وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة المثنى

كلية الهندسة

المادة : رسم وتصميم معماري

المرحلة : الاولى

التدريسي:م. هديل سعد-د.سؤدد عبد الغني

المحاضرة الاولى

مبادئ التصميم |Graphic Design

أسس ومبادئ التصميم الجرافيكي graphic design هي التي تميز بين المصمم designer وغير المصمم، فاستيعاب أساسيات ومبادئ التصميم design علمياً وعملياً، هو البداية الصحيحة لكل مبتدئ في مجال التصميم، بعد معرفة عناصر التصميم.

وكثير من هذه المبادئ هي تقديرية تخضع لشعور وإحساس المصمم، وينمو هذا التقدير بالممارسة المستمرة، وبالتأمل العميق في تصميمات المحترفين، وهذه الأسس هي نتاج خبرات تراكمية تطورت مع مرور الوقت.

عناصر التصميم الجرافيكي graphic design وماهية تكوين التصميم design ووظائف كل عنصر، وهى بداية هامة قبل الشروع في تناول الأسس والمبادئ الخاصة بالتصميم الفني.

ماهي اسس ومبادئ التصميم الجرافيكي Graphic Design ؟

في هذه التدوينة الجديدة على موقع الياس تيك سوف اقدم لكم اسس ومبادئ التصميم الجرافيكي graphic design,فالاسس و المبادئ هي التي تميز بين المصمم وغير المصمم، فاستيعاب أساسيات ومبادئ التصميمdesign ، هو البداية الصحيحة لكل مبتدئ في مجال التصميم، بعد معرفة عناصر التصميم.

مبادئ التصميم الأساسية:

أولا الوحدة والتقارب:Proximity

والمقصود بالوحدة هي وحدة العناصر المكونة للتصميمgraphic design ، أي وجود علاقة تربط بين هذه العناصر، والعلاقة قد تكون شكلية بتوحيد نمط رسم الأشكال مثل نمط الأشكال الهندسية أو نمط الخطوط المنحنية أو نمط زخرفي، وقد تكون العلاقة لونية، بتوحيد نظام التلوين المستخدم، وتشمل الوحدة أيضا وحدة الفكرة، أي طرح موضوع أو فكرة واحدة دون تشتيت، أو وحدة الموضوع، وكذلك

وحدة الأسلوب كاختيار أسلوب التصميم المسطح Flat أو التصميم ثنائي الأبعاد D 2أو التصميم ثلاثي الأبعاد D.3

أما التقارب، فالمقصود به وضع الكتل المتشابهة تحت تصنيف واحد أو جمعها في مساحة واحدة بشكل متقارب أو متلاصق، فتظهر وكأنها كتلة واحدة، مما يسهل على المشاهد فهم العمل الفني ككل بنظرة سريعة.

ثانيا التوازن:Balance

لغويا هو التساوي في الثقل، وفي مجال التصميم الجرافيكي graphic design هو الاحساس بالاستقرار والتوازن، أي تعادل العناصر المتقابلة في التصميم، وتوازن الكتل يولد الشعور بالراحة، والتوازن 3 أنواع:

توازن محوري: أي على جانبي محور ارتكاز رأسي، وقد يكون التوازن متماثل وفيه تتطابق الأشكال والكتل والخطوط على جانبي اللوحة تماثلا كلياً، وقد يكون التوازن غير متماثل وفيه لا تتطابق الأشكال فقد تختلف في اللون أو الشكل أو الملمس أو غير ذلك.

توازن اشعاعي: أي الدوران حول نقطة أو كتلة ارتكاز

توازن وهمي: لا يعتمد على محور أو نقطة ارتكاز ظاهرة، وإنما يعتمد على الإحساس بالتوازن، وهو يعطي حرية أكبر للمصمم، لكن تقدير هذا التوازن ليس سهلاً، فقد يعتمد على عوامل مركبة من تقدير ثقل الألوان ونسبة الفراغ المتناسبة حول الأشكال، ومدى قرب أو بعد الكتل عن محور الارتكاز الوهمي، وعوامل أخرى متعددة.

ويستطيع المصمم تحقيق التوازن بتكرار الأشكال وتغيير الأحجام وتوزيع الكتل قربا وبعدا عن محور الارتكاز، وتنسيب الفراغات.

معايير لحساب التوازن:

الحجم: الكتل الكبيرة لها وزن بصري أعلى من الكتل الصغيرة.

اللون: درجة التشبع اللوني الأعلى أثقل بصريا من اللون قليل التشبع، واللون الغامق أثقل بصريا من الفاتح، وتقدير الثقل اللوني يعتمد على إحساس المصمم.

الموضع: فالكتلة البعيدة عن محور الارتكاز أثقل بصريا من الكتلة القريبة.

التعقيد: فالكتلة ذات الشكل المعقد أثقل بصريا من الكتلة المنتظمة.

ثالثا: الحركة Movement والإيقاع:Rhythm

المقصود بالحركة هو شعور المشاهد بوجود حركة داخل التصميم الجرافيكيgraphic design ، وهو إحساس ناتج عن توزيع العناصر بطريقة توحي بالحركة، وتتحكم في طريقة حركة العين المتتابعة داخل التصميم، وللحركات اتجاهات وأشكال، وقد تكون سريعة أو بطيئة، ووجود حركة في التصميم يضفي عليه الحيوية.

ومن أمثلة الحركة: تكرار شكل بأوضاع مختلفة للإيحاء بالحركة، واستخدام صور معبرة عن الحركة كتطاير أطراف الملابس أو الشعر للتعبير عن وجود رياح، واستخدام الأسهم والخطوط الموجهة لحركة العين، وكذلك استخدام الألوان بطريقة تحدد بداية اتجاه حركة العين ثم الانتقال مع حركة اللون وانسيابه داخل التصميم.

أما الإيقاع فهو مصطلح موسيقي، يعبر عن معزوفة أو نغمة متكررة، وفي التصميم يعبر عن حركة لها وقع خاص يضفي الجاذبية على التصميم ويبعد عنه الملل، ويتحقق الإيقاع من خلال التكرار أو التنوع أو التدرج.

أمثلة للإيقاع:

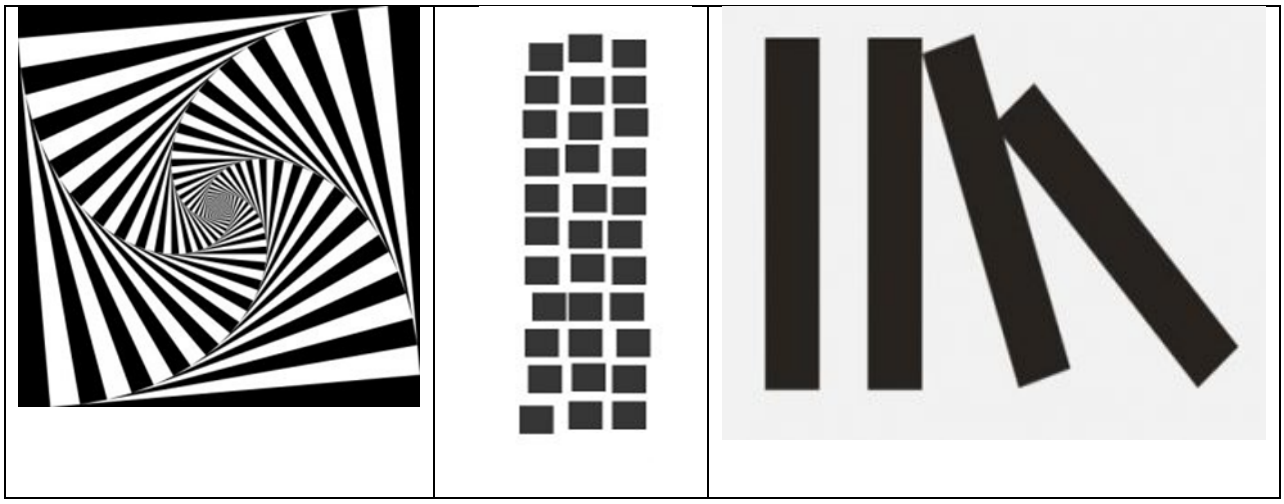
تكرار كتلة مع تغيير اللون، وهو إيقاع رتيب.

تكرار كتلة مع تغيير اللون والحجم والشكل، وهو إيقاع غير رتيب.

تكرار كتلة بشكل متناقص، وهو إيقاع متناقص.

تكرار كتلة بشكل متزايد، وهو إيقاع متزايد.

تصميم حركة انسيابية مثل تدفق المياه، وهو إيقاع سلس



رابعا: التباين:Contrast

المقصود بالتباين هو درجة التضاد بين العناصر المتقاربة والمتلاصقة داخل التصميم الجرافيكي graphic design، والغرض من التباين هو إظهار وتمييز عناصر التصميم عن بعضها، وكلما زاد التباين زاد الوضوح، ويتم التباين بتغيير اللون أو الحجم أو الخط أو التباعد، وغير ذلك، فوجود لونين متضادين يوضح الشكل أو النص، وجود أحجام صغيرة وأحجام كبيرة يوضح الفرق بين الشكلين.

خامسا: السيادة Dominance أو التركيز:Emphasis

التركيز أو السيادة هو إبراز جزء معين من التصميم، بغرض لفت الانتباه وتوجيه العين إليه، بحيث يستحوذ هذا الجزء على اهتمام المشاهد، ويوجه تركيزه عليه، ويمكن تحقيق هذا التركيز بطرق عديدة.

أمثلة لتحقيق التركيز والسيادة:

رسم خطوط توجيهية تشير لمركز السيادة.

تمييز مركز السيادة بألوان أو إضاءة مختلفة.

إبراز الجزء المراد التركيز عليه وجعل موضعه في المقدمة.

توجيه البصر، مثل جماعة يتجه بصرها نحو الهدف.

عزل الشكل بعيدا عن الزحام أو أقرانه المتعددة.

عمل إطار حول الجزء المهم.

أيضا يمكن تحقيق التركيز بتمييز الحجم أو الموضع أو تغيير نوع الخط في حالة النصوص.

سادسا: التنسيق والمحاذاة:Alignment

التنسيق يعني توزيع العناصر بشكل مرتب وليس بطريقة عشوائية داخل مساحة التصميم الجرافيكي graphic design، وترتيب العناصر يتحقق اعتمادا على المحاذاة، إما من حواف الأشكال أو من خطوط مركزها، والمحاذاة قد تكون مستقيمة أو منحنية أو معتمدة على مخطط ما.

وينبغي للتصميم الجيد أن يراعي التناسب الصحيح بين الكتل والفراغات، وكلما زاد حجم الكتل احتجنا لفراغ أكبر، والتناسب يشمل الأحجام والمساحات والصور والنصوص والألوان، فمثلا يراعى التناسب بين حجم العنوان وحجم المتن، والتناسب بين درجات الألوان.