

ডিজাইন থিউরী

# DESIGN THEORY

**Eiahia Sohel**

EDITED BY  
**TANZIR RAHMAN**

**3**  
**THIRDHAND**  
bangladesh

# উৎসর্গ

পরম বন্ধু জান্নাত-কে  
যার জন্যে এতদূর আসা

# সূচীপত্র

প্রাথমিক আলোচনা	৫
গ্রাফিক ডিজাইন	৬
ডিজাইন থিওরী	১০
শেষ কথা	২৭

# কিছু কথা

যখন এই পথে হাটতে শুরু করি তখন কিছুই জানতাম না। প্রতিনিয়ত নানান দিকে নানান জনের কাছে ছুটেছি একটু পুরো বিষয়টা জানার জন্যে, শেখার জন্যে। কিন্তু সবসময় পাইনি।

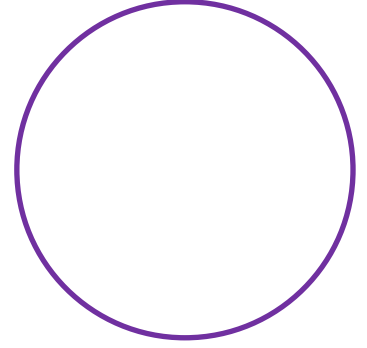
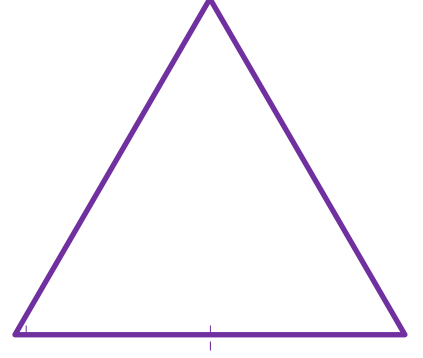
যা পেয়েছিলাম তা খুব সামান্য। এখন পর্যন্ত যা পেয়েছি তা যে খুব বেশী তাও নয়। কিন্তু তাও শেয়ার করলাম যারা আমারই মত পিপাসিষ্ঠ, তাদের জন্যে। আশা করি খুব খারাপ লাগবে না। কারন চেষ্টা করেছি বাড়তি কথা-বার্তা এড়াতে এবং মূল বিষয়গুলো তুলে ধরতে।

বইটিতে এখন পর্যন্ত খুব সামান্য বিষয়ই আলোচনা করেছি। বিস্তারিত লিখছি এবং নিজেও শিখছি প্রতিনিয়ত। দোয়া করবেন যেন শেষ করতে পারি।

বইটি পড়ে কেমন লাগলো জানালে খুশি হব। শেষ দিকে আমাদের ঠিকানা ও Online Link - গুলো দেয়া আছে।

কিছু বোঝার থাকলে আমাদেরও ই-মেইল ও করতে পারেন। কিংবা চলে আসতে পারেন আমাদের অফিসে।

আমাদের জন্যে দোয়া করবেন যেন ভবিষ্যতে আরো মজার মজার বিষয় আপনাদের হাতে দিতে পারি। আশা করছি বইটি আপনাদের দক্ষতা বৃদ্ধিতে সাহায্য করবে।

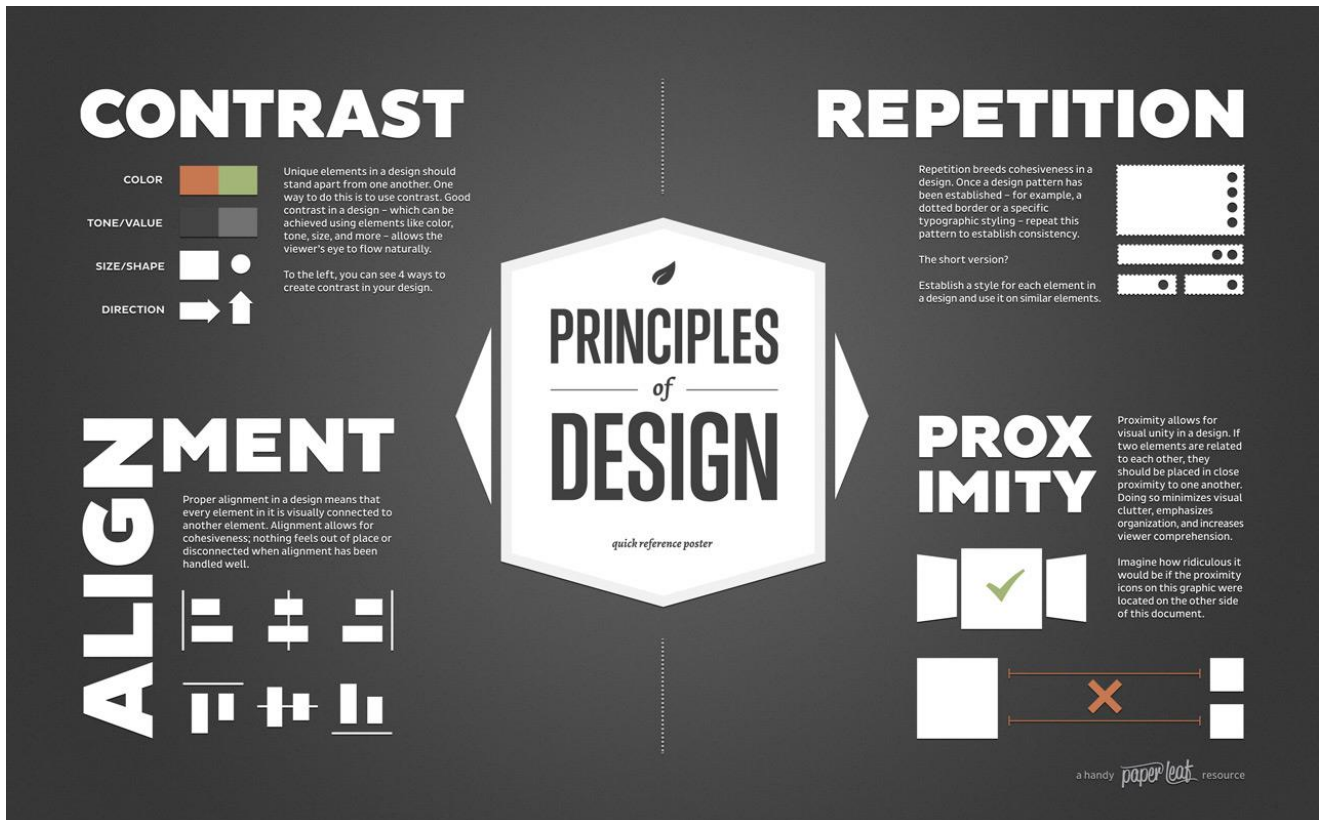


## প্রাথমিক আলোচনা

আমরা কম বেশি সবাই Graphic Design-এর সাথে পরিচিত। তাই আমরা আমাদের এই ছোট্ট বইটিতে Graphic Design-এর একটি গুরুত্বপূর্ণ বিষয় Design Theory নিয়ে আলোচনা করব।

একজন ভালো Designer হতে গেলে এই বিষয়টি জানা থাকা খুবই জরুরী। ভালো মানের একজন ডিজাইনার হতে গেলে আমরা এই বিষয়টি কোনভাবে এড়াতে পারিনা।

## Graphic Design এবং Design Theory





# GRAPHIC DESIGN

আজকাল অনেকের কাছে এটা বড় প্রশ্ন যে, “Graphic Design” কি? কিন্তু মজার ব্যাপার হচ্ছে এটা জানতে কোন Degree-এর প্রয়োজন নেই। যে কোন সাধারণ মানুষ Graphic Design সম্পর্কে জানতে ও শিখতে পারে। কিভাবে? যেমন - এখন সবাই Google মামার সাথে পরিচিত। তো তাকে জিজ্ঞেস করলে কি বলবে? দেখি Google মামা কি বলে?

“Graphic Design is the art or skill of combining text & picture in advertisements, magazines and books.”

বাহ! কি সুন্দর, সাবলিল কথা। তো আমরা এটাকে একটু সহজ করে বলতে পারি। যেমন:

“Graphic Design is the combination of art and modern technology.”

ওহ! মনে হচ্ছে বেশি Text Book এর মতো হয়ে যাচ্ছে। ঠিক আছে আরো সহজে বলছি। ধরুন আমাদের চারপাশে যা কিছু আছে এবং যা আমরা দেখতে পাই যেমন বস্তু এবং রং — এই সবকিছুই Graphic. কিন্তু এগুলো Natural. আর যখন এই Natural বস্তু ও রং আমরা নিজেরা তৈরী করতে চাই Technology ব্যবহার করে তখনই তা **Graphic Design**.

তো এবারে আসি আরো একটু Details-এ। যেমন: Graphics Design এ আমরা দুটো শব্দ দেখতে পাই। একটা *Graphic* অন্যটি হল *Design*.



**Graphic:** একটু আগে আমরা বলেছি যা কিছু দৃশ্যমান (Visual) তাই *Graphic*. এই দৃশ্যমান ব্যাপারটা আবার তিনটা বিষয় নিয়ে আবার কাজ করে।

Art, Imagination এবং Expression — এই তিনটি বিষয় আবার জড়িত Drawing, Painting এবং Lettering-এর উপর। অর্থাৎ, যখন আমরা একটা Painting দেখি তার সাথে উপরের তিনটি বিষয় জড়িত থাকে।

তো এবার দেখি আলোচিত Visual বস্তুটির Elements গুলো কি কি? একটা কথা মনে রাখা দরকার, Visual Elements কে বলা হয় Building Blocks of Design. খুব অল্প করে আমরা শুধুমাত্র Basic Visual Elements নিয়ে কথা বলবো। তো দেখা যাক কি কি আছে Elements গুলোতে। যথা:

## Line, Color, Shape ও Texture Space, Form এবং Typography

মূলত একটা Idea কে বাস্তবে রূপ দিতে এই Visual Elements গুলো দরকার। একটু খেয়াল করলে আমরা বুঝতে পারি যে কোন Design-এ এই বিষয়গুলো থাকে এবং আমরা এগুলোকে কখনই এড়াতে পারবনা। এড়াতে চান? তাহলে Design শেষ।

এবার আসি দ্বিতীয় বিষয় *Design* প্রসঙ্গে:

**Design:** Design হলে কোন Plan অথবা Drawing (নকশা)। যদি একটু বেশি করে বলি তাহলে মনে হয় দোষের কিছু হবেনা। যে কোন কল্পিত চিন্তা বাস্তব রূপদান করতে যা যা করা হয় তাই *Design*।

তো আমরা Design-কে তিনটি বিষয় দিয়ে সহজে বুঝতে পারি। Thinking, Problem Solving এবং Practicality. এবার দেখি এই তিনটি বিষয় যে ভিত্তির উপর দাড়িয়ে আছে তিনি কে? তিনি হলেন — *Graphics Design-এর Rules*. Rules শুনলেই আবার বিরাট কিছু মনে হয়। কিন্তু মজাটা কিন্তু এখানেই। কারন এটাই হলো *Principles of Design*. এবার দেখা যাক কি কি আছে এই Rules-এ।

## Contrast, Hierarchy, Alignment, Balance ও Proximity Repetition, Simplicity এবং Function

বা! বাহু! এক নিঃশ্বাসে বলতে গেলে বেশ Rules বলতে হয়। মূলত কোন Design করতে হলে এই Principle মেনেই করতে হয়। যদি না করি তবে কি হবে? এক কথায়, আদর্শ Design তাকে আমরা বলতে পারব না।

তো এবারে আমরা দুটো বিষয় পেলাম। প্রথমটা Visual Elements এবং দ্বিতীয়টা Design Principles. তাহলে প্রথমটা অর্থাৎ Visual Elements হলো *Graphic* আর দ্বিতীয়টা Design Principles হলো *Design*. এই দুটো বিষয় মিলে হলো *Graphic Design*. ঝুলির বিড়াল বের হলে তাহলে। দাড়ান আরও বের করছি, এবার তবে *Graphics Design* এর মূল বিষয়টা বলছি তা হলো:

“Graphics Design is not drawing, painting, creating a poster, creating a logo on a computer.”

প্রশ্ন করতে পারেন, তা হলে কি বাবা?

তাও বলছি:

“Graphics Design is ‘The organization and presentation of information developed by a Creative person for a particular function.’”

বোঝা গেল ব্যাপারটা। Graphics Design-এ আমাদের প্রথমেই বুঝতে হবে *Information, message or brief* এবং এর পরে ওই Information, message or brief নিয়ে রিতিমত Postmortem অর্থাৎ Research Work, Thought ও Imagination এর কাজে লাগিয়ে Solution Create করতে হবে ঐ Brief Concept-এর।

যে Concept-টা Communication (*communicating, storytelling, idea sharing or conveying a message*) এর জন্য কাজে লাগে। বলতে পারেন, কি Way তে? উত্তরটা হলো *Visual Way* তে। আরও সহজ করে বললে:

“It’s only once we have a solid idea, developed through the ‘design process’ we can use our skills with layout, color, typography and creative tools to bring that idea to life.”



একটা সময় ছিল যখন একটি Idea Develop করতে আমাদের ছিল Pencil, Paint Brush এবং Paper. কিন্তু আজকে আমাদের আছে Camera, Computer এবং Printer. যা দিয়ে আমরা পুরো পৃথিবীতে কোন Message কে সহজেই ছড়িয়ে দিতে পারি।

আজ আমাদের পাশে তাকালেই দেখবো অসংখ্য Visual Communication যা মূলত Technology উন্নতির জন্য। এজন্য বর্তমানে Graphic Design একটি বড় জায়গা দখল করে আছে দুই ধরনের মাধ্যমেই (Print ও Electronic Media)। যেমন:

Advertising, Branding, Web Design, Interface Design, Magazine Layout, Paper Engineering & Packaging, TV/Motion Graphic, Infographics, Signage, Art etc.

## বা! বাহ! কোথায় নেই বলুন তো?

যদি কেউ Graphics Design-এ দক্ষ হয় তবে উপরের যে কোন একটি Sector-এ কাজ করতে পারে। কিন্তু শর্ত হলো একটাই দক্ষ হতে হবে। কারন? কারণটা একটু ব্যাখ্যা করলেই বোঝা যাবে।

বিগত কয়েক দশক ধরেই Pop Art, Political Art, Commercial Art ইত্যাদি অনেক ক্ষেত্রেই ভালো জায়গা দখল করে আছে Graphics Design. বর্তমানে Graphics Design একটি বড় Commercial Site. এমন কোন ক্ষেত্র নেই যেখানে এটি ব্যবহার হয় না।

এর সবচেয়ে বড় কারন হলো *Communication* করার অত্যন্ত ভালো গুন একমাত্র Graphics Design-এরই আছে, তা আবার সব Sector-এই। আরও একটি বড় দিক হলো একমাত্র Graphics Design-এরই আছে Artistic Expression ও Practical Application. এবং এই দুটো বিষয় সব সময় মাথায় রাখা উচিত একজন Designer-এর।

একজন Graphics Designer যখন এই দুটি বিষয়কে একত্রে Harmoniously মেশাতে পারবে তখনই তিনি অনেক বড় Visual Communication তৈরী করতে পারবে। কিভাবে এইগুলো কাজে লাগাতে হবে তা আমরা শিখব ধাপে ধাপে।

এবারে আমরা তুলে ধরবো Graphics (Visual Elements) ও Design (Design Principles)-এর Details, কারন এগুলোই হলো Design Theory. যা আমাদের মূল আলোচনার বিষয় ছিল।

# DESIGN THEORY

আমরা সবাই ভাবি ডিজাইন কিভাবে করতে হয়। ডিজাইনটা কিভাবে করল তাও ভাবি। কিন্তু মজার বিষয় হল ডিজাইন করতে হলে দুটো বিষয় মনে রাখা দরকার, একটা হল *কি দিয়ে ডিজাইন করতে হবে* আর একটা হল *ডিজাইন এর নিয়ম*।

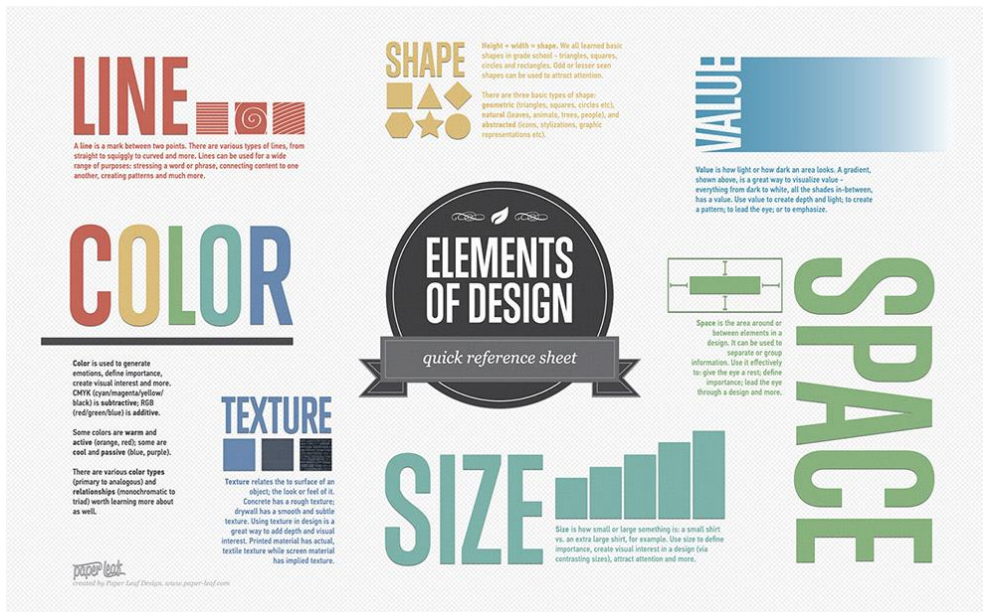
আমরা অবশ্য আগেই জেনেছি Design Theory সম্পর্কে। তো এবার একটু আলোচনা করা যাক পুরো বিষয়গুলো। তো শুরু করছি Visual Elements দিয়ে:

**Visual Elements:** Visual Elements-কে বলা হয় Design-এর গাঁথুনি। কারনটা খুব সহজ। Building Material ছাড়া যেমন কোন *Building* করা যায় না তেমনি Visual Element ছাড়া *Design* হয় না।

একটু খেয়াল করলেই দেখব যে যা যা Visual Elements হিসাবে আছে তা ব্যবহার করা ছাড়া কি কোন *নকশা/Design* করা সম্ভব? হ্যাঁ সম্ভব, যদি আপনি কিছু না করেন।

যদি আরো সহজ করে বলি, যেমন: কোন কিছু আঁকতে যাই বা লিখতে যাই, তখন কি আমরা Basic Shapes বা Fonts ছাড়া কিছু করতে পারি? না পারি না। তাই Visual Elements-কে *Building Blocks of Design* বলা হয়। তো চলুন এবার Elements সম্পর্কে কিছু জেনে নেওয়া যাক। আবার একটু দেখি কি কি ছিল Visual Element গুলো।

## Line, Color, Shape, Texture, Space, Form এবং Typography

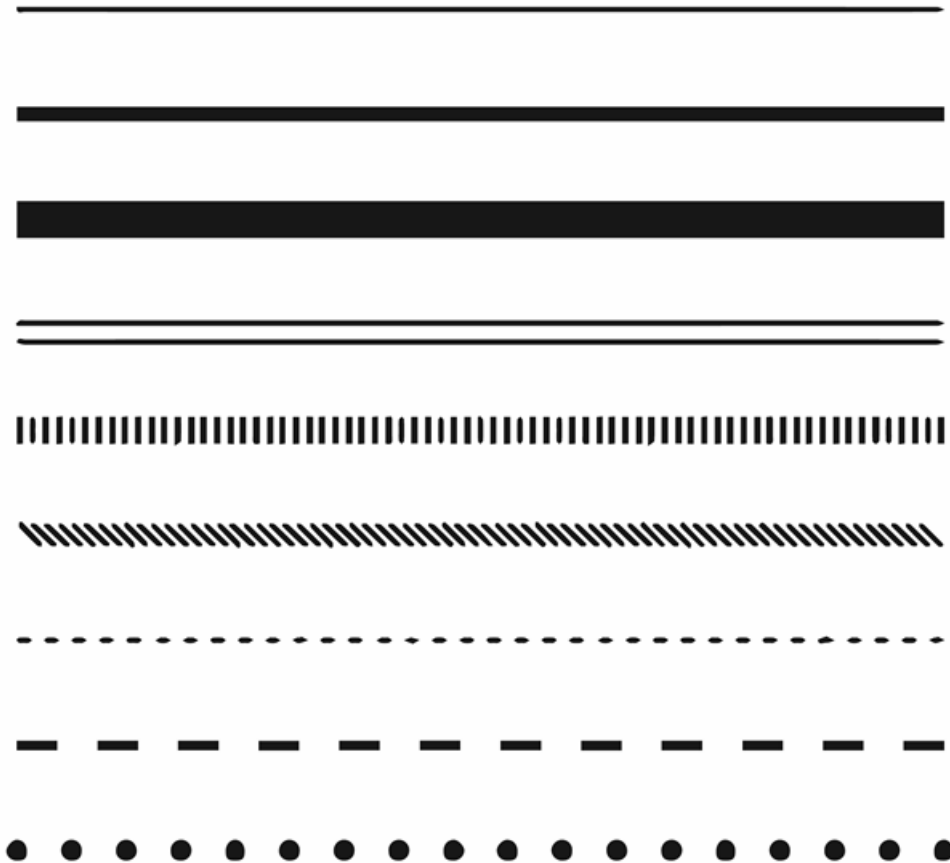


# Line

Line-কে বলা হয় সবচেয়ে Basic Visual Element. বলতে পারেন এ আর এমন কি? কিন্তু আমরা Designer যারা তারা ভালো ভাবে জানি Line-কে কখনো খাটো করে দেখতে নেই। কারন Line-কেই শুধুমাত্র বলা হয় *Crucial Element of Design*.

Line যে কোনভাবে একটা Design-এ কে নতুন মাত্রা দিতে পারে। শুধু Line দিয়ে যে কোন দৃষ্টিনন্দন ডিজাইন করা সম্ভব। Line বিভিন্ন রকমের হতে পারে।

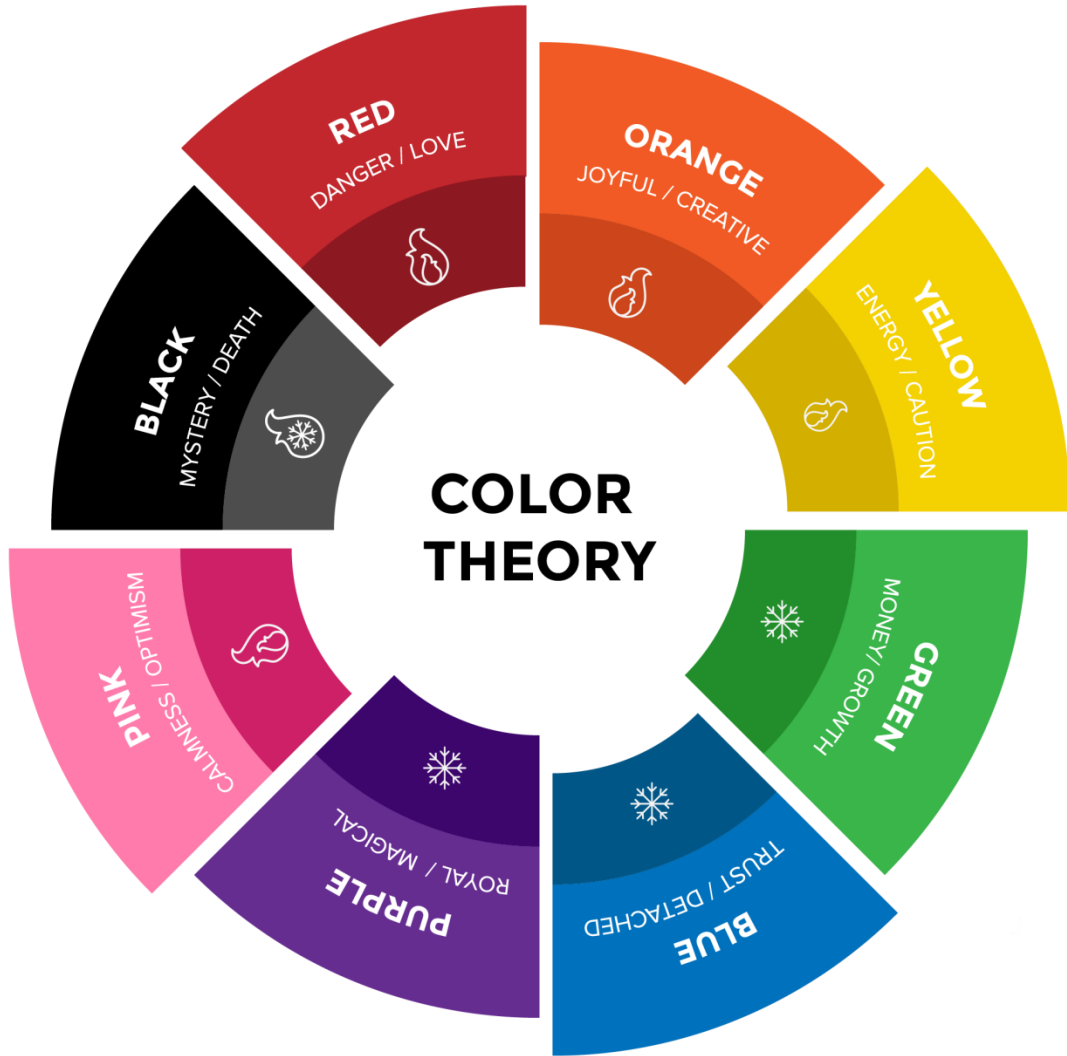
উদাহরণগুলো আমরা ছবিতে দেখছি।



# Color

Color একটি বড় বিষয় একটা Design-এর। আগে আমরা দেখি প্রত্যেক দিনের কয়েকটি Color-এর ফিরিস্তি। যেমন - চোখ লাল, আকাশ নীল, মেঘ সাদা, চুল কালো, পাতা সবুজ, মুখ কালো ইত্যাদি নানা রং। অর্থাৎ আমরা প্রতিদিন কোন কাজ করি না কেন, কোন Color ছাড়া একমুহর্ত আমরা থাকতে পারিনা।

কিন্তু Problem-টা হলো আমরা এভাবে কখনো ভাবিনি। এখন Design শিখছেন, এখন তো খেয়াল করুন। তো এবার আসি Color Theory যা মূলত গুরু হয় Color Wheel দিয়ে। এখন আমরা ছবি দেখে একটু Basic ধারণা নেওয়া চেষ্টা করব।

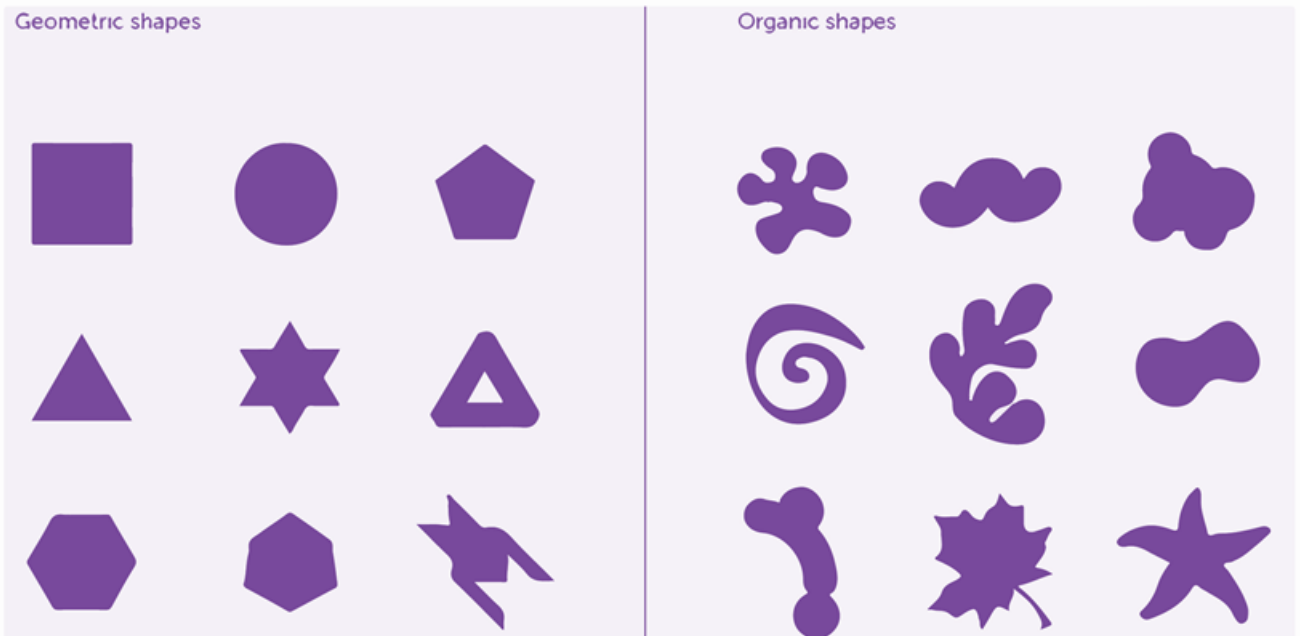


# Shape

পৃথিবীতে যা কিছু দেখা যায় সব কিছু এক একটা Shape. আপনি কোন বস্তুকে রূপ দিতে পারবেন না Shape ছাড়া। কোন না কোন ভাবে সব কিছু Shape.

যেমন আপনি কোন কিছু লিখতে চান, যে Font-গুলো দেখছেন তাও Shape দিয়ে তৈরী। একটা Box-এর ছবি আঁকবেন তাও Shape. Burger খাবেন? তাও Shape. Colour বা রং এর মতো Shape ও আমাদের ডুবিয়ে রেখেছে চারদিক থেকে। এই Shape-এর আছে দুটো Dimensions.

পাশের ছবিতে আমরা দেখতে পাবো। Shape সাধারণ দুই ধরনের:  
Geometric Shape এবং Organic Shape.





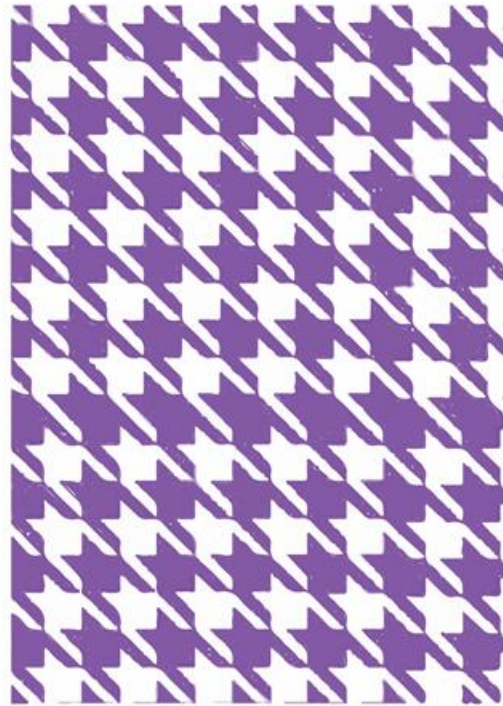
# Texture

Texture হলো কোন বস্তুর উপরিতল বা পৃষ্ঠতল দেখার বা ছোঁয়ার অনুভূতি। আরও সহজ করতে একটা উদাহরন চাই, যেমন- যে পোষাকটা আমি পরে আছি তার পৃষ্ঠ ও উপরিতল দেখা যায় তাতে রং, নকশা ও মশুনতা অনুভব করা যায় এটাই Texture. এটা মূলত একটা Visual Tone তৈরীতে কাজে লাগে।

Design-এ দুই ধরনের Texture আছে: Image Texture এবং Pattern Texture



Image textures



Pattern Texture

# Space

Space বিষয়টা খুব সহজ একটা বিষয়। কিন্তু একটা Design-এর ক্ষেত্রে বিষয়টি মোটেও হেলাফেলা করার মতো নয়। কারণ অনেক বড় বড় Design-এ খুব গুরুত্বের সাথে ব্যবহার করা হয়।

Space হলো শূণ্য বা ফাঁকা জায়গা যে কোন বস্তু বা Shape-এর। আমরা পাশের ছবিগুলো বিষয়টি সহজেই বুঝতে পারব। Design-এ সাধারনত দুই ধরনের Space ব্যবহার করা হয়:

Positive Space এবং Negative Space



Positive space



Negative space

# Form

Form যে কোন 3D Object অর্থাৎ যার দৈর্ঘ্য প্রস্থ ও গভীরতা আছে। কোন Design-এর কাজকে আরও নিখুঁত ও জীবন্ত করতে মূলত Form ব্যবহার করা হয়। এর সবচেয়ে বড় কাজ বলতে পারেন কোন কিছুকে Realistic করা। আমরা Design করতে গেলে ২ ধরনের Form ব্যবহার করি:

## Geometric Form এবং Organic Form

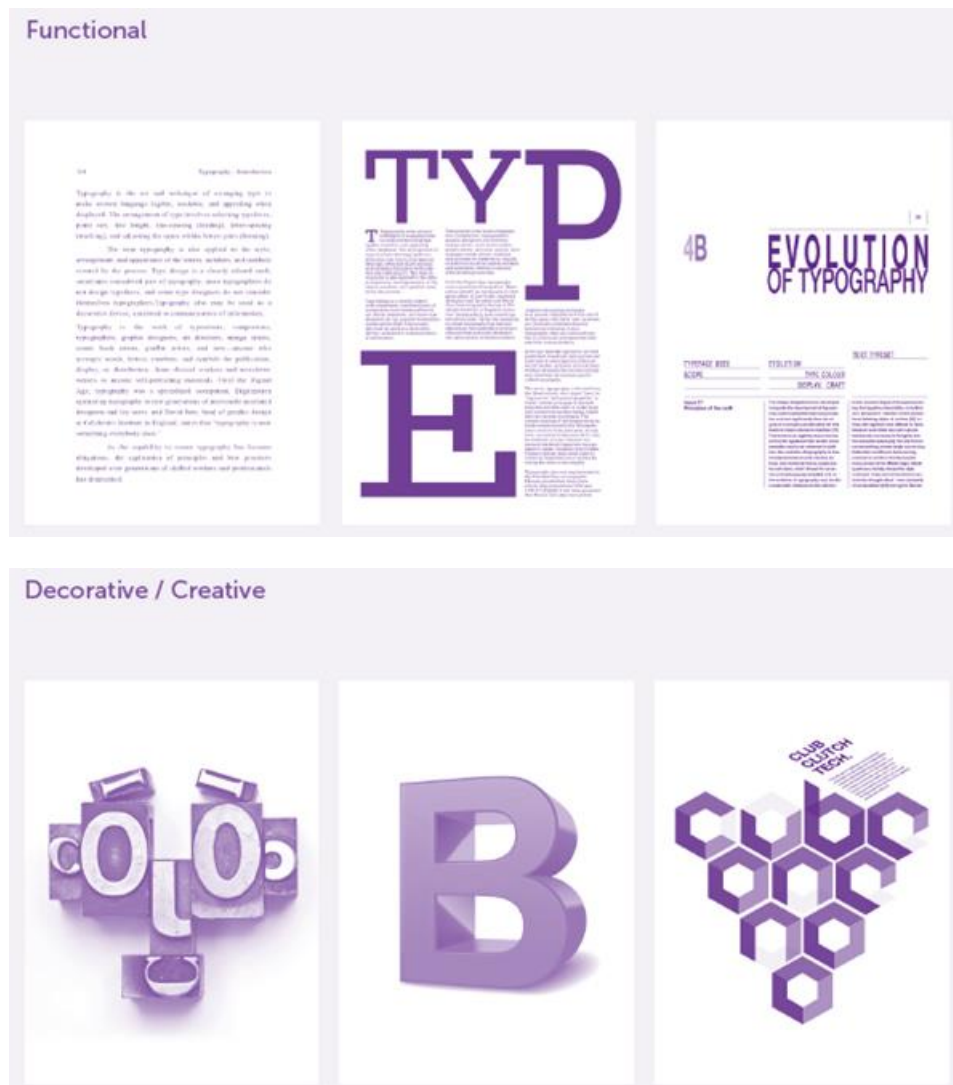


# Typography

এই Visual Element-টার সাথে আমরা সবাই পরিচিত। আমরা ছোটবেলা থেকে সবাই কমবেশি লিখেছি। লেখাই হচ্ছে সবচেয়ে বড় মাধ্যম Communication-এর জন্য। খুব সহজেই একজন এটি বুঝতে পারে। কিন্তু একজন সাধারণের মতো একজন Designer শুধুমাত্র লেখালেখীর কাজে এটি ব্যবহার করেন না। যেমন: একজন Designer তিনি একটা Letter (অক্ষর) তৈরী করেন। কিভাবে? Shape দিয়ে অথবা Line দিয়ে, এটাই হচ্ছে Basic পার্থক্য।

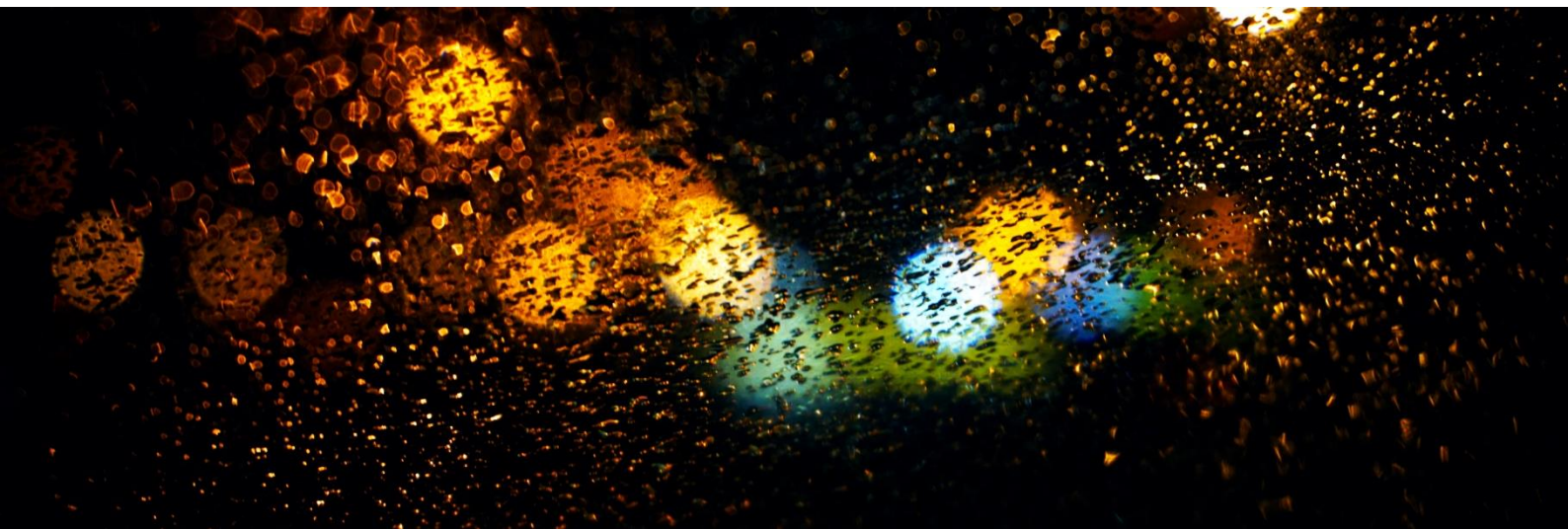
একটা মজার বিষয় বলি: Type কিন্তু শুধুমাত্র লিখার ভাষা নয় বরং দেখানোর মাধ্যমেও কিন্তু কথা বলে আমাদের সাথে। এজন্য Line-এর মতো Typography-কে Crucial Design Element বলা হয়। বর্তমানে অনেক ধরনের Typeface আছে। Type মূলত দুই ধরনের কাজে ব্যবহৃত হয়:

## Functional এবং Creative/Decorative





তাহলে অল্প করে আমরা বুঝলাম করলাম Visual Element-গুলো। এবার তবে বুঝুন কেন একে Building Block of Design বলেছিলাম। কিন্তু এখানেই শেষ নয়। এবার দেখি আরও মূল্যবান একটি বিষয়- Design Principles.



**Design Principles:** আমরা আগেই বলেছি প্রত্যেকটি Design করতে হলে অবশ্যই Design Rules মেনে করতে হবে। তা না হলে আমরা আদর্শ Design পাবো না। আর Rules-গুলোকে একত্রে বলা হয় Principles of Design. এ পর্যায়ে আমরা এই বিষয়ে কিছু প্রাথমিক আলোচনা তুলে ধরছি। আবার একটু দেখি কি কি ছিল Design Rule গুলো:

Contrast, Hierarchy, Alignment, Balance ও Proximity  
Repetition, Simplicity এবং Function

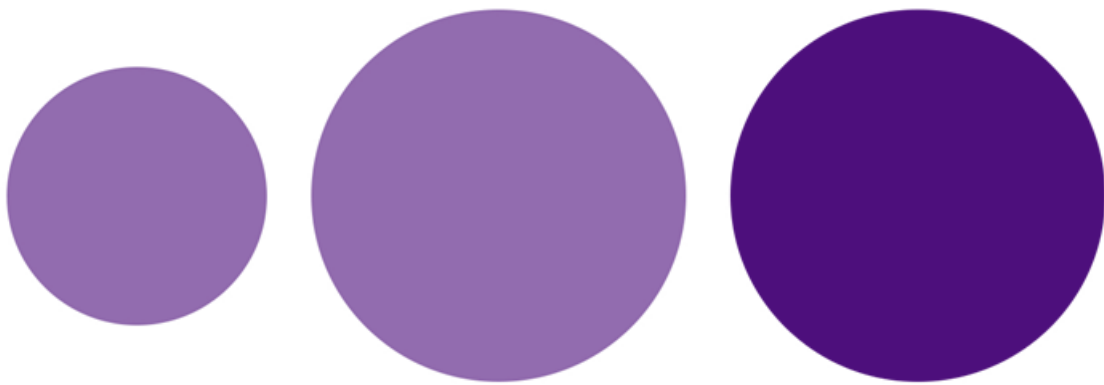
চলুন দেখি আরো একটু **Details-এ**



# Contrast

Contrast একটা Logical বিষয়। দেখছি সহজ করা যায় কিনা। Contrast হলো দুই বা তার চেয়ে বেশি Visual Element এর মধ্যে পার্থক্য।

কোন একক Visual Element দিয়ে Contrast বুঝানো যাবে না। যেমন: ধরুন দুটো Shape. এখন যদি প্রশ্ন করি কোনটি বড়, কি রং, গোলাকার না লম্বা? তাহলে যে যে পার্থক্য তুলে ধরবেন তা হলো Shape দুটোর Contrast. একটা ছবি দেখলেই আমরা বিষয়টি বুঝতে পারব।

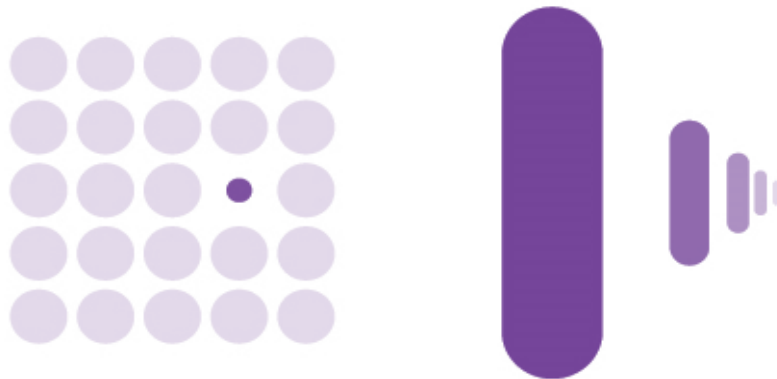


*Size, color & scale are more important for contrast.*

# Heirarchy

এটাও একটা Logical বিষয়। চেষ্টা করছি সহজ করতে। Hierarchy হলো Visual Information যা দেখছি তার একটা নিয়মতান্ত্রিক নিয়ন্ত্রন। এটা হতে পারে Arrangement, Presentation এবং Importanc-এ তে।

Design-এ মূলত এটি Contrast-এর সাহায্য নিয়ে কোন কিছুকে Highlight করা বা কোন Direction তৈরী করতে ব্যবহার করা হয়। যাতে আমরা সহজেই কোন Design-এর Information-টা বুঝতে পারি। যেমন: ছবিটাতে দেখি Dot Picture দিয়ে।



*Scale, color, space, depth & perspective are the key elements of Hierarchy.*

# Alignment

Alignment খুব মজার এবং গুরুত্ব পূর্ণ বিষয় একটা Design-এ। প্রশ্ন করতে পারেন এর প্রয়োজনীয়তা কি? খুব সহজ, আমরা মূলত Design-এ এটাকে বিভিন্ন কারনে ব্যবহার করি, যেমন: কোন Element কে সাজাতে, একটা গ্রুপে Element কে ফেলতে, Balance তৈরী করার জন্য, Structure করার ক্ষেত্রে এবং অন্যান্য Element গুলোর সাথে সংযোগ তৈরী করার ক্ষেত্রে, যা মূলত আমাদের Design-টা পরিস্কার করে তুলে ধরে।

Design মূলত ২ ধরনের Alignment হয়: Edge alignment & center alignment.

Edge & centre alignment



Good Alignment, Poor Alignment & Mixed Alignment

# Balance

Balance বিষয়টি খুবই চমৎকার। একটি Design-এ Balance হলো Visual Element গুলোর Placement. আরও একটু সহজ করা যাক। প্রত্যেকটি Design-এর একটি নিজস্ব Weight আছে। এই Weight-টাকে ঠিক রাখা, যেমন: ধরুন কোন একটি Design-এ বেশ গাঢ় রং ব্যবহার করেছেন, তাহলে Balance করতে হলে আপনাকে পরের টাতে অপেক্ষাকৃত হালকা রং ব্যবহার করা উচিত। যদি আপনি Balance করতে চান। একটি Design-এ Balance বিষয়টিকে এড়ানোর কোন সুযোগ নেই।

Balance তিন প্রকার, যথা: Symmetrical Balance, Asymmetrical Balance এবং Radial Balance

Symmetrical  
balance (formal)



Asymmetrical  
balance (informal)






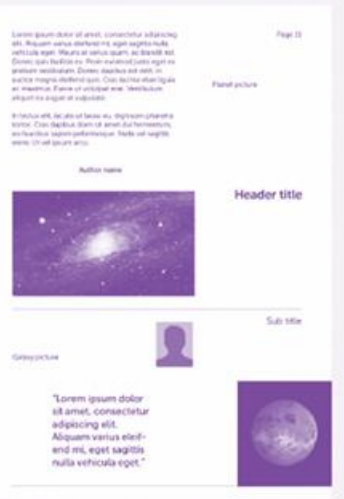
Radial balance



# Proximity

Proximity হলো Design এর অন্যতম একটি Powerful Principle. কারন এর মূল কাজ হলো একটা Design-এ এক জাতীয় Elements-গুলোকে একত্রে রাখা অর্থাৎ একজাতীয় কোন বিষয়কে এক জায়গায় রাখা, যেমন - একটা Magazine-এ Headline-এর থেকে যদি Description-এর দূরত্ব থাকে তবে মূল সংবাদটা হারিয়ে যেতে পারে বা যাবে। তাই এই বিষয়টি এতো গুরুত্বপূর্ণ। Design-এ মূলত Proximity দুটো কারনে ব্যবহার করা হয় - to create connection এবং to dispel connection.

মূল কথা হলো একটা Design-এ যদি Proximity ঠিক না থাকে, তবে যে Information-টা দেয়া হলো Design-এ, তা পুরোপুরি নষ্ট হবে।

Layout example 1	Layout example 2	Layout example 3	Layout example 4
			
Adequate relationships are established in this layout. Elements are in close proximity in a comprehensive order.	Clear relationships are established in this layout. Elements are in close proximity in a clear order.	Elements are in close proximity but in no particular order creating a random and confusing layout.	Elements are scattered in a sporadic layout. No clear relationship between element in this layout.

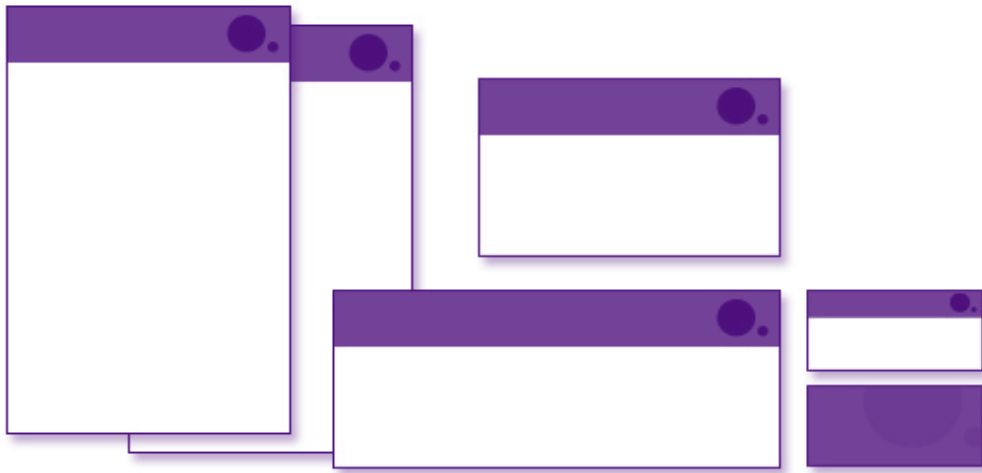


# Repetition

একটা Design-এ একই Elements বার বার ব্যবহার করা হলো Repetition. এটা করা হতে পারে Color, Shape, Type Face, Pattern ইত্যাদি-এর একাধিক ব্যবহার।

আরও একটু সহজ উদাহরণ যদি দেখি ধরুন একটা Company-এর Brand Identity Design যখন করা হয় তখন উপরে উল্লেখিত বিষয়গুলো বার বার Repeat করা হয়। যাতে সবাই এই Brand ও Product-এর সাথে পরিচিত হতে পারে।

Repetition-এর মাধ্যমে একটা Design Unity এবং Consistency-এর Sense-টা Clear করতে পারে।

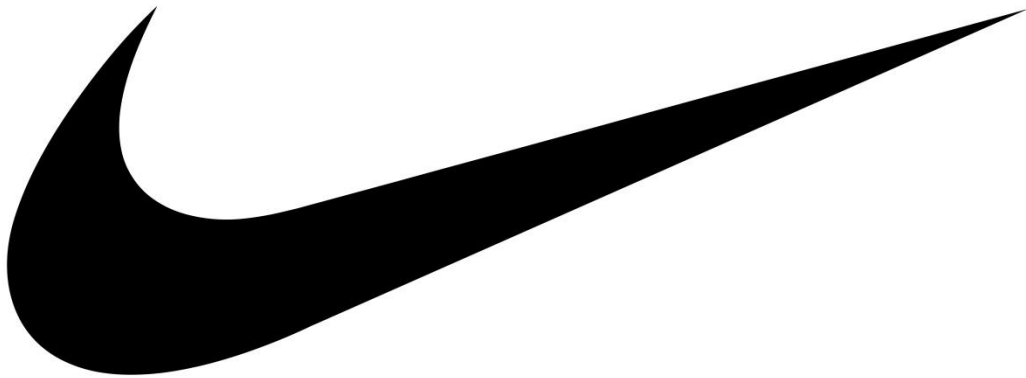


# Simplicity

Simplicity আসলে একটা ছোট বাক্যের উপর দাড়িয়ে আছে। কথাটা হলো “Less is more”.

অর্থাৎ Visual Economy বা Minimal Design করা, মানেটা হলো অপ্রয়োজনীয় বিষয়গুলো বাদ দিয়ে শুধুমাত্র প্রাসঙ্গিক ও মূল বিষয় Design-এ স্থান করে দেয়া। বলতে পারেন এ আবার কেমন কথা? কিন্তু পৃথিবীর সব ভালো ভালো Design এই Principle এর উপর ভর করে মাথা উচু করে দাড়িয়ে আছে।

যেমন: Nike-এর Logo কিংবা Apple-এর Logo. কি Simple! ভাবা যায়! এটাই হলো Simplicity-এর মূল কথা।



# Function

সহজ কথায় Design হলো মূল উদ্দেশ্যকে ঠিক করে কাজ করা। অর্থাৎ একটা Design করতে গেলে আমাদের মূল উদ্দেশ্য হলো Communication করা এবং Impression বা প্রভাব বিস্তার করা। কিন্তু Function হলো তারও চেয়ে বেশি এক ধাপ এগিয়ে। এর মূল কাজ হলো Impression এবং Communication, দুটোই করা।

একটা Design করতে গেলে প্রথমেই আমাদের মূল Information-গুলো ধরতে হবে, কারণ আমরা শুধু মূল বিষয়টিই তুলে ধরতে চাই। তাই আমাদের Function-টা আগে বুঝতে হবে Design করতে হলে।





## শেষ কথা

তো আমরা খুব সংক্ষেপে ও ভালো ভাবে বুঝতে পারলাম Design Principles গুলো এবং Visual Elements-গুলো। সত্যিকার অর্থে একজন ভালো মানের Designer হতে গেলে আমরা এই Design Theory-কে এড়াতে পারিনা। আশা করি Design Theory-এর এই Lesson গুলো আপনাদের কাজে লাগবে।

আশা করি এর পরের পর্বে আমরা Design Technique নিয়ে আলোচনা করব।  
কোন মতামত থাকলে আমাদের জানাতে পারেন।



## থার্ডহ্যান্ড বাংলাদেশ

বাড়ি - ৭৪, সড়ক ৫, ব্লক সি (স্বপ্ন সুপারশপের বিপরীতে)  
মহানগর প্রোজেক্ট, পশ্চিম রামপুরা, ঢাকা

**thirdhandbd.com**  
**fb.com/thirdhandbd**



## ABOUT THE PUBLISHERS



### Eiahia Sohel

Senior Designer &  
Trainer at ThirdHand

Former Coordinator & Head  
of Training at LEDP Project  
(Bangladesh Gov)  
Former Designer & Trainer at  
Creative IT Limited



### Tanzir Rahman

Strategy Analyst at  
ThirdHand

10+ years of freelancing in  
various fields  
Former Research Assistant  
for Microsoft at Syracuse, NY

SOME RIGHTS RESERVED

**ThirdHand Bangladesh**