International Journal of Learning Management Systems

http://dx.doi.org/10.21608/IJLMS.2025.130401

Transformations of the Visual Identity of Book Covers in the Era of the Technological Revolution

Manar Sayed El-Dessouki[1,*] *and Ahmed Gamal Eid*[2]

[1] Master's Researcher - Faculty of Fine Arts, Luxor University.
[2] Graphic Design - Former Head of the Graphic Design Department, Faculty of Fine Arts, Luxor University.

Received: 22 Jul. 2025, Revised: 27 Aug. 2025, Accepted: 25 Sep. 2025.
Published online: 1 Oct. 2025.

Abstract: This study aims to explore the impact of the technological revolution on book cover design, highlighting the transformations in visual identity resulting from the use of digital technologies. With the advancement of digital software such as Photoshop and Illustrator, the computer has become a fundamental tool that enables designers to create modern designs combining aesthetics and functionality. The research discusses how these tools can be utilized to produce designs that reflect the aspirations of contemporary audiences, focusing on the aesthetic and functional dimensions imposed by digital evolution.

The study addresses several key themes: beginning with an analysis of the aesthetic and functional elements of book covers in light of technological progress, followed by examining the role of computers in enhancing design flexibility and the designer's ability to modify and experiment effortlessly. The research also investigates the challenges of digital transformation faced by designers, including moving away from traditional templates and adopting innovative solutions that meet contemporary market demands.

The findings reveal that digital technology not only contributes to improving cover quality but also empowers designers to achieve new levels of creativity, transforming book covers from mere content protectors into engaging and impactful communication tools. The study recommends greater adoption of modern technologies in graphic design while enhancing designers' understanding of symbolism and visual connotations to elevate the book's appeal.

Keywords: Book cover design, digital technology, visual identity, technological revolution, modern graphics.

[*]Corresponding author e-mail: Noorluxor@gmail.com

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

تحولات الهوية البصرية لأغلفة الكتب في ظل الثورة التكنولوجية

منار سيد الدسوقي[1] و أ.م.د. أحمد جمال عيد[2]

1 باحثة ماجستير – كلية الفنون الجميلة بجامعة الأقصر.
2 أستاذ الجرافيك المساعد – رئيس قسم الجرافيك الأسبق بجامعة الأقصر، كلية الفنون الجميلة بجامعة الأقصر.

المستخلص: تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير الثورة التكنولوجية على تصميم أغلفة الكتب، مسلطة الضوء على التحولات التي طرأت على الهوية البصرية نتيجة لاستخدام التقنيات الرقمية. انطلاقًا من تطور البرمجيات الرقمية مثل Photoshop وIllustrator، أصبح الحاسوب أداة أساسية تتيح للمصممين ابتكار تصاميم حديثة تجمع بين الجماليات والوظيفية. يناقش البحث كيفية تسخير هذه الأدوات لابتكار تصميمات تعكس تطلعات الجمهور الحديث، مع التركيز على الأبعاد الجمالية والنفعية التي يفرضها التطور الرقمي.

تناولت الدراسة عدة محاور أساسية: البداية بتحليل العناصر الجمالية والوظيفية لأغلفة الكتب في ظل التقدم التكنولوجي، مرورًا بدراسة دور الحاسوب في تحسين مرونة التصميم وقدرة المصمم على التعديل والتجريب بسهولة. كما تناول البحث تحديات التحول الرقمي التي تواجه المصممين، بما في ذلك الابتعاد عن القوالب التقليدية والتوجه نحو حلول إبداعية مبتكرة تلبي متطلبات السوق المعاصرة.

أظهرت النتائج أن التقنية الرقمية لم تُسهم فقط في تحسين جودة الأغلفة، بل مكّنت المصممين من تحقيق مستويات جديدة من الابتكار، ما جعل أغلفة الكتب لا تقتصر على حماية المحتوى، بل تصبح وسيلة اتصال جاذبة ومؤثرة. توصي الدراسة بزيادة اعتماد التكنولوجيا الحديثة في التصميم الجرافيكي مع تعزيز فهم المصممين للرمزية والدلالات البصرية لتعزيز جاذبية الكتاب.

الكلمات المفتاحية: تصميم أغلفة الكتب، التقنية الرقمية، الهوية البصرية، الثورة التكنولوجية، الجرافيك الحديث.

مقدمة:

تعد الثورة التكنولوجية التي بدأت بالازدهار الكبير منذ النصف الثاني من القرن الماضي إحدى أهم نتائج التطور الكبير للوعي والفكر الإنساني، وهي ثم جهد وعمل بذله الإنسان طوال مسيرته ليرتقي بحضارته إلى أعلى المستويات، فقد مثل جهاز الحاسوب احدى ابداعات الانسان وواحدة من أهم مفردات ثورته.

إذ يعد الحاسوب من أهم مظاهر التقدم العلمي والتقني الذي ساد العالم ، بل أصبح لغة العصر التي تخدم مجالات الحياة المتنوعة وأصبح الحاسوب من أهم أهداف المجتمع نحو تحقيق مستقبل أفضل، لإمكانيات الواسعة في استعمال أساليب وطرق إخراج متعددة ، مما أدى إلى ظه ور طرق جديدة في التفكير والأداء والتعبير ، وتشكلت لدى المبدعين المعاصرين معطيات بصرية ورمزية أثرت في بنية الفكر والثقافة والفن ، فالحاسوب هو إحدى الجسور بين الفن والعلم والتكنيك ، وهو تطور حتمي للتكنولوجيا .ذهنية وثقافية للمتلقي تمس الحاجات اليومية له وبشتى الاتجاهات. تحدث البحث في المبحث الثاني عن التقنية الرقمية والجذب والبنية التصميمة وكذلك اهم عوامل الجذب البصري ومن ثم تطرق الى برمجيات التصميم الرقمية، المؤثرا ت الجمالية للتقنية الرقمية. (عبدالله، 2007)

ان جوهر التصميم الذي يأخذ من منهج الإبداع والابتكار أساسا في تحقيق أهداف الجمالية والوظيفية ،فأن معنى الجمال في ه يعتمد أساسا على أخر المستجدات التقنية . حيث يأتي فن التصميم كأول الفنون التي عبرت عن حاجة الإنسان إلى ذلك النسق القيمي الذي تنعكس في الثقافة في وعي الأفرا د والجماعات على شكل منظومة متكاملة من القيم الروحية والمعرفية والأخلاقية لتشكل بمجموعها كلا مت ا ربطا والتي تتداولالجمال في كل جوانب حيات اليومية ، وكدليل على انتقال من نظام خطابي بسيط إلى نظام خطابي أكثر رقيا وجمالا وفائدة . (سلامه، 1991)

انه نتيجة لإسهامات التقنية الرقمية، وامكانيات برامج التصميم الرقمي ،أصبح مدخلاً جديداً لابتكار تصاميم جديدة مما ادى الى تحديث بنية التصميم شكلا ومضمونا بما يتوافق مع التحولات المفاهيمية لفن التصميم والعلم في القرن الحادي والعشرين .

الإطار المنهجي للدراسة:

مشكلة الدراسة:

مع التطور التكنولوجي السريع في مجالات التصميم، ظهرت تحديات أمام المصممين لتحقيق التوازن بين الجوانب الجمالية والوظيفية في تصميم أغلفة الكتب. كيف أثرت البرمجيات الرقمية في هذه العملية؟ وهل استطاعت تلبية متطلبات الجمهور المتجدد في الذوق والمحتوى؟

أهمية الدراسة:

أهمية نظرية :تقديم إضافة معرفية حول دور التقنية الرقمية في تطوير التصميم الجرافيكي وتحليل مساهمتها في الارتقاء بأغلفة الكتب.

أهمية تطبيقية :توفير توصيات للمصممين ودور النشر حول الاستخدام الأمثل للتقنيات الرقمية لتحسين جاذبية الأغلفة وإبراز هويتها البصرية.

أهداف الدراسة:

- استعراض التحولات المفاهيمية والجمالية التي طرأت على تصميم أغلفة الكتب بسبب التقنية الرقمية.
- تحليل الأدوات والبرمجيات المستخدمة في تصميم الأغلفة وبيان مميزاتها.
- دراسة العلاقة بين التصميم الجرافيكي الرقمي وتوجهات الجمهور في اختيار الكتب.

فروض الدراسة:

- توجد علاقة إيجابية بين استخدام البرمجيات الرقمية وجودة تصميم أغلفة الكتب.

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

- يؤثر التصميم الجرافيكي الحديث إيجابًا على زيادة الإقبال على الكتب.
- تعزز التقنية الرقمية إمكانيات الابتكار والإبداع في تصميم الأغلفة.

حدود الدراسة:

المكانية :دور النشر المحلية والدولية التي تعتمد البرمجيات الرقمية في تصميم أغلفة الكتب.

الزمانية :الفترة بين عام 2010 إلى 2025، حيث شهدت هذه الحقبة تطورًا ملحوظًا في التقنيات الرقمية المستخدمة في التصميم.

الإطار النظري للدراسة:

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تطورًا غير مسبوق في مجال التكنولوجيا، حيث أصبحت التقنيات الرقمية جزءًا لا يتجزأ من مختلف مجالات الحياة، بما في ذلك الفنون البصرية والتصميم الجرافيكي. ومع ازدياد الاعتماد على الحواسيب وبرمجيات التصميم، حدثت تحولات جذرية في الطريقة التي تُصمَّم بها أغلفة الكتب، لتصبح أكثر تعبيرًا عن الهوية البصرية ومواكبةً لمتطلبات الجمهور الحديث.

يُعد تصميم أغلفة الكتب اليوم أداة حيوية تعكس ثقافة المنتج الفكري وتلعب دورًا محوريًا في جذب القارئ. ومع ظهور برمجيات مثل Photoshop وIllustrator، أصبح بإمكان المصممين تنفيذ أفكار إبداعية تعكس مزيجًا من الجماليات والوظيفية، مما مكّنهم من الانتقال من التصميم التقليدي إلى تصميم أكثر ديناميكية وحداثة.

ينطلق الإطار النظري لهذه الدراسة من استعراض التأثيرات التقنية التي أحدثتها الثورة التكنولوجية على تصميم أغلفة الكتب، بدءًا بتحليل العناصر البصرية والجمالية، ووصولًا إلى التحديات التي يواجهها المصممون في تبني هذه التقنيات. كما يركز التمهيد على العلاقة التفاعلية بين الأدوات الرقمية والإبداع التصميمي، والتي ساهمت في ظهور تصاميم مبتكرة تتماشى مع الذوق البصري المعاصر.

ومن هنا، يسعى الإطار النظري إلى بناء أساس علمي لفهم هذه التحولات من خلال استعراض مفاهيم مثل الهوية البصرية، التصميم الرقمي، والرمزية الجمالية، لتقديم رؤية شاملة حول كيفية توظيف التكنولوجيا لتعزيز جودة وأثر التصميم في مجال أغلفة الكتب.

التقنية (Technique) :

هى لفظة مشتقة من اللفظة الإغريقية الدالة على (الفن) ويمكن تعريفها بطريقة إجمالية بأنها القدرات والعمليات الداخلة فى الفن . (الحميد، ٢٠٢١) وللتقنية مفاهيم كثيرة وتعرف حسب موقعها فى الإستخدام فى المجالات والأنشطة المختلفة فى الحياة , وفى مجال الفن يرى البعض أن التقنية تعنى المهارة فى إستخدام الأدوات , وهناك من يرى أن التقنية هى عبارة عن طريقة فنية أى الطريقة المتبعة لإخراج العمل الفنى .

هناك تعريف آخر للتقنية يصنفها إلى جانبين مهمين هما " الأول مجموع المهارات والعمليات التى يمر بها الفرد والمشتغل للوصول إلى منتج قائم محدد المعالم , والثانى هو المعرفة أو النظرية أو العلم الذى لاينمو ويتطور بعدد المهارات. (Kac، ٢٠٢٠)ويمكن تعريف التقنية على أنها " قدرة المصمم على إستخدام أدوات العمل وخاماته إستخداما يجعلها تحقق الغرض منها.

للتقنية طريقتان في التعريف هما :

• عمليّة السعي ورا ء الحياة بطرقٍ مغايرة للحياة.

• هي مادة منظمة لا عضويّة.

تعتبر التقنية التطبيقات العلميّة لجميع العلوم والمعرفة في شتى المجالات، وهي معنى آخر جميع الطرق التي استخدمت من قبل الإنسان وما ا زلت تستخدم – كالاختر ا عات والاكتشافات – لإشباع رغباته وتلبية احتياجاته. في ظل التطور الكبير الذي يشهده هذا العصر في المجال التقني التكنولوجي في شتى الطرق وجميع الميادين، وفي الوقت الذي نتمتع به بروعة ومتعة هذه التقنيات، يتبين لنا مدى ضررها أيضا في مجالاتٍ عدة، لذا يجب مرا عاة استخدام هذه التقنيات بشكلٍ صحيح. (علي، 2000م)

ماهية الحاسب الآلي :-

هو الحاسب أو العقل الالكتروني وهي (Computer) المعني اللغوي لكلمه بمعني يحسب . كما تعرفه دائرة المعارف البريطانية: " بأنه جهاز,(Compute) اسم للفعل أوتوماتيكي يعمل وفق نظام الكتروني, ويقوم بتنفيذ عمليات حسابية, و تحليل المعلومات, وينجزأعمالا متعددة بموجب التعليمات التي تصدر إليه, و من ثم تخزن النتائج أو يعرضها بأساليب مختلفة" " إن الحاسب الآلي جهاز يقوم بمعالجة ويأتي بالمخرجات ,Data ويعالج البيانات ,Input المعلومات بطريقة الكترونية, فهو يقبل المدخلات وينفذ التعليمات التي تعطى له , فيستقبل المعلومات و يحللها و يخزنها و يخرج النتائج بطريقة ,Output آلية" بأنه " هذا الجهاز الذي يستطيع معالجة البيانات والكلمات بطريقة متنوعة حسب برنامج التشغيل , ويستطيع معالجة الكلمات الداخلة إليه بطرق مختلفة بالحذف أو التغير والتبديل حسب متطلبات العملية " . (نظمى، ١٩٨٤)

برامج الحاسب الآلي(Soft Ware): " على انها مجموعة من التعليمات الموجهة إلى الحاسب والتي يتم إعدادها بلغة خاصة يفهمها الحاسب الآلي حيث توضح تسلسل الخطوات التي يقوم بها الحاسب في أداء المهام لحل المشاكل المطروحة واستخراج النتائج ".أو هي عبارة عن سلسلة من التعليمات الصحيحة ذات التسلسل المنطقي السليم, تمت كتابتها بلغة معينة, لتخزينها في ذاكرة الكمبيوتر بحيث تتوافق ونظامه ,فيتمكن من إدارة ومراقبة وتنظيم طريقة عمل مكوناته,لتأدية المهام التي يريد المستخدم إنجازها, خلال إرساله لمجموعة من الأوامر المختلفةالتي يريد من خلالها تنفيذ تلك المهام . (صديق، ٢٠١١)

ويتفق البحث مع التعريفات السابقة وتعرف برنامج الحاسب الآلي بأنه مجموعة من الأوامر تهتم بمعالجة التصميمات من (متغيرات في اللون والشكل من تكرار وحذف وإضافة) ثم تخزينها بإحد لغات البرمجة في ذاكرته بحيث يمكن الحصول عليها و استدعائها والاستفادة منها في موضوع البحث التصميمات القائمة على توزيع الحروف و الكتابات العربية وفق متغيرات اللون والشكل في برامج الحاسب الآلي .

• الخط العربي(Arabic Calligraphy) :-

هو عبارة عن رسوم وأشكال حرفية مميزة اصطلح العرب عليها في الدلالة على كلماتهم المنطوقة ولغتهم التي يتفاهمون بها ,وهو يتركب من حروف مكتوبة مميزة

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

كالألف والباء حتى نهاية الثمانية و العشرين حرفا العربية المعروفة . هو الطريقة التي تكتب بها الحروف العربية لكي تظهر في صورة جميلة ومنظمة, وتخضع . هذه الطريقة لقواعد ونسب هندسية يلتزم بها الخطاط, الحرف العربي بأنه أحد مفردات اللغة العربية و التي تسمى و يعرف شيشتر بأحرف الهجاء أو أحرف التهجي أو أحرف المعجم,ويبلغ عددها تسعة وعشرون حرفا. كما يعرف الكتابات العربية بأنها الهيئة التيُ تشكل بها الحروف العربية لتظهر في صورة رموز مقروءة.

• الشكل (Shape) :

هو وظيفة من وظائف الإدراك , أما الإبتكار فهو وظيفة من وظائف التمثيل أي في هيئة معينة . هو الشيء الذي يتضمن بعض التنظيم. فان لم يكن الشكل معروفا نطلق عليه (لا شكل له) ولا نعني حرفيا إننا لا نستطيع رؤيته, بل نقصد انه ليس بالشكل الجيد أي من الصعب إدراكه كشيء معين نظرا لأنه مخالف للنظام ".

• اللون (Colour) :

الإحساس البصري المترتب على اختلاف أنواع الموجات الضوئية في الأشعة المتطورة , وهو الإختلاف الذي يترتب عليه إحساس العين بألوان مختلفة في الأشعة المتطورة بادئة باللون الأحمر أطول موجات الأشعة الضوئية المنظورة ومنتهية باللون البنفسجي أقصر موجات الأشعة الضوئية المنظورة فاللون هو الإنطباع الذي يولده النور على العين , أي النور الذي يتم . توزيعه بواسطة الأجسام المعرضة للضوء وكلمة لون يطلقها الفنانون التشكيليون, وكذا المشتغلون بالصباغة وعمال المطابع, ويقصد بها المواد الصابغة التي يستعملونها لإنتاج التلوين. أما علماء الطبيعة فيعرفون كلمة لون على أنه الأشعة الناتجة . عن تحليل ضوء طيف الشمس وغيره من أطياف مصابيح الكهرباء المختلفة هو ذلك التأثير الفسيولوجي العضوي للأشعة الضوئية التي تعكسها الأجسام علي شبكية العين سواء كان ناتجا عن المادة الصبغية الملونة أومن الضوء الملون.

إن العملية التصميمية تعتمد على خطوات إجرائية يتبعها المصمم ليكون أكثر إبداعًا وإنتاجيةً بشكل احترافي، وليس من شأنها أن تحد من تشعبه في التفكير، بل إنها أداة تستخدم للقيام بعمل أفضل.ولأنها أثبتت نجاحها كطريقة تفكير لدى المصممين، سميت بالتفكير التصميمي، فهي تعد منهجية لا تخص المصممين فقط والابتكار في التصميم، بل تعد منهجية مناسبة لأي صناعة أو نشاط تستخدم فيه طريقة تفكير المصممين، ومجموعة من للوصول لحلول ابتكارية. (Experimentation) والتجريب (Observation) والمراقبة (Empathy)أدوات المصمم كالتعاطف ومن خلال هذه الطريقة يمكنك أخذ القرارات بناء على ما يحتاجه العملاء والفئة المستهدفة من الحل أو المنتج أو الخدمة المقدمة بدلًا من الاعتماد على التصورات الذاتية أو الحدس أو التخمين. وبأخذ الحاضر والمستقبل في الاعتبار، تُفحَص متغيّرات المشكلة مع الحلول المطروحة، وهذا النّمط من التفكير؛ أي التفكير التصميمي، يختلف عن المنهج العلمي، الذي يبدأ بتحديد متغيّرات المشكلة كلّها لتحديد الحل.ولأهميته سيتم توضيح المنهجية والخطوات حتى يكون طريقة نمط تفكير والابتكارات.

• التشكيل الحروفي Shape Of Letters:-

التشكيل الفني بالحروف والكتابات العربية .حيث تخضع لمعايير و أسس تصميمية لتلعب هذه التشكيلات دورا جماليا تشكيليا خالصا يحمل مضامين تراثية إسلامية وفي قوالب تشكيلية جديدة بعيدا عن اللغة المقروءة.وتتفق الباحثة مع التعريف السابق . (الفضلي، ٢٠١٠)

التي تساعد على التعبير وتنميته وكذلك الرؤية البصرية المتذوقة للفن، فضلاً عن مهارة المصمم. وتعتمد العملية التصميمية ولاسيما التصميم المطبوع على عوامل عدة أهمها:

1.قدرة المصمم على الابتكار وتصميم فكرة جديدة تعتمد على الأصالة والمعاصرة في طرح الأفكار.

2.تمتع المصمم بالثقافة العالية بكل ما هو جديد ومواكبة التطور الحاصل في الثقافة العالمية، ومدى التأثر الحاصل بين ثقافات العالم وتماسها وحوار الحضارات.

3.مهارة المصمم في استعمال التقانات التنفيذية الحديثة المتطورة، كاستعمال تقانات الحاسوب في إخراج المطبوع المعاصر وملائمة الذوق العام والخاص.

4.أن يهدف التصميم للغرض الذي صمم لأجله وأن يؤدي وظيفته الجمالية والنفعية في آن واحد.

• التجريب (Experimentation) :

هو النشاط الإبتكاري في ضوء التقدم العلمي بأنه إخضاع مدرك معين تحت تأثير قيمة من القيم أو التكنيكية الأدائية , تحدد قبل بدء العمل حسب الهدف المحدد لذلك , وهي تسمى بضوابط التجريب , وينتج عنها مجموعة من الحلول يمكن الوصول منها إلى نتائج معينة · (الكافي، ٢٠٠٣)بأنه : إنتاج شيء جديد له وجود مميز عن وجود من أوجده , أو هو تنظيم جديد لعناصر سبق لها الوجود , أو هو إضافة جديدة في مجال العلم أو الفن أو الأدب . (محسن، ٢٠١٢)

يميل الإنسان المعاصر إلى استعمال التقينات الجديدة وبتصميم ما بعد الحداثة من أجل تحقيق الشهرة والرواج السريع للتصميم المطبوع بمختلف نواحيه ودلالاته الفنية والنفسية والتطبيقية. إذ إن استعمال التقنيات المعاصرة في التصميم قد تجاوز القواعد المتعارف عليها، لاسيما في القيود التي تفرضها البيئة الاجتماعية، إذ إن عملية التحول التقاني لم تكن بالعملية اليسيرة على المتلقي وإشباع رغباته وشد انتباهه إلى التصميم، إذ ظهرت العديد من التقنيات المعاصرة في زمن العولمة التي عدت أساليب إبداعية.

- تقنيات الحاسب الآلى :

هى كل الأدوات والأساليب التى تتيحها برامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم والتى تساعد فى إجراء عمليات تشكيل مبتكرة لإثراء التصميم الزخرفى .

النقطة: وهي كائن عديم الأبعاد, لا طول له ولا مساحة ولا حجم, وإنما لها موقع فقط.

- الخط المستقيم: هو الكائن الواقع في بعد واحد ويملك طولاً محدداً ولا مساحة له ولا حجم, ويتحدد بنقطتين على الأقل.

-المستوي: هو سطح في الفراغ يتواجد في بعدين اثنين, يملك طولاً وعرضاً, وبالتالي مساحةً, يتحدد بثلاث نقاط ليست على استقامة واحدة .

المجسم : كائن يحتل ثلاثة أبعاد, له طول وعرض وارتفاع , وله مساحة وحجم, يتحدد بأربع نقاط ليست في مستو واحد على الأقل.ومثاله المكعب.

-الزاوية: مقياس لميل مستقيمين أحدهما على الآخر, يلتقيان في نقطة ما.

- البعد الثالث :هو اختصار لكلمة "3dimensional " و بالعربي يقال " ثلاثي الأبعاد" في السابق كانت المشاهدة فقط للبعدين x و y أما مع 3 D أصبح من

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

الممكن مشاهدة البعد الثالث z .

-الرسم ثلاثي الأبعاد : هو رسم المجسمات الحقيقية الموجودة في الطبيعة مع تبيين أبعادها الثلاثة. وللرسم ثلاثي الأبعاد عدة طرق للرسم, مشهورة وغير مشهورة, أما أشهرها فهي طريقة الرسم بزاوية 45 درجة, وهناك أيضاً: طريقة الرسم بزاوية 30 درجة, ولكل منها خصائصه التي تميزها عن غيرها.

- المجسم ثلاثي الأبعاد:

مماشك فيه أن المشاهد لعمل مجسم ذو ثلاثة أبعاد يتطلب منه أن يتحرك حول العمل يراه من جوانبه المختلفة حتى يتمكن من رؤية العلاقات المتكاملة والعناصر الشكلية والتي تحددها الخطوط الخارجية وكذلك يمكن إدراك الحجم الكلي ومايشتمل عليه من علاقات تشكيلية , وما يلي ذلك من رؤية تحليلية لإدراك التفاصيل التركيبية والتعبيرية ، وذلك للتعرف على العنصر الأساسي في البناءوالخصائص التعبيرية لأشكاله, فالمجسم أيا كان لابد وأنه يوجد في فراغ (Space) ليحل محل قدر محدد من هذا الفراغ ، مما يجعله شيئاً مدركاً واضحاً لنا. (Uni)

- الفراغ:

"إن الشيء الصلب ، لابد وأن يكون كائناً في فراغ ، ويحل محل كمية محددة من هذا الفراغ ، وأنه يصبح شيئاً مدركاً بالنسبة لنا باختلاف عن الأشياء الأخرى ، وبحدوده الواضحة في الفراغ .

التصميم:Design

فالجمع : تَصْميمات و تَصاميمُ . والتصميم فى الفنون هو: رسم تخطيطيّ لعمل طباعيّ يمثل العمل تمثيلاً دقيقًا بكامل شكله ومظهره. ووضع تصميماً لموضوعه أي:تَخْطِيطاً لِعَنَاصِرِهِ وَلِأَجزاَ ئِهِ.

أما المفهوم الاصطلاحي لكلمة "تصميم الكتاب" فى موسوعته فهو" تصميم الشكل الكلى للكتاب" أو هو "مواصفات بنية الكتاب" وهو عملية تخليقية تخطط وتنظم الأجزا ء فى شكل منسق ومتكامل بحيث تحقق الأهداف المطلوبة منها"

المصمم Designer:

مُصَمِّم 1اسم فاعل من صمَّمَ ، فمُصَمِّمُ العِمَارَ ة: مَنْ وَضَعَ التَّصْمِيمَ لَهَا، ومُصَمِّمُ الأَزْياءِ : مَنْ يَقْصِّ لُ الْمَلاَبِسَ حَسَبَ نَمَاذِجَ مُعَيَّنَةٍ . وصمم المهندسُ البناءَ : أى رسمه وخطَّط له أما قاموس مصطلحات المكتبات وعلم المعلومات إلى تعريف جامع للمصطلحات الثلاثة (غلاف، تصميم، مصمم) مجتمعة على نحوموجز تحت مصطلح تصميم الكتاب حيث عرفه على أنه "عملية يتم فيها التخطيط للشكل المادي لكتاب جديد، حيث يبدأ بالمخطوطة، وبعض المكونات الأخرى مثل:اختيار ورق الطباعة، وتباعد الأسطر، وعرض الهامش، وظهور صفحة العنوان،وعناوين الفصل، والتشغيل...إلخ

وخطَّط له أما قاموس مصطلحات المكتبات وعلم المعلومات إلى تعريف جامع للمصطلحات الثلاثة (غلاف، تصميم، مصمم) مجتمعة على نحوموجز تحت مصطلح تصميم الكتاب حيث عرفه على أنه "عملية يتم فيها التخطيط للشكل المادي لكتاب جديد، حيث يبدأ بالمخطوطة، وبعض المكونات الأخرى مثل: اختيار ورق الطباعة، وتباعد الأسطر، وعرض الهامش، وظهور صفحة العنوان،وعناوين الفصل، والتشغيل...إلخ. ونظر ا لأن غطاء الغلاف **ينظر إليه فى المقام الأول كأداة تسويقية، فإن تصميمه عادة ما يسيطر عليه المدير الفني للناشر، الذى يرسله إلى فنان متخصص فى تصميم أغلفة الكتب .**

• متغيرات التصميم Variables of Design:-

الأسس الإنشائية للتصميم ما يتصل بالمتغيرات البنائية كاتجاه ونوع ومعدل حركه العناصر التصميمية لهذه العناصر وعلاقات التماس والتراكب و الحذف و الإضافة والتكرار و هذه العلاقات يتم استعانة المصمم بها لعمل صياغات قائمة بين العناصر والمفردات التشكيلية داخل مسطح التصميم (وهي تهدف في مجملها إلى تحقيق الغرض التشكيلي من التصميم). (حنورة، "سيكولوجية التذوق الفنى"، ، ، 1985,) متغيرات التصميم إجرائياً بأنها التشكيل الفني بالحروف والكتابات العربية لتلعب هذه لتشكيلات دوراً جماليا تشكيلياً خالصً بعيداً عن اللغة المقروءة وبصورة معاصرة من خلال استخدام برامج الحاسب الآلي . التصميم ويتطلب ذلك اختيار الخامات والوسائل الأدائية لثقافة تؤهله للتعبير عن محتوى الكتاب بدقة.

الرقمي :Digital على انه إيجاد طريقة لنقل البيانات التي تسمح بإيجاد مستوى مميز من الأداء إلى الكومبيوتر، إذ تتحول فيها الرموز الرقمية "الثنائية" التي تمثل لغة الكمبيوتر بوساطة محول رقمي . يدع "Digital Converter"

التقنية الرقمية – آفاقها وتطورها :

عرفت نوعين الأول مجموع المهارات والعمليات الفعلية التي يمر بها الفرد المشتغل للوصول إلى منتج قائم محدد المعالم ، أما الجانب الثاني فهي المعرفة النظرية أو العلم الذي ينمو ويتطور بصدد المهارات ، بمعنى أن الجانب الأول هو المهارة والحرفة وهي ملائمه في الفن، التقني، الحاذق ،ويقال فن تقني أي بارع في الفن الحرفي أو التطبيقي والجانب الثاني لمفهوم "مونرو" هو التكنولوجيا ، فهي أي التقنية التطبيق النظامي للمعرفة العلمية أو معرفة منظمة من اجل أغراض عملية (رضا، 2002).

إن التطور التقني افرز الكثير من المفاهيم المعرفية والفلسفية التي كانت محصلتها نتاج هائل من الوسائل والأدوات لتجعل من عصرنا هذا عصرا صناعيا وتقنيا في كل شيء. كما أن الأساليب الحديثة اتخذت من المعطيات التقنية مجالات لها فأصبحت ذات أسلوب أدائي تقني فعندما يهيمن التقني في بعض الإتجاهات الأسلوبية يعطي صفة أدائية ، حيث تعد التقنية من الأنظمة المعيارية التي تحدد مفاهيم الأساليب ، إذ يتمحور في االنجاز البصري حول نظام الشكل أو التقنية وآليات الإخراج والأظهار العمل الفني نحوالتطور التقني أصبح يزخر بأفكار ومفاهيم جديدة.

وفي عصرنا هذا تمر المجتمعات في طور تغيرات تقنية واجتماعية كبيرة، تعود إلى ما يسمى بالثور ة المعلوماتية أو الأنفجار المعلوماتي، وقد شمل مختلف جوانب الحياة ابتداء من الفرد وانتهاءا بالمؤسسات ،راجع ذلك إلى التطور الكبير والسريع في تقنية المعلومات ، ويقصد بها ذلك المزيج من تقنيات الألكترونيات الدقيقة وتقنيات الحاسب وغيرها من التقنيات ، تحولت المجتمعات إلى "مجتمعات معلوماتية" . إذ لم يكن سيدخل في حوار مع أنساق أخرى طامحة إلى االنانه في حسبان الذين نظروا للجمال في أولى مقولاته فتاح علم والصناعة والتناظر والكشف عن كل العالقات الخفية التي تربط بينها رغم أنها بعيدة عنه، والإنتاج ويفقد تلك الشفافية المقدسة الحالمة التي تصر على البقاء في المثال واالنموذج ، والشك أن الثورات لكبرى في تاريخ البشرية كالثورة الصناعية والطباعة وثورة المعلوماتية ، كانت دعوة صريحة المناص منها إلى إعادة صياغة مفردات الجمال ومعناه ، ليس على أساس كونها تنتمي إلى تاريخ مضى ، وإنما لتجعل االنسان أكثر قدرة على فهم

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

الجمال ومعناه في ظل المتغيرات الهائلة في شتى ميادين الحياة على مستوى المعلومات والتقنيات والتي سوف تحدث تأثير في نمط تفكيره ، وستشمل كل النظريات التي جاء بها في مجاالت التفكيروالإدراك والإبداع ، فضلا عما سيترتب على ذلك من تحوالت في ميادين الحياة الأخرى وحددت المتطلبات الأجتماعية وعليه فقد سيطرت التقنية على المجتمع وأثرت في حركته تصادية والعلمية، وتعددت التقنيات التي من شأنها تسهيل الأعمال الحياتية للفرد، و التقنيات الحامن هذه سو الذي من مزايا متعددة وإمكانيات مذهلة فتحت دخل مجاالت الحياة ومنها مجال الفن والتصميم بما يمتلكه آفاقا جديدة للمصممين لإخراج أعمال تصميمية جديدة تسد وتلبي ذائقة المتلقي المتجددة والمتغيرة. إذ يعد الحاسوب من أهم مظاهر التقدم العلمي والتقني الذي ساد العالم، بل أصبح لغة العصر التي تخدم مجالات الحياة المتنوعة وأصبح الحاسوب من أهم أهداف المجتمع نحو تحقيق مستقبل أفضل لإمكانياته الواسعة في استخدام أساليب وطرق إخراج متعددة ، مما أدى إلى ظهور طرق جديدة في التفكير والأداء والتعبير ، وتشكلت لدى المبدعين المعاصرين معطيات بصرية ورمزية أثرت في بنية الفكر والثقافة والفن ،فالحاسوب هو إحدى الجسور بين الفن والعلم والتكنيك ، وهو تطور حتمي لقنوات سبق الحفر فيها منذ سنين . وكناتج فعل التطور الكبير اختلفت كل المدخلات والمخرجات في عمليتي التصميم التقليدية والرقمية ، حيث يمكن أن نحدد ثالث مبادئ أساسية اكتسبتها التقنية الرقمية .

أثر إمكانيات الحاسب الآلى فى تصميم اغلفة الكتب:

1. إنتاج تصميمات معتمدة بدقة وسهولة مع توفير الوقت والجهد .

2. تخزين العمل الفنى بعناصره وسرعة إستعادة الأعمال المخزنة مع إمكانية تغيير شكل و حجم عناصر العمل الفنى .

3. يساعد الفنان فى عمل صياغات متعددة فى تصميم اللوحة الزخرفية الواحدة مع إمكانية محو أو تكرار أى جزء من أجزاء اللوحة الزخرفية بكل سهولة وسرعة.

4. يستطيع الفنان أن يغير موقع الأشكال والألوان لأى جزء من أجزاء اللوحة مع إمكانية التحكم و التغيير فى اللون و الخامة التى يرغبها الفنان .

5. يوفر الكمبيوتر أدوات تشكيلية كثيرة تساعد الفنان على أنتاج أعمالة الفنية سهولة وبسرعة.

6. يتيح إمكانية خلط الألوان بدقة كبيرة و الحصول على درجات متعددة للون الواحد

7 التحكم فى رسم الخطوط و الأشكال الهندسية بأنواعها بدقة و بسهولة .

8. يتيح للفنان إستخدام مصادر أضاءة و الظل و النور ووضع خلفيات متعددة التى تناسب خلفية العمل الفنى .

9. إمكانية تصوير الأشكال المجسمة من خلال البرامج الخاصة بالبعد الثالث لإتاحة الفرصة للفنان للتعديل حسب رؤيتة لتوزيع عناصر اللوحة .

10. إمكانية تحريك الأشكال المجسمة و تدويرها فى شتى الأتجاهات لمشاهدة أوضاعها المختلفة لأختيار أفضل الحلول لتصميم غلاف كتاب (أحمدعيد، 2014) .

الغِلاف (غِلاف الكتاب) book cover

عرف قاموس المعاني الجامع كلمتي: غِلاف، وغِلاف الكتاب فى ساق واحد.والغِلاَفُ هو: الغِشاءُ يُغَشَّى به الشيءُ كغِلاف الكتاب، والجمع : غُلُفٌ . يقال فتاةالغلاف: أى فتاة تظهر صورُها باستمرا ر على أغلفة المجلات. وقصة الغلاف: هى قصّة فى مجلة يتمّ التركيز عليها من خلال صورة الغِلاف. وغِلاف الكتاب: هو جلْدة من ورقٍ أو قماش أو جلد.

الغلاف اصطلاحاً "الورقة الخارجية من الكتاب أوالكراسة أو المجلة...الخ، سواء كانت من نفس ورق الكتاب أو كانت من القماش أوالبلاستيك أو الورق المقوى. أما الغلاف المقوى بالكرتون المكسو بالقماش أو الجلد أوما يشابهه من المواد الصناعية فيسمى الجلدة، كما أن الدفتين: الأمامية والخلفية تشير إلى السطح الخارجي للغلاف" (الوكيل، 2023) .

يعد غلاف الكتاب هو واجهته الرئيسة التى يُطل منها على قرا ئه، وهو البوابة التى يَعبُر القارئ من خلالِها إلى محتواه، فكما لكل منا وجه له ملامحه التى تميزه عن غيره، فلكل كتاب غلاف يميزه ويميز فنانه، ويعكس محتواه، وكما أن للغلاف وظيفته فى حفظ صفحات الكتاب من التلف، فإن له وظيفته الفاعلة أيضا فى تسويقه معتمداً. على شكله الجذاب، الذى لا يقل أهمية عن عنوانه، فى التعبير عن محتواه .فالغلاف ليس مجرد صورة جميلة فقط، بل يُعد قرا ءة إبداعية أخرى للكتاب، ومدخلا مُهما إلى عالمه، وهو حامل لثقافة بصرية تشير أو تُلمح إلى محتوى الكتاب، مع التأكيد على عامل الجذب للمتلقي، ومن ثم فهو الصورة التسويقية الحاسمة التى وثيقاً بمحتوى يملكها الكتاب أحياناً، تلك الصورة التى ترتبط ارتباطاً بالكتاب، فالعلاقة بين النص وتصميم الغلاف علاقة تكاملية فكل منهما يشير إلى الآخر بصورة أو بأخرى. والقارئ الذى يبحث بين رفوف الكتب لا يختلف كثيرا عمن يقف أمام التلفاز ويشاهد سلسلة من الإعلانات التجارية كلها تحاول جذب انتباهه، فغلاف الكتاب لا يملك ثلاثين ثانية مثل الإعلان التجارى، بل خمس ثوان أو أقل لشرح محتوى الكتاب واقناع القارئ، وهذا ما يجعل تصميمه أكثر تعقيداً مما يعتقده . كل من المؤلف والناشر. وبذلك يعتبر غلاف الكتاب وسيلة من وسائل الاتصال التى تهدف إلى خلق ربط مشترك بين المؤلف والقارئ من خلال التفاعل بين مجموعة من العناصر البصرية التى يتم من خلالها تحقيق وظيفة الاتصال وهناك العديد من عناصر التصميم التى لابد وأن يتمسك بها الفنان .

تاريخ الكتاب:

بدأت فكرة الحفظ والتدوين منذ أن بدأ الإنسان في تدوين أفكاره وما يدور بخلده على جدران الكهوف، ثم على جدران المعابد، وقد تنوعت وتدرجت طرق الحفظ مع تدرج الحضارة وتقدمها، فكان التدوين على ألواح الطين والعسب والعظام وألواح الخشب ثم لفافات البردي والكاغد، إلى أن ظهر الورق واتخذ الكتاب شكل "codex" شكل (١)، وهو الشكل الحالي المتعارف عليه .

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

شكل(١) يوضح أشكال وأنواع التدوين قديما للكتاب

طرق التنفيذ والطباعة:-

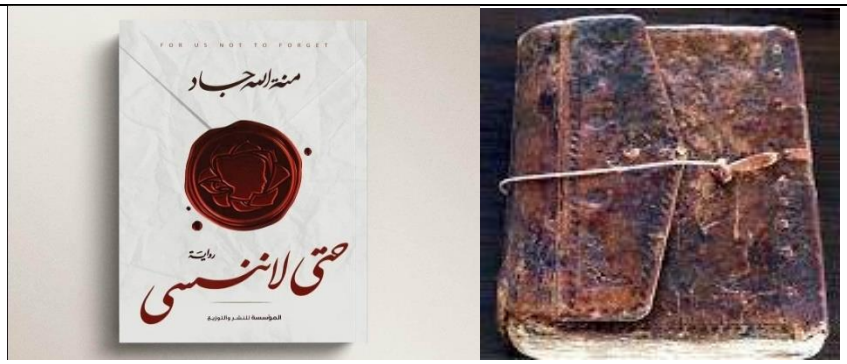
تؤثر وتتأثر باختيار طرق ووسائل التصميم والرسوم. ويوثق التاريخ أسبقية تطور فكر الإنسان فني قبل تطور الأبجديات والكتابة لديه، والثابت أن الإنسان رسم قبل أن يكتب ، وليس أدل على هذا أكثر من تلك الرسوم على جدران الكهوف المتعددة بفرنسا واسبانيا وبلغاريا وغيرها من الاكتشافات التي كان يُشكك في نسبتها للعصور البدائية بسبب روعتها ودقتها (htt20).

شكل (٢)يوضح أحد الرسوم التي عثر عليها بكهف التاميرا بإسبانيا

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

اقتصرت فنون لكتاب في البداية على بعض الزخارف والرسوم التوضيحية البسيطة، كما لم يكن للغلاف وجوداً في البداية، وبدأ ظهور الغلاف في حالات منفردة في اوروبا في أوائل القرن التاسع عشر لحماية وحفظ أوراق الكتاب، وبطلب من مقتني الكتاب كانوا غالبا من الطبقات العليا في المجتمع، ومع نهاية هذا القرن بدأ الوجود الفعلي للغلاف والذي كان من الورق الأبيض المقوى أحياناً، ومن مواد صلبة مغلفة بالحرير أو من الجلد أحياناً أخرى، وكان الهدف منه وظيفي لحماية وحفظ صفحات الكتاب، وكان يدون به في بعض الأحيان ما يعرف الآن بفهرس الكتاب، ثم أدركت دور النشر دور الغلاف الهام والمؤثر في الإعلان عن محتوى الكتاب وتأثيره في تشويق وجذب الجمهور فزاد الاهتمام بالغلاف، وخاصة بعد بدأ تداول الكتب بين الطبقات المختلفة من المجتمع (العال، 1993).

فكان الاهتمام بكتابة العنوان فني وجمالي كما زاد الاهتمام بإضافة الرسوم والزخارف عليه، وتغير دور الغلاف من كونه وسيلة لحماية الكتاب إلى إعلان يعبر عن محتوى النص المكتوب بأسلوب فني تشكيلي جميل وجذاب يروج ويسوق للكتاب (عزب، 2008). شكل (٣)



شكل (٣) يوضح إختلاف تصميم غلاف الكتاب

فنون الكتاب Book Arts :

تعني فنون الكتاب بكل العمليات المتعلقة بتصميم الهوية البصرية للكتاب وطباعته وإخراجه (عشميل، ٢٠٠٨) والتي تشمل:

العناصر التيبوجرافية واللفظية:-

أختيار نوعية وأحجام وألوان خطوط العناوين الرئيسية والفرعية، وكذلك نوعية وحجم ولون المتن والبياض والمسافات بين السطور والفقرات والهوامش، وكذلك الخطوط في الجداول والفهارس وغيرها من مكونات الكتاب اللفظية، وطرق تنسيقها وتقسيمها إلى فقرات وفصول، بأسلوب علمي يخضع لأسس ومبادي التصميم، مما يجعل شكل الكتاب جميل وبنفس الوقت سهل ومريح أثناء القراءة، مع مراعاة التناسب مع موضوع الكتاب وفئة الجمهورالموجه اليه العمل، فحجم وقطع كتاب الأطفال يختلف عن حجم وقطع الرواية الادبية أو الكتاب العلمي أو الديني (بنانه، ٢٠١٥).

العناصر البصرية الفنية التشكيلية:-

كنوعية وأحجام وتصميم الرسوم والصور التوضيحية والزخارف ودلالاتها الرمزية وعلاقتها ونسبتها مع المتن في الصفحة الواحدة من ناحية ومع سائر الصفحات من ناحية أخرى، واختيار بناء شكل وتصميم الغلاف وألوانه ورسومه وصوره وفونت ونوعية العنوان وطريقة تصميمه كاليجرافي أم تيبوجرافي، وتناسقه مع تصميم وشكل ورسوم الكتاب ككل، وملاءمته مع نوعية الكتاب وموضوعه.

الألوان:-

واختيارها وفقاً لدلالاتها الرمزية المعبرة عن النص وموضوعه وتناسقها في الصفحات والغلاف والملصقات الدعائية بأنواعها المختلفة والمنشورات والمطويات المروجة للكتاب، والتي تميز هوية الكتاب عن غيره، كما تعطي انطباع عن مضمون ومحتوى الكتاب (مغاورى، 2013).

الصوت وفيديو الحركة:-

يصمم سواء داخل الكتاب "إذا كان كتاباً الكترونياً" أو كنوع من الدعاية والترويج للكتاب المطبوع وعلى المصمم عمل خطة أولية " Lay out " لتكوين تصور مبدئي للعمل ككل، كما يمكن أن يشترك في العمل أكثر من فنان، حيث يتخصص البعض في تصميم هوية الكتاب البصرية "المحرر الفني" ويفضل أن يتم ذلك بعد التشاور مع المؤلف لضمان تحقيق أكبر قدر من الصورة المثلى لفكر ورسالة الكتاب التي يريد المؤلف توصيلها للجمهور ، في حين يتخصص اخر في رسم الاغلفة والملصقات والرسوم التوضيحية الداخلية" رسام الصفحات والغلاف" ويتم ذلك يدويا ثم معالجة الرسوم ببرامج التصميم كبرامج " AI أو Ps " أو يكون العمل كله بهذه البرامج، وآخر في تصميم الصفحات "المديرالفني" وغالبا ما يستخدم برنامج " InDesign أو PageMaker أو Quark "، وعند الشروع في تصميم الكتاب يجب مراعاة عدد من النقاط الهامة:

موضوع الكتاب:- والذي يتحدد على أساسه نوعية معالجة الشكل والألوان وأسلوب تصميم الرسوم واختيار القطع لذا من المهم جداً قراءة الكتاب قراءة متعمقة لفهم محتواه وما هي رسالة الكاتب للقارئ، فكثير من الأحيان يكون غلاف الكتاب الرديء هو السبب في كساده برغم قوة وأهمية المحتوى الأدبي أو العلمي.

وظيفة التصميم:- فتصميم الغلاف وكذلك البوستر يختلف في الفكرة والشكل وطريقة التناول عن تصميم الصفحة الداخلية والبوستر وغيره من العناصر وهو بمثابة تجميع وتلخيص للكتاب كله، كما أنه من المهم أن يعبر ويرمز لخلاصة أفكاره وقراءة لما بين السطور وكلما كان بسيطا قليل التفاصيل كان أقرب للنجاح ولوصول للجمهور، مع أهمية أن تكون الألوان مبهرة وجذابة وخاصة لون العنوان، أما الرسوم الداخلية فيكون كل منها عرض وتركيز لجزئية وفكرة واحدة كما يمكن أن لا تكون ألوانها مبهرة (محمد إ.، إدارة المعرفة باستخدام الرسائل اللاشعورية في تصميم الإعلان التفاعلي رسالة دكتوراه ، ٢٠١٣).

الأدوات والخامات المستخدمة في العمل:-

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

والتي يحددها الناشر أحيانا، ويختارها المصمم غالبا كما تفرضها الظروف الاقتصادية وطرق الطباعة أحيانا أخرى.

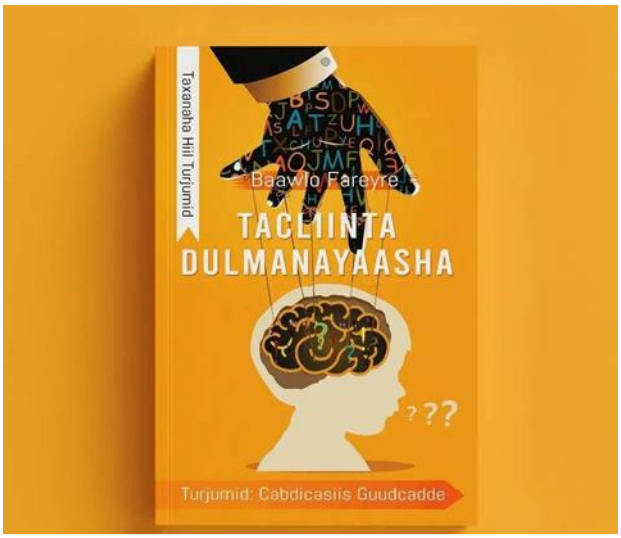
وتعد فنون الكتاب ولاسيما الغلاف من أهم عوامل تسويق وترويج الكتاب، وذلك لما للصورة البصرية من أهمية دلالية يستنبط القارئ من خلالها في ثواني معدودة مضمون ومحتوى الكتاب، كما يتأثر نفسياً وعاطفياً بالحالة الفنية التشكيلية بها سواء بالانجذاب أو النفور، "وعندما يصبح مثيل هذا الكتاب مطبوعاً بأحرف مشوهه وتجليد رخيص لا سبيل أمامه غير، والقراءة الفنية التشكيلية للكتاب دائما ما تكون قبل قراءة النص، وفي شكل (40) الغلاف الأول وتوزيع العناصر التيبوجرافية فيه واختيار أحجامها ومكانها وتمييز العنوان واسم المؤلف باللون الأبيض قد ساهم في جعل الغلاف افضل واكثر جاذبيه الذي اقتصرت فيه الألوان على الرمادي والأسود.شكل (٤)

شكل(٤)يوضح نموذج تصميم غلاف

للفنان مصطفى علوانى

أهمية غلاف الكتاب The book's cover :-

تكمن أهمية الغلاف في تعدد أهدافه وغاياته، فبجانب أهميته الوظيفية التقليدية في حماية الكتاب وحفظه، فهو أول وأهم مراحل الاقناع لجذب القارئ نحو الشراء، وهو بمثابة سفير ومروج لمحتوى الكتاب يعرض الموضوع بصورة جميلة ومعبرة ومشوقة، وذلك لعظم دور الغلاف وتأثيره الكبير من خلال ما تفرضه أيديولوجية الصورة-سواء مرسومة أو فوتووغرافية- وطبيعتها الدلالية والرمزية على النفس البشرية، وبحسب الإحصاءات فان الغلاف هو ثالث الدوافع في شراء الكتاب وبنسبة 22 %، بعد اسم المؤلف الذي يحتل المرتبة الأولى وسعر الكتاب الذي يحتل المرتبة الثانية ، وبالرغم من ضعف الثقافة الفنية وعدم اهتمام الناشرين والجمهور في مصر بالفنون التشكيلية، الا أن احتلال قيمة الغلاف وتصميمه المرتبة الثالثة في التأثير على الجمهور يؤكد على أهمية وقيمة الفنون التشكيلية ودورها الهام وتعطش الجماهير للتذوق الفني التشكيلي، لذلك تنتهج بعض مؤسسات النشر حديثاً استراتيجيات ذات سياسة منظمة، تضمن إنتاج أعمالاً موزونة وذات قيمة فنية عالية بجانب القيمة العلمية والأدبية للنص المكتوب، حيث اختيار وتبني النص القيم، واسناد مهمة التصميم والإخراج الفني لأهله، واتباع المنهج والاسس الصحيحة في التصميم هو الضامن لسهولة التسويق وتحقيق أعلى معدلات الانتشار والتأثير (الزمل، ٢٠١٧)، كما فى شكل (٥).



شكل(٥)يوضح نموذج تصميم غلاف

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

فنان الغلاف:

بما أن هناك علاقة مباشرة بين الصورة وتصميم الغلاف ، فإن فنان الغلاف هو القادر على إبراز تلك العلاقة مستخدما أدواته بالشكل الأمثل معبراً من خلالها عن محتوى الكتاب ومدلوله، فهو أحد الأركان فهى التى تحدد الشكل العام لتصميم الغلاف، منها هناك الكثير من الخطوات التي ينبغي على فنان الغلاف اتباعها عند التصميم يمكن إيجازها فيما يلى:

1. دارسة سيكولوجية قرا ء الكتب ومقتنيها.

2. دارسة الإمكانات المتاحة لتنفيذ التصميم من الخامات المستخدمة وغيرها

3. الإدارك الكامل لنوع الكتاب، وأماكن تداوله.

4. وضع رؤية وتصور لغلاف الكتاب وبالتالى تجهيز متطلبات التصميم.

5. الشروع فى التصميم بوضع الرسوم المبدئية، ثم الوصول إلى الفكرة، ثم التنفيذ.

6. التصميم النهائي المُعد للطباعة.مبادئ الإخراج والتصميم لغلاف الكتاب "ولذلك فإن معظم المصممين يجتهدون في الوصول إلى التوازن الصحيح بين المحتويات والتنسيق على الصفحة الرئيسية. والنقاط الآتية تمثل الخطوط الرئيسة التي يجب الالتزام بها للوصول إلى تصميم جيد (عزب خ.، ٢٠٠٨) .

سمات عامة يجب أن يتسم بها المصمم الجيد:

- يجب أن يتحلى المصمم بقدر كبير من الثقافة والمعارف العامة وأصول علم الاتصال لأن الكتاب بالأساس وسيلةاتصال واعلام مع ضرورة دراسته المتخصصة الدقيقة المتعمقة في علوم التصميم الجرافيكي.

- ولأن عمله موجه لكل فئات المجتمع فيجب عليه الإلمام بمبادئ ونظريات علم الاجتماع وعلم النفس، كما يتوجب عليه دراسة ثقافة وتقاليد المجتمع الذي ينتج له الكتاب- ان لم يكن فرداً من هذا المجتمع- ودراسة معتقداته وعاداته وتاريخه وتراثه، حتى يستطيع التعبير برموز وعناصر ورسوم تتماشى رموزها ودلالاتها مع هذا المجتمع وتوائم ثقافته وهويته.

- أن يكون شخصاً مسؤولاً، يهتم بقضايا مجتمعه وهمومه، متوازناً وعاقلا، يدرس العمل المنوط به جيدا ويبحث جميع أبعاده وجوانبه من كل الزوايا قبل الاقدام أو التسرع في تكوين رأي أو تخطيط فكرة قد تؤدي لنتيجة عكسية على العمل .

- يجب أن يتمتع المصمم بشخصية خلاقة خارجة عن المألوف تأتي دائما بالفريد والأصيل -مع عدم الخروج عن القيم والدين والعادات والتقاليد-وأن يتحلى بدرجة عالية من الطلاقة وتدفق الأفكار الخلاقة، ولا يتأتى ذلك إلا بتوافق الحدس والموهبة مع الدراسة والعلم ومواكبة كل جديد وعصري.

وفي ظل التطورات التكنولوجية الحالية والتي ساهمت بقدر كبير من السهولة والسرعة في استخدام التكنولوجيا تطبيقات، وبخاصة مع وجود قوالب جاهزة من تطبيقات الهواتف المحمولة والحواسيب، بات من الممكن بل واليسير أن يقوم بعملية الإخراج والتصميم الفني للكتاب أي شخص غير مؤهل فنياً، الأمر الذي جعل من تداول التكنولوجياوتطبيقات الجرافيك سلاحاً ذو حدين، فبات كل من لا علاقة له بالتصميم والفن يدلو بدلوه وأصبحت الساحة مليئة بالعديد من الأعمال الرديئة والهابطة والتي تفتقر لأسس وجماليات الفن والتي لا يحتوي بعضها على الحد الأدنى من التفكير التصميمى ومبادئ وأسس التصميم الجرافيكي.

التفكير Thinking :

ميزنا الله سبحانه وتعالى عن سائر المخلوقات كلها بالعقل، كما مايز البشر بعضهم عن بعض باختلافات عقلية تجعلنا

نطلق صفة الذكاء أو الابداع على البعض دون الاخر، وتتحكم عقولنا بواسطة "الدماغ" في تكوين المفاهيم وتخزين المعلومات وتكوين الصور الذهنية لما نستقبله بحواسنا بواسطة عدد من العمليات الذهنية، كما تتحكم عقولنا في تكوين الانطباعات وردود الأفعال على المثيرات التي نتعرض لها من البيئة المحيطة بنا بهذه العمليات الذهنية (حسن، التفكير برامج تعليمية وأساليب قياسية، ٢٠١٤).

معنى التفكير:

كلمة تفكير تأتي من المصدر فِكْر وتعني لغوياً إعمال الخاطر في الشيء ، وكلمة تفكير فتعني "إعمال العقل في المعلوم للوصول إلى معرفة المجهول" ، أما اصطلاحياً فالتفكير من أهم العمليات الذهنية التي لا يتوقف العقل عن القيام بها حتى أثناء النوم، وهي عمليات حيوية ذهنية مركبة ومتشابكة تؤثر فيها المعرفة بشكل رئيسي، ويقوم بها العقل في الدماغ، لمعالجة المعلومات والمعارف التي تم استقبالها بواسطة الحواس ومقارنتها مع المعلومات المخزنة سلفاً، وترتيبها وتصنيفها وتحليلها وإدراكها وإعادة تركيبها وتشكيلها ومن ثم الحكم عليها، ثم اتخاذ رد الفعل المناسب، وربما يكون رد الفعل عاطفي فقط كالغضب أو الفرح السور والحزن، أو يتطور رد الفعل إلى تصرف سلوكي كالتحدث أو الكتابة أو قيادة السيارة مثلا أو أي تصرف آخر ، وللتفكير العديد من التعاريف تتفق جميعها على أنها عملية ذهنية مرتبطة بالمعرفة والوجدان والطابع الشخصي والعوامل البيئية والاجتماعية وبالرغم من وجود اختلافات في التعاريف الكثيرة للتفكير، إلا أنها كلها تتفق على عدد من العوامل هي:

1- أن التفكير يحدث في العقل بواسطة الدماغ.

2- يمكن تعلم التفكير لبلوغ القدرة الفعالة واستخدام الأساليب والاستراتيجيات العلمية والمناسبة لكل حدث.

3- يتطور التفكير وينمو حسب الموقف أو المشكلات الموضوعات المطروحة، كما يتطور مع عمر وثقافة الإنسان.

4- يجب التأني وعدم استعجال النتائج لضمان صدق ودقة وفاعلية النتائج (حسن، ٢٠١٤).

الإبداع:

ينتهج غالبية البشر نفس الخطوات أثناء تفكيرهم في حل مشكلة ما وذلك باستخدام مستويات التفكير الآلية الأساسية " المستويات الدنيا"، بتناول المعلومات ثم إدراكها ثم القيام برد الفعل المناسب والذي يكون عادة تلقائيا ومعتاداً لأغلب البشر ، أما الشخصية المبدعة فتنتهج أساليب واستراتيجيات مختلفة وغير تقليدية تأتي بحلول

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

خارقة ومبتكرة يراها الكثيرون غريبة، وتتبع في ذلك أسلوب التفكير المدروس بمستويات التفكير العليا "المركبة"، والتي تشمل عمليات أعقد من تلك التي تتم في مستويات التفكير الأساسية، كالتحليل والتركيب والتقويم ، وبالرغم من أن الكمال في التفكير غير ممكن، إلا أنه يمكن الوصول للتفكير الفعال والمبدع بالتدريب والتمرين والسعي بإتباع الأساليب العلمية في ذلك، والجدير بالذكر أن الموهبة - في أي مجال ولاسيما الفن- وحدها بدون العمل على تنميتها وثقلها وتطويرها لن تجدي، لذا وجب علينا جميعا أن نعمل على تنمية مواهبنا وقدراتنا وثقلها وتطويرها، وذلك بالدراسة والعلم والتمرين ومواكبة كل حديث وخاصة في مجال التصميم الجرافيكي .

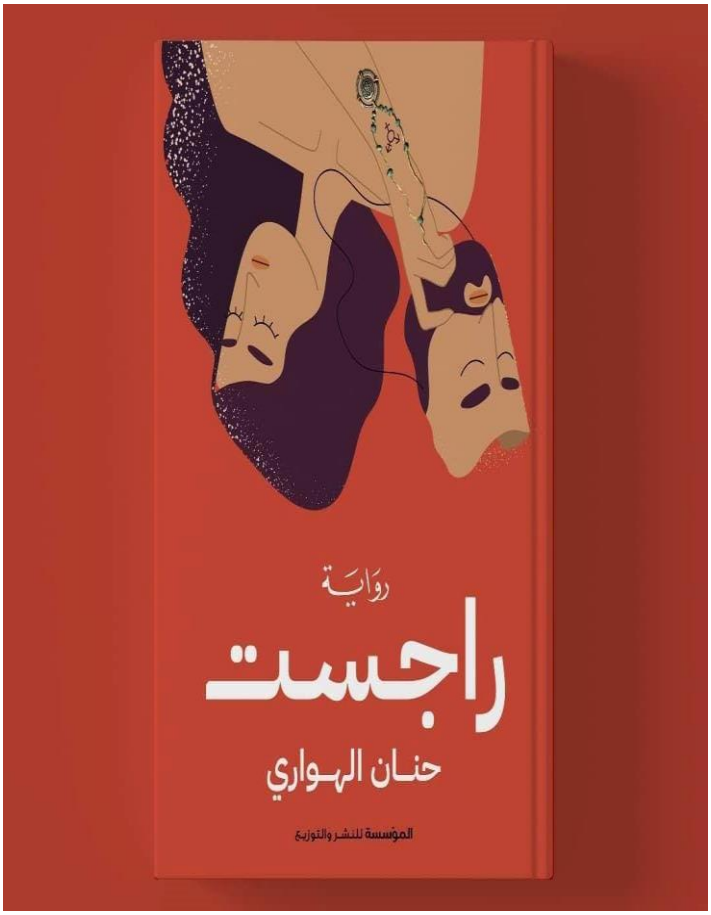
التفكير المبدع creative thinking :

تتعدد أساليب مستويات التفكير العليا وتشمل التفكير الناقد والتفكير الاستقرائي والتفكير الاستدلالي ويعد التفكير المبدع أعلى هذه المستويات، وتتميز الشخصية المبدعة باستخدام أسلوب غير نمطي في التفكير، والذي يأتي دائما بأفكار وحلول جديدة وفريدة وغير متوقعة، وكلما كانت الشخصية منبسطة ذات معرفة وثقافة واسعة كانت أكثر ذكاء، وكلما زادت القدرات العقلية لديها كانت أكثر انتباها وتركيزاً، كما تتميز الشخصية المبدعة بقوة ملاحظة عالية لأدق التفاصيل.

ومن أهم السمات الرئيسية للتفكير المبدع:

الطلاقة في التفكير Ideational Fluency :

ونعني بذلك المقدرة على ابتكار وابداع أكبر عدد من الحلول والأفكارلمشكلة ما مع تميزها بالتنوع والفرادة والشمولية، ونجد في شكل (٦) طلاقة فكر الفنان في اختيار فكرة تركيب الرؤوس بهذا الشكل وهذا التكوين المعكوس، مع تمكنه من ادواته الفنية في تنفيذ الفكرة ببراعة، بجانب التوفيق الكبير في اختيار الألوان التي تناسب الموضوع مع عمل تضاد لوني لإبراز العنوان ببراعة (محمد م.، ١٩٨٣) .



شكل(٦)يوضح نموذج تصميم غلاف طلاقة الفكر فى التصميم

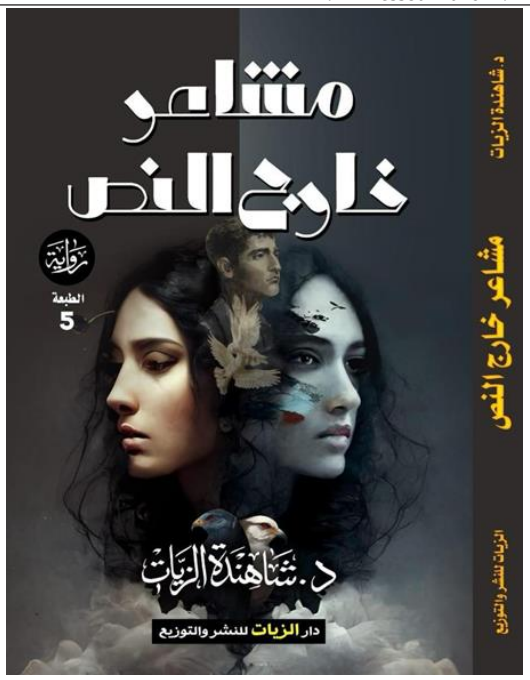
المرونة Flexibility :

ونعني بذلك الابتعاد عن العناد وعدم التشبث باتخاذ موقف بعينه، والقبول بوجهات النظر الأخرى وتغيير المواقف والتحرر من القصور العقلي.

الأصالة Originality :

أي ابتكار وابداع حلول وأفكار جديدة وفريدة وغريبة وغير مألوفة، تحدث الانتباه وربما الصدمة، ونرى في شكل(٧) هذه الصدمة والغرابة التي تجذب القارئ وتشوقه، وقد برع الفنان في تحقيق هذه الغرابة والصدمة باختياره للعناصر المتضادة والمتراكبة داخل الرأس بجانب اختياره للألوان المتضادة أيضا ليجعل التضاد والصدمة هي العامل الأهم في هذا العمل الفني، مع قدرته في تركيز كتلة العناصر وتجميعها في وسط المساحة لتجنب التشتت أو العشوائية التي تفرضها طبيعة العناصر الكثيرة والغريبة بألوانها وانواعها، الا انه لم يقع فريسة لهذا التشتت والعشوائية

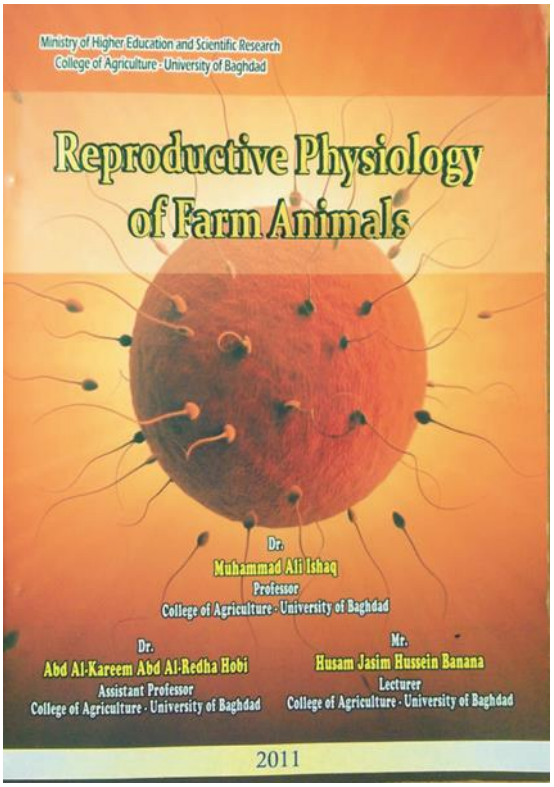
©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.



شكل(٧)يوضح نموذج طلاقة الفكر فى التصميم

سرعة البديهة Promptitude :

يستوجب ذلك دقة الملاحظة وسرعة التخيل لإضافة بعض الأشياء الصغيرة والتي تحيي الفكرة وتجعل منها عملا مبتكرا جذابا، مع الحفاظ في نفس الوقت على البساطة، ونجد في كل البساطة وسرعة البديهة ودقة الملاحظة مع الاحترافية الشديدة في استخدام أسس ومبادئ التصميم الجرافيكي وتوظيف الظل والضوء واخضاعه لتوصيل فكرة الفنان، وبالرغم من ابتعاد الفكرة بعض الشيء من موضوع الكتاب الا انها اكسبت الكتاب بعض الغموض والتشويق الذي يجذب ويثير القارئ، وبالرغم من استخدام لونين فقط الا ان تنوع الظلال والاضاءة اثرت العمل وابعدته عن الملل والرتابة.شكل ٨



شكل (٨) بغلاف لكتاب من فئة الكتب التعليمية بعنوان (فسلجة تناسل الحيوانات المزرعية)

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

اصدارات جامعة بغداد / كلية الزراعة 2011 ،

الحدس intuition :

هو الفكرة التي تأتي بعفوية وتلقائية دون أي عناء ودون الحاجة لإجراء أي عمليات ذهنية للوصول إليها والتي يطلق عليها ايضاً الالهام .

التفكير التصميمي :Design Thinking

يعد التفكير التصميمي:"منهجية للابتكار تتمحور حول الإنسان مستمدة من مجموعة أدوات المصمم لدمج احتياجات الناس مع الإمكانات التقنية ومتطلبات نجاح المشاريع التجارية". فهو منهجية متّبعة يتم من خلالها تطوير المؤسسات، والخدمات، والمنتجات، وتقوم على الجمع بين رغبات المستخدمين والإمكانات المتاحة من الناحية التقنية وضمانات النمو اقتصاديًا.إن التفكير التصميمي هو الطرائق والعمليات المستخدمَة لبحث المشاكل الغامضة، واكتساب المعلومات، وتحليل المعارف،وطرح الحلول، في مجالّيّ التصميم والتخطيط، وبعبارة أخرى يشير إلى النّشاطات المعرفية الخاصّة بالتصميم والتي يطبّقها المصمّمون أثناء عملية التصميم عملية التفكير التصميمي تتكون عملية التفكير التصميمي من ست خطوات إجرائية: وهي مراحل متتالية في فهم المشكلات ومراقبتها وتحديدها وإيجاد الأفكار وتطوير النماذج الأولية والاختبارات (على، ٢٠٠٥).

المرحلة الأولى :فهم المشكلة

هنا يتعلق الأمر بتطوير فهم للتحدي / المشكلة / الحاجة يجب توضيح كيفية صياغة السؤال على أفضل وجه بحيث تكون المشكلة محددة بعبارات واضحة.

المرحلة الثانية: المراقبةObserve

هنا يتم إجراء بحثٍ مفصلٍ وتحديد الأهداف، ويمكن استخدام العديد من الأساليب لهذا الغرض، مثل المقابلات والدراسات المكتوبة والملاحظات مع التسجيلات من خلال الصور أو حتى أشرطة الفيديو. النتائج هي توضيح الشروط العامة والتعريف الدقيق للمجموعة المستهدفة وفهم للعميل واحتياجاته وسلوكه.

المرحلة الثالثة: تحديد المشكلةDefine the Problem

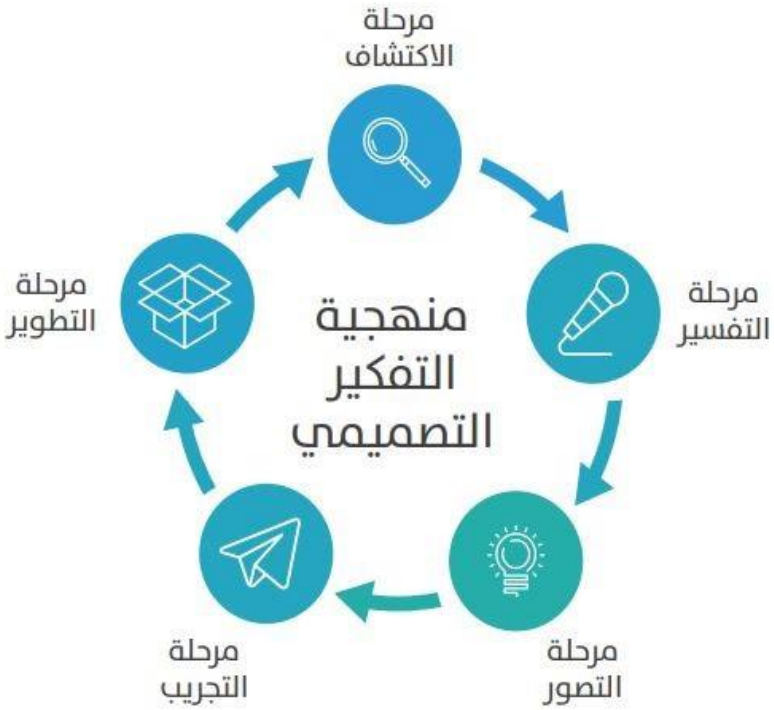
بعد الملاحظات يتم تلخيص المشكلة / صياغة الحاجة في سؤال محدد بوضوح.

المرحلة الرابعة: Finding and Selecting Ideas

البحث عن الأفكار واختيارها في هذه المرحلة تتم عملية العصف الذهني وتحليل الأفكار في ملف من أجل تحديد نقاط الضعف والقوة، ويمكن اتخاذقرار الاختيار على أساس تقييم الفكرة.

المرحلة الخامسة: تطوير النموذج الأوليDevelop the Prototype

في هذه المرحلة يتم تصور الأفكار وجعلها ملموسة، ورسومية، مصممة، ونمذجة، ومحاكاة للشكل الأصلي... وهكذا، باتباع المجال التقني. المرحلة السادسة: الاختبارفي هذه المرحلة النهائية، سيتم اختبار التصميم من خلال مزيد من التجارب وملاحظات العملاء لتطويره إلى منتج قابل للتسويق (الرحيم، ١٩٩٥).شكل ٩



شكل(٩) يوضح منهجية التفكير التصميمى

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

توليد الأفكار في التفكير التصميمي :-

التصميم يقوم على فكرة إبداعية ومن المهم أن يتدرب المصمم على كيفية توليد الأفكار، حيث إن الهدف من توليد عدد كبير من الأفكار والتي من المحتمل أن تكون انطلاقة لأفكار أخرى جديدة، وتكسب المصمم طلاقة ومرونة توصله إلى الأصالة بالتفرد في الفكرة.الهدف الرئيس من مرحلة توليد الأفكار هو استخدام مهارات التفكير التحليلي والناقد والتفكير الإبداعي من أجل تطويرالحلول، أو التوصل إلى حلول إبداعية.من خلال توسيع مساحة الحل، سيتمكن فريق التصميم من النظر إلى ما وراء الطرق المعتادة لحل المشكلات من أجل إيجاد حلول أفضل وأكثر نجاحًا وذكاءً ومرضية للمشكلات التي تؤثر على تجربة المستخدم للمنتج. العصف الذهني هو أحد الأساليب الأساسية المستخدمة خلال مرحلة التفكير في عملية التفكير التصميمي النموذجية، حيث يعد العصف الذهني طريقة جيدة لتوليد العديد من الأفكار، وذلك من خلال الاستفادة من التفكير الجماعي للمجموعة، والانخراط مع بعضهم البعض، والاستماع، والبناء على أفكار أخرى. تتضمن هذه الطريقة التركيز على مشكلة أو تحدٍ واحدٍ في كل مرةٍ، بينما يبني أعضاء الفريق على ردود وأفكار بعضهم البعض بهدف توليد أكبر عددٍ ممكن من الحلول الممكنة، ويمكن بعد ذلك تنقيحها واختصارها للوصول إلى أفضل الحلول. يجب على المشاركين بعد ذلك اختيار الأفكار الأفضل والأكثر عملية أو الأكثر ابتكارًا من الخيارات التي توصلوا إليها،فالعصف الذهني هو الخطوة الأولى في تحديد كيفية معالجة المشكلة؛ ويتضمن العصف الذهني وضع القلم على الورق ومن ثم اتخاذ القرار حول ما سيتم تصميمه فعليا والتوصل التلقائي إلى أفكار حول كيفية حل المشكلة بشكل مبدع ومقارنتها لتحديد الأفضل، وبالتأكيد لن تكون كل الأفكار التي توصلوا إليها جيدة.

التنوع الأسلوبي للتصاميم

الشراكة اوالتغيير اوالدمج في اساليب الترتيب المكاني للعناصر الداخلة في بناء الشكل كلها مفاهيم في مصلحة التصميم وتنوعاته الشكلية والتي تضعه في اطر اسلوبية محددة ،وان الاسلوب او الطريقة التي يتبعها المصمم في انتاج افكاره المعدة للطباعة تحددها توجهات مسبقة بحسب نوع التصميم المراد تنفيذه و الرسالة المتوخاة منه ،فهي اما تكون طريقة تقليدية بسيطة واما تخصصية تحمل طابع مميز له توجه تنتظم به عدد من العناصروالمفردات في علاقات تخدم بعضها البعض بحيث تبدو في وحدة كلية تمثل ذلك التوجه او الطابع الذي يكون عليه التصميم ، وبما ان اغلفة الكتب واحدة من اهم المجالات التصميمية التي يسلكها المصممون لاظهار براعاتهم الذهنية في انجازها ، فهي تتطلب اظهار جوانب اسلوبية مبتكرة من الناحية التصميمية والتنفيذية كون غلاف الكتاب هو الرسالة المرئية الاولى التي تستهدف اجتذاب المتلقي وتسترعي اهتمامه لاجل تحقيق الجانب الاهم وهو مبدا الترويج الذي يستهدفه المصمم اساسا من خلال فكرته التصميمية ، وقد عني المصممون باستخدام العناصرالتيبوغرافية للغلاف لايصال الفكرة في كثير من الاحيان عبر رسالتين الاولى نصية متمثلة بعنوان الكتاب والثانية صورية تتجلى بما يبحثه الكتاب في طياته .

أما الأولى (الوظيفية) فهي تقسم الى نوعين:-

1- استخدام الحرف الطباعي التقليدي المبرمج في اجهزة الحواسيب بانواعه كافة.

2- استخدام الخط العربي القاعدي الذي تتجلى فيه قيم تميل الى اظهار جوانب جمالية الى جانب الوظيفة .

والثانية (الصورية) تقسم الى :

1- صورية فوتوغرافية باستخدام تقنيات الحاسوب في المعالجة والاندماج مع الارضيات والفضاءات التصميمية للغلاف.

2- صورية تجريدية وهي التي تعكس وجهات نظر المصمم وطريقته الاخراجية عن طريق استخدام الاشكال والشعارات والرسوم والزخارف والصورالقريبة لتوجه العنوان .

3- تعبيرية تستخدم اللون بصورة رمزية للاشغالات الفضائية.

على اساس ما تقدم يمكن للمصمم ان يبني فكرته التصميمية لان العملية التصميمية عموما هي عملية شعورية فكرية خلاقة تحتاج الى مغذيات معرفية وتقنية ومهارية وتقويمية شرط ان تعمل هذه المغذيات باتساق وانسجام مع بعضها. (الحسيني)

ان التنوع في الاساليب الاخراجية فرض على المصمم ان يكون على علاقة وثيقة بالتقنية التنفيذية على اختلاف انواعها ، اذ ان التصاميم الجيدة هي تلك التي يمتلك مصمموها البراعة الحرفية في استخدام المواد والادوات والخامات والالات والتقنيات عموما وبطريقة قادرة على ترجمة افكارهم بصورة دقيقة.

عملية التنوع في التصاميم تعتمد على العناصرالتصميمية متمثلة بالكتابات والصور وبعض النصوص الضرورية والالوان والاتجاهات والاشكال، فهي مجتمعة تتفق مع بعضها في عملية التنظيم المكاني في اطار الوحدة التصميمية التي تعتمد على المفاهيم والعلاقات التي تجمعها ، ولكي تكون العناصر المستخدمة ذات فائدة لابد ان يهتم المصمم بطريقة جمعها وبالاساليب و الطرق التي يخرجها بالمحصلة، فهو يستخدمها بشكل متباين فتارة يبرز الصورة على حساب العنوان وتارة اخرى يعطي أهمية للعنوان على حساب الرمز الصوري وهذه الأهمية تتضح من خلال اسلوب التوظيف المكاني واللوني والإظهاري، ففي بعض الأحيان يكون العنوان بلون مميز من نفس التقنية الإظهارية وفي بعض الأحيان يكون منفذا بطريقة طباعية مغايرة وفي أحيان أخرى يكون بارزاً عن سطح الغلاف أو غائراً أو لماعاً، ومهما تعددت الأساليب والطرق الإخراجية فإن أدواتها الأساسية من الكتابات والصور لاتزال متباينة في أهميتها الشكلية والمكانية.

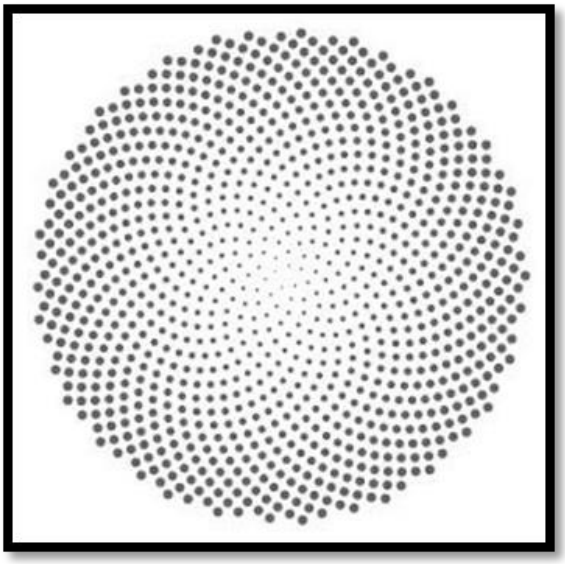
عناصر التصميم :

- النقطة: -

"هي ابسط العناصر التصميمية ،فهى تدل على المكان وحده ، كما أن النقطة لا أبعاد لها من الناحية الهندسية ،أي ليس لها طول وعرض أو عمق ، ويميل معظم الناس إلى رؤية النقطة كشكل دائري ، كما أن النقطة لا تظهر أي اتجاه إذا استخدمت منفرده. هي موضع في حيز او فراغ ليس له طول او عرض او عمق" (شوقي، ١٩٩٩) .

" وهى حركة ساكنة، لا أبعاد لها، وتستخدم بأحجام محددة، وبتغيرها تتغير الأرضية وتبدو متأرجحة غير متزنة تماما عندما تكون النقطة في وسط أسفل المساحة أو تبدو مندفعة أو منجذبة إلى جانب من الجوانب التي تغلب فيه مساحة هذه النقطة، وقد تظهر النقط الصغيرة كأنها بازغة من الكبيرة. وقد تبدو الدوائروكأنها تطارد بعضها البعض الآخر، أو يحمل بعضها بعضا في تدحرج،أو في عمل التنظيمات الفنية بصورة محددة، وهي بما تنطوي عليه من دوائر هي أبسط عناصر بناء الصورة وصنعها؛ فيجب إدراك إمكانية وجودها ومشاهدتها في الطبيعة، والأعمال الفنية لخط والشكل والفراغ المساحة البيضاء والحجم والقيمة واللون والملمس.شكل ١٠

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

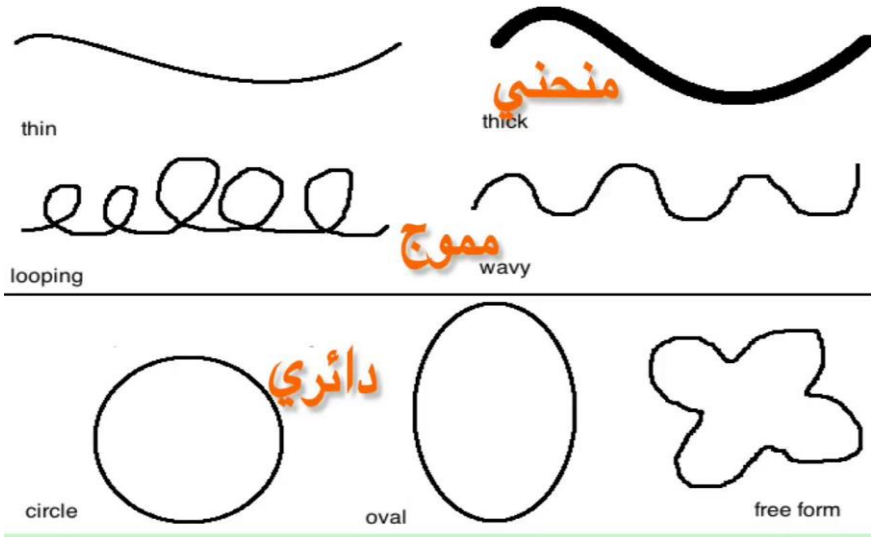


مم

شكل (١٠) يوضح النقطة فى التصميم

- **الخطLine**

هو المسافة التي تربط بين نقطتين، ويمكن أن تمتلك الخطوط مجموعةً كبيرةً ومتنوعةً من الخصائص التي تسمح بنقل مجموعة من التعبيرات، ويمكن مثلًا أن تصنف الخطوط من حيث السمك بالخطوط العريضة والخطوط الرفيعةً ومن حيث الاستقامة خطوطًا مستقيمةً وخطوطًا منحنية، ومن حيث الوضع خطوطًا رأسية، أفقية أو مائلة، كما أنه ينتج من تقاطعات الخطوط ووفق نظام أشكالٍ قد تكون هندسية أو عضويةً طبيعيةً أو أشكال مجردة.ولأوضاع الخط المستقيم دلالات سيكولوجية، من الجيد أن يلم بها المصمم حتى يستخدمها بشكل متوافق مع الرسالة الاتصالية في التصاميم، (الحمام، ١٩٩٩) وهي كالتالي:شكل ١١



شكل (١١) يوضح اشكال الخطوط فى التصميم

الخط المستقيم ذو الوضع الأفقي: يدل على الثبات والسكون يمكن استخدامه في شعار تكون استراتيجيته تتطلب الثقة والثبات في التعاملات كشعار مكاتب المحاماه.

الخط المستقيم ذو الوضع الرأسي: يدل على الانطلاقة والنمو والسمو والشموخ، يمكن استخدامه في رسالة اتصالية لتصميم إعلان توعوي عن الاعتدال والوسطية كقيمة في الدين الإسلامي، حيث إن الوسطية تُكسبُ سموًا بالوعي والانطلاقة إلى النماء على مستوى الفرد والمجتمع والاقتصاد.

الخط المستقيم ذو الوضع المائل: وهو خط الاتجاه والحركة وعدم الاستقرار، يمكن استخدام خطوط مائلة الوضع في تصميم هوية لعلامة تجارية في مجال الترفيه، أو السياحة، لأن الحركة والحيوية مطلوبة (عيد، ٢٠١٤) .

- **الشكل:Shape**

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

الأشكال عبارة عن مساحة مغلقة، وتتكون عادةً من خطوط مع أنها قد تتشكل باستخدام لون أو قيمة أو ملمس مختلف، وللشكل بُعدان هما الطول والعرض، ، وتتعدد الاشكال وبها يتم توصيل معاني عديدة وتحقيق هدف التصميم. يمكن استخدام أشكال ذات دلالات معروفة ومحددة وتسمى رموزًا، مثل الرموز التي تستخدم في تصميم تغليف المنتجات حتى تدل على معاني معينة توصل رسالة بنقل الفراغ أو المساحة البيضاء أو السلبيةالفراغ المعروف باسم المساحة البيضاء أو السلبية: هو المساحة الفارغة حول الشكل، وتسمى العلاقة بين الشكل والفراغ الشكل أو الخلفية، حيث يتكون من الشكل والمنطقة المحيطة به وهي الخلفية، ويجب أن ندرك أنه عند تصميم الأشكال الإيجابية، فيمكن تصميم مساحات سلبيةٍ في الوقت نفسه، ولا يقل الفضاء السلبي أهميةً عن الشكل الإيجابي؛ حيث يساعد على تحديد حدود المساحة الإيجابية وتحقيق التوازن في التكوين.

- **الكتلة :Mass**

"هى تتحدد فى ماتحملة الصورة او العمل الفنى من وزن الجسم الموجود بها او المساحة او مجموعة العناصر او اشياءفى وحده وهى تتناسب تناسب عكسيامع المساحة، وهى تشغل فراغا، ولها كثافة وثقل، وتشغل حيزا في المكان، وتعني صلابة الجسم وتميزه بأبعاده الثلاثة الطول والعرض والعمق، وهى إحدى خواص الحجم. والحجم: كتلة اتخذت شكلا معينا،مثل الاسطوانة أو المكعب، وفنيًا يظهر الحجم على شكل كتلة."

ومن نوعيات الكتلة:-

- كتلة متماسكة لاتخلو من الجوانبالحاده وتسودالعمل الفني بتماسكها

- كتلة ضوئية تبرز فى مقابل ارضية قائمة او مظلمة.

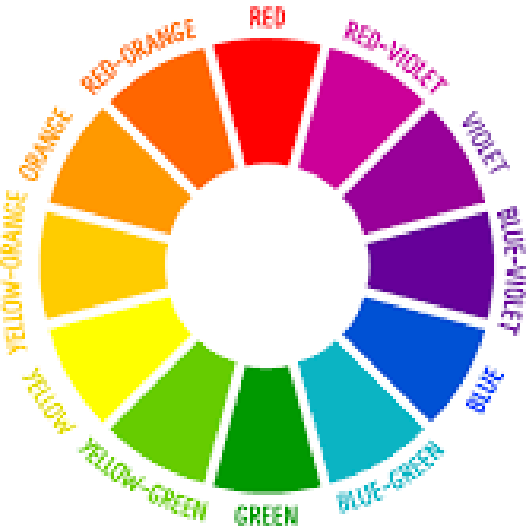
- كتلة لونية تتمثل فى غلبة مساحة لونية كبيرة على التكوين (اللطيف، ٢٠٠٢).

- **القيمة:Value**

تصف القيمة الإضاءة والتعتيم حيث يعطي التصميم ذو التباين العالي للقيم أي الذي يستخدم قيم الضوء والظل إحساسًا بالوضوح، وأيضاً لتوضيح البعد الثالث ضمن التصميم؛ومن المهم أن يراعي المصمم القيم الضوئية التي تعين على توصيل الرسالة بشكل أوضح،ومثال ذلك عند تصوير المنتجات لغرض استخدامها في الإعلانات أو في تصميم التغليف مجموعة من الفراغ أو المساحة البيضاء أو السلبية الفراغ المعروف باسم المساحة البيضاء أو السلبية هو المساحة الفارغة حول الشكل، وتسمى العلاقة بين الشكل والفراغ الشكل أو الخلفية، حيث يتكون من الشكل والمنطقة المحيطة به وهي الخلفية، ويجب أن ندرك أنه عند تصميم الأشكال الإيجابية، فيمكن تصميم مساحات سلبيةٍ في الوقت نفسه، ولا يقل الفضاء السلبي أهميةً عن الشكل الإيجابي؛ حيث يساعد على تحديدحدود المساحة الإيجابية وتحقيق التوازن في التكوين.

- **اللون :Color**

يعد اللون عنصرًا من عناصر الضوء، ونظرية الألوان فرع من فروع التصميم وتعد الألوان من أكثر العناصر المستخدمة ضمن التصاميم المرئية. والألوان لها دلالة سيكولوجية، إذ تم مراعاة دلالة دلالة كل لون من حيث الاستخدام في التصميم بطريقة تؤكد معنى الرسالة الاتصالية للتصميم. وتم توضيح مكما فى الشكل الموضوح (١٢)بعض معاني الألوان (مايرز، ٢٠٠٠).



شكل (١٢) دائرة الألوان

نظام الألوان الطرحية

هو نظام لوني مكون من أربعة ألوان أساسية تعرف بألوان الطباعة، وينتج عن دمجها مجموعات من الألوان الأخرى.شكل ١٣

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

شكل (١٣) يوضح نظام الالوان الطباعية

C : Cyan (سماوي)

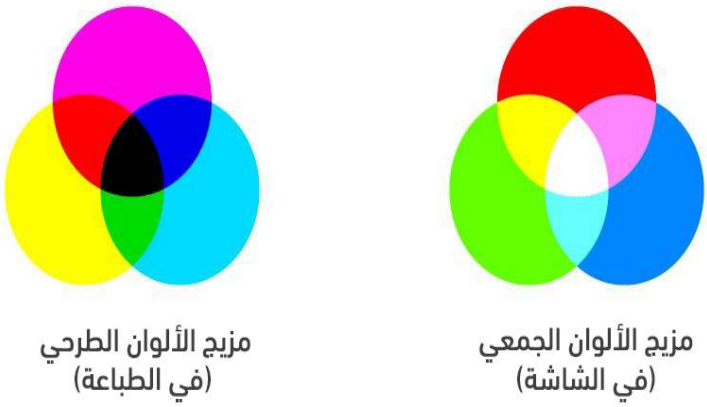
M : Magenta (فوشيا)

Y : Yellow (أصفر)

K : Key = Black اللون المفتاح وهو اللون الأسود

نظام الألوان الجمعي :RGB

في التصميم الرقمى يظهر المنتج على الشاشة ويتم استخدام نظام اللون الجمعي والذي يقوم على جمع الألوان من الأضواء الحمراء والخضراء والزرقاء لإنتاج الألوان الأخرى، وينتج اللون الأبيض بإضافة أو دمج هذه الألوان الثلاثة مع بعضها في صورة أضواء ملوّنة، أما اللون الأسود فينتج نتيجة غياب هذه الأضواء.مزيج الألوان الطرحي في الطباعة مزيج الألوان الجمعي في الشاشة (بلعيدي، ٢٠٠٠).(شكل ١٤)



شكل (١٤) يوضح نظام الالوان الجمعي والطرحى

الملمس: Texture

الملمس هو طبيعة سطح الشيء، ويمكن إنشاء ملمس بعملية التكرار في الخطوط، أو باستخدام أشكال بنظامٍ ذي نمط معين.وبرامج التصميم تساعد المصمم على إيجاد ملامس بعددلا محدود، والتي ترفع من جودة التصميم وكذلك تحقق له الإبداع خاصة في مجال النمذجة، وتصميم الشخصياتإن أي تصميم مطبوع أو إلكتروني يتم تنفيذه بالاعتماد على تنظيمه لعناصر التصميم، ويخضع هذا التنظيم المقصود إلى الدراسة بحيث يراعى في العلاقة بين العناصر تحقيقها لأسس التصميم وهي من المعايير التي يُستَنَد عليها للحكم على نجاح التصميم (حسين، ٢٠١٠) (شكل ١٥).

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

شكل (١٥) يوضح اشكال الملمس

مبادئ التصميم تأثيرها على غلاف الكتاب المعاصر :

عناصر أسس التصميم في الاتصال المرئي:

هي مجموعة من المبادئ التي تضبط عملية استخدام عناصر التصميم المرئي، وكيف تتكامل هذه العناصر للحصول على أفضل النتائج في التصميم المحقق هدفه.

: الوحدة Unity

تعني الوحدة ترتيب العناصر المكونة للتصميم بطريقة تسهّل فهمها،حيث إن عدم ترتيب هذه العناصر وظهورها بشكل عشوائي يصعِّب عملية فهم واستيعاب التصميم، ويمكن تحقيق الوحدة بالتكرار في اللون أوالشكل أو نوع الخط.١٦

شكل (١٦) يوضح تصميم غلاف كتاب معاصر العناصر ظهورها بشكل عشوائي

مبدأ الكل ثم الجزء:

يعد هذا المبدأ أحد مبادئ الجشطالت وهو أن عقول الأفراد تميل في تمييزها عند الإدراك إلى الأشكال، أي تمييز الشكل العام أولًا بتمييز الأجزاء، بمعنى النظرة العامة إلى الكل، ثم النظر إلى الأجزاء الفردية، حيث إن العين والعقل البشري يدركان الشكل الكلي بطريقة مختلفة عن الطريقة التي يدركان بها الأجزاء الفردية من هذه الأشكال، وتحديدًا يتم إدراك الشكل العام للشيء أولًا، قبل إدراك تفاصيله بما فيها من الخطوط والملمس وما إلى ذلك (٢٠ht1).

التسلسل الهرمي :Hierarchy

يوضح التسلسل الهرمي الاختلاف في أهمية العناصر في التصميم، فاللون والحجم هما أكثر الطرق شيوعًا ويمكن من خلالها إنشاء تسلسل هرمي، حيث يتضح ضمن التصميم أن العناوين الرئيسة تكون بحجم كبير، وتأتي العناوين الفرعية بأحجام أقل ثم النصوص بالحجم الطبيعي، هذا التسلسل الهرمي للنصوص يوضح ترتيبها بشكل منطقي للمستخدم عند القيام بالقراءة لعنوان الغلاف . الخيال والمقدرة على ابداع تراكيب غير مألوفة بعناصر وخبرات سابقة، حيث برع الفنان في التعبيرعن مضمون الكتاب والذي يحوي موضوعات وقصص منفصلة تحكي وتروي حكايا مواقف ومتنوعة وجعل القلب هو الذي يحتويها ويوحدها في تناسق

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

وتآلف جميل، كما وفق الفنان في اختيار ألوانه التي توحي بتنوع الحالات النفسية والعاطفية تبعاً لتنوع وتعدد هذه المواقف، كما برع في اختيار لون وحجم ومكان عنوان الكتاب (htt9) شكل١٧

شكل (١٧) يوضح أخراج فنى معاصر للفنان أحمد جمال عيد-دار الزيات للنشر- 2021

التوازن :Balance

هو ترتيب العناصر بطريقةٍ منطقيةٍ متوازنةٍ ضمن أي تصميم، فمثلاً ليس من المنطقي تجميع كل المكونات أو العناصر ضمن جزئية محددة من التصميم وترك باقي أجزاء التصميم فارغة، فهذا يسبب عدم التوازن في التصميم. التوازن هو توزيع عناصر التصميم حسب الوزن البصرى لكل عنصر مما يحقق نظاماً ثابتا غير شاذ، فلو افترضنا أن هناك غرفة للمعيشة ووضعنا خط وهمي يفصل نصف الغرفة الايمن عن الايسر، التوازن -في أبسط صورة- في هذه الحالة يعني أن يكون الاثاث الموجود في النصف الايمن للغرفة مثل الاثاث بالنصف الايسر للغرفة، فتصبح الغرفة وكأنها مكررة .

أنواع التوازن البصري

التوازن البصري كما هو معروف في علوم الهندسة والتصميم الداخلي Interior Design له ثلاث أنواع: -

أولاً: التوازن المتماثل

التوازن المتماثل هو أبسط أنواع التوازن البصري، وفية توزع عناصر التصميم بالتساوي على جانبي المحور الافتراضي الذي تضعه العين، العناصر التي على يمين التصميم تكرر مثلها على يسار التصميم تماماً وبالتالي يصبح الميزان البصري متعادل، ولا يعتمد هذا النوع من التوازن على الابداع كثيراً ولا يعتمد أيضاً على حساب الوزن البصري لكل عنصر من عناصر التصميم، الصورة التالية توضح نموذج لواجهة موقع صممت بمبدأ التوازن المتماثل (صالح، ٢٠٠٢).

ثانيا: التوازن الغير متماثل

التوازن المتماثل فإن هذا النوع يعتمد بشكل كبير على الوزن البصرى لكل عنصر من عناصر التصميم وفقا لمعايير(اللون، الحجم، التعقيد .... الخ) وبالتالي فإن هذا النوع يتيح المجال أمام إبداع المصمم في واجهة المستخدم ليوزع العناصر كما يريد مع مراعاة وزنها البصري بحيث لا ينتج تصميماً شاذاً، يجب أن تضع نقطة ارتكاز للتصميم وتبدأ في توزيع العناصر كما يمليها عليك خيالك ثم تتوقف لتشاهد هل التوزيع متوازن أم لا؟ يحتاج هذا النوع من التوازن إلى موهبة حتى تستطيع أن تنتج تصميم متوازن شكل لاغلفة الكتب يوضح ترتيب التوازن فى التصميم شكل ١٨

شكل (١٨)تصميم أغلافه توضح أشكال التوازن

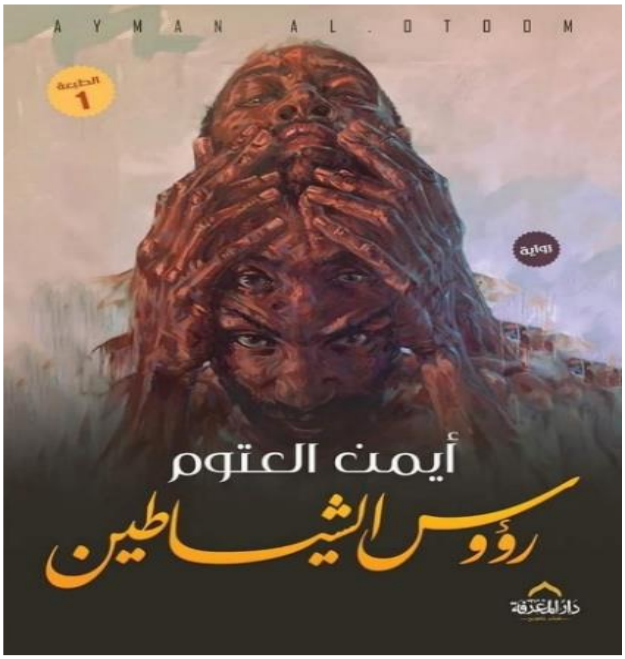
©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

ثالثاً: التوازن المشع

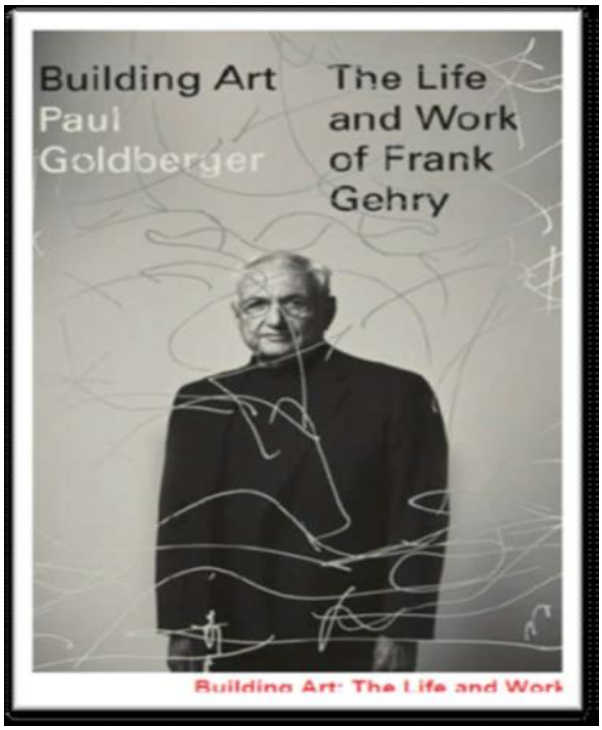
توازن المشع توزع فيه العناصر على محيط دائري وكأن هناك نقطة ارتكاز للتصميم تلتف حولها العناصر

التّباين أو التنوع :Variation or Diversit

التّنوع يعني الاختلاف في عناصر التصميم، حيث إن لكل عنصر خواص معينة، ويتم استخدام العنصر بطريقة تهدف إلى جعله مختلفًا عن باقي العناصر الأخرى في التصميم لتمييزه وإظهاره للعين، بحيث يمكن استخدام الشكل نفسه بتصغير وتكبير مساحته، وهنا يتحقق التباين في المساحة ويتحقق معه التنوع، وكذلك يمكن اختيار ألوانٍ مختلفة، وقد تكون متقابلة في دائرة الألوان فتحقق التباين، وغيره الكثير من الطرق التي يمكن أن يستند عليها المصمم لتحقيق التباين الذي يحقق به التنوع في المساحة التصميمية بما يتوافق مع تحقيق أهداف التصميم (محمد، ٢٠١٣) .شكل (١٩)،(٢٠).



شكل (١٩)تصميم غلاف يوضح التلاعب بالصور



شكل (٢٠) يوضح أخراج فنى معاصر لبعض أغلافة الكتب

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

البرامج المستخدمة فى تصميم أغلفة الكتب العربية:-

أحدثت تقنيات الحاسبات الآلية، وكذلك تكنولوجيا الاتصالات والمشابكة طفرة فى برامج الجرافيك ،Graphic Software تلك البرامج التى استخدمت فى شتى التصاميم ومنها تصماميم أغلفة الكتب. ،أن الجهد المبذول من جانب الفنان اختزل الى لوحة المفاتيح . وبدأ عهد جديد فى إخراج غلاف الكتاب من خلال برامج التصميم مثل وبرنامج Adobe Photoshop. ،True Box Shot و EcVover Engineer V5541 ، وغيرها من البرامج . لتحديد أنواع البرامج التى يعتمد عليها فى تصميم أغلفة الكتب فى المرتبة الأولى من حيث الاستخدام بنسبة Photoshop 1 - جاء برنامج 45.62% . فهو أشهر برنامج التصميم استخداماً على الإطلاق ليس فقط فى تصاميم أغلفة الكتب بل فى الكثير من التصاميم المعتمدة علي الحاسب الآلى. بنسبة 33.33 %، تبعه Adobe illustrator 2، وفى المرتبة الثانية جاء برنامج بنسبة 21.05 %. ولعل Photoshop light room فى المرتبة الأخيرة برنامج التنوع فى برمجيات تصميم أغلفة الكتب أعطى للفنان القدرة على اختيار ما هو مناسب منها للتعبير عن محتوى الكتاب (bokr، 2012).ا

- الرقمنة ومافهيمها الاساسيةت:-سويق

وتروي السنوات القليلة الماضية أصبح مصطلح الرقمنة (digitization) يستخدم في جميع بلدان العالم المتقدمة منها والنامية على حد سواء لأن الدول المتقدمة تعتمد في كل تكنولوجياتها على الرقمنة والدول النامية لا تريد أن تتأخر عن الركب. هذا يأخذنا لنقطة مهمة وهي تعريف الرقمنة. الرقمنة ليست تكنولوجيا ولكنها وسيلة نحو استخدام أنواع كثيرمن التكنولوجيات مثل الذكاء الاصطناعي. الرقمنة ببساطة هي تحويل جميع المعلومات والوثائق إلى صورة تستطيع أجهزة الكمبيوتر التعامل معها. هذا ليس بالشئ السهل لأنك تريد تحويل الوثائق والصور والأصوات ومقاطع الفيديو وأي شيء يمكن قياسه مثل درجة الحرارة وشدة الإشعاع وما شابه إلى صورة يستطيع الكمبيوتر التعامل معها وتخزينها وتحليلها. قلنا أن ذلك ليس سهلاً ولكنها مشكلة تقنية وأصبح بالإمكان التعامل معها وحلها. في هذا المقال نستعرض تحديات أخرى في طريق الرقمنة.

لم يعد الفنان التشكيلي بمنأى عن التطورات والتحولات المعاصرة، بل أنه سعى جاهدًا ليلتحق بالركب ويطوع هذه التقنيات لخدمة أفكاره، ليخاطب إبداعهُ إنسان عصره بلغة مرادفة للثقافة السائدة، لينخرط المبدع التشكيلي مع المبتكر العلمي لأجل تقديم أعمال فنيّة تقرأ بلغة عصرها، وأحيانًا يستغل هذا وما توصل إليه ذاك ليكمل رحلة الإنتاج، الحقيقة الفنّية إذن قد لا تكتمل بالنسبة لهؤلاء بدون اللجوء إلى مثل هذه الأدوات التقنيّة والتي تساعد في البحث وتطوير لغة الخطاب فيه، والتي من ضمنها يمرر أفكاره حول العالم والأشياء، وفي هذا طوع الاستراتيجيات الرقمية لتحمل فكرة ممارسته وتكون وسيطًا للتعبير وحاملة لمنظومة فكرية استطيقية مزاوجة بين المادة الفنيّة الانشائية والأسلوب العلمي التقني. وما قدمه هذا المد العلمي من أساليب وأفكار للبناء الإنشائي والجمالي لفضاء العمل وهو ما سنلاحظه من خلال الوقوف على أحد الفنون المعاصرة، والتي اقتبست تسميته من الرقمنة، وهو الفن الرقمي الذي يعني مجموعة الوسائل التي يستعمله الإنسان للوصول إلى نتيجة فنيّة باستعمال الحاسوب وذلك بمساعدة عدة برمجيات رقمية أو انطلاقًا من مصدر خارجي مثل الصور الفوتوغرافية أو الرسوم التي نستعمل خلالها الآلة لتمريرها على شاشة الحاسوب.

هذا الفن (الرقمي)هو اللجوء إلى المعالجة التقنيّة للأثر الفنّي من خلال مجموعة المفاهيم التي تتعلق بأساس الموضوع الفنّي، هذه المفاهيم تجتمع في ستة أقسام عملية (الوسطية ـ المفهمة ـ التوليد ـ النتائج القياسية ـ التجربة ـ عمل لذاكرة). فقد أصبحت الرقمنة كتقنية في الفنون التشكيلية تقوم على مواد رقمية غير ملموسة، وتمثل في حد ذاتها حدثًا مصطنعًا من مادة غائبة، حيث يصفها "بيار لفي" "تراكمات رقمية كامنة حسية وإخبارية التي لا تفعل إلا إذا دخلت في علاقة تفاعلية مع الإنسان" (٢٠1ht1). من تلك التي تتم في مثلت الرقمنة في الابداع التشكيلي عنصرًا أساسيًّا لدى بعض الفنانين مثلما كان الشأن بالنسبة للريشة والألوان الزيتية... بمعني آخر رصد تأثير التقنيات العلمية والتقنية في توجيه ملامح التفكير والكيفية التي تغيرت فيها معطيات التعبير من نقل الواقع الطبيعي إلى التعبير منه، في زمن تعودنا فيه أن يكون تلقي العمل الفنّي يدويًّا يكون فيه جمع بين ملكتي العقل واليد وقدرتها على تحويل ما في حيّز الفعل وهو ما نفتقد إليه يوم في الممارسات المعاصرة التي تحولت إلى إنتاج صور رقمية متطورة تقنيًّا رهانها فاعلية الابتكار العقلي. في زمن فقد فيها اللون أهميته من حيث كونه ممارسة يدوية تمتزج فيها القيم اللونية وتصطبغ ببعضها لتقديم اللون الأمثل، إذ لم يعد الفنان ذلك المهم المنزوي في إعداد خلطاته وألوانه وعجائنه ومعداته المحسوسة، وكأنه ذلك الخيميائي الذي يسعى، وعبر جملة من التكهنات والطقوس إلى تحويل المواد الخسيسة إلى أخرى نفيسة كالذهب والفضة... بل دأب الفنان على تأهيل عتاده المعرفي وتنمية مدركاته العلمية والتكنولوجية لتحقيق هذا الحوار وهذا التكامل بين الفن والمعرفة، ليشيد بذلك معالم وملامح فن راهن على التكنولوجيا الحديثة والمتطورة (البياتي، ٢٠١٦) ."خطوط التماس الفاصلة بين التخصصات المعرفية بكل ما يعنيه ذلك من مجازفة ومسؤولية مضاعفة لإرضاء أهل التخصص على جانبي خطوط التماس هذه" حيث صرنا اليوم، ولا ريب في ذلك نشهد تجسد وتشكل ظاهرة جديدة تحمل في طياتها جمع شمل كل من الفنان، المهندس، والتقني... في الأثر الواحد، لتعكس بالتالي علاقة تكامل، تأثر وتأثير أساسها الأخذ والعطاء بين الأبعاد الفكرية والتشكيلية والضوابط التقنيّة والتكنولوجية، لنسجل بالتالي معالم شراكة وتواشج قد تصل بعض الأحيان إلى حد الاندماج والتماهي بين الفن وتلك التكنولوجيات ذات الذكاء الاصطناعي، إذ أصبحت هذه الأخيرة بمثابة الذات الأخرى أو الذات القرينة للفنان يشكلان ويبنيان الأثر الفنّي معًا على أسس التبادل والتفاعل بين الفكر والتقنية، حيث تذهب "آن ماري ديقات" للإقرار بـ"أن الخاصية (الظاهرة) الرئيسية لهذه الآثار الفنية تكمن في طبيعة منتوجهم الذي غالبًا ما يكون جماعيًّا"4، ولا هو الفن الرقمي Digital Art ؟

- يُقصد بالفن الرقمي كافة الأعمال الفنية التي يمكن عملها من خلال التكنولوجيا، كتعديل الصور على برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop، أو النحت الرقمي، وفن تحريك الصور Animation وفن الجرافيك، والتصوير الرقمي وغيرها من الأنواع (الجعفرى، ٢٠١٦).**لبية**

- **الثورة العلمية المعرفية والتكنولوجية:-**

كانت من اهم المتغيرات ، واولى تحديات القرن الحادي والعشرين ، فالثورة العلمية المعرفية تعني ان العلم والمعرفة اصبحا من اهم عناصر الإنتاج ، والثورة التكنولوجية تعتمد اساساً على العقل البشري ، وقدراته في استخدام الحاسبات الالية ، وشبكات الاتصال الالكترونية المحلية والدولية ، وتطويرها فضلا عن علم تنظيم المعلومات وتخزينها ثم استرجاعها وإعادة تنظيمها لتحقيق اكبر فائدة منها . فالشائع بان الحاسوب (الكمبيوتر) ليس مجرد أداة تنفيذية ، بل وسيلة عجيبة تتطلب التقنية والمنهجية في الإنتاج ، منها انتاج وتوليد وابداع الاعمال الفنية الرقمية ، عن طريق اللغة الحوارية بين الفنان وبرامج الحاسوب المنتجة لها.

وفي المناهج التقليدية للأبداع الفني ، نلاحظ وجود عدد كبير من الوسائل الميكانيكية الالية يمكن استخدامها لإنتاج اعمال فنية بصرية ، الا انها ربما تعيق وتقيد حرية الابداع ، على عكس الكمبيوتر الذي يتحول الى أداة ثمينة ، او الى رديف للفنان في معالجة وبرمجة الصورة الذهنية للفكرة الأولية لديه ، وانتاجها بشكل بصري يحرص على عدم تقليل الفاعلية الفكرية والفنية ، وتحويلها الى تفكير آلي جاف ، فهو أداة تقوم بتسريع وتحرير الأفكار الإبداعية الفنية بعيداً عن النمطية والمنهجية (Westerman، ٢٠١٤).

ومن ذلك نجد بان الفن الرقمي Digital Art هو فن يستخدم الكمبيوتر كأداة تشكيلية مستخدماً الخيال والاستحداث والتجريب ليفعل العملية التصميمية الهادفة ليخطط شكل ما وأنشائه بطريقة فاعلة لإنتاج لوحة فنية جدارية .

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

وبذلك فان تاريخ الفن الرقمي يظهر مدى التداخل بين التكنولوجيا والفن ، ولعله شيء طبيعي في فن يسير نحو جعل الآلات الالكترونية صانعة ومبدعة لفن لم تراه أعين البشر قبل

فقد شهد استخدام الحاسب الالي كتقنية معاصرة أثرا فعالا في مجالات الفنون التشكيلية المعاصرة من خلال تطويع امكانياته وبرامجه المتنوعة لتحقيق صياغات فنية إبداعية بشكل معاصر يتناسب مع الثقافة والتوجهات المعاصرة ، مما أدى الى ظهور ما يعرف **بالفن الرقمي** وهو احد اتجاهات الفنون التشكيلية التي طورت شكل الفن للتعبير عن متطلبات الحياة المعاصرة وما رافقها من تطور علمي ، فهي بمثابة إضافة نوعية في عملية الابداع الفني

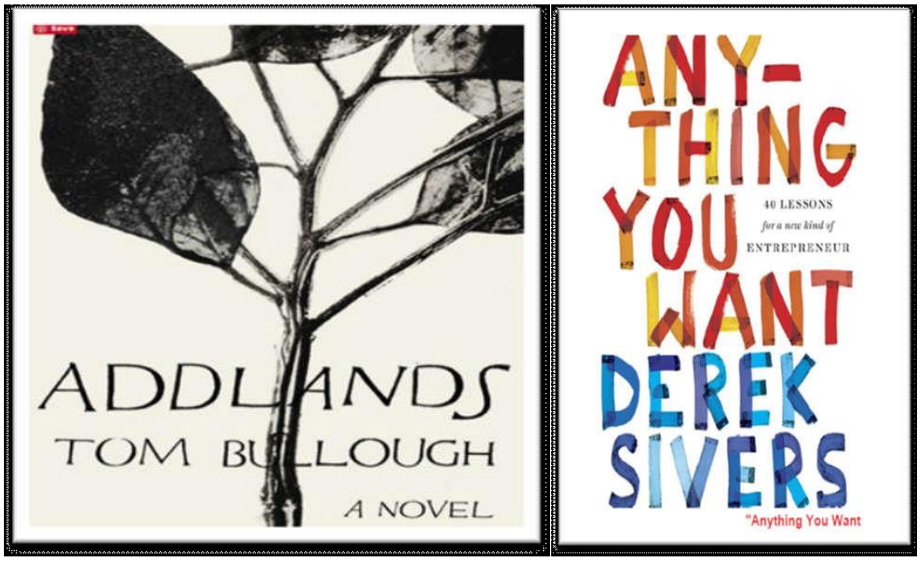
لثور ان بحثنا الحالي هو محاولة لإيجاد محاورة فنية معاصرة بين الفن الرقمي كوسيط اثرائي للفن التشكيلي في احد اتجاهاته وهي الوحدة الشكلية للتصميم الفني ومن خلال إيجاد عناصر الوحدة الشكلية التي بالإمكان ان يكون فيها الفن الرقمي وسيطاً اثرائياً للوحة الفنية التشكيلية بصيغتها التصميمية فى غلاف الكتاب (Brynjolfsson، ٢٠١٧) .

1- الشكل في الفن الرقمي :

افرزت الثورة الرقمية والعولمة ، فكر وفلسفة ما يعرف الان بالأشكال الرقمية (Digital Forms) والتي انتشرت بشكل واسع في شتى المجالات ، كما يمكن إيضاح ادراج فكر وفلسفة الاشكال الرقمية ضمن مفهوم النظريات التشكيلية الحديثة والتي تتجاوب مع مقتضيات هذا العصر بكل ما فيه من توجهات ونظريات متجددة يمكن اعتبار الأشكال الرقمية هي تلك الأشكال المعتمدة في تصميمها على استخدام اللغة الرقمية والحاسوب كأساس للتصميم، تبع ذلك انتشار هذه الأشكال في شتى المجالات الهندسية والفنية، فجاءت تعبر عن التجارب والنظريات المتجددة للنحت والعمارة والأشكال الصناعية .فهي تمثل توجه جديد يزداد انتشاراً ويعبر عن جيل جديد من الفكر الفني، ومن اهم أسباب ظهور هذا النهج الجديد على المستوى العالمي يتضح من خلال النقاط الآتية:

- التطور المستمر لبرامج الكمبيوتر.
- ظهور نظام جديد متنامي من الشبكات المعلوماتية.
- مساهمة التكنولوجيا المتقدمة في استحداث نظم تقنيات وصناعة جديدة.
- ثقافة الرقميات وتقبل المستعملين وتجاوبهم واستيعابهم لها في انتشار هذا الأسلوب على جميع المستويات الفنية .
- ظهور جيل جديد من الفنانين يتفاعل ويتواكب مع هذا الفكر الجديد.

ومن ذلك نستنتج ووفق نتيجة للإسهامات التكنولوجية في مجال الابداع ، ظهرت إعادة عرض الرؤية الفنية بصورة معاصرة ، كما طرحت هذه الاسهامات تجارب جمالية مستحدثة ومتميزة ، ولا يمكن تنفيذ هذه الابداعات الا بالحاسب الالي او الوسائط. (الدغيم، 2016) شكل٢١



شكل (٢١) يوضح أخراج فنى معاصر لبعض أغلافة الكتب

التكنولوجية . واصبحت هذه الأدوات مصدرا لإشباع الرغبة الابتكارية الفنية ،حيث تمكن الفنان من استثمار قدرات الالة فأدى ذلك الى تطور شكل الابداع .

العمل الفني (غلاف الكتاب) كشكل وهيئة مركب تدخل في صياغته مجموعة من (العناصر والوحدات) تصاغ وفق رؤية الفنان المصمم التشكيلية وتبعاً للمعالجات والتقنيات التشكيلية التي يقوم بها هذا الفنان مستخدماً الفنون الرقمية مشفوعة بالخيال ومدعمة من قبل التكنولوجيا المستحدثة القادرة على التشكيل والبناء بطريقة أكثر سهولة ويسر وتقنياتها المختلفة لتحدث العمليات التشكيلية من تحليل ، التفكيك ،وإعادة التركيب ،التجريد ،التحطيم ،التحوير ،الاختزال ،المبالغة ، التسطيح ليعدد الدارس من صياغاته التصميمية لعناصره ليضفي بذلك تعبيراً خالصاً على اعماله وعلى ذلك تختلف وتتنوع طرق معالجة كل فنان لعناصره وذلك سعياً للوصول الى الصياغات المناسبة التي تعبر عنه ولتتكون بذلك أساليب تشكيلية تتميز بالثراء والتعدد . (حسين.، 2019)

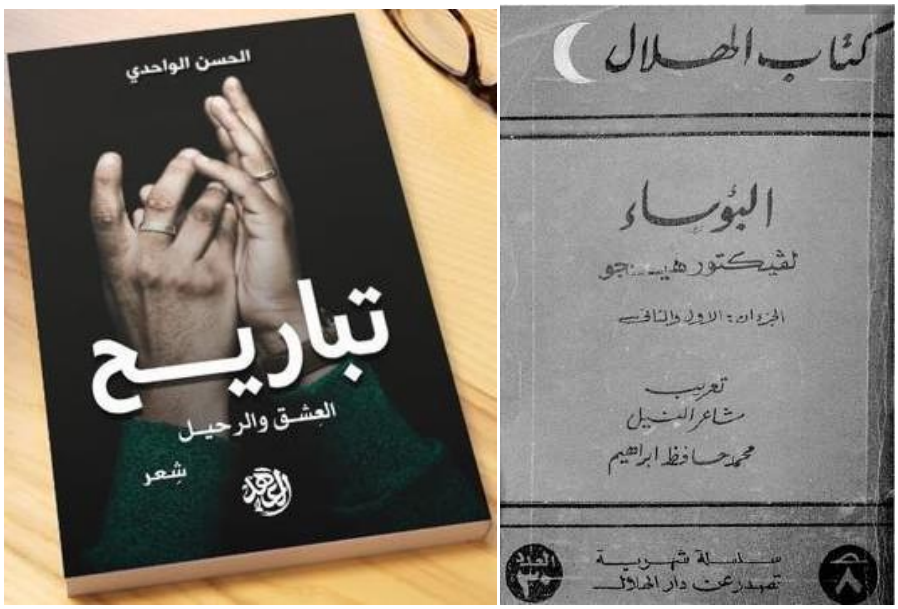
خصائص الشكل التصميمي الرقمي في اغلفة الكتب :

" التكوينات" الفنية المرسومة بالألوان والخامات المختلفة التي تنفذ وتتصل مباشرة بجدران المباني والهيئات والعمائر ، وهذه التصميمات اما ان تصور اشخاصاً او نباتات او حيوانات او اشكال خطية تجريبية من خلال موضوع معين قصصي او اسطوري او تاريخي او فلسفي او ديني، كما ان علاقة التصميم الجداري

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

بالعمارة قائم وملازم ، بل يعد جزء من مكونات العمارة العضوية والجمالية .

ولقد استثمر الفنانين كل معطيات التكنولوجيا وتوظيفها في أغلفة الكتب الفنية عبر مراحل تاريخ الفن المختلفة ، ونظراً لطبيعة الفن وارتباطه بالثقافة المعاصرة ، وقد اتضح ذلك بصورة جلية وواضحة في فنون ما بعد الحداثة لما واكبته من تطور تكنولوجي في الوسائط المتعددة من الخامات والأدوات المختلفة . شكل ٢٢



شكل (٢٢) يوضح اختلاف التصميم قبل وبعد معطيات التكنولوجيا وتوظيفهافى أغلافة الكتب

عموماً تتطور الفكرة التصميمية في البيئة الرقمية (أغلفه الكتب) ، في اغلب الأحيان من الأفكار التي توفرها الوسائل العملية الديناميكية كما يمكن استكشاف العلاقة بين التلاعب التكتيكي بواسطة الحاسوب (والتي سهلت باستخدام البرامج الجديدة) وبين تطور الشكل الرقمي. فضلاً عن توفر القدرة على اختيار المواد والمكونات والبنى الخاصة بالشكل الرقمي ، وبسبب المباشرية الممكنة في التلاعب التصميمي على النموذج فان استكشاف المظهر الخارجي يكون مباشرية ايضاً.اذ يتم اختيار المفردات التصميمية لغلاف الكتاب على أساس علاقتها بمضمون المكان ودلالته ، كما تختلف طرق المعالجة لهذه المفردات بين التجريبية والتعبيرية والرمزية على انها مفردات تدخل في تكوين التصميم وليست هدفاً كوحدة في حد ذاتها (العتيبى، ٢٠١٦).

ان طبيعة التصميم لا تتوقف على طبيعة الاشكال وهيئتها وما يحدثه من تأثير في الحيز المكاني فحسب ، بل يرتبط مظهرها المرئي بالأسلوب الذي تنظم به هذه الاشكال وكيفيات بناء العلاقات الشكلية من خلال مجموعة العمليات الادائية التي تتضمنها العملية التصميمية كما ان حيوية العناصر والمفردات التشكيلية تنشأ بين الاشكال عن طريق أسلوب تنظيمها ، فللأشكال مقاومة تنبعث منها ، فيبدو لنا الإحساس بالضغط والمقاومة التي تبديها الاشكال المختلفة .

تيارات الفن الرقمي وتقنياته

كما أن للفن التشكيلي (التصوير، أو التعبير باللون) مدارس وتيارات فنية أيضاً للفن الرقمي على مختلف أشكاله (رسوم خطية، رسوم مسطحة، رسوم متحركة، رسوم ثلاثية الأبعاد..) مدارس وتيارات فهي أي مدارس الفن الرقمي من ناحية التكنيك (التقنية) تقسم إلى أربعة مدارس وهي: (مدرسة البيكسل، مدرسة المتجهات، مدرسة الكولاج، ومدرسة الدمج).

أولا : البيكسل " pixel :

فن البيكسل Pixel Art هو أحد أقسام الفن الرقمي الرسومي الحديث، أُسّس خلال استخدام برمجيات رسومات الرستر، حيث يتم تعديل أو رسم الصورة في مستوى دقيق جداً، وهو مستوى البيكسل أي مستوى تكوين وحدة الصورة. الرسوم التي تستخدم عادةً في الألعاب القديمة، أو ألعاب كثيرة من أجهزة الهواتف النقالة القديمة والحديثة هي رسوم يطلق عليها **فن البيكسل.**

معنى بيكسل : البيكسل كلمة أجنبية المقصود منها الجزيئات التي تتكون منها الصورة. ويتخذ البيكسل شكل المربعات الصغيرة , وهذه المربعات تكون عادة في الصور والتصميمات المنفذة عن طريق برامج البت ماب Bitmap أو برامج الفوتوشوب Photoshop ، والبينت برو Paint pro وغيرها من البرامج التي تتعامل مع الصور أو الرسومات على أساس مربعات صغيرة. فإذا كان عدد المربعات كبيرا؛ فإن وضوح الصورة يكون عاليا (ذات دقة عالية)، وإذا كان عدد المربعات قليلا فإن الصورة تفقد وضوحها (ذات دقة منخفضة). فغالبا ما تسمع أو ترى كلمة رزيولوشن Resolution في برنامج الفوتوشوب Photoshop لأنها تتعامل بالبكسل .ويعتبر فن البكسل من الفنون التي لقيت رواجا كبيرا في السنوات القليلة الماضية (أحمد إ.، ٢٠١٢).

الآلية ومجالات الاستخدام :

فن البيكسل يعتمد على الرسم الدقيق (بيكسلا بيكسل) pixel by pixel ، حيث يشكل رسام فن البيكسل رسمته بشكل وتفاصيل دقيقة يكوّن من خلالها شكلا أو رسمة أو صورة معينة ببرمجيات رسوميات الرستر التي تسمح بتكوين النقاط (البكسلات pixels) مثل برنامج الرسام، مع العلم أن الرسوم التي تُستخدم فيها أدوات تتبع تقنية التنعيم (anti-aliasing) تلقائياً لا تندرج أو تعتبر من رسوم فن البكسل. استخدم في رسم رسوم ألعاب الفيديو القديمة في العصر الذي لم يكن متواجدًا فيه الرسوميات ثلاثية الأبعاد (مثل ماريو Mario على جهاز نينتندو إنترتينمنت سيستم Nintendo Entertainment System ، و سونيك Sonic على جهاز سيجا Sega ، وغيهما)، لا يزال يستخدم في رسم مجسمات ألعاب حالية مع قلتها، ويستخدم أيضاً في رسم واجهات برمجيات الحاسوب (محمد م.، ١٩٩٩).

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

ويمكن تقسيم فَنّ البيكسل (Pixel Art) إلى مجموعتين فرعيتين هما :

1- **متماثلة الأبعاد (isometric):** وهي عبارة عن رسومات بكسلية ثلاثية الأبعاد يتم رسمها بدون استخدام برامج D3.

2- **غير متماثلة الأبعاد (non-isometric)**: عبارة عن رسومات بكسلية ثنائية الأبعاد كرسم شكل من الأمام أو الخلف أو الجنب. ومن أمثلة البيكسل من نوع non-isometric - **برامج البكسل آرت Pixel Art :**

أ. الفوتوشوب (Adobe Photoshop)

ب. الجرفيكس (GraphicsGale)

جـ.أم أس بانت (MS Paint) ويوجد مع برامج نظام التشغيل ويندوز ..

للوصول إليه اضغط على Start > All Programs > Accessories > Paint

د. جامب (GIMP) برنامج مجاني مشابه للفوتوشوب وله عدة إصدارات.

هـ. البيكسن (Pixen) برنامج مجاني للماك Mac OS X

و. البور موتشن (Pro motion) برنامج نسخة تجريبية و لكن تستطيع من خلاله التحريك و التحكم بسهولة بدون الإنتقال لبرنامج آخر , و هو خفيف الحجم (بنانه، جماليات التنوع الأسلوبي لتصميم وطباعة أغلفة الكتب ، ٢٠١٥) .

ثانياً : المتجهات "Vector"

فن المتجهات أو كما هو متعارف عليه (فن الفيكتور Vector Art) هو من الفنون الرقمية الشهيرة خاصة لعمل الزخارف والشعارات (لوجو Logo) واللوحات الإعلانية (البوسترPoster) ، بالإضافة إلى إخراج كثير من الأعمال الفنية المتميزة ..يتميز فن المتجهات بوضوح ودقة أعماله لأنه فن قائم على التعامل مع (نقاط الربط Ancor Points)، فالصور فيه عالية الجودة ولا تتعرض للتشويه عند تكبيرها، بعكس الفن الذي يتعامل مع البيكسل والذي كلما قمنا بتكبير الصورة أكثر لاحظنا فيها تشوشا.

البرامج المستخدمة في فن المتجهات(Art Vector):

أ. برنامج اليستراتور (Adobe Illustrator): أقوى برنامج لفن الفكتور والأكثر اختصاصاً.

ب. برنامج الكورل درو(Corel Draw) وهو برنامج رائع وقوي ومختص بفن المتجهات

جـ . برنامج الفوتوشوب (Adobe Photoshop): يمكن استخدام التصميم المتجه على برنامج الفوتوشوب بأحد الثلاث الطرق التالية:

الأولى : استخدام أداة الباث والبن تول.

الثانية : عن طريق استخدام فرش الفكتور بتجميعها وتكوين الشكل أو التصميم الذي نريد.

الثالثة : وهي عن طريق استخدام الأشكال shaps في البرنامج بنفس طريقة الفرش.

ثالثاً: الكولاج :

وهو الفَنّ الذي يعتمد على استخدام أكثر من برنامج للتصميم، كاستخدام الفوتوشوب مع الكورل درو.

نشأة الكولاج :

نشأ الكولاج أو فن لصق القصاصات في الصين، عندما اخترع الورق في القرن الثاني قبل الميلاد تقريباً. ومع ذلك فإن استخدام الكولاج ظل محدود حتى القرن العاشر للميلاد، حين بدأ الخطاطون في اليابان باستعمال مجموعة من القصاصات من الورق ليكتبوا على سطحها إنتاجهم من الشعر. وارتبط ميلاد وتطور فن الكولاج الحديث بميلاد موجة جديدة في الفنون أطلق عليها الحداثة. (٢٠١٥)

أما في أوروبا، فقد ظهرت تقنية الكولاج في القرون الوسطى خلال القرن الثالث عشر للميلاد، عندما بدأت الكاتدرائية Gothic Cathedrals باستخدام لوحات تصنع من أوراق الأشجار المذهبة. والأحجار الكريمة وبعض المعادن الثمينة في اللوحات الدينية. وفي القرن التاسع عشر للميلاد استخدمت طرق الكولاج أيضا بين أوساط هواة الأعمال اليدوية للتذكارات مثل استخدامهم لها في تزيين البومات الصور والكتب.

رابعاً : الدمج :

الكولاج من الفرنسية : Coller والتي تعني لصق هو تكنيك فني يقوم على تجميع أشكال مختلفة لتكوين عمل فني جديد. إن استخدام هذه التقنية كان له تأثيره الجذري بين أوساط الرسومات الزيتية في القرن العشرين كنوع من الفن التجريدي أي التطويري الجاد. وقد تمت تسميته من قبل الفنانين جورج براك الفرنسي و بابلو بيكاسو الإسباني في بدايات القرن العشرين وهو أيضا الفَنّ الذي يعتمد على جمع أكثر من صورة في التصميم.

مدارس الفن الرقمي :

أما مدارس الفن الرقمي من ناحية الموضوع أو الفكرة يمكن تقسيمها إلى:

(المدرسة الواقعية) :

وهي تشمل المحاكاة والتي تعني التصميم بالنقل من الواقع وتحاكي عناصر معروفة مثلا : منزل، شجرة، جهاز كمبيوتر.فتشتمل استخدام الصور الواقعية و دمجها بطرق مختلفة لتمثيل الحقيقة أو جزء منها.

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

(المدرسة الخيالية أو السريالية كما يسمونها في الفن) :

تهتم بتصميم واستحداث عناصر من الخيال ويكون فيها تداخلات في الصور و لمسات خيالية ليست موجودة في الحقيقة, فهي بذلك تعتمد على الفكر الإبداعي والإبتكار، و هذه المدرسة كما يحب البعض أن ينادوها يسمونها (مدرسة الديجيتال) أو مدرسة الفن الرقمي.

(المدرسة التعبيرية) :

وهي التي يتم فيها أخذ عناصر وأشياء من الطبيعة ويتم تشويهها بتغيير أما ألوانها أو هيئاتها وأحجامها، ولا يقصد بالتشويه هنا التخريب وإنما يقصد التغيير عن الوجه الحقيقي لها.

أما من ناحية تكوين العمل الرقمي فيتبع أحد الأساليب التالية :

1. **الأسلوب الصفري** :

وهو الذي يتم فيه فتح ملف جديد ويتم فيه خلق العناصر دون نسخها أو قصها من مكان آخر باستخدام الأشكال الهندسية والعضوية والألوان والفرش والفلاتر وغيرها من أدوات الخلق الفَنّي في أحد برامج التصميم.

2. **الأسلوب التجميعي** :

وهو الذي يعتمد على تجميع مجموعة من الصور وإحداث علاقات بينها في تكوين واحد، وهو أقرب إلى الكولاج دون إحداث تعديل جذري على الصور المجمعة.

3. **الأسلوب المشترك بين الصفري والتجميعي** :

ويعنى جمع صور وتنسيقها والتعديل عليها حسب الطابع الشخصي.ويعد الأسلوب الأول والثالث أفضل من الأسلوب الثاني. (مونرو، 1972)

الفروق بين الرسم الرقمي والتقليدي :

1/ أن الرسم الرقمي يعتمد على استخدام الحاسوب في إنجاز اللوحات الفنية، لكن لا يجب التسرع هنا في الحكم على معنى هذه الجملة إذ أن استخدام الرسام للحاسوب وبرامجه في رسم لوحاته لا يعني بأي شكل من الأشكال أن الحاسوب هو من يقوم بعمل اللوحة كاملاً.

حيث أن الكثير من الناس يفترض للوهلة الأولى أن الرسام الرقمي لا يفعل شيئاً وأن الحاسوب هو من يقوم برسم اللوحة وتلوينها في دقائق معدودة دون تدخل من الرسام ، ولكن في الحقيقة إن الرسام يبذل جهداً في الرسم والتلوين قد يتجاوز الجهد الذي يبذله الرسام التقليدي في بعض الأحيان. هذا الأمر هو من بين أكثر المشاكل التي تواجه الرسام الرقمي.

2/ عدم حاجة الرسام الرقمي إلى شراء الألوان والأدوات (الريش والأقلام والوسائط والأوراق....إلخ) والتي غالباً ما تكون مكلفة جداً خاصة إذا كانت من صنع شركات رائدة مثل وينسور ونيوتن (Winsor and Newton).

3/ أدوات الرسم الرقمي (جهاز الحاسوب وبرنامج الرسم والقلم الضوئي) توفر للرسام بيئة رسم نظيفة وخالية من الروائح والأوساخ مما يقلل من الوقت الذي سوف يضيعه في تنظيف الأدوات قبل وخلال وبعد الرسم.

4/ قد تكون بعض أدوات الرسم الرقمي مكلفة بعض الشيء خاصة تلك الأجهزة التي يطلق عليها ألواح الرسم التفاعلية أو شاشات الرسم التفاعلية (Interactive Pen Tablets/Interactive Pen Displays) والتي تنتجها شركة Wacom اليابانية، ولكن هذه الأدوات توفر للفنان الكثير من الجهد والوقت نظراً لأن اللوحات الرقمية لا تتطلب منه انتظار الألوان لكي تجف كما يفعل الرسام التقليدي..

مما يوفر الوقت خاصة إذا كانت الأعمال الفنية الرقمية موجهة لمجال معين يتطلب السرعة مثل رسم الشخصيات في الأفلام ثلاثية الأبعاد والمؤثرات في الأفلام الحقيقية وألعاب الحاسوب. كما أن الميزات التي تقدمها هذه الأجهزة والأدوات مثل إمكانية الرسم باستخدام القلم الضوئي مباشرة على الشاشة وميزات اللمس المتعدد تجعل من اقتناء هذه الأدوات صفقة رابحة للرسام الرقمي. وبرغم سعرها المرتفع نسبياً إلا أن الرسام سوف يلاحظ أن هذه الأجهزة تستحق ما قد تنفقه عليها من مال.

5/ أيضاً، يتيح الرسم الرقمي للرسام طباعة لوحاته على أي نوع يريد من الورق أو القماش أو المواد الأخرى، وبالأحجام التي يريدها مما يعطيه مرونة استثنائية فيما يتعلق بالإنتاج الواسع. إن مجال الرسم الرقمي منتشر بكثرة في عصرنا الحالي، وهو يستخدم في العديد من المجالات كصناعة السينما والألعاب الرقمية والبرامج والمواقع الإلكترونية.

من أهم الأمثلة على استخدام الرسم الرقمي هو توظيفه في مجال الأفلام خاصة تلك التي تتناول مواضيع الخيال العلمي والأحداث التاريخية حيث يمكن لصناع الأفلام الآن الاستعانة بالرسامين. (يزر، 1987)

أنواع الفن الرقمى :-

(Vector drawing1)رسم الفيكتور-

الرسوم المتجهة أو رسوم الفيكتور هي نوع من أنواع الرسم المُنَظم الذي يعتمد على صيغة الفيكتور التي لا تتأثر بدرجة التكبير، إذ تحافظ الصورة على دقة عالية تحت أي درجة، على عكس فن البيكسل الذي تظهر البكسلة أو التشويش فيه، كلما زادت درجة التكبير.

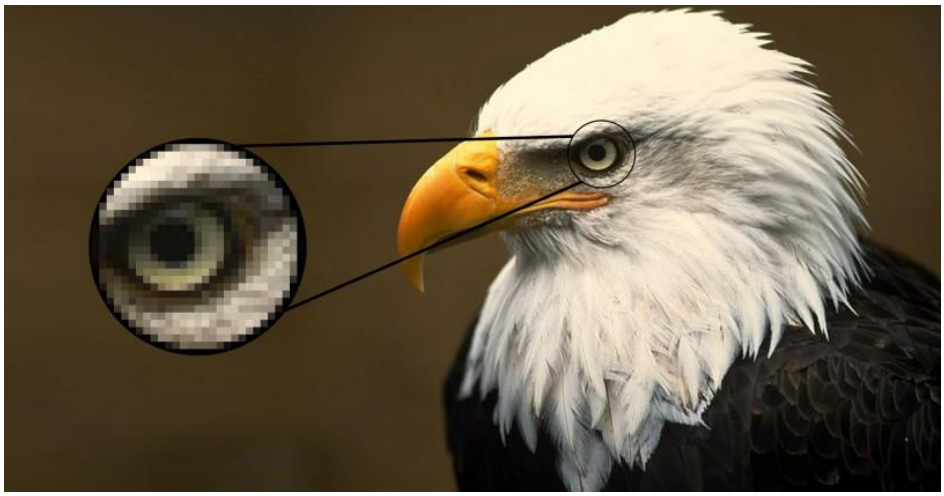
يشمل الفيكتور خطوطًا وأشكالًا مستقيمة يمكن تطويعها بسهولة من خلال صيغ هندسية، مع إمكانية التحكم التام في درجة الشفافية والألوان والظلال وغيرها. ويستخدم في صناعة شعارات (لوجو) الشركات واللوحات الإعلانية والرسوم المتحركة، بل وحتى طباعة رسومات الفيكتور على الورق والملابس.

Raster drawing- فن الراستر

فن الرسومات النقطية Raster drawing يتكون من نقاط بيكسل يجاور بعضها بعضًا، وكلما زاد عدد وحدات البيكسل في الصورة، زادت جودتها. ويستخدم

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

فن الراستر على نطاق واسع في كافة أنحاء الويب وخلفيات الويندوز وغيرها من التصميمات شكل (٢٣). **الأخرى1. رسم الفيكتور**



شكل (٢٣) يوضح نقاط بيكسل يجاور بعضها بعضً

(Integrated art)- الفن التكاملي

الفن التكاملي تطورًا متسارعًا، لما يوفره من ميزة خلق عمل فني استُخدِم فيه أكثر من برنامج للفن الرقمي، أو استُخدِم برنامج واحد لإخراج صورة اجتمع فيها أكثر من نوع فني، إذ يمكن استخدام رسم الفيكتور والراستر معًا، أو التصوير الفوتوغرافي مع أحدهما، أو استخدام رسومات فيكتور حاسوبية مع أخرى يدوية.

- **2D digital painting الرسم الرقمي ثنائي الأبعاد**

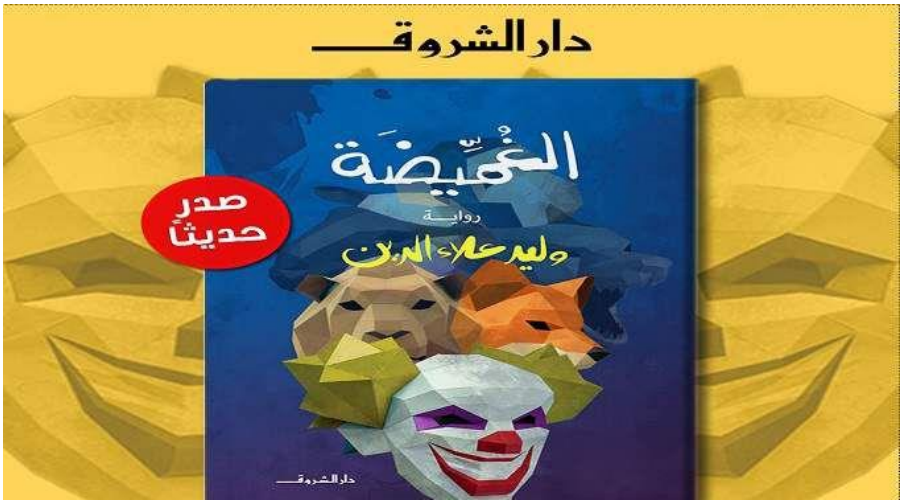
- الرسم الرقمي ثنائي الأبعاد الرسم التقليدي، ولكن بدلًا من الرسم على ورقة بيضاء أو ما شابه، يُستخدم أحد الأجهزة اللوحية المخصصة للجرافيك، وتسير عملية الرسم على سطح فارغ دون إضافة أي تأثيرات أخرى. يلعب الرسم الرقمي ثنائي الأبعاد دورًا هامًا في تصميم رسومات رقمية ملفتة للنظر. ون مبدعاً عليه ان يعمل بطريقة إبداعية تنطوي تحت مسميات : التنسيق ، التفسير وإعادة الصياغة للعناصر المتخيلة ، او المستوحاة من الواقع وبمساعدة الحاسوب.

- **3D digital painting الرقمي ثلاثي الأبعاد**

الرسم الرقمي ثلاثي الأبعاد D3 هو أحد أنوع فن الرسم الرقمي المتطورة، وقد حقق شعبية أكبر من رسومات الرسم الرقمي ثنائي الأبعاد D2، إذ يضاف بعض التأثيرات التي تجعل الصورة أقرب للواقع، وتعطيها بُعدًا عميقًا ووقعًا بصريًا أفضل، الأمر الذي جعل صور الرسم الرقمي ثلاثي الأبعاد تستحوذ على انتباه المشاهد أكثر من الرسومات ثنائية الأبعاد

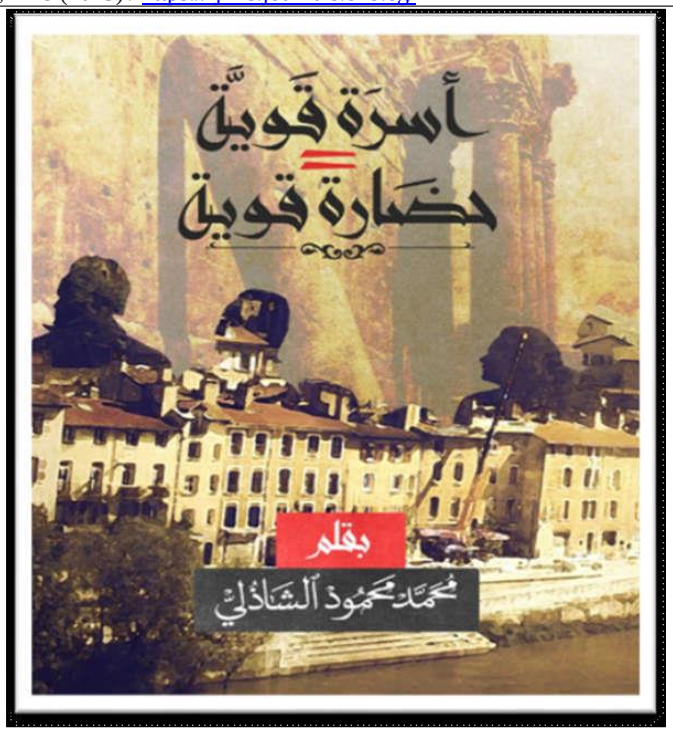
- **(Digital Photography)التصوير الرقمي**

التصوير أكثر أنواع الفنون الرقمية استخدامًا، فمع تطور الحواسيب وأنظمة المعالجة، نشأ مفهوم التصوير الرقمي، الذي تُستخدم فيه تكنولوجيا رقمية لمعالجة الصور، بدلًا من المعالجة الكيميائية التي كانت تتم في كاميرات الفيلم سابقًا. شكل(٢٤), (٢٥)



شكل يوضح (٢٤)الأفكار المتباينة، وخلطها ببعضها بعضًا حتى ينتج عنها صورة ذات فكرة جديد

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.



شكل يوضح (٢٥) للمصور استخدام عشرات البرامج والتطبيقات لضبط وتعديل الصور الملتقط

أهم العوامل التي تساعد على نجاح التصوير الرقمي هي الإضاءة وتعديلات ما بعد التصوير، إذ يمكن للمصور استخدام عشرات البرامج والتطبيقات لضبط وتعديل الصور الملتقطة. ولعل أشهر البرامج المستخدمة لذلك برنامج أدوبي فوتوشوب Adobe Photoshop.

- **النحت الرقمي Digital sculpting**

النحت الرقمي فكرة النحت الحقيقيّ على الطين تمامًا، إذ يتوفر في البرنامج المستخدم للنحت الرقمي إمكانيات عديدة مثل: سحب، وتنعيم، ودفع، ونزع الشيء وغيرها من حركات النحت التقليدي. ومن أكثر البرامج تميزًا في النحت الرقمي برنامج Zbrush الذي يتيح مميزات شاملة للمهتمين بمجال النحت ثلاثي الأبعاد.

- **أساليب الفن الرقمي**

الأسلوب الصفرى : تبنى الفنان هذا الأسلوب إذا كان سيبدأ في تصميم كافة عناصر مشروعه من الصفر دون نسخ أو تقليد تصاميم أخرى.

الأسلوب التجميعى : ينتشر هذا الأسلوب في فن القطع (الكولاج) باختيار مجموعة من العناصر المُصممة مسبقًا وتجميعها في ملفٍ واحد

الأسلوب المختلط: وهو أسلوب ما بين الصفري والتجميعي، فيختار الفنان مجموعة من الصور التي قد يُعدلها وفق رؤيته أو متطلبات المشروع، وقد يترك بعض العناصر الأخرى دون تعديل، أو يكون هناك عنصر جديد كليًا مع عنصر مُسبق التصميم. (جابر، ٢٠٢٠)

استنتاجات الدراسة ومدى صحة فروضها

استنتاجات الدراسة:

1. ساهمت التقنية الرقمية في تحقيق تحول جذري في تصميم أغلفة الكتب، حيث أصبحت الأغلفة لا تقتصر على وظيفتها التقليدية (حماية المحتوى) بل أصبحت وسيلة اتصال فعّالة وجاذبة.

2. البرمجيات الحديثة مثل Photoshop وIllustrator مكنت المصممين من تحقيق مستويات جديدة من الإبداع والابتكار من خلال مرونة التعديل وإمكانية التجريب بسهولة.

3. أثبتت الأغلفة المصممة رقمياً قدرتها على جذب جمهور أكثر تنوعًا، من خلال استخدام الألوان، الخطوط، والرموز البصرية الحديثة.

4. تحديات التحول الرقمي تكمن في ضرورة تحقيق التوازن بين الجوانب الجمالية والوظيفية، ومواكبة التغيرات السريعة في أذواق الجمهور.

مدى صحة الفروض:

- **الفرض الأول**: توجد علاقة إيجابية بين استخدام البرمجيات الرقمية وجودة تصميم أغلفة الكتب.

نتيجة: صحيح، حيث أظهرت الدراسة أن البرمجيات الرقمية ساهمت بشكل كبير في تحسين جودة التصاميم.

- **الفرض الثاني**: يؤثر التصميم الجرافيكي الحديث إيجابًا على زيادة الإقبال على الكتب.

نتيجة: صحيح، حيث أكدت النتائج أن الأغلفة الحديثة تلعب دورًا بارزًا في جذب القراء.

©2025 IJLMS
Fayoum University Cor.

- **الفرض الثالث:** تعزز التقنية الرقمية إمكانيات الابتكار والإبداع في تصميم الأغلفة.

نتيجة: صحيح، إذ أوضحت الدراسة أن التقنية الرقمية وفرت أدوات مبتكرة تدعم الإبداع البصري.

مناقشة النتائج:

- أظهرت النتائج أن التصميم الجرافيكي باستخدام التقنيات الرقمية يعكس تطلعات الجمهور الحديث، ويُعدّ أداة فعالة لتعزيز الهوية البصرية للكتب.
- التقنية الرقمية قللت من التكاليف الزمنية والمالية للإنتاج، مما يجعلها الخيار الأمثل للمصممين ودور النشر.
- من أهم التحديات التي تواجه المصممين هي تجنب الاعتماد المفرط على القوالب الجاهزة والعمل على تطوير أساليب تعكس هوية الكتاب بشكل مبتكر.

توصيات الدراسة:

1. **للمصممين:** ضرورة التدريب المستمر على أحدث البرمجيات والتقنيات الرقمية لتحقيق أقصى استفادة من الأدوات المتاحة.
2. **لدور النشر:** اعتماد سياسات تعطي الأولوية للتصميم الجرافيكي الاحترافي كوسيلة تسويقية فعالة للكتب.
3. **للباحثين:** إجراء دراسات مستقبلية تركز على تأثير الذكاء الاصطناعي على تصميم أغلفة الكتب.
4. **للمعاهد التعليمية:** إدراج مناهج تعليمية متخصصة في التصميم الرقمي ضمن برامج الفنون الجميلة والتصميم.
5. **تعزيز الوعي** بأهمية استخدام الرموز والدلالات البصرية لتحقيق تصميمات تُعبر عن محتوى الكتب بشكل إبداعي وجذاب.

© 2025 IJLMS
Fayoum University Cor.