

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دولة فلسطين

وَأَنَّ الْأَوْلَىٰ لِتَبِيْعَتِهِمْ وَالشَّجَائِرُ لَهُمْ

# التصميم الجرافيكي

(نظري وعملي)

(فرع العلوم الصناعية)

فريق التأليف:

أ. أشرف دويكات

أ. دلال بديع (منسقاً)

أ. نسرين دويكات



قررت وزارة التربية والتعليم في دولة فلسطين  
تدريس هذا الكتاب في مدارسها بدءاً من العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ م

### الإشراف العام

رئيس لجنة المناهج د. صبري صيدم  
نائب رئيس لجنة المناهج د. بصري صالح  
رئيس مركز المناهج أ. ثروت زيد

### الدائرة الفنية

الإشراف الإداري أ. كمال فحماوي  
التصميم الفني إنعام الخطيب، أحمد عامر

التحرير اللغوي أ. وفاء جيوسي

المتابعة للمحافظات الجنوبية د. سميرة النخالة

### الطبعة التجريبية

٢٠٢٠ م / ١٤٤١ هـ

جميع حقوق الطبع محفوظة ©

دولة فلسطين  
وزارة التربية والتعليم



مركز المناهج

mohe.ps | mohe.pna.ps | moehe.gov.ps

MinistryOfEducationWzartAltrbytWaltlym

٢٩٦٩٣٥٠-٢-٩٧٠+ هاتف | ٢٩٦٩٣٧٧-٢-٩٧٠+ فاكس

حي الماصيون، شارع المعاهد

ص. ب 719 - رام الله - فلسطين

pcdc.edu.ps | pcdc.mohe@gmail.com

يتصف الإصلاح التربوي بأنه المدخل العقلاني العلمي التابع من ضرورات الحالة، المستند إلى واقعية النشأة، الأمر الذي انعكس على الرؤية الوطنية المطورة للنظام التعليمي الفلسطيني في محاكاة الخصوصية الفلسطينية والاحتياجات الاجتماعية، والعمل على إرساء قيم تعزز مفهوم المواطنة والمشاركة في بناء دولة القانون، من خلال عقد اجتماعي قائم على الحقوق والواجبات، يتفاعل المواطن معها، ويعي تراكيبها وأدواتها، ويسهم في صياغة برنامج إصلاح يحقق الآمال، ويلامس الأماني، ويرنو لتحقيق الغايات والأهداف.

ولما كانت المناهج أداة التربية في تطوير المشهد التربوي، بوصفها علماً له قواعده ومفاهيمه، فقد جاءت ضمن خطة متكاملة عالجت أركان العملية التعليمية التعلمية بجميع جوانبها، بما يسهم في تجاوز تحديات النوعية بكل اقتدار، والإعداد لجيل قادر على مواجهة متطلبات عصر المعرفة، دون التورط بإشكالية التشتت بين العولمة والبحث عن الأصالة والانتماء، والانتقال إلى المشاركة الفاعلة في عالم يكون العيش فيه أكثر إنسانية وعدالة، وينعم بالرفاهية في وطن نحمله ونعظمه.

ومن منطلق الحرص على تجاوز نمطية تلقّي المعرفة، وصولاً لما يجب أن يكون من إنتاجها، وباستحضار وإعٍ لعديد المنطلقات التي تحكم رؤيتنا للطالب الذي نريد، وللبنية المعرفية والفكرية المتوخّاة، جاء تطوير المناهج الفلسطينية وفق رؤية محكومة بإطار قوامه الوصول إلى مجتمع فلسطيني ممتلك للقيم، والعلم، والثقافة، والتكنولوجيا، وتلبية المتطلبات الكفيلة بجعل تحقيق هذه الرؤية حقيقة واقعة، وهو ما كان له ليكون لولا التناغم بين الأهداف والغايات والمنطلقات والمرجعيات، فقد تألفت وتكاملت؛ ليكون النتاج تعبيراً عن توليفة تحقق المطلوب معرفياً وتربوياً وفكرياً.

ثمّة مرجعيات تؤطّر لهذا التطوير، بما يعزّز أخذ جزئية الكتب المقرّرة من المنهاج دورها المأمول في التأسيس؛ لتوازن إبداعي خلّاق بين المطلوب معرفياً، وفكرياً، ووطنياً، وفي هذا الإطار جاءت المرجعيات التي تم الاستناد إليها، وفي طليعتها وثيقة الاستقلال والقانون الأساسي الفلسطيني، بالإضافة إلى وثيقة المنهاج الوطني الأول؛ لتوجّه الجهد، وتعكس ذاتها على مجمل المخرجات.

ومع إنجاز هذه المرحلة من الجهد، يغدو إجزاء الشكر للطواقم العاملة جميعها؛ من فرق التأليف والمراجعة، والتدقيق، والإشراف، والتصميم، واللجنة العليا أقل ما يمكن تقديمه، فقد تجاوزنا مرحلة الحديث عن التطوير، ونحن واثقون من تواصل هذه الحالة من العمل.

## وزارة التربية والتعليم

مركز المناهج الفلسطينية

آب / ٢٠١٨ م

مواكبةً للتطور العلمي والتكنولوجي في عصر المعرفة، أصبحت الحاجة لمهن جديدة ضرورة حتمية، وانطلاقاً من توجهات وزارة التربية والتعليم بتحقيق تعلم وتعليم نوعي وريادي يلبي احتياجات المجتمع الفلسطيني وفق أولوياته بالتحديد والتنمية، كان لا بد من تطوير مناهج التعليم المهني بحلّتها الجديدة لتحاكي التوجهات العالمية بنشأة فلسطينية واقعية تعتمد العقلانية العلمية بالدمج بين الجانبين النظري والتطبيقي، مراعيًا سوق العمل، وصولاً إلى جيل يمتلك الكفايات والقدرة على اكتشاف المعرفة العالمية، والإسهام في الإنتاج الكوني.

اعتمدت المناهج المهنية الجديدة منهجية الوحدات النمطية القائمة على الكفايات المهنية بمجالاتها الحرفية، والمنهجية، والاجتماعية والشخصية، وارتباط ذلك بسياقات واقعية حياتية تصف مواقف تعليمية تعليمية، توظف حل المشكلات بطريقة علمية وعملية، دون إغفال للجانب النظري المتضمن لأنشطة تعتمد على أداء الطلبة، والتأكيد على استراتيجيات التقويم التربوي الحديثة بما في ذلك التقويم الأصيل، والتحول من التقويم القائم على تحقيق الكفايات إلى تحقيق الجودة والامتياز، من خلال التركيز على شمولية أداء الطلبة، وتعزيز أنماط التفكير النقدي والتأملي.

جاء كتاب التصميم الجرافيكي للصف الحادي عشر المهني في ست وحدات نمطية، عالجت موضوعات: نشأة التصميم الجرافيكي وتطوره، وإنشاء تصميم جرافيكي باستخدام التايوغرافي. عناصر التصميم الجرافيكي وتوظيفها في عمل تصميم زخرفي مستوحى من عناصر التصميم الجرافيكي، أسس التصميم الجرافيكي وتحديد دور كل منها في عملية التصميم، نظريات الألوان وتقنياتها والتميز بين الألوان، وأنواعها، وتأثيراتها في مجالات الحياة. إنشاء تصاميم باستخدام برنامج الإليستريتور (Illustrator). شروط التصميم الناجح، وتوظيف أسس التصميم الناجح ومفاهيمه في إعداد تصاميم جرافيكية ناجحة ومبتكرة.

وإذ نقدّم هذا الكتاب بين أيدي ذوي العلاقة من معلمات ومعلمين وطلبة وتربويين ومهتمين، نرجو تحقيق الغايات التربوية المنشودة، وب عقلية منفتحة نحو التطوير والتعديل، فإنه يسرنا استقبال أي ملاحظة تهدف إلى تطوير الكتاب وتجويده.

والله ولي التوفيق؛

# المحتويات

## الوَحْدَةُ الأولى: نشأة التصميم الجرافيكي وتطوره

- 5 الموقف التعليمي التعلّمي (1-1): مفهوم التصميم الجرافيكي، ومراحل تطوره عبر العصور
- 11 الموقف التعليمي التعلّمي (2-1): أثر التقدّم التقنيّ في تطوّر التصميم الجرافيكي
- 15 الموقف التعليمي التعلّمي (3-1): استخدام التايوغرافي في التصميم الجرافيكي

## الوَحْدَةُ الثانية: عناصر التصميم الجرافيكي

- 23 الموقف التعليمي التعلّمي (1-2): العناصر الأولية للتصميم الزخرفي
- 28 الموقف التعليمي التعلّمي (2-2): استخدام الخطوط المستقيمة في الزخارف
- 34 الموقف التعليمي التعلّمي (3-2): إخراج تصميم زخرفي مستوحى من عناصر بسيطة

## الوَحْدَةُ الثالثة: أسس التصميم الجرافيكي

- 46 الموقف التعليمي التعلّمي (1-3): أسس التصميم الجرافيكي

## الوَحْدَةُ الرابعة: نظريات الألوان وتقنياتها

- 64 الموقف التعليمي التعلّمي (4-1): التعرف إلى دائرة الألوان (الأساسية، الثانوية، المتباينة، المتقاربة، المحايدة)
- 72 الموقف التعليمي التعلّمي (4-2): التعرف إلى اللون و التدرج اللوني
- 80 الموقف التعليمي التعلّمي (4-3): التعرف إلى التأثيرات النفسية للألوان

## الوَحْدَةُ الخامسة: برنامج أدوبي إليستريتر

- 92 الموقف التعليمي التعلّمي (1-5): مفهوم برنامج الإليستريتر (Illustrator) واستخداماته
- 97 الموقف التعليمي التعلّمي (2-5): أدوات برنامج الإليستريتر (Illustrator) وقوائم واستخداماتها
- 134 الموقف التعليمي التعلّمي (3-5): الفرق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتر (Illustrator)

## الوَحْدَةُ السادسة: شروط التصميم الناجح

- 144 الموقف التعليمي التعلّمي (1-6): التعرف إلى شروط التصميم الناجح وأأسسه، والعمل على تطبيقها في التصميم الجرافيكي
- 153 الموقف التعليمي التعلّمي (2-6): مفهوم وشروط الشعار الناجح، والحكم على جودة الشعار
- 159 الموقف التعليمي التعلّمي (3-6): توظيف التفكير الإبداعي في التصميم الجرافيكي

الوَحْدَةُ  
الأولى

نشأة التصميم  
الجرافيكي وتطوره



أناقش

ساهم التقدم التكنولوجي في تطوُّر كلِّ من  
الطباعةِ والتصميمِ الجرافيكيِ.



يُتَوَقَّعُ من الطَّلَبَةِ بعد دراسة هذه الوَحْدَةِ، والتَّفَاعُلِ مع أنشطتها أن يكونوا قادرين على  
**إنشاء تصميمٍ جرافيكي باستخدام التايبوغرافي،** من خلال تحقيق الأهداف الآتية:

- ◆ مفهوم التَّصميم الجرافيكي، ومراحل تطوُّره عبر العصور.
- ◆ استنتاج مساهمة التكنولوجيا، وأثر ظهور الطباعة وتطوُّرها في تصميم الجرافيك.
- ◆ الحركات الفنيَّة المتعلِّقة بالتصميم، ومبادئها.
- ◆ علم التايبوغرافي في تصميم الجرافيك.

المتوقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة، والتفاعل مع أنشطتها:

### أولاً: الكفايات الحرفية

- 1 - القدرة على تعريف التصميم الجرافيكي.
- 2 - تحديد صفات التصميم الجرافيكي في العصور التاريخية المذكورة.
- 3 - تطبيق خصائص ومبادئ التصميم التي اعتمدت عليها مدارس التصميم الجرافيكي عبر العصور.
- 4 - تحديد الطرق المختلفة التي استخدمها القدماء في الطباعة.
- 5 - وصف طريقة استخدام الأختام في الطباعة القديمة.
- 6 - علم التايبوغرافي وعلاقته بتصميم الجرافيك.
- 7 - تحديد أنواع الخطوط وأسمائها باللغتين العربية والإنجليزية.
- 8 - وصف طريقة إنشاء تصميم جرافيكي باستخدام علم التايبوغرافي.
- 9 - تقييم النتائج وعرضها.

### ثانياً: الكفايات الاجتماعية والشخصية:

#### ثالثاً: الكفايات المنهجية

- 1 - العمل ضمن فريق.
- 2 - تقبُّل التغذية الراجعة.
- 3 - احترام رأي الآخرين.
- 4 - القدرة على إدارة الحوار وتنظيم النقاش.
- 5 - مصداقية التعامل مع الزبون.
- 6 - حفظ خصوصية الزبون.
- 7 - الاستعداد للاستجابة لطلبات الزبون.
- 8 - التحلِّي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل.
- 9 - التمتع بالفكر الرياديّ أثناء العمل.
- 10 - استخلاص النتائج، ودقّة الملاحظة.
- 11 - الاتّصال والتّواصل الفعّال.
- 12 - الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة.
- 13 - الإفادة من مقترحات الآخرين.
- 14 - امتلاك مهارة التأمل الذاتي.
- 15 - الاستعداد التام لتقبُّل ملحوظات المصمِّمين وانتقاداتهم.
- 16 - القدرة على الإقناع.

## الموقف التعليمي التعلّمي (1-1): مفهوم التصميم الجرافيكي، ومراحل تطوره عبر العصور

## وصف الموقف:

ترغب مؤسسة إعلامية بإعداد تقرير عن مفهوم التصميم الجرافيكي، ومراحل تطوره عبر العصور، فلجأت إلى مختبرٍ للتصميم الجرافيكي لمساعدتها:

## العمل الكامل:

خطوات العمل	وصفُ الموقفِ الصفيّ	المنهجية	الموارد
الجمع البيانات وحلّها	<p><b>أجمع البيانات من الإعلامي:</b></p> <p>موضوع التقرير، الفئة المستهدفة ومستواها الثقافي، الوسائط المستخدمة في تقديم التقرير، معايير المادة الإعلامية الجاهزة للعرض، المدة الزمنية للتقرير، والفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</p> <p><b>أجمع بيانات عن:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- مفهوم التصميم الجرافيكي، وأهدافه وأدواته.</li> <li>- نماذج بصرية لتصاميم تُمثل الأفكار المذكورة.</li> <li>- مراحل تطوّر التصميم الجرافيكي عبر العصور (التقنيّات، والمجالات، والأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- البحث العلميّ.</li> <li>- حوار ومناقشة.</li> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات عمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب الإعلامي ، نشرات، مقالات وكتب تتعلق بمفهوم التصميم الجرافيكي).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور تعبّر عن التصميم الجرافيكي في كلّ مرحلة).</li> </ul>
الخطط وأقرّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات (معنى التصميم، أهدافه، تقنيّاته، مجالاته).</li> <li>- الاتفاق على مفهوم التصميم الجرافيكي وأهدافه.</li> <li>- تحديد الحقبة الزمنية (من حيث النشأة، والتطوّر التاريخي).</li> <li>- تحديد مجالات التطوّر في كلّ حقبة زمنية (حاجات المجتمع، متطلّبات الحضارة).</li> <li>- تحديد التطوّر التقني في التصميم الجرافيكي.</li> <li>- تحديد النماذج البصرية التي تمّ جمعها، واللازمة للعرض كأمثلة على المادة.</li> <li>- إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- المناقشة والحوار.</li> <li>- التعلم التعاوني.</li> <li>- العصف الذهنيّ (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب المذيع، نشرات، مقالات وكتب تتعلق بمفهوم التصميم الجرافيكي) البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت.</li> </ul>
إقرارها	<ul style="list-style-type: none"> <li>- كتابة تعريف لمفهوم التصميم الجرافيكي.</li> <li>- تسجيل أهداف التصميم الجرافيكي.</li> <li>- توضيح مراحل تطوّر التصميم الجرافيكي عبر العصور.</li> <li>- عقد جلسة مع المؤسسة لمناقشة المادة التي تمّت صياغتها (التعريف، الأهداف، الحقبات الزمنية، التقنيّات، المجالات).</li> <li>- إجراء التعديلات المتفق عليها مع المؤسسة (حذف، أو إضافة معلومات).</li> <li>- إخراج التقرير بصورته النهائيّة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>- الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- قرطاسية.</li> <li>- حاسوب.</li> <li>- الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المذيع)</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقّق	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التحقّق من اختيار التعريف المناسب الذي يوضّح المفهوم الصحيح والشامل للتصميم الجرافيكي.</li> <li>- التحقّق من شمولية الأهداف التي تم وضعها للتصميم الجرافيكي.</li> <li>- التحقّق من توضيح مراحل تطوّر التصميم الجرافيكي عبر العصور.</li> <li>- مراجعة النص الذي تم إخراجِه وضبطه لغوياً.</li> <li>- التحقّق من مطابقة المادة التي تمّ إنجازها مع طلب المؤسسة الإعلامية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- الحوار والمناقشة.</li> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- قرطاسية.</li> <li>- حاسوب.</li> <li>- الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المذيع).</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>
التوثيق وتقديم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق مفهوم التصميم الجرافيكي وأهدافه.</li> <li>- توثيق مراحل تطوّر التصميم الجرافيكي عبر العصور.</li> <li>- إعداد التقرير المطلوب متضمناً مفهوم التصميم الجرافيكي وأهدافه، مراحل تطوّره عبر العصور.</li> <li>- فتح سجل خاص بتطوّر التصميم الجرافيكي عبر العصور.</li> <li>- إعداد العروض التقديمية عن مفهوم التصميم، وتطوّره عبر العصور.</li> <li>- تسليم التقرير للمؤسسة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- الحوار والنقاش</li> <li>- تعلّم تعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</li> </ul>
التقييم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رضا المؤسسة الإعلامية عن التقرير.</li> <li>- مطابقة مادة التقرير للمعايير المناسبة لعرضها على شاشة التلفاز.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- حوار ومناقشة.</li> <li>- البحث العلمي / أدوات التقييم الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- نماذج التقييم.</li> <li>- طلب المؤسسة.</li> <li>- مقالات، كتب لمعايير ومواصفات التقارير التلفازية.</li> </ul>

## سؤال:

اذكر ثلاثاً من تقنيات التصميم التي استُخدمت قديماً مع البحث عن صور تُعبّر عن كلّ تقنية.





مفهوم التصميم الجرافيكي، ومراحل تطوره عبر العصور.

أتعلم



### نشاط (1) عملي :

يُعدُّ السومريون من أمهر المصمِّمين، فهم أول من جمع بين الكتابة والصور في أعمالهم الفنيّة. أجمع صوراً تعبر عن صورٍ تعبّر عن التصميم الجرافيكي في العهد السومريّ.



### مفهوم التصميم الجرافيكي:



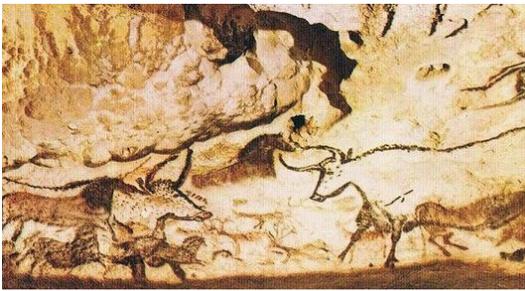
تصميم الجرافيك أو التصميم الجرافيكي «فنّ الاتصالات البصريّة»: هو نهجٌ إبداعيّ يقوم به مصمّمٌ بناءً على طلب الزبون، من أجل إيصال رسالة معيّنة للجمهور المستهدف.

والتصميم ببساطة يعني منهج التعبير عن أفكارٍ معيّنة باستخدام الوسائل البصريّة، فهذه العمليّة أشبه بترجمة الأحاسيس الداخليّة لدى الشخص، عن طريق استعمال الأشكال المجرّدة المستقاة من الطبيعة ضمن علاقات معيّنة.

ومصطلح تصميم الجرافيك يشير إلى عدد من التخصصات الفنيّة والمهنيّة التي تركز على الاتّصالات المرئيّة وطرق عرضها. واستخدام أساليب متنوّعة للجمع بين الرموز والصّور والكلمات؛ لخلق تمثيلٍ مرئيٍّ للأفكار والرسائل. ويستخدمُ مصمّم الجرافيك تقنيّات، مثل: فنّ الخطّ والفنون البصريّة وتنسيق الصفحات للوصول إلى النتيجة النهائيّة. ومن مجالات تصميم الجرافيك: الشعار والمجلات والإعلانات ومنتجات التعبئة والتغليف.

### تاريخ التصميم الجرافيكي:

#### النقوش أو الرسوم والمنحوتات:

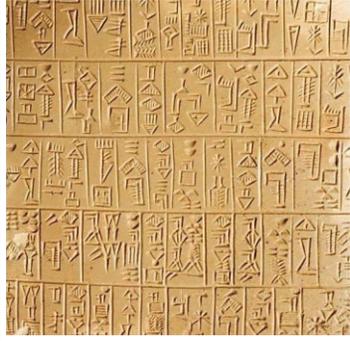


التصميمُ الجرافيكي قديمٌ قدّمَ الإنسان، ونستطيع إدراك ذلك من خلال الرسوم والمنحوتات التي تعود إلى فترة ما قبل التاريخ، حيث كانت بدايتها الفنيّة لا تقوم إلا بنازع عفويّ، وفي أكثر الأحيان يكون دافعها ناتجاً لما يراود تفكير الإنسان في تلك الفترة من غموض تجاه ظواهر الطبيعة.

تكون كما لو أنها طقوس دينية، وإشارات سحرية وتمثيل بشكل رموز أو آلهة لعبادتها، ولكي تحميهم من الشرور التي تحيط بهم من ظواهر طبيعية وحيوانات مفترسة. إن أكبر دليل على أن التصميم قديم قدم الإنسان هو الاكتشافات الأثرية لكهوف «لاسكو» في الجنوب الغربي لفرنسا.

## الكتابة:

ومع مُضيّ الزّمن تطوّرت الرّسوم والأشكال التي كان يستخدمها الإنسان القديم في تمييز الأشياء وتعريفها، فأصبحت السبب الأوّل في ظهور الكتابة.



كان السومريون أول من استخدم الصور للدلالة على الأشياء؛ وذلك لاختراعهم الكتابة المسمارية عام 3000 قبل الميلاد، التي تُعدُّ الشرارة الأولى لظهور فنّ التايوغرافي «خطوط الطباعة».

## الختم بالحجر:



يُعدُّ الختم بالحجر أقدم طُرق الطباعة التي عُرفت لدى البابليين وغيرهم، وكانت تُستعمل هذه الأختام للاستغناء عن التوقيع على المستندات والوثائق والمعاهدات.

وكان الختم عبارة عن حجر دائري يُغمس في الصبغة السائلة أو الطين، ومن ثم يُوضع فوق سطح ناعمٍ ومُستوٍ؛ لطَبَع ما كُتِبَ عليه كصورةٍ متطابقةٍ عكسيّاً.

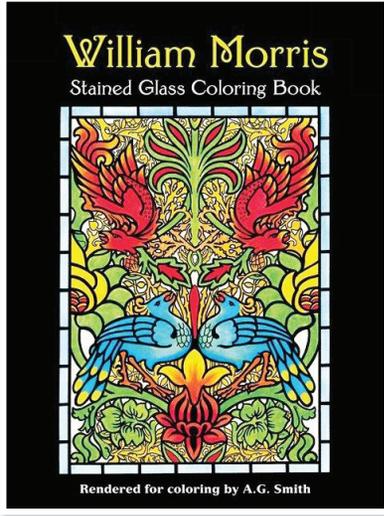
## نشاط (2) نظري:

ابحث عن 3 من مدارس التصميم التي ظهرت خلال القرن العشرين، وأقارن بينها من حيث: أهمّ روّادها، ومظاهرها، وأنماط بصرية تعبر عن كلّ مدرسة. ثم أكمل الجدول الآتي:



المدرسة	أشهر روّادها	مظاهرها	أنماط بصرية تعبر عن هذه المدرسة

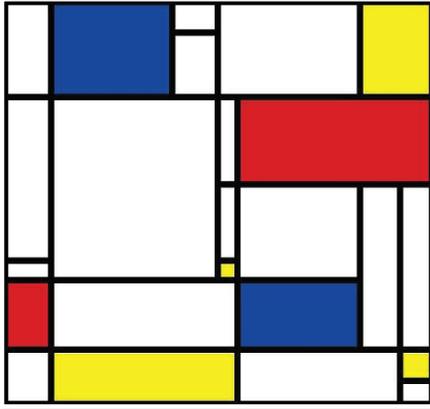
## بعض حركات التصميم ومدارسه التي ظهرت في العالم خلال القرن العشرين:



### أولاً: الفنون والحرف

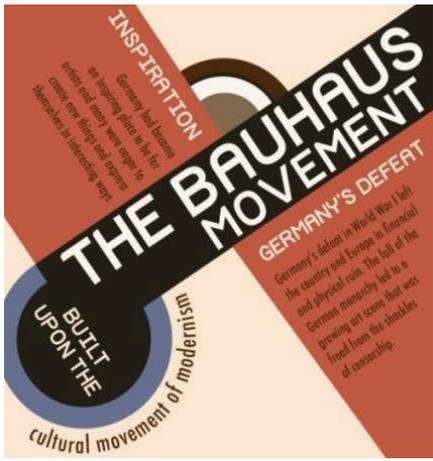
(وليام موريس) من أهم المؤسسين لحركة الفنون والحرف، ولقد آمنت هذه الحركة بوجود الابتعاد عن الأساليب الرخيصة في الإنتاج الفني، والعودة إلى الحرف اليدوية، وأن الفن يجب أن يكون في المتناول، ويجب ألا يكون هناك ترتيب في الوسائط الفنية.

### ثانياً: De Stijl

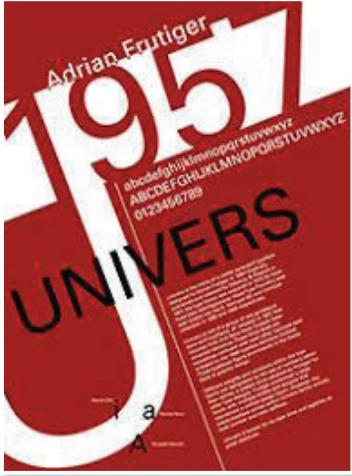


وهي حركة فنية ألمانية، تأسست على يد (ثيوفان ديسبورغ)، وهو معروف بلوحاته التي سُميت تكوينات، التي تكونت من تقاطع خطوط سوداء، واحتوت بعض مناطقها على مساحات حمراء أو صفراء أو زرقاء، أهم مبادئ هذه الحركة هي البساطة وتجريد الأشياء.

### ثالثاً: باهاوس (Bauhaus)



نشأت مدرسة (باهاوس) لتعليم فن الجرافيك الحديث على يد المهندس المعماري الألماني (والتر غروبيوس) في ألمانيا، لعبت هذه المدرسة دوراً كبيراً في تشكيل الأذواق الحديثة، وتعليم الفن من خلال دمج الفنون الجميلة مع الفنون التطبيقية في منهج واحد. قامت على أساس التوظيف الهندسي للأشكال بدلاً من التشبث بالعلاقات البصرية بشكل أساسي.



## رابعاً : International Typographic

تأسست هذه الحركة في ألمانيا وسويسرا، تبنّاها إيرنست كيلر، فقد اعتقد كيلر أنّ الحل للمشكلة المعروضة في التصميم يجب أن يأتي من محتوى التصميم، وليس بالضرورة من خارج التصميم.

كانت الخصائص البصرية في هذا الأسلوب تقوم على أساس وحدة التصميم الناتجة عن الاختلاف في العناصر من جهة، والمبنية على شبكة (Grid) من جهة أخرى، الصور في هذه الحركة ظهرت بشكل موضوعي، حيث عبّرت عن الواقعية وعدم المبالغة.

## خامساً: مدرسة نيويورك

تأسست هذه المدرسة في أمريكا، وكان المصمم الأمريكي يحاول التخلص من تلك القيود النظرية الصارمة؛ لينتج تصاميم تتميز بقوة الأشكال وواقعية تنظيم الفراغ في التصميم.

من رواد هذه المدرسة الجديدة (بول راند) حيث تمتع بالقدرة على معالجة الشكل البصري عن طريق تقليل العناصر، والتركيز على جوهر التصميم من خلال استعمال الرموز، دون الانتقاص من قيمة التصميم ومدلولاته.



## الأسئلة:

1 - اذكر مجالات التصميم الجرافيكي والتقنيات التي يقوم باستخدامها المصمم للوصول الى النتيجة النهائية في التصميم؟

2 - ناقش مساهمة الحاسوب في تطور التصميم الجرافيكي؟



## الموقف التعليمي التعلّمي (1-2): أثر التقدم التقني في تطوّر التصميم الجرافيكي

## وصف الموقف:

أروى طالبة جامعيّة، ترغب في إنجاز تصميم لِقِصّة قصيرة للأطفال، تقارن من خلالها بين التصميم قبل التكنولوجيا وبعدها، فلجأت إلى مصمّم جرافيكيّ لمساعدتها

الموارد	المنهجية	وصف الموقف الصفّي	خطوات العمل
<ul style="list-style-type: none"> <li>وثائق: الطلب الخاص بـ "أروى"، نشرات، وكتالوجات تتعلق بتصاميم قصص الأطفال والمعايير الخاصة بها).</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلميّ.</li> <li>حوار ومناقشة.</li> </ul>	<p><b>أجمع البيانات من الباحث:</b></p> <p>موضوع القصة وشخصها، مساحة التصميم، عدد الصفحات، الفئة العمرية المستهدفة، الألوان، عدد النسخ المطلوبة، مواصفات خاصة، الفترة الزمنية.</p> <p><b>أجمع بيانات عن:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>نماذج لتصاميم قصص أطفال.</li> <li>أنماط التصاميم المتعلقة بقصص الأطفال.</li> <li>أبعاد التصاميم والألوان ودلالاتها.</li> <li>أنواع الخطوط المطلوبة.</li> <li>التقنيّات والأدوات المستخدمة في كلّ من الحقبين الزمنيّين (ما قبل التكنولوجيا وما بعدها).</li> </ul>	<p><b>أجمع البيانات وأحلّها</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>المناقشة والحوار.</li> <li>التعلم التعاونيّ (العمل ضمن فريق).</li> <li>العصف الذهنيّ. (استمطار الأفكار حول تصاميم الأطفال).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>تصنيف البيانات (أنماط التصاميم المتعلقة بالقصص وألوانها وأبعادها، وعلاقتها بموضوع القصة والفئة العمريّة).</li> <li><b>تحديد خطوات العمل:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>دراسة التقنيّات والأدوات المراد استخدامها في التصاميم للتعبير عن كلّ حقبة.</li> <li>وضع مقترحات وبدائل لتصميم الإطار العام للقصة (layout).</li> <li>دراسة البدائل وتحديد نقاط القوّة والضعف.</li> <li>تحديد النمط والإطار العام الأنسب من حيث (الشكل، واللون، والخطّ، والأبعاد).</li> <li>دراسة إمكانية تكرار أكثر من نسخة في كلّ تصميم خلال الفترة الزمنية المطلوبة.</li> <li>إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>أخطّط وأقرّر</b></p>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
تخطيط	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رسم مسودة (سكتش) مقترحة باستخدام الطريقتين المطلوبتين.</li> <li>- اقتراح مجموعات لونية تعبر عن الموضوع، وإسقاطها على التصميم المقترح.</li> <li>- الاتفاق مع الباحث على التصميم من حيث: (الأبعاد، والألوان، والخطوط) وإجراء التعديلات المطلوبة.</li> <li>- البدء بتصميم القصة لتسليمها وفق الجدول الزمني، وإخراجها بالصورة النهائية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>قصاصية.</li> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، الطلب الخاص بـ أروى).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>
التحقق	<p><b>التحقق مما يأتي:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- اختيار التصميم المناسب من حيث (الأبعاد، والألوان، والخطوط).</li> <li>- ملاءمة المجموعة اللونية المختارة لموضوع القصة، ولفئة العمرية المستهدفة.</li> <li>- مطابقة التقنيات والأدوات التي تم استخدامها لتقنيات الحقبة المطلوبة في كل تصميم.</li> <li>- مطابقة مواصفات التصميم الذي تم إنجازه مع طلب الباحث.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الحوار والمناقشة.</li> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم قصص الأطفال، صور، طلب الطالبة أروى).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>
أرفق وأقدم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق أنماط التصاميم وألوانها وأبعادها وارتباطها بالموضوع والفئة العمرية.</li> <li>- توضيح آلية اختيار التصميم المناسب مع الباحث بما يحقق المواصفات والمعايير المطلوبة.</li> <li>- توثيق الأدوات والتقنيات، وارتباطها بالحقبة الزمنية.</li> <li>- عرض التصميم الذي تم إنجازه.</li> <li>- تسليم الطالبة أروى التصميم المناسب.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الحوار والنقاش.</li> <li>تعلم تعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</li> </ul>
أقيم	<ul style="list-style-type: none"> <li>رضا الباحث عن التصميم الذي تم إنجازه.</li> <li>مطابقة التصميم للمواصفات والمعايير.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حوار ومناقشة.</li> <li>البحث العلمي / أدوات</li> <li>التقويم الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• نماذج التقويم.</li> <li>• طلب الطالبة أروى.</li> <li>• كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم قصص الأطفال.</li> </ul>

## سؤال:

وضّح أربع خصائص لكلّ من التصميم وفق التقنيّة القديمة والتصميم وفق التقنيّة الحديثة من خلال جدول مقارنة.



## أثر التقدم التقني في تطوّر التصميم الجرافيكي

## ظهور التكنولوجيا:

## نشاط (1) عملي:

اجمع عدّة صورٍ تعبّر عن تقنيّات الطباعة منذ بداية ظهورها حتى عصرنا الحالي.



## الطباعة:



يعود تاريخ أول صورة ظهرت في الشرق مطبوعة على ورق من لوح خشبيّ إلى سنة 868 ق.م عند الصينيين، وفي سنة 200 م بدأ الصينيون بحفر الكتابة، والصور البارزة فوق قوالب خشبيّة، وكان كتاب (Tipitaka) البوذي المقدّس يُطبع عام 972م في نحو 130 ألف صفحة، باستخدام القوالب الخشبية (بلوكات).

في هذه الفترة تطوّرت الطباعة من كليشاهات خشبيّة صوّرَ عليها نص الصفحة بالكامل إلى طريقة تجميع حروف (المونوتيب) المتحركة، وترصيصها في قوالب خشبيّة، وهكذا تمّ اختراع أول صحيفة مطبوعة في "بيجينغ" عام 700م.

وكان المصريون أولّ من استخدم الورق للتعبير عن أفكارهم، أو لكتابة معاملاتهم اليومية وتسجيل أحداثهم المهمّة؛ من خلال الكتابة على ورق البردي.

لكنّ الخطوة الأهمّ في تاريخ التصميم بعد ذلك الحين كان اختراع الورق على يد الصينيّ (Ts'ai Lun) عام 105 ميلاديّة، ثم اختراع الطباعة البارزة عام 770 ميلاديّة على أيدي الصينيين أيضاً.

تمّ إنتاج مثالٍ مهمّ في تاريخ التصميم الجرافيكي، وهو كتاب كيلز (The Book of Kells) - 1800 ميلادية، ويُعرف أيضاً باسم - «كتاب كولومبا»، وهو إنجيل تمّ نسخه باليد بواسطة الرهبان السلتيين، ويحتوي على الكثير من الزخارف والرسومات وخطوط الطباعة.



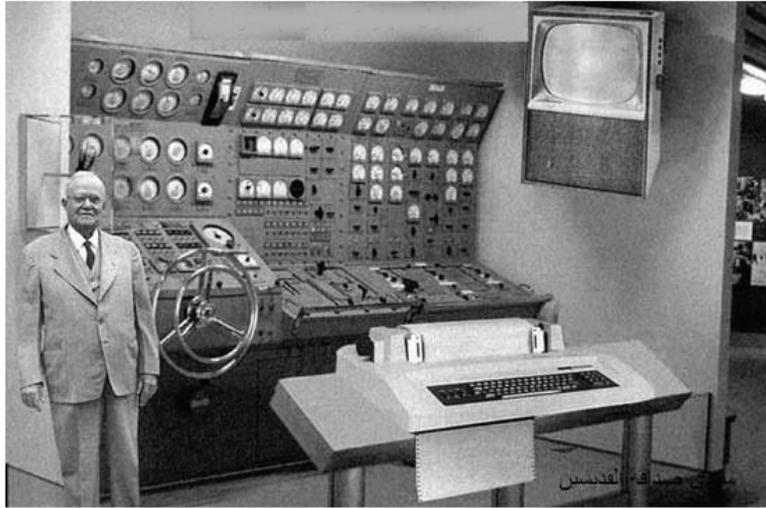
يُعدّ اختراع آلة الطباعة على يد الألمانيّ (جوهان جوتنبرغ) عام 1450 ميلادية الثورة الكبرى في تاريخ التصميم الجرافيكي، حيث قام (جوتنبرغ) بتطوير قوالب حروف طباعيّة معدنيّة توضع بجوار بعضها بعضاً، ثم يوضع فوقها الورق، ثم يُضغَطُ عليه، وبهذا الاختراع تمّ إنتاج الكثير من النسخ في وقت أقلّ من ذي قبل. ليس هذا فحسب، بل زادت جماليّة النسخ المطبوعة ودقّتها.

في عام 1840 صمّم (هنري كول) أولّ طابعٍ بريديّ رسميٍّ في التاريخ وهو (Penny Black)، وفي عام 1849 أسّس صحيفة سمّاها «صحيفة التصميم»، (Journal of Design) التي من خلالها طرح مفهوماً جديداً في التصميم ألا وهو: إنّ التصميم يجب ألا يقتصر فقط على النواحي التزيينية.

### الحاسوب:

الثورة الأهمّ في مجال التصميم الجرافيكي عندما دخل الحاسوب (الكمبيوتر) في هذا المجال على يد شركة (MIT) عام 1960، بالتعاون مع المعاهد الأخرى المتخصصة بالكمبيوتر.

وفي عام 1980 ومن خلال العمل المتواصل والمنافسة الكبيرة بين شركات التكنولوجيا تمّ إنتاج أولّ جهاز كمبيوتر خاصّ بتصميم الجرافيك من إنتاج شركة (Apple Macintosh)، الذي تميّز بسعره الأقل من الأجهزة الأخرى وسهولة استخدامه، فأصبح كثير من الناس يستخدمونه في البيوت لإنتاج الموادّ المطبعية البسيطة. أصبح التصميم الجرافيكي علماً قائماً بحدّ ذاته، يُدرّس في الكثير من الجامعات العالميّة، وأصبح المصمّم الجرافيكي من أكثر الناس الذين يحظون بالاحترام في الكثير من بلدان العالم؛ نظراً لأهميّتهم في نقل صورة معينة للناس وإقناعهم بها، عن طريق مهارتهم في إنشاء علاقات بصرية جذّابة من خلال التّعامل مع الخطّ واللون والصورة.



صورة أول جهاز كمبيوتر تم اختراعه

### الأسئلة:

- 1 - ماهي المدرسة الفنية التي ظهرت فيها الصورة بشكل موضوعي ولم تعبر عن المبالغة ؟
- 2 - من هو المصمم الجرافيكي الذي ركز على جوهر التصميم بتقليل العناصر واستخدام الرموز وما هي اسم الحركة الفنية التي تبنّاها؟

## الموقف التعليمي التعلّمي (1-3): استخدام التايوغرافيا في التصميم الجرافيكي

## وصف الموقف:

طلب مستثمرٌ في مجال صناعة الألبان من مكتب تصميمٍ جرافيكي إعداد شعار (logo) للمصنع.

## العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>أجمع البيانات من المستثمر عن: اسم المصنع، نوع المنتج، السوق المستهدف، أبعاد الشعار، الألوان مواصفات خاصة، الشعار (Slogan)، الميزانيّة المرصودة، والفترة الزمنيّة.</li> <li>أجمع بيانات عن: <ul style="list-style-type: none"> <li>شعارات لمصانع ألبان.</li> <li>أنواع الشعارات وأبعادها، والألوان ودلالاتها.</li> <li>أنواع الخطوط المطلوبة.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلمي.</li> <li>حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>وثائق: (طلب المستثمر، نشرات، وكتالوجات تتعلّق بتصميم الشعارات والمعايير الخاصة بها)</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>تصنيف البيانات (أنواع الشعارات وألوانها، وأبعادها، وارتباطها بالسوق).</li> <li>تحديد خطوات العمل: <ul style="list-style-type: none"> <li>وضع مقترحات وبدائل لشعارات المصنع.</li> <li>دراسة البدائل وتحديد نقاط القوّة والضعف.</li> <li>تحديد الشعار الأنسب من حيث (النوع، واللون، والخط والأبعاد).</li> <li>إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>المناقشة والحوار.</li> <li>التعلم التعاوني (العمل ضمن فريق).</li> <li>العصف الذهني (استمطار الأفكار حول الشعارات).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).</li> </ul>
أنفّذ	<ul style="list-style-type: none"> <li>رسم مسودّات (سكتشات) مقترحة للشعارات.</li> <li>اختيار 3 مقترحات لعرضها على المستثمر.</li> <li>اقتراح مجموعات لونيّة تعبّر عن الموضوع، وإسقاطها على الشعارات المقترحة.</li> <li>الاتفاق مع المستثمر على الشعار من حيث: (الأبعاد، والألوان، والخط)، وإجراء التعديلات المطلوبة منه.</li> <li>البدء بتصميم الشعار لتسليمه وفق الجدول الزمنيّ، وإخراجه بالصورة النهائيّة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>قرطاسيّة.</li> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب المستثمر).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفي	المنهجية	الموارد
التحقق	التحقق مما يأتي: اختيار الشعار المناسب من حيث: (الأبعاد، والألوان، والخط). ملاءمة المجموعة اللونية المختارة للشعار. مطابقة مواصفات الشعار الذي تم إنجازه مع طلب المستثمر.	- الحوار والمناقشة. - التعلم التعاوني/ مجموعات.	- الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشعارات، صور، طلب المستثمر). - الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).
أوثق وأقدم	- توثيق أنواع الشعارات، وألوانها، وأبعادها، وارتباطها بالسوق. - آلية اختيار الشعار المناسب مع المستثمر بما يحقق المواصفات والمعايير من مجموعة مقترحات (سكتشات). - تسليم المستثمر الشعار الذي تم تصميمه. - عرض الشعار الذي تم إنجازه. - فتح ملف الحالة.	- الحوار والنقاش. - تعلم تعاوني/ مجموعات.	حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.
أقوم	موافقة المستثمر على الشعار الذي تم تصميمه. مطابقة الشعار المصمم للمواصفات والمعايير.	حوار ومناقشة. البحث العلمي / أدوات التقويم الأصيل.	- نماذج التقويم. - طلب المستثمر. - كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشعارات.

## سؤال:

اقترح مجموعة لونية لكل من الشعارات المطلوبة أدناه:

- 1 - مركز رياضي لذوي الاحتياجات الخاصة.
- 2 - روضة أطفال.
- 3 - شركة لأنظمة وتكنولوجيا المعلومات.



## استخدام التايوغرافي في التصميم الجرافيكي

أتعلم

## نشاط (1) عملي:

اجمع صوراً لخمسة نماذج من خطوط اللغة العربية، وخمسة أخرى باللغة الإنجليزية، وعبر بلغتك عن كل نمط.



## التايوغرافي:

إنّ من أهمّ التطوّرات التي حصلت في تاريخ التصميم الجرافيكي اهتمام المصمّمين بتطوير أنواع جديدة من خطوط الطباعة تايوغرافي (Typography)، ومن أهمّ المصممين الذين كان لهم الفضل في تطوّر هذا المجال المصمّم (John Baskerville) الذي اختار أن يكسر القوانين السائدة آنذاك فيما يخصّ الخطوط التقليديّة المستخدمة في طباعة الكتب والصحف.

تم إنتاج أول كتاب باللغة الإنجليزية على يد (وليام كاكستون)، وفي عام 1501 صمّم (فرانسيسكو قريني) أول خطّ من نوع الخط المائل، (Italic) كما قام الإنجليزي (وليام كاسلون) بتطوير 60 نوعاً من الخطوط الإنجليزية التي سُمّيت خطوط كاسلون (Caslon Fonts)، وبقي استعمالها رائجاً للستين سنة التالية.

فيما بعد تتابعت التطوّرات على فنّ التايوغرافي، وتمّ تطوير أنواع ونماذج جديدة من الخطوط، منها: العريض (Bold) والأكثر سماكة (Black)، واليوم وبفضل الكمبيوتر أصبح بالإمكان الاختيار بين أنواع كثيرة من خطوط الطباعة. يعدّ الكثير من النقاد أنّ (بيت موندريان) أبا التصميم الجرافيكي، بالرغم من أنّه كان فناً تشكيمياً، إلّا أنّ استخدامه للشبكات (grids) في لوحاته التي سمّاها (تكوينات) كان الشرارة الأولى لظهور ما يُسمّى نظام الشبكات (grids system) في مجال الإعلانات.

من الأسماء المهمّة في هذه الفترة (أدريان فروتايفر) الذي صمّم خط (Universe and Frutiger)، وأيضاً (بول راند) الذي اعتمد مبادئ (باوهاوس) في التصميم، وطبّقها على الحركة الإعلانيّة وتصميم الشعارات؛ وهو أحد أهمّ رواد تصميم هويّات الشركات (Corporate Identity) في العالم.

## الأسئلة:

- 1 - من هو الفنان الذي استخدم الشبكات في لوحاته ويعتبر أب التصميم الجرافيكي؟
- 2 - اذكر ثلاثة أسماء من نسق الخطوط التي تم تصميمها قديماً ولا زالت تستخدم لغاية الان؟





## أسئلة الوحدة

أولاً: اختر رمز الإجابة الصحيحة لكل مما يأتي:

- 1 أول من اكتشف الكتابة المسماريّة التي تُعدّ الشرارة الأولى لظهور فن التايوغرافي هم:  
أ- السومريّون. ب- الآشوريّون. ج- البابليّون. د- الأكاديّون.
- 2 في أيّ زمن ظهرت أول صورة في الشرق مطبوعة على ورق من لوح خشبيّ تعود إلى سنة 868 ق.م ؟  
أ- الهنود. ب- الصينيّون. ج- العرب. د- الفراعنة.
- 3 أيّ الكتب الآتية يعدّ أهمّ مثال في تاريخ التصميم الجرافيكي؟  
أ- كتاب كولومبا 1423. ب- كتاب مقامات الحريري 1580  
ج- كتاب كيلز 1423. د- كتاب بيني بلاك.
- 4 من هو أول من صمّم طابعاً بريدياً في التاريخ عام 1840؟  
أ- بول راند. ب- بيني بلاك. ج- هنري كول. د- وليم موريس.
- 5 من الفنان الذي يعدّه الكثير من النقاد أبا التصميم الجرافيكي والذي استخدم الشبكات في لوحاته؟  
أ- كاندينسكي. ب- سيزان. ج- كونرا سوزه. د- موندريان.
- 6 أيّ المدارس الفنيّة التي قامت على أساس التوظيف الهندسيّ للأشكال بدلاً من التشبّث بالعلاقات البصريّة؟  
أ- مدرسة الفنون والحرف. ب- مدرسة نيويورك.  
ج- مدرسة باهاوس. د- مدرسة انترناشونال تايوغرافي.
- 7 من هو أهمّ المصمّمين الذين كان لهم الفضل في تطوّر خطوط الطباعة تايوغرافي؟  
أ- كونرا سوزه. ب- وليام كاكستون. ج- جهون بسكرفلي. د- فرانسيسكو قريفي.
- 8 من هم أول من استخدم الاختتام الدائريّة قديماً:  
أ- البابليّون. ب- الآشوريّون. ج- الفرنسيّون. د- الإسبان.
- 9 من هو أهمّ رواد تصميم هويّات الشركات (Corporate Identity) في العالم؟  
أ- وليام كاكستون. ب- بول راند. ج- فرانسيسكو قريفي. د- جهون بسكرفلي.



10 من هم أول من استخدم الورق للتعبير عن أفكارهم، أو لكتابة معاملاتهم اليومية، وتسجيل أحداثهم المهمة؟  
أ - الصينيون . ب- الألمانيون . ج- العراقيون . د- المصريون .

ثانياً : أوضح معنى المفاهيم الآتية :

1 التصميم الجرافيكي .

2 علم التايوغرافي .

ثالثاً: أذكر ثلاثاً من المدارس الفنيّة التي ظهرت أثناء نشأة التصميم الجرافيكي، مع توضيح مبدأ كلٍّ منها.

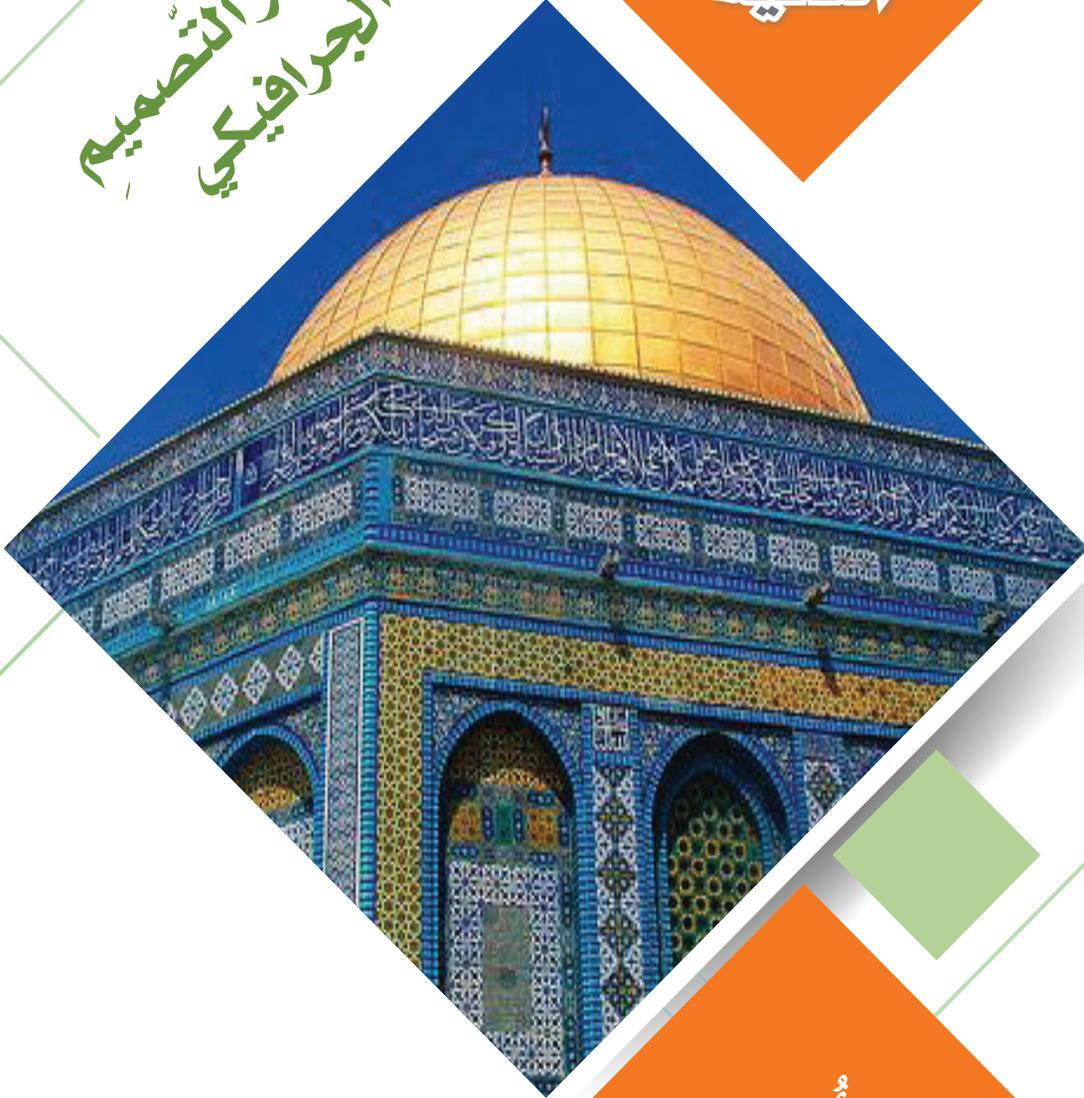
رابعاً: كيف أثر تطوّر الطباعة وظهور الحاسوب في التصميم الجرافيكي.

### مشروع الوحدة

أنفذ تصميمًا لنوع خط جديد باللغة اللاتينية لأول حرف من اسمي؟

عناصر التصميم  
الجرافيكى

الوَحدةُ  
الثانية



أناقش

للتصميم عناصر أولية ترتبط مع بعضها  
بعضاً ارتباطاً وثيقاً، لتشكل معاً تخطيطاً فنياً  
مُتكاملاً ينتج عنه وحدات زخرفية منوعة.



يُتَوَقَّعُ مِنَ الطَّلَبَةِ بَعْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ دَرَاةِ هَذِهِ الْوَحْدَةِ، وَالتَّفَاعُلُ مَعَ أَنْشِطَتِهَا أَنْ يَكُونُوا قَادِرِينَ عَلَى **إِنْشَاءِ تَصْمِيمٍ زَخْرِفِيٍّ مُسْتَوْحَىٍّ مِنْ عُنَاوِرِ التَّصْمِيمِ الْجَرَاْفِيكِيِّ**، مِنْ خَلَالِ الْآتِي:

◆ العنَاوِرِ الْأَوَّلِيَّةِ لِلتَّصْمِيمِ الزَّخْرِفِيِّ، وَتَنْمِيَةِ الْأَحَاوِسِ الْفَنِيَّةِ لِاسْتِخْدَامِهَا فِي مَجَالَاتِ التَّدْوِقِ الْجَمَالِيِّ.

◆ مَبَادِيِ الزَّخْرِفَةِ الْفَنِيَّةِ الْمُسْتَوْحَاةِ مِنَ الْخَطُوطِ الْمُسْتَقِيمَةِ.

◆ تَوْظِيفِ مَفْهُومِ الْمَسَاحَاتِ الزَّخْرِفِيَّةِ وَأَنْوَاعِهَا الطَّبِيعِيَّةِ وَالْهَنْدَسِيَّةِ، لِإِخْرَاجِ تَصْمِيمٍ زَخْرِفِيٍّ مُسْتَوْحَىٍّ مِنْ عُنَاوِرِ بَسِيْطٍ.

## الكفايات المهنية:

المُتوقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة، والتفاعل مع أنشطتها:

### أولاً: الكفايات الحرفية

- 1 - توظيف مفهوم النقطة وميزاتها في التصميم الزخرفي.
- 2 - توظيف أنواع الخطوط وميزاتها في عمل تصميم زخرفي بالخط العربي.
- 3 - توظيف مفهوم المساحات لإخراج تصميم زخرفي مستوحى من عناصر التصميم الجرافيكي.
- 4 - تقييم وتقويم النتائج وعرضها.

### ثانياً: الكفايات الاجتماعية والشخصية

- 1 - العمل ضمن فريق.
- 2 - تقبل التغذية الراجعة.
- 3 - احترام رأي الآخرين.
- 4 - مصداقية التعامل مع الزبون.
- 5 - حفظ خصوصية الزبون.
- 6 - القدرة على إدارة الحوار وتنظيم النقاش.
- 7 - الاستعداد للاستجابة لطلبات الزبون.
- 8 - التحلي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل.
- 9 - التمتع بالفكر الريادي أثناء العمل.
- 10 - استخلاص النتائج ودقة الملاحظة.
- 11 - الاتصال والتواصل الفعال.
- 12 - الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة.
- 13 - الإفادة من مقترحات الآخرين.
- 14 - امتلاك مهارة التأمل الذاتي.
- 15 - الاستعداد التام لتقبل ملحوظات الآخرين وانتقاداتهم.
- 16 - القدرة على الإقناع.

### ثالثاً: الكفايات المنهجية

- 1 - العمل التعاوني.
- 2 - الحوار والمناقشة.
- 3 - امتلاك مهارة البحث العلمي والقدرة على توظيف أساليب.
- 4 - التخطيط.
- 5 - القدرة على استمطار الأفكار (العصف الذهني).
- 6 - استخدام المصادر والمراجع المختلفة.
- 7 - توثيق نتائج العمل وعرضها.
- 8 - توظيف التكنولوجيا والبرامج الإحصائية وتمثيل البيانات.
- 9 - وضع خطة وجدول زمنية.

## الموقف التعليمي التعلّمي (1-2): العناصر الأولية للتصميم الزخرفي

## وصف الموقف:

منار طالبة في السنة الأولى، تخصصت التصميم الجرافيكي في إحدى الجامعات الفلسطينية، أرادت إعداد بحث يتضمن عناصر التصميم الزخرفي الأولية، فاستشارت متخصصاً في التصميم الفني لمساعدتها.

## العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>• أجمع البيانات من الطالبة منار عن:               <ul style="list-style-type: none"> <li>موضوع البحث، الوسائط المستخدمة في عرض البحث، الفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</li> <li>• أجمع بيانات عن:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- العناصر الأولية للتصميم (الزخرفي).</li> <li>- تعريف كلّ عنصر.</li> <li>- نماذج بصرية لتصاميم تُعبّر عن كلّ عنصر.</li> <li>- تحديد أهميّة كلّ عنصر، وأثره في تكوين التصميم الجرافيكي.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• البحث العلمي.</li> <li>• زيارة ميدانيّة.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب منار، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بعناصر التصميم الجرافيكي).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور تعبّر عن عناصر التصميم الجرافيكي).</li> <li>• أماكن أثرية قصور فيها تصاميم زخرفية</li> </ul>
أخطط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات التي تتعلّق ب: (عناصر التصميم الزخرفي، تعريف كلّ عنصر، أهميّة كلّ عنصر في تكوين التصميم وأثره).</li> <li>- تحديد العناصر الأولية للتصميم الزخرفي.</li> <li>- تحديد أهميّة كلّ عنصر وأثره في تكوين التصميم الزخرفي.</li> <li>- تحديد النماذج البصرية التي تمّ جمعها أمثلة على المادة.</li> <li>- إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- المناقشة والحوار.</li> <li>- التعلّم التعاوني.</li> <li>- العصف الذهنيّ (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب منار، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بعناصر التصميم الجرافيكي)، البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصّة بشرح عناصر التصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>
أنفذ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- صياغة تعريفات للعناصر الأولية للتصميم الزخرفي. وبيان أهميّة كلّ منها، وأثره في تكوين التصميم الجرافيكي.</li> <li>- إعداد أمثلة النماذج البصرية التي تمّ جمعها أمثلة على المادة.</li> <li>- عقد جلسة مع الطالبة (منار) لمناقشة النماذج البصرية التي تمّ إعدادها أمثلة على المادة.</li> <li>- إجراء التعديلات المتفق عليها (حذف، أو إضافة معلومات).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التعلّم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>- الحوار والمناقشة.</li> <li>- عصف ذهنيّ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- قرطاسية.</li> <li>- حاسوب.</li> <li>- الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المذيع)</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقيق	التحقّق من صياغة تعريفات للعناصر الأولى لتصميم الزخرفيّ، وبيان أهميّة كلّ منها وأثره في تكوين التصميم الجرافيكي. - التحقّق من أمثلة النماذج البصريّة التي تمّ إعدادها. - التحقّق من إجراء التعديلات المتّفق عليها (حذف، أو إضافة معلومات). التحقّق من مطابقة المادة التي تمّ إنجازها مع طلب منار.	الحوار والمناقشة. التعلم التعاوني / مجموعات.	- قرطاسية. - حاسوب. - الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب منار) - الإنترنت (مواقع خاصة بعناصر التصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).
التوثيق	- توثيق عناصر التصميم الزخرفيّ وتعريفاتها، وأهميّة كلّ منها وأثره، وأمثلة النماذج البصريّة. - فتح سجلّ خاص بعناصر التصميم الزخرفي. - إعداد العروض التقديميّة. - تسليم الطالبة منار المعلومات اللازمة لإعداد البحث. المطلوب	الحوار والنقاش. تعلم تعاوني / مجموعات.	حاسوب، جهاز عرض، سجلّات.
التقييم	- رضا الطالبة عن المادة التي تمّ إعدادها بما يحقّق طلبها. - مطابقة المادة العلميّة التي تمّ إعدادها لوثائق محكمة علمياً خاصّة بعناصر التصميم الزخرفيّ.	حوار ومناقشة. البحث العلمي / خصائص البحث العلمي	طلب الطالبة منار. مراجع علميّة.

## سؤال:

أذكر أهمّ عناصر التصميم الجرافيكي.

### مراعاة قواعد الأمن والسلامة:

- 1- المحافظة على نظافة الأيدي والصفّ أثناء العمل.
- 2- الاضائة الجيدة للحفاظ على الصحّة العامّة.

## العناصر الأولية للتصميم الزخرفي

أتعلم

### نشاط (1) عملي :

زخرفة طبق زجاجي بالنقاط .

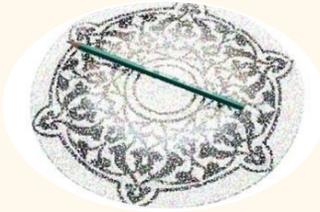


الأدوات: طبق، ألوان، مناديل، نموذج لشكل زخرفة بالنقاط.

### خطوات تنفيذ النشاط:



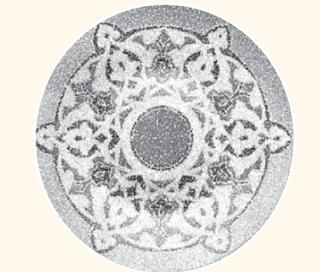
1 - تحديد شكل الزخرفة المراد تنفيذها.



2 - تحديد مسافة الزخرفة على الطبق.



3 - البدء بالزخرفة على الطبق.



4 - إخراج الشكل النهائي للطبق.

## النقطة

### العناصر الأولية للتصميم الجرافيكي

دراسة التكوين في الفنون هي دراسة لتصميم الشكل وتجميع عناصره. وعناصر تكوين الشكل أو التصميم الفني هي:

- 1- النقطة.
- 2- الخطوط.
- 3- المساحة.

والتي تُسمى أعمالاً ثنائية الأبعاد/ المسطحة، وفي الأعمال ثلاثية الأبعاد تُسمى الحجم. والتصميم ثنائي الأبعاد: هو الرسم والتصميم باستخدام بُعدين فقط، وتُسمى الرسوم المسطحة؛ لأنها تخلو من البعد الثالث، وهو العمق. الرسم بالأبعاد الثنائية من الرسومات السهلة التي تتمتع بالبساطة والوضوح والسهولة، ومن مجالاتها: الرسومات التوضيحية، وبرامج الأطفال التعليمية، وأفلام الكرتون والدعايات.

### النقطة:

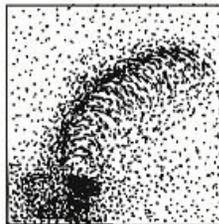
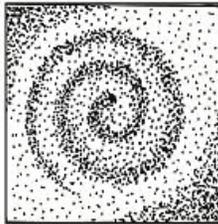
هي أبسط العناصر التي يُمكن أن تدخل في أي تكوين، وهي أينما كانت لا تُعبّر إلا عن مجرد تحديد مكانه. وهي من الناحية الهندسية لا أبعاد لها فهي مجردة من الطول والعرض. وقد وُجدت النقطة خاصّة داخل الدوائر في أعمال الفن البدائي بكثرة؛ ما يوحي بأنّها أكثر الوحدات الفنية قوةً والزاماً.

وتوحي النقطة أيضاً بحركة الاتجاه إذا تجاوزت مع نقطة أخرى

يميناً أو يساراً للأعلى أو للأسفل، وتوحي بمساحة معينة إذا توزّعت النقاط عن بعضها بعضاً، فيمكن أن تكون على شكل المربع أو المثلث أو أيّ مساحةٍ أخرى، ويُمكن أن تُثير أحاسيس حركية جديدة، وذلك عن طريق تكاثر النقاط متجمّعة كانت أو متناثرة، فإنّها بحكم طاقتها الكامنة كقيلةٍ بإثارة أحاسيس حركية متنوعة.

### ويُمكن إنتاج تصاميم فنية كثيرة ومميّزة باستخدام النقطة في حالاتٍ متنوّعة، منها:

- 1- الاختلاف في حجم النقطة.
- 2- الاختلاف في المسافات بين النقط.
- 3- الاختلاف في تنظيم النقط.
- 4- تقسيم النقط تقسيماً داخلياً.
- 5- استخدام الفراغ الإيجابي والسلبي بتغيير الأرضية من اللون الفاتح إلى اللون الغامق.



ومهما كانت المعاني التي تعبّر عنها تجمّعات هذه النقط، فإنّها قد تُشير أحاسيس بالحركة. وتُستخدَم النّقط في أغراض كثيرة تناسب صِغَر شكلها، مثل: زخرفة الوجوه والجسم، والمنسوجات المطبوعة على القماش، والأطر الفنيّة، والأطباق الخزفيّة، وأغلفة العُلب والتّصميمات الإعلائيّة.

### نشاط (2) عملي:

أنفِذْ زخرفةً من النّقاط على علبة.



### نشاط (3) عملي :

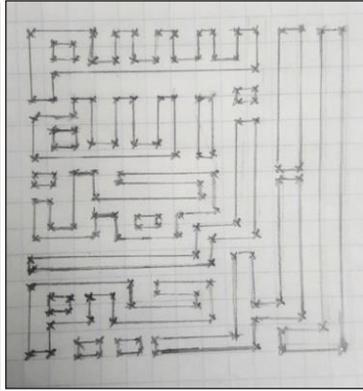
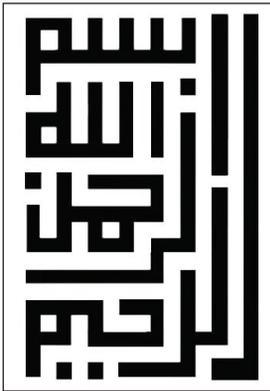
زخرفة الخط العربيّ بالنّقط.



الأدوات: نموذج ورقيّ لنصّ مكتوبٍ بالخطّ الكوفيّ، قلم رصاص، منمّحة .

### خطوات تنفيذ النشاط:

- 1 - التأكّد من نظافة مكان الرسم.
- 2- وَضْعُ النموذج على المرسم.
- 3 - تحديد الكلمات بالنقاط.
- 4- توصيل الكلمات بالنقاط.



النقطة التي تقع فوق أو تحت الحروف تُعطي له مدلول النّطق به، وأساليب الخطوط جميعاً هي صور للكلام. كما يلجأ الخطّاطون إلى تجميل الخطّ بأشكال زخرفيّة مستوحاة من النّقاط والزّخارف النباتيّة والهندسية في وحداتٍ جميلةٍ، كما في الخطّ الكوفيّ.

الشُّكْرُ لِلَّهِ

### سؤال:

ما أهميّة النقطة في التصميم الزّخرفيّ.



## الموقف التعليمي التعلّمي (2-2): استخدام الخطوط المستقيمة في الزخارف

### وصف الموقف:

تريد إدارة أحد المصارف إعادة تصميم شعارها باللغة العربية، باستخدام الخطوط، فلجأت إلى مصمم جرافيكي لمساعدتها.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحللها	<ul style="list-style-type: none"> <li>أجمع البيانات من إدارة المصرف عن: شكل الشعار السابق، اسم المصرف، أبعاد الشعار، الألوان، مواصفات خاصة للشعار (slogan)، الميزات المرصودة، والفترة الزمنية.</li> <li>أجمع بيانات عن: <ul style="list-style-type: none"> <li>شعارات لأسماء باللغة العربية باستخدام الخطوط (المستقيمة، المنحنية، ...).</li> <li>نماذج مختلفة لشعارات بنوك عالمية.</li> <li>أشكال الشعارات الزخرفية وأبعادها والألوان ودلالاتها.</li> <li>أنواع الخطوط المطلوبة.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلمي. حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>وثائق: (طلب المصرف، نشرات، وكالات تتعلّق بتصميم الشعارات الزخرفية والمعايير الخاصة بها).</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>تصنيف البيانات (أشكال الشعارات الزخرفية وألوانها وأبعادها).</li> <li>تحديد خطوات العمل: <ul style="list-style-type: none"> <li>وضع مقترحات وبدائل لشعارات المصرف.</li> <li>دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف.</li> <li>تحديد الشعار الأنسب من حيث: (الشكل، واللون، والخطّ والأبعاد). نوع الخطّ العربي وشكله.</li> <li>إعداد خطة زمنية للتنفيذ.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>المناقشة والحوار. التعلم التعاوني/ مجموعات. العصف الذهني</li> <li>استمطار الأفكار حول الشعارات الزخرفية).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصاميم الشعارات الزخرفية ذات مصداقية).</li> </ul>
أنفذ	<ul style="list-style-type: none"> <li>رسم مسودات (سكتشات) مقترحة للشعارات على شكل زخرفة من الاسم باستخدام الخطوط المستقيمة.</li> <li>اختيار 3 مقترحات لعرضها على الإدارة.</li> <li>اقترح مجموعات لونية تعبر عن الموضوع وإسقاطها على الشعارات المقترحة.</li> <li>الاتفاق مع الإدارة على تصميم الشعار من حيث: (الأبعاد والألوان والشكل، ونوع الخطّ العربي) وإجراء التعديلات المطلوبة.</li> <li>البدء بتصميم الشعار لتسليمه وفق الجدول الزمني، وإخراجه بالصورة النهائية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات. الحوار والمناقشة. عصف ذهني</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>قرطاسية.</li> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب إدارة المصرف).</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات الزخرفية ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقق	التحقق من: - اختيار الشعار المناسب من حيث: (الأبعاد والألوان والشكل والخطوط). - ملاءمة المجموعة اللونيّة المختارة للشعار. - تصميم الشعار لاسم البنك بتشكيل زخرفة من الخطوط المستقيمة، والمنحنية، ... - مطابقة مواصفات الشعار الذي تمّ إنجازه مع طلب الإدارة.	الحوار والمناقشة. التعلم التعاوني/ مجموعات.	- الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشعارات الزخرفيّة، صور، طلب المستثمر). - الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقيّة).
أوقف وأقدم	- توثيق أشكال الشعارات وألوانها وأبعادها، وأنواع الخطوط المستخدمة. - وآليّة اختيار الشعار المناسب مع الإدارة بما يحقّق المواصفات والمعايير، من مجموعة مقترحات (سكتشات). - فتح ملفّ بالحالة (تصميم شعار باسم المصرف باللغة العربية، قائم على تشكيل زخرفة من الاسم، باستخدام الخطوط المستقيمة) - عرض الشعار الذي تمّ إنجازه. - تسليم المصرف الشعار المطلوب.	الحوار والنقاش تعلم تعاوني/ مجموعات.	- حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.
القيّم	- رضا إدارة المصرف وموافقته على الشعار الذي تمّ تصميمه. - مطابقة الشعار المصمّم للمواصفات والمعايير.	حوار ومناقشة. البحث العلمي / أدوات التقويم الأصيل.	- نماذج التقويم. - طلب الإدارة. - كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشعارات الزخرفيّة.

## سؤال:

أبحث عن اسم لخطّ عربيّ مبنيّ على الخطوط المستقيمة.

### نشاط (1) نظري:

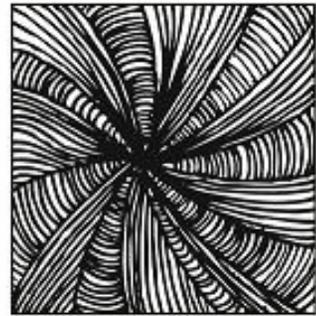
أبحث في إحياءات الخطوط الآتية:

- الخطوط العموديّة: .....
- الخطوط الأفقيّة: .....
- الخطوط المائلة: .....
- الخطوط المنكسرة: .....
- الخطوط المنحنية: .....



### الخطوط

- **الخطّ البسيط:** هو سلسلة من النقط المتلاصقة التي تسير في مسارٍ معيّن وتُحدّد اتجاهها ما، وهو معبأ بطاقةٍ وقوى حركيّة كامنة تجري في هذا الاتجاه، فمنها: المستقيمة والمتعرجة والمنحنيّة، ومنها: النقطة المتصلة أو الرفيعة والسّميقة القاتمة أو الفاتحة، ويمكن للخطّ أن يسير للأعلى أو الأسفل، أو اليمين أو اليسار بشكلٍ متموّج، أو لولبيّ، أو حلزونيّ، أو دائريّ.
- وللخطوط وظائف عديدة كتحديد الأشكال، وتُنشئ الحركات، وتقسّم الفراغات، وتُجزئ المساحات. وعندما يستخدم المصمّم الخطوط لتقسيم الفراغات فإنّه يهتمّ بإيجاد فواصل ممتعة بينهما؛ وذلك ليدركها العقل بسرعة. وللخطوط تأثيرٌ نفسيّ توحى به إلى الرائي، ويُمكن للخطوط أن تُحدّد الفاصل بين مناطق معتمة ومناطق مضيئة، وقد تُعبّر عن موضوعٍ معيّن، مثل الإنسان والحيوان، وقد تُعبّر عن أحاسيسٍ ومعانٍ، مثل الراحة والاسترخاء والسكون، ويمكن أن تُعبّر عن الارتباك والخوف، أو تُعبّر عن الحركة والنشاط.





## نشاط (2) نظري :

لرسم الخطوط المستقيمة يجب اتباع ما يأتي:

لتنفيذ الخطوط المستقيمة التي يجب مراعاتها في الرسم الحرّ هي ان تكون مستقيمة فعلاً، وتُحدّد الطول الصحيح والاتّجاه الصحيح .

- النظر باتجاه النقطة المتّجه إليها القلم مع ملاحظة نقطة البدء.

■ عدم محاولة رسم الخطّ بضربة واحدة، بل يرسم بعدة مراحل على أجزاء .

■ مسكة القلم يجب أن تكون مائلة باتجاه الخطّ وللأمام، مع تدوير أو برم القلم خلال الرسم.

■ رسم الخطّ: يُرسم الخطّ خفيفاً، نُصحّح اتّجاه الخطّ، توضيح الخطّ بالسّماكة المطلوبة.



## أنواع الخطوط:

■ الخطّ المستقيم: هو أقصر بُعد بين نقطتين، ويتميّز عن غيره من الخطوط ، فهو أكثرها وضوحاً على الاتّجاه المستمر. وقد يُعبّر عن فكرة معيّنة، وقد يوحي بالحركة والنشاط والفاعليّة، أو الإحساس بالراحة والسكون والهدوء.

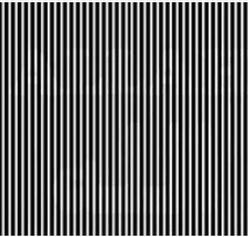
■ الخطوط الأفقيّة المتوازية مختلفة السّمك، تُظهر قوّة أكبر وطاقة طبيعيّة متميّزة للتعبير عن الظلال وتجسيم العناصر. توحي بازدياد العرض إلى الجنب، وتوحي بالحركة والنشاط.

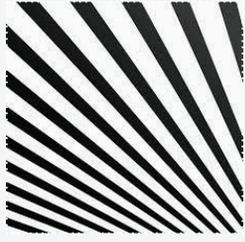


■ الخطوط العموديّة أو الرأسيّة القائمة: تُعطي إحساساً بالعمق، وبُعد الأشكال عن بعضها، وإنّ تكرار الخطوط تزيد من الإحساس بالقوّة والصلابة.

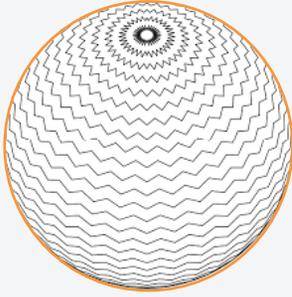
تعبّر أيضاً عن الرسوخ والاستقرار والاتّزان والإحساس بالقوّة الصاعدة الى أعلى، مثل الشجرة النامية أو الشخص الواقف، وحينما نرى خطين أحدهما

أفقيّ والأخر رأسيّ يالطول نفسه، فإنّ الرأسي يبدو أطول. توحي الخطوط الرأسيّة بازدياد الارتفاع إلى فوق نحو الأعلى، وتعبّر عن الهدوء والسكون والاسترخاء.





■ **الخطوط المائلة:** توحى بالسقوط وعدم الاستقرار ما لم ترتبط بخطوطٍ أخرى لدعمها.



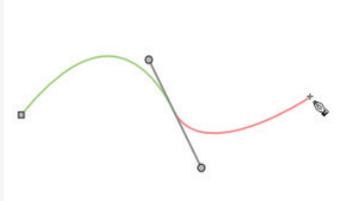
■ **الخطوط المنكسرة** التي تتكوّن من توالي مستقيمتٍ مائلةٍ ومتّصلة، التي تحدث من تقابل خطّين مستقيمين باتجاهين مختلفين، وتوحى بتأثير حركيّ نشيط.

وجمال الرسم الزخرفيّ أو اللوحة الفنيّة أساسٌ في تنوّع سماكة الخطوط وأطوالها وعلاقتها ببعضها بعضاً.



■ **الخطوط المنحنية:** جزء من كلّ تصميم تقريباً. وتنوّع تبعاً لطريقة رسمها وتكرارها بشكل منتظم، وتوحى إلى القوّة والثبات، أو الضّعف والانحناء وفق موقع الخطّ في التصميم، ومن سماتها الليونة والاستمراريّة والفنّ في التشكيل ومن أشكاله:

■ **خطّ منحنٍ ثابتٍ** يُمثّل انحناء قوسٍ من دائرة بمركزٍ واحد.



■ **خطّ منحنٍ بمراكز عدّة** ومتغيّر بالاتّجاه نفسه، أو باتّجاهٍ منعكس.



■ **خطّ متعرج:** وهو الانحناء المنعكس الناتج عن تقابل قوسين متعاكسي الاتّجاه. ويستخدم كثيراً في أشكالٍ زخرفيّة، لها تأثيرٌ بالرشاقة والمرونة في التصميم، وهو أكثر حدّة في التأثير في حالة الزيادة في الانحناء.



■ **الخطّ المموج:** يتكوّن من أقواسٍ متجاورة، يمكن اقتباسها من شكلٍ أمواج البحر، وله تأثير حركيّ نشيط.

■ **خطّ منحنيّ متغيّر بانتظام:** وفيه التنوّع يجمع بين القوّة والجمال، ويوجد في الأشكال الانسيابية في الطبيعة، مثل جسم الإنسان ووجه المرأة، وفي النباتات والأعصان والورود المتفرّعة.



■ **خطّ حلزونيّ:** يُسمّى لولبيّ وهو استمرار لدوران الخطّ المنحني حول نفسه، ويوجد في شكل الأصداف البحريّة، ويُستخدم كثيراً في النماذج الزخرفيّة وفي التّصميمات الهندسيّة، وأعمال الديكور. ويَرمزُ إلى الانطلاق والقوّة والدّفع، وإلى الانطواء والتفوّع.

### نشاط (3) عملي :

ارسم أنواع الخطوط المنحنية باليد الحرة، مع الأخذ بعين الاعتبار استخدام أسلوب الفوضى المنظّمة والملتزمة. ابدأ ببطء ثم أكثر سرعةً.



### نشاط (4) عملي :

ارسم خطوطاً مُشعّةً من نقطة مركزيّة وباليد الحرة باتجاهات مختلفة.



## سؤال:

ما الأمور التي يجب اتّباعها عند رسم الخطوط المستقيمة باليد (رسم حرّ)؟



## الموقف التعليمي التعلّمي (2-3): إخراج تصميم زخرفيٍّ مستوحى من عناصر بسيطة

### وصف الموقف:

يريد مهندسٌ عملَ تصميمٍ لأحد المساجد، فلجأ إلى مصمّم جرافيكيٍّ لمساعدته في إنجاز التصميم الزخرفيِّ للمسجد.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصفُ الموقف الصفيِّ	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>أجمع البيانات من المهندس عن: نوع الزخرفة، المساحات المطلوب تغطيتها، الألوان، مواصفات خاصّة، الميزانيّة المرصودة، والفترة الزمنيّة.</li> <li>أجمع بيانات عن: <ul style="list-style-type: none"> <li>أنواع الزخارف الإسلاميّة، والعناصر الأساسيّة لبنائها، وأسس بنائها.</li> <li>دلالات الألوان.</li> <li>أنواع الخطوط والأشكال المستخدمة في الزخارف الإسلاميّة.</li> <li>نماذج بصريّة لزخارف إسلاميّة.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلمي.</li> <li>زيارة ميدانيّة.</li> <li>حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>وثائق: (طلب المهندس، نشرات، وكتالوجات تتعلّق بتصميم الزخارف والمعايير الخاصة بها)</li> <li>مساجد مجاورة.</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصريّة، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطط وأقرّه	<ul style="list-style-type: none"> <li>تصنيف البيانات (أنواع الزخارف وعناصرها الأساسيّة وأسس بنائها، أنواع الخطوط والأشكال المستخدمة فيها، دلالات الألوان).</li> <li>وضع مقترحات وبدائل للعناصر الأساسيّة المراد استخدامها في بناء الزخرفة.</li> <li>دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف.</li> <li>تحديد العناصر التي سيتم بناء الزخرفة باستخدامها.</li> <li>وضع مقترحات للمجموعات اللونية، ومساحة التصميم ودراستها والمقارنة بينها، وتحديد الأنسب منها.</li> <li>إعداد خطة زمنيّة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>المناقشة والحوار.</li> <li>التعلم التعاوني.</li> <li>مجموعات.</li> <li>العصف الذهنيّ (استمطار الأفكار حول الزخارف).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصّة بتصاميم الزخارف ذات مصداقيّة).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التصميم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رسم مسودات (سكتشات) مقترحة للزخارف.</li> <li>- اختيار 3 مقترحات لتصاميم زخرفية لعرضها على المهندس.</li> <li>- اقتراح مجموعات لونية تعبر عن الموضوع وإسقاطها على الزخارف المقترحة.</li> <li>- الاتفاق مع المهندس على الزخرفة من حيث العناصر الأساسية لبنائها والألوان وأنواع الخطوط) وإجراء التعديلات المطلوبة.</li> <li>- البدء بتصميم الزخرفة لتسليمها وفق الجدول الزمني.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>- الحوار والمناقشة.</li> <li>- عصف ذهني.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسية.</li> <li>• الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب المهندس).</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الزخارف ذات مصداقية).</li> </ul>
التحقق	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التحقق من اختيار الزخرفة المناسبة من حيث (العناصر الأساسية والألوان).</li> <li>- التحقق من ملاءمة المجموعة اللونية والمساحة المختارة للزخرفة، وأنواع الخطوط.</li> <li>- التحقق من مطابقة مواصفات الزخرفة التي تم إنجازها مع طلب المهندس، ومع المواصفات والمعايير لتصاميم زخرفية محكمة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- الحوار والمناقشة.</li> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الزخارف، صور، طلب المهندس).</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقية).</li> </ul>
إرفاق راقدم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق أنواع الزخارف وألوانها والخطوط المستخدمة في إنشائها.</li> <li>- آلية اختيار الزخرفة المناسبة مع المهندس بما يحقق المواصفات والمعايير من مجموعة مقترحات (سكتشات).</li> <li>- إخراج تصميم زخرفي مستوحى من عناصر بسيطة.</li> <li>- فتح ملف بالحالة.</li> <li>- عرض الزخرفة التي تم إنجازها.</li> <li>- تسليم المهندس التصميم المطلوب للمسجد.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- الحوار والنقاش</li> <li>- تعلم تعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</li> </ul>
التقييم	<ul style="list-style-type: none"> <li>رضا المهندس وموافقته على الزخرفة التي تم تصميمها.</li> <li>مطابقة الزخرفة المصممة للمواصفات والمعايير.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- حوار ومناقشة.</li> <li>- البحث العلمي</li> <li>/ أدوات التقييم</li> <li>الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• نماذج التقييم.</li> <li>• طلب المهندس.</li> <li>• كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الزخارف</li> </ul>



## سؤال:

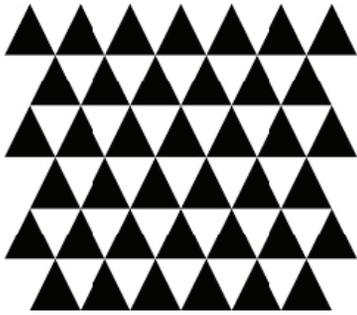
أذكر ثلاثة من أنواع الزخارف.

نشاط (1) عملي:

أرسم تصميم زخرفي مستوحى من المثلث .



الأدوات: ورق للرسم، قلم رصاص، ممحاة، مسطرة.



خطوات تنفيذ النشاط:

- 1 - التأكد من نظافة مكان الرسم.
- 2 - وضع نموذج الورق على المرسم.
- 3 - رسم مثلث وتكرار متماثل للمثلث وانعكاس بالتبادل على خط أفقي.

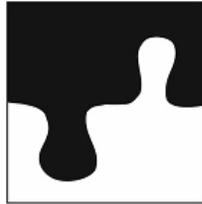
المساحة

إذا قلنا أن كتلة الحجر هي وحدة البناء في العمارة فإن المساحة هي وحدة بناء الصورة، ويتم توزيع المساحات في الصورة طبقاً لعوامل عديدة، منها:

- 1 - عدد المساحات التي تدخل في حدود إطار الصورة.
- 2 - صغر أو كبير المساحات بالنسبة لبعضها، أو بالنسبة للمساحة الكلية للصورة.
- 3 - موقع المساحة بالنسبة لحدود إطار الصورة، وموقع كل منها بالنسبة للأخرى.
- 4 - شكل المساحة فحدودها الخارجية تعطي لكل منها شكلاً معيناً.
- 5- ألوان المساحات فقد تكون بيضاء أو سوداء أو رمادية، فاتحة أو غامقة.

ويتم توزيع المساحات كما يأتي:

- 1- إن توزيع المساحات يرتبط بطبيعة موضوع العمل الفني.
- 2- توزيع المساحات يرتبط بأسلوب الفنان الذي يعبر عن نفسه من خلال هذا الموضوع.



## نشاط (2) عملي:

أقوم بتنفيذ تصميمٍ زخرفيٍّ بسيطٍ مستوحى من المربع.



وهناك اعتبارات ذات أهمية يمكن أن يراعيها المصمم أثناء توزيعه للمساحات في التصميم الجرافيكي:

- 1- التوازن في توزيع المساحة.
- 2- قواعد النسب المقبولة جمالياً.
- 3- توزيع المساحات بحيث تحقق للتصميم الجرافيكي الوحدة مع التنوع، والسيادة لعددٍ منها.
- 4- يكون توزيع المساحات الفاتحة والقاتمة عاملاً على إثارة الإحساس بالعمق الفراغي.
- 5- أن يتفق توزيع المساحات مع الهدف المطلوب في التصميم.
- 6- أن يوضع بالاعتبار تأثير تراكب المساحات وتبادل ألوانها.
- 7- أن تراعي العلاقة بين المساحات من جانب، وإطار التصميم من جانبٍ آخر.

## نشاط (3) عملي :

مطلوب إجراء العمليات المتنوعة لإخراج تصميمات زخرفية مستوحاة من العناصر الورقية الموضحة في اللوحة أدناه:



## استخدام العناصر التفصيلية للتصميم الجرافيكي.

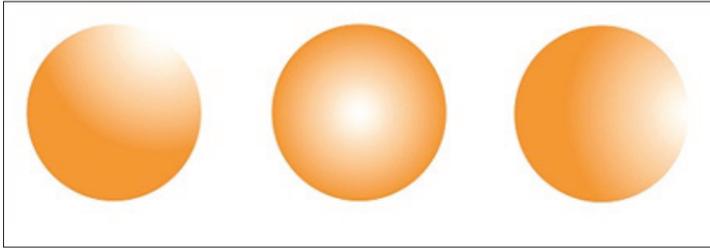


### الإدراك البصري (الظل، النور، الملمس).

#### الإدراك البصري (Visual Perception)

الإدراك في أي مجال هو تعبير يدلّ على أنّ هناك عملية عقلية تجري بناءً على استشارة للأعضاء الحسية. فالإدراك البصري (Visual Perception) يستثيره منبهٌ خارجيٌّ أيضاً، عن طريق الجهاز البصريّ، وهو العين، ويستجيب العقل لهذه الاستشارة فيدرك المرئيات.

وعند دراسة الإدراك البصريّ يجب دراسة الكل قبل الجزء؛ أي دراسة سيكولوجية الشكل، فإذا وقع جسم على بُعد مترٍ واحد من العين، ثمّ أصبح على مترين من العين، فإنّ المساحة التي تشغلها صورة الجسم على شبكية العين في الحالة الثانية سوف تنقص إلى 1/4 المساحة التي كانت تشغلها على شبكية العين في الحالة الأولى. فالأجسام أو المساحات تتناقص كلّما بُعدت عن العين، وتزيد كلّما قُرّبت من العين. فمثلاً لو وقف شخصٌ في بداية طريق مستقيمٍ ونظر إلى نهايته، فيرى أول الطريق مكان وقوفه وجوانبه اليمين واليسار أعرض بكثيرٍ من وسط ونهاية الطريق على مدى بصره، وهذه الظاهرة تُسمّى المنظور (Perspective).



#### الظل والنور (Light and Shadows)

كثيراً ما يُخلط بين أمرين وهما: الضوء والظلال من جانب، والفتح والقاتم من جانبٍ آخر، ورغم أنّ الإضاءة تُترجم في التصوير عادةً بألوان فاتحة كما تُترجم الظلال بألوان قاتمه،

إلّا أنّه يجب دائماً أن نفرّق بين الأمرين. وتُستخدم الإضاءة والظلال في العمل الفنيّ كدلالة من دلالات العمق الفراغي؛ لإثارة الاحساس بالتجسيم في الأعمال الفنية ثنائية الأبعاد.

فالكرة حين تسقط عليها إضاءة من جانب، سوف يقابلها ظلال من الجانب الآخر، ويكون تجمعهما معاً وسيلةً لإظهار كروية الكرة وإنّها ليست قرصاً مستديراً.

وكثيراً من الأعمال الفنية جاءت لتُظهر المناظر في ظلامٍ أو ظلال، ولكنّ جزءاً منها يستضيء بشعاعٍ ليكون بمثابة رسالة ضوئية للمُشاهد ليركّز على مركز السيادة الذي رآه الفنان.

ومن المعاني الدالة على كلّ من النور والظلام، فالنهار والليل هما الصورة المادية الملموسة للصراع الرمزي بين الخير والشر، وفي الديانات نجدُ ترابطاً بين النور ومعاني الخير والصدق والتقوى والصلاح والإيمان واليقين.

والضوء في الطبيعة أو البياض في الصورة يوحي بمعاني الصراحة أو الحقيقة أو النقاء والبراءة أو التفاؤل. أما الظلام هو غياب النور ومرتبطة بمعاني الشرّ والشيطان، ويرتبط بالخوف والكتمان والغموض ارتباطاً وثيقاً. وحدة الظلال (Sharpness) هو الاصطلاح الذي نطلقه للتعبير عن مدى التباين أو التدرّج في الظلال، فإذا كان هناك خطٌّ واضحٌ صريحٌ بين منطقتي الإضاءة والظلال، فهناك تباين، وبالعكس فإنّه لو تداخلت مناطق الظلال تداخلاً تدريجياً في مناطق الإضاءة فهناك تدرّج.

### وتتأثر مناطق الظلال بعاملين، هما:

- 1 - المساحة التي ينبعث منها الضوء، فتكون الظلال محدّدة تماماً إذا كان مصدر الضوء صغيراً، وتكون الظلال متدرّجة إذا اتّسعت مساحة المصدر الضوئي.
- 2 - نوع الإضاءة: وتتخذ الإضاءة أحد الأشكال الآتية:
  - ◆ الإضاءة المركزية.
  - ◆ الإضاءة غير المركزية.
  - ◆ الإضاءة غير المؤدّية إلى ظلال.
  - ◆ الإضاءة غير المباشرة.

### الغايات الفنية التي تحقّقها الإضاءة:

- أ- تحقيق السيادة للموضوع الرئيسي.
- ب- تحقيق التوازن.
- ج- تحقيق التأثير الدرامي.
- د- الإضاءة والظلال وتأثيرهما في تحقيق الإحساس بالعمق الفراغي.



ولتجاوز المساحات الدالّة على الظلال في الصورة مع المساحات الشديدة الاستضاءة أثر قويّ في الإحساس بالعمق الفراغي، أيّ الاحساس بالبروز رغم أنّ الصورة لا تعدو أن تكون مسطّحاً ثنائيّ الأبعاد لا يتميّز ببعدين فقط.

### الملمس (Texture):

هو تعبير يدلّ على الخصائص السطحيّة للمواد. وهو القيمة السطحيّة لكلّ مادة. حيث يختلف الملمس من مادّة إلى أخرى، حتّى لو تشابهت باللون والمساحة أو الحجم، فملمس المنسوجات المصنوعه من الحرير تختلف عن المنسوجات المصنوعه من القطن. فنلاحظ أنّ لكلّ خاميّة ملمساً خاصّاً تتميّز به عن غيرها. وكذلك يختلف ملمس الحيوانات والطيور والفاكهة والخضار والرّمال والأحجار، ويختلف ملمس بشرة الإنسان من واحد إلى آخر، ويختلف ملمس الطفل عن الإنسان الكبير.



وهذه خصائص نتعرّف عليها للوهلة الأولى عن طريق الجهاز البصريّ، ثم نتحقّق منها عن طريق حاسة اللمس.



والجهاز البصريّ لا يكفل وحده أن يؤدّي إلى الأحاسيس كلّها التي قد تثيرها حاستنا اللمس والبصر معاً. فالإحساس بالبرودة أو الإحساس بالحرارة لا يتحقّق إلا عن طريق اللمس فقط (ما لم يكن الجسم الساخن قد ناله تغييرٌ مرئيّ، مثل احمرار قطعة الحديد الساخن).



والإحساس بالزوجة قد يختلط أمره على الجهاز البصريّ وحده، فقد يكون السطح مبتلاً أو لزجاً. وهنا نجد أنّ حاسة اللمس هي الفيصل في الحكم بين الزوجة والبلل. أمّا في مجال الفنون الثنائيّة الأبعاد، فإنّ الملمس أمرٌ يرتبط فقط في الإدراك البصريّ، ولا يوجد هناك ارتباط له في حاسة اللمس.



فعندما نتكلّم عن حاسة اللمس في صورة فتوغرافيّة، فإنّ الذي لا شكّ فيه أنّ سطح الورقه الفوتوغرافيّة التي طُبعت عليها الصّور سواء كانت ناعمة أو محبّبة أو لامعة، أو كانت من النوع المطفي، فالذي يعيننا هو الإحساس البصريّ الناتج عن الاختلاف في الشكل بين ما يُسمّى بالورق الناعم أو المحبّب أو اللامع أو المطفي، وما يدلّ عليه الشكل من ملمس يوضّح اختلاف الملمس الذي يدركه الجهاز البصريّ.

## اللون

هو ذلك التأثير الفسيولوجيّ (أي الخاص بوظائف أعضاء الجسم) الناتج على شبكية العين، سواء كان ناتجاً عن المادة الصباغيّة الملوّنة أو عن الضّوء الملّون.

يحتلّ اللون مكانةً مهمّةً في جميع أوجه نشاطنا، وقد اهتمّ الفنّانون وعلماء أصول الشعوب وعلماء الطبيعة وعلماء النفس وغيرهم بنواحي اللون المختلفة.

وإنّه باختلاف الناحية الجماليّة، فإنّ دراسة اللون على سيكولوجيّة وفسيولوجيّة الجسم البشريّ قد اعطت نتائج يمكننا الاستفادة منها، إنّنا لا نستطيع أن نتجاهل مثلاً أنّ اللون الأحمر يسبّب الإثارة وشدّة سرعة نبضات القلب، وأنّ اللون الأزرق لونٌ مهدئٌ للجهاز العصبي، وعليه فقد أمكّنا تفهّم الألوان والتنبؤ بتأثيراتها المختلفة.

إن أسطح الأشياء ليست لها ألوان لكن خاصيّة إمتصاص بعض إشعاعات الطيف وارتداد (أي انعكاس) بعضها بمقتضى مختلف تأثيرات الضّوء الأبيض أو اللون الذي يضيئها، فيكتسب سطح الشيء لون الإشعاع الذي يعكسه، مع استثناء الأسطح المصقولة التي يمكن اعتبارها عاكسة لكلّ الإشعاعات المضيئة.





## أسئلة الوحدة

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة لكلِّ ممَّا يأتي:

1 ما أبسط العناصر التي يمكن أن تدخل في أي تكوين؟

- أ- النقطة. ب- الإيقاع. ج- حدود الإطار. د- فراغ.

2 في التأثير النفسي للخطوط، بماذا يوحي الخط الأفقي؟

- أ- بالسقوط. ب- بالحركة البطيئة. ج- بالهدوء والإستقرار. د- بالفرح والسعادة.

3 ما الخطوط المختلفة السمك والطول التي تثير إيقاعات كالموسيقى المرئية؟

- أ- خطوط أفقية. ب- خطوط مائلة. ج- خطوط إشعاعية. د- خطوط ملتوية.

4 ما الخطوط التي تُستخدم للتعبير عن الحركة المرنة والرشاقة والأنوثة؟

- أ- خطوط إشعاعية. ب- خطوط أفقية. ج- خطوط مائلة. د- خطوط حنيّة

5 إلامَ ترمز الخطوط الرأسية:

- أ- القوى النامية. ب- عدم الثبات. ج- الاتجاه. د- الاستقرار.

6 ما وحدة البناء في الصورة أو التصميم؟

- أ- الإيقاع. ب- المساحة. ج- النقطة. د- الخط.

7 بماذا يوحي الضوء في الطبيعة، أو البياض في الصورة؟

- أ- الجمال. ب- الإشراق. ج- الصراحة والحقيقة. د- الوضوح والنقاء.

8 بماذا يمكن أن تحقّق الإضاءة في؟

- أ- الإحساس باللمس. ب- الإحساس بالعمق الفراغي. ج- الإحساس بالمسافة. د- الإحساس بالبروز.



## 9 ماذا يعني التوازن في الصورة؟

- أ- توزيع المساحة الفاتحة والغامقة.  
ب- توزيع المساحة الفاتحة.  
ج- توزيع المساحة الغامقة.  
د- توزيع المساحة الملونة.

## 10 ما مدى أوجه التشابه بين ملمس وآخر؟

- أ- انعكاس الضّوء.  
ب- انعكاس الضّوء وامتصاصه.  
ج- نعومة السطح.  
د- خشونة السطح.

**السؤال الثاني:** ما طرق إخراج تصميم زخرفي مستوحى من عناصر بسيطة؟

**السؤال الثالث:** ممّ تتكون المساحات؟

**السؤال الرابع:** اذكر استخدامات النقط.

**السؤال الخامس:** تُستخدم النقط في أغراض كثيرة، اذكرها.

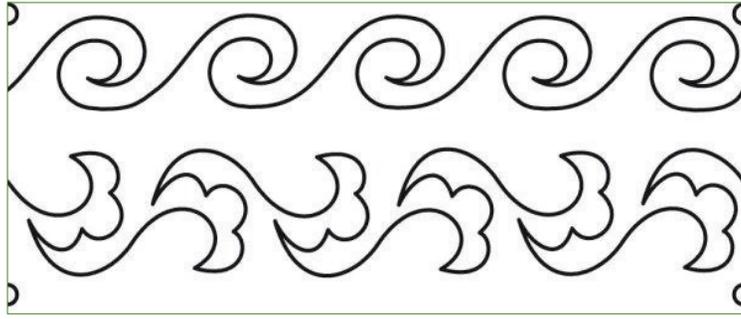
**السؤال السادس:** ما أهمية النقطة في التصميم الزخرفي؟

**السؤال السابع:** ما الأمور التي تختلف فيها المساحات في التصميم عن بعضها بعضاً؟

**السؤال الثامن:** اذكر بعضاً من المصادر الطبيعيّة للنقط.

## مشروع الوحدة

أنفذ تصميماً زخرفياً من إحدى الرسومات الآتية:



# أسس التصميم الجرافيكى

## الوحدة الثامنة



## أناقش

للتصميم عناصر أولية ترتبط مع بعضها  
بعضاً ارتباطاً وثيقاً، لتشكل معاً تخطيطاً فنياً  
مُتكاملاً ينتج عنه وحدات زخرفية متنوعة.



يُتَوَقَّعُ مِنَ الطَّلَبَةِ بَعْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ دَرَاةِ هَذِهِ الْوَحْدَةِ، وَالتَّفَاعُلِ مَعَ أَنْشِطَتِهَا أَنْ يَكُونُوا قَادِرِينَ عَلَى تَوْضِيحِ الْأَسَاسِ الْفَنِيِّ لِلتَّصْمِيمِ، فِي إِعْدَادِ تَصَامِيمٍ تَتَّسِمُ بِالرِّيَادَةِ وَالتَّمْيِيزِ مِنْ خِلَالِ مَا يَأْتِي:

- ◆ وحدة الشكل في التصميم.
- ◆ الإيقاع في التصميم وأنواعه.
- ◆ تمييز التوازن بين العناصر.
- ◆ أنواع السيادة في التصميم.
- ◆ الانسجام في الأشكال والألوان .

## الكفايات المهنية:

المُتوقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة، والتفاعل مع أنشطتها:

### أولاً: الكفايات الحرفية

- 1 - القدرة على تحديد دور كلٍّ من: (الوحدة، المركزية، التوازن، التناسب، النظام أو التنسيق، التنوع، الوضوح، الانسجام، الإيقاع) في عملية التصميم.
- 2 - القدرة على الرسم والتعبير عن الأسس الفنية .
- 3 - القدرة على التمييز بين الأسس الفنية .
- 4 - تقويم النتائج وعرضها.

### ثانياً: الكفايات الاجتماعية والشخصية

#### ثالثاً: الكفايات المنهجية

- 1 - العمل ضمن فريق .
  - 2 - تقبل التغذية الراجعة .
  - 3 - احترام رأي الآخرين .
  - 4 - مصداقية التعامل مع الزبون .
  - 5 - حفظ خصوصية الزبون .
  - 6 - القدرة على إدارة الحوار وتنظيم النقاش .
  - 7 - الاستعداد للاستجابة لطلبات الزبون .
  - 8 - التحلي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل .
  - 9 - التمتع بالفكر الريادي أثناء العمل .
  - 10 - استخلاص النتائج ودقة الملاحظة .
  - 11 - الاتصال والتواصل الفعال .
  - 12 - الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة .
  - 13 - الإفادة من مقترحات الآخرين .
  - 14 - امتلاك مهارة التأمل الذاتي .
  - 15 - الاستعداد التام لتقبُّل ملحوظات الآخرين وانتقاداتهم .
  - 16 - القدرة على الإقناع .
- 1 - العمل التعاوني .
  - 2 - الحوار والمناقشة .
  - 3 - امتلاك مهارة البحث العلمي والقدرة على توظيف أساليب .
  - 4 - التخطيط .
  - 5 - القدرة على استمطار الأفكار (العصف الذهني) .
  - 6 - استخدام المصادر والمراجع المختلفة .
  - 7 - توثيق نتائج العمل وعرضها .
  - 8 - توظيف التكنولوجيا والبرامج الإحصائية وتمثيل البيانات .
  - 9 - وضع خطة وجدول زمنية .

## الموقف التعليمي التعلّمي (1-3): أسس التصميم الجرافيكي

### وصف الموقف:

كَلَّف معلّم التصميم الجرافيكي في مدرسة فدوى طوقان للتعليم المهنيّ طلبة الصفّ الحادي عشر، بتصميم مجلّة حائط تعليميّة توضّح أسس التصميم الجرافيكي، فاستعانوا بمكتب للتصميم الجرافيكي.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصفُ الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>• أجمع البيانات من الطلبة الزائرين عن: موضوع البحث، الفئة المستهدفة، الوسائط المستخدمة في عرض الوسيلة، الفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</li> <li>• أجمع بيانات عن: <ul style="list-style-type: none"> <li>- أسس التصميم الجرافيكي: (الوحدة، الإيقاع، التوازن، السيادة، الحركة، التناسق).</li> <li>- تعريف كلٍّ من هذه الأسس.</li> <li>- نماذج بصريّة لتصاميم توضّح كلّ جانب من هذه الأسس.</li> <li>- أهميّة هذه الأسس وأثر كلٍّ منها في تكوين التصميم الجرافيكي.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• البحث العلمي.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلم التعاوني/ مجموعات عمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: الطلب الخاص بطلبة المدرسة، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بأسس التصميم الجرافيكي).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصريّة، فيديو وصور تعبّر عن أسس التصميم الجرافيكي).</li> </ul>
أخطّط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات (أسس التصميم الجرافيكي، تعريفها، وأهمية كل منها في تكوين التصميم).</li> <li>• تحديد أسس التصميم الجرافيكي (الوحدة، الإيقاع، التوازن، السيادة، الحركة، التناسق).</li> <li>• وصف أهميّة هذه الأسس في تكوين التصميم الجرافيكي.</li> <li>• تحديد النماذج البصريّة التي تم جمعها كأمثلة على المادة.</li> <li>• إعداد خطة زمنيّة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• المناقشة والحوار.</li> <li>• التعلم التعاوني.</li> <li>• العصف الذهنيّ (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب الإدارة، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بأسس التصميم الجرافيكي) البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة بشرح أسس التصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).</li> </ul>
أقدّم	<ul style="list-style-type: none"> <li>• صياغة تعريفات لأسس التصميم الجرافيكي، توضّح معاني هذه الأسس، وأهميّتها في التصميم الجرافيكي.</li> <li>• تنفيذ تصميم مُقترح للمجلة العلميّة قائم على أسس التصميم.</li> <li>• عقد جلسة الطلبة الزائرين، لمناقشة المادة التي تمّت صياغتها (أسس التصميم، تعريفها، أهميّتها)، والوسائط المستخدمة في تقديم المجلة العلميّة.</li> <li>• إجراء التعديلات المتّفق عليها مع الطلبة الزائرين (حذف، أو إضافة معلومات).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>• الحوار والمناقشة.</li> <li>• عصف ذهنيّ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- قرطاسية.</li> <li>- حاسوب.</li> <li>- الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المذيع)</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
توثيق	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التحقّق من الأسس التي تمّ وصفها في الوسيلة.</li> <li>- التحقّق من صياغة تعريفات لأسس التصميم الجرافيكي، التي توضّح معاني هذه الأسس، وأهمّيّتها في التصميم الجرافيكي.</li> <li>- التأكّد من تنفيذ التصميم المقترح للمجلة العلميّة قائم على أسس التصميم، وفقّ المعايير والمواصفات.</li> <li>- ضبط المادة التي تمّ إعدادها لغويّاً.</li> <li>- التحقّق من مطابقة المادة التي تمّ إنجازها وفقّ الاتفاق مع الطلبة الزائرين.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الحوار والمناقشة.</li> <li>التعلم التعاوني / مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- قرطاسية.</li> <li>- حاسوب.</li> <li>- الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب الإدارة)</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصة بأسس التصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).</li> </ul>
أولى وأقدم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق تعريفات أسس التصميم الجرافيكي ومعاني هذه الأسس، وأهمّيّتها في التصميم الجرافيكي.</li> <li>- فتح سجل خاص بالحالة (أسس التصميم الجرافيكي، وتعريفاتها، وأهمّيّة كلّ منها).</li> <li>- إعداد العروض التقديميّة.</li> <li>- تسليم الطلبة الزائرين المجلة التي تمّ إعدادها.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الحوار والنقاش.</li> <li>تعلّم تعاوني / مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حاسوب، جهاز عرض، سجلّات.</li> </ul>
أقدم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رضا الطلبة عن المجلة العلميّة التي تمّ إعدادها بما يحقّق المعايير والمواصفات.</li> <li>- مطابقة المادة العلميّة التي تمّ إعدادها لوثائق محكمة علمياً خاصة بأسس التصميم الجرافيكي</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حوار ومناقشة.</li> <li>البحث العلمي / أدوات التقويم الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>نماذج التقويم.</li> <li>طلب الإدارة.</li> <li>مقالات، كتب.</li> </ul>

## سؤال:

اذكر أسس التصميم الجرافيكي، وأناقش معنى وأهمّيّة كلّ واحدٍ منها.

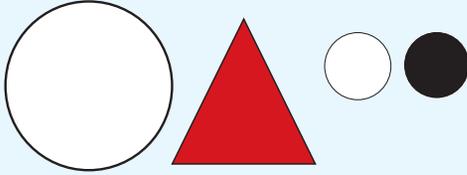


نشاط (1) عملي :

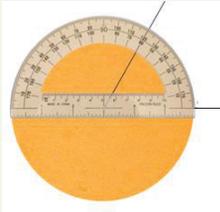
تركيب عناصر مفككة بشكل أكثر تشويقاً ومتعة.

الأدوات: دفتر رسم، مسطره، فرجار، قلم رصاص، ألوان خشبيّة .

خطوات تنفيذ النشاط:



تحديد الأشكال الهندسيّة

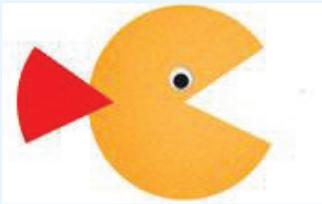


رسم (اسكتش) بسيط قبل البدء بالرسم على دفتر الرسم .

رسم الأشكال الهندسيّة وتلوينها.



قصّ الأشكال الهندسيّة.



تركيب العناصر المفككة بطريقة مترابطة وأكثر تشويقاً.

أحاولُ تركيب الأشكال الهندسيّة السابقة للحصول على وحدة جديدة وشائقة.

## نشاط (2) عملي :

أنفذ رسم أشكالٍ هندسيّةٍ بأسلوبٍ آخرٍ يحقّق الوحدة.



**التصميم:** هو تخطيطٌ فنيٌّ مبتكرٌ قابلٌ للتنفيذ، ويتضمّن تصميم أيّ عملٍ فنيٍّ وفق الأسس الآتية:

- الوحدة بين العناصر المنوّعة، والمركزيّة، والاتّزان، والتناسب، والنظام، والتنوّع، والوضوح، والإيقاع، والانسجام، والفكرة الجيّدة التي تؤكّد جمال التصميم.



**الوحدة:** الوحدة في مجال الفن التشكيلي هي تعبيرٌ واسعٌ يشمل عناصر متعدّدة، منها: وحدة الشكل، ووحدة الأسلوب الفني، ووحدة الفكرة أو وحدة الهدف، وهذه العناصر جميعها هي التي تثير في المُشاهد الإحساس بوحدة العمل الفنيّ. ولذلك على الفنّان أن يضعَ لعمله الفنيّ تخطيطاً واضحاً حين يفكّر في تنظيم مجموعة من العناصر البصريّة داخل حدود إطار الصورة.

## نشاط (3) عملي :

تنسيق باقةٍ وردٍ منوّعة الأشكال والألوان بما يحقّق وحدةً منسجمة.



إحضار المواد اللازمة لتنسيق الزهور



إحضار الزهور من الحديقة وتجميعها



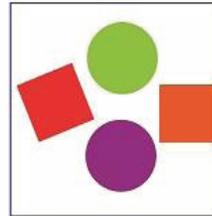
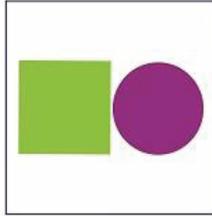
إضافة الورق الأخضر للزهور



صنع باقة من الزهور

ويُمكن أن تُحقَّق الوحدة بين عناصر العمل الفني في الشكل عن طريق:

- 1 - التقارب: أي تقريب الأشكال من بعضها بعضاً.
  - 2 - التلامس: أي الوصول إلى الوحدة عن طريق الزيادة في قربها بحيث تكون متلامسة.
  - 3 - التراكب: ويعني تحقيق الوحدة عن طريق تراكب العناصر، بحيث تكون أمام بعضها أو داخل بعضها.
- وتبيّن الصور كيف تتحقّق الوحدة عن طريق التقارب والتلامس والتراكب.



#### نشاط (4) عملي :

أقوم بترتيب خمسة من زملائي في الصفّ بجانب بعضهم بعضاً بفراغات متساوية، وألاحظ الإيقاع بين العناصر والفراغات.

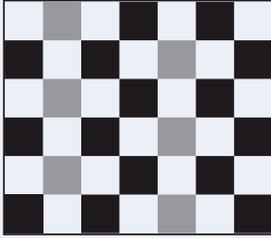


**الإيقاع:** فالإيقاع فترات ووحدات تتكرر ضمن نظامٍ معيّن، وهكذا نرى أنّ للإيقاع عنصرين أساسيين هما:

1- **الوحدات:** وهي أشكال العناصر المرسومة وتكوّن الجانب الإيجابي.

2- **الفترات:** وهي الفراغات الموجودة بين تلك العناصر، وتكوّن الجانب السلبي، ودون هذين العنصرين لا يمكن

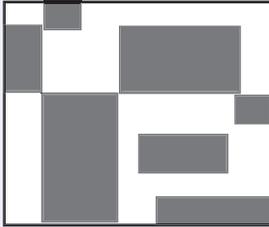
أن تتخيّل إيقاعاً، ومهما كان شكل الإيقاع في الصورة فلا بدّ أن يقع في إحدى المراتب الإيقاعيّة الآتية:



• **إيقاع رتيب:** وهو ذلك الإيقاع الذي تتشابه فيه كلُّ من الوحدات والفترات تشابهاً تاماً من جميع الأوجه كالشكل، والحجم، والموقع باستثناء اللون.



• **إيقاع غير رتيب:** وهو الإيقاع الذي تتشابه فيه كلُّ من الوحدات مع بعضها، كما تتشابه فيه جميع الفترات مع بعضها بعضاً دون أن تتشابه الوحدات مع الفترات.



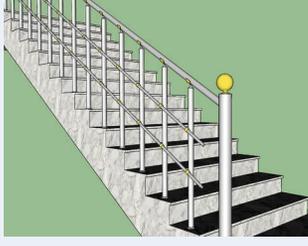
• **إيقاع حرّ:** وهو ذلك الإيقاع الذي يختلف فيه شكل الوحدات مع بعضها اختلافاً تاماً، كما تختلف فيه الفترات عن بعضها اختلافاً تاماً، وهذا يكون في حالتين:

- **إيقاع حرّ يحكمه إدراكٌ عقليّ ثقافيّ فنيّ،** بحيث تكون الوحدات والفترات مرتّبة بشكّلٍ مقبول.

- **إيقاع حرّ عشوائيّ** وفيه يكون ترتيب كلِّ من الوحدات والفترات ترتيباً عشوائياً دون رابطة أو تنظيم.



• **إيقاع متناقص:** وهو الإيقاع الذي يتناقص فيه حجم الوحدات تناقصاً تدريجياً مع ثبات حجم الفترات، أو تناقص حجم الفترات تناقصاً تدريجياً مع ثبات حجم الوحدات.



• **إيقاع متزايد:** وهو الإيقاع الذي يتزايد فيه حجم الوحدات تزايداً تدريجياً مع ثبات حجم الفترات، أو تتزايد فيه حجم الفترات تدريجياً مع ثبات حجم الوحدات، ويلاحظ هنا أنّ هذا النوع معاكس للإيقاع المتناقض، وقد يظهر الاثنان معاً في الوقت نفسه وذلك وفق اتجاه نظر المشاه



هذا ومن الممكن أن يقوم الفنان بالجمع بين أكثر من إيقاع واحد في العمل الفني، وفي الأغلب يكون كذلك. علماً بأنّ الجمع بين أكثر من مرتبة إيقاعية يُكسب العمل الفني تنوعاً في الشكل، كما أنّ اجتماع مرتبتين من الإيقاع أو أكثر بجانب بعضهما يقوّي كلّ منهما الآخر ويزيدان من وحدة العمل الفني، وذلك بشرط أن يكون لأحدهما سيادة على الآخر.

### نشاط (5) عملي :



التوازن (التمثال).

**الأدوات:** ورقة، قلم رصاص، مقصّ.

- أطوي الورقة من المنتصف بشكل متساوٍ.
- أرسّم نصف شجرة تبدأ من الطرف الداخلي وتنتهي إليه.
- أقوم بقصّ الورقة تماشياً مع الخطّ الذي قمتُ برسمه.
- أقوم بفتح الورقة المثنيّة، وألاحظ اكتمال شكل الشجرة والتوازن والتمثال بين نصفيهما.

### نشاط (6) عملي:



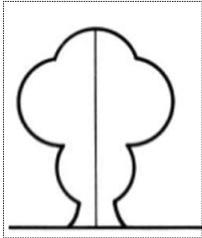
أنفذ رسماً آخر يحقق التوازن بالأسلوب السابق نفسه.



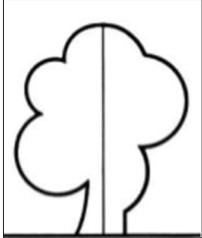
**3- الاتّزان (التوازن):** هو الحالة التي تتعادل فيها القوى المتضادة، وهو أيضاً الإحساس الغريزي الذي نشأ في نفوسنا عن طبيعة شكل الإنسان، معتدل قائم رأسياً متوازن على أرض أفقيّة.

والتوازن من الخصائص الأساسية التي تلعب دوراً مهماً في تقييم العمل الفني، والإحساس براحة نفسيّة حين النظر إليه، ولألوان أيضاً ثقل سواء أكانت ألواناً فاتحة أم قاتمة، وليس من الضروري أن تكون المساحات اللونيّة متساويةً، فالأّزان في اللون لا يعني مساحات متساوية بل أن يكون لثقل اللون الكائن في أحد جوانبها ما يقابله من ثقل في جانبها، وليُعد الثقل أو قربه أهميّة أيضاً في إحساسنا بتوازنها.

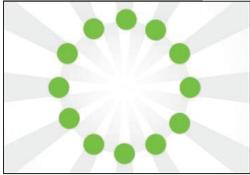
## أنواع التوازن:



**1- اتّزان محوريّ سيمتري:** التوازن المحوريّ السيمتري (المتماثل) يعني أن تتواجد قوى متماثلة في كلا الجانبين من الصورة. حيث يتماثل فيه الجانب الأيمن مع الجانب الأيسر تماثلاً تامّاً مشابهاً للصورة في المرآة، والذي يناسب النماذج الزخرفيّة والتكوينات الكلاسيكيّة الرسميّة.



**2 - اتّزان محوريّ غير سيمتري:** الاتّزان المحوريّ غير السيمتري (غير المتماثل) وهو أن يكون التماثل في شكل الجانبين الأيمن والأيسر معاً، أو العلوي والسفلي معاً، مع الاختلاف في اللون، وهذه وسيلة من شأنها التنوع في ألوان المرئيات مع بقاء التوازن.



**3 - التوازن المركزيّ:** التوازن المركزيّ وفيه يدور التصميم أو التكوين حول مركزه، فيه يتمثل عنصران أو أكثر ويكون مركز الصورة هو النقطة الفاصلة بينهما.



**4 - التوازن المستتر:** التوازن المستتر لا يتفق فيه شكل أو لون العناصر البصريّة الكائنة في أيّ من نصفَي الصورة (العلويّ والسفليّ) أو (الأيمن والأيسر). بل نشعر فقط بتعادل في القوى بين نصفَي الصورة.

## نشاط (7) نظري وعملي:

أجمع صوراً لعشرة تصاميم مختلفة، وأقارن بينها من حيث أكثر العناصر ظهوراً في كلّ تصميم، وأناقش سبب السيادة لكلّ عنصر.





## السيطرة / السيادة

**الأدوات:** أوراق رسم بيضاء، قلم رصاص، ممحاة، ألوان خشبيّة.

### خطوات تنفيذ النشاط:

- 1 - أرسم مجموعة من الزهور، وألّون واحدة منها باللون الأحمر، وألّون باقي الزهور باللون الأصفر.
- 2 - على ورقة أخرى، أعيد رسم مجموعة الزهور بحيث تكون إحداها أكبر حجماً من البقية، وألّونها جميعها لوناً واحداً.
- 3 - أكّرر رسم الزهور بجانب بعضها بعضاً، بحيث تكون مختلفة الأحجام ومرتبّة من اليمين ابتداءً بالزهرة الكبرى ومنتهية بأصغر زهرة.
- 4 - هذه المرة، أرسم الزهور متجمعة في جزء من اللوحة، ماعداً واحدة، أقوم برسمها منعزلة عن باقي الزهور.

### 4 - السيطرة / السيادة:

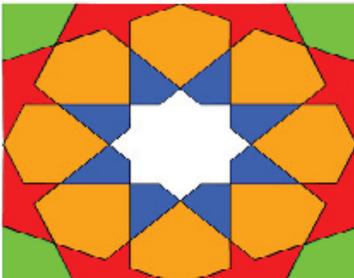


تعتمد رغبتنا في توافر عنصر السيادة في العمل الفنّي، وفي التصميمات الفنّيّة تتطلّب وحدة الشكل أن تسود خطوط ذات طبيعة معيّنة أو اتجاه معيّن، أو مساحات ذات شكل خاصّ، أو ملمس معيّن، أو حجم معيّن أو لون معيّن... الخ. وليكون في التصميم الفني جزء ينال أولويّة لفت النظر إليه عمّا سواه.

### وفيما يأتي أنواع السيادة:

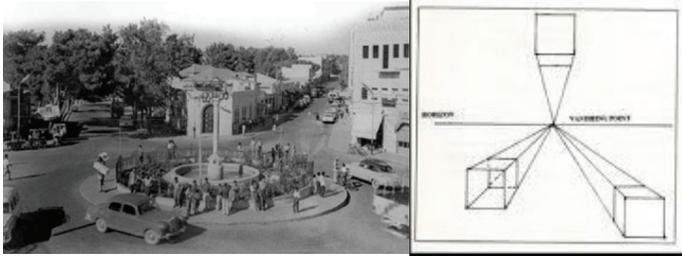
#### 1 - السيادة عن طريق تباين في الألوان:

تسود المساحة القاتمة في وسط أبيض أو لون فاتح، وتسود المساحة الفاتحة في وسط قاتم، وعادةً اللون الأكثر تشبّعاً يسود على الأقل تشبّعاً، ويمكن تحقيق السيادة عن طريق تباين اللون بإعطاء الموضوع الرئيسيّ أهميّة أكثر من غيره من المواضيع،



وذلك عن طريق زيادة شدة الإضاءة للموضوع الرئيسي عن سواه، وأثبتت الدراسات السيكلوجية أنّ المساحة البيضاء الصغيرة على الرقعة القاتمة تكون أكثر لفتاً للنظر من المساحة السوداء على رقعة بيضاء.

## 2 - السيادة عن طريق الحدة:



عند زيادة حدة أحد أجزاء الصورة؛ أي زيادة ظهور التفاصيل الدقيقة في جزء دون غيره من الأجزاء فيكون فيه الحدة ويكون هو السائد، وله خصوصية عن غيره.



## 3 - السيادة عن طريق القرب:

وذلك كأن يكون مكان الموضوع الرئيسي في مقدمة الصورة، والموضوعات الثانوية بعيدة عنه في مؤخرتها، وتعدّ هذه الطريقة أيضاً من طرق جلب النظر للتركيز على العنصر الأمامي في مقدمة أو بداية الصورة .



## 4 - السيادة عن طريق الانعزال:

إذا وُضِعَ جسمٌ وحيدٌ منعزل في أحد أجزاء الصورة، وتواجدت أجسام متعددة كمجموعة في باقي المساحة، فمن المؤكّد أن يسود الجسم الوحيد المنعزل، ويحدث أيضاً إذا كان الجسم الوحيد في المنتصف .



## 5 - السيادة عن طريق الملمس:

إذا تواجدت مساحة ملساء كبيرة وجوارها مساحة أخرى صغيرة خشنة الملمس، فسوف تسود المساحة الخشنة؛ لأنها المميّزة عن المساحة الكبيرة الملساء، ويمكن أن يحدث العكس سيادة مساحة ملساء بجوار مساحة كبيرة خشنة.

6 - **السيادة عن طريق الحركة:** يسود الجسم المتحرك لو تواجدت معه مجموعة من الأجسام الأخرى الساكنة، ويمكن العكس أن يسود الجسم الساكن إذا كانت بقية الأجسام المحيطة به متحركة، كأن يتحرك جميع اللاعبين في المباراة ولاعب فقط يقف في وسط الملعب، أو كطالب في قاعة الدرس يتحرك وجميع الطلبة في حالة ثبات وسكون في أماكنهم.

7 - **السيادة عن طريق توحيد اتجاه النظر:** حين تشاهد جماعة يتجه بصرهم جميعاً نحو موضوع معين، فمن المؤكد أن يكون هذا الأمر دافعاً لنا إلى النظر معهم في الاتجاه نفسه، سواء أكان الدافع لسلوكنا هذا هو حب الاستطلاع أم كان مشاركة وجدانية. فمركز السيادة يصبح البؤرة التي يتجه إليها نظر المجموعة التي تُسمى مركز النظر.

8 - **السيادة عن طريق اختلاف شكل الخطوط أو شكل عناصر التكوين:** تتحقق السيادة إذا اختلف شكل الموضوع الرئيسي عمّا حوله، كأن يتماثل شكل واتجاه مجموعة من الخطوط في الصورة وتأتي بينها خطوط أخرى تُكوّن في مجموعها شكلاً مغايراً.

#### أمثلة على مركز السيادة:

- في مجال تصميم ثوب من التراث الفلسطيني يمكن أن يكون التركيز على صدر الثوب حيث يُعدُّ مركزاً للشكل العام .



- في مجال أعمال التجميل من المعروف أنّ مركز السيادة ولفت الانتباه في شكل الإنسان والوجه خاصة هي العيون، حيث تعبّر عن شتى الانفعالات النفسية التي تظهر آثارها واضحة على وجه الإنسان التي تعكس ما في داخله من الشعور بالرضا أو بالغضب، بالفرح أو بالحزن، بالهدوء أو بالتعجب، بالشجاعة أو بالخوف، بالصحة أو بالألم .



#### 5 - الحركة:

الحركة في المجال البصري هي أقوى مشيرات الانتباه، ولا يُقصد بالحركة هنا أنّ الأشكال تتحرك، أو أنّ نرسم أشخاصاً يسيرون أو يرقصون، (فإن هذه الأشكال عند رسمها تصبح ساكنة دون حراك)، ولكن ما يُقصد بالحركة في العمل الفني هو قدرة الفنان على جعل عين المشاهد تتحرك في أجزاء العمل الفني، أو أن يحسّ المشاهد بإخلال التوازن، بحيث يوحي بقدم حركة أو حدث، وقد يبدو للوهلة الأولى أنه لا سبيل إلى التعبير عن الحركة

في مثل هذه المسطّحات غير أنّه من الممكن عن طريق الأشكال الثابتة إثارة أحاسيس ديناميكيّة لدى المشاهد. والرياح حين تشتد قد لا تعرف تأثيرها بصريّاً إلاّ عن طريق زيادة في ميل الأشجار أو الأعشاب أو عن طريق تطاير رداء أو شعر سيّدة، ومدخنة المصنع حيث تنفث دخاناً له دلالة على الحركة، إن هذه الموضوعات وغيرها هي موضوعات ثابتة في الصورة؛ ولذا لا يأتي إدراك الحركة عن طريق الجهاز البصري (العين) فقط بل يلعب الدماغ البشريّ دوراً أساسياً في إدراكها. ويتزايد الإحساس بالحركة في التكوينات التي تسود فيها الخطوط المائلة أو الأشكال المثلثة أو الهرمية حين تتعدّد اتجاهاتها.

(التناسق)

نشاط (9) عملي :



الأدوات: مجموعة من الزهور الملوّنة، مقص، ماء، مزهريّة.

### خطوات تنفيذ النشاط



أقوم بتقليم سيقان الزهور بأطوال مختلفة، بحيث تكون أطول من المزهريّة.



أملأ ثلث المزهريّة بالماء.



أبدأ بترتيب الزهور في المزهريّة بطريقة منسجمة تُراعى فيها الجمالية من حيث الشكل والطول واللون.



أنجز الشكل النهائيّ للزهور داخل المزهريّة وأقوم بعرضها في غرفة الصفّ.

## 6- الانسجام (التناسق)



ونعني بالانسجام وحدة العمل من حيث الصياغة والأسلوب ويشمل أسلوب الفنان، فنقول: أسلوب (فان جوخ) أو (سيزان) فلكلّ فنّان أسلوبه وطريقته المتميّزة في الأداء، وممّا يجدر ملاحظته تناسق العناصر المكوّنة للعمل الفنّي من حيث اللون والخطّ والملامس والقيمة الضوئية.

فالمصمّم أو الفنّان مطالبٌ بمراعاة مدلول الفراغ، ومدى انسجامه مع العناصر المرسومة إضافة إلى ما يحدّد طبيعة العمل الفنّي تمشيّاً مع حدود إطار الصورة.

ولا شكّ أنّ الجمع بين هذه العناصر يستلزم دراسة مبدئية لنسبها، أو العلاقات بين الحجوم في الأجسام الثلاثية الأبعاد، كما تتطلّب دراسة المسافات الفاصلة بين كلّ منها لتخلق إيقاعات مقبولة جمالياً.

ورغم أنّه يبدو ولأوّل وهلة أنّ الاختبار الذي يجري على أساس العلاقة بين أبعاد المستطيلات لم يُؤدّ إلى نتيجة، إلّا أنّه لوحظ تفضيل لشكل المستطيل الذي تكون نسبة طول ضلعه الصغير إلى الضلع الكبير =  $(1 : 1.618)$ ، وذلك المستطيل الذي تكون فيه نسبة الضلع الصغير إلى الضلع الكبير تساوي النسبة بين طول الضلع الكبير إلى مجموع طول الضلعين. وهذه النسبة التي يندرج عليها تقسيم الخطّ إلى قسمين متناسبين أو المثلث أو الدائرة وغيرها من الأشكال، هي ما تُسمّى النسبة الذهبية، أو القطاع الذهبي.

### سؤال:

ما أهميّة الوحدة في العمل الفنّي؟

### سؤال:

ما طرق تحقيق السيادة في التصميم؟

# أسئلة الوحدة

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة لكل مما يأتي:

1 ما أسس التصميم الفني؟

- أ- النقطة      ب- الخط      ج- الإيقاع      د- المساحة

2 بم تسمى الفراغات الموجودة بين العناصر المرتبة في العمل الفني؟

- أ- وحدات      ب- مساحات      ج- إضاءات      د- فترات

3 ماذا نطلق على الشكل عند تشابه الجزء الأيمن مع الأيسر والجزء العلوي مع السفلي؟

- أ- توازن مركزي      ب- توازن محوري سيمتري.  
ج - توازن مستتر.      د- توازن سمثري.

4 أيّ الأسس الفنية يُعدّ بؤرة العمل وأهمّ جزء فيه؟

- أ- الإيقاع      ب- الوحدة      ج - المركبة      د- النسبة

5 بماذا يمكن أن يكون التركيز في مجال تصميم الثوب التراثي الفلسطيني؟

- أ- صدر الثوب.      ب- ذيل الثوب.      ج- كم الثوب.      د- ظهر الثوب

6 ما اسم الحالة التي تتعادل فيها القوة المتضادة التي تبعث على الارتياح والسعادة في نفس الإنسان؟

- أ- النظام والتنسيق      ب - الاتزان      ج - الإيقاع      د - التناسب

7 ما الامر الذي يمكن أن يُحقّق الوحدة بين عناصر العمل الفني في الشكل؟

- أ - التعادل      ب- التناسب      ج - الإيقاع      د - التراكب

8 ما الإيقاع الذي تتشابه فيه كل من الوحدات والفترات تشابهاً تاماً باستثناء اللون؟

- أ - إيقاع غير رتيب.      ب- إيقاع رتيب.      ج- إيقاع حر.      د - إيقاع منتظم.

9 ما هو الإيقاع الذي يختلف فيه شكل الوحدات مع بعضها كما تختلف فيه الفترات عن بعضها؟

- أ- إيقاع حرّ.      ب- إيقاع منتظم.      ج- إيقاع غير رتيب.      د- إيقاع رتيب.



10 بماذا يُسمّى التصميم أو التكوين الذي يدور حول مركزه، وفيه يتماثل عنصران أو أكثر؟

- أ- التوازن المستتر.  
ب - التوازن محوري غير سيمتري.  
ج - التوازن المحوري.  
د - التوازن المركزي.

السؤال الثاني:

أوضح بلغتي مفهوم أسس التصميم الآتية:

- 1 الانسجام.  
2 السيادة.  
3 الحركة.

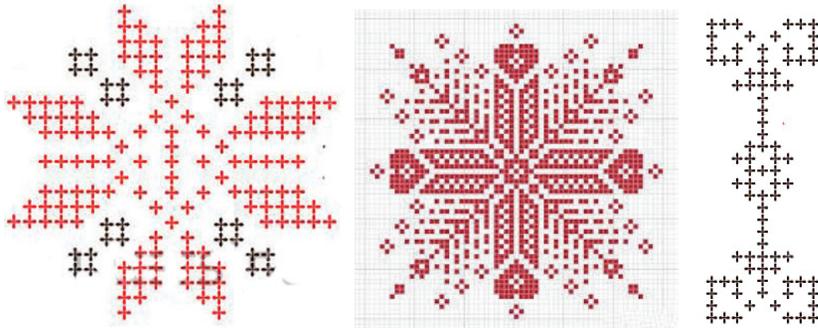
السؤال الثالث: عدد أنواع التوازن، واذكر مثلاً من الطبيعة لكلّ منها.

السؤال الرابع: كيف يمكن تحقيق السيادة في التصميم؟

السؤال الخامس: أعبر بالرسم عن أربعة من أشكال الإيقاع.

## مشروع الوحدة

قم بتصميم صدر ثوبٍ فلسطينيٍّ مع مراعاة استخدام أسس التصميم من إحدى الرسومات الآتية



# الوَحْدَةُ الرَّابِعَةُ

## نظريات الألوان وتقنياتها



## أناقش

للألوان تأثيرات مختلفة في نفسيّة الإنسان، فهل لها  
تأثير في حالتنا الجسديّة؟



يُتَوَقَّعُ من الطَّلَبَةِ بعدَ الأنتهاءِ من دراسةِ هذه الوَحدةِ، والتَّفَاعُلِ معَ أنشطَتِها أن يكونوا قادرينَ على التمييزِ بين الألوانِ، وأنواعِها، وتأثيراتها في مجالاتِ الحياةِ، من خلال:

- ◆ دائرة الألوان (الأساسية، الثانوية، المتكاملة، الوسطية، المحايدة)، ودمج اللون.
- ◆ توظيف تدرج اللون.
- ◆ استنتاج التأثيرات النفسية للألوان.

## الكفايات المهنية:

المُتَوَقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة:

## أولاً: الكفايات الحرفية

- 1 - القدرة على تصنيف مكونات دائرة الألوان (الأساسية، الثانوية، المتكاملة، الوسطية، المحايدة).
- 2 - القدرة على دمج اللون.
- 3 - القدرة على تحديد تدرج اللون الناتج.
- 4 - القدرة على وصف التأثيرات النفسية للألوان.
- 5 - القدرة على تقييم وتقويم النتائج وعروضها.

## ثانياً: الكفايات الاجتماعية والشخصية

## ثالثاً: الكفايات المنهجية

- 1 - العمل ضمن فريق.
  - 2 - تقبل التغذية الراجعة.
  - 3 - احترام رأي الآخرين.
  - 4 - مصداقية التعامل مع الزبون.
  - 5 - حفظ خصوصية الزبون.
  - 6 - الاستعداد للاستجابة لطلبات الزبون.
  - 7 - التحلي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل.
  - 8 - التمتع بالفكر الريادي أثناء العمل.
  - 9 - استخلاص النتائج ودقة الملاحظة.
  - 10 - الاتصال والتواصل الفعال.
  - 11 - الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة.
  - 12 - الإفادة من مقترحات الآخرين.
  - 13 - امتلاك مهارة التأمل الذاتي.
  - 14 - الاستعداد التام لتقبل ملحوظات المصممين وانتقاداتهم.
  - 15 - القدرة على الإقناع.
- 1 - العمل التعاوني.
  - 2 - الحوار والمناقشة.
  - 3 - امتلاك مهارة البحث العلمي والقدرة على توظيف أساليب.
  - 4 - التخطيط.
  - 5 - القدرة على استمطار الأفكار (العصف الذهني).
  - 6 - استخدام المصادر والمراجع المختلفة.
  - 7 - توثيق نتائج العمل وعرضها.
  - 8 - توظيف التكنولوجيا والبرامج الإحصائية وتمثيل البيانات.
  - 9 - وضع خطة وجدول زمنية.

## الموقف التعليمي التعلّمي (1-4) التعرّف إلى دائرة الألوان (الأساسيّة، الثانوية، المتباينة، المتقاربة، المحايدة)

وصف الموقف:

تريدُ سيّدةٌ طلاءَ بيتها، فاستعانتُ بخبيرٍ؛ لأنها ترغبُ في الاستفسارِ عن الألوانِ، وأنواعها، وكيفيةِ التّعاملِ معها في الدهانِ عن طريقِ المزجِ لإنتاجِ ألوانٍ متعدّدة، بحيثُ تفي بالغرضِ للديكورِ المنزليّ.

العمل الكامل:

خطوات العمل	وصفُ الموقفِ الصفيّ	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>• أجمع البيانات من السيّدة عن: نوع العمل المراد طلاؤه، مساحة البيت، ونظامه مفتوح أو مغلق، عدد غرف الذكور والإناث، ألوان الأثاث والديكورات، طبيعة النوافذ وعددها في كلّ غرفة، الألوان التي تفضّلها، الميزانيّة المرصودة.</li> <li>• أجمع البيانات عن: - ميّزاتُ الألوان واختلافها. - ميّزاتُ مزجِ الألوان: وما ينتجُ عنها من ألوانٍ جديدةٍ، ودواعي استخدامها. - أنواع الدهان، وكيفيةِ التّعاملِ معها في عمليّة المزج.</li> </ul>	<p>البحث العلمي / زيارة ميدانيّة لمحلّ مختصّ لبيع الدهان المنزليّ. حوار ومناقشة. التعلّم التعاونيّ. / مجموعات</p>	<p>كتالوجات عن الألوان الخاصّة بالدهان، وكيفية مزجها. -نشرات عن ألوان الدهان وأنواعها. وعن كيفية مزج الألوان في الدهان، وإخراج ألوان جديدة. - وسيلة نقل. - وظيف التكنولوجيا</p>
أخطّط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>- اختيار الألوان وأنواعها.</li> <li>- تحديد كيفية مزج الألوان وفق العمل المطلوب.</li> <li>- تحديد دواعي استخدامات الألوان</li> <li>- إعداد نماذج مقترحات لتدرّجات لونيّة مختلفة تناسب أهداف غرفة المنزل (جلوس، طعام، نوم، ذكور، إناث،...).</li> <li>- عقد جلسة مع السيّدة لمناقشة المقترحات اللونيّة واختيار الأنسب منها.</li> <li>-إجراء التعديلات اللازمة.</li> <li>- إعداد الخطة موضّحة جميع عناصرها.</li> <li>-تحديد موعد تسليم العمل.</li> </ul>	<p>التعلم التعاوني مجموعات -حوار و مناقشة</p>	<p>نموذج الخطة. تجهيز الأدوات اللازمة - تهيئة مكان العمال</p>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التجهيز	<ul style="list-style-type: none"> <li>تجهيز المكان.</li> <li>- إحضار ألوان الدهان والأدوات المطلوبة.</li> <li>- تصنيف الألوان سواء كانت أساسية، أو ثانوية، أو متباينة، متقاربة، أو حيادية وفق العمل واللون المطلوب -- استخدام الألوان المناسبة لعملية المزج.</li> <li>- اتباع الخطوات الصحيحة لعمل مزج الألوان.</li> <li>- مزج الألوان للحصول على اللون المطلوب</li> <li>- إضافة لوتين أساسيين لتكوين لونٍ ثانويٍّ.</li> <li>- إضافة لونٍ أساسيٍّ مع لونٍ ثانويٍّ لتكوين لونٍ جديدٍ:</li> <li>أ. الحصول على مجموعة جديدة عن طريق مزج الألوان.</li> <li>ب. الحصول على مجموعة مختلفة من الألوان الثانوية، عن طريق المزج.</li> <li>ج. الحصول على مجموعة مختلفة من الألوان الحيادية.</li> <li>- الاهتمام بنظافة الأدوات.</li> <li>- الاهتمام بنظافة المكان بعد العمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني.</li> <li>مجموعات.</li> <li>حوار و مناقشة.</li> <li>عصف ذهني.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ألوان دهان.</li> <li>ريش خاصة للدهان.</li> <li>وعاء لخلط الألوان.</li> <li>الألوان المراد العمل بها.</li> <li>نشرات عن الألوان وأنواعها.</li> <li>توظيف التكنولوجيا.</li> <li>نشرات عن مزج الألوان.</li> <li>روب عمل.</li> </ul>
التأكد	<ul style="list-style-type: none"> <li>التأكد من استخدام الألوان المناسبة لدهان البيت حسب المطلوب.</li> <li>التأكد من خلط الألوان بالشكل الصحيح.</li> <li>التأكد من الحصول على ألوانٍ جديدةٍ.</li> <li>التحقق من رؤية اللون و مناسبتها للديكور المنزلي</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حوار و مناقشة.</li> <li>تعلم تعاوني/</li> <li>مجموعات ثنائية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- النشرات والوثائق الخاصة بألوان الدهان وأنواعها.</li> <li>- النشرات والوثائق الخاصة بمزج الألوان.</li> <li>- الخطة المعدة مسبقاً.</li> </ul>
أوراق وأقلام	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>توثيق البيانات عن:</b></li> <li>- طبيعة الديكور المنزلي.</li> <li>- مميزات ألوان الدهان واختلافها.</li> <li>- الألوان الناتجة عن عملية المزج</li> <li>- اختلاف أسماء الألوان بعد عملية المزج.</li> <li>- دواعي استخدام الألوان في الدهان.</li> <li>• فتح ملف خاص عن الألوان وأواعها، وعن آلية مزجها، وكيفية الحصول على تدرجات مختلفة، وتصنيفها بعد عملية المزج.</li> <li>• إعداد المجموعات للعروض التقديمية.</li> <li>• تسليم السيدة تقريراً يوضح أنواع ألوان وآلية مزجها للحصول على التدرجات اللوئية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>حوار و مناقشة.</li> <li>عرض النتائج.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الملحوظات المدوّنه.</li> <li>أقلام ملوّنة.</li> <li>أوراق لعرض المعلومات.</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أفكر	- ملاءمة التقرير الخاص بميزات ألوان الدهان و اختلافها، الألوان الناتجة عن عملية المزج، أسماء الألوان بعد عملية المزج، ودواعي استخدام الألوان في الدهان. - وعن المعرفة التي اكتسبتها حول الألوان وأنواعها وكيفية مزجها. - رضا السيّدة عن ألوان البيت بعد طلائه.	حوار و مناقشة	وثيقة عن ميزات الألوان، واختلافها في التدرّج اللونيّ.

## أفكر

هل يُمكننا الحصولُ على ألوان جديدة؟

دائرة الألوان (الأساسية، الثانوية، المتباينة، المتقاربة، المحايدة).

أتعلم

## نشاط عملي:

أدمج اللونين الأزرق والأصفر معاً وألاحظ اللون الذي يظهر.

## اللون

يحتلّ اللون مكانةً مهمّةً في جميع أوجه نشاطنا، وقد اهتمّ الفنّانون وعلماء أصول الشعوب وعلماء الطبيعة وعلماء النفس وغيرهم بنواحي اللون المختلفة.

وإنّه باختلاف الناحية الجماليّة، فإنّ دراسة اللون على سيكولوجيّة وفسولوجيّة الجسم البشريّ قد أعطت نتائج يُمكننا الاستفادة منها، إنّنا لا نستطيع أن نتجاهل مثلاً أنّ اللون الأحمر يُسبّب الإثارة وشدة سرعة نبضات القلب، وأنّ اللون الأزرق لونٌ مهدئٌ للجهاز العصبيّ، وعليه فقد أمكننا تفهّم الألوان والتنبؤ بتأثيراتها المختلفة.

■ **مفهوم اللون:** هو ذلك التأثير الفسيولوجي (أي الخاص بوظائف أعضاء الجسم) الناتج على شبكية العين، سواء كان ناتجاً عن المادة الصباغية الملونة أو عن الضوء الملون.

## أسس اللون



## أ- أصل اللون

ويرى بعض العلماء تسمية هذه الخاصية (كنه اللون) وهو اسم اللون، وأصل اللون لما نعنيه بهذه التسمية، نقول لو مرّ شعاعٌ ضوئيّ أبيض خلال منشور زجاجي، فإنّ هذا الشعاع الأبيض يتحلل

إلى مجموعة من الألوان، عددها سبعة ألوان تبدأ من جانب بالأشعة البنفسجية، ثمّ النيلىة ثمّ الزرقاء، ثمّ الخضراء ثمّ الصفراء، ثمّ البرتقالية، ثمّ الحمراء في الجانب الآخر.

والأشعة الضوئية تسري في خطوطٍ مستقيمة وعلى هيئة موجات، ومن الموجات الضوئية ما هو قصير ومنها الطويل، واختلاف طول الموجة هو الذي يؤدي إلى اختلاف ألوان الأشعة. والأشعة البنفسجية هي أقصر أنواع موجات الأشعة المنظورة طولاً، والأشعة الحمراء هي أطولها (الأطوال التقريبية لموجات الأشعة الملونة التي تنتج عن تحليل الشعاع الضوئي الأبيض).

يُقاس طول الموجة الضوئية بوحدة الأنجستروم (Angstrom unit)

## ب- قيمة اللون

قيمة اللون هي الصفة التي تجعلنا نطلق عليه في لغتنا المعتادة اليومية اسم (لون ساطع) أو (لون قاتم). وقد يتفق أصل لونين ولكن يختلفان في قيمتهما. فيكون أحدهما ساطعاً يعكس كمية كبيرة من الأشعة، والثاني قاتماً تقلّ كمية الأشعة المنعكسة منه. فإنّ قيمة اللون تدلّ على درجة نُصوعه (وضوحه).

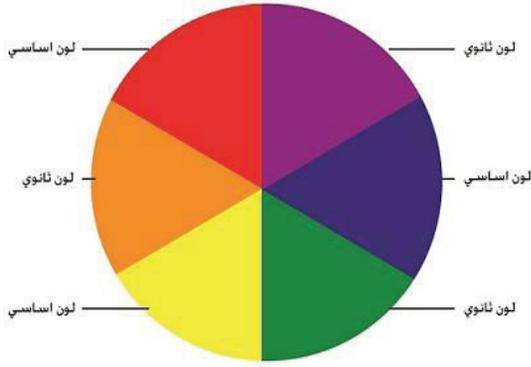
## ج- درجة تشبّع اللون

إذا قلنا أنّ أصل اللون يدلّ على نوعه أو جوهره، أو كُنّه اللون مثل أحمر أو أصفر، فإنّ قيمته تدلّ على درجة نُصوعه كما ذكر سابقاً، أمّا الكروما فهي الصفة التي تدلّ على مدى نقاء اللون؛ أي بمدى اختلاطه بالألوان المحايدة. وهي كلّ من اللون الأبيض والأسود وما بينهما من الرماديّات، فمثلاً لو استخدمنا اللون الأزرق وأضفنا إليه جزءاً من اللون الأبيض فسوف تقلّ درجة تشبّعه، ويصبح اللون أزرق فاتحاً.

وهناك حالات ثلاث لنقص تشبّع اللون، ولكلّ منهما تعبير مستقل:

- 1 - نقص التشبّع لاختلاط أصل اللون بقدر من الأبيض، وفي هذه الحالة يُقال: إنّ أصل اللون قد خُفّف.
- 2 - نقص التشبّع لاختلاط أصل اللون بقدر من الأسود، وفي هذه الحالة يُقال: إنّ أصل اللون قد ظلّل.
- 3 - نقص التشبّع لاختلاط أصل اللون بقدر من الرمادي، وهنا يُقال: إنّ اللون أصبح محايداً.

إنّ الفنّانين عادةً يستعملون الاصطلاحات الآتية: اللون الساخن، اللون البارد، الألوان المتوافقة، اللون المرّح أو الحزين التوافق اللوني. ولكن متى يبدأ اللون في السخونة أو البرودة؟ وما يمكن أن تكون عليه تلك العلاقات الحسيّة والعاطفيّة، وكيف يتم اختيار لونٍ ما ليتوافق مع غيره من الألوان.



## مجموعات الألوان

دائرة الألوان الأساسيّة مع الألوان الثانويّة.

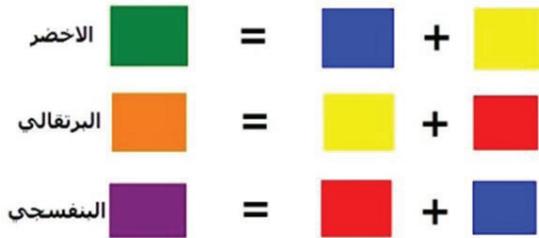
### أ- المجموعة الأولى:

الألوان الأساسيّة: الألوان الصافية، أو النقيّة، وهي (الأحمر، الأصفر، الأزرق).



### ب- المجموعة الثانية:

الألوان الثانويّة الناتجة عن مزج لونين أساسيين وهي:



**البرتقالي:** ناتج عن مزج الأحمر والأصفر.

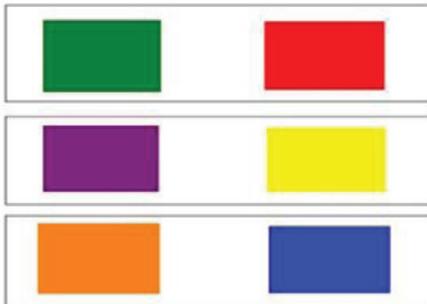
**الأخضر:** ناتج عن مزج الأصفر والأزرق.

**البنفسجي:** ناتج عن مزج الأحمر والأزرق.

### ج- المجموعة الثالثة: الألوان المكملّة: وهي الألوان الثانويّة

المكملّة للألوان الأساسيّة والمقابلة لها في الدائرة اللونيّة:

- ← اللون الأخضر مكمل للون الأحمر.
- ← اللون البرتقاليّ مكمل للون الأزرق.
- ← اللون البنفسجيّ مكمل للون الأصفر.



د- المجموعة الرابعة: الألوان المشتقة (الثلاثية): هي الألوان الثانوية التي تُمزج بالألوان الأساسية، وتكون مجاورة

للألوان الأساسية في الدائرة اللونية:

الأخضر مع أصفر = أخضر مُصفرّ

الأخضر مع أزرق = أخضر مُزرقّ

البرتقالي مع أصفر = برتقالي مُصفرّ

البرتقالي مع أحمر = برتقالي مُحمرّ

البنفسجي مع أزرق = بنفسجي مُزرقّ

البنفسجي مع أحمر = بنفسجي مُحمرّ



### الألوان الساخنة والباردة وتأثيراتها:

الألوان الساخنة: تتضمن الأحمر والأصفر والبرتقالي وقد سميت بالألوان الساخنة أو الدافئة لأنها تذكرنا بألوان النار والدم وهي مصدر للدفع.

الألوان الباردة: فتشمل الأزرق والأخضر والبنفسجي وقد سميت بالباردة لأنها تتفق مع لون السماء والماء و هما مبعث البرودة.



إن من أهم التأثيرات للألوان الباردة والساخنة في التصميم أو التكوين أنها تلعب دوراً كبيراً في الاحساس بالعمق، فالألوان الحمراء والصفراء والبرتقالية كألوان ساخنة لها دلالة في التصميمات أو التكوينات بأنها تظهر أقرب إلى المشاهد وأكثر تقدماً من الألوان الباردة.

### الألوان المحايدة:

سُميت بهذا الاسم، لأنها تُقوّي أيّ لونٍ، يظهر بجانبها ولا تنتمي إلى الدائرة اللونية وإلى الألوان الحارة والباردة، فهي ألوان محايدة إذا أُضيفت إلى أي لون تزيد من شدة اللون أو تخفض من شدته.

مثلاً: اللون الرماديّ هو لون محايد ناتج عن خلط اللونين الأبيض والأسود بنسبٍ متساوية.

الرمادي



الابيض



الاسود



## التشبع اللوني

ينتج عن اللون الأبيض، بنسبٍ معيَّنة لأيّ لونٍ آخر، للحصول على درجةٍ أفتحٍ من هذا اللون، ثمّ إضافة اللون الأسود بنسبٍ معيَّنة لأيّ لونٍ آخر، للحصول على درجةٍ أعمقٍ من هذا اللون.

## الانسجام اللوني



المقصود بالانسجام الألوان هو الجمع بين الألوان بطريقة منسجمة للعين، يسمى هذا بالإغراء السحري وهو يربط بين كل عناصر اللوحة.

انسجام الألوان في الحياة العادية فإن الضوء والهواء الذي يسقط على اللوحة في الغالب يؤثر على الألوان التي تظهر، فالألوان التي نراها في يوم ضبابي تختلف تماما عن الألوان التي نراها في يوم مشرق.

ولكي يتم الانسجام في الألوان فيوجد الكثير من القواعد حول كيفية تحقيق الانسجام في الألوان، مثل استخدام الألوان التكميلية أو المماثلة.

## الأنظمة اللونية الصباغية والضوئية

### ١- نظام RGB:

هو نظام لوني خاص بشاشات الحواسيب، ويتكون من ثلاث ألوان ضوئية أساسية هي الاحمر RED والاخضر GREEN والأزرق BLUE لتمثيل جميع الاطياف اللونية.

• كل لون عبارة عن جمع الألوان الثلاثة بنسب اشعاع مختلفة ما يؤدي إلى إنشاء ألوان ضوئية مختلفة التباين على الشاشة.

• التصاميم المنتجة على الشاشة قد تبدو مختلفة نوعا ما عند طباعتها على الورق ويعود ذلك لانها ألوان طيفية مشعة الضوء على العكس من الأحبار CMYK التي تمتص الضوء وتعكس ما يتبقى منه.

RGB



Digital, Web

## CMYK

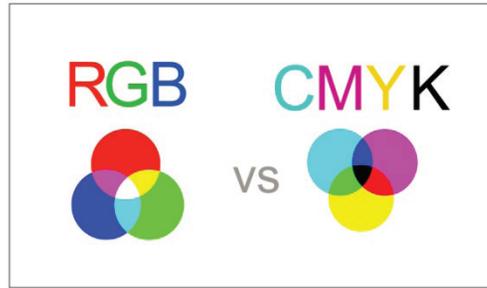


Print

## ٢- نظام CMYK:

هو نظام لوني رباعي الألوان، يستعمل في المطبوعات وأيضا للدلالة على عملية الطباعة نفسها، والحروف مشتقة من أسماء ألوان الأحبار التي يتشكل منها هذا النظام اللوني.

نظام CMYK نظام ألوان صبغية / حبرية بينما نظام RGB عبارة عن نظام ألوان طيفية، عند جمع ألوان CMYK الأساسية فاللون الناتج هو الأسود وعلى العكس من ذلك نظام RGB ، فاللون الناتج من دمج الألوان الرئيسية هو الأبيض.



## الأسئلة:

- 1 - عرّف دائرة الألوان.
- 2 - عدّد الألوان الوسيطة في دائرة الألوان.
- 3 - ما الألوان الحيادية؟ وما تأثيرها على الألوان في عملية المزج؟
- 4 - صنّف في جدول الألوان: الأساسية، الثانوية، المتقابلة.
- 5 - فسّر الدمج، مع إعطاء أمثلة.



## الموقف التعليمي التعلّمي (4-2) : التعلُّف إلى اللون و التدرُّج اللوني

### وصف الموقف:

طلب صاحب شركة بصريّات من مصمّم جرافيكي تصميم موقع إلكتروني للشركة، باستخدام اثنين فقط من الألوان والتركيز على درجاتهما.

### العمل الكامل:

الموارد	المنهجية	وصف الموقف الصفي	خطوات العمل
وثائق: (طلب صاحب الشركة، نشرات، وكتالوجات تتعلّق بتصميم المواقع الإلكترونيّة والمعايير الخاصة بها). التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصريّة، فيديو وصور).	البحث العلميّ. حوار ومناقشة.	• أجمع البيانات من صاحب الشركة عن: - طبيعة عمل الشركة، الفئة المستهدفة، حجم الموقع، اللغة، نوع الموقع المطلوب (static/dynamic)، الألوان، مواصفات خاصة، الميزانيّة المرصودة، والفترة الزمنيّة. • أجمع بيانات عن: - مواقع إلكترونيّة عن البصريّات. - أنواع المواقع الإلكترونيّة وأبعادها. - الألوان ودرجاتها ودلالاتها.	أجمع البيانات وأحللها
الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب صاحب الشركة) الانترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).	- المناقشة والحوار. - التعلم التعاوني (العمل ضمن فريق). - العصف الذهني (استمطار الأفكار حول تصميم المواقع).	• تصنيف البيانات (أنواع المواقع الإلكترونيّة وألوانها وأبعادها وارتباطها بالسوق). • تحديد خطوات العمل: - وضع مقترحات وبدائل لتصميم الموقع الإلكترونيّ. - دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف. - تحديد التصميم الأنسب من حيث (النوع، واللون، والأبعاد). - إعداد خطة للتنفيذ.	أخطّط وأقرّر
قرطاسية. الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب صاحب الشركة) الانترنت (مواقع خاصة بالتصميم الجرافيكي ذات مصداقيّة).	التعلم التعاوني/ مجموعات. الحوار والمناقشة.	- رسم مسودّات (سكتشات) مقترحة للموقع الإلكترونيّ. - اختيار 3 مقترحات لعرضها على صاحب الشركة. - اقتراح مجموعات لونيّة تعبّر عن الموضوع (بحيث تتكوّن كلّ مجموعة من لونين فقط وتدرجاتهما)، وإسقاطها على التصاميم المقترحة. - الاتّفاق مع صاحب الشركة على التصميم من حيث: (النوع والشكل والأبعاد والألوان)، وإجراء التعديلات المطلوبة. - البدء بتصميم الموقع لتسليمه وفق الجدول الزمنيّ وإخراجه بالصورة النهائيّة.	أقدّم

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقق	<ul style="list-style-type: none"> <li>التحقّق من:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>اختيار التصميم المناسب من حيث (الأبعاد والألوان والنوع).</li> <li>ملاءمة الألوان المختارة وتدرّجاتها للتصميم.</li> <li>مطابقة مواصفات التصميم الذي تمّ إنجازه مع طلب صاحب الشركة.</li> </ul> </li> </ul>	<p>الحوار والمناقشة.</p> <p>التعلم التعاوني/ مجموعات.</p>	<p>الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم المواقع الإلكترونية، صور، طلب صاحب الشركة) الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم المواقع ذات مصداقية).</p>
أوقف وأقدم	<ul style="list-style-type: none"> <li>توثيق أنواع المواقع الإلكترونية وألوانها وأبعادها وارتباطها بالسوق، وآلية اختيار التصميم المناسب مع صاحب الشركة بما يحقق المواصفات والمعايير من مجموعة مقترحات (سكتشات).</li> <li>فتح ملفّ بالحالة (تصميم موقع إلكترونيّ للشركة باستخدام اثنين فقط من الألوان والتركيز على درجاتهما).</li> <li>عرض الموقع الذي تمّ إنجازه.</li> <li>تسليم صاحب الشركة التصميم المتفق عليه.</li> </ul>	<p>الحوار والنقاش</p> <p>تعلّم تعاوني/ مجموعات.</p>	<p>حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</p>
أقع	<p>رضا صاحب الشركة عن الموقع الذي تمّ تصميمه.</p> <p>مطابقة تصميم الموقع للمواصفات والمعايير.</p>	<p>حوار ومناقشة.</p> <p>البحث العلمي</p> <p>/ أدوات التقييم الأصيل.</p>	<p>نماذج التقييم.</p> <p>طلب صاحب الشركة.</p> <p>كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم المواقع الإلكترونية.</p>

## أفكر

ما الخطوات الواجب اتّباعها للحصول على تدرّج لونيّ لمنظرٍ جبليّ؟

نشاط (1) نظري:

أبحث عن أمثلة لتدرج الألوان في حالات متنوعة في الطبيعة.

اللون:



إنّ اللونَ صفةٌ طبيعيّةٌ من صفات الأشياء، ولا يُمكن رؤية اللون في الظلام؛ لأنّه مرتبطٌ أشدّ الارتباط بالضوء، والشّمس هي مصدرُ الضّوء والدّفء والحياة. وتختلف تسمية الألوان وصفاتها وفق الأشياء الموجودة في الطبيعة، فنقول: ذهبيّ، فضيّ، سكريّ، زيتونيّ، بصليّ، عنّابيّ... الخ.

جمال الكون وجمال الطبيعة يرجع إلى ما فيها من ألوان بديعة، الألوان روح الطبيعة، والكون بلا ألوان هو كون جامدٌ وترايبيّ حزين، ولا يمكن تنفيذ عمل فنيّ دون ألوان. فالملابس، والإكسسوارات، والمفروشات الداخليّة، والمحلات التجاريّة، والياфطات، والأخشاب المتنوّعة، والأواني الرّخفيّة كلّها ملوّنة.

ومن أهمّ الظواهر الطبيعيّة للألوان ظاهرة قوس قُرح، وهي التأثير الواضح الناتج عن انقسام اللون الطبيعيّ للضّوء بواسطة انكسار الأشعة على ملايين من قطرات المطر، حيث تتجزأ أشعة الشّمس، وينتج عن ذلك ألوان الطّيف الصافية.

■ اختيار الألوان

يعتمد نوع الألوان الذي نختاره على نوع اللوحة التي نودّ رسمها، وعلى مدى اهتمامك في معدّاتك. وليس هناك سبب لأن نلتزم بنوع واحد فقط من الرسم أو الألوان، لكنّ كلّ نوع سيتطلّب أدواتٍ مختلفةً عن غيره.

■ أنواع الألوان:

أولاً: الألوان الزيتيّة:

هي ألوان ذات وسيطٍ زيتي، لا تزولُ بالماء أبداً، وتُباعُ محفوظةً داخل أنابيب معدنيّة، يُلوّنُ بها على القماش المشدود إلى إطارٍ خشبيّ.

استخداماتها:



- تُستخدَمُ مع الألوان الزيتيّة زيوتٌ خاصّة، تساعد عند مزجها بالألوان الزيتيّة على تخفيف اللّون، وفق رغبة الفنّان، وتُكسِبُ اللون طراوةً عند التلوين، ولمعاناً، وقوّة تحمّل، وتساعد على سرعة الجفاف.

## مميّزاتها

- بالإمكان الرسم أكثر من مرّة على اللوحة نفسها.
- ينفرد الرسم الزيتي بميزة بقاء اللوحة المنفّذة به سنين كثيرة، إذا أُحسِن اختيار السطح والألوان، وتحاشى الرّسام الأخطاء أثناء عمله.

## نشاط (2) نظري:

كيف يمكن تصحيح خطأ عند استخدام الألوان الزيتية، أو تغيير مساحة لونية؟



## القماش المستخدم للرسم بألوان الزيت والأكرليك:



- قماش الكانفاس: هو قماش يُصنَع من القطن أو الكتان، ثم يُحضّر ويُؤسّس للرسم والتلوين. يتوفّر في الأسواق بأنواع مختلفة، ويكون مؤسّساً وجاهزاً للرسم، ومن أشكاله المستطيل والبيضاوي الذي يناسب رسم (البورتريه)، والورود.

## ثانياً: الألوان المائية

الألوان المائية هي الألوان التي وسيطها مائي، بمعنى الألوان التي تذوب في الماء، ويمكن الرسم بها بتخفيفها بالماء. مميّزاتها: تُعطي درجةً من الشفافية العالية، ولها تأثير قويّ على المُشاهد؛ بسبب درجة النّقاء، والانسجام، والتأثير الخلاب للألوان المائية، والدرجات اللونية المتدرّجة والفاتحة، خاصّةً الأبيض منها.

## أنواعها:

أ- أولاً ألوان مائية شفافة: وتُسمّى (أكوريل)، ويوجد منها أشكال عدّة منها:



- الجافة: تكون على شكل مستطيلات، أو دوائر لونية جافة داخل علبة، وتبلل بالماء بفرشاة قبل التلوين.
- السائلة: تُعبأ في أنابيب، وتُخفّف بالماء عند التلوين، حسب الحاجة. أو تُعبأ في عبوات صغيرة، مثل الأصباغ، والأحبار الملونة.

## نشاط (3) عملي:

أنفذ لوحةً فنيّةً تحتوي على أكثر من نوعٍ من الألوان المائية.



ب- ثانياً الألوان المائية سميكة القوام «معتمة» مثل (جواش - أكريلك): هذه الألوان، غير شفافة، وقوامها سميكة نوعاً ما.

**استعمالاتها:** يمكن استعمالها على أرضياتٍ ملوّنة، أو بيضاء.

**مميزاتها:** لها قدرة عالية على التغطية.

### ألوان الأكريليك (ACRYLIC)



هي ألوانٌ صناعيةٌ بلاستيكيةٌ سريعة الجفاف، وتحتفظُ برونقها بعد جفافها، ولا تسيلُ بسهولة، وتحتاجُ لمهارةٍ خاصةٍ لصعوبةٍ تعديل خلطها على اللوحة؛ لسرعة جفافها، وهي مصنوعةٌ من صمغٍ صناعيٍّ يشبه البلاستيك، وتجفُّ حالما يتبخّر منها الماء وعند ذلك يُصبح اللون صلباً، وغير قابلٍ للذوبان في الماء أو الزيت.

### استخداماتها:

- على سطح معدنيٍّ؛ لأنّ ما يميّز هذه الألوان أنّها واضحةٌ براقّة، وتدوم وقتاً طويلاً، وبعد أن تجفّت تكتسبُ مناعةً ضدّ الماء، والزيت، والتغيّرات المناخية.
- على الورق المقوى، ولكن قبل التلوين يُشدُّ الورق من أطرافه؛ كي لا يتموّج.
- الألواح الخشبية ويُفضّلُ تعيّم الخشب، ووضَع أساسٍ عليه قبل البدء بالتلوين، ويُمكن أن يكونَ الأساسُ طبقةً رقيقةً من (ACRYLIC) نفسه؛ إذ إنّهُ يحتاج لدقائقٍ حتّى يجفّ.
- على الجدران؛ لأنّه يقاومُ الهواء والرطوبة.

**ملاحظة:** قبل أن يجفّ اللون يُمكن تخفيفه بالماء، كالألوان المائية، وتتبّع الطريقة نفسها عند مزج الألوان. يجب أن تبقى الفرشاة في الماء مدّة فترة التلوين، وعند الانتهاء يجب تنظيفها بالمواد النفطية.

### نشاط (4) عملي:

أنفدُ رسمَ لوحةٍ فنيّةٍ على لوحٍ خشبيٍّ تحتوي على ألوان (ACRYLIC).



## ألوان الجواش

**أشكالها:** تكون على شكل أنابيب، أو معبأة في عبوات صغيرة، وتباع بالمجموعة اللونية كاملةً، على هيئة مسحوقٍ يُمزجُ بقليلٍ من الماء.



**استخداماتها:** وهذه الألوان ناجحة ومميزة عند استخدامها في مجالات الإعلان، والزخرفة، وفي العناصر التي تحتاج في تلوينها إلى طبقاتٍ من اللون فوق بعضها بعضاً، مثل زخرفة الأقمشة، وعند التلوين يجب الانتظار حتى يجفّ اللون تماماً؛ لضمان الدقة، ثم يُضاف اللون الذي يليه.

**ملحوظة:** تُحفظ اللوحات المرسومة بالألوان المائية داخل إطار، ويوضع على اللوحة زجاج؛ كي يحفظها من عوامل التلف، كالماء، والأتربة.

## نشاط (5) عملي :

أنفذ لوحةً زخرفيةً باستخدام ألوان الجواش، بالمشاركة مع زملائك.



## ثالثاً: ألوان الباستيل

وهي مادة تشبه الطباشير، ويُستخدم لبعض أنواع القماش الخشن، والورق، والكرتون.

## أنواعها:

- باستيل زيت .
- أقلام باستيل .
- باستيل ناعم .
- باستيل خشن .
- باستيل قابلٌ للذوبان في الماء .

## الخامة المستخدمة للرسم بألوان الباستيل:

- على الورق الملون، نتيجة كثافة لونها وتَشْبَعِه.
- تُصنَعُ أوراقُ الباستيل أحياناً بتقنية الورق المُضَلَّع، ويعني ذلك أنّ الخطوط على أحد الأوجه تكون قريبةً من بعضها بعضاً، ويكون الوجه الآخر مرقشاً قليلاً.
- الورق المفحم (رطبٌ وجافٌ)، أو أوراق الصنفرة الخشنة، وتلك أنواع من الورق تُضفي متعةً على تجربة الرسم بالباستيل.



## نشاط (6) نظري:

بمشاركة زملائك ابحث عن استخداماتٍ لألوان الباستيل الأخرى المتنوعة.



رابعاً: ألوان الزجاج:

ألوان الرسم على الزجاج نوعان:

- ♦ ألوان ذات أساسٍ غير مائيّ.
- ♦ ألوان ذات أساسٍ زيتيّ.

### مميزاتها:

الرسم على الزجاج فنٌ ممتعٌ جداً؛ لأنّ الزجاج خامَةٌ ممتازةٌ للرسم، بسبب سطحه الناعم، وقدرته على عكس الضوء بطريقةٍ مذهشة. وهي لامعةٌ وقويّة، تجفُّ في الهواء بعيداً عن الغبار.

وقبل شراء الألوان يجب التأكد من ثلاثة أمور، هي:

- ♦ الشفافية.
- ♦ الثبات.
- ♦ سهولة التلوين.



وهناك أقلامٌ للتحديد في الرسم على الزجاج، تقوم بتحديد التصميم، ومنع تمازج الألوان مع بعضها بعضاً.

## نشاط (7) نظري:

أصنّف في جدولٍ ألوان الرسم على الزجاج، ومميزاتها.



## خامساً: الماركر

لكلِّ قلم جانبان: جانبٌ دقيقٌ للتلوين العادي، وجانبٌ عريضٌ للمساحات الواسعة.



## استخداماته

تُستخدمُ هذه الألوان للرّسوم الملوّنة، ويستخدمُها مصمّمو الأزياء، والمهندسون. **مفهوم التدرّج اللوني:** هو انتقالٌ لطيفٌ من درجة لون إلى درجةٍ أخرى، للحصول على تفریق لونيّ أقلّ تميّزاً، أو إدراكاً بين اللّوينين، ومن تناسقِ الألوان التدرّجيّة الصافية باختيار درجات الألوان المتجاورة على دائرة الألوان، مثل: الأصفر، والأصفر المخضرّ، والأخضر، وهذه المجموعة من الألوان لها تأثيرٌ هادئٌ، وتضفي تناسقاً على النّماذج ومتعةً للبصر.

## نشاط (8) عملي :

أنفِذْ لوحةً حائطٍ تحتوي على تدرّجٍ لونيّ للون الأزرق فقط.



## الأسئلة:

- 1 - اذكر أمثلةً لتدرّج الألوان في حالاتٍ متنوعة في الطبيعة.
- 2 - عدّد الألوان المتجاورة على دائرة الألوان.
- 3 - عرّف: ♦ اللون ♦ التدرّج اللونيّ.
- 4 - أعطِ أمثلةً على تسمية الألوان وفق وجودها في الطبيعة.



## الموقف التعليمي التعلّمي (4-3): التعلُّف إلى التأثيرات النفسية للألوان

### وصف الموقف:

يريد صاحب حضانة وروضة أطفال طلاء الروضة بألوان مناسبة، فاستعان بمجموعة متطوعين من مركز لتعليم التصميم الجرافيكي، لإنجاز هذه المهمة.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>• أجمع البيانات من صاحب الروضة عن: مساحة المكان، الفئة العمرية، نوع الطلاء المطلوب، الميزانية المرصودة، مواصفات خاصة، الجدول الزمني.</li> <li>• أجمع البيانات عن: <ul style="list-style-type: none"> <li>- أنواع الطلاء المناسبة لرياض الأطفال.</li> <li>- المجموعات اللونية المناسبة للأطفال.</li> <li>- التأثير النفسي للألوان، وكيفية التعامل معها.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلم التعاوني ضمن مجموعات.</li> <li>• البحث العلمي.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب صاحب الروضة، نشرات، وكتالوجات تتعلّق بالألوان وتأثيرها النفسي، والمعايير الخاصة بها) التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات: <ul style="list-style-type: none"> <li>- أنواع الطلاء.</li> <li>- المجموعات اللونية وتأثيرها النفسي.</li> </ul> </li> <li>• تحديد خطوات العمل: <ul style="list-style-type: none"> <li>- وضع مقترحات للمجموعات اللونية بناء على تأثيرها النفسي.</li> <li>- دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف.</li> <li>- تحديد المجموعة اللونية المناسبة.</li> <li>- تجهيز الأدوات والمواد المطلوبة.</li> <li>- إعداد خطة زمنية للتنفيذ.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التعلم التعاوني.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• العصف الذهني.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها).</li> <li>- الإنترنت (مواقع خاصّة بالتأثيرات النفسية للألوان ذات مصداقية).</li> </ul>
أفدّ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- تصنيف الألوان وفق تأثيرها النفسي.</li> <li>- وضع عدد من المقترحات اللونية لعرضها على صاحب الروضة.</li> <li>- عقد جلسة مع صاحب الروضة لاختيار المجموعة اللونية المناسبة.</li> <li>- إجراء التعديلات اللازمة.</li> <li>- البدء بتنفيذ العمل المطلوب لتجهيز الروضة وطلائها لتسليمها وفق الجدول الزمني.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>- حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب صاحب الروضة).</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصّة بالتأثيرات النفسية للألوان ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقّق	- التأكّد من اختيار أنواع الطلاء المناسبة لرياض الأطفال والمجموعة اللونيّة المناسبة نفسياً للأطفال. - التحقّق من ملاءمة العمل الذي تمّ إنجازه مع طلب صاحب الروضة.	حوار ومناقشة. مجموعات صغيرة.	الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب صاحب الروضة) الأترنت (مواقع خاصة بالتأثيرات النفسيّة للألوان ذات مصداقيّة).
أوثق وأقدم	توثيق البيانات عن التأثير النفسيّ للألوان، والمجموعات اللونيّة المناسبة للأطفال نفسياً. فتح ملفّ بالحالة (التأثيرات النفسيّة للألوان). إعداد العروض التقديميّة. تسليم العمل الذي تمّ إنجازه لصاحب الروضة.	طرح الأسئلة. حوار ومناقشة. عرض النتائج من خلال pour point	- النشرات والوثائق الخاصة بتأثيرات الألوان. - نماذج التقويم. - طلب صاحب الروضة. - النشرات والوثائق الخاصة بتأثيرات الألوان.
أقيم	- رضا صاحب الروضة عن العمل الذي تمّ إنجازه. - مطابقة العمل للمواصفات والمعايير الخاصة بالتأثيرات النفسيّة للألوان.	حوار ومناقشة	- نماذج التقويم. - طلب صاحب الروضة. - النشرات والوثائق الخاصة بتأثيرات الألوان.

## أفكر:

هل اختيار اللون عاملٌ أساسيٌّ ينعكس إيجابياً أو سلبياً على الأفراد من الناحية النفسيّة؟

نشاط (1) نظري:

ابحث عن إichاءاتٍ للون الأبيض، بالتعاون مع زملائك.



دلالات الألوان السيكولوجية والفسيولوجية على الإنسان

فيما يأتي دلالات الألوان السيكولوجية والفسيولوجية على الإنسان:

إنه لون النار والدم، فهو يسبب الإحساس بالحرارة، وإن إشعاعاته القريبة من منطقة تحت الحمراء في المجموعة الطيفية تتغلغل بعمق في أنسجة جسم الإنسان، إن اللون الأحمر يزيد من الانفعال الثوري؛ ولهذا فإنه يسبب ضغطاً دموياً قوياً، وتنفساً عميقاً. وهو لون الحيوية والحركة، فهو ذو تأثير قوي في طباع الإنسان ومزاجه. وهو لونٌ ساخنٌ ومثيرٌ يزيد من حالات الالتهاب.

اللون الأحمر:

لون التوهج والاحتدام والإشعال، إنه لونٌ سطوع، ويوحى بالدفع كما يوحي بالإثارة، وقد يكون له تأثيرٌ مهدئٌ لبعض الأشخاص، في حين يراه البعض الآخر مسبباً للتوتر. وهو محبب للنفس واجتماعي، لون محثٌ محرّكٌ يزيد نبضات القلب بنسبة طفيفة. يُعطي إحساساً بالراحة والمرح، كما يساعد في حركة الهضم ويسهلها عند الإنسان.

اللون البرتقالي:

لون ضوء الشمس، إن التجارب السيكولوجية قد أثبتت أنه لون المزاج المعتدل والسرور. وأن مركز نورائته شديدة في مجموعة ألوان الطيف. وأنه لون محرّكٌ منهضٌ للأعصاب. ولو أنذ بعض الألوان الصفراء الساخنة قادرة على تهدئة بعض الحالات العصبية الشديدة، فيُستعمل أحياناً لعلاج بعض الأمراض العصبية، وبعض درجات اللون الأصفر يمكن أن تُهدئ حالات عصبية معينة.

اللون الأصفر:

لون الطبيعة، منعش رطب مهدئٌ يوحي بالراحة، إذ يُضفي بعض السكينة على النفس، ويسمح للوقت أن يمرّ سريعاً، ويساعد الإنسان على الصبر؛ لذا فقد استعمل في معالجة بعض الأمراض العقلية، مثل الهستيريا وتعب الأعصاب، وهو متفاهمٌ، سَمحٌ، يدعو للثقة وحساس، وهو أيضاً لونٌ مسكّنٌ ومنومٌ، فعّالٌ في تهدئة حالات سرعة الغضب وفي حالات الأرق والتعب، فهو يخفض ضغط الدم. ويُعدّ اللون الأخضر على العموم لوناً ذا تأثيرٍ مُسكّن، واستعماله لا يتسبب عنه أي ردود أفعال ضارة.

اللون الأخضر:

## اللون الأزرق:

هو لون السماء والماء، منعشٌ يوحي بالخفة، حالمٌ وقادرٌ على خلق أجواء خيالية، إن التوتر العضلي يتناقض تحت تأثير الضوء الأزرق؛ لذا فهو قادر على تخفيض ضغط الدم وتهدئة نبض القلب والتنفس السريع، وفي المجال العاطفي يوحي هذا اللون بالسلام، واللون الأزرق مسكنٌ بوجه عام.

## اللون البنفسجي:

من الألوان المهدئة الرطبة الحاملة، والعاطفية والحساسة العقلانية، حيث إن اللون مزيج من اللون الأحمر الذي يُعبّر عن القوة والشدة والثورة والانفعال والعاطفة الجياشة واللون الأزرق الذي يوحي بالشفافية والصفاء والبرودة والعاطفة الرقيقة والهدوء.

## اللون الأبيض:

من الألوان المحايدة يُمزج مع جميع الألوان ليعمل على تفتيحها لدرجات مختلفة، وهو لون النور والنهار والضياء ومن الألوان الباعثة على الحرية والإنطلاق، يتميز بالصفاء والتقاء والحلم الجميل، لون المساحات الواسعة، يُعبّر عن السلام وطيبة القلب والعمو والتسامح والعظمة والعفة والطهارة؛ لأنّ أيّ شائب به يعكّره.

## اللون الأسود:

من الألوان المحايدة يُمزج مع جميع الألوان ليعمل على تعميمها بدرجات مختلفة، هو لون الليل والظلمة، يشير إحساساً بالضيق والخوف والبؤس والتشاؤم، ويُعدّ من الألوان القويّة الحادة الشامخة التي تضفي جوّ الوقار والسموّ والعظمة والرسميات.

## هل تؤثر الألوان في سلوكك ومزاجك؟



لكلّ لونٍ تأثيرٌ على المزاج البشريّ، فهو عامل كبير، حيث يتمُّ تحديدُ سلوكِ الإنسان من خلال تغيّرِ اللون الذي يفضّله، أو الذي يراه أمامه. ولعلنا نلاحظُ أنه منذُ آلافِ السنين قد استُخدمت مجموعةٌ مختلفةٌ من الألوان في طلاء المنازل والجدران المحيطة بالإنسان، دون أن يعلم البشرُ أنّ لتلك الألوان تأثيراً إيجابياً أو سلبياً على صحتهم، ومزاجهم أيضاً.



## تأثيرات الألوان:

### اللون الأبيض:

يعمل على إدخال مشاعر الهدوء، والسلام، والطمأنينة على الأشخاص، فهو يقضي على الشعور بالغضب، وتحل السكينة والراحة.



### اللون النيلي:

التأمل والتفكير، وكذلك الإبداع، فهو يساعد في التواصل الداخلي، ويعزز التفكير.

## نشاط (2) نظري :

ابحث عن: يُفضّل اللون النيلي في الاجتماعات، ولقاءات العمل.



### اللون الأخضر:

يُهدئ النفس، ويدخل الأمل فيها، فهو مرتبط بالأمكان الواسعة، والخضرة والنباتات، ويُحفظ في ذاكرة الإنسان لأنه مرتبط بالحياة والإقبال عليها؛ ولذلك فهو مفيد لمن يعانون من الاكتئاب والإحباط ليُبث الأمل في نفوسهم .

## نشاط (3) نظري:

أفكر: يُفضّل اللون الأخضر في غرفة العمليات



## اللون الأحمر:



يساعدُ اللونُ الأحمرُ في التَّخلص من الخمول والكسل، والإحساس الدائم بالإعياء، والإجهاد، والميل للنَّوم فتراتٍ طويلة؛ أيَّ أنَّه يُعدُّ لوناً محفِّزاً ومنشِّطاً للجسم .

### نشاط (4) نظري :

ابحث عن تأثيراتٍ أخرى للون الأحمر.



## اللون البنفسجي

يُعدُّ مهدئاً بوجهٍ عام، وخاصَّةً لمرضى الأمراض العصبية والنفسية.

### نشاط (5) نظري :

ابحث في أيِّ المجالات يُستخدمُ اللونُ النيلي.



## الأسئلة:

- 1 - ما مدى تأثير الألوانِ على الأشخاص؟
- 2 - كلُّ شخصٍ يُفضِّلُ لوناً معيَّناً عن الآخر، ولكن هل لتلك الألوانِ تأثيرٌ على حالته المزاجية؟



أولاً: اختر رمز الإجابة الصحيحة لكل مما يأتي:

1 ما الالوان الأساسية في المادة الصباغية؟

- أ- أحمر وأصفر وأخضر  
ب- أصفر وأحمر وأزرق  
ج- أحمر وأصفر وأخضر  
د- أخضر وأزرق وأصفر

2 ما الألوان الثانوية في المادة الصباغية؟

- أ- بنفسجي وبرتقالي وأخضر  
ب- أصفر وبرتقالي وبنفسجي  
ج- برتقالي وأخضر وأصفر  
د- أخضر وأحمر وبنفسجي

3 ما اللون الناتج من مزج اللون الأحمر مع الأزرق؟

- أ- أخضر  
ب- برتقالي  
ج- بنفسجي  
د- رمادي

4 أي نوع من الألوان لا يُستخدم فيها اللون الأبيض لتفتيح اللون؟

- أ- الألوان المائية.  
ب- ألوان الجواش.  
ج- ألوان الزيت.  
د- ألوان الأكريليك.

5 ما أطول الموجات الضوئية في الأشعة الضوئية؟

- أ- الأحمر  
ب- البرتقالي  
ج- الأخضر  
د- البنفسجي

6 أي الألوان الآتية اللون المكمل للون الأحمر في الألوان الصباغية؟

- أ- الأصفر  
ب- البنفسجي  
ج- الأخضر  
د- الأزرق

7 إلى ماذا يؤدي وضع الأبيض بجوار لون ما؟

- أ- خفض درجة اللون.  
ب- رفع درجة اللون.  
ج- زيادة شدة اللون.  
د- زيادة مساحة اللون.

8 أي الألوان الآتية يمكن الحصول على الرمادي الحيادي بمزجها؟

- أ- متكاملان  
ب- الأبيض والأسود.  
ج- الأسود والبنفسجي.  
د- الأبيض والأزرق.

9 ◆ مما هو اللون المكمل للون الأصفر في الألوان الصباغية ؟

أ- البرتقاليّ      ب- البنفسجيّ      ج- الأخضر.      د- الأزرق.

10 ◆ أيّ من الآتية يُعدّ أقصر الموجات في الأشعة الضوئية؟

أ- البرتقاليّ      ب- البنفسجيّ      ج- الأخضر.      د- الأزرق.

ثانياً : فسّر: اختيارُ الألوانِ في تصميمِ الأشياءِ يُعدُّ أمراً مهمّاً.

ثالثاً: صنّف في جدولِ الألوانِ، وأنواعها، واستخداماتها.

رابعاً: اذكر دلالاتِ الألوانِ الآتية: ♦ الزّهري ♦ العنّابي ♦ الأسود ♦ البرتقاليّ.

السؤال الخامس: عرّف ما يأتي:

♦ الألوان المائية ♦ سمكة القوام ♦ الألوان الزيتية ♦ الماركر ♦ الباستيل.

السؤال السادس: علّل:

♦ الزجاجُ خامّةٌ ممتازةٌ للرّسم.

♦ تُحفظُ اللوحاتُ المرسومةُ بالألوانِ المائيةِ داخلِ إطارٍ، وعليه لوحٌ زجاجيّ.

♦ ينفردُ الرّسمُ الزيتيُّ بميزةِ بقاءِ اللوحةِ المُنفذةِ به سنين طويّلة.

♦ يُشدُّ الورقُ المقوّى من أطرافه قبل التلوين بالأكريليك.

♦ لا يُمكنُ تنفيذُ أيّ عملٍ فنيّ بدون ألوان.

السؤال السابع: صنّف الألوانَ وفقَ تسميتها على دائرةِ الألوانِ.

## مشروع الوحدة

أصمّم وسيلةً تحتوي على:

- ◆ دائرة الألوان.
- ◆ الألوان وما يُشتقُّ منها.
- ◆ أنواع الألوان، واستخدامات كلّ نوع.
- ◆ دلالات الألوان، واختلاف تأثيرها على الأفراد.

# AI

## الوَحْدَةُ الخَامِسَةُ

### برنامج أدوبي إيلسترياتور

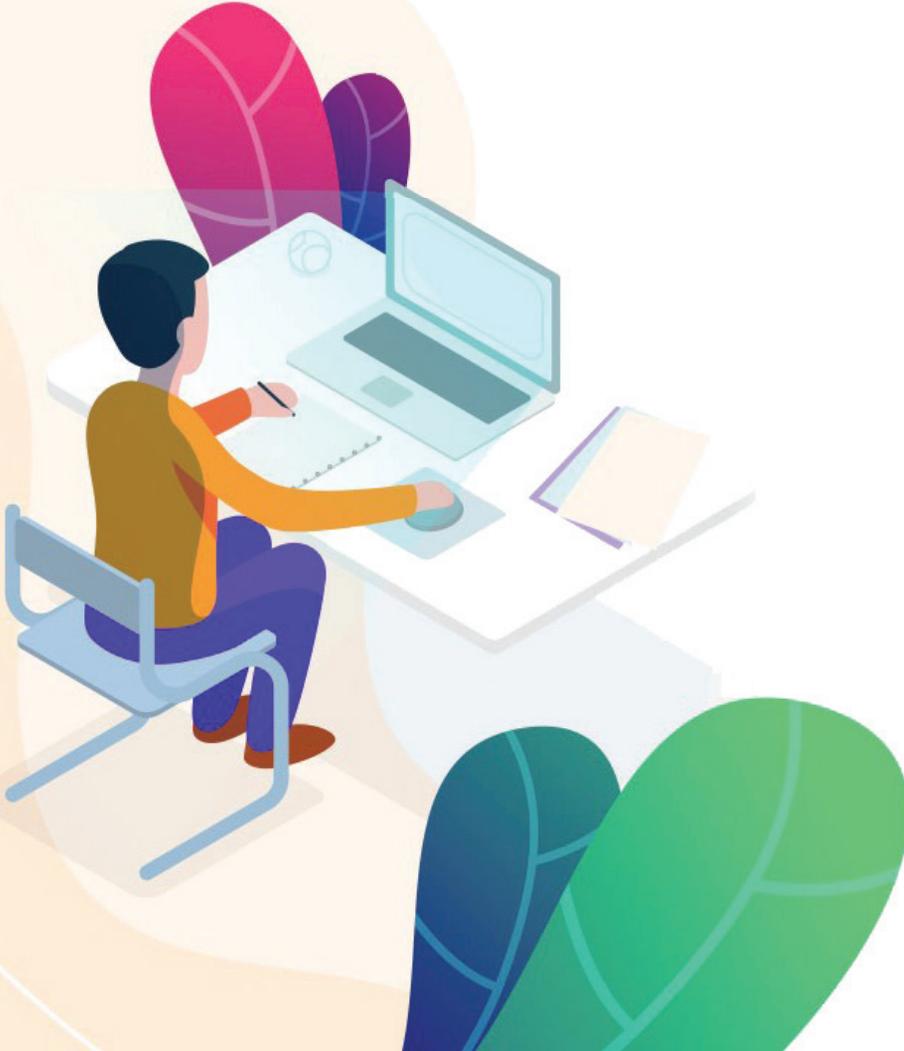
أناقش: يُستخدم برنامج الإليسترياتور لتنفيذ الرسومات المُسطَّحة بأنواعها.

**Illustrator**  
Adobe

illustrator illustrator illustrator illustrator  
illustrator illustrator illustrator  
illustrator illustrator  
illustrator

يُتَوَقَّعُ من الطلبة بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة، والتفاعل مع أنشطتها أن يكونوا قادرين على إنشاء تصميم باستخدام برنامج الإليستريتور (Illustrator) من خلال:

- 1. معرفة مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator) واستخداماته.
- 2. معرفة أدوات وقوائم البرنامج ومحتوياتها، والقدرة على استخدامها.
- 3. تحديد الفرق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator).



الكفايات المهنية المُتوقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة والتفاعل مع أنشطتها:

### أولاً: كفايات حرفية.

- القدرة على صياغة تعريف برنامج الإليستريتور (Illustrator).
- تحديد أدوات البرنامج ووصف طُرُق استخدامها.
- تحديد قوائم البرنامج ووصف محتوياتها.
- القدرة على استخدام أوامر البرنامج من خلال اختصاراتها.
- القدرة على التمييز بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator).

### ثانياً : كفايات اجتماعية وشخصية:

- العمل ضمن فريق.
- تقبل التغذية الراجعة.
- احترام رأي الآخرين.
- مصداقية التعامل مع الزبون.
- حفظ خصوصية الزبون.
- القدرة على إدارة الحوار وتنظيم النقاش.
- الاستعداد للاستجابة لطلبات الدبون.
- التحلي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل.
- التمتع بالفكر الريادي أثناء العمل.
- استخلاص النتائج ودقة الملاحظة.
- الاتصال والتواصل الفعال.
- الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة.
- الإفادة من مقترحات الآخرين.
- امتلاك مهارة التأمل الذاتي.
- الاستعداد التام لتقبل ملحوظات الآخرين وانتقاداتهم.
- القدرة على الإقناع.

### ثالثاً: كفايات منهجية

- العمل التعاوني.
- الحوار والمناقشة.
- امتلاك مهارة البحث العلمي والقدرة على توظيف أساليب البحث.
- التخطيط.
- القدرة على استمطار الأفكار (العصف الذهني).
- استخدام المصادر والمراجع المختلفة.
- توثيق نتائج العمل وعرضها.
- توظيف التكنولوجيا والبرامج الإحصائية وتمثيل البيانات.



وصف الموقف: طلب مدرّس التصميم الجرافيكي من طلاب الصفّ الثاني عشر إعداد بحث عن مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator) واستخداماته، فليجأوا إلى مكتب لتصميم الجرافيك لمساعدتهم. العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>* أجمع البيانات من المدرّس:</li> <li>• موضوع البحث، والوسائط المستخدمة في عرض البحث، ومعايير البحث الجاهز للعرض، وحجم البحث، ومدى التعمّق في التفاصيل، وطريقة العرض، والفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</li> <li>* أجمع بيانات عن:</li> <li>• مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator).</li> <li>• الاستخدامات الشائعة للبرنامج.</li> <li>• أمثلة بصرية على استخدامات البرنامج.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• البحث العلمي.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات عمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب المدرّس، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق ببرنامج الإليستريتور (Illustrator)).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور تُعبّر عن البرنامج واستخداماته).</li> </ul>
أخطّط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات (مفهوم البرنامج، واستخداماته الشائعة).</li> <li>• الاتفاق على مفهوم البرنامج.</li> <li>• تحديد استخدامات البرنامج الشائعة.</li> <li>• تحديد النماذج البصرية التي تمّ جمعها، واللازمة للعرض كأمثلة على استخدامات البرنامج.</li> <li>• إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• المناقشة والحوار.</li> <li>• التعلّم التعاوني.</li> <li>• العصف الذهني (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب المدرّس، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق ببرنامج الإليستريتور (Illustrator)).</li> <li>• البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصّة بشرح البرنامج ذات مصداقية).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسية .</li> <li>• حاسوب .</li> <li>• الوثائق (مقالات ، كتب ، صور ، طلب المدرّس) .</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة ببرنامج الإليستريتور (Illustrator) ذات مصداقية) .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات .</li> <li>• الحوار والمناقشة .</li> <li>• عصف ذهني/ استمطار الأفكار .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• كتابة تعريف لمفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator) .</li> <li>• توضيح استخدامات برنامج الإليستريتور (Illustrator) .</li> <li>• عقد جلسة مع المدرّس لمناقشة البحث الذي تم إنجازه (التعريف ، الاستخدامات الشائعة ، الأمثلة البصرية) .</li> <li>• إجراء التعديلات المتفق عليها مع المدرّس ( حذف ، معلومات أو إضافتها) .</li> <li>• إخراج البحث بصورته النهائية .</li> </ul>	<p>أُنقذ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسية .</li> <li>• حاسوب .</li> <li>• الوثائق (مقالات ، كتب ، صور ، طلب المدرّس) .</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة بالبرنامج ذات مصداقية) .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والمناقشة .</li> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التحقق من صياغة التعريف المناسب الذي يوضح المفهوم الصحيح والشامل لبرنامج الإليستريتور (Illustrator) ، ومن تحديد الاستخدامات الشائعة للبرنامج .</li> <li>• مراجعة المادة التي تم إخراجها وضبطها لغويًا .</li> <li>• التأكد من مطابقة البحث الذي تم إنجازه مع طلب المدرّس .</li> </ul>	<p>أُتحقق</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• حاسوب ، أجهزة عرض ، سجلّات .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والنقاش .</li> <li>• تعلّم تعاوني/ مجموعات .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• توثيق مفهوم برنامج الالليستريتور (Illustrator) واستخداماته .</li> <li>• إعداد البحث المطلوب متضمّنًا مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator) واستخداماته ، متضمّنًا أمثلة بصرية .</li> <li>• إعداد العروض التقديمية عن مفهوم البرنامج واستخداماته .</li> <li>• فتح سجلّ خاصّ بمفهوم البرنامج واستخداماته .</li> </ul>	<p>أُوثق وأُقدّم</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• نماذج التقويم .</li> <li>• طلب المدرّس .</li> <li>• مقالات ، كتب لمعايير ومواصفات البحث .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حوار ومناقشة .</li> <li>• البحث العلمي/ أدوات التقويم الأصيل .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• رضا المدرّس عن البحث خاص بمفهوم البرنامج واستخداماته .</li> <li>• مطابقة المادة العلمية المطلوبة للمعايير والمواصفات .</li> </ul>	<p>أُقوم</p>

سؤال: أبحث عن خمس من أدوات برنامج الإليستريتور.



ابحث عن استخدامات برنامج الإليسترييتور (Illustrator)، وأرفق النتيجة بنماذج بصرية.

مفهوم برنامج أدوبي إيلسترييتور (Illustrator) واستخداماته:

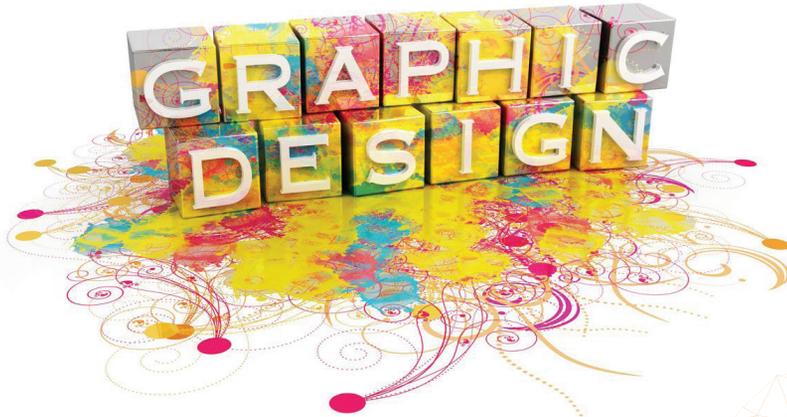
هو من إنتاج شركة أدوبي، وهذا البرنامج متخصص بالتعامل مع الرسومات والأشكال التي تُسمى (Illustrations) ويمتاز بالليونة العالية لأدواته، والمميزات الكبيرة التي يقدمها هذا البرنامج، إضافة إلى وجود التأثيرات المختلفة التي تُضفي على التصميم رونقاً خاصاً، وتُسمى الرسومات التي يتم إنتاجها من البرنامج، بالرسومات الرقمية الموجهة.

مميزات الرسومات الموجهة (Vector Graphics)

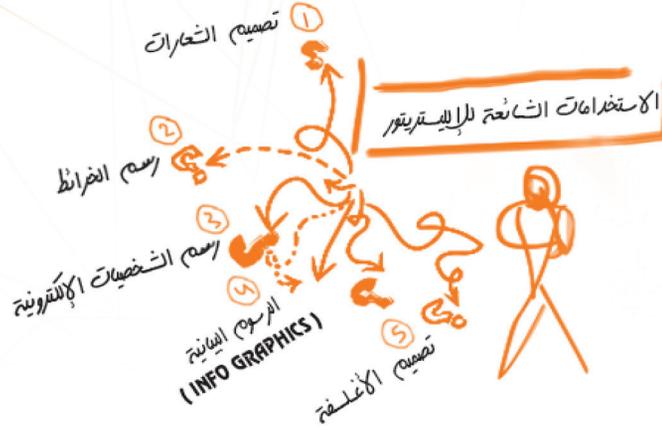
- تغيير الحجم دون فقدان الجودة.
- الخطوط واضحة وحادة في كل القياسات.
- قابلة للطباعة بدقة وجودة عالية.
- حجم الملف صغير.
- مفيد لإنشاء الرسومات التوضيحية.

سلبيات الرسومات الموجهة (Vector Graphics)

- صعوبة إنتاج رسومات واقعية.
- الرسومات تبدو مسطحة.



## الاستخدامات الشائعة للإليستريتور (Illustrator)



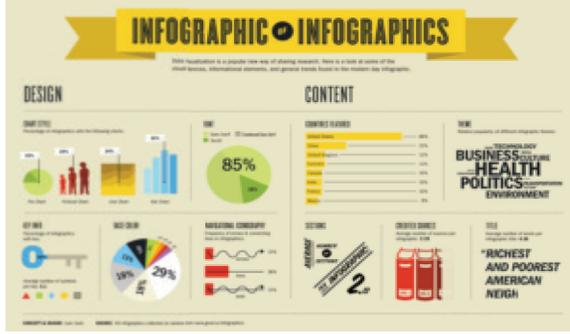
## تصميم شعارات



## رسم الخرائط



## رسم الشخصيات الكرتونية



## الرّسوم البيانيّة (info graphics)

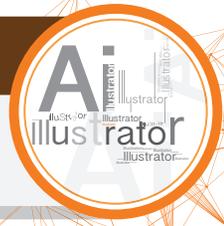


## تصميم الأغلفة



## الأسئلة

1. وضح مفهوم برنامج الإليستريتور (Illustrator).
2. ما صفات الرسومات الموجّهة؟
3. اذكر استخدامات برنامج الإليستريتور (Illustrator)، واقترح استخدامات أخرى للبرنامج.



وصف الموقف: طلبت مُعيدة في كليّة الفنون الجميلة مشروعاً من طلبة السنة الأولى في الجامعة، تخصّص التصميم الجرافيكي، يتضمّن ابتكار شخصيّة كرتونيّة ورسمها، باستخدام برنامج الإليستريتور (Illustrator)، فلجأوا إلى مكتب تصميم لمساعدتهم:

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصّفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>* أجمع البيانات من طلبة كليّة الفنون الجميلة:</li> <li>• نوع الشخصية وصفاتها (كوميديّة/درامية/بوليسية... إلخ)، طريقة الرسم المطلوبة (ملامح حقيقية/كاريكاتير) طريقة العرض، والفترة الزمنية المطلوبة لإنجاز الرسم.</li> <li>* أجمع بيانات عن:</li> <li>• أدوات برنامج الإليستريتور (Illustrator) ووظيفة كلّ منها.</li> <li>• قوائم البرنامج ومحتوياتها، ووظيفة كلّ أمر منها.</li> <li>• معايير رسم الشخصية الكرتونيّة.</li> <li>• علاقة ملامح الوجه والسمات الجسديّة، بصفات وطبيعة الشخصية.</li> <li>• طرق رسم الشخصيات الكرتونيّة.</li> <li>• نماذج بصريّة لشخصيات مختلفة.</li> <li>• نماذج بصريّة لطرق رسم الشخصيات الكرتونيّة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• البحث العلميّ.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلّم التعاونيّ/مجموعات عمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: الطلب الخاصّ بطلبة كليّة الفنون الجميلة، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بأدوات وقوائم البرنامج وأخرى تتعلّق برسم الشخصيات الكرتونيّة).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصريّة، فيديو وصور تُعبّر بأدوات وقوائم البرنامج، وأخرى تتعلّق برسم الشخصيات الكرتونيّة).</li> </ul>

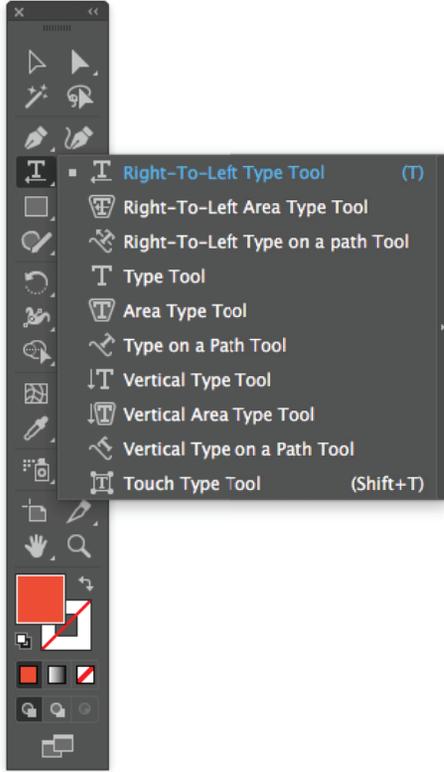
<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب المعيدة، نشرات، مقالات وكتب بأدوات وقوائم البرنامج وأخرى تتعلّق برسم الشخصيات الكرتونية)</li> <li>• البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت: مواقع خاصّة بأدوات وقوائم البرنامج ورسم الشخصيات الكرتونية ذات مصداقية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• المناقشة والحوار.</li> <li>• التعلّم التعاوني</li> <li>• العصف الذهني (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات ( أدوات البرنامج ووظائفها، قوائمه ومحتوياتها، واستخداماتها).</li> <li>• تحديد أدوات البرنامج وقوائمه واستخداماتها.</li> <li>• تحديد معايير رسم الشخصية الكرتونية.</li> <li>• تحديد العلاقة بين ملامح الوجه والسمات الجسدية وبين صفات وطبيعة الشخصية.</li> <li>• الاتفاق على طريقة رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• تحديد النماذج البصرية التي تمّ جمعها كأمثلة على الشخصيات الكرتونية، وطُرق رسمها.</li> <li>• رسم مسودات (سكتشات) للشخصية المطلوبة.</li> <li>• اختيار المجموعة اللونية وإسقاطها على المسودات.</li> <li>• إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<p>أُخِطُّ وَأُفَرِّدُ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسية.</li> <li>• حاسوب.</li> <li>• الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المعيدة).</li> <li>• الإنترنت: مواقع خاصّة بأدوات وقوائم البرنامج وأخرى تتعلّق برسم الشخصيات الكرتونية ذات مصداقية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التعلّم التعاوني/ مشجّموعات.</li> <li>• عصف ذهني.</li> <li>• الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• كتابة أدوات البرنامج ووظيفة كلّ منها.</li> <li>• كتابة قوائم البرنامج واستخداماتها.</li> <li>• توضيح العلاقة بين ملامح الوجه والصفات النفسية.</li> <li>• توضيح طرق رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• كتابة معايير رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• عقد جلسة مع المعيدة لمناقشة المسودات (السكتشات) التي تمّ رسمها وألوانها.</li> <li>• إجراء التعديلات المتفق عليها مع المعيدة.</li> <li>• البدء برسم الشخصية بصورتها النهائية.</li> </ul>	<p>أُفَرِّدُ</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسية.</li> <li>• حاسوب.</li> <li>• الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المعيدة)</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصة بأدوات وقوائم البرنامج وأخرى تتعلق برسم الشخصيات الكرتونية) ذات مصداقية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والمناقشة.</li> <li>• التعلّم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التحقّق من كتابة جميع الأدوات ووظيفة كلّ منها.</li> <li>• التحقّق من اختيار جميع قوائم البرنامج ومحتوياتها.</li> <li>• التحقّق من طريقة رسم الشخصية الكرتونية.</li> <li>• التحقّق من مطابقة الشخصية التي تمّ رسمها لمعايير رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• التحقّق من العلاقة بين ملامح الشخصية وصفاتها.</li> <li>• التحقّق من مطابقة الشخصية التي تمّ رسمه الطلب المعيدة.</li> </ul>	<p><b>أضبط وأتحقّق</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• حاسوب، أجهزة عرض، سجلّات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والمناقشة.</li> <li>• تعلّم تعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• توثيق:</li> <li>• أدوات البرنامج ووظائفها.</li> <li>• قوائم البرنامج ومحتوياتها واستخداماتها.</li> <li>• طرق رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• معايير رسم الشخصيات الكرتونية.</li> <li>• العلاقة بين الملامح الجسدية والصفات الشخصية.</li> <li>• إعداد العروض وتسليم الشخصية بصورتها النهائية.</li> <li>• فتح سجلّ خاصّ بأدوات البرنامج وقوائمه ووظائفها.</li> </ul>	<p><b>أوثق واقدم</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• نماذج التقويم.</li> <li>• طلب المعيدة.</li> <li>• مقالات، كتب حول معايير رسم الشخصيات الكرتونية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• البحث العلميّ / أدوات التقويم الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• رضا المعيدة عن الشخصية التي تمّ إنجازها.</li> <li>• مطابقة الشخصية لمعايير رسم الشخصيات الكرتونية.</li> </ul>	<p><b>أقوم</b></p>

سؤال: استنتج أنواع الشخصيات الكرتونية، وأوضّح العلاقة بين الملامح الجسدية والصفات النفسية.

## صندوق أدوات الإليستريتور (Illustrator)

أتعلم



نشاط (1) نظري

أكتب خمساً من أدوات الإليستريتور (Illustrator)، وأوضح وظيفة كلٍّ منها.



صندوق أدوات الإليستريتور (Illustrator) يعرض 24 أداة من أصل 76، ويتم إخفاء الأدوات الأخرى داخل القوائم الفرعية لكل أداة؛ أي أداة تحتوي على مثلث أسود في زاويتها اليمنى من الأسفل فإنها تحتوي على قائمة فرعية لها تحتوي على أداة بديلة أو أكثر. يمكنك 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.



(Magic Wand): العصا السحرية تستخدم لتحديد مساحات كبيرة.	
(Pen): قلم المسار يختصّ برسم المسارات في برنامج الإليستريتور (Illustrator) حادّة للتحديد، وتعدّ من أفضل وأدقّ الأدوات الخاصّة بالرسم.	
(Add Anchor Point): أداة إدراج نقطة في المسار الذي تمّ تحديده باستخدام قلم التحديد.	
(Delete Anchor Point): أداة حذف نقطة خاصيتها معاكسة تماماً للأداة السابقة، كما أنّها لا تقوم بقطع المسار حيث يقوم الإليستريتور (Illustrator) تلقائياً برسم مقطع جديد بين النقاط الباقية.	
(Convert Anchor Point): أداة تحويل النقط حيث تأتي النقط الموجودة في مسار في مجموعات مختلفة؛ بمعنى أنّ 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 خطّ مستقيم.	
(Arc): لرسم خطّ منحنٍ.	
(Spiral): لرسم خطّ ذي عدّة انحناءات متداخلة على شكل لولبيّ.	
(Rectangular Grid): لرسم شبكة من المربّعات أو المستطيلات.	
(Polar Grid): لرسم شبكة قطريّة تشبه شبكة العنكبوت.	
(Brush): فرشاة الرسم.	
(Rotate): أداة تدوير الشكل.	
(Reflection): أداة الانعكاس وهي لعكس موقع شكل معيّن.	
(Twist): لعمل تأثيرات على الشكل على هيئة تمايل في جوانبه.	



(Warp): أداة اعوجاج الشكل حيث تسمح هذه الأداة بعمل تأثيرات مختلفة على حوافّ شكل معيّن.	
(Twirl): أداة التدوير التي تقوم بتدوير جزء من أجزاء الشكل.	
(Pucker): هذه الأداة تجعل من حوافّ شكل معيّن كأنه مجعّد أو مكسّر .	
(Bloat): تقوم باقتصاص جزء من أطراف الشكل إلى الداخل أو إلى الخارج على شكل دائرة.	
(Scallop): ذات تأثير جميل يشبه المروحة، وهي تنفّذ على جزء من أجزاء الشكل.	
(Crystallize): تعطي ملامح الكريستال نفسها عند تنفيذها على شكل معيّن.	
(Wrinkle): أداة تعطي تأثير التجاعيد.	
(Symbol Sprayer): هي بمثابة علبة رشّ للرموز الموجودة في مكتبة الرموز (Symbols).	
(Symbol Shifter): تقوم بسحب الرموز التي قمت برشّها بواسطة الأداة السابقة.	
(Symbol Scruncher): تقوم بتقريب الرموز بعضها من بعض عن طريق إزالة الفراغات الزائدة.	
(Symbol sizer): لتكبير حجم الرموز أو تصغيرها.	
(Symbol Spinner): تقوم بتدوير الرموز حول مركزها.	
(Symbol Stainer): تقوم بتلوين الرموز أو إزالة ألوانها.	
(Symbol Screener): تقوم بعمل تأثير الشفافيّة على الرموز.	
(Symbol Styler): تقوم بعمل التأثيرات الموجودة في مكتبة (Styles) على الرموز الموجودة في التصميم.	
(Mesh): هذه الأداة رائعة في برامج الإليستريتور (Illustrator)، حيث تقوم بتقسيم الشكل إلى منحنيات، ومن ثمّ يمكنها أن تتحكّم في مسار هذه المنحنيات لتشكيل أشكال جديدة من الشكل الأصليّ .	

<p>(Eyedropper): القطار باستخدامها والضغط عليها في أي جزء من الصورة فإن البرنامج يقوم بأخذ التدرج اللوني الموجود أسفل القطار بالضبط ويجعله لون المقدمة، كما أنّ لهذه الأداة ميزة نسخ ولصق لون معين من شكل ما إلى شكل آخر عن طريق تحديد الشكل المراد تلوينه، ثم استعمال أداة القطار على شكل آخر لينتقل لون الشكل الأخير إلى الشكل المحدد سابقاً.</p>	
<p>(Fill): أداة التعبئة تُستخدم لتعبئة اللون من شكل محدد إلى شكل آخر.</p>	
<p>(Measure): أداة القياس تُستخدم لإعطاء المعلومات الكاملة فيما يتعلّق 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 تُظهرها بواسطة الضغط على مفتاح (F8)</p>	
<p>(Slice): أداة التقطيع تتيح لك قطع الصورة ليتم عرضها على الإنترنت، حيث إنّ البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام وشرائح منفصلة.</p>	
<p>(Slice Selection): إذا قمت بتقسيم الصورة بالأداة السابقة فإنّ هذه الأداة تقوم بتحديد الجزء المرغوب من الأجزاء المقسّمة؛ وذلك للتحكّم فيه.</p>	
<p>(Hand): أداة اليد لسحب الصورة باليد لتمرير الإطار؛ لكي ترى جزءاً مختلفاً من الصورة.</p>	
<p>(Direct Selection): أداة التحديد المباشر: تقوم بالتحكّم في زوايا وانحناءات المسارات التي قمت بعملها باستخدام قلم المسار.</p>	
<p>(Group Selection): تُستخدم لتحديد جزء وحيد من بين عدة أجزاء مجتمعه (Grouped).</p>	
<p>(Direct Lasso): تُستعمل هذه الأداة لتحديد عدة نقاط (Anchors) على المسار.</p>	
<p>(Lasso): تستعمل لتحديد الجزء الداخليّ من مسار أو شكل.</p>	
<p>(Text): أداة النص لكتابة النصوص.</p>	
<p>(Area Type): لكتابة نصّ في المساحة التي يوفّرها المسار (Path).</p>	
<p>(Path Type): لكتابة نصّ على طول المسار.</p>	
<p>(Vertical Type): لكتابة النصوص بشكل عموديّ (حرف فوق حرف).</p>	

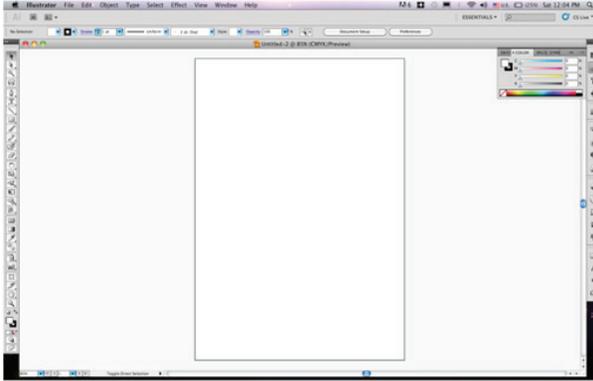
(Vertical Area Type): لكتابة نص بشكل عمودي في المساحة التي يوفرها المسار.	
(Vertical Path Type): لكتابة نص بشكل عمودي على طول المسار.	
(Rectangle): أداة رسم المستطيل.	
(Rounded Rectangle): تستطيع رسم مستطيل ذي حواف مستديرة.	
(Ellipse): لرسم الدائرة	
(Polygon): لرسم المضلع	
(Star): لرسم النجمة	
(Flare): لرسم شكل مشع.	
(Pencil) أداة قلم الرصاص: أداة القلم الذي يُستخدم لرسم الخطوط الرفيعة والدقيقة.	
(Smooth Pencil) أداة القلم الناعم: أداة قلم التنعيم.	
(Eras Pencil): أداة قلم المَحْو(المحي).	
(Scale): أداة التحكم في أبعاد الصور والأشكال.	
(Shear) أداة التجريد: التي تتحكم في أبعاد الصور والأشكال، وبإمكانها تغيير ملامح الشكل الخارجي.	
(Reshape): لإعادة تشكيل الشكل من جديد والتغيير في أبعاده وزواياه.	
(Free Transform): للتحكم الحرّ في أبعاد ودرجة ميلان الأشكال وزواياها.	
(Column Graph): لعمل رسم بيانيّ باستخدام الأعمدة.	
(Stacked column Graph) أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ.	

(Bar Graph): أداة أخرى لعمل رسم بياني أفقيّ.	
(Stacked Bar Graph): أداة أخرى لعمل رسم بياني أفقيّ.	
(Line Graph): أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ باستخدام الخطّ الصاعد والهابط.	
(Area Graph): أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ خاصّ بالمساحة.	
(Scatter Graph): أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ.	
(Pie Graph): أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ دائريّ.	
(Radar Graph): أداة أخرى لعمل رسم بيانيّ على شكل رادار.	
(Gradient): أداة التدرُّج اللونيّ، وتُستخدم لعمل تدرُّج لونيّ بين اللونين الأماميّ والخلفيّ في الجزء المراد تعبئته بتدرُّج لونيّ.	
(Blend): تُستعمل للتدرُّج بين شكلين مختلفين في ألوانهما.	
(Auto Trace): تُستعمل لعمل تأثيرات لونيّة على أجزاء الصّور من نوع (Bitmap).	
(Scissors): أداة المقصّ تُستعمل لقصّ بعض أجزاء الشكل، ولكن فقط من خلال (Anchors) وليس (Endpoints) الموجودة على المسار (Path).	
(Knife): أداة السكين تُستعمل لتقطيع الشكل.	
(Zoom Tool): أداة العدسة أو المكبّر وهي لتكبير الصّورة حتى تستطيع رؤية البكسلات الفرديّة بشكل واضح.	

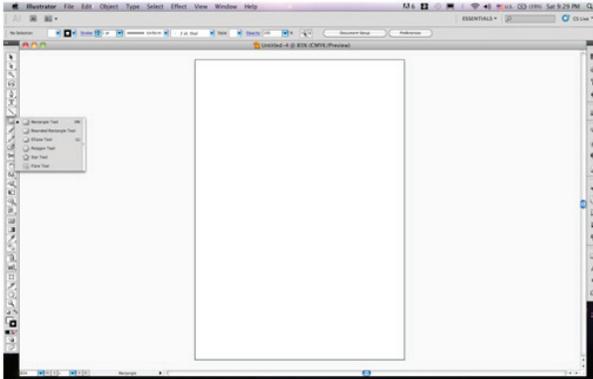
## نشاط (2) عملي: رسم أشكال هندسيّة وتلوينها باستخدام برنامج الإليستريتور (Illustrator).



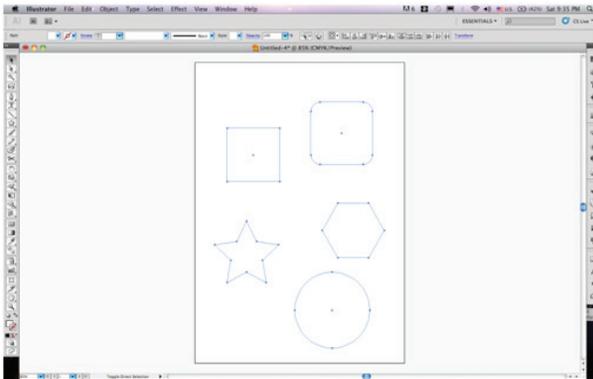
1. أفتح صفحة جديدة :

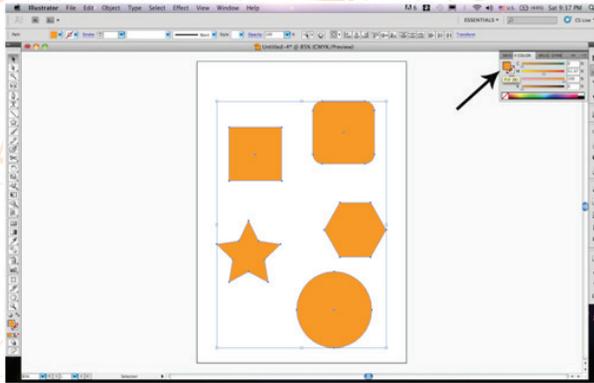


2. أختار أداة الأشكال الهندسيّة.

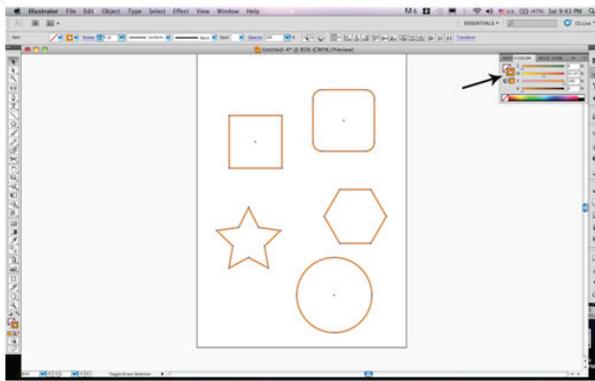


3. أرسّم الأشكال الهندسيّة باستخدام (Shift + drag) إذا كان الشكل المراد متساوي الأضلاع.

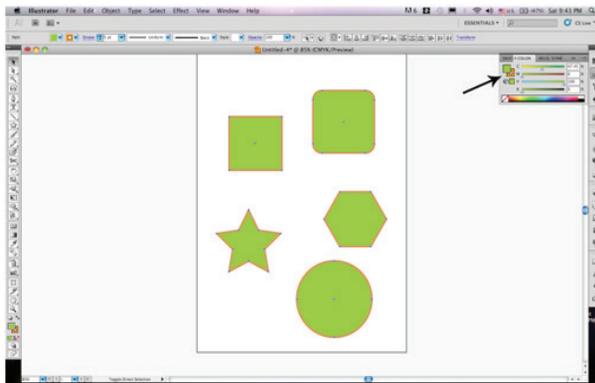




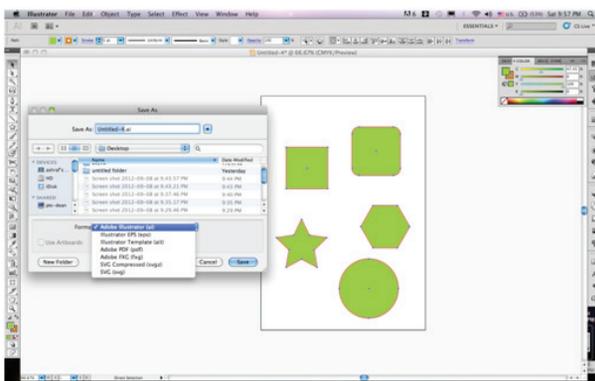
4. أُحَدِّد الأشكال التي قمتُ برسمها  
وألونها بطريقة (Fill).



5. أُحَدِّد الأشكال الهندسيّة وألونها بطريقة (Stroke).

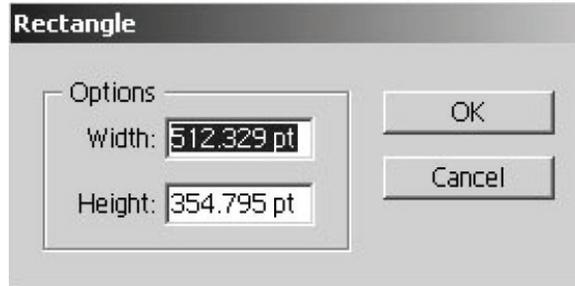


6. ألون الأشكال الهندسيّة بطريقة (Fill) و (Stroke).

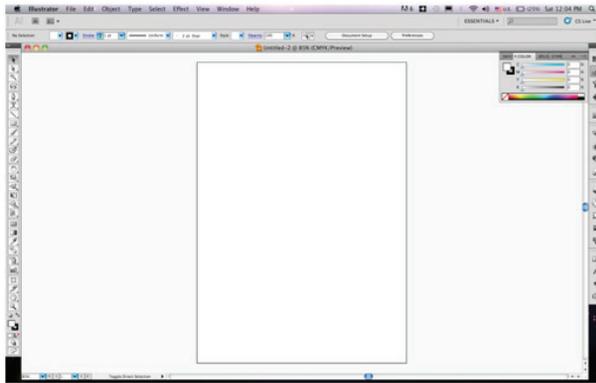


7. أحفظ الصفحة التي تحتوي الأشكال الهندسيّة.

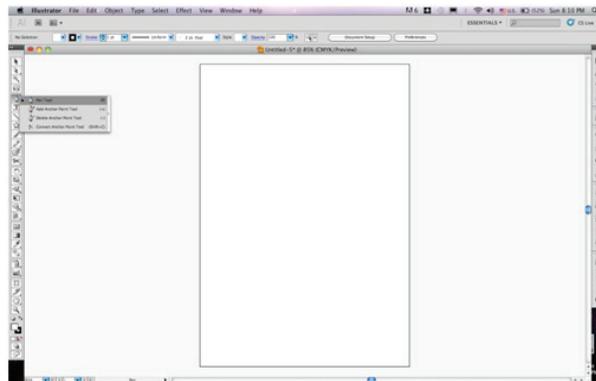
يختلف برنامج إليستريت (Illustrator) عن الفوتوشوب (Photoshop) في أنّ لكلّ أداة من أدواته مربع حوار خاصّ بها، يمكن المصمّم من اختيار أفضل الخصائص لتلك الأداة، وتظهر مربّعات الحوار تلك فقط باختيار الأداة، ومن ثمّ الضغط مرّة واحدة على مساحة العمل، فعلى سبيل المثال إذا قمت باختيار الأداة الخاصّة برسم المستطيل، وضغطت مرّة واحدة على الصفحة البيضاء سيظهر لك مربّع الحوار.



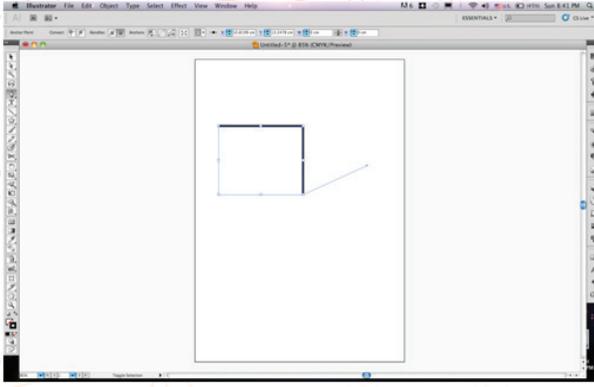
نشاط (3) عملي: استخدام أداة (Pen Tool) في برنامج الإليستريت (Illustrator).



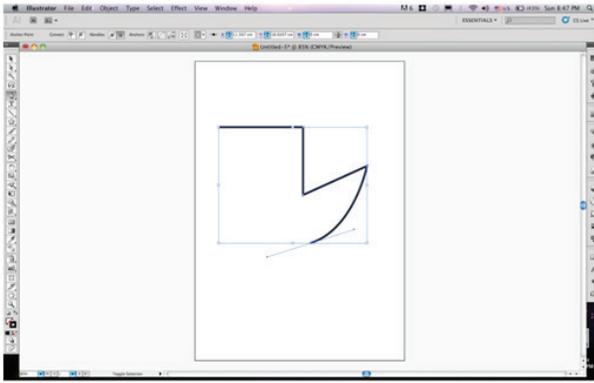
1. أفتح صفحة جديدة. 



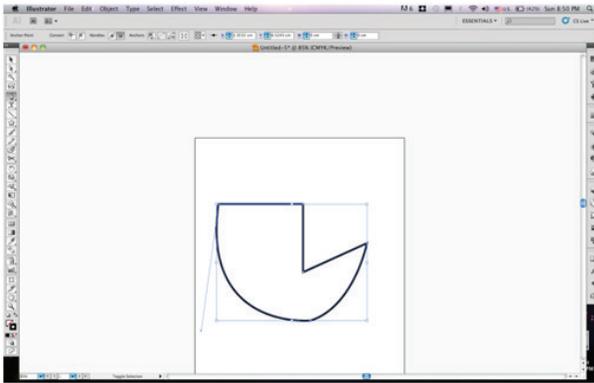
2. أختار أداة (Pen Tool). 



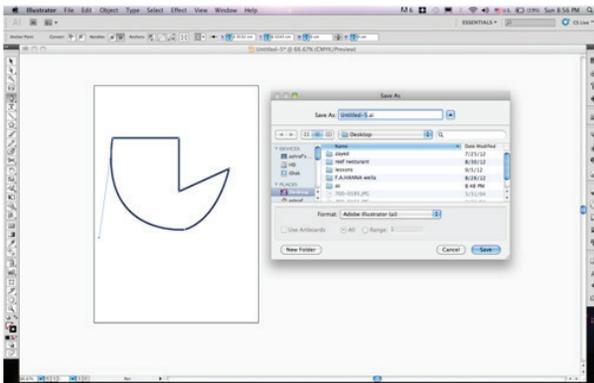
3. أرسم أيّ نقطة باستخدام (drag+Alt)  
حيث يتمّ تحريك يدٍ واحدة لكلّ نقطة  
بالأتجاه المطلوب



4. أرسم أيّ نقطة باستخدام (drag+Shift)  
حيث يتمّ تحريك اليدين الاثنتين لكلّ نقطة.

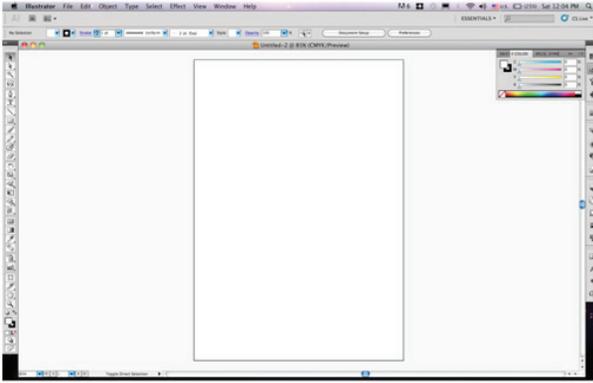


5. أجمع أول نقطة تمّ رسمها بآخر نقطة  
عن طريق الضغط بالأداة مرّة أخرى على  
النقطة الأولى ليصبح الشكل مغلقاً.

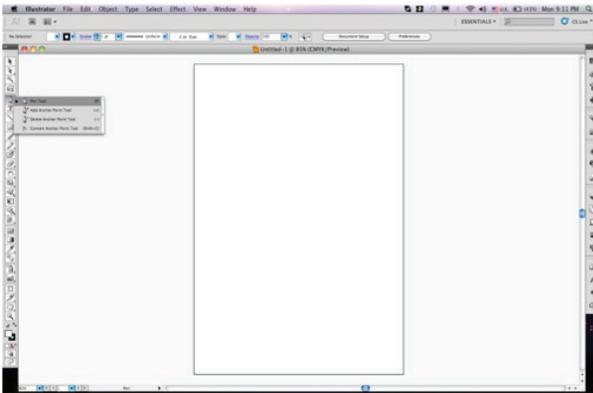


6. أحفظ الشكل الذي تمّ رسمه.

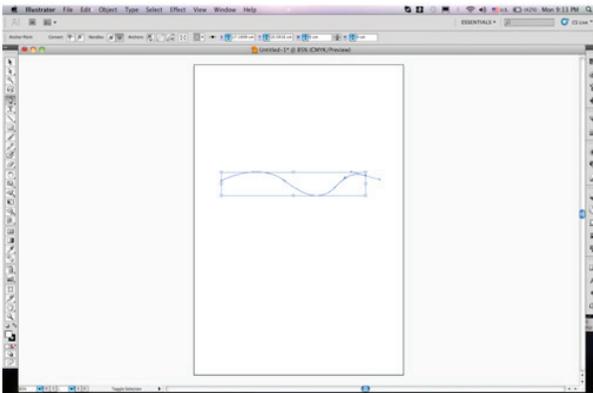
نشاط (4) عملي: كتابة نصّ على خطّ أو شكل يتمّ رسمه باستخدام برنامج الإليستريتور (Illustrator).



1. أفتح صفحة جديدة.

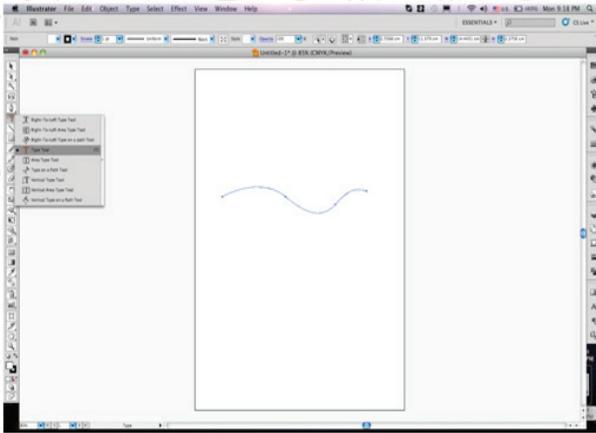


2. أختار أداة (Pen Tool).

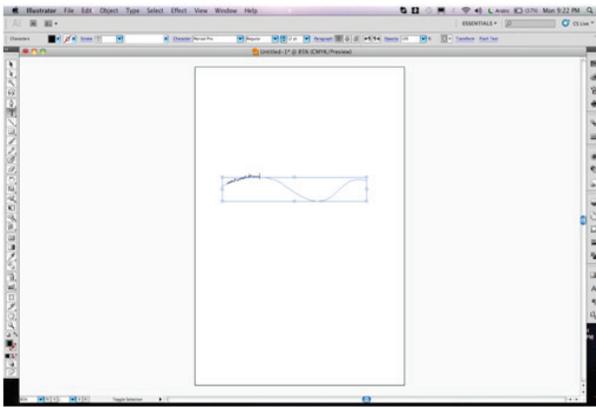


3. أرسم الخطوط أو الشكل المطلوب بأداة (Pen Tool).

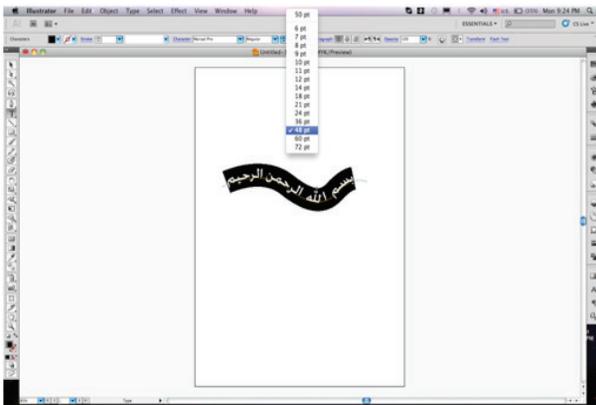
4. أختار أداة (Type Tool).



5. أضغط بأداة (Type Tool) على حافة الخط الذي تمّ رسمه، وأبدأ بالكتابة.



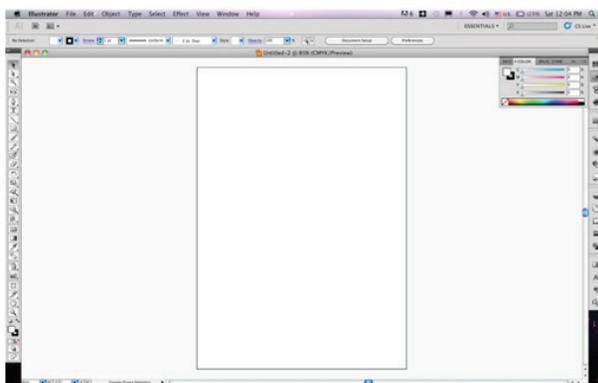
6. أقوم بتكبير حجم النصّ الذي قمت بكتابته.



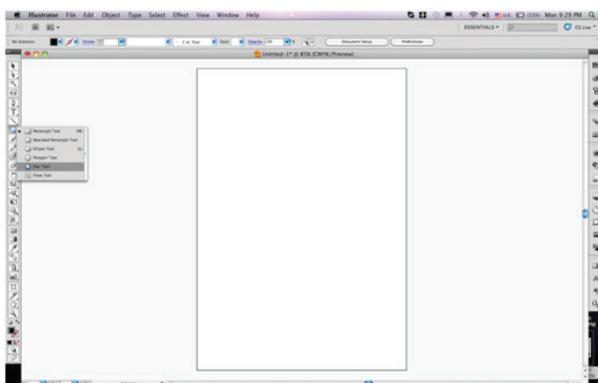
نشاط (5) عملي: عمل تدرُّج بالشكل واللون في برنامج الإليستريتور (Illustrator).



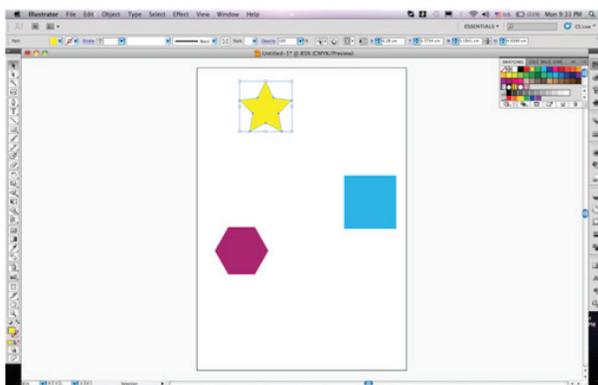
1. أفتح صفحة جديدة.

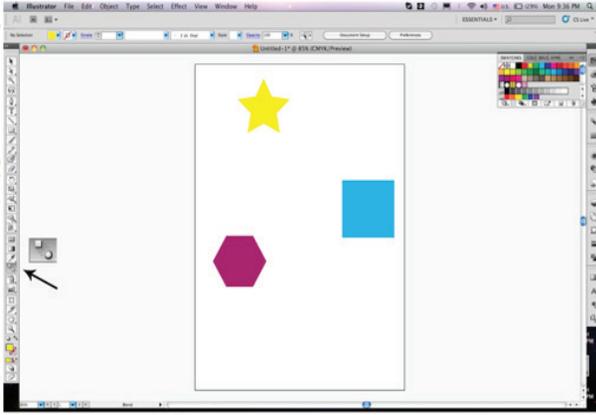


2. أختار أداة رسم الأشكال.

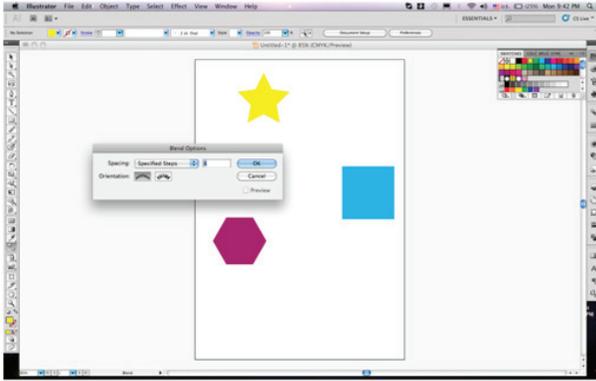


3. أرسم الأشكال الهندسيّة المطلوبة وأعطي كلّ شكلٍ لوناً مختلفاً.

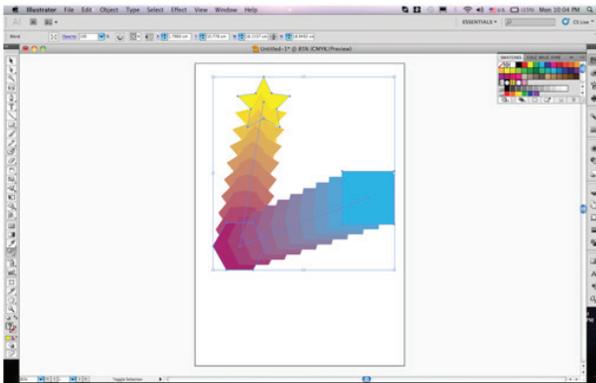




4. أختار أداة (Blend Tool).



5. أضغط على أداة (Blend Tool) مرتين لتظهر قائمة تحدّد عدد المرّات التي تُدرّج الأشكال الهندسيّة مع بعضها.

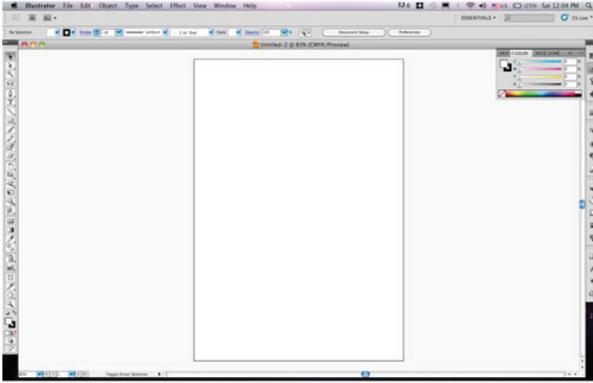


6. أضغط على الأشكال واحداً تلو الآخر باستخدام أداة (Blend Tool).

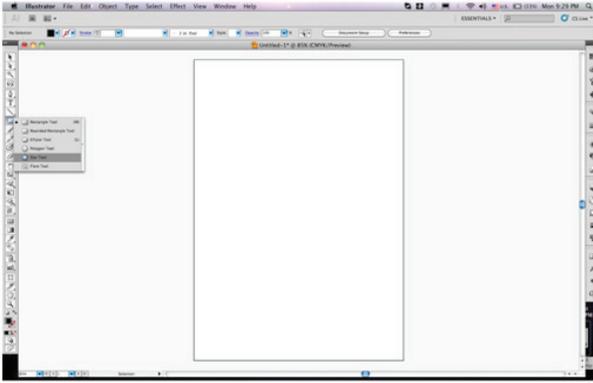
نشاط (6) عملي: إضافة نقاط كثيرة على أي شكل هندسي أو تصميم معين .



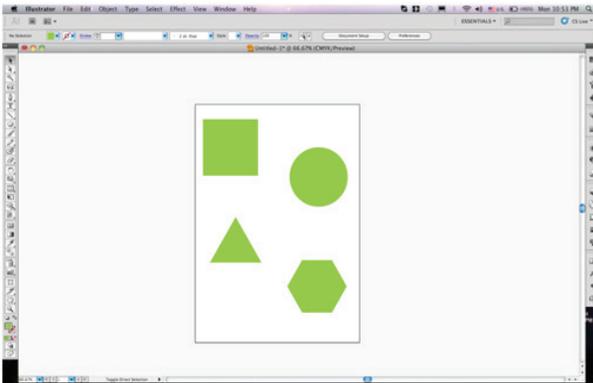
1. أفتح صفحة جديدة

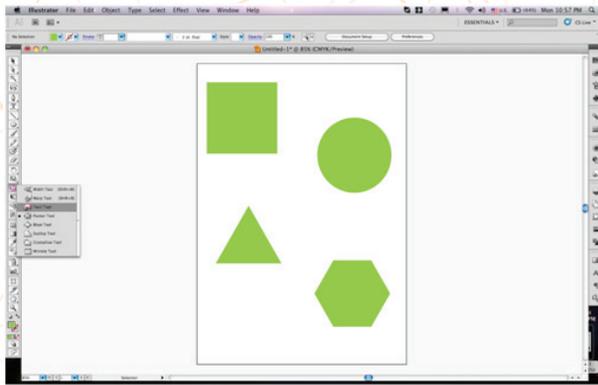


2. أختار أداة رسم الأشكال.

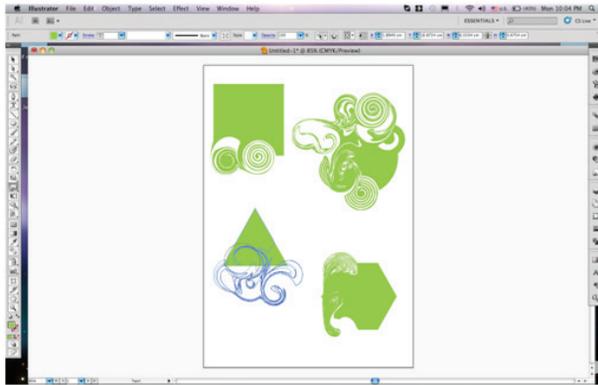


3. أرسم الأشكال الهندسيّة.

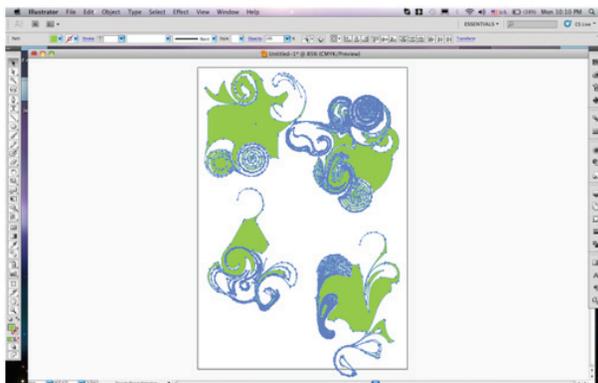




4. أختار أداة (Twiral Tool).



5. أضغط على الشكل الهندسيّ بواسطة أداة (Twiral Tool) لزيادة عدد النقاط، وتغيير الشكل الهندسيّ



6. الشكل الهندسيّ بعد زيادة عدد النقاط.

<b>New</b>	يتيح لك هذا الأمر فتح ملفّ جديد، ووضع أبعاده، ودرجة الوضوح، ونوع القنوات اللونية المطلوبة.
<b>Open</b>	وهو الأمر الخاص بفتح الملفّات الرسومية الموجودة على الحاسوب، أو القرص المدمج، أو القرص المرن.
<b>Open Recent Files</b>	لفتح آخر الملفّات أو الصور التي تمّ العمل عليها أو فتحها .
<b>Revert</b>	يستخدم هذا الأمر فيما إذا قمت بتغييرات على الملفّ، ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة.
<b>Close</b>	هذا الأمر يغلق الصفحة أو التصميم الحالي .
<b>Save</b>	يقوم هذا الأمر بحفظ الصورة، كما أنّه يقوم بحفظ التعديل الأخير على الملفّ الحالي .
<b>Save As</b>	يسمح هذا الأمر بحفظ الملف باسم ملف جديد .
<b>Save a copy</b>	لتخزين نسخة من التصميم.
<b>Place</b>	يقوم باستيراد نسخة من الملفّات أو الصور وإدراجها على مساحة العمل.
<b>Manage Workgroup</b>	هذا الأمر للتحكّم في الشبكة الداخلية التي تربط أجهزة الكمبيوتر مع الخادم الرئيسي (Server).
<b>Scripts</b>	وهي الأوامر الخاصة بنصوص البرمجة مثل (لغة فيجيوال بيسك)، أو بنصوص (WinWord) و (Data-base)، ويتعامل معها البرنامج.
<b>Document Setup</b>	يستخدم لتحديد القياسات الخاصة بالصفحة التي يوجد فيها التصميم، كمية الريزليوشن (Resolution) التي يحفظ بها التصميم، ودرجة الشفافية (Transparency).
<b>Document color mode</b>	وهو للتحويل بين نظامي الألوان (CMYK) و (RGB) .

<b>File Info</b>	هذا الأمر يتيح المجال لتخزين معلومات عن التصميم أو المصمّم في ذاكرة البرنامج.
<b>Separation setup</b>	عملية فصل الألوان على نظام CMYK (فرز الألوان).
<b>Print setup</b>	للتحكّم في خواص الطابعة الموصولة بالكمبيوتر.
<b>Print</b>	أمر الطابعة.
<b>Exit</b>	للخروج من البرنامج.



### قائمة التحرير (Edit)

<b>Undo</b>	للتراجع عن خطوة ما، أو عدّة خطوات إذا شعرت بأنك أخطأت فيها، الذي لا يسمح إلا بـ Undo واحدة.
<b>Redo</b>	هو النقيض للأمر السابق، حيث يمكنك إعادة خطوة ما، كنت قد نفذت أمر (Undo) عليها.
<b>Cut</b>	يقوم هذا الأمر بقصّ وإزالة الجزء المحدّد من الصورة، ويقوم بحفظ هذا الجزء في الذاكرة.
<b>Copy</b>	يقوم بوظيفة الأمر السابق نفسه، ولكنّه يقوم فقط بنسخ الجزء المحدّد.
<b>Paste</b>	يلصق هذا الأمر ما تمّ حفظه في الذاكرة في موقع جديد من الصورة نفسها، أو ضمن طبقة جديدة في صورة أخرى.
<b>Paste In Front</b>	يلصق هذا الأمر ما تمّ حفظه في الذاكرة أمام صورة معيّنة موجودة على مساحة العمل.
<b>Paste In Back</b>	الأمر السابق نفسه، ولكن عملية اللصق تتمّ خلف صورة معيّنة.
<b>Clear</b>	لإزالة الجزء المحدّد.

<b>Define Pattern</b>	هذا الأمر خاص لتكوين جزء للتعبيث، ومن ثمّ يقوم البرنامج بتخزين نموذج التعبيث المكوّن في لائحة (Swatches).
<b>Edit Original</b>	يقوم هذا الأمر بالتعديل على خواصّ الصورة الأصليّة التي تمّ إدخالها إلى البرنامج عن طريق الأمر (Place)، والتي أصبحت عبارة عن (Link).
<b>Assign Profile</b>	في بعض الحالات مثل تحضير التصميم للطباعة النهائيّة، وإرسالها إلى مطبعة من نوع خاصّ قد يرغب المصمّم في تغيير الخصائص اللونية لتناسب مع تلك الطابعة. هذا الأمر لا يمكن أن يكون فعّالاً في البرنامج ما دمت قد اخترت (Emulate Adobe Illustrator 6.0) في مرّج الحوار (Color Setting)؛ لذا يُنصح بعد استخدام هذا الأمر من قبل المصمّمين المبتدئين؛ لأنّه قد يشتت الألوان ويشوّه التصميم.
<b>Color Setting</b>	يحتوي هذا الأمر على خيارات لإعداد جهاز العرض أو إعداد أحبار الطابعة.
<b>Keyboard Shortcuts</b>	للتعرّف إلى الطُرق المختصرة لتنفيذ الأوامر.
<b>Preferences</b>	مراجع الأوامر الخاصّة بالبرنامج حيث تتمّ معايرتها وفق احتياجات كلّ مصمّم.



## قائمة العناصر والأشكال (Object)

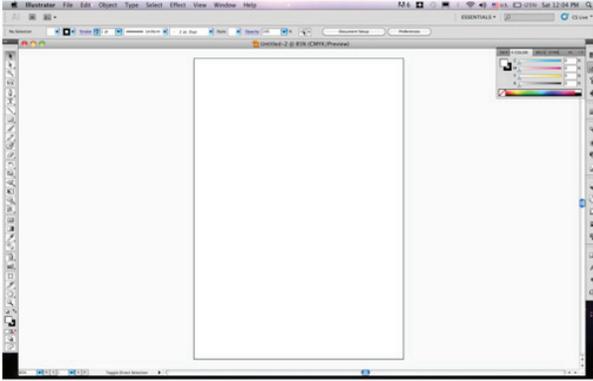
<b>Transform</b>	يمكنك التحكمّ بالعرض والارتفاع والزاوية والإمالة.... الخ
<b>Arrange</b>	ترتيب العناصر عنصر خلف آخر أو أمامه .
<b>Group</b>	لتجميع العناصر في جزء واحد.
<b>Ungroup</b>	لتفكيك أجزاء العناصر التي تمّ تجميعها مسبقاً باستعمال الأمر السابق.
<b>Lock</b>	هذا الأمر يُستعمل لقفّل شكل معيّن ليكون غير قابل للتعديلات، ولا يتأثر حتّى بمرور الماوس فوقه، لنتمكن مواصلة العمل على باقي العناصر بحريّة أكثر.
<b>Unlock All</b>	لفكّ جميع الأقفال.
<b>Hide</b>	هدف الأمر (Lock) نفسه، ولكن هنا يتمّ إخفاء الشكل .
<b>Show All</b>	لتعطيل عملية الإخفاء، وإظهار الأشكال التي تمّ إخفاؤها.

<b>Expand</b>	هذا الأمر يقوم بتحويل العناصر المؤلفة من أكثر من جزء كالتدرج اللوني (Gradient)، والخطوط المحيطة بالشكل (Strokes)، والأشكال المشعة (Flare)، وغيرها إلى أشكال مكونة من جزء واحد فقط.
<b>Expand Appearance</b>	يقوم هذا الأمر بتحويل الأشكال المؤلفة من أكثر من جزء كالرموز (Symbols) إلى أجزاء (يفككها).
<b>Flatten Transparency</b>	يعمل هذا الأمر على تحويل الشكل إلى (Vector)، وتحويل الخطوط والنصوص إلى خطوط تخطيطية (Outlines).
<b>Rasterize</b>	لتحويل الصور من نوع (Vector) إلى نوع (Bitmap) لتتمكن من تنفيذ الفلاتر الموجودة في البرنامج عليها.
<b>Create Gradient Mesh</b>	ينفذ هذا الأمر على الصور والأشكال لصنع شبكة من الألوان.
<b>Slice</b>	يتيح لك هذا الأمر التحكم في عملية تقطيع الصورة ليتم عرضها على الإنترنت، حيث إن البرنامج يقوم بتقطيعها وتقسيمها إلى أقسام وشرائح منفصلة.
<b>Path</b>	للتحكم في تأثيرات المسار (Path).
<b>Blend</b>	للتحكم في خصائص التدرج اللوني بين شكلين مختلفين في ألوانهما.
<b>Envelope Distort</b>	لتحويل الأشكال المنتظمة إلى أشكال غير منتظمة مقسمة إلى مسارات، حيث يمكن التحكم في هذه المسارات.
<b>Clipping Mask</b>	عبارة عن شكل أو مجموعة من الأشكال التي في شكلها العام تخفي صورة أو عملاً فنياً تحتها ليكون هذا العمل فقط ظاهراً من خلال تلك المجموعة.
<b>Compound Path</b>	لعمل شكل مكون من أكثر من مسار حيث تظهر الثقوب في حالة تداخل هذه المسارات.
<b>Crop Marks</b>	يستخدم هذا الأمر لعمل علامات حول شكل معين، وتحدد حدود قص الشكل بعد عملية الطباعة، ويُعد هذا الأمر مفيداً في حالة تحديد الأشكال التي سيتم فرز ألوانها.
<b>Graph</b>	لإنشاء جدول بياني من خلال شكل معين تم رسمه في البرنامج.

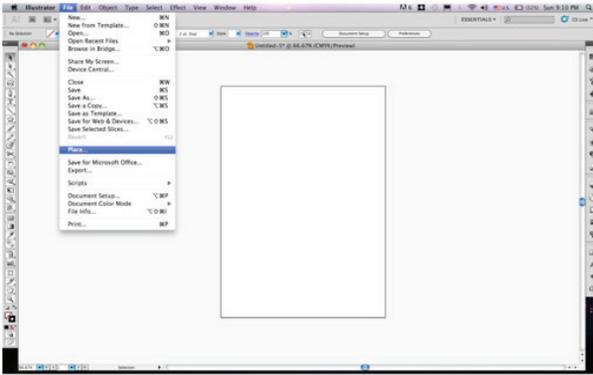
## نشاط (7) عملي: أخذ مقطع من صورة في برنامج الإليسترياتور (Illustrator).



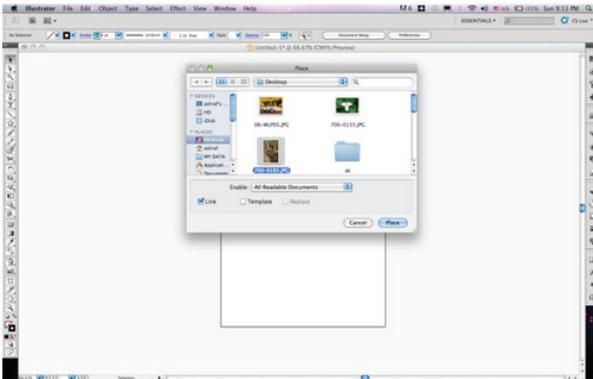
1. أفتح صفحة جديدة .

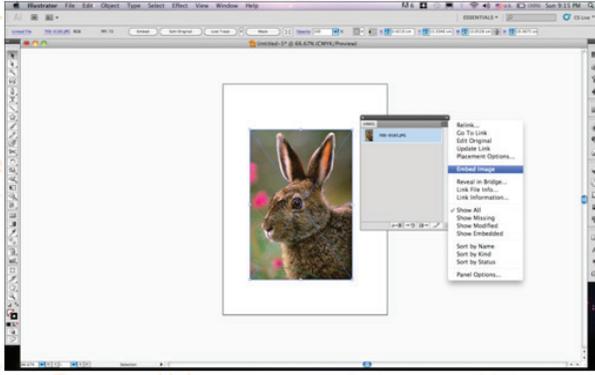


2. أقوم باستيراد الصورة.

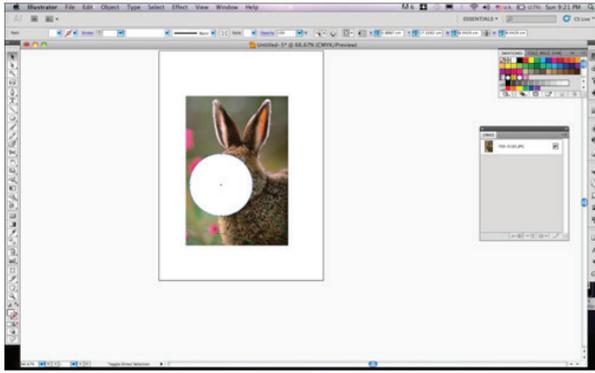


3. أختار الصورة.

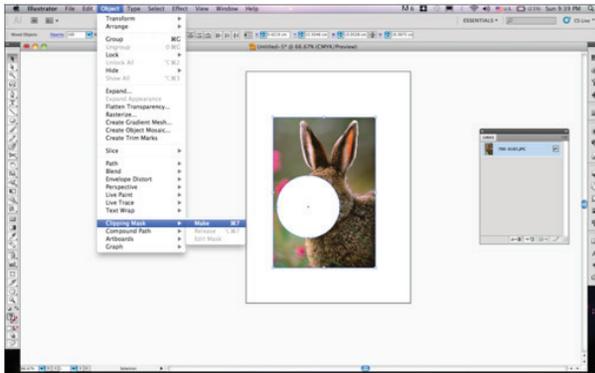




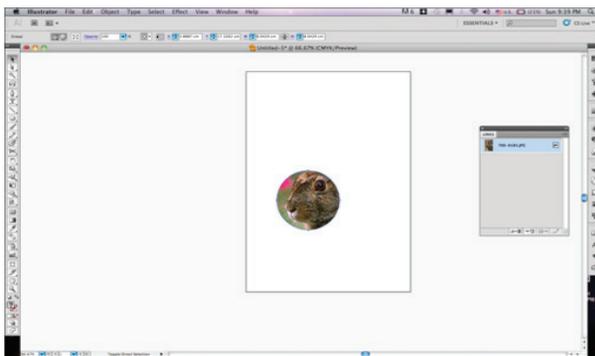
4. أجعل الصورة ضمن برنامج الإليستريتور (Illustrator).



5. أرسم شكل المقطع المراد أخذه فوق الصورة.



6. أحدد الصورة والشكل، وأختار أمر (Clipping Mask) من قائمة object.



7. المقطع الذي تم أخذه من الصورة.

Font	لتغيير نوع الخطّ وخصائصه.
Size	للتحكم في حجم الخطّ.
Blocks	هذا الأمر مفيد في حالة ربط صندوق النصوص بعضها ببعض، فإذا كان هناك صندوق نصّ معيّن يمكنك رسم صندوق نصّ آخر بجانبه، ثمّ تنفيذ أمر (Block Link) وسترى بأنّ النصّ الذي تطبعه في الصندوق الأوّل سيكتمل في الصندوق الثاني إذا استمرت عمليّة الطباعة.
Wrap	هذا الأمر يقوم بتدوير النصوص حول الأشكال بتداخلات يختارها المصمّم، وهي مفيدة في حالة تصميم مجلة أو إخراج صفحة من الجريدة.
Fit Headlines	يُستخدم هذا الأمر لجعل النصّ ملائماً تماماً للصندوق المكتوب فيه.
Create Outlines	لتحويل النصوص إلى خطوط تخطيطيّة.
Find/Change	للبحث عن كلمة معيّنة ومن ثمّ إمكانيّة تغييرها.
Find Fonts	هذا الأمر مفيد في حالة وجود أكثر من نوع خطّ في التصميم الواحد، حيث إنّهُ يمكنك من تحديد كلّ نوع خطّ على حدة، ثمّ السماح لك بتغيير الخطّ إلى خطّ آخر من خطوط التصميم.
Check Spelling	للتأكّد من صحّة اللغة.
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	تكمّن فائدة هذا الأمر في أنه يمكنك من تحويل نصّ كامل إلى أعمدة وصفوف جاهزة، لتكون 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 المؤشّرات التي تتبع الكتابة.
Type Orientation	يتحكّم هذا الأمر في اتّجاه الكتابة فهو يحولها إمّا أفقيّاً أو عموديّاً.

## 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 بعضهما فوق بعض، 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 ذي مواصفات معينة، من ناحية الحجم أو اللون أو حجم الخط الخارجي، وعند تنفيذه يقوم بتحديد جميع الأشكال التي تحمل مواصفات الشكل الأصلي نفسه.
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.

## قائمة Filter

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

## قائمة Effect

هي تقريباً خصائص الفلاتر نفسها مع وجود إضافات أخرى، ولكن الشيء المميّز في هذه القائمة هو خصائص إيجاد المسار الذي يُمكنك من إجراء الكثير من العمليات، مثل: (Outline, Divide, Merge, Crop, Trim ...).

## قائمة View

وهي القائمة الخاصّة بعرض بعض النوافذ، وهي تشبه الموجودة في الفوتوشوب (Photoshop).

## قائمة Window

تشبه أيضاً تلك الموجودة في الفوتوشوب (Photoshop)، مع وجود بعض النوافذ المختلفة .

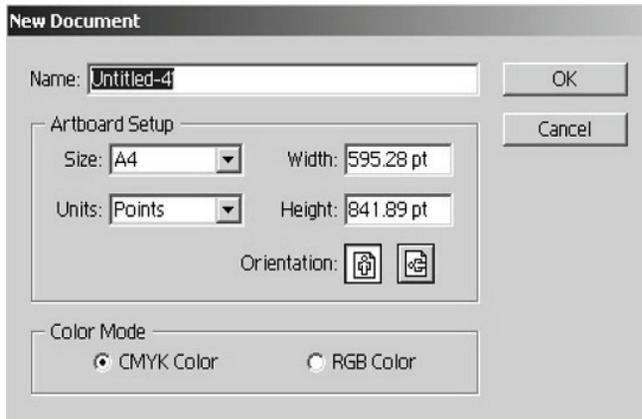
## قائمة Help

قائمة المساعدة، والطريقة المختصرة لها هي (F1).

## تشغيل برنامج الإليستريكتور (Illustrator)

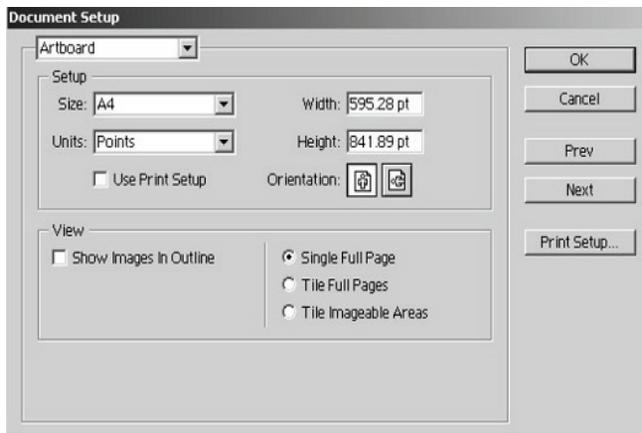
لتشغيل البرنامج بعد تثبيته على الكمبيوتر، اضغط على قائمة ابدأ (Start) في نافذة ويندوز، ومن قائمة البرامج ستجد مجموعة (Adobe Illustrator). عندها سيقوم الكمبيوتر بتحميل البرنامج، ويستغرق تحميل البرنامج كما في فوتوشوب (Photoshop) وقتاً أكبر من البرامج الأخرى؛ وذلك لقيامه بتحميل المؤثرات للخطوط والقوائم والعديد من المكتبات التي تحتاجها في الرسم. عند انتهاء الكمبيوتر من تشغيل البرنامج ستظهر لك شاشة سطح المكتب التي تحتوي في الأعلى على شريط قوائم الأوامر، وعلى اليسار شريط الأدوات، وعلى اليمين لوحات متعددة الوظائف.

## فتح ملف جديد



افتح ملفاً جديداً لبدء الرسم فيه يتم من خلال الضغط بزرّ الماوس على قائمة (File)، واختيار (New) فيظهر لك مربع الحوار.

تتم كتابة اسم الملف، ثم اختيار نوع الصفحة المطلوبة، ثم تحديد مسار الصفحة عمودياً أم أفقياً، ونمط الألوان المطلوب، مع العلم أنّ البرنامج يتعامل تلقائياً مع (CMYK)، والضغط على الزرّ Ok.



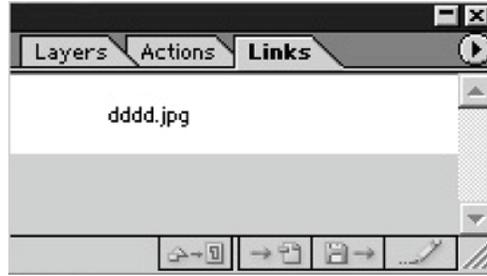
## خصائص الصفحة (Document Setup):

من الأمور المهمّة في هذا البرنامج التحكم في خصائص الصفحة قبل البدء في عمليّة التصميم من حيث، قياس الصفحة واتّجاهها.

## الصور في برنامج الإليستريتور (Illustrator):

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

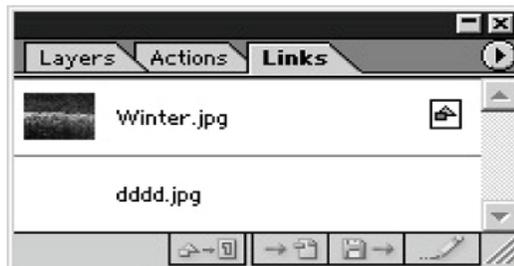
يتم استيراد الصور من خارج البرنامج باستخدام الأمر (Place) الموجود في قائمة (File). وعند استيراد صورة من خارج البرنامج وإدراجها في التصميم يجب ملاحظة أنها ستُدرج على أنها وصلة (Link)، وتُدرج ضمن قائمة Link في القوائم الفرعية الموجودة على يمين البرنامج.



هنا يجب أن تُحفظ نسخة من الصورة الأصلية من التصميم في المكان نفسه؛ لتفادي عدم رؤية الصورة المستعملة في التصميم عند فتحها على جهاز كمبيوتر آخر أو في المطبعة، لكنّ هناك طريقة أفضل وهي تحويل الصورة المستوردة إلى جزء داخليّ من أجزاء التصميم ككلّ، وهذه الطريقة تتمّ عند استخدام أمر الاستيراد (Place)، وهنا يجب ملاحظة المربع الصغير الموجود على جهة اليسار وإزالة علامة الصحّ.



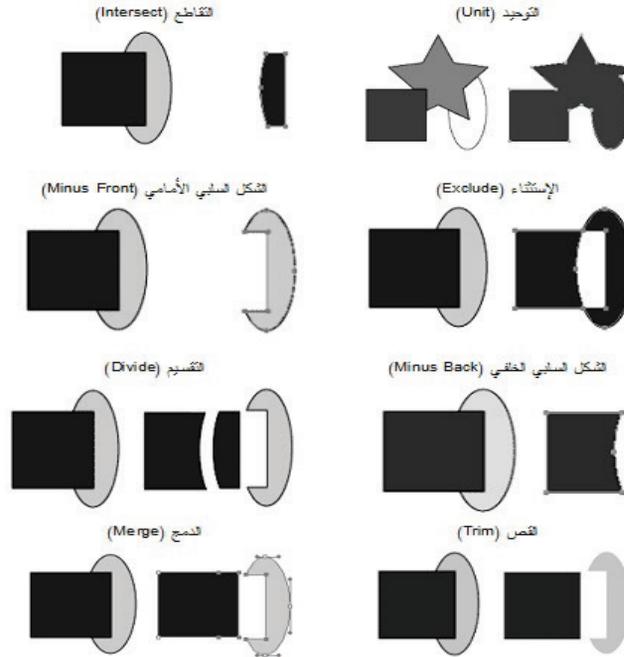
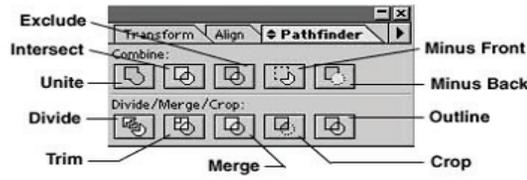
في هذه الحالة ستلاحظ الفرق بين الصورة الموحدة في جسم التصميم (Embedded) والصورة التي تكون عبارة عن وصلة (Link)، حيث إنّ نافذة (Link) سترسم مربعاً صغيراً يحتوي على أشكال هندسية على يمينها، للدلالة على أنّ هذه الصورة أصبحت من مكونات التصميم ككلّ.



## أدوات القِطْع والتجزئة:

من المهمّ ذكر هذه الأدوات لأهميّتها في عمل أيّ تصميم، وخصوصاً تلك التصميم المعقّدة التي تحتاج إلى دقّة وتركيز.

فيما يأتي سنتّم ملاحظة أنّه عند تصميم أيّ شكل يراد عمل تقطيع له يتمّ اختيار ما هو مناسب لك ، وكلّ ما عليك أولاً تحديد الشكلين بسحب الماوس عليهما، ومن ثمّ ضغط الزرّ الخاصّ بالتجزئة، مع ملاحظة أنّ في الأشكال هناك شكل أماميّ وشكل خلفيّ.

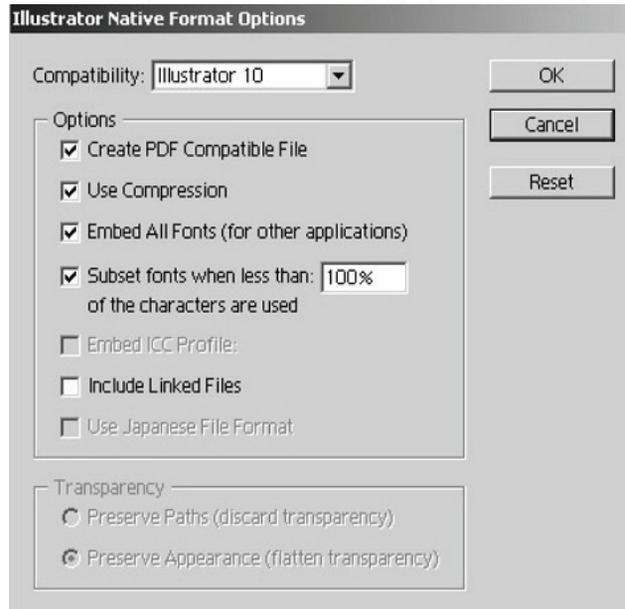


## التعامل مع النصوص العربيّة:

إنّ النسخ القديمة من برنامج الإليستريتور (Illustrator) لا تكتب باللغة العربيّة، ولكن لا يعني هذا أنّنا لا نستطيع استخدام الحروف العربيّة في التصميم؛ لذا كان المصمّمون يستخدمون برامج (وسيلة) للكتابة باللغة العربيّة، مثل (الرسّام العربيّ)، ومن ثمّ نقوم بإدراج ما كتبناه داخل الإليستريتور (Illustrator)، لكنّ الإصدارات الحديثة من برنامج الإليستريتور (Illustrator)، مثل CS, CS 2018 أصبحت تكتب باللغة العربيّة.

## حفظ التصميم:

لحفظ التصميم في الهيئة القابلة للتعديل نقوم بالذهاب إلى قائمة (فايل)، ونختار حفظ (Save)، وعند تنفيذ أمر الحفظ سيظهر مربع الحوار.



في الخانة الأولى يُخَيَّرُ البرنامج في أيِّ نُسخ البرنامج أنت تفضل حفظ الملفّ، والأفضل أن يُحفظ الملفّ في أحدث نسخة من البرنامج، إلا إذا كنت على علم بأنّ المطبعة لا تستعمل النسخة الحديثة فيفضل في هذه الحالة حفظ الملفّ بنسخة أقدم؛ لتفادي خسارة شيء من جَوْدَة الصّورة وألوانها. النسخة الحديثة فقط هي التي تصنع نسخة من التصميم على هيئة (PDF)، وأيضاً النسخة الوحيدة التي تُستعمل أداة لضغط الملفّ (Compression)؛ من أجل تقليل الحجم. وتجدر الإشارة في مجال الحديث إلى أنّه لحفظ الملفّ على هيئة مناسبة للطباعة مثل ( JPEG, TIF ) يجب استخدام الأمر (Export).

## الطُّرُق المختصرة (Shortcuts) في برنامج الإليستريتور (Illustrator):

الطُّرُق المختصرة في برنامج الإليستريتور (Illustrator) شبيهة إلى حدٍّ ما بتلك الموجودة في برنامج الفوتوشوب (Photoshop).

الطُّرُق المختصرة	الأمر
F12	لتنفيذ الأمر (Revert) الذي يُستخدم - كما ذكرنا سابقاً - فيما إذا قمت بتغييرات على الملف ولم تحفظها وترغب بالعودة إلى أحدث نسخة محفوظة.
Ctrl + F	لِلصق شكل معيّن أمام شكل آخر (Paste In Front) .
Ctrl + B	لِلصق شكل معيّن خلف شكل آخر (Paste In Back) .
Ctrl + Shift + Alt + K	يسمح لك هذا الاختصار لعرض أهم الاختصارات الموجودة في برنامج الإليستريتور (Illustrator)، ويتيح لك المجال بتغييرها وفق ما تراه مناسباً.
Ctrl + D	هذا الاختصار يعني تكرار آخر حركة ترانسفورم قمت بها، والجدير بالذكر أنّ الإليستريتور (Illustrator) لا يحتوي على الاختصار الخاص بـ (Ctrl + E) ((Transform
Ctrl + Shift + M	لتحريك الشكل في أيّ اتجاه بالمقدار الذي يختاره المصمّم من مربّع الحوار الذي يظهر بعد اختيار هذا الاختصار.
Ctrl + Shift + Alt + D	للتحكّم في: تحريك الشكل، وتكبير أضلاعه، ودرجة دوران زواياه، من خلال مربّع الحوار الناتج.
Ctrl + Shift + ]	إحضار شكل معيّن أمام جميع الأشكال ليكون في المقدّمة (Bring To Front)
Ctrl + ]	إحضار شكل معيّن أمام شكل آخر (Bring Forward) .
Ctrl + [	إرسال شكل معيّن خلف شكل آخر (Bring Backward) .
Ctrl + Shift + [	إرسال شكل معيّن خلف جميع الأشكال ليكون في المؤخرة (Bring To Back)
Ctrl + G	عملية جمع أكثر من شكل (Group) .
Ctrl + Shift + G	تفكيك أشكال تمّ تجميعها مسبقاً (Ungroup) .

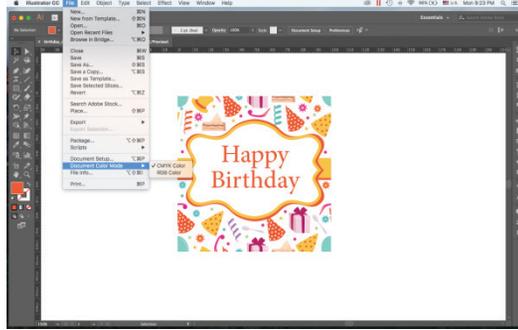
Ctrl + 2	لقفل شكلٍ ما (Lock Selection).
Ctrl + Alt + 2	لإبطال عمليّة القفل على جميع الأشكال (Unlock All).
Ctrl + 3	لإخفاء شكلٍ محدّد (Hide Selection).
Ctrl + Alt + 3	لإظهار جميع الأشكال المخفيّة (Show All).
Ctrl + J	لتنفيذ الأمر (Join) بالنسبة للمسار (Path).
Ctrl + Alt + J	لتنفيذ الأمر (Average) بالنسبة للمسار (Path).
Ctrl + Alt + B	لعمل تأثير (Blend).
Ctrl + Shift + Alt + B	لإلغاء عمليّة (Blend) السابقة من خلال 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 الثلاثة السابقة.
Ctrl + 7	لعمل (Clipping Mask).
Ctrl + Alt + 7	لإلغاء الأمر (Clipping Mask) من خلال الأمر (Release).
Ctrl + 8	لعمل (Compound Path).
Ctrl + Alt + 8	لإلغاء (Compound Path) من خلال الأمر (Release).
Ctrl + Shift + O	لتحويل النصّ الكتابيّ إلى خطوط تخطيطيّة (Create Outlines).
Ctrl + Shift + A	لإلغاء عمليّة تحديد الكلّ التي تتمّ كما في الفوتوشوب (Photoshop) بواسطة الاختصار Ctrl + A
Ctrl + 6	لإعادة تحديد الكلّ.
Ctrl + Alt + ]	لتحديد أوّل شكل موجود فوق الشكل المحدّد حالياً.
Ctrl + Alt + [	لتحديد أوّل شكل موجود تحت الشكل المحدّد حالياً.
Ctrl + E	لتنفيذ آخر فلتر تمّ اختياره مسبقاً.

Ctrl + Shift + E	لتنفيذ آخر تأثير (Effect) تمّ اختياره مسبقاً.
Ctrl + Y	لعرض التصميم بخطوطه الأولية .
Ctrl + H	لإخفاء الحوافّ.
Ctrl + Shift + B	لإخفاء أو إظهار ما يُسمّى بصندوق التحديد (Bounding Box).
Ctrl + Shift + D	لإخفاء أو إظهار الشبكة الشفّافة (Transparency Grid).
Ctrl + 5	لصنع الخطوط الإرشاديّة (Ctrl).
Ctrl + ;	لعرض الخطوط الإرشاديّة الذكيّة (Smart Guides) التي تكون مخفية حتى لحظة تحريك شكل معيّن، فتظهر وتحدّد لك القياسات والزّوايا المطلوبة.
Ctrl + "	لإظهار أو إخفاء الشبكة (Grid).
Shift + F7	لإظهار أو إخفاء نافذة التوسيط (Align).
Shift + F6	لإظهار أو إخفاء نافذة الظهور (Appearance).
F11	لإظهار أو إخفاء نافذة الخصائص (Attributes).
F5	لإظهار أو إخفاء نافذة الفرشي (Brushes).
F6	لإظهار أو إخفاء نافذة الألوان (Color).
F9	لإظهار أو إخفاء نافذة (Gradient).
F8	لإظهار أو إخفاء نافذة (Info).
F7	لإظهار أو إخفاء نافذة (Layer).
Shift + F9	لإظهار أو إخفاء نافذة (Path Finder).
F10	لإظهار أو إخفاء نافذة (Stroke).
Shift + F5	لإظهار أو إخفاء نافذة (Styles).
Shift + F11	لإظهار أو إخفاء نافذة (Symbols).
Shift + F8	لإظهار أو إخفاء نافذة (Transform).
Shift + F10	لإظهار أو إخفاء نافذة (Transparency).
Ctrl + T	لإظهار أو إخفاء نافذة (Character) الخاصّة بخطوط الطباعة.
Ctrl + M	لإظهار أو إخفاء نافذة (Paragraph) الخاصّة بالفقرات النصيّة.

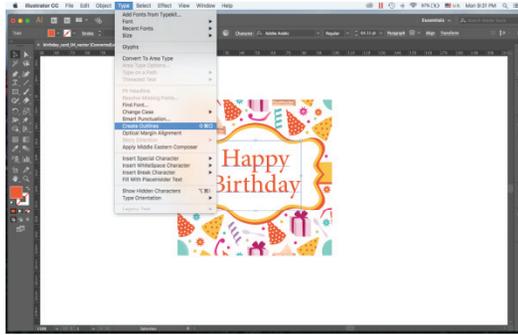
## حفظ الملفات للطباعة من برنامج الإليستريكتور (Illustrator):

عند الانتهاء من التصميم يجب عليك حفظ الملف، وتجهيزه للطباعة بالطريقة الآتية:

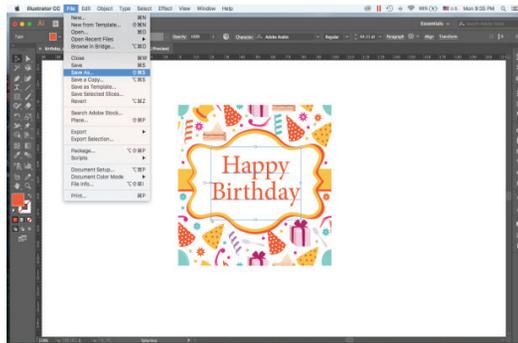
1- الذهاب إلى قائمة file، ثم اختيار الأمر Document color mode، والتأكد من أن نظام الألوان هو CMYK Color الخاص بالطباعة.



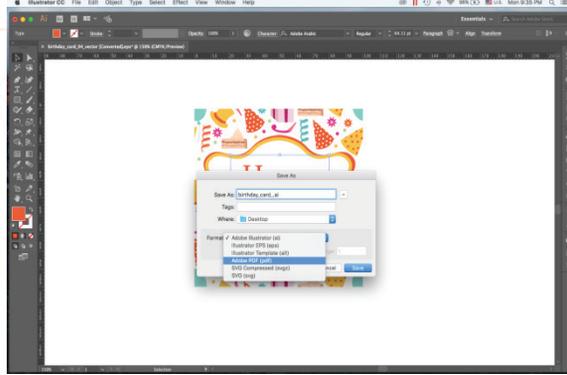
2- الذهاب إلى قائمة Type، واختيار الأمر Creiat outline، وتحويل النص إلى فكتور.



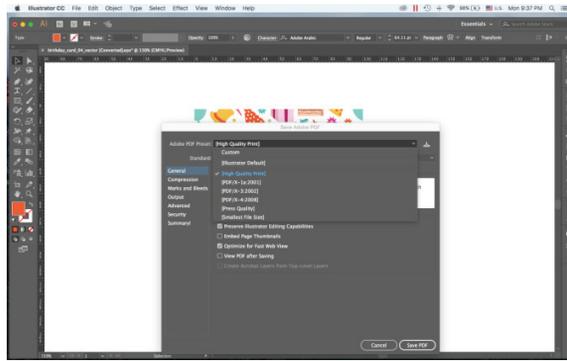
3- الذهاب إلى قائمة file، واختيار الأمر Save as لحفظ الملف



4 - بعد اختيار الأمر Save as تظهر لنا شاشة نختار منها أولاً اسم الملف، ونقوم بتسمية الملف للطباعة، وثانياً نقوم بتحديد مكان حفظ الملف، وثالثاً اختيار فورمات الملف pdf.



5- بعد اختيار عملية الحفظ تظهر لنا شاشة نختار منها وضوح الملف High Quality Print، ومن ثم نقوم بعملية حفظ الملف على سطح المكتب.



أسئلة:

1. وضح وظيفة كل من الأدوات الآتية:  
(Reflection)، (Magic Wand)، (Hand)، (Eyedropper)، (Scissors).
2. إلى أي قائمة ينتمي الأمر Profile Assign؟ وما هي وظيفته؟
3. وضح الفرق بين الأوامر: Expand, Appearance Expand؟



الفرق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator)

**وصف الموقف:** مدرّس في معهد للتعليم المهنيّ كلف طلبته بتمثيل دور موظّف مبيعات لإقناعه بشراء أحد برامج التصميم الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator)، من خلال توضيح الفرق بينهما، فلجأوا إلى شركة للدعاية والتسويق لمساعدتهم.

العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفيّ	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>* أجمع البيانات من الطلبة عن:</li> <li>• السلعة المطلوب الترويج لها، والوسائط المستخدمة في عرض السلعة، والمدة الزمنية للعرض، والفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</li> <li>* أجمع بيانات عن الفرق بين البرنامجين من حيث:</li> <li>• أهميّة كلّ برنامج.</li> <li>• النظام الذي يعتمد عليه كلّ منهما.</li> <li>• الاستخدامات الشائعة لكلّ برنامج.</li> <li>• أمثلة بصريّة على استخدامات كلّ من البرنامجين.</li> <li>• ميزات كلّ برنامج وعيوبه.</li> <li>• طرق الترويج الصحيحة والمقنعة للسلع والمنتجات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• البحث العلميّ.</li> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• التعلّم التعاونيّ/ مجموعات عمل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (الطلب الخاص بطلبة المعهد المهنيّ، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بالفرق بين برنامجي الإليستريتور (Illustrator) والفوتوشوب (Photoshop)).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصريّة، فيديو وصور تُعبّر عن الفرق بين برنامجي الإليستريتور (Illustrator) والفوتوشوب (Illustrator)).</li> </ul>

## أخطط وأقرر

<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب المُدرِّس، نشرات، مقالات وكتب تتعلَّق بالفرق بين برنامجي الإليستريتور (Illustrator) والفوتوشوب (Photoshop)).</li> <li>• البيانات التي تمَّ جمعها.</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصَّة بشرح البرنامجين ذات مصداقيَّة).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• المناقشة والحوار</li> <li>• التعلُّم التعاوني.</li> <li>• العصف الذهني (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات عن (أهميَّة البرامج، وأوجه المقارنة بينها).</li> <li>• الاتفاق على النظام الذي يعتمد عليه كلُّ منهما.</li> <li>• تحديد الاستخدامات الشائعة لكلِّ البرنامج.</li> <li>• تحديد النماذج البصريَّة التي تمَّ جمعها، واللازمة للعرض كأمثلة على استخدامات كلِّ برنامج.</li> <li>• تحديد صفات كلِّ برنامج (المميزات والعيوب).</li> <li>• الاتفاق على طرق الترويج الصحيحة والمقنعة للسلع والمنتجات.</li> <li>• إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسيَّة.</li> <li>• حاسوب.</li> <li>• الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المُدرِّس)</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصَّة بالبرنامجين ذات مصداقيَّة).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التعلُّم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>• عصف ذهني.</li> <li>• الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• توضيح أهميَّة كلِّ برنامج والنظام الذي يعتمد عليه، والاستخدامات الشائعة لكلِّ برنامج.</li> <li>• وصف خصائص كلِّ من البرنامجين (المميزات والعيوب).</li> <li>• عقد جلسة مع طلبة المعهد المهنيِّ لمناقشة العرض الذي تمَّت تحضيره.</li> <li>• إجراء التعديلات المتفق عليها ( حذف، أو إضافة معلومات).</li> <li>• توضيح طرق الترويج المقنعة.</li> <li>• إخراج العرض بصورته النهائيَّة.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• قرطاسيَّة.</li> <li>• حاسوب.</li> <li>• الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب المُدرِّس)</li> <li>• الإنترنت (مواقع خاصَّة بالبرنامجين ذات مصداقيَّة).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والمناقشة.</li> <li>• التعلُّم التعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• التحقُّق من تحديد أهميَّة كلِّ من البرنامجين، ومن النظام الذي يعتمد عليه كلِّ برنامج، والاستخدامات الشائعة لهما.</li> <li>• التأكد من توضيح صفات كلِّ منهما، ومن دقَّة النماذج البصريَّة التي سيتمَّ عرضها كأمثلة.</li> <li>• حداثة طرق الترويج للمنتجات.</li> <li>• التحقُّق من مطابقة العرض الذي تمَّ تحضيره للطلب الخاصِّ بطلبة المعهد المهنيِّ.</li> </ul>

## أنفذ

## أتحقّق

<ul style="list-style-type: none"> <li>• حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الحوار والمناقشة.</li> <li>• تعلّم تعاوني/ مجموعات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• توثيق:</li> <li>• أهمية كل برنامج والنظام الذي يعتمده، واستخدامات كل من البرنامجين، ومواصفات كل منهما.</li> <li>• تحضير العرض المطلوب متضمناً الفرق بين البرنامجين.</li> <li>• فتح سجل خاص بالفرق بين الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator).</li> <li>• تقديم العرض (أداء الترويج) الذي يعبر عن الفرق بين البرنامجين.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• نماذج التقويم.</li> <li>• الطلب الخاص بطلبة المعهد المهني.</li> <li>• مقالات، كتب لمعايير ومواصفات العرض.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حوار ومناقشة.</li> <li>• البحث العلمي / أدوات التقويم الأصيل.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• رضا المُدرّس عن العرض (طريقة الترويج).</li> <li>• مطابقة العرض (الترويج) للمعايير المطلوبة.</li> </ul>	

سؤال: أذكر ثلاثة فروق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator).

## الفرق بين برنامجي الفوتوشوب (Photoshop) والإليستريتور (Illustrator)

أتعلم

نشاط (1) نظري

أجمعُ صوراً لتصاميم مختلفة، جزء تمّ تصميمه باستخدام الفوتوشوب، والآخر باستخدام الإليستريتور، وأقارن بينها.

### الفرق بين الإليستريتور (Illustrator) والفوتوشوب (Photoshop):



برنامج فوتوشوب (Photoshop) وبرنامج إليستريتور (Illustrator)، كلاهما برامج تصميم وينتمي ان لشركة أدوبي، لكن فوتوشوب متخصص في التصميمات النقطيّة، والإليستريتور متخصص في التصميمات المتجهة. الصورة النقطيّة معروفة بأكثر من مصطلح باللغة الإنجليزيّة، مثل Rasterize, Bitmap, Pixel، والصورة المتجهة معروفة بمصطلحات، مثل Scalable, Postscript Meta, Vector، وتتميّز التصميمات النقطيّة بالفوتوشوب (Photoshop) في أنها يُمكن إخراجها بحجم صغير، كما يمكن إجراء التأثيرات اللونية على الصور بأدوات متخصصة في ذلك. لكن ما يعيب الصور النقطيّة أنّ الصورة يحدث فيها بكسلة (تكسير) عند تكبيرها بأحجام عالية، كما أنّ الأشكال المضمّنة داخل التصميم لا يمكن تعديلها كوحدات رسوميّة مستقلة. وتتميّز التصميمات المتجهة في أنها يمكن تكبيرها لأيّ حجم كبير دون بكسلة، أو تشويه لحواف الرسومات، كما يمكن تعدي لمحتويات الأشكال داخلها في أي وقت؛ ما يتيح إمكانيّة عمل رسوم متحرّكة. لكنّ الفوتوشوب (Photoshop) يظلّ هو المتخصّص في الرسوم النقطيّة، والإليستريتور (Illustrator) متخصص في الرسوم المتجهة، والبرنامجان مكملان لبعضهما بعضاً.



أسئلة:

1. ما الفرق بين الصور النقطيّة والصور المتجهة؟
2. بماذا تتميز التصميمات النقطيّة؟

## أسئلة الوحدة

أولاً: أضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يأتي:

1. فيم يتخصّص برنامج الإليستريتور (Illustrator)؟

- أ. تحرير النصوص. ب. الرسم بالنقاط. ج. معالجة الصور. د. تنسيق الألوان.

2. بأي صيغة من الآتية يستطيع برنامج الإليستريتور (Illustrator) حفظ الملف الأصلي؟

- أ. Ai . ب. psd . ج. png . د. jpg .

3. بم تتميّز أداة القطارة في برنامج الإليستريتور (Illustrator) عند استعمالها في النص؟

- أ. أخذ اللون فقط. ب. أخذ اللون ونوع النص وحجمه. ج. أخذ الحجم. د. أخذ اللون ونوع النص.

4. أي الآتية من ميزات الصور المتجهة Vector؟

- أ. ضعيفة نسبياً. ب. ألوانها حارّة. ج. لا تتأثر جودتها بالتكبير والتصغير. د. مبنية من اللون الأسود فقط.

5. أي الآتية يستطيع برنامج الإليستريتور (Illustrator) أن يتحكّم بها؟

- أ. حجم الصفحة. ب. حجم الصفحة وصيغة الألوان. ج. درجة الوضوح. د. حجم الصفحة ودرجة الوضوح والألوان.

6. أي الآتية يستطيع برنامج الإليستريتور (Illustrator) إستيرادها؟

- أ. نصوص فقط. ب. لا يستطيع الاستيراد. ج. صور فقط. د. نصوص وصور.

7. ما وظيفة أداة  (Convert Anchor Point)؟

- أ. تحويل النقطة من زاوية إلى منحنى.  
ب. تحويل النقطة من منحنى إلى زاوية.  
ج. تغيير شكل النقط.  
د. رسم النقط.

8. ما وظيفة أداة  (Area Type)؟

- أ. لكتابة نصّ. ب لكتابة نصّ في المساحة.  
ج. لكتابة نصّ في مربع.  
د. لكتابة نصّ بشكل عموديّ.

9. ماذا تعني Transform؟

- أ. التحكّم بالعرض والارتفاع.  
ب. التحكّم بالعرض والارتفاع والزاوية والإمالة.  
ج. التحكّم بالزاوية والإمالة.  
د. لإمالة الشكل.

10. ما وظيفة أداة  (Symbol Stainer)؟

- أ. إضافة الألوان.  
ب. إضافة تدرّج لونيّ.  
ج. تحديد الرموز.  
د. تلوين الرموز أو إزالة ألوانها

ثانياً: أعدد خصائص الرسوم الموجّهة ؟

ثالثاً: أوضح وظيفة كلّ من الأدوات الآتية؟ Flare ، Tool Mesh

رابعاً : ما هو الأمر الذي تختاره من قائمة File إذا قمتَ بتغييرات على الملفّ ولم تحفظها، وترغب في العودة إلى أحدث نسخة محفوظة؟

## مشروع الوحدة

إنشاء رسمة توعويّة عن النظافة، باستخدام الصّور الآتية:



# الوحدَة السادسة

## شروط التصميم الناجح



## أناقش

للتصميم الناجح شروطٌ متعددةٌ ومترابطةٌ  
تُكمل بعضها بعضاً.



يُتَوَقَّعُ مِنَ الطَّلَبَةِ بَعْدَ الْإِنْتِهَاءِ مِنْ دَرَاةِ هَذِهِ الْوَحْدَةِ، وَالتَّفَاعُلِ مَعَ أَنْشِطَتِهَا أَنْ يَكُونُوا قَادِرِينَ عَلَى تَوْضِيحِ أَسْئَلِ التَّصْمِيمِ النَّاجِحِ وَمَفَاهِيمِهِ فِي إِعْدَادِ تَصَامِيمٍ جَرَاةِيَّةٍ نَاجِحَةٍ وَمُبْتَكِرَةٍ مِنْ خِلَالِ الْآتِي:

- ◆ تَطْبِيقِ شُرُوطِ التَّصْمِيمِ النَّاجِحِ وَأَسْئَلِهِ، فِي التَّصْمِيمِ الْجَرَاةِيَّةِ.
- ◆ الْحُكْمِ عَلَى جُودَةِ الشُّعَارِ.
- ◆ تَوْضِيحِ التَّفَكِيرِ الْإِبْدَاعِيِّ فِي التَّصْمِيمِ الْجَرَاةِيَّةِ.

## الكفايات المهنية:

المُتوقَّع من الطلبة امتلاكها بعد الانتهاء من دراسة هذه الوحدة والتفاعل مع أنشطتها:

## أولاً: الكفايات الحرفية

- 1 - تحديد الشروط الواجب توفُّرها في أيِّ تصميم حتى يصبح تصميمًا ناجحاً.
- 2 - تطبيق الشروط التي يعتمد عليها التصميم الجرافيكي الناجح.
- 3 - القدرة على تعريف الشُّعار Logo.
- 4 - تحديد عناصر تصميم الشُّعار الناجح.
- 5 - القدرة على الحكم على جودة التصميم.
- 6 - تطبيق المهارات التي تساعد على خلق المصمِّم الناجح.
- 7 - القدرة على توظيف الإبداع في التصميم الجرافيكي.
- 8 - القدرة على تقويم النتائج.

## ثانياً: الكفايات الاجتماعية والشخصية

## ثالثاً: الكفايات المنهجية

- 1 - العمل ضمن فريق.
  - 2 - تقبل التغذية الراجعة.
  - 3 - احترام رأي الآخرين.
  - 4 - مصداقية التعامل مع الزبون.
  - 5 - حفظ خصوصية الزبون.
  - 6 - القدرة على إدارة الحوار وتنظيم النقاش.
  - 7 - الاستعداد للاستجابة لطلبات الزبون.
  - 8 - التحلّي بأخلاقيات المهنة أثناء العمل.
  - 9 - التمتع بالفكر الرياديّ أثناء العمل.
  - 10 - استخلاص النتائج ودقة الملاحظة.
  - 11 - الاتصال والتواصل الفعّال.
  - 12 - الاستعداد للاستفسار والاستفادة من ذوي الخبرة.
  - 13 - الإفادة من مقترحات الآخرين.
  - 14 - امتلاك مهارة التأمل الذاتي.
  - 15 - الاستعداد التام لتقبُّل ملحوظات الآخرين وانتقاداتهم.
  - 16 - القدرة على الإقناع.
- 1 - العمل التعاوني.
  - 2 - الحوار والمناقشة.
  - 3 - امتلاك مهارة البحث العلمي والقدرة على توظيف أساليب.
  - 4 - التخطيط.
  - 5 - القدرة على استمطار الأفكار (العصف الذهني).
  - 6 - استخدام المصادر والمراجع المختلفة.
  - 7 - توثيق نتائج العمل وعرضها.
  - 8 - توظيف التكنولوجيا والبرامج الإحصائية وتمثيل البيانات.

## الموقف التعليمي التعلّمي (6-1): التعلُّف إلى شروط التصميم الناجح وأُسسهِ، والعمل على تطبيقها في التصميم الجرافيكي

### وصف الموقف:

ترغب شركة سيارات في طرح فئة جديدة في الأسواق، فطلبت من أحد المصمّمين تصميم لوحة إعلانية Bell board تُعرض في الشوارع الرئيسية

### العمل الكامل:

الموارد	المنهجية	وصف الموقف الصفي	خطوات العمل
<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب الشركة، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بشروط تصميم اللوحات الإعلانية).</li> <li>• التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور تعبّر عن تصاميم اللوحات الإعلانية).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلمي.</li> <li>حوار ومناقشة.</li> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات عمل.</li> </ul>	<p>أجمع البيانات من الشركة عن:</p> <p>اسم السيارة، مواصفاتها، أهمّ ميزاتها، الألوان التي سيتمّ طرحها في السوق، مساحة الإعلان المطلوب، مواصفات خاصّة، الميزانية المرصودة، والفترة الزمنية المطلوبة لإنجازه.</p> <p>أجمع بيانات عن:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• مواصفات اللوحات الإعلانية Board وشروطها وأبعادها.</li> <li>• نماذج بصرية لتصاميم دعائية عن السيارات.</li> <li>• الشروط والأسس التي تجعل من التصميم تصميمًا ناجحًا.</li> </ul>	<p>أجمع البيانات وأحلّها</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (طلب الشركة، نشرات، مقالات وكتب تتعلّق بشروط تصميم اللوحات الإعلانية) التي تمّ جمعها.</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بشرح تصميم اللوحات الإعلانية).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- المناقشة والحوار</li> <li>- التعلم التعاوني</li> <li>- العصف الذهني (استمطار الأفكار).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تصنيف البيانات:</li> <li>(مواصفات اللوحات الإعلانية وشروطها وابعادها، شروط التصميم الناجح).</li> <li>• تحديد خطوات العمل:</li> <li>- وضع مقترحات وبدائل لأفكار الإعلان.</li> <li>- دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف في كلّ منها.</li> <li>- تحديد الأفكار الأنسب للإعلان.</li> <li>- إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<p>أخطّط وأقرّ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>قرطاسية.</li> <li>حاسوب.</li> <li>الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب الشركة)</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم اللوحات الإعلانية ذات مصداقية).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>- حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رسم مسودات مقترحة للإعلان.</li> <li>- اختيار 3 مقترحات لعرضها على الشركة.</li> <li>- اقتراح مجموعات لونية وإسقاطها على التصاميم.</li> <li>- عقد جلسة مع الشركة لمناقشة الأفكار التي تمّ اقتراحها.</li> <li>- البدء بتنفيذ الإعلان وفق الفكرة المتفق عليها، لتسليمه حسب الفترة الزمنية المتفق عليها.</li> </ul>	<p>أقيّم</p>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أبسط	التحقّق من: - اختيار الفكرة المناسبة للإعلان. - المجموعة اللونيّة التي تمّ اختيارها للتصميم. - مطابقة التصميم لشروط ومعايير التصميم الناجح. - مطابقة الإعلان الذي تمّ تصميمه مع طلب الشركة.	الحوار والمناقشة. التعلم التعاوني/ مجموعات.	قرطاسيّة. حاسوب. الوثائق (مقالات، كتب، صور، طلب الشركة). الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم اللوحات الإعلانيّة ذات مصداقيّة).
أرتق وأقدم	- توثيق مواصفات اللوحات الإعلانيّة وشروطها وأبعادها، وآليّة اختيار الفكرة والتصميم المناسب مع الشركة بما يحقّق المواصفات المطلوبة من بين مجموعة من التصاميم. - توثيق شروط التصميم الناجح ومواصفاته. - تسليم الشركة تصميم الإعلان المتفق عليه. - عرض الإعلان الذي تمّ تصميمه. - فتح ملف بالحالة.	الحوار والنقاش تعلم تعاوني/ مجموعات	حاسوب، أجهزة عرض، سجلّات.
أقوم	- رضا الشركة عن الإعلان الذي تمّ تصميمه. - مطابقة التصميم لشروط اللوحات الإعلانيّة ومواصفاتها. - مطابقة التصميم لشروط التصميم الناجح.	حوار ومناقشة. البحث العلميّ / أدوات التقويم الأصيل.	- نماذج التقويم. - طلب الشركة. - مقالات، كتب لمعايير ومواصفات اللوحات الإعلانيّة.

## سؤال:



أذكر أهم المواصفات والشروط الواجب توفّرها في تصاميم اللوحات الإعلانيّة التي تُعرض في الشوارع Bell board.



## نشاط (1) نظري :

أبحث عن ثلاثة أمثلة بصرية لتصاميم وأناقشها مع زملائي.



## شروط التصميم الناجح

للتصميم بعض القواعد التي يجب الالتزام بها، لكن في حال السماح في بعض الظروف عدم الالتزام بقواعد التصميم للحصول على أعمالٍ مُميّزة لا بدّ من معرفة بعض القواعد التي يجب عدم إهمالها. هناك بعض القواعد الأساسية في التصميم التي تشمل خطوط الطباعة (typography)، والتنسيق (layout) والألوان، وبعض التقنيات، والخدع التي يمكن استخدامها، وبعض الأخطاء الشائعة في التصميم، وكيف يمكنك تجنب الوقوع بها.

## شروط التصميم الناجح من حيث الفكرة

- 1 - وجود الفكرة في التصميم Concept: التصميم هو صورة بصرية يتمّ من خلالها التعبير عن فكرة؛ لذلك يجب أن يحتوي على فكرة معبّرة عن الموضوع الذي يريد المصمّم أن ينقله للناس، فليجأ الكثير من المصمّمين إلى استخدام رموز أو ألوان معيّنة للتعبير عن أفكارهم، فمثلاً يتم استخدام الجمجمة للتعبير عن الخطر مع التركيز على اللون الأحمر.
- 2 - وجود نصّ كتابي في التصميم Text: احتواء التصميم على نصّ كتابي يعبر عن الفكرة مهمّ جداً، فهو يساعد على فهم الإعلان والهدف منه، فبعض التصاميم تحتوي على فقرة كاملة أو جملة معيّنة، أو حتى كلمة تُعبّر عن الموضوع وتزيد من التعريف بالفكرة الرئيسية للإعلان، فالتصاميم التي تحتوي على نصّ كتابي تُعدّ من أقوى التصاميم وأكثرها وصولاً للجمهور لا سيما إذا كان هذا النصّ مؤثراً وفي صميم الموضوع، وفي أيامنا الحاليّة أصبح الكثير من المصمّمين يلجؤون إلى اللهجة العاميّة لسهولة فهمها وسرعة وصولها للجمهور.
- 3 - وجود الصورة في التصميم: وجود الصور في التصميم لا يقلّ أبداً في أهمّيته عن وجود النصّ، بل يمكن أن يتجاوزه في الأهميّة في إيصال الفكرة للمتلقّي، وتحقيق الهدف من الإعلان، ففي بعض الأحيان تقوم الصور المستخدمة بنقل الفكرة بشكل مباشر وقويّ للجمهور، في حال تمّ استخدامها بحرفيّة وذكاء.
- 4 - التصميم الناجح يجب أن يكون بسيطاً: استخدام الألوان في التصميم ووضوح الصور لا يكفي حتى يلفت انتباه المتلقّي، فكثير من الإعلانات التي نراها لا نُعيرها اهتماماً؛ وذلك لكثرة العناصر في التصميم التي تشعر المتلقّي بالتعقيد؛ ما يؤدي إلى نفوره من هذا الإعلان، فالإعلان الناجح يجب أن يعتمد على البساطة لا على كثرة العناصر.

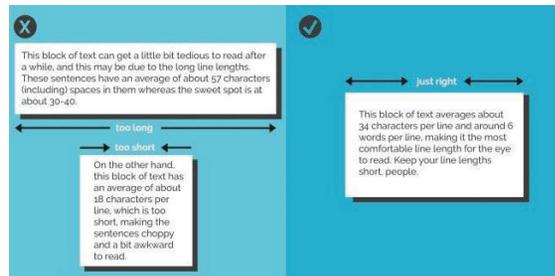
5 - **الابتكار والتجديد:** يُتخرَج تصميمًا ناجحاً يجب أن تكون مُبتكراً، فالأفكار الجديدة والمُبتكرة للتعبير عن موضوع الإعلان تؤدي إلى سرعة وصوله وانتشاره؛ ما يؤثر في إقناع الجمهور بهذا المُنتج، عادةً ما يحاول المصمّمون المزج بين العناصر والصّور والنّصوص للحصول على أفكار جديدة، ولا يهتمّ هنا عدد العناصر المستخدمة فالمهمّ هو كفيّة استخدام هذه العناصر لإيصال الفكرة.

## شروط التصميم الناجح من حيث التنفيذ

1 - **تقليل المسافة بين الأحرف (Kerning):** من المهمّ جداً اختيار مسافة مناسبة بين كلّ حرفٍ وآخر، وعدم الالتزام بالمسافة الافتراضيّة التي تكون مصمّمة مع نوع الخطّ المُستخدَم، المسافات بين الأحرف هي إحدى الأخطاء الشائعة التي يرتكبها المصمّم، حيث إنّهُ يعتقد أنّها لا تؤثر كثيراً على التصميم، لكنّ - في الواقع - للمسافة بين الأحرف فوائد عدّة، منها: أن تكون الأحرف مقروءةً ومفهومةً، وسهولة قراءة الكلمات، كما أنّ الالتزام بمسافاتٍ متساوية بين كلّ حرفٍ وحرفٍ تعطي راحةً للعين عند النظر إليها.

2 - **لا نُضحي بوضوح التصميم لأسبابٍ جماليّة:** الهدف الأساسيّ هو إيصال الفكرة بطريقةٍ جميلة؛ لذلك يجب على المصمّم إعطاء الأولويّة في تصميمه للوضوح، والكتابة واضحةً فيه، ويجب أن يكون الفرق باللون بين الخلفيّة ولون الكتابة كبيراً، وأن يكون حجم الخطّ مناسباً.

3 - **معرفة طول الأسطر المناسبة:** عند القيام بتصميم مجلّة يجب أن نأخذ بعين الاعتبار أنّ السطر عندما يكون طويلاً يصعب على العين تتبّع السطر، وتزيد نسبة تركيزك إلى أين وصلت بالقراءة، لكن عندما تكون الأسطر قليلةً يسهل على القارئ تتبّعها.

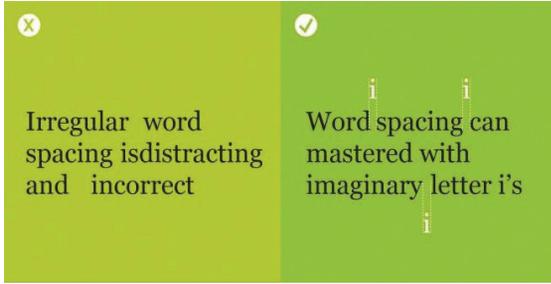


وفق الدراسات، يجب أن يكون عدد الكلمات 6 كلمات في

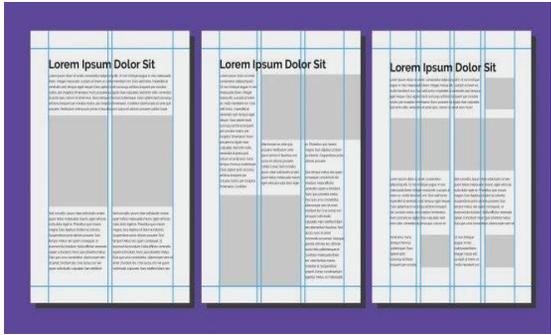
كلّ سطر، أو ما يقارب 30-40 حرفاً في كلّ سطر، مع مراعاة المسافة الفاصلة بين كلّ سطرٍ وآخر، فإنّها أيضاً تؤثر بشكل كبير في جعل الكلمات مقروءة .



4 - التسلسل الهرمي: التسلسل الهرمي القوي والهادف هو أداة قوية جداً في مجال التصميم، ويتعلق التسلسل الهرمي بترتيب العناصر البصرية من أجل الدلالة على الأهمية؛ لذلك يتم إعطاء العناصر الأكثر أهمية امتيازاً من خلال الحجم واللون والخط وغيرها، والعناصر الأخرى يتم عرضها بطريقة أقل اهتماماً.



5 - المسافة بين الكلمات: هناك نقطتان رئيسيتان في أسلوب التباعد: المسافة المتابعة، والمسافة الرائدة. الأسطر الطويلة غالباً ما تتطلب مسافة رائدة أكبر من الأسطر القصيرة.

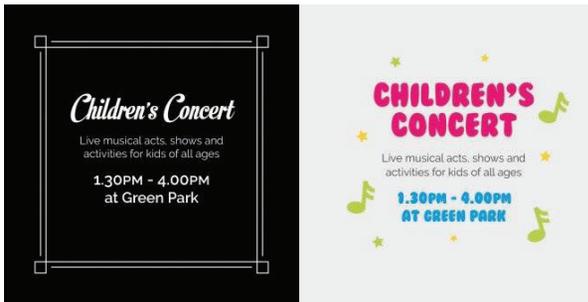


6 - استخدام النظام الشبكي Grid:

تنمية بعض المهارات الأساسية للتصميم داخل شبكة هي واحدة من الخطوات الأولى التي ينبغي من أي مصمم مبتدئ يقيم بها شبكة منفذة بشكل جيد، بإمكانها تحويل تصميمك من عملٍ عادي إلى عملٍ نظيف وواضح وفعال. تساعد الشبكات محاذاة العناصر على الصفحة، وفي هذا ينتج

تصميم أكثر إتقاناً، وأكثر منطقياً. ويمكن للشبكة التي تشمل عمودين أو ثلاثة أو أربعة أن تُستخدم للمساعدة في ترتيب النصّ والصّور بطرقٍ مختلفة.

7 - قبل أن تبدأ بالتصميم يجب أن تعرف من الذي سوف يشاهد هذا التصميم.



إحدى العناصر الأكثر أهمية بتلخيص المشروع هو السؤال "من جمهور التصميم؟". كل تصميم له جمهور مستهدف، الأشخاص الذين سيتم عرض التصميم لهم والأشخاص الذين ستلقى المعلومة؛ لذلك من المنطقي اتخاذها في عين الاعتبار. تذكر أنه حتى إذا كان تصميمك يبدو جيداً، فإنه قد لا يكون أفضل طريقة للتواصل مع جمهورك. وعندما تكون في شك، يُرجى الرجوع دائماً إلى ملخص المشروع.

## نشاط (2) عملي :



تأثير الفئة المستهدفة على الإعلان.

وصف النشاط: قم بتصميم إعلان ملون لكل مما يأتي:

- 1- افتتاح مطعم جديد.
  - 2- ماكينة طباعة ملونة مختصة بالمقاسات الكبيرة.
- الأدوات: دفتر رسم، قلم رصاص، ألوان، صور مناسبة للفكرة (اختياري).

### خطوات تنفيذ النشاط:

	<p>اختيار الفكرة.</p>
	<p>اختيار الصورة المناسبة.</p>
	<p>اختيار السلوجن المناسب للإعلان.</p>
	<p>البدء بتنفيذ النشاط.</p>

## 8 - تناسق الألوان مع فكرة التصميم وموضوعه؟



الألوان أداة قوية للمصممين، فعند إعداد لوحة الألوان، قد يكون من المفيد أن تدرس نظرية الألوان والاستخدامات الماضية من اللون. إنَّ نظرية اللون تفترض أنَّ بعض الصبغات يمكن أن يكون لديها آثارٌ معيَّنة على المستهلك،. فيُعتقَدُ أنَّ لون البرتقال يفتح الشهية، وهذا هو السبب في أن يشيع استخدام هذا اللون في تصاميم الوجبات السريعة، على الرغم من أنَّ خلط الألوان في بعض الأحيان يمكن أن يكون مفيداً.

✘

Using lots of fonts can make for a design that is cluttered, overcomplicated, AND JUST NOT VERY NICE

✔

But if you just use a small selection, you can keep your design cleaner, clearer and just much easier to digest

## 9 - لا تستعمل عدداً كبيراً من الخطوط غير المتناسقة

الكثير من المصممين ينصحون باستخدام خطين أو ثلاثة كحدِّ أقصى في معظم الحالات، لتجنُّب تعقيد التصميم حاول اختيار الخطوط التي تُكَمِّلُ بعضها بعضاً، وتجعل معلومتك منطقيَّةً وفعَّالة.

✘

The ornate lines are beautiful but should always be used

✔

The ornate lines are beautiful but should always be used

## 10 - لا يجب استخدام الخطوط المزخرفة دائماً: لا يُحبُّد

استخدام خطِّ العرض للنصوص الطويلة، فإنَّه يمكن أن يكون مُربكاً للآخرين، وليست خطوة ذكيَّة. الخطوط المزخرفة هي أكثر ملاءمةً لمناطق أصغر من الكتابة، بدلاً من نصِّ طويل، وغالباً ما تُستعمل عناوين قصيرة، وأحياناً عناوين فرعيَّة، ولكن لا تُستعمل أبداً مع قطعة كبيرة من النصِّ.

✘



✔



## 11 - يجب ألا تقوم بمدِّ العناصر أو مطَّها نهائياً: لا تمطِّ

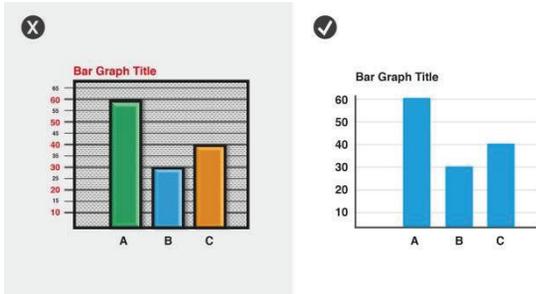
الخطوط أو الصُّور في تصاميمك. فالخطوط في أغلب الأوقات مبنيَّة بطريقةٍ دقيقة ومدروسة لجميع الأشكال، ونسبِ كلِّ حرف؛ لذلك فإنَّ تشويه الخط بامتطاته يمكن أن يأخذ كثيراً من فعاليَّة الخطِّ.



12- لا تعدّ المساحة البيضاء مساحةً خالية: المساحة البيضاء هي إحدى الأدوات المتنوعة والفعّالة التي يمكن أن تُضيف ميزةً خاصّةً لتصميمك، فإذا استخدمت المساحة البيضاء بشكلٍ جيّدٍ يمكن أن يكون لها العديد من الآثار المفيدة للتصميم؛ إذ يمكن أن تضعّ المزيد من التركيز على جانبٍ معيّن من التكوين، وتدعّ التصميم «بالنفس»، وبإمكانها أيضاً أن تساعد في التوازن في العناصر وتضيف بعض التطوّر لتصميمك.



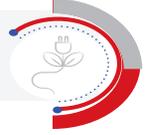
13- المكان الذي سوف يوضع به التصميم يؤثر فيه: إلى أين سيذهب تصميمك؟ هل سيُطبع على بوستر، أم موقعٍ إلكترونيّ، أم سيوضع في مجلّةٍ ما؟ إنّ معرفة المواصفات الدقيقة لتطبيق تصميمك هو جانبٌ حاسمٌ من التصميم؛ لأنّه يعكس كميّة عرضه. إذا كنت لا تأخذ بعين الاعتبار جميع التفاصيل التي ستصمّمها، ستخاطر بتصميمك.



14- لا تستخدم الكثير من المؤثرات (Effects): عندما يتعلّق الأمر بتصاميم تواصلية، فقد تكون غالباً البساطة أفضل من الكثافة، ويُمكن أن أضيفَ هذه الميزة للتصميم، ولكن في وقتٍ ومكانٍ ما؛ فانخفاض الظلال، والميل، والقوام، وتدرّج الألوان جميعاً لديها وقت ومكان ما، ولكنها ليست دائماً معاً.



15- استخدام الأدوات المناسبة: يجب أن تعرف ما الأدوات الصحيحة للاستخدام في حالات معيّنّة. هناك نوعان من الرسوم البيانيّة الرقمية: خطوط أفقيّة (Rasters)، ونواقل (Vectors) ملفّات تتكوّن الخطوط الأفقيّة من شبكةٍ من العديد من البكسل، والنواقل يتمّ رسمها على العديد من الخطوط أو "مسارات". واحدةٌ من أكبر الفروق بين ملفّات الخطوط الأفقيّة و النواقل هو القدرة على تحجيم الرسم؛ لأنّ ملفّات الخطوط الأفقيّة تتكوّن من كميّة معيّنّة من البكسل، عند نقطة معيّنّة من التحجيم تصبح الصورة منقطّة.



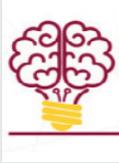
## نشاط (3) عملي: علاقة المجموعة اللونية المختارة في موضوع التصميم.

وصف النشاط: محلّ ملابس يريد تصميم إعلانات.

1- يُعبّر عن العروض على الملابس الصيفيّة. 2- طرح مجموعة الملابس الشتويّة الجديدة.

الأدوات: دفتر رسم، قلم رصاص، ألوان، صور مناسبة للفكرة (اختياري).

### خطوات تنفيذ النشاط :

	اختيار الفكرة.
	اختيار الصورة المناسبة.
	اختيار السلوجن المناسب للاعلان.
	اختيار المجموعة اللونية المناسبة لموضوع كلّ إعلان.
	البدء بتنفيذ النشاط.

أناقش: يوجد علاقة بين موضوع الإعلان والمجموعة اللونية المختارة.

### الأسئلة

كيف تؤثر الفئة المستهدفة على عناصر التصميم المستخدمة؟  
علل ما يأتي:- من شروط التصميم الناجح عدم مدّ العناصر.  
- تجنب استخدام الخطوط المزخرفة في التصميم.



## الموقف التعليمي التعلّمي (6-2): مفهوم وشروط الشعار الناجح، والحكم على جودة الشعار

### وصف الموقف:

ترغب جمعية للحفاظ على التراث الفلسطيني في عمل حملة لإحياء الزي التراثي الفلسطيني، فقامت بطرح مسابقة لتصميم أجمل شعار يُعبّر عن الحملة.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أجمع البيانات وأحلّها	<p>أجمع البيانات من الجمعية:</p> <p>اسم الحملة، اللغة، الفئة المستهدفة، أبعاد الشعار، الألوان مواصفات خاصة، الشعار (slogan)، والفترة الزمنية.</p> <p>أجمع بيانات عن:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• صور بصرية لشعارات تعبّر عن التراث.</li> <li>• أنواع الشعارات وأبعادها والألوان ودلالاتها.</li> <li>• أنواع الخطوط التي يمكن أن تعبّر عن التراث.</li> <li>• الشروط والعناصر الواجب توفرها في الشعار الناجح.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- البحث العلمي.</li> <li>- حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• وثائق: (طلب الجمعية، نشرات، وكتالوجات تتعلّق بتصميم الشعارات والمعايير الخاصة بها)</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطّط وأقرّر	<p>تصنيف البيانات (أنواع الشعارات وألوانها وأبعادها وارتباطها بالفئة المستهدفة).</p> <p>تحديد خطوات العمل:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- وضع مقترحات وبدائل لشعارات تعبّر عن الزي الفلسطيني.</li> <li>- دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف.</li> <li>- تحديد الشعار الأنسب من حيث (الشروط، والنوع، واللون، والخط، والأبعاد).</li> <li>- إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- المناقشة والحوار</li> <li>- التعلم التعاوني (العمل ضمن فريق)</li> <li>- العصف الذهني (استمطار الأفكار حول الشعارات).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها.</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقية).</li> </ul>
أقدّم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- رسم مسودات (سكتشات) مقترحة للشعارات.</li> <li>- اختيار الشعار الأنجح من حيث الفكرة والتصميم، لطرحه في المسابقة.</li> <li>- اقتراح مجموعات لونية تعبّر عن التراث الفلسطيني، وإسقاطها على الشعارات المقترحة.</li> <li>- إجراء التعديلات اللازمة.</li> <li>- البدء بتصميم الشعار لتسليمه وفق الجدول الزمني وإخراجه بالصورة النهائية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>قرطاسية</li> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب الجمعية)</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
أضبط	<p>التحقّق من:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- اختيار الشّعار المناسب من حيث: الشروط، والأبعاد، والألوان، والخطّ.</li> <li>- ملاءمة المجموعة اللونيّة المختارة للشعار.</li> <li>- مطابقة مواصفات الشّعار الذي تمّ إنجازه مع شروط المسابقة.</li> <li>- احتواء الشّعار لعناصر الشّعار الناجح.</li> </ul>	<p>الحوار والمناقشة .</p> <p>التعلم التعاوني/ مجموعات .</p>	<p>الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشّعارات، صور، طلب الجمعيّة)</p> <p>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشّعارات ذات مصداقيّة).</p>
أوثق وأقلّم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق أنواع الشّعارات وألوانها وأبعادها وارتباطها بالفئة المستهدفة، وآلية اختيار الشّعار المناسب يحقّق المواصفات والمعايير من مجموعة مقترحات (سكتشات).</li> <li>- توثيق الشروط والعناصر الواجب توفرها في الشّعار الناجح.</li> <li>- تسليم الجمعيّة الشعار الذي تمّ تصميمه.</li> <li>- عرض الشّعار الذي تمّ إنجازه.</li> <li>- فتح ملف بالحالة.</li> </ul>	<p>الحوار والنقاش .</p> <p>تعلّم تعاوني/ مجموعات .</p>	<p>حاسوب، أجهزة عرض، سجلّات .</p>
أقرّع	<p>موافقة الجمعيّة على الشّعار الذي تمّ تصميمه .</p> <p>مطابقة الشّعار المصمّم للمواصفات والمعايير .</p>	<p>حوار ومناقشة .</p> <p>البحث العلمي/ أدوات التقويم الأصيل .</p>	<p>نماذج التقويم .</p> <p>طلب الجمعيّة</p> <p>كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الشّعارات .</p>

أقترح ثلاثة من عناصر التراث الفلسطينيّ يمكن من خلالها استيحاء الأفكار للتصميم الجرافيكيّ .

مفهوم وشروط الشُّعار الناجح، والحكم على جودة الشُّعار

أتعلم



نشاط (1) عملي:



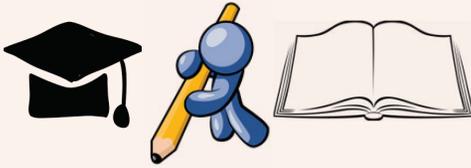
وصف النشاط: تصميم شعار للمدرسة

الأدوات: دفتر رسم، قلم رصاص، ألوان.

خطوات تنفيذ النشاط:



اختيار الفكرة.



اختيار العناصر المناسبة.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz

تحديد نوع الخط المناسب.



اختيار المجموعة اللوئية المناسبة للشعار.



البدء بتنفيذ النشاط.

استنتج: ما مفهوم الشُّعار، وما أهم صفات نجاحه؟

استنتج:

## الشُّعار (logo)

يمكن لأيِّ شخص أن يصمّم شعاراً ما، ولكن ليس باستطاعتنا كلُّنا أن نصمّم الشُّعار الصحيح. هذا هو باختصار جوهر وفلسفة التصميم. فقد يحقّق التصميم الناجح بعضاً من الأهداف التي وضعتها عند البدء بالعمل على الشُّعار الجديد، ولكنّ التصميم الرائع ذا المظهر الخلاب يجب أن يكون بسيطاً، ذا صلةً بالموضوع، قابلاً للاستمرار مع الوقت، مميّز، وسهل التذكّر، وقابلاً للتكيّف.

قد تبدو اللائحة طويلة ومعقّدة، ولكن عليك تذكّر أن معرفة كلِّ قواعد اللعبة في أيِّ مهنة إبداعية أمرٌ أساسيٌّ قبل أن تبدأ بكسر هذه القواعد، فالطبّاح الماهر لا يبدأ باختراع مكوّنات طبخته التي يشتهر بها من لا شيء. بل يعتمد على وصفة ناجحةٍ ومجربةٍ من قبل، ويقوم بتكييفها وفق حاجته ليصنع طبقه الخاصّ به. وينطبق هذا الأمر تماماً على بناء هويّة العلامات التجارية. فالعناصر الأساسية لصنع شعارٍ مميّز هي المقادير الخاصّة بوصفتنا السريّة.

### مفهوم الشُّعار:

الشُّعار هو صورةٌ أو رسمٌ بصريّةٌ إيضاحيّةٌ، وهو الوجهُ المحدّد الذي يتمّ من خلاله التعرّف على شخصٍ ما، أو مؤسّسةٍ، أو شركةٍ، أو منتجٍ محدّدٍ، أو حتّى دولةٍ، ويتكوّن الشُّعار من رمزٍ أو اسمٍ، أو حروفٍ مختصرةٍ، أو رسمٍ تعبيريّ، ومن الممكن أن يجمع بين شكلين كالجمع بين الحروف والرموز، وقد يكون للشُّعار لونٌ واحدٌ، أو أكثر من لون، أو باللون الأبيض والأسود، وليس من الضروري أن يعبر الشُّعار عن جهة رسميّةٍ أو حتّى عن أهدافها.

### عناصر تصميم الشُّعار الناجح

#### 1 - أن يكون الشُّعار بسيطاً:

غالباً ما يكون الحل الأبسط هو الأنجع، لماذا؟ لأن الشُّعار البسيط يساعد بقيّة العناصر على تحقيق أهدافها المرجوة من الشُّعار.

فالبساطة تساعد التصميم على أن يكون متعدّد الاستعمالات؛ لذلك فإنّ اعتماد طريقة قليلة التعقيد تجعل شعارك أكثر قابليّة للاستعمال على عدة وسائط تسويقية؛ مثل: بطاقات العمل، واللوحات الإعلانيّة، والدبايس، أو حتّى على أزرار موقع الإنترنت.

كما يساعد التصميم البسيط أيضاً على جعل شعارك أسهل تمييزاً؛ ما يوفّر له فرصة أكبر ليكون قابلاً لمجابهة عامل الزمن أو القِدَم. لاحظ الشُّعارات الخاصّة بالشركات الكبرى، كلّ هذه الشُّعارات بسيطة؛ ما يجعلها سهلة التمييز.

والبساطة تساعد الناس على تذكّر تصميمك. لاحظ كيف يعمل الدماغ البشريّ، وكيف أنّ تذكّر تفصيل واحد مثل ابتسامة الموناليزا، أسهل بكثير من تذكّر خمسة تفاصيل: مثل الملابس، وموضع يديها، ولون عينيها، والخلفيّة التي وراءها، أو الفنان الذي رسمها.

## 2 - اجعله ذا صلة بمجال العمل:

أي شعار تقوم بتصميمه يجب أن يكون مناسباً للشركة أو المجال الذي يتمّ تصميمه له. هل تعمل على تصميم خاصّ بشركة محاماة؟ إذن عليك التخلّص من التصاميم أو النماذج الهزليّة لهذا العمل. هل تقوم بتصميم شعار لمنتج شتويّ؟ إذن يجب على التصميم أن لا يحوي كرة شاطئ. وينطبق هذا على كلّ المجالات الأخرى.

يجب أن يكون تصميمك مناسباً لمجال عمل الشركة، الزبون والجمهور الذي تتوجّه له. وللوصول للنتيجة المرجوة، يجب أن تقوم بالكثير من البحث المطوّل والعمل المتعب، ولكنّ الفائدة ستكون كبيرة جداً لك: فبدون معرفة قويّة بعالم الزبون ومجال عمله لن يكون باستطاعتك تصميم شعار ناجح وفريد يستطيع تمييز زبونك عن باقي منافسيه في مجال اختصاصه.

يجب أن تضع في حسابك أنه ليس بالضرورة أن يكشف الشعار حرفياً عن مجال عمل الشركة، وأهمّ ما يميّز الشعار هو الاستفادة من المساحات السلبية في التصميم.

## 3 - اجعل التقاليد جزءاً من الشعار:

عندما تبدأ بتصميم شعار أو هويّة شركة، من الأفضل أن تتبعد عن الموضة والنزعات الحديثة، فالموضة تأتي وتذهب بسرعة وآخر ماتحتاج إليه هو تضييع وقتك وجهدك في تصميم سيصبح قديماً ومملأً بعد فترة قصيرة جداً. الاستمراريّة أمر أساسي، والشعار يجب أن يبقى مناسباً و ملائماً لتمثيل الشركة مع تغيّر الوقت والزمان. يمكن أن يتمّ تنقيحه أو صقله بعد فترة لإنعاشه واعطائه روحاً جديدة، ولكن الفكرة الأساسيّة للشعار يجب أن تبقى موجودة.

الشخص الأصعب في الإرضاء بالنسبة لتصميم الشعار الجديد هو الشخص الذي يقوم بهذا العمل، فالتصميم يجب أن يكون بارزاً ومقاوماً لعامل الزمن قدر الإمكان.

## 4 - اسع إلى التميّز الدائم:

الشعار المميّز هو الشعار الذي يمكنك تمييزه بسهولة عن باقي المنافسين. فهو يملك خواصّ فريدة يستطيع أن يُظهر من خلالها بدقة رؤية وتوجّه عمل الشركة. ولكن كيف يمكنك تصميم شعار بهذه الجودة؟

أفضل استراتيجية هو التركيز على تصميم يمكن تمييزه بسهولة لدرجة أن مجرد رؤية الشكل الخارجي للتصميم تتمّ معرفته وتحديده بالضبط. وبعد البدء بالتصميم باستخدام اللوين الأبيض والأسود في هذه المرحلة عنصراً مساعداً في تحديد الشكل أو النموذج المطلوب للشعار. فالألون تعدّ أمراً ثانوياً للتصميم.

## 5 - ركّز على الذاكرة:

التصميم الذي يأسر القلوب هو التصميم الذي سيبقى في ذهن من رآه، ولو لمجرّد لمحة صغيرة. تخيّل راكبي الحافلة وهم يشاهدون لوحة إعلانٍ طرقيّة كبيرة يمرّون بجانبها، أو مجموعة من المارّين في شارعٍ ما، وهم ينظرون إلى سيّارة شاحنة كبيرة تمرّ بجانبهم عليها شعار لشركة معيّنة. فكلّ ما يملكه المصمّم هو تلك اللحظة القصيرة ليترك انطباعه على المشاهدين.

## ولكن كيف يمكنك التركيز على هذا العنصر المهم من التصميم الفريد؟

يعدُّ تذكُّر بعض من الشُّعارات المميّزة عندما تقوم بتصميم شعارك الخاص أمراً جيّداً أحياناً. حيث يجب أن تسأل نفسك ما الذي يجعل التصميم يرسخ في ذهنك؟ من المفيد أيضاً أن تقوم بعمل رسومات سريعة للتصميم في حدود 30 ثانية؛ لأنك تريد المشاهد أن يلمح الشُّعار ويفهم فكرته، ويبقى عالقاً في ذاكرته، وذلك كلّه ضمن ثوانٍ معدودة؛ لذلك يجب أن يكون تصميمه بسيطاً أيضاً.

### 6 - فكّر بالحجم الصغير قبل الكبير:

على الرغم من رغبتك الشديدة في أن يكون شعارك موضوعاً على أكبر لوحة إعلانية في أكثر الطرقات ازدحاماً، لكن لا تنسَ أن شعارك يمكن أن يتم استخدامه في أماكن ومواقع صغيرة للغاية؛ مثل: زمام السحاب، وملصقات صغيرة، أو دبوس للملابس. فالزبائن عادة يكونون متحمسين لشعار قابل للتكيف مع مختلف الظروف ومساحة العرض، فالتصميم الجيد سيوفّر عليهم الكثير من المصاريف المكلفة، مثل: الطباعة، أو تحويل التصميم ليكون ملائماً للعرض في المكان الجديد وغيره.

أهم شرط لتحقيق شعار متعدّد الاستعمالات هو البساطة. فتصميمك يجب أن يكون واضح المعالم في مساحة بحدود (2.5 سنتيمتر) دون فقدانه أيّاً من التفاصيل. والطريقة الوحيدة لضمان ذلك هو المحافظة على البساطة؛ ما سيزيد فرص الحصول على تصميم قد يدوم لفترة طويلة.

### 7 - ركّز على شيء واحد فقط:

التصاميم الرائعة والتميّزة عن باقي المنافسين لها عنصر واحد مميّز فقط لا غير. فأنت تريد أن تترك انطباعاً قوياً لدى الزبائن عن شيء واحد في التصميم. فالمشاهدون لن يقضوا وقتاً طويلاً في دراسة الشُّعار، فهم غالباً ما يُلقون نظرة واحدة فقط، هذا كلّ شيء.

### نشاط (5) نظري:

أجمعُ 5 شعارات لشركات عالميّة، وأوضّح العناصر والشروط التي أدّت إلى نجاح كلّ منها.



## الموقف التعليمي التعليمي (3-6): توظيف التفكير الإبداعي في التصميم الجرافيكي

### وصف الموقف:

قامت شركة متخصصة بألعاب الأطفال بابتكار لعبة جديدة، وتريد تصميم علبة Package تتناسب مع اللعبة الجديدة.

### العمل الكامل:

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
الجمع البيانات وحلّها	<ul style="list-style-type: none"> <li>أجمع البيانات من الشركة عن:</li> <li>اسم اللعبة، نوعها، الفئة العمرية المستهدفة، الجنس المستهدف، حجم اللعبة (المقاسات)، الألوان، مواصفات خاصة، الميزانية المرصودة، والفترة الزمنية.</li> <li>أجمع بيانات عن:</li> <li>عقبات لتصميم أغلفة ألعاب أطفال.</li> <li>أنواع الأغلفة وأبعادها والألوان ودالاتها.</li> <li>الخامات المستخدمة في صناعة أغلفة ألعاب الأطفال.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>البحث العلمي.</li> <li>حوار ومناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>وثائق:</li> <li>(طلب الإدارة، نشرات، وكتالوجات تتعلق بتصميم الشعارات والمعايير الخاصة بها)</li> <li>التكنولوجيا (الإنترنت، أنماط بصرية، فيديو وصور).</li> </ul>
أخطط وأقرّر	<ul style="list-style-type: none"> <li>تصنيف البيانات (أنواع الأغلفة وخاماتها وألوانها وأبعادها وارتباطها بالفئة العمرية المستهدفة).</li> <li>تحديد خطوات العمل:</li> <li>وضع مقترحات وبدائل لتصميم اللعبة.</li> <li>دراسة البدائل وتحديد نقاط القوة والضعف.</li> <li>مناقشة البدائل مع إدارة الشركة.</li> <li>تحديد فكرة الغلاف الأنسب من حيث (الفكرة، النوع، واللون، والأبعاد، والخامة المستخدمة).</li> <li>إعداد خطة للتنفيذ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>المناقشة والحوار</li> <li>التعلم التعاوني (العمل ضمن فريق)</li> <li>العصف الذهني (استمطار الأفكار حول الشعارات).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، البيانات التي تمّ جمعها. الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقية).</li> </ul>
أنفذ	<ul style="list-style-type: none"> <li>رسم (سكتشات) مقترحة للعبة.</li> <li>اختيار اللعبة الأنجح من حيث الفكرة والتصميم، لعرضها على الإدارة.</li> <li>اقترح مجموعات لونية تعبر عن اللعبة، وتستهدف الفئة العمرية المطلوبة، وإسقاطها على التصميم المقترحة.</li> <li>إجراء التعديلات اللازمة.</li> <li>البدء بتصميم اللعبة لتسليمه وفق الجدول الزمني وإخراجه بالصورة النهائية.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>التعلم التعاوني/ مجموعات.</li> <li>الحوار والمناقشة.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>قرطاسية</li> <li>الوثائق (كتالوجات، نشرات، صور، طلب الجمعية)</li> <li>الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الشعارات ذات مصداقية).</li> </ul>

خطوات العمل	وصف الموقف الصفّي	المنهجية	الموارد
التحقيق	<ul style="list-style-type: none"> <li>- التحقق من:</li> <li>- اختيار التصميم المناسب من حيث (الفكرة والأبعاد، والخامة المستخدمة).</li> <li>- ملائمة المجموعة اللونية المختارة للعبة.</li> <li>- مطابقة مواصفات اللعبة التي تم إنجازها مع طلب الإدارة.</li> <li>- احتواء التصميم على الفكرة الإبداعية التي تتلاءم مع مستوى اللعبة.</li> </ul>		<p>الوثائق (كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الأغلفة، صور، طلب الإدارة) الإنترنت (مواقع خاصة بتصميم الأغلفة ذات مصداقية).</p>
التقديم	<ul style="list-style-type: none"> <li>- توثيق أنواع الاغلفة، وألوانها، وأبعادها، وارتباطها بالفئة المستهدفة، وآلية اختيار أغلاف المناسب للعبة بما يحقق المواصفات والمعايير من مجموعة مقترحات (سكتشات).</li> <li>- تسليم إدارة الشركة غلاف اللعبة الذي تم تصميمه.</li> <li>- عرض الغلاف الذي تمّ إنجازه.</li> <li>- فتح ملف بالحالة.</li> </ul>	<p>الحوار والمناقشة. التعلم التعاوني/ مجموعات.</p>	<p>حاسوب، أجهزة عرض، سجلات.</p>
القيم	<p>موافقة الإدارة على غلاف اللعبة الذي تمّ تصميمه.</p> <p>مطابقة غلاف اللعبة المصمّم للمواصفات والمعايير.</p>	<p>حوار ومناقشة. البحث العلمي / أدوات التقويم الأصيل.</p>	<p>نماذج التقويم. طلب الإدارة. كتالوجات، نشرات لمعايير ومواصفات تصميم الأغلفة.</p>

**أناقش:** هل تؤثر الخامة المستخدمة في تنفيذ الغلاف، على الإبداع في التصميم؟

### الأسئلة

عرف مفهوم الشعار.

وضح ما يأتي:

أ- كيف يكون الشعار بسيطاً؟

ب- من سمات التصميم الناجح أن تكون التقاليد جزءاً من التصميم.



## توظيف التفكير الإبداعي في التصميم الجرافيكي

أتعلم



### نشاط (1) عملي :



#### تصميم بطاقة معايدة

الأدوات: دفتر رسم، قلم رصاص، ألوان، كرتون، صمغ، موادّ أخرى وفق الحاجة.

#### خطوات تنفيذ النشاط :



اختيار فكرة البطاقة وموضوعها.



اختيار مساحة وشكل البطاقة.



تحديد النصّ المناسب للبطاقة.



اختيار المجموعة اللونية.



البدء بتنفيذ النشاط.

استنتج: ما مفهوم الشّعار، وما أهمّ صفات نجاحه؟

## الإبداع في التصميم:

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

كلّ الابتكارات والاختراعات في تاريخ البشرية جاءت نتيجةً للتفكير الخلاق، وكلّ التصميم المشهورة في العالم تميّزت بالتجدد والإبداع؛ لهذا فقد ظلّت حتى وقتنا الحاضر في القمة. لقد قمنا في السطور الآتية بإيجاز الطرق العملية لتصفية الذهن، وحفز العقل على إنتاج أفكار خلاقة من شأنها أن تجعل المصمّم الجرافيكي من أهمّ عناصر المجتمع:

- استمع إلى الموسيقى الهادئة والكلاسيكية التي تعمل عمل الفلتر في الدماغ، فتجعله صافياً ومهيئاً لعملية التفكير.
- حاول حمل كتاب ملحوظات صغير في جيبك معظم الوقت؛ لتسجيل ملحوظات حول فكرة معينة قد تتكوّن لديك، وأنت في محطة الحافلات أو في محلّ لبيع الملابس...، فيما بعد ستكتشف أنّ 90 % من هذه الملحوظات هي مجرد أفكار ضعيفة، ولكن من المؤكّد أنّ 10 % منها هي أفكار جيّدة.
- إذا لم تكن لديك فكرة مُعيّنة، وطلب منك تصميم إعلان معيّن حاول أن تفتح القاموس، وبشكل عشوائي اختر أي كلمة، وحاول استنباط الأفكار من المعاني التي تعطيها هذه الكلمة، فهذه الطريقة قد تجعلك تتذكّر الكثير من الأفكار.
- تشريح المشكلة وتعريفها وكتابة جميع الملحوظات المتعلقة بها، بذلك يمكن أن تتكوّن لديك الأفكار الجيدة لحلّ المشكلة.
- إذا لم تستطع التفكير، قم بنزهة قصيرة، فالتغيير في الأجواء قد يساعد الدماغ على استعادة نشاطه.
- حاول التقليل من مشاهدة التلفاز، إذ إنّ الكثير من علماء النفس أظهروا في دراساتهم أنّ مشاهدة التلفاز قد تتسبّب في بطء التفكير.
- ابتعد عن تناول الأدوية المخدّرة، أو تلك التي تُسبّب النعاس.

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

## مهارات المصمّم الناجح:

يُعدُّ التصميم من الوظائف المهمّة في قطاع الأعمال؛ ولذلك هناك بعض الأمور المهمّة التي يجب أن يأخذها المصمّم بعين الاعتبار، وأن يكون مُلمّاً بها بشكلٍ كبير، كما هو الحال في أيّة مهنة، كإلمامه بالتصميم من ناحية علميّة، وامتلاكه المهارات المطلوبة لإنجاز العمل، وأخلاقيات المهنة التي تساعد في الحصول على فرصة العمل المثاليّة، كما تساعد في الارتقاء بنفسه وبعمله.

وفيما يأتي أهمّ المهارات التي تساعد المصمّم على النجاح:

### 1 - خطّة العمل:

وجود الاستراتيجية في العمل هي من أهمّ خطوات العمل، سواء كنت مصمّماً تابعاً لمؤسسة، أو تعمل لحسابك الخاصّ، فلا يمكن أن تنجح دون خطّة تنظّم فيها خطوات عملك منذ أوّل لحظة يتمّ فيها عرض العمل عليك من قبل العميل، والالتزام بهذه الخطّة أو عدمه سوف ينعكس عليك سواء كان سلبياً أو إيجابياً، والأثر الإيجابي الذي ينتج عن هذا الالتزام هو أن يتمّ اعتمادك من قبل العديد من العملاء بسبب جودة أعمالك، وتنظيمك، ودقّتك، وصدقك في المواعيد؛ ما يجعلك من أهمّ المصمّمين في بيئة العمل.

### 2 - الاهتمام بالتفاصيل:

يجب أن لا تغفل أبداً عن أنّ تصاميمك هي هويّتك، والمستفيد الأوّل من تصميمك قبل العميل هو أنت، حيث إنّ الاستفادة العميل من التصميم الذي تقوم به ممكن أن تكون لحظيّة، كأنّ يطبع المنشورات ويوزّعها وتنتهي أهمّيّتها بانتهاء فترة العرض التي حدّدها العميل، لكنّ التصميم الذي قمتَ بإنجازه سيبقى بمثابة دعاية لك في كلّ وقت، أو دعاية ضدّك، والاهتمام بالتفاصيل والمحتويات الصغيرة والكبيرة بغضّ النظر عن نوع التصميم، حتى بطريقة عرض التصميم على العميل، سواء كان تصميماً مطبوعاً أو إلكترونياً.

### 3 - الإبداع:

أكثر كلمة يجب أن تسمعها عند عرض تصاميمك على العملاء هي (أنت مبدع)، والأهمّ من أن تسمعها هو أن تكون على قدرها دائماً؛ ولذلك يجب أن تعطي نفسك الفرصة، وتُهيّأ لعقلك الظروف التي تساعد على تحقيق الإبداع، فإذا شعرت بالإحباط أو عدم القدرة على الوصول للفكرة المقنعة، قم بعمل تمارين بسيطة للاسترخاء، أوساعد نفسك من خلال التغذية البصريّة (مشاهدة تصاميم للمبدعين)، أو استمع للموسيقى، أو قم بجولة مشياً على الأقدام، قم بأي عمل يريحك نفسياً، المهم هو أن تخرج من الحالة النفسيّة التي تمنعك من جلب الفكرة، ولا تنس أبداً أنّ الإبداع مرتبطٌ دوماً بالبساطة.

4 - **كن متنوعاً:** من المهم أن يأخذ عنك العميل انطباعاً بالاهتمام والجديّة والالتزام، ويمكنك تحقيق هذا الانطباع من خلال إيجاد أكثر من اقتراح أو فكرة لعرضها على العميل، وهذا التنوع يساعد على السرعة في إنجاز العمل، ويمكن أن يساعد في التخفيف من التعديلات المطلوبة (حيث يطلب بعض العملاء أن تتم إعادة العمل كاملاً)، كما يزيد من ثقة العميل بك.

5 - **مهارات التسويق:** تعدّ مهارات التسويق من أهمّ الأمور التي تؤثر بشكل كبير في نجاح أيّ مشروع، وهي كذلك بالنسبة للمصمّم، بل هو أحد ركائز التسويق، تبدأ أهميّة امتلاك بعض مهارات التسويق بالنسبة للمصمّم من تسويقه لنفسه عن طريق جودة التصاميم التي تُعبّر عن هويّته، مثل كرته الشخصي، أو صفحة الويب الخاصّة به، أو صفحاته على مواقع التواصل الاجتماعيّ، ثمّ من طريقة عرضه للتصميم على العميل، وقدرته على إقناعه به.

6 - **كن ذكياً في مواجهة المشاكل:** عادة ما تواجهنا المشاكل في جميع حقول العمل، سواء كان عملاً فردياً أو ضمن فريق؛ لذلك يجب أن تكون مهياً للتعامل مع أيّة مشكلة تواجهك كمصمّم، كن مرناً في التعامل مع هذه المشاكل، تعود دائماً على إيجاد خطّة بديلة لكلّ جزء أو مرحلة، ولكن يجب أن تكون متنبهاً لأن تجعل هذه الحلول بعيدة عن موعد التسليم، فالاعتذار للعميل أفضل بكثير من تأخيره.

7 - **كافئ نفسك:** بعد الانتهاء من إنجاز أيّ مشروع وتسليمه، عود نفسك دائماً على المكافأة، خذ إجازة مثلاً، أو ابتع لنفسك هدية تحبّها، سيكون لهذا تأثير نفسيّ كبير على أدائك في المشروع المقبل.

### نشاط (1) عملي:

اعرض مجموعة من الأغلفة لمنتجات وخامات مختلفة، بحيث يظهر فيها الإبداع من الناحيتين الفنيّة والوظيفة.

### أسئلة:

- 1 - وضح أهمية التسويق للمصمّم الناجح؟
- 2 - علل : الإبداع في التصميم يمكن أن يكون مكتسباً؟
- 3 - اقترح أفكار أخرى يمكن ان تساعد المصمّم على تصفيه ذهنه؟
- 4 - وضح بلغتك مالا ما المقصود بالإبداع في التصميم؟
- 5 - أذكر مثلاً على مشكلة قد تواجه المصمّم موضحاً طريقة التعامل مع هذه المشكلة؟





## أسئلة الوحدة

أولاً: اختر رمز الإجابة الصحيحة لكلِّ ممَّا يأتي:

- 1 من المواضيع التي تزيد التعريف بالفكرة الرئيسية للإعلان؟  
أ- النصّ الكتابيّ      ب- الصورة      ج- الشُّعار      د- الفكرة
- 2 من المعايير التي تصيب الجمهور بالتعقيد في التصميم هي:  
أ- عدم وجود صور      ب- كثرة العناصر  
ج- كثرة الألوان      د- وجود نصوص كثيرة
- 3 يجب على المصمّم أن يجعل الأولويّة في تصميمه لـ:  
أ- النصّ      ب- الوضوح      ج- الصورة      د- الشُّعار
- 4 في التسلسل الهرمي يتمّ إعطاء العناصر الأكثر أهميّة إمتيازاً من خلال:  
أ- الصورة      ب- اللون      ج- الحجم واللون والخط      د- الخطّ.
- 5 بماذا يساعد استخدام النظام الشبكيّ في التصميم؟  
أ- بالجماليّة      ب- بالإتقان      ج- بالترتيب      د - بالفكرة
- 6 كم عدد الخطوط التي يمكن استخدامها في التصميم المتقن؟  
أ- خطّ واحد      ب- ثلاثة خطوط      ج- أربعة خطوط      د- خمسة خطوط
- 7 بماذا يجب أن يتميّز الشُّعار الناجح؟  
أ- كثرة الخطوط      ب- كثرة الألوان      ج - كثرة العناصر      د - البساطة.
- 8 ما العناصر التي يجب استخدامها عند تصميم الشُّعار؟  
أ- موقع المؤسّسة      ب- اسم وطبيعة عمل المؤسّسة  
ج- اسم المؤسّسة      د- طبيعة العمل



9 من العناصر المتنوعة والفعّالة التي يمكن أن تضيف ميزة خاصّة لتصميمك:

أ- المساحة البيضاء      ب- الألوان      ج- كثرة العناصر      د- استخدام الخطوط

10 من الاخطاء الشائعة في التصميم؟

أ- كثرة الصور      ب- تصغير الصورة      ج - تكبير الصورة      د- مطّ الصورة

ثانياً: أوضّح بلغتي مفهوم كلٍّ من:

◆ التصميم الناجح.

◆ الإبداع في التصميم.

◆ الشُّعار.

ثالثاً: عدّد مهارات المصمّم الناجح.

رابعاً: ما عناصر تصميم الشُّعار الناجح؟

خامساً: أعبّر بالرسم عن تصميم يحتوي على الإبداع.

## مشروع الوحدة

أقوم بتصميم إعلان يحتوي على شعار، مع مراعاة استخدام أسس التصميم الناجح الخاصّ بمدرستي.

تم بحمد الله

## لجنة المناهج الوزارية:

أ. ثروت زيد

د. بصري صالح

د. صبري صيدم

د. سمية النخالة

م. وسام نخلة

## المشاركون في ورشات تصميم جرافك ١١

إبراهيم صيام

نهال البنا

نور عوض

مريم العويني

منال النحال

عبد الحميد فارس

هيام العجرمي

صبا عودة

إلهام صافي

أسماء عجور