

الجزء الأول

على شبكة أبو نواف  
www.abunawaf.com

# حصرياً

## أصول

# التصميم الرقمي

للمصمم أكرم فروانة  
www.firwana.com

من هو المصمم الرقمي؟

شروط التصميم الرقمي

خطوات نحو التصميم الرقمي

خصائص الفن المستهدفت

الجزء الأول

لغة الألوان

التنسيق اللوني

التأثير الفسيولوجي للألوان

الجزء الثاني

منتديات المصمم أكرم فروانة  
أصول التصميم الرقمي

دورات تعليمية - دروس مميزة - أدوات - خدمات مجانية

www.firwana.com

a@firwana.com - 00972599322565

2006-2007

# إهداء

لكل طالب علم حقيقي...  
لكل مصمم مبتدئ  
أهدى جهدي المتواضع هذا

بين يديك  
خبرتي المتواضعة في مجال التصميم

ولأن لا خير في كاتم علم  
أنشر هذه النسخة لمن تحب

وكما تحب ألا يتعدى أحد على حقك  
فلا تتعدى على حقوق هذا الكتاب

المصمم:

أكرم عبد القادر فروانتي

النسخة مقدمة من:  
موقع ومنتديات المصمم أكرم فروان  
[www.firwana.com](http://www.firwana.com)  
[www.firwana.com/froum](http://www.firwana.com/froum)

الناشر الرسمي لهذا الكتاب:  
شبكة ومجموعة أبو نواف البريدية  
[www.abunawaf.com](http://www.abunawaf.com)

هذه نسخة تجريبية  
نتقبل آرائكم واستفساراتكم  
على البريد الإلكتروني التالي:  
[a@firwana.com](mailto:a@firwana.com)

**لقد** صمم هذا الكتاب ليكون دليلاً لكل مبتدئ في مجال

التصميم الرقمي، حيث يتناول الكتاب مجموعة من النقاط الهامة التي لم تركز عليها أي كتب أخرى، فكل الكتب تدخل مباشرة في تعريف القارئ كيفية استخدام برامج التصميم الرقمي، شارحة بالتفصيل المستفيض أدوات هذه البرامج، وكيفية التعامل مع الصور، ومعالجتها.

**غير** أننا في هذا الكتاب ارتأينا أن نقدم الجديد! وستلمس ذلك

بنفسك، سنتناول في هذا الكتاب فكرة التصميم، وكيف تكون مصمماً فذاً، مبدعاً، وسنطرق باب الألوان وطرق اختيارها، وتأثيرها النفسي والعضوي على كل من يرى تصميمك.

**كما** وسنبسط لك طريقة التعامل مع أكثر البرامج شهرة في

مجال التصميم الرقمي وهو برنامج ADOBE PHOTOSHOP، مدعمين شرحنا بالصور، متبعين طريقة المشاريع في التصميم، فنريك التصميم بصورته النهائية ثم نبدأ بخطوات محددة شرح الخطوات التي أدت إلى هذا التصميم.

**إذن هيا** ... شمر عن ساعديك، واجلس جلستة صحيحة على

مقعدك وابدأ في قرائه الفقرات التالية..

لعل أبرز ما يميز مجال التصميم الرقمي، هو الحدائثة، فالمصمم الرقمي فنان أجاد استخدام الفأرة، كما برع الفنانون في استخدام الفرشاة، القاسم بين كلا الفنانين - الرقمي والتقليدي - هو الموهبة، واختلافاً في طريقة إخراج إبداعهما، ففنان نصب ثلاث أرجل خشبية، وأمسك بصينية ألوانه وفرشاته، وانطلق يصور إبداعه لوحة ورقية غاية في الجمال.

والفنان الرقمي مبدع، تمرس استخدام الكمبيوتر، وعرف خباياه وأسراره الرائعة، فعرف كيف يوظف التقنية العالية، والدقة الفائقة في رسم لوحة رقمية باستخدام أحد برامج التصميم الرقمي، وهو جالس على مقعده يحرك فأرته، ويضرب ضربات هادفة على لوحة المفاتيح، مستفيداً من أدوات الرسم التي

يوفرها له البرنامج، ومتميزاً عن الفن التقليدي، بأن أدواته لا تضيع هنا أو هناك، وألوانه لا تتفقد أبداً، عدا عن ذلك أنه وإن أخطأ فلن يمزق اللوحة نصفين!

وكما هو الحال في الفن التقليدي، ودعنا نقول الفن الورقي.. فإن هناك قوانين ضابطة، ومعايير محددة ليخرج الفن من كونه فناً فقط إلى كونه علماً نافعا يستفيد منه المجتمع، ويمكن تعليمه وتدريبه في المدارس والجامعات. لذا فإن للتصميم الرقمي مجموعة من الشروط والقوانين التي سنتطرق إليها في هذا الكتاب، لتجعلنا قادرين على أن نحكم على تصاميمنا.

وفي ختام مقدمتي...

أسأل الله أن أقدم علماً مفيداً ينفع الناس، فلا بارك الله في كاتبه علم.



بقلم المصمم:

أكرم عبد القادر فروانه

## من؟؟ هو المصمم الرقمي...؟

إن المصمم الرقمي هو ذلك الفنان الموهوب، الذي يجيد استخدام برامج الحاسوب المتخصصة بالرسم ومعالجة الصور وتوظيفها للتوظيف الصحيح لخدمات فكرته.

وهو شخص صاحب رسالته، ليس هاوياً فقط، بل لديه العلم والمعرفة الكفيلة بصقل موهبته وهوايته، ولعل التصميم قد أصبح علماً جديداً في زماننا، فهناك كليات متخصصة تخرج المصممين بمختلف أنواعهم، سواء كانوا مصممين مواقع إلكترونية، أو فنيي تحريك، أو مصممي إعلانات، أو برامج فيديو مستخدمين برامج الملتيميديا القوية والمتنوعة، وهم رغم اختلاف تخصصاتهم إلا أنهم اشتركوا في سمتين أساسيتين، الأولى هي الإبداع والثانية هي استخدامهم الحاسوب كأداة للتصميم.

وهناك فئة من المصممين الرقميين مشهورين بمؤثراتهم البصرية التي يركزون عليها، فأداتهم هي الألوان والأبعاد، وعيون البشر هي تلك النافذة التي تحكم على براعتهم، فإن كان للمؤثرات البصرية التي استخدموها معني فأضفت فكرة جديدة لامست مشاعرهم أو عالجت مشكلاتهم كانت أكثر إبداعاً.

وأغلب الأفلام اليوم، وإن شئت فقل إن أكثر الأفلام اليوم تأثيراً في النفس البشرية تلك الأفلام التي تركز على الصورة الظاهرة تركيزاً أساسياً، فنجد خبراء المؤثرات البصرية قد برعوا في خلق جو من التفاعلية الفائقة، وتشعر كأنك في داخل الفيلم الخيالي رغم إيمانك بأنه مجرد فيلم. وليست الصورة فقط هي من يعطي ذلك الجو فقط بل إن تكامل العمل أو الفيلم من مؤثرات صوتية، وبصرية، وشخصيات الفيلم هي من يعطيك هذا الشعور.

والحال شبيه تماماً بألعاب المحاكاة Simulation Games والتي ليست مجرد لعبة! بل هي عالم افتراضي متكامل برع فيه جميع أنواع المصممين الرقميين والمبرمجين.

ومن هذه المقدمة البسيطة نستطيع أن نصنف المصممين الرقميين إلى أنواع على حسب طبيعتها الوسط / الحاسة التي يتعاملون معها:

- مصممون يهتمون بحاسة البصر فقط.
- مصممون يهتمون بحاسة السمع فقط.
- مصممون يهتمون بحاستي البصر والسمع.

ويختلف حتى المصممون ضمن نفس الحاسته مع بعضهم، فمثلاً نجد بعض المصممين المهتمين بحاسته البصر قد أجادوا التصميم ثنائي البعد، والبعض الآخر أجاد التصميم ثلاثي البعد، وبعضهم تخصص في التصميم الثابت، والآخر في التصميم المتحرك..

## صفات المصمم الرقمي...

هناك مجموعة من الصفات التي يشترك فيها جميع المصممون الرقميون، وهذه الصفات لا تعدو عن كونها مجرد إطاراً عاماً وليس محددات نهائياً لهذه الصفات، وهي على النحو التالي:

١- **مبدع**، والإبداع بأبسط تعاريفه: " تحويل الشيء المألوف إلى شيء غير مألوف لدى الناس، أو تحويل الشيء غير المألوف إلى مألوف لديهم ". والإبداع موهبة إلهية، وسجية جبل عليها ذلك المصمم أو الفنان، فهو يرى الأشياء من منظور آخر، ومن زاوية مختلفة، وحال مصمنا كحال الشاعر المتوقع إحساساً، وتعكس تصاميمه شخصيته، وميوله.

٢- **إنسان** جيد استخدام الألوان، ويوظفها التوظيف الصحيح، في أعماله ومشاريعه.

٣- **ماهر** يعرف جيداً أدواته، كما الفنان، ويعرف كيف يستخدمها، فهو يستخدم الحاسوب كأداة، وبرامجه المعقدة كوسيلة لإخراج فكرته للنور.

٤- **صابور**، مصمم لجعل تصميمه ينقل ما يدور في عقله ووجدانه إلى الفئة المستهدفة، ويحاول إيصال أفكاره بأسهل الطرق.

٥- **يخطئ** ويستفيد من خطأه.

٦- **ناقد** ويقبل النقد، ويعمل على صقل موهبته بالخبرة وبآراء المحيطين من حوله.

٧- **مهتم** بالتفاصيل الدقيقة في تصميمه، فكلما كانت التفاصيل كثيرة وواضحة أصبحت أكثر دقة، والمصمم الناجح يعرف كيف يخفي التفاصيل التي لا يريد لها، والعكس صحيح لكي تحقق الهدف.

٨- **واثق** بنفسه أيما ثقة، مؤمن بأنه صاحب فكرة ومبدع خلاق، وفي هذا يقول ديل كارنجي، نقلاً بتصرف عن كتاب جدد حياتك للعلامة الفزالي: " أنت لا تشبه إلا نفسك، فلا الدنيا منذ خلقت عرفت إنساناً يشبهك تمام الشبه، ولا الدنيا بعد موتك ستعرف إنساناً يشبهك تمام الشبه، أنت نسيج وحدك"، فالمصممين رغم اشتراكهم في سمات الفن والإبداع والخيال الفذ، غير أنهم مختلفون شتى اختلاف، فلكل منهم أسلوبه وطريقته الخاصة في تصوير داخله، رغم أنهم يستخدمون نفس الأدوات والوسائل، والحال مشابه تماماً لكل هؤلاء الشعراء، فهم كلهم يكتبون بالقلم، ويعرفون نفس الحروف، والكلمات، لكن للمستهم، وحسبهم ذوق خاص يُطبع على مفرداتهم فتخرج بصورة جديدة، وكان اللغة خلقت لأجلهم.

٩- **مخطط** بارع، ويخصص وقتاً لتصميمه، فيحدد أهداف التصميم، ومصادر التصميم أو الخامات، والنصوص والفقرات التي يرغب في كتابتها، والبرنامج أو البرامج التي سيستخدمها، والمدة الزمنية المقدرة في التصميم.

١٠- **متخيل** لديه القدرة على تصوير ما يدور في خياله المتقدم، فيضفي على الواقع خيلاً أخذاً، وجدير بالذكر، أن الخيال صفة هامة في كل مصمم، أو في كل فنان، حيث أن الخيال في بعض الأحيان يقود إلى الواقع الحقيقي، ويعد سبباً مباشراً في تقدم الشعوب، فلو لم يكن للخيال فائدة لما كنا نركب الآن الطائرات ولا نتحدث بالهواتف النقالة..

وجدير بالذكر أن للخيال الجامح حد ونهاية، فمثلاً لا يعد الخيال مطلقاً لا نهاية له، فكيف يمكنك تخيل صوتاً أحمر اللون!

إن الخيال مهما كان - غير واقعي - هو في الحقيقة توظيف لأدوات وأشياء واقعية، فهاهم أكبر الفنانين وأعظمهم خيلاً قد استخدموا خامات الطبيعة والبيئة المحيطة بهم، فتراهم تخيلوا حصاناً ( وهو مخلوق واقعي ) على هيئة إنسان ( وهو مخلوق واقعي ) ولكن دمج المخلوقين معاً يعد محض خيال كما هو الحال في أبي الهول....

وكذلك المصمم الرقمي، فإنه يوظف الأشياء الحقيقية المحيطة به بطريقة الخاصة، لتلامس أطراف خياله المتباعدة، لتخدم فكرته والهدف النهائي من التصميم.



## شروط ومواصفات التصميم الرقمي...

لكي نطلق على هذا التصميم تصميمًا رقمياً لا بد من توفر مجموعة من الشروط المنطقية، فمثلاً كل ما يتم إدخاله بالماسح الضوئي، أو كل ما نراه على شاشة الحاسوب، أو ما يتم طباعته، هو رقمي، لأننا نتعامل مع الصورة هنا بنظام رقمي، لذا فإن معالجة الصور أو التعديل عليها باستخدام الحاسوب هو تصميم رقمي بحت، حتى وإن كانت العملية مجرد تفتيح الصورة أو تعميقها قليلاً.

ويشترك في التصميم الرقمي معدات الحاسوب Hard Ware وبرمجياته المعقدة Soft Ware في التصميم، فيجب عند قيامنا بالتصميم الرقمي أن يتوفر بحوزتنا جهاز حاسوب بمواصفات معينة، وبرامج تصميم سواء أكانت ثنائية أو ثلاثية الأبعاد.

### أنواع التصميم الرقمي الخاص بمعالجة الصور:

إن عملية تصنيف التصميم الرقمي الخاص بمعالجة الصور يمكن تصنيفه إلى شقين، وذلك حسب الشكل النهائي من التصميم:

١- **التصميم الرقمي الثابت:** وفي هذا التصميم لا يتم التركيز على عنصر الحركة، فالصورة تكون ساكنة، وهي بدورها تصنف إلى التالي:  
\* التصميم المتجهي / الرسوم المتجهة: وهي الرسوم التي تتعامل مع إحداثيات معينة، وهي تكون بألوان محددة ومعدودة لا تزيد في أحسن حالتها عن ١٦ لون، كما أنها تتمتع بالتمدد مع المحافظة على الشكل.

\* التصميم النقطي / الرسوم النقطية: وهي الرسوم التي تحتوي على عدد كبير ومعقد من الألوان، وتعتمد بصفة أساسية على ثبات البكسل عند التصميم، وعند تمدد هذا النوع من الرسوم تكبر البكسلات معها دون الحفاظ على الدقة فتتشوه الصورة.

ومن أمثلة هذا النوع من الرسوم، الصور التي تتم سحبها من خلال الماسح الضوئي، أو الصور الفتوغرافية الملتقطة بالكاميرات الرقمية أو التقليدية.

٢- **التصميم الرقمي المتحرك:** وهذا النوع من التصميم يتم

التركيز على تحريك الصورة، والتصميم المتحرك ما هو إلا عبارة عن صور

ثابتة متكررة مع اختلاف في موضع بعض عناصر الصورة، ومراعاة الزمن، حيث يعرف التصميم حينها بالمتحرك، ومن البرامج المشهورة في هذا المجال برنامج ADOBE FLASH الذي يعمل على تحريك الصور من نقطة بداية إلى نهاية مع مراعاة العنصر الزمني للحركة.

وكما يقول صاحب موقع مازن التعليمي <http://www.mazoo.com/>

فإن إتقانك للرسم الثابت أولاً يعد مفتاحاً ومدخلاً أساسياً للتصميم الرقمي المتحرك الذي تتوالى إطارات الصور الثابتة فيه فتظهر متحركة.

## لكن إن أردنا تصنيف التصميم الرقمي على حسب الأبعاد فالموضوع

ليس بالصعب...

إن معالجتنا للصور بمختلف أنواعها تكمن في بعدين أساسيين...

البعد الأول:

١- التصميم ثنائي البعد ( ٢ Dimension ) ٢D:



إن فكرة التصميم الرقمي ثنائي البعد تعتمد في أساسها على الرسم المسطح، فلا يوجد عمق للتصميم، بمعنى أننا أهملنا الارتفاع...

إن التصميم ثنائي البعد يركز على العرض والطول للعناصر التي يتم تصميمها، فنجد الرسم والتصميم هنا أسهل، والبرامج التي تتعامل مع الرسم بهذه الطريقة تعد أخف وأسرع من تلك ثلاثية الأبعاد. جدير بالذكر أن التصميم ثنائي

البعد وثلاثي البعد يمكن أن يكونا تصاميماً ثابتة أو متحركة، فأغلب الرسوم الكرتونية التي نشاهدها هي ثنائية البعد لكنها متحركة، وبالمثل هناك رسوم ثلاثية البعد تعطي صفة القوة والواقعية في الرسم.

وعند الرسم ثنائي البعد لابد من مراعاة الدقة في التصميم، فبكل بساطة يمكن تحويل الرسم ثنائي البعد إلى رسم يظهر وكأنه ثلاثي البعد إذ استخدمنا عنصر التدرج اللوني والإضاءة والظلال بشكل إيجابي.

## ٢- التصميم ثلاثي البعد ( ٣ Dimension ) ٣D:

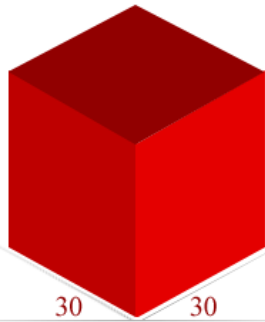
يعتبر التصميم ثلاثي الأبعاد إن توفر البعد الثالث وهو الارتفاع أو العمق، ليصبح لدينا عرضاً وطولاً وارتفاعاً، وتختلف أنظمة التصميم ثلاثي البعد اختلافاً كبيراً من حيث أنظمة التصميم التي نتعامل معها، والتي تسمى بالمناظير.



إن علم التصميم الرقمي ثلاثي الأبعاد علم واسع تتلاطم فيه أمواج الدقة مع الإبداع، والبرامج التي تدعم هذا النوع من الرسوم هي برنامج بالفعل قوية، وتحتاج إلى تعامل خاص، وخبرة كبيرة في التحكم بالعديد من الأمور كالإضاءة والظلال ومراكز النظر، والحركة... الخ. ويجب الإشارة هنا إلى أن معظم برامج التصميم ثلاثية الأبعاد تتعامل مع رسوماتها كمساقط أمامية وجانبية وأفقية، لتخرج في النهاية صورة ثلاثية الأبعاد، يمكن بعد ذلك إضفاء عنصر الحركة عليها كما في برنامج ٣D MAX المشهور بذلك.

وأنواع التصميم الثلاثي الأبعاد معلومة وتعتمد على الزاوية التي يتم رسمها وسنتطرق إليها الآن بشيء من التبسيط:

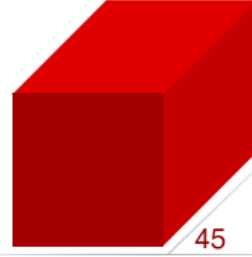
### ١- النظام الأيزومتري ISOMETRIC:



إن فكرة الرسم بهذا النظام تعتمد على رسم خط عمودي يسمى Center Line والذي يحدد نقطة تماثل التصميم، لذا فإنه يسمى بالتصميم متمائل الوجوه، ولكي يكون لنا ذلك لابد أن نأخذ زاويتين أفقيتين مقدارهما ٣٠ درجة كما في الشكل المجاور.

## ٢- النظام الأوبليك Oplique:

إن هذا النظام لا تتماثل فيه زوايا الرسم المنظوري، حيث يتم رسم الشكل الجانبي بزواوية أكبر من ٣٠ درجة، وهي ٤٥ درجة، في حين يبقى الوجهة الأمامي للتصميم على الخط الأفقي لذا فهو غير متماثل.



ولا يختلف هذا النظام عن سابقه

من حيث اللاحقيية فيه، فكال

النظامين السابقين يركزان على الطول والعرض والارتفاع بشكل ثابت. ولكن الطبيعية تخالف هذا، فالأشياء القريبة تكون أكبر دائماً من الأشياء البعيدة، لذلك وجد النظام الحقيقي المعروف ب Perspective أو نقطة التلاشي...

## ٣- النظام Perspective أو نقطة التلاشي:

إن هذا النظام يعد المدخل الواقعي في الرسم، وهو المحاكي للطبيعة التي نعيشها، فمعظم ألعاب المحاكاة الثلاثية الأبعاد قد بنيت على هذا الأساس، وهي أن الأشياء القريبة دائماً أكبر من البعيدة، ولكي يتسنى لنا فهم طبيعة هذا النظام، يجب علينا

تخيل أن هناك نقطة في الأفق يمتد منها مجموعة خطوط تكون الأشكال بأبعادها المختلفة، فمن هذا المنطلق سنرى أن الأشياء القريبة هي أشياء كبيرة، والأشياء البعيدة أصغر، وإن كنا في لعبة ثلاثية الأبعاد فإننا بمجرد الاقتراب إلى الداخل أكثر تكبر الأجسام البعيدة وهكذا، وبالتالي فلا توجد زاوية تحددها وإنما الذي يحدد الزوايا المختلفة هو النقطة التي في الأفق.

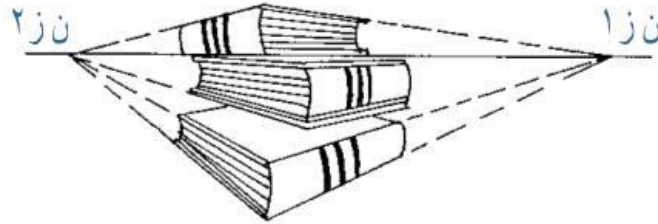
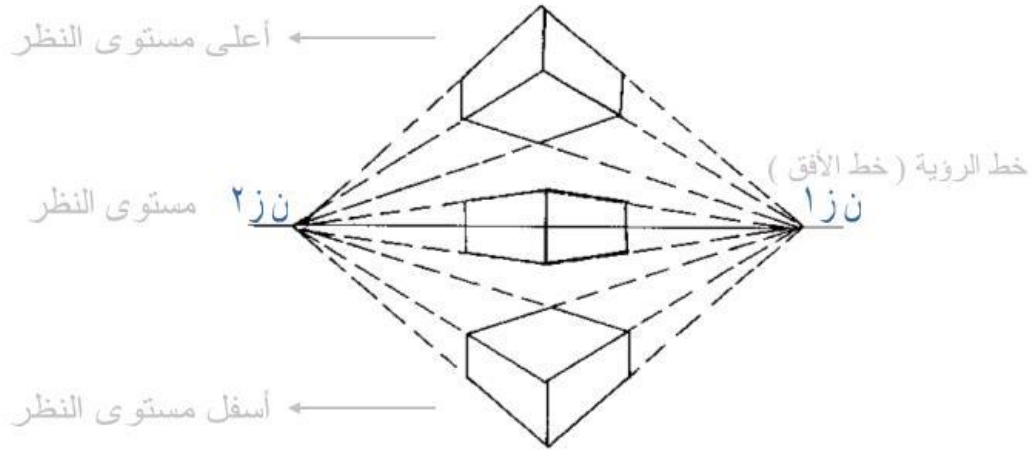
وزيادة في فهم هذا النوع من الأنظمة والتي يسمى اختصاراً لها "بالمنظور"

أورد الشرح التالي من موقع الموسوعة العربية [www.c4arab.com](http://www.c4arab.com):

مستويات المنظور:

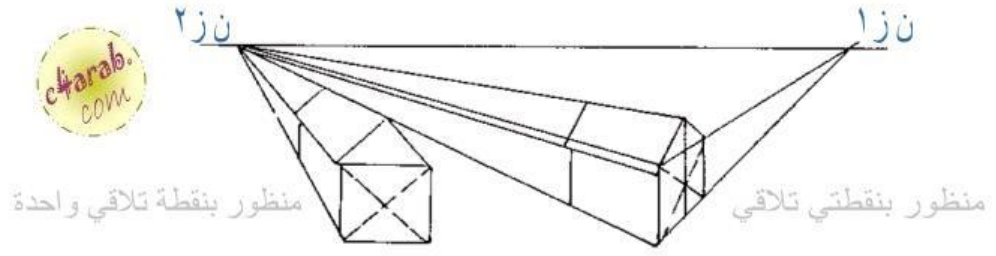
- إن المنظور إما أن يكون في مستوى النظر ويسمى منظور عين الإنسان ويكون خط الرؤية على بعد يتراوح ما بين ١٣٠ - ١٥٠ سم .
- وإما أن يكون أعلى من مستوى النظر ويسمى منظور عين الطائر - أي أعلى خط الأفق أو خط الرؤية . -
- وإما أن يكون أسفل مستوى النظر ويسمى منظور عين النملة - أي أسفل خط الأفق أو خط الرؤية -

هذه المستويات الثلاث يوضحها الرسم التالي :



المنظور ونقط الزوال:

- يرسم المنظور بنقطة زوال واحدة في حالة رسم المناظر الداخلية ، كرسم أو تصميم غرفة من الداخل .
- ويرسم بنقطتين زوال في حالة رسم المناظر الخارجية كرسم وجهة بيت خارجية .. يوضح ذلك الرسم التالي :



## كيف نصمم...؟

في الحقيقة لم تحدد أي دراسة خطوات دقيقة في عملية التصميم أو الرسم كمفهوم قديم حديث، إلا أننا يمكن أن نبسط الموضوع أكثر من خلال تقسيم عملية التصميم إلى ثلاث مراحل أساسية بسيطة وهي:

### ١- خطوات ما قبل التصميم...

وفي هذه الخطوة يقوم المصمم بتصوير مسبق قبل أن يبدأ عملية التصميم الفعلي وهي مفيدة جداً في توفير الوقت المستغرق على الحاسوب بدلاً من تضيقه في محاولة البحث عن فكرة، ولا تنسى أبداً أن التصميم مجرد فكرة، وخطوات ما قبل التصميم تتمثل في:

- ١- تحديد أهداف التصميم أهداف دقيقة ولا بأس من كتابتها أمامك للرجوع إليها أثناء التصميم، لكي لا تنسى الغرض من تصميمك.
- ٢- تحديد الفئة المستهدفة تحديداً دقيقاً ومعرفة خصائص كل فئة من الناحية العقلية والنفسية، فهي مفتاح وصول رسالتك تصميمك إليهم بنجاح.
- ٣- جمع المواد/الصور اللازمة لعملية التصميم، وهناك شروط خاصة لعملية انتقاء الصورة سنتطرق إليها بعد قليل.
- ٤- اختيار الخطوط المناسبة للغرض من التصميم والفئة المستهدفة.
- ٥- عمل نموذج ورقي (سكتش) فيه تضع تصورك المبدئي لعناصر تكوين التصميم (صور - نصوص - شعارات). مع التركيز على فكرة التصميم.
- ٦- تحديد مدة زمنية مبدئية لالانتهاء من التصميم.

### ٢- خطوات أثناء التصميم...

وهنا في أثناء تصميمك لابد من مراعاة الخطوات التالية:

- ١- اجلس الجلسة الصحية السليمة طول مدة التصميم، مع مراعاة عدم التركيز على الشاشة بنظرك لأكثر من ربع ساعة متصلة.

- ٢- لا تصمم أبدا وأنت بحالة نفسية سيئة لأن هذا يعيق عملية التصميم ولن تنجز شيء.
- ٣- لا تقم بالتصميم أبدا بعد قيامك بتصميم آخر مباشرة، لأن هذا يؤدي إلى تكرار الأفكار.
- ٤- ركز في أثناء تصميمك على الأهداف المرجوه، واستبعد كل فكرة لا تحقق أهدافك.
- ٥- اختر بعناية ألوان تصميمك.
- ٦- احفظ التصميم بأكثر من نسخة حفاظا على جهدك من الضياع.
- ٧- استعن ببعض النماذج التصميمية من مصممين مميزين إن استعصت عليك تنفيذ فكرتك.

### ٣- خطوات بعد التصميم..

بعد انتهائك الفعلي من التصميم حاول تنفيذ الخطوات التالية:

- ١- أغلق برنامج التصميم واذهب ومارس هواية أخرى كمشاهدة التلفاز، أو لعب الكرة.. إلخ، ثم عد مرة أخرى إلى التصميم وشاهدة بنظرة متأنية، وعدل على الفكرة إن احتاجت لتعديل.
- ٢- حاول أن يشاهد التصميم أكبر قدر من الناس ويفضل أن يكون بعضهم من الفئة المستهدفة واترك لهم حرية النقد البناء، وعدل بناء على قناعتك بصحة نقدهم.
- ٣- اعرض تصميمك على من طلبه منك، وتقبل نقده، وطور الفكرة كما يراها صاحب الشأن بما يتماشى مع أسس التصميم التي تعلمتها.

ملاحظة:

لا أعني بتقبل النقد بأن جميع الذين ينقدون نقدهم صحيح، فالموضوع ليس بالمطلق هكذا، بل بالعكس فأنت كمصمم لك أسلوبك الخاص أيضا في إيصال فكرتك، ولكن ما أعنيه أنه أثناء تصميمك قد تنسى أو لا يخطر ببالك أنك قد أغلقت جانبا ما، وذلك بسبب تراحم الأفكار في خيالك.



## نبذة عن مواصفات الصورة الجيدة:

تذكر دائماً المثل الصيني الشهير: " الصورة الواحدة تغني آلاف الكلمات "، نعم هي كذلك ولكن إن توفرت مجموعة من المواصفات في الصورة تجعلها لغتاً ناطقة وهذه الشروط هي:

- ١- التكوين: ونعني به وضع كل تفاصيل وعناصر الصورة في علاقة متألّفة بعضها مع بعض بحيث تشكل توازناً يشعر المشاهد من خلاله بالراحة والاستحسان والقبول.
- ٢- تناسق الضوء مع الظلال والأجسام والألوان في الصورة، مع الاهتمام البالغ بزوايا الصورة.
- ٣- بساطة الصورة من أهم معايير جمال الصورة.
- ٤- الصورة الجيدة هي أكثر صورة تخدم الهدف الرئيسي في عملية التصميم.
- ٥- دقة الصورة وحجمها الكبير، صفتين بالغتي الأهمية في التصميم.
- ٦- ضبط الكادر وعمق الميدان بما يخدم التصميم صفات أساسية في الصورة الجيدة.

## الفئة المستهدفة:

مفهوم بالغ الأهمية أحببت أن أتطرق إليه عمداً، وهو جوهر نجاح التصميم، وبعيداً عن التعاريف المطولت، فإني قد صغت تعريفاً بسيطاً يقودنا لفهم ما المقصود بالفئة المستهدفة، وأهميتها في مجال التصميم الذي نطرق بابه الآن..

إن الفئة المستهدفة: هي تلك الفئة العمرية التي تتميز بخصائص نفسية وعقلية وجسمية معينة وهي الفئة المستفيدة من التصميم ( سواء أكان هذا التصميم بواستراً، إعلاناً، موقعاً إلكترونياً، غلاف كتاب، مطوية... إلخ ).

والفئة المستهدفة تتميز بأنها متباينة حتى في داخل الفئة نفسها، ولكن هناك ضوابط عامة وهي ما تعيننا في هذا المجال، وتمكننا من جعل تصاميمنا أكثر ملائمة مع كل فئة. وسأورد فيما يلي وصفا موجزا لكل مرحلة عمرية وما يميزها من جانبيين أساسيين هما الجانب النفسي الإنفعالي، والجانب العقلي/

الإدراكي/ اللغوي. وتناولنا الفئات العمرية الأولى لما بها من أهمية وخصائص تعد مؤثرة كلياً في علمية التصميم، ويجب مراعاتها، وهذه المراحل هي:

- ١- مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٢- مرحلة الطفولة المتأخرة.
- ٣- مرحلة المراهقة.

الطفولة المبكرة ( من ٣ إلى ٦ سنوات )		
الجانب النفسي الإنفعالي	الجانب اللغوي	الجانب العقلي
- تقل مشاعر الخوف من الأشياء المباشرة، وتنشأ المخاوف من الأشياء غير المباشرة ( كالخوف من المجهول- الظلام - الوحدة ).	- في نهاية السنة الثانية تصبح حصيلة الكلمات عنده من ٣٠٠ إلى ٤٠٠ كلمة. - في سن ٣ سنوات تصبح حصيلة كلماته ألفي كلمة، ويفهم ألفي كلمة. ويستخدم جملاً من ٢ إلى ٥ كلمات، مع عدم معرفة قواعد النحو. - في سن ٤ سنوات تكون حصيلته ٢٠٠٠ كلمة. - في سن ٥ سنوات تصبح حصيلته ٢٥٠٠ كلمة، مع مزيد من التحكم في إيقاعات الصوت والنطق.	١- مرحلة تسبق تكوين المفاهيم: - التمرکز حول الذات. ( يدرك الأشياء والأشخاص من خلال ذاته ). - إضفاء الحياة على الكائنات والأشياء غير الحية. - اللعب التوهمي ( يتخيل العصا أصبحت حصان ). - يدرك الأشياء حسب مظهرها، ولا يقوم بالتفكير التأملي. - يصنف الأشياء بناء على صفة واحدة، ويعجز عن تصنيفها على أساس

<p>أكثر من جانب.</p> <p>- يتسم تفكيره بالاستدلال التحويلي.</p> <p>٢- المرحلة الحدسية:</p> <p>- يصنف الأشكال الهندسية على أساس أنها صفة واحدة.</p> <p>- لا يدرك معنى البقاء ( صفة الحجم مع اختلاف الشكل ).</p>		
---	--	--

الطفولة المتأخرة ( من ٦ إلى ١٢ سنة )	
الجانب العقلي	الجانب النفسي الإنفعالي
<p>يصنف بياجيه مرحلة التفكير في هذه المرحلة بأنها تعتمد على الخبرة الحسية الملموسة، والعمليات العقلية المحسوسة هي:</p> <p>١- عمليات القلب ( الضرب والقسمة): <math>٣ \times ٤ = ١٢</math>... <math>١٢ \div ٤ = ٣</math></p> <p>٢- التصنيف في فئات: أرقام زوجية وأرقام فردية.</p> <p>٣- التسلسل: مثل ترتيب أرقام معينة ترتيباً تصاعدياً أو تنازلياً.</p>	<p>- استقرار نفسي.</p> <p>- يكون دور المعلمين والأخصائيين النفسيين ووسائل الإعلام مؤثراً في تدعيم شعور الطفل بذاته وحمائته من أثار المواقف القاسية، وذلك من خلال القراءة واللعب والبرامج الهادفة.</p>

الطفولة المراهقة ( من ١١ إلى ١٥ سنة )

الجانب العقلي	الجانب النفسي الإنفعالي
<p>- يعتمد على التفكير المجرد في حل المشكلات المختلفة.</p> <p>- يحدث أيضا نمو في المهارات العقلية والقدرات الرياضية كحساب النسب والتفكير الاستقرائي والاستنباطي.</p>	<p>- استقرار نفسي.</p> <p>- يكون دور المعلمين والأخصائيين النفسيين ووسائل الإعلام مؤثراً في تدعيم شعور الطفل بذاته وحمايته من أثر المواقف القاسية، وذلك من خلال القراءة واللعب والبرامج الهادفة.</p>