

قاعدة تصميم الصور لتطبيقات الموبايل والتابلت (ملخص عملي)

هذا المستند يقدّم قاعدة موحّدة وبسيطة لتصميم جميع الصور داخل تطبيقات الموبايل (وخاصة التجارة الإلكترونية) مع: - دعم الموبايل والتابلت - جودة ممتازة - حجم ملفات خفيف - بدون تعقيد أو أرقام عشوائية

(1) القاعدة الذهبية (احفظها)

النسبة تحدد الشكل
العرض يحدد الجودة
Safe Area يحمي المحتوى
 $1x + 2x$ كافية
WebP + ضغط = أداء ممتاز

(2) اختر النسبة (Aspect Ratio) أولاً

| النسبة الشائعة | الاستخدام |
|----------------|----------------------------|
| 1 : 2 | Slider / بنر علوي (موبايل) |
| 1 : 3 | Slider / بنر علوي (تابلت) |
| 9 : 16 | بنر داخلي |
| 1 : 1 | كرت منتج |
| 3 : 4 | صورة فئة |

طالما النسبة صحيحة، أي رقم يحققها صحيح رياضياً.

(3) اختر عرض التصميم (Design Width)

القاعدة العملية:

أقصى عرض منطقي متوقع × أعلى كثافة شاشة (DPR)

القيم الموصى بها:

- موبايل فقط: 1080 – 1440 px
- موبايل + تابلت: 1440 – 1920 px

❌ لا تصمّم على دقة جهاز فعلية (مثل 3200px)

(4) احسب الارتفاع من النسبة

أمثلة جاهزة: - 2:1 → 720 × 1440 - 3:1 → 480 × 1440 - 16:9 → 810 × 1440 - 1:1 → 1080 × 1080

(5) Safe Area (هوامش داخلية إلزامية)

لحماية النصوص والعناصر من القص: - أفقي: 10%-15% - عمودي: 8%-10%

كل شيء مهم داخل 80-85% من الصورة، الأطراف للخلفية فقط.

(6) عدد النسخ المطلوبة (لتخفيف الحجم)

المتبع احترافيًا:

- 1x ✓
- 2x ✓
- ❌ لا تستخدم 3x إلا للأيقونات الصغيرة

مثال: - 720 × 1440 (1x) - 2880 × 1440 (2x)

(7) الصيغة والضغط (أهم عامل للأداء)

الأفضل:

1. WebP (ممتاز)
2. JPEG (Quality 75-85)
3. PNG فقط عند الحاجة لشفافية

أحجام مستهدفة:

| النوع | الحجم المثالي |
|-----------|---------------|
| بنر كبير | KB 600-200 |
| صورة منتج | KB 300-100 |
| صورة فئة | KB 200-80 |

8) دعم التابلت بدون صور إضافية

- استخدم نفس الصورة
- غيّر AspectRatio حسب الجهاز
- القص يكون من الأطراف فقط

| النسبة | الجهاز |
|--------|------------|
| 1 : 2 | موبايل |
| 1 : 3 | تابلت |
| 1 : 4 | تابلت كبير |

9) خلاصة تنفيذ سريعة (Workflow)

- (1) اختر النسبة
- (2) اختر عرض 1440 px
- (3) احسب الارتفاع
- (4) ضع Safe Area
- (5) صرّ 1x و 2x
- (6) استخدم WebP مع ضغط مناسب

10) ما هو dp؟ وما هو أقصى حجم صورة؟

ما هو dp؟

(Density-independent Pixel) dp هو بكسل منطقي يُستخدم في تصميم وتخطيط واجهات التطبيقات.

الفكرة الأساسية: - نفس العنصر (زر، صورة، بنر) - يظهر بنفس الحجم البصري على كل الأجهزة - مهما اختلفت دقة الشاشة

العلاقة:

$$px = dp \times DPR$$

حيث: - dp = الحجم المنطقي - DPR = كثافة الشاشة (2x, 3x, ...)

أقصى أحجام dp الشائعة

الموبايل (Portrait)

| الحجم | العرض dp |
|-------|---------------|
| صغير | dp 360-320 |
| شائع | dp 390-360 |
| كبير | dp 411 |

التابلت

| الجهاز | العرض dp |
|------------|----------------|
| 8-7 بوصة | dp 720-600 |
| 11-10 بوصة | dp 840-800 |
| iPad Pro | dp 1024 |

كيف نحدد أقصى حجم صورة بالبكسل؟

نستخدم:

أقصى dp × أعلى كثافة شائعة (DPR)

حساب عملي:

- موبايل كبير: $dp \times 3 \approx 1233 \text{ px}$
- تابلت كبير: $dp \times 2 = 2048 \text{ px}$

القاعدة النهائية للأحجام

| الاستخدام | عرض الصورة |
|---------------------|-----------------------|
| موبايل فقط | px 1440 - 1080 |
| موبايل + تابلت | px 1920 - 1440 |
| الحد الأقصى المنطقي | px 2048 |

لا توجد فائدة حقيقية لتجاوز 2048px في تطبيقات الموبايل.

11) الخلاصة النهائية

لا تختَر الأرقام عشوائياً.
صمّم حسب **dp**، وصدّر حسب **px**.
النسبة أولاً، الجودة ثانياً، والأداء دائماً.

هذا الأسلوب يغطي **99% من حالات التصميم** في تطبيقات الموبايل والتابلت.