

استخدام رمز الصور IMG Tag

سوف يكون عليك عزيزي القارئ أن تستخدم الرمز `img` لكي تتمكن من إدراج صورة داخل صفحتك التي تقوم بتصميمها ، ويتميز هذا الرمز بأنه رمز بداية فقط `` وليس له رمز إغلاق، كما يتميز بأنه يحتاج إلى العنصر `src` لكي تقوم بتحديد اسم الصورة وموقعها كما يمكن إضافة عناصر أخرى تتعلق بحجم الصورة وغير ذلك من العناصر `attributes` ويكفي استخدام عنصر `src` مع الرمز فقط. اكتب الرمز هكذا:

```
<img src=go.gif>
```

على سبيل المثال لكي تقوم بإدراج الصور المسماة `go` في الصفحة . ويعمد مصممي صفحات ويب لتخصيص مجلد للصور داخل المجلد الرئيسي مباشرة `root directory` لسهولة التعامل مع الصور، وقد يسمى هذا المجلد `images` أو `graphics` . إذا كانت صفحتك في المجلد الرئيسي والصورة التي تقوم بإدراجها في الصفحة في مجلد داخل المجلد الرئيسي يجب أن يتضمن العنصر `src` موقع الصورة وفي هذه الحالة فانك ستكتب الرمز هكذا:

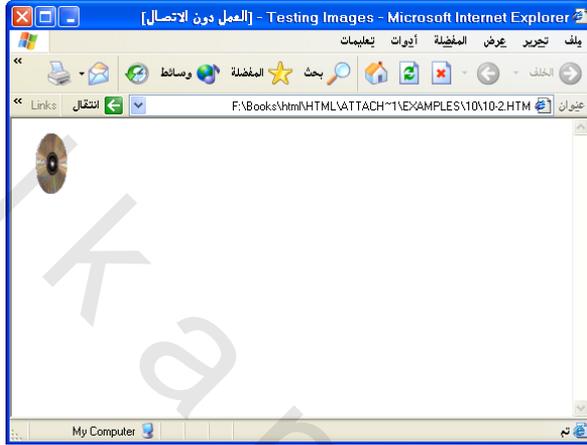
```
<img src=image\cd1.gif>
```

وتعال معي عزيزي القارئ لكتابة هذا البرنامج الصغير لإدراج صورة في صفحة ويب، فقط أكتب الرموز التالية :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Testing Images</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
```

```
<IMG SRC=images/cd1.gif>
</BODY>
</HTML>
```

أحفظ هذا البرنامج باسم 20-1.htm ثم اعرضه باستخدام المستعرض المفضل لديك ليكن إنترنت اكسبلورر مثلا وسوف تحصل على الشكل التالي ٢٠-١.



شكل ٢٠-١ تم إدراج صورة من مجلد الصور images

سوف تجد مجلدا على القرص المضغوط الهدية عدة آلاف من الصور التي تستخدم في تصميم صفحات ويب بأشكالها المختلفة في مجلد Examples على القرص المضغوط ستجد نفس الأمثلة الموجودة في الكتاب بنفس أرقامها، قم بتشغيلها لكي ترى الأمثلة بألوانها الطبيعية وأشكالها المختلفة، مثلا الصورة في الشكل ٢٠-١ هي صورة لقرص مضغوط ملون ومتحرك.

عناصر الرمز img

هناك عدد من العناصر تستخدم مع رمز الصور **img attributes** يمكننا من التحكم في الصور التي نعرضها في صفحاتنا، وسوف نسرد هذه العناصر فيما يلي ثم نتناول كل عنصر على حدة بالشرح:

- **SRC=X** يستخدم هذا العنصر في تحديد موقع الصورة واسمها ونوعها مثلا اسم المجلد ثم اسم الصورة متبوعة بنوعها gif أو jpg، كما يمكننا كتابة اسم موقع على إنترنت يتضمن هذه الصورة.

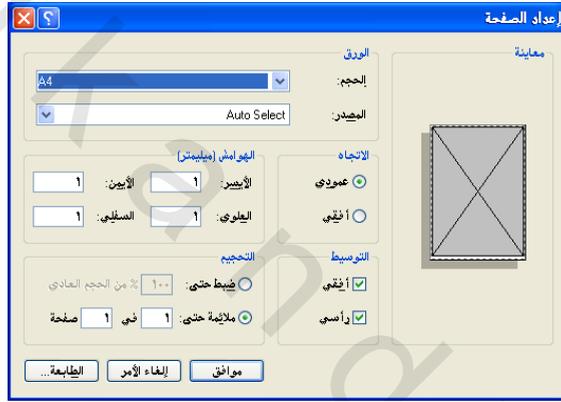
- **Width=x** يستخدم هذا العنصر لتحديد عرض الصورة، والقيمة التي توضع هنا هي عدد من البكسل **pixels** وبهذا يتمكن المستعرض من التحديد المسبق لمساحة الصورة باستخدام هذا العنصر والعنصر الذي يحدد ارتفاع الصورة **height**.
 - **Height=x** يستخدم هذا العنصر مع العنصر **width** لتمكين المستعرض من المعرفة المسبقة لمساحة الصورة.
 - **Border=x** لوضع حدود حول الصورة أو لإلغاء الحدود **border=0**.
 - **Align=x** لمحاذاة الصورة أفقياً أو رأسياً.
 - **Alt="Description"** يستخدم هذا العنصر لإضافة تعليق للصورة يتم عرضه إذا وضعت المؤشر فوق الصورة.
 - **Hspace=x** لإضافة مسافات أفقية حول المحور الأفقي للصورة
 - **Vspace=x** لإضافة مسافات رأسية حول المحور الرأسي للصورة
- هناك عناصر أخرى متقدمة نوع ما سوف نتحدث عنها في فصل لاحق وهي **ismap** و **usemap** والتي تستخدم مع **imagemap**، وسوف نتناول هنا بالشرح العناصر التي سردناها قبل قليل.

عرض الصورة وارتفاعها **width** و **height** :

في البداية أحب أن أوضح أن استخدام هذين العنصرين ليس لهما تأثير على حجم أو مساحة الصورة، فسوف يتم تحميل الصورة بحجمها الأصلي، وكل ما في الأمر أن هذين العنصرين يتحكمان في الصورة أثناء عرضها في الصفحة، والنتيجة أن زائر الصفحة قد ينتظر وقتاً طويلاً حتى يتم تحميل الصورة بكاملها ثم يرى في النهاية صورة إما باهتة غير واضحة أو صغيرة ضئيلة لا تتناسب مع هذا الوقت.

لذلك، أنصحك عزيزي مصمم الصفحة أن تستخدم الحجم الحقيقي وتضع القيم الحقيقية للصورة في هذين العنصرين حتى يقوم المستعرض باتخاذ الإجراء المناسب لتقليل وقت التحميل وأيضا لعرض الصورة بالجودة الأصلية.

وقد يسألني بعضهم وكيف نحصل على القيم الحقيقية لحجم الصورة؟ والإجابة بسيطة افتح الصورة في أي برنامج من برامج معالجة الصور مثل برنامج الرسام Paint أو فوتوشوب Photoshop أو فوتودرو PhotoDraw وقم بعرض عناصر الصورة أو خصائصها وسوف تحصل على القيم الحقيقية للطول والعرض، قم بفتح صورة في برنامج الرسام ثم من قائمة ملف اختر إعداد الصفحة وسوف تحصل على المربع الحوارى إعداد الصفحة كما في شكل ٢٠-٢ حيث يمكنك من خلاله تحديد حجم الصورة وكم ستأخذ من الصفحات.



شكل ٢٠-٢ برنامج الرسام ومربع الحوار إعداد الصفحة

الحدود Border

يستخدم هذا العنصر كما قلنا في وضع حدود أو إطار حول الصورة أو لحذف الإطار إذا وضعنا قيمة 0 لهذا العنصر، وقد كانت الموضحة السائدة بين مصممي صفحات ويب هي وضع إطار حول الصورة، أما الآن فقد تغيرت الموضحة وأصبح الإطار حول الصورة يشوه جمالها لذلك أنصحك عزيزي القارئ أن تجعل قيمة هذا العنصر على الدوام 0، فإن المستعرض إذا لم يجد العنصر border فقد يضع إطارا من تلقاء نفسه خاصة إذا كان هذا المستعرض من الإصدارات القديمة، وتعود أن تكتب "دائما" الرمز هكذا :

``

حيث تشير XXX إلى اسم الملف والمجلد

والآن دعنا نستخدم المثال السابق ونضع حدودا حول الصورة بتعديل البرنامج ليصبح الأمر:

والرقم الذي نضعه يدل على سمك الخط المستخدم كإطار حول الصورة فكلما زادت قيمة الرقم كلما كان حجم الخط سميكاً ، أنظر الشكل ٢٠-٣ بعد تنفيذ الأمر

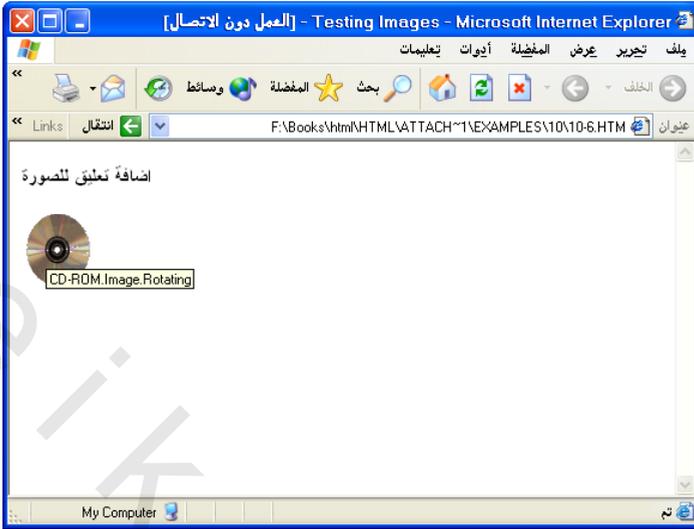


شكل ٢٠-٣ تم وضع إطار بسمك ٦ بكسل باستخدام العنصر border=6

التعليق على الصورة

يستخدم هذا العنصر لإضافة تعليق يتم عرضه إذا قمت بوضع المؤشر فوق الصورة للحظة، كما يتم وضع التعليق في موضع الصورة إذا لم توقف تحميل الصورة لسبب أو لآخر ولنأخذ هذا المثال :

عند تنفيذ هذا المثال ستحصل على النتيجة الموجودة في شكل ٢٠-٤ .



شكل ٢٠-٤: لاحظ أن التعليق يظهر عندما تشير إلى الصورة

