على كل الألواح) هـ. رمز CMYK (عندما تفتح الوثيقة في صيغة CMYK) و. رمز RGB (عندما تفتح الوثيقة في صيغة RGB) ز. زر قائمة مكتبة حوامل ح. زر إظهار قائمة أنواع حوامل الألوان ط. زر خيارات الحامل ي. زر مجموعة ألوان جديدة K. زر حامل جديد

راجع أيضاً

إدارة النوافذ واللوحات

تغيير عرض الحوامل

❖ حدد خيار عرض من قائمة لوحة الحوامل: عرض مصغر صغير، عرض مصغر متوسط، عرض مصغر كبير، عرض قائمة صغيرة، أو عرض قائمة كبيرة.

إظهار نوع معين من الحوامل وإخفاء الآخرين

❖ انقر زر إظهار أنواع الحوامل واختر واحد مما يلي: إظهار كل الحوامل، إظهار حوامل اللون، إظهار حوامل التدرج، إظهار حوامل الحشو، أو إظهار مجموعات اللون.

تحديد كل الحوامل غير المستخدمة في العمل الفني

إذا كنت تريد أن تحد لوحة الحوامل إلى الألوان التي تستخدم في وثيقة ما، يمكنك تحديد كل الحوامل غير المستخدمة ثم تقوم بحذفهم.

❖ اختر تحديد كل غير المستخدم في قائمة لوحة الحوامل.

تحديد مجموعة لون

• لتحديد المجموعة بأكملها، انقر أيقونة مجموعة اللون

• لتحديد حوامل داخل المجموعة، انقر الحوامل المنفردة.

ملاحظة: لتحديد المجموعة اللونية المحددة، تأكد من أنه لا يوجد عمل فني محدد وانقر زر تحرير مجموعة لونية ، أو قم بالنقر المزدوج على مجلد المجموعة اللونية. لتحديد المجموعة اللونية المحددة وتطبيق التعديلات على العمل الفني المحدد، انقر زر تحرير أو تطبيق ألوان ، أو قم بالنقر المزدوج على مجلد المجموعة اللونية. لمزيد من المعلومات، راجع "تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان" في الصفحة ٩٦.


تحديد حامل بالاسم

❖ حدد إظهار حقل بحث من قائمة لوحة الحوامل. اكتب الحرف أو الحروف الأولى من اسم الحامل في مربع نص البحث في أعلى اللوحة.

ملاحظة: هذا الإجراء لا يعمل مع الحروف ثنائية البايت.

يمكنك أيضاً استخدام هذه الطريقة لتحديد حامل PANTONE بإدخال رقم PANTONE.

نقل الحوامل إلى مجموعة لون

- اسحب حوامل لون منفردة إلى مجلد مجموعة لون موجودة.
- حدد الألوان التي تريد مجموعة لون جديدة وانقر زر مجموعة لون جديدة .

تغيير ترتيب الحوامل

يمكنك إعادة ترتيب الحوامل المنفردة كما تفعل ذلك داخل مجموعة لونية.


❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد ترتيب بالاسم أو ترتيب بالنوع من قائمة لوحة الحوامل. تلك الأوامر تعمل فقط على الحوامل المنفردة، وليس الحوامل في مجموعة لونية.
- اسحب حامل إلى موضع جديد.

استخدام مكتبات الحوامل

مكتبات الحوامل هي تجميعات من ألوان سابقة الإعداد، تتضمن مكتبات حبر مثل PANTONE®، HKS، Trumatch، FOCOLTONE، DIC، TOYO، ومكتبات ذات درجات لونية متعلقة مثل التمويه، الطبيعة، اليونان، والمجوهرات.

عندما تقوم بفتح مكتبة حوامل، فإنها تظهر في لوحة جديدة (ليس في لوحة الحوامل). أنت تقوم بتحديد، ترتيب، وعرض الحوامل في مكتبة الحوامل مثلما تفعل في لوحة الحوامل. على أي حال، لا يمكنك إضافة حوامل، حذف حوامل من، أو تحرير الحوامل في لوحة مكتبات الحوامل.


لتجعل مكتبة الحوامل تظهر كل مرة يتم فيها تشغيل Illustrator، حدد منتظم من قائمة لوحة مكتبة الحوامل. 

راجع أيضًا

”مشاركة الحوامل بين التطبيقات“ في الصفحة ٨٩

فتح مكتبة حوامل



❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر نافذة < مكتبات حوامل > [اسم مكتبة].
- في قائمة لوحة الحوامل، اختر فتح مكتبة حوامل < [اسم مكتبة].
- في لوحة الحوامل، انقر زر قائمة مكتبات الحوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

تحرير مكتبة حامل

إنك تقوم بإنشاء مكتبة حامل بحفظ الوثيقة الحالية على هيئة مكتبة حوامل.

- ١ قم بتحرير الحوامل في لوحة الحوامل بحيث يحتوي على الحوامل التي تريد في مكتبة الحوامل.
- ٢ حدد حفظ مكتبة الحوامل من قائمة لوحة الحوامل.

لإزالة كل الحوامل غير المستخدمة في الوثيقة، اختر تحديد كل غير المستخدم من قائمة لوحة الحوامل، ثم انقر زر حذف حامل . 

تحرير مكتبة حامل

- ١ اختر ملف > فتح، حدد مكان ملف مكتبة وافتحه. بشكل افتراضي، يتم تخزين ملفات مكتبة الحوامل في المجلد Illustrator/Presets/Swatches.
- ٢ قم بتحرير الألوان في لوحة الحوامل واحفظ تغييراتك.

نقل الحوامل من مكتبة حوامل إلى لوحة الحوامل

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب حامل أو أكثر من لوحة مكتبة الحوامل إلى لوحة الحوامل.
- حدد الحوامل التي تريد إضافتها، وحدد إضافة إلى الحوامل من قائمة لوحة المكتبة.

- تطبيق حامل على كائن في الوثيقة، إذا كان الحامل هو حامل لون تركيز عام، فإن الحامل تتم إضافتها إلى لوحة الحوامل.

إضافة ألوان من العمل الفني إلى لون الحوامل

يمكنك إضافة كل الألوان من العمل الفني ألياً أو كل الألوان الموجودة في وثيقتك إلى لوحة الحوامل. يجد Illustrator الألوان غير تلك الموجودة في لوحة الحوامل، ويحول أي ألوان معالجة إلى ألوان عامة، ويضيفها إلى اللوحة على هيئة حوامل جديدة.

عندما تقوم بإضافة ألوان ألياً إلى لوحة الحوامل، فإن كل الألوان في الوثيقة يتم تضمينها، ما عدا ما يلي:


- ألوان داخل أقنعة عتامة (عندما لا تكون في وضعية تحرير قناع العتامة)
 - ألوان مقربة في المزجات
 - ألوان في بيكسلات الصورة
 - لون الدليل
 - الألوان الموجودة في كائنات موجودة في أشكال متراكبة وغير مرئية
- إذا قمت بتغيير تعبئة بتدرج، تعبئة بحشو، أو رمز إلى لون عام، فإن اللون يتم إضافته على هيئة حامل جديد ويحافظ على حامل اللون الأصلي.

إضافة كل ألوان الوثيقة

❖ تأكد من عدم تحديد أي شيء، واختر إضافة ألوان مستخدمة من قائمة لوحة الحوامل.

إضافة ألوان من العمل الفني المحدد

❖ حدد الكائنات التي تحتوي على الألوان التي تريد إضافتها إلى لوحة الحوامل، وقم بتنفيذ أي مما يلي:

- اختر إضافة الألوان المحددة من قائمة لوحة الحوامل.
 - انقر زر مجموعة لون جديدة  في لوحة الحوامل. تعيين خيارات في الشاشة التي تظهر.
- يتم ترتيب الألوان وحفظها باستخدام مسطرة الصبغة للأمام.

مشاركة الحوامل بين التطبيقات

يمكنك مشاركة الحوامل الصلبة التي تنشئها في Photoshop، Illustrator، و InDesign بحفظ مكتبة حامل للتبادل. يظهر اللون نفسه تماماً عبر التطبيقات طالما كانت إعدادات اللون متزامنة.

ملاحظة: يمكنك إنشاء ومشاركة حوامل مجموعة لونية باستخدام لوحة kuler أو موقع kuler على الويب. (راجع "لوحة Kuler" في الصفحة ١٠٦).

١ في لوحة الحوامل، قم بإنشاء حوامل ألوان المعالجة والتركيز التي تريد مشاركتها، وقم بإزالة أي حوامل لا تريد مشاركتها.

ملاحظة: لا يمكنك مشاركة الأنواع التالية من الحوامل بين التطبيقات: النقوش، التدرجات اللونية، وحامل التسجيل من Illustrator أو InDesign؛ ومراجع كتاب الألوان، و HSB، XYZ، والدرجة المزدوجة، و RGB الشاشة، العتامة، الحبر الكلي، و حوامل RGB الويب من Photoshop. هذه الأنواع من الحوامل يتم استثنائها ألياً عندما تقوم بحفظ الحوامل للتبادل.

٢ حدد حفظ الحوامل للتبادل من قائمة لوحة الحوامل، واحفظ مكتبات الحوامل في مكان يسهل الوصول إليه.

٣ قم بتحميل مكتبة الحوامل في لوحة الحوامل لـ Photoshop، Illustrator، أو InDesign.

إدراج حوامل من وثيقة أخرى

يمكنك إدراج كل الحوامل أو حوامل المنفردة من وثيقة أخرى.

- لإدراج كل الحوامل من وثيقة أخرى، اختر نافذة < مكتبات الحوامل > مكتبة أخرى أو اختر فتح مكتبة حوامل < مكتبة أخرى من قائمة لوحة الحوامل. حدد الملف الذي تريد إدراج حوامل منه، ثم انقر فتح. تظهر الحوامل المدرجة في لوحة مكتب الحوامل (وليس في لوحة الحوامل).
- لإدراج حوامل منفردة من وثيقة أخرى، انسخ والصق كائنات تستخدم الحوامل. تظهر الحوامل المدرجة في لوحة الحوامل.

ملاحظة: إذا كانت الحوامل المدرجة لألوان تركيز أو ألوان معالجة عامة لها نفس الاسم لكن بقيم لونية مختلفة عن الحوامل الموجودة بالفعل في الوثيقة، يحدث تعارض بين الحوامل. لتعارضات لون التركيز، يتم الحفاظ على القيم اللونية للحوامل الموجودة والحوامل المدرجة تدمج مع الحوامل الموجودة ألياً. لتعارضات ألوان المعالجة العامة، أو ألوان المعالجة وألوان التركيز، تظهر شاشة تعارضات الحوامل. يمكنك اختيار "إضافة حوامل" لتضيف الحوامل بالحقاق رقم لاسم الحامل باستخدام قيم لون الحوامل الموجودة بالفعل أو "دمج الحوامل" لتدمج الحوامل باستخدام قيم اللون الخاصة بالحوامل الموجودة.

راجع أيضاً

”نظرة عامة على لوحة الحوامل“ في الصفحة ٨٦
”استخدام مكتبات الحوامل“ في الصفحة ٨٨

إنشاء حوامل اللون

يمكنك إنشاء لون معالجة، لون تركيز، أو حوامل لون تدرج.


راجع أيضاً

”حول الحوامل“ في الصفحة ٨٦
حول ألوان التشغيل
حول ألوان التركيز
”تدرجات“ في الصفحة ١٥٥

لإنشاء حامل لون معالجة

- ١ حدد لون باستخدام لاقط اللون أو لوحة اللون، أو حدد كائن باللون الذي تريده.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب اللون من لوحة الأدوات أو لوحة اللون إلى لوحة الحوامل.
 - في لوحة الحوامل، انقر زر حامل جديد أو حدد حامل جديد من قائمة اللوحة. في الشاشة التي تظهر، حدد عام إذا كنت تريد أن يصبح الحامل لوناً عاماً. اضبط الخيارات الإضافية، وانقر موافق. (راجع ”خيارات الحوامل“ في الصفحة ٩١.)


إنشاء حوامل تدرج

- ١ قم بإنشاء تدرج باستخدام لوحة التدرج، أو حدد كائن له التدرج الذي تريد.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب التعبئة المتدرجة من مربع التعبئة في لوحة الأدوات أو لوحة اللون إلى لوحة الحوامل.
 - في لوحة التدرج، انقر قائمة التدرج (بجوار مربع التدرج) وانقر أيقونة حفظ في مكتبة حوامل .
 - في لوحة الحوامل، انقر زر حامل جديد أو حدد حامل جديد من قائمة لوحة الحوامل. في الشاشة التي تظهر، قم بإدخال اسم حامل، وانقر موافق. (راجع ”خيارات الحوامل“ في الصفحة ٩١.)

إنشاء حوامل ألوان تركيز

- ١ حدد لون باستخدام لاقط اللون أو لوحة اللون، أو حدد كائن باللون الذي تريده.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على اللون من لوحة الأدوات أو لوحة اللون إلى لوحة الحوامل.
 - في لوحة الحوامل، مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) انقر زر حامل جديد أو حدد حامل جديد من قائمة اللوحة. في الشاشة التي تظهر، حدد لون تركيز لنوع اللون. اضبط الخيارات الإضافية للحامل، وانقر موافق. (راجع ”خيارات الحوامل“ في الصفحة ٩١.)

إنشاء حامل من لوحة دليل اللون

- ١ اختر ألوان من قائمة التناغم في لوحة دليل الألوان.
- ٢ انقر زر حفظ مجموعة لونية إلى لوحة الحوامل  في أسفل لوحة دليل الألوان.

إدارة الحوامل

يمكنك إدارة الحوامل في لوحة الحوامل الخاصة بك بالمضاعفة، التجميع، الاستبدال، الدمج، أو الحذف. يمكنك أيضاً تعيين خيارات حامل مثل اسم حامل، نوع اللون، صيغة اللون، أو المعاينة.

راجع أيضاً

”نظرة عامة على لوحة الحوامل“ في الصفحة ٨٦
”إنشاء مجموعة لون في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦

مضاعفة الحوامل

- ١ حدد حامل أو أكثر الذي تريد مضاعفتهم.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - حدد مضاعفة الحامل من قائمة لوحة الحوامل.
 - اسحب الحوامل إلى زر حامل جديد في لوحة الحوامل.

تجميع الحوامل



عندما تريد إبقاء ألوان معينة مع بعضها في لوحة الحوامل، قم بإنشاء مجموعة لون. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء مجموعة من الألوان تحددها في لوحة دليل الألوان. عندما تحفظ مجموعة لونية في شاشة تحرير الألوان، فإنها تحفظ ألياً على هيئة مجموعة لونية في لوحة الحوامل. يمكنك أيضاً تجميع أي مجموعة من حوامل اللون الصلب.

- ١ حدد حامل أو أكثر في لوحة الحوامل.
- ٢ انقر زر مجموعة لون جديد، أو اختر مجموعة لون جديد من قائمة اللوحة.

استبدال، دمج، أو حذف الحوامل

- لاستبدال حامل، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً واسحب اللون أو التدرج من لوحة اللون، لوحة التدرج، كائن، أو لوحة الأدوات إلى لوحة الحوامل، مبرزاً الحامل الذي تريد استبداله.
 - استبدال لون، تدرج، أو حشو في لوحة الحوامل يغير كائنات في الملف تحتوي على حامل اللون ذلك باللون التدرج، التدرج، أو الحشو الجديد. الاستثناء الوحيد هو للون معالجة ليس له خيار العام في شاشة خيارات الحامل.
 - لدمج حوامل متعدد، حدد حاملين أو أكثر، وحدد دمج حوامل من قائمة لوحة الحوامل. تستبدل قيم اللون واسم الحامل الخاصة بأول حامل محدد كل الحوامل المحددة.
 - لحذف حامل، حدد حامل أو أكثر. حدد حذف حامل من قائمة اللوحة، انقر زر حذف الحامل، أو اسحب الحوامل المحددة إلى زر حذف حامل.
- عندما تقوم بحذف حامل لون تركيز أو لون معالجة عام (أو حشو أو تدرج يحتوي على لون تركيز أو لون معالجة عام)، كل الكائنات التي تم طلائها بتلك الألوان يتم تحويلها إلى مرادف لون معالجة غير عام.

خيارات الحوامل

- لضبط خيارات الحامل، قم بالنقر المزدوج على حامل موجود أو حدد حامل جديد من قائمة لوحة الحوامل.
- اسم نموذج الألوان يحدد اسم الحامل في لوحة الحوامل.
- نوع اللون يحدد ما إذا كان الحامل هو لون معالجة أو لون تركيز.
- عام ينشئ حامل لون معالجة عام.
- صيغة الألوان يحدد صيغة لون الحامل.
- بعد أن تقوم بتحديد صيغة اللون التي تريد، يمكنك استخدام منزلقات اللون لمعايرة اللون. إذا قمت بتحديد لون غير آمن للويب، يظهر مكعب تنبيه  انقر المكعب للإزاحة إلى لون آمن للويب (والذي يعرض في يمين المكعب). إذا قمت بتحديد لون خارج النطاق اللوني، يظهر مثلث تنبيه  انقر المكعب للإزاحة إلى CMYK المرادف (والذي يعرض في يمين المكعب).
- معاينة يعرض معايرات اللون على أي كائن الذي يطبق عليه الحامل.

العمل باستخدام المجموعات اللونية (التناغمات)

حول مجموعات اللون

المجموعة اللونية هي أداة لتنظيم تتيج لك تجميع حوامل اللون مع بعضها في لوحة الحوامل. بالإضافة إلى أن المجموعة اللونية يمكن أن تحتوي على تناغمات لونية، والتي تقوم بإنشائها باستخدام شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني أو لوحة دليل الألوان. يمكن أن تحتوي مجموعات اللون على ألوان صلبة والتي تتضمن ألوان تركيز، معالجة، أو عامة. لا يمكن جمع التدرجات والحشوات.

يمكنك استخدام لوحة دليل الألوان أو شاشة تحرير الألوان/استبدال الألوان لإنشاء مجموعات لون متناغمة. باستخدام أي من الميزتين، يمكنك اختيار مسطرة تناغم لتوليد مخطط لوني مبني على أي لون تريد مباشرة. على سبيل المثال / اختر مسطرة تناغم أحادية اللون لإنشاء مجموعة لون تحتوي كلها على نفس الصبغة، لكن بمستويات تشبع مختلفة. أو اختر مسطرة التباين العالي أو الخماسية الألوان لإنشاء مجموعة لون بألوان متباينة من أجل المزيد من التأثير البصري.

للإبداع، لمشاركة تناغمات الألوان، أو لإنشاء مجموعات لونية خارج Illustrator، اختر نافذة < امتدادات > kuler وانقر في تناغمات لونية مختلفة متاحة. أو شاهد موقع kuler في <http://kuler.adobe.com>.

راجع أيضًا

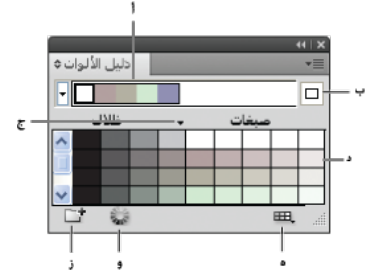
”تجميع الحوامل“ في الصفحة ٩١

”لوحة Kuler“ في الصفحة ١٠٦

نظرة عامة على لوحة دليل اللون

استخدم لوحة دليل الألوان كأداة لتعميم اللون أثناء إنشاء عملك الفني. تقترح لوحة دليل الألوان ألوان متناغمة بناءً على اللون الحالي في لوحة الأدوات. يمكنك استخدام تلك الألوان لتلوين عمل فني، أو يمكنك تحريرهم في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، أو حفظهم كحوامل أو مجموعات حوامل في لوحة الحوامل. يمكنك معالجة الألوان التي تولد من خلال لوحة دليل الألوان بطرق متعددة، بما في ذلك تغيير قاعدة التناغم، أو ضبط نوع التنوع (مثل صبغات وظلال أو قوي وغير لامع)، وعدد تنوعات الألوان التي تظهر.

هام: إذا كان لديك عمل فني تم تحديده، فبالنقر على تنوعات لون يتغير لون العمل الفني المحدد، تمامًا مثل نقر حامل في لوحة الحوامل.



- أ. قائمة قواعد التناغم ومجموعة اللون النشطة ب. ضبط لون أساس ج. الألوان النشطة د. تنوعات اللون هـ. يحد الألوان بمكتبة الحامل المعينة
- و. تحرير الألوان أو تحرير أو تطبيق الألوان طبقًا للتحديد (يفتح الألوان في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني) ز. حفظ مجموعة في لوحة الحوامل

ملاحظة: لتحرير المجموعة اللونية المحددة، تأكد من عدم تحديد عمل فني وانقر زر تحرير الألوان. لتحرير المجموعة اللونية المحددة وتطبيق التحرير على العمل الفني المحدد، انقر زر تحرير أو تطبيق ألوان. لمزيد من المعلومات، راجع ”تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦.

للحصول على فيديو عن استخدام دليل الألوان للبحث عن وإنشاء حلول لونية، راجع www.adobe.com/go/vid0058_ae.

تعيين نوع تنوعات اللون التي تظهر في اللوحة

❖ اختر أحد التنوعات التالية من قائمة لوحة دليل الألوان:

إظهار الصبغات/الظلال يضيف تنوعات أسود إلى اليسار وتنوعات أبيض على اليمين

إظهار دافئ/بارد يضيف تنوعات أحمر إلى اليسار وتنوعات أزرق على اليمين

إظهار قوي/مخفف يقلل التشبع باتجاه الرمادي في تنوعات على اليسار ويزيد التشبع باتجاه الرمادي في تنوعات على اليمين

ملاحظة: إذا كنت تستخدم ألوان تركيز، استخدم تنوعات الصبغات / الظلال واختار ألوان من جهة الصبغة (اليمين) من شبكة التنوعات. كل التنوعات الأخرى تسبب أن يتم تحويل ألوان التركيز إلى معالجة.

تعيين عدد ونطاق تنويعات اللون التي تظهر في اللوحة

١ اختر خيارات دليل الألوان من قائمة لوحة دليل الألوان.

٢ قم بتعيين عدد الألوان التي تريد أن تظهر على يسار ويمين كل لون في مجموعة اللون المولدة. على سبيل المثال، اختر 6 إذا كنت تريد أن ترى ستة ظلال أفتح من كل لون.

تظهر دائماً الألوان الأصلية أسفل منتصف اللوحة مع مثلث فوقها مباشرة، وتظهر تنويعات تلك الألوان على يسارها ويمينها.

٣ اسحب منزلق النطاق إلى اليسار لتقليل نطاق التنويعات أو اسحبه إلى اليمين لزيادة النطاق.


تقليل النطاق يولد ألوان أكثر تماثلاً مع الأصل.




معايرة نطاق تنويعات اللون

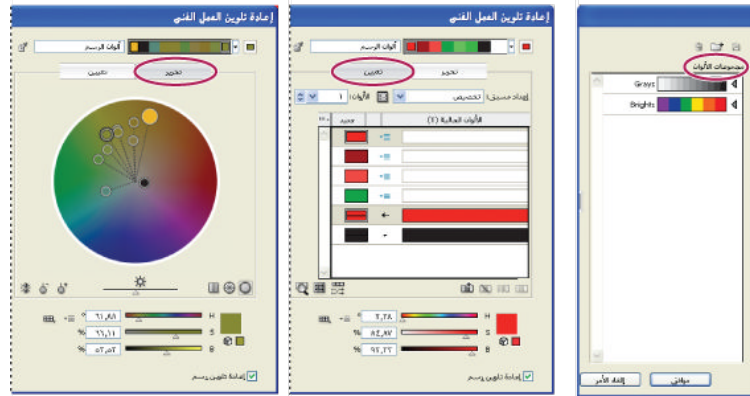
نظرة عامة على شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني

يتغير اسم هذه الشاشة طبقاً للسياق:

عندما يكون لديك عمل فني محدد ووصلت للشاشة بنقر الأيقونة  في لوحة التحكم، لوحة الحوامل، أو لوحة الألوان، أو عندما تختار تحرير < تحرير الألوان > إعادة تلوين عمل فني، فإن اللوحة تظهر كشاشة إعادة تلوين العمل الفني ويكون لديك إمكانية الوصول إلى صفحة التعيين وصفحة التحرير.

عندما يكون لديك عمل فني محدد ووصلت للشاشة بالنقر على أيقونة  في لوحة التحكم، لوحة الحوامل، أو لوحة الدليل اللوني، فإن الشاشة تفتح كشاشة تحرير الألوان ويكون لديك إمكانية الوصول إلى صفحة التحرير فقط.

بغض النظر عن أي الأسماء يظهر في أعلى الشاشة، فإن الجانب الأيمن يعرض دائماً مجموعات اللون للوثيقة الحالية، مع مجموعتين لونيتين افتراضيتين: الطباعة الملونة والرمادية. يمكنك تحديد استخدام مجموعات اللون تلك في أي وقت.



١

٢

٣

قم بإنشاء أو تحرير مجموعات لونية، وتعيين ألوان باستخدام شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني.
أ. إنشاء وتحرير مجموعة لون في صفحة التحرير ب. تعيين لون في صفحة التعيين ج. حدد مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون

يتيح لك خيار إعادة تلوين رسم في أسفل الشاشة معاينة الألوان في عمل فني محدد، ويحدد ما إذا كان العمل الفني سيتم إعادة تلوينه عندما تقوم بإقفال الشاشة.

المناطق الأساسية لشاشة هي:

تحرير استخدم صفحة التحرير لإنشاء مجموعات لون جديدة أو قم بتحرير مجموعات لون موجودة. استخدم قائمة مسطرة التناغم وعجلة الألوان لتجربة استخدام تناغمات اللون. تظهر عجلة اللون كيف ترتبط الألوان المتناغمة، بينما تتيح لك شرائط اللون رؤية ومعالجة قيم الألوان المنفردة. إضافة إلى أنه يمكنك معايرة النصوص، إضافة وإزالة ألوان، حفظ مجموعات لون، ومعاينة الألوان في عمل فني محدد.

تعيين استخدم صفحة التعيين لعرض والتحكم في كيفية استبدال الألوان الأصلية بألوان من مجموعة لون في عملك الفني. يمكنك تعيين ألوان فقط إذا كان لديك عمل فني تم تحديده في الوثيقة. يمكنك تعيين أي من الألوان الجديدة يستبدل أي من الألوان الحالية، سواء كانت ألوان التركيز محافظ عليها أو لا، وكيفية استبدال الألوان (على سبيل المثال، يمكنك استبدال الألوان بالكامل أو استبدال الصبغة مع الحفاظ على النصوص). استخدم تعيين لتتحكم في كيفية إعادة تلوين العمل الفني بمجموعة اللون الحالية أو لتقليل عدد الألوان في العمل الفني الحالي.

مجموعات اللون تسرد كل مجموعات اللون المحفوظة للوثيقة المفتوحة (تظهر مجموعات اللون تلك نفسها في لوحة الحوامل). أثناء وجودك في الشاشة، يمكنك تحرير، حذف، وإنشاء مجموعات لونية جديدة باستخدام قائمة مجموعات اللون. تنعكس كل تغييراتك في لوحة الحوامل. مجموعة اللون المحدد تبين أي مجموعة لون يتم تحريرها حالياً. يمكنك تحديد أي مجموعة لون وتحريرها لتعيد تلوين عمل فني محدد. حفظ مجموعة لون يضيف المجموعة إلى هذه القائمة.

للحصول على فيديو عن إنشاء وتحرير، وتجربة مجموعات اللون في تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، راجع www.adobe.com/go/irvid4019_ai. للحصول على فيديو عن تكامل تناغمات اللون مع الكائنات الذكية في Photoshop و InDesign، راجع www.adobe.com/go/vid0191_ae.

راجع أيضاً

”إنشاء مجموعة لون في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦

”تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦

”تعيين ألوان لعملك الفني“ في الصفحة ١٠٢

”تقليل الألوان في عملك الفني“ في الصفحة ١٠٤

افتح شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني


❖ افتح شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني من أي من الأماكن التالية:

أمر تحرير < تحرير الألوان > إعادة تلوين العمل الفني أو إعادة التلوين باستخدام إعدادات مسبقة استخدم تلك الأوامر عندما تريد تحرير ألوان في العمل الفني المحدد.





زر إعادة تلوين العمل الفني في لوحة التحكم استخدم هذا الزر عندما تريد أن تقوم بتحرير ألوان العمل الفني المحدد باستخدام شاشة إعادة تلوين العمل الفني. يتوفر هذا الزر عندما يحتوي العمل الفني على لونين أو أكثر.

ملاحظة: تحرير الألوان بهذه الطريقة هو طريقة مناسبة لتقوم بمعايرة الألوان بشكل عام في عمل فني عندما تكون الألوان العامة غير مستخدمة في إنشاء العمل الفني.

زر تحرير الألوان أو تحرير أو تطبيق الألوان في لوحة دليل الألوان انقر هذا الزر عندما تريد أن تقوم بتحرير الألوان في لوحة دليل الألوان، أو تحرير ثم تطبيق الألوان في لوحة دليل الألوان على الرسم المحدد.

زر تحرير المجموعة اللونية أو تحرير أو تطبيق المجموعة اللونية  في لوحة الحوامل انقر هذا الزر عندما تريد أن تقوم بتحرير الألوان في المجموعة اللونية المحددة، أو عندما تريد أن تقوم بتحرير الألوان وتطبيقهم على العمل الفني المحدد. يمكنك أيضاً القيام بالنقر المزوج على مجموعة لونية في لوحة الحوامل لفتح الشاشة.

العمل باستخدام قائمة مجموعة اللون

- لإظهار أو إخفاء قائمة المجموعة اللونية، انقر أيقونة إخفاء تخزين المجموعة اللونية  على الجانب الأيمن من شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني. لعرض القائمة مرة أخرى، انقر الأيقونة مرة أخرى.
- لإضافة مجموعة لونية جديدة لهذه القائمة، قم بإنشاء أو تحرير مجموعة لونية، ثم انقر مجموعة لونية جديدة . تظهر مجموعة لونية جديدة في القائمة
- لتحرير مجموعة لونية موجودة انقر القائمة لتحديدها. قم بعمل التغييرات على المجموعة اللونية باستخدام صفحة التحرير، ثم انقر حفظ التغييرات على المجموعة اللونية .
- لحذف مجموعة لونية قم بتحديددها وانقر حذف مجموعة لونية .

إنشاء مجموعات لونية



يمكنك إنشاء مجموعة لونية باستخدام لوحة دليل الألوان أو شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني. يمكنك أيضاً إنشاء ومشاركة المجموعات اللونية على موقع Adobe kuler على الويب (www.kuler.adobe.com).


للحصول على فيديو عن استخدام دليل الألوان للبحث عن وإنشاء حلول لونية، راجع www.adobe.com/go/vid0058_ae. للحصول على فيديو عن إنشاء وتحرير، وتجربة مجموعات لونية في اللون النشط، راجع www.adobe.com/go/lrvid4019_ai.




راجع أيضاً

- ”نظرة عامة على لوحة الحوامل“ في الصفحة ٨٦
- ”تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦
- ”إنشاء مجموعة لون في شاشة تحرير الألوان“ في الصفحة ٩٦

إنشاء مجموعة لونية في لوحة دليل الألوان

- تأكد من عدم تحديد أي عمل فني عندما تضبط لون أساسي، وإلا فإن العمل الفني المحدد سيغير اللون الأساسي.
- ١ افتح لوحة دليل الألوان، وقم بأي من الأمور التالية لضبط اللون الأساسي لتتألف اللون.
 - انقر حامل لون في لوحة الحوامل.
 - انقر لون في لوحة اللون. (قد ترغب في السحب إلى خارج لوحة اللون بحيث يمكنك استخدامه مع لوحة دليل الألوان.)
 - قم بالنقر المزوج على لون التعبئة في لوحة الأدوات وانتقي لوناً من لاقط اللون.
 - باستخدام الشاظفة، انقر على العمل الفني المحتوي على اللون الذي تريد. Using the eyedropper, click artwork containing the color you want.
 - حدد العمل الفني الذي يحتوي على اللون الذي تريد، ثم انقر أيقونة ضبط اللون الأساسي إلى اللون الحالي .
 - انقر تنوع لون في لوحة دليل الألوان، ثم انقر أيقونة ضبط اللون الأساسي إلى اللون الحالي .
- ٢ اختر مسطرة من قائمة مساطر التناغم.

ملاحظة: للملائمة الألوان لمكتبة الحوامل، انقر زر حد المجموعة اللونية على الألوان الموجودة في مكتبة الحوامل ، واختر مكتبة من القائمة.


- ٣ لحفظ لمجموعة لونية أو لون منفرد في لوحة الحوامل، قم بأحد الأمور التالية:
 - لحفظ مجموعة اللون الحالية في لوحة دليل الألوان، انقر زر حفظ مجموعة لون جديدة في لوحة الحوامل .
 - لحفظ تنوع لون أو أكثر على هيئة حوامل منفردة، اسحب الألوان من لوحة دليل الألوان إلى لوحة الحوامل.
 - لحفظ تنوعات لون متعددة كمجموعة، حددهم في لوحة دليل الألوان وانقر زر حفظ مجموعة اللون في لوحة الحوامل .
 - لتسمية المجموعة الجديدة، حدد المجموعة في لوحة الحوامل واختر خيارات مجموعة اللون من قائمة اللوحة.
- ملاحظة:** لرفع حامل مجموعتك اللونية إلى موقع kuler على الويب، حدده واختر نافذة < امتدادات kuler. في شاشة kuler، انقر رفع . يجب أن تقوم بالتسجيل في kuler قبل أن يمكنك رفع الحوامل.

- ٤ لتلوين عملك الفني بلون من المجموعة اللونية، حدد عمل فني وانقر أي لون في لوحة دليل الألوان.


ملاحظة: لتلوين كل الكائنات في كائن مجموع، حدده، واختر تحرير > استبدال الألوان، وحدد الخيارات في شاشة إعادة تلوين العمل الفني. (راجع "تعيين ألوان لعملك الفني" في الصفحة ١٠٢).

إنشاء مجموعة لون في شاشة تحرير الألوان

أنت تقوم بإنشاء مجموعة لونية في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني باختيار لون أساسي ومسطرة تناغم. تستخدم مسطرة التناغم اللون الأساسي لتوليد ألوان في مجموعة اللون. على سبيل المثال، إذا اخترت لون أساس أزرق، وقاعدة التجانس التكميلية، سيتم إنشاء مجموعة لون باستخدام اللون الأساسي، أزرق، ومكملة، الأحمر.

وأنت تتعامل مع الألوان في عجلة اللون، فإن مسطرة التناغم المحددة تستمر في تناغم الألوان المولدة للمجموعة. لكسر مسطرة التناغم وتحرير الألوان بحرية، انقر زر فك الارتباط .

١ افتح شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، واختر تناغم لوني من قائمة مسطرة التناغم، إذا كنت ترغب.

ملاحظة: لحد الألوان لمكتبة الحوامل، انقر زر حد المجموعة اللونية على الألوان الموجودة في مكتبة الحوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

٢ إذا كانت شرائط الألوان ظاهرة، انقر أيقونة عجلة الألوان لعرض عجلة اللون بدلاً منها.


٣ اضبط اللون الأساسي عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:


- اسحب علامة اللون الأساسي (العلامة المزدوجة الدائرة الأكبر) حول العجلة لتضبط اللون الأساسي الذي تريد.
- اضبط منزلقات اللون في قاع الشاشة.

٤ اختر مسطرة تناغم جديدة أو انقل علامات اللون، حسب ما تريد.

٥ لمعاينة الألوان الجديدة على عمل فني محدد، انقر إعاد تلوين رسم.

ملاحظة: إعادة تلوين الرسم سيعيد تلوين العمل الفني عندما تقوم بنقر موافق لإغلاق الشاشة. إذا لم تكن ترغب في إعادة تلوين العمل الفني المحدد، تأكد من إلغاء تأشير هذا الخيار قبل نقر موافق.

٦ اكتب اسمًا في مربع الاسم على يمين قائمة التناغم، وانقر مجموعة اللون الجديدة .

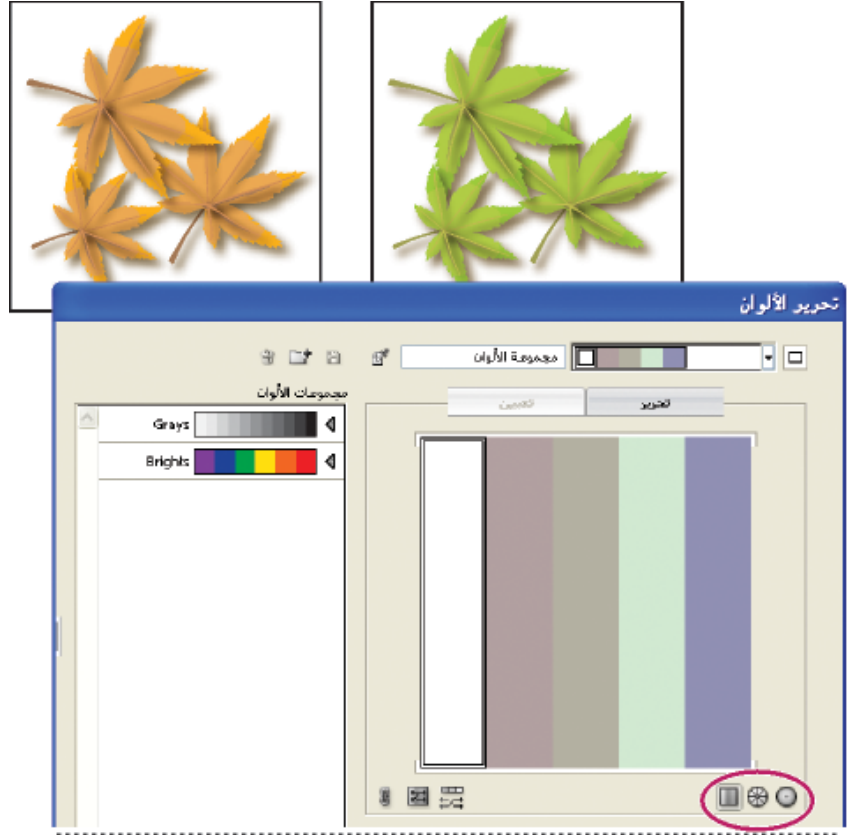
ملاحظة: إذا كانت أيقونة مجموعة لون جديد غير مرئية، فانقر أيقونة إظهار تخزين مجموعة لون .

٧ لحفظ مجموعة اللون الجديدة للوحة الحوامل، انقر موافق، وقم بإقفال شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني.

ملاحظة: يمكنك أيضًا إنشاء مجموعة لون باستخدام دليل الألوان. (راجع "إنشاء مجموعة لونية في لوحة دليل الألوان" في الصفحة ٩٥).

تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان

إن تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني هي طريقة مناسبة لتقوم بمعايرة الألوان بصفة عامة في العمل الفني المحدد. تكون مفيدة خاصة عندما تكون الألوان العامة مستخدمة في إنشاء العمل الفني. يمكنك تحرير الألوان والمجموعات اللونية في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني وتطبيق تحريراته عليها، أو حفظ الألوان المحررة من أجل الاستخدام لاحقًا. عند تحرير الألوان، فأنت تستخدم عجلة اللون، عجلة اللون المقسمة، أو شرائط اللون.



تحرير الألوان بنقل علامات اللون على عجلة الألوان الناعمة

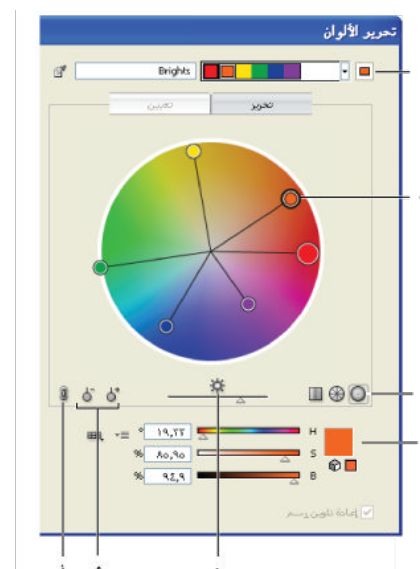
عجلة الألوان الناعمة (Smooth Color Wheel) يعرض الصبغة، التشبع، والنسوع في دائرة متصلة ناعمة. كل لون في مجموعة اللون الحالية يرسم على العجلة داخل دائرة. تتيح لك هذه العجلة الاختيار من ألوان كثيرة بدقة عالية، لكن يمكن أن تكون رؤية الألوان المنفردة صعبة لأن كل بيكسل يكون في بيكسل مختلف.

عجلة الألوان المقسمة (Segmented Color Wheel) يعرض الألوان على هيئة مجموعة من حزم اللون. تسهل هذه العجلة أن ترى الألوان المنفردة، لكنها لا توفر العديد من الألوان لتختار منها مثل العجلة المتصلة.

شرائط الألوان (Color Bars) تعرض ألوان من مجموعة اللون فقط. بحيث يظهرون على هيئة شرائط صلبة يمكنك تحديدها وتحريرها بشكل منفرد. يمكنك التعرف على الألوان في

هذا العرض بسحب وإلقاء شرائط اللون إلى اليمين أو اليسار. يمكنك النقر بزر الماوس الأيمن على لون واختيار إزالته، ضبطه كلون أساس، أو تغييره باستخدام لاقط اللون.

للحصول على فيديو عن إنشاء وتحرير، وتجربة مجموعات لونية في اللون النشط، راجع www.adobe.com/go/irvid4019_ai



أ. اللون الأساسي مثلما يعرض في قائمة مسطرة التناغم ب. اللون الأساسي كما يظهر في عجلة اللون ج. خيارات عرض اللون د. لون علامة اللون أو شريط اللون هـ. إظهار التشبع والصيغة على العجلة و. أدوات إضافة واستقطاع علامة اللون ز. فك ارتباط ألوان التناغم

حفظ التغييرات في المجموعة اللونية

قبل أن تبدأ تحرير مجموعات اللونية، تأكد من أنك تعرف كيف تحفظ تغييراتك بشكل صحيح بحيث لا تقوم باستبدال مجموعات اللونية المفضلة بالخطأ. لديك خياران عند حفظ تغييراتك: يمكنك استبدال المجموعة اللونية الأصلية بالمجموعة اللونية المحررة، أو يمكنك إنشاء مجموعة لونية جديدة بالتغييرات، تاركاً الأصل دون مساس به.

❖ نفذ أي من الأمور التالية:

- لإبقاء المجموعة اللونية الأصلية بدون تغيير وحفظ التغييرات كمجموعة لونية جديدة، انقر مجموعة لونية جديدة * في أعلى شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني.
- لحفظ التغييرات على مجموعة اللون الأصلية (مما يستبدل المجموعة اللونية الأصلية)، انقر حفظ التغييرات على المجموعة اللونية .

تحرير مجموعة لون باستخدام عجلة اللون



- 1 في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، حدد مجموعة اللون المرغوبة من منطقة تخزين المجموعات لونية، إذا استدعى الأمر.
- 2 إذا قمت بتحديد كائن ما في لوح الرسم، انقر إعادة تلوين الرسم لمعاينة الألوان على العمل الفني. إذا كنت لا تريد إعادة تلوين العمل الفني، قم بإلغاء تحديد إعادة التلوين قبل أن تقوم بإقفال الشاشة، أو انقر إلغاء الأمر لإقفاله.



ملاحظة: لتحرير ألوان العمل الفني المحدد، انقر الحصول على الألوان من الرسم المحدد .

- 3 لتقصير الألوان على مكتبة حامل، انقر زر حد مجموعة اللون على ألوان في مكتبة حوامل ، واختر مكتبة من القائمة.
- 4 لتغيير اللون الأساس إلى لون مختلف في المجموعة الحالية، انقر بزر الماوس الأيمن على اللون في عجلة الألوان أو شرائط الألوان واختر ضبط كلون أساس. أو انقر لون في مربع الألوان النشطة، ثم انقر ضبط اللون الحالي كلون أساس □ على يسار مربع اللون النشط.
- 5 اسحب علامة على العجلة لتغيير لونها. إذا كان التناغم مرتبطاً، فإن الألوان تنتقل طبقاً للمسطرة وأنت تسحب. إذا كان التناغم غير مرتبط، فإن العلامة التي سحبتها تنتقل.

يمكنك القيام بأي مما يلي، أثناء التحرير:

- لتغيير الصبغة، انقل العلامة في العجلة. لتغيير التشبع أو النصوص انقلها إلى داخل وخارج العجلة.
- لإضافة لون، انقر بزر الماوس الأيمن على عجلة الألوان حيث تريد إضافة اللون واختر إضافة لون جديد.
- لإزالة لون، انقر بزر الماوس الأيمن على علامة لون (أو خط العلامة) في عجلة اللون واختر إزالة لون.
- لتغيير لون باستخدام لاقط الألوان، انقر بزر الماوس الأيمن على اللون واختر لاقط الألوان..
- للحفاظ على انتقال العلامة في اتجاه واحد فقط، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تقوم بالسحب.
- لترى الصبغة والإضاءة بدلاً من الصبغة والتشبع على العجلة، انقر زر إظهار التشبع والصبغة على العجلة ، مباشرة أسفل العجلة.

- لتغيير قيم اللون يدويًا، انقر علامة اللون أو انقر اللون في مربع الألوان النشطة. تحرير قيم اللون باستخدام المنزلاقات أو مربعات نص قيمة اللون أسفل عجلة اللون.
- لتغيير تشبع وإضاءة لون في العجلة، قم بالنقر بزر الماوس الأيمن على علامة لون، واختر ظلال؛ ثم انقر اللون المرغوب في المربع الذي يظهر.
- ٦ احفظ تغييراتك بنقر مجموعة لونية جديدة ، والتي تحافظ على المجموعة اللونية الأصلية بدون تغيير وتحفظ التغييرات كمجموعة لونية جديدة. أو انقر حفظ التغييرات على مجموعة لونية  لاستبدال مجموعتك اللونية بالتغييرات.

ملاحظة: لضمان أن الألوان في نطاق آمن للويب، حدد كل علامة لون وانقر أزرار خارج النطاق  أو خارج الويب  حسب الحاجة.

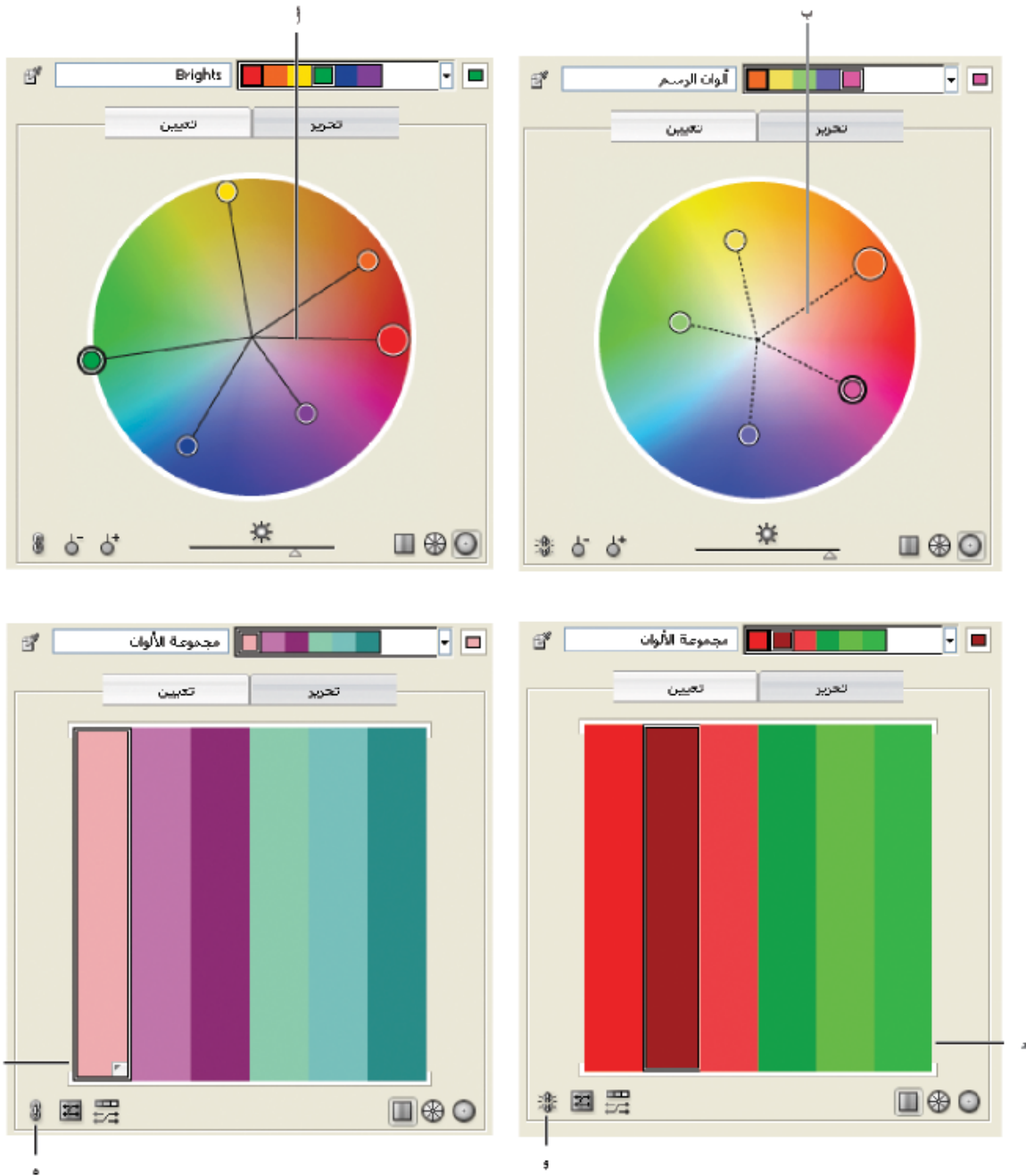
إعادة ترتيب الألوان في مجموعة لونية

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- في قائمة الألوان النشطة، اسحب لون إلى اليمين أو اليسار.
- في شرائط الألوان، اسحب شريط اللون إلى اليمين أو اليسار.

تحرير ألوان منفردة في مجموعة لون

عندما تستخدم مسطرة تناغم لإنشاء مجموعة لون، فإن الألوان تنشط بشكل افتراضي. عندما تكون مجموعة اللون مرتبطة، فإن تحرير لون واحد يغير الألوان الأخرى طبقًا لمسطرة التناغم. لتحرير لون بدون تغيير الألوان الأخرى، فإنك تحتاج لفك ارتباط علامات اللون من مسطرة التناغم.



أ. عرض عجلة اللون للألوان المرتبطة ب. عرض عجلة اللون للألوان غير المرتبطة ج. عرض شرائط اللون للألوان المرتبطة د. عرض شرائط اللون للألوان غير المرتبطة هـ. الألوان المرتبطة، انقر لتفك الارتباط و. ألوان غير مرتبطة، انقر لإعادة الربط

١ في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، حدد مجموعة اللون الذي تريد تحريره وانقر تحرير.



٢ انقر أيقونة فك ارتباط ألوان التناغم .

٣ قم بأحد الأمور التالية في أي من عرض عجلة الألوان أو شريط الألوان:



- اسحب علامة اللون الذي تريد تحريره لضبط لون جديد.
- انقر شريط الألوان أو علامة اللون الذي تريد تغييره وتحرير القيم اللونية يدوياً.

- قم بالنقر المزدوج (أو النقر بزر الماوس الأيمن) على شريط اللون واختر لون جديد في لاقط الألوان.
- انقر بزر الماوس الأيمن على شريط ألوان والتقط ظل جديد.
- ٤ لإعادة ربط الألوان بحيث تنتقل العلامات مرة أخرى طبقاً لمسطرة التناغم المعرفة حديثاً، انقر زر ربط ألوان التناغم.


تحرير الألوان في مجموعة لونية باستخدام لاقط اللون

- يمكنك استخدام لاقط اللون لتغيير الألوان في مجموعة لون.
- ١ في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، قم بأي من الأمور التالية:
- قم بالنقر المزدوج على علامة العجلة أو انقر بزر الماوس على علامة العجلة واختر لاقط الألوان.
- قم بالنقر المزدوج على شريط لون.
- انقر حامل اللون إلى يسار منزلقات اللون.
- ٢ احفظ التحريرات عن طريق تنفيذ أي مما يلي:
- لحفظ الألوان المحررة كمجموعة جديدة، اكتب اسم جديد في مربع النص في أعلى الشاشة، ثم انقر المجموعة اللونية الجديدة .
- لحفظ التحريرات على المجموعة اللونية الأصلية، انقر حفظ التغييرات على المجموعة اللونية .



تغيير ترتيب لون أو تشبع وإضاءة عشوائياً

- في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، يمكنك تصفح تنويعات عشوائية من مجموعة اللون الحالية باستخدام زر تعيين الإضاءة والتشبع عشوائياً وزر تغيير ترتيب اللون عشوائياً.
- ١ في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، حدد مجموعة لونية.
- ٢ انقر تحرير، ثم انقر إظهار أشرطة اللون، أو انقر تعيين.
- ٣ نفذ أي من الأمور التالية:
- لتغيير الإضاءة والتشبع الخاصين بمجموعة اللون الحالية عشوائياً مع الحفاظ على الصبغة، انقر تغيير ترتيب اللون عشوائياً .
- لتغيير ترتيب مجموعة اللون الحالية، انقر تغيير التشبع والإضاءة عشوائياً . استخدم هذا الزر عند إعادة تلوين العمل الفني لتقوم بتصفح الطرق المختلفة لإعادة تلوين العمل الفني باستخدام مجموعة اللون الحالية.


تحرير التشبع، الإضاءة، الحرارة، أو النصوص

- ١ افتح شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، انقر تحرير.
- ٢ انقر زر صيغة اللون ، واختر معايرة عامة.
- ٣ تغيير قيم للتشبع، الإضاءة، الحرارة، والنصوص.
- ملاحظة:** إذا قمت بحصر الألوان إلى مكتبة حوامل، فإن أي معايرات تقوم بها، تحصر إلى ألوان المكتبة.

إضافة أو إزالة ألوان في مجموعة لون

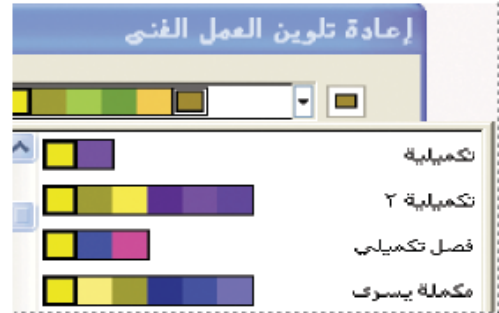
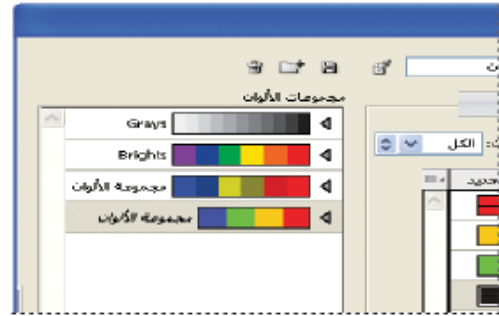
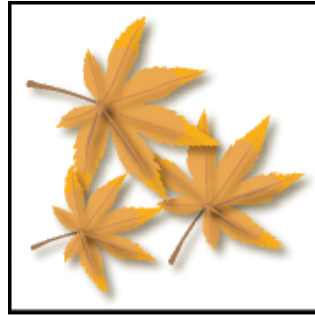
- ١ افتح شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، انقر تحرير.
- ٢ نفذ أي من الأمور التالية:
- لإضافة لون إلى مجموعة لونية، انقر بزر الماوس الأيمن على عجلة الألوان حيث تريد إضافة اللون واختر إضافة لون جديد. إذا قمت بالنقر على خط علامة اللون الموجود، فإن العلامة الجديدة تنتقل مع العلامة.
- لإزالة لون، انقر بزر الماوس الأيمن على علامة اللون أو شريط اللون واختر إزالة اللون. لا يمكنك إزالة علامة لون أساسي.
- ملاحظة:** في عجلة الألوان، يمكنك أيضاً استخدام زر أداة إضافة لون  أو زر أداة إزالة لون ، ثم انقر في عجلة اللون على اللون الذي تريد إضافته أو إزالته.
- لإزالة لون من مجموعة لونية في قائمة المجموعات اللونية، قم بتوسيع المجموعة اللونية، انقر بزر الماوس الأيمن على حامل لون تريد إزالته، واختر إزالة اللون.

حذف مجموعة لون

- ❖ حدد مجموعة لونية في قائمة المجموعات اللونية وانقر حذف . أو انقر بزر الماوس الأيمن واختر إزالة مجموعة لونية.

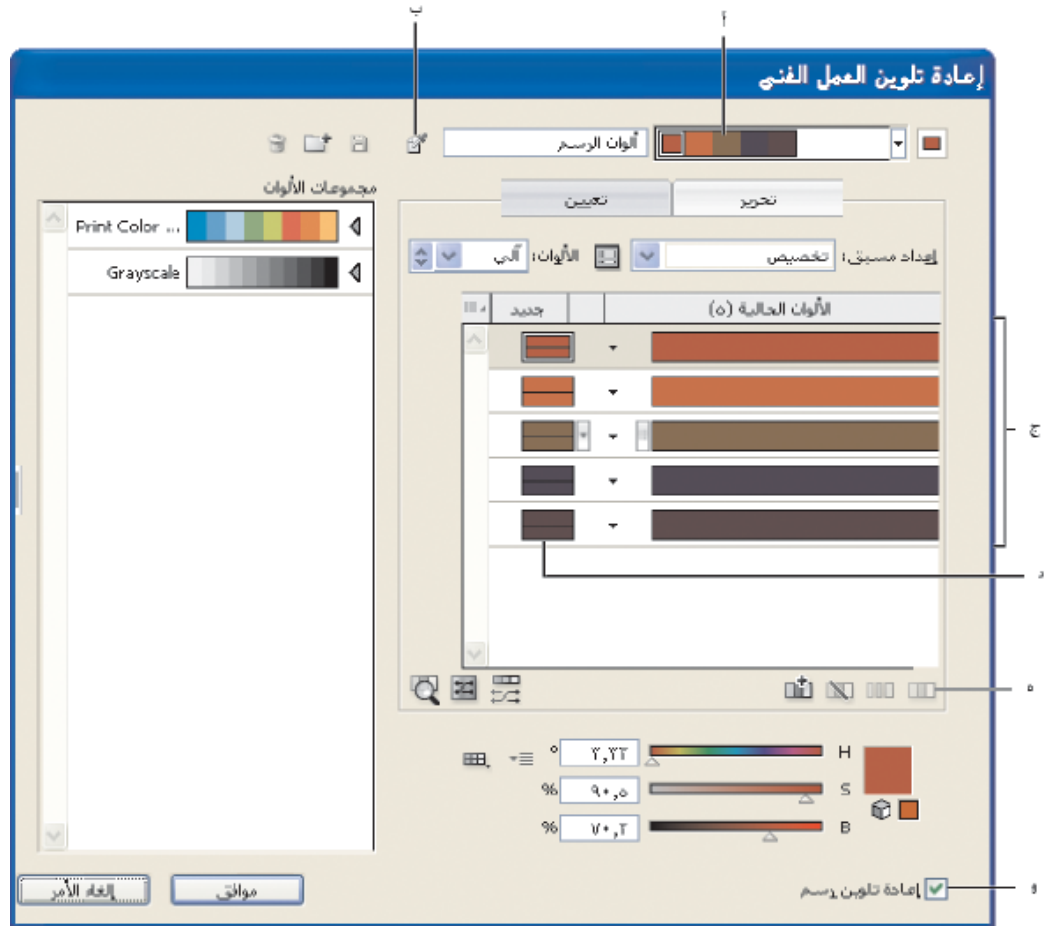
تعيين ألوان لعملك الفني

- تتيح لك صفحة التعيين من شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني تعيين ألوان من مجموعة لون لعملك الفني. يمكنك تعيين ألوان بالطرق التالية:
- تعيين ألوان جديدة على عملك الفني باستخدام مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون.
- تعيين ألوان جديدة على عملك الفني باستخدام مجموعة لون جديدة من قائمة مسطرة التناغم.
- إعادة تعيين ألوان العمل الفني الحالية من خلالها نفسها. يمكنك إعادة ضبط شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني بحيث أن يعرض العمل الفني بألوانه الأصلية بالنقر على الحصول على الألوان من الرسم المحدد.



ألوان العمل الفني الأصلية (أعلى)، تعيين ألوان جديدة بتحديد مجموعة لون في قائمة مجموعة اللون (وسط)، وتعيين ألوان جديدة بإنشاء مجموعة لون جديدة باستخدام قائمة مسطرة التناغم (أسفل).

باستخدام الألوان الحالية والأعمدة الجديدة، يمكنك التحكم في كيفية تعيين الألوان. عندما تقوم بتحديد إعادة تلوين الرسم، فإن العمل الفني يتم إعادة تلوينه باستخدام مجموعة اللون النشط طبقاً لتعيينات الأعمدة.




أ. مجموعة اللون النشط ب. الحصول على الألوان من الرسم المحدد ج. الألوان من العمل الفني المحدد د. ألوان جديدة من مجموعة اللون النشط هـ. خيارات للعمل بالصفوف الكاملة و. إعادة تلوين العمل الفني





للحصول على فيديو عن تعيين الألوان، راجع www.adobe.com/go/vid0061.

تعيين ألوان جديدة لعمل فني محدد



١. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تلوينه.
٢. اختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.
- تفتح شاشة إعادة تلوين العمل الفني، عارضة مساحة التعيين من العمل الفني في كل من العامودين.
٣. إذا كنت تريد تعيين ألوان من مجموعة لون، قم بأي من الأمور التالية:
 - اختر مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون.
 - قم بإنشاء مجموعة لونية جديدة بتحديد مسطرة تناغم جديدة من قائمة مساطر التناغم.
- ملاحظة:** إذا كنت تقوم بإنشاء مجموعة لونية جديدة، يمكنك نقر تحرير لتضبط الألوان بدقة، ثم انقر تعيين. أو، إذا كنت تريد أن تقوم بمعايرة بعض الألوان في العمل الفني المحدد، حدد اللون الذي تريد معايرته وتحريره باستخدام منزلقات اللون.
٤. لمعاينة تغييرات اللون على عملك الفني، انقر إعادة تلوين رسم.
٥. قم بعمل أي من الأمور التالية لإعادة تعيين الألوان:
 - لتعيين اللون الحالي إلى ألوان مختلفة، اسحب اللون الحالي لأعلى أو لأسفل في عامود الألوان الحالية حتى يقابل اللون الجديد الذي تريد.



إذا احتوى الصف وتريد نقلهم كلهم، انقر الشريط المحدد  على يسار الصف واسحب لأعلى أو لأسفل.

- لتعيين لون جديد إلى صف مختلف من الألوان الحالية، اسحب اللون الجديد لأعلى أو لأسفل في العامود الجديد. (إضافة لون جديد أو إزالة لون من العامود جديد، انقر بزر الماوس الأيمن واختر إضافة لون جديد أو إزالة لون.)
- لتغيير لون في العامود الجديد، انقر بزر الماوس الأيمن عليه واختر لاقط الألوان لضبط لون جديد.
- لتستثني صف من الألوان الحالية من ما يتم تعيينه، انقر السهم  بين الأعمدة. لتضمينه مرة أخرى، انقر الشرطة.
- لاستثناء لون واحد حالي من أن يتم إعادة تعيينه، انقر بزر الماوس الأيمن على اللون واختر استثناء الألوان، أو انقر الأيقونة .
- لتعيين الألوان عشوائيًا، انقر زر تغيير ترتيب الألوان عشوائيًا . تنتقل الألوان الجديدة عشوائيًا إلى صفوف مختلفة من الألوان الحالية.
- لإضافة صف إلى عامود الألوان الحالية، انقر بزر الماوس الأيمن واختر إضافة صف جديد، أو انقر الأيقونة .

٦ لفصل أو دمج ألوان في صف الألوان الحالية، قم بأي مما يلي:


- لفصل الألوان إلى صفوف مستقلة، حدد كتلة اللون التي تريد أن تنقلها وانقر بزر الماوس الأيمن واختر فصل الألوان إلى صفوف مختلفة، أو انقر الأيقونة .
- لدمج الألوان في صف واحد، انقر مع الضغط على مفتاح Shift لتحديد ألوان متعددة، ثم انقر بزر الماوس الأيمن واختر دمج الألوان في صف، أو انقر الأيقونة .
- لتغيير الصبغات أو الظلال للألوان الجديدة، انقر المثلث الموجود على يمين اللون الجديد (أو انقر بزر الماوس الأيمن واختر طريقة التلوين)، واختر خيار. حدد تطبيق على الكل إذا كنت تريد تطبيق نفس الخيار على كل الألوان الجديدة في مجموعة اللون.

ملاحظة: تتوفر الصبغات والظلال وإزاحة الصبغة فقط عندما تختار الحفاظ على ألوان التركيز.

٨ انقر موافق لإعادة تلوين العمل الفني. إذا كنت لا تريد إعادة تلوين العمل الفني، انقر إلغاء الأمر، أو قم بإلغاء التأشير على إعادة تلوين العمل الفني وانقر موافق.

تغيير التشبع والإضاءة في كل الألوان.

١ إذا كان ضروريًا، حدد كائن ما واختر تحرير < تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.


٢ في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، انقر زر تغيير التشبع والإضاءة عشوائيًا .

ملاحظة: يمكنك أيضًا تغيير التشبع والإضاءة عندما تقوم بتحرير مجموعة لونية باستخدام عرض شرائط اللون.

عرض الألوان الأصلية في عملك الفني وأنت تقوم بتعيين ألوان جديدة

عندما تقوم بإعادة تلوين عمل فني، فإن الألوان في المجموعة اللونية المحددة تستبدل الألوان الأصلية. عندم تقرر كيفية تعيين الألوان الجديدة، فقد تحتاج لأن ترى أين تظهر الألوان الأصلية (من عامود الألوان الحالية) في عملك الفني، خاصة إذا كان عملك الفني شديد التفصيل أو يحتوي على العديد من الألوان الأصلية.

١ إذا كان ضروريًا، حدد كائن ما واختر تحرير < تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.

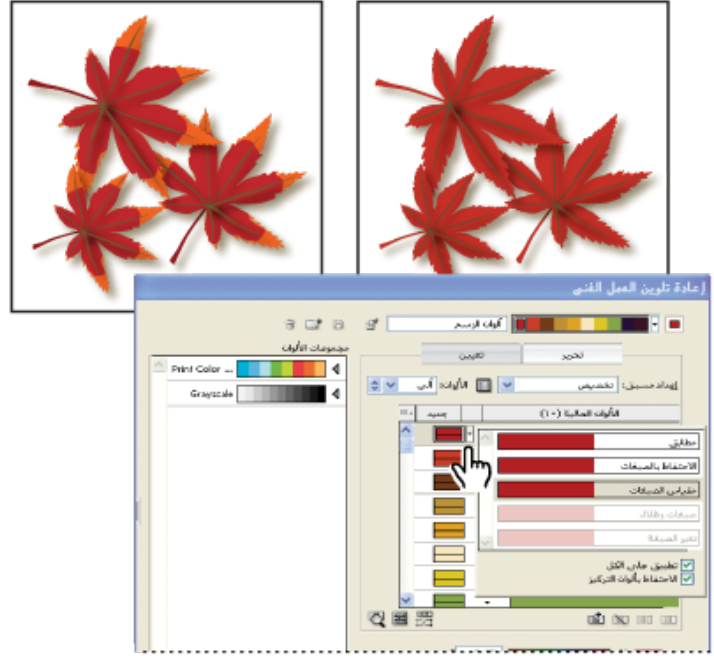
٢ في شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني، انقر زر الألوان أعلاه للعثور عليهم في العمل الفني ، ثم انقر لونها ما في عامود الألوان الحالية.

يظهر العمل الفني الذي يستخدم ذلك اللون في ألوان كاملة على لوح الرسم بينما المساحات الأخرى من العمل الفني المحدد تكون غير نشطة.

٣ انقر الأيقونة مرة أخرى لإرجاع عملك الفني إلى الألوان الكاملة.

تقليل الألوان في عملك الفني

غالبًا ما يكون خفض الألوان من أجل المخرج، تحويل الألوان إلى درجات رمادية، أو تحد الألوان على مكتبة الألوان ضروريًا عندما تقوم بإنشاء طبقات متعددة من وسائط المخرجات. يمكنك بسهولة خفض عدد الألوان في عملك الفني باستخدام شاشة إعادة تلوين العمل الفني. يمكنك اختيار إما أن تستخدم إعداد سابق لخفض الألوان، على سبيل المثال يمكنك اختيار رسم درجات رمادية لتحويل عملك الفني المحدد إلى درجات رمادية.



خفض العمل الفني إلى لونين

خفض الألوان بسرعة باستخدام إعداد مسبق

إن خفض ألوانك باستخدام إعداد مسبق هي طريقة سريعة وسهلة لحد عملك الفني على عدد محدد من الألوان أو مكتبة حوامل.

١ قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تخفيضه.

٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > إعداد إعادة تلوين مسبق واختر خيار إعداد مسبق.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- إذا كنت تريد حد ألوانك على مكتبة ألوان، انقر زر مكتبة ، حدد المكتبة التي تريد، ثم انقر موافق.
- إذا كنت لا تريد حد الألوان إلى مكتبة ألوان، انقر موافق.

تفتح شاشة إعادة تلوين العمل الفني. يعرض عامود الجديد عدد الألوان التي تختارها كإعداد مسبق، بالإضافة إلى الأسود. يتم أخذ الألوان الجديدة من عملك الفني الأصلي.

٤ تعيين ألوانك الأصلية على الألوان الجديدة حسب الحاجة.

٥ تأكد من أن إعادة تلوين الرسم محدد، وانقر موافق.

خفض الألوان باستخدام خيارات مخصصة

١ قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تلوينه.

٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.

تفتح شاشة إعادة تلوين العمل الفني. يعرض عامود الجديد كل الألوان من عملك الفني المحدد.

٣ لاستخدام ألوان مختلفة، حدد أو أنشئ مجموعة لونية جديدة.

٤ اختر عدد الألوان التي تريد خفض إليها من قائمة الألوان.

٥ انقر زر خيارات خفض الألوان ، قم بتعيين أي من الخيارات التالية، وانقر موافق:

الإعداد المسبق يحدد إعداد مسبق لمهمة ملونة، بما في ذلك عدد الألوان المستخدم والإعدادات المثالية لتلك المهمة. إذا قمت بتحديد إعداد مسبق ثم قمت بتغيير أي من الخيارات التالية، فإن الإعداد المسبق يتغير إلى مخصص.

ألوان يحدد عدد الألوان الجديدة التي سيتم خفض الألوان الحالية إليه.

محصور طبقاً للمكتبة يحدد مكتبة حوامل منها تأخذ كل الألوان الجديدة.

ترتيب يحدد كيفية تخزين الألوان الأصلية في عامود الألوان الحالية.

أسلوب التلوين يحدد أنواع الإصدارات المسموح بها للألوان الجديدة.

• دقيق يقوم باستبدال كل الألوان الحالية بألوان الجديدة المحددة بدقة.

• قياس الصبغات (خيار افتراضي) يستبدل اللون الأعمق الحالي في الصف باللون الجديد المحدد. يتم استبدال الألوان الجديدة الحالية في الصف بصبغات أفتح نسبياً.

• الاحتفاظ بالصبغات هو نفس قياس الصبغات بالنسبة للألوان غير العامة. لألوان التركيز العامة، فإنه يطبق صبغة اللون الحالي على اللون الجديد. استخدام الاحتفاظ بالصبغات عندما تكون كل الألوان الحالية في الصف هي صبغات لنفس الصبغات أو ألوان عامة مماثلة. من أجل أفضل النتائج عند استخدام الاحتفاظ بالصبغات، قم أيضاً بتحديد دمج الصبغات.

• الصبغات والظلال يستبدل اللون الحالي بتفتيح وتغميق متوسط باستخدام اللون الجديد المحدد. الألوان الحالية الأفتح من المتوسط يتم استبدالها بصبغة أفتح من اللون الجديد. الألوان الحالية التي تكون أعمق يتم استبدالها بإضافة أسود إلى اللون الجديد.

• إزاحة الصبغة يضبط أكثر الألوان المتماثلة في الألوان الحالية كلون مفتاحي ويستبدل بالضبط اللون المفتاحي باللون الجديد. تستبدل الألوان الحالية الأخرى بالألوان التي تختلف عن اللون الجديد في الإضاءة، التشبع، والصبغة بنفس المقدار الذي يختلف به اللون الحالي عن اللون المفتاحي.

دمج الصبغات يرتب كل صبغات نفس اللون العام في صف الألوان الحالية، حتى لو كانت الألوان لا يتم خفضها. استخدم هذا الخيار فقط عندما يحتوي الرسم المحدد على ألوان عامة أو ألوان تركيز مطبقة على الصبغات بنسبة أقل من 100%. لأفضل النتائج، استخدمه مع طريقة تلوين الاحتفاظ بالصبغات.

ملاحظة: حتى عندما يكون خيار دمج الصبغات غير محدد، فإن خفض اللون بدمج صبغات لنفس اللون العام قبل أن يقوم بدمج ألوان غير عامة مختلفة.

حفظ يحدد ما إذا كان الأبيض، الأسود، أو الرمادي محتفظ به في الخفض النهائي. إذا كان اللون محفوظ، فإنه يظهر في عامود الألوان الحالية على هيئة صف مستثنى.

٦ تعيين الألوان الحالية للألوان الجديدة حسب الرغبة.

٧ تأكد من أن إعادة تلوين الرسم محدد، وانقر موافق.

لوحة Kuler

حول kuler

إن لوحة KulerTM هي بوابتك لمجموعات من الألوان، أو المخططات، التي تم إنشاؤها من قبل منتدى المصممين على الإنترنت. يمكنك استخدامها لتصفح آلاف من التشكيلات اللونية الموجودة على kuler، ثم تنزيلهم لتحريرهم أو تضمينهم في مشاريعك. يمكنك أيضاً استخدام لوحة Kuler لمشاركة تخطيطاتك مع منتدى Kuler برفعهم.

إن لوحة kuler متاحة في كل من Adobe Photoshop® CS4، Adobe Flash® Professional CS4، Adobe InDesign® CS4، Adobe Illustrator® CS4 و Adobe Fireworks® CS4. إن اللوحة غير متاحة في الإصدارات الفرنسية من تلك المنتجات.

من أجل فيديو عن لوحة kuler، راجع www.adobe.com/go/lrvid4088_xp.

للحصول على مقالة عن kuler والإبداع اللوني، راجع مدونة Veerle Pieters في http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

عرض واستخدام التشكيلات اللونية

يتطلب وجود اتصال بالإنترنت لتصفح التشكيلات اللونية.

البحث عن تشكيلات

١ حدد نافذة < امتدادات > Kuler.

٢ في مربع البحث، قم بإدخال اسم التشكيل اللوني، علامة التمييز، أو المنشئ.

ملاحظة: استخدم حروف هجائية ورقمية (0-9، Aa-Zz) في البحث.

٣ رشح نتائج البحث بتحديد خيار من القوائم المبتقة الموجودة فوق النتائج.

عرض تشكيل فورياً على Kuler

- ١ حدد تشكيل لوني في نتائج البحث.
- ٢ انقر المثلث الموجود على يمين التشكيل اللوني وحدد عرض فوري في kuler.

حفظ البحوث المتكررة

- ١ حدد خيار مخصص في أول قائمة منبثقة.
 - ٢ في الشاشة التي تفتح، قم بإدخال حدود بحثك واحفظهم.
- عندما تريد أن تقوم بتشغيل البحث، حدده من القائمة المنبثقة الأولى.
- احذف بحث محفوظ، حدد خيار مخصص في القائمة المنبثقة وامسح البحوث التي تريد حذفها.

معايرة الألوان

إزاحة لون خارج النطاق اللوني إلى لون يمكن طباعته

بعض الألوان توجد في نماذج ألوان RGB و HSB، مثل ألوان النيون، لا يمكن طباعتها، لأن ليس لها مرادف في نموذج CMYK. إذا قمت بتحديد لون خارج النطاق اللوني، يظهر مثلث تنبيه ⚠ في لوحة اللون أو لاقط اللون.

❖ انقر المثلث للإزاحة إلى CMYK المرادف (والذي يعرض في مربع صغير بجوار المثلث).

راجع أيضاً

["فراغات اللون والنطاقات"](#) في الصفحة ٨١

تحويل لون إلى لون ويب آمن

الألوان الآمنة للويب هي 216 لون مستخدمة من قبل كل متصفحات الويب، بغض النظر عن بيئة العمل. إذا قمت بتحديد لون آمن للويب، يظهر مكعب تنبيه 🎲 في لوحة اللون، لاقط اللون أو شاشة تحرير الألوان/إعادة تلوين العمل الفني.

❖ انقر المكعب للإزاحة إلى لون آمن للويب (والذي يعرض في مربع صغير بجوار المكعب).

راجع أيضاً

["حول رسومات الويب"](#) في الصفحة ٣١٥

مزج الألوان

تقوم أوامر المزج بإنشاء سلسلة من الألوان المتوسطة من مجموعة من ثلاثة كائنات معبئة أو أكثر، بناءً على اتجاه الكائنات رأسياً أو أفقياً، أو ترتيب تراصهم. لا يؤثر المزج على الحدود أو الكائنات غير المطلوبة.

- ١ حدد ثلاثة كائنات معبئة أو أكثر.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين كائنات المقدمة والخلفية، اختر تحرير < تحرير ألوان > مزج من الأمام إلى الخلف.
 - لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين كائنات أقصى اليسار وأقصى اليمين، اختر تحرير < تحرير ألوان > مزج أفقي.
 - لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين الكائنات الأعلى والأسفل، اختر تحرير < تحرير ألوان > مزج رأسي.

تغيير لون إلى عكسه أو مكمله

- ١ حدد اللون الذي تريد تغييره.
- ٢ في لوحة اللون، حدد خيار من قائمة اللوحة:

عكس يغير كل مكون للون ما إلى القيمة العكسية على مقياس اللون. على سبيل المثال، إذا كان للون RGB قيمة R هي 100، فإن أمر العكس سيغير قيمة R إلى 155 (155 = 100 - 255).

مكمل يغير كل مكون للون ما إلى قيمة لون جديدة بناء على مجموع قيم RGB في اللون المحدد. يقوم Illustrator بإضافة قيم RGB الأعلى والأقل للون الحالي، ثم يطرح القيمة من كل مكون من ذلك الرقم لإنشاء قيم RGB الجديدة. على سبيل المثال، افترض أنك قمت بتحديد لون ما له قيمة RGB من 102 للأحمر، 153 للأخضر، و 51 للأزرق. يضيف Illustrator القيم العليا (153) والمنخفضة (51)، لتنتهي بقيمة جديدة (204). كل من قيم RGB في اللون الموجود تطرح من القيمة الجديدة لإنشاء قيم RGB المكمل الجديدة: 102 204 (قيمة الأحمر الحالي) = 102 لقيمة الأحمر الجديدة، 204 153 (قيمة الأخضر الحالية) = 51 لقيمة الأخضر الجديدة، و 204 51 (قيمة الأزرق الحالية) = 153 لقيمة الأزرق الجديدة.

تغيير صبغة لون

- ١ يحدد معالجة لون معالجة عام أو لون تركيز في لوحة الحوامل، أو يحدد كائن مطبق عليه لون معالجة أو تركيز عام.
- ٢ في لوحة اللون، اسحب منزلق T أو قم بإدخال قيمة في مربع النص لتعديل كثافة اللون. تتراوح الصبغة من 0% إلى 100%؛ كلما قل الرقم، كلما كانت الصبغة أفتح.

💡 إذا لم تكن ترى منزلق T، تأكد من تحديد لون معالجة أو لون تركيز عام. إذا لم تزل لا ترى منزلق T، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة اللون.

- ٣ لحفظ الصبغة على هيئة حامل، اسحب اللون إلى لوحة الحوامل، أو انقر زر حامل جديد في لوحة الحوامل. يتم حفظ الصبغة بنفس الاسم على هيئة لون أساسي، لكن تضاف نسبة الصبغة إلى الاسم. على سبيل المثال، إذا قمت بحفظ لون يسمى "سما زرقاء" بنسبة 50 بالمائة، فإن اسم الحامل سيكون "سما زرقاء 50%".

راجع أيضًا

- حول ألوان التركيز
- حول ألوان التشغيل

عكس ألوان متعددة

- ١ حدد الكائنات التي تريد عكس ألوانها.
- ٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > عكس الألوان.

💡 يمكنك استخدام لوحة الألوان لعكس ألوان منفردة.

ضبط توازن اللون للون واحد أو أكثر

- ١ حدد الكائنات التي تريد معايرة ألوانها.
 - ٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > معايرة توازن اللون.
 - ٣ اضبط خيارات التعبئة والحد
 - ٤ قم بمعايير قيم الألوان، ثم انقر موافق:
- إذا قمت بتحديد ألوان معالجة عامة أو ألوان تركيز، استخدم منزلق الصبغة لمعايرة كثافة الألوان. لا تتأثر أي ألوان معالجة غير عامة تقوم بتحديثها.
 - إذا كنت تعمل في صبغة CMYK اللونية، وقمت بتحديد ألوان معالجة غير عامة، استخدم المنزلاقات لتعابير نسب من السماوي، البنفسجي، الأصفر، والأسود.
 - إذا كنت تعمل في صبغة RGB اللونية، وقمت بتحديد ألوان معالجة غير عامة، استخدم المنزلاقات لتعابير نسب من الأحمر، الأخضر، الأزرق.
 - إذا كنت تريد تحويل الألوان التي قمت بتحديثها إلى درجات رمادي، حدد درجات رمادي من قائمة صبغة اللون وحدد خيار التحويل. ثم استخدم المنزلق لتعابير نسبة الأسود.
 - إذا قمت بتحديد أي ألوان معالجة عامة أو ألوان تركيز وتريد أن تقوم بتحويلهم إلى ألوان معالجة غير عامة، حدد إما CMYK أو RGB من قائمة صبغة اللون (حسب صبغة لون الوثيقة) وحدد خيار التحويل. ثم استخدم المنزلاقات لمعايرة الألوان.

تغيير صبغة اللون لوثيقة ما

- ❖ اختر ملف > صبغة لون الوثيقة > لون CMYK أو لون RGB

عرض وإخراج ألوان التركيز باستخدام قيم Lab

بعض ألوان التركيز المسبقة التعريف، مثل الألوان من مكتبات TOYO، PANTONE، DIC، وHKS، يتم تعريفها باستخدام قيم Lab. من أجل التوافقية مع الإصدارات السابقة من Illustrator، فإن الألوان من تلك المكتبات تتضمن تعريفات CMYK. تتيح لك لوحة الحوامل التحكم في أي قيم Lab أو CMYK، يستخدمها Illustrator لعرض، تصدير، وطباعة ألوان التركيز.

عند استخدام قيم Lab، بالتزامن مع ملفات التخصيص الخاصة بالأجهزة الصحيحة، تعطيك أكثر المخرجات دقة على كل الأجهزة. إذا كانت إدارة اللون مهمة لمشروعك، فإن Adobe تنصح أن تقوم بعرض، تصدير وطباعة ألوان التركيز باستخدام قيم Lab الخاصة بها.

ملاحظة: لتحسين الدقة على الشاشة، يستخدم Illustrator قيم Lab تلقائيًا إذا كانت معاينة الطباعة الفوقية في حالة تشغيل. إنه يستخدم أيضًا قيم Lab عند الطباعة إذا كنت قد حددت خيار محاكاة الطباعة الفوقية في مساحة المخرجات من شاشة الطباعة.

١ اختر إضافة ألوان التركيز من قائمة لوحة الحوامل.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد استخدام قيم Lab المحددة في كتاب المصنع إذا كنت تريد العرض والإخراج الأكثر دقة للألوان.
- حدد استخدام قيم CMYK من كتب التشغيل الخاصة بالمصنع إذا كنت تريد أن تطابق ألوان تركيز الإصدارات الأقدم من Illustrator.


راجع أيضًا

“Lab” في الصفحة ٨١

تحويل الألوان إلى درجات رمادية

١ حدد الكائنات التي تريد تحويل ألوانها.

٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > تحويل إلى درجات رمادية.

استخدم أمر تحرير > تحرير الألوان > معايرة الألوان لتقوم بتحويل الكائنات إلى درجات رمادية ومعايرة ظلال الرمادي في نفس الوقت. 

راجع أيضًا

“درجات رمادي” في الصفحة ٨١

تحويل الصور الرمادية إلى RGB أو CMYK

١ حدد صورة ذات درجات رمادية

٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > تحويل إلى CMYK أو تحويل إلى RGB (طبقًا لصيغة لون الوثيقة).

تلوين الصور الرمادية أو ذات 1-بت

١ حدد كائن نقطي.

٢ تأكد من تحديد زر تعبئة في لوحة الأدوات أو لوحدة اللون.

٣ استخدم لوحة اللون لتلوين الصورة بالأبيض، الأسود، لون معالجة، أو لون تركيز.

ملاحظة: إذا احتوت الصورة ذات الدرجات الرمادية على قناة ألفا، فلا يمكنك تلوين الصورة بلون معالجة. حدد لون تركيز بدلاً منه.

ضبط تشبع ألوان متعددة

١ حدد الكائنات التي تريد معايرة ألوانها.

٢ اختر تحرير > تحرير الألوان > تشبع.

٣ قم بإدخال قيمة من -100% إلى 100% لتعيين نسبة لخفض أو زيادة اللون أو صبغة لون التركيز.

راجع أيضًا

[“HSB” في الصفحة ٨٠](#)

خلط الألوان المتداخلة

يمكنك استخدام حالات المزج، تأثير المزج الصلب، أو تأثير المزج البسيط لخلط الألوان المتداخلة.

حالات المزج يوفر العديد من الخيارات للتحكم في الألوان المتداخلة، ويجب أن يستخدم دائمًا في موضع المزج الصلب والمزج البسيط للعمل الفني الذي يحتوي على ألوان، حشوات، تدرجات، نص، أو عمل فني معقد آخر.

تأثير المزج الصلب يدمج الألوان باختيار القيمة الأعلى لكل مكونات اللون. على سبيل المثال / إذا كان اللون 1 هو 20% سماوي، 66% بنفسجي، 40% أصفر، و0% أسود، واللون 2 هو 40% سماوي، 20% بنفسجي، 30% أصفر، و10% أسود، فإن اللون الصلب الناتج هو 40% سماوي، 66% بنفسجي، 40% أصفر، و10% أسود.

تأثير المزج البسيط يجعل الألوان السفلية مرئية خلال العمل الفني المتراكب، ثم يقسم الصورة إلى وجوه للمكون. أنت تقوم بتعيين نسبة الرؤية التي تريدها في الألوان المتداخلة.

يمكنك تطبيق صيغ المزج على كائنات منفردة، حيث يجب عليك تطبيق تأثيرات المزج الصلب والمزج البسيط على المجموعات أو الطبقات بأكملها. تؤثر صيغ المزج على كل من حد وتعبئة الكائن، حيث ينتج عن تأثيرات المزج الصلب والمزج البسيط إزالة حد الكائن.

ملاحظة: في معظم الحالات، يؤدي تطبيق تأثير المزج الصلب أو المزج البسيط على الكائنات المطلية باستخدام ألوان معالجة وألوان تركيز لتحويل الألوان إلى CMYK. في حالة مزج لون معالجة RGB غير عام بلون تركيز RGB، فإن كل ألوان التركيز يتم تحويلها إلى لون RGB معالجة غير عام.

راجع أيضًا

[“تطبيق تأثير مستكشف المسارات” في الصفحة ١٩٨](#)

[“حول حالات المزج” في الصفحة ١٥٣](#)

[“استهداف عناصر لخصائص المظهر” في الصفحة ٢٩٧](#)

مزج الألوان باستخدام تأثير المزج الصلب

١ استهدف المجموعة أو الطبقة.

٢ اختر تأثير < مستكشف المسارات > المزج الصلب.

مزج الألوان باستخدام تأثير المزج البسيط

١ استهدف المجموعة أو الطبقة.

٢ اختر مؤثر < مستكشف المسارات > المزج البسيط.

٣ قم بإدخال قيمة بين 1% و100% في مربع نص نسبة المزج لتحديد نسبة الرؤية التي تريد في الألوان المتداخلة، وانقر موافق.

الفصل ٥: معالجة الألوان

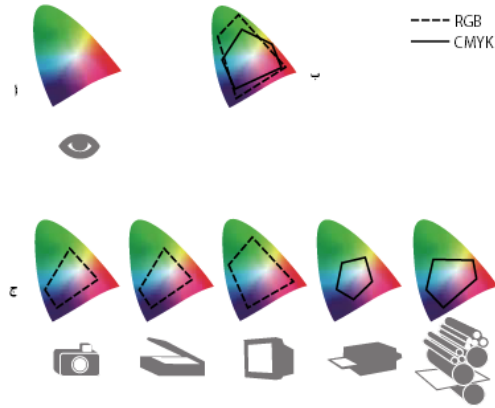
يقارب نظام إدارة اللون بين فروق اللون في الأجهزة بحيث يمكنك أن تكون متأكدًا من الألوان التي ينتجها نظامك. عرض الألوان بالشكل الصحيح يتيح لك عمل قرارات لونية قوية خلال سير عملك، من الالتقاط الرقمي حتى المخرجات النهائية. تتيح لك أيضًا إدارة اللون إنشاء مخرجات بناء على مواصفات الإنتاج ISO، SWOP، و مواصفات الطباعة الملونة اليابانية.

فهم إدارة اللون

لماذا لا تتطابق الألوان في بعض الأحيان

لا يوجد جهاز في نظام النشر قادر على إنتاج نطاق الألوان المرئي للعين البشرية بالكامل. كل جهاز يعمل ضمن فراغ لوني يمكنه إنتاج نطاق معين، أو نطاق، من الألوان. يحدد نموذج الألوان العلاقة بين القيم، وفراغ اللون يعرف المعنى المطلق لتلك القيم على هيئة الألوان. بعض نماذج اللون (مثل CIE L*a*b) لها فراغ لوني ثابت لأنها تتعلق مباشرة بطريقة رؤية البشر للون. توصف هذه النماذج بأنها غير معتمدة على الجهاز. نماذج الألوان الأخرى (RGB، HSL، HSB، CMYK، وهكذا) لها فراغات لون مختلفة. لأن تلك النماذج تتباين مع كل فراغ لوني أو جهاز مرتبط، فإنها توصف بأنها معتمدة على الجهاز.

بسبب تلك الفراغات اللونية المتباينة، فإن الألوان يمكن أن تتم إزاحتها في المظهر وأنت تنقل الوثائق بين أجهزة مختلفة. يمكن أن تنتج تباينات اللون من الاختلافات في مصادر الصورة؛ طريقة تعريف التطبيقات للون؛ وسيط الطباعة (ورق الجرائد يؤدي لنطاق أصغر من ورق بجودة المجلات)؛ وتباينات طبيعية أخرى، مثل اختلافات الصناعة في الشاشات أو عمر الشاشة.



نطاقات لون أجهزة ووثائق مختلفة
أ. فراغ لون Lab. ب. الوثائق (فراغ العمل) ج. الأجهزة

ما هو نظام إدارة اللون؟

مشاكل مطابقة الألوان تنتج عن أجهزة وبرامج متنوعة تستخدم فراغات لون مختلفة. أحد الحلول هو أن يكون لديك نظام يفسر ويترجم اللون بدقة بين الأجهزة. يقارن نظام إدارة اللون (CMS) فراغ اللون الذي تم إنشاء اللون بفراغ اللون الذي سيتم فيه إخراج نفس اللون، ويقوم بعمل المعايير اللازمة لتمثيل اللون بشكل ثابت في أجهزة مختلفة.

يترجم نظام إدارة اللون الألوان مع مساعدة ملفات تخصيص اللون. ملف التخصيص هو وصف حسابي لفراغ لون الجهاز. على سبيل المثال، يخبر ملف تخصيص الماسح الضوئي نظام إدارة اللون كيف "يرى" الماسح الضوئي الألوان. تستخدم إدارة Adobe للون ملفات تخصيص ICC، وهو تنسيق معرف من قبل International Color Consortium (ICC) على هيئة مواصفات قياسية عابرة لبيئات العمل.

لأن طريقة ترجمة اللون الواحد مثالية لكل أنواع الرسومات، يوفر نظام إدارة اللون خيار وجهة التجسيد، أو طرق الترجمة، بحيث يمكنك تطبيق طريقة مناسبة لعنصر رسومي معين. على سبيل المثال، طريقة ترجمة اللون والتي تحافظ على العلاقات الصحيحة بين الألوان في صور المناظر الطبيعية قد تغير الألوان في شعار يحتوي على صبغات صريحة من اللون.

ملاحظة: لا تخلط بين إدارة اللون وتصحيح اللون. لن يقوم نظام إدارة اللون بتصحيح صورة تم حفظها بمشاكل في الدرجة اللونية أو توازن اللون. إنه يوفر بيئة حيث يمكنك تقييم الصور بطريقة يعتمد عليها في سياق المخرج النهائي الخاص بك.

راجع أيضاً

حول ملفات تخصيص اللون
حول وجهات التحسيد

هل تحتاج لإدارة اللون؟

بدون نظام إدارة اللون، فإن مواصفات اللون الخاصة بك تكون معتمدة على الجهاز. قد لا تحتاج لإدارة اللون إذا كانت عملية إنتاجك محكومة جداً لوسيط واحد فقط. على سبيل المثال، يمكنك أو يمكن لمزود خدماتك أن تقوم بتخصيص صور CMYK وتعيين قيم اللون لمجموعة من حالات الطباعة المعروفة.

تتزايد قيمة إدارة اللون عندما يكون لديك المزيد من المتغيرات في عملية الإنتاج الخاصة بك. ينصح بإدارة اللون إذا قمت باستباق إعادة استخدام رسومات ملونة للطباعة وللإستخدام على الإنترنت، باستخدام أنواع مختلفة من الأجهزة ضمن وسيط واحد (مثل عمليات الطباعة المختلفة)، أو إذا قمت بإدارة محطات عمل متعددة.

ستستفيد من نظام إدارة اللون إذا احتجت للوصول إلى أي مما يلي:

- الحصول على مخرج لوني متناسق ومتوقع على أجهزة مخرجات متعددة بما في ذلك فواصل الألوان، طابعتك المكتبية، وشاشتك. إدارة اللون تكون مفيدة خاصة لضبط اللون للأجهزة ذات نطاق محدود نسبياً، مثل مطبعة ذات أربعة ألوان معالجة.
- عمل بروفة إلكترونية دقيقة (معاينة) لوثيقة ملونة على شاشتك بعمل محاكاة لجهاز مخرجات معين. (البروفة الإلكترونية معرضة للمحدوديات الخاصة بشاشة العرض، وعوامل أخرى مثل ظروف إضاءة الغرفة.)
- التقييم الصحيح وتصحيح ألوان الرسومات من مصادر مختلفة إذا كانوا يستخدمون إدارة اللون، وحتى في بعض الحالات التي لا تستخدم فيها إدارة اللون.
- إرسال وثائق ملونة إلى أجهزة مخرجات مختلفة ووسيط بدون الحاجة لضبط الألوان في الوثائق أو الرسومات الأصلية. يكون ذلك ذو قيمة عالية عند إنشاء صور ستستخدم في كل من الطباعة والإنترنت.
- طباعة اللون بشكل صحيح على جهاز مخرجات ملونة؛ على سبيل المثال، يمكنك تخزين وثيقة على الإنترنت من أجل إنتاج طباعة ملونة متناسقة في أي مكان من العالم.

إنشاء بيئة عرض لإدارة اللون

تؤثر بيئة عملك على كيفية رؤيتك للألوان على شاشتك وعلى مخرج مطبوع. من أجل أفضل النتائج، تحكم في الألوان والإضاءة في بيئة عملك بعمل ما يلي:

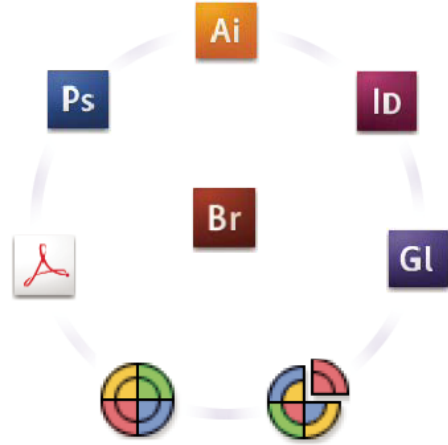
- اعرض واثقتك في بيئة توفر مستوى إضاءة ودرجة حرارة لون متناسق. على سبيل المثال، تتغير خصائص ضوء الشمس عبر اليوم وتغير طريقة ظهور الألوان على شاشتك، لذا فإبقاء الستائر مغلقة أو العمل في غرفة بدون نوافذ. للحد من تغشية الأزرق-الأخضر الناتجة عن إضاءة الفلورسنت، يمكنك تركيب إضاءة °5000 (D50 Kelvin). يمكنك أيضاً عرض الوثائق المطبوعة باستخدام صندوق إضاءة D50.
- اعرض واثقتك في غرفة ذات جدران وسقف بألوان طبيعية. يمكن أن يؤثر لون الغرفة على ملاحظة كل من لون الشاشة اللون المطبوع. أفضل لون لغرفة العرض هو الرمادي الطبيعي. أيضاً، لون ثيابك المنعكس على زجاج شاشتك قد يؤثر على مظهر الألوان على الشاشة.
- قم بإزالة نقوش الخلفية الملونة الموجودة على سطح مكتب شاشتك. النقوش المزدهمة أو الفاقعة اللون التي تحيط بوثقتك تتداخل مع الإدراك الصحيح للألوان. اضبط سطح مكتبك لعرض الرماديات الطبيعية فقط.
- اعرض بروفات الوثائق في الظروف الطبيعية التي سيشاهد جمهورك فيها المنتج النهائي. على سبيل المثال، قد ترغب في أن ترى كيف يبدو كتالوج الأجهزة المنزلية تحت مصابيح الضوء المتوهجة المستخدمة في المنازل، أو استعراض كتالوج مفروشات تحت إضاءة الفلورسنت المستخدمة في المكاتب. على أي حال، قم بمعايير اللون النهائية تحت ظروف إضاءة محددة من قبل المتطلبات القانونية للبروفات التعاقدية الخاصة ببلدك.

إبقاء الألوان متناسبة

حول إدارة الألوان في تطبيقات Adobe

تساعدك إدارة Adobe للون على الحفاظ على مظهر الألوان عند إحضار الصور على هيئة مصادر خارجية، وتحرير ونقل الوثائق بين تطبيقات Adobe، وإخراج تراكبتك المنتهية. هذا النظام مبني على اتفاقيات طورت من قبل International Color Consortium، وهي مجموعة مسئولة عن وضع مواصفات تنسيقات قياسية لملفات التخصيص والإجراءات بحيث يمكن الوصول إلى لون متناسق وصحيح من خلال سير عمل.

بشكل افتراضي، تكون إدارة اللون في تطبيقات Adobe في حالة تشغيل. إذا قمت بشراء Adobe Creative Suite، يتم تزامن إعدادات اللون عبر التطبيقات لتوفير عرض متناسق لألوان RGB و CMYK. هذا يعني أن الألوان تبدو بنفس المظهر بغض النظر عن أي تطبيق تستعرضهم فيه.



تتم مزامنة إعدادات اللون الخاصة بـ Adobe Creative Suite في مكان مركزي من خلال Adobe Bridge.

إذا قررت أن تقوم بتغيير الإعدادات الافتراضية، تتيح لك إعدادات مسبقة سهلة الاستخدام أن تقوم بضبط إدارة Adobe للألوان لتطابق ظروف المخرجات المعروفة. يمكنك تخصيص إعدادات اللون لتطابق متطلبات خاصة بسير عمل ألوان معين.

تذكر أن هذه الأنواع من الصور التي تعمل بها ومتطلبات مخرجاتك تؤثر على كيفية استخدامك لإدارة اللون. على سبيل المثال، توجد ثلاثة مشاكل مختلفة متعلقة بتناسق اللون لسير عمل طباعة صورة RGB، سير عمل الطباعة التجارية CMYK، وسير عمل الطباعة الرقمية المختلطة RGB/CMYK، وسير عمل النشر على الإنترنت.

خطوات أساسية لإنتاج لون متناسق

استشر مشاركي إنتاجك (إن كان لديك) لتضمن أن كل النواحي المتعلقة بسير عمل إدارة اللون تتكامل بسهولة مع سير عملهم.

ناقش سير عمل إدارة اللون الذي سيتكامل مع مجموعات عملك ومزودي خدماتك، في كيفية ضبط البرامج والأجهزة لمجموعات العمل ومزودي الخدمة، وعند أي مستوى سيتم تنفيذ إدارة اللون. (راجع هل تحتاج لإدارة اللون؟)

قم بمعايرة شاشتك وإنشاء ملف تخصيص لها.

ملف تخصيص الشاشة هو أول ملف تخصيص يجب أن تقوم بإنشائه. مشاهدة اللون الصحيح أمر ضروري إذا كنت تتخذ قرارات إبداعية تتضمن اللون الذي قمت بتحديدته في وثيقتك. (راجع قم بمعايرة شاشتك وإنشاء ملف تخصيص لها.)

قم بإضافة ملفات تخصيص اللون لنظامك لأي أجهزة إدخال أو مخرجات تخطط لاستخدامها، مثل الماسحات الضوئية والطابعات.

يستخدم نظام إدارة اللون ملفات التخصيص ليعرف كيف ينتج الجهاز اللون وما هي الألوان الحقيقية في الوثيقة. ملفات تخصيص الجهاز يتم تثبيتها عندما تتم إضافتها إلى نظامك. يمكنك أيضاً استخدام برامج وأجهزة من طرف خارجي لإنشاء ملفات تخصيص أكثر دقة لأجهزة وظروف معينة. إذا كانت وثيقتك ستطبع بشكل تجاري، اتصل بمزود خدماتك لتحديد ملف التخصيص الخاص بجهاز الطباعة أو حالة المطبعة. (راجع حول ملفات تخصيص اللون و قم بتثبيت ملف تخصيص اللون.)

إعداد إدارة الألوان في تطبيقات Adobe

إعدادات اللون الافتراضية كافية لمعظم المستخدمين. على أي حال، يمكنك تغيير إعدادات اللون بعمل أحد الأمور التالية:

- إذا استخدمت تطبيقات Adobe متعددة، استخدم Adobe® Bridge CS3 لاختار ضبط إدارة اللون وإعداد تزامن اللون عبر التطبيقات قبل العمل بالوثيقة. (راجع تزامن إعدادات اللون عبر تطبيقات Adobe.)
- إذا كنت تستخدم تطبيق واحد من Adobe، أو إذا كنت تريد تخصيص خيارات متقدمة لإدارة اللون، يمكنك تغيير إعدادات اللون لتطبيق معين. (راجع إعداد إدارة الألوان.)

(اختياري) قم بمعاينة الألوان باستخدام البروفة الإلكترونية.

بعد أن تقوم بإنشاء وثيقة، يمكنك استخدام بروفة إلكترونية لمعاينة كيف ستبدو الألوان عند الطباعة أو العرض على جهاز معين. (راجع ألوان البروفة العادية.)

ملاحظة: لا تتيح لك البروفة الإلكترونية وحدها معاينة كيف ستبدو الطباعة الفوقية عند الطباعة في مطبعة أوفست. إذا كنت تعمل بوثائق تحتوي على طباعة فوقية، قم بتشغيل معاينة الطباعة الفوقية لتعاين الطباعات الفوقية بدقة في البروفة الإلكترونية. في Acrobat، يتم تطبيق خيار معاينة الطباعة الفوقية ألياً.

استخدم إدارة اللون عند طباعة وحفظ الملفات.

إبقاء مظهر الألوان متناسقاً عبر كل الأجهزة في سير عملك هو هدف إدارة اللون. اترك خيارات إدارة اللون متاحة عند طباعة الوثائق، حفظ الملفات، وتجهيز الملفات للعرض على الإنترنت. (راجع الطباعة مع إدارة اللون و إدارة ألوان ووثائق للعرض على الإنترنت.)

تزامن إعدادات اللون عبر تطبيقات Adobe

إذا كنت تستخدم Adobe Creative Suite، يمكنك استخدام Adobe Bridge لتقوم بتزامن إعدادات اللون عبر التطبيقات. تكفل عملية التزامن أن يبدو اللون بنفس المظهر في كل تطبيقات Adobe التي تدار ألونها.

إذا كانت إعدادات اللون غير متزامنة، ستظهر رسالة تحذير فوق شاشة إعدادات اللون في كل تطبيق. تنصح Adobe بأن تقوم بتزامن إعدادات اللون قبل أن تعمل بوثائق جديدة أو موجودة بالفعل.

١ افتح Bridge.

افتح Bridge من تطبيق Creative Suite، اختر ملف > تصفح. لفتح Bridge مباشرة اختر Adobe Bridge من قائمة البداية (في Windows) أو قم بالنقر المزدوج على أيقونة Adobe Bridge (في Mac OS).

٢ اختر تحرير > إعدادات لون Creative Suite.

٣ حدد إعداد اللون من القائمة، وانقر تطبيق.

إذا لم يتطابق أي من الإعدادات الافتراضية مع متطلباتك، حدد إظهار قائمة موسعة من ملفات إعدادات اللون لتستعرض إعدادات إضافية. لتثبيت ملف إعدادات مخصص، مثل ملف تستلمه من مزود خدمة الطباعة، انقر إظهار ملفات إعدادات اللون المحفوظة.

إعداد إدارة الألوان

١ قم بأحد الأمور التالية:

- (في Photoshop، InDesign، Illustrator) اختر تحرير > إعدادات اللون.
- (في Acrobat) حدد فئة إدارة اللون من شاشة التفضيلات.

٢ حدد إعداد لون من قائمة الإعدادات، وانقر موافق.

الإعداد الذي قمت بتحديدده يحدد أي من فراغات العمل يتم استخدامه من قبل التطبيق، وماذا يحدث عندما تقوم بفتح وإدراج ملفات ذات ملفات تخصيص مدمجة، وكيف يقوم نظام إدارة اللون بتحويل الألوان. لعرض وصف للإعداد، حدد الإعداد ثم ضع المؤشر على فوق اسم الإعداد. يظهر الوصف في قاع الشاشة.

ملاحظة: إعدادات لون Acrobat هي مجموعة جزئية من تلك المستخدمة في Photoshop، InDesign، Illustrator.

في حالات معينة، مثل إذا كان لديك مزود خدمة يزودك بملف تخصيص مخصص للمخرجات، قد تحتاج لتخصيص خيارات معينة في شاشة إعدادات اللون. على أي حال، ينصح بالتخصيص للمستخدمين المتقدمين فقط.

ملاحظة: إذا كنت تعمل بأكثر من تطبيق Adobe، ينصح بشدة بأن تقوم بتزامن إعدادات لونك عبر التطبيقات. (راجع تزامن إعدادات اللون عبر تطبيقات Adobe.)

راجع أيضاً

تخصيص إعدادات اللون

تغيير مظهر أسود (Illustrator، InDesign) CMYK

يظهر أسود CMYK النقي (K=100) كأسود نفات (أو أسود غني) عند العرض على الشاشة، مطبوعاً على طابعة مكتبية غير PostScript، أو مصدر إلى ملف بتنسيق RGB. إذا كنت تشير إلى الفرق بين الأسود النقي والأسود الغني كما سيظهر عند الطباعة في مطبعة تجارية، يمكنك تغيير مظهر الأسود في التفضيلات. تلك التفضيلات لا تغير قيم اللون في الوثيقة.

١ اختر تحرير > تفضيلات > مظهر الأسود (في Windows) أو [اسم التطبيق] > تفضيلات > مظهر الأسود (في Mac OS).

٢ حدد خياراً من أجل على الشاشة:

عرض كل الأسود بشكل صحيح يعرض أسود CMYK النقي على هيئة رمادي غامق. يتيح ذلك الإعداد لك أن ترى الفرق بين الأسود النقي والأسود الغني.

عرض كل الأسود على هيئة أسود غني يعرض أسود CMYK النقي على هيئة أسود نفاث (RGB=000). هذا الإعداد يجعل الأسود النقي والأسود الغني يظهران متماثلان على الشاشة.

٣ حدد خياراً من أجل الطباعة/التصدير:

إخراج كل الأسود بشكل صحيح عند الطباعة على طابعة مكتبية غير PostScript أو التصدير إلى ملف بتنسيق RGB، يتم إخراج الأسود CMYK النقي باستخدام أرقام اللون في الوثيقة. يتيح ذلك الإعداد لك أن ترى الفرق بين الأسود النقي والأسود الغني.

إخراج كل الأسود على هيئة أسود غني عند الطباعة على طابعة مكتبية غير PostScript أو التصدير إلى ملف بتنسيق RGB، يتم إخراج الأسود CMYK النقي على هيئة أسود نفاث (RGB=000). هذا الإعداد يجعل الأسود النقي والأسود الغني يظهران متماثلان.

إدارة ألوان التركيز والمعالجة

عندما تكون إدارة اللون في حالة تشغيل، فإن أي لون تقوم بتطبيقه أو إنشائه ضمن تطبيق Adobe تدار فيه الألوان آلياً يستخدم ملف تخصيص لون يرادف الوثيقة. إذا غيرت صيغ اللون، فإن نظام إدارة اللون يستخدم ملفات التخصيص المناسبة لترجمة اللون إلى نموذج الألوان الجديد الذي اخترته.

تذكر الإرشادات التالية للعمل باستخدام ألوان المعالجة والتركيز:

- اختر فراغ عمل CMYK يطابق ظروف مخرجات CMYK الخاصة بك لتضمن أنه يمكنك تعريف وعرض ألوان المعالجة بدقة.
- حدد الألوان من مكتبة اللون. تأتي تطبيقات Adobe مزودة بمكتبات لون قياسية، والتي يمكنك تحميلها باستخدام قائمة لوحة الحوامل.
- (في Illustrator و InDesign) قم بتشغيل معاينة الطباعة الفوقية للحصول على معاينة دقيقة ومتناسقة لألوان التركيز.
- (في Acrobat، Illustrator و InDesign) استخدم قيم Lab (الافتراضي) لعرض ألوان التركيز سابقة التعريف (مثل الألوان من مكتبات TOYO، PANTONE، DIC و HKS) وقم بتحويل تلك الألوان إلى ألوان معالجة. يوفر استخدام قيم Lab أعلى دقة ويضمن العرض المتناسق للألوان عبر تطبيقات Creative Suite. إذا كنت تريد عرض وإخراج تلك الألوان أن يطابق إصدارات أقدم من Illustrator أو InDesign، استخدم قيم مرادفة بدلاً من ذلك. للتعليمات عن الانتقال بين قيم Lab وقيم CMYK لألوان التركيز، ابحث في تعليمات Illustrator أو InDesign.

ملاحظة: إدارة لون ألوان التركيز يوفر تقدير قريب من ألوان التركيز على جهاز بروفاك وشاشتك. على أي حال، من الصعب أن تنتج لون تركيز تماماً على الشاشة أو جهاز البروفة لأن العديد من ألوان التركيز تقع خارج نطاقات العديد من تلك الأجهزة.

إدارة لون الصور المدرجة

إدارة لون الصور المدرجة (في InDesign، Illustrator)

تعتمد كيفية إدراج الصور التي يتم تكاملها في فراغ لون الوثيقة على إذا ما كان للصورة ملف تخصيص مدمج أم لا:

- عندما تقوم بإدراج صور لا تحتوي على ملف تخصيص، فإن تطبيق Adobe يستخدم ملف تخصيص الصورة الحالي لتعريف الألوان في الصورة.
- عندما تقوم بإدراج صورة تحتوي على ملف تخصيص مدرج، فإن سياسات اللون في شاشة إعدادات اللون تحدد كيف يعالج تطبيق Adobe ملف التخصيص.

راجع أيضاً

خيارات سياسة إدارة اللون

استخدام دورة عمل CMYK آمنة

يضمن سير عمل CMYK أن أرقام ألوان CMYK محتفظ بها إلى جهاز المخرجات النهائي، بالمقارنة بتحويلهم من قبل نظامك لإدارة اللون. يكون سير العمل هذا مفيداً إذا كنت تريد أن تتبنى تجارب إدارة اللون. على سبيل المثال، يمكنك استخدام ملفات تخصيص CMYK لوثائق البروفة الإلكترونية والورقية بدون احتمال الوقوع في تحويلات لونية غير مخططة التي تظهر خلال المخرجات النهائية.

يدعم كل من Illustrator و InDesign سير عمل CMYK آمن بشكل افتراضي. بالنتيجة، عندما تقوم بفتح أو إدراج صورة CMYK ذات ملف تخصيص مدمج، فإن التطبيق يتجاهل ملف التخصيص ويحافظ على أرقام الألوان الخام. إذا كنت تريد أن يقوم تطبيقك بمعايرة أرقام اللون بناء على ملف التخصيص المدمج، قم بتغيير سياسة لون CMYK للحفاظ على ملفات تخصيص المدمجة في شاشة إعدادات اللون. يمكنك استرجاع سير عمل CMYK بسهولة بتغيير سياسة لون CMYK آمنة للحفاظ على الأرقام (تجاهل ملفات التخصيص المرتبطة).

يمكنك تخطي إعدادات CMYK عندما تقوم بطباعة وثيقة أو حفظها في Adobe PDF. على أي حال، القيام بذلك قد يسبب أن يعاد فصل ألوان. على سبيل المثال، كائنات الأسود CMYK النقي قد يتم تمثيله على هيئة أسود غني. لمزيد من المعلومات عن خيارات إدارة اللون لطباعة وحفظ PDFs، ابحث في التعليمات.

راجع أيضًا

خيارات سياسة إدارة اللون

إعداد الرسوم المدرجة لإدارة اللون

استخدم الإرشادات العامة التالية لتجهيز الرسوم ليتم إدارة ألوانها في تطبيقات Adobe:

- دمج ملف تخصيص متوافق مع ICC عند حفظ الملف. تنسيقات الملف التي تدعم ملفات تخصيص هي JPEG، PDF، PSD (Photoshop)، AI (Illustrator)، INDD (InDesign)، Photoshop EPS، تنسيق وثيقة كبيرة الحجم، و TIFF.
- إذا كنت تخطط لإعادة استخدام رسم ملون لأجهزة أو وسائط مخرجات نهائية، مثل الطباعة، الفيديو، والويب، وتجهيز الرسوم باستخدام ألوان RGB أو Lab عندما يمكن. إذا كان يجب عليك حفظ بصيغة لون غير RGB أو Lab، ابق نسخة من الرسم الأصلي. تمثل RGB و Lab نطاقات لون أكبر مما يمكن أن تنتجها أجهزة المخرجات، محافظة على معلومات اللون بقدر الإمكان قبل أن يتم ترجمتها إلى نطاق لون مخرجات أصغر.

راجع أيضًا

دمج ملف تخصيص لون

عرض أو تغيير ملفات التخصيص للصور النقطية المدرجة (في InDesign)

يسمح لك InDesign بعرض، تخطي، أو إيقاف إتاحة ملفات التخصيص لإدراج الصور النقطية. قد يكون ذلك ضروريًا عندما تقوم بإدراج صورة لا تحتوي على ملف تخصيص أو ملف تخصيص مدمج بشكل غير صحيح. على سبيل المثال، إذا كان ملف تخصيص الماسح الضوئي الافتراضي الخاص بالمصنع تم دمجك لكتك قمت منذ ذلك الوقت بتوليد ملف تخصيص مخصص، يمكنك تعيين ملف التخصيص الأحدث.

١ قم بأحد الأمور التالية:

- إذا كان الرسم موجود في التخطيط بالفعل، حدده واختر الكائن < إعدادات لون الصورة.
- إذا كنت على وشك إدراج الرسوم، اختر ملف < وضع، حدد إظهار خيارات الإدراج، حدد وافتح الملف، ثم حدد صفحة اللون.
- الملف التخصيص، اختر ملف تخصيص المصدر لتطبيق الرسوم في وثيقتك. إذا كان ملف التخصيص المدمج حاليًا، يظهر اسم ملف التخصيص في أعلى قائمة ملف التخصيص.

٣ (اختياري) اختر وجهة تجسيد، ثم انقر موافق. في معظم الأحوال، من الأفضل استخدام وجهة الإخراج الافتراضية.

ملاحظة: يمكنك أيضًا عرض أو تغيير ملفات التخصيص للكائنات في Acrobat.

راجع أيضًا

تحويل ألوان وثيقة إلى ملف تخصيص آخر

إدارة لون الوثائق للعرض على الإنترنت

إدارة لون الوثائق للعرض على الإنترنت

إدارة اللون للعرض على الإنترنت مختلف جدًا عن إدارة اللون للوسائط المطبوعة. مع الوسائط المطبوعة، لديك المزيد من التحكم على مظهر الوثيقة النهائية. مع وسائط الإنترنت، فإن وثيقتك ستظهر على نطاق واسع من الشاشات التي لم تتم معاييرها في الأغلب وأنظمة عرض الفيديو، مما يحد تحكمك على تناسق اللون.

عندما تقوم بإدارة لون وثائق سيتم عرضها فقط على الإنترنت، فإن Adobe تنصح بأن تستخدم فراغ لون sRGB. إن sRGB هو فراغ العمل الافتراضي لمعظم إعدادات Adobe للون، لكنك يمكن أن تتحقق من أن sRGB محددًا في شاشة إعدادات اللون (في Photoshop، Illustrator، InDesign) أو تفضيلات إدارة اللون (في Acrobat). مع ضبط فراغ العمل على sRGB، أي رسومات RGB التي تقوم بإنشائها ستستخدم sRGB على هيئة فراغ اللون.

عند العمل مع الصور التي مدمج بها ملف تخصيص لون غير sRGB، يجب عليك تحويل ألوان الصور إلى sRGB قبل أن تقوم بحفظ الصورة للاستخدام على الويب. إذا كنت تريد أن يقوم التطبيق بتحويل الألوان إلى sRGB آليًا عندما تقوم بفتح الصورة، وحدد تحويل إلى فراغ العمل كما في سياسة إدارة لون RGB. (تأكد من أن فراغ عملك RGB تم ضبطه على sRGB). في Photoshop و InDesign، يمكنك أيضًا تحويل الألوان إلى sRGB باستخدام أمر تحرير < تحويل إلى ملف تخصيص.

ملاحظة: في InDesign، يحول أمر تحويل إلى ملف فقط الألوان في الكائنات الأساسية غير الموضوعية في الوثيقة.

راجع أيضاً

حول مساحات عمل الألوان
خيارات سياسة إدارة اللون

إدارة لون PDFs للعرض على الإنترنت

عندما تقوم بتصدير PDFs، يمكنك أن تختار أن تقوم بدمج ملفات تخصيص. PDFs ذات ملفات التخصيص المدمجة تؤدي لإنتاج لون متناسق في Acrobat 4.0 أو ما بعده يعمل تحت نظام إدارة لون تم ضبطه بشكل مناسب.

تذكر أن دمج ملفات تخصيص اللون يزيد من حجم PDFs. ملفات تخصيص RGB تكون عادة صغيرة الحجم (حوالي 3 ك ب)؛ على أي حال، ملفات تخصيص CMYK يمكن أن تتراوح بين 0.5 إلى 2 ميجابايت.

راجع أيضاً

الطباعة باستخدام إدارة اللون

إدارة لون وثائق HTML للعرض على الإنترنت

العديد من متصفحات الويب لا تدعم إدارة اللون. من المتصفحات التي تدعم إدارة اللون، ليس كل الحالات يمكن اعتبارها تدار ألوانها لأنها قد تعمل على أنظمة حيث الشاشات لا تكون غير معايير. بالإضافة إلى، أن بعض صفحات الويب تحتوي على صور ذات ملفات تخصيص مدمجة. إذا كنت تدير بيئة عمل محكمة بشدة، مثل الإنترنت الخاص باستديو تصميم، يمكن أن تتمكن من الوصول إلى درجة من إدارة اللون HTML للصور بتجهيز كل شخص بمتصفح يدعم إدارة اللون ومعايير الشاشات.

يمكنك تقريب كيف ستبدو الألوان على شاشات غير معايير باستخدام فراغ لون sRGB. على أي حال، لأن إعادة إنتاج اللون يتباين على الشاشات غير المعايير، فلن تتمكن من توقع النطاق الصحيح لتباينات العرض المتوقعة.

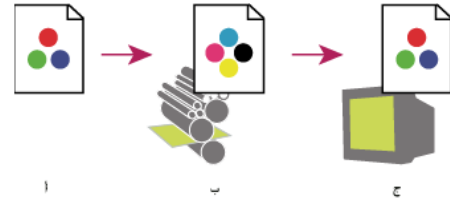
بروفة الألوان

حول ألوان البروفة الإلكترونية

في سير عمل النشر التقليدي، تقوم بطباعة بروفة ورقية من وثيقتك لمعاينة كيف ستبدو الألوان عند إنتاجها على جهاز مخرجات معين. في سير العمل الذي تتم إدارة ألوانه، يمكنك استخدام ملفات تخصيص ألوان دقيقة لعمل بروفة إلكترونية من وثيقتك مباشرة على الشاشة. يمكنك عرض معاينة على الشاشة كيف ستبدو ألوان وثيقتك عند إنتاجها على جهاز مخرجات معين.

تذكر أن إمكانية الاعتماد على تلك البروفة الإلكترونية تعتمد على جودة شاشتك، ملفات تخصيص شاشتك وأجهزة مخرجاتك، وظروف الضوء المباشر في بيئة عملك.

ملاحظة: لا تتيح لك البروفة الإلكترونية وحدها معاينة كيف ستبدو الطباعة الفوقية عند الطباعة في مطبعة أوفست. إذا كنت تعمل بوثائق تحتوي على طباعة فوقية، قم بتشغيل معاينة الطباعة الفوقية لتعاين الطباعات الفوقية بدقة في البروفة الإلكترونية. في Acrobat، يتم تطبيق خيار معاينة الطباعة الفوقية آلياً.



استخدام البروفة الإلكترونية لمعاينة المخرجات النهائية على شاشتك

- وثيقة تم إنشاؤها في فراغ لونها العامل.
- قيم ألوان الوثيقة تمت ترجمتها إلى فراغ اللون الخاص بملف تخصيص مختار للبروفة (غالباً ما يكون ملف التخصيص الخاص بجهاز المخرجات).
- شاشة تعرض تفسير ملف التخصيص الخاص بالبروفة لقيم ألوان الوثيقة.

ألوان البروفة الإلكترونية

- اختر عرض < إعداد البروفة، وقم بأحد الأمور التالية:
- اختر إعداد مسبق مرادف لظرف المخرجات الذي تريد محاكاته.

- اختر مخصص (في Photoshop و InDesign) أو تخصيص (في Illustrator) لإنشاء إعداد بروفة مخصص لظروف مخرجات معينة. ينصح بهذا الخيار لمعاينة الأكثر دقة لطبوعتك النهائية.
- ٢ اختر عرض < بروفة الألوان للانتقال بين تشغيل وإيقاف تشغيل البروفة الإلكترونية. عندما تكون البروفة الإلكترونية في حالة تشغيل، تظهر علامة تأشير بجوار أمر بروفة الألوان، واسم الإعداد المسبق للبروفة أو ملف التخصيص يظهر في قمة نافذة الوثيقة.

لمقارنة الألوان في الصورة الأصلية والألوان في البروفة الإلكترونية، افتح الوثيقة في نافذة جديدة قبل أن تقوم بإعداد البروفة الإلكترونية.



إعدادات البروفة الإلكترونية المسبقة

CMYK العاملة ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان باستخدام فراغ عمل CMYK الحالي كما تم تعريفها في شاشة إعدادات اللون.

CMYK الوثيقة (في InDesign) ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان باستخدام ملف تخصيص CMYK الخاص بالوثيقة.

لوحة السماوي العامل، لوحة البنفسجي العامل، لوحة الأصفر العامل، لوحة الأسود العامل، أو ألواح CMY العاملة (في Photoshop) ينشئ بروفة إلكترونية من ألوان حبر CMYK باستخدام فراغ CMYK العامل الحالي.

Windows RGB أو Macintosh RGB (في Photoshop و Illustrator) ينشئ بروفة إلكترونية في صورة ما باستخدام إما شاشة Mac OS أو Windows على هيئة ملف تخصيص البروفة ليتم محاكاته. كلا الخياران يعتبر أن الجهاز المحاكي سيعرض وثيقتك بدون استخدام إدارة اللون. لا يتوفر أي خيار لوثائق Lab أو CMYK.

RGB الشاشة (في Photoshop و Illustrator) ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان في وثيقة RGB باستخدام فراغ لون الشاشة الحالي على هيئة فراغ ملف تخصيص البروفة. هذا الخيار يعتبر أن الجهاز المحاكي سيعرض وثيقتك بدون استخدام إدارة اللون. هذا الخيار لا يتوفر لأي خيار لوثائق Lab و CMYK.

عمى الألوان (في Photoshop و Illustrator) ينشئ بروفة إلكترونية تعكس الألوان المرئية لشخص يعاني من عمى الألوان. خيار البروفة الإلكترونية لعمى الألوان، تقربان الألوان لمعظم أنواع عمى الألوان. لمزيد من المعلومات، راجع البروفة الإلكترونية لعمى الألوان.

خيارات البروفة الإلكترونية المخصصة

الجهاز الذي ستتم محاكاته يحدد ملف تخصيص اللون للجهاز الذي تريد إنشاء البروفة له. تعتمد الاستفادة من ملف التخصيص المحدد على مدى دقة وصفه لسلوك الجهاز. غالباً، ملفات التخصيص المخصصة لورق وطابعة معينين ينشئ أكثر البروفات الإلكترونية دقة.

الحفاظ على أرقام CMYK أو الحفاظ على أرقام RGB يحاكي كيف ستظهر الألوان بدون أن يتم تحويلها إلى فراغ اللون الخاص بجهاز المخرجات. يكون هذا الخيار أكثر فائدة عندما تتبع سير عمل CMYK الآمن التالي.

وجهة التجسيد (في Photoshop و Illustrator) عندما يكون الحفاظ على الأرقام غير محدد، فإنه يحدد وجهة تجسيد لتحويل الألوان إلى الجهاز الذي تحاول محاكاته. استخدم **تعويض النقطة السوداء (في Photoshop)** يضمن الحفاظ على تفاصيل الظل في الصورة بمحاكاة النطاق الديناميكي الكامل الخاص بأداة المخرجات. حدد هذا الخيار إذا كنت تخطط لاستخدام تعويض النقطة السوداء عند الطباعة (وهو مما ينصح به في معظم الأحوال).

محاكاة الورق الملون يحاكي الأبيض الناصع للورق الحقيقي، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.

محاكاة الحبر الأسود يحاكي الرمادي الداكن الذي تحصل عليه بدلاً من الأسود الصلب على العديد من الطابعات، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.

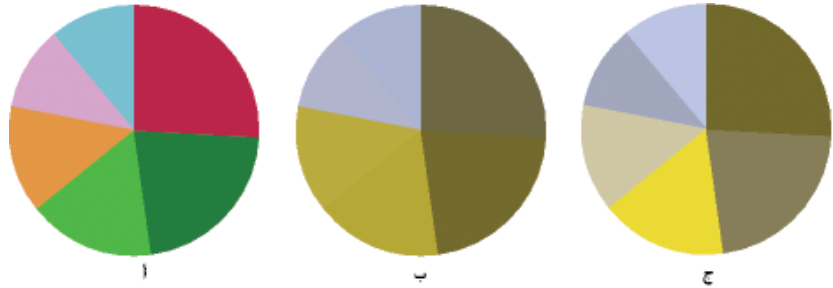
في Photoshop، إذا كنت تريد أن يكون إعداد البروفة المخصص هو إعداد البروفة الافتراضي للوثيقة، أغلق كل نوافذ الوثائق قبل اختيار أمر عرض < إعداد البروفة > تخصيص.



البروفة الإلكترونية لعمى الألوان (في Photoshop و Illustrator)

التصميم العام للألوان (CUD) يضمن أن المعلومات الرسومية تصل للناس ذوي الرؤى المختلفة للألوان، بما في ذلك الذين يعانون من عمى الألوان. العديد من البلدان لها مواصفات تتطلب رسومات متوافقة مع CUD في المساحات العامة.

أكثر الأنواع شيوعاً لعمى الألوان هو العمى للون الأحمر والعمى للون الأخضر. حول النوع الثالث لعمى الألوان يكون الأشخاص عميان بالكامل للأحمر أو الأخضر؛ معظم البقية لديهم أشكال أخف من عمى الألوان.



أ. الصورة الأصلية ب. بروفة عمى ألوان ج. تحسين التصميم

لتحديد إذا ما كانت الوثيقة متوافقة مع CUD، قم بما يلي:

- ١ قم بتحويل الوثيقة إلى صيغة RGB اللونية، والتي توفر أكثر البروفات دقة لعمى الألوان.
- ٢ (اختياري) لتعرض الوثيقة الأصلية مباشرة وللبروفة الإلكترونية، اختر نافذة < نافذة جديدة (في Illustrator) أو نافذة < ترتيب < نافذة جديدة (في Photoshop).
- ٣ اختر عرض < إعداد البروفة < عمى الألوان، ثم اختر إما عمى للأحمر أو عمى للأخضر. (للتوافق مع CUD، تحقق من الصورة في كلا العرضين.)

💡 في Photoshop، يمكنك طباعة البروفة. لمزيد من المعلومات، ابحث عن "طباعة بروفة ورقية" في تعليمات Photoshop.

إذا كانت الكائنات يصعب تمييزها في بروفات عمى الألوان، قم بضبط التصميم بعمل أي مما يلي:

- قم بتغيير إستضاءة اللون أو الصبغة:
- تبدو الألوان الحمراء النقية غامقة وطينية، البرتقالي-المحمر يكون أسهل في التعرف عليه.
- الأخضر المزرق يكون أقل تشويشاً من الأخضر المصفر.
- قد يخلط بين الرمادي والبنفسجي، الزهري الداكن، أو الأخضر الزمردى.
- تجنب التراكبات التالية كلما أمكن: الأحمر والأخضر؛ الأصفر والأخضر الفاتح؛ الأزرق الفاتح والزهري، الأزرق الداكن والأرجواني.
- قم بتطبيق نقوش أو أشكال مختلفة.
- قم بإضافة أبيض، أسود، أو الحدود الداكنة اللون على الحدود الملونة.
- استخدام عائلات خطوط أو أنماط مختلفة.

حفظ أو تحميل إعداد البروفة المخصص

- ١ اختر عرض < إعداد بروفة < تخصيص.
- ٢ قم بأي من الأمور التالية:
- لحفظ إعداد بروفة مخصصة، انقر حفظ. لضمان أن الإعداد المسبق الجديد يظهر في قائمة العرض < إعداد البروفة، احفظ الإعداد المسبق في المكان الافتراضي.
- لتحميل إعداد بروفة مخصصة، انقر تحميل.

ألوان البروفة الإلكترونية (في Acrobat)

- ١ اختر متقدم < إنتاج الطباعة < معاينة مخرجات.
 - ٢ اختر ملف تخصيص اللون الخاص بجهاز مخرجات معينة من قائمة ملف تخصيص المحاكاة.
 - ٣ اختر خيار البروفة الإلكترونية:
- محاكاة الحبر الأسود** يحاكي الرمادي الداكن الذي تحصل عليه بدلاً من الأسود الصلب على العديد من الطابعات، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.
- محاكاة الورق الملون** يحاكي الأبيض الناصع للورق الحقيقي، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.

إدارة لون الوثائق عند الطباعة

الطباعة باستخدام إدارة اللون

تتيح لك خيارات إدارة اللون للطباعة تعيين كيف تريد أن تقوم تطبيقات Adobe بمعالجة بيانات الصورة بحيث تطبع الطباعة الألوان بتناسق مع ما ترى على شاشتك. خيارك للطباعة وثيقة تدار ألوانها تعتمد على تطبيق Adobe الذي تستخدمه، مثل جهاز المخرجات الذي تقوم بتحديدده. بصفة عامة، لديك الخيارات التالية لمعالجة الألوان أثناء الطباعة:

- دع الطباعة تحدد الألوان.
- دع التطبيق يحدد الألوان.
- (في Photoshop و InDesign) لا تستخدم إدارة اللون. في هذا السير للعمل، لا يحدث تحويل للألوان. قد تحتاج أيضاً لإيقاف تشغيل إدارة اللون في محرك طابعتك. هذه الطريقة مفيدة خاصة لاختبار وجهات الطباعة أو توليد ملفات تخصيص مخصصة.

ترك الطباعة تحدد الألوان عند الطباعة

في هذا السير للعمل، لا يقوم التطبيق بتحويل اللون، لكن يرسل كل معلومات التحويل إلى جهاز المخرجات. تكون هذه الطريقة مناسبة خاصة للطباعة على طابعة نافثة للحبر، لأن كل تراكب من أنواع الورق، دقة وضوح الطباعة، ومعاملات الطباعة الإضافية (مثل الطباعة عالية السرعة) يتطلب ملف تخصيص مختلف. معظم الطابعات النافثة للحبر الجديدة تأتي بملفات تخصيص دقيقة بشكل كبير مدمجة في المحرك، مما يؤدي إلى أن ترك للطباعة تقوم بتحديد ملف التخصيص الصحيح يوفر الوقت ويمنع الأخطاء. هذه الطريقة ينصح بها أيضاً إذا كنت لست على دراية بإدارة اللون.

إذا اخترت هذه الطريقة، فمن المهم أن تقوم بضبط خيارات الطباعة وتقوم بتشغيل إدارة اللون في محرك طابعتك. ابحث في التعليمات والتعليقات الإضافية.

إذا قمت بتحديد طابعة PostScript، يمكنك الاستفادة من إدارة لون PostScript. إدارة لون PostScript تجعل من الممكن أن تقوم بتنفيذ مخرجات متراكبة أو فصل ألوان في معالج الصور النقطية (RIP) - عملية تسمى الفصل في RIP - بحيث يحتاج البرنامج لتعيين معاملات للفصل و يتيح للجهاز حساب قيم اللون النهائية. سير العمل ذات المخرجات التي تتم إدارة ألوانها PostScript تتطلب جهاز مخرجات يدعم إدارة لون PostScript باستخدام PostScript Level 2 الإصدار 2017 أو ما بعده، أو PostScript Language Level 3.

ترك التطبيق يحدد الألوان عند الطباعة

في هذا السير للعمل، يقوم التطبيق بكل تحويل اللون، مولداً بيانات اللون الخاصة بجهاز المخرجات. يستخدم هذا التطبيق ملفات تخصيص اللون المحددة لنطاق جهاز المخرجات، ويرسل القيم الناتجة إلى جهاز المخرجات. تعتمد دقة هذه الطريقة على دقة ملف تخصيص الطباعة الذي تحدده. استخدم سير العمل هذا عندما يكون لديك ملف تخصيص ICC مخصص لكل طابعة معينة، حبر، ورق.

إذا اخترت هذا الخيار، من المهم أن تقوم بإيقاف إتاحة إدارة اللون في محرك طابعتك. ترك التطبيق ومحرك الطباعة يديران الألوان أثناء الطباعة ينتج عنه نتائج غير متوقعة. ابحث في التعليمات والتعليقات الإضافية.

الحصول على ملفات تخصيص مخصصة لطابعات مكتبية

إذا كانت ملفات تخصيص المخرجات التي تأتي مع الطباعة لا تنتج نتائج مرضية، فإليك تحصل على ملفات تخصيص مخصصة بالطرق التالية:

- شراء ملف تخصيص لنوع طابعتك أو ورقك. غالباً ما تكون هذه أسهل وأقل الطرق تكلفة.
- شراء ملف تخصيص لنوع طابعتك أو ورقك. تتضمن هذه الطريقة طباعة هدف ملف تخصيص على طابعتك أو ورقك، وتوفير ذلك الهدف لشركة ما ستقوم بإنشاء ملف تخصيص معين. هذا أكثر تكلفة من شراء ملف تخصيص قياسي، لكن يمكن أن يؤدي إلى نتائج أفضل لأنه يعرض عن أي تباينات تصنيعية في الطابعات.
- إنشاء ملف التخصيص الخاص بك باستخدام نظام مبني على الماسح الضوئي. تتضمن هذه الطريقة استخدام برنامج إنشاء ملف تخصيص وماسح الضوئي لمسح الهدف المرغوب. يمكن أن توفر نتائج ممتازة للورق غير اللامع، لكن ليس مع الورق اللامع. (الورق اللامع يبدو وأن به استضائات فلورسنتية تبدو مختلفة للماسح عنها في إضاءة الغرفة).
- إنشاء ملف التخصيص الخاص بك باستخدام أداة إنشاء ملف تخصيص. هذه الطريقة مكلفة لكن يمكن أن توفر أفضل النتائج. يمكن أن يقوم الجهاز الجيد بإنشاء ملف تخصيص دقيق حتى على الورق اللامع.
- تعديل ملف تخصيص تم إنشاؤه باستخدام إحدى الطرق السابقة برنامج تحرير ملف تخصيص. يمكن أن يكون استخدام هذا البرنامج معقدًا، لكنه يتيح لك تصحيح المشاكل أو ببساطة معايرة ملف تخصيص لإنتاج نتائج أكثر قرباً من ذوقك.

راجع أيضاً

تثبيت ملف تخصيص لون

إدارة ألوان PDFs للطباعة

عندما تقوم بإنشاء Adobe PDFs للطباعة التجارية، يمكنك تعيين كيفية تمثيل معلومات اللون. أسهل طريقة لعمل ذلك هي استخدام PDF/X قياسي؛ على أي حال، يمكنك أيضاً تعيين خيارات معالجة اللون يدوياً في قسم المخرجات من شاشة PDF. لمزيد من المعلومات حول PDF/X وكيفية إنشاء PDFs، ابحث في التعليمات.

بصفة عامة، لديك الخيارات التالية لمعالجة الألوان عند إنشاء PDFs:

- (PDF/X-3) لا تحول الألوان. استخدم هذه الطريقة عند إنشاء وثيقة ستطبع أو تعرض على أنواع مختلفة من الأجهزة غير المعروفة. عندما تحدد PDF/X-3 قياسي، فإن ملفات تخصيص اللون يتم دمجها آلياً في PDF.
- (PDF/X-1a) يحول كل الألوان إلى فراغ لون CMYK المستهدف. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد إنشاء ملف جهاز للطباعة لا يتطلب أي تحويلات لونية أخرى. عندما تحدد PDF/X-1a قياسي، فإنه لا يتم دمج أي ملفات تخصيص لون في PDF.
- (في Illustrator و InDesign) يحول الألوان التي لها ملفات تخصيص مدمجة إلى فراغ اللون المستهدف، لكنه يحول أرقام تلك الألوان التي ليس لها ملفات تخصيص مدمجة. يمكنك تحديد هذا الخيار يدوياً في قسم المخرجات من شاشة PDF. استخدم هذه الطريقة إذا كانت الوثيقة تحتوي على صور CMYK لا تتم إدارة ألوانها وتريد أن تتأكد من أن أرقام اللون محافظ عليها.

ملاحظة: كل معلومات ألوان التركيز يتم حفظها أثناء تحويل اللون، ويتم تحويل ألوان المعالجة فقط إلى فضاء اللون المحدد.

راجع أيضاً

استخدام دورة عمل CMYK آمنة

العمل باستخدام ملفات تخصيص اللون

حول ملفات تخصيص اللون

تتطلب إدارة اللون الدقيقة والمتناسقة ملفات تخصيص متوافقة مع ICC دقيقة لكل أجهزتك اللونية. على سبيل المثال، بدون ملف تخصيص الماسح الصحيح، قد تظهر الصورة التي مسحها ضوئياً بشكل غير صحيح في برنامج آخر، ببساطة نظراً لأي اختلافات بين الماسح الضوئي والبرنامج الذي يعرض الصورة. هذا التمثيل المضلل قد يسبب اتخاذك لقرارات غير ضرورية، ومضیعة للوقت، وغالباً ما تكون مدمرة لصورة كانت مرضية بالفعل. باستخدام ملف التخصيص الصحيح، يمكن أن يقوم البرنامج المدرج للصورة بتصحيح أي اختلافات لأي جهاز وعرض الألوان الحقيقية للمسح.

يستخدم نظام إدارة اللون الأنواع التالية من ملفات التخصيص:

ملفات تخصيص الشاشة: تصف كيفية إنتاج الشاشة للون حالياً. هذا هو أول ملف تخصيص يجب عليك إنشاؤه لأن عرض اللون بالشكل الصحيح على شاشتك يمكن من اتخاذ قرارات لونية حساسة في عملية التصميم. إذا كان ما تراه على شاشتك لا يمثل الألوان الحقيقية في وثيقتك، فلن تتمكن من الحفاظ على تناسق اللون.

ملفات تخصيص جهاز المدخلات: يصف ماهي الألوان التي يمكن لجهاز المدخلات من التقاطها أو مسحها. إذا كانت كاميرتك الرقمية توفر خيار ملفات التخصيص، فإن Adobe تصحح بأن تقوم بتحديد Adobe RGB. (وإلا، استخدم sRGB (وهو الافتراضي لمعظم الكاميرات). المستخدمين المتقدمين يمكنهم أيضاً اعتبار استخدام ملفات تخصيص مختلفة لمصادر الضوء المختلفة. الملفات تخصيص الماسح الضوئي، بعض المصورين الفوتوغرافيين ينشئون ملفات تخصيص مستقلة لكل نوع أو طراز من الأفلام تم مسحه ضوئياً على الماسح الضوئي.

ملفات تخصيص جهاز المخرجات

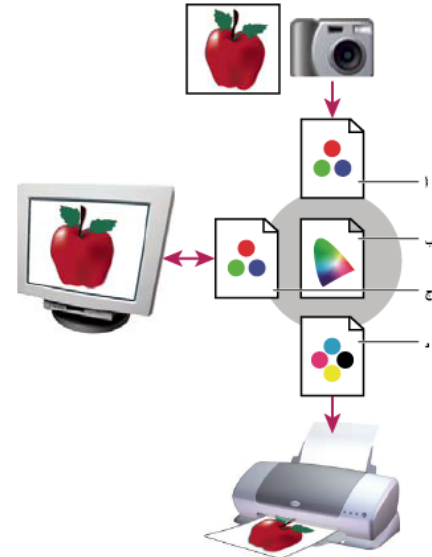
يصف فراغ اللون لأجهزة المخرجات مثل طابعات سطح المكتب أو المطبعة. يستخدم نظام إدارة اللون ملفات تخصيص جهاز المخرجات لترجمة الألوان بالشكل المناسب إلى ألوان ضمن نطاق فراغ لون جهاز المخرجات. يجب أن يضع ملف تخصيص المخرجات في الحسبان ظروف طباعة معينة، مثل نوع الورق والحبر. على سبيل المثال، الورق اللامع يمكن من عرض نطاق مختلف من الألوان عن الورق غير اللامع.

معظم محركات الطباعة تأتي بملفات تخصيص لون مدمجة. إنها لفكرة جيدة أن تجرب ملفات التخصيص تلك قبل أن تستثمر في ملفات تخصيص مخصصة.

ملفات تخصيص الوثيقة

تعرف فراغ لون RGB أو CMYK معين للوثيقة. بتعيين أو وضع علامات تمييز في وثيقة بملف تخصيص، فإن التطبيق يوفر تعريف للمظهر الحقيقي للألوان في الوثيقة. على سبيل المثال، R=127، G=12، B=107 هي مجموعة من الأرقام التي ستعرض بشكل مختلف على أجهزة مختلفة. لكن عند تمييزها بفراغ لون Adobe RGB، فإن تلك الأرقام تحدد اللون الحقيقي أو طول موجة الضوء في تلك الحالة، يكون اللون المعين بنفسجي.

عندما تكون إدارة اللون في حالة تشغيل، فإن تطبيقات Adobe تقوم آلياً بتعيين ملف تخصيص للوثائق الجديدة بناءً على خيارات فراغ العمل في شاشة إعدادات اللون. الوثائق التي ليس لها ملفات تخصيص تعرف بأنها غير مميزة وتحتوي على أرقام لون خام. عند العمل باستخدام وثائق غير مميزة، فإن تطبيقات Adobe تستخدم فراغ ملف تخصيص العمل الحالي لعرض وتحرير الألوان.



إدارة اللون باستخدام ملفات التخصيص
أ. تصف ملفات التخصيص فراغ لون جهاز المداخلات والوثيقة. ب. باستخدام أوصاف ملفات التخصيص، يحدد نظام إدارة اللون ألوان الوثيقة الحقيقية.
ج. يخزن ملف تخصيص الشاشة نظام إدارة اللون كيفية ترجمة قيم الوثيقة العددية إلى فراغ لون الشاشة.
د. باستخدام ملف تخصيص جهاز المخرجات، يقوم نظام إدارة اللون بترجمة قيم الوثيقة العددية إلى قيم اللون في جهاز المخرجات بحيث يتم طباعة المظهر الصحيح للألوان.

راجع أيضاً

قم بمعايرة شاشتك وإنشاء ملف تخصيص لها.
ترك الطابعة تحدد الألوان عند الطباعة
الحصول على ملفات تخصيص مخصصة لطابعات مكتبية
حول مساحات عمل الألوان

حول معايرة الشاشة والتشخيص

برنامج صنع ملفات التخصيص يمكنه معايرة وتشخيص شاشتك. معايرة شاشتك يجلبها إلى التوافق مع مواصفات قياسية سابقة التعريف-على سبيل المثال، معايرة شاشتك بحيث تعرض ألوان باستخدام نقطة الأبيض القياسية للرسم الفنية بدرجة حرارة 5000° ك (Kelvin).
كيفية إنتاج الشاشة للألوان بالشكل الصحيح

تتضمن معايرة الشاشة معايير إعدادات الفيديو التالية:

الإضاءة والتباين المستوى العام ونطاق كثافة العرض. تلك المعاملات تعمل كما هو الحال في أجهزة التلفاز. تساعد أداة معايرة الشاشة على ضبط إضاءة مثالية ونطاق تباين للمعايرة.

معدل التصحيح إضاءة قيم الدرجات الوسطية. القيم المنتجة من قبل شاشة من الأسود إلى الأبيض تكون غير خطية- إذا قمت بعمل رسم بياني للقيم، فإنها تشكل منحنى وليس خط مستقيم. تعرف الجاما قيمة ذلك المنحنى بين الأسود والأبيض.

الفسفور المواد التي تستخدمها شاشات العرض التقليدية لمنع الضوء. الفوسفورات المختلفة لها خصائص لونية مختلفة.

النقطة البيضاء لون وكثافة أنصع أبيض يمكن للشاشة أن تنتجها.

قم بمعايرة شاشتك وإنشاء ملف تخصيص لها.

عندما تقوم بمعايرة شاشتك، فإنك تقوم بمعايرتها بحيث تتوافق مع مواصفات معروفة. بمجرد أن تتم معايرة شاشتك، تحرك أداة إنشاء ملف التخصيص أن تقوم بحفظ ملف تخصيص لون. يصف ملف التخصيص سلوك لون الشاشة- ما هي الألوان التي يمكن أو لا يمكن عرضها على الشاشة وكيفية تحويل القيم العددية للون في صورة ما بحيث تعرض الألوان بالشكل الصحيح.

١ تأكد من تشغيل شاشتك لمدة نصف ساعة على الأقل. هذا يمنحها وقت كافي للتسخين وإنتاج مخرج أكثر تناسقاً.

٢ تأكد من أن شاشتك تعرض آلاف من الألوان أو أكثر. نموذجياً، تأكد من أنها تعرض ملايين من الألوان أو 24-بت أو أعلى.

٣ قم بإزالة الخلفيات الملونة الموجودة على سطح مكتبك واضبط سطح المكتب ليعرض رماديات طبيعية. النقوش المزدهمة أو الفاقعة اللون التي تحيط بوثيقتك تتداخل مع الإدراك الصحيح للألوان.

٤ قم بأحد الأمور التالية لمعايرة وإنشاء ملف تخصيص لشاشتك:

- في Windows، ثبت واستخدم أداة معايرة الشاشة.
- في Mac OS، استخدم أداة المعايرة، الموجودة في System Preferences/Displays/Color tab.
- من أجل أفضل النتائج، استخدم برنامج خارجي وأجهزة للقياس. بصفة عامة، استخدام جهاز قياس مثل كولوميتز مع برنامج يمكنه إنتاج ملفات تخصيص أكثر دقة لأن الجهاز يمكنه قياس الألوان المعروضة على الشاشة بشكل أكثر دقة عن العين البشرية.

ملاحظة: يتغير أداء الشاشة وينخفض مع الوقت؛ قم بإعادة معايرة وإنشاء ملف التخصيص لشاشتك كل شهر أو نحو. إذا وجدت صعوبة أو عدم إمكانية أن تقوم بمعايرة شاشتك إلى مواصفات قياسية، فقد تكون قديمة جدًا وتالفة.

معظم برامج تكوين ملفات التخصيص تقوم آليًا بتعيين ملف التخصيص الجديد على هيئة ملف تخصيص الشاشة الافتراضي. لتعليمات عن كيفية تعيين ملف تخصيص الشاشة يدويًا، ارجع إلى نظام التعليمات الخاص بنظام تشغيلك.

تثبيت ملف تخصيص لون

ملفات تخصيص اللون يتم تثبيتها غالبًا عندما تتم إضافتها إلى نظامك. دقة ملفات التخصيص تلك (غالبًا ما تسمى ملفات تخصيص عامة أو ملفات تخصيص معلبة) تتباين من مصنع إلى مصنع. يمكنك أيضًا الحصول على ملفات تخصيص جهاز من مزود خدمتك، قم بتنزيل ملفات تخصيص من الويب، أو إنشاء ملفات تخصيص مخصصة باستخدام أجهزة تكوين ملفات تخصيص احترافية.

- في Windows، انقر بزر الماوس الأيمن على ملف تخصيص وحدد تثبيت ملف تخصيص. بدلاً من ذلك، انسخ ملفات التخصيص إلى مجلد `WINDOWS\system32\spool\drivers\color folder`.
 - في Mac OS، انسخ ملفات التخصيص إلى `Library/ColorSync/Profiles folder` أو `Users/[username]/Library/ColorSync/Profiles folder`.
- بعد تثبيت ملفات تخصيص اللون، تأكد من إعادة تشغيل تطبيقات Adobe.

راجع أيضًا

الحصول على ملفات تخصيص مخصصة لطابعات مكتبية

دمج ملف تخصيص لون

لدمج ملف تخصيص اللون في وثيقة ما قمت بإنشائها في Illustrator، InDesign، أو Photoshop، يجب عليك حفظ أو تصدير الوثيقة بتنسيق يدعم ملفات تخصيص ICC.

١ قم بحفظ أو تصدير الوثيقة بأحد تنسيقات الملف التالية: Adobe PDF، PSD (Photoshop)، AI (Illustrator)، INDD (InDesign)، JPEG، Photoshop EPS، TIFF. تنسيق الوثيقة كبيرة الحجم، أو TIFF.

٢ حدد خيار دمج ملفات تخصيص ICC. يتباين اسم ومكان هذا الخيار بين التطبيقات. ابحث في تعليمات Adobe من أجل تعليمات إضافية.

دمج ملف تخصيص لون (في Acrobat)

يمكنك دمج ملف تخصيص لون في كائن أو في PDF بالكامل. يقوم Acrobat بإلحاق ملف تخصيص مناسب، كما هو محدد في مساحة فراغ الوجهة من شاشة تحويل الألوان، لفراغ اللون المحدد في PDF. لمزيد من المعلومات، راجع مواضيع تحويل اللون في تعليمات Acrobat الكاملة.

تغيير ملف تخصيص اللون لوثيقة ما

توجد بعض الحالات التي تتطلب منك تغيير ملف تخصيص اللون لوثيقة ما. ذلك لأن تطبيقك يقوم بتعيين ملف تخصيص اللون في الإعدادات التي حددتها في شاشة إعدادات اللون. الأوقات التي يجب عليك تغيير ملف تخصيص اللون يدويًا هي عندما تقوم بتجهيز وثيقة لأهداف مخرجات مختلفة أو تصحيح سلوك سياسة لم تعد تقوم بتنفيذها في الوثيقة. ينصح بتغيير ملف التخصيص للمستخدمين المتقدمين فقط.

يمكنك تغيير ملف تخصيص اللون للوثيقة بالطرق التالية:

- تعيين ملف تخصيص جديد. تبقى أعداد اللون في الوثيقة كما هي، لكن ملف تخصيص الجديد يقوم بتغيير مظهر الألوان تمامًا عندما تعرض على شاشتك.
- قم بإزالة ملف التخصيص بحيث أن الوثيقة لا تعود تدار ألوانها.
- (في Photoshop، Acrobat و InDesign) قم بتحويل الألوان في الوثيقة إلى فراغ اللون الخاص بملف تخصيص مختلف. تتم إزاحة أرقام اللون لمحاولة الحفاظ على مظهر الألوان الأصلي.

تعيين أو إزالة ملف تخصيص لون (في Illustrator، Photoshop)

- ١ اختر تحرير > تعيين خصائص.
 - ٢ حدد خيارًا، وانقر موافق:
- عدم تطبيق إدارة لون هذه الوثيقة يزيل ملف التخصيص الموجود من الوثيقة. حدد هذا الخيار إذا كنت متأكدًا من أنك لا تريد إدارة ألوان الوثيقة. بعد أن تقوم بإزالة ملف التخصيص من وثيقة ما، يتم تعريف مظهر الألوان من خلال ملفات تخصيص فراغ العمل الخاص بالتطبيق.
- ألوان الشاشة العاملة [نموذج اللون: الفراغ العامل] يعين ملف تخصيص فراغ عمل للوثيقة.
- خصائص يتيح لك تحديد ملف تخصيص مختلف. يعين التطبيق ملف تخصيص جديد للوثيقة بدون تحويل الألوان إلى فراغ ملف التخصيص. قد يغير ذلك مظهر الألوان وهي تعرض على شاشتك.

راجع أيضًا

تغيير ملف تخصيص اللون لوثيقة ما

تعيين أو إزالة ملف تخصيص لون (في InDesign)

- ١ اختر تحرير > تعيين ملفات التخصيص.
 - ٢ للملف تخصيص RGB وملف تخصيص CMYK، حدد واحدًا مما يلي:
- تجاهل (استخدام فراغ العمل الحالي) يزيل ملف التخصيص الموجود من الوثيقة. حدد هذا الخيار إذا كنت متأكدًا من أنك لا تريد إدارة ألوان الوثيقة. بعد أن تقوم بإزالة ملف التخصيص من الوثيقة، يتم تعريف مظهر الألوان من قبل ملفات تخصيص فراغ العمل الخاص بالتطبيق، ولا يعد بإمكانك دمج ملف تخصيص في الوثيقة.
- تعيين فراغ العمل الحالي [فراغ العمل] يعين ملف تخصيص فراغ عمل للوثيقة.
- تعيين ملف تخصيص يتيح لك تحديد ملف تخصيص مختلف. يعين التطبيق ملف تخصيص جديد للوثيقة بدون تحويل الألوان إلى فراغ ملف التخصيص. قد يغير ذلك مظهر الألوان وهي تعرض على شاشتك.
- ٣ اختر وجهة تجسيد لكل نوع من الرسوم في وثيقتك، لكل نوع رسوم، يمكنك اختيار واحدة من أربعة وجهات تجسيد قياسية، أو استخدام وجهة إعدادات اللون، والتي تستخدم وجهة التجسيد المحددة في شاشة إعدادات اللون. للحصول على مزيد من المعلومات حول وجهات الإخراج، قم بالبحث في التعليمات.
- أنواع الرسوم تتضمن ما يلي:
- وجهة لون صلب يضبط وجهة التجسيد لكل الرسوم المتجهة (مساحات صلبة من اللون) في كائنات InDesign الأصلية.
- وجهة الصورة الافتراضية يضبط وجهة التجسيد الافتراضية للصور النقطية الموضوعة في InDesign. ما زال يمكنك تخطي ذلك الإعداد على أساس صورة بصورة.
- وجهة بعد المزج يضبط وجهة التجسيد إلى البروفة أو فراغ اللون النهائي للألوان التي تنتج من تفاعلات الشفافية على الصفحة. استخدم ذلك الخيار عندما تتضمن وثيقتك كائنات شفافة.
- ٤ لمعاينة تأثيرات تعيين ملف تخصيص جديد في الوثيقة، حدد معاينة، ثم انقر موافق.

راجع أيضًا

تغيير ملف تخصيص اللون لوثيقة ما
عرض أو تغيير ملفات التخصيص للصور النقطية المدرجة

تحويل ألوان وثيقة إلى ملف تخصيص آخر (في Photoshop)

- ١ اختر تحرير > تحويل إلى خصائص.
- ٢ في الفراغ المستهدف، اختر ملف تخصيص اللون الذي تريد تحويل ألوان الوثيقة إليه. سيتم تحويل الوثيقة إلى ملف التخصيص الجديد وتميزها.
- ٣ تحت خيارات التحويل، قم بتعيين محرك إدارة اللون، ووجهة تجسيد، ونقطة الأسود وخيارات تدرج الحواف (إن كان متوفرًا). (راجع خيارات تحويل اللون.)
- ٤ لتسطيح كل طبقات الوثيقة إلى طبقة واحدة عند التحويل، حدد تسطيح الصورة.
- ٥ لمعاينة تأثيرات التحويل في الوثيقة، حدد معاينة.

راجع أيضاً

تغيير ملف تخصيص اللون الوثيقة ما

تحويل ألوان الوثيقة إلى متعددة القنوات، رابط جهاز، أو ملفات تخصيص تخيلية (في Photoshop)

١ اختر تحرير > تحويل إلى خصائص.

٢ انقر متقدم. أنواع ملفات تخصيص ICC الإضافية التالية متاحة تحت الفراغ المستهدف:

متعدد القنوات ملفات التخصيص التي تدعم أكثر من أربعة قنوات لونية. تفيد تلك عند طباعة أكثر من أربعة أحبار.

رابط الجهاز ملفات التخصيص التي تنقل من فراغ لون جهاز إلى آخر، بدون استخدام فراغ لوني وسيط في العملية. تفيد تلك عندما يتطلب الأمر ترجمة معينة لقيم الجهاز (مثل 100% أسود).

تخيلي ملفات تخصيص تتيح تأثيرات صورة مخصصة. ملفات تخصيص تخيلية يمكن أن يكون لها قيم LAB/XYZ لكل من قيم المدخلات والمخرجات، والتي تتيح توليد LUT مخصص للوصول إلى التأثير الخاص المطلوب.

ملاحظة: ملفات تخصيص الرمادي، LAB، RGB، و CMYK يتم جمعها حسب الفئة في العرض المتقدم. يتم جمعهم في قائمة ملف التخصيص في العرض المبسط.

٣ لمعاينة تأثيرات التحويل في الوثيقة، حدد معاينة.

راجع أيضاً

تغيير ملف تخصيص اللون الوثيقة ما

تحويل ألوان وثيقة إلى ملف تخصيص آخر

تقوم بتحويل الألوان في PDF باستخدام أداة تحويل الألوان على شريط أدوات إنتاج الطباعة. لمزيد من المعلومات، راجع مواضيع تحويل اللون في تعليمات Acrobat الكاملة.

إعدادات الألوان

تخصيص إعدادات اللون

لمعظم سير العمل التي تتم إدارة ألوانها، من الأفضل أن تستخدم إعداد مسبق لإعداد اللون تم اختياره من قبل Adobe Systems. ينصح بتغيير خيارات معينة فقط إذا كان لديك معرفة بإدارة اللون ووثائقاً من التغييرات التي تقوم بها.

بعد أن تقوم بتخصيص الخيارات، يمكنك حفظهم على هيئة إعداد مسبق. حفظ إعدادات اللون يضمن أنه يمكنك إعادة استخدامهم ومشاركتهم مع مستخدمين أو تطبيقات أخرى.

- لحفظ إعدادات اللون على هيئة إعداد مسبق، انقر حفظ في شاشة إعدادات اللون. لتضمن أن يعرض التطبيق اسم الإعداد في شاشة إعدادات اللون، احفظ الملف في المكان الافتراضي. إذا قمت بحفظ الملف في مكان مختلف، يجب عليك أن تقوم بتحميل الملف قبل أن يمكنك تحديد الإعداد.
- لتحميل إعدادات الإعدادات اللونية المسبق التي لم يتم حفظها في مكان قياسي، انقر تحميل في شاشة إعدادات اللون، حدد الملف الذي تريد تحميله، وانقر فتح.

ملاحظة: في Acrobat، لا يمكنك حفظ إعدادات لون مخصصة. لمشاركة إعدادات اللون المخصصة مع Acrobat، يجب عليك إنشاء الملف في InDesign، Photoshop، أو Illustrator، ثم احفظه في مجلد الإعدادات الافتراضي. سيكون عندئذ متوفراً في فئة إدارة اللون من شاشة التفضيلات. يمكنك أيضاً إضافة الإعدادات يدوياً إلى مجلد الإعدادات الافتراضي.

حول مساحات عمل الألوان

إن فراغ العمل هو فراغ لوني وسيط يستخدم لتعريف وتحرير اللون في تطبيقات Adobe. كل نموذج ألوان له ملف تخصيص فراغ اللون المرتبط به. يمكنك اختيار ملفات تخصيص فراغ العمل في شاشة إعدادات اللون.

يعمل ملف تخصيص فراغ العمل على هيئة ملف تخصيص مصدر للوئات الأحدث التي تم إنشاؤها التي تستخدم نموذج اللون المرتبط. على سبيل المثال، إذا كان Adobe RGB (1998) هو ملف تخصيص فراغ عمل RGB الحالي، فإن كل وثيقة RGB جديدة تقوم بإنشائها ستستخدم الألوان الموجودة ضمن نطاق Adobe RGB (1998). تحدد أيضاً فراغات العمل مظهر الألوان في الوثائق التي ليس لها علامات تمييز.


إذا قمت بفتح وثيقة مدمج بها ملف تخصيص لون لا يطابق ملف تخصيص فراغ العمل، فإن التطبيق يستخدم سياسة إدارة لون لتحديد كيفية معالجة بيانات اللون. في معظم الحالات، تكون السياسة الافتراضية أن تحافظ على ملف التخصص المدمج.

راجع أيضًا

حول لون ملفات التخصص المفقودة وغير المطابقة
خيارات سياسة إدارة اللون

خيارات فراغ العمل

لعرض خيارات فراغ العمل في Photoshop، Illustrator، و InDesign، اختر تحرير > إعدادات اللون. في Acrobat، حدد فئة إدارة اللون من شاشة التفضيلات.

 لعرض وصف أي ملف تخصيص، حدد ملف التخصص ثم ضع المؤشر على فوق اسم ملف التخصص. يظهر الوصف في قاع الشاشة.

RGB حدد فراغ لون RGB الخاص بالتطبيق. بصفة عامة، من الأفضل أن تختار Adobe RGB أو sRGB، بدلاً من ملف تخصيص لجهاز معين (مثل ملف تخصيص شاشة).

ينصح بـ sRGB عندما تقوم بتجهيز صور للويب، لأنه يعرف فراغ اللون الشاشة القياسية المستخدمة لعرض الصور على الويب. يعتبر sRGB جيداً أيضاً عند العمل بصور من كاميرات استهلاكية المستوى، لأن معظم تلك الكاميرات تستخدم sRGB كفراغ لونها الافتراضي.

ينصح بـ Adobe RGB عندما تقوم بتجهيز وثائق للطباعة، لأن نطاق Adobe RGB يتضمن بعض الألوان التي يمكن طباعتها (السماويات والأزرق بالذات) التي لا يمكن تعريفها باستخدام sRGB. يعتبر Adobe RGB جيداً أيضاً عند العمل بصور من كاميرات احترافية المستوى، لأن معظم تلك الكاميرات تستخدم Adobe RGB كفراغ لونها الافتراضي.

CMYK حدد فراغ لون CMYK الخاص بالتطبيق. كل فراغات عمل CMYK تكون معتمدة على الجهاز، مما يعني أنها مبنية على تركيبة حبر وورق حقيقية. فراغات عمل CMYK العاملة التي توفرها Adobe مبنية على ظروف طباعة تجارية.

الرمادي (في Photoshop) أو درجات الرمادي (في Acrobat) يحدد فراغ لون درجات الرمادي الخاص بالتطبيق.

تركيز (في Photoshop) يحدد حصول النقطة التي تستخدم عند عرض قنوات لون تركيز وألوان ثنائية.

ملاحظة: في Acrobat، يمكنك استخدام فراغ اللون في وجهة المخرجات المدمج بدلاً من فراغ لون الوثيقة للعرض والطباعة. لمزيد من المعلومات عن وجهات المخرجات، راجع تعليمات Acrobat الكاملة.

تأتي تطبيقات Adobe بمجموعة من ملفات تخصيص فراغ العمل القياسية التي ينصح بها تم اختبارها من قبل Adobe Systems لمعظم سير عمل إدارة اللون. بشكل افتراضي، فإن ملفات التخصص تلك فقط تظهر في قوائم فراغ العمل. لعرض ملفات تخصيص لون إضافية التي قمت بتثبيتها على نظامك، حدد حالة متقدم (في Illustrator و InDesign) أو خيارات أكثر (في Photoshop). يجب أن يكون ملف التخصص ثنائي الاتجاه (بحيث، يحتوي على مواصفات للترجمة من وإلى فراغات اللون) حتى تظهر في قوائم فراغ العمل.

ملاحظة: في Photoshop، يمكنك إنشاء ملفات تخصيص فراغ عمل مخصص. على أي حال، ننصح Adobe بأن تستخدم ملف تخصيص فراغ عمل قياسي بدلاً من إنشاء ملف تخصيص مخصص. لمزيد من المعلومات، راجع قاعدة معلومات Photoshop في <http://www.adobe.com/support/products/photoshop.html>.

حول لون ملفات التخصص المفقودة وغير المطابقة

لوثيقة تم إنشاؤها حديثاً، غالباً ما يعمل سير عمل اللون بشكل سليم. إلا إذا تم تعيين غير ذلك، فإن الوثيقة تستخدم ملف تخصيص فراغ العمل المرتبط بنموذج الألوان لإنشاء وتحرير الألوان.

على أي حال، بعض الوثائق الموجودة قد لا تستخدم ملف تخصيص فراغ العمل الذي قمت بتعيينه، وبعض الوثائق الموجودة قد لا تتم إدارة ألوانها. من المتعارف عليه أن تواجه الاستثناءات التالية لسير عمل إدارة اللون الخاص بك:

- قد تفتح وثيقة لإدراج بيانات اللون (على سبيل المثال، بالنسخ واللصق والاسقاط) من وثيقة تم تمييزها باستخدام ملف تخصيص. غالباً ما تكون هذه هي الحالة عندما تفتح وثيقة تم إنشاؤها في تطبيق لا يدعم إدارة اللون أو أن إدارة ألوانها في حالة إيقاف.
- قد تفتح وثيقة أو تدرج بيانات لون من وثيقة تم تمييزها بملف تخصيص مختلف عن فراغ العمل الحالي. قد تكون تلك هي الحالة عندما تفتح وثيقة تم إنشاؤها باستخدام إعدادات إدارة اللون، أو تم مسحها ضوئياً وتمييزها بملف تخصيص ماسح ضوئي.


في أي من الحالتين، يستخدم التطبيق سياسة إدارة اللون لتقرير كيفية معالجة بيانات اللون في الوثيقة.

إذا كان ملف التخصص مفقوداً أو غير مطابقاً لفراغ العمل، فإن التطبيق قد يعرض رسالة تحذير، حسب الخيارات التي قمت بضبطها في شاشة إعدادات اللون. تكون تحذيرات ملف التخصص في حالة إيقاف تشغيل بشكل افتراضي، لكن يمكنك أن تقوم بتشغيلهم لتضمن إدارة لون الوثيقة بالشكل المناسب طبقاً لكل حالة على حدى. تتباين رسائل التحذير بين التطبيقات، لكن بصفة عامة لديك الخيارات التالية:

- (ينصح به) ترك الوثيقة أو بيانات اللون المدرجة كما هي. على سبيل المثال، يمكنك أن تختار أن تستخدم ملف التخصيص المدمج (إن كان موجوداً)، اترك الوثيقة بدون ملف تخصيص لون (إن لم يكن موجوداً)، أو احتفظ بالأرقام في بيانات اللون الملتصقة.
- اضبط الوثيقة أو بيانات اللون المدرجة. على سبيل المثال، عندما تقوم بفتح وثيقة ذات ملف تخصيص لون مفقود، يمكنك أن تختار أن تقوم بتعيين ملف التخصيص العامل حالياً أو ملف تخصيص مختلف. عند فتح وثيقة ذات ملف تخصيص لون غير مطابق، يمكنك أن تختار أن تتجاهل ملف التخصيص أو تحويل الألوان إلى فراغ العمل الحالي. عند إدراج بيانات اللون، يمكنك أن تختار تحويل الألوان إلى فراغ اللون الحالي حتى تحافظ على مظهرها.

خيارات سياسة إدارة اللون

تحدد سياسة إدارة اللون كيفية معالجة التطبيق لبيانات اللون عندما تفتح وثيقة أو تدرج صورة. يمكنك أن تختار سياسات مختلفة لصور RGB و CMYK، ويمكنك أن تحدد متى تريد أن تظهر رسائل التحذير. لعرض خيارات سياسة إدارة اللون، اختر تحرير، إعدادات اللون.

 لعرض وصف السياسة، حدد السياسة ثم ضع المؤشر على فوق اسم السياسة. يظهر الوصف في قاع الشاشة.

CMYK، RGB، ورمادي (الخيار الرمادي متاح فقط في Photoshop فقط) يحدد سياسة ليتم اتباعها عند إحضار ألوان في فراغ العمل الحالي (إما بفتح ملفات أو إدراج صور في الوثيقة الحالية). اختر من الخيارات التالية:

الاحتفاظ بملفات التخصيص المدمجة الاحتفاظ بملفات التخصيص المدمجة عند فتح ملفات. ينصح بهذا الخيار لمعظم سير العمل لأنها توفر إدارة لون متناسقة. استثناء واحد هو إذا كنت مهتماً بالاحتفاظ بأرقام CMYK، وفي تلك الحالة يجب أن تقوم بتحديد الاحتفاظ بالأرقام (تجاهل ملفات التخصيص المرتبطة) بدلاً من ذلك.

التحويل إلى فراغ العمل

يحول الألوان إلى ملف تخصيص فراغ العمل الحالي عند فتح ملفات وإدراج صور. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد فرض كل الألوان لتستخدم ملف تخصيص واحد (ملف تخصيص فراغ العمل الحالي).

الاحتفاظ بالأرقام (تجاهل ملفات التخصيص المرتبطة) يتوفر هذا الخيار في InDesign و Illustrator من أجل CMYK. يحتفظ بأرقام اللون عند فتح ملفات وإدراج صور، لكنه ما زال يسمح لك باستخدام إدارة اللون لعرض الألوان بالشكل الصحيح في تطبيقات Adobe. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد استخدام سير عمل CMYK آمن. في InDesign، يمكنك تخطي هذه السياسة على أساس كل كائن على حدا باختيار الكائن > إعدادات لون الصورة.

توقف يتجاهل ملفات تخصيص اللون عند فتح ملفات وإدراج الصور، ولا يحدد ملف تخصيص فراغ العمل للوثائق الجديدة. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تتجاهل أي بيانات أولية للون الموفرة من قبل منشئ الوثيقة.

عدم تطابق ملف التخصيص: السؤال عند الفتح يعرض رسالة عندما تقوم بفتح وثيقة مميزة بملف تخصيص غير فراغ العمل الحالي. ستعطى الخيار لتخطي سلوك السياسة الافتراضي. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تضمن إدارة اللون المناسبة على أساس كل حالة على حدا.


عدم تطابق ملف التخصيص: السؤال عند اللصق يعرض رسالة عندما يظهر عدم تطابق ملف تخصيص اللون عند إدراج الألوان في وثيقة من خلال اللصق أو السحب والاسقاط. ستعطى الخيار لتخطي سلوك السياسة الافتراضي. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تضمن إدارة اللون المناسبة للألوان الملتصقة على أساس كل حالة على حدا.

ملفات التخصيص المفقودة: السؤال عند الفتح يعرض رسالة عندما تقوم بفتح وثيقة غير مميزة. ستعطى الخيار لتخطي سلوك السياسة الافتراضي. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تضمن إدارة اللون المناسبة على أساس كل حالة على حدا.

خيارات تحويل اللون

خيارات تحويل اللون تتيح لك التحكم في كيفية التحكم في معالجة الألوان في وثيقة وهي تنتقل من فراغ لوني إلى آخر. ينصح بتغيير تلك الخيارات فقط إذا كان لديك معرفة بإدارة اللون ووثائقاً من التغييرات التي تقوم بها. (لعرض خيارات التحويل، اختر تحرير > إعدادات اللون، وحدد حالة متقدمة (في Illustrator و InDesign) أو خيارات أكثر (في Photoshop). في Acrobat، حدد فئة إدارة اللون من شاشة التفضيلات.

المحرك يحدد مكون إدارة اللون المستخدم لترجمة نطاق فراغ لوني إلى نطاق فراغ آخر. لمعظم المستخدمين، يفي محرك Adobe (ACE) الافتراضي بكل احتياجات التحويل.

 لعرض وصف لمحرك أو خيار وجهة، حدد خيار ثم ضع المؤشر فوق اسم الخيار. يظهر الوصف في قاع الشاشة.

الوجهة (في Photoshop، Illustrator، InDesign) يحدد وجهة التجسيد المستخدمة لترجمة فراغ لوني إلى آخر. الفروق بين وجهات التجسيد تظهر فقط عندما تقوم بطباعة وثيقة أو تحويلها إلى فراغ عمل مختلف.

استخدام تعويض النقطة السوداء يضمن الحفاظ على تفاصيل الظل في الصورة بمحاكاة النطاق الديناميكي الكامل الخاص بأداة المخرجات. حدد هذا الخيار إذا كنت تخطط لاستخدام تعويض النقطة السوداء عند الطباعة (وهو مما ينصح به في معظم الأحوال).

استخدام تدرج الحواف (في Photoshop) يتحكم في إذا ما كان يتم تدرج الألوان عند تحويل صور 8-بت لكل قناة بين فراغات اللون. عندما يكون خيار استخدام التدرج محدداً، فإن Photoshop يخلط الألوان في فراغ اللون المستهدف ليحاكي لون مفقود موجود في فراغ المصدر. يساعد التدرج على تقليل المظهر المتكثف للصورة، قد ينتج أيضاً عنه ملف أكبر حجماً عندما يتم ضغط الصور للاستخدام في الويب.

عوض عن ملفات تخصيص تجسيد المشهد (في Photoshop) يقارن تباين الفيديو عند التحويل من مشهد إلى ملفات تخصيص المخرجات. هذا الخيار يعكس إدارة اللون الافتراضية في After Effects.

حول وجهات التجسيد

تحدد وجهة التجسيد كيف يعالج نظام إدارة اللون تحويل اللون من فراغ لوني إلى آخر. تستخدم وجهات التجسيد المختلفة قوانين مختلفة لتحديد كيف تتم معايرة الألوان المصدرية، على سبيل المثال، الألوان التي تقع داخل النطاق المستهدف قد تبقى بلا تغيير، أو قد يتم معايرتها للحفاظ على النطاق الأصلي للعلاقات البصرية عند ترجمته إلى نطاق مستهدف أصغر. تعتمد نتيجة اختيار وجهة تجسيد على المحتوى الرسومي للوثائق وعلى ملفات التخصيص المستخدمة لتعيين فراغ لوني. تنتج بعض ملفات التخصيص نتائج متماثلة لوجهات تجسيد مختلفة.

💡 بصفة عامة، من الأفضل أن تستخدم وجهة التجسيد الافتراضية لإعداد اللون المحدد، والتي تم اختياره من قبل Adobe Systems لطابق مواصفات الصناعة القياسية. على سبيل المثال، إذا اخترت إعداد لوني لأمريكا الشمالية أو أوروبا، فإن وجهة التجسيد الافتراضية تكون قياس لوني نسبي. إذا اخترت إعداد لوني لليابان، فإن وجهة التجسيد الافتراضية هي إدراكية.

يمكنك تحديد وجهة تجسيد عندما تقوم بضبط خيارات تحويل اللون لنظام إدارة اللون، ألوان البروفة الإلكترونية، وطباعة العمل الفني:

إدراكي يهدف إلى الحفاظ على العلاقة المثنوية بين الألوان بحيث تدرك بالعين البشرية، حتى وإن كانت قيم اللون نفسها قد تتغير. تناسب هذه الوجهة الصور الفوتوغرافية ذات الألوان الواقعة خارج النطاق اللوني. هذه هي وجهة التجسيد القياسية لصناعة الطباعة اليابانية.

التشبع يحاول إنتاج ألوان مشبعة في صورة على حساب دقة الألوان. تناسب وجهة التجسيد تلك رسومات الأعمال مثل الرسوم البيانية أو المخططات، حيث تكون الألوان المشبعة أكثر أهمية من العلاقة الدقيقة بين الألوان.

القياس اللوني النسبي يقارن الإبراز الأقصى لفراغ اللون المصدر بذلك الخاص بفراغ اللون المستهدف ويزيح كل الألوان طبقاً لذلك. الألوان التي تقع خارج النطاق تتم إزاحتها إلى أقرب لون يمكن إنتاجه في فراغ اللون المستهدف. يحافظ القياس اللوني النسبي على الألوان الأصلية في الصورة أكثر من الإدراكي. هذه هي وجهة التجسيد القياسية للطباعة في أمريكا الشمالية وأوروبا.

القياس اللوني النسبي المطلق يترك الألوان التي تقع داخل النطاق المستهدف بدون تغيير. الألوان التي تقع خارج النطاق يتم قصها. لا يتم تنفيذ قياس الألوان إلى نقطة الأبيض المستهدفة. هذه الوجهة تهدف للحفاظ على دقة اللون على حساب الاحتفاظ بالعلاقة بين الألوان ويناسب البروفة لمحاكاة مخرجات جهاز معين. هذه الوجهة مفيدة بشكل خاص لمعاينة كيفية تأثير لون الورق على الألوان المطبوعة.

تحكمات متقدمة في Photoshop

في Photoshop تقوم بعرض تحكمات متقدمة لإدارة اللون باختيار تحرير < إعدادات اللون وتحديد خيارات أكثر.

تقليل تشبع ألوان الشاشة بمقدار يحدد إذا ما كان تقليل تشبع الألوان بمقدار معين عند عرضها على الشاشة. عند تحديده، فإن هذا الخيار يمكن أن يدعم رؤية نطاق كامل من فراغات اللون ذات النطاقات الأكبر من تلك الخاصة بالشاشة. على أي حال، يسبب ذلك عدم تطابق بين عرض الشاشة والمخرجات. عندما يتم إلغاء تحديد هذا الخيار، فإن هناك ألوان معينة في الصورة قد تعرض على هيئة لون واحد.

مزج ألوان RGB باستخدام جاما يتحكم في كيفية مزج ألوان RGB معاً لإنتاج بيانات متراكبة (على سبيل المثال، عند مزج أو طلاء طبقات باستخدام حالة العادي). عند تحديد هذا الخيار، فإن ألوان RGB يتم مزجها في فراغ لون مرادف للجاما المحددة. تعتبر جاما بقيمة 1.00 "صحيحة بالقياس اللوني النسبي" ويجب أن تنتج أقل أخطاء في الحواف. عند إلغاء تحديد هذا الخيار، فإن ألوان RGB يتم مزجها مباشرة في فراغ لون الوثيقة.

ملاحظة: عند تحديد مزج ألوان RGB باستخدام جاما، فإن الوثائق ذات الطبقات ستبدو مختلفة عند عرضها في تطبيقات أخرى عن ما تبدو في Photoshop.

الفصل ٦: الطلاء

لمساعدتك على إضافة تأثير مرئي لعملك الفني، فإن Adobe Illustrator يوفر فرش خطاطين، مبعثرة، فنية، وحشوات. بالإضافة إلى أنه يمكنك استخدام خاصية الطلاء النشط، لطلاء مقاطع مختلفة من المسار وتعبئة المسارات المتضمنة بألوان، حشوات، أو تدرجات مختلفة. استخدام العتامة، الأقنعة، التدرجات، المزجات، الشبكات، والحشوات يوفر فرص لا نهائية للإبداع.

الطلاء باستخدام التعبئات والحدود

طرق الطلاء

يوفر Illustrator طريقتين للطلاء: تعيين تعبئة، حد، أو كليهما على الكائن بأكمله، وتحويل الكائن إلى مجموعة طلاء نشط وتعيين تعبئات أو حدود على حواف منفصلة وأوجه المسارات المتضمنة بها.

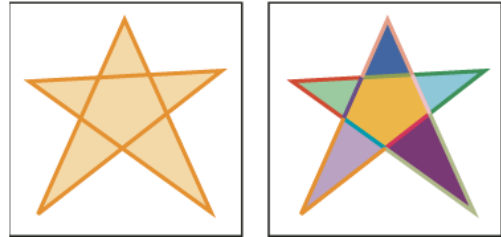
طلاء كائن

بعد أن تقوم برسم كائن ما، تقوم بتعيين تعبئة، حد، أو كليهما. يمكنك عندئذ رسم كائنات أخرى التي يمكنك طلاؤها بشكل مماثل، واضعاً كل كائن جديد فوق الكائن السابق. تكون النتيجة شيء مثل التراكب المصنوع من أشكال مقطوعة من ورق ملون، مع شكل العمل الفني طبقاً لأي كائن موجود في أعلى رصة الكائنات.

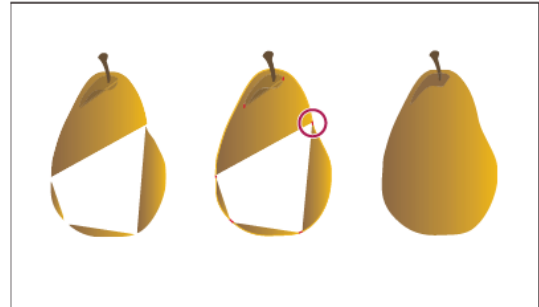
للحصول على فيديو عن استخدام الفرش، راجع www.adobe.com/go/vid0044_ae.

طلاء مجموعة طلاء نشط

باستخدام طريقة الطلاء المباشر، فأنت تقوم بالطلاء مثلما تفعل باستخدام أداة تلوين تقليدية، بغض النظر عن الطبقات أو ترتيب التراص، والتي يمكن أن تصنع سيرعمل أكثر طبيعية. كل الكائنات في مجموعة طلاء نشط يتم معالجتها كما لو كانت جزء من نفس السطح. هذا يعني أنه يمكنك رسم عدة مسارات ثم تلوين كل مساحة متضمنة في تلك المسارات (تسمى وجه). يمكنك أيضاً تعيين ألوان حد وأسماء مختلفة لأجزاء من المسار بين التقاطعات (يسمى حافة). النتيجة هي أنه مثل كتاب التلوين، حيث يمكنك تعبئة كل وجه وحد كل حافة بلون مختلف. وأنت تتحرك وتعيد تشكيل المسارات في مجموعة الطلاء النشط، فإن الوجوه والحواف تضبط آلياً بالتبعية.



إن للكائن المكون من مسار واحد مطلي بطريقة موجودة له تعبئة واحدة وحد واحد (يسار). نفس الكائن محول إلى مجموعة طلاء نشط يمكن طلاؤها باستخدام تعبئة مختلفة لكل وجه وحد مختلف لكل حافة (يمين).



طلاء كائن بالطريقة التقليدية يترك بعض المساحات التي لا يمكن تعبئتها (يسار). إن طلاء مجموعة طلاء نشط ذات تعرف على الفجوات (في المنتصف) تتيح لك تجنب الفجوات والطباعة الفوقية (يمين).

للحصول على فيديو عن الطلاء النشط، راجع www.adobe.com/go/vid0042_ae. للحصول على فيديو عن أساليب الطلاء باستخدام أداة فرشاة الطلاء، راجع www.adobe.com/go/vid0038_ae.

راجع أيضاً

“حول الطلاء النشط” في الصفحة ١٣٦

حول التعبئة والحدود

التعبئة هي لون، حشو، أو تدرج داخل كائن ما. يمكنك تطبيق تعبئات على كائنات مفتوحة ومغلقة على أوجه مجموعات الطلاء النشط. الحد يمكن أن يكون حد خارجي مرئي من كائن، مسار، أو حافة مجموعة طلاء نشط. يمكنك التحكم في عرض ولون حد ما. يمكنك أيضاً إنشاء حدود متقطعة باستخدام خيارات المسار، وطلاء حدود منمطة باستخدام الفرش.

ملاحظة: عندما تعمل باستخدام مجموعات طلاء نشط، يمكنك تطبيق فرشاة على حافة فقط إذا قمت بإضافة حد للمجموعة باستخدام لوحة المظهر.

تعرض ألوان التعبئة والحد الحاليين في لوحة الأدوات.



تحكمات التعبئة والحد

راجع أيضاً

“المفاتيح الخاصة بطلاء الكائنات” في الصفحة ٤٠٠

“تحديد ألوان باستخدام لاقط اللون” في الصفحة ٨٥

تحكمات التعبئة والحد

تتوفر تحكمات لضبط التعبئة والحد في لوحة الأدوات وفي لوحة التحكم ولوحة اللون.

يمكنك استخدام أي من التحكمات التالية في لوحة الأدوات لتعيين لون:

زر التعبئة ☐ قم بالنقر المزدوج لتحديد لون تعبئة باستخدام لاقط الألوان.

زر الحد ☒ قم بالنقر المزدوج لتحديد لون حد باستخدام لاقط الألوان.

زر تبادل التعبئة والحد ☒ انقر لتبديل الألوان بين التعبئة والحد.

زر التعبئة والحد الافتراضيين ☒ انقر للرجوع إلى إعدادات اللون الافتراضية (تعبئة بيضاء وحد أسود).

زر اللون ☐ انقر لتطبيق اللون الأصلي المحدد أخيراً على كائن له تعبئة متدرجة أو ليس له حد أو تعبئة.

زر التدرج ☒ انقر لتغيير التعبئة المحددة حالياً إلى التدرج المحدد أخيراً.

زر لاشيء ☒ انقر لإزالة تعبئة أو حد الكائن المحدد.

يمكنك أيضاً تعيين لون وحد للكائن المحدد باستخدام التحكمات التالية في لوحة التحكم:

لون التعبئة انقر لفتح لوحة الحوامل أو انقر مع الضغط على مفتاح العالي لفتح لوحة صيغة اللون البديل، واختر لوناً.

لون حدود الشكل انقر لفتح لوحة الحوامل أو انقر مع الضغط على مفتاح العالي لفتح لوحة صيغة اللون البديل، واختر لوناً.

لوحة الحد انقر كلمة حد لفتح لوحة الحد وتقوم بتعيين الخيارات.

سمك الحد اختر سمك الحد من القائمة المنبثقة.

تطبيق لون تعبئة على كائن

يمكنك تطبيق لون واحد، حشو، أو تدرج على كائن بأكمله، أو يمكنك استخدام مجموعات الطلاء النشط وتطبيق ألوان مختلفة على أوجه مختلفة ضمن الكائن.

١ قم بتحديد الكائن.


٢ انقر مربع التعبئة في لوحة الأدوات أو لوحة اللون. سشير عمل ذلك أنك تريد أن تقوم بتطبيق تعبئة بدلاً من حد.



مربع التعبئة

٣ حدد لون تعبئة بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر لوناً في لوحة التحكم، لوحة اللون، لوحة الحوامل، لوحة التدرج، أو مكتبة الحوامل.
- قم بالنقر المزدوج على مربع تعبئة وحدد لوناً من لاقط الألوان.
- حدد أداة الشافطة وانقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على كائن لتطبيق الخصائص الحالية، إما في ذلك التعبئة والحد الحاليين.
- انقر زر لاشيء ☒ لإزالة التعبئة الحالية للكائن.

يمكنك تطبيق لون بسرعة على كائن غير محدد بسحب لون ما من مربع التعبئة، لوحة اللون، لوحة التدرج، أو لوحة الحوامل إلى الكائن. لا يعمل السحب على مجموعات الطلاء النشط. 

راجع أيضاً

”تحديد عناصر في مجموعات الطلاء النشط“ في الصفحة ١٣٨

”الطلاء باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط“ في الصفحة ١٤٠

حد كائن ما

أنت تستخدم لوحة الحد (نافذة < حدود الشكل) لتحديد ما إذا كان الخط صلباً أو متقطع، وتسلسل التقطع إن كان متقطعاً، سمك الحد، محاذاة الحد، حد الوصلة، وأنماط وصلات الخط وحروف الخط الكبيرة.



لوحة الحد مع إظهار الخيارات

يمكنك تطبيق خيارات حد على كائن بأكمله، أو يمكنك استخدام مجموعات الطلاء النشط وتطبيق حدود مختلفة على حواف مختلفة ضمن الكائن.

راجع أيضاً

نظرة عامة على فضاء العمل

”تحديد عناصر في مجموعات الطلاء النشط“ في الصفحة ١٣٨

”الطلاء باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط“ في الصفحة ١٤٠

تطبيق لون، عرض، أو محاذاة الحد


١ قم بتحديد الكائن. (لتحديد حافة ما في مجموعة طلاء نشط، استخدم أداة تحديد الطلاء النشط.)

٢ انقر مربع الحد في لوحة الأدوات، لوحة اللون، أو لوحة التحكم. سشير عمل ذلك أنك تريد أن تقوم بتطبيق حد بدلاً من تعبئة.






مربع الحد

٣ حدد لونًا ما من لوحة اللون، أو حامل من لوحة الحوامل أو لوحة التحكم. بدلاً من ذلك، قم بالنقر المزدوج على مربع حد لتحديد لونًا ما باستخدام لاقط اللون.

إذا كنت تريد استخدام اللون الحالي في مربع الحد، يمكنك ببساطة سحب اللون من مربع الحد إلى الكائن. لا يعمل السحب على مجموعات الطلاء النشط. 

٤ حدد سمك في لوحة الحدود أو لوحة التحكم.

٥ إذا كان الكائن هو مسار مغلق (وليس مجموعة طلاء نشط)، اختر خيارًا من لوحة الحد لمحاذاة الحد على المسار:

-  محاذاة الحد إلى المنتصف
-  محاذاة الحد إلى الداخل
-  محاذاة الحد إلى الخارج

ملاحظة: إذا كنت تحاول أن تحاذي المسارات التي تستخدم محاذاة حد مختلفة، فإن المسارات قد لا تتحاذى بدقة. تأكد من إعدادات محاذاة المسار هي نفسها إذا احتجت أن تتطابق الحواف بدقة عند المحاذاة.

إنشاء خطوط متقطعة أو منقطة

يمكنك إنشاء خط متقطع أو منقط بتحرير خصائص حد كائن.

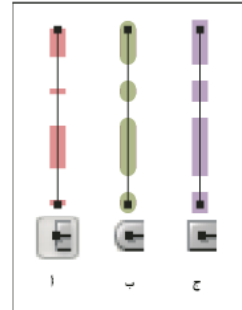
١ قم بتحديد الكائن.

٢ في لوحة حدود الشكل حدد خط متقطع. إذا كان خيار الخط المتقطع غير ظاهر، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة الحد.

٣ تعيين تسلسل متقطع بإدخال أطوال التقطعات والفجوات بينها.

الأرقام المدخلة يتم تكرارها بالتسلسل بمجرد بدلك النمط، ولا تحتاج لتعبئة كل مربعات النص.

٤ حدد خيار رأس لتغير نهايات التقطعات. ينشئ خيار النهاية الاسطوانية  تقطعات ذات نهايات مربعة؛ وينشئ النهاية المستديرة  تقطعات دائرية أو نقاط؛ ونهاية الرسم  يمدد نهاية التقطعات.



خطوط متقطعة بسمك 6 نقاط ذات فجوات تقطع من 2، 12، 16، 12. أ. نهاية اسطوانية ب. نهاية طرف دائرية ج. رسم نهاية الطرف


تغيير حروف أو وصلات خط ما


الطرف هو نهاية خط مفتوح؛ والوصلة هي حيث يغير الخط المستقيم اتجاهه (يتحول إلى زاوية). يمكنك تغيير الأطراف ووصلات خط ما بتغيير خصائص حد الكائن.


١ قم بتحديد الكائن.


٢ في لوحة الحد، حدد خيار طرف وخيار وصل.


إذا لم تظهر الخيارات، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.


نهاية اسطوانية  ينشئ خطوط محدودة بنهايات مربعة.

نهاية طرف دائرية  ينشئ خطوط محدودة بنهايات شبه دائرية.

رسم نهاية الطرف  ينشئ خطوط محدودة بنهايات مربعة تمتد إلى نصف الخط خارج نهاية الخط. يجعل هذا الخيار سمك الخط يمتد بالتساوي في كل الاتجاهات حول الخط.

واصله حادة  ينشئ خطوط محدودة بزوايا حادة. أدخل حد واصلته بين 1 و500. تتحكم الواصله الحادة عندما ينتقل البرنامج من واصله حادة (مدببة) إلى واصله مبرزة (مربعة). إن حد الواصله الحادة الافتراضي هو 4، مما يعني أنه عندما يكون طول النقطة يصل إلى أربعة أضعاف سمك الحد، فإن البرنامج ينتقل من واصله حادة إلى واصله مبرزة. ينتج عن حد الواصله 1 واصله مبرزة.

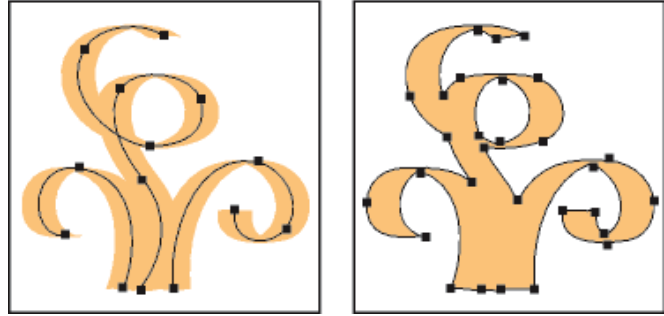
وصله دائرية  ينشئ خطوط محدودة بزوايا مستديرة.

واصله مائلة  ينشئ خطوط محدودة بزوايا مربعة.

ارسم وادمج المسارات باستخدام أداة فرشاة النقطة

استخدم أداة فرشاة النقطة لطلاء الأشكال المعبئة التي يمكنك تقاطعها ودمجها مع الأشكال الأخرى ذات نفس اللون.

تستخدم أداة فرشاة النقطة نفس خيارات الفرشاة الافتراضية مثل الفرش الخاصة بالخطاطين. (راجع "خيارات فرشاة الخط" في الصفحة ١٤٦)



مسار تم إنشاؤه باستخدام فرشاة الخطاط (اليسار)؛ مسار تم إنشاؤه بأداة فرشاة النقطة (اليمين)

للحصول على فيديو عن أداة فرشاة النقطة، راجع www.adobe.com/go/lrvid4018_ai

راجع أيضاً

"خيارات أداة فرشاة الطلاء" في الصفحة ١٤٥

أدلة أداة فرشاة النقطة

عند استخدام أداة فرشاة النقطة، تذكر الإرشادات التالية:


- لدمج المسارات، يجب أن تكون متقابلة في ترتيب التراص.
- تنشئ أداة فرشاة النقطة مسارات ذات تعبئة وحد. إذا كنت تريد أن تدمج مسارات فرشاة النقطة مع العمل الفني الموجود، تأكد من أن ذلك العمل الفني له نفس لون التعبئة وبدون حد.
- عند رسم مسارات باستخدام أداة فرشاة النقطة، تدمج المسارات الجديدة مع المسار المطابق الأعلى الموجود. إذا لامس المسار الجديد أكثر من مسار مطابق ضمن نفس المجموعة أو الطبقة، فإن كل المسارات المتقاطعة تدمج مع بعضها.
- لتطبيق خصائص، (مثل التأثيرات أو الشفافية)، على أداة فرشاة النقطة، حدد الفرشاة واضبط الخصائص في لوحة المظهر قبل أن تبدأ في الرسم.
- يمكنك استخدام أداة فرشاة النقطة لدمج المسارات التي تم إنشاؤها بأدوات أخرى. لعمل ذلك تأكد من أن العمل الفني الموجود ليس له حد؛ ثم قم بإعداد أداة فرشاة النقطة على أن يكون لها نفس لون التعبئة، ورسم مسار جديد يتقاطع مع كل المسارات التي تريد دمجها مع بعضها.

إنشاء مسارات مدمجة

تذكر أن المسارات ذات الحدود لا يمكن أن يتم دمجها.

١ حدد المسار الذي تريد دمجه في مسار جديد.

٢ في لوحة المظاهر، قم بإلغاء تحديد الرسم الجديد له مظهر بسيط. عند عدم تحديد هذا الخيار، تستخدم أداة فرشاة النقطة خصائص العمل الفني المحدد.

٣ حدد أداة فرشاة النقطة ، وتأكد من أنها تستخدم نفس المظاهر كالعامل الفني المحدد.

٤ ارسم المسارات التي تتقاطع مع العمل الفني. إذا لم تندمج المسارات، تحقق لتتأكد من أن خصائص أداة فرشاة النقطة تطابق خصائص المسار الموجود تماماً، ولا تستخدم حداً.

خيارات أداة فرشاة النقطة

قم بالنقر المزدوج على أداة فرشاة النقطة في لوحة الأدوات واضبط أي من الخيارات التالية:

الاحتفاظ بالحدد يحدد أنه عندما ترسم مسار مدمج، فإن كل المسارات تكون محددة وتبقى محددة وانت تكمل الرسم. يفيد هذا الخيار لعرض كل المسارات التي تكون متضمنة في المسار المدمج. عندما تحدد هذا الخيار، فإن خيار التحديد يحد الدمج يكون غير متاح.

التحديد يحد الدمج يحدد أنه إذا كان هناك عمل فني محدد، فإن فرشاة الدمج تدمج فقط مع العمل الفني المحدد. إذا لم يكن هناك شيء ما محدد، فإن الفرشاة تدمج مع أي عمل فني مطابق.

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل أن يقوم Illustrator بإضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. على سبيل المثال، فإن قيمة دقة تساوي 2.5 تعني تحركات الأداة لأقل من 2.5 بيكسل لا يتم تسجيلها. يمكن أن تتراوح الدقة من 0.5 إلى 20 بيكسل؛ كلما زادت القيمة، كلما أصبح المسار أكثر نعومة وأقل تعقيداً.

تنعيم يتحكم في مقدار التنعيم التي يطبقها Illustrator عندما تقوم باستخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0% إلى 100%؛ كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم.

حجم يحدد حجم الفرشاة.

زاوية يحدد زاوية دوران الفرشاة. اسحب رأس السهم في المعاينة، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص الزاوية.

دائري يحدد دائرية الفرشاة. اسحب نقطة سوداء في المعاينة بعيداً عن أو باتجاه المركز، لتقوم بإدخال قيمة في مربع نص الدائرية. كلما زادت القيمة، كلما كانت الدائرية أكبر.


يحول الحدود إلى مسارات مركبة

يحول حدًا ما إلى مسار مركب يتيح لك تعديل الحد الخارجي للحد. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء حد بعرض متغير أو يقسم الحد إلى قطع.

١ قم بتحديد الكائن.

٢ اختر الكائن > المسار > إنشاء مخطط حدود الشكل.

المسار المركب الناتج يجمع مع الكائن المعين. لتعديل المسار المركب، قم أولاً بفك تجميعه من التبعية أو حده بأداة تحديد المجموعة.

 استخدم لوحة الطبقات لتعريف محتويات مجموعة.

راجع أيضاً

”حول مسارات مركبة“ في الصفحة ٢٠١

”تجميع أو فك تجميع كائنات“ في الصفحة ١٧٢

إضافة رؤوس أسهم للخطوط

إن الأسهم تماثل جرات الفرشاة؛ بحيث تغير الأسهم المكان، الاتجاه، واللون مع الخط، لكن لا يمكن تحريرهم بشكل مستقل.

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

ملاحظة: يمكنك إضافة رؤوس أسهم لمجموعة طلاء نشط ككل، لكن ليس لمسارات منفردة ضمن مجموعات الطلاء النشط.

٢ اختر التأثير > تنميط > إضافة رؤوس أسهم.

٣ اختر من تصميمات رؤوس الأسهم المتنوعة لبداءية ونهاية الخط بنقر أزرار المقدمة والنهاية أسفل مربعات السهم البداءية والنهاية. تشير البداءية والنهاية إلى الترتيب الذي تم رسم الخط به.

٤ لإعادة قياس حجم رأس السهم، قم بإدخال النسبة التي تريد في مربع نص القياس. يقيس ذلك رأس السهم بالتناسب مع سمك حد الخط.

٥ انقر موافق.

ملاحظة: لإزالة رأس سهم، حدد الكائن، انقر تأثير إضافة رؤوس أسهم في لوحة المظهر، واضبط التأثير على لا شيء؛ ثم انقر موافق.

راجع أيضاً

”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠

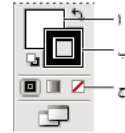
إزالة التعبئة أو الحد من كائن

١ قم بتحديد الكائن.

٢ انقر مربع التعبئة أو مربع الحد في لوحة الأدوات. يشير عمل ذلك إلى أنك تريد أن تقوم بإزالة تعبئة أو حد الكائن.

٣ انقر زر لاشيء في لوحة الأدوات، لوحة اللون، أو لوحة الحوامل.

ملاحظة: يمكنك أيضاً نقر أيقونة لاشيء في قائمة التعبئة أو لون الحد في لوحة التحكم.




مربعات التعبئة والحد

أ. مربع التعبئة ب. مربع الحد ج. زر لاشيء

تحديد كائنات ذات التعبئة الحد نفسها

يمكنك تحديد كائنات لها نفس الخصائص، بما في ذلك لون التعبئة، لون الحد، وسمك الحد.

ملاحظة: تعمل أوامر التحديد < نفس > لون التعبئة، لون الحد، وسمك الحد ضمن مجموعة طلاء نشط عندما تقوم بتحديد وجه أو حافة باستخدام أداة تحديد الطلاء النشط؛ غير ذلك فإن أوامر التحديد < نفس > لا تعمل. لا يمكنك تحديد جانبي الكائنات نفسها الداخلية والخارجية لمجموعة طلاء نشط في نفس الوقت.


- لتحديد كائنات لها نفس التعبئة والحد، حدد أحد الكائنات، وانقر زر تحديد الكائنات المماثلة  في لوحة التحكم واختر ما تريد أن تأسس تحديده عليه في القائمة التي تظهر.
- لتحديد كل الكائنات ذات نفس لون التعبئة أو الحد، حدد كائن له لون التعبئة أو الحد هذا، أو اختر اللون من لوحة اللون، أو لوحة الحوامل. ثم اختر التحديد < نفس > وانقر لون التعبئة، لون الحد، أو التعبئة والحد في القائمة الفرعية.
- لتحديد كل الكائنات ذات نفس سمك الحد، حدد كائن له ذلك السمك للحد أو اختر سمك الحد من لوحة الحد. ثم اختر التحديد < نفس > سمك الحد.
- لتطبيق نفس خيارات التحديد باستخدام كائن مختلف (على سبيل المثال، إذا كنت قد قمت بالفعل قد حددت كل الكائنات الحمراء باستخدام أمر التحديد < نفس > لون التعبئة وتريد الآن أن تبحث عن كل الكائنات الخضراء)، حدد كائن جديد ثم اختر تحديد < إعادة تحديد >.

لتأخذ بعين الاعتبار الصيغة الخاصة بكائن عند التحديد بناءً على اللون، اختر تحرير < تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات > عامة (في Mac OS). ثم اختر تحديد نفس % الصيغة. مع تحديد هذا الخيار فإذا قمت بتحديد كائن معبئ بصيغة 50% من أصفر PANTONE C واختر تحديد < نفس > لون التعبئة، يقوم Illustrator بتحديد تلك الكائنات المعبئة بصيغة 50% من ذلك اللون فقط. مع إلغاء تحديد هذا الخيار، فإنه يتم تحديد الكائنات ذات أي صبغة أصفر PANTONE C.

إنشاء تعبئات وحدود متعددة

أنت تستخدم لوحة المظهر لإنشاء تعبئات وحدود متعددة لنفس الكائن. إضافة تعبئات وحدود متعددة لكائن ما هو أساس إنشاء العديد من التأثيرات المثيرة. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء حد ثاني أضيق فوق حد عريض، أو يمكنك تطبيق تأثيرات على تعبئة واحدة لكن ليس الآخر.

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة أو أكثر (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).

٢ حدد إضافة تعبئة جديدة أو إضافة حد جديد من قائمة لوحة المظهر. بدلاً من ذلك، حدد تعبئة أو حد في لوحة المظهر، وانقر زر مضاعفة العنصر المحدد .

٣ اضبط اللون وخصائص أخرى للتعبئة أو الحد الجديد.

ملاحظة: قد يكون من الضروري أن تقوم بمعايرة موضع التعبئة أو الحد الجديد في لوحة المظهر. على سبيل المثال، إذا قمت بتحديد حدين ذوي سمكين مختلفين، فتأكد من أن الحد الأضيق فوق الحد الأعرض في لوحة المظهر.

راجع أيضاً

”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

”نظرة عامة على لوحة المظهر“ في الصفحة ٢٩٦

مجموعات الطلاء النشط

حول الطلاء النشط

يتيح لك تحويل عملك الفني إلى مجموعات طلاء نشط أن تقوم بتلوينهم بحرية، مثلما تفعل في رسم على قماش أو ورق. يمكنك حد كل مقطع مسار بلون مختلف وتعبئة كل مسار متضمن (لاحظ أنه ليس فقط المسارات المغلقة) بلون، حشو، أو تدرج مختلف.

الطلاء النشط هي طريقة خلاقة لإنشاء رسومات ملونة. فإنها تتيح لك استخدام نطاق كامل من أدوات الرسم المتجه في Illustrator، لكنها تعامل كل المسارات التي ترسمها كما لو كانوا على نفس السطح المستوي. بحيث أنه لا يوجد مسار خلف أو أمام أي من الآخر. بدلاً من ذلك، فإن المسارات تقسم سطح الرسم إلى مساحات، أي منها يمكن تلوينه، بغض النظر عن ما إذا كانت تلك المساحة محدد بمسار واحد أو بمقاطع من مسارات متعددة. تكون النتيجة هي طلاء الكائنات مثل تعبئة كتاب التلوين باستخدام ألوان مائية لطلاء مخطط بقلم رصاص.

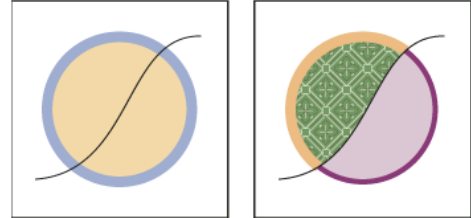
بمجرد أن تقوم بعمل مجموعة طلاء نشط، كل مسار يبقى ممكن التحرير بالكامل. عندما تقوم بضبط شكل المسار، فإن الألوان التي تم تطبيقها من قبل لا تبقى حيث هي، مثلما يفعلون في طلاء الوسائط الطبيعية أو برامج تحرير الصور. بدلاً من ذلك، فإن Illustrator بإعادة تطبيقهم آلياً على المناطق الجديدة المشكلة بالمسارات المحررة.



ضبط مسارات الطلاء النشط
أ. أصلي ب. مجموعة الطلاء النشط ج. مسارات مضبوطة، تدفقات معادة لطلاء نشط

الأجزاء التي يمكن طباعتها من مجموعات طلاء نشط تسمى حواف و وجوه. الحافة هي جزء من مسار ما بين حيث تتقاطع مع مسارات أخرى. الوجه هو المساحة المتضمنة بحافة أو أكثر. يمكنك حد الحواف وتعبئة الوجوه.

خذ على سبيل المثال، دائرة بخط مرسوم عبرها. كمجموعة طلاء نشط، فإن الخط (حافة) يقسم الدائرة إلى وجهين في الدائرة. يمكنك تعبئة كل وجه وحد كل حافة بلون مختلف باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.



دائرة وخط (يسار) بالمقارنة مع دائرة وخط بعد التحويل إلى مجموعة طلاء نشط ووجوه تعبئة وحد حواف (يمين).

ملاحظة: يستفيد الطلاء النشط من المعالجات المتعددة، والتي تساعد Illustrator على تنفيذ العمليات أسرع.

للحصول على فيديو عن الطلاء النشط، راجع www.adobe.com/go/vid0042_ae.

راجع أيضاً

“طرق الطلاء” في الصفحة ١٢٩

“حول التعبئة والحدود” في الصفحة ١٣٠

حدود الطلاء النشط

ترتبط خصائص التعبئة والطلاء بوجوه وحواف مجموعة الطلاء النشط- ليس المسارات الحقيقية التي تعرفهم، مثل في كائنات Illustrator الأخرى. بسبب ذلك، فإن أوامر بعض المزايا أما أن تعمل بشكل مختلف أو أنها لا يمكن تطبيقها على المسارات الموجودة داخل مجموعة طلاء نشط.

المزايا والأوامر التي تعمل على مجموعة طلاء نشط بأكملها، لكن ليس الوجوه والحواف المنفردة.

- شفافية
- التأثيرات
- تعبئات وحدود متعددة من لوحة المظهر
- الكائن < تشويه المظروف
- كائن < إخفاء
- كائن < تنقيط
- كائن < شريحة < عمل
- عمل ناعم عتامة (في قائمة لوحة الشفافية)
- الفرش (يمكنك تطبيق فرش على مجموعة طلاء نشط بأكملها إذا قمت بإضافة حد جديد للمجموعة باستخدام لوحة المظهر.)

المزايا التي لا تعمل على مجموعات طلاء نشط

- شبكات التدرج
- رسومات بيانية
- رموز من لوحة الرموز
- الاشتعال
- خيارات محاذاة الحد من لوحة الحد
- أداة العصا السحرية

أوامر الكائن التي لا تعمل على مجموعات طلاء نشط

- إنشاء مخطط حدود الشكل
- تمدد (يمكنك استخدام بدلاً منه أمر كائن < طلاء نشط < تمديد.)
- مزج
- شريحة
- قناع قطع < عمل
- إنشاء شبكة تدرج

أوامر الكائن الأخرى التي لا تعمل على مجموعات الطلاء النشط

- أوامر مستكشف المسارات
- ملف < وضع
- عرض < أدلة < عمل
- التحديد < نفس < صيغة المزج، تعبئة وحد، العتامة، النمط، تواجد الرمز، أو سلسلة كتل مرتبطة.
- الكائن < التفاف النص < عمل.

إنشاء مجموعات طلاء نشط

عندما تريد أن تلون كائنات باستخدام ألوان مختلفة لكل حافة، أو تقاطع، قم بتحويل العمل الفني إلى مجموعة طلاء نشط. أنواع معينة من الكائنات، مثل الكتابة، الصور النقطية، والفرش، لا يمكن تحويلها إلى مجموعات طلاء نشط مباشرة. تحتاج أولاً لتحويل تلك الكائنات إلى مسارات. على سبيل المثال، إذا حاولت كائن يستخدم الفرش أو التأثيرات، فإن المظهر المعقد بصرياً يفقد عند التحويل إلى طلاء نشط. على أي حال، يمكنك الحفاظ على الكثير من المظهر بتحويل الكائنات أولاً إلى مسارات عادية ثم تحويل المسارات الناتجة إلى طلاء نشط.

ملاحظة: عندما تقوم بتحويل عمل فني إلى مجموعة طلاء نشط، لا يمكنك ارجاع العمل الفني إلى حالته الأصلية. يمكنك تمديد المجموعة إلى مكونات منفردة، أو إطلاق المجموعة إلى مساراتها الأصلية ليس لها تعبئة وحد 0.5 أسود.

للحصول على فيديو عن الطلاء النشط، راجع www.adobe.com/go/vid0042_ae.


راجع أيضاً

”المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام مجموعات الطلاء النشط“ في الصفحة ٤٠٠

إنشاء مجموعة طلاء نشط

١ تحديد مسار أو أكثر، مسارات مركبة، أو كليهما.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكائن < الطلاء نشط > عمل.
- حدد أداة وعاء الطلاء النشط  وانقر الكائن المحدد.

ملاحظة: قد تفقد بعض الخصائص المعينة في التحويل إلى مجموعة طلاء نشط، مثل الشفافية والتأثيرات، بينما الكائنات الأخرى لا يمكن تحويلها (مثل الكتابة، الصور النقطية، والفرش).

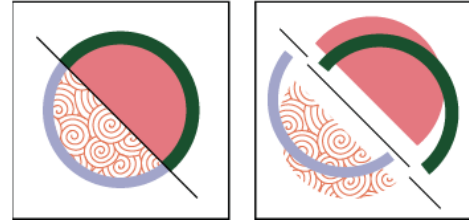
تحويل كائنات إلى مجموعات الطلاء النشط

❖ قم بأي من الأمور التالية للكائنات ولا تقوم بالتحويل مباشرة إلى مجموعات الطلاء النشط:

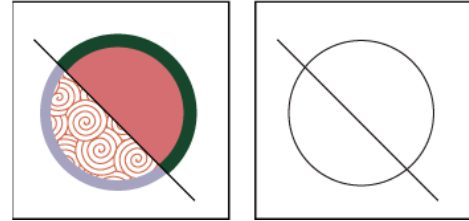
- لكائنات الكتابة، اختر الكتابة < إنشاء حدود خارجية. ثم عمل المسارات الناتجة في مجموعة طلاء نشط.
- للصور النقطية، اختر الكائن < تتبع نشط > عمل وتحويل إلى طلاء نشط.
- للكائنات الأخرى، اختر كائن < تمدد. ثم عمل المسارات الناتجة في مجموعة طلاء نشط.

تمدد أو إطلاق مجموعة طلاء نشط

يغير إطلاق مجموعة طلاء نشط إلى مسار أو أكثر اعتيادي بدون تعبئة وحد أسود بسمك 0.5 نقطة. يغير تمديد مجموعة الطلاء النشط إلى مسار اعتيادي أو أكثر والتي تماثل شكلاً مجموعة الطلاء النشط، لكن على مسارات معينة ومحدودة مستقلة. يمكنك استخدام أداة تحديد المجموعة لتحديد وتعديل تلك المسارات بشكل مستقل.



مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد تمديد وسحب إلى أوجه وحواف مستقلة (يمين)






مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد تطبيق أمر الإطلاق (يمين)

١ حدد مجموعة الطلاء النشط.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكائن < الطلاء نشط > تمدد.
- اختر الكائن < الطلاء النشط > إتاحة استخدام

تحديد عناصر في مجموعات الطلاء النشط




استخدم أداة تحديد الطلاء النشط  لتحديد أوجه وحواف منفردة في مجموعة الطلاء النشط. استخدم أداة التحديد  لتحديد مجموعة الطلاء النشط بأكملها، وأداة التحديد المباشر  لتحديد مسارات داخل مجموعة الطلاء النشط. عندما تعمل في وثيقة معقدة، يمكنك عزل مجموعة طلاء نشط بحيث يسهل تحديد الوجه أو الحافة الذي تريد بدقة.

💡 اختر أداة التحديد طبقاً لما تريد أن تأثر عليه في مجموعة الطلاء النشط. على سبيل المثال، استخدم أداة تحديد الطلاء النشط لتطبيق تدرج مختلف على أوجه مختلفة في مجموعة الطلاء النشط، واستخدم أداة التحديد لتطبيق نفس التدرج على مجموعة الطلاء النشط بأكملها.

راجع أيضاً

”عزل العمل الفني للتحديد“ في الصفحة ١٦٧

تحديد أوجه وحواف

يتغير مؤشر أداة تحديد الطلاء النشط إلى مؤشر الوجه  عندما يوضع فوق وجه، و إلى مؤشر الحافة  عندما يوضع فوق حافة، أو إلى مؤشر  عندما يوضع خارج مجموعة الطلاء المباشر.

- ❖ قم بتحديد أداة تحديد الطلاء النشط، ثم:
 - لتحديد وجه أو حافة منفردة، انقر وجه أو حافة.
 - لتحديد أوجه و حواف متعددة، اسحب مستطيل تحديد حول العناصر التي تريد تحديدها. التحديدات الجزئية يتم تضمينها.
 - لتحديد كل الأوجه المتجاورة غير المفصولة بحافة مطلية، قم بالنقر المزدوج على وجه.
 - لتحديد أوجه وحواف لها نفس التعبئة والحد، قم بالنقر الثلاثي على عنصر. أو انقر مرة واحدة، ثم اختر التحديد < نفس وانقر لون التعبئة، لون الحد، أو سمك الحد في القائمة الفرعية.
 - لإضافة عناصر إلى، أو إزالة عناصر من، التحديد الحالي، انقر مع الضغط على مفتاح العالي أو اسحب مع الضغط على مفتاح العالي مستطيل تحديد حول العنصر.


تحديد مجموعة طلاء نشط

- ❖ باستخدام أداة التحديد، انقر المجموعة.

تحديد المسار الأصلي ضمن مجموعة الطلاء النشط

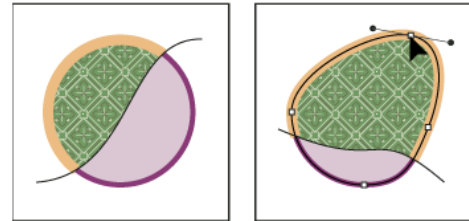
- ❖ باستخدام أداة التحديد المباشر، انقر مسار داخل مجموعة طلاء نشط.

عزل مجموعة طلاء نشط عن بقية العمل الفني

- ❖ باستخدام أداة التحديد، قم بتنفيذ أي من الأمور التالية:
 - قم بالنقر المزدوج على مجموعة.
 - حدد المجموعة، ثم انقر زر عزل المجموعة المحددة  في لوحة التحكم.

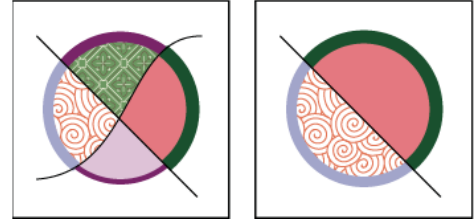
تعديل مجموعات الطلاء النشط

عندما تقوم بتعديل مسار في مجموعة طلاء نشط، فإن Illustrator يقوم بتلوين أوجه وحواف جديدة باستخدام التعبئة والحدود من مجموعة موجودة. إذا كانت النتائج ليست كما تتوقع، يمكنك إعادة تطبيق الألوان التي تريد باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.



مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد معايرة المسارات (يمين)

عندما تحذف حواف، فإن التعبئة تنتشر عبر أي وجه ممد حديثاً. على سبيل المثال، إذا قمت بحذف مسار يقسم دائرة إلى نصفين، فإن الدائرة يتم تعبئتها بأحد التعبئة الموجودة سابقاً في الدائرة. يمكنك في بعض الأحيان المساعدة في توجيه النتائج. على سبيل المثال، قبل حذف مسار يقسم دائرة، قم أولاً بنقله بحيث تكون التعبئة التي تريد الاحتفاظ بها أكبر من التعبئة التي تريد إزالتها.



مجموعة الطلاء النشط قبل (يسار) وبعد تحديد وحذف مسار (يمين)

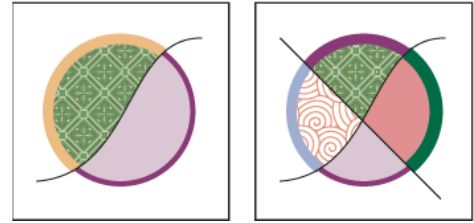
احفظ ألوان التعبئة والحد المستخدمة في مجموعات الطلاء النشط في لوحة الحوامل. بهذه الطريقة، إذا فقد التغيير لونًا ما تريد إبقائه، يمكنك تحديد حامله واستخدام أداة وعاء الطلاء النشط لتعيد تطبيق التعبئة أو الحد.

راجع أيضًا

”عزل العمل الفني للتحريك“ في الصفحة ١٦٧

إضافة مسارات إلى مجموعة طلاء نشط

وأنت تقوم بإضافة مسارات إلى مجموعة طلاء نشط، يمكنك تعبئة وحد الأوجه والحواف الجديدة التي تم إنشاؤها.



مجموعة الطلاء النشط قبل (يسار) وبعد إضافة مسار جديد وطلاء الأوجه والحواف الجديد التي تم إنشاؤها به (يمين)

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- باستخدام أداة التحديد، قم بالنقر المزدوج على مجموعة طلاء نشط (أو انقر زر عزل المجموعة المحددة في لوحة التحكم) لتضع المجموعة في صيغة العزل. ثم ارسم مسار آخر. يضيف Illustrator المسار الجديد إلى مجموعة طلاء نشط. انقر زر الخروج من صيغة العزل عندما تنتهي من إضافة مسارات جديدة.
- حدد مجموعة الطلاء النشط والمسارات التي تريد إضافته. ثم اختر الكائن < الطلاء النشط > دمج، أو انقر دمج الطلاء النشط في لوحة التحكم.
- في لوحة الطبقات، اسحب مسار أو أكثر إلى مجموعة الطلاء النشط.

ملاحظة: قد لا تحاذي المسارات داخل مجموعة الطلاء النشط مع المسارات المطابقة أو المماثلة خارج مجموعة الطلاء النشط.

تغيير حجم كائن منفرد أو مسار

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- باستخدام أداة التحديد المباشر، انقر المسار أو الكائن لتحديده. ثم اختر أداة التحديد وانقر المسار أو الكائن مرة أخرى لتحريره.
- باستخدام أداة التحديد، قم بالنقر المزدوج على مجموعة الطلاء النشط لتضعه في صيغة العزل. ثم انقر مسار أو كائن لتحريره.

الطلاء باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط


تتيح لك أداة وعاء الطلاء النشط أن تقوم بطلاء أوجه وحواف مجموعات الطلاء النشط باستخدام خصائص التعبئة والحد الحالية. يعرض مؤشر الأداة على هيئة مربع بلون واحد أو ثلاثة مربعات ملونة، والتي تمثل لون التعبئة أو الحد المحدد، وإذا كنت تستخدم ألوان من مكتبة حوامل، فإن اللونين يقابلان اللون المحدد في المكتبة. يمكنك الوصول إلى الألوان المقابلة، مثلما تصل إلى الألوان المجاورة لتلك، وهكذا، بالضغط على مفتاح سهم اليمين أو اليسار.

١ حدد أداة وعاء الطلاء .

٢ قم بتعيين لون تعبئة أو لون حد والحجم الذي تريد.


ملاحظة: إذا قمت بتحديد لون من لوحة الحوامل، فإن المؤشر يتغير ليعرض ثلاثة ألوان . يكون اللون المحدد في المنتصف، واللونين المقابلين على أي من الجانبين. لتستخدم لون مقابل، انقر مفتاح سهم لليمين أو لليسار.

٣ طلاء وجه، قم بأي من الأمور التالية:

- انقر وجه لتعبئته. (عندما يكون المؤشر فوق وجه ما، فإنه يتغير إلى وعاء نصف ممتلئ  وتحيط خطوط الإبراز التعبئة من الداخل.)
- اسحب عبر أوجه متعددة لتقوم بطلاء أكثر من وجه واحد في المرة الواحدة.
- قم بالنقر المزدوج على تعبئة وجه عبر حواف غير محدودة في وجوه متقابلة (تعبئة منتشرة).
- قم بالنقر الثلاثي على وجه ما لتعبئة كل الأوجه التي لها نفس التعبئة حالياً.

 للانتقال إلى أداة الشافطة وأخذ عينات التعبئة والحدود، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التعبئة والحد الذي تريد.

٤ طلاء حافة، قم بالنقر المزدوج على أداة وعاء الطلاء النشط وحدد طلاء الحدود، أو الانتقال مؤقتاً إلى خيار طلاء الحدود، بالضغط على مفتاح العالي؛ ثم قم بأحد الأمور التالية:

- انقر حافة لتقوم بحددها. (عندما يكون المؤشر فوق حافة ما، فإنه يتغير إلى فرشاة طلاء  ويتم إبراز الحافة.)
- اسحب عبر حواف متعددة لتقوم بحد حافة واحد في المرة الواحدة.
- قم بالنقر المزدوج على حافة لتحديد كل الحواف المتصلة التي لها نفس اللون (حد منتشر).
- قم بالنقر الثلاثي على حافة ما لتحديد كل الحواف التي لها نفس الحد.

ملاحظة: يتيح لك الضغط على مفتاح العالي التنقل بين طلاء حدود فقط وتعبئات فقط. يمكنك أيضاً تعيين تلك التغييرات في شاشة خيارات وعاء الطلاء النشط. إذا كان لديك حالياً كل من خيار تعبئات طلاء وحدود طلاء محددين، فإن الضغط على مفتاح العالي ينقل إلى تعبئات طلاء فقط. (يمكن أن يكون ذلك مفيداً عندما تحاول أن تقوم بتعبئة وجه صغير محاط بحواف محدودة.)

راجع أيضاً

”تحكمات التعبئة والحد“ في الصفحة ١٣٠

”تطبيق لون تعبئة على كائن“ في الصفحة ١٣٠

”حد كائن ما“ في الصفحة ١٣١

خيارات وعاء الطلاء النشط

تتيح لك خيارات وعاء الطلاء النشط تعيين كيفية عمل أداة وعاء الطلاء النشط، باختيار ما إذا كان الطلاء يعبئ فقط، يحد فقط، أو كليهما، كما يحدد كيفية إبراز الأوجه والحواف وأنت تنقل الأداة فوقهم. يمكنك رؤية تلك الخيارات بالنقر المزدوج على أداة وعاء الطلاء النشط.

تعبئات الطلاء يطلي أوجه مجموعات الطلاء النشط.

حدود الطلاء يطلي حواف مجموعات الطلاء النشط.

معانة حامل المؤشر يعرض عندما تختار لون ما من لوحة الحوامل. يظهر مؤشر أداة وعاء الطلاء النشط على هيئة ثلاثة حوامل لون: لون التعبئة أو الحد المحدد بالإضافة إلى اللون الموجود مباشرة على يساره وعلى يمينه في لوحة الحوامل.


إبراز يحدد حدود الوجه أو الحافة التي فوقها المؤشر حالياً. يتم إبراز الأوجه بخط سميك والحواف يتم إبرازها بخط رفيع.

اللون يضبط لون من أجل الإبراز. يمكنك اختيار لون من القائمة أو نقر حامل الطلاء لتعيين لون مخصص.

عرض يعين مدى سمك الإبراز.

غلق الفجوات في مجموعات الطلاء النشط

الفجوات هي مسافات صغيرة بين المسارات. إذا تسرب الطلاء من أوجه الطلاء ولم تخطط لذلك، فقد يتولد لديك فجوة في عملك الفني. يمكنك إنشاء مسار جديد يغلق الفجوة، وتحرير المسارات الموجودة لغلق الفجوة، أو ضبط خيارات الفجوة في مجموعة الطلاء النشط.

 يمكنك تجنب الفجوات في العمل الفني الخاص بك ذو الطلاء النشط بالرسم الفوقي للمسارات (وهو، تمديد فوق بعضهم). يمكنك عندئذ تحديد وحذف الحواف الزائدة التي تنتج، أو تطبيق حد بـ "لاشيء" عليهم.

إبراز الفجوات في مجموعة طلاء نشط

❖ اختر عرض > إظهار فجوات الطلاء النشط.

يبرز هذا الأمر أي فجوات موجودة في مجموعة الطلاء النشط المحددة حالياً، بناءً على إعدادات خيارات الفجوة الخاصة بك لتلك المجموعة.

ضبط خيارات فجوة الطلاء النشط

❖ اختر الكائن > الطلاء النشط > خيارات الفجوة وقم بتعيين أي مما يلي:

اتجاه الفجوة عند تحديده، فإن Illustrator يتعرف على فجوات في مسارات الطلاء النشط ويمنع الطلاء من التسرب من خلالها. لاحظ أن ذلك قد يبطئ من أداء Illustrator عند العمل على مجموعات طلاء نشط معقدة، وكبيرة. في هذه الحالة، يمكنك اختيار إغلاق الفجوات بالمسارات لتساعد على إسرار Illustrator مرة أخرى.

إيقاف الطلاء عند يضبط حجم فجوة الطلاء التي لا يمكن أن يتسرب منها.

تخصيص يحدد حجم فجوة الطلاء يتوقف عند.

لون معاينة الفجوة يضبط لون لمعاينة الفجوات في مجموعات الطلاء النشط. يمكنك اختبار لون من القائمة، أو انقر اللون المجاور قائمة لون لمعاينة الفجوة لتعين لون مخصص.

إغلاق الفجوات بين المسارات عندما يتم تحديده، فإنه يدخل مسارات غير مطلية في مجموعة الطلاء النشط الخاصة بك لإغلاق الفجوات (بدلاً من منع الطلاء من التسرب خلال الفجوات). لاحظ أنه حيث أن تلك المسارات غير مطلية، فإنها قد تظهر وكأن الفجوات مازالت موجودة مع إنها تم إغلاقها.

معاينة يعرض الفجوات المتعرف عليها حالياً في مجموعات الطلاء النشط على هيئة خطط ملونة، بناءً على لون المعاينة الذي تختاره.

قوانين الفجوة لمجموعات الطلاء المباشر الممزوجة

عندما تقوم بمزج مجموعات طلاء نشط لها إعدادات فجوة مختلفة، فإن Illustrator يستخدم القوانين التالية لمعالجة الفجوات:

- إذا كان التعرف على الفجوات في وضع إيقاف في كل المجموعات في التحديد، فإن الفجوات يتم إغلاقها ويتم تشغيل التعرف على الفجوات مع وضع الطلاء يتوقف هنا على فجوات صغيرة.
- إذا كان التعرف على الفجوات في حالة تشغيل ونفس الحال لكل المجموعات في التحديد، فإن الفجوات يتم إغلاقها ويتم الحفاظ على إعداد الفجوة.
- إذا كان التعرف على الفجوات مختلط في التحديد، فإن الفجوات تغلق وإعداد الفجوات لأسفل مجموعة طلاء نشط يتم الحفاظ عليها (إذا كان التعرف على الفجوة لهذه المجموعة في حالة تشغيل). إذا كانت المجموعة الأسفل بها التعرف على الفجوة في حالة إيقاف، فإن التعرف على الفجوة يتم تشغيله ويتم ضبط الطلاء يتوقف عند إلى فجوات صغيرة.

فرش

حول الفرش

تتيح لك الفرش تنميط مظهر المسارات. يمكنك تطبيق حدود الفرشاة على مسارات موجودة، أو يمكنك استخدام أداة فرشاة الطلاء لرسم مسار وتطبيق حد فرشاة في وقت واحد.

يوجد أربعة أنواع من الفرش في Illustrator- الخطية، المبعثرة، الفنية، والحشو.. يمكنك الوصول إلى التأثيرات التالية باستخدام تلك الفرش:

فرش الخطاط تنشئ جرات تشبه تلك المرسومة بزاوية قلم خط ومرسومة على مركز المسار. عندما تستخدم أداة فرشاة النقطة، يمكنك الطلاء باستخدام فرشاة الخط وتوسيع جرات الفرشاة ألياً إلى شكل تعبئة يدمج مع الكائنات المعبئة الأخرى بذات اللون والتي تتقاطع أو تتواجه في ترتيب التراص.

فرش التشعيت تنثر نسخ من كائن ما (مثل النحل أو أوراق الشجر) على المسار.

فرش فنية تمط شكل فرشاة (مثل الفحم الخشن) أو شكل كائن بالتساوي على طول المسار.

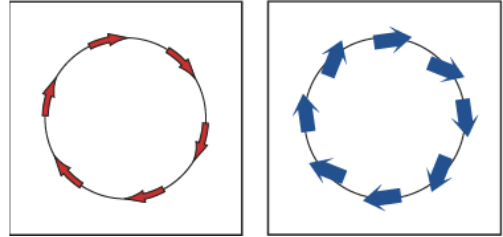
فرش الحشو حشو الطلاء- مصنوع من مربعات- والتي تتكرر على المسار. يمكن أن تتضمن فرش الحشو حتى خمس بلاطات، للجوانب، الزاوية الداخلية، الزاوية الخارجية، البداية، والنهاية للحشو.



نماذج فرش

أ. فرشاة الخطاط ب. فرشاة التشيت ج. فرشاة فنية د. فرشاة الحشو

يمكن أن تصل كل من فرش التشيت وفرش الحشو لنفس التأثير. على أي حال، إحدى الأشياء التي تختلف فيها عن بعضها هي أن فرش الحشو تتبع المسار بدقة، بينما فرش التشيت لا تفعل ذلك.



الأسهم في فرشاة الحشو تثنى لتتبع المسار (يسار)، ولكن الأسهم تبقى مستقيمة في فرشاة التشيت (يمين).

للحصول على فيديو عن استخدام الفرش، راجع www.adobe.com/go/vid0044_ae

راجع أيضاً

”ارسم وادمج المسارات باستخدام أداة فرشاة النقطة“ في الصفحة ١٣٣

نظرة عامة على لوحة الفرش

تعرض لوحة الفرش (نافذة < الفرش) فرشاً للملف الحالي. عندما تقوم بتحديد فرشاة في مكتبة الفرش، فإنها تضاف آلياً إلى لوحة الفرش. ترتبط الفرش التي تم إنشاؤها وتخزينها في لوحة الفرش بالملف الحالي فقط، مما يعني أن كل ملف Illustrator يمكنه أن يكون له مجموعة من الفرش في لوحة الفرش.

راجع أيضاً

”المفاتيح الخاصة بلوحة الفرش“ في الصفحة ٤٠٢

إظهار أو إخفاء نوع من الفرش

❖ اختر من أي من التالي في قائمة اللوحة: إظهار فرش الخطاطين، إظهار فرش التشيت، إظهار الفرش الفنية، إظهار فرش الحشو.


تغيير عرض الفرش

❖ اختر عرض المصغر أو عرض قائمة من قائمة اللوحة.


تغيير ترتيب الفرش في لوحة الفرش

❖ اسحب فرشاة إلى موضع جديد. يمكنك نقل الفرش فقط ضمن أنواعها. على سبيل المثال، لا يمكنك نقل فرشاة خطاط إلى مساحة فرش التشيت.

مضاعفة فرشاة في لوحة الفرش

❖ اسحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة  أو اختر مضاعفة الفرش من قائمة لوحة الفرش.

حذف فرش من لوحة الفرش

❖ حدد الفرش وانقر زر حذف فرشاة . يمكنك تحديد الفرش غير المستخدمة في وثيقة باختيار تحديد كل الفرش غير المستخدمة من قائمة لوحة الفرش.

العمل باستخدام مكتبات الفرش

مكتبات الفرش (نافذة < مكتبات الفرش > [مكتبة]) هي مجموعات من الفرش مسبقاً الإعداد التي تأتي ضمن Illustrator. يمكنك فتح مكتبات فرش متعددة لتتصفح خلال محتوياتها وتحديد الفرش. يمكنك أيضاً فتح مكتبات فرش باستخدام قائمة لوحة الفرش.

💡 لتقم بتفتح مكتبة فرش آلياً عندما تقوم بتشغيل Illustrator، اختر منتظم من قائمة لوحة مكتبة الفرش.

انسخ فرش من مكتبة الفرش إلى لوحة الفرش.

❖ اسحب الفرش إلى لوحة الفرش أو اختر إضافة إلى الفرش من قائمة لوحة مكتبة الفرش.

إدراج فرش إلى لوحة الفرش من ملف آخر

❖ اختر نافذة < مكتبات فرش > مكتبة أخرى وحدد الملف.

إنشاء مكتبات فرش جديدة

١ قم بإضافة الفرش التي تريد إلى لوحة الفرش، واحذف أي فرش لا تريدها.

٢ اختر حفظ مكتبة فرشاة من قائمة لوحة الفرش، وضع ملف المكتبة الجديد في أحد المجلدات التالية بحيث تظهر في قائمة مكتبات الفرش عندما تقوم بإعادة تشغيل Illustrator:

- (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS4 Settings/Brush
- (Windows Vista) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS4 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS4/Brush

ملاحظة: إذا قمت بوضع الملف في مجلد مختلف، فيمكنك فتح المكتبة باختيار نافذة < مكتبات الفرش > مكتبة أخرى وتحديد ملف المكتبة.

تطبيق حدود الفرشاة

يمكنك تطبيق جرات الفرشاة على مسار تم إنشاؤه باستخدام أي أداة رسم، بما في ذلك أداة القلم، أداة القلم الرصاص، أو أدوات الأشكال البسيطة.


❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد المسار، ثم حدد فرشاة في مكتبة الفرش، في لوحة الفرش، أو في لوحة التحكم.
- اسحب فرشاة إلى المسار. إذا كان المسار مطبق عليه جرات فرشاة بالفعل، عندئذ فإن الفرشاة الجديدة تستبدل الفرشاة القديمة.

💡 إذا كنت تريد تطبيق فرشاة مختلفة وتريد استخدام إعدادات جرات الفرشاة المستخدم مع الفرشاة الأصلية، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) عند نقر فرشاة جديدة تريد تطبيقها.


رسم المسارات وتطبيق جرات الفرشاة في نفس الوقت

١ حدد فرشاة في لوحة مكتبة الفرش أو لوحة الفرش.

٢ قم بتحديد أداة فرشاة الطلاء .

٣ ضع المؤشر حيث تريد أن تبدأ جرة الفرشاة، واسحب لترسم مساراً. يتبع المؤشر خط منقط وأنت تسحب.

٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لرسم مسار مفتوح، إطلق زر الماوس عندما يصبح المسار بالشكل المرغوب.
- لرسم شكل مغلق، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب. تعرض أداة فرشاة الطلاء حلقة صغيرة . اطلق زر الماوس (لكن ليس مفتاح Alt أو Option) عندما تكون جاهزاً لإغلاق الشكل.

يضع Illustrator نقاط الربط وأنت ترسم. يتم تحديد عدد نقاط الربط بطول وتعيد المسار من خلال إعدادات تفاوت فرشاة الطلاء.

لمعايرة شكل المسار المفروش بعد أن تنتهي من رسمه، قم بتحديد المسار أولاً. ثم ضع أداة فرشاة الطلاء على المسار، واسحب حتى يكون المسار بالشكل المرغوب. يمكنك استخدام الأسلوب لتمدد مسار مفروش مثلما تقوم بتغيير شكل المسار بين نقاط النهايات الموجودة.

خيارات أداة فرشاة الطلاء

قم بالنقر المزدوج على أداة فرشاة الطلاء لضبط الخيارات التالية:

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل أن يقوم Illustrator بإضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. على سبيل المثال، فإن قيمة دقة تساوي 2.5 تعني تحركات الأداة لأقل من 2.5 بيكسل لا يتم تسجيلها. يمكن أن تتراوح الدقة من 0.5 إلى 20 بيكسل؛ كلما زادت القيمة، كلما أصبح المسار أكثر نعومة وأقل تعقيداً.

تنعيم يتحكم في مقدار التنعيم التي يطبقها Illustrator عندما تقوم باستخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0% إلى 100%؛ كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم.

تعبئة جرات الفرشاة الجديدة يطبق تعبئة على المسار. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع المسارات المغلقة.


الاحتفاظ بالمحدد يحدد إذا ما كان Illustrator سيقوم بالاحتفاظ بالمسار المحدد بعد أن تقوم برسمه.

تحرير المسارات المحددة يحدد ما إذا كان يمكنك تغيير المسار الموجود باستخدام أداة فرشاة الطلاء أم لا.

داخل: _ بيكسلات يحدد مدى قرب الماوس أو قلم الرسم الخاص بالواجب لمسار موجود حتى تقوم بتحرير المسار باستخدام أداة فرشاة الطلاء. يتوفر هذا الخيار فقط عندما يكون خيار تحرير المسارات المحددة محدداً.

إزالة حدود الفرشاة

١ حدد مسار مفروش.

٢ في لوحة الفرش، اختر إزالة حد فرشاة من قائمة اللوحة أو انقر زر إزالة حد فرشاة .

تحويل حدود فرشاة إلى حدود خارجية

يمكنك تحويل حدود فرشاة إلى مسارات حدود خارجية حتى تتمكن من تحرير مكونات منفردة لمسار مفروش.

١ حدد مسار مفروش.

٢ اختر كائن > تمدد المظهر.

يستبدل Illustrator مكونات المسار الممدد في مجموعة ما. يوجد ضمن المجموعة مسار ومجموعة فرعية تحتوي الحدود الخارجية لحد الفرشاة.

إنشاء أو تعديل الفرش

يمكنك إنشاء فرش خط، تشتت، فنية، وحشو بناءً على إعداداتك الخاصة. للفرش التشتت، الفنية، والحشو، يجب أن تقوم بإنشاء العمل الفني الذي تريد استخدامه أولاً. اتبع تلك الإرشادات عند إنشاء عمل فني للفرش:

- لا يمكن أن يحتوي العمل الفني على تدرجات، مزجات، حدود فرشاة أخرى، كائنات شبكية، صور نقطية، رسومات بيانية، ملفات موضوعة، أو أقنعة.
- للفرش الفنية والحشو، لا يمكن أن يحتوي العمل الفني على كتابة. للوصول إلى تأثير حد الفرشاة بالكتابة، قم بإنشاء حدود خارجية للكتابة ثم قم بإنشاء فرشاة بالحدود الخارجية.
- لفرش الحشو، قم بإنشاء حتى خمس أشكال حشو (حسب إعداد الفرشاة)، وقم بإضافة الأشكال إلى لوحة الحوامل.


راجع أيضاً

”حول الحشوات“ في الصفحة ١٦٠

”إنشاء بلاطات زاوية لفرش الحشوات“ في الصفحة ١٦٤

إنشاء فرشاة


١ من أجل فرش التشتت والفرش الفنية، حدد العمل الفني الذي تريد استخدامه. من أجل فرش الحشوات يمكنك تحديد العمل الفني لبلاطة الجانب، لكنه غير ضروري.

٢ انقر زر فرشاة جديدة  في لوحة الفرش. بدلاً من ذلك، اسحب العمل الفني المحدد إلى لوحة الفرش.

٣ حدد نوع الفرشاة التي تريد إنشائها، وانقر موافق.

٤ في شاشة خيارات الفرشاة، قم بإدخال اسم للفرشاة، اضبط خيارات الفرشاة، وانقر موافق.

تعديل فرشاة

- لتغيير الخيارات لفرشاة ما، قم بالنقر المزدوج على الفرشاة في لوحة الفرش. اضبط خيارات الفرشاة وانقر موافق. إذا احتوت الوثيقة الحالية على مسارات مفرشة التي تستخدم الفرشاة المعدلة، تظهر الرسالة. انقر تطبيق على الحدود لتقوم بتغيير حدود موجودة مسبقاً. انقر ترك الحدود لتترك الحدود الموجودة المسبقة بدون تغيير، و قم بتطبيق الفرشاة المعدلة على حدود جديدة فقط.
- لتغيير العمل الفني المستخدم من قبل فرش التشيت، الفرش الفنية، أو فرشاة الحشو، اسحب الفرشاة إلى عملك الفني وقم بالتغييرات التي تريد. ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) الفرشاة المعدلة إلى الفرشاة الأصلية في لوحة الفرش.
- لتعديل مسار تم معالجته بالفرشاة بدون تحديث الفرشاة المرادفة، حدد المسار وانقر زر خيارات الكائن المحدد  في لوحة الفرش.

خيارات الفرشاة

يمكنك تعيين خيارات مختلفة لأنواع مختلفة من الفرش. لتغيير الخيارات لفرشاة ما، قم بالنقر المزدوج على الفرشاة في لوحة الفرش.

إن فرش التشيتية، والفنية، والحشو لها نفس خيارات التلوين.

خيارات فرشاة الخط

زاوية يحدد زاوية دوران الفرشاة. اسحب رأس السهم في المعاينة، أو قم بإدخال قيمة في مربع الزاوية.

داخلي يحدد دائرية الفرشاة. اسحب نقطة سوداء في المعاينة بعيداً عن أو باتجاه المركز، لتقوم بإدخال قيمة في مربع الدائرية. كلما زادت القيمة، كلما كانت الدائرية أكبر.

القطر يحدد قطر الفرشاة. استخدم منزلق القطر، أو قم بإدخال قيمة في مربع القطر.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنويعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات التالية:

ثابت ينشئ فرشاة باستخدام زاوية، دائرية، أو قطر ثابت.

عشوائي ينشئ تنويعات عشوائية للزاوية، الدائرية، أو القطر. قم بإدخال قيمة في مربع التنويعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنويعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع القطر. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في مربع التنويعات لتحديد مدى تنوع خصائص الفرشاة بالزيادة أو النقصان. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة الدائرية هي 75%، وقيمة التنويع هي 25%، فإن أفتح حد يكون 50% وأقل حد يكون 100%. كلما انخفض الضغط، كلما كانت جرة الفرشاة زاوية.

عجلة المرقم ينشئ فرشاة تتنوع في القطر بناءً على التعامل مع عجلة القلم. إن هذا الخيار مصمم ليتم استخدامه مع قلم بخاخة لها كرة رسم مع لوح رسومات يمكنها التعرف على هذا القلم.

إمالة ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على إمالة قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع الدائرية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.

اتجاه ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط القلم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل فرشاة الطلاء. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

تدوير ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل قلم بسط. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنه تبين نوع التدوير.

خيارات التلوين لفرش التبعثر، الرسم، والنقش

الألوان التي تطليها الفرش الفنية، التشيتية، أو الحشو تعتمد على لون الحد المحدد حالياً وطريقة التلوين للفرشاة. لضبط طريقة التلوين، حدد أحد الخيارات التالية في شاشة خيارات الفرشاة:

بدون يعرض الألوان كما تظهر في الفرشاة في لوحة الفرش. اختر لاشيء لإبقاء الفرشاة بنفس اللون في لوحة الفرش.

صبغات يعرض حدود الفرشاة بصبغات من لون الحد. تصبح أجزاء الرسم السوداء هي لون الحد، والأجزاء غير السوداء تصبح صبغات للون الحد، والبيضاء تبقى بيضاء. إذا استخدمت لون تركيز، تولد الصبغات من لون التركيز. اختر صبغات للفرش البيضاء والسوداء، أو عندما تريد طلاء حد فرشاة بلون تركيز.

الصبغات والظلال يعرض حدود الفرشاة بصبغات وظلال من لون الحد. تحافظ الصبغات والظلال على الأبيض والأسود، وكل شيء بينهما يصبح مزج من الأسود إلى الأبيض خلال لون الحد. ولأن الأسود يضاف فلن تتمكن من طباعة لوح منفرد عند استخدام الصبغات والظلال مع لون تركيز. اختر صبغات وظلال للفرش التي هي بدرجات رمادية.

تغير الصبغة يستخدم اللون المفتاحي في العمل الفني للفرشاة، كما يظهر في مربع اللون المفتاحي. (بشكل افتراضي، يكون اللون المفتاحي هو اللون البارز في الرسم). كل شيء في العمل الفني للفرشاة باللون المفتاحي يصبح بلون الحد. تصبح الألوان الأخرى في العمل الفني للفرشاة يترابط بلون الحد. تحافظ إزاحة الصبغة على الأسود، الأبيض، والرمادي. اختر إزاحة الصبغة للفرش التي تستخدم الألوان المتعددة. لتغيير اللون المفتاحي، انقر شافطة اللون المفتاحي، انقل الشافطة إلى شاشة المعاينة وانقر اللون الذي تريد استخدامه كلون مفتاحي. بتغيير اللون في مربع اللون المفتاحي. انقر الشافطة مرة أخرى لإلغاء تحديدها.

لمعلومات ونماذج عن كل اختيار، انقر نصائح.

خيارات فرشاة التشتت

حجم يتحكم في حجم الكائنات.

التباعد يتحكم في مقدار المسافة بين الكائنات.

تشتت يتحكم في مدى قرب تتبع الكائنات للمسار على كل جانب من المسار. كلما زادت القيمة، كلما تباعدت الكائنات عن المسار.

تدوير يتحكم في زاوية تدوير الكائنات.

التدوير بالنسبة إلى يضبط زاوية التدوير للكائنات المشتتة بالنسبة للصفحة أو المسار. على سبيل المثال، إذا قمت بتحديد صفحة، فإن التدوير بزاوية 0° يجعل الكائنات تشير إلى قمة الصفحة. إذا اخترت مسار، فإن التدوير بزاوية 0°، فإن الكائنات تتجذب إلى المسار.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنوعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات التالية:

ثابت ينشئ فرشاة بحجم، ومسافة، وتشتت، وتدوير ثابت.

عشوائي ينشئ فرشاة بحجم، ومسافة، وتشتت، وتدوير عشوائي. قم بإدخال قيمة في مربع التنوعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنوعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. يتوفر هذا الخيار فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في المربع الموجود في أقصى اليمين، أو استخدم منزلق الحد الأقصى. يستخدم الضغط القيمة الدنيا لأخف ضغط على لوحة الرسم والقيمة القصوى لأثقل ضغط. عندما تختار هذا الإعداد للقطر، فإنه كلما ثقل الحد، كلما كبرت الكائنات.

عجلة المرقم ينشئ فرشاة تتنوع في القطر بناءً على التعامل مع عجلة القلم. هذا الخيار متاح فقط إذا كان لديك لوحة رسم لها قلم بكرة رسم ويمكن أن تتعرف على مدخلات من ذلك القلم.

إمالة ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على إمالة قلم الرسم. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.





اتجاه ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في الفرش الزاوية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

تدوير ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في الفرش الزاوية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنها تبين نوع التدوير.

خيارات الفرشاة الفنية

عرض يضبط عرض الرسم بالنسبة لعرضه الأصلي.

متناسب يحافظ على تناسب الرسم المقاس.

اتجاه يحدد اتجاه العمل الفني بالنسبة للخط. انقر سهمًا لضبط الاتجاه:  لوضع الجانب الأيسر من الرسم في نهاية الحد؛  لوضع الجانب الأيمن من الرسم في نهاية الحد؛  لوضع قمة الرسم في نهاية الحد؛  لوضع أسفل الرسم في نهاية الحد.

قلب طولي أو قلب عرضي تغيير اتجاه العمل الفني بالنسبة للخط.

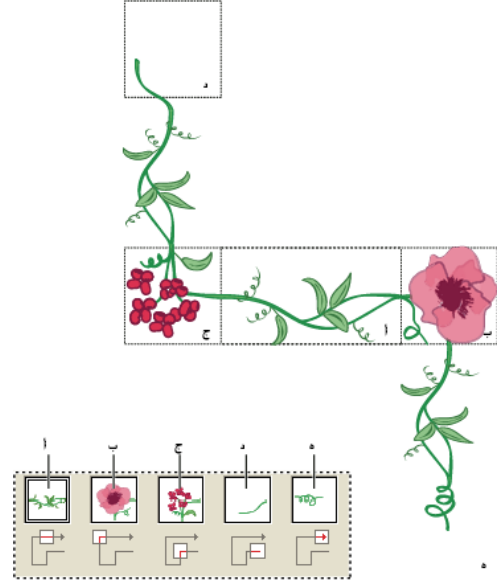
خيارات فرشاة الحشو

مقياس ضبط حجم البلاطات بالنسبة لحجمها الأصلي.

التباعد ضبط المسافات بين البلاطات.

أزرار البلاط تتيح لك تطبيق حشوات مختلفة على أجزاء مختلفة من المسار. انقر زر البلاط الذي تريد تعريفه، وحدد حامل حشو من القائمة المنسدلة. كرر لتطبيق الحشو على حوامل بلاطات على بلاطات أخرى حسب الحاجة.

ملاحظة: يجب عليك إضافة بلاطات الحشو التي تريد استخدامها إلى لوحة الحوامل قبل أن تقوم بضبط خيارات الفرشاة. بعد أن تقوم بإنشاء فرشاة حشو، يمكنك حذف بلاطات الحشو من لوحة الحوامل إذا لم تخطط لاستخدامهم لعمل فني إضافي.

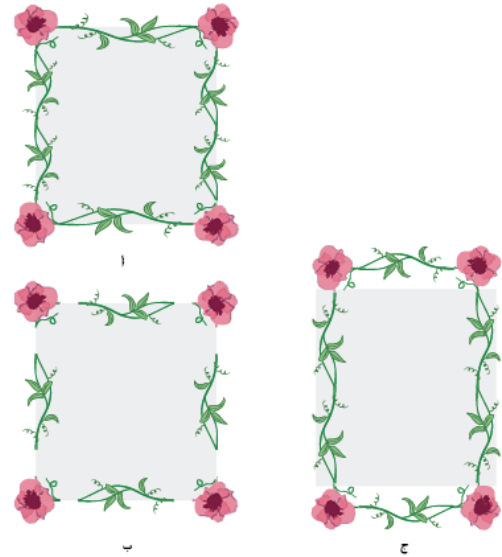


بلاطات في فرشاة حشو

أ. تراس جانبي ب. بلاطة ركن خارجي ج. بلاطة ركن داخلي د. بداية البلاط هـ. نهاية البلاط

قلب طولي أو قلب عرضي تغيير اتجاه الحشو بالنسبة للخط.

ملائمة تحدد كيفية ملائمة النقش للمسار: تمديد للملائمة بطيل أو يقصر تقسيم النقش ليلائم الكائن. يمكن أن ينتج عن هذا الخيار تبليط غير متساوي. إضافة مسافة للملائمة يضيف مسافة فارغة بين كل بلاطة حشو لتطبيق الحشو بالتناسب على المسار. يلائم المسار التقريبي البلاطات إلى أقرب مسار تقريبي بدون تغيير البلاطات. يطبق هذا الخيار الحشو داخل أو خارج المسار بقدر بسيط، بدلاً من توسيطه على المسار، للحفاظ على التبليط المتساوي.



خيارات الملائمة

أ. تمديد للملائمة ب. إضافة مسافة للملائمة ج. مسار تقريبي

صيغ الشفافية والمزج

حول الشفافية

الشفافية هي جزء مكمل من Illustrator والذي من الممكن أن يضيف شفافية إلى عملك الفني بدون ملاحظتها. يمكنك إضافة الشفافية للعمل الفني بعمل أي مما يلي:

- تخفيض عتامة الكائنات بحيث تصبح الكائنات التي أسفل العمل الفني مرئية.
- باستخدام أقنعة العتامة لإنشاء تنويعات في الشفافية.
- باستخدام صيغة المزج لتغير كيفية تفاعل الألوان خلال الكائنات المتداخلة.
- تطبيق تدرجات وشبكات تتضمن شفافية.
- تطبيق تأثيرات أو أنماط رسوم التي تتضمن شفافية، مثل الظلال المسقط.
- إدراج ملفات Adobe Photoshop التي تحتوي على شفافية.

للحصول على فيديو عن العمل بالشفافية راجع www.adobe.com/go/vid0054_ae. لمزيد من المعلومات عن العمل باستخدام الشفافية في Adobe Creative Suite، راجع www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_ae.

راجع أيضًا

تمارين الشفافية

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

”حول حالات المزج“ في الصفحة ١٥٣

نظرة عامة على لوحة الشفافية

يمكنك استخدام لوحة الشفافية (نافذة < الشفافية) لتعيين العتامة وصيغة مزج الكائنات، لإنشاء أقنعة عتامة، أو لدفع جزء من كائن واحد بتغشية جزء من كائن شفاف.

راجع أيضًا

نظرة عامة على فضاء العمل

إظهار كل الخيارات في لوحة الشفافية

❖ اختر إظهار خيارات من قائمة اللوحة.

إظهار مصغر للكائن المحدد في لوحة الشفافية

❖ اختر إظهار مصغر من قائمة اللوحة. أو، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

عرض الشفافية في عمل فني

من المهم أن تعرف أنه عندما تقوم باستخدام الشفافية، لأنك تحتاج لضبط بعض الخيارات الإضافية عند طباعة وحفظ عمل فني شفاف. لعرض الشفافية في عملك الفني، اعرض خلفية مربعة شبكية لتعريف المساحات الشفافة لعملك الفني.

١ اختر عرض < إظهار شبكة الشفافية.

٢ (اختياري) اختر ملف < إعداد الوثيقة، واضبط خيارات شبكة الشفافية.

ملاحظة: يمكنك أيضًا تغيير لون لوح الرسم لتحاكي ما سيبدو عليه العمل الفني مثلما لو طبع على ورق ملون.

تغيير عتامة العمل الفني

يمكنك تغيير العتامة لكائن واحد، وعتامة كل الكائنات في مجموعة أو طبقة، أو عتامة تعبئة أو حد كائن.

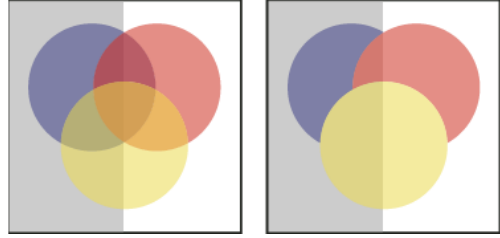
١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

إذا كنت تريد تغيير عتامة التعبئة أو الحد، حدد الكائن، ثم حدد التعبئة أو الحد في لوحة المظهر.

٢ اضبط خيار العتامة في لوحة الشفافية أو لوحة التحكم.

💡 لتحديد كل الكائنات التي تستخدم عتامة محددة، حدد كائن بتلك العتامة، أو إلغى تحديد كل شيء وقم بإدخال قيمة عتامة في لوحة الشفافية. ثم اختر التحديد < مطابق > العتامة.

إذا قمت بتحديد كائنات متعددة في طبقة وقمت بتغيير إعداد العتامة، فإن مساحات الشفافية المتداخلة للكائنات المحددة ستتغير بالتناسب لكل كائن آخر وتظهر عتامة متراكمة. على نحو مضاف، إذا قمت باستهداف طبقة ثم قمت بتغيير العتامة، فإن الكائنات في الطبقة أو المجموعة يتم معالجتها ككائن واحد. فقط الكائنات خارج وأسفل الطبقة أو المجموعة تكون مرئية من خلال الكائنات الشفافة. إذا نقل كائن إلى طبقة أو مجموعة، فإنه يأخذ عتامة الطبقة أو المجموعة، وإذا نقل كائن إلى الخارج، فإنه لا يحتفظ بالعتامة.



الكائنات المنفردة المحدد والعتامة مضبوطة على 50% (يسار) بالمقارنة بالطبقة المستهدفة والمضبوطة على 50% من العتامة (يمين)

راجع أيضًا

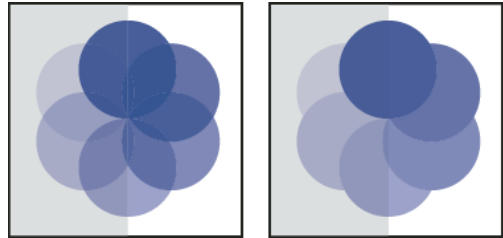
”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

”نظرة عامة على لوحة المظهر“ في الصفحة ٢٩٦

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

إنشاء مجموعة دفع شفافية

في مجموعة دفع شفافية، لا تظهر عناصر المجموعة من خلال بعضها البعض.



مجموعة ذات خيار دفع المجموعة غير محدد (يسار) بالمقارنة بحالة تحديده (يمين)

١ في لوحة الطبقات، استهدف المجموعة أو الطبقة التي تريد تحويلها إلى مجموعة دفع.

٢ في لوحة الشفافية، حدد مجموعة دفع. إذا لم يظهر هذا الخيار، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

تحديد خيار مجموعة الدفع يدور في ثلاث حالات: تشغيل (علامة تأشير)، إيقاف (بدون علامة)، وعادية (مربع بخط في داخله). استخدم الخيار العادي عندما تريد تجميع عمل فني بدون التعارض مع سلوك الدفع المحدد بالطبقة أو المجموعة المتضمنة. استخدم خيار الإيقاف عندما تريد أن تضمن أن طبقة أو مجموعة كائنات شفافة لن تدفع بعضها البعض.

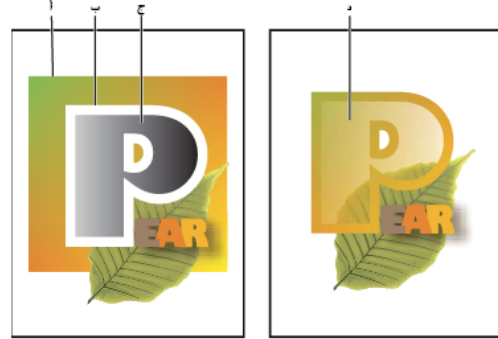
راجع أيضًا

”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

استخدام أقنعة العتامة لإنشاء شفافية

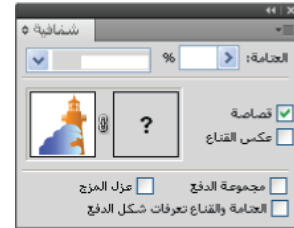
تستخدم قناع العتامة وكائن تقنيع لتغيير الشفافية للعمل الفني. يوفر قناع العتامة (ويسمى أيضاً عمل فني مقنع) الشكل الذي من خلاله تظهر الكائنات الأخرى. يعرف الكائن التقنيع أي المساحات هي الشفافة ودرجة الشفافية. يمكنك استخدام أي كائن ملون أو صورة نقطية ككائن تقنيع. يستخدم Illustrator مرادف درجات رمادية من الألوان في كائن التقنيع لمستويات العتامة في القناع. عندما يكون قناع العتامة أبيض، يكون العمل الفني مرئياً بالكامل. عندما يكون قناع العتامة أسود، يكون العمل الفني مخفياً. الظلال الرمادية في القناع تنتج درجات متنوعة من الشفافية في العمل الفني.



إنشاء قناع عتامة

أ. الكائنات السفلية ب. عمل فني لقناع العتامة ج. كائن تقنيع معبئ بتدرج من الأسود إلى الأبيض د. C انتقل فوق المساحة B وتقنيع B

يمكنك إنشاء قناع عتامة، يظهر مصغر لكائن التقنيع في لوحة الشفافية على يمين مصغر العمل الفني المقنع. (إذا لم تظهر المصغرات، اختر إظهار المصغرات من قائمة اللوحة). بشكل افتراضي، يرتبط العمل الفني المقنع وكائن التقنيع (كما يظهر بالربط بين المصغرات في اللوحة). عندما تنقل العمل الفني المقنع، ينتقل كائن التقنيع معه. على أي حال، عندما تنقل كائن تقنيع، فإن العمل الفني المقنع لا ينتقل. يمكنك فك ارتباط القناع في لوحة الشفافية لتأمين القناع في مكان ونقل العمل الفني المقنع بشكل مستقل عنه.



تعرض لوحة الشفافية مصغرات قناع العتامة: يمثل المصغر الأيسر قناع العتامة، والقناع الأيمن كائنات التقنيع

يمكنك نقل الأقنعة بين Photoshop و Illustrator. تتحول أقنعة العتامة في Illustrator إلى أقنعة طبقة في Photoshop، والعكس بالعكس.

ملاحظة: لا يمكنك الدخول في صيغة عزل عندما تقوم بالعمل في صيغة تحرير القناع، والعكس بالعكس.

للحصول على فيديو عن طبقات الفيديو، راجع www.adobe.com/go/vid0056_ae.

راجع أيضاً

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

إنشاء قناع عتامة

- ١ قم بتحديد كائن أو مجموعة واحدة، أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات.
- ٢ افتح لوحة الشفافية وإذا كان ضرورياً، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة لترى الصور المصغرة.
- ٣ قم بالنقر المزدوج على المصغر الأيمن في لوحة الشفافية.
- ٤ يتم إنشاء قناع فارغ ويقوم Illustrator آلياً بالدخول في صيغة تحرير القناع
- ٥ استخدم أدوات الرسم لرسم شكل القناع.
- ٥ انقر مصغر العمل الفني المقنع (المصغر الأيسر) في لوحة الشفافية للخروج من صيغة تحرير القناع.

ملاحظة: يضبط خيار القطع خلفية القناع إلى الأسود. لذا، فإن الكائنات السوداء، مثل الكتابة السوداء، تستخدم لإنشاء قناع عتامة مع تحديد خيار القطع لن تكون مرئية. ل ترى كل الكائنات، استخدم لون مختلف أو قم بإلغاء تحديد خيار القطع.

تحويل كائن موجود إلى قناع عتامة


- ❖ حدد كائنين أو مجموعتين على الأقل، واختر عمل قناع عتامة من قائمة لوحة العتامة. الكائن أو المجموعة الأعلى المحدد يتم استخدامه كقناع.

تحرير كائن تقنيع

يمكنك تحرير كائن تقنيع لتغيير شكل أو شفافية القناع.

- 1 انقر مصغر كائن التقنيع (المصغر الايمن) في لوحة الشفافية.
- 2 ثم انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على مصغر القناع لإخفاء كل الأعمال الفنية الأخرى في نافذة الوثيقة. (إذا لم تظهر المصغرات، اختر إظهار المصغرات من قائمة اللوحة.)
- 3 استخدم أي من أدوات التحرير والأساليب في Illustrator لتحرير القناع.
- 4 انقر مصغر العمل الفني المقنع (المصغر الأيسر) في لوحة الشفافية للخروج من صيغة تحرير القناع.

فك ارتباط أو إعادة ربط قناع عتامة

- لفك ارتباط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر رمز الربط  بين المصغرات في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد فك ربط قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.
- يتم تأمين كائن التقنيع في الموضع والحجم، ويمكن نقل وتغيير حجم الكائنات المقنعة بشكل مستقل عن القناع.
- لإعادة ارتباط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر المسافة بين المصغرات في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد ربط قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

إلغاء تنشيط أو إعادة تنشيط قناع عتامة

- يمكنك إلغاء تنشيط قناع لتزيل الشفافية التي ينشئها.
- لإعادة تنشيط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر مع الضغط على مفتاح العالي على مصغر كائن التقنيع (المصغر الأيمن) في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد إيقاف إتاحة قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية. عندما يكون قناع العتامة غير منشط، تظهر علامة × حمراء على مصغر القناع في لوحة الشفافية.
- لإعادة تنشيط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر مع الضغط على مفتاح العالي على مصغر كائن التقنيع في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد إتاحة قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

إزالة قناع عتامة

- ❖ استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم حدد إطلاق قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.
- يظهر كائن التقنيع فوق الكائنات التي تم تقنيعها.

قطع أو عكس قناع عتامة

- 1 استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات.
 - 2 حدد أي من الخيارات التالية في لوحة الشفافية:
- قصاصة يعطي القناع خلفية سوداء والتي تقطع العمل الفني المقنع إلى حواف كائن التقنيع. قم بإلغاء تحديد خيار القطع لتوقف سلوك القطع. لتحديد القطع لأقنعة العتامة الجديدة بشكل افتراضي، حدد أقنعة عتامة جديدة هي للقطع من قائمة لوحة الشفافية.
- عكس القناع** يعكس قيم نصوص كائن التقنيع، والتي تعكس عتامة العمل الفني المقنع. على سبيل المثال، المساحات ذات شفافية 90% تصبح 10% بعد أن يتم عكس القناع. قم بإلغاء تحديد خيار عكس القناع لإرجاع القناع إلى حالته الأصلية. لعكس كل الأقنعة بشكل افتراضي، حدد عكس كل أقنعة العتامة الجديدة من قائمة لوحة الشفافية.
- إذا لم تظهر هذه الخيارات، حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

استخدام الشفافية لتشكيل دفع

يمكنك استخدام خيار العتامة والقناع تعرف شكل الدفع لعمل تأثير الدفع بالتناسب مع عتامة الكائن. في مساحات القناع القريبة من عتامة 100%، سيكون تأثير الدفع قوياً؛ وفي مساحات ذات عتامة أقل، سيكون تأثير الدفع أضعف. على سبيل المثال، إذا استخدمت كائن تقنيع متدرج كدفع، فإن الكائن السفلي سيدفع بالتتالي، كما لو كان تم تظليلها بالتدرج. يمكنك إنشاء أشكال دفع ذات كائنات متجهة ونقطية. يكون هذا الأسلوب مفيداً جداً للكائنات التي تستخدم صيغة للمزج غير العادي.

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتستخدم قناع العتامة لتشكيل الدفع، حدد العمل الفني المقنع، ثم اجمعه مع الكائنات التي تريد دفعها.
- لتستخدم قناة ألفا الخاصة بكائن نقطي لتشكيل الدفع، حدد كائن نقطي يحتوي على شفافية، ثم اجمعه مع الكائنات التي تريد دفعها.

٢ حدد المجموعة.

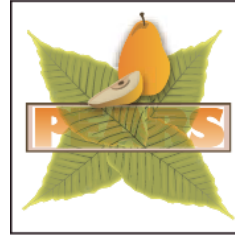
٣ في لوحة الشفافية، حدد مجموعة دفع حتى يعرض الخيار علامة تأشير.

٤ في الكائنات المجموعة، استهدف كائنات التقنيع أو الصورة الشفافة في لوحة الطبقات.

٥ في لوحة الشفافية، حدد العتامة والقناع تعرفان شكل الدفع.



أ



ب



ج

أشكال الدفع باستخدام كائنات نقطية
أ. العمل الفني الأصلي ب. صيغة المزج الأعمق المطبقة على كلمة " PEARS "، و خيار المجموعة محدد ج. خيار العتامة والقناع تعرف شكل الدفع مطبق على كلمة

راجع أيضاً

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

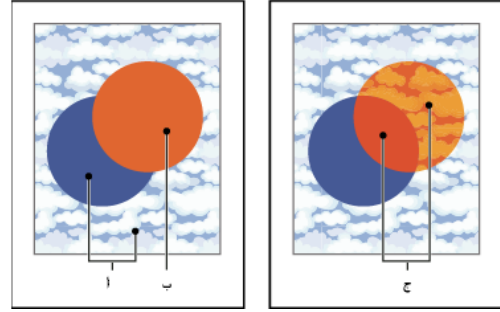
”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

حول حالات المزج

تتيح لك صيغ المزج تنويع الطرق التي تمزج ألوان الكائنات مع ألوان الكائنات التي أسفلها. عندما تطبق صيغة مزج على كائن، فإن تأثير صيغة المزج ترى على أي كائنات تقع تحت طبقة أو مجموعة الكائن.

من المفيد أن تفكر في حدود مصطلحات اللون التالية عند رؤية تأثير حالة المزج:

- لون المزج هو اللون الأصلي للكائن، المجموعة، أو الطبقة المحددة.
- إن اللون الأساسي هو اللون الأصلي في الصورة.
- إن اللون الناتج هو اللون الناتج من المزج.



الكائن الأعلى بمزج عادي (يسار) بالمقارنة بصيغة مزج الضوء الساطع (يمين)
أ. وضع الألوان في الكائنات السفلية بعتامة 100 % ب. لون المزج في الكائن الأعلى ج. الألوان الناتجة بعد تطبيق صيغة المزج ضوء ساطع على الكائن الأعلى

للحصول على فيديو عن العمل بصيغ المزج، راجع www.adobe.com/go/vid0055_ae.

يوفر Illustrator حالات المزج التالية:

عادي يطلي التحديد بلون المزج، بدون التفاعل مع اللون الأساسي. هذه هي الحالة الافتراضية.

تعطيم يحدد ذلك اللون أو لون المزج-أيها أغمق- كلون ناتج. المساحات الأفتح من لون المزج يتم استبدالها. المساحات الأغمق من لون المزج لا تتغير.

خليط يضاعف اللون الأساسي بلون المزج. اللون الناتج يكون دائماً لوناً أغمق. خلط أي لون بالأسود ينتج الأسود. خلط أي لون مع الأبيض يترك اللون بدون أن يتغير. التأثير مماثل لرسم الصفحة باستخدام ألوان العلامات السحرية.

زيادة كثافة اللون يغمق اللون الأساسي ليعكس بلون المزج. المزج مع الأبيض لا ينتج تأثير.

تفتيح يحدد ذلك اللون الأساسي أو لون المزج-أيهما أفتح- كلون ناتج. المساحات الأغمق من لون المزج يتم استبدالها. المساحات الأفتح من لون المزج لا تتغير.

شبكة يضاعف عكس الألوان الأساسي والمزج. اللون الناتج يكون دائماً لوناً أفتح. الشبكة باستخدام الأسود تترك اللون بلا تغيير. الشبكة باستخدام الأبيض تنتج أبيض. يماثل التأثير عرض شرائح صور متعددة فوق بعضها البعض.

إنقاص كثافة اللون يفتح اللون الأساسي ليعكس بلون المزج. المزج مع الأسود لا ينتج تأثير.

تغشية يخلط أو يشبك الألوان، طبقاً للون الأساسي. تغشيات الحشوات أو الألوان على العمل الفني الموجود، يحافظ على الإبرازات والظلال للون الأساسي مع خلط لون المزج ليعكس الأفتح أو الأغمق من اللون الأساسي.

ضوء خافت يغمق أو يفتح الألوان، طبقاً للون المزج. يماثل التأثير لمعان بقعة ضوء متداخلة على الصورة.

إذا كان لون المزج (مصدر الضوء) أفتح من 50% رمادي، فإن الصورة يتم تفتيحها كما لو تم تقليل كثافة ألوانها. إذا كان لون المزج أغمق من 50% رمادي، فإن الصورة تغمق كما لو تم زيادة كثافة ألوانها. الطلاء باستخدام أسود أو أبيض نقي ينتج مساحة أغمق أو أفتح تماماً لكن لا ينتج أسود أو أبيض نقي.

ضوء ساطع يخلط أو يشبك الألوان، طبقاً للون المزج. يماثل التأثير لمعان بقعة ضوء شديدة على العمل الفني.

إذا كان لون المزج (مصدر الضوء) أفتح من 50% رمادي، فإن العمل الفني يتم تفتيحها كما لو تم وضع شبكة عليه. يفيد ذلك لإضافة الإبرازات على عمل فني ما. إذا كان لون المزج أغمق من 50% رمادي، فإن العمل الفني يتم تغميقه كما لو تم خلطه. يفيد ذلك لإضافة الظلال على عمل فني ما. الطلاء باستخدام أسود أو أبيض نقي ينتج عنه أسود أو أبيض نقي.

فرق يستقطع إما لون المزج من اللون الأساسي أو اللون الأساسي من لون المزج، حسب أيهما له قيمة نصوع أكبر. المزج مع الأبيض يعكس قيم اللون الأساسي. المزج مع الأسود لا ينتج تغيير.

استثناء ينشئ تأثير مماثل لكن أقل في التضاد من حالة الفرق. المزج مع الأبيض يعكس مكونات اللون الأساسي. المزج مع الأسود لا ينتج تغيير.

صبغة ينشئ لون ناتج باستضاءة وتشبع اللون الأساسي وصبغة لون المزج.

تشبع ينشئ لون ناتج باستضاءة وصبغة اللون الأساسي وتشبع لون المزج. الطلاء بهذه الحالة في مساحة بدون تشبع (رمادي) لا يسبب تغيير.

اللون ينشئ لون ناتج باستضاءة اللون الأساسي وصبغة وتشبع لون المزج. يحافظ ذلك على مستويات الرمادي في العمل الفني ويفيد في تلوين الصور الأحادية اللون ولصبيغ الصور الملونة.

نصوع ينشئ لون ناتج بصبغة وتشبع اللون الأساسي ونصوع لون المزج. تنشئ هذه الحالة عكس التأثير الناتج عن حالة اللون.

ملاحظة: لا تمزج صيغ الفرق، الاستثناء، الصبغة، التشبع، اللون، والنصوع ألوان التركيز- ومع معظم صيغ المزج، يتم تمييز الأسود على هيئة دفع 100K % للون الطبقة السفلية. بدلاً من 100% أسود، قم بتعيين أسود غني باستخدام قيم CMYK.

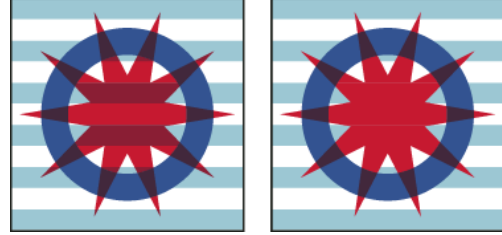
تغيير صيغة المزج للعمل الفني

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

إذا كنت تريد تغيير صيغة المزج للتعبئة أو للحد، حدد الكائن، ثم حدد التعبئة أو الحد في لوحة المظهر.

٢ في لوحة الشفافية، اختر صيغة مزج من القائمة المنبثقة.

يمكنك عزل صيغة المزج إلى طبقة أو مجموعة مستهدفة لترك الكائنات التي أسفلها بدون أن تتأثر. لعمل ذلك، حدد أيقونة الهدف على يمين المجموعة أو الطبقة في لوحة الطبقات التي تحتوي على كائن يستخدم صيغة مزج. في لوحة الشفافية، حدد عزل المزج. (إذا لم يظهر خيار عزل المزج، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة الشفافية.)



مجموعة (نجمة ودائرة) مع عدم تحديد خيار عزل المزج (يسار) بالمقارنة بحالة تحديده (يمين)

لتحديد كل الكائنات التي تستخدم نفس صيغة المزج، حدد كائن بصيغة المزج تلك، أو إلغى تحديد كل شيء واختر صيغة المزج في لوحة الشفافية. ثم اختر التحديد < نفس < صيغة المزج.

للحصول على فيديو عن العمل بصيغ المزج، راجع www.adobe.com/go/vid0055_ae.

راجع أيضًا

- ”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧
- ”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨
- ”نظرة عامة على لوحة الشفافية“ في الصفحة ١٤٩
- ”نظرة عامة على لوحة المظهر“ في الصفحة ٢٩٦

تدرجات

استخدم تعبئات التدرج لتطبيق مزج متدرج من الألوان كما تقوم بتطبيق أي لون آخر. إن إنشاء تدرجات تعبئة هي طريقة جيدة لإنشاء تدرج لوني عبر كائن أو أكثر. يمكنك حفظ التدرج على هيئة حامل لتسهيل تطبيق التدرج على كائنات متعددة.

ملاحظة: إذا كنت تريد كائن واحد متعدد الألوان والذي يمكن أن تتدفق الألوان عليه في اتجاهات مختلفة استخدم كائن شبكة.

للحصول على فيديو عن استخدام التدرجات لتحسين رسوماتك، راجع www.adobe.com/go/lrvid4017_ai. للحصول على تمرين على إنشاء التدرجات، راجع تمرين كشف النقاب عن قوة التدرجات في www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_ae.

راجع أيضًا

تدريب التدرجات

- ”كائنات المزج“ في الصفحة ٢٠٦
- ”مزج الألوان“ في الصفحة ١٠٧
- ”الشبكات“ في الصفحة ١٥٨
- ”طباعة التدرجات والشبكات ومزيج الألوان“ في الصفحة ٣٥٥


نظرة عامة على لوحة التدرج وأداة التدرج

يمكنك استخدام لوحة التدرج (نافذة < تدرج) أو أداة التدرج لتطبيق، إنشاء وتعديل تدرجات.

تعرف ألوان التدرج بسلسلة من التوقيات في منزلق التدرج. إن التوقف يعلم النقطة التي عندها يتغير التدرج من لون إلى التالي وتعرف بمربع أسفل منزلق التدرج. يعرض المربع اللون المحدد حالياً لكل توقف تدرج. بالتدرج الشعاعي، يعرف منزلق التدرج في أقصى اليسار لون تعبئة نقطة المركز، والتي تشع اللون للخارج حتى منزلق التدرج في أقصى اليمين.

باستخدام الخيارات في لوحة التدرج أو باستخدام أداة التدرج، يمكنك تعيين عدد من التوقيات وأماكنها، والزاوية التي عندها تعرض الألوان، ونسبة التدرج البيضاوي، وعتامة كل لون.

لوحة التدرج

في لوحة التدرج، يعرض مربع تعبئة التدرج ألوان التدرج الحالية ونوع التدرج. عندما تقوم بنقر مربع تعبئة التدرج، تتم تعبئة الكائن المحدد بالتدرج. على يمين هذا المربع مباشرة توجد قائمة التدرج التي تسرد كل التدرجات الافتراضية وتحافظ على التدرجات والتي يمكنك اختيارها. في أسفل القائمة يوجد زر حفظ التدرج  الذي يمكنك نقره لحفظ إعدادات التدرج الحالي كحامل.

بشكل افتراضي، تتضمن اللوحة مربع لون البداية والنهاية، لكن يمكنك إضافة المزيد من مربعات اللون بنقر أي مكان على منزلق التدرج. النقر المزدوج على توقف تدرج يفتح لوحة لون توقف تدرج عندما يمكنك اختيار لون من لوحة اللون أو لوحة الحوامل.

من الأمور المساعدة أن تظهر كل الخيارات عند العمل بهذه اللوحة (اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة).




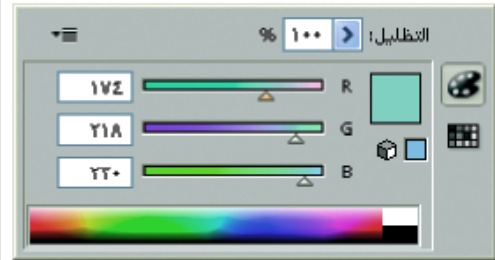
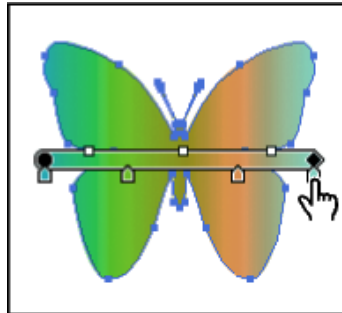
لوحة التدرج

أ. مربع تعبئة التدرج ب. قائمة التدرج ج. عكس الألوان د. النقاط النصفية هـ لون التوقف و. التظليل G قائمة اللوحة ح. حذف توقف

أداة التدرج

إنك تستخدم أداة التدرج لإضافة أو تحرير التدرجات. عندما تنقر أداة التدرج في كائن غير محدد وغير معبء بتدرج فإنها تعبء الكائن بالتدرج المستخدم مؤخراً. توفر أداة التدرج أيضاً معظم المزايا مثل لوحة التدرج. عندما تحدد كائن معبء بتدرج وتحدد أداة التدرج، فإن شريط التدرج يظهر في الكائن. يمكنك استخدام هذا الشريط لتعديل الزاوية، المكان، وانتشار التدرج الخطي أو نقطة بؤرة وانتشار التدرج الشعاعي. إذا وضعت الأداة فوق شريط التدرج، فإنه يصبح منزلق تدرج (مثل لوحة التدرج) مع توقفات التدرج ومؤشرات المكان. يمكنك نقر المنزلق لإضافة توقفات تدرج جديدة، والنقر المزدوج على توقفات تدرج منفردة لتعيين ألوان جديدة وإعدادات شفافية، أو توقفات تدرج إلى أماكن جديدة.

عندما تضع المؤشر فوق الشريط أو المنزلق ويظهر مؤشر التدوير  يمكنك أن تسحب لتعديل ضبط زاوية التدرج. سحب النهاية الدائرية للمنزلق يعيد وضع نقطة الأصل للتدرج، وسحب السهم يزيد أو يقلل نطاق التدرج.





نقر توقف تدرج على أداة التدرج يفتح شاشة خيارات اللون للتدرج.


تطبيق أو تحرير تدرج

بعد أن تقوم بتطبيق تدرج على كائن، يمكنك بسهولة وبسرعة استبدال أو تحرير التدرج.

تطبيق تدرج على كائن

❖ قم بتحديد كائن، ثم قم بتنفيذ أحد الأمور التالية:

- لتطبيق التدرج المستخدم مؤخرًا، انقر مربع التدرج  في لوحة الأدوات أو مربع تعبئة التدرج في لوحة التدرج.
- لتطبيق التدرج المستخدم حديثًا على كائن غير محدد ولا يحتوي حاليًا على تدرج، انقر الكائن باستخدام أداة التدرج .
- لتطبيق إعداد مسبق أو تدرج سبق حفظه، اختر تدرج من قائمة التدرج في لوحة التدرج أو انقر حامل تدرج في لوحة الحوامل.

💡 لعرض التدرجات فقط في لوحة الحوامل، انقر زر إظهار أنواع الحوامل  واختر إظهار حوامل التدرج.

إنشاء تدرج بيضاوي

يمكنك إنشاء تدرجات خطية، شعاعية، أو بيضاوية. عندما تغير نسب تدرج شعاعي، فإنه يصبح تدرج بيضاوي والذي يمكنك أيضًا تغيير الزاوية وجعلها ميل.

١ في لوحة التدرج، اختر شعاعي من قائمة النوع.

٢ حدد قيمة النسبة غير 100%.

٣ لمل شكل بيضاوي، قم بتعيين قيمة زاوية غير 0.

تعديل الألوان في تدرج


١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتعديل تدرج بدون تعبئة كائن به، قم بإلغاء تحديد كل الكائنات وانقر أداة التدرج نقرًا مزدوجًا أو انقر مربع التدرج في أسفل لوحة الأدوات.
- لتعديل تدرج الكائن، حدد الكائن، افتح لوحة التدرج.
- لتعديل إعداد مسبق لتدرج، حدد تدرج مسبق من قائمة التدرج في لوحة التدرج. أو انقر حامل تدرج في لوحة الحوامل، ثم افتح لوحة التدرج.


٢ لتغيير لون توقف، قم بأي من الأمور التالية:

- قم بالنقر المزدوج على توقف تدرج (في أي من لوحة التدرج أو الكائن المحدد)، وحدد لون جديد في اللوحة التي تظهر. يمكنك تغيير اللوحة التي تظهر بنقر اللون أو أيقونة الحوامل الموجودة على اليسار. انقر خارج اللوحة لتقبل التغيير.
 - اسحب لون من لوحة اللون أو لوحة الحوامل إلى توقف تدرج.
- ملاحظة:** إذا قمت بإنشاء تدرج بين ألوان تركيز، يجب عليك إلغاء تحديد التحويل إلى معالجة في شاشة إعداد الفصل لطباعة التدرج في فواصل ألوان التركيز المنفردة.

٣ لإضافة ألوان بينية لتدرج ما، اسحب لون ما من لوحة الحوامل أو لوحة اللون إلى منزلق التدرج في لوحة التدرج. أو، انقر في أي مكان أسفل منزلق التدرج، ثم حدد لونًا ما كما تفعل لألوان البداية والنهاية.

٤ لحذف لون بيني، اسحب المربع إلى خارج المنزلق أو حده وانقر زر الحذف  في لوحة التدرج.

٥ لضبط مكان الألوان في التدرج، قم بأي مما يلي:

- لضبط نقطة منتصف لتوقفات التدرج اللوني (النقطة التي تكون عندها توقف اللون بمقدار 50%)، اسحب أيقونة نقطة منتصف موضوعة على المنزلق أو حدد الأيقونة وقم بإدخال قيمة بين 0 و 100 في مربع المكان.
- لضبط نقاط النهاية لتوقفات لون التدرج، اسحب التوقف الموجود في أقصى اليسار أو الموجود في أقصى اليمين أسفل منزلق التدرج.
- لعكس الألوان في التدرج، انقر عكس التدرج  في لوحة التدرج.

٦ لتغيير عتامة لون تدرج، انقر لون توقف في لوحة التدرج، وحدد قيمة في مربع العتامة. عندما يكون لتوقف التدرج قيمة عتامة أقل من 100%، فإن التوقف يظهر مع

، ويظهر اللون مهثرًا في منزلق التدرج.

٧ انقر زر حامل جديد في لوحة الحوامل لحفظ تدرج جديد أو معدل على هيئة حامل. أو، اسحب التدرج من لوحة التدرج أو لوحة الأدوات إلى لوحة الحوامل.

تطبيق تدرج لوني عبر كائنات متعددة

١ تعبئة كل الكائنات بتدرج.

٢ حدد كل الكائنات التي تريد تعبئتها.


٣ باستخدام أداة التدرج، قم بأحد الأمور التالية:


- لإنشاء تدرج بمنزلق تدرج واحد، انقر لوح الرسم حيث تريد أن يبدأ التدرج، واسحب إلى حيث تريد أن ينتهي التدرج.
- لإنشاء تدرج بمنزلق تدرج لكل كائن محدد، انقر في لوح الرسم حيث تريد أن يبدأ التدرج، واسحب مع الضغط على Alt إلى حيث تريد أن ينتهي التدرج. يمكنك عندئذ ضبط المنزلق التدرج المختلف لكائنات مختلفة. (تنشئ منزلقات التدرج المتعددة للمسارات البسيطة فقط).

تغيير اتجاه، قطر، أو أصل التدرج.

بمجرد أن تقوم بتعبئة كائن بتدرج ما، يمكنك استخدام أداة التدرج لتعديل التدرج برسم مسار تعبئة جديد. هذه الأداة تتيح لك تغيير اتجاه التدرج، الأصل، ونقطة البداية ونقطة النهاية الخاصين بتدرج ما.

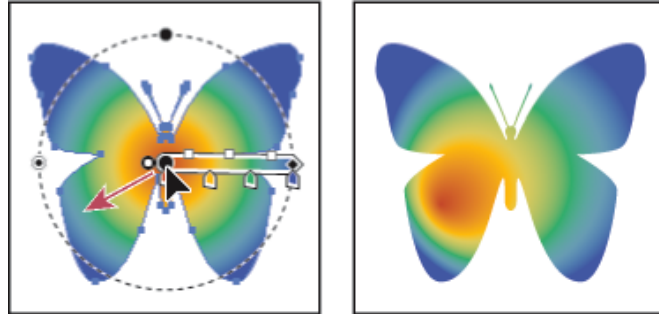
١ حدد الكائن المعبء بتدرج.

٢ حدد أداة التدرج ، ثم قم بتنفيذ أي من الأمور التالية:

- لتغيير اتجاه التدرج الخطي، انقر حيث تريد أن يبدأ التدرج واسحب بالاتجاه الذي تريده أن يظهر فيه. أو، ضع أداة التدرج على منزلق التدرج في الكائن، وعندما يتغير المؤشر إلى أيقونة تدوير ، اسحب لضبط زاوية التدرج.

ملاحظة: يمكنك أيضاً تغيير الاتجاه بضبط قيمة جديدة في مربع الزاوية في لوحة التدرج.

- لتغيير نصف قطر التدرج الشعاعي أو البيضاوي، ضع أداة التدرج على السهم في منزلق التدرج في الكائن واسحب لضبط نصف القطر.
- لتغيير أصل التدرج، ضع أداة التدرج على بداية منزلق التدرج في الكائن واسحبه إلى المكان المرغوب.
- لتغيير نصف القطر والزاوية في نفس الوقت، انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) على نقطة النهاية، واسحب إلى المكان الجديد.



تغيير نصف القطر والزاوية في نفس الوقت

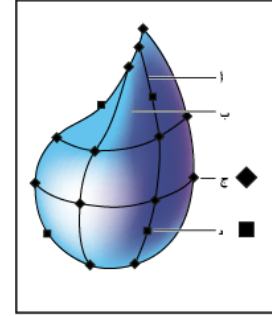
الشبكات

إن كائن الشبكة هو كائن متعدد الألوان تدفق عليه الألوان في اتجاهات مختلفة وتنتقل بنعومة من نقطة إلى أخرى. عندما تقوم بإنشاء كائن شبكة، فإن الخطوط المتعددة تسمى خطوط الشبكة تقطع الكائن وتوفر طريقة سهلة لمعالجة انتقالات اللون على الكائن. بنقل وتحرير نقاط التحرير على خطوط الشبكة، يمكنك تغيير كثافة إزاحة اللون، أو تغيير امتداد المساحة الملونة من الكائن.

عند تقاطع خطي شبكة تقع نقطة ربط خاصة تسمى نقطة شبكة. تظهر نقاط الشبكة على هيئة معينات ولها كلها نفس الخصائص كنقاط ربط لكنها مع إمكانية مضافة لقبول اللون. يمكنك إضافة وحذف نقاط شبكة، تحرير نقاط الشبكة، أو تغيير اللون المرتبط بكل نقطة شبكة.

نقاط الربط تظهر أيضاً في الشبكة (مميزة بمربعها بدلاً من الشكل المعين)، ويمكنك أن تضيف، تحذف، تحرر، وتنقل مع أي نقاط ربط في Illustrator. يمكن وضع نقاط الربط على أي خط شبكة؛ يمكنك نقر نقطة ربط وسحب خطوط اتجاهها لتعديلها.

المساحة بين أي أربعة نقاط شبكة تسمى رقعة شبكة. يمكنك أيضاً تغيير لون رقعة الشبكة باستخدام نفس الأساليب المتبعة لتغيير لون نقطة شبكة.



مخطط كائن شبكة
أ. خط الشبكة ب. رقعة الشبكة ج. نقطة الشبكة د. نقطة الربط

إنشاء كائنات شبكة


يمكنك إنشاء كائنات شبكة من كائنات متجهة، ماعدا المسارات المركبة وكائنات النص. لا يمكنك إنشاء كائنات شبكة من صور مرتبطة. لتحسين سرعة الأداء وإعادة الرسم، ابق حجم كائنات الشبكة أقل ما يمكن. كائنات الشبكة المعقدة يمكن أن تقلل جداً من الأداء. لذا، فإنه من الأفضل أن تقوم بإنشاء بعض كائنات الشبكة الصغيرة والبسيطة من إنشاء كائن شبكة واحد معقد. عندما تقوم بتحويل كائنات معقدة، استخدم أمر إنشاء شبكة لأفضل النتائج. **ملاحظة:** عند طباعة كائنات شبكة، يتم الحفاظ على ألوان تركيز لمخرجات EPS، PDF، و PostScript. لمزيد من المعلومات عن إنشاء كائنات تدرج شبكة، راجع تمرين الوصول إلى صور واقعية باستخدام شبكات التدرج في www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_ae

راجع أيضاً

شبكة التدرج

”تطبيق تدرج على كائن“ في الصفحة ١٥٧

إنشاء كائن شبكة بحشو غير عادي من نقاط الشبكة

- ١ حدد أداة الشبكة ، وحدد لون تعبئة لنقاط الشبكة.
- ٢ انقر حيث تريد أن تضع أول نقطة شبكة.
- ٣ يتم تحويل الكائن إلى كائن شبكة بأقل عدد ممكن من خطوط الشبكة.
- ٣ استمر في النقر لإضافة نقاط شبكة إضافية. انقر مع الضغط على مفتاح العنبر لإضافة نقطة شبكة بدون تغيير لون التعبئة الحالي.

إنشاء كائن شبكة بحشو عادي من نقاط الشبكة

- ١ حدد الكائن واختار كائن < إنشاء شبكة تدرج.
- ٢ اضبط عدد الصفوف والأعمدة، حدد اتجاه الإبراز من قائمة المظهر: منبسط يطبق لون الكائن الأصلي بالتساوي على السطح، مما لا ينتج عنه إبراز. إلى المنتصف ينشئ إبراز في مركز الكائن. إلى الحافة ينشئ إبراز عند حافة الكائن.
- ٣ قم بإدخال نسبة من إبراز أبيض لتطبيقه على كائن الشبكة. القيمة 100% تطبق أقصى إبراز أبيض على الكائن؛ القيمة 0% تطبق لا إبراز أبيض على الكائن.

تحويل كائن تعبئة متدرجة إلى كائن شبكة

- ١ حدد الكائن، واختار كائن < تمدد.
- ٢ حدد شبكة التدرج، وانقر موافق.

يتم تحويل الكائن المحدد إلى كائن شبكة يأخذ شكل التدرج، إما الدائري (الشعاعي) أو المستطيل (الخطي).


تحويل كائن شبكة إلى كائن مسار

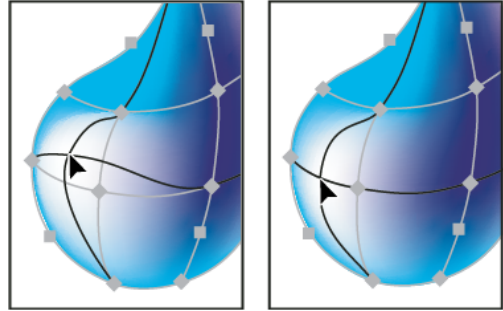
❖ حدد كائن الشبكة، اختر كائن < مسار < مسار إزاحة، ثم قم بإدخال صفر لقيمة الإزاحة.

تحرير كائنات شبكة

يمكنك تحرير كائن شبكة بإضافة، حذف، ونقل نقاط الشبكة؛ تغيير لون نقاط الشبكة ورقع الشبكة؛ تحويل كائن الشبكة إلى كائن عادي مرة أخرى.

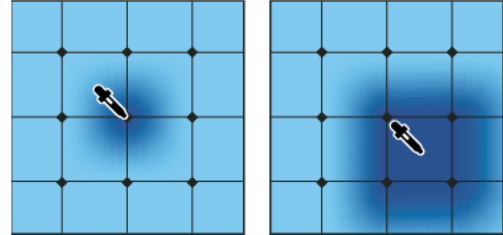
❖ قم بتحرير كائن شبكة بعمل أي من الأمور التالية:

- لإضافة نقطة شبكة، حدد أداة الشبكة ، وحدد لون تعبئة لنقاط الشبكة الجديدة. ثم انقر في أي مكان في كائن الشبكة.
- لحذف نقطة شبكة، انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) على نقطة شبكة باستخدام أداة الشبكة.
- لنقل نقطة شبكة، اسحبها باستخدام نقطة الشبكة أو أداة التحديد المباشر. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقطة الشبكة باستخدام أداة الشبكة لتبقي نقطة الشبكة على خط الشبكة. هذه طريقة مناسبة لنقل نقطة شبكة على خط شبكة منحني بدون تشويه خط الشبكة.



السحب لنقل نقطة شبكة (يسار) بالمقارنة مع السحب مع ضغط العالي مع استخدام أداة الشبكة لإبقاء النقطة على خط الشبكة (يمين)

- لتغيير لون نقطة شبكة أو رقعة شبكة، حدد كائن الشبكة، ثم اسحب لون من لوحة الألوان أو لوحة الحوامل إلى النقطة أو الرقعة. أو، قم بإلغاء تحديد كل الكائنات وحدد لون تعبئة، ثم حدد كائن الشبكة واستخدم أداة الشافطة لتطبيق لون التعبئة على نقاط أو رقع الشبكة.



إضافة لون إلى نقطة شبكة (يسار) بالمقارنة بإضافة لون إلى رقعة شبكة (يمين)

حشوات

حول الحشوات

يأتي Illustrator بالعديد من الحشوات التي يمكنك الوصول إليها في لوحة الحوامل وفي مجلد Illustrator Extras على قرص Illustrator المدمج. يمكنك تخصيص حشوات موجودة وتصميم حشوات من حامل بأي من أدوات Illustrator. الحشوات المخطط استخدامها لتعبئة كائنات (حشوات تعبئة) تختلف في التصميم والتقسيم عن الحشوات المخطط تطبيقها على مسار باستخدام لوحة الفرش (حشوات الفرشاة). لأفضل النتائج، استخدم حشوات التعبئة لتعبئة كائنات وحشوات فرشاة على كائنات حد خارجي.

عند تصميم حشوات، من المفيد فهم كيفية قيام Adobe Illustrator بتبليط الحشوات:

- كل الحشوات تبلط من اليسار إلى اليمين من نقطة أصل المسطرة (افتراضياً، تكون أسفل يسار لوح الرسم) إلى الجانب المقابل للعمل الفني. لضبط حيث يتم تبلط كل الحشوات في عملك الفني، يمكنك تغيير نقطة أصل مسطرة الملف.
- حشوات التعبئة لها بلاطة واحدة فقط.
- يمكن أن تتكون حشوات الفرشاة من خمسة بلاطات كحد أقصى- للجوانب، الزوايا الخارجية، الزوايا الداخلية وبداية ونهاية المسار. بلاطات الزاوية الإضافية تتيح لحشوات الفرشاة أن تتدفق بنعومة عند الزوايا.
- حشوات التعبئة تقسم بالتوازي مع المحور x.
- حشوات الفرشاة تقسم بالتوازي مع المسار (مع وجود قمة حشو البلاط دائماً مواجهاً للخارج). أيضاً، تقسم البلاطات 90° باتجاه عقارب الساعة كل مرة يغير فيها المسار الاتجاه.
- تقسم حشوات التعبئة فقط العمل الفني ضمن مربع الحشو المحيط- مستطيل بدون حد (غير مطبوع) وتعبئة في خلفية العمل الفني. لحشوات التعبئة، يعمل المربع المحيط كقناع.
- حشوات الفرشاة تقسم العمل الفني ضمن مربع الحشو المحيط وينفصل أو يجمع معه.

راجع أيضاً

”حول التعبئة والحدود“ في الصفحة ١٣٠

إرشادات لبناء بلاطات الحشو

اتبع تلك الإرشادات العامة لبناء بلاطات الحشو:

- لتجعل الحشو أقل تعقيداً بحيث يطبع بسهولة، قم بإزالة أي تفاصيل غير ضرورية من العمل الفني للحشو، وكائنات المجموع تطلي بنفس اللون بحيث تتقابل في ترتيب التراص.
- وأنت تقوم بإنشاء تقسيم حشوك، قم بالتكبير على العمل الفني لمحاذاة العناصر بدقة أكثر، ثم بالتصغير من العمل الفني من أجل التحديد النهائي.
- كلما كان الحشو معقداً، كلما كان التحديد المستخدم أصغر لإنشائه؛ على أي حال، كلما صغر التحديد (وبلاطة الحشو التي ينشئها)، كلما زادت النسخ التي تحتاجها لإنشاء الحشو. هكذا، فإن بلاطة البوصة المربعة أكثر فعالية من البلاطة ذات 1/4 بوصة مربعة. إذا كنت تقوم بإنشاء حشو بسيط، يمكنك تضمين نسخ متعددة من الكائن ضمن التحديد المخطط لبلاطة الحشو.
- لإنشاء حشوات خط بسيطة، خطوط الطبقة المحدودة بعروض وألوان مختلفة، ووضع مربع محيط غير بدون تعبئة وبدون حد خلف الخطوط لإنشاء بلاطة حشو.
- لتجعل حشو طبيعي أو منسوج يبدو غير طبيعي، قم بتغيير العمل الفني للبلاطة لمزيد من التأثير الواقعي. يمكنك استخدام تأثير الخشونة للتحكم في التنوعات.
- لتضمن تقسيم ناعم، اغلق المسارات قبل تعريف الحشو.
- قم بتكبير عملك الفني وتحقق من التدفقات قبل تعريف حشو.
- إذا قمت برسم مربع محيط حول العمل الفني، تأكد من أن المربع المحيط مستطيل الشكل، وهو الكائن الأخير من البلاطة، وأنه بدون تعبئة وبدون حد. لتجعل Illustrator يستخدم هذا المربع المحيط لحشو فرشاة، تأكد من عدم نتوء أي شيء منه.

اتبع هذه الإرشادات عند إنشاء حشوات فرشاة:

- عند الإمكان، قم بقصر العمل الفني على مربع محيط غير مطلي بحيث يمكنك التحكم في كيفية تقسيم الحشو.
- بلاطات الزاوية يجب أن تكون مربعة ولها نفس طول بلاطات الجانب لتتأذى بشكل مناسب على المسار. إذا كنت تخطط لاستخدام بلاطات الزاوية مع حشو فرشاة، قم بمحاذاة الكائنات في بلاطات الزاوية أفقياً مع الكائنات في بلاطات الجانب بحيث تقسم الحشوات بشكل صحيح.
- قم بإنشاء تأثيرات زاوية خاصة لحشوات فرشاة باستخدام بلاطات الزاوية.

راجع أيضاً

”تطبيق لون تعبئة على كائن“ في الصفحة ١٣٠

إنشاء حوامل حشو

١ إنشاء عمل فني للحشو

٢ (اختياري) للتحكم في المسافات بين عناصر الحشو أو لقطع أجزاء من الحشو، ارسم مربع محيط للحشو (مستطيل بدون تعبئة) حول العمل الفني الذي تريد استخدامه كحشو. اختر الكائن < ترتيب > إرسال إلى الخلف لتجعل المستطيل هو الكائن الأخير. لتستخدم المستطيل كمربع محيط لحشو فرشاة أو تعبئة، قم بتعبئته وحد بلا شيء.

٣ استخدم أداة التحديد لتحديد العمل الفني والمربع المحيط (إن وجد) الذي سيكون بلاطة الحشو.

٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

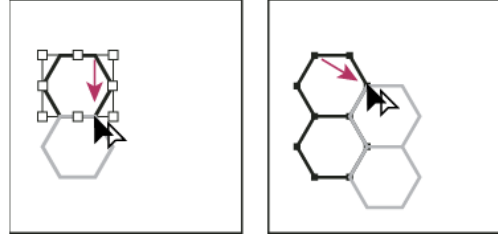
- اختر تحرير > تعريف الحشو، قم بإدخال اسم في شاشة حامل جديد، وانقر موافق، يعرض الحشو في لوحة الحوامل.
- اسحب العمل الفني إلى لوحة الحوامل.

راجع أيضاً


”إرشادات لبناء بلاطات الحشو“ في الصفحة ١٦١
”حول الحوامل“ في الصفحة ٨٦

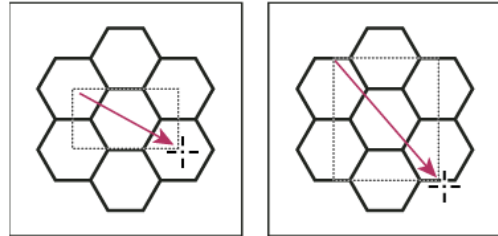
إنشاء حشوات هندسية غير مشقوقة

- ١ تأكد من تشغيل الأدلة الذكية ومن تحديد الانجذاب إلى نقطة في قائمة العرض.
- ٢ حدد الكائن الهندسي، لوضع دقيق، ضع أداة التحديد المباشر على نقطة ربط كائن.
- ٣ ابدأ سحب الكائن رأسياً من إحدى نقاط الربط؛ ثم اضغط مفاتيح +Alt (في Windows) أو +Option (في Mac OS) العالي لنسخ الكائن وتحديد حركته.
- ٤ عندما تتجذب نسخة الكائن إلى موضع، قم بإطلاق زر الماوس ثم اطلق المفاتيح.
- ٥ باستخدام أداة تحديد المجموعة، انقر مع الضغط على العالي لتحديد كلا الكائنين، وأبدأ سحب الكائنات أفقياً من إحدى نقاط الربط؛ ثم اضغط مفاتيح +Alt (في Windows) أو +Option (في Mac OS) العالي لإنشاء نسخة والحد من الحركة.



حدد كلا الكائنين (يسار) واسحب لتتشيء نسخة (يمين).

- ٦ عندما تتجذب نسخة الكائن إلى موضع، قم بإطلاق زر الماوس ثم اطلق المفاتيح.
- ٧ كرر الخطوات من 2 إلى 6 حتى تبني الحشو الذي تريد.
- ٨ استخدام أداة المستطيل  لتنفيذ أحد الأمور التالية:
- لحشو تعبئة، ارسم مربع محيط من نقطة المركز للكائن الأعلى الأيسر إلى نقطة مركز الكائن الأسفل الأيمن.
- لحشو الفرشاة، ارسم مربع محيط يحيط بالكائنات ويتطابق مع حدودها الخارجية. إذا كان الحشو سيصبح بلاطة زاوية، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب للحفاظ على مربع المحيط مربع الشكل.



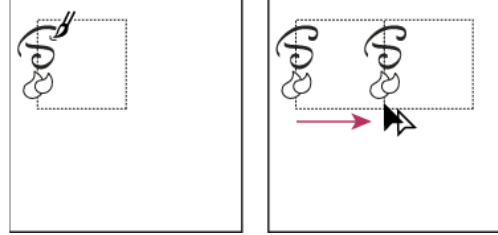
مربع محيط لحشو تعبئة (يسار) بالمقارنة مع مربع محيط لحشو فرشاة (يمين)

- ٩ قم بطلاء الكائنات الهندسية باللون المرغوب.
- ١٠ احفظ الكائنات الهندسية كحامل حشو.

بناء حشوات منسوجة بشكل غير عادي

- ١ اختر عرض > انجذاب إلى نقطة.

- ٢ ارسم المربع المحيط. إذا كنت تقوم بإنشاء حشو فرشاة، تخطى إلى الخطوة 13.
- ٣ ارسم النسيج باستخدام الكائنات أو الخطوط التي تتقاطع فقط مع الجانب الأيسر من المستطيل المحيط.
- ٤ باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد النسيج والمستطيل، وضع المؤشر على الزاوية اليسرى السفلى من المستطيل.
- ٥ اسحب المستطيل إلى اليمين؛ ثم اضغط مفاتيح +Alt العالي (في Windows) أو مفاتيح +Option العالي (في Mac OS) لإنشاء نسخة وللحد من الحركة.

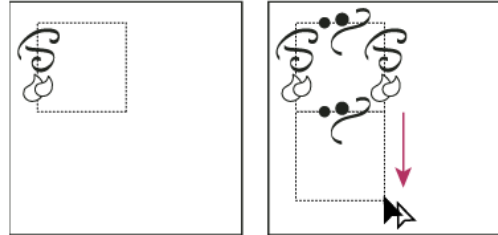


نسيج رسم على الجانب الأيسر من المربع المحيط (يسار)، وعندئذ انسخ النسيج والمستطيل (يمين).

عندما تكون نقطة الزاوية اليسرى من النسخة تنجذب إلى نقطة الزاوية اليمنى العليا من المربع المحيط، اترك زر الماوس، ثم اترك المفاتيح.

💡 إذا كنت تعرف أبعاد المربع المحيط بدقة، يمكنك تحديد الأنسجة فقط واستخدام أمر النقل لتعيين النقل الأفقي لعرض المستطيل. تأكد من نقر نسخة بدلاً من موافق في شاشة النقل.

- ٦ انقر خارج المستطيل لإلغاء تحديده.
- ٧ حدد المستطيل الأيمن، واحذفه.
- ٨ استمر في رسم النسيج باستخدام الكائنات أو الخطوط التي تتقاطع فقط مع الجانب الأعلى من المستطيل.
- ٩ عندما تنتهي من الجانب الأعلى فقط، حدد كل الخطوط أو الكائنات التي تتقاطع مع الجانب الأعلى من المربع المحيط؛ ثم اضغط مفاتيح +Alt العالي (في Windows) أو مفاتيح +Option العالي (في Mac OS) واسحب للأسفل لإنشاء نسخة وحد النقل.



ارسم نسيج على الجانب الأعلى من المربع المحيط (يسار)، وعندئذ انسخ النسيج والمستطيل (يمين).

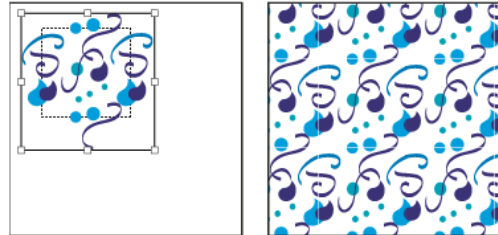
١٠ عندما تكون نقطة الزاوية اليسرى العليا من النسخة تنجذب إلى نقطة الزاوية اليمنى السفلى من المستطيل، اترك زر الماوس، ثم اترك المفاتيح.

١١ قم بإلغاء كل شيء.

١٢ حدد المستطيل الأسفل وأي كائنات لا تتقاطع فوق المستطيل، واحذفهم.

١٣ باستخدام أداة القلم الرصاص، قم بتعبئة منتصف المستطيل بالنسيج الخاص بك. كن حذرًا من أن تتقاطع مع حواف المستطيل. طلاء النسيج.

١٤ احفظ العمل الفني والمستطيل كحامل حشو.



تعريف العمل الفني والمستطيل كحشو (يسار) بالمقارنة مع تعبئة مساحة بالحشو (يمين)

إنشاء بلاطات زاوية لفرش الحشوات


تساعد بلاطات الزاوية تأثيرات الحدود عند تطبيق حشوات الفرشاة. يمكنك إنشاء بلاطات زاوية من البداية، أو يمكنك استخدام بلاطات جانب حشو الفرشاة كأساس لتصميم البلاطات التكميلية للزوايا الداخلية والخارجية (بانعكاس -135°)

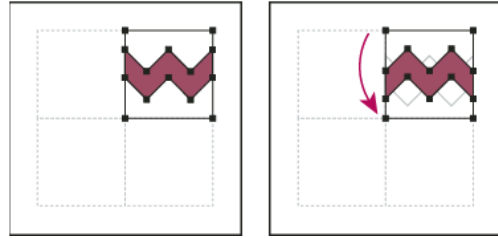
١ اختر ملف > فتح، حدد مكان ملف حشو (مزود مع Adobe Illustrator) التي تريد استخدامه، وانقر موافق.

٢ اختر نافذة > الفرش. حدد البلاطة التي تريد استخدامها، واسحبها إلى مركز العمل الفني.

٣ إذا لم يكن، للبلاطة مربع محيط، قم بإنشاء مربع يحتوي العمل الفني بأكمله، بنفس طول البلاطة الجانبية. (البلاطات الجانبية يمكن أن تكون مستطيلة). قم بتعبئة المربع بلاشيء، واختر الكائن > ترتيب > إرسال إلى الخلف لتجعل المربع في آخر عملك الفني. (المربع المحيط يساعدك على محاذاة البلاطة الجديدة).

٤ حدد البلاطة والمربع المحيط.

٥ لإنشاء بلاطة زاوية خارجية، استخدم أداة التدوير  لتدوير المربع المحيط 180°. تخطي هذه الخطوة لإنشاء بلاطة زاوية داخلية.

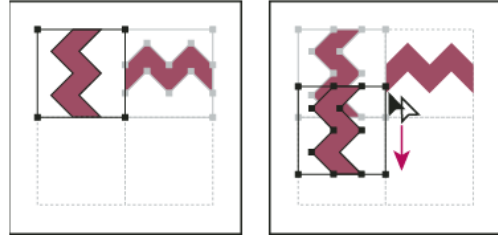


بلاطة ملصوقة (يسار) بالمقارنة بنفس البلاطة بتدوير 180° (يمين)

٦ باستخدام أداة التدوير، قم النقر مع الضغط على مفاتيح +Alt (في Windows) أو مفاتيح +Option (في Mac OS) على الزاوية السفلى اليسرى من المربع المحيط. قم بإدخال قيمة 90°، وانقر نسخة لإنشاء نسخة مباشرة ليسار البلاطة الأولى. تصبح هذه البلاطة بلاطة الزاوية.

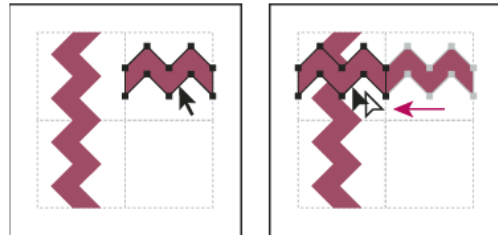
٧ باستخدام أداة التحديد، اسحب البلاطة اليسرى للأسفل من نقطة الربط العليا اليمنى، اضغط مفاتيح +Alt (في Windows) أو مفاتيح +Option (في Mac OS) على (في Mac OS) لعمل نسخة واحد من النقل بحيث تقوم بإنشاء بلاطة ثالثة أسفل الثانية. عندما تنجذب نقطة ربط الزاوية العليا اليمنى إلى نقطة ربط زاوية البلاطة السفلى اليمنى، اترك زر الماوس ومفاتيح +Alt (في Windows) أو مفاتيح +Option (في Mac OS).

تستخدم النسخة الثالثة للمحاذاة.



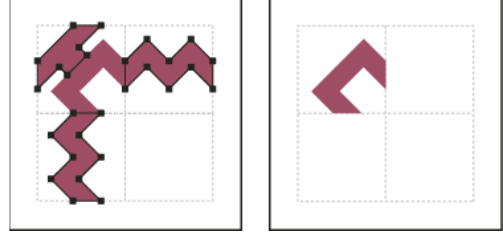
قم بتدوير نسخة البلاطة اليسرى 90° (يسار)، ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) بلاطة الزاوية لعمل نسخة أسفلها (يمين).

٨ حدد العمل الفني في البلاطة اليمنى. اسحب إلى اليسار، ضاعطاً مفاتيح +Alt (في Windows) أو مفاتيح +Option (في Mac OS) بحيث تتداخل البلاطة اليمنى مع العمل الفني الموجود في بلاطة الزاوية.



انسخ (يسار) وانتقل البلاطة العليا اليمنى فوق بلاطة الزاوية (يمين).

٩ قم بتحرير بلاطة الزاوية بحيث يتحاذى عملها الفني رأسياً وأفقياً مع البلاطة المجاورة لها. حدد واحذف أي أجزاء من البلاطة التي لا تريد في الزاوية، وقم بتحرير الرسم الباقي لإنشاء بلاطة الزاوية الخارجية النهائية.



حذف العناصر غير الأساسية (يسار) ينتج بلاطة الزاوية الخارجية النهائية (يمين).

١٠ حدد كل أجزاء البلاطة بما في ذلك المربع المحيط.

١١ احفظ الحشو الجديد كحامل.

١٢ قم بالنقر المزدوج على حامل الحشو الجديد لتحضر شاشة خيارات الحامل، قم بتسمية البلاطة كتتويج من الأصل (على سبيل المثال، استخدم اللاحقة "خارجي")، وانقر موافق.

راجع أيضًا

["إنشاء أو تعديل الفرش"](#) في الصفحة ١٤٥

["خيارات الفرشاة"](#) في الصفحة ١٤٦

تعديل الحشوات

١ تأكد من عدم تحديد أي شيء في عملك الفني.

٢ في لوحة الحوامل، حدد حامل الحشو الذي تريد تعديله.

٣ اسحب حامل الحوامل إلى لوح رسمك، وقم بتحرير بلاطة الحشو على لوح الرسم.

٤ حدد بلاطة الحشو واسحب الحشو المعدل الموجود فوق حامل الحشو القديم مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) في لوحة الحوامل.

يتم استبدال الحشو في لوحة الحوامل ويتم تحديثه في الملف الحالي.

راجع أيضًا

["نظرة عامة على لوحة الحوامل"](#) في الصفحة ٨٦

["تحويل حشوات كائن"](#) في الصفحة ١٨٩

الفصل ٧: تحديد وترتيب الكائنات

يتم عمل التنظيم وتخطيط عملك الفني في Adobe Illustrator بسهولة باستخدام الأدوات التي تتيح لك تحديد، وضع، ورص الكائنات بدقة. تتيح لك الأدوات المتوفرة قياس ومحاذاة الكائنات؛ تجميع الكائنات بحيث يتم معالجتها كوحدة واحدة؛ وتعزل، تؤمن، أو إخفاء الكائنات إنتقائياً.

تحديد الكائنات

خيارات لتحديد الكائنات

قبل أن تتمكن من تعديل كائن، تحتاج لتمييزه عن الكائنات التي حوله. تقوم بذلك من خلال تحديد الكائن. بمجرد أن تقوم بتحديد كائن، أو جزء من كائن، يمكنك تحريره.

يوفر Illustrator طرق وأدوات التحديد التالية:

وضع العزل يتيح لك عزل طبقة، طبقة فرعية، مسار، أو مجموعة من الكائنات، عن كل الرسم الآخر في وثيقتك بسرعة. عندما تكون في وضعية العزل، فإن كل الكائنات غير المعزولة في الوثيقة تظهر غير نشطة ولا يمكن تحديدها أو تحريرها.

لوحة الطبقات يتيح لك تحديد كائنات منفردة أو متعددة بدقة وبسرعة. يمكنك تحديد كائن واحد (حتى وإن كان في مجموعة ما)، كل الكائنات في طبقة ما، والمجموعات بأكملها.

أداة التحديد يتيح لك تحديد كائنات ومجموعات بالنقر أو السحب فوقهم. يمكنك أيضاً تحديد مجموعات ضمن مجموعات وكائنات ضمن مجموعات.

أداة التحديد المباشر تتيح لك تحديد نقاط ربط منفردة أو مقاطع مسارات بالنقر عليهم، أو تحديد مسار بأكمله أو مجموعة بتحديد أي بقعة في العنصر. يمكنك أيضاً تحديد كائن أو أكثر من مجموعة كائنات.

أداة تحديد المجموعة تتيح لك تحديد كائن ضمن مجموعة، مجموعة واحدة ضمن مجموعات متعددة، أو مجموعة من المجموعات ضمن العمل الفني. كل نقرة إضافية تضيف كل الكائنات من المجموعة التالية في الهيكل التنظيمي.

أداة حبل التحديد تتيح لك تحديد الكائنات، نقاط الربط، أو مقاطع المسارات، بالسحب حول جزء أو كل الكائن.

أداة العصا السحرية تتيح لك تحديد كائنات من نفس اللون، سمك الحد، لون الحد، العتامة، أو صيغة الدمج بنقر الكائن.

أداة تحديد الطلاء النشط يتيح لك تحديد وجوه (مساحات متضمنة بمسارات) وحواف (أجزاء من المسارات بين التقاطعات) مجموعات الطلاء النشط.

أوامر التحديد (موجود قائمة التحديد) تتيح لك تحديد أو إلغاء تحديد كل الكائنات بسرعة، وتحديد كائنات بناءً على مواضعهم بالنسبة لكائنات أخرى. يمكنك أيضاً تحديد كل الكائنات من نوع معين أو التي تشترك في خصائص معينة، وحفظ أو تحميل التحديدات. يمكنك أيضاً تحديد كل الكائنات في لوح الرسم النشط.

لتقوم بتنشيط آخر أداة تحديد تم استخدامها مؤقتاً (أداة التحديد، أداة التحديد المباشر، أو أداة تحديد المجموعة) عند استخدام نوع آخر من الأدوات، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac) مضغوطاً.

للحصول على فيديو عن التحديد ومعالجة الكائنات، راجع www.adobe.com/go/vid0034_ae.

راجع أيضاً

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط

تعيين تفضيلات التحديد

قد يكون تحديد مسارات ونقاط في صور معقدة أمراً صعباً. باستخدام تفضيلات التحديد وعرض نقاط الربط، يمكنك تعيين التفاوت لتحديد البيكسل واختيار خيارات أخرى تجعل التحديد أسهل لوثيقة معينة.

١ اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

٢ قم بتحديد أي من خيارات التحديد التالية:

دائرة التأثير يحدد نطاق البيكسل لتحديد نقاط الربط. تزيد القيم الأعلى من عرض المساحة حول نقطة الربط التي يمكنك نقرها لتحديدها.

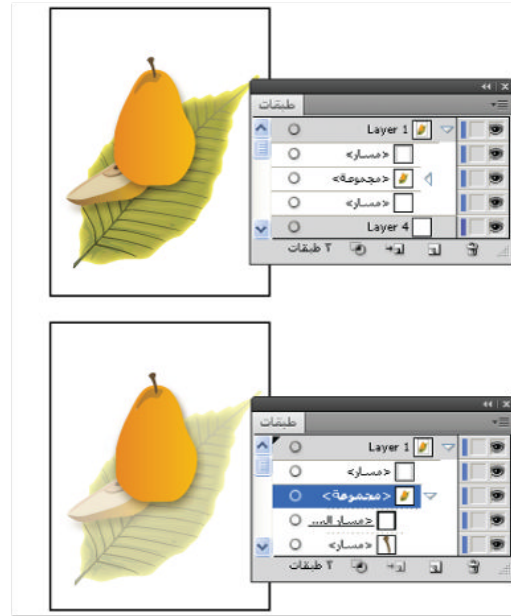
تحديد كائن بالمسار فقط يحدد ما إذا كان يمكنك تحديد كائن معباً بالنقر في أي مكان من الكائن أو إذا كان يتوجب عليك نقر مسار. انجذاب إلى نقطة يجذب كائنات إلى نقاط ربط وأدلة. يحدد المسافة بين الكائن ونقطة الربط أو الدليل عندما يظهر الانجذاب.

راجع أيضاً

”تحديد كائنات معبئة“ في الصفحة ١٧٠
”تعيين تفضيلات حجم نقطة الربط“ في الصفحة ٤٧

عزل العمل الفني للتحريك

تعزل صيغة العزل كائنات بحيث يمكنك بسهولة القيام بتحديد وتحريك كائنات معينة أو أجزاء من كائنات. يمكنك عزل أي مما يلي: الطبقات، الطبقات الفرعية، المجموعات، الرموز، أقنعة القص، المسارات المركبة، شبكات التدرج، المسارات، والفرش (لتحرير تعريفات الفرشاة). في حالة العزل، يمكنك حذف، استبدال، وإضافة رسم جديد متعلق بالرسم المعزول. بمجرد أن تخرج من صيغة العزل، فإن الرسم المعزول أو الجديد يضاف في نفس المكان كالرسم الأصلي المعزول. تقفل صيغة العزل ألياً كل الكائنات الأخرى بحيث تتأثر فقط الكائنات الموجودة في صيغة العزل بالتحريكات التي تقوم بها- لا تحتاج أن تهتم بأي طبقة يوجد الكائن، أو أن تقوم بإقفال الكائنات التي لا تريد أن تتأثر بتحريراتك أو إخفاؤها يدوياً. **ملاحظة:** عندما تقوم بتحرير تعريف رمز ما، فإن الرمز يظهر في صيغة العزل. (راجع ”تحرير أو إعادة تعريف رمز“ في الصفحة ٧٢).



عزل المجموعة المماثلة.

عندما تكون صيغة العزل نشطة، فإن الكائن المعزول يظهر بالألوان الكاملة، بينما يظهر باقي العمل الفني خافتاً. يظهر اسم ومكان الكائن المعزول في حدود صيغة العزل، وتعرض لوحة الطبقات العمل الفني المعزول فقط في الطبقة الفرعية المعزولة أو المجموعة. عندما تخرج من صيغة العزل، فإن الطبقات والمجموعات الأخرى يعاد إظهارهم في لوحة الطبقات.


يمكنك عرض الكائنات المعزولة في وضع حدود خارجية أو وضع معاينة.

للحصول على فيديو عن استخدام الطبقات وصيغة العزل، راجع www.adobe.com/go/vid0041_ae.


عزل مسار، كائن، أو مجموعة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بالنقر المزدوج على المجموعة باستخدام أداة التحديد.

- حدد المجموعة، الكائن، أو المسار ثم انقر زر عزل الكائن المحدد  في لوحة التحكم.
- انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) على المجموعة واختر عزل المجموعة المحددة.
- انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) على المجموعة واختر عزل المسار المحدد.
- حدد المجموعة، الكائن، أو المسار في لوحة الطبقات واختر الدخول في صيغة العزل من قائمة لوحة الطبقات أو انقر زر عزل الكائن المحدد في لوحة التحكم.



عزل مسار داخل مجموعة

- ١ حدد المسار باستخدام أداة التحديد المباشر أو باستهدافه في لوحة الطبقات.
- ٢ انقر زر عزل الكائن المحدد  في لوحة التحكم.

عزل طبقة أو طبقة فرعية

- ❖ حدد الطبقة أو الطبقة الفرعية في لوحة الطبقات، واختر الدخول إلى صيغة العزل من قائمة لوحة الطبقات.

الخروج من وضع العزل

- ❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اضغط Esc.
- انقر زر الخروج من صيغة العزل  مرة أو أكثر (إذا كنت قد عزلت طبقة فرعية، نقرة واحدة تأخذك إلى المستوى الأسبق، نقرتين تخرج من حالة العزل).
- انقر في أي مكان في شريط صيغة العزل.
- انقر زر الخروج من صيغة العزل  في لوحة التحكم.
- باستخدام أداة التحديد، قم بالنقر المزدوج خارج المجموعة المعزولة.
- انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) واختر خروج من صيغة العزل.


حدد كائنات باستخدام لوحة الطبقات

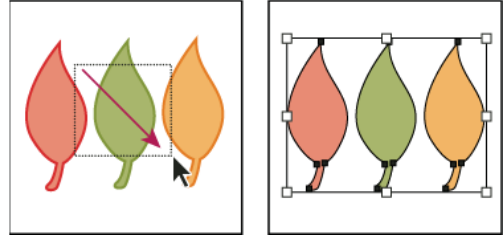
- ١ في لوحة الطبقات، حدد مكان الكائن الذي تريد تحديده. قد يتوجب عليك نقر سهم انتقال لتوسيع طبقة أو مجموعة، أو الانزلاق لأعلى أو لأسفل في اللوحة لتحديد مكان الكائن.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لتحديد كائنات منفردة، انقر عامود تحديد الكائن (بين زر الوجهة وشريط الانزلاق). انقر مع الضغط على مفتاح العالي لإضافة أو إزالة كائنات من التحديد.
 - لتحديد كل العمل الفني في طبقة أو مجموعة، انقر عامود تحديد الطبقة أو المجموعة.
 - لتحديد كل العمل الفني الموجود على طبقة ما بناءً على العمل الفني المحدد حالياً، اختر تحديد < كائن > الكل على نفس الطبقات.
- تظهر مربعات ألوان تحديد بجوار كل عنصر محدد في اللوحة.
- للحصول على فيديو عن العمل بالطبقات، راجع www.adobe.com/go/vid0041_ae.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

تحديد كائنات باستخدام أداة التحديد

- ١ قم بتحديد أداة التحديد .
- ٢ نفذ أي من الأمور التالية:
- انقر كائن ما.
- اسحب مستطيل تحديد حول جزء أو كل جزء أو أكثر من الكائنات.
- ٣ لإضافة أو إزالة كائنات من التحديد، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وانقر أو اسحب حول الكائنات التي تريد إضافتها أو إزالتها.



السحب فوق كائنات لتحديدهم

عندما تكون أداة التحديد فوق كائن أو مجموعة غير محددة، فإنها تتغير إلى . عندما تكون فوق كائن أو مجموعة محددة، فإن الأداة تتغير إلى . عندما تكون فوق نقطة ربط في كائن غير محدد، يظهر مربع فارغ بجوار السهم .

للحصول على فيديو عن التحديد ومعالجة الكائنات، راجع www.adobe.com/go/vid0034_ae.

راجع أيضًا

“المفاتيح الخاصة بالتحديد” في الصفحة ٣٩٨

تحديد كائنات باستخدام أداة الحبل

١ قم بتحديد أداة الحبل .

٢ اسحب حول أو عبر الكائنات.

تحديد كائنات باستخدام أداة العصا السحرية

استخدم أداة العصا السحرية لتحديد كل الكائنات في وثيقة ما بنفس خصائص التعبئة أو تماثلها (مثل اللون والحشو).

يمكنك تخصيص أداة العصا السحرية بناءً على سمك الحد، لون الحد، العتامة، أو بصيغة المزج. يمكنك أيضًا تغيير التفاوت المستخدم من قبل أداة العصا السحرية لتعريف كائنات مماثلة.

راجع أيضًا

نظرة عامة على فضاء العمل

تحديد كائنات بناءً على لون التعبئة باستخدام أداة العصا السحرية

١ قم بتحديد أداة العصا السحرية .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء تحديد جديد، انقر الكائن الذي يحتوي على الخصائص التي تريد تحديدها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم تحديدها.
- بالإضافة إلى التحديد الحالي، اضغط مفتاح العالي وانقر كائن آخر يحتوي على الخصائص التي تريد إضافتها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم تحديدها.
- لاستقطاع من التحديد الحالي، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر الكائن المحتوي على الخصائص الذي تريد استقطاعها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم إزالتها من التحديد.

تخصيص أداة العصا السحرية

١ قم بعمل التالي لفتح لوحة العصا السحرية:

- قم بالنقر المزدوج على أداة العصا السحرية في لوحة الأدوات.
- اختر نافذة > العصا السحرية.

٢ لتحديد الكائنات طبقاً للون تعيينتها، حدد تهيئة اللون، ثم قم بإدخال قيمة التفاوت بين 0 و 255 بيكسل من أجل RGB أو من 0 أو 100 بيكسل من أجل CMYK.

القيم الأقل للتفاوت تحدد كائنات لها تماثل قوي مع الكائن الذي ننقره؛ قيم التفاوت الأعلى تحدد كائنات لها نطاق أكبر من الخاصية المحددة.

٣ اختر خيارات إظهار الحد من قائمة لوحة العصا السحرية، وقم بأي من التالي:

- لتحديد الكائنات طبقاً للون حددها، حدد لون الحد، ثم قم بإدخال قيمة التفاوت بين 0 و 255 بيكسل من أجل RGB أو 0 أو 100 بيكسل من أجل CMYK.
- لتحديد كائنات طبقاً لسمك حددها، حدد سمك الحد، ثم قم بإدخال قيمة تفاوت بين 0 و 1000 نقطة.

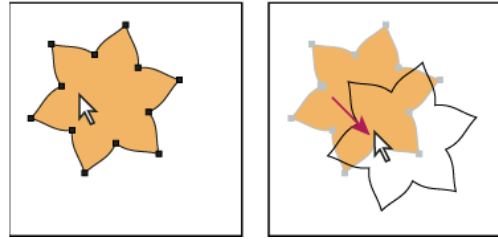
٤ اختر خيارات إظهار الشفافية من قائمة لوحة العصا السحرية، وقم بأي من التالي:

- لتحديد كائنات طبقاً لشفافيتها أو صيغة مزجها، حدد العتامة، ثم قم بإدخال قيمة تفاوت بين 0 و 100%.
- لتحديد كائنات طبقاً لصيغة مزجها، حدد صيغة المزج.

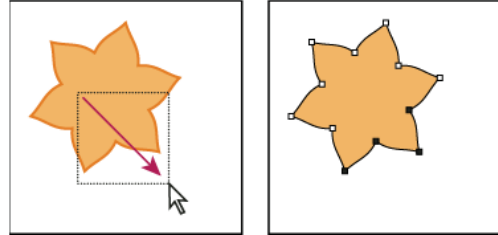
تحديد كائنات معبئة

يحدد تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط ما إذا يمكنك تحديد كائن معبئ بالنقر في أي مكان ضمن مساحة الكائن باستخدام أدوات التحديد أو التحديد المباشر، أو سواءاً يجب عليك انقر مقطع مسار أو نقطة ربط باستخدام تلك الأدوات. بشكل افتراضي، يكون هذا التفضيل غير مشغّل. في بعض الحالات، قد ترغب في تشغيل التفضيل - على سبيل المثال، عندما تعمل بكائنات معبئة متداخلة وتريد تحديد كائنات سفلية بسهولة.

ملاحظة: لا يمكن تطبيق تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط عند تحديد كائنات غير معبئة عند عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية. في تلك الحالات، لا يمكنك تحديد كائن ما بالنقر داخل مسار كائن. (راجع "عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية" في الصفحة ٣٧).



مع إلغاء تحديد الكائن باستخدام المسار فقط، فإن النقر داخل الكائن والسحب يحدد وينقل كائن ما.



مع تحديد الكائن بالمسار فقط، فإن السحب باستخدام أداة التحديد يحدد النقاط والمقاطع ضمن مستطيل التحديد.

❖ اختر تحرير < تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Mac OS) وحدد تحديد كائن بالمسار فقط.

تحديد مجموعات وكائنات في مجموعة

بمجرد تجميع كائنات، فإن تحديد أي جزء من المجموعة باستخدام أداة التحديد أو أداة الحبل يحدد المجموعة بأكملها. إذا كنت غير متأكد من إذا كان الكائن هو جزء من مجموعة، حدده باستخدام أداة التحديد.

تتيح لك أداة التحديد المباشر وأداة الحبل تحديد مسار واحد أو كائن جزء من مجموعة أو مجموعات متعددة. إذا كان لديك مجموعات من الكائنات ضمن مجموعات أخرى، يمكنك تحديد المجموعة التالية في هيكل التجميع باستخدام أداة تحديد مجموعة. كل نقر تالي يضيف مجموعة جزئية من الكائنات المجموعة للتحديد.

راجع أيضاً

"تجميع أو فك تجميع كائنات" في الصفحة ١٧٣

حدد مجموعة أو أكثر باستخدام أداة التحديد


١ قم بتحديد أداة التحديد

٢ قم بأحد الأمور التالية على أي كائن ضمن المجموعة:

- انقر الكائن.
- اسحب حول جزء أو كل الكائن.

٣ لإضافة أو إزالة مجموعة للتحديد، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء نقر المجموعة التي تريد إضافتها أو إزالتها.

تحديد كائنات ومجموعات ضمن المجموعات باستخدام أداة التحديد

١ قم بتحديد أداة التحديد .

٢ قم بالنقر المزدوج على مجموعة. تظهر المجموعة في صيغة العزل.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:




- قم بالنقر المزدوج لتحديد المزيد في أسفل هيكل المجموعة.

💡 إن النقر المزدوج هي طريقة سهلة لتحديد كائنات (على عكس الوجوه والحواف) ضمن مجموعة طلاء نشط.


- انقر لتحديد كائن ضمن المجموعة المحددة.
- ارسم لإضافة كائن ضمن المجموعة المحددة.
- ٤ قم بالنقر المزدوج خارج المجموعة لإلغاء تحديد المجموعة.

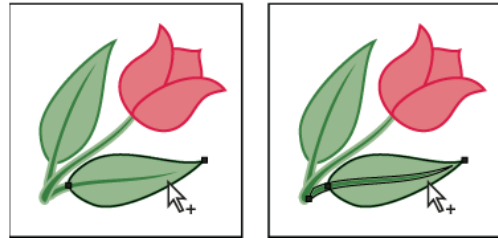
حدد كائن واحد ضمن مجموعة

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

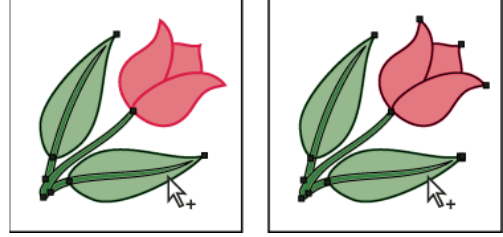
- حدد أداة تحديد المجموعة ، وانقر الكائن.
- حدد أداة الحبل ، واسحب حول أو عبر مسار الكائن.
- حدد أداة التحديد المباشر ، وانقر داخل الكائن، أو اسحب مستطيل تحديد حول جزء أو كل مسار الكائن.
- ٢ لإضاف أو إزالة كائن أو مجموعة إلى أو من التحديد (باستخدام أي أداة تحديد)، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وحدد الكائن الذي تريد إضافته أو إزالته.

حدد كائنات ومجموعات باستخدام أداة تحديد المجموعة.

- ١ حدد أداة تحديد المجموعة ، وانقر كائن ضمن المجموعة التي تريد تحديدها. الكائن محدد.
- ٢ لتحديد المجموعة الأصل للكائن، انقر نفس الكائن مرة أخرى.
- ٣ انقر نفس الكائن مرة أخرى لتحديد مجموعات إضافية والتي تكون مجموعة بالمجموعة المحددة حتى تقوم بتحديد كل شيء تريد تضمينها في تحديدك.




النقرة الأولى باستخدام أداة تحديد المجموعة تحدد كائن في مجموعة (يسار)؛ النقرة الثانية تحدد مجموعة الكائن (يمين).




تضيف النقطة الثالثة المجموعة التالية (يسار)؛ النقطة الرابعة تضيف المجموعة الثالثة (يمين).

تحديد وجوه وحواف في مجموعة طلاء نشط


أنت تحدد وجوه وحواف لأداة الطلاء النشط باستخدام أداة تحديد الطلاء النشط. إذا كنت تريد تحديد مجموعة الطلاء النشط، ببساطة قم بنقره باستخدام أداة التحديد.

١ قم بتحديد أداة تحديد الطلاء النشط .


٢ حرك الأداة فوق مجموعة الطلاء النشط حتى يتم تحديد الوجه أو الحافة الذي تريد تحديده ثم إبرازه. (عندما تكون أداة تحديد الطلاء النشط فوق حافة ما، فإن الأداة تتغير إلى .

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر لتحديد الوجه أو الحافة المبرزة.
- اسحب مستطيل التحديد حول وجوه أو حواف متعددة. أي وجه أو حافة متضمنة جزئيًا أو كليًا في مستطيل التحديد.
- قم بالنقر المزدوج على وجه أو حافة لتحديد كل الوجوه/ الحواف المتصلة ذات نفس اللون (تحديد تدفق).
- قم بالنقر الثلاثي على وجه أو حافة لتحديد كل الوجوه/ الحواف المتصلة ذات نفس اللون (تحديد المشابه).

 إذا واجهت صعوبة في تحديد وجه أو حافة صغيرة، قم بتكبير العرض أو اضبط خيارات أداة تحديد الطلاء النشط لتحديد فقط التبعثات والحدود.

٤ لإضافة أو إزالة أوجه من التحديد، ابق مفتاح العالي مضغوطًا وانقر الوجه/ الحواف التي تريد إضافتها أو إزالتها.

 للانتقال إلى أداة الشافطة وأخذ عينات التبعثات والحدود، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التبعثة والحد الذي تريد.

راجع أيضًا

”حول الطلاء النشط“ في الصفحة ١٣٦

”المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام مجموعات الطلاء النشط“ في الصفحة ٤٠٠

خيارات أداة تحديد الطلاء النشط

يمكنك الوصول إلى خيارات أداة تحديد الطلاء النشط بالنقر المزدوج في لوحة الأدوات.

تحديد تبعثات يحدد الوجوه (المساحة ضمن الحواف) من مجموعات الطلاء النشط.

تحديد حدود الشكل يحدد حواف مجموعات الطلاء النشط.

إبراز يحدد حدود الوجه أو الحافة التي فوقها المؤشر حاليًا.

اللون يضبط لون من أجل الإبراز. يمكنك اختيار لون من القائمة أو نقر حامل الطلاء لتعيين لون مخصص.

عرض يعين مدى إبراز التحديد.

تحديد الكائن التالي في ترتيب التراص

يمكنك تحديد كائن فوق أو أسفل كائن محدد في ترتيب التراص. تلك الأوامر لا تعمل عندما تكون في صيغة العزل.

❖ لتحديد أقرب كائن فوق أو أسفل الكائن المحدد، اختر تحديد < الكائن التالي أعلى أو تحديد < الكائن التالي أسفل.


تحديد كائنات بالخصائص

يمكنك تحديد كائنات بناءً على تجميع سابق، بما في ذلك بالتنسيق، بالطبقة، أو بالنوع، مثل جرات الفرشاة أو أقنعة القطع.

- لتحديد كل الكائنات في ملف ما، اختر التحديد > الكل. (إلغاء تحديد كل الكائنات، اختر تحديد > إلغاء التحديد.)

ملاحظة: باستخدام أداة التحديد، يمكنك إلغاء تحديد كل الكائنات بنقر أو سحب 2 بيكسل بعيداً عن أي كائن.

- لتحديد كل الكائنات ذات الخصائص المتماثلة، حدد واحد من الخصائص التي تريد، اختر التحديد > مماثل، ثم اختر خاصية من القائمة (صيغة المزج، التعبئة والحد، لون التعبئة، لون الحد، سمك الحد، نسخة الرمز، أو سلاسل كتل الربط).

يمكنك أيضاً استخدام أداة العصا السحرية لتحديد كل الكائنات ذات نفس اللون، سمك الحد، لون الحد، العتامة، أو صيغة المزج. 

- لتحديد كل الكائنات ذات نوع معين، قم بإلغاء تحديد كل العمل الفني، اختر تحديد > كائن، ثم اختر نوع كائن (حدود فرشاة، أقنعة قطع، النقاط النجمية، أو كائنات النص).

تكرار أو عكس تحديد ما

- لتكرار أمر التحديد المستخدم مؤخراً، اختر تحديد > إعادة تحديد.
- لتحديد كل الكائنات غير المحددة، وإلغي تحديد كل الكائنات المحددة، اختر تحديد > عكس.

حفظ تحديد

- 1 تحديد كائن أو أكثر، واختر تحديد > حفظ التحديد.
 - 2 في شاشة حفظ التحديد، اكتب اسم في مربع الاسم، وانقر موافق.
- يمكنك إعادة تحميل تحديد باختيار اسم التحديد من أسفل قائمة التحديد. يمكنك أيضاً حذف أو إعادة تسمية تحديد باختيار تحديد > تحرير تحديد.

تجميع وتوسيع كائنات

تجميع أو فك تجميع كائنات

يمكنك تراكب عدة كائنات في مجموعة بحيث تتم معالجة الكائنات على هيئة وحدة واحدة. يمكنك عندئذ نقل أو تحويل عدد من الكائنات بدون التأثير على خصائصها أو مواضعها النسبية. على سبيل المثال، قد تقوم بتجميع الكائنات في تصميم شعار بحيث يمكنك نقل وقياس الشعار على هيئة وحدة واحدة.

يتم رص الكائنات المجموعة بتعاقب على نفس الطبقة من العمل الفني وخلف أول كائن في المجموعة؛ لذا، فإن التجميع قد يغير طبقات الكائنات وترتيب تراسهم في طبقة معينة. إذا قمت بتحديد كائنات في طبقات مختلفة ثم تجميعهم، الكائنات يتم تجميعهم في الطبقة لأعلى كائن محدد.

المجموعات يمكن أن يتم تداخلها - بحيث، إنها يمكن تجميعها ضمن كائنات أو مجموعات أخرى من المجموعات الأكبر. تظهر المجموعات على هيئة <مجموعة> عناصر في لوحة الطبقات. يمكنك استخدام لوحة الطبقات لنقل العناصر إلى ومن المجموعات.

- 1 حدد الكائنات التي سيتم تجميعها أو مجموعة ليتم فك تجميعها.

- 2 اختر إما كائن > تجميع أو كائن > فك تجميع.

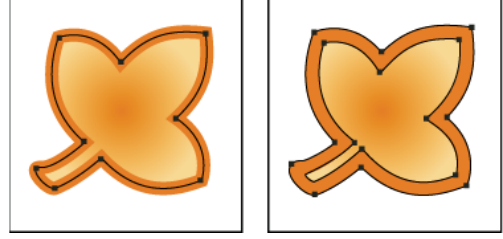
راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

تمدد كائنات

توسع الكائنات يتيح لك تقسيم كائن واحد إلى كائنات متعددة التي تكون مظهرها. على سبيل المثال، إذا قمت بتوسيع كائن بسيط، مثل دائرة ذات لون تعبئة صلب وحد، فإن التعبئة والحد كل منهم يصبح كائن مستقل. إذا قمت بتوسيع عمل فني معقد، مثل كائن به تعبئة حشو، فإن الحشو يقسم إلى كل المسارات المستقلة التي أنشأته.

فإنتم تقوم بتوسيع كائن ما عندما تريد تعديل مظهر الخصائص وخصائص أخرى لعناصر معينة ضمنه. بالإضافة إلى أن توسيع الكائنات قد يكون مفيداً عندما تريد استخدام كائن Illustrator (مثل شبكة كائن) ما في تطبيق مختلف لا يتعرف على الكائن.



قبل (يسار) وبعد (يمين) توسيع كائن له تعبئة وحد

💡 يفيد التوسيع خاصة إذا كنت تعاني من مشاكل في طباعة تأثيرات شفافية، كائنات ثلاثية الأبعاد، حشوات، تدرجات، حدود، مزجات، لمعات، أطراف، أو رموز.

١ قم بتحديد الكائن.

٢ اختر كائن < تمديد.

إذا كان الكائن له خصائص مظهر مطبقة عليه، فإن أمر الكائن < توسيع يكون غير نشط. في هذه الحالة، اختر الكائن < توسيع المظهر ثم اختر الكائن < توسيع.

٣ قم بضبط الخيارات، وانقر موافق:

كائن يوسع الكائنات المعقدة، بما في ذلك المزجات النشطة، الأطراف، مجموعات الرموز، واللمعات.

تعبئة يوسع التعبئة.

حدود الشكل يوسع الحدود.

شبكة التدرج يوسع التدرجات إلى كائن شبكة تدرج واحد.

تعيين يوسع التدرجات إلى عدد من الكائنات تقوم بتعيينه. تساعد الأرقام الأعلى في الحفاظ على انتقالات لونية ناعمة: الأرقام الأقل يمكن أن تنتج مظهر أكثر خطوطًا.

💡 ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانت تختار الكائن < توسيع لتوسع تدرج ما باستخدام الإعدادات التي تم استخدامها مؤخرًا في شاشة التوسيع.

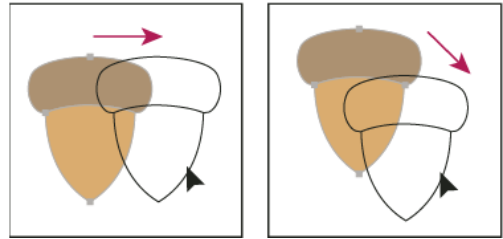
نقل، محاذاة، وتوزيع الكائنات

نقل الكائنات

يمكنك نقل كائنات بسحبهم بأدوات معينة، باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح، أو بإدخال قيم محددة في لوحة أو شاشة.

يمكنك استخدام الانجذاب ليساعد في وضع كائنات وأنت تقوم بنقلهم. على سبيل المثال، يمكنك انجذاب المؤشر إلى الأدلة ونقاط الربط وانجذاب حدود الكائن إلى خطوط الشبكة. يمكنك أيضًا استخدام لوحة المحاذاة لوضع كائنات بالتناسب لكل منها.

يمكنك عندئذ استخدام مفاتيح العالي لحد التنقلات لكائن أو أكثر بحيث تنتقل باتجاه دقيق أفقيًا، رأسيًا، أو محوريًا بالنسبة لاتجاه الحالي للمحاور x و y. يمكنك أيضًا استخدام مفاتيح العالي لتدوير كائنات بمضاعفات 45°.



ابق مفتاح العالي أثناء السحب أو الرسم لتحديد الانتقال إلى أقرب زاوية بمقدار 45°.


راجع أيضاً

- ”استخدام الشبكة“ في الصفحة ٣٩
- ”تدوير الكائنات“ في الصفحة ١٧٨
- ”نظرة عامة على لوحة التحويل“ في الصفحة ١٨٩

نقل أو مضاعفة كائن باللصق

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ اختر تحرير < قص لنقل التحديد أو تحرير < نسخ لمضاعفة التحديد.
- ٣ للصق كائن ما في ملف آخر، افتح الملف. (لصق بين الطبقات، راجع ”لصق كائنات بين طبقات“ في الصفحة ١٧٦.)
- ٤ اختر أحد الأوامر التالية:
 - تحرير < لصق يلصق الكائنات في مركز النافذة النشطة.
 - تحرير < لصق في المقدمة يلصق الكائن أمام الكائن المحدد مباشرة.
 - تحرير < لصق في الخلف يلصق الكائن خلف الكائن المحدد مباشرة.


نقل كائن بالسحب

- ١ حدد كائن أو أكثر.
 - ٢ اسحب الكائن إلى موضع جديد.
- إذا كان الكائن المحدد تمت تعبئته، فيمكنك سحبه من أي مكان في الكائن. إذا كان الكائن المحدد غير معبئ، إذا كنت تعرض الحدود الخارجية للعمل الفني، أو إذا كان تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط محددًا، فيجب عليك سحب مسار الكائن. (راجع ”مضاعفة تحدييدات باستخدام السحب والإلقاء“ في الصفحة ١٨٧.)
- يمكنك استخدام أمر الانجذاب إلى نقطة في قائمة العرض لتجعل المؤشر ينجذب إلى نقطة ربط أو دليل عندما تقوم بسحب كائن ضمن 2 بيكسل من نقطة كائن  أو دليل.

نقل كائن باستخدام مفاتيح الأسهم

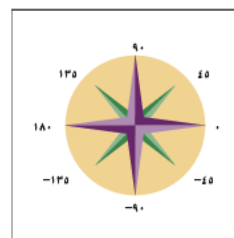
- ١ حدد كائن أو أكثر.
 - ٢ اضغط مفتاح السهم للاتجاه الذي تريد نقل الكائن إليه. اضغط العالي+السهم لنقل الكائن عشر أضعاف القيمة المحددة في تفضيل زيادة لوحة المفاتيح.
- يتم تحديد المسافة التي ينتقلها كل مرة تضغط فيها مفتاح السهم بتفضيل زيادة لوحة المفاتيح. المسافة الافتراضية هي 1 بيكسل (1/72 من البوصة، أو 0.3528 ملليمتر). لتغيير تفضيل زيادة لوحة المفاتيح، اختر تحرير < تفضيلات < العامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < العامة (في Mac OS).

نقل كائن بمسافة معينة

- ١ حدد كائن أو أكثر.
 - ٢ اختر كائن < تحويل < تحريك
-  عندما يكون هناك كائن محدد، يمكنك أيضاً أن تنقر نقرًا مزدوجًا على أداة التحديد، التحديد المباشر، أو تحديد مجموعة لفتح شاشة النقل.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل الكائن ليسار أو اليمين، قم بإدخال إما قيمة سالبة (تنقل لليسار) أو قيمة موجبة (تنقل لليمين) في مربع النص أفقي.
- لنقل الكائن للأعلى أو للأسفل، قم بإدخال إما قيمة سالبة (تنقل للأسفل) أو قيمة موجبة (تنقل للأعلى) في مربع النص رأسي.
- لتنقل الكائن بزاوية بالنسبة لمحور x الخاص بالكائن، قم بإدخال زاوية موجبة (نقل بعكس اتجاه عقارب الساعة) أو زاوية سالبة (نقل باتجاه عقارب الساعة) في مربع نص المسافة أو الزاوية. يمكنك أيضاً إدخال قيم بين 180° و 360°، فإن ذلك يحول القيم إلى مرادفاتها من القيم السالبة (على سبيل المثال، قيمة 270° يتم تحويله إلى -90°).
- ٤ إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لنقل الحشو. قم بإلغاء تحدد الكائنات إذا كنت تريد نقل الحشو لكن ليس الكائنات.
- ٥ انقر موافق، أو انقر نسخ لنقل نسخة من الكائنات.



الاتجاهات بالنسبة للمحور x

نقل كائن باستخدام إحداثيات x و y

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ في لوحة التحويل أو لوحة التحكم، قم بإدخال قيم جديدة في أي من مربعات النص X أو Y، أو في كليهما.

لتغيير النقطة المرجعية، انقر المربع الأبيض على محدد النقطة المرجعية قبل أن تقوم بإدخال القيم.

قم بنقل كائنات متعددة مرة واحدة

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ اختر كائن < تحويل > تحويل كل على حدى.

٣ اضبط المسافة التي تريد أن تنقل الكائنات المحددة إليها في قسم النقل من الشاشة.

٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقل الكائنات بتعيين المقادير، انقر موافق.
- لنقل الكائنات عشوائياً، لكن ليس أكثر من مقادير معينة، حدد الخيار عشوائي. على سبيل المثال، إذا قمت برسم حائط حجري وتريد أن تظهر الحجارة مزاحة بعض الشيء عن بعضها البعض بدلاً من المحاذاة الدقيقة، يمكنك تحديد خيار عشوائي. ثم انقر موافق.

لصق كائن بالنسبة لكائنات أخرى

١ حدد الكائن التي تريد لصقه.

٢ اختر تحرير < نسخ أو تحرير > قص.

٣ حدد الكائن الذي تريد اللصق أمامه أو خلفه.

٤ اختر تحرير < لصق أمام أو تحرير > لصق خلف.

إذا قمت بلصق أكثر من كائن واحد، فإن كل الكائنات الملتصقة تبدو أمام أو خلف العمل الفني المحدد. على أي حال، يبقى ترتيب الطلاء ضمن الكائنات الملتصقة كما هو.

لصق كائنات بين طبقات

يحدد خيار اللصق يتذكر الطبقات أين يتم لصق العمل الفني في هيكل الطبقة. بشكل افتراضي، يتذكر اللصق الطبقات في حالة إيقاف التشغيل، ويتم لصق العمل الفني في أي طبقة نشطة في لوحة الطبقات. عندما يكون خيار اللصق يتذكر الطبقات في حالة تشغيل، فإن العمل الفني يتم لصقه في الطبقة التي تم نسخه منها، بغض النظر عن أي طبقة هي النشطة في لوحة الطبقات.

تقوم بضبط هذا الخيار بتحديد اللصق يتذكر الطبقات من قائمة لوحة الطبقات. تشير علامة التأشير إلى أن هذا الخيار في حالة تشغيل.

قم بتشغيل اللصق يتذكر الطبقات إذا كنت تقوم بلصق عمل فني بين الوثائق وتريد أن تقوم بوضعه ألياً في طبقة لها نفس الاسم كالتبقة التي تم توليده منها. إذا كانت الوثيقة المستهدفة ليس بها طبقة بنفس الاسم، فإن Illustrator يقوم بإنشاء طبقة جديدة.



راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

محاذاة وتوزيع الكائنات

أنت تستخدم لوحة المحاذاة (نافذة < المحاذاة) وخيارات المحاذاة في لوحة التحكم لمحاذاة أو توزيع كائنات محددة على المحور الذي تحدده. يمكنك استخدام حواف الكائن أو نقاط الربط كنقطة مرجعية، ويمكنك المحاذاة لتحديد، للوح رسم، أو لكائن مفتاحي. الكائن المفتاحي هو كائن معين في تحديد لكائنات متعددة.

يكون خيار المحاذاة مرئيًا في لوحة التحكم عندما يكون هناك كائنًا محددًا. إذا لم تظهر، اختر محاذاة من قائمة لوحة التحكم.

بشكل افتراضي، يحسب Illustrator المحاذاة والتوزيع بناءً على مسارات الكائنات. على أي حال، عندما تعمل باستخدام الكائنات التي لها أسماك حدود مختلفة، يمكنك استخدام حافة الحد لحساب المحاذاة والتوزيع كبديل. لعمل ذلك، قم بتحديد استخدام معاينة الحدود من قائمة لوحة المحاذاة.

للحصول على فيديو عن محاذاة وتوزيع الكائنات، راجع www.adobe.com/go/vid0035_ae.


راجع أيضًا

نظرة عامة على فضاء العمل

”استخدام ألواح رسم متعددة“ في الصفحة ٣١

محاذاة أو توزيع بالنسبة للمربع المحيط لكل الكائنات المحددة.

١ حدد الكائنات التي تريد محاذاتها أو توزيعها.

٢ في لوحة المحاذاة أو لوحة التحكم، حدد محاذاة للتحديد . ثم انقر زر نوع المحاذاة أو التوزيع الذي تريد.

محاذاة أو توزيع بالنسبة لنقطة ربط واحدة

١ انقر أداة التحديد المباشر، ابق مفتاح العالي مضغوطًا، وحدد نقاط الربط التي تريد محاذاتها أو توزيعها. تصبح نقطة الربط الأخيرة هي نقطة الربط الأساسية.


يكون خيار محاذاة لنقطة الربط الأساسية  محدداً آلياً في لوحة المحاذاة ولوحة التحكم.

٢ في لوحة المحاذاة أو لوحة التحكم، انقر الزر لنوع المحاذاة أو التوزيع الذي تريد.

المحاذاة أو التوزيع بالنسبة لكائن مفتاحي

١ حدد الكائنات التي تريد محاذاتها أو توزيعها.

٢ انقر مرة أخرى على الكائن الذي تريد استخدامه ككائن مفتاحي (لا تحتاج لإبقاء مفتاح Shift مضغوطًا وأنت تنقر هذه المرة).

يظهر حد خارجي أزرق حول الكائن المفتاحي، ويحدد آلياً المحاذاة إلى كائن مفتاحي  في لوحة التحكم ولوحة المحاذاة.


٣ في لوحة المحاذاة أو لوحة التحكم، انقر الزر لنوع المحاذاة أو التوزيع الذي تريد.

ملاحظة: لإيقاف المحاذاة والتوزيع بالنسبة لكائن، انقر مرة أخرى على الكائن لإزالة الحد الأزرق، أو اختر إلغاء الكائن المفتاحي من قائمة لوحة المحاذاة.

محاذاة أو توزيع بالنسبة للوح الرسم

١ حدد الكائنات التي تريد محاذاتها أو توزيعها.

٢ باستخدام أداة التحديد، انقر مع الضغط على العالي في لوح الرسم الذي تريد استخدامه لتنشيطه. لوح الرسم النشط له حد خارجي أعمق من الآخرين.

٣ في لوحة المحاذاة أو لوحة التحكم، حدد محاذاة للوح الرسم . ثم انقر زر نوع المحاذاة أو التوزيع الذي تريد.


توزيع الكائنات بمقادير محددة

يمكنك توزيع كائنات باستخدام مسافات دقيقة بين المسارات.

١ حدد الكائنات ليتم توزيعها.

٢ في لوحة المحاذاة، قم بإدخال مقدار المسافة التي تظهر بين الكائنات في مربع مسافة التوزيع.

إذا كانت خيارات مسافات التوزيع غير معروضة، حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

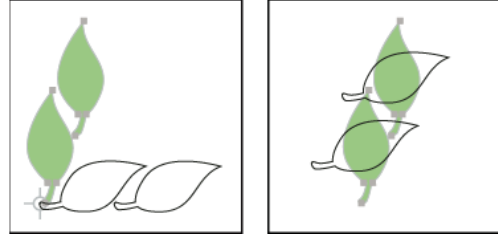
٣ استخدم أداة التحديد  لنقر مسار الكائن الذي تريد أن تتوزع الكائنات حوله. الكائن الذي تقوم بنقره سيبقى ثابتاً في موضعه.

٤ انقر إما زر مسافة توزيع رأسي أو زر مسافة توزيع أفقي.

تدوير وانعكاس كائنات

تدوير الكائنات

تدوير كائن ما يديره حول نقطة ثابتة تقوم بتعيينها. النقطة المرجعية الافتراضية هي نقطة مركز الكائن. إذا كان لديك كائنات متعددة في تحديد، فإن الكائنات ستدور حول نقطة مرجعية واحدة، والتي هي نقطة مركز التحديد أو المربع المحيط بشكل افتراضي. لتدوير كل كائن حول نقطة مركزه، استخدم أمر تحويل كل.



نتائج أداة التدوير (يسار) بالمقارنة مع أمر تحويل كل (يمين)

راجع أيضًا



”نظرة عامة على لوحة التحويل“ في الصفحة ١٨٩

”نقل الكائنات“ في الصفحة ١٧٤

”قياس الكائنات“ في الصفحة ١٩٠


تدوير كائن باستخدام المربع المحيط


١ حدد كائن أو أكثر.

٢ باستخدام أداة التحديد ، حرك المؤشر إلى خارج المربع المحيط وقرب مقبض المربع المحيط بحيث يتغير المؤشر إلى ، ثم اسحب.

تدوير كائن باستخدام أداة التحويل الحر


١ حدد كائن أو أكثر.

٢ حدد أداة التحويل الحر .

٣ ضع المؤشر في أي مكان خارج المربع المحيط بحيث يتغير المؤشر إلى ، ثم اسحب.

تدوير كائن باستخدام أداة التدوير

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ قم بتحديد أداة التدوير .

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتدوير الكائن حول نقطة مركزه، اسحب بحركة دائرية إلى أي مكان في نافذة الوثيقة.
- لتدوير الكائن حول نقطة مرجعية مختلفة، انقر مرة واحدة في أي مكان في نافذة الوثيقة لتعيد وضع النقطة المرجعية. ثم انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية واسحب في حركة دائرية.
- لتدوير نسخة من الكائن بدلاً من الكائن نفسه، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً بعد أن تبدأ في السحب.

لتحكم أكثر دقة، اسحب أكثر بعداً عن النقطة المرجعية للكائن.

تدوير كائن بزاوية معينة

يمكنك التحكم في الزاوية المعينة للتدوير باستخدام أمر التدوير.


١ حدد كائن أو أكثر.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- للتدوير حول نقطة المركز، اختر الكائن < تحويل > تدوير، أو قم بالنقر المزدوج على أداة التدوير.
- للدوران حول نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة التدوير. ثم انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على أين تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.
- ٣ قم بإدخال الزاوية من مربع نص الزاوية. قم بإدخال زاوية سالبة لتدوير الكائن باتجاه عقارب الساعة؛ قم بإدخال زاوية موجبة لتدوير الكائن بعكس اتجاه الساعة.
- ٤ إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لتدوير الحشو. قم بإلغاء تحديد الكائنات إذا كنت تريد تدوير الحشو لكن ليس الكائنات.
- ٥ انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من الكائنات.

💡 لوضع نسخ متعددة من الكائن في نمط دائري حول النقطة المرجعية، انقل النقطة المرجعية بعيداً عن مركز الكائن، انقر نسخ، ثم اختر بتكرار الكائن < تحويل > تحويل مرة أخرى.

تدوير كائن باستخدام أداة التحويل

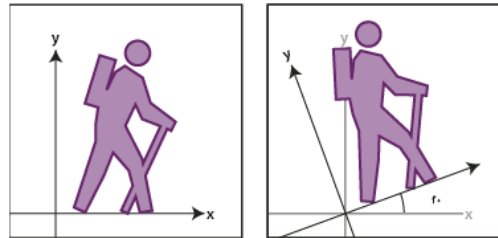
- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لتدوير الكائن حول نقطة مركزه، قم بإدخال قيمة لخيار الزاوية في اللوحة.
 - لتدوير الكائن حول نقطة مرجعية مختلفة، انقر المربع الأبيض على محدد مكان النقطة المرجعية  في اللوحة، ثم أدخل قيمة لخيار الزاوية.
- 💡 يمكنك أيضاً استدعاء لوحة التحويل بنقر X، Y، W أو H في لوحة التحكم.

تدوير كائنات متعددة بشكل منفرد

- ١ حدد الكائنات ليتم تدويرها.
- ٢ اختر كائن < تحويل > تحويل كل على حدى.
- ٣ قم بأي من التالي في قسم التدوير من الشاشة:
 - انقر على أيقونة الزاوية أو اسحب خط الزاوية حول الأيقونة.
 - في مربع نص الزاوية، قم بإدخال زاوية بين -360° و 360°.
- ٤ انقر موافق، أو انقر نسخ لتدوير نسخة من كل كائن.

تدوير محاور x و y لوثيقة ما

- بشكل افتراضي، تكون المحاور x و y موازية للجوانب الأفقية والرأسية لنافذة الوثيقة.
- ١ اختر تحرير < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
 - ٢ تعيين زاوية في مربع نص الاحتفاظ بالزاوية. الزاوية الموجبة تدوير المحاور بعكس اتجاه عقارب الساعة؛ الزاوية السالبة تدوير المحاور باتجاه عقارب الساعة.
- يفيد تدوير المحاور إذا كان عملك الفني يتكون من عناصر تم تدويرها بنفس الزاوية، مثل شعار ونص معروضين بزاوية 20°. بدلاً من تدوير كل عنصر تقوم بإضافته للشعار، يمكنك ببساطة تدوير المحور بمقدار 20°. كل شيء تقوم برسمه يتم إنشاؤه على محور جديد.



كائن محاذاي للمحور الافتراضي (يسار) بالمقارنة بمحاذاة المحور المدار بمقدار 20° (يمين)

الكائنات التالية والعمليات لا تتأثر بالمحور الجديد:


- الكائنات الموجودة بالفعل
- التدوير والمزج
- الرسم باستخدام القلم الرصاص أو أداة التتبع الآلي

عكس الكائنات


إن عكس الكائن يقلب الكائن على محور غير مرئي تقوم أنت بتحديدته. يمكنك عكس كائنات باستخدام أداة التحويل الحر، أداة العكس، أو أمر الانعكاس. إذا كنت تريد تعيين محور ليطم الانعكاس منه، استخدم أداة الانعكاس.

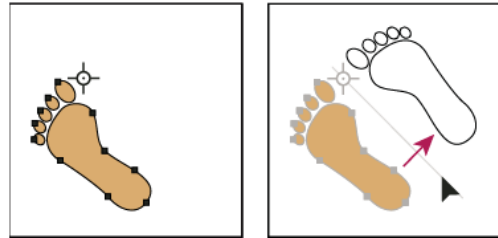
💡 لإنشاء صورة معكوسة في مرآة لكائن ما، يمكنك النسخ أثناء العكس.

عكس كائن باستخدام أداة التحويل الحر

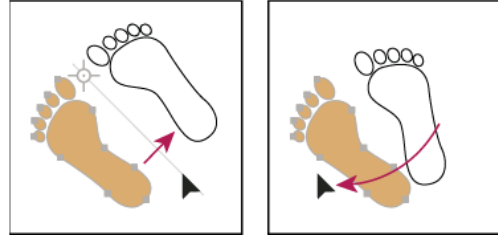
- ١ حدد الكائنات ليطم عكسها.
- ٢ حدد أداة التحويل الحر .
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب أحد مقابض مربع التحديد إلى الحافة أو المقبض المقابل حتى يصبح الكائن بالمستوى المطلوب من الانعكاس.
 - للحفاظ على تناسب الكائن، ابق مفتاح العالي مضغوطة أثناء سحب مقبض زاوية إلى المقبض المقابل.

عكس كائن باستخدام أداة الانعكاس

- ١ قم بتحديد الكائن.
- ٢ قم بتحديد أداة العكس .
- ٣ لرسم محور غير مرئي تريد عكس الكائن عليه، انقر في أي مكان في نافذة الوثيقة لضبط نقطة واحدة من المحور. يتغير المؤشر إلى رأس سهم.
- ٤ ضع المؤشر عند نقطة أخرى لتعرف المحور غير المرئي، وقم بأحد الأمور التالية:
 - انقر لضبط النقطة الثانية للمحور غير المرئي. عندما تنقر، فإن الكائن المحدد ينقلب على المحور المعرف.



- انقر لضبط نقطة واحدة من المحور (يسار)، ثم انقر مرة أخرى لضبط النقطة الأخرى للمحور واعكس الكائن على المحور (يمين).
- لعكس نسخة من الكائن، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطة وانقر النقطة الثانية في المحور غير المرئي.
 - اضبط محور الانعكاس بالسحب بدلاً من النقر. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي لتحافظ على الزاوية بمضاعفات 45°. وأنت تسحب، فإن المحور غير المرئي للانعكاس يدور حول النقطة التي قمت بنقرها في الخطوة 3 وتظهر الحدود الخارجية للكائن منعكسة. عندما يصبح الحد الخارجي في الموضع المرغوب، اترك زر الماوس.



سحب النقطة الثانية لمحور الانعكاس لتدوير المحور

لتحكم أكثر دقة، اسحب أكثر بعداً عن النقطة المرجعية للكائن.

انعكاس بتعيين محور ما

- ١ حدد الكائنات ليتم عكسها.
- لعكس كائن حول نقطة مركز الكائن، اختر الكائن > تحويل > انعكاس أو قم بالنقر المزدوج على أداة الانعكاس.
- لعكس كائن حول نقطة مرجعية مختلفة، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) في أي مكان من نافذة الوثيقة.
- ٢ في شاشة الانعكاس، حدد المحور الذي سيتم انعكاس الكائن حوله. يمكنك عكس كائن على محور أفقي، رأسي، أو قطري.
- ٣ إذا احتوى الكائن على حشوات وكنت ترغب في عكس الحشوات، حدد حشوات. (لعكس الحشوات فقط، قم بإلغاء تحديد كائنات).
- ٤ لمعاينة الانعكاس قبل أن تطبقه، حدد معاينة.
- ٥ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- لعكس الكائن، انقر موافق.
- لعكس نسخة من الكائن، انقر نسخة.

استخدام الطبقات

حول الطبقات

عند إنشاء عمل فني معقد، فإنه من الصعب تتبع كل العناصر في نافذة وثيقتك. تختفي العناصر الصغيرة تحت العناصر الأكبر، وتحديد العمل الفني يصبح صعباً. توفر الطبقات طريقة لإدارة كل العناصر التي يتكون منها عملك الفني. فكر في الطبقات على أنها مجلدات فارغة تحتوي على عمل فني. إذا قمت بإعادة ترتيب المجلدات، فإنك تقوم بتغيير ترتيب تراص العناصر في عملك الفني. يمكنك نقل العناصر بين المجلدات وإنشاء مجلدات فرعية ضمن المجلدات.

يمكن أن يكون هيكل الطبقات في وثيقتك بسيط أو معقد حسب ما تريد أن يكون. بشكل افتراضي، كل العناصر يتم تنظيمها في طبقة أصل واحدة. على أي حال، يمكنك إنشاء طبقات جديدة ونقل العناصر إليها، أو نقل العناصر من طبقة إلى أخرى في أي وقت. توفر لوحة الطبقات طريقة سهلة لتحديد، إخفاء، تأمين، وتغيير خصائص مظهر العمل الفني. يمكنك حتى إنشاء طبقات قالب، والتي يمكنك استخدامها لتتبع العمل الفني، واستبدال الطبقات مع Photoshop.

للحصول على فيديو عن استخدام الطبقات والمجموعات، راجع www.adobe.com/go/vid0041_ae. للحصول على معلومات عن استخدام الطبقات لإنشاء رسوم متحركة، راجع www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_ae.

راجع أيضاً

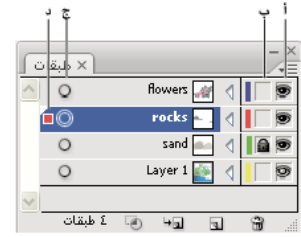
[استخدام الطبقات لإنشاء الرسوم المتحركة](#)

مقدمة عامة حول لوحة الطبقات

تستخدم لوحة الطبقات (نافذة < الطبقات) لتسرد، تنظم، وتحرر الكائنات في وثيقة ما. بشكل افتراضي، تحتوي كل وثيقة على طبقة واحدة، وكل كائن تقوم بإنشائه يتم سرده في تلك الطبقة. على أي حال، يمكنك إنشاء طبقات جديدة وتعديل ترتيب العناصر إلى أفضل ما يناسب احتياجاتك.

بشكل افتراضي، يعين Illustrator لون فريد (حتى تسعة ألوان) لكل طبقة في لوحة الطبقات. يعرض اللون بجوار اسم الطبقة في اللوحة. يعرض نفس اللون في نافذة التصميم في مربع محيط، مسار، نقاط ربط، ونقطة مركز للكائن المحدد. يمكنك استخدام هذا اللون لتحديد مكان الطبقة المرادفة للطبقة في لوحة الطبقات بسرعة ويمكنك تغيير لون الطبقة لتناسب احتياجاتك.

عندما يكون هناك عنصر في لوحة الطبقات يحتوي على عناصر أخرى، يظهر مثلث على يسار اسم العنصر. انقر المثلث لإظهار أو إخفاء المحتويات. إذا لم يظهر المثلث، فإن العنصر لا يحتوي على عناصر إضافية.



لوحة الطبقات

أ. عامود الرؤية ب. عامود التحرير ج. عامود الوجهة د. عامود التحديد

توفر لوحة الطبقات أعمدة إلى يسار ويمين القوائم. انقر العامود للتحكم في الخصائص التالية:

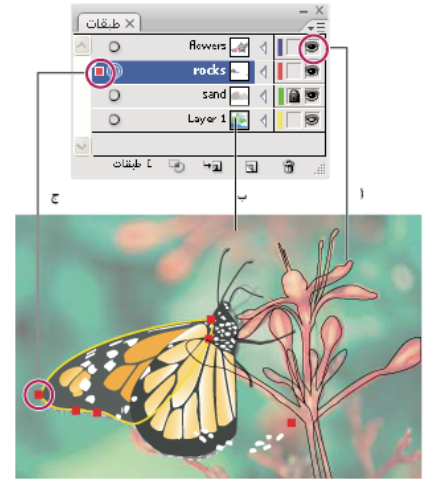
عامود الرؤية يشير ما إذا كانت العناصر في الطبقات مرئية (أو مخفية (فضاء فارغ)، أو ما إذا كانت هي طبقات قالب أو طبقات حدود خارجية.

عامود التحرير يشير إلى ما إذا كانت العناصر مؤمنة أم غير مؤمنة. تشير أيقونة التأمين إلى أن العنصر مؤمن ولا يمكن تحريره؛ فضاء فارغ يشير إلى أن العنصر غير مؤمن ويمكن تحريره.

عامود الوجهة يشير إلى ما إذا كانت العناصر مستهدفة لتطبيق تأثيرات وخصائص التحرير في لوحة المظهر. عندما يظهر زر الوجهة على هيئة أيقونة حلقة مزدوجة (إما أو)، فإن ذلك العنصر مستهدف؛ وتشير أيقونة الحلقة المفردة إلى أن العنصر غير مستهدف.

عامود التحديد يشير إلى ما إذا كانت العناصر محددة أم لا. يظهر مربع اللون عندما يكون العنصر محددًا. إذا كان العنصر، مثل مجموعة أو طبقة، يحتوي على بعض الكائنات المحددة وكائنات أخرى غير محددة، فيظهر مربع لون أصغر بجوار العنصر الأصل. إذا كانت كل الكائنات ضمن الكائن الأصل محددة، فإن مربع لون التحديد تكون بنفس حجم العلامات التي تظهر بجوار الكائنات المحددة.

يمكنك استخدام لوحة الطبقات لعرض بعض العناصر على هيئة حدود خارجية كما تظهر في العمل الفني النهائي. يمكنك أيضًا إلغاء تنشيط الصور المرتبطة والكائنات النقطية لتسهيل تحرير العمل الفني فوق الصورة. يكون ذلك مفيدًا خاصة عند تتبع صورة نقطية.



عرض خيارات للعمل الفني ذو الطبقات

أ. كائن معروض في عرض الحدود الخارجية ب. كائن نقطي ملغى التنشيط إلى 50 % ج. كائن محدد معروض في عرض المعاينة

راجع أيضًا

نظرة عامة على فضاء العمل

”عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية“ في الصفحة ٣٧

”تتبع عمل فني“ في الصفحة ٦٥

تغيير عرض لوحة الطبقات

١ اختر خيارات اللوحة من قائمة لوحة الطبقات.

٢ حدد إظهار الطبقات فقط لإخفاء المسارات، وعناصر مجمعة في لوحة الطبقات.

٣ لحجم الصف، حدد خياراً لتعيين ارتفاع الصفوف. (لتعين حجم مخصص، قم بإدخال قيمة بين 12 و 100.)

٤ للمصغرات، حدد تراكب من الطبقات، المجموعات، والكائنات التي ستعرض مصغرات معاينتها.

ملاحظة: قد يتسبب عرض المصغرات في لوحة الطبقات في ببطء الأداء عندما تعمل باستخدام ملفات معقدة. قم بإيقاف تشغيل مصغرات الطبقة لتحسين الأداء.

ضبط خيارات الطبقة والطبقة الفرعية

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بالنقر المزدوج على اسم العنصر في لوحة الطبقات.
- انقر اسم العنصر واختر خيارات من أجل <اسم العنصر> من قائمة لوحة الطبقات.
- اختر طبقة جديدة أو طبقة فرعية من قائمة لوحة الطبقات.

٢ قم بتعيين أي من الخيارات التالية:

الاسم يحدد اسم للعنصر كما يظهر في لوحة الطبقات.

اللون يحدد إعداد لون الطبقة. يمكنك إما اختيار لون من القائمة أو النقر المزدوج على حامل اللون لتحديد لون.

قالب يجعل الطبقة طبقة قالب.

تأمين يمنع التغييرات على العنصر.

إظهار يعرض كل العمل الفني المحتوى في الطبقة على لوح الرسم.

طباعة يجعل العمل الفني المحتوى في الطبقة يمكن طباعته.



معاينة يعرض العمل الفني المحتوى في الطبقة بألوان بدلاً من الحدود الخارجية.


خفوت الصور يقلل كثافة الصور المرتبطة والصور النقطية المحتواة في الطبقة إلى النسبة المحددة.

إنشاء طبقة جديدة

١ في لوحة الطبقات، انقر اسم الطبقة التي تريد أن تضيف فوقها (أو فيها) الطبقة الجديدة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- لإضافة طبقة جديدة فوق الطبقة المحددة، انقر زر إنشاء طبقة جديدة  في لوحة الطبقات.
- لإضافة طبقة جديدة فوق الطبقة المحددة، انقر زر إنشاء طبقة جديدة  في لوحة الطبقات.


لضبط خيارات عند إنشاء طبقة جديدة، اختر طبقة جديدة أو طبقة فرعية جديدة من قائمة لوحة الطبقات. 

نقل كائن إلى طبقة مختلفة

١ قم بتحديد الكائن.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر اسم الطبقة المرغوبة في لوحة الطبقات. ثم اختر كائن <ترتيب > إرسال إلى الطبقة الحالية.
- اسحب مؤشر العمل المحدد  الموجود على يمين الطبقة في لوحة الطبقات، إلى الطبقة التي تريد.

 يمكنك نقل كائنات أو طبقات إلى طبقة جديدة بتحديدكم واختيار تجميع في طبقة جديدة من قائمة لوحة الطبقات. ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً لتحديد عناصر غير متوالية، وابق مفتاح العالي مضغوطاً لتحديد عناصر متوالية.

تحرير العناصر إلى طبقات منفصلة

يعيد أمر إطلاق إلى طبقات توزيع كل العناصر في طبقة ما إلى طبقات منفردة ويمكن بناء طبقات جديدة بناء على ترتيب تراص الكائن. يمكنك استخدام هذه الميزة لتحضير ملفات رسوم متحركة للويب.

١ في لوحة الطبقات، انقر اسم طبقة أو مجموعة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإطلاق كل عنصر إلى طبقة جديدة، اختر إتاحة استخدام الطبقة (تتابع) من قائمة لوحة الطبقات.
- لإطلاق العناصر في طبقات ومضاعفة الكائنات لإنشاء تسلسل، اختر إتاحة استخدام الطبقة (بناء) من قائمة لوحة الطبقات. يظهر أعلى كائن في كل طبقة جديدة، ويظهر فقط أعلى كائن في أعلى طبقة. على سبيل المثال، اعتبر أن طبقة 1 تحتوي على دائرة (آخر كائن)، مربع، ومثلث (أعلى كائن). ينشئ هذا الأمر طبقات ثلاثة-واحدة بها دائرة، مربع، ومثلث؛ واحدة بها دائرة ومربع؛ وواحدة بها دائرة فقط. يفيد ذلك في إنشاء تسلسلات رسوم متحركة تراكمية.



ينشئ أمر إطلاق إلى طبقات (بناء) طبقات جديدة.

تجميع الطبقات والمجموعات

دمج وتسوية الطبقات يتمثلان في أنهما يتحان لك تجميع الكائنات، المجموعات، والطبقات الفرعية في طبقة أو مجموعة واحدة. باستخدام الدمج، يمكنك تحديد أي العناصر تريد أن تقوم بتجميعها؛ باستخدام التسوية، فإن كل العناصر المرئية في العمل الفني يتم تجميعها في طبقة واحدة. باستخدام أي من الخيارين، فإن ترتيب تراص العمل الفني يبقى كما هو، لكن خصائص مستوى الطبقة الأخرى، مثل أقنعة القطع، لا يتم الحفاظ عليها.

- لدمج عناصر في طبقة أو مجموعة واحدة، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً وانقر أسماء الطبقات أو المجموعات التي تريد دمجها. بدلاً من ذلك، ابق مفتاح العالي مضغوطاً لتحديد كل المسرود بين أسماء الطبقة أو المجموعة التي تنقرها. ثم حدد دمج المحدد من قائمة لوحة الطبقات. لاحظ أن العناصر سيتم دمجها في طبقة أو مجموعة التي قمت بتحديدوها مؤخراً.
- يمكن دمج الطبقات مع طبقات أخرى موجودة على نفس المستوى الهيكلي فقط في لوحة الطبقات. بالمثل، فإن الطبقات الفرعية تدمج فقط مع الطبقات الفرعية ضمن نفس الطبقة ونفس المستوى الهيكلي. لا يمكن دمج الكائنات مع الكائنات الأخرى.
- لتسوية الطبقات، انقر اسم الطبقة التي تريد تجميع العمل الفني فيها. ثم حدد تسوية العمل الفني من قائمة لوحة الطبقات.

تحديد مكان العنصر في لوحة الطبقات


عندما تحدد عنصر ما في نافذة وثيقتك، يمكنك تحديد مكان العنصر المرادف بسرعة في لوحة الطبقات باستخدام أمر تحديد موضع الكائن. يفيد هذا الأمر خاصة لتحديد موضع العناصر الطبقات المتقلصة.

- ١ حدد كائن في نافذة الوثيقة. إذا قمت بتحديد أكثر من كائن واحد، فإن الكائن الأعلى في ترتيب التراص سيتم تحديد موضعه.
- ٢ اختر تعيين موضع الكائن من قائمة لوحة الطبقات. هذا الأمر يتغير إلى تحديد موضع الطبقة إذا كان خيار اللوحة إظهار الطبقات فقط محدداً.

تأمين إخفاء، وحذف الكائنات

تأمين وإلغاء تأمين الكائنات أو الطبقات

تأمين الكائنات يمنعك من تعديلها وتحريرها. يمكنك تأمين عدة مسارات، مجموعات، والطبقات الفرعية بسرعة بتأمين طبقتهم الأصلية.

- لتأمين كائنات، انقر زر عامود التحرير (إلى يمين أيقونة العين) في لوحة الطبقات للكائن أو الطبقة التي تريد تأمينها. اسحب عبر أزرار عامود تحرير لتؤمن عناصر متعددة. بدلاً من ذلك، حدد الكائنات التي تريد تأمينها، ثم اختر الكائن < تأمين > التحديد.
- لإلغاء تأمين كائنات، انقر أيقونة التأمين  في لوحة الطبقات للكائن أو الطبقة التي تريد إلغاء تأمينها.
- يمكنك أيضاً استخدام الأوامر التالية لتأمين وإلغاء تأمين الكائنات:
- لتأمين كل الكائنات التي تتداخل في مساحة الكائن المحدد وموجودة في نفس الطبقة، حدد الكائن، ثم اختر الكائن < تأمين > كل الأعمال الفني أعلاه.
- لتأمين كل الطبقات الأخرى غير الطبقة التي تحتوي على العنصر أو المجموعة المحددة، اختر الكائن < تأمين > طبقات أخرى أو اختر تأمين الآخرين من قائمة لوحة الطبقات.
- لتأمين كل الطبقات، حدد كل الطبقات في لوحة الطبقات، ثم اختر تأمين كل الطبقات من قائمة اللوحة.
- لإلغاء تأمين كل الكائنات في الوثيقة، اختر الكائن < إلغاء تأمين الكل.
- لإلغاء تأمين كل الكائنات ضمن مجموعة ما، حدد كائن غير مؤمن ومرئي ضمن المجموعة. ابق مفتاحي العالي+Alt (في Windows) أو مفتاحي العالي+Option (في Mac OS) واختر الكائن < إلغاء تأمين الكل.
- إذا قمت بتأمين كل الطبقات، اختر إلغاء تأمين كل الطبقات من لوحة الطبقات لإلغاء تأمينهم.


ملاحظة: تعرض قوائم التأمين عندما تكون في صيغة العزل.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

إخفاء أو إظهار كائنات أو طبقات

اختر من الطرق التالية:

- في لوحة الطبقات، انقر أيقونة العين  المجاور للعنصر الذي تريد إخفائه. انقر مرة أخرى لتعيد عرض العنصر. إذا قمت بإخفاء طبقة أو مجموعة، فإن كل العناصر في الطبقة أو المجموعة تكون مخفية.
- اسحب عبر أيقونات عين متعددة لإخفاء عناصر متعددة.
- حدد كائن تريد إخفائه، واختر الكائن < إخفاء > التحديد.
- لإخفاء كل الكائنات فوق كائن ما في طبقة، حدد الكائن واختر الكائن < إخفاء > كل العمل الفني أعلاه.
- لإخفاء كل الطبقات غير المحددة، اختر إخفاء الآخرين من قائمة لوحة الطبقات، أو انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة التي تريد إظهارها. بدلاً من ذلك، لإخفاء كل الطبقات الأخرى غير الطبقة التي تحتوي على الكائن أو المجموعة المحددة، اختر الكائن < إخفاء > الطبقات الأخرى.
- لإظهار كل الكائنات، اختر الكائن < إظهار الكل. يتم عرض كل الكائنات التي كانت مخفية سابقاً. أي كائنات محددة سابقاً تكون محددة.
- لإظهار كل الطبقات والطبقات الفرعية، حدد إظهار كل الطبقات من قائمة لوحة الطبقات. الكائنات المخفية لا تعرض بهذا الأمر، فقط الكائنات المخفية.
- لإظهار كل الكائنات ضمن مجموعة ما، حدد كائن غير مؤمن ومرئي ضمن المجموعة. ابق مفتاحي العالي+Alt (في Windows) أو مفتاحي العالي+Option (في Mac OS) واختر الكائن < إظهار الكل.


ملاحظة: تعرض قوائم إظهار الكل وإخفاء عندما تكون في صيغة العزل.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

حذف كائنات

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد الكائنات ثم اضغط مفتاح المسح (في Windows) أو الحذف.
- حدد الكائنات ثم اختر تحرير < مسح أو تحرير > قص.
- حدد العناصر التي تريد حذفها في لوحة الطبقات، ثم انقر أيقونة الحذف . بدلاً من ذلك، اسحب اسم العنصر في لوحة الطبقات إلى أيقونة اللوحة، أو اختر حذف "اسم الطبقة" من قائمة لوحة الطبقات.

إن حذف طبقة يحذف أيضاً كل العمل الفني الموجود في الطبقة. على سبيل المثال، إذا قمت بحذف طبقة تحتوي على طبقات فرعية، مجموعات، مسارات، ومجموعات قطع، كل تلك العناصر ستحذف مع الطبقة.

ملاحظة: يجب أن يكون للوثيقة طبقة واحدة على الأقل. إذا كان لوثيقة طبقة واحدة، فإن أيقونة الحذف وأمر الحذف غير متوفرة.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

تراص الكائنات

تعيين أين تريد إضافة كائنات جديدة في ترتيب التراص

يقوم Illustrator برص الكائنات المرسومة بالتتابع، بداية بأول كائن مرسوم. تحدد كيفية تراص الكائنات كيفية عرضهم عندما يتداخلوا. يمكنك تغيير ترتيب تراص (يسمى أيضاً ترتيب الطباعة) الكائنات في عملك الفني في أي وقت باستخدام أي من أوامر لوحة الطبقات أو الطبقة < ترتيب.

❖ في لوحة الطبقات، قم بعمل أي من الأمور التالية:

- انقر اسم الكائن الذي تريد إضافة الكائن فوقه.
- لإضافة كائن جديد إلى أعلى طبقة أو مجموعة، انقر اسم الطبقة أو المجموعة.

💡 في Windows، انقر مع الضغط على Alt+Ctrl في أي مكان في قائمة الطبقة، واكتب الاسم ورقم الطبقة التي تريد تحديدها. (على سبيل المثال، يمكنك كتابة 30 للانتقال إلى الطبقة 30.)

تغيير ترتيب التراص باستخدام لوحة الطبقات

يرادف ترتيب تراص الكائنات هيكل العناصر في لوحة الطبقات. العمل الفني الموجود في أعلى لوحة الطبقات يوجد في واجهة ترتيب التراص، بينما يكون العمل الفني الموجود في أسفل لوحة الطبقات في خلفية ترتيب التراص. داخل طبقة ما، تكون الطبقات مرتبة طبقاً للهيكل. بإنشاء طبقات متعددة في عملك الفني، يمكنك التحكم في كيفية عرض الكائنات المتداخلة.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب اسم العنصر واطلق زر الماوس عند ظهور علامات إدخال أقنعة سوداء في الموضع المطلوب. تظهر علامات الإدخال السوداء إما بين عنصرين آخرين في اللوحة أو على الحواف اليسرى واليمنى من طبقة أو مجموعة. العناصر التي تم إطلاقها فوق طبقة أو مجموعة يتم نقلها على كل الكائنات الأخرى في العنصر.
 - انقر عامود تحديد العنصر (بين زر الوجهة وشريط الانزلاق)، اسحب مربع لون التحديد إلى مربع لون تحديد عنصر مختلف، واطلق زر الماوس. إذا تم سحب مربع لون تحديد العنصر إلى كائن، فإن العنصر تم نقله فوق الكائن؛ أما إذا تم سحبه إلى طبقة أو مجموعة، فإن العنصر ينقل فوق كل الكائنات الأخرى في الطبقة أو المجموعة.
 - لعكس ترتيب العناصر في لوحة الطبقات، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً وانقر أسماء العناصر التي تريد عكس ترتيبها. يجب أن تكون العناصر في نفس المستوى في هيكل الطبقة. على سبيل المثال، يمكنك تحديد طبقتي من المستوى الأعلى، لكنك لا تستطيع تحديد مسارين في طبقتين مختلفتين. ثم حدد عكس الترتيب من قائمة لوحة الطبقات.
- ملاحظة:** لا يمكنك نقل مسار، مجموعة، أو عنصر تجميع إلى الموضع الأعلى في لوحة الطبقات - يمكن أن توضع الطبقات فقط في قمة هيكل الطبقات.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

تغيير ترتيب التراص باستخدام الأوامر

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- لنقل كائن إلى موضع القمة أو القاع في مجموعتها أو طبقتها، حدد الكائن الذي تريد نقله واختر الكائن < الترتيب < إحضار إلى المقدمة أو الكائن < ترتيب < إرسال إلى الخلفية.
- لنقل كائن ما بكائن واحد إلى المقدمة أو كائن واحد إلى الخلف في رصة، حدد الكائن الذي تريد أن تنقله، واختر الكائن < ترتيب < إحضار إلى للأمام أو الكائن < ترتيب < إرسال إلى الخلف.

مضاعفة كائنات

مضاعفة كائنات بالسحب

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ حدد التحديد، التحديد المباشر، أو تحديد مجموعة.
- ٣ اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التحديد (لكن ليس مقبض المربع المحيط).

مضاعفة كائنات باستخدام لوحة الطبقات

- يمكنك مضاعفة كائنات، مجموعات، وطبقات بأكملها بسرعة باستخدام لوحة الطبقات.
- ١ حدد العناصر التي تريد مضاعفتها في لوحة الطبقات.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اختر مضاعفة "اسم الطبقة" من قائمة لوحة الطبقات.
 - اسحب العنصر في لوحة الطبقات إلى زر الطبقة الجديدة  في قاع اللوحة.
 - ابدأ بسحب العنصر إلى الموضع الجديد في لوحة الطبقات، ثم ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا. اطلق زر الماوس عندما يكون المؤشر في الموضع الذي تريد أن تضع فيه العنصر المضاعف. إذا قمت بإطلاق زر الماوس عندما يكون المؤشر يشير إلى طبقة أو مجموعة، فإن العنصر المضاعف يتم إضافته إلى قمة الطبقة أو المجموعة. إذا قمت بإطلاق زر الماوس عندما يكون المؤشر بين عنصرين، وسيتم إضافة العنصر المضاعف ستم إضافته إلى الموضع المحدد.


مضاعفة تحديدات باستخدام السحب والإلقاء

- يمكنك استخدام الحافظة لنقل التحديدات بين ملف Illustrator وبرامج Adobe الأخرى بما في ذلك Adobe Photoshop، Adobe GoLive، و Adobe InDesign. تكون الحافظة مفيدة بإدراج مسارات لأن المسارات يتم نسخها إلى الحافظة على هيئة توصيفات بلغة PostScript. العمل الفني الذي ينسخ إلى الحافظة يتم لصقه بتنسيق PICT في معظم التطبيقات. على أي حال، فإن بعض التطبيقات تأخذ الإصدار PDF (مثل InDesign) أو إصدار AICB. يحافظ PDF على الشفافية؛ ويتيح لك AICB تعيين ما إذا كنت تريد الحفاظ على المظهر العام أو نسخ التحديد على هيئة مجموعة من المسارات (والتي يمكن أن يكون مفيدًا في Photoshop).
- لتعيين تفضيلات النسخ، اختر تحرير > تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Mac OS). حدد AICB، PDF، أو كلاهما. إذا قمت بتحديد AICB، حدد الحفاظ على المسارات لتتجاهل أي شفافية في العمل الفني المنسوخ أو الحفاظ على المظهر والطباعة الفوقية لتسوية أي شفافية، والحفاظ على مظهر العمل الفني المنسوخ، ويحافظ على الكائنات المطبوعة فوقيًا.

اسحب وألقي العمل الفني في وثيقة Photoshop

- ١ قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.
- ٢ افتح وثيقة Photoshop والتي فيها تريد نسخ التحديد.
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لنسخ العمل الفني في Photoshop على هيئة صور نقطية، اسحب التحديد باتجاه نافذة Photoshop، ثم عندما يظهر حد خارجي أسود، قم بترك زر الماوس. لوضع التحديد في مركز صورة Photoshop، ابق مفتاح العالي قبل سحب التحديد. بشكل افتراضي، فإن الكائنات يتم نسخها على هيئة صور نقطية إلى الطبقة النشطة.
 - لنسخ عمل فني متجه في Photoshop على هيئة مسارات، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، واسحب التحديد إلى وثيقة Photoshop. عندما تقوم بإطلاق زر الماوس، يصبح التحديد مسار Photoshop.

اسحب وألقي العمل الفني من Photoshop في Illustrator

- ١ افتح وثيقة Photoshop والتي منها تريد النسخ.
- ٢ قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.
- ٣ حدد أداة التحريك  واسحب التحديد من Photoshop إلى ملف Illustrator.

سحب وإلقاء عمل فني في سطح المكتب (في Mac OS فقط)

- ١ قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.

٢ اسحب التحديد إلى سطح المكتب.

يتم نسخ التحديدات إلى سطح المكتب مثل قطع الصورة، والتي يمكن أن تسحب وتلقى في الوثيقة المطلوبة. يتم تحويل قطعات الصور إلى تنسيق PICT عندما تسحب إلى سطح المكتب.

إزاحة الكائنات المضاعفة

يمكنك إنشاء نسخة من كائن ما، ضبط مسافة بعد الكائن المحدد بمسافة معينة، باستخدام أمر إزاحة المسار أو تأثير إزاحة مسار. يفيد إزاحة الكائنات عندما تريد إنشاء أشكال متحدة المركز لعمل مضاعفات كثيرة من كائن ما باستخدام مسافات عادية بين بعضها البعض.

يمكنك إزاحة مسار كائن بالنسبة لمساره الأصلي باستخدام تأثير إزاحة مسار في قائمة التأثير. يكون هذا التأثير مفيداً لتحويل شبكة كائن إلى مسار عادي. على سبيل المثال، إذا قمت بإطلاق مطرووف، أو تريد أن تقوم بتحويل شكل شبكة للاستخدام في تطبيق آخر، قم بتطبيق أمر إزاحة مسار باستخدام إزاحة بقيمة 0، ثم احذف شكل الشبكة. يمكنك عندئذٍ تحرير المسار المتبقي.

راجع أيضاً

”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠

”حد كائن ما“ في الصفحة ١٣١

إزاحة كائنات باستخدام أمر إزاحة مسار

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ اختر الكائن < مسار < إزاحة مسار.

٣ قم بتعيين مسافة الإزاحة، نوع وصل الخط، وحد الوصلة.

٤ انقر موافق.

إزاحة كائنات باستخدام أمر تأثير إزاحة مسار

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ اختر التأثير < مسار < إزاحة مسار.

٣ قم بتعيين مسافة الإزاحة، نوع وصل الخط، وحد الوصلة.

٤ انقر موافق.

إزاحة الكائنات باستخدام لوحة المفاتيح

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ ابق مفتاح Alt مضغوطاً واضغط مفتاح سهم.

يتم إنشاء كائن مضاعف، ويزاح بقيمة زيادة لوحة المفاتيح المحددة في التفضيلات العامة. يحدد مكان الكائن الجديد بمفتاح السهم الذي استخدمته.

ملاحظة: إذا لم يتم إنشاء مضاعفة، تأكد من أن تفضيلات زيادة لوحة المفاتيح مضبوطة على قيمة غير الصفر.

الفصل ٨: إعادة تشكيل الكائنات

يمكنك بسهولة تعديل حجم أو شكل كائن في Adobe Illustrator باستخدام الأدوات والأوامر، أو بتطبيق تأثيرات وأقنعة. يمكنك أيضاً بسهولة إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد.

تحويل الكائنات

التحويل

التحويل يتضمن نقل، تدوير، انعكاس، قياس، وإمالة الكائنات. يمكنك تحويل كائنات باستخدام لوحة التحويل، أوامر الكائن < التحويل، والأدوات المخصصة. يمكنك أيضاً تنفيذ أنواع عديدة من التحويلات بسحب المربع المحيط بتحديد.

بعض الأحيان قد ترغب في تكرار نفس التحويل عدة مرات، خاصة عندما تقوم بنسخ الكائنات. يتيح لك أمر التحويل مرة أخرى في قائمة الكائن تكرار عملية نقل، قياس، تدوير، إنعكاس، أو إمالة بعدد المرات التي تريد، حتى تقوم بعملية تحويل أخرى.

استخدم لوحة المعلومات لعرض الأبعاد الحالية وموضع تحديده وأنت تقوم بنقله.



للحصول على فيديو عن قياس، إمالة، وتدوير الكائنات، راجع www.adobe.com/go/vid0040_ae.

راجع أيضاً

”نظرة عامة على لوحة التحويل“ في الصفحة ١٨٩

”قياس الكائنات“ في الصفحة ١٩٠

”إمالة كائنات“ في الصفحة ١٩٢

”نقل الكائنات“ في الصفحة ١٧٤

”تدوير الكائنات“ في الصفحة ١٧٨

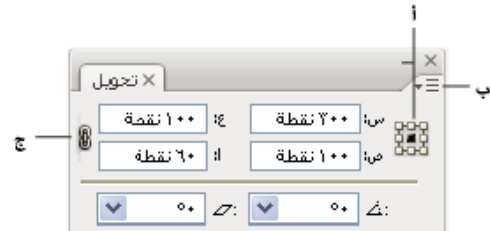
”عكس الكائنات“ في الصفحة ١٨٠

نظرة عامة على لوحة التحويل

تعرض لوحة التحويل (نافذة < تحويل) معلومات عن المكان، الحجم والاتجاه لكائن محدد أو أكثر. بكتابة قيم جديدة، يمكنك تعديل الكائنات المحددة، حشوات تعبئتهم، أو كلاهما. يمكنك أيضاً تغيير نقطة التحويل المرجعية وتأمين تناسب الكائن.

كل القيم في اللوحة تشير إلى المربعات المحيطة للكائنات ما عدا قيم X و Y، واللذان تشيران إلى النقطة المرجعية المحددة.

ملاحظة: محدد مكان النقطة المرجعية في لوحة التحويل يحدد نقطة الكائن المرجعية فقط عندما تقوم بتحويل الكائن بتغيير القيم في اللوحة. الطرق الأخرى للتحويل (مثل استخدام أداة القياس) تستخدم نقطة مركز الكائن أو محدد مكان النقطة كنقطة مرجعية.



لوحة التحويل

أ. محدد مكان النقطة المرجعية ب. قائمة اللوحة ج. أيقونة حفظ التناسب

تحويل حشوات كائن

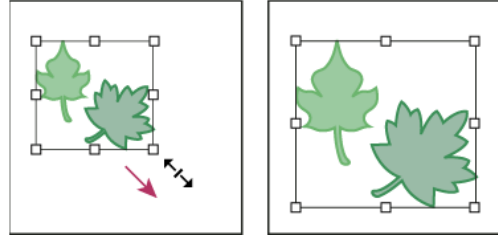
عند نقل، تدوير، إنعكاس، قياس، أو إمالة كائن معياً بحشو، يمكنك تحويل الكائن فقط، الحشو فقط، أو كلا من الكائن والحشو. بمجرد أن تقوم بتحويل حشو تعبئة كائن، فإن كل الحشوات التي تقوم بتطبيقها على ذلك الكائن يتم تحويلها بنفس الطريقة.

- لتعيين كيفية تحويل الحشوات كما تريد عند استخدام لوحة التحويل، حدد خيار من قائمة اللوحة: تحويل الكائن فقط، تحويل الحشو فقط، أو تحويل كليهما.
- لتعيين كيف تريد تحويل الحشوات عند استخدام أمر تحويل، اضبط خيارات الكائنات والحشوات في الشاشة المرادفة، على سبيل المثال، حدد الحشوات وألغى تحديد الكائنات إذا كنت تريد تحويل الحشو لكن ليس الكائن.
- لتحويل الحشوات وليس الكائنات عند استخدام أداة التحويل، ابق مفتاح التيلدا (~) مع السحب. تظهر حدود الكائن ليتم تحويلها، لكن عندما تترك زر الماوس، فإن الحدود تنجذب رجوعاً إلى إعدادهم الأصلي، تاركة الحشو محولاً فقط.
- لمنع الحشوات من التحويل عند استخدام أدوات التحويل، اختر تحرير < تفضيلات < عامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < عامة (في Mac OS) وقم بإلغاء تحديد تحويل بلاطات الحشو.
- لإرجاع حشو تعبئة الكائن إلى حالته الأصلية، قم بتعبئة الكائن بلون صلب، ثم أعد تحديد الحشو المرغوب.

التحويل باستخدام المربع المحيط

عندما تقوم بتحديد كائن أو أكثر باستخدام أداة التحديد، يعرض مربع محيط حولهم. استخدم المربع المحيط لتنقل، تدوير، تضاعف، وتقيس كائنات بسهولة بسحب الكائن أو مقبض (أحد المربعات الفارغة الموجودة على المربع المحيط).

- لإخفاء المربع المحيط، اختر عرض < إخفاء مربع الإحاطة
- لإظهار المربع المحيط، اختر عرض < إظهار المربع المحيط.
- لتعيد ضبط اتجاه المربع المحيط بعد أن قمت بتدويره، اختر الكائن < تحويل < إعادة ضبط مربع الإحاطة



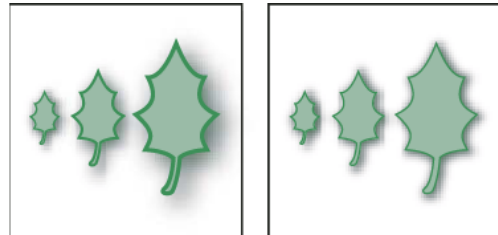
كائنات محددة قبل (يسار) بالمقارنة بعد (يمين) القياس باستخدام المربع المحيط

قياس، إمالة، وتشويه الكائنات

قياس الكائنات

يكبر القياس الكائن أو يصغره أفقياً (على المحور X)، رأسياً (على المحور Y)، أو كليهما. يقاس الكائن بالنسبة للنقطة المرجعية التي تتباين بناءً على طريقة القياس التي تختارها. يمكنك تغيير النقطة المرجعية لمعظم طرق القياس، ويمكنك أيضاً تأمين تناسب الكائن.

افتراضياً، لا يتم قياس الحدود والتأثيرات مع الكائنات. لقياس الحدود والتأثيرات، اختر تحرير < تفضيلات < عامة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < عامة (في Mac OS)، وحدد قياس الحدود والتأثيرات. إذا كنت تريد أن تختار ما إذا كنت تقيس الحدود والتأثيرات على أساس كل حالة على حدى، استخدم لوحة التحويل، أو أمر القياس لقياس الكائنات.



يقيس خيار قياس الحدود والتأثيرات الكائن، تأثير الظل المسقط، والحد (يسار): يتم قياس الكائن فقط عندما يكون هذا الخيار في حالة إيقاف (يمين).

راجع أيضاً

- ”معرض أداة إعادة التشكيل“ في الصفحة ٢١
- ”التحويل باستخدام المربع المحيط“ في الصفحة ١٩٠
- ”نظرة عامة على لوحة التحويل“ في الصفحة ١٨٩

قياس كائنات باستخدام أداة القياس

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ قم بتحديد أداة القياس
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لقياس بالتناسب مع نقطة مركز الكائن، اسحب في أي مكان من نافذة الوثيقة حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.
 - للقياس بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة , انقر حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة، انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية، ثم اسحب حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.
 - للحفاظ على تناسبات الكائن وهو يقاس، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب قطرياً.
 - لقياس الكائن على محور واحد، ابق مفتاح العالي وأنت تسحب رأسياً أو أفقياً.

لتحكم أدق على القياس، إبدأ السحب بالقرب من النقطة المرجعية.

قياس الكائنات باستخدام المربع المحيط

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ حدد أداة التحديد أو أداة التحويل الحر
- ٣ اسحب مقبض المربع المحيط حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.
- تقاس الكائنات بالنسبة للمقبض المقابل من المربع المحيط.
- ٤ قم بأي من الأمور التالية لتتحكم في سلوك القياس:
 - للحفاظ على تناسبات الكائن، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب.
 - لقياس كائن بالتناسب مع نقطة مركز الكائن، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب.

قياس الكائنات إلى طول وعرض محددان

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ في لوحة التحويل، قم بإدخال قيمة جديدة في مربع العرض (W) أو الطول (H)، أو كليهما.
- يمكنك عمل أي من الأمور التالية قبل أن تقوم بإدخال قيمة لتتحكم في أسلوب القياس:
 - للحفاظ على تناسب الكائن، انقر زر حفظ التناسب
 - لتغيير النقطة المرجعية للقياس، انقر المربع الأبيض الموجود في محدد مكان النقطة المرجعية
 - لقياس المسارات المحدودة وأي تأثير مرتبط بالحجم مع الكائن، حدد قياس الحدود والتأثيرات من قائمة اللوحة.


يمكنك أيضاً الحفاظ على التناسبات بإدخال قيمة في مربع W أو H، ثم بالضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) وأنت تضغط على مفتاح الإدخال.

قياس الكائنات بنسبة معينة

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - للقياس من المركز، اختر الكائن < تحويل > قياس أو قم بالنقر المزدوج على أداة القياس


- للقياس بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة القياس وانقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.
- ٣ في شاشة القياس، قم بعمل أحد الأمور التالية:
 - للحفاظ على تناسبات الكائن وهو يقاس، حدد موحد، وقم بإدخال نسبة في مربع نص القياس.
 - لقياس الطول والعرض بشكل مستقل، حدد غير موحد، وقم بإدخال نسب في مربعات نص الأفقي والرأسي.
- ترتبط معاملات القياس بالنقطة المرجعية ويمكن أن تكون سالبة أو موجبة.
- ٤ لقياس المسارات المحدودة وأي تأثير مرتبط بالحجم مع الكائن، حدد قياس الحدود والتأثيرات.
- ٥ إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة، حدد حشوات لقياس الحشو. قم بإلغاء تحديد الكائنات إذا كنت تريد قياس الحشو لكن ليس الكائنات.
- ٦ انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من الكائنات.

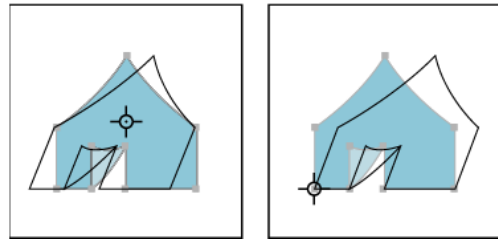
قياس كائنات متعددة

- ١ حدد الكائنات.
- ٢ اختر كائن < تحويل > تحويل كل على حدى.
- ٣ اضبط نسب القياس الأفقي والرأسي في قسم القياس من الشاشة.
- ٤ لتغيير النقطة المرجعية للقياس، انقر المربع الأبيض الموجود في محدد مكان النقطة المرجعية .
- ٥ انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من كل كائن.

إمالة كائنات

إمالة الكائن تحرف، أو تشوه الكائن على المحور الأفقي أو الرأسي، أو بزاوية معينة بالنسبة لمحور معين. تنحرف الكائنات بالنسبة للنقطة المرجعية والتي يمكن أن تتباين طبقاً لطريقة الإمالة التي تختارها ويمكن أن تتغير لمعظم طرق الإمالة. يمكنك تأمين بعد واحد من الكائن وأنت تقوم بإمالاته، ويمكنك إمالة كائن أو كائنات متعددة في وقت واحد.

تفيد الإمالة في إنشاء ظلال تغطية. 





إمالة بالنسبة للمركز (يسار) بالمقارنة مع الإمالة بالنسبة لنقطة مرجعية معرفة من قبل المستخدم (يمين)

راجع أيضاً


- “معرض أداة إعادة التشكيل” في الصفحة ٢١
- “نظرة عامة على لوحة التحويل” في الصفحة ١٨٩

إمالة كائنات باستخدام أداة الإمالة


- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ قم بتحديد أداة الإمالة .
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - إمالة بالنسبة لمركز الكائن، اسحب في أي مكان من نافذة الوثيقة.

- لإمالة بالنسبة لنقطة مرجعية مختلفة ، انقر حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة، انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية، ثم اسحب حتى يصبح الكائن بالميل المرغوب.
- لإمالة الكائن على محوره الرأسي، اسحب في أي مكان في نافذة الوثيقة في اتجاه من أعلى إلى أسفل. لقصر الكائن على عرضه الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.
- لإمالة الكائن على محوره الأفقي، اسحب في أي مكان في نافذة الوثيقة في اتجاه من اليسار إلى اليمين. لقصر الكائن على طوله الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.



إمالة كائنات باستخدام أمر الإمالة

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لإمالة من المركز، اختر الكائن < تحويل > القص أو قم بالنقر المزدوج على أداة الإمالة .
 - للإمالة بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة الإمالة وانقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.
- ٣ في شاشة الإمالة، قم بإدخال زاوية من -359 إلى 359. زاوية الإمالة تكون بالمقدار المطبق على الكائن باتجاه عقارب الساعة بالتناسب مع خط متعامد على محور الإمالة.
- ٤ حدد المحور الذي تريد أن تميل الكائن عليه.
- إذا اخترت محور بزاوية، قم بإدخال قيمة بين -359 و359، بالنسبة للمحور الأفقي.
- ٥ إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لنقل الحشو. قم بإلغاء تحديد الكائنات إذا كنت تريد نقل الحشو لكن ليس الكائنات.
- ٦ انقر موافق، أو انقر نسخ لإمالة نسخة من الكائنات.

إمالة كائنات باستخدام أداة التحويل الحر

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ حدد أداة التحويل الحر .
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لإمالة الكائن على المحور الرأسي، إبدأ سحب المقبض الأوسط الأيسر أو الأوسط الأيمن للمربع المحيط، ثم ابق مفاتيح Ctrl+Alt (في Windows) أو مفاتيح Option +Command (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب لأعلى أو لأسفل. لقصر الكائن على عرضه الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.
 - لإمالة الكائن على المحور الأفقي، إبدأ سحب المقبض الأوسط الأسفل أو الأوسط الأعلى للمربع المحيط، ثم ابق مفاتيح Ctrl+Alt (في Windows) أو مفاتيح Option +Command (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب لليمين أو لليسار. لقصر الكائن على طوله الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.

إمالة الكائنات باستخدام لوحة التحويل

- ١ حدد كائن أو أكثر.
 - ٢ في لوحة التحويل، قم بإدخال قيمة في مربع نص الإمالة.
 - لتغيير النقطة المرجعية، انقر المربع الأبيض على محدد النقطة المرجعية  قبل أن تقوم بإدخال القيمة.
-  يمكنك أيضاً استدعاء لوحة التحويل بنقر X، Y، W أو H في لوحة التحكم.


تشوية الكائنات

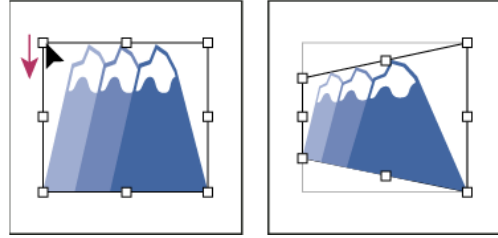
يمكنك تشوية الكائنات باستخدام أداة التحويل الحر أو أداة التسييل. استخدم أداة التحويل الحر عندما تريد التشوية الحر؛ استخدم أداة التسييل إذا كنت تريد أن تستفيد من تشويهاً إعداد مسبق معين مثل الدوامات، الحفر، أو التجاعيد.

راجع أيضاً

- ”التحويل باستخدام المربع المحيط“ في الصفحة ١٩٠
- ”إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات“ في الصفحة ٢٠٩
- ”معرض أداة إعادة التشكيل“ في الصفحة ٢١

تشويه كائنات باستخدام أداة التحويل الحر

- ١ حدد كائن أو أكثر.
- ٢ حدد أداة التحويل الحر .
- ٣ ابدأ في سحب مقبض زاوية على المربع المحيط (وليس المقبض الجانبي)، ثم قم بأحد الأمور التالية:
 - ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) حتى يصبح التحديد بالمستوى المرغوب للتشويه.
 - ابق مفاتيح العالي+Ctrl (في Windows) أو مفاتيح العالي+Option+Command (في Mac OS) مضغوطة لتشويه المنظور.



التشويه في المنظور

تشويه الكائنات باستخدام أداة التسييل

لا يمكنك استخدام أدوات التسييل على الملفات المرتبطة أو الكائنات التي تحتوي على نص، رسومات، أو رموز.

- ١ حدد أداة تسييل، وانقر أو اسحب الكائنات التي تريد تشويهها.
- ٢ (اختياري) لعزل التشويه على كائنات معينة، حدد الكائنات قبل أن تستخدم الأداة.
- ٣ (اختياري) لتغيير حجم مؤشر الأداة وضبط خيارات الأداة الأخرى، قم بالنقر المزدوج على أداة التسييل وقم بتعيين ما يلي:
 - العرض والطول يتحكم في حجم مؤشر الأداة.
 - زاوية يتحكم في اتجاه مؤشر الأداة.

الكثافة يحدد معدل تغيير التشويه. القيم الأعلى تساوي تغييرات أسرع.

استخدام قلم الضغط يستخدم المدخل من لوحة أو قلم بدلاً من قيمة الكثافة. إذا لم يكن لديك لوحة حساسة للضغط ملحقة، فإن هذا الخيار يكون غير نشط.

التعقيد (أدوات التقوقع، التبلر، والتجاعيد) يحدد مدى قرب نتائج فرشاة معينة تتوزع على الحد الخارجي للكائن. هذا مقسم بتجاوز ضيق باستخدام قيمة التفصيل.

التفصيل يحدد المسافة بين النقاط الناتجة على الحدود الخارجية للكائن (كلما ارتفعت قيم نقاط المسافة كلما تقاربت لبعضها).

التبسيط (أدوات الالتفاف، الدوامة، التجعيد، والانتفاخ) تحدد مدى التخفيض الذي تريده للنقاط الزائدة التي لا تؤثر بقدر كبير على المظهر العام الشكل.

معدل الدوامة (أداة الدوامة فقط) يحدد المعدل المطبق به الدوامة. قم بإدخال قيمة بين -180° و 180°. القيم السالبة تدور بالكائنات باتجاه عقارب الساعة والقيم الموجبة تدور بعكس اتجاه عقارب الساعة. يدور الكائن أسرع بالقيم القريبة إلى إما -180° أو 180°. للتدوير ببطء، قم بتعيين معدل قريب إلى 0°.

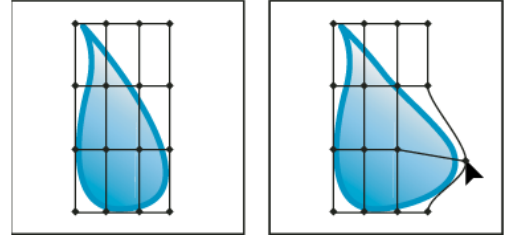
أفقياً ورأسياً (أداة التجاعيد فقط) يحدد مدى بعد نقاط التحكم عن بعضها.

الفرشاة تؤثر على نقاط الربط، الفرشاة تؤثر على مقابض الشد للداخل، أو الفرشاة تؤثر على مقابض الشد للخارج (أدوات التقوقع، التبلر، التجعيد) يتيح لفرشاة الأدوات أن تقوم بتغييرات على تلك الخصائص.

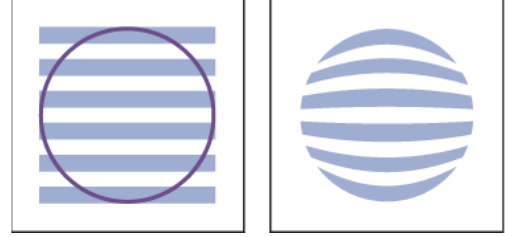
إعادة التشكيل باستخدام المظاريف

حول المظاريف

المظاريف هي كائنات تشوه أو تعيد تشكيل الكائنات المحددة. يمكنك عمل مظروف من كائن على لوح رسمك، أو يمكنك استخدام شكل التفاف سابق الإعداد أو شبكة على هيئة مظروف. يمكنك استخدام المظاريف على أي كائن ما عدا الرسوم التخطيطية، الأدلة، أو الكائنات المرتبطة.



مظروف شبكة



مظروف منشأ من كائن آخر

تسرد لوحة الطبقات المظارييف على هيئة <مظروف>. بمجرد قيامك بتطبيق مظروف، يمكنك الاستمرار في تحرير الكائنات الأصلية. يمكنك أيضاً تحرير، حذف، أو تمديد مظروف في أي وقت. يمكنك تحرير شكل مظروف أو الكائن المطبق عليه المظروف، لكن ليس كلاهما في نفس الوقت.

تشويه كائنات باستخدام مظروف

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ إنشاء المظروف باستخدام أحد الطرق التالية:

- لتستخدم شكل التفاف سابق الاعداد من أجل المظروف، اختر الكائن < تشويه مظروف > عمل بالالتفاف. في شاشة خيارات الالتفاف، حدد نمط التفاف واضبط الخيارات.
- لضبط شبكة مستطيلة من أجل المظروف، اختر الكائن < تشويه مظروف > عمل بالشبكة. في شاشة شبكة المظروف، اضبط عدد الصفوف والأعمدة.
- لتستخدم كائن كشكل للمظروف، تأكد من أن الكائن موجود في أعلى ترتيب التراص للكائن المحدد. إذا لم يكن كذلك، فقم باستخدام لوحة الطبقات أو أمر الترتيب لتقلله لأعلى، وقم بإعادة تحديد كل الكائنات. ثم اختر الكائن < تشويه المظروف > عمل بالكائن الأعلى.

٣ قم بإعادة تشكيل المظروف عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:

- اسحب أي نقطة ربط على المظروف باستخدام أداة التحديد المباشر أو الشبكة.
- لحذف نقاط الربط على الشبكة، حدد نقطة ربط بأي من أدوات التحديد المباشر أو الشبكة، ثم اضغط حذف.
- لإضافة نقاط على الشبكة، انقر على الشبكة باستخدام أداة الشبكة.

لتطبيق حد أو تعبئة على مظروف، استخدم لوحة المظهر.




راجع أيضاً

”إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات“ في الصفحة ٢٠٩
”خيارات المظروف“ في الصفحة ١٩٦

تحرير محتويات المظروف

١ حدد المظروف وقم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- انقر زر تحرير المحتويات  في لوحة التحكم.
- اختر الكائن < تشويه المظروف > تحرير المحتويات.

ملاحظة: إذا كان المظروف يتكون من مسارات مجموعة، انقر المثلث الموجود على يسار مدخل <المظروف> في لوحة الطبقات لعرض واستهداف المسار الذي تريد تحريره.

٢ قم بتحريره كما ترغب.

ملاحظة: عندما تقوم بتعديل محتويات مظروف، فإن المظروف يزاح ليعيد مركزة النتائج بالمحتوى الأصلي.

٣ لارجاع الكائن إلى حالة تطبيق المظروف، قم بأحد الأمور التالية:

- انقر زر تحرير المظروف  في لوحة التحكم.
- اختر الكائن <تشويه المظروف> تحرير المظروف.


راجع أيضاً

”خيارات المظروف“ في الصفحة ١٩٦

إعادة ضبط مظروف

١ حدد المظروف.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- لإعادة ضبط أو الانتقال إلى نمط التفاف سابق الإعداد، اختر نمط التفاف جديد وضبط خيارات في لوحة التحكم. إذا رغبت، انقر زر خيارات المظروف  لفتح الشاشة وضبط المزيد من الخيارات.
- لإعادة ضبط أو الانتقال إلى مظروف شبكة، اختر الكائن <تشويه المظروف> إعادة ضبط بالشبكة. قم بتعيين عدد الصفوف والأعمدة للشبكة. حدد الحفاظ على شكل المظروف لإبقاء شكل الالتفاف بدون أن يتأثر.

إزالة مظروف

يمكنك إزالة مظارف إما بإطلاقهم أو تمديدهم. ينشئ إطلاق كائنات مظروف كائنين مستقلين: الكائنات في حالتها الأصلية وشكل المظروف. إن تمديد كائن مظروف يزيل المظروف، لكنه يحافظ على شكله المشوه.

- لإطلاق مظروف، حدد المظروف، واختر الكائن <تشويه مظروف> إطلاق.
- لتمديد مظروف، حدد المظروف، واختر الكائن <تشويه مظروف> تمدد.

خيارات المظروف

تحدد خيارات المظروف كيفية تشويه الرسم ليلائم المظروف. لضبط خيارات المظروف، حدد كائن المظروف وانقر زر خيارات المظروف  في لوحة التحكم، أو اختر الكائن <تشويه المظروف> خيارات المظروف.

صقل الحواف ينعم النقاطات عند تشويهها باستخدام مظروف. إلغاء تحديد الصقل يمكن أن يقلل الوقت المستغرق لتشويه النقاطات.

الاحتفاظ بالشكل باستخدام يحدد كيفية الحفاظ على شكلها عند تشويهه بمظارف غير مستطيلة. حدد قناع القطع لتستخدم قناع قطع على التنقيط، أو شفافية لتطبيق قناع ألفا على التنقيط.

دقة يحدد مدى دقة ملائمة الكائن لقالب المظروف. زيادة نسبة الدقة يمكن أن تضيف المزيد من النقاط على المسارات المشوهة ويزيد من الوقت المتخذ لتشويه الكائنات.

تشويه مظهر يشوه خصائص المظهر (مثل التأثيرات المطبقة على أنماط الرسوم) على شكل الكائن.

تشويه تدرجات خطية يشوه التدرجات الخطية مع شكل الكائن.

تشويه تعبئات الحشو يشوه الحشوات مع شكل الكائن.

ملاحظة: إذا قمت بتمدد المظروف مع تحديد خيار تشويه، فإن خاصية المنظور يتم تمديدها بشكل مستقل.

كائنات مركبة

طرق لتراكب الكائنات

يمكنك تركيب كائنات موجهة لإنشاء أشكال بطرق مختلفة في Illustrator. المسارات الناتجة أو الأشكال تختلف طبقاً على الطريقة التي تستخدمها لتركيب المسارات.

تأثيرات مستكشف المسارات

تتيح لك تأثيرات مستكشف المسارات تركيب كائنات متعددة باستخدام قالب تفاعل من عشرة. ليس كالأشكال المركبة، فلا يمكنك تحرير التفاعل بين الكائنات عندما تستخدم تأثير مستكشف المسارات.

أشكال مركبة

تتيح لك الأشكال المركبة تركيب كائنات متعددة وتعيين كيف تريد أن يتفاعل كل كائن مع الكائنات الأخرى. تكون الأشكال المركبة أكثر مرونة من المسارات المركبة لأنها توفر أربعة أنواع من التفاعلات: إضافة، استقطاع، تقاطع، واستثناء. بالإضافة إلى أن الكائنات التي أسفلها لا تتغير، يمكنك تحديد كل كائن ضمن شكل مركب لتحريره أو تغيير صيغة تفاعلها.

مسارات مركبة

تتيح لك المسارات المركبة أن تستخدم كائن لقطع أو خرق في كائن آخر. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء شكل فطيرة دونت من دائرتين متداخلتين. بمجرد أن تقوم بإنشاء مسار مركب، فإن المسارات تعمل كما لو كانت كائنات مجموعة. يمكنك تحديد ومعالجة الكائنات بشكل مستقل باستخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة؛ أو يمكنك تحديد وتحرير المسار المركب.

ملاحظة: يمكنك أيضاً إضافة كائن باستخدام أداة فرشاة النقطة. عندما يمكنك استخدام هذه الفرشاة، فإن المسارات التي تطلبها تضاف إلى المسارات المقابلة التي تستخدم خصائص تعبئة مطابقة. (راجع ["ارسم وادمج المسارات باستخدام أداة فرشاة النقطة"](#) في الصفحة ١٢٣).

نظرة عامة على لوحة مستكشف المسار

تستخدم لوحة مستكشف المسارات (نافذة > مستكشف المسارات) لتركيب الكائنات إلى أشكال جديدة.

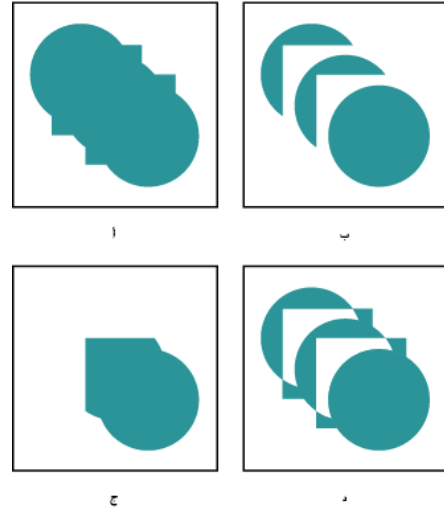
الصف الأعلى من الأزرار، تسمى صيغ الشكل، تتيح لك التحكم في التفاعل بين مكونات الشكل المركب. يمكنك الاختيار من خيارات صيغ الشكل التالية:

إضافة إلى مساحة الشكل يضيف مساحة المكون إلى الهندسة السفلية.

استقطاع من مساحة الشكل يستقطع مساحة المكون من الهندسة السفلية.

تقاطع مساحات الأشكال يستخدم مساحة المكونات لقطع الهندسة السفلية كما يفعل القناع.

استثناء مساحات الأشكال المتداخلة يستخدم مساحة المكون لعكس الهندسة السفلية، لتحويل المناطق المعبئة إلى فجوات والعكس بالعكس.



صيغة الشكل

أ. كل المكونات في صيغة إضافة ب. صيغة استقطاع مطبقة على مربعات ج. صيغة تقاطع مطبقة على مربعات د. صيغة استثناء مطبقة على مربعات

الصف الأسفل في اللوحة، يسمى تأثيرات مستكشف المسارات، يتيح لك إنشاء تراكبات شكل عند أول نقرة. (راجع "تطبيق تأثير مستكشف المسارات" في الصفحة ١٩٨.)

خيارات مستكشف المسارات

يمكنك ضبط خيارات مستكشف المسارات من قائمة لوحة مستكشف المسارات أو بالنقر المزدوج على تأثير مستكشف المسارات في لوحة المظهر.

الدقة يؤثر على دقة حساب تأثيرات تتبع المسار لمسار كائن. كلما زادت دقة الحسابات، كلما زادت دقة الرسم وكلما زاد الوقت المطلوب لتوليد المسار الناتج.

إزالة النقاط المتكررة إزالة النقاط غير الضرورية وأنت تنقر زر مستكشف المسارات.

سيزيل التقسيم والتخطيط العمل الفني غير المطلي يحذف أي كائنات غير معبئة في العمل الفني المحدد وأنت تنقر زر التقسيم أو الحد الخارجي.

تطبيق تأثير مستكشف المسارات

تتيح لك تأثيرات مستكشف المسارات إنشاء أشكال جديدة من الكائنات المتداخلة. يمكنك تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات باستخدام قائمة التأثيرات أو لوحة مستكشف المسارات.

- يمكن تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات في قائمة التأثيرات على مجموعات، طبقات، وكائنات النص. بعد أن تقوم بتطبيق التأثيرات، مازال يمكنك تحرير الكائنات الأصلية. يمكنك أيضاً استخدام لوحة المظهر لتعديل أو إزالة التأثير.

- يمكن تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات في لوحة مستكشف المسارات على أي تراكب من الكائنات، المجموعات، والطبقات. يتم إنشاء تراكب الشكل النهائي عندما تقوم بنقر زر مستكشف المسارات؛ بعد ذلك، لا يمكنك تحرير الكائنات الأصلية. إذا نتج عن التأثيرات كائنات متعددة، فإنها تجمع مع بعضها ألياً.

للحصول على فيديو عن استخدام تأثيرات مستكشف المسار وأقنعة القطع وكيفية إدراج أقنعة قطع في Flash، راجع www.adobe.com/go/vid0057_ae.

راجع أيضاً

"طرق لتراكب الكائنات" في الصفحة ١٩٧

"تجميع أو فك تجميع كائنات" في الصفحة ١٧٣

"نقل كائن إلى طبقة مختلفة" في الصفحة ١٨٣

"استهداف عناصر لخصائص المظهر" في الصفحة ٢٩٧

تطبيق تأثير مستكشف المسارات باستخدام قائمة التأثيرات

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بتجميع الكائنات التي تريد استخدامها مع بعضها، وحدد المجموعة.

• انقل الكائنات التي تريد استخدامها في طبقة مستقلة، واستهدف الطبقة.

٢ اختر التأثير < مستكشف المسارات واختر تأثير لمستكشف المسارات.

لنقوم بتطبيق نفس تأثير مستكشف المسارات مرة أخرى بسرعة، اختر التأثير < تطبيق [التأثير].



تطبيق تأثير مستكشف المسارات باستخدام لوحة مستكشف المسارات

١ حدد الكائنات التي تريد تطبيق التأثير عليها.

لتطبيق تأثير مستكشف المسارات على مجموعة أو طبقة، استهدف المجموعة أو الطبقة.

٢ في لوحة مستكشف المسارات، انقر زر مستكشف المسارات (في الصف الأسفل)، أو انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على زر صيغة شكل (في الصف الأعلى).

ملخص تأثيرات مستكشف المسارات

إضافة: يتتبع الحد الخارجي لكل الكائنات كما لو كانوا كائن واحد، ممزوج. يأخذ الشكل الناتج خصائص الطلاء للكائن الأعلى.

تقاطع: يتتبع الحد الخارجي لمنطقة متداخلة من كل الكائنات.

استثناء: يتتبع المساحات غير المتداخلة من الكائنات، ويصنع المساحات المتداخلة شفافة. حيث عندما يتقاطع عدد زوجي من الكائنات، فإن التداخل يصبح شفاف. حيث عندما يتقاطع عدد فردي من الكائنات، فإن التداخل يصبح معي.

استقطاع: يستقطع الكائنات الأمامية من الكائنات الخلفية. يمكنك استخدام هذا الأمر لحذف مساحات من التصميم بضبط ترتيب التراص.

تراجع سلبي: يستقطع الكائنات الموجودة في الخلف من الكائن الموجود في المقدمة. يمكنك استخدام هذا الأمر لحذف مساحات من التصميم بضبط ترتيب التراص.

تقسيم: يفصل قطعة من العمل الفني إلى أوجه مكون معبئة (الوجه هو مساحة لا تقسم بمقطع خط).

ملاحظة: عندما تستخدم زر التقسيم في لوحة مستكشف المسار، يمكنك استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لمعالجة الأوجه الناتجة بشكل مستقل عن بعضها البعض. يمكنك أيضاً أن تختار أن تقوم بحذف أو الاحتفاظ بكائنات غير معبئة عند تطبيق أمر التقسيم.

قطع: يزيل جزء من الكائن المعبي الذي يكون مخفياً. إنه يزيل أي حدود ولا يمزج الكائنات ذات نفس اللون.

دمج: يزيل جزء من الكائن المعبي الذي يكون مخفياً. إنه يزيل أي حدود ودمج أي كائنات مجاورة أو متداخلة معبئة بنفس اللون.

قطع: يقسم العمل الفني إلى أوجه مكونة معبئة، ثم يحذف كل أجزاء العمل الفني التي تقع خارج محيط الكائن الأعلى. كما يزيل أي حدود.

مخطط: يقسم كائن إلى مقاطع الخط المكونة، أو الحواف. هذا الأمر يفيد في تجهيز العمل الفني الذي يحتاج ملائمة لكائنات الطباعة الفوقية. (راجع "إنشاء ملائمة" في الصفحة ٣٦٥).

ملاحظة: عندما تستخدم زر الحدود الخارجية في لوحة مستكشف المسار، يمكنك استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لمعالجة كل حافة بشكل مستقل عن بعضها البعض. يمكنك أيضاً أن تختار أن تقوم بحذف أو الاحتفاظ بكائنات غير معبئة عند تطبيق أمر الحد الخارجي.

مزج ساطع: يدمج الألوان باختيار القيمة الأعلى لكل مكونات اللون. على سبيل المثال / إذا كان اللون 1 هو 20% سماوي، 66% بنفسجي، 40% أصفر، و0% أسود، واللون 2 هو 40% سماوي، 20% بنفسجي، 30% أصفر، و10% أسود، فإن اللون الصلب الناتج هو 40% سماوي، 66% بنفسجي، 40% أصفر، و10% أسود.

مزج ناعم: يجعل الألوان السفلية مرئية خلال العمل الفني المتراكب، ثم يقسم الصورة إلى وجوه للمكون. أنت تقوم بتعيين نسبة الرؤية التي تريدها في الألوان المتداخلة.

ملائمة: تعوض الفجوات المتوقعة بين الألوان في العمل الفني بإنشاء مساحة صغيرة من التداخل (تسمى الملائمة) بين لونين مختلفين.

راجع أيضاً

"خلط الألوان المتداخلة" في الصفحة ١١٠

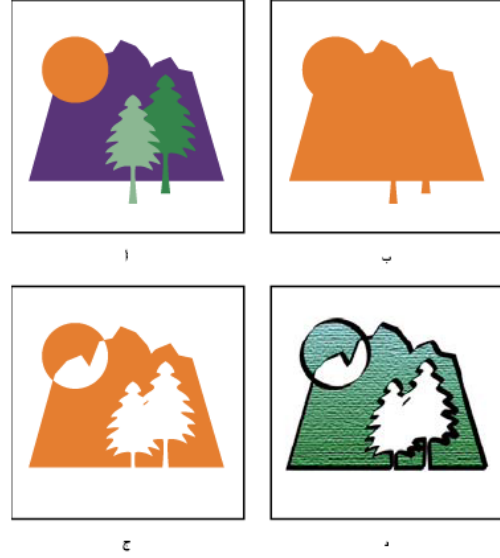
"الملائمة" في الصفحة ٣٦٥

حول الأشكال المركبة

الشكل المركب هو رسم يمكن تحريره مكون من كائنين أو أكثر، كل منها له صيغة شكل. الأشكال المركبة تسهل إنشاء أشكال معقدة لأنه يمكنك معالجة بدقة صيغة الشكل، ترتيب التراص، الشكل، المكان، ومظهر كل مسار متضمن.

الأشكال المركبة تعمل ككائنات مجموعة وتظهر كعناصر <شكل مكون> في لوحة الطبقات. يمكنك استخدام لوحة الطبقات لتظهر، تحدد، وتعالج محتويات شكل مركب - على سبيل المثال، لتغيير ترتيب تراس مكوناته. يمكنك أيضاً استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لتحديد مكونات شكل مركب.

عندما تقوم بإنشاء شكل مركب، فإنه يأخذ خصائص الطلاء والشفافية الخاصين بالمكون، الأعلى في صيغة الإضافة، التقاطع، أو الاستثناء. بالتسلسل، يمكنك تغيير خصائص الطلاء، النمط، أو الشفافية للشكل المكون. يسهل Illustrator هذه العملية باستهداف الشكل المركب بأكمله آلياً عندما تحدد أي جزء منه، إلا إذا قمت باستهداف مكون في لوحة الطبقات بدقة.



العمل بالأشكال المركبة

أ. الكائنات الأصلية ب. شكل مركب تم إنشاؤه ج. صيغ الشكل المنفردة مطبقة على كل مكون د. نمط مطبق على شكل مركب بأكمله

العمل بالأشكال المركبة

إنشاء شكل مركب هو عملية ذات جزئين. أولاً، تقوم بإنشاء شكل مركب فيه تكون كل المكونات لها نفس صيغة الشكل. ثم، تقوم بتعيين صيغ الشكل على المكونات حتى تحصل على التركيب المرغوب من مساحات الشكل.

إنشاء شكل مركب

- حدد كل الكائنات التي تريد أن تكون جزء من الشكل المركب.
- يمكنك تضمين مسارات، مسارات مركبة، مجموعات، أشكال مركبة أخرى، مزجات، نص، مظروفات، والتفافات في شكل مركب. أي مسارات مفتوحة تقوم بتحديدتها يتم إغلاقها آلياً.
- قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - في لوحة متتبع المسار، انقر مع الضغط على Alt (في Windows) أو Command (في Mac OS) على زر حالات الشكل. كل مكون من الشكل المركب يتم تعيين صيغة الشكل التي تحددها له.
 - حدد عمل شكل مركبة من قائمة لوحة مستكشف المسارات. كل مكون من الشكل المركب يتم تعيين صيغة الإضافة بشكل افتراضي.
- قم بتغيير صيغة شكل أي مكون بتحديد استخدام أداة التحديد المباشر أو لوحة الطبقات والنقر على زر صيغة شكل.
- لاحظ أنك تحتاج لتغيير صيغة المكون الأخير، لأن صيغته لا تناسب الشكل المركب.

لتقوية الأداء الأقصى، قم بإنشاء أشكال معقدة مركبة بتداخل أشكال مركبة أخرى (احتواء حتى 10 مكونات لكل واحد) بدلاً من استخدام العديد من المكونات المنفردة. 💡

تعديل شكل مركب

- استخدم أداة التحديد المباشرة أو لوحة الطبقات لتحديد مكونات منفردة لشكل مركب.
- ابحث عن زر صيغة إبراز الشكل في لوحة مستكشف المسارات لتعرف أي حالة يتم تطبيقها حالياً على مكون محدد.
- ملاحظة:** إذا قمت بتحديد مكونين أو أكثر التي تستخدم صيغ مختلفة، تظهر علامة استفهام على أزرار صيغ الشكل.

٣ في لوحة مستكشف المسارات، انقر زر صيغة الشكل.

إطلاق وتمديد شكل مركب

إطلاق شكل مركب يفصله إلى كائنات مستقلة. يحافظ تمديد الشكل المركب على شكل الكائن المركب، لكن لا يعود بإمكانك تحديد المكونات المنفردة.

١ حدد الشكل المركب باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر تمدد في لوحة مستكشف المسارات.
- اختر تمدد شكل مركب من قائمة لوحة مستكشف المسارات.
- يتم تحويل الشكل المركب إلى عنصر <مسار> أو <مسار مركب> في لوحة الطبقات، طبقاً لصيغة الشكل التي يستخدمها.
- اختر إطلاق شكل مركب من قائمة لوحة مستكشف المسارات.

نقل أشكال مركبة بين Photoshop و Illustrator

إن طبقات الشكل ومسارات قطع الطبقة (قناع متجه) في Adobe Photoshop هي أنواع من الأشكال المركبة. يمكنك إدراج طبقات شكل ومسارات طبقة قطع إلى Illustrator كأشكال مركبة لمعالجتهم. بالإضافة إلى، أنه يمكنك تصدير أشكال مركبة إلى Photoshop. تذكر ما يلي عند استخدام أشكال مركبة مع Photoshop:

- يتم تصدير الأشكال المركبة التي تكون في المستوى الأعلى من هيكل الطبقة فقط إلى Photoshop كطبقات شكل.
- شكل مركب مطلي بحد يستخدم وصلة بدلاً من دائرة، أو بسمك غير صحيح النقاط، يتم تنقيطه عند تصديره إلى تنسيق ملفات PDF.

حول مسارات مركبة

إن المسار المركب يحتوي على مسارين أو أكثر مطلين بحيث تظهر الثقوب عند تداخل المسارات. عندما تقوم بتعريف كائنات على أنها مسار مركب، فإن كل الكائنات في المسار المركب تأخذ خصائص الطلاء والنمط لآخر كائن في ترتيب التراص.

المسارات المركبة تعمل ككائنات مجموعة وتظهر كعناصر <مسار مركب> في لوحة الطبقات. استخدم أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لتحديد مكونات مسار مركب. يمكنك معالجة شكل المكونات المنفردة للمسار المركب، لكن لا يمكنك تغيير خصائص المظهر، أنماط الرسوم، أو تأثيرات المكونات المنفردة، ولا يمكنك معالجة المكونات بشكل منفرد في لوحة الطبقات.

💡 إذا كنت تريد المزيد من المرونة في إنشاء المسار المركب، يمكن إنشاء شكل مركب ثم تصديره.

قص فراغ في كائن باستخدام مسار مركب

١ حدد الكائن الذي تريد استخدامه كفراغ، وضعه حيث تريد أن يتداخل مع الكائن ليقصه. قم بتكرار أي كائنات إضافية تريد استخدامها كفراغات.

٢ حدد كل الكائنات التي تريد أن تكون جزء من المسار المركب.

٣ اختر الكائن <مسار مركب > عمل

تطبيق قوانين التعبئة على مسارات مركبة

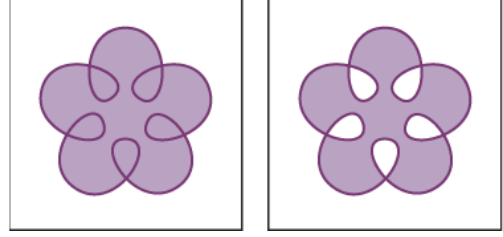
يمكنك تعيين إما أن يكون المسار المركب مسار تعرج غير صفري أو أن يكون مسار زوجي-فردى.

قاعدة تعبئة متعرجة غير صفرية

يستخدم معادلات رياضية لتحديد إذا ما كانت النقطة خارج أو داخل شكل ما. يستخدم Illustrator قاعدة تعرج غير صفري كقانون افتراضي.

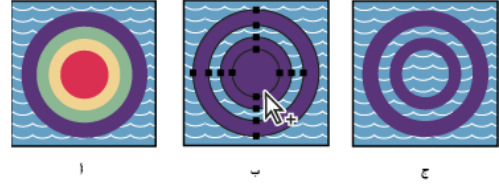
قاعدة تعبئة زوجي-فردى يستخدم معادلات رياضية لتحديد إذا ما كانت النقطة خارج أو داخل شكل ما. هذه القاعدة يمكن توقع نتائجها لأن كل منطقة أخرى ضمن مسار مركب زوجي-فردى هي فراغ، بغض النظر عن اتجاه المسار. بعض التطبيقات، مثل Adobe Photoshop، تستخدم قاعدة الزوجي-فردى بشكل افتراضي، بحيث ستستخدم المسارات المركبة المدرجة من تلك التطبيقات قاعدة الزوجي-فردى.

المسارات ذاتية التقاطع هي مسارات تتقاطع مع نفسها. يمكنك أن تختار أن تصنع تلك المسارات إما بتعرج غير صفري أو زوجي-فردى، حسب كيف تريدهم أن يبدو.



مسار ذاتي التقاطع مع استخدام قاعدة التعرج غير الصفري (يسار) بالمقارنة مع استخدام قاعدة الزوجي-فردى (يمين)

عندما تقوم بإنشاء مسار مركب غير صفري التعرج، يمكنك تعيين ما إذا كنت تريد أن تظهر المسارات بفراغات أو معبئة بنقر زر انعكاس اتجاه المسار في لوحة الخصائص.



قواعد التعبئة

١. أربعة مسارات دائرية ب. مسارات دائرية محددة، محولة إلى مسار مركب ج. عكس اتجاه المسار مطبق على المسار الداخلي

تغيير قاعدة التعبئة لمسار مركب

- ١ حدد المسار المركب باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات.
- ٢ في لوحة الخصائص، انقر زر استخدام قاعدة التعبئة غير صفري التعرج أو زر استخدام قاعدة تعبئة زوجي-فردى .

تغيير المسار المركب ككل إلى مساحة معبئة

- ١ تأكد من أن المسار المركب يستخدم قاعدة تعبئة غير صفري التعرج.
- ٢ باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد جزء من المسار المركب ليتم عكسه، لا تحدد المسار المركب بأكمله.
- ٣ في لوحة الخصائص، انقر زر إيقاف عكس اتجاه المسار أو زر تشغيل عكس اتجاه المسار .

ارجاع مسار مركب إلى مكوناته الأصلية

- ١ حدد المسار المركب باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات.
- ٢ اختر الكائن < مسار مركب > إتاحة استخدام

قص وتقسيم الكائنات

طرق لقص، تقسيم، وقطع الكائنات

يوفر Illustrator الطرق التالية لقص، تقسيم، وقطع الكائنات:

أمر تقسيم الكائنات أسفل يعمل مثل قاطعة الكعك أو الإستنسل، باستخدام كائن محدد لقص الكائنات الأخرى، متجاهلاً التحديد الأصلي. لتستخدم هذا الأمر، اختر الكائن < مسار > تقسيم الكائنات أسفل.

زر قص مسار عند نقطة ربط يقص المسار عند نقطة الربط وتصبح نقطة الربط نقطتي ربط مع وجود واحدة فوق الأخرى. للوصول إلى هذا الزر، حدد نقطة ربط أو أكثر باستخدام أداة التحديد المباشر وحدد مكان الزر في لوحة التحكم.

أداة السكين يقص الكائن على مسار حر ترسمه باستخدام الأداة، مقسماً الكائنات إلى أوجهها المكونة المعبئة (الوجه هو مساحة لا يمكن تقسيمها بمقطع خط).

أداة المقص يفصل مسار، إطار رسوم، أو إطار نص فارغ عند أي نقطة ربط أو على أي مقطع.

أمر انقسام إلى شبكة يتيح لك تقسيم كائن أو أكثر إلى كائنات مستطيلة متعددة مرتبة في صفوف وأعمدة. يمكنك تغيير الطول، العرض، حجم الفجوة بين الأعمدة والصفوف بدقة، وتقوم بإنشاء أدلة لتخطيط العمل الفني بسرعة. لتستخدم هذا الأمر، اختر الكائن < مسار > تقسيم إلى شبكة.

المسارات المركبة والأشكال المركبة تتيح لك استخدام كائن لقص فجوة في كائن آخر.

تأثيرات مستكشف المسارات يوفر طرق مختلفة لتقسيم وقطع الكائنات المتداخلة.

أقنعة القطع تتيح لك استخدام كائن لإخفاء أجزاء من كائنات أخرى.

راجع أيضًا

”حول أقنعة القطع“ في الصفحة ٢٠٤

”حول الأشكال المركبة“ في الصفحة ١٩٩

”حول مسارات مركبة“ في الصفحة ٢٠١

”قص فراغ في كائن باستخدام مسار مركب“ في الصفحة ٢٠١

”تطبيق تأثير مستكشف المسارات“ في الصفحة ١٩٨


”فصل مسار“ في الصفحة ٦٤

قطع كائنات باستخدام أمر تقسيم كائنات أسفل

١ حدد الكائن الذي تريد استخدامه كفراغ بين الصفوف والأعمدة، وضعه حيث تريد أن يتداخل مع الكائنات ليقصها.

٢ اختر الكائن < مسار > تقسيم الكائنات أسفل.

قص الكائنات باستخدام أداة السكين

١ قم بتحديد أداة السكين .

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لقص مسار منحنى، اسحب المؤشر فوق الكائن.
- لقص المسار المستقيم، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطًا وأنت تنقر على لوح الرسم باستخدام أداة السكين ثم اسحب.

راجع أيضًا

”معرض أداة التثريح والقص“ في الصفحة ٢٤

تقسيم كائن إلى شبكة

١ قم بتحديد الكائن.

إذا قمت بتحديد أكثر من كائن، فإن الشبكة الناتجة من الكائنات تستخدم خصائص المظهر الخاصة بأعلى كائن.

٢ اختر الكائن < مسار > انقسام إلى الشبكة.

٣ قم بإدخال عدد الصفوف والأعمدة التي تريد.

٤ (اختياري) قم بأحد الأمور التالية:

- لضبط حجم كل صف وعمود، قم بإدخال قيم للطول والعرض.
- لضبط مقدار المسافة التي تفصل بين الصفوف وبعضها وبين الأعمدة وبعضها، قم بإدخال قيم للعرض الفاصل.
- لتغيير أبعاد شبكة الكائنات بأكملها، قم بإدخال قيم للإجمالي.
- لإضافة أدلة علي حواف الصف والعمود، حدد إضافة أدلة.

٥ انقر موافق.

راجع أيضًا

”رسم الشبكات“ في الصفحة ٥٠

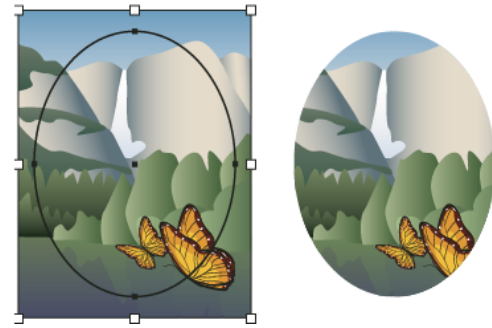
أقنعة القطع

حول أقنعة القطع

إن قناع القطع هو كائن يقنع شكله عمل فني آخر بحيث تكون المساحات التي تقع ضمن الشكل فقط هي المرئية - بتأثير، قطع العمل الفني إلى شكل القناع. قناع القص والكائنات المقنعة تسمى مجموعة قص. يمكنك عمل مجموعة قطع من تحديد كائنين أو أكثر من كل الكائنات في مجموعة أو طبقة.

تدمج مجموعات القطع على مستوى الكائن كمجموعة في لوحة الطبقات. إذا كنت تقوم بإنشاء مجموعات قطع على مستوى الطبقة، فإن الكائن الموجود أعلى الطبقة يقطع كل الكائنات أسفلها. كل العمليات التي تقوم بها على مجموعة القطع على مستوى الكائن، مثل التحويلات والمحاذاة، تكون مبنية على حدود قناع القطع، وليس على الحدود غير المقنعة. بمجرد أن تقوم بإنشاء قناع قص على مستوى الكائن، يمكنك فقط تحديد المحتوى المقصود باستخدام لوحة الطبقات، أداة التحديد المباشر، أو بعزل مجموعة القص.

للحصول على فيديو عن استخدام تأثيرات مستكشف المسار وأقنعة القطع وكيفية إدراج أقنعة قطع في Flash، راجع www.adobe.com/go/vid0057_ae.



قبل التقنيع (يسار) بالمقارنة مع بعد التقنيع (يمين)

تطبيق الإرشادات التالية لإنشاء أقنعة قطع:

- الكائنات التي يمكنك تقنيها يتم نقلها إلى مجموعة قناع القطع في لوحة الطبقات إذا لم تكن موجودة داخلها بالفعل.
- يمكن أن تكون الكائنات المتجهية فقط أقنعة قطع؛ على أي حال، أي عمل فني يمكن تقنيها.
- إذا استخدمت طبقة أو مجموعة لإنشاء قناع قطع، فإن الكائن الأول في الطبقة أو المجموعة يقنع كل شيء في مجموعة جزئية من الطبقة أو المجموعة.
- بغض النظر عن خصائصه السابقة، فإن قناع القطع يتغير إلى كائن بدون تعبئة أو حد.

💡 لإنشاء قناع شبه شفاف، استخدم لوحة الشفافية لإنشاء قناع عتامة.

لمزيد من المعلومات عن استخدام الأقنعة والشفافية، راجع www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_ae.

راجع أيضاً

استخدام الأقنعة

”عزل العمل الفني للتحريك“ في الصفحة ١٦٧

”طرق لقص، تقسيم، وقطع الكائنات“ في الصفحة ٢٠٢

”استخدام أقنعة العتامة لإنشاء شفافية“ في الصفحة ١٥١

إخفاء أجزاء من الكائنات باستخدام قناع القطع

١ قم بإنشاء الكائن الذي تريد استخدامه كقناع.

يسمى هذا الكائن مسار القطع. فقط الكائنات المتجهية يمكن أن تكون مسارات قطع.

٢ انقل مسار القطع فوق الكائنات التي تريد أن تقنعها بترتيب التراص.

٣ حدد مسار القطع والكائنات التي تريد تقنيها.

٤ اختر الكائن < قناع القطع > عمل.

💡 لإنشاء مسار قطع من المساحة التي يتداخل فيها كائنين أو أكثر، قم بتجميع الكائنات أولاً.

راجع أيضاً

”تراص الكائنات“ في الصفحة ١٨٦

إنشاء قناع قطع لمجموعة أو طبقة

- ١ قم بإنشاء الكائن الذي تريد استخدامه كقناع.
- ٢ يسمى هذا الكائن مسار القطع. فقط الكائنات المتجهة يمكن أن تكون مسارات قطع.
- ٣ انقل مسار القطع والكائنات التي تريد أن تقنع إلى طبقة أو مجموعة.
- ٤ في لوحة الطبقات، تأكد من أن كائن التقنيع في أعلى المجموعة أو الطبقة، ثم انقر اسم الطبقة أو المجموعة.
- ٤ انقر زر عمل /إطلاق أقنعة القطع في أسفل لوحة الطبقات أو حدد عمل قناع القص من قائمة لوحة الطبقات.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

”تراص الكائنات“ في الصفحة ١٨٦

تحرير قناع قطع

- ١ في لوحة الطبقات، حدد واستهدف مسار القطع، أو، حدد مجموعة القطع واختر الكائن < قناع القطع > تحرير القناع.
- ٢ قم بتنفيذ أي مما يلي:
- انقل مسار القطع بسحب نقطة مركز الكائن المرجعية باستخدام أداة التحديد المباشر.
- قم بإعادة تشكيل مسار القطع باستخدام أداة التحديد المباشر.
- تطبيق تعبئة وحد على مسار قطع.

💡 لتحديد كل مسارات القطع في وثيقة، قم بإلغاء تحديد كل العمل الفني. ثم اختر تحديد < كائن > أقنعة القطع.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

تحرير المسارات الموجودة ضمن مجموعة قص

لتحرير أجزاء من مسار يقع خارج قناع القص، يجب أولاً أن تحدد المسار المحدد ضمن حدود قناع القص، ثم قم بتحرير المسار.

- ١ قم بتنفيذ أحد الأمور التالية:
- استهدف المسار في لوحة الطبقات.
- ضع أداة التحديد المباشر فوق جزء من المسار الذي يظهر ضمن القناع. عندما تظهر الحدود الخارجية للمسار، انقرها.
- **ملاحظة:** لتحديد المسار المقطوع بنقره، يجب عليك نقر الجزء الذي يظهر داخل القناع.
-
- ٢ تحرير المسار.

إضافة أو إزالة كائن من عمل فني مقنع

❖ في لوحة الطبقات، اسحب الكائن إلى داخل أو إلى خارج المجموعة أو الطبقة التي تحتوي على مسار القطع.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

إطلاق كائنات من قناع قطع

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد المجموعة التي تحتوي على قناع القطع، واختر كائن < قناع القطع > إتاحة استخدام
- في لوحة الطبقات، انقر اسم المجموعة أو الطبقة التي تحتوي على قناع القطع. انقر زر عمل/إطلاق أقنعة القطع في أسفل اللوحة، أو حدد إطلاق قناع القطع من قائمة اللوحة.

لأن قناع القطع التي تم تعيين قيمة تعبئة وحد له بلا شيء، فلا تكون مرئية الآن إلا إذا قمت بتحديد أو تعيين خصائص طلاء جديد.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

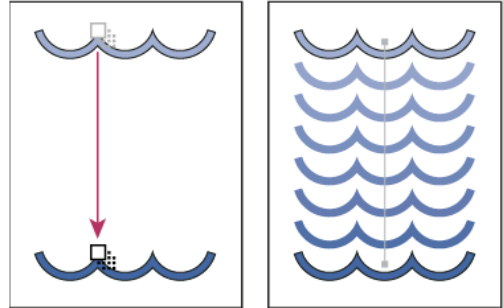
كائنات المزج

حول الكائنات المزوجة

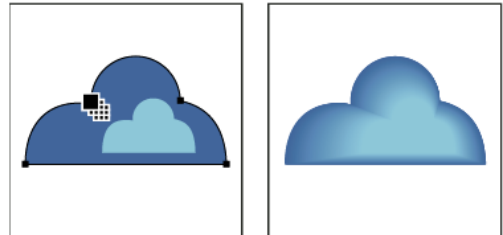
يمكنك مزج كائنات لإنشاء وتوزيع الأشكال بالتساوي بين كائنين. يمكنك أيضاً مزج بين مسارات مفتوحة لإنشاء انتقال ناعم بين الكائنات، أو يمكنك تركيب مزجات من الألوان والكائنات لإنشاء انتقالات في شكل كائن معين.

ملاحظة: مزج الكائنات ليس مثل تطبيق صيغ مزج أو شفافية على الكائنات. لمعلومات عن صيغ المزج والشفافية، راجع ”حول حالات المزج“ في الصفحة ١٥٣.

بمجرد أن تقوم بإنشاء مزج، فإن الكائنات المزوجة يتم التعامل معها ككائن واحد. إذا قمت بنقل أحد الكائنات الأصلية، أو تحرير نقاط ربط الكائن الأصلي، فإن المزج يتغير طبقاً لذلك. بالإضافة إلى أن الكائنات الجديدة المزوجة بين الكائنات الأصلية ليس لها نقاط الربط الخاصة بها. يمكنك تمديد المزج حتى تقسم المزج إلى كائنات مستقلة.



مثال على استخدام مزج لتوزيع الأشكال بالتساوي بين كائنين.



مثال على استخدام توزيع اللون بنعومة بين كائنين.

القواعد التالية تطبق على الكائنات المزوجة وألوانها المتربطة:


- لا يمكنك المزج بين كائنات الشبكة.


- إذا قمت بمزج كائن مطلي بلون معالجة وكائن آخر مطلي بلون تركيز، فإن الأشكال المزوجة يتم طلاؤها بألوان معالجة ممزوجة. إذا قمت بمزج بين لوني تركيز مختلفين، فإن ألوان المعالجة تستخدم لطلاء الخطوات البيئية. على أي حال، إذا قمت بمزج صبغات من نفس اللون، فإن الخطوات يتم طلاؤها كلها بنسب من لون التركيز.
- إذا قمت بمزج كائنين محشوين، فإن الخطوات المزوجة ستستخدم فقط لتعبيء الكائن الموجود إلى الطبقة الأعلى.
- إذا قمت بمزج كائنات لها صيغ مزج معينة في لوحة الشفافية، فإن الخطوات المزوجة ستستخدم صيغة المزج الخاصة بالكائن الأعلى فقط.
- إذا قمت بمزج كائنين ذوي خصائص مظهر متعددة (تأثيرات، تعيئات، أو حدود)، فإن Illustrator يحاول أن يمزج الخيارات.
- إذا قمت بمزج تواجدين من نفس الرمز، فإن الخطوات المزوجة ستكون تواجيدات لذلك الرمز. إذا قمت على أي حال بمزج تواجدين من رموز مختلفة، فإن الخطوات المزوجة لن تكون تواجيدات للرمز.
- بشكل افتراضي، يتم إنشاء المزجات على هيئة مجموعات دفع شفافية، بحيث أن أي من الخطوات التي تتكون منها الكائنات الشفافة، فإن تلك الكائنات لن تظهر خلال بعضها البعض. يمكنك تغيير تلك الإعدادات بتحديد المزج وتلغي تحديد مجموعة الدفع في لوحة الشفافية.

إنشاء مزجات

تتيح لك أداة المزج وأمر عمل المزج إنشاء مزجات، والتي هي سلسلة من الكائنات البيئية والألوان بين كائنين محددين أو أكثر.


إنشاء مزج باستخدام أداة المزج

- ١ تحديد أداة المزج .
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لمزج بتسلسل الترتيب بدون تدوير، انقر في أي مكان على كل كائن، لكن تجنب نقاط الربط.
 - لمزج نقطة ربط معينة على كائن، انقر نقطة الربط باستخدام أداة المزج. عندما يمر المؤشر فوق نقطة ربط، يتغير المؤشر من مربع أبيض إلى شفاف بنقطة في مركزه.
 - لمزج مسار مفتوح، حدد نقطة نهاية على كل مسار.
- ٣ عندما تنتهي من إضافة كائنات في المزج، انقر أداة المزج مرة أخرى.


بشكل افتراضي، يحسب Illustrator العدد المثالي من الخطوات لإنشاء انتقال لوني ناعم. للتحكم في عدد الخطوات أو المسافة بين الخطوات، اضبط خيارات المزج. (راجع "خيارات المزج" في الصفحة ٢٠٧.) 

إنشاء مزج باستخدام أمر عمل المزج


- ١ حدد الكائنات التي تريد مزجها.
- ٢ اختر الكائن < مزج > عمل.


بشكل افتراضي، يحسب Illustrator العدد المثالي من الخطوات لإنشاء انتقال لوني ناعم. للتحكم في عدد الخطوات أو المسافة بين الخطوات، اضبط خيارات المزج. 

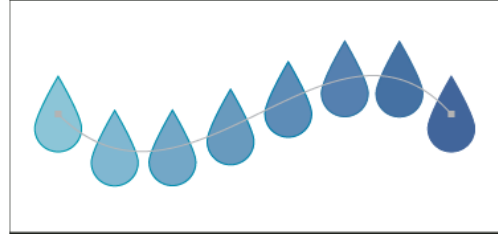
خيارات المزج

- تقوم بضبط خيارات المزج بالنقر المزدوج على أداة المزج  أو اختيار الكائن < مزج > خيارات المزج. لتغيير خيارات لمزج موجود، حدد الكائن الممزوج أولاً.
- التباعد يحدد عدد الخطوات التي تم إضافتها إلى المزج.
- لون التنعيم يتيح لـ Illustrator أن يقوم آلياً بحساب عدد الخطوات للمزجات. إذا كانت الكائنات معينة أو محدودة بألوان مختلفة، فإن الخطوات تحسب لتوفير العدد المثالي من الخطوات من أجل انتقال ناعم للون. إذا احتوت الكائنات على ألوان متساوية، أو إذا احتوت على تدرجات أو حشوات، فإن عدد الخطوات مبنية على المسافة الأطول بين حواف المربع المحيط للكائنين.
- الخطوات المحددة يتحكم في عدد الخطوات بين بداية ونهاية المزج.
- المسافة المحددة يتحكم في المسافة بين الخطوات في المزج. المسافة المحددة يتم قياسها من حافة كائن إلى حافة الكائن التالي المرادفة (على سبيل المثال، من الحافة اليمنى لكائن إلى الحافة اليمنى للكائن التالي).

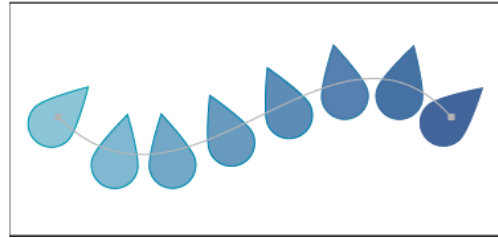
الاتجاه يحدد اتجاه الكائنات الممزوجة.

محاذاة إلى الصفحة  يوجه المزج بالتعمد مع المحور x للصفحة.

محاذاة إلى المسار  يوجه المزج متعامداً على المسار.



خيار محاذاة إلى الصفحة مطبق على مزج



خيار محاذاة إلى المسار مطبق على مزج

تغيير العاُمود الأساسي للكائن الممزوج

- العاُمود الأساسي هو مسار تتحاذى عليه خطوات الكائن الممزوج. بشكل افتراضي، يشكل العاُمود الأساسي خط مستقيم.
- لضبط شكل العاُمود الأساسي، اسحب نقاط الربط ومقاطع المسار على العاُمود الأساسي باستخدام أداة التحديد المباشر.
- لاستبدال العاُمود الأساسي بمسار مختلف، ارسم كائن لتستخدم العاُمود الأساسي الجديد. حدد كائن العاُمود الأساسي والكائن الممزوج، واختر الكائن < المزج > استبدال العاُمود الأساسي.
- لعكس ترتيب المزج على عاموده الأصلي، حدد الكائن الممزوج واختر الكائن < مزج > عكس العاُمود الرئيسي.

راجع أيضاً

”إعادة تشكيل الكائنات“ في الصفحة ١٨٩

عكس ترتيب التراص في الكائن الممزوج

- ١ حدد الكائن الممزوج.
- ٢ اختر الكائن < المزج > عكس من الأمام إلى الخلف.



ترتيب التراص الأصلي (أعلى) بالمقارنة بتطبيق أمر عكس من الأمام إلى الخلف (أسفل)

راجع أيضًا

”تراص الكائنات“ في الصفحة ١٨٦

إطلاق أو تمديد كائن ممزوج

إطلاق كائن ممزوج يزيل الكائنات الجديدة ويسترجع الكائنات الأصلية. إن تمديد كائن ممزوج يقسم المزج إلى كائنات منفصلة، والتي يمكن أن تحرر بشكل منفرد مثل أي كائن.

١ حدد الكائن الممزوج.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكائن < مزج > إطلاق.
- اختر الكائن < مزج > تمديد.

إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات

إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات

إن استخدام التأثيرات هي طريقة مناسبة لإعادة تشكيل الكائنات بدون عمل تغييرات دائمة على هندستهم التحتية. التأثيرات نشطة، مما يعني أنه يمكنك تعديل أو إزالة التأثير في أي وقت.

يمكنك استخدام التأثيرات التالية لإعادة تشكيل الكائنات:

تحويل إلى شكل

يحول شكل من الكائنات المتجهة إلى مستطيل، مستطيل دائري الأركان، أو بيضاوي. اضبط أبعاد الشكل باستخدام الأبعاد المطلقة أو النسبية. من أجل المستطيلات الدائرية الأركان، قم بتعيين نصف قطر الركن لتحديد إنحناء الحافة الدائرية.

تشويه وتحويل يمكنك من إعادة تشكيل الكائنات المتجهة.

تشويه حر يمكنك من تغيير شكل كائن متجه بسحب أي من نقاط الزاوية الأربع.

تجعيد وتنوعات يسحب نقاط ربط الكائن المتجه إلى الخارج أثناء عمل إنحناء المقاطع إلى الداخل (تجعيد) أو إلى الداخل أثناء عمل إنحناء المقاطع إلى الخارج (تنوء). كلا الخيارين يسحب نقاط الربط بالنسبة لنقطة مركز الكائن.

خشونة يحول مقاطع مسار كائن إلى مصفوفة مجعدة من القمم والقيعان بأحجام متنوعة. اضبط أقصى طول لمقاطع المسار باستخدام حجم مطلق أو نسبي. اضبط كثافة الحواف المجعدة لكل بوصة (تفاصيل) واختار بين الحواف الخفيفة (الناعمة) أو الحواف الحادة (الزاوية).

تحويل إعادة تشكيل كائن بإعادة تحجيم، نقله، تدويره، عكسه، ونسخه.

فرك عمل إنحناء وتشويه مقاطع المسار عشوائيًا للداخل وللخارج. اضبط التشويه الأفقي والرأسي باستخدام مقدار مطلق أو نسبي. حدد ما إذا كنت تريد تعديل نقاط الربط، قم بتحريك نقاط التحكم التي تؤدي إلى نقاط ربط على المسار (نقاط التحكم "الدخول")، وانقل نقاط التحكم التي تؤدي لخارج نقاط الربط على المسار (نقاط تحكم "خروج").

لي يدير الكائن بوضوح أكثر في المركز عن الحواف. إدخال قيم موجبة تلوي باتجاه عقارب الساعة؛ إدخال قيم سالبة يلوي باتجاه عكس عقارب الساعة. متعرج يحول مقاطع مسار كائن ما إلى مصفوفة متعرجة أو موجة من القمم والقيعان. اضبط أقصى طول بين القمم والقيعان باستخدام حجم مطلق أو نسبي. اضبط عدد القمم لكل مقطع مسار واختر بين حواف مموجة (ناعمة) أو حواف متعرجة (حاددة). التفاف يشوه أو يغير شكل الكائنات، بما في ذلك المسارات، النص، الشبكات، المزجات، والصور النقطية. اختر واحد من أشكال الالتفاف سابقة التعريف. ثم حدد أي محور يؤثر عليه تأثير الخيار وحدد مقدار المزج والتشويه الذي سيتم تطبيقه.

راجع أيضًا

“حول التأثيرات” في الصفحة ٣٠٠

“تطبيق تأثير” في الصفحة ٣٠٠

“تعديل أو حذف مؤثر” في الصفحة ٣٠٢

تدوير أركان الكائنات

يحول تأثير الأركان الدائرية نقاط الزوايا لكائن متجه إلى منحنيات ناعمة.

١ في لوحة الطبقات، استهدف العناصر التي تريد أن تقوم بتدويره.

إذا كنت تريد تدوير خاصية محددة لكائن ما، مثل تعبئتها أو حدها، استهدف الكائن في لوحة الطبقات ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.

٢ اختر مؤثر < النمط > أركان دائرية. (الأمر موجود في أول قائمة فرعية للتنميط.)

٣ لتعريف الإنحناء للمنحنى الدائري، قم بإدخال قيمة في مربع نص نصف القطر، وانقر موافق.

راجع أيضًا

“حول التأثيرات” في الصفحة ٣٠٠

“تطبيق تأثير” في الصفحة ٣٠٠

“تعديل أو حذف مؤثر” في الصفحة ٣٠٢

إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد

إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد

يتيح لك تأثير الأبعاد الثلاثية إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد من عمل فني ثنائي الأبعاد. يمكنك التحكم في مظهر كائنات الأبعاد الثلاثية باستخدام الإضاءة، التظليل، التدوير، والخصائص الأخرى. يمكنك أيضًا ترجمة العمل الفني على كل وجه من الكائن الثلاثي الأبعاد.

توجد طريقتين لإنشاء كائن ثلاثي الأبعاد: بالانبيثاق أو الدوران. بالإضافة إلى أنه يمكنك تدوير كائن ثنائي الأبعاد أو ثلاثي الأبعاد في الأبعاد الثلاثية. لتطبيق أو تعديل تأثيرات الأبعاد الثلاثية لكائن ثلاثي الأبعاد، حدد الكائن ثم قم بالنقر المزدوج على التأثير في لوحة المظهر.

ملاحظة: الكائنات ثلاثية الأبعاد قد تعرض نتائج الصقل على الشاشة، لكن تلك النتائج لن تطبع أو تظهر في العمل الفني المحسن للويب.

لمزيد من المعلومات عن العمل بالكائنات الثلاثية الأبعاد في Illustrator، راجع تمارين الأبعاد الثلاثية في www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3D_ae. للحصول على فيديو عن إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد، راجع www.adobe.com/go/vid0053_ae.

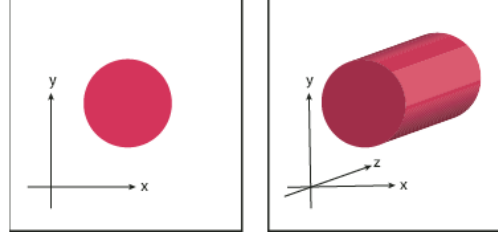
راجع أيضًا

تمارين الأبعاد الثلاثية

“إضافة مسار مبرز مخصص” في الصفحة ٢١٥

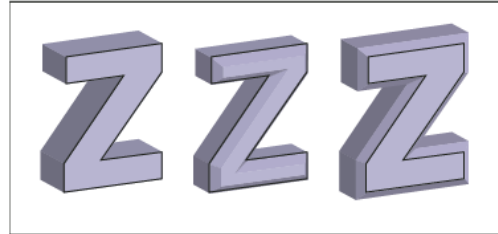
إنشاء كائن ثلاثي الأبعاد بالانباتاق

يمتد الانباتاق كائن ثنائي الأبعاد على محور الكائن z ليضيف عمق للكائن. على سبيل المثال، إذا قمت بإنباتاق شكل بيضاوي ثنائي الأبعاد، فإنه يصبح اسطوانتي. **ملاحظة:** إن محور الكائن يكون دائماً عامودياً على السطح الأمامي للكائن وينتقل بالنسبة للكائن إذا كان الكائن تم تدويره في مربع خيارات الأبعاد الثلاثية.



انباتاق كائن

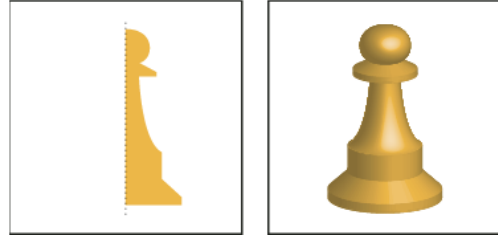
- ١ قم بتحديد الكائن.
 - ٢ اختر تأثير < ثلاثي الأبعاد > انباتاق وبرز.
 - ٣ انقر خيارات أكثر لعرض قائمة كاملة من الخيارات، أو خيارات أقل لإخفاء الخيارات الإضافية.
 - ٤ حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.
 - ٥ حدد خيارات:
- موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه. (راجع "ضبط خيارات موضع التدوير الثلاثي الأبعاد" في الصفحة ٢١٢).
- بروز وبتوءات يحدد عمق الكائن ومدى أي نتوء أو قطع منه. (راجع "خيارات بروز وبتوءات" في الصفحة ٢١٣).
- السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشمة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك. (راجع "خيارات تظليل السطح" في الصفحة ٢١٤).
- الإضاءة يضيف ضوء أو أكثر، يغير كثافة الضوء، يغير لون تظليل الكائن، وينقل الأضواء حول الكائن، من أجل تأثيرات درامية. (راجع "خيارات الإضاءة" في الصفحة ٢١٤).
- الترجمة يترجم عمل فني على أسطح كائن ثلاثي الأبعاد. (راجع "ترجمة عمل فني على كائن ثلاثي الأبعاد" في الصفحة ٢١٦).
- ٦ انقر موافق.



كائن مبرز بدون حافة ناتئة (يسار) بالمقارنة بكائن بامتداد ناتئ للداخل (منتصف) وبامتداد ناتئ للخارج (يمين)

إنشاء كائن ثلاثي الأبعاد بالدوران

يمد الدوران مسار أو المقطع العرضي في اتجاه دائري حول المحور العام y (محور الدوران) لإنشاء كائن ثلاثي الأبعاد. لأن محور الدوران ثابت رأسياً، فإن المسار المفتوح أو المغلق الذي تقوم بتدويره يحتاج لرسم نصف المقطع العرضي للكائن ثلاثي الأبعاد المرغوب في موضع مواجه رأسي؛ يمكنك عندئذ تدوير موضع الكائن الثلاثي الأبعاد في شاشة التأثير.



دوران كائن

١ قم بتحديد الكائن.

ملاحظة: تطبيق تأثير الدوران الثلاثي الأبعاد على كائن أو أكثر يصنع دوران لكل كائن حول محوره في نفس الوقت. كل كائن يبقى في فراغه الثلاثي الأبعاد ولا يمكن أن يتقاطع مع كائنات أخرى ثلاثية الأبعاد. تطبيق تأثير الدوران على مجموعة أو طبقة مستهدفة، يقوم في اتجاه آخر بتدوير الكائنات حول محور واحد.

💡 دوران مسار معبئ بدون حد يكون أسرع جداً من المسار المحدود.

٢ اختر التأثير < أبعاد ثلاثية > دوران.

٣ حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.

٤ انقر خيارات أكثر لعرض قائمة كاملة من الخيارات، أو خيارات أقل لإخفاء الخيارات الإضافية.

موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه. (راجع "ضبط خيارات موضع التدوير الثلاثي الأبعاد" في الصفحة ٢١٢).

استدارة يحدد كيفية التفاف المسار حول الكائن لتحويله إلى ثلاثي الأبعاد. (راجع "خيارات الدوران" في الصفحة ٢١٣).

السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشرة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك. (راجع "خيارات تظليل السطح" في الصفحة ٢١٤).

الإضاءة يضيف ضوء أو أكثر، يغير كثافة الضوء، يغير لون تظليل الكائن، وينقل الأضواء حول الكائن، من أجل تأثيرات درامية. (راجع "خيارات الإضاءة" في الصفحة ٢١٤).

الترجمة يترجم عمل فني على أسطح كائن ثلاثي الأبعاد. (راجع "ترجمة عمل فني على كائن ثلاثي الأبعاد" في الصفحة ٢١٦).

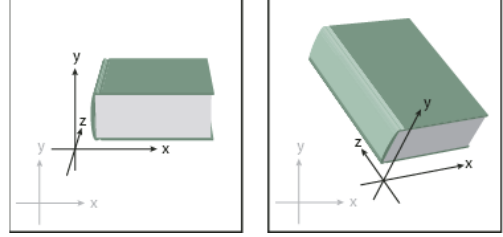
٥ انقر موافق.

ضبط خيارات موضع التدوير الثلاثي الأبعاد

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر موضع سابق الإعداد من قائمة الموضع.
- من أجل تدوير غير محدد، اسحب وجه مكعب. تمثل واجهة الكائن بوجه مكعب أزرق، أوجه الكائن العلوي والسفلي هي رمادية خفيفة، والجوانب تكون رمادي متوسط، والوجه الخلفي يكون رمادي جاف.
- لتقييد التدوير على محور عام، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء السحب أفقيًا (محور y العام) أو رأسيًا (محور x العام). لتدوير الكائن حول المحور z العام، اسحب الشريط الأزرق المحيط بالمكعب.
- لتقييد التدوير حول محور الكائن، اسحب حافة من المكعب. يتغير المؤشر إلى سهم مزدوج الرأس . وتغير حافة المكعب اللون لتعريف المحور الذي سيدور حوله الكائن. تمثل الحواف الحمراء محور x الخاص بالكائن، الحواف الخضراء تمثل محور y الخاص بالكائن، وتمثل الحواف الزرقاء محور z الخاص بالكائن.
- قم بإدخال قيم بين -180 و180 في مربعات نص المحور الأفقي (x) ، الرأس (y) ، والعمق (z) .
- لمعايرة المنظور، قم بإدخال قيمة بين 0 و160 في مربع نص المنظور. تماثل زاوية العدسة الأصغر لعدسة كاميرا الهاتف؛ زاوية العدسة الأكبر تماثل عدسة الكاميرا واسعة الزاوية.

ملاحظة: قد ينتج عن زاوية العدسة الأكبر من 150 كائنات تمتد إلى خارج نقطة رؤيتك وتظهر مشوهة. أيضاً، تذكر أن هناك محاور كائن x، y، و z ومحاور عامة x، y، و z. يبقى محور الكائن متناسب مع موضع الكائن في فراغه ثلاثي الأبعاد. يبقى المحور الثابت ثابت بالنسبة لشاشة الحاسب؛ يكون المحور x أفقيًا، المحور y رأسيًا، ومحور z متعامد على شاشة الحاسب.



محاور الكائن (بالأسود) تتحرك مع الكائن؛ المحاور العامة (بالرمادي) تكون ثابتة.

خيارات بروز ونتوءات

عمق البروز يضبط عمق الكائن، باستخدام قيمة بين 0 و 2000.

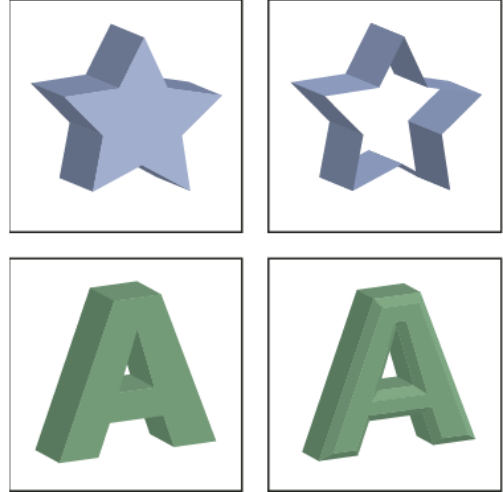
حرف كبير يحدد ما إذا كان الكائن يظهر صلباً (تشغيل دوران الطرف) أو مفراًغ (إيقاف دوران الطرف).

شطب يطبق نوع الحافة البارزة الذي تختاره على العمق (محور z) الخاص بالكائن.

ارتفاع يضبط الطول بين 1 و 100. أطوال البروز التي تكون كبيرة جداً لكائن ما قد تسبب أن يصبح الكائن ذاتي التقاطع وتنتج نتائج غير متوقعة.

إبراز ممتد للخارج يضيف البروز على شكل الكائن الأصلي.

إبراز ممتد للداخل ينحت البروز إلى خارج شكل الكائن الأصلي.



الكائن المنبثق بطرف (أعلى اليسار) بالمقارنة بدون طرف (أعلى اليمين)؛ كائن بدون حافة بارزة (أسفل اليسار) بالمقارنة بكائن بحافة بارزة (أسفل اليمين)

خيارات الدوران

زاوية يضبط عدد درجات دوران المسار، بين 0 و 360.

حرف كبير يحدد ما إذا كان الكائن يظهر صلباً (تشغيل دوران الطرف) أو مفراًغ (إيقاف دوران الطرف).

إزاحة يضيف مسافة بين محور الدوران والمسار، لإنشاء كائن حلقي الشكل، على سبيل المثال. يمكنك إدخال قيمة بين 0 و 1000.

من يضبط المحور الذي يدور حوله الكائن، إما الحافة اليسرى أو الحافة اليمنى.

خيارات تظليل السطح

السطح يتيح لك اختيار خيارات لتظليل الأسطح:

إطار ذو حدود بارزة يحدد محيط الكائن ويجعل كل سطح شفاف.

بدون تظليل يضيف خصائص سطح إلى الكائن. الكائن الثلاثي الأبعاد له نفس لون الكائن الثنائي الأبعاد.

تغشية تظليل يجعل الكائن يعكس الضوء بطريقة ناعمة، ومشتتة.

تظليل بلاستيكي يجعل الكائن يعكس الضوء كما لو كان مصنوعاً من مادة لامعة شديدة الصقل.

ملاحظة: حسب أي خيار تحدد، تتاح خيارات إضاءة مختلفة. إذا كان الكائن يستخدم تأثير التدوير الثلاثي الأبعاد فقط، فإن خيارات السطح المتاحة هي تظليل مشتت أو بدون تظليل.

كثافة الضوء يتحكم في كثافة الضوء بين 0% و 100%.

الضوء الشامل يتحكم في الإضاءة العامة، والذي يغير إضاءة كل أسطح الكائن بالتساوي. قم بإدخال قيمة بين 0% و 100%.

كثافة الإبراز يتحكم في مقدار ما يعكس الكائن من ضوء، بقيم تتراوح من 0% إلى 100%. القيم المنخفضة تنتج سطح غير لامع، والقيم الأعلى تنشئ سطح ألمع.

حجم الإبراز يتحكم في حجم الإبراز من كبير (100%) إلى صغير (0%).

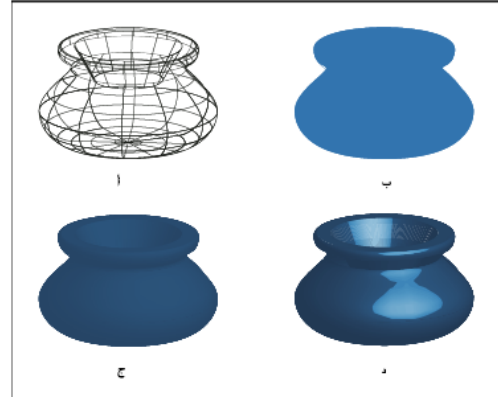
خطوات المزج يتحكم في مدى نعومة مظهر تظليل أسطح الكائن. قم بإدخال قيمة بين 1 و 256. تنتج الأعداد الأكبر ظلال أنعم ومسارات أكثر من الأرقام المنخفضة.

ارسم أوجه مخفية يعرض أوجه الكائن الخلفية المخفية. تبدو الأسطح الخلفية للكائن إن كان شفافاً، أو إذا كان الكائن ممداً ومسحوب الأجزاء.

ملاحظة: إذا كان للكائن الخاص بك له شفافية وتريد أن تظهر الأوجه الخلفية المخفية من خلال الأوجه الأمامية الشفافة، تطبيق أمر الكائن < مجموعة على الكائن قبل أن تقوم بتطبيق تأثير الأبعاد الثلاثية.

الاحتفاظ بلون التركيز (تأثير البروز والتواء، تأثير الدوران، وتأثير اللف)

يتيح لك الاحتفاظ بالوان التركيز في الكائن. لا يمكن الاحتفاظ بالوان التركيز إذا اخترت مخصص لخيار التظليل الملون.



أمثلة من اختيارات تظليل السطح المختلفة

أ. إطار ذو حدود بارزة ب. بدون تظليل ج. تظليل مشتت د. تظليل بلاستيكي

خيارات الإضاءة

ضعيفة يعرف أين يقع الضوء. اسحب الضوء إلى حيث تريد على الكرة.

زر نقل الضوء للخلف ينقل الضوء المحدد إلى خلف الكائن.

زر نقل الضوء للأمام ينقل الضوء المحدد إلى أمام الكائن.

زر ضوء جديدة يضيف ضوءاً. بشكل افتراضي، يظهر الضوء الجديد أمام مركز الكرة.

زر حذف إضاءة يحذف الضوء المحدد.

ملاحظة: افتراضياً، يعين تأثير الأبعاد الثلاثية ضوء واحد على كائن. يمكنك إضافة وحذف أضواء، لكن الكائن يجب أن يكون له ضوء واحد على الأقل.

كثافة الضوء يغير كثافة الضوء المحدد بين 0% و 100%.

لون التظليل يتحكم في لون التظليل، طبقاً على الأمر الذي تختاره:

بدون لا يضيف لون على التظليل.

تخصيص يتيح اختيار لون مخصص. إذا اخترت هذا الخيار، انقر مربع لون التظليل لتحديد لون في لاقط الألوان. يتم تغيير ألوان التركيز إلى ألوان المعالجة.

طباعة فوقية أسود يتجنب ألوان المعالجة إذا كنت تستخدم سير عمل لون تركيز. الكائن مظلل بظلال طباعة فوقية للأسود على لون تعبئة الكائن. لعرض التظليل، اختر العرض > معاينة الطباعة الفوقية.

الاحتفاظ بألوان التركيز يتيح لك الاحتفاظ بألوان التركيز في الكائن. لا يمكن الاحتفاظ بألوان التركيز إذا اخترت مخصص لخيار التظليل الملون.



كرة الإضاءة


أ. الضوء المحدد في المقدمة ب. زر نقل الضوء المحدد إلى الخلفية أو إلى الأمام ج. زر ضوء جديد د. زر حذف ضوء

إضافة مسار مبرز مخصص

١ افتح ملف Bvels.ai، الموجود في مجلد Adobe Illustrator CS4\Support Files\Required\Resources\en_US (في Windows) أو مجلد Adobe Illustrator CS4\Required\Resources\en_US folder (في Mac OS).

٢ قم بإنشاء مسار واحد مفتوح في ملف Bvels.ai.

٣ اختر نافذة > رموز، وقم بأحد الأمور التالية لتجعل المسار رمزًا:

- اسحب المسار إلى لوحة الرموز.
- مع تحديد المسار، انقر زر الرمز الجديد  في لوحة الرموز أو اختر رمز جديد من قائمة اللوحة.
- ٤ لإعادة تسمية الرمز، قم بالنقر المزدوج على الرمز في لوحة الرموز، قم بإدخال اسم في شاشة خيارات الرمز، وانقر موافق.
- ٥ اختر ملف > حفظ.

٦ قم بإنهاء Illustrator ثم قم بإعادة تشغيل Illustrator.

تعرض قائمة البروز في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد البروز.

٧ لتطبيق المستوى المخصص، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- لتطبيق النتوء إلى كائن مبرز ثلاثي الأبعاد، حدد الكائن الثلاثي الأبعاد، ثم قم بالنقر المزدوج على تأثير الإبراز والنتوء الثلاثي الأبعاد في لوحة المظهر. في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد، اختر النتوء من قائمة النتوء.
- لتطبيق مستوى النتوء المخصص على عمل فني ثنائي الأبعاد، حدد كائن ثنائي الأبعاد، ثم اختر تأثير > الأبعاد الثلاثية > بروز و نتوء. في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد، اختر نتوء مخصص من قائمة النتوء.

تدوير كائن في أبعاد ثلاثية

١ قم بتحديد الكائن.

٢ اختر مؤثر > ثلاثي الأبعاد > التدوير

٣ حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.

٤ انقر خيارات أكثر لعرض قائمة كاملة من الخيارات، أو خيارات أقل لإخفاء الخيارات الإضافية.

٥ حدد خيارات:

موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه. (راجع "ضبط خيارات موضع التدوير الثلاثي الأبعاد" في الصفحة ٢١٢).

السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشرة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك. (راجع "خيارات تظليل السطح" في الصفحة ٢١٤).

ترجمة عمل فني على كائن ثلاثي الأبعاد

كل كائن ثلاثي الأبعاد يتكون من أسطح متعددة. على سبيل المثال، يصبح المربع المبرز مكعباً مصنوع من ستة أوجه: الأوجه الأمامية والخلفية، والأوجه الأربعة الجانبية. يمكنك أيضاً ترجمة عمل فني ثنائي الأبعاد على كل وجه من الكائن الثلاثي الأبعاد. على سبيل المثال، قد ترغب في ترجمة علامة أو نص على كائن بشكل زجاجة أو ببساطة إضافة نسيج مختلف على كل جانب من كائن ما.



كائن ثلاثي الأبعاد يعمل فني مترجم على كل جانب
أ. عمل فني لرمز ب. عمل فني لرمز ج. أ و ب مترجمين على كائن ثلاثي الأبعاد

يمكنك فقط ترجمة عمل فني ثنائي الأبعاد في لوحة الرموز على كائن ثلاثي الأبعاد. الرموز يمكن أن تكون أي كائن رسم في Illustrator، بما في ذلك المسارات، المسارات المتراكبة، النص، الصور النقطية، الكائنات الشبكية، ومجموعات الكائنات.

عند ترجمة كائنات ثلاثية الأبعاد، تذكر مايلي:

- لأن خاصية ترجمة الرسم تستخدم الرموز للترجمة، يمكنك تحرير تواجد رمز ثم تحديث كل الأوجه التي تم ترجمتها بها آلياً.
- يمكنك التفاعل مع الرمز في شاشة ترجمة الرسم بتحركات المربع المحيط العادية لنقل، قياس، أو تدوير الكائن.
- يتذكر تأثير الأبعاد الثلاثية كل سطح مترجم على كائن على هيئة عدد. إذا قمت بتحرير كائن ثلاثي الأبعاد أو تطبيق نفس التأثير على كائن جديد، فقد يكون هناك أوجه أكثر أو أقل من الأصل. إذا كان هناك أوجه أقل من عدد الأوجه المعروفة للمعرفة للترجمة الأصلية، فإن العمل الفني سيتم تجاهله.
- لأن موضع الرمز نسبي لمركز سطح الكائن، فإذا كانت هندسة السطح تتغير، ثم الرمز سيتم إعادة ترجمته بالنسبة لمركز الكائن الجديد.
- يمكنك ترجمة عمل فني إلى كائنات تستخدم تأثير البروز والنتوء، لكن لا يمكنك ترجمة كائنات العمل الفني التي تستخدم تأثير التدوير فقط.

١ حدد كائن ثلاثي الأبعاد.

٢ في لوحة المظهر، قم بالنقر المزدوج على تأثير البروز والنتوء أو الدوران.

٣ انقر ترجمة الرسم.

٤ اختر العمل الفني الذي تريد ترجمته على السطح المحدد من قائمة الرموز.

٥ لتحديد أي وجه من الكائن تريد الترجمة إليه، انقر الأول ◀، السابق ▶، التالي ▶، والأخير ▶▶ أزرار سهم السطح، أو قم بإدخال رقم السطح في مربع النص. يعلم اللون الرمادي الخفيف الأوجه المرئية حالياً. يعلم اللون الرمادي الغامق الأسطح المخفية بموضع الكائن الحالي. عندما يتم تحديد سطح في الشاشة، فإن السطح المحدد يتم تحديده بالأحمر في نافذة الوثيقة.

٦ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل الرمز، ضع المؤشر داخل المربع المحيط واسحب؛ للقياس، اسحب مقبض جانبي أو زاوية؛ للتدوير، اسحب للخارج وبالقرب من مقبض المربع المحيط.
- لتجمل العمل الفني المترجم يلائم حدود السطح المحدد، انقر قياس للملائمة.
- لإزالة العمل الفني من سطح منفرد، حدد السطح باستخدام خيارات السطح، ثم اختر لا شيء من قائمة الرمز وانقر مسح.
- لإزالة كل الترجمات من كل أسطح كائنات الأبعاد الثلاثية، انقر مسح الكل.
- لتظليل وتطبيق إضاءة الكائن على العمل الفني المترجم، حدد العمل الفني لتظليل العمل الفني.
- لإظهار ترجمة العمل الفني، وليس هندسة كائن ثنائي الأبعاد، حدد هندسة غير مرئية لكائن ثلاثي الأبعاد. يفيد ذلك عندما تريد أن تستخدم خاصية ترجمة على هيئة أداة الأبعاد الثلاثية. على سبيل المثال، يمكنك استخدام هذا الخيار لترجمة نص على جانب الخط المتوج المبرز، بحيث يظهر النص ملتقاً كما لو كان على علم.
- لمعاينة التأثير، حدد المعاينة.

٧ انقر موافق في شاشة ترجمة العمل الفني.

الفصل ٩: الإدراج، التصدير، والحفظ

لا يتوجب عليك إنشاء عمل فني من الصفر في Adobe Illustrator - يمكنك إدراج كل من الرسوم المتجهة والصور النقطية من ملفات تم إنشاؤها في تطبيقات أخرى. يتعرف Illustrator على كل تنسيقات ملفات الرسوم العامة. إن التكامل القوي بين منتجات Adobe والدعم المتوفر لتنوعات كبيرة من تنسيقات الملفات، يسهل نقل الرسم من تطبيق إلى آخر بالإدراج، التصدير، أو النسخ واللصق.

إدراج الملفات

حول العمل الفني المرتبط والمدمج

عندما تقوم بوضع رسم، سترى إصدار من الملف بدقة وضوح الشاشة في التخطيط، بحيث يمكنك عرض وضبط موضعه، لكن الملف الأصلي يمكن أن يكون مرتبط أو مدمج.

- يكون العمل الفني مرتبط ولكنه يبقى مستقل عن الوثيقة، مما ينتج وثيقة أصغر. يمكنك تعديل العمل الفني المرتبط باستخدام أدوات التحويل والتأثيرات؛ على أي حال، لا يمكنك تحديد وتحريك مكونات منفردة في العمل الفني. يمكنك استخدام الرسوم المتربطة عدة مرات بدون زيادة ملحوظة في حجم الوثيقة؛ يمكنك أيضاً تحديث كل الروابط مرة واحدة. عندما تقوم بالتصدير أو الطباعة، فإن الرسم الأصلي يتم استرجاعه، وإنشاء المخرج النهائي من الأصول ذات دقة الوضوح الكاملة.
- يتم نسخ العمل الفني المدمج في الوثيقة بدقة وضوح كاملة، مما يؤدي لوثيقة أكبر. يمكنك تحديث الوثيقة وقمما تشاء؛ طالما كان العمل الفني مدمجاً، فإن وثيقتك تكون ذاتية الإكتفاء.

لتحدد إذا ما كان العمل الفني مرتبط أو مدمج، أو لتغير حالته من حالة إلى أخرى، استخدم لوحة الروابط.

إذا احتوى العمل الفني المدمج على مكونات متعددة، يمكنك تحريرهم على نحو منفصل. على سبيل المثال، إذا كان العمل الفني يحتوي على بيانات متجهة، فإن Illustrator يقوم بتحويلها إلى مسارات، والتي يمكنك عندئذ تعديلها باستخدام أدوات وأوامر Illustrator. يحافظ Illustrator أيضاً على هيكل الكائن (مثل المجموعات والطبقات) في العمل الفني المدمج من تنسيقات ملفات معينة.

للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بالإدراج والنسخ واللصق بين تطبيقات الويب، راجع www.adobe.com/go/vid0193_ae.

ملاحظة: لمعلومات عن إدراج ملفات FreeHand في FreeHand © Adobe®، راجع الانتقال من FreeHand إلى Illustrator PDF في www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_ae.

راجع أيضاً

[الانتقال من FreeHand](#)

وضع (إدراج) الملفات

إن أمر الوضع هو طريقة أساسية للإدراج، لأنها توفر أعلى مستوى من الدعم لتنسيقات الملفات، خيارات الوضع، واللون. بعد أن تقوم بوضع ملف، استخدم لوحة الروابط لتعرف، تحدد، تراقب، وتحديث الملف.

١ افتح وثيقة Illustrator والتي فيها تريد وضع العمل الفني.

٢ اختر ملف < وضع، وحدد الملف الذي تريد وضعه.

٣ حدد ربط لتنشئ رابط إلى الملف، أو إلغاء تحديد الربط لتدمج العمل الفني في وثيقة Illustrator.

٤ انقر وضع.

٥ إن أمكن، قم بأحد الأمور التالية:

- إذا قمت بوضع ملف PDF ذو صفحات متعددة، يمكنك أن تختار أي من الصفحات تريد وضعه وكيفية قطع العمل الفني.
- إذا قمت بدمج ملف Adobe® Photoshop®، يمكنك اختيار كيفية تحويل الطبقات. إذا احتوى الملف على تراكبات طبقة، يمكنك أيضاً اختيار أي إصدار من الصورة تود إدراجها.

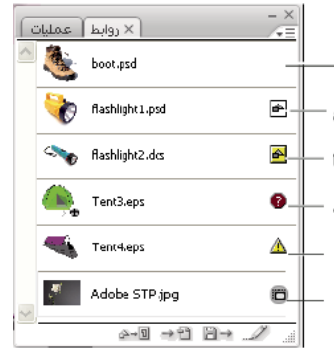
للحصول على فيديو عن إدراج ملفات في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0033_ae. للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بالإدراج والنسخ واللصق بين تطبيقات الويب، راجع www.adobe.com/go/vid0193_ae.

راجع أيضاً

- “Adobe Version Cue” في الصفحة ٢٩
- “حول العمل الفني المرتبط والمدمج” في الصفحة ٢١٨
- “خيارات وضع Adobe PDF” في الصفحة ٢٢٣
- “خيارات إدراج Photoshop” في الصفحة ٢٢٥

نظرة عامة على لوحة الروابط

أنت تستخدم لوحة الروابط لترى وتدير كل الأعمال الفنية المرتبطة والمدمجة. تعرض اللوحة مصغر صغير من العمل الفني وتستخدم أيقونات لتشير لحالة العمل الفني. ملاحظة: إذا كنت تعمل بملفات من مشروع Adobe Version Cue، فإن لوحة الروابط تعرض معلومات إضافية عن الملف.



لوحة الروابط

أ. تفاعلات الشفافية ب. العمل الفني المفقود ج. العمل الفني المدمج د. العمل الفني المعدل هـ. العمل الفني المرتبط و. صورة Adobe stock Photo مركبة

راجع أيضاً

“Adobe Version Cue” في الصفحة ٢٩

نظرة عامة على فضاء العمل

خيارات حالة الملف للوحة الروابط

يمكن أن يظهر الملف المرتبط بأي من الطرق التالية:


حديث الملف الحديث يعرض فقط اسم الملف وصفحته (في Adobe® InDesign®) في الوثيقة.

تم تعديله الملف المعدل هو الذي يكون إصدار الملف الموجود على القرص أحدث من الإصدار الموجود في وثيقتك. يمكن أن يظهر ذلك، على سبيل المثال، عندما يقوم أحدهم بتعديل رسم Photoshop تكون قد قمت بوضعه بالفعل في Illustrator.

مفقود الملف المفقود هو الذي لم يعد الرسم في المكان الذي قمت بإدراجه منه، بالرغم من أنه قد يكون مازال موجوداً في مكان آخر. يمكن أن يحدث ذلك إذا قام أحدهم بنقل الملف الأصلي إلى مجلد أو خادم مختلف بعد أن تكون قد قمت بإدراجه في وثيقة. لا يمكنك أن تعرف ما إذا كان الملف المفقود محدثاً أم لا حتى يتم تحديد مكان الأصل. إذا قمت بطباعة أو تصدير وثيقة ما عندما تكون هذه الأيقونة معروضة، فإن الملف قد لا يطبع أو يتم تصديره بدقة وضوح كاملة.

مدرجة يمنع دمج محتويات الملف المرتبط عمليات الإدارة لذلك الرابط.

العمل بلوحة الروابط

- لعرض اللوحة، اختر نافذة > الروابط. كل ملف مرتبط وملف مدمج يتم تعريفه بالاسم.
- لتحديد وعرض رسم مرتبط، حدد رابط ثم انقر زر الانتقال إلى الرابط ، أو اختر الانتقال إلى الرابط في قائمة لوحة الروابط. يركز العرض حول الرسم المحدد.
- لتغيير حجم المصغرات، حدد لوحة الخيارات من قائمة لوحة الروابط، وحدد خيار لعرض المصغرات.
- لترتيب الروابط بترتيب مختلف، اختر أمر الترتيب المرغوب في قائمة اللوحة.
- لإخفاء المصغرات، حدد خيارات اللوحة من قائمة لوحة الروابط، واختار لاشيء.
- لعرض معلومات شفافية DCS، حدد لوحة الخيارات من قائمة لوحة الروابط، واختار إظهار تعليمات شفافية DCS.

عرض وحفظ البيانات الأولية من خلال لوحة الروابط

إذا كان الملف المرتبط أو المدمج يحتوي بيانات أولية، يمكنك عرض البيانات الأولية باستخدام لوحة الروابط. لا يمكنك تحرير أو استبدال البيانات الأولية المرتبطة بالملف المرتبط؛ على أي حال، يمكنك حفظ نسخة من البيانات الأولية في قالب وتطبيقه على الملفات الأخرى.

١ حدد ملف في لوحة الروابط واختر ربط معلومات الملف من قائمة اللوحة.

٢ لحفظ البيانات الأولية كقالب، اختر حفظ قالب البيانات الأولية في القائمة الفرعية أعلى الشاشة التي تعرض البيانات الأولية.

راجع أيضاً

حول البيانات الأولية

عرض معلومات الملف عن العمل الفني المرتبط أو المدمج

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بالنقر المزدوج على الرابط في لوحة الروابط. بدلاً من ذلك، حدد الرابط وحدد معلومات الرابط من قائمة اللوحة.
- **ملاحظة:** لا تخطئ بين "معلومات الرابط" و "معلومات الملف المرتبط" في قائمة لوحة الروابط؛ يشير إلى "معلومات الملف".
- حدد العمل الفني المرتبط في نافذة التصميم. في لوحة التحكم، انقر اسم الملف واختر معلومات الرابط.

💡 لتحديد مكان العمل الفني المرتبط أو المدمج في نافذة الوثيقة، حدد رابط وانقر زر الانتقال إلى رابط. بدلاً من ذلك، حدد انتقل إلى رابط من قائمة اللوحة.

تحديث روابط معدلة

- لتحديث روابط معينة، في لوحة الروابط حدد واحد أو أكثر من الروابط المعدلة ⚠️، ثم انقر زر تحديث الرابط ➡️ أو اختر تحديث الرابط من قائمة لوحة الروابط.
 - لتحديث روابط معينة، حدد العمل الفني المرتبط في نافذة التصميم. انقر اسم الملف واختر تحديث الرابط.
- ملاحظة:** بشكل افتراضي، يسألك Illustrator أن تقوم بتحديث رابط إذا تغير الملف المصدر. لتحديد أنك تريد تحديث الروابط آلياً أو طبعياً، اختر تحرير < تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Mac OS)، واضبط خيار تحديث الروابط.

استرجاع رابط واحد مفقود أو استبدال رابط بملف مصدر مختلف

يمكنك استرجاع أو استبدال رابط مفقود- الذي يظهر أيقونة الرابط المفقود ❓ في لوحة الروابط - أو أي ملف مرتبط بملف مصدر مختلف.

١ حدد العمل الفني المرتبط على الصفحة، أو حدد اسم رابط في لوحة الروابط.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- في لوحة الروابط، انقر زر إعادة الربط ➡️، أو اختر إعادة الربط من قائمة اللوحة.
- انقر اسم الملف المرتبط في لوحة التحكم، ثم اختر إعادة الربط. (للوصول إلى هذا الخيار، يجب أن تحدد الصورة في العمل الفني.)

٣ في الشاشة التي ستظهر، قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد مكان واختر ملف بديل.
- اكتب الحرف أو الحروف الأولى من اسم الملف البديل لتحديد مكان الملف.

٤ انقر وضع.

يحافظ العمل الفني على الحجم، الموضع، وخصائص التحويل الخاصة بالعمل الفني المستبدل.

ملاحظة: إذا كانت كل الروابط المفقودة الخاصة بالوثيقة موجودة في نفس المجلد، يمكنك استرجاعهم مرة واحدة. في لوحة الروابط، حدد كل الروابط المفقودة، ثم استرجع أدهم؛ تبقى شاشة الوضع مفتوحة لك لتعديد تحديد كل منها.

ضبط خيارات الوضع للعمل الفني المرتبط

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد العمل الفني المرتبط في نافذة التصميم. في لوحة التحكم، انقر اسم الملف واختر خيارات الوضع.
- في لوحة الروابط، حدد الرابط واختر خيارات الوضع من قائمة اللوحة.

٢ حدد خيار للحفاظ.

إذا قمت بتحديد خيار آخر غير التحويلات أو الحدود، يمكنك تحديد نقطة على أيقونة المحاذاة والتي تريد محاذاة العمل الفني، بالتناسب مع المربع المحيط. إذا كنت تريد الحفاظ على العمل الفني من التداخل مع المربع المحيط، حدد القطع حتى المربع المحيط.

راجع أيضًا


- ”نظرة عامة على لوحة الروابط“ في الصفحة ٢١٩
- ”حول العمل الفني المرتبط والمدمج“ في الصفحة ٢١٨
- ”نظرة عامة على لوحة التحكم“ في الصفحة ١٠

دمج ملف مرتبط

بدلاً من الربط إلى الملف الذي قمت بوضعه في وثيقة، يمكنك دمج (أو تخزين) الملف ضمن الوثيقة. عندما تقوم بدمج ملف، تقوم بإلغاء الربط إلى الأصل. بدون الرابط، لا تنبهك لوحة الروابط إلى أن الملف الأصلي تم تغييره، ولا يمكنك تحديث الملف آلياً.


تذكر أن دمج ملف، بدلاً من الربط بالأصل، يزيد من حجم ملف الوثيقة.

- حدد ملف في لوحة الروابط، واختر دمج الصورة من قائمة اللوحة.
- حدد العمل الفني المرتبط في نافذة التصميم. انقر زر دمج.

يبقى الملف في لوحة الروابط معلماً بأيقونة رابط مدمج .

فج دمج أو إعادة ربط ملف مدمج


١ حدد ملف مدمج أو أكثر في لوحة الروابط.

٢ انقر زر إعادة الربط  أو حدد إعادة الربط في قائمة لوحة الروابط، حدد مكان وحدد الملف الأصلي، وانقر وضع.

تحرير العمل الفني الأصلي

يتيح لك أمر تحرير الأصل أن تفتح معظم الرسومات في التطبيق الذي تم إنشاؤها باستخدامه بحيث يمكنك تعديلهم حسب الحاجة. بمجرد أن تقوم بحفظ الملف الأصلي، فإن الوثيقة التي قمت بربطها به يتم تحديثها بالإصدار الجديد.

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- في لوحة الروابط، حدد الرابط وانقر زر تحرير الأصل . بدلاً من ذلك، اختر تحرير الأصل من قائمة اللوحة.
- حدد العمل الفني المرتبط على صفحة ما، واختر تحرير < تحرير الأصل.
- حدد العمل الفني المرتبط على الصفحة، وانقر زر تحرير الأصل في لوحة التحكم.

٢ بعد عمل التغييرات في التطبيق الأصلي، احفظ الملف.

إدراج صور نقطية

حول الصور النقطية

الصور النقطية-تسمى تقنياً صور نقطية- استخدم شبكة مستطيلة لعناصر الصورة (البيكسلات) لتمثيل الصور. كل بيكسل يتم تعيينه لمكان معين وقيمة لون. عند العمل باستخدام صور نقطية، فإنك تقوم بتحرير البيكسلات بدلاً من الكائنات أو الأشكال. الصور النقطية هي أكثر وسائط الصور ذات الدرجة اللونية المتصلة شيوعاً، مثل الصور الفوتوغرافية أو الطلاء الرقمي، لأنها يمكن أن تمثل درجات الظلال والألوان.

الصور النقطية تعتمد على دقة الوضوح- التي تحتوي على عدد ثابت من البيكسلات. بالنتيجة، فإنها يمكن أن تفقد التفاصيل وتظهر مجمعة ومقاسه إلى أكبر تكبير على الشاشة أو إذا تم طلائهم بدقة وضوح منخفضة عن ما تم إنشاؤها من أجله.



مثال للصور النقطية في مستويات مختلفة من التكبير.

تتطلب الصور النقطية في بعض الأحيان مقدار كبير من مساحة التخزين، وغالباً ما تحتاج أن يتم ضغطها للحفاظ على تقليل حجم الملف في مكونات Creative Suite. على سبيل المثال، تقوم بضغط ملف صورة في تطبيقها الأصلي قبل أن تقوم بإدراجها في طبقة.

ملاحظة: في Adobe Illustrator، يمكنك إنشاء تأثيرات نقطية في عملك الفني باستخدام أنماط الرسوم والتأثيرات.

راجع أيضاً

حول الرسومات المتجهة

إرشادات دقة وضوح الصورة للمخرج النهائي

تحتوي الصور النقطية على عدد ثابت من البكسلات، وغالباً ما تقاس بالبكسلات في البوصة. الصورة ذات دقة الوضوح الأعلى تحتوي على المزيد، ولذا فإن البكسلات الأصغر من الصورة لنفس الأبعاد المطبوعة بدقة وضوح أقل. (على سبيل المثال، الصورة ذات حجم 1 بوصة في 1 بوصة ذات دقة وضوح 72 نقطة في البوصة تحتوي على إجمالي 5184 بيكسل (72 بيكسل عرضاً × 72 بيكسل طولاً = 5184). نفس الصورة ذات 1 بوصة في 1 بوصة بدقة وضوح 300 بيكسل في البوصة ستحتوي على إجمالي 90.000 بيكسل.

للصور النقطية المدرجة، لتحديد دقة الوضوح طبقاً للمصدر. لتأثيرات النقطية، يمكنك تعيين دقة وضوح مخصصة. لتحديد دقة وضوح الصورة التي ستستخدم، تذكر وسيط التوزيع النهائي للصورة. الإرشادات يمكن أن تساعد على تحديد متطلباتك لدقة وضوح الصورة:

الطباعة التجارية تتطلب الطباعة التجارية صور 150 إلى 300 نقطة في البوصة، حسب المطبعة تردد الشبكة التي تستخدمها؛ استشر مزود خدمة ما قبل الطباعة قبل أن تأخذ قرارات تتعلق بالإنتاج. لأن الطباعة التجارية تتطلب صور كبيرة ذات دقة وضوح عالية، مما يستغرق وقت أطول للعرض أثناء عملك بهم، قد تريد أن تستخدم إصدارات ذات دقة وضوح منخفضة للتخطيط ثم استبدالهم بإصدارات عالية الجودة في وقت الطباعة.

في Illustrator و InDesign، يمكنك العمل باستخدام إصدارات ذات دقة وضوح منخفضة باستخدام لوحة روابط. في InDesign يمكنك أن تختار إما نموذجي أو عرض سريع من قائمة العرض < مخطط العرض؛ في Illustrator يمكنك اختيار عرض < حد خارجي، أو تغيير الإعدادات في تفضيلات كفاءة العرض. بدلاً من ذلك، إذا كان مزود خدمتك يدعم (OPI)، فإنه قد يوفر صور ذات دقة وضوح منخفضة لك.

الطباعة المكتبية تتطلب الطباعة المكتبية صور بدقة وضوح تتراوح بين 72 نقطة في البوصة (للصور الفوتوغرافية المطبوعة على طابعة 300 نقطة في البوصة) إلى 150 نقطة في البوصة (للصور الفوتوغرافية المطبوعة على أجهزة تصل إلى 1000 نقطة في البوصة). للرسم الخطي (الصور ذات 1-ب)، تأكد أن دقة الوضوح لرسوماتك تطابق دقة وضوح الطابعة.

النشر على الويب لأن النشر على الإنترنت عامة يتطلب صور ذات أبعاد بيكسلات ثلاث الشاشة المطلوبة، والصور غالباً ما تكون أقل من 500 بيكسل عرضاً و 400 بيكسل طولاً. لترك مساحة لتحكمات نافذة المتصفح أو عناصر التخطيط مثل التعليقات، إنشاء صورة أصلية بدقة وضوح الشاشة - 96 نقطة في البوصة للصور المبنية على Windows، و 72 نقطة في البوصة للصور المبنية على Mac OS - يتيح لك أن ترى الصورة كما ستبدو عند عرضها من متصفح ويب نموذجي. عندما تقوم بالنشر على الإنترنت، فإن المرات التي قد تحتاج لدقات وضوح أعلى من تلك النطاقات هي عندما تريد أن يتمكن المشاهد من التكبير لمزيد من التفاصيل في وثيقة PDF، أو عندما تقوم بإنتاج وثيقة للطباعة عند الطلب.

إدراج ملفات Adobe PDF

إدراج ملفات Adobe PDF

تنسيق Adobe للوثائق القابلة للتلف بين أنظمة التشغيل المختلفة (PDF) هو تنسيق ملفات متعدد المزايا حيث يمكنه تمثيل كلاً من البيانات النقطية والمتجهة. يمكنك إحضار عمل فني من ملفات PDF إلى Illustrator باستخدام أمر الفتح، أمر الوضع، أمر اللصق، وخاصية السحب والإسقاط.

- استخدم أمر الوضع باستخدام خيار الربط المحدد لإدراج ملف PDF (أو صفحة واحدة من PDF إذا كانت وثيقة متعددة الصفحات) كصورة واحدة. يمكنك تعديل الصورة المرتبطة باستخدام أدوات التحويل؛ على أي حال، لا يمكنك تحديد وتحرير مكوناتها المنفردة.
- استخدم أمر فتح أو أمر وضع باستخدام خيار الربط قم بإلغاء تحديد لتحرير محتويات ملف PDF. يتعرف Illustrator على مكونات منفردة في عمل فني PDF ويتيح لك تحرير كل مكون ككائن مستقل.

- استخدم أمر اللصق أو ميزة السحب والإلقاء لتقوم بإدراج المكونات المحددة من ملف PDF، بما في ذلك كائنات متجهة، صور نقطية، والنص.
- ملاحظة:** إذا كنت تقوم بإدارة لون العمل الفني في وثيقة ما، فإن صور PDF المدمجة هي جزء من الوثيقة ولذا تكون تم إدارة لون عند إرسالها إلى جهاز الطباعة. على عكس ذلك، فإن صور PDF المرتبطة لا تكون مدارة اللون، حتى إذا كانت إدارة اللون في حالة تشغيل لبقية الوثيقة.

راجع أيضًا

“حول العمل الفني المرتبط والمدمج” في الصفحة ٢١٨

خيارات وضع Adobe PDF

عندما تقوم بوضع ملف Adobe PDF، فإنك تقوم بتعيين أي صفحة تريد إدراجها. أنت أيضًا تختار كيفية قطع العمل الفني بتحديد خيار القطع إلى: مربع الإحاطة يضع المربع المحيط لصفحة PDF، أو المساحة الدنيا التي تتضمن الكائنات على الصفحة، بما في ذلك علامات الصفحة. عمل فني يضع PDF فقط في المساحة المعرفة بمستطيل قام المؤلف بإنشائه لعمل فني يمكن وضعه (على سبيل المثال، قصاصة رسم). قطع يضع PDF فقط في المساحة المعروضة أو المطبوعة من قبل Adobe Acrobat. قطع يعرف الموضوع حيث سيتم قطع الصفحة النهائية بالفعل في عملية الإنتاج، إذا كانت علامات القطع موجودة. تسهيل يضع فقط المساحة التي تمثل أين سيتم قطع محتويات الصفحة، إذا كانت مساحة التسهيل موجودة. تكون المعلومات مفيدة إذا كانت الصفحة يتم إخراجها في بيئة الإنتاج. لاحظ أن الصفحة المطبوعة قد تتضمن علامات الصفحة التي تقع خارج مساحة التسهيل. وسيط يضع المساحة التي تمثل الحجم الحقيقي للورق من وثيقة PDF الأصلية (على سبيل المثال، أبعاد فرخ A4 من الورق)، متضمنًا علامات الصفحة.

راجع أيضًا

“وضع (إدراج) الملفات” في الصفحة ٢١٨

إدراج الصور أحادية اللون، ثنائية اللون، ثلاثية اللون من ملفات Adobe PDF.

عندما تقوم بإدراج عمل فني من ملف Adobe PDF، فإنه من الممكن أن تقدم بيانات لا يمكنك إنشائها من خلال Illustrator. يسمى ذلك رسم غير أصلي وتتضمن صور أحادية اللون، ثنائية اللون، وثلاثية اللون. يمكنك أيضًا توليد رسم غير أصلي من خلال Illustrator باستخدام أمر تسوية الشفافية للحفاظ على ألوان التركيز.

تفيد إمكانية Illustrator في الحفاظ على الرسم غير الأصلي في أحوال متعددة. على سبيل المثال، يحافظ Illustrator على معلومات لون التركيز في ملفات PDF المرتبطة عندما تقوم بإخراج فواصل اللون.

بشكل افتراضي، يكون الرسم غير الأصلي معنويًا بـ <رسم غير أصلي> في لوحات الطبقات والمظهر. يمكنك تحديد، نقل، حفظ، وتنفيذ تحويلات أساسية (مثل القياس، التدوير، أو الإمالة) على رسم غير أصلي. على أي حال، لا يمكنك تحديد وتحرير مكوناتها المنفردة. بالإضافة إلى أنه يتوجب عليك تنقيط رسم غير أصلي قبل أن تقوم بتحريره بأدوات التسهيل.

لتحويل رسم غير أصلي إلى كائن Illustrator، اختر الكائن <تنقيط>.

راجع أيضًا

“إدراج ملفات Adobe PDF” في الصفحة ٢٢٢

“تنقيط كائن متجه” في الصفحة ٢٣١

إدراج ملفات EPS، DCS، و AutoCAD

إدراج ملفات EPS

إن (باستخدام أمر Illustrator إلى EPS هو تنسيق ملف لنقل عمل فني متجه بين التطبيقات. يمكنك إحضار عمل فني من ملفات Encapsulated PostScript (EPS) الفتح، أمر الوضع، أمر اللصق، وخاصية السحب والإلقاء

تذكر مايلي عند العمل بعمل فني EPS:

- عندما تقوم بفتح أو دمج ملف EPS تم إنشاؤه في تطبيق آخر، فإن Illustrator يحول كل الكائنات إلى كائنات Illustrator أصلية. على أي حال، إذا كان الملف يحتوي على بيانات لا يتعرف عليها Illustrator، فقد يحدث بعض فقدان البيانات. بالنتيجة، إلا إذا احتجت لتحرير كائنات منفردة في ملف EPS، فإنه من الأفضل الربط بالملف بدلاً من فتحه أو دمجها.
- لا يدعم تنسيق EPS الشفافية؛ لذا فإنه اختيار جيد أن تقوم بوضع عمل فني شفاف من تطبيق آخر في Illustrator. بدلاً من ذلك، استخدام تنسيق PDF 1.4 لهذا الغرض.
- قد تتلقى رسالة خطأ عند طباعة أو حفظ عمل فني يتضمن ملفات EPS مرتبطة، إذا كانت تلك الملفات تم حفظها بتنسيق ثنائي (على سبيل المثال، في تنسيق EPS الافتراضي الخاص بـ Photoshop). في هذه الحالة، قم بإعادة حفظ ملفات EPS في تنسيق ASCII، وقم بدمج الملفات المرتبطة في عمل Illustrator الفني، قم بالطباعة إلى منفذ ثنائي بدلاً من منفذ طباعة ASCII، أو احفظ العمل الفني في تنسيق AI أو PDF بدلاً من تنسيق EPS.
- إذا كنت تقوم بإدارة لون العمل الفني في وثيقة ما، فإن صور EPS المدمجة هي جزء من الوثيقة ولذا تتم إدارة لونها عند إرسالها إلى جهاز الطباعة. على عكس ذلك، فإن صور EPS المرتبطة لا تكون مدارة اللون، حتى إذا كانت إدارة اللون في حالة تشغيل لبقية الوثيقة.
- إذا قمت بإدراج لون EPS له نفس اسم لون في وثيقتك لكن بتعريف مختلف، فإن Illustrator يعرض تنبيهاً. حدد استخدام لون الملف المرتبط لاستبدال اللون الموجود في وثيقتك بلون EPS في الملف المرتبط. كل الكائنات التي تستخدم هذا اللون في وثيقتك سيتم تحديثها على نحو ملائم. حدد استخدام لون الوثيقة لتترك الحامل كما هو واستبدال كل الألوان يتعارض مع استخدام لون الوثيقة. لا يمكن تغيير معاينة EPS، لذا قد تكون المعاينة غير صحيحة، لكنها ستطبع إلى الألواح الصحيحة. تحديد تطبيق على الكل سيحل كل تعارضات الألوان، باستخدام تعريف الوثيقة أو الملف المرتبط، طبقاً لأي خيار تقوم باختياره.
- قد تتعرض بالصدفة لتحذير عند فتح وثيقة Illustrator تحتوي صور EPS مدمجة. إذا لم يمكن للتطبيق أن يعثر على صورة EPS الأصلية، سيتم إعلامك لتقوم باستخلاص صورة EPS. حدد خيار الاستخلاص في الشاشة؛ سيتم استخلاص الصورة في نفس المجلد كالوثيقة الحالية. بالرغم من أن الملفات المدمجة لا تعان في الوثيقة، فإن الملف سيظهر الآن بشكل سليم.
- بشكل افتراضي، تعرض ملفات EPS على هيئة معاينة عالية الوضوح. إذا كان ملف EPS المرتبط مرئياً في نافذة الوثيقة، فقد يكون ذلك بسبب أن معاينة الملف مفقودة. (قد تفقد المعاينات في بعض الأحيان عند نقل ملفات EPS محفوظة بمعاينات PICT من Mac OS إلى Windows). لاسترجاع المعاينة، قم بإعادة حفظ ملف EPS بمعاينة TIFF. إذا تأثر الأداء بشكل سلبي عند وضعك EPS، قلل دقة وضوح المعاينة. اختر تحرير < تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Mac OS)، وحدد استخدام بروكسي منخفض الدقة للملفات EPS المرتبطة.

راجع أيضاً

“حول العمل الفني المرتبط والدمج” في الصفحة ٢١٨

“حفظ في تنسيق EPS” في الصفحة ٢٢٧

إدراج ملفات DCS

فصل الألوان المكتبي (DCS) هو إصدار من التنسيق القياسي EPS. يدعم تنسيق DCS 1.0 صور CMYK فقط، بينما يدعم تنسيق DCS 2.0 ملفات CMYK المتعددة القنوات كأخبار التركيز. (تظهر أخبار التركيز تلك كألوان تركيز في لوحة حوامل Illustrator). يتعرف Illustrator على مسارات القطع في ملفات DCS 1.0 و DCS 2.0 المنشئة في Photoshop. يمكنك ربط ملفات DCS في Illustrator، لكنك لا تستطيع دمجها أو فتحها.

لترى تعليمات شفافية DCS في لوحة الروابط، اختر خيارات اللوحة من قائمة لوحة الروابط وحدد إظهار تعليمات شفافية DCS.



إدراج ملفات AutoCAD

تتضمن ملفات AutoCAD كل من تنسيقات DXF و DWG. يمكنك إدراج ملفات AutoCAD من إصدار 2.5 حتى إصدار 2006. أثناء الإدراج، يمكنك تعيين قياس، ترجمة وحدة (وحدة مخصصة لتفسير كل بيانات الطول في ملف AutoCAD)، سواءاً كانت لقياس سمك الخط، وأي تخطيط سيتم إدراجه، وإذا ما كان العمل الفني سيتم توسيطه.

يدعم Illustrator معظم بيانات AutoCAD، بما في ذلك الكائنات الثلاثية الأبعاد، الأشكال والمسارات، المرجعيات الخارجية، كائنات المنطقة، كائنات العمود الأساسية (مترجمة إلى كائنات بيزيه تحافظ على الشكل الأصلي)، الكائنات النقطية، وكائنات النص. عند إدراج ملف AutoCAD يحتوي على مرجعيات خارجية، فإن Illustrator يقرأ محتويات المرجع ويضعها في الأماكن الصحيحة في ملف Illustrator. إذا كان المرجع الخارجي مفقود، ستفتح شاشة الرابط المفقود بحيث يمكنك البحث عن الملف واسترجاعه.

إدراج عمل فني من Photoshop

إدراج عمل فني من Photoshop

يمكنك إحضار عمل فني من ملفات .باستخدام أمر الفتح، أمر اللصق، وخاصية السحب والإلقاء Illustrator (PSD) Photoshop يدعم Illustrator معظم بيانات Photoshop، بما في ذلك من تراكبات الطبقة، الطبقات، النص الذي يمكن تحريره، والمسارات. هذا يعني أنك تستطيع أن تنقل الملفات بين Photoshop و Illustrator بدون فقدان إمكانية تحرير العمل الفني. من أجل نقل سهل للملفات بين التطبيقين، فإن طبقات المعايرة التي تكون الرؤية فيها غير عاملة يتم إدراجها (ولا يمكن الوصول إليها) في Illustrator ويتم استرجاعها عندما يتم تصديرها مرة أخرى إلى Photoshop.

يتم إدراج ألوان التركيز (حتى 31 قناة تركيز لكل ملف) كصورة نقطية ذات قناة N، والتي يتم وضعها فوق صورة ألوان المعالجة. تضاف ألوان التركيز إلى لوحة الحوامل كألوان مخصصة بنفس الاسم كما هي في Photoshop. يتم فصل ألوان التركيز المدرجة بشكل سليم.

ملفات PSD الثنائية الألوان تدرج كصور نقطية مسطحة ذات فراغ لوني 265 مفهرس وقناة N لفراغ لوني يحتوي كل الأحبار الثنائية. ولأن Illustrator يستخدم قناة N، فإن تفاعلات صبغة المزج التي تم ضبطها في Photoshop قد تظهر بشكل مختلف في Illustrator. ألوان الحبر من مكاتب اللون القديمة يتم ضبطها إلى رمادي.

في الحالات التي يجب فيها أن يقوم Illustrator بتحويل بيانات Photoshop، تظهر رسالة تحذير. على سبيل المثال، عند إدراج ملف Photoshop ذو 16-بت، فإن Illustrator يحذر من أن الصورة سيتم إدراجها على هيئة 8-بت، مسطحة.

خيارات إدراج Photoshop

عندما تقوم بفتح أو وضع ملف Photoshop يحتوي على طبقات متعددة، يمكنك ضبط الخيارات التالية:

تراكب طبقة إذا كان ملف Photoshop يحتوي على تراكب طبقات، فإنه يحدد أي إصدار من الصورة سيتم إدراجه. حدد إظهار معاينة لعرض معاينة لتراكب الطبقة المحدد. يعرض مربع نص التعليقات، تعليقات من ملف Photoshop.

عند تحديث رابط يحدد كيفية معالجة إعدادات رؤية طبقة عند تحديث ملف Photoshop المرتبط الذي يحتوي على تراكبات طبقة.

الاحتفاظ بتخطيطات رؤية الطبقة يحدث الصورة المرتبطة بناءً على حالة رؤية في تراكب الطبقة عندما قمت بإدراج الملف في الأصل.

استخدام رؤية طبقة Photoshop يحدث الصورة المرتبطة بناءً على الحالة الحالية لرؤية الطبقة في ملف Photoshop.

تحويل طبقات Photoshop إلى كائنات وجعل النص يمكن تحريره عند الإمكان يحافظ قدر الإمكان على هيكلية الطبقة وإمكانية تحرير النص بدون تشويه المظهر. على أي حال، إذا احتوى الملف على خصائص لا يدعمها Illustrator، فإن Illustrator يحافظ على مظهر العمل الفني بدمج وتنقيط الطبقات. على سبيل المثال:

- مجموعات الطبقة التي تستخدم صبغة الإحلال للمزج مثلما يتم دمج كل الطبقات في أقنعة القطع في طبقات منفردة.
- يتم مزج طبقات المعايرة والطبقات التي تستخدم خيار الدفع مع الطبقات التي أسفلها، على هيئة طبقات تحتوي على بيكسلات شفافة وتستخدم صبغ المزج زيادة كثافة اللون، تخفيض كثافة اللون، الفرق، التخفيض الخطي لكثافة اللون، الزيادة الخطية لكثافة اللون، الضوء الزاهي، الضوء الخطي، أو ضوء رفيع.
- الطبقات التي تستخدم تأثيرات الطبقة يمكن أن يتم مزجها؛ على أي حال، فإن سلوك المزج يعتمد على صبغة مزج الطبقة، وجود بيكسلات شفافة، وخيارات مزج الطبقة.
- يتم تجاهل الطبقات المخفية التي تتطلب المزج.

ملاحظة: إن خيار تحويل طبقات Photoshop إلى كائنات وجعل النص يمكن تحريره عند الإمكان غير متوفر عندما تقوم بالربط إلى ملف Photoshop.

تسوية طبقات Photoshop إلى صورة واحدة والحفاظ على مظهر النص يدرج الملف على هيئة صورة نقطية واحدة. لا يحافظ الملف المحول على كائنات منفردة، ما عدا مسار قطع الوثيقة (إن كان موجوداً). يتم الحفاظ على العتامة كجزء من الصورة الرئيسية، لكنها لا يمكن تحريرها.

إدراج الطبقات المخفية يدرج كل الطبقات من ملف Photoshop، حتى تلك التي تكون مخفية. لا يتوفر هذا الخيار عند الربط بملف Photoshop.

إدراج شرائح يحافظ على أي شرائح متضمنة في ملف Photoshop. هذا الخيار يتوفر فقط عند فتح أو دمج ملف يتضمن شرائح.

نقل جزء من صورة من Photoshop إلى Illustrator

١ في Photoshop، حدد البيكسلات التي تريد نقلها. لمزيد إلى المعلومات، راجع تعليمات Photoshop.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- نسخ التحديد في Photoshop والصقه في Illustrator. إذا كان قناع الطبقة نشطاً عندما تختار أمر النسخ، فإن Photoshop ينسخ القناع بدلاً من الطبقة الرئيسية.
- حدد أداة النقل في Photoshop، واسحب التحديد إلى Illustrator. يقوم Illustrator بتعبئة البيكسلات الشفافة بالأبيض.

نقل مسارات من Photoshop إلى Illustrator

- ١ في Photoshop، استخدم أداة تحديد مكونات المسار أو أداة التحديد المباشر لتحديد المسارات التي تريد أن تنقلها. يمكنك تحديد أي مسار أو مقطع مسار يظهر في لوحة المسارات، بما في ذلك أقنعة الشكل المتجهة، مسارات العمل، والمسارات المحفوظة. لمزيد إلى المعلومات عن تحديد مسارات، راجع تعليمات Photoshop.
- ٢ إما أن تقوم بنسخ ولصق أو سحب المسار إلى Illustrator.
- ٣ في شاشة خيارات اللصق، اختر إما أن تقوم بلصق المسار كشكل مركب أو مسار مركب. اللصق كمسار مركب أسرع، لكنه قد يؤدي إلى بعض فقدان إمكانية التحرير.

💡 لإدراج كل المسارات (لكن بدون بيكسلات) من وثيقة Photoshop، اختر ملف > تصدير > مسارات إلى Illustrator (في Photoshop). ثم افتح الملف الناتج في Illustrator.

حفظ العمل الفني

حول حفظ العمل الفني

عندما تقوم بحفظ أو تصدير العمل الفني، فإن Illustrator يكتب بيانات العمل الفني إلى ملف. يعتمد هيكل البيانات على تنسيق الملف الذي تحدده. هناك خمسة تنسيقات ملفات أساسية - AI، PDF، EPS، FXG، SVG - والتي يمكنك حفظ العمل الفني باستخدامهم. تسمى هذه التنسيقات تنسيقات أصلية لأنها يمكن أن تحتفظ بكل بيانات Illustrator، بما في ذلك ألواح الرسم المتعددة. (من أجل تنسيقات PDF و SVG، يجب أن تحدد خيارات الاحتفاظ بإمكانيات التحرير في Illustrator لتحفظ بكل بيانات Illustrator). يمكن أن تحفظ تنسيقات EPS، و FXG ألواح رسم منفردة كملفات مستقلة. يحفظ كل لوح الرسم النشط فقط، على أي حال، المحتوى من كل ألواح الرسم المعروضة.

يمكنك أيضاً تصدير العمل الفني بتنسيقات من تنسيقات الملف للاستخدام خارج Illustrator. تسمى هذه التنسيقات تنسيقات غير أصلية لأن Illustrator لن يتمكن من استرجاع كل البيانات إذا قمت بإعادة فتح الملف في Illustrator. لهذا السبب، ينصح أن تقوم بحفظ عملك الفني بتنسيق AI حتى تنتهي من إنشائه، وعندئذ قم بتصدير العمل الفني إلى التنسيق الذي ترغب.

ملاحظة: قد تتلقى رسالة خطأ عند حفظ عمل فني يتضمن ملفات EPS مرتبطة، إذا كانت تلك الملفات تم حفظها بتنسيق ثنائي (على سبيل المثال، في تنسيق EPS الافتراضي الخاص بـ Photoshop). في هذه الحالة، قم بإعادة حفظ ملفات EPS بتنسيق ASCII، ادمج الملفات المرتبطة في عمل Illustrator الفني، أو احفظ العمل الفني في تنسيق AI أو PDF بدلاً من تنسيق EPS.

للحصول على الفيديو الخاص بإنشاء المحتويات المتنقلة في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0207_ae. للحصول على فيديو عن حفظ اللويب، راجع www.adobe.com/go/vid0063_ae. للحصول على فيديو عن تصدير محتويات من Illustrator، متضمنة نظرة عامة على تنسيقات مختلفة ومتى يتوجب عليك استخدامها، راجع www.adobe.com/go/vid0062_ae.

راجع أيضاً

حول Adobe PDF

حفظ في تنسيق Illustrator

إذا احتوت وثيقتكم على أكثر من لوح رسم وتريد الحفظ باستخدام تنسيق إصدار Illustrator سابق، يمكنك أن تختار أن تحفظ كل لوح رسم كملف مستقل أو تراكب للمحتوى من كل ألواح الرسم.

١ اختر ملف > حفظ باسم أو ملف > حفظ نسخة.

٢ اكتب اسم ملف، واختر مكان للملف.

٣ اختر AI (*). Illustrator كتتنسيق ملف، وانقر حفظ.

٤ في شاشة خيارات Illustrator، اضبط الخيارات المرغوبة وانقر موافق:

الإصدار يحدد إصدار Illustrator الذي تريد أن يتوافق معه ملفك. التنسيقات القديمة لا تدعم كل المزايا الموجودة في الإصدار الحالي من Illustrator. لذا، فعندما تقوم بتحديد إصدار آخر من الإصدار الحالي، فإن بعض الخيارات قد لا تكون متوفرة، وأنواع معينة من البيانات ستتغير. تأكد من قراءة التحذيرات في أسفل الشاشة بحيث تكون على علم بكيفية تغيير البيانات.

اجتزاء الخطوط المدمجة عندما تكون نسبة الحروف المستخدمة أقل من يحدد متى يتم دمج الخط بأكمله (بالمقارنة مع معايرة الحروف المستخدمة في الوثيقة) بناءً على كم حروف الخط المستخدمة في الوثيقة. على سبيل المثال، إذا احتوى خط على 1000 حرف لكن الوثيقة تستخدم 10 فقط من تلك الحروف، فقد تقرر أن دمج الخط لا يستحق الحجم الإضافي للملف.

إنشاء ملف متوافق مع PDF يحفظ تمثيل PDF من الوثيقة في ملف Illustrator. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن يصبح ملف Illustrator أن يكون متوافقاً مع تطبيقات Adobe أخرى.

تضمين الملفات المرتبطة يدمج الملفات المرتبطة بالعمل الفني.

دمج ملفات تخصيص ICC يقوم بإنشاء وثيقة ذات ألوان معالجة.

استخدام الضغط يضغط بيانات PDF في ملف Illustrator. استخدام الضغط يزيد الوقت المطلوب لحفظ الوثيقة، فقم بإلغاء تحديد هذا الخيار إذا كنت تعاني من البطء (من 8 إلى 15 دقيقة) لتوفير الوقت.

حفظ كل لوح رسم كملف مستقل يحفظ كل لوح رسم كملف مستقل. هذا الخيار متاح فقط إذا اخترت أن تحفظ إصدار غير CS4. يتم إنشاء ملف مستقل يتضمن كل ألواح الرسم أيضاً. كل المحتوى الملامس للوح الرسم يتم تضمينه مع الملف الخاص بلوح الرسم هذا. إذا كان العمل الرسمي يحتاج للإزاحة حتى يلائم لوح رسم واحد، يظهر تحذير يخبرك بذلك. إذا لم تحدد هذا الخيار، فإن ألواح الرسم يتم تراكبها في وثيقة واحدة ويتم تحويلها إلى أدلة كائن ومساحات قطع (في Illustrator CS3). لوح الرسم المستخدم للملف المحفوظ يبني على أساس حجم ملف تخصيص بدء الوثيقة الافتراضي.

خيارات الشفافية يحدد ماذا يحدث للكائنات الشفافة عندما تختار إصدار تنسيق Illustrator سابق عن 9.0. حدد الاحتفاظ بالمسارات لتجاهل تأثيرات الشفافية لإعادة ضبط العمل الفني الشفاف إلى عتامة 100% وصيغة مزج عادية. حدد الحفاظ على المظهر والطابعات الفوقية للحفاظ على الطباعات الفوقية التي لا تتفاعل مع الكائنات الشفافة. الطباعات الفوقية التي تتفاعل مع كائنات شفافة يتم تسويتها.

هام: إذا احتوى عملك الفني على مساحات معقدة ومتداخلة وأنت تتطلب مخرجات عالية الدقة، انقر إلغاء الأمر وحدد إعدادات التنقيط قبل الاستمرار.

راجع أيضاً

“Adobe Version Cue” في الصفحة ٢٩

حول ملفات تخصيص اللون

“خيارات التنقيط” في الصفحة ٣٠١

حفظ في تنسيق EPS

نظرياً تقبل كل تطبيقات تخطيط الصفحة، معالجة النصوص، والرسوم ملفات بالعديد من عناصر EPS المدرجة أو الموضوعية. يحتفظ تنسيق (EPS) PostScript مبنية على EPS لأن ملفات Illustrator يمكن إعادة فتحها وتحريرها كملفات EPS مما يعني أن ملفات Adobe Illustrator الرسوم التي يمكنك إنشاؤها باستخدام فيمكنها إحتواء رسومات نقطية ومتجهة. إذا احتوى عملك الفني على ألواح رسم متعددة، فإن ألواح الرسم تلك يتم الحفاظ عليها عندما تحفظ بتنسيق PostScript، لغة EPS.

١ إذا احتوى عملك الفني على شفافية (بما في ذلك الطباعات الفوقية) وأنت تتطلب مخرجات عالية الدقة، اختر نافذة < تسطيح المعاينة لمعاينة تأثيرات التسطيح.

٢ اختر ملف < حفظ باسم أو ملف < حفظ نسخة.

٣ اكتب اسم ملف، واختر مكان للملف.

٤ اختر (EPS). Illustrator EPS) كتسمية ملف، وانقر حفظ.

٥ إذا كنت تريد إنشاء ملفات مستقلة لكل لوح رسم، انقر استخدم ألواح الرسم، وحدد الكل أو حدد نطاق. تحفظ الملفات المستقلة مع ملف EPS أساسي يحتوي على كل ألواح الرسم. إذا قمت بإلغاء تحديد هذا الخيار، يتم إنشاء ملف EPS واحد يحتفظ بكل ألواح الرسم.

٦ في شاشة خيارات EPS، اضبط الخيارات المرغوبة وانقر موافق:

الإصدار يحدد إصدار Illustrator الذي تريد أن يتوافق معه ملفك. التنسيقات القديمة لا تدعم كل المزايا الموجودة في الإصدار الحالي من Illustrator. لذا، فعندما تقوم بتحديد إصدار آخر من الإصدار الحالي، فإن بعض الخيارات قد لا تكون متوفرة، وأنواع معينة من البيانات ستتغير. تأكد من قراءة التحذيرات في أسفل الشاشة بحيث تكون على علم بكيفية تغيير البيانات.

تنسيق يحدد خصائص صورة المعاينة المحفوظة في الملف. تعرض صورة المعاينة في التطبيق الذي لا يمكنه عرض عمل EPS الفني مباشرة. إذا لم تكن ترغب في إنشاء صورة معاينة، اختر لا شيء من قائمة التنسيق. وإلا، قم بتحديد تنسيق أبيض وأسود أو ملون.

إذا قمت بتحديد تنسيق TIFF (لون 8-بت)، وحدد خيار الخلفية لصورة المعاينة:

شفاف ينتج خلفية شفافة.

معتم ينتج خلفية صلبة. (حدد معتم إذا كانت وثيقة EPS سيتم استخدامها في أحد تطبيقات Microsoft Office).

خيارات الشفافية يحدد ماذا يحدث للكائنات الشفافة والطباعات الفوقية. الخيارات المتوفرة تتغير طبقاً على إصدار التنسيق الذي تحدده في قمة الشاشة. إذا اخترت تنسيق CS، قم بتحديد كيفية حفظ الألوان المتداخلة التي تم ضبطها لطبع فوقياً، وحدد إعداد مسبق (أو مجموعة من الخيارات) لتسطيح الشفافية. انقر مخصص لتخصيص إعدادات التسوية.

إذا اخترت تنسيق قديم أقدم من 8.0، حدد الاحتفاظ بالمسارات لتجاهل تأثيرات الشفافية وإعادة ضبط عمل فني شفاف إلى عتامة 100% وصيغة دمج عادية. حدد الحفاظ على المظهر والطباعات الفوقية للحفاظ على الطباعات الفوقية التي لا تتفاعل مع الكائنات الشفافة. الطباعات الفوقية التي تتفاعل مع كائنات شفافة يتم تسويتها.

دمج الخطوط (من أجل التطبيقات الأخرى)

يدمج كل الخطوط التي تحتوي على الصلاحيات المناسبة من مصنع الخط. يضمن دمج الخطوط أن الخط الأصلي يعرض ويظهر إذا تم وضع الملف في تطبيق آخر، مثل Adobe InDesign. على أي حال، إذا كان الملف مفتوحاً في Illustrator على حاسب آخر غير مثبت عليه الخط، سيتم محاكاة الخط أو استبداله. إن ذلك يمنع الاستخدام غير القانوني للخط المتضمن.

ملاحظة: يزيد تحديد خيار دمج الخطوط من حجم الملف المحفوظ.

تضمين الملفات المرتبطة يدمج الملفات المرتبطة بالعمل الفني.

شمول مصغرات الوثيقة ينشئ صورة مصغرة للعمل الفني. يعرض المصغر في شاشات الفتح والوضع من Illustrator.

تضمن CMYK Postscript في ملفات RGB يتيح لوثائق بصيغة ألوان RGB أن تطبع من تطبيقات لا تدعم مخرجات بصيغة RGB. عندما يعاد فتح ملف EPS في Illustrator، ويحافظ على ألوان RGB.

تدرج متوافق وطباعة شبكة مترجة يتيح للطابعات وأجهزة PostScript قديمة لطباعة تدرجات وشبكات تدرج بتحويل كائنات التدرج إلى تنسيق JPEG. يمكن أن يبطئ هذا الخيار في الطباعة على الطابعات التي ليس بها مشاكل طباعة التدرجات.

Adobe PostScript يحدد مستوى PostScript المستخدم لحفظ العمل الفني. يمثل لغة 2 PostScript Level الصور الرمادية و الملونة المتجهة والرقمية، ويدعم نماذج الألوان RGB، CMYK، و CIE لكل من الرسومات النقطية والمتجهة. توفر لغة 3 PostScript Level وظائف إضافية على اللغة 2 Level، تتضمن إمكانية طباعة كائنات الشبكة عند الطباعة على طابعة PostScript 3™. لأن الطباعة على أجهزة تعمل بلغة 2 PostScript Level تحول الصور النقطية، فإنه من المفضل طباعة العمل الفني الذي يحتوي على كائنات شبكة تدرج على طابعة 3 PostScript.

راجع أيضاً

معاينة المساحات التي تمت تسويتها من العمل الفني

“Adobe Version Cue” في الصفحة ٢٩

“طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف” في الصفحة ٣٥٨

“حول الطباعة الفوقية” في الصفحة ٣٦٤

الحفظ في تنسيق FXG

عند إنشاء رسومات مهيكلية في Illustrator للاستخدام في Adobe Flex®، يمكنك الحفظ بتنسيق رسومات FXG (Flash XML). إن FXG هو تنسيق ملفات رسوم مبني على مجموعة جزئية من MXML، تستخدم البرمجة المبنية على XML تستخدم من خلال إطار عمل FLEX. يمكنك استخدام ملفات FXG في التطبيقات مثل Adobe Flex Builder لتطوير تطبيقات وتجارب إنترنت غنية. عند الحفظ بتنسيق FXG، يجب أن تكون الصور أقل من 6,777,216 بيكسل كإجمالي عدد البيكسلات وأقل من 8192 بيكسل عرضاً أو طولاً.

لمزيد من المعلومات عن استخدام تلك التنسيقات، راجع موقع ويب Adobe Flex في www.adobe.com/products/flex.

١ اختر ملف < حفظ باسم أو ملف < حفظ نسخة.

٢ اكتب اسم ملف، واختر مكان للملف.

٣ اختر (*.FXG) كتنسيق ملف، وانقر حفظ.

٤ في شاشة خيارات FXG، اضبط الخيارات المرغوبة وانقر موافق.

الحفظ في تنسيق SVG

إن SVG هو تنسيق متجه ينتج رسوماً متفاعلة للويب عالية الجودة. يوجد إصداران من تنسيقات SVG: SVG و SVGZ المضغوط SVGZ يمكن أن يخفض (SVGZ) باستخدام محرر نصوص SVGZ أحجام الملفات بمقدار 50% إلى 80%؛ على أي حال، لا يمكنك تحرير ملفات

عندما تقوم بتصدير عمل فني بتنسيق SVG، يتم تنقيط كائنات الشبكة. بالإضافة إلى أن الصور التي ليس لها قناة ألفا يتم تحويلها إلى تنسيق JPEG. تحول الصور ذات قناة ألفا إلى تنسيق PNG. إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة وتقوم بحفظ بتنسيق SVG، يتم الحفاظ على لوح الرسم النشط. لا يمكنك حفظ ألواح الرسم على هيئة ملفات SVG مستقلة.

للحصول على الفيديو الخاص بإنشاء المحتويات المتنقلة في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0207_ae.

١ إذا احتوى العمل الفني على أي تأثيرات SVG، قم بتحديد كل عنصر تم تطبيق تأثير SVG عليه، وانقل التأثير إلى قاع لوحة المظهر (مباشرة فوق مدخل العتامة). إذا تبعت تأثيرات أخرى تأثير SVG، فإن مخرج SVG سيتكون من كائن نقطي. بالإضافة إلى أنه إذا احتوى العمل الفني على ألواح رسم متعددة، قم بتحديد لوح الرسم الذي تريد تصديره.

٢ اختر ملف < حفظ باسم أو ملف < حفظ نسخة.

٣ اكتب اسم ملف، واختر مكان للملف.

٤ اختر .وانقر حفظ، (*.SVGZ) مضغوط SVG أو (*.SVG) SVG

٥ في شاشة خيارات SVG، اضبط الخيارات المرغوبة وانقر موافق:

ملفات تخصيص SVG تحدد تعريف نوع وثيقة SVG XML للملف المصدر.

1.0 SVG و 1.1 SVG مناسب للملفات SVG ستعرض على حاسب مكتبي. 1.1 SVG هو الإصدار الكامل من مواصفات SVG، وينحدر تحته إصدارات جزئية وهي SVG صغير 1.1 و SVG صغير 1.1 المميز و SVG الأساسي 1.1.

SVG أساسي 1.1 مناسب للملفات SVG التي سيتم عرضها على أجهزة متوسطة القدرة، مثل الأجهزة المحمولة. تذكر دائماً أن ليست كل أجهزة الكمبيوتر اليدوي تدعم ملفات تخصيص SVG الأساسي. بالنتيجة، فإن تحديد هذا الخيار لا يضمن أن ملف SVG سيكون ممكن العرض على كل الأجهزة المحمولة. لا يدعم SVG الأساسي القص غير المستطيل وبعض تأثيرات مرشح SVG.

SVG صغير 1.1 و SVG صغير 1.1+

مناسب للملفات SVG التي سيتم عرضها على أجهزة صغيرة، مثل أجهزة الهواتف الجوال. تذكر دائماً أن ليست كل أجهزة الهواتف المحمولة تدعم ملفات تخصيص SVG صغير و SVG صغير المميز. بالنتيجة، فإن تحديد أي من تلك الخيارات لا يضمن أن ملف SVG سيكون ممكن العرض على كل الأجهزة الصغيرة.

SVG صغير 1.2 مناسب للملفات SVG الذي سيعرض على أجهزة متنوعة تتراوح من المساعدات الشخصية والهواتف الخلوية والحاسبات المتنقلة والحاسبات المكتبية.

لا يدعم SVG Tiny التدرج، الشفافية، القص، الأقنعة، الرموز، الحشوات، النص بخط تحته، الخط في وسط النص، أو تأثيرات مرشح SVG. يتضمن SVG Tiny إمكانية عرض التدرجات والشفافية، لكنه لا يدعم القطع، الأقنعة، الرموز، أو تأثيرات مرشح SVG.

للمزيد من المعلومات عن ملفات تخصيص SVG، راجع مواصفات SVG على موقع الويب الخاص بالمجموعة العالمية (W3C) (www.w3.org).



نوع الخط يحدد كيفية تصدير الخطوط:

Adobe CEF يستخدم تنويهاً الخط للحصول على تكوين أفضل للخطوط الصغيرة. يتم دعم نوع الخط هذا بواسطة عارض Adobe SVG Viewer ولكن من المحتمل أن لا يكون مدعوماً بواسطة برامج العرض الخاصة بـ SVG الأخرى.

SVG لا يستخدم نصائح الخط. يتم دعم نوع الخط هذا بواسطة كل برامج العرض الخاصة بـ SVG.

تحويل إلى مخططات تحول الكتابة إلى مسارات متجهة. استخدم هذا الخيار للحفاظ على المظهر المرئي للكتابة في كل برامج العرض الخاصة بـ SVG.

المجموعات الجزئية للخط يتحكم في أي الحروف الرسومية (حروف من خط معين) يتم تضمينها في ملف SVG المصدر. اختر لشيء من قائمة الاجتزاء إذا أمكنك الاعتماد على الخطوط الضرورية التي تثبت على جهاز المستخدم النهائي. اختر الحروف الرسومية المستخدمة فقط ليتم تضمين الحروف الرسومية من النص الموجودة في العمل الفني الحالي. القيم الأخرى (إنجليزي شائع، وإنجليزي شائع + الحروف الرسومية المستخدمة، ولاتيني شائع، ولاتيني شائع + الحروف الرسومية المستخدمة، وكل الحروف الرسومية) تكون مفيدة إذا كان المحتوى النصي لملف SVG متغير (مثل النص الناتج من الخادم أو النص المتفاعل مع المستخدم).

موقع الصورة يحدد ما إذا كانت الصورة النقطية يتم دمجها مباشرة في الملف أو يتم ربطها بصور JPEG أو PNG المصدرة من ملف Illustrator. دمج الصور يزيد من حجم الملف لكنه يضمن أن الصور المنقطة سيبقى دائماً متاحة.

الاحتفاظ بإمكانيات تحرير Illustrator يحافظ على بيانات معينة في Illustrator بدمج ملف AI في ملف SVG (ينتج حجم ملف أكبر). قم بتحديد هذا الخيار إذا كنت تخطط لإعادة فتح وتحرير ملف SVG في Illustrator. لاحظ أنه إذا قمت بعمل تغييرات يدوية على بيانات SVG، فإن التغييرات لا تنعكس عندما تقوم بإعادة فتح الملف. ذلك لأن Illustrator يقرأ جزء AI من الملف وليس جزء SVG.

خصائص CSS يحدد كيفية حفظ خصائص نمط في شفرة SVG. الطريقة الافتراضية، هي خصائص العرض، والتي تطبق الخصائص على أعلى نقطة في الهيكل مما يتيح أعلى درجات المرونة من أجل تحريرات وتحولات معينة. تنشئ طريقة خصائص النمط أكثر الملفات ممكنة القراءة لكنها قد تزيد من حجم الملف. اختر هذه الطريقة إذا كانت شفرة SVG سيتم استخدامها في تحويلات - على سبيل المثال، التحويلات التي تستخدم تحويلات لغة أنماط يمكن تمديدها (XSLT). ينتج من استخدام خصائص النمط <مراجع كيان> وقت إخراج أقل وحجم ملف SVG أصغر. تستخدم طريقة عناصر النمط عند مشاركة الملفات مع وثائق HTML. بتحديد عناصر نمط، يمكنك عندئذ تعديل ملف SVG لنقل عنصر نمط إلى ملف أنماط خارجي يرجع إليه بملف HTML؛ على أي حال، ينتج عن خيار عناصر النمط أيضاً سرعات تجسيد أبطأ.

الخانات العشرية يحدد دقة البيانات المتجهة في ملف SVG. يمكنك ضبط قيمة من 1 - 7 خانات عشرية. تنتج القيمة الأكبر حجم ملف أكبر وجودة صورة أفضل.

التشفير يحدد كيف يتم تشفير الحروف في ملف SVG. إن تشفير UTF (تنسيق تحويل Unicode) يدعم من قبل كل معالجات UTF-8 (XML). هو تنسيق ذو 8 بت، UTF-16 هو تنسيق ذو 16 بت، إن تشفير ISO-8859 و UTF-16 لا يحافظ على البيانات الأساسية للملف.

التحسين لعارض Adobe SVG Viewer يحافظ على أعلى مستوى من بيانات Illustrator مع إتاحة تحرير ملف SVG يدوياً. حدد هذا الخيار لتستفيد من التجسيد السريع للخصائص مثل تأثيرات مرشح SVG.

تضمن بيانات خادم Adobe للرسوم يتضمن كل المعلومات المطلوبة للاستبدال في ملف SVG. (راجع "حول الرسوم المتحركة المبنية على البيانات" في الصفحة ٢٧٨).

تضمن بيانات الشرائح يتضمن أماكن الشرائح وإعدادات التحسين.

شمول XMP يتضمن بيانات XMP الأولية في ملف SVG. اختر ملف < معلومات أو استخدم متصفح Bridge لإدخال البيانات الأولية.

إخراج عناصر < tspan > أقل يتيح أن يقوم Illustrator بتجاهل إعدادات التجانب الآلي أثناء التصدير، مما ينتج ملف بعدد أقل من < tspan > العناصر. حدد هذا الخيار لإنشاء ملف SVG أكثر إمكانية للتحرير وضغطاً، قم بإلغاء تحديد إذا كان الاحتفاظ بالنص ذو التجانب الآلي أمراً حساساً.

استخدام عنصر < textPath > للنص على المسار يصدر النص على مسار على هيئة < textPath > عنصر. على أي حال، لاحظ أن النص قد يظهر بشكل مختلف في عارض SVG عن ما يبدو عليه في Illustrator حيث أن هذه الصيغة للتصدير لن تكون قادرة دائماً على الحفاظ على التماثل المرئي. بصفة خاصة، سيكون النص الزائد مرئياً في عارض SVG.

إظهار كود SVG يعرض شفرة ملف SVG في نافذة المتصفح.

معاينة الويب يعرض ملف SVG في نافذة متصفح.

Device Central يفتح الملف في Device Central للمعاينة على هاتف جوال أو جهاز معين.

راجع أيضاً

"حول SVG" في الصفحة ٣٢١

تحسين صورة للويب

"Adobe Version Cue" في الصفحة ٢٩

"استخدام Adobe Device Central مع Illustrator" في الصفحة ٢١٦

حول البيانات الأولية

حفظ عمل فني لـ Microsoft Office

يتيح لك أمر حفظ لـ Microsoft Office إنشاء ملف PNG التي يمكنك استخدامه في تطبيقات Microsoft Office.

١ اختر ملف < حفظ لـ Microsoft Office.

٢ في شاشة حفظ لـ Office، حدد مكان للملف، قم بإدخال اسم ملف، قم بإدخال اسم ملف، وانقر حفظ.

💡 إذا كنت تريد تخصيص إعدادات PNG، مثلما لدقة الوضوح، الشفافية، ولون الخلفية، استخدم أمر تصدير بدلاً من أمر حفظ لـ Microsoft Office. يمكنك أيضاً حفظ عمل فني بتنسيق PNG باستخدام أمر حفظ للويب والأجهزة.

راجع أيضاً

تحسين صورة للويب

تغيير رسوم متجهة إلى صور نقطية

حول التنقيط

التنقيط هو عملية تغيير رسوم متجهة إلى صورة نقطية. أثناء التنقيط، يقوم Illustrator بتحويل مسارات الكائن إلى بيكسلات. تقوم بضبط خيارات التنقيط لتحديد الحجم وخصائص أخرى للبيكسلات الناتجة.

يمكنك تنقيط كائنات متجهة منفردة باستخدام أمر الكائن < تنقيط أو تأثير التنقيط. يمكنك أيضاً تنقيط الوثيقة بأكملها بتصديرها إلى تنسيق نقطي، مثل GIF، JPEG، أو TIFF.

راجع أيضاً

”حول التأثيرات النقطية“ في الصفحة ٣٠٠

”خيارات التنقيط“ في الصفحة ٣٠١

تنقيط كائن متجه

١ حدد كائن أو أكثر.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

• لتقوم بتنقيط الكتابة بشكل نهائي، اختر الكائن < تنقيط.

• لإنشاء مظهر التنقيط بدون تغيير الكائن في الهيكل، اختر التأثيرات < تنقيط.

٣ ضبط خيارات التنقيط (راجع ”خيارات التنقيط“ في الصفحة ٣٠١)، وانقر موافق.

تصدير العمل الفني

تصدير العمل الفني

١ اختر ملف < تصدير.

٢ اختر مكان للملف، وقم بإدخال اسم ملف.

٣ حدد تنسيق من قائمة نوع الحفظ باسم (في Windows) أو تنسيق (في Mac OS).

٤ انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS).

للحصول على فيديو عن تصدير محتويات من Illustrator، متضمنة نظرة عامة على تنسيقات مختلفة ومتى يتوجب عليك استخدامهم، راجع www.adobe.com/go/vid0062_ae.

راجع أيضاً

”حول حفظ العمل الفني“ في الصفحة ٢٢٦

تحسين صورة للويب

”Adobe Version Cue“ في الصفحة ٢٩

تنسيقات الملف لتصدير العمل الفني

ملاحظة: يمكنك تصدير ألواح الرسم إلى أي من التنسيقات التالية فقط: PNG، PSD، JPEG، SWF، و TIFF.

ملف AutoCAD Drawing و AutoCAD Interchange (DWG و DXF) إن AutoCAD Drawing هو تنسيق ملف قياسي لحفظ رسومات متجهة تم إنشائها في AutoCAD. إن ملف AutoCAD Interchange File هو تنسيق تبادل لتصدير رسومات AutoCAD لإدراج رسومات من تطبيقات أخرى. لمزيد من المعلومات، راجع ”خيارات تصدير AutoCAD“ في الصفحة ٢٣٢.

ملاحظة: بشكل افتراضي، يتم تصدير الحدود أو التعبئة البيضاء في عمل فني من Illustrator إلى تنسيقات AutoCAD على هيئة حدود أو تعبئات سوداء؛ والحدود والتعبئات السوداء في Illustrator يتم تصديرها إلى تنسيق AutoCAD بيضاء.

BMP تنسيق ملف قياسي في Windows. يمكنك تعيين إعداد نموذج لوني، دقة الوضوح، والصقل لتنقيط العمل الفني، وكذلك تنسيق (Windows أو OS/2) وعمق البت لتحديد العدد الإجمالي للألوان (أو الظلال الرمادية) التي يمكن أن تحتويها الصورة. للصور ذات 4-بت أو 8-بت التي تستخدم تنسيق نظام التشغيل Windows، يمكنك تحديد ضغط RLE أيضاً.

Enhanced Metafile (EMF) يستخدم كثيراً من قبل تطبيقات Windows كتتنسيق ملف للتبادل من أجل تصدير بيانات رسومات متجهة. قد يقوم Illustrator بتنقيط بيانات متجهة عند تصدير عمل فني إلى تنسيق EMF.

JPEG (مجموعة خبراء التصوير) يستخدم عادة لحفظ الصور الفوتوغرافية. يحتفظ بالتنسيق JPEG بكل معلومات الألوان في الصورة ولكنه يضغط حجم الملف عن طريق انتقاء البيانات التي يتم تجاهلها. إن JPEG هو تنسيق ملف قياسي لعرض الصور على الويب. لمزيد من المعلومات، راجع “**خيارات تصدير JPEG**” في الصفحة ٢٣٥. يمكنك أيضاً حفظ صورة على هيئة ملف JPEG باستخدام أمر حفظ للويب والأجهزة.

ملاحظة: إن النواتج مثل الحشوات الموجة الشكل أو المساحات الكبيرة للثرائط تتم إضافتها إلى ملف كل مرة تقوم فيها بحفظ الملف على هيئة JPEG. قم بحفظ ملفات JPEG دائماً من الصورة الأصلية، وليس من JPEG تم حفظه سابقاً.

Macintosh PICT

يستخدم مع رسومات Mac OS وتطبيقات تخطيط الصفحة لنقل الصور بين التطبيقات. تظهر أهمية التنسيق PICT في ضغط الصور ذات المساحات الواسعة من الألوان المصمتة.

Flash (SWF) تنسيق لرسومات مبنية على المتجهات التفاعلية، المتحركة لرسومات الويب. يمكنك تصدير عمل فني بتنسيق (Flash (SWF) ليستخدم في تصميم الويب وعرض العمل الفني في أي متصفح مجهز بإضافة عارض Flash. لمزيد من المعلومات، راجع “**خيارات تصدير Flash**” في الصفحة ٢٣٣. يمكنك أيضاً حفظ صورة ما على هيئة ملف SWF باستخدام أمر حفظ للويب والأجهزة (راجع خيارات تحسين SWF في Illustrator)، ويمكنك تصدير نص على هيئة Flash Dynamic أو إدخال نص (راجع “**تمييز النص للتصدير إلى Flash**” في الصفحة ٢٨٢). بالإضافة إلى تصدير العمل الفني بتنسيق Flash، يمكنك نسخ عمل فني من Illustrator ولصقه في Flash. يتم الحفاظ على مرونة العمل الفني عبر الحافظة.

يمكنك إنشاء عمل فني متجه من أجل أغلفة Flex في Adobe Illustrator وتصديرها باستخدام النص التنفيذي Create Flex Skin. تتوفر أغلفة Flex وإمتدادات Illustrator في http://www.adobe.com/go/flex3_skinning. لمزيد من المعلومات عن أغلفة Flex Builder، راجع وثائق Flex على [Adobe.com](http://www.adobe.com).

Photoshop (PSD) تنسيق Photoshop القياسي. إذا احتوى عملك الفني على بيانات لا يمكن تصديرها إلى تنسيق Photoshop، فإن Illustrator يحافظ على مظهر العمل الفني بدمج الطبقات في الوثيقة أو بتنقيط العمل الفني. بالنتيجة، هناك العديد من الأحيان متي تكون الطبقات، الطبقات الفرعية، الأشكال المركبة، والنص الممكن تحريره يمكن الحفاظ عليه في ملف Photoshop، حتى لو قمت بتحديد الخيار المناسب للتصدير. لمزيد من المعلومات، راجع “**خيارات تصدير Photoshop**” في الصفحة ٢٣٥.

PNG (Portable Network Graphics) يستخدم لضغط بدون فقدان ولعرض الصور على الويب. بالاختلاف مع تنسيق GIF، يدعم تنسيق PNG الصور ذات 24-بت وينتج شفافية خلفية بدون حواف متعرجة، علماً بأن بعض متصفحي الويب لا تدعم الصور ذات تنسيق PNG. يحافظ تنسيق PNG على الشفافية في الصور ذات صيغ ألوان RGB ودرجات الرمادي. لمزيد من المعلومات، راجع “**خيارات تصدير PNG**” في الصفحة ٢٣٦. يمكنك أيضاً حفظ صورة على هيئة ملف PNG باستخدام أمر حفظ للويب والأجهزة.

Targa (TGA) مصمم للاستخدام على الأنظمة التي تستخدم لوحة فيديو Truevision®. يمكنك تعيين إعداد نموذج لوني، دقة الوضوح، والصقل لتنقيط العمل الفني، مثل عمق البت لتحديد العدد الإجمالي للألوان (أو الظلال الرمادية) التي يمكن أن تحتويها الصورة.

تنسيق نص (TXT) يستخدم لتصدير نص في تصميم إلى ملف نص. (راجع “**تصدير نص إلى ملف نص**” في الصفحة ٢٨٢).

TIFF (تنسيق ملفات الصور ذات علامات التمييز) يستخدم لتبادل الملفات بين التطبيقات وبيئات عمل الحاسب. TIFF هو تنسيق مرّن للصور النقطية مدعوم نظرياً من قبل كل تطبيقات الرسم وتحرير الصور والنشر المكتبي. معظم المساحات الضوئية المكتبية يمكن أن ينتج ملفات TIFF. لمزيد من المعلومات، راجع “**خيارات تصدير TIFF**” في الصفحة ٢٣٦.

Windows Metafile (WMF) تنسيق 16-بت وسيط للتبادل بين تطبيقات Windows. تنسيق WMF مدعوم من قبل معظم تطبيقات الرسم والتخطيط في Windows. على أي حال، فإن له دعم محدود للرسومات المتجهة، وإن أمكن يجب أن يستخدم تنسيق EMF بدلاً من تنسيق WMF.

راجع أيضاً

“**حول حفظ العمل الفني**” في الصفحة ٢٢٦

“**تصدير العمل الفني**” في الصفحة ٢٣١

خيارات تصدير AutoCAD

عندما تقوم بتصدير العمل الفني إلى أي من تنسيقات DXF أو DWG، يمكنك ضبط الخيارات التالية:

إصدار AutoCAD يحدد الإصدار الأحدث من AutoCAD الذي يدعم الملف المصدر.

مقياس قم بإدخال وحدات القياس لتعيين كيفية ترجمة Illustrator لبيانات الطول عند كتابة ملف AutoCAD.

قياس سمك السطور قياسي سمك السطور، مع بقية الرسم، في الملف المصدر.

عدد الألوان يحدد عمق اللون للملف المصدر.

تنسيق ملف نقطي يحدد ما إذا كانت الصور والكائنات يتم تنقيطها أثناء التصدير يتم حفظها في تنسيق PNG أو JPEG. إن PNG فقط يدعم الشفافية؛ إذا احتجت للحفاظ على المظهر حتى أقصى درجة ممكنة، اختر PNG.

الاحتفاظ بالمظهر حدد إذا احتجت أن يتم الاحتفاظ بالمظهر ولا تحتاج لعمل تحريرات على الملف المصدر. قد يؤدي تحديد هذا الخيار إلى فقدان واضح لإمكانات التحرير. على سبيل المثال، فقد يكون النص موجود بحدود خارجية مع تأثيرات ومرشحات سيتم تنقيطه. يمكنك تحديد هذا الخيار أو إمكانية التحرير القصوى، ولكن ليس كليهما.

إمكانية التحرير القصوى حدده إذا احتجت أن يرجع تحرير الملف في AutoCAD الاحتياج للحفاظ على المظهر. قد يؤدي هذا الخيار لفقدان المظهر بشكل ملحوظ، خاصة إذا قمت بتطبيق تأثيرات نمط. يمكنك تحديد هذا الخيار أو الحفاظ على المظهر، ولكن ليس كليهما.

تصدير العمل الفني المحد فقط يصدر فقط العمل الفني في الملف المحد في وقت التصدير. إذا لم يكن هناك عمل فني محدد، فسيتم تصدير ملف فارغ.

تعديل المسارات للمظهر يغير المسارات في AutoCAD للحفاظ على المظهر الأصلي، إذا كان ضرورياً. على سبيل المثال، إذا تداخل مسار مع كائنات أخرى عند التصدير وغير من مظهرها، فإن هذا الخيار يغير المسار للحفاظ على مظهر الكائنات.

إنشاء حدود خارجية للنص يحول كل النص إلى مسارات قبل التصدير للحفاظ على المظهر. قد يفسر Illustrator و AutoCAD خصائص النص بشكل مختلف. حدد هذا الخيار للحفاظ على أقصى حد للمرونة البصرية (على حساب إمكانية التحرير). إذا احتجت لتحرير النص في AutoCAD، فلا تحدد هذا الخيار.

خيارات تصدير Flash

عندما تقوم بتصدير عمل فني إلى تنسيق SWF، يمكنك ضبط الخيارات الأساسية والمتقدمة. يمكنك تصدير ألواح رسم متعددة إلى تنسيق SWF. للحصول على فيديو عن تصدير ملفات SWF من Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0214_ae. (من أجل الحصول على معلومات عن إدراج ملفات Illustrator في Flash راجع www.adobe.com/go/lrvid4099_xp، and for a video on using Flash and Illustrator together, see www.adobe.com/go/vid0197).

في أي وقت، يمكنك نشر معاينة الويب لمعاينة الملف في متصفح الويب (يجب أن تكون إضافة المتصفح Flash Player مثبتة بالمتصفح)، أو انقر Device Central لمعاينة الملف في عارض Flash على هاتف أو جهاز معين.

ملاحظة: إذا كان هدفك أن تأتي بعمل Illustrator الفني إلى وثيقة Flash، يمكنك ببساطة لصقه فيه. كل المسارات، الحدود، التدرجات، النص (حدد نص Flash)، الأقنعة، التأثيرات (مثل ظل مسقط على نص)، والرموز يحافظ عليها. بالإضافة إلى أنه يمكنك تعيين كيفية إدراج الطبقات عند اللصق: على هيئة طبقات Flash، إطارات، أو رموز رسومية. للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بالإدراج والنسخ واللصق بين تطبيقات الويب، راجع www.adobe.com/go/vid0193_ae.

قبل أن تنقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) في شاشة التصدير، حدد كيفية تصدير ألواح رسم متعددة. إذا كنت تريد تصدير ألواح الرسم كملفات SWF مستقلة، حدد استخدام ألواح رسم متعددة في شاشة التصدير. لتصدير نطاق من ألواح الرسم فقط، قم بتحديد النطاق. ثم انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) وحدد الخيارات التالية:

الإعداد المسبق يحدد خيار الإعداد المسبق لإعدادات ملف ليتم استخدامها في التصدير. إذا قمت بتغيير الإعدادات الافتراضية، فإن هذا الخيار يتغير إلى مخصص. يمكنك حفظ إعدادات خيار مخصصة على هيئة إعداد مسبق جديد لإعادة استخدامه مع ملفات أخرى. لحفظ إعدادات خيار على هيئة إعداد مسبق، انقر حفظ إعداد مسبق.

تصدير باسم يحدد كيفية تحويل طبقات Illustrator:

ملف AI إلى ملف SWF يصدر العمل الفني إلى إطار واحد. حدد هذا الخيار للحفاظ على أقنعة القص.

طبقات AI إلى إطارات SWF يصدر العمل الفني على كل طبقة على إطار SWF مستقلة، وإنشاء SWF متحرك.

طبقات AI إلى ملفات SWF يصدر العمل الفني الموجود على كل طبقة إلى ملف SWF مستقل. النتيجة هي ملفات SWF متعددة، كل منها يحتوي على إطار واحد بها العمل الفني من طبقة Illustrator واحدة.

طبقات AI إلى رموز SWF يحول العمل الفني الموجود على كل طبقة إلى رمز ويصدره إلى ملف SWF واحد. يتم تصدير طبقات AI على هيئة رموز قصاصة فيلم SWF. يتم تسمية الرموز باستخدام أسماء الطبقة المرادفة. للحصول على فيديو عن استخدام النص بطريقة فعالة بين Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae.

ألواح AI إلى ملفات SWF يصدر كل من ألواح الرسم المحددة إلى ملف SWF مستقل. هذا هو الخيار الوحيد المتاح عند اختيار الحفاظ على ألواح متعددة في شاشة الحفظ باسم. إذا قمت بحفظ إعداد مسبق مع تحديد هذا الخيار، يمكنك استخدام إعداد مسبق محفوظ على الملفات ذات ألواح الرسم المتعددة فقط.

الإصدار يحدد إصدار عارض Flash لتصفح الملفات المدرجة. لا يتوفر خيار ضغط الملف في Flash الإصدار 5 وما قبله. النص الديناميكي والنص المدخل لا تتوفران في الإصدار 3 وما قبله.

قطع إلى حجم لوحة الرسم يصدر العمل الفني من Illustrator الموجود ضمن حدود لوح الرسم المحدد إلى ملف SWF. أي عمل فني خارج الحدود سيتم اقتطاعه. هذا الخيار محدداً وغير متاح عند تصدير ألواح رسم متعددة.

الاحتفاظ بالمظهر حدد الاحتفاظ بالمظهر لتسوية العمل الفني إلى طبقة واحدة قبل التصدير. تحديد هذا الخيار يحد إمكانية تحرير الملف.

ضغط الملف يضغط بيانات SWF، مما ينتج عنه حجم ملف أصغر. لاحظ أن عارضات Flash السابقة عن عارض Flash 6 لا يمكنها فتح أو عرض الملفات المضغوطة. لا تستخدم هذا الخيار إذا لم تكن متأكداً من أي إصدار من عارض Flash سيستخدم لعرض الملف.

تصدير الرموز في اللوحة يصدر كل الرموز الموجودة في لوحة الرموز. إذا لم يكن للرمز تواجد نشط في العمل الفني، فإن الرمز غير متضمن في الإطارات المصدرة؛ على أي حال، فإنه متوفر للاستخدام في مكتبة رموز Flash ضمن بيئة تأليف Flash.

تصدير النص كمخططات تحول الكتابة إلى مسارات متجهة. استخدم هذا الخيار للحفاظ على المظهر المرئي للكتابة في كل عارضات Flash. إذا كنت تفضل أن يكون لديك إمكانية تحرير النص القصوى، قم بإلغاء تحديد هذا الخيار. للحصول على فيديو عن استخدام الرموز بطريقة فعالة بين Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0198_ae.

تجاهل معلومات المسافة بين الحروف للنص يصدر النص بدون قيم المسافات بين الحروف.

شمول البيانات الأولية

يصدر البيانات الأولية المرتبطة بالملف. تكون معلومات XMP المصدرة بأدنى حد للحفاظ على حجم الملف صغيراً. على سبيل المثال، المصغرات غير متضمنة.

حماية من الإدراج يمنع المستخدمين من تعديل ملف SWF المصدر.

كلمة مرور اكتب كلمة مرور لحماية الملف من الفتح من قبل مستخدمين غير مرخص لهم أو في تطبيقات أخرى غير Adobe Flash.

جودة المنحني يحدد دقة منحنيات بيديه. القيمة الأقل تقلل حجم الملف المصدر مع فقدان بسيط لجودة المنحني. القيمة الأعلى تزيد من دقة نسخة منحني بيديه، لكنها تنتج حجم ملف أكبر.

لون الخلفية يحدد لون الخلفية للملف SWF المصدر.

تأمين إعادة التشغيل المحلي يحدد ما إذا كنت تريد الملف أن يصل إلى الملفات المحلية فقط أو إلى ملفات شبكية أيضاً أثناء التشغيل.

لتعيين خيارات متقدمة، انقر متقدم وقم بتعيين أي مما يلي:

تنسيق الصورة يحدد كيفية ضغط العمل الفني. الضغط بدون فقدان يحافظ على أعلى جودة للصورة لكنه ينشئ ملف SWF كبير. ينشئ ضغط (JPEG) يفقدان ملف SWF أصغر لكنه يضيف إضافات صناعية للصورة. حدد بدون فقدان إذا كنت تنوي الاستمرار في العمل بالملف (أو الملفات) في Flash؛ حدد بفقدان إذا كنت تقوم بالتصدير إلى ملف SWF النهائي.

جودة JPEG يحدد مقدار التفاصيل في الصورة المصدرة. كلما زادت الجودة، كلما كبر حجم الملف. (يتوفر هذا الخيار فقط إذا اخترت ضغط بفقدان.)

أسلوب يحدد نوع أسلوب ضغط JPEG المستخدم. الأساسي (قياسي) يطبق نوع الضغط القياسي، بينما الأساسي المحسن يطبق تحسين إضافي. (تتوفر هذه الخيارات فقط إذا اخترت ضغط بفقدان.)

دقة الوضوح يضبط دقة وضوح الشاشة للصور النقطية. دقة الوضوح للملفات SWF المصدرة يمكن أن تكون من 72 إلى 600 لكل بوصة (نقطة بالبوصة). القيم العالية لدقة الوضوح تنتج جودة أفضل للصورة لكن أحجام أكبر للملف.

معدل حركة الإطارات يحدد المعدل الذي سيعرض به الرسم المتحرك في عارض Flash. (يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات AI إلى إطارات SWF.)

تكرار يسبب أن تكرر الرسم المتحرك باستمرار، بدلاً من تشغيله مرة واحدة ثم يتوقف، عند العرض في عارض Flash. (يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات AI إلى إطارات SWF.)

مزجات الرسوم المتحركة يحدد ما إذا كانت الكائنات الممزوجة سيتم تحريكها أم لا. تحديد هذا الخيار ينتج عنه نفس النتيجة مثلما تقوم بإطلاق الكائنات الممزوجة إلى طبقات قبل أن تقوم بالتصدير. المزجات تكون دائماً متحركة من البداية إلى النهاية بغض النظر عن ترتيب الطبقة.

إذا قمت بتحديد تحريك المزجات، حدد طريقة لتصدير المزج:

في تتابع يصدر كل كائن في المزج إلى إطار مستقل في الرسم المتحرك.

في البناء يبني تسلسل تراكمي للكائنات في إطارات الرسم المتحرك. على سبيل المثال، يظهر الكائن الأسفل في المزج في كل إطار، ويظهر الكائن الأعلى في المزج في الإطار الأخير فقط.

ترتيب الطبقة يحدد الخط الزمني للرسم المتحرك. حدد من أسفل إلى أعلى بداية من أسفل طبقة في لوحة الطبقات. حدد من أعلى إلى أسفل بداية من أعلى طبقة في لوحة الطبقات. (يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات AI إلى إطارات SWF.)

تصدير الطبقات الثابتة يحدد طبقة أو طبقة فرعية أو أكثر ليتم استخدامها في كل إطارات SWF المصدرة. سيكون محتوى من الطبقات أو الطبقات الفرعية المحددة كخلفية في كل إطار SWF المصدر. (يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات AI إلى إطارات SWF.)

راجع أيضاً

“حول رسومات Flash” في الصفحة ٢٢٣

“إنشاء رسوم متحركة Flash” في الصفحة ٣٢٤

“استخدام ألواح رسم متعددة” في الصفحة ٣١

العمل باستخدام Flash و Illustrator

خيارات تصدير JPEG

إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة، قم بتحديد كيفية تصدير ألواح الرسم قبل أن تقوم بنقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) في شاشة التصدير. لتصدير كل لوح من ألواح الرسم على هيئة ملفات SWF مستقلة، حدد استخدام ألواح رسم متعددة في شاشة التصدير. لتصدير نطاق من ألواح الرسم فقط، قم بتحديد النطاق. ثم انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) وحدد الخيارات التالية:

جودة يحدد جودة وحجم ملف JPEG. اختر خيار من قائمة الجودة أو قم بإدخال قيمة بين 0 و 10 في مربع نص الجودة.

نموذج الألوان يحدد نموذج اللون لملف JPEG.

الأسلوب حدد أساسي ("قياسي") لتستخدم تنسيق يمكن التعرف عليه من قبل معظم متصفحات الويب، الأساسي المحسن للون محسن وحجم ملف أصغر، متتالي لعرض سلسلة من المساحات المتزايدة التفاصيل (يمكنك تعيين الكم) مثل تنزيلات الصورة. لا تكون الصور ذات الأساسي المحسن و JPEG المتتالي مدعومة من قبل كل متصفحات الويب.

عمق يحدد دقة وضوح ملف JPEG. اختر مخصص لتعيين دقة الضوح.

صقل الحواف يزيل الحواف المجددة في العمل الفني باختزاله. إلغاء تحديد هذا الخيار يحافظ على الحواف الصلبة للخط عند تنقيطه.

خريطة الصورة يولد شفرة لخريطة الصورة. إذا قمت بتحديد هذا الخيار، حدد جانب المستخدم (.html) أو جانب الخادم (.map) لتحديد نوع الملف الذي سيتم توليده.

دمج ملفات تخصيص ICC يحفظ ملفات تخصيص ICC في ملف JPEG.

راجع أيضًا

"حول الألوان في الرسومات الرقمية" في الصفحة ٧٩

تحسين صورة للويب

حول ملفات تخصيص اللون

خيارات تصدير Photoshop

إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة، قم بتحديد كيفية تصدير ألواح الرسم قبل أن تقوم بنقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) في شاشة التصدير. لتصدير كل لوح رسم كملف PSD مستقل، حدد استخدام ألواح الرسم في شاشة التصدير. لتصدير نطاق من ألواح الرسم فقط، قم بتحديد النطاق. ثم انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) وحدد الخيارات التالية:

نموذج الألوان يحدد نموذج اللون للملف المصدر. تصدير وثيقة CMYK على هيئة RGB، أو بالعكس، قد يؤدي لتغييرات غير متوقعة في مظهر المساحات الشفافة، خاصة تلك التي تتضمن صيغ مزج. إذا قمت بتغيير نموذج لون، يجب أن تقوم بتصدير العمل الفني على هيئة صورة مستوية (لا يكون خيار كتابة طبقات متاحًا).

دقة الضوح يحدد دقة وضوح ملف JPEG المصدر.

صورة مسطحة يمزج كل الطبقات ويصدر العمل الفني من Illustrator على هيئة صورة نقطية. اختيار هذا الخيار يحافظ على المظهر المرئي للعمل الفني.

كتابة طبقات يصدر مجموعات، أشكال مركبة، طبقات متداخلة، وشرائح على هيئة طبقات Photoshop مستقلة، يمكن تحريرها. الطبقات المتداخلة التي تكون أكثر من خمسة مستويات عمقًا يتم دمجها في طبقة Photoshop واحدة. حدد إمكانية التحرير القصوى لتصدير كائنات شفافة (والتي هي الكائنات ذات قناع العتامة، العتامة أقل من 100%)، أو صيغة مزج غير العادية)، كطبقات Photoshop نشطة يمكن تحريرها.

الاحتفاظ بإمكانية تحرير النص يصدر كتابة نقطة رأسية وأفقية في طبقات (بما في ذلك الطبقات المتداخلة حتى خمس مستويات عمقًا) إلى كتابة يمكن تحريرها في Photoshop. إذا كنت تقوم بعمل توافقات في مظهر العمل الفني، فيمكنك إلغاء تحديد هذا الخيار لتنقيط النص بدلاً من ذلك.

إمكانية التحرير القصوى يكتب كل طبقة فرعية في المستوى الأعلى في طبقة Photoshop مستقلة إذا كان عمل ذلك لا يقوم بموائمة مظهر العمل الفني. طبقات المستوى الأعلى تصبح مجموعات طبقة Photoshop. تبقى الكائنات الشفافة كائنات شفافة ممكنة التحرير. وأيضًا تنشئ طبقة شكل Photoshop لكل شكل مركب في طبقة المستوى الأعلى إذا كان عمل ذلك لا يوائم مظهر العمل الفني. لكتابة أشكال مركبة بحدود صلبة، قم بتغيير نوع الوصل إلى دائري. سواء أ قمت بتحديد هذا الخيار أم لا، فإن الطبقات التي بها أكثر من 5 مستويات عمقًا يتم دمجها في طبقة Photoshop واحدة.

ملاحظة: لا يمكن أن يقوم Illustrator بتصدير أشكال لها أنماط رسم، حدود متقطعة، أو فرش مطبقة عليهم. تصبح تلك الأشكال المركبة منقطعة.

صقل الحواف يزيل الحواف المجددة في العمل الفني باختزاله. إلغاء تحديد هذا الخيار يحافظ على الحواف الصلبة للرسم عند تنقيطه.

دمج ملفات تخصيص ICC يقوم بإنشاء وثيقة ذات ألوان معالجة.

راجع أيضًا

إرشادات دقة وضوح الصورة للمخرج النهائي

"حول الألوان في الرسومات الرقمية" في الصفحة ٧٩

"حد كائن ما" في الصفحة ١٣١

خيارات تصدير PNG

إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة، حدد كيفية تصدير ألواح الرسم قبل أن تنقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) في شاشة التصدير. لتصدير كل لوح رسم كملف PNG مستقل، حدد استخدام ألواح الرسم في شاشة التصدير. لتصدير نطاق من ألواح الرسم فقط، قم بتحديد النطاق. ثم انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) وحدد الخيارات التالية:

دقة الوضوح يحدد دقة وضوح الصورة المنقطة. القيم العالية لدقة الوضوح تنتج جودة أفضل للصورة لكن أحجام أكبر للملف.

ملاحظة: بعض الملفات تفتح ملفات PNG عند دقة وضوح 72 نقطة بالبوصة، بغض النظر عن دقة الوضوح التي تحددها. في مثل تلك التطبيقات، سيتم تعديل أبعاد الصورة. (على سبيل المثال، العمل الفني المخزن بدقة 150 نقطة بالبوصة سيكون أكبر مرتين من العمل الفني المخزن بدقة وضوح 72 نقطة بالبوصة). لذا، فإنك تقوم بتغيير دقة الوضوح فقط عندما تعرف التطبيق المستهدف والذي يدعم دقة وضوح غير 72 نقطة بالبوصة.

اللون

يحدد اللون لتعبئة الشفافية. اختر شفاف للحفاظ على الشفافية، وأبيض لتعبئة الشفافية بالأبيض، وأسود لتعبئة الشفافية بالأسود، أو آخر بتحدد لون آخر لتعبئة الشفافية.

صقل الحواف يزيل الحواف المجددة في العمل الفني باختزاله. إلغاء تحديد هذا الخيار يحافظ على الحواف الصلبة للخط عند تنقيطه.

متشابه يعرض إصدارات منخفضة الوضوح من الصورة كتنزيلات ملف في متصفح. يؤدي خيار متشابه إلى جعل وقت التنزيل يبدو أقل ولكنه يزيد من حجم الملف.

راجع أيضًا

إرشادات دقة وضوح الصورة للمخرج النهائي

تحسين صورة للويب

خيارات تصدير TIFF

إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة، قم بتحديد كيفية تصدير ألواح الرسم قبل أن تقوم بنقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) في شاشة التصدير. لتصدير كل لوح من ألواح الرسم على هيئة ملفات TIFF مستقلة، حدد استخدام ألواح رسم متعددة في شاشة التصدير. لتصدير نطاق من ألواح الرسم فقط، قم بتحديد النطاق. ثم انقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS) وحدد الخيارات التالية:

نموذج الألوان يحدد نموذج اللون للملف المصدر.

دقة الوضوح يحدد دقة وضوح الصورة المنقطة. القيم العالية لدقة الوضوح تنتج جودة أفضل للصورة لكن أحجام أكبر للملف.

صقل الحواف يزيل الحواف المجددة في العمل الفني باختزاله. إلغاء تحديد هذا الخيار يحافظ على الحواف الصلبة للخط عند تنقيطه.

ضغط LZW يطبق ضغط LZW، وهي طريقة ضغط بدون فقدان لا تتجاهل تفاصيل الصور. حدد هذا الخيار لإنتاج ملف أصغر.

ترتيب الباييت يحدد الترتيب المناسب للبايتات لكتابة ملف صورة، بناءً على بيئة العمل التي تختارها. يمكن أن يقوم Illustrator ومعظم التطبيقات الحديثة بقراءة الملفات باستخدام ترتيب الباييت لأي بيئة عمل. على أي حال، إذا كنت لا تعرف نوع البرنامج الذي سيفتح الملف، حدد بيئة العمل التي سيتم قراءة الملف فيها.

دمج ملفات تخصيص ICC يقوم بإنشاء وثيقة ذات ألوان معالجة.

راجع أيضًا

إرشادات دقة وضوح الصورة للمخرج النهائي

”حول الألوان في الرسومات الرقمية“ في الصفحة ٧٩

إنشاء ملفات Adobe PDF

حول Adobe PDF

إن تنسيق الوثيقة المتنقل (PDF) هو تنسيق عالمي يحتفظ بخطوط، صور، ومخطط الوثائق المصدر المنشأة من خلال نطاق واسع من التطبيقات وبيئات العمل. إن Adobe PDF هو المصدر القياسي الذي يمكن الاعتماد عليه للتوزيع وتبادل الوثائق الإلكترونية والنماذج عبر العالم. إن ملفات Adobe مضغوطة وكاملة، ويمكن مشاركتها، عرضها، وطباعتها من قبل أي أحد من خلال برنامج Adobe Reader®.

يكون Adobe PDF مؤثرًا جدًا في سير عمل الطباعة والنشر. بحفظ تراكم لعملك الفني في Adobe PDF، فإنك تقوم بإنشاء ملف يعتمد عليه بحيث يمكنك ويمكن لمزودي خدماتك عرضه، تحريره، تنظيمه، واعتماده، ثم، وفي الوقت المناسب من سير العمل، يمكن لمزود الخدمة إما إخراج ملف PDF مباشرة، أو معالجته باستخدام أدوات من مصادر متعددة لمهام ما قبل المعالجة مثل الاختبار المبدئي، الملائمة، الوضع، وفصل الألوان.

عندما تقوم بحفظ في Adobe PDF، يمكنك اختيار أن تقوم بإنشاء ملف متوافق مع PDF/X. PDF/X (تنسيق الوثائق المتنقلة) هو مجموعة فرعية من تنسيق Adobe PDF الذي يستبعد الألوان والخطوط وقيم الملائمة التي من الممكن أن تؤدي إلى مشاكل في الطباعة. قد يستخدم PDF/X عند يتم تبادل PDFs على هيئة أصول رقمية لإنتاج الطباعة- سواء في مرحلة الإنشاء أو مرحلة المخرجات في سير العمل، طالما كانت التطبيقات وأجهزة المخرجات تدعم PDF/X.

يمكن أن يقوم Adobe PDF بحل المشاكل التالية المرتبطة بالوثائق الإلكترونية:

مشكلة عامة	حل Adobe PDF
لا يستطيع المتلقين فتح الملفات لأنهم لا يملكون التطبيقات التي استخدمت لإنشاء الملفات.	أي شخص، في أي مكان يمكنه فتح PDF. كل ما تحتاجه هو برنامج Adobe Reader المجاني.
الأرشيفات المركبة ورقياً وإلكترونياً تكون صعبة في البحث، وتحتل مساحة كبيرة، وتتطلب التطبيق الذي تم استخدامه لإنشاء الوثيقة.	إن PDFs هي ملفات مضغوطة ويمكن البحث فيها بالكامل، ويمكن الوصول إليها في أي وقت باستخدام Reader. الروابط تجعل PDFs أسهل في التصفح.
تظهر الوثائق بشكل خاطئ على الأجهزة اليدوية.	تتيح ملفات PDF ذات علامات التمييز إعادة تدفق النص على بيئات العمل المتنقلة مثل Palm OS®, Symbian™، وأجهزة Pocket PC®.
الوثائق ذات التنسيق المعقد يمكن الوصول إليها للقراء ذوو الإعاقة البصرية.	تحتوي ملفات PDF ذات علامات التمييز على معلومات عن المحتوى والهيكل، مما يجعلها يمكن الوصول إليها من خلال قارئات الشاشة.

إنشاء ملفات Adobe PDF

يمكنك إنشاء أنواع مختلفة من ملفات PDF من خلال Illustrator. يمكنك إنشاء ملفات PDF ذات صفحات متعددة، وملفات PDF ذات طبقات، وملفات متوافقة مع PDF/x. تتيح لك ملفات PDF ذات الطبقات حفظ PDF واحد بطبقات والذي يمكن استخدامه في سياقات مختلفة. تسهل الملفات المتوافقة مع PDF/X من حمل اللون، الخط، ومشاكل الملائمة.

للحصول على فيديو عن إنشاء PDF من تطبيقات Creative Suite، راجع www.adobe.com/go/vid0209_ae. للحصول على فيديو عن التصدير إلى PDF 1.7 للمراجعة أو لأغراض ما قبل الطباعة، راجع www.adobe.com/go/vid0210_ae. للحصول على فيديو عن إنشاء ملفات PDF تفاعلية، راجع www.adobe.com/go/vid0211_ae.

راجع أيضاً

إعدادات Adobe PDF المسبقة
 “إعداد خيارات Adobe PDF” في الصفحة ٢٤٠
 “إدارة الألوان وخيارات PDF/X لـ PDF” في الصفحة ٢٤٣
 إدارة ألوان PDFs للطباعة

إنشاء ملف Adobe PDF

- ١ اختر ملف > حفظ باسم أو ملف > حفظ نسخة.
- ٢ اكتب اسم ملف، واختر مكان للملف.
- ٣ اختر .كتنسيق ملف، وانقر حفظ (PDF) Adobe PDF.
- ٤ إما أن تختار إعداد مسبق من قائمة إعداد مسبق Adobe PDF، أو حدد فئة من القائمة الموجودة على يسار الشاشة ثم قم بتخصيص الخيارات.
- ٥ انقر حفظ PDF.

إعادة ضبط الخيارات إلى القيم الافتراضية، اضغط مفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط مفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) وانقر إعادة ضبط.

إنشاء ملف Adobe PDF متعدد الصفحات

- ١ ارسم ألواح رسم متعددة في وثيقة.
- ٢ اختر ملف > حفظ باسم، وحدد Adobe PDF لنوع الحفظ باسم.
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- لحفظ كل ألواح الرسم في PDF واحد، حدد الكل.

• لحفظ مجموعة جزئية من ألواح الرسم في PDF، حدد نطاق، واكتب نطاق ألواح الرسم.

٤ انقر حفظ، واضبط خيارات PDF إضافية في شاشة حفظ Adobe PDF.

٥ انقر حفظ PDF.

إنشاء ملف Adobe PDF ذو طبقات

يوفر كل من Adobe InDesign و Adobe Acrobat مزايا لتغيير رؤية الطبقات في ملف Adobe PDF. بحفظ ملف PDF بطبقات في Illustrator، فإنك تتيح لتصميمك أن يتم استخدامه في سياقات مختلفة. على سبيل المثال، إما أن تقوم بإنشاء إصدارات متعددة من نفس التصميم لنشرات متعددة اللغات، أو يمكنك إنشاء ملف PDF واحد يحتوي على نص لكل اللغات.

١ قم بإعداد تصميمك بحيث أن تكون العناصر التي يمكن معايرتها (تلك التي تريد أن تظهرها أو إخفاؤها) في طبقات عالية المستوى، وليست متداخلة في طبقات فرعية.

على سبيل المثال، إذا كنت تقوم بإنشاء تصميم بحيث يتم إعادة توجيهه للغات متعددة، لكل النص لكل لغة في طبقة عليا مختلفة.

٢ احفظ الملف بتنسيق Adobe PDF.

٣ في شاشة حفظ Adobe PDF، اختر 8 (أو 1.6 Acrobat 7) من أجل التوافقية.

٤ حدد إنشاء طبقات Acrobat من طبقات عليا، اضبط خيارات PDF إضافية، وانقر حفظ PDF.

إنشاء ملف متوافق مع Adobe PDF/X

إن PDF/X (تنسيق تبديلي للوثيقة المتحركة) هو مواصفة قياسية ISO لتبادل المحتوى الرسومي والذي يحد من العديد من متغيرات اللون، الخط، والملائمة التي تؤدي إلى مشاكل في الطباعة. يدعم Illustrator تنسيق PDF/X-1 (من أجل سير عمل CMYK)، و PDF/X-3 (من أجل سير عمل إدارة ألوانه)، و PDF/X-4 (لسير عمل تتم إدارة ألوانه مع دعم مضاف للحفاظ على الشفافية بدلاً من التسوية).

يمكنك إنشاء ملف متوافق مع PDF/X أثناء عملية حفظ ملف PDF.

١ في شاشة حفظ Adobe PDF، اختر إعداد مسبق لـ PDF/X، أو اختر تنسيق PDF/X من قائمة قياسي.

٢ انقر مخرجات على الجانب الأيسر من شاشة حفظ Adobe PDF، واضبط خيارات PDF/X.

إعدادات Adobe PDF المسبقة

إن الإعداد المسبق الخاص بـ PDF هو مجموعة من الإعدادات التي تؤثر على عملية إنشاء PDF. تلك الإعدادات مصممة لتوازن بين حجم الملف والجودة، حسب كيف سيستخدم PDF. معظم الإعدادات المسبقة المعرفة مشتركة عبر مكونات Adobe Creative Suite، بما في ذلك Photoshop، Illustrator، InDesign، و Acrobat. يمكنك أيضاً إنشاء ومشاركة إعدادات مسبقة مخصصة لمتطلبات مخرجاتك الفريدة.

بعض الإعدادات المسبقة المسرودة فيما يلي لا تتوفر حتى تقوم بفهمهم - حسب الحاجة - من مجلد Extras (حيث تم تثبيتهم بشكل افتراضي) إلى مجلد الإعدادات Settings. نموذجياً، توجد مجلدات Extras و Settings في Settings و Documents and Settings (Windows XP) و ProgramData \ Adobe \ AdobePDF، و (Windows Vista) Library / Application Support / Adobe PDF، أو (Mac OS) \ All Users \ Application Data \ Adobe \ AdobePDF، و Creative Suite مكونات.

توجد الإعدادات المخصصة في (في Windows XP) Documents and Settings \ [اسم المستخدم] \ Application Data \ Adobe \ AdobePDF، (في Windows Vista) Users \ [اسم المستخدم] \ AppData \ Roaming \ Adobe \ AdobePDF، أو (في Mac OS) Users \ [اسم المستخدم] \ Library \ Application Support \ Adobe \ AdobePDF.

💡 قم بمراجعة إعدادات PDF الخاصة بك بشكل دوري. لا ترجع الإعدادات إلى الإعدادات الافتراضية بشكل آلي. التطبيقات والأدوات التي تقوم بإنشاء PDFs تستخدم آخر مجموعة من إعدادات PDF تم تعريفها أو تحديثها.

الطباعة العالية الجودة ينشئ PDFs للطباعة العالية الجودة على طابعات سطح المكتب وأجهزة البروفات. يستخدم هذا الإعداد المسبق 1.4 PDF (في Windows) أو PDF 1.6 (في Mac OS)، ويختزل الصور الملونة والرمادية إلى 300 نقطة في البوصة والصور الأحادية اللون إلى 1200 نقطة في البوصة، ويدمج كل الخطوط، ويترك اللون بدون تغيير، ولا يقوم بتسوية الشفافية (لأنواع الملفات التي تدعم الشفافية). يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat 5.0 و Acrobat Reader 5.0 وما بعده. في InDesign، هذا الإعداد المسبق يقوم أيضاً بإنشاء PDFs ذات علامات التمييز.

Illustrator الافتراضي (فقط Illustrator) ينشئ PDF والذي فيه حفظ كل بيانات Illustrator. إن PDFs التي تم إنشاؤها بهذا الإعداد المسبق يمكن إعادة فتحها في Illustrator بدون أي فقدان آخر في البيانات.

الصفحات الكبيرة الحجم (في Acrobat) ينشئ PDFs مناسبة لعرض وطباعة الرسوم الهندسية الأكبر من 200×200 بوصة. يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat 7.0 و Reader 5.0 وما بعده.

(فق Acrobat في (RGB و CMYK) PDF/A-1b: 2005 يستخدم لحفظ الطويل الأمد (أرشفة) للوثائق الإلكترونية. يقوم PDF/A-1b باستخدام PDF 1.4 ويحول كل الألوان إلى إما CMYK أو RGB، حسب المواصفات التي تختارها. يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat و Reader الإصدارات 5.0 وما بعدها.

(و 2003 2001) PDF/X-1a يتطلب PDF/X-1a دمج كل الخطوط، العلامات والتسجيلات المناسبة، وأن يظهر اللون على هيئة CMYK، ألوان التركيب، أو كلاهما. يجب أن تحتوي الملفات المتوافقة على معلومات تصف ظروف الطباعة والتي تم الإعداد لها. ملفات PDF التي تم إنشاؤها باستخدام التوافق مع PDF/X-1a يمكن فتحها في Acrobat 4.0 و Acrobat Reader 4.0 وما بعده.

يقوم PDF/X-1a باستخدام PDF 1.3، ويختزل الصور الملونة والرمادية إلى 300 نقطة في البوصة والصور الأحادية اللون إلى 1200 نقطة في البوصة، ودمج مجموعات جزئية من كل الخطوط وينشئ PDFs بدون علامات تمييز، ويقوم بتسوية الشفافية باستخدام الإعداد عالي الجودة.

ملاحظة: توضع الإعدادات المسبقة PDF/X1-a:2003 و PDF/X-3 في مجلد Extras من مجلد Settings. (2003) على حاسبك أثناء التثبيت لكنها لا تتوفر حتى تقوم بنقلهم من مجلد Extras إلى مجلد Settings.

(2008) PDF/X-4 في Acrobat 8، يسمى هذا الإعداد المسبق PDF/X-4 DRAFT ليعكس حالة المسودة لمواصفات ISO في وقت شحن Acrobat. هذا الإعداد المسبق مبني على PDF 1.4، والذي يتضمن دعم الشفافية النشطة. إن PDF/X-4 له نفس إدارة اللون ومواصفات International Color Consortium اللونية مثل PDF/X-3. يمكنك إنشاء ملفات متوافقة مع PDF/X-4 مباشرة مع مكونات (Photoshop و InDesign و Illustrator و Creative Suite 3) في Acrobat 8، يستخدم ميزة الاختبار المبدئي لتحويل PDFs إلى مسودة PDF/X-4 DRAFT.

ملفات PDF التي تم إنشاؤها باستخدام التوافق مع PDF/X-1a يمكن فتحها في Acrobat 7.0 و Acrobat Reader 7.0 وما بعده.

جودة المطبعة: ينشئ ملفات PDF لإنتاج طباعة عالية الجودة (على سبيل المثال، للطباعة الرقمية أو للفواصل إلى جهاز فصل الألوان أو منتج ألواح الطباعة)، لكن لا يقوم بإنشاء ملفات متوافقة مع PDF/X. في هذه الحالة، فإن المحتوى هو أعلى الاعتبارات. الهدف هو الحفاظ على كل المعلومات في ملف PDF التي تحتاجها المطبعة أو مزود خدمة الطباعة حتى يطبع الوثيقة بشكل صحيح. هذه المجموعة من الخيارات تستخدم PDF 1.4، وحول الألوان إلى CMYK، ويختزل الصور الملونة والرمادية إلى 300 نقطة في البوصة والصور الأحادية اللون إلى 1200 نقطة في البوصة، ودمج كل الخطوط، ويحافظ على الشفافية (لكل أنواع الملف الداعمة للشفافية).

يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat 5.0 و Acrobat Reader 5.0 وما بعده.

ملاحظة: قبل إنشاء ملف Adobe PDF ليرسل إلى المطبعة التجارية أو مزود خدمة الطباعة، حدد دقة وضوح المخرجات والإعدادات الأخرى التي يجب أن تكون، أو ابحث عن ملف joboptions. ذو الإعدادات الموصى بها. قد تحتاج لتخصيص إعدادات Adobe PDF لمزود معين ثم قم بتوفير ملف joboptions. خاص بك.

PDF ذو محتوى غني: ينشئ ملفات PDF يمكن الوصول إليها، وتتضمن علامات تمييز، روابط تشعبية، عناصر تفاعلية، وطبقات. هذه المجموعة من الخيارات تستخدم PDF 1.5 وتدمج مجموعات جزئية من كل الخطوط. إنها أيضاً تقوم بتحسين الملفات لخدمة البايث. يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat 6.0 و Adobe Reader 6.0 وما بعده. (يوجد إعداد PDF ذو المحتوى الغني المسبق في مجلد Extras).

ملاحظة: هذا الإعداد المسبق كان يسمى eBook في الإصدارات السابقة من بعض التطبيقات.

أصغر حجم ملف: ينشئ ملفات PDF للعرض على الويب، على الإنترنت، أو للتوزيع بالبريد الإلكتروني. هذه المجموعة من الخيارات تستخدم الضغط، الاختزال، ودقة وضوح منخفضة نسبياً. يحول كل الألوان إلى sRGB ودمج الخطوط. إنها أيضاً تقوم بتحسين الملفات لخدمة البايث.

يمكن أن تفتح تلك PDFs في Acrobat 5.0 و Acrobat Reader 5.0 وما بعده.

قياسي (في Acrobat فقط): تنشئ ملفات PDF ليتم طباعته على طابعات سطح مكتبية أو النسخات الرقمية، أو النشر على الأقراص المدمجة، أو إرسالها إلى عميل على هيئة بروفة نشر. تستخدم هذه المجموعة من الخيارات الضغط والاختزال للحفاظ على حجم الملف منخفضاً، لكنه يدمج أيضاً مجموعات جزئية الخطوط المتاحة في الملف، ويحول كل الألوان إلى sRGB، ويطبع بدقة وضوح متوسطة. لاحظ أن مجموعات خط Windows غير مدمجة بشكل افتراضي. ملفات PDF التي تم إنشاؤها باستخدام هذا الملف للإعدادات يمكن فتحها في Acrobat 5.0 و Acrobat Reader 5.0 وما بعده.

لمزيد من المعلومات عن إعدادات PDF المشتركة لمكونات Creative Suite، راجع دليل تكامل PDF الموجود على قرص DVD الخاص بـ Creative Suite.



تخصيص إعدادات PDF المسبقة

بالرغم من أن الإعدادات المسبقة الافتراضية لـ PDF تؤسس على أفضل التجارب، قد تكتشف أن سير عملك، أو ربما سير عمل طابعتك، يتطلب إعدادات PDF متخصصة غير متوفرة من خلال أي إعدادات مسبقة مدمجة. إذا كانت هذه هي الحال، فيمكنك أو يمكن مزودك بالخدمة إنشاء إعداد مسبق مخصص.

١ اختر تحرير < إعدادات مسبقة لـ Adobe PDF.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء إعداد مسبق جديد، انقر جديد. إذا كنت تريد أن تأسس إعداد مسبق على إعداد مسبق موجود، حدد الأعداد المسبق أولاً.
- لتحرير إعداد مسبق مخصص موجود بالفعل، حدد الإعداد المسبق وانقر تحرير. (لا يمكنك تحرير الإعدادات المسبقة الافتراضية.)
- لحذف إعداد مسبق، قم بتحديد وانقر حذف.
- لحفظ إعداد مسبق في مكان آخر غير مجلد الإعدادات الافتراضي في مجلد Adobe PDF، حدده وانقر حفظ باسم. قم بتحديد مكان وانقر حفظ.

٣ اضبط خيارات PDF المرغوبة وانقر موافق.

بدلاً من ذلك، يمكنك إنشاء إعداد مسبق مخصص عندما تقوم بحفظ ملف PDF بنقر زر حفظ إعداد مسبق في أسفل شاشة حفظ Adobe PDF.

💡 إذا كنت تريد مشاركة إعداداتك المسبقة مع زميل، حدد إعداد مسبق أو أكثر وانقر تصدير. تحفظ الإعدادات المسبقة في ملف joboptions. مستقل، والذي يمكنك عندئذ نقله إلى زميلك من خلال البريد الإلكتروني أو شبكة حاسوبك.

راجع أيضاً

”إعداد خيارات Adobe PDF“ في الصفحة ٢٤٠

تحميل إعدادات PDF مسبقة

يأتي Illustrator مع ملفات إعدادات تكميلية مسبقة لـ joboptions (.PDF). يمكنك أيضاً استلام ملفات إعدادات مسبقة لـ PDF من مزودي الخدمة والزملاء.

❖ لتحميل إعدادات PDF مسبقة في كل تطبيقات Creative Suite 4 الخاصة بك، قم بأحد الأمور التالية:

- قم بالنقر المزدوج على ملف joboptions.
- اختر تحرير > إعدادات مسبقة لـ Adobe PDF. انقر إدراج، وحدد ملف joboptions الذي تريد تحميله.

خيارات Adobe PDF

إعداد خيارات Adobe PDF

تقسم خيارات Adobe PDF إلى فئات. إن تغيير أي خيار يسبب أن يتغير اسم الإعداد المسبق إلى مخصص. تسرد الفئات في الجانب الأيسر من شاشة حفظ Adobe PDF. مع استثناء الخيارات القياسية وخيارات التوافقية، والموجودة في قمة الشاشة.

قياسي يحدد مواصفة PDF قياسية للملف.

توافقية يحدد إصدار PDF للملف.

عام يحدد خيارات الملف الأساسية.

ضغط يحدد ما إذا كان يجب أن يكون العمل الفني مضغوطاً ومختزلاً، وإن كان كذلك، فبأي طريقة وبأي إعدادات.

العلامات والتسييلات يحدد علامات الطباعة ومساحات التسييل والارتفاع التقريبي. بالرغم من أن الخيارات هي نفسها في شاشة الطباعة، فإن الحسابات تكون مختلفة لأن PDF ليست مخرجة لحجم صفحة معروف.

إخراج يتحكم في كيفية حفظ ملفات تخصيص الألوان ومخرجات PDF/X في ملف PDF.

متقدم يتحكم في كيفية حفظ الخطوط، الطباعة الفوقية، والشفافية في ملف PDF.

تأمين يضيف التأمين للملف PDF.

ملخص يعرض ملخصاً لإعدادات PDF الحالية. لحفظ الملخص على هيئة ملف نص ASCII، وانقر حفظ الملخص.

حول مواصفات PDF/X القياسية

تعرف مواصفات PDF/X القياسية من قبل المنظمة الدولية للمواصفات القياسية (ISO). تطبق المواصفات القياسية PDF/X على تبادل المحتوى الرسومي. أثناء تحويل PDF، فإن الملف الذي تتم معالجته يتم تدقيقه بالمقارنة مع المواصفات القياسية المحددة. إذا كان ملف PDF لن يطابق المواصفة القياسية ISO المحددة، تظهر رسالة، تسألك أن تختار بين إلغاء التحويل أو الاستمرار في إنشاء ملف غير متوافق. المواصفات الأكثر استخداماً لسير عمل طباعة ونشر هي تنسيقات PDF/X متعددة: PDF/X-1a, PDF/X-3, and PDF/X-4.

ملاحظة: لمزيد من المعلومات عن PDF/X و PDF/A، راجع موقع ISO و موقع Adobe على الويب.

مستويات توافقية PDF

عندما تقوم بإنشاء PDFs، فإنك تحتاج أن تقرر استخدام أي إصدار. يمكنك تغيير إصدار PDF بالانتقال إلى إعداد مسبق مختلف أو اختيار خيار توافقية عندما تقوم بحفظه على هيئة PDF أو تحرير إعداد PDF المسبق.

بصفة عامة، إلا أن يكون هناك احتياج معين للتوافق مع السابق، فإنه يجب عليك استخدام أحدث إصدار (في هذه الحالة 1.7). سيتضمن أحدث إصدار كل المزايا الحديثة. على أي حال، إذا قمت بإنشاء وثائق سيتم توزيعها بشكل واسع، تذكر اختيار Acrobat 5 (PDF 1.4) أو Acrobat 6 (PDF 1.5) لتضمن أن كل المستخدمين يمكنهم عرض وطباعة الوثيقة.

يقارن الجدول التالي بعض الوظائف في PDFs التي تم إنشاؤها باستخدام إعدادات توافقية مختلفة.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) و Acrobat 8 و Acrobat 9 (PDF 1.7 و 1.8)
يمكن أن تفتح PDFs في Acrobat 3.0 و Acrobat Reader 3.0 وما بعده.	يمكن أن تفتح PDFs في Acrobat 3.0 و Acrobat Reader 3.0 وما بعده. على أي حال، المزايا الخاصة بإصدارات لاحقة قد تفقد أو لا يمكن عرضها.	يمكن أن تفتح معظم PDFs في Acrobat 4.0 و Acrobat Reader 4.0. على أي حال، المزايا الخاصة بإصدارات لاحقة قد تفقد أو لا يمكن عرضها.	يمكن أن تفتح معظم PDFs في Acrobat 4.0 و Acrobat Reader 4.0. على أي حال، المزايا الخاصة بإصدارات لاحقة قد تفقد أو لا يمكن عرضها.
لا يمكن أن تحتوي على عمل فني يستخدم تأثيرات الشفافية النشطة. يجب أن تتم تسوية الشفافية قبل التحويل إلى PDF 1.3.	يدعم استخدام الشفافية النشطة في العمل الفني. (تقوم ميزة Acrobat Distiller بتسوية الشفافية.)	يدعم استخدام الشفافية النشطة في العمل الفني. (تقوم ميزة Acrobat Distiller بتسوية الشفافية.)	يدعم استخدام الشفافية النشطة في العمل الفني. (تقوم ميزة Acrobat Distiller بتسوية الشفافية.)
الطبقات غير مدعومة.	الطبقات غير مدعومة.	يحافظ على الطبقات عند إنشاء PDFs من التطبيقات التي تدعم توليد وثائق PDF ذات الطبقات، مثل Illustrator CS وما بعده أو InDesign CS وما بعده.	يحافظ على الطبقات عند إنشاء PDFs من التطبيقات التي تدعم توليد وثائق PDF ذات الطبقات، مثل Illustrator CS وما بعده أو InDesign CS وما بعده.
يدعم فراغ لون DeviceN بـ 8 تلوينات.	يدعم فراغ لون DeviceN بـ 8 تلوينات.	يدعم فراغ لون DeviceN بـ 31 تلوينات.	يدعم فراغ لون DeviceN بـ 31 تلوينات.
يمكن دمج خطوط متعددة البايث. (يقوم Distiller بتحويل الخطوط عند الدمج.)	يمكن دمج خطوط متعددة البايث.	يمكن دمج خطوط متعددة البايث.	يمكن دمج خطوط متعددة البايث.
التأمين ذو 40-بت RC4 مدعوم.	التأمين ذو 128-بت RC4 مدعوم.	التأمين ذو 128-بت RC4 مدعوم.	التأمين ذو 128-بت RC4 و 128-بت AES مدعوم.

الخيارات العامة لـ PDF

يمكنك ضبط الخيارات التالية في القسم عام في شاشة حفظ Adobe PDF:

توصيف يعرض الوصف من الإعداد المسبق المحدد ويوفر مكان لك لتحرير الوصف. يمكنك لصق الوصف من الحافظة. تحرير وصف إعداد مسبق يلحق الكلمة "(معدل)" باسم الإعداد المسبق. على نحو مضاد، فإن تغيير الإعدادات في إعداد مسبق يعنون الوصف بـ "[بناءً على <اسم الإعداد المسبق الحالي>]".

الاحتفاظ بإمكانيات تحرير Illustrator يحفظ كل بيانات Illustrator في ملف PDF. حدد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تكون قادراً على إعادة فتح وتحرير ملف PDF في Adobe Illustrator.

هام: يتعارض خيار الاحتفاظ بإمكانيات تحرير Illustrator مع الضغط القوية والاختزال. إذا كان حجم الملف مهماً، فقم بإلغاء تحديد هذا الخيار.

إدراج مصغرات الصفحة يقوم بإنشاء مصغر صفحة للعمل الفني. يعرض المصغر في شاشات الفتح والوضع من Illustrator.

تحسين للعرض السريع على الويب يقوم بتحسين ملف PDF للعرض بسرعة أكبر في متصفح الويب.

عرض PDF بعد الحفظ يفتح ملف PDF المنشأ حديثاً في تطبيق عرض PDF الافتراضي.

إنشاء طبقات Acrobat من طبقات المستوى الأعلى يحفظ طبقات المستوى العالي على هيئة طبقات Acrobat ضمن ملف PDF. يتيح ذلك لمستخدمي Adobe Acrobat 6، 7، و 8 توليد إصدارات متعددة من الوثيقة من ملف واحد.

ملاحظة: يتوفر هذا الخيار فقط عندما تكون التوافقية مضبوطة على 1.6 Acrobat 7، 1.5 Acrobat 6، و 1.7 Acrobat 8.

راجع أيضاً

حول Adobe PDF

”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨

”إنشاء ملفات Adobe PDF“ في الصفحة ٢٣٧

خيارات الضغط والاختزال لـ PDF

عند حفظ العمل الفني في Adobe PDF، يمكنك ضغط النص والرسومات الفنية ويمكنك ضغط واختزال الصور النقطية. بناء على الإعدادات التي تختارها، من الممكن أن يؤدي الضغط والاختزال إلى تقليل حجم ملف PDF بدرجة ملحوظة مع عدم فقد أو فقد محدود للتفاصيل والدقة.

تتقسم مساحة الضغط بشاشة حفظ Adobe PDF إلى ثلاثة أقسام. يوفر لك كل قسم الخيارات التالية لضغط واختزال الصور الملونة، الرمادية، أو أحادية اللون في عملك الفني.

هام: يتعارض خيار الاحتفاظ بإمكانيات تحرير Illustrator مع الضغط القوية والاختزال. إذا كان حجم الملف مهماً، فقم بإلغاء تحديد هذا الخيار.

الاختزال إذا كنت تخطط لاستخدام ملف PDF على الويب، قم باستخدام الاختزال لزيادة درجة الضغط. إذا كنت تخطط لطباعة ملف PDF باستخدام دقة وضوح عالية، لا تقم باستخدام الاختزال. قم بإلغاء تحديد الخيار لإلغاء تحديد كل خيارات الاختزال.

يؤدي الاختزال إلى تقليل عدد البيكسلات في الصورة. لاختزال الصور الملونة، الرمادية، أو أحادية اللون، اختر طريقة تقارب- اختزال متوسط، اختزال تكعيبي، أو اختزال جزئي- وقم بإدخال دقة الوضوح المرغوبة (بالبيكسل في البوصة). ثم أدخل قيمة دقة الوضوح في مربع نص للصور أعلى. يتم اختزال كل الصور ذات دقة وضوح أعلى من هذا الحد الفاصل.

يحدد أسلوب التمثيل الذي تقوم باختياره كيفية حذف البيكسل:

اختزال تكعيبي متوسط يحسب متوسط عدد البيكسل في مساحة محددة معينة، ثم يستبدل المساحة بأكملها بلون متوسط عدد البيكسل مستخدماً دقة الوضوح المحددة.

اختزال عشوائي يختار بيكسل في مركز المساحة المأخوذة معينة ويستبدل المساحة بأكملها باستخدام لون البيكسل هذا. يؤدي الاختزال العشوائي إلى تقليل وقت التحويل بدرجة ملحوظة مقارنة بالاختزال التكعيبي المزدوج ولكنه ينتج صور ذات درجة صقل أقل.

اختزال تكعيبي مزدوج يستخدم متوسط وزني لتحديد لون البيكسل والذي ينتج عنه في أغلب الأحيان نتائج أفضل من نتائج أسلوب معدل الاختزال. التكعيبي المزدوج هو الأسلوب الأقل سرعة ولكنه الأكثر دقة، وينتج درجات ذات درجة صقل عالية.

ضغط يحدد نوع أسلوب الضغط المستخدم. يضبط خيار آلي أفضل ضغط وجودة ممكنين للعمل الفني المحتوى في الملف آلياً. لمعظم الملفات، فإن هذا الخيار ينتج نتائج مرضية. استخدم آلي (JPEG) إذا احتجت لأعلى توافقية. استخدم آلي (JPEG2000) من أجل ضغط مذهل.

ضغط من تنسيق ZIP تعمل بدرجة جيدة مع الصور ذات المساحات الكبيرة التي تستخدم ألوان مفردة أو حشوات متكررة وللصور الأبيض والأسود التي تحتوي على حشوات متكررة. يمكن أن يكون ضغط ZIP بدون فقدان أو بفقدان، طبقاً لإعداد الجودة.

ضغط من تنسيق JPEG مناسب للصور الملونة أو الصور ذات درجات الرمادي. يؤدي ضغط JPEG إلى فقدان، مما يعني أنه يزيل بيانات الصورة ومن المحتمل أن يؤدي إلى تقليل جودة الصورة؛ مع العلم بأنه يحاول تقليل حجم الملف مع محاولة فقد أقل حد ممكن من بيانات الصورة. لأن ضغط JPEG يستبعد البيانات، فإنه ينتج أحجام ملفات أصغر من الناتجة عن ضغط ZIP.

JPEG2000 هو الأسلوب القياسي العالمي الجديد لضغط وحزم بيانات الصورة. مثل ضغط JPEG، فإن ضغط JPEG2000 مناسب للصور الملونة أو الصور ذات درجات الرمادي. يوفر أيضاً مزايا إضافية، مثل العرض المتتالي.

ضغط CCITT وطول التشغيل يتوفر فقط للصور أحادية اللون. يناسب ضغط CCITT (اللجنة الاستشارية للهاتف والبرق الدولية) لصور الأبيض والأسود وأي صور تم مسحها ضوئياً بعمق صورة 1 بت. المجموعة 4 هي طريقة عامة تنتج ضغطاً جيداً لمعظم الصور الأحادية اللون. المجموعة 3، يستخدم لمعظم أجهزة الفاكس، ويضغط الصور الأحادية اللون صف في كل مرة. ضغط طول التشغيل ينتج أفضل النتائج للصور التي تحتوي على مساحات كبيرة من الأسود أو الأبيض.

جودة الصورة يحدد مقدار الضغط الذي يتم تطبيقه. تعتمد الخيارات المتاحة على أسلوب الضغط. لضغط JPEG، يوفر Illustrator خيارات الحد الأدنى وعالي ومتوسط ومنخفض والحد الأقصى. من أجل ضغط ZIP، فإن Illustrator يوفر خيارات جودة 4-بت و 8-بت. إذا استخدمت ضغط ZIP 4-بت مع الصور ذات 4-بت، أو ضغط ZIP 8-بت مع صور 4-بت أو 8-بت، فإن طريقة ZIP تكون بدون فقدان، بحيث لا تتم إزالة البيانات لتقليل حجم الملف، فلا تتأثر جودة الصورة. استخدام ضغط ZIP 4-بت مع بيانات 8-بت يمكن أن يؤثر على الجودة، على أي حال، لأن البيانات تفقد.

حجم التجانب يكون هذا الخيار متاحاً عندما يكون أعداد الضغط المرادف هو JPEG2000. إنها تحدد حجم الأقسام للعرض المتتالي.

ضغط النص والرسم الخطي يطبق ضغط على كل النص والرسم الخطي الموجود في الملف. تؤدي هذه الطريقة إلى عدم فقدان تفاصيل أو جودة.

راجع أيضاً

حول Adobe PDF

خيارات العلامة والتسجيل من أجل PDF

التسجيل هو مقدار الرسم الذي يقع خارج المربع المحيط بالمطبوع، أو خارج علامات الحصد وعلامات القطع. يمكنك تضمين التسجيل في عملك الفني كهامش للخطأ- لضمان أن الحبر يمتد إلى حافة الصفحة بعد قصها لضمان أن الصورة أن توضع في مكانها في الوثيقة.

تتيح لك مساحة العلامات والتسجيل من شاشة حفظ Adobe PDF تعيين امتداد التسجيل وإضافة تنويع من علامات الطباعة إلى الملف.

كل علامات الطباعة يتيح كل علامات الطباعة (علامات القطع، علامات التسجيل، أشرطة اللون، ومعلومات الصفحة) في ملف PDF.

نوع علامات الطباعة يتيح لك اختيار علامات الطباعة اللاتينية، أو العلامات اليابانية للصفحات المطبوعة بلغات آسيوية.

علامات القطع يضع علامة في كل زاوية من مساحة القص لتشير إلى حدود مربع قص PDF.

سمك علامات القطع يحدد سمك الحد لعلامات القص.

علامات التسجيل يضع علامات خارج لوح الرسم لمحاذاة فواصل مختلفة في وثيقة ملونة.


إزاحة يحد المسافة بين كل علامات الطباعة وحافة لوح الرسم. تكون علامات القص في حافة المسافة المحددة بالإزاحة.

شرائط الألوان يضيف مربع صغير من اللون لكل لون تركيز أو معالجة. يتم تمثيل ألوان التركيز المحولة إلى معالجة باستخدام ألوان المعالجة. يستخدم مزود الخدمة الخاص بك تلك العلامات لمعايرة كثافة الحبر على المطبعة.

معلومات الصفحة يضع معلومات الصفحة خارج لوح الرسم من الصفحة. تتضمن معلومات الصفحة اسم الملف، رقم الصفحة، التاريخ والوقت الحاليين، واسم فصل اللون.

استخدام إعدادات تسجيل الوثيقة يستخدم إعدادات تسجيل الوثيقة بدلاً من إعدادات التسجيل في هذه الشاشة.

قمة، أسفل، يسار، يمين التسجيل

يتحكم في التسجيلات للعمل الفني. عند تحديد  الأسفل، فإن تلك القيم الأربعة تكون متناسبة- تحرير أحدهم سيحدث القيم في الثلاثة الآخرين.

راجع أيضًا

حول Adobe PDF

إدارة الألوان و خيارات PDF/X – PDF

يمكنك ضبط الخيارات التالية في القسم عام في شاشة حفظ Adobe PDF: تتغير العلاقات التفاعلية بين خيارات الإخراج بناء على ما إذا كان إدارة الألوان نشط أو غير نشط وأي من مقاييس PDF محددة.

تحويل الألوان يحدد كيفية تمثيل بيانات الألوان في ملف Adobe PDF. عند قيامك بتحويل الكائنات الملونة إلى RGB أو CMYK، قم بتحديد ملف تخصيص الوجهة من القائمة المنبثقة. يتم الاحتفاظ بكل بيانات ألوان التركيز أثناء تحويل الألوان؛ بينما يتم تحويل ألوان التشغيل المكافئة فقط إلى فراغ الألوان المحدد.

بدون تحويل يحتفظ ببيانات الألوان كما هي. هذا هو الافتراضي عندما يكون PDF/X3:2001 محددًا.

تحويل إلى وجهة (حفظ الأرقام) يحفظ أرقام اللون للمحتوى غير المميز في نفس فراغ اللون على هيئة ملف تخصيص الوجهة (بتعيين ملف تخصيص الوجهة، وليس التحويل إليه). كل المحتويات الأخرى يتم تحويلها إلى الفراغ المستهدف. لا يتوفر هذا الخيار إذا كانت إدارة اللون موقوفة التشغيل. يتم تحديد ملف التخصيص بواسطة سياسة شمول ملف التخصيص سواء كان سيتم تضمينه أو لن يتم.

تحويل إلى وجهة يحول كل الألوان إلى ملف التخصيص المحدد للوجهة. يتم تحديد ملف التخصيص بواسطة سياسة شمول ملف التخصيص سواء كان سيتم تضمينه أو لن يتم.

ملاحظة: عند تحديد تحويل إلى الوجهة، وكانت الوجهة لا تطابق مع ملف تخصيص الوثيقة، تظهر أيقونة تحذير بجوار الخيار.

وجهة توصف نطاق الألوان لجهاز الإخراج RGB أو CMYK النهائي، مثل شاشتك أو SWOP القياسي. باستخدام ملف التخصيص هذا، يقوم Illustrator بتحويل معلومات ألوان الوثيقة (المعرفة بواسطة ملف تخصيص الوجهة في قسم فراغات العمل في شاشة إعدادات الألوان) إلى فراغ الألوان الخاص بجهاز إخراج الوجهة.

سياسة شمول ملف التخصيص يحدد ما إذا كان ملف التخصيص سيتم تضمينه في الملف أم لا.

اسم ملف تخصيص وجهة الإخراج يحدد خصائص حالة الطباعة للوثيقة. مطلوب ملف تخصيص وجهة الإخراج لإنشاء ملفات متوافقة مع PDF/X. تكون هذه القائمة متاحة فقط في حالة ما إذا كان PDF/X قياسي (أو إعداد مسبق) محددًا في شاشة حفظ Adobe PDF. تعتمد الخيارات المتوفرة على ما إذا كانت إدارة الألوان في حالة تشغيل أم إيقاف. على سبيل المثال، إذا كانت إدارة اللون في حالة إيقاف، فإن القائمة تسرد ملفات تخصيص الطباعة. إذا كانت إدارة اللون في حالة تشغيل، فإن القائمة تسرد نفس ملف التخصيص المحدد لملف التخصيص المستهدف (على أن يكون جهاز مخرجات CMYK)، بالإضافة إلى ملفات تخصيص الطباعة المعرفة الأخرى.

حالة الإخراج الاسم يوصف حالة الطباعة المقصودة. من الممكن أن يكون هذا المدخل مفيداً للمستقبل المقصود لوثيقة PDF.

معرف حالة الإخراج يشير إلى معلومات إضافية عن حالة الطباعة المقصودة. يتم إدخال هذا المعرف تلقائيًا إلى حالات الطباعة المتضمنة في سجل ICC.

اسم التسجيل يشير إلى عنوان موقع على الويب للحصول على معلومات إضافية عن التسجيل. يتم إدخال عنوان هذا الموقع على الويب تلقائياً إلى أسماء سجل ICC. تأشير بأنه ملائم يشير إلى حالة الملائمة في الوثيقة. يتطلب التوافق مع PDF/X قيمة صح (محدد) أو خطأ (غير محدد). أي وثيقة غير مطابقة للمتطلبات سوف لا تجتاز اختبار التوافق مع PDF/X.

راجع أيضاً

حول Adobe PDF
إدارة ألوان PDFs للطباعة

خيارات الخط والتسوية لـ PDF

يمكنك ضبط الخيارات التالية في قسم المتقدم في شاشة حفظ Adobe PDF:

اجتزاء الخطوط المدمجة عندما تكون نسبة الحروف المستخدمة أقل من يحدد متى يتم دمج الخط بأكمله (بالمقارنة مع معايير الحروف المستخدمة في الوثيقة) بناءً على كم حروف الخط المستخدمة في الوثيقة. على سبيل المثال، إذا احتوى خط على 1000 حرف لكن الوثيقة تستخدم 10 فقط من تلك الحروف، فقد تقرر أن دمج الخط لا يستحق الحجم الإضافي للملف.

الطباعات الفوقية يحدد كيفية حفظ الطباعة الفوقية للألوان التي تم ضبطها لطبع فوقياً. يمكنك أن تختار الاحتفاظ بالطباعة الفوقية لتجاهل الطباعة الفوقية. إذا تم ضبط التوافقية (في أعلى الشاشة) على. يمكنك أيضاً أن تختار أن تقوم بمحاكاة الطباعة الفوقية بتسوية العمل الفني، Acrobat 4 (PDF 1.3)

الإعداد المسبق إذا تم ضبط التوافقية (في أعلى الشاشة) على وكان العمل الفني يحتوي على شفافية، يمكنك تعيين إعداد مسبق (أو مجموعة من Acrobat 4 (PDF 1.3) الخيارات) لتسوية الشفافية. بدلاً من ذلك، انقر مخصص لتخصيص إعدادات التسوية

ملاحظة: تحافظ على الشفافية آلياً في العمل الفني. بالنتيجة، لا تكون خيارات الإعداد Acrobat 7 (PDF 1.6) و Acrobat 6 (PDF 1.5)، Acrobat 5 (PDF 1.4) المسبق و المخصص لتلك المستويات من التوافقية

راجع أيضاً

حول Adobe PDF
”طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف“ في الصفحة ٣٥٨
”حول الطباعة الفوقية“ في الصفحة ٣٦٤

إضافة التأمين إلى ملفات PDF

عند الحفظ على هيئة PDF، يمكنك إضافة الحماية بكلمة مرور ومحدوديات التأمين، مما يحد ليس فقط من يمكنه فتح الملف، لكنه أيضاً من يمكنه نسخ أو استخلاص المحتويات، طباعة الوثيقة، والمزيد.

يمكن أن يتطلب ملف PDF كلمات مرور لفتح وثيقة (كلمة مرور فتح وثيقة) لتغيير إعدادات التأمين (كلمة مرور الصلاحيات). إذا قمت بضبط أي قيود تأمينية في ملفك، يجب عليك ضبط كلا من كلمتي المرور؛ وإلا، فإن أي شخص يفتح الملف يمكنه إزالة القيود. إذا تم فتح الملف بكلمة مرور الصلاحيات، فإن القيود التأمين تصبح غير متاحة مؤقتاً.

يتم استخدام طريقة التأمين RC4 من مؤسسة RSA لملفات PDF المحمية بكلمات مرور. حسب إعدادات التوافقية (في فئة العامة)، يصبح مستوى عالي أو منخفض.

ملاحظة: إعدادات Adobe PDF المسبقة لا تدعم كلمات المرور وإعدادات التأمين. إذا قمت بتحديد كلمات مرور وإعدادات تأمين في شاشة تصدير Adobe PDF، ثم انقر حفظ إعداد مسبق، فإن كلمات المرور وإعدادات التأمين لن يتم حفظها.

خيارات التأمين

يمكنك ضبط الخيارات التالية عندما تقوم بإنشاء PDF أو عندما تقوم بتطبيق حماية بكلمة مرور على PDF. تتباين الخيارات طبقاً لإعداد التوافقية. لا تتوفر خيارات التأمين لمواصفات PDF/X القياسية أو الإعدادات المسبقة.

توافقية يضبط نوع التشفير لفتح وثيقة محمية بكلمة مرور. يتيح لك Acrobat 6 وما بعده البيانات الأولية للبحث.

إعلم أن أي شخص يستخدم إصدار سابق من Acrobat لا يمكنه فتح وثيقة PDF ذات إعداد توافقية أعلى. على سبيل المثال، إذا قمت بتحديد خيار Acrobat 8، فلا يمكن فتح الوثيقة في Acrobat 6.0 أو ما قبله.

يتطلب كلمة مرور لفتح الوثيقة. حدد هذا الخيار لتطلب من المستخدمين كتابة كلمة المرور التي حددتها لفتح الوثيقة.

كلمة مرور فتح الوثيقة قم بتعيين كلمة المرور التي يجب أن يكتبها لفتح ملف PDF.

ملاحظة: إذا نسيت كلمة مرور، فلا توجد طريقة لاسترجاعها من الوثيقة. إنها فكرة جيدة أن تقوم بتخزين كلمات المرور في مكان منفصل وآمن حتى ترجع له في حالة نسيان كلمات المرور.

استخدام كلمة مرور لتقييد تأمين التحرير وإعدادات الصلاحيات يحد الوصول إلى إعدادات تأمين الوصول إلى ملف PDF. إذا كان الملف مفتوحاً في Adobe Acrobat، فإن المستخدم يمكنه عرض الملف لكنه يجب أن يقوم بإدخال كلمة مرور الصلاحيات حتى يتمكن من تغيير إعدادات الصلاحيات والتأمين الخاصة بالملف. إذا تم فتح الملف في Photoshop، Illustrator، أو InDesign، فإن المستخدم يجب أن يقوم بإدخال كلمة مرور الصلاحيات، حيث أنه من غير الممكن أن تقوم بفتح الملف في حالة العرض فقط.

كلمة مرور الصلاحيات قم بتعيين كلمة المرور المطلوبة لتغيير إعدادات الصلاحيات. يتوفر هذا الخيار فقط إذا كان خيار السابق محدداً.

الطباعة المسموح بها يحدد المستوى المسموح للمستخدمين لطباعة وثيقة PDF.

بدون يمنع المستخدمين من طباعة الوثيقة.

دقة وضوح منخفضة (150 نقطة بالبوصة) تتيح للمستخدم الطباعة بدقة وضوح ليست أعلى من 150 نقطة بالبوصة. قد تكون الطباعة أبطأ لأن كل صفحة تطبع على هيئة صورة نقطية. يتوفر هذا الخيار إذا كان خيار التوافقية مضبوطاً إلى. أو ما بعده (PDF 1.4) Acrobat 5

دقة وضوح عالية

يتيح للمستخدمين الطباعة بأي دقة وضوح، موجهاً مخرجات المتجه على الوضوح إلى PostScript وطابعات أخرى تدعم ميزات الطباعة عالية الجودة المتقدمة.

التغييرات المسموح بها يعرف أي عمليات التحرير مسموح بها في وثيقة PDF.

بدون يمنع المستخدمين من عمل أي تغييرات على الوثيقة تسرد في قائمة التغيرات المسموح بها، مثل تعبئة حقول النموذج وإضافة التعليقات.

إدخال وحذف وتدوير الصفحات يتيح للمستخدمين، إدخال، حذف، وتدوير الصفحات، وإنشاء الإشارات المرجعية والمصغرات. هذا الخيار يتوفر فقط للتشفير المرتفع (128 بت RC4 أو AES).

تعبئة حقول النموذج والتوقيع يتيح للمستخدمين تعبئة النماذج وإضافة التوقيع الرقمي. لا يتيح هذا الخيار لهم إضافة التعليق أو إنشاء حقول النماذج. هذا الخيار يتوفر فقط للتشفير المرتفع (128 بت RC4 أو AES).

التعليق، تعبئة حقول النموذج والتوقيع يتيح للمستخدمين إضافة التعليقات والتوقيع الرقمي، وتعبئة النماذج. لا يتيح هذا الخيار للمستخدمين نقل كائنات الصفحة أو إنشاء حقول النماذج.

أي شيء ما عدا استخراج الصفحات يتيح للمستخدمين تحرير الوثيقة، إنشاء وتعبئة حقول النماذج، وإضافة التعليقات والتوقيعات الرقمية.

إتاحة نسخ النص والصور والمحتويات الأخرى يتيح للمستخدمين تحديد ونسخ محتويات PDF.

إتاحة إمكانية الوصول إلى النص لأجهزة قراءة الشاشات للمعوقين بصرياً.

يتيح للمستخدمين المعوقين بصرياً قراءة الوثيقة باستخدام قارئ الشاشة، لكنه لا يسمح للمستخدمين نسخ أو استخلاص محتويات الوثيقة. هذا الخيار يتوفر فقط للتشفير المرتفع (128 بت RC4 أو AES).

إتاحة البيانات الأولية للنص العادي يتيح للمستخدمين نسخ واستخلاص محتوى من PDF. يتوفر هذا الخيار فقط عندما تكون التوافقية مضبوطاً على Acrobat 6 أو ما بعده. تحديد هذا الخيار يتيح لأنظمة التخزين/البحث ومحركات البحث إمكانية الوصول إلى البيانات الأولية في الوثيقة.

معلومات الملف والبيانات الأولية

حول البيانات الأولية

البيانات الأولية هي مجموعة من المعلومات القياسية عن الملف، مثل اسم المؤلف، دقة الوضوح، فراغ اللون، حقوق النسخ، والكلمات المفتاحية المطبقة عليه. على سبيل المثال، معظم الكاميرات الرقمية تلتحق بعض المعلومات الأساسية لملف الصورة، مثل الطول، العرض، تنسيق الملف، ووقت التقاط الصورة. يمكنك استخدام البيانات الأولية لتسهيل سير عملك وتنظيم ملفاتك.

حول مواصفات XMP

يتم تخزين معلومات البيانات الأولية باستخدام مواصفات (XMP)، والتي بني على أساسها Adobe Bridge، Adobe Illustrator، Adobe InDesign، و Adobe Photoshop. المعايير التي تمت على الصور باستخدام Photoshop@ Camera Raw يتم تخزينها على هيئة بيانات أولية XMP. إن XMP مبنية على أساس XML، وفي معظم الحالات البيانات الأولية تكون مخزنة في الملف. إذا لم يكن ممكناً تخزين المعلومات في الملف، فإن البيانات الأولية يتم تخزينها في ملف مستقل يسمى ملف جانبي. يسهل XMP تبادل البيانات الأولية بين تطبيقات Adobe وعبر سير عمل النشر. على سبيل المثال، يمكنك حفظ بيانات أولية من ملف على هيئة قالب، ثم إدراج البيانات الأولية في ملفات أخرى.

تخزن البيانات الأولية في تنسيقات أخرى، مثل GPS، IPTC (IIM)، Exif، و TIFF، ويتم تزامنها ووصفها باستخدام XMP بحيث يصبح عرضها وإدارتها أسهل. تستخدم التطبيقات والميزات الأخرى (مثل، Adobe Version Cue) أيضاً XMP للاتصال وتخزين المعلومات مثل تعليقات الإصدار، والتي يمكن البحث فيها باستخدام Adobe Bridge.

في معظم الحالات تبقى البيانات الأولية مع الملف حتى وإن تغير تنسيق الملف، (على سبيل المثال، من PSD إلى JPG). يتم الحفاظ على البيانات الأولية عند وضع الملفات في وثيقة Adobe أو مشروع.

💡 إذا كنت مطور ++C أو Java، استخدم XMP Toolkit SDK لتخصيص المعالجة وتبادل البيانات الأولية. إذا مطور Adobe Flash أو Flex، استخدم XMP File SDK. Info SDK لتخصيص شاشة معلومات الملف. لمزيد من المعلومات، قم بزيارة موقع Adobe على الويب.

العمل باستخدام البيانات الأولية في Adobe Bridge و مكونات Adobe Creative Suite

العديد من مزايا Adobe Bridge القوية التي تسمح لك بتنظيم، بحث، وتتبع ملفاتك والإصدارات تعتمد على بيانات XMP الأولية الموجودة في ملفاتك. يوفر Adobe Bridge طريقتين للعمل باستخدام البيانات الأولية: من خلال لوحة البيانات الأولية ومن خلال شاشة معلومات الملف.

في بعض الحالات، قد توجد عروض متعددة لنفس خاصية البيانات الأولية. على سبيل المثال، قد تعنون الخاصية بالمؤلف في عرض وبالمُنشئ في آخر، لكن كلاهما يشيران إلى نفس الخاصية. حتى إذا قمت بتخصيص تلك العروض لسر عمل معينة، فإنها تبقى قياسية من خلال XMP.

راجع أيضاً

إضافة بيانات أولية باستخدام شاشة معلومات الملف
العمل باستخدام قوائم البيانات الأولية
إدراج بيانات أولية إلى وثيقة

نظرة عامة على لوحة معلومات الوثيقة

إنك تستخدم لوحة معلومات الوثيقة لترى سرد لمعلومات الملف العامة وخصائص المعلومات، مثل عدد وأسماء أنماط الرسوم، الألوان المخصصة، الحشوات، التدرجات، الخطوط، والرسوم الموضوعة. لعرض اللوحة، اختر نافذة > معلومات الوثيقة.

- لعرض نوع مختلف من المعلومات، حدد خياراً من قائمة اللوحة: تفاصيل الوثيقة، الكائنات، أنماط الرسوم، الفرش، كائنات لون التركيز، كائنات الحشو، كائنات التدرج، الخطوط، الصور المرتبطة، الصور المدمجة، والخط.
- لعرض معلومات عن الكائن المحدد فقط، اختر التحديد فقط من قائمة اللوحة. ترك هذا الخيار غير محدد يسرد معلومات عن الوثيقة بأكملها.
- لحفظ نسخة من معلومات الملف على هيئة ملف نص، اختر حفظ من قائمة اللوحة. قم بتحديد اسم ومكان، ثم انقر حفظ.
- لعرض أبعاد لوح الرسم، انقر أداة لوح الرسم، انقر أداة لوح الرسم، اختر وثيقة من قائمة اللوحة، ثم انقر لتحديد لوح الرسم الذي تريد عرضه.

راجع أيضاً

نظرة عامة على فضاء العمل

الفصل ١٠: النوع

من ضمن أكثر المظاهر القوية في Adobe Illustrator هي مزايا الكتابة فيه. يمكنك إضافة سطر واحد من الكتابة على عملك الفني، إنشاء أعمدة وصفوف من النص، تدفق النص داخل شكل أو على مسار، والعمل بأشكال الحروف وكائنات الرسوم. الخطوط التي تختارها والإعدادات التي تحددها في Illustrator للمسافات بين الحروف، التجانب بين الحروف والمسافات قبل وبعد الفقرات هي أمثلة للقرارات التي يمكنك اتخاذها عن مظهر النص في عملك الفني.

يمكنك إنشاء كتابة باستخدام أحد الطرق الثلاث التالية: كتابة نقطة تبدأ حيث تنقر وتمتد في أسطر أفقية أو رأسية وأنت تدخل الحروف. كتابة المساحة (تسمى أيضًا كتابة الفقرة) يستخدم حدود كائن ما للتحكم في تدفق الحروف. الكتابة على مسار تناسب على حافة المسار المفتوح أو المغلق.

إدراج نص

يمكنك إدراج نص إلى عملك الفني من ملف تم إنشاؤه في تطبيق آخر. يدعم Illustrator التنسيقات التالية لإدراج النص:

- Microsoft® Word الخاص بـ Windows 97، 98، 2000، 2002، 2003، و 2007
- Microsoft Word لنظام Mac OS X، 2004، و 2008
- RTF (Rich Text Format)
- النص العادي (ASCII) باستخدام الشفرات الخاصة بـ ANSI، Unicode، Shift JIS، GB2312، Chinese Big 5، Cyrillic، GB18030، اليونانية، التركية، البلطيقية، ووسط أوروبا.

أحد ميزات إدراج نص من ملف، بدلاً من نسخه ولصقه، هي أن النص المدرج يحافظ على تنسيق حروفه وفقراته. على سبيل المثال، نص من ملف RTF يحافظ على خصائص خطه ونمطه في Illustrator. يمكنك أيضاً ضبط خيارات التشفير والتنسيق عندما تقوم بإدراج نص من ملف نص عادي.

هام: عندما تقوم بإدراج نص من ملفات Microsoft Word و RTF، تأكد من أن الخطوط المستخدمة في الملف موجودة على نظامك. الخطوط وأنماط الخطوط المفقودة - بما في ذلك الخطوط التي لها نفس الاسم لكن تنسيق مختلف (Type 1، TrueType، أو CID) - قد تسبب نتائج غير متوقعة. على الأنظمة اليابانية، الفروق بين مجموعات الحروف قد تمنع ظهور النص الذي تم إنشاؤه في Windows على الشاشة في Mac OS.

إدراج نص في ملف جديد

- ١ اختر ملف > فتح.
- ٢ حدد الملف الذي تريد فتحه، ثم انقر فتح.

إدراج نص في ملف موجود

- ١ اختر ملف > وضع. حدد الملف الذي تريد إدراجه، ثم انقر وضع.
- ٢ إذا كنت تقوم بوضع ملف نص عادي (txt)، قم بعمل التالي، ثم انقر موافق:
 - حدد مجموعة الحرف وبيئة العمل التي تم استخدامها لإنشاء الملف.
 - حدد خيار علامات نهاية سطر إضافية لتحديد كيف سيعالج Illustrator علامات نهاية السطر الإضافية في الملف.
 - حدد خيار المسافات الإضافية إذ كنت تريد أن يستبدل Illustrator تسلسلات المسافات في الملف بحروف جدولية. قم بإدخال عدد المسافات التي سيتم استبدالها بحرف جدولية.

إنشاء كتابة نقطة ومساحة

إدخال نص عند نقطة ما

الكتابة النقطية هي سطر نص رأسي أو أفقي يبدأ حيث قمت بالنقر وتوسع وأنت تدخل الحروف. يكون كل سطر من النص مستقلاً - يتمدد السطر أو يتقلص وأنت تقوم بتحريره، لكنه لا يلتف على سطر النص التالي. إدخال النص بهذه الطريقة يكون مفيداً لإدخال بضعة كلمات على عملك الفني.

- ١ حدد أداة الكتابة **T** أو أداة الكتابة الرأسية **T**.


يتغير المؤشر إلى إشارة مستقيمة ضمن المربع المنقط. الخط الأفقي الصغير بالقرب من أسفل علامات الإشارة المستقيمة الخاصة بالخط الأساسي، والذي يوضع النص عليه.

٢ (اختياري) اضبط خيارات تنسيق النص في لوحة التحكم، لوحة الحرف، أو لوحة الفقرة.

٣ انقر حيث تريد أن يبدأ سطر النص.

هام: تأكد من عدم النقر على كائن موجود، لأن عمل ذلك يحول كائن الكتابة إلى مساحة كتابة أو كتابة على مسار. إذا كان هناك كائن في المكان الذي تريد إدخال النص عنده، فقم بتأمين أو إخفاء الكائن.

٤ إدخال النص. اضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع لتبدأ سطر جديد ضمن كائن الكتابة.

٥ عندما تنتهي من إدخال النص، انقر أداة التحديد  لتحديد كائن الكتابة. بدلاً من ذلك، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على النص.

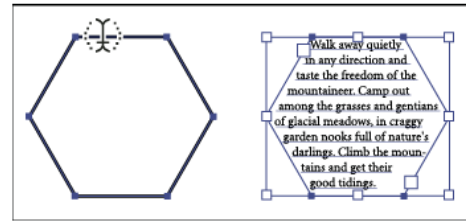
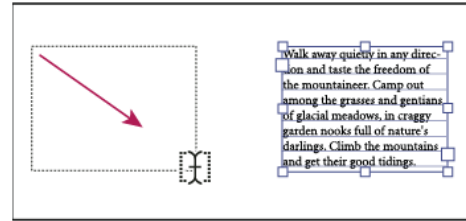
ملاحظة: لمزيد من المعلومات عن العمل بالكتابة في Illustrator، راجع ورقة العمل بالكتابة في www.adobe.com/go/learn_ai_type.

إدخال نص في مساحة ما

مساحة الكتابة (تسمى أيضاً فقرة الكتابة) يستخدم حدود كائن ما للتحكم في تدفق الحروف، سواءاً أفقياً أو رأسياً. عندما يصل النص إلى الحدود، فإنه يلتف آلياً ليتلائم داخل المساحة المعرفة. ادخال النص بهذه الطريقة تفيد عندما تقوم بإنشاء فقرة أو أكثر، مثل ما يكون في النشرات الدعائية.

١ تعريف المساحة المحيطة:

- حدد أداة الكتابة **T** أو أداة الكتابة الرأسية **T** واسحب قطرياً لتعرف مساحة محيطة مستطيلة.
- ارسم الكائن الذي تريد استخدامه كمساحة محيطة. (لا يهم إذا كان للكائن خصائص حد أو تعبئة، لأن Illustrator يقوم آلياً بإزالة التهم). ثم حدد أداة الكتابة **T**، أداة الكتابة الرأسية **T**، أداة مساحة الكتابة **VT**، أو أداة مساحة الكتابة الرأسية **VT** وانقر في أي مكان على مسار الكائن.




إنشاء مساحة كتابة بالسحب (أعلى) بالمقارنة بتحويل شكل موجود إلى مساحة كتابة (أسفل)

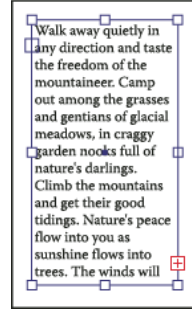
ملاحظة: إذا كان الكائن هو مسار مفتوح، يجب أن تستخدم أداة مساحة الكتابة لتعريف المساحة المحيطة. يرسم Illustrator خط تخيلي بين نقاط نهاية المسار لتعرف الحدود.

٢ (اختياري) اضبط خيارات تنسيق النص في لوحة التحكم، لوحة الحرف، أو لوحة الفقرة.

٣ إدخال النص. اضغط مفتاح إدخال أو رجوع لبدء فقرة جديدة.

٤ عندما تنتهي من إدخال النص، انقر أداة التحديد  لتحديد كائن الكتابة. بدلاً من ذلك، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على النص.

إذا قمت بإدخال نص أكثر من أن يلائم ضمن مساحة أو على مسار، فسيظهر مربع صغير يحتوي على علامة زائد (+) بالقرب من قاع المساحة المحددة.



مثال من النص الزائد

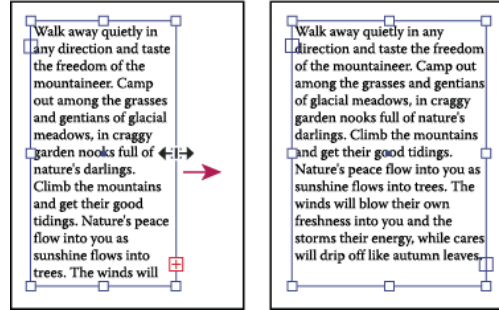
يمكنك تغيير حجم مساحة النص أو تمديد المسار حتى تعرض النص الزائد. يمكنك أيضاً ربط النص بكائن آخر.

للحصول على فيديو عن إنشاء كتابة ونقطية وكتابة مساحة، راجع www.adobe.com/go/vid0045_ae. لمزيد من المعلومات عن العمل بالكتابة في Illustrator، راجع ورقة العمل بالكتابة في www.adobe.com/go/learn_ai_type

تغيير حجم مساحة نص

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

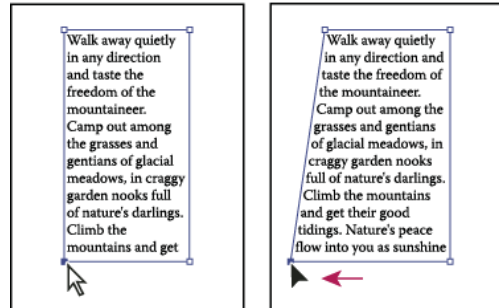
- حدد كائن كتابة باستخدام أداة الكتابة أو لوحة الطبقات، واسحب مقبض موجود على المربع المحيط.



تغيير حجم مساحة نص باستخدام أداة التحديد

- حدد حافة أو زاوية من مسار الكتابة باستخدام أداة التحديد المباشر. ثم اسحب لتضبط شكل المسار.

💡 ضبط مسار الكتابة باستخدام أداة التحديد المباشر يكون أسهل عندما تكون في وضعية عرض الحدود الخارجية.



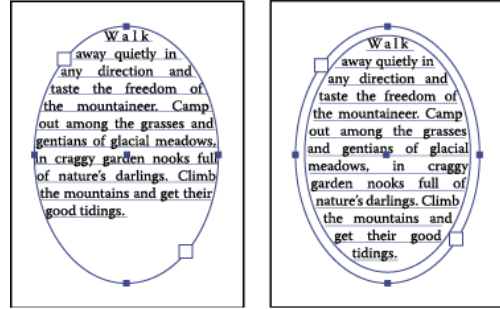
تغيير حجم مساحة كتابة باستخدام أداة التحديد المباشر

- حدد كائن الكتابة باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات، واختر الكتابة < خيارات مساحة الكتابة. قم بإدخال قيم للعرض والطول، وانقر موافق. إذا كانت مساحة النص غير مستطيلة، فإن تلك القيم تحدد أبعاد المربع المحيط بالكائن.

تغيير الهامش المحيط بمساحة نص

عند العمل باستخدام كائن مساحة الكتابة، يمكنك التحكم بالهامش بين النص والمسار المحيط. هذا الهامش يسمى بالالتبعاد الداخلي.

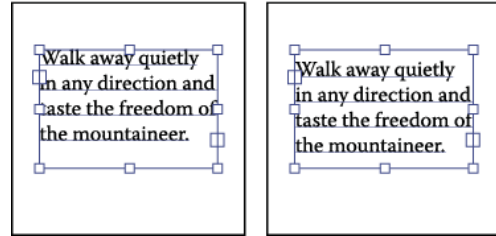
- ١ حدد كائن مساحة كتابة.
- ٢ اختر الكتابة > خيارات مساحة الكتابة.
- ٣ قم بتعيين قيمة للالتبعاد الداخلي، وانقر موافق.



كتابة بدون تباعد داخلي (يسار) بالمقارنة مع كتابة ذات تباعد داخلي (يمين)

رفع أو خفض الخط الأساسي الأول في مساحة الكتابة

عند العمل باستخدام كائن مساحة كتابة، يمكنك التحكم في محاذاة السطر الأول من النص مع قمة الكائن. تسمى هذه المحاذاة إزاحة الخط الأساسي الأول. على سبيل المثال، يمكنك أن تجعل النص يلتصق فوق الكائن أو أن يسقط بمسافة معينة تحت قمة الكائن.



كتابة ذات خط أساسي مضبوط على ارتفاع الحرف (يسار) بالمقارنة بكتابة ذات خط أساسي مضبوط على المسافة بين السطور (يمين)

- ١ حدد كائن مساحة كتابة.
- ٢ اختر الكتابة > خيارات مساحة الكتابة.
- ٣ للخط الأساسي الأول، اختر أحد الخيارات التالية:
تصاعدي يقع ارتفاع حرف "d" أسفل قمة كائن الكتابة.
ارتفاع الحرف تتلامس قمم الحروف الكبيرة مع قمة كائن الكتابة.
مسافة بين السطور يستخدم قيمة المسافة بين سطور الكتابة كمسافة بين الخط الأساسي للسطر الأول وقمة كائن الكتابة.
ارتفاع س يقع ارتفاع حرف "x" أسفل قمة كائن الكتابة.
ارتفاع مربع Em قمة مربع em في الخطوط الأسبوعية يلامس قمة كائن الكتابة. هذا الخيار متاح بغض النظر عن تفضيلات إظهار الخيارات الأسبوعية.
ثابت يحدد المسافة بين الخط الأساسي بين الخط الأساسي للسطر الأول من النص وقمة كائن الكتابة في مربع نص الحد الأدنى.
القديم يستخدم الخط الأساسي الأول الافتراضي المستخدم في Adobe Illustrator 10 أو ما قبله.
- ٤ من أجل الحد الأدنى، قم بتعيين قيمة الحد الأدنى لإزاحة الخط الأساسي.

راجع أيضًا

إزاحة الخط الأساسي

”عرض خيارات الكتابة الأسبوية“ في الصفحة ٢٨٤

إنشاء صفوف وأعمدة نص

١ حدد كائن مساحة كتابة.

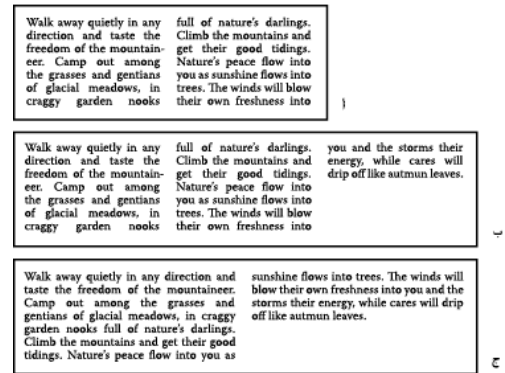
٢ اختر الكتابة < خيارات مساحة الكتابة.

٣ في قسم الصفوف والأعمدة من الشاشة، اضبط الخيارات التالية:

العدد يحدد عدد الصفوف والأعمدة التي تريد أن يحتويها الكائن.

المدى يحدد ارتفاع الصفوف المنفردة وعرض الأعمدة المنفردة.

ثابت يحدد ماذا يحدث لمدى الصفوف والأعمدة إذا قمت بتغيير حجم مساحة الكتابة. عندما يكون هذا الخيار محددًا، فإن تغيير حجم المساحة يمكن تغيير عدد الصفوف والأعمدة، لكن ليس عرضها. اترك هذا الخيار غير محددًا إذا كنت تريد أن تتغير عروض الصف والعمود عندما تقوم بتغيير مساحة الكتابة.



خيارات لتغيير حجم الصفوف والأعمدة
أ.

الأعمدة الأصلية

ب.

الأعمدة متغيرة الحجم مع تحديد ثابت

ج.

الأعمدة متغيرة الحجم مع عدم تحديد ثابت

عرض الفاصل يحدد المسافة بين الصفوف أو الأعمدة.

٤ في هذا القسم للخيارات من الشاشة، حدد خيار تدفق النص لتحديد كيفية تدفق النص بين الصفوف والأعمدة: بالصفوف أو بالأعمدة.

٥ انقر موافق.

ملائمة عنوان عبر عرض كامل لمساحة كتابة

١ حدد أداة كتابة، وانقر في الفقرة التي تريد ملائمتها عبر مساحة الكتابة.

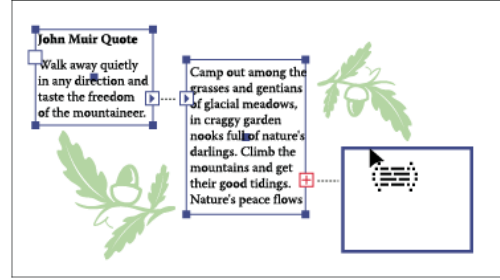
٢ اختر الكتابة < ملائمة العنوان.

ملاحظة: إذا قمت بتغيير تنسيق الكتابة، تأكد من إعادة تطبيق أمر ملائمة العنوان.

ربط النص بين الكائنات

لربط (أو استمرار) نص من كائن إلى التالي، فإنك تربط الكائنات. يمكن أن تكون كائنات الكتابة ذات أي شكل؛ على أي حال، يجب أن يكون النص مدخلاً في مساحة ما أو على مسار معين (وليس عند نقطة ما).

يحتوي كل كائن كتابة على منفذ دخول ومنفذ خروج، مما يتيح لك ربط كائنات أخرى وإنشاء نسخة مرتبطة من كائن الكتابة. يشير المنفذ الفارغ أن كل النص مرئي وأن ذلك الكائن غير مرتبط. يشير السهم في منفذ ما إلى أن الكائن مرتبط بكائن آخر. تشير علامة الزائد الحمراء في منفذ خروج إلى أن الكائن يحتوي على نص إضافي. يسمى هذا النص غير المرئي النص الزائد.



منافذ على كائنات كتابة مرتبطة

يمكنك كسر الارتباطات وجعل النص يتدفق في الكائن الأول أو الكائن التالي، أو يمكنك إزالة كل الارتباطات وتجعل النص يبقى في موضعه. **ملاحظة:** عند العمل بالنص المرتبط، فقد يكون المفيد أن ترى الارتباطات. لعرض الارتباطات، اختر عرض > إظهار ارتباطات النص ثم حدد كائن مرتبط.

راجع أيضاً

”إدخال نص في مساحة ما“ في الصفحة ٢٤٨

ربط النص

- ١ استخدم أداة التحديد لتحديد كائن مساحة كتابة.
- ٢ انقر في منفذ دخول أو منفذ خروج الخاص بكائن كتابة محدد. يتغير المؤشر إلى أيقونة نص محمل
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لربط كائن موجود، ضع المؤشر على مسار كائن. يتغير المؤشر إلى
 - لربط كائن جديد، انقر أو اسحب جزء فارغ من لوح الرسم. ينشئ النقر كائن من نفس حجم وشكل الأصل؛ يتيح لك السحب إنشاء كائن مستطيل من أي حجم.
 - طريقة أخرى لربط النص بين الكائنات هي أن تحدد كائن مساحة كتابة، حدد الكائن (أو الكائنات) التي تريد أن تربط به، ثم اختر الكتابة > نص مرتبط > إنشاء.

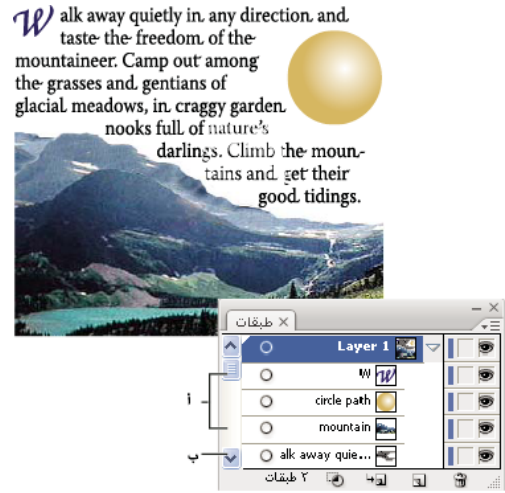
إزالة أو كسر ارتباطات

- ١ حدد كائن كتابة مرتبطة.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لفك الربط بين كائنين، قم بالنقر المزدوج على منفذ عند أي من نهائي الارتباط. يتدفق النص في الكائن الأول.
 - لإطلاق كائن من ارتباط نص، اختر الكتابة > نص مرتبط > إطلاق تحديد. يتدفق النص في الكائن التالي.
 - لإزالة كل الارتباطات، اختر الكتابة > النص المرتبط > إزالة الارتباط. يبقى النص في موضعه.

التفاف النص حول كائن

يمكنك التفاف مساحة نص حول أي كائن، بما في ذلك كائنات الكتابة، الصور المدرجة، والكائنات التي ترسمها في Illustrator. إذا كان كائن الالتفاف هو صورة نقطية مدمجة، فإن Illustrator يقوم باللتفاف النص حول بيكسلات معتمة أو معتمة جزئياً ويتجاهل البيكسلات ذات الشفافية الكاملة.

يتم تحديد الالتفاف حسب ترتيب تراص الكائنات، والتي يمكنك استعراضها في لوحة الطبقات بنقر المثلث الموجود بجوار اسم الطبقة. لالتفاف نص حول كائن ما، فإن كائن الالتفاف يجب أن يكون في نفس الطبقة التي عليها النص والموضوعة فوقها مباشرة في هيكل الطبقات. يمكنك سحب المحتويات لأعلى أو لأسفل في لوحة الطبقات لتغيير الهيكل.



نص ملف حول الكائنات
أ. كائنات التفاف ب. نص ملف

راجع أيضاً

”إدخال نص في مساحة ما“ في الصفحة ٢٤٨
”تراص الكائنات“ في الصفحة ١٨٦

الفاف النص

- ١ تأكد من أن الإشرطات التالية محققة للكتابة التي تريد التفافها:
 - أنها كتابة مساحة (مكتوبة في مربع).
 - أن تكون في نفس طبقة كائن الالتفاف.
 - أن تكون موضوعة مباشرة تحت كائن الالتفاف في هيكل الطبقات.
- هام: إذا احتوت طبقة على كائنات كتابة متعددة، قم بنقل أي مما لا تريد الالتفاف حوله إما إلى طبقة أخرى أو فوق كائن الالتفاف.
- ٢ حدد الكائن أو الكائنات والتي تريد أن يلتف النص حولها.
- ٣ اختر الكائن < التفاف النص > عمل.

ضبط خيارات الالتفاف

يمكنك ضبط خيارات الالتفاف قبل أو بعد أن تقوم بالالتفاف.

- ١ حدد كائن الالتفاف.
- ٢ اختر الكائن < التفاف النص > خيارات التفاف النص وقم بتحديد الخيارات التالية:
 - إزاحة يحدد مقدار المسافة بين النص وكائن الالتفاف. يمكنك إدخال قيمة موجبة أو سالبة.
 - عكس الالتفاف يقوم بالفاف النص حول الجانب العكسي من الكائن.

إلغاء التفاف النص حول كائن

- ١ حدد كائن الالتفاف.
- ٢ اختر الكائن < التفاف النص > إتاحة الاستخدام.

حذف كائنات كتابة فارغة من عملك الفني

حذف الكائنات غير المستخدمة يجعل عملك الفني أسهل طباعة ويقلل من حجم الملف. يمكنك إنشاء كائنات كتابة فارغة، على سبيل المثال، إذا قمت بالنقر بالخطأ على أداة الكتابة في مساحة العمل الفني ثم اختر أداة أخرى.

١ اختر كائن < مسار > لتنظيف.

٢ حدد إخلاء مسارات النص وانقر موافق.

إنشاء كتابة على مسار

الكتابة على مسار ينساب على حافة المسار المفتوح أو المغلق. عندما تقوم بإدخال النص أفقيًا، فإن الحروف تكون موازية للخط الأساسي. عندما تقوم بإدخال النص رأسيًا، فإن الحروف تكون متعامدة على الخط الأساسي. في أي من الحالتين، فإن النص ينساب في الاتجاه الذي أضيفت فيه النقاط إلى المسار.

إدخال نص على مسار ما

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء نص أفقي على مسار ما، حدد أداة الكتابة **T** أو أداة الكتابة على مسار **⌘**.
- لإنشاء نص رأسي على مسار ما، حدد أداة الكتابة الرأسية **T** أو أداة الكتابة الرأسية على مسار **⌘**.

٢ (اختياري) اضبط خيارات تنسيق النص في لوحة التحكم، لوحة الحرف، أو لوحة الفقرة.

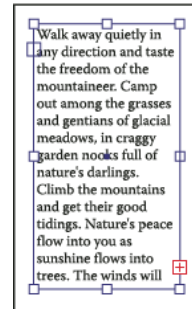
٣ ضع المؤشر على المسار، وانقر. (لا يهم إذا كان للكائن خصائص حد أو تعبئة، لأن Illustrator يقوم آليًا بإزالتها.)

ملاحظة: إذا كان المسار مغلق، بدلاً من مفتوح، يجب أن تستخدم أداة الكتابة على مسار.

٤ إدخال النص.

٥ عندما تنتهي من إدخال النص، انقر أداة التحديد **⏏** لتحديد كائن الكتابة. بدلاً من ذلك، انقر مع الضغط على مفتاح **Ctrl** (في Windows) أو مفتاح **Command** (في Mac OS) على النص.

إذا قمت بإدخال نص أكثر من أن يلائم ضمن مساحة أو على مسار، فسيظهر مربع صغير يحتوي على علامة زائد (+) بالقرب من قاع المساحة المحددة.



مثال من النص الزائد

يمكنك تغيير حجم مساحة النص أو تمديد المسار حتى تعرض النص الزائد. يمكنك أيضًا ربط النص بكائن آخر.

للحصول على فيديو عن إنشاء كتابة على مسار، راجع www.adobe.com/go/vid0046. لمزيد من المعلومات عن العمل بالكتابة في Illustrator، راجع ورقة العمل بالكتابة في www.adobe.com/go/learn_ai_type.

نقل أو قلب نص على مسار

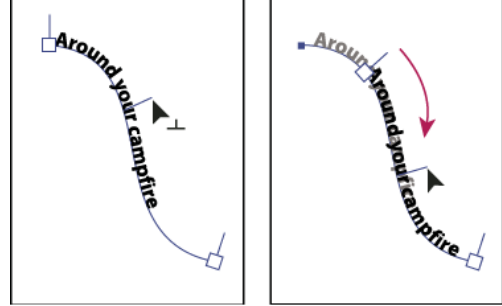
١ حدد كائن الكتابة على مسار.

يظهر قوس في بداية الكتابة، وفي نهاية المسار، وفي نقطة المنتصف بين أقواس البداية والنهاية.

٢ ضع المؤشر فوق قوس مركز الكتابة حتى تظهر أيقونة صغيرة بجوار المؤشر **L**.

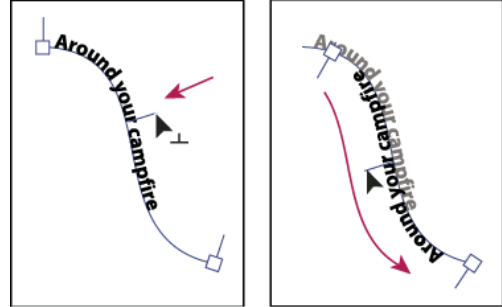
٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل نص على المسار، اسحب قوس المنتصف عبر المسار. ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لتمنع الانقلاب إلى الجانب الآخر من المسار.



نقل كتابة على مسار ما

- لقلب اتجاه النص على مسار ما، اسحب القوس على المسار. بدلاً من ذلك، اختر الكتابة > الكتابة على مسار > خيارات الكتابة على مسار، حدد قلب، وانقر موافق.



قلب كتابة على مسار ما

💡 لنقل الكتابة على مسار ما بدون تغيير اتجاه الكتابة، استخدم خيار إزاحة الخط الأساسي في لوحة الحرف. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء كتابة تنساب من اليسار إلى اليمين عبر قمة دائرة، يمكنك إدخال رقم سالب في مربع نص إزاحة الخط الأساسي لإسقاط الكتابة بحيث تنساب داخل قمة الدائرة.

للحصول على فيديو عن إنشاء كتابة على مسار، راجع www.adobe.com/go/vid0046_ae.

راجع أيضًا

”إنشاء كتابة على مسار“ في الصفحة ٢٥٤
إزاحة الخط الأساسي

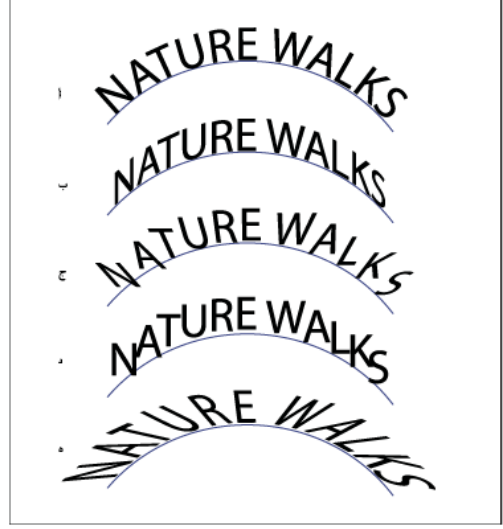
تطبيق تأثيرات الكتابة على مسار

تتيح لك تأثيرات مسار الكتابة تشويه اتجاه الحروف على مسار ما. يجب أن تقوم أولاً بإنشاء الكتابة على مسار قبل أن يمكنك تطبيق تلك التأثيرات.

١ حدد كائن الكتابة على مسار.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكتابة > كتابة على مسار وحدد تأثير من القائمة الفرعية.
 - اختر الكتابة > الكتابة على مسار > خيارات الكتابة على مسار. ثم حدد خيار من قائمة التأثير، وانقر موافق.
- ملاحظة:** إن تطبيق تأثير الجاذبية على نص على مسار دائري يؤدي لنتيجة تبدو مثل تأثير قوس قزح الافتراضية. إنه ينفذ كما هو متوقع على المسارات البيضاوية، المربعة، المستطيلة أو أي مسارات ذات أشكال غير اعتيادية.



تأثيرات مسار الكتابة

أ. قوس قزح ب. إمالة ج. شريط ثلاثي الأبعاد د. درجة سلم هـ. جاذبية

راجع أيضًا

”إنشاء كتابة على مسار“ في الصفحة ٢٥٤

ضبط المحاذاة الرأسية لكتابة على مسار

- ١ حدد كائن الكتابة.
 - ٢ اختر الكتابة < الكتابة على مسار > خيارات الكتابة على مسار.
 - ٣ اختر خيار من قائمة محاذاة إلى المسار لتحديد كيفية محاذاة كل الحروف للمسار، بالنسبة للارتفاع الإجمالي للخط:
متصاعد يحاذي لحافة الخط العليا.
تنازلي يحاذي لحافة الخط السفلي.
منتصف يحاذي نقطة المنتصف بين الصاعد والهابط في الخط.
الخط الأساسي يحاذي الخط الأساسي. هذا هو الإعداد الافتراضي.
- ملاحظة:** الحروف التي ليس لها صواعد وهوابط (مثل الحرف e) أو خط أساسي (مثل الفاصلة المعلقة) يتم محاذاتهم رأسياً مع الحروف التي لها صواعد، هوابط، وخطوط أساسية. تلك الأبعاد محددة بشكل نهائي من قبل مصمم الخط.

لمزيد من التحكم على المحاذاة الرأسية، استخدم خيار إزاحة الخط الأساسي في لوحة الحرف. على سبيل المثال، اكتب قيمة سالبة في مربع إزاحة الخط الأساسي لتنزيل الكتابة. 💡

راجع أيضًا

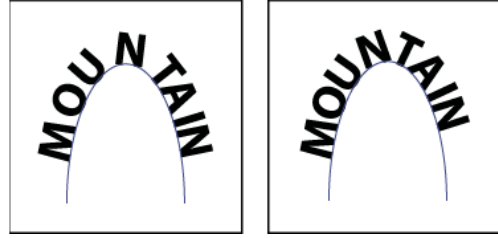
إزاحة الخط الأساسي

ضبط المسافات حول الإنحناءات الحادة

عندما تتدفق الحروف حول شكل منحي أو زاوية حادة، فإنها تنتشر بطريقة التي قد يبدو بأنه مسافة إضافية بينها. يمكنك تضيق المسافات بين الحروف على المنحنيات باستخدام خيار المسافات في شاشة خيارات الكتابة على مسار.

- ١ حدد كائن الكتابة.
- ٢ اختر الكتابة < الكتابة على مسار > خيارات الكتابة على مسار.

٣ للمسافات، اكتب قيمة بالنقاط. القيم الأعلى تزيل المسافات الإضافية بين الحروف الموجودة عند منحنيات أو زوايا حادة.



كتابة بدون معايير مسافات (يسار) بالمقارنة مع كتابة ذات معايير مسافات (يمين)

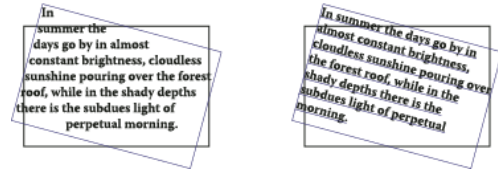
ملاحظة: إن قيمة المسافات ليس لها تأثير على الحروف الموضوعة على مقاطع مستقيمة. لتغيير المسافات بين الحروف في أي مكان على المسار، حددهم، ثم قم بتطبيق المسافات بين الحروف أو التجانب.

قياس وتدوير الكتابة

حدد كتابة من أجل التحويلات

يمكنك تدوير، انعكاس، قياس، وإمالة كتابة مثلما تفعل مع كائنات أخرى. على أي حال، يمكنك تحديد تأثيرات الكتابة التي تنتج عن التحويل:

- لتحويل الكتابة عبر مسارها المحيط، حدد كائن الكتابة وحدد أداة التدوير أو تدوير الكائن والنص.
- لتحويل المسار المحيط فقط، لكن ليس الكتابة التي يحتويها، حدد كائن الكتابة واسحب باستخدام أداة التحديد.



مسار كتابة تم تدويره (يسار) بالمقارنة مع نص ومسار تم تدويره (يمين)

راجع أيضًا

”تحويل الكائنات“ في الصفحة ١٨٩

ضبط قياس الكتابة

يمكنك تعيين التناسب بين طول وعرض الكتابة، بالنسبة للطول والعرض الأصليين للحروف. الحروف التي لم يتم تغيير قياسها لها قيمة 100%. بعض عائلات الكتابة تشمل خط ممتد، والمصمم بحيز أفقي أكبر من نمط الكتابة العادية. القياس يشوه الكتابة، بحيث يستحسن عامة استخدام خط مصمم للتقارب والتمدد، إذا وجد.

١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن القياس يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ في لوحة الحرف، اضبط خيار القياس الرأسي **T** أو خيار القياس الأفقي **I**.

تدوير الكتابة

- لتدوير الحروف ضمن كائن كتابة بعدد معين من الدرجات، حدد الحروف أو كائن الكتابة التي تريد تغييرها. (إذا لم تحدد أي نص، فإن التدوير يتم تطبيقه على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.) في لوحة الحرف، اضبط خيار تجاوز الحروف **T**.
- لتغيير كتابة أفقية إلى كتابة رأسية، وبالعكس، حدد كائن الكتابة واختر الكتابة < اتجاه الكتابة > أفقي أو الكتابة < اتجاه الكتابة > رأسي.
- لتدوير كائن كتابة بأكمله (كل من الحروف والمربع المحيط)، حدد كائن الكتابة واستخدم المربع المحيط، أداة التحويل الحر، أداة التدوير، أمر التدوير، أو لوحة التحويل لتنفيذ التدوير.
- لتدوير الحروف المتعددة في نص آسيوي رأسي، استخدم خيار **tate-chu-yoko** لتدوير حروف متعددة.


راجع أيضاً

- ”نظرة عامة على لوحة الحروف“ في الصفحة ٢٦٣
- ”استخدام **tate-chu-yoko**“ في الصفحة ٢٨٦
- ”تدوير الكائنات“ في الصفحة ١٧٨

التدقيق الإملائي وقواميس اللغة

التدقيق الإملائي

- ١ اختر تحرير > التدقيق الإملائي.
- ٢ لضبط الخيارات للبحث عن وتجاهل الكلمات، انقر أيقونة السهم في قاع الشاشة وضبط الخيارات حسب الرغبة.
- ٣ انقر بداية لتبدأ التدقيق الإملائي.
- ٤ عندما يعرض Illustrator كلمات غير صحيحة إملائيًا أو أي أخطاء أخرى، قم بتنفيذ أحد الأمور التالية:
 - انقر تجاهل أو تجاهل الكل للاستمرار في التدقيق الإملائي بدون تغيير كلمة معينة.
 - حدد كلمة من الاقتراحات أو اكتب الكلمة الصحيحة في المربع الأعلى، ثم انقر تغيير لتغيير فقط ذلك الظهور للكلمة غير صحيحة إملائيًا. يمكنك أيضًا انقر تغيير الكل لتغيير كل ظهور للكلمة غير الصحيحة إملائيًا في وثيقتك.
 - انقر إضافة لتجعل Illustrator يخزن كلمة مقبولة لكن غير متعرف عليها في القاموس بحيث لا يعتبر أي ظهور لها بعد ذلك كلمة غير سليمة إملائيًا.
- ٥ عندما ينتهي Illustrator من تدقيق وثيقتك إملائيًا، انقر تم.

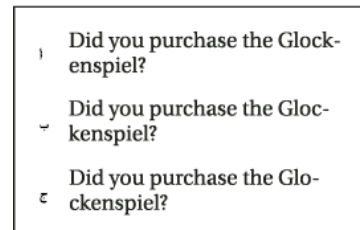
يمكن أن يقوم Illustrator بالتدقيق الإملائي بعدة لغات، بناءً على اللغة التي تحددها للكلمات. 

تحرير قاموس التدقيق الإملائي

- ١ اختر تحرير > تحرير قاموس مخصص.
- ٢ قم بأي من الأمور التالية، وانقر تم:
 - لإضافة كلمة إلى القاموس، اكتب الكلمة في مربع المدخل، وانقر إضافة.
 - لإزالة كلمة من القاموس، حدد الكلمة في القائمة، وانقر حذف.
 - لتعديل كلمة في القاموس، حدد الكلمة في القائمة، ثم اكتب الكلمة الجديدة في مربع المدخل، وانقر تغيير.

تعيين لغة لنص ما

يستخدم Illustrator قواميس لغة تقريبية لكل من التدقيق الإملائي والوصل. يحتوي كل قاموس على مئات الآلاف من الكلمات بفواصل قياسية. يمكنك تعيين لغة ما إلى وثيقة ما بأكملها أو تطبيق لغة على نص محدد.



أمثلة للوصل في لغات مختلفة
أ. "Glockenspiel" بالإنجليزية ب. "Glockenspiel" بالألمانية التقليدية ج. "Glockenspiel" بالألمانية المعاصرة التشكيل

تطبيق لغة لكل النص

- ١ اختر تحرير < تفضيلات > الوصل (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > الوصل (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
- ٢ حدد قاموس من قائمة اللغة الافتراضية المنبثقة، وانقر موافق.

تعيين لغة لنص محدد

- ١ حدد النص.
- ٢ في لوحة الحرف، اختر القاموس المناسب من قائمة اللغة. إذا لم تكن قائمة اللغة غير ظاهرة، اختر إظهار من قائمة لوحة الحرف.

حول Unicode

يدعم Illustrator Unicode، وهو مواصفة قياسية تحدد رقمًا لكل حرف، بغض النظر عن أي لغة أو كتابة يستخدمها جهازك. Unicode هو: منتقل الحروف والأرقام لن تتغير عندما تقوم بنقل الملف من جهاز إلى آخر. إضافة لغة أجنبية لوثيقة ما لا يسبب أي إرباك، لأن الحروف الأجنبية لها دلالاتها الخاصة ولا تتعارض مع تشفير اللغات الأخرى في نفس المشروع.

محاذ بيئة العمل لأن نظم التشغيل Windows و Macintosh تدعم الآن Unicode، وأصبح نقل ملف بين بيئتي العمل أسهل. لن تحتاج بعد الآن لمراجعة ملف Illustrator لمجرد أن تم نقله إلى حاسب Windows من حاسب Macintosh أو بالعكس.

قوي لأن الخطوط المتوافقة مع Unicode توفر عددًا أكبر من الحروف المتوقعة، فإن حروف الكتابة خاصة تكون متوفرة.

مرن باستخدام دعم Unicode، فإن تبديل كل كتابة في مشروع ما لن ينتج عنه حروف متبدلة. باستخدام خط متوافق مع Unicode، فإن g هي g بغض النظر أي شكل كتابة يتم استخدامه.

كل هذه الأشياء تجعل من الممكن أن يقوم مصمم فرنسي بتصميم لعميل في كوريا ويقوم بتسليم المهمة لشريك في الولايات المتحدة بدون المعاناة مع النص. كل المصممين في الولايات المتحدة يحتاجون لإتاحة اللغة الصحيحة في نظام التشغيل، وتحويل خط اللغة الأجنبية، والاستمرار في المشروع.

خطوط**حول الخطوط**

إن الخط هو مجموعة مكتملة من الحروف، الأرقام، والرموز- التي تشترك في سمك، عرض، ونمط، مثل 10 نقطة من Adobe Garamond Bold. أشكال الكتابة غالبًا تسمى عائلات الكتابة (أو عائلات الخط) هي مجموعات من الخطوط التي تشترك في المظهر العام، وتكون مصممة ليتم استخدامها معًا، مثل Adobe Garamond.

إن نمط الكتابة هو إصدار متنوع من خط منفرد في عائلة خط ما. نموذجيًا، فإن لاتيني أو عادي (الاسم الحقيقي يختلف من عائلة لأخرى) عضو في عائلة خط هو الخط الأساس، والذي قد يحتوي على أنماط كتابة مثل عادي، أسود، أسود خفيف، مائل، وأسود مائل.

بالإضافة للخطوط المثبتة على نظامك، يمكنك استخدام الخطوط المثبتة في تلك المجلدات:


Program Files/Common Files/Adobe/Fonts Windows

Library/Application Support/Adobe/Fonts Mac OS

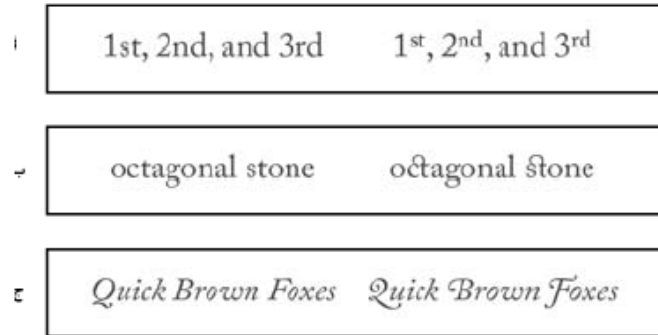
إذا قمت بتثبيت خط من نوع OpenType، TrueType، Type 1، أو CID في مجلد الخطوط المحلية، يظهر الخط في تطبيقات Adobe فقط.

خطوط OpenType

تستخدم خطوط OpenType ملف خط واحد لكل من حاسبي Windows® و Macintosh®، بحيث يمكنك نقل الملفات من بيئة عمل إلى أخرى بدون القلق على استبدال الخط ومشاكل أخرى تسبب إعادة تدفق النص. قد تتضمن عدد من الميزات، مثل العلامات والحروف المركبة التقديرية، التي لا تكون متوفرة في خطوط PostScript و TrueType الحالية.

تعرض خطوط OpenType الأيقونة .

عند العمل باستخدام خط OpenType، يمكنك استبدال حروف رسومية بديلة آلياً، مثل الحروف المركبة، الحروف الكبيرة المصغرة، الكسور، والأرقام المتناسقة ذات النمط القديم، في نصك.



خطوط عادية (يسار) و OpenType (يمين)
أ. الأعداد الترتيبية ب. حروف مركبة تقديرية ج. حوامل

قد تتضمن خطوط OpenType مجموعة موسعة من الحروف وميزات التخطيط لتوفر دعم لغوي أغنى وتحكم خطي متقدم. إن خطوط OpenType من Adobe التي تتضمن دعماً للغات وسط أوروبا تتضمن الكلمة "Pro"، كجزء من اسم الخط في قائمة الخط في التطبيق. خطوط OpenType التي لا تحتوي على دعم لغات وسط أوروبا معنونة بـ "Standard"، ولها لاحقة "Std". كل خطوط OpenType يمكن أن يتم تثبيتها واستخدامها مع خطوط PostScript Type 1 و TrueType. لمزيد من المعلومات عن خطوط OpenType، راجع www.adobe.com/go/opentype_ae.

معاينة الخطوط

يمكنك رؤية نماذج لخط في قوائم عائلة الخط ونمط الخط في لوحة الحرف ومناطق أخرى من التطبيق يمكنك منها اختيار الخطوط. تستخدم الأيقونات التالية للإشارة لخطوط من أنواع مختلفة:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- متعدد الأصول
- مركبة

يمكنك إيقاف خاصية المعاينة أو تغيير حجم النقطة لأسماء الخطوط أو نماذج الخط في تفضيلات الكتابة.

حدد عائلة خط ونمط

- ١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الخط يتم تطبيقه على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.
- ٢ حدد عائلة خط ونمط باستخدام لوحة التحكم، قائمة الكتابة، أو لوحة الحرف:
 - في لوحة التحكم، اضبط خيارات الخط ونمط الخط.
 - في قائمة الكتابة، حدد اسم من قائمة الخط أو قائمة الخطوط الحديثة الفرعية. إن استخدام قائمة الخط مريح حيث أنها تعرض معاينة للخطوط المتوفرة.
 - في لوحة الحرف، اضبط خيارات عائلة الخط ونمط الخط. بالإضافة إلى اختيار اسم من قوائم منبثقة، يمكنك نقر الاسم الحالي وكتابة بعض الحروف الأولى من الاسم الذي تريد.

💡 لتغيير عدد الخطوط الموجودة في القائمة الفرعية الخطوط المستخدمة مؤخراً، اختر تحرير < تفضيلات < الكتابة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < الكتابة (في Mac OS)، واضبط خيار عدد الخطوط المستخدمة مؤخراً.

تعيين حجم شكل الكتابة

بشكل افتراضي، يقاس حجم الخط بالنقاط (النقطة تساوي 1/72 بوصة). يمكنك تعيين أي حجم خط من 0.1 إلى 1296 نقطة، بزيادات مقدارها 0.001 نقطة.

- ١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن حجم الخط يتم تطبيقه على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- في لوحة الحرف أو شريط التحكم اضبط خيار حجم الخط.
- اختر حجم من قائمة الكتابة < الحجم. اختيار آخر يتيح لك كتابة حجم جديد في لوحة الحرف.

يمكنك تغيير وحدة قياس الكتابة في شاشة التفضيلات.

seehelp ترى قائمة من أساليب توفير الوقت للعمل بالكتابة، ابحث عن "اختصارات لوحة المفاتيح" في التعليمات .



بحث عن واستبدال الخط

١ اختر الكتابة < إيجاد الخط.

حرك شاشة البحث عن خط بحيث يمكنك أن ترى كل النص في وثيقتك.



٢ حدد اسم خط تريد البحث عنه في القسم الأعلى من الشاشة. أول ظهور للخط يتم إبرازها في نافذة الوثيقة.

٣ حدد الخط البديل في القسم السفلي من الشاشة. يمكنك تخصيص قائمة استبدال الخطوط بعمل التالي:

- اختر خياراً من القائمة المنبثقة استبدال بخط من: الوثيقة ستسرد الخطوط المستخدمة في الوثيقة فقط أو النظام لتسرد قائمة بكل الخطوط الموجودة في حاسوبك.
- حدد أنواع الخطوط التي تريد تضمينها في القائمة؛ قم بإلغاء تحديد أنواع الخطوط التي لا تريد تضمينها.

٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر تغيير لتقوم بتغيير ظهور واحد فقط للخط المحدد.
- انقر تغيير الكل لتقوم بتغيير كل ظهور للخط المحدد.

عندما يكون هناك أكثر من ظهور خط في وثيقتك، فإن اسمه يزال من قائمة الخطوط في الوثيقة.

٥ كرر الخطوات 2 وحتى 4 للبحث عن واستبدال خط مختلف.

٦ انقر تم لإغلاق الشاشة.

ملاحظة: عندما تقوم باستبدال خط باستخدام أمر البحث عن خط، فإن كل خصائص الكتابة الأخرى تبقى كما هي.

العمل بالخطوط المفقودة

إذا استخدمت وثيقة ما خطوط غير مثبتة على نظامك، ستظهر رسالة تحذير عندما تقوم بفتحها. يشير Illustrator إلى أي الخطوط هي المفقودة ويستبدل الخطوط المفقودة بالخطوط المطابقة المتوفرة.

- لاستبدال خطوط مفقودة بخط مختلف، حدد النص التي يستخدم الخط المفقود وقم بتطبيق أي خط متوفر آخر.
- لتجعل الخطوط المفقودة متوفرة في Illustrator، فأما أن تقوم بتثبيت الخطوط المفقودة على نظامك أو أن تقوم بتنشيط الخطوط المفقودة باستخدام تطبيق لإدارة خطوط.
- لإبراز الخطوط المستبدلة باللون الوردي، اختر ملف < إعداد الوثيقة، وحدد إبراز الخطوط المستبدلة (والحروف الرسومية المبرزة، إن تطلب الأمر)، ثم انقر موافق.

تنسيق الكتابة

تحديد الكتابة

يتيح لك تحديد الحروف تحريرهم، تنسيقهم باستخدام لوحة الحرف، وتطبيق خصائص التعبئة والحد، وتغيير شفافيتهم. يمكنك تطبيق تلك التغييرات على حرف واحد، نطاق من الحروف، أو كل الحروف في كائن كتابة. عندما تكون الحروف محددة، فإنها تكون مبرزة في نافذة الوثيقة وتظهر كلمة "الحروف" في لوحة المظهر.

إن تحديد كائن كتابة يمكنك من تطبيق خيارات تنسيق عامة على كل الحروف في الكائن، بما في ذلك خيارات من لوحات الحرف والفقرة، وخصائص الحد والتعبئة، وإعدادات الشفافية. بالإضافة إلى، أنه يمكنك تطبيق تأثيرات، حدود وتعبئات متعددة، وأقنعة عتامة على كائن الكتابة المحدد. (هذا ليس ممكن للحروف المنفردة المحددة.) عند تحديد كائن كتابة، يظهر مربع محيط حوله في نافذة الوثيقة وكلمة "كتابة" تظهر في لوحة المظهر.

يتيح لك تحديد كتابة على مسار ضبط شكلها وتطبيق خصائص حد وتعبئة عليها. هذا المستوى من التحديد غير متوفر للكتابة النقطية. عندما يكون مسار كتابة محدداً، فإن كلمة "مسار" تظهر في لوحة المظهر.

راجع أيضاً

”المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام الكتابة“ في الصفحة ٤٠١
”معرض أدوات التحديد“ في الصفحة ١٨



تحديد الحروف

- ❖ باستخدام أي أداة من أدوات الكتابة، قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اسحب لتحديد حرف أو أكثر. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي لتوسيع أو تقليص التحديد.
- ضع المؤشر في كلمة ما، وقم بالنقر المزدوج لتحديد تلك الكلمة.
- ضع المؤشر في فقرة ما، وقم بالنقر المزدوج لتحديد تلك الفقرة بأكملها.
- حدد حرف أو أكثر، واختر تحديد < الكل لتحديد كل الحروف في كائن كتابة.

حدد كائنات كتابة


إن تحديد كائن كتابة يمكنك من تطبيق خيارات تنسيق عامة على كل الحروف في الكائن، بما في ذلك خيارات من لوحات الحرف والفقرة، وخصائص الحد والتعبئة، وإعدادات الشفافية. بالإضافة إلى، أنه يمكنك تطبيق تأثيرات، حدود وتعبئات متعددة، وأقنعة عتامة على كائن الكتابة المحدد. (هذا ليس ممكن للحروف المنفردة المحددة). عند تحديد كائن كتابة، يظهر مربع محيط حوله في نافذة الوثيقة وكلمة "كتابة" تظهر في لوحة المظهر.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- في نافذة الوثيقة، انقر الكتابة باستخدام أداة التحديد  أو أداة التحديد المباشر . انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد كائنات كتابة إضافية.
- في لوحة الطبقات، حدد مكان كائن كتابة تريد تحديدها ثم انقر الحافة اليمنى، بين زر الوجهة وشريط الانزلاق. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على الحافة اليمنى للعناصر في لوحة الطبقات لإضافة أو إزالة كائنات للتحديد الحالي.
- لتحديد كل كائنات الكتابة في وثيقة ما، اختر التحديد < كائن < كائنات نص.

حدد مسار كتابة ما

يتيح لك تحديد كتابة على مسار ضبط شكلها وتطبيق خصائص حد وتعبئة عليها. هذا المستوى من التحديد غير متوفر للكتابة النقطية. عندما يكون مسار كتابة محدداً، فإن كلمة "مسار" تظهر في لوحة المظهر.

 يكون تحديد مسار كتابة ما أسهل عندما تكون في وضعية عرض الحدود الخارجية.

١ حدد أداة التحديد المباشر  أو أداة التحديد المجمع .

٢ إذا تم تحديد كائن كتابة، انقر خارج المربع المحيط للكائن لتلغي تحديده.

٣ انقر مسار الكتابة، مع الحرص على عدم النقر على الحروف. (إذا قمت بالنقر على حرف، ستحدد كائن الكتابة بدلاً من مسار الكتابة).

ملاحظة: يحدد تفضيل تحديد كائن الكتابة بالمسار حساسية أدوات التحديد عند تحديد كائنات كتابة في نافذة الوثيقة. عندما يكون هذا التفضيل محدداً، يجب عليك أن تقوم بالنقر مباشرة على مسار كتابة حتى تحدد الكتابة. عندما لا يكون هذا التفضيل محدداً، يمكنك نقر المسار لتحديد الكتابة. يمكنك ضبط هذا التفضيل باختيار تحرير < تفضيلات < الكتابة (في Windows) أو Illustrator < تفضيلات < الكتابة (في Mac OS).

بحث عن واستبدال النص

١ اختر تحرير < بحث واستبدال.

٢ قم بإدخال جملة النص التي تريد البحث عنه، وإذا كنت ترغب، الجملة النصية التي تريد استبدالها بها.

يمكنك اختيار تنوعات من الحروف الخاصة من القوائم المنبثقة الموجودة على يمين خيارات البحث والاستبدال.

٣ لتخصيص كيف يقوم Illustrator بالبحث عن جملة نص معينة، حدد أي من الخيارات التالية:

مطابقة حالة الحروف يبحث فقط عن الجمل النصية التي تطابق تماماً حالة النص من حروف كبيرة أو حروف صغيرة المحددة في مربع البحث.

البحث عن كلمة بأكملها يبحث فقط عن كلمات كاملة تطابق النص الموجود في مربع البحث.

البحث إلى الخلف يبحث في الملف من الأسفل إلى الأعلى في ترتيب التراص.

البحث في الطبقات المخفية يبحث عن النص في الطبقات المخفية. عندما يكون هذا الخيار غير محدد، فإن Illustrator يتجاهل النص الموجود في الطبقات المخفية.


البحث في الطبقات المؤمنة يبحث عن النص في الطبقات المؤمنة. عندما يكون هذا الخيار غير محدد، فإن Illustrator يتجاهل النص الموجود في الطبقات المؤمنة.

٤ انقر بحث لبدء البحث.

٥ إذا وجد Illustrator نسخة من الجملة النصية، قم بأحد الأمور التالية:

- انقر استبدال لتسديل الجملة النصية، ثم انقر بحث عن التالي للبحث عن النسخة التالية.
- انقر استبدال وبحث لاستبدال الجملة النصية والبحث عن النسخة التالية.
- انقر استبدال الكل لاستبدال كل نسخ الجملة النصية في الوثيقة.

٦ انقر تم لإغلاق الشاشة.

للبحث عن النسخة التالية من الجملة النصية عندما تكون شاشة البحث والاستبدال مغلقة، اختر تحرير > البحث عن التالي. 

تغيير لون ومظهر الحروف


يمكنك تغيير لون ومظهر كائنات الكتابة بتطبيق التعيينات، الحدود، إعدادات الشفافية، التأثيرات، وأنماط الرسوم. يبقى النص يمكن تحريره طالما لم تقم بتنقيطه.

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتغيير مظهر حرف معين في كائن كتابة ما، حدد الحروف.
- لتغيير مظهر كل الحروف في كائن كتابة، أو تطبيق تعيينات وحدود متعددة، حدد كائن الكتابة.
- لتعبئة أو حد مسار كتابة، حدد مسار الكتابة.

٢ طبق التعيينات، الحدود، إعدادات الشفافية، التأثيرات، وأنماط الرسوم حسب الرغبة.

عندما تقوم بتغيير لون كائن كتابة، فإن Illustrator يستبدل خصائص الحروف المنفردة في كائن الكتابة.

استخدم لوحة التحكم لتغيير لون الكتابة المحددة بسرعة. 

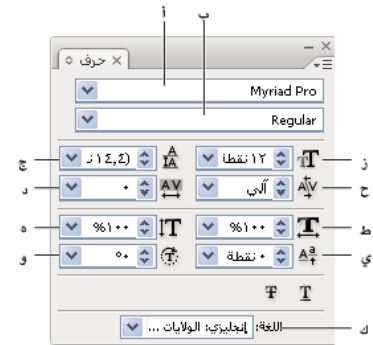
راجع أيضًا

”حول خصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٦

نظرة عامة على لوحة الحروف

إنك تستخدم لوحة الحرف (نافذة < الكتابة > الحرف) لتطبيق خيارات التنسيق على حروف منفردة في وثيقتك. عندما تكون الكتابة محددة أو عندما تكون أداة الكتابة نشطة، يمكنك أيضًا استخدام خيارات في لوحة التحكم لتنسيق الحروف.

للحصول على فيديو عن العمل باستخدام أنماط الحرف والفقرة، راجع www.adobe.com/go/vid0047_ae.



لوحة الحرف

أ. خط ب. نمط الخط ج. حجم الخط د. المسافة بين الحروف هـ. تحجيم أفقي و. إزاحة خط القاعدة ز. مسافة بين السطور H. تجانب الحروف ط. مقياس رأسي
ي. دوران الحروف K. اللغة



أ. خط ب. نمط الخط ج. حجم الخط د. محاذاة إلى اليسار هـ. محاذاة إلى المنتصف و. محاذاة إلى اليمين

بشكل افتراضي، فقط الخيارات الأكثر استخداماً هي التي تكون مرئية في لوحة الحرف. لإظهار كل الخيارات، اختر إظهار الخيارات من قائمة الخيارات. بدلاً من ذلك، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

راجع أيضاً

”المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام الكتابة“ في الصفحة ٤٠١

نظرة عامة على فضاء العمل

وضع خط تحت أو في وسط النص

١ حدد الكتابة التي تريد وضع خط تحتها أو في وسطه. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

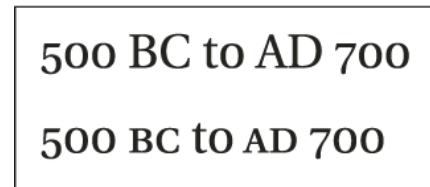
٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لوضع خط تحت كتابة أفقية، انقر زر تحت خط T في لوحة الحرف.
- لوضع خط في منتصف كتابة، انقر زر خط في المنتصف F في لوحة الحرف.

يعتمد سمك الخط تحت النص وفي منتصفه على حجم الكتابة.

تطبيق كل الحروف كبيرة أو حروف كبيرة صغيرة

عندما تقوم بتنسيق النص على هيئة حروف كبيرة صغيرة، يستخدم Illustrator تلقائياً الحروف الكبيرة الصغيرة كجزء من الخط، إذا كان متوفراً. وإلا، فإن Illustrator يقوم بتزامن الحروف الكبيرة المصغرة باستخدام نسخ مصغرة من الحروف الكبيرة العادية.




حروف كبيرة عادية (أعلى) مقارنة بحروف كبيرة صغيرة (أسفل)

١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ اختر كل الحروف كبيرة أو حروف كبيرة صغيرة من قائمة لوحة الحرف.

لتعيين حجم الحروف الكبيرة المصطنعة، اختر الملف < إعداد الوثيقة. للحروف الكبيرة المصغرة، اكتب نسبة من حجم الخط الأصلي للنص ليتم تنسيقه على هيئة حروف كبيرة مصغرة. (القيمة الافتراضية هي 70%.)


لتغيير نمط تكبير الحروف لنص إلى حروف كبيرة، حروف صغيرة، حالة العنوان، أو حالة الجملة، استخدم أمر الكتابة < تغيير الحالة. 

راجع أيضًا

”نظرة عامة على لوحة الحروف“ في الصفحة ٢٦٣

تغيير أنماط تكبير الحروف

- ١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها.
- ٢ اختر واحدًا مما يلي في قائمة الكتابة < تغيير حالة الحروف الفرعية:
 - حروف كبيرة لتغيير كل الحروف إلى الحروف الكبيرة.
 - ملاحظة:** يسبب أمر الحروف الكبيرة أن تترد الحروف المزدوجة إلى نص عادي. يحدث ذلك مع أوامر حالة العنوان وحالة الجملة عندما تظهر الحروف المزدوجة في بداية الكلمة.
 - حروف صغيرة لتغيير كل الحروف إلى الحروف الصغيرة.
 - حالة حروف العنوان لتكبير الحرف الأول من كل كلمة.
 - حالة الجملة لتكبير الحرف الأول من كل جملة.
 - ملاحظة:** يفترض أمر حالة الجملة أن النقطة (.)، علامة التعجب (!)، وعلامة الاستفهام (?) تشير إلى نهايات الجمل. تطبيق حالة الجملة قد يسبب تغيير للحالة بشكل غير متوقع عندما تكون تلك الحروف مستخدمة بطرق أخرى، مثل الاختصارات، أسماء الملفات، أو عناوين الربط URL. بالإضافة إلى، الأسماء الصحيحة قد تصبح حروف صغيرة.


 إذا كنت تستخدم خط OpenType، فقد ترغب في الاستفادة من تنسيق كل الحروف كبيرة لإنشاء كتابة أكثر أناقة.

راجع أيضًا

”تطبيق كل الحروف كبيرة أو حروف كبيرة صغيرة“ في الصفحة ٢٦٤

حدد علامات تنصيص مستقيمة أو ملتفة

- علامات تنصيص الخطاطين، تسمى عادةً علامات ملتفة، وتمتزج مع منحنيات الخط. تستخدم عادةً علامات تنصيص الخطاطين لعلامات التنصيص المزدوجة والمنفردة. علامات التنصيص المستقيمة تستخدم عادةً لاختصارات القدم والبوصات.
- ❖ اختر ملف < إعداد الوثيقة، وقم بأي مما يلي؛ ثم انقر موافق:
 - لاستخدام علامات تنصيص مستقيمة، قم بإلغاء تحديد علامات تنصيص الخطاطين.
 - لاستخدام علامات تنصيص الخطاطين، حدد استخدام علامات تنصيص الخطاطين، اختر اللغة التي تريد ضبط العلامات لها، واختر خيارات للعلامات المزدوجة والعلامات المنفردة.
- ملاحظة:** يمكنك ضبط خيارات علامات التنصيص للغات متعددة. يتم تطبيق علامات التنصيص تلك على نص مبني على لغة تقوم بتحديد استخدامها باستخدام لوحة الحرف أو تفضيل اللغة الافتراضي.

 يمكنك استخدام أمر علامات التنصيص الذكية لاستبدال العلامات المستقيمة بعلامات الخطاطين.

راجع أيضًا

”تعيين لغة لنص ما“ في الصفحة ٢٥٨
”استخدم علامات الترقيم الذكية“ في الصفحة ٢٦٨

ضبط خيارات الصقل للكتابة

عندما تقوم بحفظ تنسيق نقطي - مثل JPEG، GIF أو PNG- فإن Illustrator يقوم بتنقيط كل الكائنات عند دقة 72 نقطة في البوصة ويطبق الصقل عليهم. على أي حال، إذا كان عملك الفني يتضمن كتابة، فإن الإعدادات الافتراضية للصقل قد ينتج عنها النتيجة المرجوة. يوفر Illustrator عدة خيارات خاصة لتنقيط الكتابة. حتى تتمكن من الاستفادة من تلك الخيارات، يجب أن تقوم بتنقيط كائنات الكتابة قبل أن تقوم بحفظ العمل الفني.

١ حدد كائن الكتابة، قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتقوم بتنقيط الكتابة بشكل نهائي، اختر الكائن < تنقيط.
- لإنشاء مظهر التنقيط بدون تغيير الكائن في الهيكل، اختر التأثيرات < تنقيط.

٢ اختر خيار للصقل:

لا شيء لا يطبق صقل ويحافظ على الحواف الحادة للكتابة عند تنقيطها.

رسم محسن (اختزال متقدم) خيار افتراضي ينقط كل الكائنات، بما في ذلك كائنات النص بدقة وضوح محددة ويطبق الصقل عليهم. دقة الوضوح هي 300 بيكسل لكل بوصة

كتابة محسنة (ملمح) يطبق الصقل الأكثر مناسبة للكتابة. يقلل الصقل مظهر الحواف المتعرجة في الصورة المنقطة ويعطي الكتابة مظهر أنعم على الشاشة. على أي حال، من الممكن أن تجعل النص الصغير صعب القراءة.

إنشاء نصوص مرتفعة ومنخفضة

النص المرتفع والمنخفض (يسمى أيضًا نص أعلى وأدنى) هو نص مصغر الحجم مرتفع أو منخفض عن خط الأساس الخاص بالخط.

عندما تقوم بإنشاء كتابة مرتفعة ومنخفضة، فإن Illustrator يطبق قيمة إزاحة مسبقة التعريف للخط الأساسي وحجم كتابة. القيم المطبقة هي نسب من حجم الخط الحالي والمسافة بين السطور، وتبنى على إعدادات في قسم الكتابة من شاشة إعداد الوثيقة.

راجع أيضًا

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢


إنشاء كتابة مرتفعة أو منخفضة في الخطوط العادية

١ حدد الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي كتابة، فإن أي نص جديد تقوم بإنشائه على هيئة نصوص مرتفعة أو منخفضة.

٢ اختر مرتفع أو منخفض من قائمة لوحة الحرف.

إنشاء كتابة مرتفعة أو منخفضة في خطوط OpenType

١ حدد الحروف التي تريد تغييرها إلى مرتفع أو منخفض. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType. أحد الطرق لتحديد ما إذا كان الخط OpenType هي أن تنظر في قائمة الكتابة < الخط؛ حيث تعرض خطوط OpenType تعرض الأيقونة .

٣ في لوحة OpenType، اختر خيار من قائمة الموضع المنبثقة:

الموضع الافتراضي يستخدم الموضع الافتراضي للخط الحالي.

كتابة مرتفعة/علوية يستخدم حروف مرتفعة (إذا كانت متوفرة في الخط الحالي).

كتابة منخفضة/سفلية يستخدم حروف منخفضة (إذا كانت متوفرة في الخط الحالي).

بسط يستخدم حروف مصممة على هيئة بسط للكسور (إذا كانت متوفرة في الخط الحالي).

مقام يستخدم حروف مصممة على هيئة مقام للكسور (إذا كانت متوفرة في الخط الحالي).

تغيير حجم وموضع النصوص المرتفعة

❖ اختر ملف < إعداد الوثيقة، وحدد القيم التالية للكتابة المرتفعة والمنخفضة، ثم انقر موافق:

- للحجم، اكتب نسبة من حجم الخط للنص المرتفع والمنخفض.
- للموضع، اكتب نسبة من المسافة العادية بين السطور لتعيين كم سيتحرك النص المرتفع والمنخفض.

تحويل كتابة إلى أشكال

يمكنك تحويل الكتابة إلى مسارات مركبة، أو حدود خارجية، يمكنك تحريرها والتعامل معها كما تقوم بذلك مع أي كائن رسومي. تفيد الكتابة على هيئة حدود خارجية لتبادل نوع العرض الكبير، لكنها نادرًا ما تفيد متن النص أو كتابة أخرى في الأحجام المخصصة.

تأتي معلومات حدود الخط الخارجية من ملفات الخط الحقيقية المثبتة على نظامك. عندما تقوم بإنشاء حدود خارجية من كتابة، فإن الحروف يتم تحويلها في مواضعها الحالية، مع الاحتفاظ بكل تنسيقات الرسوم مثل الحد والتعبئة.



تعديل شكل حرف
أ. كائن الكتابة الأصلي ب. كتابة محولة إلى حدود خارجية، غير مجمع، ومعدل

ملاحظة: لا يمكنك تحويل الخطوط النقطية أو عمل حدود خارجية للخطوط المحمية.

عندما تقوم بتحويل الكتابة إلى حدود خارجية، فإن الكتابة تفقد النصائح الخاصة بها – التعليمات المدمجة في الخطوط لضبط أشكالها، بحيث يعرضه أو يطبعها نظامك بشكل سليم بنطاق واسع من الأحجام. إذا كنت تخطط أن تقوم بقياس الكتابة، قم بضبط حجم النقطة قبل التحويل.

يجب أن تقوم بتحويل كل الكتابة الموجودة في التحديد؛ لا يمكنك تحويل حرف واحد ضمن جملة من الكتابة. لتحويل حرف واحد إلى حدود خارجية، قم بإنشاء كائن كتابة مستقل يحتوي على ذلك الحرف فقط.

١ حدد كائن الكتابة.

٢ اختر كتابة > إنشاء مخططات.

اختر نمط رقم في خطوط OpenType

١ لتغيير نمط الأرقام الموجودة، حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType.

٣ في لوحة OpenType، اختر خيار من قائمة الموضع المنبثقة:

شكل افتراضي يستخدم النمط الافتراضي للخط الحالي.

تخطيط مستوي يستخدم أشكال كاملة الطول لنفس العرض (إذا توفر للخط الحالي). يناسب هذا الخيار في الحالات التي يجب أن تصطف فيها من سطر إلى التالي، كما في الجداول.

تخطيط متناسب يستخدم أشكال كاملة الطول ذات عروض مختلفة (إذا توفر للخط الحالي). ينصح بهذا الخيار للنص الذي يستخدم كل الحروف كبيرة.

نمط قديم متناسب يستخدم أشكال متغيرة الطول ذات عروض مختلفة (إذا توفر للخط الحالي). ينصح بهذا الخيار من أجل المظهر التقليدي المعقد في نص لا يستخدم كل الحروف كبيرة.

نمط قديم مستوي يستخدم أشكال متغيرة الطول ذات عروض متساوية (إذا توفر للخط الحالي). ينصح بهذا الخيار عندما تريد مظهر تقليدي لأشكال نص قديم، لكن تحتاجهم لحاذاة في أعمدة، مثل حالة التقرير السنوي.

راجع أيضاً

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢

تنسيق الكسور والترتيب الرقمي في خطوط OpenType

عند استخدام خط OpenType، يمكنك تلقائياً تنسيق أرقام الترتيب الرقمي مع الحروف المرتفعة والمنخفضة (على سبيل المثال، 2nd). الحروف مثل “a” المرتفع و “o” في الكلمات الأسبانية segunda (2^a) و segundo (2^o) تكتب بالشكل المناسب. يمكنك أيضاً تحويل أرقام منفصلة بشرطة مائلة (مثل 1/2) لكسر عشري (مثل 1/2).

١ حدد كائنات الحروف أو الكتابة التي تريد تطبيق الإعداد عليها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType.

٣ في لوحة OpenType، انقر زر الترتيب الرقمي لإتاحة أو إيقاف إتاحة الترتيب الرقمي أو زر الكسور لإتاحة أو إيقاف إتاحة الكسور. هذه الأزرار لها تأثير فقط إذا كانت الترتيبات الرقيمة والكسور متوفرة في الخط.

راجع أيضاً

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢

استخدم علامات الترقيم الذكية

يبحث أمر التنصيص الذكي عن حروف التنصيص في لوحة المفاتيح ويستبدلهم بمرادفاتهم الطباعية. بالإضافة إلى أنك يمكن أن تستخدم أمر التنصيص الذكي لتضع الحروف المزدوجة والكسور، إذا احتوى الخط على تلك الحروف.

💡 إذا كنت تستخدم خط OpenType، استخدم لوحة OpenType بدلاً من شاشة علامات الترقيم الذكية لتضبط العلامات المزدوجة والكسور.

١ إذا كنت تريد استبدال الحروف في نص معين، بدلاً من كل النص في الوثيقة، حدد كائنات أو حروف النص المرغوب.

٢ اختر الكتابة < علامات الترقيم الذكية

٣ قم بتحديد واحد أو أكثر من الخيارات التالية:

حروف مركبة ffi، ffi، ff يجسد تراكيات الحروف fi، fi، أو ffi على هيئة حروف مزدوجة.

حروف مركبة ffi، ffi، ff يجسد تراكيات الحروف fi، fi، أو ffi على هيئة حروف مزدوجة.

علامات تنصيص ذكية تغير علامات التنصيص المستقيمة في لوحة المفاتيح إلى علامات تنصيص ملتفة.

ملاحظة: يستبدل خيار علامات التنصيص الذكية دائماً علامات التنصيص المستقيمة بعلامات تنصيص ملتفة، بغض النظر عن إعدادات علامات التنصيص المزدوجة والمنفردة في شاشة إعداد الوثيقة.

مسافات ذكية يقلل المسافات المتعددة بعد النقطة.

شرطت En، Em يستبدل شرطة لوحة المفاتيح المزدوجة ذات شرطة en وشرطة لوحة المفاتيح الثلاثية بشرطة em.

نقاط نهاية الفقرة يستبدل نقاط لوحة المفاتيح الثلاث بنقاط نهاية الفقرة.

كسور الخبير يستبدل الحروف المنفصلة المستخدمة لتمثل الكسور ضمن مرادفاتها من الحروف المنفردة.

٤ حدد الوثيقة بأكملها لاستبدال رموز النص في الملف بأكمله أو النص فقط لاستبدال الرموز فقط في النص المحدد.

٥ (اختياري) حدد نتائج التقرير لترى قائمة من عدد الرموز المستبدلة.

٦ انقر موافق لبحث واستبدال الحروف المحددة.

راجع أيضاً

”استخدم الحروف المركبة والبدائل السياقية“ في الصفحة ٢٧٢

المسافات بين الأسطر والحروف

ضبط المسافة بين السطور



المسافة الرأسية بين أسطر الكتابة تسمى مسافة بين السطور (قواف ذات منزلقات). تقاس المسافة بين السطور من الخط الأساسي لسطر من الكتابة إلى الخط الأساسي التابع للسطر الأعلى منه. إن الخط الأساسي هو خط غير مرئي توضع عليه الحروف.

يضبط خيار المسافات الآلية بين السطور المسافة بين السطور عند 120% من حجم الكتابة (على سبيل المثال، تكون 12 نقطة هي المسافات بين السطور لكتابة بحجم 10 نقاط). عندما تكون المسافات الآلية بين السطور مستخدمة، فإن قيمة المسافة بين السطور تظهر بين قوسين في قائمة المسافة بين السطور من لوحة الحرف. يمكنك تغيير المسافة الآلية بين السطور الافتراضية بتغيير ضبط من قائمة لوحة الفقرة وتعين نسبة من 0 إلى 500.

بشكل افتراضي، فإن المسافة بين السطور هي خاصية حرف، والذي يعني أنه يمكنك تطبيق أكثر من قيمة واحدة للمسافة بين السطور ضمن نفس الفقرة. تحدد القيمة الأكبر للمسافة بين السطور في سطر ما المسافة بين السطور لهذا السطر.

ملاحظة: عند العمل بكتابة آسيوية أفقية، يمكنك تعيين كيفية قياس المسافة بين السطور، إما من الخط الأساسي إلى الخط الأساس أو من قمة سطر إلى قمة التالي.

١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن المسافة بين السطور تطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

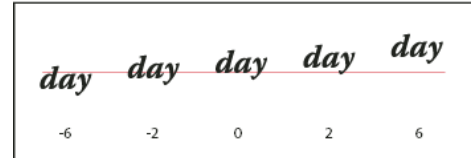
٢ في لوحة الحرف، اضبط خيار المسافة بين السطور   للنص (الرأسي).

إزاحة الخط الأساسي

استخدم إزاحة الخط الأساسي لتحريك الحروف المحددة لأعلى أو لأسفل بالنسبة للخط الأساسي للنص المحيط. تفيد إزاحة الخط الأساسي عندما تضبط الكسور يدوياً أو معايرة موضع خط صوري.

١ حدد الحروف أو كائنات الكتابة التي تريد تغييرها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإزاحة تطبق على النص الجديد الذي تقوم بإنشائه.

٢ في لوحة الحرف، اضبط خيار إزاحة الخط الأساسي. القيم الموجبة تحرك الخط الأساسي للحروف إلى أعلى من الخط الأساسي لبقية السطر، القيم السالبة تحركه لأسفل الخط الأساسي.



كتابة بقيم إزاحة خط أساسي مختلفة

seehelp قاتمة من أساليب توفير الوقت للعمل بالكتابة، ابحث عن "اختصارات لوحة المفاتيح" في التعليمات .

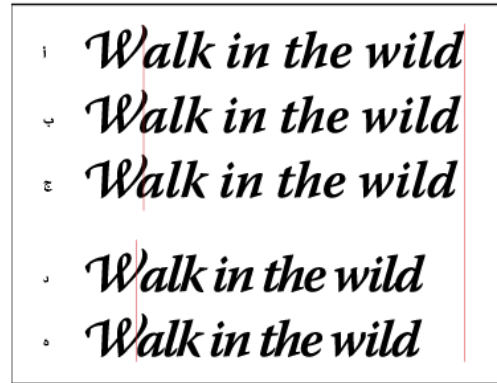


التجانب والتجاور

التجانب هي عملية إضافة أو استقطاع مسافة بين أزواج معينة من الحروف. التجاور هي عملية فك أو ضم المسافة بين الحروف في النص المحدد أو في كتلة النص بأكملها.

يمكنك تجانب كتابة آلياً باستخدام تجانب متري أو تجانب بصري. التجانب المتري (يسمى أيضاً تجانب آلي) يستخدم تجانب الأزواج، والمتضمن في معظم الخطوط. تجانب الأزواج يحتوي على معلومات عن المسافات بين أزواج معينة من الحروف. بعض من تلك هي: L.A., P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya. و Yo. يتم ضبط التجانب المتري على أنه القيمة الافتراضية بحيث أن الأزواج المعينة يتم تجانبها آلياً عندما تقوم بإدراج أو كتابة نص.

تتضمن بعض الخطوط على خصائص أزواج تجانب قوية. على أي حال، عندما يحتوي خط ما على حد أدنى من التجانب أو بلا تجانب على الإطلاق، أو إذا قمت باستخدام شكلين أو حجمين للكتابة في كلمة أو أكثر في سطر ما، قد ترغب في استخدام خيار التجانب البصري. يضبط التجانب البصري المسافة بين الحروف المتقابلة بناءً على شكلها.



خيارات التجانب والتجاور

أ. النص الأصلي ب. نص بتجانب بصري ج. نص بتجانب يدوي بين W و a و d. نص بتجاور هـ. تجانب وتجاور تراكمي

يمكنك أيضاً استخدام التجانب اليدوي، والذي يكون مثاليًا لضبط المسافة بين حرفين. التجاور والتجانب اليدوي تراكميان، بحيث يمكنك أولاً ضبط أزواج منفردة من الحروف، ثم تضيق أو تفك كتلة نص بدون التأثير على التجانب المتعلق لأزواج الحروف.

عندما تقوم بنقر لوضع علامة الإدخال بين حرفين، فإن قيم تجانب الحروف تظهر في لوحة الحرف. قيم المسافات بين الحروف المترية والبصرية (أو أزواج المسافة بين الحروف المعرفة) تظهر بين أقواس. كذلك، إذا قمت بتحديد كلمة أو نطاق من النص، فإن قيم التجانب تظهر في لوحة الحرف.

التجانب والمسافات بين الحروف يتم قياسهما بـ 1/1000 em، وهي وحدة قياس متعلقة بالحجم الحالي لحجم الكتابة. في خط بحجم 6 نقطة، فإن 1 em تساوي 6 نقاط، في خط بحجم 10 نقطة، فإن 1 em تساوي 10 نقاط. يتناسب التجاور والتجانب مع الحجم الحالي للكتابة.

ملاحظة: تؤثر قيم التجانب والتجاور على النص الياباني لكن بشكل عادي تلك الخيارات تستخدم لضبط aki بين الحروف الرومانية.

ضبط التجانب

❖ قم بأحد الأمور التالية:

- لاستخدام معلومات التجانب الذاتية للخط للحروف المحددة، حدد آلي أو متري لخيار التجانب في لوحة الحرف.
- لضبط المسافة بين الحروف المحددة آلياً بناءً على أشكالها، حدد بصري لخيار التجانب في لوحة الحرف.
- لضبط التجانب يدوياً، ضع علامة الإدخال بين حرفين، واضبط قيمة خيار التجانب المرغوبة في لوحة الحرف. (لاحظ أنه إذا تم تحديد نطاق من النص، لا يمكنك ضبط تجانب النص يدوياً. بدلاً من ذلك، استخدم التجاور).

💡 اضغط مفاتيح Alt+سهم يمين/يسار (في Windows) أو مفاتيح Option+سهم يمين/يسار (في Mac OS) لتقليل أو زيادة التجانب بين حرفين.

- لإيقاف التجانب للحروف المحددة، اضبط خيار التجانب في لوحة الحرف إلى 0 (صفر).
- **seehelp** لترى قائمة من أساليب توفير الوقت للعمل بالكتابة، ابحث عن "اختصارات لوحة المفاتيح" في التعليمات.



اضبط التجاور

١ حدد نطاق من الحروف أو كائن الكتابة الذي تريد ضبطه.

٢ في لوحة الحرف، اضبط خيار تجاور الحروف.

تشغيل أو إيقاف عرض الكسري للحرف

بشكل افتراضي، يستخدم البرنامج العروض الكسرية للحرف بين الحروف. هذا يعني أن المسافة بين الحروف تتباين، وستستخدم أحياناً كسر من البيكسلات الكاملة.

في معظم الحالات، توفر العروض الكسرية للحرف أفضل مسافة لمظهر الكتابة وإمكانية القراءة. على أي حال، للكتابة بأحجام صغيرة (أقل من 20 نقطة) المعروضة على الإنترنت، فإن العروض الكسرية للحروف قد تسبب أن تنساب الكتابة مع بعضها أو أن يكون فيها مسافات زائدة كثيرة، مما يصعب قرائتها.

قم بإيقاف العروض الكسرية عندما تريد أن تصلح المسافات في زيادات البيكسل الكاملة وتمنع الكتابة الصغيرة من التداخل. يطبق إعداد العرض الكسري للحرف على كل الحروف على طبقة كتابة- لا يمكنك ضبط الخيار للحروف المحدد.

❖ قم بأحد الأمور التالية:

- لضبط المسافة للوثيقة بأكملها في زيادات بيكسلات كاملة، اختر مخطط نظام من قائمة لوحة الحرف.

- لإعادة إتاحة عروض الحرف، اختر العروض الكسرية من قائمة لوحة الحرف.

الحروف الخاصة

حول مجموعات الحرف والحروف الرسومية البديلة

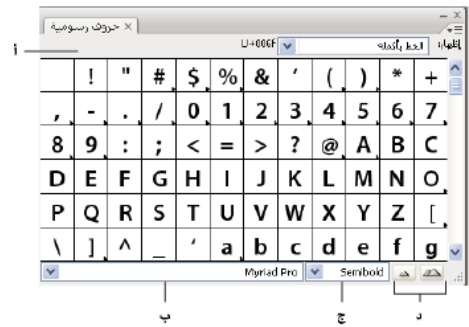
يتضمن شكل الحروف حروف كثيرة بالإضافة إلى الشكل الذي ترها على لوحة المفاتيح. حسب الخط، فإن تلك الحروف يمكن أن تتضمن عناصر تشكيل، كسور، زخارف، تعداد، عنونة وتنميط، حروف مرتفعة ومنخفضة، أشكال النمط القديم، وأشكال التسطير. إن الحرف الرسومي هو شكل خاص من حرف ما. على سبيل المثال، في خطوط معينة، يتوفر الحرف الكبير A بعدة أشكال، على هيئة زخرف أو حرف كبير صغير.

هناك طريقتان لإدخال حروف رسومية بديلة:

- تتيح لك لوحة الحروف الرسومية عرض وإدخال الحروف الرسومية من أي خط.
- تتيح لك لوحة OpenType ضبط المساطر باستخدام الحروف الرسومية. على سبيل المثال، يمكنك تحديد أنك تريد استخدام الحروف المركبة، حروف العناوين، والكسور في مجموعة نصية. باستخدام لوحة OpenType يصبح أسهل من إدخال حروف رسومية وتضمن نتائج أكثر تناسق. على أي حال، فإن اللوحة تعمل فقط مع خطوط OpenType.

نظرة عامة على لوحة الحروف الرسومية

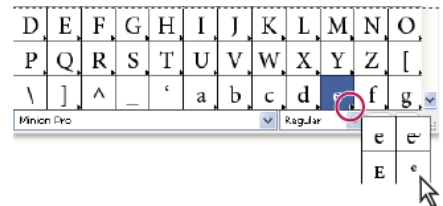
إنك تستخدم لوحة الحروف الرسومية (نافذة < الكتابة > الحروف الرسومية) لعرض الحروف الرسومية في خط ما وإدخال حروف رسومية معينة في وثيقتك. بشكل افتراضي، تعرض لوحة الحروف الرسومية كل الحروف الرسومية للخط المحدد حاليًا. يمكنك تغيير الخط بتحديد عائلة خط ونمط مختلفين في قاع اللوحة. إذا كان هناك حروف محددة حاليًا في وثيقتك، يمكنك عرض حروف بديلة بتحديد بدائل للتحديد الحالي من قائمة الإظهار في أعلى اللوحة.



لوحة الحروف الرسومية

أ. قائمة الإظهار ب. عائلة خط ج. نمط الخط د. أزرار التكبير

عندما تقوم بتحديد خط OpenType في لوحة الحروف الرسومية، يمكنك حد اللوحة لعرض أنواع معينة من الحروف الرسومية بتحديد فئة من قائمة الإظهار. يمكنك أيضاً عرض قائمة منبثقة من الحروف الرسومية بنقر المثلث في الزاوية اليمنى السفلية من مربع الحرف الرسومي حيث يمكن ذلك.



قائمة للحروف الرسومية البديلة

للحصول على فيديو عن العمل باستخدام لوحة الحروف الرسومية ولوحة OpenType، راجع www.adobe.com/go/vid0048.

راجع أيضاً

نظرة عامة على فضاء العمل

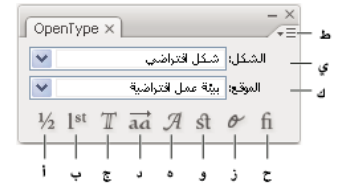
إدخال أو استبدال حرف باستخدام لوحة الحروف الرسومية

- ١ لإدخال حرف، انقر أداة الكتابة لوضع علامة الإدخال حيث تريد إدخال الحرف، ثم قم بالنقر المزدوج على الحرف الذي تريد إدخاله في لوحة الحروف الرسومية.
 - ٢ لاستبدال حرف، اختر بدائل للتحديد الحالي من قائمة إظهار، حدد حرف في وثيقتك باستخدام أداة كتابة، قم بالنقر المزدوج على حرف رسومي في لوحة الحروف الرسومية، إذا توفر أحدهم.
- ملاحظة:** هناك خيارات استبدال إضافية متوفرة للحروف الرسومية الآسيوية.

نظرة عامة على لوحة OpenType

تستخدم لوحة OpenType (نافذة < الكتابة < OpenType) لتعيين كيف تريد تطبيق حروف بديلة في خطوط OpenType. على سبيل المثال، يمكنك تعيين أنك تريد استخدام الحروف المركبة القياسية في نص جديد أو موجود.

تذكر أن خطوط OpenType تتباين تماماً في أنواع المزايا التي توفرها؛ ليس كل الخيارات في لوحة OpenType متوفرة في كل خط. يمكنك عرض الحروف في خط ما باستخدام لوحة الحروف الرسومية.



لوحة OpenType

أ. حروف مركبة قياسية ب. بدائل سياقية ج. حروف مركبة تقديرية د. متعدي هـ. بدائل نمطية و. بدائل العنوان ز. الأعداد الترتيبية H. كسور ط. قائمة اللوحة ي. نوع الشكل K. موضع الحرف

ملاحظة: قد تتوفر المزايا الإضافية لخطوط OpenType الآسيوية.

يمكنك الوصول إلى أوامر وخيارات إضافية في قائمة لوحة OpenType في الركن الأيمن الأعلى من اللوحة. للحصول على فيديو عن العمل باستخدام لوحة الحروف الرسومية ولوحة Open Type، راجع www.adobe.com/go/vid0048_ae.

راجع أيضاً

”ضبط خصائص خط OpenType آسيوي“ في الصفحة ٢٨٥

نظرة عامة على فضاء العمل

إبراز الحروف الرسومية في النص

- ١ اختر ملف < إعداد الوثيقة، واختر كتابة من القائمة المنبثقة في أعلى الشاشة.
- ٢ حدد حروف رسومية مستبدلة، وانقر موافق. الحروف الرسومية المستبدلة في النص يتم إبرازها.

استخدم الحروف المركبة والبدائل السياقية

الحروف المركبة هي حروف خطية بديلة لأزواج معينة من الحروف. معظم الخطوط تتضمن حروف مركبة للأزواج القياسية مثل fl، fi، ffl و. بالإضافة إلى أن بعض الخطوط تتضمن حروف مركبة تقديرية لأزواج الحروف مثل st، ct، و ft. بالرغم من أن الحروف في الحروف المركبة تظهر متصلة، إلا أنها يمكن تحريرها ولا تسبب أن يتوقف المدقق الإملائي عند كلمة غير خاطئة.

البدائل السياقية هي حروف بديلة متضمنة في بعض أشكال الكتابة لتوفير سلوك انضمام أفضل. على سبيل المثال، عندما تستخدم Caflich Script Pro مع إتاحة بدائل سياقية، فإن الزوج الحرفي “bl” في الكلمة “bloom” يتم ضمها بحيث تظهر أكثر كالكتابة اليدوية.

- ١ حدد كائنات الحروف أو الكتابة التي تريد تطبيق الإعداد عليها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType.

٣ في لوحة OpenType، قم بعمل أي من الأمور التالية:

- انقر زر الحروف المركبة القياسية لتتيح أو لتوقف إتاحة الحروف المركبة للأزواج القياسية (مثل fl، fi، ffl و).
- انقر زر الحروف المركبة المميزة لإتاحة أو إيقاف إتاحة الحروف المركبة الاختيارية (إذا توفرت في الخط الحالي).

- انقر زر البدائل السياقية لإتاحة أو إيقاف إتاحة البدائل السياقية (إذا توفرت في الخط الحالي).

راجع أيضًا

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢

استخدم الحوامل، بدائل العناوين، أو البدائل النمطية

تتضمن العديد من خطوط OpenType حروف منمطة مما يتيح لك إضافة عناصر زخرفية للكتابة. الحوامل هي حروف ذات زخرفة بالغة. بدائل العناوين هي حروف (غالبًا ما تكون حروف كبيرة) المصممة للاستخدام في إعدادات الحجم الكبير، مثل العناوين. البدائل النمطية هي حروف منمطة تعطي تأثير فني خالص.

١ حدد كائنات الحروف أو الكتابة التي تريد تطبيق الإعداد عليها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType.

٣ في لوحة OpenType، قم بعمل أي من الأمور التالية:

- انقر زر التعدي لإتاحة أو إيقاف إتاحة حروف التعدي (إذا توفرت في الخط الحالي).
- انقر زر البدائل النمطية لإتاحة أو إيقاف إتاحة البدائل النمطية (إذا توفرت في الخط الحالي).
- انقر زر بدائل العناوين لإتاحة أو إيقاف إتاحة بدائل العناوين (إذا توفرت في الخط الحالي).

راجع أيضًا

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢

إظهار أو إخفاء الحروف غير المطبوعة

تتضمن الحروف غير المطبوعة الانكسارات الحادة (انكسارات السطر)، الانكسارات الناعمة (انكسارات السطر)، حروف الجدولة، المسافات، الحروف ثنائية البايت (تتضمن مسافات)، الوصلات التقديرية، وحرف نهاية النص.

لتجعل الحروف مرئية وأنت تقوم بتحرير كتابة، اختر الكتابة > إظهار الحروف المخفية. تشير علامة تأشير إلى أن الحروف غير المطبوعة مرئية.

تنسيق الفقرات

نظرة عامة على لوحة الفقرة

إنك تستخدم لوحة الفقرة (نافذة < الكتابة > الفقرة) لتغيير تنسيق الأعمدة والفقرات. عندما تكون الكتابة محددة أو عندما تكون أداة الكتابة نشطة، يمكنك أيضًا استخدام خيارات في لوحة التحكم لتنسيق الفقرات.

للحصول على فيديو عن العمل باستخدام أنماط الحرف والفقرة، راجع www.adobe.com/go/vid0047_ae.



لوحة الفقرة (كل الخيارات ظاهرة)

أ. المحاذاة والضغط ب. بادئة يسار ج. بادئة السطر الأول اليمنى د. المسافة قبل الفقرة هـ. واصلة و. المسافة البادئة من اليمين ز. المسافة بعد الفقرة



أ. خط ب. نمط الخط ج. حجم الخط د. محاذاة إلى اليسار هـ. محاذاة إلى المنتصف و. محاذاة إلى اليمين

بشكل افتراضي، تكون الخيارات الأكثر عمومية فقط مرئية في لوحة الفقرة. لإظهار كل الخيارات، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة. بدلاً من ذلك، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

راجع أيضاً

نظرة عامة على فضاء العمل

["المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام الكتابة" في الصفحة ٤٠١](#)

محاذاة النص

يمكن محاذاة مساحة الكتابة والكتابة على مسار مع إحدى أو كلا حافتي مسار الكتابة.

١ حدد كائن الكتابة أو قم بإدخال في الفقرة التي تريد تغييرها.

إذا لم تقم بتحديد كائن كتابة أو بوضع المؤشر في فقرة، فإن المحاذاة تطبق على النص الجديد الذي تقوم بإنشائه.

٢ في لوحة التحكم أو لوحة الفقرة، انقر زر المحاذاة.

ضبط النص

يكون النص مضبوطاً عندما يحاذي كلا الحافتين. يمكنك ضبط كل النص في فقرة ما إما بتضمين أو استثناء السطر الأخير.

١ حدد كائن الكتابة أو قم بإدخال المؤشر في الفقرة التي تريد ضبطها.

إذا لم تقم بتحديد كائن كتابة أو بوضع المؤشر في فقرة، فإن الضبط يطبق على النص الجديد الذي تقوم بإنشائه.

٢ في لوحة الفقرة، انقر زر ضبط.

ضبط المسافات بين الكلمات والحروف في نص مضبوط

يمكنك التحكم بدقة في كيفية وضع تطبيقات Adobe للمسافات بين الحروف والكلمات وقياس الحروف. ضبط المسافات مفيد خاصة مع النص المضبوط، بالرغم من أنه يمكنك ضبط المسافات للكتابة غير المضبوطة.

١ قم بإدخال المؤشر في الفقرة التي تريد تغييرها، أو حدد كائن كتابة أو إطار لتغيير كل فقراته.

٢ اختر الضبط من قائمة لوحة الفقرة.

٣ قم بإدخال قيم المسافات بين الكلمات، المسافات بين الحروف، والمسافات بين الحروف الرسومية. تعرف القيم القصوى والدنيا نطاق من مسافات مقبولة للفقرات المضبوطة فقط. تعرف القيمة المرغوبة المسافة المرغوبة لكل من الفقرات المضبوطة وغير المضبوطة.

المسافة بين الكلمات المسافة بين الكلمات التي تنتج من ضغط قضيب المسافة. يمكن أن تتراوح المسافة بين الكلمات من 0% إلى 1000%؛ عند 100% لا يتم إضافة مسافة بين الكلمات.

المسافات بين الحروف المسافة بين الحروف، تتضمن قيم التجانب والتجاور. يمكن أن تتراوح قيم المسافة بين الحروف من -100% إلى 500%؛ عند 0%، لا تتم إضافة مسافة بين الحروف؛ عند 100%، فيتم إضافة عرض مسافة كاملة بين الحروف.

قياس الحرف الرسومي عرض الحروف (الحرف الرسومي هو أي حرف خط). يمكن أن تتراوح قيم مسافات الحرف الرسومي من 50% إلى 200%.

خيارات المسافات يتم تطبيقها دائماً على فقرة بأكملها. لضبط المسافات في بضع حروف لكن ليس كل الفقرة، استخدم خيار التجاور.


٤ اضبط خيار ضبط كلمة واحدة لتحديد كيف تريد أن تقوم بضبط فقرات الكلمة الواحدة.

في الأعمدة الضيقة، يمكن أن تظهر كلمة واحدة بالصدفة في سطر واحد. إذا تم ضبط الفقرة للضبط الكلي، فستظهر كلمة واحدة ممتدة جداً. بدلاً من ترك تلك الكلمات مضبوطة كلياً، يمكنك توسيطهم أو محاذاةهم للهامش اليسار أو اليمين.

وضع مسافة بادئة للنص

وضع المسافة البادئة هي مقدار المسافة بين النص وحدود كائن الكتابة. تؤثر المسافة البادئة فقط على الفقرة أو الفقرات المحددة، بحيث يمكنك بسهولة ضبط مسافات بادئة للفقرات المختلفة.




يمكنك ضبط المسافة البادئة باستخدام لوحة الجدولة، لوحة التحكم، أو لوحة الفقرة. عند العمل باستخدام مساحة كتابة، يمكنك أيضاً التحكم في المسافة البادئة باستخدام حروف الجدولة أو تغيير التباعد الداخلي لكائن الكتابة.

عند العمل باستخدام كتابة يابانية، يمكنك استخدام إعداد mojikumi بدلاً من لوحة الفقرة لتعيين المسافة البادئة للسطر الأول. إذا قمت بتعيين مسافة بادئة للسطر الأول في لوحة الفقرة، وتعيين إعدادات mojikumi للمسافة البادئة للسطر الأول، فإن النص يتم وضعه بمسافة إجمالية للإزاحتين. 



راجع أيضاً

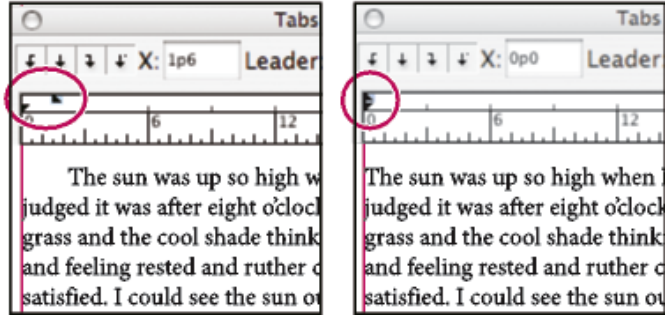
”نظرة عامة على لوحة الفقرة“ في الصفحة ٢٧٣
”تغيير الهامش المحيط بمساحة نص“ في الصفحة ٢٥٠

ضبط المسافات البادئة باستخدام لوحة الفقرة

- ١ باستخدام أداة الكتابة ، انقر الفقرة التي تريد وضع مسافة بادئة لها.
- ٢ اضبط القيم المناسبة للمسافة البادئة في لوحة الفقرة. على سبيل المثال، قم بما يلي:
 - لوضع مسافة بادئة للفقرة بأكملها بمقدار بيكا واحدة، اكتب القيمة (مثل 1p) في مربع المسافة البادئة اليسرى .
 - لوضع مسافة بادئة للسطر الأول بمقدار بيكا واحدة، اكتب القيمة (مثل 1p) في مربع المسافة البادئة للسطر الأول .
 - لإنشاء مسافة بادئة معلقة من بيكا واحدة، اكتب قيمة موجبة (مثل 1 بيكا) في مربع مسافة بادئة اليسار للسطر الأول واكتب قيمة سالبة (مثل -1) في مربع مسافة بادئة اليسار للسطر الأول.

ضبط المسافة البادئة باستخدام لوحة الجدولة

- ١ باستخدام أداة الكتابة ، انقر الفقرة التي تريد وضع مسافة بادئة لها.
- ٢ قم بتنفيذ أحد الأمور التالية على علامات المسافة البادئة  في لوحة الجدولة:
 - اسحب العلامة العليا لتضع مسافة بادئة للسطر الأول من النص. اسحب العلامة السفلية لتضع مسافة بادئة لكل السطور ما عدا السطر الأول. اسحب مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على العلامة السفلى لنقل كل من العلامتين ولتضيف مسافة بادئة للفقرة بأكملها.

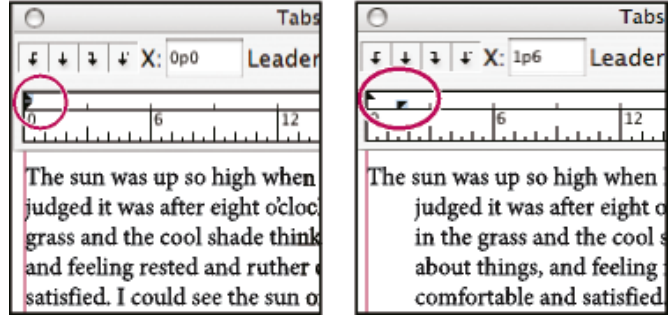


مسافة بادئة للسطر الأول (يسار) وبدون مسافة بادئة (يمين)

- حدد العلامة العليا واكتب قيمة لـ X لتضع مسافة بادئة للسطر الأول من النص. حدد العلامة السفلى واكتب قيمة لـ X لنقل كل الفقرة ما عدا الفقرة الأولى.

إنشاء مسافة بادئة معلقة

في مسافة بادئة معلقة، يتم وضع مسافة بادئة لكل أسطر الفقرة ما عدا السطر الأول. تكون المسافات البادئة المعلقة مفيدة عندما تريد إضافة رسومات في السطر في بداية الفقرة، أو عندما تريد إنشاء قائمة تعداد نقطي.



بدون مسافة بادئة (يسار) ومسافة بادئة معلقة (يمين)

- ١ باستخدام أداة الكتابة **T**، انقر الفقرة التي تريد وضع مسافة بادئة لها.
- ٢ في لوحة التحكم أو لوحة الجدولة، قم بتعيين قيمة للمسافة البادئة اليسرى أكبر من الصفر.
- ٣ لتعيين قيمة سالبة للمسافة البادئة اليسرى للسطر الأول، قم بعمل أحد الأمور التالية:
 - في لوحة التحكم، اكتب قيمة سالبة للمسافة البادئة اليسرى للسطر الأول **0**.
 - في لوحة الجدولة، اسحب العلامة العليا إلى اليسار، أو العلامة السفلية إلى اليمين.

ضبط المسافات بين الفقرات

- ١ قم بإدخال المؤشر في الفقرة التي تريد تغييرها، أو حدد كائن كتابة لتغيير كل فقراته. إذا لم تضع المؤشر في فقرة أو تحدد طبقة كتابة، فإن الإعدادات تنطبق على نص جديد تقوم بإنشائه.
 - ٢ في لوحة الفقرة، قم بضبط القيم للمسافة قبل (**0** أو **0**) والمسافة بعد (**0** أو **0**).
- ملاحظة:** إذا كانت الفقرة تبدأ في قمة عامود، فلا يتم إضافة مسافات إضافية قبل الفقرة. في هذه الحالة، يمكنك زيادة المسافة بين السطور للسطر الأول من الفقرة أو تغيير التباعد الداخلي لكائن الكتابة.

راجع أيضاً

- ”نظرة عامة على لوحة الفقرة“ في الصفحة ٢٧٣
- ”ضبط المسافة بين السطور“ في الصفحة ٢٦٩

الترقيم المعلق

الترقيم المعلق يجعل حواف النص تظهر أكثر بنقل علامات الترقيم إلى خارج هوامش الفقرة.



فقرة بدون ترقيم معلق (يسار) بالمقارنة مع فقرة ذات ترقيم معلق (يمين)

يوفر Illustrator الخيارات التالية للترقيم المعلق:

علامات الترقيم اللاتينية المعلقة يتحكم الترقيم المعلق في محاذاة علامات الترقيم لفقرة معينة. عندما يكون الترقيم اللاتيني المعلق في حالة تشغيل، فإن الحروف التالية تظهر 100% خارج الهوامش. علامات التنصيص المفردة، علامات التنصيص المزدوجة، النقاط، والفواصل المعلقة؛ والحروف التالية لها تظهر 50% خارج الهوامش. النجوم، التيلدات، نقاط نهاية النص، شرطات em، النقطتين فوق بعض، الفواصل المنقوطة. لتطبيق هذا الإعداد، قم بإدخال المؤشر في الفقرة وحدد ترقيم لاتيني معلق من قائمة لوحة الفقرة.

ضبط هامش بصري يتحكم في محاذاة علامات الترقيم لكل الفقرات الموجودة ضمن كائن كتابة. عندما تكون محاذاة الهامش البصري في حالة تشغيل، فإن علامات الترقيم اللاتينية مثلها مثل حواف الحروف (مثل W و A) تتعلق خارج هوامش النص بحيث يبدو النص محاذاً. لتطبيق هذا الإعداد، حدد كائن الكتابة واختر الكتابة < محاذاة الهامش البصري.

Burasagari يتحكم في محاذاة علامات الترقيم المزدوجة (متوفرة في الخطوط الصينية، اليابانية، والكورية). لا تتأثر علامات الترقيم المزدوجة بخيار الترقيم اللاتيني المعلق أو خيار محاذاة الهامش البصري.

تذكر أن محاذاة الفقرة تحدد الهامش الذي يتعلق منه الترقيم. للفقرات المحاذاة لليمن والمحاذاة لليسر، يتعلق الترقيم من الهامش الأيمن والأيسر، بالتناسب. للفقرات المحاذاة لأعلى والمحاذاة لأسفل، يتعلق الترقيم من الهامش الأعلى والأسفل، بالتناسب. للفقرات المحاذاة للوسط، يتعلق الترقيم من كلا الهامشين.

ملاحظة: عندما يكون حرف الترقيم متبوعاً بعلامة تنصيص، يتم تعليق كلا الحرفين.

راجع أيضاً

”نظرة عامة على لوحة الفقرة“ في الصفحة ٢٧٣

”حدد خيار burasagari“ في الصفحة ٢٩١

الوصل وانكسارات السطر

ضبط الوصل آلياً

الإعدادات التي تختارها للوصل تؤثر على المسافات الأفقية بين السطور والمظهر الفني للكتابة على الصفحة. تحدد خيارات الوصل ما إذا كانت الكلمات يمكن وصلها، إذا كان الحال كذلك، فإن ما ينكسر يكون مسموح به.

١ لاستخدام الوصل الآلي، قم بأي من الأمور التالية:

- لإيقاف وتشغيل الوصل الآلي، حدد أو إلغى تحديد خيار الوصل في لوحة الفقرة.
- لتطبيق الوصل على فقرة معينة، حدد أولاً الفقرات التي تريد التأثير عليها.
- لاختيار قاموس الوصل، اختر لغة من قائمة اللغة في قاع لوحة الحرف.

٢ لتعيين خيارات، اختر الوصل من قائمة لوحة الفقرة، وحدد الخيارات التالية:

كلمات أطول من _ حرف يحدد أقل عدد من الحروف للكلمات الموصولة.

بعد الحروف _ الأولي وقبل الحروف _ الأخيرة يحدد أقل عدد من الحروف في بداية ونهاية كلمة ما يمكن كسرها بواصلة. على سبيل المثال، بتعين 3 من تلك القيم، aromatic سيتم وصلها على أنها aro- matic بدلاً من ar- omatic أو arom- ic.

حدود الواصلة يحدد عدد الحروف الأقصى للأسطر المتصلة التي قد تظهر فيه الوصل. الصفر يعني السماح بوصلات متتالية غير محدودة في نهاية الأسطر.

منطقة الواصلة يحدد المسافة من الحافة اليمنى للفقرة، مميزاً لجزء من السطر يكون فيه الوصل غير مسموح. يتيح إعداد بقيمة 0 كل الوصل. هذا الخيار يطبق فقط عندما تستخدم مؤلف Adobe للسطر الواحد.

واصلة الكلمات ذات الحروف الكبيرة حدد لتمنع وصل الكلمات ذات الحروف الكبيرة.

ملاحظة: يتم تطبيق إعدادات الوصل على الحروف الرومانية فقط؛ الحروف الثنائية البايت متوفرة في الخطوط الصينية، اليابانية، والكورية ولا تتأثر بتلك الإعدادات.

استخدام قاموس الوصل

يستخدم Illustrator قواميس لغوية تقريبية لتحديد متى يستخدم لوصل الكلمات. تتيح لك تلك القواميس تحديد لغة مختلفة حتى لو لحرف واحد من النص. يمكنك تحديد قاموس افتراضي وتخصيص القاموس في شاشة التفضيلات.

١ اختر تحرير < تفضيلات < الوصل (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات < الوصل (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لاختيار القاموس الوصل الافتراضي، قم بتحديد خيار اللغة الافتراضية، وانقر موافق.
- لإضافة كلمة إلى قائمة الاستثناء، اكتب الكلمة في مربع المدخل الجديد، وانقر إضافة.

- لإزالة كلمة من قائمة الاستثناء، حدد الكلمة في القائمة، وانقر حذف.

منع الكلمات من الانفصال

يمكنك منع الكلمات من الانفصال في نهاية الأسطر- على سبيل المثال، الأسماء الصحيحة أو الكلمات التي يمكن أن تقرأ خطأ عند وصلها. يمكنك أيضاً إبقاء كلمات متعددة أو مجموعات من الكلمات مع بعض- على سبيل المثال، مقاطع الحروف الأولي والاسم الأخير.

١ حدد الحروف التي تريد منعها من الانكسار.

٢ اختر عدم الانكسار من قائمة لوحة الحرف.

ملاحظة: إذا قمت بتطبيق خيار عدم الانكسار على حروف متتالية كثيرة، فإن النص قد يلتف في منتصف كلمة. على أي حال، إذا قمت بتطبيق خيار بدون انكسار على أكثر من سطر واحد من النص، فلن يظهر النص.

طرق التكوين

يعتمد مظهر الكتابة في الصفحة على تفاعلات معقدة لعمليات تسمى تراكب. باستخدام مسافات الكلمات، المسافة بين الحروف، المسافة بين الحروف الرسومية وخيارات الوصل التي اخترتها، فإن تطبيقات Adobe تقيم انكسارات السطر الممكنة وتختار الأفضل دعماً لمعاملات معينة.

يمكنك أن تختار بين طريقتين للتراكب: مؤلف Adobe لكل سطر ومؤلف Adobe للسطر الواحد. كلا طريقتي التكوين تقيم الفواصل الممكنة، وتختار تلك التي تدعم الوصلة وخيارات الضبط التي قمت بتحديددها لفقرة معينة بأفضل شكل. تؤثر طريقة التراكب فقط على الفقرة أو الفقرات المحددة، بحيث يمكنك بسهولة ضبط طرق تراكب مختلفة للفقرات المختلفة.

مؤلف Adobe لكل سطر

يعتبر مؤلف كل سطر على شبكة من نقاط الانكسار لنطاق من الأسطر ولذا يمكنه تحسين الأسطر الأسبق في الفقرة حتى يحد من الانكسارات غير الجذابة فيما بعد.

يصل مؤلف كل سطر للتراكب بتعريف نقاط الانكسار الممكنة، وتقييمها، وتعيين جزء موزون بناء على المبادئ التالية:

- للنص المحاذي لليسرار، اليمين، أو الوسط، فإن الأسطر التي تقع قريبة من الجانب الأيمن يفضل أن يكون لها جزء أقل.
- للنص المضبوط، تعطى الأهمية القصوى للتساوي في المسافة بين الحروف والكلمات.
- يتم تجنب الوصل عند الإمكان.

مؤلف Adobe للخط المفرد

يوفر مؤلف السطر الواحد طريقة تقليدية لتراكب الكتابة لسطر واحد في المرة الواحدة. يفيد هذا الخيار إذا كنت تريد أن تتحكم في كيفية انكسار السطر. يستخدم مؤلف السطر الواحد المبادئ التالية عند اعتبار نقطة انكسار:

- السطور الأطول تفضل عن الأسطر الأقصر.
- في النص المضبوط، يفضل المسافات المضغوطة أو الموسعة للوصل.
- في النص غير المضبوط، يفضل الوصل للمسافات المضغوطة أو الموسعة بين الحروف.
- إذا كانت المسافة يجب أن تضبط، فإن الضغط أفضل من التوسع.

لاختيار إحدى تلك الطريقتين، حددها من قائمة لوحة الفقرة. لتطبيق الطريقة على كل الفقرات، قم بتحديد كائن الكتابة أولاً، لتطبيق الطريقة على الفقرة الحالية فقط، قم بإدخال المؤشر في تلك الفقرة أولاً.

علامات جدولة

نظرة عامة على لوحة الجدولة

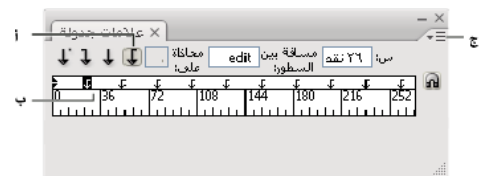
إنك تستخدم لوحة الجدولة (نافذة < الكتابة > الجدولة) لضبط توقعات الجدولة لفقرة أو لكائن كتابة.

- اكتب موضع في مربع X (للنص الأفقي) أو مربع Y (للنص الرأسّي)، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع. إذا كانت قيمة X أو Y محددة، اضغط مفتاح سهم لأعلى أو سهم لأسفل لزيادة أو تقليل قيمة الجدولة بنقطة واحدة، تناسبياً.
- ملاحظة:** عندما تستخدم مسطرة الجدولة، لا يمكنك ضبط توقّفات الجدولة بزيادات أقل من 1. على أي حال، إذا قمت بتعيين موضع في مربع X أو Y، يمكنك ضبط توقّفات بمسافات بينية تصل في صغرها إلى 0.01 نقطة.
- ٤ قم بتكرار الخطوات 2 و 3 لإضافة توقّفات جدولة إضافية.
- ملاحظة:** لمعلومات عن إعداد مسافات بادئة باستخدام لوحة الجدولة، راجع مسافة “**وضع مسافة بادئة للنص**” في الصفحة ٢٧٥.

تكرار الجدولة

ينشئ أمر تكرار الجدولة جدولات متعددة بناءً على المسافة بين الجدولة والمسافة البادئة لليसार أو الجدولة السابقة.

- ١ انقر علامة إدخال في الفقرة.
- ٢ في لوحة الجدولة، حدد توقف جدولة على المسطرة.
- ٣ اختر تكرار الجدولة في قائمة اللوحة.



الجدولة المكررة
أ. أزرار محاذاة الجدولة ب. توقف الجدولة على المسطرة ج. قائمة اللوحة

نقل الجدولة

- ١ في لوحة الجدولة، حدد توقف جدولة على المسطرة.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اكتب موضع جديد في مربع X (للنص الأفقي) أو مربع Y (للنص الرأسّي)، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع.
 - اسحب الجدولة إلى موضع جديد.
 - لنقل كل توقّفات الجدولة، اسحب جدولة مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS).
- وأنت تنقل توقف جدولة، يظهر دليل مرئي في النص المحدد.


إزالة الجدولة

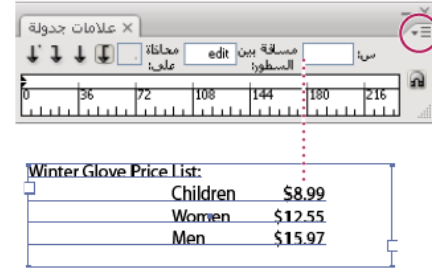
❖ قم بأحد الأمور التالية:

- اسحب علامة الجدولة من مسطرة الجدولة.
- حدد الجدولة، واختر حذف جدولة من قائمة اللوحة.
- للعودة إلى توقّفات الجدولة الافتراضية، اختر مسح الكل من قائمة اللوحة.

تعيين حروف للجدولة العشرية

أنت تستخدم الجدولات العشرية لمحاذاة النص مع حرف تقوم بتحديد، مثل نقطة، فاصلة، أو علامة الدولار.

- ١ في لوحة الجدولة، قم بإنشاء أو تحديد جدولة عشرية  في مسطرة الجدولة.
- ٢ في مربع محاذاة إلى، اكتب الحرف الذي تريد المحاذاة له. يمكنك كتابة أو لصق أي حرف. تأكد من أن الفقرات التي تقوم بمحاذاتها تحتوي على ذلك الحرف.



النص المحاذي باستخدام جدولة عشرية

إضافة بدايات جدولة

إن بادئ الجدولة هو نمط حروف مكرر، مثل سلسلة من النقاط أو الشرطات، بين جدولة والنص التالي.

١ في لوحة الجدولة، حدد توقف جدولة على المسطرة.

٢ اكتب نسق حتى ثمانية حروف في مربع البادئ، ثم اضغط مفتاح الرجوع أو الإدخال. الحروف التي قمت بإدخالها تتكرر عبر عرض الجدولة.

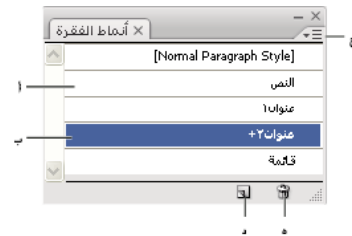
٣ لتغيير الخط أو أي مظاهر تنسيق أخرى لبادئ الجدولة، حدد حرف الجدولة في إطار النص، واستخدم لوحة الحرف أو قائمة الكتابة لتطبيق التنسيق.

أنماط الفقرات والحروف

حول أنماط الفقرة والحرف

إن نمط الحرف هو مجموعة من خصائص تنسيق الحرف التي يمكنك تطبيقها على نطاق محدد من النص. إن نمط الفقرة يتضمن كلاً من سمات تنسيق الحروف والفقرات ويمكن تطبيقه على فقرة محددة أو نطاق من الفقرات. يوفر استخدام أنماط الحرف والفقرة الوقت ويضمن التنسيق الموحد.

تستخدم لوحات أنماط الحرف وأنماط الفقرة لإنشاء، تطبيق، وإدارة أنماط الحرف والفقرة. لتطبيق نمط، ببساطة حدد نص وانقر اسم نمط في أحد اللوحات. إذا لم تحدد أي نص، فإن النمط يطبق على النص الجديد الذي تقوم بإنشائه.



لوحة أنماط الفقرة

أ. تسمية نمط ب. نمط بتنسيق إضافي (التداخلات) ج. قائمة اللوحة د. زر نمط جديد هـ أيقونة حذف

عندما تحدد نص أو تقوم بإدخال المؤشر في النص، فإن الأنماط النشطة يتم إبرازها في لوحات أنماط الحرف وأنماط الفقرة. بشكل افتراضي، كل حرف في الوثيقة يحدد له نمط حرف عادي وكل فقرة يحدد لها نمط الفقرة العادي. تلك الأنماط الافتراضية هي ركائز كل الأنماط الأخرى التي تقوم بإنشائها.

تشير علامة الزائد التي توجد بجوار اسم النمط إلى وجود تخطيطات للنمط. التخطيطي هو أي تنسيق لا يطابق الخصائص المعرف من قبل النمط. في أي وقت تقوم فيه بتغيير الإعدادات في لوحة الحرف ولوحة OpenType، يمكنك إنشاء تخطيطي للنمط الحالي؛ بالمثل، يمكنك تغيير الإعدادات في لوحة الفقرة، وتقوم بعمل تخطيطي للنمط الفقرة الحالي.

للحصول على فيديو عن العمل باستخدام أنماط الحرف والفقرة في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0047_ae.

راجع أيضًا

فيديو استخدام الأنماط في Illustrator

إنشاء أنماط فقرات وحروف

١ إذا كنت تريد أن تأسس نمط جديد على تنسيق نص موجود، حدد النص.

٢ في لوحة أنماط الحرف أو لوحة أنماط الفقرة، قم بأحد الأمور التالية:

- لإنشاء نمط جديد بالاسم الافتراضي، انقر زر إنشاء نمط جديد.
- لإنشاء نمط جديد باسم مخصص، اختر نمط جديد من قائمة اللوحة. اكتب اسمًا، وانقر موافق.

💡 لإنشاء نسخة من نمط حرف أو فقرة، اسحب النمط إلى زر نمط جديد.

تحرير أنماط فقرات وحروف

يمكنك تغيير تعريف أنماط الحروف والفقرات الافتراضية، مثل أي نمط جديد تقوم بإنشائه. عندما تغير تعريف نمط ما، فإن كل النصوص المنسقة باستخدام هذا النمط تتغير لتطابق التعريف الجديد للنمط.

١ في لوحة أنماط الحرف أو لوحة أنماط الفقرة، قم بأحد الأمور التالية:

- حدد النمط في اللوحة، واختر خيارات نمط الحرف من قائمة لوحة أنماط الحرف أو خيارات نمط الفقرة من قائمة لوحة أنماط الفقرة.
- قم بالنقر المزدوج على اسم النمط.

ملاحظة: يطبق النقر المزدوج على أي نص محدد، أو إذا لم يتم تحديد نص، فإنه يضبط النمط لأي نص جديد تكتبه. إذا لم تكن ترغب في تطبيق النمط، ابق مفاتيح العالي Ctrl+ (في Windows) أو مفاتيح العالي+Command (في Mac OS) عندما تقوم بالنقر المزدوج على اسم النمط.

٢ على الجانب الأيسر من الشاشة، حدد فئة لخيارات التنسيق وضبط الخيارات التي تريد. يمكنك الانتقال إلى مجموعة مختلفة من خيارات التنسيق بتحديد فئة مختلفة.

إذا احتجت لمزيد من المعلومات حول أي خيارات للتنسيق، ابحث عن اسم الخيار في التعليمات.

٣ عند انتهائك من ضبط الخيارات، انقر موافق.

إزالة تخطيطات النمط

تشير علامة الزائد الموجودة بجوار اسم النمط في لوحة أنماط الحرف أو لوحة أنماط الفقرة إلى وجود تخطيطات للنمط. التخطيط هو أي تنسيق لا يطابق الخصائص المعرف من قبل النمط. توجد طرق متعددة لإزالة تخطيطات النمط:


- لمسح التخطيطات وإرجاع النص إلى المظهر المعرف من قبل النمط، قم بإعادة تطبيق نفس النمط أو اختر مسح التخطيطات من قائمة اللوحة.
 - لمسح التخطيطات عند تطبيق نمط مختلف، انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على اسم النمط.
 - لإعادة تعريف النمط مع الحفاظ على المظهر الحالي للنص، حدد حرف واحد على الأقل من النص واختر أمر إعادة تعريف النمط من قائمة اللوحة.
- إذا كنت تستخدم أنماط للحفاظ على تنسيق متناسق، يجب عليك تجنب التخطيطات. إذا كنت تقوم بتنسيق سريع، لنص مرة واحدة، فإن تلك التخطيطات لا تؤدي لمشاكل.

حذف نمط حرف أو فقرة

عندما تقوم بحذف أنماط، فإن مظهر الفقرات المعلمة بنمط لا تتغير، لكن تنسيقها لم يعد مرتبط بنمط ما.

١ حدد اسم أو أسماء الأنماط في لوحة أنماط الحرف أو لوحة أنماط الفقرة.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- اختر حذف نمط الحرف أو حذف نمط الحرف من قائمة اللوحة.
- انقر أيقونة حذف  في أسفل اللوحة.
- اسحب نمط إلى أيقونة حذف في أسفل اللوحة.

💡 لحذف كافة الأنماط غير المستخدمة اختر تحديد كل غير المستخدم في قائمة لوحة الأنماط ثم انقر على أيقونة الحذف.

تحميل أنماط الحرف والفقرة من وثيقة Illustrator أخرى

١ في لوحة أنماط الحرف أو لوحة أنماط الفقرة، قم بأحد الأمور التالية:

- اختر تحميل أنماط حرف أو تحميل أنماط فقرة من قائمة اللوحة.
- اختر تحميل كل الأنماط من قائمة اللوحة لتحميل كل من أنماط الحرف والفقرة.
- ٢ قم بالنقر المزدوج على وثيقة Illustrator تحتوي على الأنماط التي تريد إدراجها.

تصدير النص

تصدير نص إلى ملف نص

- ١ باستخدام أداة الكتابة، حدد النص الذي تريد تصديره.
- ٢ اختر ملف > تصدير.
- ٣ في شاشة التصدير، حدد مكانًا للملف وقم بإدخال اسم ملف.
- ٤ اختر تنسيق نص (TXT) كتنسيق ملف.
- ٥ قم بإدخال اسم الملف النص الجديد في مربع الاسم، وانقر حفظ (في Windows) أو تصدير (في Mac OS).
- ٦ اختر بيئة عمل وطريقة تشفير، ثم انقر تصدير.

تمييز النص للتصدير إلى Flash

يمكنك تصدير النص من Illustrator إلى Adobe Flash بطرق متنوعة. يمكنك تصدير نص كنص مدخل، ديناميكي، أو ثابت. يتيح لك النص الديناميكي تعيين عنوان ربط URL لموقع يتم فتحه عندما ينقر المستخدم على النص. لمزيد من المعلومات عن النص الديناميكي والمدخل، راجع تعليمات Flash.

يمكن أن يحتوي نص على نص نقطي، مساحة نص، أو نص على مسار؛ كل النصوص يتم تحويلها إلى مساحة نص في تنسيق SWF. المربعات المحيطة تبقى كما هي وأي تحويلات تطبق عليها تحفظ في تنسيق SWF. كائنات النص المترابطة يتم تصديرها منفردة-إذا كنت تريد تمييز وتصدير كل الكائنات في ارتباط ما، تأكد من تحديد وتمييز كل منها. تم إدراج النص الزائد في Flash Player بدون تعديل.

بمجرد أن تقوم بتمييز النص، يمكنك إدراجها في Flash إما بتصدير النص من Illustrator أو نسخ ولصق النص.

للحصول على فيديو عن استخدام النص بفاعلية بين Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae.

ملاحظة: إن تمييز أو إلغاء تمييز النص لا يغير من النص الأصلي في Illustrator. يمكنك تغيير التمييز في أي وقت بدون تغيير الأصل.

- ١ حدد كائن كتابة وانقر نص Flash في لوحة التحكم.
 - ٢ في لوحة النص في Flash، حدد التالي من قائمة الكتابة:
- نص ثابت** يصدر النص إلى Flash Player على هيئة كائن نص لا يمكن تغييره ديناميكيًا أو برمجيًا في Flash. يتم تحديد المحتوى والمظهر الخاصين بنص ثابت عندما تقوم بتأليف النص.

نص ديناميكي يصدر النص على هيئة نص ديناميكي، والذي يمكن أن يتم تحديثه برمجيًا في وقت التشغيل من خلال أوامر العمليات التنفيذية وعلامات التمييز. يمكنك استخدام نص ديناميكي للنتائج الرياضية، أسعار السوق، عناوين الأخبار، والأغراض المشابهة التي تريد فيها أن يتم تحديث النص ديناميكيًا.

مدخل نص تصدير النص على هيئة نص مدخل، والذي يماثل النص الديناميكي، لكنه يتيح للمستخدمين تحرير النص في Flash Player. إنك تستخدم النص المدخل من نماذج، إستبيانات، أو الأغراض الأخرى المشابهة والتي فيها تريد أن يقوم المستخدم بإدخال أو تحرير النص.

- ٣ (اختياري) أدخل اسم لحظي لكائن النص. إذا قمت بإدخال اسم، فإن الاسم الافتراضي لكائن النص في لوحة الطبقات يتم استخدامه في Flash لمعالجة كائن النص.

- ٤ قم بتعيين نوع التجسيد. يحول خيار استخدام خطوط الآلة الحروف الرسومية إلى خطوط الآلة (الصقل غير متوفر لخطوط الآلة).

ملاحظة: تستخدم أسماء الخطوط عادةً بشكل حرفي وتكرر مباشرة إلى بيئة عرض خط النظام لتحديد مكان الخط. على أي حال، توجد عدة أسماء خاصة وغير مباشرة للخطوط التي يتم ترجمتها إلى أسماء خطوط حسب بيئة العرض. تلك الترجمات غير المباشرة مشفرة في كل منفذ معين في بيئة العمل الخاصة بـ Flash Player، ويتم اختيار الخطوط لكل بيئة عمل من الخطوط الافتراضية للنظام أو خطوط أخرى التي تكون موجودة بالعادة. كاعتبار ثانوي، فإن الترجمات غير المباشرة يتم تعيينها لتكبير التوافق للخطوط غير المباشرة عبر بيئات العمل.

رسوم متحركة يحسن النص من أجل الإخراج إلى رسوم متحركة.

قابلية القراءة يحسن النص من أجل قابلية القراءة.

تخصيص يتيح لك تعيين قيم مخصصة لسماكة وحدة النص.


استخدام خطوط الأجهزة يحول الحروف الرسومية إلى خطوط الجهاز. الصقل غير متوفر لخطوط الجهاز.


_sans, _serif و typewriter تترجم الخطوط الغربية غير المباشرة عبر بيئات العمل لضمان مظهر مطابق.

Gothic, Tohaba (Gothic Mono), Mincho تترجم الخطوط اليابانية غير المباشرة عبر بيئات العمل لضمان مظهر مطابق.

ملاحظة: لمزيد من المعلومات عن الخطوط غير المباشرة، راجع وثيقة خصائص Flash، والتي يمكنك العثور عليها على Adobe.com.

٥ (اختياري) قم بتحديد أي من الأمور التالية:

قابلة للتحديد  تجعل النص المصدر يمكن تحديده في Flash.

إظهار الحدود حول النص  يجعل حدود النص مرئية في Flash.

A تحرير خيارات الحرف

يفتح شاشة دمج الحرف بحيث يمكنك دمج حروف معينة في كائن النص. يمكنك اختيار الحروف التي تريد أن تدمجها من القائمة، اكتب الحروف في مربع نص تضمن هذه الحروف، انقر تعبئة آلية لتحديد حروف تحتاج أن يتم دمجها، أو قم بأي تراكم لتلك.

٦ (اختياري) إذ قمت بتمييز النص على أنه نص ديناميكي، يمكنك تعيين عنوان ربط الصفحة التي تريد فتحها عند نقر النص، ثم اختر نافذة متسهدفة لتقوم بتعيين أين تريد تحميل الصفحة:

self_ يحدد الإطار الحالي في النافذة الحالية.

blank_ يحدد نافذة جديدة.

parent_ يحدد أصل الإطار الحالي.

top_ يحدد إطار المستوى الأعلى في النافذة الحالية.

٧ إذا قمت بتمييز النص على أنه نص مدخل، قم بتعيين الحد الأقصى للحروف التي يمكن أن تكتب في كائن كتابة.

بمجرد أن تقوم بتمييز نص على هيئة نص Flash، يمكنك تحديد كل النص المماثل مرة واحدة باختيار التحديد < الكائن < نص Flash ديناميكي أو نص Flash مدخل.

راجع أيضًا

فيلم الفيديو الخاص بنص Flash

”خيارات تصدير Flash“ في الصفحة ٢٢٣

خيارات تحسين SWF (Illustrator)

تنسيق الحروف الآسيوية

ملاحظة: لإتاحة دعم خطوط GB18030 من أجل الصينية المبسطة في Windows XP، راجع المستند التمهيدي في مجلد Illustrator CS4 \ Simplified Chinese \ GB18030 \ Goodies \ Optional Extensions.

عرض خيارات الكتابة الآسيوية

بشكل افتراضي، يخفي Illustrator خيارات الكتابة الآسيوية في لوحة الحرف، لوحة الفقرة، لوحة OpenType، وقائمة الكتابة.

١ اختر تحرير < تفضيلات < الكتابة (في Windows) أو Photoshop < تفضيلات < الكتابة (في Mac OS).

٢ حدد إظهار الخيارات الآسيوية، وانقر موافق:

يمكنك أيضًا التحكم في كيفية عرض الأسماء (في الإنجليزية أو في لغته الأصلية) بتحديد أو إلغاء تحديد إظهار أسماء الخط بالإنجليزية.

ملاحظة: يجب أن يدعم نظام تشغيلك اللغات التي تريد أن تعمل بها. استشر مصنع برامج نظامك لمزيد من المعلومات.

راجع أيضًا


”حول Unicode“ في الصفحة ٢٥٩

ضبط خصائص خط OpenType آسيوي

قد تحتوي خطوط OpenType الآسيوية عدد من الخصائص غير المتوفرة في خطوط PostScript و TrueType الحالية. بالإضافة إلى أن خطوط OpenType الآسيوية توفر حروف رسومية بديلة للعديد من الحروف.

١ حدد كائنات الحروف أو الكتابة التي تريد تطبيق الإعداد عليها. إذا لم تحدد أي نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي قمت بإنشائه.

٢ تأكد من تحديد خط OpenType.

انظر في قائمة الكتابة < الخط؛ فإن خطوط OpenType تعرض الإيقونة .

٣ في لوحة OpenType، قم بضبط أي من الخيارات التالية:

قياسات متناسبة يكون التجانب طبقاً لقياسات تناسب الخط.

نمط أفقي أو رأسي يحول خطوط hiragana، والتي لها حروف رسومية مختلفة للأفقي والرأسي مثل الأصوات المضغمة، المزدوجة الثقل، وفهارس الصوتيات.

لاتيني مائل يغير الحروف نصفية العرض إلى مائل.

راجع أيضاً

”حول مجموعات الحرف والحروف الرسومية البديلة“ في الصفحة ٢٧١

خطوط OpenType

”نظرة عامة على لوحة OpenType“ في الصفحة ٢٧٢

يستبدل الحروف الآسيوية بحرف رسومي مختلف من

١ حدد الحروف التي تريد استبدالها.

٢ اختر خيار من قائمة لوحة الحروف الرسومية. إذا لم تكن ترى الخيارات التالية، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة. إذا كان الخيار غير نشط، فإن الحرف الرسومي غير متوفر في الخط الحالي:

نماذج تقليدية يستبدل الحروف المحددة بأشكال تقليدية.

نماذج خبيرة يستبدل الحروف المحددة بأشكالها الخبيرة.

نماذج JIS & 04 يستبدل الحروف المحددة بأشكال JIS 04.

نماذج JIS & 90 يستبدل الحروف المحددة بأشكال JIS 90.


نماذج JIS & 78 يستبدل الحروف المحددة بأشكال JIS 78.

نماذج JIS & 83 يستبدل الحروف المحددة بأشكال JIS 83.

نماذج أحادية المسافة نصفية العرض يغير الحروف الرسومية للحروف اللاتينية المحددة إلى hankaku أحادية المسافة (نصفية العرض).

نماذج أحادية المسافة ثلثية العرض يغير الحروف الرسومية للحروف اللاتينية المحددة إلى أحادية المسافة (ثلثية العرض).

نماذج أحادية المسافة ربعية العرض يغير الحروف الرسومية للحروف اللاتينية المحددة إلى أحادية المسافة ربعية العرض.

لا ارتداد حرف رسومي بديل إلى الشكل الافتراضي، قم بتحديد واختيار ارتداد إلى الأشكال الافتراضية من قائمة لوحة الحروف الرسومية. لا يمكنك استخدام هذه الطريقة لارتداد الحروف الرسومية البديلة التي تم تطبيقها باستخدام نمط حرف. 

راجع أيضاً

”حول مجموعات الحرف والحروف الرسومية البديلة“ في الصفحة ٢٧١

”نظرة عامة على لوحة الحروف الرسومية“ في الصفحة ٢٧١

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

تعيين كيفية المسافة بين السطور في الكتابة الآسيوية

١ حدد الفقرات التي تريد ضبطها.

٢ اختر خيار للمسافة بين السطور من قائمة لوحة الفقرة.

المسافة بين السطور من الأعلى إلى الأعلى قياس المسافات بين سطور الكتابة من قمة السطر إلى قمة السطر التالي. عندما تستخدم المسافة بين السطور من الأعلى إلى الأعلى، فإن السطر الأول من الكتابة في فقرة ما يتم محاذاتها مع الحد الأعلى من المربع المحيط.

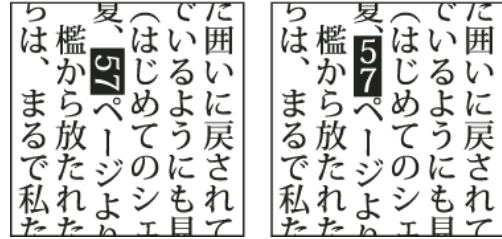
المسافة بين السطور من أسفل إلى أسفل للكتابة الأفقية، يقيس المسافة بين سطور الكتابة من الخط الأساسي. عندما تستخدم المسافة بين السطور من الأسفل إلى الأسفل، تظهر مسافة بين السطر الأول والمربع المحيط. تشير علامة التأشير إلى أن هذا الخيار محدد.

ملاحظة: لا يؤثر خيار المسافة بين السطور الذي تختاره على مقدار المسافة بين السطور، فقط على كيفية قياس المسافة بين السطور.

تدوير الحروف النصفية العرض في النص الرأسي

يتغير اتجاه الحروف النصفية العرض، مثل النص أو الأرقام اللاتينية، في النص الرأسي. افتراضياً، يتم تدوير الحروف النصفية العرض بشكل منفرد.

إذا كنت لا تريد تدوير الحروف النصفية العرض، قم بإلغاء تحديد محاذاة لاتينية رأسية قياسية من قائمة لوحة الفقرة.



النص اللاتيني قبل وبعد التدوير

راجع أيضاً

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

”تدوير الكتابة“ في الصفحة ٢٥٧

استخدام tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (يسمى أيضاً kumimoji و renmoji) هو كتلة من النص الأفقي موضوع مع أسطر الكتابة الرأسية. استخدام tate-chu-yoko يجعل من السهل قراءة الحروف نصفية العرض مثل الأرقام، التواريخ، والكلمات الأجنبية القصيرة في نص رأسي.



الأرقام بدون tate-chu-yoko (يسار) بالمقارنة بأرقام مدارة باستخدام tate-chu-yoko (يمين)

١ حدد الحروف واختر Tate-chu-yoko من قائمة لوحة الحرف. (حدده مرة أخرى لتوقف تشغيل Tate-chu-yoko).

٢ حدد الحروف واختر إعداد Tate-chu-yoko من قائمة لوحة الحرف.

أعلى/أسفل يحدد قيمة موجبة لنقل النص لأعلى وقيمة سالبة لنقله لأسفل.

يمين / يسار يحدد قيمة موجبة لنقل النص لليمين وقيمة سالبة لنقله لليساار.

استخدم tsume أو التجانب في لوحة الحرف لضبط المسافات من أجل Tate-chu-yoko.

ملاحظة: إذا كان خيار Tate-chu-yoko غير ظاهر، فأنت تحتاج لتحديد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.

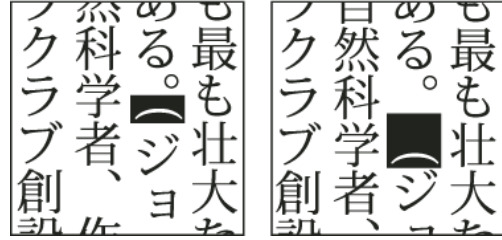
راجع أيضًا

التجانب والتجاور

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

استخدم Aki

Aki هو المسافة البيضاء قبل وبعد حرف ما، غالبًا، ما تكون المسافات مطبقة بين الحروف المبنية على إعداد mojikumi لفقرة ما. يمكنك تغيير إعداد mojikumi لحروف خاصة باستخدام خيارات إدخال Aki في لوحة الحرف. على سبيل المثال، لإضافة مسافة قبل قوس فتح، استخدم خيار إدخال Aki (يسار).

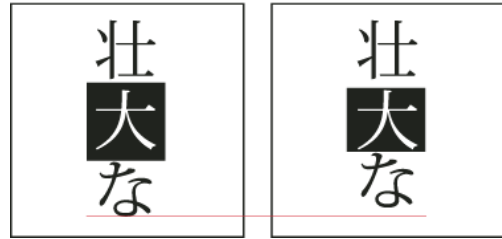


أقواس بدون aki (يسار) بالمقارنة بأقواس مع aki (يمين)

❖ حدد الحروف التي تريد ضبطها باستخدام أداة الكتابة، وقم بأي من الأمور التالية في لوحة الحرف:

- لإضافة aki قبل أو بعد حرف ما، اختر مقدار aki الذي تريد إضافته من قائمة إدخال Aki (يسار) أو إدخال Aki (يمين) في لوحة الحرف. على سبيل المثال، إذا قمت بتعيين 2bu، يتم إضافة مسافة نصفية العرض، وإذا قمت بتعيين 4bu، تتم إضافة ربع مسافة كاملة العرض.
- لضغط مسافة aki بين الحروف، قم بتعيين نسبة لـ Tsume. كلما زادت النسبة، كلما ضاقت مسافة aki بين الحروف.

💡 إذا لم تكن ترى خيارات Aki أو Tsume، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.



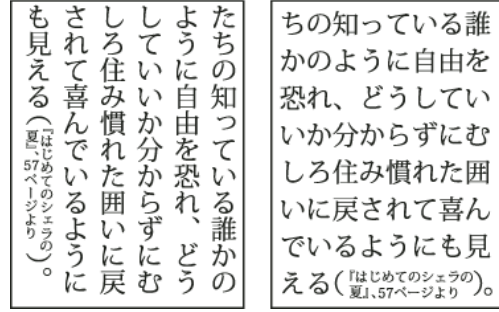
حرف بدون tsume (يسار) بالمقارنة بحرف مع tsume (يمين)

راجع أيضًا

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

استخدم Warichu

يقلل خيار Warichu في لوحة الحرف من حجم الكتابة للنص المحدد إلى نسبة من الأصل ويرص الكتابة - أفقيًا أو رأسيًا، طبقًا للاتجاه- على أسطر متعددة.



نص رأسي وأفقي باستخدام warichu

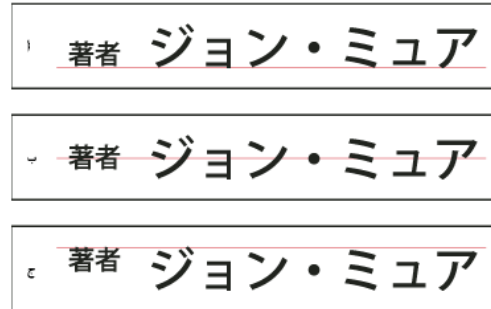
- ١ حدد نص واختر Warichu من قائمة لوحة الحرف. (حدده مرة أخرى لتوقف تشغيله).
- ٢ حدد أي من إعدادات Warichu التالية من قائمة لوحة الحرف:
 - السطور يحدد عدد الأسطر من النص ستظهر على هيئة حروف warichu.
 - الفجوة بين الأسطر يحدد المسافة بين أسطر حروف warichu.
 - مقياس يضبط حجم حروف warichu كنسبة من حجم النص الأصل.
 - محاذاة يحدد محاذاة حروف warichu. على سبيل المثال، في شبكة الإطار الرأسي، فإن تحديد أعلى ستحاذاة بداية حروف warichu مع قمة الإطار. يظهر منظم المحاذاة كيف يظهر نص warichu بالنسبة للنص الأصل.
 - خيارات انقسام السطور يحدد أقل عدد من الحروف مطلوب قبل وبعد انكسار السطر لبدء سطر جديد.

راجع أيضًا

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

استخدم mojisoroe لمحاذاة حروف آسيوية

Mojisoroe هو محاذاة الحروف في الكتابة الآسيوية. عندما يحتوي سطر النص على أحجام مختلفة من الحروف، يمكنك تعيين كيفية محاذاة النص للحروف الأكبر في السطر: للأعلى، للوسط، أو للأسفل من المربع المحيط (يمين، وسط، ويسار للإطارات الرأسية)، للخط الأساسي اللاتيني، أو لأعلى أو لأسفل مربع ICF (يمين أو يسار الإطارات الرأسية). إن ICF هي المسافة التي يمكن وضع الحروف.



خيارات محاذاة الحرف

أ. حروف صغيرة محاذاة للأسفل ب. حروف صغيرة محاذاة للوسط ج. حروف صغيرة محاذاة للأعلى

❖ في قائمة لوحة الحرف، اختر خيار من قائمة محاذاة الحرف الفرعية:

الخط الأساسي اللاتيني يحاذي الحروف الصغيرة في سطر لحرف كبير.

أعلى / يمين المربع المحيط، مركز المربع المحيط، أو أسفل/يسار المربع المحيط

يحاذي الحروف الصغيرة في سطر ما للموضع المحدد من المربع المحيط بالحرف الكبير. في إطارات النص الرأسية، أعلى / يمين المربع المحيط يحاذي النص إلى يمين المربع المحيط، وأسفل / يسار المربع المحيط يحاذي النص إلى يسار المربع المحيط.

أعلى/يمين ICF وأسفل/يسار ICF يحاذي الحروف الصغيرة في سطر إلى ICF المحدد بالحرف الكبير. في إطارات النص الرأسية، أعلى/يمين ICF يحاذي النص إلى يمين ICF، وأسفل/يسار ICF يحاذي النص إلى يسار ICF.

استخدام mojikumi

Mojikumi يقوم بتعيين تراكم النص الياباني من أجل المسافات الخاصة بالحروف اليابانية، الحروف اللاتينية، الترقيم، الحروف الخاصة، بدايات السطر، نهايات السطر، والأرقام، يمكنك أيضاً تعيين المسافات البادئة للفقرة.

تتبع المسافات الموجودة بين الحروف في Illustrator المواصفات الصناعية اليابانية القياسية (JISx40511995)، (JIS) يمكنك تحديد من مجموعات mojikumi السابقة التعريف والمتوفرة في Illustrator.

وإضافة إلى ذلك، يمكنك إنشاء مجموعات mojikumi معينة. في مجموعة mojikumi جديدة، يمكنك تحرير الإعدادات الخاصة بالمسافات التي تستخدمها كثيراً، مثل المسافة بين نقطة وقوس فتح يليها. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء تنسيق مقابلة والتي تريد أن يكون بها شرطة em قبل سؤال ما، والإجابات موضوعة بين أقواس.

راجع أيضاً

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

حدد مجموعة mojikumi من أجل فقرة

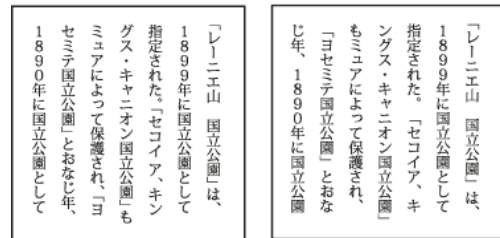
١ في لوحة الحرف، اضبط التجانب إلى صفر.

٢ في لوحة الفقرة، اختر خيار من قائمة Mojikumi:

بدون يوقف استخدام mojikumi.

YakumonoHankaku يستخدم مسافات نصفية العرض للترقيم.

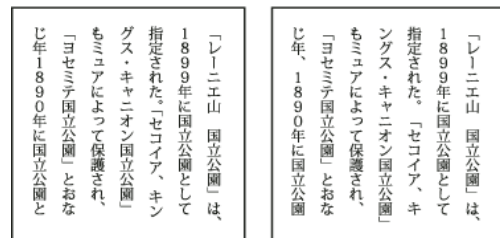
GyomatsuYakumonoHankaku يستخدم مسافات كاملة العرض لمعظم الحروف ماعدا الحرف الأخير في السطر.



YakumonoHankaku (يسار) و GyomatsuYakumonoHankaku (يمين)

GyomatsuYakumonoZenaku يستخدم مسافات كاملة العرض لمعظم الحروف ماعدا الحرف الأخير في السطر.

YakumonoZenaku يستخدم مسافات كاملة العرض للترقيم.



GyomatsuYakumonoZenaku (يسار) و YakumonoZenaku (يمين)

إنشاء مجموعة mojikumi

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكتابة < إعدادات Mojikumi.
- اختر إعدادات Mojikumi من قائمة مجموعة Mojikumi في لوحة الفقرة.

٢ انقر جديد في شاشة إعدادات Mojikumi.

٣ قم بإدخال اسم لمجموعة mojikumi الجديدة، قم بتعيين المجموعة الموجودة والتي سيتم تأسيس المجموعة الجديدة عليها، وانقر موافق.

٤ اختر استخدام النسب (%) أو Bu من قائمة الوحدات المنبثقة.

٥ قم بتعيين القيم المطلوبة، الدنيا، والقصى لكل خيار. تستخدم القيمة الدنيا لضغط الأسطر لـ kinsoku (حدد قيمة أقل من القيمة المرغوبة). تستخدم القيمة القصوى لتوزيع الأسطر من أجل النص المضبوط كلياً (حدد قيمة أقل من القيمة المرغوبة).

💡 طبقاً لنوع الحرف، يمكنك تعيين نفس القيم للقصوى، والدنيا والمطلوبة إذا لم ترغب في تغيير المسافات.

٦ انقر حفظ أو موافق لحفظ الإعدادات. انقر إلغاء الأمر إذا كنت لا تريد حفظ الإعدادات.

💡 عندما تقوم بتأليف نص ياباني به الكثير من المسافات النصفية العرض أو أقواس لاتينية، فإن المشاكل المتعلقة بالتنضيد تزداد. نحن ننصح أن تتجنب استخدام الأقواس اللاتينية، واستخدم الأقواس كاملة العرض للتضيد الياباني. استخدم الأقواس اللاتينية فقط عند استخدام جملة إنجليزية طويلة بعض الشيء في نص ياباني، أو عندما تنتج المزيد من النتائج الهامة إذا لم تستخدم أقواس لاتينية.

العمل بمجموعات mojikumi

❖ في شاشة إعدادات Mojikumi، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- لتصدير مجموعة، انقر تصدير، حدد مكان للملف، اكتب اسم للملف، وانقر حفظ. يحفظ Illustrator الملف بتنسيق MJK.
 - لإدراج مجموعة ما، انقر مجموعة ما، وانقر إدراج، حدد ملف MJK، وانقر فتح.
 - لحذف مجموعة ما، اخترها من قائمة Mojikumi المنبثقة ثم انقر حذف. كل النص الذي تم تطبيق مجموعة mojikumi عليه سيرتد إلى الإعدادات الافتراضية.
- ملاحظة:** لا يمكنك حذف مجموعات mojikumi سابقة التعريف.

استخدام Use

Kinsoku shori يحدد انكسارات السطر للنص الياباني. الحروف التي لا يمكن وضعها في بداية أو نهاية السطر تعرف بحروف kinsoku. يمتلك Illustrator مجموعات من kinsoku ومجموعات برمجية من kinsoku و يمتلك Photoshop لها مجموعات ضعيفة وقصى. مجموعات kinsoku الضعيفة أو البرمجية تتجاهل رموز vowel الطويلة وحروف hiragana الصغيرة. يمكنك استخدام تلك المجموعات الموجودة بالفعل، أو إضافة أو حذف حروف kinsoku لإنشاء مجموعات جديدة.

يمكنك أيضاً تعريف حروف معلقة للترقيم الياباني المعلق وتعريف حروف لا يمكن فصلها عندما يتم تجاوز السطر.

يمكنك تعيين ما إذا كان دفع نص للداخل أو للخارج بحيث لا يتم وضع حروف kinsoku بشكل غير سليم.

راجع أيضاً

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

حدد إعدادات kinsoku لفقرة ما.

❖ في لوحة الفقرة، اختر خيار من قائمة مجموعة Kinsoku:

بدون يوقف استخدام kinsoku shori.

خفيف أو قوي يمنع الحروف المحددة من بداية أو نهاية سطر ما.

إنشاء مجموعة kinsoku

١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكتابة < إعدادات Kinsoku Shori.
- اختر إعدادات Kinsoku من قائمة مجموعة Kinsoku في لوحة الفقرة.

٢ في شاشة إعدادات Kinsoku Shori، انقر مجموعة جديدة.

٣ قم بإدخال اسم لمجموعة Kinsoku الجديدة، قم بتعيين المجموعة الموجودة والتي سيتم تأسيس المجموعة الجديدة عليها، وانقر موافق.

٤ لإضافة حرف إلى حقل، حدد الحقل، وقم بأحد الأمور التالية:

- قم بإدخال حرف ما في مربع الإدخال، وانقر إضافة.
- قم بتعيين نظام الشفرة (Shift JIS، JIS، Kuten، أو Unicode)، قم بإدخال الشفرة، وانقر إضافة.
- ٥ لحذف حرف في حقل، حدد الحرف وانقر حذف. بدلاً من ذلك، اضغط مفتاح المسح (في Windows) أو حذف (في Mac OS).
- ٦ للتحقق من شفرة الحرف المحدد حالياً، حدد Shift JIS، JIS، Kuten، أو Unicode، واعرض نظام الشفرة.
- ٧ انقر حفظ أو موافق لحفظ الإعدادات. انقر إلغاء الأمر إذا كنت لا تريد حفظ الإعدادات.

استخدم مجموعات kinsoku

❖ في شاشة إعدادات Kinsoku Shori، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- لتصدير مجموعة kinsoku، انقر تصدير. اختر مكان للملف، قم بإدخال اسم ملف، وانقر حفظ.
 - يحتفظ Illustrator الملف بتنسيق KSK.
 - لإدراج مجموعة kinsoku، انقر إدراج. حدد ملف KSK، وانقر فتح.
 - لحذف مجموعة kinsoku، اختر مجموعة kinsoku التي تريد حذفها من القائمة المنبثقة. ثم انقر حذف مجموعة.
- ملاحظة:** لا يمكنك حذف إعدادات مجموعات kinsoku سابقة التعريف.

تعيين خيار انكسار سطر kinsoku

يجب تحديد Kinsoku shori أو mojikumi لتستخدم خيارات انكسار السطر.

❖ من قائمة لوحة الفقرة، اختر كتابة Kinsoku Shori ثم اختر أحد الطرق التالية:

- دفع للداخل الأول يحرك الحروف لأعلى إلى السطر السابق لمنع الحروف الممنوعة من نهاية أو بداية سطر ما.
- دفع للخارج الأول يحرك الحروف لأسفل إلى السطر التالي لمنع الحروف الممنوعة من نهاية أو بداية سطر ما.
- دفع للخارج فقط يحرك الحروف لأسفل إلى السطر التالي لمنع الحروف الممنوعة من نهاية أو بداية سطر ما. الدفع للداخل لم تتم محاولته.
- تشير علامة التأشير إلى أي طريقة تم تحديدها.

ضبط تشغيل وإيقاف bunri-kinshi

عندما يكون Bunri-kinshi محدداً، فإن الحروف المحددة في قسم Bunri-Kinshi من شاشة إعدادات Kinsoku Shori لن يتم انفصالها.

❖ في لوحة الفقرة، اختر Bunri-kinshi من قائمة اللوحة.

ملاحظة: يتوفر هذا الخيار عندما يكون kinsoku shori في حالة تشغيل.

حدد خيار burasagari

يتيح Burasagari للنقاط المفردة البايث، النقاط المزدوجة البايث، الفواصل المفردة البايث، والفواصل المزدوجة البايث أن تقع خارج المربع المحيط بالفقرة.

١ في لوحة الفقرة، اختر Burasagari من قائمة اللوحة.

٢ حدد خياراً من القائمة الفرعية:

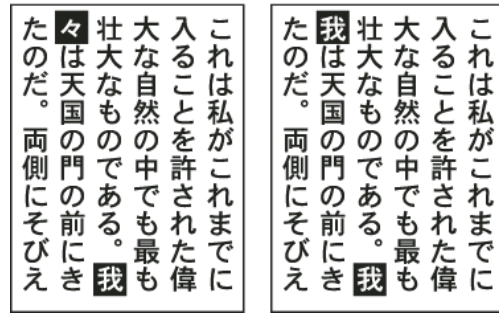
بدون يوقف الترقيم المعلق.

منتظم يشغل الترقيم المعلق بدون فرض أن تصل السطور المتعرجة إلى حافة المربع المحيط.

فرض يفرض الترقيم خارج المربع المحيط بتوزيع الأسطر التي تنتهي ضمن المربع المحيط وتنتهي بحرف واحد معلق.

استخدم kurikaeshi moji shori

يمكنك التحكم في كيفية معالجة الحروف المتكررة في النص الياباني باستخدام خيار Kurikaeshi Moji Shori في لوحة الفقرة. بشكل افتراضي، تستبدل علامة حرف التكرار للحرف الثاني عندما يتدفق حرفين متماثلين واحد بعد الآخر في كتلة النص. عندما يكون هذا الخيار محدداً، فإن كلا الحرفين يعرضان إذا كانا منفصلين بكسر خط.



نص بدون خيار Kurikaeshi Moji Shori option (يسار) بالمقارنة مع نص بخيار Kurikaeshi Moji Shori (يمين)

١ باستخدام أداة الكتابة، حدد فقرة من النص والتي تم تطبيق معالجة الحرف المكرر عليها. إذا لم يوجد نص، فإن الإعداد يطبق على النص الجديد الذي تكتبه.

٢ في لوحة الفقرة، حدد Kurikaeshi Moji Shori من قائمة اللوحة.

راجع أيضًا

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

إنشاء خطوط متراكبة

إنشاء خط متراكب

يمكنك مزج حروف من الخطوط اليابانية واللاتينية واستخدامهم كخط واحد متراكب. تعرض الخطوط المتراكبة في بداية قائمة الخط.

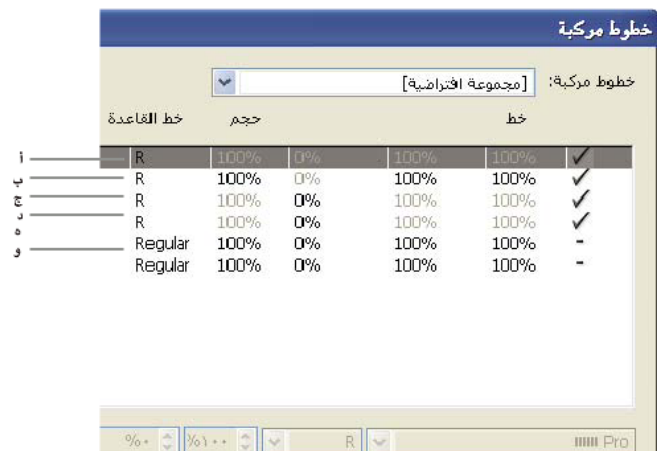
هام: الخطوط المتراكبة يجب أن تكون مبنية على خطوط يابانية. على سبيل المثال، لا يمكنك تضمين خطوط صينية أو كورية، ولا يمكنك استخدام الخطوط المتراكبة المبنية على أساس كوري أو صيني منسوخة من تطبيق آخر.

١ اختر الكتابة > الخطوط المتراكبة. إذا لم تكن ترى هذا الأمر، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.

٢ انقر جديد، قم بإدخال الاسم لخط متراكب، وانقر موافق.

٣ إذا قمت من قبل بحفظ خطوط متراكبة، يمكنك أيضًا اختيار خط متراكب تبني عليه خط متراكب جديد.

٤ حدد فئة من الحروف.

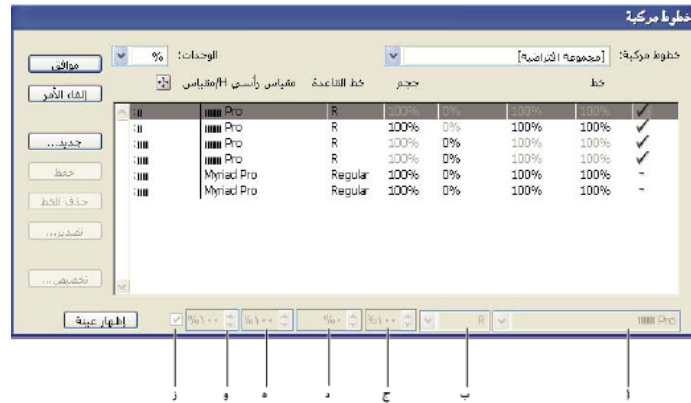


فئات الحروف

أ. Kanji ب. Kana ج. علامة ترقيم د. رموز هـ. لاتيني و. الأعداد

٥ اختر خيار من قائمة الوحدات لتعيين الوحدة المستخدمة لخصائص الخط: % أو Q.

٦ قم بضبط خصائص الخط للفتة المحددة من الحروف. بعض الخصائص لا تكون متوفرة لبعض الفئات.



خصائص الخط
أ. عائلة خط ب. نمط الخط ج. حجم د. الخط الأساسي هـ. مقياس رأسي و. تحجيم أفقي ز. قياس من المنتصف

٧ لعرض عينة من الخط المتراكب، انقر إظهار عينة.

يمكنك تغيير العينة بالطرق التالية:

- انقر الأزرار الموجودة على الجانب الأيمن من العينة لإظهار أو إخفاء الخطوط المشيرة لمربع Embox، ICF 字، الخط الأساسي Ba، ارتفاع الحرف الكبير CH، تصاعدي/تنازلي الأقصى Ap، التصاعد الأقصى d، وارتفاع X.
- اختر مستوى تكبير من قائمة التكبير المنبثقة.

٨ انقر حفظ لتحتفظ إعدادات الخط المتراكب، ثم انقر موافق.

راجع أيضاً

”عرض خيارات الكتابة الآسيوية“ في الصفحة ٢٨٤

فئات الحروف في الخطوط المتراكبة

Kanji الخط الأساسي للخط المتراكب. يتم ضبط الحجم والخط الأساسي للحروف الأخرى طبقاً للأحجام والخطوط الأساسية المحددة هنا.

Kana الخط مستخدم لحروف hiragana و katakana.

علامة ترقيم الخط مستخدم للترقيم.

رموز الخط مستخدم للرموز.

لاتيني الخط مستخدم للحروف اللاتينية نصفية العرض.

أعداد الخط مستخدم للأرقام نصفية العرض. هذا عادةً ما يكون خط لاتيني.

خصائص الخط للخطوط المتراكبة

عائلة الخط و النمط الخط مستخدم للحروف.

حجم حجم الحروف بالنسبة لحجم حروف kanji. قد يختلف الحجم للخطوط المختلفة، حتى عندما يتم استخدام حجم الخط.

الخط الأساسي موضع الخط الأساسي بالنسبة للخط الأساسي لحروف kanji.

قياس رأسي وأفقي

الدرجة التي يتم قياس الحروف إليها. يمكنك قياس حروف kana، حروف katakana النصفية العرض، حروف Gaiji، الحروف اللاتينية النصفية العرض، والأرقام.

المقياس من المنتصف قياس لحروف kana. عندما يكون هذا الخيار محدداً، فإن الحروف يتم قياسها من المنتصف. عندما يكون هذا الخيار غير محدد، فإن الحروف يتم قياسها من الخط الأساسي اللاتيني.

لتعيين نفس التحويل بالقياس لكل الحروف، قم بتعيين قيمة للحجم وثبت القياس على 100%. لتحصل على تحويل بالقياس مختلف أفقياً أو رأسياً، ثبت الحجم عند 100%، واضبط القياس.

تخصيص الحروف في خط متراكب

- ١ اختر الكتابة > الخطوط التراكبية. إذا لم تكن ترى هذا الأمر، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.
 - ٢ انقر تخصيص في شاشة الخط المتراكب.
 - ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - إذا كنت قد قمت بحفظ مجموعات حروف مخصصة مسبقاً، حدد المجموعة التي تريد تحريرها.
 - لإنشاء مجموعة مخصصة، انقر جديد، قم بإدخال اسم لمجموعة الحرف، وانقر موافق. إذا كان هناك مجموعات مخصصة، يمكنك أيضاً اختيار مجموعة تبني عليها المجموعة الجديدة.
 - ٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لإضافة حرف مباشرة، اختر مدخل مباشر من قائمة الحرف المنبثقة، قم بإدخال الحروف في مربع النص، وانقر إضافة.
 - لإضافة حرف باستخدام شفرة، اختر نوع تشفير من قائمة الحرف المنبثقة، قم بإدخال الشفرة وانقر إضافة.
 - ملاحظة:** لا يمكنك إضافة حروف 32-بت لمجموعة مخصصة.
 - لحذف حرف ما، حددها في القائمة، وانقر حذف.
 - ٥ عندما تنتهي من تخصيص مجموعة الحروف، انقر حفظ، ثم انقر موافق.
- ملاحظة:** عندما يكون هناك عدة حروف مخصصة في خط متراكب واحد، فإن المجموعة الأخيرة تأخذ أفضلية على كل المجموعات قبلها.

حذف خط متراكب

- ١ اختر الكتابة > الخطوط التراكبية. إذا لم تكن ترى هذا الأمر، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.
- ٢ حدد الخط المتراكب من شاشة الخط المتراكب.
- ٣ انقر حذف خط، ثم انقر نعم.

تصدير خط متراكب

- يمكن أن يتم إدراج الخطوط المصدرة من Illustrator في الإصدار الياباني من Adobe InDesign 2 أو ما بعده.
- ١ اختر الكتابة > الخطوط التراكبية. إذا لم تكن ترى هذا الأمر، حدد إظهار الخيارات الآسيوية في تفضيلات الكتابة.
 - ٢ انقر تصدير في شاشة الخط المتراكب.
 - ٣ اختر مكان للملف، قم بإدخال اسم ملف، وانقر حفظ.

تحديث نص من Illustrator 10

تحديث كتابة تم إنشاؤها في Illustrator 10

كائنات الكتابة التي تم إنشاؤها في Illustrator 10 وما قبله لا يمكن تحريرها حتى تقوم بتحديثها للاستخدام في إصدارات لاحقة. بعد أن تقوم بالتحديث فإنه يمكنك الوصول إلى خواص النص في Illustrator CS4، مثل أنماط الفقرة والحرف، التجانب البصري، والدعم الكامل OpenType®.

لا يجب عليك تحديث النص إذا كنت لا تحتاج لتحريره. يسمى النص الذي لم يتم تحديثه نص قديم. يمكنك عرض، نقل، وطباعة النص القديم، لكن لا يمكنك تحريره. للنص القديم علامة × خلال المربع المحيط به عند تحديده.

بعد تحديث نص قديم، قد تلاحظ بعض التغييرات البسطة في إعادة التدفق. يمكنك بسهولة إعادة ضبط النص بنفسك، أو يمكنك استخدام نسخة من النص الأصلي كمرجع. بشكل افتراضي، يقوم Illustrator بإلحاق الكلمة "[محول]" لاسم الملف سواءً قمت بتحديث النص في ملف ما أم لا. قم بعمل نسخة من وثيقتك للحفاظ على تكاملية ملفك الأصلي. يمكنك عندئذ اختيار أن تقوم بتحديث الأصل لاحقاً أو إذا قمت بتحديثه بالفعل، فإرجع للإصدار الأصلي.

ملاحظة: إذا كنت لا تريد أن يقوم Illustrator بإلحاق اسم الملف، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، قم بإلغاء تحديد إلحاق [محول] عند فتح ملفات قديمة.

تحديث كل النص القديم في وثيقة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- عند فتح الوثيقة، انقر تحديث عندما يطلب منك من قبل Illustrator.
- بعد فتح الوثيقة اختر الكتابة > النص القديم > تحديث كل النص القديم.

تحديث النص القديم المحدد

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحديث النص بدون إنشاء نسخة، حدد كائن الكتابة واختر الكتابة > نص قديم > تحديث نص قديم. بدلاً من ذلك، حدد أداة الكتابة وانقر في النص الذي تريد تحديثه، أو قم بالنقر المزدوج على النص الذي تريد تحديثه لتحديث باستخدام أداة التحديد. ثم انقر تحديث.
- للحفاظ على النص القديم على طبقة أسفل النص المحدث، حدد أداة الكتابة وانقر النص الذي تريد تحديثه. بدلاً من ذلك، قم بالنقر المزدوج على النص الذي تريد تحديثه باستخدام أداة التحديد. ثم انقر نسخ طبقة النص. يتيح لك ذلك لمقارنة تخطيط النص القديم لتحديث النص.
- إذا قمت بإنشاء نسخة من النص القديم عندما تقوم بتحديثه، يمكنك استخدام الأوامر التالية:
- الكتابة > النص القديم > إظهار النسخ أو إخفاء النسخ لإظهار أو إخفاء كائنات النص المنسوخ.
- الكتابة > النص القديم > تحديد النسخ لتحديد كائنات النص المنسوخة.
- الكتابة > النص القديم > حذف النسخ لحذف كائنات النص المنسوخة.

الفصل ١١: إنشاء تأثيرات خاصة

يمكنك تغيير مظهر أي كائن، مجموعة، أو طبقة في Adobe Illustrator باستخدام التأثيرات، ولوحات المظهر وأنماط الرسوم. بالإضافة إلى أنه يمكنك تقسيم كائن إلى أجزاء أساسية حتى تقوم بتعديل عناصر من الكائن بشكل مستقل.

خصائص المظهر

حول خصائص المظهر

خصائص المظهر هي خصائص تؤثر على شكل الكائن بدون تعديل الهيكل الأساسي. تتضمن خصائص المظهر التعبئة، الحدود، الشفافية، والتأثيرات. إذا قمت بتطبيق خاصية مظهر على كائن وقمت لاحقاً بتحرير أو إزالة تلك الخاصية، فإنها لا تغير الكائن أو أي خصائص أخرى مطبقة على الكائن.

يمكنك ضبط خصائص المظهر على أي مستوى في هيكل الطبقة. على سبيل المثال، إذا قمت بتطبيق تأثير ظلال على طبقة، فإن كل الكائنات في الطبقة يتم تظليلها. على أي حال، إذا قمت بنقل كائن ما إلى خارج الطبقة، فإن ذلك الكائن لن يكون له ظل مسقط لأن التأثير يرجع للطبقة، وليس لكل كائن ضمن الطبقة.

لوحة المظهر هي بوابة للعمل بخصائص مظهر. لأنه يمكنك تطبيق خصائص مظهر على الطبقات - وغالباً على التعبئة والحد أيضاً - فإن هيكل الخصائص في عملك الفني يمكن أن يصبح معقد جداً. على سبيل المثال، إذا قمت بتطبيق تأثير على طبقة بأكملها وتأثير آخر على كائن في الطبقة، فإنه قد يكون تحديد أي تأثير هو الذي يغير العمل الفني صعباً. تظهر لك لوحة المظهر التعبئة، الحدود، أنماط الرسوم، والتأثيرات التي تم تطبيقها على كائن، مجموعة، أو طبقة.

للحصول على فيديو عن استخدام لوحة المظهر ولوحة أنماط الرسومات، راجع www.adobe.com/go/irvid4022_ai

نظرة عامة على لوحة المظهر

تستخدم لوحة المظهر (نافذة < المظهر) لعرض وضبط خصائص المظهر لكائن، مجموعة، أو طبقة. تسرد التعبئة والحدود بترتيب التراص؛ من أعلى لأسفل في اللوحة يمثل من الأمام إلى الخلف في العمل الفني. تسرد التأثيرات من الأعلى إلى الأسفل بالترتيب الذي تم تطبيقهم على العمل الفني.

للحصول على فيديو عن استخدام لوحة المظهر ولوحة أنماط الرسومات، راجع www.adobe.com/go/irvid4022_ai



لوحة المظهر تسرد خصائص كائن مجموع
أ. كائن مع حد، تعبئة، وتأثير ظل مسقط ب. مسار مع تأثير ج. زر إضافة حد جديد د. زر إضافة تعبئة جديدة هـ. زر إضافة تأثير و. زر مسح مظهر ز. زر مضاعفة العنصر المحدد

كشف عناصر إضافية في لوحة المظهر

عندما تقوم بتحديد عناصر تحتوي على عناصر أخرى، مثل طبقة أو مجموعة، تعرض لوحة المظهر عنصر محتويات.

❖ قم بالنقر المزدوج على عنصر محتويات.

سرد خصائص الحرف لكائن نص في لوحة المظهر

عندما تقوم بتحديد كائن نص، تعرض اللوحة عنصر حروف.

١ قم بالنقر المزدوج على عنصر الحروف في لوحة المظهر.

ملاحظة: لترى خصائص حرف منفرد للنص ذو المظهر المختلط، حدد حرف واحد.

٢ انقر كتابة في أعلى اللوحة للرجوع إلى العرض الرئيسي.

تشغيل وإيقاف خاصية للكائن المحدد

- لتشغيل أو إيقاف خاصية واحدة، انقر أيقونة العين المجاورة للخاصية.
- لتشغيل كل الخصائص المخفية، اختر إظهار كل الخصائص المخفية من قائمة لوحة المظهر.

تحرير خاصية

- انقر صف الخاصية لعرض وضبط القيم.
- انقر النص الموجود بالأسفل وحدد قيم جديدة في الشاشة التي تظهر.

إظهار أو إخفاء مصغرات في لوحة المظهر

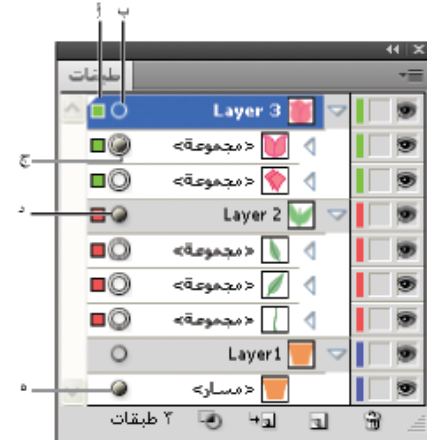
- ❖ اختر إظهار مصغر أو إخفاء مصغر من قائمة لوحة المظهر.

تعيين كيفية تطبيق خصائص المظهر على كائنات جديدة

- يمكنك تعيين ما إذا كنت تريد أن ترث الكائنات الجديدة خصائص المظهر أو أن يكون لها خصائص بسيطة.
- لتطبيق تعبئة وحد واحد فقط على كائن جديد، اختر الرسم الجديد له مظهر بسيط من قائمة اللوحة.
 - لتطبيق كل خصائص المظهر الحالية على كائن جديد، إلغى تحديد الرسم الجديد له مظهر بسيط من قائمة اللوحة.

استهداف عناصر لخصائص المظهر

قبل أن تتمكن من ضبط خاصية مظهر أو تطبيق نمط أو تأثير على طبقة، مجموعة أو كائن يجب أن تستهدف العنصر في لوحة الطبقات. تحديد كائن أو مجموعة باستخدام أي طريقة تحديد يستهدف أيضاً الكائن أو المجموعة في لوحة الطبقات، لكن الطبقات ستستهدف فقط باستخدام اللوحة.



تشير الأيقونات المظللة المستهدفة في لوحة الطبقات إلى أي من العناصر تحتوي على خصائص مظهر. أ. عامود الاستهداف والمظهر ب. عامود التحديد ج. مجموعة ذات خصائص مظهر د. طبقة ذات خصائص مظهر هـ. كائن ذو خصائص مظهر

تشير أيقونة الاستهداف إلى ما إذا كان العنصر في هيكل الطبقة له أي خصائص مظهر وما إذا كان مستهدفاً:

- تشير إلى أن العنصر غير مستهدف وليس له خصائص مظهر أكثر من تعبئة وحد واحد.
- تشير إلى أن العنصر غير مستهدف لكن له خصائص مظهر.
- تشير إلى أن العنصر مستهدف وليس له خصائص مظهر أكثر من تعبئة وحد واحد.
- تشير إلى أن العنصر مستهدف لكن له خصائص مظهر.



لاستهداف عنصر ما في لوحة الطبقات، انقر أيقونة استهداف العنصر. تشير الحلقات المزدوجة أو إلى أن العنصر مستهدف. انقر مع الضغط على العالي لتستهدف عناصر إضافية.

ملاحظة: عندما يتم تحديد كائن أو مجموعة بأي طريقة، فإن العنصر يكون مستهدفاً أيضاً في لوحة الطبقات. على العكس، فإن الطبقة يمكن أن تكون مستهدفة فقط بنقر أيقونة استهدافها في لوحة الطبقات.

تحرير أو إضافة خاصية مظهر


يمكنك فتح خاصية مظهر، مثل تأثير، وتغيير الإعدادات في أي وقت

❖ في لوحة المظهر، قم بعمل أي من الأمور التالية:

- لتحرير خاصية، انقر الاسم الأزرق الذي تحته خط للخاصية، وحدد التغييرات في الشاشة التي تظهر.
- لتحرير لون تعبئة، انقر صف التعبئة واختر لون جديد من مربع اللون.
- لإضافة تأثير جديد، انقر إضافة تأثير جديد .
- لحذف خاصية، انقر صف الخاصية، ثم انقر حذف .

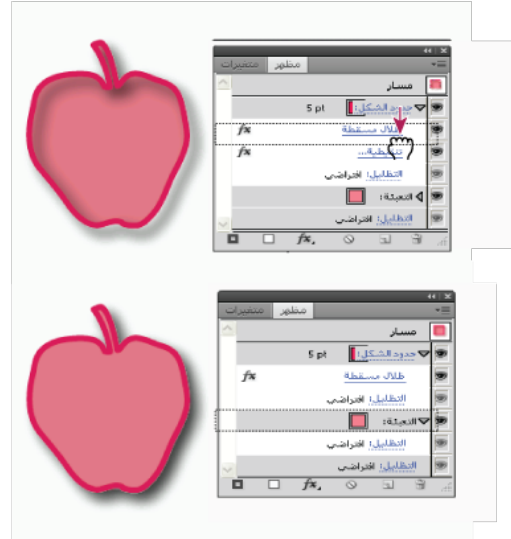
مضاعفة خاصية مظهر

❖ حدد خاصية في لوحة المظهر، وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر زر مضاعفة العنصر المحدد  في اللوحة، أو اختر مضاعفة عنصر من قائمة اللوحة.
- اسحب خاصية المظهر إلى زر مضاعفة العنصر المحدد في اللوحة.

تغيير ترتيب التراص لخصائص المظهر

❖ اسحب خاصية مظهر لأعلى أو لأسفل في لوحة المظهر. (إذا كان ضرورياً، انقر مثلث التغيير المجاور لعنصر ما لتعرض محتوياته). عندما يظهر الحد الخارجي لخاصية المظهر التي تقوم بسحبها إلى الموضع المراد، اترك زر الماوس.






تأثير الظل المسقط مطبق على الحد (أعلى) بالمقارنة مع نفس التأثير منقول إلى التعبئة (أسفل)

إزالة أو إخفاء خصائص المظهر

١ قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإخفاء خاصية مطبقة على عملك الفني مؤقتاً، انقر أيقونة الرؤية  في لوحة المظهر. انقرها مرة أخرى لترى الخاصية مطبقة مرة أخرى.
- لإزالة خاصية معينة، حدد الخاصية في لوحة المظهر، وانقر أيقونة الحذف  بدلاً من ذلك، حدد إزالة عنصر من قائمة اللوحة، أو اسحب الخاصية إلى أيقونة الحذف.
- لإزالة كل خصائص المظهر ما عدا حد وتعبئة واحد، اختر تقليل إلى المظهر البسيط من قائمة اللوحة. بدلاً من ذلك، اسحب أيقونة الاستهداف في لوحة الطبقات إلى أيقونة الحذف في لوحة الطبقات.
- لإزالة كل خصائص المظهر، بما في ذلك أي حد أو تعبئة، انقر زر مسح المظهر  في لوحة المظهر أو اختر مسح المظهر من قائمة اللوحة.

نسخ خصائص المظهر بين الكائنات

يمكنك نسخ أو نقل خصائص مظهر بالسحب أو باستخدام أداة الشافطة.

راجع أيضاً

”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

”نظرة عامة على لوحة المظهر“ في الصفحة ٢٩٦

نسخ خصائص المظهر بالسحب

- ١ حدد الكائن أو المجموعة (أو استهدف الطبقة في لوحة الطبقات) التي تريد نسخ مظهره.
- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اسحب المصغر في أعلى لوحة المظهر إلى كائن في نافذة الوثيقة. إذا لم يظهر مصغر، اختر إظهار مصغر من قائمة اللوحة.
 - اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) أيقونة المستهدف في لوحة الطبقات إلى العنصر الذي تريد نسخ خصائص المظهر إليه.
 - لنقل خصائص المظهر بدلاً من نسخهم، اسحب أيقونة المستهدف في لوحة الطبقات من أي عنصر له الخصائص المرغوبة إلى العنصر الذي تريد تطبيقها عليه.

نسخ خصائص مظهر باستخدام أداة الشافطة

يمكنك استخدام أداة الشافطة لنسخ خصائص مظهر من كائن إلى آخر، بما في ذلك خصائص الحرف، الفقرة، التعبئة، والحد بين كائنات الكتابة. بشكل افتراضي، تؤثر أداة الشافطة على كل الخصائص في التحديد. لتخصيص الخصائص المتأثرة بهذه الأداة، استخدم شاشة الشافطة.

- ١ حدد الكائن، كائن الكتابة، أو الحروف التي تريد تغيير خصائصها.
 - ٢ قم بتحديد أداة الشافطة .
 - ٣ حرك أداة الشافطة على الكائن الذي تريد نسخ خصائصها. (عندما تكون فوق كتابة، فإن المؤشر يعرض علامة T صغيرة.)
 - ٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - انقر أداة الشافطة لتنسخ كل الخصائص وتطبقهم على الكائن المحدد.
 - انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتقوم بنسخ اللون فقط من تدرج، حشو، كائن شبكة، أو صورة مدرجة وتطبيق اللون على التعبئة أو الحد المحدد.
 - ابق مفتاح العالي مضغوطاً ثم مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) أثناء النقر لتضيف خصائص المظهر لكائن إلى خصائص المظهر الخاصة بالكائن المحدد. بدلاً من ذلك، انقر أولاً، ثم اضغط مفتاح العالي ثم Alt أو Option.
- ملاحظة:** يمكنك أيضاً نقر كائن غير محدد لنسخ خصائصه والنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على كائن غير محدد والذي تريد تطبيق الخصائص عليه.

نسخ خصائص من سطح المكتب باستخدام أداة الشافطة

- ١ حدد الكائنات التي تريد تغيير خصائصها.
 - ٢ قم بتحديد أداة الشافطة .
 - ٣ انقر في أي مكان في الوثيقة واستمر في الضغط على زر الماوس.
 - ٤ بدون ترك زر الماوس، حرك المؤشر فوق الكائن على سطح مكتبك والذي تريد نسخ خصائصه. عندما تكون فوق الكائن مباشرة، اترك زر الماوس.
- هام:** تنسخ أداة الشافطة لون RGB فقط من الشاشة عند النسخ في أي مكان خارج الوثيقة الحالية. تشير أداة الشافطة إلى أنها تنسخ لون RGB من الشاشة بعرض مربع أسود على يمين الأداة.

تعيين أي خصائص يمكنك نسخها بأداة الشافطة

- ١ قم بالنقر المزدوج على أداة الشافطة.
- ٢ حدد الخصائص التي تريد نسخها باستخدام أداة الشافطة. يمكنك نسخ خصائص مظهر متضمنة الشفافية، وخصائص تعبئة وحد متنوعة، وكذلك خصائص الحرف والفقرة.
- ٣ اختر حجم مساحة العينة من قائمة حجم عينة نقطية.

العمل باستخدام التأثيرات

حول التأثيرات

تكون التأثيرات نشطة، مما يعني أنه يمكنك تطبيق تأثير على كائن ثم تعديل خيارات التأثير أو إزالة التأثير في أي وقت باستخدام لوحة المظهر. بمجرد أن تقوم بتطبيق تأثير على كائن، فإن التأثير يظهر في لوحة المظهر. من لوحة المظهر، يمكنك تحرير، نقل، مضاعفة، حذف، أو حفظ التأثير كجزء من نمط رسوم. عندما تقوم باستخدام تأثير ما، يجب عليك تمديد الكائن قبل أن يمكنك الوصول إلى النقاط الجديدة.

التأثيرات التي تظهر في القسم الأعلى من قائمة التأثيرات هي تأثيرات متجهة. يمكنك تطبيق تلك التأثيرات فقط على الكائنات المتجهة أو على التعبئة أو الحد لكائن نقطي في لوحة المظهر. التأثيرات وفئات التأثيرات التي تلي القسم الأعلى هي استثناءات لتلك القاعدة ويمكن أن تطبق على كل من الكائنات النقطية والمتجهة: تأثيرات الأبعاد الثلاثية، مرشحات SVG، تأثيرات الإلتفاف، تأثيرات التحويل، الظل المسقط، تدرج الحواف، التوهج الداخلي، والتوهج الخارجي.

التأثيرات التي تظهر في النصف الأسفل من قائمة التأثيرات هي تأثيرات نقطية. يمكنك تطبيقهم إما على كائنات متجهة أو كائنات نقطية.

للحصول على فيديو عن استخدام لوحة المظهر ولوحة أنماط الرسومات، راجع www.adobe.com/go/Irvid4022_ai.

راجع أيضًا

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢


”تمدد كائنات“ في الصفحة ١٧٣

تطبيق تأثير


١ قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).

إذا كنت تريد أن تطبق تأثير ما على خاصية معينة من الكائن، مثل تعبئته أو حده، حدد الكائن ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر أمرًا من قائمة التأثير.
- انقر إضافة تأثير جديد  في لوحة المظهر، واختر تأثيرًا.

٣ إذا ظهرت شاشة، قم بضبط خيارات، ثم انقر موافق.

 لتطبيق التأثير والإعدادات التي تم استخدامها مؤخرًا، اختر التأثير < تطبيق [اسم التأثير]. لتطبيق التأثير والإعدادات التي تم استخدامها مؤخرًا، اختر التأثير < تطبيق [اسم التأثير].

راجع أيضًا


”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧

حول التأثيرات النقطية

التأثيرات النقطية هي تأثيرات تولد بيكسلات، بدلاً من بيانات متجهة. تتضمن التأثيرات النقطية مرشحات SVG، وكل التأثيرات الموجودة في القسم السفلي من قائمة التأثير، وأوامر الظل المسقط، التوهج الداخلي، التوهج الخارجي، والتدرج الداخلي في القائمة الفرعية التأثير < الترميز.

عندما تقوم بتطبيق تأثير نقطي، فإن Illustrator يستخدم إعدادات تأثيرات نقطية لتحديد دقة وضوح الصورة الناتجة. تلك الإعدادات لها تأثير كبير على العمل الفني الناتج؛ لذا فإنه من المهم التحقق من إعدادات التأثيرات النقطية للوثيقة قبل البدء في العمل بالتأثيرات.

تقوم بضبط خيارات التنقيط لوثيقة ما باختيار التأثير < إعدادات التأثيرات النقطية للوثيقة. (راجع ”خيارات التنقيط“ في الصفحة ٣٠١).

 إذا بدى التأثير جيدًا على الشاشة لكنها تفتقد للتفاصيل أو تبدو مجمدة عند الطباعة، فإنك تحتاج لزيادة دقة وضوح التأثيرات النقطية للوثيقة.

خيارات التنقيط

يمكنك ضبط الخيارات التالية لكل التأثيرات في وثيقة ما أو عندما تقوم بتنقيط كائن متجه.

نموذج الألوان يحدد نموذج اللون المستخدم أثناء التنقيط. يمكنك توليد صورة ملونة RGB أو CMYK (حسب صيغة لون وثيقتك)، صورة درجات رمادية، أو صورة 1-بت (والتي قد تكون أبيض وأسود وشفافة، حسب خيار الخلفية المحدد).

دقة الوضوح يحدد عدد البيكسلات لكل بوصة (نقطة بالبوصة) في الصورة المنقطة. عندما تقوم بتنقيط كائن متجه، حدد استخدام دقة وضوح التأثيرات النقطية لتستخدم إعدادات دقة الوضوح العامة.

خلفية يحدد كيفية تحويل المناطق الشفافة من الرسوم المتجهة إلى بيكسلات. حدد أبيض لتعبئة المساحات الشفافة ببيكسلات بيضاء، أو حدد شفاف لتجعل الخلفية شفافة. إذا اخترت شفاف، فإنك تقوم بإنشاء قناة ألفا (لكل الصور ماعدا الصور ذات 1-بت). يتم الحفاظ على قناة ألفا إذا كان العمل الفني يتم تصديره إلى Photoshop. (يصقل هذا الخيار أفضل من خيار إنشاء قناع قطع.)

صقل يطبق الصقل لتقليل مظهر الحواف المجددة في الصورة المنقطة. عند إعداد خيارات التنقيط لوثيقة ما، قم بإلغاء تحديد هذا الخيار لتحافظ على حدة ودقة الخطوط الرفيعة والنص الصغير.

عند تنقيط كائن متجه، حدد لا شيء لتطبيق لا صقل وللحفاظ على الحواف الصلبة لخط الرسم عندما يتم تنقيطه. حدد رسم محسن لتطبيق الصقل الأكثر ملائمة للعمل الفني بدون كتابة. حدد كتابة محسنة لتطبيق الصقل الأكثر ملائمة للكتابة.

إنشاء قناع قطع ينشئ قناع يجعل خلفية الصورة المنقطة تظهر شفافة. لا تحتاج لإنشاء قناع قطع إذا قمت بتحديد شفاف للخلفية.

إضافة حول كائن يضيف حد حول الصورة المنقطة، باستخدام عدد محدد من البيكسلات. إن أبعاد الصورة الناتجة تكون مثل الأصل بالإضافة إلى قيمة إعداد إضافة حول الكائن. يمكنك استخدام هذا الإعداد، على سبيل المثال، لإنشاء تأثير لقطة: حدد قيمة لإعداد إضافة حول الكائن، واختر خلفية بيضاء، ولا تحدد إنشاء قناع قص. الحد الأبيض المضاف إلى الكائن الأصلي يصبح حدًا مرئيًا على الصورة. يمكنك عندئذ تطبيق ظل مسقط أو توهج خارجي لتجعل العمل الفني الأصلي يبدو كصورة.

راجع أيضًا

“حول التأثيرات النقطية” في الصفحة ٣٠٠

“تنقيط كائن متجه” في الصفحة ٢٣١

إرشادات دقة وضوح الصورة للمخرج النهائي

تطبيق التأثيرات على الصور النقطية

تتيح لك التأثيرات تطبيق مظهر خاص على الصور النقطية مثل الكائنات المتجهة. على سبيل المثال، يمكنك تطبيق شكل إنطباعي أو فسيفسائي، تطبيق تغييرات في الإضاءة، تشوية الصور، وتنتج العديد من التأثيرات البصرية المثيرة.

تذكر المعلومات التالية عند تطبيق تأثيرات خاصة على الكائنات النقطية:

- لا تعمل التأثيرات على الكائنات النقطية المرتبطة. إذا قمت بتطبيق تأثير على صورة نقطية مرتبطة، فإنه يطبق على نسخة مدمجة من الصورة النقطية بدلاً من تطبيقه على الأصل. لتطبيق التأثير على الأصل، يمكنك دمج الصورة النقطية في الوثيقة.
- يدعم Adobe Illustrator تأثيرات الإضافات من منتجات Adobe مثل Adobe Photoshop ومن مطوري برامج غير Adobe. بمجرد التنشيط، تظهر معظم إضافات التأثيرات في قائمة التأثير وتعمل بنفس الطريقة التي تعمل بها التأثيرات المدمجة.
- يمكن أن تكون بعض تأثيرات تستخدم الذاكرة بقوة، خاصة عند تطبيقه على صورة عالية الدقة.

راجع أيضًا

“حول العمل الفني المرتبط والمدمج” في الصفحة ٢١٨

“حول برامج الإضافات” في الصفحة ٤٢

تحسين الأداء للتأثيرات

بعض التأثيرات يكون مستهلكًا للذاكرة. يمكن أن تساعد الأساليب التالية في تحسين الأداء عند تطبيق تلك التأثيرات:

- حدد خيار المعايينة في شاشات التأثيرات لتوفير الوقت ومنع النتائج غير المرغوب فيها.
- تغيير الإعدادات. بعض الأوامر، مثل الزجاج، تكون مستهلكة جدًا للذاكرة. جرب إعدادات مختلفة لتزيد من سرعتها.
- إذا كنت تخطط للطباعة على طابعة تدرجات رمادية، قم بتحويل نسخة من الصورة إلى درجات رمادية قبل تطبيق تأثيرات. ملاحظة، على أي حال، في بعض الحالات، قد لا يكون لتطبيق تأثير على صورة نقطية ملونة ثم تحويلها على درجات رمادية نفس التأثير كتطبيق نفس التأثير مباشرة على إصدار بدرجات رمادية من الصورة.

تعديل أو حذف مؤثر

تقوم بتعديل أو حذف تأثير باستخدام لوحة المظهر.

١ قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات) الذي يستخدم التأثير.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتعديل التأثير، انقر اسمه الأزرق الذي تحته خط في لوحة المظهر. في شاشة التأثير، قم بعمل التغييرات المرغوبة، ثم انقر موافق.
- لحذف تأثير، حدد قائمة التأثير في لوحة المظهر، وانقر زر الحذف.

ملخص التأثيرات

مرجع التأثيرات السريع

التأثير	عملية
مؤثر < ثلاثي الأبعاد	يحول مسارات مفتوحة أو مغلقة، أو كائنات نقطية، إلى كائنات ثلاثية الأبعاد، والتي يمكنك تدويرها، وضبط إضاءتها وظلها. راجع أيضاً: "إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد" في الصفحة ٢١٠
التأثير < الفني	محاكاة المظهر الطلائي على وسيط تقليدي. راجع أيضاً: "التأثيرات الفنية" في الصفحة ٣٠٣
التأثير < النمويه	تقوم بإصلاح الصور بتنعيم انتقالات ناعمة بتوسيط البيكسلات المجاورة للحواف الصلبة للخطوط المحددة والمساحات المظلمة في صورة ما. راجع أيضاً: "تأثيرات النمويه" في الصفحة ٣٠٤
التأثير < حدود الفرشاة	إنشاء شكل طلائي أو تشكيلي باستخدام تأثير فرشاة- وحبر - الحد. راجع أيضاً: "تأثيرات جرات الفرشاة" في الصفحة ٣٠٤
التأثير < تحويل إلى شكل	يعيد تشكيل إما كائن متجه أو نقطي. راجع أيضاً: "إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات" في الصفحة ٢٠٩
تأثير < علامات القطع	يطبع علامات القطع على الكائن المحدد. راجع أيضاً: "تعيين علامات قطع للقص أو المحاذاة" في الصفحة ٤١
مؤثر < تشويه وتحويل (القسم الأعلى من القائمة)	قم بإعادة تشكيل الكائنات المتجهة، أو قم بتطبيق التأثيرات على تعبئة أو حد مضاف لكائن صورة نقطية باستخدام لوحة المظهر. راجع أيضاً: "إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات" في الصفحة ٢٠٩
التأثير < تشويه (القسم الأسفل من القائمة)	تشويه هندسي وإعادة تشكيل للصورة. راجع أيضاً: "تأثيرات التشويه (قاع القائمة)" في الصفحة ٣٠٥
التأثير < المسار	إن إزاحة مسار كائن يتعلق بمكانه الأصلي، قم بتحويل الكتابة إلى مجموعة من المسارات التي يمكنك تحريرها ومعالجتها مثلما تفعل مع أي كائن رسومي آخر، وقم بتغيير حد كائن محدد إلى كائن معاً بنفس عرض الحد الأصلي. يمكنك أيضاً تطبيق تلك الأوامر على تعبئة أو حد مضاف لكائن صورة نقطية باستخدام لوحة المظهر. راجع أيضاً: "إزاحة الكائنات المضاعفة" في الصفحة ١٨٨، "تحويل كتابة إلى أشكال" في الصفحة ٢٦٧، "يحول الحدود إلى مسارات مركبة" في الصفحة ١٣٤
التأثير < مستكشف المسارات	تركيب المجموعات، الطبقات، أو الطبقات الفرعية في كائنات مفردة يمكن تحريرها. راجع أيضاً: "تطبيق تأثير مستكشف المسارات" في الصفحة ١٩٨
التأثير < التنقيط	يعرف بحددة تحديد ببيكسلات بتكتل البيكسلات التي لها قيم لون متماثلة. راجع أيضاً: "تأثيرات التنقيط" في الصفحة ٣٠٥

التأثير	عملية
التأثير < تنقيطي	يحول كائن متجه إلى كائن نقطي. راجع أيضاً: "تنقيط كائن متجه" في الصفحة ٢٣١
التأثير < توضيح	تركيز الصور الموهبة بزيادة تباين البيكسيلات المتقابلة. راجع أيضاً: "تأثير التوضيح" في الصفحة ٣٠٥
التأثير < المخطط	إضافة نسيج للصور، غالباً من أجل تأثير الأبعاد الثلاثية. تفيد التأثيرات في إنشاء مظهر الفنون الجميلة والرسم اليدوي. راجع أيضاً: "تأثيرات الرسم" في الصفحة ٣٠٥
التأثير < التنميط (القسم الأعلى من القائمة)	إضافة رؤوس أسهم، ظلال مسقط، زوايا مستديرة، توهج متدرج الحواف، التوهج، ومظاهر الأنماط المخربشة إلى الكائنات. راجع أيضاً: راجع أيضاً: "إنشاء ظل مسقط" في الصفحة ٣٠٧، "تطبيق توهج داخلي أو خارجي" في الصفحة ٣٠٨، "إضافة رؤوس أسهم للخطوط" في الصفحة ١٣٤، "تدرج حواف كائن" في الصفحة ٣٠٨، "إنشاء مخطط باستخدام تأثير التنقيط" في الصفحة ٣٠٩، "تدوير أركان الكائنات" في الصفحة ٢١٠
التأثير < التنميط (القسم الأسفل من القائمة)	ينتج أمر الحواف المتوهجة طلاء أو تنميط تأثير انطباعي على التحديد بإزاحة بيكسلات وبتحديد وإبراز التباين في صورة ما. راجع أيضاً: "تأثير التنميط (قاع القائمة)" في الصفحة ٣٠٦
التأثير < مرشحات SVG	إضافة خصائص رسومات مبنية على XML مثل الظلال المسقطة لعملك الفني. راجع أيضاً: "تطبيق مؤثرات SVG" في الصفحة ٢٢١
التأثير < النسيج	تعطي الصورة مظهر العمق أو التجسيم، أو إضافة المظهر الطبيعي. راجع أيضاً: "تأثيرات النسيج" في الصفحة ٣٠٦
التأثير < الفيديو	تحسين الصور الملتقطة من الفيديو أو العمل الفني المخطط له الاستخدام في التليفزيون. راجع أيضاً: "تأثيرات الفيديو" في الصفحة ٣٠٧
التأثير < الالتفاف	يشوه أو يغير شكل الكائنات، بما في ذلك المسارات، النص، الشبكات، المزجات، والصور النقطية. راجع أيضاً: "إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات" في الصفحة ٢٠٩

التأثيرات الفنية

تكون التأثيرات الفنية مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه.

القلم الملون يرسم صورة ما باستخدام الأقلام الملونة على خلفية صلبة. يتم الحفاظ على الحواف المهمة وتعطي مظهر خشن مهشّر؛ يظهر لون الخلفية الصلبة من خلال المساحات الأنعم.

قطع يجعل الصورة تظهر كما لو كانت قد تم تكوينها من تقطيع خشن لورق ملون. تظهر الصور ذات التباين العالي كما لو كانت صور ظليلة؛ والصور الملونة يتم بنائها من طبقات متعددة من الورق الملون.

الفرشاة الجافة يطلي حواف الصور باستخدام أسلوب الفرشاة الجافة (بين ألوان الزيت والألوان المائية). يبسط التأثير الصورة بتقليل نطاق ألوانها.

غشاوة الفيلم

يطبق نموذج زوجي على تدرجات الظل والدرجات الوسطية من الصورة. يتم إضافة نموذج أنعم وأكثر تشبيهاً إلى المساحات الأفتح. يفيد هذا التأثير لتقليل الشرائط في المزج وتوحيد العناصر المرئية من مصادر متنوعة.

جدارية يطلي الصورة بطريقة مهمة باستخدام جرات قصيرة ومستديرة كما لو تم تطبيقها بتهور.

توهج النيون يضيف أنواع متنوعة من التوهجات على كائنات في صورة ما. يفيد هذا التأثير في تولين صورة ما مع تنعيم شكلها. لتحديد لون توهج، انقر مربع التوهج وحدد لون ما من لاقط الألوان.

طلاء لزوج يتيح لك اختيار من أحجام متنوعة من أنواع وأحجام الفرشاة (من 1 إلى 50) من أجل تأثير دائم. تتضمن أنواع الفرشاة البسيط، الخشن الفاتح، الخشن الغامق، الواضحة العريضة، العريضة الموهبة، واللامعة.

شفرة السكن يقلل التفاصيل في صورة ما ليعطي تأثير حقل العمل المطلي بطبقة خفيفة تكشف النسيج الواقع أسفلها.

تغليف بلاستيكي يكسو الصورة ببلاستيك مصقول، يبرز تفاصيل السطح.

حدود منخفضة يقلل عدد الألوان في صورة ما طبقاً لقيمة التخفيض الذي تحدده، ثم يتتبع حواف الصورة ويرسم خطوط سوداء عليهم، مساحات حدود الصورة لها تظليل بسيط، بينما توزع التفاصيل الدقيقة والسوداء في الصورة.

باستيل خشن يجعل الصورة تبدو كما لو تم حدها بطباشير باستيل ملون على خلفية ذات نسيج. في مساحات اللون الفاتح، يظهر الطباشير سميكاً مع بعض النسيج؛ في المساحات الغامقة، يظهر الطباشير ممحواً ليكشف النسيج.

قضيبي التلطيخ ينعم صورة ما باستخدام حدود قطرية قصيرة لتلطيح أو لتهشير المساحات الغامقة من الصور. المساحات الأفتح تصبح أفتح وتفقد التفاصيل.

إسفنجية ينشئ الصور بمساحات ذات نسيج عالي من ألوان متباينة كما لو تم طلاؤه بإسفنجية.

تلوين تحتي يطلي الصورة على خلفية ذات نسيج، ثم طلاء الصورة النهائية عليها.

ألوان مائية يطلي الصورة بنمط الألوان المائية مبسطاً التفاصيل باستخدام فرشاة متوسطة محملة بالماء واللون. حيث تظهر التدرجات اللونية المميزة عند الحواف، يشع التأثير اللون.

راجع أيضاً

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

”استخدام تحكمات سطح ونسيج الزجاج“ في الصفحة ٣٠٧

تأثيرات التمويه

الأوامر في قائمة التمويه الفرعية في قائمة التأثير تكون مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه.

تمويه ضبابي يموه تحديد ما بسرعة بمقدار يمكن ضبطه. يزيل هذا التأثير التفاصيل العالية التردد ويمكن أن ينتج تأثير غائم.

تمويه شعاعي يحاكي التمويه الناعم الناشئ بتكبير أو تدوير الكاميرا. اختر دوران للتمويه على خطوط دائرية متداخلة، ثم حدد درجة الدوران. اختر تكبير للتمويه على الخطوط القطرية، مثل تكبير أو تصغير الصورة، وحدد قيمة من 1 إلى 100. تتراوح جودة التمويه من مسودة من أجل النتائج السريعة الحبيبية أو جيدة وأفضل من أجل نتائج أنعم، والتي لا يمكن تفريقها من بعضها ما عدا عند تطبيقها على تحديد كبير. حدد نقطة أصل للتمويه بسحب النموذج في مربع مركز التمويه.

تمويه ذكي يموه الصورة بدقة. يمكنك تعيين نصف قطر، عتبة وجودة التمويه. تحدد قيمة نصف القطر حجم المساحة المبحوث فيها عن بيكسلات غير مشابهة. تحدد قيم العتبة مدى تشابه البيكسلات قبل أن تتأثر. يمكنك أيضاً ضبط حالة للتحديد بأكمله (عادي) أو لحواف انتقال لون (حواف فقط وتغشية). حيثما يظهر التباين الشديد، تطبق حواف فقط حواف بيضاء وسوداء، وتغشية الحافة تطبق أبيض.

راجع أيضاً

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات جرات الفرشاة

تكون تأثيرات حدود الفرشاة مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه.

حدود منخفضة تخفف حواف صورة ما. عندما يضبط تحكم إضاءة الحافة على قيمة عالية، فإن الشكل يشبه الطباشير. عندما تضبط على قيمة منخفضة، فإن الشكل يشبه الحبر الأسود.

جرات بزواوية يعيد طلاء صورة باستخدام جرات قطرية. المساحات الأخف من الصورة تكون مطلية بجرات ذات اتجاه واحد، بينما تكون المساحات الأعمق مطلية بجرات ذات اتجاه معاكس.

تظليل شبكي يحافظ على تفاصيل ومزايا الصورة الأصلية أثناء إضافة نسيج وتخشين حواف المساحات الملونة في الصورة بمحاكاة لتهشير القلم الرصاص. يتحكم خيار القوة في عدد مرات التهشير (من 1 إلى 3).

جرات معتمة يطلي المساحات الغامقة من الصورة والمقتربة من الأسود بجرات قصيرة، ويطلي المساحات الأفتح من الصورة بجرات بيضاء طويلة.

حدود الحبر يعيد رسم صورة ما بخطوط رفيعة دقيقة على التفاصيل الأصلية، في نمط قلم-وحبر.

الرش ينسخ تأثير بخاخة الرش. زيادة قيم الخيارات يبسط التأثير العام.

جرات مبخوخة يعيد طلاء صورة ما باستخدام ألوانها المسيطرة، بجرات لونية مبخوخة بزواوية.

Sumi-e يطلي صورة بنمط ياباني كما لو تم الطلاء بفرشاة مبللة مملوئة بحبر أسود على ورق أرز. يكون التأثير ناعماً، مموه الحواف مع الأسود الغني.

راجع أيضاً

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات التشويه (قاع القائمة)

قد يصبح أمر التشويه مستهلكًا جدًا للذاكرة. تكون مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه. **توهج منتشر** يجسد الصورة كما لو كانت ترى من خلال مرشح تشتيت ناعم. يضيف التأثير تشويش أبيض يمكن الرؤية من خلاله إلى الصورة، مع خفوت التوهج من مركز تحديد ما.

زجاج يجعل الصورة تبدو كما لو كانت تعرض من خلال أنواع مختلفة من الزجاج. يمكنك اختيار تأثير زجاج مسبق الإعداد أو إنشاء سطح الزجاج الخاص بك باستخدام ملف Photoshop. يمكنك معايرة إعدادات القياس، التشويه، والتنعيم، مثل خيارات النسيج.

تموج المحيط يضيف تموجات ذات مسافات عشوائية للعمل الفني، مما يجعل العمل الفني يبدو كما لو كان تحت الماء.

راجع أيضًا

”استخدام تحكيمات سطح ونسيج الزجاج“ في الصفحة ٣٠٧
”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات التنقيط

تكون تأثيرات التنقيط مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه. ألوان نصفية يحاكي تأثير استخدام شبكة ألوان نصفية زاوية على كل قناة من الصورة. لكل قناة، يقسم التأثير الصورة إلى مستطيلات ويستبدل كل مستطيل بدائرة. يتناسب حجم الدائرة مع إضاءة المستطيل.

لنستخدم التأثير، قم بإدخال قيمة بالبيكسلات في نصف القطر الأقصى لنقطة نصفية اللون (من 4 إلى 127)، وقم بإدخال قيمة زاوية الشبكة (زاوية النقطة تتعلق بالاتجاه الأفقي الحقيقي) لقناة أو أكثر. للصور الرمادية، استخدم قناة 1 فقط. لصور RGB، استخدم القنوات 1، 2، 3، والتي تترادف القنوات الحمراء، الخضراء، والزرقاء؛ لصور CMYK، استخدم كل القنوات الأربعة، والتي تترادف قنوات السماوي، البنفسجي، الأصفر، والأسود.

تبلر يكتل الألوان في أشكال مضلعة.

النقش التظليلي يحول صورة ما إلى نموذج عشوائي من مساحات أبيض وأسود أو لألوان كاملة التشبع في صورة ملونة. لاستخدام التأثير، اختر نموذج نقطة من قائمة النوع في شاشة النقش التظليلي.

تنقيطية يعكس اللون في صورة ما إلى نقاط موضوعة، مثل في التلوين التنقيطي، ويستخدم لون الخلفية كمساحة قماش اللوحة بين النقاط.

راجع أيضًا

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثير التوضيح

يوضح أمر تصحيح الاستبدال في قائمة التوضيح الفرعية من قائمة التأثير الصور الموهمة بزيادة تباين البيكسلات المتقابلة. هذا التأثير مبني على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على كائن متجه.

تصحيح دقة القناع يحدد المساحات التي يتغير فيها اللون في الصورة بشكل بارز وتوضيحها. استخدم مرشح تصحيح دقة القناع لضبط تباين تفاصيل الحافة وينتج خط أفتح وأغمق على كل جانب من الحافة. يبرز هذا التأثير الحافة وتنشئ خداع صورة أوضح.

راجع أيضًا

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات الرسم

العديد من تأثيرات المخطط تستخدم ألوان الأسود والأبيض لإعادة رسم الصورة. تكون تأثيرات التنقيط مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على رسم متجه.

نقش خفيف يحول صورة ما لتبدو منقوشة في نحت منخفض ومضاء لتأكيد تنوعات السطح. يتم تلوين المساحات الغامقة من الصورة بالأسود؛ الألوان الأفتح يتم تلوينها بالأبيض.

الطبشور والفحم يعيد رسم الإبرازات والألوان النصفية برماديات خلفية نصفية صلبة بالفحم الطبشوري. يتم استبدال مساحات الظلال بخطوط فحمية قطرية سوداء. يرسم الطبشور بالأسود، والفحم بالأبيض.

طبشوري يعيد رسم صورة لإنشاء تأثير مخفض الحدود وملطخ. يتم رسم الحواف الرئيسية بسمك بينما يتم تخطيط الألوان النصفية باستخدام جرات قطرية. الفحم هو أسود ملون؛ بينما الورقي هو أبيض ملون.

كروم يعالج الصورة كما لو كان لها سطح كرومي لامع. يبرز النقاط العالية، وتكون الظلال هي النقاط المنخفضة في السطح العاكس.

Conté Crayon ينسخ نسيج Conté crayon كثيف غامق وأبيض صافي على صورة. يستخدم تأثير Conté Crayon الأسود للمساحات الغامقة والأبيض للمساحات الفاتحة.

قلم الرسم يستخدم جرات حبر خطية دقيقة لالتقاط تفاصيل الصورة الأصلية. يستبدل التأثير لون في الصورة الأصلية باستخدام الأسود للحبر وأبيض للورق. ينجح هذا الأمر تمامًا مع الصور المسوحة ضوئيًا.

حشو نصفى اللون يحاكي تأثير شبكة الألوان النصفية مع الحفاظ على النطاق المتصل للتدرجات اللونية.

ورق الرسائل ينشئ صورة تظهر وكأنها مكونة من ورق يدوي الصنع. يبسط التأثير صورة ما، ويركب تأثير أمر التغطية (في القائمة الفرعية نسيج) مع مظهر النقش. تظهر المساحات الغامقة من الصورة كنفجوات في الطبقة العليا من الورقة محاطة بالأبيض.

نسخ يحاكي تأثير نسخ الصورة بآلة التصوير. تتجه المساحات الكبيرة من الظلمة لنسخ حوافها فقط؛ تسقط الدرجات النصفية بعيدًا للأسود أو الأبيض الصلب الخاص بها.

جص يصوغ الصورة كما لو كانت من الجص، ثم تلوين النتيجة بالأبيض والأسود. يتم رفع المساحات الغامقة، وخفض المساحات الفاتحة.

تشبيك يحاكي التقلص والتشويه المحكوم لطبقة الفيلم الحساسة لإنشاء صورة تظهر مجمعة في مساحات الظلال وبتجنب خفيف في الإبرازات.

ختم يبسط الصورة لتبدو مخنومة بختم مطاطي أو خشبي. يفضل استخدام هذا الأمر مع الصور الأبيض والأسود.

حدود ممزقة يعيد تكوين الصورة كقطع ممزقة خشنة من ورقة، ثم يلون الصورة باستخدام الأبيض والأسود. يكون هذا الأمر مفيدًا للصور التي تتكون من نص أو كائنات عالية التباين.

ورق مبلول يستخدم لتطبيقات طينية تبدو مطلية على ورق ليفي رطب، مسببًا أن تنساب الألوان وتمتزج.

راجع أيضًا

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثير الترميم (قاع القائمة)

إن تأثير الحواف المتوهجة مبني على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على رسم متجه.

توهج الحواف يعرف حدود اللون ويضيف توهج مثل النيون إليها.

راجع أيضًا

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات النسيج

تكون تأثيرات النسيج مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التنقيطية عندما تقوم بتطبيق التأثير على رسم متجه.

تشقق يطلي الصورة على سطح ملطخ بالطين مولدًا شبكة دقيقة من التشققات التي تنساب فيها مستويات الصورة. استخدم هذا التأثير لإنشاء تأثير نقش باستخدام الصور التي تحتوي على نطاق واسع من قيم الألوان أو التدرجات الرمادية.

حبوب يضيف نسيج لصورة ما بمحاكاة أنواع مختلفة من التغطية- عادي، ناعم، رذاذ، متكتل، متباين، مكبر، أرقط، أفقي، رأسي، أو منقط. لمزيد من المعلومات عن استخدام هذا خيارات النسيج في هذا الأمر، راجع ”استخدام تحكمات سطح ونسيج الزجاج“ في الصفحة ٣٠٧.

فسيفساء يرسم الصورة كما لو كانت مصنوعة من قطع صغيرة أو بلاطات ويضيف جص بين البلاطات. (بشكل معاكس، فإن أمر التنقيط < فسيفساء يقسم الصورة إلى كتل من بيكسلات ملونة مختلفة.)

ترقيع يكسر الصورة إلى مربعات معينة بلون سائد في تلك المساحة من الصورة. يقلل أو يزيد التأثير عشوائيًا عمق البلاطة لصنع الإبرازات والظلال.

زجاج معشق يعيد تلوين الصورة كخلايا ذات لون واحد محددة بلون المقدمة.

أنسجة يطبق نسيج تختاره أو تنشئه على صورة ما.

راجع أيضاً

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

تأثيرات الفيديو

تكون تأثيرات الفيديو مبنية على النقاط وتستخدم إعدادات تأثيرات الوثيقة التلقائية عندما تقوم بتطبيق التأثير على رسم متجه.

فك التشابك ينعم الصور المتحركة والملقطة من فيديو بإزالة الخطوط الفردية أو الزوجية المتشابكة في صورة الفيديو. يمكنك اختيار استبدال الخطوط المتجاهلة بمضاعفة التقريب.

ألوان NTSC يحدد نطاق الألوان بتلك التي تكون مقبولة للإنتاج التلفزيوني لمنع الألوان الزائدة الهيكلية من التسجيل عبر خطوط المسح في التلفزيون.

راجع أيضاً

”مرجع التأثيرات السريع“ في الصفحة ٣٠٢

استخدام تحكمات سطح ونسيج الزجاج

بعض التأثيرات المتضمنة في Illustrator لها خيارات أنسجة، مثل تأثيرات الزجاج، الباستيل الخشن، التغطية، والجدارية. يمكن أن تجعل خيارات الأنسجة الكائن يظهر مثلما لو كانت مطلية على أنسجة متنوعة، مثل القماش، الطوب، أو معروضة من خلال كتل زجاجية.

١ في شاشة التأثير، اختر نوع نسيج من قائمة النسيج (إذا كان متوفراً)، أو اختر تحميل نسيج (يتوفر فقط لأوامر الباستيل الخشن، أو الزجاج) لتقوم بتعيين ملف.

٢ اضبط خيارات أخرى، إن كانت متوفرة:

- اسحب منزلق القياس لتكبير أو تقليل التأثير على سطح صورة نقطية.
- اسحب منزلق النقش الخفيف لضبط عمق سطح النسيج.
- من قائمة اتجاه الضوء، اختر الاتجاه الذي تريد أن يظهر منه الضوء.
- حدد عكس لتعكس ضوء السطح والألوان الغامقة.

الظلال المسقطة، التوهجات، وتدرج الحواف

إنشاء ظل مسقط

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

٢ اختر التأثير < التظليل > ظل مسقط.

٣ اضبط خيارات للظل المسقط، وانقر موافق:

صيغة يحدد حالة المزج للظل المسقط.

التظليل يحدد نسبة العتامة التي تريد للظل المسقط.

إزاحة X وإزاحة Y يحدد المسافة التي تريد للظل المسقط أن يزاحها عن الكائن.

تمويه يحدد المسافة من حافة الظل حيث تريد أن يظهر أي تمويه. يقوم Illustrator بإنشاء كائن نقطي شفاف ليحاكي التمويه.

اللون يحدد لون الظل.

التعتيم يحدد نسبة الأسود التي تريد إضافتها للظل المسقط. في وثيقة CMYK، تستخدم قيمة 100% مع الكائن المحدد الذي يحتوي على لون تعبئة أو حد غير الأسود، منشئاً ظل أسود متعدد الألوان. إن قيمة 100% المستخدمة مع الكائن المحدد الذي يحتوي على تعبئة أو حد أسود فقط تنشئ أسود 100%. تنشئ قيمة 0% ظل مسقط بلون الكائن المحدد.

راجع أيضاً

- ”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧
- ”تحديد الكائنات“ في الصفحة ١٦٦
- ”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠
- ”حول حالات المزج“ في الصفحة ١٥٣

تطبيق توهج داخلي أو خارجي

- ١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).
 - ٢ اختر تأثير < النمط > توهج داخلي أو تأثير < النمط > توهج خارجي.
 - ٣ انقر مربع معاينة اللون الموجود بجوار قائمة المزج لتعين لون للتوهج.
 - ٤ اضبط خيارات إضافية، وانقر موافق:
- صيغة يحدد حالة المزج للتوهج.
- التظليل يحدد نسبة العتامة التي تريد للتوهج.
- تمويه يحدد المسافة من مركز أو حافة التحديد حيث تريد أن يظهر أي تمويه.
- مركز (التوهج الداخلي فقط) يطبق توهج ينبعث من مركز التحديد.
- حافة (التوهج الداخلي فقط) يطبق توهج ينبعث من الحواف الداخلية للتحديد.

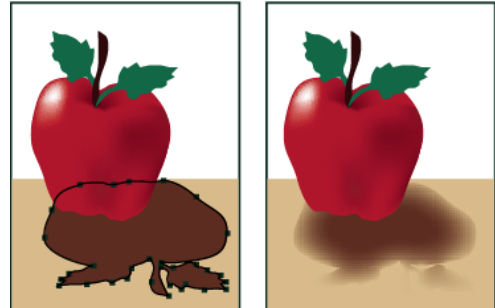
عندما تقوم بتمديد كائن يستخدم تأثير التوهج الداخلي، فإن التوهج الداخلي يكشف نفسه كقناع للعتامة؛ إذا قمت بتمديد كائن يستخدم توهج خارجي، فإن التوهج الخارجي يصبح كائن نقطي شفاف.

راجع أيضاً

- ”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧
- ”تحديد الكائنات“ في الصفحة ١٦٦
- ”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠
- ”حول حالات المزج“ في الصفحة ١٥٣

تدرج حواف كائن

- ١ قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
- ٢ اختر التأثير < تنميط > تدرج الحواف.
- ٣ اضبط المسافة التي سيتم خلالها خفوت الكائن من معتم إلى شفاف، وانقر موافق.



الكائن الأصلي محدد (يسار) وباستخدام تأثير التدرج (يمين)

راجع أيضًا

- ”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠
- ”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧
- ”حول التأثيرات النقطية“ في الصفحة ٣٠٠
- ”تحديد الكائنات“ في الصفحة ١٦٦

إنشاء مخططات وفسيفساء

إنشاء مخطط باستخدام تأثير التنقيط

- ١ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
 - لتطبيق التأثير على خاصية كائن محددة، مثل حد أو تعبئة، حدد الكائن، ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.
 - لتطبيق التأثير على نمط رسوم، حدد نمط الرسوم في لوحة أنماط الرسوم.
- ٢ اختر المؤثر < النمط > تنقيط.
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لاستخدام تأثير تنقيط سابق الإعداد، اختر واحدًا من قائمة الإعدادات.
 - لإنشاء تأثير تنقيط مخصص، إبدأ بأي إعداد مسبق، ثم قم بمعايرة خيارات التنقيط.
- ٤ إذا كنت تقوم بإنشاء تنقيط مخصص، قم بمعايرة أي من خيارات التنقيط التالية وانقر موافق:

زاوية يتحكم في اتجاه خطوط التنقيط. يمكنك نقر أي نقطة على أيقونة الزاوية، اسحب خط الزاوية حول الزاوية، أو قم بإدخال قيمة بين -179 و180 في المربع. (إذا قمت بإدخال قيمة خارج ذلك النطاق، فإن الزاوية تترجم إلى قيمة مرادفة ضمن النطاق.)

تداخل مسار يتحكم في مقدار خطوط التنقيط التي تبقى ضمن أو تمتد إلى خارج حدود المسار. تحد القيمة السالبة خطوط التنقيط ضمن حدود المسار والقيمة الموجبة تمتد بخطوط التنقيط خارج حدود المسار.

التنوعات (لتداخل المسار) يتحكم في أطوال الفروق في أطوال خط التنقيط بالنسبة لبعضها البعض.

عرض الحدود يتحكم في عرض خطوط التنقيط.

الإنحناء يتحكم في مقدار إنحناء خطوط التنقيط قبل أن ينعكس اتجاهها.

التنويغات (للإنحناء) يتحكم في ارتباط إنحناء خطوط التنقيط المختلفة ببعضها البعض.

التباعد يتحكم في مقدار المسافة بين طويات خط التنقيط.

التنويغات (للمسافات) يتحكم في مدى اختلاف مقدار المسافة بين طويات خط التنقيط.

راجع أيضًا

- ”استهداف عناصر لخصائص المظهر“ في الصفحة ٢٩٧
- ”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠
- ”تعديل أو حذف مؤثر“ في الصفحة ٣٠٢
- ”تحديد الكائنات“ في الصفحة ١٦٦

إنشاء فسيفساء

- ١ إدراج صورة نقطية لتستخدم كأساس للفسيفساء. يجب أن تكون الصورة مدمجة، وليست مرتبطة.
- ٢ حدد الصورة.
- ٣ اختر كائن < إنشاء فسيفساء كائن.

٤ إذا كنت تريد تغيير أبعاد الفسيفساء، قم بإدخال قيم للحجم الجديد.

٥ اضبط خيارات للتحكم في المسافات بين البلاطات والعدد الإجمالي للبلاطات، مع أي خيارات إضافية، وانقر موافق:

الاحتفاظ بالنسب يقلل أبعاد العرض أو الطول على تلك الخاصة بالصورة النقطية الأصلية. يحسب العرض العدد المناسب من البلاطات ليتم استخدامه لعرض الفسيفساء، بناءً على عدد البلاطات الأصلي للعرض. يحسب الطول العدد المناسب من البلاطات ليتم استخدامه لطول الفسيفساء، بناءً على عدد البلاطات الأصلي للطول.

النتيجة يحدد ما إذا كانت بلاطات الفسيفساء ملونة أم درجات رمادي.

تغيير الحجم باستخدام النسب المئوية يغير حجم الصورة بنسب من العرض والطول.

حذف النقطي يحذف الصورة النقطية الأصلية.

استخدام النسبة يجعل البلاطات مربعة، باستخدام عدد من البلاطات المحدد في عدد البلاطات. يوجد هذا الخيار أسفل زر إلغاء الأمر.

راجع أيضًا

”تنقيط كائن متجه“ في الصفحة ٢٣١

”حول العمل الفني المرتبط والمدمج“ في الصفحة ٢١٨

أنماط الرسوم

حول أنماط الرسوم

نمط الرسوم هو مجموعة من خصائص المظهر التي يمكن إعادة استخدامها. تتيح لك أنماط الرسوم تغيير شكل الكائن بسرعة؛ على سبيل المثال، يمكنك تغيير لون تعبئته وحده، تعديل شفافيته، وتطبيق تأثيرات بخطوة واحدة. كل التغييرات التي تطبقها باستخدام أنماط الرسوم يمكن التراجع عنها تمامًا.

يمكنك تطبيق أنماط رسوم على كائنات، مجموعات، وطبقات. عندما تقوم بتطبيق نمط رسوم على مجموعة أو طبقة، فإن كل كائن في المجموعة أو الطبقة تأخذ خصائص نمط الرسوم. على سبيل المثال، افترض أن لديك نمط رسوم يتكون من 50% عتامة. إذا قمت بتطبيق نمط على طبقة، فإن كل الكائنات في تلك الطبقة أو تمت إضافتها إليها ستظهر 50% معتمة. على أي حال، إذا قمت بنقل كائن إلى خارج الطبقة، فإن الكائن يظهر مرتدًا لعتامته السابقة.

للحصول على فيديو عن استخدام لوحة المظهر ولوحة أنماط الرسومات، راجع www.adobe.com/go/Lrvid4022_ai

💡 إذا قمت بتطبيق نمط رسوم على مجموعة أو طبقة، لكن لون تعبئة النمط لا يظهر في العمل الفني، اسحب خاصية التعبئة فوق مدخل المحتويات في لوحة المظهر.

نظرة عامة على لوحة أنماط الرسوم

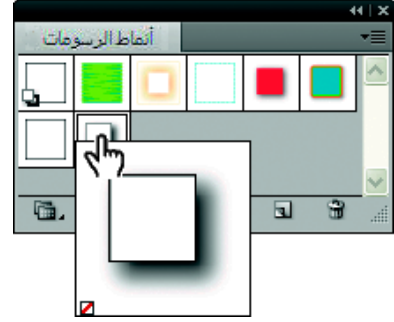
يمكنك استخدام لوحة أنماط الرسوم (نافذة < أنماط الرسوم) لإنشاء، تسمية، وتطبيق مجموعات من خصائص المظهر. تسرد القائمة مجموعة افتراضية من أنماط الرسوم عندما تقوم بإنشاء وثيقة جديدة. أنماط الرسوم المخزنة مع الوثيقة النشطة سيعرض في اللوحة عندما تكون الوثيقة مفتوحة ونشطة.

إذا لم يكن للتأثير تعبئة وحد (على سبيل المثال، نمط تأثير فقط) يظهر المصغر في شكل الكائن مع حد خارجي أسود وتعبئة بيضاء. بالإضافة إلى، علامة حمراء صغيرة تظهر لتشير إلى غياب التعبئة أو الحد.

إذا قمت بإنشاء نمط للكتابة، اختر استخدم النص للمعاينة من قائمة لوحة الأنماط الرسومية لترى مصغر للمطبق على حرف بدلاً من مربع.

لترى أي نمط بشكل أوضح، أو لمعاينة النمط على الكائن المحدد، انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Mac OS) على مصغر النمط في لوحة أنماط الرسوم واعرض المصغر الكبير الذي يظهر.

للحصول على فيديو عن استخدام لوحة المظهر ولوحة أنماط الرسومات، راجع www.adobe.com/go/Lrvid4022_ai



انقر بزر الماوس الأيمن على مصغر نمط لعرض مصغر كبير. النمط المحدد هو نمط تأثير فقط.

تغيير كيفية سرد أنماط الرسوم في اللوحة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد خيار حجم العرض من قائمة اللوحة. حدد عرض مصغر لعرض المصغرات. حدد عرض قائمة صغيرة لعرض قائمة من الأنماط المسماة بمصغر صغير. حدد عرض قائمة كبيرة لعرض قائمة من الأنماط المسماة بمصغر كبير.
- حدد استخدام مربع للمعاينة من قائمة اللوحة لعرض النمط في مربع أو الشكل الكائن الذي تم إنشاؤه عليه.
- اسحب نمط الرسوم إلى موضع مختلف. عند ظهور الخط الأسود في الموضع الذي تريده، اترك زر الفأرة.
- حدد ترتيب بالاسم من قائمة اللوحة لتسرد أنماط الرسوم بالترتيب الهجائي أو الترتيب العددي (ترتيب Unicode).
- حدد استخدم نص للمعاينة من قائمة اللوحة لعرض النمط على الحرف T. هذا العرض يوفر وصفًا مرئيًا أكثر دقة للأنماط المطبقة على النص.

Sample text



نمط رسومات للكتابة باستخدام النص للمعاينة


إنشاء أنماط رسوم

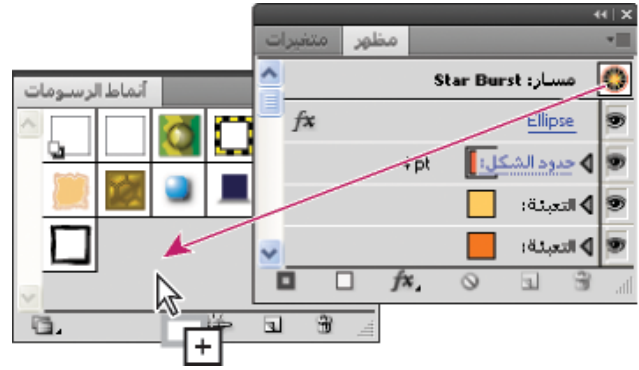
يمكنك إنشاء رسوم من مخطط بتطبيق خصائص مظهر على كائن، أو يمكنك تأسيس نمط من أنماط أخرى. يمكنك أيضاً مضاعفة أنماط رسوم موجودة.

إنشاء نمط رسوم

- 1 حدد كائن وقم بتطبيق أي تراكم من خصائص مظهر، متضمنًا إعدادات التعبئة والحدود، والتأثيرات، والشفافية. يمكنك استخدام لوحة المظهر لمعاينة ترتيب خصائص المظهر وإنشاء تعبئات وحدود متعددة. على سبيل المثال، يمكن أن يكون لديك ثلاثة تعبئات في نمط رسوم، كل بعنامة مختلفة وصيغة مزج تعرف كيفية تتفاعل الألوان المختلفة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر زر نمط رسوم جديد  في لوحة أنماط الرسوم.
- حدد نمط رسوم جديد من قائمة اللوحة؛ أكتب اسم في مربع اسم النمط، وانقر موافق.
- اسحب المصغر من لوحة المظهر (أو الكائن من نافذة التصميم) في لوحة أنماط الرسوم.
- انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على زر نمط رسوم جديد، قم بإدخال اسم لنمط الرسوم، وانقر موافق.



اسحب المصغر من لوحة المظهر إلى لوحة أنماط الرسوم لحفظ الخصائص.

إنشاء نمط رسوم جديد بناءً على نمطي رسوم موجودين أو أكثر.

❖ انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لتحديد كل أنماط الرسوم التي تريد دمجها، ثم اختر دمج أنماط رسوم من قائمة اللوحة.

يحتوي نمط الرسوم الجديد على كل الخصائص الموجودة في أنماط الرسوم المحددة ويضاف إلى نهاية قائمة أنماط الرسوم في اللوحة.

مضاعفة نمط رسوم

❖ اختر مضاعفة نمط الرسوم من قائمة اللوحة، أو اسحب نمط الرسوم إلى زر نمط رسوم جديد.

يظهر نمط الرسوم الجديد في أسفل القائمة في لوحة أنماط الرسوم.

تطبيق نمط رسوم

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

٢ لتطبيق نمط واحد على كائن ما، قم بأي من الأمور التالية:

- حدد نمط في قائمة الأنماط في لوحة التحكم، لوحة أنماط الرسوم، أو مكتبة أنماط رسوم.
- اسحب نمط الرسوم إلى كائن في نافذة الوثيقة. (لا يجب أن يتم تحديد الكائن أولاً).

٣ لدمج نمط بخصائص نمط موجود، أو تطبيق أنماط متعددة على كائن، قم بأي من الأمور التالية:

- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) النمط من لوحة أنماط الرسوم إلى الكائن.
- حدد الكائن، ثم انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) على النمط في لوحة أنماط الرسوم.

ملاحظة: للحفاظ على لون الكتابة عند تطبيق نمط رسوم، قم بإلغاء تحديد تخطي لون الحرف في قائمة لوحة أنماط الرسوم.

العمل باستخدام أنماط الرسوم

في لوحة أنماط الرسوم، يمكنك إعادة تسمية أو حذف أنماط رسوم، قم بفك الربط بنمط رسوم، واستبدل خصائص نمط رسوم.

إعادة تسمية نمط


❖ اختر خيارات نمط رسوم من قائمة اللوحة، قم بإعادة تسمية الملف، ثم انقر موافق.

حذف نمط رسوم

❖ اختر حذف نمط رسوم من قائمة اللوحة وانقر نعم، أو اسحب النمط إلى أيقونة الحذف.

أي كائنات، مجموعات، أو طبقات استخدمت نمط رسوم تحافظ على نفس خصائص المظهر؛ على أي حال، فإن تلك الخصائص لم تعد مرتبطة بنمط الرسوم بعد الآن.

فك ارتباط بنمط رسوم

- ١ حدد الكائن، المجموعة، أو الطبقة التي تم تطبيق نمط رسوم عليها.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اختر فك الارتباط بنمط الرسوم من قائمة أنماط الرسوم، أو انقر زر فك ارتباط بنمط الرسوم  في اللوحة.
 - (تغيير أي خاصية مظهر للتحديد (مثل التعبئة، الحد، الشفافية، أو التأثير).
- الكائن، المجموعة، أو الطبقة تحافظ على نفس خصائص المظهر ويمكن تحريرها بشكل مستقل الآن. على أي حال، تلك الخصائص لم تعد مرتبطة بنمط رسوم.

استبدال خصائص نمط رسوم


- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) نمط الرسوم الذي تريد استخدامه إلى نمط الرسوم الذي تريد استبداله.
 - حدد الكائن أو المجموعة (أو استهدف الطبقة في لوحة الطبقات) التي تريد استخدامه مظهره. ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) المصغر في قمة لوحة المظهر في نمط رسوم على نمط الرسوم الذي تريد استبداله في لوحة أنماط الرسوم.
 - حدد نمط الرسوم الذي تريد استبداله. ثم حدد العمل الفني (أو استهدف عنصر ما في لوحة الطبقات) الذي له خصائص تريد استخدامها، واختر إعادة تعريف نمط رسم "اسم النمط" من قائمة لوحة المظهر.
- تحافظ أنماط الرسوم المستبدلة على اسمها لكنها تأخذ خصائص مظهر جديدة. كل ظهور للنمط الرسوم في وثيقة Illustrator يتم تحديثه ليستخدم الخصائص الجديدة.

استخدام مكتبات أنماط الرسوم

- مكتبات أنماط الرسوم هي مجموعات من أنماط الرسوم سابقة الإعداد. عندما تقوم بفتح مكتبة أنماط رسوم، فإنها تظهر في لوحة جديدة (ليس في لوحة أنماط الرسوم). أنت تقوم بتحديد، ترتيب، وعرض العناصر في مكتبة أنماط الرسوم مثلما تفعل في لوحة أنماط الرسوم. على أي حال، لا يمكنك إضافة عناصر، حذف عناصر من، أو تحرير العناصر في لوحة مكتبات أنماط الرسوم.


افتح مكتبة نمط الرسوم

- ❖ حدد مكتبة من القائمة الفرعية نافذة > مكتبات أنماط الرسوم أو القائمة الفرعية فتح مكتبة أنماط رسوم في قائمة لوحة أنماط الرسوم.

 لتقم بفتح مكتبة آلياً عندما تقوم بتشغيل Illustrator، اختر منظم من قائمة لوحة المكتبة.

إنشاء مكتبة نمط رسوم

- ١ إضافة أنماط رسوم التي ترغب إلى لوحة أنماط الرسوم، وحذف أي أنماط رسوم التي لا ترغب بها.

 لتحدد كل أنماط الرسوم غير المستخدمة في وثيقة، اختر تحديد كل أنماط الرسوم غير المستخدمة من قائمة لوحة أنماط الرسوم.

- ٢ اختر حفظ مكتبة نمط الرسوم من قائمة لوحة أنماط الرسوم.

يمكنك حفظ المكتبة في أي مكان. على أي حال، إذا قمت بحفظ ملف مكتبة في المكان الافتراضي، سيظهر اسم المكتبة في القائمة الفرعية تعريف المستخدم من مكتبات نمط الرسوم وقائمة فتح مكتبة نمط الرسوم.

نقل أنماط الرسوم من مكتبة إلى لوحة أنماط الرسوم

- اسحب نمط رسوم أو أكثر من مكتبة أنماط الرسوم إلى لوحة أنماط الرسوم.
- حدد أنماط الرسوم التي تريد إضافتها، وحدد إضافتها إلى أنماط الرسومات من قائمة لوحة المكتبة.
- تطبيق نمط رسوم على كائن في الوثيقة. تتم إضافة نمط الرسوم آلياً للوحة أنماط الرسومات.

إدراج كل أنماط الرسوم من وثيقة أخرى

- ١ اختر نافذة > مكتبات أنماط الرسوم > مكتبة أخرى أو حدد فتح مكتبة نمط رسوم منفردة > مكتبة أخرى من قائمة لوحة أنماط الرسوم.
- ٢ حدد الملف الذي تريد إدراجه، ثم انقر موافق.

تظهر أنماط الرسوم في لوحة مكتبة أنماط الرسوم (وليس لوحة أنماط الرسوم).

الفصل ١٢: رسومات الويب

يوفر Adobe Illustrator أدوات عديدة ومتنوعة لتصميم صفحة ويب وإنشاء وتحسين معدل أداء رسومات الويب.

أمثلة مجربة لإنشاء رسومات الويب

حول رسومات الويب

عند قيامك بتصميم رسومات للويب، يجب أن تراعي أمور مختلفة من الممكن أن لا تأخذها في حسابك عند تصميم الرسومات للطباعة. للحصول على فيديو عن حفظ الرسومات للويب، راجع www.adobe.com/go/vid0063_ae. للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بالإدراج والنسخ واللصق بين تطبيقات الويب، راجع www.adobe.com/go/vid0193_ae.

لمساعدتك في اتخاذ قرار مبني على معلومات صحيحة حول رسومات الويب، تذكر الإرشادات التالية:

استخدام ألوان آمنة للويب

غالبًا ما تكون الألوان هي المحور الرئيسي للعمل الفني. مع العلم بأنه، ليس من الضروري أن الألوان التي تراها على لوحتك الفنية هي الألوان التي ستظهر في متصفح الويب على نظام تشغيل خاص بمستخدم آخر. يمكنك منع المحاكاة (أسلوب تمثيل الألوان غير المتاحة) وبعض مشاكل الألوان الأخرى بإتباعك لخطوتين وقائيتين عند إنشاء رسومات الويب. أولاً، اعمل باستخدام صيغة ألوان RGB دائماً. ثانياً، استخدم ألوان الويب الآمنة.

وازن بين جودة الصورة وحجم الملف.

من الضروري إنشاء ملفات رسومات صغيرة الحجم حتى يصبح في الإمكان توزيع الصور على الويب. باستخدامك للملفات ذات أحجام أصغر، تتمكن خوادم الويب من تخزين وبث الصور بكفاءة أعلى، كما تتمكن برامج العرض والتصفح من تنزيل الصور بسرعة أكبر. يمكنك عرض الحجم ووقت التنزيل المتوقع لرسمه ويب من خلال شاشة حفظ للويب والألات.

اختر أفضل تنسيق ملف لرسمتك.

أنواع مختلفة من الرسومات في حاجة إلى أن يتم حفظها في تنسيقات ملفات مختلفة لكي يتم عرضها في أفضل صورة وكذلك يتم حفظها في ملفات ذات أحجام صغيرة مناسبة للويب. للحصول على مزيد من المعلومات حول تنسيقات معينة، راجع "خيارات تحسين رسومات الويب" في الصفحة ٣٣١.

هناك الكثير من قوالب Illustrator تم إنتاجها خصيصاً للويب، متضمنة صفحات ويب وترويسات. اختر ملف < جديد من قالب، لتحديد قالب.

راجع أيضاً

مقدمة عامة حول الحفظ للويب والألات

تحسين صورة للويب

"تحويل لون إلى لون ويب آمن" في الصفحة ١٠٧

حول وضع معاينة البيكسل

عند قيامك بحفظ عملك الفني باستخدام التنسيق النقطي؛ على سبيل المثال، JPEG أو GIF أو PNG؛ يقوم Illustrator بتنقيط العمل الفني بقيمة 72 بيكسل في البوصة. يمكنك معاينة كيف ستبدو الكائنات في الصيغة النقطية عن طريق اختيار عرض < معاينة البيكسل. يكون هذا مفيداً جداً عندما تريد التحكم في درجة دقة وحجم وصل حواف الكائنات في الرسم ذات الصيغة النقطية.

لفهم كيف يقوم Illustrator بتقسيم الكائنات إلى عدد من البيكسل، قم بفتح ملف يحتوي على رسومات متجهة ثم اختر عرض < معاينة البيكسل، ثم قم بتكبير العمل الفني حتى تتمكن من رؤية البيكسل فرادى. يتم تحديد مواضع البيكسل عن طريق شبكة مرئية، حيث تقوم الشبكة بتقسيم اللوحة الفنية بزيادات مقدارها 1 نقطة (1/72 بوصة). إذا قمت بتحريك أو إضافة أو تحويل كائن، سوف تلاحظ أن الكائن ينحذب إلى شبكة البيكسل. نتيجة لما سبق، يختفي أي صقل حواف لحواف الكائن "المنحذبة" (خاصة الحواف اليسرى والعلوية). الآن قم بإلغاء تحديد أمر عرض < جذب إلى البيكسل، وقم بتحريك الكائن. في هذه المرة، سوف يصبح بإمكانك تغيير موضع الكائن بين خطوط الشبكة. لاحظ كيف يؤثر هذا في صقل حواف الكائن. كما يتضح لك، فإن عمل أي تعديلات متناهية الصغر من المحتمل أن تؤثر في كيفية تحويل الكائن إلى الصيغة النقطية.



إيقاف معاينة البيكسل (أعلى) مقارنة بمعاينة البيكسل في وضع التشغيل (أسفل)

هام: هناك ربط تفاعلي بين شبكة البيكسل ونقطة أصل المسطرة (0,0). سيؤدي تغيير نقطة أصل المسطرة إلى تغيير الأسلوب الذي يتبعه Illustrator في تحويل العمل الفني إلى الصورة النقطية.

راجع أيضًا

حول الصور النقطية

استخدام Adobe Device Central مع Illustrator

يتيح Device Central لمستخدمي Illustrator أن يقوموا بمعاينة كيف ستبدو وتعمل ملفات Illustrator على أجهزة متنقلة متنوعة.

على سبيل المثال، قد يستخدم فنان الرسوم Illustrator لتصميم ورق حائط للهواتف المتنقلة. بعد إنشاء الملف، يمكن للفنان أن يختبر الملف بسهولة على هواتف متنوعة. يمكن أن يقوم الفنان بعمل معايرات، مثل تغيير الملف بحيث يبدو بشكل جيد على عدد من الهواتف، أو إنشاء ملفين مستقلين يغطيان نطاق من أحجام شاشات الهواتف.

راجع أيضًا

[إنشاء محتوى متنقل في Illustrator](#)

الوصول إلى Illustrator من Adobe Device Central

- ١ قم بتشغيل Device Central.
- ٢ حدد ملف < وثيقة جديدة > في اللوحة.
- في Device Central، تظهر لوحة الوثيقة الجديدة مع الخيارات الصحيحة لإنشاء وثيقة متنقلة جديدة في التطبيق المحدد.
- ٣ قم بعمل أي تغييرات ضرورية، مثل تحديد إصدار جديد للعارض، إصدار ActionScript @، أو نوع المحتوى.
- ٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - حدد خيار حجم مخصص لكل الأجهزة المحددة وقم بإضافة العرض والطول (بالبيكسل).
 - حدد جهاز أو أجهزة متعددة من قائمة مجموعات الأجهزة أو قائمة الأجهزة المتوفرة.
- ٥ إذا قمت بتحديد أجهزة متعددة، فإن Device Central يحدد حجمًا لك. إذا كنت تريد أن تحدد حجم مختلف، انقر على جهاز مختلف أو مجموعة من الأجهزة.
- ٦ انقر لإنشاء.

يفتح التطبيق المحدد مع وجود وثيقة متنقلة جديدة جاهزة للتعديل.

إنشاء محتوى متنقل باستخدام Adobe Device Central و Illustrator

- ١ في Illustrator، حدد ملف < جديد.
- ٢ في ملف تخصيص الوثيقة الجديدة، حدد جوال وأجهزة.
- ٣ انقر Device Central لإغلاق الشاشة في Illustrator وافتح Device Central.
- ٤ حدد نوع المحتوى.
- يتم تحديث قائمة الأجهزة المتاحة الموجودة على اليسار وتظهر الأجهزة التي تدعم نوع المحتوى المحدد.
- ٥ في Device Central، حدد جهاز، أو عدة أجهزة، أو مجموعة أجهزة.

بناءً على الجهاز (الأجهزة) المحددة ونوع المحتوى، فإن Device Central يقترح حجم أو أحجام متعددة للوح الرسم ليتم إنشاؤه. لإنشاء وثيقة واحدة في المرة، حدد حجم وثيقة مقترح (أو حدد خيار حجم مخصص لكل الأجهزة المحددة وقم بإدخال قيم مخصصة للطول والعرض).

٦ انقر لإنشاء.

يفتح ملف PSD فارغ بالحجم المحدد في Illustrator. الملف الجديد له المعاملات التالية والتي تم ضبطها بشكل افتراضي:

- صيغة اللون: RGB
- دقة الوضوح النقطية: 72 ppi

٧ عبء ملف AI الفارغ بالمحتوى في Illustrator.

٨ عندما تنتهي، حدد ملف < حفظ للويب والأجهزة.

٩ في شاشة حفظ للويب والأجهزة، حدد التنسيق المرغوب وقم بتغيير إعدادات التصدير الأخرى حسب الرغبة.

١٠ انقر Device Central.

يعرض ملف مؤقت بالإعدادات المحددة للتصدير في صفحة محاكي Device Central. للاستمرار في الاختبار، قم بالنقر المزدوج على اسم جهاز مختلف في مجموعات الأجهزة أو قائمة الأجهزة المتاحة.

١١ بعد معاينة الملف في Device Central، إذا احتجت للقيام بتغييرات على الملف، ارجع إلى Illustrator.

١٢ في شاشة حفظ للويب والأجهزة في Illustrator، قم بعمل المعايير، مثل تحديد تنسيق أو جودة مختلفة للتصدير.

١٣ لاختبار الملف مرة أخرى بالإعدادات الجديدة للتصدير، انقر زر Device Central.

١٤ عندما ترضى بالنتائج، انقر حفظ في شاشة حفظ للويب والأجهزة في Illustrator.

ملاحظة: لفتح Device Central ببساطة من Illustrator (بدلاً من إنشاء واختبار ملف)، حدد ملف < Device Central.

للحصول على تمارين خاصة بإنشاء محتوى باستخدام Illustrator و Device Central، راجع http://www.adobe.com/go/vid0207_ae.

نصائح لإنشاء صور Illustrator للأجهزة المتنقلة

لتحسين المحتوى الرسومي للأجهزة المتنقلة، احفظ العمل الفني الذي تم إنشاؤه في Illustrator بأي تنسيق SVG، بما في ذلك SVG-t والذي تم تصميمه خصيصاً للأجهزة المتنقلة.

استخدم النصائح التالية لضمان أن الصور التي تم إنشاؤها في Illustrator تعرض بالشكل الصحيح على الأجهزة المتنقلة:

- استخدم SVG القياسي لإنشاء محتوى. باستخدام SVG لنشر الرسومات المتجهة على الأجهزة المتنقلة ينتج حجم ملف صغير، عرض بشكل مستقل، تحكم فائق في اللون، إمكانية التكبير، ونص يمكن تحريره (من خلال الشفرة الأصلية). أيضاً، لأن SVG مبني على أساس XML، فإنه يمكنك تضمين التفاعلية في الصور، مثل الإبراز، شرائط الملاحظات، التأثيرات الخاصة، الصوت، والرسوم المتحركة.
- اعمل من خلال الأبعاد النهائية لجهازك المتنقل المستهدف من البداية. بالرغم من أن SVG يمكن قياسه، إلا إن العمل بالحجم الصحيح سيضمن أن الرسومات النهائية محسنة في الجودة والحجم للأجهزة المستهدفة.
- اضبط صيغة لون Illustrator على RGB. يعرض SVG على أجهزة نقطية تعمل بصيغة RGB، مثل الشاشات.
- لتقليل حجم الملفن حاول تقليل عدد الكائنات (بما في ذلك المجموعات) أو جعلها أقل تعقيداً (نقاط أقل). باستخدام نقاط أقل سيقول مقدار المعلومات النصية المطلوبة لوصف العمل الفني في ملف SVG. لتقليل النقاط، حدد الكائن < المسار > تبسيط وحاول تراكبات مختلفة للعثور على توازن بين الجودة وعدد النقاط.
- استخدم الرموز عندما يمكن. الرموز تعرف المتجهات التي تصف كائن مرة واحدة، بدلاً من مرات عديدة. يفيد ذلك إذا كان العمل الفني يحتوي على كائنات مثل خلفيات الأزهار التي يعاد استخدامها.
- عند تحريك رسوم، اقصر عدد الكائنات التي يتم استخدامها وحاول إعادى استخدام الكائنات عندما يمكن لتقليل حجم الملف. قم بتطبيق الرسومات المتحركة لى مجموعات من الكائنات بدلاً من كائنات منفردة لتجنب تكرار الشفرة.
- ضع في حسابك استخدام SVGZ، الإصدار المضغوط من SVG. يمكن أن يقلل الضغط من حجم الملف بشكل كبير حسب المحتوى. يضغط النص بشكل كبير، لكن المحتوى الثنائي التشفير مثل الرسومات النقطية المدمجة (ملفات PNG، JPEG، أو GIF)، يمكن أن تضغط بشكل ملفت. يمكن فك ضغط ملفات SVGZ من قبل أي تطبيق يوسع الملفات المضغوطة باستخدام gzip. لاستخدام SVGZ بشكل ناجح، تأكد من أن جهازك المتنقل المستهدف يمكنه فك ضغط ملفات gzip.

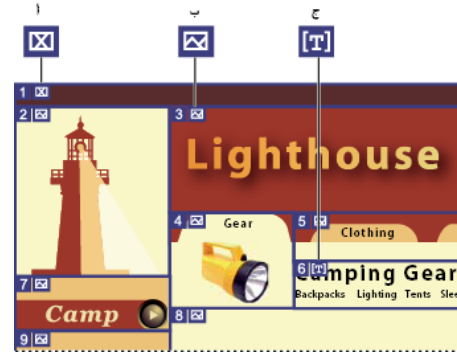
لمزيد من النصائح والتقنيات لإنشاء محتوى للهواتف والأجهزة المتنقلة، راجع www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_en.

الشرائح وخرائط الصور

حول الشرائح

من الممكن أن تحتوي صفحات الويب على عناصر عديدة؛ على سبيل المثال، نص HTML وصور نقطية ورسومات متجهة. في Illustrator، يمكنك استخدام الشرائح لتعيين الحدود لعناصر الويب المختلفة في عملك الفني. على سبيل المثال، إذا كان عملك الفني يحتوي على صورة نقطية في حاجة إلى تحسين باستخدام تنسيق JPEG، بينما باقي الصور تم تحسينهم بصورة جيدة كملف GIF، فإنه يمكنك عزل الصورة النقطية باستخدام شريحة. عند قيامك بحفظ العمل الفني كصفحة ويب باستخدام أمر حفظ للويب والآلات، فإنه يمكنك اختيار حفظ كل شريحة كملف مستقل ذو تنسيق وإعدادات ولوحة ألوان خاصة به.

الشرائح في وثيقة Illustrator تكافئ خلايا الجدول في صفحة الويب الناشئة. في الوضع الافتراضي، يتم تصدير مساحة الشريحة كملف صورة داخل خلية جدول. إذا كنت تريد أن تحتوي خلية الجدول على نص HTML ولون خلفية كبديل عن ملف الصورة، فإنه يمكنك تغيير نوع الشريحة إلى بدون صورة. إذا كنت تريد تحويل نص Illustrator إلى نص HTML، فإنه يمكنك تغيير نوع الشريحة إلى نص HTML.



عمل شرائح لعمل فني باستخدام أنواع شرائح مختلفة
أ. شريحة بدون صورة ب. شريحة صورة ج. شريحة نص HTML

يمكنك عرض الشرائح على اللوحة الفنية وفي شاشة الحفظ للويب والآلات. يقوم Illustrator بترقيم الشرائح من اليسار إلى اليمين ومن أعلى إلى أسفل، بداية من الركن العلوي على يسار العمل الفني. إذا قمت بتغيير ترتيب الشرائح أو عددها الإجمالي، فإنه يتم تحديث أرقام الشرائح لكي تتماشى مع الترتيب الجديد.

عند قيامك بإنشاء شريحة، يقوم Illustrator بتقسيم العمل الفني المحيط إلى شرائح آلية للحفاظ على المخطط باستخدام جدول ويب. هناك نوعان من الشرائح الآلية: الشرائح الآلية والشرائح الفرعية. يتم تخصيص الشرائح الآلية للمساحات التي لم تتم بتعريفها كشرائح في عملك الفني. يقوم Illustrator بإعادة تكوين الشرائح الآلية في كل مرة تقوم بإضافة أو تحرير الشرائح. تعبر الشرائح الفرعية عن كيفية تقسيم الشرائح سابقة التعريف المتداخلة. بالرغم من أنه يتم ترقيم الشرائح الفرعية وتعرض رمز الشريحة، فإنه لا يمكنك تحديدهم منفصلين عن الشريحة الأساسية التي يقعون عليها. يقوم Illustrator بإعادة تكوين الشرائح الفرعية والشرائح الآلية كلما تطلب العمل ذلك.


راجع أيضًا

مقدمة عامة حول الحفظ للويب والآلات

خيارات إخراج الشرائح

إنشاء شرائح


❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:


- قم بتحديد كائن أو أكثر على اللوحة الفنية، ثم اختر كائن < شريحة > عمل.
- قم بتحديد أداة الشريحة  ثم اسحب أعلى المساحة حيث تريد إنشاء شريحة. اضغط على مفتاح Shift أثناء السحب لقصر هيئة الشريحة على شكل مربع. اضغط المفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو المفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) أثناء السحب للرسم من المركز.
- قم بتحديد كائن أو أكثر على اللوحة الفنية، ثم اختر كائن < شريحة > إنشاء من التحديد.
- ضع الأدلة حيث تريد عمل شريحة في العمل الفني، ثم اختر كائن < شريحة > إنشاء من الأدلة.
- قم بتحديد شريحة موجودة، ثم اختر كائن < شريحة > مضاعفة الشريحة.

استخدم أمر كائن < شريحة > عمل حينما تريد أن تتماثل أبعاد الشريحة مع حدود عنصر في عملك الفني. إذا قمت بتحريك أو تعديل العنصر، فإنه يتم ضبط مساحة الشريحة تلقائيًا لكي تتماشى مع العمل الفني الجديد. كذلك استخدم هذا الأمر لإنشاء شريحة تماثل وتكتسب النص وخصائص التنسيق الأساسية من كائن نص.

استخدم أداة الشريحة، أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة عندما تريد أن تكون أبعاد الشريحة غير معتمدة على العمل الفني الواقعة عليه. تظهر الشرائح التي تقوم بإنشائها مستخدماً أي من هذه الطرق كعناصر في لوحة الطبقات، حيث يمكنك تحريكها وتغيير حجمها وحذفها بنفس الأسلوب المتبع مع الكائنات الموجهة.

تحديد الشرائح

استخدم أداة تحديد الشريحة  لتحديد شريحة في نافذة الرسومات التوضيحية أو نافذة الحفظ للويب والآلات.

- لتحديد شريحة، انقرها.
 - لتحديد شرائح متعددة، اضغط على مفتاح العالي Shift مع النقر. (في شاشة الحفظ للويب والآلات، يمكنك كذلك الضغط على مفتاح العالي Shift مع السحب).
 - لتحديد شريحة واقعة بأسفل في حالة التعامل مع شرائح متداخلة، انقر الجزء المرئي منها.
 - بالإضافة إلى ما سبق، يمكنك تحديد الشرائح في نافذة الأشكال التوضيحية، عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:
 - لتحديد أي من الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن < شريحة > عمل، قم بتحديد العمل الفني المقابل لها على اللوحة الفنية. إذا كانت الشريحة مرتبطة مع مجموعة أو طبقة، قم بتحديد أيقونة الهدف المجاورة للمجموعة أو الطبقة في لوحة الطبقات.
 - لتحديد أي من الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أداة الشريحة أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة، حدد الشريحة في لوحة الطبقات.
 - انقر على مسار الشريحة باستخدام أداة التحديد .
 - لتحديد جزء من مسار الشريحة أو نقطة إرساء شريحة، انقر العنصر باستخدام أداة التحديد المباشر.
- ملاحظة:** لا يمكنك تحديد الشرائح الآلية. تكون هذه الشرائح غير متاحة للاختيار.

ضبط خيارات الشريحة

تحدد خيارات الشريحة كيف سيبدو محتويات الشريحة ودورها في نطاق صفحة الويب الناتجة.

- 1 قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية باستخدام أداة تحديد الشريحة:
 - قم بتحديد شريحة في نافذة الأشكال التوضيحية، ثم اختر كائن < شريحة > خيارات الشريحة.
 - انقر شريحة نقرة مزدوجة في نافذة الحفظ للويب والآلات باستخدام أداة تحديد الشريحة.
- 2 قم بتحديد نوع شريحة ثم اضبط الخيارات التالية:

صورة قم بتحديد هذا النوع إذا كنت تريد أن تكون مساحة الشريحة ملف صورة في صفحة الويب الناتجة. إذا كنت تريد أن تصبح الصورة رابط HTML، قم بإدخال URL وحدد مجموعة الإطارات. كما يمكنك تحديد الرسالة التي ستظهر في مساحة الحالة بمتصفح الويب عندما يتم وضع مؤشر الفأرة أعلى الصورة، وسيظهر النص البديل عندما تكون الصورة غير مرئية، ولون خلفية لخلية الجدول.

بدون صورة قم بتحديد هذا النوع إذا كنت تريد أن تحتوي مساحة الشريحة على نص HTML ولون خلفية في صفحة الويب الناتجة. قم بإدخال النص الذي تريده في مربع نص النص المعروض في الخلية، ثم قم بتنسيق النص باستخدام علامات تمييز HTML القياسية. تأكد من عدم إدخال نص زائد عن الممكن عرضه في مساحة الشريحة. إذا قمت بإدخال نص كبير جداً، فإنه سيتمدد إلى الشرائح المجاورة ويؤثر على مخطط صفحة الويب الخاصة بك بصورة سلبية. مع العلم بأنك لا تستطيع رؤية النص على اللوحة الفنية، فإن هذا لن يصبح ظاهراً إلا عند قيامك بعرض صفحة الويب في متصفح الويب. قم بضبط خيارات أفقي ورأسي لتغيير محاذاة النص في خلية الجدول.

نص HTML يكون هذا الخيار متاحاً فقط عند قيامك بإنشاء الشريحة عن طريق تحديد كائن نص ثم اختيار كائن < شريحة > عمل. يتم تحويل نص Illustrator إلى نص HTML مع مراعاة خصائص النص الأساسية في صفحة الويب الناتجة. لتحديد النص، قم بتحديث النص في عملك الفني. قم بضبط خيارات أفقي ورأسي لتغيير محاذاة النص في خلية الجدول. كما يمكنك تحديد لون خلفية لخلية الجدول.

لتحرير النص لشرائح نص HTML في شاشة خيارات الشريحة، قم بتغيير نوع الشريحة إلى بدون صورة. يؤدي هذا إلى فصل الرابط مع كائن النص على اللوحة الفنية. لتجاهل تنسيق النص، قم بإدخال <غير منسق> كالكلمة الأولى في كائن النص.

إقفال الشرائح

يؤمّنك إقفال الشرائح من عمل تغييرات بالمصادفة، مثل تغييرات الحجم أو التحريك.

- لإقفال كل الشرائح، اختر عرض < إقفال الشرائح.
- لإقفال شرائح فردية، انقر عمود تحرير الشرائح في لوحة الطبقات.


راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١

ضبط حدود الشريحة

إذا قمت بإنشاء شريحة باستخدام أمر كائن < شريحة > عمل، يتم ربط موضع وحجم الشريحة مع العمل الفني الذي تحتوي عليه. وبناء على ما سبق، إذا قمت بتحريك أو تغيير حجم العمل الفني، يتم ضبط حدود الشريحة تلقائياً.

إذا قمت بإنشاء شريحة باستخدام أداة الشريحة، أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة، فإنه يمكنك ضبط الشرائح يدوياً بالطرق التالية:


- لتحريك شريحة، اسحب الشريحة إلى موضع جديد باستخدام أداة تحديد الشريحة . اضغط على مفتاح العال Shift لقصر الحركة على خط رأسي أو أفقي أو مائل بزاوية 45 درجة.
 - لتغيير حجم شريحة، قم بتحديد الشريحة باستخدام أداة تحديد الشريحة، ثم اسحب أي ركن أو جانب من الشريحة. كما يمكنك استخدام أداة التحديد ولوحة التحويل لتغيير حجم الشرائح.
 - لمحاذاة أو توزيع الشرائح، استخدم لوحة المحاذاة. من الممكن أن يؤدي استخدام محاذاة الشرائح إلى الاستغناء عن الشرائح الآلية التي لا تحتاج إليها، لإنتاج ملف HTML أصغر في الحجم وأكثر فاعلية.
 - لتغيير ترتيب الشرائح، اسحب الشريحة إلى موضع جديد في لوحة الطبقات أو قم بتحديد أمر كائن < ترتيب.
 - لتقسيم شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اختر كائن < شريحة > تقسيم الشرائح.
- يمكنك تجميع الشرائح التي قمت بإنشائها باستخدام أي طريقة. قم بتحديد الشرائح ثم اختر كائن < شريحة > تجميع الشرائح. تكتسب الشريحة الناتجة أبعادها وموضعها بناء على مستطيل يتم إنشاؤه كناتج لوصول الحدود الخارجية للشرائح المجموعة. إذا لم تكن الشرائح المجموعة متجاورة أو ذات أبعاد مختلفة أو غير محاذية لبعضها البعض، فإنه من المحتمل أن تتداخل الشريحة الناتجة مع بعض الشرائح الأخرى.
- لتغيير حجم كل الشرائح لتقع داخل حدود اللوحة الفنية، اختر كائن < شريحة > اقتطع إلى اللوحة الفنية. يتم حذف مساحات الشرائح التي تقع خارج حدود اللوحة الفنية لكي يتلائم اللوحة الفنية والشرائح الآلية الواقعة داخلها؛ وتظل كل الأعمال الفنية كما هي.

إزالة الشرائح

يمكنك إزالة شرائح عن طريق حذفهم أو عن طريق تحريرهم عن العمل الفني المرتبط بهم.

- لحذف شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اضغط حذف. إذا كانت الشريحة قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن < شريحة > عمل، فإنه يتم حذف العمل الفني المرتبط بها في نفس الوقت. إذا كنت تريد الاحتفاظ بالعمل الفني، قم بتحرير الشريحة بدلاً من حذفها.
- لحذف كل الشرائح، اختر كائن < شريحة > حذف الكل. كل الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن < شريحة > عمل يتم تحريرها ولا تحذف.
- لتحرير شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اختر كائن < شريحة > تحرير.

إظهار أو إخفاء الشرائح

- لإخفاء شرائح في نافذة الأشكال التوضيحية، اختر عرض < إخفاء الشرائح.
- لإخفاء شرائح في نافذة حفظ للويب والآلات، انقر زر تبديل رؤية الشرائح .
- لإخفاء أرقام الشرائح وتغيير لون خطوط الشريحة، اختر تحرير < تفضيلات < أدلة ذكية وشرائح (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات < أدلة ذكية وشرائح (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

إنشاء خرائط الصور

تتيح لك الخرائط ربط مساحة أو أكثر من الصورة- تسمى مناطق ساخنة- بعنوان ربط URL. عندما يقوم المستخدم بنقر الموضع التفاعلي، يقوم متصفح الويب بتحميل الملف المرتبط.

الاختلاف الرئيسي بين استخدام خرائط الصور واستخدام الشرائح في إنشاء الروابط هو في كيفية تصدير العمل الفني كصفحة ويب. عند استخدام خرائط الصور يتم الاحتفاظ بالعمل الفني كله كملف صورة واحدة، بينما يؤدي استخدام الشرائح إلى تقسيم العمل الفني إلى ملفات منفصلة. هناك اختلاف آخر بين استخدام خرائط الصور واستخدام الشرائح، وهو أن خرائط الصور تمكنك من ربط مساحات ذات أشكال مضلعة أو مستطيلة في عملك الفني، بينما الشرائح تمكنك من ربط مساحات مستطيلة فقط. إذا كنت في حاجة إلى ربط مساحات مستطيلة فقط، فإنه يفضل استخدام الشرائح على استخدام خريطة الصورة.

ملاحظة: لتجنب النتائج غير المتوقعة، لا تقم بإنشاء مواضع تفاعلية لخريطة صورة في الشرائح التي تحتوي على روابط URL-- وإلا فإنه من المحتمل أن كلاً من روابط خرائط الصور وروابط الشريحة يتم تجاهلها في بعض متصفحي الويب.

١ قم بتحديد الكائن الذي تريد ربطه مع URL.

٢ في لوحة الخصائص، قم بتحديد شكل لخريطة الصورة من قائمة خريطة الصورة.

٣ قم بإدخال URL نسبي أو كامل في مربع نص الـ URL أو قم بتحديد قائمة بمجموعة الـ URLs المفضلة. يمكنك تدقيق موقع الـ URL عن طريق زر المتصفح.

💡 لزيادة عدد المدخلات المرئية في قائمة URL، قم بتحديد لوحة الخيارات من قائمة لوحة الخصائص. قم بإدخال قيمة تتراوح بين 1 إلى 30 لتحديد عدد مدخلات URL التي تريد أن يتم عرضها في قائمة الـ URL.

SVG

حول SVG

تنسيقات الصور النقطية للويب—GIF و JPEG و WBMP و PNG—توصف الصور باستخدام شبكة من البيكسل. تميل الملفات الناتجة إلى أن تكون ذات أحجام كبيرة، ومقصورة على دقة وضوح واحدة (وغالبًا ما تكون منخفضة)، وتحتاج إلى مساحة كبيرة من المساحة المتاحة لنقل البيانات على الويب. وعلى النقيض، تنسيق SVG هو تنسيق متجه يوصف الصور كاشكال ومسارات ونص ومؤثرات مرشحات. تكون الملفات الناتجة ملفات مضغوطة وتوفر رسومات ذات جودة عالية على الويب وفي الطباعة وحتى على الأجهزة الأخرى محددة المصادر مثل أجهزة الكمبيوتر اليدوي. يستطيع المستخدمون تكبير نسبة العرض لصورة ذات تنسيق SVG على الشاشة بدون أن تفقد وضوحها أو تفاصيلها أو درجة صفاؤها. بالإضافة إلى ما سبق، يوفر لك تنسيق SVG دعم كامل للنص والألوان، مما يضمن للمستخدمين أن يروا الصور كما تبدو على اللوحة الفنية لبرنامج Illustrator.

تنسيق SVG مبني على تقنية XML ويوفر ميزات عديدة للمطورين وكذلك المستخدمين. مع تنسيق SVG، يمكنك استخدام XML و JavaScript لإنشاء رسومات الويب التي تتفاعل مع حركات المستخدم باستخدام مؤثرات بالغة التعقيد، على سبيل المثال، الإبراز وتنويهاات الأدوات والصوت والرسوم المتحركة.

يمكنك حفظ العمل الفني في تنسيق SVG باستخدام أمر حفظ أو حفظ باسم أو حفظ كنسخة أو حفظ للويب والآلات. للوصول إلى المجموعة الكاملة من خيارات تصدير SVG، استخدم أمر حفظ أو حفظ باسم أو حفظ كنسخة. يوفر أمر حفظ للويب والآلات مجموعة فرعية من خيارات تصدير SVG المتوافقة مع أعمال الويب.

للحصول على الفيديو الخاص بإنشاء المحتويات المتنقلة في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0207_ae.

ستؤثر كيفية إعداد عملك الفني في Illustrator على ملف SVG الناتج. تذكر دائمًا الإرشادات التالية:

- استخدم الطبقات لإضافة هيكل إلى ملف SVG. عند قيامك بحفظ عمل فني في تنسيق SVG، يتم تحويل كل طبقة إلى عنصر مجموعة (<g>). (على سبيل المثال، الطبقة المسماة Button1 تصبح <g id="Button1_ver3.0"> في ملف SVG.) الطبقات ذات المستويات المتعاقبة تصبح مجموعات SVG ذات مستويات متعاقبة، ويتم الاحتفاظ بالطبقات المخفية مع خاصية نمط SVG "عرض: لا شيء".
- إذا كنت تريد أن تظهر الكائنات على الطبقات المختلفة شفافة، قم بضبط درجة العتامة لكل كائن بدلاً من كل طبقة. إذا قمت بتغيير درجة العتامة على مستوى الطبقة، فإن ملف SVG الناتج لن يعرض الشفافية كما تبدو في Illustrator.
- البيانات النقطية غير قابلة لتغيير الحجم في عارض SVG ولا يمكن تحريرها كما هو الحال مع باقي عناصر SVG. إذا كان ممكناً، تجنب إنشاء العمل الفني الذي سيتم تنقيطه في ملف SVG. شبكات التدرج والكائنات التي تستخدم مؤثرات التنقيط والفني والتمويه وحدود شكل التمويه والتنويش والبيكسل والوضوح والرسم الحر والنسيج والفيديو يتم تنقيطها عند حفظها في تنسيق SVG. وبالمثل، فإن أنماط الرسومات التي تشمل هذه المؤثرات يتم تنقيطها أيضاً. استخدم مؤثرات SVG لكي تضيف مؤثرات الرسومات بدون أن يتم تنقيطها.
- استخدم الرموز واجعل المسارات بسيطة في عملك الفني لكي تحسن من معدل أداء SVG. كذلك تجنب استخدام الفرش التي تنتج بيانات مسار كثيرة، على سبيل المثال، الطيشوري ورماد النار وقلم التمرير، إذا كان معدل الأداء هو العامل الأكثر أهمية.
- استخدم الشرائح وخرائط الصور والنصوص التفاعلية لإضافة روابط الويب إلى ملف SVG.
- لغة النصوص التفاعلية، على سبيل المثال JavaScript، توفر عدد غير محدود من الوظائف التي يمكن إضافتها إلى ملف SVG. حركات مؤشر الفأرة وضغطات لوحة المفاتيح من الممكن أن تفعل وظائف النصوص التفاعلية، على سبيل المثال مؤثرات حركة المؤشر أعلى الكائن. كذلك من الممكن أن تستخدم النصوص التفاعلية نموذج كائنات الوثيقة (DOM) للوصول إلى وتعديل ملف SVG—على سبيل المثال، إدراج أو حذف عناصر SVG.

راجع أيضًا


تحسين صورة للويب

"الحفظ في تنسيق SVG" في الصفحة ٢٢٨



تطبيق مؤثرات SVG

يمكنك استخدام مؤثرات SVG لإضافة خصائص رسومات، على سبيل المثال، إضافة ظلال إلى عملك الفني. تختلف مؤثرات SVG عن المؤثرات النقطية المقابلة لها في أنها مبنية على تقنية XML وغير معتمدة على درجة دقة الوضوح. في الواقع، فإن مؤثر SVG لا يزيد عن كونه مجموعة من خصائص XML المتوالية والتي توصف العديد من العمليات الحسابية. يتم تكوين المؤثر الناتج للكائن المستهدف بدلاً من رسومات المصدر.

يوفر Illustrator مجموعة افتراضية من مؤثرات SVG. يمكنك استخدام المؤثرات محتفظًا بخصائص الافتراضية أو تحرير كود XML لإنتاج مؤثرات مخصصة أو كتابة مؤثرات SVG جديدة.

للتعديل مرشحات SVG الافتراضية الخاصة بـ Illustrator، قم باستخدام محرر النصوص لتحرير ملف Adobe SVG Filters.svg الواقع في مجلد Documents  `Documents > Application Data > Adobe > Adobe Illustrator CS4 Settings > location`. يمكنك تعديل تعريفات المرشح الموجودة وحذف تعريفات مرشح وإضافة تعريفات مرشح جديد.

١ قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

- ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- لتطبيق مؤثر مستخدمًا إعداداته الافتراضية، قم بتحديد المؤثر من القسم السفلي للقائمة الفرعية مؤثر < مرشحات SVG.
 - لتطبيق مؤثر مستخدمًا إعدادات مخصصة، اختر مؤثر < مرشحات SVG > تطبيق مرشح SVG. في الشاشة، قم بتحديد المؤثر، ثم انقر زر تحرير مرشح SVG .
 - لإنشاء وتطبيق مؤثر جديد، اختر مؤثر < مرشحات SVG > تطبيق مرشح SVG. في الشاشة، انقر زر مرشح SVG جديد ، ثم قم بإدخال الكود الجديد، ثم انقر موافق.
- عند قيامك بتطبيق مؤثر مرشح SVG، يقوم Illustrator بعرض نسخة المؤثر ذات الصيغة النقطية على اللوحة الفنية. يمكنك التحكم في درجة الوضوح لمعاينة الصورة هذه عن طريق تعديل إعداد دقة وضوح التنقيط الخاص بالوثيقة.
- هام:** يجب أن يكون مؤثر SVG هو المؤثر الأخير الذي يتم تطبيقه عندما يستخدم الكائن مؤثرات متعددة؛ بمعنى آخر، يجب أن يظهر أسفل لوحة المظهر (أعلى من مدخل الشفافية). إذا تبعت تأثيرات أخرى تأثير SVG، فإن مخرج SVG سيتكون من كائن نقطي.

راجع أيضًا

“حول التأثيرات النقطية” في الصفحة ٣٠٠
“تعديل أو حذف مؤثر” في الصفحة ٣٠٢

استيراد مؤثرات من ملف SVG

- ١ اختر مؤثر < مرشح SVG > استيراد مرشح SVG.
- ٢ قم بتحديد ملف SVG الذي تريد استيراد المؤثرات منه، ثم انقر فتح.

مقدمة عامة حول لوحة تفاعل SVG

قم باستخدام لوحة تفاعلية SVG (نافذة < تفاعلية SVG) لإضافة ميزة التفاعلية إلى عملك الفني عند تصديره للعرض في متصفح الويب. على سبيل المثال، عن طريق إنشاء حدث يُفعل أمر نصوص جافا التفاعلية JavaScript، يمكنك إنشاء حركة بسرعة على صفحة الويب عند قيام المستخدم بتنفيذ عملية معينة، مثل تحريك مؤشر الفأرة أعلى كائن. يمكنك لوحة تفاعلية SVG أيضًا من رؤية كل الأحداث وملفات JavaScript المرتبطة مع الملف الحالي.


راجع أيضًا

تحسين صورة للويب
“الحفظ في تنسيق SVG” في الصفحة ٢٢٨

حذف حدث من لوحة تفاعلية SVG

- لحذف حدث، قم بتحديد ثم انقر زر حذف أو اختر حذف حدث من قائمة اللوحة.
- لحذف كل الأحداث، اختر إزالة الأحداث من قائمة اللوحة.

عرض أو إضافة أو إزالة أحداث مرتبطة بملف

- ١ انقر زر ربط ملفات JavaScript .
- ٢ في شاشة ملفات JavaScript، قم بتحديد مدخل JavaScript ثم قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- انقر إضافة، لتتصفح لإيجاد ملفات JavaScript إضافية.
 - انقر إزالة، لإزالة مدخلات JavaScript المحددة.

إضافة تفاعلية SVG إلى العمل الفني

١ في لوحة تفاعلية SVG، قم بتحديد حدث. (راجع "أحداث SVG" في الصفحة ٣٢٢).

٢ قم بإدخال نص JavaScript المقابل، ثم انقر إدخال.

أحداث SVG

تحديد الكائن تفعّل العملية عندما يصبح العنصر هو المحدد بأي أسلوب، على سبيل المثال، عند تحديده باستخدام مؤشر الفأرة.

انتهاء تحديد الكائن تفعّل العملية فور انتهاء تحديد العنصر (في الغالب عند تحديد كائن آخر).

عند التنشيط تفعّل العملية عند النقر بالفأرة أو ضغط مفتاح من لوحة المفاتيح، بناءً على عنصر SVG.

عندما يكون زر الفأرة مضغوطاً تفعّل العملية عندما يكون زر الفأرة مضغوطاً أعلى عنصر.

عند تحرير زر الفأرة المضغوط تفعّل العملية عند تحرير زر الفأرة المضغوط أعلى عنصر.

عند النقر تفعّل العملية عند نقر زر الفأرة أعلى عنصر.

عندما يكون مؤشر الفأرة بأعلى تفعّل العملية عند تحريك مؤشر الفأرة باتجاه عنصر.

عند تحريك مؤشر الفأرة بأعلى تفعّل العملية عند تحريك مؤشر الفأرة بأعلى عنصر.

عند تحريك مؤشر الفأرة إلى الخارج تفعّل العملية عند تحريك مؤشر الفأرة خارج حدود عنصر.

عندما يكون المفتاح مضغوطاً تفعّل العملية عندما يكون مفتاح مضغوطاً.

عند ضغط مفتاح تفعّل العملية عند بدء الضغط على مفتاح.

عند ترك المفتاح المضغوط تفعّل العملية عند تحرير المفتاح المضغوط.

عند التحميل تفعّل العملية بعد تنقيح وثيقة SVG بالكامل بواسطة المتصفح. استخدم هذا الحدث لتفعيل وظائف بدء التشغيل مرة واحدة فقط.

عند حدوث خطأ تفعّل العملية عندما لا يتم تحميل عنصر بصورة صحيحة أو عند حدوث أي خطأ آخر.

عند إنهاء العمل تفعّل العملية عند إيقاف تحميل الصفحة قبل إتمام تحميل العنصر.

عند إلغاء التحميل تفعّل العملية عند إزالة وثيقة SVG من نافذة أو إطار.

عند التكبير تفعّل العملية عند تغيير مستوى التكبير للوثيقة.

عند تغيير الحجم تفعّل العملية عند تغيير حجم الوثيقة.

عند التمرير تفعّل العملية عند تمرير أو تحريك الوثيقة.

إنشاء رسوم متحركة

حول رسومات Flash

تنسيق الملف Flash (SWF)^(R) هو تنسيق ملفات رسومات متجهة، يستخدم للرسومات المضغوطة والمتغيرة الأحجام للعرض على الويب. حيث أن تنسيق الملف مبني على تقنية المتجهات، فإن الأعمال الفنية تحافظ على جودة الصورة عند أي درجة وضوح ويكون هو الأنسب للاستخدام عند إنشاء إطارات الرسوم المتحركة. في Illustrator، يمكنك إنشاء إطارات رسوم متحركة فردية على طبقات ثم تصدير طبقات الصورة إلى إطارات فردية للاستخدام على موقع الويب. كما يمكنك تعريف رموز في ملف Illustrator لتقليل حجم الرسم المتحرك. عند التصدير، يتم تعريف كل رمز مرة واحدة فقط في ملف SWF. يمكنك حفظ العمل الفني كملف SWF عن طريق استخدام أمر تصدير أو أمر حفظ للويب والآلات. استخدام كلاهما يشمل الميزات التالية:

أمر تصدير (SWF) يتيح أعلى إمكانية تحكم على أسلوب ضغط الصور النقطية والرسوم المتحركة.

أمر حفظ للويب والآلات يتيح أعلى إمكانية تحكم على الخلط بين التنسيقات النقطية وتنسيق SWF في المخططات ذات الشرائح. يتيح هذا الأمر خيارات صور أقل من أمر تصدير (SWF)، ولكن يستخدم آخر إعدادات تم استخدامها بواسطة أمر تصدير. (خيارات تحسين Illustrator (SWF)).

تذكر دائماً المعلومات التالية عند إعداد عمل فني للحفظ كـ SWF:

- للحفاظ على حجم الملف صغير لأقصى درجة ممكنة عند استخدام الرموز، قم بتطبيق المؤثرات على الرموز في لوحة الرموز بدلاً من نسخ الرموز الموجودة في العمل الفني.

- ينتج عن استخدام أدوات صبغة الرموز ونمط الرموز ملفات SWF كبيرة، حيث يجب أن يقوم Illustrator بإنشاء نسخة من كل رمز للحفاظ على مظهر كل نسخة منهم.
- يتم تنقيط كائنات الشبكة والتدرجات ذات عدد من درجات التوقف أكثر من 8 وستظهر كأشكال ذات تعبئات نقطية. التدرجات ذات عدد من درجات التوقف أقل من 8 يتم تصديرها كتدرجات.
- يتم تنقيط الحشوات إلى صور أصغر مكافئة لحجم الحشو لتعبئة العمل الفني.
- إذا امتدت مساحة كائن ذو صبغة نقطية خارج حدود الشريحة، فإنه يتم تضمين الكائن بأكمله في الملف المصدر.
- يدعم SWF النهايات والواصلات الدائرية فقط. تصبح النهايات والواصلات المشطوبة والمربعة دائرية عند تصديرها إلى SWF.
- يتحول النص المعبأ بحشوات وحدود الشكل المعبئة بحشوات إلى مسارات معبئة بحشوات.
- بالرغم من أن النص يحتفظ بالكثير من ميزاته عند تصديره إلى SWF، إلا أن بعض المعلومات تفقد. عند استيراد ملف SWF إلى Flash، فإنه يتم الحفاظ على المسافات بين السطور وتجانب الحروف والمسافات بين الحروف. كل بديل، يتم تقسيم النص إلى صفوف منفصلة لمحاكاة مظهر المسافة بين السطور. عند تشغيل ملف SWF فيما بعد في مشغل Flash، فإنه يتم الحفاظ على مظهر المسافات بين السطور وتجانب الحروف والمسافات بين الحروف في الملف. إذا كنت تود تصدير النص كمسارات، قم بتحديد خيار تصدير النص على هيئة مخططات في شاشة خيارات SWF أو قم بتحويل النص إلى مخططات قبل تصديره إلى SWF عن طريق استخدام أمر إنشاء مخططات.
- من أجل فيديو عن استخدام Illustrator و Flash معاً، راجع www.adobe.com/go/irvid4099_xp. للحصول على فيديو عن استخدام النص بطريقة فعالة بين Illustrator و Flash، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae. للحصول على فيديو عن استخدام النص بفاعلية بين Illustrator و Flash، راجع www.adobe.com/go/vid0199_ae.

راجع أيضاً

- تحسين صورة للويب
- ”خيارات تصدير Flash“ في الصفحة ٢٢٣
- ”حول الرموز“ في الصفحة ٦٨

إنشاء رسوم متحركة Flash

هناك طرق عديدة لإنشاء رسوم متحركة Flash في Illustrator. أسهل الأساليب هو وضع كل إطار رسوم متحركة على طبقة Illustrator منفصلة، ثم تحديد خيار طبقات AI إلى إطارات SWF عند قيامك بتصدير العمل الفني.

للحصول على فيديو عن تصدير ملفات SWF من Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0214_ae. للحصول على الفيديو الخاص بإنشاء المحتويات المتحركة في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0207_ae. كما يمكنك أيضاً الذهاب إلى أستوديو Adobe (<http://studio.adobe.com>) للاطلاع على الملاحظات المختصرة والأمثلة والتدريبات الخاصة بإنشاء رسوم متحركة Flash.

- ١ قم بإنشاء العمل الفني الذي تريد تحويله إلى رسوم متحركة. استخدم الرموز لتقليل حجم ملف الرسوم المتحركة وتبسيط عمله.
- ٢ قم بإنشاء طبقة منفصلة لكل إطار في الرسوم المتحركة.
- يمكنك تنفيذ هذا عن طريق لصق العمل الفني الأساسي في طبقة جديدة ثم تحرير العمل الفني. أو يمكنك استخدام أمر تحرير إلى طبقات لتكوين طبقات تلقائياً تتكون من كائنات يتم التركيب عليها بأسلوب تراكمي.
- ٣ تأكد أن الطبقات مرتبة وفقاً للأسلوب الذي تود إتباعه عند عرضها كإطارات رسوم متحركة.
- ٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - اختر ملف < تصدير، ثم اختر (SWF) Flash) للتنسيق ثم انقر تصدير. في شاشة (R) خيارات SWF، قم بتحديد خيار طبقات AI إلى إطارات SWF للتصدير كـ. اضبط خيارات الرسوم المتحركة الإضافية، ثم انقر موافق.
 - اختر ملف < حفظ للويب والألات. اختر SWF من قائمة تنسيق الملف المحسن. من خلال قائمة نوع التصدير، اختر طبقات AI إلى إطارات SWF. اضبط الخيارات الإضافية، ثم انقر حفظ.

راجع أيضاً

- ”حول الرموز“ في الصفحة ٦٨
- ”تحرير العناصر إلى طبقات منفصلة“ في الصفحة ١٨٤
- ”خيارات تصدير Flash“ في الصفحة ٢٢٣
- خيارات تحسين (Illustrator) (SWF)

العمل باستخدام Flash و Illustrator

يمكنك نقل العمل الفني من Illustrator إلى بيئة تحرير Flash أو مباشرة إلى Flash Player. يمكنك نسخ ولصق عمل فني، حفظ ملفات في تنسيق SWF، أو تصدير عمل فني مباشرة إلى Flash. بالإضافة إلى أن Illustrator يوفر دعم لنص Flash الديناميكي ورموز مشهد الفيديو. من أجل فيديو عن استخدام Flash و Illustrator، راجع www.adobe.com/go/lrvid4099_xp.

يمكنك أيضًا استخدام Device Central لترى كيف سيبدو عمل Illustrator الفني في Flash Player على أجهزة محمولة يدويًا مختلفة.

لصق عمل Illustrator الفني

يمكنك إنشاء عمل فني غني بالرسومات في Illustrator ونسخه ولصقه في Flash ببساطة ويسر.

عندما تقوم بلصق عمل Illustrator الفني في Flash، فإن الخصائص التالية يتم الحفاظ عليها:

- المسارات والأشكال
- القياس
- سمك الحدود
- تعريفات التدرج
- النص (بما في ذلك خطوط OpenType)
- الصور المرتبطة
- الرموز
- حالات المزج

بالإضافة إلى أن Flash يدعمان العمل الفني الملصق بالطرق التالية:

- عندما تحدد طبقات المستوى الأعلى في عمل Illustrator الفني وتلصقهم في Flash، فإن الطبقات يتم الحفاظ عليها مع خصائصها (الرؤية والتأمين).
- تتحول ألوان غير RGB في Illustrator، (درجات الرمادي، والمخصصة، CMYK) إلى RGB في Flash. تلصق ألوان RGB كما هو متوقع.
- عندما تقوم بإدراج ولصق عمل Illustrator فني، يمكنك استخدام خيارات متنوعة للحفاظ على التأثيرات (مثل الظل المسقط على النص) على هيئة مرشحات Flash.
- يحافظ Flash على أقنعة Illustrator.

تصدير ملفات SWF من Illustrator

من Illustrator، يمكنك تصدير ملفات SWF تطابق جودة وضغط ملفات SWF المصدر من Flash.

عندما تقوم بالتصدير، يمكنك أن تختار من بين تنوعات من الإعدادات المسبقة لتضمن المخرجات المثالية، ويمكنك تعيين كيفية معالجة ألواح رسم متعددة، الرموز، الطبقات، النص، والأقنعة. على سبيل المثال، يمكنك تعيين إذا ما كانت رموز Illustrator يتم تصديرها على هيئة مشاهد أفلام أو رسوم، أو يمكنك أن تختار أن تنشيء رموز SWF من طبقات Illustrator.

إدراج ملفات Illustrator في Flash

عندما تريد أن تقوم بإنشاء مخططات كاملة في Illustrator ثم إدراجهم في Flash في خطوة واحدة، يمكنك حفظ عملك الفني في تنسيق Illustrator الأصلي (AI) وإدراجه بمرور عالية، في Flash باستخدام الأوامر ملف < إدراج إلى المسرح أو ملف < إدراج إلى المكتبة في Flash.

إذا احتوت ملفات Illustrator على ألواح رسم متعددة، فإنك تحدد لوح الرسم الذي تريد أن تقوم بإدراجه من شاشة إدراج في Flash، وحدد الإعدادات لكل طبقة في لوح الرسم. كل الكائنات الموجودة على لوح الرسم تدرج على هيئة طبقة واحدة في Flash. إذا قمت بإدراج لوح رسم آخر من نفس ملف AI، فإن الكائنات من لوح الرسم هذا تدرج على هيئة طبقة جديدة في Flash.

عندما يمكنك إدراج عمل Illustrator الفني على هيئة ملف AI، EPS، أو PDF، فإن Flash يحافظ على نفس الخصائص كما تم في العمل الفني Illustrator الملصق. بالإضافة إلى أنه عندما يحتوي ملف Illustrator المدرج على طبقات، يمكنك إدراجهم بأي من الطرق التالية:

- تحويل طبقات Illustrator إلى طبقات Flash
- تحويل طبقات Illustrator إلى إطارات Flash
- تحويل كل طبقات Illustrator إلى طبقة Flash واحدة

سير عمل الرمز

يمثل سير عمل الرمز في Illustrator سير عمل الرمز في Flash.

إنشاء الرمز عندما تقوم بإنشاء رمز في Illustrator، تتيح لك خيارات شاشة الرمز أن تقوم بتسمية الرمز وضبط الخيارات الخاصة بـ Flash: نوع رمز مشهد الفيلم (والتي هي رموز Flash الافتراضية)، مكان شبكة تسجيل Flash، ودلائل قياس 9-شريحة. بالإضافة إلى أنه يمكنك استخدام العديد من اختصارات لوحة المفاتيح للرمز في Illustrator و Flash (مثل F8 لإنشاء رمز).

حالة العزل لتحرير الرمز في Illustrator، ثم بالنقر المزدوج على رمز لفتحه في حالة العزل من أجل تحرير أسهل. في حالة العزل، يكون تواجد الرمز فقط هو ما يمكن تحريره- كل الكائنات الأخرى الموجودة على لوح الرسم تكون غير نشطة وغير متاحة. بعد أن تخرج من حالة العزل، يتم تحديث الرمز في لوحة الرموز وكل تواجدات ذلك الرمز بالتبعية. في Flash، تعمل حالة تحرير الرمز ولوحة المكتبة بنفس الطريقة.

خصائص الرمز والروابط باستخدام لوحة الرمز أو لوحة التحكم، يمكنك تعيين أسماء لتواجدات الرمز بسهولة، وفك الربط بين التواجدات والرموز، تبادل تواجدات الرمز مع رمز آخر، أو إنشاء نسخة من الرمز. في Flash، تعمل ميزات التحرير ولوحة المكتبة بنفس الطريقة.

كائنات النص المدخل، والديناميكي، والثابت

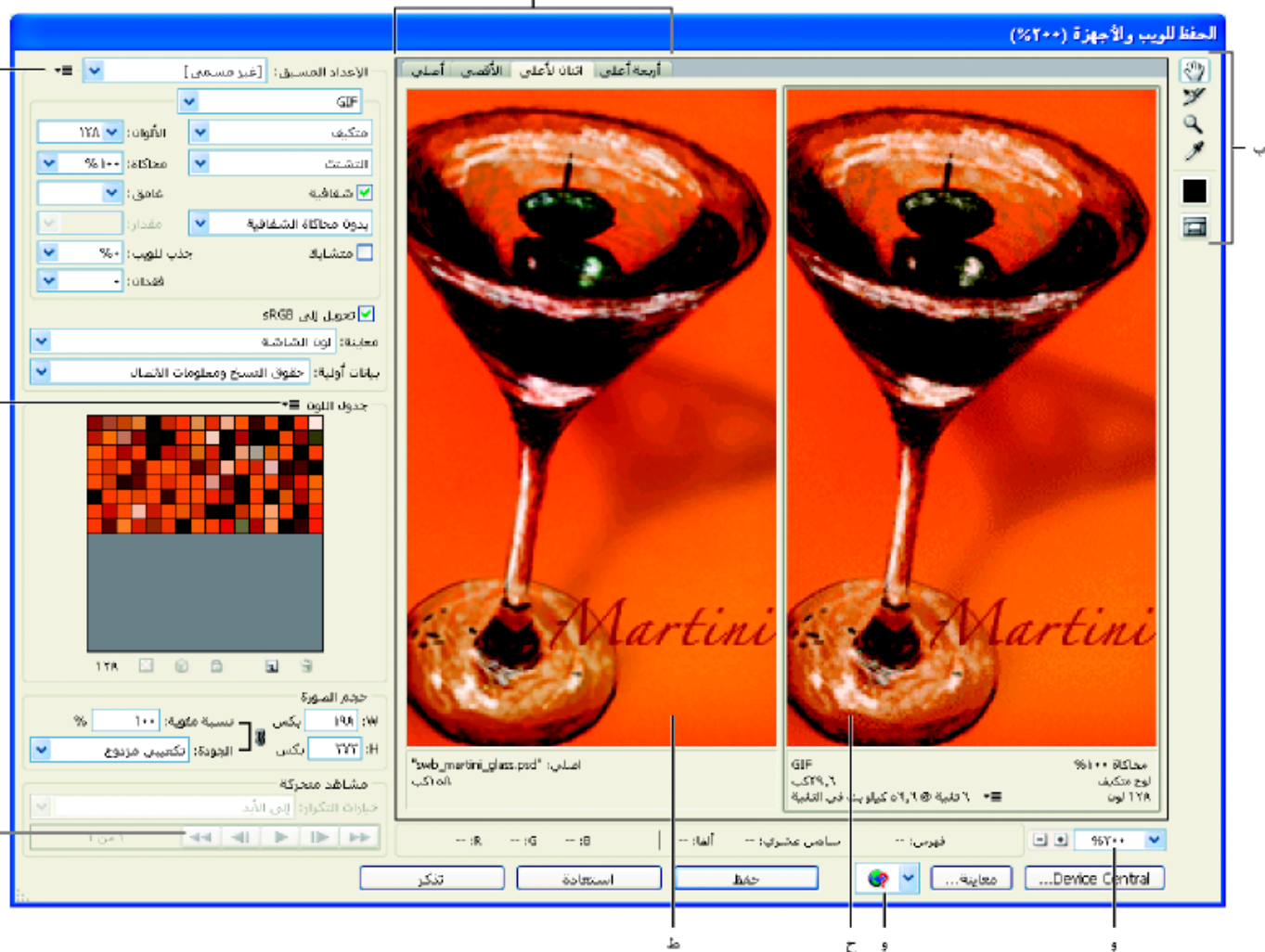
عند إحضار نص ثابت من Illustrator في Flash، فإن Flash يقوم بتحويل النص إلى حدود خارجية. بالإضافة إلى أنه يمكنك ضبط نصك في Illustrator على هيئة نص ديناميكي. يتيح لك النص الديناميكي أن تقوم بتحرير محتوى النص برمجياً في Flash، وتدير المشاريع التي تتطلب التوطين بلغات متعددة بسهولة.

في Illustrator، يمكنك تعيين كائنات نص منفردة على هيئة نص ثابت، ديناميكي، أو مدخل. كائنات النص الديناميكي في Illustrator و Flash لها نفس الخصائص. على سبيل المثال، كلاهما يستخدم المسافات بين الحروف مما يؤثر على كل الحروف في كتلة نصية بدلاً من الحروف منفردة، كلاهما يقوم بصقل الحروف بنفس الطريقة، وكلاهما يمكن أن يربط بملف XML خارجي يحتوي على النص.

تحسين الصور

مقدمة عامة حول الحفظ للويب والآلات

تستخدم شاشة حفظ للويب والأجهزة (ملف < حفظ للويب والأجهزة) لتحديد خيارات التحسين ومعاينة العمل الفني المحسن.



معاينة الصور في الشاشة

❖ انقر صفحة في قمة مساحة الصورة لتحديد خيار عرض:

أصلي يعرض الصورة بدون تحسين.


محسن يعرض الصورة بإعدادات التحسين المطبقة حالياً.

Up-2 يعرض إصدارين من الصورة بجانب بعضهما البعض.

Up-4 يعرض أربعة إصدارات من الصورة بجانب بعضهما البعض.

تجول في الشاشة

إذا كان العمل الفني غير مرئي بأكمله في شاشة حفظ للويب والأجهزة، يمكنك استخدام أداة اليد لإحضار مساحة أخرى للعرض. استخدم أداة التكبير لتكبير أو تصغير العرض.

- حدد أداة اليد (أو ابق قضيب المسافة مضغوطاً)، واسحب في مساحة العرض للتجول على الصورة.
- حدد أداة التكبير ، وانقر في عرض ما للتكبير؛ وابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر في عرض ما للتصغير. يمكنك أيضاً كتابة نسبة تكبير أو اختر واحدة في قاع الشاشة.

عرض معلومات الصورة المحسنة ووقت التنزيل

مساحة التعليقات أسفل كل صورة في شاشة حفظ للويب والأجهزة توفر معلومات التحسين. يظهر التعليق على الصورة الأصلية اسم الملف وحجم الملف. يظهر التعليق الخاص بالصورة المحسنة خيارات التحسين، حجم الملف المحسن، ووقت التنزيل المتوقع باستخدام سرعة المودم. يمكنك اختيار سرعة مودم في قائمة المعاينة.


تحسين صورة للويب

١ اختر ملف > حفظ للويب والأجهزة.


٢ انقر صفحة في قمة الشاشة لتحديد خيار عرض: محسن، حتى-2، حتى-4. إذا اخترت حتى-4 انقر المعاينة التي تريد تحسينها.

٣ (اختياري) إذا احتوت صورتك على شرائح متعددة، حدد شريحة أو أكثر تريد تحسينها.

٤ حدد إعداد مسبق من قائمة الإعداد المسبق، أو اضبط خيارات التحسين المنفردة. تتغير الخيارات المتاحة طبقاً لتنسيق الملف الذي تحدده.

 إذا كنت تريد أن تعمل بصيغة حتى-4، اختر عروض متعددة من قائمة التحسين لتقوم بتوليد إصدارات أقل جودة من الصورة آلياً بعد أن تقوم بتغيير إعدادات التحسين.

٥ اضبط إعدادات التحسين حتى ترضى بالتوازن بين جودة الصورة وحجم الملف. إذا احتوت الصورة على شرائح متعددة، تأكد من تقوم بتحسين كل الشرائح.

 لاسترجاع معاينة محسنة للإصدار الأصلي، حدده ثم اختر أصلي من قائمة إعداد مسبق.

٦ عند العمل مع الصور التي مدمج بها ملف تخصيص لون غير sRGB، يجب عليك تحويل ألوان الصور إلى sRGB قبل أن تقوم بحفظ الصورة للاستخدام على الويب. إن ذلك يضمن أن الألوان التي تراها في الصورة المحسنة ستبدو بنفس الشكل في متصفحات ويب مختلفة. يكون خيار تحويل sRGB محدداً بشكل افتراضي.

٧ (في Photoshop فقط) من قائمة البيانات الأولية، اختر أي بيانات XMP الأولية سيتم حفظها مع الملف المحسن. البيانات الأولية مدعومة بالكامل من قبل تنسيق ملف JPEG، ومدعومة بشكل جزئي من قبل تنسيقات GIF و PNG. يمكن أن يتضمن أي معلومات ملف بيانات أولية تم إضافتها للوثيقة (اختر ملف > معلومات الملف لتعرض أو لتدخل بيانات الوثيقة الأولية).

لا شيء لن يتم حفظ بيانات أولية. ينتج أصغر حجم للملف.

حقوق النسخ يحفظ شعار حقوق النسخ، شروط الاستخدام، حالة حقوق النشر، وعنوان ربط معلومات حقوق النسخ.

حقوق النسخ ومعلومات جهة الاتصال يحفظ كل معلومات حقوق النسخ. بالإضافة إلى المعلومات التالية: المنشئ، منصب المنشئ الوظيفي، البريد الإلكتروني، العنوان، المدينة، الولاية/المنطقة، الرمز البريدي، الهاتف، وموقع الويب.

الكل ما عدا معلومات الكاميرا يحفظ كل بيانات XMP الأولية، ما عدا بيانات EXIF. تتضمن بيانات EXIF إعدادات الكاميرا ومعلومات المشهد مثل سرعة الغالق، التاريخ والوقت، البعد البؤري، تعويض التعريض، نقش القياس، وإذا ما كان الوميض مستخدماً أم لا.

الكل يحفظ على بيانات XMP الأولية في الملف.

٨ انقر حفظ.

٩ في شاشة حفظ المحسن باسم، قم بعمل ما يلي، ثم انقر حفظ:

- قم بإدخال اسم ملف، وحدد مكان للملف أو الملفات الناتجة.
- حدد خيار تنسيق لتحديد ما نوع الملفات التي تريد حفظها: ملف HTML وملفات الصور، وملفات الصور فقط، أو ملف HTML.
- (اختياري) اضبط إعدادات مخرجات الملفات HTML والصور.
- إذا كانت صورتك تحتوي على شرائح متعددة، حدد خيار لحفظ الشرائح من قائمة الشرائح: كل الشرائح أو الشرائح المحددة.

💡 لإعادة ضبط إعدادات التحسين إلى آخر إصدار تم حفظه، اضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر إعادة ضغط. للاحتفاظ على نفس الإعدادات في المرة التالية تقوم بفتح شاشة حفظ للويب والأجهزة، اضغط على مفاتيح Alt/Option وانقر تذكر.

للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بحفظ الملفات للويب في Illustrator، راجع www.adobe.com/go/vid0063_ae.

راجع أيضًا

حفظ للويب في فيديو Illustrator

خيارات تحسين رسومات الويب
معاينة الصور المحسنة في متصفحات الويب
ضبط خيارات المخرجات

حفظ أو حذف إعدادات التحسين المسبقة

يمكنك حفظ إعدادات التحسين على هيئة مجموعة مسماة وتطبيق الإعدادات على صور أخرى. تظهر الإعدادات التي تقوم بحفظها في قائمة الإعدادات الأسبق، كلها مع الإعدادات المسماة سابقة التعريف. إذا قمت بتحرير مجموعة مسماة أو مجموعة سابقة التعريف، تعرض قائمة الإعدادات المسبق المصطلح "غير مسمى".

١ اضبط خيارات التحسين حسب الرغبة، واختر حفظ الإعدادات من قائمة لوحة التحسين.

٢ قم بتسمية الإعدادات، واحفظهم في المجلد المناسب.

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Optimized Settings

(Windows Vista) Users\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS4\Optimized Settings

(Mac OS) User/[Username]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS4 Settings/Optimized Settings

Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings\[Language]\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS4 Settings\[Language]\Save for Web Settings\Optimize



(Mac OS) User/[Username]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS4/[Language]/Save for Web Settings/Optimize

ملاحظة: إذا قمت بحفظ الإعدادات في مكان مختلف، فإنها لن تكون متاحة من قائمة الإعدادات المسبق.

٣ لحذف إعداد مسبق، حدد الإعداد المسبق من قائمة الإعدادات المسبق، وحدد حذف الإعدادات من قائمة التحسين.

العمل باستخدام الشرائح في شاشة حفظ للويب والأجهزة

إذا احتوت صورتك على شرائح متعددة، يجب عليك تعيين الشرائح التي سيتم تحسينها. يمكنك تطبيق إعدادات التحسين على شرائح إضافية بربط الشرائح. الشرائح المرتبطة في تنسيق GIF و PNG-8 تتشارك في لوحة اللون ونقش التدرج لتمنع مظهر التماثل بين الشرائح.

- لإظهار أو إخفاء كل الشرائح، انقر زر تشغيل وإيقاف رؤية الشرائح .
- (في Photoshop فقط) لإظهار أو إخفاء الشرائح الآلية، اختر إخفاء الشرائح الآلية من قائمة المعاينة.
- لتحديد الشرائح في شاشة حفظ للويب والأجهزة، اختر أداة تحديد الشريحة ، ثم انقر شريحة لتحديدها. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد شرائح متعددة.

ملاحظة: في شاشة الحفظ للويب والأجهزة، تكون الشرائح غير المحددة غير نشطة. هذا لا يؤثر على اللون في الصورة النهائية.

• لعرض الخيارات في شاشة حفظ للويب والأجهزة، حدد أداة تحديد الشرائح، وقم بالنقر المزدوج على شريحة.

• لربط الشرائح، حدد شريحتين أو أكثر واختر ربط الشرائح من قائمة التحسين  (على يمين قائمة الإعدادات المسبق). تظهر أيقونة الربط  على الشرائح المرتبطة.

- لفك ربط شريحة، حدد الشريحة، ثم اختر فك ربط شريحة من قائمة التحسين.
- لفك ربط كل الشرائح في صورة ما، اختر فك ربط كل الشرائح من قائمة التحسين.

ضغط رسومات الويب إلى حجم ملف معين


- ١ اختر ملف > حفظ للويب والأجهزة.
- ٢ انقر صفحة في قمة شاشة حفظ للويب والأجهزة لتحديد خيار عرض: محسن، حتى-2، حتى-4، إذا اخترت حتى-4، حدد المعاينة التي تريد تحسينها.
- ٣ (اختياري) حدد الشرائح التي تريد تحسينها وتنسيق الملف التي تريد استخدامها.
- ٤ حدد تحسين إلى حجم ملف من قائمة التحسين (على يمين قائمة الإعدادات).
- ٥ قم بإدخال حجم الملف المرغوب.
- ٦ حدد خيار البدء باستخدام:
الإعدادات الحالية استخدم تنسيق الملف الحالي.
- تحديد GIF/JPEG الآلي يحدد التنسيق المثالي آلياً طبقاً لمحتوى الصورة.
- ٧ حدد خيار استخدام لتعيين إذا ما كنت تريد أن تطبق حجم الملف المحدد للشريحة الحالية فقط، لكل شريحة في الصورة، أو على كل الشرائح. انقر موافق.

تغيير حجم العمل الفني أثناء التحسين

- في شاشة حفظ للويب والأجهزة، يمكنك تغيير حجم صورة إلى أبعاد بيكسل أو إلى نسبة من الحجم الأصلي.
- ١ انقر صفحة حجم الصورة في شاشة حفظ للويب أو الأجهزة.
 - ٢ قم بضبط أي من الخيارات الإضافية:
حفظ النسب يحافظ على التناسبات الحالية لعرض البيكسل إلى طول البيكسل.
الجودة (في Photoshop فقط) يحدد طريقة التقريب. ينتج الموضح التكعيبي نتائج أفضل عندما تقلل حجم الصورة.
الصقل (في Illustrator فقط) يزيل الحواف المتعرجة في العمل الفني بتطبيق الصقل.
 - قطع إلى لوح الرسم (في Illustrator فقط) يقطع حجم العمل الفني لتطابق حدود لوح رسم الوثيقة. أي عمل فني خارج حدود لوح الرسم سيتم حذفه.
 - ملاحظة: لن تتوفر أي ميزات في لوحة حجم الصورة لتنسيق ملف SVG و SWF ما عدا القطع إلى لوح الرسم.
 - ٣ قم بإدخال أبعاد البيكسل أو قم بتعيين النسبة التي يتم بها تغيير حجم الصورة، وانقر تطبيق.

توليد طبقات CSS لرسومات الويب

- يمكنك استخدام طبقات في عمل Illustrator الفني لتوليد طبقات CSS في ملف HTML الناتج. طبقة CSS هي عنصر له موضع مطلق ويمكن التداخل مع عناصر في صفحة ويب. تصدير طبقات CSS يكون مفيداً عندما تقوم بالتخطيط لإنشاء تأثيرات ديناميكي في صفحة الويب الخاصة بك.
- تمنح لوحة الطبقات في شاشة حفظ للويب والأجهزة التحكم على أي من طبقات المستوى الأعلى من عملك الفني سيتم تصديرها في عملك الفني على هيئة طبقات CSS، وإذا ما كانت الطبقات التي سيتم تصديرها مرئية أو مخفية.
- ١ انقر صفحة الطبقات في شاشة حفظ للويب أو الأجهزة.
 - ٢ حدد تصدير كطبقات CSS.
 - ٣ حدد طبقة من قائمة الطبقة، واضبط الخيارات التالية حسب الرغبة:
مرئية ينشئ طبقة CSS مرئية في ملف HTML الناتج.
مخفية ينشئ طبقة CSS مخفية في ملف HTML الناتج.

طبقات CSS تماثل طبقات GoLive. باستخدام Adobe GoLive، يمكنك تحريك طبقة CSS واستخدام عمليات JavaScript المدمجة لإنشاء التأثيرات التفاعلية. 

راجع أيضاً

مقدمة عامة حول الحفظ للويب والآلات
تحسين صورة الويب

معاينة الصور المحسنة في متصفحات الويب

يمكنك معاينة صورة ممسنة في أي متصفح ويب مثبت على نظامك من شاشة الحفظ للويب والأجهزة (ملف < حفظ للويب والأجهزة>). تعرض معاينة المتصفح الصورة مع تعليق يحدد نوع ملف الصورة، حجم الملف، مواصفات الضغط، ومعلومات HTML الأخرى.

- لمعالجة صورة في متصفح الويب الافتراضي الخاص بك، انقر أيقونة المتصفح في قاع شاشة حفظ اللويب والأجهزة.
- لتحديد متصفح مختلف، حدد أخرى من قائمة المتصفح (المجاور لأيقونة المتصفح).
- لإضافة، تحرير، أو إزالة في قائمة المتصفح، حدد تحرير قائمة من المتصفح. في شاشة المتصفحات، يمكنك أن تجد كل المتصفحات الموجودة على حاسبك وضبط المتصفح الافتراضي لمعالجة صورتك.

خيارات تحسين رسومات الويب

تنسيقات رسومات الويب

يمكن أن تكون رسومات الويب إما نقطية أو متجهة. التسيقات النقطية-PNG، JPEG، GIF، و-WBMP- تكون معتمدة على دقة الوضوح، مما يعني أن أبعاد الصور النقطية، واحتمال جودة الصورة، ستتغير في دقات وضوح شاشة مختلفة. تسيقات المتجهة-SVG و-SWF- تكون مستقلة عن دقة الوضوح ويمكن أن يتم تكبيرها أو تصغيرها بدون فقد أي جودة للصورة. يمكن أن تتضمن تسيقات المتجهة على بيانات نقطية أيضًا. يمكنك التصدير من حفظ للويب والأجهزة إلى SVG و-SWF في Adobe Illustrator فقط.

خيارات تحسين JPEG

إن JPEG هو تنسيق قياسي لضغط الصور ذات الدرجة اللونية المتصلة مثل الصور الفوتوغرافية. يعتمد تحسين صورة ما بتنسيق JPEG على ضغط بفقدان، والذي يتجاهل البيانات انتقائياً.

ملاحظة: بما أن البيانات فقدت عند حفظ ملف بتنسيق JPEG، إنه لفكرة جيدة لحفظ الملف المصدر في تنسيقها الأصلي (على سبيل المثال، Photoshop .PSD) إذا كنت تخطط لتحرير الملف أكثر أو لإنشاء إصدارات JPEG إضافية.



إعدادات التحسين لـ JPEG

أ. قائمة تنسيق الملف ب. قائمة جودة الضغط ج. قائمة التحسين

الجودة يحدد مستوى الضغط. كلما زاد إعداد الجودة، كلما زادت التفاصيل التي يحافظ عليها لوغاريتم الضغط. على أي حال، فإن استخدام إعداد جودة عالية ينتج حجم ملف أكبر من استخدام إعداد جودة منخفضة. اعرض صورة محسنة بإعدادات جودة متعددة لتحدد أفضل توازن بين الجودة وحجم الملف.

محسن ينشئ JPEG محسن بحجم ملف أصغر بعض الشيء. ينصح بتنسيق JPEG محسن من أجل أقصى ضغط للملف؛ على أي حال، بعض المتصفحات الأقدم لا تدعم تلك الميزة.

تقدم يعرض الصورة بالتتابع في متصفح الويب. تظهر الصورة على هيئة تسلسل من التغطيات، مما يتيح للمشاهدين أن يروا إصدار منخفض الوضوح من الصورة قبل أن يتم تنزيلها بالكامل. يتطلب خيار التقدم استخدام تنسيق JPEG المحسن.

ملاحظة: تتطلب JPEGs التتابعية المزيد من الذاكرة للعرض وهي غير مدعومة من قبل بعض المتصفحات.

تمويه يحدد مقدار التمويه الذي سيطبق على الصورة. يطبق هذا الخيار تأثير مطابق لذلك المستخدم في مرشح التمويه الشعاعي ويتيح ضغط الملف بشكل أكبر، مؤدياً لحجم ملف أصغر. ينصح بإعداد 0.1 إلى 0.5.

دمج ملفات تخصيص اللون (في Photoshop) أو ملف تخصيص ICC (في Illustrator) يحافظ على ملفات تخصيص اللون في الملف المحسن. تستخدم بعض المتصفحات ملفات تخصيص اللون لتصحيح اللون.

متلب يحدد لون تعبئة للبيكسلات التي كانت شفافة في الصورة الأصلية. انقر حامل لون متلب لتحديد لون في لاقط الألوان، أو حدد خيار من قائمة المتلب: لون الشافطة (لتستخدم اللون في مربع نموذج الشافطة)، لون المقدمة، لون الخلفية، الأبيض، الأسود، أو أخرى (لتستخدم لاقط اللون).

ملاحظة: خيارات لون المقدمة ولون الخلفية متاحة فقط في Photoshop.

البيكسلات التي كانت شفافة بالكامل في الصورة الأصلية يتم تعبئتها باللون المحدد: البيكسلات التي كانت شفافة جزئياً في الصورة الأصلية تمزج باللون المحدد.

راجع أيضاً

تحسين صورة للويب

خيارات تحسين GIF و PNG-8

إن GIF هو تنسيق قياسي لضغط الصور ذات اللون المسطح والتفاصيل الحادة، مثل الرسم الخطي، الشعارات، أو الرسومات ذات الكتابة. مثل تنسيق GIF، يقوم تنسيق PNG-8 بضغط المساحات الصلبة من اللون بفاعلية محافظاً على التفاصيل الحادة.

تدعم ملفات PNG-8 و GIF لون 8-بت، بحيث يمكنها عرض حتى 256 لون. إن عملية تحديد استخدام أي الألوان تسمى الفهرسة، بحيث تكون الصور في تنسيقات GIF و PNG-8 تسمى في بعض الأحيان صور مفهرسة الألوان. لتحويل صورة إلى ألوان مفهرسة، يتم بناء جدول للألوان لتخزين وفهرسة الألوان في الصورة. إذا كانت الصورة الأصلية لا تظهر في جدول الألوان المرجعية، فإن التطبيق إما أن يختار أقرب لون في الجدول أو يحاكي اللون باستخدام تركيب من الألوان المتوفرة.

بالإضافة إلى الخيارات التالية، يمكنك أيضاً معايرة عدد الألوان في جدول لون الصورة. راجع تخصيص جدول الألوان للصور ذات تنسيق GIF و PNG-8.



إعدادات التحسين لـ GIF

أ. قائمة تنسيق الملف ب. قائمة لوغاريتم تقليل اللون ج. قائمة لوغاريتم التدرج د. قائمة التحسين

بفقدان (في GIF فقط) يقلل حجم الملف بتجاهل البيانات انتقائياً. يؤدي الإعداد الأعلى للفقدان إلى تجاهل المزيد من البيانات. يمكنك غالباً تطبيق قيمة فقدان من 5-10، وبعض الأحيان حتى 50، بدون تخریب الصورة. يمكن أن يقلل خيار الفقدان من حجم الملف بمقدار 5% إلى 40%.

ملاحظة: لا يمكنك استخدام خيار الفقدان مع خيار التشابك أو مع لوغاريتمات تدرج الضوضاء أو النقش.

طريقة تقليل اللون والألوان يحدد طريقة لتوليد جدول ألوان مرجعي وعدد من الألوان التي تريد في جدول مرجعية اللون. يمكنك تحديد أحد طرق تقليل اللون التالي:


إدراكي ينشئ جدول لون مخصص عن طريق منح أولوية للألوان ذات درجة أعلى من الحساسية للعين البشرية المجردة.

انتقائي ينشئ جدول ألوان مكافئ لجدول الألوان الحسي، مع دعمه بمساحات أكبر من الألوان والاحتفاظ بألوان الويب. دائماً ما ينتج عن استخدام هذا الجدول للألوان صور ذات أعلى درجة من تناغم وتكامل الألوان. انتقائي هو الخيار الافتراضي.

متلائم ينشئ جدول لون مخصص بتجميع الألوان من نطاق معروف محدد في الصورة. على سبيل المثال، الصورة ذات الألوان الأخضر والأزرق فقط ينتج عنها جدول ألوان مكون أساسياً من الألوان الخضراء والزرقاء. تتركز ألوان معظم الصور في فراغات محددة من نطاق الألوان.

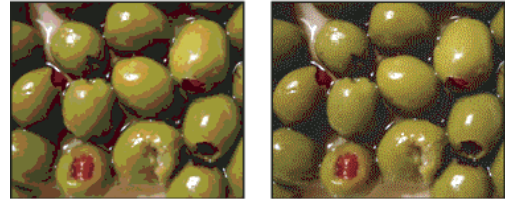
محدد (الويب) يستخدم جدول اللون القياسي ذو 26 المتعارف عليه في لوحات ألوان Windows و Mac OS ذات 8-بت (256 لون). يضمن هذا الخيار أن تدرج المتصفح مطبق على الألوان عند عرض الصورة باستخدام لون 8-بت. (تسمى أيضاً هذه اللوحة لوحة أمانة للويب). يمكن أن يؤدي استخدام لوحة الويب لإنشاء ملفات أكبر، وينصح به فقط عندما يكون تجنب تدرج المتصفح ذو أولوية عالية.

تخصيص يستخدم لوح اللون الذي تم إنشاؤه أو تعديله من قبل المستخدم. إذا فتحت ملف GIF أو PNG-8، سيكون له لوح ألوان مخصص.

استخدم لوحة جدول الألوان في شاشة حفظ للويب والأجهزة لتخصص جدول الألوان المرجعي. 

أبيض وأسود، درجات رمادي، Mac OS، Windows استخدم لوحة مجموعة من الألوان.

التدرج وطريقة التدرج يحدد طريقة ومقدار تدرج التطبيق. يشير التدرج إلى طريقة محاكاة الألوان غير المتاحة في نظام عرض الألوان الخاص بحاسبك. تنشئ نسبة التدرج العالية مظهر أكثر الألوان والتفاصيل في صورة، لكن أيضاً يزيد من حجم الملف. من أجل الضغط المثالي، استخدم أقل نسبة تدرج التي توفر تفاصيل اللون التي تتطلبها. الصور التي لها ألوان صلبة قد تعمل جيداً بدون تدرج. الصور ذات الدرجة اللونية المتصلة (خاصة التدرجات اللونية) قد تتطلب تدرج لمنع شرائط اللون.



صورة GIF ذات تدرج 0% (يسار)، و بتدرج 100% (يمين)

يمكنك تحديد أحد طرق التدرج التالية:

افتعال يطبق نقش عشوائي غالباً ما يكون أقل ظهوراً من تدرج النقش. تفتعل تأثيرات التدرج على البيكسلات المتجاورة.

حشو يطبق حشو مربع يألوان تشبه النصفية الدرجة لمحاكاة أي لون لا يوجد في جدول الألوان.

تشويش يطبق حشو عشوائي مماثل لطريقة الافتعال، لكن بدون افتعال الحشو على البيكسلات المتجاورة. لا تظهر عيوب مع طريقة تشويش التدرج.

الشفافية والعتامة يحدد كيف تحسن البيكسلات الشفافة في الصورة.

- لتجعل البيكسلات الشفافة بالكامل شفافة ومزج البيكسلات الشفافة جزئياً مع لون، حدد شفافية وحدد لون معتم.
 - لتعبئة البيكسلات الشفافة تماماً بلون ومزج البيكسلات ذات الشفافية الجزئية مع نفس اللون، حدد لون معتم وإلغي تحديد الشفافية.
 - لتحديد لون معتم، انقر حامل الألوان المعتمة وحدد لون في لاقط الألوان. بدلاً من ذلك، حدد خيار من قائمة العتامة: لون الشافطة (لتستخدم اللون في مربع نموذج الشافطة)، لون المقدمة، لون الخلفية، الأبيض، الأسود، أو أخرى (لتستخدم لاقط اللون).
- ملاحظة:** خيارات لون المقدمة ولون الخلفية متاحة فقط في Photoshop.



أ



ب



ج



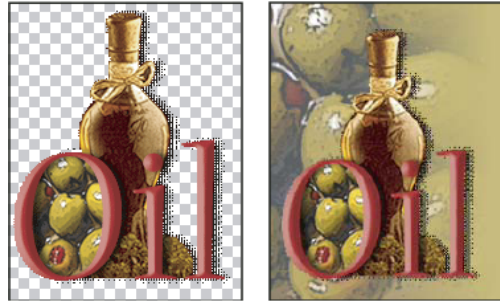
د

أمثلة للشفافية والعتامة

أ. الصورة الأصلية ب. الشفافية محددة مع لون معتم ج. الشفافية محددة بدون عتامة د. الشفافية غير محددة مع لون معتم

تدرج الشفافية عندما يكون خيار الشفافية محدداً، يمكنك اختيار طريقة للتدرج البيكسلات الشفافة جزئياً:

- لا يطبق خيار تدرج بدون شفافية تدرجاً على البيكسلات الشفافة في الصورة.
- يطبق تدرج افتعال الشفافية نقش عشوائي غالباً ما يكون أقل ظهوراً من تدرج النقش. تفتعل تأثيرات التدرج على البيكسلات المتجاورة. إذا قمت بتحديد لوغاريتم، حدد نسبة التدرج لتتحكم في مقدار التدرج المطبق على الصورة.
- يطبق خيار تدرج نقش الشفافية حشو مربع مشابه للدرجة النصفية على البيكسلات الشفافة جزئياً.
- يطبق تدرج الشفافية حشو عشوائي مماثل لطريقة الافتعال، لكن بدون افتعال الحشو على البيكسلات المتجاورة. لا تظهر عيوب مع لوغاريتم التشويش.



مثال على تدرج نقش الشفافية (يسار) ومطبق على خلفية صفحة الويب (يمين)

تشابك

يعرض إصدار منخفض الدقة من الصورة في متصفح بينما يتم تنزيل ملف الصورة بالكامل. يمكن أن يجعل التشابك وقت التنزيل يبدو أقصر ويمكن أن يضمن للمشاهدين أن التنزيل قيد التنفيذ. على أي حال، يزيد التشابك أيضاً من حجم الملف.

لقطة ويب يحدد مستوى الملائمة لإزاحة الألوان إلى أقرب لوحة ويب مرادفة (ويمنع الألوان من التدرج في متصفح). القيمة الأعلى تزيد المزيد من الألوان.

راجع أيضاً

تحسين صورة للويب

تحسين الشفافية في صور GIF و PNG

الشفافية تجعل من الممكن أن تقوم بإنشاء صور غير مستطيلة لإنشاء صور للويب. شفافية الخلفية تحافظ على شفافية البيكسلات في الصورة. يسمح ذلك لخلفية صفحة الويب أن تظهر من خلال المساحات الشفافة من صورتك. تعتم الشفافية يحاكي الشفافية بالتعبئة أو يمزج بيكسلات شفافة مع لون معتم يمكن أن يطابق صفحة الويب. تعمل عتامة الخلفية بأفضل شكل إذا كانت خلفية صفحة الويب ذات لون صلب وإذا كنت تعلم أي لون هي.

استخدم خيارات الشفافية وخيارات التعتم في شاشة حفظ للويب والأجهزة لتعيين كيفية تحسين البيكسلات الشفافة في صور GIF و PNG.

- (في GIF و PNG-8) لتجعل البيكسلات الشفافة بالكامل شفافة ومزج البيكسلات الشفافة جزئياً مع لون، حدد شفافية وحدد لون معتم.
- لتعبئة البيكسلات الشفافة تماماً بلون ومزج البيكسلات ذات الشفافية الجزئية مع نفس اللون، حدد لون معتم وإلغي تحديد الشفافية.
- (في GIF و PNG-8) لتجعل كل البيكسلات ذات الشفافية أكثر من 50% شفافة بالكامل وكل البيكسلات ذات الشفافية بنسبة 50% أو أقل معتم تماماً، حدد الشفافية وحدد لاشيء من قائمة التعتم.
- (في PNG-24) لحفظ صورة ذات شفافية متعددة المستويات (حتى 256 مستوى)، حدد شفافية. يكون خيار العتامة غير متاح حيث تتيح الشفافية المتعددة المستويات أن تمتزج صورة مع أي لون خلفية.

ملاحظة: في المتصفحات التي لا تدعم شفافية PNG-24، قد تعرض البيكسلات الشفافة على لون خلفية، مثل الرمادي.

لتحديد لون معتم، انقر حامل الألوان المعتم وحدد لون في لاقط الألوان. بدلاً من ذلك، حدد خيار من قائمة العتامة: لون الشافطة (لستخدم اللون في مربع نموذج الشافطة)، لون المقدمة، لون الخلفية، الأبيض، الأسود، أو أخرى (لستخدم لاقط اللون).

ملاحظة: خيارات لون المقدمة ولون الخلفية متاحة فقط في Photoshop.

عرض جدول اللون للشريحة المحسنة

يظهر جدول اللون الخاص بشريحة في لوحة جدول اللون في شاشة حفظ للويب والأجهزة.

❖ حدد شريحة محسنة في تنسيق GIF أو PNG-8. يظهر جدول اللون الخاص بالشريحة المحددة في جدول ألوان حفظ للويب والأجهزة.

إذا كان للصورة شرائح متعددة، فإن الألوان في جدول اللون قد تتباين بين الشرائح (يمكنك الربط بين الشرائح أولاً لمنع حدوث ذلك). إذا اخترت شرائح متعددة تستخدم جداول لون مختلفة، يكون جدول اللون فارغاً ويعرض شريط حالته الرسالة "مخلوط".

تخصيص جدول اللون للصور ذات تنسيق GIF و PNG-8.

تستخدم جدول اللون في شاشة حفظ للويب والأجهزة لتخصيص الألوان في صور GIF و PNG-8 المحسنة. تقليل عدد الألوان يحافظ على جودة الصورة أثناء تقليل حجم الصورة.

يمكنك إضافة وحذف ألوان في جدول اللون، إزاحة ألوان محددة إلى ألوان آمنة للويب، وتأمين ألوان محددة لمنعهم من أن يتم إسقاطهم من اللوحة.

ترتيب جدول اللون

اختر ترتيباً من قائمة لوحة جدول اللون:

- يسترجع غير مرتبة الترتيب الأصلي.
- ترتيب حسب الصبغة يرتب حسب موقع اللون على عجلة الألوان القياسية (معبّر عنها كدرجة من 0 إلى 360). يتم تعيين الألوان الطبيعية قيمة صبغة 0 وتوضع في الأحمر.
- يرتب الترتيب حسب النصوص بالإضاءة أو مدى فتاحة لون ما.
- يرتب الترتيب حسب الشبوع بتردد اللون في الظهور في الصورة.

إضافة لون جديد إلى جدول اللون



يمكنك إضافة ألوان حيث تم تركه في بناء جدول اللون. إضافة إلى جدول ديناميكي يزيح اللون في اللوحة أقرب ما يكون إلى اللون الجديد. إضافة لون إلى جدول ثابت مخصص يضيف لون إضافي إلى اللوحة.

١ إذا كانت هناك أي ألوان محددة حالياً في جدول اللون، اختر إلغاء ترتيب كل الألوان من قائمة لوحة جدول اللون لتلغي تحديدهم.

٢ اختر لوناً يعمل أحد الأمور التالية:

- انقر مربع اللون الخاص بالشفافة في شاشة حفظ للويب والأجهزة واختر لوناً من لاقط اللون.
- حدد أداة الشافطة في شاشة حفظ للويب والأجهزة وانقر في الصورة.

٣ قم بأحد الأمور التالية:

- انقر زر لون جديد  في جدول اللون.
- حدد لون جديد من قائمة لوحة جدول اللون.
-  للنقل جدول اللون إلى لوحة مخصصة، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) عندما تقوم بإضافة اللون الجديد.

يظهر اللون الجديد في جدول اللون بمربع أبيض صغير في الزاوية السفلى اليمنى، مشيرة إلى أن اللون مقفل. إذا كان جدول اللون ديناميكي، فإن اللون الأصلي يعرض في أعلى اليسار واللون الجديد يعرض في أسفل اليمين.

حدد ألوان في جدول اللون

يظهر حد أبيض حول الألوان المحددة في جدول اللون.

- لتحديد لون، انقر اللون في جدول اللون.
- لتحديد ألوان متعددة في جدول اللون، اضغط مفتاح العالي وانقر لوناً آخر. كل الألوان في الصفوف بين اللون المحدد الأول والثاني يتم تحديدها. لتحديد مجموعة من الألوان غير المتتالية، اضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) وانقر كل لون تريد أن تحده. توفر قائمة جدول اللون أيضاً أوامر لتحديد الألوان.
- لتحديد لون في صورة المعالجة، انقر المعاينة باستخدام أداة الشافطة في حفظ للويب والأجهزة. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد ألوان إضافية.
- لتلغي تحديد كل الألوان، اختر إلغاء تحديد كل الألوان من قائمة لوحة جدول اللون.

إزاحة لون

يمكنك تغيير لون محدد في جدول اللون إلى أي قيمة لون RGB. عندما تقوم بإعادة تكوين صورة محسنة، فإن اللون المحدد يغير اللون الجديد حيث يظهر في الصورة.

١ قم بالنقر المزدوج في جدول اللون لعرض لاقط اللون الافتراضي.

٢ حدد لون ما.

يظهر اللون الأصلي في أعلى اليسار من حامل اللون واللون الجديد في أسفل اليمين. يشير المربع الصغير في أسفل اليمين من حامل اللون إلى أن اللون مقفل. إذا قمت بالإزاحة إلى لون آمن للويب، يظهر شكل معين صغير في مركز الحامل.

٣ لارتداد لون مزاح إلى لونه الأصلي، قم بأحد الأمور التالية:



- قم بالنقر المزدوج على حامل اللون المزاح. يتم تحديد اللون الأصلي في لاقط اللون. انقر موافق لاسترجاع اللون.
- لارتداد كل الألوان المزاحة في جدول اللون (بما في ذلك ألوان الويب المزاحة)، اختر إلغاء إزاحة كل الألوان من قائمة لوحة جدول اللون.

إزاحة الألوان إلى أقرب لوحة ويب مرادفة

لحماية الألوان من التدرج في متصفح، يمكنك إزاحة الألوان إلى مرادفات في لوحة الويب. يضمن ذلك أن الألوان لا تتدرج عند عرضها في متصفحات على أنظمة تشغيلها سواء كان Windows أو Macintosh قادرة على عرض 256 لون فقط.


١ حدد لوناً أو أكثر في صورة محسنة أو جدول اللون.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- انقر زر إزاحة الويب  في لوحة جدول اللون.
- اختر إزاحة/إلغاء إزاحة الألوان إلى/من لوحة الويب من قائمة لوحة جدول اللون. يظهر اللون الأصلي في أعلى يسار حامل اللون واللون الجديد في أسفل اليمين. يشير المعين الأبيض الصغير  في مركز حامل اللون إلى أن اللون آمن للويب: يشير المربع الصغير في أسفل يمين حامل اللون إلى أن اللون مقفل.

٣ لضبط الملائمة للإزاحة، قم بإدخال قيمة للانجذاب للويب. القيمة الأعلى تزيد المزيد من الألوان.

٤ لارتداد ألوان ويب مزاحة، قم بعمل أحد الأمور التالية:


- حدد لون مزاح للويب في جدول اللون وانقر زر إزاحة الويب  في لوحة جدول اللون.
- لارتداد كل ألوان الويب المزاحة في جدول اللون، اختر إلغاء إزاحة كل الألوان من قائمة لوحة جدول اللون.


ترجمة اللون إلى شفافية

يمكنك إضافة شفافية إلى صورة محسنة بترجمة الألوان الموجودة إلى شفافية.


١ حدد لوناً أو أكثر في صورة محسنة أو جدول اللون.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- انقر زر ترجمة الشفافية  في لوحة جدول اللون.
- اختر ترجمة/إلغاء ترجمة الألوان المحددة إلى/من الشفافية من قائمة لوحة جدول اللون.

تظهر شبكة الشفافية  في منتصف كل لون مترجم. يشير المربع الصغير في أسفل اليمين من حامل اللون إلى أن اللون مقفل.

٣ لارتداد الشفافية إلى اللون الأصلي، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- حدد الألوان التي تريد ارتدادها وانقر زر ترجمة الشفافية  أو اختر ترجمة/إلغاء ترجمة الألوان المحددة إلى/من الشفافية من قائمة لوحة جدول اللون.
- لارتداد كل الألوان الشفافة المترجمة، اختر إلغاء ترجمة كل الألوان الشفافة.

إقفال أو إلغاء إقفال لون


يمكنك إقفال الألوان المحددة في جدول اللون لمنعهم من السقوط عندما يتم تقليل عدد الألوان ومنعهم من التدرج في التطبيق.

ملاحظة: إقفال الألوان لا يمنعها من التدرج في متصفح.


١ حدد لوناً أو أكثر في جدول اللون.

٢ قم بإقفال اللون عن طريق تنفيذ أي مما يلي:

- انقر زر الإقفال .
- اختر إقفال/إلغاء إقفال الألوان المحددة من قائمة لوحة جدول اللون.

يظهر مربع أبيض  في الزاوية السفلى اليمنى من كل لون مقفل.

٣ قم بإقفال اللون عن طريق تنفيذ أي مما يلي:


- انقر زر الإقفال .

- اختر إقفال /إلغاء إقفال الألوان المحددة من قائمة لوحة جدول اللون.
- يختفي المربع الأبيض من حامل اللون.

حذف الألوان المحددة

يمكنك حذف الألوان المحددة من جدول اللون لتقليل حجم ملف الصورة. عندما تقوم بحذف الصورة المحسنة التي تحتوي على اللون يتم تجسيدها باستخدام أقرب لون متبقي في اللوحة.

عندما تقوم بحذف لون، فإن جدول اللون يتغير آلياً إلى لوحة مخصصة. ذلك بسبب أن اللوحات الثلاثية، المتناسبة، والانتقائية تقوم بإضافة اللون المحذوف آلياً في اللوحة عندما تقوم بإعادة تحسين الصورة- لا تتغير اللوحة عندما تقوم بإعادة تحسين الصورة.

- ١ حدد لوناً أو أكثر في جدول اللون.
- ٢ قم بحذف اللون عن طريق تنفيذ أي مما يلي:
 - انقر أيقونة الحذف .
 - اختر حذف لون من قائمة لوحة جدول اللون.

حفظ جدول لون

يمكنك حفظ جداول اللون من الصور المحسنة للاستخدام مع الصور الأخرى لتحميل جداول اللون التي تم إنشاؤها في التطبيقات الأخرى. بمجرد أن تقوم بتحميل جدول لون جديد في الصورة، فإن الألوان في الصورة المحسنة يتم تغييرها لتعكس الألوان في جدول اللون الجديد.

- ١ حدد حفظ جدول لون من قائمة لوحة جدول اللون.
 - ٢ قم بتسمية جدول اللون واختر مكان حيث تريد حفظه. بشكل افتراضي، يعطى ملف جدول اللون امتداد .act (لجدول لون Adobe). إذا كنت تريد الوصول إلى جدول لون عند تحديد خيارات التحسين لصورة GIF أو PNG، قم بحفظ جدول اللون في مجلد الألوان المحسنة الموجود داخل مجلد تطبيق Photoshop.
 - ٣ انقر حفظ.
- هام:** عندما تقوم بإعادة تحميل الجدول، ستظهر كل الألوان المزاخة على هيئة حوامل كاملة وستكون غير مقفلة.

تحميل جدول لون

- ١ حدد تحميل جدول لون من قائمة لوحة جدول اللون.
- ٢ تصفح إلى ملف يحتوي على جدول اللون الذي تريد تحميله- إما ملف جدول لون (.act) Adobe، ملف حامل لون (.aco) Adobe، أو ملف لتحميل جدول لون (GIF (الملف المدمج.
- ٣ انقر فتح.

خيارات تحسين PNG-24

يناسب PNG-24 لضغط صور ذات درجة لونية متصلة؛ على أي حال، إنه ينتج ملفات أكبر من تنسيق JPEG. فائدة استخدام PNG-24 هي أنها يمكن أن تحافظ على 256 مستوى من الشفافية في صورة ما.

الشفافية والعتامة تحديد كيفية تحسين البيكسلات الشفافة في الصورة. راجع تحسين الشفافية في صور GIF و PNG

تشابك

يعرض إصدار منخفض الدقة من الصورة في متصفح بينما يتم تنزيل ملف الصورة بالكامل. يمكن أن يجعل التشابك وقت التنزيل يبدو أقصر ويمكن أن يضمن للمشاهدين أن التنزيل قيد التنفيذ. على أي حال، يزيد التشابك أيضاً من حجم الملف.

راجع أيضاً

تحسين صورة للويب

خيارات تحسين WBMP

تنسيق WBMP هو التنسيق القياسي لتحسين الصور للعرض على الأجهزة النقال مثل الهواتف الخلوية. يدعم تنسيق WBMP ألوان 1-بت، مما يعني أن صور WBMP تحتوي على بيكسل أبيض وأسود فقط.

خيارات التدرج وطريقة التدرج تحدد طريقة ومقدار تدرج التطبيق. من أجل الضغط المثالي، استخدم أقل نسبة تدرج التي توفر تفاصيل اللون التي تتطلبها.

يمكنك تحديد أحد طرق التدرج التالية:

بدون تدرج لا يطبق أي تدرج، وتجسيد الصورة ببيكسلات أسود وأبيض نقية.

افتعال يطبق نقش عشوائي غالباً ما يكون أقل ظهوراً من تدرج النقش. تفتعل تأثيرات التدرج على البيكسلات المتجاورة. إذا قمت بتحديد هذا اللوغاريتم، حدد نسبة تدرج لتتحكم في مقدار التدرج المطبق على الصورة.

ملاحظة: افتعال التدرج قد يسبب عيوب قد تظهر على حدود الشريحة. ربط الشرائح يفتعل حشو التدرج في كل الشرائح المرتبطة، ويقلل من الشوائب.

حشو يطبق حشو مشابه للدرجة اللونية المربعة لتحديد قيمة البيكسلات.

تشويش يطبق حشو عشوائي مماثل لطريقة الافتعال، لكن بدون افتعال الحشو على البيكسلات المتجاورة. لا تظهر عيوب مع لوغاريتم التشويش.

راجع أيضاً

تحسين صورة للويب

خيارات تحسين (SWF) (Illustrator)

تنسيق الملف Flash (SWF) هو تنسيق ملفات رسوم متجهة، يستخدم للرسومات المضغوطة والمتغيرة الأحجام للعرض على الويب. لأن تنسيق الملف مبني على المتجهات، فإن العمل الفني يحافظ على جودة الصورة في أي دقة وضوح. يعتبر تنسيق SWF مثالياً لإنتاج إطارات الرسوم المتحركة، لكن يمكنك أيضاً حفظ الصور النقطية في تنسيق SWF أو مزج الرسومات النقطية والمتجهة.



إعدادات التحسين لـ SWF

أ. قائمة تنسيق الملف ب. قائمة Flash Player ج. قائمة التصدير

الإعداد المسبق يحدد مجموعة الخيارات سابقة الإعداد التي تريد استخدامها للتصدير. يمكنك إنشاء إعدادات مسبقة جديدة عن طريق ضبط الخيارات حسبما تريد، ثم اختيار حفظ الإعدادات من قائمة اللوحة. (لفتح قائمة اللوحة، انقر المثلث الواقع على يمين قائمة الإعداد المسبق).

إصدار Flash Player يحدد أقدم إصدار من Flash Player سيعمل الملف المصدر.

نوع التصدير يحدد كيفية تصدير الطبقات. قم بتحديد خيار ملف AI إلى ملف SWF لتصدير العمل الفني إلى إطار واحد مفرد. قم بتحديد الطبقات إلى إطارات SWF لتصدير العمل الفني الواقع على كل طبقة إلى إطار SWF منفصل، لإنشاء رسوم متحركة SWF.

ملاحظة: قم بتحديد خيار ملف AI إلى ملف SWF للحفاظ على أقنعة قطع الطبقة.

جودة المنحنى يحدد دقة دوران المنحنيات. الرقم الصغير يقلل من حجم الملف المصدر مع فقد بسيط لجودة المنحنى. الرقم الكبير يزيد من دقة دوران المنحنى ولكن ينتج عنه ملفات أكبر حجماً.

معدل الإطارات يحدد معدل حركة الإطارات التي ستعتمد عليها الرسوم المتحركة عند تشغيلها في عارض Flash. يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات إلى إطارات SWF.

تكرار يؤدي إلى تكرار الرسوم المتحركة باستمرار، بدلاً من تشغيلها مرة واحدة ثم التوقف عند تشغيلها في عارض Flash. يتوفر هذا الخيار فقط لتحويل طبقات إلى إطارات SWF.

الاحتفاظ بالمظهر يؤدي إلى تمديد حدود الشكل إلى حدود شكل معبئة وتسطيح أي من صيغيات الدمج والشفافية التي لا يدعمها SWF.

الحفاظ على إمكانية التحرير يحول حدود الشكل إلى حدود شكل SWF ويمائل أو يتجاهل الشفافية التي لا يدعمها SWF. **ملاحظة:** يدعم SWF العتامة على مستوى الكائن فقط.

استخدم أمر تصدير بدلاً من حفظ للويب والآلات للحفاظ على ترتيب مجموعات العمل الفني عن طريق تصدير كل طبقة إلى ملف SWF منفصل. حيث يمكنك استيراد ملفات SWF المصدرة إلى Adobe Flash في وقت واحد.

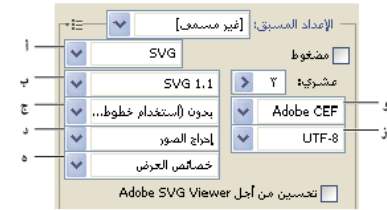
مضغوط يضغط الملف المصدر.

تأمين الملف يؤمن الملف بحيث لا يمكن استيراده بواسطة أي تطبيق ما عدا Flash.

النص على هيئة مخططات يحول كل النص إلى مخططات للحفاظ على المظهر. إذا كنت تنوي تحرير النص في Flash، لا تقم بتحديد هذا الخيار.

خيارات تحسين (Illustrator) SVG

إن تنسيق SVG هو تنسيق متجه يوصف الصور كأشكال ومسارات ونص ومؤثرات مرشحات. تكون الملفات الناتجة ملفات مضغوطة وتوفر رسومات ذات جودة عالية على الويب وفي الطباعة وحتى على الأجهزة الأخرى محددة المصادر مثل الأجهزة اليدوية.



إعدادات التحسين لـ SVG

أ. قائمة تنسيق الملف ب. قائمة ملفات تخصيص SVG ج. قائمة المجموعات الجزئية للخط د. قائمة موقع الصورة هـ. قائمة خصائص الشرائح المتتالية CSS و. قائمة نوع الخط ز. قائمة التشفير

مضغوط إنشاء ملف (SVGZ) مضغوط.

ملفات تخصيص SVG تحدد تعريف نوع وثيقة SVG XML للملف المصدر.

1.0 و SVG 1.1 من المناسب لملفات SVG أن يتم عرضها على حاسب آلي مكتبي. إن SVG 1.1 هو الإصدار الكامل من مواصفات SVG، وينحدر تحته إصدارات جزئية وهي SVG صغير 1.1 و SVG صغير 1.1 المميز و SVG صغير 1.2، و SVG الأساسي 1.1.

1.1 SVG الأساسي

من المناسب لملفات SVG أن يتم عرضها على أجهزة ذات قوى كهربائية متوسطة، على سبيل المثال، الكمبيوتر اليدوي. تذكر دائماً أن ليست كل أجهزة الكمبيوتر اليدوي تدعم ملفات تخصيص SVG الأساسي، مما يترتب عليه، إن تحديد هذا الخيار لا يضمن أن يصبح ملف SVG مرئياً على كل أجهزة الكمبيوتر اليدوي. لا يدعم SVG الأساسي القطع غير المستطيل وبعض مؤثرات مرشحات SVG.

SVG صغير 1.1 و SVG صغير 1.1+ من المناسب لملفات SVG أن يتم عرضها على أجهزة صغيرة، على سبيل المثال، الهواتف المحمولة. تذكر دائماً أن ليست كل أجهزة الهواتف المحمولة تدعم ملفات تخصيص SVG صغير و SVG صغير المميز. مما يترتب عليه، إن تحديد أي من هذه الخيارات لا يضمن أن يصبح ملف SVG مرئياً على كل أجهزة الهواتف المحمولة.

SVG صغير 1.2 من المناسب لملفات SVG أن يتم عرضها على أجهزة متعددة ومتنوعة تتراوح من PDAs والهواتف الخلوية إلى الحواسيب المحمولة والحاسب الآلي المكتبي.

لا يدعم SVG صغير التدرجات والشفافية والقطع والأقنعة والرموز ومؤثرات مرشحات SVG. يتضمن SVG صغير المميز على إمكانية عرض التدرجات والشفافية ولكنه لا يدعم القطع والأقنعة والرموز ومؤثرات مرشحات SVG.

للمزيد من المعلومات عن ملفات تخصيص SVG، راجع مواصفات SVG على موقع الويب الخاص بالمجموعة العالمية (W3C) (www.w3.org).

الأرقام العشرية تحدد دقة بيانات المتجهات في ملف SVG. يمكنك ضبط قيمة من 1 إلى 7 مواضع أرقام عشرية. ينتج عن القيمة الأكبر، ملف أكبر حجماً وجودة صورة أعلى.

المجموعات الجزئية للخط تحدد أي من الحروف الرسومية يتم تضمينها من ملف SVG. قم بتحديد بدون، من قائمة المجموعة الجزئية إذا كان يمكنك الاعتماد على كون الخطوط الضرورية مثبتة على أجهزة المستخدم النهائي. قم بتحديد الحروف الرسومية مستخدمة فقط، لتضمن الحروف الرسومية للنص الموجود في العمل الفني الحالي. القيم الأخرى (إنجليزي شائع، وإنجليزي شائع + الحروف الرسومية المستخدمة، ولاتيني شائع، ولاتيني شائع + الحروف الرسومية المستخدمة، وكل الحروف الرسومية) تكون مفيدة إذا كان المحتوى النصي لملف SVG متغير (مثل النص الناتج من الخادم أو النص المتفاعل مع المستخدم).

نوع الخط يحدد كيفية تصدير الخطوط.

Adobe CEF يستخدم تنويهاً الخط للحصول على تكوين أفضل للخطوط الصغيرة. يتم دعم نوع الخط هذا بواسطة عارض Adobe SVG Viewer ولكن من المحتمل أن لا يكون مدعوماً بواسطة برامج العرض الخاصة بـ SVG الأخرى.

SVG لا يستخدم تنويهاً الخط. يتم دعم نوع الخط هذا بواسطة كل برامج العرض الخاصة بـ SVG.

تحويل إلى مخططات تحول الكتابة إلى مسارات متجهة. استخدم هذا الخيار للحفاظ على المظهر المرئي للكتابة في كل برامج العرض الخاصة بـ SVG.

موقع الصورة يحدد ما إذا كان سيتم إدراج الصورة أو إنشاء رابط لها. يزيد إدراج الصور من حجم الملف ولكنه يضمن تواجد الصور ذات الصيغة النقطية دائماً.

خصائص CSS يحدد كيف يتم حفظ خصائص نمط CSS في كود SVG. الأسلوب الافتراضي، هو خصائص العرض، حيث يطبق الخصائص على أعلى نقطة في الشجرة الهيكلية مع إتاحة كاملة لتحريرات وتحويلات محددة. يقوم أسلوب خصائص النمط بإنشاء الملفات الأكثر قابلية للقراءة ولكنه يؤدي إلى زيادة حجم الملف. قم باختيار هذا الأسلوب إذا كان كود SVG سوف يستخدم في التحويلات- على سبيل المثال، التحويلات باستخدام XSLT (تحويلات لغة نمط الشرائح الممتدة). ينتج عن أسلوب مراجع الكائن، أن يتم تنفيذ عملية التكوين بسرعة مع تقليل حجم ملف SVG. يتم استخدام أسلوب عنصر النمط عند إتاحة الملفات للمشاركة مع وثائق HTML. عند تحديد عنصر النمط، يمكنك تعديل ملف SVG لنقل عنصر النمط إلى ملف نمط شرائح خارجي والمشار إليه أيضاً من قبل ملف HTML- على أي حال، خيار عنصر النمط ينتج عنه أن يتم تنفيذ التكوين بمعدل سرعة أقل.

التشفير يحدد كيف يتم تشفير الحروف في ملف SVG. إن تشفير UTF (تنسيق تحويل Unicode) يدعم من قبل كل معالجات UTF-8. XML هو تنسيق ذو 8 بت، UTF-16 هو تنسيق ذو 16 بت، لا يحافظ تشفير ISO 8859-1 و تشفير UTF-16 على البيانات الأولية للملف.

التحسين لعارض Adobe SVG Viewer تحسين الصور لعارض Adobe SVG Viewer.

إعدادات الإخراج لرسمات الويب

ضبط خيارات المخرجات

تتحكم إعدادات المخرجات في كيفية تنسيق ملفات HTML، وكيفية تسمية الملفات والشرائح، وكيفية معالجة صور الخلفية عند حفظ وتحسين الصورة. تقوم بضبط تلك الخيارات في شاشة إعدادات المخرجات.

يمكنك حفظ إعدادات المخرجات وتطبيقهم على الصور الأخرى.

١ لعرض شاشة إعدادات مخرجات، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- عندما تقوم بحفظ صورة محسنة، اختر أخرى من قائمة إعدادات في شاشة حفظ المحسن أو حفظ المحسن باسم.
- اختر تحرير إعدادات المخرجات من قائمة التحسين في شاشة حفظ للويب والأجهزة.

٢ (اختياري) لعرض خيارات مخرجات مسبقة التعريف، اختر خيار من قائمة الإعدادات.

٣ تحرير كل مجموعة من خيارات حسب الاحتياج. للانتقال إلى مجموعة مختلفة من الخيارات، اختر مجموعة خيارات من القائمة أسفل قائمة الإعدادات. بدلاً من ذلك، انقر التالي لعرض المجموعة التالية في القائمة؛ انقر السابق لعرض المجموعة السابقة.

٤ (اختياري) لحفظ إعدادات المخرجات، اضبط الخيارات حسب الرغبة، وانقر حفظ. اكتب اسم الملف ثم اختر موقع للملف المحفوظ ثم انقر حفظ.

يمكنك حفظ إعدادات المخرجات في أي مكان تريده. على أي حال، إذا قمت بوضع الملف في مجلد إعدادات المخرجات المحسنة داخل مجلد Photoshop أو في مجلد Save For Web Settings/Output Settings داخل مجلد Illustrator، وسيظهر الملف في قائمة الإعدادات.

٥ (اختياري) لتحميل إعدادات المخرجات، انقر تحميل، حدد ملف، وانقر فتح.

خيارات مخرجات HTML

يمكنك ضبط الخيارات التالية في مجموعة HTML:

مخرجات XHTML ينشئ صفحات ويب تتطابق مواصفات XHTML عند التصدير. اختيار مخرجات XHTML يوقف إتاحة الخيارات التي قد تتعارض مع هذه المواصفات. تحديد هذا الخيار يضبط خيارات حالة علامات التمييز وحالة الخصائص.

حالة علامات التمييز يحدد تكبير الحروف لعلامات التمييز.

حالة الخصائص يحدد تكبير الحروف للخصائص.

المسافة البادئة يحدد طريقة لوضع مسافة بادئة لسطور الشفرة: باستخدام تطبيقات تأليف إعدادات الصفحة، باستخدام عدد محدد من المسافات، أو بعدم استخدام المسافة البادئة.

نهايات الأسطر يحدد بيئة عمل لتوافق نهاية السطر.

التشفير يحدد تشفير افتراضي للحرف لصفحة الويب.

تضمن التعليقات يضيف تعليقات توضيحية إلى شفرة HTML.

إضافة خاصية بديلة يضيف خاصية ALT لعناصر IMG لتتوافق مع المواصفات الحكومية لإمكانية الوصول إلى الويب.

تنصيب الخصائص دائماً يضع علامات تنصيب حول كل خصائص علامات التمييز. وضع علامات التمييز مطلوب للتوافق مع متصفحات قديمة معينة وللتوافق المحكم مع HTML. على أي حال، ينصح دائماً بتنصيب علامات التمييز. تستخدم علامات التنصيب عندما يكون من الضروري التوافق مع معظم المتصفحات إذا كان هذا الخيار غير محدد.

إقفال كل علامات التمييز يضيف علامات إقفال لكل عناصر HTML في الملف للتوافق مع XHTML.

تضمن هوامش صفيرية على علامات تمييز المتن يزيل الهوامش الداخلية الافتراضية في نافذة متصفح. يضيف علامات تمييز عرض هامش، طول هامش، وهامش علوي بقيم صفيرية إلى علامات تمييز المتن.

خيارات مخرجات الشريحة

يمكنك ضبط الخيارات التالية في مجموعة الشرائح:

توليد جدول يحاذي الشرائح باستخدام جدول HTML بدلاً من تداخل أوراق الأنماط.

الخلايا الفارغة يحدد كيفية تحويل الخلايا الفارغة إلى خلايا جدول. حدد W&H، IMG، GIF، لتستخدم GIF ذات بيكسل واحد بقيم عرض وطول محددة في علامة تمييز IMG. حدد TD W&H، GIF، لتستخدم GIF ذات بيكسل واحد بقيم عرض وطول محددة في علامة تمييز TD. حدد NoWrap، TD W&H، لتضع خاصية NoWrap غير قياسية في جدول البيانات ويضع أيضاً قيم العرض والطول المحددة في علامات تمييز TD.

TD W&H يحدد متى تقوم بتضمين خصائص العرض والطول لبيانات الجدول: دائماً، أبداً، أو آلي (الإعداد المنصوح به).

خلايا المسافات البينية يحدد متى تضيف صف واحد وعمود واحد لخلايا مسافات بينية حول الجدول المولد: آلي (الإعداد المنصوح به)، آلي (أسفل)، دائماً، دائماً (أسفل)، أو أبداً. لمخططات الجدول والتي لا تتحاذى فيها حدود الشرائح، إضافة خلايا مسافات بينية يمكن أن تمنع الجدول من التفكك في بعض المتصفحات.

توليد CSS يولد ورقة نمط متداخلة بدلاً من جدول HTML.

مرجعي يحدد كيفية الرجوع لمواضع الشريحة في ملف HTML عند استخدام CSS:

حسب المعرف يضع كل شريحة تستخدم أنماط يرجع إليها من قبل معرف فريد.

في السطر تضمن عناصر نمطية في تعريف عنصر كتلة علامة التمييز <DIV>.

حسب الفئة يضع كل شريحة تستخدم فئات يرجع إليها من قبل معرف فريد.

تسمية الشريحة الافتراضية اختر عناصر من قوائم أو قم بإدخال نص في الحقول لإنشاء أسماء افتراضية للشرائح. تتضمن العناصر اسم الوثيقة، كلمة شريحة، أرقام أو حروف تمييز الشرائح أو حالات المرور، تاريخ إنشاء الشريحة، والدقة، أو بدون.

إعدادات مخرجات الخلفية

يمكنك ضبط الخيارات التالية في مجموعة الخلفية من شاشة إعدادات المخرجات:

عرض وثيقة على هيئة حد صورة إذا كنت تريد أن تعرض صفحة الويب صورة أو لون صلب خلفية خلف الصورة الحالية. حدد خلفية إذا كنت تريد أن تعرض صفحة ويب صورة محسنة على هيئة خلفية مقسمة.

صورة خلفية قم بإدخال مكان ملف الصورة، أو انقر اختيار وحدد صورة ما. الملف الذي تحدده سيتم تقسيمه خلف الصورة المحسنة على صفحة الويب.

اللون انقر مربع اللون، وحدد لون خلفية باستخدام لاقط اللون، أو حدد خيار من القائمة المنبثقة.

حفظ ملفات إعدادات المخرجات

يمكنك ضبط الخيارات التالية في مجموعة حفظ الملفات من شاشة إعدادات المخرجات:

تسمية الملفات حدد عناصر من القوائم المنبثقة أو قم بإدخال نص في المربعات ليتم دمجها في الأسماء الافتراضية لكل الملفات. تتضمن العناصر اسم الوثيقة، اسم الشريحة، حالة المرور، شريحة المشغل، تاريخ إنشاء الملف، رقم الشريحة، الدقة، وامتداد الملف. تتعلق بعض الخيارات فقط إذا احتوى الملف على شرائح أو حالات مرور.

تتيح لك مربعات النص أن تقوم بتغيير ترتيب وتنسيق أجزاء اسم الملف (على سبيل المثال، مما يتيح لك تعيين حالة المرور باختصار بدلاً من كلمة كاملة).

توافقية اسم الملف حدد خيار أو خيارات متعددة لتجعل اسم الملف متوافق مع Windows (يسمح بأسماء ملفات أطول)، Mac OS، و UNIX.

وضع صور في مجلد يحدد اسم مجلد حيث يتم حفظ الصور المحسنة (متاحة فقط مع الوثائق التي تحتوي على شرائح متعددة).
نسخ صورة خلفية عند الحفظ يحافظ على صورة خلفية تم تعيينها في تفضيلات الخلفية المضبوطة.

الفصل ١٣: الطباعة

لاتخاذ أفضل القرارات المتعلقة بالطباعة، يجب أن تفهم المبادئ الأساسية للطباعة، متضمنة كيفية تأثير دقة وضوح طابعتك أو المعايرة ودقة وضوح شاشتك على المظهر النهائي لعملك الفني عند طباعته. تم تصميم شاشة الطباعة في Illustrator بحيث تساعدك خلال دورات عمل الطباعة. تم تنظيم كل مجموعة خيارات في الشاشة بحيث ترشدك أثناء عملية الطباعة.

إعداد الوثائق للطباعة

طباعة عمل فني مركب

المركب هو نسخة من صفحة واحدة من العمل الفني الذي يماثل ما هو معروض في نافذة الأشكال التوضيحية؛ بمعنى آخر، هو عملية طباعة مباشرة. كما يمكن الاستفادة من المركبات في عمل بروفة لتصميم الصفحة ككل ومراجعة درجة وضوح الصورة وكذلك اكتشاف الأخطاء التي من المحتمل حدوثها على جهاز فصل الألوان (على سبيل المثال، أخطاء PostScript).

١ اختر ملف > طباعة.

٢ قم بتحديد طابعة من قائمة الطابعة. للطباعة إلى ملف بدلاً من الطباعة من خلال طابعة، قم بتحديد ملف Adobe PostScript® أو Adobe PDF.

٣ اختر أحد خيارات لوح الرسم التالية:

- لطباعة كل شيء على صفحة واحدة، حدد تجاهل ألواح الرسم.
- لطباعة كل لوح رسم بشكل مستقل، إلغى تحديد تجاهل ألواح الرسم إذا كنت تريد طباعة كل ألواح الرسم (كل)، أو نطاق محدد، مثل 1-3.

٤ قم بتحديد مخرج من على الجانب الأيسر لشاشة الطباعة، وتأكد من أنه قد تم ضبط الوضع على مركب.

٥ قم بضبط خيارات الطباعة الإضافية.

٦ انقر طباعة.

💡 إذا كانت وثيقتك تستخدم طبقات، فإنه يمكنك اختيار أي من الطبقات التي تريد طباعتها. اختر ملف > طباعة، ثم قم بتحديد خيار من قائمة طباعة الطبقات:

طبقات مرئية وقابلة للطباعة، أو طبقات مرئية، أو كل الطبقات. للاطلاع على فيلم الفيديو الخاص بإنشاء مساحات مقطوعة للطباعة، راجع www.adobe.com/go/vid0213_ae.

راجع أيضًا

- “خيارات شاشة الطباعة” في الصفحة ٣٤٥
- “استخدام ألواح رسم متعددة” في الصفحة ٣١
- “طباعة التدرجات والشبكات ومزيج الألوان” في الصفحة ٣٥٥
- “طباعة المسارات المعقدة والطويلة” في الصفحة ٣٥٢
- “طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف” في الصفحة ٣٥٨

جعل العمل الفني غير قابل للطباعة

تتيح لك لوحة الطبقات إمكانية طباعة نسخ مختلفة من عملك الفني بسهولة. على سبيل المثال، يمكنك اختيار طباعة كائنات الكتابة الواقعة بوثيقتك فقط لكي تتأكد من النص الخاص بك. كما يمكنك إضافة عناصر غير قابلة للطباعة إلى عملك الفني لكي تسجل من خلالها معلومات هامة.

- لإيقاف إمكانية عرض العمل الفني في نافذة الوثيقة والطباعة والتصدير، قم بإخفاء العناصر المتناظرة في لوحة الطبقات.
- لإيقاف إمكانية طباعة العمل الفني مع إتاحة عرضه على اللوحة الفنية أو تصديره، انقر اسم الطبقة نقرة مزدوجة في لوحة الطبقات. في شاشة خيارات الطبقة، قم بإلغاء تحديد خيار الطباعة، ثم انقر موافق. يتغير اسم الطبقة، حيث يستخدم نمط الكتابة مائل، في لوحة الطبقات.
- لإنشاء عمل فني لا يمكن طباعته أو تصديره، حتى وإن كان من الممكن عرضه على اللوحة الفنية، قم بتحديد قالب في شاشة خيارات الطبقة.

ملاحظة: كما يمكنك تحديد ألواح رسم عديدة في وثيقتك ثم اختيار لوح واحد في نفس التوقيت للطباعة من خلال شاشة الطباعة. يطبع الرسم الموجود في لوح الرسم فقط. للحصول على فيديو عن تعريف قطع ألواح الرسم، راجع www.adobe.com/go/lrvid4016_ai.

راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١
”استخدام ألواح رسم متعددة“ في الصفحة ٣١

خيارات شاشة الطباعة

تم تنظيم كل مجموعة من الخيارات في شاشة الطباعة — بدايةً من الخيارات العامة إلى الخيارات المخصصة — لكي ترشدك أثناء عملية طباعة وثيقتك. لعرض مجموعة من الخيارات، قم بتحديد اسم المجموعة من على الجانب الأيسر للشاشة. الكثير من هذه الخيارات هي إعدادات مسبقة معتمدة على ملف تخصيص بدء التشغيل الذي تقوم بتعيينه عند قيامك ببدء تشغيل وثيقتك.

عام

تقوم بضبط حجم الصفحة واتجاه الصفحة، وتحدد عدد الصفحات المراد طباعتها، وتحدد نسبة تكبير العمل الفني، وخيارات التقسيم وتحدد أي من الطبقات المراد طباعتها.

العلامات والتسييل قم بتحديد علامات الطباعة ثم قم بإنشاء تسييل.

إخراج تقوم بإنشاء فصل الألوان.

رسومات تقوم بضبط خيارات الطباعة للمسارات والخطوط وملفات PostScript والتدرجات والشبكات والمزج.

إدارة الألوان تقوم بتحديد ملف تخصيص الألوان ووجهة الإخراج للطباعة.

متقدم يتحكم في التسوية (أو عمليات التنقيط المحتملة) للأعمال الفنية المتجهة أثناء الطباعة.

ملخص تقوم بعرض وحفظ ملخص حول إعدادات الطباعة.

راجع أيضاً

”إنشاء وثائق جديدة“ في الصفحة ٢٦

تغيير موضع العمل الفني على الصفحة

تبين لك خاصية معاينة الصورة في شاشة الطباعة أين سيتم طباعة العمل الفني على الصفحة.

١ اختر ملف < طباعة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب العمل الفني في معاينة الصورة بالركن السفلي على يسار الشاشة.
- انقر المربع أو السهم على أيقونة تضمين لتحديد نقطة الأصل لمحاذاة العمل الفني بالنسبة للصفحة. قم بإدخال قيم لمحوري نقطة الأصل س و ص للتحكم في موضع العمل الفني بصورة أكبر.

لتحريك المساحة القابلة للطباعة مباشرة على اللوحة الفنية، اسحب في نافذة الأشكال التوضيحية باستخدام أداة تقسيم الطباعة. بينما تقوم بالسحب، تقوم أداة تقسيم الطباعة بتحريك المساحة القابلة للطباعة من المربع السفلي الواقع على يسارها. يمكنك تحريك المساحة القابلة للطباعة في أي موضع على اللوحة الفنية؛ علماً بأن، أي جزء من الصفحة يمتد خارج حدود المساحة القابلة للطباعة لن تتم طباعته.



راجع أيضاً

”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“ في الصفحة ١٨١
”استخدام ألواح رسم متعددة“ في الصفحة ٣١

طباعة ألواح رسم متعددة

عندما تقوم بإنشاء وثيقة ذات ألواح رسم متعددة، يمكنك طباعة الوثيقة بطرق متباينة. يمكنك تجاهل ألواح الرسم وطباعة كل شيء على صفحة واحدة (قد يتطلب الأمر التقسيم إذا كان لوح رسمك يمتد إلى خارج حدود الصفحة). أو يمكنك طباعة كل لوح رسم كصفحة مستقلة. عندما تطبع ألواح الرسم كصفحات مستقلة، يمكنك اختيار أن تطبع كل ألواح الرسم، أو نطاق من ألواح الرسم.

١ اختر ملف < طباعة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لطباعة كل ألواح الرسم كصفحات مستقلة، حدد الكل. يمكنك أن ترى كل الصفحات المسرودة في مساحة المعاينة في الركن الأيسر السفلي من شاشة الطباعة.
 - لطباعة مجموعة جزئية من ألواح الرسم كصفحات مستقلة، حدد نطاق، وحدد ألواح الرسم التي ستطبع.
 - لطباعة العمل الفني في لك ألواح الرسم معاً على صفحة واحدة، حدد تجاهل ألواح الرسم. إذا امتد العمل الفني إلى خارج حدود الصفحة، يمكنك قياسه أو تقسيمه.
- ٣ حدد خيارات طباعة أخرى حسب الحاجة، وانقر طباعة.

تقسيم العمل الفني على صفحات متعددة

إذا كنت تطبع عمل فني من لوح رسم واحد (أو تجاهلت ألواح الرسم) التي لا يمكن أن تلائم صفحة واحدة، يمكنك تقسيم العمل الفني إلى صفحات متعددة. إذا كانت وثيقتك تحتوي على رسوم متعددة

١ اختر ملف > طباعة.

٢ حدد خيار التقسيم:

ملاحظة: إذا احتوت وثيقتك على ألواح رسم متعددة، يرجى تحديد تجاهل ألواح الرسم، أو قم بتحديد صفحة واحدة في خيار النطاق وحدد ملائمة للصفحة.

الصفحات الكاملة يقسم اللوحة الفنية إلى صفحات كاملة متساوية الحجم للإخراج.

المساحات التي يمكن طباعتها يقسم اللوحة الفنية إلى صفحات بناء على ما يستطيع الجهاز المحدد تحويله إلى صور. يكون هذا الخيار مفيداً عند إخراج الأعمال الفنية الأكبر حجماً من الحجم الذي يمكن أن يتعامل معه جهاز الإخراج الخاص بك، حيث أنه يسمح بإعادة تجميع القطع المتجانبة لتكوين العمل الفني الأصلي الأكبر حجماً.

٣ (اختياري) إذا قمت بتحديد خيار الصفحات الكاملة، قم بضبط خيار تداخل لتحديد مقدار التداخل بين الصفحات.

راجع أيضاً

["حول تقسيم الطباعة" في الصفحة ٣٥](#)

تغيير حجم الصفحة واتجاهها

في العادة، يستخدم Adobe Illustrator حجم الصفحة الافتراضي المعروف في ملف PPD للطباعة المحددة. علماً بأن، يمكنك تغيير حجم الصفحة إلى أي من الأحجام المدرجة في ملف PPD كما يمكنك تحديد اتجاه الصفحة سواء عمودي أم أفقي. يعتمد أقصى حجم صفحة يمكنك تحديده على أقصى مساحة للصورة متاحاً طبقاً لجهاز فصل الألوان الخاص بك.

راعي ما يلي عند قيامك بتحديد حجم واتجاه الصفحة:

- إذا قمت بتحديد حجم صفحة مختلف (على سبيل المثال، إذا قمت بتغيير خطاب الولايات المتحدة الأمريكية إلى مرخص الولايات المتحدة الأمريكية)، فإنه يتم تغيير موضع العمل الفني في نافذة المعاينة. حيث أن نافذة المعاينة تعرض مساحة الصورة الكاملة بناء على الحجم المحدد؛ فإنه عند تغيير حجم الصفحة، تقوم نافذة المعاينة بتغيير المقياس تلقائياً لتضمين مساحة الصورة.
 - ملاحظة:** من الممكن أن تتغير مساحة الصورة من ملف PPD إلى ملف آخر، حتى وإن كان لنفس حجم الصفحة (على سبيل المثال، خطاب الولايات المتحدة الأمريكية) حيث أن الطابعات وأجهزة فصل الألوان المختلفة تقوم بتعريف الأحجام لمساحات الصور الخاصة بها بأسلوب مختلف.
 - يعتمد التضمين الافتراضي للصفحة على الفيلم أو الورقة على جهاز فصل الألوان المستخدم في طباعة الصفحة.
 - تأكد من أن حجم الورقة مناسب لاحتواء عملك الفني وكذلك علامات القطع وعلامات التسجيل وكذلك أي بيانات طباعة ضرورية أخرى. للحفاظ على فيلم أو ورقة جهاز فصل الألوان، قم بتحديد أصغر حجم ورقة يكفي لاحتواء عملك الفني وبيانات الطباعة الضرورية.
 - إذا كان جهاز فصل الألوان الخاص بك يستطيع احتواء أطول جانب من مساحة الصورة الخاصة بك فإنه يمكنك الحفاظ على مقدار كبير من الفيلم أو الورقة عن طريق استخدام مستعرض أو تغيير اتجاه العمل الفني المطبوع. استشر الوثائق الخاصة بطابعتك للحصول على مزيد من المعلومات.
- ١ اختر ملف > طباعة.

٢ قم بتحديد حجم صفحة من قائمة الحجم. يتم تحديد الأحجام المتاحة عن طريق الطباعة الحالية وملف PPD. إذا كان ملف PPD الخاصة بالطباعة يسمح، فإنه يمكنك تحديد مخصص لتحديد حجم صفحة مخصص في مربعات النص الخاصة بالارتفاع والعرض.

٣ انقر زر الاتجاه لضبط اتجاه الصفحة:

عمودي لأعلى يطبع في الاتجاه العمودي، والجانب الأيمن لأعلى.

أفقي لليسار يطبع في الاتجاه الأفقي، ويتم التدوير إلى الجانب الأيسر.

عمودي لأسفل يطبع في الاتجاه العمودي، ومن أعلى لأسفل.

أفقي لليمين يطبع في الاتجاه الأفقي، ويتم التدوير إلى الجانب الأيمن.

٤ (اختياري) قم بتحديد مستعرض لتدوير العمل الفني المطبوع بمقدار 90 درجة. لاستخدام هذا الخيار، يجب أن تستخدم PPD يدعم الطباعة المستعرضة وأحجام الصفحات المخصصة.

راجع أيضًا


”حول ملفات PPD“ في الصفحة ٣٥٢

تغيير مقياس وثيقة للطباعة

لتهيئة الوثيقة ذات الحجم الزائد على جزء من ورقة أصغر من أبعاد العمل الفني الحقيقية، يمكنك استخدام شاشة الطباعة لتغيير مقياس العرض والارتفاع للوثيقة سواء كان التغيير يحافظ على تناسب الأبعاد أم لا. المقياس غير المتناسق يكون مفيداً عندما، على سبيل المثال، قيامك بطباعة فيلم للاستخدام في المطابع التي تستخدم تقنية الألواح البلاستيكية؛ إذا كنت تعرف في أي اتجاه سيتم تركيب اللوح على أسطوانة المطبعة، فأنت من الممكن أن يعوض المقياس قيمة تمدد اللوح التي مقدارها من 2% إلى 3% والتي دائماً تحدث. لا يؤثر تغيير المقياس على حجم الصفحات في الوثيقة، ولكنه يغير المقياس الذي تتم طباعة الوثيقة باستخدامه.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لمنع تغيير المقياس، قم بتحديد خيار عدم تغيير المقياس.
- لتغيير مقياس الوثيقة آلياً لكي تلائم الصفحة، قم بتحديد خيار ملائمة حجم الصفحة. يتم تحديد النسبة المئوية لتغيير المقياس عن طريق مساحة الصورة المعرفة عن طريق ملف PPD المحدد.
- لتنشيط مربعات نص العرض والطول للمربعات، حدد مخصص قم بإدخال قيم نسب مئوية تتراوح بين 1 إلى 1000 للعرض والارتفاع. قم بإلغاء تحديد زر الحفاظ على التناسب  لتغيير نسبة عرض الوثيقة إلى طولها.

تغيير دقة وضوح الطباعة وتردد الشبكة

يقوم Adobe Illustrator بالطباعة بأقصى سرعة وأفضل جودة عند استخدام دقة وضوح الطباعة الافتراضية وتردد الشبكة الافتراضي. مع العلم بأن، في بعض الأحيان، من المحتمل أن تحتاج إلى تغيير دقة وضوح الطباعة وتردد الشبكة—على سبيل المثال، إذا كنت تقوم برسم مسار على هيئة منحني طويل جداً والذي لن يمكن طباعته نتيجة لخطأ تعدي الحدود، إذا كانت عملية الطباعة بطيئة أو إذا كانت التدرجات والشبكات تبدو متحدة عند طباعتها.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ للطباعة، قم بتحديد طباعة PostScript، أو ملف Adobe PostScript®، أو Adobe PDF.

٣ قم بتحديد المخرج من على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.

٤ لتحديد درجة وضوح الطباعة، قم بتحديد كلاً من تردد الشبكة (عدد الخطوط في البوصة) ودقة وضوح الطباعة (عدد النقاط في البوصة).

يتم قياس دقة وضوح الطباعة بعدد نقاط الحبر التي ينتجها في كل بوصة (dpi). معظم الطابعات المكتبية تكون ذات دقة وضوح 600 نقطة في البوصة، بينما أجهزة فصل الألوان تكون ذات دقة وضوح 1200 نقطة في البوصة أو أعلى. الطابعات ذات تقنية الحبر السائل تنتج رش رذاذي من الحبر متناهي الصغر وليس نقاط حقيقية؛ بالرغم من أن، معظم الطابعات ذات تقنية الحبر السائل ذات دقة وضوح تتراوح بين 300 و720 نقطة في البوصة.

عند الطباعة إلى طابعة مكتبية ذات تقنية الليزر، وخصوصاً أجهزة فصل الألوان، يجب أن تأخذ في اعتبارك تردد الشبكة أيضاً. تردد الشبكة هو عدد الخلايا في البوصة المستخدمة في طباعة الصور ذات درجات الرمادي أو فصل الألوان. كما أنه معروف بتسطير الشبكة أو خطوط الشبكة، يتم قياس تردد الشبكة بعدد الخطوط في البوصة (lpi)—أو عدد خطوط الخلايا في البوصة في الشبكة المعتدلة.

الشبكة ذات عدد الخطوط الكثيرة (على سبيل المثال، 150 خط في البوصة) تقلل من المسافات بين النقاط المستخدمة لإنتاج صورة وذلك لإنشاء صورة ذات جودة عالية في المطابع؛ بينما الشبكة ذات عدد خطوط القليلة (على سبيل المثال، من 60 إلى 85 خط في البوصة) تزيد من المسافة بين النقاط مما يؤدي إلى إنتاج صورة ذات جودة منخفضة. كما أن حجم النقاط يتم تحديده عن طريق خطوط الشبكة. تستخدم الشبكة ذات عدد الخطوط الكثيرة نقاط صغيرة، بينما الشبكة ذات عدد الخطوط القليلة تستخدم نقاط كبيرة. من أهم العوامل التي يجب مراعاتها عند اختيار عدد خطوط الشبكة هو نوع أجهزة الطباعة التي تستخدمها مهمتك. قم بسؤال مورد خدمات الطباعة الخاص بك عن عدد خطوط الشبكة التي تدعمها أجهزة الطباعة لديه، ثم اتخذ قرارك بناء عليها.

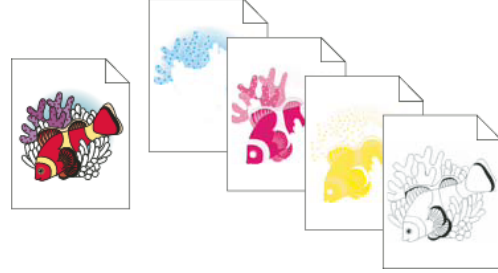
توفر ملفات PPD لأجهزة طباعة الصور ذات دقة الوضوح العالية نطاق واسع من الشبكات ذات عدد الخطوط المختلفة للاستخدام مع درجات مختلفة لدقة وضوح أجهزة فصل الألوان. الملفات PPD للطابعات ذات دقة الوضوح الأقل لديها اختيارات قليلة لشبكات الخطوط، مع العلم بأن هذه الشبكات متباعدة ذات 53 إلى 85 خط في البوصة. الشبكات المتباعدة توفر أفضل النتائج على الطابعات ذات دقة الوضوح الأقل. على سبيل المثال، استخدام شبكات متقاربة ذات 100 خط في البوصة تؤدي إلى تقليل جودة صورتك عند استخدام طابعة ذات دقة وضوح قليلة للمخرج النهائي. وذلك لأن زيادة عدد الخطوط مع دقة وضوح محددة يؤدي إلى تقليل عدد الألوان التي يمكن إنتاجها.

ملاحظة: تستخدم بعض أجهزة فصل الألوان وطابعات المكتب ذات تقنية الليزر تقنيات شبكات غير تقنية الشبكة المعتدلة. إذا كنت تقوم بطباعة صورة على طابعة لا تدعم تقنية الشبكة المعتدلة، استشر مورد الخدمة الخاص بك أو وثائق طابعتك لدرجات دقة الوضوح الموصى بها.

فصل ألوان الطباعة

حول فصل الألوان

لإعادة إنتاج الألوان والصور ذات شبكات الألوان الممتدة، في العادة تقوم الطابعات بفصل ألوان العمل الفني إلى أربعة ألواح (تسمى ألوان التشغيل) —كل لوح يمثل القطاع اللوني الأزرق السماوي والأرجواني والأصفر والأسود في الصورة. كما يمكنك شمول الأحبار المخصصة (تسمى، ألوان التركيز). في هذه الحالة، يتم إنشاء لوح منفصل لكل لون تركيز. عند إعداد الأحبار المناسبة للألوان وطباعة أفلام التسجيل باستخدام لون آخر، فأَنْ هذه الألوان يتم دمجها لإعادة إنتاج العمل الفني الأصلي. تسمى عملية تقسيم الصورة إلى لونين أو أكثر فصل الألوان، ويسمى الفيلم الذي يتم إنشاء الألواح من خلاله الفصل.



يمكنك مقارنة الصورة المركبة المطبوعة باستخدام طابعة ليزر ألوان مع فصل ألوان رباعي مطبوع على جهاز فصل ألوان.

💡 لإنتاج فصل ألوان عالي الجودة، يجب أن تتعاون مع ورشة الطباعة بصورة كبيرة عند العمل على إنتاج فصل الألوان، بحيث تستشير خرائطها قبل بدء تنفيذ كل مهمة وأثناء العملية. للحصول على فيديو عن لوحة معاينة الفواصل، راجع www.adobe.com/go/lrvid4021_ai.

راجع أيضًا

حول ألوان التشغيل
حول ألوان التركيز

إعداد العمل الفني لفصل الألوان

- قبل قيامك بطباعة فصل الألوان من Illustrator، فإنه يفضل إجراء مهام ما قبل الطباعة التالية:
- إعداد إدارة الألوان، متضمنًا معايرة شاشتك وتحديد إعدادات ألوان Illustrator.
 - إجراء بروفة سريعة لمعاينة كيف ستظهر الألوان على جهاز الإخراج. اختر نافذة < معاينة الفواصل لمعاينة كيف ستبدو فواصل الألوان.
 - إذا كانت الوثيقة في صيغة RGB، اختر ملف < صيغة لون الوثيقة > ألوان CMYK لتحويلها إلى صيغة CMYK.
 - إذا كان عملك الفني يحتوي على مزج ألوان، قم بتحسينه حتى يتم طباعته بصورة جيدة (بدون ظهور مجموعات ألوان منفصلة).
 - إذا كان عملك الفني في حاجة إلى إجراء ملائمة، قم بإعداد الطباعة الفوقية والملائمة المناسبة.
 - إذا كان عملك الفني يحتوي على مساحات من الشفافية والألوان المتداخلة، قم بمعاينة المساحات التي ستتأثر بعملية التسوية وحدد أي من خيارات التسوية التي تريد استخدامها.

💡 استخدم شاشة اللون النشط للتحويل بصورة مجمعة وتقليل الألوان. على سبيل المثال، إذا كنت تريد تحويل وثيقة ذات لون تشغيل إلى وثيقة ذات 2-لون تركيز، استخدم تعيين جزء من اللون النشط ثم قم بتحديد أي من الألوان التي تريدها وكيفية ربطهم مع الألوان الموجودة.

راجع أيضًا

“طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف” في الصفحة ٣٥٨
“تقليل الألوان في عملك الفني” في الصفحة ١٠٤
“إنشاء ملائمة” في الصفحة ٣٦٥
“إعداد الطباعة الفوقية” في الصفحة ٣٦٤
حول إدارة الألوان في تطبيقات Adobe



معاينة فواصل الألوان

يمكنك معاينة فواصل الألوان والطباعة الفوقية باستخدام لوحة معاينة الفواصل. للحصول على فيديو عن لوحة معاينة الفواصل، راجع www.adobe.com/go/lrvid4021_ai.

تتيح لك معاينة الفواصل على شاشتك معاينة كائنات لون التركيز في وثيقتك، وتحقق مما يلي:

أسود غني معاينة الفواصل تتيح لك تعريف المناطق التي ستطبع كأسود غني، أو حبر أسود معالجة (K) مخلوطة مع أحبار ألوان أخرى لزيادة العتامة ولألوان أغني. الطباعة الفوقية يمكنك معاينة كيف تظهر الشفافية، المزج، والطباعة الفوقية في مخرج فواصل ألوان. يمكنك أيضاً أن ترى تأثيرات الطباعة الفوقية عندما تقوم بالإخراج على آلة طباعة تراكب.




ملاحظة: تختلف لوحة معاينة الفواصل في Illustrator عن لوحات معاينة الفواصل في InDesign و Acrobat، ولوحة المعاينة في Illustrator لحالة الوثيقة CMYK فقط.

- ١ اختر نافذة < معاينة الفواصل.
- ٢ حدد معاينة الطباعة الفوقية.
- ٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لإخفاء حبر فاصل على الشاشة، انقر أيقونة العين  الموجودة على يسار اسم الفاصل. انقر مرة أخرى لتعرض الفاصل.
 - لإخفاء كل أحبار الفصل على الشاشة ما عدا واحد، انقر مع الضغط على Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) على أيقونة العين الخاصة بذلك الفاصل. انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على أيقونة العين مرة أخرى لعرض كل الفواصل مرة أخرى.
 - لعرض كل ألواح المعالجة مرة واحدة، انقر أيقونة CMYK .
- ٤ للرجوع إلى العرض الطبيعي، إلغى تحديد معاينة الطباعة الفوقية.

أثناء معاينة فصل الألوان على شاشتك يمكن أن يساعدك في تحديد المشاكل بدون طباعة الفواصل، ولا تتيح لك معاينة الملائمة، وخيارات الطبقة الحساسة، وشاشات النغمة النصفية ودقة الوضوح. اعمل مع المطبعة التجارية للتحقق من تلك الإعدادات باستخدام بروفات تكاملية أو مرحلية. إعداد الأحبار على أن تكون مرئية أو مخفية على الشاشة في لوحة معاينة الفواصل لا يؤثر على عملية الفصل الحقيقية—أنه يؤثر فقط على كيفية ظهورهم على شاشتك أثناء المعاينة.

ملاحظة: الكائنات الموجودة على طبقات مخفية لا يتم تضمينها في المعاينة على الشاشة.

طباعة فصل الألوان

- ١ اختر ملف < طباعة.
- ٢ قم بتحديد طباعة وملف PPD. للطباعة إلى ملف بدلاً من الطباعة من خلال طباعة، قم بتحديد ملف Adobe PostScript® أو Adobe PDF.
- ٣ قم بتحديد المخرج من على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.
- ٤ للصيغة، قم بتحديد إما فصل الألوان (مبني على المضيف) أو فصل ألوان In-RIP.
- ٥ قم بتحديد الطبقة الحساسة وتعريض الصورة ودقة وضوح الطباعة لفصل الألوان.
- ٦ قم بضبط الخيارات لألواح الألوان التي تريد فصلها:
 - لإتاحة طباعة لوح طباعة، انقر أيقونة الطباعة  الموجودة بجوار اللون في قائمة خيارات حبر الوثيقة. انقر مرة أخرى لاستعادة خيار الطباعة لهذا اللون.
 - لتحويل كل ألوان التركيز إلى ألوان تشغيل، حتى يمكن طباعتهم كجزء من ألواح ألوان التشغيل بدلاً من وضعهم على لوح منفصل، قم بتحديد تحويل كل ألوان التركيز إلى ألوان تشغيل.
 - لتحويل لون تركيز واحد إلى ألوان معالجة، انقر أيقونة تركيز  الموجودة بجوار اللون في قائمة خيارات حبر الوثيقة. تظهر أيقونة أربعة ألوان تشغيل . انقر مرة أخرى لاستعادة اللون مرة أخرى لكي يصبح لون تركيز.
 - للطباعة الفوقية لكل الحبر الأسود، قم بتحديد طباعة فوقية أسود.
 - لتغيير تردد الشبكة، وزاوية الشبكة، وشكل نقاط الشبكة المعتدلة للوح، انقر اسم الحبر نقطة مزدوجة. كحل بديل، انقر الإعداد الموجود في قائمة خيارات أحبار الوثيقة ثم قم بعمل التغييرات المطلوبة. لاحظ أن، الزوايا والتردادات الافتراضية يتم تحديدها في ملف PPD المحدد. استشر ورشة الطباعة الخاصة بك لمعرفة التردد والزوايا التي يفضل استخدامها قبل إنشاء الشبكات المعتدلة الخاصة بك.

💡 إذا كان عملك الفني يحتوي على أكثر من لون تركيز، وهناك تداخل واضح بين لونين أو أكثر من ألوان التركيز، قم بتعيين زوايا مختلفة لكل لون تركيز.

- ٧ قم بضبط الخيارات الإضافية في شاشة الطباعة.

على وجه الخصوص، يمكنك تحديد كيفية وضع وتغيير مقاييس وقطع العمل الفني، وإعداد العلامات الوتسييل للطباعة، واختيار إعداد التسوية للعمل الفني الشفاف.

٨ انقر طباعة.

ملاحظة: للحصول على فيديو عن لوحة معاينة الفواصل، راجع www.adobe.com/go/lrvid4021_ai.

راجع أيضاً

”تغيير دقة وضوح الطباعة وتردد الشبكة“ في الصفحة ٢٤٧

”طباعة كائن على كل الألواح“ في الصفحة ٣٥٠

”خيارات شاشة الطباعة“ في الصفحة ٣٤٥

صبغ فصل الألوان

يدعم Illustrator دورتي عمل PostScript شائع استخدامهم، أو صبغ، لإنشاء فصل الألوان. الفارق الرئيسي بين الاثنين هو أين يتم إنشاء الفصل — على الحاسب الآلي المضيف (النظام الذي يستخدم Illustrator وملف تعريف الطباعة)، أو على جهاز الإخراج RIP (معالج الصور النقطية).

في عمليات فصل الألوان التقليدية المبنية على المضيف، دورة العمل السابق فصل ألوانها، يقوم Illustrator بإنشاء بيانات PostScript لكل من عمليات الفصل المطلوبة للوثيقة، ثم يرسل هذه البيانات إلى جهاز الإخراج.

في دورات العمل الجديدة المبنية على فصل ألوان RIP، هناك جيل جديد من PostScript RIPs يقوم بعمل فصل الألوان والملائمة وحتى إدارة الألوان في RIP مع ترك الحاسب الآلي المضيف متفرغاً لأدراء مهام أخرى. يتطلب هذا الأسلوب من Illustrator وقت أقل لإنشاء الملف وكذلك يقلل من حجم البيانات المرسلّة لتنفيذ أي من مهام الطباعة. على سبيل المثال، بدلاً من إرسال بيانات PostScript لأربعة صفحات أو أكثر لطباعة فصل ألوان مبني على المضيف، يقوم Illustrator بإرسال بيانات PostScript لملف PostScript واحد مركب لكي يتم تشغيله من خلال RIP.

الطبقة الحساسة وتعريض الصورة

تشير الطبقة الحساسة إلى الطبقة الحساسة من الصورة على جزء من الفيلم أو الورقة. أعلى (قراءة صحيحة) تعني أن الكتابة في الصورة من الممكن قراءتها (هذا هو ”قراءة صحيحة“) عندما تكون الطبقة الحساسة للصورة مواجهة لك. أسفل (قراءة صحيحة) تعني أن الكتابة من الممكن قراءتها عندما تكون الطبقة الحساسة للصورة ليست مواجهة لك. في الوضع الطبيعي، فإن الصور المطبوعة على ورق تتم طباعتها بخاصبة أعلى (قراءة صحيحة)، بينما عندما تكون الصور مطبوعة على فيلم، فإنها دائماً ما تكون ذات خاصية أسفل (قراءة صحيحة). استشر ورشة الطباعة الخاصة بك لمعرفة اتجاه الطبقة الحساسة الذي تفضله.


لمعرفة ما إذا كنت تنظر إلى جانب الطبقة الحساسة أو إلى الجانب الآخر من الطبقة الحساسة (كما تتم إلى الإشارة إليه باسم الأساسي)، قم بفحص الفيلم باستخدام مصدر ضوئي قوي. حيث يبدو جانب أكثر لمعاناً من الآخر. الجانب المعتم هو جانب الطبقة الحساسة؛ بينما الجانب اللامع هو الجانب الأساسي.


يشير تعريض الصورة إلى ما إذا كان سيتم طباعة العمل الفني كصورة إيجابية أو سلبية. في الوضع الطبيعي، تحتاج ورش الطباعة إلى فيلم سلبي (نيجاتيف) في الولايات المتحدة الأمريكية، بينما تحتاج إلى فيلم إيجابي في أوروبا واليابان. إذا كنت غير متأكد من نوعية الصورة الواجب استخدامها، استشر ورشة الطباعة الخاصة بك.

طباعة كائن على كل الألواح

إذا كنت تريد طباعة كائن على كل الألواح في عملية الطباعة، متضمناً ألواح ألوان التركيز، يمكنك تحويلها إلى لون تسجيل. يتم تعيين علامات التسجيل وعلامات القطع وبيانات الصورة تلقائياً إلى ألوان التسجيل.

١ قم بتحديد الكائن.

٢ في لوحة الحوامل، انقر حامل لون التسجيل ، الموجودة في الصف الأول من الحوامل، بشكل افتراضي.

لتغيير مظهر لون التسجيل على الشاشة من اللون الأسود الافتراضي، قم باستخدام لوحة الألوان. سيتم استخدام اللون الذي تحدده في تمثيل الكائنات ذات ألوان التسجيل على الشاشة. سيتم دائماً طباعة هذه الكائنات كلون رمادي على المركبات وكصبغة متكافئة من كل الأحبار في فصل الألوان. 

علامات وتسييل الطباعة

حول علامات الطباعة

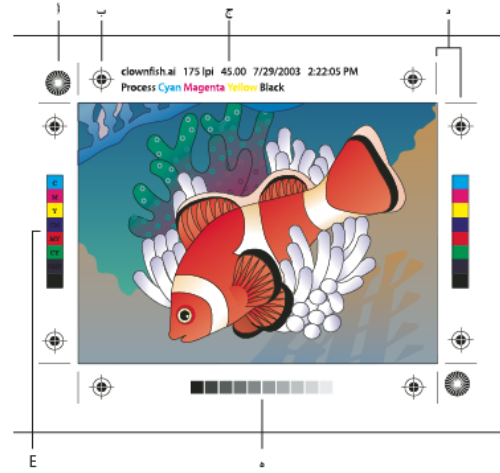
عند قيامك بإعداد عمل فني للطباعة، يحتاج جهاز الطباعة إلى عدد من العلامات لتسجيل عناصر العمل الفني بدقة وتدقيق الألوان الصحيحة. يمكنك إضافة الأنواع التالية من علامات الطباعة إلى عملك الفني:

علامات القطع سطور رفيعة أفقية ورأسية، لتحديد المواقع التي سيتم قطع الصفحة عندها. من الممكن أيضاً أن تساعد علامات القطع في تسجيل فصل ألوان واحد إلى آخر.

علامات التسجيل علامات صغيرة تقع خارج حدود الصفحة لمحاذاة فواصل الألوان المختلفة في وثيقة ألوان.

شرائط الألوان مربعات ألوان صغيرة تمثل أحبار CMYK وصبغات الرمادي (بزيادات مقدارها 10%). يستخدم مزود الخدمة الخاص بك تلك العلامات لمعايرة كثافة الحبر على المطبعة.

معلومات الصفحة تعنون الفيلم باستخدام اسم الفيلم وتاريخ ووقت الطباعة وعدد خطوط الشبكة المستخدمة وزاوية الشبكة المستخدمة لفصل الألوان ولون كل لوح. تظهر هذه العناوين بأعلى الصور.



علامات الطباعة
أ. علامة البداية (ليست اختيارية) ب. علامة التسجيل ج. معلومات الصفحة د. علامات القطع هـ. شريط الألوان و. شريط الصبغة

إضافة علامات الطباعة

- ١ اختر ملف > طباعة.
 - ٢ قم بتحديد علامات وتسجيل على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.
 - ٣ قم بتحديد أنواع علامات الطباعة التي تريد إضافتها. كما يمكنك الاختيار بين العلامات ذات النمط الياباني أو النمط اللاتيني.
 - ٤ (اختياري) إذا قمت بتحديد علامات القطع، قم بتحديد عرض خطوط علامات القطع ومسافة الإزاحة بين علامات القطع والعمل الفني.
- لتجنب رسم علامات الطباعة على التسييل، تأكد من قيامك بإدخال قيمة مسافة إزاحة أكبر من قيمة التسييل.



راجع أيضاً

”تعيين علامات قطع للفصل أو المحاذاة“ في الصفحة ٤١

حول التسييل

التسييل هو مقدار العمل الفني الواقع خارج المربع المحيط بالطباعة، أو خارج مساحة القطع وعلامات القص. يمكنك تضمين التسييل في عملك الفني كهامش خطأ—لكي تتأكد من أن الحبر يقوم بالطباعة إلى حافة الصفحة بعد قطع الصفحة أو إن الصفحة من الممكن تقسيمها إلى قطاعات رئيسية في وثيقة. بمجرد أن تقوم بإنشاء العمل الفني التي تمتد إلى التسييل، فإنك يمكن أن تستخدم Illustrator لتعيين مقدار امتداد التسييل زيادة التسييل تؤدي إلى إن يقوم Illustrator بطباعة جزء أكبر من العمل الفني يقع خارج علامات القطع. علماً بأن، علامات القطع تظل تحدد نفس حجم مربع إحاطة الطباعة.


يعتمد حجم التسييل الذي تستخدمه على الغرض منه. يجب أن يكون تسييل المطبعة (وهو، تسييل صورة يقع خارج حواف الورقة المطبوعة) 18 نقطة على الأقل. إذا كان الغرض من التسييل هو أن تتلاءم صورة مع قطاع رئيسي، فإنه من المحتمل أن تحتاج إلى عدد 2 أو 3 نقطة أكثر. من الممكن أن ترشدك ورشة الطباعة الخاصة بك بحجم التسييل المطلوب لأداء مهمة معينة.

إضافة تسجيل

١ اختر ملف > طباعة.

٢ قم بتحديد علامات وتسجيل على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بإدخال قيم لأعلى ويسار وأسفل ويمين لتحديد موضع علامات التسجيل. انقر أيقونة الرابط  لتجعل كل القيم متساوية.
- حدد استخدام تسجيل الوثيقة لتستخدم إعدادات التسجيل المعرفة في شاشة وثيقة جديدة.
- الحد الأقصى لقيمة التسجيل هي 72 نقطة؛ بينما الحد الأدنى لقيمة التسجيل هي 0 نقطة.

طباعة PostScript

حول ملفات PPD

يخصص ملف PPD (وصف طباعة PostScript) سلوك محرك طباعة PostScript المحددة. إنه يحتوي على معلومات عن جهاز المخرجات، بما في ذلك الخطوط الموجودة في الطباعة، أحجام الوسائط المتوفرة، ذبذبات الشاشة المحسنة زوايا الشبكة، وإمكانات مخرجات اللون. من المهم أن تقوم بإعداد PPD الصحيح قبل أن تطبع. إن تحديد PPD المرادف لطباعة PostScript الخاصة بك يغذي شاشة الطباعة بالإعدادات المتوفرة لجهاز المخرجات. يمكنك التبديل إلى واحد آخر مختلف بحيث يتناسب مع احتياجاتك. تستخدم التطبيقات المعلومات الموجودة في ملف PPD لتحديد أي من معلومات PostScript ليتم إرسالها عند طباعة وثيقة.

لأفضل نتائج الطباعة، تنصح Adobe بأن تحصل على أحدث إصدار من ملف PPD الخاص بجهاز مخرجاتك من المصنع. يوجد لدى العديد من مزودي الخدمة والمطابع التجارية ملفات PPDs تخص أجهزة فصل الألوان التي يستخدمونها. تأكد من تخزين PPDs في المكان المحدد من قبل نظام التشغيل. للتفاصيل، ارجع للوثائق الخاصة بنظام تشغيلك.

تغيير ملف PPD

عند قيامك بالطباعة إلى طباعة PostScript أو ملف PostScript أو PDF، فإن Illustrator يقوم باستخدام الـ PPD (توصيف طباعة PostScript) الافتراضي تلقائيًا لهذا الجهاز. يمكنك التبديل إلى واحد آخر مختلف بحيث يتناسب مع احتياجاتك.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ من قائمة PPD، قم بتحديد أي من الخيارات التالية:

- PPD المتوافق مع جهاز الإخراج الحالي.
- أخرى. يمكنك من تحديد PPD مخصص، على سبيل المثال، PPD المرسل من قبل مورد الخدمة الخاص بك للاستخدام مع طباعة معينة. اسم ملف PPD يرادف اسم وموديل الطباعة أو جهاز فصل الألوان، ومن المحتمل أن يعرض امتداد الملف .ppd (بناءً على كيفية إعداد النظام). انتقل إلى الـ PPD الذي تريده، وقم بتحديد ثم انقر فتح.

ملاحظة: خصائص محددة للـ PPD من الشائع تواجدها في الـ PPDs الخاصة بأجهزة فصل الألوان لا يمكن التعامل معها من خلال شاشة الطباعة بـ Illustrator. لضبط تلك الخصائص المتعلقة بالطباعة، انقر إعداد (في Windows) أو طباعة (في MacOS) في شاشة الطباعة.

إضافة ملف PPD

لأفضل نتائج الطباعة، تنصح Adobe بأن تحصل على أحدث إصدار من ملف PPD الخاص بجهاز مخرجاتك من المصنع. يوجد لدى العديد من مزودي الخدمة والمطابع التجارية ملفات PPDs تخص أجهزة فصل الألوان التي يستخدمونها. تأكد من تخزين PPDs في المكان المحدد من قبل نظام التشغيل. للتفاصيل، ارجع للوثائق الخاصة بنظام تشغيلك.

❖ في Windows و Mac OS، يمكنك تحديد ملف PPD بنفس الطريقة التي تقوم فيها بإضافة طباعة. تختلف خطوات تحديد ملف PPD لكل تحويل. راجع وثائق نظام التشغيل للتفاصيل.

طباعة المسارات المعقدة والطويلة

إذا كنت تقوم بطباعة ملفات Adobe Illustrator تحتوي على مسارات طويلة ومعقدة، فإنه من المحتمل أن لا تتم طباعة الملف ويتم عرض رسائل من الطباعة الخاصة بك تخبرك عن وجود خطأ تعدي الحدود. لتبسيط المسارات المعقدة والطويلة، يمكنك تقسيمهم إلى مسارين أو أكثر. كما يمكنك تغيير عدد أجزاء الخط المستخدمة في تمثيل المنحنيات وضبط دقة وضوح الطباعة.

راجع أيضاً

”فصل مسار“ في الصفحة ٦٤

قم بتغيير عدد أجزاء الخط المستخدمة في طباعة الكائنات المتجهة.

يتم تعريف المنحنيات في العمل الفني عن طريق منح PostScript كأجزاء خطوط مستقيمة صغيرة؛ كما قل طول الأجزاء، كلما زادت دقة المنحنى. كلما زاد عدد أجزاء الخطوط، كلما زاد تعقيد المنحنى. بناءً على طابعتك والمساحة المتاحة من الذاكرة بها، يصبح المنحنى معقدًا جدًا على منح PostScript للقيام بتنقيطه. في هذه الحالة، من المحتمل أن ينتج خطأ تعدي الحدود الخاص بـ PostScript، ولن تتم طباعة المنحنى.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ للطباعة، قم بتحديد طباعة PostScript، أو ملف Adobe PostScript®، أو Adobe PDF.

٣ قم بتحديد الرسومات على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.

٤ قم بإلغاء تحديد آلي، ثم استخدم مؤشر تحكم التسوية لضبط دقة المنحنى.


الإعداد الأقل (الخاص بالجودة) يقوم بإنشاء أجزاء خطوط مستقيمة أصغر وأكثر، مما يماثل المنحنى أكثر وأكثر. الإعداد الأعلى (الخاص بالسرعة) ينتج عنه أجزاء خطوط مستقيمة أقل وأطول، مما ينشئ منحنى أقل جودة ولكن يزيد من معدل الأداء.

تقسيم المسارات للطباعة

يتعامل Illustrator مع المسارات المنقسمة في العمل الفني ككائنات منفصلة. لتغيير عملك الفني فور تقسيم المسارات، يجب إما العمل باستخدام الأشكال المنفصلة أو إعادة وصل المسارات للعمل مع الصورة كشكل واحد.

يفضل أن تقوم بحفظ نسخة من عملك الفني الأصلي قبل تقسيم المسارات. بهذه الطريقة، فإنك يصبح لديك ملف العمل الفني الأصلي بدون تقسيم، للعمل باستخدامه عند الحاجة إلى ذلك.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتقسيم مسار ذو حدود شكل، استخدام أداة المقص .
- لتقسيم مسار مركب، اختر كائن > مسارات مركبة > تحرير، وذلك لإزالة المسار المركب. ثم قم بتقسيم المسار إلى أجزاء باستخدام أداة المقص، ثم قم بإعادة تعريف الأجزاء كمسارات مركبة.
- لفصل مسار مركب، اختر كائن > قطع > إطلاق لإزالة القناع. ثم قم بتقسيم القناع إلى أجزاء باستخدام أداة المقص، ثم قم بإعادة تعريف الأجزاء كأقنعة.

💡 لإعادة وصل مسار بعد أن تقوم بفصله، حدد كل المسارات المنفصلة التي تكون الكائن الأصلي، وانقر زر إضافة إلى مساحة الشكل في لوحة مستكشف المسار. يتم إعادة وصل المسار، مع تكوين نقطة إرساء عند كل نقطة تقاطع حيث تم وصل المسار المقسم.

التحكم في كيفية تنزيل الخطوط إلى طباعة

الخطوط الموجودة في الطباعة هي خطوط مخزنة في ذاكرة الطباعة أو على قرص صلب متصل بالطابعة. من الممكن تخزين خطوط Type 1 و TrueType إما على الطباعة أو على حاسبك الآلي، بينما يتم حفظ الخطوط النقطية على حاسبك الآلي فقط. يقوم Illustrator بتنزيل الخطوط عند الحاجة، على اعتبار أنهم مثبتين على القرص الصلب الخاص بحاسبك الآلي.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ للطباعة، قم بتحديد طباعة PostScript، أو ملف Adobe PostScript®، أو Adobe PDF.

٣ قم بتحديد الرسومات على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة، ثم قم بتحديد خيار تنزيل:

لا شيء يتضمن مرجع إلى الخط في ملف PostScript الذي يخبر RIP أو المعالج التالي عن الموضع الذي يجب أن يتم تضمين الخط فيه. يكون هذا الخيار مناسباً، إذا كان الخط يقع في الطباعة، يتم تسمية خطوط TrueType بناءً على اسم ملف PostScript في الخط؛ علماً بأن، لا تستطيع كل التطبيقات تفسير هذه الأسماء. للتأكد من أن خطوط TrueType قد تم تفسيرها بصورة صحيحة، استخدم إحدى خيارات تنزيل الخط الأخرى.

استبدال يقوم بتنزيل الحروف (الحروف الرسومية) المستخدمة في الوثيقة فقط. يتم تنزيل الحروف الرسومية مرة واحدة فقط لكل صفحة. ينتج عن استخدام هذا الخيار ملفات PostScript أصغر وأسرع عند استخدامه مع الوثائق ذات الصفحة المفردة أو مع الوثائق القصيرة التي لا تحتوي على الكثير من النص.

تم يتم تنزيل كل الخطوط المطلوبة للوثيقة عند بدء تنفيذ مهمة الطباعة. ينتج عن استخدام هذا الخيار ملفات PostScript أصغر وأسرع عند استخدامه مع وثائق متعددة الصفحات.

ملاحظة: يحظر بعض مصنعي الخطوط إدراج ملفات الخطوط. يتم تطبيق هذه المحظورات على نسخ برامج الخطوط. مطلوب منك الإذعان إلى حقوق النسخ المطبقة والبنود المنصوص عليها في اتفاقية الترخيص الخاصة بك. بالنسبة إلى برامج الخطوط المرخصة من قبل Adobe، فإن اتفاقية الترخيص الخاصة بك تمنحك أحقية أخذ نسخة من الخط (الخطوط) التي قمت باستخدامها في ملف معين إلى المطابع التجارية أو أي مورد خدمة آخر، ومن المحتمل أن يستخدم مورد الخدمة الخط (الخطوط) للتعامل مع ملفك، مع اعتبار أن مورد الخدمة قد أخبرك أنه لديه الحق في استخدام هذا البرنامج. لبرامج الخطوط الأخرى، يرجى الحصول على إذن من المورد الخاص بك.

راجع أيضًا

حول الخطوط

تغيير مستوى PostScript للطباعة

عند قيامك بالطباعة إلى PostScript أو ملف PDF، فإن Illustrator يقوم بتحديد مستوى PostScript تلقائيًا لجهاز الإخراج الخاص بك. إذا كنت تريد تغيير مستوى PostScript أو تنسيق البيانات للملفات PostScript، قم بتنفيذ التالي:

- ١ اختر ملف > طباعة.
- ٢ للطباعة، قم بتحديد ملف Adobe PostScript® أو Adobe PDF.
- ٣ قم بتحديد الرسومات على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.
- ٤ لـ PostScript، قم بتحديد مستوى التوافق مع منقحات أجهزة إخراج PostScript.
- يحسن مستوى 2 من سرعة الطباعة وجودة المخرجات للرسومات المطبوعة على أجهزة الإخراج ذات PostScript مستوى 2 أو أكبر. يوفر مستوى 3 أفضل سرعة ممكنة وجودة للمخرجات على الأجهزة ذات PostScript 3.
- ٥ (اختياري) إذا قمت باختيار ملف Adobe PostScript® كطباعة، قم بتحديد خيار تنسيق بيانات لتحديد كيف سيرسل Illustrator بيانات الصورة من حاسبك الآلي إلى الطباعة.
- يقوم الخيار ثنائي بتصدير بيانات الصورة ككود ثنائي، ويكون أكثر ضغطًا من ASCII ولكن من المحتمل أن لا يكون متوافقًا مع كل الأنظمة. يقوم الخيار ASCII بتصدير بيانات الصورة كنص ASCII، وهو متوافق مع الشبكات القديمة والطابعات المتوازية وفي العادة هو أفضل الخيارات للرسومات التي تستخدم على أنظمة تشغيل متعددة. كما أنه في العادة هو أفضل الخيارات للوثائق المستخدمة على Mac OS للتشغيل.

الطباعة باستخدام إدارة الألوان

السماح لتطبيقك بإدارة الألوان عند الطباعة

- ١ اختر ملف > طباعة.
- ٢ قم بتحديد إدارة الألوان على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.
- ٣ لمعالجة الألوان، اختر السماح لـ Illustrator بتحديد الألوان.
- ٤ ملف تخصيص الطباعة، قم بتحديد ملف التخصيص لجهاز الإخراج الخاص بك.
- كلما زادت دقة توصيف ملف التخصيص لظروف وشروط جهاز الإخراج والطباعة (على سبيل المثال، نوع الورق)، كلما زادت إمكانية قيام نظام إدارة الألوان بترجمة القيم الرقمية للألوان الحقيقية في الوثيقة. (راجع حول ملفات تخصيص الألوان.)
- ٥ (اختياري) قم بضبط خيار وجهة الإخراج لتحديد كيفية قيام التطبيق بتحويل الألوان إلى فراغ ألوان الوجهة.
- في معظم الأحوال، من الأفضل استخدام وجهة الإخراج الافتراضية. للحصول على مزيد من المعلومات حول وجهات الإخراج، قم بالبحث في التعليمات.
- ٦ انقر إعداد (في Windows) أو طابعة (في MacOS) في أسفل شاشة الطباعة للوصول إلى إعدادات الطباعة في النظام.
- ٧ قم بالتعامل مع إعدادات إدارة الألوان للتعريف الطباعة عن طريق تنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- في حالة نظام التشغيل Windows، انقر بالزر الأيمن للفأرة على الطباعة التي تستخدمها، ثم قم بتحديد الخصائص. ثم قم بإيجاد إعدادات إدارة الألوان للتعريف الطباعة. في معظم ملفات تعريف الطابعات، يتم عنوان إعدادات إدارة الألوان باسم إدارة الألوان أو ICM.

- في MacOS، قم بتحديد الطابعة التي تستخدمها، ثم قم بتحديد خيار إدارة الألوان من القائمة المنبثقة. في معظم ملفات تعريف الطابعات، يتم عنونة هذا الخيار باسم ColorSync.
- ٨ قم بإيقاف تشغيل خيار إدارة الألوان لملف تعريف الطابعة.
- كل ملف تعريف طابعة يحتوي على خيارات إدارة ألوان مختلفة. إذا لم يكن واضحاً لك كيفية إيقاف تشغيل إدارة الألوان، استشر وثائق الطابعة الخاصة بك.
- ٩ عد إلى شاشة الطابعة في Illustrator، ثم انقر طباعة.

السماح لطابعتك بإدارة الألوان عند الطباعة

- ١ اختر ملف < طباعة.
- ٢ اختر طابعة PostScript من قائمة الطابعة. للطباعة إلى ملف بدلاً من الطباعة من خلال طابعة، قم بتحديد ملف Adobe PostScript® أو Adobe PDF.
- ٣ قم بتحديد إدارة الألوان على الجانب الأيسر من شاشة الطابعة.
- ٤ لمعالجة الألوان، اختر السماح لطابعة PostScript® بتحديد الألوان.
- ٥ (اختياري) قم بضبط أي من الخيارات التالية. في معظم الأحوال، فإنه من الأفضل استخدام الإعدادات الافتراضية.
- وجهة الإخراج تحدد كيفية قيام التطبيق بتحويل الألوان إلى فراغ ألوان الوجهة.
- الاحتفاظ بأرقام RGB (لمخرجات RGB) أو الاحتفاظ بأرقام CMYK (لمخرجات CMYK). تحدد كيفية قيام Illustrator بمعالجة الألوان التي ليس لها ملفات تخصيص ألوان مرتبطة معهم (على سبيل المثال، الصور المدرجة بدون ملفات تخصيص مدرجة). عند تحديد هذا الخيار، يقوم Illustrator بإرسال أرقام الألوان مباشرة إلى جهاز الإخراج. عند إلغاء تحديد هذا الخيار، يقوم Illustrator أولاً بتحويل أرقام الألوان إلى فراغ ألوان جهاز الإخراج.
- يوصى بالاحتفاظ بالأرقام عند إتباعك لدورة عمل CMYK آمنة. لا يوصى بالاحتفاظ بالأرقام عند طباعة وثائق RGB.
- ٦ انقر إعداد (في Windows) أو طابعة (في MacOS) في أسفل شاشة الطابعة للوصول إلى إعدادات الطباعة في النظام.
- ٧ قم بالتعامل مع إعدادات إدارة الألوان لملف تعريف الطابعة عن طريق تنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- في حالة نظام التشغيل Windows، انقر بالزر الأيمن للفأرة على الطابعة التي تستخدمها، ثم قم بتحديد الخصائص. ثم قم بإيجاد إعدادات إدارة الألوان لملف تعريف الطابعة. في معظم ملفات تعريف الطابعات، يتم عنونة إعدادات إدارة الألوان باسم إدارة الألوان أو ICM.
- في MacOS، قم بتحديد الطابعة التي تستخدمها، ثم قم بتحديد خيار إدارة الألوان من القائمة المنبثقة. في معظم ملفات تعريف الطابعات، يتم عنونة هذا الخيار باسم ColorSync.
- ٨ قم بتحديد إعدادات إدارة الألوان لكي تتمكن من ملف تعريف طابعتك من معالجة إدارة الألوان أثناء الطباعة.
- كل ملف تعريف طابعة يحتوي على خيارات إدارة ألوان مختلفة. إذا لم يكن واضحاً لك كيفية إيقاف ضبط خيارات إدارة الألوان، استشر وثائق الطابعة الخاصة بك.
- ٩ عد إلى شاشة الطابعة في Illustrator، ثم انقر طباعة.

راجع أيضاً

حول وجهات الإخراج
استخدام دورة عمل CMYK آمنة
الطباعة باستخدام إدارة الألوان

طباعة التدرجات والشبكات ومزيج الألوان

طباعة التدرجات والشبكات ومزيج الألوان

- من المحتمل أن يكن صعباً على بعض الطابعات طباعة الملفات ذات التدرجات أو الشبكات أو مزيج الألوان بسهولة (بدون ظهور مجموعات ألوان منفصلة) أو من الممكن أن لا تقدر على طباعتهم على الإطلاق. اتبع الإرشادات العامة التالية لتحسين نتائج الطباعة:
- استخدم المزيج الذي يتغير بنسبة 50% على الأقل بين مكوني أو أكثر من مكونات ألوان التشغيل.
 - استخدم مزيج قصير. يعتمد الطول المثالي على الألوان في المزيج الخاص بك، ولكن حاول المحافظة على المزيج بحيث يكون أقصر من 7.5 بوصة.
 - استخدم ألوان فاتحة أو اجعل المزيج الغامق أقصر. تظهر مجموعات الألوان عند وجود ألوان غامقة جداً ولون أبيض.

- استخدم شبكة ترجع 256 مستوى من الرمادي.
- إذا قمت بإنشاء تدرجات بين لوني تركيز أو أكثر، قم بتعيين زوايا شبكة مختلفة إلى ألوان التركيز عند قيامك بإنشاء فصل ألوان. إذا كنت غير متأكد من الزوايا الواجب استخدامها، استشر ورشة الطباعة الخاصة بك.
- قم بالطباعة إلى جهاز إخراج يدعم لغة PostScript® مستوى 3 عندما يكون ممكناً.
- إذا كان يلزم الطباعة إلى جهاز إخراج يدعم لغة Postscript مستوى 2 أو عند طباعة الشبكات التي تحتوي على شفافية، فإنه يمكنك اختيار تنقيط التدرجات والشبكات أثناء الطباعة. نتيجة لما سبق، يقوم Illustrator بتحويل التدرجات والشبكات من الكائنات المتجهة إلى صور JPEG.

تنقيط التدرجات والشبكات أثناء الطباعة.

١ اختر ملف > طباعة.

٢ قم بتحديد الرسومات على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة، ثم قم بتحديد طباعة تدرج متوافق وشبكة متدرجة.

هام: من الممكن أن يؤدي خيار طباعة تدرج متوافق وشبكة متدرجة إلى إبطاء سرعة الطباعة على الطابعات التي لا تواجه أي مشاكل مع التدرجات، لذلك لا تقم بتحديد هذا الخيار إلا إذا واجهت مشاكل عند الطباعة.

ضبط تردد الشبكة المناسب لطباعة التدرجات والشبكات ومزيج الألوان

عند قيامك بطباعة ملفك، فإنه من المحتمل أن تجد دقة وضوح طابعتك، عند اندماجه مع تردد الشبكة المختار، يسمح بأقل من 256 مستوى من درجات الرمادي. كلما زاد تردد الشبكة، يقل عدد مستويات الرمادي المتاحة للطابعة. على سبيل المثال، إذا كنت تقوم بالطباعة باستخدام دقة وضوح 2400 نقطة في البوصة، واستخدام عدد خطوط شبكة أكثر من 150، ينتج عنه عدد مستويات رمادي أقل من 256 مستوى. يعرض الجدول التالي الحد الأقصى لعدد خطوط الشبكة والذي يمكنك استخدامه مع الطابعات للحفاظ على عدد 256 مستوى رمادي:


دقة وضوح جهاز فصل الألوان النهائية	الحد الأقصى لعدد خطوط الشبكة الممكن استخدامه
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

راجع أيضاً

”تغيير دقة وضوح الطابعة وتردد الشبكة“ في الصفحة ٣٤٧

حساب الحد الأقصى لطول المزيج للتدرجات

يقوم Illustrator بحساب عدد الخطوات في التدرج بناء على النسبة المئوية للتغيير بين الألوان في التدرج. تحدد عدد الخطوات الحد الأقصى لطول المزيج قبل حدوث تجمع الألوان.

١ حدد أداة القياس ، قم بتحديد أداة القياس، ثم انقر نقطة البداية ونقطة النهاية الخاصة بالتدرج.

٢ لاحظ المسافة المعرضة في لوحة المعلومات على جزء من الورقة. تمثل هذه المسافة طول التدرج أو مزيج الألوان.

٣ قم بحساب عدد الخطوات في المزيج باستخدام المعادلة التالية:

عدد الخطوات = 256 (عدد مستويات الرمادي) X نسبة التغيير في الألوان

لحساب نسبة التغيير في الألوان، قم بطرح القيمة الصغرى للون من القيمة الكبرى للون. على سبيل المثال، مزيج ألوان بين 20% أسود و 100% أسود تكون قيمته 80% —أو 80 —تغيير في الألوان.

عند مزج ألوان تشغيل، قم باستخدام أقصى تغيير يمكن حدوثه خلال أي لون من الألوان. على سبيل المثال، مزيج ألوان بين 20% أزرق سماوي و 30% أرجواني و 80% أصفر و 60% أسود إلى 20% أزرق سماوي و 90% أرجواني و 70% أصفر و 40% أسود. ينتج عن هذا 60% تغيير في الألوان، حيث أن التغيير الأقصى يقع في اللون الأرجواني —من 30% إلى 90%.

٤ باستخدام عدد الخطوات المحسوبة في الخطوة 3، انظر إذا كان طول التدرج أكبر من الطول الأقصى المرادف في رسم التالي. إذا كان يزيد، قم بتقليل طول التدرج أو التغيير بين الألوان؟

الحد الأقصى لطول المزيج			عدد الخطوات التي يوصي بها Adobe Illustrator
نقاط	بوصات	سنتيمترات	
21.6	3.	762.	10
43.2	6.	1.524	20
64.8	9.	2.286	30
86.4	1.2	3.048	40
108.0	1.5	3.810	50
129.6	1.8	4.572	60
151.2	2.1	5.334	70
172.8	2.4	6.096	80
194.4	2.7	6.858	90
216.0	3.0	7.620	100
237.6	3.3	8.382	110
259.2	3.6	9.144	120
280.8	3.9	9.906	130
302.4	4.2	10.668	140
324.0	4.5	11.430	150
345.6	4.8	12.192	160
367.2	5.1	12.954	170
388.8	5.4	13.716	180
410.4	5.7	14.478	190
432.0	6.0	15.240	200
453.6	6.3	16.002	210
475.2	6.6	16.764	220

الحد الأقصى لطول المزيج			عدد الخطوات التي يوصي بها Adobe Illustrator
نقاط	بوصات	سنتيمترات	
496.8	6.9	17.526	230
518.4	7.2	18.288	240
540.0	7.5	19.050	250
553.0	7.7	19.507	256

راجع أيضًا

”نظرة عامة على لوحة معلومات الوثيقة“ في الصفحة ٢٤٦

طباعة وحفظ العمل الفني الشفاف

حول التسوية

إذا كانت وثيقتك أو عملك الفني يحتوي على شفافية، ليتم إخراجها فإنه غالبًا ما يحتاج علمية تسمى التسوية. تقسم التسوية العمل الفني الشفاف إلى مساحات متجهة ومساحات نقطية. بمجرد أن يصبح العمل الفني أكثر تعقيدًا (مزج صور، متجهات، كتابة، ألوان تركيز، طباعة فوقية، وهكذا)، كذلك تصبح التسوية ونتائجها. قد تكون التسوية ضرورية عندما تطبع أو عندما تحفظ إلى تنسيقات أخرى لا تدعم الشفافية. للحفاظ على الشفافية بدون تسوية تقوم بإنشاء ملفات PDF، احفظ ملفك على هيئة Adobe PDF 1.4 (في Acrobat 5.0) أو ما بعده.

يمكنك تعيين إعدادات التسوية ثم حفظهم وتطبيقهم على هيئة إعدادات مسبقة للتسوية. يتم تسوية الكائنات الشفافة طبقًا لذلك على إعداد التسوية الموجود في إعداد التسوية المسبق.

ملاحظة: لا يمكن التراجع عن تسوية الشفافية بعد حفظ الملف.



الرسم المتداخل ينقسم عند التسوية.

لمزيد من المعلومات عن مشاكل مخرجات التسوية، راجع صفحة مصادر مزود خدمة الطباعة من شبكة حلول Adobe (بالإنجليزية فقط)، والمتاحة في [موقع Adobe على الويب](#).

تنسيقات الملف التي تحافظ على الشفافية

عندما تقوم بحفظ ملف Illustrator في تنسيقات معينة، فإن معلومات الشفافية الأصلية يتم الحفاظ عليها. على سبيل المثال، عندما تحفظ ملف بتنسيق EPS في Illustrator CS (أو ما بعده)، فإن الملف سيحتوي على كل من بيانات Illustrator الأصلية وبيانات EPS الأصلية. عندما تقوم بإعادة فتح الملف في Illustrator، فإن البيانات الأصلية (غير المسطحة) تقرأ. عندما تضع الملف في تطبيق آخر، فإن بيانات EPS (المسطح) تتم قراءتها.

عند الإمكان، ابق ملفك في تنسيق يتم فيه الحفاظ على بيانات الشفافية، متيحًا لك أن تقوم بالتحريرات الضرورية.

يتم الحفاظ على بيانات الشفافية الأصلية عندما تقوم بحفظ التنسيقات التالية:

- AI9 و ما بعده
- EPS AI9 وما بعده

- PDF 1.4 وما بعده (عندما يكون خيار الحفاظ على إمكانيات تحرير Illustrator محدداً) يقوم Illustrator بتسوية عمل فني عندما تقوم بتنفيذ أي من العمليات التالية:
 - طباعة ملف يحتوي على شفافية.
 - حفظ ملف يحتوي على شفافية في تنسيق قديم مثل تنسيق 8 Illustrator الأصلي وما قبله، Illustrator 8 EPS وما قبله، أو PDF 1.3. (من أجل تنسيقات Illustrator و EPS، يمكنك أن تختار أن تتجاهل الشفافية بدلاً من تسويتها).
 - تصدير ملف يحتوي على شفافية إلى تنسيق متجه لا يتعرف على الشفافية (مثل EMF أو WMF).
 - نسخ ولصق رسم شفاف من Illustrator في تطبيق آخر مع تحديد خيارات AICB والحفاظ على المظهر (في قسم معالجة الملف والحفاظ من شاشة التفضيلات).
 - تصدير إلى SWF (في Flash) أو استخدام أمر تسوية الشفافية مع تحديد خيار الحفاظ على شفافية ألفا. يتيح لك هذا الأمر معاينة كيف سيبدو العمل الفني عند تصديره في SWF.
- لمزيد من المعلومات عن إنشاء وطباعة شفافية، راجع بحث الشفافية في مجلد Adobe Technical Info/White Papers الموجود على قرص Illustrator المدمج. يمكنك أيضاً العثور على المزيد من المعلومات عن طباعة وتسوية الملفات ذات الشفافية في منتدى مستخدمي Adobe Illustrator. وهو منتدى عام يوفر نصائح ثمينة ويجاوب على الأسئلة المتكررة، ويمكن العثور عليه في www.adobe.com/support/forums.

ضبط خيارات تسوية الشفافية من أجل الطباعة

- ١ اختر ملف > طباعة.
 - ٢ حدد متقدم في الجهة اليسرى من شاشة الطباعة.
 - ٣ حدد إعداد مسبق للتسوية من قائمة الإعداد المسبق، أو انقر مخصص لضبط خيارات تسوية معينة.
 - ٤ إذا احتوى العمل الفني على كائنات طباعة فوقية والتي تتقاطع مع كائنات شفافة، حدد خيار من قائمة الطابعات الفوقية. يمكنك الاحتفاظ، محاكاة، أو تجاهل الطابعات الفوقية.
- ملاحظة:** إذا كان العمل الفني لا يحتوي على شفافية، فإن الوثيقة لن تتم تسويتها ولن تكون إعدادات التسوية مناسبة. استخدم لوحة تسوية المعاينة لتحديد أي المساحات من العمل الفني تحتوي على شفافية.

راجع أيضاً

خيارات تسوية الشفافية

خيارات تسوية الشفافية

يمكنك ضبط خيارات تسوية الشفافية عند إنشاء، تحرير، أو معاينة إعدادات التسوية المسبقة في Illustrator، InDesign، أو Acrobat.

خيارات الإبراز (معاينة)

بدون (معاينة لون) يوقف إتاحة المعاينة

مساحات منقطة معقدة يبرز المساحات التي سيتم تنقيطها لأسباب التنفيذ (كما حدد من خلال منزلق النقطة/المتجهات). تذكر أن حدود مساحة الإبراز لها احتمال إنتاج مشاكل عقد (حسب إعداد محرك الطباعة ودقة وضوح التنقيط). لتقليل مشاكل العقد، حدد قطع المناطق المعقدة.

الكائنات الشفافة يبرز الكائنات التي هي مصادر الشفافية، مثل الكائنات ذات العتامة الجزئية (بما في ذلك الصور ذات قنوات ألفا)، الكائنات ذات صيغ المزج، والكائنات ذات أقنعة العتامة. بالإضافة إلى، ملاحظة أن الأنماط والتأثيرات قد تحتوي على شفافية، وأن الكائنات المطبوعة فوقياً قد تعامل على هيئة مصادر للشفافية إذا تضمنت شفافية أو إذا كان هناك احتياج للطباعة الفوقية أن تتم تسويتها.

كل الكائنات المتأثرة يبرز كل الكائنات التي تتداخل في الشفافية، متضمنة كائنات شفافة وكائنات متداخلة مع كائنات شفافة. الكائنات المبرزة ستتأثر بعملية التسوية-حدودها أو حشوها سيتم توسيعها، فإن أجزاء منها قد يتم تنقيطها، وهكذا.

ملفات EPS المرتبطة المتأثرة (في Illustrator فقط) يبرز كل ملفات EPS المرتبطة التي تأثرت بالشفافية.

الرسومات المتأثرة (في InDesign فقط) يبرز كل المحتوى الموضوع المتأثر بالشفافية أو تأثيرات الشفافية. يفيد هذا الخيار مزودي الخدمة الذين يحتاجون أن يروا الرسومات التي تتطلب الانتباه للطباعة بشكل صحيح.

حشوات موسعة (في Illustrator و Acrobat) يبرز كل الحشوات التي ستوسع إذا تداخلت مع شفافية.

حدود محددة خارجياً يبرز كل الحدود التي سيتم تحديدها خارجياً إذا تداخلت مع شفافية أو لأن التحويل كل الحدود إلى حدود خارجية محدد.

نص محدد خارجياً (في Illustrator و InDesign) يبرز كل النصوص التي سيتم تحديدها خارجياً إذا تداخلت مع شفافية أو لأن التحويل كل النصوص إلى حدود خارجية محدد.

ملاحظة: في المخرجات النهائية، قد تظهر الحدود والنصوص ذات الحدود الخارجية بشكل مختلف بعض الشيء عن الأصلية، خاصة الحدود الرفيعة والنص الصغير. على أي حال مراجعة التسوية لا تبرز هذا المظهر المتغير.

تنقيط تعبئة وحدود النص (في InDesign فقط) يبرز النص والحدود التي لها تعبئات منقطة كنتيجة التسوية.

كل المساحات المنقطة (في Illustrator و InDesign) إبراز الكائنات وتقاطعات الكائنات التي تم تنقيطها لأنه لا توجد طريقة أخرى لتمثيلهم في PostScript أو لأنها أكثر تعقيداً من الحد الفاصل المحدد من قبل منزلق المنقطات/المتجهات. على سبيل المثال، إن تقاطع درجين شفافين سيتم تنقيطه دائماً، حتى إن كانت قيمة المنقطات/المتجهات هي 100. يظهر أيضاً خيار المساحات المنقطة رسومات نقطية (مثل ملفات Photoshop) متداخلة مع الشفافية، والتأثيرات النقطية مثل الظلال المسقطة والتدرجات. لاحظ أن هذا الخيار يستغرق وقتاً أكثر للمعالجة عن الآخرين.

خيارات الإعداد المسبق لتسوية الشفافية

اسم/إعداد مسبق يحدد اسم الإعداد المسبق. حسب الشاشة، يمكنك كتابة اسم في مربع نص الاسم أو قبول الافتراضي. يمكنك إدخال اسم إعداد مسبق موجود لتحرير ذلك الإعداد المسبق. على أي حال، لا يمكنك تحرير الإعدادات المسبقة الافتراضية.

توازن النقطية/المتجهة يحدد مقدار معلومات المتجه التي سيتم الحفاظ عليها. الإعدادات الأعلى تحافظ أكثر على المزيد من الكائنات المتجهة، بينما الإعدادات الأقل تنقط كائنات متجهة أكثر؛ الإعدادات المتوسطة تحافظ على مساحات بسيطة متجهة وتنقط المتجهات المعقدة. حدد الإعداد الأقل لتنقيط كل العمل الفني.

ملاحظة: يعتمد مقدار التنقيط الذي يظهر على تعقيد الصفحة وأنواع الكائنات المتداخلة.

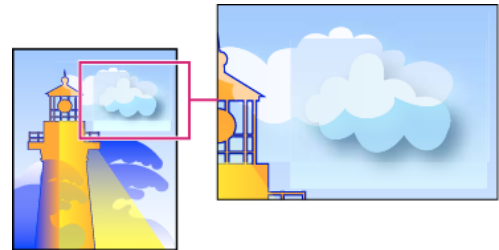
دقة وضوح الرسم الخطي والنص ينقط كل الكائنات، بما في ذلك الصور، العمل الفني المتجه، النص، والتدرجات، بدقة الوضوح المحددة. يتيح Acrobat و InDesign بحد أقصى 9600 بيكسلات في الصورة للرسم الخطي الدقيق، و 1200 نقطة في البوصة لشبكة التدرج. يتيح Illustrator حد أقصى 9600 نقطة في البوصة لكل من الرسم الخطي وشبكة التدرج. تأثر دقة الوضوح على دقة التقاطعات عند التسوية. يجب ضبط دقة وضوح النص بصفة عامة على 600-1200 لتوفير تنقيط عالي الجودة، خاصة في الكتابة ذات الأحرف البارزة أو الصغيرة الحجم.

دقة وضوح التدرج والشبكة يحدد دقة وضوح التدرجات وشبكة كائنات Illustrator المنقطة كنتيجة للتسوية، من 72 إلى 2400 نقطة في البوصة. تأثر دقة الوضوح على دقة التقاطعات عند التسوية. يجب أن يتم ضبط دقة وضوح التدرج والشبكة بصفة عامة بين 150 و 300 نقطة في البوصة، لأن جودة التدرجات، الظلال المسقطة، وتدرجات الحواف لا تتحسن مع دقات الوضوح الأعلى، لكن وقت الطباعة وحجم الملف يزدان.

تحويل كل النص إلى حدود خارجية يحول كل كائنات الكتابة (الكتابة النقطية، مساحة الكتابة، والكتابة على مسار) إلى حدود خارجية ويتجاهل كل معلومات كتابة الحروف الرسومية على الصفحات التي تحتوي على الشفافية. هذا الخيار يضمن أن عرض النص يبقى متناسقاً أثناء التسوية. لاحظ أن إتاحة هذا الخيار سيسبب أن تظهر الخطوط الصغيرة أسمك بعض الشيء عند عرضها في Acrobat أو طباعتها على طابعات مكتبية منخفضة الوضوح. لا تؤثر على جودة الكتابة المطبوعة على طابعات عالية الجودة أو على جهاز فصل الألوان.

تحويل كل الحدود إلى حدود خارجية يحول كل الحدود إلى مسارات بسيطة معينة على صفحات تحتوي على شفافية. هذا الخيار يضمن أن عرض الحدود يبقى متناسقاً أثناء التسوية. لاحظ أن هذا الخيار يسبب أن تظهر الحدود الرفيعة أسمك بعض الشيء وقد تبطئ تنفيذ التسوية.

قطع المساحات المعقدة يضمن أن الحدود بين العمل الفني المتجه والعمل الفني المنقط يقع على مسارات الكائن. يقلل هذا الخيار من عيوب العقد التي تنتج عند تنقيط كائن مع بقاء جزء آخر من الكائن يبقى بشكله المتجه. على أي حال، تحديد هذا الخيار قد يؤدي إلى أن تصبح المسارات معقدة جداً بحيث يمكن للطباعة معالجتها.



التعقيد، حيث تلتقي المتجهات مع المنقطات.

ملاحظة: تعالج بعض محركات الطباعة الرسم المتجه والنقطي بشكل مختلف مما يؤدي إلى تعقد اللون. قد يمكنك تقليل مشاكل التعقد بإيقاف إتاحة بعض إعدادات إدارة اللون المعينة في محرك الطباعة. تتباين هذه الإعدادات مع كل طباعة، فارجع للوثائق الخاصة بالطباعة للتفاصيل.

(في Illustrator فقط) حدد الحفاظ على شفافية ألفا (شاشة تسوية الشفافية فقط) يحافظ على العتامة العامة للكائنات المسواة. مع هذا الخيار، تفقد صيغ المزج والطابعات الفوقية، لكن مظهرهم يتم الحفاظ عليه مع العمل الفني المعالج، مع مستوى شفافية ألفا (مثل عندما تقوم بتنقيط العمل الفني باستخدام خلفية شفافة). يمكن أن يكون خيار الاحتفاظ بشفافية ألفا مفيداً إذا كنت تقوم بالتصدير إلى SVG أو SWF، حيث أن كلا من تلك التنسيقات تدعم شفافية ألفا.

(في Illustrator فقط) حدد خيار الحفاظ على ألوان التركيز والطباعات الفوقية (شاشة تسوية الشفافية فقط) عامة يحافظ على ألوان التركيز. يحافظ أيضاً على الطباعة الفوقية للكائنات غير المتداخلة في الشفافية. حدد هذا الخيار عند طباعة الفواصل إذا كانت الوثيقة تحتوي على ألوان تركيز والكائنات المطبوعة فوقياً. إلغى تحديد هذا الخيار عند حفظ الملفات للاستخدام في تطبيقات تخطيط الصفحات. مع تحديد هذا الخيار، فإن المساحات المطبوعة فوقياً التي تتداخل مع شفافية يتم تسويتها، بينما يتم الحفاظ على الطباعة الفوقية للمساحات الأخرى. تكون النتائج لا يمكن توقعها عندما يتم إخراج هذا الملف من تطبيق تخطيط صفحات.

الحفاظ على الطباعة الفوقية (في Acrobat فقط) يمزج لون العمل الفني الشفاف مع لون الخلفية لإنشاء تأثير طباعة فوقية.

معاينة المساحات التي تمت تسويتها من العمل الفني

استخدم خيارات المعاينة في معاينة التسوية لإبراز المساحات المتأثرة بالتسوية. يمكنك استخدام هذه الشفرة اللونية للمعلومات لضبط خيارات التسوية. **ملاحظة:** ليس المقصود من معاينة التسوية المعاينة الدقيقة لألوان التركيز، وصيغ المزج. بدلاً من ذلك، استخدم حالة معاينة الطباعة الفوقية لتلك الأغراض.

١ عرض لوحة (أو شاشة) معاينة التسوية

- في Illustrator، اختر نافذة < معاينة التسوية.
- في Acrobat، اختر متقدم < إنتاج الطباعة < معاينة التسوية.
- في InDesign، اختر نافذة < مخرجات < معاينة التسوية.

٢ من قائمة الإبراز، اختر نوع المساحات التي تريد إبرازها. يعتمد توفر هذه الخيارات على محتوى العمل الفني.

٣ حدد إعدادات التسوية التي تريد استخدامها: إما أن تختار إعداد مسبق أو إن كان متوفراً، قم بضبط خيارات معينة.

ملاحظة: (في Illustrator) إذا كانت إعدادات التسوية غير مرئية، حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة لتعرضهم.

٤ إذا احتوى العمل الفني على كائنات مطبوعة فوقية والتي تتقاطع مع كائنات شفافة، في Illustrator، حدد خيار من قائمة الطباعات الفوقية. يمكنك الاحتفاظ، محاكاة، أو تجاهل الطباعات الفوقية. في Acrobat، اختر الحفاظ على الطباعة الفوقية لتمييز لون العمل الفني الشفاف مع لون الخلفية لإنشاء تأثير طباعة فوقية.

٥ في أي وقت، انقر تحديث لعرض معاينة حديثة بناء على إعداداتك. طبقاً لتعقيد العمل الفني، قد تحتاج أن تنتظر لبضع ثواني حتى تظهر صورة المعاينة. في InDesign، يمكنك أيضاً اختيار تحديث آلي للإبراز.

في Illustrator و Acrobat، لتقوم بتكبير المعاينة، انقر مساحة المعاينة. للتصغير، انقر مع الضغط على مفتاح Alt/Option في مساحة المعاينة. للتجول في المعاينة، ابق قضيب المسافة مضغوطاً واسحب في مساحة المعاينة.

راجع أيضاً

حول التسوية

نظرة عامة على لوحة معاينة التسوية

تستخدم خيارات المعاينة في لوحة معاينة التسوية لإبراز المساحات المتأثرة بتسوية العمل الفني. يمكنك استخدام هذه المعلومات لمعايرة خيارات التسوية، وحتى تستخدم اللوحة لحفظ إعدادات التسوية المسبقة. لعرض لوحة معاينة التسوية، اختر نافذة < معاينة التسوية.



أ. قائمة اللوحة ب. زر التحديث ج. قائمة الابرار د. قائمة طباعة فوقية هـ. إعدادات تسوية الشفافية و. مساحة المعاينة

يمكنك التحكم في سرعة وجودة صورة المعاينة بتحديد خيار من قائمة اللوحة. حدد معاينة سريعة لاحتساب أسرع معاينة؛ حدد معاينة مفصلة لإضافة الخيار كل المناطق النقطة لقائمة الإبراز (هذا الخيار أكثر تأثراً على الأداء لبتم حسابه).

تذكر أن لوحة معاينة التسوية ليس الغرض منها المعاينة الدقيقة لألوان التركيز، الطباعات الفوقية، حالات المزج، ودقة وضوح الصورة. استخدم حالة معاينة الطباعة الفوقية في Illustrator لمعاينة ألوان التركيز، الطباعات الفوقية، وحالات المزج كما تظهر عند الإخراج.

راجع أيضاً

خيارات تسوية الشفافية

حول الاعدادات المسبقة لتسوية الشفافية

إذا كنت تقوم بتصدير أو طباعة وثائق تحتوي على شفافية بشكل معتاد، يمكنك أتمتة عملية التسوية بحفظ إعدادات التسوية في إعداد مسبق لتسوية الشفافية. يمكنك عندئذٍ تطبيق تلك الإعدادات لمخرجات الطباعة مثل حفظ وتصدير الملفات إلى PDF (في Acrobat 4.0) وتنسيقات EPS و PostScript. بالإضافة إلى أنه في Illustrator يمكنك تطبيقهم عند حفظ الملفات على إصدارات من Illustrator أو عند النسخ إلى الحافظة: في InDesign يمكنك أيضاً تطبيقهم عند التصدير إلى تنسيق SVG: في Acrobat، يمكنك تطبيقهم عند تحسين PDFs.

تتحكم تلك الإعدادات أيضًا في كيفية حدوث التسوية عندما تقوم بالتصدير إلى التنسيقات التي تدعم الشفافية.

يمكنك اختيار إعداد مسبق للتسوية في لوحة المتقدم من شاشة الطباعة أو من شاشة تنسيق معين التي تظهر بعد شاشة التصدير أو الحفظ باسم الأولية. يمكنك إنشاء إعدادات التسوية المسبقة الخاصة بك أو الاختيار من الخيارات الافتراضية المتوفرة مع البرنامج. إعدادات كل من تلك الافتراضيات مصممة لتطابق جودة وسرعة التسوية مع دقة الوضع المناسبة لتفقيط المساحات الشفافة، حسب استخدام الوثيقة المزمع:

[دقة وضوح عالية] يستخدم لمخرجات طباعة نهائية، ولبروفات عالية الجودة كبروفات منبنة على ألوان البروفة.

[دقة وضوح متوسطة] يستخدم للروفيات المكتسبة وإطاعة الوثائق حسب الطلب والتي سيتم طباعتها على طابعات PostScript ملونة.

[دقة وضوح منخفضة] يستخدم لبروفات سرعة سيتم طباعتها على طابعات أبيض وأسود، وللوثائق التي سيتم نشرها على الويب أو تصديرها إلى SVG.

إنشاء أو تحرير إعداد مسبق لتسوية الشفافية

يمكنك حفظ إعدادات الطباعة المسبقة في ملف مستقل، مما يسهل تخزينهم احتياطياً لتوفيرهم لمزودي خدماتك، وعملائك، أو الآخرين في مجموعة عملك. في InDesign، يكون للغات إعداد مسبق لتسوية الشفافية الامتداد .flst.

١ اختر تحرير > إعدادات تسوية الشفافية المسبقة.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- لإنشاء إعداد مسبق جديد، انقر جديد.
- لتأسيس إعداد مسبق على إعداد مسبق سبق تعريفه، حدد واحد من القائمة وانقر جديد.
- لتحرير إعداد مسبق موجود، حدد الإعداد المسبق وانقر تحرير.

ملاحظة: لا يمكنك تحرير الإعدادات المسبقة لتدرج الحواف.

٣ ضبط خيارات التسوية

٤ انقر موافق للرجوع إلى شاشة إعدادات التسوية المسبقة، وانقر موافق مرة أخرى.

تصدير وإدراج إعداد مخصص مسبق لتسوية الشفافية

يمكنك التصدير والإدراج لإعدادات مسبقة للتسوية من أجل مشاركتهم مع مزودي خدماتك، عملائك، أو آخرين في مجموعة عملك.

١ اختر تحرير < إعدادات تسوية الشفافية المسبقة.

٢ حدد إعداد مسبق في القائمة.

٣ قم بأحد الأمور التالية:

- لتصدير إعداد مسبق إلى ملف مستقل، انقر حفظ (في InDesign) أو تصدير (في Illustrator)، حدد اسم ثم انقر حفظ.
- تذكر حفظ الإعدادات المسبقة خارج مجلد التفضيلات الخاص بالتطبيق. بهذه الطريقة لن يفقدوا إذا قمت بحذف تفضيلاتك.
- لإدراج الإعدادات المسبقة من ملف، انقر إدراج (في Illustrator) أو تحميل (في InDesign). تحديد المكان والملف الذي يحتوي على إعدادات مسبقة التي تريد تحميلها، ثم انقر فتح.

إعادة تسمية أو حذف إعداد مسبق لتسوية الشفافية

١ اختر تحرير < إعدادات تسوية الشفافية المسبقة.

٢ حدد إعداد مسبق في القائمة.

٣ قم بأحد الأمور التالية:

- لإعادة تسمية إعداد مسبق موجود، انقر تحرير، اكتب اسم جديد، ثم انقر موافق.
- لحذف إعداد مسبق، انقر حذف، ثم انقر موافق لتأكيد الحذف.

ملاحظة: لا يمكنك حذف الإعدادات المسبقة الافتراضية.

تسوية الشفافية لكائنات منفردة

يتيح لك أمر تسوية الشفافية أن ترى كيف سيبدو عملك الفني عند التسوية. على سبيل المثال، قد تستخدم هذا الأمر قبل حفظ الملف بتنسيق SWF (في Flash) أو إذا كان لديك مشاكل في طباعة رسم قديم حيث قد تكون الشفافية تالفة.

١ قم بتحديد الكائن.

٢ اختر كائن < تسوية الشفافية.

٣ حدد إعدادات التسوية التي تريد استخدامها، إما بإختيار إعداد مسبق أو إعداد خيارات معينة.

٤ نقر موافق.

لحفظ إعدادات تسوية لتستخدم مع كائنات أخرى ووثائق في الجلسة الحالية، انقر حفظ إعداد مسبق. إذا كنت تريد إنشاء إعداد مسبق دائم، اختر تحرير < إعدادات مسبقة لتسوية الشفافية بدلاً من ذلك.



راجع أيضاً

خيارات تسوية الشفافية

تنقيط كل العمل الفني أثناء الطباعة

عندما تقوم بطباعة دقة وضوح منخفضة أو على طباعة ليست PostScript، مثل الطابعة النافثة للحبر المكتبية، يمكنك أن تختار أن تقوم بتنقيط كل العمل الفني أثناء الطباعة. هذا الخيار يكون مفيداً عند طباعة وثائق تحتوي كائنات معقدة (مثل كائنات ذات تظليل ناعم أو تدرجات) لأنها تقلل أخطاء.

١ اختر ملف < طباعة.

٢ حدد متقدم في الجهة اليسرى من شاشة الطباعة.

٣ حدد طباعة على هيئة صورة نقطية

يتوفر هذا الخيار فقط إذا كان محرك الطباعة للطابعة المحددة يدعم طباعة الصورة النقطية.

الطباعة الفوقية

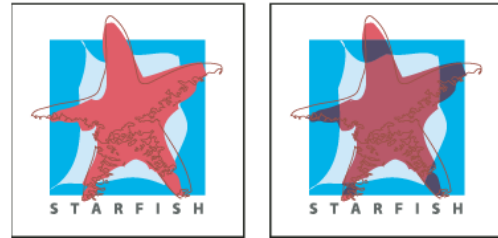
حول الطباعة الفوقية

بشكل افتراضي، عندما تقوم بطباعة ألوان معتمدة متداخلة، فإن الألوان العليا تدفع المساحات التي أسفلها. يمكنك استخدام الطباعة الفوقية لمنع الدفع لتجعل حبر الطباعة المتداخل الأعلى يظهر شفافاً بالنسبة للحبر الأسفل. إن درجة الشفافية في الطباعة تعتمد على الحبر، الورق، وطريقة الطباعة المستخدمة. استشر مطبعتك لتحديد كيف ستأثر تلك المتغيرات على عملك الفني النهائي.

قد ترغب في الطباعة الفوقية في الحالات التالية:

- طباعة فوقية للحبر الأسود لتساعد في التسجيل. لأن الحبر الأسود معتم (وغالباً ما يكون آخر ما يطبع)، فإنه لا يبدو مختلفاً عند طباعته فوق لون ما مثلما يكون على خلفية بيضاء. الطباعة الفوقية للأسود يمكن أن تمنع الفجوات من الظهور بين الأسود والمساحات الملونة لعملك الفني.
- طباعة فوقية عندما لا يتشارك العمل الفني ألوان حبر عامة لإنشاء ملائمة أو تأثيرات حبر زائد. عند طباعة خلطات ألوان معالجة أو ألوان مخصصة لا تتشارك في ألوان حبر عامة فوقياً، فإن لون الطباعة الفوقية يضاف إلى لون الخلفية. على سبيل المثال، إذا قمت بطباعة تعبئة 100% بنفسجي فوق تعبئة 100% سماوي، فإن تعبئات التداخل تظهر أرجوانية، لكن ليست بنفسجية.

بعد أن تقوم بضبط خيارات الطباعة الفوقية، يجب أن تستخدم صيغة معاينة الطباعة الفوقية (عرض < معاينة طباعة فوقية) لترى تقريب لما ستكون عليه ألوان الطباعة الفوقية المطبوعة. يجب عليك أن تتحقق من الألوان المطبوعة فوقياً على عمل فني مستقل باستخدام بروفات تكاملية (حيث يظهر كل فاصل في تسجيل على ورقة منفصلة) أو بروفات تتطابق (حيث تظهر الفواصل في تسجيل على أفرخ بلاستيكية متراسة فوق بعضها).



ألوان مدفوعة (بشكل افتراضي) وباستخدام الطباعة الفوقية

إعداد الطباعة الفوقية

١ حدد الكائن أو الكائنات التي تريد طباعتها فوقياً.

٢ في لوحة الخصائص، حدد طباعة فوقية للتعبئة، طباعة فوقية للحد، أو كليهما.

إذا استخدمت خيار الطباعة الفوقية على تعبئة أو حد أسود 100%، فإن الحبر الأسود قد لا يكون معتماً بالشكل الكافي لمنع الأحبار التي أسفله من الظهور من خلاله. للحد من مشكلة الظهور من خلال، استخدم أسود الألوان الأربعة (الغني) بدلاً من الأسود 100%. استشر مطبعتك عن النسب الدقيقة للون لتضيفه إلى الأسود.

طباعة فوقية للأسود

لطباعة كل الأسود في عملك الفني فوقياً حدد خيار الطباعة الفوقية للأسود في شاشة الطباعة عندما تقوم بإنشاء فواصل ألوان. يعمل هذا الخيار على كل الكائنات التي طبق عليها لون أسود من خلال قناة اللون K. على أي حال، إنها لا تعمل للكائنات التي تظهر سوداء بسبب إعداداتها للشفافية أو أنماط الرسوم.

يمكنك أيضاً استخدام أمر الطباعة الفوقية للأسود لضبط الطباعة الفوقية للكائنات التي تحتوي على نسبة معينة من الأسود. لتستخدم أمر الطباعة الفوقية للأسود:

١ حدد كل الكائنات التي قد ترغب في طباعتها فوقياً.

٢ اختر تحرير < تحرير الألوان > طباعة فوقية للأسود.

- ٣ إدخال نسبة من الأسود تريد طباعتها فوقياً. كل الكائنات المحددة النسب ستطبع فوقياً.
 - ٤ حدد تعبئة، حد، أو كليهما لتعيين كيفية تطبيق الطباعة الفوقية.
 - ٥ لطباعة ألوان المعالجة فوقياً والتي تتضمن السماوي، البنفسجي، أو الأصفر مثل النسبة المحددة للأسود، حدد تضمين الأسود مع CMY.
 - ٦ لطباعة ألوان التركيز فوقياً والتي تتضمن مرادفتها من ألوان المعالجة النسبة المحددة من الأسود، حدد أسود التركيز. إذا كنت تقوم بالطباعة الفوقية للون تركيز يحتوي على ألوان معالجة وكذلك النسبة المحددة من الأسود، حدد كل من تضمين الأسود مع CMY وتضمين أسود التركيز.
- 💡 لإزالة الطباعة الفوقية من كائنات تحتوي على نسبة معينة من الأسود، حدد إزالة الأسود بدلاً من إضافة الأسود في شاشة طباعة فوقية للأسود.

محاكاة أو تجاهل الطباعة الفوقية

في معظم الحالات، تدعم أجهزة فصل الألوان فقط الطباعة الفوقية. عندما تقوم بطباعة تراكب، أو عندما يحتوي عملك الفني على كائنات مطبوعة فوقياً والتي تتفاعل مع كائنات الشفافية، فإنك تختار أن تحاكي أو تتجاهل الطباعة الفوقية.

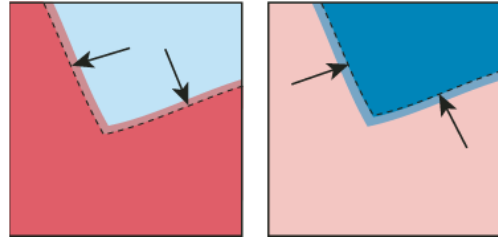
- ١ اختر ملف > طباعة.
- ٢ حدد متقدم في الجهة اليسرى من شاشة الطباعة.
- ٣ حدد محاكاة أو تجاهل من قائمة الطباعة الفوقية.

الملائمة

حول الملائمة

حيث يتم طباعة الألوان من ألواح مستقلة تتداخل أو تصل أحدهم بالآخر، يمكن أن يسبب التسجيل الخاطئ فجوات بين الألوان على المخرج النهائي. لتعويض الفجوات المتوقعة بين الألوان في العمل الفني، فإن المطابع تستخدم أسلوب يسمى الملائمة لإنشاء مساحة صغيرة من التداخل (تسمى ملائمة) بين لونين متصلين. يمكنك استخدام برنامج مستقل متخصص للملائمة لإنشاء ملائمة آلياً، أو يمكنك استخدام Illustrator لإنشاء ملائمة يدوياً.

يوجد نوعان من الملائمة: التوزيع، وفيه يتداخل الكائن مع خلفية أعمق ويبدو أنه ينتشر في الخلفية؛ والمحاصرة، وفيها تتداخل خلفية فاتحة مع كائن أعمق يقع ضمن الخلفية وتبدو كما لو كانت تضغط أو تصغر الكائن.



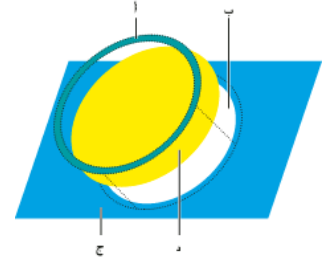
التوزيع (كائن يتداخل مع الخلفية) بالمقارنة بالمحاصرة (خلفية تتداخل مع الكائن)

عندما يتشارك كائن مطلي في لون عام، فإن الملائمة قد لا تكون ضرورية إذا كان اللون العام لكلا الكائنين ينشئ ملائمة آلية. على سبيل المثال، إذا احتوى كائنين متداخلين على سماوي ككجزء من قيم CMYK الخاصة بهم، فإن أي فجوة بينهم يتم تغطيتها بالمحتوى السماوي للكائن الأسفل.

يمكن أن يمثل نوع الملائمة مشاكل خاصة. تجنب تطبيق ألوان معالجة مختلطة أو صبغات ألوان معالجة على كتابة بأحجام صغيرة، لأن أي تسجيل خاطئ يمكن أن يجعل النص صعب القراءة. بالمثل، فإن ملائمة كتابة عند أحجام صغيرة يمكن أن يؤدي إلى كتابة صعبة القراءة. مثل تخفيض الصبغة، تأكد من مطبعتك قبل ملائمة تلك الكتابة. على سبيل المثال، إذا كنت تطبع كتابة سوداء على خلفية ملونة، ببساطة قد تكون طباعة الكتابة فوقياً على الخلفية كافية.

إنشاء ملائمة

ينشئ أمر الملائمة ملائمة للكائنات البسيطة بتعريف الألوان الأفتح من عمل فني ملون - سواء كائن أو الخلفية - والطباعة الفوقية (الملائمة) له على عمل فني أعمق. يمكنك تطبيق أمر الملائمة من لوحة مستكشف المسارات أو على هيئة تأثير. ميزة استخدام تأثير الملائمة هي أنه يمكنك تغيير إعدادات الملائمة في أي وقت.



ماذا يفعل أمر الملائمة

أ. مساحة الطباعة الفوقية ب. مساحة الدفع ج. لون الخلفية د. لون الواجهة

في بعض الحالات، قد يكون للكائن الأعلى والأسفل نفس كثافة اللون بحيث ألا يكون هناك لون أغمق من الآخر. في هذه الحالة، فإن أمر الملائمة يحدد الملائمة بناءً على اختلافات بسيطة في اللون؛ إذا كانت الملائمة المحددة بشاشة الملائمة غير مرضية، يمكنك استخدام خيار عكس الملائمة لتقلب الطريق التي يلائم بها أمر الملائمة الكائنات.

١ إذا كانت الوثيقة في صيغة RGB، اختر ملف < صيغة لون الوثيقة > ألوان CMYK لتحويلها إلى صيغة CMYK.

٢ حدد كائنين أو أكثر.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتطبيق الأمر مباشرةً على الكائنات، اختر نافذة < مستكشف المسارات، واختر ملائمة من قائمة اللوحة.
- لتطبيق الأمر على هيئة تأثير، اختر تأثير < مستكشف المسارات > ملائمة. حدد معاينة إذا كنت تريد معاينة التأثير.

٤ اضبط خيارات الملائمة، وانقر موافق.

راجع أيضًا

”حول التأثيرات“ في الصفحة ٣٠٠

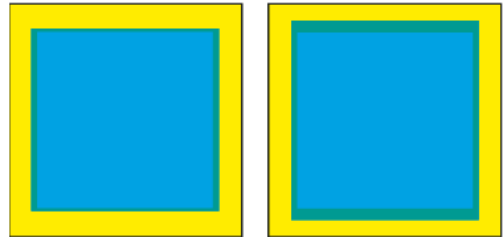
”تطبيق تأثير مستكشف المسارات“ في الصفحة ١٩٨

”نظرة عامة على لوحة مستكشف المسار“ في الصفحة ١٩٧

خيارات الملائمة

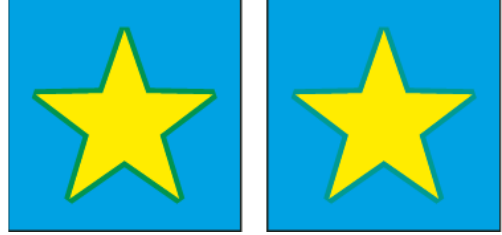
السّمك يحدد سمك حد بين 0.01 و 5000 نقطة. تأكد من مطبعتك لتحديد أي قيمة سيتم استخدامها.

الارتفاع/العرض يحدد ملائمة الخطوط الأفقية كنسب من الملائمة على الخطوط الرأسية. يتيح لك تحديد قيم الملائمة الأفقية والرأسية تعويض أمور المطبعة غير الاعتيادية، مثل تمدد الورق. اتصل بمطبعتك من أجل المساعدة لتحديد هذه القيمة. القيمة الافتراضية 100% تنتج نفس عرض الملائمة على الخطوط الأفقية والخطوط الرأسية. لزيادة سمك الملائمة على الخطوط الأفقية بدون تغيير الملائمة الرأسية، اضبط قيمة الطول/العرض إلى أكبر من 100%. لكيلتقليل سمك الملائمة على الخطوط الأفقية بدون تغيير الملائمة الرأسية، اضبط قيمة الطول/العرض إلى أكبر من 100%.



طول/عرض مضبوط على 50% (يسار) بالمقارنة بـ 200% (يمين)

خفض الصبغة تقلل صبغة اللون الأفصح الذي تتم ملائمة؛ ويبقى اللون الإغمق عند 100%. يكون هذا الخيار مفيداً عند ملائمة كائنين ملونين بألوان فاتحة، حيث قد يظهر خط الملائمة خلال الأغمق من اللونين، مما يؤدي إلى خط غامق غير بسيط. على سبيل المثال، إذا قمت بملائمة كائن أصفر فاتح في كائن أزرق فاتح، سيظهر حد أخضر فاتح حيث تنشئ الملائمة. تبين من مطبعتك كيفية التعرف على أي نسبة من الصبغة تكون أكثر مناسبة لنوع المطبعة، الحبر، الورق، وخلافة مما يتم استخدامه.



قيم خفض صبغة بمقدار 100% (ملائمة تحتوي على لون أفصح بمقدار 100%) بالمقارنة بقيمة خفض صبغة بمقدار 50% (ملائمة تحتوي على لون أفصح بمقدار 50%)

ملائمات بلوان معالجة تحول ملائمات ألوان التركيز إلى ألوان معالجة مرادفة. ينشئ هذا الخيار كائن من ألوان التركيز الأفصح ويطبعها فوقياً.

عكس الملائمات تلائم الألوان الأغمق إلى ألوان أفصح. لا يعمل هذا الخيار مع الأسود الغني - وهو الأسود الذي يحتوي على أحبار CMY إضافية.

الدقة (كتأثير فقط) يؤثر على مدى دقة حساب مسار الكائن كلما زادت دقة الحسابات، كلما زادت دقة الرسم وكلما زاد الوقت المتطلب لتوليد المسار الناتج.

إزالة النقاط المكررة (كتأثير فقط) يزيل النقاط غير الضرورية.

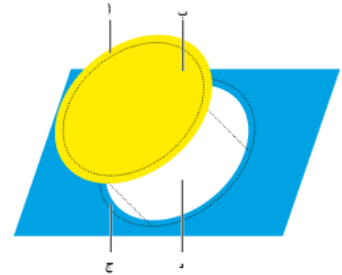
إنشاء توزيع أو محاصرة

لمزيد من التحكم الدقيق على الملائمة والملائمة كائنات معقدة، يمكنك إنشاء تأثير الملائمة بحد كائن وإعداد الحد ليطبع فوقياً.

١ حدد الكائن الأعلى من الكائنين اللذان يجب أن يلائما بعضهم البعض.

٢ في مربع الحد في لوحة الأدوات أو لوحة اللون، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- **إنشئ توزيع** بإدخال نفس قيم اللون للحد كما يظهر في مربع التعبئة. يمكنك تغيير قيم لون الحد بتحديد الحد ثم معايرة قيم لونه في لوحة اللون. تكبر هذه الطريقة الكائن بحد حدوده بنفس لون تعبئة الكائن.

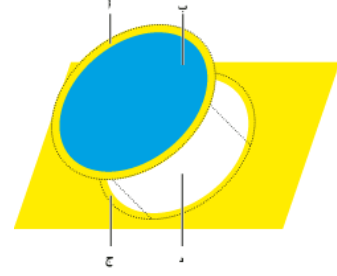


كائن محدود بنفس لون التعبئة

أ. طباعة الحد فوقياً ينشئ ملائمة توزيع ب. التعبئة تنشئ دفع ج. مساحة الملائمة د. مساحة الدفع

- **قم بإنشاء محاصرة** بإدخال نفس قيم اللون للحد كما يظهر في الخلفية الأفصح (مرة أخرى، باستخدام لوحة اللون)؛ ستختلف قيم الحد والتعبئة. تقلل هذه الطريقة الكائن الأغمق بمحاصرة حدودها بلون خلفية أفصح.

٣ اختر نافذة < الحد.



كائن محدود بنفس لون الخلفية

أ. طباعة الحد فوقياً ينشئ ملائمة محاصرة ب. التعبئة تنشئ دفع ج. مساحة الملائمة د. مساحة الدفع

٤ في مربع السمك قم بإدخال عرض حد بين 0.01 و 1000 نقطة. تأكد من مطبعتك لتحديد أي قيمة سيتم استخدامها.

على سبيل المثال، فإن سمك حد بمقدار 0.6 ينشئ ملائمة من 0.3 نقطة. سمك حد 2.0 نقطة ينشئ ملائمة بمقدار 1.0.

٥ اختر نافذة < خصائص.

٦ حدد طباعة فوقية للحد.

ملاءمة خط

١ حدد الخط الذي ستتم ملائمته.

٢ في مربع الحد من لوحة الأدوات أو لوحة اللون، قم بتعيين اللون الأبيض للحد.

٣ في لوحة الحد، حدد سمك الخط المرغوب.

٤ انسخ الخط، واختر تحرير < لصق في الأمام. تستخدم النسخة لإنشاء ملائمة.

٥ في مربع الحد من لوحة الأدوات أو لوحة اللون، قم بحد النسخة باللون المرغوب.

٦ في لوحة الحد، اختر سمك الخط الذي يكون أوسع من السطر السفلي.

٧ اختر نافذة < خصائص.


٨ حدد الطباعة الفوقية للحد من أجل الخط الأعلى.

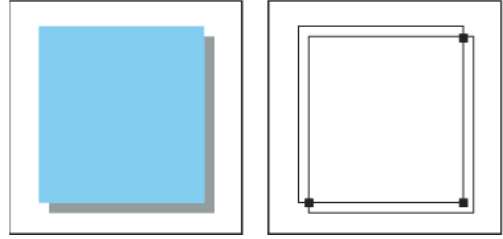


نسخ حدود مستخدمة للملائمة توزيع

أ. طباعة الحد فوقياً ينشئ ملائمة توزيع ب. ينشئ الحد أسفل دفعات ج. مساحة الدفع د. مساحة الملائمة

ملائمة جزء من الكائن

١ ارسم خطاً على الحافة أو الحواف التي تريد ملائمتها. إذا كان الكائن معقدًا استخدم أداة التحديد المباشر  لتحديد الحواف التي ستتم ملائمتها، واختر تحرير < لصق أمام النسخة مباشرة أعلى الأصل.



ظل مسقط مع الملائمة (يسار) مؤسس على الخط المرسوم حيث الكائن وتتطابق ظلها المسقط (يمين).

٢ في مربع الحد من لوحة أدوات التحكم أو لوحة الألوان، حدد قيم من أجل لون الحد لإنشاء توزيع أو محاصرة.

٣ اختر نافذة < خصائص.

٤ حدد طباعة فوقية للحد.

إعدادات الطباعة المسبقة


إنشاء إعدادات الطباعة المسبقة

إذا كنت تقوم بالإخراج إلى طابعات مختلفة أو أنواع مهام متنوعة بشكل معتاد، يمكنك أتمتة مهام الطباعة بحفظ كل إعدادات المخرجات على هيئة إعدادات مسبقة للطباعة. إن استخدام إعدادات الطباعة المسبقة هي طريقة سريعة، ويمكن الاعتماد عليها لطباعة المهام التي تحتاج لإعدادات متناسقة بدقة للعديد من الخيارات في شاشة الطباعة.

يمكنك حفظ وتحميل إعدادات الطباعة المسبقة، مما يسهل تخزينهم احتياطياً لتوفيرهم لمزودي خدماتك، وعملائك، أو الآخرين في مجموعة عملك.

يمكنك إنشاء ومراجعة إعدادات الطباعة المسبقة في شاشة إعدادات الطباعة المسبقة.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر ملف < طباعة، اضبط إعدادات الطباعة، وانقر حفظ الإعداد المسبق . اكتب اسم أو استخدم الافتراضي، ثم انقر موافق. بهذه الطريقة، فإن الإعداد المسبق يتم حفظه في ملف التفضيلات.
- اختر تحرير < إعدادات الطباعة المسبقة، ثم انقر جديد. في شاشة الإعدادات المسبقة للطباعة، اكتب اسم جديد أو استخدم الافتراضي، واضبط إعدادات الطباعة، ثم انقر موافق للرجوع إلى شاشة إعدادات الطباعة المسبقة. ثم انقر موافق مرة أخرى.

تطبيق إعدادات الطباعة المسبقة


١ اختر ملف < طباعة.

٢ اختر إعداد طباعة مسبق من قائمة الإعداد المسبق للطباعة. إذا كنت تريد، أكد على إعدادات الطباعة في شاشة الطباعة.

٣ انقر طباعة.

تحرير إعدادات الطباعة المسبقة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر ملف < طباعة، اضبط إعدادات الطباعة المسبقة، وانقر حفظ الإعداد المسبق . في شاشة حفظ الإعداد المسبق التي تظهر، إما أن تكتب اسم في مربع النص أو أن تستخدم الاسم الحالي. (إذا كان الاسم الحالي هو إعداد مسبق موجود، فإن الحفظ يستبدل إعدادات الإعداد المسبق.) انقر موافق.
- اختر تحرير < إعداد مسبق للطباعة، حدد إعداد مسبق من القائمة، ثم انقر تحرير. اضبط إعدادات الطباعة، وانقر موافق للرجوع إلى شاشة إعدادات الطباعة المسبقة. ثم انقر موافق مرة أخرى.


💡 يمكنك تحرير الإعداد المسبق كما تفعل مع أي منهم باستخدام الخطوات أعلاه.

حذف إعدادات طباعة مسبقة

- ١ اختر تحرير > إعدادات مسبقة للطباعة.
- ٢ حدد إعداد أو إعدادات طباعة مسبقة من القائمة وانقر حذف. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد إعدادات مسبقة متتالية. اضغط مفتاح Ctrl (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط مفتاح Command (في حالة نظام التشغيل Mac OS) مع النقر لتحديد إعدادات مسبقة غير متتالية.

تصدير أو إدراج إعدادات الطباعة المسبقة

- يمكنك حفظ إعدادات الطباعة المسبقة في ملفات مستقلة، مما يسهل تخزينهم احتياطياً لتوفيرهم لمزودي خدمتك، وعملائك، أو الآخرين في مجموعة عملك.
- ١ اختر تحرير > إعدادات مسبقة للطباعة.
 - ٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
 - لتصدير الإعدادات المسبقة، حدد إعداد مسبق أو أكثر في القائمة وانقر تصدير. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد إعدادات مسبقة متتالية. اضغط مفتاح Ctrl (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط مفتاح Command (في حالة نظام التشغيل Mac OS) مع النقر لتحديد إعدادات مسبقة غير متتالية. قم بتحديد اسم ومكان، ثم انقر حفظ.
 - لإدراج إعدادات مسبقة، انقر إدراج. حدد مكان وانقر الملف الذي يحتوي على الإعدادات المسبقة التي تريد تحميلها ثم انقر موافق.

تذكر حفظ الإعدادات المسبقة خارج مجلد التفضيلات. بهذه الطريقة لن يفقدوا إذا قمت بحذف تفضيلاتك. 

عرض ملخص عن إعدادات/إعدادات الطباعة المسبقة

- استخدم لوحة الملخص من شاشة الطباعة لعرض إعدادات مخرجاتك قبل الطباعة، ثم ضبطهم حسب الحاجة. على سبيل المثال، يمكنك أن ترى إذا ما كانت الوثيقة ستتجاهل رسومات معينة لاستبدال OPI من خلال مزود الخدمة.
- ١ اختر ملف > طباعة.
 - ٢ في شاشة الطباعة، انقر ملخص.
 - ٣ إذا كنت تريد حفظ الملخص على هيئة ملف نص، انقر حفظ الملخص.
 - ٤ اقبل اسم الملف الافتراضي أو اكتب اسم جديد للملف النص، وانقر حفظ.

الفصل ١٤: أتمتة المهام

يمكن أن توفر لك أتمتة المهام الوقت وتضمن لك نتائج متناسقة للعدد من أنواع العمليات. يوفر Illustrator طرق متنوعة من أتمتة المهام باستخدام العمليات، النصوص التنفيذية، والرسومات المبنية على البيانات.

عمليات

حول العمليات

العملية هي سلسلة من المهام التي تقوم بتشغيلها على ملف واحد أو حزمة من الملفات - أوامر قائمة، خيارات لوحة، عمليات أداة، وهكذا. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء عملية تغيير حجم الصورة، وتطبيق تأثير على الصورة من أجل تأثير معين، ثم حفظ الملف بالتنسيق المرغوب.

يمكن أن تتضمن العمليات خطوات تتيح لك تنفيذ عمليات لا يمكن تسجيلها (على سبيل المثال، استخدام أداة الطلاء). يمكن أن تتضمن العمليات أيضاً تحركات النموذج التي تتيح لك إدخال قيم في الشاشة عند تشغيل عملية.

في Photoshop، العمليات هي أساس العمليات التجميعية، والتي هي تطبيقات صغيرة تعالج كل الملفات التي يتم سحبها إلى أيقونتها آلياً.

يأتي Photoshop و Illustrator بعمليات سابقة التثبيت مما يساعدك على تنفيذ مهام عامة. يمكنك استخدام العمليات كما هي، أو تخصيصهم لتطابق احتياجاتك، أو إنشاء عمليات جديدة. يتم تخزين العمليات في مجموعات لتساعدك على تنظيمهم.

يمكنك تسجيل، تحرير، تخصيص، وحزم عمليات المعالجة، ويمكنك إدارة مجموعات من العمليات بالعمل بمجموعات العمليات.

نظرة عامة على لوحة العمليات

تستخدم لوحة العمليات (نافذة < العمليات) لتسجيل، عرض، تحرير، وحذف العمليات المنفردة. تتيح لك هذه اللوحة أيضاً حفظ وتحميل ملفات العمليات.



لوحة العمليات في Photoshop

أ. مجموعة العمليات ب. عملية ج. أوامر مسجلة د. أمر متضمن هـ. تحكم شرطي (يتنقل بين التشغيل أو الإيقاف)

تمدد وتقليص المجموعات، العمليات والأوامر

❖ انقر المثلث الموجود على يسار المجموعة، العملية، أو الأمر في لوحة العمليات. انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Option (في Mac OS) على المثلث لتمديد أو تقليص كل العمليات في مجموعة أو في كل الأوامر في عملية ما.

عرض العمليات بالاسم فقط

❖ اختر حالة الزر من قائمة لوحة العمليات. اختر حالة الزر مرة أخرى للرجوع إلى حالة القائمة.

ملاحظة: لا يمكنك عرض أوامر أو مجموعات منفردة في حالة الزر.

حدد عمليات في لوحة العمليات

❖ انقر اسم عملية ما. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على أسماء العملية لتحديد عمليات متعددة متتالية، وانقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Command (في Mac OS) على أسماء العمليات لتحديد عمليات متعددة متفرقة.


تشغيل عملية على ملف


تشغيل عملية ما ينفذ أوامر العملية المسجلة في الوثيقة النشطة. (تتطلب بعض العمليات أن تقوم بعمل تحديد قبل التشغيل؛ والبعض يمكن تنفيذه على الملف بأكمله.) يمكنك استثناء أوامر معينة من عملية أو تشغيل أمر واحد فقط. إذا كانت العملية تتضمن تحكم شرطي، فيمكنك تعيين قيم في شاشة أو استخدام أداة شرطية عندما تتوقف العملية مؤقتًا.

ملاحظة: في حالة الزر، نقر زر ينفذ العملية بأكملها- الأوامر التي تم استثنائها سابقًا لا تنفذ.

١ إذا كان ضروريًا، حدد الكائنات التي تريد تشغيل العملية عليها، أو افتح ملف.


٢ قم بأحد الأمور التالية:

- (في Illustrator) لتشغيل مجموعة من العمليات، حدد اسم المجموعة، وانقر زر التشغيل  في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- لتشغيل عملية واحدة بأكملها، حدد اسم العملية، وانقر زر التشغيل في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- إذا قمت بتعيين تركيب مفتاحي للعملية، اضغط التركيب المفتاحي لتشغيل العملية أليًا.
- لعرض جزء فقط من عملية، حدد الأمر الذي تريد أن تبدأ العملية منه، وانقر زر التشغيل في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- لتشغيل أمر واحد، حدد الأمر، ثم انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Command (في Mac OS) على زر التشغيل في لوحة العمليات. يمكنك أيضًا الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، وقم بالنقر المزدوج على الأمر.

 في Photoshop، لتراجع عن عملية، خذ لقطة في لوحة السيرة قبل أن تقوم بتشغيل عملية، ثم حدد اللقطة لتراجع عن العملية.

تسجيل عملية

عندما تقوم بإنشاء عملية جديدة، فإن الأوامر والأدوات التي تستخدمها تضاف إلى العملية حتى تقوم بإيقاف التسجيل.

 للحماية من الأخطاء، اعمل بنسخة: في بداية العملية قبل تطبيق أوامر أخرى، قم بتسجيل أمر ملف < حفظ نسخة (في Illustrator) أو سجل أمر ملف < حفظ باسم وحد كنسخة (في Photoshop). بدلاً من ذلك، في Photoshop يمكنك نقر زر لقطة جديدة في لوحة السيرة لعمل لقطة من الصورة قبل تسجيل العملية.

١ افتح ملف.


٢ في لوحة العمليات، انقر زر إنشاء عملية جديدة ، أو اختر عملية جديدة من قائمة لوحة العمليات.

٣ قم بإدخال اسم عملية، حدد مجموعة عملية، واضبط خيارات إضافية:

مفتاح الوظائف يعين اختصار لوحة مفاتيح للعملية. يمكنك أن تختار أي تراكب من المفاتيح الوظيفية، مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، ومفتاح العالي (على سبيل المثال Ctrl+العالي+F3)، مع الاستثناءات التالية: في Windows، لا يمكنك استخدام مفتاح F1، ولا يمكنك استخدام F4 أو F6 مع مفتاح Ctrl.

ملاحظة: إذا قمت بتحديد اختصار لعملية ما مستخدم لأمر ما، فإن الاختصار سيطبق العملية بدلاً من الأمر.

اللون تعيين لون للعرض في حالة الزر.

٤ انقر بداية التسجيل. يتحول زر بداية التسجيل إلى الأحمر .

هام: عند تسجيل أمر حفظ باسم، لا تقوم بتغيير اسم الملف. إذا قمت بإدخال اسم ملف جديد، فإن الاسم الجديد يتم تسجيله ويستخدم كل مرة تقوم فيها بتشغيل العملية. قبل الحفظ، إذا قمت بالتصفح إلى مجلد مختلف، يمكنك تعيين مكان مختلف بدون الحاجة لتعيين اسم ملف.

٥ قم بتنفيذ العمليات والأوامر التي تريد أن تسجلها.

ليس كل المهام في العمليات يمكن تسجيلها مباشرة: على أي حال يمكنك إدخال معظم المهام التي لا تسجل باستخدام أوامر في قائمة لوحة العمليات.

٦ لإيقاف التسجيل، إما أن تقوم بنقر زر إيقاف التشغيل/التسجيل، أو أن تختار إيقاف التسجيل من قائمة لوحة العمليات. (في Photoshop، يمكنك أيضًا ضغط مفتاح (Esc key).

💡 لإطلاق التسجيل في نفس العملية، اختر بدء التسجيل من قائمة لوحة العمليات.

إدخال مهام لا يمكن تسجيلها في عمليات

ليس كل المهام في العمليات يمكن تسجيلها مباشرة. على سبيل المثال، لا يمكنك تسجيل أوامر في قوائم التأثيرات والعرض، أوامر التي تعرض أو تخفي اللوحات، واستخدام أدوات التحديد، القلم، فرشاة الطلاء، القلم الرصاص، التدرج، الشبكة، الشافطة، وعاء الطلاء النشط، والمقص.

لتعرف أي المهام لا يمكن تسجيلها، راقب لوحة العمليات. إذا كان اسم الأمر أو الأداة لا يظهر بعد أن تقوم بتنفيذ المهمة، فقد يمكنك إضافة المهمة باستخدام الأوامر في قائمة لوحة العمليات.

💡 لإدخال مهمة لا يمكن تسجيلها بعد أن تقوم بإنشاء عملية، حدد عنصر ضمن العملية التي تريد إدخال المهمة بعده. ثم اختر الأمر المناسب من قائمة لوحة العمليات.

راجع أيضًا

نظرة عامة على لوحة العمليات

إدراج أوامر قائمة لا يمكن تسجيلها

- ١ اختر إدراج عنصر قائمة من قائمة لوحة العمليات.
- ٢ حدد الأمر من قائمته، أو ابدأ كتابة اسم الأمر في مربع النص، وانقر بحث. ثم انقر موافق.

إدراج مسار

❖ حدد المسار، واختر إدخال مسار محدد من قائمة اللوحة.

إدراج تحديد كائن

- ١ قم بإدخال اسم الكائن في مربع الملاحظة من لوحة الخصائص قبل أن تبدأ بالتسجيل. (حدد إظهار الملاحظة من قائمة لوحة الخصائص لعرض مربع الملاحظة.)
- ٢ عندما تقوم بتسجيل العملية، اختر حدد كائن من لوحة العمليات.
- ٣ أدخل اسم للكائن ثم انقر موافق.

قم بتسجيل خيارات التحسين لشرائح متعددة في شاشة الحفظ للويب

❖ اضبط خيارات تحسين الشريحة قبل أن تبدأ بتسجيل العملية؛ ثم اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر تذكر في شاشة الحفظ للويب.

عندما تقوم بتسجيل عملية، سيتذكر Illustrator الإعدادات.

إدخال توقف.

يمكن أن تتضمن العمليات توقفات تتيح لك تنفيذ مهمة لا يمكن تسجيلها (على سبيل المثال، استخدام أداة الطلاء). بعد أن تقوم بإكمال المهمة، انقر زر التشغيل في لوحة العمليات لإكمال العملية.

يمكنك أيضًا عرض رسالة قصيرة عندما تصل العملية إلى التوقف كتذكير بما تحتاج أن تقوم به قبل الاستمرار بالعملية. يمكنك تضمين زر استمرار في مربع الرسالة في حالة عدم الحاجة لإنهاء مهمة أخرى.

- ١ اختر حيث أين تريد أن تقوم بإدخال التوقف بعمل أحد الأمور التالية:
 - حدد اسم عملية لإدخال توقف في نهاية العملية.
 - حدد أمر لإدخال توقف بعد الأمر.
- ٢ اختر إدخال توقف من قائمة لوحة العمليات.
- ٣ اكتب الرسالة التي تريدها أن تظهر.

٤ إذا كنت تريد أن يستمر الخيار في العملية بدون توقف، حدد إتاحة الاستمرار.



٥ انقر موافق.

يمكنك إدخال توقف عند تسجيل عملية أو بعد أن يكون قد تم تسجيلها.



تغيير إعدادات عند تشغيل عملية ما.

بشكل افتراضي، يتم إكمال العمليات باستخدام القيم المحددة عندما يتم تسجيلها أصلاً. إذا كنت تريد تغيير الإعداد لأمر ضمن عملية ما، يمكنك إدخال تحكم شرطي. يوقف التحكم الشرطي عملية مؤقتاً بحيث يمكنك تعيين قيم في شاشة ما أو استخدام أداة شرطياً. (تتطلب الأداة الشرطية الضغط على مفتاح الإدخال أو الرجوع لتطبيق تأثيرها- بمجرد أن تقوم بضغط إدخال أو رجوع فإن العملية تستأنف مهامها.)

يشار إلى التحكم الشرطي بأيقونة  على يسار أمر، عملية، أو مجموعة في لوحة العمليات. تشير أيقونة الشاشة الحمراء  إلى عملية أو مجموعة من العمليات والتي تكون فيها بعض وليس كل الأوامر شرطية. لا يمكنك ضبط التحكم الشرطي في حالة الزر.

❖ قم بأحد الأمور التالية:

- لإتاحة التحكم الشرطي لأمر ما ضمن عملية، انقر المربع الموجود على يسار اسم الأمر. انقر مرة أخرى لإيقاف إتاحة التحكم الشرطي.
- لإتاحة أو إيقاف إتاحة التحكم الشرطي لأمر ما ضمن عملية، انقر المربع الموجود على يسار اسم العملية.
- لإتاحة أو إيقاف إتاحة التحكم الشرطي لكل العمليات في مجموعة ما، انقر المربع الموجود على يسار اسم المجموعة.

استثناء أوامر من عملية ما

يمكنك استثناء أوامر لا تريد أن تقوم بتشغيلها على هيئة جزء من عملية مسجلة. لا يمكنك استثناء أوامر في حالة الزر.

١ إذا كان ضرورياً، قم بتمديد قائمة الأوامر في العملية بنقر المثلث الموجود على يسار اسم العملية في لوحة العمليات.

٢ قم بأحد الأمور التالية:

- لاستثناء أمر واحد، انقر لمسح علامة التأشير الموجودة على يسار اسم الأمر. انقر مرة أخرى لتضمين الأمر.
 - لاستثناء أو تضمين كل الأوامر في عملية أو مجموعة، انقر علامة التأشير الموجودة على يسار اسم العملية أو المجموعة.
 - لاستثناء أو تضمين كل الأوامر ما عدا الأمر المحدد، انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على علامة تأشيرها.
- لتشير إلى أن بعض الأوامر ضمن العملية مستثناءة، في Photoshop تتحول علامة التأشير الخاصة بالعملية الأصل إلى الأحمر؛ في Illustrator تصبح علامة التأشير الخاصة بالعملية الأصل غير نشطة.

تعيين سرعة العرض (التشغيل)

يمكنك ضبط سرعة تشغيل عملية أو إيقافها مؤقتاً لتساعدك على إصلاح عملية.

١ اختر خيارات التشغيل من قائمة لوحة العمليات.

٢ حدد سرعة، وانقر موافق:

مسرّع يشغل العملية بسرعة عادية (الافتراضي).

ملاحظة: عندما تقوم بتشغيل عملية بسرعة مسرعة، فإن الشاشة قد لا يتم تحديثها مع تنفيذ العملية- فقد يتم فتح، تعديل، حفظ، وإغلاق الملفات بدون أن تظهر على الشاشة، مما يتيح تنفيذ العملية بشكل أسرع. إذا كنت تريد أن ترى الملفات على الشاشة على هيئة عمليات يتم تنفيذها، قم بتعيين سرعة الخطوة بخطوة بدلاً من ذلك.

خطوة بخطوة يكمل كل أمر ويعيد رسم الصورة قبل الانتقال إلى الأمر التالي في العملية.

توقف مؤقت لمدة _ فواني يحد مقدار الوقت الذي يجب على التطبيق أن يتوقفه بين أوامر العملية.

تحرير وتسجيل العمليات

من السهل أن تقوم بتحرير وتخصيص العمليات. يمكنك تغيير إعدادات أي أمر محدد ضمن عملية ما، إضافة أوامر إلى عملية موجودة، أو الدخول في عملية بأكملها وتغيير أي من أو كل الإعدادات.

راجع أيضًا

نظرة عامة على لوحة العمليات

إضافة أوامر إلى عملية ما

- ١ قم بأحد الأمور التالية:
 - حدد اسم العملية لإدخال أمر جديد في نهاية العملية.
 - حدد أمر في العملية لإدخال أمر بعده.
- ٢ انقر زر بدء التسجيل، أو اختر بدء التسجيل من قائمة لوحة العمليات.
- ٣ قم بتسجيل الأوامر الإضافية.
- ٤ عند الإنتهاء، انقر زر إيقاف التشغيل/ التسجيل في لوحة العمليات أو اختر إيقاف التسجيل من قائمة اللوحة.

إعادة تنظيم الأوامر ضمن عملية ما

❖ في لوحة العمليات، اسحب الأمر إلى مكانه الجديد على نفس العملية أو في عملية أخرى. عند ظهور خط أسود في الموضع المرغوب حرر زر الماوس.

تسجيل عملية مرة أخرى

- ١ حدد عملية، واختر تسجيل مرة أخرى من قائمة لوحة العمليات.
- ٢ إذا ظهرت أداة شرطية، استخدم الأداة لإنشاء نتيجة مختلفة، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع، أو اضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع فقط للحفاظ على نفس الإعدادات.
- ٣ إذا ظهرت شاشة، قم بتغيير الإعدادات، وانقر موافق لتسجيلهم، أو انقر إلغاء الأمر للحفاظ على نفس القيم.

تسجيل عملية واحدة مرة أخرى

- ١ حدد كائن من نفس النوع الذي تريد تسجيل العملية له. على سبيل المثال، إذا كانت المهمة المتوفرة للكائنات المتجهة فقط، يجب أن يكون لديك كائن متجه محدد عندما تقوم بالتسجيل.
- ٢ في لوحة العمليات، قم بالنقر المزدوج على الأمر.
- ٣ قم بإدخال القيم الجديدة وانقر موافق.

إدارة مجموعات عمليات

يمكنك إنشاء وتنظيم مجموعات من العمليات ذات المهام المتعلقة والتي يمكن حفظها على القرص ونقلها إلى حواسيب أخرى.

ملاحظة: أي عمليات يمكنك إنشاؤها يتم إدراجها في قائمة لوحة العمليات أليًا، لكن قم بحفظ العملية لكي لا تتعرض لمخاطرة فقدانها إذا قمت بحذف ملف التفضيلات (في Illustrator) أو ملف لوحة العمليات (في Photoshop)، يجب عليك حفظها كجزء من مجموعة عمليات.

حفظ مجموعة عمليات

- ١ حدد مجموعة ما.

💡 إذا كنت تريد أن تحفظ عملية واحدة، قم أولاً بإنشاء مجموعة عمليات وانقل العملية إلى مجموعة جديدة.

- ٢ اختر حفظ العمليات من قائمة لوحة العمليات.

- ٣ اكتب اسم للمجموعة، وحدد المكان الذي تريد تخزينها فيه ثم انقر حفظ.

يمكنك حفظ الملف في أي مكان تريده. يمكنك فقط حفظ محتويات مجموعة ما بأكملها في لوحة العمليات، وليس عمليات منفردة.

ملاحظة: (في Photoshop فقط) إذا قمت بوضع ملف مجموعة العمليات المحفوظ في مجلد Presets/Actions، فإن المجموعة ستظهر في قاع قائمة لوحة العمليات بعد أن تقوم بإعادة تشغيل التطبيق.

💡 (في Photoshop فقط) اضغط Ctrl+Alt (في Windows) أو Command+Option (في Mac OS) عندما تختار أمر حفظ العمليات لحفظ العمليات في ملف نص. يمكنك استخدام هذا الملف لمراجعة أو طباعة محتويات عملية ما. على أي حال، لا يمكنك إعادة تحميل ملف النص في Photoshop مرة أخرى.

تحميل مجموعة عمليات

بشكل افتراضي، تعرض لوحة العمليات عمليات سابقة التعريف (تأتي مع التطبيق) وأي عمليات قمت بإنشائها. يمكنك أيضاً تحميل عمليات إضافية في لوحة العمليات. ❖ قم بأحد الأمور التالية:


- اختر تحميل العمليات من قائمة لوحة العمليات. حدد مكان وحدد ملف مجموعة العمليات، ثم انقر تحميل (في Photoshop) أو فتح (في Illustrator).
- (في Photoshop فقط) حدد مجموعة عمليات من قاع قائمة لوحة العمليات.

الملفات مجموعة العمليات في Photoshop الامتداد .atn؛ والملفات مجموعة العمليات في Illustrator الامتداد .aia.

استرجاع عمليات إلى المجموعة الافتراضية

- 1 اختر إعادة ضبط العمليات من قائمة لوحة العمليات.
- 2 انقر موافق لاستبدال العمليات الحالية في لوحة العمليات بالمجموعة الافتراضية، أو انقر إلحاق لتضيف مجموعة العمليات الافتراضية إلى العمليات الحالية في لوحة العمليات.

تنظيم مجموعات العمليات

- لمساعدتك في تنظيم عملياتك، يمكنك إنشاء مجموعات من العمليات وحفظ المجموعات إلى القرص. يمكنك تنظيم مجموعات من العمليات لأنواع مختلفة من العمل-مثل الطباعة والنشر والنشر على الإنترنت- ونقل مجموعات إلى حواسيب أخرى.
- لإنشاء مجموعة جديدة من العمليات، انقر زر إنشاء مجموعة جديدة  في لوحة العمليات أو اختر مجموعة جديدة من قائمة اللوحة. ثم أدخل اسم للمجموعة، ثم انقر موافق.
 - **ملاحظة:** إذا كنت تخطط أن تقوم بإنشاء عملية جديدة وتجميعها في مجموعة جديدة، تأكد من أنك تقوم بإنشاء المجموعة أولاً. ثم، ستظهر المجموعة الجديدة في قائمة المجموعات عندما تقوم بإنشاء عملية جديدة.
 - لنقل عملية إلى مجموعة مختلفة، اسحب العملية إلى تلك المجموعة. عند ظهور خط أسود في الموضع المرغوب حرر زر الماوس.
 - لإعادة تسمية مجموعة من العمليات، قم بالنقر المزدوج على اسم المجموعة في لوحة العمليات أو اختر خيارات المجموعة من قائمة لوحة العمليات. ثم أدخل الاسم الجديد للمجموعة، ثم انقر موافق.
 - لاستبدال كل العمليات في لوحة العمليات بمجموعة جديدة، اختر استبدال العمليات من قائمة لوحة العمليات. حدد ملف عمليات، وانقر تحميل (في Photoshop) أو فتح (في Illustrator).
- هام:** يستبدل أمر استبدال العمليات كل مجموعات العمليات في الوثيقة الحالية. قبل استخدام الأمر، تأكد من أنك قمت بحفظ نسخة من مجموعتك الحالية من العمليات باستخدام أمر حفظ العمليات.

تشغيل عملية على حزمة من الملفات

- يتيح لك أمر المعالجة التجميعية أن تقوم بتشغيل عملية على مجلد من الملفات والمجلدات الفرعية. يمكنك استخدام أمر المعالجة التجميعية لتعميم قالب للرسم المبنية على البيانات بمجموعات مختلفة من البيانات.
- 1 اختر حزمة من قائمة لوحة العمليات.
 - 2 للتشغيل، حدد العملية التي تريد تشغيلها.
 - 3 من أجل المصدر، اختر المجلد الذي تريد إجراء العملية عليه، أو حدد مجموعات البيانات إجراء تشغيل العملية على كل مجموعة بيانات في الملف الحالي. إذا قمت بتحديد مجلد، يمكنك ضبط خيارات إضافية لتشغيل العملية.
 - 4 من أجل الوجهة، قم بتعيين ما تريد أن تفعل بالملفات المعالجة. يمكنك ترك الملفات مفتوحة بدون حفظ التغيرات (لا شيء)، حفظ الملف وإغلاقه في مكانه الحالي (حفظ وإغلاق)، أو حفظ الملف في مكان مختلف (مجلد).
 - يمكنك ضبط الخيارات الإضافية لحفظ الملفات، حسب خيار الوجهة الذي تحدده.
 - 5 قم بتعيين كيف تريد أن يتعامل Illustrator مع الأخطاء أثناء معالجة الحزمة. إذا اخترت تسجيل الأخطاء في ملف، انقر حفظ باسم، وقم بتسمية ملف الأخطاء.
 - 6 انقر موافق.

💡 حفظ الملفات باستخدام خيارات أمر الحزم عادةً ما يحفظ الملفات بنفس تنسيق الملفات الأصلية. لإنشاء معالجة مجمعة تحفظ ملفات بتنسيق جديد، قم بتسجيل أمر حفظ نسخة متبوعاً بأمر إقفال كجزء من عمليتك الأصلية. ثم اختر لاشي للوجهة عند إعداد معالجة الحزمة.

💡 لمعالجة حزمة باستخدام عمليات متعددة، قم بإنشاء عملية جديدة، وقم بتسجيل أمر حزم لكل عملية تقوم باستخدامها. يتيح لك هذا الأسلوب معالجة مجلدات متعددة في حزمة واحدة. لمعالجة حزمة لمجلدات متعددة، قم بإنشاء نسخ مكافئة ضمن مجلد للمجلدات الأخرى التي تريد أن تعالجها.

راجع أيضاً

نظرة عامة على لوحة العمليات
"استخدام مجموعات البيانات" في الصفحة ٣٨٠

خيارات الحزمة

إذا اخترت مجلد للمصدر، فيمكنك ضبط الخيارات التالية:

أوامر تخطي عملية "فتح" يفتح الملفات من المجلد المحدد ويتجاهل أي أوامر فتح مسجلة كجزء من العملية الأصلية.

شمول كل المجلدات الفرعية يعالج كل الملفات والمجلدات الموجودة ضمن المجلد المحدد.

إذا احتوت هذه العملية على أي أوامر حفظ أو تصدير، فيمكنك ضبط الخيارات التالية:

استبدال أوامر العملية 'حفظ' يحفظ الملفات المعالجة في المجلد المحدد وليس للمكان المسجل في العملية. انقر اختيار لتعيين المجلد المستهدف.

تخطي أوامر عملية "تصدير" يصدر الملفات المعالجة إلى المجلد المحدد وليس للمكان المسجل في العملية. انقر اختيار لتعيين المجلد المستهدف.

إذا قمت بتحديد مجموعات البيانات للمصدر، يمكنك ضبط خيار لتوليد أسماء الملفات عند استبدال أوامر الحفظ والتصدير:

ملف + رقم يولد اسم الملف باستخدام اسم ملف الوثيقة الأصلية، وإزالة أي امتداد، ثم إلحاق الرقم ثلاثي الخانات المرادف لمجموعة البيانات.

الملف + اسم مجموعة البيانات يولد اسم الملف باستخدام اسم ملف الوثيقة الأصلية، وإزالة أي امتداد، ثم إلحاق شرطة سفلية واسم مجموعة البيانات.

اسم مجموعة البيانات يولد اسم الملف بأخذ اسم مجموعة البيانات.

نصوص تفاعلية

استخدام النص التنفيذي

عندما تقوم بتشغيل نص تنفيذي، فإن حاسبك يقوم بتنفيذ تسلسل من العمليات. تلك العمليات قد تتضمن Illustrator فقط، أو قد تتضمن تطبيقات أخرى، مثل معالجة الكلمات، الجداول الإلكترونية، وبرامج إدارة قواعد البيانات.

يدعم Illustrator بيانات تنفيذ متعددة (بما في ذلك JavaScript، AppleScript، Microsoft Visual Basic، و ExtendScript). يمكنك استخدام النصوص التنفيذية القياسية التي تأتي مع Illustrator، ويمكنك إنشاء نصوص تنفيذية وإضافتهم إلى القائمة الفرعية نصوص تنفيذية.

لمزيد من المعلومات عن النصوص التنفيذية في Illustrator، راجع النصوص التنفيذية في وثائق النصوص التنفيذية في مجلد Adobe Illustrator CS4/Scripting / folder

تشغيل نص تنفيذي

❖ اختر ملف < نصوص تفاعلية واختر نص تنفيذي. بدلاً من ذلك، اختر ملف < نصوص تنفيذية < نصوص أخرى، وتصفح إلى نص تنفيذي.

ملاحظة: إذا قمت بتحرير نص تنفيذي في أثناء عمل Illustrator، فيجب عليك حفظ تغييراتك عليهم ليظهر تأثيرهم.

تثبيت نص تنفيذي

❖ انسخ النص التنفيذي إلى القرص الصلب الخاص بحاسبك.

إذا قمت بوضع النص التنفيذي في مجلد Adobe Illustrator CS4 Scripts، فإن النص التنفيذي يظهر في القائمة الفرعية ملف < نصوص تنفيذية.

إذا قمت بوضع النص التنفيذي في مكان آخر على القرص الصلب، فيمكنك تشغيل النص التنفيذي في Illustrator باختيار ملف < نصوص تنفيذية < نصوص أخرى.

ملاحظة: إذا وضعت نص تنفيذي في مجلد Adobe Illustrator CS4 Scripts في أثناء عمل Illustrator، يجب عليك إعادة تشغيل Illustrator حتى يظهر النص التنفيذي في قائمة النصوص التنفيذية الفرعية.

الرسومات المبنية على البيانات

حول الرسومات المبنية على البيانات

الرسومات المبنية على البيانات يجعل الأمر مناسباً لإنتاج إصدارات متعددة من العمل الفني بسرعة وبدقة. دعنا نقول، على سبيل المثال، أنك تريد إنتاج 500 إعلان مختلف على الويب مبني على نفس القالب. بدلاً من توزيع القالب مع البيانات (الصور، النص، وهكذا) يدوياً، فإن الرسومات المتأثرة بالبيانات تتيح لك استخدام نص تنفيذي يرجع لقاعدة بيانات لتوليد إعلانات الويب.

في Illustrator، يمكنك تحويل أي قطعة من عمل فني إلى قالب للرسومات المبنية على البيانات. كل ما تحتاج أن تفعله هو تعريف أي من الكائنات الموجودة على لوح الرسم ديناميكي (يمكن تغييره) باستخدام متغيرات. يمكنك استخدام المتغيرات لتغيير الجمل النصية، الصور المرتبطة، بيانات الرسوم البيانية، وإعداد رؤية كائنات في عملك الفني. بالإضافة إلى أنه يمكنك إنشاء مجموعات مختلفة من البيانات المتغيرة لتسهيل عرض ما يبدو عليه قالبك عندما يتم تجسيده.

إن الرسومات المبنية على البيانات مصممة للاستخدام في بيئات عمل تعاونية. فيما يلي بعض الأمثلة عن كيفية ملائمة الرسومات المبنية على البيانات تلائم أدوار وظيفية مختلفة:

- إذا كنت مصمماً، تقوم بإنشاء قالب يعطيك التحكم على عناصر ديناميكية لتصميمك. عندما تقوم بتسليم قالبك من أجل الإنتاج، يمكنك أن تكون متأكداً من أن البيانات المتغيرة فقط هي التي ستتغير.
- إذا كنت مطوراً، يمكنك برمجة المتغيرات ومجموعات البيانات مباشرة في ملف XML. يمكن للمصمم عندئذ إدراج المتغيرات ومجموعات البيانات في ملف Illustrator لإنشاء تصميم مبني على المواصفات التي وضعتها.
- إذا كنت مسئولاً عن الإنتاج، يمكنك استخدام نصوص تنفيذية ضمن Illustrator، وأمر الحزم، أو أداة إنتاج للويب مثل Adobe GoLive 6.0 لتجسد الرسومات النهائية. يمكنك أيضاً استخدام خادم للصور الديناميكية مثل Adobe® Graphics Server لتقوم بالمزيد من الأتمتة لعملية التجسيد.

راجع أيضاً

- “استخدام مجموعات البيانات” في الصفحة ٣٨٠
- “حول المكتبات المتغيرة” في الصفحة ٣٨١

نظرة عامة على لوحة المتغيرات

تستخدم لوحة المتغيرات (نافذة < متغيرات) للعمل بمتغيرات ومجموعات بيانات. يسرد النوع والاسم لكل متغير في الوثيقة على اللوحة. إذا كان المتغير مرتبط بكائن، عندئذ يعرض عامود الكائنات اسم الكائن المربوط كما يظهر في لوحة الطبقات.





لوحة المتغيرات

أ. مجموعة بيانات ب. قائمة اللوحة ج. نوع المتغير د. اسم المتغير هـ اسم الكائن المرتبط

تستخدم لوحة المتغيرات الأيقونات التالية للإشارة إلى نوع المتغير:

- متغير الرؤية
- متغيرات الجملة النصية **T**
- متغير الملف المرتبط


- متغير بيانات الرسم البياني .
 - متغير بدون نوع (غير مرتبط) .
- يمكنك ترتيب الصفوف بنقرهم في الشريط الرئيسي: باسم المتغير، باسم الكائن، أو بنوع المتغير.

إنشاء متغيرات


يمكنك إنشاء أربعة أنواع من المتغيرات في Illustrator: بيانات الرسم البياني، الملف المرتبط، الجملة النصية، والرؤية. يشير نوع المتغير إلى أي من خصائص الكائن تكون قابلة للتغيير (ديناميكية).

ملاحظة: توفر أيضًا قائمة لوحة المتغير أوامر لإنشاء المتغيرات.

إنشاء متغير الرؤية

- ❖ حدد الكائنات التي تريد إظهارها أو إخفائها وانقر زر عمل الرؤية ديناميكية  في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير جملة نصية

- ❖ حدد نوع الكائن وانقر زر عمل الكائن ديناميكي  في لوحة المتغيرات.


إنشاء متغير ملف مرتبط

- ❖ حدد الملف المرتبط وانقر زر عمل الكائن ديناميكي في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير بيانات الرسم البياني

- ❖ حدد كائن الرسم البياني وانقر زر عمل الكائن ديناميكي في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير بدون ربطه بكائن ما

- ❖ انقر زر متغير جديد  في لوحة المتغيرات. لتقوم بربط كائن بمتغير بشكل متسلسل، حدد المتغير وانقر زر عمل الرؤية ديناميكية أو زر عمل الكائن ديناميكي.

تحرير المتغيرات

يمكنك تحرير اسم أو نوع متغير، فك ارتباط متغير، وتأمين متغير باستخدام لوحة المتغيرات.

فك ارتباط متغير يكسر الرابط بين المتغير وكائنه. تأمين المتغيرات يمنعك من إنشاء متغيرات، حذف متغيرات، وتحرير خيارات متغير. على أي حال، يمكنك ربط وفك ارتباط كائنات بمتغيرات مؤمنة.


راجع أيضًا

”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“ في الصفحة ٣٧٨



تغيير اسم ونوع متغير.

- ❖ قم بالنقر المزدوج على المتغير في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، حدد المتغير في لوحة المتغيرات، واختر خيارات المتغير من قائمة لوحة المتغيرات.

فك ارتباط متغير

- ❖ انقر زر فك ارتباط متغير  في لوحة المتغيرات، أو اختر فك ارتباط متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

تأمين وفك تأمين كل المتغيرات في وثيقة


- ❖ انقر زر تأمين/فك تأمين متغيرات  أو  في لوحة المتغيرات.

حذف متغيرات

حذف متغير يزيله من لوحة المتغيرات. إذا قمت بحذف متغير مرتبط بكائن ما، فإن الكائن يصبح ثابت (إلا إذا كان الكائن مرتبطاً بمتغير من نوع مختلف).

١ حدد متغير تريد حذفه.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أيقونة زر حذف متغير  في لوحة المتغيرات، أو اختر حذف متغير من قائمة لوحة المتغيرات.
- لحذف المتغير بدون تأكيد، اسحب إلى أيقونة حذف المتغير.

راجع أيضاً

[”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“](#) في الصفحة ٣٧٨

تحرير كائن ديناميكي

تغير البيانات المرتبطة بمتغير ما بتحرير الكائن المرتبطة به. على سبيل المثال، إذا كنت تعمل بمتغير رؤية، فإنك تغير حالة رؤية الكائن، في لوحة الطبقات. يتيح لك تحرير الكائنات الديناميكية إنشاء مجموعات بيانات متعددة للاستخدام في القالب.

١ حدد كائن ديناميكي على لوح الرسم، أو قم بأحد الأمور التالية لتحديد كائن ديناميكي:

- انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على متغير في لوحة المتغيرات.
- حدد متغير ما في لوحة المتغيرات، واختر حدد كائن مرتبط من قائمة لوحة المتغيرات.
- لتحديد كل الكائنات الديناميكية، اختر تحديد كل الكائنات المرتبطة من قائمة لوحة المتغيرات.

٢ قم بتحرير البيانات المرتبطة بالكائن كما يلي:

- للنص، قم بتحرير الجملة النصية على لوح الرسم.
- للملفات المرتبطة، استبدل الصورة باستخدام لوحة الروابط أو أمر ملف > وضع.
- للرسومات البيانية، قم بتحرير البيانات في شاشة بيانات الرسم البياني.
- لكل الكائنات ذات الرؤية الديناميكية قم بتغيير حالة الرؤية للكائن في لوحة الطبقات.

راجع أيضاً

[”نظرة عامة على لوحة الروابط“](#) في الصفحة ٢١٩

[”إدخال بيانات الرسم البياني“](#) في الصفحة ٣٨٤

[”مقدمة عامة حول لوحة الطبقات“](#) في الصفحة ١٨١

[”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“](#) في الصفحة ٣٧٨

تعريف الكائنات الديناميكية باستخدام معرفات XML

تعرض لوحة المتغيرات أسماء الكائنات الديناميكية كما تظهر في لوحة الطبقات. إذا قمت بحفظ القالب بتنسيق SVG من أجل منتجات Adobe أخرى، فإن أسماء تلك الكائنات يجب أن تتوافق مع طريقة تسمية XML. على سبيل المثال، يجب أن تبدأ أسماء XML بحرف، ثم شرطة سفلية، أو نقطتين فوق بعضهم، ولا يمكن أن تحتوي على مسافات.

يقوم Illustrator بتعيين معرف XML سليم لكل كائن ديناميكي تقوم بإنشائه آلياً. لعرض، تحرير، وتصدير أسماء الكائن باستخدام معرفات XML، اختر تحرير > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS)، وحدد معرف XML.

راجع أيضاً

[”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“](#) في الصفحة ٣٧٨

استخدام مجموعات البيانات


إن مجموعة البيانات هي مجموعة من المتغيرات والبيانات المرتبطة. عندما تقوم بإنشاء مجموعة بيانات، فإنك تقوم بالتقاط صورة للبيانات الديناميكية المعروضة حالياً على لوح الرسم. يمكنك التنقل بين مجموعات البيانات لترفع بيانات مختلفة إلى قالبك.

يعرض اسم مجموعة البيانات الحالية في أعلى لوحة المتغيرات. إذا قمت بتغيير قيمة متغير ما بحيث لا يعكس لوح الرسم البيانات المخزنة في المجموعة، فإن اسم مجموعة البيانات يعرض بكتابة مائلة. يمكنك عندئذ إنشاء مجموعة بيانات جديدة، أو يمكنك تحديث مجموعة البيانات لتستبدل البيانات المحفوظة بالبيانات الجديدة.



راجع أيضًا

- ”حول الرسومات المبنية على البيانات“ في الصفحة ٣٧٨
- ”تشغيل عملية على حزمة من الملفات“ في الصفحة ٣٧٦
- ”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“ في الصفحة ٣٧٨

إنشاء مجموعة بيانات جديدة

- ❖ انقر زر التقاط مجموعة البيانات  في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، اختر التقاط مجموعة البيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

التنقل بين مجموعات البيانات

- ❖ حدد مجموعة بيانات من قائمة مجموعة البيانات في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، انقر زر مجموعة البيانات السابقة  أو زر مجموعة البيانات التالية .

تطبيق البيانات الموجودة على لوح الرسم على مجموعة البيانات الحالية

- ❖ اختر تحديث مجموعة البيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

إعادة تسمية مجموعة بيانات

- ❖ قم بتحرير النص مباشرة في مربع نص مجموعة البيانات. بدلاً من ذلك، قم بالنقر المزدوج على كلمات مجموعة بيانات: (على يسار مربع نص مجموعة البيانات)، قم بإدخال اسم جديد، وانقر موافق.

حذف مجموعة بيانات

- ❖ اختر حذف مجموعة بيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

حول المكتبات المتغيرة

في بيئة العمل التعاونية، يكون التنسيق بين أعضاء الفريق أساسياً لإنجاح المشروع. على سبيل المثال، في شركة تنتج مواقع الويب، يكون المصمم مسؤولاً عن شكل الموقع، بينما يكون المطور مسؤولاً عن البرمجة المبنية عليها الموقع. إذا قام المصمم بتغيير تخطيط صفحة الويب، فإن تلك التغييرات يجب أن يتم تبليغها للمطور. بالمثل، إذا قام المطور بإضافة وظائف لصفحة الويب، يجب أن يتم إبلاغ المصمم.

تمكن مكتبات المتغير المصممين والمطورين من تنسيق أعمالهم من خلال ملف XML. على سبيل المثال، يمكن أن يقوم المصمم بإنشاء قالب لبطاقات الأعمال في Illustrator ويقوم بتصدير بيانات المتغير على هيئة ملف XML. يمكن عندئذ أن يقوم المطور باستخدام ملف XML لربط المتغيرات ومجموعات البيانات بقاعدة بيانات وكتابة نص تنفيذي لتجسيد العمل الفني النهائي. يمكن أيضاً أن يتم الاحتفاظ بسير العمل هذا، حيث يقوم المطور ببرمجة أسماء المتغير ومجموعة البيانات في ملف XML، ويقوم المصمم بإدراج مكتبات المتغير إلى وثيقة Illustrator.

لإدراج متغيرات إلى Illustrator من ملف XML، اختر تحميل مكتبة متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

لتصدير متغيرات من Illustrator إلى ملف XML، اختر حفظ مكتبة متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

راجع أيضًا

- ”حول الرسومات المبنية على البيانات“ في الصفحة ٣٧٨
- ”استخدام مجموعات البيانات“ في الصفحة ٣٨٠
- ”نظرة عامة على لوحة المتغيرات“ في الصفحة ٣٧٨

حفظ قالب للرسوم المبنية على البيانات

عندما تقوم بتعريف متغيرات في وثيقة Illustrator، فإنك تقوم بإنشاء قالب للرسوم المبنية على البيانات. يمكنك حفظ القالب بتنسيق SVG للاستخدام مع منتجات Adobe الأخرى، مثل Adobe® Graphics Server و Adobe® GoLive و Adobe® GoLive. يمكن لمستخدم GoLive وضع قالب SVG في تخطيط صفحة، وربط متغيراتها بقاعدة بيانات باستخدام روابط ديناميكية، ثم استخدام Adobe Graphics Server لتوليد تكرارات من الرسم. كذلك، فإن المطور الذي يعمل باستخدام Adobe Graphics Server يمكنه ربط المتغيرات في ملف SVG مباشرة بقاعدة بيانات أو بأي مصدر بيانات آخر.

- ١ اختر ملف > حفظ باسم، وقم بإدخال اسم ملف، حدد SVG كتنسيق الملف، وانقر حفظ.
- ٢ انقر خيارات أكثر، وحدد تضمين بيانات Adobe Graphics Server. يقوم هذا الخيار بتضمين كل المعلومات المطلوبة لاستبدال المتغير في ملف SVG.
- ٣ انقر موافق.

الفصل ١٥: رسومات بيانية

تمتلك الرسومات البيانية من عرض المعلومات الإحصائية بأسلوب مرئي. في Adobe Illustrator، يمكنك إنشاء تسعة أنواع مختلفة من الرسومات البيانية وتخصيصهم بما يوافق احتياجاتك. انقر وابق ضاغطة على أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات لترى كل الأنواع المختلفة من الرسومات البيانية التي يمكنك إنشاؤها.

هام: تعليمات حديثة ومكتمة موجودة على الويب. لم يكتشف التطبيق اتصال بالإنترنت. لإصدار كامل من هذا الموضوع، انقر الرابط الموجود بالأسفل للبحث في التعليمات الموجودة في community.adobe.com/help.

إنشاء الرسومات البيانية

إنشاء رسمة بيانية

١ قم بتحديد أداة رسم بياني.

تقوم الأداة التي تستخدمها بالتحديد المبدئي لنوع الرسم البياني الذي يكونه Illustrator؛ مع العلم بأنه، يمكنك تغيير نوع الرسم البياني بسهولة فيما بعد.


٢ قم بتحديد أبعاد الرسمة البيانية باستخدام أي من الطرق التالية:

- اسحب في اتجاه قطري من ناحية الركن حيث تريد أن تبدأ الرسمة في اتجاه الركن العكسي. اضغط المفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو المفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) أثناء السحب للرسم من المركز. استمر في الضغط على مفتاح Shift للحفاظ على تناسب أبعاد الرسمة البيانية على شكل مربع.
- انقر حيثما تريد لإنشاء الرسمة البيانية. قم بإدخال العرض والارتفاع للرسمة البيانية ثم انقر موافق.

ملاحظة: تستخدم الأبعاد التي تقوم بإدخالها للهيكل الرئيسي للرسمة البيانية ولا يشمل عناوين الرسمة البيانية ولا مفتاح الرسم البياني.

٣ قم بإدخال البيانات للرسمة البيانية في نافذة بيانات الرسم البياني.

هام: يجب أن يتم ترتيب بيانات الرسم البياني بأسلوب معين، ويختلف هذا الأسلوب بناء على نوع الرسم البياني. قبل أن تبدأ في إدخال البيانات، يجب عليك قراءة كيفية تنظيم العناوين ومجموعات البيانات في ورقة العمل.

٤ انقر زر تطبيق ، أو اضغط مفتاح الإدخال Enter من خلال لوحة المفاتيح الرقمية لإنشاء الرسمة البيانية.

تظل نافذة بيانات الرسم البياني مفتوحة إلى أن تقوم بإغلاقها. مما يتيح لك إمكانية التبدل بسهولة بين تحرير الرسم البياني والعمل من خلال اللوحة الفنية.

راجع أيضًا

”معرض أدوات الرسم البياني“ في الصفحة ٢٣

”إدخال بيانات الرسم البياني“ في الصفحة ٣٨٤

”تنسيق وتخصيص الرسومات البيانية“ في الصفحة ٣٨٦



ضبط عرض العمود وموضع الفاصلة العشرية

لا يؤثر ضبط عرض العمود على عرض الأعمدة في الرسم البياني؛ ولكنها تمكنت من عرض وحدات رقمية أكبر أو أقل في العمود.

في الوضع الافتراضي، تكون القيمة رقمين عشريين فقط؛ حيث يظهر الرقم 4 المدخل في خلية على هيئة 4.00 في نافذة بيانات الرسم البياني، بينما يظهر الرقم 1.55823 المدخل في خلية على هيئة 1.56.

ضبط عرض الأعمدة

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

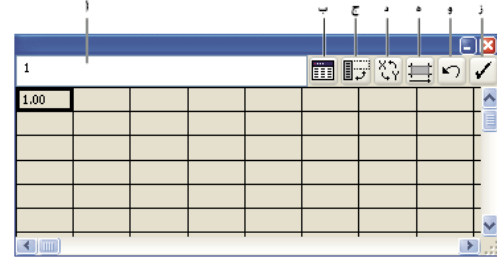
- انقر زر نمط الخلية ، ثم قم بإدخال قيمة تتراوح بين 0 و 20 في مربع نص عرض العمود.
- ضع المؤشر على حافة العمود الذي تريد ضبطه، يتغير هيئة المؤشر ويصبح على شكل سهم مزدوج . ثم اسحب المقبض إلى الموضع الذي تريده.

ضبط موضع الفاصلة العشرية للخلايا

❖ انقر زر نمط الخلية ثم قم بإدخال قيمة تتراوح بين 0 و 10 في مربع نص الخانات العشرية.

إدخال بيانات الرسم البياني

قم باستخدام نافذة بيانات الرسم البياني لإدخال البيانات للرسم البيانية الخاصة بك. تظهر نافذة بيانات الرسم البياني تلقائيًا عند استخدامك أداة رسم بياني وتظل مفتوحة حتى تقوم بإغلاقها.






نافذة بيانات الرسم البياني


أ. مربع نص الدخول ب. استيراد بيانات ج. نقل صف/عمود د. تبديل س/ص هـ. نمط الخلية و. استعادة ز. تطبيق

١ عرض نافذة بيانات الرسم البياني لرسم بيانية موجودة: قم بتحديد الرسم البيانية بأكملها باستخدام أداة التحديد، ثم اختر كائن < رسم بياني > بيانات.

٢ قم بإدخال البيانات باستخدام أي من الطرق التالية:

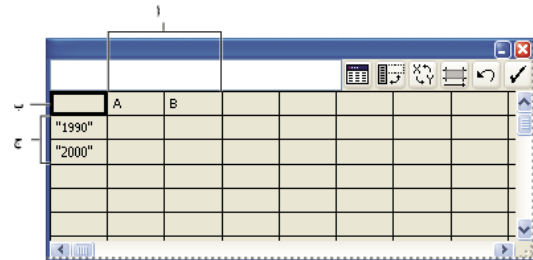
- قم بتحديد خلية في ورقة العمل، ثم أدخل البيانات في مربع النص الواقع أعلى النافذة. اضغط مفتاح حرف الجدولة Tab لإدخال البيانات وتحديد الخلية التالية في نفس الصف؛ أو اضغط مفتاح الإدخال Enter أو مفتاح الرجوع Return لإدخال البيانات وتحديد الخلية التالية في نفس العمود؛ أو استخدم مفاتيح الأسهم للانتقال من خلية إلى أخرى؛ أو انقر خلية أخرى لتحديدها.
- قم بنسخ بيانات من تطبيق جداول إلكترونية مثل تطبيق Lotus® 1 أو Microsoft Excel. في نافذة بيانات الرسم البياني، انقر الخلية التي تريد أن تكون الخلية الواقعة بأعلى يسار البيانات التي تريد لصقها، ثم اختر تحرير < لصق.
- استخدم تطبيق معالج كلمات لإنشاء ملف نصي به يتم فصل بيانات كل خلية باستخدام حرف جدولة، وكذلك تم فصل بيانات كل صف باستخدام حرف نهاية الفقرة. من الممكن أن تحتوي البيانات على نقاط أو فواصل عشرية فقط؛ وإلا، لن يتم رسم البيانات. (على سبيل المثال، قم بإدخال 732000، ليس 732,000). في نافذة بيانات الرسم البياني، انقر الخلية التي ستقع في أعلى يسار البيانات التي تقوم بإدراجها، ثم انقر زر استيراد البيانات ، ثم قم بتحديد الملف النصي.

ملاحظة: إذا صادفك أن قمت بإدخال بيانات الرسم البيانية بأسلوب معكوس (أي، في الصفوف بدلاً من الأعمدة، أو العكس)، انقر زر تحويل  لتبديل الأعمدة بالصفوف التي تحتوي على البيانات. للتبديل بين محوري س و ص للرسم البياني تشتت، انقر زر تبديل X/Y .

٣ انقر زر تطبيق  أو اضغط مفتاح الإدخال Enter من خلال لوحة المفاتيح الرقمية لإعادة إنشاء الرسم البيانية.

استخدام عناوين الرسم البياني ومجموعات البيانات

العناوين هي كلمات أو أرقام لتوصيف أي مما يلي: مجموعات البيانات التي تريد مقارنتها والفئات التي تريد مقارنة البيانات باستخدامها. للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعَة والشريطي والشرائط المجمعَة والخطي والمساحي والنسيجي، يمكنك إدخال عناوين في ورقة العمل كما يلي:



العناوين في نافذة بيانات الرسم البياني

أ. عناوين مجموعة البيانات ب. خلية فارغة ج. عناوين الفئات

إدخال عناوين

- ❖ للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعَة والشريطي والشرائط المجمعَة والخطي والمساحي والنسيجي، قم بإدخال عناوين في ورقة العمل كما يلي:
- إذا كنت تريد أن يقوم Illustrator بإنشاء مفتاح الرسم البياني، احذف محتويات الخلية الواقعة بأعلى على اليسار واطرك الخلية فارغة.

- قم بإدخال العناوين لمجموعات البيانات المختلفة في صف الخلايا العلوي. ستظهر هذه العناوين في مفتاح الرسم البيانية. إذا كنت لا تريد أن يقوم Illustrator بإنشاء مفتاح الرسم البيانية، لا تقم بإدخال عناوين مجموعات البيانات.
- قم بإدخال العناوين للفئات في عمود الخلايا الواقع على اليسار. في بعض الأحيان تمثل الفئات وحدات زمنية: على سبيل المثال، أيام أو شهور أو أعوام. تظهر هذه العناوين بمحاذاة المحور الأفقي أو المحور الرأسي للرسم البيانية، ما عدا الرسم البياني النسيجي، حيث يتم عرض كل عنوان على محور منفصل.
- لإنشاء عناوين تحتوي على أرقام فقط، ضع الأرقام بين علامات تنصيص مستقيمة، على سبيل المثال، لاستخدام عام 1996 كعنوان، قم بإدخال "1996".
- لإنشاء فواصل سطور في العناوين، استخدم مفتاح العمود الرأسي لفصل السطور. على سبيل المثال، اكتب إجمالي | المشتركين | 1996 لإنتاج عنوان الرسم البيانية التالي:

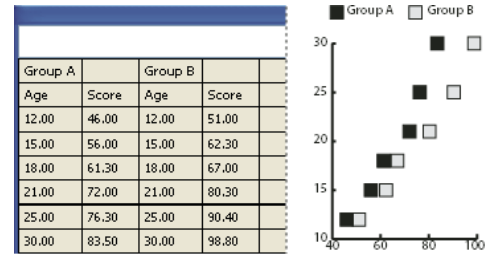
إجمالي

المشتركين

1996

إدخال مجموعات بيانات للرسم البياني تشتت

يختلف الرسم البياني تشتت عن الأنواع الأخرى من الرسوم البيانية في أن كلاً من محوريه يستخدم كمقياس للقيم؛ حيث أنه ليس هناك فئات.

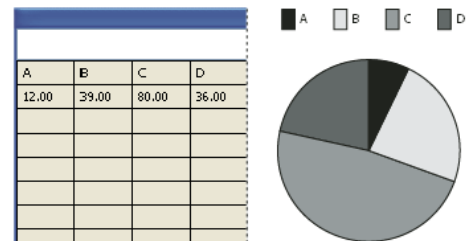


بيانات الرسم البياني تشتت

- قم بإدخال عناوين مجموعة البيانات في كل خلية واقعة بمحاذاة الصف العلوي من ورقة العمل، بدايةً من الخلية الأولى. ستظهر هذه العناوين في مفتاح الرسم البيانية.
- قم بإدخال بيانات محور y في العمود الأول وبيانات محور x في العمود الثاني.

إدخال مجموعات البيانات للرسومات البيانية دائرية

قم بتنظيم مجموعات البيانات للرسومات البيانية دائرية مثلما تفعل مع باقي أنواع الرسومات البيانية. علماً بأن، كل صف من البيانات في ورقة العمل يؤدي إلى إنشاء رسمة بيانية منفصلة.

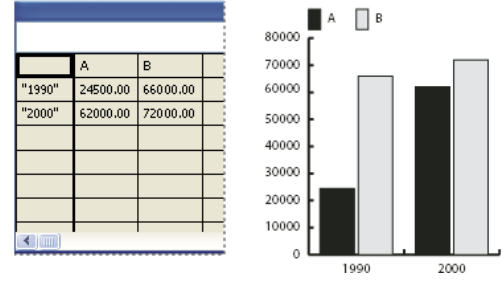


بيانات الرسم البياني دائري

- قم بإدخال عناوين مجموعة البيانات للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعَة والشريطي والشرائط المجمعَة والخطي والمساحي والنسيجي. قم بإدخال عناوين الفئات إذا كنت تريد إنشاء أسماء للرسومات البيانية.
- لإنشاء رسمة بيانية دائرية واحدة، قم برسم صف واحد من البيانات فقط، سواء كانت كل القيم موجبة أو كل القيم سالبة.
- لإنشاء رسومات بيانية دائرية متعددة، قم برسم صفوف بيانات إضافية، سواء كانت كل القيم موجبة أو كل القيم سالبة. في الوضع الافتراضي، يكون حجم الرسم البياني دائري الواحد متناسب مع الحجم الإجمالي لكل بيانات الرسم البياني.

إدخال مجموعات البيانات للرسومات البيانية العمودي والشريطي والخطي والمساحي والنسيجي

بعد قيامك بإدخال العناوين لرسمتك البيانية، أصبحت جاهزًا لإدخال كل مجموعة بيانات لكل عمود مكافئ لها.



الرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعَة والشريطي والشرائط المجمعَة

يمثل ارتفاع العمود أو طول الشريط القيمة المراد مقارنتها. في الرسومات البيانية العمودي والشريطي، يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة، حيث يتم عرض القيم السالبة كأعمدة ممتدة أسفل المحور الأفقي. في الرسومات البيانية الأعمدة المجمعَة، يلزم أن تكون الأرقام كلها موجبة أو كلها سالبة..

الرسومات البيانية الخطي يمثل كل عمود بيانات خط واحد في الرسم البياني الخطي. يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة في الرسم البياني الخطي.

الرسومات البيانية المساحي يلزم أن تكون القيم كلها موجبة أو كلها سالبة. يمثل كل صف بيانات مدخلة مساحة معبئة في الرسم البياني المساحي. تضيف الرسومات البيانية المساحي قيم كل عمود إلى إجماليات العمود السابق. بناءً على ما سبق، في حالة ما إذا كانت الرسومات البيانية المساحي والرسومات البيانية الخطي تحتوي على نفس البيانات، فإن مظهر كلاً منهما يبدو مختلفاً تماماً.

الرسومات البيانية نسيجي يتم رسم كل رقم على محور ويكون متصلاً بالآخرين في نفس المحور لإنشاء شبكة. يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة في الرسم البياني النسيجي.

تنسيق الرسومات البيانية

تنسيق وتخصيص الرسومات البيانية

من الممكن تنسيق الرسومات البيانية بأساليب عديدة ومتنوعة. على سبيل المثال، يمكنك تغيير مظهر وموضع محاور الرسمة البيانية وإضافة ظلال مسقطية وتحريك مفتاح الرسمة البيانية وكذلك دمج أنواع مختلفة من الرسومات البيانية. يمكنك عرض خيارات التنسيق للرسم البياني عن طريق تحديد رسم بياني باستخدام أداة التحديد ثم اختيار كائن < رسمة بيانية > نوع.

كما يمكنك تخصيص رسمة البيانية يدوياً باستخدام أساليب عديدة. يمكنك تغيير ألوان الظلال، وتغيير مظهر ونمط الكتابة، وتحريك أو عكس أو قص أو تدوير أو تغيير مقياس أي أو كل أجزاء الرسم البياني، وتخصيص تصميمات الأعمدة والمؤشرات. يمكنك تطبيق الشفافية والتدرجات والمزج وحدود شكل الفرش وأنماط الرسومات ومؤثرات أخرى على الرسومات البيانية. يجب أن تقوم دائماً بتطبيق هذه النوعية من التغييرات في الوضع النهائي للرسومات البيانية، حيث أنه عند إعادة توليد الرسم البياني يتم تجاهل هذه التغييرات.

للحصول على أفكار عن كيفية تخصيص الرسومات البيانية، راجع الأمثلة الموجودة في مجلد Cool Extras/Sample Files/Graph Designs داخل مجلد التطبيق Illustrator.

تذكر دائماً أن الرسم البياني هو كائن مجمع متصل ببياناته. لا تقوم بفك تجميع الرسم البياني أبداً، إذا قمت بذلك، لا يمكنك تغيير الرسم البياني. لتحرير الرسم البياني، قم بتحديد الأجزاء التي تريد تحريرها بدون فك تجميع الرسم البياني باستخدام إما أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة.

كما أنه من المهم فهم كيفية ارتباط عناصر الرسم البياني مع بعضها. الرسم البياني بأكمله متضمناً مفاتيح الرسم البياني هو مجموعة واحدة. كل مجموعات البيانات هي مجموعة فرعية من الرسم البياني؛ وبنفس المنطق، كل مجموعة بيانات مع مفتاح الرسم البياني الخاص بها هي مجموعة فرعية من كل مجموعات البيانات. كل قيمة هي مجموعة فرعية من مجموعة البيانات التابعة لها، وهكذا. لا تقوم بفك تجميع أو إعادة تجميع الكائنات الواقعة داخل رسمة بيانية واحدة.

راجع أيضاً

”حول تصميمات الرسومات البيانية“ في الصفحة ٣٩٠

تغيير نوع الرسم البياني

- ١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
 - ٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
 - ٣ في شاشة نوع الرسم البياني، انقر الزر المقابل لنوع الرسم البياني الذي تريده، ثم انقر موافق.
- ملاحظة:** من الممكن أن يؤدي تغيير أنواع الرسومات البيانية بعد طلاء كائنات الرسم البياني باستخدام التدرجات إلى نتائج غير متوقعة. لمنع حدوث النتائج غير المتوقعة، إما لا تقم بتطبيق التدرجات إلى أن ينتهي الرسم البياني أو قم باستخدام أداة التحديد المباشر لتحديد الكائنات المطلوبة بالتدرجات وقم بطلاء هذه الكائنات باستخدام لون تشغيل؛ ثم قم بإعادة تطبيق التدرجات الأصلية فيما بعد.

تنسيق محاور الرسم البياني


ما عدا الرسومات البيانية الدائري، فإن كل أنواع الرسومات البيانية تحتوي على محور قيمة الذي يعرض وحدة القياس للرسم البياني. يمكنك الاختيار بين إما عرض محور القيمة على جانب واحد أو على كلا جانبي الرسم البياني. تحتوي الرسومات البيانية الشريطي والشرائط المجمع والعمودي والأعمدة المجمع والخطي والمساحي على محور الفئة الذي يعرف فئات البيانات في الرسم البياني.

يمكنك التحكم في عدد علامات التأشير التي تظهر على كل محور، وتغيير طول علامات التأشير، وإضافة سابق ولاحق إلى الأرقام على المحور.

- ١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
 - ٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
 - ٣ لتغيير موضع محور القيمة، قم بتحديد خيار من قائمة محور القيم.
 - ٤ لتنسيق علامات التأشير والعناوين، قم بتحديد محور من القائمة المنبثقة الواقعة بأعلى الشاشة ثم قم بضبط الخيارات التالية:
- قيم التأشير:** قم بتحديد موضع علامات التأشير على محاور القيمة أو محاور اليسار أو محاور اليمين أو المحاور السفلية أو المحاور العلوية. قم بتحديد خيار استبدال القيم المحسوبة لكي تتمكن من حساب مواضع علامات التأشير يدوياً. إما أن تقبل الإعداد الخاص بالقيم عند قيامك بإنشاء الرسم البياني أو قم بإدخال القيمة الصغرى والقيمة القصوى وعدد الأقسام بين العناوين.
- علامات التأشير:** قم بتحديد طول علامات التأشير وعدد علامات التأشير لكل قسم. لمحور الفئة، قم بتحديد خيار رسم علامات التأشير بين العناوين لرسم علامات التأشير على جانب إما العناوين أو الأعمدة أو قم بإلغاء تحديد الخيار لوضع علامات التأشير بمنتصف العناوين أو الأعمدة.
- إضافة عناوين:** قم بتحديد سابق ولاحق للأرقام على محاور القيمة أو محاور اليسار أو محاور اليمين أو المحاور السفلية أو المحاور العلوية. على سبيل المثال، يمكنك إضافة علامة الدولار أو علامة النسبة المئوية للأرقام على المحور.

تعيين مقاييس مختلفة لمحور القيمة

إذا كانت رسمتك البيانية تحتوي على محور قيمة على كلاً من جانبيها، فإنه يمكنك تعيين مجموعة بيانات مختلفة لكل جانب. مما يؤدي إلى أن يقوم Illustrator بتكوين مقياس مختلف لكل محور على حدى. يكون هذا الأسلوب مفيداً، عند قيامك بدمج أنواع رسومات بيانية مختلفة في نفس الرسمة البيانية.

- ١ قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .
- ٢ انقر مفتاح الرسم البياني لمجموعة البيانات التي تريد تعيينها للمحور.
- ٣ انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.
- ٤ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
- ٥ من خلال القائمة المنبثقة لمحور القيمة، قم بتحديد المحور الذي تريد تعيين البيانات إليه.
- ٦ انقر موافق.

راجع أيضاً

”معرض أدوات التحديد“ في الصفحة ١٨

تنسيق الأعمدة والشرائط والخطوط

للسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمع والشريطي والشرائط المجمع، يمكنك ضبط مقدار المسافة بين كل عمود أو شريط في الرسم البياني. كما يمكنك ضبط مقدار المسافة بين الفئات، أو مجموعات، البيانات في الرسم البياني. للرسومات البيانية الخطي والتشتت والنسيجي، يمكنك ضبط مظهر الخطوط ونقاط البيانات.

- ١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
 - ٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
 - ٣ لضبط المسافة بين الأعمدة والشرائط في الرسومات البيانية العمودي أو الأعمدة المجمع أو الشريطي أو الشرائط المجمع، قم بإدخال قيمة تتراوح بين 1% و 1000% في مربع نص عرض العمود أو عرض الشريط أو عرض المجموعة.
 - عند زيادة القيمة عن 100%، تتداخل الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات. عندما تقل القيمة عن 100%، تترك مسافة بين الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات. عندما تكون القيمة 100%، تتحرك الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات بحيث تترك مسافة صغيرة متساوية في ما بينها.
 - ٤ لضبط الخطوط ونقاط البيانات في الرسومات البيانية الخطي والتشتت والنسجي، قم بضبط خيارات تأثير نقاط البيانات ووصل نقاط البيانات وخطوط من الحافة للحافة ورسم خطوط معينة
 - ٥ لتغيير كيفية تداخل الأعمدة والشرائط والخطوط، قم بضبط خيارات أول صف في الواجهة وأول عمود في الواجهة.
- ملاحظة:** قم بتحديد خيار أول عمود في الواجهة دائماً للرسم البياني المساحي؛ إذا لم تقم بتحديد هذا الخيار، من المحتمل أن لا تظهر بعض المساحات.

خيارات الرسومات البيانية العامة

- يمكنك الوصول إلى خيارات الرسومات البيانية العامة عن طريق تحديد الرزمة البيانية باستخدام أداة التحديد ثم انقر أداة الرسم البياني نقرة مزدوجة في لوحة الأدوات.
- محور القيم** يحدد موقع ظهور محور القيم (المحور الذي يعرض وحدة القياس).
- إضافة ظل** تطبيق الظلال المسقط على الأعمدة أو الشرائط أو الخطوط في الرسم البياني وكذلك على الرسم البياني الدائري بأكمله.
- إضافة مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى** يعرض مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى الرزمة البيانية بدلاً من وضعه على يمين الرزمة البيانية.
- أول صف في الواجهة** يتحكم في كيفية تداخل فئات أو مجموعات البيانات في الرزمة البيانية عندما يكون عرض المجموعة أكبر من 100%. يكون هذا الخيار مفيداً جداً عند العمل باستخدام الرسومات البيانية عمودي وشريطي.
- أول عمود في الواجهة** يضع العمود أو الشريط أو الخط المائل لأول عمود بيانات بأعلى نافذة بيانات الرسم البياني. يحدد هذا الخيار أي من الأعمدة سوف يتم عرضه بأعلى للرسومات البيانية عمودي والأعمدة المجمع عندما يكون عرض العمود أكبر من 100% وكذلك للرسومات البيانية شريطي والأشرطة المجمع عندما يكون عرض الشريط أكبر من 100%.
- تأشير نقاط البيانات** يضع علامات مربعة على كل نقطة بيانات.
- وصل نقاط البيانات** يرسم خطوط مما يسهل تحديد العلاقات بين البيانات.
- خطوط من الحافة للحافة** يرسم خطوط ممتدة عبر الرزمة البيانية، من اليسار إلى اليمين بمحاذاة المحور الأفقي (س)، هذا الخيار غير متاح للرسم البياني تشتت.
- رسم خطوط معينة** يقوم بإنشاء خط أعرض بناء على القيمة التي أدخلتها في مربع نص عرض الخط، وكذلك يقوم بتعبئة الخط بطلاء بناء على المواصفات الخاصة بمجموعات البيانات. يصبح هذا الخيار متاحاً عند قيامك بتحديد خيار وصل نقاط البيانات.

إضافة ظل

يمكنك تطبيق الظلال المسقط على الأعمدة أو الشرائط أو الخطوط في الرسم البياني وكذلك على الرسم البياني الدائري بأكمله.

- ١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
- ٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
- ٣ في شاشة نوع الرسم البياني، قم بتحديد إضافة ظل ثم انقر موافق.

تغيير موضع مفتاح الرسم البياني

في الوضع الافتراضي، يتم عرض مفتاح الرسم البياني على يمين الرزمة البيانية. مع العلم بأنه، يمكنك اختيار أن يتم عرض مفتاح الرسم البياني بالعرض بأعلى الرسم البياني.

- ١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
- ٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
- ٣ في شاشة نوع الرسم البياني، قم بتحديد إضافة مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى، ثم انقر موافق.

تنسيق الرسم البياني دائري

يمكنك تغيير وضع مفتاح الرسم البياني وكيفية ترتيب الشرائح في الرسوم البيانية دائري. كما يمكنك تحديد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة.

١ قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.

٢ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.

٣ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتغيير وضع مفتاح الرسم البياني، قم بتحديد خيار لمفتاح الرسم البياني.
- لتحديد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة، قم بتحديد خيار للموضع.
- لتحديد كيفية ترتيب الشرائح، قم بتحديد خيار للترتيب.

يتم رسم النسب المئوية ومفاتيح الرسم البياني باللون الأسود في الوضع الافتراضي. إذا كانت هناك شريحة من الدائرة ذات خلفية غامقة تمنع مفتاح الرسم البياني من الظهور، قم بإعادة طلاء الخلفية الغامقة. استخدم أداة تحديد المجموعة لتحديد شرائح الدائرة الغامقة، ثم قم بطلاء الشرائح باستخدام لوحة الألوان أو لوحة نماذج الألوان.

خيارات الرسم البياني دائري

مفتاح الرسم البياني يحدد موضع مفتاح الرسم البياني.

مفتاح رسم بياني قياسي يضع عناوين الأعمدة خارج الرسمة البيانية؛ هذا هو الوضع الافتراضي. استخدم هذا الخيار عند قيامك بدمج رسومات بيانية دائري مع أنواع أخرى من الرسوم البيانية.

مفاتيح الرسم البياني في الشرائح يدرج العناوين في الشرائح المماثلة.

بدون مفتاح رسم بياني يحذف مفاتيح الرسم البياني من الداخل.

موقع يحدد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة.

نسبة يغير من حجم الرسم البياني مع الحفاظ على تناسب الأبعاد.

زوجي يوحد مقاس قطر كل الرسوم البيانية دائري.

مجمع يجمع كل رسم بياني دائري بأعلى الآخر، مع تغيير حجم كل رسم بياني مع مراعاة تناسبه مع الآخر.

ترتيب يحدد كيفية ترتيب الشرائح.

الكل يقوم بترتيب شرائح الرسوم البيانية دائري المحددة من الأكبر إلى الأصغر قيمة في اتجاه عقارب الساعة بداية من قمة الرسم البياني دائري.

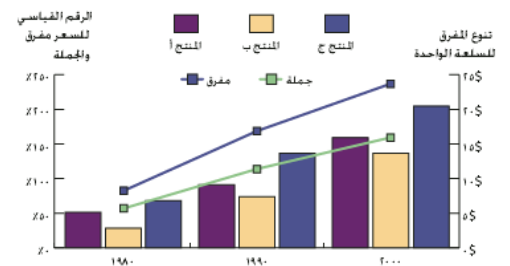
الأول

يقوم بترتيب شرائح الرسوم البيانية دائري المحددة، فيضع القيمة الأعلى في الرسم البياني الأول في الشريحة الأولى ثم يتم ترتيب الباقي من الأكبر إلى الأصغر. كل الرسوم البيانية الأخرى ستتبع نفس أسلوب ترتيب الشرائح في الرسمة البيانية الأولى.


بدون يقوم بترتيب شرائح الرسوم البيانية دائري المحددة طبقاً للأسلوب المتبع في إدخال البيانات وفي اتجاه عقارب الساعة بداية من قمة الرسوم البيانية.

دمج أنواع رسومات بيانية مختلفة

يمكنك دمج أنواع رسومات بيانية مختلفة في رسمة بيانية واحدة. على سبيل المثال، من المحتمل أن تحتاج إلى عرض مجموعة بيانات واحدة كرسم بياني عمودي وباقي مجموعات البيانات تعرض كرسم بياني خطي. يمكنك دمج أي نوع من أنواع الرسوم البيانية مع نوع آخر، ما عدا الرسوم البيانية تشتت. لا يمكن دمج الرسوم البيانية تشتت مع أي نوع آخر من أنواع الرسوم البيانية.



دمج الأعمدة والصوف في رسم بياني واحد

١ قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .

٢ انقر مفتاح الرسم البياني للبيانات التي تريد تغيير نوع الرسم البياني الخاص بها.

٣ انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.


٤ اختر كائن < رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.

٥ قم بتحديد نوع الرسم البياني والخيارات التي تريدها.

إذا كانت الرسمة البيانية تستخدم أكثر من نوع رسم بياني، فإنه من المحتمل أن تحتاج إلى مجموعة بيانات واحدة للعرض عبر المحور الأيمن ومجموعة البيانات الأخرى للعرض عبر المحور الأيسر. بهذه الطريقة، سيقوم كل محور بقياس بيانات مختلفة.

ملاحظة: إذا كنت تستخدم رسومات بيانية الأعمدة المجمعة مع أنواع رسومات بيانية أخرى، تأكد من استخدام نفس المحور لكل مجموعات البيانات المثلثة في الرسومات البيانية الأعمدة المجمعة. إذا كان هناك بعض مجموعات البيانات تستخدم المحور الأيمن والبعض الآخر يستخدم المحور الأيسر، فإنه من المحتمل أن تعبر ارتفاعات الأعمدة عن وقائع غير صحيحة أو من المحتمل أن تتداخل.


تحديد أجزاء من الرسمة البيانية

١ قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .

٢ انقر مفتاح الرسم البياني للأعمدة التي تريد تحديدها.


٣ انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.

كما يمكنك تحديد مجموعة عن طريق نقر إحدى أجزائها، والنقر مرة أخرى لتحديد أعمدة مجمعة معها، ثم النقر مرة ثالثة لتحديد مفتاح الرسم البياني. كل نقرة تضيف طبقة أخرى من الكائنات المجمعة إلى التحديد، بداية من المجموعة التالية في الهيكل الشجري. يمكنك النقر عدد مرات يكافئ عدد المجموعات لكي تتم إضافتهم إلى التحديد.

٤ لإلغاء جزء من مجموعة محددة، قم بتحديد أداة التحديد المباشر ، ثم اضغط مفتاح Shift مع نقر الكائن.

تنسيق النص في الرسم البياني

يستخدم Illustrator الخط وحجم الخط الافتراضي عند تكوين النص لعناوين ومفتاح الرسم البياني. مع العلم بأنه، يمكنك تغيير تنسيق الكتابة بسهولة لإضافة مؤثر مرئي مفيد إلى رسمتك البيانية.

١ قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .

٢ انقر مرة واحدة لتحديد خط القاعدة للكتابة التي تريد تغييرها؛ انقر مرتين لتحديد كل الكتابة.

٣ قم بتغيير خصائص الكتابة حسب رغبتك.

إضافة الصور والرموز إلى الرسومات البيانية

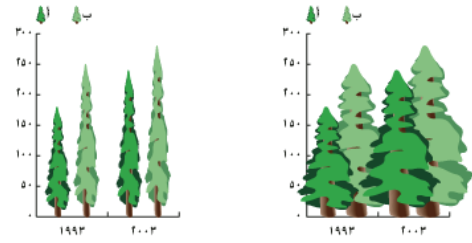
حول تصميمات الرسومات البيانية

استخدم تصميمات الرسومات البيانية لإضافة رسومات توضيحية إلى الأعمدة وعلامات التأكيد. من الممكن أن تكون تصميمات الرسومات البيانية، رسومات أو شعارات أو أي رموز أخرى تعبر عن القيم في رسم بياني؛ كما أنه من الممكن أن تكون كائنات معقدة تحتوي على كائنات حشوات وأدلة. يحتوي Illustrator على تصميمات رسومات بيانية معدة مسبقًا متعددة. بالإضافة إلى ما سبق، يمكنك إنشاء تصميمات رسومات بيانية جديدة وحفظهم في شاشة تصميم الرسم البياني.

يمكنك تطبيق تصميم الرسم البياني على الأعمدة باستخدام طرق عديدة:

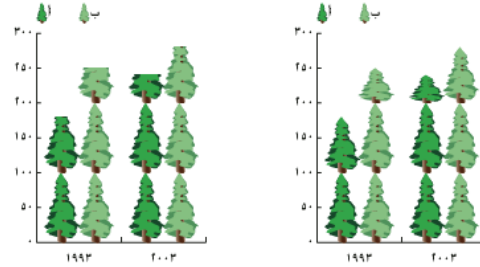
تصميم ذو مقياس رأسي متغير. يتمدد أو يضغط رأسيًا. لا يتغير عرضه.

تصميم ذو مقياس متغير منتظم الأبعاد يتغير حجمه رأسياً وأفقياً. المسافات الأفقية للتصميمات غير منضبطة مع قيم العرض الأخرى.



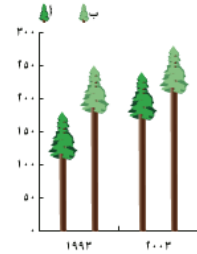
تصميم ذو مقياس رأسي متغير مقارنة بتصميم ذو مقياس متغير منتظم الأبعاد

تصميم متكرر تكرار التصميم لتعبئة الأعمدة. يمكنك تحديد القيمة التي سيمثلها كل تصميم، كلما تريد إنقاص أو زيادة حجم التصميم لتمثيل الأجزاء الصغيرة.



رسم بياني متكرر ذو تصميم متبدل مقارنة برسم بياني متكرر ذو تصميم ذو مقياس متغير

تصميم منزلق مشابه للتصميم ذو المقياس الرأسي المتغير، غير أنه يمكنك تحديد موضع في التصميم لتمثيله أو ضغطه. على سبيل المثال، إذا كنت تستخدم شخص لتمثيل البيانات، فإنه يمكنك تمديد أو ضغط الجسم مع عدم التأثير على الرأس. بينما استخدام التصميم ذو المقياس الرأسي المتغير سيؤدي إلى تغيير حجم الشخص بأكمله.



تصميم رسم بياني منزلق

استيراد تصميم عمود أو علامة تأشير

يحتوي Illustrator على تصميمات رسومات بيانية معدة مسبقاً متعددة والتي يمكنك استخدامها في رسوماتك البيانية. كما يمكنك تحويل تصميمات الرسومات البيانية التي تقوم بإنشائها بين الوثائق.




١ اختر نافذة < مكتبات نماذج الألوان > مكتبة أخرى.

٢ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لاستيراد إعدادات مسبقة لتصميمات الرسومات البيانية، قم بتصفح مجلد Cool Extras/Sample Files/Graph Designs داخل مجلد تطبيق Illustrator. ثم قم بتحديد ملف تصميمات الرسومات البيانية، ثم انقر فتح.
- لاستيراد تصميمات الرسومات البيانية من وثيقة أخرى، قم بتحديد الوثيقة ثم انقر فتح.

مبدئياً، كل ما سيتم عرضه من الملف الذي تم استيراده هو لوحة جديدة للألوان والتدرجات والحشوات. مع العلم بأن، تصميمات الرسومات البيانية التي تم استيرادها تكون متاحة عند قيامك بفتح شاشة عمود الرسم البياني أو شاشة علامة تأشير الرسم البياني.





إنشاء تصميم عمود

- ١ يقوم بإنشاء مستطيل كأبعد كائن في الخلف في التصميم. يعبر المستطيل عن حدود تصميم الرسم البياني.
- ٢ انسخ والصق أصغر عمود في رسمتك البيانية للاستخدام كمستطيل الإحاطة لتصميمك. 
- ٣ قم بطلاء المستطيل حسب رغبتك، أو اجعل التعبئة وحدود الشكل لا شيء حتى يصبح غير مرئي.
- ٤ قم بإنشاء التصميم باستخدام أي من أدوات الرسم أو ضع تصميم سابق أمام المستطيل.
- ٥ باستخدام أداة التحديد ، قم بتحديد التصميم بأكمله متضمنًا المستطيل.
- ٦ اختر كائن > تجميع، لتجميع التصميم.
- ٧ اختر كائن > رسم بياني > تصميم.
- ٨ انقر تصميم جديد. تظهر معاينة للتصميم المحدد. الجزء الواقع من التصميم داخل المستطيل الواقع في أقصى الخلف يكون ظاهرًا، ويكون كل التصميم ظاهرًا عند استخدامه في الرسم البياني.
- ٩ انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.
- ١٠ إنشاء تصميم رسم بياني يشابه إنشاء حشو. 

راجع أيضًا

”حول الحشوات“ في الصفحة ١٦٠


إنشاء تصميم عمود منزلق

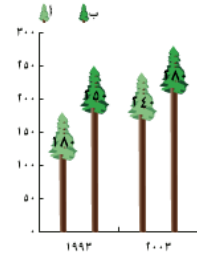
- ١ يقوم بإنشاء مستطيل كأبعد كائن في الخلف في التصميم. يعبر هذا المستطيل عن حدود تصميم الرسم البياني.
- ٢ قم بإنشاء التصميم باستخدام أي من أدوات الرسم أو ضع تصميم سابق أمام المستطيل.
- ٣ استخدم أداة القلم  لرسم خط أفقي لتحديد أين سيتم تمديد أو ضغط التصميم.
- ٤ قم بتحديد كل أجزاء التصميم، متضمنًا الخط الأفقي.
- ٥ اختر كائن > تجميع، لتجميع التصميم.
- ٦ استخدم أداة التحديد المباشر  أو أداة تحديد المجموعة  لتحديد الخط الأفقي. تأكد من تحديد للخط الأفقي فقط.
- ٧ اختر عرض > أدلة > عمل الأدلة.
- ٨ اختر عرض > أدلة > إقفال الأدلة لإزالة علامة الاختيار المقابلة لخيار الأقفال، لكي تتمكن من فك إقفال الأدلة. قم بتحريك التصميم لكي تتأكد من أن الدليل يتحرك بمصاحبة التصميم.
- ٩ استخدم أداة التحديد  لتحديد التصميم بأكمله.
- ١٠ اختر كائن > رسم بياني > تصميم.
- ١١ انقر تصميم جديد. تظهر معاينة للتصميم المحدد.
- ١٢ انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.

إضافة الإجماليات إلى تصميم عمود

- ١ يقوم بإنشاء تصميم العمود.
- ٢ قم بتحديد أداة الكتابة **T**. ضع المؤشر أعلى النقطة التي تريد ظهور القيمة عندها، بالقرب من أو داخل المستطيل الذي يميز حدود التصميم.

على سبيل المثال، يمكنك وضع القيمة في أو أعلى أو أسفل أو على يسار أو على يمين التصميم.

- ٣ انقر واكتب علامة النسبة المئوية (%) ثم اتبعها بوحدين رقميتين تتراوح بين 0 إلى 9. تتحكم الوحدات الرقمية في كيفية عرض البيانات. تحدد الوحدة الرقمية الأولى عدد المواضع التي تظهر قبل العلامة العشرية. على سبيل المثال، إذا كان الإجمالي 122، فإن قيمة الوحدة الرقمية 3 ستسمح بعرض 122. إذا قمت بإدخال 0 في الوحدة الرقمية الأولى، سيقوم البرنامج بإضافة عدد المواضع التي تتماشى مع القيمة. تحدد الوحدة الرقمية الثانية عدد المواضع التي تظهر بعد العلامة العشرية. يتم إضافة الأصفار حسب الحاجة، ويتم تقريب القيم إلى الأكبر أو إلى الأصغر حسب الحاجة. يمكنك تغيير هذه الأرقام، بناءً على عدد الوحدات التي تريدها.
- ٤ لتغيير خصائص الكتابة، اختر نافذة < كتابة > الحروف، ثم قم بتحديد الخصائص التي تريدها ثم قم بإغلاق اللوحة.
- ٥ لمحاذاة النقاط العشرية، اختر نافذة < كتابة > الفقرات ثم انقر زر محاذاة النص إلى اليمين.
- ٦ باستخدام أداة التحديد ، قم بتحديد التصميم بأكمله، متضمنًا المستطيل وأي كتابة.
- ٧ اختر كائن < تجميع، لتجميع التصميم.
- ٨ اختر كائن < رسم بياني > تصميم.
- ٩ انقر تصميم جديد. سوف ترى معاينة للتصميم المحدد.
- ١٠ انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.




تصميم رسم بياني منزلق ذو إجماليات الأعمدة

إنشاء تصميم علامة تأشير


- ١ قم بتحديد ونسخ مستطيل علامة تأشير من الرسم البياني، ثم الصقه حيث تريد إنشاء التصميم. سوف يصبح هذا آخر كائن من الخلف في تصميم الرسم البياني الخاص بك وسيحدد حجم علامة التأشير.
- ٢ قم بتحديد حجم العمل الفني لعلامة التأشير الذي تريده في الرسم البياني، حتى وإن كان أكبر من مستطيل علامة التأشير الذي قمت بنسخه.
- ٣ فور انتهائك من عمل تصميم علامة التأشير وفقًا لرغبتك، قم بتحديد كائن < رسم بياني > تصميم، ثم انقر تصميم جديد.
- ٤ انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.

تطبيق تصميم عمود على رسمة بيانية

- ١ قم بإنشاء أو استيراد تصميم عمود.
 - ٢ استخدم أداة تحديد المجموعة ، لتحديد الأعمدة أو الأشرطة التي تريد تعبئتها باستخدام التصميم أو قم بتحديد الرسمة البيانية بأكملها.
 - ٣ اختر كائن < رسم بياني > عمود.
 - ٤ قم بتحديد نوع تصميم عمود.
- إذا قمت باختيار نوع العمود المتكرر، قم بإدخال قيمة في مربع النص كل تصميم يمثل. كما قم بتحديد إما إنقاص أو زيادة حجم التصميم لتمثيل الأجزاء الصغيرة من القائمة المنبثقة الكسور. تصميم متقلص يختزل الكسور من أعلى التصميم حسب الحاجة بينما تصميم ممتد يزيد الكسور لكي يتلائم التصميم مع العمود.
- ٥ قم بتحديد التصميم الذي تريد استخدامه. تظهر معاينة للتصميم المحدد.
 - ٦ انقر موافق.

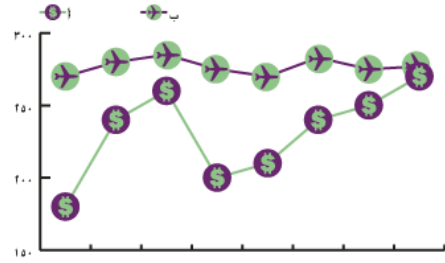
تطبيق تصميم علامة تأشير على رسم بياني خطي أو تشتت

١ قم بإنشاء أو استيراد تصميم عمود.

٢ استخدم أداة تحديد المجموعة  لتحديد علامات التأشير ومفاتيح الرسم البياني في الرسمة البيانية التي تريد استبدالها بتصميم. لا تقم بتحديد أي خط.

٣ اختر كائن < رسم بياني > علامة تأشير. قم بتحديد تصميم ثم انقر موافق.

يتم تغيير حجم التصميم حتى يصبح حجم المستطيل الواقع كأقصى كائن في الخلف بالتصميم مكافئ لحجم المستطيل الافتراضي لعلامة التأشير على الرسم البياني خطي أو تشتت.



تصميمات الرسم البياني خطي ذو علامة التأشير

إعادة استخدام تصميم رسم بياني

يمكنك إعادة استخدام تصميم الرسم البياني الذي قمت بإنشائه وتحريره لإنشاء تصميم جديد. إذا كان لديك العمل الفني الأصلي، يمكنك إجراء تعديلات عليه ثم إعادة تسمية التصميم باستخدام شاشة تصميم الرسم البياني.

إذا لم يكن لديك العمل الفني الأصلي المعروف كتصميم رسم بياني، يمكنك استرجاع الأصل عن طريق لصق تصميم الرسم البياني إلى عملك الفني.

١ اختر تحديد > إلغاء التحديد، لإلغاء تحديد كل العمل الفني.

٢ اختر كائن < رسم بياني > تصميم.

٣ قم بتحديد تصميم الرسم البياني الذي تريد لصقه في عملك الفني، ثم انقر لصق التصميم.

٤ انقر موافق. يتم لصق تصميم الرسم البياني في عملك الفني. يمكنك الآن تحريره وتعريفه كتصميم رسم بياني جديد.

الفصل ١٦: اختصارات لوحة المفاتيح

تزيد اختصارات لوحة المفاتيح من معدل أدائك في Illustrator. يمكنك استخدام اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية المتضمنة مع Illustrator، أو إضافة وتخصيص الاختصارات لتناسب احتياجاتك.

تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح

تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح

يتيح لك Illustrator إمكانية عرض قائمة بكل اختصارات لوحة المفاتيح وتحرير أو إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح. يمكنك التعامل مع شاشة اختصارات لوحة المفاتيح كمحرر لاختصارات لوحة المفاتيح، حيث تشمل كل الأوامر التي تدعم اختصارات لوحة المفاتيح وبعض من الاختصارات غير المدرجة في مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية.

يمكنك تعريف مجموعات من اختصارات لوحة المفاتيح خاصة بك وتغيير بعض من الاختصارات مدرجة في مجموعة معينة وكذلك التبديل بين مجموعات من اختصارات لوحة المفاتيح. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء مجموعات منفصلة لمساحات عمل مختلفة باختيارها من قائمة نافذة > مساحة العمل.

بالإضافة إلى استخدام اختصارات لوحة المفاتيح، يمكنك تنفيذ الكثير من الأوامر عن طريق استخدام القوائم الجانبية متغيرة العناصر. حيث تعرض القوائم الجانبية متغيرة العناصر أو الأدوات النشطة أو التحديد أو اللوحة. لعرض القوائم الجانبية متغيرة العناصر، انقر باستخدام زر الفأرة الأيمن (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط على مفتاح Control مع النقر (في حالة نظام التشغيل Mac OS) في نافذة الوثيقة أو اللوحة.

١ اختر تحرير > اختصارات لوحة المفاتيح.

٢ اختر مجموعة من اختصارات لوحة المفاتيح من قائمة المجموعة الموجودة في أعلى شاشة اختصارات لوحة المفاتيح.

٣ اختر نوع اختصار لوحة مفاتيح (قائمة أوامر أو أدوات) من القائمة الواقعة أعلى اختصار لوحة مفاتيح المعروض.

٤ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتنشيط مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح، انقر موافق.
- لتغيير الاختصار، انقر في عمود الاختصارات في القائمة ذات الشريط التمرير ثم اكتب اختصار جديد. إذا قمت بإدخال اختصار لوحة مفاتيح مرتبط مسبقاً بأمر أو أداة أخرى، سيتم عرض تنبيه في أسفل الشاشة. انقر تراجع لكي تراجع عن التغيير، أو انقر ذهاب إلى للانتقال إلى أمر أو أداة أخرى وربطه مع الاختصار الجديد. في عمود الرمز، اكتب الرمز الذي سوف يظهر في القائمة أو في تنويه الأداة للأمر أو للأداة. يمكنك استخدام أي من الحروف المسموح باستخدامها في عمود الاختصارات.
- **ملاحظة:** في حالة نظام التشغيل Mac OS، غير مسموح بربط Command+Option+8 كاختصار أمر قائمة.
- لحفظ التغييرات إلى المجموعة الحالية من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر موافق. (لا يمكنك حفظ التغييرات إلى المجموعة المسماة قيم Illustrator الافتراضية).
- لحفظ مجموعة جديدة من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر حفظ. قم بإدخال اسم للمجموعة الجديدة، ثم انقر موافق. ستظهر مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الجديدة في القائمة المنبثقة تحت الاسم الجديد.
- لحذف مجموعة من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر حذف. (لا يمكنك حذف المجموعة المسماة قيم Illustrator الافتراضية).
- لتصدير مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح المعروضة إلى ملف نصي، انقر تصدير نص. في شاشة حفظ مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح باسم، أدخل اسم ملف لمجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الحالية التي تقوم بحفظها، ثم انقر حفظ. يمكنك استخدام هذا الملف النصي لطباعة نسخة من اختصارات لوحة المفاتيح.

اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية

المفاتيح الخاصة بتحديد الأدوات

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
أداة لوح الرسم	Shift + O	Shift + O
أداة التحديد	رأسي	رأسي
أداة التحديد المباشر	A	A

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
أداة العصا السحرية	Y	Y
أداة حبل التحديد	Q	Q
أداة القلم	P	P
أداة فرشاة النقطة	العالى + B	العالى + B
أداة إضافة نقطة إرساء	+ (علامة الجمع)	+ (علامة الجمع)
أداة حذف نقطة الإرساء	- (علامة الطرح)	- (علامة الطرح)
أداة تحويل نقطة الربط	Shift + C	Shift + C
أداة الكتابة	T	T
أداة مقطع الخط	\ (شرطة مائلة عكسية)	
أداة المستطيل	M	M
أداة الشكل البيضاوي	L	L
أداة فرشاة الرسم	B	B
أداة القلم الرصاص	N	N
أداة التدوير	R	R
أداة الانعكاس	O	O
أداة المقياس	S	S
أداة الالتفاف	Shift + R	Shift + R
أداة التحويل الحر	E	E
أداة بخاخة الرموز	Shift + S	Shift + S
أداة الرسم العمودي	J	J
أداة الشبكة	U	U
أداة التدرج	G	G
أداة الشافطة	I	I
أداة المزج	W	W
أداة وعاء الطلاء النشط	K	K
أداة تحديد الطلاء النشط	Shift + L	Shift + L
أداة مساحة القطع	Shift + O	Shift + O
أداة الشريحة	Shift + K	Shift + K
أداة المحاة	Shift + E	Shift + E
أداة المقص	C	C
أداة اليد	أفقي	أفقي
أداة التكبير	Z	Z
الانتقال إلى أداة التنعيم أثناء استخدام أداة فرشاة النقطة	اضغط Alt	اضغط Option

مفاتيح خاصة بعرض العمل الفني

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
الانتقال بين حالات الشاشة: حالة الشاشة العادية، حالة الشاشة الكاملة مع شريط القوائم، حالة الشاشة الكاملة	F	F
ملائمة مساحة الصور في النافذة	نقرة مزدوجة على أداة اليد	نقرة مزدوجة على أداة اليد
تكبير بنسبة 100%	نقرة مزدوجة على أداة التكبير	نقرة مزدوجة على أداة التكبير
التبديل إلى أداة اليد (عندما لا تكون في وضع تحرير النص)	مسافة	مسافة
التبديل إلى أداة التكبير في وضع التكبير	Ctrl + مسافة	Command + مسافة
التبديل إلى أداة التكبير في وضع التصغير	Ctrl + Alt + مسافة	Command + Option + مسافة
تحريك مستطيل تحديد التكبير أثناء السحب باستخدام أداة التكبير	مسافة	مسافة
إخفاء العمل الفني غير المحدد	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
التحويل بين الدليل الأفقي والرأسي	Alt-مع سحب الدليل	Option-مع سحب الدليل
ترك الدليل	Ctrl + Shift-مع نقر الدليل نقرة مزدوجة	Command + Shift-مع نقر الدليل نقرة مزدوجة
إظهار/إخفاء ألواح الرسم	Ctrl + العالِي + H	Command + Shift + H
إظهار/إخفاء مساطر لوح الرسم	Ctrl+Alt+R	Command + Option + R
عرض كل ألواح الرسم في نافذة	Ctrl + Alt + 0 (صفر)	Command + Option + 0 (صفر)
الخروج من حالة أداة لوح الرسم	Esc	Esc
إنشاء لوح رسم داخل لوح رسم آخر	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
التصفح إلى الوثيقة التالية	Ctrl + F6	أمر + ' +
التصفح إلى الوثيقة السابقة	Ctrl+العالِي+F6	Command+العالِي + ' +
التصفح إلى مجموعة الوثيقة التالية	Ctrl+Alt+F6	الأوامر+الخيار + ' +
التصفح إلى مجموعة الوثيقة السابقة	Ctrl+العالِي+F6	الأوامر+الخيار+العالِي + ' +
الخروج من حالة الشاشة الكاملة	Esc	Esc
حفظ ألواح الرسم المتعددة بتنسيق Illustrator CS3 أو ما قبله	Alt + v	Option+ v

مفاتيح خاصة بالرسم

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
قصر تناسب أبعاد الشكل أو اتجاهه إلى: • ارتفاع وعرض متساوي للمستطيلات والمستطيلات دائرية الأركان والأشكال البيضاوية والأدلة • زيادات بمقدار 45 درجة للخطوط والقطاعات • الاتجاه الأصلي للأشكال المضلعة والنجوم والشعلة	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
تحريك شكل أثناء رسمه	مسافة مع السحب	مسافة مع السحب
الرسم من مركز الشكل (ما عدا في حالة الأشكال المضلعة والنجوم والشعلة)	Alt-مع السحب	Option-مع السحب

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
زيادة أو إنقاص جوانب الأشكال المضلعة ونقاط النجمة وزاوية القوس ودوران الحلزون وأشعة الشعلة	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل
الحفاظ على نصف القطر الداخلي لنجمة ثابتاً	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح Ctrl	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح Command
الحفاظ على جوانب النجمة مستقيمة	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
التبديل بين قوس مفتوح ومغلق	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح C	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح C
عكس قوس، مع الحفاظ على نقطة المرجع ثابتة	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح F	السحب أولاً مع الضغط على مفتاحي SF
إضافة أو استقطاع دورانات من حلزون أثناء زيادة طول الحلزون	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
تغيير معدل تضائل الحلزون	Ctrl-مع السحب	Command-مع السحب
إضافة أو حذف خطوط عرضية من شبكة مستطيلة أو خطوط مركزية من شبكة كروية	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل
إضافة أو حذف خطوط رأسية من شبكة مستطيلة أو خطوط مركزية من شبكة كروية	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم يمين أو سهم يسار	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم يمين أو سهم يسار
إنقاص قيمة الإمالة للفواصل الأفقية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10%	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح F	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح F
زيادة قيمة الإمالة للفواصل الأفقية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10%	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح V	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح V
إنقاص قيمة الإمالة للفواصل الرأسية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10%	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح X	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح X
زيادة قيمة الإمالة للفواصل الرأسية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10%	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح C	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح C
إنشاء أو تمديد كائن ملائمة نشطة في خطوة واحدة	الضغط على مفتاح Alt مع نقر ملائمة نشطة في لوحة التحكم أو الاستمرار في الضغط على مفتاح Alt وتحديد إعداد ملائمة مسبق.	الضغط على مفتاح Option مع نقر ملائمة نشطة في لوحة التحكم أو الاستمرار في الضغط على مفتاح Option وتحديد إعداد ملائمة مسبق.
زيادة حجم فرشاة النقطة	[(قوس مربع يمين)]	[(قوس مربع يمين)]
تقليل حجم فرشاة النقطة	[(قوس مربع يسار)]	[(قوس مربع يسار)]
قصر مسار فرشاة النقطة أفقياً أو رأسياً	إزاحة	إزاحة

المفاتيح الخاصة بالتحديد

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.


النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل إلى أحدث أداة تحديد تم استخدامها (أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة)	Ctrl	أمر
التبديل بين أداة التحديد المباشر وأداة تحديد المجموعة	Alt	Option
إضافة إلى تحديد باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة أو أداة وعاء الطلاء النشط أو أداة العصا السحرية	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
استقطاع من تحديد باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة أو أداة وعاء الطلاء النشط	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
استقطاع من تحديد باستخدام أداة العصا السحرية	Alt-مع النقر	Option-مع النقر
إضافة إلى تحديد باستخدام أداة حبل التحديد	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
استقطاع من تحديد باستخدام أداة حبل التحديد	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
تغيير المؤشر إلى علامة تنشين لأداة الحبل	مفتاح حالة الحروف	مفتاح حالة الحروف
حدد عمل فني في لوح الرسم النشط	Ctrl+ Alt + A	Command + Option + A
إنشاء علامات قص حول كائن محدد	Alt + c + o	

المفاتيح الخاصة بتحريك التحديدات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحريك تحديد بمقدار زيادات سابقة التعريف بواسطة المستخدم	سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل
تحريك تحديد بمقدار 10 أضعاف الزيادات سابقة التعريف بواسطة المستخدم	Shift + سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift + سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل
تأمين كل الأعمال الفنية غير المحددة	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
قصر التحريك على زاوية مقدارها 45 درجة (ما عدا عند استخدام أداة الانعكاس)	الاستمرار في الضغط على مفتاح Shift	الاستمرار في الضغط على مفتاح Shift

ضبط زيادات لوحة المفاتيح في التفضيلات العامة 

المفاتيح الخاصة بتحريك الأشكال

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل بين أداة القلم وأداة تحويل نقطة الربط	Alt	Option
التبديل بين أداة إضافة نقطة إرساء وأداة حذف نقطة إرساء	Alt	Option
تبديل أداة المقص إلى أداة إضافة نقطة إرساء	Alt	Option
تبديل أداة القلم الرصاص إلى أداة الصقل	Alt	Option
تحريك نقطة الإرساء الحالية أثناء الرسم باستخدام أداة القلم	مسافة مع السحب	مسافة مع السحب
قص خط مستقيم باستخدام أداة السكين	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
القص عند درجة 45 أو درجة 90 باستخدام أداة السكين	Alt + Shift-مع السحب	Option + Shift-مع السحب
تحويل أزرار وضع الشكل في لوحة مستكشف المسارات إلى أوامر مستكشف المسارات	Alt + وضع الشكل	Option + وضع الشكل

المفاتيح الخاصة بطلاء الكائنات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل بين التعبئة وحدود الشكل	X	X
ضبط التعبئة وحدود الشكل إلى القيم الافتراضية	D	D
حدود شكل وتعبئة المتعدي	Shift + X	Shift + X
تحديد وضع تدرج التعبئة	<	<
تحديد وضع لون التعبئة	>	>
تحديد وضع بدون حدود شكل / تعبئة	/ (شرطة مائلة للأمام)	/ (شرطة مائلة للأمام)
عينة لون من صورة أو لون وسيط من تدرج	Option + أداة الشافطة	Alt + أداة الشافطة
عينة نمط وإضافة مظهر العنصر المحدد حاليًا	Shift + Alt - انقر + أداة الشافطة	Shift + Option - انقر + أداة الشافطة
إضافة تعبئة جديدة	Ctrl + / (شرطة مائلة للأمام)	Command + / (شرطة مائلة للأمام)
إضافة حدود شكل جديد	Ctrl + Alt + / (شرطة مائلة للأمام)	Command + Option + / (شرطة مائلة للأمام)
إعادة ضبط التدرج إلى أبيض وأسود	انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl على زر التدرج أو لوحة التدرج	انقر مع الضغط على مفتاح Command على زر التدرج في لوحة الأدوات أو لوحة التدرج
فتح خيارات الفسيفساء للكائن النقطي المحدد	Alt + o + j	

المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام مجموعات الطلاء النشط

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة تعبئة و/أو حدود شكل	Alt - مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط	Option - مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة ألوان من صورة أو لون وسيط من التدرج	Alt + Shift - مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط	Option + Shift - مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط
تحديد عكس خيارات أداة وعاء الطلاء النشط (إذا كان تعبئات الطلاء وحدود شكل الطلاء محددًا حاليًا، التبديل إلى تعبئات الطلاء فقط)	Shift + أداة وعاء الطلاء النشط	Shift + أداة وعاء الطلاء النشط
تعبئة عبر الحواف التي بدون حدود شكل إلى وجهات متجاورة	نقرة مزدوجة + أداة وعاء الطلاء النشط	نقرة مزدوجة + أداة وعاء الطلاء النشط
تعبئة كل الوجهات التي تحتوي على نفس التعبئة ووضع حدود شكل لكل الحواف التي لها نفس حدود الشكل	نقرة ثلاثية + أداة وعاء الطلاء النشط	نقرة ثلاثية + أداة وعاء الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة تعبئة و/أو حدود شكل	Alt - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Option - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة ألوان من صورة أو لون وسيط من التدرج	Alt + Shift - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Option + Shift - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
إضافة إلى / استقطاع من تحديد	Shift - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Shift - مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
تحديد كل الوجهات المتصلة / الحواف ذات نفس التعبئة / حدود الشكل	نقرة مزدوجة + أداة تحديد الطلاء النشط	نقرة مزدوجة + أداة تحديد الطلاء النشط
تحديد كل الوجهات / الحواف ذات نفس التعبئة / حدود الشكل	نقرة ثلاثية + أداة تحديد الطلاء النشط	نقرة ثلاثية + أداة تحديد الطلاء النشط

المفاتيح الخاصة بتحويل الكائنات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.


النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
ضبط نقطة الأصل وفتح الشاشة عند استخدام أداة التدوير أو أداة المقياس أو أداة الانعكاس أو أداة القص	Alt-مع النقر	Option-مع النقر
مضاعفة وتحويل التحديد عند استخدام أداة التحديد أو أداة المقياس أو أداة الانعكاس أو أداة القص	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
نموذج التحويل (غير معتمد على الكائن) عند استخدام أداة التحديد أو أداة المقياس أو أداة الانعكاس أو أداة القص	حرف المد (~)-مع السحب	حرف المد (~)-مع السحب

المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام الكتابة

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحريك حرف واحد إلى اليمين أو اليسار	سهم يمين أو سهم يسار	سهم يمين أو سهم يسار
تحريك إلى أعلى أو إلى أسفل بمقدار سطر واحد	سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم أعلى أو سهم أسفل
تحريك كلمة واحدة إلى اليمين أو إلى اليسار	Ctrl + سهم يمين أو سهم يسار	Command + سهم يمين أو سهم يسار
تحريك إلى أعلى أو إلى أسفل بمقدار فقرة واحدة	Ctrl + سهم أعلى أو سهم أسفل	Command + سهم أعلى أو سهم أسفل
تحديد كلمة واحدة على اليمين أو اليسار	Ctrl + Shift + سهم يمين أو سهم يسار	Command + Shift + سهم يمين أو سهم يسار
تحديد فقرة واحدة قبل أو بعد	Ctrl + Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل	Command + Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل
تمديد التحديد الحالي	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
محاذاة فقرة إلى اليسار أو اليمين أو المنتصف	Ctrl + Shift + L أو R أو C	Command + Shift + L أو R أو C
ضبط الفقرة	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
إدراج سطر جديد	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return
إبراز المسافة بين الحروف	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
إعادة ضبط المقياس الأفقي إلى 100%	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
زيادة أو إنقاص حجم الكتابة	> Ctrl + Shift + > or	> Command + Shift + > or
زيادة أو إنقاص المسافة بين السطور	Alt + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)	Option + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)
ضبط المسافة بين السطور إلى حجم الكتابة	نقرة مزدوجة على أيقونة المسافة بين السطور في لوحة الحروف	نقرة مزدوجة على أيقونة المسافة بين السطور في لوحة الحروف
ضبط تجانب الحروف/المسافة بين الحروف إلى 0	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
زيادة أو تقليل التجاور والتجانب	Alt + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)	Option + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)
زيادة أو تقليل المسافة بين الحروف وتجانب الحروف بخمسة أضعاف	Ctrl + Alt + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)	Command + Option + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)
زيادة أو إنقاص الإزاحة عن خط القاعدة	Alt + Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)	Option + Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل بين أدوات الكتابة والكتابة الرأسية، وكتابة المساحة وكتابة مساحة رأسية، والكتابة على المسار والكتابة على المسار الرأسية	إزاحة	إزاحة
التبديل بين أدوات كتابة المساحة والكتابة، والكتابة على المسار وكتابة المساحة، والكتابة على المسار الرأسية وكتابة مساحة رأسية	Alt-مع نقر أداة الكتابة	Option-مع نقر أداة الكتابة

 لتغيير قيمة الزيادة لاختصارات لوحة مفاتيح الكتابة، اختر تحرير < تفضيلات > كتابة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator < تفضيلات > كتابة (في حالة نظام التشغيل Mac OS). قم بإدخال القيم التي تريدها في مربعات النص الخاصة بالحجم/المسافة بين السطور وإزاحة خط القاعدة وتجانس الحروف ثم انقر موافق.

المفاتيح الخاصة باستخدام اللوحات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
ضبط الخيارات (ما عدا للوحات العمليات والفرش ونماذج الألوان والرموز)	Alt-مع نقر زر جديد	Option-مع نقر زر جديد
حذف بدون تأكيد (ما عدا للوحة الطبقات)	Alt-مع نقر زر حذف	Option-مع نقر زر حذف
تطبيق قيمة والحفاظ على مربع النص نشط	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return
تحديد نطاق من العمليات أو الفرش أو الطبقات أو الروابط أو الأنماط أو نماذج الألوان	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
تحديد عمليات أو فرش أو طبقات (نفس المستوى فقط) أو روابط أو أنماط أو نماذج ألوان غير متجاورة	Ctrl-مع النقر	Command-مع النقر
إظهار/إخفاء كل اللوحات	حرف جدول	حرف جدول
إظهار/إخفاء كل اللوحات ما عدا لوحة الأدوات ولوحة التحكم	Shift + حرف جدول	Shift + حرف جدول

المفاتيح الخاصة بلوحة العمليات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تمديد/تقليص شجرة العمليات بأكملها لمجموعة عمليات	Alt-مع نقر مثلث التمديد	Option-مع نقر مثلث التمديد
ضبط الخيارات لمجموعة عمليات	نقر أيقونة المجلد نقرة مزدوجة	نقر أيقونة المجلد نقرة مزدوجة
تشغيل أمر مفرد	Alt-مع نقر زر تشغيل	Option-مع نقر زر تشغيل
بدء تسجيل عمليات بدون تأكيد	Alt-مع نقر زر عملية جديدة	Option-مع نقر زر عملية جديدة

المفاتيح الخاصة بلوحة الفرش

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
فتح شاشة خيارات الفرشاة	نقر الفرشاة نقرة مزدوجة	نقر الفرشاة نقرة مزدوجة
مضاعفة فرشاة	سحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة	سحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة

المفاتيح الخاصة بلوحات الحروف والفقرات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
زيادة/إنقاص القيمة المحددة بمقدار زيادة صغيرة	سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم أعلى أو سهم أسفل
زيادة/إنقاص القيمة المحددة بمقدار زيادة كبيرة	Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل
إبراز حقل اسم الخط في لوحة الحروف	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

المفاتيح الخاصة بلوحة اللون

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحديد المكمل للون الحالي تعبئة/حدود الشكل	Ctrl-مع نقر شريط الألوان	Command-مع نقر شريط الألوان
تغيير التعبئة/حدود الشكل غير النشطة	Alt-مع نقر شريط الألوان	Option-مع نقر شريط الألوان
تحديد المكمل للتعبئة/حدود الشكل غير النشطة	Ctrl + Alt-مع نقر شريط الألوان	Command + Option-مع نقر شريط الألوان
تحديد المنعكس للتعبئة/حدود الشكل الحالي	Ctrl + Shift-مع نقر شريط الألوان	Command + Shift-مع نقر شريط الألوان
تحديد المنعكس للتعبئة/حدود الشكل غير النشط	Ctrl + Shift + Alt-مع نقر شريط الألوان	Command + Shift + Option-مع نقر شريط الألوان
تغيير صيغة اللون	Shift-مع نقر شريط الألوان	Shift-مع نقر شريط الألوان
تحريك مؤشرات تحكم اللون واحد تلو الآخر	Shift-مع سحب مؤشر تحكم اللون	Shift-مع سحب مؤشر تحكم اللون
التبديل بين النسب المئوية والقيم 0-255 لصيغة RGB	نقرة مزدوجة على يمين الحقل الرقمي	نقرة مزدوجة على يمين الحقل الرقمي

المفاتيح الخاصة بلوحة التدرجات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
مضاعفة نهايات الألوان	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
التبديل بين نهايات الألوان	Alt-مع سحب نهاية اللون إلى نهاية لون آخر	Option-مع سحب نهاية اللون إلى نهاية لون آخر
تطبيق نموذج اللون على نهاية لون نشط (أو محدد)	Alt-نقر نموذج اللون في لوحة نماذج الألوان	Option-نقر نموذج اللون في لوحة نماذج الألوان
إعادة ضبط تعبئة التدرج إلى التدرج الخطي الأسود والأبيض الافتراضي	انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl على مربع التعبئة في لوحة التدرج	انقر مع الضغط على مفتاح Command على مربع التعبئة في لوحة التدرج
إظهار/إخفاء سهم التدرج	Ctrl+Alt+G	Command+Option+G
تعديل الزاوية ونقطة النهاية معاً	اسحب نقطة النهاية مع الضغط على Alt لسهم التدرج	اسحب نقطة النهاية مع الضغط على Option لسهم التدرج
قصر أداة التدرج أو سهم التدرج أثناء السحب	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
سهم عرض التدرج في كائن تدرج تعبئة محدد	G	G

المفاتيح الخاصة بلوحة الطبقات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحديد كل الكائنات على الطبقة	Alt-مع نقر اسم الطبقة	Option-مع نقر اسم الطبقة
إظهار/إخفاء كل الطبقات إلا الطبقة المحددة	Alt-مع نقر أيقونة العين	Option-مع نقر أيقونة العين
تحديد عرض المخطط الخارجي/المعاينة للطبقة المحددة	Ctrl-مع نقر أيقونة العين	Command-مع نقر أيقونة العين
تحديد المخطط الخارجي/المعاينة لكل الطبقات الأخرى	Alt + Ctrl-مع نقر أيقونة العين	Option + Command-مع نقر أيقونة العين
تأمين/فك تأمين كل الطبقات الأخرى	Alt-مع نقر أيقونة التأمين	Option-مع نقر أيقونة التأمين
تمديد كل الطبقات الفرعية لعرض شجرة الطبقات كاملة	Alt-مع نقر مثلث التمديد	Option-مع نقر مثلث التمديد
ضبط الخيارات كما أنك تقوم بإنشاء طبقة جديدة	Alt-مع نقر زر طبقة جديدة	Option-مع نقر زر طبقة جديدة
ضبط الخيارات كما أنك تقوم بإنشاء طبقة فرعية جديدة	Alt-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة	Option-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة
وضع طبقة فرعية جديدة في أسفل قائمة الطبقات	Alt + Ctrl-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة	Option + Command-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة
وضع طبقة في أعلى قائمة الطبقات	Ctrl-مع نقر زر طبقة جديدة	Command-مع نقر زر طبقة جديدة
وضع طبقة أسفل الطبقة المحددة	Alt + Ctrl-مع نقر زر طبقة جديدة	Option + Command-مع نقر زر طبقة جديدة
نسخ التحديد إلى طبقة جديدة أو طبقة فرعية أو مجموعة	Alt-مع سحب التحديد	Option-مع سحب التحديد

المفاتيح الخاصة بلوحة نماذج الألوان

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
إنشاء لون تركيز جديد	Ctrl-مع نقر زر نموذج ألوان جديد	Command-مع نقر زر نموذج ألوان جديد
إنشاء لون تشغيل عام جديد	Shift + Ctrl-مع نقر زر نموذج ألوان جديد	Shift + Command-مع نقر زر نموذج ألوان جديد
استبدال نموذج ألوان بآخر	Alt-مع سحب نموذج الألوان على الآخر	Option-مع سحب نموذج الألوان على الآخر
تحديد نموذج ألوان عن طريق اسمه (استخدام لوحة المفاتيح)	Alt + Ctrl-مع النقر في قائمة نموذج الألوان	Option + Command-مع النقر في قائمة نموذج الألوان

المفاتيح الخاصة بلوحة التحويل

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تطبيق قيمة مع الاحتفاظ بالمؤشر في حقل التحرير	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return
تطبيق قيمة مع نسخ كائن	Alt + مفتاح الإدخال Enter	Option + مفتاح الرجوع Return
تطبيق قيمة مع خيار المقياس مع الحفاظ على نسب أبعاد العرض والارتفاع	Ctrl + مفتاح الإدخال Enter	Command + مفتاح الرجوع Return

المفاتيح الخاصة بلوحة الشفافية

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تغيير قناع إلى صورة ذات درجات الرمادي للتحريك	Alt-مع نقر مصغر القناع	Option-مع نقر مصغر القناع
إيقاف إتاحة قناع التظليل	Shift-مع نقر مصغر القناع	Shift-مع نقر مصغر القناع
إعادة تمكين قناع التظليل	Shift-مع نقر مصغر القناع غير المتاح	Shift-مع نقر مصغر القناع غير المتاح
زيادة/إنقاص التظليل بمقدار 1% زيادات	نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل	نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل
زيادة/إنقاص التظليل بمقدار 10% زيادات	Shift-مع نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift-مع نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل

مفاتيح الوظائف

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهاات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تشغيل التعليمات	F1	F1
قص	F2	F2
نسخة	F3	F3
لصق	F4	F4
إظهار/إخفاء لوحة الفرش	F5	F5
إظهار/إخفاء لوحة الألوان	F6	F6
إظهار/إخفاء لوحة الطبقات	F7	F7
إنشاء رمز جديد	F8	F8
إظهار/إخفاء لوحة المعلومات	Ctrl + F8	Command + F8
إظهار/إخفاء لوحة التدرجات	Ctrl + F9	Command + F9
إظهار/إخفاء لوحة حدود الشكل	Ctrl + F10	Command + F10
إظهار/إخفاء لوحة الخصائص	Ctrl + F11	Command + F11
استعادة	F12	F12
إظهار/إخفاء لوحة أنماط الرسومات	Shift + F5	Shift + F5
إظهار/إخفاء لوحة المظهر	Shift + F6	Shift + F6
إظهار/إخفاء لوحة المحاذاة	Shift + F7	Shift + F7
إظهار/إخفاء لوحة التحويل	Shift + F8	Shift + F8
إظهار/إخفاء لوحة مستكشف المسار	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
إظهار/إخفاء لوحة الشفافية	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
إظهار/إخفاء لوحة الرموز	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11

الفهرس

K	بيانات أولية في ٢٤٥	رموز
kinsoku ٢٩٠	تصدير ملفات Illustrator إلى ١٨٧, ٢٢١	Adobe Illustrator إدراج ملفات في Flash ٣٢٥
kurikaeshi moji shori ٢٩٢, ٢٩١	مسارات مركبة من ٢٠١	منطقة العمل. راجع حقل العمل
L	نسخ كائنات من أو إلى ١٨٧	
lpi (عدد الخطوط لكل بوصة) ٣٤٧	نقل جزء من صورة إلى ٢٢٥ Illustrator	A
M	نقل مسارات إلى ٢٢٦ Illustrator	Acrobat. راجع Adobe Acrobat
Macromedia FreeHand, إدراج مسارات من ٢٠١	Adobe Version Cue الوصل إلى الأوامر في شريط الحالة؛ Version Cue. راجع Adobe Version Cue ٩	Adobe Acrobat
Microsoft	٢٨٧ aki	إعدادات مسبقة للتصدير إلى ٢٢٨
Visual Basic ٣٧٧	AlterCast. راجع Adobe Graphics Server ٢٨١	مقارنة الإصدارات ٢٤١
إدراج نص من ٢٤٧	٢٧٧ AppleScript	ملفات PDF يطبقات في ٢٢٨
حفظ من أجل ٢٣٠		Adobe Bridge
mojikumi ٢٨٩	B	إظهار الملف الحالي في ٩
Mojikumi ٢٩٠	Bridge. راجع Adobe Bridge	إعدادات لون ١١٢ Creative Suite, ١١٤
P	bunri-kinshi ٢٩١	بيانات أولية في ٢٤٦
PDFs اعتبارات إدارة اللون ١١٧, ١٢١	burasagari ٢٧٧, ٢٩١	Adobe Bridge حول ٢٩
Photoshop. راجع Adobe Photoshop	C	Adobe ConnectNow ٣١
Photoshop. راجع Adobe Photoshop <	CMS. راجع نظم مطابقة الألوان	Exchange:Adobe Exchange ٢
Q	CMYK	Adobe Flash
Q (وحدة) ٣٩	ألوان التركيز ٨٦, ١٠٩	التكامل مع ٣٢٥ Illustrator
R	ألوان معالجة ٨٦	الرموز ٦٨, ٧٠
RGB	الصيغات ٨٦, ١٠٨	تصدير النص إلى ٢٨٣
تغيير إلى ١٠٨ CMYK	تغيير إلى ١٠٨ RGB	Adobe GoLive
حول ٧٩	حول ٨٠	إنشاء بيانات ديناميكية من أجل ٣٨١
RIP (معالج الصور النقطية) ٣٥٠	CMYK ألوان التركيز ٨٢	تصدير ملفات Illustrator إلى ١٨٧
S	D	Adobe Graphics Server ٣٧٨, ٣٨١
SVG (الرسومات المتجهة التي يمكن قياسها) بالمقارنة بتنسيقات الملف الأخرى ٢٢٦	dpi (عدد النقاط لكل بوصة) ٣٤٧	Adobe Illustrator
SVG (الرسومات المتجهة القياس) متغيرات في ٣٨٠, ٣٨١	F	اختبار محتوى متنقل تم إنشائه في ٣١٦
SVG (رسومات متجهة متغيرة الحجم)	Flash. راجع Adobe Flash	استخدام مع ٣١٦ Device Central
أمر حفظ للويب ٣٤٠	Flash. راجع Adobe Flash <	التكامل مع ٣٢٥ Flash
الأحداث ٣٢٣	G	الكفاءة، التحسين ٣٠١
المؤثرات ٣٢١, ٣٢٢	GoLive. راجع Adobe GoLive	بيانات أولية في ٢٤٥
النصوص التفاعلية ٣٢٢, ٣٢٣	H	تحسين محتوى Illustrator للأجهزة المتنقلة ٣١٧
حول ٣٢١	HTML إعدادات المخرجات ٣٤١, ٣٤٢	تنسيق الملف، حفظ إلى ٢٢٦
SVG (رسومات متجهة يمكن قياسها) أمر حفظ باسم ٢٢٨	I	ملف التفضيلات ٤٢
T	Illustrator. راجع Adobe Illustrator	Adobe InDesign
tate-chu-yoko ٢٨٦	InDesign. راجع Adobe InDesign	بيانات أولية في ٢٤٥
	International Color Consortium (ICC) ١١٢	تصدير العمل الفني ١٨٧
		وضع ملفات Illustrator في ٣٥٨
		Adobe PDF. راجع ملفات PDF
		Adobe Photoshop
		إدراج ملفات من ٢٢٥
		استخدام تأثيرات Photoshop في Illustrator ٣٠١
		العمل الفني المدمج ٣٠١

الإعداد ١١٣	أداة العصا السحرية ١٨، ١٦٦، ١٦٩	U
بروفة إلكترونية للألوان ١١٧، ١١٩	أداة القلم	URLs، الربط مع كائن ٣٢٠
تزامن إعدادات اللون ١١٤	الانتقال إلى أداة إضافة أو حذف نقطة ربط.	W
حول ١١٢، ١١١	٦٠	warichu ٢٨٧
راجع أيضاً ملفات تخصيص اللون، إعدادات اللون ١٢١	حول ١٨	X
لرسم على الإنترنت ١١٦، ١١٧	رسم المنحنيات ٥٣، ٥٦	XML
مرجع إعدادات اللون ١٢٥	رسم المنحنيات والخطوط ٥٥	XMLتفضيل معرف ٣٨٠
من أجل ١١٧ PDFs، ١٢١	رسم خطوط مستقيمة ٥٢	إدراج وتصدير المتغيرات ٣٨١
إدخال مسافات للكتابة ٢٥٠	قياس الإحداثيات باستخدام ٤١	مؤثرات SVG و ٣٢١
إدراج	أداة القلم الرصاص	XMP (بيئة عمل موسعة للبيانات الأولية) ٢٤٥
حوامل من وثيقة أخرى ٨٨	إضافة إلى مسارات ٥١	Default para font <x> و y إحداثيات ٤١
صور أحادية اللون، ثنائية اللون، ثلاثية اللون ٢٢٣	إعادة تشكيل المسارات ٥٢	Default Para Font <x> و y المحاور، التدوير ١٧٩
أدلة ذكية ٤٠	الرسم باستخدام ٥١	ا
أدوات تحديد ١٧	حول ٥١	أتمتة. راجع العمليات
أدوات التسييل ١٩٤	خيارات من أجل ٥٢	أحادية اللون، مدرجة من ملفات PDF ٢٢٣
إزاحة الخط الأساسي ٢٦٩، ٢٥٠	وصل المسارات ٥١	أداة إضافة نقطة إرساء ١٨
إزاحة الخط الأساسي الأول ٢٥٠	أداة القياس ٢٠، ٤١	أداة إعادة التشكيل ٢١، ٥٩
إزاحة الكائنات، إنشاء ٣٠٢	أداة الكتابة ٢٠، ٢٤٨، ٢٥٤	أداة الاشتغال ١٨
أساسيات رقمية ٢٢٧	أداة الكتابة الرأسية على المسار ٢٠	أداة الانتفاخ ٢١
أشرطة الألوان ٣٥٠	أداة الكتابة الرأسية على مسار ٢٥٤	أداة التبّلر ٢١
أشكال	أداة الكتابة على المسار ٢٠	أداة التجميع ٢١
مركبة ١٩٩	أداة المزج ٢١، ٢٠٧	أداة التجميع ٢١
مركبة: ١٩٧	أداة المستطيل دائري الأركان ١٨، ٤٨	أداة التحديد المباشر
مستطيلات: مستطيلات، رسم ٤٧	أداة المضلّع ١٨، ٤٨	استخدام ١٧١
أشكال حدود خارجية مسارات ١٩٨	أداة المقص ٢٤، ٦٤	تحديد باستخدام ٥٧
أشكال قديمة النمط ٢٦٧	أداة النجمة ١٨، ٤٨	حول ١٨، ١٦٦
أشكال مثيرة. راجع أشكال مركبة، تأثيرات مستكشف المسارات	أداة اليد ٢٥، ٣٦	أداة التحويل الحر
أشكال مركبة حول ١٩٧، ١٩٩	أداة بخاخة الرموز ٧٤	إمالة كائنات باستخدام ١٩٣
إضاءة كائنات ثلاثية الأبعاد ٢١١، ٢١٢	أداة تبديل الرموز ٧٤	تدوير كائنات باستخدام ١٧٨
إطارات نص مرتبطة ٢٥٢	أداة تحجيم الرموز ٧٥	تشويه الكائنات باستخدام ١٩٤
إظهار وإخفاء	أداة تحديد الرموز ١٨، ١٦٦، ١٧١	حول ٢١
الأدلة الذكية ٤٠	أداة تحويل نقطة الربط ١٨، ٦٢	عكس كائنات باستخدام ١٨٠
الحروف المخفية ٢٧٣	أداة حبل التحديد ١٦٦، ١٦٩	أداة التقوقع ٢١
الشرائح ٣٢٠	أداة حذف نقطة الإرساء ١٨	أداة التكبير ٢٥، ٣٥
الطبقات ١٨٥	أداة فرشاة الرسم ٢٠، ١٤٤، ١٤٥	أداة التنعيم ١٨، ٦١
العمل الفني ١٨٥	أداة فرشاة النقطة ٢٠	أداة الحبل
العمل الفني غير المحدد ٣٩٧	أداة فرشاة النقطة: الفرش أداة فرشاة النقطة ١٣٣	تحديد باستخدام ٥٧
الكائنات ١٨٥، ٣٧٨، ٣٨٠	أداة مساحة الكتابة ٢٠	تحديد نقاط الربط باستخدام ٥٧
الكائنات، باستخدام المتغيرات ٣٧٩	أداة مساحة الكتابة الرأسية ٢٠	أداة الدوامة ٢١
المساطر ٣٨	أداة مسح مسار ٦٣	أداة السكن ٢٠٢، ٢٠٣، ٢٤
تلميحات الأداة ١٧	أداة مقطع الخط ١٨، ٤٧	أداة الشافطة
خطوط الشبكة ٣٩	أداة نمط الترميز ٧٦	حول ٢٠
لوحة الرسم ٣١	إدارة اللون	نسخ خصائص باستخدام ٢٩٩
مربع محيط ١٩٠	إنشاء بيئة عرض ١١٢	أداة الشبكة الكروية ١٨، ٥٠
إعادة تحجيم الكائنات. راجع قياس الكائنات	اعتبارات لإدراج الصور ١١٥، ١١٦	أداة الشكل البيضاوي ١٨، ٤٨
إعادة تشكيل الكائنات. راجع تشويه الكائنات، التحويل	اعتبارات لألوان التركيز والمعالجة ١١٥	أداة الصفحة ٢٥، ٣٤٥
	اعتبارات لطباعة الوثائق ١٢٠	

إعادة ربط الملفات ٢٢٠	ألوان	أمر إدارة مساحات العمل ١٤
إعداد PDF ذو محتوى غني ٢٣٩	التركيز ٨٢, ٨٦, ٩٠	أمر إدخال توقف. ٣٧٣
إعداد أصغر حجم ملف PDF ٢٣٩	ترجمة اللون إلى شفافية ٣٣٧	أمر إرسال إلى الخلفية ١٨٦
إعدادات PDF المسبقة	تطبيق على كتابة ٢٦٣	أمر إرسال إلى الطبقة الحالية ١٨٣
الإنشاء ٢٣٨	معالجة ٨٦, ٩٠	أمر إرسال للخلف ١٨٦
حول ٢٣٨	ألوان آمنة للويب	أمر إزاحة/إلغاء إزاحة ألوان محددة ٣٣٧
إعدادات التأثيرات النقطية للوثيقة ٣٠٠	صيغة RGB آمنة للويب ٨٠	أمر إزاحة مسار ١٨٨
إعدادات التحويل، الإعدادات المسبقة ٢٣٨	مكثت تنبيه ٩١	أمر إزالة الارتباط (نص مرتبط) ٢٥٢
إعدادات اللون	مجموعات لون ٩٨	أمر إضافة تعبئة جديدة ١٣٥
Emphasis<راجع أيضاً> Default Para	ألوان التركيز	أمر إضافة حد جديد ١٢٥
Font<إدارة اللون ١١٢	إنشاء حوامل لـ ٩٠	أمر إطلاق (قناع قطع) ٢٠٦
إعدادات مسبقة من أجل ١٢٥	اعتبارات إدارة اللون ١١٥	أمر إطلاق (مزج) ٢٠٩
التخصيص ١٢٥	حول ٨٢, ٣٤٨	أمر إطلاق (مسار مركب) ٢٠٢
تحويلات اللون ١٢٧	في الكائنات الممزوجة ٢٠٦	أمر إطلاق (مظروف) ١٩٦
تزامن مع تطبيقات أخرى ١١٤	في لوحة الحوامل ٨٦	أمر إطلاق إلى طبقات ١٨٤
سياسات إدارة اللون ١٢٦	مشاكل في التصدير ٨٢	أمر إطلاق الأدلة ٣٩
فراغات العمل ١٢٥, ١٢٦	نصائح للاستخدام ٨٢	أمر إطلاق الشكل المركب ٢٠١
لتطبيقات Adobe ١١٤	ألوان التشغيل حول ٨٢, ٣٤٨	أمر إطلاق تحديد (نص مرتبط) ٢٥٢
وحدات التجسيد ١٢٧, ١٢٨	ألوان المتصفح الآمنة. راجع ألوان الويب الآمنة	أمر إظهار الكل ١٨٥
إعدادات تحويل Adobe PDF ٢٣٨	ألوان المعالجة	أمر إعادة التحديد ١٢٥, ١٧٣
إعدادات تحويل PDF ٢٣٨	إنشاء حوامل لـ ٨٦, ٩٠	أمر إعادة تلوين العمل الفني ١٠٣
إعدادات مسبقة	استخدام مع ألوان التركيز ٨٢	أمر إعادة تلوين العمل الفني باستخدام إعداد
PDF ٢٣٩	اعتبارات إدارة اللون ١١٥	مسبق ١٠٤, ١٠٥
التسوية ٣٦٢	الصبغات ١٠٨	أمر إعادة ضبط العمليات ٣٧٦
الطابعة ٣٦٩	ألوان التركيز استخدام مع ألوان المعالجة ٨٢	أمر إعادة ضبط المربع المحيط ١٩٠
تتبع ٦٧	ألوان الويب الآمنة	أمر إعدادات تسوية الشفافية المسبقة ٣٦٢
تصدير PDF ٢٣٨	إزاحة إلى ١٠٧	أمر إعداد البروفة ١١٧
راجع أيضاً مكتبات ١٤٤	حول ٣١٥, ٣٣٣	أمر إغلاق المسار في InDesign ٥٣, ٥٥
لتحويل الملفات ٢٣٨	ألوان تركيز	أمر إغلاق المسار في InDesign:المسارات ٥٤
أعمدة النص، إنشاء ٢٥١	الصبغات ١٠٨	أمر إقفال/إلغاء إقفال الألوان المحددة ٣٣٧
إغلاق ٥٤	عرض قيم ١٠٩ Lab	أمر إلغاء إزاحة كل الألوان ٣٣٧
أقنعة القطع	ألوان عامة معالجة ٨٦	أمر إلغاء التحديد ١٧٣
إنشاء ٢٠٥, ٢٠٥	ألوان معالجة	أمر إلغاء التحديد الكلي ٣٣٦
تعديل ٢٠٥, ٢٠٦	راجع أيضاً نظم مطابقة الألوان	أمر ألوان NTSC ٣٠٧
حول ٢٠٤	عامة ٨٦	أمر إنشاء (نص مرتبط) ٢٥٢
أقواس أداة القوس ١٨	ألوان معالجة وكائنات ممزوجة ٢٠٦	أمر إنشاء حدود خارجية ٢٦٧
إلغاء التغاف نص من حول الكائنات ٢٥٣	ألون التركيز في التدرجات ١٥٧	أمر إنشاء من الأدلة ٣١٩, ٣٢٠
إلغاء تأمين الكائنات ١٨٤	إمالة. راجع إمالة الكائنات	أمر إنشاء من التحديد ٣١٩, ٣٢٠
ألواح الرسم	إمالة الكائنات	أمر أول كائن من أعلى (تحديد) ١٧٣
إضافة أدلة إلى ٣٩	طرق من أجل ١٩٢	أمر استبدال العמוד الأساسي ٢٠٨
إنشاء ٢٣	لوحة التحويل ١٩٣	أمر استبدال العمليات ٣٧٦
الانزلاق ٣٦	إمالة كائنات تكرر ١٨٩	أمر استيراد مرشح SVG ٣٢٢
التقسيم ٣٥	إمالة كتابة ٢٥٧	أمر اقتطع إلى اللوحة الفنية ٣٢٠
التكبير ٣٥	أمر Conté Crayon ٣٠٦	أمر الإسفنجة ٣٠٤
تصدير ٢٣١	أمر Sumi-e ٣٠٤	أمر الألوان المائية ٣٠٤
حول ٣١	أمر إتاحة التغاف النص ٢٥٣	أمر الألوان النصفية ٣٠٥
خيارات ٣٢	أمر إحضار إلى المقدمة ١٨٦	أمر الأنسجة ٣٠٦
طباعة متعددة ٣٤٥	أمر إحضار للأمام ١٨٦	أمر الارتداد ٤٢
ملف PDF متعدد الصفحات ٢٣٧	أمر آخر كائن من أسفل (تحديد) ١٧٣	أمر البحث عن التالي ٢٦٣

أمر التيسيط ٦١	أمر باستيل خشن ٣٠٧،٣٠٤	أمر صيغة المزج ١٥٥
أمر التكر ٣٠٥	أمر بحث عن واستبدال ٢٦٢	أمر صيغة المزج (تحديد المائل) ١٧٣
أمر التتالي ٣٧	أمر تأمين الأدلة ٣٩	أمر ضبط توازن اللون ١٠٨
أمر التجميع ١٧٣	أمر تأمين كل الطبقات ١٨٤	أمر طبقات أخرى (إخفاء) ١٨٥
أمر التحويل إلى ملف تخصيص ١٢٥،١٢٤	أمر تجميع الشرائح ٣٢٠	أمر طبقات أخرى (تأمين) ١٨٤
أمر التدقيق الإملائي ٢٥٨	أمر تحديد الكل ١٧٣	أمر طلاء لزج ٣٠٣
أمر الترقيع ٣٠٦	أمر تحديد المائل ١٧٣	أمر عدم الانكسار ٢٧٨
أمر التشبيك ٣٠٦	أمر تحرير (شريحة) ٣٢٠	أمر عرض جديد ٣٧
أمر التشقق ٣٠٦	أمر تحرير الأصل ٢٢١	أمر عكس (تحديد) ١٧٣
أمر التظليل الشبكي ٣٠٤	أمر تحرير التحديد ١٧٣	أمر عكس العمود الأساسي ٢٠٨
أمر التغطية ٣٠٧،٣٠٦	أمر تحرير القاموس المخصص ٢٥٨	أمر علامات التخصيص الذكية ٢٦٨
أمر التغليف البلاستيكي ٣٠٣	أمر تحرير عروض ٣٧	أمر علامات القطع ٤١
أمر التلوين التحتي ٣٠٤	أمر تحميل العمليات ٣٧٦	أمر علامة التأشير (رسومات بيانية) ٣٩٤
أمر التموية الشعاعي ٣٠٤	أمر تحويل إلى CMYK ١٠٩	أمر عمل (شريحة) ٢١٨
أمر التموية الضبابي ٣٠٤	أمر تحويل إلى درجات رمادية ١٠٩	أمر عمل (قناع قطع) ٢٠٤
أمر التنقيطية ٣٠٥	أمر ترتيب حسب الشيوخ ٢٣٦	أمر عمل (مزج) ٢٠٧
أمر التوسيط ٦١	أمر ترتيب حسب الصيغة ٢٣٦	أمر عمل (مسار مركب) ٢٠١
أمر التوسيع ١٧٤	أمر ترتيب حسب النصوع ٢٣٦	أمر عمل الأدلة ٢٩
أمر التوهج المنتشر ٣٠٥	أمر تسوية الشفافية ٣٦٣	أمر عمل التفاف النص ٢٥٣
أمر الجدارية ٣٠٧،٣٠٢	أمر تصحيح دقة القناع ٣٠٥	أمر عملية جديدة ٣٧٢
أمر الجرات بزواوية ٣٠٤	أمر تصغير مناسب ٣٥	أمر غشاوة الفيلم ٣٠٣
أمر الجرات المخوخة ٣٠٤	أمر تطبيق مؤثر SVG ٣٢٢	أمر فتح
أمر الجرات المعتمة ٣٠٤	أمر تعيين ملف تخصيص ١٢٤	ملفات ٢٢٥ Adobe Photoshop
أمر الجص ٣٠٦	أمر تقسيم الشرائح ٣٢٠	ملفات ٢٢٤ DCS
أمر الحجم الحقيقي ٣٥	أمر تقسيم الكائنات أسفل ٢٠٣	ملفات ٢٢٢ EPS
أمر الحدود الممزقة ٣٠٦	أمر تمدد (مزج) ٢٠٩	ملفات ٢٢٢ PDF
أمر الحدود المنخفضة ٣٠٤	أمر تمدد (مظروف) ١٩٦	أمر فصل في شبكة:قطع الكائنات ٢٠٢
أمر الختم ٣٠٦	أمر تمدد الشكل المركب ٢٠١	أمر فك التجميع ١٧٣
أمر الرش ٣٠٤	أمر تمدد المظهر ١٧٤،١٤٥	أمر فك التشابك ٣٠٧
أمر الزواج ٣٠٧،٣٠٥	أمر تموج المحيط ٣٠٥	أمر قضيب التلطيط ٣٠٤
أمر الزواج المعشق ٣٠٦	أمر تنظيف (مسار) ٢٥٤	أمر قلم الرسم ٣٠٦
أمر الطباعة ٣٤٤	أمر توهج الحواف ٣٠٦	أمر كل العمل الفني أعلاه (إخفاء) ١٨٥
أمر الطيشور والفحم ٣٠٥	أمر توهج النيون ٣٠٣	أمر كل العمل الفني أعلاه (تأمين) ١٨٤
أمر الطيشوي ٣٠٦	أمر جذب إلى البيكسل ٣١٥	أمر لون جديد ٣٢٦
أمر العمود (الرسومات البيانية) ٢٩٣	أمر حالة الزر ٣٧١	أمر مسح ١٨٥
أمر الفرشاة الجافة ٣٠٣	أمر حد خارجي للحد ١٣٤	أمر مسح الأدلة ٢٩
أمر القاطع ٣٠٣	أمر حدود الحبر ٣٠٤	أمر مضاعفة الحامل ٩١
أمر القلم الملون ٣٠٣	أمر حدود منخفضة ٣٠٤	أمر معاينة الطباعة الفوقية ٣٦٤
أمر الكروم ٣٠٦	أمر حذف الكل ٣٢٠	أمر معلومات الوثيقة ٢٤٦
أمر الكل على نفس الطبقات ١٦٨	أمر حذف اللون ٣٣٨	أمر مكتبة أخرى ٨٩
أمر النسخ ٣٠٦	أمر حذف فراغ عمل ١٥	أمر ملاتمة العنوان ٢٥١
أمر النقاط النجمية ٦٠	أمر حشو نصفي اللون ٣٠٦	أمر منتظم ٨٨
أمر النقش التظليلي ٣٠٥	أمر حفظ الحالي ١٥	أمر نسخة الرمز (تحديد المائل) ١٧٣
أمر النقش الخفيف ٣٠٥	أمر حفظ العمليات ٣٧٥	أمر نقل ١٧٥
أمر النمط (تحديد المائل) ١٧٣	أمر حفظ تحديد ١٧٣	أمر ورق الرسائل ٣٠٦
أمر الورق البلول ٣٠٦	أمر حفظ فراغ العمل ١٥	أمر وضع
أمر الوصل ٥٩	أمر حفظ لـ Microsoft Office ٢٢٠	ملفات ٢٢٥ Adobe Photoshop
أمر انجذاب إلى نقطة ١٧٥	أمر خيارات التشغيل ٣٧٤	ملفات ٢٢٤ DCS
أمر انقسام إلى شبكة ٢٠٣	أمر شفرة السكين ٣٠٣	ملفات ٢٢٢ EPS

ملفات ٢٢٢ PDF, ٢٢٣	ملفات النص ١٨٧, ٢٤٧	الصبغات ٨٦, ١٠٨
إمكانات إصدار PDF ٢٤١	الأدلة	العكس ١٠٧, ١٠٨
إنعكاس	إظهار وإخفاء ٣٩	القفل في لوحة جدول اللون ٣٣٧
الكائنات ١٨٠	الأدلة الذكية ٤٠	المزج ١٠٧, ١١٠, ١٥٥
الكتابة: الكتابة، تنسيق ٢٥٧	الأدوات	تطبيق على كائنات ١٢٩, ١٣٠
أنماط. راجع أنماط الرسوم، الفقرات، الحروف	التلميحات ١٧	حذف ٣٣٨
أنماط الحرف	تغيير المؤشرات ١٧	خفض من أجل المخرج ١٠٤
إزالة ٢٨٢	لوحة الأدوات ١٥	راجع أيضاً إدارة اللون، نموذج اللون ١١٢
حذف ٢٨٢	الأرقام، التنسيق ٢٦٧	في الرسومات الرقمية ٧٩
حول ٢٨١	الأركان، التدوير ٢١٠	في صيغ المزج ١٥٣
أنماط الرسوم	الأساسي (الجانب غير الحساس) ٣٥٠	لوحة الحوامل ٨٦
إدراج من وثيقة أخرى ٣١٣	الأشكال	مزج أحبار التركيز والمعالجة ٨٣
إنشاء ٣١٢, ٣١١	الأقواس ٤٩	معايرة ألوان متعددة ١٠٨
استبدال ٣١٣	الالتفافات ٤٩	مقارنة في InDesign و Illustrator ٨٣
تخطي خيار لون الحرف ٣١٢	البيضاوي ٤٨	مكتبات مطابقة الألوان ٨٨, ١٠٩
تطبيق ٣١٢	الرسم، باستخدام أداة القلم ٥٢	نطاق من ٨١
حذف ٣١٢	الرسم، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١	ويب آمن ١٠٧, ٣١٥
حول ٣١٠	المزج ١٥٥	الألوان الأساسية المكونة ٧٩
فك الارتباط ٣١٣	المستطيلات ٤٨	الألوان العامة استخدام شاشة إعادة تلوين العمل الفني بدلاً من ذلك ٩٦
لوحة أنماط الرسوم ٣١٠	المضلعات ٤٨	الألوان المشتقة ٨٠
مضاعفة ٣١٢	النجوم ٤٨	الألوان المكتملة، تغيير إلى ١٠٧
مكتبات ٣١٣	الأشكال المركبة	اللون المطبوعة ١٠٧
أنماط الطباعة ٣٦٩	العمل باستخدام ٢٠٠	الأمر وضع حول ٢١٨
أنماط الفقرة ٢٨١, ٢٨٢	مشاركة باستخدام Photoshop ٢٠١, ٢٣٥	الاستهداف، عناصر في لوحة الطبقات ٢٩٧
أنماط رسوم تطبيق على رموز ٧٥, ٧٦	الإضاءة الضبط في Illustrator ٨	الالتفافات، الرسم ٤٩
أوامر الترتيب (الكائن) ١٨٦	الإضاءة، في نموذج ألوان HSB ٨١	الانجذاب ٣٩, ٤٠
أوامر الكائن (تحديد) ١٧٣	الإضافات	البدايل السياقية ٢٧٢
أوامر الكائن التالي (تحديد) ١٧٢	في متجر Adobe ٢	البرنامج
أوامر تحديث النص القديم ٢٩٥	في متجر Adobe: النسخ التجريبية: التحديثات ٢	التسجيل ١
أوامر تغيير حالة الحروف ٢٦٥	الإطارات، الفصل ٦٤	التنشيط ١
أوامر عمل (مظروف) ١٩٥	الأطراف، للحدود ١٣٢	البروفة الإلكترونية
أوراق أنماط متداخلة (CSS) خيار توليد	الإعدادات المسبقة تسوية الشفافية ٣٦٠	حول ١١٧
مخرجات شريحة CSS ٣٤٢	الأقنعة	في Acrobat ١١٩
أيقونات لوحات على هيئة ١٣	التقسيم ٣٥٣	في Photoshop, Illustrator و InDesign ١١٧
اتجاه الصفحة الأفقي ٣٤٦	العتامة ١٥١, ١٥٢	البيانات الأولية حول ٢٤٥
اتجاه الصفحة العمودي ٣٤٦	القطع ٢٠٤	البيانات الأولية، العرض ٢٢٠
اختزال، في ملفات PDF ٢٤٢	الأقواس الرسم ٤٩	التأثيرات
اختصارات لوحة المفاتيح، التخصيص ٣٩٥	الألوان	التطبيق ٣٠٠
ارتباطات النص، إظهار وإخفاء ٢٥٢	إزالة ١٣٥	القياس ١٩٠
افتعال التدرج ٢٣٥	الإزاحة إلى لوحة الويب ٣٣٧	النقطية ٣٠٠
الأجهزة، نطاق ألوان ٨١	التحديد ٨٣, ٨٤, ٨٥	تحرير وحذف ٣٠٢
الأجهزة المتنقلة، تحسين محتوى Illustrator من أجل ٣١٧	التحرير في شاشة تحرير الألوان ٩٣	تطبيق على الصور النقطية ٣٠١
الأخطاء، التراجع ٤٢	التحرير في شاشة تحرير الألوان: الألوان ٩٨	حول ٣٠٠
الأدراج ملفات DCS ٢٢٤	التحويل إلى درجات رمادية ١٠٩	كخصائص مظهر ٢٩٦
الإدراج	التدرجات ١٥٥	التأثيرات الفنية ٣٠٣
ملفات ٢٢٣ EPS	التشبع ١٠٩	التأثيرات النشطة، راجع التأثيرات
ملفات ٢٢٢ PDF	التغيير إلى مكمل ١٠٧	التأمين، ملفات PDF ٢٤٤
ملفات ٢٢٥ Photoshop, ٢٢٦	الخلط ١١٠	

التاريخ والوقت، المعروضين في شريط الحالة ٩	التسوية	المسارات المفروشة ١٤٥
التجانب ٣٤٦، ٣٧، ٣٥	أثناء الطباعة ٣٥٩	التنقيط
التجاوز ٢٦٩، ٢٧٠	إعدادات مسبقة، الإنشاء والتحرير ٣٦٢	التأثيرات النقطية ٣٠٠
التجميع، في مزيج الألوان والتدرجات ٣٥٧	إعدادات مسبقة، التصدير والإدراج ٣٦٣	العمل الفني أثناء الطباعة ٣٦٣
التحديثات ٢	إعدادات مسبقة من أجل ٣٦٢	تحسين الكفاءة ٣٠١
التحديد	الإعدادات المسبقة، العمل باستخدام ٣٦٣	لرسومات متجهة ٢٣٠
الألوان؛ أداة الشافطة ٨٣	الشفافية في ملفات PDF ٢٤٤	للكتاب ٢٦٦
ملفات PPD ٣٥٢	المعاينة ٣٦١	التوقيعات، إدخال في التسجيل ٣٧٣
التحديدات، الحفظ ١٧٣	حول ٣٥٨	الجدولة
التحسين	طبقات ١٨٤	إعداد توقيعات الجدولة ٢٧٩
ملفات GIF و PNG-8 ٣٢٢	كائنات منفردة ٣٦٣	استخدام توقيعات الجدولة ٢٨٠
ملفات JPEG ٣٣١	التسييلات	العشرية ٢٨٠
ملفات SWF (Flash) ٣٣٩	إضافة ٣٥٢	لوحة الجدولة ٢٧٨
التحميل إعدادات المخرجات ٢٤١	حفظ في ملفات PDF ٢٤٣	نقل توقيعات الجدولة ٢٨٠
التدرج	حول ٣٥١	الحافظة، إدراج وتصدير العمل الفني باستخدام ١٨٧
إزاحة إلى ألوان أمانة للويب ٣٣٧	قطع PDF المدرج إلى ٢٢٢	الحدود
الشفافية، في لوحة التحسين ٣٣٥	التشيع	إخفاء ٣٧
المتصفح، تدرج المتصفح ٣٣٣	أمر تشيع ١٠٩	إزالة ١٣٥
بدون إعدادات تدرج ٣٣٩	حول ٨٠	أمر الحد ٣٦٧
التدرجات	صيغة المزج ١٥٤	أمر سمك الحد (تحديد المائل) ١٣٥، ١٧٣
أداة التدرج ٢٠، ٤١	التشويش التدرج ٣٣٥	أمر لون الحد (تحديد المائل) ١٣٥
ألوان التركيز ١٥٧	التصميمات، الرسومات البيانية، راجع تصميمات الرسومات البيانية	الانتقال باستخدام لون التعبئة ١٣٠
إنشاء جديد ١٥٧	التعبئات	التحويل إلى حدود خارجية ١٣٤
إنشاء وتعديل ١٥٥	إخفاء ٣٧	التحويل إلى كائنات ١٧٤
الطباعة ١٥٧، ٣٥٥	إزالة ١٣٥	التطبيق ١٣٢، ١٣٥
تردد الشبكة المناسب للطباعة ٣٥٦	أمر التعبئة والحد (تحديد المائل) ١٣٥، ١٧٣	القياس ١٩٠
تطبيق التحديد الأخير ١٣٠	أمر لون التعبئة (تحديد المائل) ١٣٥، ١٧٣	اللون، تحديد كائنات بـ ١٦٩، ١٧٣
تطبيق على كائنات ١٣٠، ١٥٥، ١٥٨	إنشاء متعدد ١٣٥	تحكمات لـ ١٣٠
تغيير اتجاه ١٥٨	التحويل إلى كائنات ١٧٤	حول ١٢٩، ١٣٠
حساب الحد الأقصى لطول المزيج ٣٥٧	تحكمات لـ ١٣٠	كخصائص مظهر ٢٩٦
حوامل لـ ٨٦، ٩٠	تطبيق على كائنات ١٣٠	لوحة الحد ١٣١
حول ١٥٥	حول ١٢٩، ١٣٠	وحدة قياس من أجل ٣٨
في الرسومات البيانية ٣٨٧	راجع أيضاً الألوان، التدرجات، الحشوات	الحدود الخارجية، العرض ٣٧
في ملفات SWF (Flash) ٣٢٤	زر التعبئة ١٣٠	الحذف
لوحة التدرجات ١٥٥	كخصائص مظهر ٢٩٦	الشرائح ٣٢٠
لوحة التدرجات اختصارات ٤٠٣	التعليقات، في شاشة حفظ للويب ٣٢٨	كائنات كتابة فارغة ٢٥٤
التدقيق الإملائي ٢٥٨	التفاعل إنشاء باستخدام طبقات CSS ٣٣٠	الحروف
التدوير النقوش ١٧٨، ١٧٥	التفاعلية إضافة إلى ملفات SVG ٣٢٢، ٣٢٣	Unicode ٢٥٩
التدوير Default Para Font <x> و y محاور الوثائق ١٧٩	التفاف النص حول كائنات ٢٥٣، ٢٥٢	أنماط ٢٨٢
التراجع وإعادة التغييرات ٤٢، ٩	التفاف كائنات المظاريف ١٩٥	التحديد ٢٦٢
الترتيب الرقمي ٢٦٨	التفضيلات راجع أيضاً تفضيلات فئات التفضيلات	الخاصة ٢٧١
الترقيم المعلق ٢٧٦	التفضيلات العامة زيادة لوحة المفاتيح ١٧٥، ٣٩٩	القياس ٢٥٧
الترقيم المعلق ٢٧٦	التلونين	المسافة بين ٢٦٩
التسجيل	الرموز ٧٥	راجع أيضاً الكتابة، التنسيق ٢٦٣
إدخال التوقيعات في ٣٧٣	صور الدرجات الرمادية ١٠٩	لوحة الحرف ٢٦٣
العلامات ٣٥٠	التمدد	الحروف الخاصة
اللون ٨٦، ٣٥٠	التوهجات ٧٨	الإبراز ٢٧٢
التسجيل الخاطيء للأحبار ٣٦٥		الأرقام ٢٦٧، ٢٦٨

الأسبوية ٢٨٥	إدراج ٨٨, ٨٩	الربط كائنات الكتابة ٢٥٢
الحروف المركبة والبدائل السياقية ٢٧٢	الاستبدال ٩١	الرسم
الحوامل ٢٧٣	التدرج ٩٠	الأقواس ٤٩
حول ٢٧١	الحذف ٩١	البياضوي ٤٨
لوحة ٢٧٢ OpenType	الدمج ٩١	الخطوط ٤٧
الحروف الرسومية	المضاعفة ٩١	المسارات، باستخدام أداة القلم ٥٢, ٥٣, ٥٥
الإبراز ٢٧٢	المكتبات ٨٨, ٩٥	المسارات، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١
الأرقام ٢٦٧	حفظ من لوحة دليل الألوان ٩٥	تغيير نقاط الربط ٦٢
الأسبوية ٢٨٥	حول ٨٦	راجع أيضًا الفرش، الرموز ٧٣
الحروف المركبة والبدائل السياقية ٢٧٢	خيارات من أجل ٩١	الرسومات، الدمج ٢٢١
الحوامل ٢٧٣	عرض وإخراج ألوان التركيز ١٠٩	الرسومات البيانية
الكسور والترتيب الرقمي ٢٦٨	لوحة الحوامل ٨٣, ٨٦	إدخال البيانات لـ ٣٨٤, ٣٨٥, ٣٨٦
المسافات ٢٧٤	مجموعات الألوان ٨٨, ٩١	إنشاء ٣٨٣
حول ٢٧١	الحوامل، في الكتابة ٢٧٣	التدرجات في ٣٨٧
خطوط ٢٧٢ OpenType	الخطوط	تعيين مقاييس لمحور ٣٨٧
لوحة الحروف الرسومية ٢٧١	إضافة إلى، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١	تغيير نوع ٣٨٧
الحروف الرسومية البديلة	إضافة رؤوس أسهم ١٣٤	دمج الأنواع ٣٨٩
الإبراز ٢٧٢	الاختيار ٢٦٠	عناوين ٣٨٤
الأرقام ٢٦٧	البحث والاستبدال ٢٦١	مفاتيح الرسم البياني ٣٨٨
الأسبوية ٢٨٥	التراكب ٢٩٢, ٢٩٤	الرسومات البيانية، التنسيق المحاور ٣٨٧
الحوامل ٢٧٣	الدمج ٢٢٨, ٣٥٤	الرسومات البيانية، تنسيق
الكسور والترتيب الرقمي ٢٦٨	الرسم، باستخدام أداة القلم ٥٢, ٥٣, ٥٥	إضافة ظل ٣٨٨
حول ٢٧١	الرسم، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١	الأعمدة والشرائط والخطوط ٣٨٧
خطوط ٢٥٩ OpenType, ٢٧٢	الرسم، باستخدام أداة مقطع الخط ٤٧	الرسومات البيانية دائري ٣٨٩
لوحة الحروف الرسومية ٢٧١	المفقودة ٢٦١	النص ٣٩٠
الحروف المركبة ٢٧٢	الملائمة ٣٦٨	تحديد أجزاء من ٣٩٠
الحروف غير المطبوعة ٢٧٣	الموجودة في الطباعة ٣٥٣	حول ٣٨٦
الحشوات	النقل ٥٧	الرسومات البيانية تشدت ٣٨٥
إمالة ١٩٣	الوصل، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١	الرسومات البيانية خطي إدخال البيانات لـ ٣٨٦
إنشاء ١٦١	تغيير عرض ١٣١	الرسومات البيانية دائري
التبليط ١٦١	تنزيل ٣٥٣	إدخال البيانات لـ ٣٨٥
التجانس ١٦٠	راجع أيضًا المسارات، الحدود ١٣٠	تنسيق ٣٨٩
التحويل ١٨٩	ضبط الزاوية والطول ٥٧	الرسومات البيانية شريطي إدخال البيانات لـ ٣٨٦
التدوير ١٧٨	عائلات الخط ٢٥٩	الرسومات البيانية عمودي إدخال البيانات لـ ٣٨٦
التعديل ١٦٥	معاينة ٢٦٠	الرسومات البيانية مساحي إدخال البيانات لـ ٣٨٦
التوسيع ١٧٤	الخطوط المتراكبة	الرسومات البيانية نسيجي إدخال البيانات لـ ٣٨٦
القياس ١٩٢	التصدير ٢٩٤	الرسومات الخطية راجع أيضًا الشفافية
المربع المحيط لـ ١٦١	الحذف ٢٩٤	الرسومات المتجهة
بلاطات الزاوية ١٦٤	الخطوط المركبة معاينة في قائمة الخط ٢٦٠	حول ٤٤
تدوير ١٧٥	الخطوط الموجودة في الطباعة ٣٥٣	معاينة الصيغة النقطية لـ ٣١٥
تطبيق على كائنات ١٣٠	الدرجات اللونية الثنائية، إدراج من ملفات PDF ٢٢٣	الرسوم البيانية
تفضيلات ١٩٠	الدفعات	أنواع ٢٣
حوامل لـ ٨٦	إنشاء دفعات شفافية ١٥٠	متغيرات في ٣٧٨, ٣٧٩, ٣٨٠
غير العادية ١٦٢	تنويع دفعات شفافية ١٥٣	الرسوم المبنية على البيانات
ملفات (Flash) SWF (SWF) و ٣٢٤	منع استخدام الطباعة الفوقية ٣٦٤	استخدام مجموعات البيانات ٣٨٠
والكائنات المزوجة ٢٠٦	الدمج	استخدام مكثبات المتغيرات ٣٨١
الحفاظ على الورق أو الأفلام ٣٤٦	الحوامل ٩١	
الحفظ العمل الفني الشفاف ٣٥٨	طبقات ١٨٤	
الحوامل		

نسخ من Photoshop ٢٢٥	حذف وتحرير ٣٢٠	حفظ قوالب من أجل ٣٨١
الصور ذات الدرجات الرمادية تحويل الألوان إلى ١٠٩	حفظ بتنسيق SVG ٢٣٠	راجع أيضاً المتغيرات ٣٧٨
الصور ذات شبكات الألوان الممتدة، طباعة ٣٤٨	حول ٣١٨	الرسوم المتجهة تنسيق ملفات (Flash) SWF ٣٣٩
الصبغة النقطية معاينة ٣١٥	عرض ٣١٨	الرسوم المتحركة
الضغط تنسيق Illustrator ٢٢٧	مقارنة مع خرائط الصور ٣٢٠	إطلاق الكائنات إلى طبقات ١٨٤
الطابعات حدد ملف PPD ٣٥٢	الشرائح الآلية ٣١٨	إنشاء ٣٢٤, ٣٢٣
الطابعات المكتبية، ملفات تخصيص اللون ١٢٠	الشرط، en و em ٢٦٨	الحفظ، باستخدام أمر التصدير ٢٢٣
الطباعة	الشفافية	الرموز
اعتبارات إدارة اللون ١٢٠	إضافة إلى الرموز ٧٥	إدراج من وثيقة أخرى ٧٢
التأثيرات ٣٠١	إعدادات التسوية المسبق ٣٦٠	أدوات الترميز ٧٦
التدرجات ٣٥٥	إنشاء مجموعات دفع ١٥٠	إنشاء ٧٠
التسييل ٣٥١	استخدام لتشكيل دفع ١٥٣	استخدام مع Flash ٦٨
الصفحات المتعددة ٣٥	الأقنعة ١٥٢, ١٥١	التوسيع ١٧٤, ٧١
الصور ذات شبكات الألوان الممتدة ٣٤٨	التدرج ٣٣٥	العمل بتواجيدات رمز ٧١
العمل الفني الشفاف ٣٥٨	التطبيق ١٤٩	المجموعات ٧٤, ٧٣
الكائنات على كل الألوان ٣٥٠	تحديد كائنات لها نفس ١٦٩, ١٥٠	الوضع ٧٤, ٧٠
المركبات ٣٤٤	تسوية للمخرجات ٣٥٨	تحرير ٧٢
المنحنيات ٣٥٣	تنسيقات الملف التي تحافظ على ٣٥٨	تطبيق أنماط رموز على ٧٦
الوثائق ذات الحجم الزائد ٢٤٧	حفظ ٢٢٧, ٢٢٨	تغيير لون ٧٥
تدرجات ١٥٧	حول ١٤٩	تنسيق الملف SVG و ٣٢١
جعل العمل الفني غير قابل للطباعة ٣٤٤	راجع أيضاً التسوية ٣٥٨	حول ٦٨
خطاً تعدي الحدود ٣٥٢	في رسومات الويب ٣٣٥	صبغة العزل ١٦٧, ٧٢
راجع أيضاً فصل الألوان ٣٤٩	كخصائص مظهر ٢٩٦	في رسوم Flash المتحركة ٣٢٣
صور EPS المدمجة ٢٢٤	لوحة الشفافية ١٤٩	قياس 9-شرائخ ٧٠
على صفحات متعددة ٣٤٦	الصبغات ١٠٨, ٨٦	كسطح ثلاثي الأبعاد ٢١٦
كصورة نقطية ٣٦٣	الصفحات	لوحة الرموز ٧٢, ٦٩
مزيح الألوان ٣٥٥	إضافة ٣٥	مكتبات ٧٢, ٧٣
مستوى ٣٥٤ PostScript	الحجم ٣٤٦	والكائنات المزوجة ٢٠٧
ملف ومعلومات الخطأ ٢٤٦	عرض حواف ٣١	الروابط لوحة الروابط ٢١٩
الطباعة العالية الجودة، إعداد PDF مسبق ٢٣٨	الصفحات الكبيرة الحجم، إعداد PDF المسبق ٢٣٨	الشاشات
الطباعة الفوقية	الصقل	إدخال قيم ٩
أسود ٣٦٤	تفضيلات للعمل الفني ٣٨	حساب قيم في ١٠
التعبئات ٣٦٤	عند حفظ العمل الفني ٢٣٥, ٢٣٦	الشاشات، نطاق ألوان ٨١
المعاينة ٣٦٤, ٣٨	في الكتابة ٢٦٦	الشبكات
تجاهل ٣٦٥	في رسومات الويب ٣٣٠	أداة الشبكة ١٥٩
في ملفات PDF ٢٤٤	للصور المولدة بالتأثيرات ٣٠١	إنشاء ٢٠٣, ٢٠٢, ١٥٩
محاكاة ٣٦٥	الصقل في المظاريف ١٩٦	استخدام مع العمل الفني ٣٩
معاينة تأثيرات ٣٤٩	الصور تغيير الحجم في شاشة حفظ للويب ٣٣٠	التحرير ١٦٠
الطباعة بمعالجة أربعة ألوان ٨٠	الصور النقطية	تفضيلات ٣٩
الطبقات	إلغاء التنشيط ١٨٢	حول ١٥٥, ١٥٨
إخفاء ١٨٥	الأنسجة ٣٠٧	في ملفات (Flash) (SWF) ٣٢٤
إضافة كائنات إلى ١٨٦	التتبع ٦٥	الشبكات الدائرية ٥٠
إطلاق الكائنات إلى ١٨٤	التلوين ١٠٩	الشبكات الرسم؛ الرسم الشبكات ٥٠
إنشاء ١٨٣	المنشئة من خلال التأثيرات ٣٠٠	الشرائح
الاحتفاظ في Adobe Acrobat ٢٤١	النشر على الإنترنت ٢٢٢	أداة الشريحة ٣١٩, ٢٤
التجميع ١٨٤	تطبيق التأثيرات على ٣٠١	أداة تحديد التشریح ٢٤
التحويل إلى طبقات CSS ٣٣٠	حول ٢٢١	إظهار وإخفاء ٣٢٠
الطبقات الفرعية، صبغة العزل ١٦٨	منشئة من متجهة ٢٢٠	العمل باستخدام حفظ للويب ٣٢٩

العرض على هيئة حدود خارجية ٣٧	التسجيل مرة أخرى ٣٧٥	الالتفاف ٢١٠
تأمين وإلغاء التأمين ١٨٤	العرض ٣٧٢	التحديد ١٦٦
تحديد عناصر في ١٨٤	تسجيل ٣٧٢	التنظيم باستخدام الطبقات ١٨١
تحديد كائنات في ١٦٨, ١٦٦	تغيير القيم المسجلة في ٣٧٤	التنقيط ٢٣٠
ترتيب التراص ١٨٦	حول ٣٧١	الحذف ١٨٥
تصدير إلى Adobe Photoshop ٢٣٥	ملفات المعالجة التجميعية ٣٧٧, ٣٧٦	الخصائص الافتراضية ٢٩٧
جعلها غير قابلة للطباعة ٣٤٤	مهام لا يمكن تسجيلها ٣٧٣	العرض ١٨١
لصق الكائنات في ١٧٦	العمليات الحسابية في مربعات النص ٩	المضاعفة ١٨٧
لوحة الطبقات ١٨١, ٢٩٧	العناوين، الملائمة عبر النص ٢٥١	النقل ٣٩, ٤٠, ١٧٤, ١٧٧
مجموعات ضمن ١٧٣	الفرش	تأمين وإلغاء التأمين ١٨٤
مضاعفة كائنات في ١٨٧	إنشاء ١٤٥	ترتيب ترصص ١٨٦
نقل كائنات بين ١٨٣	أنواع ١٤٢	توسيع ١٧٣, ١٧٤
الطبقات الفرعية. راجع الطبقات	التعديل ١٤٦	عكس ١٨٠
الطلاء	التمدد ١٤٥	قطع أو تقسيم ٢٠٢
أصوات من أجل ٢٠	تطبيق جرات الفرشاة ١٤٤	قياس ١٩٠
حول ١٢٩	خيارات التلوين ١٤٦	محاذاة وتوزيع ١٧٧
راجع أيضاً ألوان، تعبئات، طلاء نشط، حدود	خيارات من أجل ٦٤, ١٣٤, ١٤٦, ١٤٧, ١٤٨	الكائنات الثلاثية الأبعاد. راجع كائنات ثلاثية الأبعاد
١٢٩	لوحة الفرش ١٤٤	الكاميرات الرقمية، نطاق ألوان ٨١
الطلاء النشط	مكتبات ١٤٤	الكتابة
أداة تحديد الطلاء النشط ١٨, ٢٠, ١٦٦, ١٧٢	الفصل. راجع فصل الألوان	إدراج وتصدير ٢٣٥, ٢٤٧, ٢٨٣, ٣٢٤
أداة وعاء الطلاء النشط ٢٠	الفقرات	إنشاء ٢٠, ٢٤٧, ٢٥٤
إضافة إلى مجموعة ١٤٠	أنماط ٢٨٢	التحديد ٢٦٢
إنشاء مجموعات ١٣٧	المسافات بين ٢٧٦	التمييز من أجل ٢٨٣ Flash
الطلاء باستخدام ١٤٠, ١٤١	المسافات بين الكلمات والحروف ٢٧٤	الربط بين الكائنات ٢٥٢
تحديد وجوه وحواف ١٧٢	الوصل ٢٧٧, ٢٧٨	النص الديناميكي ٢٨٣
تمديد وإطلاق مجموعات ١٣٨	لوحة الفقرة ٢٧٣	خط في المنتصف ٢٦٤
حدود ١٣٦	مسافة بادئة ٢٧٥	نمط ٢٥٩
حول ١٢٩, ١٣٦	الفيلم	وحدات قياس من أجل ٢٨
الظلال المسقطة	الأساسي ٣٥٠	الكتابة، إنشاء ٢٤٨
إنشاء ٣٠٧	الحفاظ ٣٤٦	الكتابة، الأسبوعية
في الرسومات البيانية ٣٨٨	الفيلم الأيجابي ٣٥٠	aki ٢٨٧
العتامة	الفيلم السلبي (النيجاتيف) ٣٥٠	burasagari ٢٩١
أقنعة العتامة ١٥١	القراءة الصحيحة. راجع الطبقة الحساسة	kurikaeshi moji shori ٢٩١, ٢٩٢
أمر العتامة (تحديد المماثل) ١٥٠, ١٧٣	القواميس	mojisoro ٢٨٨
العروض	التحرير ٢٥٨	tate-chu-yoko ٢٨٦
إنشاء ٣٧	تعيين إلى نص ٢٥٨	warichu ٢٨٧
مساحة العرض، النقل ٣٦	القياس	إظهار خيارات من أجل ٢٨٤
العكس الكائنات ٢١	الرموز ٧٥	الحروف الرسومية ٢٨٥
العلامات المزدوجة إدخال باستخدام أمر علامات	الكائنات ٢١, ١٩٠	المسافة بين السطور ٢٨٥
التنصيب الذكية ٢٦٨	الكتابة ٢٥٧	خطوط ٢٨٥ OpenType
العمل الفني	وثائق عند الطباعة ٣٤٧	خطوط متراكبة ٢٩٢, ٢٩٤
العرض على هيئة حدود خارجية ٣٧	الكائنات	خيارات انكسار السطر ٢٩١
معاينة في وسيط مخرجات ٣٨	أبعاد ثلاثية. راجع كائنات ثلاثية الأبعاد	دعم ٢٥٩ Unicode
نسخ من Photoshop ٢٢٥	إخفاء ١٨٥	مجموعات ٢٩٠ kinsoku, ٢٩١
العمليات	إعادة تشكيل ١٩٤, ٢٠٩	مجموعات ٢٨٩ mojikumi, ٢٩٠
إدخال التوقيعات في ٣٧٣	إمالة ١٩٢	محاذاة الحروف ٢٨٨
استثناء المهام من ٣٧٤	إنشاء طبقات من ١٨٤	الكتابة، التحديد ٢٦٢
التحميل ٣٧٦	الأدلة الذكية ٤٠	الكتابة، التحرير
التراجع ٣٧٢	الإزاحة ٣٠٢	

إظهار الحروف المخفية ٢٧٣	وضع المسافة البادئة ٢٧٥	التدوير ١٧٩
التحويل إلى حدود خارجية ٢٦٧	الكتابة الآسيوية تدوير الحروف نصفية العرض ٢٨٦	ضبط محور للانعكاس ١٨٠
الوصل ٢٧٨, ٢٧٧	الكتابة الآسيوية. راجع الكتابة، الآسيوية	المحتوى، تأمين ٢٤٥
بحث واستبدال النص ٢٦٢	الكتابة اليابانية. راجع الكتابة، الآسيوية	المربعات المحيطة
تحديث كتابة من AI 10 وما قبله ٢٩٤, ٢٩٥	الكتابة على مسار	تدوير كائنات باستخدام ١٧٨
تغيير حجم مساحة عمل ٢٤٩	تأثيرات من أجل ٢٥٥	حول ١٩٠
خيارات الصقل ٢٦٦	حول ٢٥٤, ٢٤٨	في حشوات ١٦١
دعم Unicode ٢٥٩	الكتابة على مسارات	المربع المحيط بالطباعة ٣٣
علامات التنصيص ٢٦٥, ٢٦٨, ٢٧٧	المسافات حول المنحنيات ٢٥٦	المرشحات راجع أيضاً أسماء المرشحات المنفردة
الكتابة، التنسيق	قلب ونقل النص على ٢٥٤	المرشحات. راجع التأثيرات
إزاحة الخط الأساسي ٢٦٩	الكسور	المركبات، الطباعة ٣٤٤
أنماط الرسوم ٢٦٣, ٣١٢	أمر علامات التنصيص الذكية ٢٦٨	المزجات
الترقيم المعلق ٢٧٦	خطوط ٢٦٨ OpenType	إطلاق ٢٠٩
التفاف حول كائنات ٢٥٢	الكفاءة، التحسين ٣٠١	إنشاء ٢٠٧
الحجم ٢٦٠	اللغة	التمدد ٢٠٩
الحروف المركبة والبدائل السياقية ٢٧٢	تعيين لنص ٢٥٨, ٢٥٩	العكس ٢٠٨
الكسور والترتيب الرقمي ٢٦٨	دعم Unicode ٢٥٩	تغيير العמוד الأساسي لـ ٢٠٨
تحت خط ٢٦٤	اللوحات	حول ٢٠٦
خط في الوسط ٢٦٤	إدخال قيم ٩	خيارات من أجل ٢٠٧
خيارات الكتابة على مسار ٢٥٥, ٢٥٦	إظهار وإخفاء ٨	المزيج أمور الطباعة ٣٥٥, ٣٥٧
راجع أيضاً أنماط الحرف، أنماط الفقرة، الجداول ٢٨١	التجميع ١٣	المسارات
طرق التكوين ٢٧٨	الترسية ١١	إعادة التشكيل ٤٤, ٥٢, ٥٨
عروض كسرية للحرف ٢٧٠	التقليص إلى أيقونات ١٣	الإضافة إلى ٥١
مرتفع ومنخفض ٢٦٦	الرص ١٣	الإغلاق ٥٥
الكتابة، تحرير	النقل ١٢	التحديد ٥٧
التدقيق الإملائي ٢٥٨	حساب قيم في ١٠	التراكب ٥٨
تحويل الكتابة ٢٥٧	حول ٦	الدمج ١٣٣
تعيين لغة ما ٢٥٨, ٢٥٩	راجع أيضاً اللوحات ٦	الرسم، باستخدام أداة القلم ٥٣, ٥٥
تغيير التكبير ٢٦٥	المؤثرات للغات SVG ٢٢١, ٢٢٢	الرسم، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١
قلب النص عبر المسارات ٢٥٤	الماسحات، نطاق ألوان ٨١	العرض بدون تعيينات وحدود ٣٧
الكتابة، تنسيق	المتغيرات	الفصل ٦٤
الأرقام ٢٦٧	إدراج وتصدير ٢٨١	المفرش ١٤٤
التجانس والتجاور ٢٦٩, ٢٧٠	حفظ بتنسيق SVG ٢٣٠	النقل ٥٧
التحويل ٢٥٧	لوحة المتغيرات ٢٧٨	الوصل ٥١
الحروف الخاصة ٢٧١	المجموعات	الوصل والفصل ٦٤, ٢٥٣
الحوامل ٢٧٣	إنشاء ١٧٣	تنسيق الملف SVG و ٢٢١
الخطوط ٢٦٠, ٢٦١	التحديد ١٧٠, ١٧١	حول ٤٤
الخطوط المفقودة ٢٦١	العرض على هيئة حدود خارجية ٣٧	خطوط الاتجاه والنقاط على ٤٥
القياس ٢٥٧	المتداخلة ١٧٣	ذاتية التقاطع ٢٠٢
اللون ٢٦٣	تحديد كائنات في ١٧١	راجع أيضاً نقاط الربط، الخطوط، الأشكال، مسارات القطع
المسافات بين السطور ٢٦٩	حول ١٧٣	ضبط الزاوية والطول ٥٧
المسافات بين الفقرات ٢٧٦	صيغة العزل ١٦٧	متموج ومتعرج ٢١٠
المسافة بين الكلمات ٢٧٤	المجموعات اللونية	معايرة المقاطع ٥٧
خطوط ٢٥٩ OpenType	إنشاء في شاشة تحرير الألوان أو إعادة تلوين العمل الفني ٩٦	مقاطع مستقيمة ٤٥, ٥٥
خيارات مساحة الكتابة ٢٥٠, ٢٥١	شاشة تحرير الألوان: المجموعات اللونية ٩٣	مقاطع منحنية ٤٥, ٥٥
لوحة ٢٧٢ OpenType	المجموعات المتداخلة ١٧٣	نسخ ٥٧
لوحة الحرف ٢٦٣	المحاور	نسخ إلى ومن Photoshop ١٨٧, ٢٢٦
لوحة الفقرة ٢٧٣		نسخ مقطع من ٥٧

وحدات قياس من أجل ٣٨, ٣٩	تطبيق التأثيرات على ٣٠١	المسارات؛ إغلاق ٥٣, ٥٥
الوثائق ذات الحجم الزائد، الطباعة ٣٤٧	راجع أيضاً الملفات المرتبطة ٣٠١	المسارات المركبة إنشاء من حدود ١٣٤
الوصل	الملفات المرتبطة	المساطر ٣٨
آلي ٢٧٧	إضافة إلى وثيقة ٢١٨	المسافات
الخيارات ٢٧٧	إظهار في حالة الحدود الخارجية ٣٧	بين الكلمات والحروف ٢٧٤
طرق التركيب و ٢٧٨	إعادة الربط ٢٢٠	كتابة حول المنحنيات ٢٥٦
منع الانكسار ٢٧٨	اعتبارات إدارة اللون ١١٥	المسافات الإضافية، التقليل ٢٦٨
الوصلات، للحدود ١٣٢	التحديث ٢٢٠	المسافات البادئة، المعلقة ٢٧٥
الوصلات المبرزة، للحدود ١٣٢	الدمج ٢٢٧, ٢٢١	المسافات البادئة المعلقة ٢٧٥
الوصلات المستديرة ١٣٢	بالمقارنة بالملفات المدمجة ٢١٨	المسافات البادئة للسطر الأول ٢٧٥
امتداد الورق، أثناء الطباعة ٣٦٦	تحرير الملف الأصلي ٢٢١	المسافة بين الكائنات ١٨٨, ٣٠٢
انبثاق كائنات ٢١١	خيارات الوضع من أجل ٢٢٠	المسافة بين الحروف ٢٧٤, ٢٦٩
انكسارات السطر، إظهار ٢٧٣	عرض البيانات الأولية ٢٢٠	المسافة بين السطور
	عرض معلومات من أجل ٢٢٠	الإعداد ٢٦٩
ب	معاينات الملفات ٢٢٤ EPS	في الكتابة الأسبوعية ٢٨٥
بدون حامل، للتعبئات والحدود ٨٦	المنحنيات	المسافة بين السطور من أسفل إلى أسفل ٢٨٥
بدون زر، للتعبئات والحدود ١٣٠	إعادة التشكيل ٤٤, ٥٨	المسافة بين السطور من الأعلى إلى الأعلى ٢٨٥
برنامج Adobe لتطوير المنتج ١	الرسم، باستخدام أداة القلم ٥٣, ٥٥	المسافة بين الكلمات ٢٧٤
بروفة إلكترونية ٣٨	الطباعة ٣٥٣	المصادر الإضافية ٣
بيئة عمل موسعة للبيانات الأولية (XMP) ٢٤٥	المواضع التفاعلية، في رسومات الويب ٣٢٠	المصادر الفورية ٣
بيانات أولية XMP حفظ مع ملف ٣٢٨	النقوءات، لكائنات ثلاثية الأبعاد ٢١٥	المصغرات في ملفات EPS ٢٢٨
بيانات الصفحة، الطباعة و ٣٥٠	النسخ التجريبية ٢	المطبوعة الألوان ١٠٧
بيكا ٣٩	النص	المعاينة
بيكسلات، حول ٢٢١	إدراج من Illustrator في Flash ٢٢٦	أمر المعاينة ٣٧
ت	راجع أيضاً الكتابة ٣٢٦	الطباعة الفوقية ٣٤٩
تأثيرات التمويه ٣٠٤	في الشرائح: الشرائح ٢١٩	ملفات EPS ٢٢٤
تأثيرات التنقيط ٣٠٥	النص البديل ٣١٩	المكتبات
تأثيرات التنميط ٣٠٦, ٣٠٣	النص الزائد ٢٤٨, ٢٥٢, ٢٥٤	أنماط الرسوم ٣١٣
تأثيرات التوضيح ٣٠٣, ٣٠٥	النصوص التفاعلية في ملفات SVG ٣٢٢, ٣٢٣	الحامل ٨٨, ١٠٩
تأثيرات الرسم ٣٠٣, ٣٠٥	النصوص التنفيذية	الرمز ٧٢, ٧٣
تأثيرات الفيديو ٣٠٧	استخدام ٣٧٧	تصميمات الرسومات البيانية ٣٩١
تأثيرات النسيج ٣٠٦	حول ٤٣, ٣٧٧	الملائمة
تأثيرات مستكشف المسار لوحة مستكشف المسار ١٩٧	النطاق ١١١	إنشاء ملائمت ٣٦٧
	النقاط	الخط ٣٦٨
تأثيرات مستكشف المسارات	قياس المسافة بين ٤١	حول ٣٦٥
التطبيق ١٩٨, ١٩٩	كوحدة للقياس ٣٨	الملفات
حول ١٩٨	النماذج حول ١٦٠	أحجام رسومات الويب ٣١٥
خيارات من أجل ١٩٨	النوافذ	استرجاع ٤٢
ملخص ١٩٩	إنشاء العديد ٣٧	الحفظ ٢٢٦
تأثير الأركان الدائرية ٢١٠	النقل ١١	المرتبطة بالمقارنة بالدمجة ٢١٨
تأثير الإضافة (مستكشف المسارات) ١٩٩	الوثائق	المعالجة التجميعية ٣٧٦, ٣٧٧
تأثير الاستثناء (مستكشف المسارات) ١٩٩	إضافة صفحات متعددة ٣٥	الوضع ٢١٨
تأثير الاستقطاع (مستكشف المسارات) ١٩٩	إعداد ٣٧, ٣٩	فتح في ٢٨ Illustrator
تأثير التجعيد والنقوءات ٢٠٩	إنشاء قوالب ٢٧	الملفات الجانبية ٢٤٥
تأثير التحويل إلى شكل ٢٠٩	أنواع ٢٥	الملفات الحديثة، فتح ٢٨
تأثير التدرج ٣٠٨	الفتح ٢٨	الملفات المدمجة
تأثير التراجع السلبي (مستكشف المسارات) ١٩٩	تغيير المقياس ٣٤٧	إضافة إلى وثيقة ٢١٨
تأثير التشويه الحر ٢٠٩	شاشة الترحيب ٢٦	التحويل من الملفات المرتبطة ٢٢١
تأثير التشويه والتحويل ٢٠٩	ملفات تخصيص وثيقة جديدة ٢٥	بالمقارنة بالملفات المرتبطة ٢١٨

تأثير التعرج ٢١٠	تحسين رسومات الويب	تردد الشبكة
تأثير التقاطع (مستكشف المسارات) ١٩٩	إجراء أساسي من أجل ٣٢٨	تغيير ٣٤٧
تأثير التقسيم (مستكشف المسارات) ١٩٩	باستخدام لوحة جدول اللون للشرائح ٣٣٥	حول ٣٤٧
تأثير الترميز الذكي ٣٠٤	تنسيقات الملفات لـ ٣٣١	للتدرجات والشبكات ومزيج الألوان ٣٥٦
تأثير التنقيط ٣٠٩	توليد طبقات CSS ٣٣٠	تردد الشبكة المتوسط، دقة الوضوح لـ ٣٤٧
تأثير التوهج الخارجي ٣٠٨	حفظ الإعدادات المسبقة ٣٢٩	تركيب الكائنات
تأثير التوهج الداخلي ٣٠٨	خيارات SVG ٣٤٠	بأقنعة قطع ٢٠٤
تأثير الحد الخارجي (مستكشف المسارات) ١٩٩	ضغط إلى حجم ملف معين ٣٣٠	باستخدام أشكال مركبة ١٩٩
تأثير الخشونة ٢٠٩	معاينة النتائج ٣٣١	باستخدام مسارات مركبة ٢٠١
تأثير الدمج (مستكشف المسارات) ١٩٩	تحكمات شرطية، في العمليات ٣٧٤	تركيب كائنات
تأثير القطع (مستكشف المسارات) ١٩٩	تحميل جداول الألوان ٣٣٨	باستخدام تأثيرات مستكشف المسارات ١٩٨
تأثير اللي ٢١٠	تحويل الكائنات	حول ١٩٧
تأثير المزج البسيط ١١٠، ١٩٩	إمالة ١٩٢	تسجيل البرنامج ١
تأثير المزج الصلب ١١٠، ١٩٩	التدوير ١٧٨	تسييل المطبعة ٣٥١
تأثير حدود الكائن الخارجية ٢٦٧	الحشوات ١٨٩	تشفير موحد ٢٤٧، ٢٥٩
تأمين الكائنات ١٨٤	النقل ١٧٤، ١٧٦	تشويه. راجع إمالة الكائنات
تأثير الفك ٢١٠	باستخدام الأدلة الذكية ٤٠	تشويه الكائنات
تتبع العمل الفني	تشويه ١٩٤	أداة التحويل الحر ١٩٤
إطلاق كائنات تتبع ٦٨	حول ١٨٩	تأثير التشويه الحر ٢٠٩
تتبع الكائن، حول ٦٦	عكس ١٨١	تشويه كائنات
تحويل كائنات تتبع ٦٨	قياس ١٩٠	أدوات التسييل ١٩٤
عرض كائنات تتبع ٦٦	تحويل النقاط الناعمة إلى نقاط زاوية ٥٦	التأثيرات ٢٠٩
تتبع عمل فني	تحويل كائنات	المظاريف ١٩٤
إعدادات مسبقة ٦٧	تأثير التحويل ٢١٠	تصحیح الأخطاء ٤٢
تعيين الألوان ٦٧	لوحة التحويل ١٨٩	تصدير العمل الفني
خيارات ٦٦	تدرج الحشو ٣٣٥	إجراء من أجل ٢٣١
طرق ٦٥	تدوير	بالمقارنة مع حفظ العمل الفني ٢٢٦
معايرة نتائج التتبع ٦٧	الرموز ٧٥	تنسيق PostScript ٢٢٨
تثبيت الخط ١	الكتابة ٢٥٧	راجع أيضًا حفظ العمل الفني ٢٢٦
تجانس الحروف ٢٦٩، ٢٧٠	تدوير الكائنات	تصدير النص ٢٨٣
تجميع الطبقات ١٨٤	أمر تحويل كل ١٧٩	تصدير عمل فني
تحديد	باستخدام المربع المحيط ١٧٨	تنسيقات ملف مدعوم ٢٣١
المسارات ٥٧	بزاوية معينة ١٧٨	تنسيق متوافق مع ٢٣٠ Microsoft
نقاط ربط ٥٧	ثلاثي الأبعاد ٢١٥	تصميمات الأعمدة وعلامات التأشير. راجع
تحديد الكائنات	حول ١٧٨	تصميمات الرسومات البيانية
أداة التحديد ١٨، ١٦٦، ١٦٨، ١٧٠، ١٧١	تدوير كائنات	تصميمات الرسومات البيانية
أداة الحبل ١٦٩	أداة التحويل الحر ١٧٨	إعادة الاستخدام ٣٩٤
التالي في ترتيب التراص ١٧٢	أداة التدوير ٢١، ١٧٨	إنشاء ٣٩٢، ٣٩٣
بالتعبئة أو مسار ١٧٠	أمر التدوير ١٧٨	استيراد ٣٩١
بالعمامة ١٥٠	ثلاثية الأبعاد ٢١٢	تطبيق ٣٩٣، ٣٩٤
بالوجه أو الحافة ١٧٢	لوحة التحويل ١٧٩	حول ٣٩٠
تفضيلات ١٦٦	تراكبات الطبقة، في ملفات Photoshop ٢٢٥	تصميمات علامات التأشير. راجع تصميمات
حول ١٦٦	ترتيب التراص	الرسومات البيانية
في المجموعات ١٧٠، ١٧١، ١٧٢	إضافة الكائنات إلى ١٨٦	تظليل كائنات الأبعاد الثلاثية ٢١١، ٢١٢، ٢١٥
تحديد كائنات	الطبقات و ١٨١	تعريض الصورة ٣٥٠
أداة العصا السحرية . ١٦٩	تغيير ١٨٦	تعويض النقطة السوداء ١٢٧
بالخصائص ١٧٣	ترتيب الطباعة. راجع ترتيب التراص	تفضيلات
بالصبغة ١٣٥	ترجمة اللون إلى شفافية ٣٣٧	استرجاع ٤٢
لوحة الطبقات ١٦٨	ترجمة كائنات ثلاثية الأبعاد ٢١٦	التحديد ١٦٦، ١٧٠

تنشيط البرنامج ١	BMP ٢٣١	حول ٤٢
تنويعات اللون	DXF و DWG ٢٣١	نقاط الربط ٤٧
الخيارات ٩٣	Illustrator (AI ٢٢٦	نقاط وخطوط الاتجاه ٤٦
في لوحة دليل الألوان ٩٢	PICT ٢٣٢	تفضيلات الأدلة الذكية والشرائح ٤٠
تواجذات، الرمز ٦٨	Targa ٢٣٢	تفضيلات الأدلة والشبكة ٣٩
توزيع الكائنات ١٧٧	TIFF ٢٣٢	تفضيلات الكتابة
توسيع	WMF ٢٣٢	إزاحة خط القاعدة ٤٠٢
كائنات ١٧٣, ١٧٤	تنسيقات ملف PNG ٢٢٦	إظهار الخيارات الآسيوية ٢٨٤
كائنات تتبع ٦٨	تنسيقات ملفات AutoCAD ٢٣١	الحجم/المسافة بين السطور ٤٠٢
توهجات، إنشاء ٣٠٨	تنسيقات ملف الويب	تجانس الحروف ٤٠٢
ث	GIF و ٣٢٢ PNG-8	تحديد كائن كتابة بالمسار فقط ٢٦٢
ثلاثية اللون، مدرجة من ملفات PDF ٢٢٣	JPEG ٣٣١	عدد الخطوط المستخدمة مؤخرًا ٢٦٠
ج	تنسيقات ملف ويب 24-PNG ٣٣٨	تفضيلات الوحدات وطريقة العرض ٣٦, ٣٨, ٣٨٠
جداول اللون الترتيب ٣٣٦	تنسيق الملف ASCII ٢٤٧	تفضيلات عامة
جداول الويب. راجع الشرائح	تنسيق الملف GIF تحسين الويب ٣١٨	إظهار تلميحات الأداة ١٧
جدولات إضافة بادئات ٢٨١	تنسيق الملف RTF ٢٤٧	إلحاق عند فتح ملفات قديمة ٢٩٥
جرات الفرشاة التأثيرات ٣٠٤	تنسيق النص راجع أيضًا الخطوط، أنماط الحرف، أنماط الفقرة	استخدم حدود المعاينة ٤١
جودة المطبعة، إعدادات PDF المسبقة ٢٣٩	تنسيق الوثائق المتنقلة (PDF). راجع ملفات PDF	استخدم علامات القطع اليابانية ٤١
ح	تنسيق ملف AI. راجع Adobe Illustrator	استخدم مؤشرات دقيقة ١٧
حالات الشاشة ٨	تنسيق ملف BMP ٢٣١	تحديد نفس % الصبغة ١٣٥
حالات المزج	تنسيق ملف DCS، إدراج ٢٢٤	تحويل بلاطات الحشو ١٩٠
التغيير ١٥٥	تنسيق ملف DXF/DWG ٢٣١	عمل فني مصقول ٣٨
الغزل إلى مجموعات أو طبقات ١٥٥	تنسيق ملف EMF ٢٣١	قياس الحدود والتأثيرات ١٩٠
تحديد كائنات لها نفس ١٦٩	تنسيق ملف EPS	نصف قطر الركن ٤٨
خلط الألوان المتداخلة ١١٠	إدراج ملفات ٢٢٣	تفضيلات معالجة الملفات والحافظة ٢٢٠, ٢٢٤, ٣٥٩
حالة الشاشة القصوى ٨	الحفظ ٢٢٧	تقسيم الكائنات ٢٠٢
حالة الشاشة القياسية ٨	بالمقارنة لتنسيقات أخرى ٢٢٦	تقسيم المسارات لطباعة الأشكال المعقدة ٣٥٢
حالة الشاشة الكاملة ٨	خيارات للحفظ ٢٢٧	تكاميل Device Central Illustrator ٣١٦
حجم النقطة ٢٦٠	طباعة الملفات المدمجة ٢٢٤	تكبير الحروف، تغيير ٢٦٤, ٢٦٥
حد التنقلات ١٧٤	مشاكل مع ألوان التركيز والعمل الفني الشفاف ٨٢	تكبير العمل الفني ٣٥
حد خارجي للأشكال حالة الحدود الخارجية ٣٧	تنسيق ملف GIF	تمدد تواجذات رمز ٧١
حدد أمر مرة أخرى ١٣٥	إعدادات تحسين الويب ٢٢٢	تنزيلات تحديثات، الإضافات، والنسخ التجريبية ٢
حدود الفرشاة	حفظ إلى ٢٣٠, ٢٦٦, ٣١٥	تنزيلات البرامج التنزيلات ٢
إزالة ١٤٥	خيارات التحسين من أجل ٣٢٢	تنزيل الخطوط ٣٥٣
التطبيق ١٤٤	تنسيق ملف PICT	تنسيقات الملفات
حدود خارجية أشكال أدوات إعادة التشكيل ٢١	حول ٢٣٢	AIT ٢٧
حدود فرشاة التحويل إلى حدود خارجية ١٤٥	راجع أيضًا تصدير عمل فني ٢٣٢	ASCII ٢٤٧
حذف كائنات ١٨٥	تنسيق ملف PNG24- خيارات التحسين ٣٣٨	AutoCAD ٢٣١
حروف الجدولة إظهار وإخفاء ٢٧٣	تنسيق ملف PNG-8 خيارات التحسين ٣٣٢	EPS ٢٢٧
حروف العناوين، في الكتابة ٢٧٣	تنسيق ملف PostScript ٢٢٨	JPEG ٢٣٢
حروف خاصة	تنسيق ملف Targa ٢٣٢	Photoshop ٢٣٢
إدخال باستخدام لوحة الحروف ٢٧٢	تنسيق ملف TIFF ٢٢٢	PNG ٢٣٢
في خطوط ٢٥٩ OpenType	تنسيق ملف WBMP راجع رسومات الويب	RTF ٢٤٧
حروف رسومية	تنسيق ملف WMF ٢٣٢	SVG و SVGZ ٢٢٨, ٣٢١
إدخال ٢٧٢	تنسيق ملفات GIF مقارنة مع تنسيقات رسومات الويب الأخرى ٣٢١	٣٢٣ (SWF Flash)
في خطوط ٢٥٩ OpenType	تنسيق ملفات PICT التسمية ٣٥٨	نص ٢٤٧
حروف رسومية بديلة إدخال ٢٧٢	تنسيق نص روماني أو عادي ٢٥٩	تنسيقات ملف

حروف كبيرة مصغرة ٢٦٤	خيارات الكتابة الآسيوية ٢٨٥	رسم بياني عمودي راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية
حشوات غير مشقوقة ١٦٢	لوحة ٢٧٢ OpenType	رسم بياني مساحي راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية ٣٨٣
حفظ جداول الألوان ٣٣٨	معاينة ٢٦٠	رسم بياني نسجي راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية ٢٢٣
حفظ العمل الفني	خطوط TrueType ٢٦٠	رسم غير أصلي ٢٢٣
تنسيق EPS ٢٢٧	خطوط Type 1 ٢٦٠	رسوم Flash الحفظ، باستخدام أمر التصدير ٢٢٣
راجع أيضاً تصدير العمل الفني ٢٢٦	خطوط الاتجاه والنقاط	رسومات Flash
حفظ عمل فني	إظهار وإخفاء ٤٦	إنشاء رسوم متحركة ٣٢٤
تنسيق (AI) Illustrator ٢٢٦	النقل ٥٨	حول ٣٢٣
تنسيق SVG و SVGZ ٢٢٨	حول ٤٥, ٤٤	رسومات الويب
حول ٢٢٦	خطوط متراكبة	إعدادات الإخراج ٣٤٢
حقل العمل	إنشاء ٢٩٢	اعتبارات إدارة اللون ١١٦
التوسع ٢٦	تخصيص ٢٩٤	التصميم ٣١٥
حول ٣١	خطوط متعددة الأصول ٢٦٠	الشرائح ٣١٨
حقول النماذج، تأمين ٢٤٥	خطوط متقطعة ١٣٢	المعاينة ٣٢١
حوامل	خطوط متموجة، إنشاء ٢١٠	تنسيقات الملفات، مقارنة ٣٢١
تركيز ٩٠	خفض الألوان في العمل الفني ١٠٤	توليد طبقات CSS ٢٢٠
معالجة ٩٠	خلايا فارغة ٣٤٢	خرائط الصور ٣٢٠
حول حالات المزج ١٥٣	خلايا مسافات بيئية ٣٤٢	راجع أيضاً تنسيقات الملف المعينة
خ	خيار أول صف في الواجهة، للرسومات البيانية ٣٨٨	معاينة الصيغة النقطية ٣١٥
خارج نطاق الألوان ١٠٧	خيار أول عمود في الواجهة، للرسومات البيانية ٣٨٨	رسومات الويب، اعتبارات إدارة اللون ١١٧
خارج نطاق الألوان	خيارات الطبقة الحساسة ٣٥٠	رسومات بيانية خطية حول ٢٣
إزحة ١٠٧	خيارات الوصلة ١٣٢	رسومات مبنية على البيانات
حول ٨١	خيارات تحسين WMMP ٢٢٩	إنشاء متغيرات ٣٧٩
خدمة المجتمع ٢	خيارات خفض اللون ١٠٥	تحرير كائنات ديناميكية ٣٨٠
خرائط الصورة، إنشاء ٣٢٠	خيار محاكاة الحبر الأسود ١١٩	تحرير متغيرات ٣٧٩
خصائص المظهر	خيار محاكاة الورق الأبيض ١١٩	رسومات مدفوعة بالبيانات حول ٤٣, ٣٧٨
إزالة من كائنات ٢٩٨	د	رسومات ويب ألوان في ١٠٧
استهداف عناصر من أجل ٢٩٧	دفع نقاط ربط ومقاطع مسار ٥٩	رسوم بيانية خطية حول ٢٣
التعبئات والحدود المتعددة ١٣٥	دقة الوضوح	رسوم بيانية رادارية حول ٢٣
ترتيب التراص ٢٩٨	لرسومات الويب ٣١٥	رسوم بيانية شريطية حول ٢٣
حول ٢٩٦	للصور المولدة بالتأثيرات ٣٠١	رسوم بيانية عامودية حول ٢٣
راجع أيضاً المستهدف ٢٩٦	للطباعة ٣٤٧	رسوم بيانية فطرية حول ٢٣
لكائنات جديدة ٢٩٧	دقة وضوح الطباعة ٣٤٧	رسوم بيانية مساحية حول ٢٣
لوحة المظهر ٢٩٦	دوران الكائنات ٢١٢	رسوم متجهة محولة إلى نقطية ٢٣٠
مضاعفة ٢٩٨	ر	ز
نسخ بين كائنات ٢٩٩	رؤوس أسهم، إضافة إلى الخطوط ١٣٤	زاوية التدوير ١٧٨, ١٧٩
خطاً تعدي الحدود ٣٤٧, ٣٥٢	رسم	زر التعبئة والحد الافتراضيين ١٣٠
خطوط	الالتفافات ٤٩	س
OpenType ٢٥٩	المضلعات ٤٨	سرعة تشغيل العملية ٢٧٤
إعادة تشكيل ٥٢, ٤٤	النجوم ٤٨	سطر جديد ٤٠١
متقطعة ١٣٢	مستطيلات ومربعات ٤٧	سير العمل، عبر المنتج ١٨٧
خطوط hiragana ٢٨٥	رسم بياني خطي راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية	سير عمل الرمز ٣٢٥
خطوط OpenType	رسم بياني دائري راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية	
أنماط الرقم ٢٦٧	رسم بياني شريطي راجع أيضاً تصميمات الرسومات البيانية، الرسومات البيانية	
الحروف المركبة والبدائل السياقية ٢٧٢		
الحوامل ٢٧٣		
الكسور والترتيب الرقمي ٢٦٨		
حول ٢٥٩		

ش	صيغة المزج الشبكي ١٥٤	فراغات العمل، اللون ١٢٥، ١٢٦
شاشة إعادة تلوين العمل الفني تقليل الألوان ١٠٤	صيغة مزج إنقاص كثافة اللون ١٥٤	فراغات اللون ٧٩، ٨١
شاشة إعدادات المخرجات	صيغة مزج الأفتح ١٥٤	فراغ العمل الافتراضي استرجاع ١٤
خيارات مخرجات HTML في ٣٤١	صيغة مزج الاستثناء ١٥٤	فراغ عمل Adobe RGB ١٢٦
ضبط خيارات في ٣٤١	صيغة مزج التفضية ١٥٤	فراغ عمل Adobe RGB، ١٢٦
شاشة الترحيب، استخدام ٢٦	صيغة مزج الصبغة ١٥٤	فراغ عمل نموذج اللون ١٢٤
شاشة تحرير الألوان	صيغة مزج الضوء الخافت ١٥٤	فراغ لون sRGB، ١١٦، ١٢٦
إلغاء ربط الألوان؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٩٩	صيغة مزج الضوء الساطع ١٥٤	فرش التشتيت ١٤٢، ١٤٧
إنشاء مجموعات لونية؛ إعادة تلوين العمل الفني ٩٢	صيغة مزج الفرق ١٥٤	فرش الحشو ١٤٢، ١٤٨
إنشاء مجموعات لونية؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٩٦	صيغة مزج اللون ١٥٤	فرش الخطاط ٦٤، ١٣٤، ١٤٢، ١٤٦
الفتح؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٩٤	صيغة مزج المضاعفة ١٥٤	فرش فنية ١٤٢، ١٤٧
باستخدام لاقط الألوان؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ١٠١	صيغة مزج النصوع ١٥٤	فصل ألوان in-RIP ٣٥٠
تحرير الألوان؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٩٦	صيغة مزج زيادة كثافة اللون ١٥٤	فصل الألوان
تعيين الألوان؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ١٠١	صيغة مزج عادي ١٥٤	إعداد العمل الفني لـ ٣٤٨
حول؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٩٣	ضغظ PDF ٢٤٢	إنشاء ٣٤٩
شاشة تحرير اللون تحديد الألوان؛ شاشة إعادة تلوين العمل الفني ٨٤	ط	الرسوم النقطية و ٢٢٢
شاشة حفظ للويب	طاقم تطوير برامج XMP ٢٤٦	حول ٣٤٨
العمل باستخدام الشرائح في ٣٢٩	طباعة ألواح رسم متعددة ٣٤٥	مبني على المضيف مقارنةً بـ in-RIP ٣٥٠
تغيير حجم الصورة في ٣٣٠	طباعة الألواح البلاستيكية ٣٤٧	مشاكل مع ألوان التركيز والعمل الفني الشفاف ٨٢
تغيير حجم الصور في ٣٣٠	طباعة فوقية ملائمة بالـ ٣٦٨، ٣٦٩	معاينة ألواح الفصل ٣٤٩
حول ٣٢٦	طباعة ملف تخصيص وثيقة جديدة ٢٥	فصل الألوان المبني على المضيف ٣٥٠
عرض التعليقات ٣٢٨	طبقات	فصل مسارات باستخدام أداة المقص ٦٤
لوحة جدول اللون في ٣٣٥	القالب ٦٥	فواصل الألوان المعينة؛ المعاينة ٣٤٩
شبكات مستطيلة ٥٠	حول ١٨١	فواصل الكلمة منع ٢٧٨
شبكات مستطيلة ٥٠	طبقات CSS، التوليد ٣٣٠	فيديو وفيلم ملف تخصيص وثيقة جديدة ٢٥
شرط en و em، خيار علامة التنصيص الذكية ٢٦٨	طبقات القالب ٦٥	ق
شريط الحالة ٩	طرق التكوين ٢٧٨	قائمة اللوحة، العرض ٨
شكل الكتابة، راجع الخطوط	طلاء نشط تحويل كائنات إلى ٦٨، ١٣٧	قص الكائنات ٢٠٢
ص	ظ	قطعات الصورة، السحب إلى سطح المكتب ١٨٧
صبغة ٨٠	ظلال مسقطة خيارات من أجل ٣٠٧	قطع العمل الفني
صف الأرقام ٢٦٧	ع	علامات القطع ٤١
صفحات متعددة، إنشاء PDF بـ ٢٣٧	عروض الحرف الكسرية ٢٧٠	علامات القطع، النمط الياباني ٤١
صفحات ويب متوافقة مع XHTML ٣٤١	عكس الألوان ١٠٧، ١٠٨	قطع لوح الرسم إنشاء ألواح رسم متعددة ٣٣
صفوف النص، إنشاء ٢٥١	علامات الترقيم اللاتينية المعلقة ٢٧٧	قواعد التناغم
صقل الحواف معاينة ٣١٥	علامات التنصيص الذكية ٢٦٨	اختيار في شاشة تحرير الألوان؛ قواعد التناغم ٩٦
صور الخلفية ٣٤٢	علامات الطابعة ٣٥٠	اختيار في شاشة تحرير الألوان أو إعادة تلوين العمل الفني ٩٢
صور الدرجات الرمادية التلوين ١٠٩	علامات القطع ٣٥٠	قوالب
صور درجات الرمادي حول ٨١	علامات تنصيص ملققة أو مستقيمة ٣٦٥	إنشاء ٢٧
صور نقطية راجع الصور النقطية <noimage>	علامات تنصيص الخطاطين ٢٦٥	حول ٢٧
صيغة العزل الرموز ٧٢	علامات تنصيص مستقيمة ٢٦٨، ٢٦٥	لرسم المبينة على البيانات ٣٧٨، ٣٨١
صيغة المزج الأعمق ١٥٤	عمل فني أسود وأبيض ٨١	قوالب البطاقات البريدية ٢٧
	عمليات التحديد ٣٧٢	قوالب الشهادات ٢٧
	عمى الألوان ألوان البروفة الإلكترونية ١١٨	قوالب الصفحات الرسمية ٢٧
	ف	قوالب العلامات ٢٧
	فراغات العمل التخفيض ١٥	قوالب المظاريف ٢٧
		قوالب النشرات الدعائية ٢٧

قوالب بطاقات الأعمال ٢٧	لف، في الكائنات الممزوجة ٢٠٨	حول ٩٢
قوالب بطاقات التهنئة ٢٧	لوحة أنماط الفقرة حول ٢٨١	خفض الألوان ١٠٤
قوالب مواقع الويب ٢٧	لوحة الأدوات، الضبط ٨	مجموعات بيانات، إنشاء ٢٨٠
قواميس اللغة التقريبية ٢٥٨	لوحة الألوان تحديد الألوان ٨٣، ٨٥	مجموعة GyoumatsuYakumonoHankaku mojikumi ٢٨٩
قياس 9-شرائح، الرموز ٧٠	لوحة التحسين تعيين تدرج الشفافية في ٣٣٥	مجموعة GyoumatsuYakumonoZenkaku mojikumi ٢٨٩
قيمة خفض الصبغة ٣٦٧	لوحة التحكم ١٠	مجموعة YakumonoHankaku mojikumi ٢٨٩
قيم وعلامات التأشير، للرسومات البيانية ٣٨٧	لوحة الطبقات ٢٩٧	مجموعة YakumonoZenkaku mojikumi ٢٨٩
ك	لوحة العمليات حول ٣٧١	محاذاة الأدلة:الأدلة محاذاة نص مع الرسوم ٣٩
كائنات	لوحة اللون حول ٨٥	محاذاة هامش بصري ٢٧٧
التدوير ١٧٨	لوحة المتصفح ٣٦	محاكاة الورق الملون ٣٤
تركيب ٢٠١، ١٩٧	لوحة المحاذاة ١٧٧	محرك بحث المجتمع ٢
تقنيع ٢٠٤	لوحة المعلومات ٤١	محور الفئة، للرسومات البيانية ٣٨٧
كائنات الإمالة أداة الإمالة ٢١، ١٩٢	لوحة جدول الألوان ٣٣٦	محور القيمة، للرسومات البيانية ٣٨٧
كائنات الالتفاف	لوحة دليل الألوان حول ٩٢	مربعات النص، وحدات القياس ٣٨
أداة الالتفاف ١٩٤	لوحة دليل اللون تحديد الألوان ٨٤	مربعات طافية، راجع طبقات CSS
تأثير الالتفاف ٢١٠	لوحة معاينة التسوية ٢٨، ٣٦١	مزج الأشكال. راجع أشكال مركبة ٤٣
كائنات ثلاثية الأبعاد	لون أساسي، إعداد لمجموعة اللون ٩٥	مزيج الألوان، الطباعة ٣٥٥
الإضاءة ٢١٢	لون الخلفية	مساحات العمل
الانينثاق ٢١١	الشرائح ٣١٩	إعادة تسمية ١٤
الدوران ٢١١	صفحات الويب ٣٤٢	مضاعفة ١٤
تدوير ٢١٢، ٢١٥	نافذة الوثيقة ٣٤	مساحة العمل حول ٦
ترجمة الصور على سطح ٢١٦	لون حي، راجع تحرير الألوان في شاشة تحرير الألوان أو شاشة إعادة تلوين العمل الفني	مساحة الكتابة
تظليل السطح ٢١١، ٢١٢، ٢١٥	م	إنشاء ٢٤٨
حول ٢١٠	مؤشر ١٧	التباعد الداخلي ٢٥٠
دوران ٢١٢	مؤلف Adobe لكل سطر ٢٧٨	تغيير الحجم ٢٤٩
نقوءات مخصص من أجل ٢١٥	مؤلف Adobe للخط المفرد ٢٧٨	صفوف وأعمدة ٢٥١
كائنات ديناميكية ٣٨٠	متغيرات	مساحة عرض الوسيط ٣٦
كتابة، تنسيق كل الحروف كبيرة وحروف كبيرة صغيرة ٢٦٤	إنشاء ٣٧٩	مساحة غير مطبوعة ٣١
كتابة أفقية، التحويل إلى رأسية ٢٥٧	إنشاء مجموعات بيانات ٣٨٠	مساحة كتابة إزاحة الخط الأساسي الأول ٢٥٠
كتابة رأسية، التحويل إلى أفقية ٢٥٧	تحرير ٣٧٩	مساحة مطبوعة ٣١
كتابة على مسار إنشاء ٢٥٤	تغيير البيانات المرتبطة ٣٨٠	مسارات
كتابة على مسارات محاذاة رأسية ٢٥٦	حذف ٣٨٠	الحذف ٥٨
كتابة مرتفعة ٢٦٦	حول ٣٧٨	الوصل ٥٩
كتابة منخفضة ٢٦٦	عرض معرفات XML ٣٨٠	ترك مفتوحة ٥٥
كتابة نقطية إنشاء ٢٤٧	متغيرات الجملة النصية ٣٧٨، ٣٧٩، ٣٨٠	تنعيم وتبسيط ٦٠
كتل الكتابة، راجع مساحة الكتابة	متغيرات الرؤية ٣٧٨، ٣٧٩، ٣٨٠	مركبة ٢٠١، ١٩٧
كثافة اللون ٨٠	متغيرات الملف المرتبط ٣٧٨، ٣٧٩، ٣٨٠	مسارات مركبة
كل الحروف كبيرة، في الكتابة ٢٦٤	مجموعات الألوان لوحة الحوامل ٨٦، ٨٧	إطلاق ٢٠٢
كلمات المرور، في PDFs ٢٤٤	مجموعات العمليات ٣٧٦	إنشاء ٢٠١
كلمات مرور الصلاحيات، في ملفات PDF ٢٤٤	مجموعات اللون	حول ٢٠١، ١٩٧
كلمات مرور الفتح، في PDFs ٢٤٤	إضافة أو إزالة ألوان ١٠١	قواعد التعبئة ٢٠٢
ل	إعدادات مسبقة ١٠٥	معايرة ٢٠١
لاقط الألوان تحديد الألوان ٨٣، ٨٥	إعداد لون أساس ٩٥	مسارات مغلقة
لاقط اللون	إنشاء ٩٢، ٩٥	إنشاء، باستخدام أداة القلم ٥٥
تحرير مجموعة اللون ١٠١	الحذف ١٠١	إنشاء، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١
حول ٨٤	تحرير الألوان ومجموعات اللون ٩٦	حول ٤٤
لف. راجع تأثير اللي	حد إلى مكتبة الحوامل ٩٦	

مسارات مفتوحة	الطباعة الفوقية ٢٤٤	ملف تخصيص وثيقة متنقلة ٢٥
إنشاء، باستخدام أداة القلم ٥٥	بالمقارنة بتنسيقات الملف الأخرى ٢٢٦	منافذ الخروج ٢٥٢
إنشاء، باستخدام أداة القلم الرصاص ٥١	تسوية الشفافية ٢٤٤	منافذ الدخول ٢٥٢
حول ٤٤	حفظ، بطبقات ٢٢٨	منتقي الألوان ٨٥
مسارات منعكسة ٢٠٢	حفظ، عام ٢٢٧	منحنيات الرسم ٤٩
مسار قطع الوثيقة، في ملفات Photoshop ٢٢٥	خيارات الوضع ٢٢٣	مهام لا يمكن تسجيلها، في العمليات ٣٧٣
مستويات الرمادي، للطباعة ٣٥٦	رسم غير أصلي في ٢٢٣	مواصفات ISO القياسية ٢٤٠
مستوى التكبير، المعروض في شريط الحالة ٩	ضغط ٢٤٢	ميزات اللغات المتعددة ٢٤٧
مسح عمل فني ١٨، ٦٣	مستويات التوافقية ٢٤١	
مصغرات في ملفات PDF ٢٤١	ملفات PPD	ن
مضاعفة الكائنات	الإصدارات ٣٥٢	نسخ الكائنات حول الحافظة ١٨٧
الإزاحة ١٨٨	حول ٣٥٢	نسخ كائنات
بالسحب ١٨٧	لأجهزة فصل الألوان ٣٤٧	أوامر لـ ١٧٥
باللصق ١٧٥	وحجم الصفحة ٢٤٦	بالسحب ١٨٧
في لوحة الطبقات ١٨٧	ملفات SWF	في الطبقات ١٧٦
مضاعفة كائنات ١٧٥	التصدير من Illustrator ٢٢٥	لصق في المقدمة أو في الخلفية ١٧٦
مظاريف ١٩٤، ١٩٥، ١٩٦	حول ٣٣٩	نص ثابت ٢٨٣
مظاريف شبكة ١٩٤	راجع أيضاً رسومات Flash ٣٢٣	نص ديناميكي ٢٨٣
معالجة مجمعة ٣٧٦، ٣٧٧	ملفات WMF التسوية ٣٥٨	نصف قطر الزاوية، تغيير ٤٨
معاينة	ملفات تخصيص للشاشات ١٢٢	نص قديم ٢٩٥، ٢٩٤
الألوان. راجع البروفة الإلكترونية ١١٧	ملفات تخصيص ICC	نص مدخل ٢٨٣
العمل الفني في وسيط مخرجات ٣٨	دمج في ملفات ٢٢٧، ٢٣٥، ٢٣٦، ٣٣٢	نص مضبوط، ضبط المسافات ٢٧٤
معاينة الحبر ٣٨	راجع أيضاً ملفات تخصيص اللون ١٢١	نصوص جافا التفاعلية JavaScript ٣٢٢، ٣٢٣، ٣٧٧
مفاتيح الرسم البياني، للرسومات البيانية ٣٨٨	معروض في شريط الحالة ٩	
مفاتيح الوظائف ٤٠٥	ملفات تخصيص الشاشة ١٢١، ١٢٢	نطاق، الألوان ٨١، ١٠٧
مقاطع، مسار ٤٤	ملفات تخصيص اللون	نطاقات اللون ١١١
مقاطع مسار الدفع ٥٩	التثبيت ١٢٣	نظام ألوان DIC ٨٨
مكتبات فرشاة ١٤٤	التحويل ١٢٤، ١٢٥	نظام ألوان FOCOLTONE ٨٨
ملامحة التوزيع ٣٦٥	تعيين وإزالة ١٢٣	نظام ألوان HKS ٨٨
ملامحة المحاصرة ٣٦٥	تعيين وإزالة من الوثائق ١٢٤	نظام ألوان PANTONE ٨٨
ملف AIPrefs ٤٢	حول ١٢١	نظام ألوان TOYO ٨٨
ملفات راجع أيضاً الوثائق، تنسيقات الملف	رسائل تحذير من أجل ١٢٦	نظام ألوان Trumatch ٨٨
ملفات AI. راجع ملفات Adobe Illustrator	للصور المدرجة ١١٥، ١١٦	نقاط على المسار، أنواع ٤٥
ملفات AIT ٢٧	للطباعات المكتبية ١٢٠	نقاط الربط
ملفات EMF التسوية ٣٥٨	ملفات تخصيص الوثيقة. راجع ملفات تخصيص اللون	إزالة ٦٠، ٦١
ملفات JPEG	ملفات تخصيص جهاز المخرجات ١٢٠، ١٢١، ١٢٣	إضافة ٦٠
خيارات التحسين ٣٣١	ملفات تخصيص جهاز المدخلات ١٢١، ١٢٣	إظهار وإخفاء ٤٦
خيارات التصدير إلى ٢٣٥	ملفات تخصيص وثيقة جديدة ٢٥	إنجذاب الكائنات إلى ٤٠
ملفات PDF	ملفات متوافقة مع PDF/X	أنواع ٤٥
إعدادات مسبقة ٢٣٩	إنشاء ٢٣٨	التحديد ٥٧
ألواح الرسم ٢٣٧	اعتبارات إدارة اللون ١٢١	النقاط النجمية، إيجاد ٦٠
اختزال ٢٤٢	خيارات ٢٤٣	النقل والدفع ٥٨، ٥٩
الإدراج ٢٢٢	مواصفات قياسية ٢٤٠	تحويل الزاوية والناعمة ٦٢
التأمين ٢٤٤	ملفات مرتبطة تطبيق تأثيرات على ٣٠١	تفضيلات ٤٧
التسييل ٢٤٣	ملف المستند التمهيدي ١	حول ٤٤
التصدير ٢٢٧	ملف تخصيص وثيقة أساسي جديدة ٢٥	نقل ٦١
التوافق مع مواصفات PDF/X القياسية ٢٤٠	ملف تخصيص وثيقة RGB أساسي جديدة ٢٥	وصل نقطتي نهاية ٥٩
الحفظ، بصفحات متعددة ٢٣٧		نقاط النهاية للمسارات ٤٤
الشفافية في ٣٥٨		نقاط وخطوط الاتجاه

تعيين ٤٦
 تفضيلات ٤٦
 نقط النهايات الاتصال ٥٨
 نقطة الصفر (المساطر) ٣٨
 نقطة المنتصف ٤٥
 نقطة مرجعية، للتدوير ١٧٨
 نقل الكائنات
 الأدلة الذكية ٤٠
 طرق لـ ١٧٤
 محاذاة وتوزيع ١٧٧
 نقل كائنات إلى طبقة مختلفة ١٨٣
 نماذج الألوان
 CMYK ٨٠
 HSB ٨٠
 Lab ٨١
 RGB ٧٩
 الدرجات الرمادي ٨١
 تغيير ١٠٨
 حول ٨١, ٧٩
 نماذج اللون للصور المولدة بالتأثيرات ٣٠١
 نموذج الألوان HSB ٨٠
 نموذج الألوان المرجعية Lab ٨١

و

وثائق
 إدارة باستخدام Version Cue ٢٩
 إنشاء ٢٦
 في Bridge ٢٩
 وثائق ويب، إعدادات مسبقة من أجل ٢٥
 وجهات التجسيد ١٢٨
 وحدات القياس ٣٩
 وضع العزل حول ١٦٦، ١٦٧
 وضع خط تحت الكتابة ٢٦٤
 وضع مسافة بادئة للنص ٢٧٥
 وضع معاينة البيكسل ٣٨، ٣١٥