



## مشروع

(الجيل القادم - تطوير التدريب المهني في العراق لمهن الغد بدعم وتمويل من الحكومة الثانية)

# المواد التعليمية المبنية على الكفاءة CBLM



CorelDRAW®  
GRAPHICS SUITE 2025

القطاع: الإعلام والاتصال

المهنة: التصميم الظباعي

العمل: مساعد فني تصميم طباعي

المؤهل: شهادة TVET (المستوى الأول- المهارات الأساسية)

الوحدة التعليمية: التصميم الظباعي بإستخدام برنامج الكوريل درو

وحدة تعليمية معتمدة من قبل دائرة العمل والتدريب المهني / وزارة العمل والشؤون الاجتماعية

٢٠٢٥

## الأشراف العام

مدير عام دائرة العمل و التدريب المهني	السيد أسامة مجید الخفاجي
مدير منظمة مدخل العراق الصحي	السيدة هالة محمد حسن

### فريق العمل

الإسم	المهمة	مكان العمل
علي حسين علي	الإشراف الفني	وزارة العمل والشؤون الاجتماعية دائرة العمل والتدريب المهني مدير قسم التدريب والمناهج
احسان فاضل عباس	التنسيق والمتابعة	وزارة العمل والشؤون الاجتماعية دائرة العمل والتدريب المهني قسم التدريب والمناهج مسؤول شعبة المناهج
هشام جواد كاظم	خبير المناهج الوطني تصميم المناهج والتنسيق الطباقي	مشروع الجيل القادم - منظمة مدخل العراق الصحي IHAO
عباس نزار رحمان	تنسيق التدريب والمتابعة	مشروع الجيل القادم - منظمة مدخل العراق الصحي IHAO
أمجاد مطشر شناوة	مصمم	دائرة العمل والتدريب المهني قسم حاضنات الأعمال
علا أحمد حسين	مصمم	دائرة العمل والتدريب المهني قسم التدريب والمناهج
يوسف عبد الكريم يوسف	خبير التصميم الطباقي	مركز سيرا للتدريب والتطوير والعلاقات العامة - بغداد
علي عماد حسن	خبير التصميم الطباقي	مركز سيرا للتدريب والتطوير والعلاقات العامة - بغداد

## جدول المحتويات

٣	كيف تستخدم هذه الوحدة التعلمية
٤	العلامات الإرشادية
٥	محتويات الوحدة التدريبية
٧	محصلة التعلم / ١ ينصب برنامج الكوريل درو ويحدد مبادئ التصميم الظابعى
٩	ورقة معلومات / ١-١ مبادئ التصميم الظابعى
١٧	ورقة النشاط / ١-١ تنصيب برنامج الكوريل درو
٢٦	محصلة التعلم / ٢ يستخدم واجهة برنامج الكوريل درو وينشئ تصاميم طباعية بأسلوب احترافي.
٢٨	ورقة معلومات / ٢-١ واجهة عمل برنامج الكوريل درو
٣٢	ورقة معلومات / ٢-٢ صندوق أدوات الكوريل درو CorelDRAW Toolbox
٣٥	ورقة معلومات / ٣-٢ أستخدم القوالب والخطوط والأشكال
٤٤	ورقة النشاط / ١-٢ رسم مكعب بطريقة مبسطة
٤٧	ورقة معلومات / ٤-٢ العمل مع الكائنات Work With Objects
٥٣	ورقة معلومات / ٥-٢ كائنات الشكل Shape Objects
٥٨	ورقة النشاط / ٢-٢ استخدم أنماط الألوان لتعديل رسمك التوضيحي
٦١	ورقة معلومات / ٦-٢ تخطيط الصفحة Page Layout
٧١	ورقة النشاط / ٣-٢ أستخدم التمايل لإنشاء رسم زهري توضيحي
٧٥	ورقة النشاط / ٤-٢ أدوات المنحنيات المتوجهة (Vector Curve Tools)
٧٩	ورقة معلومات / ٧-٢ أجهزة القلم واللمس والعملة Stylus, touch, and wheel devices
٨٢	محصلة التعلم / ٣ ينسق النصوص والألوان لإنتاج تصميمات جذابة وجاهزة للطباعة
٨٤	ورقة معلومات / ١-٣ النصوص Texts
٩١	ورقة معلومات / ٢-٣ التعبئات والخطوط الخارجية (الحدود) Fills and Outlines
٩٨	ورقة معلومات / ٣-٣ التأثيرات Effects
١٠٧	ورقة النشاط / ١-٣ تصمم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend
١١١	ورقة النشاط / ٢-٣ استخدام شعارك لأنشاء بطاقة عمل Business Card
١١٦	محصلة التعلم / ٤ يستورد ويحرر الصور وبعد الملفات النهائية للطباعة أو المشاركة الرقمية
١١٨	ورقة معلومات / ١-٤ إستيراد وتصدير الملفات، الكائنات، والصفحات
١٢٤	ورقة معلومات / ٢-٤ تحرير الصور Edit Photos
١٣٤	ورقة معلومات / ٣-٤ تحويل الصور النقاطية إلى رسم Trace Bitmaps
١٣٧	ورقة معلومات / ٤-٤ رموز QR QR Codes
١٤٠	ورقة معلومات / ٥-٤ اختصارات لوحة المفاتيح Keyboard Shortcuts
١٤٤	ورقة معلومات / ٦-٤ استخدامات متعددة وأضافية في برنامج الكوريل درو
١٤٩	ورقة النشاط / ١-٤ تطبيق شعار على منتج تجاري باستخدام أداة الظرف Envelope Tool
١٥٢	ورقة النشاط / ٢-٤ تصدير شعار دائري بخلفية شفافة
١٥٦	ورقة النشاط / ٣-٤ معالجة شعار ليكون بخلفية شفافة باستخدام الفوتوبياينت
١٦٠	ورقة النشاط / ٤-٤ معالجة عنوان الكتابة الفنية
١٦٣	ورقة النشاط / ٥-٤ إنشاء تصميم إعلاني على وسائل التواصل الاجتماعي

## كيف تستخدم هذه الوحدة التعلمية

أهلاً وسهلاً بك/ بك في التدريب على هذه الوحدة التعليمية المصممة بنظام التدريب المبني على الكفاءة (CBT).

إنتم تصميم محتوى هذه الوحدة على أسلوب التعلم الذاتي، ولغرض تحقيق أهدافك لابد من اجتيازها بنجاح وعليك الاعتماد على نفسك في دراسة محضلات التعلم للوصول إلى الكفاءة المطلوبة من خلال اكتساب المعرف والمهارات والاتجاهات السلوكية المطلوبة للوصول إلى الكفاءة المهنية المستهدفة. وهناك مجموعة من الإرشادات الواجب إتباعها:

- ١- التزم بتعليمات الورشة، خاصة إجراءات السلامة المهنية، لأن سلامتك وسلامة زملائك تهمنا كثيرا.
- ٢- يجب استخدام مستلزمات الوقاية الشخصية في بداية كل جلسة تدريبية.
- ٣- اتبع التعليمات الواردة في أوراق المعلومات، الأنشطة، وأوراق العمل، وأكمل محضلات التعلم بالترتيب.
- ٤- لا تتردد في طرح أي سؤال أو الاستفسار من المدرب عن أي موضوع.
- ٥- تحتوي الوحدة التعليمية على مجموعة من العلامات الارشادية والتحذيرية التي عليك الانتباه إليها.
- ٦- جميع أوراق المعلومات والأنشطة والعمل مكتوبة بطريقة تشجع على التعلم الذاتي حاول أن تعتمد على نفسك قدر الامكان.
- ٧- لا تتسرع في تنفيذ خطوات العمل- الثاني مفتاح الإنقاذ.
- ٨- عندما يكون تقييم المدرب لك لبعض خطوات النشاط (لايزال غير كفء) فيجب عليك إعادة تلك الخطوات أمام المدرب، وعندما يكون تقييم المدرب لك (كافء) لجميع خطوات النشاط عندها يمكن انتقالك لأداء النشاط التالي.
- ٩- بعد اكمالك النشاط أعد العدد والأدوات والأجهزة والمواد إلى أماكنها المخصصة.
- ١٠- حافظ على نظافة موقع عملك بعد انتهاء الجلسة التدريبية.
- ١١- ننصح بالتعامل باحترام مع المدرب وجميع زملائك في الورشة.
- ١٢- تجنب الأحاديث الجانبية مع زملائك أثناء الجلسة التدريبية.
- ١٣- احرص على صيانة العدد والأدوات والمتلكات وعدم إساءة استخدامها.
- ١٤- قيم نفسك باستخدام معايير الأداء في أوراق الأنشطة واسئلة التقييم الذاتي في أوراق المعلومات المرفقة.
- ١٥- يتضمن التقييم النهائي المعرف والمهارات السلوكيات وعليك اجتيازه بكفاءة.
- ١٦- بعد اجتياز جميع متطلبات التقييم النهائي بنجاح، يمكنك الانتقال إلى وحدة تعلمية أخرى.

## العلامات الإرشادية

أثناء تنفيذك الأنشطة، إنتبه للعلامات الإرشادية الآتية:

احذر

تحذير يفيد إلى وجوب توخي الحذر في الجوانب الخامسة والنقط الـ حرجـة التي يجب مراجعتها من قبل المدرب قبل الانجاز لأنها قد تسبب حادثاً أو ضرراً.

انتبه

تنبيه يفضل التوقف عنده وتطبيق ملاحظته لأن إهماله يؤدي إلى احتمال حصول مخاطر

راجع

تفيد المراجعة لجدوـل أو بـيـانـات أو مـصـطـلـحـات وغـيرـها تم تـوضـيـحـها سـابـقاـ.

سؤال

تفيد الاستفهام والسؤال لـتحفيـزـ الأـفـكارـ وـالـعـصـفـ الـذـهـنـيـ.

تأمل

تفيد التوقف للتأمل والتفكير والملاحظة.

تذكر

تفيد التذكير والمراجعة في ربط معلومـةـ سابـقةـ بأـخـرـىـ لـاحـقـةـ.

لاحظ

ملاحظـةـ لهاـ أهمـيـةـ خـاصـةـ يـفـضـلـ التـوقـفـ عـنـهـاـ.

## محتويات الوحدة التدريبية

### عاليين وحدات الكفاءة (Unit of Competencies)

- الكفاءة ١: يميز المتدرب المبادئ الأساسية للتصميم الطباعي ويجهز بيئه العمل الرقمية باستخدام برامج التصميم.
- الكفاءة ٢: يختار المتدرب البرنامج المناسب وينشئ الشكل الأساسي للتصميم الطباعي باستخدام برامج التصميم.
- الكفاءة ٣: يعد المتدرب تصميماً أولياً باستخدام برنامج التصميم الطباعي بعد تطبيق الإعدادات الأساسية.
- الكفاءة ٤: يعد المتدرب تصميماً احترافياً ويصدر ملف الطباعة باستخدام برامج التصميم الطباعي بدقة عالية.

عنوان الوحدة التعليمية (Module Title): التصميم الطباعي باستخدام الكوريل درو.

### وصف الوحدة التعليمية (Module Descriptor)

تمثل هذه الوحدة جزءاً من الوحدات التعليمية الخاصة لمؤهل مساعد فني تصميم طباعي (المستوى الأول- المهارات الأساسية)، وتهدف الوحدة التعليمية الى اكسابك المعارف والمهارات والإتجاهات الخاصة باستخدام برنامج الكوريل درو في التصميم الطباعي وفقاً للمعايير المعتمدة.

تتضمن الوحدة عدداً من أوراق المعلومات التي تقدم لك المعلومات المتعلقة بالنظريات والمفاهيم وعدداً من أوراق الأنشطة التي عليك أداؤها لتطوير مهاراتك.

المدة التخمينية للتدريب (Nominal Duration): (٢٥) ساعة.

### محصلات التعلم (Learning Outcomes):

محصلة التعلم / ١ ينصب برنامج الكوريل درو ويحدد مبادئ التصميم الطباعي.

محصلة التعلم / ٢ يستخدم واجهة برنامج الكوريل درو وينشئ تصاميم طباعية بأسلوب إحترافي.

محصلة التعلم / ٣ ينسق النصوص والألوان لإنتاج تصميمات جذابة وجاهزة للطباعة.

محصلة التعلم / ٤ يستورد ويحرر الصور وإعداد الملفات النهائية للطباعة أو المشاركة الرقمية.

### معايير التقييم (Assessment Criteria):

سيتم تقييم إداؤك بعد إكمالك هذه الوحدة التعليمية وفق معايير الأداء الآتية:

#### محصلة التعلم / ١

- يثبت برنامج الكوريل درو على الحاسوب ويشغله بدون أخطاء.
- يحدد بعض المبادئ الرئيسية للتصميم الطباعي بدقة.
- يميز بين مجموعة برامج الكوريل درو الرسمية المساعدة ويستخدمها بطريقة صحيحة.

## محصلة التعلم / ٢

- ضبط إعدادات الصفحات وفق المتطلبات المحددة.
- استخدام أدوات الرسم بشكل دقيق وفعال.
- توظيف الألوان والكائنات والأشكال بطريقة صحيحة و المناسبة للتصميم.
- حفظ وتصدير الملفات بصيغة والإعدادات الصحيحة.

## محصلة التعلم / ٣

- اختيار الخطوط المناسبة للمحتوى.
- تطبيق تنسيقات النصوص بدقة.
- استخدام التعبئة بأنواعها (Pattern, Gradient,...).
- تطبيق الحدود الخارجية بدقة.
- تصميم بطاقة بسيطة مع عنوان وشعار.
- تنسيق النصوص والألوان بأسلوب احترافي.
- استخدام تأثيرات مثل Drop Shadow و Contour.
- تحسين التصميم بالتأثيرات البصرية.

## محصلة التعلم / ٤

- استيراد الصور والعناصر الأخرى
- حفظ الملف بصيغة مناسبة (PDF, EPS,...).
- استخدام أداة Trace Bitmap .
- تحرير الصورة بعد التحويل.
- استخدام أداة Envelope Tool بدقة.
- دمج الشعار مع المنتج بطريقة واقعية.
- ضبط الإعدادات لجعل الخلفية شفافة
- تصدير الشعار بصيغة PNG.
- استخدام المقاسات المناسبة للشبكات الاجتماعية.
- دمج الصور والنصوص والرسوم.

## **محصلة التعلم/ ١ ينصب برنامج الكوريل درو ويحدد مبادئ التصميم الظباعي Learning Outcome 1**

### **المحتويات (Contents)**

- تنصيب برنامج الكوريل درو بنسخة الأنترنت والنسخة المكتبية.
- مبادئ الرئيسية للتصميم الظباعي.
- عناوين برامج الكوريل درو الرسمية التي سيتم استخدامها.

### **معايير التقييم (Assessment Criteria)**

- يثبت برنامج الكوريل درو على الحاسوب ويشغله بدون اخطاء.
- يحدد بعض المبادئ الرئيسية للتصميم الظباعي بدقة.
- يميز بين مجموعة برامج الكوريل درو الرسمية المساعدة ويستخدمها بطريقة صحيحة.

### **طرق التقييم (Assessment Criteria)**

- الإختبارات المكتوبة.
- الإختبار الشفوي.
- الإختبار العملي.

### **شروط التدريب (Condition)**

**الموارد التدريبية الواجب توفرها لتنفيذ التدريب:**

أقلام تأشير ملون	بوكس فايل	كرسي	حاسوب
ورق ملاحظات ملون	كابسة	خدمة انترنت	ماوس وايرلس
دفتر ملاحظات	ثاقبة	بطاريات AA	ماوس باد
طابعة ملونة (١٠٣)	منضدة خشبية قياس (١٢٠ سم)	قلم رصاص	قلم جاف

## دليل التعلم

### Learning Guide

الأنشطة	تعليمات تفصيلية
١- اقرأ ورقة المعلومات التالية الخاصة بهذه المحصلة:	• إقرأ بعناية ما مكتوب في العلامات الارشادية. • أدرس أورق المعلومات بعناية وركز على أكتساب المعارف المطلوبة.
٢- أجب على أسئلة التقييم الذاتي في نهاية ورقة المعلومات التالية الخاصة بهذه المحصلة:	• أجب على الاسئلة دون الرجوع الى ورقة المعلومات. • قارن أجوبتك مع الأجوبة النموذجية لدى المدرب (الميسر). • أعد مراجعة المعلومات لتصحيح أخطائك.
٣- انجز ما مطلوب منك في ورقة النشاط التالية الخاصة بهذه المحصلة:	• إقرأ خطوات النشاط بدقة. • إبدأ بتنفيذ النشاط. • أعلم الميسر عند إكمالك النشاط.
ورقة النشاط / ١-١ تنصيب برنامج الكوريل درو	

## ورقة معلومات / ١-١ مبادئ التصميم الظباعي

### الأهداف

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

- تحديد بعض مبادئ التصميم الظباعي.

تطبيق هذه المبادئ عملياً باستخدام برنامج CorelDRAW لاحقاً لإنشاء تصاميم طباعية احترافية.

- اختيار الخطوط المناسبة لإيصال الرسالة بفعالية.

### مقدمة:

التصميم في المطبوعات هو عملية البحث عن المعنى والتعبير عنه من خلال الشكل والتنظيم والإبداع، بهدف إيصال رسالتك إلى أي شخص تريده، سواء كان جمهوراً صغيراً أو واسعاً. كيف يتحقق ذلك؟ عبر إنشاء تصاميم مرتبة وجذابة بصرياً. ستجد أن الصفحات القادمة ستفيدك أثناء التخطيط والتصميم والمراجعة.

إن الهدف من أي تصميم ناجح هو أن يكون عملياً ومؤثراً. قد تكون واجهت من قبل صعوبة في قراءة قائمة طعام، منشور، أو ملصق، والسبب غالباً أن التصميم لم يكن منظماً بشكل صحيح. عندها تفشل المطبوعات في تحقيق الغرض الذي صممته من أجله. لذلك، إذا أردت أن تصنع تصميماً فعالاً، عليك أن تلتزم بأربع قواعد أساسية في مبادئ التصميم: التقارب، المحاذاة، التكرار، والوضوح.

لنلقي نظرة أقرب على هذه المبادئ الأربع، ولماذا تعد ضرورية في عملية التصميم.

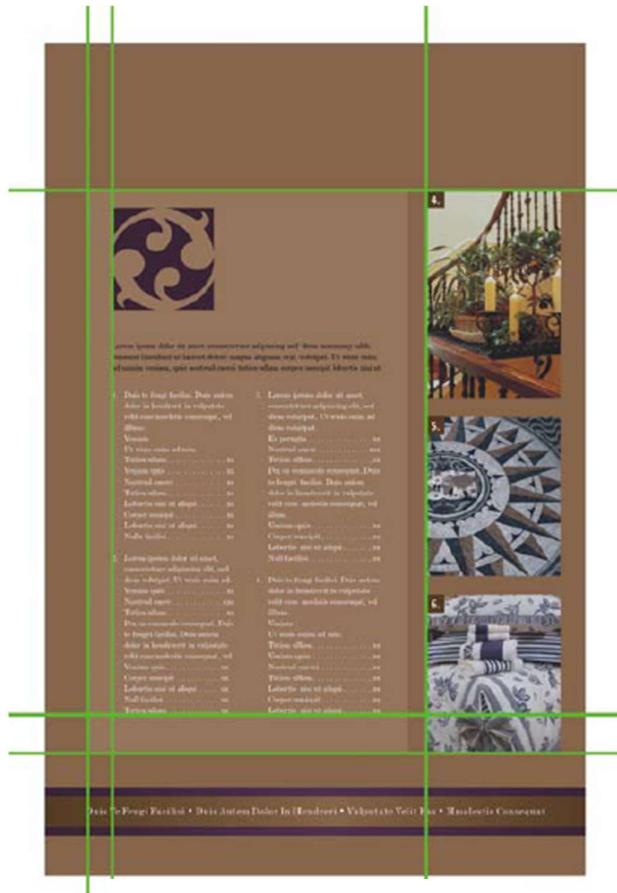
### المبدأ (١): التقارب Proximity

هل شاهدت يوماً تصاميم فيها نصوص وأشكال تبدو غير متناسقة؟ الكتابة والصور تبدو مبعثرة وغير مترابطة، مما ينتج عن فوضى في التصميم. مبدأ التقارب يكرس للفرات المتعلقة لتجتمع معاً لتكون وحدة مترابطة. استخدام هذا المبدأ، تستطيع تقليل التراكب، أو الفوضى وزيادة الوضوح. محتوياتك ورسائلك ستكون سلسة ومنظمة. وبهذا سيحب المستخدمون قراءة وتذكر تصميمك لاحظ الشكل (١) كيف كل مجموعة من النصوص والصور مرتبة في الصفحة. التقارب للفرات ذات العلاقة أعلى تساعد القارئ التنقل خلال محتواها الصفحة..



شكل (١)

## المبدأ ٢ : الأنتظام (المحاذاة) Alignment



شكل (٢)



شكل (٣)

كل عنصر في الصفحة يجب أن يمتلك ترابط مع العنصر الآخر ليضمن سلاسة، وسهولة القراءة. العشوائية وغير منطقية لامكان لها في التصميم الناجح. المحذاة تنشئ منظر، نظيف وبسيط يساعد على جلب الانتباه الى مفاتيح الرسائل، وتساعد بربط العناصر بصرياً (شكل ٢). كمبدأ عام، واحد من العناصر الأساسية في صفحتك يعمل كنقطة تركيز والتي بها كل العناصر الأخرى تتحاذي. عند اضافة عنصر جديد لعملك قم بمحذاة العنصرين على طول خط ظاهري. Invisible، لاحظ شكل (٢) محذاة العناصر على الصفحة يجعل المحتويات تظهر منتظمة وجيدة وقابلة القراءة.

## المبدأ ٣: التكرار Repetition

إنه طبيعة بشرية نوعاً ما، نحتاج لأن نشاهد، نسمع، ونكرر فعل الأشياء مراراً وتكراراً لهم لعمل تأثير أو صدمة. التصميم ليس استثناء من ذلك. التكرار للعناصر التصميمية البصرية من خلال الأجزاء- مثل الألوان، الأشكال، النقشات، الخطوط، النقاط - ممكن أن تساعد في تقوية الرسائل المهمة التي تريد إيصالها. التكرار يجعل المحتويات موحدة، ومنظمة، وملففة بصرياً، لذلك فالمنتج سيكون محباً للقراءة (شكل ٣).

احذر

- كن حذراً من أن تبالغ التكرار. تكرار عنصر ما غالباً ما يجعل الصفحة في فوضى ويجعل من الصعوبة فهم الرسالة المطلوب إيصالها.
- إذا كنت في شك. أجعله بسيطاً. في الشكل (٣) تكرار الثيمات البصرية- مثل الدوائر، الألوان، الخطوط- تساعد لتوحيد التصميم بينما نترك مجال الأبداع.

#### المبدأ ٤: الوضوح Contrast

هل قرأت يوماً مادة جعلتك تسأل (اي مقطع تحاول ان تتوصل معه؟) أرباك ممكناً ان يكون نتيجة للعديد من التداخلات بين العناصر. كل مقطع يحاول ان يجلب انتباحك، كل له وزن متساوي على الصفحة. لتجنب مثل هذا التشوش، حدد العناصر الأكثر أهمية لتوضيحها أكثر عن العناصر الثانوية الأخرى، في (شكل ٤) الخط الطباعي (الفونت) العريض يتميز عن بقية الكتابة، والصورة الكبيرة تتميز عن الصورة الصغيرة العناصر مرتبطة ولكنها مختلفة. والاختلاف يضيف تأثير بصري.

استخدام التوضيح ضروري للتمييز بين العناصر وتنظيمها هرمياً في التصميم. بتوضيح الألوان، الأحجام، النقشات، أو الخطوط، انت تستطيع ان تنشئ حضور بصري قوي وتجلب الانتباه الى رسائلك الرئيسية. لاتجعل العناصر تختلف اختلافاً بسيطاً بالنسبة للتصميم المؤثر، اجعل العناصر تختلف ١٨٠ درجة.



شكل (٤)

## الشبكة ١٠١ Grid 101

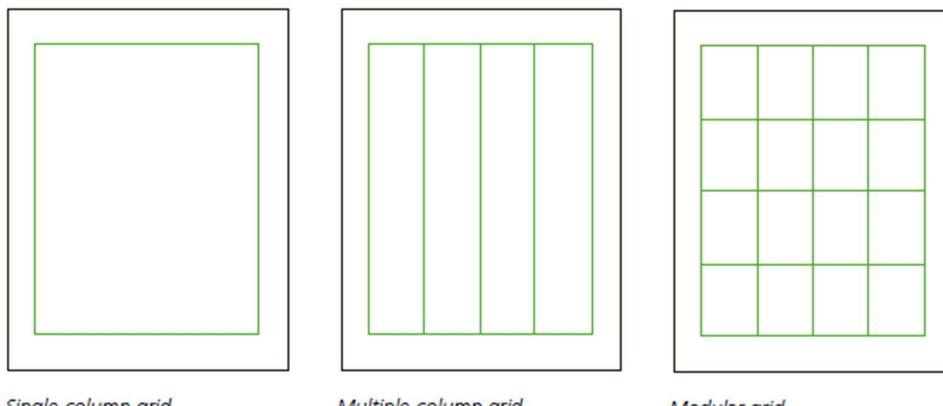
الشبكة هي اطار عمل من الخطوط المتقطعة او المتوازية والتي تزود طريقة نظامية ومتناصة لوضع الاشياء. الشبكات هي اساس جميع التصاميم وهي مبدأ انشاء التناسق، الترابط، السهولة في التصفح للمطبوعات. الشبكات ممكن ان تكون بسيطة او معقدة كما تريدها انت ان تكون. تستطيع بسهولة انشاء شبكات باستخدام الكوريل درو.

لنرى بعض تنسیقات الشبکات الشائعة (شكل ٥).

شبکة العمود الواحد تستخدم بشكل واسع في تصميم صفحات الكتب. لتكوين فراغ مناسب للعمود الفقري للكتاب (Spin). مصممي الكتب غالباً يجعلون الهوامش الداخلي اعرض من الهوامش الخارجي.

شبکة العمود المضاعف غالباً ما تستخدم للمقاولات، الـبامفليت، نشرات اخبارية، الـبـوـسـتـرـات. تنسیق هذه الشبکات ممكن ان يستخدم بعدة طرق، الأعمدة الخارجية عادة تحجز للصور او العناوين، او مزيج من الكلـاهـمـاـ.

الشبکة او كما تسمى باللغة الانكليزية الـ Modular تحتوي على عدد زوجي من الأعمدة والصفوف، هذا التنسیق يسمح بتنوعات لانهائية من تصاميم مختلفة، كما في الشكل (٦).



شكل (٥)



شكل (٦)

## أساسيات التخطيط (الترتيب أو التنظيم) Layout basics



شكل (٧)

أريال Arial  
تاهموا Tahoma  
كالبيري Calibri  
تايمز نيو رومان Times New Roman  
كامبريا Cambria  
فيرданا Verdana

شكل (٨)

الخط الذي تختاره يجب أن يعكس الرسالة والأسلوب لتصميمك. استخدامك خط صغير جداً أو معد، القراء سوف يقررون أنه القراءة لاتستحق العناء أو الجهد. أما إذا استخدمت الخط الغامق بكثرة، أو خط اسفل الكتابة، او الاحرف الكبيرة، فأنت تنشئ الكثير من العناصر المتنافسة، مما يؤدي إلى ضياع رسالتك. استخدام اكثر من ثلاثة خطوط طباعية في أي قطعة تصميم قد يضعف من قوة التصميم.

الخطوط الطباعية غالباً ما تصنف على قاعدة فيما اذا كانت تحتوي على خطوط رقيقة- نهايات صغيرة- او ضربات في الاعلى او الاسفل للخطوط الرئيسية التي تشكل الحرف.

الأسلوب الذي تنظم فيه محتوياتك هو مكون مركزي في عملية التصميم. تستطيع جلب انتباه القراء للمحتوى الأكثر أهمية في تصميمك (piece) من خلال استخدام، الحجم، الوزن، الوضع، والفراغات. هذه الميزة من التنظيم تسمى تسلسل التصميم الهرمي. كأنثلة على الترتيب الهرمي ممكن ان نشاهدها في الصحف، المجلات، والبوسترات كما في شكل (٧) عيون القراء ستتجه نحو القصة المكتوبة في اليمين بواسطة العنوان الكبير والنص الكبير. المحتوى في الخانة اليسرى أقل أهمية، لذلك النص يكون اصغر ولون الخلفية مغایر.

## الخطوط الطباعية (الفونت) Fonts

الخطوط الطباعية هي عبارة عن تصميم للحروف الطباعية. هناك مجموعة شائعة من الخطوط كما في الشكل (٨) تدعم مجموعة من اللغات ومنها العربية، وبعضها يتتوفر بتنسيقات مختلفة كالعادي والغامق والرفيع، إن اختيار نوع وحجم الخط ضروري جداً من أجل إيصال رسالتك. الخطوط الطباعية لها مختلف الميزات.

حتى لو كان هناك الآلاف من أنواع الخطوط الطباعية، فإن أغلبها تعود إلى واحد من الانواع الستة للخطوط الطباعية الانكليزية في شكل (٩).



سيتم التطرق إلى تفاصيل أكثر عن الخطوط الطباعية (الفونتات) في هذه الوحدة.

#### البدء بالتصميم:

الآن أصبحت لديك معلومات عن بعض مبادئ التصميم. يجب أن تستعد لوضعها في التطبيق العملي؟ البدء باستخدام مجموعة برامج الكوريل درو الرسومية، تقدم مجموعة CorelDRAW® Graphics Suite تطبيقات متكاملة وهي:

- الكوريل درو CorelDRAW®
- الفوتو باينت Corel® PHOTO-PAINT™
- الكوريل- مدير خطوط Corel® Font Manager

بالإضافة إلى ملحقات تكميلية تغطي كل شيء من الرسم المتجه وتخطيط الصفحات إلى تحرير الصور، وتتبع الصور النقطية إلى متجهات، ورسومات الأنترنت (الويب)، وإدارة الخطوط. سيتم استخدام برنامج الكوريل درو والفوتو باينت ومدير الخطوط في هذه الوحدة التعليمية.

إن برنامج الكوريل درو برنامج حلول شامل يدعمك في تصميم مشاريعك المتنوعة بنجاح وثقة مثل الشعارات، البروشورات التسويقية والعلامات التي تلفت الانظار.

## التقييم الذاتي / ١-١

### Self Assessment \ 1-1

س ١ / املأ الفراغات في الجملة التالية:

١ - مبدأ \_\_\_\_\_ يركز على جمع العناصر ذات الصلة معاً لتكون وحدة متربطة، بينما مبدأ \_\_\_\_\_ ينشئ منظراً نظيفاً وبسيطاً من خلال ربط العناصر بصرياً.

س ٢ / حدد ما إذا كانت العبارة التالية صحيحة أم خاطئة:

(التكرار للعناصر التصميمية البصرية مثل الألوان، الأشكال، والنقشات، يمكن أن يجعل التصميم فوضوياً ويصعب فهم الرسالة).

س ٣ / ما هو المبدأ الذي يهدف إلى جعل العناصر المختلفة واضحة ومميزة في التصميم؟

- أ) التقارب
- ب) المحاذاة
- ج) التكرار
- د) الوضوح

س ٤ / ما هي الأداة التي يمكن استخدامها لإنشاء شبكات في التصميم الظباعي؟

س ٥ / كيف يمكنك استخدام مبدأ المحاذاة لتحسين تصميم بوستر يحتوي على صور ونصوص مختلفة؟

## الأجوبة النموذجية / ١-١

### Answers Key \ ١-١

ج / ١

مبدأ التقارب يركز على جمع العناصر ذات الصلة معاً لتكون وحدة مترابطة، بينما مبدأ المحاذاة ينشئ منظراً نظيفاً وبسيطاً من خلال ربط العناصر بصرياً.

ج / ٢

خطأ. التكرار للعناصر التصميمية البصرية يمكن أن يجعل المحتويات موحدة ومنظمة، ولكن الإفراط في التكرار قد يسبب الفوضى.

ج / ٣

د) الوضوح

ج / ٤

يمكن استخدام برنامج CorelDRAW لإنشاء شبكات في التصميم الظاهري.

ج / ٥

يمكن استخدام مبدأ المحاذة عن طريق تحديد عنصر أساسي في الصفحة يعمل كنقطة تركيز، ثم محاذة جميع العناصر الأخرى على طول خطوط غير مرئية مع هذا العنصر. هذا يجعل المحتويات تظهر منتظمة ومنظمة وسهلة القراءة. على سبيل المثال، يمكن محاذة النصوص والصور على طول خطوط أفقية أو عمودية غير مرئية لجعل التصميم يبدو أكثر تنظيماً وجاذبية.

**الهدف:**

**بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:**

- تنصيب برنامج الكوريل درو على جهاز الكمبيوتر من الموقع الرسمي.
- تشغيل البرنامج نسخة الأنترنت (الوايب) لأول مرة.
- تشغيل البرنامج لأول مرة (نسخة الكمبيوتر) بعد التنصيب.

### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

المادة	الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد
حاسوب	١	قلم جاف	١
طاولة مكتبية (منضدة)	١	دفتر ملاحظات	١
كرسي	-	خدمة أنترنت	١

**مدة النشاط: ٦٠ - ٩٠ دقيقة**

### خطوات النشاط:

١- افتح متصفح Google وأكتب Coreldraw 2025، ثم انقر Enter. كما في الشكل.

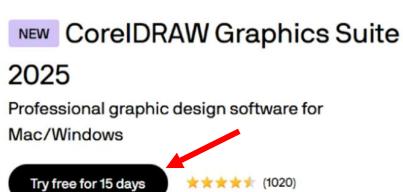


٢- انقر على الرابط الذي يظهر تحت عنوان: ( CorelDRAW Graphics Suite ) أو أضغط على الرابط أدناه او امسح رمز QR.

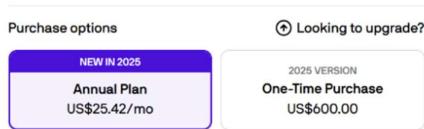


الرابط الرسمي لأداة الذكاء الاصطناعي الجات جي بي تي

<https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw>



٣- انقر على خيار Try free trial 15 days وذلك بعد أن يفتح الموقع الرسمي وستشاهد فيه تفاصيل شراء البرنامج كما في الواجهة أدناه:



Subscribe and for just US\$25.42/mo, get the latest version, exclusive cloud features, and more.

لاحظ



سيطلب من الموقع الدخول عبر بريدك الإلكتروني الخاص والباسورد، عليك تهيئة حساب Gmail قبل عملية التنصيب، ثم سجل الدخول بإدخال بياناتك وإستمر بنقر Continue في الواجهات اللاحقة التي ستظهر كما في الشكل أدناه:

#### Get Started

Email address

This site is protected by reCAPTCHA and the Google [Privacy Policy](#) and [Terms of Service](#) apply.

**CONTINUE**

OR

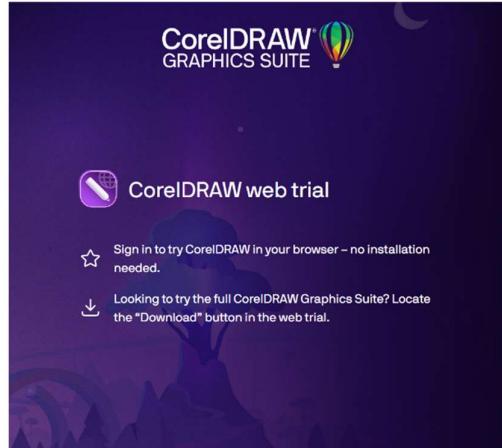
Continue with:

Facebook

Google

By logging in with my Facebook or Google account I agree to the [Terms of Use](#). My personal data will be processed in accordance with the descriptions of the [Privacy Statement](#).

Copyright © 2025 Corel Corporation. All rights reserved. [Terms of Use](#) [Privacy](#) [Cookies](#)



#### Sign in to Corel Corporation

v vocationalcurricula@gmail.com ▾

By continuing, Google will share your name, email address, and profile picture with Corel Corporation. See Corel Corporation's [Privacy Policy](#) and [Terms of Service](#).

You can manage Sign in with Google in your [Google Account](#).

Cancel

Continue



Welcome to your 15-day CorelDRAW web trial

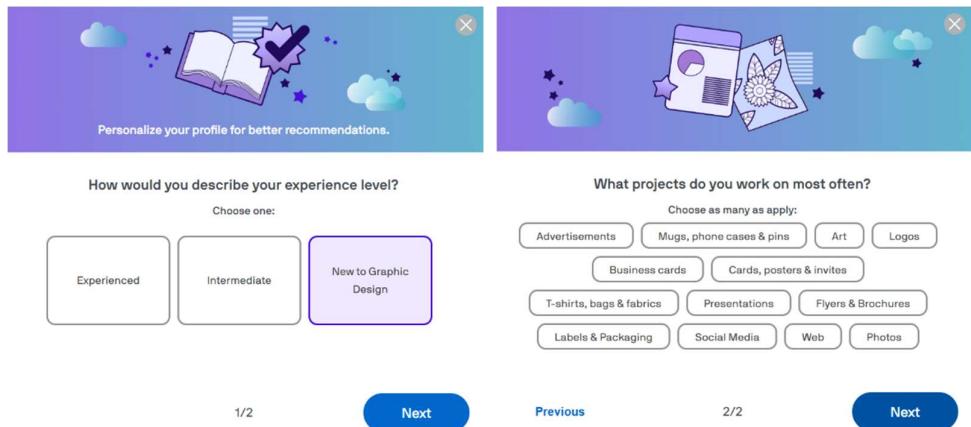
Save your projects to the cloud and access them from your desktop or any browser with CorelDRAW.

Download the full CorelDRAW Graphics Suite trial for Windows or Mac to try out even more features.

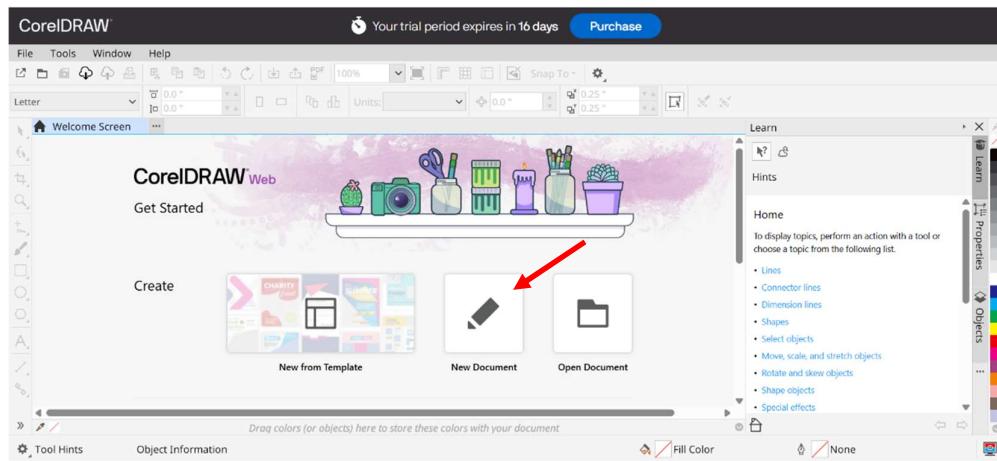
Next

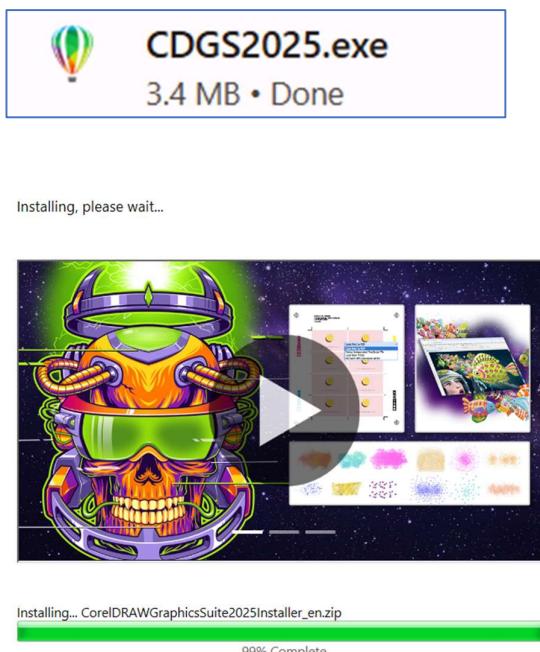
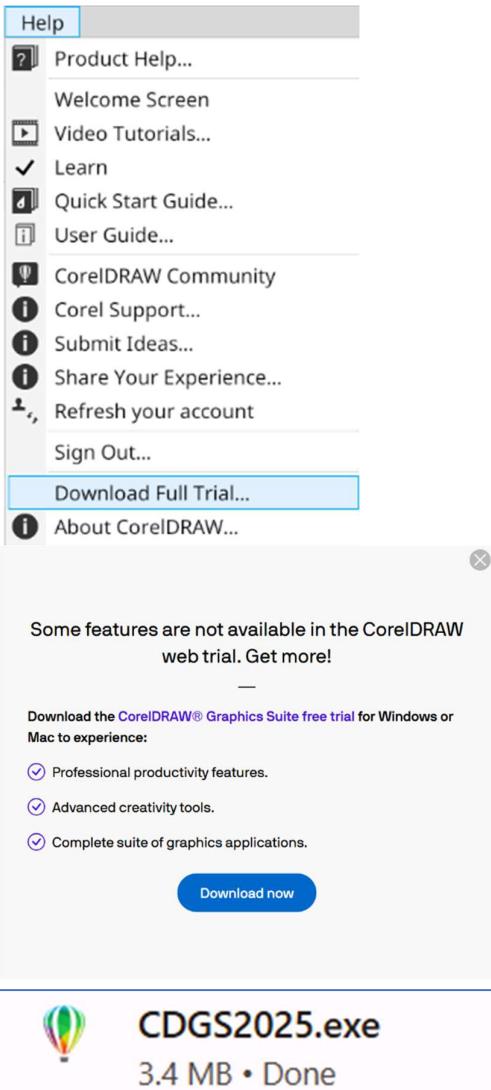
- ٤ - استمر بتنصيب البرنامج من خلال النقر على Next في واجهة التنصيب الترحيبية التي ستظهر، وكما في الأشكال.

٥- انقر على خيار New to Graphic Design (جديد في التصميم الظاهري)، ثم انقر Next (التالي) في الواجهات اللاحقة وكما في الأشكال.



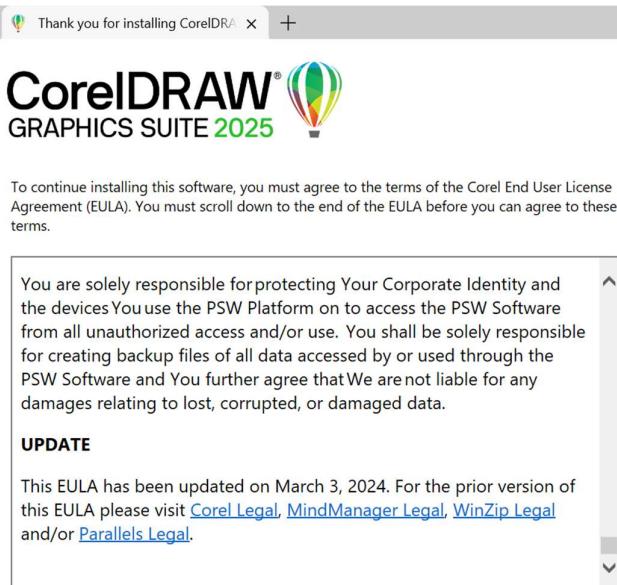
٦- شاهد واجهة برنامج الكوريل درو (نسخة الأنترنت- الويب)، يمكنك العمل على هذه النسخة من خلال فتح مستند جديد كا في السهم المؤشر، لكنها تتطلب توفر اتصال بالانترنت، الشكل.





٧- استمر بتنصيب نسحة الحاسوب وذلك من خلال الذهاب الى Help > Download Full في واجهة نسخة الانترنت، انقر على Trail، حيث سيتم تنصيب ملف تنفيذي على الحاسوب خاص بعملية التنصيب CDGS2025.exe وكما في الأشكال.

٨- تابع عملية التنصيب، من خلال الذهاب الى فolder download والنقر المزدوج على الملف التنفيذي للتنصيب CDGS2025.exe واجهات تنصيب ذو شريط تقدم باللون الأخضر وكما في الشكل.

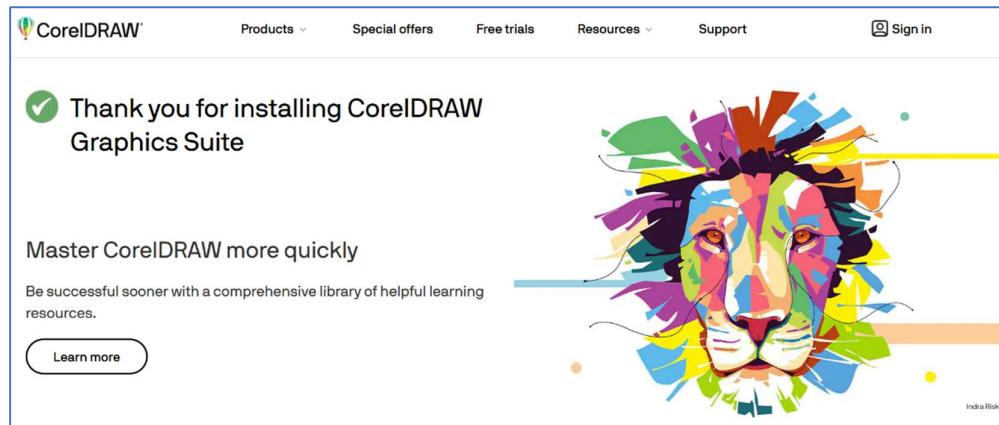


٩- انقر على Agree في حالة الطلب منك ذلك أثناء عملية التنصيب (وهي الموافقة على بنود الاستخدام للبرنامج)، وكما في الشكل.

We value your privacy. Click [here](#) to see our privacy policy. By agreeing to the terms of the EULA you acknowledge that you have read, understood and accepted our privacy policy.



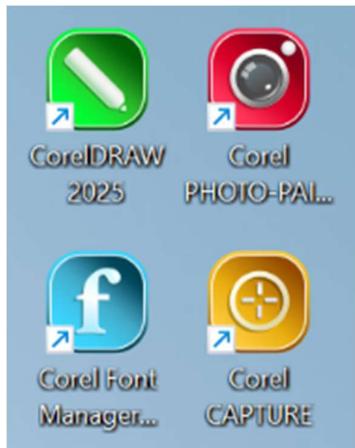
**Agree**



١٠- انقر على Finish بعد إتمام التنصيب، ثم إغلاق جميع واجهات الأنترنت التي تم التنصيب من خلالها، وكما في الشكل.

**لاحظ**

سيطلب منك الموقع الدخول مرة ثانية عند تنصيب نسخة الحاسوب، سجل الدخول عبر بريدك الإلكتروني الخاص والباسورد وأستمر بنقر Continue في الواجهات اللاحقة التي ستظهر كما تعلمت سابقاً.

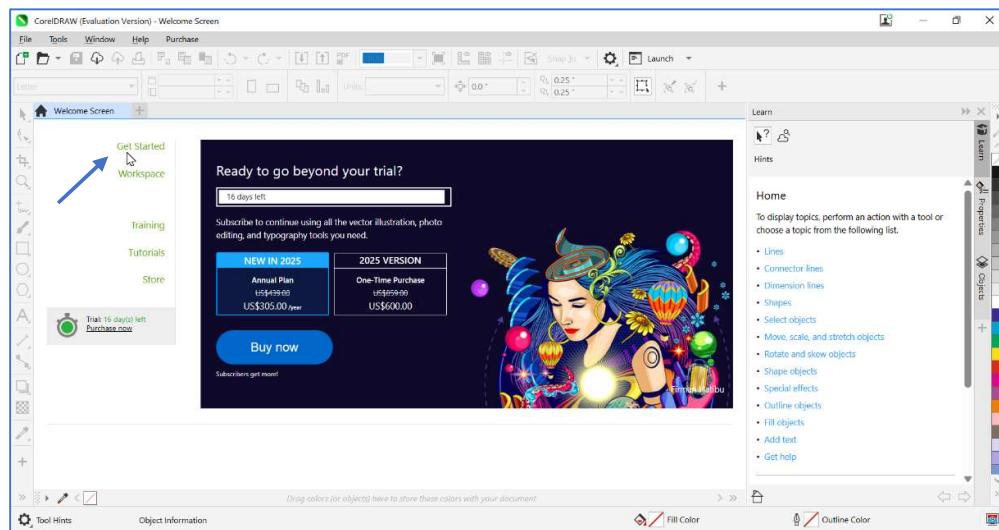


١١- شغل برنامج الكوريل درو لأول مرة من خلال النقر على الأيقونة الخاصة ويكون لونها أخضر تحت عنوان Corel draw 2025 والتي ستظهر على سطح المكتب مع بقية البرامج الملحة وكما في الشكل.

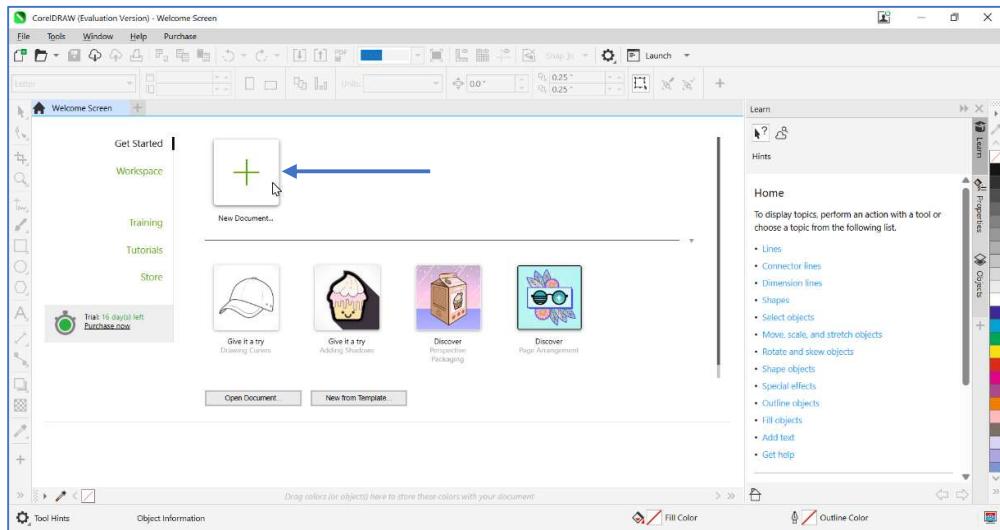


١٢- ستظهر واجهة انطلاق بدء تشغيل البرنامج على شكل دائري بأطار اخضر اللون وكما في الشكل، انتظر بضعة ثواني لاستكمال تحميل البرنامج، وكما في الشكل.

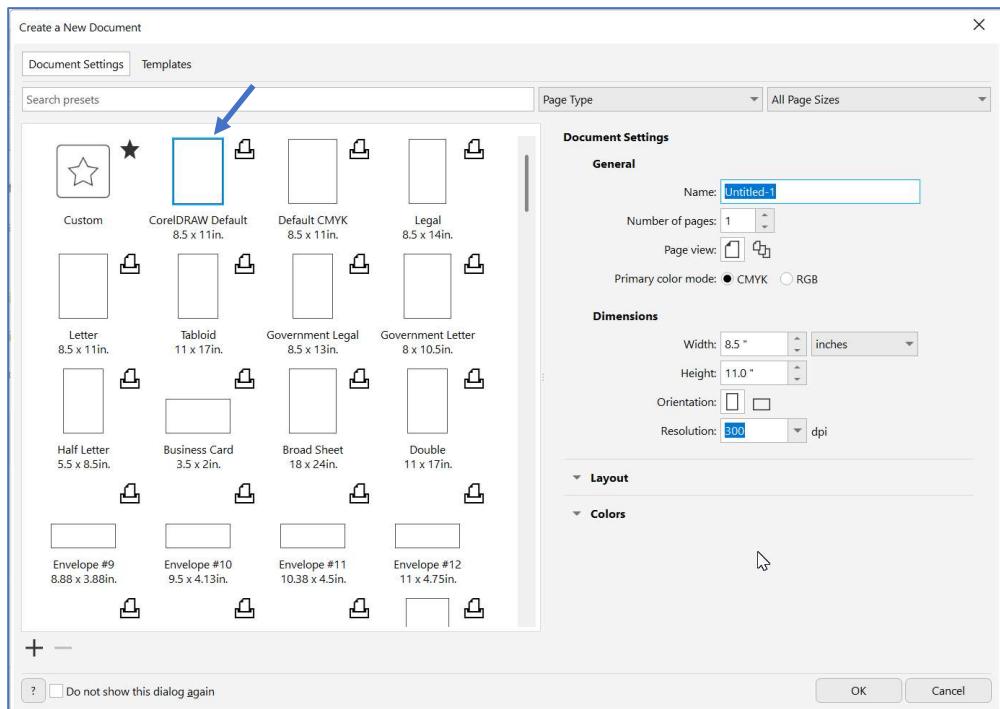
١٣- انقر على GET Started في الواجهة الرئيسية وكما مؤشر في السهم في الشكل أدناه.

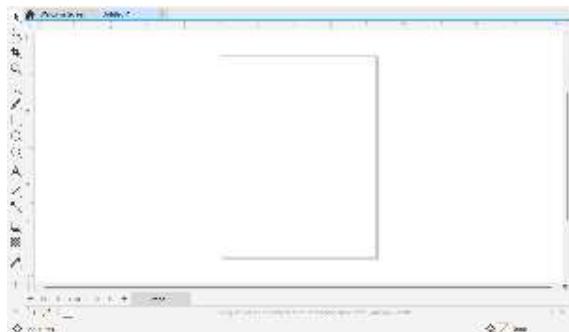


٤- انقر على New Document، المربع الأبيض وبداخله علامة الزائد بلون اخضر في الواجهة الرئيسية وكما في الشكل.



٥- أختر الصفحة الموجودة في الواجهة المؤشر عليها بالسهم الأحمر، أدخل أسمك وغير أعدادات الصفحة من inch الى Centimeter ثم انقر OK وكمما في الشكل أدناه.

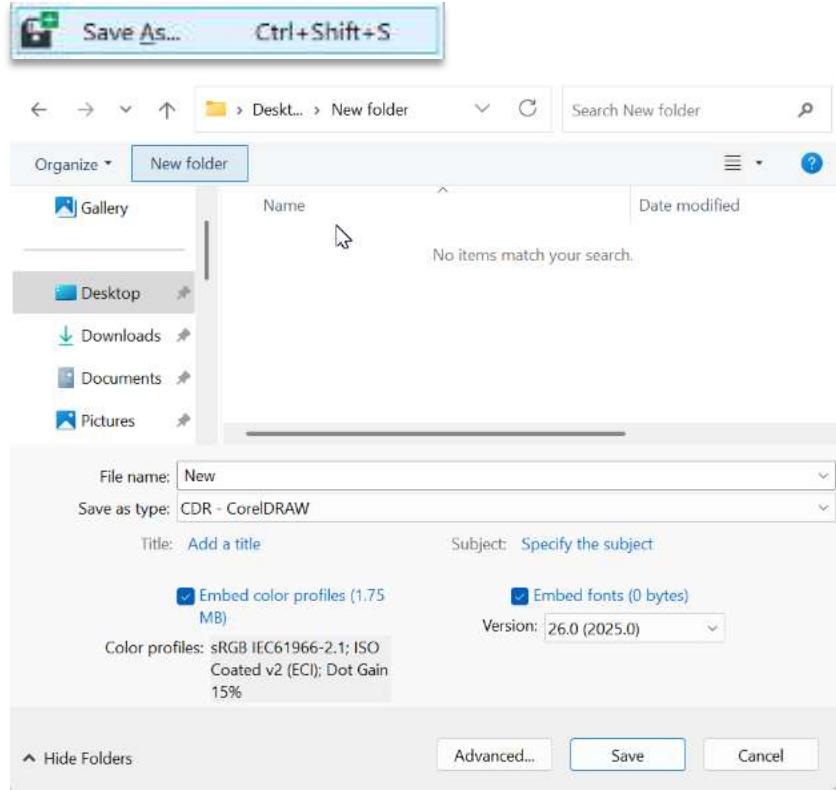




١٦- انقر على الصفحة الجديدة كما في الخطوة أعلاه وبدون تغيير الأعدادات من الواجهة السابقة، غير الأعدادات من داخل برنامج الكوريل درو من خلال اختيار القائمة المنسدلة لتنسيقات الصفحات واختر A4 وكما في الشكل.



١٧- إخزن الملف من خلال الذهاب الى File > Save As وتحديد مكان التخزين ثم كتابة اسم للملف والنقر على Save، بعدهاأغلق برنامج الكوريل درو، وبهذا انتهت عملية تشغيل الأولى لبرنامج الكوريل درو وفتح ملف جديد وخزنه ليبدأ بعد ذلك عملك في التصميم.



## استمارة معايير الاداء / ١-١

### Performance Criteria Check List/ 1-1

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ البحث و الدخول الى الصفحة الرسمية للكوريل درو؟
		٢ تسجيل الدخول عن طريق الأيميل والباسورد الخاص بك؟
		٣ تنصيب نسخة الويب (الأنترنت) من خلال أتباع الخطوات بصورة صحيحة؟
		٤ تنصيب النسخة المكتبية (نسخة الحاسوب) من خلال أتباع الخطوات الصحيحة؟
		٥ تشغيل برنامج الكوريل درو لأول مرة وفتح صفحة جديد بعد؟
		٦ حزن الملف في مكان سهل الوصول باسم محدد ثم اغلاق برنامج الكوريل درو؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة إلإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

**محصلة التعلم / ٢ يستخدم واجهة برنامج الكوريل درو وينشئ تصاميم طباعية بأسلوب احترافي**  
**Learning Outcome/2**

**المحتويات (Contents):**

- واجهة العمل للبرنامج.
- أدوات الكوريل درو.
- القوالب.
- الخطوط والأشكال.
- الرسم المتناظر والمتواري.
- الرسم المنظوري
- العمل مع الكائنات وأشكال الكائنات.
- ضربات الفرشاة التشكيلية.
- تخطيط الصفحة.
- القلم، اللمس، وأجهزة العجلة.

**معايير التقييم (Assessment Criteria):**

- ضبط إعدادات الصفحات وفق المتطلبات المحددة.
- استخدام أدوات الرسم بشكل دقيق وفعال.
- توظيف الألوان والكائنات والأشكال بطريقة صحيحة ومناسبة للتصميم.
- حفظ وتصدير الملفات بالصيغة والإعدادات الصحيحة.

**طرق التقييم (Assessment Criteria):**

- الإختبارات المكتوبة.
- الإختبار الشفوي.
- الانشطة العملية.

**شروط التدريب (Condition):**

**الموارد التدريبية الواجب توفرها لتنفيذ التدريب:**

أقلام تأشير ملون	بوكس فايل	كرسي	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو
ورق ملاحظات ملون	كابسة	خدمة انترنت	ماوس وايرلس
دفتر ملاحظات	ثاقبة	بطاريات AA	ماوس باد
طابعة ملونة (١٠*٣)	منضدة خشبية قياس (١٢٠ سم)	قلم رصاص	قلم جاف

## دليل التعلم

### Learning Guide

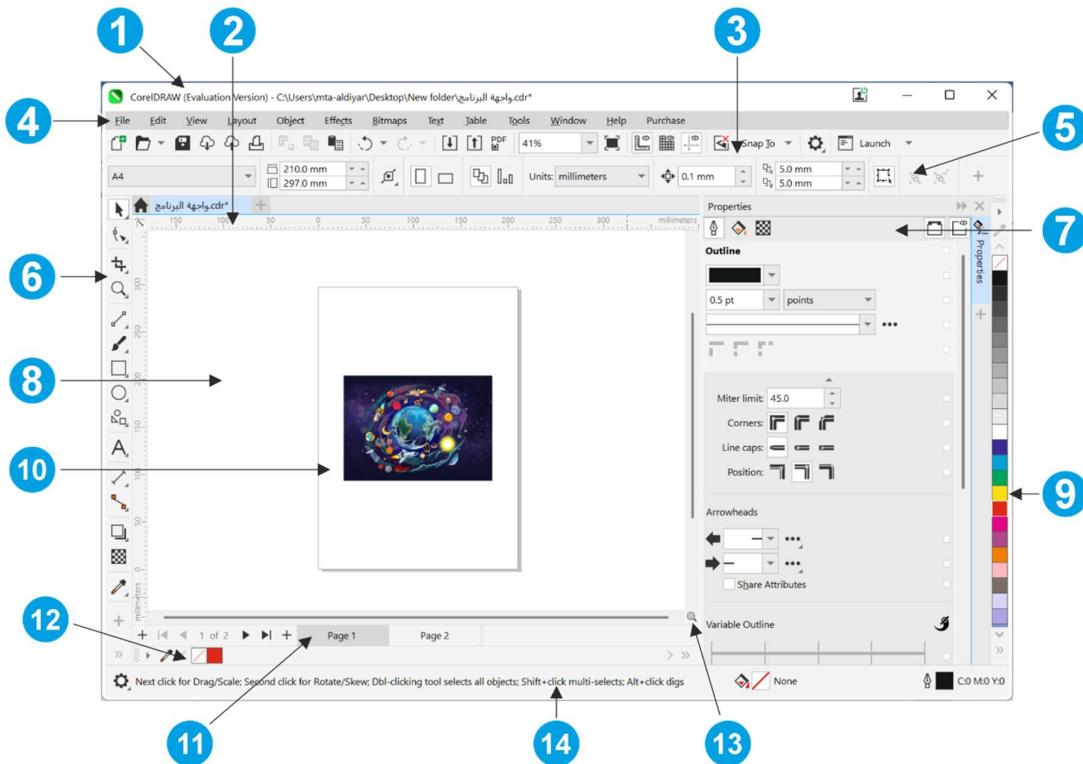
تعليمات تفصيلية	الأنشطة
	<b>١- اقرأ أورق المعلومات التالية في المحصلة:</b> ورقة المعلومات رقم ١-٢ /واجهة عمل برنامج الكوريل درو ورقة المعلومات/ ٢-٢ صندوق أدوات الكوريل درو CorelDRAW toolbox
<ul style="list-style-type: none"> <li>• إقرأ بعناية ما مكتوب في العلامات الإرشادية.</li> <li>• أدرس أورق المعلومات بعناية وركز على اكتساب المعرف المطلوبة.</li> </ul>	ورقة معلومات/ ٣-٢ أستخدم القوالب والخطوط والأشكال ورقة معلومات/ ٤-٢ العمل مع الكائنات Objects ورقة معلومات/ ٥-٢ كائنات الشكل Shape objects ورقة المعلومات/ ٦-٢ تخطيط الصفحة Page layout ورقة معلومات/ ٧-٢ أجهزة القلم واللمس والعجلة Stylus, touch, and wheel devices
	<b>٢- أجب على أسئلة التقييم الذاتي في نهاية أورق المعلومات التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b> أسئلة التقييم الذاتي المرقمة: ١-٢ • ٢-٢ • ٣-٢ • ٤-٢ • ٥-٢ • ٦-٢ • ٧-٢ •
<ul style="list-style-type: none"> <li>• أجب على الأسئلة دون الرجوع إلى ورقة المعلومات.</li> <li>• قارن أجوبتك مع الأجوبة النموذجية لدى المدرب (الميسر).</li> <li>• أعد مراجعة المعلومات لتصحيح أخطائك.</li> </ul>	<b>٣- انجز ما مطلوب منك في أورق النشاط التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b> ورقة النشاط / ١-٢ رسم مكعب بطريقة مبسطة ورقة النشاط/ ٢-٢ استخدم أنماط الألوان لتعديل رسمك التوضيحي ورقة النشاط/ ٣-٢ استخدم التماثل لإنشاء رسم زهري توضيحي ورقة النشاط/ ٤-٢ أدوات المنحنيات المتجهة (Vector Tools). ورقة النشاط/ ٥-٢ تصميم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend

## الأهداف

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

- استخدام مساحة العمل وأدوات الرسم الإلكتروني.
- استخدام الألوان.
- استخدام الأشكال الهندسية المختلفة.

## مساحة عمل الكوريل درو CorelDRAW Workspace

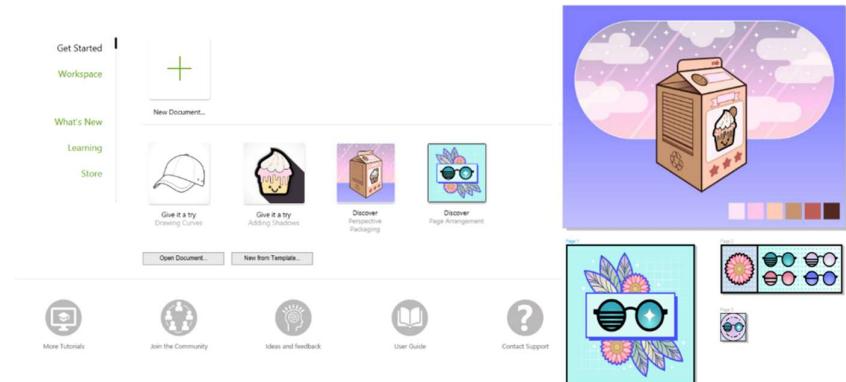


1	شريط العنوان: يعرض عنوان المستند المفتوح.
2	المسطرة: خطوط معايرة مع علامات تُستخدم لتحديد حجم وموضع الكائنات في الرسم.
3	شريط الأدوات القياسي: شريط قابل للفصل يحتوي على اختصارات لأوامر القوائم وغيرها، مثل فتح وحفظ وطباعة الملفات.
4	شريط القوائم: المنطقة التي تحتوي على خيارات وأوامر منسدلة.
5	شريط الخصائص: شريط قابل للفصل يحتوي على أوامر تتعلق بالأداة النشطة أو الكائن.
6	صندوق الأدوات: يحتوي على أدوات لإنشاء وتعديل الكائنات في الرسم.
7	Dockers: نافذة تحتوي على الأوامر والإعدادات المتاحة المتعلقة بأداة أو مهمة محددة.
8	نافذة الرسم: المنطقة المحاطة بأشرطة التمرير وضوابط التطبيق. تتضمن صفحة الرسم والمنطقة المحيطة، المعروفة أيضاً باسم سطح المكتب.

<b>لوحة الألوان</b> : شريط قابل للإرساء يحتوي على عينات الألوان.	9
<b>صفحة الرسم</b> : المنطقة المستطيلة داخل نافذة الرسم. وهي المنطقة القابلة للطباعة في مشروعك.	10
<b>مستكشف المستندات</b> : منطقة تتيح لك عرض وإضافة وإعادة تسمية وحذف وتكرار الصفحات.	11
<b>شريط الألوان المستخدمة</b> : شريط قابل للإرساء يحتوي على عينات الألوان المستند الحالي.	12
<b>أداة التنقل</b> : زر يفتح عرضاً مصغرًا لمساعدتك في التنقل داخل الرسم.	13
<b>شريط الحالة</b> : يحتوي على معلومات حول خصائص الكائن مثل النوع والحجم واللون والتعبئة والدقة. كما يعرض شريط الحالة موضع المؤشر الحالي.	14

## شاشة الترحيب Welcome screen

تمكنك شاشة الترحيب من بدء أو فتح مستند بسرعة، و اختيار مساحة عمل تناسب احتياجاتك، والوصول إلى مقاطع الفيديو التعليمية عبر الإنترنت ومصادر التعلم الأخرى، والإلهام من معرض الأعمال الفنية الأصلية المصممة باستخدام الكوريل درو. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تساعدك ملفات الاكتشاف في البدء بسرعة باستخدام كل من الكوريل درو و الكوريل فوتو-باينت.



## اختيار مساحة العمل Workspace selection

تم تصميم مجموعة مساحات العمل المتخصصة لمساعدتك على زيادة إنتاجيتك من خلال جعل الأدوات التي تستخدمها غالباً في مهام أو سير عمل معينة أكثر سهولة في الوصول إليها. تتضمن مساحات العمل المتوفرة: الافتراضي، واللمس، والمبسط، والرسم التوضيحي، وتنظيم الصفحات.

لاختيار مساحة عمل، انقر فوق **Window > Workspace**، أو اختر واحدة من مساحات العمل المتوفرة من شاشة الترحيب.

لإضافة أدوات أو عناصر تحكم إلى مساحة العمل النشطة، انقر فوق زر التخصيص السريع **+**.

Self Assessment \ 2-1

س ١/ ما هو الغرض من شريط العنوان في واجهة عمل برنامج الكوريل درو؟

س ٢/ أذكر استخدام المسطرة في الكوريل درو؟

س ٣/ ما هي الأدوات التي يحتوي عليها صندوق الأدوات في الكوريل درو؟

س ٤/ ما هو الغرض من لوحة الأرساء الجانبي أو مايسى Docker في الكوريل درو؟

س ٥/ كيف يمكنك الوصول إلى شاشة الترحيب في الكوريل درو وما هي الوظائف التي تقدمها؟

س ٦/ ما هي مساحات العمل المترابطة في الكوريل درو وكيف يمكنك اختيار مساحة العمل المناسبة؟

س ٧/ ما هو الغرض من شريط الحالة في الكوريل درو وما هي المعلومات التي يعرضها؟

س ٨/ ما هي طريقة إضافة أدوات أو عناصر تحكم إلى مساحة العمل النشطة في الكوريل درو؟

ج /١ شريط العنوان يعرض عنوان المستند المفتوح حالياً.

ج /٢ المسطرة تستخدم لتحديد حجم ووضع الكائنات في الرسم، حيث تحتوي على خطوط معايرة مع علامات تساعد في تحديد الموضع بدقة.

ج /٣ صندوق الأدوات يحتوي على أدوات لإنشاء وتعديل الكائنات في الرسم، مثل أدوات الرسم والتعديل والتحريك.

ج /٤ Docker هي نافذة تحتوي على الأوامر والإعدادات المتعلقة بأداة أو مهمة محددة، مما يسهل الوصول إلى الخيارات المتقدمة.

ج /٥ يمكنني الوصول إلى شاشة الترحيب عند فتح البرنامج، تقدم هذه الشاشة خيارات لبدء أو فتح مستند بسرعة، واختيار مساحة عمل تناسب احتياجاتي، والوصول إلى مقاطع الفيديو التعليمية عبر الإنترن特 ومصادر التعلم الأخرى، والإلهام من معرض الأعمال الفنية.

ج /٦ مساحات العمل المتاحة في الكوريل درو تشمل الافتراضي، واللمس، والمبسط، والرسم التوضيحي، وتخطيط الصفحات. يمكنك اختيار مساحة العمل المناسبة من خلال النقر على Window > Workspace أو اختيار واحدة من مساحات العمل المتاحة من شاشة الترحيب.

ج /٧ شريط الحالة يحتوي على معلومات حول خصائص الكائن مثل النوع والحجم واللون والتعبئة والدقة. كما يعرض شريط الحالة موضع المؤشر الحالي.

ج /٨ يمكن إضافة أدوات أو عناصر تحكم إلى مساحة العمل النشطة من خلال النقر على زر التخصيص السريع +.

## ورقة معلومات / ٢-٢ صندوق أدوات الكوريل درو CorelDRAW Toolbox Information Sheet \ 2-2

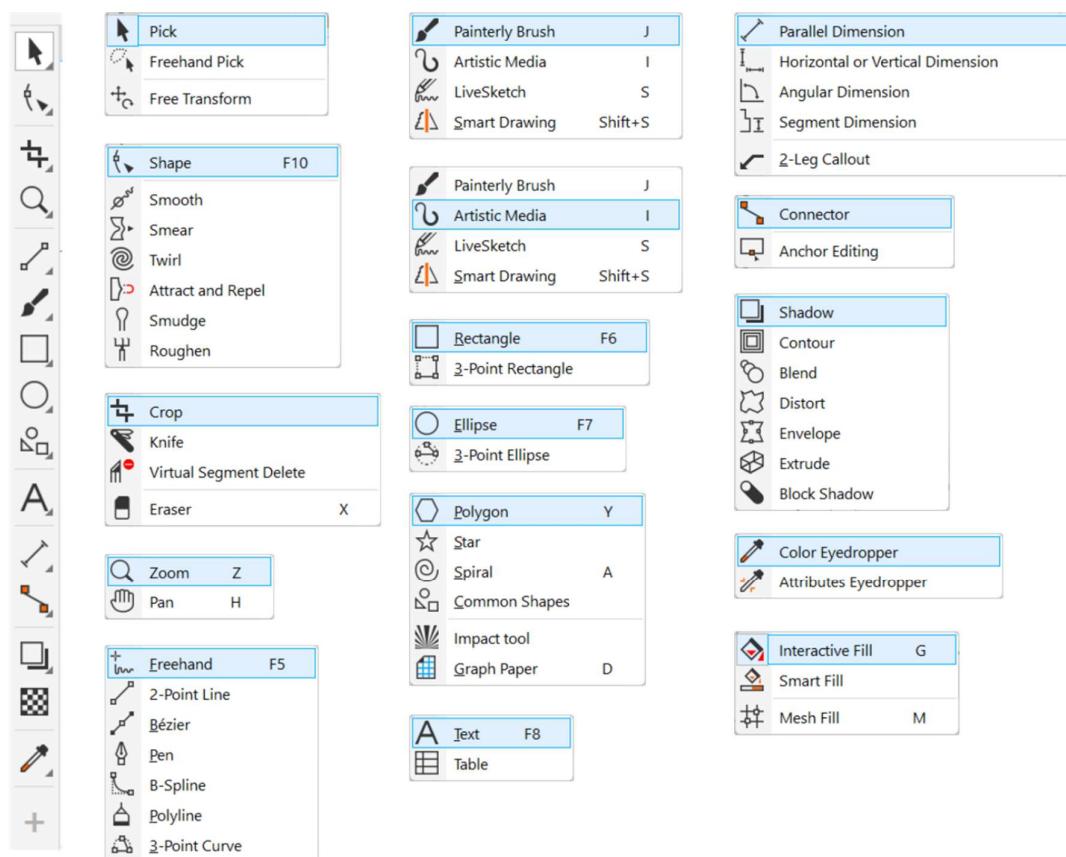
الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

- تحديد أدوات الرسم الإلكتروني.
- الوصول إلى الأدوات وشريط الخصائص الخاص بها.

مقدمة:

يتم تنظيم العديد من الأدوات في صندوق أدوات الكوريل درو في قوائم منبثقة. للوصول إلى هذه الأدوات، انقر فوق السهم الصغير في الزاوية اليمنى السفلية من الزر. يوضح الرسم التوضيحي أدناه صندوق الأدوات والقوائم المنبثقة المتأتة في مساحة العمل الافتراضية، ويمكن أن يساعدك في العثور على الأدوات بسهولة. إذا كنت لا تزال لا ترى الأداة التي تبحث عنها، انقر فوق زر التخصيص السريع + الموجود في الجزء السفلي من صندوق الأدوات. باستخدام زر التخصيص السريع، يمكنك أيضاً إخفاء الأدوات التي لا تستخدمها كثيراً.



Self Assessment \ 2-2

س١/ كيف يمكنك الوصول إلى الأدوات المخفية في صندوق أدوات الكوريل درو؟

س٢/ ما هو الغرض من زر التخصيص السريع في صندوق أدوات الكوريل درو؟

س٣/ كيف يمكنك إخفاء الأدوات التي لا تستخدمها كثيراً في صندوق أدوات الكوريل درو؟

س٤/ ما هي الخطوة الأولى للوصول إلى الأدوات في القوائم المنبثقة في صندوق أدوات الكوريل درو؟

س٥/ كيف يمكنك تحديد أدوات الرسم الإلكتروني في الكوريل درو؟

١١ ج

يمكن الوصول إلى الأدوات المخفية في صندوق أدوات الكوريل درو عن طريق النقر على السهم الصغير في الزاوية اليمنى السفلية من الزر.

١٢ ج

زر التخصيص السريع في صندوق أدوات الكوريل درو يسمح لي بإضافة أو إخفاء الأدوات حسب احتياجاتي، مما يسهل تخصيص مساحة العمل الخاصة بك.

١٣ ج

يمكن إخفاء الأدوات التي لا أستخدمها كثيراً في صندوق أدوات الكوريل درو عن طريق استخدام زر التخصيص السريع الموجود في الجزء السفلي من صندوق الأدوات.

١٤ ج

الخطوة الأولى للوصول إلى الأدوات في القوائم المنبثقة في صندوق أدوات الكوريل درو هي النقر على السهم الصغير في الزاوية اليمنى السفلية من الزر.

١٥ ج

يمكن تحديد أدوات الرسم الإلكتروني في الكوريل درو من خلال الوصول إلى صندوق الأدوات والنقر على الأدوات المتاحة في القوائم المنبثقة، حيث يتم تنظيم العديد من أدوات الرسم في هذه القوائم.

## ورقة معلومات / ٣-٢ أستخدم القوالب والخطوط والأشكال

### Information Sheet \ 2-3

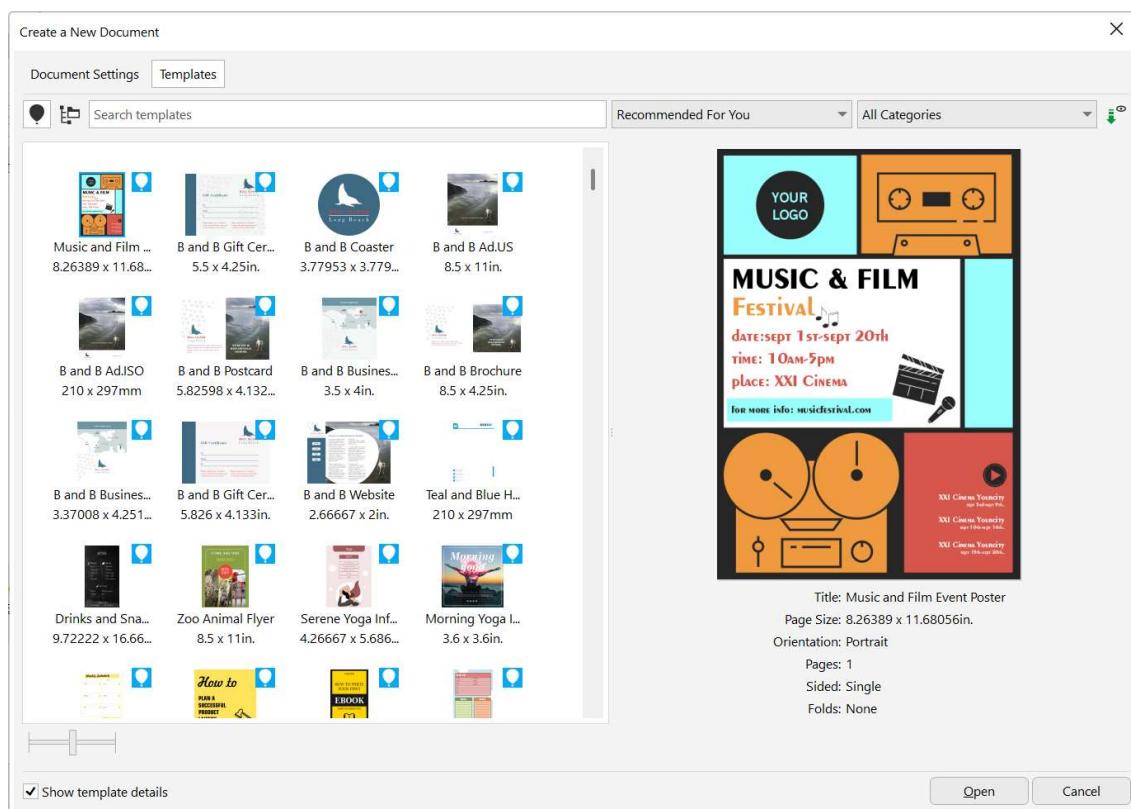
الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

- استخدام القالب الجاهزة في التصميم الطابع.
- استخدام أدوات رسم الخطوط المستقيم والمنحنية.
- تحديد الأشكال الهندسية المختلفة واستخدامها في التصميم.
- تطبيق الأشكال المعدة مسبقاً والأشكال المعقدة.
- تحديد ضربات الفرشاة المناسبة في الرسم.
- تحديد أنواع الرسم، المتماثل، المنظوري، والمتوازي.

### القوالب **Templates**

في مربع الحوار (إنشاء مستند جديد) (File > New from Template)، يمكنك تصفح والبحث عن قوالب حديثة لبدء مشاريع التصميم مثل الشعارات والكتيبات والورقيات والمزيد.

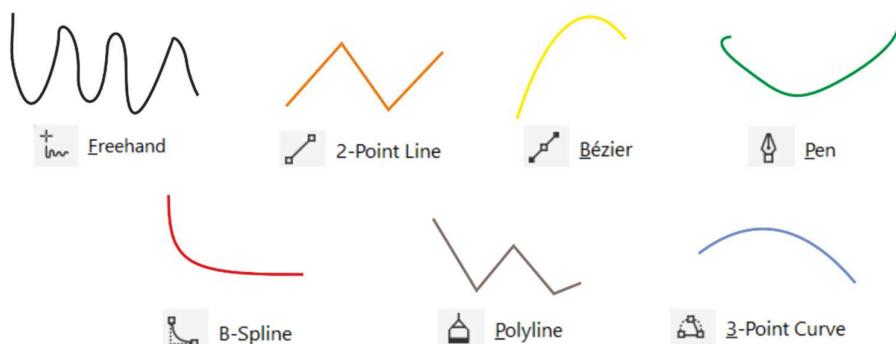


## الخطوط Lines

تتيح لك أدوات الرسم من القائمة المنبثقة (Curve) رسم خطوط منحنية ومستقيمة، وخطوط تحتوي على مقاطع منحنية ومستقيمة. ترتبط مقاطع الخطوط بعقد، والتي تظهر كمربعات صغيرة.

تتيح لك أداتا Freehand وPolyline رسم خطوط حرة كما لو كنت ترسم على لوحة رسم. تتيح لك أداتا Peng وBézier رسم الخطوط مقطعاً واحداً في كل مرة عن طريق وضع كل عقدة بدقة والتحكم في شكل كل مقطع منحني. تتيح لك أداة B-spline إنشاء منحنيات ناعمة بعدد أقل من العقد مقارنة بالمنحنيات المرسومة باستخدام المسارات الحرة.

تقدم أداة LiveSketch™ بساطة وسرعة الرسم الحر مع ضبط الذكاء للسكّنات والرسم المتوجه. أثناء الرسم، يحل الكوريل درو ضرباتك، ويضبطها، ويحوّلها إلى منحنيات Bézier.

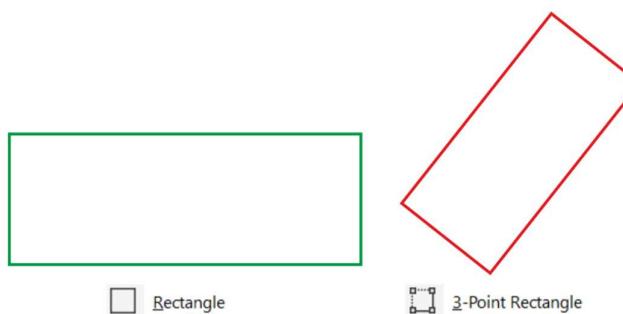


## الأشكال Shapes

يقدم الكوريل درو مجموعة متنوعة من الأدوات لرسم الأشكال:

### ١. المستطيلات Rectangles

عن طريق السحب قطرياً باستخدام أداة Rectangle، يمكنك رسم مستطيل أو مربع (عند الضغط على Ctrl). تتيح لك أداة 3-point ellipse رسم مستطيلات بزاوية سرعة.



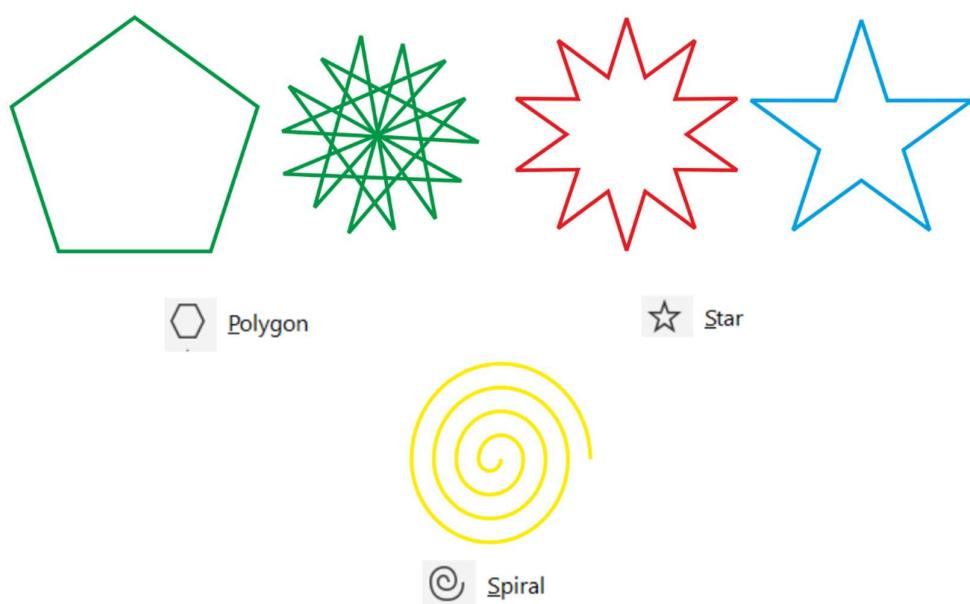
## ٢. القطع الناقص Ellipses

يمكنك رسم قطع ناقص عن طريق السحب قطرًا باستخدام أداة Ellipse. اضغط على Ctrl لجعل الشكل دائرة. تتيح لك أداة 3-point ellipse رسم قطع ناقص بزاوية بسرعة. لرسم قوس أو شكل فطيرة، يمكنك النقر على زر Arc أو Pie في شريط الخصائص ثم السحب.



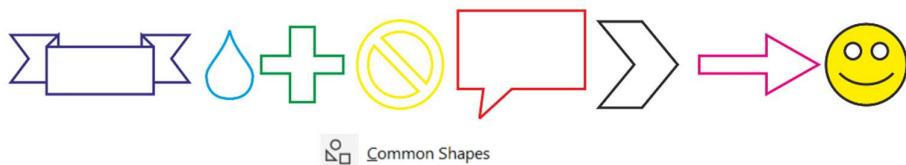
## ٣. الأشكال المعقدة Complex shapes

يمكنك استخدام الأدوات في القائمة المنبثقة (Object) لرسم مضلعات وشبكات ولوبيات ونوعين من النجوم: المثالي والمعقد. استخدم شريط الخصائص لتغيير عدد جوانب المضلع أو نقاط النجم أو أعمدة الشبكة أو لفات اللولب.



#### ٤. الأشكال المحددة مسبقاً Predefined shapes

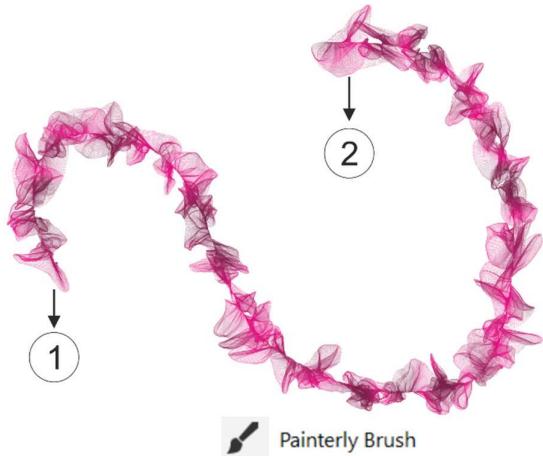
باستخدام أداة Common Shapes في القائمة المنسدلة (Object)، يمكنك أيضاً رسم أشكال أساسية وأسمهم وأشكال مخطط انسيابي ولافتات وأشكال تعليق توضيحي. حدد شكلًا مسبقاً في شريط الخصائص، واسحب المقبض الماسي الشكل (Glyph) لتعديل مظهر بعض الأشكال.



#### ضربات الفرشاة التشكيلية Painterly brushstrokes

لا تقتصر ضربات الفرشاة التشكيلية على محاكاة جماليات الوسائل الفنية التقليدية مثل الطلاء والباستيل وأقلام الرصاص والطباشير، بل تشمل أيضاً تأثيرات رقمية وفرش جزيئية مستوحاة من الفيزياء. يتم التحكم في علامات الفرشاة القائمة على البكسل (١) للفرش التشكيلية بواسطة منحنيات متوجهة (٢) كما في الصورة أدناه، مما يسمح بتحرير ومعالجة الخطوط والأشكال بسهولة.

❶ لإضافة ضربة فرشاة، انقر فوق أداة Painterly Brush في صندوق الأدوات، وافتح منتقي الفرشاة في شريط الخصائص، وانقر فوق نمط فرشاة، واسحب في نافذة المستند. استخدم عناصر التحكم Brush size وBrush transparency في شريط الخصائص لضبط حجم وشفافية ضربة الفرشاة.



❷ لتطبيق ضربة فرشاة على كائن، انقر فوق أداة Painterly Brush، وافتح منتقي الفرشاة في شريط الخصائص، وانقر فوق نمط فرشاة.

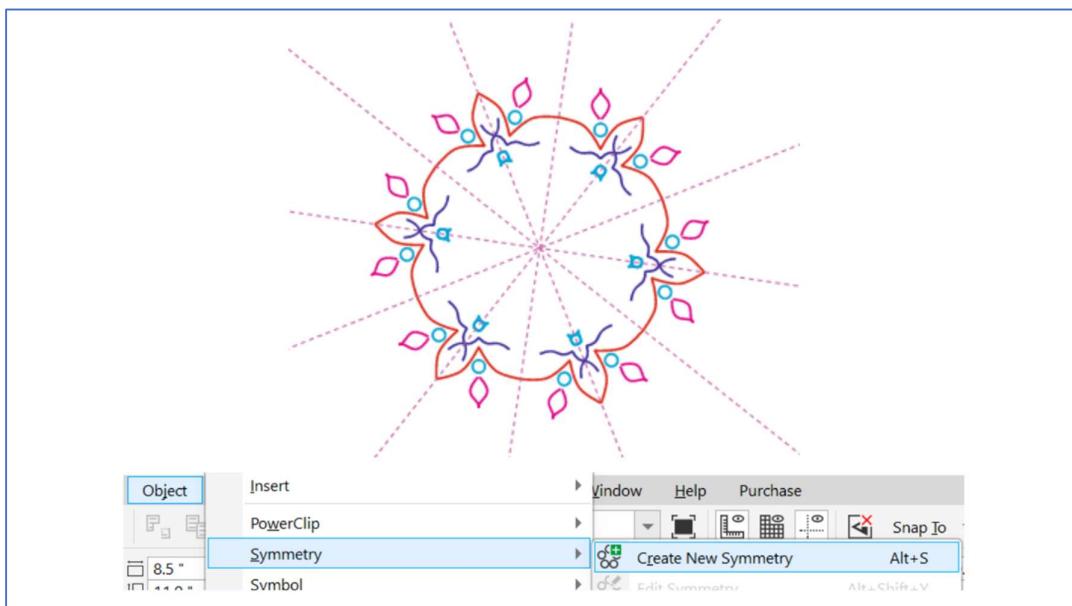
❸ للتغيير لون ضربة الفرشاة، حدد ضربة الفرشاة باستخدام أداة Painterly Brush، وانقر بزر الماوس الأيمن على لون في لوحة الألوان الافتراضية.

## الرسم المتماثل Symmetrical drawing



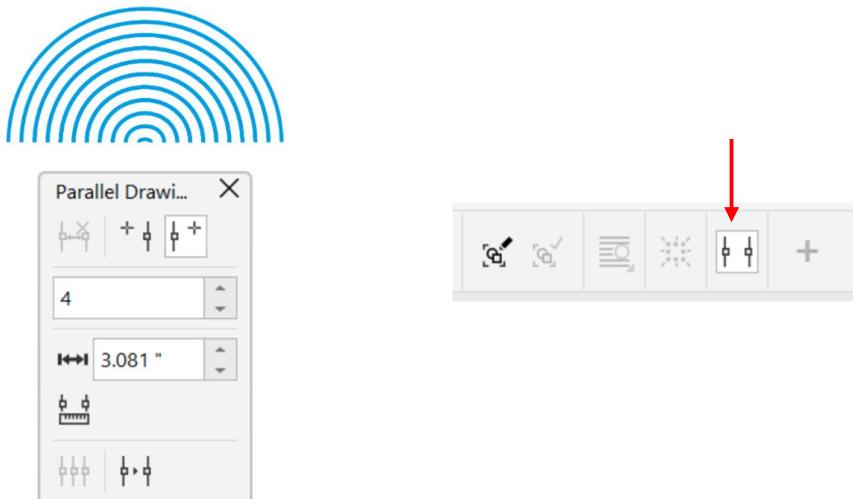
يتيح لك الكوريل درو إنشاء كائنات وتصاميم متماثلة في الوقت الفعلي. يمكنك تضمين كائنات متوجهة ونقطية في تصاميمك المتماثلة.

❸ لإنشاء تصميم متماثل، حدد أو ارسم منحنى أو شكلًا، وانقر فوق Object > Symmetry > Create New Symmetry. أضف المزيد من الكائنات، وقم بتحرير الكائنات حسب الحاجة. لإضافة المزيد من خطوط التماثل، اكتب رقمًا في مربع Mirror lines على شريط الأدوات العائم. انقر فوق Object > Symmetry > Finish Editing Symmetry.



## الرسم المتوازي Parallel drawing

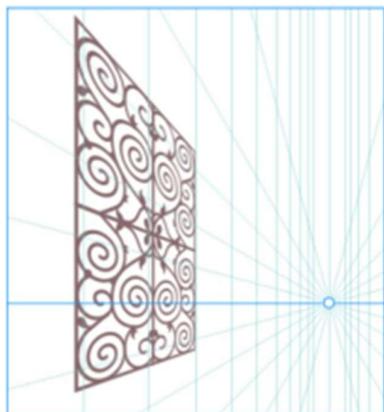
يتيح لك الكوريل درو رسم منحنيات متوازية متعددة في وقت واحد مع التحكم في المسافة بينها. يمكنك أيضًا إضافة خطوط متوازية إلى خط موجود.



لرسم خطوط متوازية، انقر فوق أداة منحنى، وانقر فوق زر Parallel Drawing في شريط الخصائص. في شريط أدوات الرسم المتوازي، انقر فوق زر Parallel lines ، وارسم في نافذة الرسم.

## الرسم المنظوري Perspective drawing

باستخدام الرسم المنظوري، يمكنك رسم رسومات وأنماط وتصاميم معقدة، مما يخلق وهم المسافة والعمق. عند الرسم في المنظور، ينشئ الكوريل درو تلقائيًا حقل منظور ويتيح لك إضافة خطوط وأشكال تتماشى مع خطوط المنظور. تكون النتيجة مجموعة منظور تتكون من حقل المنظور والكائنات التي أضفتها.



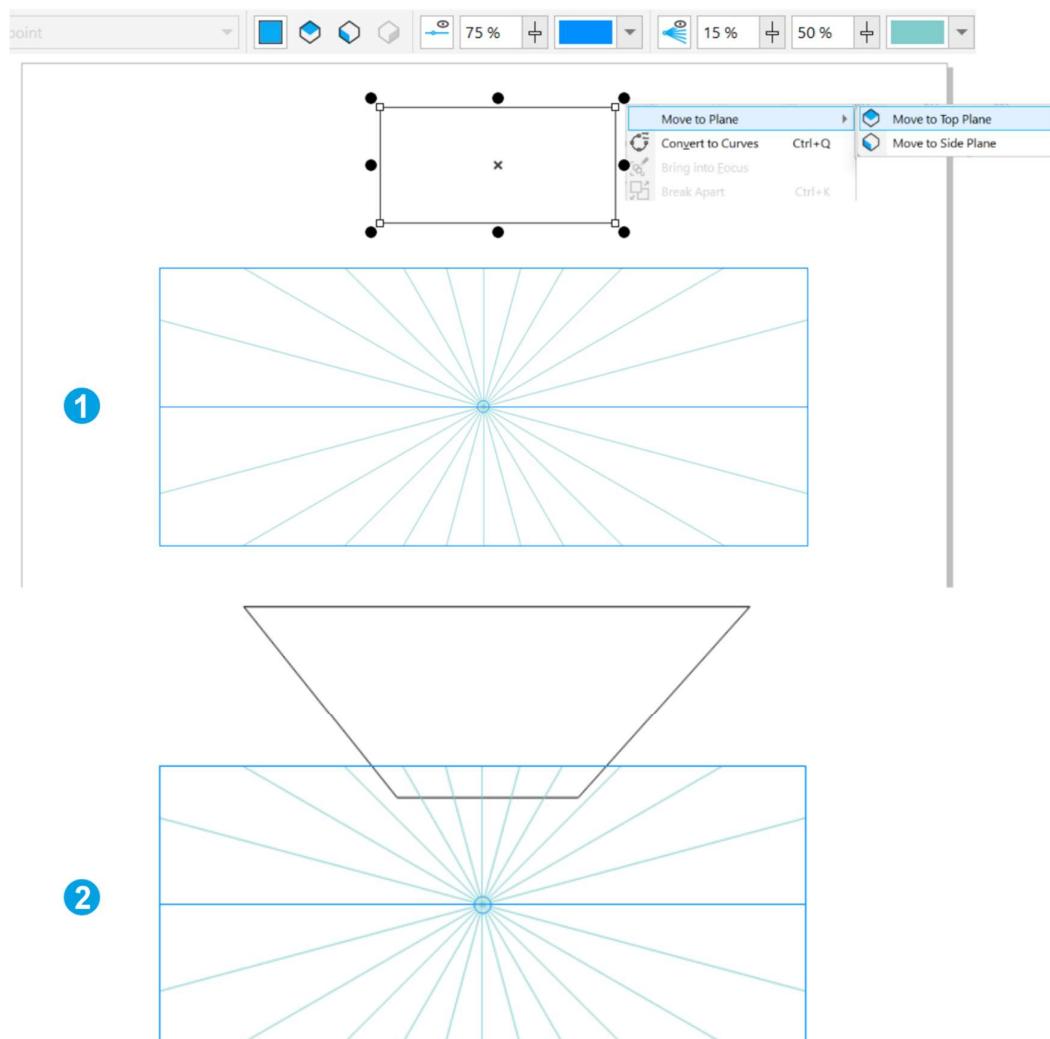
للرسم في المنظور، تأكد من عدم تحديد أي كائنات بالنقر فوق مساحة فارغة في نافذة الرسم باستخدام أداة Pick. انقر فوق Object > Perspective > Draw in Perspective في القائمة Type على شريط الأدوات العائم. اسحب في نافذة الرسم لتعيين حقل المنظور. لاختيار المستوى الذي تريده الرسم عليه، انقر فوق أحد الأزرار التالية: Orthographic (منظور واحد)، أو Top، أو Left، أو Right.

انقر فوق أداة خط أو شكل، وارسم واحداً أو أكثر من الكائنات. انقر فوق Finish على



شريط الأدوات العائم.

لإضافة كائن موجود إلى مجموعة المنظور، انقر بزر الماوس الأيمن على الكائن، وانقر فوق Move to Plane.



س ١ / كيف يمكنك الوصول إلى القوالب الجاهزة في الكوريل درو لبدء مشاريع التصميم؟

س ٢ / ما هي الأدوات التي يمكنك استخدامها لرسم خطوط حرة في الكوريل درو؟

س ٣ / ما هي طريقة رسم الدائرة باستخدام أداة البيضوي Ellipse في الكوريل درو؟

س ٤ / ما أهمية استخدام أداة B-spline لرسم المنحنيات في الكوريل درو؟

س ٥ / ما هي الأداة التي تستخدمها لإضافة ضربة فرشاة تشكيلية في الكوريل درو؟

س ٦ / كيف تغير لون ضربة الفرشاة التشكيلية في الكوريل درو؟

س ٧ / ما هي خطوات إنشاء تصميم متماثل في الكوريل درو؟

س ٨ / أذكر خطوات رسم خطوط متوازية في الكوريل درو؟

س ٩ / أذكر خطوات للرسم في المنظور في الكوريل درو؟

س ١٠ / ما هي طريقة إضافة كائن موجود إلى مجموعة المنظور في الكوريل درو؟

- ج /١ يمكنني الوصول إلى القوالب الجاهزة في الكوريل درو من خلال النقر على File > New from Template، ثم تصفح القوالب المتاحة لبدء مشاريع التصميم.
- ج /٢ يمكن استخدام أداتي Polyline Freehand لرسم خطوط حرة في الكوريل درو.
- ج /٣ يمكن رسم دائرة باستخدام أداة Ellipse عن طريق السحب قطريًا مع الضغط على مفتاح Ctrl.
- ج /٤ أداة B-spline تسمح لي برسم منحنيات ناعمة بعدد أقل من العقد مقارنة بالمنحنيات المرسومة باستخدام المسارات الحرة، مما يجعلها أكثر سلاسة.
- ج /٥ إضافة ضربة فرشاة تشكيلية، أستخدم أداة Painterly Brush في صندوق الأدوات، من خلال فتح منتقي الفرشاة في شريط الخصائص، والنقر فوق نمط فرشاة، والسحب في نافذة المستند.
- ج /٦ لتغيير لون ضربة فرشاة تشكيلية، أحدد ضربة الفرشاة باستخدام أداة Painterly Brush، وانقر بزر الماوس الأيمن على لون في لوحة الألوان الافتراضية.
- ج /٧ لإنشاء تصميم对称的，أحدد أو أرسم منحنى أو شكلًا، ثم انقر فوق Object > Symmetry > Create New Symmetry. وأضيف المزيد من الكائنات، وأحرر الكائنات حسب الحاجة. ثم أضيف المزيد من خطوط التمايز بكتابة رقمًا في مربع Object > Symmetry على شريط الأدوات العائم. ثم أقوم بالنقر فوق Mirror lines .Finish Editing Symmetry.
- ج /٨ أقوم بالنقر فوق أداة للمنحنى، والنقر فوق زر Parallel Drawing في شريط الخصائص. ثم من شريط أدوات الرسم المتوازي، انقر فوق زر Parallel lines، وارسم في نافذة الرسم.
- ج /٩ أتأكد من عدم تحديد أي كائنات بالنقر فوق مساحة فارغة في نافذة الرسم باستخدام أداة Pick. ثم انقر فوق Object > Perspective > Draw in Perspective، واختار نوع منظور من مربع القائمة Type على شريط الأدوات العائم. ثم أسحب في نافذة الرسم لتعيين حقل المنظور. ولاختيار المستوى الذي أريد الرسم عليه، انقر فوق أحد الأزرار التالية: Orthographic، أو Top، أو Left (نقطة منظور واحدة)، أو Right. ثم انقر فوق أداة خط أو شكل، وارسم واحدًا أو أكثر من الكائنات ثم انقر فوق Finish على شريط الأدوات العائم.
- ج /١٠ أقوم بذلك من خلال النقر بزر الماوس الأيمن على الكائن، وانقر فوق Move to Plane، ثم اختار المستوى الذي أريده.

## ورقة النشاط / ١-٢ رسم مكعب بطريقة مبسطة

Activity Sheet \ 2-1

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:

- استخدام أدوات الرسم في تصميم وتلوين مكعب بطريقة مبسطة.
- تخزن وتتصدر الملف بصيغة مختلفة.

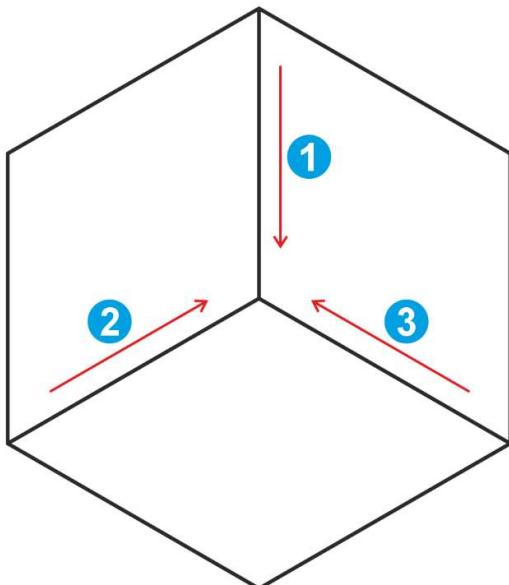
قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

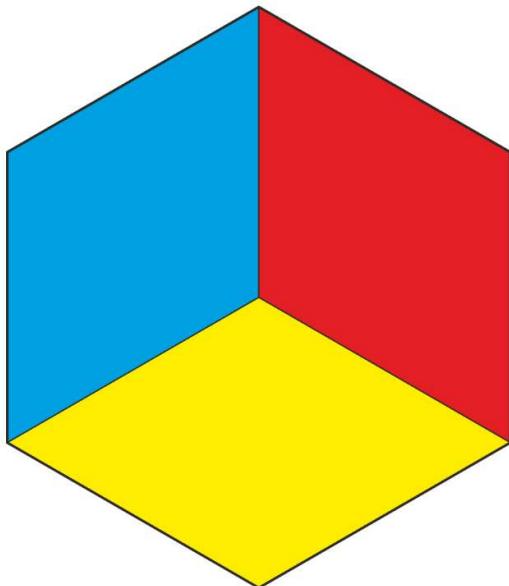
الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة

مدة النشاط: ٤٥ دقيقة

خطوات النشاط:

١. اختر أداة المضلع من شريط الأدوات.
٢. حدد عرض الخط Outline width بـ 1.5 pt. في شريط الخصائص.
٣. انقر واسحب على الصفحة لرسم الشكل المضلع مع النقر المستمر على Ctrl لتحصل على شكل متساوي الأضلاع.
٤. غير عدد الأضلاع من لتكون ستة، من شريط الخواص.
٥. انقر على Snap To ثم اختر Object لتمكين خاصية الاتصال.





٦. اختر أداة الرسم 2-point line tool من شريط الأدوات بعد النقر على السهم الصغير في الأسفل.
٧. أرسم خطوط ثلاثة من الزوايا الموضحة في الشكل نحو المركز.
٨. استخدم أداة Smart fill لتلوين أوجه المكعب باللون معايرة.
٩. أخزن الملف بأسمك بصيغة برنامج الكوريل درو CDR- Corel DRAW
١٠. صدر الملف بصيغة صورة JPEG Bitmap
- ١١.أغلق الملف.

## استمارة معايير الاداء / ١-٢

### Performance Criteria Check List/ 2-1

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ اختيار واستخدام الأدوات المطلوبة؟
		٢ اتباع الخطوات حسب التسلسل الصحيح؟
		٣ تغيير عرض الخطوط الخارجية Outlines؟
		٤ تلوين أسطح المكعب الثلاثة؟
		٥ خزن الملف بصيغة برنامج الكوريل درو؟
		٦ تصدير الملف بصيغة صورة؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة إلإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

## ورقة معلومات / ٢ - العمل مع الكائنات (العناصر) Work With Objects

### Information Sheet \ 2-4

الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

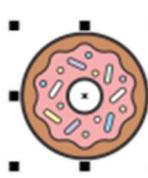
- استخدام الكائنات (العناصر) في التصميم الظاهري.
- العمل مع لوحات الأرساء الجانبية Dockers لضبط خصائص الكائنات.

مقدمة:

يقصد بالكائن Object في الكوريل درو أي عنصر مرئي على صفحة العمل. مثلاً: الأشكال الهندسية (مربعات، دوائر)، النصوص، المنحنيات، الرموز، الصور، خطوط، المجموعات (group of objects).

الكائنات تكون عناصر مستقلة في التصميم؛ يمكن تحريكها، تغيير حجمها، تدويرها، تغيير لونها، تعديل مظهرها كل على حدة.

تحزن الكائنات ضمن طبقات (Layers) وصفحات (Pages)، ما يساعد في تنظيم التصميم وترتيبه و بعد العمل مع الكائنات جزءاً أساسياً من إنشاء الرسومات، وكما في التفاصيل أدناه:



حدد كائناً باستخدام أداة Pick لتنشيط مقابض التحديد Nodes (المربعات السوداء الصغيرة المحيطة بالشكل). اسحب مقبض الزاوية لتغيير أبعاد الكائن بشكل متناسب. اسحب المقبض الأوسط لتغيير أبعاد الكائن بشكل غير متناسب.

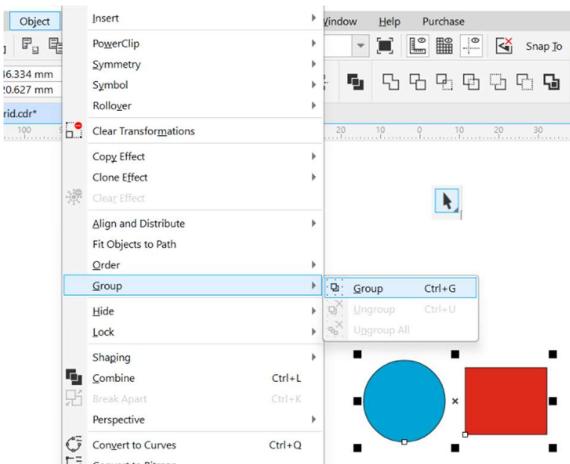
اضغط على Shift لتحديد كائنات متعددة ، ثم انقر فوق كل كائن.

لنقل كائن محدد، أشر إلى مركز الكائن ثم اسحبه إلى موقع جديد. اضغط على مفاتيح الأسهم لنقل الكائنات بمسافة محددة مسبقاً. للنقل بجزء من المسافة المحددة مسبقاً، اضغط على Ctrl ثم اضغط على مفتاح سهم. للنقل بمضاعف المسافة المحددة مسبقاً، اضغط على Shift ثم اضغط على مفتاح سهم.



انقر نقرًا مزدوجًا فوق كائن لتنشيط مقابض الدوران. اسحب مقبض الزاوية لتدوير كائن في اتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاه عقارب الساعة. اسحب المقبض الأوسط لإتماله كائن بشكل تقاعدي. اسحب المركز لتعيين المركز النسبي للكائن.

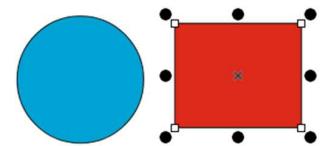
عند تجميع كائنين أو أكثر، يتم التعامل معهم كوحدة واحدة. يتيح لك التجميع تطبيق نفس التنسيق على جميع الكائنات داخل المجموعة.



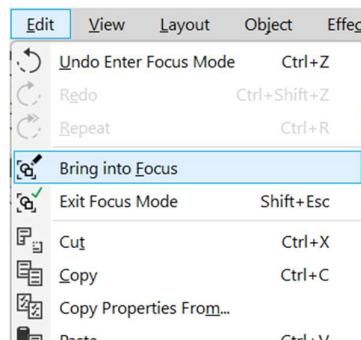
﴿ لتجمیع أو فصل الكائنات المحددة، انقر فوق Object > Group، واختر الخيار الذي تريده، أو اختيار الكائنات ثم النقر باليمين وأختيار Group أو استخدام المختصر .Ctrl+G

﴿ استخدم وضع Focus لتحديد الكائنات وتحريرها بسهولة، مثل الكائنات داخل المجموعات والكائنات المتداخلة. يتيح لك ذلك عزل كائن مع الاستمرار في رؤيته في سياق الرسم الخاص بك. لتفعيل وضع Focus، حدد الكائن أولاً. إذا كان الكائن داخل مجموعة، اضغط على Ctrl وانقر حتى تختار الكائن الذي تريده. ثم انقر فوق Focus فوق Edit > Bring into Focus. للخروج من وضع Focus، انقر نفراً مزدوجاً في أي مكان في نافذة الرسم بعيداً عن الكائن.

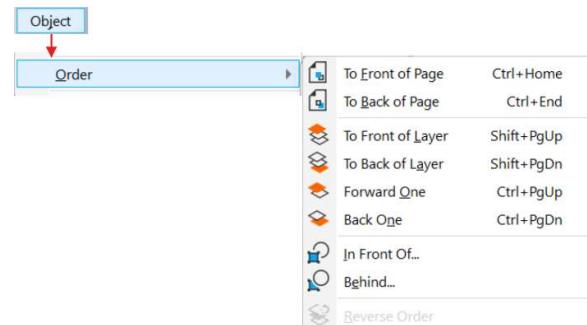
توجد الكائنات عادةً بالترتيب الذي تم إنشاؤها أو استيرادها به.



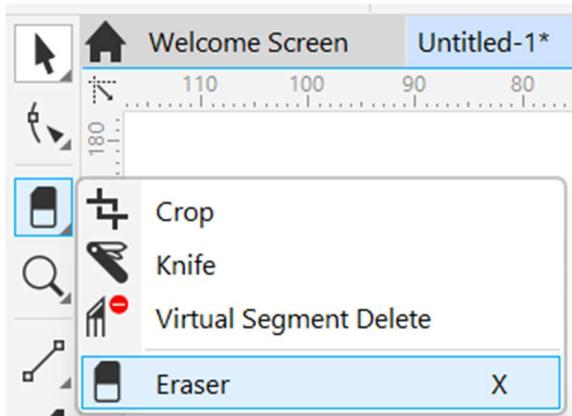
الشكل داخل مجموعة Ctrl+Q



﴿ لتغيير ترتيب الكائنات المحددة، انقر فوق Object > Order، واختر خياراً من القائمة. أو بالنقر اليمين لأظهار القائمة ثم اختيار Order.



❸ لتحديد الكائنات بالترتيب الذي تم إنشاؤها به، اضغط على مفتاح Tab.

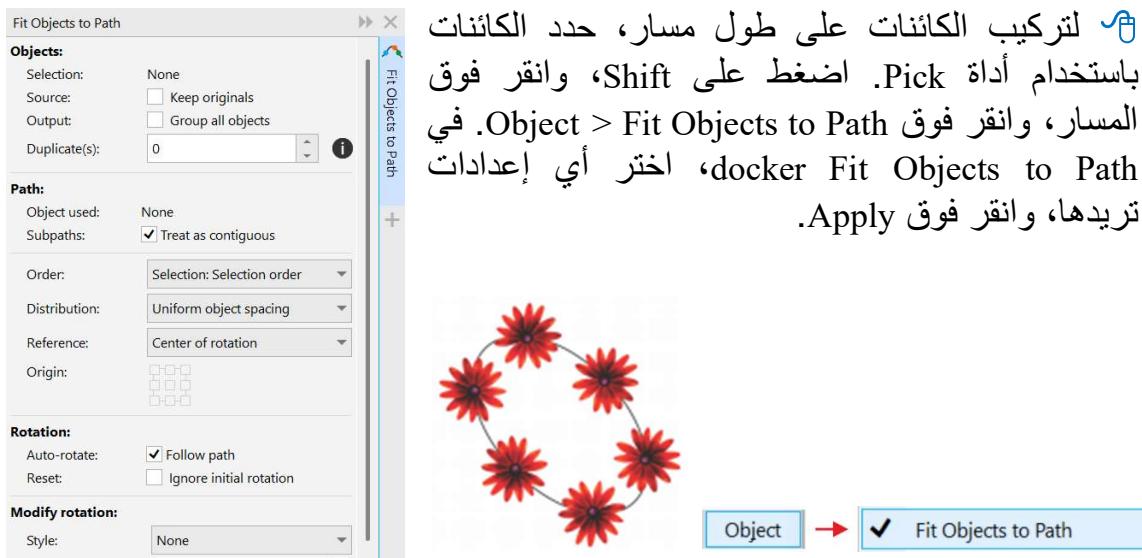


❹ لمسح الأجزاء غير المرغوب فيها من الصور النقطية والكائنات المتجهة، استخدم أداة Eraser أو انقر المختصر حرف X.

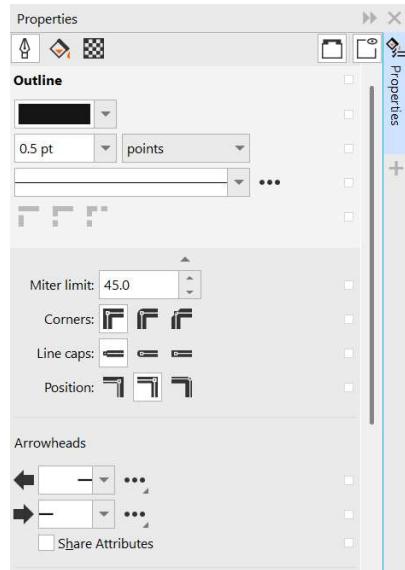
### لاحظ

إذا كنت تري مسح أجزاء من كائن محدد فقط، يجب عليك تحديده. عندما لا يتم تحديد أي كائن، تزيل أداة Eraser أي جزء من الرسم الذي تقوم بالسحب فوقه.

❺ لتركيب الكائنات على طول مسار، حدد الكائنات باستخدام أداة Pick. اضغط على Shift، وانقر فوق المسار، وانقر فوق فوق Object > Fit Objects to Path. في docker Fit Objects to Path تريدها، وانقر فوق Apply.



## • خصائص لوحة الإرساء/ اللوحة الجانبية Properties docker



يعرض docker Properties (Window > Dockers > Properties) خيارات التنسيق والخصائص المعتمدة على الكائن. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء مستطيل، يعرض docker Properties تلقائياً خيارات المخطط والتعبئة والشفافية، بالإضافة إلى خصائص المستطيل. إذا قمت بإنشاء إطار نصي، فسيعرض docker على الفور خيارات تنسيق الأحرف والفقرات والإطارات، بالإضافة إلى خصائص إطار النص.



س ١/ كيف يمكنك تحديد كائن في الكوريل درو باستخدام أداة Pick؟

س ٢/ ما هي الخطوات لتحديد كائنات متعددة في الكوريل درو؟

س ٣/ كيف تنقل كائن محدد بمسافة محددة مسبقاً في الكوريل درو؟

س ٤/ ما هي طريقة تدوير كائن في الكوريل درو؟

س ٥/ ما هي الخطوات لتجميع كائنين أو أكثر في الكوريل درو؟

س ٦/ كيف تستخدم وضع Focus لتحديد كائن وتحريره بسهولة في الكوريل درو؟

س ٧/ كيف تغير ترتيب الكائنات المحددة في الكوريل درو؟

س ٨/ ما هي الأداة التي يمكنك استخدامها لمسح الأجزاء غير المرغوب فيها من الصور النقطية والكائنات المتحركة في الكوريل درو؟

س ٩/ كيف يمكنك تركيب الكائنات على طول مسار في الكوريل درو؟

س ١٠/ ما هي الخيارات التي يعرضها docker Properties عند إنشاء مستطيل في الكوريل درو؟

## الأجوبة النموذجية / ٤ - ٤

### Answers Key \ 2-4

ج /١ يمكن تحديد كائن في الكوريل درو باستخدام أداة Pick بالنقر فوق الكائن لتنشيط مقابض التحديد (المربعات السوداء الصغيرة المحيطة بالشكل).

ج /٢ لتحديد كائنات متعددة في الكوريل درو، أضغط على مفتاح Shift، ثم انقر فوق كل كائن أريد تحديده.

ج /٣ لنقل كائن محدد بمسافة محددة مسبقاً، يمكن الضغط على مفاتيح الأسهم. للنقل بجزء من المسافة المحددة مسبقاً، أضغط على مفتاح Ctrl ثم مفتاح السهم. للنقل بمضاعف المسافة المحددة مسبقاً، أضغط على مفتاح Shift ثم مفتاح السهم.

ج /٤ لتدوير كائن في الكوريل درو، أقوم بالنقر نفراً مزدوجاً فوق الكائن لتنشيط مقابض الدوران، ثم اسحب مقبض الزاوية لتدوير الكائن في اتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاه عقارب الساعة.

ج /٥ لتجمیع كائينين أو أكثر في الكوريل درو، أحدد الكائنات ثم انقر فوق Object > Group، أو اختار الكائنات ثم انقر بالزر الأيمن واختر Group، أو استخدم الاختصار .Ctrl+G

ج /٦ لإستخدام وضع Focus، أحدد الكائن أولاً، إذا كان الكائن داخل مجموعة، ثم أضغط على مفتاح Ctrl وانقر حتى اختار الكائن الذي أريده. ثم أقوم بالنقر فوق Edit > Bring into Focus. للخروج من وضع Focus، أقوم بالنقر نفراً مزدوجاً في أي مكان في نافذة الرسم بعيداً عن الكائن.

ج /٧ لتعییر ترتیب الكائنات المحددة في الكوريل درو، انقر فوق Order > Order، واختار الخيار الذي أريده من القائمة، أو انقر بالزر الأيمن واختار Order من القائمة.

ج /٨ يمكن استخدام أداة Eraser أو الضغط على الاختصار X لمسح الأجزاء غير المرغوب فيها من الصور النقطية والكائنات المتوجهة في الكوريل درو.

ج /٩ لتركيب الكائنات على طول مسار في الكوريل درو، أحدد الكائنات باستخدام أداة Pick، ثم أضغط على مفتاح Shift وانقر فوق المسار، ثم انقر فوق Object > Fit Objects to Path. في docker Fit Objects to Path .Apply

ج /١٠ عند إنشاء مستطيل في الكوريل درو، يعرض docker Properties خيارات المخطط والتعبئة والشفافية، بالإضافة إلى خصائص المستطيل.

**الأهداف:**

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

- تحديد الأشكال والكائنات وتحويلها إلى منحنيات.
- تلوين الأشكال والكائنات وتغيير خواصها.

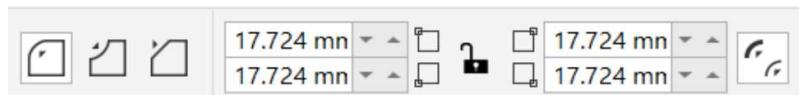
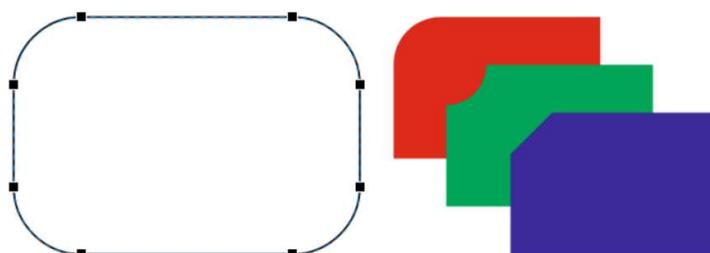
**مقدمة:**

يمكنك تغيير شكل كائن باستخدام أداة Shape. يمكن تشكيل أنواع مختلفة من الكائنات بطرق مختلفة ومنها:

### ١. المستطيلات Rectangle

يمكنك سحب أي زاوية من مستطيل باستخدام أداة  لتقريب جميع الزوايا (من خلال النقر والسحب على العقد المحيطة بالمستطيل). يمكنك أيضًا إنشاء زوايا مترجة أو مشطوفة أو مدوره من الخصائص فوق أداة

شريط  
عند النقر

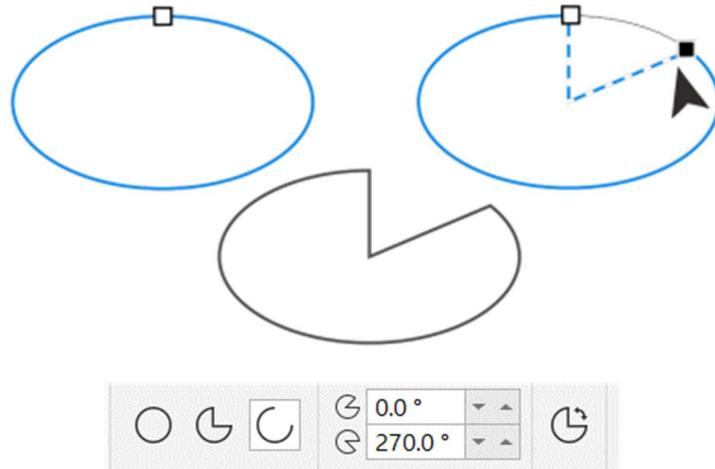


.Rectangle

## ٢. القطع الناقص Ellipses

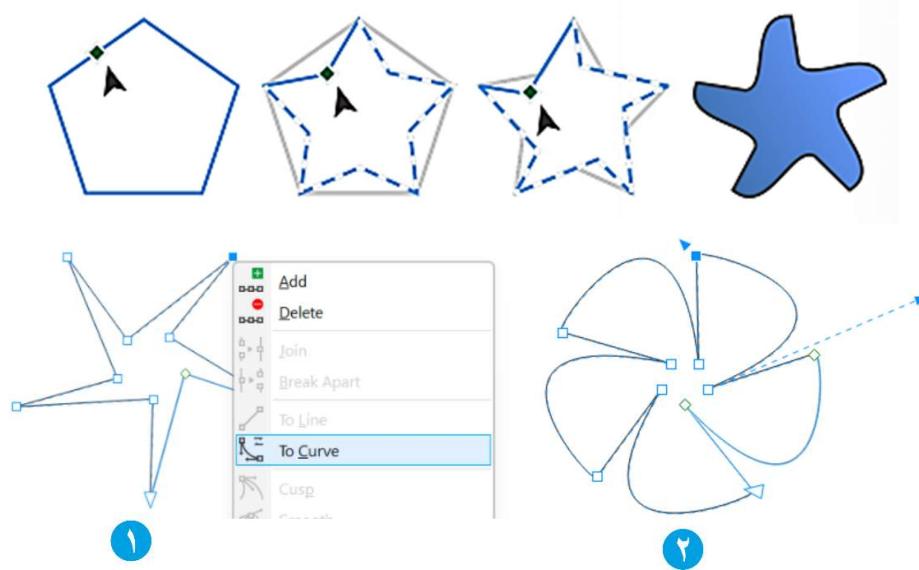
لإنشاء شكل فطيرة من قطع ناقص، اسحب عقدة القطع الناقص باستخدام أداة Shape، مع الحفاظ على المؤشر داخل القطع الناقص.

لإنشاء قوس من قطع ناقص، اسحب العقدة مع الحفاظ على المؤشر خارج القطع الناقص، او استخدم الخيارات الموجودة في شريط الخصائص أدناه.



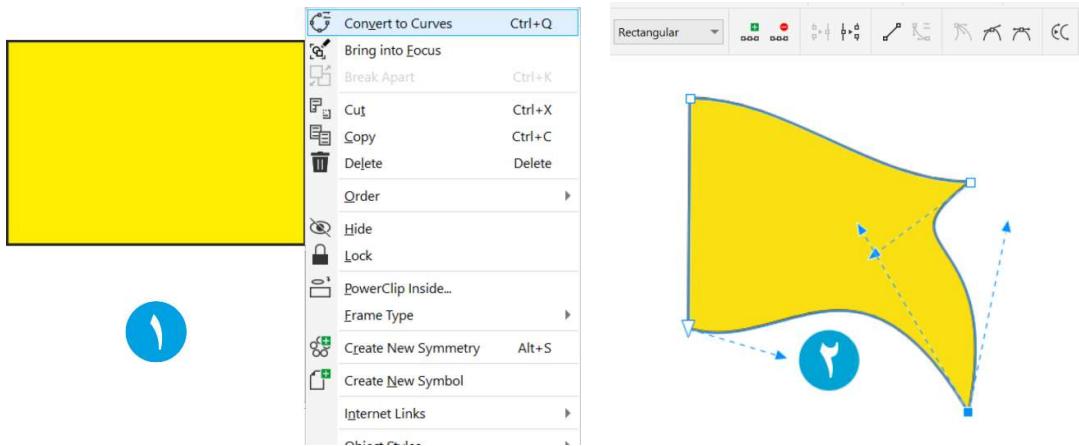
## ٣. المضلعات والنجموم Polygons and stars

لتشكيل مضلع أو نجمة، انقر فوق أداة Shape، واسحب عقدة في أي اتجاه تريده. لإنشاء نجمة من مضلع، اسحب عقدة نحو المركز، ولتحويل الشكل إلى منحني كما في النجمة الزرقاء انقر باليمنى على أي عقدة، ستظهر القائمة أختير منها to curve، ثم انقر واسحب أي عقد للتشكيل حسب مترادف مناسبًا.

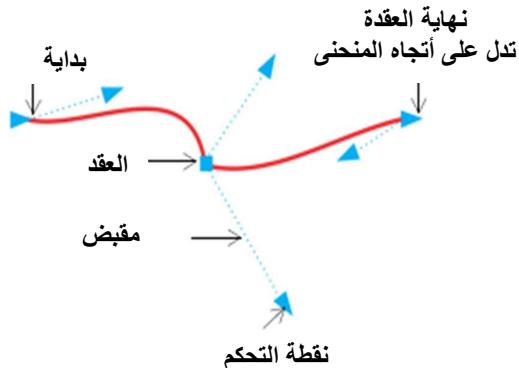


#### ٤. تحويل الكائنات إلى منحنيات Convert object to curves

يجب تحويل الكائنات التي تم إنشاؤها باستخدام أدوات الشكل مثل أداة Rectangle وأداة Ellipse إلى منحنيات (Object > Convert to Curves) قبل أن تتمكن من تحرير العقد الفردية، استخدم أداة Shape والأزرار في شريط الخواص لتحويل الشكل إلى منحنيات من خلال السحب والتحكم في الأسهم التي تظهر عند اختيار العقدة. أحد الاستثناءات لهذه القاعدة هو الكائنات التي تم إنشاؤها باستخدام أداة Polygon.



#### ٥. تشكيل الخطوط والمنحنيات Shape lines and curves



يمكنك تشكيل كائنات المنشئات والخطوط عن طريق معالجة عقدتها ومقاطعها باستخدام أداة Shape، وإضافة العقد وحذفها.



❶ لإضافة عقدة، انقر نقرًا مزدوجًا على المسار، أو انقر على المسار ثم انقر فوق زر Add nodes في شريط الخصائص (الزر الأخضر).

❷ لحذف عقدة، انقر نقرًا مزدوجًا على العقدة، أو حدد العقدة ثم انقر فوق زر Delete nodes في شريط الخصائص (الزر الأحمر).



❸ لتقليل عدد العقد، حددتها باستخدام أداة Shape، وانقر فوق زر Reduce Nodes في شريط الخصائص.

س ١ / كيف تغير شكل زوايا المستطيل باستخدام أداة Shape في الكوريل درو؟

س ٢ / ما هي الخطوات لإنشاء شكل فطيرة من قطع ناقص باستخدام أداة Shape؟

س ٣ / كيف تحول مصلع إلى نجمة باستخدام أداة Shape في الكوريل درو؟

س ٤ / ما هي الخطوة الالزمه لتحويل كائن إلى منحنيات في الكوريل درو قبل تحرير العقد الفردية؟

س ٥ / كيف تضيف عقدة إلى مسار كائن منحني في الكوريل درو؟

ج / ١ يمكن سحب أي زاوية من مستطيل باستخدام أداة Shape لتقرير جميع الزوايا عن طريق النقر والسحب على العقد المحيطة بالمستطيل. يمكن أيضاً إنشاء زوايا مشطوفة أو متعرجة أو مدوره من شريط الخصائص عند النقر فوق أداة Rectangle.

ج / ٢ لإنشاء شكل فطيرة من قطع ناقص، أسحب عقدة القطع الناقص باستخدام أداة Shape، مع الحفاظ على المؤشر داخل القطع الناقص.

ج / ٣ لتحويل مضلعاً إلى نجمة، انقر فوق أداة Shape، وأسحب عقدة نحو المركز. ثم انقر باليدين على أي عقدة، اختر (To Curve) من القائمة، ثم أسحب أي عقدة للتشكيل حسب ما تراه مناسباً.

ج / ٤ لتحويل كائن إلى منحنيات يتم النقر على Object > Convert to Curves أو استخدم الاختصار Ctrl + Q قبل أن أتمكن من تحرير العقد الفردية.

ج / ٥ لإضافة عقدة إلى مسار كائن منحني، يتم النقر نقراً مزدوجاً على المسار، أو النقر على المسار ثم النقر فوق زر (Add nodes) في شريط الخصائص (الزر الأخضر).

## ورقة النشاط / ٢-٢ استخدم أنماط الألوان لتعديل رسمك التوضيحي

### Activity Sheet \ 2-2

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:

- تستخدم أنماط الألوان لتغيير مظهر الرسوم التوضيحية.

#### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

مدة النشاط: ٦٠ دقيقة

#### خطوات النشاط:



١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pick، واسحب حول رسم الكب كيك على اليمين لتحديد.
٢. اضغط على Ctrl+C ثم Ctrl+V لنسخ كائن الكب كيك.
٣. باستخدام أداة Pick، اسحب النسخة وضعها أسفل الأصل.



لاحظ



انقر مزدوج على أيقونة الملف أعلاه لتشغيله في الكوريل درو، يجب ان تكون نسخة الوحدة التعليمية MS Word ، او يتم تزويد بالملف من قبل المدرب، او من خلال الذهاب الى:  
Help > Learn > Explore > Most Relevant

٤. انقر على قائمة Window > Dockers > Color Styles



٥. حدد واسحب الكب كيك المنسوخ إلى قسم تناسق الألوان في Color Styles docker

٦. في مربع الحوار Group color styles، فعال خانة الاختيار Create Color Styles، فعّل خانة الاختيار into harmonies، ثم حرك شريط التمرير إلى الرقم ٢ لإنشاء تناغمين لونيين.

٧. حدد تناغماً لونيًّا تم إنشاؤه حديثًا ثم في Harmony Editor، اختر Custom من قائمة Harmony rule.



٨. اسحب حلقة التحديد في Harmony Editor ولاحظ كيف تتغير الألوان في التصميم داخل التناغم.

٩. كرر الخطوات من ٢ إلى ٨ لإنشاء المزيد من الكب كيكات بأنماط ألوان مختلفة.

١٠. أمثلة على الرسم التوضيحي المكتمل.



١١. أخزن الملف.

١٢. اطبع التصميم باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب إلى File > Print.

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ استخدام أداة Pick، والسحب حول رسم الكب كيك على اليمين؟
		٢ الضغط على C Ctrl+C ثم Ctrl+V لنسخ كائن الكب كيك ووضعها أسفل الأصل؟
		٣ النقر على قائمة Window > Dockers > Color Styles ؟
		٤ تحديد وسحب الكب كيك المنسوخ إلى قسم تناسق الألوان في Color Styles docker ؟
		٥ تفعيل الخانة في مربع الحوار Create Color Styles وأختيار Group color styles into harmonies، وتحريك شريط التمرير إلى الرقم ٢ لإنشاء تناغمين لونيين؟
		٦ تحديد تناغماً لونياً تم إنشاؤه حديثاً ثم في Harmony Editor، واختيار Custom من قائمة Harmony rule ؟
		٧ تكرر خطوات النشاط تامرقة من ٢ إلى ٨ لإنشاء المزيد من الكب كيكات بأنماط ألوان مختلفة؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

**الأهداف:**

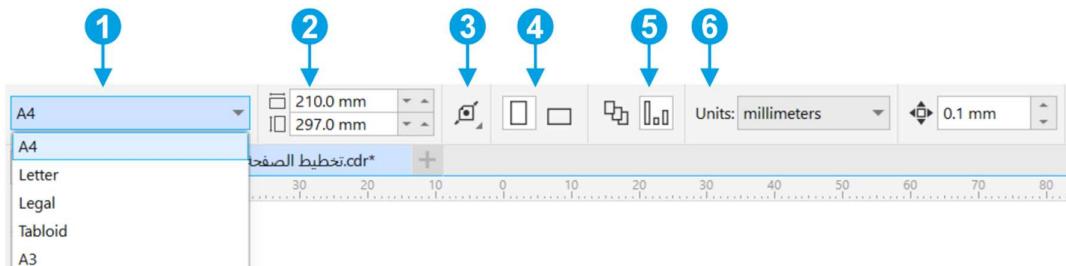
بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

- ضبط أعدادات الصفحة الخاصة بالتصميم.
- التعرف على أدوات تخطيط الصفحة.
- تحديد واضافة الطبقات Layers الى التصميم.
- تحديد مقياس الرسم.
- تحديد خطوط الارشاد والشبكة والمساطر.
- استخدام المحاذة والألتقاط.

**مقدمة:**

يتيح لك شريط خصائص Page ضبط إعدادات الصفحة، مثل حجم الصفحة والأبعاد والاتجاه ووحدات القياس ومسافة النقل ومسافة التكرار.

 للوصول إلى شريط خصائص Page، انقر فوق أداة Pick، وانقر فوق مساحة فارغة في نافذة الرسم.

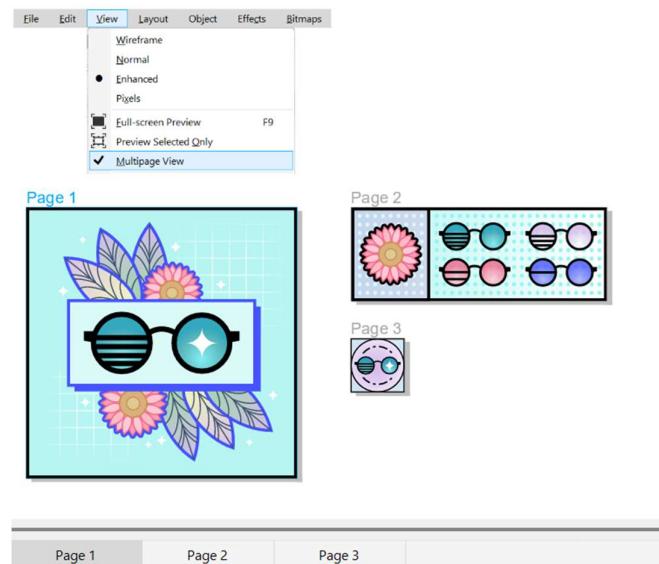


اختر حجم صفحة مسبقاً من مربع القائمة Page size في شريط الخصائص.	1
حدد عرض وارتفاع الصفحة المخصصين في مربع Page dimensions.	2
انقر فوق زر Autofit page لتعديل حجم الصفحة لتتناسب حدود المحتوى الموضوعة على الطبقات المحلية.	3
اضبط اتجاه الصفحة على عمودي Portrait أو أفقي Landscape.	4
انقر فوق زر Current page لتطبيق حجم الصفحة على الصفحة الحالية فقط.	5
اختر وحدة القياس من مربع القائمة Units.	6

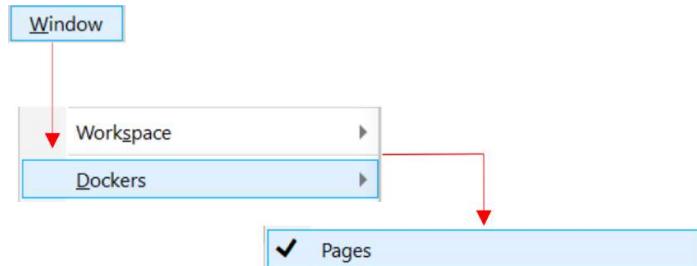
## ١. العمل مع الصفحات Work with pages

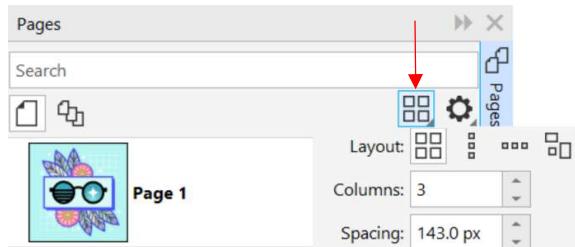
يمكنك عرض صفحة واحدة أو عدة صفحات في وقت واحد. في وضع عرض متعدد الصفحات، يمكنك عرض جميع صفحات المستند مرة واحدة دون الحاجة إلى التمرير ذهاباً وإياباً بين علامات التبويب باستمرار.

☞ للتبديل إلى عرض متعدد الصفحات، انقر فوق View > Multipage View .

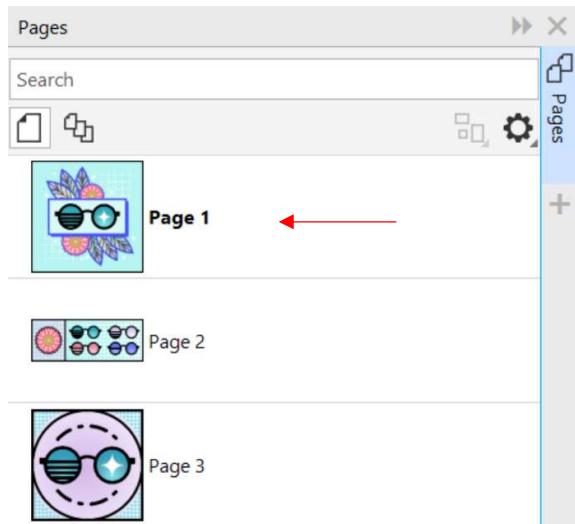


بيتح لك docker Pages (Window > Dockers > Pages) عرض الصفحات بترتيب المستند أو الوضع الحر. عند تصميم ومراجعة المواد المطبوعة، مثل الكتب والكتب والمجلات، حيث تحتوي الصفحات على تسلسل ثابت، يمكنك اختيار ترتيب الصفحات في عمود أو صف أو شبكة. يعتبر الوضع المخصص، الذي يسمح بتخطيط حر غير متسلسل، رائعاً للعمل مع المستندات التي يتم فيها وضع أصول مختلفة للمشروع على صفحات منفصلة.

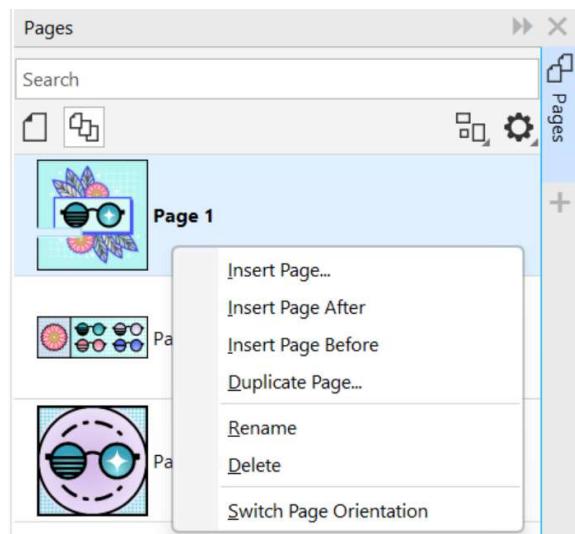




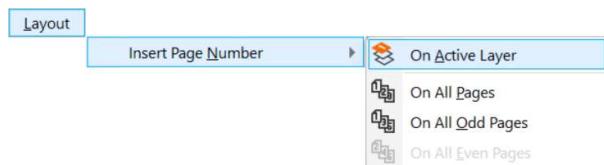
❖ لترتيب صفحات متعددة، انقر فوق زر docker Pages في Multipage View. انقر فوق زر Layout فوق زر Vertical، أو Grid، أو Horizontal لعرض الصفحات بترتيب المستند. انقر فوق زر Custom لعرض الصفحات في الوضع الحر.



❖ للانتقال إلى صفحة في نافذة الرسم، انقر فوق الصفحة في docker Pages على سبيل المثال الصفحة الأولى كما في السهم المؤشر أو انقر فوق علامة التبويب المقابلة للصفحة في الجزء السفلي من نافذة التطبيق.



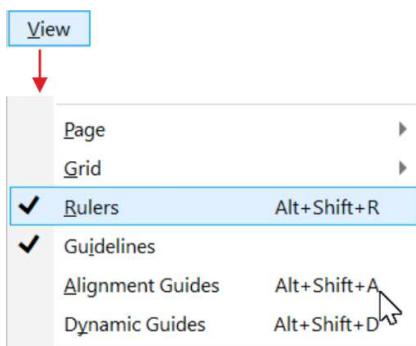
❖ لإدراج أو تكرار أو إعادة تسمية أو حذف صفحة، انقر بزر الماوس الأيمن على الصفحة في docker Pages، وانقر فوق الأمر المقابل.



❖ لإدراج أرقام الصفحات، انقر فوق Layout > Page Number Settings واختر الإعدادات التي تريدها.

## ٢. أدوات تخطيط الصفحة Page layout tools

يمكنك عرض المساطر والشبكات والإرشادات لمساعدتك في تنظيم ووضع الكائنات.



٦ لعرض أو إخفاء الشبكات والإرشادات والمساطر، انقر فوق قائمة View، واختر العناصر التي تريد عرضها.

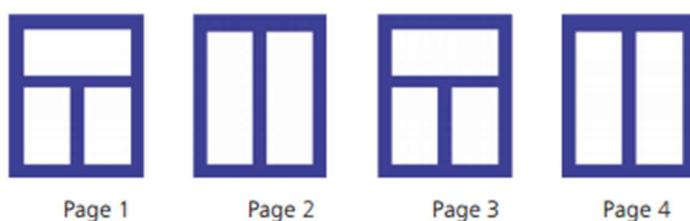
## ٣. الطبقات Layers

يتم وضع جميع المحتويات على طبقات. يتم وضع المحتوى الذي ينطبق على صفحة معينة على طبقة محلية. يمكن وضع المحتوى الذي ينطبق على جميع الصفحات في مستند على طبقة رئيسية تسمى طبقة رئيسية. يتم تخزين الطبقات الرئيسية على صفحة افتراضية تسمى Master Page.



## ٤. الطبقات الرئيسية Master layers

مع اختيار طبقات رئيسية فردية وزوجية وجميع الصفحات، من السهل إنشاء تصاميم خاصة بالصفحة للمستندات متعددة الصفحات، مثل الكتب ذات ١٦ أو ٣٢ صفحة. على سبيل المثال، قد ترغب في ظهور تصميم رأس أو تذييل مختلف على الصفحات المرقمة زوجياً والفردية.



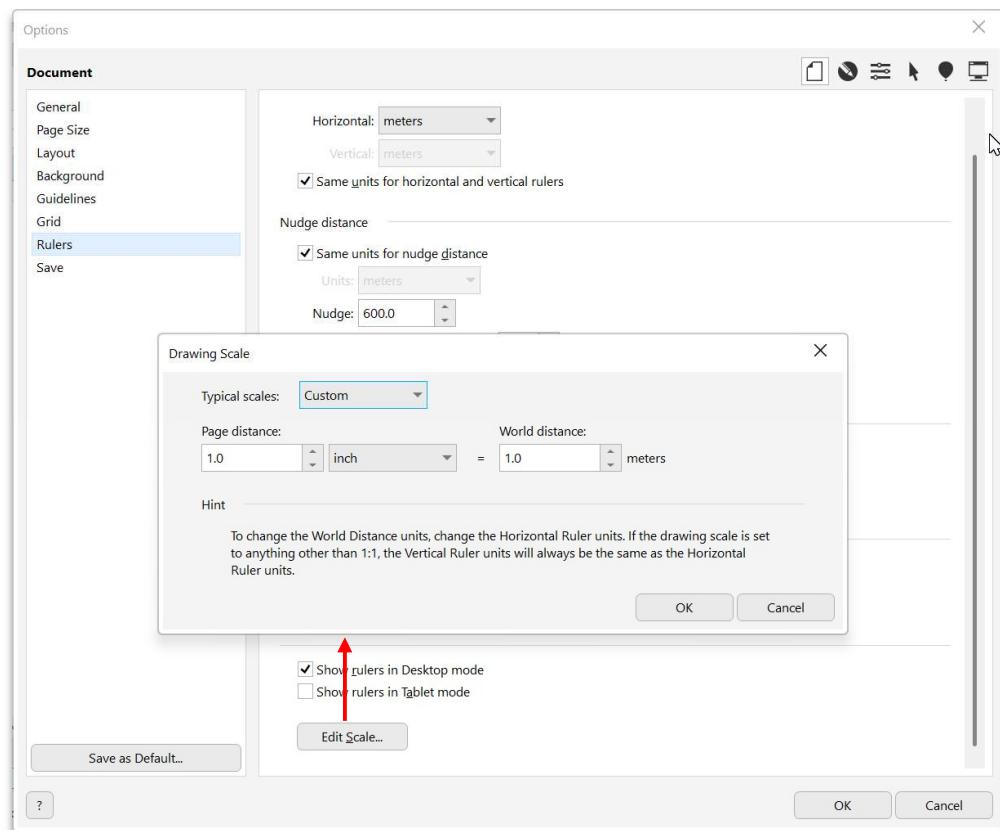
## ٥. مقياس الرسم Drawing scale

يمكنك اختيار مقياس رسم مسبق أو مخصص بحيث تكون المسافات في الرسم متناسبة مع المسافات في العالم الحقيقي. على سبيل المثال، يمكنك تحديد إن (١ أنج) في الرسم تقابل ١ متر في العالم المادي.

☞ لتعيين مقياس الرسم، انقر نقرًا مزدوجًا فوق المسطرة لعرض مربع الحوار Document Options. انقر فوق Edit scale، واختر مقياس رسم مسبق أو مخصص. إذا لم تظهر المساطر، انقر فوق View > Rulers فوق.

لاحظ

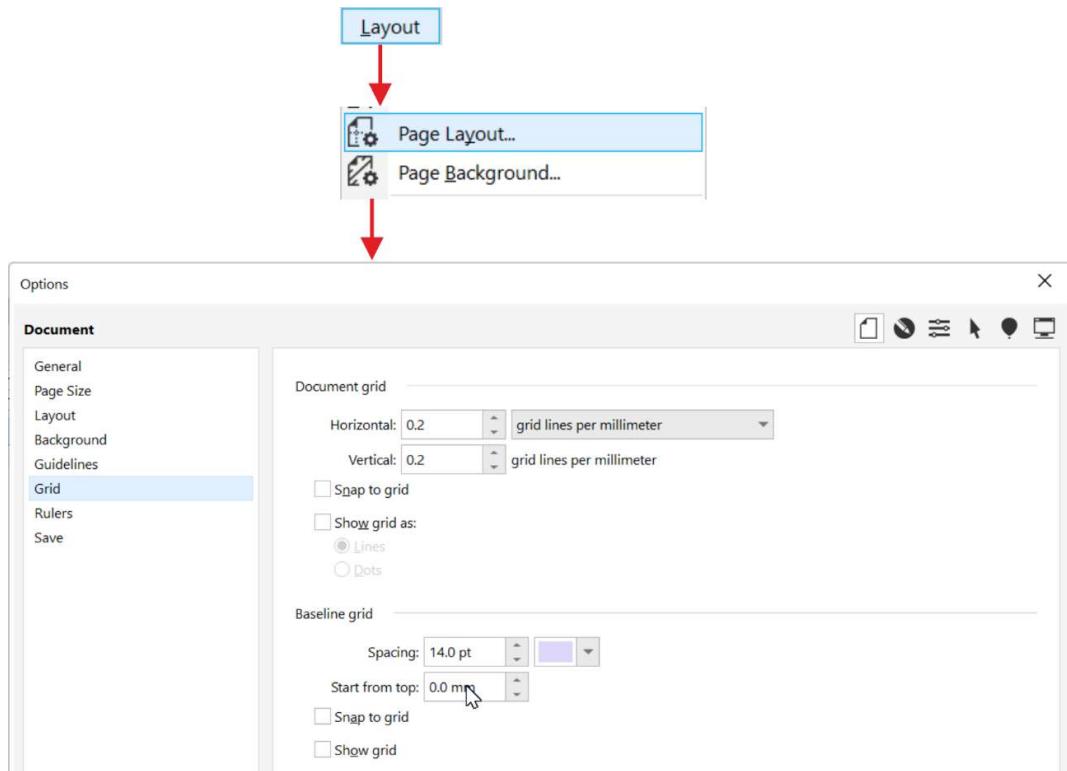
لا تظهر وحدة القياس للمسطرة بالبكسل، فعليك تغييرها إلى وحدة قياس أخرى كالمليمتر.



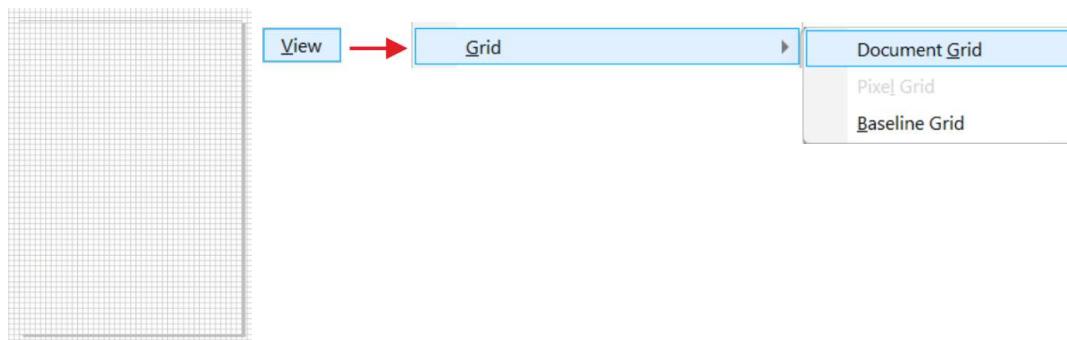
## ٦. الشبكة وشبكة الأساس Grid and baseline grid

الشبكة هي سلسلة من الخطوط المتقطعة أو النقاط المتقاطعة التي يمكنك استخدامها لمحاذاة الكائنات وضعها بدقة في نافذة الرسم. تتكون شبكة الأساس من خطوط تتبع نمط ورقة مسطرة، مما يساعدك على محاذاة خطوط الأساس للنص.

☞ لإعداد الشبكة وشبكة الأساس، انقر فوق Layout > Page Layout، واختر Grid في الجزء الأيسر من مربع الحوار وحدد خواص الشبكة المناسبة لك.



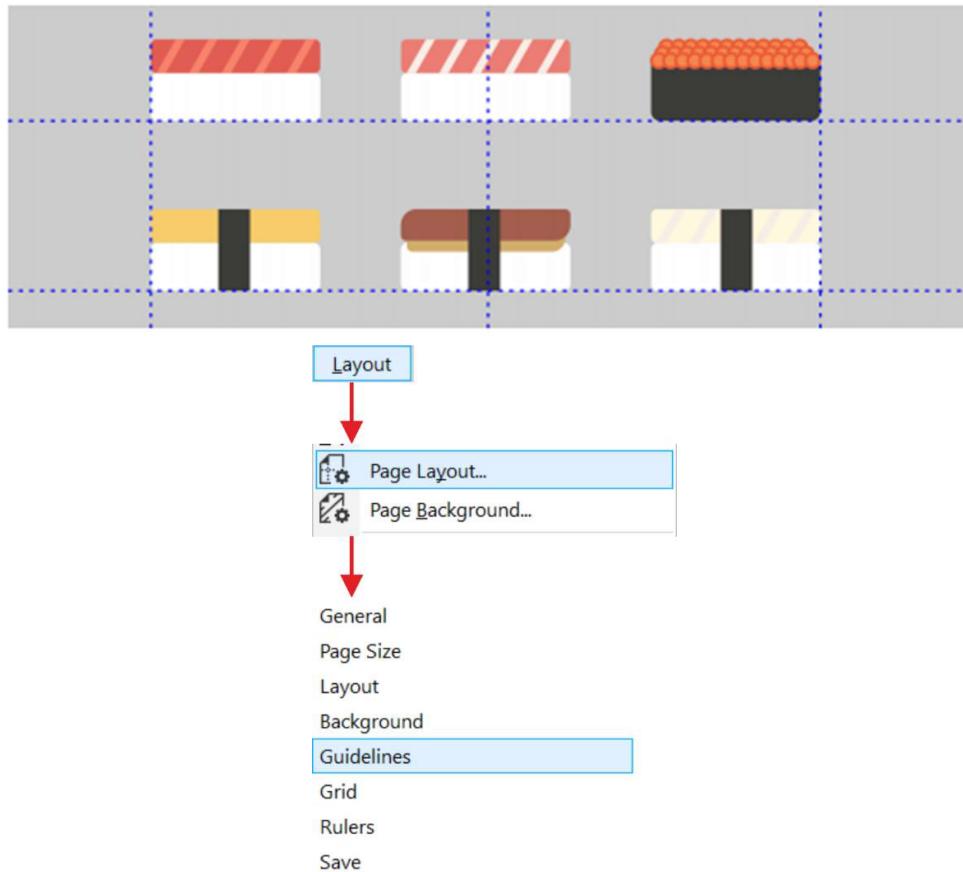
☞ لأظهار الشبكة وشبكة الأساس، انقر فوق View > Grid > Document Grid أو Baseline Grid.



## ٧. خطوط الإرشاد Guidelines

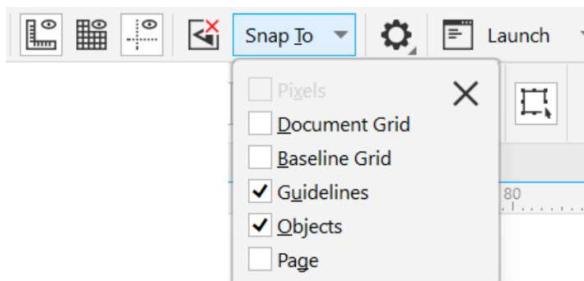
خطوط الإرشاد هي خطوط يمكن وضعها في أي مكان في نافذة الرسم المساعدة في وضع الكائنات. يمكنك تحديد أو نقل أو تدوير أو قفل أو حذف خطوط الإرشاد، ويمكنك تغيير لون أو نمط الخط المتقطع.

☞ لإضافة خطوط إرشاد، اسحب من المسطرة الرئيسية أو الأفقية إلى نافذة الرسم، أو انقر فوق  Guidelines في الجزء الأيسر من مربع الحوار.

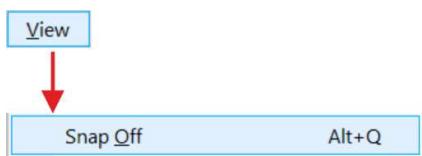


## ٨. الإلتقط Snapping

عند نقل أو رسم كائن، يمكنك التقطه بـكائن آخر في رسم، أو عناصر الصفحة (مثل مركز الصفحة)، أو شبكة المستند أو شبكة البكسل أو شبكة الأساس أو الإرشادات. عندما يتم نقل كائن بالقرب من نقطة التقط، يتم قفله إلى نقطة الإلتقط.



☞ لتفعيل أو إيقاف الإلتقط، انقر فوق Snap To في شريط الأدوات القياسي، وقم بتمكين أو تعطيل الإلتقط لعناصر الصفحة التي تريدها.

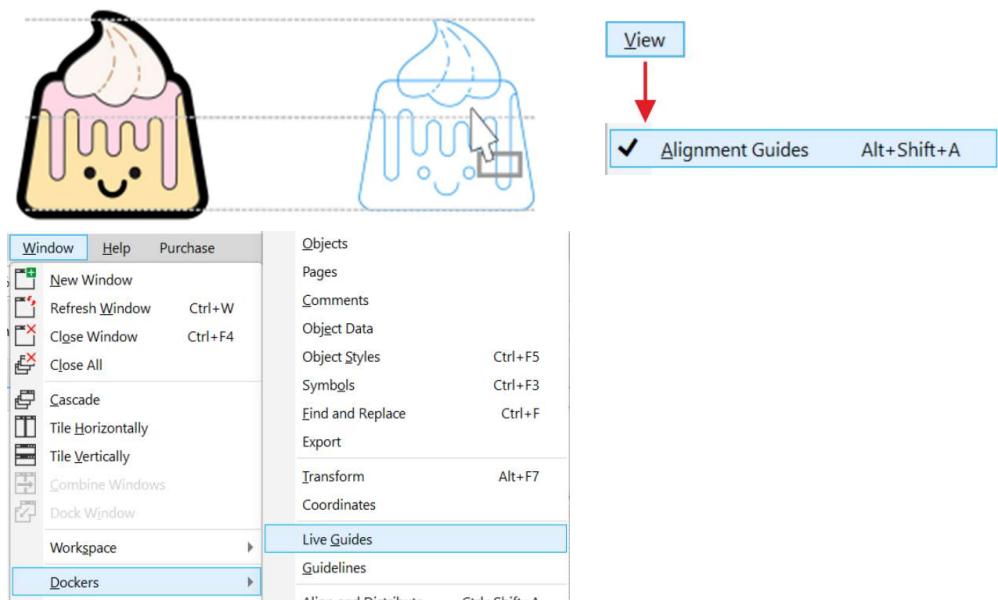


☞ لتعطيل جميع خيارات الإلتقط المحددة مؤقتاً، انقر فوق View > Snap Off. لاستعادة خيارات الإلتقط المحددة، انقر فوق View > Snap Off مرة أخرى.

## ٩. أدلة المحاذة Alignment guides

تساعدك أدلة المحاذة في وضع الكائنات بسرعة أكبر. تظهر هذه الإرشادات المؤقتة عند إنشاء كائنات أو تغيير حجمها أو نقلها بالنسبة لمركز أو حواف الكائنات القريبة.

☞ لعرض أدلة المحاذة، انقر فوق View > Alignment Guides. لتعديل إعدادات أدلة المحاذة، انقر فوق Window > Dockers > Live Guides، واختر الخيارات التي تريدها.



Self Assessment \ 2-6

س ١ / كيف يمكنك الوصول إلى شريط خصائص الصفحة في الكوريل درو لضبط إعدادات الصفحة؟

س ٢ / ما هي الخطوات لتغيير حجم الصفحة إلى حجم مخصص في الكوريل درو؟

س ٣ / كيف تبدل إلى عرض متعدد الصفحات في الكوريل درو؟

س ٤ / كيف تضيف أرقام الصفحات إلى مستند في الكوريل درو؟

س ٥ / ما هي الخطوات لتعيين مقياس رسم مخصص في الكوريل درو؟

ج /١/ للوصول إلى شريط خصائص الصفحة في الكوريل درو، انقر فوق أداة Pick، ثم أقوم بالنقر فوق مساحة فارغة في نافذة الرسم.

ج /٢/ لتغيير حجم الصفحة إلى حجم مخصص في الكوريل درو، أحدد العرض والارتفاع المطلوبين في مربع **Page dimensions** في شريط خصائص الصفحة.

ج /٣/ للتبديل إلى عرض متعدد الصفحات في الكوريل درو، انقر فوق: **View > Multipage View**.

ج /٤/ لإضافة أرقام الصفحات إلى مستند في الكوريل درو، انقر فوق: **Layout > Page Number Settings**، واختر الإعدادات التي تريدها.

ج /٥/ لتعيين مقياس رسم مخصص في الكوريل درو، انقر نقرًا مزدوجًا فوق المسطرة لعرض مربع الحوار **Document Options**، ثم أقوم بالنقر فوق **Edit scale** واختيار مقياس رسم مخصص. وفي حالة عدم ظهور المساطر، انقر فوق **View > Rulers**.

## ورقة النشاط / ٣-٢ استخدم التماثل لإنشاء رسم زهري توضيحي

### Activity Sheet \ 2-3

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:

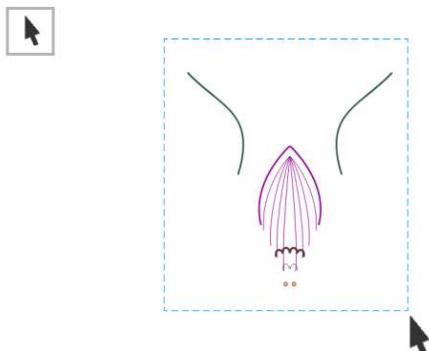
- تستخدم التماثل (Symmetry) لإنشاء رسم زهري توضيحي.

#### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

مدة النشاط: ٦٠ دقيقة

#### خطوات النشاط:



١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pick وحدد مجموعة Symmetry الموضحة في الشكل.

لاحظ

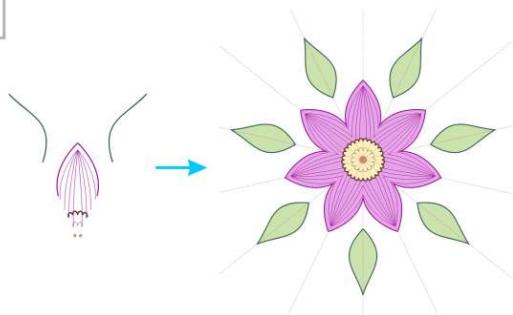


انقر مزدوج على أيقونة الملف أعلى لتشغيله في الكوريل درو، يجب ان تكون نسخة الوحدة التعليمية MS Word، او يتم تزويده بالملف من قبل المدرب، او من خلال الذهاب الى:  
Help > Learn > Explore > Most Relevant

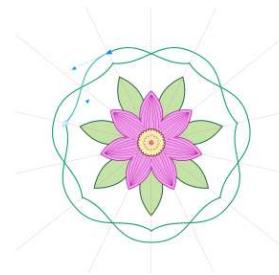


Symmetry.cdr

٢. انقر على قائمة Object > Symmetry > Edit Symmetry لإضافة أجزاء إلى الرسم.

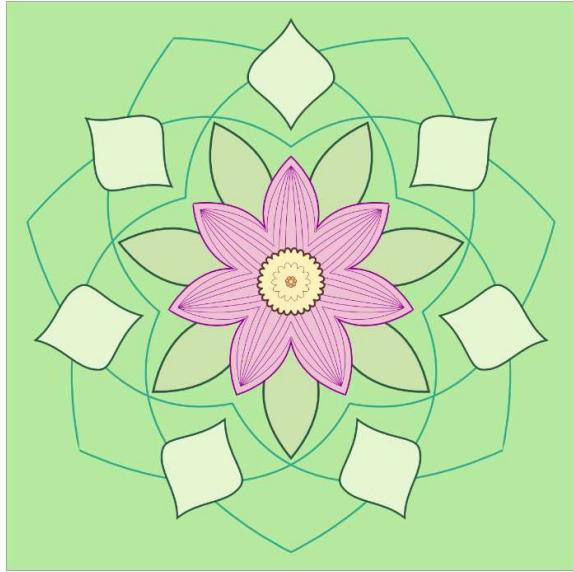


٣. سيظهر شريط أدوات Editing Mirror Symmetry اكتب 7 في خانة lines، ثم انقر Finish لإكمال رسم الزهرة.



٤. فَعِّلْ وَضْعْ Preview لِرَؤْيَاةِ النَّتْيُوجَةِ.

٥. فَعِّلْ خِيَارْ Fuse open curves خط التمايز في منحنى واحد ويعرض لون التعبئة.
٦. يمكِّن إضافة عناصر خاصة بك إلى هذا التصميم باستخدام أداة Pen أو واحدة من أدوات Shape.
٧. أطْلِعْ عَلَى المَثَلِ فِي الشَّكْلِ.



٨. أخْزِنْ الْمَلْفَ.
٩. اطبِّعْ تصميِّمِكَ باستخدَامِ الطَّابِعَةِ المَلْوَنَةِ مِنْ خَلَالِ الذهابِ إِلَى File > Print.
١٠. راجِعْ المَدْرَبَ بَعْدِ إِكْمَالِ الْخُطُوهَاتِ السَّابِقَةِ.



## استمارة معايير الاداء / ٣-٢

### Performance Criteria Check List/ 2-3

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ اختيار واستخدام الأدوات المطلوبة؟
		٢ اتباع الخطوات حسب التسلسل الصحيح؟
		٣ تغيير عرض الخطوط الخارجية Outlines؟
		٤ تلوين أسطح المكعب الثلاثة؟
		٥ خزن الملف بصيغة برنامج الكوريل درو؟
		٦ تصدير الملف بصيغة صورة؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة إلإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إنقانها.		

## ورقة النشاط / ٤ - أدوات المنحنيات المتجهة (Vector Curve Tools) (Vector Curve Tools)

### Activity Sheet \ 2-4

**الهدف:**

**بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:**

- تنفذ رسم متجهي (Vector tracing) لمنطقة من صورة فوتوغرافية.

**قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط**

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

**مدة النشاط: ٤ دقيقة**

**خطوات النشاط:**

١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pan أو H، وضع المؤشر فوق وجه السمكة.



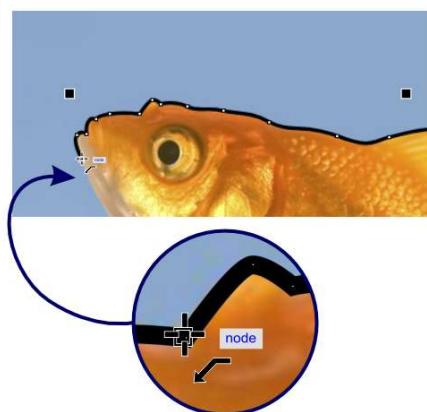
Golden fish.cdr

**لاحظ**

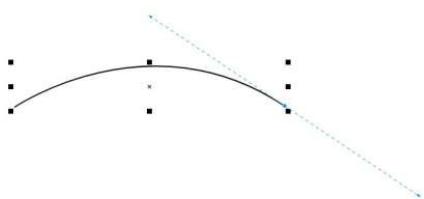


انقر مزدوج على أيقونة الملف أعلاه لتشغيله في الكوريل درو، يجب ان تكون نسخة الوحدة التعليمية MS Word، او يتم تزويده بالملف من قبل المدرب، او من خلال الذهاب الى:  
Help > Learn > Explore > Most Relevant

٢. قم بتدوير عجلة الماوس للتكبير أو التصغير، موقع المؤشر يحدد مركز التكبير، تطبق هذه القاعدة أثناء تفعيل أي أداة.



٣. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pick، ثم حدد الخط الأسود غير المكتمل على حافة السمكة.



٤. في صندوق الأدوات، اختر أداة Bezier

تستخدم هذه الأداة نقاط التثبيت

(anchor points) لرسم المنحنيات،

لكل منحنى ترسمه، تحتاج إلى نقطة

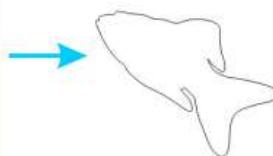
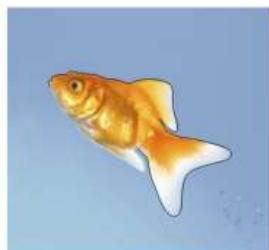
بداية ونقطة نهاية. في هذا المثال،

ستكون نقطة البداية هي إحدى نهايات الخط الأسود.

٥. مرر المؤشر فوق إحدى نهايات الخط الأسود حتى تظهر أداة المساعدة (node)

(tooltip)، ثم انقر على العقدة (node) لبدء الرسم.

٦. حرك المؤشر إلى نقطة أخرى على وجه السمكة، ثم انقر واسحب لتحديد نقطة تثبيت  
ثانية، يتم ربط نقاط التثبيت بمنحنى، نقطة التثبيت الثانية تحتوي على مقبضين أزرقين،  
ما يشير إلى أنها عقدة منحنى (Curve node).



٧. استمر برسم الخط حول

السمكة كما في الخطوة ٦ لغاية

رسم الشكل الكامل للسمكة.

يجب أن تتصل نقطة التثبيت

الأخيرة مع أول نقطة لتغلق

الشكل.

٨. حدد صورة السمكة وإذفها بالضغط على Delete في لوحة المفاتيح.

٩. إطلع على مثال من التصميم المكتمل وكما في الصور أدناه.



١٠. أخزن الملف.

١١. اطبع تصميمك باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب الى .File > Print

١٢. راجع المدرب بعد إكمالك الخطوات السابقة.

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:			
لا	نعم	هل قمت بـ ...	ت
		استخدام أداة Pan او مختصرها H، ووضع المؤشر فوق وجه السمكة.	١
		تدوير عجلة الماوس للتكبير أو التصغير.	٢
		استخدام أداة Pick، لتحديد الخط الأسود غير المكتمل على حافة السمكة.	٣
		استخدام أداة Bezier لرسم المنحنيات.	٤
		تمرير المؤشر فوق إحدى نهايات الخط الأسود حتى تظهر أداة المساعدة (node tooltip)، ثم النقر على العقدة (node) لبدء الرسم.	٥
		تحريك المؤشر إلى نقطة أخرى على وجه السمكة، ثم النقر والسحب لتحديد نقطة ثبيت ثانية، وربط نقاط الثبيت بمنحني.	٦
		تكرار الخطوة ٧ لغاية رسم الشكل الكامل للسمكة.	٧
		تحدد صورة السمكة وحذفها بالضغط على Delete في لوحة المفاتيح.	٨
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.			

## ورقة معلومات / ٧-٢ أجهزة القلم والممس والعجلة Stylus, touch, and wheel devices

### Information sheet \ 2-7

الهدف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

- ربط أجهزة الرسم الخارجية واستخدامها.

مقدمة:

يستند إلى أقصى حد من قلمك أو أداة القلم للتحكم في ضربات الفرشاة الخاصة بك. في الكورييل Drro، يتفاعل كل من وضع Artistic Expression لأداة Eraser وأداة Media Eraser مع الضغط والميل واتجاه أداة القلم الخاصة بك. وفي الكورييل فتو-باینٹ، تدعم أداة Eraser وأداة Paint أدوات الفرش الأخرى ضغط القلم والميل والاتجاه بالإضافة إلى الدوران.



يوفر الكورييل Drro دعمًا لإيماءات اللمس، ومساحة عمل Touch (Window > Workspace > Touch)، والتبديل التلقائي لمساحة العمل لمساعدتك في الاستفادة القصوى من جهازك الذي يدعم اللمس.

احذر



لا تستخدم هذه الطريقة إلا إذا كان هناك جهاز قلم أو جهاز لمس مربوط بالحاسوب، حيث ستتغير واجهة البرنامج وتختفي بعض الأشرطة والخواص إن فعلت هذه الطريقة بدون ربط الأجهزة.

س/١

كيف يمكنك الاستفادة من قلم الرسم في الكوريل درو لتحسين التحكم في ضربات الفرشاة؟

س/٢

ما هي ميزات الدعم التي يقدمها الكوريل درو لأجهزة اللمس؟

١ج

يمكن الاستفادة من قلم الرسم في الكوريل درو للتحكم في ضربات الفرشاة من خلال استخدام وضع Expression لاداة Artistic Media واداة Eraser، حيث يتفاعل الكوريل درو مع الضغط والميل واتجاه أداة القلم الخاصة بك.

٢ج

يقدم الكوريل درو دعماً لإيماءات اللمس، ومساحة عمل Touch التي يمكن الوصول إليها من خلال Window > Workspace > Touch، بالإضافة إلى التبديل التلقائي لمساحة العمل لمساعدتك في الاستفادة القصوى من جهازك الذي يدعم اللمس.

## **محصلة التعلم / ٣ ينسق النصوص والألوان لإنتاج تصميمات جذابة وجاهزة للطباعة Learning Outcome/3**

### **المحتويات (Contents)**

- النصوص.
- التعبئة والحدود الخارجية.
- إدارة الألوان.
- التأثيرات.
- التأثير النقطي.
- مدير خطوط الكوريل.
- البحث عن مصادر التعلم.

### **معايير التقييم (Assessment Criteria)**

- اختيار الخطوط المناسبة للمحتوى.
- تطبيق تنسيقات النصوص بدقة.
- استخدام التعبئة بأنواعها (Pattern, Gradient).
- تطبيق الحدود الخارجية بدقة.
- تصميم بطاقة بسيطة مع عنوان وشعار.
- تنسيق النصوص والألوان بأسلوب احترافي.
- استخدام تأثيرات مثل (Drop Shadow, Contour).
- تحسين التصميم بالتأثيرات البصرية.

### **طرق التقييم (Assessment Criteria)**

- الإختبارات المكتوبة
- الإختبار الشفوي
- الانشطة العملية

### **شروط التدريب (Condition)**

#### **الموارد الواجب توفرها لتنفيذ التدريب:**

أقلام تأشير ملون	بوكس فايل	كرسي	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو
ورق ملاحظات ملون	كابسة	خدمة انترنت	ماوس وايرلس
دفتر ملاحظات	ثاقبة	بطاريات AA	ماوس باد
طابعة ملونة (١٠*٣)	منضدة خشبية قياس (١٢٠ سم)	قلم رصاص	قلم جاف

## دليل التعلم

### Learning Guide

الأنشطة	تعليمات تفصيلية
<b>١- اقرأ أورق المعلومات التالية في المحصلة:</b>	
ورقة معلومات / ١-٣ النصوص Texts	• إقرأ بعناية ما مكتوب في العلامات الارشادية.
ورقة معلومات / ٢-٣ التعبئات والخطوط الخارجية (الحدود) Fills and outlines	• درس أورق المعلومات بعناية وركز على اكتساب المعرف المطلوبة.
ورقة معلومات / ٣-٣ التأثيرات Effects	
<b>٢- أجب على أسئلة التقييم الذاتي في نهاية أورق المعلومات التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b>	
اسئلة التقييم الذاتي المرقمة: ١-٣ • ٢-٣ • ٣-٣ •	• أجب على الأسئلة دون الرجوع إلى ورقة المعلومات. • قارن أجوبتك مع الأجوبة النموذجية لدى المدرب (الميسر). • أعد مراجعة المعلومات لتصحيح أخطائك.
<b>٣- انجز ما مطلوب منك في أورق النشاط التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b>	
ورقة النشاط / ١-٣ تصميم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend	• إقرأ خطوات النشاط بدقة. • إبدأ بتنفيذ النشاط.
ورقة النشاط / ٢-٣ استخدام شعارك لإنشاء بطاقة عمل Business Card	• أعلم الميسر عند إكمالك النشاط.

**الأهداف:**

**بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:**

- تحديد نوع النص فني أو خطي.
- الكتابة على المنحنيات.
- البحث عن الخطوط الطباعية (الفونت) واستخدامها.
- تنصيب خطوط طباعية من مصادر خارجية.
- معرفة الخطوط المتغيرة ولوحة المحارف.
- التعرف على مدير خطوط الكوريل.

**مقدمة:**

هناك نوعان من النصوص يمكنك إضافتها إلى الرسومات: نص الفقرة (١) والنص الفني (٢). يمكنك أيضًا استيراد نص موجود من ملف خارجي أو لصق نص من الحافظة.



A Text F8

يمكن استخدام نص الفقرة للنصوص الأكبر التي تحتوي على متطلبات تنسيق أكبر. قبل إضافة نص فقرة، يجب عليك السحب باستخدام أداة Text لإنشاء إطار نصي. لإدراج نص مؤقت / نص افتراضي ، انقر داخل إطار النص الفارغ باستخدام أداة Text ، وانقر فوق Paragraph Text Frame > Insert Placeholder Text. يسهل النص النائب تقييم مظهر المستند قبل الانتهاء من محتواه.

يمكنك استخدام النص الفني لأسطر نصية قصيرة يمكنك تطبيق مجموعة واسعة من التأثيرات عليها، مثل الظلل المنسقطة أو الخطوط العريضة. يمكنك إضافة نص فني إلى مسار مفتوح أو مغلق.

**لاحظ**

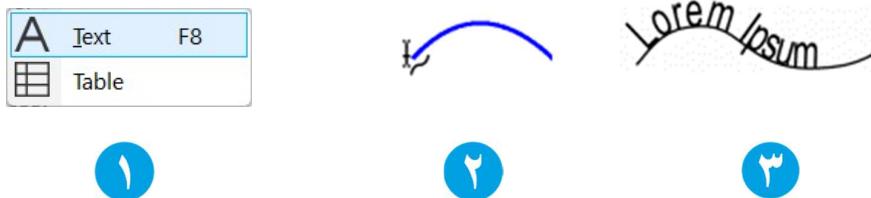
الغرض من النص المؤقت (الافتراضي) Placeholder Text

١. يساعد المصمم على رؤية الشكل العام للتصميم قبل إدخال النصوص الحقيقة.
٢. يستخدم في تصاميم المجلات، المنشورات، الكتب وغيرها، لترتيب النصوص بصرياً.
٣. يستخدم أيضاً لاختبار الخط، الحجم، والمحاذاة دون الحاجة إلى كتابة محتوى فعلي.

## • تثبيت النص على مسار Fit text to a path

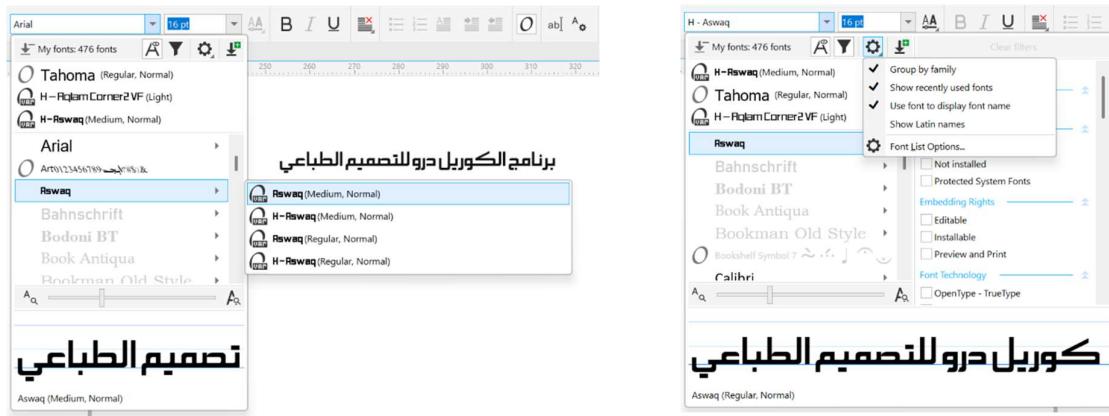
لتثبيت النص على مسار، حدد النص، وانقر فوق Text > Fit Text to Path. حرك المؤشر فوق مسار واستخدم المعاينة الديناميكية لوضع النص. انقر لتثبيت النص على المسار.

لكتابة نص على مسار، انقر فوق أداة Text، وأشار إلى مسار. عندما يتغير المؤشر إلى مؤشر Fit to Path، انقر لإضافة النص.

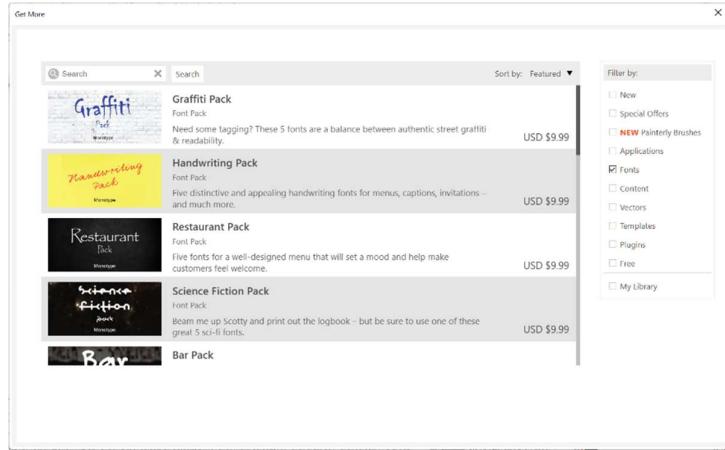


## • البحث عن الخطوط Find fonts

باستخدام مربع القائمة Font في الكوريل درو و الكوريل فوتو-باينت، يمكنك عرض الخطوط وتصفيتها والعثور عليها بسهولة. قم بتصفية الخطوط بناءً على الوزن والعرض والنصوص المدعومة والمزيد؛ استخدم الكلمات الرئيسية للبحث عن الخطوط؛ قم بالوصول إلى خطوط إضافية إذا أردت ذلك من خلال نقر ايقونة تنزيل الخطوط، مثل Google Fonts؛ وقم بتنزيل حزم الخطوط بسهولة.

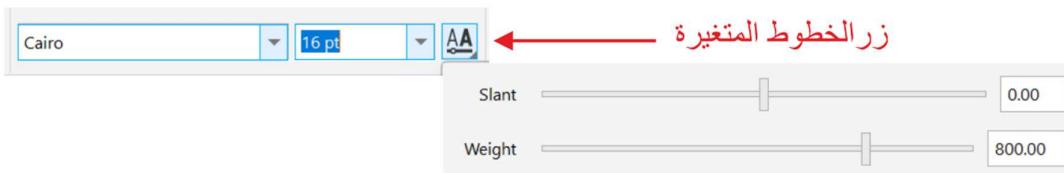


عند النقر ايقونة تنزيل الخطوط  ستقودك الى قائمة خطوط مدفوعة كما في الصورة أدناه:



## • ميزات OpenType والخطوط المتغيرة OpenType features and variable fonts

تتيح لك ميزات OpenType اختيار مظاهر بديلة للأحرف الفردية (Glyphs)، بشرط أن يدعم الخط والأحرف المحددة ميزة خط متغير ويكون بشكل رمز صغير يظهر بجانب اسم الخط VF. تتضمن ميزات OpenType الكسور والوصلات والأرقام الترتيبية والزخارف والأحرف الكبيرة الصغيرة والخطوط المتداقة والمزيد. تعتمد خطوط OpenType على Unicode، مما يجعلها مثالية للعمل التصميمي عبر الأنظمة الأساسية ومتعدد اللغات. بالإضافة إلى ذلك، سيقترح الكوريل درو ميزات OpenType المؤهلة التي يمكنك تطبيقها على نصك.



برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي

برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي  
برنامح الكوريل درو للتصميم الطباعي



استفد من مرونة خطوط OpenType المتغيرة، والتي تتيح لك ضبط مظهر الخط بشكل تفاعلي. يمكنك تغيير خط متغير على طول محور أو أكثر من محاور التباين مثل العرض والوزن والانحدار (الميلان)؛ أو على طول محاور مخصصة يحددها مصمم الخط.

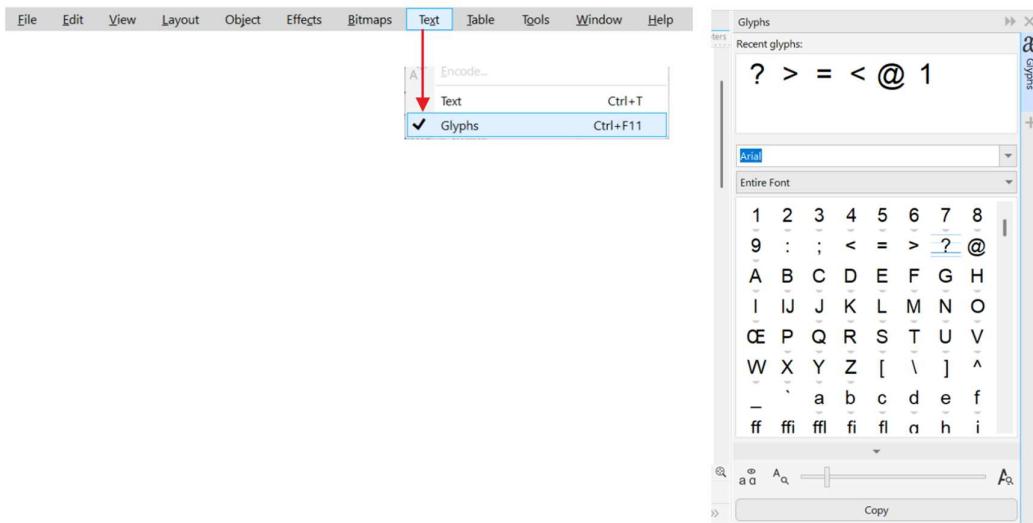
٦ لضبط خصائص الخط المتغير، حدد نصًا يستخدم خطًا متغيرًا باستخدام أداة Text. انقر فوق زر Variable fonts في شريط الخصائص، وضبط أي خصائص خط متاحة.

لاحظ

يمكنك تحميل خطوط مجانية من موقع <https://fonts.google.com>

## • الحروف الرسمية (المحارف) **Glyphs Docker**

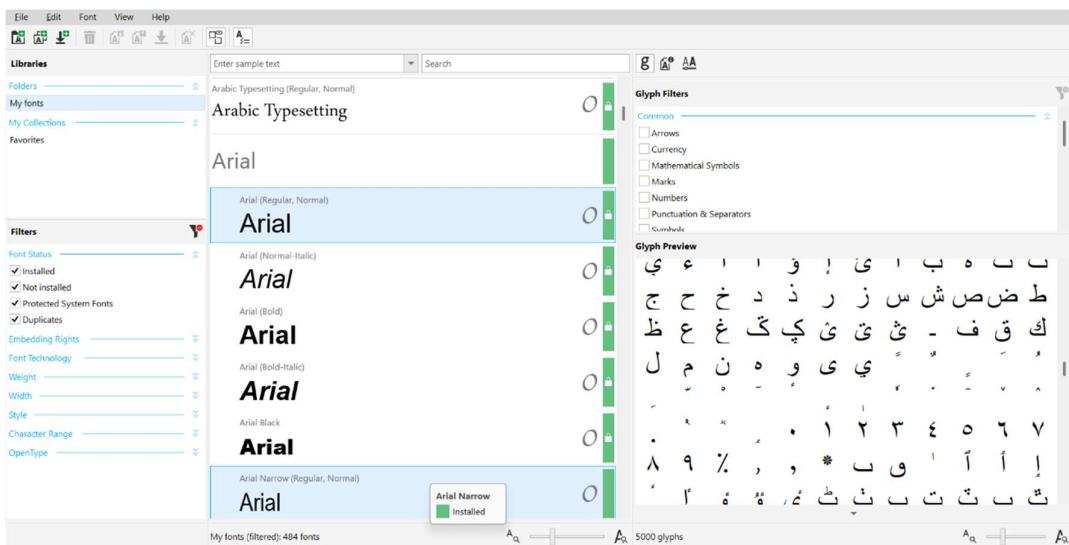
يعرض (Text > Glyphs docker) جميع الأحرف والرموز والحراف الرسمية (المحارف) المرتبطة بخط محدد، مما يسهل العثور على الأحرف وإدراجها في مستنداتك من خلال النقر والسحب على الحرف أو العلامة المطلوبة أو اختيارها ثم نقر على زر النسخ في الأسفل ولصقها في مساحة العمل.



## • مدير خطوط كوريل **Corel Font Manager**



يتيح لك مدير خطوط كوريل التعامل مع خطوطك وتنظيمها واستكشافها بسهولة. يمكنك العثور على خطوط وتثبيتها لمشاريعك، وإنشاءمجموعات خطوط للوصول السريع إلى الخطوط المفضلة لديك، وإدارة الخطوط غير المستخدمة، وتنزيل خطوط أو حزم خطوط. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك استيراد وتصدير مجلدات ومجموعات الخطوط، مما يسهل مشاركتها أو استخدامها في إصدار آخر من البرنامج. يتم تشغيل البرنامج الملحق عن طريق النقر المزدوج على الأيقونة المبنية في الشكل، ستظهر لك الشعار الدائري الخاص ببداية تشغيل البرنامج، ثم ستظهر واجهة البرنامج كما في أدناه:



س ١ / املأ الفراغ: هناك نوعان من النصوص يمكنك إضافتها إلى الرسومات: نص \_\_\_\_\_ ونص \_\_\_\_\_.

س ٢ / أجب بصح أو خطأ:

١. يمكنك استخدام النص الفني لأسطر نصية قصيرة يمكنك تطبيق مجموعة واسعة من التأثيرات عليها، مثل الظلاء المسقطة أو الخطوط العريضة.
٢. يمكنك استخدام ميزات OpenType لاختيار مظاهر بديلة للأحرف الفردية (Glyphs)، بشرط أن يدعم الخط والأحرف المحددة ميزة خط متغير.

س ٣ / اختر الإجابة الصحيحة: كيف يمكنك تثبيت النص على مسار في الكوريل درو؟

- أ) تحديد النص، والنقر فوق .Text > Fit Text to Path
- ب) تحديد النص، والنقر فوق .Edit > Fit Text to Path
- ج) تحديد النص، والنقر فوق .Format > Fit Text to Path

ج / ١) نص الفقرة ونص فني.

ج / ٢

١. صح. يمكن استخدام النص الفني لأسطر نصية قصيرة يمكنك تطبيق مجموعة واسعة من التأثيرات عليها، مثل الظلال المنسقطة أو الخطوط العريضة.
٢. صح. يمكنك استخدام ميزات OpenType لاختيار مظاهر بديلة للأحرف الفردية (Glyphs)، بشرط أن يدعم الخط والأحرف المحددة ميزة خط متغير.

ج / ٣

أ) تحدد النص، والنقر فوق Text > Fit Text to Path

## ورقة معلومات / ٢-٣ التعبئات والخطوط الخارجية (الحدود) Fills and Outlines (the borders) Information Sheet \ 3-2

الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

- تعبئة الأشكال والكائنات باللون.
- تلوين الحدود الخارجية للأشكال والكائنات.
- اختيار الألوان وأدارتها.
- استخدام أنماط اللوان وتناغماتها.

مقدمة:



يمكنك إضافة تعبئات مختلفة إلى داخل الكائنات أو المناطق المغلقة الأخرى، وكذلك تغيير لون مخططات الكائنات.

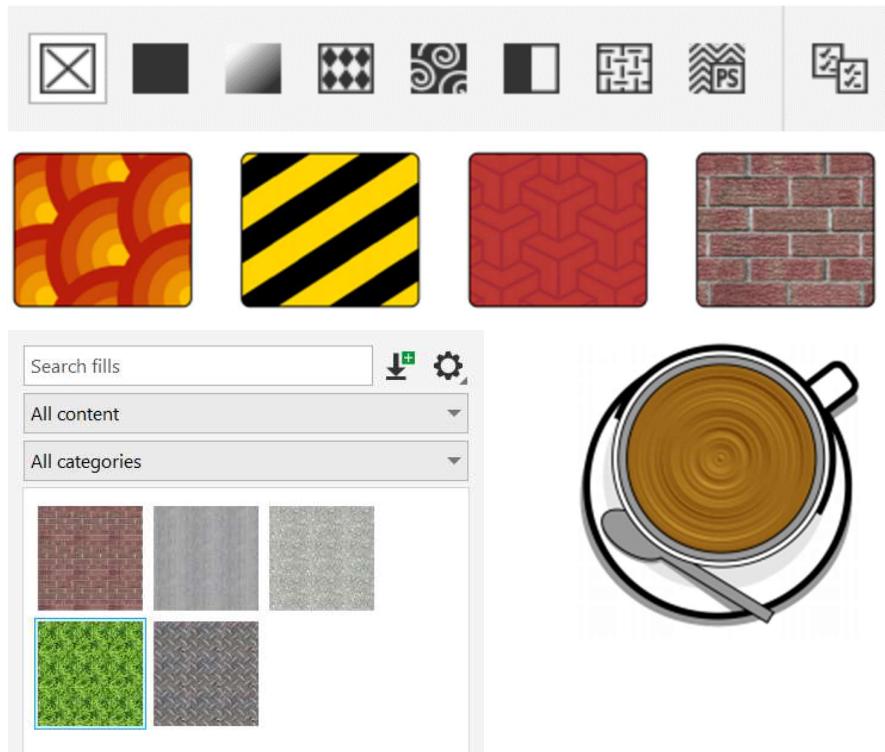
### ١. أنواع التعبئات Fill types

يمكنك تعبئة الكائنات بتعبئات موحدة ونافورة ونمط ونسيج وPostScript وشبكية. تحتوي التعبئات النافورة على تدرج سلس لألوان متعددة.

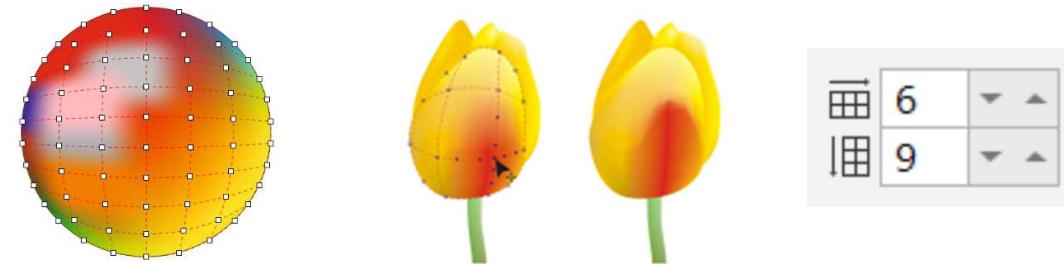
يمكنك أيضاً تعبئة الكائنات برسومات متوجهة (تعبئات نمط متوجه) أو صور نقطية (تعبئات نمط نقطي).

يمكن أن تحاكي تعبئات النسيج مظهر وملمس المواد الطبيعية مثل الماء والغبار والجليد. تعبئات PostScript هي تعبئات نسيج معقدة يتم إنشاؤها بلغة PostScript. تخلق تعبئات الشبكة انتقالات لونية ناعمة لإعطاء الكائنات حجماً وتأثيرات ثلاثية الأبعاد واقعية.

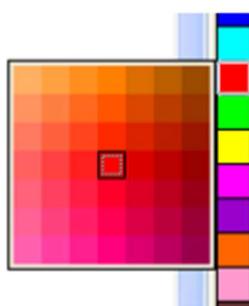
لتعبئة كائن محدد، انقر فوق  أداة Interactive fill في صندوق الأدوات أو انقر المختصر حرف G، واختر نوع التعبئة التي تريدها في شريط الخصائص، وافتح منتقي التعبئة وانقر نقرًا مزدوجًا فوق تعبئة.



٦ لتطبيق تعبئة شبكية، استخدم أداة Mesh fill بالنقر على حرف M، بامكانك تغيير عدد خلايا الشبكة من خلال تغيير الأرقام في شريط الخواص، يتم التلوين من خلال سحب وأفلات اللون داخل الخلايا.



## ٢. اختيار الألوان Choose Colors



لوحة الألوان هي مجموعة من عينات الألوان. يمكنك اختيار الألوان التعبئة والحدود الخارجية Outline باستخدام لوحة الألوان الافتراضية. تظهر الألوان التعبئة والتحديد المحددة في عينات الألوان على شريط الحال.

٦ لتبئنة كائن بلون خالص، انقر فوق عينة لون على لوحة الألوان، أو اسحب لوناً إلى كائن.

٧ لتغيير لون التحديد، انقر بزر الماوس الأيمن على عينة لون على لوحة الألوان، أو اسحب لوناً إلى مخطط الكائن.

٨ لمزج الألوان، حدد كائناً ملوناً، اضغط على Ctrl، وانقر فوق لون آخر على لوحة الألوان.

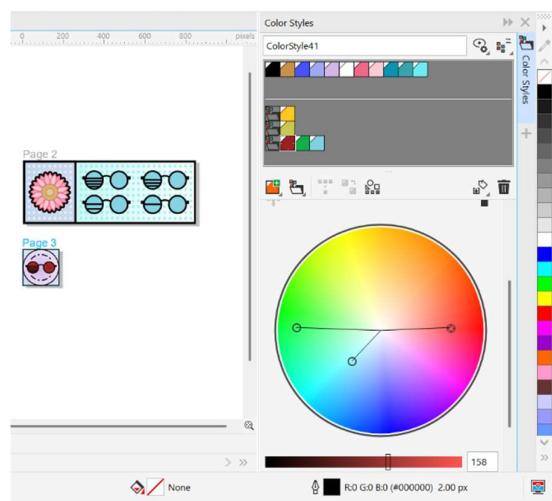
٩ للاختيار من بين درجات مختلفة من لون، انقر فوق عينة اللون واستمر في الضغط عليها.

يمكنك أيضاً اختيار ألوان التبئنة والتحديد من مربعات حوار الألوان عن طريق النقر المزدوج فوق زر Fill أو زر Outline على شريط الحاله.



١٠ يمكنك أيضاً حذف الوان التبئنة والتحديد عن طريق النقر المزدوج فوق الزر أعلى شريط الألوان.

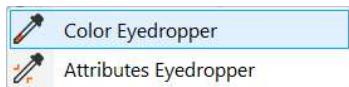
### ٣. أنماط الألوان وتناغماتها Color style and harmonies



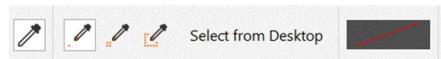
تتيح لك اللوحة الجانبية لأنماط اللون docker إضافة الألوان المستخدمة في مستند لأنماط ألوان. لإنشاء نمط لون من كائن، ما عليك سوى سحب الكائن إلى Docker Color Styles. في أي وقت تقوم فيه بتحديث نمط لون، فإنك تقوم أيضاً بتحديث جميع الكائنات التي تستخدمن هذا النمط اللوني. تناغم الألوان هو مجموعة من أنماط الألوان المطبقة المرتبطة بإنتاج نظام ألوان. يمكنك تطبيق قاعدة على تناغم ألوان لتحويل جميع الألوان معًا وإنشاء أنظمة ألوان بديلة.

## ٤. أداة القطاراء Eyedropper tool

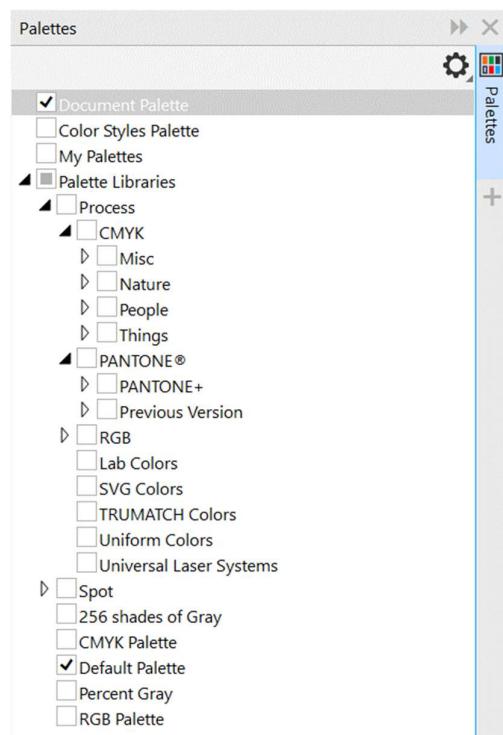
عند أخذ عينة لون باستخدام أداة Color Eyedropper، تتحول الأداة تلقائياً إلى وضع Apply Color حتى تتمكن من تطبيق اللون الذي تم أخذ عينة منه على الفور، تمكنك أداة القطاراء من أخذ عينة اللون سواء من داخل الصور والأشكال أو من الحدود الخارجية للકائنات أو من أي نقطة تختاره. لتفعيل أداة Color Eyedropper بسرعة، اضغط على Ctrl + Shift + E، بعد أخذ عينة اللون يمكنك تطبيق اللون على الشكل أو التصميم الخاص بك، حيث ستتحول أداة القطاراء إلى أداة تعبيئة لونية.



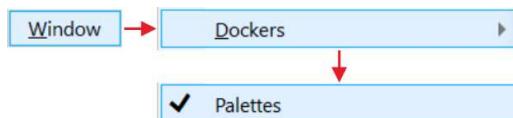
توجد أدوات قطارة مختلفة أيضاً في شريط الخواص لأخذ عينات الألوان ومطابقتها من مستند دون إغلاق مربع الحوار.



### المزيد من لوحات الألوان More color palettes



يسهل اللوح الجانبي لقوائم الألوان (Window > Dockers > Palettes) إنشاء لوحات الألوان الافتراضية والمخصصة وتنظيمها وعرضها أو إخفائها. يمكنك إنشاء لوحات ألوان RGB خاصة بالويب أو لوحات ألوان CMYK خاصة بالطباعة، ويمكنك إضافة لوحات ألوان تابعة لجهات خارجية. يتضمن docker Palettes ملفات تعريف PANTONE مثل نظام .Fashion+Home ولوحة PANTONE Goe.



### الفرق بين لوحات الألوان CMYK و RGB

- RGB تعني Red - Green - Blue، وهي تستخدم في الشاشات (التلفاز، الحاسوب، الموبايل). العمل في RGB مفيد عندما يكون الناتج رقمياً، لأن الألوان تكون بإضافة الضوء.

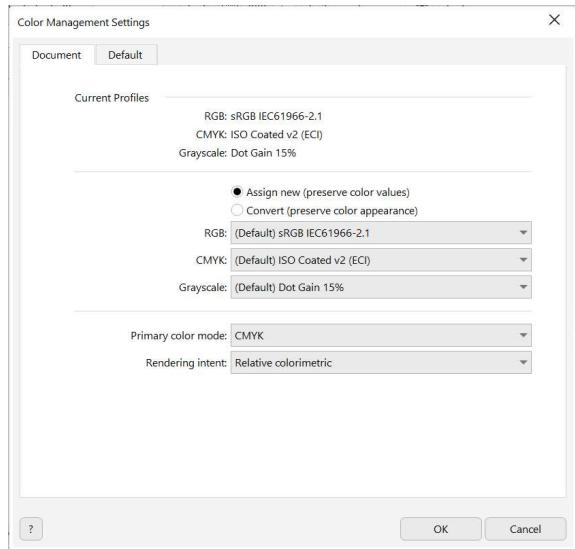
- CMYK تعني (Cyan - Magenta - Yellow - Key (Black)، وتستخدم للطباعة الورقية والمواد التي تطبع باستخدام أخبار. الألوان في CMYK تتكون بطريقة الطرح، أي إن الحبر يمتص جزءاً من الضوء، وعند زيادة الحبر تقترب الألوان من الأسود.

### تطبيق بسيط:

إذا كان الغرض من تصميمك هو العرض على الشاشة مثل موقع انترنت أو عرض تقديمي، استعمل نظام ألوان RGB.

إما إذا كنت تصمم شيء للطباعة مثل ملصق أو بروشور أو كتاب، استعمل CMYK من البداية حتى تتجنب أن تكون الألوان النهائية مختلفة بعد الطباعة.

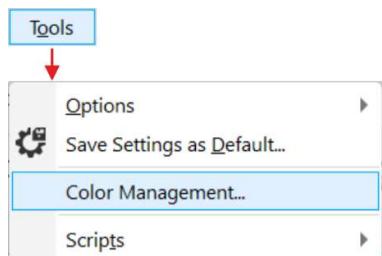
### إدارة الألوان Color management



يقصد بها التأكد من أن الألوان التي تراها على الشاشة، عند التعديل، والمشاركة، أو عند الطباعة أو التصدير، تكون مطابقة قدر الإمكان لما تريده بالضبط.

- هناك نافذة خاصة فيها إعدادات افتراضية (Default) لإدارة الألوان تتحكم في الألوان لكل الملفات الجديدة أو للملفات التي ليس لها إعداد لوبي معين مسبقاً.

- وهناك أيضاً إعدادات خاصة بالملف الذي تعمل عليه حالياً (Document) نتيجة لك تغيير ملفات الألوان (Color Profiles)، ونوعية العرض أو التقديم (Rendering Intent) حسب حاجتك. الإعدادات الخاصة بالمستند تقدم أولوية على الإعدادات الافتراضية، أي إنك إذاعدلت هذه الإعدادات لمستند معين، فإن الكوريل درو يستخدمها في ذلك الملف، حتى لو أن إعداداته الافتراضية مختلفة.



٦ للوصول إلى إعدادات إدارة الألوان الافتراضية أو الخاصة بالمستند، انقر فوق Tools > Color Management. أترك الأعدادات الافتراضية كما هي،أغلق نافذة إدارة الألوان.

س ١ / املأ الفراغات التالية:

١- يمكنك تعبئة الكائنات بتعبيئات موحدة، نافورة، نمط، \_\_\_\_\_، PostScript وشبكية.

٢- يمكنك استخدام أداة \_\_\_\_\_ لأخذ عينة لون وتطبيقها على كائن آخر.

س ٢ / اجب بصح أو خطأ:

١. يمكنك استخدام أداة Interactive Fill لتطبيق تعبئة شبكية على كائن محدد.
٢. يمكنك إنشاء لوحات ألوان RGB خاصة بالويب أو لوحات ألوان CMYK خاصة بالطباعة باستخدام اللوح الجانبي لقوائم الألوان docker.

س ٣ / اختر الإجابة الصحيحة: كيف يمكنك تغيير لون التحديد لكتاب في الكوريل درو؟

- أ) انقر فوق عينة لون على لوحة الألوان.
- ب) انقر بزر الماوس الأيمن على عينة لون على لوحة الألوان.
- ج) اسحب لوناً إلى مخطط الكائن.

ج / ١

- ١ - نسيج.
- ٢ - أداة Color Eyedropper.

ج / ٢

١. صح. يمكن استخدام أداة Interactive Fill لتطبيق تعبئة شبكية على كائن محدد.
٢. صح. يمكن إنشاء لوحات ألوان RGB خاصة بالويب أو لوحات ألوان CMYK خاصة بالطباعة باستخدام اللوح الجانبي لقوائم الألوان.

ج / ٣

- ب) انقر بزر الماوس الأيمن على عينة لون على لوحة الألوان.

## ورقة معلومات / ٣-٣ التأثيرات Effects

الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

- رسم الحدود الداخلية والخارجية (الكونتور).
- أضافة الظلل الداخلية والخارجية وظل الكتلة إلى التصاميم.
- أضافة تأثير الفسيفساء والحافة المائلة والتأثير النقطي إلى الرسومات والصور.

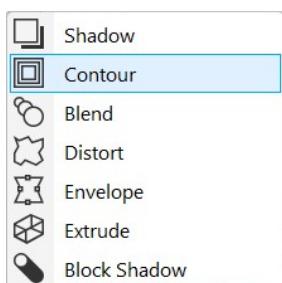
مقدمة:

أنشئ وهم العمق ثلاثي الأبعاد في الكائنات عن طريق إضافة تأثيرات (الكونتور) أو ظل مسقط أو ظل كتلي أو حافة مائلة. أضف تأثيراً إلى مشاريعك باستخدام تأثيرات بصرية لافتة، أو حولها إلى فسيفساء. استفد من تأثيرات الصور النقاطية لتحسين مظهر الكائنات دون تغييرها بشكل دائم.

### ١. أداة المحيط (إنشاء حدود) Contour



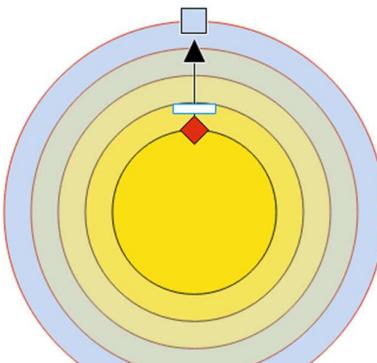
يمكنك إضافة حدود إلى كائن لإنشاء سلسلة من الخطوط المتعددة المركز التي تقدم إلى الداخل أو الخارج للકائن.



لتطبيق كونتور، حدد كائناً، وانقر فوق أداة Contour. إسحب مقبض البداية نحو المركز لإنشاء حدود داخلية أو بعيداً عن المركز لإنشاء حدود خارجية. يمكنك استخدام الأزرار في شريط الخصائص لاضفاء نفس التأثير.

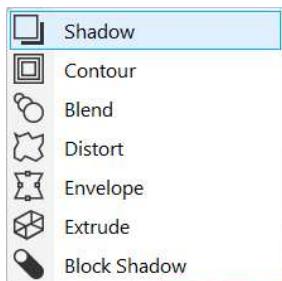


سحب إلى المركز (داخلي)



سحب إلى الخارج

## ٢. الظل المسلط والظل الداخلي Drop shadow and inner shadow



يحاكي الظل المسلط والظل الداخلي الضوء الساقط على الكائنات، مما يضيف عمّقاً ثالثياً للأبعاد لمظهر أكثر واقعية. يظهر الظل المسلط خلف أو أسفل الكائنات؛ يظهر الظل الداخلي داخل الكائنات. يمكنك ضبط سمات الظل مثل اللون والعتق والإزاحة والتخفيف.



### ٣ خطوات تطبيق الظل:

#### ١. لتطبيق ظل مسلط (Drop Shadow):

- حدد الكائن المطلوب.
- انقر على أداة .Shadow.
- من شريط الخصائص، اختر أداة .Drop Shadow.
- اسحب:
  - من مركز الكائن لإنشاء ظل مسطح.
  - من حافة الكائن لإنشاء ظل منظور.
- عدل السمات المطلوبة من شريط الخصائص.

#### ٢. لتطبيق ظل داخلي (Inner Shadow):

- حدد الكائن المطلوب.
- انقر على أداة .Shadow.
- من شريط الخصائص، اختر أداة .Inner Shadow.
- اسحب من مركز الكائن حتى تحصل على الظل الداخلي بالحجم الذي تريده.

- يمكنك أيضًا اختيار ظلال مسقطة أو داخلية جاهزة مباشرةً من شريط الخصائص.

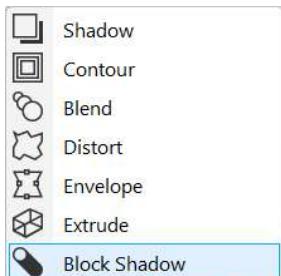


ظل داخلي



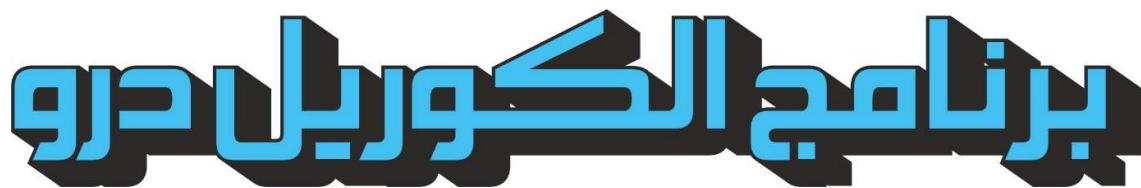
ظل خارجي

### ٣. ظل الكتلة Blok shadow

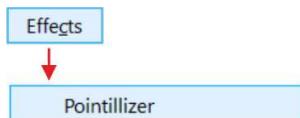


على عكس الظل المسقطة والبارزة، تكون ظلال الكتلة من خطوط بسيطة، مما يجعلها مثالية للطباعة الشاشية وصناعة اللافتات. يمكنك ضبط عمق واتجاه ظل الكتلة، ويمكنك تغيير لونه. قد يحتوي ظل الكتلة على ثقوب، ولكن يمكنك إزالتها لإنشاء كائن منحنى صلب.

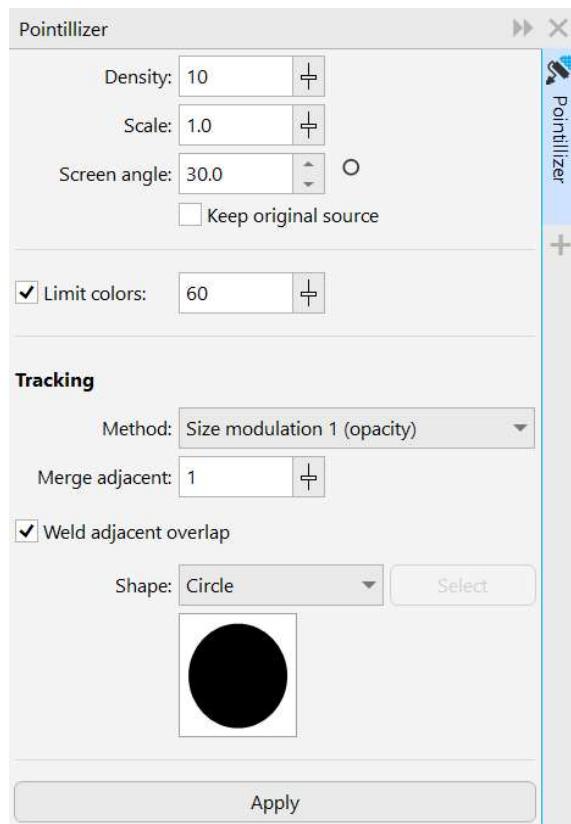
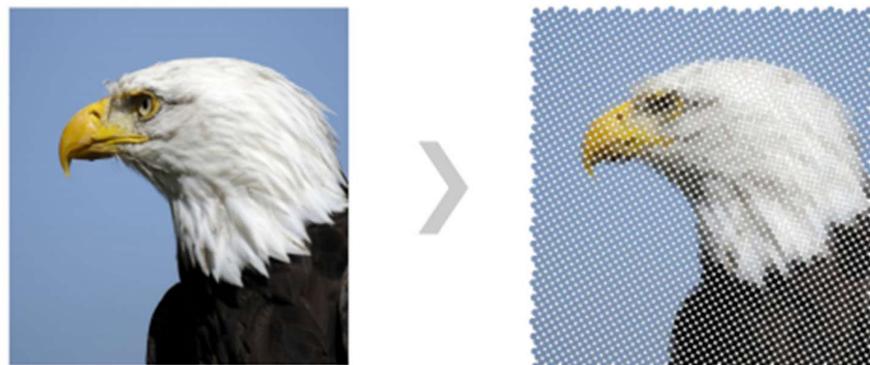
لتطبيق ظل كتلة، انقر فوق أداة Block shadow، وانقر فوق الكائن، واسحب في الاتجاه الذي تريده حتى يصبح ظل الكتلة بالحجم الذي تريده.



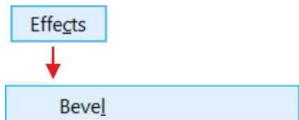
## ٤. الفسيفساء Mosaics



باستخدام تأثير (Effects > Pointillizer) Pointillizer، يمكنك إنشاء فسيفساء متوجهة عالية الجودة من أي عدد من الكائنات المتوجهة أو النقطية المحددة. من أنماط نصف الطباعة الدقيقة إلى التأثيرات الفنية التي تشبه الفن التقليدي، يمنحك هذا التأثير الأدوات التي تحتاجها لإنشاء تصاميم مذهلة. تمكنك اللوحة الجانبية docker من تغيير الإعدادات للحصول على تأثيرات مختلفة.

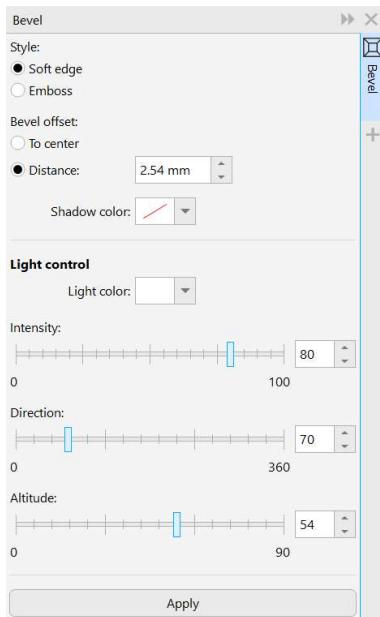


## ٥. تأثير الحافة المائلة Bevel effect



يضيف تأثير الحافة المائلة (Effects > Bevel) عمقًا ثلاثي الأبعاد إلى كائن رسومي أو نصي من خلال جعل حوافه تبدو منحدرة. يمكن أن تحتوي تأثيرات الحافة المائلة على ألوان موضعية وعملية (CMYK)، مما يجعلها مثالية للطباعة.

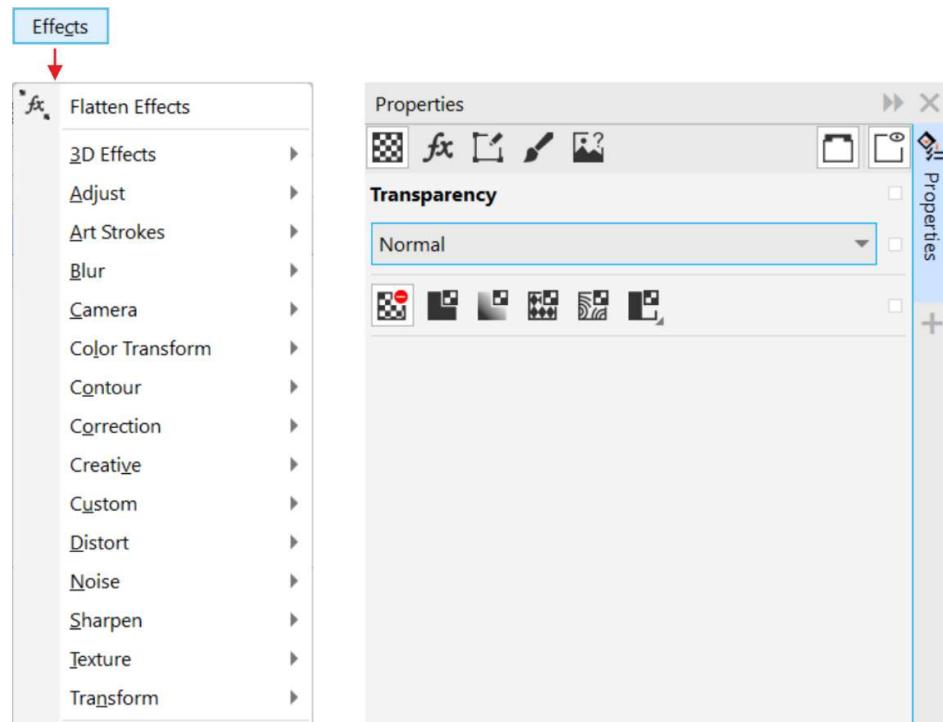
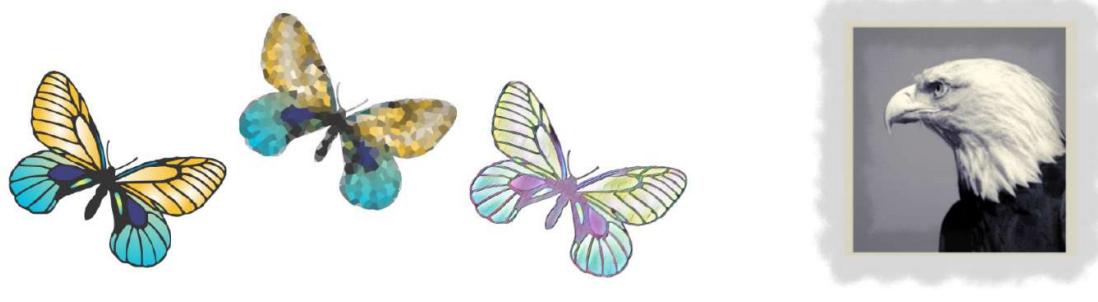
# برنامج الكوريل درو



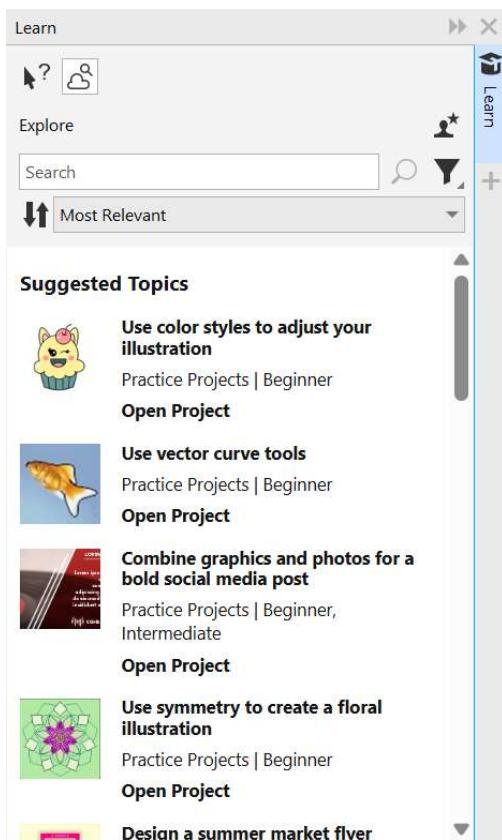
## ٦. تأثيرات الصور النقطية Bitmap effects

تأثيرات الصور النقطية، التي تعتمد على البكسل وغير مدمرة، يمكن تطبيقها على الكائنات المتجهة والنقطية. يتم الوصول إلى تأثيرات الصور النقطية في الجزء العلوي من قائمة Effects في الكوريل درو.

يمكنك استخدام علامة التبويب Windows > Dockers > Properties FX في لعرض التأثيرات المعدة مسبقاً وإخفائها وتحريرها، وتطبيق تأثيرات إضافية، والمزيد.



## العثور على موارد التعلم



ابحث عن موارد وأدوات التعلم من داخل التطبيق عبر علامة تبويب استكشاف في منفذ التعلم (Help > Learn). يمكنك الوصول إلى مكتبة واسعة من الموارد عبر الإنترنت للتعرف على ميزات البرنامج بسرعة. لتجربة أحد ميزات التعلم، اكتب في خانة البحث عن المواضيع التي تريدها، أختر من علامة التبويب Most Relevant لأظهار بعض الدروس المكتوبة التي تناسب مستواك واحتياجاتك.

س ١ / املأ الفراغ التالية:

١- يمكنك إضافة حدود إلى كائن لإنشاء سلسلة من الخطوط المتحدة المركز التي تتقدم إلى \_\_\_\_\_ أو \_\_\_\_\_ للكائن.

٢- يمكنك استخدام تأثير \_\_\_\_\_ لإنشاء فسيفساء متوجهة عالية الجودة من أي عدد من الكائنات المتوجهة أو النقطية المحددة.

س ٢ / صح أو خطأ: يمكنك استخدام تأثير الظل المسلط والظل الداخلي لإضافة عمق ثالثي الأبعاد إلى الكائنات.

س ٣ / اختر الإجابة الصحيحة: كيف يمكنك تطبيق ظل كتلة على كائن في الكوريل درو؟

أ) انقر فوق أداة Block Shadow، وانقر فوق الكائن، واسحب في الاتجاه الذي تريده.

ب) انقر فوق أداة Drop Shadow، وانقر فوق الكائن، واسحب في الاتجاه الذي تريده.

ج) انقر فوق أداة Inner Shadow، وانقر فوق الكائن، واسحب في الاتجاه الذي تريده.

ج / ١

١- إلى الداخل أو الخارج للكائن.

.Pointillizer - ٢

ج / ٢

صح. يمكنك استخدام تأثير الظل المسلط والظل الداخلي لإضافة عمق ثلاثي الأبعاد إلى الكائنات.

ج / ٣

أ) انقر فوق أداة Block Shadow، وانقر فوق الكائن، واسحب في الإتجاه الذي تريده.

## ورقة النشاط / ١-٣ تصميم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend

**Activity Sheet \ 3-1**

**الهدف:**

**بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادرًا على:**

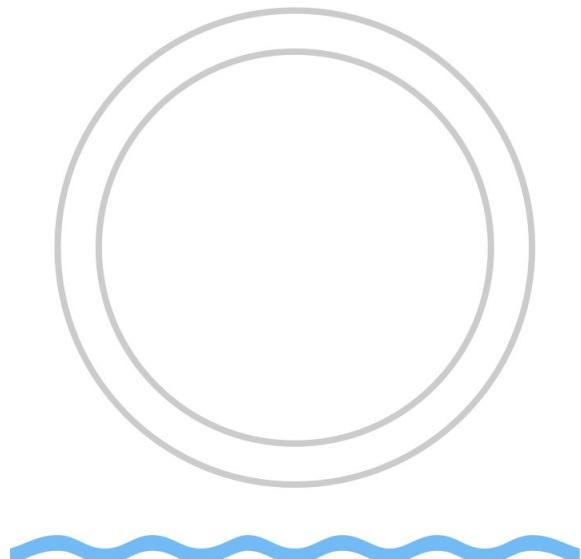
- تصميم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend والـ PowerClip objects

**قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط**

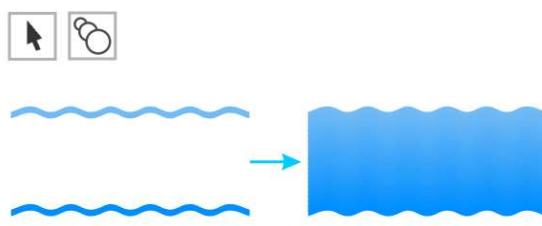
الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طباعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

**مدة النشاط: ٦٠ دقيقة**

**خطوات النشاط:**



**اسم الشركة**



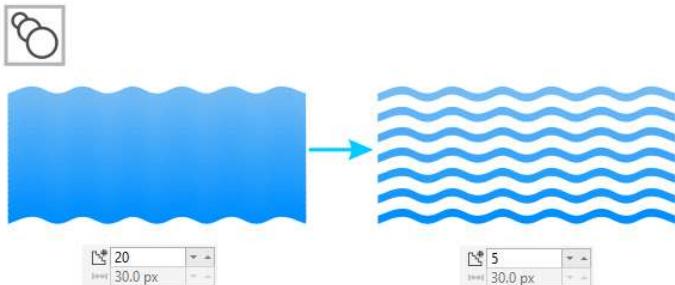
١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Ellipse tool أو F7، ثم أرسم دائرتين، كما في الشكل.

٢. استخدم أداة Freehand tool لرسم خط المتوج، اختر عرض الخط المناسب لك (4 أو pt 8). انقر على لون Cyan أو أحد تدرجاته من لوحة الألوان.

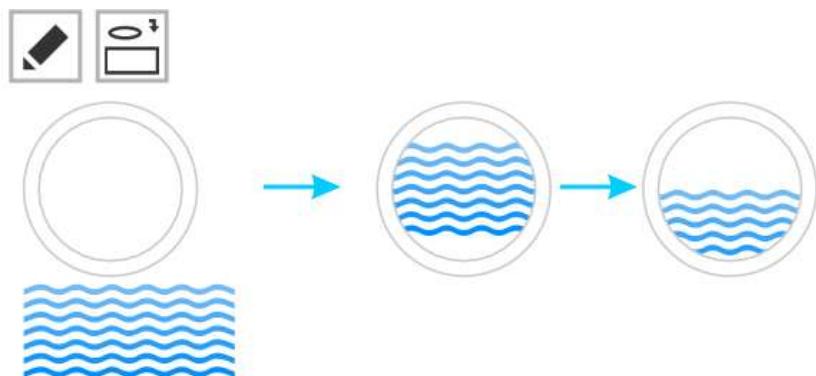
٣. انسخ وألصق الخط، لون الخط الثاني بلون أعمق.

٤. استخدم أداة Text tool أو F8 لكتابة (اسم الشركة) اختر أي اسم مفضل لديك وبلون مميز كالأصفر مثلًا.

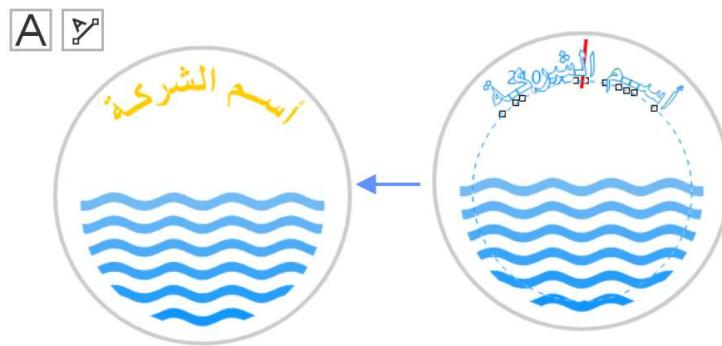
٥. من قائمة Effects flyout في صندوق الأدوات، انقر على أداة Blend. اسحب من الموجة العلوية إلى الموجة السفلية. في مربع الحوار Blend Objects، اكتب 5 في شريط الخاصية لتغيير عدد الخطوط في الـ Blend.



٦. اضغط على Ctrl+G لتجمیع کائنات الـ blend. انقر بزر الماوس الأيمن على مجموعه الـ Blend، اختر PowerClip Inside، ثم انقر على الدائرة الصغیرة.
٧. استخدم أداة Pick لتحديد الدائرة، وانقر على Edit على شریط أدوات PowerClip. في وضع تحریر PowerClip، استخدم أداة Pick لإعادة تحديد مجموعه الـ blend.
٨. انقر على شریط أدوات Finish على شریط أدوات PowerClip.



٩. حدد الدائرة الداخلية باستخدام أداة Pick. في شریط الخاصیة، اختر None من قائمة Outline width.



١٠. اسـتخدم أداة Pick لتحديد کائن النص. انقر على Text menu > Fit To Path. حرك المؤشر فوق الدائرة الداخلية ووضع المؤشر على النص. انقر لتطبيق التغيير.

١١. انظر الى التصميم النهائي، يجب أن يكون تصميمك مشابه له.



١٢. أخزن الملف.

١٣. اطبع تصميمك باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب الى File > Print .

١٤. راجع المدرب بعد إكمالك الخطوات السابقة.

## Performance Criteria Check List/ 3-1

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ استخدام أداة Ellipse tool او مختصرها F7، لرسم دائرتين؟
		٢ أستخدم أداة Freehand tool لرسم خط المتوج، وأختار عرض الخط المناسب لك (4pt أو 8pt)؟
		٣ نسخ ولصق الخط الأول، وتلوين الخط الثاني بلون اغمق؟
		٤ أستخدم أداة Text tool أو مختصرها F8 لكتابة (اسم الشركة) وتلوينه بلون مميز؟
		٥ استخدام أداة Blend. والسحب من الموجة العلوية إلى الموجة السفلية. وتحديد العدد 5 في شريط الخاصية لتغيير عدد الخطوط في الدالة Blend؟
		٦ الضغط على Ctrl+G لتجميع كائنات الدالة blend، ثم اختيار PowerClip Inside
		٧ أستخدم أداة Pick لتحديد الدائرة، والنقر على Edit على شريط أدوات PowerClip. في وضع تحرير Blend واستخدم أداة Pick لإعادة تحديد مجموعة الدالة Blend؟
		٨ النقر على Finish على شريط أدوات PowerClip
		٩ تحديد الدائرة الداخلية باستخدام أداة Pick
		١٠ النقر على Fit Text To Path. وتحريك المؤشر فوق الدائرة الداخلية وضع المؤشر على النص لتطبيق التغيير؟
		١١ خزن الملف؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

## ورقة النشاط / ٢-٣ استخدام شعارك لإنشاء بطاقة عمل Business Card Activity Sheet \ 3-2

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على أن:

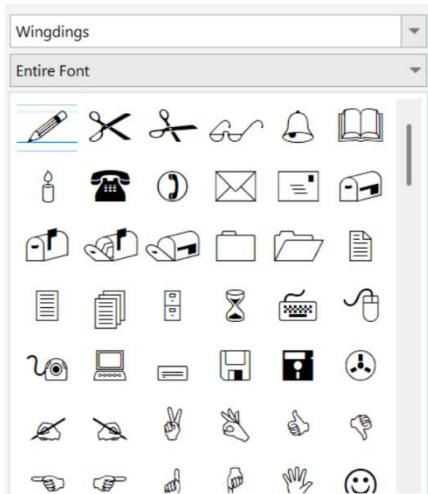
- تستخدم خطوط الإرشادات Business Card Guidelines عند إنشاء بطاقة عمل.

### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

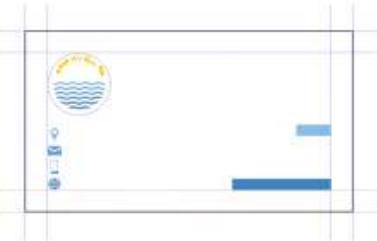
مدة النشاط: ٦٠ دقيقة

### خطوات النشاط:



١. أرسم مستطيل بقياسات (٩ x ٥) سم.
٢. انقر على View menu > Snap To > Guidelines. اسحبها لتوجيهها إلى بطاقة العمل باستخدام الإرشادات.
٣. أستورد رموز (علامات) لـ (البريد الإلكتروني، الموقع، الموبايل، العنوان)، أبحث عن أيقونات مجانية في الأنترنت، أو انقر CTR+F11 واختر خط 2 Wingdings، وأبحث عن العلامات المناسبة، انقر ثم أسحب العلامة إلى الصفحة وضعها داخل المستطيل.

٤. أستورد تصميم الشعار الذي صممته سابقاً ووضعه داخل المستطيل.



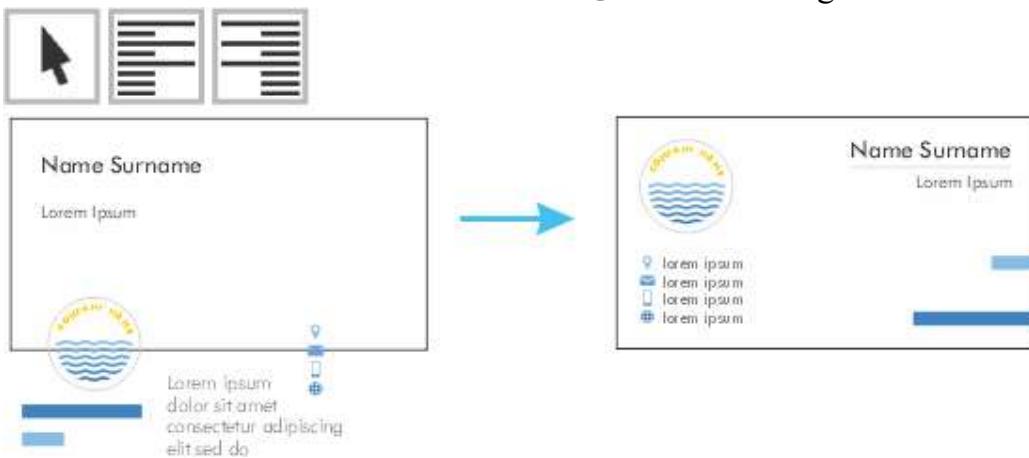
راجع



راجع ورقة النشاط ٥-٢ (تصميم شعار بسيط باستخدام تأثير Blend) في محصلة التعلم الثانية.

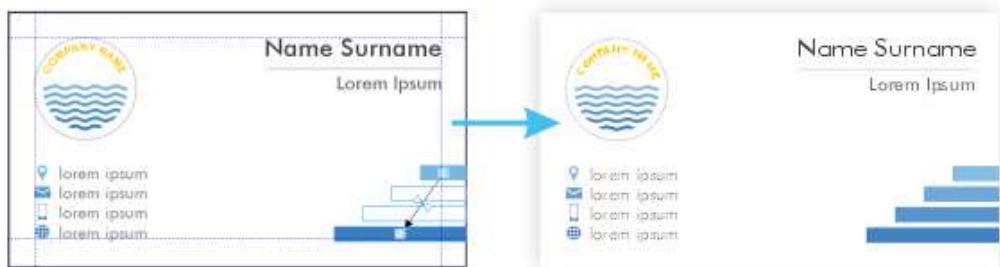
٥. أضف مستطيلين بلون أزرق أحدهما فاتح والأخر غامق على أنني يكون طولهما مختلف كما في الشكل.

٦. استخدم أداة Pick لتحديد كائنات النص واحداً تلو الآخر. انقر على زر المحاذاة الأفقية في شريط الخصوصية، واختر Left للمحاذاة اليسرى لنص بطاقة العمل. كرر هذه العملية، واختر Right للمحاذاة اليمنى لنص بطاقة العمل.

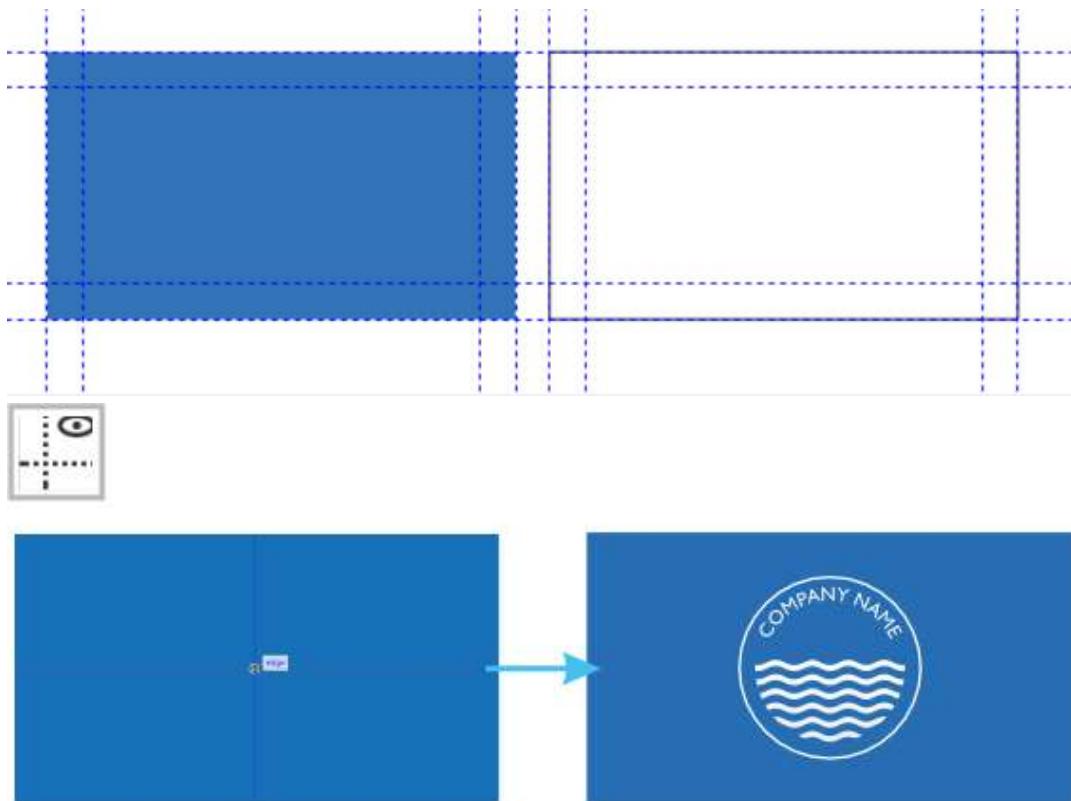


٧. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Blend، ثم اسحب المؤشر من كائن أزرق أفقي إلى الكائن الأزرق الأفقي التالي. في شريط الخصوصية، غير عدد الخطوات في إلى عدد ٢ Blend.

٨. استخدم أداة Pick لتحديد المستطيل الأبيض، واختر None من قائمة Outline width في شريط الخصيصة.



- انقر على View menu > Rulers، ثم اسحب خطوط الإرشادات إلى مركز المستطيل الأزرق (خلفية بطاقة العمل). استخدم أداة Pick لتحديد نسخة من الشعار بلون أبيض (حضرها مسبقاً)، ثم اسحبه إلى مركز المستطيل الأزرق.



٩. شاهد على مثال للمشروع المكتمل لوجه وظهر بطاقة العمل، يمكنك عمل بطاقة العمل باللغة العربية أو اللغة الانكليزية.



١٠. أخزن الملف.

١١. اطبع تصميمك باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب الى File > Print

١٢. راجع المدرب بعد إكمالك الخطوات السابقة.

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ رسم مستطيل بقياس (٩ × ٥) سم؟
		٢ سحب الخطوط الأرشادية من المساطر العمودية والأفقية ووضعها في الموضع المناسب على حدود المستطيل؟
		٣ استيراد الشعار الدائري الذي صممته سابقاً؟
		٤ استيراد رموز أو علامات للبريد الإلكتروني، والموقع... أليخ؟
		٥ محاذاة الخطوط الارشادية الى مركز المستطيل الاخضر؟
		٦ تحضير نسخة من الشعار بلون أبيض؟
		٧ استخدام أداة Blend؟
		٨ أزالة Outlines من حدود المستطيل الأبيض؟
		٩ حزن الملف؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

**محصلة التعلم / ٤ يستورد ويرحر الصور ويعد الملفات النهائية للطباعة أو المشاركة  
الرقمية**

**Learning Outcome/ 4**

**المحتويات : (Contents)**

- إستيراد الملفات.
- تحرير الصور.
- تحويل الصور الى رسوم.
- رمز QR.
- تصدير الملفات، الأشكال، والصفحات.
- الخزن السحابي (كوريل كلاود).
- أضافة التعليقات والملاحظات.
- أيجاد وأدارة المحتوى.

**معايير التقييم : (Assessment Criteria)**

- استيراد الصور والعناصر الأخرى
- حفظ الملف بصيغة مناسبة (...PDF, EPS).
- استخدام أداة Trace Bitmap .
- تحرير الصورة بعد التحويل.
- استخدام أداة Envelope Tool بدقة.
- دمج الشعار مع المنتج بطريقة واقعية.
- ضبط الإعدادات لجعل الخلفية شفافة
- تصدير الشعار بصيغة PNG.
- استخدام المقاسات المناسبة للشبكات الاجتماعية.
- دمج الصور والنصوص والرسوم.

**طرق التقييم : (Assessment Criteria)**

- الإختبارات المكتوبة
- الإختبار الشفوي
- الانشطة العملية

**شروط التدريب : (Condition)  
الموارد الواجب توفرها لتنفيذ التدريب:**

أقلام تأشير ملون	بوكس فايل	كرسي	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو
ورق ملاحظات ملون	كابسة	خدمة انترنت	ماوس وايرلس
دفتر ملاحظات	ثاقبة	بطاريات AA	ماوس باد
طابعة ملونة (١٠٣)	منضدة خشبية قياس (١٢٠ سم)	قلم رصاص	قلم جاف

## دليل التعلم

### Learning Guide

الأنشطة	تعليمات تفصيلية
<b>١- اقرأ أورق المعلومات التالية في المحصلة:</b> ورقة معلومات / ٤-١ إستيراد و تصدير الملفات، الكائنات، والصفحات	<b>١- اقرأ أورق المعلومات التالية في المحصلة:</b> ورقة معلومات / ٤-٢ تحرير الصور photos Edit
ورقة معلومات / ٤-٣ تحويل الصور النقطية الى رسم Trace Bitmaps	ورقة معلومات / ٤-٣ تحويل الصور النقطية الى رسم Trace Bitmaps
ورقة معلومات / ٤-٤ رموز QR codes	ورقة معلومات / ٤-٤ رموز QR codes
ورقة معلومات / ٤-٥ اختصارات لوحة المفاتيح Keyboard shortcuts	ورقة معلومات / ٤-٥ اختصارات لوحة المفاتيح Keyboard shortcuts
ورقة معلومات / ٤-٦ استخدامات متنوعة وأضافية في برنامج الكوريل درو	ورقة معلومات / ٤-٦ استخدامات متنوعة وأضافية في برنامج الكوريل درو
<b>٢- أجب على أسئلة التقييم الذاتي في نهاية أورق المعلومات التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b> أسئلة التقييم الذاتي المرقمة:	١-٤ • ٢-٤ • ٣-٤ • ٤-٤ • ٥-٤ • ٦-٤ •
<b>٣- انجز ما مطلوب منك في أورق النشاط التالية الخاصة بهذه المحصلة:</b> ورقة النشاط / ٤-١ تطبيق شعار على منتج تجاري Envelope tool	ورقة النشاط / ٤-١ تطبيق شعار على منتج تجاري Envelope tool
ورقة النشاط / ٤-٢ تصدير شعار دائري بخلفية شفافة	ورقة النشاط / ٤-٢ تصدير شعار دائري بخلفية شفافة
ورقة النشاط / ٤-٣ معالجة شعار ليكون بخلفية شفافة باستخدام الفوتوبابينت	ورقة النشاط / ٤-٣ معالجة شعار ليكون بخلفية شفافة باستخدام الفوتوبابينت
ورقة النشاط / ٤-٤ معالجة عناوين الكتابة الغنية	ورقة النشاط / ٤-٤ معالجة عناوين الكتابة الغنية
ورقة النشاط / ٤-٥ إنشاء تصميم إعلاني على وسائل التواصل الاجتماعي	ورقة النشاط / ٤-٥ إنشاء تصميم إعلاني على وسائل التواصل الاجتماعي

## ورقة معلومات / ٤-١ إستيراد و تصدير الملفات، الكائنات، والصفحات

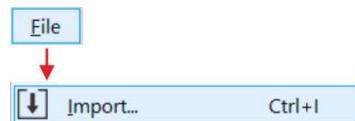
### Information Sheet\ 4-1 Import and Export files, objects, and pages

الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

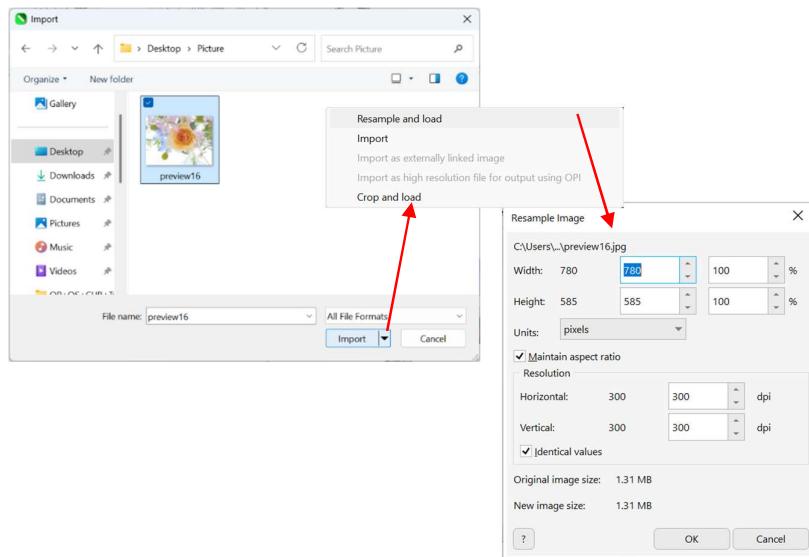
- أستيراد الملفات كالتصاميم المتجهة والصور وغيرها إلى البرنامج.
- عرض بكسلات الصور النقطية.
- إضافة تأثير الفسيفساء والحافة المائلة والتأثير النقطي إلى الرسومات والصور.
- تصدير الملفات كاملة أو مجزءة بالصيغ المختلفة وتخزينها وتجهيزها للطباعة أو النشر.
- تصدير الملفات إلى الأنترنت وتحديد الخواص المطلوبة.

أولاً: أستيراد الملفات:



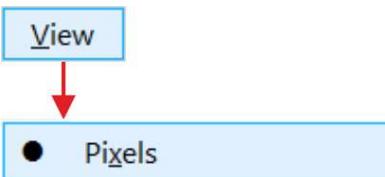
يتيح لك الكوريل درو أستيراد الملفات (File > Import)، أو (Ctrl + I) التي تم إنشاؤها في تطبيقات أخرى لاستخدامها في مشاريعك. على سبيل المثال، يمكنك أستيراد ملف بتنسيق Adobe Illustrator (AI) أو JPEG أو Portable Document Format (PDF). يمكنك فرز أنواع الملفات حسب الأحدث أو الامتداد أو النص أو الوصف. يمكنك أستيراد ملف في نافذة التطبيق النشطة كائن. يمكنك أيضًا تغيير حجم الملف ودقته Resolution ومركزه أثناء أستيراده.

ستظهر لك نافذة الأستيراد أدناه، انقر على السهم الصغير في زر Import لاظهار نافذة تغيير حجم ومركز الملف، حيث يمكنك تغيير الأعدادات حسب مايناسب تصميمك، كما يمكنك أستيراد الملف بصورة مباشرة كما هو بدون اظهار هذه النافذة من خلال نقر زر Import ثم النقر على أي مكان في مساحة العمل لوضع الملف أو النقر على زر Enter في الكيبورد لوضع الملف في مركز الصفحة.

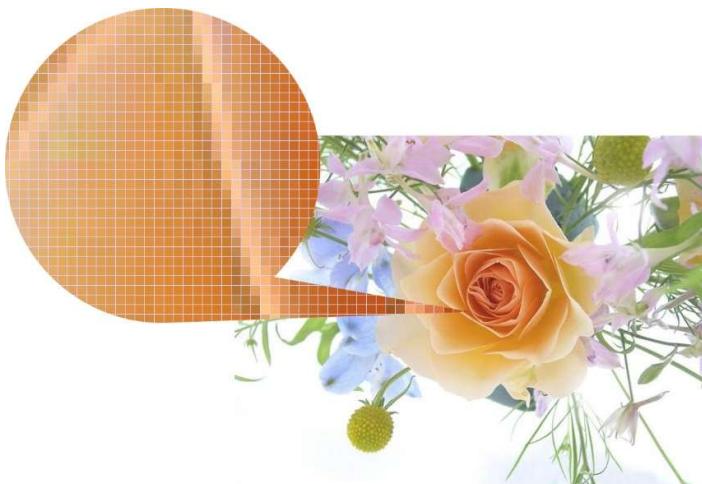


## • عرض البكسل Pixels View

يعرض عرض Pixels عرضًا قائماً على البكسل للرسم، مما يسمح لك بتكبير منطقة ومحاذاة الكائنات بدقة أكبر. كما يوفر تمثيلاً أكثر دقة لكيفية ظهور التصميم على الويب.



لتمكين عرض Pixels، انقر فوق View > Pixels في Zoom levels. ثم من مربع القائمة View > Pixels في شريط الخصائص، اختر 1600%. ستشاهد المربيعات الصغيرة والتي تمثل البيكسلات.



لاحظ

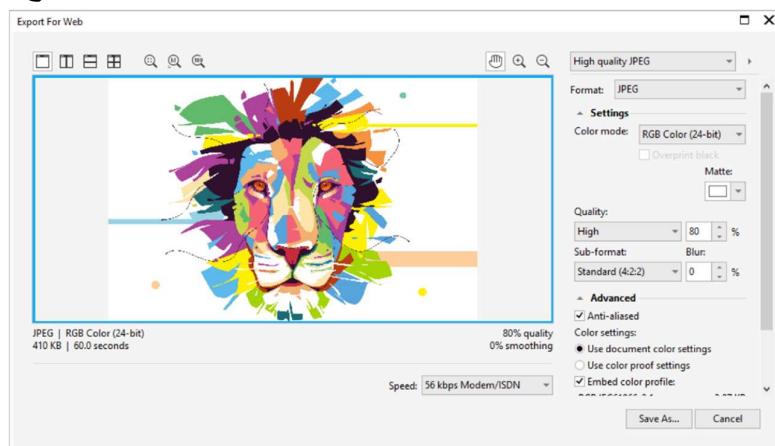


لأعادة بيئة العمل إلى الوضع السابق أختر الخيار Enhanced View من القائمة

## ثانياً: تصدير الملفات

يمكنك تصدير الملفات (File > Export، أو Ctrl + E) وحفظ الصور بتنسيقات ملفات متعددة قابلة للاستخدام في تطبيقات أخرى. على سبيل المثال، يمكنك تصدير ملف إلى تنسيق (AI) أو PDF أو JPEG أو Adobe Illustrator (AI). قد لا تدعم بعض التنسيقات جميع الميزات المتوفرة في ملف الكوريل درو (CDR)، لذا يفضل حفظ الملف الأصلي كملف CDR قبل التصدير.

يقدم مربع حوار التصدير للويب (File > Export For Web) أدوات تحكم شائعة للتتصدير ويتيح لك أيضاً معاينة نتائج إعدادات الفلاتر قبل التصدير. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تحديد شفافية الكائنات وألوان الحواف لمكافحة التشويش، كل ذلك مع معاينة فورية.



يمكنك أيضاً تصدير مشاريعك كصور نقطية مناسبة لـ WordPress ثم رفعها إلى حسابك (File > Export For > WordPress).

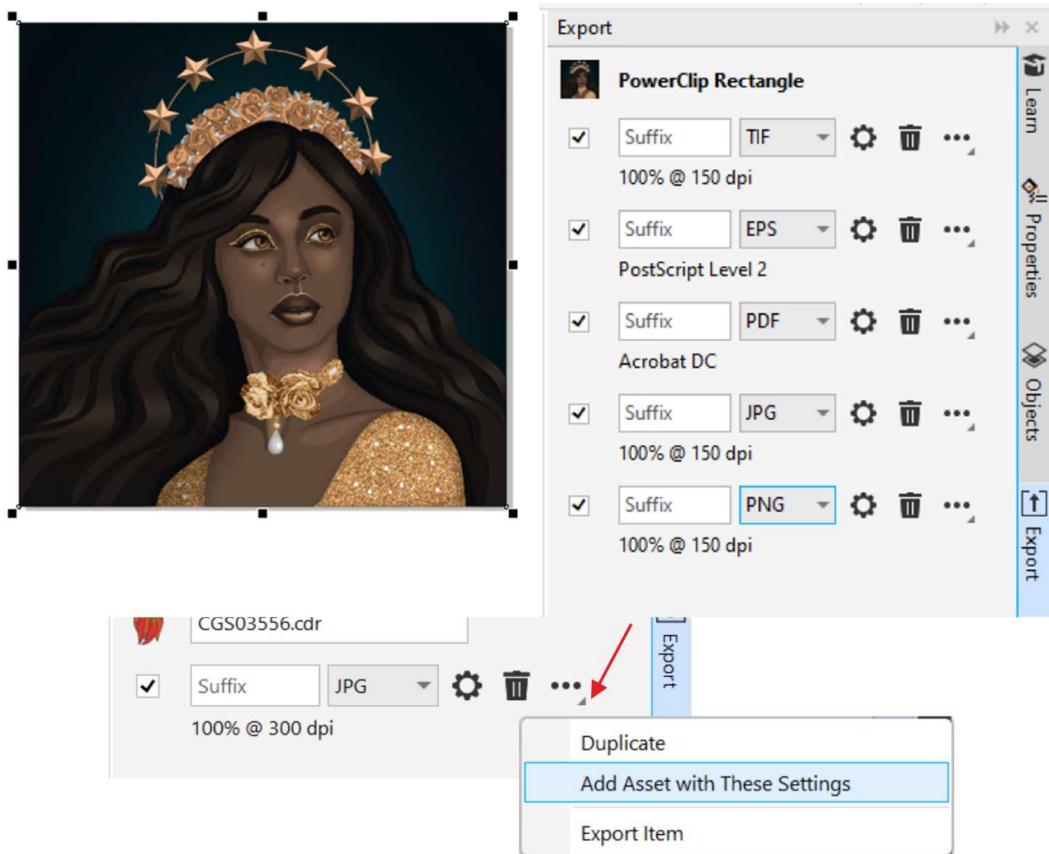
باستخدام منفذ التصدير (File > Export) في الكوريل درو، يمكنك تصدير كائن واحد أو أكثر، أو صفحات، أو مجموعة كائنات إلى تنسيقات مثل PDF وJPEG وPNG وSVG وTIFF وEPS وDWG وGIF وAI.

لتصدير كائن، حدده أولاً في المستند، ثم اذهب إلى (File > Export docker > Add Selection) سينتظر لوح الأرساء الجانبي Export، انقر على زر إضافة جديد في منفذ التصدير لإضافته إلى قائمة التصدير.

لإضافة الصفحة النشطة إلى القائمة، ألغ تحديد جميع الكائنات عليها، ثم انقر على إضافة جديدة في منفذ التصدير.

لتصدير العناصر من منفذ التصدير، فعل مربعات الاختيار بجوار أسمائها، وحدد إعدادات التصدير المناسبة لكل عنصر، ثم انقر على تصدير في أسفل docker.

لإضافة عنصر باستخدام إعدادات موجودة مسبقاً في القائمة، حدد الكائن في المستند، ثم انقر على زر الخيارات بجوار الإدخال المراد نسخ إعداداته، واختر إضافة أصل بهذه الإعدادات.



Self Assessment \ 4-1

س ١ / املأ الفراغات التالية:

١. يمكنك استيراد الملفات في الكوريل درو باستخدام الأمر File < \_\_\_\_\_ أو \_\_\_\_\_ باستخدام الاختصار \_\_\_\_\_.
٢. يمكنك تصدير الملفات في الكوريل درو باستخدام الأمر File < \_\_\_\_\_ أو \_\_\_\_\_ باستخدام الاختصار \_\_\_\_\_.

س ٢ / أجب بصح أو خطأ:

١. يمكنك تغيير حجم الملف ودقته ومركزه أثناء استيراده في الكوريل درو.
٢. يمكنك تصدير كائن واحد أو أكثر في الكوريل درو باستخدام منفذ التصدير.
٣. يمكنك استخدام مربع حوار التصدير للويب لتصدير الملفات ومعاينة نتائج إعدادات الفلاتر قبل التصدير.

س ٣ / اختار الإجابة الصحيحة:

- ١- كيف يمكنك عرض البكسل في الكوريل درو؟
  - أ) انقر فوق Edit > Pixels .
  - ب) انقر فوق View > Pixels .
  - ج) انقر فوق Tools > Pixels .
- ٢- كيف يمكنك إضافة الصفحة النشطة إلى قائمة التصدير في الكوريل درو؟
  - أ) حدد جميع الكائنات عليها، ثم انقر على زر إضافة جديد في منفذ التصدير.
  - ب) ألغى تحديد جميع الكائنات عليها، ثم انقر على زر إضافة جديد في منفذ التصدير.
  - ج) حدد الصفحة باستخدام أداة Pick، ثم انقر على زر إضافة جديد في منفذ التصدير.

ج / ١

١- File > Import أو باستخدام الاختصار Ctrl + I.

٢- File > Export أو باستخدام الاختصار Ctrl + E.

ج / ٢

١. صح. يمكن تغيير حجم الملف ودقته ومركزه أثناء استيراده في الكوريل درو.

٢. صح. يمكن تصدير كائن واحد أو أكثر في الكوريل درو باستخدام منفذ التصدير.

٣. صح. يمكن استخدام مربع حوار التصدير للويب لتصدير الملفات ومعاينة نتائج إعدادات الفلاتر قبل التصدير.

ج / ٣

١- ب) انقر فوق View > Pixels.

٢- ب) ألغِي تحديد جميع الكائنات عليها، ثم انقر على زر إضافة جديد في منفذ التصدير.

**الأهداف:**

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

١. تحرير الصور باستخدام البرنامج الملحق - الفوتو باينت.
٢. إزالة المناطق غير المرغوب فيها من الصور وإصلاح العيوب.
٣. إضافة التأثيرات الخاصة Special effects إلى الصور.
٤. ضبط حجم الصور ودقتها وبعض الخواص الأخرى.

**مقدمة:**

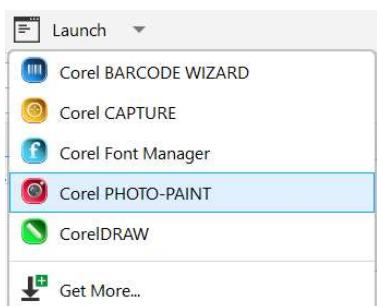
يقدم الكوريل درو عدداً كبيراً من الميزات لتحرير الصور والصور النقطية الأخرى بشكل فعال وكفؤ. تتوفر بعض هذه الميزات فقط في الكوريل فوتو-باينت وهو أحد ملحقات البرنامج.

#### • اللوحة الجانبية للتعديلات Adjustment docker

بعد (Window > Dockers) في الكوريل فوتو باينت محفظتك الأولى لتعديل الصور. يتيح لك تطبيق التعديلات الأكثر استخداماً بشكل غير مدمر أثناء عرض التغييرات في السياق. يمكنك إنشاءمجموعات تعديلات متعددة في الكوريل فوتو باينت، وتطبيق هذه المجموعات في كل من الكوريل درو والكوريل فوتو باينت. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك استخدام وضع التعديل المحلي لتحرير مناطق محددة فقط من

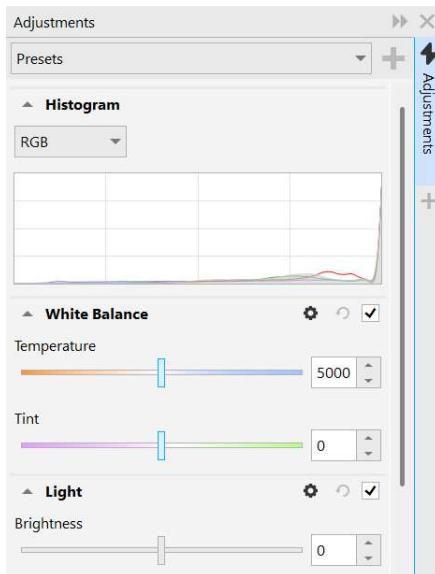


الصورة.



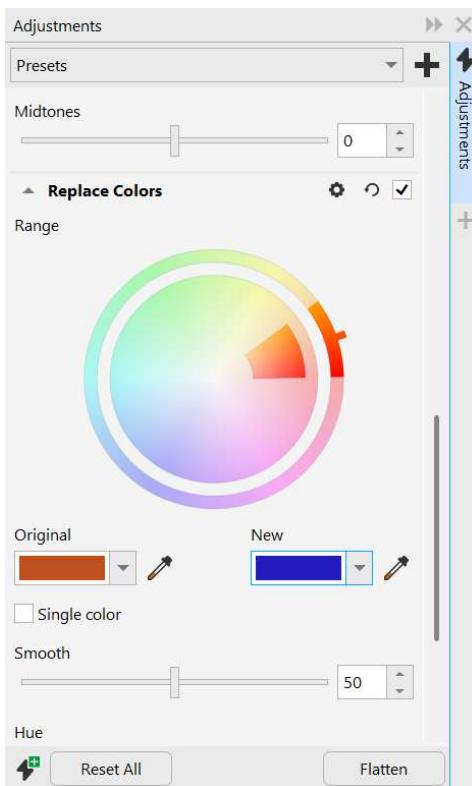
فتح برنامج الفوتو باينت من داخل برنامج الكوريل درو، انقر فوق Corel PHOTO-PAINT Launch > Corel PHOTO-PAINT. كما يمكنك من النقر باليمين على أي صورة في تصميمك ومعالجتها من خلال الفوتو-باينت عن طريق اختيار Edit bitmap حيث سيتم فتح الصورة في الفوتو-باينت، بعد اكمال التعديلات، أخزن واغلق البرنامج حيث ستجد الملف

المعدل والأصلي تلقائياً في الكوريل درو.



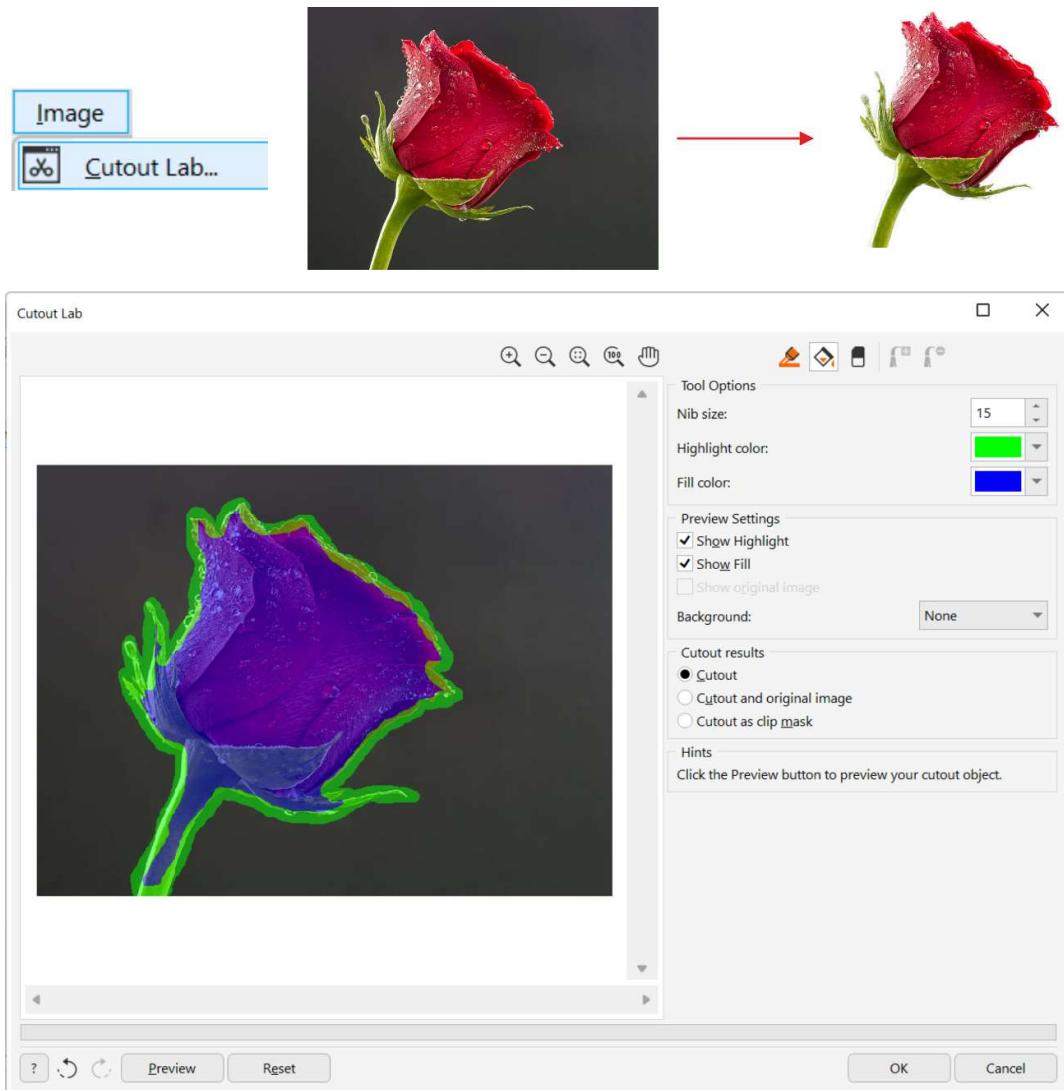
لإضافة تعديل إلى docker، انقر فوق زر Add، واختر تعديلاً. تشمل التعديلات White Equalize و Tone Curve و Light Balance والمزيد. لعرض أو إخفاء تعديل، قم بتمكين أو تعطيل مربع الاختيار الموجود بجوار اسم التعديل.

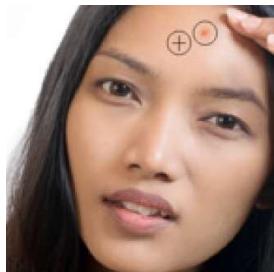
❷ لاستبدال الألوان في صورة، استخدم تعديل Replace Colors. من خلال الذهاب إلى (Adjust > Replace Color)، سيتم إضافة اللوحة الجانبية لتبديل الألوان إلى لوحة adjustment، يمكنك تغيير اللون المطلوب من خلال اختياره بأداة القطرة واختيار اللون الجديد من أداة القطرة الثانية (الأصلي والجديد)، او من خلال التحكم بالأشرتة المنزلقة لبعض الخواص اللونية لأحداث التغييرات المطلوبة.



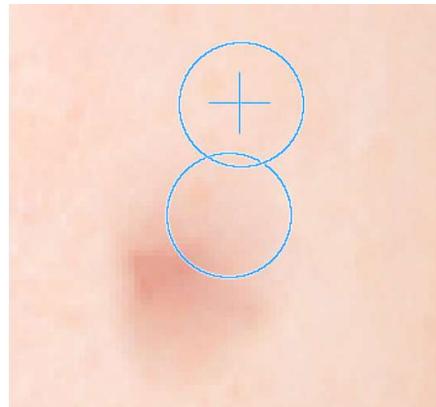
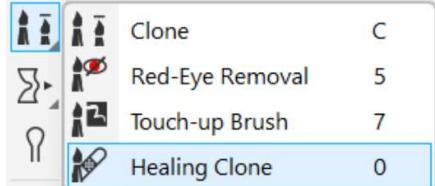
• إزالة المناطق غير المرغوب فيها من الصور وإصلاح العيوب  
Remove unwanted areas from photos and fix imperfections

تتيح لك Cutout Lab في الكوريل فوتو باینٹ (Image > Cutout Lab) قطع مناطق الصورة من الخلفية المحيطة بها. تتيح لك هذه الميزة عزل مناطق الصورة والحفاظ على تفاصيل الحواف، مثل الشعر أو الحواف الضبابية.





تزيل أداة Healing Clone البقع والعيوب غير المرغوب فيها من صورة عن طريق الرسم بالنسخ المطابق للنسيج ومطابقته مع لون المنطقة التي تقوم بإصلاحها.



## • التأثيرات الخاصة Special effects

تملك تأثيرات الكاميرا، مثل Colorize و Lens Flare و Sepia Toning و Time Machine، مظهراً مرتئياً فريداً لصورك وتساعدك على إعادة إنشاء أنماط التصوير التاريخية. أيضاً، يمكنك تحويل الصور لمحاكاة الرسومات أو اللوحات أو النقوش أو الفن التجريدي. يمكن الوصول إلى التأثيرات الخاصة من قائمة Effects في الكوريل درو أو الكوريل فوتو باينت.



في الكوريل فوتو باينت، يتم تطبيق التأثيرات الخاصة التي يتم الوصول إليها من قائمة Effects. لإضافة تأثيرات في الكوريل فوتو باينت، يمكنك استخدام docker Effects docker Objects (Window > Dockers > Effects) أو زر Add Effect (Window > Dockers > Objects).

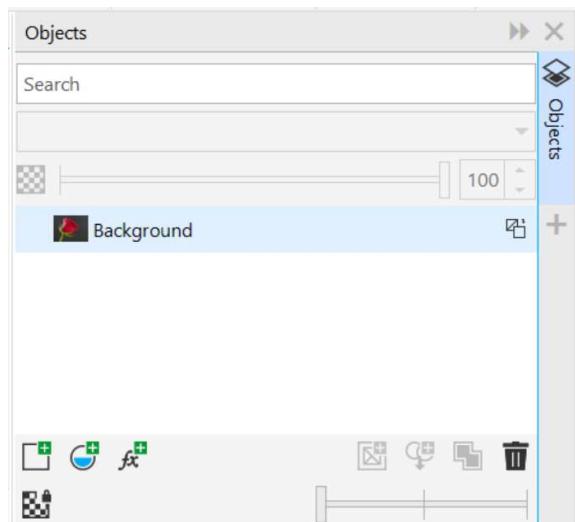
## • ملفات كاميرا الخام RAW camera files

عند استيراد ملفات كاميرا RAW، يمكنك عرض معلومات حول خصائص الملف وإعدادات الكاميرا، وضبط لون الصورة وتدرجها، وتحسين جودة الصورة. يمكنك أيضًا تنزيل Corel® AfterShot™ 3 HDR بدون أي تكلفة إضافية من داخل الكوريل درو والكوريل فوتو باينت لتصحيح وتحسين صور RAW أو JPEG بسهولة، وتطبيق التعديلات على صورة واحدة أو آلاف الصور في وقت واحد باستخدام أدوات المعالجة الدفعية. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك إنشاء صور عالية الجودة HDR (النطاق الديناميكي العالي) باستخدام وحدة HDR المضمنة في AfterShot 3 HDR.



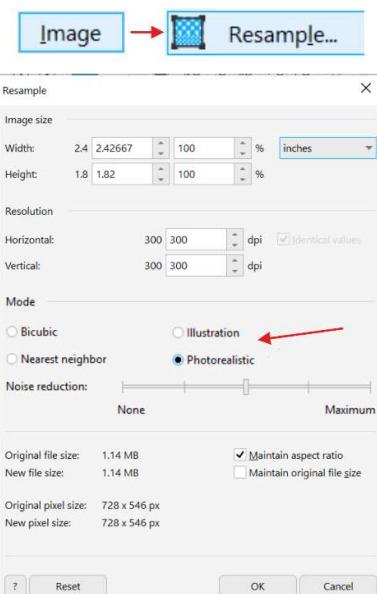
<https://www.aftershotpro.com>

## • اللوحة الجانبية لإرساء الكائنات Object docker Docker



يتيح لك docker Objects في الكوريل فوتو باينت > Dockers (Window > Dockers) عرض الكائنات في صورتك وإدارتها. على سبيل المثال، يمكنك إخفاء الكائنات أو عرضها أو إعادة تسميتها أو تغيير ترتيب تراصها. يمكنك أيضًا اختيار وضع دمج، والذي يحدد طريقة دمج كائن مع الكائنات الأساسية.

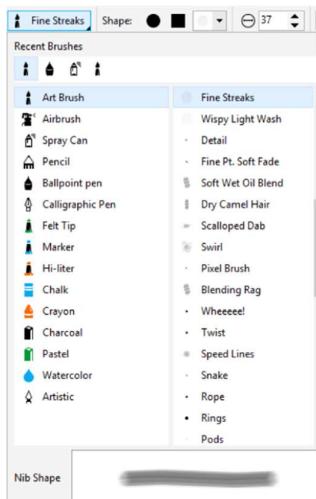
## • حجم الصورة ودقتها Image size and resolution



يؤثر حجم الصورة ودقتها على جودة طباعتها. في الفتوه باینست يمکنك استخدام مربع الحوار Resample (Image > Resample) لاختیار الأبعاد والدقة التي تتطابق مع الاستخدام المقصود لعملك الفنی. تساعد خیارات الرفع بالذکاء الاصطناعی، مثل Photorealistic و Illustration، في تکبير الصور دون فقدان التفاصیل، بالإضافة إلى تقديم تکبير صور أفضل وتحسين تتبع الصور النقطیة. باستخدام نماذج التعلم الآلي، تحافظ هذه الإضافات على الحواف النظیفة والحدة والتفاصيل الدقيقة في الملفات المکبرة.



## • منتقي الفرشاة Brush picker



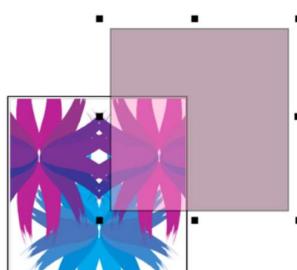
يساعدك منتقي Brush في الكوريل فوتو باینت في العثور على الفرش من خلال دمج جميع فئات الفرش وأنواعها في مكان واحد. يتتوفر منتقي Brush من شريط الخصائص لأدوات Paint و Effect و Clone ، ويوفر معاينات للأقلام وضربات الفرشة ويخزن إعدادات آخر خمس فرش استخدمتها.

## • الشفافية Transparency

يمكنك تغيير شفافية كائن للكشف عن عناصر الصورة الموجودة تحته. يمكنك تطبيق شفافية موحدة أو نافورة أو نسيج أو نمط نقطي.



⇨ لتطبيق الشفافية في الكوريل فوتو باینت، انقر فوق أداة Object transparency ، واستخدم عناصر التحكم في شريط الخصائص، أو استخدم عنصر التحكم Opacity في docker Objects .



⇨ لتطبيق الشفافية في الكوريل درو، انقر فوق Object > Properties ، واستخدم عناصر التحكم في docker Properties Transparency في Transparency .

س ١ / املأ الفراغ التالية:

١. يمكنك فتح برنامج الفوتو باينت من داخل الكوريل درو بالنقر فوق Launch < \_\_\_\_\_ في الكوريل درو أو الكوريل فوتو باينت.
٢. يمكنك الوصول إلى التأثيرات الخاصة من قائمة \_\_\_\_\_ في الكوريل درو أو الكوريل فوتو باينت.

س ٢ / أجب بصح أو خطأ:

١. يمكنك استخدام تعديل Replace Colors في الكوريل فوتو باينت لاستبدال الألوان في صورة.
٢. يمكنك استخدام منتقي الفرشاة Brush picker في الكوريل فوتو باينت للعثور على الفرش ودمج فئات وأنواع مختلفة من الفرش في مكان واحد.

س ٣ / اختر الإجابة الصحيحة: كيف يمكنك إزالة المناطق غير المرغوب فيها من الصور في الكوريل فوتو باينت؟

- أ) باستخدام أداة Healing Clone .
- ب) باستخدام أداة Cutout Lab .
- ج) باستخدام أداة Replace Colors .

ج/١

١. Launch > Corel PHOTO-PAINT

٢. قائمة Effects

ج/٢

١. صح. يمكن استخدام تعديل Replace Colors في الكوريل فوتو باينت لاستبدال الألوان في صورة.

٢. صح. يمكن استخدام منتقي الفرشاة Brush picker في الكوريل فوتو باينت للعثور على الفرش ودمج فئات وأنواع مختلفة من الفرش في مكان واحد.

ج/٣

أ) باستخدام أداة Healing Clone

## ورقة معلومات / ٤-٣ تحويل الصور النقطية الى رسم Trace Bitmaps Information Sheet\ 4-3

الأهداف:

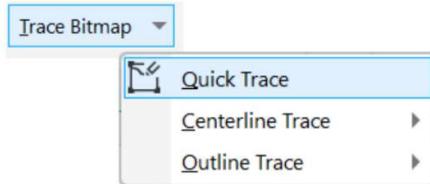
بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

- تحديد خيارات تحويل الصور الى رسم اتجاهي.

مقدمة:

يمكنك تتبع الصور النقطية وتحويلها إلى رسومات متوجهة في خطوة واحدة باستخدام أمر Quick Trace، أو يمكنك استخدام عناصر التحكم في PowerTRACE™ لمعاينة نتائج التتبع وضبطها. توفر الميزات المدعومة بالذكاء الاصطناعي، التي يمكن الوصول إليها من صفحة Adjustments في Corel PowerTRACE، أفضل نتائج تتبع من الصور النقطية إلى المتجهات حتى الآن. يمكنك استخدام خيارات تحسين الصور المتطورة التي تساعد في تحسين جودة الصورة النقطية أثناء تتبعها.

لتحويل صورة نقطية الى رسومية، حدد الصورة النقطية في الكوريل درو، وانقر فوق Trace Bitmap في شريط الخصائص ثم انقر Quick Trace او استخدم الخيارات المتقدمة الأخرى.



التحول الى رسم اتجاهي



الصورة النقطية

لاحظ



يتم الوصول الى نافذة PowerTRACE من خلال بقية الخيارات عدا Quick Trace

### التقييم الذاتي / ٣-٤

س/

كيف يمكنك تحويل صورة نقطية إلى رسم متوجه في الكوريل درو باستخدام أمر Quick Trace؟

لتحويل صورة نقطية إلى رسم متجر في الكوريل درو باستخدام أمر Quick Trace، أحدد الصورة النقطية في الكوريل درو، وانقر فوق Trace Bitmap في شريط الخصائص، ثم انقر فوق Quick Trace.

**الأهداف:**

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

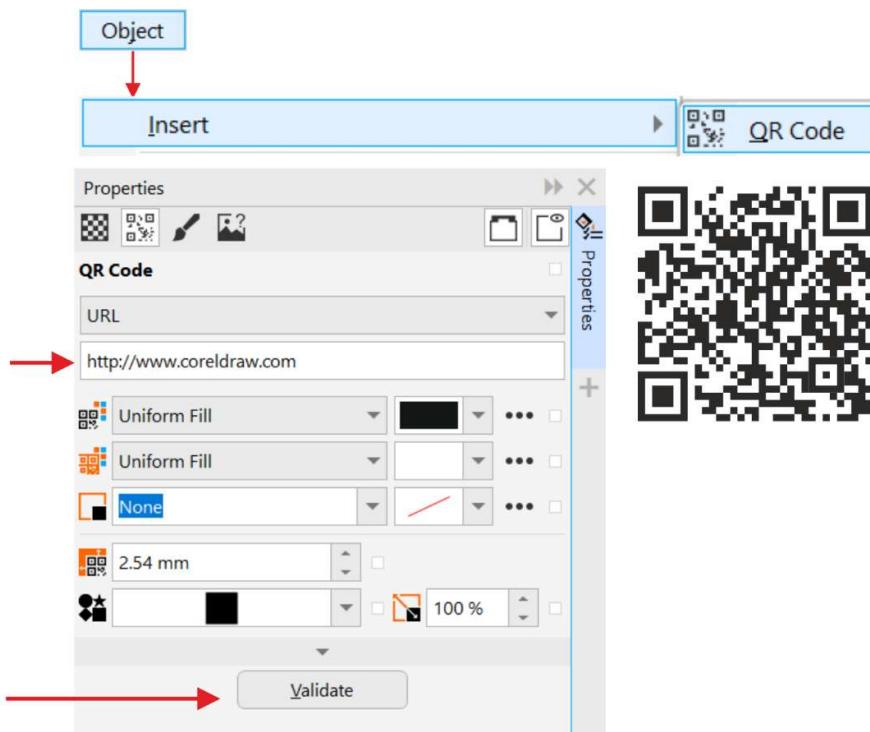
- عمل وإدراج رمز QR للموقع وتضمينها في التصاميم.

**المقدمة:**



تعد رموز الاستجابة السريعة (QR) شائعة في الإعلانات الاستهلاكية والتغليف، حيث تمنح مستخدمي الهواتف الذكية وصولاً سريعاً إلى موقع الويب الخاص بالعلامة التجارية الذي يمكن أن يقدم معلومات إضافية عن المنتج. يمكنك اختيار المعلومات المضمنة في رمز QR، مثل عنوان URL أو عنوان البريد الإلكتروني أو رقم الهاتف أو الرسائل القصيرة أو جهة الاتصال أو حدث التقويم أو الموقع الجغرافي.

لإدراج رمز QR، انقر فوق Object > Insert > QR Code. سيظهر الرمز الأفتراضي لموقع شركة الكوريل، في منطقة رمز QR في docker Properties، اضف أي رابط في خانة URL تريده عمل رمز له ثم انقر على Validate.



#### التقييم الذاتي / ٤ - ٤

س/

كيف يمكنك إدراج رمز QR لموقع ويب معين في الكوريل درو؟

## الأجوبة النموذجية / ٤ - ٤

### Answers Key \ 4-4

ج/

لإدراج رمز QR لموقع ويب معين في الكوريل درو، انقر فوق QR > Insert > Object. سيظهر الرمز الافتراضي لموقع شركة الكوريل، في منطقة رمز QR في docker Code . Validate ، أضف أي رابط في خانة URL تريده عمل رمز له ثم انقر على Properties .

## ورقة معلومات / ٤-٥ اختصارات لوحة المفاتيح Keyboard Shortcuts لوحدة المفاتيح Information Sheet \ 4-5

الهدف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادرًا على:

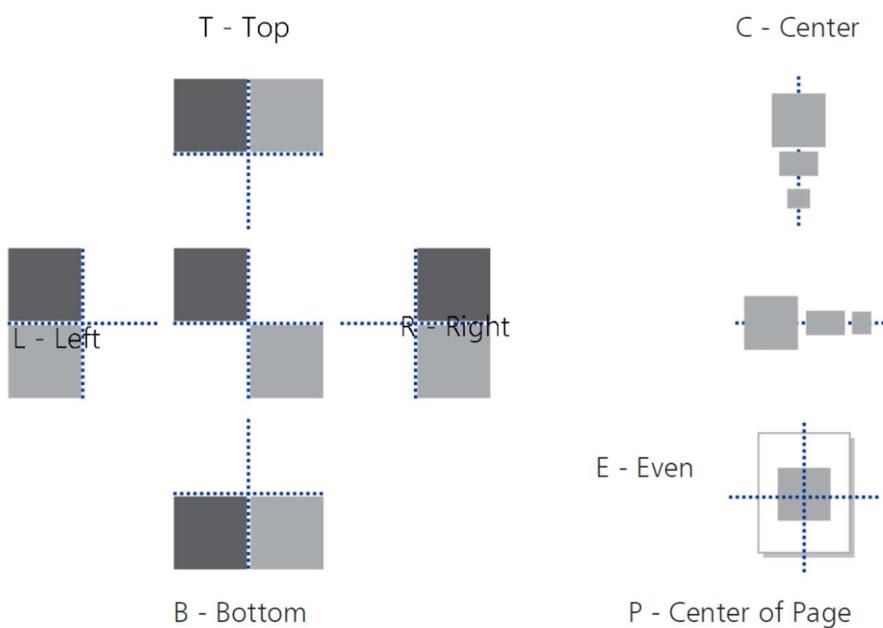
- تحديد وحفظ اختصارات لوحة المفاتيح.

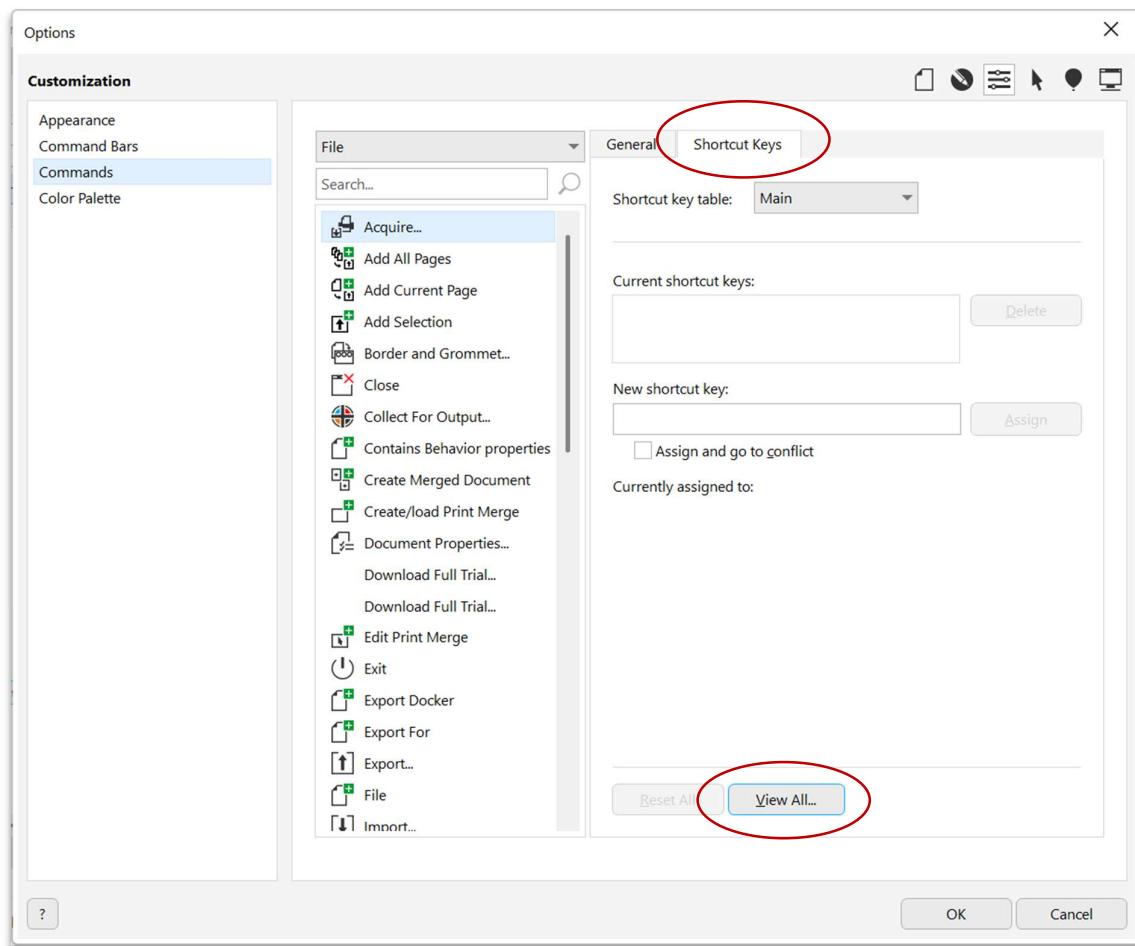
لعرض جميع الاختصارات، انقر على (Tools > Option > Customization). في قائمة الفئات، اختر أوامر، ثم انقر على علامة تبويب اختصارات، واختر عرض الكل. حيث يمكن طباعة قائمة الأختصارات.



يمكنك استخدام اختصارات المعاذة لوضع الكائنات بسرعة على الصفحة. حدد الكائنات المراد معاذاتها، ثم اضغط على الاختصار المناسب:

- أسفل - **B** -
- متساوي (محاذاة على المحور الأفقي) - **E** -
- أعلى - **T** -
- يسار | **L** - يمين - **R** -
- مركز (محاذاة على المحور العمودي) - **C** -
- مركز الصفحة - **P** -





Shortcut Keys

Command	Table	KeyStroke	Description
Effects		F2	
Effects		F3	
Effects Preview		Ctrl+P	
Straighten Image		F2	
Straighten Image		F3	
Add Column...	Configure Data Sour...	Ctrl+A	Add Column...
Add column ending value	Configure Data Sour...	Ctrl+E	Add number ending value (Ctrl+E)
Add column starting value	Configure Data Sour...	Ctrl+S	Add number starting value (Ctrl+S)
Add to Selection Group 0	Main	Alt+0	Add to Selection Group 0
Add to Selection Group 1	Main	Alt+1	Add to Selection Group 1
Add to Selection Group 2	Main	Alt+2	Add to Selection Group 2
Add to Selection Group 3	Main	Alt+3	Add to Selection Group 3
Add to Selection Group 4	Main	Alt+4	Add to Selection Group 4

س/١

كيف يمكنك عرض جميع اختصارات لوحة المفاتيح في الكوريل درو؟

س/٢

عدد خمسة اختصارات أخرى تعلمتها مسبقاً في الكوريل درو، مع ذكر وظيفة كل منها.

ج / ١

يمكن عرض جميع اختصارات لوحة المفاتيح في الكوريل درو بالنقر على:

Tools > Options > Customization

ثم اختيار أوامر من قائمة الفئات، والنقر على علامة تبويب اختصارات، و اختيار عرض الكل.

ج / ٢

خمسة اختصارات أخرى تعلمتها مسبقاً في الكوريل درو هي:

١ . Ctrl + N : إنشاء مستند جديد.

٢ . Ctrl + S : حفظ المستند الحالي.

٣ . Ctrl + C : نسخ العنصر المحدد.

٤ . Ctrl + Z : التراجع عن الإجراء الأخير.

٥ . Ctrl + X : قص العنصر المحدد.

## ورقة معلومات / ٤-٦ استخدامات متعددة وأضافية في برنامج الكوريل درو

### Information sheet \ 4-6

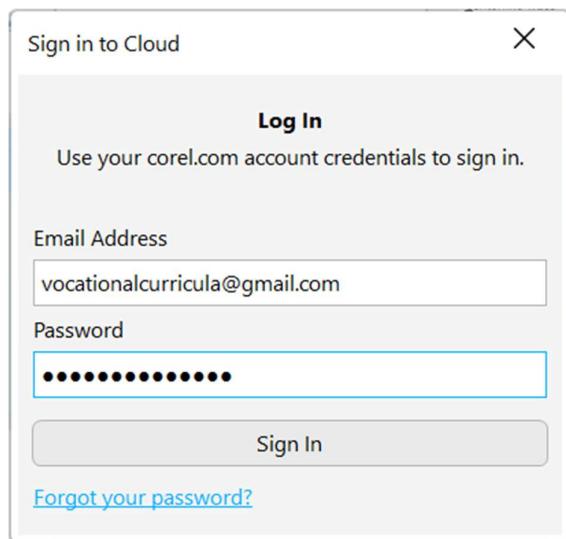
الأهداف:

بعد دراستك ورقة المعلومات ستصبح قادراً على:

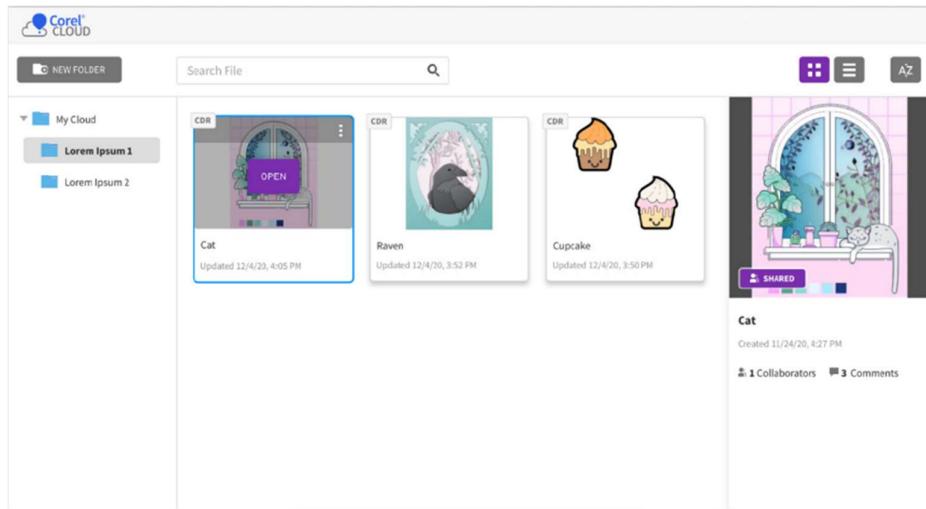
- استخدام الخزن السحابي لخزن ملفات التصميم.
- إضافة التعليقات والتوضيحات إلى تصاميمك ومشاركتها مع الآخرين.
- البحث عن المحتوى وإدارته.

#### أولاً: الخزن السحابي - كوريل كلاود Corel Cloud

يمكنك استخدام كوريل كلاود، وهي خدمة تخزين سحابي، لتخزين وعرض وتنظيم ملفاتك بسهولة. سواء كنت تفتح أو تحفظ أو تبحث أو تدير مستنداتك، يوفر كوريل كلاود تجربة سلسة وفعالة. تتيح لك لوحة المشاريع تخزين وعرض وتنظيم الملفات المحفوظة على السحابة.

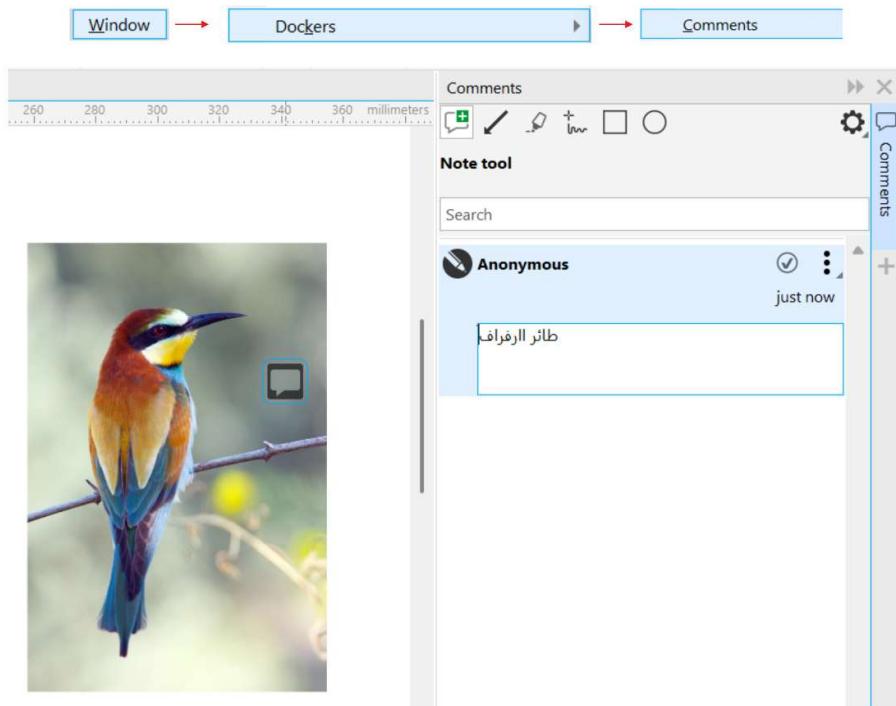


للوصول إلى اللوحة، لفتح ملف مخزن سابقاً انقر (File > Open from Cloud) أو لخزن ملف جديد انقر (File > Save to Cloud). سنظهر نافذة الدخول عن طريق البريد الإلكتروني والباسورد.



## ثانياً: إضافة التعليقات والتوضيحات Comments and annotations

يعد إضافة التعليقات والتوضيحات وعرضها وإدارتها أمرًا ضروريًا للتواصل الفعال وإدارة المشاريع. يوفر الكوريل درو مجموعة شاملة من الأدوات، مما يتيح لك إضافة التعليقات وحذفها، وتغيير حجم علامات التوضيح، والرد على الملاحظات بسهولة. بالإضافة إلى ذلك، يمكنك تحديد التعليقات ونقلها والبحث عنها بسهولة، مما يضمن تنقلًا سلسًا وفعلاً لملحوظاتك. انقر (Window > Docker > Comments) لأظهار لوحة الأرساء الجانبية حيث يمكنك من إضافة خيارات متعددة من التعليقات والتوضيحات.

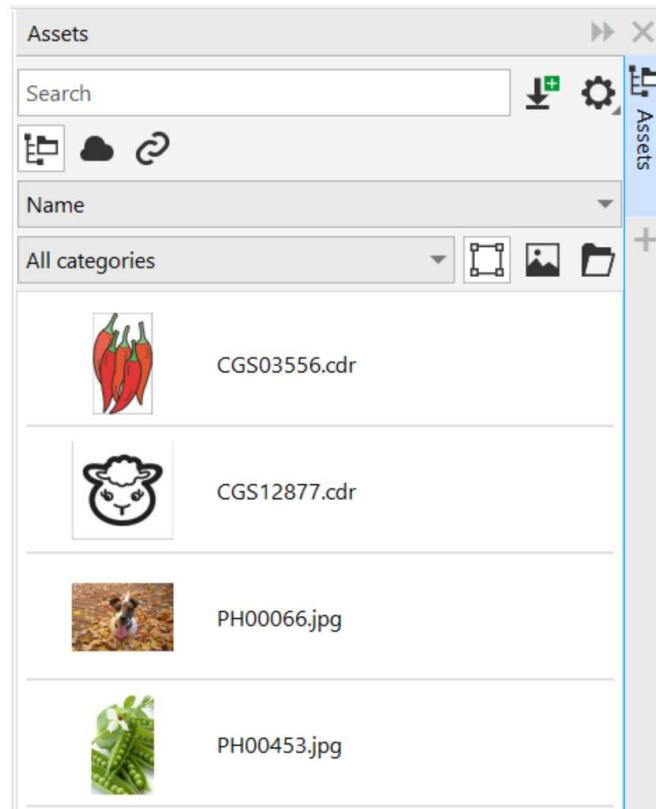


## ثالثاً: البحث عن المحتوى وإدارته Find and manage content

يمكنك الوصول بسهولة إلى كل المحتوى المحلي والمشترك والمحلي من داخل الكوريل درو. يوفر منفذ الأصول (Window > Docker > Assets)، المعروف سابقًا باسم CONNECT™، موقعاً مركزياً للبحث وتصفح المحتوى المتاح، بما في ذلك مكتبات الرموز والملفات المحفوظة أو المشتركة في مجلد السحابة. بعد العثور على الصورة المطلوبة، يمكنك إضافتها إلى مشروعك. توفر كوريل محتوى محلياً مخزنًا في فolder المستندات Documents. لتنمية مجموعة الصور الخاصة بك، يمكنك تنزيل حزم Corel Content\Images. صور إضافية من مربع حوار الحصول على المزيد.

Documents → Corel Content → Images

Window → Dockers → Assets



## التقييم الذاتي / ٦-٤

### Self Assessment\ 4-6

س/١

كيف يمكنك الوصول إلى لوحة المشاريع في كوريل كلاود لفتح ملف مخزن مسبقاً أو حفظ ملف جديد؟

س/٢

كيف تضيف التعليقات والتوضيحات في الكوريل درو وإدارتها؟

س/٣

كيف تبحث عن المحتوى وإدارته في الكوريل درو؟

ج / ١

للوصول إلى لوحة المشاريع في كوريل كلود لفتح ملف مخزن مسبقاً، بالنقر على:

File > Open from Cloud

ولحفظ ملف جديد، انقر على:

File > Save to Cloud

ستظهر نافذة الدخول حيث يمكنك استخدام بريدك الإلكتروني وكلمة المرور للدخول.

ج / ٢

يمكن إضافة التعليقات والتوضيحات في الكوريل درو وإدارتها عن طريق النقر على Window > Docker > Comments لفتح لوحة الأرساء الجانبية. من هناك، يمكنك إضافة التعليقات وحذفها، وتغيير حجم علامات التوضيح، والرد على الملاحظات، بالإضافة إلى تحديد التعليقات ونقلها والبحث عنها بسهولة.

ج / ٣

يمكن البحث عن المحتوى وإدارته في الكوريل درو عن طريق استخدام منفذ الأصول، الذي يمكن الوصول إليه عبر Window > Docker > Assets، يوفر موقعًا مركزياً للبحث وتصفح المحتوى المتاح، بما في ذلك المكتبات المحلية والمشتركة والسحابية. يمكنك العثور على الصور المطلوبة وإضافتها إلى مشروعك، كما يمكنك تنزيل حزم صور إضافية من مربع حوار (الحصول على المزيد) لتنمية مجموعة الصور الخاصة بك.

## ورقة النشاط / ٤-٤ تطبيق شعار على منتج تجاري باستخدام أداة الظرف Envelope Tool

### Activity Sheet \ 4-1

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادرًا على أن:

- تستخدم أداة Envelope لتطبيق شعار على منتج.

قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

مدة النشاط: ٦٠ دقيقة

خطوات النشاط:



لاحظ



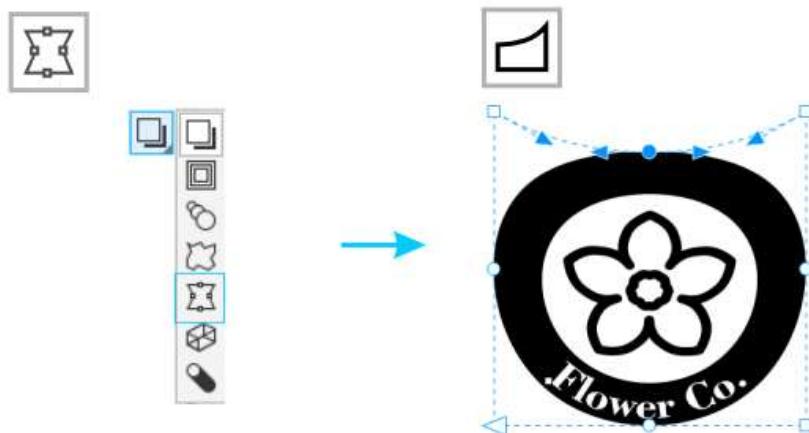
انقر مزدوج على أيقونة الملف أعلاه لتشغيله في الكوريل درو، يجب ان تكون نسخة الوحدة التعليمية MS Word ، او يتم تزويديك بالملف من قبل المدرب، او من خلال الذهاب الى:

١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pick. انقر على الشعار لتحديده، ثم اسحبه إلى موضعه على الكوب في الصورة.
٢. مع بقاء الشعار محددًا، اسحب مقبض الزاوية لتغيير حجم الشعار ليناسب الكوب.



٣. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Envelope، ثم انقر على الشعار لتحديد. في شريط الخصية، انقر على زر Single-Arc Mode، ثم اسحب العقدة الوسطى العلوية لأسفل لإنشاء التأثير.

٤. مع بقاء أداة Envelope نشطة، اضبط مقبض العقدة السفلية حسب الضرورة لمطابقة منظور الشعار ليتناسب مع شكل الكوب.



٥. انظر الى المشروع المكتمل، يجب ان يكون تصميمك مشابه له.



٦. اطبع تصميمك باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب الى File > Print .

٧. أخزن الملف بصيغة برنامج الكوريل درو، وصدره بصيغة JPEG .

٨. راجع المدرب بعد إكمالك الخطوات السابقة.

## استمارة معايير الاداء / ٤-١

### Performance Criteria Check List/ 4-1

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت ب ...
		١ استخدام أداة ?Envelope
		٢ اتباع الخطوات باستخدام زر ?Single-Arc Mode
		٣ وضع الشعار على المنتج في المكان الصحيح؟
		٤ حزن الملف بصيغة برنامج الكوريل درو؟
		٥ تصدير الملف بصيغة صورة ?JPEG
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

**الهدف:**

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادرًا على:

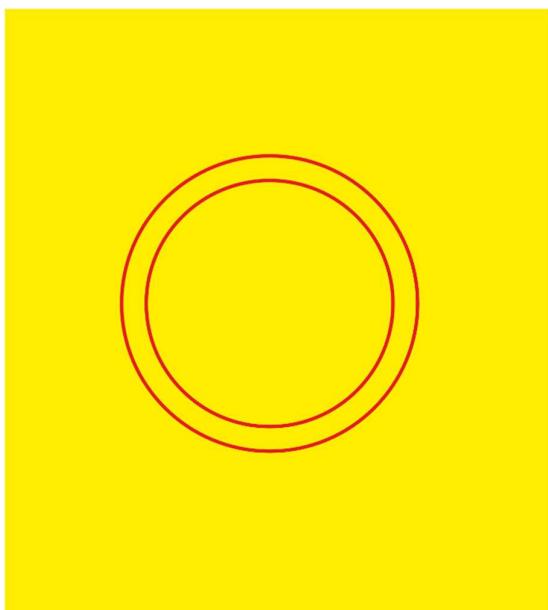
- تصدير شعار دائري بصيغة PNG.

### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

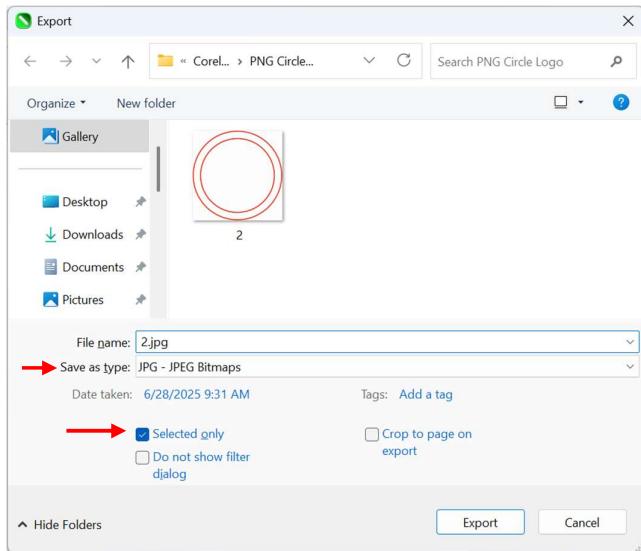
المادة	الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد
كرسي	١	قلم جاف	١
منضدة	١	دفتر ملاحظات	١
٢٠٢٥	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو	٣ طابعة ملونة in 1

**مدة النشاط: ٥ دققة**

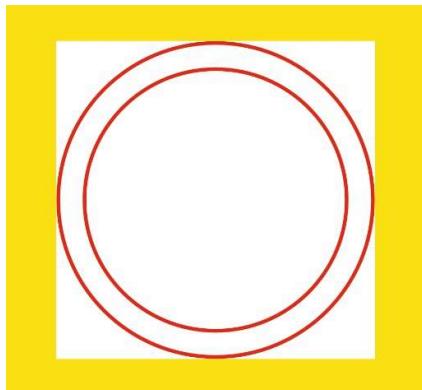
### خطوات النشاط:



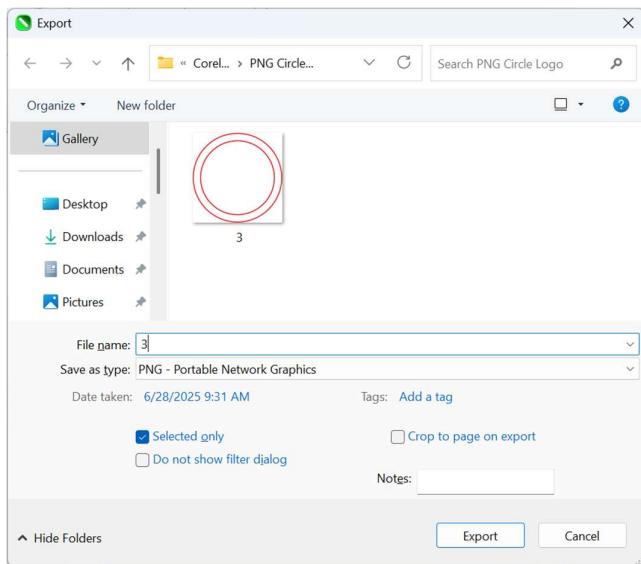
- فتح ملف جديد File > New واخزنه بصيغة الكوريل درو .cdr.
- انقر مزدوج على أداة المستطيل Rectangle tool في صندوق الأدوات، سيتم رسم مستطيل بحجم الصفحة.
- لون المستطيل بلون أصفر.
- أرسم دائرة بحجم ٥ سم عرض الخط ٢ بت وبلون أحمر، استخدم أداة البيضاوي Ellipse tool، انقر Ctrl عند رسم الدائرة وليس بيضاوي.
- أرسم دائرة بحجم ٦ سم، من خلال النقر على الدائرة الأولى وأضغط Ctrl D.
- انقر وأسحب حول الدائرتين، ثم انقر C ثم E لتوسيط الدائرتين افقياً وعمودياً. التصميم النهائي كما في الشكل.



٧. صدر الشعار (الدائريتين) بصيغة JPEG من خلال نافذة التصدير (Ctrl+E) . يجب عليك تفعيل خيار Selected only

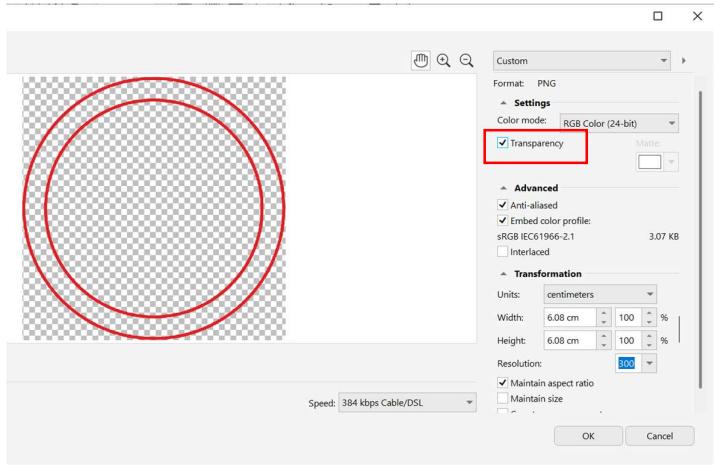


٨. أستورد الشعار الى الصفحة ولاحظ شكله، ستكون الخلفية المحيطة بالشعار ذات لون أبيض.

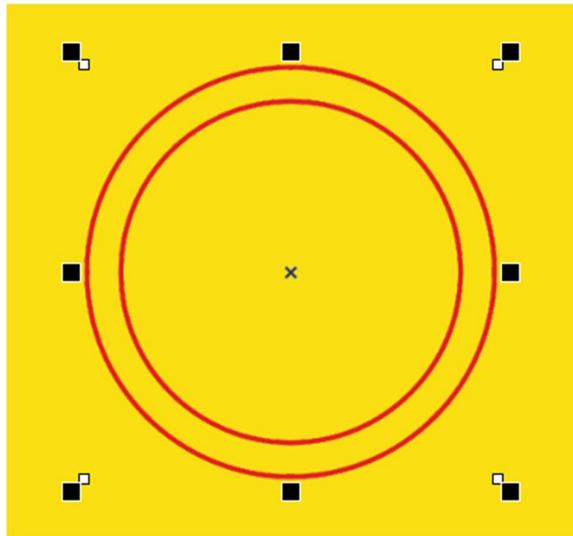


٩. صدر الشعار (الدائريتين) بصيغة PNG من خلال نافذة التصدير (Ctrl+E) .Portable Network Graphics يجب عليك تفعيل خيار Selected only

١٠. فع خيار Transparency في نافذة التصدير الثانية.



١١. أستورد الشعار المخزن بصيغة PNG إلى الصفحة ولا حظ شكله، ستكون الخلفية المحيطة بالشعار شفافة.



١٢. إخزن الملف.

١٣. اطبع تصميمك باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب إلى .File > Print

## استمارة معايير الاداء / ٤-٤

### Performance Criteria Check List/ 4-2

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ استخدام أداة رسم الدائرة وضبط الخواص المطلوبة في النشاط؟
		٢ خزن الملف بصيغة برنامج الكوريل درو؟
		٣ تصدير الملف بصيغة صورة JPEG؟
		٤ تفعيل خيار Selected only؟
		٥ تصدير الملف بصيغة صورة PNG؟
		٦ تفعيل خيار Transparency؟
		٧ استيراد الملف بصيغة صورة JPEG؟
		٨ استيراد الملف بصيغة صورة PNG؟
		٩ خزن الملف؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

## ورقة النشاط / ٤-٣ معالجة شعار ليكون بخلفية شفافة باستخدام الفوتوبياينت Activity Sheet \ 4-3

**الهدف:**

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادرًا على:

- اجراء المعالجة الازمة لشعار دائري موجود سابقًا وتصديره بصيغة PNG.

### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

المادة	الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد
كرسي	١	قلم جاف	١
منضدة	١	دفتر ملاحظات	١
٢٠٢٥	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو	-

**مدة النشاط: ٦٠ دقيقة**

### خطوات النشاط:

١. افتح ملف جديد File > New واخزنـه بصيغة الكوريل درو .cdr.
٢. أبحث عن شعار دائرة العمل والتدريب المهني من صفحة الفيسـبوك للدائرة في الرابط أدناه أو استخدم رمز QR.



رابط الصفحة الرسمية لدائرة العمل والتدريب المهني  
[https://www.facebook.com/employment.gov.iq/?locale=ar\\_AR](https://www.facebook.com/employment.gov.iq/?locale=ar_AR)



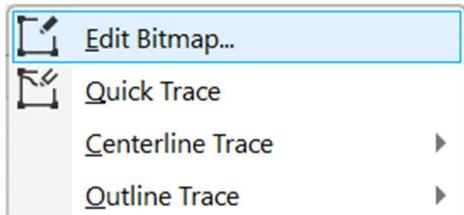
٣. انقر على الشعار لفتحـه في صفحة مستقلة.



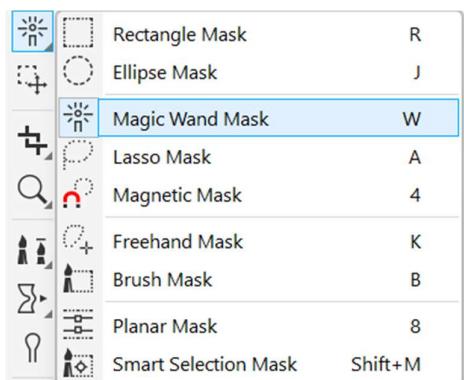
٤. انقر باليمن على الشعار، ثم Save image as، ثم حدد مكان خزن الشعار وانقر OK.



٥. أستورد الشعار المخزن في الخطوة السابقة الى برنامج الكوريل درو، و انقر مزدوج على أداة المستطيل Rectangle tool في صندوق الأدوات، سيتم رسم مستطيل بحجم الصفحة. لون المستطيل بأي لون ترغبه، استخدم الأیعازات Shift+ Page Up او Shift+ Page Down في حال ظهر المستطيل أمام الشعار. ستلاحظ ان الشعار محاط بمربه أبيض.



٦. اختر الشعار وانقر باليمن، ثم اختر Edit Bitmap لنقل الصورة الى برنامج الفوتوبait ليم معالجته هناك.



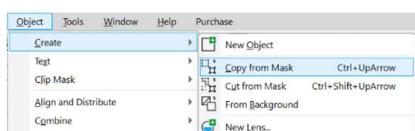
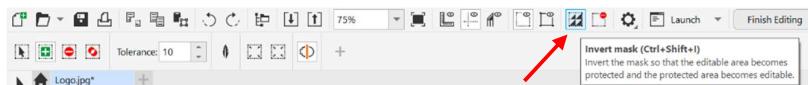
٧. انقر على أداة Magic wand او حرف W من شريط الأدوات.

.٨. فعّل الزر الأخضر في شريط الخواص، القيمة الأفتراضية لـ Tolerance هي ١٠.



.٩. انقر على المساحة البيضاء خارج الشعار، سيتم احاطة الشعار بالقناع Mask او مايسمى بالنمل المتحرك.

.١٠. انقر على زر Invert mask.



.١١. أذهب الى Object > Create > Copy from Mask أو انقر على Ctrl+Up arrow، سيتم عمل نسخ من الشعار.

.١٢. انقر خزن في الفوتو بابنت وأغلق البرنامج. ستلاحظ ان التغييرات تم حذفها في برنامج الكوريل درو.



.١٣. انقر تفكك المجموعة كما في الشكل او اضغط المختصر Ctrl+U.



.١٤. حرك الشعار المعالج، ستلاحظ ان الشعار الجديد دائري فقط بخلفية شفافة حيث تم إزالة المناطق البيضاء حول الشعار. بأمكانك خزن الشعار الان بصيغة PNG مع تفعيل Transparency في نافذة تصدير.

### استمارة معايير الاداء / ٤-٣

#### Performance Criteria Check List/ 4-3

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:			
لا	نعم	هل قمت بـ ...	ت
		خزن شعار دائرة العمل والتدريب المهني من صفحة فيسبوك الدائرة أو استخدم رمز QR؟	١
		فتح الشعار في صفحة مستقلة؟	٢
		خزن الشعار الأصلي من الصفحة؟	٣
		نقل الشعار الى برنامج الفوتو باينت؟	٤
		استخدام أداة Magic wand او حرف W من شريط الأدوات؟	٥
		تفعيل الزر الأخضر في شريط الخواص، القيمة الأفتراضية لل Tolerance هي ١٠؟	٦
		النقر على المساحة البيضاء خارج الشعار، لاحاطته بالقناع Mask؟	٧
		النقر على زر Invert mask؟	٨
		عمل نسخ للشعار Object > Create > Copy from Mask أو نقر على Ctrl+Up arrow؟	٩
		خزن الشعار في الفوتو باينت وأغلق البرنامج. للتحول الى برنامج الكوريل درو؟	١٠
		تفكيك المجموعة من داخل برنامج الكوريل درو؟	١١
		تحريك الشعار المعالج ذو الخلفية الشفافة و خزنه بصيغة PNG مع تفعيل Transparency في نافذة التصدير؟	١٢
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة إلإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.			

## ورقة النشاط / ٤ - معالجة عناوين الكتابة الفنية

Activity Sheet \ 4-4

الهدف:

بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادرًا على:

- اجراء المعالجة الازمة للعناوين الفنية وازالة التقطيعات بين الحروف.

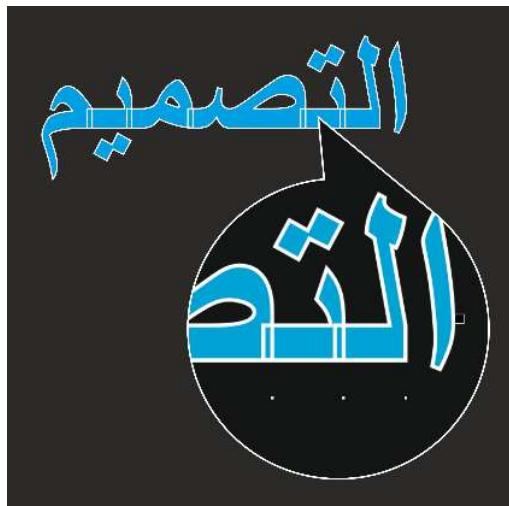
### قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكوريل درو ٢٠٢٥

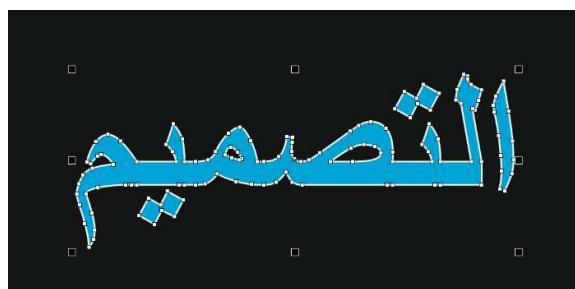
مدة النشاط: ٦٠ دقيقة

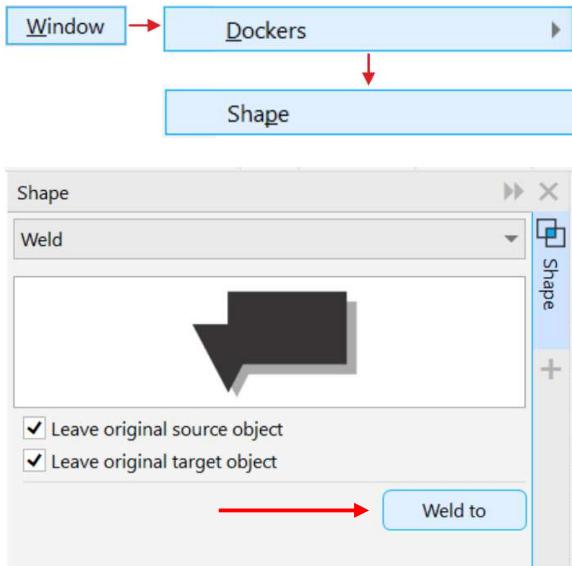
خطوات النشاط:

١. افتح ملف جديد File > New واخزنه بصيغة الكوريل درو .cdr.
٢. أكتب كلمة التصميم الطباعي بحجم خط (فونت) ١٠٠ ولون فاتح، لون الصفحة بلون غامق، لون الحدود الخارجية Outline للكلمة بلون أبيض، ستلاحظ التقطيعات في حروف الكلمة، كما في الشكل.



٣. الطريقة الأولى: انقر على الكلمة واذهب إلى Object > Shaping > Weld. حيث سيتم لحام جميع الحرف وتكون الكلمة واحدة، يمكن إضافة التأثيرات عليها.





٤. الطريقة الثانية: أذهب الى Window > وفعل الخيارين كما في الاشكال.

٥. أختر الكلمة بأداة Pick tool ثم انقر على weld to ثم انقر على الكلمة لكي يتم لحام جميع حروفها، مع أبقاء الحفاظ على الكلمة الاصلية في هذه الطريقة.



٦. جرب إضافة تأثير Bevel على الكلمة، غير في الاعدادات للحصول على تصميم مشابه للشكل.

٧. اطبع التصميم باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب الى File > Print
٨. صدر الملف بصيغة PNG واحذنه بصيغة برنامج الكوريل درو؟
٩. راجع المدرب بعد إكمالك الخطوات السابقة.

## استمارة معايير الاداء / ٤-٤

### Performance Criteria Check List/ 4-4

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:		
لا	نعم	هل قمت بـ ...
		١ كتابة كلمة معينة بالحجم المطلوب وتلوينها بلون مغاير للون الصفحة؟
		٢ تلوين الحدود الخارجية للكلمة Outline؟
		٣ استخدام الطريقة الأولى للحام الحروف من قائمة Object؟
		٤ استخدام الطريقة الثانية للحام الحروف من اللوح Shape؟
		٥ تجربة إضافة تأثير الحافة المائلة Bevel؟
		٦ تصدير وخزن الملف بالصيغ المطلوبة؟
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.		

**ورقة النشاط / ٤-٥ إنشاء تصميم إعلاني على وسائل التواصل الاجتماعي**  
**Activity Sheet \ 4-5**

**الهدف:**

**بعد إكمالك لهذا النشاط ستصبح قادراً على:**

- إنشاء تصميم لإعلان على وسائل التواصل الاجتماعي.

**قائمة بالموارد التدريبية المستخدمة في النشاط**

الكمية/ العدد	المادة	الكمية/ العدد	المادة
١	قلم جاف	١	كرسي
١	دفتر ملاحظات	١	منضدة
١	طابعة ملونة 3 in 1	١	حاسوب مزود ببرنامج الكورييل درو ٢٠٢٥

**مدة النشاط: ٦٠ - ٩٠ دقيقة**

**خطوات النشاط:**

**لاحظ**

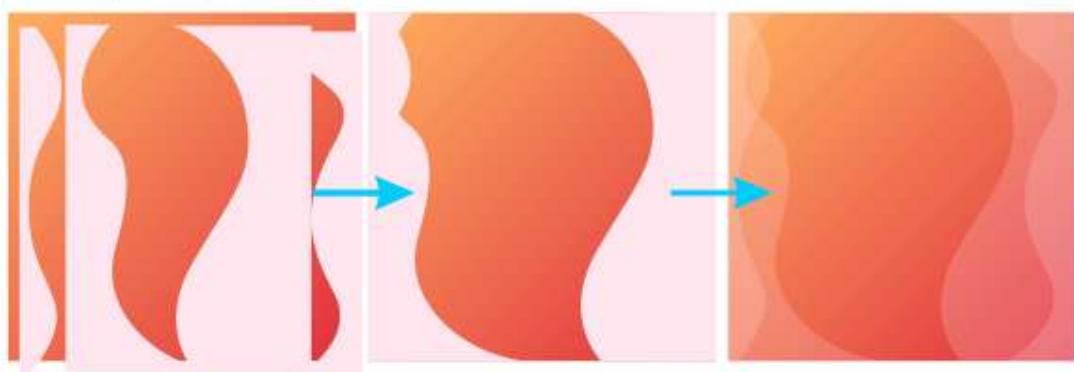


يتوفر الملف الأصلي لهذا النشاط من خلال:

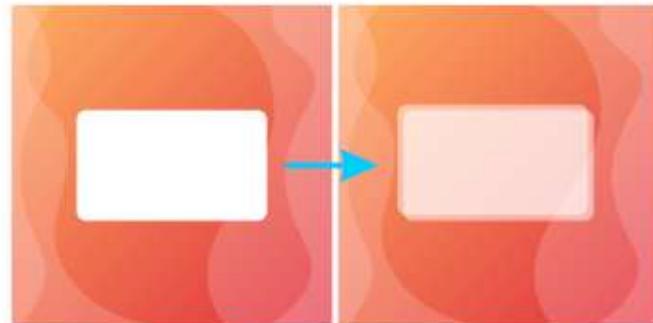
١- تزويدك بالملف من قبل المدرب.

٢- او من خلال الذهاب الى: Help > Learn > Explore > Most Relevant

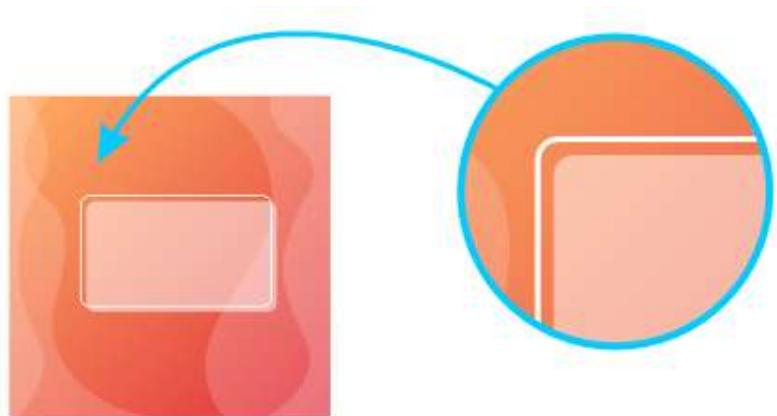
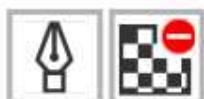
١. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Pick tool، ثم انقر على كائن منحنى pink curve لتحديده. حاذ الطرف المستقيم مع حافة الخلفية المربيعة. كرر هذه العملية مع كائنات منحنى pink curve الأخرى.



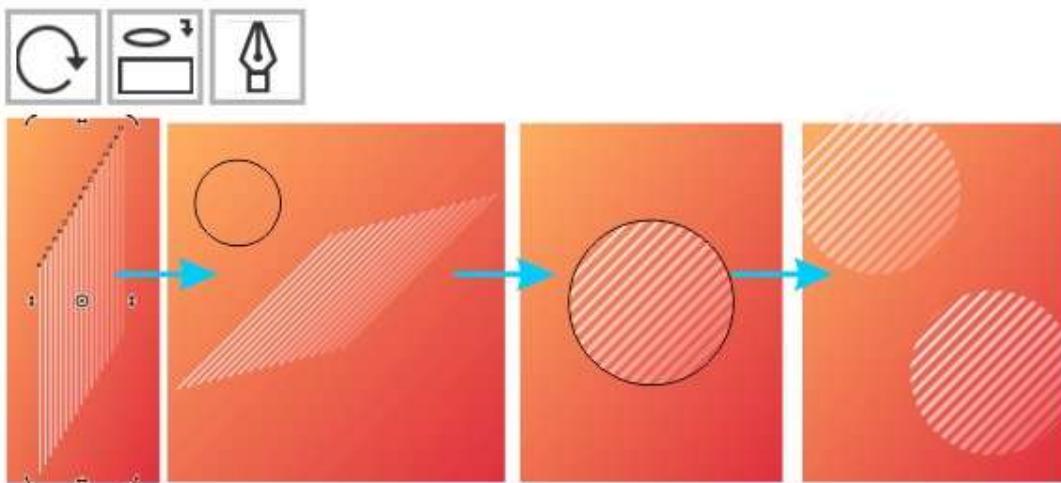
٢. حدد أحد كائنات منحنى pink curve. في صندوق الأدوات، انقر على أداة Transparency tool، ثم انقر على زر Uniform transparency في شريط الخصائص، وأدخل ٨٠ في مربع Transparency. كرر هذه العملية مع كائنات منحنى pink curve الأخرى.



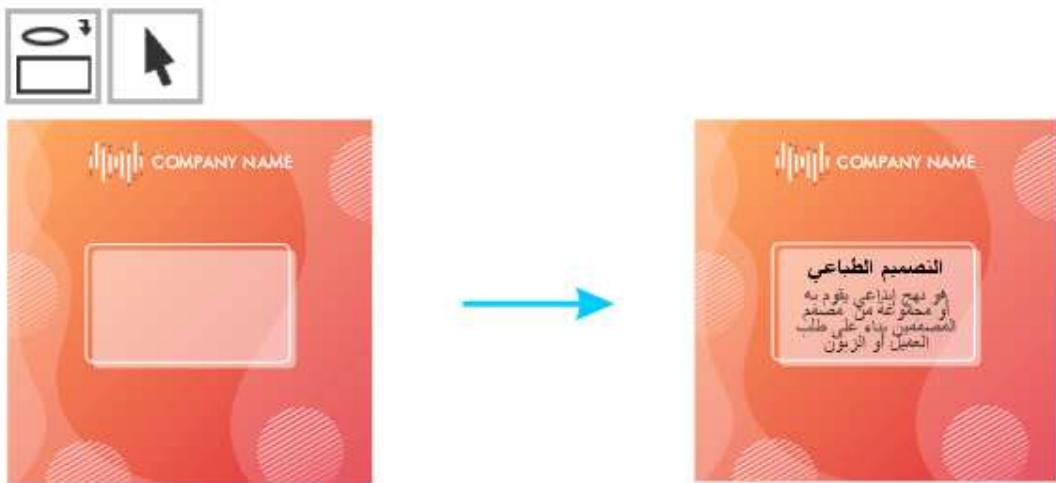
٣. استخدم أداة Pick tool لتحديد المستطيل الأبيض. انقر على أداة Transparency tool، وغير قيمة الشفافية إلى ٥٠. انقر على Edit menu > Copy، ثم استخدم أداة Pick tool لترتيب المستطيل الجديد المنسوخ من الأصل. Paste. في شريط الخصائص، غير عرض Outline إلى 0.5 pt. انقر بزر الماوس الأيمن على عينة اللون الأبيض في Default Palette لتغيير اللون الخارجي. انقر بزر الماوس الأيسر على عينة اللون no-color في Default Palette لإزالة التعبئة. انقر على أداة Transparency tool، ثم انقر على زر Remove transparency في شريط الخصائص.



٥. استخدم أداة Pick tool لتحديد مجموعة الكائنات المتداخلة. اسحب مقبض الدوران لتدوير المجموعة. انقر بزر الماوس الأيمن على المستطيل الأيسر في المجموعة، واختر PowerClip Inside. انقر داخل دائرة الشفافية.
٦. استخدم أداة Pick tool لتحديد الدائرة، واختر None من قائمة Outline width في شريط الخصائص. انسخ والصق الدائرة الجديدة، ثم اسحب الدائرة الجديدة إلى موقع مختلف.



٧. استخدم أداة Pick tool لتحديد كائنات النص، انقر بزر الماوس الأيمن واختر PowerClip Inside، ثم انقر داخل المربع.
٨. استخدم أداة Pick tool لترتيب الكائنات عن طريق السحب.
٩. أخزن الملف.
١٠. اطبع التصميم باستخدام الطابعة الملونة من خلال الذهاب إلى File > Print.



١١. انظر لمثال عن المشروع المكتمل بعد طباعته.



## استمارة معايير الاداء / ٤-٥

### Performance Criteria Check List/ 4-5

قبل أن تخبر المدرب بإكمال النشاط ... قيم نفسك من خلال الإجابة على الأسئلة الآتية:			
لا	نعم	هل قمت بـ ...	ت
		محاذاة الطرف المستقيم مع حافة الخلفية المربعة وتكرار هذه العملية مع كائنات منحنى Pink curve؟	١
		تحدد أحد كائنات منحنى pink curve. وتغيير قيمة الشفافية إلى ٨٠ وتكرار هذه العملية مع كائنات منحنى Pink curve؟	٢
		استخدم أداة Pick tool لتحديد المستطيل الأبيض. وتغيير قيمة الشفافية إلى ٥٠	٣
		غيرت عرض Outline إلى 0.5 pt	٤
		تحديد مجموعة الكائنات المتداخلة وتدوير المجموعة واستخدام PowerClip Inside؟	٥
		نسخ والصق الدائرة الجديدة، ثم سحب الدائرة الجديدة إلى موقع مختلف؟	٦
		استخدم أداة Pick tool لترتيب الكائنات عن طريق السحب؟	٧
يجب أن يكون إجابة مستوى الأداء لجميع الفقرات (نعم) وفي حالة الإجابة بـ (كلا) يجب إعادة التدريب مرة أخرى على هذه المهارة لغاية إتقانها.			

## أستمارات التقييم النهائي

سوف يحتفظ المدرب بسجلاته الخاصة بإنجازاتك وسوف يقوم أيضاً بملء وتوقيع الاستمارة أدناه، وسوف تعمل أنت أيضاً على التوقيع على هذه الاستمارة. ستكون هذه الاستمارة بعد ذلك سجلاً لك للحفظ على محصلاتك أثناء دراسة هذه الوحدة. يجب أن تستوفي جميع معايير التقييم وتحقق جميع محصلات التعلم لكي تكون (كافءة) لهذه الوحدة.

**ملاحظة/** - يتم إجراء التقييم مع كل متدرب بصورة فردية وتوقع الاستمارة من المقيم والمتدرب.

### محصلة التعلم / ١ ينصب برنامج الكوريل درو ويحدد مبادئ التصميم الظاباعي

**حقيقة الأدلة الخاصة بالدراسة العملية او النظرية الفصلية للمتعلم**

**Learner's Portfolio of Evidence for Practice or Theory**

الملاحظات	طريقة التقييم	التحقق من الأدلة (٧)	اسم ورقم النشاط التعليمي	معايير التقييم
	الملاحظة المباشرة أثناء التنصيب اختبار عملي	<input type="checkbox"/>	ورقة النشاط / ١ ١ تنصيب برنامج الكوريل درو	يثبت برنامج الكوريل درو على الحاسوب ويشغله بدون أخطاء
	اختبار قصير + تحليل تصميم نموذجي	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ١-١ مبادئ التصميم الظاباعي	يحدد بعض المبادئ الرئيسية للتصميم الظاباعي بدقة
	اختبار تحريري + اختبار شفهي	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ١-١ مبادئ التصميم الظاباعي	يميز بين مجموعة برامج الكوريل درو الرسمية المساعدة ويستخدمها بطريقة صحيحة

**نتيجة التقييم:**

إن المتدرب: كفاءة:  لا يزال غير كفء:  (ضع ✓ حول اختيار واحد)

\_\_\_\_\_  
**اسم المتدرب (المرشح):** \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**اسم المقيم:** \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**تاريخ التقييم:** \_\_\_\_\_

**محصلة التعلم / ٢ يستخدم واجهة برنامج الكوريل درو وينشئ تصاميم طباعية بأسلوب احترافي**

**حقيبة الأدلة الخاصة بالدراسة العملية او النظرية الفصلية للمتعلم**

**Learner's Portfolio of Evidence for Practice or Theory**

معايير التقييم	اسم ورقم النشاط التعليمي	التحقق من الأدلة (٧)	طريقة التقييم	الملاحظات
- ضبط إعدادات الصفحات وفق المتطلبات المحددة.	ورقة معلومات ٦-٢ + (تخطيط الصفحة) ورقة النشاط ٣-٢ (تماثل لإنشاء رسم زهري)	<input type="checkbox"/>	اختبار شفوي أو اختبار سريع	
- استخدام أدوات الرسم بشكل دقيق وفعال.	ورقة معلومات ٢-٢ (Toolbox) + ورقة النشاط ١-٢ (رسم مكعب) + ورقة النشاط ٤-٢ (Vector Curve Tools)	<input type="checkbox"/>	مراجعة استخدام الأدوات في التصميم	
- توظيف الألوان والكائنات والأشكال بطريقة صحيحة.	ورقة معلومات ٣-٢ (القوالب والخطوط والأشكال) + ورقة معلومات ٤-٢ العمل مع الكائنات + ورقة نشاط ٢-٢ (أنماط الألوان)	<input type="checkbox"/>	ملاحظة مباشرة أثناء الرسم	
- حفظ وتصدير الملفات بالصيغة والإعدادات الصحيحة.	ورقة معلومات ١-٢ (واجهة عمل الكوريل درو) + ورقة معلومات ٧-٢ (أجهزة القلم واللمس والعجلة)	<input type="checkbox"/>	مراجعة ملف المشروع	

**نتيجة التقييم:**

**إن المتدرب: كفؤ:  لا يزال غير كفؤ:  (ضع ✓ حول اختيار واحد)**

**اسم المتدرب ( المرشح ) : \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_**

**اسم المقيم: \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_**

**تاریخ التقييم: \_\_\_\_\_**

**محصلة التعلم / ٣ ينسق النصوص وإدارة الألوان لإنتاج تصميمات جذابة وجاهزة للطباعة**

<b>حقيبة الأدلة الخاصة بالدراسة العملية او النظرية الفصلية للمتعلم Learner's Portfolio of Evidence for Practice or Theory</b>				
<b>الملحوظات</b>	<b>طريقة التقييم</b>	<b>التحقق من الأدلة (✓)</b>	<b>اسم ورقم النشاط التعليمي</b>	<b>معايير التقييم</b>
	مراجعة استخدام النصوص في التصميم	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ١-٣ النصوص	- اختيار الخطوط المناسبة للمحتوى - تطبيق تنسيقات النصوص بدقة
	مراجعة استخدام الألوان والحدود	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ٢-٣ التعبئات والحدود	- استخدام التعبئة بأنواعها (Gradient, Pattern...) - تطبيق الحدود الخارجية بدقة
	تقييم التصميم النهائي	<input type="checkbox"/>	ورقة النشاط / ٣-٢ استخدام شعارك لإنشاء بطاقة عمل	- تصميم بطاقة بسيطة مع عنوان وشعار
			ورقة معلومات ٢-٣ (التعبئات + والحدود) + ورقة نشاط ١-٣ شعار باستخدام (Blend	- تنسيق النصوص والألوان بأسلوب احترافي
	مراجعة التأثيرات المستخدمة في التصميم	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ٣-٣ التأثيرات	- استخدام تأثيرات مثل Drop Shadow, Contour - تحسين التصميم بالتأثيرات البصرية

**نتيجة التقييم:**

**إن المتدرب: كفوء:  لا يزال غير كفؤ:  (ضع ✓ حول اختيار واحد)**

**اسم المتدرب (المرشح): \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_**

**اسم المقيم: \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_**

**تاريخ التقييم: \_\_\_\_\_**

**محصلة التعلم / ٤ استيراد وتحرير الصور وإعداد الملفات النهائية للطباعة أو المشاركة الرقمية**

**حقيبة الأدلة الخاصة بالدراسة العملية أو النظرية الفصلية للمتعلم**

**Learner's Portfolio of Evidence for Practice or Theory**

الملحوظات	طريقة التقييم	التحقق من الأدلة (✓)	اسم ورقم النشاط التعليمي	معايير التقييم
	مراجعة خيارات الاستيراد والحفظ	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ١-٤ استيراد وتصدير الملفات	- استيراد الصور والعناصر الأخرى - حفظ الملف بصيغة مناسبة (PDF, EPS...)
	مراجعة الصورة قبل وبعد التحويل	<input type="checkbox"/>	ورقة معلومات / ٣-٤ تحويل الصور النقطية إلى رسم + ورقة ٣-٤ النشاط (معالجة شعار بالفوتوبابينت)	- استخدام أداة Trace Bitmap
			- ورقة معلومات ٤-٢ (تحرير الصور) - ورقة النشاط ٤-٤ (معالجة عنوانين الكتابة الفنية)	- تحرير الصورة بعد التحويل
	تقييم النتيجة النهائية	<input type="checkbox"/>	- ورقة النشاط / ٤-١ تطبيق شعار على منتج تجاري باستخدام أداة الظرف	- استخدام أداة Envelope Tool بدقة - دمج الشعار مع المنتج بطريقة واقعية
	مراجعة الملف المصدر والنتيجة	<input type="checkbox"/>	- ورقة النشاط / ٤-٢ تصدير شعار دائري بخلفية شفافة + ورقة ٣-٤ النشاط (الفوتوبابينت)	- ضبط الإعدادات لجعل الخلفية شفافة - تصدير الشعار بصيغة PNG
	تقييم التصميم النهائي بناءً على المعايير الرقمية	<input type="checkbox"/>	- ورقة النشاط / ٤-٥ إنشاء تصميم إعلاني على وسائل التواصل الاجتماعي	- استخدام المقاسات المناسبة للشبكات الاجتماعية

			ورقة معلومات ٦-٤ (استخدامات إضافية) + ورقة ٥-٤ النشاط (تصميم إعلاني)	- دمج الصور والنصوص والرسوم
--	--	--	--	-----------------------------

نتيجة التقييم:

إن المتدرب: كفوء:  لا يزال غير كفوء:  (ضع ✓ حول اختيار واحد)

اسم المتدرب (المرشح): \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_

اسم المقيم: \_\_\_\_\_ التوقيع: \_\_\_\_\_

تاريخ التقييم: \_\_\_\_\_

## جدول المصطلحات

المصطلح بالإنكليزية	المعنى بالعربية	توضيح
Vector Graphics	الرسوم المتحركة	صور تعتمد على معادلات رياضية (خطوط وأشكال) قابلة للتكبير بلا فقدان جودة، تستخدم في كوريل درو.
Resolution (DPI/PPI)	الدقة (نقطة/ بيكسل لكل إنج)	مقياس وضوح الصورة في الطباعة أو العرض. كلما زادت الدقة كانت الصورة أدق.
Bleed	الهامش النازف	المساحة الزائدة حول التصميم والتي تقصر لاحقاً بعد الطباعة لتغادي ظهور حواف بيضاء.
Crop Marks	علامات القص	خطوط صغيرة على أطراف الصفحة تحدد مكان قص التصميم بعد الطباعة.
CMYK	نظام الألوان (سماوي، أرجواني، أصفر، أسود)	نظام الألوان الخاص بالطباعة.
RGB	نظام الألوان (أحمر، أخضر، أزرق)	نظام الألوان الخاص بالشاشات والأجهزة الرقمية.
Typography	فن الطباعة	أسلوب اختيار وتتنسيق الخطوط في التصميم.
Font / Typeface	الخط الطباعي	شكل الحروف المستخدم في التصميم.
Leading	المسافة بين الأسطر	مقدار التباعد الرأسي بين السطور.
Alignment	المحاذاة	ترتيب النصوص أو العناصر (يسار، يمين، وسط، ضبط).
Layer	طبقة	مستوى مستقل في التصميم يحتوي صورة أو نص أو شكل.
Mask	قناع	أداة لإخفاء أو إظهار أجزاء من الطبقة بدون حذفها.
Path	مسار	خط أو شكل يمكن تحويله إلى تحديد أو إلى عنصر تصميم.
Gradient	تدرج لوني	انتقال تدريجي بين لونين أو أكثر.
Opacity	الشفافية	درجة وضوح العنصر أو الطبقة.
Filter / Effect	فلتر / تأثير	مؤثرات جاهزة للتعديل على الصور (ضبابية، حدة، ظلال...).
Trace	تحويل إلى متجهات	عملية تحويل صورة نقطية إلى رسم متجهي باستخدام CorelDRAW أو أدوات مشابهة.

## المصادر:

1. <https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw>
2. [www.gordongroup.com](http://www.gordongroup.com), <https://taag.ca/services/marketing-design>
3. <https://learn.corel.com/tutorials/improving-image-quality-in-coreldraw>
4. <https://www.youtube.com/@CorelDRAWchannel>
5. CorelDRAW@ Graphics Suite Quick Start Guide. Pdf.

# **Graphic Design Technician**

## **Using CorelDraw Software in Graphic Design Module**

**Project**

**Next Generation- Modernizing vocational education in IRAQ for tomorrow careers funded by LTAid**

**IHAO (NGO) organization in collaboration with**

**Vocational Training and Labour Directorate at MoLSA- Iraq**

**2025**