

التصميم الجرافيكي للإعلام

د. جورج لطيف سيدهم

DGM 125

Lecture 7



- الملمس Texture
- الإضاءة والظل Light & Shadow
- الفراغ Space
- طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية



Lecture 7

الملمس - الضوء والظل -
الفراغ - التصميم الإبتكاري



Texture الملمس





الملمس تعبير يدل على المظهر الخارجي المميز لأسطح المواد، أى الصفة المميزة لخصائص أسطح المواد، وهذه الخاصية نتعرف عليها من خلال الجهاز البصري، وملمس السطح يظهر كنتيجة للتفاعل بين الضوء وكيفيات السطح من حيث (الخشونة - والنعومة) كثرة الأضواء المنعكسة عن أسطح المواد وكيفية انعكاسها تحدد الصفات الجسمية للخامة مثل (الصلابة - والليونة - الخفة - والثقل)

تعريف الملمس



خصائص الملمس

وتتصف الملامس من:

حيث الدرجة:

- ملامس ناعمة

- ملامس خشنة

- ملامس منتظمة

- ملامس غير منتظمة

حيث النوع :

- ملامس حقيقة (ملامس طبيعية - أو صناعية)

- ملامس إيهامية



خصائص اللمس

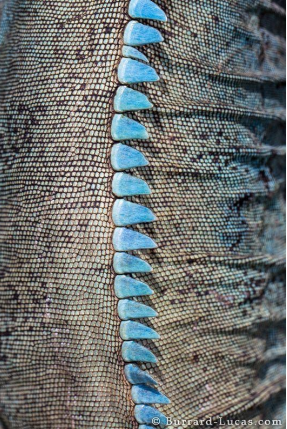
اللماس الحقيقية :

هى التى نستطيع أن ندركها من خلال حاسة اللمس والبصر نتيجة لتباين مظهرها السطحي، حيث يمكن عن طريق لمس الأسطح التى يتشكل منها العمل الفني المصمم أن نتعرف على انواع اللمس وطبيعته من ناحية درجة خشونته أو نعومته.

وتنقسم اللماس الحقيقية إلى :

- ملمس طبيعية
- ملمس صناعية





ملاصص صناعية:

- يمكن أن تتحقق عن طريق استخدام تقنية الحفر
- ملاصص تتحقق عن طريق عجائن لونية
- ملاصص تتحقق عن طريق تقنية التوليف
- ملاصص تتحقق عن طريق تقنية البصمة

ملاصص طبيعية:

- عناصر نباتية
- عناصر حيوانية
- جماد

خصائص الملاصص



خصائص الملمس

الملمس الإيهامية:

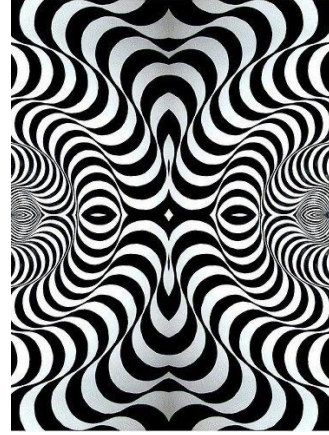
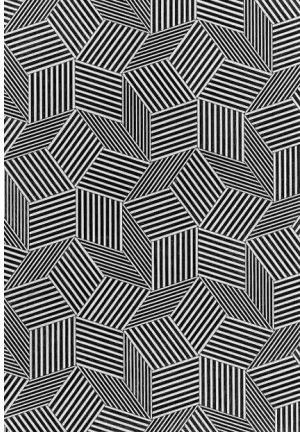
يعرف هذا النوع بالملمس ذي البعدين حيث يمكن إدراكه بحاسة البصر دون ان نستطيع تمييزه عن طريق اللمس ، وغالبا ما تكون الملمس الإيهامية تقليدا لملمس حقيقية مثل ملمس الحجر او الرخام او الخشب او الجلد او الزجاج .
ويمكن تحقيقها فى التصميمات المختلفة عن طريق التقنيات والمعالجات على السطح ذي البعدين عن طريق توظيف عناصر التصميم كالنقطة والخط والمساحة .
ويرجع امتصاص الضوء ومدى انعكاسه على الخصائص الطبيعية للمادة .



خصائص الملمس

واللون يرتبط بالملمس وبالخصائص البصرية للمادة فلون قطعة من البلاستيك اللامع الأحمر يختلف عن قطعة نسيج من الصوف الأحمر أو الحرير الأحمر، حتى لو توافق أصل اللون كل منهما. الإعتام والشفافية أو نصف الشفافية فى الملامس تختلف عن بعضها، فالزجاج الشفاف يختلف فى ملمسه عن زجاج اخر نصف شفاف .
حجم الحبيبات ومدى تقاربها أو مدى تباعدها ومدى انتظامها سواء كانت عشوائية الانتشار أو كانت منتظمة فهي ذات نمط معين .





ولا شك أن المصدر الرئيسى للملامس هي الطبيعة، فنجد مثلا فى الحيوانات جلد الثعبان والتمساح وظهر السلحفاة والفراء وجلد الحمار الوحشي والزرافة والريش فى الطيور المختلفة، ولا يقتصر الكلام على الكائنات الحية فقط، بل يمتد إلى كافة المواد غير العضوية كالرمال والأحجار والرخام والتكوين البلوري للعناصر والمركبات الكيميائية .

خصائص الملمس



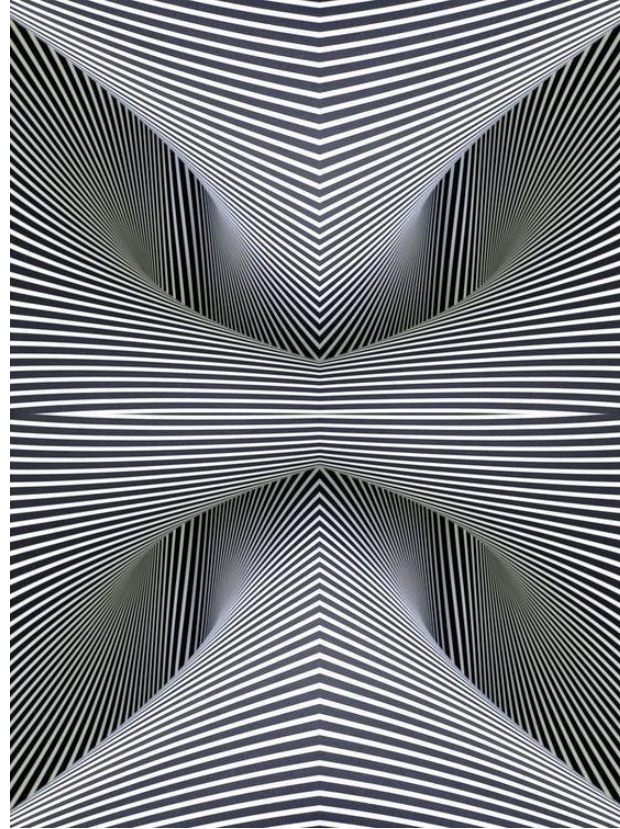
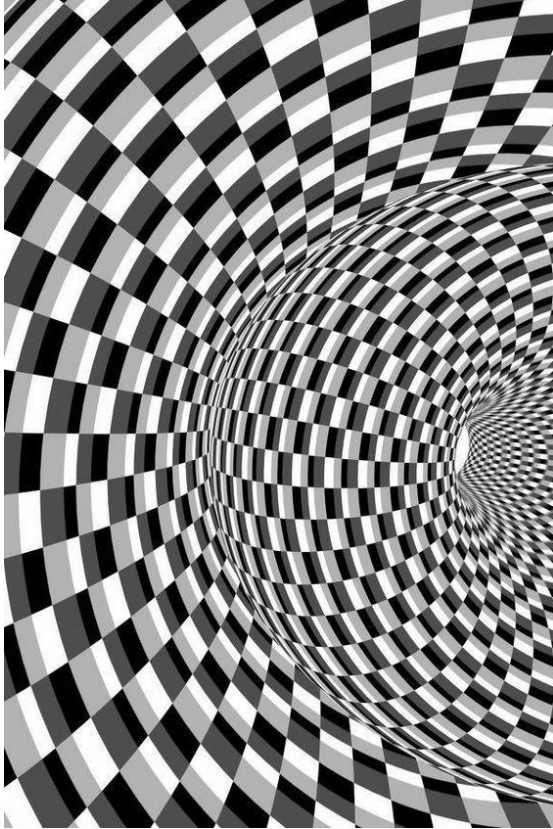
الملمس فى مجال الفنون

قد يكون الملمس فى العمل الفنى ذى دلالة فعلية حقيقية على خامة معينة أو قد يكون تقليدا لملمس الخامة المطلوبة .

ففى التصميمات ثنائية الأبعاد يكون الملمس أمر مرتبط بالإدراك البصرى ولا ارتباط له بحاسة اللمس ، وندركه كنتيجة لاختلاف سطح كل منها عن الآخر من ناحية الخصائص البصرية . وفى التصميمات ثلاثية الأبعاد كالنحت والعمارة فى برامج الثرى دي مثلاً يمتد أبعد من ذلك فيكون الإحساس الناتج عن الإدراك البصرى اقوى تأثيراً ووضوحاً من الملامس ثنائية الأبعاد . ويتضح لنا أن الملمس فى العمل الفنى لا ترتبط أهميته المادية بالشكل فقط ، بل هو أيضاً وسيلة للتعبير عن المضمون يضيف إلى العمل الفنى قيمة معنوية .

الملمس فى مجال الفنون





الملمس في
مجال الفنون



الإضاءة والظل Light & Shadow



الإضاءة والظل Light & shadows

الضوء والظل من أكثر العناصر استخداما في بناء التصميمات التي لا تتغير فيها قيمة اللون كالتصميمات المجسمة .

فالضوء يعتبر من الخصائص الكامنة في الأشياء التي نراها و الأجسام هي التي تعكس الأشعة بقدر يتوقف على خصائصها فمن المسطحات أو المجسمات ما يعكس قدرا كبيرا من الأشعة ومنها ما لا يعكس الا القليل أو لا يعكس شيئا، ويرجع ذلك إلى الخصائص الطبيعية للأسطح ذاتها .

تعريف الإضاءة والظل





- الضوء في الطبيعة أو في التصميم يوحي بمعاني الصراحة والحقيقة والصدق والنقاء والبرودة أو التفاؤل .
- الظلام في الطبيعة أو في التصميم يوحي بخيال وغموض ورهبة وخوف .
- وتعتبر الإضاءة عنصرا إيجابيا والظلال هي المقابل السلبي لها ، فهي نتيجة حتمية لسقوط الضوء على الاجسام ثلاثية الابعاد ومناطق الظلال هي تلك المناطق التي لم تسقط عليها أشعة مباشرة من المصدر الضوئي .

تعريف الإضاءة والظل





تلعب الإضاءة دورا هاما فى تحقيق الغايات الفنية التى يطلبها
الفنان المصمم بالتعاون مع العناصر الأخرى:

- لتحقيق السيادة للموضوع الرئيسى.
- لتحقيق التوازن.
- لتحقيق التأثير الدرامى.
- لإثارة الإحساس بالعمق الفراغى.

دور الإضاءة
في التصميم

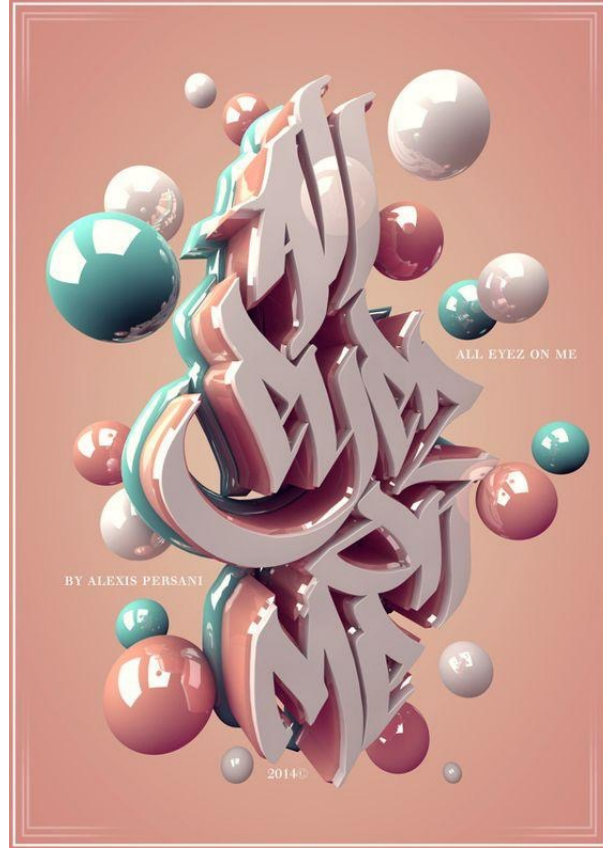




تلعب الإضاءة دورا رئيسيا فى إبراز الموضوع الرئيسي فى العمل الفنى وإعطاء بعض عناصره الأهمية والألوية بصورة أكثر تباينا عن بقية العناصر او الأشكال التى تقع فى المرتبة الثانية من الأهمية وذلك يتوقف على قدر الإسقاط الضوئى للموضوع الرئيسي.

دور الإضاءة فى التصميم



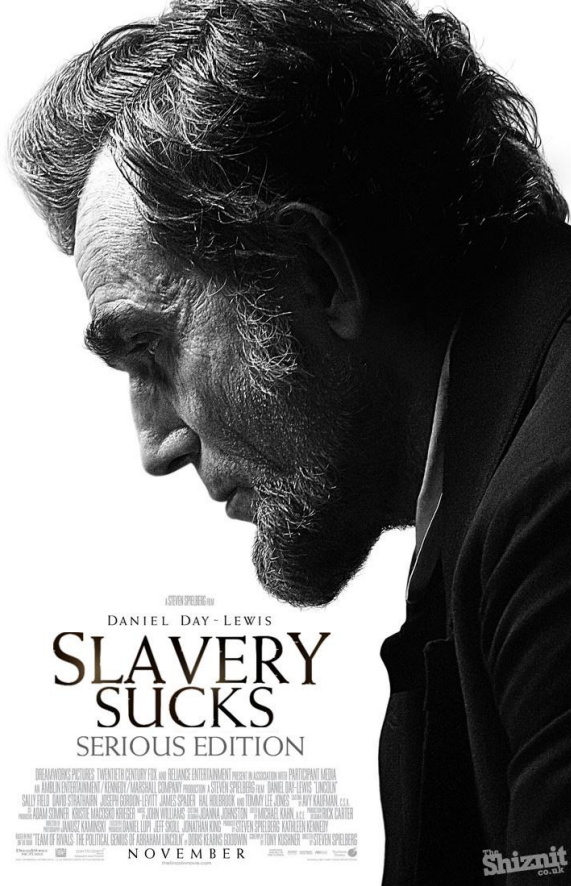


• تحقيق التوازن:

ويعنى ذلك كيفية توزيع المساحات التي تقع تحت تأثير الضوء المباشر والمساحات التي تقع تحت تأثير الضوء غير المباشر والمساحات التي تقع تحت تأثير مناطق انعدام الضوء ، ويتم ذلك بتوزيعها بصورة متسقة لتحقيق نوع من الاتزان بين مختلف المساحات الفاتحة والقاتمة والمتوسطة .

دور الإضاءة في التصميم



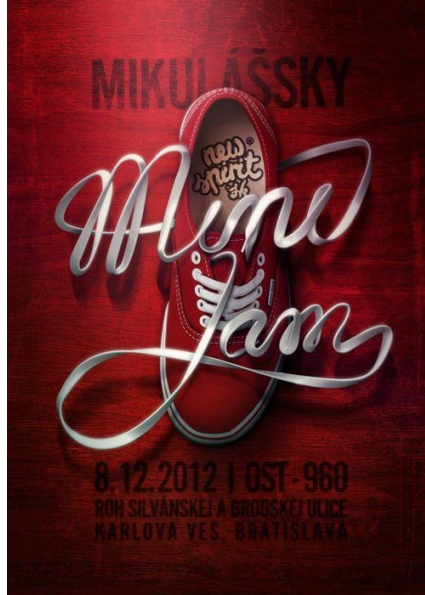
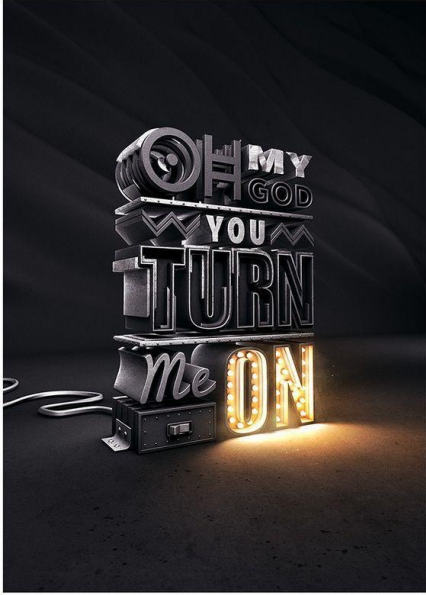


- تحقيق التأثير الدرامي:

يتوقف التأثير النفسي المنعكس من الأعمال الفنية على مدى توزيع المصمم لعلاقات الظل والنور ودرجاتها الظلية والفاصح والغامق والتي من خلالها يتحقق المضمون الدرامي للعمل مثل الحزن او الفرح او البرودة او الدفء او التوتر او الاسترخاء والعنف .

دور الإضاءة في التصميم





• تحقيق العمق الفراغي

تؤثر الظلال فى الإحساس بالعمق الفراغي والإحساس بالأبعاد المختلفة فى العمل الفنى .

إن المساحات القائمة التي تقع متجاورة مع الأخرى الفاتحة كثيرا ما تؤدي الى الاحساس بالعمق الفراغي ويتحقق التأثير بالإبعاد من خلال علاقة الشكل والأرضية ، حيث أن التباينات بين علاقة الانتقال تعمل على إبراز الأبعاد المختلفة فى العمل الفنى فتبدو الاشكال فى الامامية عندما يكون:

- الشكل فاتح على أرضية غامقة.

- الشكل غامق على أرضية فاتحة.

وعلى المصمم أن يلعب بعلاقات الظل والنور بصورة أساسية لتحقيق تأثير العمق الفراغي.

دور الإضاءة في التصميم



الفراغ Space



الفراغ Space

الفراغ Space

التصميم يتكون من كتلة وفراغ والكتل هي (الأشكال والصور والكتابات)، فعندما تتجمع العناصر الثلاثة كلها أو بعضها فإنها تكون كتل تحتل فراغا .
ويمثل الفراغ عنصرا هاما وأساسيا فى الفنون المعمارية ، وكذلك فى التصميمات المجسمة ذات الأبعاد الثلاثة .
ولوجود الفراغ الذي نشأ عن تجميع كتل أو مسطحات كبناء المنازل مثلا فإن الحوائط الداخلية للمباني تعد تقسيمات يقسم بها الفراغ .

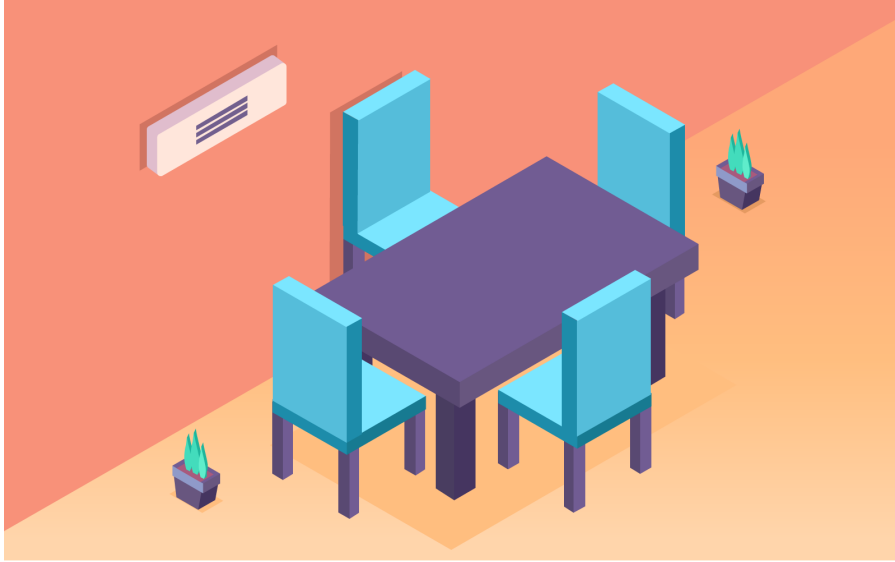


الفراغ Space

وبذلك ينبغي على المصمم أن يولى أهمية خاصة للشكل الخارجى والداخلى لهذا الفراغ أو الاهتمام بالهيئة الداخلية فقط كما فى تصميمات الديكور.

ويرى الفراغ فى الأعمال الفنية المعمارية الحديثة كثيرا من المسطحات والخطوط التى تربط بين الداخل والخارج كما تطورت الفنون المجسمة من فكرة الشكل المغلق إلى الشكل المفتوح الذى يربط الأسطح الداخلية والخارجية وتحقيقا لهذا الاتجاه نرى الأعمال المعمارية الحديثة تميل نحو استخدام المسطحات الشفافة الزجاجية فى كيان العمل الفنى .



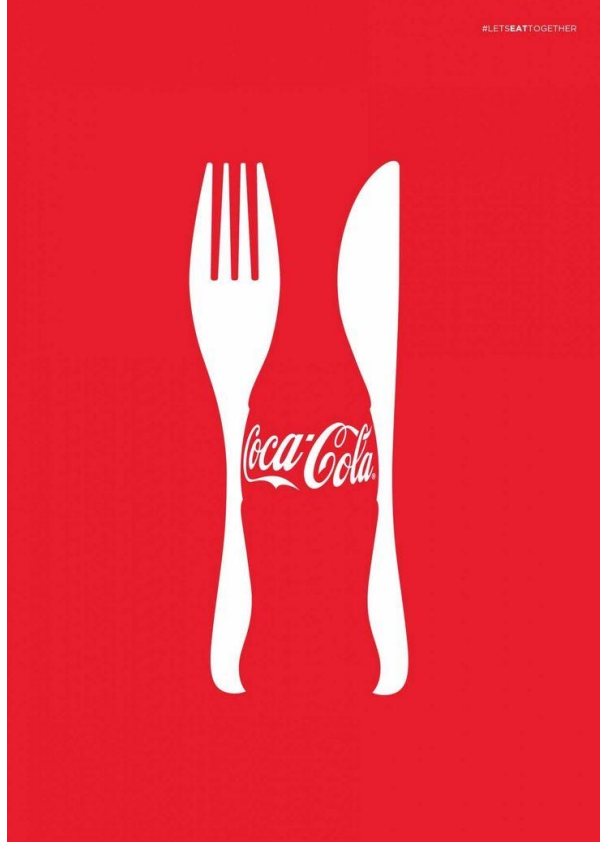


ويمكن تمييز الفراغ تبعاً لتعاملنا معه فى التصميم إلى نوعين:

- الفراغ الذى يتواجد فى التصميم المسطح.
- الفراغ الحقيقي يلزم تواجد العناصر المجسمة والفراغ فى التصميمات المسطحة يطلق عليه لفظ " الأرضية " ، فيبدو احيانا كأرضية مسطحة تحيط بالأشكال و احيانا اخرى يبدو كفراغات تحتويها الأشكال.

الفراغ Space





إغلاق الفراغ :

يعتبر المجسم هيئة مغلقة فإذا كان المجسم مكون من عدة مسطحات مستوية فهو فى هذه الحالة يغلق الفراغ إغلاقاً قويا والفراغ ينشأ دائماً من الطريقة التي ينظم بها وضع المجسمات .

يعتبر أى مسطح مستو محايداً فى حد ذاته من جهة فاعليته الفراغية ، فليست له ناحية بل مجرد مسطح ويختلف الأمر عندما يأخذ هذا المسطح وضعاً مقوساً ، ففي هذه الحالة يكون له تعبير داخلي قوى من جهة الجانب المقعر ويكون للجانب المحدب تعبير خارجي ثابت .

الفراغ Space





تظهر قوة المسطح فى تحديد الفراغ على أساس وضعه فى الفراغ، أما علاقته بالمشاهد فهى متغيرة فالاشكال ذات الثلاثة أبعاد يكون هناك تغيير مستمر فى العلاقة بين العرض والعمق حيث أن الطريقة التى ننظر بها للمجسم متغيرة، وهناك ثلاثة علاقات أساسية للفراغ هى الأفقية و الرأسية والمائلة، حيث ان أى مجسم ذو ثلاثة أبعاد يجب أن يقوم على أساس علاقته بالجاذبية الأرضية . التصميم المسطح هو شئ آخر ، فهو سطح ذو بعدين طول وعرض، وعلى الفنان المصمم أن يقرر الطريق التى يستطيع بواسطتها الإحياء بالعمق أو البعد الثالث

الفراغ Space



طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية





المرحلة الأولى: تنمية القدرة على الإحساس

تهتم هذه المرحلة بتنمية الحس التصميمي design sensibility وهو تطوير القدرة على تمييز أنواع مختلفة ودرجات من الشكل والترتيب والغرض والمعنى .

والغرض هنا من تنمية إحساس المصمم هو تعلية كيفية استعماله لحواسة وتكوين مقياس معياري لتقييم الأشياء التي يراها أو يلمسها أو يحس بها عموما ، ولكى يستطيع المصمم أن ينمى أحاسيسه المختلفة يجب عليه أن يدع حواسه مرتبطة دائما بكل جديد وأن يلمسه ويراه ويتعامل معه ، ليس فقط بشكله الموجود عليه ولكن بالتعرف على مكوناته وخواصه وأن يأخذ الملائم من مصادر المعلومات المتاحة لديه .

طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية



وبذلك فنحن نحتاج فى هذه الفترة إلى الكثير من المعرفة والمعايشة والاثارة خلال العديد من المجالات التي تثيرنا ذهنيا بالتدريب عمليا ولفترات مع تدوين وتسجيل تلك الأفكار لتخزينها .
وهناك موضوعين مهمين سوف نتعرف عليهم :

• الإثارة الحسية والذكاء

تعد الحواس الوسيلة الأساسية فى نقل البيانات والظواهر المحيطة وترجمتها بعد إدراكها إلى مفاهيم فيسجلها العقل لاستخدامها عند الحاجة
وقد أكدت التجارب العديدة أن الخبرة والثقافة أدت بالحواس إلى الارتقاء لمستوى يزيد التفوق والذكاء، وهذا ما نراه فى تفاوت درجات الاستجابة عند كل منا عند الوقوف على ظاهرة معينة، وينعكس التعبير عنها فى شكل مختلف يؤكد دراية ثقافية وخبرة لهذه الحواس من انسان الى اخر.

طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية



• الحرمان الحسى:

لقد أوضحت التجارب العلمية أن البيئة الفقيرة والتي تتضمن أشكال من الحرمان الحسى ، قد يكون لها تأثير معاكس لتأثير الاثارة الحسية وتنمية الحواس وبهذا قد تؤدى إلى تدهور العمليات العقلية والحسية لدى الأفراد .

ان الاثارة الحسية المرئية تعتبر أكثر أشكال الإثارة الحسية نفعا ، لأنها تتحقق بصورة أسهل وأسرع ويمكن أن يشترك معها الكثير من الحواس الأخرى وتستطيع التدريبات العملية تكوين لغة مرئية لدى المصمم ، وتكون معيار قياس يبقى فى الذاكرة ويكون فيما بعد مفهوما شكليا مرئيا يستخدمه المصمم فى حل مشاكل أسس التصميم لديه ، فعندما يستطيع المصمم أن ينمى القدرة على الرؤية (رؤية الأشكال ليس شكلها المألوف أو المعروف فقط ، ولكن رؤية ما وراء الأشكال والتعامل مع كل أنواع المادة المرئية فى مواقف كثيرة) فإنه يستطيع أن يحقق رؤيا فنية جديدة غير موجودة يمكن أن تكون مصدرا للتعبير.

طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية

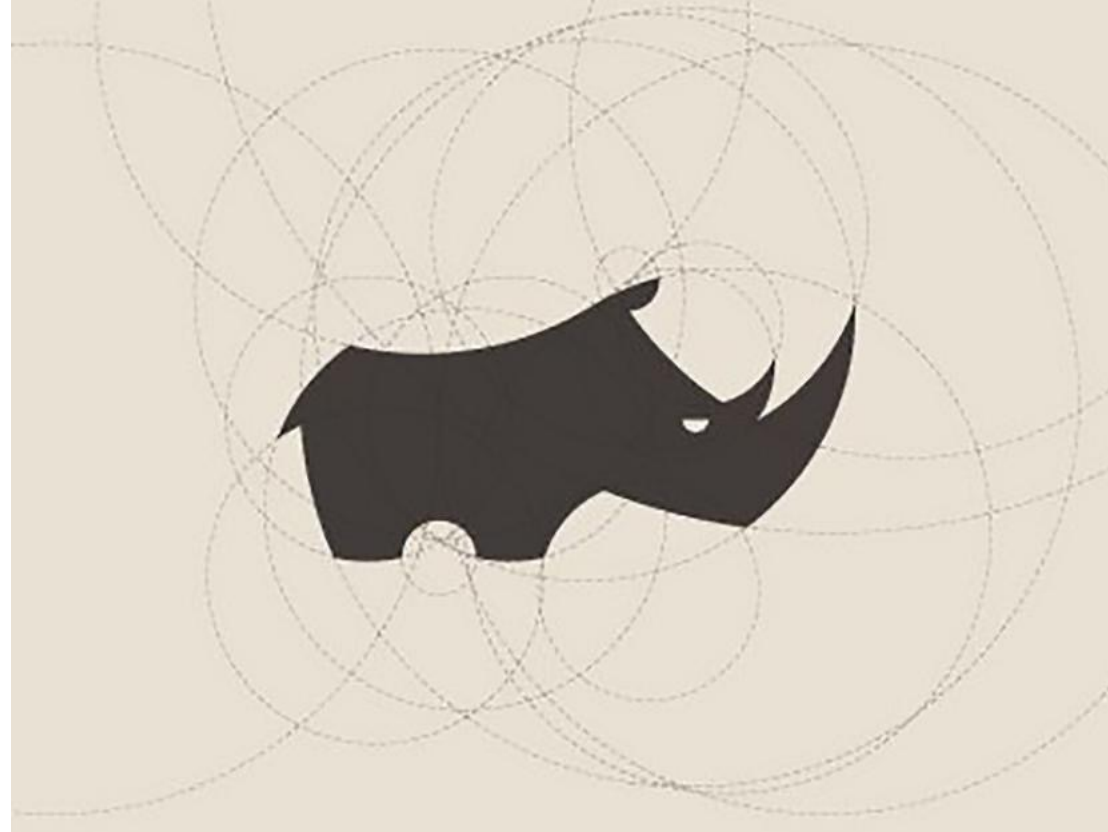


المرحلة الثانية : تنمية القدرة على الإدراك

تهتم هذه المرحلة بالتركيز على جانب هام من جوانب التصميم ، وهو الوعي التصميمي design awareness الذي يهتم بأسس التصميم كفلسفة ، وهو الوعي بالشكل والتكوين والمعنى والقيمة والغرض من الأشياء التي يصنعها الإنسان والقدرة على فهم وتناول الأفكار المرتبطة بتلك الأشياء. ونحن نستطيع أن نحصل على العديد والعديد من أنواع المعرفة ، ولكننا في هذه المرحلة نهتم بالتعرف على كيفية فهم هذه المعلومات ثم كيفية تكوين مخزون لها داخل الذاكرة ، ثم القدرة على نقل هذه المعلومات من وإلى الذاكرة . وأيضا المقدرة على انتزاع جزء أو كل المخزون من هذه المعلومات بطريقة سليمة عندما يطلب منا ذلك .

طرق رفع مهارة
المصمم الابتكارية





طرق رفع مهارة
المصمم الابتكارية



المرحلة الثالثة : تنمية القدرة التخيل

التخيل يعتمد على الوعي التصميمي فهو يعتمد على اللاوعي والمعلومات المخزونة التي استطاع المصمم أن يضعها في ذاكرته خلال خبراته و ممارساته السابقة .
وتتوقف عملية الإدراك لوحدة العمل الفني على الشخص المُدرّك وتدريبه المسبق في الاستجابة للأعمال الفنية مما يؤكد ضرورة التركيز على المرحلتين السابقتين من تنمية الحواس ثم تنمية الإدراك للمعلومات التي حصل عليها المصمم .
في مرحلة التخيل يتم التأكد من أن المصمم يستطيع أن يرجع فعلا إلى المخزون الذي لديه عندما تُعرض عليه مشكلة فنية معينة يسترجع من خلال حلها خبراته السابقة وقدراته على الخروج بها بخياله إلى عالم أوسع وأكثر اختلافا عما سبق .

طرق رفع مهارة
المصمم الابتكارية



طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية

وفى هذا المجال لابد أن نذكر أنه وعلى الرغم من أن الإلهام عاملا هاما لتقوية التخيل إلا أنه حين يحدث فهو وحده ليس ضمانا للقيمة الفنية ، لهذا فمن الضروري للفنان أن يعيد صياغة ما يقدمه إليه الإلهام بطريقة بطيئة واعية ، والإلهام يزود صاحبه بما هو متوافر عنده من خبرة ، وما يملكه من نشاط واعى يخضع لسيطرة عمله .

ونشاط المصمم نوصفه على أنه بارع و هادف ومسيطر على الموقف بسهولة حين يستخدم أدواته ومواده ببراعة فى تذليل أي مشكلة تعترضه وهو يستمتع بممارسة قدراته .





وهناك قدرات شخصية تتفاعل مع الطرق والأساليب العلمية فى تطوير القدرات الابتكارية ومن أهمها :

- القدرة على الملاحظة
- الذاكرة القوية
- القدرة على التحليل والتكوين
- الوضوح فى التعبير وعدم التشويش فى الذهن
- الصبر والاصرار

طرق رفع مهارة
المصمم الابتكارية



المرحلة الرابعة : تنمية القدرة على التعبير

ونعنى هنا بالتعبير إخراج الفكرة من داخل الذهن واستعمال وسائل التعبير المختلفة .
وتعتبر مرحلة التعبير من أهم المراحل التى يجب التركيز عليها ، حيث أن القدرة على التعبير يجب أن تتنوع وتتشكل بطرق مختلفة ويترك للمصمم حرية التعبير عما يراه مناسباً لتنفيذ فكرته والتكوين النابع منه بمختلف وسائل التعبير .

ومن أهم وسائل التعبير:

- التصوير الفوتوغرافي
- تصميم الجرافيك
- الموشن جرافيك
- الكولاج
- الرسم
- التجسيم

طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية

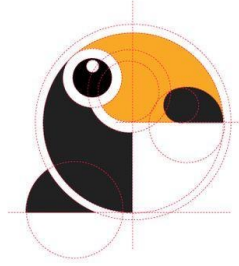




وهنا يجب التركيز على الارتفاع بمستوى حساسية التعبير عند المصمم من حيث القدرة على التحليل والتكوين والقدرة على التفكير المفتوح (بخيال) ، والوضوح فى التعبير وعدم التشويش فى الذهن بجانب الصبر والاصرار للوصول الى العديد من التجارب المختلفة .

طرق رفع مهارة المصمم الابتكارية





المرحلة الخامسة : تنمية القدرة على التنفيذ
ترتبط تنمية القدرة على التنفيذ بالتصميم
كحرفة design craft، وهى المهارة و الأسلوب
الكافي لتناول ظاهرة التصميم والتدريب على
ممارسة أنشطته المختلفة .
وتتميز هذه المرحلة عن المراحل السابقة،
باختيار أعمق للموضوعات حيث يتم اختيار
بعض الأعمال القابلة للتنفيذ أو التطوير لإخراج
الفكرة النهائية أو الشكل النهائى لها .

طرق رفع مهارة
المصمم الابتكارية



Abstract mark



Mascot logo



Combination mark



Emblem logo



Lettermark



Pictorial mark



Wordmark

أنواع الشعارات Logo Types



الخاتمة:

خلال هذه المحاضرة تعرفنا على مفاهيم متعددة وعناصر أساسية في التصميم مثل الملمس والضوء والظل والفراغ وعلاقاتهم بالتصميم، كما تعرفنا على الأسس التي تساهم في تطوير قدرات المصمم وتدريبه على الابتكار، وفي النهاية تعرفنا بشكل مبدئي على أنواع الشعارات لتكون معروضة بشكل تفصيلي لاحقاً.



Thank You

