

قاعدة تصميم الصور لتطبيقات الموبايل والتابلت (ملخص عملي)

هذا المستند يقدم **قاعدة موحدة 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
يحمي المحتوى Safe Area
1x + 2x كافية
ضغط = أداء ممتاز WebP

2) اختر النسبة (Aspect Ratio) أوّلاً

النسبة الشائعة	الاستخدام
1 : 2	بنر علوي (موبايل) / Slider
1 : 3	بنر علوي (تابلت) / Slider
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 شائعة (DPR)

القيم الموصى بها:

موبايل فقط: px 1440 - 1080

موبايل + تابلت: px 1920 - 1440

.

.

لا تضم على دقة جهاز فعالية (مثل 3200px) 

4) احسب الارتفاع من النسبة

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

5) هواوش داخلية إلزامية (Safe Area)

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

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

6) عدد النسخ المطلوبة (لتخفيف الحجم)

المتبع احترافيًا:

- 1x  .1
- 2x  .2
- 3x  لا تستخدم إلا للأيقونات الصغيرة .3

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

7) الصيغة والضغط أهم عامل للأداء

الأفضل:

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

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
- غير 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) صدر 2x و 1x g مع مناسب
- 6) استخدم WebP مع ضغط مناسب

(10) ما هو وما هو أقصى حجم صورة؟

ما هو؟

dp هو بكسل منطقي يُستخدم في تصميم وتطبيق 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)

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

التابلت

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

كيف نحدد أقصى حجم صورة بالبكسل؟

نستخدم:

أقصى dp × أعلى كثافة شائعة (DPR)

حساب عملي:

- موبايل كبير: $px 1233 \approx dp \times 3 \times 411$
- تابلت كبير: $px 2048 = dp \times 2 \times 1024$

القاعدة النهائية للأحجام

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

لا توجد فائدة حقيقة لتجاوز 2048px في تطبيقات الموبايل.

(11) الخلاصة النهاية

لا تخُر الأرقام عشوائياً.

صُقْم حسب **dp**, وصُدَّر حسب **px**.
النسبة أولاً، الجودة ثانياً، والأداء دائمًا.

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