

لاحظ في المثال المتناسب كيف يتشارك الشعار والنص في نفس المقياس. إنه يعطي استمرارية التصميم ويجعله ممتعاً من الناحية الجمالية ، في حين أن الثاني متناقض وغير متساوٍ.

6- المساحة البيضاء White Space



يشار إلى المساحة الواقعة بين عناصر التصميم المختلفة بالمساحة "السلبية" أو "البيضاء" ، وهي جزء من التصميم لا يحتوي على أي شيء. لا توجد صور أو رسومات أو ألوان لامعة أو نص. لا شيء.

ليس بالضرورة أن يكون لون المساحة الفارغة "أبيض". يمكن أن يكون أي لون اخر وهي واحدة واحدة مبادئ التصميم الجرافيكي الأساسية . فكر في الأمر على أنه نظام غذائي: ما تأكله مهم ، لكن ما لا تأكله مهم بنفس القدر.

7- التباين Contrast



من مبادئ التصميم الجرافيكي أيضا هو التباين وينتج عند اختلاف عنصرين مرئيين أو أكثر في تكوين ما. يمكن استخدامه لإنشاء تأثيرات محددة ، والتأكيد على أهمية بعض العناصر ، وإضافة جاذبية بصرية لتصميماتك.

التصميمات التي تبدو متشابهة مملة – من خلال تجربة تدرجات الألوان والأشكال والأحجام والقوام والطباعة المتناقضة ، يمكنك إضفاء الحيوية على الأشياء. يميل الناس بشكل عام إلى التباين. إنها طريقة رائعة لجذب الانتباه والتحكم في التدفق البصري

8- التسلسل الهرمي Hierarchy



التسلسل الهرمي المرئي يدور حول تنظيم قيمة العناصر داخل تصميمك. من خلال ترتيب المعلومات من الأكثر أهمية إلى الأقل أهمية ، بهذه الطريقة تسهل على المشاهد استيعاب المحتوى الخاص بك.

يجب أن تنجذب عين المشاهد إلى العنصر الأكثر أهمية أولاً. هناك عدد من الحيل البصرية للتأثير على هذا التدفق ، بما في ذلك

9- الإيقاع

ينشئ المصممون إيقاعاً من خلال تكرار الخطوط والأشكال والألوان والعناصر الأخرى. وهذا يجعل أعيننا مسارعاً لتتبعه ، ويبني أنماطاً ويضيفي على التصميم إحساساً بالتدفق. هناك عدة أنواع مختلفة من الإيقاع:



الإيقاع العشوائي : تكرار العناصر دون أي فاصل منتظم.

الإيقاع المنتظم : عندما تتشابه العناصر في الحجم والطول وتنتشر على مسافات متوقعة.

المتدفق : الأنماط الطبيعية حيث تكون الفواصل طبيعية متوازية (مثل خطوط النمر أو مجموعة من الزهور في الحديقة)

التدرجي : تغيير تدريجي أو تسلسل من العناصر التي تتغير عبر سلسلة من الخطوات الواضحة (مثل التدرج اللوني على سبيل المثال)

بدلاً من ترك عين المشاهد تستقر على نقطة محورية ، يشجع الإيقاع المشاهد على تحريك أعينهم عبر القطعة بأكملها ، باتباع الخطوط والأشكال إلى نقاط النهاية الطبيعية. إنه شيء تراه ينعكس في الطبيعة والأعمال الفنية. فعلى سبيل المثال ، شجرة الحياة لجوستاف كليمت ، 1905.

هذا هو المثال النموذجي للإيقاع المتدفق. يستخدم كليمت خطاً حلزونياً لإنشاء الشكل المتدفق للشجرة ، مما يؤدي إلى توجيه عيون المشاهد من نقطة المركز إلى الأشكال البشرية التي تنهي القطعة.

انظر كيف تتدفق الفروع؟ تتجول عينك فوق القطعة وتتبع الخطوط والمنحنيات. هذا ما نغنيه بالإيقاع.

10- النمط Pattern

يميل الناس إلى الخلط بين التكرار في الأنماط ، وهو أمر مفهوم ، حيث يتعامل كلاهما مع العناصر المتكررة. لكن أوجه الشبه بينهما تنتهي هناك.

بينما يحدث التكرار عندما تتكرر نفس العناصر خلال التصميم ، فإن النمط يتكون من مكونات مختلفة تتكرر بنفس الطريقة. فكر في الطريقة التي يتكون بها تغليف الهدايا عادةً من عدة عناصر متكررة مختلفة – هذا نمط.

11- مقياس Scale

من مبادئ التصميم الجرافيكي أيضاً المقياس و هو المصطلح الذي يستخدمه المصممون لوصف الحجم النسبي لعنصر التصميم مقارنة بعنصر آخر. أي العنصر له "مقياس" فقط عند مقارنته بشيء آخر.

لنفترض أن طولك حوالي 180 cm. بالمقارنة مع متوسط الأشخاص ، فأنت طويل القامة ، ولكن مع لاعبي كرة السلة ستبدو قصيراً

في التصميم ، المقياس مهم لأنه يؤثر على المعنى والنبرة والتكوين الكامل لعملك. إنه العامل الأول في تحديد التسلسل الهرمي المرئي ويخبر المشاهد بما يجب التركيز عليه (وبأي ترتيب)



يساعدك أكثر من أي مقياس أساسي آخر في سرد قصة. انظر إلى هذا البوستر على سبيل المثال.

يستخدم الفنان المقياس ليأخذنا في رحلة بصرية. يظهر في هذا البوستر الشخصية الرئيسية ، بمقياس مبالغ فيه فوق مدينة نيويورك ، مما يدل على مكانته المرتفعة. الصورة الظلية الحمراء هي حضور يلوح في الأفق ، يمثل ماضيه الذي لا مفر منه.

12- التنوع Variety

التنوع ليس فقط نكهة الحياة – إنه نكهة التصميم أيضاً. من الضروري عدم الرجوع إلى نفس العناصر القديمة في التصميم للتأكد من أن الأشياء ممتعة بصرياً للمشاهدين.

التنوع يجعل الأشياء جذابة. إنه يمنع التصاميم من الركود ، والتي يمكن التنبؤ بها والمملة تماماً – كل الأشياء التي تريد تجنبها. من خلال التأكد من تنوع العناصر ، فإنك تمنع التصاميم من الشعور بالرتابة وعدم الإلهام.

13- الوحدة Unity

لقد وضعنا مبدأ التصميم الجرافيكي هذا في آخر القائمة لسبب ما الا وهو أنه يحدث فقط عندما تتعايش جميع العناصر المختلفة داخل التصميم لتشكيل تجربة شاملة ترضي العين.

تضيف الوحدة النظام وتجعل القطعة تبدو وكأنها وحدة متماسكة ، بدلاً من تركيب فوضوي من الأجزاء الفردية التي تصادف وجودها في نفس الصفحة .

- الوحدة البصرية . امتداداً لـ “التناغم” ، يتعلق الأمر بالعناصر التي تعمل معاً ، مثل أنظمة الألوان ، واستخدام الأنماط التكميلية ، وفي بعض الحالات ، تكرار الألوان والعناصر لتحقيق التناسق. مثال على ذلك هو استخدام نفس الألوان لجميع الأزرار الموجودة على صفحة ويب للحفاظ على تماسك التصميم.
- الوحدة المفاهيمية . عندما تجمع بين العناصر من أجل راحة المستخدم ؛ يتعلق الأمر بمزج الشكل والوظيفة بطريقة طبيعية. ومن الأمثلة على ذلك كيف يمكنك النقر نقراً مزدوجاً على Instagram من أجل “إعجاب” بصورة – فهذا يقلل الاحتكاك ويتطلب إجراءً أقل من المستخدم.

ان الصور نوعان :

نوع نقطي (Raster) Bitmap وآخر شعاعي Vector ويمكن العمل على هذين النوعين من الصور في الفوتوشوب بنفس الوقت



ان الصور النقطية Bitmap التي تخزن على جهاز الكمبيوتر تتكون من مربعات صغيرة تسمى بيكسل Pixel وهي اختصار لكلمة عنصر الصور Picture Element والبيكسل هو العنصر الاساسي للصور الرقمية المخزونة على الجهاز سواء حصلت عليها من القرص الصلب او الماسح الضوئي او من خلال الكاميرا الرقمية .

ان تحرير الصورة من خلال الفوتوشوب هو تعديل للبيكسلات من خلال تغيير عددها او لونها ، حيث ان كل بيكسل له لون واحد فقط وعندما تتجمع هذه البيكسلات تكون الصورة.

كما ان شاشة الكمبيوتر مكونة من بيكسلات مرتبة على شكل شبكة افقية وعمودية ويمكنك التحكم في دقة العرض من خلال تعديل قيمة البيكسلات الخاصة بالشاشة من خصائص العرض الموجودة في الوندوز.

عندما يكون مقياس التكبير للصور 100% فهذا يعني ان كل بيكسل من الصورة يعادل بيكسل من بيكسلات الشاشة ، اما اذا كان المقياس للصورة 200% معناه كل بيكسل من بيكسلات الصورة يعادل بيكسلين من الشاشة للطول والعرض .

ان زيادة عدد البيكسلات يكسب الصورة نعومة الا انه يسبب في زيادة حجم الملف مما يسبب تقليل كفاءة الحاسوب واذا كنت تريد نشر الصور على شبكة النت فان ذلك سيسبب لك مشكلة في التحميل .

هنا نلاحظ ان العناصر الثلاثة للصورة هي :

بعد الصورة Pixel Dimension ودرجة الوضوح Resolution والحجم Document Size كلها تتأثر مع بعضها حيث ان تغير احد هذه العناصر بزيادة او نقصان فان ذلك سيؤثر على قيم العنصرين الاخرين

بمعنى آخر نستطيع تقسيم أشكال الـ Graphics إلى نوعين:

1- Bitmap Images وهي تتكون من مجموعه متجاوره من النقاط او بالاحرى بكسلات –

البكسل Pixel : هو اصغر نقطة يمكن عرضها على الشاشة – تكون فيما بينها شبكة مترابطة ويكون لكل بكسل لون معين. ويختلف عدد البكسلات التي يمكنك عرضها على الشاشة حسب درجة وضوح الشاشة ، من درجات الوضوح الشائعة 1024×768 وهذا يعني أنها تعرض 768 بكسل طولا و 1024 عرضاً مما يعني انها تستطيع عرض 786432 بكسل في نفس الوقت.

ولأن الصور النقطية تتكون من بكسلات متجاورة فهذا يجعل من الصعب تكبيرها أو تصغيرها دون أن تتأثر دقتها ، فمثلا عند تصغير الصورة سيتم حذف عدد من البكسلات المكونه لها و على العكس عند تكبير الصورة سيتم زياده عدد البكسلات في الصورة ويعتمد لون كل بكسل من البكسلات المضافة على لون البكسلات المحيطة به.

يكتب اسم الملف بهذه الصيغة:

* *

نوع الملف (ثلاثة حروف) ■ اسم الملف (من حرف واحد أو أكثر)

noori . GIF

April12 . Jpg

من لوحات الصور النقطية:

JPG .

GIF .

PNG .

TIFF .

من البرامج التي تستخدم في انشاء الصور النقطية:

Adobe Photoshop .

The Gimp .

Corel Photo-Paint .

جميع الصور المأخوذة عن طريق الماسح الضوئي أو الكاميرا تكون صور نقطية.



2- Vector Graphics أو الرسومات المتجهة أو شعاعي، وتتكون من خطوط ومنحنيات تعرف بطريقة الأشكال الحسابية وتسمى المتجهات، Vectors، وهي لا تعتمد على درجة وضوح الشاشة مما يعني أنها تظهر بأعلى درجة وضوح ممكنة بغض النظر عن درجة وضوح الشاشة وعلى العكس من الصور النقطية فإن الصور المتجهة لا تتعامل مع البكسلات و بدلاً من ذلك فإنها تتعامل مع الخطوط و تحفظ الصورة موقع واتجاه و سمك ولون كل خط ويتم رسم كل خط في الصورة باستخدام معادلات رياضية.

من مميزات الصور المتجهة امكانية تكبيرها او تصغيرها لاي درجة دون أن تتأثر جودة الصورة ، كذلك فهي لا تتطلب مساحة كبيرة عند تخزينها. ومن لوحات الصور المتجهة: AI و CDR و DXF

ومن البرامج التي تستخدم الفكتور : **Adobe Illustrator , Corel Draw, Macromedia Flash**



ان الفرق بين الرسومات الموجهة (Vector) والرسومات النقطية (Raster) هو ان الاخير تتكون من وحدات البكسل المصطفة جنباً إلى جنب بألوان مختلفة لتشكل صورة اما الرسومات الموجهة فهي عبارة عن مسارات وخطوط غير مصنوعة من البكسل ولذلك يمكن تكبيرها وتصغيرها دون خسارة الجودة ولذلك عليك ان تستفيد من هذه الخاصية في تصميم الشعارات والمطبوعات باستخدام الفكتور.

التصميم الكرافيكي

وهو أحد أكثر تقنيات التصميم حضوراً في عالم التجارة والأعمال، حيث يوظف المصمم عناصر التصميم، من ألوان وخطوط، ونصوص أو رسوم توضيحية لإنتاج رسائل تسويقية، وبناء العلامة التجارية التي أصبحت أمراً ملحا بالنسبة للشركات والمقاولات الناشئة.

تشير استطلاعات الرأي إلى أن أكثر من 75% من المستهلكين تجمعهم روابط وجدانية بالأسلوب الذي تصمم به العلامات التجارية. من هنا فإن مصممي الكرافيك بحاجة إلى ممارسات أكثر إبداعية لتجهيز هويات بصريات وشعارات احترافية، تلخص حضور الشركة ومسارها التنافسي، وتترجم قصة بأكملها إلى رمز.

ومن أنماط التصميم الكرافيكي : التصميم الإعلاني، وتصميم النشر والتحرير، وتصميم التعبئة والتغليف، وتصاميم الهوية البصرية، ثم التصميم المتحرك.

يتكون كل تصميم فني جرافيكي graphic design من مجموعة من العناصر، وتكوين التصميم design غالباً لا يخرج عن هذه العناصر، وكل عنصر له وظائف وتأثيرات في نفس المشاهد، وعناصر التصميم الجرافيكي أو جرافيك ديزاين graphic design تشمل الخطوط lines والأشكال shapes والألوان color والخامات texture والفراغات space والنصوص text.

ويستطيع غير المتخصصين التمييز بين التصميم الجيد والتصميم الرديء، بسبب وقع التصميم وتأثيره في نفس المشاهد، فالتصميم السليم هو الذي يراعي أسس ومبادئ التصميم الجرافيكي graphic design في تكوين وتوزيع عناصره، ومن ثم يقدم التصميم رسالة إعلامية ويحقق الهدف المرجو منه.

ويعتقد الكثيرون من هواة التصميم والمبتدئين في هذا المجال أن مجرد تعلم أدوات برنامج مثل الفوتوشوب Photoshop أو الـ illustrator أو غيره من برامج التصميم، يجعلهم مصممين جيدين، وهذا تصور خاطئ، فلا يشترط للمصمم تعلم برنامج محدد للتصميم، وليس كل محترف لأدوات وأوامر الفوتوشوب يطلق عليه مصمم، فالفارق كبير بين من يمتلك أدوات وأوامر برامج على الكمبيوتر، وبين من يمتلك أسس ومبادئ وقواعد ومهارات التصميم، وفي هذه السطور نتناول العناصر المكونة للتصميم، ونوضح في مقالة أخرى الأسس والمبادئ التي ينبغي أن تتوفر في التصميم.

عناصر التصميم الجرافيكي | graphic design مكونات التصميم

التصميم الجرافيكي أو جرافيك ديزاين graphic design كما كل تصميم يتكون من مجموعة من العناصر، وهي تقريباً نفس العناصر الفنية في أغلب أنواع التصميمات، كتصميم الديكور وتصميم الأزياء، وتعددت تصنيفات المتخصصين في سرد عناصر التصميم ومسمياتها لكنها في النهاية لا تخرج عن العناصر التالية.

أولاً: الخطوط: lines

الخط هو العنصر الأساسي المكون لأي تصميم design ، فهو يحدد الأشكال ويجزئ المساحات ويقسم الفراغات، والخطوط قد تكون مستقيمة أو منحنية أو منكسرة أو حرة وعشوائية، وقد تكون مصمتة أو منقطعة أو متقطعة.

وللخطوط دلالات وإيحاءات، مثل: الخطوط المائلة قد تعطي إحساساً بعدم التوازن.

الخطوط المنحنية توحي بالحركة والانسيابية والوداعة والرشاقة والليونة.

التشكيل الحلزوني قد يوحي بالضيّق أحياناً وقد يوحي بالفرج أيضاً.
الخطوط الشعاعية تعطي إحساساً بالانطلاق، والخطوط الشعاعية المنكسرة تعطي إحساساً بالصدمة أو تشقق السطح.

الخطوط السميكة تجذب الانتباه عن الخطوط الرفيعة، لكن استخدامها المفرط قد يسبب إزعاجاً.
والخطوط وظائف واستخدامات مثل:

الخطوط الإرشادية التي تنظم العناصر والمعلومات وتضبط مساحات التوازن.

الخطوط التوضيحية التي تميز النصوص، وترتبط بين المعلومات.

الخطوط التنسيقية والتي تستخدم لتقسيم لوحة التصميم والفصل بين الكتل.

الخطوط الحركية والتي تستخدم للتعبير عن حركة أو سلوك.

الخطوط التجريدية والتي تستخدم لتبسيط الرسوم والأشكال والظلال.

ثانياً: الأشكال shapes والصور: photo

الأشكال shapes هي الرسوم التي لها مساحة مغلقة داخل التصميم design ناتجة عن اتصال الخطوط، كالمربع والمستطيل والدائرة والمثلث والنجمة، وقد تكون الأشكال ثلاثية الأبعاد كالهرم والمكعب والاسطوانة، وقد تكون عشوائية وغير منتظمة، والأشكال يمكن استخدامها في التصميم لإبراز الأشياء، أو تنسيقها.

والصور photo هي الملتقطة بواسطة الكاميرا، سواء الكاميرا الفوتوغرافية الاحترافية أو بأجهزة الموبايل وغيرها من الأجهزة الرقمية، والصورة تستخدم في بعض التصميمات ولها تأثير بارز في لفت الانتباه
استخدامات الاشكال:

تساعد في تكوين أشكال جمالية في هيكل التصميم.

تستخدم لتشكيل كتل داخل التصميم تحدد أطراف الصور والنصوص.

تستخدم في إبراز المعلومات كتحديد العناوين ورسم إطار حول الصور والنصوص.

الأشكال الرسومية التعبيرية هي لغة تواصل وتساهم في توصيل رسالة التصميم.

ثالثاً: الألوان colors وقيم الإضاءة: value

الألوان تعطي تأثيرات جمالية وتنسيقية، وتستخدم في إبراز العناصر المهمة، وفي توجيه عين المشاهد، ولها مدلولات نفسية على الوجدان والنفوس، وأثبتت دراسات أن العين حين ترصد لوناً ما تبعث برسالة إلى الدماغ فيفرز هرمونات تؤثر على الحالة المزاجية وعلى العاطفة والسلوك حسب صبغة ودرجة اللون.

والألوان الأساسية هي الأحمر، والأصفر، والأزرق، والألوان الثانوية هي البرتقالي، والبنفسجي، والأخضر، ويخضع التلوين الصحيح للعلاقة بين هذه الألوان، ويستعان في عملية اختيار الألوان بعجلة الألوان واختيار نظام التلوين المناسب حسب عدد الألوان المطلوبة للتصميم،

ولألوان مدلولات نفسية وعاطفية:

ألوان دافئة: تعطي الإحساس بالدفع والحميمية، وهي مشتقة من ألوان النار، وهي الأحمر والأصفر والبرتقالي ودرجاتها.

ألوان باردة: تعطي الإحساس بالهدوء، وهي مشتقة من ألوان البحار والسماء والأشجار، وهي الأزرق والأخضر والبنفسج ودرجاتها.

ألوان محايدة: وهي الأسود والأبيض والرمادي، وهي تستخدم لعمل توازن بين الألوان الدافئة والباردة، كما تتميز بإمكانية استخدامها مع أي لون دون قيود.

ولألوان قيم values وهي الإضاءة التي تتحكم في مستوى سطوع وكثافة اللون، فزيادة الضوء يفتح اللون وتقليل الضوء يغمق اللون، ومستويات الإضاءة تبدأ من اللون الأبيض مروراً بدرجات الرمادي وانتهاءً باللون الأسود، واختلاف القيم اللونية يساهم في تنسيق الصورة ويخلق عمقاً من خلال تدرج قيم اللون الواحد.

رابعاً: الخامات: Textures

الخامات أو الأنسجة Textures تعطي ملمساً خاصاً للسطوح، من النعومة أو الخشونة أو اللمعان أو الكثافة، وأشيع استخدامها كبديل عن الخلفيات ذات الألوان المصمتة، ولها أشكال متعددة كخامات الرسوم الزخرفية، وأشكال الورق، والحبيبات، والألياف، والزجاج، والمعادن، والبلاستيك، وغيرها.

والنمط pattern هو بمثابة وحدة زخرفية أو غير زخرفية، يتم تكرارها بطريقة هندسية منتظمة أو بطريقة عشوائية.

استخدامات الخامات:

تضفي طابعاً وملمساً خاصاً للتصميم خاصة في المساحات الفارغة.

تخلق شعوراً بالعمق والبعد الثالث 3D كخامات الجدران والنقش.

تعطي تأثيرات جمالية للكتل والنصوص وتميزها على الألوان المصمتة.

خامساً: المساحة والفراغ:

والمقصود هنا المساحة السلبية أو الفراغة المحيطة بكتل التصميم الجرافيكي graphic design ، ولا يشترط أن يكون الفراغ باللون الأبيض، فقد يكون بنفس لون الفراغ الموجود بالتصميم، وقد يكون خاماً.

فوائد الفراغات: الفائدة الرئيسية هي راحة العين وسهولة المتابعة، ومن ثم تترك وقعاً مريحاً في نفس المشاهد.

تساهم الفراغات حول الكتل في إبراز مكونات الكتل وجذب الانتباه لها.

تعطي انطباعاً احترافياً للتصميم على عكس التصميم المزدحم قليل الفراغات الذي يترك انطباعاً مربكاً ومشتتاً. وتساهم الفراغات في تنسيق التصميم والتمييز بين فقرات النصوص.

يمكن خلق أشكال إبداعية من المساحة السلبية، وهو أسلوب احترافي يستخدمه بعض المصممين.