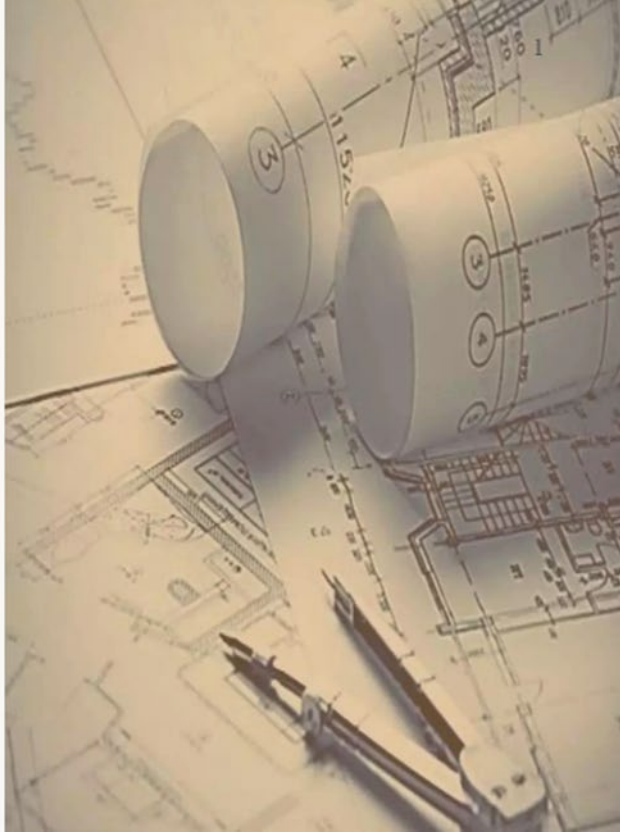
أسس ومعايير تصميم الملصقــات الإعلانيــة

Poster Design Rules



المقدمة

الملصقات وتاريخها:

يمكننا تعريف الملصقات بشكل عام بأنها أي ورقة مطبوعة مصممة لغرض معين ويمكن الصاقها على الحائط. والهدف منها أن يستنبط القارئ معلومات عن محتوى الملصق بشكل سريع.

تبعاً للمؤرخ الفرنسي "ماكس جالو" تم استخدام فكرة الملصقات قبل مائتي عام أثناء الحرب العالمية الثانية. وتم الصاقها فى أماكن مختلفة من العالم من أجل دعم الحملات الإنتخابية على سبيل المثال. من ذلك، يتضح لنا أن فكرة الملصقات قديمة جداً. مع مرور الوقت تطور استخدامها وتنوعت الأهداف التي تصمم لأجلها ولكن يبقى الهدف الرئيسى وهو إيصال رسالة معينة بشكل ملفت وجذاب .

أنواع الملصقات:

هنالك العديد من أنواعها التي تخدم اغراض متعددة غير الملصقات العلمية والأكاديمية ، فنجد تلك الأنواع منها لا يوجد له شروط معينة للتصميم كالملصقات العلمية. لذا يكثر فيها استخدام الصور والالوان والرسوم....الخ.

أنواع الملصقات الإعلانية

01 الملصقات السياسية

يكون الهـدف منها الاعــلان عن حمـــلات إنتخابية معينة للتسويــق لمرشح معين.

02 الملصقات الإعلانية

يكون الهـدف منها الألوان المستخدمة والصور بأحجام مختلفة بهدف لفت انتباه الجمهــور المستهدف الى حدث معين للإعلان عنه (منتج ، خدمة ...الخ).

03 الملصقات التعليمية

هنا نجد ان طابع البساطة والوضوح يطغي عليها وقلة اسخدام الألوان والتوازن مابين النصوص والصور المستخدمة ، فالملصق التعليمـي هو تلخيص لفكرة معينة.

04 الملصقات التعليمية غير العلمية

الملصقات المستخدمة داخل الفصول تستخدم في العادة في المدارس، فمثلاً في عدد من الدول يتم تدريب الطلاب من مراحل مبكرة على فكرة الملصقات العلمية وكيفية تصميمها، ففي هذا النوع من الملصقات؛ لا يطلب مهارة عالية في التصميم، بل البساطة بشكل كبير. ذلك لأن هذه الملصقات في العادة تحتوي على موضوع معين كدرس واحد من إحدى المواد أو على بحث صغير يكلف الطالب بعمله.
يمكن إستخدامها كذلك في الجامعات. و ذلك حتى يلخصوا فكرة مشروع يختص بمادة معينة و بشكل مختصر ويتم عرضه و شرحه في العادة داخل الفصل الدراســي.

05 الملصقات العلمية الأكاديمية

يستخدم الملصق العلمي أو الأكاديمي بكثرة من قبل الباحثين و الأكاديميين في الجامعات و الملتقيات و المؤتمرات من أجل عرض أفكار أبحاثهم و مشاريعهم بشكل علمي و تبادل الخبرات فيما بينهم و فتح مجال النقاش و الأسئلة بين الباحث والجمهور.

قواعد للتسلسل الهرمي البصري في تصميم الملصق

عند فهم كيفية تصميم ملصق ، يوجد تسلسل هرمي للأهمية مما يعني أنه يجب رؤية العناصر الأكثر أهمية أولاً. لذا يُعد التسلسل الهرمي مهارة حيوية لمعرفة ما إذا كنت ترغب في توصيل رسالتك بوضوح لأنك ستعمل بإستخدام الأشكال والأيقونات والألوان والصور والخط. الفشل في إنشاء التسلسل الهرمي بشكل صحيح يعني أن رسالتك ستكون مختلطة في أحسن الأحوال وفوضى كاملة في أسوأ الأحوال. (للحصول على أمثلة للأشخاص الذين فهموا الأمر بشكل صحيح ؛ راجع اختيارنا لأفضل تصميم ملصق موجود). عند تصميم الملصقات تجدر الإشارة إلى أن عملك يحتاج إلى توصيل الرسالة بسرعة حيث لا توجد سوى بضع ثوان لكي يتمكن المتلقي من معالجة المعلومات. هنا ، نلقي نظرة على قواعد التسلسل الهرمي للملصق والتي يجب أن تساعدك على فهم مكان وضع عناصر معينة وسبب أهميتها.

قواعد للتسلسل الهرمي البصري في تصميم الملصق

01 حجم الايقونات والاشكال

02 نوع كبير او صغير

03 توجيه العين

04 قوانين التدفق الهرمي

05 الخاتمـة

حجم الأيقونات والأشكال

يجب أن تبرز الرموز الأكثر صلة على الصفحة تتضمن إحدى أكبر قواعد التسلسل الهرمي للملصق التأكد من أن حجم الرموز والأشكال يعكس أهميتها. بمعنى آخر ؛ يجب أن تبرز الرموز الأكثر صلة على الصفحة. تذكر أن معظم الناس لا يرون سوى الملصقات عن بعد ؛ إذا كان لديك سهم ضخم على ملصق على سبيل المثال : سيرغب المشاهدون في معرفة السبب وقد يدفعهم هذا الفضول إلى إلقاء نظرة فاحصة.

طريقة أخرى لجذب العين هي من خلال استخدام الألوان. لا يقتصر دور اللون على إثارة المشاعر فحسب ، بل يساعد أيضًا في التمييز بين ما هو مهم وما هو غير ذي صلة. لذلك من الأفضل استخدام الألوان الزاهية والجريئة في ميزة مهمة حيث سيؤدي ذلك إلى جذب العين نحوها وبالتالي ضمان انها عنصر محوري في التصميم.

نوع كبير إلى صغير

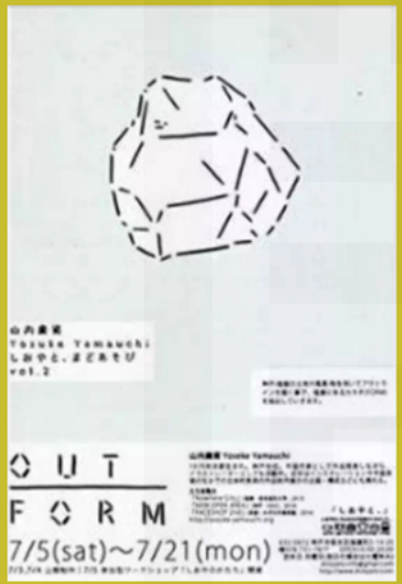
على الرغم من أن إضافة رموز كبيرة وألوان زاهية ستجذب الانتباه بلا شك . إلا أن المنطق الكامن وراء الملصق مهم أيضاً. تضمنت بعض تصميمات الملصقات الأكثر تميزًا ألوانا أبيض وأسود ؛ لقد كانوا ناجحين لأن المصمم تمكن من التأكد من أن العناصر الأكثر أهمية لها تباين نسبي مع باقي الملصق.

تتمثل إحدى طرق القيام بذلك في طلب العنوان والعنوان الفرعي والنسخة الأساسية على الملصق حسب الحجم. سيكون العنوان دائمًا هو أول ما يراه الأشخاص ، لذا يجب أن يبدو مهيمنًا على الصفحة وأن يكون مكتوبًا بخط ملحوظ، على الرغم من أن العنوان الفرعي يجب أن يكون أصغر - إلا أنه يحتاج إلى دعم العنوان.

توجيه العين

بعد الخوض في مشكلة إنشاء نص أو رمز مميز ،سيكون من العار أن تضيع ميزتك من خلال إيلاء اهتمام أقل لبقية الملصق. فبمجرد أن تنجذب العين إلى الرمز الرئيسي على الصفحة ،فإنها ستوجه انتباهها بشكل طبيعي إلى المنطقة المجاورة للرمز.
على سبيل المثال ؛ إذا كان لديك سهم عملاق يشير إلى شيء ما على الملصق فمن الواضح أن المشاهدين سينظرون إلى تلك المساحة بعد ذلك.

تثمثل إحدى طرق التعامل مع هذه المشكلة في تصميم الملصق الخاص بك ليُقرأ بطريقة مشابهة للكتاب. تكاد تكون العين البشرية "مشروطة" لتبدأ من أعلى يسار الصفحة ، ثم قم بالتمرير إلى اليمين - ثم العودة إلى الجانب الأيسر قبل اتباع هذا النمط إلى أسفل الصفحة. مع وضع ذلك في الاعتبار . من الشائع أن يكون لديك عنصر جذب الانتباه في الجزء العلوي الايسر من الصفحة مع وضع المعلومات المتعلقة بمنتج أو حدث في الجزء السفلي الأيمن.



قوانين التدفق الهرمي

توجد العديد من الملصقات التي لا تنسى!.. تتناول الأشياء بطريقة مختلفة تماما. على الرغم من أن الهدف هو نقل المشاهدين من النقطة "أ" إلى النقطة "ب"؛ إلا أن هناك طرقًا لا حصر لها تقريبًا للقيام بذلك، ربما ترغب في إيصال الرسالة بطريقة لطيفة وسريعة أو ترغب في اصطحاب المشاهدين في رحلة عبر النقاط Cو Gو X و Zأولاً.

ومع ذلك ، يمكنك أن تسأل نفسك الأسئلة التالية لتحديد ما إذا كانت رموز جذب الانتباه تتبع تقدمًا منطقيًا يقود المشاهدين في النهاية إلى المكان الذي تريدهم أن يذهبوا إليه؟

هل هناك اتجاه اتجاهي لعنصر جذب الانتباه؟

هل يعقل في سياق الملصق؟

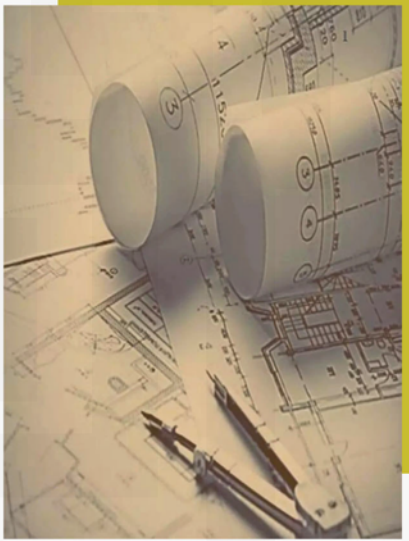
هل هو موجود في الخلفية أم في المقدمة؟

هل هو واضح في التركيز؟

الخـاتمـــة

من الخطأ افتراض أن "قواعد و قوانين" التصميم تعيقك. مع وجود تسلسل هرمي مرئي ؛ من الممكن بالنسبة لك إنشاء بعض مظاهر الترتيب في تصميم الملصق الخاص بك من خلال التأكد من أن العناصر الأكثر أهمية هي أول ما يتم رؤيته. بمجرد أن تجذب انتباه عين المشاهد ، يمكن أن تضع جانبك الإبداعي يندمج. طالما أن هناك تقدمًا منطقيًا من النقطة A وهي (عنصر جذب الانتباه) إلى النقطة B (نقطة الملصق) » يمكنك تصميم ما تريده على الصفحة .

أساسيات التصميم الجرافيكي
العناصر والمبادئ:



في تصميم الجرافيك، لبدء العمل على مشروع ما، يجب أن تكون على دراية بالأساسيات (عناصر ومبادئ التصميم). يمكنك استخدام عناصر التصميم كوحدات بناء في كل تصميم وتعمل عليها بناءاً على مبادئ التصميم التي تشكلها.

التصميم الجرافيكي مجال واسع جداً، فمن أين تبدأ؟

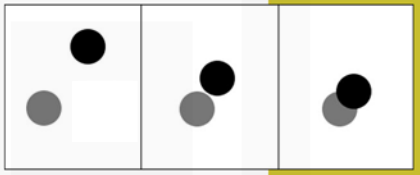
عناصر التصميم هي صندوق الأدوات الخاص بك، ومبادئ التصميم هي دليل التعليمات.

فما هي عناصر التصميم؟

عناصر التصميم هي المكونات الأساسية للتصميم الجرافيكي التي يستخدمها المصمم لإنشاء صور جذابة. تمثل العناصر جوانب الصورة التي تحدد الشكل المرئي مثل الشكل أو اللون أو الملمس أو التماثل. نقوم بترتيب عناصر التصميم لنقل حالة مزاجية معينة أو توجيه الانتباه في اتجاه معين.

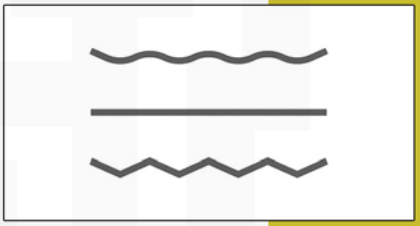
1/ النقطة: (Point)

نصر تصميم أساسي للغاية، ويمكن استخدام النقطة بمفردها أو في مجموعة لتشكيل شكل.



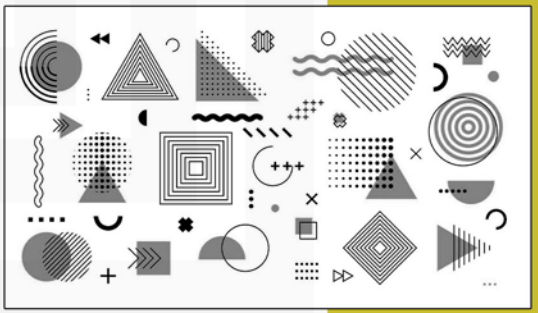
2/ الخـط: (Line)

يشير الخط إلى الطريقة التي يتم بها توصيل نقطتين أو أكثر. يمكن أن تكون الخطوط أفقية أو رأسية أو متعرجة أو متعرجة أو سميكة أو رفيعة. فهي سلسة متعددة الاستخدامات، ويمكن وضعها في طبقات لإنشاء أنماط، أو منحنية إلى أشكال، أو إنشاء مخططات تفصيلية، أو المساعدة في توجيه العين نحو عناصر معينة في الصورة المرئية.



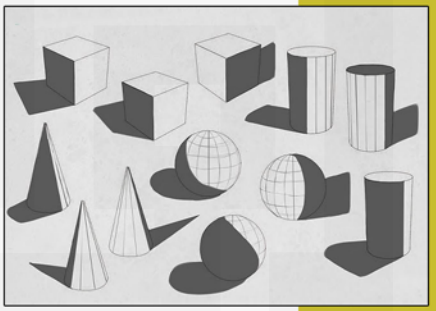
3/ الشكل: (Shape)

الأشكال موجودة في كل مكان حولنا. هناك ثلاثة أنواع من الأشكال التي نميزها: (الأشكال العضوية أو الطبيعية، والأشكال الهندسية، والأشكال المجردة). في الأشكال الهندسية، على سبيل المثال، تشير الأشكال المستديرة إلى السلامة، والأشكال الأكثر وضوحًا مثل المثلثات غالبًا ما تشير إلى خطر أو إجراء، وتكون المستطيلات والمربعات متوازنة، مما تثير الشعور بالاستقرار.



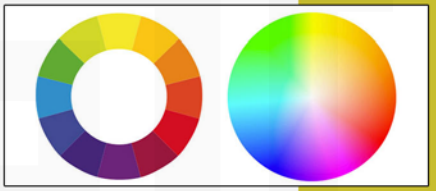
4/ الهيئة: (Form)

يشير النموذج إلى الطريقة التي يشغل بها الشكل مساحة. وتشمل الأشكال الأساسية المجالات والمكعبات والأسطوانات. إنه عنصر تصميم يضيف بُعدًا إلى الشكل. باستخدام الضوء والظل والمساحة.



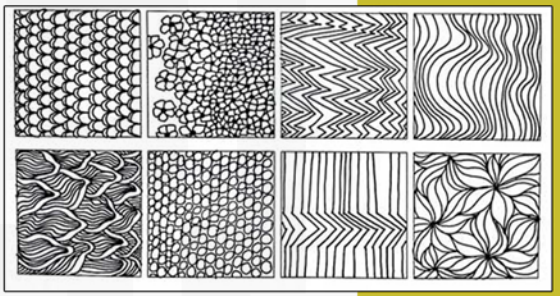
5/ اللون: (Color)

يعد اللون عنصرًا أساسيًا يميز موضوعًا ما في الصورة المرئية، لذا من المهم استخدامه بحكمة والنظر في التصورات الشخصية للون وفقًا لعوامل مثل المهنة والثقافة. باستخدام نظرية الألوان.



6/ القيمة: (Value)

تشير القيمة إلى سطوع أو قتامة اللون، وعادةً ما يتم تصويره على هيئة تدرج يعرض الظلال المختلفة. من الألوان المصورة، يمكن للمصممين استخدام ألوان مختلفة لدمج الظل والحجم في عنصر ما.



7/ الملمس: (Texture)

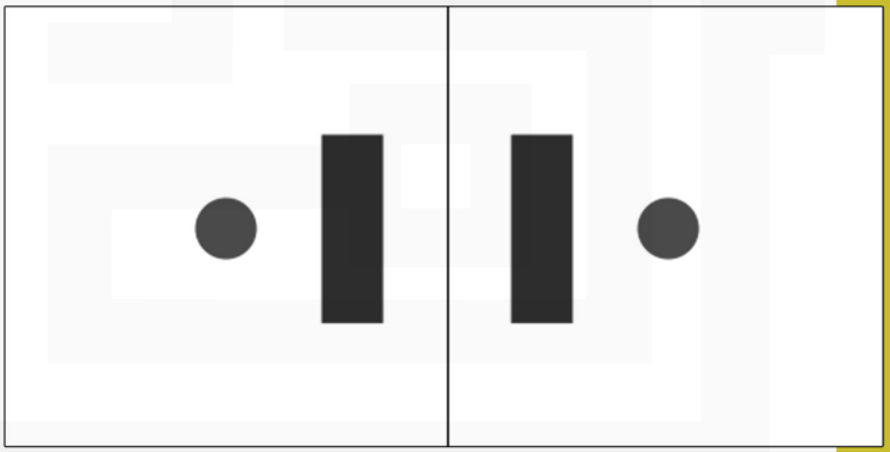
الملمس هو عنصر التصميم الذي يصور الشعور اللمسي للكائن. يمكن أن تكون ناعمة أو خشنة أو محببة أو غير ذلك. في التصميم الجرافيكي، يجب أن يساعد الملمس المشاهد على تخيل الشعور الملموس بالمرئية.

8/ الفـراغ: (Space)

يعد استخدام المساحة بحكمة هو أفضل طريقة للمشاهد لفهم هدف التصميم الخاص بك. المساحة الإيجابية هي المكان الذي تتمركز فيه النقطة المحورية لتصميمك، وباستخدام المساحة البيضاء، فإنك تعيد توجيه المشاهد إلى موضوع الصورة. عندما يكون التصميم مزدحمًا، فعادةً ما يكون ذلك بسبب نقص المساحة البيضاء التي تطغى على الصورة.

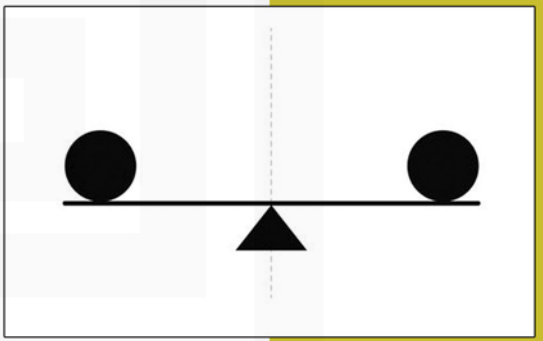
9/ التناظر: (Symmetry)

يشير التماثل إلى الأشكال ذات النسبة المتوازنة التي تعكس أضدادها بعضها البعض. يخلق التماثل أنماطًا مألوفة بالنسبة لنا والتي ينجذب إليها البشر بشكل طبيعي ويجدونها ممتعة من الناحية الجمالية.



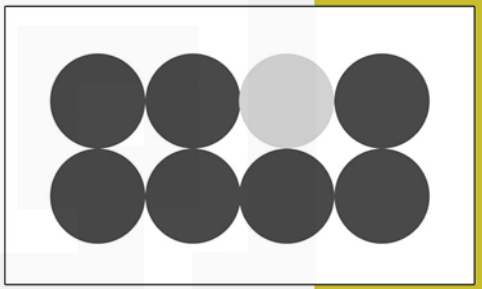
ما هي مبادئ التصميم؟

تشير مبادئ التصميم إلى الطرق التي قد يستخدم بها المصمم عنصرًا ما عند إنشاء عنصر مرئي؛ يقدمون إرشادات موصى بها لإنشاء تصميمات جيدة. تخدم مبادئ التصميم أغراضًا مختلفة، بدءًا من تسليط الضوء على عناصر معينة وحتى خلق جاذبية وتناغم .
ومع ذلك، لاحظ أن هذه المبادئ مترابطة، وبالتالي فإن التحدي يصبح إيجاد طريقة لتنسيقها للحصول على قطعة نهائية متماسكة.



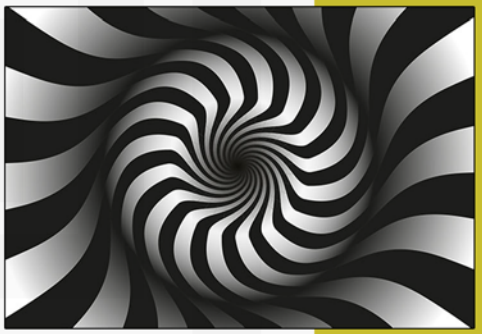
1/ التـوازن والمحـاذاة : (Balance and Alignment)

يحدث التوازن عندما تتم محاذاة العناصر بشكل متساوٍ، مع التباعد بين العناصر المختلفة لإنشاء توازن متناغم في التصميم. يحدث نقص التوازن عندما لا تؤدي أي محاذاة إلى توجيه المشاهد إلى موضوع الصورة المرئية. يمكن أن يكون التوازن متماثلًا أو غير متماثل، مما يعني أن عدم التماثل لا يعني نقص التوازن.



2/ التركيز: (Emphasis)

يضمن استخدام التركيز في التصميم توجيه انتباه المشاهد نحو الرسالة الأكثر أهمية أولاً. سواء كان عنوانًا أو نصًا أو موضوعًا، لكي يتم تسليط الضوء على الغرض الرئيسي للتصميم، سيؤكد المصمم عليه من خلال تقديمه بذكاء لتركيز انتباه المستخدم.

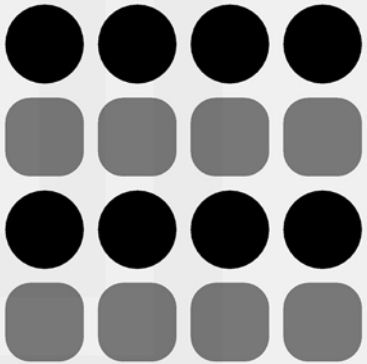


3/ الحركة: (Movement)

الحركة هي مبدأ التصميم المتعلق بالحركة. فهو يرتب العناصر لتتنقل العين بسلاسة بين أجزاء المعلومات بالطريقة التي من المفترض أن يتم استقبالها بها. تمنح الحركة العناصر المرئية سردًا أو قصة من خلال تقديم المعلومات الرئيسية في تسلسل هرمي منطقي للمشاهد.

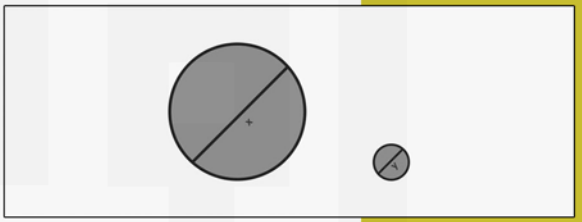
4/ النمط: (Pattern)

عندما يتم عرض شكل أو رمز بشكل متكرر، فإنه يقوم بإنشاء نمط. هناك العديد من الطرق لتجربة الأنماط: يمكنك تبديل الأشكال أو استخدام التكرار المتسق أو تبديل أنماط التكرار.



5/ التكرار: (Repetition)

يحدث التكرار عندما تتكرر عناصر التصميم في التصميم، ويمكن أن يحدث إما كفكرة أو كنمط. مبدأ التكرار يخلق هوية علامة تجارية فعالة، وعلى عكس الأنماط، لا يقتصر التكرار على الأشكال. تكرار الألوان والأنماط يخلق إحساسًا بالألفة في المشاريع الأكبر أو التصميمات الكثيفة.

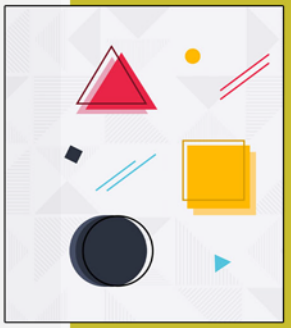


6/ الحَجم: (Proportion)

بمجرد فهم التوازن والمحاذاة والتباين، يجب أن يصبح التعامل مع النسب أسهل في الفهم. تشير النسبة إلى حجم العناصر في الصورة المرئية (فكر في نسبة العرض إلى الارتفاع) وتكوينها لإنشاء إحساس بالنظام. من السهل البدء بتجميع العناصر معًا؛ التفكير في الأقسام يسمح بتركيبات أكثر تفكيرًا.

7/ الإيقاع: (Rhythm)

يمكن أن ينطبق الإيقاع على مجموعة واسعة من التخصصات بخلاف الموسيقى، مثل الفن والتصميم. يشير الإيقاع في التصميم الجرافيكي إلى التباعد وترتيب العناصر في الصورة المرئية لتطوير الوتيرة المطلوبة لكيفية تلقي التصميم.



8/ التنوع: (Variety)

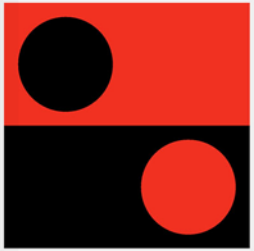
يشير التنوع في التصميم إلى مزيج من العناصر المختلفة، مثل الخطوط والألوان والقيم والأشكال والأنسجة، لإنشاء تصميم متنوع ومثير للاهتمام بصريًا. تكمن الحيلة في إيجاد طرق لتوحيد كل هذه العناصر بحيث تكمل بعضها البعض في تصميم متماسك.

9/ الوحدة: (Unity)

تنطبق الوحدة كمبدأ تصميمي على الطرق التي تتفاعل بها العناصر المختلفة وتكمل بعضها البعض. تشير الوحدة إلى كل من الوحدة المفاهيمية وأنواع الوحدة البصرية. تهتم الوحدة المفاهيمية بجعل المعلومات الموجودة في التصميم منطقية، في حين أن الوحدة البصرية تتعلق بالألوان والأشكال والأنسجة الموضوعة لتحقيق توازن متناغم.

10/ التباين: (Contrast)

يبرز التباين عنصرًا ما بوضعه في موضع غير تقليدي. يؤدي استخدام التباين إلى إنشاء اهتمام بصري يجعل المشاهد يرغب في متابعة العنصر الغريب. تتمثل الطرق الشائعة لإنشاء التباين الأساسي في استخدام الألوان أو الأشكال أو الأحجام المتباينة.



11/ المساحة البيضاء: (White Space)

تشير المساحة البيضاء، أو المساحة السلبية، إلى المساحة الفارغة في الصورة المرئية. باستخدام المساحة البيضاء لصالحك، يمكنك إنشاء تصميمات متفرقة مع مساحة لعناصرك للتنفس. إنه مبدأ تصميمي يهتم بما لا تضيفه إلى التصميم. إنه ينشئ تسلسلًا هرميًا ويساعد في تنظيم العناصر المرئية لتحديد أولويات الموضوع.

12/ التَسَلسُل: (Hierarchy)

عند إنشاء تسلسل هرمي مرئي، فأنت تريد أن يتبع ترتيبًا معينًا عند مسح المعلومات في التصميم. يتعلق الأمر بتنظيم العناصر لتسليط الضوء على الموضوع الرئيسي والمعلومات أولاً وتصوير التدفق العقلاني للمعلومات. عندما يفتقر التصميم إلى تحديد الأولويات، فإنه يبدو بلا هدف ومرتبك، لذلك من المهم أن يكون هناك عنصر مؤكد يركز عليه التصميم.

ما هي الاختلافات بين عناصر ومبادئ التصميم؟

الفرق الرئيسي بين عناصر التصميم ومبادئه هو أن أحدهما عبارة عن مجموعة من القواعد، بينما الآخر عبارة عن مجموعة من المكونات التي تنطبق عليها هذه القواعد.

عناصر التصميم هي أساسيات التصميم الجرافيكي، وهي أبسط العناصر التي يحتاجها المرء لإنشاء أي تصميم. تعد الخطوط والألوان والأشكال والأنسجة من العناصر الأساسية الموجودة في كل العناصر المرئية تقريبًا.

وفي الوقت نفسه، تهتم **مبادئ التصميم** بكيفية استخدام هذه العناصر. فهى القواعد التي يجب وضعها في الاعتبار عند استخدام العناصر لإضفاء التماسك والوضوح على التصميم المرئي.

ما هي العلاقـة بين المبادئ والعناصـر في التصميم؟

عناصر التصميم هي العناصر الأساسيـــة لأي صورة مرئيـة.
مبادئ التصميم توفر إرشادات للعمل معها واستخدامها إلى أقصى إمكاناتها.

متى يمكنك كسر قواعـــد التصميم؟

على الرغم من أن اتباع ما يبدو وكأنه قائمة طويلة من قواعد التصميم يمكن أن يكون خانقًا، إلا أن التصميم الجيد لا يعتمد عليها. تعتبر مبادئ التصميم مفيدة عند محاولة تحقيق هدف معين باستخدام صورتك المرئية. على الرغم من أنك قد تسير على خط رفيع، إلا أنه ليس من غير المألوف أو المحبط أن تخالف هذه القواعد في بعض الأحيان.

كل هذه العناصر والمبادئ هي أساس لأي مشروع تصميم. بمجرد تطوير الطلاقة في كل هذه الجوانب، يمكنك تقسيمها والتحلي بالمرونة والإبداع معها.

THANKS