



مقرر التصميم الرقمي ١-٢
(السنة الثالثة) مسار عام
الفصل الدراسي الثاني

المعلمة : نجود دحمان

الفصل السادس



تصميم واجهات الموقع الإلكتروني

Web Site Interface Design UX UX UI

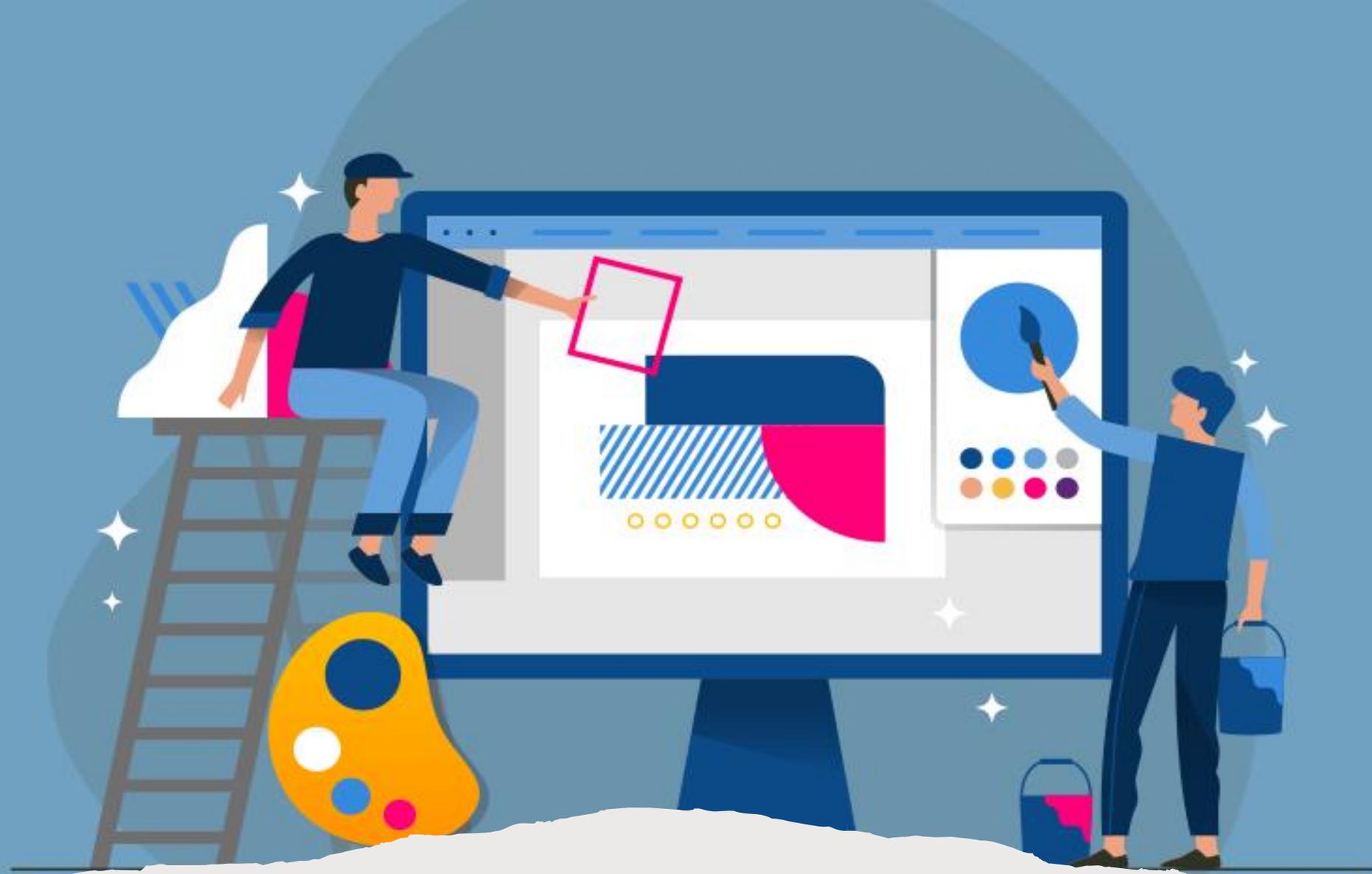
1. ماهية تصميم واجهة المستخدم الـ UX وتجربة المستخدم UX.

2. الخطوات الإجرائية الأساسية لتصميم واجهات الموقع الإلكتروني.

3. الخطوات الإجرائية الأساسية لرسم المخططات الهيكلية WirFrames.

4. الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي.





الدرس الرابع الخطوات الإجرائية الأساسية للتصميم المرئي

أهداف الموضوع

١ معرفة التصميم المرئي وعناصره ومبادئه.

٢ تحويل المخطط الهيكل من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي.

الهدف الأول



أن يكون الطلبة قادرين على معرفة التصميم المرئي وعناصره ومبادئه.



التصميم المرئي Visual Design

يقصد به تصميم الجزء الذي يشاهده المستخدم ضمن أي منتج فيزيائي أو رقمي، ويتم ذلك عبر استخدام مجموعة من العناصر والمبادئ التي تسمح بتكوين هذه التصاميم بطريقة تكون مناسبة وسهلة الاستخدام.



عناصر التصميم المرئي في البيئة الرقمية

Volume الكتلة

@eusoagliu

Shapes الأشكال

@eusoagliu

Lines الخطوط

@eusoagliu

Color اللون

@eusoagliu

Value القيمة

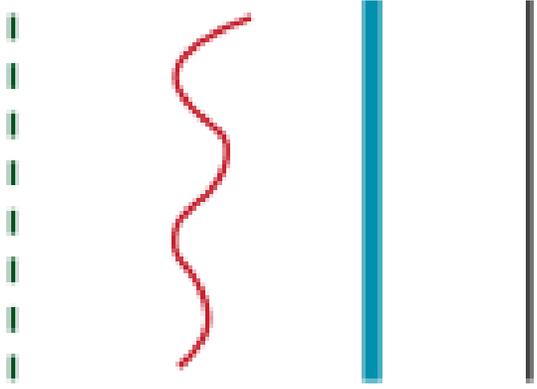
@eusoagliu

الخطوط Lines

تعد الخطوط من أبسط عناصر التصميم المرئي، فلا يمكن أن تجد أي تصميم لا يحتوي على خطوط بشكل ما،

خواص الخطوط :

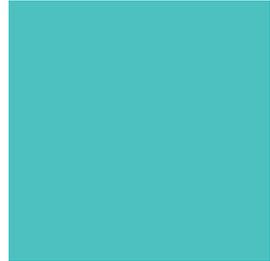
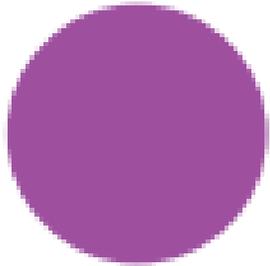
- خطوط مستقيمة.
- خطوط مائلة .
- خطوط بسماكات مختلفة.
- خطوط متقطعة.



هذه الخواص توفر للخطوط مرونة كبيرة، تساعد المصمم في توظيفها في الكثير من الأماكن ضمن التصميم، مثل: فصل العناصر عن بعضها أو الإشارة إلى جزئيات محددة ضمن التصميم.

الأشكال Shapes

تعد الأشكال النموذج الأكثر تطوراً من الخطوط، فهي مجموعة من الخطوط المشكلة معاً حتى تكون شكلاً ما، فهناك



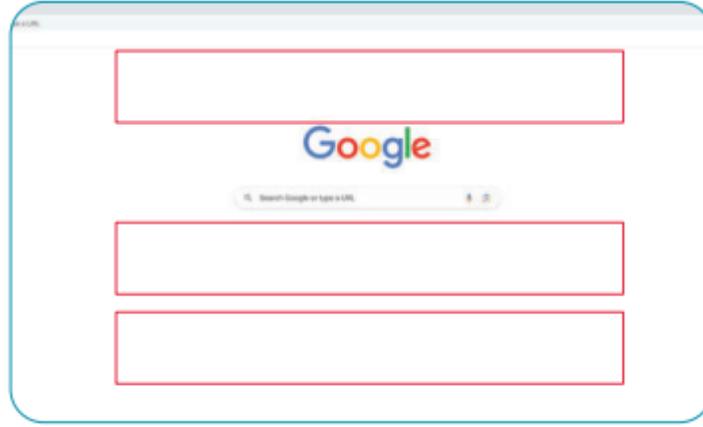
■ المربعات

■ والمستطيلات

■ والدوائر

وغيرها من الأشكال الأكثر تعقيداً،

وتستخدم الأشكال في تكوين عناصر أخرى، أو في جمع وفرز وإعادة ترتيب مجموعة من العناصر التي قد تكون من نوع واحد ضمن التصميم.



شكل رقم (20-6): مثال على المساحة البيضاء

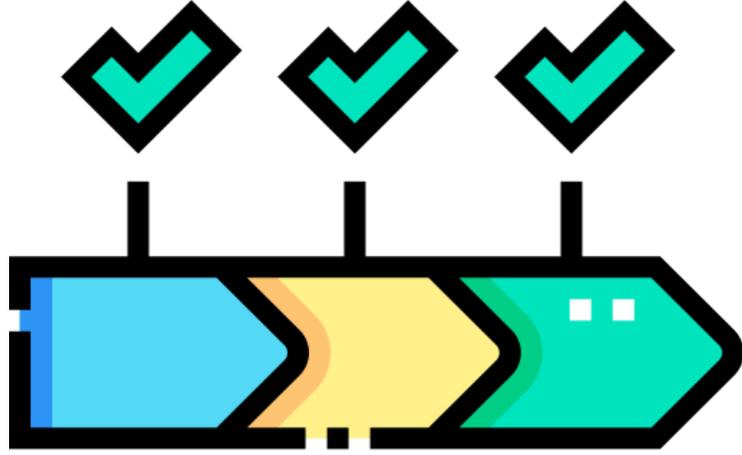
المساحة البيضاء White Space

المساحة البيضاء أو السلبية هي أي منطقة ضمن التصميم لا تحتوي على شيء، وعكسها المنطقة التي تحتوي على العناصر وتسمى المناطق الإيجابية، ومع البساطة الشديدة لهذا العنصر **(فهو لا يحتوي على شيء)** إلا أن المساحة البيضاء مهمة جداً ضمن التصميم، فهي تساعد على إبراز بعض العناصر والمفاهيم بشكل مبسط للمستخدم، بالإضافة إلى أنها مهمة من أجل فرز باقي العناصر وجعلها غير مزدحمة ضمن التصميم.

الكتلة Volume

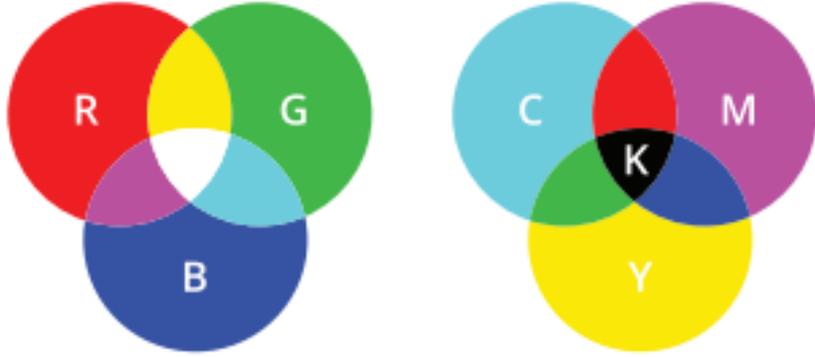


بعض التصاميم تظهر بشكل **ثنائي البعد**، مثل المنشورات وواجهات الاستخدام، أي أنها لا تملك سوى بعدين عرض وارتفاع، وهناك تصاميم أخرى تظهر بأشكال **ثلاثية الأبعاد** ضمن التصميم، والعناصر التي تعبر عن هذه الأشكال هي **ما تسمى بالكتلة**، حيث يتم التعبير عن البعد الثالث بشكل وهمي ضمن التصميم.



القيمة Value

تستخدم القيمة للتعبير عن المناطق المعتمدة والمناطق المنارة،
وينتج عنها الظلال التي تعطي التصميم نوعاً من الواقعية،
وتستخدم القيمة من أجل إيجاد التباين بين العناصر المختلفة،
وغالباً من أجل توضيح البعد الثالث ضمن التصميم.



اللون Color

تعد الألوان من **أكثر العناصر المستخدمة** ضمن التصميم،
أيضاً للألوان تفاصيل كثيرة ومعقدة تجعل استخدامها يقدم الكثير من الميزات،
حيث تستخدم الألوان لإيجاد التباين والتركيز على جزئيات محددة، وأيضاً
من أجل إرسال معانٍ مختلفة حسب درجة اللون المستخدمة وحسب نوع
الشريحة المستهدفة من الجمهور.

مبادئ

التصميم المرئي

التباين

Contrast

الوحدة

Unity

التوازن

Balance

الهيمنة

Dominance

التسلسل الهرمي

Hierarchy



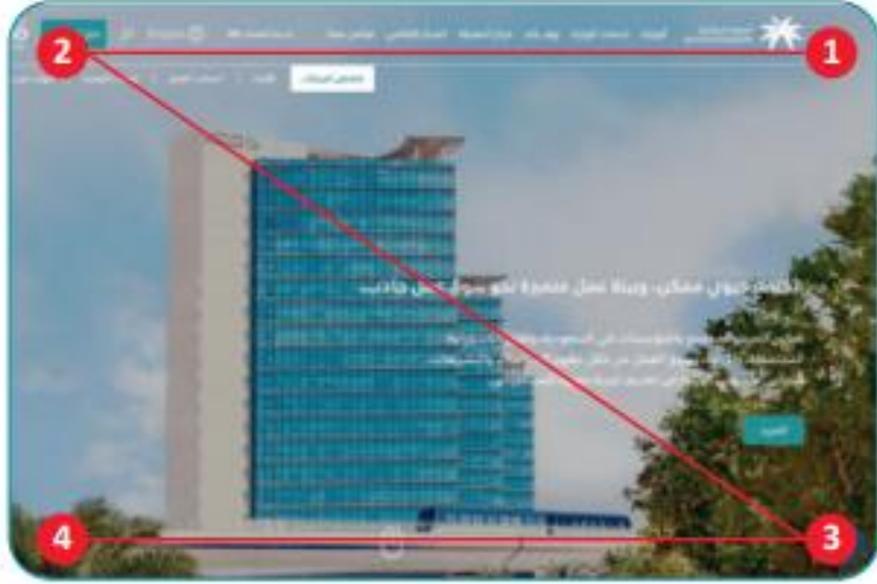
الوحدة Unity

الوحدة تعني ترتيب العناصر المكونة للتصميم وفق مجموعة محددة بطريقة يسهل على المستخدم تمييزها، حيث إن سرد العناصر بشكل عشوائي وعدم ترتيبها يربك فهم المستخدم للتصميم.



التسلسل الهرمي Hierarchy

يعد التسلسل الهرمي مهماً جداً ضمن أي تصميم، فهو يوضح أهمية العناصر بالنسبة لبعضها، فكلما كان العنصر أكبر زادت أهميته أكثر، ويستخدم التسلسل الهرمي بشكل عام ضمن النصوص، حيث تظهر العناوين الرئيسية في النصوص المكتوبة في الكتب بحجم كبير، وتأتي العناوين الفرعية بأحجام أقل، ثم النصوص بالحجم الطبيعي، هذا التسلسل الهرمي للنصوص يوضح ترتيبها للمستخدم بشكل منطقي عند القراءة.



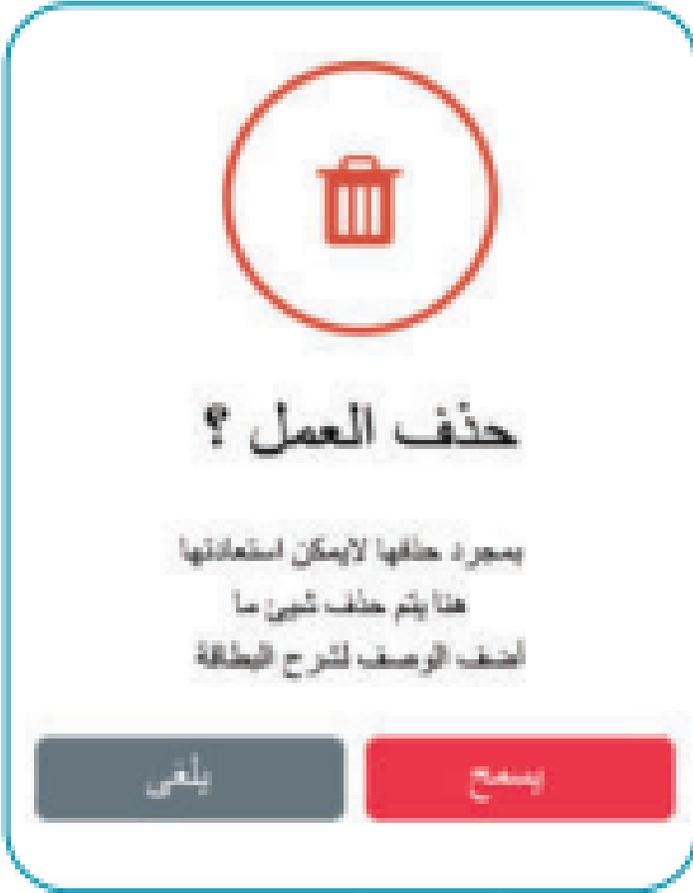
التوازن Balance

تفضل عين الإنسان العناصر المريحة لها، فالتصاميم أو المنتجات التي تكون فوضوية لا تريح العين عند النظر إليها، لذلك غالباً ما يقوم المستخدم بإزاحة نظره عنها **والتوازن يتمثل في**

ترتيب العناصر بطريقة منطقية متوازنة

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.



التباين Contrast

يعتمد التباين على إعطاء قيمة مخالفة لبعض العناصر ضمن التصميم بشكل مبالغ فيه، بهدف جعلها مختلفة تمامًا عن باقي التصميم، أي جعلها متباينة بهدف إبرازها لعين المستخدم،

وكمثال عن التباين:

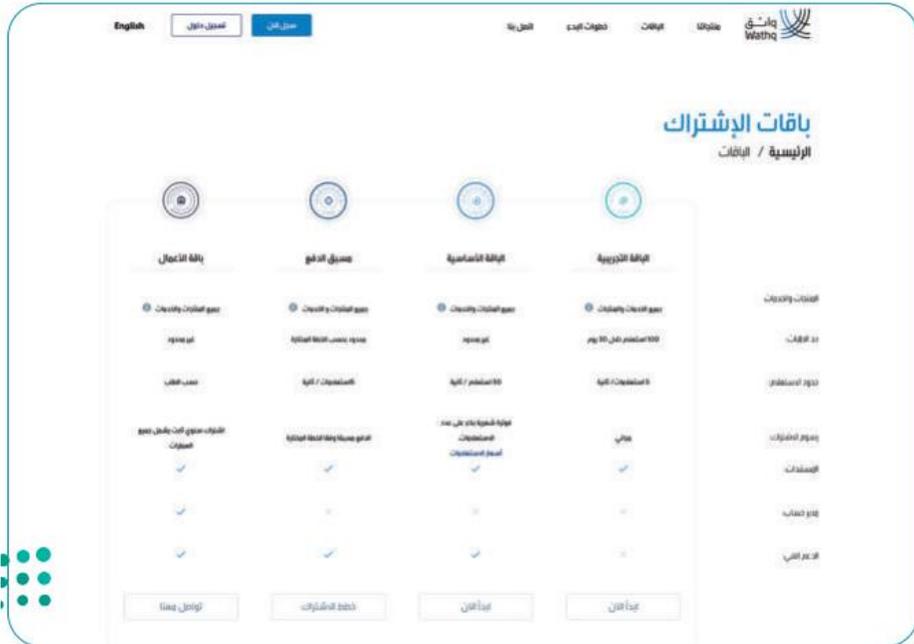
نجد أن أزرار الحذف غالبًا ما تكون بلون أحمر مختلف عن باقي التصميم، لكي يستطيع المستخدم تمييزها عن باقي العناصر بسهولة.

الهيمنة Dominance

يستخدم هذا المبدأ من أجل إظهار اختلاف ملحوظ لأحد العناصر عن عناصر مشابه له بشكل واضح

وكمثال عن استخدام الهيمنة:

نجد أن الشركات تستخدم هذا المبدأ ضمن جدول عرض الأسعار الخاص بالاشتراكات، حيث تجد أن أحد هذه العروض ملون بطريقة مختلفة تماماً بهدف دفع المستخدم للاشتراك ضمن هذه الحزمة تحديداً عبر إبرازها بشكل واضح.



شكل رقم (26-6): مثال على الهيمنة

تقويم تكويني



تعد الخطوط من أبسط عناصر التصميم المرئي



المساحة البيضاء أو السلبية هي أي منطقة ضمن التصميم لا تحتوي على شيء،

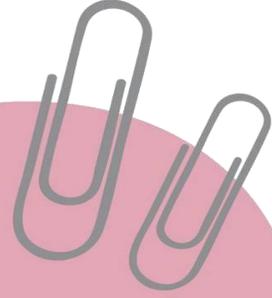


الهدف الثاني

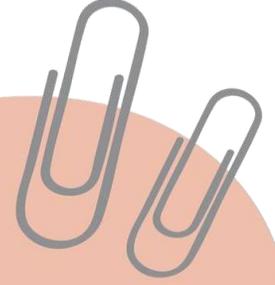


أن يكون الطلبة قادرين على تحويل المخطط الهيكل من التصميم الرقمي إلى التصميم المرئي.





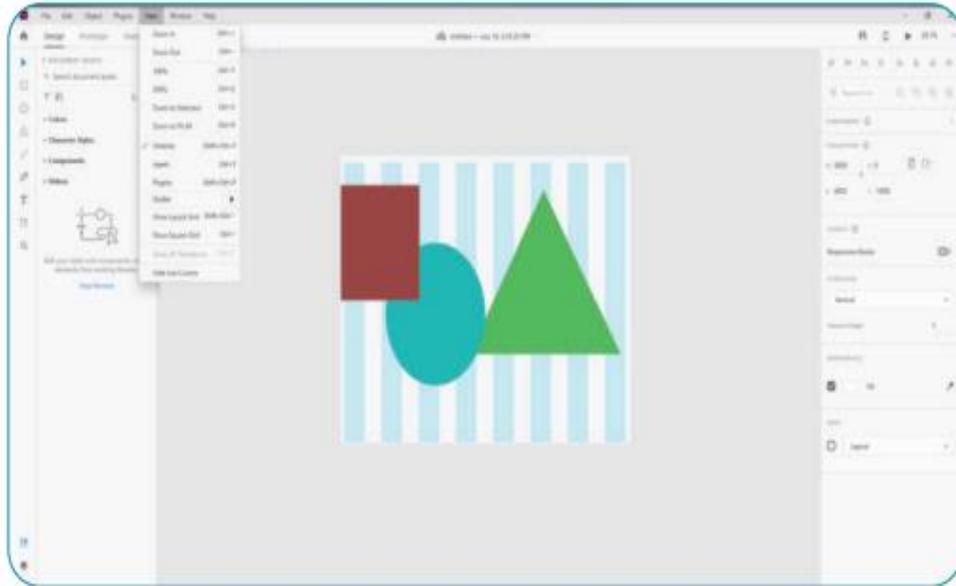
ب. التوافق مع
الأدلة
الذكية



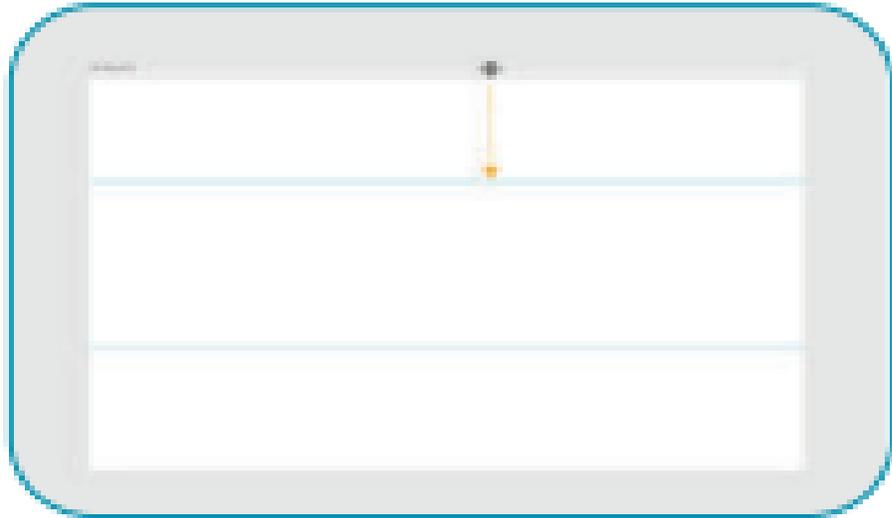
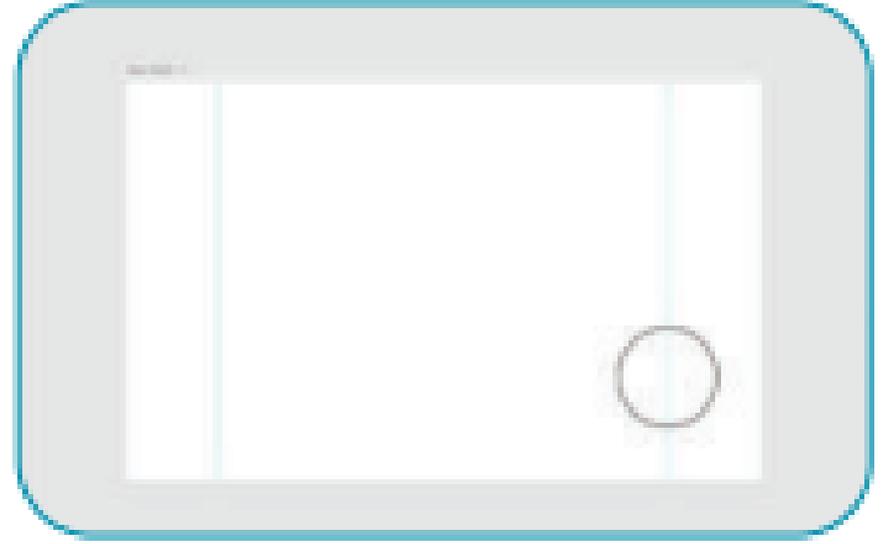
أ. إنشاء وإدارة
الأدلة
Guides

أ. إنشاء وإدارة الأدلة Guides

عند العمل على التصميمات، يمكن استخدام أدلة لمحاذاة الكائنات أو إدارة التباعد بين العناصر على لوح الرسم، تعمل الشبكات كإطار يمكن من خلاله تنظيم عناصر التصميم **مثل:** (الصور، الحروف الرسومية، الفقرات) وتضمن تناسق التخطيط.



لإنشاء **دليل رأسي** يُمرر المؤشر فوق الحد الأيسر للوح الرسم حتى تظهر الأيقونة مع الاستمرار بالنقر فوق الرمز ثم سحبه إلى الموضع المطلوب.

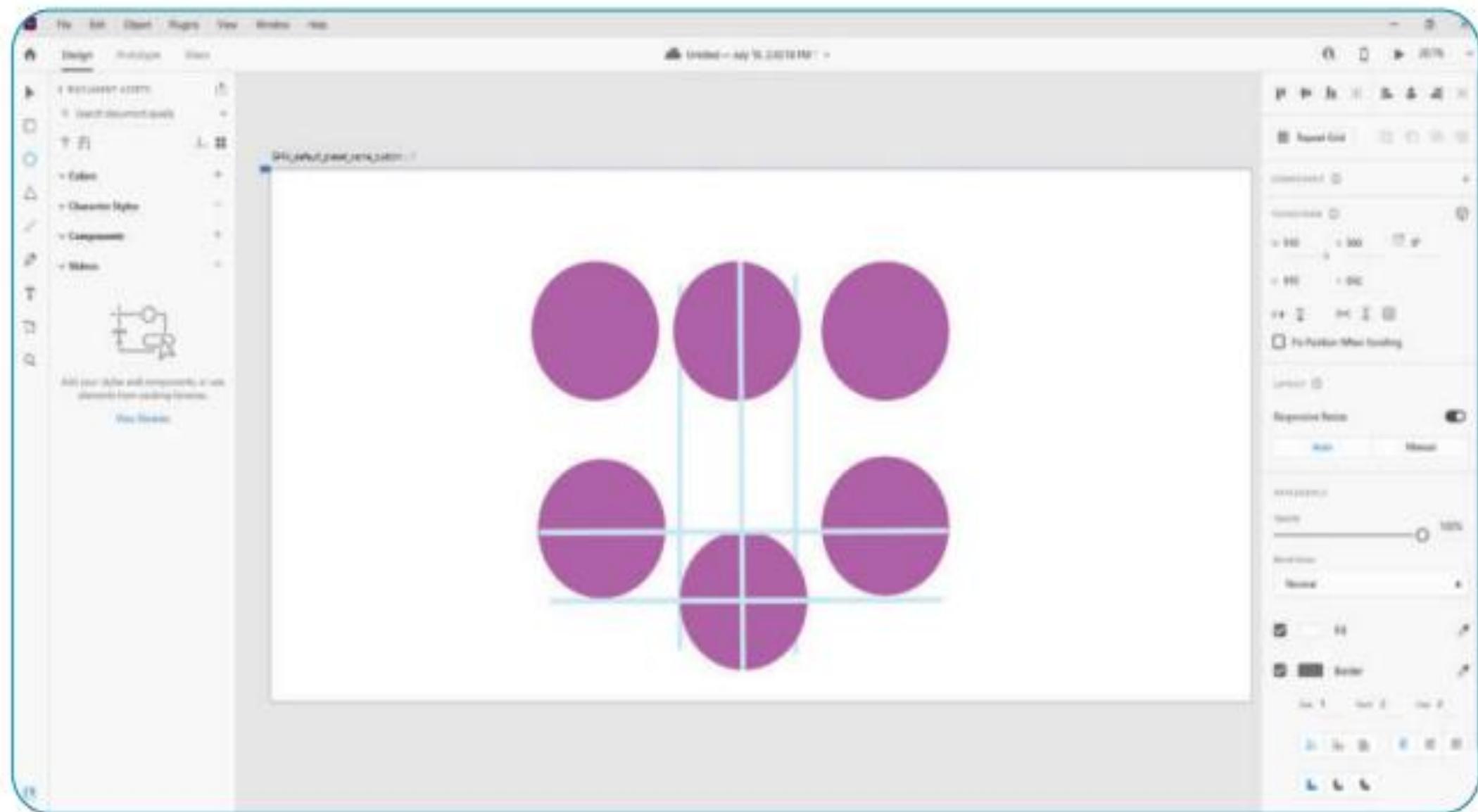


لإنشاء **دليل أفقي**، تمرر الفأرة فوق الحد العلوي للوح الرسم حتى تظهر الأيقونة. ثم السحب والإفلات إلى الموضع المطلوب.

ب. التوافق مع الأدلة الذكية

عند تحريك الكائنات تظهر بعض الأدلة التي توظف الذكاء الاصطناعي؛ لقياس التناسب والمسافات بدقة أثناء التصميم مما يساعد في المحاذاة للكائنات وهناك نوعان من الأدلة:

أدلة زهرية	أدلة زرقاء
تعرض المسافة بالبيكسل بين الكائنات المجاورة وحواف لوح الرسم.	توضح متى تتم محاذاة كائن مع كائنات أخرى أو عندما يتم توسيطه عمودياً وأفقياً في منتصف لوح الرسم أو الأصل الذي يحتوي عليه، عندما يتم عرض هذه الأدلة، سينجذب الكائن إليها تلقائياً وسيساعد في تحديد موضعها.



تقويم ختامي

من عناصر التصميم المرئي في البيئة الرقمية

التباين

التوازن

الأشكال



تقويم ختامي

من مبادئ التصميم المرئي

الهيمنة

القيمة

الخطوط

