

الأكاديمية العربية الدولية



الأكاديمية العربية الدولية
Arab International Academy

الأكاديمية العربية الدولية المقررات الجامعية

الإهداء

إلى من علمني الحرف الأولى ، أبي و أمي
رب ارحمهما لهما رباني صغيرا

والى كل من علمني حرفاً آخر...

والى كل من أثار لي ريباً وفتح باباً...

أهدي هذا الكتاب

المؤلف
رمزي العربي

مقدمة:

لقد كان الإنسان منذ فجر الوجود قادراً على البحث والتأمل فيما حوله معتمداً على ردود فعله وغرائزه تجاه الطبيعة، وحاول أن يستنبط التصورات الأولية حول مفهوم وجوده، فقد نظر إلى الطبيعة من حوله وحاول تفسير ظواهرها اعتماداً على الخبرة الأولية التي تكونت لديه نتيجة لتكرار ردود فعله تجاه حدث معين، مما حداه بعد ذلك إلى تطوير طرق تأثره بهذه الأحداث ومحاول التعبير عنها بشكل عملي غير مكثف بمجرد ردة الفعل البسيطة التي تعتمد على الغريزة.

مع مرور الزمن أصبح لدى الإنسان طرقه الخاصة للتعبير عن ظواهر الطبيعة وتفاعله معها، وما أن بدأ الإنسان بالسيطرة على هذه الظواهر حتى أصبح بإمكانه الحكم على مقدرته من خلال التجربة التي عبر عنها سلفاً؛ لقد تكونت لديه لغة خاصة بالتعبير وعرف أنه يستطيع فرض مزيد من السيطرة على الطبيعة عن طريق ذلك الحوار المعقد بينه وبين مكونات الطبيعة.

التصميم الجرافيكي

مع بدء استيطان الإنسان للطبيعة كان لا بد له من البحث عن طرق جديدة للتعبير عن قوته التي هزمت المطر والسيول والرياح، وكان لا بد من التفكير في أن هناك قوى خفية وراء هذه الظواهر، فيما بعد تطور مفهوم النظرة للطبيعة على أنها موجودة لخدمته في حال أنه تمكن من إرضائها أو التغلب عليها على حد سواء.

هل كان السر إذن هو قوة التعبير؟ هل تجيبنا الرسومات الأولية في كهوف العصر الحجري عن هذا السؤال؟ أم تجيبنا قوة التصاميم في بلاد وادي الرافدين ووادي النيل؟ تلك الأقوام التي وصلت مرحلة متقدمة في مناهج التعبير عن الحياة والدين وحتى التعبير عن ما بعد الموت. لقد اتبعوا منهجاً معيناً في تزيين معابدهم وقصورهم وقبورهم بأشكال صممت خصيصاً لمحاكاة أفكارهم حول الظواهر المختلفة، من هنا نستطيع الإقرار بكل جزم أن التصميم ليس وليد النهضة الأوروبية أو الثورة الصناعية بل هو موجود منذ الأزل وسيبقى مستمراً للأبد طالما أن الإنسان يعيش على هذا الكوكب ويتأثر بالأحداث اليومية ويتفاعل معها.

التصميم الجرافيكي

من خلال تلك السطور الفلسفية وبتجريد المنطق الإبداعي لمعاني التعبير عن الذات والطبيعة نستطيع القول بأن التصميم ببساطة يعني منهج التعبير عن أفكار معينة باستخدام الوسائل البصرية، فهذه العملية أشبه بترجمة الأحاسيس الداخلية لدى الشخص عن طريق استعمال الأشكال المجردة المستقاة من الطبيعة ضمن علاقات معينة مثل (الوحدة، التوازن، والإيقاع...).

التصميم يحاكي الرؤية أو بتعبير آخر "الإبصار"، فالمصمم يعي تماماً أن الفكرة التي يريد إيصالها للناس عن طريق تصميم معين يجب أن يراها الناس، إذن فالتصميم يتعامل مع العين مباشرة، ومن ثم يتكون الإحساس بجماليات الأشكال الموجودة داخل التصميم لدى المشاهد، فنحن لا نستطيع تسمية "الإعلان الإذاعي" تصميمياً، وفي الوقت نفسه يمكننا إطلاق تسمية "تصميم" على الإعلان التلفزيوني، فحتى الحركات التي يقوم بها الممثلون في الإعلان التلفزيوني هي مستقاة من الطبيعة وموظفة في الإعلان لتعبر عن فكرة معينة،

للتصميم أهمية كبيرة في حياة الناس لما له من دور هام في توفير احتياجات المجتمع من منتجات فنية من شأنها أن تخاطب ذوق كل

التصميم الجرافيكي

أفراد المجتمع ومستهلكيه حسب اختلاف أعمارهم ومستواهم الاجتماعي والثقافي، ويهدف التصميم بالدرجة الأولى إلى تحقيق الرفاهية والناحية الجمالية، فبعض المصممون يرون أنفسهم كفنانيين بينما آخرون يُفضلون اعتبار أنفسهم أشخاصاً لهم القدرة الإبداعية على حل المشاكل.

يهدف التصميم عن طريق البحث المستمر إلى إيجاد حلول مناسبة للمشاكل التي قد يواجهها الناس في حياتهم العادية اليومية، فالتصميم الصناعي مثلاً -وهو أحد فروع التصميم المهمة- يتعلق بتنفيذ تلك الأفكار التي تتكون لدى المصمم لإيجاد حلول لمشاكل قد تواجه الناس نتيجة الجلوس على كراسي غير مريحة للظهر؛ وظيفة المصمم هنا هي البحث والتفكير بتصميم جديد يتناسب والحاجات الفيزيائية للجسم، إذن فالمصمم يجب أن يعرف تماماً حجم المشكلة وأبعادها، ومن ثم يترك العنان لخياله لينتج حلاً مناسباً عن طريق طرح فكرة معينة باستخدام العناصر المختلفة للتصميم من خطوط وأشكال وألوان تجذب العين وتخاطب العقل.

التصميم الجرافيكي

تتحصّر مهمة مصمّ الإعلانات التجارية في إيصال فكرة معينة للناس ومحاولة إقناعهم بها، فعند الإعلان عن منتج أو سلعة معينة سيحاول المصمّم استخدام الأشكال والخطوط والألوان معاً في إطار يعبر فيه عن مزايا هذه السلعة، قد يختصر المصمّم تلك الفكرة في صورة ما مع إضافة جملة معبرة، وقد يضع الكثير من العناصر؛ الكم ليس مهماً بقدر الكيف.

لقد اختار المصمّم منهج التفاعل القريب من الناس والبقاء على مقربة من مشاكلهم وهمومهم للتعبير عنها في صورة تتميز بالجمالية؛ فهو بذلك يستمتع بهذا التفاعل في جميع حالاته، فنحن عادةً لا نذهب لمعارض التصميم الجرافيكي، حيث أننا نكتفي بالنظر حولنا في أي مكان لنرى العديد من الأمثلة على التصميم.

الفصل الأول: تاريخ التصميم الجرافيكي

التصميم الجرافيكي قديم قدم الحضارة، ونستطيع إدراك ذلك من خلال الرسوم والمنحوتات التي وصلتنا، والتي تعود إلى فترة ما قبل التاريخ حيث كانت بدايتها الفنية لا تقوم إلا بنزاع عفوي، وأكثر الأحيان يكون دافعها لما يراود تفكير الإنسان في تلك الفترة من غموض تجاه ظواهر الطبيعة، فتكون كما لو إنها طقوس دينية وإشارات سحرية وتماثيل متعددة على شكل رموز للآلهة اعتقاداً منهم أن هذه الآلهة تحميهم الشرور التي تحيط بهم من ظواهر طبيعية وحيوانات مفترسة.



التصميم الجرافيكي

إن هذه الرسوم والأشكال التي كان يستخدمها الإنسان القديم في تمييز الأشياء وتعريفها قد تطورت مع الزمن، وأصبحت السبب الأول في ظهور الكتابة؛ هذا الاكتشاف العظيم الذي أدركه الإنسان من خلال التعايش مع الطبيعة، والصراع الذي كان يعيشه مع الظواهر الطبيعية واختلاف أحوالها، والتغيير الذي تمارسه عبر فصول السنة.

لقد اشتهر السومريين بمهارتهم بالفنون والنحت على وجه الخصوص، وكان أقدم نحائهم تجريديين وانطباعيين. لقد كانوا من أمهر المصممين، فهم أول من جمع بين الكتابة والصور في أعمالهم الفنية حيث كان لكل صورة رمز ما، فكان الإطار العام للتصميم معبراً وبقوة عن مكنونات الإنسان السومري. (١)

(١) زهير صاحب، وسلمان الخطاط - تاريخ الفن القديم في بلاد وادي الرافدين - بغداد -

التصميم الجرافيكي



يرجع تاريخ أول صورة ظهرت في الشرق مطبوعة على ورق من لوح خشبي تعود إلى سنة ٨٦٨ ق.م عند الصينيين، وكان المصريون أول من استخدم الورق للتعبير عن أفكارهم أو لكتابة معاملاتهم اليومية وتسجيل أحداثهم المهمة؛ وكان ذلك من خلال الكتابة على ورق البردي، لكن الخطوة الأهم في تاريخ التصميم بعد ذلك الحين كان اختراع الورق على يد الصيني (Ts'ai Lun) عام ١٠٥ ميلادية، ثم اختراع الطباعة البارزة عام ٧٧٠ ميلادية على أيدي الصينيين أيضاً، والجدير بالذكر أنه قبل اختراع (جوتنبرغ) لآلة الطباعة بـ ٤٠٠ سنة كان الكوري (شينغ) أول من اخترع حرف طباعة متحرك عام ١٠٤٠

التصميم الجرافيكي

ميلادية. (١) ولم يتحقق طبع أعمال فنية على الورق حتى القرن الرابع عشر، ويرجع تاريخ أول نسخة مطبوعة من حفر خطي إلى سنة ١٤٤٦ كما ظهر أول عمل محفور على المعادن بطريقة الحفر الحمضي عام ١٥١٣. (٢)

ما نعرفه عن التصميم الجرافيكي في الوقت الحاضر له جذور تاريخية مهمة من خلال اختراعين عظيمين؛ الأول هو اختراع آلة الطباعة في القرن الخامس عشر على يد (جوهان جوتنبرغ)، والثاني كان الثورة الصناعية في القرنين الثامن والتاسع عشر.

لقد كان لاختراع آلة الطباعة الأثر الكبير في تطور التصميم الجرافيكي، فقط كان لابد من الاهتمام بنوع الخط الذي سيظهر في الإعلان، مكان الكلام في الصفحة، متى يفضل استخدام الخط الغامق (Bold)، وهل من الأفضل أن يرافق ذلك الإعلان بعض من

(١) مايك كورديرو، جامعة موهوك، آذار ٢٠٠١.

(٢) Philip Meggs, A History of Graphic Design, 3rd Edition, Jphn Wiley &

.Sons. Inc, 1998

الصور... الخ. من هنا بدأت ثورة جديدة في عالم الإعلان فقد زادت جمالية ودقة الإعلانات، كما زادت كميات النسخ الموزعة.

الثورة الصناعية من جهتها عملت على زيادة الحركة التجارية وبالتالي زيادة الاهتمام بالإعلان عن الكثير من المنتجات الجديدة التي أصبحت تصنع وتوزع بشكل كبير، كان لابد عندها من زيادة إنتاج الإعلانات للاتصال بأكثر عدد من الناس، وخصوصاً في ظل ازدياد المنافسة الشديدة بين الشركات الكبيرة، بالإضافة إلى ما ذكر فإن الثورة الصناعية أتاحت المجال لاختراع أنواع جديدة من الآلات الطباعة وآلات التصوير الفوتوغرافي، وابتكار تقنيات آلية جديدة زادت من سرعة الإنتاج.

إن من أهم التطورات التي حصلت في تاريخ التصميم الجرافيكي اهتمام المصممين بنوعية خطوط الطباعة تايبوغرافي (Typography)، وخصوصاً في أيام الثورة الصناعية، ومن أهم المصممين الذين كان لهم الفضل في تطور هذا المجال المصمم (John Baskerville) الذي اختار أن يكسر القوانين السائدة آنذاك فيما يخص بالخطوط التقليدية المستخدمة في طباعة الكتب والصحف، حيث

التصميم الجرافيكي

ابتكر أنواعاً جديدة لم تكن شائعة الاستخدام في المطابع، ولقد طور نوعاً جديداً من الأحبار تكوّن من زيت الكتان المغلي وبعض من الراتنج (صمغ) وكان يحفظ لشهور قبل الاستعمال، وبذلك فقد أضافت مادة الراتنج لمعانا للحبر الأسود الكثيف الذي كان شائع الاستعمال آنذاك. (١)

في عام ١٤٧٥ تم إنتاج أول كتاب باللغة الإنجليزية على يد (William Caxton)، وفي عام ١٥٠١ صمم (Francesco Griffio) أول خط من نوع الخط المائل (Italic)، كما قام الانجليزي (William Caslon) بتطوير ٦٠ نوع من الخطوط الإنجليزية في عام ١٧٢٠ سميت بخطوط كاسلون (Caslon Fonts) والتي بقي استعمالها رائجاً للستين سنة التالية، وفي عام ١٨١٦ أنتج كاسلون أول خط من مجموعة (Sans Serif). (٢)

فيما بعد تتابعت التطورات على فن التايبوغرافي، وتم تطوير أنواع ونماذج جديدة من الخطوط منها العريض (Bold) والأكثر سماكة

(١) انترنت: [/http://www.artsci.wustl.edu/~kbotnick](http://www.artsci.wustl.edu/~kbotnick)

(٢) Philip Meggs, A History of Graphic Design

(Black)، واليوم وبفضل الكمبيوتر أصبح بالإمكان الاختيار بين أنواع كثيرة من خطوط الطباعة والتي سنتعرض لذكر مميزات كل نوع في فصل الإخراج الفني.

الثورة الأهم في مجال التصميم الجرافيكي كانت عندما دخل الكمبيوتر في هذا المجال على يد شركة (MIT) عام ١٩٦٠ بالتعاون مع المعاهد الأخرى المتخصصة بالكمبيوتر، وفي عام ١٩٨٠ ومن خلال العمل المتواصل والمنافسة الكبيرة بين شركات التكنولوجيا تم إنتاج أول جهاز كمبيوتر من إنتاج شركة (Apple Macintosh) ^(١) ، والذي تميز بسعره الأقل من الأجهزة الأخرى وسهولة استخدامه، فأصبح كثير من الناس يستخدمونه في البيوت لإنتاج المواد المطبعية البسيطة.

في عقد الثمانينات وبفضل تطور أجهزة الكمبيوتر تطور مفهوم النشر المكتبي (Desktop-Publishing) الذي بدوره غير جميع المفاهيم الخاصة بالتصميم الجرافيكي والطباعة في العالم كله.

(١) مايك كورديرو، مرجع سبق ذكره.

يرجع الفضل الكبير لتطور مفاهيم النشر المكتبي إلى أول برنامج خاص بالنشر المكتبي وهو (Aldus/Adobe™'s Pagemaker®) ولشركة (Apple Macintosh™) بفضل نظام عرض الصور في أجهزتها والذي سمي حينها (WYSIWYG) اختصاراً للعبارة (what you see is what you get) بمعنى أن ما تراه هو ما تحصل عليه بعد الطباعة، وبهذا تكون التكنولوجيا الرقمية قد أعادت صياغة التصميم الجرافيكي بمفاهيم عصرية جديدة وإلى الأبد.^(١)

لم تقف التطورات في مجال التصميم الجرافيكي عند هذا الحد، فقد كان لظهور شبكة الانترنت على يد البحرية الأمريكية في عقد الستينات وتطورها في عقد السبعينات الصدى الواسع والتأثير الكبير لدى العديد من المصممين. لقد أصبح من السهولة تنقل الصور والتصاميم عبر الشبكة، وأضحت شبكة الانترنت أكبر مكتبة للمعلومات في العالم، ووسيلة مهمة للتجارة الالكترونية؛ مما جعل الشركات الكبرى تتجه نحو المصممين لينتجوا لهم ما يسمى بمواقع

^(١) Philip Meggs, A History of Graphic Design

التصميم الجرافيكي

الانترنت لتكون بمثابة سوق يعرضون فيها منتجاتهم وخدماتهم، وهنا ظهر فرع جديد في التصميم الجرافيكي وهو (تصميم صفحات الانترنت).

تطور التصميم الجرافيكي بحق كان من أهم أحداث القرن العشرين، واليوم نجد الكثير من المفاهيم الجديدة الخاصة بالتصميم الجرافيكي، وأصبح هذا المجال علماً قائماً بحد ذاته يدرس في الكثير من الجامعات العالمية، وأصبح المصمم الجرافيكي من أكثر الناس الذي يحظون بالاحترام في الكثير من بلدان العالم نظراً لأهميتهم في نقل صورة معينة للناس وإقناعهم بها عن طريق مهارتهم في إنشاء علاقات بصرية جذابة من خلال التعامل مع الخط واللون والصورة، إن المصمم الجرافيكي الناجح هو ذلك الشخص الذي يعي تماماً بأن مهمته هي إرضاء أكبر عدد من الأذواق، وهي مهمة ليست سهلة، فهو يعرف بأن عليه التعامل مع شرائح كثيرة من الناس وأفكار تختلف من مكان لآخر ومن شخص لآخر، من جهة أخرى فالمصمم الجرافيكي ماهر في علم النفس إذ أنه على علم بتأثير الأشكال والألوان على المشاهدين، وهو ماهر في وضع الحلول.

الفصل الثاني: أهم حركات تطور التصميم الجرافيكي

أولاً: باهاوس (Bauhaus):

نشأت مدرسة باهاوس لتعليم فن الجرافيك الحديث وفن تصميم المفروشات والعمارة في ألمانيا عام ١٩١٩، وكانت ثورة حقيقية في تاريخ التصميم في العالم، فقد لعبت هذه المدرسة دوراً كبيراً في تشكيل الأنواع الحديثة وتعليم الفن من خلال دمج الفنون الجميلة مع الفنون التطبيقية في منهج واحد. وقد حضر الطلاب ورشات العمل بدلاً من قاعات المحاضرات، وهكذا كان الطلاب يتعلمون الفن من خلال اشتغالهم في موقع العمل، إلا أنه في عام ١٩٣٣ وجد العديد من المدرسين في هذه المدرسة طريقهم إلى الولايات المتحدة الأمريكية عندما أغلقها النازيون.



El Lissitzky, cover for Veshch, 1921-22

تأثر المدرسون والطلاب في هذه المدرسة بحركات الحداثة التي ظهرت في أوروبا مثل التعبيرية والبنائية والدادائية، وبشكل عام فإن مضمون هذه المدرسة قام على أساس التوظيف الهندسي للأشكال بدلاً من التشبث بالعلاقات البصرية بشكل أساسي؛ لقد خرجوا عن المألوف، واقتصر تزيين العناصر على العناصر الثقيلة، الدوائر، والمربعات، كما قاموا باستبدال الصور الفوتوغرافية بأخرى مرسومة باليد (Illustrations) بشكل واقعي جداً، أما بالنسبة إلى طبيعة

التصميم الجرافيكي

خطوط الطباعة المستعملة فهم تمسكوا باستعمال الخطوط التي تنتمي
لمجموعة (Sans Serif). (١)



Joost Schmidt, Bauhaus exhibition poster, 1923

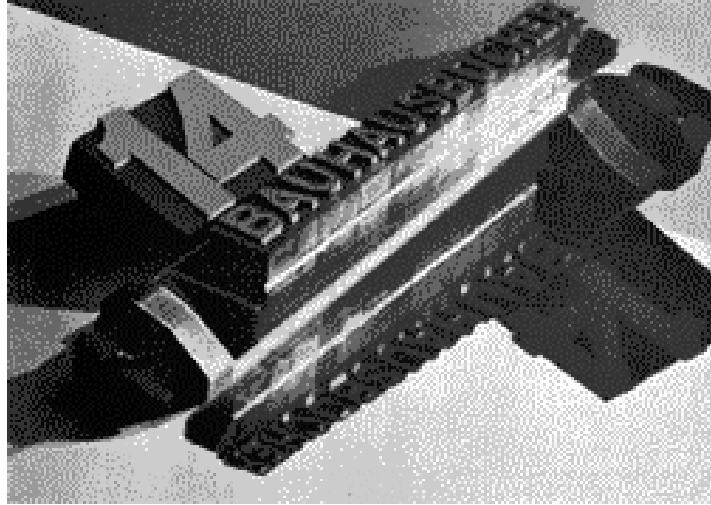
أراد رواد هذه المدرسة الجمع ما بين التقنية والإبداع فقد ذكر
جروبيوس (Gropius) * أن المهارة في التقنية مهمة جداً، وقد تكون

(١) انترنت: www.bauhaus-age.de

* أحد أهم رواد مدرسة باهاوس.

التصميم الجرافيكي

أحياناً مصدراً للإبداع والخيال، لقد أصر جروبيوس على أن جميع الطلاب يجب أن يتخرجوا تحت اسم (معماريون)، وهو يعتقد في ذلك أن القدرة على تشكيل بناء في كيان متكامل هو جوهر الفنون البصرية. لقد غير جروبيوس شعار المدرسة من (وحدة الفن والحرفة) إلى (الفن والتكنولوجيا، وحدة جديدة).



Laszlo Moholy-Nagy, brochure cover for “the series of Fourteen Bauhaus Books”, 1929

هيربيرت باير (1900-1985) واصل التجريب بالطباعة وصممَ خط طباعة عالمي حول من خلاله الأبجدية إلى أكثر بساطة ووضوحاً،

التصميم الجرافيكي

حيث كانت والأشكال مبنية بشكل عقلائي. لقد حذف الحروف الكبيرة وأبدى رأيه بأننا نطبع ونكتب بأبجديتين غير متوافقتين في التصميم بالرغم من أن لهما نفس الصوت عند النطق؛ القواعد، النقاط، والمربعات كانت تستعمل لتقسيم الفضاء وتوحيد العناصر المتنوعة مما كان له الأهمية في جذب عين المشاهد إلى الصفحة، وراحة العين عند القراءة.

abc def ghi
jklmno pqr
stuvwxyz

Herbert Bayer, universal alphabet, 1925

ثانياً: (Swiss Design) International Typographic

انطلقت هذه الحركة في الخمسينات من ألمانيا وسويسرا، وجوهر هذه الحركة انتشر واسعاً حول العالم، وظلت كحركة قوية لمدة عقدين من الزمن، وظل تأثيرها مستمراً في التسعينات. لقد كانت الخصائص

التصميم الجرافيكي

البصرية في هذا الأسلوب تقوم على أساس وحدة التصميم الناتجة عن الاختلاف في العناصر من جهة، والمبنية على شبكة (Grid) محسوبة رياضياً من جهة أخرى.

الصور في هذه الحركة ظهرت بشكل موضوعي حيث عبرت عن الواقعية وعدم المبالغة في الادعاءات التي عادة ما تكثر في الإعلانات التجارية، كما أن استعمالات أسلوب الطباعة (Sans Serif) يعبر عن روح التواصل الزمني، وتلك الشبكات الرياضية (Grids) هي من أقوى وسائل تنظيم المعلومات بطريقة متوازنة ومنسجمة.

التصميم الجرافيكي



Max Bill, exhibition poster, 1945

هذا من الناحية البصرية، أما من ناحية مضمون التصميم في هذه الحركة فقد عبرت وبقوة عن مشاكل المجتمع ونشاطاته، حيث أن التعبير عن التجارب الشخصية للمصمم رفض كلياً من قبل المجتمع، في المقابل فقد لاقت التجارب العامة في السياسة والعلوم الاستحسان من قبل الكثيرين، فالمصمم في هذه الحركة يعي تماماً أن دوره ليس كفنّان يعبر عن أحاسيسه الخاصة، بل هو بمثابة وسيلة لنشر المعلومات الهامة بين أفراد المجتمع.



Ernst Keller, poster for the Rietburg Museum, undated.

إن فترة الانضباط بالنسبة إلى هذه الحركة تعود أكثر من أي وقت مضى إلى إيرنست Keller (1891-1968) فقد اعتقد كيلر أن الحل للمشكلة المعروضة في التصميم يجب أن يأتي من محتوى التصميم، وليس بالضرورة أن يطرح الحل من خارج التصميم.



Josef Müller-Brockmann, public awareness poster, 1960.

ثالثاً: مدرسة نيويورك

تم استيراد الموجة الأولى للتصميم الحديث في أمريكا من قبل المهاجرين الموهوبين القادمين من أوروبا والذين هربوا من المناخ

التصميم الجرافيكي

السياسي المتمثل بحكم الحزب الواحد، إلى المناخ السياسي المتحرر في أمريكا.

استفاد الأمريكيون من التصاميم الأوروبية وأضافوا أشكالاً ومفاهيم جديدة إلى التصميم الجرافيكي التقليدي، وبعكس التصميم الأوروبي الذي تميز بشدة بتنظيم العناصر، كان التصميم الأمريكي يحاول التخلص من تلك القيود النظرية الصارمة لينتج تصاميماً تتميز بقوة الأشكال و بواقعية تنظيم الفراغ في التصميم.



*Saul Bass, logo for 'The Man with the Golden Arm',
1955.*

إن الثقافة الأمريكية القائمة على الرأسمالية والتراث العرقي المتنوع و التحرر أضافت الكثير من المفاهيم الجديدة على تصميم الجرافيك الحديث، والتي لم تكن موجودة في تصميم الجرافيك الأوروبي. ومن رواد هذا المبدأ الجديد بول راند (١٩١٤-٩٦) (١) حيث تمتع بالقدرة على معالجة الشكل البصري (شكل، لون، فضاء، خط، قيمة) عن طريق تقليل العناصر والتركيز على جوهر التصميم من خلال استعمال الرموز، بدون الانتقاص من قيمة التصميم ومدلولاته.

إن مدرسة نيويورك التي ظهرت في تاريخ التصميم الجرافيكي والتي كان أساسها الحداثة الأوروبية أصبحت بعد ذلك عاملاً مهماً ومؤثراً جداً في التصميم الجرافيكي في فترة الأربعينات والخمسينات، وتوسعت هذه الحركة لتواكب التطورات الاقتصادية والتكنولوجية المختلفة.

(١) انترنت: www.directory.google.com/Top/Arts/Graphic_Design/History

تاريخ تصميم الشعارات وهويات الشركات (Logos & Corporate Identity):

بعد الحرب العالمية الأولى اتجه الإنتاج الاقتصادي نحو السلع الاستهلاكية، واهتم العديد من الناس ببناء الاقتصاد الرأسمالي الذي رأوا فيه قوة اقتصادية لا تنتهي، ومن هنا أصبح هناك مفهوم جديد للتصميم الجرافيكي وهو "تصميم جيد يعني عمل جيد". وأرتبط الازدهار والتطور التكنولوجي بشكل وثيق بكبرى الشركات التي بدورها أدركت الحاجة لتطوير صورة تعكس مضمون الشركة وهويتها بين المستهلكين، وكان التصميم الجرافيكي هو الوسيلة الرئيسية لتكوين سمعة الشركة وبناء الثقة ما بينها وبين الجمهور.

إن إستعمال العلامات البصرية للتعريف بالأشياء ليس بالشيء الجديد، ففي العصور الوسطى كان لكل تاجر علامة معينة أو طابع، وكانت العلامات تستخدم للتعريف بنوعية المنتجات أو للتعريف بالجهة التي تنتج هذه المنتجات، وفي عصر الثورة الصناعية التي فتحت أبواب الإنتاج الهائل على مصراعيه ازداد الاهتمام بالعلامات التجارية للتعريف البصري من جهة ولتمييز منتجات شركة معينة عن غيرها من جهة أخرى.

التصميم الجرافيكي

تابع المصممون جهودهم لتطوير مفهوم العلامة التجارية حتى ظهرت العلامة المشهورة لإذاعة (كولومبيا) الأمريكية (CBS) التي أضافت إلى التصميم الجرافيكي علاقات بصرية جديدة أثرت جداً في طريقة التعامل مع الجمهور، وعكست أهمية العلامة التجارية في تحليل مضمون شركة معينة ونقل رسالة واضحة إلى الناس عن هذه الشركة. (١)

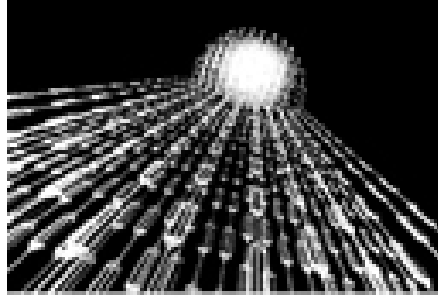


William Golden, CBS Television trademark, 1951.

(١) Philip Meggs, A History of Graphic Design

التصميم الجرافيكي

أثناء الخمسيناتِ والستيناتِ ركز الكثير من المصممين الأمريكيين أمثال بول راند، ليستر بيل، ساول باس، وشركات تصميم مثل Lippincott و Margules و Chermayeff على تصميم العلامات التجارية وعلاقتها البصرية واعتبروا هذه النشاط من أهم أشكال التصميم الجرافيكي.



Saul Bass & Associates, AT&T identification tag, 1984.

التصميم الجرافيكي

مع انتهاء الستينات أصبح مفهوم (التصميم الشامل) حقيقة واقعية، وأدرك العديد من أصحاب الشركات الكبيرة بأن التخطيط الشامل للمنظمات والأحداث ليس ناتجاً فقط عن رغبة أو هدف وظيفي، وإنما أيضاً ضروري جداً.

بدأ تلفزيون موسيقى إم تي في (MTV) الإرسال أولاً في عام ١٩٨١، وكلفت شركة (Manhattan Design) بتصميم شعار لها، واعتمد مصممي هذه الشركة على حرف (M) الكبير، وكلمة (TV) المائلة والمكتوبة بخط حديث قد يوحي على الحدائثة في الموسيقى والتكنولوجيا التي ستستخدمها الشركة في نشر الموسيقى عبر العالم كله، بالإضافة إلى تزيين حرف (M) بطريقة توحي بالحوية والألوان الزاهية التي تعبر عن الموسيقى وانفعالاتها، وبالفعل حتى عام ١٩٩٥ كان شعار (MTV) هو الثاني الأشهر عالمياً بعد شعار (Coca Cola) والذي دخل حوالي ٢٥٠ مليون بيت في ٥٨ بلد. (١)

(١) انترنت:

http://webpages.marshall.edu/~bruggemann1/corporate_identity_and_visual_systems2.htm

التصميم الجرافيكي



Pat Gorman and Frank Olinsky, MTV 'Colorforms' logo, 1985.

الفصل الثالث: ماهية التصميم الجرافيكي

لقد قمت في السطور التالية بتحليل جميع الظواهر والمفاهيم الخاصة بالتصميم الجرافيكي حتى يتسنى للقارئ الكريم معرفة الجوهر الحقيقي للتصميم، ويتسنى له الإلمام بجميع هذه الظواهر وترجمتها بشكل عملي عند البدء بتصميم معين.

• التصميم هادف:

يهدف التصميم إلى المنفعة، إنه طريقة لتوضيح (كيفية) الأشياء: كيف أشتري سلعة معينة، كيف أتصفح موقعاً للانترنت، كيف أقدم الخدمات للزبائن، كيف أتصل بالزبائن، كيف أقنعهم. والأهم من ذلك أن التصميم يعبر عن الأفكار والمفاهيم، وينقلها لفئة جمهور معين مثل: فئة العمر، فئة الدخل، فئة الجنس... الخ.

• التصميم إعلامي:

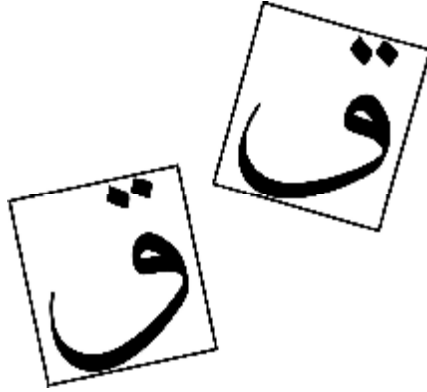
فالتصميم ينقل (المعلومات) إلى الناس، ربما تكون حالة الطقس، حوادث السير، التحذير من الانزلاقات في فصل الشتاء... الخ.

التصميم الجرافيكي

- التصميم يستخدم العلاقات البصرية من خلال الأشكال:
 - شكل سلبي / شكل إيجابي.

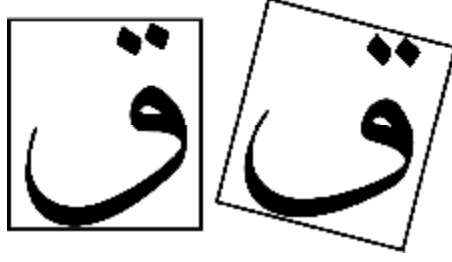


- شكل صاعد / شكل ساقط.



التصميم الجرافيكي

- شكل متوازن (مستقر) / شكل غير متوازن.



- خلف / أمام.

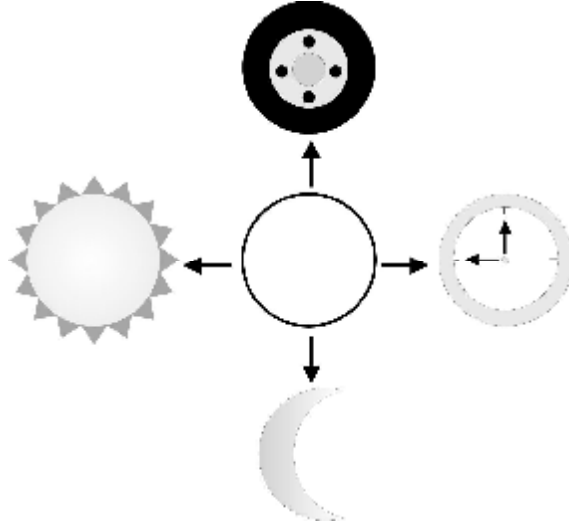


- مساحة معتمة / مساحة شفافة.



• التصميم عملية متعاقبة ومتسلسلة:

فهو يبدأ بخلق معلومات عامة وينتهي بتفاصيل معينة، فالبدء بتصميم دائرة قد ينتهي بأنها عبارة عن شمس أو قمر أو صحن... الخ.



لطالما كان التصميم المنهج الأقوى المستخدم في عالم الإعلان، والوسيلة الأكثر فاعلية في زيادة المبيعات لدى الشركات التجارية، وهو من ناحية أخرى وسيلة رفاهية بالنسبة للجمهور، حيث أصبح بالإمكان معرفة جودة سلعة ما أو مواصفاتها فقط بالنظر على الكتيب المرفق مع السلعة أو الإعلان الخاص بتلك السلعة، كما يدخل التصميم

التصميم الجرافيكي

الجرافيك في جميع مجالات الحياة المختلفة، فطلبات التوظيف تحتاج إلى تصميم، الإعلان عن حفلة أو مباراة، ملصقات المسرحيات والأفلام، جميع الصناعات... الخ.

الجدير بالذكر أن أول من أطلق تسمية (Graphic Designer) هو المصمم وليام أديسون دويغنز عام ١٩٢٢ الذي عرف مصطلح "المصمم الجرافيكي" بأنه ذلك الشخص الذي يجمع بين العناصر المختلفة (كلمات، صور، ألوان...) في صفحة واحدة بشكل يجذب النظر.

التصميم الجرافيكي مشتق من كلمة (جراف)، وهي تعني (رسم بياني)، أما كلمة (جرافيك) فهي تعني (تصويري، مرسوم، مطبوع...)، والبحث عن معنى هذه الكلمة الأجنبية لا يشكل صعوبة تذكر فمعظم القواميس الفنية المتخصصة تفيد أن أصل هذه الكلمة لاتيني وهي مشتقة من كلمة جرافوس - Graphus وتعني ضمن ما تعني: "خط مكتوب أو مرسوم أو منسوخ"، فأستعير اللفظ في اللغات الأوروبية لكي يطلق على كل رسم بخط منسوخ ثم أصبح اسماً عالمياً لهذا الفن وجاء في اللغة الفرنسية هكذا (Gravure).

التصميم الجرافيكي

فن الجرافيك graphic art في معناه العام هو فن قطع أو حفر أو معالجة الألواح الخشبية أو المعدنية أو أي مادة أخرى بهدف تحقيق أسطح طباعية، والحصول على تأثيرات فنية تشكيلية مختلفة عن طريق طباعتها. (١)

يشير المصطلح "كومبيوتر جرافيك" (أو رسوم الحاسب) إلى الصور التي يتم إنتاجها باستخدام الحاسب، والتي تشمل الرسومات التوضيحية (Illustrations) ورسوم الكارتون المتحركة (Animations)، وحتى الصور الحقيقية عالية الجودة (High Resolutions Photos)، كما يستخدم نفس التعبير للإشارة إلى عملية سحب الصور وتلوينها وتظليلها ومعالجتها من خلال الحاسب، وتساعدنا رسوم الكمبيوتر على جمع المعلومات وعرضها وفهمها بشكل سريع وفعال، بل إنه بالإمكان إنتاج الصور للكائنات والعمليات التي لا سبيل لنا إلى رؤية أشكالها.

ظل التصميم الجرافيكي لفترة كبيرة يختص بإنتاج المواد المطبوعة (مجلات، جرائد، كتب، أوراق رسمية، أوراق معاملات، بطاقات

(١) الموقع الإلكتروني: www.altshkeely.com

التصميم الجرافيكي

فيزت، نشرات إعلانية، ملصقات دعائية، بطاقات تهنئة، تذاكر حفلات ومباريات، أختام، شعارات، مغلفات رسائل، مغلفات المنتجات، صناديق الطرود، ملصقات المعلبات، لبيلات... وغيرها الكثير)، إلا أن التطور الحاصل في مجال تكنولوجيا المعلومات (Information Technology) أضاف الكثير للتصميم الجرافيكي فأضحى هناك فرع قائم بحد ذاته أطلق عليه إسم "الوسائل الإعلامية المتعددة" (Multimedia)، والذي يتعامل مع رسومات الكمبيوتر بدون الحاجة إلى طباعتها- ويكونها في إطار حركي كالأفلام السينمائية، مع إمكانية استخدام التأثيرات الصوتية (Audio)، ومن أشهر البرامج التي تتعامل في هذا النوع من التصميم (3D Max, Maya, Macromedia Director, Macromedia Flash, & Multimedia Builder).

وحتى الرسوم المتحركة التي كانت ترسم باليد أصبحت بعد انتشار الملتيميديا ترسم وتحرك بواسطة الحاسوب في وقت أقل بكثير من ذي قبل، وبعد أن أصدرت شركة (Macromedia) إصدارها الأول من برنامج (Flash) أصبح مجال الرسوم المتحركة من أكثر المجالات متعةً بالنسبة للكثير من المصممين، فهذا البرنامج قد أحدث نقلةً نوعية في عالم الرسوم المتحركة، بالإضافة إلى عالم تصميم مواقع الانترنت.

وبمناسبة الحديث عن تصميم صفحات الانترنت فالجدير بالذكر أن هذا المجال ظهر كفرع قوي من فروع تصميم الجرافيك في الآونة الأخيرة نظراً لانتشار شبكة الانترنت بشكل واسع في العالم، حيث أصبح العالم قريةً واحدة، واحتاجت الشركات الكبيرة إلى البحث عن طرق جديدة من أجل تسويق منتجاتها، وتسهيل معاملاتها التجارية، وهكذا ظهر بما يسمى (التجارة الإلكترونية) وهي نوع من عمليات البيع والشراء ما بين المستهلكين والمنتجين أو بين الشركات باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (١).

(١) مدحت مرعي، التجارة الإلكترونية، انترنت:

http://www.mohamoon.com/montada/messagedetails.asp?p_messageid=1
423

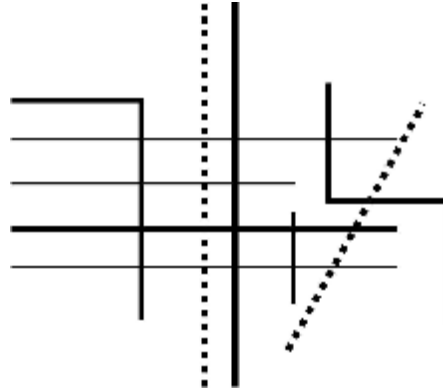
أولاً: عناصر التصميم الجرافيكي:

يستخدم المصمم الجرافيكي عدة عناصر في تصميمه وهي:

١ - الخط (Line):

إن كل شيء في الطبيعة أصلاً هو خط، ويمكن تعريف الخط على أنه شكل ضيق جداً، وللخط وظائف عديدة منها الحس بالحركة داخل الفراغ أو حوله وذلك لما للخط من مقدرة على جعل العين تتابع حركته أينما اتجه.

ولللخطوط تعبيرات معينة فالخطوط المستقيمة الناعمة تعبر عن الهدوء والاستقرار، أما الخطوط المتقاطعة والمتعارضة والمتعكسة في اتجاهاتها تعبر عن الحركة والحيوية والتفاعل.



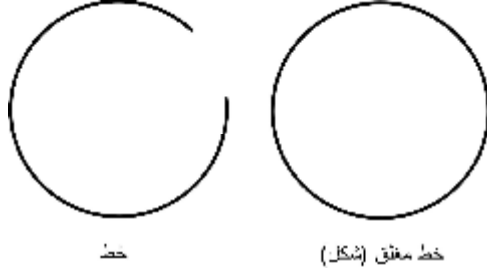
التصميم الجرافيكي

هناك أنواع متعددة من الخطوط منها الخط المستقيم، الخط المتعرج، الخط المتقطع... الخ، وهناك تصنيف آخر لأنواع الخطوط منها الخطوط الحقيقية وهي المرسومة بشكل واضح وحاد، وهناك الخطوط الوهمية المتكونة نتيجة التقاء شكلين في التصميم.



٢ - الشكل (Shape):

وهو عبارة عن خط مكتمل ومغلق، والأشكال عديدة منها المنتظمة (الهندسية) كالدائرة والمربع والمثلث، ومنها غير المنتظم وهي كثيرة في الطبيعة، ويمكن تكوين شكل معين عن طريق تلوين مساحة من الفراغ داخل التصميم.



٣ - اللون (Color):

وهي عديدة أيضا ولا يمكن حصرها ولكن هناك نوعين رئيسيين من الألوان: الألوان الباردة وهي الأزرق ومشتقاته، والأخضر يعتبر من الألوان الباردة، وهناك الألوان الساخنة وهي الأحمر ومشتقاته والأصفر ومشتقاته. الألوان الرئيسية ثلاثة هي: الأحمر، الأصفر، الأزرق. ومن درجاتها أو مزج لونين مع بعض تنتج الألوان الأخرى والتي تسمى (ألوان ثانوية). اللون الأبيض يسمى (أشعة) وليس (لون)، واللون الأسود يتكون نتيجة مزج جميع الألوان مع بعضها البعض، وقد يتساءل البعض عن الألوان الرمادية، إنها مزيج من اللون الأسود بدرجات (كثافات) معينة والأبيض.

للألوان مدلولات حسية كثيرة تثير في نفس المشاهد أحاسيس معينة، وهي أنه عادةً يكون لكل موضوع لون معين ففي تصميم منشور

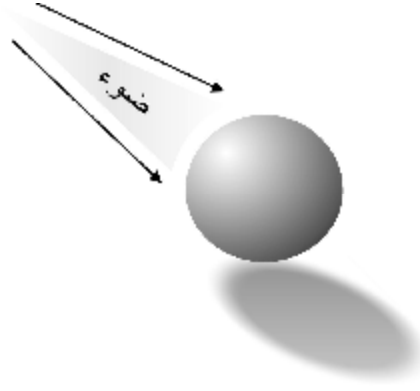
المطعم يفضل استخدام اللون البرتقالي بكثرة لأنه معروف بقدرته على فتح الشهية. أما الأزرق الذي يرمز للهدوء والاستقرار فإنه يستخدم مثلاً في التصاميم ذات العلاقة بالعلاج لأنها مريحة للعين، وسنتحدث بالتفصيل عن سيكولوجية الألوان في الفصل الخاص بالألوان.

٤ - القيمة (Value):

وهي درجة الإضاءة أو درجة القيمة الضوئية، فالمنطقة المضيئة في التصميم عادةً ما تكون أكثر قيمة من المنطقة المعتمة، هذا في الإعلانات الملونة، أما الإعلانات التي تستخدم الأبيض والأسود فقط فإن الأبيض يشكل أعلى قيمة، وكلما اقتربنا من الأسود نكون قد تدرجنا نحو القيمة الأقل ضوءاً.

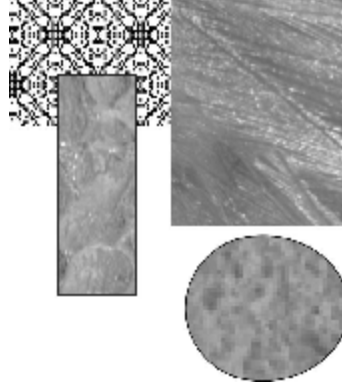


والجدير بالذكر أنه يجب مراعاة الظل والضوء: فالمعروف أن المنطقة المتعرضة للضوء يكون جانبها الآخر في الظل.



٥ - الملمس (Texture):

هو العنصر الذي يمتاز بأننا نحس به بحاستين هما: اللمس والبصر، وتكمن أهمية هذا العنصر في استخدامه للتمييز بين أجزاء التصميم لإعطاء كل شيء طبيعته الخاصة فالخشونة للسطح الخشن والنعومة للسطح الناعم، كما أن تنوع الملامس بين أجزاء التصميم يعمل على إعطاء التصميم حيوية أكثر ويبعده عن الإحساس بالملل.



ثانياً: أسس التصميم الجرافيكي:

تعتبر أسس التصميم هي مفردات اللغة التي يقوم المصمم من خلالها ببناء التصميم ويمكن تشبيهه أسس التصميم بالخامات المستخدمة في البناء مثل: الرمل-الحديد-الاسمنت... الخ، وهناك عدة أسس لبناء التصميم الناجح المعبر، وهي:

١ - الوحدة:

توحي الوحدة بالتوافق الموجود بين عناصر التصميم وإلى أن هناك علاقة مدروسة بين العناصر وليست علاقة محض الصدفة. والوحدة عبارة عن تصور موجود ومحدد المعالم تشارك فيه جميع العناصر

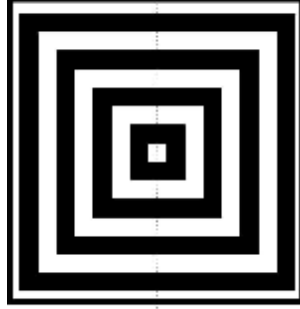
التصميم الجرافيكي

السالفة الذكر، ومن أقوى حالات الوحدة في التصميم هو التكرار (تكرار الأشكال بطريقة معينة).

العلاقات التي توجد بين العناصر متنوعة ومختلفة (علاقات شكلية أو خطية أو لونية)، وإذا توافرت الوحدة في العمل الفني أتيح للناظر أن يرى العمل الفني ككل من الوهلة الأولى، ثم يتدرج نحو رؤية الأجزاء.

٢ - التوازن:

وهو تساوي كمية الأحجام والأشكال في قسمي الصفحة (التصميم)، والتي يفصلها خط وهمي عامودي أو أفقي. وكما هو معروف فإن عدم التوازن في أي شيء يولد الشعور بعدم الراحة.



والتوازن في أي تصميم نوعان رئيسان هما:

- أ. التوازن المتماثل: وهو تماثل الأشكال والكتل والخطوط في قسمي التصميم تماثلاً كلياً.
- ب. التوازن غير المتماثل: وهو تناسب وتساوي حجم الأشكال والكتل والخطوط في قسمي التصميم بغض النظر عن وجود التماثل أم عدمه.

٣ - الإيقاع:

وهذا العنصر مشترك بين الفنون المرئية والمسموعة، فالحركة تولد الشعور بالإيقاع، مثل سماع نغمات الموسيقى التي تولد هذا الشعور. والإيقاع أحد الأسس الهامة التي تعتمد على التكرار في عملية التصميم

التصميم الجرافيكي

المرئي، فتكرار العناصر المتماثلة أو على الأقل المتشابهة في تصميم معين يبعد التصميم عن الملل ويوحى بالإيقاع كما في الموسيقى.



٤ - الحركة:

لا يخلو أي تصميم من الحركة، وهي في العادة تكون ضمنية (أي لا يكون التصميم متحركاً) وهي أن يلجأ المصمم إلى تكرار نفس الموضوع المتحرك بأوضاع متغيرة للإشارة على أنه يتحرك، وأهمية

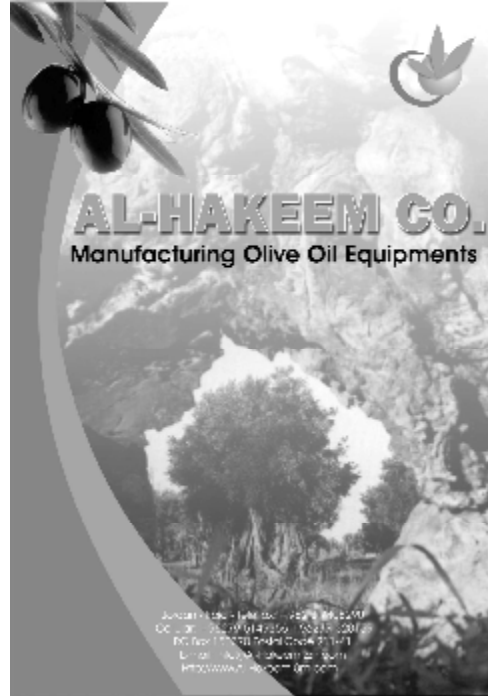
التصميم الجرافيكي

الحركة هنا أن العالم من حولنا يتحرك، حتى أثناء النوم يتقلب الإنسان وتتغير أوضاعه، إذن لا أحد يمكن أن يثبت للحظة بدون حراك.



٦ - الفراغ (العمق):

وهو العمق في التصميم عن طريق الإيحاء بوجود بعد ثالث وهمي يبتدعه المصمم.



٧ - نقطة الارتكاز (النقطة المحورية):

وهي النقطة التي تكون بمثابة المفتاح للتصميم حيث تكون النقطة الأولى التي يسقط عليها نظر المشاهد، ويشترط أن تكون النقطة الأكثر جذباً للوهلة الأولى.



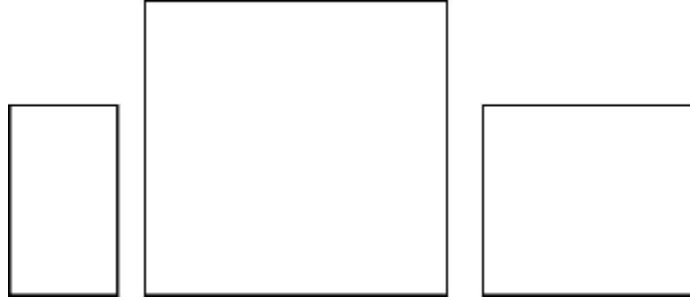
طرق التصميم:

هناك طريقتان ينفذ بهما التصميم:

أولهما: التصميم ذو البعدين (2D):

وهو يهتم بإشراك الأشكال ذات البعدين مع الجهد الواعي اليقظ لتنظيم مختلف العناصر داخل المساحة مراعيًا الانسجام المرئي لإخراج عمل هادف مبتكر، وبشكل عام فإن معظم برامج التصميم قادرة على إنتاج الأشكال ذات البعدين.

التصميم الجرافيكي



ثانیهما: التصميم ذو الثلاثة أبعاد (3D):

فهو يختلف عن التصميم ذو البعدين في تجسيمه للأشكال حيث سهولة الرؤية والإحساس بالخامة، لما له من قدره تساعد على رؤيته بأكثر من زاوية، ومن مختلف الجهات، ولهذا فهو أقل تعقيد من التصميم ذو البعدين الذي يشاهد على المساحة دون حيز فراغي.



التصميم الجرافيكي

والمصمم بطريقة الأبعاد الثلاثة قادر على تكوين رؤية ذهنية للشكل ككل من جميع الجهات، والاتجاهات تكون في ذهنه وكأنها في يديه، ويجب ألا يحصر تصويره في زاوية واحدة أو اثنتين، ولكنه يجب أن يعمل من خلال اللعب بالعمق والفراغ، ومن أشهر البرامج التي تستخدم في هذا المجال (3D Max & Maya).

الفصل الرابع: التصميم وخطوط الطباعة (Typography)

إن شكل حروف الطباعة في أي تصميم قد يحدث فرقاً كبيراً في مضمون الرسالة التي يحملها التصميم إلى الناس، وقد يكون وقع هذه الحروف من الناحية النفسية قوياً على المشاهدين، فيؤثر سلباً أو إيجاباً على ردود الفعل لدى هؤلاء المشاهدين.

أشكال خطوط الطباعة (Typefaces):

هناك ثلاثة أشكال لخطوط الكتابة المستخدمة في التصميم، وهي:

١- Serif : بعض خطوط الطباعة تعتمد هذا الشكل الذي يحتوي على أجزاء صغيرة تسمى (Tabs) والموجودة على زاوية الحرف.

٢- Sans-serif : وهي تلك الأشكال التي لا تحتوي على (Tabs) في زوايا حروفها وبالتالي فإنها تكون أبسط وأكثر حيوية

التصميم الجرافيكي

من جهة، وسهولة تكوين الحرف الغامق (**Bold**) منها من جهة أخرى.

٣- Decorative : وهي أشكال الأحرف التي تتميز بقدرتها على إعطاء تأثير الزخارف في حركاتها.

بشكل عام فإن استعمال شكل (Serif) تقليدي ورسمي، ومن هذه الخطوط (Times)، في حين أن (Sans Serif) يعطي الشعور بالحدائثة والتكنولوجيا، ومن هذه الخطوط (Helvetica).

عائلات خطوط الطباعة (Typefaces Families):

هناك خمس عائلات للنص الكتابي في معظم برامج التصميم، وهي المسئولة عن سمك الخط أو عرضه وهي:

١- Light

٢- Regular (Normal)

٣- Semibold

٤- Bold

٥- Black

التصميم الجرافيكي

والجدير بالذكر هنا أن ليس جميع خطوط الطباعة قادرة على التكون في جميع حالات الخطوط، فعلى سبيل المثال: (Tahoma) ينتمي فقط إلى عائلتين هي: (Regular, Bold)، أما (Century) فإنه ينتمي إلى عائلة واحدة فقط هي (Regular).

ملاحظة: قد يرد مصطلح (*Italic*) كثيراً في برامج التصميم وكتابة النصوص وهو ليس أحد عائلات الخطوط وإنما هو فقط درجة ميلان الخط.

تصنيفات خطوط الطباعة (Typefaces Classifications):



التصميم الجرافيكي

modern
serifs thin, possibly unbracketed
vertical stress
high stroke contrast

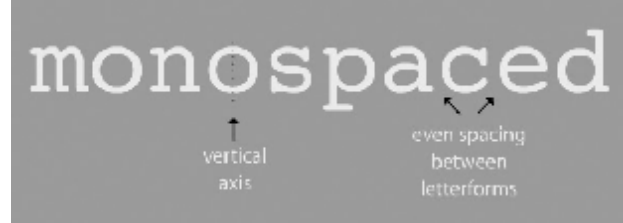
slab serif
serifs thick, square
little or no stress
little stroke contrast
large x height

sans serif
square curved strokes
moderate stroke contrast
close to vertical stress

display
no fixed characteristics
best at large point sizes

script
connections imitate handwriting

التصميم الجرافيكي



وفي التالي أمثلة لأشهر الخطوط العالمية المستخدمة في معظم برامج التصميم:

Arial
Times New Roman
Tahoma
AvantGrade
Book Antiqua
Caligraphic
Century
Century Gothic
Clarendon
Comic Sans MS
Courior
Impact
Verdana
Garamond

أما بالنسبة إلى أحرف الطباعة العربية فإنها لا تختلف كثيراً عن قياسات وعائلات الخطوط الإنجليزية، إلا أن الفرق الوحيد هو أن الأحرف العربية تكون متصلة دائماً ببعضها البعض من أجل تكوين

التصميم الجرافيكي

كلمة ما، وانحناءاتها أكبر، ومن أشهر الخطوط العربية المستخدمة في التصميم مايلي:

أندلس

إيريال

أرابيك ترانسبيرنت

ديكوتايب نسخ

ديكوتايب ثلث

بوليفوني

فارسي

تايمز نيو رومان

مايكروسوفت سانز سيريف

مونوتايب كوفي

سيمبليفايد أرابيك

تاهوما

قياسات الخط (Typeface measurement):

هناك عدة مصطلحات موجودة في برامج التصميم تحدد قياسات الخطوط وهي:

- Leading : وهي مسافة القياس بين الأسطر.

Jordan is one of the most amazing
countries in the whole world

- Kerning : هي المسافة بين حرف وآخر.

Jordan is one of the most amazing
countries in the whole world

التصميم الجرافيكي

- Tracking : هي المسافة بين الأحرف في الكلمة
الواحدة.

Jordan is one of the most amazing
countries in the whole world

- Baseline Shift : هي المسافة بين السطر الرئيسي
وبين الأحرف فوق أو تحت الخط الرئيسي (Baseline).

Jordan is one of the most amazing
countries in the whole world

الفصل الخامس: التصميم التوضيحي (Illustration)

التصميم الإيضاحي هو استخدام الصور أو العناصر التزيينية بهدف زيادة جودة المادة المكتوبة أو لتوضيح معناها. يخلق المصممون الصور للكتب، المجلات، التقارير، علب الأقراص المدمجة (CDs)، بطاقات التهنئة، ومعظم الإعلانات الأخرى.



Maurice Sendak, 'Reading is Fun' poster, 1979.

التصميم الجرافيكي

قبل عصر الكمبيوتر أعتبرت الصور التوضيحية المرسومة باليد من أقوى وأجمل الوسائل للتعبير عن مدلول المادة المطبوعة، ولكن وبدخول الكمبيوتر إلى عالم التصميم أصبحت التصميمات الإيضاحية ذو طابع تجاري يبتعد عن الناحية الجمالية مقارنةً بتلك الصور المرسومة باليد، ولكن بعض المصممين المحترفين فتحت شهيتهم لمثل هذا النوع من التكنولوجيا وأنتجوا أقوى التصاميم في تاريخ التصميم، خصوصاً أن المصمم لم يعد بحاجة لأن يكون رساماً ماهراً ليرسم صوراً باليد ويضيفها إلى تصميمه.



Milton Glaser, 'Art is...' poster, 1996.

التصميم الجرافيكي

من أقوى البرامج التي تستخدم في إنتاج مثل هذه الرسوم والأشكال (Adobe Illustrator & CorelDraw) وحالياً أصبح برنامج (Macromedia Flash MX) أحد البرامج التي يمكن الاستعانة بها في رسم الرسوم والأشكال.

الفصل السادس: القياسات في التصميم

برامج التصميم المختلفة تستخدم وحدات قياس متعددة من أجل معرفة المساحة الفعلية التي سيكون عليها التصميم المطلوب، وعادة ما تستخدم هذه البرامج وحدات مختلفة للقياس مثل (بيكسل، بوينت، ملليمتر، سنتيمتر، إنش... الخ) وهي ما سنشرحها في السطور القادمة، وفي البداية يجدر ذكر أنواع الصفحات (المساحة التي سيتم عليها تنفيذ التصميم) في برامج التصميم من حيث قياس كل صفحة، وهي موضحة في الجدول التالي:

القياس (بالسنتيمتر)		نوع الصفحة
عرض (Width)	طول (Height)	
84.1	118.9	A0
59.4	84.1	A1
42.0	59.4	A2
29.7	42.0	A3
21.0	29.7	A4
14.8	21.0	A5

التصميم الجرافيكي

10.5	14.8	A6
70.7	100.0	B1
25.0	35.3	B4 (ISO)
17.6	25.0	B5 (ISO)
32.4	٤٥,٨	C3
22.9	32.4	C4
21.59	27.94	Letter

وحدات القياس المستخدمة:

- Pixel - وكل ١١٨ بيكسل تساوي ١ سم، وهي أصغر نقطة في التصميم.
- Point - وكل ٢٨,٣٤٦ بوينت تساوي ١ سم.
- Inch - وكل ١ إنش يساوي ٢,٥٤ سم.
- Millimeter - وكل ١٠ ملم تساوي ١ سم.
- Centimeter - وكل ١٠٠ سم تساوي ١ متر.

الفصل السابع: الألوان

الألوان موجودة منذ أن خلق الله الأرض وأمر الإنسان بإعمارها، ولطالما كان اللون أحد أهم العناصر التي جعلت الحياة على الأرض ممكنة، فقد تمكن الإنسان على مر العصور من تحسس الألوان والتعايش مع طبيعة كل لون، وهو أدرك أن كل لون يختلف عن اللون الآخر، فالإنسان في العصر الحجري كانت عنده القدرة على التمييز بين الألوان الحارة والألوان الباردة ويظهر ذلك من خلال الرسوم التي تم العثور عليها في الكهوف، فقد عرف الإنسان أن الأحمر والبرتقالي والأصفر لها علاقة بالشمس والنور، كما عرف أن الأخضر متعلق بالطبيعة من حوله، وعرف الإنسان في بلاد الرافدين أن الأزرق يرمز للسماء فكثرت استخدام الأزرق عند السومريون وخصوصاً في بناء الزقورات.^(١)

(١) الزقورات: نوع من أنواع المعابد الدينية التي اشتهر بها السومريون في حضارة وادي الرافدين وتكون هرمية الشكل يرتقي إليها عن طريق سلم خارجي إلى قمة الزقورة التي قد يصل ارتفاعها إلى مائتين متر تقريباً، وفي القمة توجد غرفة المذبح وصومعة العبادة التي منها يتصل الكهان أو رجال الدين بألهتهم.

تعددت التعاريف التي تناولت اللون، فقد عرف أهل العلم اللون كل بحسب اختصاصه، أما التعريف الشامل للون فهو الخبرة النفسية الفردية لإدراك المرئيات وهذه الخبرة تنتبه وتتحفز بواسطة الطيف الشمسي المرئي، والذي هو جزء ضيق من أطول موجة ضوئية لأشعة كهرومغناطيسية لها القابلية على إنتاج التحسس عندما تستلم من قبل العين البشرية، حيث تمرر العين هذا المحفز إلى المخ ليحلل ويفسر طبقاً للمعرفة الشخصية والتجارب السابقة للمشاهد^(١)، فإذا سألت الطفل عن الألوان فإنه قد يجيبك "الأحمر، الأصفر، الأزرق، أما البالغ فإنه بالتأكيد قد يشير إلى عدد كبير من الألوان، وهذا ما يؤكد مصطلح (الخبرة النفسية).

نظرية الألوان:

من خلال ما ذكر نصل إلى نتيجة مفادها أن اللون ليس مادة ملموسة، بل إحساس ناتج عن موجات كهرومغناطيسية تشكل الضوء، تتلقى الأعين هذه الموجات، وتتولى الأدمغة ترجمتها، فيتولد عن ذلك إحساس نسميه الألوان. ولكل لون موجة بأطوال محددة، طول الموجة

(١) علي البدري، التقنيات العلمية لفن الخزف - التزجيج والتلوين، الطبعة الأولى، ٢٠٠٢، العراق.

التصميم الجرافيكي

هو المسافة التي تفصل بين نقطتي الذروة في الموجة، على سبيل المثال، تعود الموجات الأطول في الضوء المرئي إلى اللون الأحمر، أما الأقصر فهي للون البنفسجي.

تنتج الموجات الوسيطة ألوانا أخرى، أما الضوء الأبيض فهو مزيج لجميع الألوان؛ هذا ما يؤكد قوس قزح، فبعد أن يعبر ضوء الشمس الأبيض من خلال قطرات الماء العالقة في الجو، يتجزأ إلى مجموعة ألوان على التوالي، البنفسجي، والنيلي، والأزرق والأخضر والأصفر والبرتقالي والأحمر.

لا يمكن للعين المجردة أن ترى بعض الألوان، وهي ذات الموجات الأقصر من تلك التي تنتج البنفسجي؛ تعرف هذه الموجات بأشعة (ما فوق البنفسجية)، وهي التي تمنح الصبغة لبشرتنا. ولا يمكن رؤية الموجات الأطول من الأحمر أيضا؛ وهي تعرف بأشعة ما تحت الحمراء، ويعود الفضل لها بإحساسنا بالدفء حين تعرضنا للشمس. عادة ما نبدأ برؤية الألوان حين تصل موجات الضوء المرئية إلى الشبكية، أي طبقة الخلايا عند مؤخرة العين. تتألف الشبكية من نوعين من الخلايا الحساسة تجاه الأضواء العمودية والمخروطية، حيث تسمح

التصميم الجرافيكي

لنا الأخيرة باستيعاب اللون، وهي تعمل بشكل أفضل تحت تأثير الضوء، ومن الصعب أن تعمل في الظلام، أو ما بعد الغروب.

يعود الفضل بالرؤية في الظلام إلى العموديات البالغة الحساسية تجاه الضوء وعديمة الحساسية تجاه الألوان؛ لهذا يبدو كل ما نراه ليلاً رمادي اللون. حين يكون النور ساطعاً، تبدأ ثلاثة مجموعات من المخروطيات بالعمل؛ تحوي هذه المجموعات الثلاث صبغ حساس تجاه الأزرق والأخضر والأحمر، وحين تصل موجات الضوء إلى مخروطيات الشبكية، يمتص كل صبغ موجات الضوء عليها. ينتج عن عملية الامتصاص هذه ردة فعل كيميائية تؤدي إلى إرسال إشارة كهربائية، تنقل الإشارة الصادرة عن كل من المجموعات المخروطية الثلاث والعمودية إلى قشرة الرؤية في الدماغ. تتولى هذه معالجة المعلومات التي يتم جمعها، فينجم عن ذلك تحديد لون الصورة، لهذا تتمكن منظومة الرؤية لدينا من إعادة بناء كل الألوان التي يمكن تشكيلها عبر الألوان الرئيسية الثلاث، وهي الأزرق والأخضر والأحمر، وتعرف هذه العملية بإضافة الألوان لتركيبها، فإذا اجتمع شعاعين مثلاً، أحدهما أحمر والآخر أخضر، فوق شاشة بيضاء اللون، تفرض إحداهما على الأخرى، لتنتشئ اللون الأصفر.

التصميم الجرافيكي

عند تركيب الأخضر والأزرق ينتج الأزرق الداكن، وينجم عن الأزرق والأحمر لون أرجواني، أو اقرب إلى البنفسجي، وإذا ما توافقت الألوان الرئيسية الثلاث بنسب متساوية، ينتج عن ذلك اللون الأبيض.

هناك عملية تركيب ألوان أخرى تعرف بتركيب الطرح، تتم هذه العملية عبر الصبغ بدل الضوء للوصول إلى الألوان التي يستعملها الرسامون. يطرح الصباغ الموجود في الطلاء بعض الموجات الضوئية من الضوء الأبيض ليعكس أخرى، يعود ذلك إلى التركيبة الجزئية للصبغ، فالطلاء الأحمر مثلاً يبدو احمرًا، لأنه يمتص كل الألوان التي يتشكل منها الضوء الأبيض باستثناء الأحمر الذي يعكسه والذي تتلقاه أبصارنا.

تعتبر الألوان الرئيسية في عملية الطرح، الأصفر، والأزرق الداكن، والأرجواني، أما مزج الأصفر والأزرق الداكن فيؤدي إلى الأخضر، كما يؤدي مزج الكمية المماثلة من الألوان الثلاثة إلى اللون الأسود؛ لان تركيبية الألوان الثلاثة تمتص كل موجات الضوء.

التصميم الجرافيكي

لون الأشياء يعتمد أيضا على الضوء المسلط عليها، والحقيقة أن ليس للأشياء ألوانا بل تنعكس ألوانها وفق الإنارة التي تعكسها، كما أن تركيبة الضوء المسلط عليها تعتبر أيضا عاملا حاسما.

إذا سلط الضوء على سطح أزرق سيبرز اللون الأزرق وحده، وإذا سلط عليه اللون الأصفر سيبدو السطح اسود، لأن السطح الأزرق يمتص الضوء الأصفر بالكامل، ولهذا لا يعكس السطح أي لون عند تعرضه لشعاع اصفر. تتكرر هذه الظاهرة مثلا عند القيادة عبر الأنفاق، المضاءة بأنوار بخارية؛ اللون الوحيد الذي تعكسه هذه الإنارة هو الأصفر، لهذا تبدو الملامح شاحبة تحتها .

يستطيع نظام الرؤية لدينا التعود على الضوء القائم، حتى أنه يتغاضى عن المتغيرات في الإنارة، فيمنح الأشياء لونها الحقيقي؛ يتم ذلك بعدم الاعتماد فقط على النور الذي تعكسه هذه الأشياء، بل بأخذ هويتها أيضا بعين الاعتبار. فيما أن ضوء النهار يتغير بين أوقات الصباح الأولى والغروب والمساء، تبدو الأشياء بالنسبة لنا دائما بالألوان نفسها .

قياسات الألوان:

هناك ثلاث معايير لقياس اللون وهي:

- ١ - التدرج (Hue): وهو التدرج في سلم الألوان من اللون الأحمر إلى اللون البنفسجي.
- ٢ - التشبع (Saturation): وهو كمية تشبع اللون بكثافة معينة، فمثلاً ١٠٠% من الأحمر هو أحمر صافي متشبع، وتقل درجة الصفاء والتشبع بانخفاض نسبة كثافة اللون.
- ٣ - القيمة (Value): وهي كمية الضوء في اللون، فهناك الألوان الفاتحة والألوان الغامقة.

تباين الألوان:

تباين الألوان مبني على نسب توزيع اللون (Hue, Saturation, Value)، ويقسم تباين الألوان إلى نوعين هما:

- تباين متزامن (Simultaneous Contrast): وهو التباين الذي يظهر نتيجة التأثير البصري لوضع لون فوق لون آخر أو بجانبه.

- Hsv Contrast: وهو التباين الذي ينتج نتيجة التأثير البصري لوضع لون وحوله لون آخر.

أنظمة ألوان الكمبيوتر المستخدمة في التصميم الجرافيكي:

هناك الآلاف من الألوان التي لا يمكن رؤيتها بالعين البشرية، وقد قسمها العلماء إلى أنظمة رئيسية (Models)، وقد قمت بشرح هذه الأنظمة كالتالي:

• **Bitmap**: يقوم هذا النمط بتحويل صورة رمادية مكونة من الأبيض والأسود إلى صورة نقطية مكونة من بكسلات (Pixels) قاصرة على الأبيض والأسود.

• **Grayscale**: هذا النمط خاص بتحويل الصورة الملونة إلى اللون الأبيض والأسود والعمل في بيئة لونية مكونة من نفس اللونين

• **Duotone**: هذا النمط يعمل على الصور ذات الألوان الثنائية... الأبيض والأسود وله القدرة على إضافة حبر ثالث لإنشاء صورة ثلاثية الألوان أو رابع لإنشاء صورة رباعية الألوان.

التصميم الجرافيكي

• **RGB** : يشتمل على ثلاثة ألوان أساسية هي الأحمر والأخضر والأزرق ولكل لون القدرة على التغير في ما بين (٢٥٦) لون من مستويات الكثافة الخاصة به، كما انه يوصى باستخدام هذا النمط من الألوان في حالة عرض العمل الفني على الشاشة فقط، كاستخدام العمل في برنامج الباور بوينت، والفلاش، أو في تصميم مواقع الانترنت.

Red	R
Green	G
Blue	B

لا يجوز استخدام هذا النموذج عند تصميم المطبوعات، وإذا كان التصميم مصمم قبلاً على هذا النظام فيجب تحويله إلى نظام (CMYK) عند عمل تصميم مخصص للطباعة.

• **Lab** : يشتمل على ثلاث قنوات لونية: واحدة للإضاءة والأخرتان لنطاقي اللون والمعروفتان بألفا وبيتا، وهذه الألوان تمتزج مع بعضها لإنتاج ألوان أكثر إضاءة ولهذا النمط ميزة السرعة حيث أنه أسرع من النمط السابق وذلك عند تحرير الصور.

• **CMYK** : يتم اختيار هذا النمط في حالة الرغبة في تصميم عمل فني ومن ثم طبعه حيث أن هذا النمط يحتوي على أربع قنوات لونية وهي كالألوان (الماجنتا والسيان والأصفر والأسود) حيث أنها نفس الألوان المستخدمة في المطابع التجارية:

Cyan	C
Magenta	M
Yellow	Y
Black	K

إن اختلاف الدرجة في لون معين من هذه الألوان قد ينتج لوناً آخر؛ ١٠٠% من Cyan مثلاً تعني أن كمية الحبر الخاصة بهذا اللون ستكون كاملة.

بالرغم من أنك قد لا تستطيع رؤية الاختلاف بين صورة في نمط ألوان (CMYK) وصورة في نمط ألوان (RGB) على الشاشة إلا أن الصور فعلياً مختلفة جداً، حتى أن الصورة المكونة على نظام (RGB) حجمها أقل من تلك الصورة المكونة على نظام (CMYK).

• **Multichannel** : يساعدك هذا النمط على فرز صورة إلى قنوات مستقلة وبذلك يمكنك تبادلها وربطها وتركيبها معاً لإنشاء مؤثرات خاصة.

ألوان النقط والألوان المستمرة (Spot Colors & Process) :(Colors)

كلا الطريقتين في التلوين تستعملان في المطابع التجارية حيث تطبع آلاف النسخ، وهما يعتمدان على نظام الأربعة ألوان (CMYK)، إلا أن سبوت كلرز تستعمل في التصميم والوثائق التي لا تحتوي على صور بحاجة إلى الخلط (Mix) لإنتاج ألوانها، فمثلاً عند تصميم بروشور فإن الصور الفوتوغرافية تحتاج لطريقة (Process) وهي تعني أن الصورة ستمر بأربع مراحل للتلوين (Cyan, Magenta, Yellow, and Black).

أما إذا كان هناك شعار أو نص كتابي أو شكل معين فإنه لا داعي لاستعمال طريقة (Process)، إذ أنه يمكننا استخدام طريقة (Spot)، وهي الألوان التي تكون مباشرة وتستخدم لمماثلة نفس اللون الذي عادة

التصميم الجرافيكي

ما يقاس بنظام (Pantone)، حيث أن لكل لون من ألوان (Spot) رقم معين؛ على سبيل المثال:

**PANTONE 723 C, PANTONE Warm red C,
PANTONE Cool Gray 3 C**

التأثير النفسي للألوان:

يرى الإنسان الألوان على أنها ألوان باردة أو حارة، فالألوان الحمراء والبرتقالية والصفراء ترتبط بحرارة الشمس والنار، أما الأزرق، الأخضر، والبنفسجي فترتبط ببرودة الأوراق، والبحر والسماء.

بالرغم من أن الأحمر، الأصفر والبرتقالي تعتبر ألوان إثارة العالية عموماً، وأن الأزرق، الأخضر، والبنفسجي تعتبر ألوان إثارة منخفضة، فإن عتمة وإضاءة اللون يمكن أن يغير في مضمون الرسالة النفسية التي يعكسها تصميم معين، فعلى سبيل المثال استعمال تركواز خصائصه قريبة على ألوان البحر سيكون تأثيره النفسي أكبر من استعمال الأخضر المزرق.

التصميم الجرافيكي

إن طبيعة الألوان تؤثر في نفس المشاهد بناءً على طبيعة الجسم والعقل، حيث أن الأحمر يؤثر في تحفيز الحواس ورفع ضغط الدم، ويزيد من الحماس وأحياناً التوتر، بينما يعمل الأزرق على تهدئة الأعصاب، لهذا نجد أن لاس فيغاس -المدينة الأمريكية المشهورة بالقمار- تعتمد على النيون الأحمر في صالات القمار لأنه يحفز الكثيرين على الاستمرار في اللعب.

أهمية التأثير النفسي للألوان تتعكس في طبيعة الملابس، فمعظم هموم الناس اليومية تبدأ بالسؤال: ماذا سألبس؟ إن طبيعة المادة المصنوعة منها الملابس ليست وحدها تجيب على هذا السؤال، وإنما اختيار الألوان الصحيحة، ومن هنا تبدأ التساؤلات الأخرى سواءً باختيار ألوان الأثاث، أو ألوان غلاف الهدايا، أو ألوان الطلاء الذي نطلي به جدران بيوتنا...

يعتمد المصممون على معرفتهم بالعلاقات اللونية وما قد تنتجه من تأثير نفسي في المشاهد، وكثيراً ما ينجح إعلان معين نتيجة التناسق ما بين ألوانه، وبشكل علمي فإن العلماء قد بينوا أن اللون عبارة عن ضوء وأن الضوء عبارة عن طاقة تؤثر بشكل فسيولوجي على

الإنسان عند مشاهدته للون معين، إذ أن للألوان قدرة على خلق جو من الحزن، الفرح، اليأس، الأمل، وغيرها من المشاعر، كما أن لها قدرة على فتح الشهية، وخلق الإحساس بالبرودة أو الدفء.

كما أن الألوان أحياناً تؤثر في بعضها البعض بطريقة غير متوقعة، فعلى سبيل المثال عند وضع معظم الألوان بجانب متماتها من الألوان الأخرى (كالأصفر والأزرق) ينتج عن ذلك شعور بالذبذبة والتأثيرات الكهربائية، وتبدو بأنها تتسحب بعيداً عن بعضها البعض، هذا التأثير يسمى إجهاد اللون العصبي (Color Fatiguing)، ومجازه انه عندما ينعكس لون واحد على جزء من شبكية العين لمدة طويلة، فإن العصب البصري يبدأ بإرسال إشارات مشوشة إلى الدماغ، ويكون التشويش الناتج عن الألوان المتممة بكثافة أكثر. (١)

ولكن لماذا يستخدم بعض المصممين هذه الطريقة في اختيار الألوان؟ إن الإجابة على هذا السؤال تكمن في حقيقة ردة الفعل النفسية للمشاهد عند النظر على تصميم معين، حيث يعرف المصممون أن هذه

(١) الموقع الإلكتروني: <http://www.pantone.com>

التصميم الجرافيكي

الطريقة تثير الانتباه وتجبر عين المشاهد على النظر إلى هذه الإعلانات، ولكن لمثل هذه الطريقة الفعالة نتائج سلبية تكمن في إعطاء الشعور بالوهم وعدم التركيز، لهذا فالطريقة المثلى لاستعمال هذه الطريقة هو أن تحاط المساحات الملونة بخط خارجي أسود أو رمادي كعامل حيادي يقوم بحفز الدماغ على فصل اللونين، وتدعى هذه الطريقة "الزجاج الملون" (Stained Glass). (١)

(١) نفس المرجع.

الفصل الثامن: أنواع المطبوعات

أولاً: الشعار (Logo):

وهو شكل بسيط يعبر عن محتوى الشركة وطبيعة عملها، وله من الأهمية ما يجعله أهم فرع من فروع التصميم الجرافيكي لأنه وبشكل بسيط جداً يحاكي الآلاف من الناس عن طبيعة عمل شركة تجارية أو جهة ثقافية أو وزارة حكومية وغيرها، ويمتاز تصميم الشعارات بأنه تجريد لما في الطبيعة من عناصر وتوظيفها بشكل دراماتيكي يخدم الفكرة ويحقق الهدف على أكمل وجه.

إرشادات تصميم الشعار الناجح:

هناك ٨ نصائح اعتمدها المصممون المحترفون في العالم في مجال تصميم الشعارات وهي كالاتي:

(١) البساطة:

حيث يجمع معظم الناس على أن الرموز الواضحة البسيطة الخالية من التعقيد والتفاصيل الكثيرة هي جذابة للنظر وبالتالي فإنها توفر للعين الراحة الكاملة والمجال الوفير لفهم مضمون الشعار، ومن هنا

التصميم الجرافيكي

نجد أن معظم الشعارات المشهورة في العالم اعتمدت مبدأ البساطة وعدم التكاليف وظلت حتى الآن من أقوى ما صممه المصممون، ومن هذه الأمثلة الكثيرة: مرسيدس، كوكاكولا، بيبسي، كالفين كلاين، نايك، كاتربيلر، وغيرها الكثير.

(٢) تناسب الأبعاد:

بشكل مثالي، يجب على الشعار أن يتكون من عرض وطول متناسبين في إطار من الوحدة، فلا يزيد العرض عن الطول بمقدار كبير يجعل من الصعب وضع هذا الشعار على بطاقة أعمال أو بروشور أو حتى بيل بورد (لوحة الإعلانات الضخمة).

(٣) قلة الألوان:

فمن المعروف أن ٨٠% من أكثر الشعارات العالمية شهرة تستخدم لونين أو ثلاثة؛ لأن أكثر من ثلاثة ألوان في الشعار الواحد قد يشتت رد الفعل النفسي لدى المشاهد عند النظر إلى هذا الشعار. عادةً ما يستخدم المصممون لونين مع الأسود مما يضيفي على الشعار صفة البساطة والقدرة على نقل الرسالة التي يحملها الشعار للناس.

٤) استعمال خط كتابة مقروء بوضوح:

بإمكان المصمم أن يستخدم مجموعة من خطوط الكتابة القوية في الشعار، لكن مالفائدة إذا لم يستطع أحد قراءته؟ إن أفضل اختيار تقوم به هو خط كتابة مميز وسهل القراءة في نفس الوقت.

٥) اعتماد مبدأ رخص تكاليف تنفيذ الشعار:

يجب على الشعار أن يصمم بطريقة معينة تجعله سهل الاستعمال في كثير من المجالات، وفي هذا الصدد علينا الأخذ بالاعتبارات التالية:

- يجب أن يكون الشعار مصمم باستعمال الكثير من الألوان التي قد تكلفك الكثير في كل مرة تريد تنفيذ هذا الشعار على بطاقة الأعمال (Business Card) أو على الورق المروس.
- عدم استخدام الصور في الشعارات والتي غالباً ما تكون صعبة التنفيذ والإنتاج.
- يجب أن يصمم الشعار بطريقة معينة يكون من السهل تحويله إلى نظام الألوان (أبيض وأسود).

- استعمال الألوان التي تتناسب مع صفحات الانترنت (Web-Safe Colors) حتى يظهر الشعار بنفس الألوان المطبوعة.

٦) الأصالة:

إن المبدأ الرئيسي من تصميم الشعارات هو محاولة تمييز شركة معينة عن منافسيها في نفس المجال، مما يعني أن الشعار في تصميمه يجب أن يكون مميزاً وفريداً، ومن جهة أخرى أن يكون التصميم مختلفاً كلياً عن باقي الشعارات الموجودة حتى يكون بالإمكان اعتماده كعلامة تجارية.

٧) محاولة أن يكون الشعار ضمن الأعراف المتعارف عليها:

ويعني هذا أن بعض الأعراف السائدة في تصميم الشعارات قد تراعى عند تصميم الشعار الخاص بك، مع احترام وجود الأصالة في نفس التصميم، فعلى سبيل المثال اللون المتعارف عليه في شعارات شركات التكنولوجيا مثل (Microsoft, IBM, Dell) هو الأزرق،

التصميم الجرافيكي

وهذا يدل على أن اللون الأزرق أصبح مقياساً عالمياً يشير إلى أن معظم شركات التكنولوجيا تستخدم هذا اللون في تصميم شعاراتهم.

٨) التعبير عن المضمون:

إن الشركات التجارية والمصانع والوزارات وغيرها الكثير غالباً ما تطلب من المصممين تصميم شعار خاص بشركتهم للتعبير عن مضمون هذه الشركة وما تقدمه من خدمات، وهذا لما يتميز به الشعار من قدرة هائلة على نقل صورة كاملة عن طبيعة عمل مؤسسة معينة أو جهة ثقافية أو وزارة حكومية...

ثانياً: بوستر (Poster):

وهو متعدد الأحجام ولكن الحجم المعتاد (A4)، ومن حيث الفكرة فالبوستر أنواع كثيرة ومتعدد الأهداف، وهو أسرع مادة إعلانية مطبوعة تصل فكرتها للناس.

إن أصغر قياس للبوستر هو (A5)، حيث يكون في متناول أيدي الناس لمشاهدته عن قرب، أو أن يكون ملصق على جدار أو زجاج محل تجاري، وتختلف أنواع الأوراق المستخدمة في طباعة البوسترات

التصميم الجرافيكي

فمنها الناعم والثقيل، منها الناعم والخفيف، وهناك أنواع أخرى تتعدد بحسب سعر الطباعة.



التصميم الجرافيكي

وأكبر قياس للبوستر غير محدد بقياس وهي تلك الإعلانات التي يمكن مشاهدتها على أسطح البنايات الكبيرة أو على الطرق، وعادةً ما تسمى (Billboards).

ثالثاً: بروشور (Brochure):

وهو عبارة عن نشرة إعلانية تتكون من أكثر من صفحة في التصميم الواحد، وقياسه المعتاد (A4) مرتبة بشكل أفقي ومقسمة إلى قسمين متساويين أو أربعة أقسام من أمام الصفحة والخلف، ويختلف عن البوستر بأنه قد يحتوي على شرح مفصل عن منتج أو شركة معينة بالإضافة إلى استخدام الصور والأشكال المختلفة.

التصميم الجرافيكي

Our Best Collection

irony 9 g stainless steel
HAPPY JOE

irony 100v lady stainless steel
SERPENT'S TAIL

irony chrono aluminum
RACERWAY

irony Spring/Summer
2004 Collection

swatch

IRONY SPRING/SUMMER
2004 COLLECTION

Welcome To The World
of Swatch

WWW.SWATCH.COM

التصميم الجرافيكي


رابعاً: كتالوج (Catalog):

هو بمثابة بروشور في تكوينه لكن بعدد صفحات أكثر، وغالباً ما يستعمل للتعريف بمنتجات شركة معينة وأسعارها وكيفية شراء تلك المنتجات، أو للإعلان عن مهرجان ثقافي وموعد الحفلات... وهكذا.

نظام التدريب المرن
Flexible Training System

تتميز هذه البرامج التعليمية بكونها مرنة وقابلة للتكيف مع احتياجات المتدربين من حيث المدة والوقت والمكان، مما يتيح لهم الاستفادة القصوى من هذه البرامج التعليمية. كما أنها تتميز بجودتها العالية وفعاليتها في نقل المعرفة والمهارات للمتعلمين. يمكن من خلالها اكتساب المهارات اللازمة لسوق العمل، مما يساهم في تحسين الأداء الوظيفي وزيادة الإنتاجية. كما أنها توفر بيئة تعليمية آمنة وداعمة، مما يشجع المتدربين على المشاركة والتفاعل، مما يؤدي إلى تحقيق أفضل النتائج التعليمية.

International
COMPUBASE
Education - Guaranteed



First Step To Success

رقم البرنامج	اسم البرنامج	عدد الساعات
1	التدريب على استخدام الحاسب الآلي	40
2	التدريب على استخدام الإنترنت	40
3	التدريب على استخدام البريد الإلكتروني	40
4	التدريب على استخدام برامج معالجة النصوص	40
5	التدريب على استخدام برامج جداول البيانات	40
6	التدريب على استخدام برامج العروض التقديمية	40
7	التدريب على استخدام برامج التصميم الجرافيكي	40
8	التدريب على استخدام برامج إدارة المشاريع	40
9	التدريب على استخدام برامج المحاسبة	40
10	التدريب على استخدام برامج التسويق الإلكتروني	40
11	التدريب على استخدام برامج إدارة الموارد البشرية	40
12	التدريب على استخدام برامج إدارة الجودة	40

International
COMPUBASE
Education - Guaranteed

للمزيد من المعلومات يرجى الاتصال بنا على الرقم التالي: 011-43000000

www.compubase.com

Microsoft | Oracle | IBM | SAP | SAP | SAP

IBM | SAP | SAP | SAP

سادساً: بطاقة تهنئة (Greeting Card):

ليس لها قياس محدد، وعادةً ما تحتوي على تصميم ذو ألوان زاهية تشير إلى الفرح والابتهاج بالإضافة إلى وجود نص بكلام جميل يعبر عن المناسبة.



سابعاً: كرت فيزت (Business Card):

وهي بطاقة تعريف بشركة معينة أو شخص معين، وعادةً ما تحتوي على المعلومات التالية:

- اسم الشخص أو الشركة.
- المسمى الوظيفي.
- رقم التلفون.
- العنوان.
- صندوق البريد.
- البريد الالكتروني (E-mail).
- موقع الانترنت (Website).



التصميم الجرافيكي



والحجم العادي لها هو ٥ سم X ٩ سم، ولكن يجوز استخدام أي حجم يراه المصمم مناسباً.

ثامناً: إنفيلوب (Envelop):

وهو مغلف ورق رسائل وقياسه متعدد بحسب قياس الرسالة، ويحتوي على معلومات الشركة ورقم الهاتف والبريد والعنوان.....الخ.

التصميم الجرافيكي



Quest Office Box 910229
Ammar, U.S.A, Jordan
Tel: 1952 61 618 951
Fax: 1952 61 618 552
E-mail: info@questscope.org
www.questscope.org
Registered British Charity
21110649

تاسعاً: ورق مروس (Letterhead):

وهو ورق مروس خاص بالشركات للمعاملات الرسمية ويجب أن يكون على قياس صفحة عادية (A4)، ويحتوي أيضاً على معلومات الشركة ورقم الهاتف والبريد والعنوان، ولكن بشكل تكون هذه المعلومات إما في رأس الصفحة أو في ذيلها، مع أهمية وجود شعار الشركة في رأس الصفحة.

التصميم الجرافيكي



AL-HAKEEM CO.
Manufacturing Olive Oil Equipments



Jordan - Irbid - TeleFax: 962 2 7468990 Cellular: +962795149786 +962774208 59
P.O. Box 150370 Postal Code 211 41 E-mail: info@Al-Hakeemjordan.com Http://www.Al-Hakeem.jo.com

عاشراً: بكج (Package):

وهو الصندوق المخصص لوضع منتج أو سلعة معينة داخله من أجل تحضيره للتسويق، والبكجات أنواع، فهناك البكج العادي المصنوع من الورق، وهناك المصنوع من مواد أخرى كالحديد أو الزجاج، وهناك البكجات الخاصة بـ CD's و Cassettes.



حادي عشر: أوراق أخرى:

مثل (ورق فاكس، سند قبض، سند صرف، سند تأمين، فاتورة، ورق تغليفالخ)، ولكل قياس مختلف.

ثاني عشر: ليبل (Label):

وهو قطعة صغيرة من الورق اللاصق، عادةً ما تحتوي على شعار ونص كتابي للتعريف بمنتج أو بشركة معينة.

ملاحظة: كرت الفيزت، المروق المروس، مغلف الرسائل، والأوراق الأخرى، جميعها تسمى (Stationary)، وتعني في الإنجليزية (ثابت) وقد أطلق هذا الإسم على مثل هذه الأوراق لأنها تحتوي بالعادة على معلومات لا تتغير.

الفصل التاسع: أنواع الصور وخصائصها

كل تصميم أو صورة في الكمبيوتر يجب أن تكون على هيئة التنسيقات التالية، وفيما يلي سنتعرف على أهم التنسيقات الخاصة بالمطبوعات وتلك الخاصة بالانترنت:

<p>هو النسق الأساسي في برنامج الفوتوشب، حيث أن هذا النسق يحفظ العمل مع جميع الطبقات والشرائح الموجودة فيه لذا يمكن في حالة رغبتك في عمل بعض التغييرات على العمل فهذا النسق يعتبر النسق المثالي.</p>	<p>PSD <i>Photoshop Document</i></p>
<p>هذا النسق من إنتاج شركة مايكروسوفت وهو خاص بنظام ويندوز، ويدعم الكمبيوتر هذا النسق بألوان تصل إلى ١٦ مليون لون ويمكنك استخدام نظام الضغط الغير فقداني وهو نظام ضغط للملفات التي بهذا النسق حيث يقوم بالمساعدة على توفير المساحة في القرص</p>	<p>BMP <i>Bit-map Pixel</i></p>

التصميم الجرافيكي

دون التضحية بأية بيانات، ولكن هذا التنسيق يقوم بتبطين عمليات الفتح والحفظ.	
يمكنك التعامل فقط مع ٢٥٦ لونا فقط من خلال هذا التنسيق وتسمى هذه الألوان بالألوان المفهرسة كما أن هذا التنسيق لا يأخذ حيزاً كبيراً من الذاكرة؛ لذا شاع استخدامه في الإنترنت لما له من حجم صغير وسرعة في التحميل.	GIF <i>Graphics Interchange Format</i>
وهي من الصيغ المقبولة بصورة كبيرة بين العديد من برامج الرسومات وبرامج النشر المكتبي، كما أنها تستخدم على نطاق واسع في كل من ويندوز وماكنتوش ^(١) ، وقد تم إنشاء هذه الصيغة للوفاء بمتطلبات الصور الرسومية (illustrations)، فإذا كنت تحتاج إلى إدراج	EPS <i>Encapsulated PostScript</i>

(١) ماكينتوش: من الأنظمة العالمية المشهورة المستخدمة في أجهزة الكمبيوتر، وهي من إنتاج شركة Apple Macintosh وهي أولى الشركات العالمية التي تعاملت مع التصميم الجرافيكي، لذا فالكثير من المصممين يفضلون مثل هذا النوع من نظام التشغيل لإمكانياته العالية والمنفوقة بالنسبة للتصميم الجرافيكي.

التصميم الجرافيكي

<p>الصورة في برنامج للنشر المكتبي كبرنامج كوارك إكسبرس أو أدوبي إليسترايتور أو ربما أدوبي بيج ميكر فإستخدم هذا النسق.</p>	
<p>يشيع استخدام هذا النسق لضغط الصور قبل نشرها على الانترنت وهو نسق فاقد للبيانات حيث أنه يؤدي إلى حذف بعض بيانات الصورة أثناء الضغط وعادة لا يتم ملاحظة ما تم فقده من بيانات كما أن هذا النسق يعتبر التنسيقات ذات المساحة التخزينية الصغيرة لذا يعتمده بعض مصممين المواقع لما له من جودة عالية وصغر حجم المساحة التخزينية.</p>	<p>JPEG (JPG) <i>Joint Photographic Experts Group</i></p>
<p>هو النسق الأساسي في برنامج اليلستريتر (Adobe Illustrator)، حيث أنه يمكنك التعديل عليه في وقت لاحق، ويعتبر من نوع (Vector).</p>	<p>AI <i>Adobe Illustrator</i></p>
<p>هو النسق الأساسي في برنامج كورل-درو (CorelDraw)، ويمكن التعديل عليه في وقت</p>	<p>CDR <i>CorelDraw</i></p>

التصميم الجرافيكي

لاحق، ويعتبر من نوع (Vector).	
رغم أن هذا النسق بدأ بفقدان التأييد إلا أنه لا يزال الكثير من الصور تستخدم هذا النسق، كما أن الفوتوشوب مثلاً يدعم هذا النسق بألوان تصل إلى ١٦ مليون لون، كما أنه يوصى بعدم استخدام هذا النسق إلا بطلب من شخص ما.	PCX <i>PaintBrush</i>
يعتبر شكلاً مختلفاً في لغة الطباعة حيث انه ملائم لبرامج النشر المكتبي كبرنامج بيچ ميكر وكوارك أكسبرس، وإرسال عمالك بهذا النسق دون القلق على فرز الألوان.	PDF <i>Portable Document Format</i>
يعد من أكثر التنسيقات شيوعاً على أجهزة الماكنتوش وتستطيع الكثير من برامج الوسائط المتعددة مثل (Macromedia Flash) بالإضافة إلى برامج الرسومات ثلاثية الأبعاد أن تستورد ملفات بهذا النسق.	PICT <i>Macintosh OS Format</i>
هو نسق جديد لحفظ الملفات وقد تم تصميمه خصيصاً لضغط الصور التي سيتم نشرها عبر	PNG <i>Portable Network</i>

التصميم الجرافيكي

<p>الإنترنت، ويتوقع الكثير من الخبراء أن يحل هذا النسق محل النسق (GIF)، حيث أن صور هذا النسق يمكن أن يحتوي على أكثر من ٢٥٦ لونا، كما أن هذا النسق يحتفظ بجميع الألوان وأقنية ألفا الخاصة بها، الأمر الذي يسمح بدمج حواف الصور مع خلفيات صفحات الإنترنت.</p>	<p><i>Graphics</i></p>
<p>يعد هذا النسق الأفضل بالنسبة للمطابع التجارية التي تستخدم أجهزة الطبع سايتكس، وذلك لفرز ألوان الصور، كما أن هذا النسق لا يحفظ أقنية ألفا المتضمنة في بعض الصور.</p>	<p>SCT <i>Scitex</i> <i>Continuous</i> <i>Tone</i></p>
<p>يسمح لك هذا النسق بأن تغطي رسومات الكمبيوتر بصورة حية ويسمى بالمفتاح اللوني لأنه يتم وضع مفتاح اللون جانبا لكي يسمح للعرض الحي من خلاله، وقد قامت شركة (True Vision) بتصميم هذا النسق لدعم الصور ذات الـ ٣٢ بت التي تحتوي على قنوات ألفا وقادرة على عرض الصور الحية.</p>	<p>TGA <i>Targa</i></p>

<p>قامت شركة ألدوس والتي إشترتها شركة أدوبي بتطوير هذا النسق من اجل توحيد مقاييس الصور الممسوحة وهو نسق يتم استخدامه في معظم برامج النشر المكتبي كبرنامج كوارك اكسبرس.</p>	<p>TIF <i>Tagged Image File</i></p>
--	--

ضغط الصور (Compression):

العديد من تنسيقات الصور تستخدم تقنيات ضغط الصور للتقليل من مخزون الفراغ الذي يحتوي على الصور من نوع (Bitmap)، وبالتالي إزالة الأجزاء الزائدة أو التقليل من كمية الألوان للحفاظ على وحدة التشكيل اللوني الخاص بالصورة.

تصنف التقنيات على أساس إزالة التفاصيل والألوان من الصور، وبشكل عام هناك نوعين من تقنيات الضغط:

(١) تقنيات الضغط ذات الخسارة المنخفضة (Lossless Techniques) : التي تقلل من بيانات الصورة (Data) بدون الحاجة إلى إزالة التفاصيل.

(٢) تقنيات الضغط ذات الخسارة المرتفعة (Lossy Techniques) : التي تقلل من بيانات الصورة عن طريق إزالة التفاصيل.

التقنيات الشائعة الاستعمال في برامج التصميم:

• **Run Length Encoding (RLE)** : وهو من نوع (Lossless)، يكثر استعماله في التنسيقات الخاصة ببرامج الفوتوشوب وبعض تنسيقات نظام الويندوز.

• **Lemple-Zif-Welch (LZW)** : من نوع (Lossless)، يدعم التنسيقات (TIFF, PDF, GIF, and PostScript language file formats)، وهذه التقنية مفيدة جداً في الصور التي تحتوي على مساحات كبيرة من لون مفرد.

• **Joint Photographic Experts Group (JPEG)**: من نوع (Lossy)، يدعم تنسيقات (JPEG, TIFF, PDF, and PostScript language formats). توفر هذه التقنية أفضل النتائج في الصور ذات التأثير اللوني المستمر (Continuous-tone images) مثل الصور الفوتوغرافية.

• **CCITT encoding**: من عائلة (Lossless) ويختص بالصور الأبيض والأسود على هيئة تنسيقات (PDF and PostScript language formats).

• **ZIP encoding**: من عائلة (Lossless) التي تدعم الصور على هيئة التنسيقات (PDF and TIFF).

الفصل العاشر: الإخراج الفني للصحف والمجلات (Desktop Publishing)

يقصد بالإخراج الفني جميع العمليات الفنية التي من شأنها إنتاج تصميم معين في صورته النهائية الجاهزة لعملية الطباعة ونشره ما بين الناس كالصحف والمجلات، مع مراعاة جميع قواعد وأسس التصميم، وهذه العمليات تشمل على:

- التحضير النهائي للصور (معالجتها) ومن ثم إدراجها في التصميم بتنسيق مناسب.
- طرق ترتيب الصور مع النص.
- أشكال وأنواع خطوط الطباعة وتوسيطاتها في التصميم (Alignment).
- الحرص على العمل تحت نظام (CMYK) سواء في حالة (Process Color) أو (Spot Color).
- مراعاة (Page Layout) وهو شكل الصفحة وقياسها بحسب نوع التصميم.

قواعد الإخراج الفني:

(١) استخدام فراغ واحد بين الجمل:

إن إضافة فراغ إضافي بين الكلمات تشتت انتباه العين، وتكون غير جذابة في أغلب الأحيان، لذا فمن الضروري أن تكون المسافة بين الكلمات متساوية لخلق إحساس بالتوازن في التصميم مما يريح العين ويجبرها على متابعة النظر إلى باقي أجزاء التصميم.

الإبداع من متطلبات التصميم الناجح
الفعال والخيال لدى المصمم يجب
أن يكون غير محدود .

(٢) مراعاة الفراغ بين الأسطر في الفقرات:

الفقرة عبارة عن عدة أسطر والفراغ ما بين كل سطر هو أقل من ذلك الفراغ ما بين فقرة وأخرى، حيث أن كل فقرة مسبقة بفراغ ومتبوعة بفراغ أيضاً.

عادةً ما يكون الفراغ بين فقرة وأخرى هو ضعف الفراغ ما بين أسطر الفقرة نفسها، أو ضعف ونصف، أو ضعفين، والمحافظة على تنسيق الفقرات في التصميم يعطي الشعور بالنظام والإيقاع الذي من شأنه لفت النظر إلى التصميم وإزالة الشعور بالتشتت.

الإبداع من متطلبات التصميم الناجح
الفعال والخيال لدى المصمم يجب
أن يكون غير محدود .

الإبداع من متطلبات التصميم الناجح
الفعال والخيال لدى المصمم يجب
أن يكون غير محدود .

الآن وباستخدام برامج النشر المكتبي مثل (CorelDraw) و (QuarkXpress) يمكنك وبسهولة تحديد الفراغ ما بين الفقرات والذي يقاس عادةً بالنقط (pt).

Adobe Photoshop
CorelDraw
QuarkXpress



٣) أنواع خطوط الطباعة:

من شروط الإخراج الفني عدم استعمال أنواع خطوط كثيرة في التصميم الواحد، واقتصارها على ثلاثة أو أربعة أنواع، ولكن هذا لا يعني أننا لا نستطيع استعمال أكثر من ذلك، ولكن يجب أن يكون لدينا سبب مقنع لذلك، وعلى سبيل المثال لا يستطيع مخرج الصحف والمجلات استعمال أكثر من خط لكل افتتاحية مقال، أو العنوان

التصميم الجرافيكي

الرئيسي (Headline) لأن في ذلك تشويش للقارئ ويعطي الإحساس بالبعثرة.



هل تواجه مشكلة في تنفيذ بحثك
الجامعي وليس لديك الوقت؟
الحل موجود
كل ما عليك هو إعطائنا اسم البحث

ترجمة أبحاث - أبحاث تخرج - طباعة ملون وعادي - مونتاج أفلام - دورات تصميم
صيانة كيبووتر - طباعة سلايدات - تصميم في - تنفيذ مشاريع

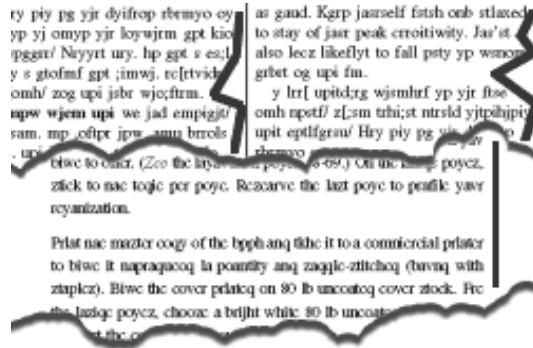
في تصميم صفحات الجرائد يستعمل المصممون عادةً ثلاثة أنواع من الخطوط: واحد للعنوان الرئيسي، وواحد للعنوان الفرعي، وواحد للنص.

" التنمية الاجتماعية" تبدأ المشروع على مراحل

36 مليون دينار لبناء 11 الف مسكن للأسر الفقيرة

بدأت وزارة التنمية الاجتماعية بالتعاون مع وزارة الأشغال العامة والإسكان والشؤون البلدية بمشروع وطني يشمل على بناء 11 الف مسكن للأسر الفقيرة وصيانة مسكن أخرى قديمة. ويعتبر المشروع خاصاً بالأسر الفقيرة التي لم تتمكن من الاستفادة من المشاريع والبرامج الإسكانية الحكومية بسبب عدم قدرتها على دفع أي أقساط مالية مقابل الحصول مسكن صحي ملائم.

٤) توسيط النص (Text Alignment)



تعني توسيط النصوص في التصميم، والتوسيط هو ترتيب

النصوص بحسب الجهات التالية:

- Align left: توسيط اليسار.

التصميم الجرافيكي من أرقى الوسائل
البصرية التي تخاطب العقل البشري
وتقنعه بفكرة ما عن طريق العين.

- Align center: توسيط الوسط.

التصميم الجرافيكي من أرقى الوسائل
البصرية التي تخاطب العقل البشري
وتقنعه بفكرة ما عن طريق العين.

- Align right: توسيط اليمين.

التصميم الجرافيكي من أرقى الوسائل
البصرية التي تخاطب العقل البشري
وتقنعه بفكرة ما عن طريق العين.

- Fully-Justified Align :توسيط يمين
أو يسار ولكن بشكل لا يسمح لوجود فراغ في
نهاية كل سطر.

التصميم الجرافيكي من أرقى الوسائل
البصرية التي تخاطب العقل البشري
وتقنعه بفكرة ما عن طريق العين.

نلاحظ من التنسيقات الأربعة أن أفضل تنسيق من الناحية الجمالية
وقوة الاتزان هو التنسيق الرابع (Fully-Justified)

مميزات تنسيق (Fully-Justified):

- ١- أكثر التنسيقات رسمية، حيث يكثر استخدامه في
الأوراق الرسمية والمعاملات التجارية.
- ٢- يسمح بحروف ورموز أكثر في السطر الواحد،
ويحشر الأحرف في نفس الفراغ المخصص في السطر
الواحد.

- ٣- يلفت الانتباه أكثر من غيره لتمييزه بالشكل
الرصين، ويتفادى وجود الكثير من الفراغ الأبيض الذي
يمر عبر النص.
- ٤- أكثر ألفةً إلى القراء في بعض المنشورات،
كالكتب والصحف.

مميزات تنسيق (Left or Right Aligned):

- ١- أقل رسمية، ويكثر استخدامه في الإعلانات.
- ٢- هناك دائماً الفراغ الأبيض بعد كل سطر، ولكن الكثير
من المصممين يرون بأنه يجب ترك النص ينساب على
طبيعته بدون الحاجة إلى ضغطه أو مده كما في حالة (-Fully
(Justified).
- ٣- استخدام هذا التنسيق يوفر الوقت، ولا يتطلب الكثير من
الانتباه.

مميزات تنسيق (Center Align):

التصميم الجرافيكي

١- يعطي النص الإحساس بالرسمية، ولهذا يستخدم في تصميم بطاقات المعايدة أو بطاقات الدعوة أو في تصميم الشهادات المدرسية والجامعية.

٢- من الصعوبة قراءة الفقرات والسطور الطويلة المتعددة في النص.

٣- أفضل الاستعمالات لهذا النص هو أن يكون بمثابة عنوان رئيسي (Head Line) لنص تحته من تنسيق Fully-Justified).

٥) مراعاة امتداد السطر وتناسبه مع حجم خط الطباعة:

فالمعروف أن امتداد الخط أو قصره يبيئ الطباعة، لذا كلما كان امتداد السطر كبيراً وجب استخدام خط طباعة أكبر، وإذا كان قصيراً وجب استخدام خط طباعة أصغر.

Lines of type that are too long or too short slow down reading and comprehension. Combine the wrong line length with the wrong type size and the problem is magnified.

Lines of type that are too long or too short slow down reading and comprehension. Combine the wrong line length with the wrong type size and the problem is magnified.

Lines of type that are too long or too short slow down

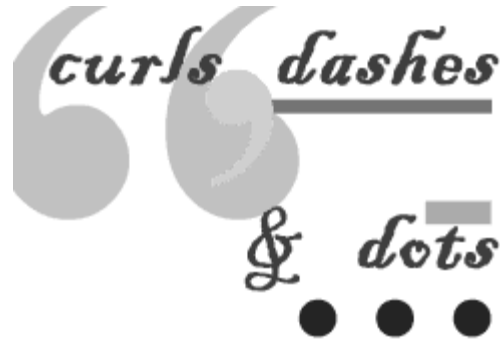
٦) متى نستخدم الأحرف الكبيرة (Capital Letters):

بشكل عام استخدام الأحرف الكبيرة في التصميم مزعج، إلا أن هناك حالات معينة يجذب استخدام الأحرف الكبيرة فيها وهي عند التركيز على كلمة مهمة مثل (إسم شخص، مكان حفلة، موعد إقلاع طائرة...)، وعادة ما يستخدم المصممين الأحرف الكبيرة في العناوين الرئيسية القصيرة (Headlines)، لميزتها التزيينية.

FANCY SCRIPT OR DECORATIVE FONTS ARE NOT SUITABLE FOR ALL CAPS

٨) استخدام علامات التنقيط المناسبة:

فهذه العملية تعطي الصفحة أو التصميم رونقاً خاصاً يدل على الرقي والمتانة، أما في حالة تصميم الصفحات لنشرها على الانترنت فليس مهماً الالتزام بعلامات الترقيم المناسبة حيث يمكن استخدام ثلاث نقاط (...) بعد كل جملة، ولا يجوز استخدامها في التصميم للمطبوعات.



٩) استخدام الصناديق والحدود والإطارات (Boxes, Borders,) (Frames):

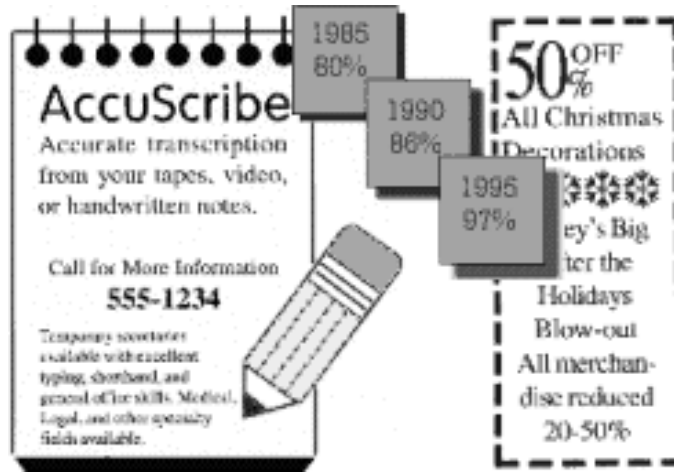
هذه الأدوات تساعد على تنظيم التصميم وخصوصاً النص مع الصور، وفي بعض الأحيان قد يكون هناك إطار داخل إطار، وداخل كل إطار نص كتابي. في هذه الحالة يجب مراعاة استخدام الإطارات البسيطة وعدم تقاطعها مع نص كتابي في التصميم، كما أن الإطار يفقد ميزته التنظيمية إذا كان كل نص في الصفحة موجود داخل إطار أو صندوق.

قواعد استخدام الإطارات (Frames):

- نقل فكرة معينة وإضافة إهتمام: من المستحسن أن يكون هدف الإطار لتحديد نغمة ومسار التصميم، ومن أجل لفت الانتباه البصري إلى التصميم وتحسين الرسالة النصية.
- بشكل عام تعتبر الإطارات البسيطة أفضل بالنسبة للتصميم الرسمي مثل: تقارير ومخطوطات المدرسة، بالإضافة إلى الأيقونات.

التصميم الجرافيكي

- يمكن لإطار بسيط له ظل (Shadow) ومحاط بنص كتابي أن يقود المشاهد للوهلة الأولى للمعلومة التي تريد نقلها.
- يمكن للإطارات أن تعمل كديكور لبعض أجزاء التصميم، وأن تضيف له عنصر الجمالية.
- الحدود في الإعلانات وخصوصاً إعلانات الجرائد تعمل على لفت الانتباه، فإذا كان هناك إعلان في صفحة الإعلانات في الجريدة -المليئة بالإعلانات- و تريده أن يظهر بشكل متميز ولافت للنظر؛ فيجب التركيز على الحدود (Borders) كأن يكون سميك أو بلون مختلف أو منقط...



- ليس بالضرورة أن تكون الإطارات مربعة الشكل، إذ يمكننا استخدام الإطارات الدائرية الشكل.
- ليس بالضرورة أن ترسم الإطارات بواسطة خطوط (Lines)، وإنما نستطيع تصميمها بواسطة أيقونات أو كلمة معينة ثم نكرر هذه الكلمات أو الأيقونات.
- ليس بالضرورة حشر جميع العناصر داخل الإطار، وإنما يفضل في بعض الأحيان الخروج عن صندوق الإطار من أجل لفت النظر من خارج الإطار إلى داخله.
- قد تتكون الإطارات نتيجة كتل لونية مع أو بدون حدود.
- يجب مراعاة محتوى التصميم بالنسبة للمكان الذي سيظهر فيه هذا التصميم، ففي الصحف والمجلات سنكون على علم كاف بأنه يجب علينا تجنب الخطوط الرقيقة، والتصاميم المعقدة (كثيرة العناصر)، ومن جهة أخرى يجب معرفة هدف التصميم حتى نتمكن من معرفة نوع الحدود التي سنستخدمها حول التصميم، فعلى سبيل المثال لا يمكننا استعمال حدود مكونة من أيقونة على شكل مهرج في تصميم يهدف للتعزية والمواساة، إلا أنه سيكون من المناسب مثلاً أن

تستخدم حدود من الأزهار حول تصميم يهدف للتهنئة والتبريك.

١٠ استخدام عدد قليل من الصور (Photos & Clip arts):

الصور والرسومات هي بهارات التصميم، إلا أن تصميمياً يحتوي على كثير من الصور يجعل من الصعب على القارئ التركيز على ما يقوله التصميم، لذا فإن من الضروري أن تعمل الصور داخل التصميم كداعم لفكرة التصميم. في الحقيقة ليس هناك مقياس سريع يمكننا من معرفة ما إذا كانت الصور في التصميم كثيرة أم لا، ونحن فقط نستطيع إحساس ذلك بالفطرة، ومن الأمور المهمة التي قد ترشدنا إلى ذلك مايلي:

- تقليل الحجم: بدلاً من استخدام عدد كبير من الصور الصغيرة نستطيع تقليل ذلك بواسطة استخدام صورة أو صورتين كبيرتين فقط.
- توحيد الصور: ويعني أن تكون الصور موحدة من ناحية حجمها، الإطار الموجودة داخله، التوسيط...

• إذا ما كان هناك العديد من الصور التي قد تشتت الانتباه، فإنه من الأفضل عندها أن نميز صورة واحدة عن الأخرى وذلك بتكبير حجمها أو حدودها، مع إبقاء صفة الوحدة على الصور الباقية.

١١) الحرص على استخدام الفراغ الأبيض (White Space):

إن من أصعب المفاهيم في التصميم هو مصطلح (الفراغ الأبيض)، ربما لأنه يبدو ذو تأثير سلبي، فالفراغ الأبيض يعني: غياب النص وغياب الصور، مساحة فارغة، مساحة سلبية خالية، ولكن مع كل هذه السلبيات فإن الفراغ الأبيض مهم جداً.

الفراغ الأبيض بمثابة غرفة تنفس بصرية للعين، حيث يريح العين أثناء انتقالها بين عناصر التصميم من صور ونصوص، وفي التصميم الجرافيكي الفراغ الأبيض مهم في تصنيف التصميم، فعند نقل رسالة معينة عن (سلطة، رزانة، أو رقي) فإن المصممين يهتموا بأن يضيفوا الكثير من الفراغ الأبيض، أما في حالة الإعلانات العادية التي تخاطب معظم الناس بفكرة بسيطة يحدب عندها استخدام فراغ أبيض

أقل، وفي حالة الإعلانات التجارية الرخيصة ذات النسخ الكثيرة، فإن الصفحة تكاد تخلو من الفراغ البيض.

١٢) الحرص على استخدام النسق الطباعي الصحيح (Page Layout):

معظم برامج النشر المكتبي تستخدم عدة تنسيقات طباعية جاهزة، ولكن من الصعب أحياناً قبول التنسيقات الجاهزة بكامل عناصرها، لذا يجب معرفة كيفية تغيير بعض هذه العناصر، ومنها:

- الهوامش (Margins).
- الشبكات والأعمدة (Grids/Columns).
- القنوات والفراغ ما بين الأعمدة (Gutters/Columns Spacing).
- خطوط الطباعة (Fonts).
- القيادة (Leading).
- العروات وتعريفات الفقرات (Tabs/Paragraph Idents).
- المباعدة ما بين الفقرات (Paragraph Spacing).

التصميم الجرافيكي

- الأحرف الكبيرة (Drop Cap Settings).
- تعديلات خاصية لف الخطوط أو تداخلها مع الصور (Text Wrap Offsets).



قواعد استخدام الصور في الإخراج الفني والمطبوعات:

أحياناً قد يخطيء الكثيرون في استخدام صور من الانترنت لأنها تظهر جميلة وعالية الجودة، ولكن النتيجة تتغير تماماً عند تكبيرها في تصميم معين فتتكسر أو تقل جودتها، وربما تبعثها عبر البريد الإلكتروني وتفاجأ بان المستقبل لا يستطيع الإطلاع عليها أو أن نصف الصورة فقط ظاهر للعيان.

الكثير من المشاكل قد تحدث، وهي نتيجة للعبثية في اختيار الصور، حيث أن هناك مقاييس ومعايير معينة في استعمال الصور في التصميم، وهي:

• عليك معرفة التنسيقات ومميزات كل تنسيق، وقد ذكرنا

التنسيقات في درس سابق، ولمزيد من التفصيل نورد مايلي:

هناك نوعان من هياكل الصور: (Bitmap or pixel-based) و (Vector). كل من صفحات مواقع الانترنت والشاشات تستخدم الصور من نوع (Bitmap)، أما المطبوعات فإنها قد تستخدم كلا النوعين (Bitmap & Vectors) والفرق بين هذين النوعين أن

الصور من نوع (Bitmap) تكون في أفضل جودة لها بحسب الحجم الحقيقي التي انتجت على أساسه، وعند تكبيرها فإنها تفقد شيئاً من جودتها ووضوحها، أما (Vector) فإنها قابلة للتكبير والتصغير.

• اختيار التنسيق المناسب للتصميم:

معظم تنسيقات الجرافيكس هي كما ذكرنا (Bitmap) أو (Vector)، ومن الأمثلة على النوع الأول: (GIF, JPEG, TIF,)، أما النوع الثاني فهناك العديد من تنسيقاته مثل: (EPS, and PCX)، وهناك تنسيقات خاصة قد تتكون من كلا النوعين (CGM, PICT)، وهناك تنسيقات خاصة قد تتكون من كلا النوعين (Bitmap & Vector) وهي (CDR and AI). بالنسبة لتصميم صفحات الانترنت تعتبر تنسيقات (GIF & JPEG) الأفضل لقلّة حجمها مما يجعل من موقع الانترنت أكثر سرعة في عملية تحميل الصور وعرضها، وبالنسبة للمطبوعات تعتبر تنسيقات (TIF, EPS) من أفضل التنسيقات التي تستطيع المحافظة على جودة الصور كما أنها شائعة الاستعمال في جميع برامج الطباعة في المطابع التجارية (Press) والمطابع المنزلية (Printer).

• مراعاة حقوق النشر:

وهي أنه يجب على المصمم الاهتمام بمعرفة حقوق النشر الخاصة باستعمال صورة معينة أو كليب آرت، إذ أنه لا يجوز استخدام أي صورة نحصل عليها من الانترنت أو من مكان آخر. من هنا فإن أفضل وسيلة للحصول على الصور هو التقاطها عن طريق الكاميرا، حيث يستطيع المصمم تكوين فكرة معينة عن الصور التي يريدتها ومن ثم يبحث عن الموضوع ويلتقط الصورة تماماً كما أرادها.

مهارات كتابة العناوين الرئيسية (Headlines):

إن الفكرة من العنوان الرئيسي (التصديري) في أي مقال أو إعلان هو لفت الانتباه، حيث أن العنوان الرئيسي الممتن قادر على تحريض القارئ على متابعة القراءة والبحث عن المزيد، وإذا كنت تعتمد على جسم الإعلان أو المقال أكثر من العنوان الرئيسي فإنك لا محالة ستجعل صاحب الإعلان يخسر ٨٠% من نفود تكلفة هذا الإعلان.

التصميم الجرافيكي

وهناك عدة أمور فنية مدروسة يجذب الاهتمام بها عند كتابة العنوان التصديري في مقالة أو إعلان من خلال استعمال الكلمات المناسبة وذات الوقع النفسي القوي لدى المشاهدين والقراء، وهي:

- إيقاد الفضول وحب الاستطلاع في نفس المشاهد.
- التلميح عن حل لمشكلة هامة تخص معظم الناس.
- التلميح عن منفعة.
- اعتماد القصر في الجمل والعبارات.
- الحرص على أن تكون قوة العنوان مناسبة لقوة المقال أو الإعلان.
- اجتناب العناوين الخادعة أو المبالغ في عباراتها.

تستطيع تكوين الفضول لدى القارئ مثلاً عن طريق استخدام الأسئلة الاستفزازية، أو عن طريق استخدام الجمل الأشبه بالشعرية، أو عن طريق طرح فكرة مشوقة لدى جميع فئات الناس مثل (ارتفاع أسعار الخبز....) ومن ثم محاولة استمالة القارئ ليكمل الموضوع أو الإعلان ليتبين أن الموضوع ليس له علاقة بارتفاع الخبز إلا بتشبيهه

التصميم الجرافيكي

شيء بارتفاع الخبز. في الحقيقة هناك عدة طرق لذلك، وبعض الطرق قد تكون خاصة بمجتمع أو فئة معينة وبظروف معينة.

إليك المثال التالي لإعلان يتوجه إلى طلاب الجامعات، ويوقد لديهم الشعور بمشاكلهم في بعض الجامعات وهي صعوبة إيجاد مكان شامل لجميع الخدمات الطلابية، سو ترى في هذا الإعلان قوة العنوان التصديري في حفز الطلاب لمتابعة قراءة باقي المعلومات في الإعلان:

هل تعاني من مشكلة
إيجاد جميع الخدمات الطلابية
الحل موجود
لدى بريك

طباعة ملون وعادي
ترجمة أبحاث
سكانر ومعالجة الصور
دورات كمبيوتر
دورات تصميم جرافيك

اريد - مقابل الاقتصاد - بجانب ستوديو القرم - ت. 0795374599 - 0795390692

إحدى الطرق الرائجة في عالم الإعلان أن المصمم يحاول الاستفادة من وظيفته الرئيسية وهي التعبير عن قضية أو مشكلة معينة ومن ثم محاولة طرح الحل، لذا نجد معظم المصممين أو المحررين في

التصميم الجرافيكي

الصحف يستخدمون العبارات التي تشكل صدى قويا لدى الناس كالتلميح لوجود منفعة داخل صفحات الإعلان أو المقال. من الممكن أن يحمل العنوان الرئيسي حلاً لمشكلة عامة كالقفر أو البطالة.

من الكلمات والعبارات المؤثرة التي تستخدم في العناوين الرئيسية:

- مضمون ١٠٠%
- هل تعاني من (مشكلة)؟
- الحل جاهز!
- الطريقة الوحيدة لـ (مشكلة)!
- أحصل على خصم ٥٠%....

التحضير للطباعة (Sending Files to Your Service)

(Bureau):

في بعض الأحيان تحصل عدة أخطاء عند إرسال تصميم معين إلى المطبعة والبدء بعملية الطباعة كاختلاف خطوط الكتابة أو أن التصميم لا يفتح، أو اختلاف الألوان، وغيرها من المشاكل.

في بعض الأحيان يدرج المصممون خطوط الكتابة التي استعملوها في التصميم، أو يدرجون الصور، ولكن هناك عدة قواعد فنية يجب الالتزام بها في هذه المرحلة المهمة لتفادي هذه الأخطاء، وهذه القواعد كالاتي:

- يجب معرفة البرنامج الذي يستخدم في المطبعة وبناءً عليه يحفظ المصمم تصميمه بالنسق الملائم لذلك البرنامج، وحتى في بعض الأحيان نفس البرنامج غير قادر على فتح ذلك التصميم نظراً لاختلاف نسخة البرنامج التي تم تنفيذ التصميم فيها عن نسخة البرنامج الموجود في المطبعة، لذا من الأفضل أن يحفظ المصمم تصميمه بتنسيق موحد تستطيع جميع برامج التصميم أن تستعرضه مثل تنسيق (TIF or EPS).

- في حالة حفظ الملف في تنسيق (CDR or EPS or AI) يجب الانتباه إلى تحويل الخطوط (typefaces) إلى منحنيات (Curves) لتفادي عدم وجود نفس الخط المستعمل في التصميم في المطبعة.

- الانتباه إلى أن نظام الألوان هو (CMYK).
- التأكد من الصور المستخدمة في التصميم أصبحت جزء من التصميم نفسه (Embedded) وليست جزء مربوط بالتصميم أي أنها ليست عبارة عن (Links).
- في بعض الحالات يقتضي من المصمم عدم تخزين التصميم تحت تأثير الضغط (Compression) فهذه العملية قد تقلل من جودة الصور المستخدمة في التصميم، وهذه الحالة تكون عند تصميم إعلانات بقياس كبير.

الفكرة المبسطة لطباعة الإعلانات:

على خلاف الطلاء الزيتي أو المائي، يستعمل الحبر في الطباعة فقط. طباعة ملصق ملون عبر شاشة طابعه، يحتاج إلى حبر من أربعة ألوان (CMYK): الأزرق الداكن والأرجواني والأصفر والأسود. عبر ضغط هذه الألوان الأربعة في نقاط صغيرة، يمكن أن نحصل على أي لون بينها. يتم الوصول إلى النقاط عبر دفع الحبر من خلال

التصميم الجرافيكي

مادة من البوليستر تعرف بالشاشة. يتم الحصول على صور النيغاتيف التي تعود للألوان الأربعة من الصورة الأصلية. ثم يتم تكبيرها بحجم الملصق المطلوب.

تكن الخطوة التالية بصناعة المجمع. يتم تجميع عناصر الشبكة بحيث يمر الحبر عبر تلك المناطق التي نريد الصورة فيها؛ يتم ذلك بتغليف الشاشة بمادة حساسة تجاه الضوء وبوضع الفيلم في مواجهة الشاشة، ثم يخضع كل شيء بعدها إلى أشعة ما فوق البنفسجية لبضع دقائق وحين تمر أشعة الضوء عبر الأماكن الشفافة للفيلم تطهي الغشاء وتحاصر الشبكة.

تحمي المناطق الداكنة من الفيلم الغشاء من الضوء. وعندما يتم غسل الشاشة بالماء، تحرر النسبة الغير مطهية في الغشاء من المادة المشبكة. يتمكن الحبر من العبور من خلال الموجة المفتوحة، في حين تحول الموجات المقفلة دون ذلك.

التصميم الجرافيكي

لطباعة اللون، تغطي الشاشة التي تعود لهذا اللون بالحبر. ثم تمارس عملية إطباق محكمة تضغط الحبر على الشاشة فتجبر الحبر على المرور عبر فتحات الشبكة نحو الورقة التي تحت الشبكة. تمر الورقة المطبوعة بعدها عبر نفق لتجفيفها . ثم تتكرر العملية ذاتها لكل من الألوان الأربعة. وهكذا تخرج الملصقات أخيرا ليحتوي كل منها على أكثر من ملياري نقطة. ثم تنتشر الملصقات المنتجة على جدران المدينة وفي الأماكن العامة الأهم حيث يمكنها لفت الأنظار.

يعتقد بعض العلماء أنه يمكن تحسين شبكية العين لدى البشر. وقد يصبح لدينا يوما أربعة صابغات بدل الثلاثة التي تسمح لنا بتمييز ما يزيد عن مائتي لون مختلف. حينها فقط سنتمكن من رؤية الأشياء بألوانها الحقيقية.

الفصل الحادي عشر: شروط ومستلزمات التصميم

هناك عدة شروط من الواجب توافرها في التصميم الفني ليظهر بصورة قوية ومعبرة عن فكرة ما، وبمعنى آخر هناك عدة أسس لنجاح التصميم، هي كالاتي:

أولاً: وجود الفكرة في التصميم:

يجب أن يحتوي التصميم على فكرة معينة معبرة عن الشيء الذي يريد أن ينقله المصمم للناس، فالمقصود بالتصميم أصلاً هو انه وسيلة بصرية للتعبير عن فكرة معينة، وفي هذا الصدد يكثر المصممون من استخدام الرموز المختلفة في تصاميمهم للدلالة على فكرة معينة، فمثلاً إعلان الخطر يرمز دائماً له بالجمجمة مع استعمال اللون الأحمر بكثرة...

أمثلة على توظيف الفكرة في التصميم:

- إعلان غسالة عادةً ما يحتوي على فكرة (النظافة) أو البياض أو وجود ماء نظيف...

- إعلان الكمبيوتر عادةً ما يحتوي على فكرة التكنولوجيا، السرعة، الدقة....
- إعلان عن السعادة عادةً ما يحتوي على وجوه ضاحكة، أزهار، أو طبيعة.
- إعلان عن البراءة عادةً ما يحتوي على وجوه أطفال وهكذا.

ثانياً: وجود النص الكتابي (Text) في التصميم:

إن أهمية وجود نص كتابي في التصميم تساعد على فهم التصميم والهدف منه، وكثير من الإعلانات تحتوي على نص كتابي على شكل فقرة كاملة أو اثنتين، أو أنها تحتوي على نص رئيسي يزيد من التعريف بفكرة الإعلان، والمعروف أن الإعلان الذي يحتوي على نص كتابي قوي عن طريق استخدام عبارات مؤثرة هو الأكثر نجاحاً ووصولاً للجمهور، وفي أيامنا هذه أصبح كثير من المصممون يستخدمون اللغة العامية في نصوصهم لسهولة فهمها من قبل الجمهور.

ثالثاً: وجود الصور في التصميم:

لا تقل أهمية وجود الصور عن أهمية وجود النص الكتابي، بل أنها أحياناً تتعدى أهمية النص الكتابي في إيصال المعاني من التصميم وتحقيق الهدف، فالصور أحياناً تنقل المعنى المباشر للفكرة التي يحاول المصمم إيصالها للجمهور في إعلان معين.

رابعاً: مراعاة تناسق الألوان:

إن مراعاة تناسق الألوان وانسجامها مهم جداً في إضفاء الجمالية على التصميم، وإعطاء العين الاستقرار والهدوء لتتمكن من مشاهدة التصميم بكل سهولة وراحة، ومن المهم أيضاً أن تكون الألوان جذابة للوهلة الأولى حتى تسرق نظر المشاهد مثلاً عندما يفتح أحد صفحات الجريدة المليئة بالإعلانات المختلفة.

خامساً: اعتماد مبدأ البساطة في التصميم:

كثيراً ما نرى إعلانات ألوانها جميلة والصور المستخدمة واضحة، ولكننا لا نعيدها انتباهاً! لماذا؟ لأن كثير من الإعلانات تحتوي على

التصميم الجرافيكي

كثير من العناصر مما يوحي بالتعقيد في التصميم وبالتالي فإن العين تنفر من هذا التصميم لتنتقل إلى تصميم آخر عناصره أقل، وأحياناً أنك ترى عنصراً واحداً أو اثنان ولكنك تتجذب لمثل هذه الإعلانات؛ إذن البساطة هي مفتاح التصميم الناجح الذي يصل إلى قلوب الناس بشكل كبير.

سادساً: الابتكار والتجديد:

المصمم الناجح هو ذلك الذي يبتكر أفكاراً جديدة لتصميمه ويعبر عن أفكاره عن طريق استخدام عناصر معينة في قالب جديد معبر عن روحية التصميم، ويحاول المصممون المزج ما بين العناصر والصور والنصوص لإخراج فكرة معينة إلى الجمهور، ومنهم من يستعمل عنصراً واحداً في التصميم، المهم هو الكيفية التي استعمل فيها ذلك العنصر.

وكثيراً ما نسمع هذا المصطلح: "فكرة التصميم قوية" أو "ضعيفة"، فعندما يشاهد الناس إعلاناً معيناً يحتوي على فكرة قديمة استخدمت عدة مرات وتكررت في أكثر من إعلان، فإنهم سيعتبرون أن الإعلان

ضعيف، وبالتالي فإنهم غير مقتنعين بفكرة شراء المنتج الذي يعلن عنه هذا الإعلان.

فنيات جذب المشاهدين للإعلانات:

في عالم الدعاية والإعلان أصبح هناك الكثير من التقنيات والفنيات التي تزيد من تأثير الإعلان على الناس وبالتالي تحقيق الهدف المرجو من تصميم وطباعة هذه الإعلانات التجارية، ومن بعض التقنيات المهمة والتي تدرس في علم الإعلان الحديث مايلي:

(١) التأكد من وجود عنصر كبير داكن (Dark) في

الإعلان:

من الممكن أن يكون عنوان رئيسي كبير وغامق (Bold)، صورة، أو شكل توضيحي، على سبيل المثال إذا فتحت الصحيفة ستلاحظ أن عينك ستقع أولاً على الإعلان الذي يحتوي على أكبر مساحة داكنة فيه، بغض النظر عن كبر حجم الإعلان، فإعلان صغير ينطبق عليه

هذا الشرط قد يلفت النظر أكثر من الإعلان الكبير الذي لا يحتوي على هذا الشرط.

(٢) التأكيد من أن العنوان الرئيسي كبير وغامق (Bold) ويحتوي على رسالة ملفتة.

حيث أن العنوان الكبير العريض والمكتوب بخط غامق يجبر عين المشاهد على الانتباه له، وبالإضافة إلى قوة العبارة المستعملة في العنوان فإن القارئ سيتوقف فعلاً لمتابعة قراءة المقال أو الإعلان.

(٣) استخدام نسق طباعي (Layout) بسيط ومحاولة تجنب الفوضى في ترتيب العناصر:

كما ذكرنا سابقاً فإن صورة كبيرة واحدة في الإعلان هي أفضل من عدة صور صغيرة، والطريقة المثلى للفت الانتباه هي مساعدة القارئ على التدرج من أعلى الصفحة إلى أسفلها بكل راحة وبدون تشويش، وهكذا يتحقق هدف الإعلان وهو أن يكون مقروءاً بشكل كامل وواضح، فكثرة العناصر الموجودة في الإعلان قد تشوش (العين)

وبالتالي فإن رد الفعل النفسي لدى المشاهد هو انه "لا يريد إكمال القراءة".

(٤) الرسالة الموجودة في الإعلان أهم من تلك الصور والأشكال الكثيرة:

حيث أن استعمال الصور والعناصر الكثيرة قد يشتت انتباه المشاهد إلى الرسالة التي يريد الإعلان إيصالها للناس، إذن الصور والأشكال ليس بالضرورة أن تكون طاغيةً على الكلام.

(٥) التأكد من عدم كتابة العبارات والجمل على الصور:

فذلك يجعل قراءة الكلمات أصعب، وبالتالي فإن قارئ الصحيفة سيقرب الصفحة وستخسر العنصر الأهم في الإعلان وهو لفت الانتباه وإقامة علاقة مودة بين القارئ والإعلان للوهلة الأولى التي يسقط عليها نظر القارئ؛ إذن يجب على المصمم مراعاة كتابة الجمل والعبارات الإعلانية في الأماكن التي لا تحتوي على صور مثل أن يكتب بجانب الصورة أو فوقها...

(٦) محاولة إثبات فكرة الإعلان:

بعض الإعلانات التجارية تطلب من الناس شراء سلعة معينة لأنها تتميز بمواصفات ممتازة، ولكن إذا لم يحاول المصمم إيجاد طريقة ما لإثبات نظريته فأن الناس لن يقتنعوا بهذا الإعلان وبالتالي لن يفكروا بشراء هذه السلعة، لذا فإنه من الأفضل الاستفادة من التواصل البصري بين الإعلان والناس عن طريق عمل مقارنة في الأشكال بين هذه السلعة وسلعة أخرى، أو باستخدام عبارات مثل: (التجربة أكبر برهان)، وتذكر أن معظم العبارات التي يعتقد الكثير بأنها تدعم الإعلان مثل (الجودة، القيمة، النتيجة) هي بلا فائدة إذا لم يصاحب الإعلان دليل على صحة ذلك الكلام.

(٧) الانتقال إلى النقطة الرئيسية:

حيث أن المشاهد أو القاريء سيسأل نفسه: "ما هو الشيء المفيد لي في ذلك الإعلان؟"، والمصمم يجب مراعاة هذا التساؤل وعليه يحاول المصمم سلفاً الإجابة عليه عن طريق الانتقال إلى فكرة الإعلان الرئيسية مباشرة، ومن ثم يستطيع المصمم التدرج بالتفاصيل الأخرى. هناك قانون في عالم الدعاية والإعلان يقول بأن تستعمل المسدس الكبير أولاً (Fire your biggest Gun first).

(٨) استعمال لغة بسيطة مفهومة لدى الجميع:

الإعلانات التي تستعمل العبارات القوية وخصوصاً الإعلانات في اللغة العربية التي تستعمل العربية الفصحى هي إعلانات لا تصل إلى مستوى فهم جميع فئات المجتمع. على اللغة أن تكون بسيطة، وقريبة من قلوب الناس كأن تستخدم مثلاً اللغة العامية، فهي مفهومة لدى الكل ولن يحتاج البعض إلى قاموس لتفسير معانيها.

(٩) أخبر الناس بما قد يخسروه إذا لم يفعلوا ما في

الإعلان:

تذكر هذا المبدأ: الخوف من الخسارة لدى الناس هو أكبر من رغبتهم بالكسب. ويعني هذا أن المصمم إذا استعمل ذلك الأسلوب فإن إعلانه قد ينجح بشكل كبير لأن هذه طبيعة النفس، تخاف من الخسارة أكثر بكثير من الربح، لذا فإنك عندما تخبر الناس بأنهم سيضيعون على أنفسهم الكثير من المتعة إذا لم يذهبوا لحضور مسرحية معينة، أو أن تخبر الناس أنهم سيخسرون الكثير من الأمور الجيدة مثل انخفاض

التصميم الجرافيكي

الضرائب، خدمة مابعد البيع، الكفالة المجانية... إذا لم يقوموا بشراء سلعة معينة، وإيكم هذا المثال:

"باستمرارك لحفظ نقودك في حسابات التوفير التي تعطي فائدة مقدارها ٣% فأنتك بذلك تخسر ٢٥ دينار كل يوم. لا تدع الفرصة تفوتك، ألم تخسر بما فيه الكفاية؟ اليوم، حول حسابك إلى حسابنا الجديد الذي يعطيك فائدة مقدارها ٦% وأعط عائلتك الأمان المضمون الذي يستحقونه، إلا إذا كنت تريد خسارة ٢٥ دينار غداً وبعد غد."

(١٠) لا تكثر من الكلمات غير الضرورية:

اختبر الكلمات التي أوردتها في الإعلان، اسأل نفسك: هل كل هذه الكلمات ضرورية؟ هل تساعد الزبون على التفاعل الفوري معها؟ إن الكلمات الكثيرة عادةً ما تجعل من فهم الإعلان من الأمور الصعبة، لذا إن ظهر الإعلان بصورة أوضح مما عليه في حالة الإكثار من استخدام الكلمات فإنه من الواجب إزالة هذه الكلمات، واعتماد أن تكون الكلمات الباقية في الإعلان سهلةً ومفهومة.

(١١) أخبر المشاهد بما عليه فعله:

من الغريب أن كثيراً من الإعلانات لا تحتوي على تعليمات معينة بمثابة طلب من الزبون لفعل شيء معين، إنهم يتوقعون أن يعرف الزبون بما عليه فعله من تلقاء نفسه.

من الأمور الجيدة في عالم الإعلان أن تكون إرشادية، كأن تطلب من الزبون المحتمل أن يتصل برقم معين للاستفسار، أو لطلب نسخة من النشرة الإعلانية المفصلة الخاصة بمنتج معين أو بكيفية الالتحاق بدورة تعليمية...

إذا أردت أن يتجاوب الزبون مع الإعلان أخبره بما يجب عليه فعله بدلاً من تركه يحزر.

(١٢) التركيز على مفهوم (الاتصال في أي وقت):

معظم الناس يخجلون أحياناً من الاتصال برقم وارد في إعلان ما، أو أنهم يكرهون دفع قيمة المكالمات، وبذلك من المحتمل أن تخسر شركة معينة الكثير من زبائنها، ولهذا يجب على المصمم أن يهتم

التصميم الجرافيكي

بتوضيح أن جميع المتصلين مرحب بمكالماتهم وذلك ممكن عن طريق إدراج عبارات مثل: "اتصل في أي وقت"، أو "اتصل على الرقم المجاني..."

(١٣) وضوح رقم الهاتف وكتابته بخط واضح ومميز:

هذا العنصر من أهم العناصر التي تجعل الزبون يتجاوب مع الإعلان، مثلاً عند الإعلان عن طلب موظفين فإنه من المهم أن تجعل إيجاد رقم الهاتف سهلاً بالنسبة للقاري، وواضح بدرجة كافية.

الإبداع والتصميم:

التصميم الجيد يحتاج إلى الإبداع والتجديد، وكثيراً ما نسمع المصطلح (Creative)، والإبداع في التصميم يمكن أن يكتسب لأنه عملية ذهنية يتحكم فيها العقل في بوتقة واحدة مع التجارب العملية السابقة.

كل الابتكارات والاختراعات في تاريخ البشرية جاءت كنتيجة للتفكير الخلاق، وكل التصميم المشهورة في العالم تميزت بالتجدد والإبداع لهذا فقد ظلت حتى وقتنا الحاضر في القمة.

لقد قمت في السطور التالية بإيجاز الطرق العملية لتصفية الذهن وحفز العقل على إنتاج أفكار خلاقة من شأنها أن تجعل المصمم الجرافيكي من أهم عناصر المجتمع...

- استمع إلى الموسيقى الهادئة والكلاسيكية التي تعمل عمل الفلتر في الدماغ فتجعله صافياً ومهيأً لعملية التفكير.

- حاول حمل كتاب ملاحظات صغير في جيبك معظم الوقت لتسجيل ملاحظات حول فكرة معينة قد تتكون لديك وأنت في محطة الباصات أو في محل لبيع الملابس... فيما بعد ستكتشف أن ٩٠% من هذه الملاحظات هي مجرد أفكار ضعيفة ولكن من المؤكد أن ١٠% منها هي أفكار جيدة.
- إذا لم تكن لديك فكرة معينة وطلب منك تصميم إعلان معين حاول أن تفتح القاموس وبشكل عشوائي اختر أي كلمة وحاول استنباط الأفكار من المعاني التي تعطيها هذه الكلمة، فهذه الطريقة قد تجعلك تتذكر الكثير من الأفكار.
- تشريح المشكلة وتعريفها وكتابة جميع الملاحظات المتعلقة بها، بذلك يمكن أن تتكون لديك الأفكار الجيدة لحل المشكلة.
- إذا لم تستطع التفكير، قم بنزهة قصيرة، فالتغيير في الأجواء قد يساعد الدماغ على استعادة نشاطه.
- حاول التقليل من مشاهدة التلفاز، إذ أن الكثير من علماء النفس أظهروا في دراساتهم أن مشاهدة التلفاز قد تتسبب في بطء التفكير.

- ابتعد عن تناول الأدوية المخدرة أو تلك التي تسبب بالنعاس.

القراءة مفيدة جداً في تنمية النشاط الذهني، فالكتب تختبر الدماغ وتفتح خلايا المخ، وتساعد على تكوين الإلهام لدى المصمم لدرجة انه يحصل على الكثير من الأفكار الخلاقة فقط عن طريق النظر إلى الناس في الشارع أو إلى السماء أو حركة المرور..

الفصل الثاني عشر: برامج الكمبيوتر والتصميم

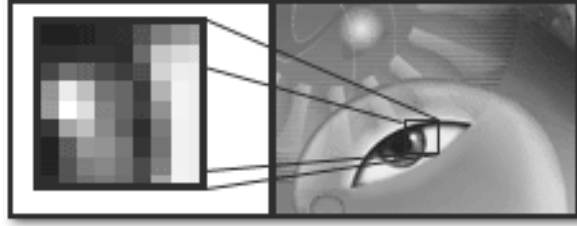
مصطلحات مهمة في برامج التصميم:

قبل البدء ببرامج التصميم ارتثيت أن أقدم للقاريء الكريم التعريفات المهمة التي ستردد على مسمعه عند التعامل مع جهاز الكمبيوتر وبرامج التصميم المختلفة، وعندها ستكون لديه الفكرة الكافية عن أي مصطلح سيرد ذكره في الصفحات القادمة بما يخص التصميم باستخدام برامج الكمبيوتر.

• **Resolution** - كثيراً ما نسمع بهذا المصطلح في مكاتب التصميم والمطابع الكبيرة، فما معناه؟ إنه كمية التفاصيل الموجودة في أي صورة أو تصميم، فكلما كانت تلك التفاصيل كثيرة كان التصميم واضحاً عند الطباعة، ولكن إذا كان العكس فإن التصميم أو الصور الموجودة داخل التصميم ستبدو مكسرة أو واهية، مع ملاحظة أن التصميم المتميز برزوليوشن عالي سيكون حجمه أكبر.

بإمكاننا التحكم في Resolution عند عملية المسح الضوئي للصور (Scanning) وذلك في إدخال رقم معين في المربع الخاص بتحديد Resolution وأكثر المساحات الضوئية تعطي (300 dpi) كرقم تلقائي، وهذا الرقم مناسب في حالة أن حجم التصميم سيكون (A4) أو (A3) كحد أقصى.

تقاس (Resolution) بوحدة dpi وتعني (dot per inch) أي نقطة لكل إنش، أو (pixels per inch) ppi أي "نقطة شاشة" لكل إنش (بوصة)، وكما هو معروف فإن البكسل هو أصغر عنصر في الصورة وتقاس درجة وضوح الصورة بعدد البكسلات الموجودة في الأنش المربع ومثال على ذلك (إذا كانت درجة وضوح الصورة هي ٢٨ نقطة - بكسل - في الإنش فهذا يعني أن كل إنش في الصورة يحتوي على ٢٨ صفًا و ٢٨ عمودًا من البكسلات أي ما يساوي ٧٨٤ بكسل وبهذه الطريقة تستطيع معرفة درجة الوضوح للصورة).



لاحظ عزيزي أنك حين تكبر الصورة فإنها تتحول إلى نقط أو بكسلات وذلك لأن الكمبيوتر يتعامل مع أي صورة على أساس أنها نقط.

• **Bitmap** - صورة مكونة من شبكة من النقاط
(Pixels or dots).

• **Vector** - صورة تتكون نتيجة معادلات حسابية معينة تحدد الموقع، الطول، والاتجاه من خلال الخطوط المرسومة، يتكون هذا النوع من مجموعة من الخطوط وليس نقاط كما هو الحال في Bitmap.

• **Scale** - هي تكبير حدود الشكل (مساحته).

- **Rotate** - هي تدوير الشكل بزاوية معينة.
- **Skew** - هي تحوير طرف من أطراف الشكل: من اليمين لليساار، ومن الأعلى للأسفل.
- **Zoom in** - تكبير الشكل باستخدام العدسة (المجهر)، ولا تتأثر مساحة الشكل الفعلية عند استخدام هذه الأداة، وإنما تستخدم فقط لرؤيته أقرب إلى العين.
- **Zoom out** - تصغير الشكل باستخدام العدسة.
- **Group** - جمع الأشكال والعناصر في وحدة واحدة.
- **Ungroup** - هي عملية عكسية لـ (group) وتعني تفكيك الأشكال التي تم جمعها مسبقا.

• **Transform** - هي عدة عمليات للتغيير في مساحة وشكل واتجاه الشكل وهي تتكون عادةً من: (Scale, Rotate, Skew, Perspective, Flip Horizontal, Flip (vertical...

• **Flip Horizontal** - هي قلب الشكل باتجاه أفقي.

• **Flip vertical** - هي قلب الشكل باتجاه عمودي (رأسي).

• **Duplicate** - هي نسخ نسخة مماثلة عن الشكل وإدراجها على مساحة العمل (المكان المخصص للتصميم).

• **Clone** - نفس الخاصية السابقة.

• **Portrait** - هي اتجاه الصفحة العمودي.

• **Landscape** - هي اتجاه الصفحة الأفقي.

• **Import** - هي استيراد أي صورة من خارج برنامج معين إلى داخل البرنامج، حيث لا يكون بالامكان (فتح) تلك الصورة، فاستيرادها يمكننا من تأدية العمل المطلوب عليها أو استخدامها في التصميم.

• **Export** - هي تصدير التصميم للمرحلة النهائية (تجهيزه للطباعة) وعادة ما تكون أنواع الصور التي يفضل تصديرها أن تصدر على هيئة (JPG, GIF, TIF)، إلا في بعض الأحيان فإن المصمم سيلتزم بنوع البرنامج الموجود في المطبعة وهو على الأغلب (Adobe Illustrator)، فيجب عليه عندها تصدير التصميم على هيئة (AI) وهي النوع الخاص بهذا البرنامج.

• **Transparency** - المقصود بها درجة الشفافية، وتقاس بالنسبة المئوية.

• **Layer** - تعني (طبقة) والمقصود بها أن التصميم في أغلب البرامج يتكون من عدة طبقات تكون فوق بعضها

التصميم الجرافيكي

البعض، وفائدة هذه الطبقات هي أحياناً إعطاء تأثيرات معينة يريدھا المصمم، أو حذف طبقة معينة عند الوقوع بالخطأ في التصميم حيث أنه ليس بالضرورة إعادة التصميم كاملاً.

• **Layout** - تعني المخطط الخارجي للتصميم، فالمخطط الخاص بكرت فيزت (Business Card) مثلاً يختلف في قياساته عن المخطط الخاص بمغلف الرسائل (Envelope).

• **Order to Front, Bring to Front** - جميعها تعني إحضار عنصر معين فوق (أمام) عنصر آخر.

• **Order to Back, Bring to Back** - جميعها تعني إرسال عنصر معين تحت (خلف) عنصر آخر.

• **Grid** - شبكة من الخطوط الوهمية البيانية التي يستعين بها المصمم في عملية توسيط العناصر وترتيبها.

• **Rules** - هي أشبه بمسطرة قياس تساعد المصمم في حالة أنه اختار إظهارها على التحكم في قياس بعض العناصر والأشكال.

• **Guidelines** - وهي خطوط وهمية ينتجها المصمم عن طريق سحبها من (Rules) لتكوم له بمثابة عون على ترتيب عدد من العناصر على مستو واحد.

• **Snap to (Grid, Guideline, object)** - وكلها تعني أن خاصية (التمغظ) أصبحت جاهزة، فعندما يحرك المصمم عنصراً ما على (Guide) مثلاً فإن ذلك العنصر ينجذب بقوة وبشكل كامل نحو الـ Guide.

• **Convert to Bitmap** - تعني تحويل التصميم أو الصورة من نظام (Vector) إلى نظام (Bitmap).

• **Template** - وهو تصميم جاهز في قالب معين يمكن للمصمم أن يستعين به لتنفيذ تصميمه الخاص على غرار Template معين.

• **Stroke** - وهو يعني (خط) والمقصود به في برامج التصميم عادةً هو ذلك الخط الذي يحيط بشكل معين (الخط الخارجي).

• **Crop** - هي عملية تحديد داخل التصميم للأجزاء التي يرغب المصمم بالاستفادة منها وإزالة الأشياء التي لا يرغب في بقائها.

• **Pattern** - تعني نمط معين من العناصر بطريقة زخرفية مكررة في وحدة واحدة.

• **Merge** - هي عملية دمج أكثر من طبقة (Layer) مع بعضها البعض.

• **Paragraph** - هي فقرة النص الكتابي.

• **Typeface** - هو تعبير شاع استعماله عند الحديث عن خطوط الطباعة والتايبوغرافي، ويعني ببساطة نوع خط الطباعة المستخدم في أي تصميم.

• **Opacity** - هي شبيهة بـ (Transparency) لكن الاختلاف أن الأولى هي كمية كثافة اللون وليس شفافيته، وهي أيضاً تقاس بالنسبة المئوية.

• **Angel** - هي درجة (زاوية) دوران شكل ما.

• **Overlay** - مصطلح يكثر استخدامه في برامج التصميم، ويعني وجود طبقة أو شكل من الأشكال التي تتمتع بخاصية الظهور فوق طبقة أخرى بدرجة شفافية معينة.

• **Glow** - تعني الوهج الذي يستخدمه المصمم حول العناصر لإعطائها صفة التوهج.

• **Gradient** - وهو التدرج من لون إلى آخر بشكل تسلسلي، أو من لون ذو كثافة عالية إلى نفس اللون بكثافة أقل، وهو أنواع هي:

- **Linear Gradient** : التدرج من لون إلى آخر بشكل أفقي أو عمودي.

- **Radian Gradient** : التدرج من لون إلى آخر بشكل دائري.

- **Angel Gradient** : التدرج من لون إلى آخر بشكل زاوية.

- **Diamond Gradient** : التدرج من لون إلى آخر على شكل ماسة.

• **Invert** - عكس القيم اللونية (الفاتح يتحول إلى الغامق، والغامق يتحول إلى الفاتح).

• **ICC Profiles** - هذا المصطلح هو اختصار لـ (International Color Consortium) وقد أنتج لأول مرة عام ١٩٩٣ بواسطة ثماني شركات عالمية -بما فيها Adobe- بهدف صنع وترويج المقاييس العالمية الخاصة بالأنظمة اللونية الحاسوبية وتوحيدها ضمن قوالب محددة. قدمت هذه الشركات صيغةَ الأداةِ القياسية الخاصة المستعملة في تشخيص جميع أدوات اللون (Color Devices).

هو ملف يصف الطريقة التي تتخذها أداة معينة في إنتاجها للألوان ذلك أنه يصف الفراغ اللوني للأداة. يمكن إنتاج هذه الملفات (ICC Profiles) لثلاث أنواع من الأدوات: أداة العرض (الشاشة)، أداة الإدخال (سكانر أو ديجيتال كاميرا)، أو أداة الإخراج (طابعة). وهذه القوالب تساعد على المحافظة على الألوان عند نقل الصور من جهاز إلى آخر أو من نظام لوني إلى آخر.

• **Bleed** - جزء الصورة المطبوعة الذي يمتد إلى ما بعد حافة الصفحة، والذي يضمن بأن الصورة النهائية تمتد بشكل

سليم إلى حافة الورقة بعد قص الورقة وتهذيب أطرافها بعد عملية الطباعة.

برامج التصميم:

وبعد هذا العرض لأهم المصطلحات المستخدمة في برامج التصميم سنتحدث عن أهم برامج التصميم التي أنتجتها الشركات العالمية المختلفة والتي أحدثت ثورة حقيقية في عالم التصميم الجرافيكي، حتى أن احتراف هذه البرامج سوف يؤهلك لتصبح من أهم المصممين في بلدك أو حتى على مستوى العالم.

قبل عصر الكمبيوتر كان التصميم الفني مقصوراً على استعمال آلة الطباعة التي اخترعها (جوتنبرغ)، وبعد أن جاء الكمبيوتر جعل من التصميم عملية أكثر سهولة ودقة من ذي قبل، حتى أن الكمبيوتر أتاح المجال لإنتاج تصاميم عديدة في وقت قصير ليواكب حاجات السوق، والتطور التكنولوجي الحاصل في العالم، خصوصاً مع انتشار بما يسمى (تصميم مواقع الانترنت)، حيث أصبح الكمبيوتر الأداة الرئيسية

التصميم الجرافيكي

في إنتاج كم هائل من الصور والأشكال الخاصة بتصميم صفحات الانترنت.

هناك عدة برامج تصميم مشهورة على مستوى العالم، والتي سنقوم بشرحها كل على حدة في الفصول القادمة لنمكن القارئ من التمييز بين هذه البرامج واستعمالات كل منها في مجال التصميم الجرافيكي وهي كالآتي:

أولاً: أدوب فوتوشوب (Adobe Photoshop)







هذا البرنامج الرائع من إنتاج شركة أدوبي، ويتميز بقدرته العالية على معالجة الصور والتأثيرات المختلفة والتي تسمى عادةً (Bitmaps)، والتي تمكن المصمم من إنتاج تصاميم متنوعة وذات تأثيرات مختلفة جاهزة للطباعة ومتميزة بالجودة العالية والواقعية؛ وعلى سبيل المثال يمكننا وبكل سهولة نزع برج إيفل الموجود بباريس ووضعه في عمان وبكل واقعية وبدون أن نلاحظ أن هناك شيئاً في غير مكانه، كما يمكن للفوتوشوب إعادة الشباب لكهل أو عجوز وذلك بإزالة التجاعيد من الوجه، كما يمكن للفوتوشوب إعادة ترميم الصور القديمة والمتكسرة وتلوينها وجعلها تنبض بالحياة والألوان، لذلك نجد أن الفوتوشوب برنامج يستطيع تغيير الحقيقة بدون أية صعوبات وبواقعية شديدة جداً، بمجرد إدخالك الصورة إلى الفوتوشوب فإنك تبدأ في بناء عمل فني له لمسنتك وشخصيتك وذلك من خلال إضافة المزيد من الرسوم عليها أو بدمج الصورة مع صور أخرى أو من خلال قص أجزاء ووضعها مع أجزاء أخرى كما أنك تستطيع تصحيح الألوان وزيادة السطوع والحدة أو زيادة التعتيم فيها لتحصل في النهاية على لوحة فنية تجسد خيالك وإبداعك ومهارتك في التصميم لكي تعرضها

التصميم الجرافيكي

على الانترنت أو عرضها باستخدام البرامج الخاصة بعرض الشرائح أو بطباعتها.

يعتبر الفوتوشوب أقوى برنامج لمعالجة الصور وذلك باستخدام الحاسبات التي تعتمد على نظامي الويندوز والماكنتوش وبالرغم من المنافسة الجبارة بين برامج معالجة الصور إلا أن الفوتوشوب هو في طليعتها وقد إعتلى القمة بينها ولا ينافسه في هذا المجال أي برنامج آخر، وهو مثل أي برنامج لمعالجة الصور يقع ضمن فئة برامج التلوين حيث أنه يقوم بتحويل الصورة إلى نقط مربعة صغيرة تسمى البكسلات (Pixels) ويسمى الرسم بالكامل أو الصورة صورة نقطية أو خريطة (bit-mapped).




التصميم الجرافيكي

تحديد المستطيل أو المربع حيث تستطيع تحديد جزء من الصورة بتحديد على شكل مستطيل أو مربع.	
التحديد البيضاوي حيث يمكنك تحديد أي جزء من الصورة بشكل بيضاوي.	
تحديد صف واحد، بهذه الأداة يمكنك تحديد صف أفقي كامل من البكسلات والذي يمتد من خلال صورة ما. نادراً ما تحتاج إلى هذه الأداة.	
تحديد عمود واحد، نفس وظيفة الأداة السابقة ولكن بشكل عمودي.	
أداة التحديد الحر، استخدم هذه الأداة لتحديد حر حسب رغبتك في عمل التحديد المناسب للجزء المرغوب.	
التحديد المضلع الحر، يمكنك من خلال هذه الأداة القيام بعمل تحديد مستقيم الجوانب وكل نقرة بالفأرة	

التصميم الجرافيكي

تعطيك نقطة زاوية في التحديد.	
التحديد الحر باستخدام خاصية المغناطيس، هذه الأداة جيدة وسريعة التجاوب مع الجزء المراد تحديده حيث تقوم بتحديد المنطقة المراد تحديدها بتمرير الفأرة عليه.	
أداة الاقتصاص لتحديد الجزء المرغوب منه وعند الضغط على مفتاح الإدخال (Enter) فإن الجزء الخارجي من التحديد يتم إزالته.	
استخدم البخاخة لرش ضربات لون متناثرة لتمتاز بالصورة. تستخدم هذه الأداة كثيرا في إنشاء الظلال والإبرازات.	
الختم، تستخدم هذه الأداة في نسخ جزء من الصورة إلى جزء آخر.	
أداة ختم النقش، وهي لإضافة النقوش إلى	






التصميم الجرافيكي

الصور عن طريقة الضغط والسحب.	
المحاة، وهي تقوم بوظيفة تلوين الصورة باللون الخلفي إذا كانت الصورة هي الخلفية أما إذا كانت الصورة عبارة عن شريحة فإنها تقوم بمحو الصورة وإظهار الخلفية الشفافة.	
محاة الخلفية، وهي تعمل على فصل صورة أو جزء منها عن الخلفية بدقة متناهية بناءً على الألوان الموجودة في الصورة.	
تعمل بنفس طريقة العصا السحرية للتحديد بدلا من تحديدها للبكسلات بحسب لونها إلا أن المحاة السحرية تقوم بمحو البكسلات حسب لونها.	
أداة التشويش، لبعثرة ونشر التباين بين البكسلات المتجاورة والذي يؤدي إلى التشويش في التركيز الخاص بالصورة.	
أداة الحدة، وتستخدم لزيادة التباين بين البكسلات	

التصميم الجرافيكي

وسف تكون النتيجة هو الزيادة في التركيز الخاص بالصورة.	
أداة الإصبع، تستخدم لعمل تلوين بالألوان ومزج بعض الألوان ببعضها البعض.	
أداة تحديد مكون المسار، حيث يمكنك من خلال هذه الأداة أن تقوم بتحريك المسار الذي قمت بعمله باستخدام قلم المسار.	
أداة التحديد المباشر؛ هذه الأداة للتحكم في زوايا وانحناءات المسارات التي قمت بعملها باستخدام قلم المسار.	
قلم المسار، خاص بعمل مسارات حادة للتحديد ويعتبر من أفضل وأدق الأدوات الخاصة بالتحديد ولكن تحتاج إلى شخص متمكن ومتمرس في استخدامها.	
قلم المسار الحر؛ لرسم المسارات بطريقة حرة.	


التصميم الجرافيكي

<p>أداة إدراج نقطة في المسار الذي تم تحديده باستخدام قلم التحديد.</p>	
<p>أداة حذف نقطة، وخاصيتها معاكسة تماماً للأداة السابقة، كما أنها لا تقوم بقطع المسار حيث يقوم فوتوشوب تلقائياً برسم مقطع جديد بين النقاط الباقية.</p>	
<p>أداة تحويل النقط، تأتي النقط الموجودة في مسار في مجموعات مختلفة بمعنى أن بعضها يشير إلى منحنيات والبعض الآخر يشير إلى الزوايا، وهذه الأداة تسمح بتغيير نوع النقط إلى النوع الآخر أي من منحنى إلى زاوية وبالعكس أيضاً.</p>	
<p>الملاحظات، تضع هنا ملاحظتك الخاصة أو تعليقاتك على التأثيرات المستخدمة أو حول الأدوات المستخدمة وذلك للرجوع إليها في وقت آخر.</p>	
<p>من أغرب أدوات فوتوشوب حيث يمكنك إدراج</p>	


التصميم الجرافيكي

ملاحظاتك وتعليقات عن ما قمت به وذلك بصوتك.	
أداة اليد اسحب الصورة باليد لتمير الإطار لكي ترى جزء مختلف من الصورة.	
الألوان الافتراضية، بالضغط عليها يتم تغير لون المقدمة تلقائياً إلى الأسود ولون الخلفية إلى اللون الأبيض.	
الوضع الأصلي للتحديد، نضغط عليها لإخراج نمط القناع السريع لفوتوشوب وعرض حد التحديد كخطوة منقطة متحركة.	
الإطار القياسي، لعرض صورة المقدمة في الإطار الأساسي.	
الانتقال بالصورة إلى برنامج الايمج ردي (Image Ready).	
السهم؛ لتحرك طبقة من الطبقات الموجودة في	

التصميم الجرافيكي

<p>الصورة، أو جزء تم تحديده بواسطة إحدى أدوات التحديد.</p>	
<p>العصا السحرية، وتستخدم لتحديد منطقة متشابهة الألوان وهي أداة ممتازة وسريعة جدا وتسهل عملية التحديد.</p>	
<p>أداة التقطيع، تتيح لك قطع الصورة لعرضها على الانترنت حيث أن البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام وشرائح منفصلة ومن ثم يولد أوامر (Html) الضرورية لتحميل هذه الشرائح على الانترنت وبهذا يتم تحميل الشرائح أسرع من تحميل صورة واحدة كبيرة.</p>	
<p>إذا قمت بتقسيم الصورة بالأداة السابقة فإن هذه الأداة تقوم بتحديد الجزء المرغوب من الأجزاء المقسمة وذلك للتحكم فيه.</p>	
<p>فرشاة الرسم، أداة معروفة للجميع وقليلة</p>	

التصميم الجرافيكي

الاستخدام في الفوتوشوب.	
القلم، يستخدم لرسم الخطوط الرفيعة والدقيقة، قليلا ما يتم استخدامه.	
فرشاة المحفوظات، للرسم فوق الصور لإعادتها إلى حاله سابقة لها.	
فرشاة المحفوظات الفنية، تسمح لك بإنشاء تأثيرات فنية من الحالات الفنية السابقة.	
أداة التعبئة، تستخدم لتعبئة اللون الأمامي الموجود في لوح الأدوات.	
أداة التدرج اللوني وتستخدم لعمل تدرج لوني بين اللونين الأمامي والخلفي في الجزء المراد تعبئته بتدرج لوني.	
أداة إنقاص الكثافة، استخدمها لتخفيف وتفتيح ألوان البكسلات الموجودة في الصورة.	

التصميم الجرافيكي

أداة زيادة الكثافة وهي عكس السابقة تماما وتقوم بتعتيم ألوان البكسلات.	
أداة الامتصاص، تقوم بتقليل قدرة التشبع في الصور وتكون النتيجة صوره أكثر بهتاناً.	
أداة النص ويستخدم لكتابة النصوص المطلوبة.	
المستطيل، تستطيع رسم مستطيل بهذه الأداة.	
تستطيع رسم مستطيل ذا حواف مستديرة.	
لرسم الدائرة.	
لرسم المضلع.	
لرسم خط.	
لرسم الأشكال المخصصة.	
القطارة، باستخدامها والضغط عليها في أي جزء	

التصميم الجرافيكي

من الصورة فإن الفوتوشوب يقوم بأخذ التدرج اللوني الموجود أسفل القطارة بالضبط ويجعله لون المقدمة.	
أداة عينة الألوان، تستخدم لتحديد أربعة نقاط مختلفة من الصورة لمساعدتك في تحليل ألوان الصورة.	
أداة القياس، للقياس بين نقطتين في الصور.	
أداة العدسة أو المكبر، وهي لتكبير الصورة حتى تستطيع رؤية البكسلات الفردية بشكل واضح.	
تبديل الألوان، لتبديل لون المقدمة مع اللون الخلفي.	
القناع السريع، والذي يسمح لك بتحرير حدود التحديد باستخدام أدوات الرسم كما سوف تظهر لك طبقة حمراء شبه شفافة وتغطي الأجزاء الغير محدد.	

التصميم الجرافيكي

<p>ملء الشاشة مع القائمة، إذا كنت لا تستطيع رؤية الصورة التي بالإطار القياسي فالبضغط على هذه الأداة ستختفي الصور الأخرى وستضل الصورة النشطة في الواجهة مع خلفية رمادية تملأ أي مساحة فارغة حول الصورة.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>ملء الشاشة تماماً، إذا كنت لا تزال لا ترى الصورة بدرجة مرضية لك، فيمكنك باستخدام هذه الأداة التخلص من المساحة الرمادية وسوف يختفي شريط القوائم وسيبقى صندوق الأدوات والألواح الخاصة بالطبقات والقنوات.</p>	<input type="checkbox"/>

قوائم الفوتوشوب:

أولاً: قائمة ملف (File):

التصميم الجرافيكي

- New يتيح لك هذا الأمر فتح ملف جديد ووضع أبعاده، ودرجة الوضوح ونوع القنوات اللونية المطلوبة.
- Open وهو الأمر الخاص بفتح الملفات الرسومية الموجودة على الحاسوب أو القرص المدمج أو القرص المرن.
- Browse لفتح الملفات والصور الموجودة على الحاسوب بطريقة استعراض الصور.
- Open As لتحديد التنسيق الذي ترغب بفتح الملف الرسومي الذي ترغب به.
- Open Recent لفتح آخر ملفات تم فتحها أو إنشائها على الفوتوشوب.
- Close لإغلاق الصورة ويقوم الفوتوشوب بالسؤال عن حفظ آخر التغييرات أم لا وذلك في حالة عدم استخدام الأمر حفظ.
- Save يقوم هذا الأمر بحفظ الصورة كما أنه يقوم بحفظ

التعديل الأخير على الملف الحالي.

Save As يسمح هذا الأمر بحفظ صورة باسم ملف جديد على التنسيق الخاص بالفوتوشوب.

Save for Web يقوم بحفظ نسخة من العمل الذي تقوم به وذلك باستخدام ألوان الويب الآمنة.

Revert يستخدم هذا الأمر فيما إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة.

Place يقوم باستيراد نسخة من الملفات ذات التنسيق (AI, PDP, PDF, EPS) ويقوم بوضعها في طبقة مستقلة.

Import يسمح هذا الأمر بإدراج صورة من الماسح الضوئي أو الكاميرا الرقمية أو من بطاقات التقاط الفيديو وتحويلها جميعا على الصيغ الرقمية.

Export تماما مثل أوامر الاستيراد يقوم هذا الأمر بتصدير

الملفات إلى تنسيقات مختلفة باستخدام برمجيات.

Manage Workflow

يسمح هذا الاختيار بإنزال الصور المدرجة على الويب مباشرة من الملقم الرئيسي شرط معرفة الامتداد الخاص بكل صورة، ويمكن إجراء التعديلات على الصورة الموجودة على الويب لك شخصيا حيث انه يتم طلب اسم المستخدم والرمز السري، ومن ثم يمكنك إعادة الصورة إلى مكانها في الويب بعد الانتهاء من إجراء اللازم.

Automate

هذا الأمر رائع جدا حيث انه يقوم بعمليات جميلة حيث انه يساعد المصمم كثيرا ومثال على ذلك انه بإمكانك تغيير عدة صور مختلفة إلى نظام لوني واحد أو أنه يقوم بإنشاء صورة تحتوي على صور مصغرة موجودة في مجلد ما أو أنه يقوم بعمل معرض لموقع الويب الخاص بك وبأعمالك الفنية ويقوم بإنشاء ملف الإتش تي إم إل (Html) اللازم لعرض هذا المعرض في الموقع الخاص بك.

File Info

تقوم بوضع البيانات الخاصة بالعمل الذي قمت به،

كما أن المعلومات التي يتم إضافتها للصورة لا تكون مرئية ويمكن عرضها بالفوتوشوب أو بأحد البرامج الخاصة.

Page
Setup

يستخدم لتحديد القياسات الخاصة بالصفحة التي سوف يتم الطباعة عليها وهي سهلة جدا وتتشابه مع النافذة الخاصة بخيارات الصفحة الموجودة في الورد (Winword).

Print with
Preview

هذا الأمر سينفذ عملية عرض التصميم قبل طباعته.

Print

أمر الطباعة.

Print one
copy

سيقوم هذا الأمر بطباعة نسخة واحدة من التصميم بدون رؤيته قبل عملية الطباعة.

Jump to

باستخدام هذا الأمر فإنه بإمكانك الانتقال بالصورة مباشرة إلى برنامج إيمج ردي (Image Ready).

Exit

يستخدم هذا الأمر لإغلاق برنامج الفوتوشوب.

ثانياً: قائمة تحرير (Edit):

Undo

من الأوامر المهمة حيث أنه بإمكانك التراجع عن خطوة ما إذا شعرت بأنك أخطأت فيها، ولكن الفوتوشوب على خلاف غيره من البرامج فإنه يقوم بعملية تراجع واحدة فقط.

Step
Forward

يقوم هذا الأمر بالتقدم خطوة إلى الأمام.

Step
Backward

له نفس عمل أمر التراجع ولكن بإمكانه التراجع عدة خطوات.

Fade

هذا الأمر له خاصية جميلة جداً حيث أنه بإمكان صبغ منطقة من الصورة ومن ثم التوجه إلى هذا الأمر حيث يمكنك التقليل من كمية أو كثافة اللون حتي تستطيع رؤية الجزء الأصلي من الصورة.

Cut

يقوم هذا الأمر بقص وإزالة الجزء المحدد من الصورة ويقوم بحفظ هذا الجزء في الذاكرة.

التصميم الجرافيكي

Copy	يقوم بنفس وظيفة الأمر السابق ولكنه يقوم فقط بنسخ الجزء المحدد.
Copy Merged	إذا كانت لديك صورة وبها عدة طبقات فهذا الأمر يمكنك أخذ صورة مدمجة لجميع الطبقات وذلك من خلال التحديد على منطقة من الصورة.
Past	يلصق هذا الأمر ما تم حفظه في الذاكرة في موقع جديد من الصورة نفسها أو ضمن طبقة جديد في صورة أخرى.
Past Info	يقوم هذا الأمر بلصق ما في الذاكرة من صورة مع إضافة قناع (Mask) لهذا الجزء.
Check Spelling	يقوم هذا الأمر بالتأكد من قواعد اللغة.
Find and Replace Text	هذا الأمر للبحث عن نص معين واستبداله بنص آخر يختاره المصمم.
Clear	يقوم بحذف الجزء المحدد من الطبقة النشطة.

Fill	يقوم هذا الأمر بملء المنطقة المحددة باللون الأمامي أو الخلفي أو بالنقوش (Patterns) المتوفرة لديك كما يمكنك التحكم بنسبة الكثافة الخاصة بعملية التعبئة.
Stroke	يقوم بعمل تحديد للمنطقة المحددة، وبإمكانك التحكم بسمك الحد واللون.
Free Transform	يمكنك التحكم بعرض وارتفاع والزاوية والإمالة وغيرها من الأوامر المفيدة للتحكم بالصورة ووضعيتها.
Transform	نفس الأمر السابق ولكن يمكنك التحكم باختيار كل أمر بصورة مستقلة.
Define Brush	عند تحديدك لجزء معين من الصورة فإنه بإمكانك تحويل هذا الجزء إلى فرشاة وذلك باستخدام هذا الأمر.
Define Pattern	هذا الأمر خاص لتكوين جزء للتعبئة وهو مرتبط

بالأمر (Fill).

Define
Custom
Shape

لعمل أشكال جاهزة للنقوش.

Purge

يظهر هذا الأمر قائمة جزئية تحتوي على أربع خيارات وهي تراجع، النموذج، المحفوظات، الكل عند التعامل مع الصور فإنه يتم استغلال الذاكرة في حفظ أوامر التراجع والخطوات التي قمت بها لذلك يقوم هذا الأمر بمسحها من الذاكرة.

Color
Settings

يحتوي هذا الأمر على خيارات لإعداد جهاز العرض أو إعداد أحبار الطابعة وهذا الأمر استخدامه محدود من قبل مصممي الويب.

Preset
Manager

للتحكم في حجم ومسميات الألوان والفرش والتدرجات اللونية والأشكال الجاهزة كما يمكنك إضافة المزيد منها عن طريق هذا الأمر.

Preferences

مراجع الأوامر الخاصة بالبرنامج حيث يتم معايرتها حسب احتياجات كل مصمم.

ثالثاً: قائمة صورة (Image):

- Mode** هنا تستطيع تغيير نظام الألوان الخاص بالصورة التي تعمل عليها والتحكم بها حسب طبيعة العمل المطلوبة.
- Adjust** يضم هذا الأمر قائمة بأوامر فرعية بإمكانك من خلالها أن تقوم بعمل التصحيحات اللونية والتي سوف تفيدك في حالة وجود عيب لوني في الصورة الأصلية.
- Duplicate** يقوم هذا الأمر بعمل نسخة إضافية للعمل الذي تقوم به ويمكنك أن تجعل من النسخة ذات طبقات أو أنه بإمكانك عمل نسخة لجميع الطبقات وذلك بعد دمجها معاً.
- Apply Image** يستخدم لتطبيق قنوات لونية احادية أو مركبة على الطبقة النشطة في الصورة
- Calculation** مثل الأمر السابق لكنه يفتح لك مربع حوار

الحسابات والذي يسمح لك باستخدام مستندي مصدر للمزج في أي منهما.

Image Size من الأوامر المهمة جداً حيث انه من خلاله يمكنك التحكم في حجم الصورة ومدى وضوحها وكمية البكسلات فيها.

Canvas Size يستخدم هذا الأمر لتغيير قياسات الطول والعرض دون المساس بالصورة نفسها، وتكون الزيادة الجديدة بنفس لون اللون الخلفي الموجود في شريط الأدوات.

Rotate Canvas يستخدم هذا الأمر لتغيير زاوية الصورة بالكامل أو عكس الصورة إما أفقياً أو طولياً.

Crop خاص بعملية الاقتصاص حيث يقوم البرنامج بإقتصاص الجزء الخارجي من التحديد دون المساس بدرجة الوضوح.

Trim يقوم البرنامج بقص الهوامش بعد قراءة الألوان الخالصة كاللون الأبيض لوحده أو الأحمر لوحده وذلك بعد أن يأخذ الأمر بقراءة الجهة المطلوبة إما

اليمين أو اليسار أو الأعلى أو الأسفل.

Reveal All في حال إدراجك صورة بداخل تصميم آخر وكان قياس التصميم أصغر من قياس الصورة المدرجة ورغبت في أن يتم تغيير قياس التصميم إلى قياس الصورة المدرجة فما عليك سوى الضغط على هذا الأمر وستجد أن قياس التصميم تغير إلى قياس الصورة المدرجة.

Histogram يقيم هذا الأمر الدرجات اللونية للصورة وباستخدام هذا الأمر لا يمكن إجراء تغييرات على الصورة.

Trap يطبق هذا الأمر على الصور المستخدمة في الطباعة وهذه الميزة غير قابلة للتطبيق في تصميم الويب.

Extract يقوم بفتح شاشة جديدة لقلم تحديد بالقلم على الجزء الذي نرغب في قصه وإزالته من التصميم.

Liquefy لعمل تأثيرات جميلة على الشريحة المحددة كالتضخيم والميلان والتقعر وغيرها.

رابعاً: قائمة طبقة (Layer):

New لإضافة طبقة جديدة.

Duplicate Layer لعمل نسخة مشابهة من طبقة معينة.

Delete لشطب طبقة معينة.

Layer Properties هذا الأمر سيفتح نافذة خاصة بخصائص الطبقة تحتوي على اسم الطبقة ولون الطبقة، وفي الحالتين يمكنك من تغيير هذه الخصائص.

Layer Style وهي الأوامر الخاصة بتأثيرات الطبقة (Blending Options).

New Fill Layer يقوم هذا الأمر بإنشاء طبقة جديدة بتأثير التعبئة تحتوي على القناع.

New Adjustment يقوم هذا الأمر بإنشاء طبقة جديدة بتأثير أحد التأثيرات اللونية الموجودة في قائمة

Layer	(Adjustment) وتحتوي على القناع.
Change Layer Content	هذا الأمر يقوم بتغيير محتويات الطبقة وتحويل نظام التأثير أو التعبئة الذي تم بواسطة الأمرين السابقين.
Layer Content Options	عند استخدام هذا الأمر فإنه سيظهر مربع حوار خاص بخصائص التأثير أو التعبئة في الطبقة.
Type	هذا الأمر خاص بالطبقات التي تحتوي على نص كتابي.
Rasterize	يقوم هذا الأمر بتجريد الطبقات بما فيها الطبقات التي تحتوي على النصوص الكتابية، وهذا الأمر مهم في حالة نقل التصميم بجميع طبقاته إلى جهاز آخر.
New Layer Based Slice	يقوم هذا الأمر بإنشاء شريحة (Slice) على الطبقة.

Add Layer
Mask

لإنشاء قناع على الطبقة.

Enable/Disable
Layer Mask

لتفعيل أو إبطال القناع.

Add Vector
Mask

لإنشاء طبقة خاصة بالرسم من نوع
(Vectors).

Enable Vector
Mask

لتفعيل قناع فيكتور.

Group with
Previous

يقوم هذا الأمر بتوحيد الطبقة مع الطبقة
السابقة.

Ungroup

لإبطال عملية التوحيد.

Arrange

يقوم هذا الأمر بترتيب الطبقات خلف أو
أمام.

Align Linked

يقوم هذا الأمر بتوسيط الطبقات التي ترتبط
مع طبقة أخرى بواسطة (Link).

Distribute
Linked

يعمل هذا الأمر على ترتيب أكثر من طبقات

موصولة بواسطة (Link).

Look all
Layers in Set

يعمل هذا الأمر على إقفال الطبقات، حيث لا يمكن التعديل على هذه الطبقات فيما بعد.

Merge Layers

يقوم هذا الأمر بدمج جميع الطبقات في طبقة واحدة.

Merge Visible

نفس خاصية الأمر السابق.

Flatten Image

يقوم هذا الأمر بدمج الطبقات في طبقة واحدة جاهزة للحفظ حيث انه يقوم بإقفال الطبقة الجديدة التي يكون إسمها (Background).

Matting

خامساً: قائمة Select:

All

يستعمل هذا الأمر لتحديد جميع الأشكال في التصميم.

Deselect	عكس الأمر السابق.
Reselect	إعادة تحديد جميع الأشكال.
Inverse	لعكس التحديد.
Color Range	يقوم هذا الأمر بتحديد النطاقات اللونية المختلفة، فبإمكانك مثلاً تحديد جميع الأجزاء التي تحتوي على (Cyan) أو على (Shadows)، أو أنك تقوم بتحديد نطاقات الألوان بواسطة القطارة.
Feather	يقوم هذا الأمر بإضفاء نوع من التلاشي على الجزء المحدد من الصورة في حالة تم قص ذلك التحديد أو مسحه بواسطة (Delete)، وهذا الأمر مفيد جداً في عملية دمج الصور مع بعضها البعض.
Modify	يحتوي هذا الأمر على عدة أوامر فرعية خاصة بتعديلات التحديد مثل (عمل إطار للتحديد، صقل التحديد توسيع التحديد، وتصغير مساحة التحديد.
Grow	عند تحديد منطقة معينة في الصورة فإن هذا الأمر

سيقوم بتوسيع مساحة التحديد.

Similar يتيح لك هذا الأمر إمكانية اختيار شكل معين ذو مواصفات معينة من ناحية الحجم أو اللون أو حجم الخط الخارجي وعند تنفيذه يقوم بتحديد جميع الأشكال التي تحمل نفس مواصفات الشكل الأصلي.

Transform Selection للتحكم في أبعاد تحديد ما، والجدير بالذكر هنا أنه لا يجب استخدام (Transform) العادية لأن ذلك الأمر سيقص من التصميم بحسب التحديد.

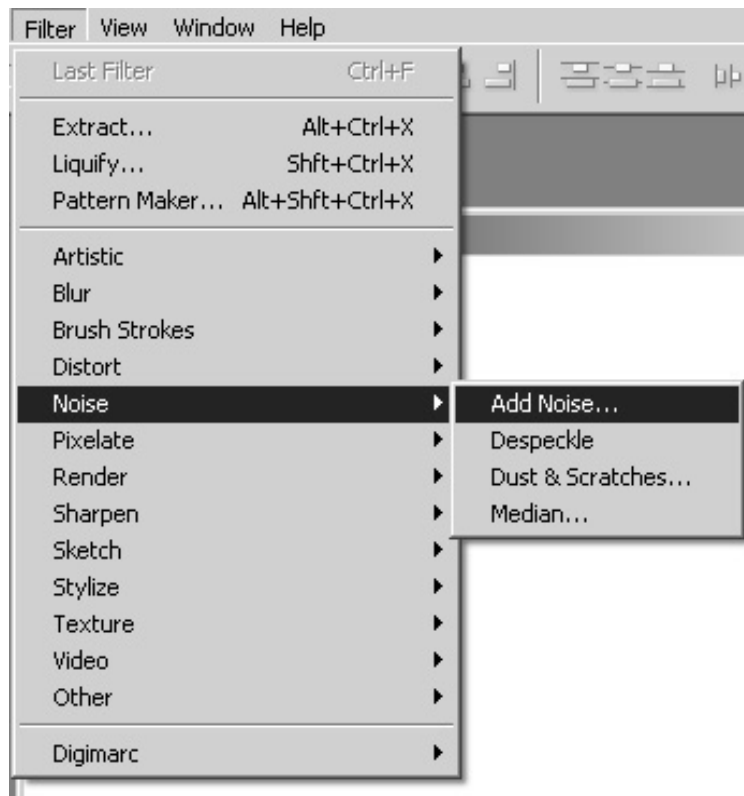
Load Selection لتحميل التحديد الذي تم حفظه.

Save Selection لحفظ التحديد لاستعماله فيما بعد.

وبهذا أكون قد شرحت القوائم (File, Edit, Image, Layer,) و (Select) ويتبقى (Filter, View, Window, Help):

التصميم الجرافيكي

Filter: تحتوي هذه القائمة على الكثير من الفلاتر لعمل التأثيرات المختلفة على التصميم، ويتميز كل فلتر بأنك يمكنك مشاهدة التأثير على التصميم قبل تنفيذه وذلك بفضل خاصية (Preview).



ملاحظة: بعض الفلاتر لا تعمل على نظام (CMYK) لذا يجب تحويل التصميم إلى نظام (RGB) من قائمة (Image) ثم (Mode)

التصميم الجرافيكي

ثم (RGB Color)، وبعد الانتهاء من التصميم نحوله مجدداً إلى نظام (CMYK) في حالة إرسال التصميم للطباعة.

View: وهي القائمة الخاصة بعرض بعض نوافذ الفوتوشوب أو لإظهار (Rules, Grid, Slices) ...

Window: وهي القائمة الخاصة بجميع نوافذ الفوتوشوب الفرعية مثل (Tools, Options, Navigator, Info, Color....)

Help: وفي هذه القائمة تستطيع الاستفسار عن أي مساعدة بخصوص الفوتوشوب، كما أنها تحتوي أيضاً على بعض الخدمات مثل (System Info) الذي يمكنك من معرفة بعض المعلومات الهامة الخاصة بجهاز الكمبيوتر خاصتك، الذاكرة التي يستخدمها الفوتوشوب، مكان تخزين الملفات المؤقتة (Temporarily Files)....

تشغيل برنامج الفوتوشوب:

لتشغيل برنامج الفوتوشوب بعد تثبيته على جهاز الكمبيوتر اضغط على قائمة ابدأ (Start) في نافذة ويندوز ومن قائمة البرامج ستجد مجموعة (Adobe) اختر منها زر تشغيل برنامج الفوتوشوب.
Start à Programs à Adobe à PhotoShop 6ME¹

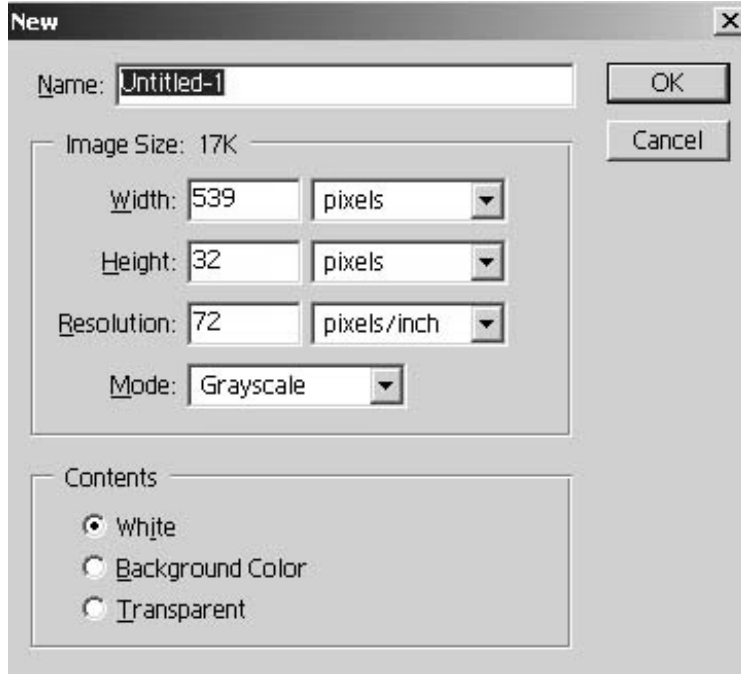
عندها سيقوم الكمبيوتر بتحميل البرنامج، ويستغرق تحميل البرنامج وقتاً أكبر من البرامج الأخرى وذلك لقيامه بتحميل المؤثرات والخطوط والقوائم والعديد من المكتبات التي تحتاجها في الرسم. عند انتهاء الكمبيوتر من تشغيل البرنامج تظهر لك شاشة سطح المكتب والتي تحتوي في الأعلى على شريط قوائم الأوامر وعلى اليسار شريط الأدوات وعلى اليمين لوحات متعددة الوظائف.

فتح ملف جديد:

لفتح ملف جديد لبدأ الرسم فيه يتم من خلال الضغط بزر الماوس على قائمة File واختيار New فيظهر لك مربع الحوار التالي:

¹ Me (MiddleEast) وتعني أن هذه النسخة من برنامج الفوتوشوب ملائمة للكتابة باللغة العربية.

التصميم الجرافيكي



اكتب اسم الملف لتتمكن من حفظه فيما بعد ويمكنك ترك هذا الخيار
لحين حفظ الملف، ثم حدد أبعاد الصفحة التي تريد بوحدة البيكسل أو
اختر الوحدة المناسبة من القائمة المنسدلة لكل من الطول والعرض.

حدد درجة وضوح الصفحة بعدد البيكسل لكل إنش، مع العلم بأنه
كلما زاد العدد كلما زاد حجم الملف ويستحسن اختيار درجة وضوح

التصميم الجرافيكي

72 pixels/inch ولا تزيد عن 150 pixels/inch، سيتم شرح هذا الأمر بالتفصيل لاحقاً، وحدد نمط الألوان الذي تريده، وأخيراً اضغط على الزر OK.

فتح وإغلاق الصور:

لفتح صورة قم بالضغط على قائمة File واختر الأمر Open حيث سيقوم البرنامج بعرض مربع حوار Open لتحديد مسار الصورة واسم الملف كما تفعل مع البرامج الأخرى. يمكنك استخدام خيارات الويندوز في التحكم بعرض ملفات الصور إما باسمائها أو من خلال الرموز أو من خلال العينة. اضغط على الصورة المراد فتحها في برنامج الفوتوشوب لتحدها وليدرج اسمها في خانة File name، (يمكنك تحديد أكثر من صورة في نفس الوقت بالضغط على مفتاح Shift على لوحة المفاتيح وتحديد الملفات بزر الماوس، أو بالضغط بزر الماوس والسحب لتحديد مجموعة من الملفات). اضغط على مفتاح OK.

الصور في برنامج الفوتوشوب:

التصميم الجرافيكي

يستطيع برنامج فوتوشوب من إنشاء صور جديدة أو استيرادها من برامج أخرى أو الحصول عليها من خلال المساحات الضوئية Scanners وحتى تتمكن من الحصول على النتيجة المطلوبة يجب أن نتعامل مع الصور الرقمية وطرق الحصول عليها بجودة عالية كالتالي نحصل عليها بالتصوير الفوتوغرافي.

الصور نوعان كما ذكرنا سابقاً: نوع نقطي Bitmap وآخر شعاعي Vector ويمكن العمل على هذين النوعين من الصور في برنامج الفوتوشوب في نفس الوقت. إن الصور النقطية Bitmap التي تخزن على جهاز الكمبيوتر تتكون من مربعات صغيرة تسمى بيكسل Pixel وهي اختصار لكلمة عنصر الصورة Picture element. والبيكسل هو العنصر الأساسي للصور الرقمية المحفوظة على جهاز الكمبيوتر سواء حصلت عليها من خلال اسطوانة الصور أو من خلال الماسح الضوئي أو من خلال الكاميرا الرقمية، وتحرير الصورة من خلال برنامج الفوتوشوب هو تعديل في هذه البيكسلات من خلال تغيير عددها أو لونها. كل بكسل له لون واحد فقط وعندما تتجمع هذه البيكسلات تكون الصورة.

التصميم الجرافيكي

كما تجدر الإشارة هنا إلى أن شاشة الكمبيوتر مكونة من بيكسلات مرتبة على شكل شبكة أفقية ورأسية ويمكنك التحكم في دقة العرض من خلال تعديل قيمة البيكسلات الخاصة بالشاشة من خلال خصائص العرض في برنامج ويندوز حيث يمكنك زيادة البيكسلات من ٦٤٠ بيكسل عرضاً و ٤٨٠ بيكسل طولاً إلى ٨٠٠ x ٦٠٠ أو ١٠٢٤ x ٧٦٨ للعرض والطول على التوالي.

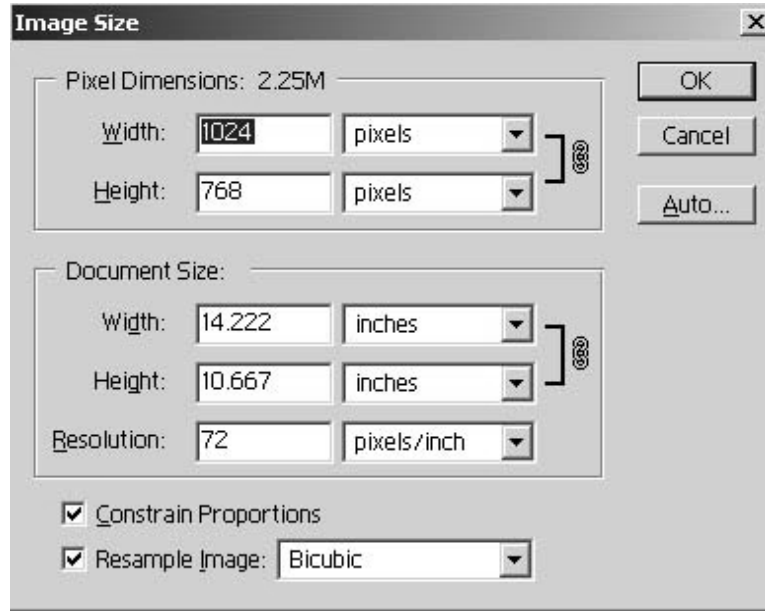
إذا قمت بفتح صورة من الصور فيمكنك فهم العلاقة بين بيكسلات الصورة وبيكسلات الشاشة، فعندما يكون مقياس التكبير للصورة ١٠٠% فهذا يعني إن كل بكسل من الصورة يعادل بكسل من بيكسلات الشاشة، أما عندما يكون مقياس الصورة ٢٠٠% فهذا يعني أن كل بكسل من بيكسلات الصورة يعادل بيكسلين من الشاشة للطول والعرض وهذا يعني أن أربعة بيكسلات على الشاشة استخدمت لعرض بيكسل واحد من الصورة، وكذلك هو الحال عندما يكون التكبير ٤٠٠% فإنه يعني أن كل بيكسل في الصورة يعادل أربعة بيكسلات

التصميم الجرافيكي

على الشاشة للطول والعرض وهذا يعني أن البيكسل من الصورة يعرض على الشاشة من خلال ١٦ بيكسل.

خصائص الصورة (Image):

لكل صورة خصائص تحدد من خلال حجم الملف ودرجة الوضوح وأبعاد الصورة وهذه الخصائص يمكن استعراضها من خلال الأمر (Image Size).



حجم الملف (Pixel Dimensions):

يعد حجم ملف الصورة مقياساً لعدد البيكسلات التي تشتمل عليها الصورة، ففي الشكل أعلاه مربع حوار (Image Size) الصورة من الصور وتتكون من ١٥٣٦ بيكسل للعرض و ١٠٢٤ بيكسل للطول وهذا يعادل عدد ١٥٧٢٨٦٤ من البيكسلات، حيث تتكون اغلب الصور من مئات الآلاف أو الملايين من البيكسلات.

درجة الوضوح (Resolution):

تحدد درجة الوضوح للصورة من خلال عدد البيكسلات التي سيتم طباعتها في الإنش ففي مربع حوار (Image Size) نجد أن درجة الوضوح 72 بيكسل لكل إنش.

أبعاد الصورة (Document Size):

التصميم الجرافيكي

أبعاد الصورة هي عرض وارتفاع الصورة عند طباعتها، ويتم احتساب قيمة العرض أو الطول بقسمة عدد البيكسلات على درجة الوضوح لكل من العرض والطول. ويمكن تحديد أبعاد الصورة بوحدة الإنش أو السنتيمتر أو أية وحدة تختارها من القائمة المنسدلة.

يعد أمر (Image Size) من أهم الأوامر التي تحدد جودة الصورة وتعديل الأرقام في مربع حوار حجم الصورة يجب أن يكون عن دراسة تامة بما تفعله لأنه من الممكن إفساد الصورة إذا لم تنتبه لما تفعله. فإذا كنت ترغب في زيادة درجة وضوح الصورة فيمكنك من خلال زيادة عدد البيكسلات في الإنش وهذا يتم من خلال تقليل الأبعاد المادية للصورة أو أن زيادة حجم الملف من خلال زيادة عدد البيكسلات في الصورة في المربعين أعلى مربع حوار حجم الصورة (Pixel Dimensions).

إن تقليل عدد البيكسلات في (Pixel Dimensions) يسبب حذف للبيكسلات من الصورة من خلال دمج البيكسلات المتجاورة بينما يتناسب مع حجم التقليل وبهذا قد تفقد بعض التفاصيل في الصورة. في

التصميم الجرافيكي

الصور الثلاثة التالية تعرض حجم صورة واحد ولكن تم تقليل عدد البيكسلات للطول والعرض حيث يتضح كيف أن الصورة الثالثة اقل جودة من الصورة الأولى لنقصان عدد البيكسلات في الإنش ولاحظ خشونة تفاصيل الصورة بسبب نقصان عدد البيكسلات.

كما أن زيادة عدد البيكسلات يكسب الصورة نعومة إلا إنه يسبب في زيادة حجم الملف أيضاً مما يسبب تقليل أداء الجهاز وكذلك إذا كنت مما يرغب في نشر الصورة على الإنترنت فإن ذلك سيسبب مشكلة في تحميلها من الإنترنت.

من السابق لاحظنا أن العناصر الثلاثة الخاصة بالصورة: الحجم ودرجة الوضوح وأبعاد الصورة كلها تتأثر بعضها على بعض، فتغيير أحد هذه العناصر يؤدي إلى تغير قيم العنصرين الآخرين ولهذا ستجد أن الأمر محيراً بعض الشيء ولكن مع الممارسة والمحاولة ستحصل على النتيجة الأفضل حسب ما تريد.

لتجنب تغيير حجم الملف قم بإلغاء تحديد خانة اختيار (Resample Image) في أسفل مربع حوار (Image Size) فيصبح خيار عدد بيكسلات الطول والعرض في خانة (Pixel Dimensions) غير متاحة وهذا سيؤدي إلى أن أي تعديل في أي قيمة من القيم الباقية سيؤثر على القيمة الأخرى ولكن دون تعديل على قيمة أبعاد الصورة.

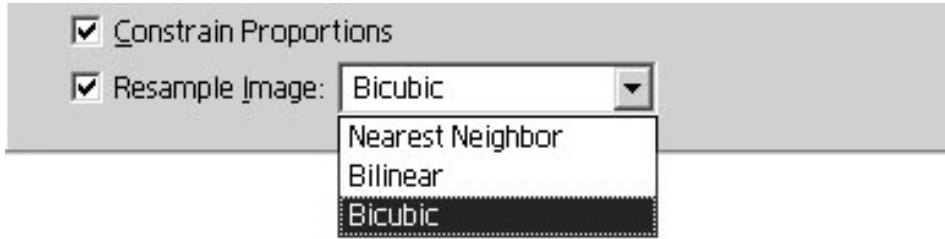
لتعديل أبعاد الطول بطريقة مستقلة عن أبعاد العرض قم بإلغاء تحديد خانة (Constrain Proportions) حيث أن هذا الأمر يقوم بربط أبعاد الطول والعرض ويظهر على شكل سلسلة للخانات المرتبطة إذا كان خيار (Constrain Proportions) محددًا. قم بحفظ نسخة احتياطية من الصورة باستخدام الأمر (Save As) قبل البدء في استخدام أمر (Image Size).

هناك ثلاث أنماط لإعادة ضبط حجم الصورة وهي التي يقوم من خلالها برنامج الفوتوشوب إعادة تشكيل الصورة بناءً على الخيارات الجديدة وهذه الأنماط هي بمثابة معادلات رياضية يستخدمها الكمبيوتر

التصميم الجرافيكي

ليطبقها على عناصر الصورة (Pixels) وتكون النتيجة حسب هذه الأنماط والتي هي:

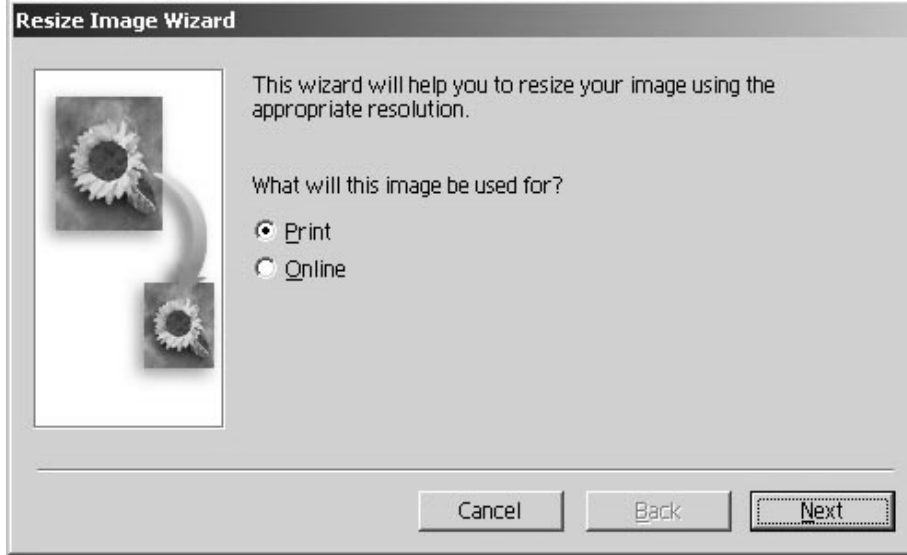
- Nearest Neighbor -
- Bilinear -
- Bicubic -



ويعد الخيار الأخير الأفضل لأنه يعطي نتائج أكثر دقة ونعومة أفضل للحواف وتدرج متناغم لتغيير الألوان خلال الصورة.

إذا أردت من برنامج الفوتوشوب من القيام بضبط حجم الصورة بطريقة أوتوماتيكية فإنه يوفر لك أمر **Resize Image** ضمن قائمة **Help**

التصميم الجرافيكي

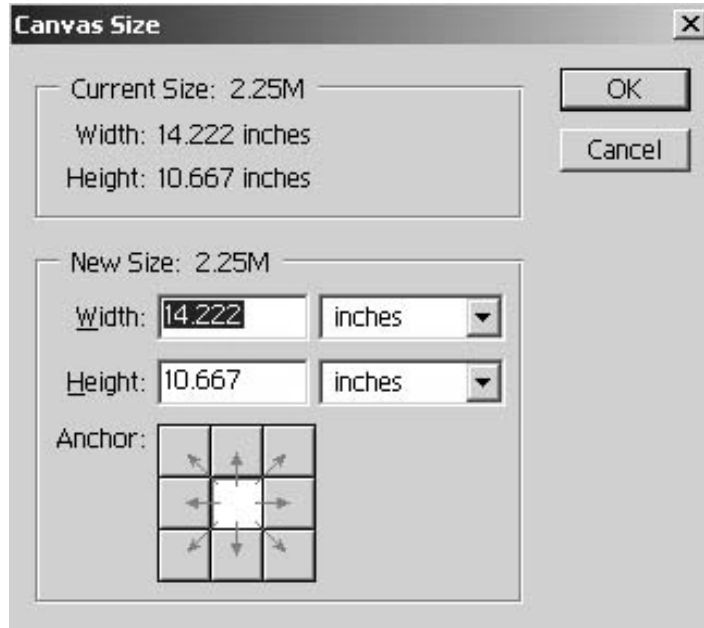


حيث سيقوم الأمر بتشغيل معالج يطرح عليك أسئلة من خلال مربعات حوار متتابعة تبدأ بتحديد ما إذا كنت تريد الصورة للطباعة أو لتحميلها على الإنترنت ثم يقوم بطرح أسئلة تتعلق بأبعاد الصورة التي تريد ودرجة جودتها ومن ثم يقوم المعالج بإنشاء ملف جديد فيه الصورة بالمواصفات الجديدة التي حددتها من خلال المعالج دون التدخل في الصورة الأصلية.

حجم إطار الصورة (Canvas Size):

التصميم الجرافيكي

قد تحتاج إلى زيادة حجم إطار الصورة دون تغيير حجم الصورة نفسها، وهذا من خلال الأمر (Canvas) الذي يأتي ضمن قائمة (Image).



سيظهر لك مربع حوار الأمر (Canvas Size) كما في الشكل أعلاه. يوضح الجزء العلوي من مربع الحوار الحجم الأصلي للصورة وفي الجزء الثاني يمكنك أن إدخال القيم الجديدة لإطار الصورة أما في

التصميم الجرافيكي

الجزء الثالث والمسمى (Anchor) يمكنك التحكم من خلاله بموضع الفراغ الذي سيحيط بالصورة. عند الضغط على الزر OK يقوم البرنامج بإضافة مساحة حول الصورة بلون الأرضية الذي قمت بتحديد مسبقاً.

يمكنك استخدام هذا الأمر لإضافة عنوان للصورة على مساحة أسفل الصورة أو أعلى الصورة إذا تحكمت بالأسهم التي تظهر في مربع الحوار، كما يمكنك وضع إطار زخرفي حول الصورة.

ملاحظة: إذا قمت باختيار أبعاد أقل من الأبعاد الأصلية للصورة فإن النتيجة تكون اقتصاص جزء من الصورة.

الحصول على معلومات عن الصورة:

للحصول على معلومات سريعة عن الصورة من حيث أبعاد الصورة ونمط الألوان ودقة الوضوح. استخدم الضغط على مؤشر الماوس على الشريط السفلي من إطار برنامج الفوتوشوب ويتحصل على مخطط للصورة بالنسبة للصفحة التي تستخدمها للطباعة وفي حالة

استخدام المفتاح Alt مع الضغط بمؤشر الماوس ستحصل على مربع يحتوي معلومات عن الصورة.

مهارات ضبط ألوان الصورة (Adjust):

يعد برنامج الفوتوشوب من أقوى البرامج المستخدمة لضبط ألوان الصور وإصلاح عيوبها التي قد توجد بها، فمثلاً قد تحصل على صورة فوتوغرافية معتمة أو باهته بحيث لا تكاد تميز ألوانها وعند إدخالها إلى الكمبيوتر بواسطة الماسح الضوئي فإنك تستطيع إظهار الألوان بوضوح ومعالجة العيوب في الصورة باستخدام العديد من الأوامر التي يوفرها لك الفوتوشوب والتي تختص في وضوح الألوان وتوزيع الإضاءة وتعديل الألوان واستبدال لون بلون آخر.

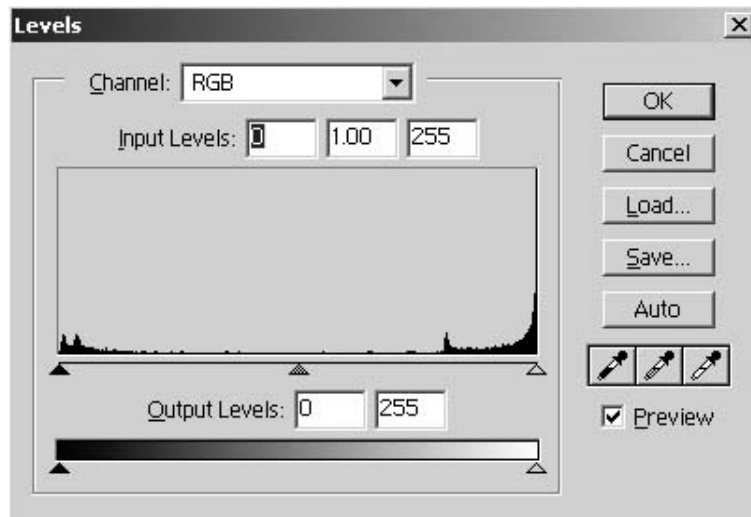
يوفر برنامج الفوتوشوب العديد من أوامر ضبط ألوان الصورة ولكن سنقوم بتوضيح الأوامر الأكثر أهمية والتي يجب أن تستخدمها على نحو صحيح، وهي كالآتي:

(1) الأمر Levels

التصميم الجرافيكي

يعد الأمر Levels من أقوى أوامر تصحيح ألوان الصورة حيث يعمل هذا الأمر على الصور الملونة والصور الرمادية، وكل صورة تقوم باستخدامها في تصميمك يجب عليك أولاً استخدام هذا الأمر لضبط ألوانها أو التأكد من أن الألوان موزعة بشكل سليم، فيستخدم هذا الأمر على الصور الباهتة التي تخلو من الألوان الداكنة أو الفاتحة، كما يمكنك معالجة الصور الفاتحة جداً أو الداكنة أو عندما تفقد الصورة بعض تفاصيلها.

لتطبيق أمر Levels من خلال اختيار **Image à Adjust à Levels**.



يظهر لك مربع حوار (Levels) اختيارات عديدة لضبط ألوان الصورة ومن خلال التوزيع البياني للألوان يظهر على أقصى اليمين من الرسم البياني افتح البيكسلات لوناً وعلى أقصى اليسار أغمق البيكسلات، وتتراوح قيمة الألوان من الأعمق (اللون الأسود) (٠) إلى الأفتح (الأبيض) القيمة (٢٥٥). وهي القيم الموضحة في الخانات (Input Levels) والخانة التي في الوسط هي نقطة الجاما والتي تكون قيمتها 1.00 والتي تتحكم بدرجة الإضاءة لألوان الصورة.

يمكنك الضغط على الخانة (Preview) في مربع الحوار ليظهر التغيير مباشرة على الصورة، كما يمكنك الضغط على المفتاح Alt فيتحول الزر Cancel إلى الزر Reset الذي يتيح لك الفرصة العودة إلى الألوان الأصلية للصورة بدون الخروج من مربع الحوار. كما يمكنك الضغط على الزر (Auto Levels) فيقوم الكمبيوتر بضبط المستوى تلقائياً لك بتحريك المؤشرات على الجانبين إلى الموقع الأفضل ليناسب الصورة.

التصميم الجرافيكي

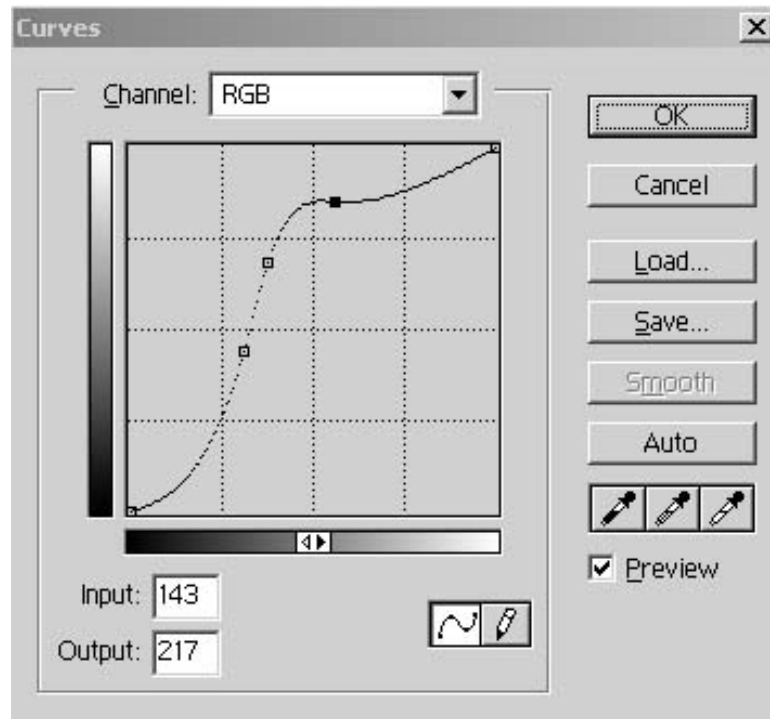
بعد الانتهاء من ضبط المؤشرين على أقصى اليمين وأقصى اليسار ليكون توزيع الألوان من اللون الأبيض إلى اللون الأسود استخدم مؤشر نقطة الجاما في الوسط لتعديل درجة الإضاءة للصورة، وتحريك نقطة الجاما إلى اليمين يؤدي إلى تقليل الإضاءة فتتحول الألوان إلى ألوان داكنة، وتحريكها نحو اليسار يؤدي إلى زيادة الجاما مما ينعكس على الصورة بتفتيح الألوان.

لاحظ أن المخطط البياني يختلف باختلاف الصورة المراد معالجتها وهذا المخطط البياني الذي يعكس توزيع الألوان في الصورة من أفتح الألوان وهو الأبيض إلى أغمق الألوان وهو الأسود، وتحريك المؤشر على اليمين إلى النقطة التي يبدأ عندها المنحنى يعني جعل أفتح الألوان في الصورة هو اللون الأبيض وكذلك الحال عند نهاية المنحنى البياني فإنك ستقوم بتحريك المؤشر إلى النقطة قبل نهاية المنحنى لتصبح أغمق الألوان في الصورة هو اللون الأسود، ثم يأتي مؤشر نقطة الجاما فزيادة القيمة عن 1 يفتح الصورة وتقليله يغمق الصورة.

(٢) الأمر Curves

التصميم الجرافيكي

يعتبر هذا الأمر أقوى من الأمر Levels حيث أنه يقوم بنفس المهمة ولكن من خلال منحنى يمكن التحكم في انحناءه لتغيير الألوان على كامل الصورة كما يمكنك تغيير الألوان المتاحة في الصورة والتي تصل إلى ١٦ مليون لون إلى لون مختلف. وللحصول على هذا الأمر:
Image à Adjust à Curves

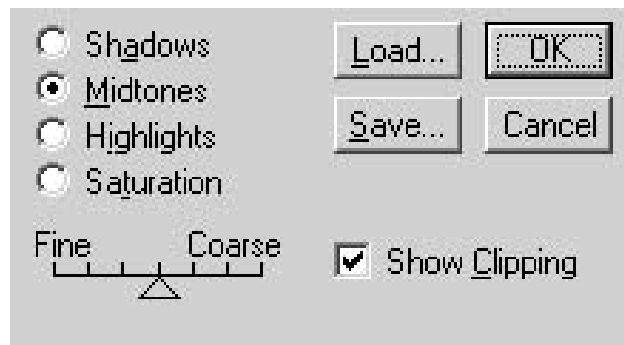


التصميم الجرافيكي

يوضح المحور الأفقي لمربع حوار (Curves) قيم الـ (Input Levels) كما في الأمر Levels والتي تأخذ القيم من ٠ إلى ٢٥٥ بينما المحور الرأسي يعطي اللون الناتج. ولزيادة دقة الشبكة البيانية لمربع الحوار اضغط على المفتاح Alt واضغط بمؤشر الماوس على الشبكة فتزيد من دقتها.

٣) الأمر Variations

قد يحدث في بعض الصور التي قمت بتعديل نقطة الجاما لها أن تضعف بعض الألوان التي تم تفتيحها في الصورة ولكي نعيد الألوان إلى كثافتها الأصلية استخدم الأمر (Variations) وهذه العملية تسمى بعملية الإشباع، Image à Adjust à Variations



يظهر لك مربع حوار (Variations) والذي يحتوي على العديد من الخيارات لضبط ألوان الصورة، ويتم ذلك من خلال أربعة خيارات في أعلى مربع الحوار وهي (Highlights - Medtones - Shadows - Saturation). وفي أسفل هذه الخيارات يمكنك التحكم في مقدار التغيير من خلال تحريك المؤشر بين (Fine) للتغيير الأكثر نعومة إلى التغيير (Coarse) الأكثر حدة.

استخدم الخيار (Saturation) لزيادة كثافة الألوان في الصورة بالضغط بمؤشر الماوس على العينة في أسفل مربع الحوار (More Saturation)، وفي كل مرة تضغط فيها على العينة تزداد الكثافة اللونية للصورة.

عند اختيار الزر (Midtones) في مربع حوار (Variations) سيظهر لك سبع عينات من الصورة تسمح لك بتغيير الألوان في الصورة إلى الألوان الأساسية وتظهر هذه التعديلات على العينة في الوسط باسم (Current Pick)، ويتم تحديثها كلما ضغطت على عينة

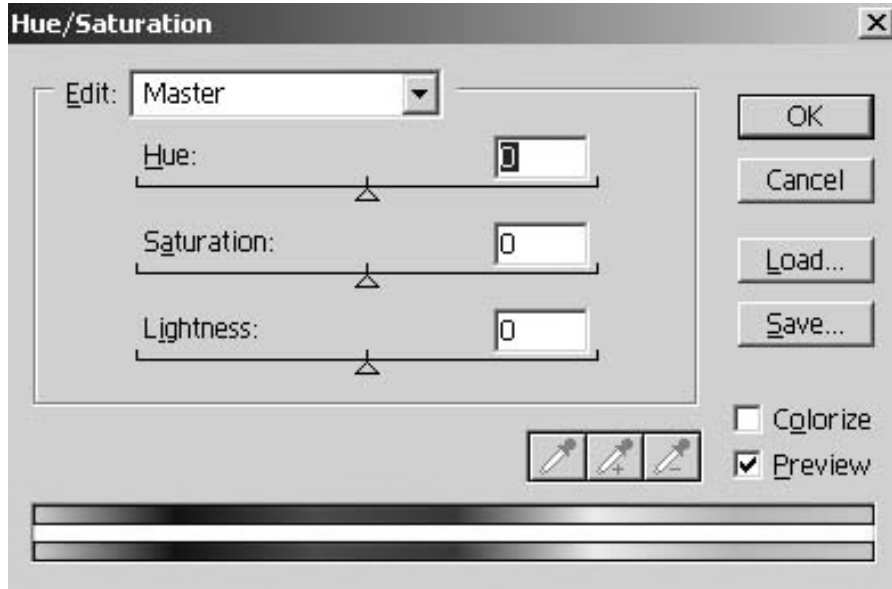
من العينات السبع، أما العينات الثلاث على الجانب الأيمن من مربع الحوار فإنها تمكنك من تفتيح وتعميق الصورة، ولكن من الأفضل الاعتماد على نقطة الجاما في مربع حوار (Levels) لتفتيح أو تعميق الصورة. كما يمكنك أيضا تحرير الألوان في الداكنة أو الفاتحة في الصورة من خلال الزرين (Shadows) أو (Highlights).

٤) الأمر Hue\Saturation

يمكنك هذا الأمر من تغيير لون وكثافة ودرجة اللون في الصورة من خلال ثلاث أشرطة تمرير وتعمل على إعادة توزيع الألوان على الصورة وتعطي نفس نتيجة الأمر (Variations). Image à Adjust à Hue\Saturation

يوجد أسفل مربع الحوار شريطين للألوان الشريط الأول ثابت والشريط الثاني متحرك مع تحريك مؤشر الشريط (Hue) والعلاقة بين شريطي الألوان يحدد مدى تغيير ألوان الصورة. يمكنك من خلال القائمة المنسدلة (Edit) تحديد لون أساسي من الألوان وسيقوم مربع الحوار بوضع مؤشرات كما في الشكل التالي:

التصميم الجرافيكي



وتحدد هذه المؤشرات المنطقة اللونية التي سيقوم الكمبيوتر باستبدالها من الألوان الموجودة في الصورة واستبدالها بلون من الألوان في الشريط الثاني عند تحريك مؤشر شريط (Hue). أما الشريط (Saturation) فزيادته يعني زيادة إشباع الصورة بالألوان وتقليله يردي إلى نقصان التشبع اللوني حتى الوصول إلى درجة التشبع الرمادية. أما شريط (Lightness) فزيادته تعمل على زيادة الإضاءة وتقليله يعمل على تعتيم الصورة.

تعد الأوامر السابقة أكثر الأوامر استخداماً وقوة في برنامج الفوتوشوب أما الأوامر الأخرى فلها استخدامات محدودة ومن هذه الأوامر .

5) أمر Replace Color

يقوم هذا الأمر بعمل قناع على لون محدد ثم يمكنك من استبداله بلون آخر على كل الصورة. ويتم ذلك بالضغط بالقطارة على عينة الصورة فوق اللون المراد استبداله من كل الصورة مثل استبدال الخلفية السوداء بلون أبيض.

يتحكم درجة (Fuzziness) بدرجة العمق اللوني لليكسلات القريبة من اللون المحدد وكلما زادت القيمة كلما كان تطبيق أمر استبدال الألوان على نطاق أوسع على الصورة.

عند تحريك مؤشر شريط (Hue) لاستبدال اللون الذي حددته وسيتم إظهار النتيجة على الصورة مباشرة إذا كانت خانة (Preview)

محددة، وعند تحريك مؤشر شريط (Saturation) للتحكم في الإشباع اللوني وشريط (Lightness) للتحكم في الإضاءة.

٦ أمر Selective Colors

يعد هذا الأمر مفيداً جداً لتصحيح ألوان الصور المدخلة بواسطة الماسح الضوئي وكذلك الصور المراد إرسالها للطباعة، فيمكنك من خلال مربع حوار (Selective Colors) تغيير إجراء التعديلات على لون محدد دون التأثير على باقي الألوان. ويمكنك اختيار لون آخر من قائمة (Colors) وإجراء التعديلات عليه من خلال تحريك مؤشرات الألوان الأساسية المستخدمة في الطباعة (CMYK) وتلاحظ أن اللون المحدد من الصورة هو الذي يجري عليه التعديل.

الأوامر الأخرى ضمن قائمة ضبط ألوان الصورة لا تعد مهمة بالمقارنة بالأوامر سابقة الذكر ولا يجذب استخدامها.

الطرق المختصرة في الفوتوشوب (Shortcuts):¹

الطرق المختصرة هي بمعناها البسيط استعمال لوحة المفاتيح بدلاً من الذهاب إلى قائمة معينة في برنامج معين لتنفيذ الأوامر، وهي وجدت في برامج التصميم للزيادة من سرعة الإنتاج، ومثالاً على ذلك لنأخذ الأمر نسخ (Copy) الذي نحصل عليه في معظم برامج التصميم من قائمة (Edit)، حيث أن الطريق المختصرة له هي بالضغط على مفتاح (CTRL) مع (C):

(1) اختصارات قائمة ملف (File):

الطريق المختصرة	الأمر
Ctrl + N	لفتح ملف جديد.
Ctrl + O	لفتح صورة أو ملف.

¹ الطرق المختصرة في نظام ماكينتوش تختلف قليلاً عن النظام في ويندوز.





التصميم الجرافيكي

Alt + Ctrl + O	لفتح ملف بتنسيق معين.
Ctrl + W or Ctrl + F4	لإغلاق الملف.
Ctrl + S	لحفظ الملف على هيئة تنسيقه الأصلي.
Shift + Ctrl + S	لحفظ الملف وإعطاءه إسم وتنسيق جديان.
Alt + Shift + Ctrl + S	لحفظ ملف خاص بالاستعمال على شبكة الانترنت.
Alt + Ctrl + P	لفتح مربع الحوار الخاص بخصائص الطباعة.
Shift + Ctrl + P	لفتح مربع الحوار الخاص بخصائص الصفحة.
Ctrl + P	أمر الطباعة (Print).
Ctrl + Q or Alt	لإغلاق البرنامج كلياً.

التصميم الجرافيكي

+ F4

(٢) اختصارات قائمة العرض (View):

الطريق المختصرة	الأمر
Double-click  , or Ctrl + Ø (zero)	تكبير التصميم إلى حجم الشاشة.
Double-click  , or Alt + Ctrl + Ø (zero)	الحجم الحقيقي للتصميم (Zoom = 100%)
Ctrl + 	تكبير بالعدسة.
Ctrl + 	تصغير بالعدسة.
Ctrl + spacebar, or	تكبير أو تصغير.

التصميم الجرافيكي

Alt + spacebar	
Ctrl + drag over preview in Navigator palette	تكبير جزء محدد من التصميم.
Alt + Ctrl + '	إظهار أو إخفاء الشبكة البيانية (Grids).
Ctrl + R	إظهار أو إخفاء مسطرة الإرشاد (Rules).
Ctrl + '	إظهار الخطوط الإرشادية (Guides).
Alt + Ctrl + ;	لوضع قفل على الخطوط الإرشادية.
Spacebar + drag, or drag view area box in Navigator palette	تحريك التصميم بوساطة أداة اليد.
Page Up or	عرض التصميم أعلى أو أسفل بمقدار شاشة

التصميم الجرافيكي

Page Down	واحدة.
Shift + Page Up or Page Down	عرض التصميم أعلى أو أسفل بمقدار ١٠ وحدات.
Home or End	الانتقال بعرض التصميم إلى الزاوية اليسرى العلوية (Home) أو الانتقال بالعرض إلى الزاوية اليمنى السفلية (End).


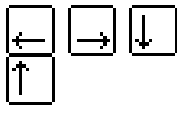
٣) اختصارات تحديد العناصر وتحريكها (Selecting & Moving):

الطريق المختصرة	الأمر
Ctrl + A	لتحديد الكل.
Ctrl + D	لإلغاء تحديد الكل.

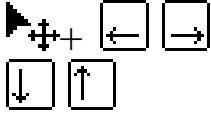
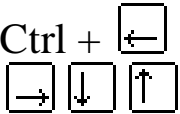


التصميم الجرافيكي

Shift + Ctrl + D	لإعادة تحديد الكل.
Ctrl + Shift + I	لعكس التحديد.
Alt + Ctrl + D	لتفويض خاصية (Feather)
Any selection tool + Shift or Alt + drag (سحب)	مع الضغط على Shift سيتم إضافة أي تحديد إلى التحديد الأصلي، ومع الضغط على Alt سيتم العكس.
Any selection tool + Shift + Alt + drag	لحصص التحديد في منطقة معينة أصغر مساحة من المساحة الأصلية.
Shift + drag	لرسم مربع أو دائرة بوساطة أداة التحديد (Marquee) مع الحفاظ على نسب الطول والعرض، والقطر.


التصميم الجرافيكي

Alt + drag	رسم شكل ابتداءً من الوسط.
Shift + Alt + drag	لرسم مربع أو دائرة بوساطة أداة التحديد (Marquee) ابتداءً من الوسط مع الحفاظ على نسب الطول والعرض، والقطر.
Alt + drag	للتحويل من أداة (Lasso) إلى أداة (Magnetic Lasso) أثناء رسم تحديد معين.
Alt + click	للتحويل من أداة (Magnetic Lasso) إلى أداة (Lasso) أثناء رسم تحديد معين.
 Alt + drag selection	تحريك نسخة من التحديد مع الاحتفاظ بالأصل.
Any selection + 	تحريك المنطقة المحددة بمقدار ١ نقطة.

التصميم الجرافيكي

	<p>تحريك المنطقة المحددة بمقدار ١ نقطة.</p>
<p>Ctrl + </p>	<p>تحريك طبقة كاملة بمقدار ١ نقطة في حالة خلوص الطبقة من أي تحديد.</p>
<p> + Enter or Esc</p>	<p>تنفيذ عملية القص على المنطقة المحددة.</p>
<p>(Measure Tool)  + Alt + drag end point</p>	<p>لعمل منقلة تقيس الزوايا.</p>

٤) اختصارات الرسم والتعبئة (Painting & Filling):

الطريق المختصرة	الأمر
Any painting tool + Alt	أداة القطارة. 

التصميم الجرافيكي

 + Alt + click	لأخذ لون الخلفية.
 + Shift	*  لأخذ عدة عينات من ألوان الصورة، وتظهر معلومات كل لون في نافذة (Info).
 + Alt + click	لشطب العينات اللونية.
Shift +  	لاختيار طريقة التعبئة (Blending Mode).
Alt + Backspace	تعبئة مساحة أو طبقة بلون المقدمة.
Ctrl + Backspace	تعبئة مساحة أو طبقة بلون الخلفية.
Alt + Ctrl + Backspace	تعبئة من التاريخ (History).
Shift + Backspace	عرض صندوق التعبئة (Fill).
/	لعمل قفل على البكسلات الشفافة.

٥) اختصارات قائمة التحرير (Edit):

الأمـر	الطريق المختصرة
للتراجع عن آخر خطوة.	Ctrl + Z
للتقدم خطوة أو أكثر.	Shift + Ctrl + Z
للتراجع خطوة أو أكثر.	Alt + Ctrl + Z
لتنفيذ خاصية (Fade).	Shift + Ctrl + F
لعملية قطع جزء معين.	Ctrl + X
لعملية نسخ جزء معين.	Ctrl + C
لتنفيذ عملية (Copy Merged).	Shift + Ctrl + C
لصق الجزء أو الشكل الذي تم نسخة أو اقتطاعه.	Ctrl + V
لصق شكل داخل شكل آخر أو مساحة تم	Shift + Ctrl + V

التصميم الجرافيكي

	رسمها بواسطة أدوات التحديد.
Ctrl + T	للتحكم في خواص حجم وقياسات ودوران الشكل (Transform).
Shift + Ctrl + T	لتكرار آخر عملية ترانسفورم قام البرنامج بتنفيذها.
Shift + Ctrl + K	هذا الاختصار سيفتح مربع حوار لخصائص الألوان المستعملة في التصميم.

٦) اختصارات تحرير النص (Type Edit):

الطريق المختصرة	الأمر
Ctrl + drag type when Type is selected	تحريك النص الكتابي عبر التصميم.

التصميم الجرافيكي

I + Shift + Ctrl + L, C, or R	التوسيط شمال، وسط، أو يمين.
I + Shift + Ctrl + L, C, or R	التوسيط أعلى، منتصف، أسفل.
Ctrl + H	عندما يكون النص محددًا فهذا الاختصار سيعمل على إخفاء التحديد أو إظهاره مرة أخرى.
Shift + Ctrl + U	مع التظليل على نص معين يعمل هذا الاختصار على تشغيل خاصية وضع خط أفقي تحت هذا النص.
Shift + Ctrl + /	مع التظليل على نص معين يعمل هذا الاختصار على تشغيل خاصية وضع خط أفقي في منتصف هذا النص.
Shift + Ctrl + K	مع التظليل على نص معين يعمل هذا الاختصار على تحويل جميع الحروف

التصميم الجرافيكي

	الصغيرة إلى حروف كبيرة (Capital Letters).
Shift + Ctrl + H	مع التظليل على نص معين يعمل هذا الاختصار على تحويل جميع الحروف الكبيرة إلى حروف صغيرة (Small Letters).
Shift + Ctrl + <>	زيادة أو تنقيص حجم النص بمقدار ٢ نقطة.
Alt +  	لزيادة أو تنقيص القيادة (Leading) بمقدار 1 نقطة.
Shift + Alt +  	لزيادة أو تنقيص المسافة بين القاعدة (Baseline Shift) بمقدار ٢ نقطة.
Alt +  	لزيادة أو تنقيص المسافة بين الأحرف (Kerning) بمقدار 2 نقطة.

٧) اختصارات تحرير الألوان والنماذج اللونية (Adjust):

الطريق المختصرة	الأمر
Ctrl + L	لإظهار مربع الحوار (Levels).
Shift + Ctrl + L	لتنفيذ الأمر (Auto Levels).
Alt + Shift + Ctrl + L	لتنفيذ الأمر (Auto Contrast).
Ctrl + M	لإظهار مربع الحوار (Curves).
Ctrl + B	لإظهار مربع الحوار (Color Balance).
Ctrl + U	لإظهار مربع الحوار (Hue/Saturation).
Shift + Ctrl + U	لتنفيذ أمر إبطال الأمر السابق (Desaturate).
Ctrl + I	لتنفيذ أمر عكس القيم (Invert).

٨) الاختصارات الأخرى:

الطريق المختصرة	الأمر
Alt + Ctrl + X	لتشغيل خاصية (Extract)
Shift + Ctrl + X	لتشغيل خاصية (Liquefy)
Ctrl + G	لتنفيذ أمر جمع الطبقات (Group with) (previous
Shift + Ctrl + G	لإبطال الأمر السابق.
Ctrl + E	لدمج طبقة مع طبقة أخرى تحتها (Merge) (Down
Shift + Ctrl + E	لدمج جميع الطبقات بشكل مرئي (Merge) (Visible
Ctrl + F	لاستعمال آخر فيلتر تم تنفيذه على

التصميم الجرافيكي

	التصميم.
Shift + Ctrl + W	لإغلاق جميع مساحات العمل في البرنامج.
F1	لطلب المساعدة.

ثانياً: أدوب إليستريتر (Adobe Illustrator):

وهو من إنتاج شركة أدوبي وهذا البرنامج متخصص بالتعامل مع الرسومات والأشكال التي تسمى (illustrations) ، ويمتاز بالليوننة العالية لأدواته، والميزات الكبيرة التي يقدمها هذا البرنامج، بالإضافة إلى وجود التأثيرات المختلفة التي تضيفي على التصميم رونقاً خاصاً.

صندوق أدوات إليستريتر يعرض ٢٤ أداة من أصل ٧٦ ويتم إخفاء الأدوات الأخرى داخل القوائم الفرعية لكل أداة. وأي أداة تحتوي على مثلث أسود في زاويتها اليمنى من الأسفل فإنها تحتوي على قائمة فرعية لها تحتوي على أداة بديلة أو أكثر وكما في الفوتوشوب فإنه ويمكنك مشاهدة الأدوات الأخرى إما بالضغط المطول على الأداة المطلوبة كما هو مبين في الشكل التالي لتظهر لك الأدوات المخفية، أو بالضغط على الأداة المطلوبة و Alt.

أدوات إليستريتور :

<p>العصا السحرية (Magic Wand) تستخدم لتحديد مساحات كبيرة.</p>	
<p>قلم المسار (Pen) يختص بعمل مسارات حادة للتحديد ويعتبر من أفضل وأدق الأدوات الخاصة بالتحديد.</p>	
<p>(Add Anchor Point) أداة إدراج نقطة في المسار الذي تم تحديده باستخدام قلم التحديد.</p>	
<p>(Delete Anchor Point) أداة حذف نقطة خاصيتها معاكسة تماما للأداة السابقة كما أنها لا تقوم بقطع المسار حيث يقوم إليستريتور تلقائياً برسم مقطع جديد بين النقاط الباقية.</p>	
<p>(Convert Anchor Point) أداة تحويل النقط حيث تأتي النقط الموجودة في مسار في مجموعات مختلفة</p>	

التصميم الجرافيكي

بمعنى أن بعضها يشير إلى منحنيات والبعض الآخر يشير إلى الزوايا، وهذه الأداة تسمح بتغيير نوع النقط إلى النوع الآخر أي من منحنى إلى زاوية وبالعكس أيضاً.	
(Line Segment) لرسم خط مستقيم.	
(Arc) لرسم خط منحنى.	
(Spiral) لرسم خط ذات عدة انحناءات متداخلة على شكل لولبي.	
(Rectangular Grid) لرسم شبكة من المربعات أو المستطيلات.	
(Polar Grid) لرسم شبكة بشكل قطرية تشبه شبكة العنكبوت.	
فرشاة الرسم (Brush).	
أداة تدوير الشكل (Rotate)	

التصميم الجرافيكي

<p>أداة الانعكاس (Reflection)، وهي لعكس موقع شكل معين.</p>	
<p>(Twist) لعمل تأثيرات على الشكل على هيئة تمايل في جوانبه.</p>	
<p>أداة إعوجاج الشكل (Warp) حيث تسمح هذه الأداة بعمل تأثيرات مختلفة على حواف شكل معين.</p>	
<p>أداة التدوير (Twirl) التي تقوم بتدوير جزء من أجزاء الشكل.</p>	
<p>(Pucker) هذه الأداة تجعل من حواف شكل معين كأنه مجعد أو مكسر.</p>	
<p>(Bloat) تقوم باقتصاص جزء من أطراف الشكل إلى الداخل أو إلى الخارج على شكل دائرة.</p>	
<p>(Scallop) ذات تأثير جميل يشبه المروحة، وهي تنفذ على جزء من أجزاء الشكل.</p>	

التصميم الجرافيكي

<p>(crystallize) تعطي نفس ملامح الكريستال عند تنفيذها على شكل معين.</p>	
<p>أيضاً أداة (Wrinkle) تعطي تأثير التجاعيد.</p>	
<p>(Symbol Sprayer) هي بمثابة علبة رش للرموز الموجودة في مكتبة الرموز (Symbols).</p>	
<p>(Symbol Shifter) تقوم بسحب الرموز التي قمت برشها بواسطة الأداة السابقة.</p>	
<p>(Symbol Scruncher) تقوم تقريب الرموز من بعضها البعض عن طريق إزالة الفراغات الزائدة.</p>	
<p>(Symbol Sizer) لتكبير أو تصغير حجم الرموز.</p>	
<p>(Symbol Spinner) تقوم بتدوير الرموز حول مركزها.</p>	
<p>(Symbol Stainer) تقوم بتلوين الرموز أو إزالة</p>	

التصميم الجرافيكي

ألوانها.	
(Symbol Screener) تقوم بعمل تأثير الشفافية على الرموز.	
(Symbol Styler) تقوم بعمل تأثير من التأثيرات الموجودة في مكتبة (Styles) على الرموز الموجودة في التصميم.	
(Mesh) هذه الأداة رائعة في برامج إيلستريتر، حيث تقوم بتقسيم الشكل إلى منحنيات ومن ثم يمكنها أن تتحكم في مسار هذه المنحنيات لتشكيل أشكال جديدة من الشكل الأصلي.	
القطارة (Eyedropper) باستخدامها والضغط عليها في أي جزء من الصورة فإن البرنامج يقوم بأخذ التدرج اللوني الموجود أسفل القطارة بالضبط ويجعله لون المقدمة، كما أن لهذه الأداة ميزة نسخ ولصق لون معين من شكل ما إلى شكل آخر عن طريق تحديد الشكل المراد تلوينه ثم استعمال أداة القطارة على شكل آخر	

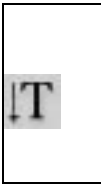
التصميم الجرافيكي

لينتقل لون الشكل الأخير إلى الشكل المحدد مسبقاً.	
أداة التعبئة (Fill)، تستخدم لتعبئة اللون من شكل محدد إلى شكل آخر.	
أداة القياس (Measure) تستخدم لإعطاء المعلومات الكاملة بما يتعلق بأبعاد شكل ما أو قياس قطره وأضلاعه، أو موقعه بالنسبة للمسقط الصادي والسيني، وعند استخدام هذه الأداة تظهر المعلومات على قائمة (Info)، التي بإمكانك أن تظهرها بواسطة الضغط على مفتاح (F8).	
كما في الفوتوشوب فإن أداة التقطيع (Slice) تتيح لك قطع الصورة ليتم عرضها على الانترنت، حيث أن البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام وشرائح منفصلة.	
إذا قمت بتقسيم الصورة بالأداة السابقة فإن أداة (Slice Selection) تقوم بتحديد الجزء المرغوب من	

التصميم الجرافيكي

الأجزاء المقسمة وذلك للتحكم فيه.	
أداة اليد (Hand) لسحب الصورة باليد لتمير الإطار لكي ترى جزء مختلف من الصورة.	
أداة التحديد المباشر (Direct Selection) تقوم بالتحكم في زوايا وإنحناءات المسارات التي قمت بعملها باستخدام قلم المسار.	
(Group Selection) تستخدم لتحديد جزء وحيد من بين عدة أجزاء مجتمعة (Grouped)	
(Direct Lasso) تستعمل هذه الأداة لتحديد عدة نقاط (Anchors) على المسار.	
(Lasso) تستعمل لتحديد الجزء الداخلي من مسار أو شكل.	
أداة النص (Text) لكتابة النصوص.	
(Area Type) لكتابة نص في المساحة التي يوفرها	









التصميم الجرافيكي

المسار (Path)	
(Path Type) لكتابة نص على طول المسار.	
(Vertical Type) لكتابة النصوص بشكل عامودي (حرف فوق حرف).	
(Vertical Area Type) لكتابة نص بشكل عامودي في المساحة التي يوفرها المسار.	
(Vertical Path Type) لكتابة نص بشكل عامودي على طول المسار.	
(Rectangle) أداة رسم المستطيل.	
(Rounded Rectangle) تستطيع رسم مستطيل ذا حواف مستديرة.	
(Ellipse) لرسم الدائرة.	
(Polygon) لرسم المضلع.	

التصميم الجرافيكي

(Star) لرسم نجمة.	
(Flare) لرسم شكل مشع.	
أداة قلم الرصاص (Pencil) أداة القلم الذي يستخدم لرسم الخطوط الرفيعة والدقيقة.	
أداة القلم الناعم (Smooth Pencil) أداة قلم التنعيم.	
(Erase Pencil) أداة قلم المحي.	
(Scale) أداة التحكم في أبعاد الصور والأشكال.	
أداة التجريد (Shear) التي تتحكم في أبعاد الصور والأشكال وبإمكانها تغيير ملامح الشكل الخارجي.	
(Reshape) لإعادة تشكيل الشكل من جديد والتغيير في أبعاده وزواياه.	
(Free Transform) للتحكم الحر في أبعاد ودرجة ميلان وزوايا الأشكال.	

التصميم الجرافيكي

(Column Graph) لعمل رسم بياني باستخدام الأعمدة.	
(Stacked column Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني.	
(Bar Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني أفقي.	
(Stacked Bar Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني أفقي.	
(Line Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني باستخدام الخط الصاعد والهابط.	
(Area Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني خاص بالمساحة.	
(Scatter Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني.	
(Pie Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني دائري.	

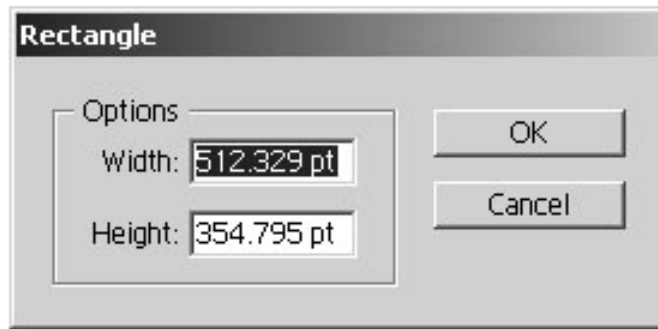
التصميم الجرافيكي

<p>(Radar Graph) أداة أخرى لعمل رسم بياني على شكل رادار.</p>	
<p>(Gradient) أداة التدرج اللوني وتستخدم لعمل تدرج لوني بين اللونين الأمامي والخلفي في الجزء المراد تعبئته بتدرج لوني.</p>	
<p>(Blend) تستعمل للتدرج بين شكلين مختلفين في ألوانهما.</p>	
<p>(Auto Trace) تستعمل لعمل تأثيرات لونية على أجزاء الصور من نوع (Bitmap).</p>	
<p>أداة المقص (Scissors) تستعمل لقص بعض أجزاء الشكل ولكن فقط من خلال (Anchors) وليس (Endpoints) الموجودة على المسار (Path)</p>	
<p>(Knife) أداة السكين تستعمل لتقطيع الشكل.</p>	
<p>أداة العدسة أو المكبر وهي لتكبير الصورة حتى</p>	

التصميم الجرافيكي

تستطيع رؤية البكسلات الفردية بشكل واضح.

ملاحظة: يختلف برنامج إليستريتر عن الفوتوشوب في أن لكل أداة من أدواته مربع حوار خاص بها يمكن المصمم من اختيار أفضل الخصائص لتلك الأداة، وتظهر مربعات الحوار تلك فقط باختيار الأداة ومن ثم الضغط مرة واحدة على مساحة العمل، فعلى سبيل المثال إذا قمت باختيار الأداة الخاصة برسم المستطيل وضغطت مرة واحدة على الصفحة البيضاء سيظهر لك مربع الحوار التالي:



قوائم إليستريتر:

أولاً: قائمة ملف (File):

New	يتيح لك هذا الأمر فتح ملف جديد ووضع أبعاده ودرجة الوضوح ونوع القنوات اللونية المطلوبة
Open	وهو الأمر الخاص بفتح الملفات الرسومية الموجودة على الحاسوب أو القرص المدمج أو القرص المرن
Open Recent Files	لفتح آخر الملفات أو الصور التي تم العمل عليها أو فتحها.
Revert	يستخدم هذا الأمر فيما إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة.
Close	هذا الأمر يغلق الصفحة أو التصميم الحالي.
Save	يقوم هذا الأمر بحفظ الصورة كما أنه يقوم بحفظ التعديل الأخير على الملف

الحالي.

Save As يسمح هذا الأمر بحفظ صورة باسم ملف جديد على التنسيق الخاص بالفوتوشوب.

Save a copy لتخزين نسخة من التصميم.

Place يقوم باستيراد نسخة من الملفات أو الصور وإدراجها على مساحة العمل.

Manage Workgroup هذا الأمر للتحكم في الشبكة الداخلية التي تربط أجهزة الكمبيوتر مع الخادم الرئيسي (Server).

Scripts وهي الأوامر الخاصة بنصوص البرمجة مثل (لغة فيجيوال بيسك) أو بنصوص (Winword) و (Data-base) ويتعامل معها البرنامج.

Document setup يستخدم لتحديد القياسات الخاصة

التصميم الجرافيكي

بالصفحة التي يوجد فيها التصميم، كمية الريزليوشن (Resolution) التي يحفظ بها التصميم، ودرجة الشفافية (Transparency).

Document color mode

وهو للتحويل بين نظامي الألوان (CMYK) و (RGB).

File info

هذا الأمر يتيح المجال لتخزين معلومات عن التصميم أو المصمم في ذاكرة البرنامج.

Separation setup

عملية فصل الألوان على نظام CMYK (فرز الألوان).

Print setup

للتحكم في خواص الطابعة الموصولة بالكمبيوتر.

Print

أمر الطباعة.

Exit

للخروج من البرنامج.

ثانياً: قائمة التحرير (Edit):

Undo	للتراجع عن خطوة ما أو عدة خطوات إذا شعرت بأنك أخطأت فيها، وهو بعكس الفوتوشوب الذي لا يسمح إلا بـ Undo واحدة.
Redo	هو النقيض للأمر السابق، حيث يمكنك إعادة خطوة ما كنت قد نفذت أمر (Undo) عليها.
Cut	يقوم هذا الأمر بقص وإزالة الجزء المحدد من الصورة ويقوم بحفظ هذا الجزء في الذاكرة .
Copy	يقوم بنفس وظيفة الأمر السابق ولكنه يقوم فقط بنسخ الجزء المحدد.
Paste	يلصق هذا الأمر ما تم حفظه في الذاكرة في موقع جديد من الصورة نفسها أو ضمن طبقة جديد في صورة أخرى.
Paste in Front	يلصق هذا الأمر ما تم حفظه في الذاكرة أمام

التصميم الجرافيكي

صورة معينة موجودة على مساحة العمل.

Paste in
Back

نفس الأمر السابق ولكن عملية اللصق تتم خلف
صورة معينة.

Clear

لإزالة الجزء المحدد.

Define
Pattern

هذا الأمر خاص لتكوين جزء للتعبئة، ومن ثم
يقوم البرنامج بتخزين نموذج التعبئة المكون في
لائحة (Swatches).

Edit
Original

يقوم هذا الأمر بالتعديل على خواص الصورة
الأصلية التي تم إدخالها إلى البرنامج عن طريق
الأمر (Place) والتي أصبحت عبارة عن
(Link).

Assign
Profile

في بعض الحالات مثل تحضير التصميم
للطباعة النهائية وإرسالها إلى مطبعة من نوع
خاص قد يرغب المصمم في تغيير الخصائص
اللونية لتناسب مع تلك الطابعة. هذا الأمر لا
يمكن أن يكون فعالاً في البرنامج مادامت قد

اخترت (Emulate Adobe Illustrator 6.0) في مربع الحوار (Color Settings)، لذا ينصح بعد استخدام هذا الأمر من قبل المصممين المبتدئين لأنه قد يثبت الألوان ويشوه التصميم.

Color
Settings

يحتوي هذا الأمر على خيارات لإعداد جهاز العرض أو إعداد أحبار الطابعة.

Keyboard
Shortcuts

للتعرف على الطرق المختصرة لتنفيذ الأوامر.

Preferences

مراجع الأوامر الخاصة بالبرنامج حيث يتم معايرتها حسب احتياجات كل مصمم.

ثالثاً: قائمة العناصر والأشكال (Object):

Transform

يمكنك التحكم بعرض وارتفاع والزاوية والإمالة... الخ.

Arrange

ترتيب العناصر عنصر خلف آخر أو أمامه...

Group	لتجميع الناصر في جزء واحد.
Ungroup	لتفكيك أجزاء العناصر التي تم تجميعها مسبقاً باستعمال الأمر السابق.
Lock	هذا الأمر يستعمل لقفل شكل معين ليكون غير قابل للتعديلات ولا يتأثر حتى بمرور الماوس فوقه، لنتمكن مواصلة العمل على باقي العناصر بحرية أكثر.
Unlock all	لفك جميع الأقفال.
Hide	نفس هدف الأمر (Lock) ولكن هنا يتم إخفاء الشكل.
Show all	لتعطيل عملية الإخفاء، وإظهار الأشكال التي تم إخفائها.
Expand	هذا الأمر يقوم بتحويل العناصر المؤلفة من أكثر من جزء كالتدرج اللوني (Gradient)، و الخطوط المحيطة بالشكل (Stocks)، والأشكال

المشعة (Flare)، وغيرها إلى أشكال مكونة من جزء واحد فقط.

Expand
Appearance

يقوم هذا الأمر بتحويل الأشكال المؤلفة من أكثر من جزء كالرموز (Symbols) إلى أجزاء (يفككها).

Flatten
Transparency

يعمل هذا الأمر على تحويل الشكل إلى (Vector) وتحويل الخطوط والنصوص إلى خطوط تخطيطية (Outlines).

Rasterize

لتحويل الصور من نوع (Vector) إلى نوع (Bitmap) لتتمكن من تنفيذ الفلاتر الموجودة في البرنامج عليها.

Create
Gradient
Mesh

ينفذ هذا الأمر على الصور والأشكال لصنع شبكة من الألوان.

Slice

يتيح لك هذا الأمر التحكم في عملية تقطيع الصورة ليتم عرضها على الانترنت، حيث أن البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام

وشرائح منفصلة.

Path للتحكم في تأثيرات المسار (Path).

Blend للتحكم في خصائص التدرج اللوني بين شكلين مختلفين ألوانهما.

Envelope لتحويل الأشكال المنتظمة إلى أشكال غير Distort منتظمة مقسمة إلى مسارات، حيث يمكن التحكم في هذه المسارات.

Clipping عبارة عن شكل أو مجموعة من الأشكال التي Mask في شكلها العام تخفي صورة أو عملاً فنياً تحتها ليكون هذا العمل فقط ظاهراً من خلال تلك المجموعة.

Compound لعمل شكل مكون من أكثر من مسار حيث Path تظهر الثقوب في حالة تداخل هذه المسارات.

Crop يستخدم هذا الأمر لعمل علامات حول شكل Marks معين تحدد حدود قص الشكل بعد عملية الطباعة،

ويعتبر هذا الأمر مفيد في حالة تحديد الأشكال التي سيتم فرز ألوانها.

Graph

لإنشاء جدول بياني من خلال شكل معين تم رسمه في البرنامج.

رابعاً: قائمة كتابة (Type):

Font

لتغيير نوع الخط وخصائصه.

Size

للتحكم في حجم الخط.

Blocks

هذا الأمر مفيد في حالة ربط صندوق النصوص ببعضها البعض، فإذا كان هناك صندوق نص معين يمكنك رسك صندوق نص آخر بجانبه وثم تنفيذ أمر (Block à Link) وسترى بأن النص الذي تطبعه في الصندوق الأول سيكتمل في الصندوق الثاني إذا استمرت عملية الطباعة.

Wrap

هذا الأمر يقوم بتدوير النصوص حول الأشكال بتداخلات يختارها المصمم، وهي مفيدة في حالة تصميم مجلة أو إخراج صفحة من الجريدة.

Fit
Headlines

يستخدم هذا الأمر ليُجعل النص ملائماً تماماً للصندوق المكتوب فيه.

Create
Outlines

لتحويل النصوص إلى خطوط تخطيطية.

Find/Change

للبحث عن كلمة معينة ومن ثم إمكانية تغييرها.

Find Fonts

هذا الأمر مفيد في حالة وجود أكثر من نوع خط في التصميم الواحد، حيث أنه يمكنك من تحديد كل نوع خط على حدة ثم السماح لك بتغيير الخط إلى خط آخر من خطوط التصميم.

Check
Spelling

للتأكد من صحة اللغة.

التصميم الجرافيكي

Change Case	يتيح لك هذا الأمر تحويل الحروف الكبيرة إلى حروف صغيرة والعكس.
Smart Punctuation	يقوم هذا الأمر بتبديل جميع الأخطاء في علامات الترقيم.
Rows & Columns	تضمن فائدة هذا الأمر في أنه يمكنك من تحويل نص كامل إلى أعمدة وصفوف جاهزة لأن تكون صفحة في مجلة أو جريدة ما.
Show Hidden Characters	يسمح هذا الأمر بإظهار جميع الأجزاء التي غالباً لا تظهر أثناء الطباعة والتي يمكن أن تكون المؤشرات التي تتبع الكتابة.
Type Orientation	يتحكم هذا الأمر في اتجاه الكتابة فهو يحولها إما أفقياً أو عمودياً.

خامساً: قائمة التحديد (Select):

All يستعمل هذا الأمر لتحديد جميع الأشكال في

التصميم.

Deselect

عكس الأمر السابق.

Reselect

إعادة تحديد جميع الأشكال.

Inverse

لعكس التحديد.

Next
Object
Above

يستعمل هذا الأمر في حالة وجود شكلين فوق بعضهما البعض، فعند اختيار الشكل الخلفي عند تنفيذ هذا الأمر يقوم البرنامج بالانتقال بالتحديد إلى الشكل العلوي مباشرة.

Next
Object
Below

عكس الأمر السابق.

Same

هذا الأمر مميز في أنه يتيح لك إمكانية اختيار شكل معين ذو مواصفات معينة من ناحية الحجم أو اللون أو حجم الخط الخارجي وعند تنفيذه يقوم بتحديد جميع الأشكال التي تحمل نفس مواصفات الشكل الأصلي.

Object

هذا الأمر ليس لتحديد الأشكال بشكل عام بل

لتخصيص التحديد ضمن مواصفات معينة.

Save Selection لحفظ التحديد لاستعماله فيما بعد.
Edit Selection لتعديل التحديد الذي تم حفظه مسبقاً.

وبهذا أكون قد شرحت القوائم (File, Edit, Object, Type,)
(Select) ويتبقى (Filter, Effect, View, Window, Help):

Filter: هي نفس الفلاتر الموجودة في الفوتوشوب، ولكن يجب ملاحظة أمر مهم في هذه الحالة، هي أنه يجب تحويل العناصر والأشكال التي من نوع (Vector) إلى (Bitmap) بواسطة الأمر (Rasterize) من قائمة (Object) لتتمكن من تنفيذ بعض الفلاتر مثل (Artistic, Brush, Sharpen, Blur....).

Effect: هي تقريباً نفس خصائص الفلاتر مع وجود إضافات أخرى، ولكن الشيء المميز في هذه القائمة هو خصائص إيجاد المسار

التصميم الجرافيكي

() الذي يمكنك من عمل الكثير من العمليات مثل (Trim, Crop, Merge, Divide, Outline...)

View: وهي القائمة الخاصة بعرض بعض النوافذ وهي تشبه الموجودة في الفوتوشوب.

Window: تشبه أيضاً تلك الموجودة في الفوتوشوب مع وجود بعض النوافذ المختلفة.

Help: قائمة المساعدة، والطريقة المختصرة لها هي (F1).

تشغيل برنامج إليستريتر:

لتشغيل البرنامج بعد تثبيته على الكمبيوتر اضغط على قائمة إبدأ (Start) في نافذة ويندوز، ومن قائمة البرامج ستجد مجموعة

التصميم الجرافيكي

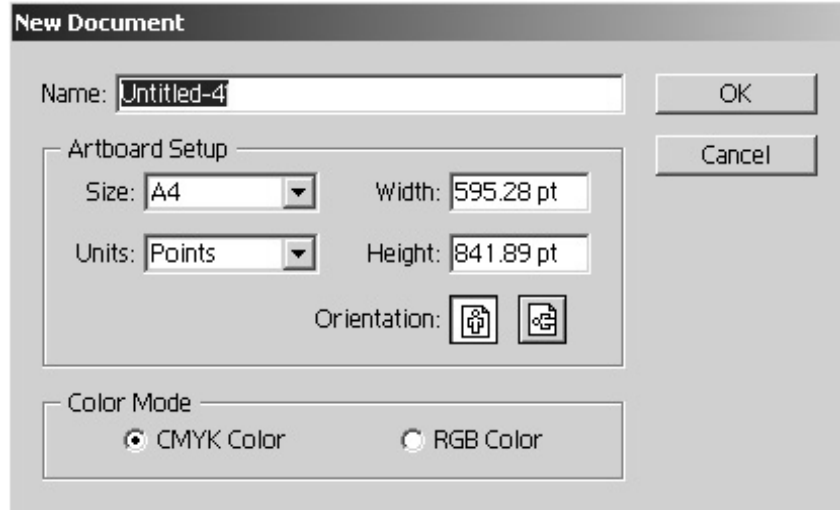
(Adobe Illustrator). عندها سيقوم الكمبيوتر بتحميل البرنامج، ويستغرق تحميل البرنامج كما في الفوتوشوب وقتاً أكبر من البرامج الأخرى وذلك لقيامه بتحميل المؤثرات والخطوط والقوائم والعديد من المكتبات التي تحتاجها في الرسم.

عند انتهاء الكمبيوتر من تشغيل البرنامج ستظهر لك شاشة سطح المكتب والتي تحتوي في الأعلى على شريط قوائم الأوامر وعلى اليسار شريط الأدوات وعلى اليمين لوحات متعددة الوظائف.

فتح ملف جديد:

لفتح ملف جديد لبدأ الرسم فيه يتم من خلال الضغط بزر الماوس على قائمة (File) واختيار (New) فيظهر لك مربع الحوار التالي:

التصميم الجرافيكي



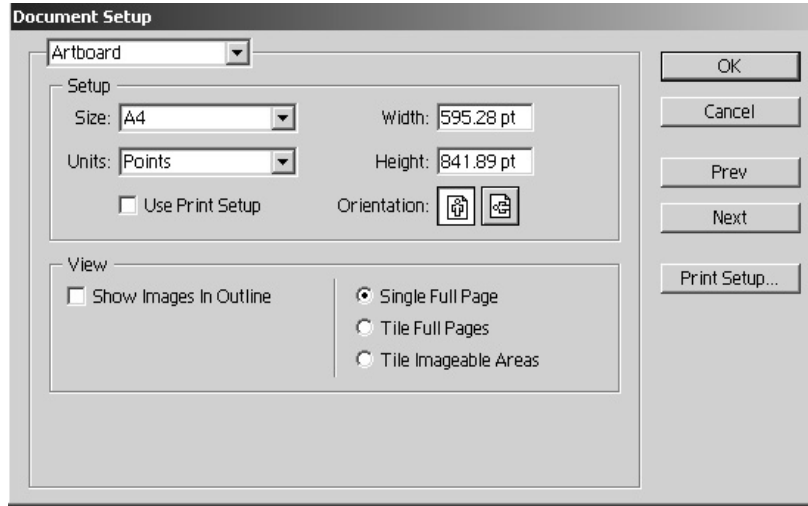
اكتب اسم الملف، ثم اختر نوع الصفحة التي تريدها، ثم حدد مسار الصفحة: عامودي أم أفقي. حدد نمط الألوان الذي تريده، مع العلم أن البرنامج يتعامل تلقائياً مع (CMYK) وأخيراً اضغط على الزر OK.

خصائص الصفحة (Document Setup):

من الأمور المهمة في هذا البرنامج وهو التحكم في خصائص الصفحة قبل البدء في عملية التصميم من حيث:

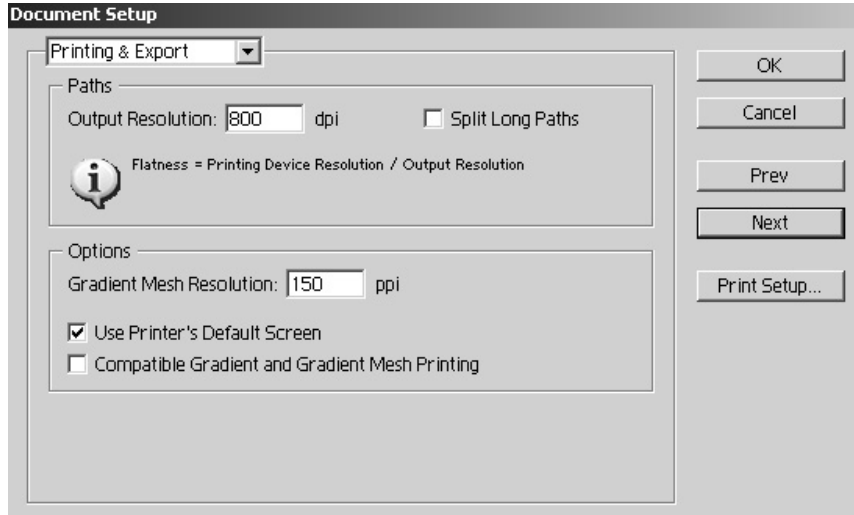
- قياس الصفحة واتجاهها.

التصميم الجرافيكي



- نسبة وضوح الصورة ودقة تفاصيلها (Resolution) في حالة تصدير التصميم أو تحضيره للطباعة.

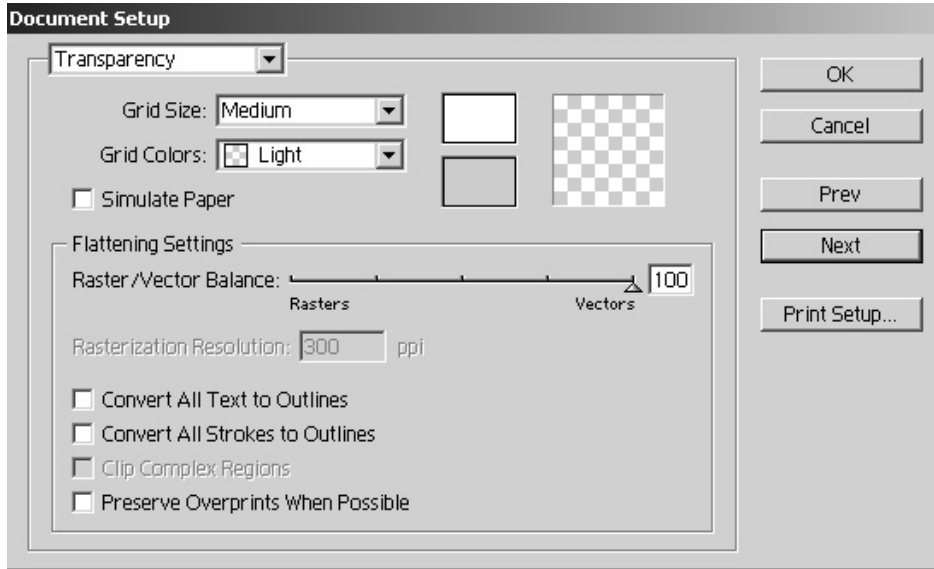
التصميم الجرافيكي



- درجة شفافية التصميم ودرجة توازن (Vectors) أيضاً إمكانية برمجة البرنامج على تحويل جميع النصوص إلى خطوط تخطيطية (Outlines)، والخطوط المحددة للأشكال (Stroks) إلى خطوط تخطيطية أيضاً.¹

¹ عند التعامل مع النصوص في برنامج إليستريتور يجب الاهتمام بتحويل خطوط الكتابة إلى خطوط تخطيطية (Outlines) لتفادي تغير أنواع الخط عند نقله إلى جهاز آخر أو لتفادي تشتت الحروف عند عملية الطباعة.

التصميم الجرافيكي



الصور في برنامج إليستريتر :

يستطيع هذا البرنامج من إنشاء صور جديدة أو استيرادها من برامج أخرى كالفوتوشوب. وبرنامج إليستريتر هو أحد البرامج التي تتعامل في معظم الأوقات مع الصور من نوع (Vector)، ولهذا فقد تميز عن غيره بأنه قادر على إنتاج الكثير من الأشكال البسيطة والمعقدة التي تزيد من جمالية التصميم وتعطي الشعور بالتقنية العالية.

التصميم الجرافيكي

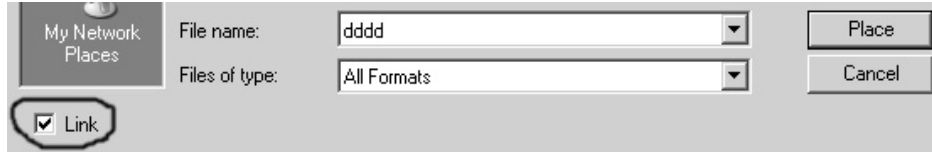
تتم استيراد الصور من خارج البرنامج باستخدام الأمر (Place) الموجود في قائمة (File). وعند استيراد صورة من خارج البرنامج وإدراجها في التصميم يجب ملاحظة أنها ستدرج على أنها وصلة (Link) وتدر ضمن قائمة Link في القوائم الفرعية الموجودة على يمين البرنامج.



هنا يجب أن تحفظ نسخة من الصورة الأصلية مع التصميم في نفس المكان لتفادي عدم رؤية الصورة المستعملة في التصميم عند فتحها على جهاز كمبيوتر آخر أو في المطبعة، لكن هناك طريقة أفضل وهي تحويل الصورة المستوردة إلى جزء داخلي من أجزاء التصميم ككل، وهذه الطريقة تتم عند استخدام أمر الاستيراد (Place)، وهنا يجب

التصميم الجرافيكي

ملاحظة المربع الصغير الموجود على جهة اليسار وإزالة علامة الصح.



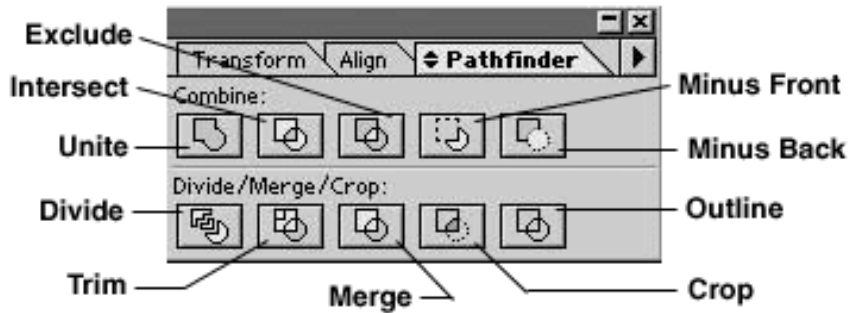
في هذه الحالة ستلاحظ الفرق ما بين الصورة الموحدة في جسم التصميم (Embedded) والصورة التي تكون عبارة عن وصلة (Link)، حيث أن نافذة (Link) سترسم مربع صغير يحتوي على أشكال هندسية على يمينها للدلالة على أن هذه الصورة أصبحت من مكونات التصميم ككل.

التصميم الجرافيكي



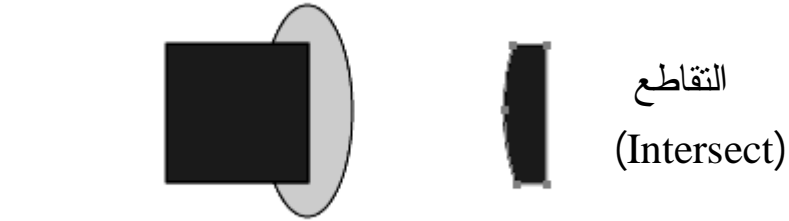
أدوات القطع والتجزئة:

لقد رأيت أنه من المهم ذكر هذه الأدوات لأهميتها في عمل أي تصميم، وخصوصاً تلك التصاميم المعقدة التي تحتاج إلى دقة وتركيز، وقد قمت في الشكل التالي بتوضيح كل أمر مع الأمثلة.

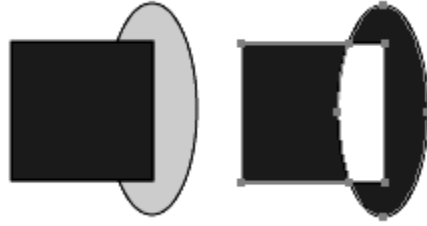


التصميم الجرافيكي

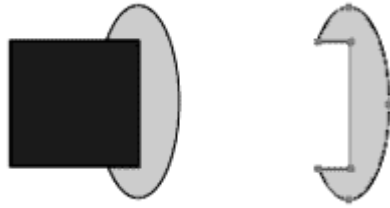
فيما يلي ستلاحظ عند عمل أي شكل وتريد عمل تقطيع له اختر ما هو مناسب لك ستجد أن لكل شكل الأمر الخاص به، كل ما عليك أولاً تحديد الشكلين بسحب الماوس عليهما ومن ثم ضغط الزر الخاص بالتجزئة، مع ملاحظة أن في الأشكال هناك شكل أمامي وشكل خلفي.



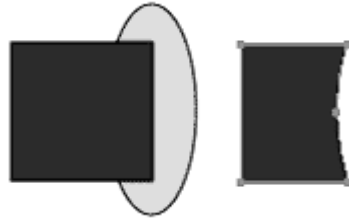
التصميم الجرافيكي



الاستثناء
(Exclude)

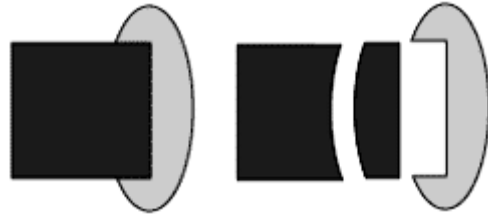


الشكل
السلبي أمامي
Minus)
(Front



الشكل
السلبي خلفي
Minus)
(Back

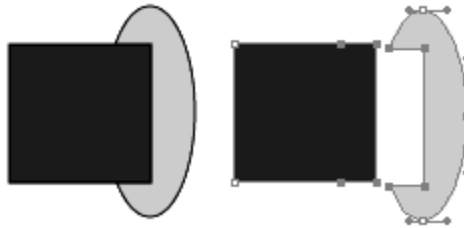
التصميم الجرافيكي



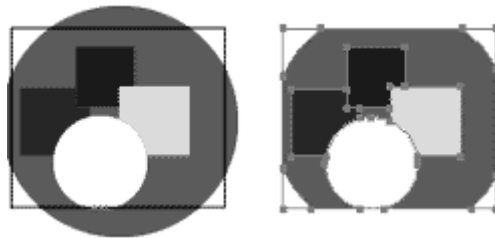
التقسيم
(Divide)



القص
(Trim)



الدمج
(Merge)



القص
بحسب التحديد
(Crop)

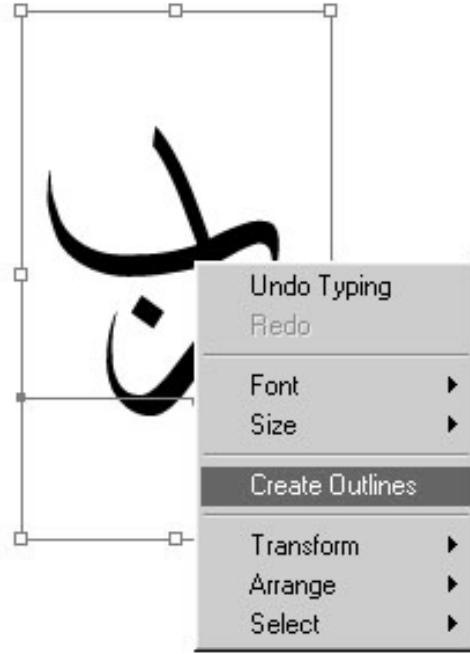


خطوط
تخطيطية
(Outline)

التعامل مع النصوص العربية:

إن برنامج إليستريتور لا يكتب باللغة العربية بعكس الفوتوشوب، ولكن لا يعني هذا أننا لا نستطيع استخدام الحروف العربية في التصميم، لذا يمكننا استخدام برامج عديدة للكتابة باللغة العربية مثل (الرسام العربي)، ومن ثم نقوم بإدراج ما كتبناه داخل إليستريتور.

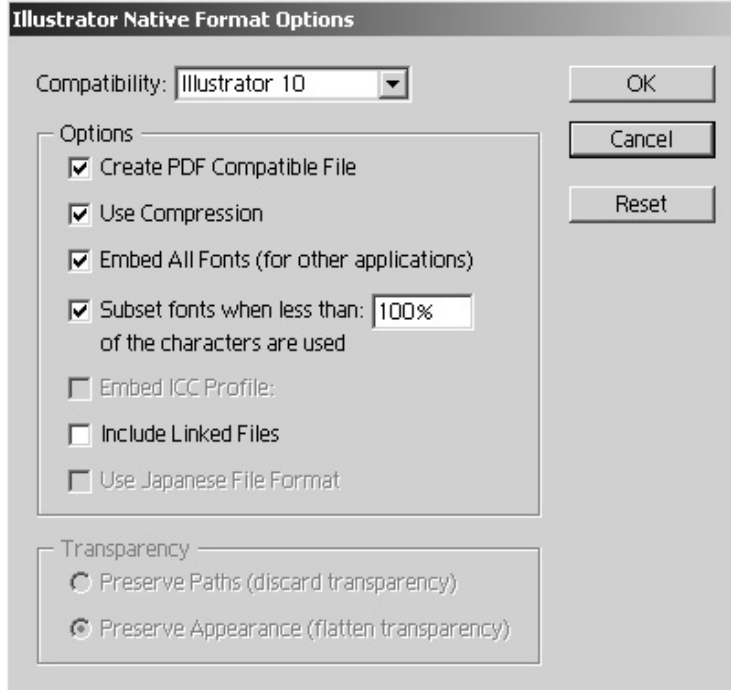
بطبيعة الحال فإن البرنامج سيتعامل مع الجروف العربية كأنها أشكال وليست نصوص لهذا يجب استخدام الأمر (Create Outlines) الخاص بتحويل الحروف العربية إلى عناصر يفهمها البرنامج والتي تسمى (Outlines).



حفظ التصميم:

لحفظ التصميم في الهيئة القابلة للتعديل يفضل حفظها بتنسيق (AI) وهو كما ذكرنا سابقاً النسق الأساسي في برنامج إليسيريتز، وعند تنفيذ أمر الحفظ سيظهر لك مربع الحوار التالي:

التصميم الجرافيكي



في الخانة الأولى يخيرك البرنامج في أي نسخ البرنامج أنت تفضل حفظ الملف، والأفضل أن يحفظ الملف في أحدث نسخة من البرنامج، إلا إذا كنت على علم بأن المطبعة لا تستعمل النسخة الحديثة يفضل في هذه الحالة حفظ الملف بنسخة أقدم لتفادي خسارة شيء من جودة الصورة أو ألوانها. النسخة الحديثة فقط هي التي تصنع نسخة من التصميم على هيئة (PDF)، وأيضاً النسخة الوحيدة التي تستعمل أداة

التصميم الجرافيكي

لضغط الملف (Compression) من أجل تقليل الحجم. ويجدر الإشارة في مجال الحديث أنه لحفظ الملف على هيئة مناسبة للطباعة مثل (JPEG, or TIF) يجب استخدام الأمر (Export).

الطرق المختصرة (Shortcuts) في إليستريتر:

الطرق المختصرة في برنامج إليستريتر شبيهة إلى حد ما بتلك الموجودة في برنامج فوتوشوب، لذا فسوف أعرض في الجدول التالي أهم الاختصارات التي لم يرد ذكرها في برنامج فوتوشوب:

الطريق المختصرة	الأمر
F12	لتنفيذ الأمر (Revert) الذي يستخدم -كما ذكرنا سابقاً- فيما إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة.

التصميم الجرافيكي

Ctrl + F	لصق شكل معين أمام شكل آخر (Paste) (In Front).
Ctrl + B	لصق شكل معين خلف شكل آخر (Paste) (In Back).
Ctrl + Shift + Alt + K	يسمح لك هذا الاختصار بعرض أهم الاختصارات الموجودة في برنامج إليستريتور، ويتيح لك المجال بتغييرها حسب ما تراه مناسباً.
Ctrl + D	هذا الاختصار يعني تكرار آخر حركة ترانسفورم قمت بها، والجدير بالذكر أن إليستريتور لا يحتوي على الاختصار الخاب بـ Ctrl + T (Transform).
Ctrl + Shift + M	لتحريك الشكل في أي اتجاه بالمقدار الذي يختاره المصمم من مربع الحوار الذي يظهر بعد اختيار هذا الاختصار.

التصميم الجرافيكي

Ctrl + Shift + Alt + D	للتحكم في: تحريك الشكل، تكبير أضلاعه، ودرجة دوران زواياه، من خلال مربع الحوار الناتج.
Ctrl + Shift +]	إحضار شكل معين أمام جميع الأشكال ليكون في المقدمة (Bring To Front).
Ctrl +]	إحضار شكل معين أمام شكل آخر (Bring Forward).
Ctrl + [إرسال شكل معين خلف شكل آخر (Bring Backward).
Ctrl + Shift + [إرسال شكل معين خلف جميع الأشكال ليكون في المؤخرة (Bring To Back).
Ctrl + G	عملية جمع أكثر من شكل (Group).
Ctrl + Shift + G	تفكيك أشكال تم تجميعها مسبقاً

التصميم الجرافيكي

	.(Ungroup)
Ctrl + 2	لقفل شكل ما (Lock Selection).
Ctrl + Alt + 2	لإبطال عملية القفل على جميع الأشكال (Unlock All).
Ctrl + 3	لإخفاء شكل محدد (Hide Selection).
Ctrl + Alt + 3	لإظهار جميع الأشكال المخفية (Show (All).
Ctrl + J	لتنفيذ الأمر (Join) بالنسبة للمسار (Path).
Ctrl + Alt + J	لتنفيذ الأمر (Average) بالنسبة للمسار (Path).
Ctrl + Alt + B	لعمل تأثير (Blend).
Ctrl + Shift + Alt	لإلغاء عملية (Blend) السابقة من خلال

التصميم الجرافيكي

+ B	الأمر (Release).
Ctrl + Alt + W	لتنفيذ الأمر (Make With Warp) التابع للأمر (Envelope Distort) من قائمة (Object).
Ctrl + Alt + M	لتنفيذ الأمر (Make With Mesh) التابع للأمر (Envelope Distort) من قائمة (Object).
Ctrl + Alt + C	لتنفيذ الأمر (Make With Top Object) التابع للأمر (Envelope Distort) من قائمة (Object).
Ctrl + Alt + V	لتعديل خصائص الأوامر الثلاث السابقة.
Ctrl + 7	لعمل (Clipping Mask).
Ctrl + Alt + 7	لإلغاء (Clipping Mask) من خلال الأمر (Release).

التصميم الجرافيكي

Ctrl + 8	لعمل (Compound Path).
Ctrl + Alt + 8	لإلغاء (Compound Path) من خلال الأمر (Release).
Ctrl + Shift + O	لتحويل النص الكتابي إلى خطوط تخطيطية (Create Outlines).
Ctrl + Shift + A	لإلغاء عملية تحديد الكل التي تتم كما في الفوتوشوب بواسطة الاختصار Ctrl + A
Ctrl + 6	لإعادة تحديد الكل.
Ctrl + Alt +]	لتحديد أول شكل موجود فوق الشكل المحدد حالياً.
Ctrl + Alt + [لتحديد أول شكل موجود تحت الشكل المحدد حالياً.
Ctrl + E	لتنفيذ آخر فلتر تم اختياره مسبقاً.

التصميم الجرافيكي

Ctrl + Shift + E	لتنفيذ آخر تأثير (Effect) تم اختياره مسبقاً.
Ctrl + Y	لعرض التصميم بخطوطه الأولية.
Ctrl + H	لإخفاء الحواف.
Ctrl + Shift + B	لإخفاء أو إظهار ما يسمى بـ صندوق التحديد (Bounding Box).
Ctrl + Shift + D	لإخفاء أو إظهار الشبكة الشفافة (Transparency Grid).
Ctrl + 5	لصنع الخطوط الإرشادية (Guides).
Ctrl + U	لعرض الخطوط الإرشادية الذكية (Smart Guides) التي تكون مختفية حتى لحظة تحريك شكل معين فتظهر وتحدد لك القياسات والزوايا المطلوبة.

التصميم الجرافيكي

Ctrl + "	إظهار أو إخفاء الشبكة (Grid).
Shift + F7	إظهار أو إخفاء نافذة التوسيط (Align).
Shift + F6	إظهار أو إخفاء نافذة الظهور (Appearance).
F11	إظهار أو إخفاء نافذة الخصائص (Attributes).
F5	إظهار أو إخفاء نافذة الفرشي (Brushes).
F6	إظهار أو إخفاء نافذة الألوان (Color).
F9	إظهار أو إخفاء نافذة (Gradient).
F8	إظهار أو إخفاء نافذة (Info).
F7	إظهار أو إخفاء نافذة (Layer).

التصميم الجرافيكي

Shift + F9	إظهار أو إخفاء نافذة (Path Finder).
F10	إظهار أو إخفاء نافذة (Stroke).
Shift + F5	إظهار أو إخفاء نافذة (Styles).
Shift + F11	إظهار أو إخفاء نافذة (Symbols).
Shift + F8	إظهار أو إخفاء نافذة (Transform).
Shift + F10	إظهار أو إخفاء نافذة (Transparency).
Ctrl + T	إظهار أو إخفاء نافذة (Character) الخاصة بخطوط الطباعة.
Ctrl + M	إظهار أو إخفاء نافذة (Paragraph) الخاصة بالفقرات النصية.
	إظهار أو إخفاء نافذة (Tab Ruler) الخاصة بقياسات خطوط الطباعة.

ثالثاً: كورل درو (CorelDraw):¹

مثله كمثل (Illustrator) يتعامل هذا البرنامج مع الرسومات والأشكال التي تسمى (illustrations)، وفيه من الميزات ما يجعله برنامجاً رائداً في عالم التصميم المطبعي، خصوصاً تلك المخططات الجاهزة للإعلانات المختلفة، وغيرها...

برنامج كورل درو يحتوي الكثير من النوافذ المهمة للتصميم والرسومات، وسنحاول عرض أهمها في الصفحات القادمة، أولاً لنبدأ بشرح الأدوات.

¹ الشرح الموجود في هذا الكتاب يخص CorelDraw 11

التصميم الجرافيكي

صندوق أدوات كورل درو يعرض ١٤ أداة من أصل ٥٩ ويتم إخفاء الأدوات الأخرى داخل القوائم الفرعية لكل أداة. وأي أداة تحتوي على مثلث أسود في زاويتها اليمنى من الأسفل فإنها تحتوي على قائمة فرعية لها تحتوي على أداة بديلة أو أكثر. يمكنك مشاهدة باقي الأدوات بالضغط المطول على الأداة التي تحتوي على سهم أسود في زاويتها اليمنى السفلية.



أدوات كورل درو:

أداة التحديد (Selection).	
(Shaping) تستخدم فقط عند تحويل الشكل لمنحنيات (Curves) من قائمة: Arrange à Convert To Curves	
(Knife) تستخدم لتقطيع الأشكال، وهي كسابقتها لا تكون فعالة إلى عند تحويل الشكل لمنحنيات.	
(Eraser) أداة الممحاة، وهي كسابقاتها لا تكون فعالة إلى عند تحويل الشكل لمنحنيات.	
(Smudge Brush) أيضا تستخدم في حالة تحويل الشكل لمنحنيات، وهي تقوم بقص حدود الشكل إلى الداخل أو إضافة إلى الخارج.	
(Roughen Brush) تقوم بجعل حدود الشكل حاداً	

التصميم الجرافيكي

يشبه المثلثات الصغيرة، وكمثيلاتها لا تكون فعالة إلى عند تحويل الشكل لمنحنيات.	
(Free Transform) أداة التحكم الحر في حجم ودرجة ميلان وزوايا الشكل.	
أداة التكبير بالعدسة (Zoom).	
أداة اليد (Hand) لتحريك كامل التصميم مع الصفحة.	
(Freehand) لرسم الخطوط المستقيمة والمتعرجة، وهنا يجب ملاحظة أنه في حالة رسم خط مستقيم يجب الضغط بالزر الأيمن للماوس مرة واحدة على نقطة بداية الخط ومن ثم ترك الماوس وسحبه إلى نقطة النهاية والضغط مجدداً بالزر الأيمن للماوس.	
(Bezier) هذه الأداة فريدة من نوعها في رسم الخطوط المنحنية والمستقيمة، مع ملاحظة الوقت المناسب للضغط على الزر الأيمن للماوس والوقت المناسب لعدم الضغط.	

التصميم الجرافيكي

<p>(Artistic Media) تقوم هذه الأداة برسم خطوط مستقيمة ومنحنية تابعة لمكتبة تأثيرات (Artistic Media) التي تستطيع الحصول عليها من قائمة: Effect à Artistic Media</p>	
<p>(Pen Tool) تستخدم هذه الأداة الفريدة لرسم الخطوط المستقيمة والمنحنية وحتى الأشكال، ولكن يجب ملاحظة أنه لرسم شكل هندسي كامل (ماعداد الدائرة) يجب الضغط مرة بالماوس في كل زاوية من زوايا الشكل، ولرسم خطوط منحنية نضغط مرة بالماوس ونترك ثم نسحب ونضغط في النقطة الأخرى ثم نسحب مع استمرار الضغط ليتكون لدينا خط منحنى.</p>	
<p>(Polyline) لهذه الأداة عدة وظائف منها رسم خط مستقيم، شكل هندسي، ووظيفتها الخاصة هي رسم شكل هندسي منتظم أو شكل غير هندسي من خلال قاعدة ومركز، حيث تصبح هذه الأداة مثل فرجار.</p>	
<p>(3 Point Curve) تستخدم هذه الأداة لرسم الخطوط</p>	








التصميم الجرافيكي

المنحنية أنحاءً واحداً.	
(Interactive Connector) ترسم هذه الأداة الخطوط المستقيمة وتقوم بوصل زوايا الأشكال.	
(Dimension) هذه الأداة مميزة في الرسم الهندسي وتحديد قياسات الأضلاع، حيث تقوم برسم الخطوط المستقيمة والزوايا القائمة مع وضع قياس الخط العامودي.	
أداة رسم المربع (Rectangle).	
(3 Point Rectangle) لرسم مربع بواسطة أسلوب الثلاث نقاط.	
أداة رسم الدائرة (Ellipse).	
(3 Point Ellipse) لرسم دائرة بواسطة أسلوب الثلاث نقاط.	
أداة رسم الشكل المضلع (Polygon) حيث تستطيع	

التصميم الجرافيكي

اختيار عدد الأضلاع في القائمة التي تظهر عند اختيار هذه الأداة.	
(Graph Paper) لرسم مخطط بياني مكون من عدد من المربعات الأفقية والعمودية.	
(Spiral) لرسم خط حلزوني.	
(Basic Shapes) تحتوي هذه الأداة على عدد من الأشكال الجاهزة التي يمكنك إدراجها في التصميم واستعمالها كما هي أو التعديل عليها.	
(Arrow Shapes) منها يمكنك اختيار أشكال الأسهم.	
(Flowchart Shapes) الخاصة بالجدول البيانية. منها يمكنك اختيار الأشكال	
(Star Shapes) لرسم النجمة، مع إمكانية اختيار عدد الأضلاع، أو نجمة جاهزة في القائمة التي تظهر عند اختيار هذه الأداة.	

التصميم الجرافيكي

<p>(Callout Shapes) لاختيار أشكال متعددة خاصة بالكلام الخارج من الشخص المتكلم، وهي نافعة في رسم الكاريكاتير.</p>	
<p>أداة الكتابة (Text).</p>	
<p>(Interactive Transparency) وهي أداة مفيدة جداً في إحداث الشفافية للتصميم أو لبعض أجزاءه.</p>	
<p>(Interactive Blend) أداة التدرج اللوني ما بين شكلين من لونين مختلفين.</p>	
<p>(Interactive contour) وهي أداة تدرج الخط الخارجي لشكل معين باتجاه المركز.</p>	
<p>(Interactive Distortion) أداة تحوير الشكل.</p>	
<p>(Interactive Envelope) أداة تحوير الأشكال المنتظمة إلى أشكال غير منتظمة.</p>	

التصميم الجرافيكي

(Interactive Extrude) أداة صنع بعد ثالث للشكل.	
(Interactive Drop Shadow) أداة عمل الظل للأشكال أو النصوص.	
(Eyedropper) أداة القطارة لاختيار الألوان.	
(Paintbucket) وهي تستعمل لتعبئة شكل ما أو حدود خارجية لشكل معين مباشرة بعد عملية اختيار اللون بواسطة القطارة.	
(Outline) للتحكم في حجم ونوع الخطوط الخارجية التي تحد الأشكال أو النصوص.	
(Outline Color Dialog) باختيار هذه الأداة سيظهر مربع الحوار الخاص باختيار اللون المناسب للخط الخارجي.	
(Color Docker Window) وباختيار هذه الأداة سيفتح مربع الحوار الخاص بنظام ألوان (CMYK)	

التصميم الجرافيكي

لتختار النسبة المئوية لكل لون حتى يظهر لك اللون النهائي المناسب للخط الخارجي.	
أداة التعبئة (Fill).	
(Fill Color Dialog) باختيار هذه الأداة سيظهر مربع الحوار الخاص باختيار اللون المناسب لتعبئة الشكل.	
(Fountain Fill Dialog) باختيار هذه الأداة سيظهر مربع الحوار الخاص باختيار اللون المناسب لتعبئة الشكل عن طريق التعبئة المتدرجة بجميع أنواعها (Linear, Radial, Conical, Square).	
(Pattern Fill Dialog) باختيار هذه الأداة سيظهر مربع الحوار الخاص باختيار الزخارف والنقوش الجاهزة الموجودة في مكتبة البرنامج لاستخدامها في عملية التعبئة.	
(Texture Fill Dialog) باختيار هذه الأداة سيظهر	

التصميم الجرافيكي

<p>مربع الحوار الخاص باختيار الخلفيات والملامس الموجودة في مكتبة البرنامج لاستخدامها في عملية التعبئة.</p>	
<p>سيظهر مربع الحوار الخاص باختيار الخلفيات والملامس المكونة من (Postscripts) الموجودة في مكتبة البرنامج لاستخدامها في عملية التعبئة.</p>	
<p>(No Fill) لإلغاء عملية التعبئة.</p>	
<p>(Color Docker Window) باختيار هذه الأداة سيفتح مربع الحوار الخاص بنظام ألوان (CMYK) لتختار النسبة المئوية لكل لون حتى يظهر لك اللون النهائي المناسب لتعبئة الشكل.</p>	
<p>(Interactive Fill) تجمع هذه الأداة في عملها جميع أساليب تعبئة الأشكال السابقة.</p>	
<p>(Interactive Mesh Fill) تقوم هذه الأداة بتقسيم</p>	

التصميم الجرافيكي

الشكل إلى منحنيات ومن ثم يمكنها أن تتحكم في مسار هذه المنحنيات لتشكيل أشكال جديدة من الشكل الأصلي.

قوائم كورل درو:

أولاً: قائمة ملف (File):

New	افتح ملف جديد.
New From Template	افتح ملف من خلال قالب تصميمي جاهز مخزن في مكتبات البرنامج.
Open	افتح ملف قابل للفتح بواسطة البرنامج مثل (CDR, AI, EPS, DWG)
Close	لإغلاق التصميم ويقوم البرنامج كغيره من البرامج الأخرى بالسؤال عن حفظ آخر التغييرات

أم لا.

Save أمر الحفظ والتخزين.

Save As يسمح هذا الأمر بحفظ صورة باسم جديد، أو على تنسيق آخر من التنسيقات التي يدعمها كورل درو مثل (CDR, PAT, CDT, AI, DWG,) (CMX

Revert هذا الأمر يشبه الأمر الموجود في برنامج فوتوشوب، حيث يقوم بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة.

Acquire Image يسمح هذا الأمر بإدراج صورة من الماسح الضوئي أو الكاميرا الرقمية (Digital Camera).

Import أمر استيراد الصور التي لا يستطيع البرنامج فتحها بواسطة الأمر (Open).

التصميم الجرافيكي

تماماً مثل أوامر الاستيراد يقوم هذا الأمر بتصدير الملفات إلى تنسيقات مختلفة باستخدام برمجيات.

Export

يقوم هذا الأمر في إرسال نسخة من التصميم إلى مكان معين في الكمبيوتر أو تحضيره ليتم إرساله عبر البريد الإلكتروني.

Send To

Print أمر الطباعة.

Print Merge

عند اختيار هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بخصائص الطباعة والطابعة الموصولة لدى جهاز الكمبيوتر خاصتك.

Print Preview

عند اختيار هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بخصائص الطباعة.

Print Setup

هذا الأمر خاص بتحضير التصميم للاستعمال سواءً على الانترنت أو ليكون مطبوعاً، حيث

Prepare for
Service
Bureau

التصميم الجرافيكي

يحفظ ٣ أنواع من الملفات في الملف الخاص بالتصميم (ملف التصميم ويكون على تنسيق (CDR)، نسخة من التصميم على تنسيق (PEF)، وملف كتابي (TXT) يحتوي على معلومات التصميم مثل قياس الصفحة، إسم الملف..)

Publish To
The Web

الأمر الخاص بنشر التصميم على الانترنت.

Publish To
PDF

يقوم هذا الأمر بتحويل نسخة من التصميم إلى تنسيق (PDF) المعروف بجودته العالية عند عملية الطباعة حيث يحتفظ هذا النسق بجميع الألوان ويحافظ على جودة الصور...

Document
Info

باختيار هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بكل المعلومات الخاصة بالتصميم، مع إمكانية طباعة تلك المعلومات.

Exit

أمر الخروج من البرنامج كلياً.

ثانياً: قائمة تحرير (Edit):

- Undo أمر التراجع عن خطوة ما إذا شعرت بأنك أخطأت فيها، ويتميز كورل درة بقدرته على التراجع عدة خطوات إلى الوراء.
- Redo بعكس الأمر السابق، حيث يمكنك إعادة خطوة ما كنت قد نفذت أمر (Undo) عليها.
- Repeat يقوم هذا الأمر بتكرار آخر خطوة قمت بعملها.
- Cut يقوم هذا الأمر بقص وإزالة الجزء المحدد من الصورة ويقوم بحفظ هذا الجزء في الذاكرة.
- Copy يقوم هذا الأمر بنسخ الجزء المحدد والاحتفاظ به في الذاكرة.
- Paste يلصق هذا الأمر ما تم حفظه في الذاكرة من خلال الأمرين (Cut or Paste) في موقع جديد من

الصورة نفسها أو ضمن طبقة جديد في صورة أخرى.

Paste
Special

هذا الأمر فريد من نوعه في برنامج كورل درو حيث يقوم بلصق أي شيء قمت بنسخه من خارج البرنامج حيث يطلب منك عند لصقه داخل البرنامج من خلال مربع حوار أن تختار الهيئة الذي تريد لصقه وهذه الهيئات هي (Microsoft Word Document, Picture "Metafile", Rich Text Format, Text, Picture "Enhanced (Metafile

Delete

أمر الشطب.

Symbol

هذا الأمر مخصص لإدخال الرموز الموجودة في مكتبة الرموز التابعة للبرنامج (Symbols Library).

Duplicate

يقوم هذا الأمر بعمل نسخة إضافية من الشكل ولصقه مباشرة في التصميم.

Clone	يعمل هذا الأمر بنفس طريقة الأمر السابق ولكن النسخة الجديدة من الكائن الرسومي تحتفظ بتبعيتها للأصل فإجراء أي تغيير على الأصل ينفذ على الجسم المستنسخ بهذا الأمر مثل تغيير التعبئة أو الحكم أو الحدود أو الموضع.
Copy Properties From	يقوم هذا الأمر بنسخ جميع خصائص شكل معين موجود على مساحة العمل ليتم نسخها وتنفيذها على شكل آخر.
Select All	أمر تحديد الكل.
Find And Replace	يعمل هذا الأمر على إيجاد العناصر والأشكال والنصوص في مساحة العمل، وهو مفيد في حالة أن شكلاً ما ملون بلون ابيض لا يمكن رؤيته، عندها فإن هذا الأمر سيقوم بالبحث عن هذا الشكل وسيقوم بتحديدته وإمكانية تبديله مع عنصر آخر.
Inset Internet Object	يستعمل هذا الأمر في تصميمات الويب، ويقوم بإدخال عنصر من عناصر الانترنت على مساحة

العمل مثل الأضرار، والجفاف، والقوائم.

Insert
Barcode

تحتوي كافة التصميمات الخاصة بالمنتجات التسويقية سواء كانت مواد غذائية أو أجهزة كهربائية أو كمبيوتر على شريحة بيضاء عليها خطوط سوداء تعرف باسم الباركود والتي تستخدم كتعريف بالمنتج وربطه ببرامج الكمبيوتر المستخدمة من خلال استخدام قارئ ليزر لقراءة هذه الخطوط. يوفر برنامج كورل در معالج لتصميم الباركود حسب النظام الذي تريده من خلال خيارات عديدة يوفرها لك المعالج.

Insert
New Object

يوفر لك هذا الأمر إدخال عدة عناصر على التصميم مثل (تصميم على تنسيق برنامج إليستريتر "AI"، تصميم هلى هيئة تنسيق الفوتوشوب "PSD"، تصميم على هيئة تنسيق فلاش "SWF"، فيديو كليب، صفحة من برنامج وورد...).

Objects

يعتمد هذا الأمر على سابقه، فعند إدخال أي

عنصر فإن هذا الأمر سيقوم بتعديل (Edit) هذا
العنصر.

Links

يكون هذا الأمر فعال فقط إذا ما اخترت في
مربع الحوار (Paste Special) السابق ميزة
(Paste as Link)، وعند اختيارك هذا الأمر
سيقوم البرنامج بفتح مربع حوار جديد بتحرير
العنصر، وهو كما في إليستريتور يكون مرتبط مع
مكانه الأصلي في جهاز الكمبيوتر.

Properties

لفتح نافذة خصائص الشكل.

ثالثاً: قائمة عرض (View):

Simple Wireframe

الأمر الخاص بعرض التصميم في نطاق
تخطيطي، حيث لا يمكنك رؤية تأثيرات التعبئة أو
تأثيرات (Extrusions, Blend, Contour)
(Lines)، الصور في هذا العرض تظهر أحادية
اللون (درجات الرمادي).

التصميم الجرافيكي

Wireframe	الأمر الخاص بعرض التصميم في نطاق تخطيطي، حيث لا يمكنك رؤية تأثيرات التعبئة، وإنما يمكنك رؤية تأثيرات (Extrusions, Blend, Contour Lines)، الصور في هذا العرض تظهر أحادية اللون (درجات الرمادي).
Draft	الأمر الخاص بعرض التصميم في نطاق كامل لكن بصورة منخفضة الجودة.
Normal	الأمر الخاص بعرض التصميم في نطاق كامل لكن بصورة متوسطة الجودة.
Enhanced	الأمر الخاص بعرض التصميم في نطاق كامل لكن بصورة عالية الجودة.
Full Screen Preview	لعرض التصميم على كامل شاشة الكمبيوتر.
Preview Selected Only	يقوم هذا الأمر بعرض الشكل المحدد فقط على كامل شاشة الكمبيوتر، ولكن يجب اختيار (Preview Selected Only) بعدها لتتم عملية

العرض.

Page Sorter View	يوفر هذا الأمر إمكانية عرض التصميم إذا كان يحتوي على أكثر من صفحة، ويقوم بترتيب هذه الصفحات في نافذة جديدة، لإلغاء هذا النظام يجب اختياره مرة أخرى من القائمة.
Rules	لإظهار أو إخفاء مسطرة الإرشاد.
Grids	لإظهار أو إخفاء الشبكة البيانية.
Guidelines	لإظهار أو إخفاء الخطوط الإرشادية.
Show	يوفر هذا الأمر عرض خمسة عناصر خاصة بالصفحة التي يتم عليها التصميم (مساحة العمل)، وهي (حدود الصفحة "Page Border"، حدود قص الشكل "Bleed"، المساحة الفعلية للطباعة "Printable Area"، "Overprinted Objects"، وإطارات النصوص "Text Frames").
Enable Rollover	يقوم هذا الأمر بتفعيل ما يسمى بـ

(Rollover) وهي خاصية إضافة تأثيرات (Mouse Over) على الأشكال المخصصة لعرضها على الانترنت.

Snap To
Grid

يتيح هذا الأمر تشغيل خاصية تمغظ وانجذاب الأشكال نحو الخطوط التي تتكون منها الشبكة البيانية (Grid).

Snap To
Guidelines

يتيح هذا الأمر تشغيل خاصية تمغظ وانجذاب الأشكال نحو الخطوط الإرشادية (Guidelines).

Snap To
Objects

يتيح هذا الأمر تشغيل خاصية تمغظ وانجذاب الأشكال نحو العناصر والأشكال القريبة منها.

Grid And
Ruler Setup

باختيارك هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بخصائص (Grids & Rules)، وهي قياسات يمكنك من تعديلها بحسب المناسب لعملك.

Guidelines
Setup

باختيارك هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بخصائص (Guidelines)، مثل ألوانها وخاصية انجذاب العناصر نحوها..

Snap To
Objects Setup

باختيارك هذا الأمر سيظهر لك مربع الحوار الخاص بخصائص ظاهرة التمغنط بالنسبة للأشكال القريبة منها.

رابعاً: قائمة النسق (Layout):

Insert Page

يقوم هذا الأمر بإدخال صفحة جديدة إلى مساحة العمل.

Delete Page

يقوم هذا الأمر بإزالة صفحة معينة.

Rename
Page

يقوم هذا الأمر بتغيير اسم صفحة معينة.

Go To Page

للانتقال بين الصفحات وتحديد الصفحة المطلوبة.

Switch Page
Orientation

يقوم هذا الأمر بالتحويل ما بين اتجاه الصفحة العمودي (Portrait) والأفقي (Landscape).

Page Setup

باختيارك هذا الأمر سيظهر مربع الحوار

الخاص بخصائص الصفحة.

Page
Background

لتحديد لون خلفية مساحة العمل.

خامساً: قائمة الترتيب والتنظيم (Arrange):

Transformations

يحتوي هذا الأمر على جميع أنواع التحكم في حجم وزوايا الشكل وموقعه..

Clear
Transformations

لإلغاء أي من أنواع الترانسفورم السابقة.

Align And
Distribute

هذا الأمر مهم جداً في عملية توسيط العناصر بالنسبة للصفحة من جهة وبالنسبة لغيرها من العناصر الموجودة في التصميم من جهة أخرى.

Order

يتفرع من هذا الأمر عدة أوامر فرعية خاصة بتحديد مكان الشكل بالنسبة لشكل آخر (خلفه أو أمامه).

Group	أمر تجميع العناصر .
Ungroup	أمر تفكيك التجميع .
Ungroup All	أمر تفكيك التجميع بالنسبة لكل المجموعات .
Combine	أمر اتحاد أكثر من شكل، حيث تحصل جميع الأشكال على خصائص الشكل الأصلي من حيث التعبئة (Fill) والحدود الخارجية (Outlines)، ويكون الشكل الجديد عبارة عن شكل قابل لتطبيق الانحناءات عليه (Curves).
Break Apart	لهذا الأمر وظيفتين أساسيتين، الأولى هي تفكيك العناصر والأشكال التي تمت بعد تنفيذ عملية (Combine) عليها، والثانية تفكيك النصوص إلى وحدات، حيث تصبح الجملة عبارة عن كلمات فردية وبتطبيق مزيد من هذا الأمر على كلمة ما ستفكك إلى حروف.

Lock Object	هذا الأمر يستعمل لقفل شكل معين ليكون غير قابل للتعديلات ولا يتأثر حتى بمرور الماوس فوقه، لنتمكن مواصلة العمل على باقي العناصر بحرية أكثر.
Unlock Object	أمر فك القفل على شكل معين.
Unlock All Objects	أمر فك قفل جميع الأشكال.
Shaping	هذا الأمر يحتوي على الأوامر الفرعية الخاصة بتحويل وتشكيلات العناصر مثل الدمج والقص...
Convert To Curves	يقوم هذا الأمر بتحويل الشكل إلى شكل قابل للتحويل وإنتاج منحنيات منه.
Convert Outline To Object	يعمل هذا الأمر على تحويل الشكل الخارجي إلى شكل قابل للتكوين.
Close Path	يوفر هذا الأمر إمكانية إغلاق المسار بتقنيات متعددة.

سادساً: قائمة تأثيرات (Effects):

Adjust يحتوي هذا الأمر على عدة أمزامر فرعية خاصة بتأثيرات الألوان مثل (Hue/Saturation, Gamma, Brightness,) (Contrast....).

Transform هذا الأمر ليس للتحكم في أبعاد الشكل، وإنما للتحكم في بعض المؤثرات الخاصة بألوان الشكل، مع ملاحظة أن بعض الأوامر الفرعية لا تكون فعالة إلا عندما نحول الشكل إلى صورة (Bitmap) من قائمة Convert à Bitmaps .To Bitmap

Correction يقوم هذا الأمر بتنظيف الصور من نوع (Bitmap) من الغبار والنتوش.

Artistic Media باختيار هذا الأمر ستظهر نافذة (Artistic Media) التي تحتوي على العديد من النماذج

الخاصة بالخطوط الفنية.

- Blend باختيار هذا الأمر سيظهر مربع الحوار الخاص بخصائص تأثير (Blend).
- Contour باختيار هذا الأمر سيظهر مربع الحوار الخاص بخصائص تأثير (Contour).
- Envelope باختيار هذا الأمر سيظهر مربع الحوار الخاص بخصائص تأثير (Envelope).
- Extrude باختيار هذا الأمر سيظهر مربع الحوار الخاص بخصائص تأثير (Extrude).
- Lens هذا الأمر فريد من نوعه بما يقدمه من تأثيرات متعددة وجميلة.
- Add
Perspective لتكوين بعد ثالث لشكل ثنائي الأبعاد.
- PowerClip يوفر هذا الأمر إمكانية إدخال صورة معينة داخل شكل، فإذا كان لديك صورة مربعة فإنك باستخدام هذا الشكل تستطيع إدخال هذه الصورة

في شكل دائري.

Rollover هذا الأمر مخصص للرسومات المستعملة على شبكة الانترنت.

Clear Effect يقوم هذا الأمر بإلغاء أي تأثير تم على أحد الأشكال.

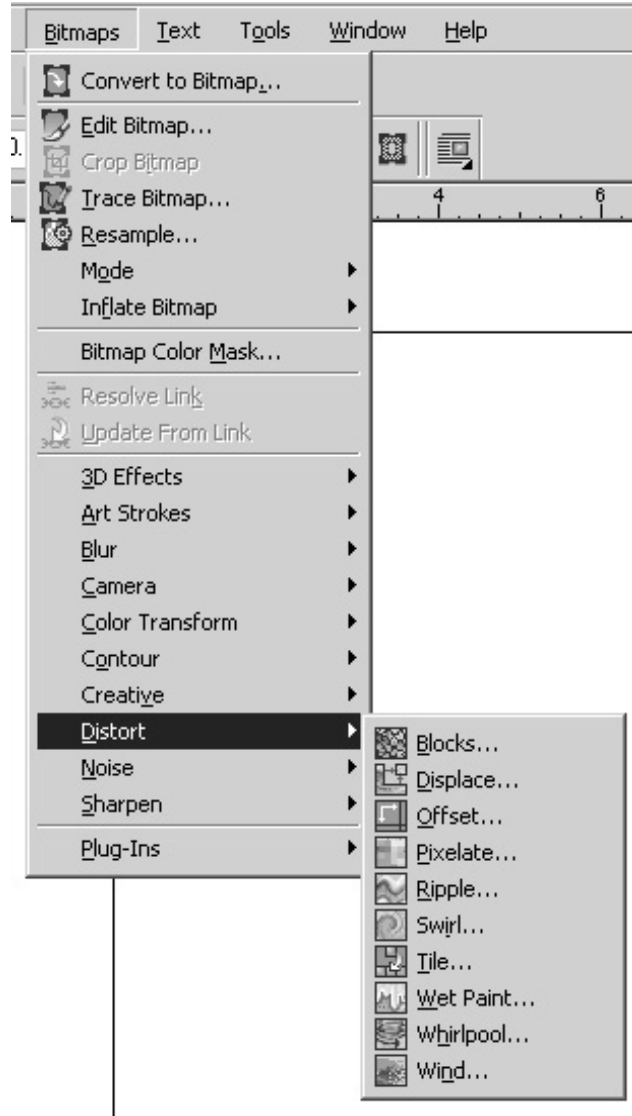
Copy Effect يقوم هذا الأمر بنسخ أي تأثير تم على أحد الأشكال ونسخ التأثير ليتم تنفيذه على شكل آخر موجود على مساحة العمل مباشرة.

Clone Effect نفس الأمر السابق مع ملاحظة الاختلاف الذي ذكرناه سابقاً بين (Copy) و (Clone).

سابعاً: قائمة الصور (Bitmaps):

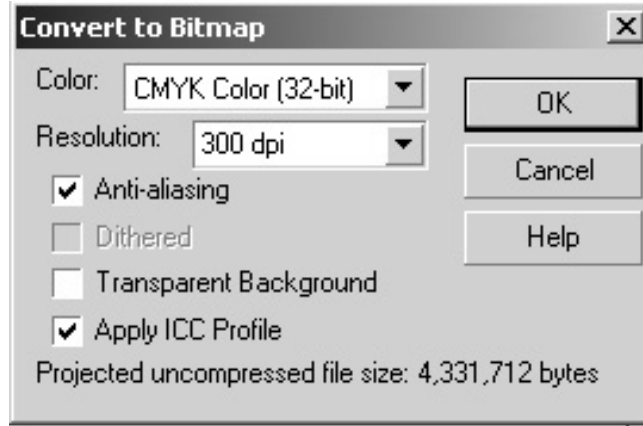
لا تختلف كثيراً عن تلك التي في الفوتوشوب وإليستريتور، ولكن لا يمكن تنفيذ أي من هذه التأثيرات قبل تحويل الشكل إلى صورة (Bitmap) لأنه بالأصل يكون عبارة عن (Vector).

التصميم الجرافيكي



التصميم الجرافيكي

وتتم تلك العملية من خلال الأمر الموجود في نفس القائمة (Convert To Bitmap)، ثم سيطلب البرنامج اختيار نظام الألوان التي تفضل أن تكون عليه الصورة كما في الشكل التالي:



سابعاً: قائمة النصوص (Text):

يقوم هذا الأمر بفتح مربع الحوار الخاص بالنصوص لعمل التغيير والتعديل عليها من ناحية نوع الخط، حجمه، الفقرات والأعمدة، وبعض التأثيرات الأخرى.

Format Text

Edit Text	يقوم هذا الأمر أيضاً بفتح مربع حوار خاص بنوع الخط، حجمه، وتوسيطه، كما يوفر إمكانية استيراد نص خارجي.
Insert Character	لإدخال وحدات خاصة إلى النص مثل (Symbols).
Fit Text To Path	يقوم هذا الأمر بجعل النص الكتابي يحاذي شكلاً معيناً مثل دائرة أو مربع.
Fit Text To Frame	يسمح هذا الأمر للنصوص الكتابية الموجودة داخل إطار لتكون ممتدة لملائمة حدود الإطار وتعبئه بالكامل.
Align To Baseline	لتوسيط النص بحسب (Baseline).
Straighten Text	لمزيد من استقامة النصوص.
Writing Tools	يوفر هذا الأمر عدة خدمات مثل تحديد اللغة، التأكد من قواعد اللغة، وغيرها...

Change Case	للتحويل ما بين حالة الأحرف (الأحرف الصغيرة والكبيرة).
Make text Web Compatible	يقوم هذا الأمر بجعل النص ملائماً لعرضه على الانترنت.
Convert	يقوم هذا الأمر بتحويل النص الحر (ليس موجود ضمن إطار "Frame") إلى نص ضمن إطار.
Text Statistics	يعرض هذا الأمر الإحصائيات الخاصة بالنص الكتابي المستخدم في التصميم مثل عدد الأحرف في النص، عدد الفقرات، عدد الأسطر... الخ.
Show Non-Printing Characters	باختيار هذا الأمر ستتمكن من مشاهدة الوحدات والأجزاء الموجودة ضمن النص والتي لا يمكن طباعتها.
Link	هذا الأمر مفيد في حالة ربط صندوق النصوص ببعضها البعض، فإذا كان هناك

صندوق نص معين يمكنك رسم صندوق نص آخر بجانبه وثم اختيار هذا الأمر، والسحب ابتداءً من المربع الصغير الذي يظهر في أسفل صندوق الكتابة باتجاه صندوق الكتابة الآخر.

Unlink

لإلغاء الأمر السابق.

ويبقى من القوائم مايلي:

- قائمة الأدوات (Tools): وفيها نستطيع التحكم في كثير من خصائص البرنامج مثل: الألوان، النماذج الجاهزة، التنسيقات وغيرها...

- قائمة نافذة (Window): وهي لإظهار نوافذ البرنامج أو إخفائها، بالإضافة إلى وجود خيار (Refresh Window) الذي يفيد في حالة إصابة البرنامج بإرهاق أو بطء في تحميل الملفات بسبب الأشكال الكثيرة أو ذات الحجم الكبير، فهذا الأمر ينعش ذاكرة البرنامج من جديد.

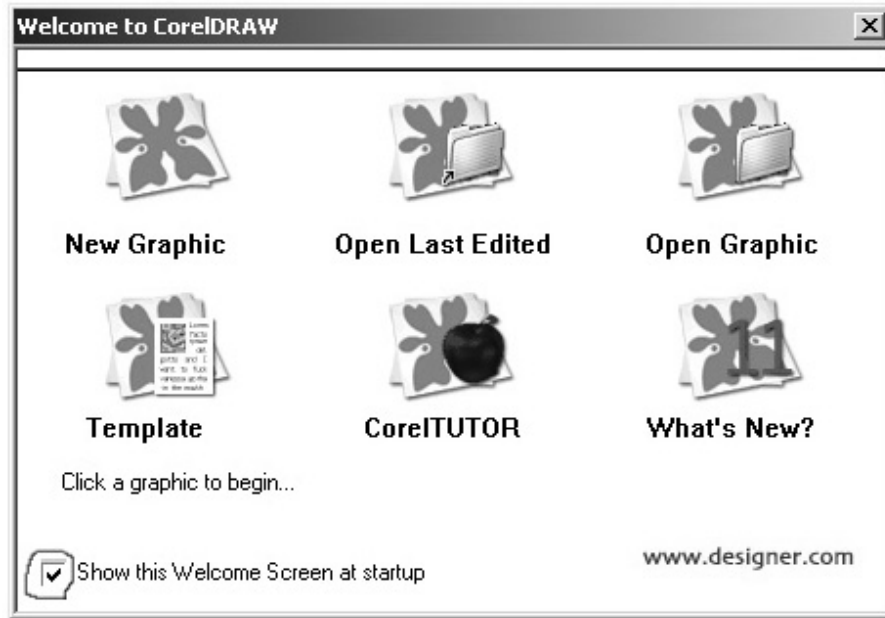
تشغيل البرنامج:

لتشغيل برنامج كورل درو اضغط على قائمة ابدأ (Start) في نافذة ويندوز ومن قائمة البرامج ستجد مجموعة (Corel Graphics Suit 11) اختر منها زر تشغيل برنامج (CorelDRAW 11).

Start à Programs à Corel Graphics Suit 11 à
CorelDRAW 11

عندها سيقوم الكمبيوتر بتحميل البرنامج، ويتميز هذا البرنامج عن الفوتوشوب والليستريتز بسرعة التحميل والفتح. سيظهر لك مربع حوار كما في الشكل التالي:

التصميم الجرافيكي



اختر (New Graphic) إذا كنت ترغب في البدء بتصميم جديد،
أما الأمر (Open Last Edited) فإنه سيفتح لك آخر ملف تم
تعديله، والأمر (Open Graphic) سيفتح لك ملف تقوم أنت باختياره
على شرط أن يكون على هيئة تنسيق مسموح فتحه عن طريق الأمر
(Open) في برنامج كورل درو.

التصميم الجرافيكي

الأمر (Template) يقوم بفتح تصميم جاهز ليس عليك سوى ان تقوم ببعض التعديلات عليه، وإذا كنت ترغب في مزيد من المعلومات حول البرنامج وجهازك مرتبط بشبكة الانترنت تستطيع اختيار (CorelTUTOR)، وأخيراً هناك الأمر (What's New?) الذي يعرض من خلاله على آخر التطورات التي أدخلتها شركة كورل على البرنامج.

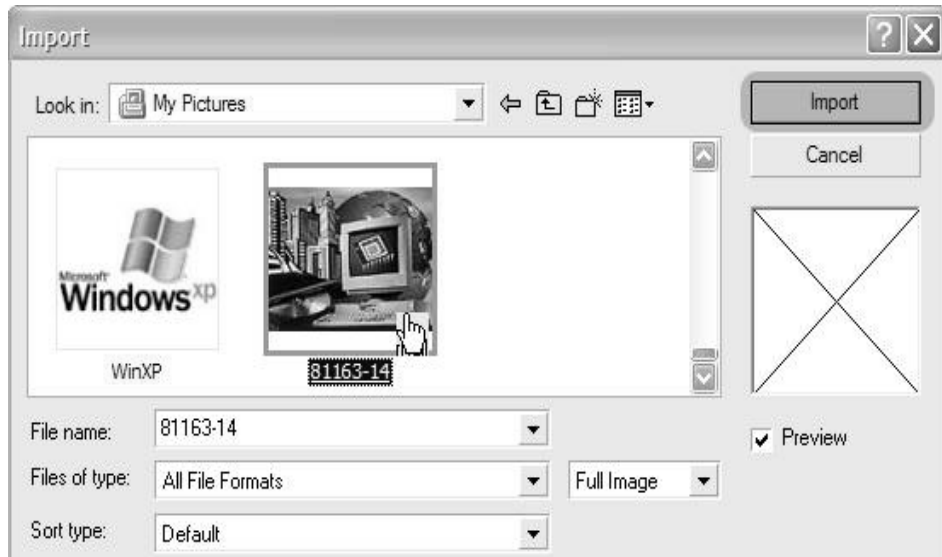
سيظهر لك مربع الحوار السابق في كل مرة تقوم بتشغيل البرنامج، لكن المربع الصغير الموجود على الزاوية السفلية اليسرى لمربع الحوار يمكنك من اختيار أن لا يظهر مربع الحوار مرة أخرى عند التشغيل.

فتح ملف في كورل درو:

يقوم كورل درو بفتح جميع الملفات التي تتلائم معه والتي هي في مجملها عبارة عن صور من نوع (Vectors) مثل: PAT, CDR, AI, EPS, WMF, EMF, PDF, PCT...

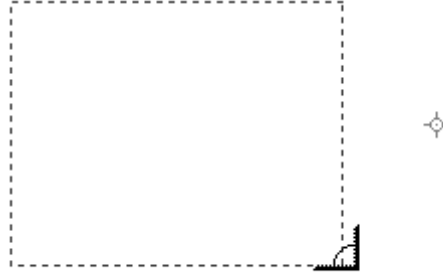
التصميم الجرافيكي

ولكنه لا يستطيع فتح JPEG, GIF, BMP, TIF, TXT, RTF... لذلك فإن البرنامج يستعوض عن الأمر (Open) بأمر آخر هو أمر الاستيراد (Import) الذي يفتح جميع الملفات. من خلال مربع حوار (Import) حدد المجلد الذي توجد فيه الصورة واضغط على الصورة التي تريد استيرادها من الصور المعروضة في نافذة مربع الحوار، ثم اضغط على الزر (Import).



التصميم الجرافيكي

على ورقة العمل استخدم المؤشر لرسم أبعاد الصورة لتحديد حجم الصورة أو الضغط مرة على ورقة العمل بمؤشر الماوس لتوضع الصورة على الورقة بحجمها الطبيعي. مع العلم يمكنك تكبير الصورة أو تصغيرها من خلال مربعات التحديد..



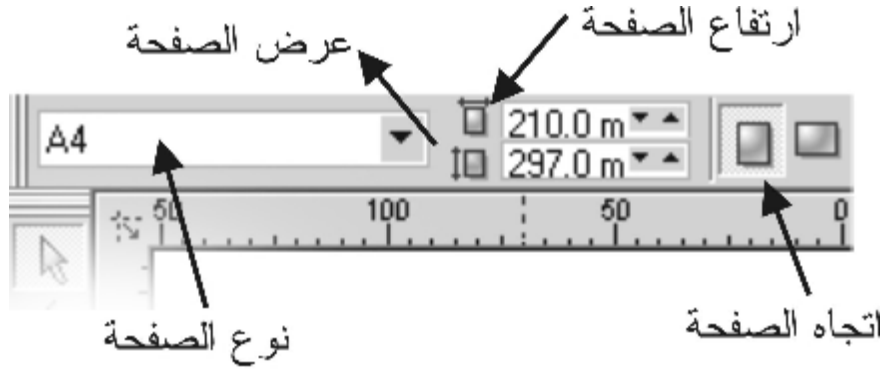
B

81163-14.jpg

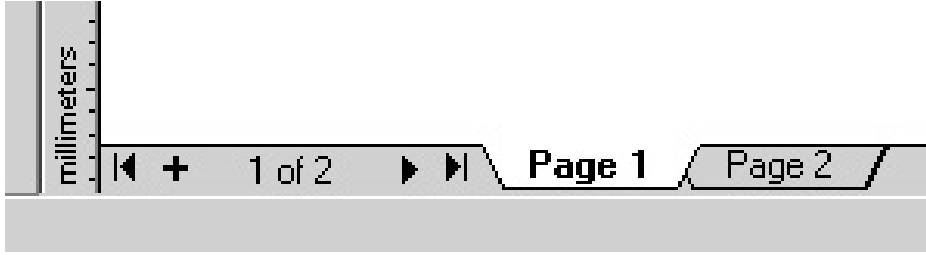


التصميم الجرافيكي

كورل درو يوفر كافة القياسات المطلوبة للصفحة واتجاهها ونوعها مباشرة بعد فتح ملف جديد أو ملف قديم، والشكل التالي يوضح أهم خصائص الصفحة (Layout) التي سيتم عليها التصميم:



ويجدر بنا ملاحظة أن برنامج كورل درو برنامج قوي للإخراج الفني للصحف والمجلات والكتالوجات فإنه يتميز بمقدرته على إدخال أكثر من صفحة في نفس الملف.



نوافذ كورل درو:

أولاً: نافذة خصائص الشكل (Object Properties):

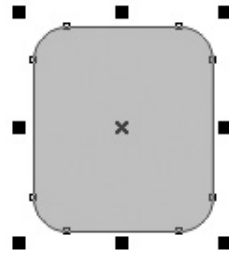
تظهر قائمة (Properties) عن طريق تحديد الشكل ثم الضغط عليه بكبسة الماوس اليمنى واختيارها من القائمة. وتتضمن هذه القائمة المهمة ٦ نوافذ فرعية تتحكم في خصائص الشكل المراد تعديله أو العمل عليه، وقد قمت بتقسيم هذه النوافذ الفرعية كالآتي:

(١) خصائص التعبئة: وهذه النافذة الفرعية تتحكم في لون الشكل وطريقة تعبئته، حيث تلاحظ قائمة الألوان المدرجة، أما أنواع التعبئة فهي ٥ أنواع كالآتي:

- التعبئة العادية (Uniform).

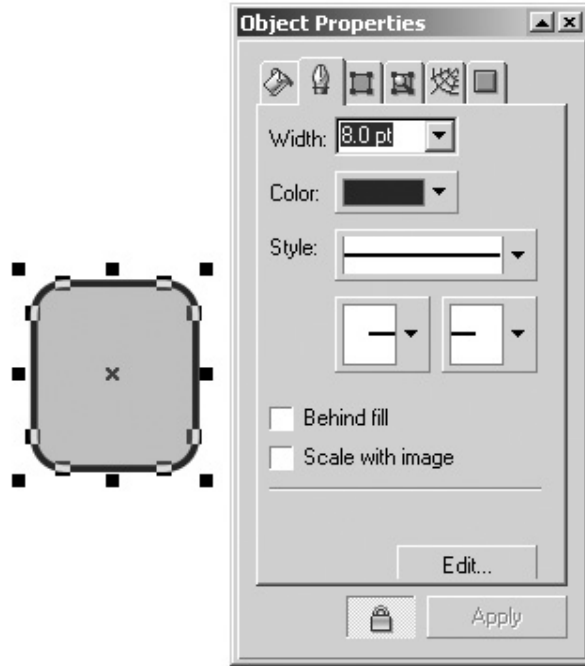
التصميم الجرافيكي

- التعبئة المتدرجة (Fountain).
- التعبئة باستخدام نموذج هندسي جاهز (Pattern).
- التعبئة باستخدام تأثير ملمس معين (Texture).
- التعبئة باستعمال أحد التأثيرات الموجودة في ملحق البرنامج (PostScript).



التصميم الجرافيكي

(٢) خصائص الخط الخارجي للشكل: تتحكم هذه النافذة في سمك ولون ونوع الخط الخارجي للشكل وذلك من خلال: (Width, Color, Style), أما الأمرين الباقيين فمهمتهما كالآتي:



- Behind fill : يقوم بجعل الخط الخارجي من خلف الشكل وليس من أمامه، وهذا مفيد في حالة استخدام الخطوط العربية في الطباعة فهي تظهر متكسرة إذا لم تستعمل هذا الأمر.

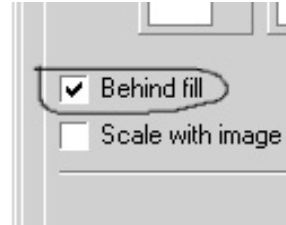
التصميم الجرافيكي

- Scale with image : في حالة أنك تريد ان تكبر الشكل لاحقاً فإنه من الواجب استخدام هذا الأمر حتى يبقى سمك الخط بنفس القياس التي اخترته للشكل الأصلي.

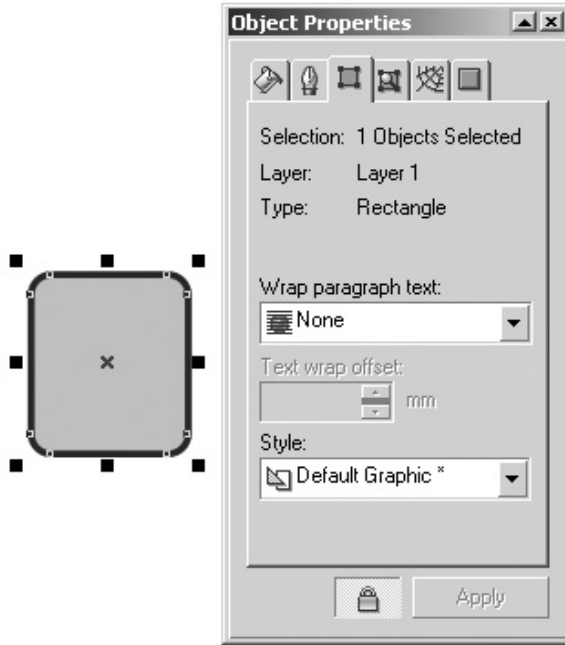
فن التصميم



فن التصميم



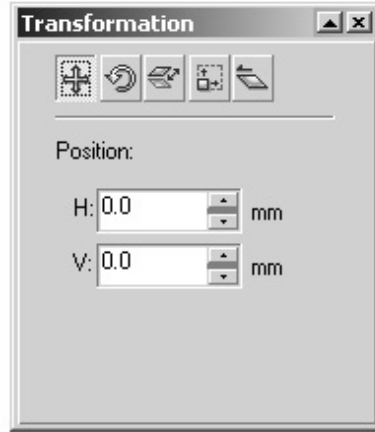
في الشكل التالي تجد بعضاً من الخصائص العامة للشكل مثل خصائص تداخل الشكل مع الكتابة أو أسلوب الشكل...



ثانياً: نافذة تحويل الشكل (Transformation):

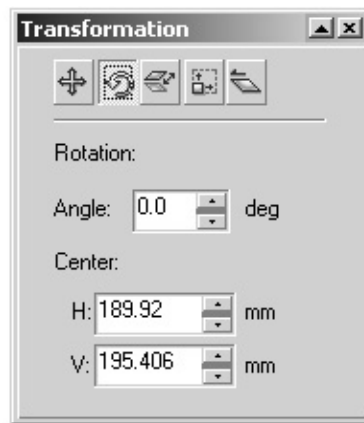
(١) نافذة الموقع (Position):

التصميم الجرافيكي



تتحكم في موقع الشكل من خلال المقطع العمودي (Vertical) والأفقي (Horizontal)، وتقاس بالمليمتر.

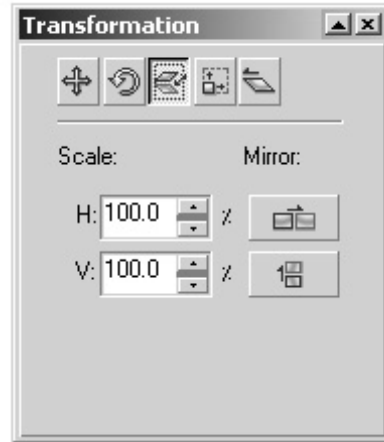
(٢) نافذة التدوير (Rotation):



التصميم الجرافيكي

تتحكم في درجة تدوير الشكل (Rotation) من خلال درجة الزاوية (Angel) والمقطع العمودي (Vertical) والأفقي (Horizontal).

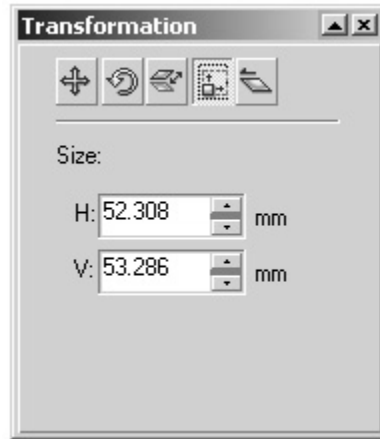
(٣) نافذة عكس الشكل (Mirror):



هذه النافذة تقوم بقلب الشكل أفقياً أو عمودياً مع إمكانية تكبيره (Scale) بنسبة مئوية.

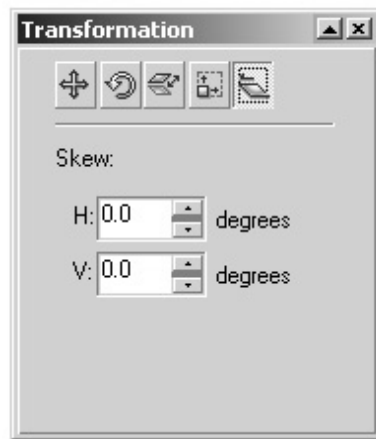
(٤) نافذة الحجم (Size):

التصميم الجرافيكي



هذه النافذة تتحكم في حجم الشكل (Size).

(٥) نافذة الانحراف (Skew):

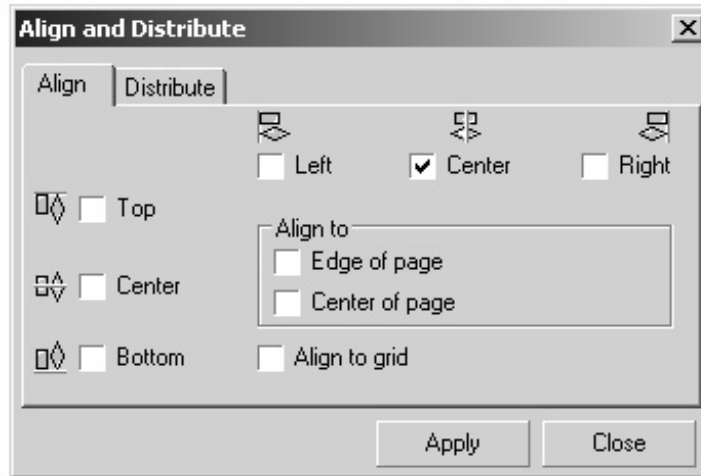


التصميم الجرافيكي

تتحكم هذه النافذة في درجة انحراف الشكل وميلانه (Skew).

ثالثاً: نوافذ التوسيط والتوزيع (Align & Distribute):

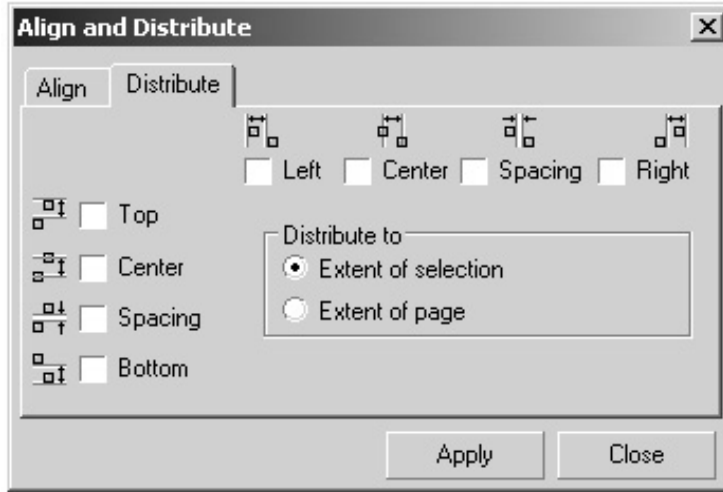
(١) نافذة التوسيط (Align):



تتحكم هذه النافذة في توسيط العناصر بالنسبة لموقعها من الصفحة.

(٢) نافذة التوزيع (Distribute):

التصميم الجرافيكي

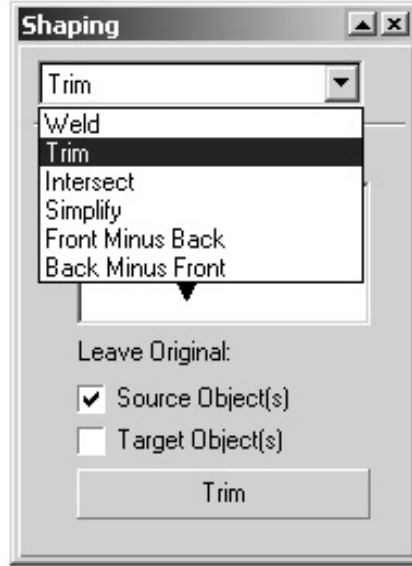


تتحكم هذه النافذة في توزيع العناصر على مساحة العمل.

رابعاً: نافذة تحويل الأشكال (Shaping):

تحتوي هذه النافذة على ستة أوامر خاصة بالتشكيل والتحويل وهي

كالآتي:



(١) لحم الأجسام (Weld):

تستخدم عملية لحم الأجسام في دمج المسارات الخارجية للأجسام مع نقاط تقاطعها مع أجسام أخرى. وهذه العملية تنفذ عندما تكون الأجسام متراكبة على بعضها البعض. وبعد تنفيذ عملية اللحم تصبح الأجسام بلون واحد هو الجسم الذي نطبق عليه أمر اللحام.

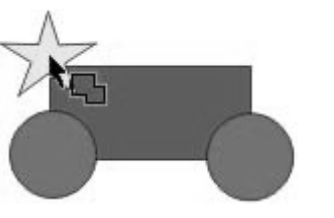
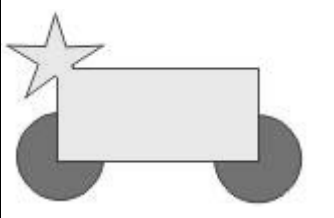
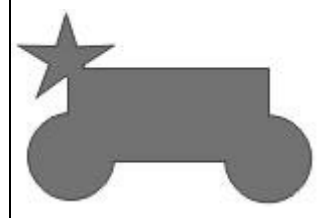
التصميم الجرافيكي

عند استدعاء أمر لحم الأجسام من قائمة Arrange تحت أمر Shaping أي تشكيل فإن لوحة حوار جانبية تفتح وتحتوي على كافة خيارات التشكيل في أعلى اللوحة. وتكون متاحة للاستخدام خلال العمل.

لتنفيذ أمر اللحام على جسمين أو أكثر قم بتحديد الجسم الأول ثم اضغط على الزر Weld To وهو لن يكون متاحا للاستخدام إذا لم يكن هناك جسم محددًا، سيطلب منك البرنامج تحديد الجسم المراد الالتحام به من خلال مؤشر الماوس اضغط على الجسم الثاني فتحصل على الفور جسم واحد له شكل الجسمين وقد التحمت المنطقتين المتراكبتين.

ملاحظة: يمكنك الاحتفاظ بالأصل للجسمين قبل الالتحام من خلال تحديد الخانتين (Source Object) و (Target Object).

التصميم الجرافيكي

		
<p>حدد المستطيل ثم اضغط على الزر اضغط (Weld To) بمؤشر الماوس على النجمة.</p>	<p>فيصبح المستطيل والنجمة بلون واحد.</p>	<p>حدد المستطيل ثم اضغط على الزر اضغط (Weld To) بمؤشر الماوس على الدائرة الأولى وكرر على الدائرة الثانية وسيصبح الجميع بلون الدائرة.</p>

تطبيق أمر التشكيل باللحام على النصوص العربية:

سبق وأن قمنا بالكتابة بالأحرف العربية ووجدنا عند تعبئتها بألوان مختلفة أن الأحرف تحتوي على حدود منفصلة عند تعبئتها بألوان تختلف عن لون الحدود. كما أن هناك مشكلة تبرز عند نقل الملف من جهاز كمبيوتر إلى جهاز آخر قد لا يحتوي على نفس النمط من

التصميم الجرافيكي

الخطوط Fonts ولهذا يلجأ المصممون في مثل هذه الحالات بتحويل النص العربي (والإنجليزي) إلى شكل رسومي باستخدام أداة اللحام ويتحول الخط العربي إلى كائن رسومي لا يتأثر بنوع الخطوط على الجهاز وتزول الحدود الداخلية للأحرف.

التصميم الجرافيكي
قبل عملية Weld

التصميم الجرافيكي
بعد عملية Weld

ملاحظة: لا يمكنك بعد تطبيق أداة اللحام من تغيير نمط الخط (Font) له لأنه أصبح صورة.

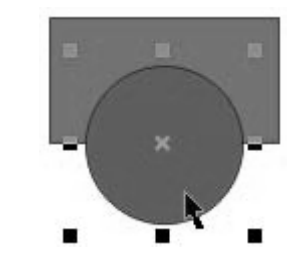
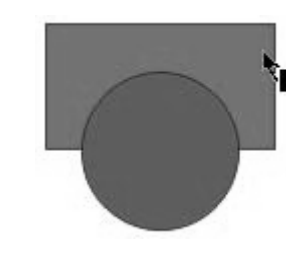
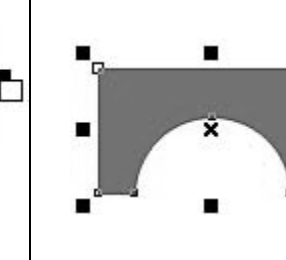
(٢) قطع الجزء المشترك (Trim):

إن عملية حذف الجزء المشترك بين مجموعة من الأجسام تسمى (Trimming) فيها يتم حذف الجزء المشترك بين الأجسام المترابطة، وبهذه الطريقة يمكنك إنشاء أجسام معقدة من أجسام بسيطة.

التصميم الجرافيكي

أمر القطع (Trim) يعمل بنفس الطريقة التي يعمل بها الأمر السابق الالتحام ولكن هنا يقطع الجزء المحدد من الجزء الذي تضغط عليه بواسطة مؤشر أمر القطع. مثلاً إذا أردنا عمل تجويف دائري في مستطيل نقوم برسم المستطيل ثم الدائرة. وبوضع الدائرة على المستطيل وفي المكان الذي نريد قطعه من المستطيل.

نحدد الدائرة أولاً ثم نضغط على زر (Trim) في لوحة حوار التشكيل. اضغط بمؤشر القطع على المستطيل.

		
حدد الدائرة ثم اضغط على زر (Trim).	اضغط على المستطيل	الشكل النهائي

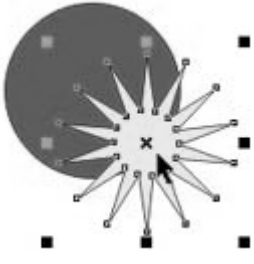
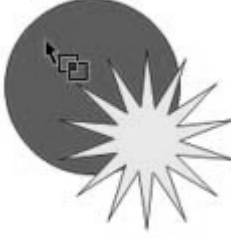

يمكنك باستخدام أمر القطع (Trim) من حفر نص مكتوب على كائن رسومي.

(٣) تقاطع الأجسام (Intersect):

في هذه العملية يتم قطع الجزء المشترك بين عدة أجسام لتكون جسماً له شكل المنطقة المشتركة بين الجسمين المتراكبين. يجب أن تحدد الجزء الذي تريد أن تقطعه من الشكل بوضع الشكل الثاني عليه مع تحديده بمؤشر الماوس.

قم بالضغط على زر (Intersect With) ومن ثم اضغط على الشكل الآخر. إذا لم تكن محدد أي من الخانتين في (Leave Original) فإن الجسمين سيختفيان وينتج الجسم الجديد.

التصميم الجرافيكي


		
حدد النجمة ثم اختر أداة القطع.	اضغط على الدائرة بأداة القطع.	الشكل الناتج عن عملية القطع.

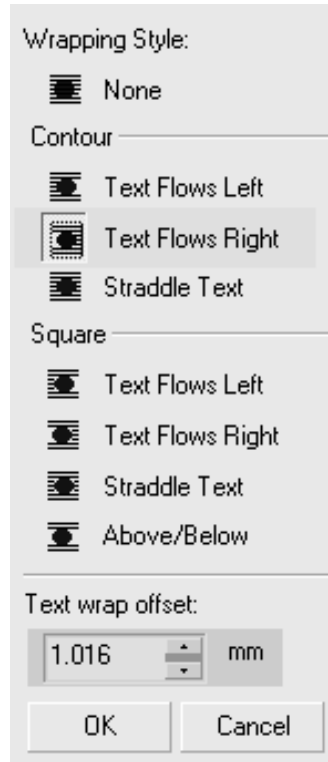
بهذا نكون قد شرحنا أهم ٣ أوامر في نافذة التشكيل (Shaping) ويتبقى ٣ أوامر أخرى ليست بأهمية الأوامر السابقة وهي:

- **Simplify** : وتقوم بعمل بسيط جداً وهو في حالة وجود شكلين فوق بعضهما البعض يقوم هذا الأمر بقص الشكل الخلفي بنفس المساحة التي يتقاطع معها مع الشكل الأمامي.
- **Front Minus Back** : يقوم هذا الأمر بقص الشكل الأمامي بنفس المساحة المتقاطع معها مع الشكل الخلفي.
- **Front Minus Front** : عكس الأمر السابق.

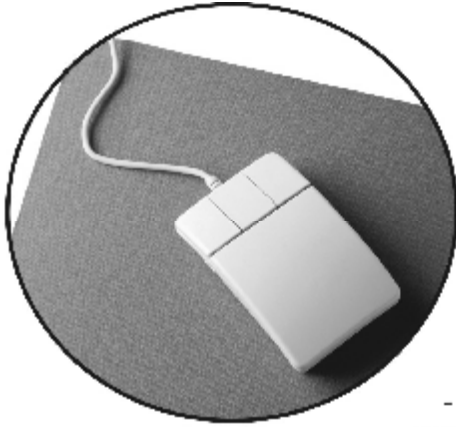
خاصية انسياب النص حول الصورة:

يتمتع برنامج كورل درو بخاصية انسياب النص حول الصورة وهنا
سوف نتعلم كيف نجعل النص ينساب حول الصورة مما يظهر
تصميمك في شكل انسيابي أنيق.

حدد الصور بأداة التحديد ثم اضغط على الزر  (Warp
Paragraph Tex).



- من القائمة المنسدلة يمكنك التحكم في موقع الصورة بالنسبة للنص.
- اختر من القائمة الأمر (Flows Right Text).
- حدد قيمة البعد بين النص والصورة من خلال (Text warp offset).
- حرك الصورة إلى اليمين ولاحظ انسياب النص حولها.



خاصية انسياب النص حول الصورة

- Select the object or text around which you want to wrap text.
- Click Window Dockers / Palettes Properties.
- Do one of the following:
 - (Windows) In the Object properties Docker window, click the General tab.
 - (Mac OS) On the Object properties palette, choose General from the list box.
- Choose a wrapping style from the Wrap paragraph text list box.

If you want to change the amount of space between wrapped text and the object or text, type a value in the Text wrap offset box.

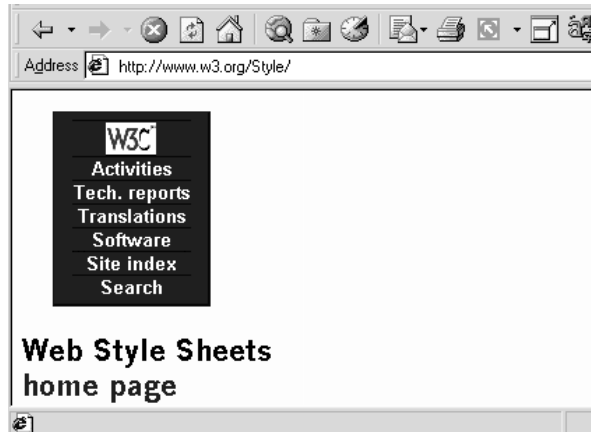
- Click the Text tool, and drag to create a paragraph text frame over the object or text.
- Type text in the paragraph text frame.

الفصل الثالث عشر: تصميم صفحات الانترنت

صفحات الانماط

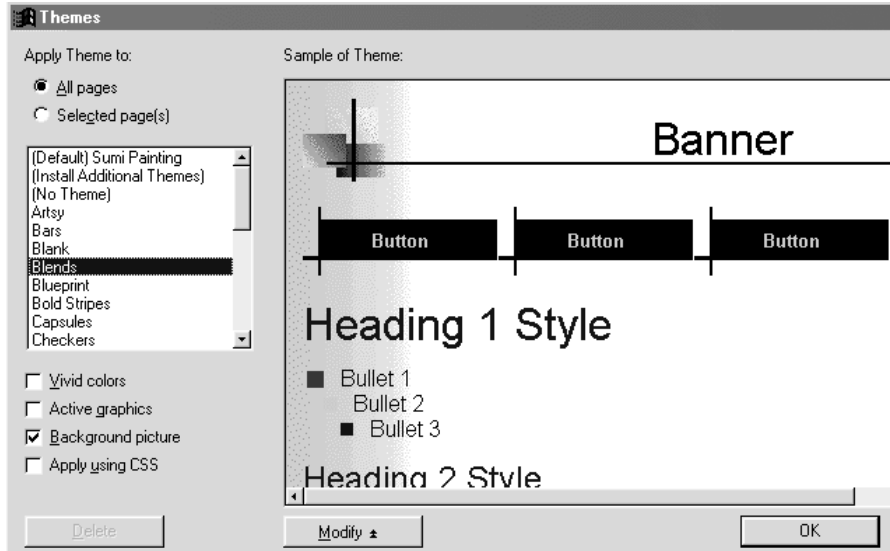
التعرف على صفحات الأنماط

هي عبارة عن وسيلة تتيح التحكم في سمات معينة داخل موقع الويب بأكمله . بعبارة أخرى ، تتيح لك صفحات الأنماط التحكم في سمات معينة داخل موقع الويب بأكمله . أي أنها تتيح لك التحكم في كافة مظاهر النص الذي يظهر داخل صفحات الويب . أما ما يتعلق بمواصفات صفحات الأنماط ، فبإمكانك أن تقرأها بأكملها وترى مثلاً

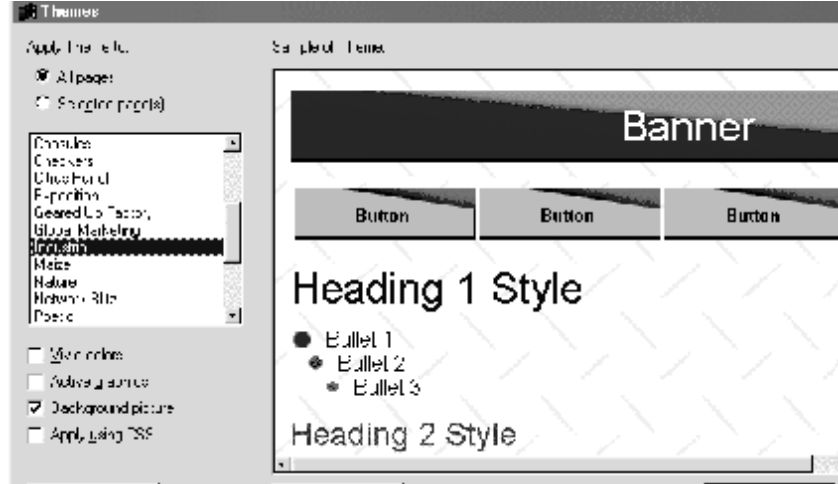


التصميم الجرافيكي

أيضاً توجد طريقة أسهل للحصول على نفس النتائج . حيث يتيح لك فرونت بيج استخدام ما يسمى بـ " الفكرة العامة theme " لتغيير هيئة و مواقع الويب الخاصة بك . كما تبين الأشكال ٢-٢٠ و ٣-٢٠ أمثلة على بعض الأفكار التي يمكنك تطبيقها على مواقع الويب باستخدام فرونت بيج

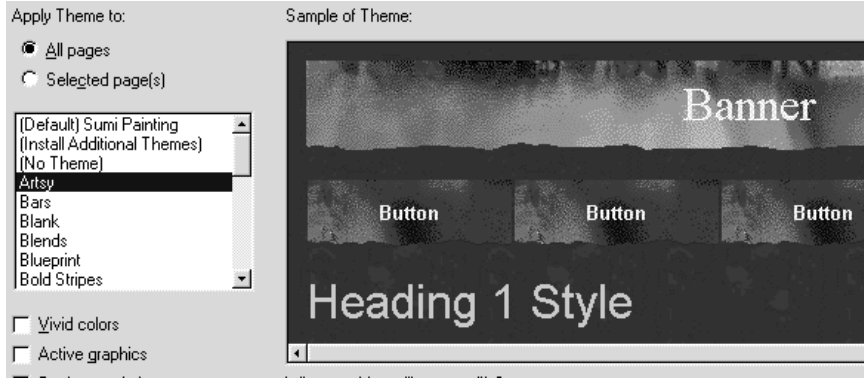


التصميم الجرافيكي



تطبيق الأفكار العامة على موقع الويب إن أردت تطبيق إحدى الأفكار العامة الجاهزة على موقع الويب يمكنك القيام بذلك بسهولة بتطبيق إحدى أو كل الأفكار العامة ولكن إن أردت تطبيقها جميعاً مرة واحدة لتطبيق فكرة عامة على موقع الويب الخاص بك حدد الموقع الذي تريد أن تطبق عليه الفكرة العامة ثم افتح هذا الموقع داخل فرونت بيج من قائمة . Format اختر أمر Theme لتفتح مربع حوار Themes

التصميم الجرافيكي

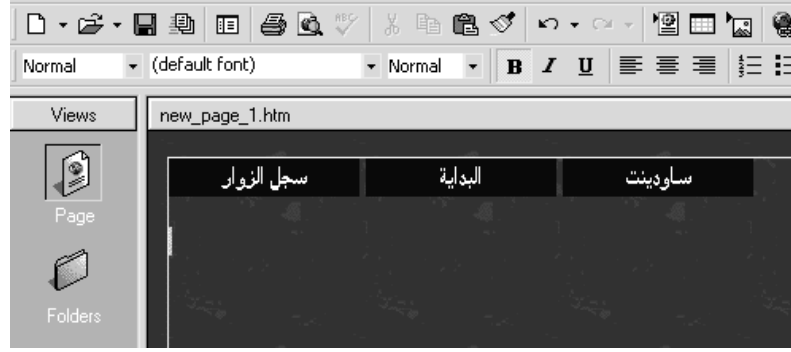


لتطبيق الفكرة العامة على موقع الويب بأكمله ، حدد زر الخيار All Pages الذي يوجد في جزء Apply Theme To لكن لتطبيقها على صفحات معينة ، فانقر زر الخيار (s)Selected Page في مربع Theme ، استخدم شريط التمرير إلى أسفل حتى تصل إلى الفكرة العامة التي تريدها . عند نقر كل فكرة عامة موجودة سترى تمثيلاً لها داخل نافذة Sample of Theme الموجودة في يمين مربع الحوار

عندما ترى الفكرة العامة التي تريدها ، انقر زر ok ، سيبدأ فرونت بيج بتطبيق الفكرة العامة على الصفحات التي حددتها أو على الموقع بأكمله

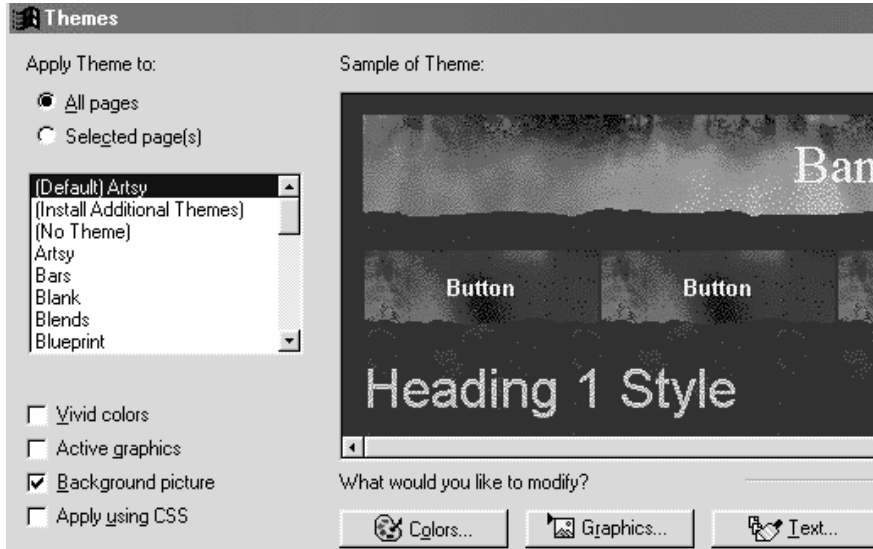
عندما ينتهي فرونت بيج من تطبيق الفكرة العامة الجديدة ، ستظهر الصفحة التي حددتها لتطبيق الفكرة العامة عليها

التصميم الجرافيكي



تعديل الفكرة العامة في فرونت بيج
لتحديد فكرة وتبدأ في تعديلها ، لعمل ذلك ، اتبع الخطوات التالية اختر
أمر Themes من قائمة Format لتفتح مربع Themes

التصميم الجرافيكي



حدد الفكرة العامة التي تريد تعديلها من بين الأفكار العامة المتاحة .

ستظهر الفكرة العامة داخل نافذة Sample of Theme

انقر زر Modify وستظهر في مربع الحوار ثلاثة أزرار إضافية ، وهي Colors و Text و Graphics . انقر أحد الأزرار الثلاثة بحسب العنصر الذي تريد تعديله في الفكرة العامة . إذا أردت تعديل أكثر من عنصر في النص ، فانقر زر Text . سيظهر لك مربع حوار Theme Modify ليعرض عناصر النص التي يمكن تعديلها

نصائح هامة عند التصميم

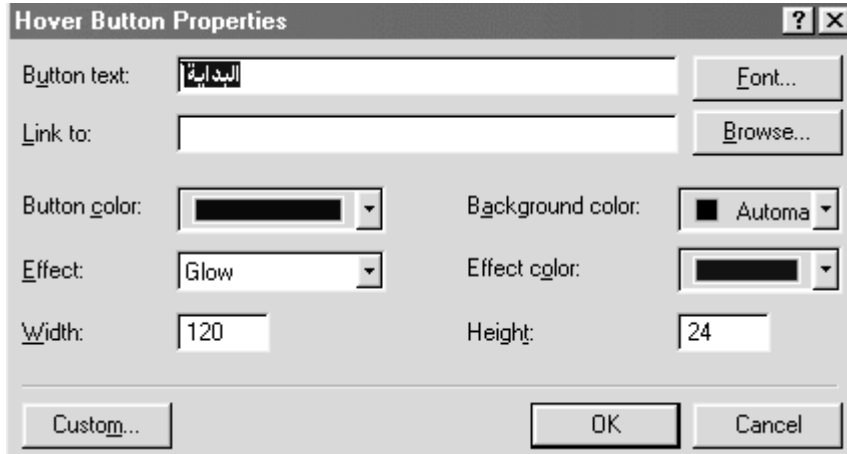
التعرف على العناصر النشطة في فرونت بيج
تمثل العناصر النشطة active elements مجموعة من الأدوات التي
تضيف قدراً من الإثارة إلى صفحة الويب ، وتعد الأزرار المتحركة
hover buttons أكثر العناصر النشطة استخداماً في فرونت بيج ،
يتيح لك بعض التأثيرات الخاصة إلى أزرار التحرك التي تريد إنشاءها
داخل موقعك ، دعنا نفترض أنك أنشأت ارتباطات إلى الأقسام
Support و Download و Personal داخل الموقع بإمكانك أن
تجعل هذه الأزرار تتوهج عندما يقوم المستخدم بتمرير مؤشر الفأرة
فوقها وأيضاً تستطيع تشغيل أصوات أو عرض صورة معينة

بالإضافة إلى الأزرار المتحركة ، تستطيع استخدام عناصر أخرى
نشطة مثل عداد الزيارة hit counter والنص المتحرك . marquee .
أما العنصر النشط الأول فهو عبارة عن وسيلة عرض تبين عدد
الزوار لموقعك . والنص المتحرك هو عنوان نصي قابل للحركة
إنشاء الأزرار المتحركة

التصميم الجرافيكي

في هذا المثال سترى كيفية إنشاء ارتباطات التجول باستخدام الأزرار المتحركة وستقوم بإنشاء هذه الارتباطات من إحدى الصفحات الرئيسية إلى ثلاث صفحات مختلفة باستخدام الأزرار المتحركة افتح صفحة جديدة

من قائمة Insert ، حدد أمر Component ثم Hover Button لفتح مربع حوار Hover Button Properties

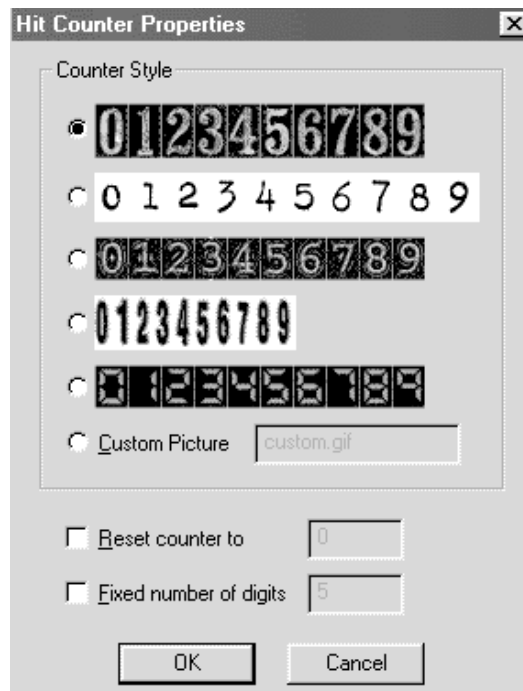


إنشاء النص المتحرك يمكنك إضافة النص المتحرك إلى الويب باستخدام فرونت بيج لإنشاء نص متحرك في صفحة ويب افتح الصفحة التي تريد إدراج

النص المتحرك بها من قائمة Insert ، حدد أمر Component ثم
Marquee (Marquee Properties مربع حوار) في مربع
Text، اكتب الرسالة التي تريد عرضها في النص المتحرك

تستطيع أيضاً التحكم في عوامل أخرى خاصة بالنص المتحرك مثل
سرعة واتجاه النص المتحرك
بعد أن تنتهي من إدخال الإعدادات الخاصة بالنص المتحرك ، انقر زر
ok لحفظ تلك الإعدادات وإغلاق مربع الحوار لمعاينة النص المتحرك
انقر علامة تبويب Preview داخل النافذة الرئيسية لفرونت بيج
عداد الزيارة
عداد الزيارة hit counters عبارة عن مقياس يظهر على الشاشة
بهدف عرض عدد الأشخاص الذين قاموا بزيارة موقع الويب الخاص
بك
لإنشاء عداد الزيارة داخل صفحة الويب
افتح الصفحة التي تريد أن تضع فيها عداد الزيارة ضع المؤشر في
المكان الذي تريد أن تدرج فيه عداد الزيارة

من قائمة Insert ، حدد خيار Component ثم Hit Counter لتفتح مربع حوار Hit Counter Properties



حدد نوع عداد الزيارة الذي تريد إنشاءه ، وذلك بنقر أحد أزرار الخيارات الموجودة في جزء Counter Styles
حدد إذا كنت تريد تحديد العداد برقم معين لعدد الزيارات خلاف رقم صفر ، وإذا أردت تحديد عدد خانات الأرقام في العداد ، فاكتب رقماً

التصميم الجرافيكي

أعلى أو أقل من ٥ في خانة Fixed number of digits انقر زر ok
لحفظ إعداداتك وإغلاق مربع الحوار احفظ الصفحة وداخلها عداد
الزيارة ثم قم بنشرها على خادم الويب
لمعاينة الصفحة بعد إنشاء عداد الزيارة بداخلها ، افتح الصفحة داخل
المستعرض الخاص بك



إستخدام الإطارات

تعريف تعدد الوسائط

ملفات تعدد الوسائط تنقسم إلى تعدد الوسائط المرئية video والسمعية audio، ضع في اعتبارك أن ملفات الصوت التي سوف تضعها في موقعك تحتاج إلى أن يكون كل متصفح يريد سماع الصوت أن يكون يملك كرت صوت وسماعات ، وملفات الفيديو سوف تأخذ منك حيزاً

كبيراً ووقتاً كبيراً أثناء التحميل

إضافة الصوت إلى صفحات الويب

إضافة الصوت إلى موقعك أمر في غاية السهولة غير أنه ستواجهك
مشكلة تحديد موقع أو إنشاء ملفات الصوت التي تريد استخدامها . لرؤية (
أو لسماع) كيف يمكن استخدام الصوت كأحد التحسينات ونظراً لأن
ملفات MIDI صغيرة نسبياً ، فإن تشغيلها

يبدو كأنه يتم تلقائياً . إذا ألقيت نظرة على مجلد ملفات الإنترنت

المؤقتة على جهازك ستجد ملفاً أو أكثر يحمل امتداد الملف MIDI

وهذه الملفات هي ملفات MIDI التي تستطيع استخدامها في سماع

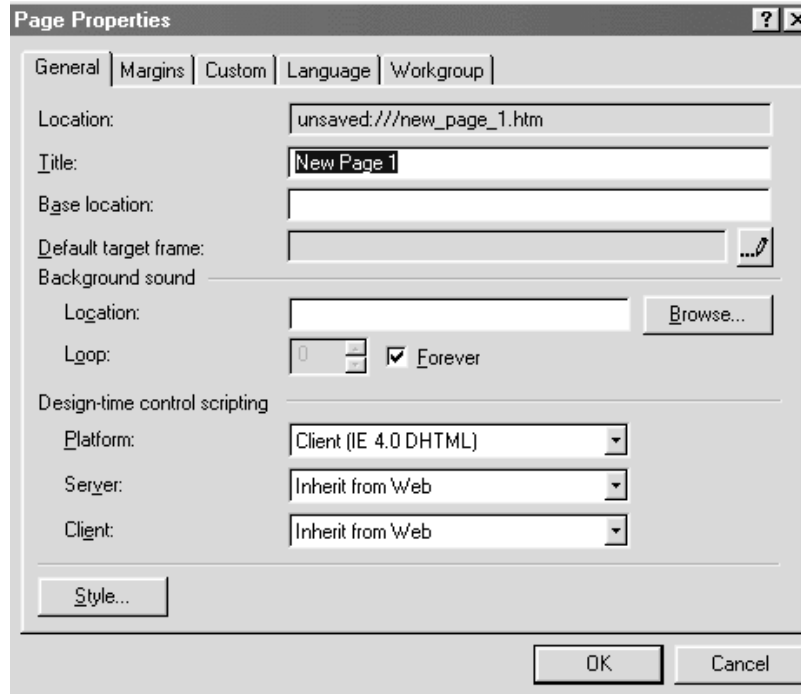
الصوت على جهازك لإضافة أحد ملفات - MIDI أو أي نوع آخر

من ملفات الصوت - إلى موقع الويب الخاص بك

حدد وافتح الصفحة التي تريد أن تضيف إليها ملف الصوت من قائمة

File، اختر أمر Properties لتفتح مربع حوار Page Properties

التصميم الجرافيكي

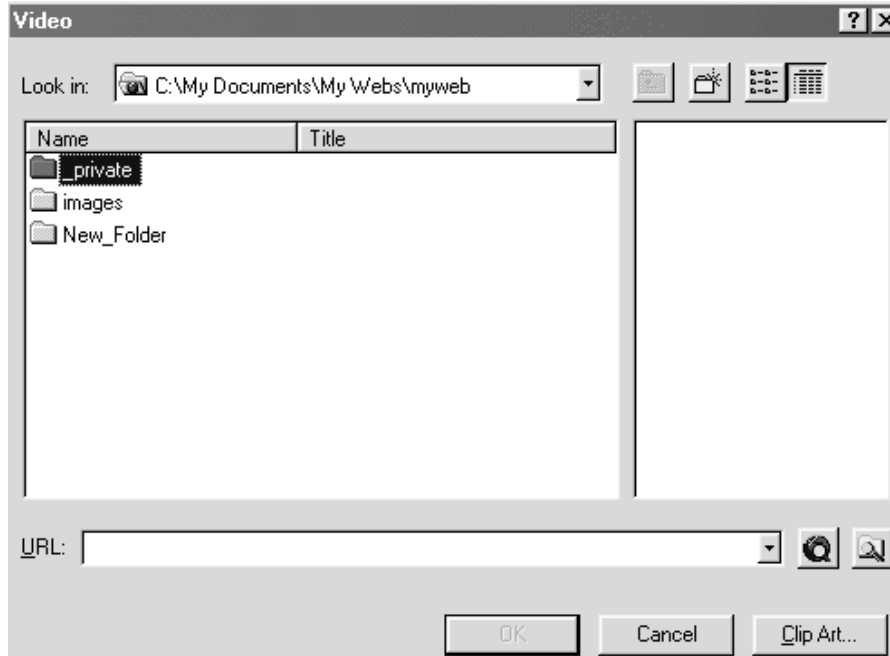


في جزء Background Sound ، اكتب اسم الملف الصوتي في مربع نص Location ، استخدم زر . Browse إذا لم تستطع تذكر الموقع المحفوظ فيه الملف في جزء Loop ، حدد عدد المرات التي تريدها لتشغيل الملف الصوتي تستطيع تحديد خانة Forever، مما يعني أن تشغيل الملف الصوتي سيدوم طيلة عرض الصفحة التي تضم هذا الملف انقر زر ok لتحفظ الإعدادات التي حددتها وتغلق مربع الحوار

التصميم الجرافيكي

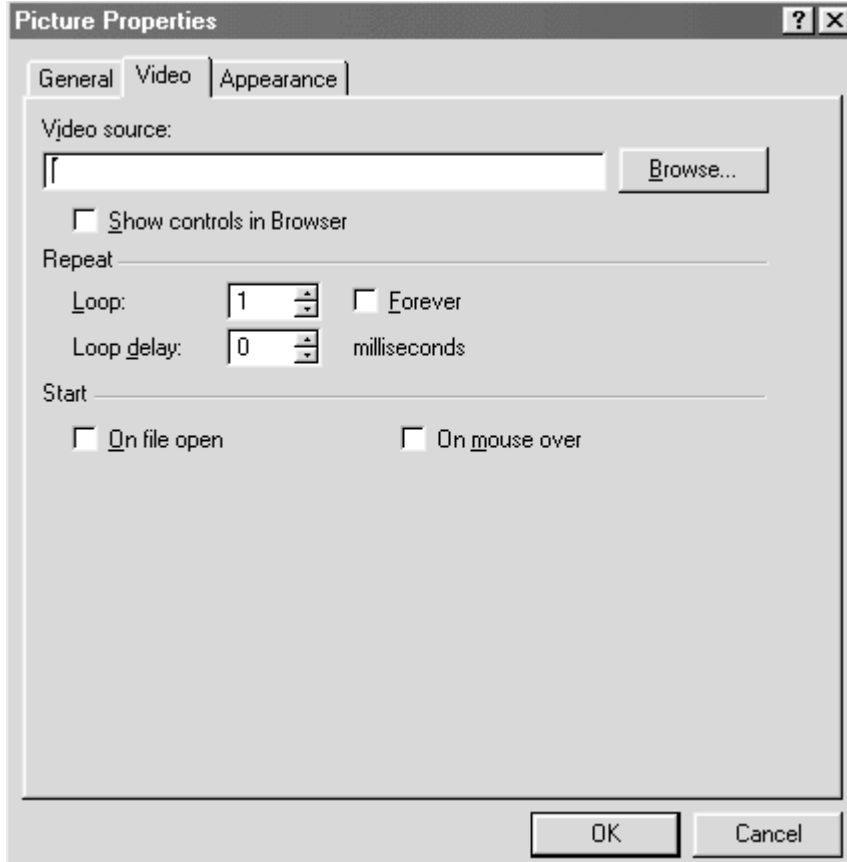
لمعاينة الصفحة مع الخلفية الصوتية الخاصة بها ، انقر علامة تبويب preview داخل النافذة الرئيسية لفرونت بيج إضافة لقطات الفيديو إلى صفحات الويب استخدام لقطات الفيديو يكلف مقابل مادياً. واعلم أن لقطات الفيديو تميل إلى استخدام ملفات كبيرة الحجم وتستهلك تحميلها بالكامل قبل أن يتمكن المستخدمون من مشاهدتها لإضافة إحدى لقطات الفيديو إلى موقع الويب حدد وافتح الصفحة التي تريد أن تضيف إليها لقطة الفيديو من قائمة Insert ، حدد أمر Picture ثم Video لتفتح مربع Video وبالتالي يمكنك تحديد ملف لقطة الفيديو المراد إلى الموقع

التصميم الجرافيكي



في الوضع الافتراضي ، يجعل فرونت بيج كافة لقطات الفيديو تبدأ التشغيل تلقائياً عندما يتم إدراجها في الصفحة المحددة . إذا لم ترغب في أن تبدأ لقطات الفيديو التشغيل تلقائياً عندما تكون صفحة الويب التي تضم تلك اللقطات مفتوحة ، قم بعد ذلك بتحديد أمر Properties من قائمة Format لتفتح مربع Picture Properties إذا لم تكن علامة تبويب video محددة ، قم بتحديد لها تعرض اللوحة الخاصة بها

التصميم الجرافيكي



توجد ثلاثة خيارات لبدء تشغيل لقطات الفيديو لديك تلقائياً : عند تمرير مؤشر الفأرة فوق لقطة الفيديو أو عند إظهار أدوات تحكم للمستخدم على الشاشة حدد طريقة البدء التي تريد استخدامها بالتحديد على مربع العلامة

بكتابة رقم في خانة Loop ، تستطيع تحديد عدد المرات التي تريدها لتشغيل لقطة الفيديو بعد إنهاء التعديلات الخاصة بعدد مرات تشغيل اللقطة ، انقر زر Save لحفظ تلك التعديلات وإغلاق مربع الحوار لمعاينة لقطة الفيديو بعد إدراجها في الصفحة ، انقر علامة تبويب preview داخل النافذة الرئيسية لفرونت بيج

خريطة الرسوم

الاستعداد لنشر موقع الويب الخاص بك

ونشر موقع الويب عملية في غاية السهولة إذا استخدمت فرونت بيج . كل ما تفعله هو أن تحدد الموقع الذي تريد نشره ثم تحدد الموقع الذي تريد أن يتم عليه النشر . أما فرونت بيج ، فيتولى القيام بكل هذا . لكن قبل الإقدام على نشر موقع الويب الخاص بك ، ثمة مهام قليلة ينبغي عليك القيام بها

أولاً ، ينبغي أن تتأكد من وجود خادم ويب نشط على الإنترنت أو شبكة الإنترنت الخاصة بجهة عملك . فمن الضروري أن يتوافر خادم ويب حتى يتمكن الآخرون من استعراض موقعك . هذا وتوجد شركات عديدة تقوم بإنتاج برامج خادم الويب يمكنك الاستعانة بها ، حيث تعمل

معظم هذه البرامج بصورة مرضية وجيدة
ثانياً ، ينبغي أن تتأكد من توافر كافة حقوق الأمان والوصول
الضرورية . هذه الحقوق تتيح لك إنشاء ونسخ ملفاتك إلى خادم الويب
في هذا الشأن ، توفر عادة أجهزة خادم الويب للمستخدمين ما يسمى
بالوصول " للقراءة فقط . read-only " هذا النوع من الوصول يتيح
للمستعرضين عرض الملفات الموجودة على الخادم دون إدخال أي
تغييرات عليها . ولكي تنتشر موقع الويب الذي صممته على الخادم ،
ستحتاج إلى الحقوق التي تمنحك حق القراءة والكتابة والإنشاء والحذف
داخل مجلد موقعك الموجود على الخادم . ومدير الخادم هو المسئول
عن منحك حقوق الوصول السليمة ، الأمر الذي يسمح لك بنشر عملك
على الخادم
ثالثاً ، ينبغي أن تتأكد من أن خادم الويب الذي تتوي النشر عليه يدعم
خدمة FTP لإرسال وربط ملفاتك بالخادم الذي قررت التعامل معه .
وطالما أن هذا الخادم يدعم خدمة FTP ، فلن تحتاج إلى إجراء أي
تغييرات أو إعدادات في فرونت بيج لكي تنتشر مواقع الويب الخاصة
بك إرسال موقع الويب إلى الخادم
لنشر موقعك على خادم الويب
حدد وافتح موقع الويب الذي تريد نشره

التصميم الجرافيكي

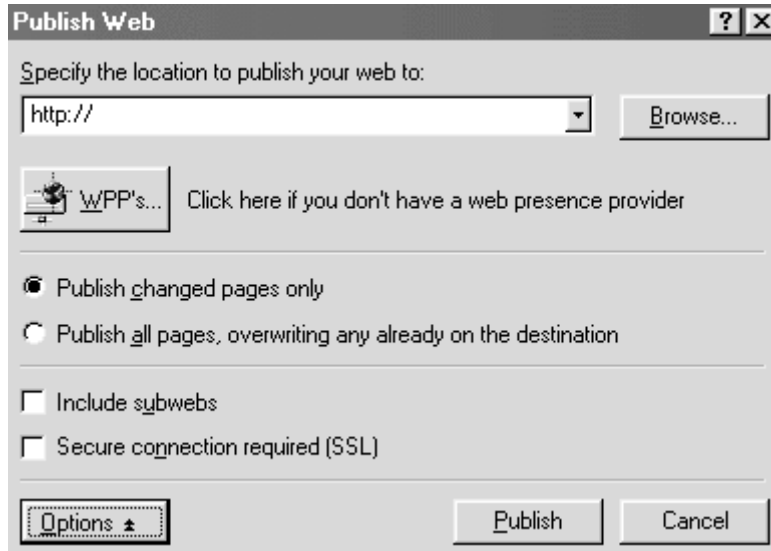
من قائمة File اختر أمر publish Web لتفتح مربع حوار publish Web (

في مربع نص Specify the location to publish your web

، to، اكتب عنوان URL الخاص بخادم الويب الذي ستنتشر عليه موقعك . تستطيع أن تحدد في هذا المربع بروتوكول HTTP أو FTP .

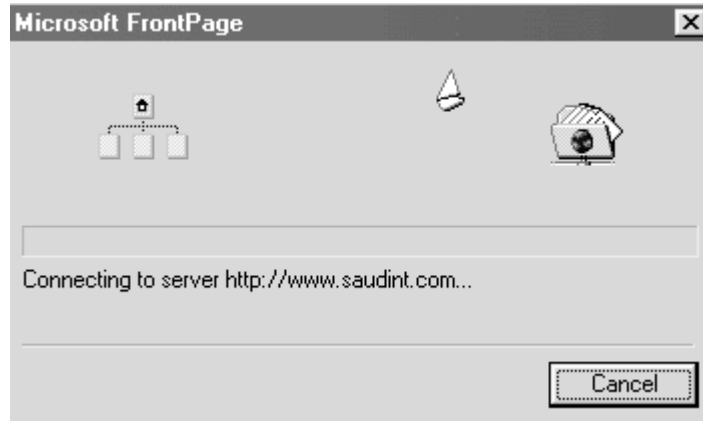
إذا كنت - على سبيل المثال - ستنتشر على أحد أجهزة خادم الويب في مجال My Company.com ، فلك أن تكتب عنوان URL بهذا ال

أو <http://www.mycompany.com/>
<ftp://ftp.mycompany.com/>



التصميم الجرافيكي

publish انقر زر لتبدأ إرسال موقعك إلى الخادم عند نشر موقعك لأول مرة ، ليس من الضروري أن تحدد مربع العلامة publish changed pages only ، نظراً لعدم حدوث أي تغييرات بعد على موقعك. في عمليات التحديث ، خاصة إذا كنت تعمل في موقع يحتوي على مئات أو آلاف الصفحات بحسب حجم موقع الويب الذي تقوم بنشره وسرعة الاتصال بالخادم ، قد تستغرق عملية النشر ما يتراوح بين بضع ثوان وبضع دقائق عندما ينتهي فرونت بيدج من نشر موقعك ونجاح عملية النشر.



سوف يظهر عند الانتهاء وصلة لمعاينة الموقع الذي تم نشره ، انقر
ارتباط published web site انقر زر Done لإغلاق مربع حوار
publish web

مهام إدارة موقع الويب

باستخدام فرونت بيج لتعديل موقعك ، لن تضطر إلى تذكر المجلد
الذي وضعت فيه أحد الملفات .

إذ يتولى فرونت بيج القيام بهذه المهمة نيابة عنك . كما يتمتع فرونت
بيج بقدر من الذكاء بما يكفي للتمييز بين الملفات التي قمت بتعديلها
وتلك التي قمت بإضافتها منذ آخر عملية نشر قمت بها

تأكد من أن الموقع الذي تريد تحديثه قد تم فتحه من قائمة File ، اختر
أمر publish web لتفتح مربع حوار publish web

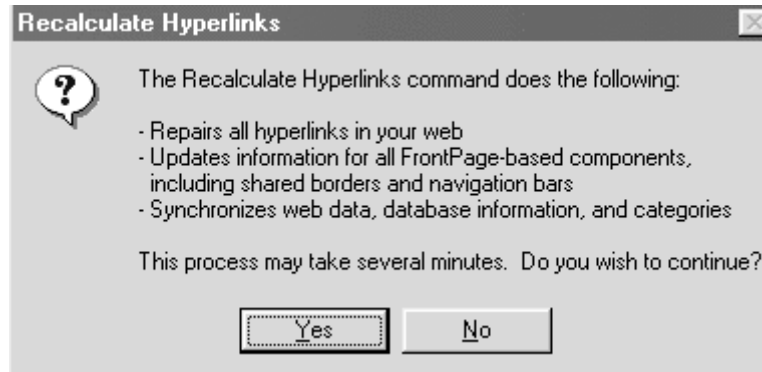
في مربع نص Specify the location to publish your web to ،
اكتب عنوان URL الخاص بخادم الويب الذي نشرت عليه موقعك .

تأكد بعد ذلك من تحديد مربع العلامة publish changed pages
only انقر زر publish لبدء إرسال الصفحات الجديدة و / أو المحدثة
إلى الخادم.

يتمتع فرونت بيج بذكاء يجعله يقارن بين موقع الويب المنشور وبين
الموقع الموجود على جهازك ، ثم يقوم بإرسال الصفحات الجديدة أو

التصميم الجرافيكي

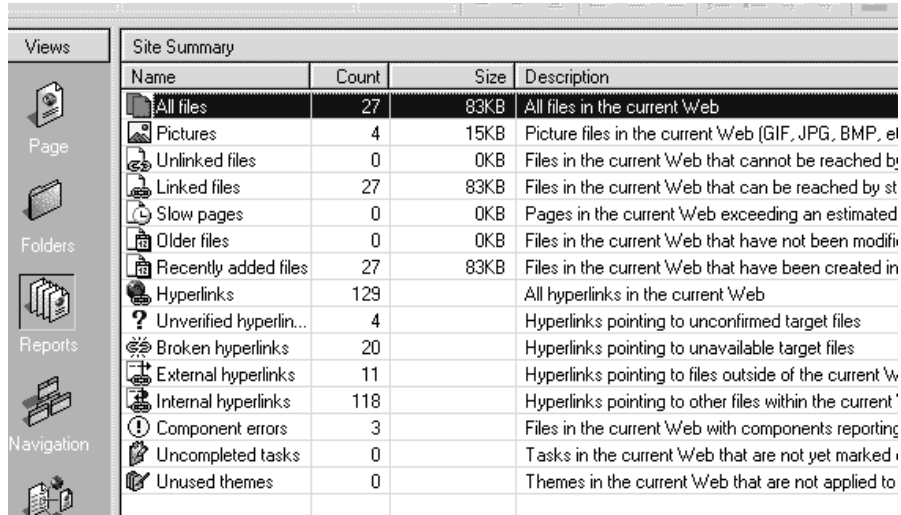
التي طرأ عليها أي تغييرات فقط اختبار الارتباطات التشعبية
علاوة على تسهيل عملية تحديث موقع الويب الخاص بك عند إضافة
أو تحديث الصفحات الموجودة عليه ، يحتوي فرونت بيج على خاصية
تتيح لك اختبار الارتباطات التشعبية الموجودة داخل صفحاتك لا
اختبار الارتباطات التشعبية
افتح الموقع الذي تريد فحصه
من قائمة Tools ، اختر أمر Recalculate Hyperlinks لتفتح مربع
الحوار (Recalculate Hyperlinks)



انقر زر yes لبدء عملية فحص الارتباطات في موقعك . وبحسب
عدد الارتباطات الموجودة في موقعك ، تستغرق عملية الاختبار ما بين
بضع ثوان وحتى بضع دقائق

التصميم الجرافيكي

الحصول على تقارير عن موقع الويب
للحصول على تقارير عن موقع الويب
افتح موقع الويب الذي تريد أن تحصل على تقرير عنه
من شريط view ، انقر رمز reports سيظهر بعد ثوان على الشاشة
تقرير يضم معلومات عن الموقع الذي فتحت



Name	Count	Size	Description
All files	27	83KB	All files in the current Web
Pictures	4	15KB	Picture files in the current Web (GIF, JPG, BMP, et
Unlinked files	0	0KB	Files in the current Web that cannot be reached by st
Linked files	27	83KB	Files in the current Web that can be reached by st
Slow pages	0	0KB	Pages in the current Web exceeding an estimated
Older files	0	0KB	Files in the current Web that have not been modifi
Recently added files	27	83KB	Files in the current Web that have been created in
Hyperlinks	129		All hyperlinks in the current Web
Unverified hyperlin...	4		Hyperlinks pointing to unconfirmed target files
Broken hyperlinks	20		Hyperlinks pointing to unavailable target files
External hyperlinks	11		Hyperlinks pointing to files outside of the current w
Internal hyperlinks	118		Hyperlinks pointing to other files within the current '
Component errors	3		Files in the current Web with components reporting
Uncompleted tasks	0		Tasks in the current Web that are not yet marked
Unused themes	0		Themes in the current Web that are not applied to

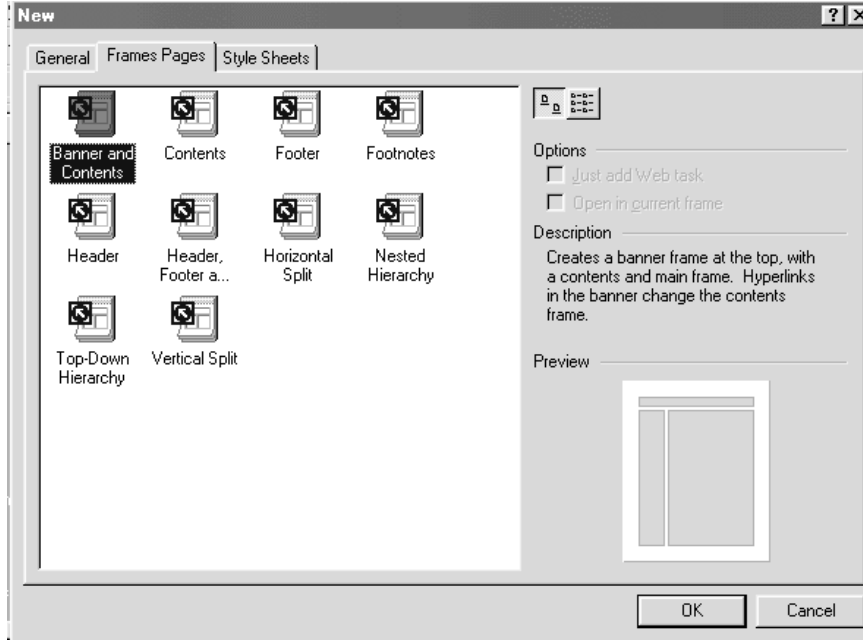
إنشاء رابطة بين صفتين

التعرف على الإطارات

إن بعض القوالب في فرونت بيج يتيح لك سهولة إنشاء صفحات الويب

باستخدام الإطارات Frames

التصميم الجرافيكي



والإطارات أساساً عبارة عن صفحات ويب منفصلة أو مستقلة يتم عرضها داخل شاشة واحدة

التصميم الجرافيكي



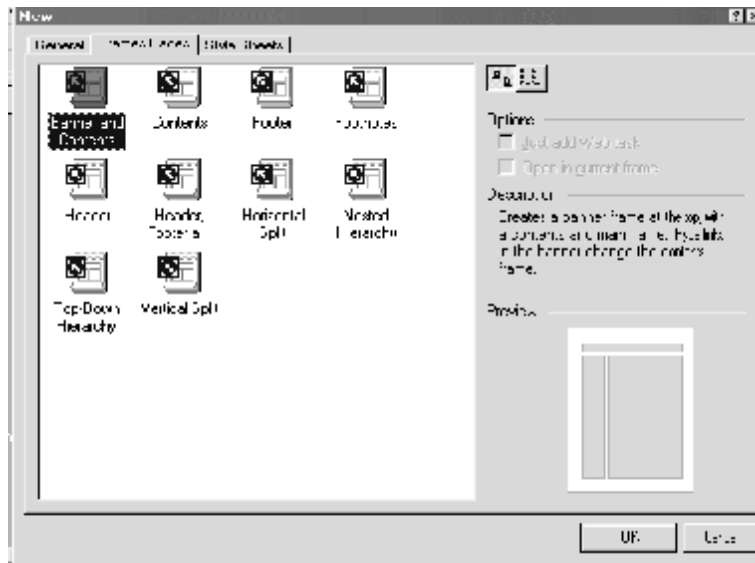
هل يجب استخدام الإطارات ؟

يرى البعض أنه لافائدة من استخدامها كما يقبل البعض على استخدامها وأيضاً البعض الآخر لا يوليها أي أهمية ومن المشاكل التي تبرز لنا عند الحديث عن الإطارات على عرضها بصورة جيدة نظراً لاختلاف درجة وضوح الشاشة الخاصة بكل موقع إنشاء الإطارات باستخدام قوالب فرونت بيج

بعد أن تنتهي من عملية التخطيط لاستخدام الإطارات إبدأ باستعراض الإطارات الموجودة وابحث عن قالب يشبه الذي خططة له بدرجة

التصميم الجرافيكي

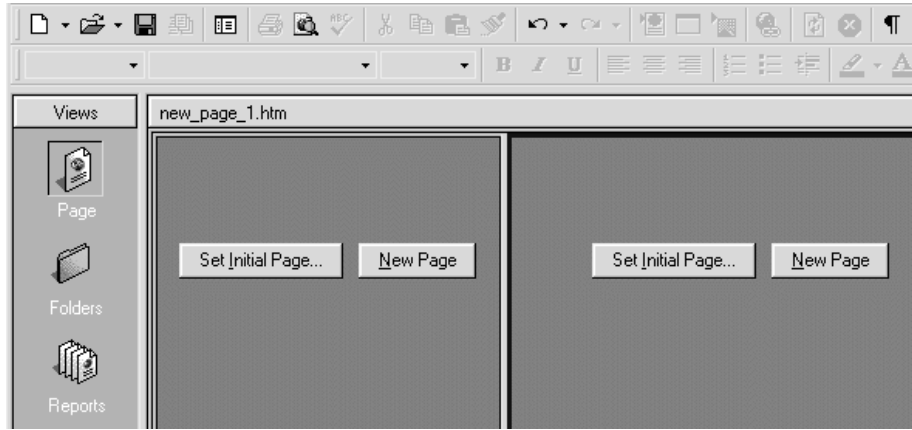
كبيرة دعنا نقوم بتأسيس موقع ويب في غاية البساطة مع الاستعانة بالإطارات من قائمة File ، اختر أمر New ثم Page لتفتح مربع حوار New انقر علامة تبويب Frames Page لتعرض اللوحة الخاصة بها) -



-حدد الإطار الذي تريد استخدامه في صفحتك ، في مثالنا حدد قالب Contents الذي يتيح لك إنشاء صفحة بداخلها إطاران

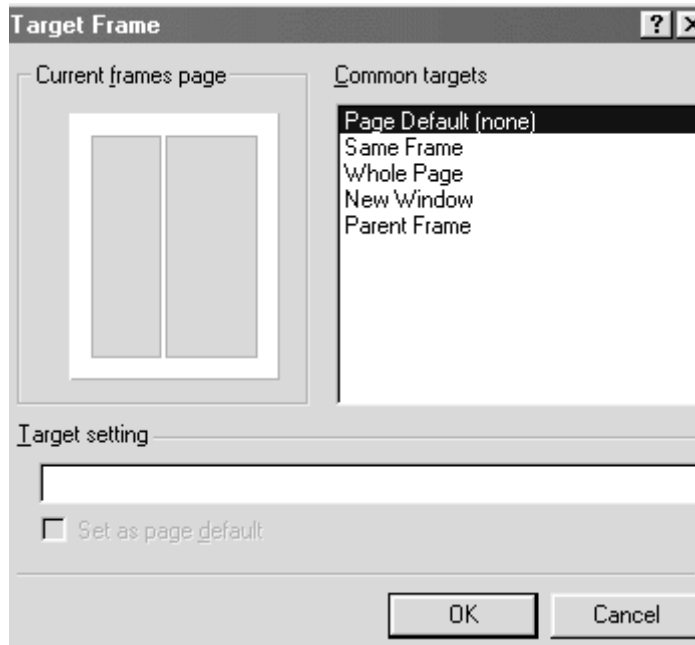
التصميم الجرافيكي

انقر ok لإغلاق مربع الحوار وإنشاء صفحة الويب باستخدام القالب الذي حددته



ينبغي أن تحدد المحتوى الذي ستضعه في الإطارين ، كأن تدرج صفحات موجودة لديك أو تنشئ صفحات جديدة من فراغ سنقوم بإنشاء قائمة بسيطة في الإطار الصغير الموجود في يسار الصفحة كما يلي في الإطار الأيسر ، انقر زر New Page وسيتم إنشاء صفحة جديدة في الإطار اكتب النص التالي في الصفحة المؤطرة Page1 صفحة ١ حدد نص Page1 من قائمة Insert ، حدد أمر Hyperlink لتفتح مربع الحوار Create Hyperlink في مربع URL ، اكتب اسم إحدى الصفحات التي أنشأتها من قبل في الدروس السابقة في مربع

حوار Create Hyperlink ، انقر زر Change Target Frame
الموجود بجوار مربع نص Target Frame لتفتح مربع حوار
Target Frame (



يعرض مربع حوار Target Frame تمثيلاً للإطارين الموجودين في
الصفحة ، حدد الإطار الأيمن بالنقر داخله ، هذا الإطار هو المكان
الذي ستظهر فيه الصفحة التي أنشأت لها إطاراً ، حيث تم عرضها
عندما تحدد الإطار الذي أنشأته
انقر زر ok لإغلاق مربع الحوار . انقر زر ok مرة

أخرى لإغلاق مربع حوار Create Hyperlink كرر الخطوات من ٣ إلى ٧ مع نصي صفحة او مع تحديد صفتين مختلفتين لعرضهما في هذين الارتباطين تم الانتهاء من إنشاء صفحتك المؤطرة تقريباً الآن تحتاج إلى إلى تحديد الصفحة التي سيتم عرضها وغالباً ما تكون نفس الصفحة التي تمت تسميتها بواسطة ارتباط Page1 انقر زر Set Initial Page الموجود في اللوحة اليمنى لتفتح مربع حوار Create Hyperlink اكتب اسم الملف الذي يحتوي على ارتباط إلى Page1 الذي أنشأته في الخطوة ٤

انقر زر لإغلاق مربع الحوار

من قائمة File ، حدد أمر Save لحفظ ملفاتك . سيطلب منك حفظ كل الملفات التي أنشأتها . ونظراً لأنك أنشأت الملف الظاهر في الإطار الأيسر ، سيطلب منك حفظه إلى جانب حفظ الملف المسمى بـ " مجموعة الإطارات frameset file " وهو الملف الذي يتحكم في الصفحة المؤطرة

بعد الانتهاء من حفظ ملفاتك ، حدد علامة تبويب Preview لعرض الصفحات المؤطرة

ما تزال الإطارات مثيرة للجدل رغم ظهورها من بضع سنوات ، لكن لا تنس ألا تبالغ باستخدامها

معالجة الصور

التعرف على الخرائط المصورة

عندما تنشئ عدة ارتباطات في صورة واحدة ، فإنك تنشئ ما يسمى بالخريطة المصورة.

وللخرائط المصورة فائدة عظيمة في صفحات الويب حيث أنها تمثل تصويراً رسومياً يمكن للمستعرضين استخدامه في التنقل داخل موقع الويب

إنشاء الخرائط المصورة باستخدام فرونت بيج

أول خطوة في عملية إنشاء الخريطة المصورة هي تحديد الصورة التي تنوي استخدامها ، إذاً عليك أن تختار ملفاً بإحدى هاتين الصيغتين

GIF أو JPEG عليك حفظ تلك الصور بصيغة GIF أو .JPG

ثم انتقل إلى خطوات تحويلها إلى خريطة مصورة وإليك هذه الخطوات

قم بإدراج ملف الصورة في صفحة الويب التي ستضم الخريطة المصورة

-حدد الصورة التي قمت بإدراجها في الصفحة تأكد من ظهور شريط

أدوات الصورة في في النافذة الرئيسية لفرونت بيج من شريط أدوات

الصورة ، انقر رمز . Polygonal Hotspot
يجب أن يظهر المؤشر على قلم رصاص ستستخدم المؤشر في تتبع
الحواف الخارجية لأحد الكائنات في الصورة كل كائن تقوم بتحديد
سيكون واحدة من البقاع الساخنة التي تعينها داخل الخريطة المصورة .

انقر في أحد اركان الكائن وستظهر نقطة إرساء (مربعة)
حرك المؤشر إلى الركن الثاني في الخط الذي يوجد حول الكائن
وسترى البقعة الساخنة وهي محيطة بالكائن
استمر في تتبع الكائن وإنشاء نقاط الإرساء إلى أن تصل إلى النقطة
التي بدأت منها .

انقر نقطة الإرساء الأولى مرة أخرى لنتهي عملية تتبع الكائن ،
وس يظهر على الفور مربع حوار (Create Hyperlink في مربع نص
URL ، اكتب عنوان الصفحة التي تريد أن تنشئ الارتباط إليها .
انقر زر OK لتحفظ الارتباط وتغلق مربع الحوار
كرر الخطوات من ٣ إلى ٦ مع عدة كائنات أخرى تريد أن تحولها
إلى نقاط ساخنة داخل الخريطة المصورة

أنقر أداة البقعة التي تريد استخدامها مع تحديد المناطق التي تريد تحويلها إلى بقاع ساخنة داخل الصورة

معاينة الخريطة المصورة

ينبغي أن تستخدم علامة تبويب PREVIEW التي توجد في النافذة الرئيسية لفرونت بيج (في الجانب الأيسر السفلي) لتختبر الخريطة المصورة التي أنشأتها

لمعاينة الخريطة المصورة

تأكد من أنك مازلت تعرض الصفحة التي قمت بإنشائها
تأكد من تحديد علامة تبويب Normal الموجودة في الجزء السفلي من نافذة الصفحة

لمعاينة الصفحة والخريطة المصورة اللتين انتهيت من إنشائهما ، انقر علامة تبويب PREVIEW وسترى الصفحة بنفس هيئتها عند استعراضها بواسطة أحد مستعرضات الويب
ضع المؤشر فوق المناطق التي حولتها إلى مناطق ساخنة داخل الصورة .

إذا كانت الارتباطات الموجودة لديك تعمل ، فلا بد أن يتحول المؤشر

إلى يد صغيرة بمجرد أن يمر فوق أحد الارتباطات

الطباعة واستخدام النصوص

بدء استخدام القوالب في فرونت بيج

ما القوالب ؟

القوالب templates عبارة عن هياكل جاهزة يمكنك استخدامها في

إنشاء أنواع مختلفة من مواقع وصفحات الويب . وإلى جانب كونها

هياكل جاهزة ، تأتي القوالب في هياكل فارغة

إن طبيعة القالب يمكنك تخيلها في أنك تريد بناء بيت صغير ، هل

الأفضل لك أن تبدأ في بنائه من فراغ ، أو أن تشتري هيكلاً جاهزاً له

؟ بالتأكيد من الأسهل شراء هيكل جاهز بأعمدة وأساسات ثم تبدأ في

بنائه ، المقصود - أن الهيكل أو (القالب) يعمل بمثابة الأساس الذي

ينبني عليه موقع أو صفحة الويب ، الأمر الذي يتيح لك إظهار العمل

بال الذي تريد

أنواع القوالب المتاحة في فرونت بيج

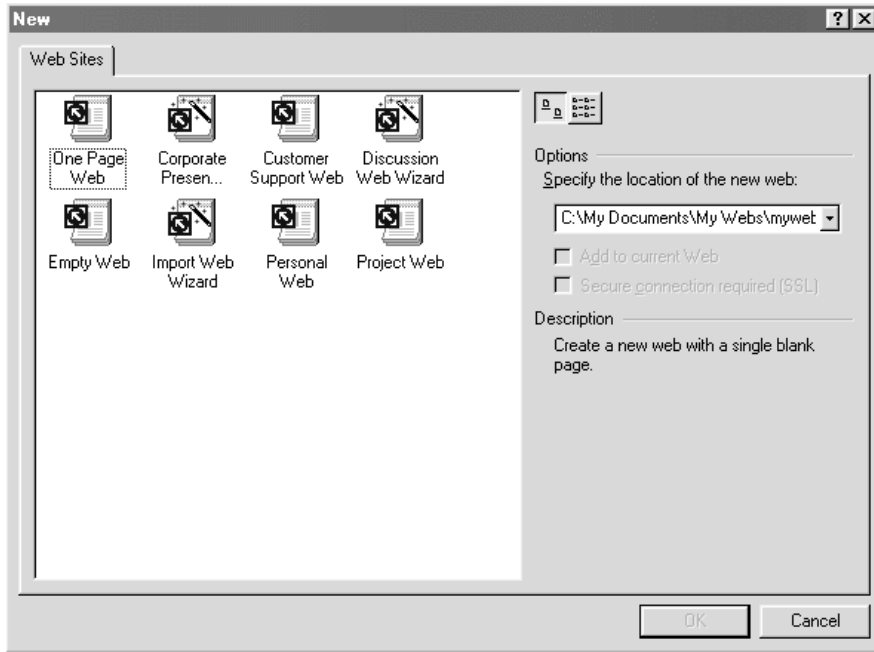
القوالب نوعان هما قوالب الصفحات page templates وقوالب

المواقع web templates

قوالب المواقع

التصميم الجرافيكي

هناك تشكيلة مكونة من ثمانية قوالب للمواقع يمكنك اختيار ما تريد منها حسب ما يناسبك



وتكون هذه القوالب على هياكل فارغة يمكنك من إنشاء أنواع معينة من مواقع الويب ، كما يحتوي فرونت بيج على المعالجات Wizards ، هذه المعالجات عبارة عن قوالب تلقائية تستفيد منها في إنشاء مواقع ويب أكثر تعقيداً

هذا وصف لقوالب ومعالجات مواقع الويب في فرونت بيج

Corporate Presence Wizard : هذا المعالج يرشدك إلى خطوات

إنشاء موقع ويب خاص بأعمالك التجارية

Customer Support Web : يمكنك هذا المعالج من إنشاء موقع

ويب خاص بدعم المستهلكين ، يصلح هذا القالب لشركات البرامج التي

تقوم بإنشاء مواقع دعم المستهلكين

Discussion Web Wizard : يرشدك هذا المعالج إلى عملية إنشاء

موقع مناقشة يشبه مجموعات الأخبار

Import Web Wizard : يمكنك هذا المعالج من إنشاء أرشيف على

الويب يحتوي على ملفات من كمبيوترك الخاص بك . كما يمكنك من

استيراد أحد مواقع الويب إلى موقع آخر داخل فرونت بيج

Project Web : يقوم هذا المعالج بإنشاء موقع ويب يتم تأسيسه وفق

مشروع معين يحوي الجدول الخاص بهذا المشروع وحالته وعدده

وملفات الأرشيف والمناقشات

Personal Web : يمكنك من إنشاء موقع ويب شخصي يعكس أنشطتك

واهتماماتك الخاصة

One Page Web : يحوي هذا القالب صفحة ويب واحدة

Empty Web : لا يحوي أي صفحة ويب بداخله

استخدام قالب معالج الويب

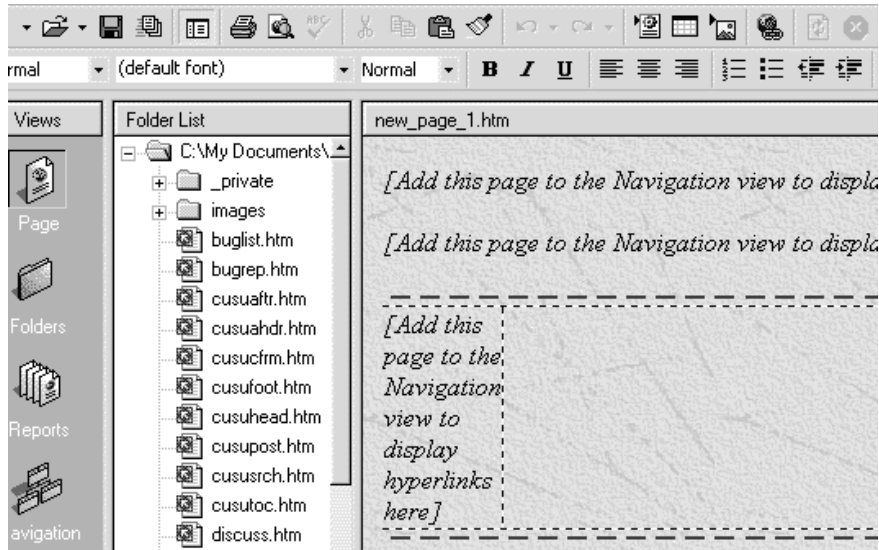
لاستخدام قالب بسيط في إنشاء موقع ويب ، قم بما يلي
من قائمة File ، حدد الخيار New ثم Web حتى تفتح مربع حوار
New وبداخله علامة تبويب Web Site محددة حدد نوع القالب الذي
تريد استخدامه ، كأن تختار قالب Customer Support Web مثلاً
حدد المجلد أو الدليل الذي تريد أن تنشئ فيه موقع الويب ثم انقر زر
ok
في حالة عدم وجود هذا المجلد بالفعل ، سيسألك البرنامج إن كنت تريد
إنشائه .

في هذه الحالة انقر زر yes وسيقوم فرونت ببيج بعد ذلك بإنشاء القالب
طالما انتهيت من إنشاء المجلد الخاص به بعد بضع ثوان ، سيتم إنشاء
القالب

يقوم فرونت ببيج بإضافة صفحة أو أكثر إلى موقع الويب بعد تحديد أي
قالب من القوالب ما عدا قالب Empty Web استخدام القوالب لإنشاء
أنواع مختلفة من صفحات الويب على غرار قوالب المواقع ، تمثل
قوالب الصفحات أيضاً هياكل فارغة يمكنك استخدامها لإنشاء صفحات

التصميم الجرافيكي

الويب داخل موقعك ، أيضاً يمكنك إنشاء أي عدد من صفحات الويب باستخدام القوالب الخاصة بها



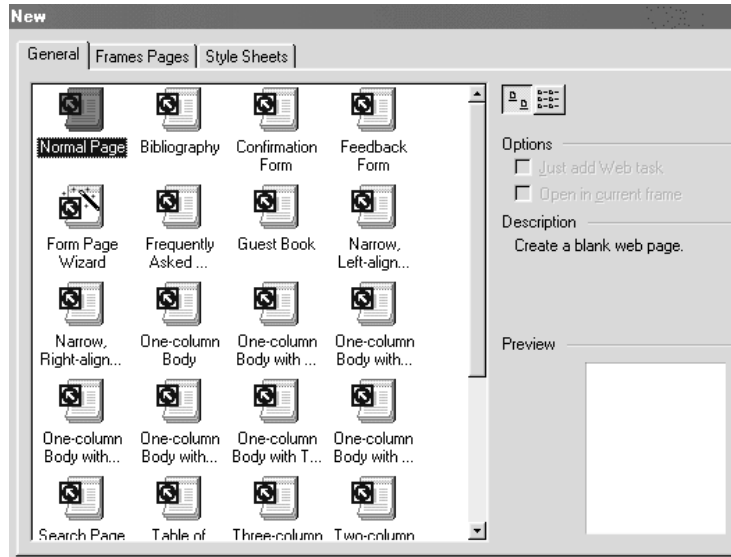
رغم أن عدد القوالب ثمانية فقط إلا أنه يحتوي على ٣٦ قالباً للصفحات . وبيين ال ٤ - ٤ معظم قوالب الصفحات التي يمكنك اختيار ما يناسب احتياجك منها

كما يعرض فرونت بيج نموذجاً بسيطاً لكل قالب صفحة قبل أن تقوم بإنشائها على عكس قوالب المواقع

لإنشاء صفحة ويب باستخدام أحد القوالب قم بما يلي من قائمة File

التصميم الجرافيكي

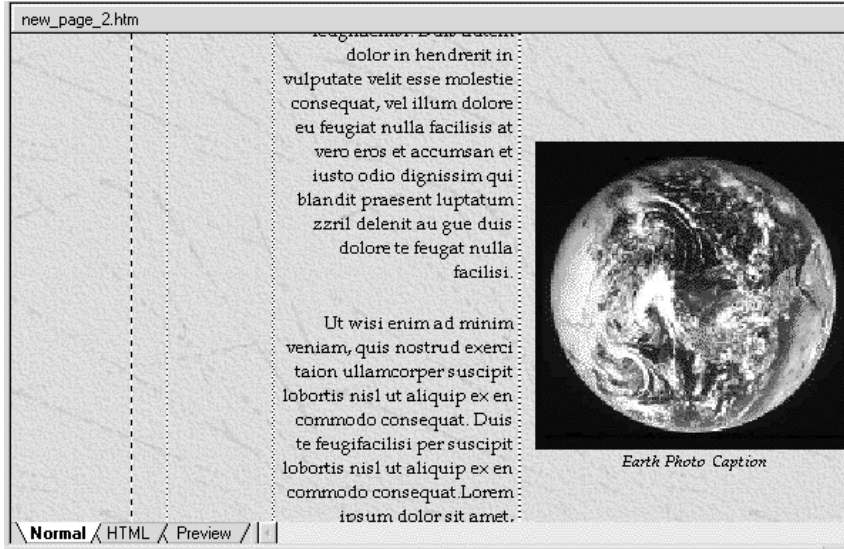
حدد خيار New ثم خيار Page لتفتح مربع حوار New حدد علامة تبويب General إذا لم تكن محددة



حدد نوع القالب الذي تريد استخدامه ، كأن تختار قالب Left - ،
مثلاً Narrow aligned Body

التصميم الجرافيكي

سيقوم القالب الذي حددته بعرض نموذج مصغر له في مربع المعاينة انقر زر ok بعد ثوان معدودة ، سيتم إنشاء الصفحة الجديدة من القالب الذي حددته



عند استخدام القوالب ستلاحظ أن فرونت بيج يقوم بإنشاء مواقع وصفحات الويب باستخدام بعض هذه القوالب تعلمت في هذا الدرس كيفية إنشاء مواقع وصفحات الويب باستخدام القوالب في فرونت بيج

التحكم في لون و الخلفية

أساسيات النص

سوف تتعلم كيفية إضافة النص إلى صفحاتك وإذا كنت قد أمضيت وقتاً طويلاً داخل الويب فلعلك قد لاحظت أن معظم مواقع الويب يتم إعدادها بغرض توصيل أنواع مختلفة من المعلومات ، وما زال النص من أكثر الوسائل فعالية في أداء هذه المهمة

أيضاً يتيح لك فرونت بيج تزيين النص وتنسيقه بالإضافة إلى وضع النص الأصلي في الصفحة ، يمكنك باستخدام فرونت بيج تعديل حجم النص

ضبط وضع النص ، كأن يكون منخفضاً subscript أو مرتفعاً

superscript عن السطر

إضافة سمات إلى النص ، كأن تجعله عريضاً أو مائلاً أو أسفله سطر ، أو حتى الجمع بين هذه السمات توسطط النص على الشاشة إضافة ألوان أو أي تأثيرات أخرى ، مثل تأثير النص الوامض

تغيير الخط الظاهر على الشاشة

هذا كله يمثل عينة بسيطة من الطرق التي يمكنك بها تعديل النص ، وسوف ترى أثناء تعاملك مع فرونت بيج أن معظم ما يتم إضافته إلى

صفحات ويب التي تنشأها يأتي على نصوص وستلاحظ أن فرونت بيج يوفر لك مرونة هائلة في طريقة القيام بتلك العملية إضافة النص إلى صفحة الويب

يتعامل فرونت بيج مع إضافة النص بنفس سهولة برامج معالجة الكلمات ، كل ما عليك هو أن تكتب وسوف يتم لف النص تلقائياً إلى السطر التالي بمجرد أن تصل إلى نهاية السطر الذي تكتبه لتبدأ بكتابة أي فقرة تريدها

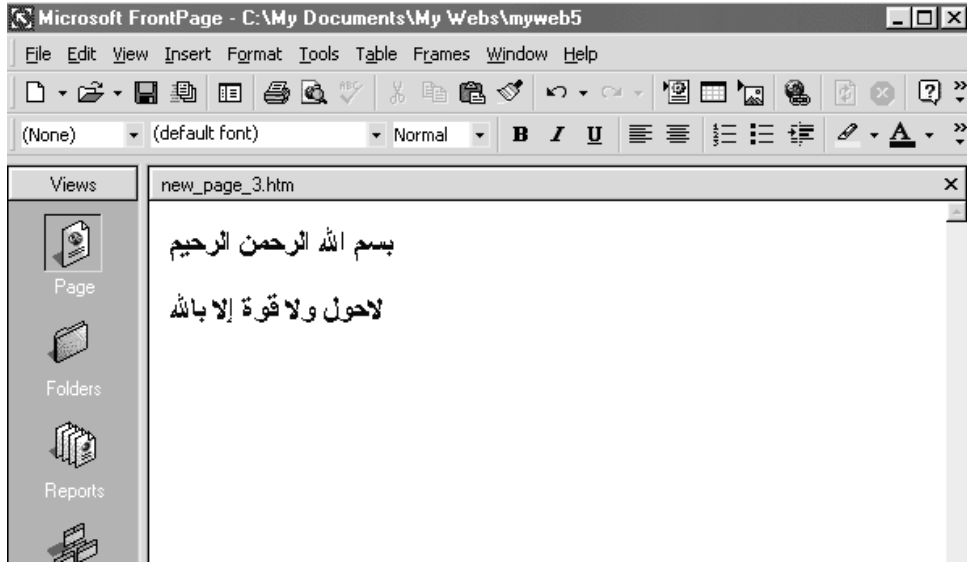
إذا لم تكن لديك الآن صفحة فارغة على الشاشة ، فلنقم بإنشاء واحدة بفتح قائمة File ثم تحديد خيار New ثم Page ، في مربع حوار New ، حدد خيار Normal Page ، ثم انقر زر ok لتفتح صفحتك الجديدة عند الموضع الذي يظهر فيه مؤشر الكتابة ، اكتب ما يلي
بسم الله الرحمن الرحيم
لا حول ولا قوة إلا بالله

اضغط مفتاح الإدخال Enter واستمر في كتابة اي نص.
لا تضغط مفتاح الإدخال Enter عندما تصل إلى نهاية السطر ، فقط واصل الكتابة وسيتم لف النص تلقائياً إلى السطر التالي ، اضغط مفتاح الإدخال Enter بعد أن تنتهي من كتابة هذه الفقرة ينبغي أن يبدو

التصميم الجرافيكي

النص لديك بنفس الشكل التالي

خطأ!



ثم أنه لابد أن تحدد النص الذي تريد تغييره أو إضافة أي سمة إليه ،
مثلاً لتغيير حجم النص الذي كتبتة ، قم بما يلي حدد نص بسم الله
الرحمن الرحيم
من قائمة Format ، حدد أمر . Font في مجموعة Size ، استخدم
شريط التمرير حتى تصل إلى خيار ٧ ثم حدده ، انقر بعد ذلك زر ok
، لا بد أن يظهر النص لديك بنفس الحجم الموجود في ال ب عام ،

التصميم الجرافيكي

يمنحك فرونت بيج قدراً معقولاً من حرية الاختيار في تحديد حجم النص الذي تكتبه ، ويبين الشكل التالي المدى المتاح لك في تغيير حجم النص حيث يبدأ من ٨ إلى ٣٦ نقطة



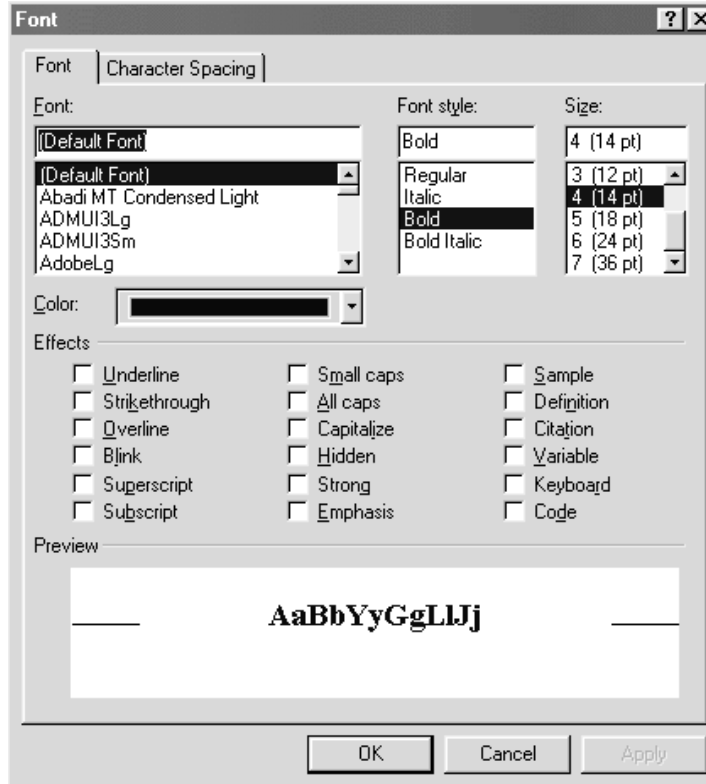
قائمة مختصرة : لست مضطراً لاستخدام قائمة Format حتى تفتح مربع حوار Font يمكنك أيضاً أن تنقر بزر الفأرة الأيمن بعد تحديد

النص لتفتح قائمة مختصرة ، من هذه القائمة حدد أمر Font
Properties لتفتح مربع حوار Font

إضافة الألوان والسمات
والآن ، قم بإضافة بعض السمات إلى النص ، ابدأ بتغيير لون العنوان
ولتغيير لون النص
حدد عنوان النص

من قائمة Format اختر أمر Font لتفتح مربع حوار Font

التصميم الجرافيكي



افتح القائمة المنسدلة Color حتى تظهر لوحة الألوان حدد خيار Red
ثم انقر زر ok لتغلق مربع حوار Font لتفتح مربع حوار Font يجب
الآن أن يظهر عنوان الفقرة باللون الأحمر أيضاً يمكنك جعل النص
عريضاً أو مائلاً أو أسفله خط
لجعل النص عريضاً

التصميم الجرافيكي

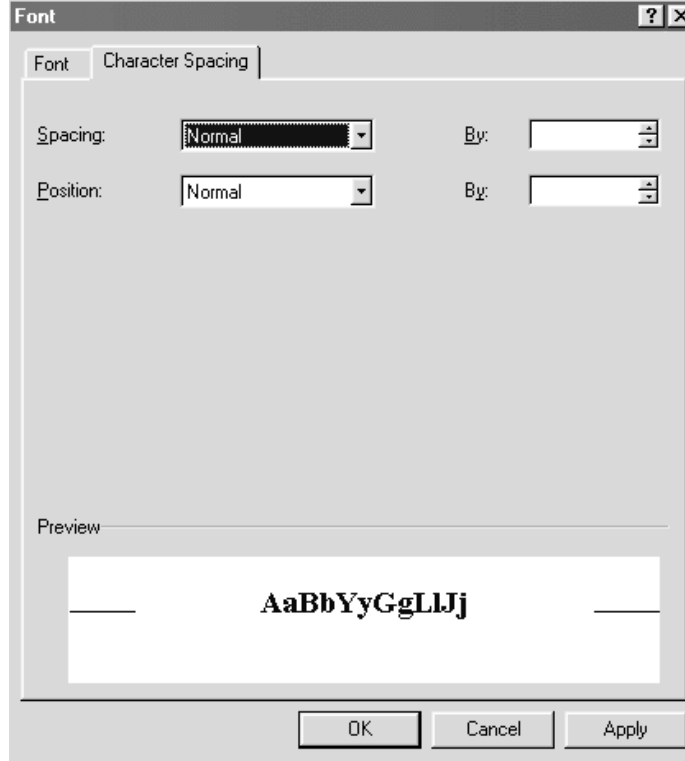
حدد الكلمات لاحول ولا قوة إلا بالله انقر رمز) Bold يحمل هذا
الرمز حرف (B الموجود على شريط الأدوات لجعل النص مائلاً حدد
الكلمات اي من الكلمات انقر رمز) Italics يحمل هذا الرمز حرف I
(المائل) الموجود على شريط الأدوات
ولإضافة سطر أسفل النص حدد كلمة الله جل جلاله انقر رمز
(Underline يحمل هذا الرمز حرف U) الموجود على شريط
الأدوات

حدد كلمة اي كلمة من النص من قائمة Format ، حدد أمر Font
لتفتح مربع حوار Font
في جزء Effects ، يمكنك أن ترى التأثيرات المتنوعة التي يتيحها لك
، كما يتيح لك مربع المعاينة Preview رؤية ال الذي يظهر عليه
النص بعد تطبيق أي تأثير من تلك التأثيرات لا حظ السطرين
الظاهرين في مربع المعاينة يتيحان لك رؤية النص بالنسبة للتأثيرات
التي تغير من الوضع الرأسي ، مثل تأثير انخفاض subscript
وارتفاع superscript النص عن السطر مثلاً حدد خيار Caps
Small . و Superscript

انقر زر ok لتغلق مربع الحوار وترى التغييرات التي أجريتها على النص يعد تغيير المسافة بين الأحرف Character Spacing من التأثيرات التي تستطيع استخدامها لإبراز النص هذه بعض الخيارات التي يمكنك تطبيقها فيما يتعلق بتأثير المسافة بين الأحرف حدد الكلمات اي من الكلمات بالحروف الانجليزية او اكتب مثلا.saudint.com

Font افتح مربع حوار انقر علامة التبويب Character Spacing لتفتح اللوحة الخاصة بتأثير المسافة بين الأحرف من مربع القائمة المنسدلة Spacing ، حدد خيار Expanded وفي مربع القائمة الذي يجاوره By ، حدد خيار 10

التصميم الجرافيكي

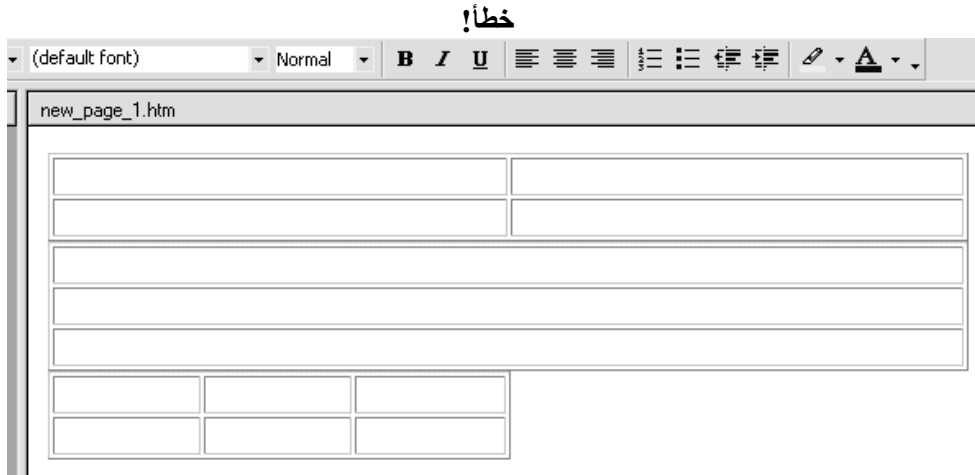


من مربع القائمة المنسدلة Position ، حدد خيار . Raised وفي مربع القائمة الذي يجاوره By ، اكتب ٥ انقر زر ok لحفظ وتطبيق التغييرات التي أجريتها على المسافة بين الأحرف كما ترى فإن تأثير المسافة بين الأحرف يعطيك قدراً من الحرية في التعديل في وضع النص

انشاء واستخدام الجداول

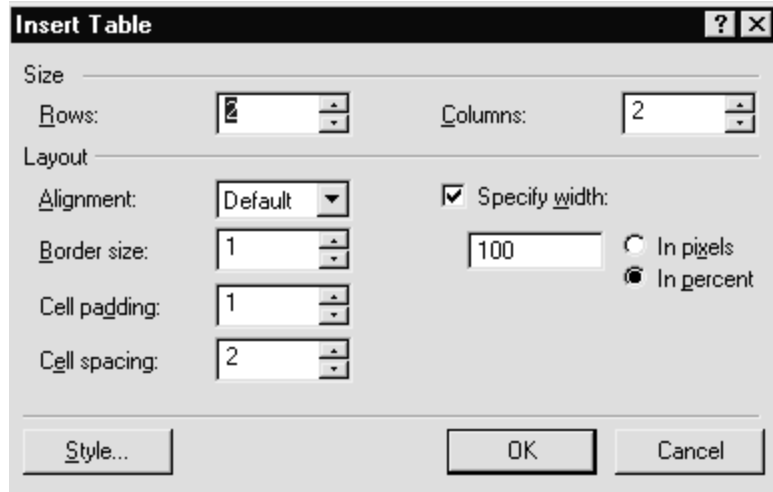
التعرف على الجداول

إذا أُجِدت استخدام الجداول في صفحات الويب يتيح لك قدرًا هائلًا من التحكم في وضع الصور والنصوص داخل الصفحات . والجداول عبارة عن هياكل شبكية مستطيلة ، تستطيع إنشاءها لتحتوي بداخلها صوراً أو نصوصاً يعرض الشكل التالي بعض الأمثلة على الجداول



التصميم الجرافيكي

تسمى مجموعة الخلايا الأفقية بـ " صف " ، في حين تسمى مجموعة الخلايا الرأسية بـ " عمود " إنشاء الجداول لإنشاء جدول
قم بإنشاء صفحة جديدة فارغة من قائمة Table ، حدد أمر Insert ثم
Table (لتفتح مربع حوار) Insert Table



الحجم الافتراضي لأي جدول جديد هو أربع خلايا تتألف من عمودين وصفين ، استخدم أيضا القيم الافتراضية لخيارات مجموعة Layout وكذلك خيار . Specify width انقر زر ok سيتم إنشاء الجدول ويظهر في الصفحة

التعرف على أحجام الجداول

يجب أن تعرف كيفية تحديد حجم الجدول لأن عرض الجدول وفق النسبة المئوية لحجم الشاشة أو عدد البكسلات بكسلات Pixels عناصر الصورة أو البكسلات هي أصغر وحدات تستخدم معاً لعرض المعلومات على الشاشة ، ومن المرجح أنك سمعت المصطلح المستخدم لوصف درجة وضوح العرض على الشاشة .

على سبيل المثال ، من درجات الوضوح الشائعة درجتا 640 X 480 و 800 X 600

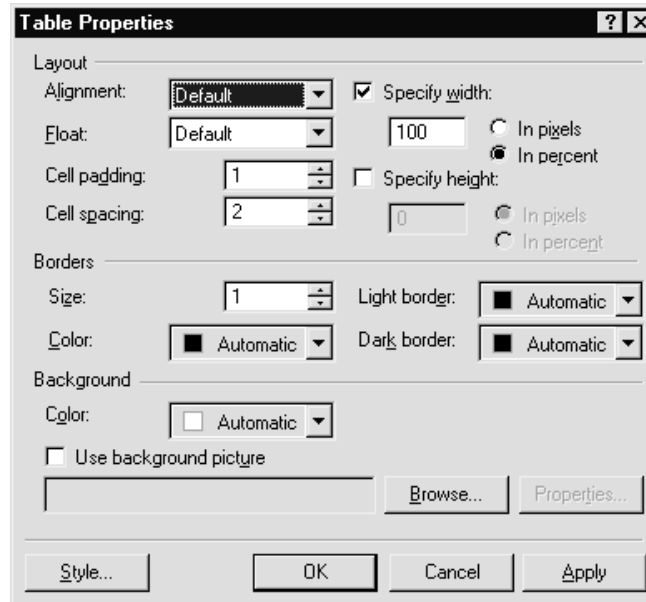
هذه الدرجة تشير إلى عدد البكسلات (أفقياً X رأسياً) المعروضة على الشاشة التي تستخدمها عندما تحدد عرض الجدول وفق نسبة مئوية معينة ، فإن العرض سيكون نسبياً ، أي وفق نسبة عرض الشاشة أما إذا حددت الجدول وفق عدد معين من البكسلات فإنك تحدد عرضاً مطلقاً للجدول

لتغيير عرض الجدول

ضع مؤشر الكتابة داخل الجدول

من قائمة Table ، حدد خيار Select ثم Table من قائمة Table ،

حدد خيار Properties ثم Table لتفتح مربع حوار Table Properties



في جزء Specify width ، حدد خيار In Pixels ثم اضبط القيمة على ٤٠٠

انقر زر ok وسيتم تغيير حجم الجدول الذي أنشأته من قبل ارتفاع الجدول

تستطيع أيضاً أن تعدل ارتفاع الجدول من خلال مربع حوار Table Properties رغم أن معظم مصممي صفحات الويب لا يهتمون

التصميم الجرافيكي

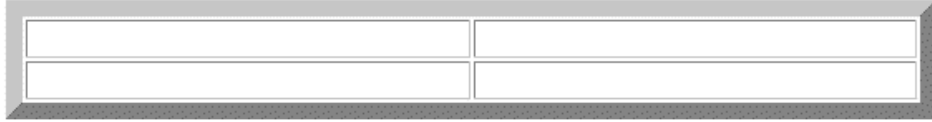
بارتفاع الجدول قدر اهتمامهم بعرضه . ويتم عادة ضبط ارتفاع الجدول تلقائياً بحسب المحتوى الموجود داخل الجدول أو الخلايا الفردية ، وإذا قررت تغيير ارتفاع الجدول ، يمكنك فقط أن تجري تعديلات مطلقة وفق عدد معين من البكسلات . حدد خيار Specify height اكتب عدد البكسلات الذي تريد أن تحدده لارتفاع الجدول

التعامل مع تخطيط الجداول
حدد قيم تخطيط الجدول بأرقام أعلى من القيم العادية . فالمبالغة في تعيين قيم الخصائص تساعد على فهم طبيعة تلك الخصائص لتغيير حجم الحد في الجدول
حدد الجدول الذي أنشأته من قبل من قائمة Table ، حدد خيار Properties ثم Table لتفتح مربع حوار Table Properties في جزء Borders ، غير الحجم Size إلى 20 انقر زر ok لتطبيق ورؤية التغيير الذي أجرته على حجم الحد في الجدول

حدود غير مرئية
توجد أيضاً طريقة لتنفيذها في تغيير حجم حد الجدول ، اضبط الحجم

التصميم الجرافيكي

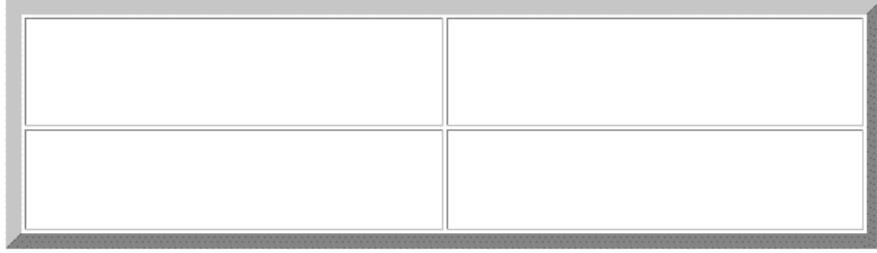
على صفر ، وسيصبح حد الجدول غير مرئي عند عرضه في مستعرض الويب . تظهر فائدة هذه الخاصية عندما تستعين بالجدول في ضبط مكان الصور والنصوص داخل صفحات الويب بدقة



أيضاً يمكنك الاستعانة بحشو الخلايا cell padding لتغيير حشو الخلايا حدد الجدول الذي أنشأته من قبل من قائمة Table ، حدد خيار Properties ثم Table لتفتح مربع حوار Table Properties في جزء Layout ، اضبط خانة Cell padding على ٢٠ انقر زر ok لتطبيق ورؤية التغيير الذي أجرته على

(حشو الخلايا)

التصميم الجرافيكي



يمكنك أيضاً استخدام خاصية المسافة بين الخلايا cell spacing لتغيير المسافة بين الخلايا حدد الجدول الذي أنشأته من قبل من قائمة Table ، حدد خيار Properties ثم Table لتفتح مربع حوار Table Properties في جزء Layout ، اضبط خانة Cell spacing على ٢٠ انقر زر ok لتطبيق ورؤية التغيير الذي أجرته على المسافة بين الخلايا

التعامل مع ألوان الجداول
يمكنك أن تحدد للجدول حدوداً عادية ، أو تنشئ تأثيراً ثلاثي الأبعاد من خلال الحدود الفاتحة light borders والحدود الداكنة dark borders

لتحديد لون حدود الجدول

حدد الجدول الذي أنشأته من قبل من قائمة Table ، حدد خيار
Table Properties ثم Table لتفتح مربع حوار Table Properties في
جزء Border ، انقر سهم القائمة المنسدلة Color لتفتح لوحة الألوان
حدد خيار Red لتظهر حدود الجدول باللون الأحمر انقر زر ok
لتطبيق ورؤية اللون الذي حددته لحدود الجدول
يمكنك أيضاً تحديد ألوان ثلاثية الأبعاد لحدود الجدول لتحديد ألوان
ثلاثية الأبعاد لحدود الجدول حدد الجدول الذي أنشأته من قبل من قائمة
Table ، حدد خيار Table Properties ثم Table لتفتح مربع حوار
Table Properties في جزء Border ، انقر سهم القائمة المنسدلة light
Border لتفتح لوحة الألوان الخاصة بها حدد خيار Red لتظهر الحد
الفاتح للجدول بهذا اللون
ومن نفس الجزء انقر سهم القائمة المنسدلة Dark Border لتفتح لوحة
الألوان الخاصة بها حدد خيار Maroon ليظهر الحد الداكن للجدول
بهذا اللون
انقر زر ok لتطبيق ورؤية التغيير الذي أجرته على لون الحدود
الفاتحة والداكنة للجدول

أضافة عناصر فعالة

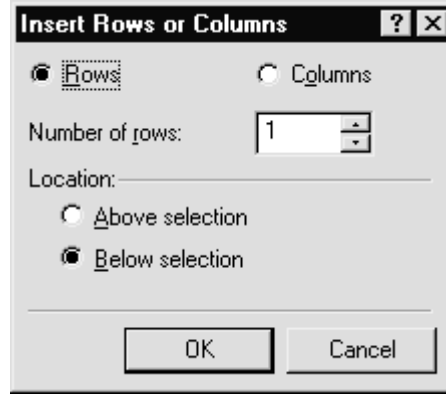
معالجة الخلايا في الجدول

يمكنك إضافة أو إزالة الخلايا من الجدول في أي وقت تشاء ، بل
وبوسعك أن تقسم الخلية إلى خليتين أو أكثر ، أيضاً يمكنك دمج خليتين
أو أكثر في خلية واحدة

إضافة الخلايا

لإضافة صف جديد إلى الجدول قم بإنشاء جدول بسيط يحوي صفين
وعמודين مستخدماً في ذلك القيم الافتراضية حدد إحدى خلايا الجدول
بالنقر داخلها من قائمة Table ، حدد خيار Insert ثم Rows or
Columns لتفتح مربع حوار (Rows or Columns Insert

التصميم الجرافيكي



حدد زر الخيار Rows لإدراج صف أو أكثر في الجدول حدد عدد الصفوف التي تريد إضافتها إلى الجدول . يمكنك إضافة من ١ إلى ١٠٠٠ صف أسفل جزء Location ، حدد إذا ما كنت تريد إضافة الصفوف إلى أعلى أو أسفل الخلية التي يوجد بها مؤشر الكتابة حالياً انقر زر ok لإنهاء عملية الإضافة وإغلاق مربع الحوار إضافة جدول داخل جدول : علاوة على إمكانية إضافة خلايا أو أعمدة أو صفوف إلى الجدول ، يتيح لك فرونت بيج إضافة جدول جديد إلى الجدول الحالي ، قم ببساطة بتحديد الخلية التي تريد أن تضيف إليها الجدول الجديد ثم اتبع الخطوات السابق ذكرها

التصميم الجرافيكي

خطأ!

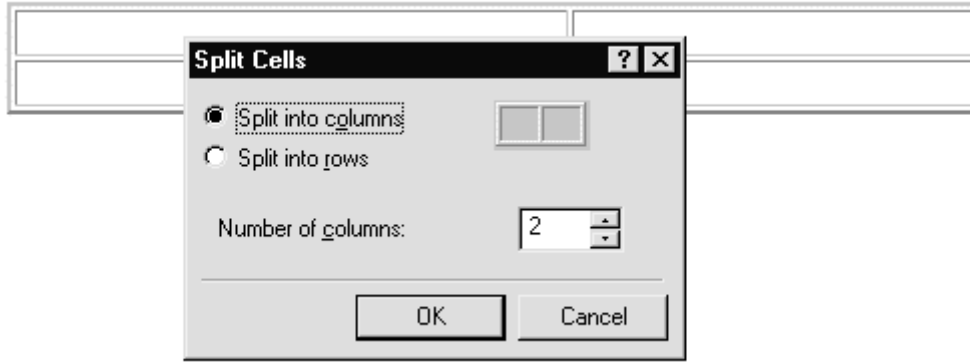
تقسيم الخلايا

قد ترغب أحياناً بتقسيم الخلية إلى عدة خلايا ويبين (ال ٧-٣) مثالاً على ذلك لتقسيم الخلية الواحدة إلى خليتين أو أكثر حدد الخلية التي تريد تقسيمها بالنقر داخلها من قائمة Table ، اختر أمر Split Cells لتفتح مربع حوار Split Cells

حدد نوع التقسيم الذي تريده ، إلى أعمدة Columns أو صفوف Rows حدد عدد الأعمدة أو الصفوف الذي تريد أن تنقسم إليه الخلية المحددة ، في الوضع الافتراضي ، يتم تحديد ٢ ، وأقصى عدد يمكنك تحديده هو ١٠٠

خطأ!

التصميم الجرافيكي



انقر زر ok لإغلاق مربع الحوار وبدء التقسيم

دمج الخلايا

لدمج خليتين أو أكثر

حدد الخلية الأولى التي تريد أن تدمج فيها بقية الخلايا ثم ضع مؤشر

الكتابة بداخلها

احتفظ بمفتاح Shift مضغوطاً ثم حدد الخلية المجاورة التي تريد أن

تدمجها بالخلية السابقة المحددة ستظهر الخليتان بلون مميز

من قائمة Table اختر أمر Merge Cells وسيتم دمج الخلايا التي

حددها في خلية واحدة

حذف الخلايا

لحذف خلية أو أكثر من الجدول

قرر أولاً إذا ما كنت تريد حذف خلية أم عمود أم صف من الجدول
حدد الخلية أو العمود أو الصف الذي تريد حذفه من الجدول من قائمة
Table، حدد خيار Select ثم (Cell أو Column أو Rows ،

وذلك بحسب ما تريد حذفه) بتحديد الجزء الذي تريد حذفه من الجدول
، افتح مرة أخرى قائمة Table ثم اختر أمر . Delete Cells

سيتم حذف ما قمت بتحديدده من الجدول توزيع الصفوف والأعمدة
بالتساوي إذا كان لديك جدول يشبه المعروض في الشكل السابق فلك
أن تعيد توزيع الخلايا الموجودة في الصف الثاني حتى تبدو جميعها
في أحجام متساوية

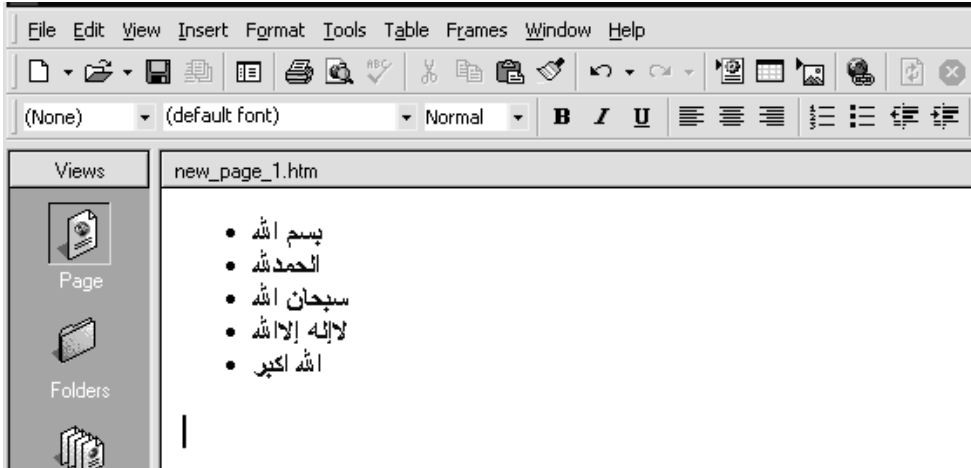
لإعادة توزيع أحد الصفوف غير المتساوية حدد الجدول الذي يحوي
الصفوف أو الأعمدة التي تريد إعادة توزيعها بالتساوي من قائمة
Table، حدد أمر Distribute Rows Evenly ، ستنم إعادة توزيع
الأعمدة أو الصفوف لتبدو بمتساوي في حالة قيامك بإعادة توزيع
الصفوف والأعمدة في جدولك لكن دون حدوث تلك العملية بالصورة

التصميم الجرافيكي

الدقيقة التي تريدها ، فإنه يمكنك استخدام أمر التراجع undo من قائمة Edit للرجوع للحالة السابقة

إضافة ملفات فيديو لصفحة الانترنت
أنواع القوائم التي يمكنك إنشاؤها
يتيح لك فرونت بيج خياراً لإنشاء القوائم النقطية (bulleted lists) أو
القوائم الرقمية

خطأ!



الغرض من القوائم هو تجميع العناصر المتشابهة معاً في مكان واحد أو إيضاح نوع معين من التدرج

إنشاء القوائم

فرونت بيج يتيح لك خياراً بثلاثة أنواع مختلفة من القوائم

القائمة الرقمية

القائمة النقطية

قائمة نقطية باستخدام الصور

إنشاء قائمة رقمية

إليك طريقة إنشاء قائمة رقمية في فرونت بيج

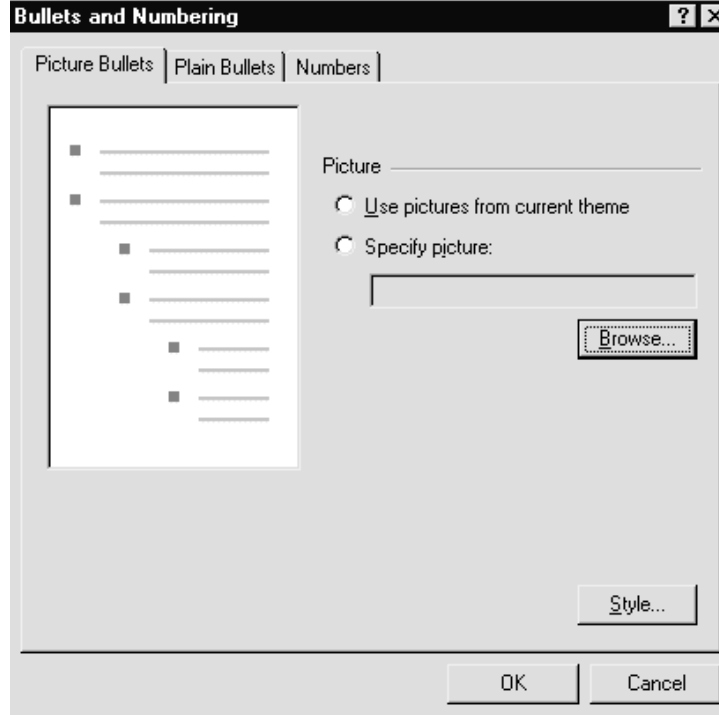
قم بإنشاء قائمة تعرض الخطوات اللازمة لتنفيذ مهمة معينة ، اكتب -

مثلاً - طريقة الوضوء بالترتيب خطوة خطوة،

حدد النص الذي ست من القائمة من قائمة Format ، اختر

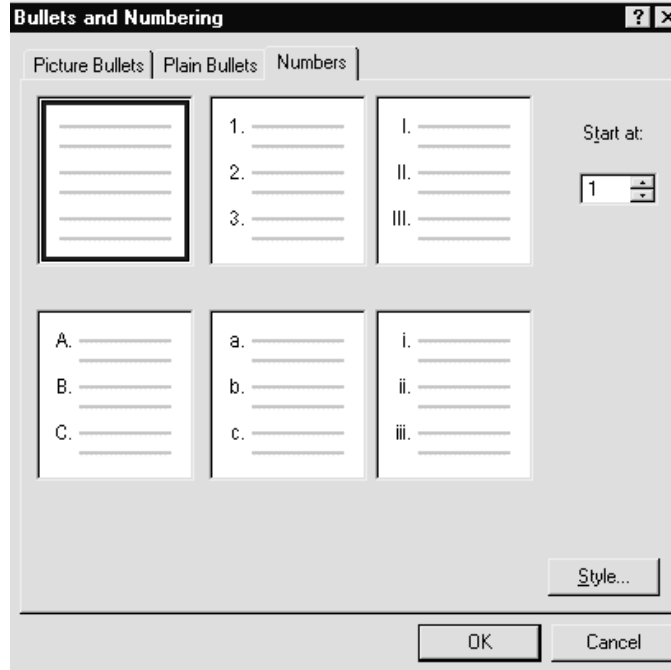
أمر Numbering Bullets and التفتح مربع حوار Numbering Bullets and (

التصميم الجرافيكي



حدد علامة تبويب Numbers لتفتح اللوحة الخاصة بها

التصميم الجرافيكي



حدد نوع الترقيم الذي تريد استخدامه في تنسيق القائمة إذا أردت أن تبدأ القائمة الرقمية بأي رقم خلاف ١ (أو خلاف حرف A) فحدد من خانة start at القيمة التي تريد أن تبدأ منها القائمة انقر زر ok لإغلاق مربع الحوار وإنشاء القائمة الرقمية

إنشاء قائمة نقطية

يطلق على القوائم النقطية أحياناً " غير المرتبة " أو " غير المرقمة " وهناك نوعين تنشأها من القوائم النقطية ، قوائم نقطية عادية وقوائم نقطية باستخدام الصور يتيح لك فرونت بيج أيضاً إنشاء قوائم باستخدام ملفات الصور . كما يحتوي على ملفات صور صغيرة لإنشاء قائمة نقطية عادية

قم بإنشاء قائمة من عدة عناصر حدد النص الذي تت منه القائمة من قائمة Format ، اختر أمر Numbering Bullets and لتفتح مربع حوار Numbering Bullets and حدد علامة تبويب plain bullets لفتح اللوحة الخاصة بها

حدد نوع النقاط الذي تريد استخدامه لتنسيق القائمة انقر زر ok لإغلاق مربع الحوار وإنشاء القائمة أما لإنشاء قائمة نقطية باستخدام الصور قم بإنشاء قائمة من عدة عناصر حدد النص الذي تت منه القائمة من قائمة Format ، اختر أمر Numbering Bullets and لتفتح مربع حوار Numbering Bullets and حدد علامة Picture Bullets لتفتح اللوحة الخاصة بها حدد الصورة التي تريد استخدامها كنقاط في القائمة . إذا كنت تستخدم فكرة عامة سائدة theme في القائمة ، فلك أن تحدد صورة مرتبطة بهذه الفكرة . في هذه الحالة ، حدد خيار Use picture from

. Current Theme أما إذا لم تكن تستخدم فكرة عامة في القائمة ،
فحدد الصورة التي تريد ثم حدد زر Specify Picture ، ثم اكتب اسم
ملف الصورة التي تريد استخدامها . وإذا لم تكن متأكداً من اسم الملف
أو موقعه ، فانقر زر Browse لتحديد موقع ملف الصورة المراد
استخدامها من مربع الحوار الذي سيظهر لك
انقر زر ok لإغلاق مربع الحوار وإنشاء القائمة النقطية باستخدام
الصور

أضف عداد لصفحتك

أساسيات الصور والرسومات

يشير مصطلح الرسومات graphics عادة إلى أي عنصر مرئي غير
نصي يظهر على صفحة الويب .

في حين يشير مصطلح الصور في الغالب إلى الملفات الرسومية
الساكنة التي توجد في صيغتين هما GIF و JPEG من أهم القواعد
التي يجب أن تنتبه لها عند استخدام الصور في الويب وهي
استخدم صوراً صغيرة الحجم : الصور كبيرة الحجم تأخذ وقتاً عند
تحميلها أما الصور صغيرة الحجم فتكون سريعة وتؤدي إلى

استعراض صفحاتك ب سريع

اجعل كل صفحة ويب لديك تحتفظ بأقل عدد من الصور:

وجود عدد كبير من الصور في صفحة الويب أمر سيء ، لأنه يؤدي إلى بطء التحميل كثيراً

لا تضيف الصور إلى صفحة الويب لمجرد أنك تملك صوراً كثيرة :
تأكد من أن الصور التي تضيفها إلى صفحاتك سوف تضيف شيئاً ما إلى محتواها

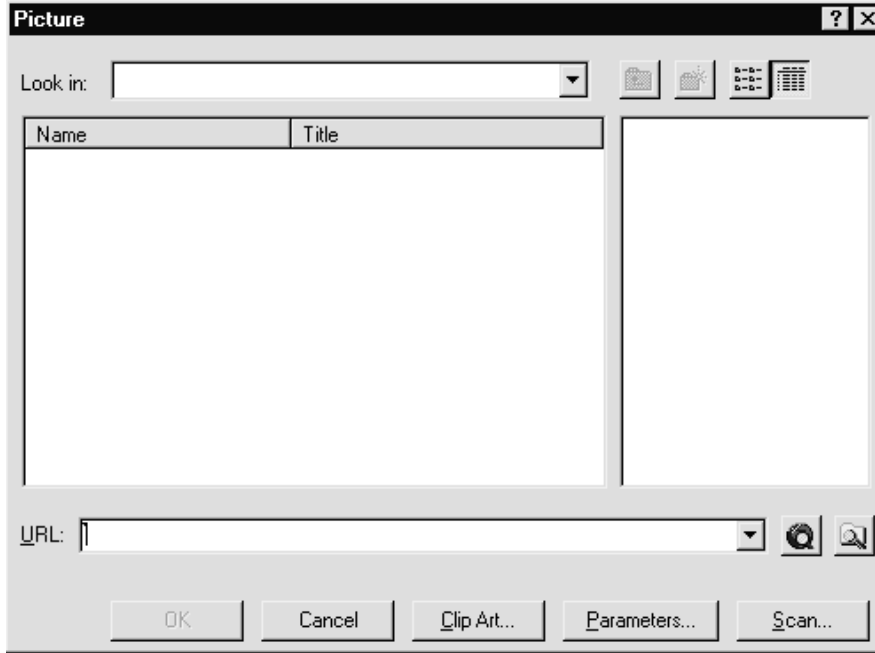
"ثمة طريقة تسهل عليك إنشاء صفحات الويب الخاصة بك ، تقوم هذه الطريقة على إنشاء مجلد للصور - اسمه IMAGES - داخل مجلد Web الخاص بك حيث تخزن فيه كل ملفات الصور لديك فعند إنشاء موقع ويب يتم في الوضع الافتراضي إنشاء مجلد IMAGES -/ ليستخدم في تخزين ملفات الصور الخاصة بك

إضافة الصور باستخدام فرونت بيج

لإضافة صورة إلى صفحة الويب في فرونت بيج ، افتح صفحة جديدة داخل الموقع الخاص بك من قائمة Insert ، حدد خيار File ثم

Picture (لنفتح مربع حوار Picture

التصميم الجرافيكي



حدد ملف الصورة التي تريد إدراجها في صفحتك انقر زر ok
وستظهر الصورة في صفحة الويب

من قائمة File ، حدد أمر save لتفتح مربع حوار (save as)
للتأكد من أن ملف الصورة قد تم حفظه مع موقع الويب إلى جانب
حفظه في مجلد IMAGES/
إذا لم يكن المجلد المحدد لحفظ ملف الصورة هو مجلد IMAGES ،

فانقر زر Changes ثم حدد مجلد IMAGES ثم انقر زر ok
لتحفظ ملف الصورة مع موقع الويب الخاص بك

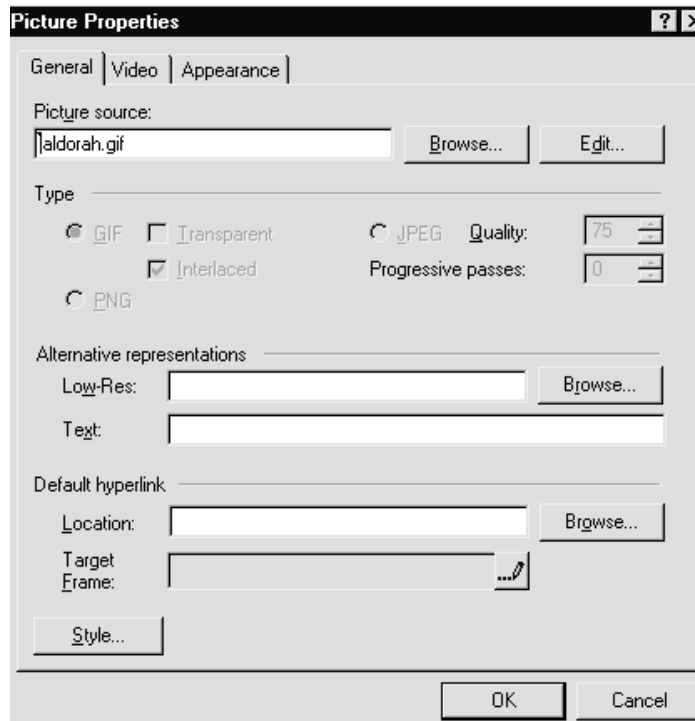
تعديل ملفات الصور لديك
من الإعدادات التي يمكنك القيام بها لتعديل ملفات الصور ما يلي
التحكم في أبعاد الصورة داخل الصفحة
التحكم في طريقة محاذاة النص بالنسبة للصورة
تحديد إذا ما كان سيتم عرض الصورة داخل الحدود
إضافة ارتباط تشعبي إلى الصورة
ولتعديل طريقة عرض الصورة داخل صفحة الويب حدد الصورة التي
تريد تعديلها من قائمة Format ، حدد أمر Properties لتفتح مربع
حوار (Picture Properties

لإضافة ارتباط تشعبي إلى الصورة ، اكتب عنوان URL الخاص
بالارتباط التشعبي الذي تريد ربطه مع الصورة ، وذلك باستخدام جزء
. Default Hyperlinks في مربع الحوار قد يكون عنوان URL أحد
المواقع الأخرى على الويب أو ملفاً آخر على الموقع الخاص بك ،

التصميم الجرافيكي

ويمكنك استخدام Browse لتحديد عنوان URL إذا لم تستطع أن تتذكره

لتعديل ابعاد الصورة appearance حدد علامة تبويب لتفتح النافذة
الخاص بك



قم بتغيير قيمتي العرض والارتفاع لتعدل أبعاد عرض الصورة انقر

زر ok لحفظ تغييراتك وإغلاق مربع حوار Picture Properties

التصميم الجرافيكي

المثال التالي يساعدك على فهم دور المحاذاة وفائدتها عندما يتفاعل النص مع الصورة داخل صفحة ويب قم بإنشاء صفحة جديدة اكتب الجملة التالية في الصفحة الدرة دمه في رقاب المسلمين او اكتب ما تشاء مع الصورة التي ستختارها نحن اخترنا صورة الدرة والعبارة السابقة ضع مؤشر الفأرة قبل كلمة المسلمين ثم أدخل الصورة . إذا كان حجم الصورة يزيد عن ١٥٠ بكسل عرضاً ، فقم بتعديل هذا الحجم بحيث لا يزيد عن ١٥٠ بكسل . ينبغي أن تبدو الصورة لديك كما هو مبين في ال ٩-٦

حدد الصورة التي قمت بإدراجها ثم افتح مربع حوار Picture Properties . حدد علامة تبويب Appearance لتفتح النافذة الخاصة

بها

لكي ترى كيف ان تغيير المحاذاة يؤدي الى التأثير على تدفق النص المجاور default ستأخذ الصورة المحاذاة الافتراضية للصورة قم بتغيير المحاذاة ثم لاحظ التغيير الذي يطرا على الصورة والنص

استخدام خلفيات جاهزة

وضع الصور باستخدام فريونت بيج
ضع في اعتبارك أن إنشاء صفحات الويب يعد فناً أكثر منه علماً
التحكم في الصور باستخدام الجداول
لكي يتضح لك كيف تساعدك الجداول على سهولة التحكم في وضع
الصور والنص داخل صفحة الويب

إنشاء العلامة المائية

لتعيين صورة الخلفية كعلامة مائية
من قائمة File ، حدد أمر Properties لتفتح مربع حوار Properties
Page
انقر علامة تبويب Background لتفتح اللوحة الخاصة بها
watermark حدد مربع العلامة انقر زر ok ، لتصبح بذلك الصورة
التي حددتها للخلفية علامة مائية لصفحة الويب التي تصممها

أضافة الصور

كيف تعمل الارتباطات ؟

عند عرض أي صفحة ويب بواسطة مستعرض الويب الخاص بك ، يقوم المستعرض بتفسير الارتباطات على أنها توصيلات إلى ملفات أو موارد أخرى على الإنترنت . إذا كنت من مستخدمي نيتسكيب أو إنترنت إكسبلورر ، فسيتحول المؤشر بعد وضعه على الارتباط إلى يد بها إصبع مرفوع هذا المؤشر يدل على وجود ارتباط إلى مورد آخر على الإنترنت يتيح لك فروننت بيج إنشاء الارتباطات التي تريدها في صفحات الويب الخاصة بك

لإنشاء ارتباط داخل صفحة الويب الخاصة بك قم بإنشاء صفحة جديدة اكتب النص التالي ساوديننت مكتبة الكمبيوتر العربية اضغط هنا لزيارة الموقع حدد الكلمات/ اضغط هنا لزيارة الموقع من قائمة Insert ، اختر أمر Hyperlink لتفتح مربع حوار) Create Hyperlink

إنشاء الإشارات المرجعية

تستخدم الإشارات المرجعية عادةً في الصفحات التي تقسمها إلى مقاطع في هذه الحالة ، تحتاج إلى إنشاء ارتباط إلى بداية كل مقطع من هذه

المقاطع

لإنشاء إشارة مرجعية ضع المؤشر على بداية كل مقطع تريد أن تضع عنده الإشارة المرجعية

من قائمة Insert ، حدد أمر Bookmark لتفتح مربع حوار Bookmark (

في مربع نص Bookmark Name ، اكتب اسماً فريداً للإشارة المرجعية التي تنشئها . عند إنشاء إشارات مرجعية أخرى ، فستظهر

داخل مربع Bookmark on the page other

انقر زر ok لإنشاء الإشارة المرجعية وإغلاق مربع الحوار . سترى

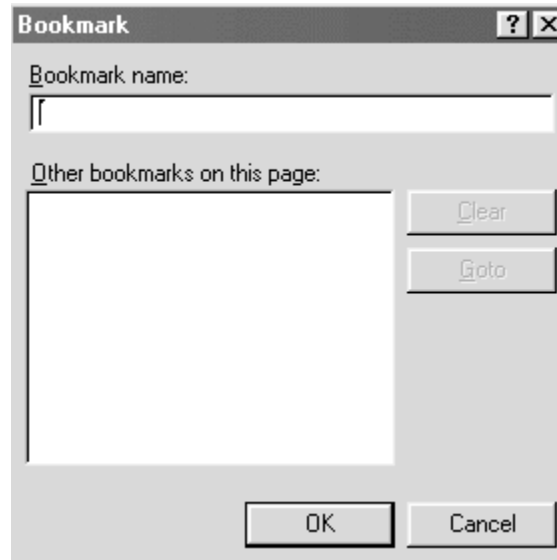
رمز الإشارة المرجعية ظاهراً في المكان الخاص بها داخل الصفحة

تم إنشاء الإشارة المرجعية لديك . والآن ، عندما تريد إنشاء ارتباط

إلى هذه الصفحة وإلى الإشارة المرجعية الموجودة فيها ، فستستخدم

الصيغة التالية

التصميم الجرافيكي



أنواع مختلفة من الارتباطات يمكنك إنشاء ارتباطات إلى الملفات الموجودة على خادم FTP بنفس الطريقة المتبعة في إنشاء الارتباطات

داخل صفحات الويب FTP لإنشاء ارتباط على
قم بإنشاء صفحة جديدة
اكتب النص الذي تريد إظهاره كارتباط FTP حدد النص الذي تريد
جعله ارتباطاً إلى الملف الموجود على خادم
من قائمة Insert ، اختر أمر Hyperlink لتفتح مربع حوار Create
Hyperlink
داخل مربع نص URL ، احذف الحروف http:// واكتب ftp://
بعد هذه الحروف ، اكتب عنوان URL الخاص بالملف الذي تريد
إنشاء الارتباط له
انقر زر OK لإغلاق مربع الحوار
تستطيع أيضاً إنشاء بريد إلكتروني ستقضي وقتاً طويلاً في إنشاء بريد
إلكتروني لموقعك
إليك كيفية إنشاء ارتباط بريد إلكتروني قم بإنشاء صفحة جديدة
اكتب النص الذي تري إظهاره كارتباط ، تستطيع أيضاً
إنشاء ارتباط بريد إلكتروني إلى ملف صورة إذا كان هذا الملف متاحاً
لك

خطأ!

التصميم الجرافيكي

مقدمة خدمة انترنت | مساهم معنا | اهدافنا | بناء المواقع | غرفة المحادثة | 2

المجانبة | القائمة البريدية | تبادل البرامج | بحث Alta Vista

اشترك الان في القائمة البريدية الاولى من اشترك في القائمة البريدية للبرمجة والكبيوتر واسرار الانترنت للاشتراك على الصورة وارسل رسالة فارغة الى saudintp-subscribe@egroups.com

اشترك في القائمة البريدية للبرمجة والكبيوتر واسرار الانترنت للاشتراك على الصورة وارسل رسالة فارغة الى saudint-subscribe@egroups.com

تبادل الملفات

حدد النص الذي تريد تعيينه كارتباط بريد إلكتروني من قائمة

Insert، اختر أمر Hyperlink لتفتح مربع حوار Create

Hyperlink في مربع نص URL ، امسح <http://> واكتب ما يلي

mailto: زر ok لإغلاق مربع الحوار

بعد ان صممت موقعك وحجزت لك موقعا مجانيا او مدفوع الاجر

بحاجة الى نشره ولكي تفعل ذلك انت بحاجة الى برنامج لرفع هذه

المعلومات والتصميمات الى الشبكة.

برنامج تحميل الملفات الاف تي بي

ادخل هنا لتحميل البرنامج اولاً.

ftp://ftp.ipswitch.com/Ipswitch/Product_Downloads/f_x86t32.exe

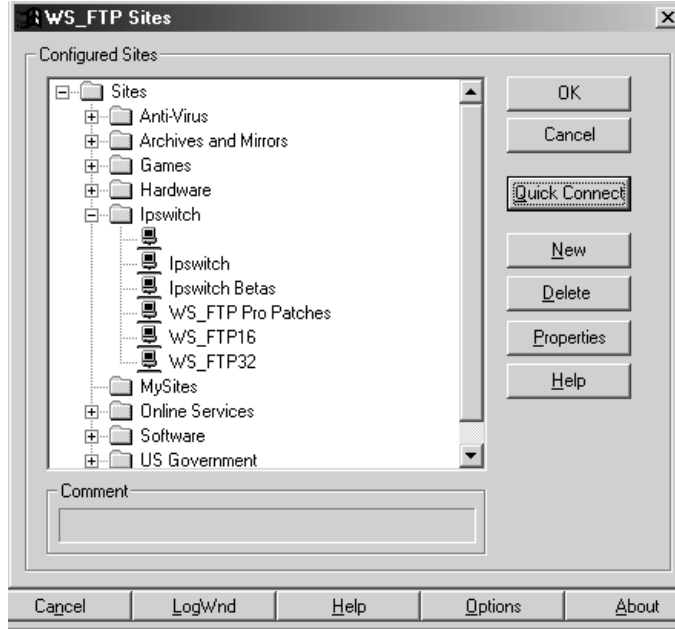
الخطوة الأولى

عند تحميل هذا البرنامج وعمل السيت اب له وفتحه ستظهر لنا واجهة مثل ال الموجود بالاسفل والمربع الذي على اليمين يظهر ملفات الموقع في السيرفر اما المربع الذي باليسار يظهر ملفات جهازك وبينهما يوجد سهمين السهم الموجه لليمين يرسل الملفات من الجهاز للسيرفر والسهم الي يشير لليسار ينسخ الملفات من السيرفر الى جهازك واذا اردت الدخول الى ملفات موقعك اضغط على زر كونكت

الخطوة الثانية

بعد الضغط على زر كونكت ستظهر نافذه جديده كما هو مبين بال الثاني في اليمين يوجد مجموعة من الأزرار اختر الزر كويك كونكت المؤشر اليه ومعناه اتصال سريع

التصميم الجرافيكي



الخطوة الثالثة

عند الضغط على الزر المين بالأعلى ستظهر نافذة جديدة والمبينة في رقم ثلاثة ستقوم بادخال بياناتك وهي:

الخانة رقم واحد ادخل عنوان موقعك او رقم الأي بي

الخانة الثانية اتركها كما هي

الخانة الثالثة اسم المستخدم لموقعك

التصميم الجرافيكي

والخانة الأخيرة كلمة السر

ثم اضغط على زر اوكي سيقوم باكمال الاتصال ويدخلك الى ملفات موقعك

Quick Connect

Name/IP Address: عنوان موقعك

Host Type: Automatic detect

User ID: اسم المستخدم

Password: XXXXXXXXXX

OK

Cancel

Help

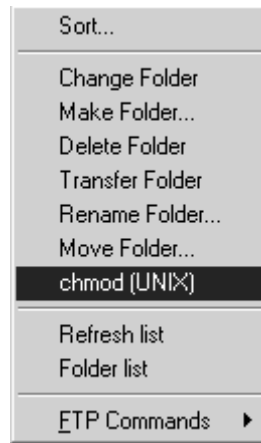
Anonymouse

الخطوه الرابعه

ستظهر ملفات موقعك على اليمين للدخول في مجلد اضغط عليه بالفارة
ضغطتين وللخروج انقر على السهم الأخر المتجه للأعلى ولمسح
ملف اضغط عليه ضغطة واحدة و اضغط على زر ديليت على اليمين

الخطوة الخامسة

لو ضغطت على ملف ضغطة واحدة وضغطت على يمين الفارة ستظهر هذه القائمة من خلالها تستطيع تغيير اسم الملف ومسحه وفي الخانة المظلمة تستطيع ادخال التراخيص لمجلدات السي جي اي والبي إتش بي وغيرها من البرامج التي تحتاج بعض ملفاتھا لادخال تراخيص معينة



الخطوة السادسة

لو ضغطت على خانة التراخيص ستظهر هذه النافذة وفيها مربعاتت لو ضغطت عليها بالفارة ستخزن فيها علامة صح والضغطة الثانية تصبح

التصميم الجرافيكي

فارغه ولكن كيف ندخل التصاريح المطلوبه من خلال هذه النافذه
الغريبه??

أولا التراخيص تتكون من ثلاث خانات مثلا

755 - 777 - 555

Read = 1 Read = 1 Read = 1

Write = 2 Write = 2 Write = 2

Execute = 4 Execute = 4 Execute = 4

7 7 7

الخاتمة:

عندما يبدأ المصمم في إنشاء تصميمه فإنه يختار الخامات ويستق على السمات الفنية ويجب ألا يغيب عن ذهنه في هذا الإنشاء اعتبارات أساسية هي الوحدة والإيقاع والاتزان والتناسب والسيادة، فالوحدة مهمة في التصميم من خلال نجاح المصمم في تحقيق اعتبارين أساسيين الأول علاقة أجزاء التصميم بعضها ببعض والثاني علاقة كل جزء منها بالكل فالارتباك والتشتت والهرجلة أضداد للوحدة ونحن لا نستطيع أن نتحمل التشتت في فننا لأننا لا نستطيع أن نتحملة في أفكارنا وحياتنا ..

ولا تعني الوحدة التشابه بين كل أجزاء التصميم بل يمكن أن يكون هناك كثير من الاختلاف بينها ولكن يجب أن تتجمع هذه الأجزاء معا فتصبح كلا متماسكا وأعتقد أنك كمصمم تستطيع إن تحس بوجود الوحدة أو بانعدامها إذا نظرت إلى أي تصميم. ومن عوامل إيجاد الوحدة وجود هدف فني يحكم عملك .

يجب أن يعي المصمم علاقة الجزء بالجزء والتي يقصد بها الأجزاء والأشكال والألوان والخطوط والقيم السطحية، وعلاقة الجزء بالجزء

معناها الأسلوب الذي يتألف فيه كل جزء من التصميم بالآخر لخلق إحساس بالصلة المستمرة بين هذه الأجزاء وتأكيد امتلائه ومن الممكن إن يدعم الفنان الوحدة والاستمرار بين أجزاء التصميم بمراعاة المساحات الموجبة والسالبة والمساواة بينها في الأهمية فيهم في تصميمه بالمساحة السالبة - الفراغات الأرضية - ولذلك يركز المصمم الماهر انتباهه على الفراغات الواقعة بين الأشكال ويحاول أن يجعلها سارة ممتعة فيما بينها، ويستطيع أن يحقق من حسن معالجة هذه المساحات السالبة والفراغات معالجة صحيحة إذا نظر إلى التصميم متخيلا الأشكال المعتمة مضيئة والأشكال المضيئة معتمة، كما يجب عليه إن يركز على الفراغات ويجعلها أجزاء متكاملة في التصميم؛ هذا أمر صعب التنفيذ لأن الأشكال في تحريكها عبر التصميم أو حوله على علاقات متكاملة بين الأشكال والأحجام والألوان والقيم السطحية لأن كل مساحة تتطلب مساحة خاصة تجاوزها بغض النظر عما يمليه موضوع التصميم لأن المصمم حر كل الحرية في تناول الموضوع من أي جانب بما يتفق وإحساسه، وبما يحقق وحدة التصميم كما ينبغي أن تشد تغيرات القيم والحجوم والأشكال سلبية كانت أو موجبة انتباه الرائي بشرط أن يتناسب بعضها مع البعض الآخر بدرجة تحفظ الصلة بين أجزاء الشكل .

التصميم الجرافيكي

أما بالنسبة لعلاقة الجزء بالكل فأنا أعتقد أن علاقة الجزء بالكل هي الأسلوب الذي يصل بين كل جزء على حده والشكل العام ولهذه العلاقة أهمية كبرى فلا قيمة للعلاقات الحسنة بين أجزاء التصميم بعضها البعض الآخر إذا لم تتوافق هذه الأجزاء مع المساحة الكلية التي تشغلها الآن؛ النتيجة حينئذ سوف تكون غير مرضية ولذلك يجب أن يستبعد المصمم كل جزء من التصميم يراه غير منسق داخل الشكل العام .

ولا قيمة لاتساق بعض أجزاء التصميم مع ما يجاورها من حيث اللون حيث أن القيمة السطحية أو الخط لم تدعم العلاقة بين الجزء والكل. يجب أن تتناسب كل وحدة مع المساحة التي تشغلها وأن ترتبط بالتصميم الأساسي، ولتحقيق هذين المطلبين يجب تعديل موضوع التصميم والوحدات الأخرى تعديلات له معناه لأن لكل مساحة شكلاً مناسباً، فالدائرة تتطلب معالجة مختلفة عن تلك التي يتطلبها المربع أو المستطيل أو المثلث.

والمصمم المرهف الحساسة على وعي كبير بالمساحة التي يشغلها، كما يستطيع بترديد الخطوط الأساسية المكونة للمساحة أن يشكل السمة

التصميم الجرافيكي

الفنية بحيث تبدو وكأنها جزء من هذه المساحة، ويجب أن يعالج الفنان الأشكال المجسمة بالأواني معالجة مختلفة من معالجة الأشكال المسطحة في التصميم ذات البعدين كالرسوم، وأن يخطط التصميم على أساس أن رائئ لا يرى إلا جانبا واحدا من جوانب الشكل المجسم وفي وقت واحد وعلى أساس إن يرتبط كل جزء من الشكل بالجزء الذي يليه محفظا بالاستمرار كلما تحركت عين الرائي حول الشكل ذلك لأنه إذا عالج جانبا واحدا من جوانب الأنية مثلا معالجة فنية مختلفة كل الاختلاف عن الجانب الآخر تكون النتيجة غير مرضية، ولأنه من الواجب أن يبدو الشكل المجسم شكلا واحد من جميع وجوهه وأن يقود تصميمه العين حول الشكل ببسر وإحساس طبيعي. ويجب أن يدرك الفنان المبتدئ أن تنظيم هذه العلاقة بين الجزء والكل من أهم الصعوبات التي يقابلها أثناء إعدادة للتصميم .

وأحب أن أركز في ختام هذا الكتاب على موضوع الوحدة والتنوع؛ فالتصميم يتميز بجوهريتين أساسيتين هما الوحدة والتنوع، فلا وجود للموضوع ولا كيان للتصميم بغير وحدة مهما كانت أجزاءه ممتعة كل على حده أننا نحس بالكآبة والضيق إذا فقد التصميم التنوع ونحن

التصميم الجرافيكي

نكره أن يكون العمل الفني باعثاً على الضيق والكآبة، أما الوحدة فتنشأ نتيجة الإحساس بالكمال وينبعث الكمال عن الاتساق بين الأجزاء.

كما يمكن أن تتحقق الوحدة بسهولة عن طريق تكرار الشكل أو اللون أو الخط أو القيم السطحية؛ فالتكرار البسيط للشريط أو لأي وحدة أخرى سريعاً ما يحد بين السطح ولا يفقد الرائي إحساسه بوحدة العمل الفني إذا تنوعت هذه الشرائط كثيراً، ولا يمل الترابط الذي يتحقق عن طريق التكرار المنتظم إلا نادراً، لأن تكرار الأشكال المشتقة من التصميم الأساسي تعطي إحساساً بوحدة الكل سواء كانت الأشكال بسيطة أو معقدة.

لا يستلزم التنوع قدراً كبيراً من التنوع بين الوحدات؛ فالبساطة والتنوع غير متضادين؛ ولذلك تجذب الأقمشة المخططة العادية اهتمامنا بما فيها من تنوع بين الخطوط. وإذا أحس المصمم بحاجة إلى التنوع استطاع صنع المزيد منه بسهولة وبغير أن يفقد وحدة التصميم؛ وذلك بمجرد تغيير في مساحة بعض وحدات الشكل أو أبعادها أو لونها أو قيمتها السطحية. ويلاحظ أن التغييرات المنتظمة أو غير المنتظمة تكسب التكرار الأساسي تنوعاً محبوباً.

التصميم الجرافيكي

ويحاول المصممون المهرة تحقيق التنوع بمثل هذه الطرق البسيطة ولذلك تتكون أغلب التصميمات من تكرار بعض الأشكال الهامة كالشرائط ثم ترتب الوحدات الهندسية أو موضوعات التصميم على سياقها. وكثيراً ما يتميز تركيب هذه التصميمات الممتازة بجرأة وصرامة، كما أن فاعلية التكرار تنبه المصمم ألا يكون التكرار على نمط واحد.

علاقة اللون في التكوين تعتمد على التنوع في الوحدة، ويجب علينا أن نعرف طريقة تحقيق الوحدة بين الألوان المتعددة من المسائل التي يمكن حلها عن طريق تطبيق مجموعة من القواعد الموضوعية فإحساس الفنان بانسجام اللون في التصميم هو العامل الرئيسي الموجه للمصمم، ويرجع السبب في ذلك إلى أن الإدراك الحسي باللون وانفعالاته ينطوي على عملية ذاتية؛ ولذلك فوظيفة القواعد هي التثبيته والتوجيه إلى مزيد من الحساسية والتجريب.

التصميم الجرافيكي

وهناك عوامل تربط بين الألوان والتكرار.. واحدة من هذه العوامل إذا نظرت إلى بعض الأعمال الممتازة تجد الألوان متكررة في أجزاء مختلفة من العمل الفني وهو من اسلم الطرق لتوحيد التنظيم اللوني. وتحدث الوحدة بين الألوان أيضاً عن طريق استخدام ألوان متقاربة بدلاً من تكرار اللون ذاته، وفي هذه الحالة يقوم عامل التغيير بدور التنوع والربط في نفس الوقت... وهناك عامل إدراكي في نفس الإنسان يساعد على تنظيم الألوان وهو عامل التتابع الذاتي؛ فاللون الأصفر مكانه بين البرتقالي والأخضر وذلك من حيث قيمة اللون أو قوة استضاءته.

انتهى بحمد الله

قائمة المراجع:

- زهير صاحب، وسلمان الخطاط - تاريخ الفن القديم في بلاد وادي الرافدين - بغداد - ١٩٨٧.
- علي البدري، التقنيات العلمية لفن الخزف - التزجيج والتلوين، الطبعة الأولى، ٢٠٠٢، العراق.
- Philip Meggs, A History of Graphic Design, 3rd Edition, Jphn Wiley & Sons. Inc, 1998
- مايك كورديرو، جامعة موهوك، آذار ٢٠٠١.
- انترنت: [/http://www.artsci.wustl.edu/~kbotnick](http://www.artsci.wustl.edu/~kbotnick)
- انترنت: www.bauhaus-age.de
- انترنت:
- www.directory.google.com/Top/Arts/Graphic_Design/History
- انترنت:
- http://webpages.marshall.edu/~bruggemann1/corporate_identity_and_visual_systems2.htm
- الموقع الالكتروني: www.altshkeely.com

التصميم الجرافيكي

- مدحت مرعبي، التجارة الالكترونية، انترنت:
http://www.mohamoon.com/montada/messagedetails.asp?p_messageid=1423
- الموقع الالكتروني: <http://www.pantone.com>

قائمة المحتويات:

٢	الإهداء
٣	مقدمة
٨	الفصل الأول: تاريخ التصميم الجرافيكي
١٧	الفصل الثاني: أهم حركات تطور التصميم الجرافيكي
١٧	أولاً: باهاوس (Bauhaus)
٢١	ثانياً: (Swiss Design) International Typographic
٢٥	ثالثاً: مدرسة نيويورك
٢٨	تاريخ تصميم الشعارات وهويات الشركات (Logos & Corporate Identity)
٣٣	الفصل الثالث: ماهية التصميم الجرافيكي
٤١	أولاً: عناصر التصميم الجرافيكي
٤٦	ثانياً: أسس التصميم الجرافيكي
٥٢	طرق التصميم
٥٥	الفصل الرابع: التصميم وخطوط الطباعة (Typography)
٥٥	أشكال خطوط الطباعة (Typefaces)
٥٦	عائلات خطوط الطباعة (Typefaces Families)

٥٧	تصنيفات خطوط الطباعة (Typefaces) (Classifications)
٦٢	قياسات الخط (Typeface measurement)
٦٤	الفصل الخامس: التصميم التوضيحي (Illustration)
٦٧	الفصل السادس: القياسات في التصميم
٦٩	الفصل السابع: الألوان
٧٠	نظرية الألوان
٧٥	قياسات الألوان
٧٦	أنظمة ألوان الكمبيوتر المستخدمة في التصميم الجرافيكي
٧٩	ألوان النقط والألوان المستمرة (Spot Colors &) (Process Colors)
٨٠	التأثير النفسي للألوان
٨٤	الفصل الثامن: أنواع المطبوعات
٨٤	أولاً: الشعار (Logo)
٨٨	ثانياً: بوستر (Poster)
٩٠	ثالثاً: بروشور (Brochure)
٩٢	رابعاً: كتالوج (Catalog)
٩٣	خامساً: فولدر (Folder)

٩٤	سادساً: بطاقة تهنئة (Greeting Card)
٩٥	سابعاً: كرت فيزت (Business Card)
٩٦	ثامناً: إنفيلوب (Envelop)
٩٧	تاسعاً: ورق مروس (Letterhead)
٩٩	عاشراً: بكج (Package)
١٠٠	حادي عشر: أوراق أخرى
١٠٠	ثاني عشر: ليبيل (Label)
١٠١	الفصل التاسع: أنواع الصور وخصائصها
١٠٦	ضغط الصور (Compression)
١٠٧	التقنيات الشائعة الاستعمال في برامج التصميم
١٠٩	الفصل العاشر: الإخراج الفني للصحف والمجلات
	(Desktop Publishing)
١١٠	قواعد الإخراج الفني
١٢٨	قواعد استخدام الصور في الإخراج الفني والمطبوعات
١٣٠	مهارات كتابة العناوين الرئيسية (Headlines)
١٣٤	التحضير للطباعة (Sending Files to Your Service) (Bureau)
١٣٦	الفكرة المبسطة لطباعة الإعلانات

١٣٩	الفصل الحادي عشر: شروط ومستلزمات التصميم
١٤٣	فنيات جذب المشاهدين للإعلانات
١٥١	الإبداع والتصميم
١٥٤	الفصل الثاني عشر: برامج الكمبيوتر والتصميم
١٥٤	مصطلحات مهمة في برامج التصميم
١٦٦	برامج التصميم
١٦٨	أولاً: أدوب فوتوشوب (Adobe Photoshop)
٢٤٢	ثانياً: أدوب إليستريتر (Adobe Illustrator)
٢٩٤	ثالثاً: كورل درو (CorelDraw)
٣٥٥	الفصل الثالث عشر: تصميم صفحات الانترنت
٤٣٨	الخاتمة
٤٤٥	قائمة المراجع
٤٤٧	قائمة المحتويات