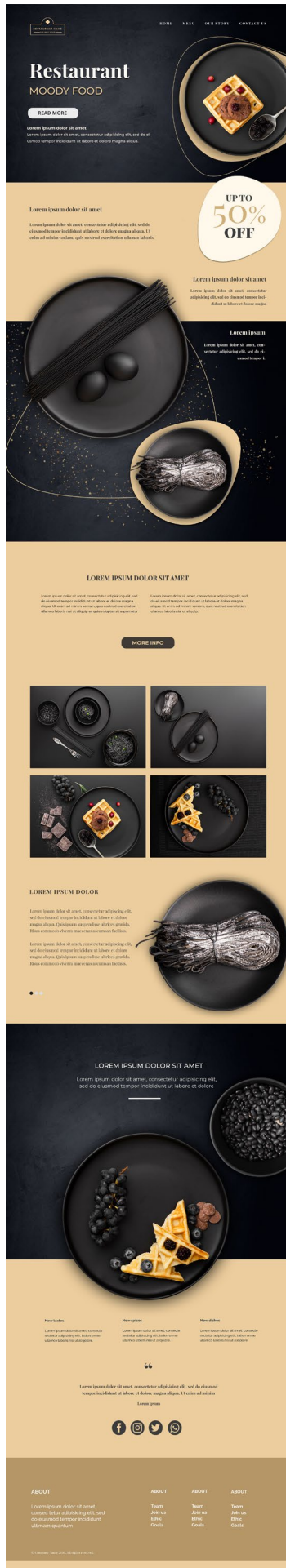


خلاصه‌ای از

# اصول وب‌دیزاین زیبایا

فصل سوم





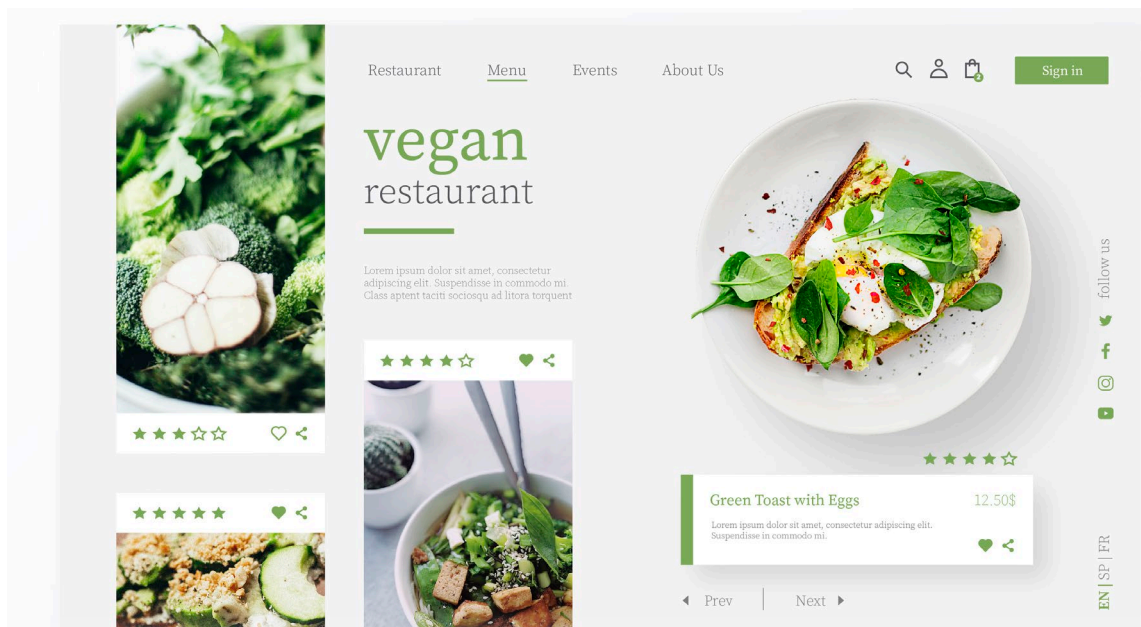
## ■ مهم‌ترین نکاتی که در فصل سوم از کتاب اصول وب دیزاین زیبا نوشته شده است:


### بافت قالب وبسایت (Texture)

رسیدیم به سومین فصل از کتاب. اول از دیزاین خوب، پروسه دیزاین و ساختار کلی صفحات یک وبسایت گفتیم و در فصل دوم، درباره‌ی اهمیت رنگ‌ها در وب دیزاین بحث کردیم. الان وبسایت ما شبیه ساختمانی است که سفت‌کاری آن تمام شده است. از این مرحله به بعد، باید درباره‌ی جزئیات تصمیم بگیریم. رنگ‌ها را که انتخاب کردیم و می‌دانیم هر بخش از ساختمان قرار است چه رنگی باشد. بعضی از صاحب‌خانه‌ها به همین رضایت می‌دهند و در کلیات متوقف می‌شوند. به زیبایی و چشم‌نوازشدن نمای بیرونی و داخلی ساختمان کاری ندارند، یعنی فرقی نمی‌کند نمای ساختمان رومی باشد یا سنگی یا چوبی. چون ممکن است صاحب‌خانه نتواند برای نمای بیرونی هزینه‌ی اضافه کند یا شاید هم دلیلی برای این کار ندارد. طبیعی است، همه‌ی ساختمان‌ها قرار نیست یک شکل باشند. برای بعضی‌ها همین که ساختمان محکم ساخته شده باشد، کافی است. بقیه‌ی چیزها تزئینی و اضافی است و کاربردی ندارد. اما در طرف دیگر، هستند صاحب‌خانه‌هایی که نمای ساختمان را مهم می‌دانند. آن‌ها می‌خواهند ساختمان‌شان متمایز از بقیه باشد. می‌خواهند وقتی آدم‌ها از جلوی ساختمان رد می‌شوند، توقف کنند و آن را نگاه کنند. در بعضی پروژه‌ها با همان نمای بیرونی پیامی به بیننده منتقل می‌شود. یعنی معمار با انتخاب هوشمندانه‌ی نما چیزهایی درباره‌ی خود ساختمان و کارکردهای آن به بیننده می‌گوید. درواقع، می‌خواهد احساس خاصی را به او بدهد.

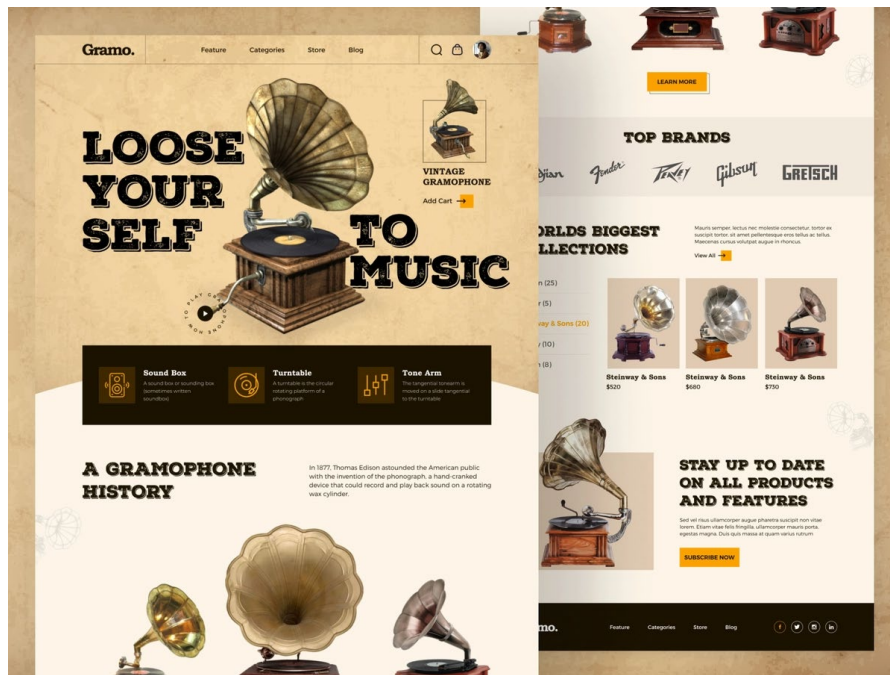
تصور کنید قرار است در تهران ساختمانی برای نمایش دادن آثار هنری ژاپن، طراحی کنید. آیا نمای رومی یا آجری برای ساختمان انتخاب می‌کنید؟ هرگز! هیچ آدم عاقلی این کار را نمی‌کند. شما نما را به سبکی طراحی می‌کنید که تا حد ممکن، بیننده را به یاد سرزمین و فرهنگ ژاپن بیندازد. پس، نما و سبک دیزاین آن بخشی جدایی‌ناپذیر از کارکرد بعضی ساختمان‌ها به حساب می‌آیند.

داستان وبسایت‌ها هم همین است. همه‌ی وبسایت‌ها با یک هدف ساخته نمی‌شوند و قرار نیست به کاربر احساس خاصی دهند. برای بعضی کارفرمایان وبسایتی کارا، سریع و امن پس است. بله، لازم نیست همه‌ی وبسایت‌ها زیبا دیزاین شوند. اما هر وبسایتی را می‌شود زیبا دیزاین کرد. دیزاین زیبا در خدمت هدف وبسایت است. وبسایت‌های زیبا هستند که متمایزند و در خاطر کاربر باقی می‌مانند. و کارفرما را به هدف غایی‌اش از وبسایت‌داشتن، یعنی جلب مشتری و فروش، می‌رسانند. فصل سوم، دومین قدم در راه زیبا کردن وبسایت است. اولین قدم رنگ‌آمیزی هارمونیک و هدفمند وبسایت بود. حالا، وب‌دیزاینر باید تصمیم بگیرد که نمای وبسایت را با چه سبک و فرمی دیزاین کند، یعنی چه بافتی به قالب وبسایت بدهد.





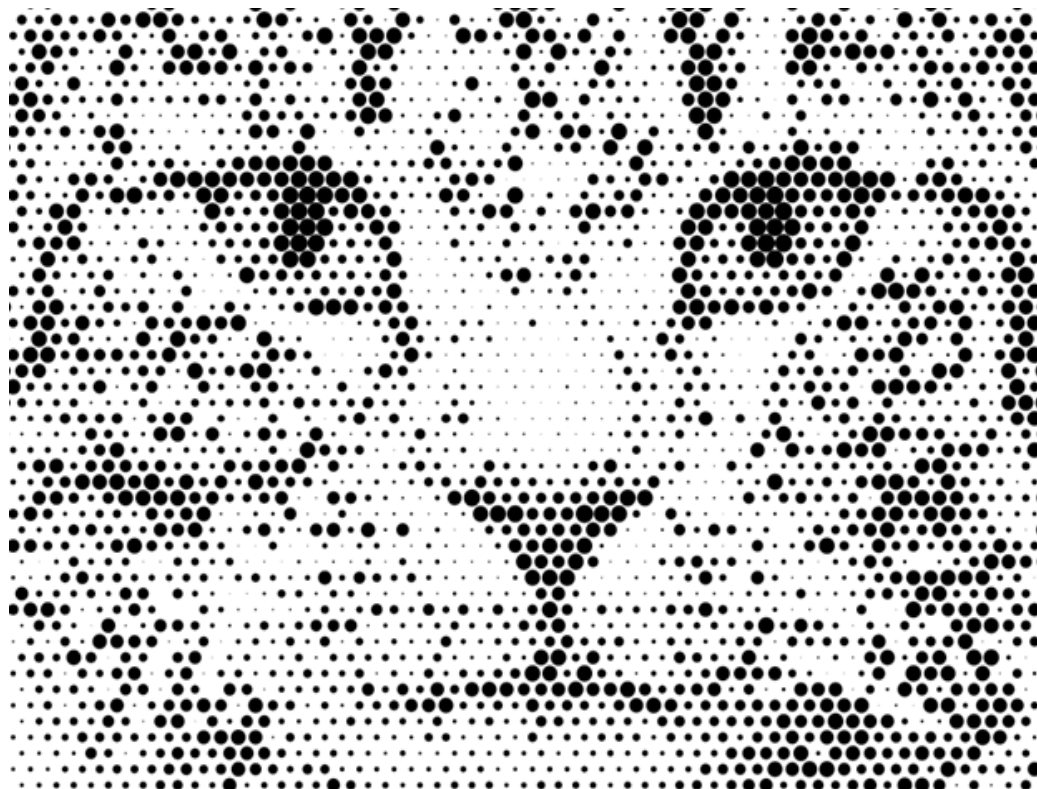
عنوان فصل سوم Texture است. معنی این لغت بافت، شالوده و تاروپود است. البته، به احساسی (مثل نرمی یا زبری) که از لمس کردن سطوح مختلف به انسان دست می‌دهد نیز بافت می‌گویند. بافت چیزی است که ظاهر یک شیء یا سطح را متفاوت می‌کند و آن تفاوت است که به بیننده احساس خاصی را القا می‌کند. چه احساسی به ما دست می‌دهد وقتی سطح چوب را لمس می‌کنیم؟ حتماً با خودتان فکر می‌کنید: نمی‌شود که واقعا ظاهر وبسایت را زبر یا نرم کرد. آیا واقعا می‌شود از بافت قالب وبسایت حرف زد؟ درست است. حق دارید. شاید در نگاه اول، استفاده از این کلمه برای وبسایت کمی عجیب و دورازذهن به نظر برسد. اما در وب‌دیزاین منظور از بافت قالب وبسایت چیزی مانند سبک و فرم نمای ساختمان است. وارد وبسایتی آموزشی می‌شوید. به نظرتان متفاوت می‌آید. انگار یک کتاب با کاغذگاهی جلوی شما باز شده است. اول فکر می‌کنید شاید رنگ صفحه باعث شده این‌طور فکر کنید. اما فقط رنگ نیست. انگار پس‌زمینه‌ی صفحه یک کاغذگاهی است. انگار کاغذ را احساس می‌کنید. و این جادوی texture در وب‌دیزاین است. پس، بعضی وبسایت‌ها لازم است نمای متفاوتی داشته باشند. آن‌ها باید به سبک و بافتی تزئین شود که به کاربر احساس خاصی را بدهد. چه احساسی؟ احساسی که متناسب است با هدف و کارکرد وبسایت. پس، وقتی در وب‌دیزاین از بافت قالب وبسایت حرف می‌زنیم، منظورمان آن احساس است. در این فصل از کتاب به شما گفته می‌شود که چطور باید بافت و سبکی را برای دیزاین صفحات وبسایت انتخاب کنید که به کاربر آن احساس را دهد.



اولین قدم این است که ببینید اصلا وبسایت به بافت قالب و یک نمای خاص نیاز دارد یا نه. آیا کارفرما از شما خواسته است که این کار را بکنید؟ یا شما در تحقیقاتتان به این رسیدید که اگر وبسایت را با سبک خاصی دیزاین کنید، بهتر است؟ پس، باید نظر کارفرما را جویا شوید. باید با دلیل تصمیم بگیرید به وبسایت نمایی با بافتی مشخص اضافه کنید. دومین قدم می‌شود انتخاب بهترین سبک و فرم برای نمایاندن آن بافت. اینجاست که توصیه‌ی بسیار مهمی برای وب‌دیزاینرها دارم: با تاریخ هنر و تاریخ طراحی گرافیک آشنا شوید و درباره‌ی سبک‌های مختلف معماری و نقاشی مطالعه کنید. تابلوهای نقاشان بزرگی مانند ون گوگ و سزان نیز بافت خاصی دارند. آسمان را فقط آبی نکردند. کاری کردند که وقتی شما به آسمان تابلوهای آن‌ها نگاه می‌کنید، انگار آسمان را احساس می‌کنید. وب‌دیزاینر با کمک گرفتن از عناصر اصلی طراحی گرافیک و کمی خلاقیت می‌تواند مثل معماران رومی و نقاشان بزرگ، اثر هنری بیافریند. عناصر طراحی عبارت‌انداز نقطه، خط، شکل، عمق و حجم و الگو. وب‌دیزاینر باید ویژگی‌ها و کاربردهای هر یک از این عناصر را به‌خوبی بشناسد. فقط در این صورت است که می‌تواند برای ساختن نمای خاص وبسایت سبک و فرم مناسبی را انتخاب و پیاده کند. در ادامه، اول درباره‌ی هرکدام از آن عناصر توضیح مختصری می‌دهیم و سپس، در عمل می‌بینیم که چطور می‌شود به قالب وبسایت بافت و نما داد. از نقطه شروع می‌کنیم.

## نقطه

وبدیزاینر با نقطه چه می‌تواند بکند؟ با یک نقطه کار زیادی نمی‌شود کرد. ولی با قراردادن تعداد زیادی نقطه کنار هم می‌شود یک خط کشید. یا یک شکل ساخت. یا حتی حجم‌داشتن را به بیننده نشان داد. به تصویر زیر نگاه کنید. چه می‌بینید؟ فقط تعدادی نقطه؟



## خط

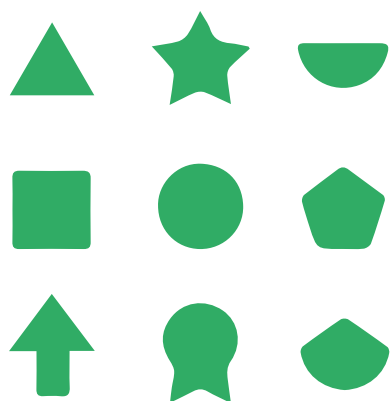
خطوط همه جا هستند. چون پایه‌ی دیزاین‌اند. کاربرد خط در وب‌دیزاین فقط هایپرلینک کشیدن نیست. بی‌شمار راه برای استفاده از خطوط وجود دارد. وب‌دیزاینر با خطوط مختلف به کاربر پیام یا مفهوم خاصی را منتقل می‌کند. یادتان باشد خطوط هم مثل رنگ‌ها هستند. می‌شود با آن‌ها بازی کرد. و چیزهایی هدفمند و معنادار ساخت. خطوط مورب به بیننده احساس حرکت، جنبش و هیجان را القا می‌کنند. ضخامت و جهت به خطوط معنا می‌دهد. آن‌ها را به وسیله‌ای برای انتقال پیام تبدیل می‌کند. به خطوط زیر نگاه کنید. آن‌ها در چشم من و شما یکسان نیستند. هر یک از آن‌ها فقط یک خط نیست.



دومین خط از بالا، یعنی خطی ناهموار با زوایای تیز، به بیننده احساس خطر می‌دهد. برعکس، سومین خط، یعنی یک خط منحنی ساده، احساس آسودگی را به بیننده القا می‌کند. چهارمین خط، یک خط صاف با زوایای ۹۰ درجه، برای ما مکانیکی و تیز به نظر می‌رسد. آخرین خط را شما حدس بزنید. شما را به یاد چه چیزهایی می‌اندازد؟ دست‌خط یک نفر، نقاشی‌های انسان‌های اولیه روی دیوار غارها یا طرح‌های اولیه‌ی یک طراح روی کاغذ یا همه‌ی آن‌ها؟

## شکل

نقاط و خطوط به هم می‌پیوندند و می‌شوند اشکال منظم (Geometric Shapes) یا نامنظم (Freeform Shape). اشکال منظم انگار ما را به یاد مفاهیم تکنیکی و مکانیکی می‌اندازند. برعکس، اشکال نامنظم به ما احساس راحتی، رهایی و بی‌قیدی می‌دهند.



Geometric shapes



Freeform shapes

## عمق و حجم

نقطه، خط و شکل روی کاغذ و اسکرین دوبعدی‌اند. اما وب‌دیزاینر راه‌هایی دارد تا آن‌ها را سه‌بعدی کند. یعنی کاری کند که بیننده فکر کند طول، عرض و ارتفاع را می‌بیند. می‌شود با کمک‌گرفتن از پرسپکتیو (ژرف‌نمایی)، تناسب (Proportion) و بازی با نور و سایه سومین بعد را به نقطه، خط یا شکل روی کاغذ یا صفحه داد.



حتما با خودتان می‌گویید: امروز دیگر کسی در وب‌دیزاین و طراحی رابط کاربر به دنبال سه‌بعدی‌کردن المان‌ها نیست. رابط کاربر هرچه ساده‌تر، بهتر. نور و سایه و عمق و حجم اضافی است.



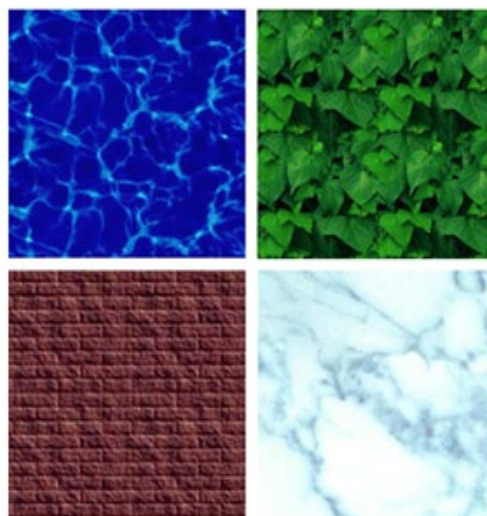
بله، حق با شماست. اما دیزاین با رویکرد اسکئومورفیسم یا آشنانمایی (skeuomorphism) برای زمان خودش خوب و موجه بود. زمانی که اولین آیفون‌ها به بازار آمده بودند و کاربران تازه داشتند با دنیای اپلیکیشن‌ها و وبسایت‌ها آشنا می‌شدند. در آن زمان لازم بود المان‌های بصری و رابط‌های کاربر شبیه به نمونه‌ی واقعی آن طراحی شوند تا برای کاربران آشنا باشند.



به تصویر روبرو نگاه کنید. آنچه می‌بینید تصویری از اپلیکیشن ضبط صدا در آیفون‌های قدیمی است. به طراحی رابط کاربر آن توجه کنید. دیزاینر به این نتیجه رسیده بود که باید یک میکروفون به آن بزرگی و با آن نورپردازی در صفحه باشد و دکمه‌ها هم واقعا شبیه به دکمه‌های دستگاه‌های ضبط صوت باشند. هدف او این بود که اپلیکیشن را درست مثل یک دستگاه ضبط صوت واقعی طراحی کند. پس، طراح برای بازنمایی واقعیت به عمق و حجم هم نیاز داشت. البته، منظور این نیست که دیزاینرها امروز دیگر اصلا به عمق و حجم بخشیدن به المان‌ها نیازی ندارند. همچنان در کارهایی مثل تصویرسازی‌ها و دیزاین آیکون‌ها طراحی سه‌بعدی پرکاربرد است.

وبسایت‌ها در دهه‌ی ۹۰ معمولا یک شکل بودند. چه شکلی؟ الگویی تکرارشونده از یک عکس در پس‌زمینه‌ی سایت وجود داشت. انگار عکس‌ها کاشی بودند و وب‌دیزاینر کاشی‌کار. او کاشی‌ها را به شیوه‌های گوناگون کنار هم قرار می‌داد. اگر کاشی طرح و نقش چوب یا سنگ را روی خودش داشت، به صفحه بافتی شبیه به چوب یا سنگ می‌داد.

این نوع دیزاین همچنان هم کاربرد دارد- البته، نه به اندازه‌ی گذشته. هنوز هم می‌شود قالب‌های آماده برای دیزاین کردن وبسایت با کاشی‌ها را پیدا کرد. اگر دلوپر هستی و این خلاصه را می‌خوانید، حتما می‌دانید که CSS امکانات بیشتری را برای تغییر و کنترل عکس‌ها برای استفاده در پس‌زمینه صفحات وب یا بخش‌های مختلف هر صفحه در اختیار توسعه‌دهنده وب گذاشته است. در صفحات ۱۴۹ تا ۱۵۳ کتاب درباره‌ی کدهای CSS که برای تغییر عکس‌ها لازم است، مفصل بحث شده است.



The screenshot shows the Nicepage website interface. At the top, there's a navigation bar with links for Download, 400+ Features, 10,000+ Templates, Website Builders, Premium, Forums, Blog, and Help. The main content area features a large banner for 'Tiles Website Templates' with a search bar and a call to action: 'Free Download the biggest collection of Website Templates, Layouts and Themes. 10,000+ Website Design Ideas for your Inspiration. Responsive web page templates.' Below the banner, there are four template thumbnails: 'Urgent Care And Primary Care', 'Surfing Summer Camp', 'Portfolio Our Creative Studio', and 'Dental Care'.

## ساختن بافت قالب وبسایت (Building Texture)

نمی‌شود فقط با یک خط یا چند نقطه و عکس به سایت بافت و نما داد. اگر وب‌دیزاینری بخواهد به صفحات وبسایت حال و هوای آسمان را بدهد، باید چه کند؟ یا اگر بخواهد کاربر را به یاد احساس لمس کردن یک کاغذ کاهی بیندازد، چطور؟ وب‌دیزاینر برای ترکیب کردن آن عناصر باهم و رسیدن به بافت و احساسی که می‌خواهد، باید سبکی را انتخاب کند. برای انتخاب سبک لازم است به یک سوال جواب دهد:

کاربران با دیدن نما و بافت قالب وبسایت باید یاد چه چیز یا چه حسی بیفتند؟

### ۱. کاغذکاهی (Paper Grain)

شاید به سفارش کارفرما یا براساس تحقیقاتی که انجام دادید، به این نتیجه رسیدید که سایت باید حس و حال کاغذهای کاهی را به یاد کاربر بیاورد. شاید وبسایت شما قرار است مثل یک کتاب خوانا و قشنگ باشد. مثل یک کتاب که شما خیلی راحت با آن ارتباط برقرار می‌کنید و ورقش می‌زنید. کتابی که از ورق‌زدن و خواندنش لذت می‌برید. پس، باید به قالب وبسایت بافت کاغذکاهی را بدهید؛ دقیقاً مثل بافت وبسایت [The A-Z of AI](#).

**Where do I get started?**  
Browse the A-Z or choose one of the categories below.

ALL AI FUNDAMENTALS MAKING AI SOCIETY & AI USING AI

**A**  
**Artificial intelligence**  
At its heart, AI is computer programming that learns and adapts.

**B**  
**Bias**  
Incomplete data can lead to bias in AI.

**C**  
**Climate**  
AI is being used to tackle global climate challenges.

**D**  
**Datasets**  
The information used to teach AI about the world.

این وبسایت برای گوگل است. اگر تصویر بالا را بدون اینکه بدانید از یک وبسایت است، ببینید، بی‌شک فکر می‌کنید یک صفحه از یک کتاب است. شاید برای وب دولوپرها این سوال پیش بیاید که چطور این بافت به تمام صفحات سایت اضافه شده است؟ با تکنیکی که چند خط کد CSS اجرایش می‌کند. توصیه می‌کنم حتماً با ابزار Inspect آن چند خط کد را پیدا کنید. چون به تکنیکی می‌رسید که به دردتان می‌خورد.

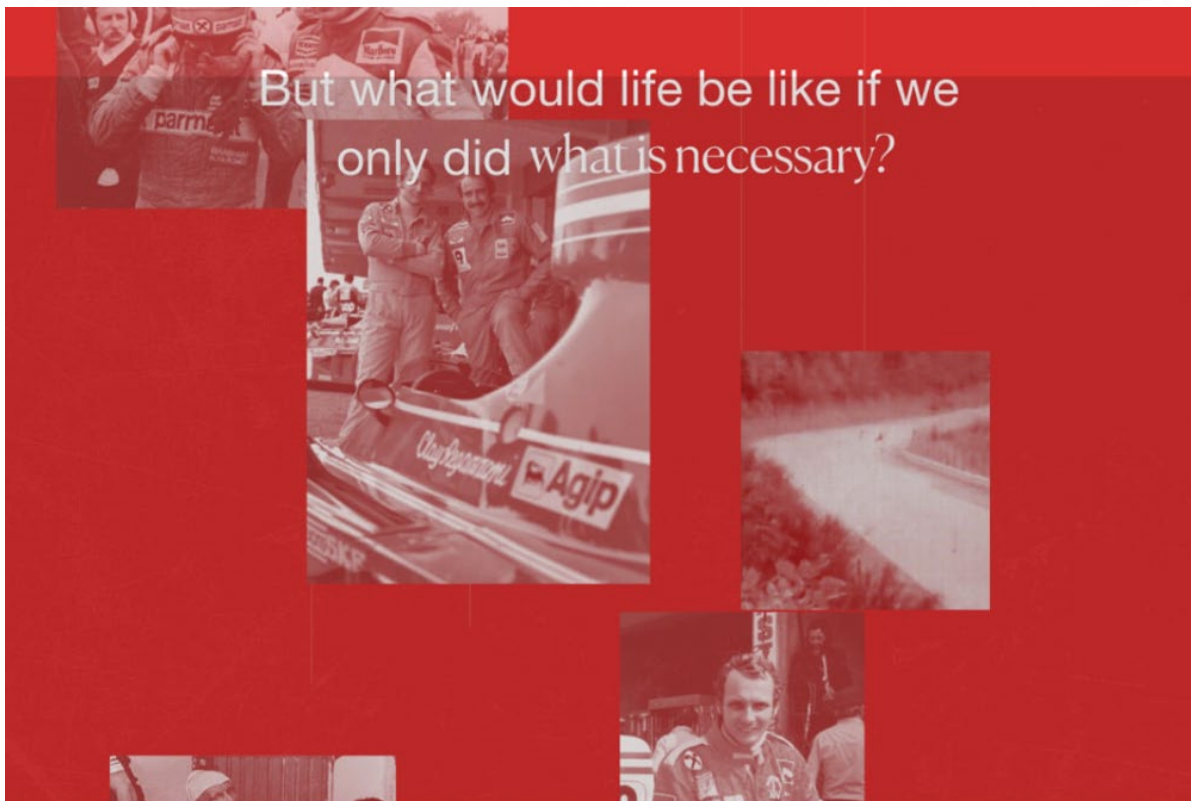
## ۲. تابلوهای نقاشی یا روزنامه‌ها و مجلات قدیمی

تصور کنید قرار است طوری صفحات سایت را دیزاین کنید که هر کس آن را دید، فکر کند دارد به یک تابلو نقاشی نگاه می‌کند. یا ممکن است بخواهید به وبسایت حال‌وهوای مجلات قدیمی را بدهید. طوری که انگار کاربر یک مجله را ورق می‌زند. در این صورت باید بروید سراغ ساختن سبک تابلوهای نقاشی و مجلات قدیمی. البته، اینکه کدام سبک نقاشی یا کدام مجله قدیمی را انتخاب می‌کنید، به ویژگی‌های پروژه بستگی دارد. مثلاً، در تصویر زیر می‌بینید که طراح بافت و حال‌وهوای نقاشی‌های آبرنگ چینی را انتخاب کرده است. چون اساساً موضوع پروژه به چین و مناطق روستایی آن مربوط بوده است.



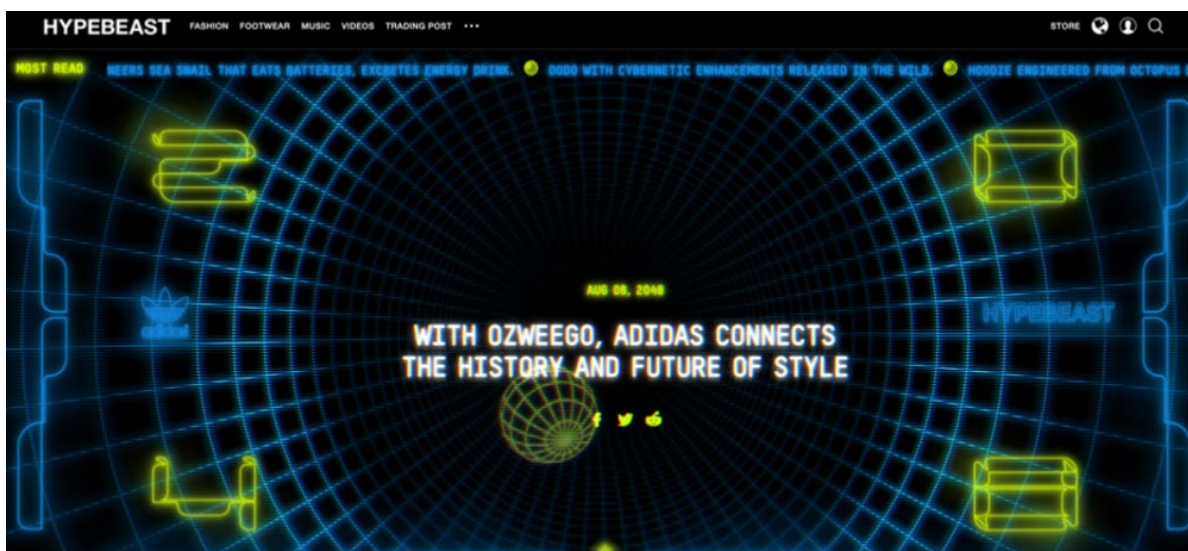
### ۳. عکس‌های قدیمی

اگر قرار باشد وبسایتی طراحی کنید که به کاربران حس و حال خاطرات قدیمی و ورق‌زدن یک آلبوم را بدهد، به چه نمایی نیاز دارید؟ باید بافتی به قالب و وبسایت بدهید که شبیه به تصویر زیر از کار دربیاید. برای دیزاین صفحه‌ی زیر، طراح با استفاده از عکس‌های قدیمی الگویی برای طراحی صفحه ساخته است.



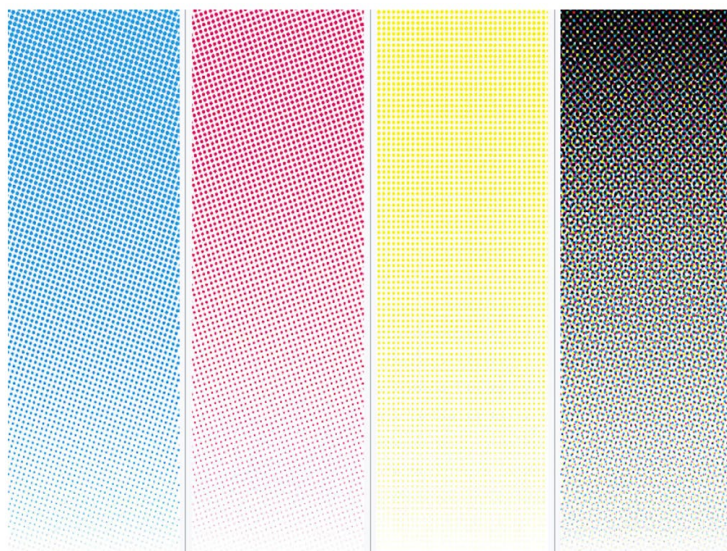
### ۴. محصولات دیجیتال قدیمی

بازی‌های ویدئویی ۳۰ سال پیش و اولین نسخه‌های بازی‌های کامپیوتری چه شکلی بودند؟ اگر بخواهیم وبسایتی بسازیم که کاربر با دیدنش به فضای محصولات دیجیتال گذشته پرتاب شود، باید برویم سراغ سبکی به نام The Digital Retro Look. یعنی چیزی شبیه به تصویر صفحه بعد.



## ۵. ترام (Halftone)

در صنعت چاپ و نشر به نقطه‌های بسیار کوچکی که کنار یکدیگر قرار می‌گیرند و تصویر را می‌سازند ترام گفته می‌شود. ترام در واقع همان پیکسل در عکس‌های دیجیتال است. تعداد، تراکم، زاویه و شکل قرارگرفتن ترام‌ها در کنار هم در سایه‌روشن و رنگ تصویر، بسیار موثر است.



ما ترام‌ها را در حالت عادی نمی‌بینیم ولی می‌شود آن‌ها را در تصویر بزرگ‌تر کرد. در این صورت بیننده تصویری را می‌بیند که از به هم پیوستن تعداد زیادی نقطه ایجاد شده است. آن نقاط ممکن است تصویری سیاه و سفید یا رنگی را تشکیل دهند. انتخاب رنگ‌ها با شماسست. بافت ترام احساس نوستالژی را به بیننده می‌دهد. انگار دارد به صفحات روزنامه‌های خیلی قدیمی یا کتاب‌های مصور نگاه می‌کند.



فوتوشاپ فیلترهای زیادی برای این کار دارد. [Halftonepro](#) نیز انتخاب دیگری است. پس، نگران نباشید، تقریباً به هر تصویری می‌توانید به شیوه‌های مختلف بافت ترام دهید. البته، هرچه کانترست رنگ‌های تصویر بیشتر باشد، بافت ترام روی آن بهتر دیده می‌شود.

سبک‌های دیگری هم وجود دارد؟

# قطعاً، بله.

آیا وب‌دیزاینر می‌تواند نمایی منحصر به فرد با سبکی که خودش اختراع کرده برای وبسایت بسازد و قالب و ثالب وبسایت را با بافتی اختصاصی بیوشاند؟

# قطعاً، بله.

هر وبسایت موضوع و پیام خاص خودش را دارد. وب‌دیزاینر باید گویاترین فرم و سبک، بافت قالب، را برای نمایاندن و رساندن آن‌ها به کاربر پیدا کند.

# پایان بخش سوم