

الفصل الثانی

إنشاء الرسوم

تعرّفنا فی الفصل السابق على بيئة عمل **Flash**، والآن حان الوقت للتعرف على كيفية إضافة الرسوم إلى الأفلام من خلال العديد من أدوات الرسم المختلفة. وبعد انتهائك من هذا الفصل ، تكون قد اكتسبت المهارات الأساسية للرسم داخل **Flash**



التعرف على أدوات الرسم

استخدام أداة رسم الخط *Using the Line Tool*

رسم الخطوط الحرة *Draw Lines Freehand*

تعديل الرسوم باستخدام أداة الاختيار

رسم الشكل البيضاوي *Draw an Oval*

ملء الأشكال بالألوان والتدرجات

إنشاء التدرجات الخاصة

استخدام أداة الحبر *Ink Bottle tool*

استخدام قلم الرسم *Pen tool*

رسم المستطيلات *Rectangle Tool*

استخدام أداة القطارة *Dropper tool*

تغيير التدرجات الخاصة *Transform a Gradient Fill*

التعرف على أدوات الرسم

تحتوي لوحة الأدوات **Tool Panel** على جميع الأدوات اللازمة لإنشاء الصور والرسوم والتحكم في عرض مساحة العمل وتوجد هذه اللوحة في الناحية اليمنى من نافذة البرنامج، وتنقسم هذه اللوحة إلى عدة أقسام .

● الاختيار الجزئي **Subselection**

تسمح لك هذه الأداة بتحديد وضبط نقاط الربط **anchor points** ومقايض الخطوط

● الاختيار **Selection**

وتسمى أيضاً المؤشر أو السهم وتستخدم في تحديد العناصر ونقلها على المسرح.

● أداة اللف ثلاثي

3D Rotation

الأبعاد وتستخدم لدوران العنصر في بعد ثلاثي ، وبالضغط على هذه الأداة أيضاً تظهر أداة اللف ثلاثي الأبعاد الخاصة بالنص.

● أداة التحجيم الحر

Free Transform

تستخدم هذه الأداة في تحجيم ودوران العناصر المختارة، وبالضغط على هذه الأداة لبضع ثواني تظهر الأداة الأخرى والخاصة بتحجيم ودوران التدرج اللوني.

● أداة قلم الرسم **Pen**

وتستخدم لرسم المنحنيات.

● أداة رسم الخطوط **Line**

وتستخدم لرسم الخطوط

● أداة رسم المستطيلات **Rectangle**

وتستخدم لرسم المستطيلات والدوائر والأشكال البضاوية والأشكال الهندسية.

● أداة النص **Text**

وتستخدم لكتابة النصوص.



● أداة الفرشاة *Brush*

وتستخدم للرسم والتلوين

● أداة الرسم الحر *Pencil*

وتستخدم لرسم خطوط بشكل يدوي.

● الأداة *Bone*

وتستخدم لإنشاء الحركة المعكوسة وهي نوع من أنواع الحركة المستخدمة لتحريك كائن أو مجموعة من الكائنات من خلال استخدام نقاط محددة (مثل المفاصل).

● أداة الديكور *Deco*

وتستخدم هذه الأداة لرسم أنماط زخرفية.

● أداة الطلاء

Paint Bucket

وتستخدم لملء شكل معين بالألوان وتشتمل هذه الأداة أيضا على أداة الحبارة *Ink Bottle* والتي تستخدم لتلوين الحدود *Strokes*.

● القطارة *Eye dropper*

وتستخدم لنقل لون معين من كائن إلى آخر

● أداة الممحاة *Eraser*

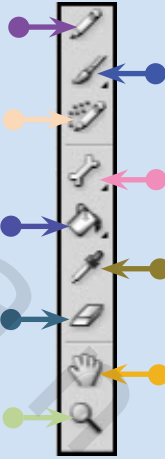
وتستخدم لمسح جزء من النص.

● أداة التكبير والتصغير *Zoom*

والتي تسمح لك بتكبير أو تصغير مساحة العمل.

● أداة اليد *Hand*

وتستخدم للتحرك داخل المسرح ومساحة العمل.



أدوات الألوان Color Tools

● لون التعبئة

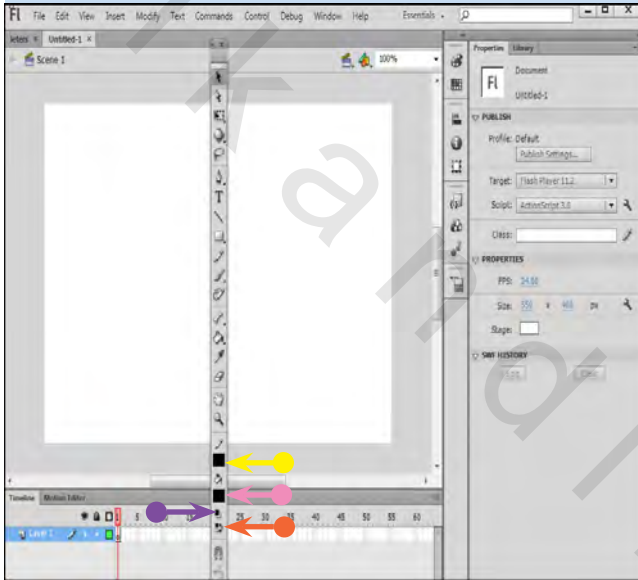
Fill Color

انقر هذه لاختيار لون التعبئة.

● لون الحدود

Stroke color

انقر هذه الأداة لاختيار لون الحدود الخارجية



● أداة التبديل

Swap Colors

للتبديل بين لون التعبئة والحدود الخارجية والعكس بالعكس.

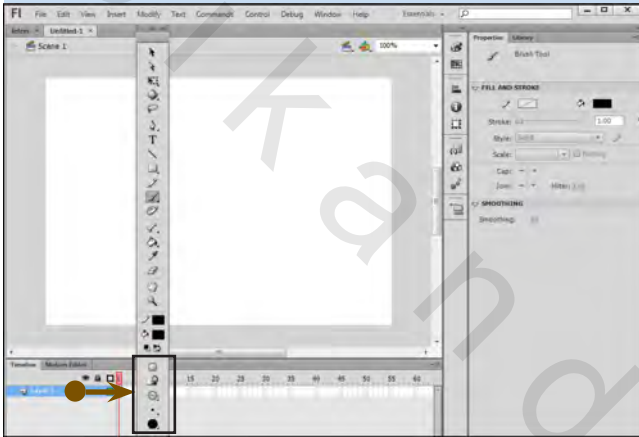
● أسود وأبيض

Black and White

انقر هذه لاستعادة اللون الأسود للحدود والأبيض للتعبئة.

● أدوات التعديل *Tool Modifiers*

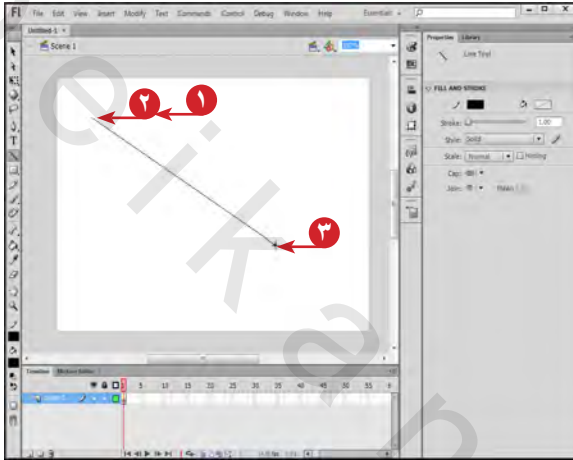
العديد من الأدوات داخل برنامج **Flash** تشتمل على عدة خيارات هذه المنطقة من لوحة الأدوات تشتمل على هذه الخيارات.



استخدام أداة رسم الخط Using the Line Tool

يمكنك استخدام أداة رسم الخطوط **Line Tool** لرسم أشكال متعددة من الخطوط والتي غالباً ما تستخدم لوصل كائنات مساحة العمل ببعضها البعض.

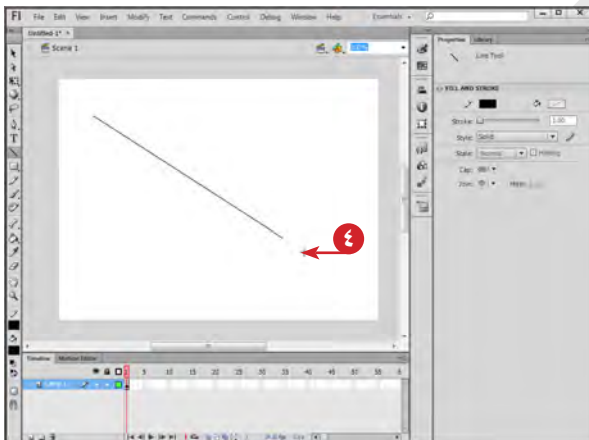
رسم خط مستقيم Draw a Straight Line



● افتح ملف جديد للتدريب عليه ثم تابع الخطوات الآتية:

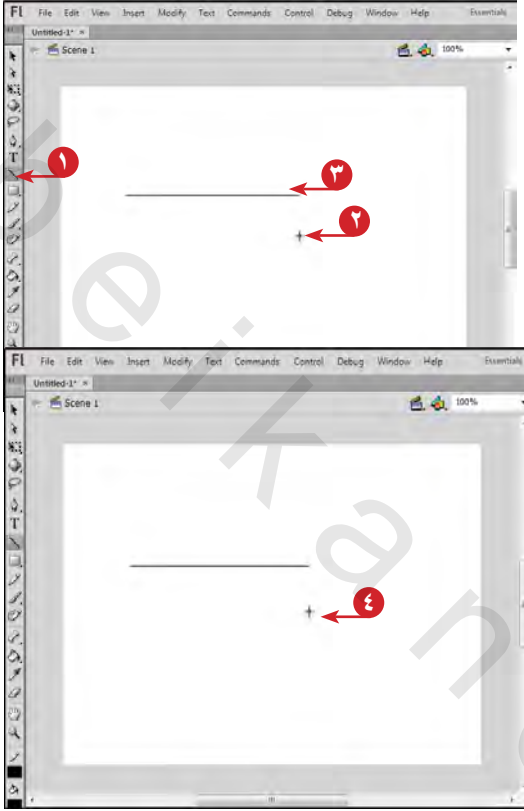
١ انقر أداة الخط **Line**.
٢ حرك مؤشر الفأرة على المسرح (يتغير شكل المؤشر من  إلى .

٣ انقر مع السحب لرسم خط بالطور الذي تريده



٤ حرر زر الفأرة يظهر الخط الذي رسمته على المسرح.

رسم الخطوط الأفقية والرأسية Draw a Vertical Or Horizontal Line



١ انقر الأداة **Line**.

٢ حرك مؤشر الفأرة على المسرح حتى يتحول شكل المؤشر من  إلى 

٣ انقر مع السحب أثناء ضغط مفتاح **Shift** من لوحة المفاتيح ثم اسحب رأسى لرسم خط رأسى أو أفقى لرسم خط أفقى

٤ حرر زر الفأرة يتم رسم الخط الأفقى أو الرأسى

يمكنك كذلك رسم خط أفقى أو رأسى بطريقة أخرى من خلال فتح قائمة **View** ومنها اختر **Snapping** ومن القائمة التابعة اختر **Snapping to objects** فى هذه الحالة يمكنك رسم خط

أفقى عن طريق سحب مؤشر الفأرة بالقرب من الخط الأفقى أو الرأسى من قائمة **View**.
● اغلق الملف دون حفظ

- يمكنك تغيير سمك الخط من لوحة الخصائص **Properties** وذلك من خلال سحب المنزلق الموجود أمام **Stroke** يميناً أو يساراً لتغيير السمك.
- لتغيير نمط الخط من لوحة الخصائص **Properties** أيضاً افتح القائمة المنسدلة **Style** «نمط» لتغيير نمط الخط وجعله منقطع أو متقطع أو أى نمط آخر.
- تستخدم الخاصية **Cap** لضبط شكل نهاية الخط الذى تقوم برسمه، لاحظ أنه إذا كان الخط رفيع ربما لا تستطيع مشاهدة تأثير هذه الخاصية.
- تسمح الخاصية **Join** بضبط طريقة التقاء خطين معاً.

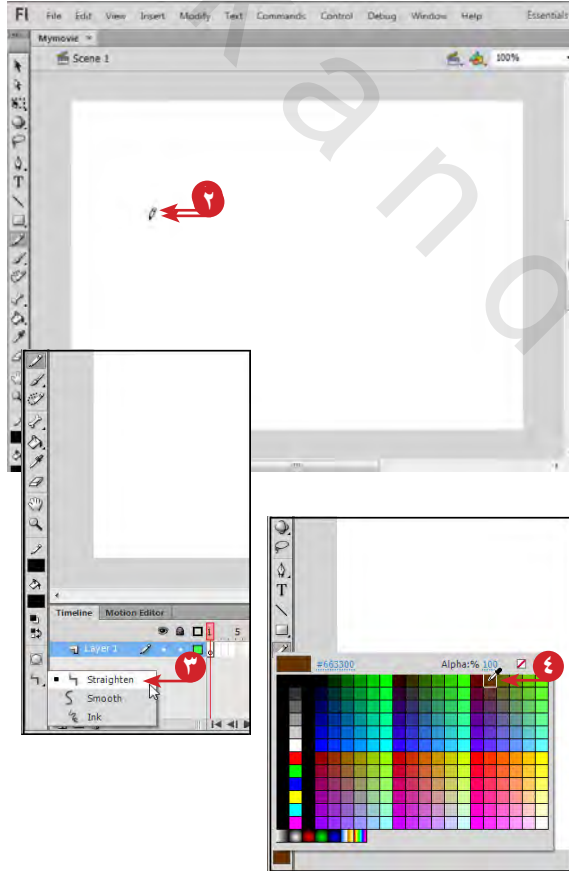
رسم الخطوط الحرة Draw Lines Freehand

يمكنك استخدام أداة الرسم الحر **Pencil Tool**  للرسم الحرة التي لا تعتمد على قواعد معينة في تصميمها. فكل من المستطيل والمربع والدائرة والشكل البيضاوي يعتمد على وسائط خاصة لعملية الرسم مثل الطول والعرض ونصف القطر وما إلى ذلك. سوف نقوم في الخطوات التالية باستخدام أداة الرسم الحر لرسم شجرة بسيطة.

رسم الخطوط الحرة باستخدام قلم الرسم الحر

Draw Lines Freehand with the Pencil tool

لبدء في المشروع الذي سنقوم بإنشائه خلال فصول هذا الكتاب، افتح ملفاً جديداً لإجراء التدريبات التالية عليه واحفظه باسم **Mymovie02_start**، وقم بإغلاق أى ملفات مفتوحة

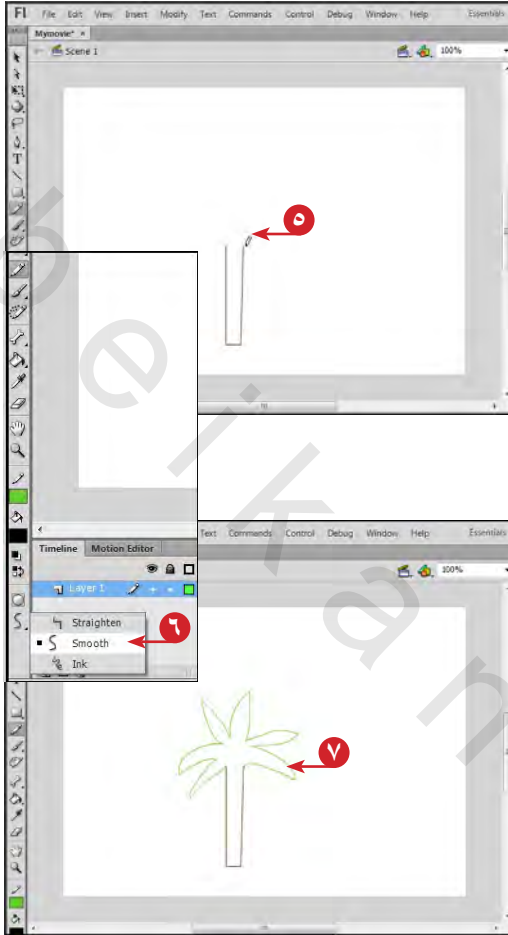


١ انقر أداة الرسم الحر **Pencil Tool**

٢ وجه مؤشر الفأرة إلى مساحة العمل، يتحول شكل المؤشر إلى رمز القلم .

٣ انقر زر أنماط أداة الرسم الحر ثم اختر النمط **Straighten** من القائمة المنسدلة.

٤ قم باختيار لون الخط، ولكن بنى واترك الاعدادات الافتراضية بلوحة **Properties** كما هي.



٥ قم بوضع مؤشر الفأرة على مساحة العمل ثم قم برسم جذع الشجرة

٦ قم بتغيير نمط أداة الرسم الحر إلى **Smooth** ثم اختر اللون الأخضر من لوحة الألوان.

٧ وجه مؤشر الفأرة إلى أعلى جذع الشجرة ثم قم برسم مخطط لستة فروع من فروع الشجرة

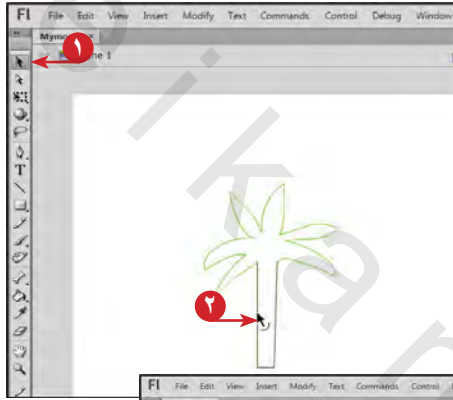
عند فتح قائمة أنماط أداة الرسم الحر الموجودة أسفل لوحة الأدوات نجد أنها تشتمل على ثلاث خيارات:

- **Straighten** (وهو الوضع الافتراضى)، إذا أردت تقويم خطوط الأشكال التي تقوم بإنشائها بغض النظر عن مدى استقامة أو اعوجاج هذه الخطوط، حيث يقوم **Flash** بإعطاء زوايا ومنحنيات لخطوطك كي تظهر بشكل جذاب.
- **Smooth** إذا أردت رسم خطوط ملساء.
- **Ink** إذا أردت رسم أحد الأشكال كما لو كنت ترسمه بيدك ، أى يظهر كما هو بدون تقويم ، أى أن **Flash** لن يقوم بأى نوع من المساعدة.

تعديل الرسوم باستخدام أداة الاختيار Reshape Lines with Selection Tool

من مزايا **Flash** المتعددة إمكانية التحكم التام في الأشكال التي تقوم بإنشائها، حيث يمكنك تغيير خصائص الشكل باستخدام أداة الاختيار **Selection Tool** أو أداة الاختيار الجزئي **Subselection Tool**.

سنقوم فيما يلي باستخدام أداة الاختيار لتعديل شكل الشجرة، تأكد أن الفيلم **Mymovie02_**



start مازال مفتوحاً أمامك.

١ انقر أداة الاختيار

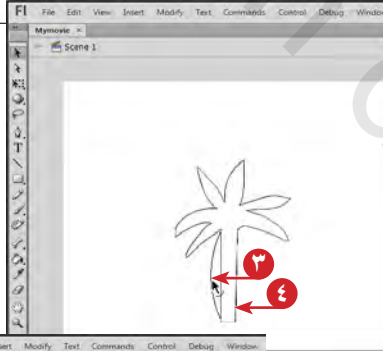
٢ وجه مؤشر الفأرة إلى أحد

خطوط جذع الشجرة، تلاحظ

تغيير شكل المؤشر إلى

وهذا يعني أنك تستطيع لى

الخط لإضافة إنحناء إليه.



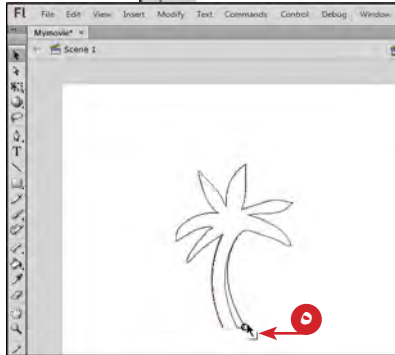
٣ انقر الخط ثم اسحبه قليلاً لجهة

اليسار كي تحصل على جذع

معنى قليلاً.

٤ نفذ نفس الخطوة على الخط

الآخر للجزع.



٥ وجه المؤشر إلى أسفل الجذع،

تلاحظ ظهور زاوية قائمة صغيرة

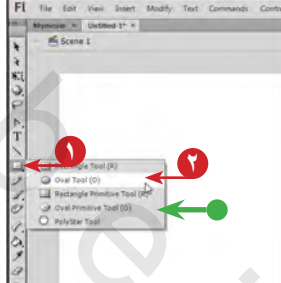
أسفل المؤشر

وهذا يعني أنك تستطيع تكبير طول الخط

السفلى فى أى اتجاه.

رسم الشكل البيضاوي Draw an Oval

سنقوم فيما يلي برسم وجه لرجل داخل الفيلم **Mymovie02_start** الذى أنشأناه مسبقاً

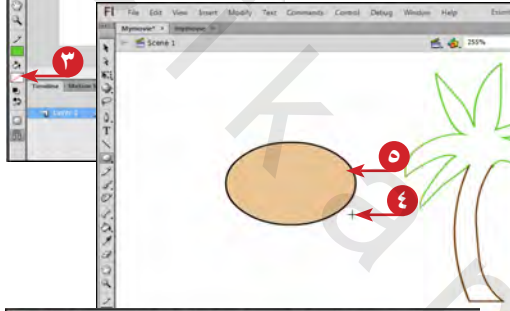


١ انقر أداة المستطيل **Rectangle**

استمر ضاغطاً لبضع ثواني.

تظهر قائمة تشتمل على عدة خيارات.

٢ اختر أداة الشكل البيضاوي **Oval**.



٣ انقر زر «تعبئة اللون» **Fill Color**

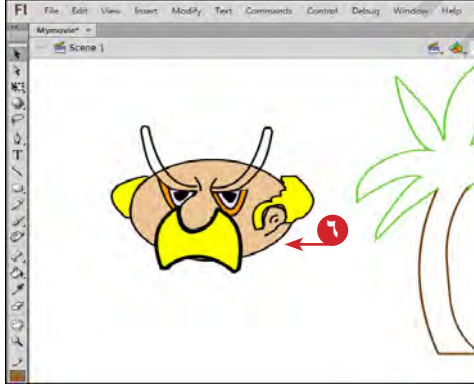
وحدد اللون القريب من البشرة وليكن اللون البيج.

٤ حرك مؤشر الفأرة على المسرح حتى

يتحول شكل المؤشر من  إلى 

٥ انقر مع السحب لرسم الشكل

البيضاوي، يقوم البرنامج بإنشاء الشكل البيضاوي باللون الذى حددته.



٦ لإضافة بعض الشعر المتمثل فى

حواجب الرجل استخدم أداة الرسم

الحر **Pencil tool** مع اختيار النمط

Smoth، واللون الأسود للحدود.

٧ احفظ الملف الذى أمامك ثم اتركه مفتوحاً.

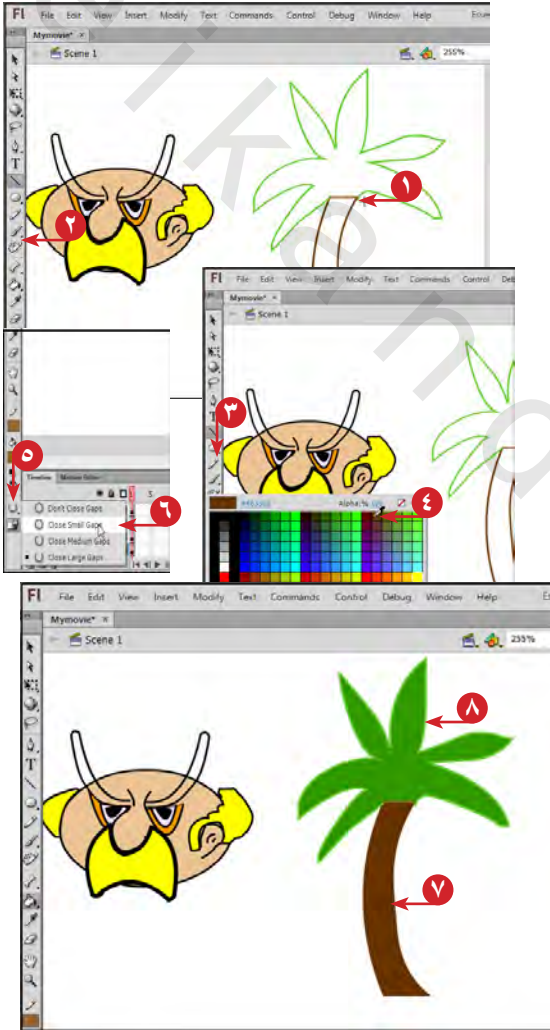
- إذا أردت إنشاء أركان دائرية للمستطيل، تأكد أن لوحة الخصائص ظاهرة أمامك ثم حدد مقدار الدوران المطلوب للأركان كلها أو لكل ركن على حدى من خلال إدخال قيمة الدوران المطلوبة لكل ركن على حدى، بينما إذا أردت تحديد دوران واحد لجميع الأركان يمكنك تحريك المنزلق الموجود أسفل هذه الخيارات حتى تصل إلى قيمة الدوران المطلوبة.

ملء الأشكال بالألوان والتدرجات Fill Shapes with Colors and Gradient

من الضروري إضافة لون إلى فروع الشجرة التي قمنا بإنشائها منذ قليل. يتيح لك **Flash** ذلك من خلال خاصيتين هما خاصية الملء بالألوان **Filling** وخاصية انحدار الألوان **Gradient**.

إضافة وتعديل اللون الداخلي للأشكال

سنقوم فيما يلي بإضافة لون إلى جذع وأفرع الشجرة. تأكد أن الفيلم **Mymovie02_start** مفتوحاً أمامك ثم تابع الخطوات الآتية.



١ في البداية قم برسم خط مستقيم أعلى جزء الشجرة لسد الفراغ وملء جزء الشجرة بلون والفروع بلون آخر.

٢ انقر أداة الطلاء **Paint Bucket Tool**.

٣ انقر زر لون الملء. تظهر لوحة الألوان.

٤ اختر منها اللون البني.

٥ انقر زر حجم الفجوة **Gap Size**.

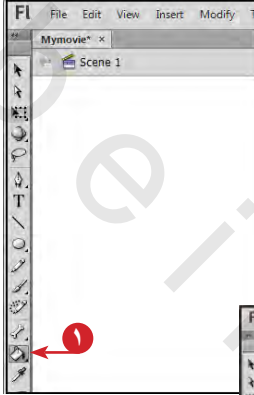
٦ اختر **Close Small Gaps**.

٧ وجه مؤشر الفأرة إلى جذع الشجرة حتى تظهر مقدمة رمز أداة الطلاء داخل الجذع نفسه.

٨ انقر الجذع بزر الفأرة الأيسر، تلاحظ تلوين الجذع باللون البني. اختر اللون الأخضر ثم انقر داخل أفرع الشظظظظظ يتم تلوين الأفرع باللون الأخضر.

ملء الشكل بالتدرج اللوني

سنقوم فيما يلي باستخدام التدرجات الجاهزة من قبل البرنامج، وسنتعرف لاحقاً على كيفية إنشاء التدرجات الخاصة بنا. وسنقوم بتطبيق التدرج الرمادي على الشعر والحواجب والشارب للوجه الذي رسمناه منذ قليل



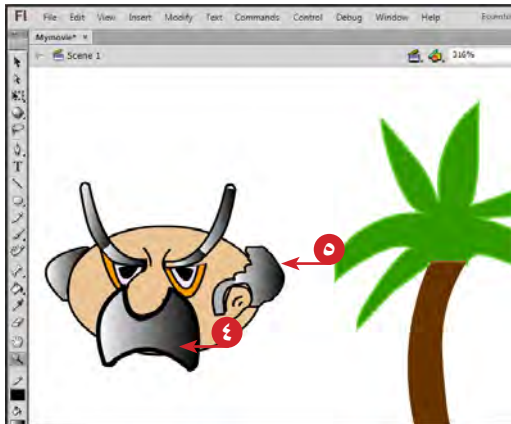
١ انقر أداة التعبئة **Paint Bucket**

(يتحول شكل المؤشر من  إلى )

٢ افتح لوحة الألوان.



٣ حدد التدرج الذي تريده وليكن مثلاً التدرج الرمادي.



٤ انقر مع السحب داخل الشعر والحواجب والشارب.

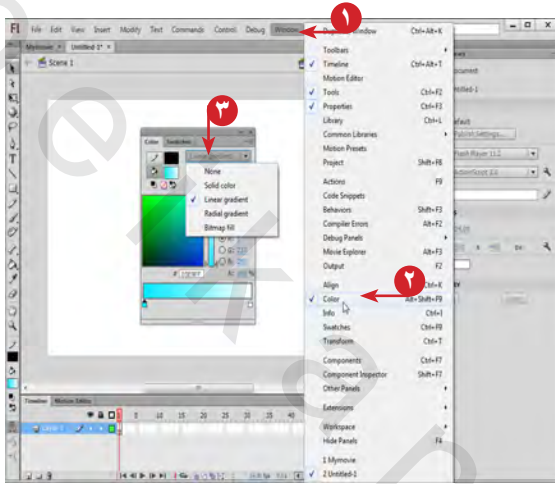
٥ حرر زر الفأرة يتم تطبيق التدرج اللوني على الأشكال المختارة.

● احفظ الفيلم ثم اتركه مفتوحاً لاستكمال التمرين التالي.

إنشاء التدريجات الخاصة Make a Custom Gradient

ربما أردت تلوين أحد الأشكال بلون متدرج كسطح الزجاج العاكس مثلاً. يمكنك استخدام خاصية اللون المتدرج الموجودة داخل Flash للحصول على هذه المظاهر الجذابة.

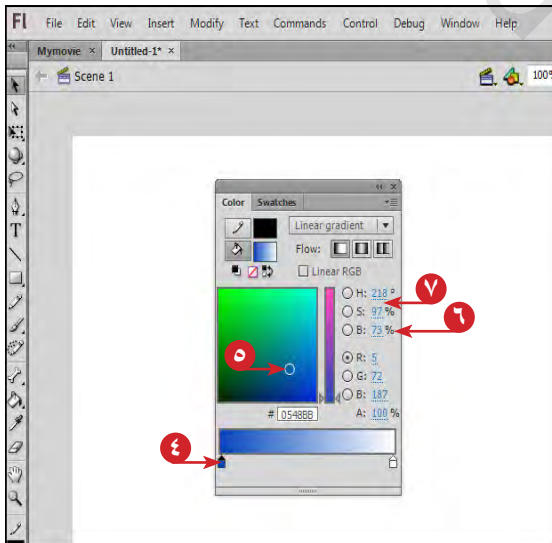
1 انقر **Window**.



2 انقر **Color**، تظهر لوحة الألوان أمامك.

3 افتح قائمة **Color Type** من لوحة الألوان ثم اختر **Linear gradient**.

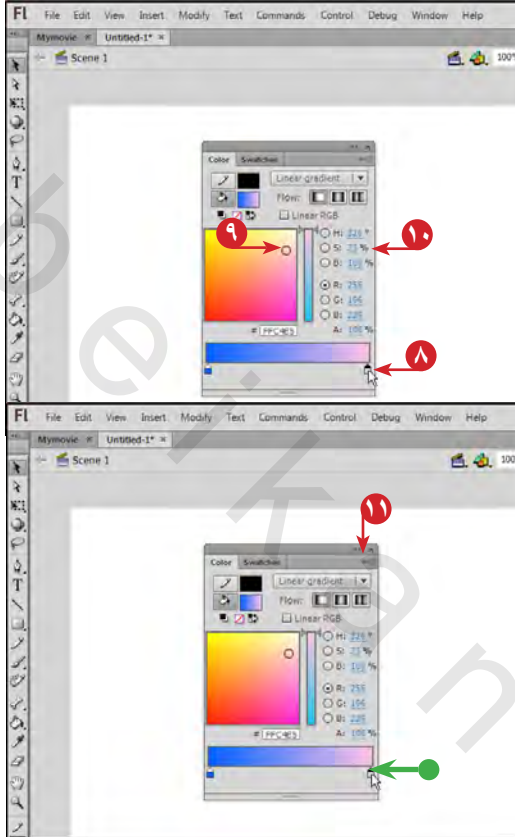
4 انقر المربع الأيسر في التدرج لاختياره.



5 انقر مع السحب داخل لوحة التدرج اللوني حتى تصل إلى اللون المطلوب.

6 لضبط درجة الإضاءة انقر مع السحب أمام الخيار **B**.

7 لضبط **Hue** و **Saturation** انقر مع السحب أمام كل منهم حتى تصل إلى القيمة المطلوبة.



٨ انقر مربع التدرج الأيمن لاختياره.

٩ انقر مع السحب داخل لوحة الألوان لاختيار اللون الثاني للتدرج.

١٠ اضبط درجة الإضاءة **Brightness** و **Hue** و **Saturation**.

١١ انقر لفتح القائمة الموجودة أعلى يمين اللوحة ثم اختر **Add Swatch**.

يتم إضافة التدرج الجديد إلى قائمة ألوانك.

● إذا أردت حذف أى مربع لوني من التدرج فقط كل ما عليك هو نقر مربع اللون المطلوب حذفه ثم

سحبه لأسفل بعيداً عن لوحة الألوان.

• إذا أردت إنشاء تدرج لوني يتكون من ثلاث ألوان بدلاً من اثنين أو أردت وضع منطقة وسط بين لوني التدرج يمكنك إضافة مربع ألوان ثالث بينهم وذلك من خلال تحريك مؤشر الفأرة بين مربعي الألوان وحينما يأخذ المؤشر الشكل انقر لإضافة المربع الثالث ومن ثم يمكنك اختيار أى لون له.

• نلاحظ في لوحة **Color** ثلاث خيارات أمام كلمة **Flow**

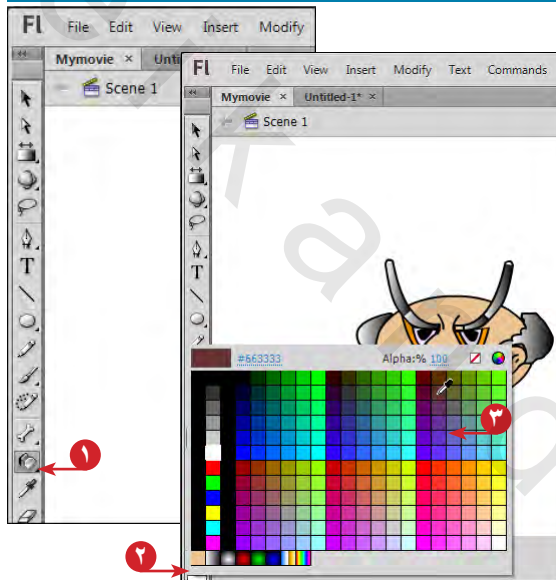
Extend : يظهر التدرج مرة واحد

Reflect : يعنى أن التدرج يبدأ باللون الأول ثم الأخير ثم يعود مرة أخرى للون الأخير ثم الأول وهكذا.

Repeat : يعنى أن التدرج مكرر أى يبدأ من اللون الأول حتى الأخير ثم يبدأ من الأول حتى الأخير مرة أخرى.

استخدام أداة الحبر Ink Bottle tool

يمكنك استخدام أداة الحبر (الحجارة) **Ink Bottle Tool** لتغيير لون أى خط من الخطوط. حينما تلتقط أحد ألوان الحدود باستخدام القطارة، يقوم **Flash** تلقائياً بتنشيط أداة الحبر ، حيث يفهم **Flash** من تلقاء نفسه أنك ترغب فى استخدام هذا اللون فى عملية تلوين الحدود. لاستخدام الحجارة فى تغيير لون حدود الوجه الذى رسمناه منذ قليل. لاستكمال هذا التمرين تأكد أن الفيلم **Mymovie02_start** مازل مفتوحاً أمامك. ثم تابع معنا الخطوات الآتية:

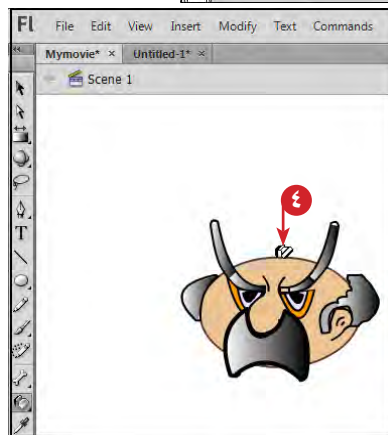


١ انقر أداة الحبر **Ink Bottle**.

٢ انقر مربع ألوان **Strok**.

٣ اختر اللون البنى.

● حرك مؤشر الفأرة على مساحة العمل تلاحظ أن المؤشر أخذ الشكل .

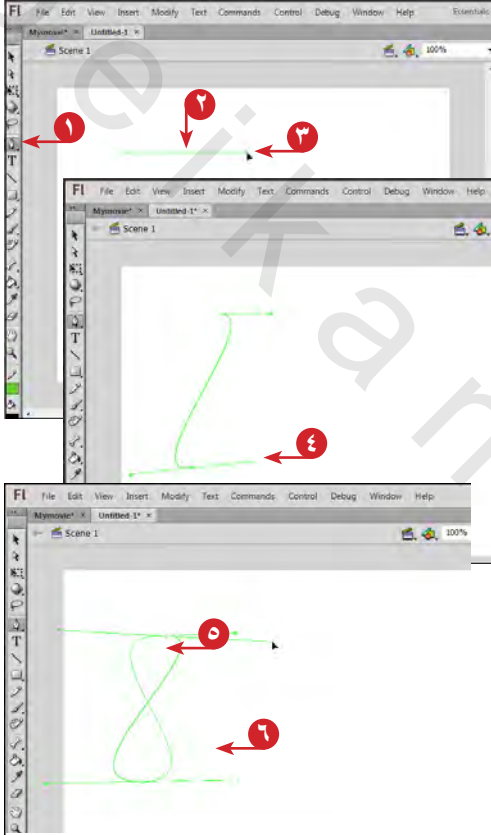


انقر داخل حدود الوجه يتغير لون الحدود من اللون الأسود إلى اللون البنى الجديد.

● احفظ الملف باسم **Mymovie02_End** على مجلد الفصل الحالى.

استخدام قلم الرسم Pen tool

يعتبر قلم الرسم **Pen Tool** من الأدوات الهامة في **Flash**، حيث يعمل قلم الرسم بطريقة النقر أو نقطة إلى نقطة **Point-to-Point**، بمعنى أنك إذا أردت استخدام القلم لرسم خط، انقر على مساحة العمل في مكان بدء الخط، تلاحظ ظهور نقطة. انقر مرة أخرى في مكان نهاية خط الرسم، تلاحظ الرسم التلقائي للخط.



● افتح ملف جديد للتدريب عليه

١ انقر أداة القلم **Pen**.

٢ حرك مؤشر الفأرة على المسرح

حتى يتحول شكل المؤشر من  إلى .

انقر مع السحب لإنشاء

أول نقطتي تثبيت

٣ توقف عن السحب وحرر زر الفأرة.

٤ انقر مع السحب مكان نقطة النهاية

الذي تريده، ثم حرر زر الفأرة.

٥ حرك مؤشر الفأرة على نقطة البداية

وعندما يتحول المؤشر إلى الشكل

 انقر مع السحب لإستكمال

الشكل الذي رسمته.

٦ حرر زر الفأرة لإغلاق الشكل

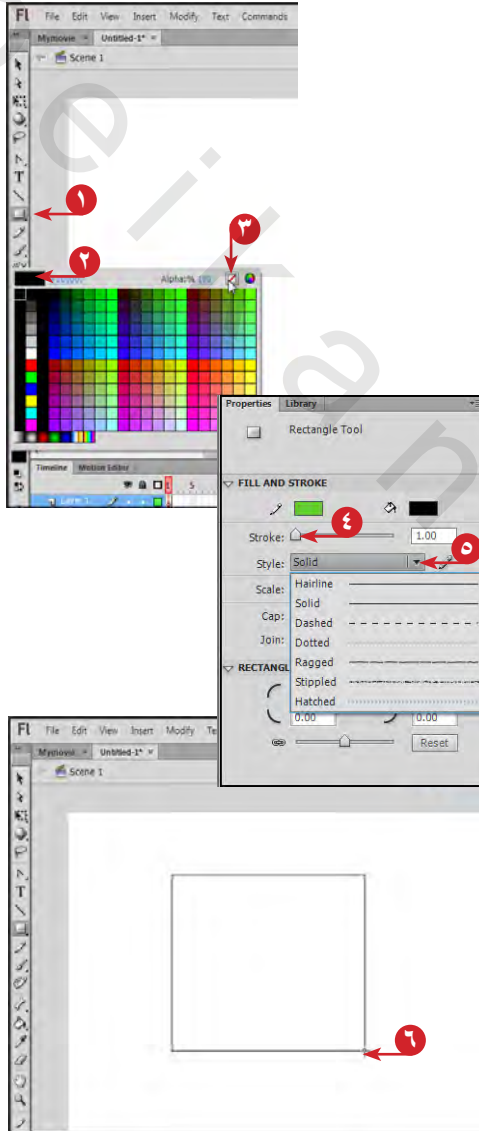
وإنهائه.

● اغلق الملف دون حفظ

- لتحرير نقاط التثبيت الموجودة على الشكل استخدم أداة الاختيار الجزئي **Subselection** ، فكل ما عليك هو تحريك مؤشر الفأرة على نقاط التثبيت الموجودة في الشكل ثم انقر مع السحب في الاتجاه الذي تريده لتعديل الشكل.
- يمكنك جعل بعض الخطوط المستقيمة منحنية من خلال نقر أداة القلم لبضع دقائق ومن القائمة التي تظهر اختر أداة **Convert Anchor Point** ثم اسحب أي نقطة على الخط لإنشاء المقابض ومن ثم جعل الخط المستقيم منحني في أي اتجاه

رسم المستطيلات Rectangle Tool

يمكنك استخدام أداة رسم المستطيل **Rectangle Tool** لرسم المستطيلات بأبعاد مختلفة. وينقر الاداة المستطيل  من لوحة الأدوات تظهر قائمة بعدة خيارات لرسم الشكل البيضاوي والشكل السداسي والمضلعات. افتح ملف جديد للتدريب عليه ثم تابع الخطوات الآتية:



١ انقر الأداة **Rectangle** «المستطيل»



٢ انقر أداة «تعبئة اللون» **Fill Color**



٣ اختر **No Color** «بلا لون»

● وكإجراء بديل للخطوة السابقة يمكنك
نقر الأداة **Fill Color** من لوحة
الخصائص الموجودة يمين النافذة.

٤ من لوحة الخصائص، حرك المنزلق

الموجود أمام خيار **Stroke** يمينا ويساراً
حتى تصل إلى سمك الخط المطلوب

٥ حدد نمط الخط من مربع السرد **Stroke**

Style. اترك الاختيار الافتراضي **Solid**

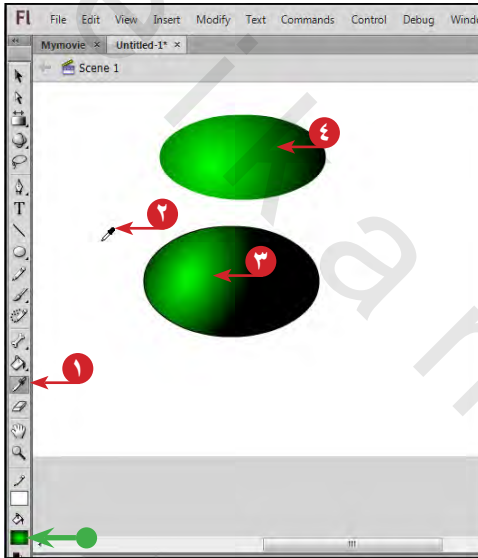
كما هو لرسم خط مصمت.

٦ وجه مؤشر الفأرة إلى مساحة العمل يتغير

شكل المؤشر ليصبح  ، انقر مع
السحب لرسم المستطيل. وبمجرد أن
تصل إلى الحجم المطلوب للمستطيل
حرر زر الفأرة. ليظهر المستطيل بصورته
النهائية.

استخدام أداة القطارة Dropper tool

أحياناً تقوم باستخدام أحد الألوان لرسم كائن معين، وقد يكون هذا اللون عبارة عن توليفة من الألوان المتدرجة كما رأينا قبل. وبعد مرور بعض الوقت ربما ترغب في استخدام نفس اللون مرةً أخرى، إلا أنك للأسف لا تستطيع أن تتذكر هذا اللون بالضبط. حينئذٍ يقوم **Flash** بتقديم طوق النجاة من خلال أحد أدواته الموجودة بمربع الأدوات وهي أداة القطارة **Eyedropper Tool** التي يمكنك من خلالها التقاط أى لون لأى جزء من الكائن المرسوم ثم تطبيق هذا اللون على جزء آخر.



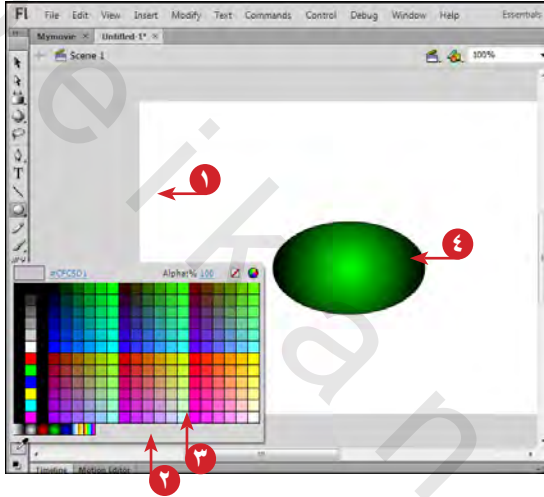
- ١ انقر أداة القطارة **Eyedropper**
- ٢ وجه مؤشر الفأرة إلى مساحة العمل يتغير شكل المؤشر ويأخذ الشكل
- ٣ انقر على اللون المطلوب استخدامه مرة أخرى.
- تلاحظ تغير اللون في مربع لون التعبئة.
- ٤ انقر مرة أخرى داخل الشكل الذى تريد تلوينه باللون الجديد.
- يتغير لون التعبئة إلى اللون الجديد.
- اغلق الملف دون حفظ

- إذا كنت تريد لقط لون الحد الخارجى **Strok** للشكل حرك مؤشر الفأرة بالقرب من هذا الحد تلاحظ تغيير شكل المؤشر إلى مما يعنى أنك ستقوم بالتقاط اللون الخارجى فقط. انقر زر الفأرة لالتقاط اللون الخارجى. تلاحظ إضافة هذا اللون إلى مربع لون الحدود ويتحول شكل المؤشر إلى رمز أداة الحبر **Ink Bottle** تمهيداً لتلوين أى كائن آخر.
- إذا أردت لقط اللون الداخلى لأحد الكائنات «لون التعبئة» حرك مؤشر الفأرة داخل هذا الشكل يتغير شكل المؤشر إلى مما يعنى أنك تريد لون التعبئة وبعد النقر يتحول المؤشر إلى الشكل

تغيير التدرجات الخاصة Transform a Gradient Fill

في كثير من الأحيان تجد نفسك في حاجة لتعديل التدرج الذي أنشأته، لذلك قدم لك البرنامج الأداة **Gradient**، افتح مستند جديد للتدريب عليه ثم تابع الخطوات التالية:

١ انقر أداة رسم الشكل البيضاوي **Oval**.



٢ انقر **Fill Color** تظهر لوحة الألوان أمامك.

٣ انقر أى تدرج لوني بها.

٤ انقر مع السحب على مساحة العمل.

يقوم **Flash** برسم شكل بيضاوي بالتدرج المختار.

٥ انقر واستمر ضاغطاً لبضع

ثواني على الأداة **Transform** حتى تظهر القائمة وتظهر الأداة

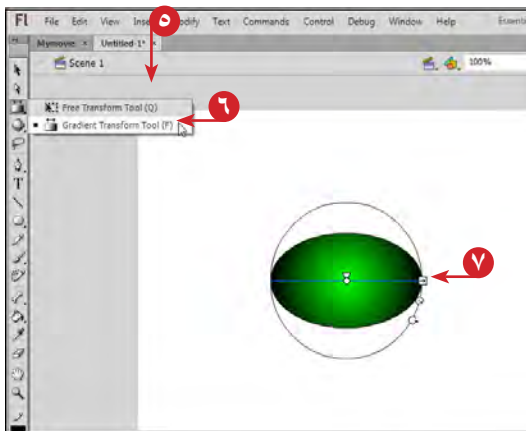
Gradient transform

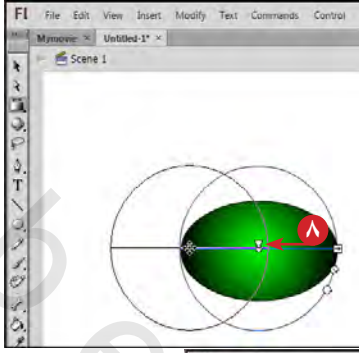
٦ انقر الأداة **Gradient**

transform

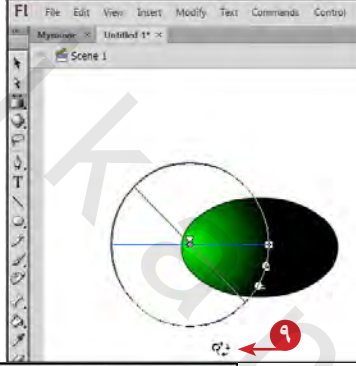
٧ انقر داخل التدرج اللوني الذي رسمناه.

تظهر أمامك مقابض ضبط التدرج والتي تسمح لك بتكبير أو تصغير التدرج كما تسمح لك بتحريك مركز التدرج.

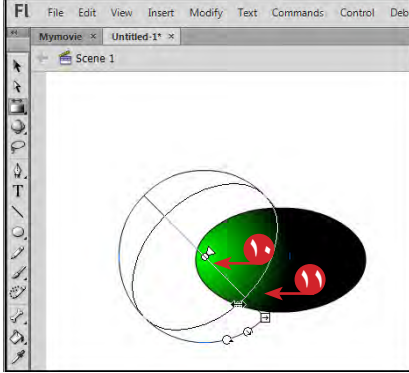




٨ انقر مع السحب الدائرة البيضاء الصغيرة الموجودة في المنتصف. وذلك لتحريك مركز التدرج اللوني.



٩ انقر مع السحب الدائرة البيضاء الصغيرة الموجودة على الحد الخارجي للدائرة وذلك لدوران التدرج.



١٠ انقر مع السحب المربع الصغير الأبيض الموجود على حافة التدرج وذلك لضبط حجم التدرج.

١١ انقر في المساحة البيضاء الفارغة الموجودة على مساحة العمل لرؤية نتائج ضبط التدرج.

● اغلق الملف دون حفظ.

في حالة ضبط التدرج المستقيم **Linear** أو الدائري **Radial** تظهر العديد من الرموز كما يلي :

↔ لإعادة تحجيم التدرج
↻ لتدوير التدرج
🖱 أداة التحكم في التدرج

↕ لتحريك الشكل
⌚ لضبط إسقاط التدرج
▼ نقطة التركيز