

الفصل السادس عشر إنشاء صفحات الويب

في هذا الفصل ستتعرف علي تصميم تخطيطات الويب والمقاسات المثالية لصفحة الويب. وكيفية تقسيم الصور **Slicing Images** وإنشاء الأزرار وتغيرها في صفحة الويب ومفهوم تفعيل الكائنات عن طريق إنشاء ملفات SVG.

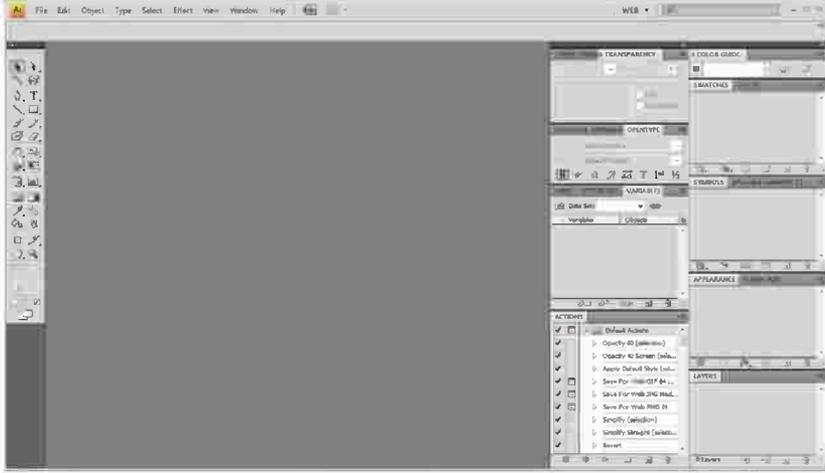
مقدمة

يلجأ العديد من مصممو المواقع اليوم والذين يعملون بلغة HTML إلى استخدام بعض برامج تطبيقات الصور النقطية مثل برنامج Photoshop أو Fireworks لتصميم صور لاستخدامها في صفحات الويب، علي الجانب الآخر يفضل بعض المصممو العمل علي برنامجي Flash و Illustrator نظراً لإنتاجهم صوراً متجهة والتي تعتبر أقل في الحجم وأسهل في التعامل مع صفحات الويب. كما أن الأعمال الفنية والتصميمات المنفذة ببرنامج Illustrator يمكن تصديرها لبرنامج Flash والعكس صحيح. ومع أن برنامج Illustrator ليس برنامجاً متخصصاً لعمل تصميمات صفحات الويب إلا أنه يقدم العديد والعديد من الأدوات والأساليب التي تساعد في بناء تلك التصميمات بطرق سهلة وبسيطة. ستتعلم في هذا الفصل كيفية إنشاء تخطيطات ويب وأزرار والعديد من رسومات الويب التي ستستخدم في المواقع.

تصميم تخطيطات الويب

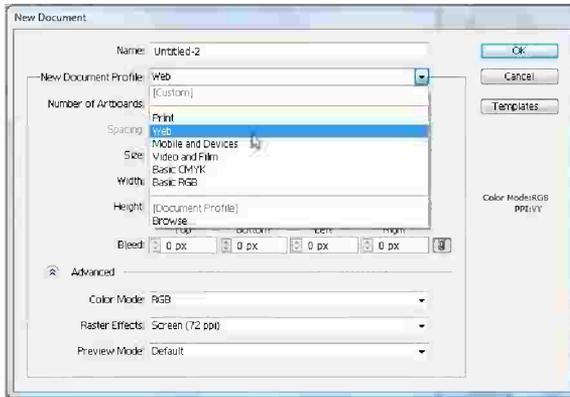
لإنشاء تصميمات تصلح لصفحات الويب تابع الخطوات التالية :

١. عند إنشاء تصميمات لصفحة الويب فإن أول خطوة هي تجهيز البيئة الخاصة بصفحات الويب وذلك عن طريق فتح قائمة Window ثم اختيار الأمر Workspace ومن القائمة التابعة اختر Web، سيقوم البرنامج بفتح وتثبيت اللوحات الخاصة بالعمل علي تصميمات الويب وتظهر نافذة البرنامج كما بالشكل



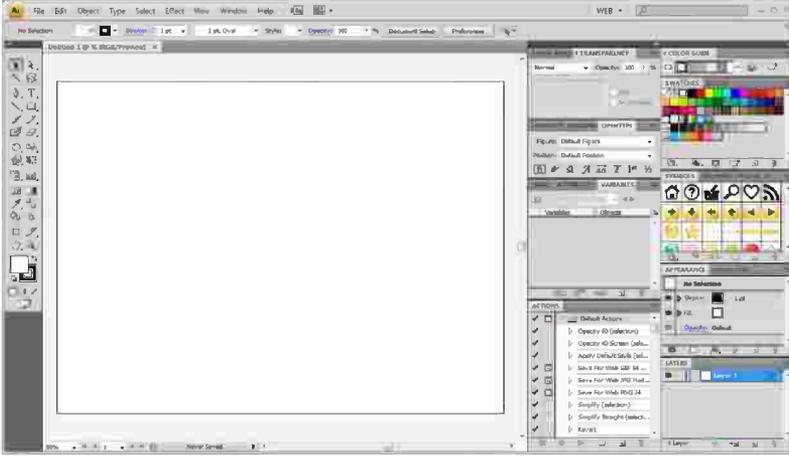
شكل ١٦-١ نافذة البرنامج بعد اختيار أمر إنشاء تصميم ويب

٢. أنشئ ملفاً جديداً عن طريق اختيار الأمر **New** من قائمة **File** وعند ظهور المربع الحواري **New Document** تأكد من اختيار **Web** من خانة **New Document Profile** ، سيظهر الحجم الافتراضي لصفحة الويب وهو **800x600** وتستطيع تغيير هذا الحجم من خانتي الطول والعرض الموجودين في المربع الحواري، واحتفظ بالخيار **RGB** لصفحة الويب كما هو ثم انقر **OK** لإغلاق المربع الحواري كما في الشكل ١٦-٢ التالي.



شكل ١٦-٢ اختيار إنشاء تصميم صفحة ويب من مربع **New Document**

٣. ستظهر نافذة تصميم الويب الجديد في نافذة البرنامج وتظهر اللوحات المستخدمة في تصميم العناصر المختلفة لهذا التصميم. شكل ١٦-٣



شكل ١٦-٣ نافذة البرنامج بعد اختيار إنشاء تصميم ويب

٤. لضبط العناصر والكائنات التي ستقوم بإدراجها في صفحة الويب أنصحك بإظهار المساطر الرأسية والأفقية لتساعدك في ضبط العناصر المختلفة في الصفحة وإعطائها التناسق والتباعد المناسب.

٥. قم بإضافة العناصر المختلفة إلى صفحة الويب لتظهر كما في الشكل التالي ١٦-٤ (وهي غالباً شعار الشركة - اسم الشركة - شريط التنجول **Navigation Bar** - معلومات عامة عن الموقع - حقوق الطبع للموقع - معلومات الاتصال بالشركة - ارتباط للصفحة الرئيسية - ارتباط للبحث داخل الموقع - ارتباط لإظهار تعليمات المساعدة في الموقع - ارتباط لتسجيل الدخول إلى الموقع..... الخ) وأيضا بعض المعلومات الإضافية الخاصة عن موضوع تلك الصفحة. عندما تقوم بتصفح صفحات النت المختلفة عليك أن تكون دقيق الملاحظة وتتعرف على العناصر الأساسية والشائعة الاستخدام في معظم الصفحات وتلاحظ الرسومات السهلة والمعبرة في نفس الوقت لتكتسب منها الخبرة عند إنشاء الصفحات الخاصة بك



شكل ١٦-٤ شكل صفحة الويب بعد إضافة الكائنات إليها

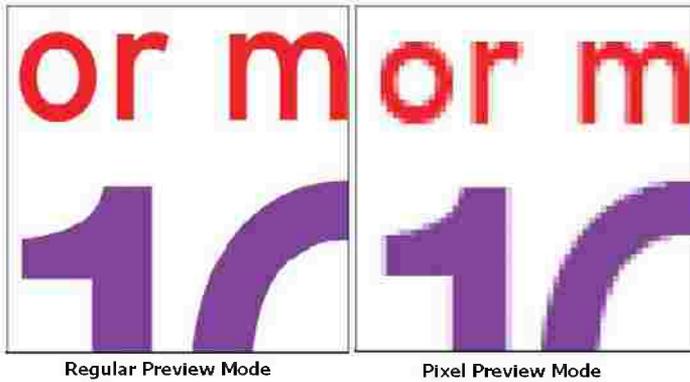
إذا تعدت المساحة التي تضع فيها العناصر المختلفة لصفحة الويب المساحة المخصصة للوحة الرسم **Artboard Tool** الموجودة تلقائياً في التصميم، اختر الأداة **Artboard Tool** من مربع الأدوات وقم بضبط ارتفاع لوحة الرسم من خانات لوحة التحكم التي ستظهر أعلى الشاشة حتى يتناسب الحجم الجديد للوحة الرسم **Artboard** مع الكائنات المختلفة المراد وضعها في الصفحة.

المقاسات المثالية لصفحة الويب

مع أن معظم الشاشات **Monitors** المنتجة الآن تدعم درجة الوضوح **Resolution** بالقيمة 1024×768 إلا أن معظم المواقع مازالت تصمم علي **Resolution** بالقيمة 800×600 أو القيمة 1024×768 ولكي تتأكد من عرض صفحتك في مستعرض الانترنت عرضاً جيداً بدون الحاجة لتحريك الصفحة بشكل أفقي أو رأسي أنصحك بضبط الـ **Resolution** لصفحتك أثناء التصميم علي القيمة 760×420 بدلاً من 800×600 أو القيمة 955×600 بدلاً من 1024×768 وذلك لضمان عرض صفحتك جيداً في صفحة المستعرض.

المعاينة النقطية Pixel Preview

كما تعرف فإن برنامج Illustrator ينتج أشكال متجهة Vector Shapes وهي تتميز بدرجة وضوح Resolution عالية ولكن عند رفع هذه الأشكال والرسومات في صفحة المستعرض الذي يتميز بيئة مختلفة عن Illustrator والذي يعرض الرسومات والأشكال بدرجة وضوح 72ppi (72 Pixel per Inch) قد تختلف جودة الأشكال والرسومات عن وجودها في برنامج Illustrator ، لذا قدم Illustrator طريقة معاينة نقطية تجعلك تعين الأشكال والرسومات الموجودة في صفحتك بنفس أسلوب العرض الموجود لصفحات المستعرض وبالتالي يمكنك معاينة جميع الرسومات الموجودة في صفحتك ورؤية الأشكال والرسومات التي تحتاج إلى تحسين أو تنعيم أو تعديل من أي نوع لمعالجة التأثيرات النقطية عليها حتى يتم رفعها بشكل جيد ومناسب ودرجة وضوح معقولة في صفحة المستعرض. ويوضح الشكل ١٦-٥ التالي الفرق بين طريقي العرض العادية والنقطية التي ستظهر عليها الأشكال أثناء عرضها في صفحة المستعرض.



شكل ١٦-٥ الفرق بين المعاينة العادية والمعاينة النقطية التي ستظهر في صفحة المستعرض

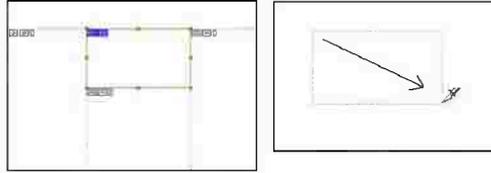
تقسيم الصور Slicing Images

في صفحات الويب كلما كبرت الصور كلما زاد حجمها وكلما أخذت الصورة وقت أطول لتحميلها في الصفحة لذا نلجأ لفكرة تقسيم الصورة الواحدة إلى مجموعة من القطع

الصغيرة الأقل في الحجم والأسرع في التحويل والأعلى في الجودة ولأن معظم صفحات الويب تحتوي علي صور فيمكنك تقسيم تلك الصور وتحويلها إلي تنسيقات GIF أو PNG والتي لا تأخذ مساحة كبيرة في التخزين ويمكنك استخدامها في لغة HTML وبالكواد CSS. لإنشاء الشرائح تابع الخطوات التالية :

١. تأكد أن الملف الذي يحتوي علي الصورة أو التصميم المراد تقسيمه إلي شرائح مازال مفتوحاً.

٢. من مربع الأدوات انقر أداة إنشاء شريحة Slice ثم اسحب المؤشر لرسم مستطيل صغير في أى جزء من أجزاء الصفحة. وبذلك قمنا بإنشاء شريحة معرفة من قبل المستخدم User Slice (انظر شكل ١٦-٦).



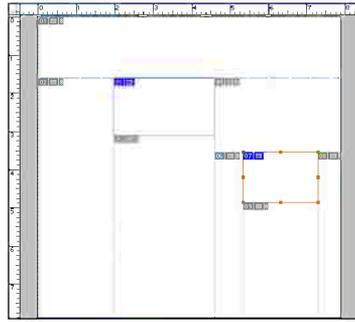
شكل ١٦-٦ إنشاء شريحة باستخدام الأداة Slice.

٣. لاحظ أن المستطيل مازال مختاراً أمامك ودلالة ذلك ظهور مقابض التحجيم الموجودة حول المستطيل. لاحظ أيضاً أن هناك شرائح Slices أخرى كل منها له لون معين

وتسمى شرائح تلقائية **Auto Slices**.

٤. أنشئ شريحة أخرى عن طريق سحب المؤشر لرسم مستطيل بعيداً عن المستطيل السابق (انظر شكل ١٦-٧).

ستلاحظ من الشكل أن الشرائح تم ترقيمها بالترتيب، حيث بدأت من آخر ترقيم تم تخصيصه للشريحة السابقة، بمعنى أنك في كل مرة تقوم فيها برسم شريحة. يتم إعادة ترقيم الشرائح كما ستلاحظ ظهور أسماء تلك الشرائح في لوحة الطبقات لتتيح مزيداً من التحكم بالنقل والتحجيم لهذه الشرائح .



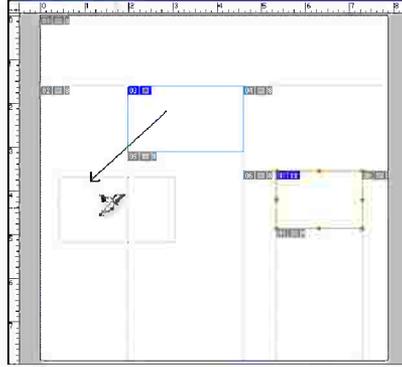
شكل ١٦-٧ إنشاء شرائح أخرى



٥. من مربع الأدوات نشط الأداة (اختيار شريحة) **Slice Selection Tool**

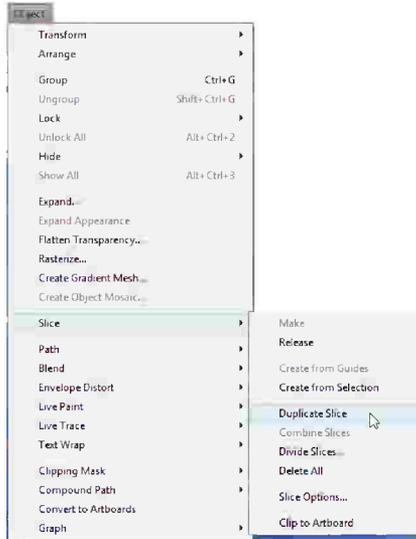
والموجودة ضمن مجموعة الأداة **Slice** ثم قم بتجربة عمل هذه الأداة كما يلي:

- اختر أحد المربعات التي حددناها سابقاً ثم اسحبها إلى أي موقع آخر. اسحب إحدى نقاط التثبيت (أو مربعات التحجيم) لإعادة تحجيم هذه الشرائح (انظر شكل ١٦-٨).



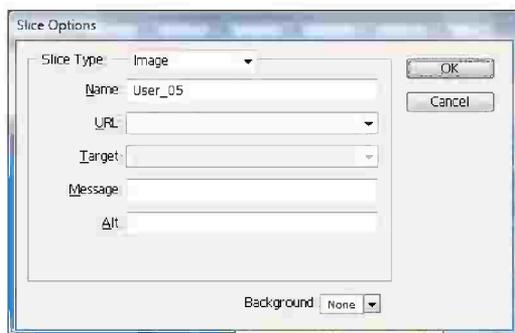
شكل ١٦-٨ استخدام الأداة Slice Select لتحريك الشريحة إلى مكان آخر

- اختر واحدة من الشرائح التلقائية، والتي تم إنشاؤها عقب إنشاء الشريحة التي استخدمنا فيها أداة Slice، وحاول تحريكها وإعادة تحجيمها.
- يمكنك التحكم في المزيد من خصائص تلك الشرائح عن طريق فتح قائمة Object ثم اختيار الأمر Slice ومن القائمة التابعة اختر الأمر المراد تطبيقه علي الشرائح . شكل ١٦-٩



شكل ١٦-٩ قائمة أوامر الشرائح

- كل شريحة صورة يمكن أن تكون واحدة من ثلاثة أنواع رئيسية هي :
- **Image Slice** : يقوم هذا النوع بإنشاء شريحة مثالية رسومية مناسبة لصفحات الويب وتحديد اسم لهذه الشريحة ورقم وتحديد الارتباط URL لصفحة HTML المرتبطة به وتحديد الهدف Target الذي سيتم فتحه عند النقر عليه في نفس المستعرض الذي تعمل عليه وكذلك تحديد وكتابة الرسالة التي ستظهر في شريط المعلومات الذي يظهر في نهاية صفحة المستعرض عند النقر أو التحرك علي هذه الشريحة. للحصول علي مربع ضبط خصائص الشريحة المحددة، افتح قائمة Object ثم اختر Slice ومن القائمة التابعة الأمر Slice Options سيتم فتح مربع الحواري Slice Options كما في الشكل التالي ١٦-١٠



شكل ١٦-١٠ مربع Slice Options لضبط خصائص الشريحة

- **No Image Slice** : يقوم هذا النوع بإنشاء شريحة غير رسومية بل تكون شريحة تظهر بشكل نصي، ولإضافة النص انقر مربع الاختيار Text Is HTML ثم أدخل النص المراد إظهاره في الشريحة، ولكن عليك ألا تدخل نصاً أكبر من المساحة المحددة للشريحة .
- **HTML Text Slice** : يصبح هذا الخيار نشطاً فقط عندما تحول نصاً ما في تصميمك إلي شريحة للعرض في صفحة الويب التي تصممها وذلك عن طريق تحديد النص ثم فتح قائمة Object ثم اختيار الأمر Slice ثم اختيار الأمر Make. ليتم تحويل هذا النص

إلى شريحة فسيقوم Illustrator بتحويل هذا النص وأي تنسيقات خاصة به إلى كود HTML، فإذا كان النص الموجود في تصميمك مثلاً هو "CompuScience" فسيتم تحويل هذا النص إلى كود وتنسيقات HTML الافتراضية ليصبح سطر الكود المعبر عن هذا النص بلغة HTML كما يلي

```
<font
size=5 color=#ffffff><b> CompuScience </b>
</font>
```

إنشاء الأزرار وتغييرها في صفحة الويب

علي الرغم من أن إنشاء أزرار صفحات الويب أصبح أسهل ما يكون باستخدام لغة HTML والتقنية CSS (Cascading Style Sheets) "صفحات الأنماط المتتالية"، وهي تقنية مسؤولة عن عمل صفحات الانترنت وتصميم العناصر المختلفة فيها، إلا أن إنشاء الأزرار بكود HTML يفرض عليك اختيارات محدودة من الخطوط التي تعمل عليها والتي تعتبر خطوط أساسية يستطيع أي جهاز عرضها ومن هذه الخطوط (, Verdana Arial , Georgia, Times New Roman) لذا إذا أردت إنشاء أزرار أكثر روعة في الشكل وأكثر جودة وتحكم، فيجب استخدام الأزرار الرسومية باستخدام برنامج Illustrator الذي يدعم تقنية إنشاء الأزرار في صفحات الويب. وكذلك لتقديم إمكانية تغيير شكل الزر بمجرد التحرك عليه بالفأرة ليأخذ شكل آخر غير الشكل الذي كان عليه ويسمى هذا المفهوم Rollover Effect. في هذا الحالة عليك إنشاء زرین متمائلين في الحجم ويختلفان في الشكل ببرنامج Illustrator واستخدام برنامج آخر مثل JavaScript أو Dreamweaver لتنفيذ عملية التغير في الشكل أثناء الحركة علي الزر بالفأرة.

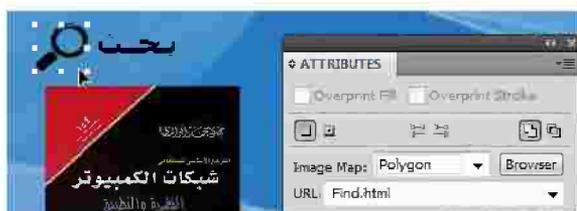
تفعيل الكائنات

في الشرح الذي تقدم تعلمت كيفية إدراج الصور وتقسيمها إلى شرائح في صفحة الويب. ولكن إذا كانت كائنات صفحة الويب في تصميمك تحتوي علي صور ونصوص وكائنات

صغيرة الحجم ولا تحتاج لتقسيمها إلى شرائح بل تحتاج لتفعيل كائن أو جزء فقط من كائنات صفحة الويب، بحيث يظهر هذا الكائن بصورة تفاعلية مع المستخدم إذا تحرك عليه بالفأرة ليظهر ارتباط بصفحة أو موقع آخر. ويقوم هذا الكائن بفتح تلك الصفحة عند النقر عليه ، عليك بمتابعة التمرين التالي :

١. من صفحة الويب التي قمت بإنشائها ووضع الكائنات المختلفة عليها، اختر الكائن المراد إضافة التفعيل إليه عن طريق نقره بالأداة **Direct Selection Tool**.
٢. أظهر اللوحة **Attributes** من قائمة **Window**، ومن تلك اللوحة اختر الشكل الذي تريد أن يظهر عند الإشارة بالفأرة إلى هذا الكائن من خانة **Image Map** في اللوحة.
٣. في خانة **URL** اكتب اسم الملف أو الصفحة المراد فتحها عند نقر هذا الارتباط.

شكل ١٦-١١



شكل ١٦-١١ إضافة تفاعل إلى كائن عن طريق لوحة **Attributes**

إنشاء ملفات **SVG**

تعرف أن كل الصور المستخدمة في صفحات الويب تكون بالتنسيقات **GIF** , **JPG** , **PNG** ... الخ وهي صور نقطية **Bitmap** ولكن يمكنك حفظ مكونات صفحتك كصور متجهة **Vectors** عن طريق استخدام خيارات تصدير الملفات للتنسيق **SVG** وهذه الخيارات تظهر عندما تختار الأوامر **Save** , **Save As** , **File** **Save As Copy** , **Save for Web & Devices** الموجودة في قائمة **File** ويعتمد التنسيق **SVG** علي لغة **XML** والتي تقدم جودة عالية لمكونات صفحة

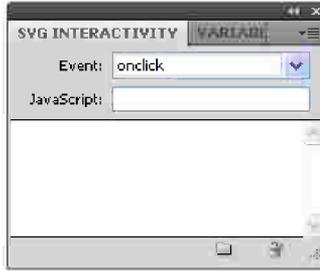
الويب عندما تقوم باستخدام كائنات Illustrator وتأثيرات SVG مع كود JavaScript.

لمعرفة المزيد عن لغة الكود JavaScript يمكنك الاستعانة بكتابنا "المرجع الأساسي لمستخدمي JavaScript"



عندما تريد إضافة التفاعلية لمكونات صفحة الويب بالكود عليك أن تكون علي خبرة ببعض أوامر كود JavaScript ويمكنك إدخال أوامر كود JavaScript من خلال لوحة SVG Interactivity تابع الخطوات التالية :

١. افتح قائمة Window واختر الأمر SVG Interactivity. لتظهر اللوحة كما في الشكل ١٦-١٢ التالي.



شكل ١٦-١٢ اللوحة SVG Interactivity

٢. اختر الكائن المراد إضافة كود التفاعل أو كود JavaScript له من لوحة الرسم، من لوحة SVG Interactivity نشط خانة Event لاختيار الحدث المراد إضافة كود JavaScript إليه وتشمل هذه الخانة العديد من الأحداث التي يمكنك من خلالها إضافة الكود المراد تنشيطه عند تنفيذ هذا الحدث، ومن هذه الأحداث مثلاً OnMouseOver والذي ينشط عندما يقوم المستخدم بالتحرك بالفأرة علي الكائن الموجود في صفحة الويب والذي يحتوي علي هذا الكود.

٣. من خانة JavaScript اكتب الكود المراد تنفيذه عند تنشيط هذا الحدث.

٤. لربط ملف كود JavaScript بملف Illustrator انقر زر **Link** JavaScript Files الموجود أسفل اللوحة سيظهر المربع الحواري JavaScript Files، لإضافة ملف انقر الزر **Add** واختر الملف المراد ربطه بملف التصميم.
٥. لحذف ملف من هذا الارتباط، حدد الملف ثم انقر زر **Clear** من نفس المربع الحواري. بعد تحديد الملفات المراد إضافتها أو حذفها انقر زر **Done** لإغلاق المربع الحواري والعودة إلى صفحة التصميم.

