مقدمة

"لكل فن من الفنون أسلوبه الخاص ولغته الاصطلاحية، التي لا يمكن أن يشاركه فيها فن أخر. فالخامة التى يستخدمها الفنان بيده تعد بمثابة لغة يستعين بها فى إنتاج منهج خاص به فى التعبير عن فنه وهذا الفن هو تفاعل بين الإبداع والتقنية والخامة. والفن هو نتاج تجربة إبداعية ذاتية محملة بمشاعر وأحاسيس الإنسان المبدع، كما يمثل استجابة قوية فعالة تجاه المجتمع والإنسانية، ومن هنا قامت حضارات العالم القديم والحديث بتراثها العبقرى الخالد" . (١، ص٩)

ويعتمد التصميم كمقرر دراسي في تطوره ومواكبته للحديث في التربية الفنية على تناول كل ما هو جديد يساعد طلاب قسم التربية الفنية على إيجاد مداخل تطبيقية جديدة تساعدهم على النمو في مجال التصميم بما يواكب العصر.

ومن هذه الأدوات جهاز الحاسب الآلي فيمكن الاستفادة منه في واثراء اللوحه الزخرفيه من خلال برامج الجرافيك المتنوعة كما يساعد الحاسب الآلي على التفكير بأسلوب جديد من خلال الأدوات التي توفرها تلك البرامج ويساعد على إنجاز لوحات زخرفيه متنوعة بسرعة ودقة كبيرة .

ويلعب الكمبيوتر دوراً هاماً وفعالاً في مجال التصميم . ولعَّل الاهتمام بعملية التصميم عن طريق الكمبيوتر تزيد من امكانات الطالب لأنها سوف تعمل على التفكير بطريقة جديدة وسريعة من خلال تحليل الأفكار وتتبعها إذ نجد أنه يقوم بعملية تغذية الآلة بهذه الوحدة ، ومتى

تمت برمجة ذلك الجهاز فإنه يقوم بتنفيذ ما يطلب منه من عمليات بمنطق ثابت . (٢، ص٩)

ولكن لعب تصميم الجرافيك دوراً رئيسياً في الحياة المعاصرة، كعنصر مهم، ليس فقط في الدعاية والاعلان والترويج والعرض، بل في تصميم المعلومة ووسيلة الاتصال بكافة اشكالها، وهذه جميعها موجودة في مجتمع يتمتع بالحركة والتطور بسرعة الضوء، وبناءاً عليه نجد تصميم الجرافيك قد تطبع بالكيفية التي تصبغ المجتمعات من حوله، سرعة في التطور التقني والتقدم الالكتروني، سرعة في التغيير وسرعة في الأداء. وتعتبر كلمه جرافيك من الكلمات المنتشره الاستخدام فى مدى كبير جدا من التخصصات العلميه والفنيه. وقد ازداد هذا الانتشار فى السنوات الماضيه فى مجالات اكثر اتساعا حتى انه قد اندرجت تحت هذه التسميه نوعيات كامله من الانشطه الحضاريه **(٣، ص١٤)**

وقد اكتسب هذا الفن خصائص مميزه وفريده عن سائر الفنون التشكيليه فى نتائجها المتوخاه ، كما اتاحت له طبيعته التى تفرد بها انتشارا ووصولا الى جماهير الناس فى كل مكان حيث ينسخ من العمل الفنى عن طريقه اعداد وفيره من النسخ تصل للناس فى كل المواقع لتشارك الجماهير العريضه بالراى والتوجيه والنقد الاجتماعى وتحقق لهم المتعه الوجدانيه والشعوريه. وقد اهتمت الدول الاشتراكيه بهذا الفن وفطنت الى هذا السلاح واستخدمته بنجاح فى معركتها النضاليه، ويظهر هذا جليا خاصه فى فن الملصقات وكتابات الدعايه التى تشير

حماس للجماهير نحن نضال تلك الشعوب. وهناك قيم جماليه فنيه تراها في اللوحه المحفوره والمطبوعه لا نجدها في الاعمال الفنيه الاخرى منها ان الفنان يستطيع ان يحقق الملامس المتعدد التى تعطى تاثيرات مختلفه وذلك عن طريق استعمال الاحماض وادوات الحفر المتعدده الاشكال عن طريق الاعماق والبروزات المتباينه التى تساعده فى التعبير .(١٣ ، ص٣٦)

مشكلة البحث

تتميز البرامج السابق عرضها بالعديد من الأدوات والمزايا والمؤثرات الجرافيكية التي تساعد الفنان المصمم في تنفيذ اللوحات الزخرفيه بمنتهى الدقة. ولكن كل برنامج له العديد من المزايا والأدوات والمؤثرات التي قد تتفق أو تختلف عن البرامج الأخرى ويظل كل برنامج مستقل بذاته ويختلف عن البرامج الأخرى. ويتطلب ذلك دراية ومعرفة كاملة من قبل الفنان بالتعامل مع هذه البرامج وكيفية استخدام أدواتها وتطبيق مؤثراتها وهذا ليس بالأمر اليسير حيث أنه لا بد أولاً لأي فرد يريد التعامل مع هذه البرامج أن يسبق ذلك تدربه في العديد من الدورات ذات المستويات المتدرجة لكل برنامج على حده وهو ما يكلف من المال والوقت الكثير لكي يستطيع الفرد اتقان التعامل مع هذه البرامج. وهذا أيضاً حال طلاب التربية الفنية في تعاملهم مع هذه البرامج، ولذلك سوف تقوم الباحثة بإعداد برنامج جرافيكي مصغر يثري القيم الفنية في التصميم الزخرفي لطلاب التربية الفنية.

وسوف تراعي الباحثة اختيار أنسب الأدوات والمؤثرات الجرافيكية من هذه البرامج ودمجها في البرنامج الجرافيكي المصغر المقترح وهذا يساعد بشكل كبير طالب التربية الفنية في تنفيذ الملصق الإعلاني بمنتهى الدقة والسهولة .

تتحدد مشكله البحث فى التساؤل التالى :

(١) – ما هو أثر إعداد برنامج جرافيكي مصغر مقترح في إثراء القيم الفنية في التصميم الزخرفى ؟

(٢) – هل يمكن إثراء القيم الفنية في اللوحه الزخرفيه لطلاب التربية الفنية من خلال البرنامج الجرافيكي المصغر المعد ؟

اهداف البحث

يهدف البحث إلى:

١ – التعرف على أثر إعداد برنامج جرافيكي مصغر مقترح في إثراء القيم الفنية في التصميم الزخرفي بالإفادة من البرامج الجرافيكية المعروفة .

٢ – التعرف على أثر البرنامج الجرافيكي المصغر المعد في إثراء القيم الفنية في اللوحه الزخرفيه.

فروض البحث

يفترض الباحث انه :

١ – يمكن إعداد برنامج جرافيكي مصغر مقترح في إثراء القيم الفنية في التصميم الزخرفي بالإفادة من البرامج الجرافيكية المعروفة .

٢ – هنـاك علاقـة ايجابيـة بـين إعـداد البرنـامج الجرافيكـي المصـغر المعـد وإثراء القيم الفنية في اللوحه الزخرفيه .

أهمية البحث

١– اعـداد برنـامج جرافيكـي مصـغر يثـرى القـيم الفنيـة فـى التصـميم الزخرفي لطلاب التربية الفنية .

٢– القـاء الضـوء علـى البرنـامج الجرافيكـى المقتـرح المعـد واهميتـه فـى اثراء القيم الفنيه للتصميم الزخرفى .

المصطلحات العلمية

١ –الفن

الفـن هـو موهبـة إبـداع وهبهـا الخـالق لكـل إنسـان لكـن بـدرجات تختلـف بـين الفـرد والآخـر. لكـن لا نسـتطيع أن نصـف كـل هـؤلاء النـاس بفنـانين إلا الـذين يتميـزون عـن غيـرهم بالقـدرة الإبداعيـة الهائلـة. فكلمـة الفـن هـي دلالـة علـى المهـارات المسـتخدمة لإنتـاج أشـياء تحمـل قيمـة جماليـة علـى تعريفـة فمـن ضـمن التعريفـات أن الفـن مهـارة – حرفـة – خبرة – إبداع – حدس – محاكاة.

(٦ ، ص١٤)

٢ – التصميم الزخرفى

هـو ترجمـة لموضـوع معـين بفكـرة هادفـة لهـا علاقـة بوسـيلة التنفيـذ وتحمـل فـي جوانبهـا قيمـا فنيـه ويتوقـف نجـاح التصـميم علـى توزيـع الخطـوط الرئيسـةوتوزيع الوحـدات والعناصـر الزخرفيـة المتنوعـة المكونـة

للشكل العام وتنسيقها واتزانهاوترابط وتنسيق هذه العناصر يبعضها البعض في وحدة متكاملة تحقق الغرض المطلوب و حسن اختيار الألوان وتنسيقها وانسجامها. (٩ ، ص١٨)

٣ – فن الجرافيك

هو عمليه فنيه تجمع بين الكلام والرسومات والاتصال لتوصيل رسالة فعالة من هذا التصميم سواء كان لوجو ، او بروشور او صحيفة او ملصقات وعلامات ، وهذه الايام غالبا ما يستخدم مصممين الجرافيك برمجيات النشر والتصميم الالكترونيه للوصول إلي أهدافهم.(٤ ، ص١٤)

٤ – البرنامج الجرافيكي

هو عبارة عن مجموعة أو سلسلة من التعليمات التي تعطى للحاسوب لتنفيذ مهمة معينة في إطار زمني محدد.والمصطلح يطلق على جميع البرامج اللازمة لتشغيل الحاسوب وتنظيم عمل وحداته وكذلك تنسيق العلاقة بين هذه الوحداتو يمكن لهذا البرنامج أن يكون بسيطا مثل لمعالجة نص ما أو معقدا أكثر مثل منظومات محاسبة شركة أو لمعالجة رسومات ثلاثية الأبعاد . (٨ ، ص١٩٢).

٥ – القيم الفنية

" القيمة هي المعيارية الجمالية التي في ضوءها يتحدد درجة استقبال المدركات والتعايش معها، وهى ناتج الألفة والتجانس مع المدرك البصري بما يحقق عائداً على السلوكيات الجمالية للمستقبل "

القيم بمعنى الفائدة وقد تكون الفائدة جماليه او اقتصاديه وقد تكون ماديه او روحيه ويقصد بالقيم الجماليه هى اهتمام الفرد بكل ما هو جميل من الناحيه الشكليه او التوافق وهو لذلك ينظر الى العالم المحيط بنظره تقدير له من ناحيه التكوين والتنسيق (٣ ، ص١٤)

" والقيم الفنية هي النسق المميز الذي يظهر في العمل الفني وحده بحيث يحدد طابعه الكلى " (٩ ، ص٢٦)

ويقصد بالقيم الفنية في البحث الحالي.

قيم الوحدة والإيقاع والاتزان الناتجة من العلاقات التشكيلية لعناصر التصميم من خطوط وملامس وألوان وأشكال في الأعمال الفنية الجرافيكية .

حدود البحث

يقتصر البحث على تناول التالى :

١- طريقة إعداد البرنامج الجرافيكي المصغر بالإفادة من البرامج الجرافيكية المعروفة لكى يثري القيم الفنية فى التصميم الزخرفي.

٢- تجربه ذاتيه من اعداد الباحثه لتنفيذ مجموعه من اللوحات الزخرفيه .

منهج البحث

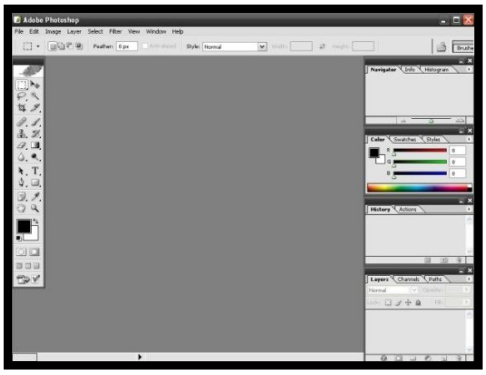
وتعمد الباحثه على المنهج الوصفى في الاطار النظري للبحث وذلك من خلال :

اولا :- دراسات عن البرامج الجرافيكية المعروفة وامكاناتها في مجال التصميم والمجالات الفنية الأخرى .

وهناك مجموعه من البرامج الخاصة بفن الجرافيك سوف تقوم الباحثة بعرض بعض منها :

أولاً : برنامج (فوتوشوب – PHOTOSHOP)

فوتوشوب هو برنامج رسومات أنتجته شركة أدوبي من أشهر البرامج لصنع وتعديل الصور النقطية ويستخدم أيضا في التصوير الرقمي، لتحسين الصور وتعديلها. ويعتبر المنتج الأكثر مبيعاً في هذا المجال الآن، وقام بتطويره الشقيقان توماس كنولوجون كنول عام ١٩٨٧ وأصدرت النسخة الأولى في فبراير ١٩٩٠ والنسخة الثانية عشر منه صدرت في ٣٠ يونيو ٢٠١٠. (٥ ، ص ١٠)



صورة (١) واجهة برنامج الفوتوشوب

صورة (٢) أحد الأعمال المنفذة ببرنامج الفوتوشوب

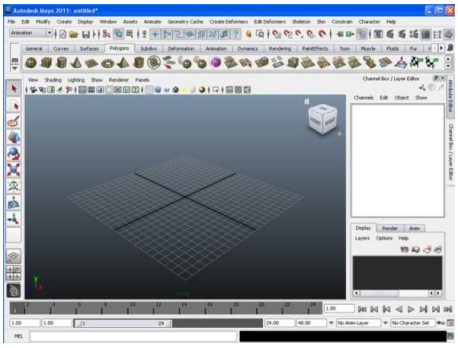
برنامج (ثرى دى ماكس – 3DMAX)

هو برنامج تصميم modeling وتحريك وإخراج للكائنات ثلاثية الأبعاد ، من إنتاج شركة أوتوديسك Autodesk ، ويستخدم في أعمال عرض التصميمات للألعاب ، والأفلام والأعمال التلفزيونية .

يتميز بتوفر عدد كبير من المقابس لهPlug-ins، وثري دي ماكس هو أكثر برنامج لديه مقابس للتظهير Rendering أهمها V-Ray, Brazil, Maxwell. يعد من أقوي برامج التصميم الثلاثي الأبعاد ويتكون من عدة أجزاء وهي:

- المواد :Materials يتم إسنادها للعناصر في المشهد لإعطائها الشكل المطلوب فهي تعطي الخواص الفيزيائية للأجسام
- التعديل الشبكي :Mesh editing بإمكان المستخدم تعديل أي شكل هندسي مبدئي، مثل: المكعب ومتوازي المستطيلات والإسطوانة، وتحويله إلي طبيعة جيومترية Geometeric ذات أشكال أكثر تعقيداً
- البيئة والمؤثرات :Environment&Effects هنا يستطيع المستخدم عمل post processing أو معاجلة بعد الرندر حيث يمكن تطبق طبقة أخرى فوق المشهد الحقيقي
- منزلقة الحركة :Animation Slider ومنها وبعد انهاء المشروع من الناحية الهندسية يتم تحريك الشكل ثم تقوم القدم المتحركة بحفظ الحركة لتكون للمستخدم تتابعاً فلمياً يخرج فيما بعد علي شكل فيديو مضغوط

- الإظهار :Rendering وبهذه العملية يتم إظهار المشهد بشكله النهائي. وأيضاً الماكس يخضع لتقنية مشابه للمايا وهي render elements حيث تخضع لتقسيم المشهد على شكل passes لكي يقوم الفنان بتعديل الصورة واللعب بالقيم دون الحاجة إلى اعادة عمل عملية الرندر والتي تقوم باستهلاك الكثير من الوقت بالنسبة للأجهزة العادية.



شكل (٣) واجهة برنامج ثري دي ماكس

شكل (٤) أحد الأعمال المنفذة ببرنامج ثري دي ماكس

ثانيا :- وصف وتحليل لأعمال الفنانين بالكمبيوتر :

(١)الفنان (بن هاينه) *

وجاءت فكرة الرسم بالكمبيوتر له في عام ٢٠١٠. ويقول هاينه كان نتيجة التنقيب الرسم الطويل و عواقب منطق تطوره الفني. " قلم رصاص مقابل كاميرا " يمزج رسم و التصوير الفوتوغرافي الخيال والواقع، من خلال الوهم و السريالية. في هذا المشروع،واهتم بعدها اهتماما بالغ بالرسم بالكمبيوتر ،ودرس بن هاينه الصحافه وهى الخط

الفاصل بين الفن والواقع عن طريق مزج الصور والمناظر الطبيعيه مع رسومات بقلم الرصاص مثل هذه اللوحه .

شكل (٥)

لوحه للفنان بن هاينه توضح مزجه بين القلم الرصاص والطبيعه

http://www.tafretjoz.com/?p=28881

*الفنان بن هاينه (من مواليد ١٢ يونيو ١٩٨٣ في أبيدجان ، كوت ديفوار) هو فنان بلجيكى متعدد التخصصات . ابتداء رسام و رسام الكاريكاتير السياسي .

وجميع اعماله الفنيه تضمنت يده لتمثيل العلاقه بين الفنان والمشاهد والعمل الفنى ، فهناك شئ حول هذه الأعمال الفنيه التى تعتمد على السيرياليه والخيال المبدع حيث ان هذه الصور تظهر ابتكارا ابداعيا .

ويعتبر بن هاينه هو واحد من اكثر الفنانين تدريبا على هذه الأعمال او يمكن القول انه رائدها ، وبدا هذا النوع من الرسم نصف حقيقى سنه ٢٠١٠ وكانت اعماله كلها بالقلم الرصاص لكن مؤخرا اصبح يعمل بالألوان ايضا مثل لوحته القرد .

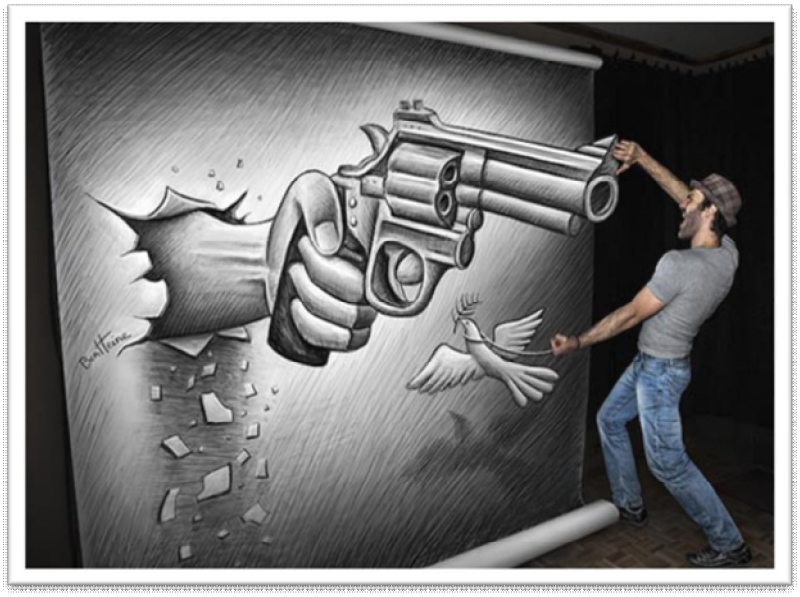
شكل (6)

احد اعمال الفنان بن هاينه التى استخدم فيها الالوان ومزجها بالواقع وتسمى (القرد)

http://www.tafretjoz.com/?p=28881

وقام الفنان بن هاينه باستخدام تقنيه تسمى (انامورفوسيس) حيث انه بنجاح قام بابعادا جديده الى العمل بواسطه قلم رصاص عادى وورقه بيضاء ضخمه فقط .

هذه الأعمال الفنيه الخادعه للعقل تم بناءها بذكاء بحيث يستطيع الفنان نفسه ان يخطو داخل الصوره والتفاعل مع المناظر الطبيعيه والحيوانات او شئ غير عادى مثل البندقيه .



شكل (7)

احد اعمال الفنان بن هاينه التى استخدم فيها الاشياء غير العاديه مثل البندقيه

http://www.tafretjoz.com/?p=28881

٢- الفنان (كاجايا يوتاكا)

عندما يصبح الفن عشقاً يصل بصاحبه إلى أعلى سماء الإبداع والخيال فهو بذلك يستحق تكريمًا مميزًا تتناقله وسائل الإعلام ، هذا ما استطاع

أن يحققه فنان الديجتال العالمي كاجايا يوتاكا أشهر رسام في قارة أسيا، فنظراً لتميز أعماله من حيث حرفية فنية عالية وإبداع متميز تم تكريمه من قبل دولة اليابان بإطلاق اسمه على النجم أو الكويكب رقم (١١٩٤٩) وهو كوكب صغير يصل قُطره إلى بضع كيلومترات ويدور حول الشمس كل ٥ سنوات ونصف. وقد أغرم منذ صغره بالنجوم التي كانت تثير دهشته فلجأ إلى رسمها عشقاً لها، وقد حقق كاجايا نجاحاً كبيراً عند عمله في مجلات وكتب فلكية.

كما استخدمت أعماله في منتجات كثيرة وخاصة في القطع التركيبية، واشتهر فنان الديجتال بفنه الرائع ولوحاته الديجتالية التي تتميز بتقنية الألوان الزاهية والأضواء المشعة،

شكل (٨)

واحده من اعمال الفنان يوتاكا تسمى (سحر الكواكب)

http://www.sayidaty.net/node/232471

*الفنان يوتاكا من مواليد ١٩٦٨ مدينه سايتاما وهو فنان الرقمية الياباني المعروف لطلاء الصور بشكل متقن و ملونة بشكل مذهل وكان له اهتمام بالغ فى الرسم بالكمبيوتر.

وقد أظهر براعة متميزة في الرسم الرقمي بواسطة الكمبيوتر فأصبح من أهم الفنانين العالميين بهذا المجال، فامتاز برسم لوحات مفصلة مليئة بالألوان المذهلة تتضمن الكثير من العناصر المضيئة، وغالًبا ما يستخدم اللونين الأزرق والبنفسجي. وقد حاز الفنان كاجايا على جوائز عديدة كان من أهمها: حصوله على الجائزة الأولى في مسابقة الفن الرقمي في الولايات المتحدة الأمريكية لرسمه صوًرا لعالم الفلك والنجوم والكواكب بصورة إبداعية تجعل المشاهد يسافر معه داخل أعماله الفنية الخيالية النابضة بالإشعاع الحالم، والألوان الساحرة.

شكل (٩)

احد اعمال الفنان يوتاكا تسمى (النجوم والسماء)

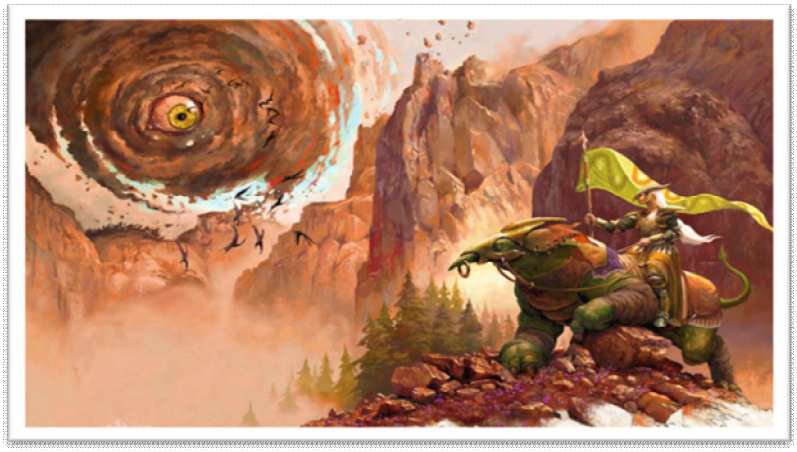
/http://www.sayidaty.net/node/232471

والفنان يوتاكا أكثر شهرة في أمريكا الشمالية من اليابان ، وذلك أساسا لأن لديه أسلوب اوكسيدنتال يستخدم فقط للمرأة الغربي كنماذج له لأنها أطول من متوسط النساءاليابانيات .

٣- الفنان (سيمون دومينيك)

الفنان سيمون دومينيك لديه خيال غريب الأطوار بشكل رائع، مع المخلوقات و الشخصيات التي تدخل من خارج الصور النمطية المتوقعة . انه كثيرا ما تعمل مع لوحات الألوان بطريقه حاده ولكن استعماله للالوان كان يبرز ما بداخله، و أيضا يجعل استخدام الملمس و المنظور الجوي فى لوحاته بطريقه ابداعيه .

وقد برز عمل دومينيك في عدد من مجموعات الفن الرقمي والخيال ، مثل سلسلة الخيال الفنو الفن الرقمي .



شكل (١٠)

احد اعمال الفنان سيمون دومينك

/https://www.pinterest.com/rmalger/simon-dominic

*الفنـان سـيمون دومينيـك مـن مواليـد كوريـا الجنوبيـه ١٩٨٤ ، كـان يعمـل فنـان واهـتم اهتمـام بـالغ بـالفن الرقمـى او فـن الرسـم بـا سـتخدام الكمبيـوتر فاهتم بالخيال العلمى فى لوحاته .

ثالثـا : - وضـع أهـم الأسـس والمبـادئ الخاصـة التـي تهـتم بفـن الجرافيـك وبرامجـه لاسـتخلاص القـيم الفنيـة التـي تثـري التصميم الزخرفي.

ومـن اهـم الطـرق المسـتخدمه فـى البـرامج الفنيـه طريقـه الرسـم التخطيطـى للصـور بشـكل مباشـر علـى الشاشـه حيـث مـن الممكـن عـن طريـق الكمبيـوتر الحصـول علـى عـدد كبيـر مـن التسـهيلات الخاصـه والتـى يمكـن الحصـول عليهـا بـاى وسـيله اخـرى . وبـالرغم مـن ان القـدرات الجرافيكيـه للحاسـبات قـد بـدات فـى اول الامـر كهـدف ثـانوى الا ان تللـك الامكانيـات اخـذت تتطـور ويتعـاظم دورهـا بعـد ان تـم اسـتخدمها فـى العديـد مـن الصـناعات الهندسـيه والالكترونيـه ومنـذ ذلـك الحـين اخـذ عـدد مـن مسـتخدمى التصـميم والرسـم بـالكمبيوتر يتزايـد باضـطراد مسـتمر وذلـك لانـه يتيح امكانيـه نظـام التصـميم الثنائى والثلاثـى الابعاد (3D) (2D) وامكانيـات متعـدده ومتنوعـه يسـهل الـى حـد كبيـر التعامـل مـع التصـميمات صـعوبه وتعقيـدا فـى شـتى المجـالات . وبعـد ان اقتـرب الفنـان مـن نظـام الكمبيـوتر وعمـل علـى اسـتيعاب نتائجـه التـى هـى ترجمـه لمقدرتـه الفنيـه ، ومـن ثـم يـتم اخـذ النمـوذج الـذى تـم تصـميمه مـن مصـدر واحـد او مـن عـده مصـادر وتسـتمر العمليـه فـى تفاعـل بـين الفنـان والكمبيـوتر ، وهـى تعتمـد بشـكل كبيـر علـى اسـتخدام مهـاره امكانيـات الرسـم المرنـه بمسـاعده

الكمبيوتر، من تصغير وتكبير الاشكال وتجزئتها واعاده تحريكها ونقلها وكذلك دمجها، مع وجود ملايين من الدرجات اللونيه المختلفه الامر الذى انعكس بدور بالغ الاهميه فى مجال التصميم .ويتم التعامل بين المصمم والكمبيوتر بغرض انتاج التصميمات الفنيه او الجرافيكيه من خلال ثلاثه مراحل اساسيه يمكن تناولها بايجاز فيما يلى :

المرحله الاولى : وتبدا من الفكر الاساسيه حيث يقوم المصمم بتوضيح بعض الاعتبارات فى صورة رسوم ، يقوم على اساسها بناء مايريد التعبير عنه والحصول عليه .

المرحله الثانيه : يقوم بعمل صياغه بلغه الكمبيوتر لعناصر الاشكال واللون والتحكم فى تصميمه الذى يتخيله لاعاده الصياغه النهائيه للعناصر الاساسيه.

المرحله الثالثه : وفيها يتم التعامل بين المصمم والكمبيوتر بادخال برنامج العمل بواسطه المصمم (اللون – التاثيرات – تعليمات التشغيل .....) حتى يقوم الكمبيوتر بعمل علاقه بين بيانات التكوين المحدد ومن خلال تشغيل البرامج يقوم المصمم باكتشاف الاحتمالات المتاحه وقد يقوم بتعديل التكوين او التصميم تبعا لذلك وفى نهايه الحوار بين المصمم والكمبيوتر .

وهناك بعض أمكانيات الكمبيوترالتى تساعد فى تصميم اللوحة الزخرفية :

١- أنتاج تصميمات معتمدة بدقة و سهولة و مع توفير الوقت والجهد .

٢- تخزين العمل الفنى بعناصرة و سرعة أستعادة الأعمال المخزنة مع أمكانية تغيير شكل و حجم عناصر العمل الفنى .

٣- يساعد الفنان فى عمل صياغات متعددة فى تصميم اللوحة الزخرفية الواحدة .

٤- يساعد الفنان على الخلق و الأبداع من خلال تعدد توزيع عناصر التصميم .

٥- يستطيع الفنان أن يغير موقع الأشكال و الألوان لأى جزء من أجزاء اللوحة .

٦- أمكانية محو أو تكرار أى جزء من أجزاء اللوحة الزخرفية بكل سهولة وسرعة .

٧- يوفر الكمبيوتر أدوات تشكيلية كثيرة تساعد الفنان على أنتاج أعمالة الفنية بسهولة وبسرعة .

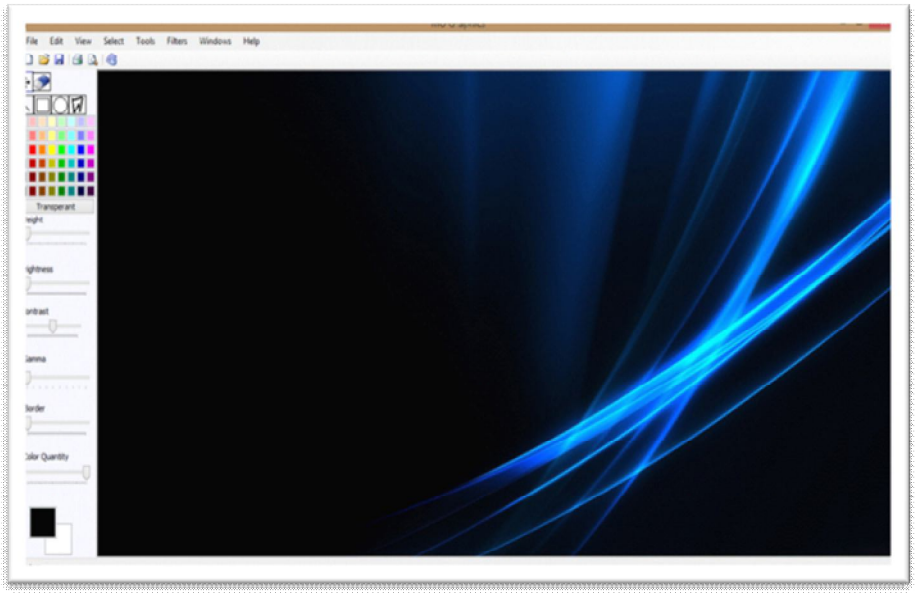
٨- يتيح أمكانية خلط الألوان بدقة كبيرة و الحصول على درجات متعددة للون الواحد .

رابعا : البرنامج الذى تم اعداده من قبل الباحثه .

وهو برنامج تم أعداده لتسهيل وتبسيط عمليه الرسم على الطالب من خلال معالجه الصور وهى اعاده ترميم الصوره القديمه والمتكسره وتلوينها وجعلها تنبض بالحياه والألوان ، ووضع الاضافات على الصوره بأضافه المزيد من الرسوميات .

ايضا توجد فى البرنامج ميزه قص الصوره او أى جزء من اى صوره ووضعها على اى صوره اخرى بطريقه احترافيه او دمج الصوره مع الصوره الاخرى او من خلال قص أجزاء من الصوره ووضعها مع اجزاء اخرى او تصحيح الالوان وزياده السطوع والحده او زياده التعتيم

فيها لتحصل فى النهايه على لوحه فنيه تجسد خيالك وابداعك ومهارتك فى التصميم لكى تعرضها على الانترنت او لوضعها باستخدام البرامج الخاصه بعرض الشرائح او بطباعتها .



شكل (١١) واجهه البرنامج المعد

سوف أقوم بعرض بعض الأعمال التى نفذت عن طريق البرنامج.

العمل الاول :

قامت انشائيه هذا العمل على اساس التكرار والتراكب والتراكم فى العمل الفنى وقد حقق الطالب التدرج والتناغم اللونى باستخدامه درجات اللون البرتقالى ودرجات اللون الاخضر ، واراد ايضا تحقيق نوع من الاتزان بتكرار المفرده الزخرفيه بمختلف احجامها الكبيره والصغيره ، وكان للون دور هام فى اظهار التكرار والتنوع مما ادى الى اتزان

اللوحــه . كمــا ان حركــه المفــردات داخــل العمــل الفنــى ادت الــى حــدوث نوع من الأيقاع داخل العمل .

شكل (١٢)

العمل الثانى :

قامــت هــذه اللوحــه علــى اشــكال الوحــدات المتمثلــه فــى التصــميم الزخرفــى علــى اســاس العلاقــات التكراريــه المختلفــه المســاحات والالــوان فقــد قــام الطالــب بتكــرار المفــرده الزخرفيــه بمســاحات مختلفــه ووضــع الشــكل الاصــغر للوحــده الزخرفيــه فــى مقدمــه اللوحــه بحيــث تــاتى بعــدها التكــرارات

الاكبر كلما اتجهنا الى ارضيه اللوحه فاكد ذلك على حركه متنوعه فيها.

شكل (١٣)

العمل الثالث :

يقوم هذا التصميم على الأتزان المتماثل فى توزيع الوحده الزخرفيه ، ويتضمن التصميم اكثر من وحده زخرفيه تتشكل فى مجموعات بنظام تكرارى متناظر ومحورى ، كما ان اختيار الألوان ادى الى حدوث نوع من التناغم والايقاع داخل العمل الفنى .

أمـا خلفيـه اللوحـه عبـاره عـن خلفيـه هادئـه بالونهـا الجميلـه التـى سـاعدت علـى ظهـور الزخـارف كمـا ان الطالـب جـذب انتبـاه المشـاهد الـى منتصـف اللوحـه عـن طريـق ظهـور اللـون الازرق ممـا ادى الـى ظهـور ضوء داخل اللوحه .

شكل (١٤)

التوصيات :

١- توصـى الباحثـه باسـتخدام البـرامج الجرافيكيـه للحاسـب الالـى بصـفه عامـه وامكانـات بـرامج الفوتوشـوب والثـرى دى مـاكس فـى تطبيـق المقررات الدراسيه بمجال التصميم الزخرفى .

٢- ضرورة الأستعانة بالكمبيوتر كأداة تعليمية فى الأعمال الفنية بصفة عامة والتصميم بصفة خاصة ، لما له أمكانات هائلة و غير محدودة.

٣- توصى الباحثه بالاكثار من الدراسات الخاصه بهذا الموضوع حيث انها تعد نادره وقليله وخاصه المكتوبه باللغه العربيه حيث تساعده هذه الابحاث والدراسات فى القاء المزيد من الضوء هذا التخصص الهام فى الفن التشكيلى.

٤- الاهتمام بتنظيم مزيد من المعارض للاعمال الفنيه المنفذ من خلال البرامج الجرافيكيه للحاسب الالى واللوحات الزخرفيه المنفذه بتلك البرامج ايضا .

النتائج:

١-ان استخدام الامكانات الجرافيكيه للحاسب الالى تضيف بعدا جديدا لكيفيه تناول الشكل فى التصميم الزخرفى .

٢-اصبحت عمليه القيام بالتصميم اسهل واسرع مع توافر كثير من الامكانيات التى ليست متاحه فى العمل اليدوى مع تقليل نسبه الخطا وتقليل الوقت ومزيد من الابتكار فى التصميم وترتيب خطواط العمل .

٣-تواجد الكمبيوتر اصبحت عمليه التصميم هامه وسهله وانتاج برامج متنوعه وكثيره للجرافيك الخاصه بعمليه التصميم .

٤-انتاج مجموعه من اللوحات الزخرفيه عن طريق البرنامج الجرافيكى المقترح .

مراجع البحث

أولاً : المراجع العربية

١- فتحى احمد (١٩٩٠) : التصميم الجرافيكي ، دار فكر وفن للطباعة والنشر، القاهرة .

٢- أحمد وحيد مصطفي (١٩٩٩) : الحاسبات الآلية ، مفاهيم وأساسيات، مطابع روز اليوسف الجديدة ، القاهرة .

٣- حسن شفيق (٢٠٠٩) : التصميم الجرافيكي في وسائل الاعلام والانترنت ، دار الفكر والفن للطباعة والنشر . القاهرة .

٤- محسن محمد عطيه (١٩٩٧) : تذوق فن الجرافيك ، دار المعارف بمصر ، القاهرة .

٥- عبد الحميد بسيونى (٢٠٠٠) : الوسائط المتعدده MULTIMEDIA ، دار الفكر والفن للطباعه والنشر، القاهرة.

٦- أياد الصقر (٢٠٠٣) : فن الجرافيك، الطبعة الأولى ، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، الأردن .

٧- هربدت ريد (١٩٦٨): **معنى الفن**، ترجمة سامي خشبة، ط٢، دار الكتاب العربي للطباعة، القاهرة.

٨- عبد الفتاح الديدى (١٩٨٥): **فلسفة الجمال**، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة.

مواقع الانترنت :

9- http://www.photoshopessentials.com/photo-effects/light-streaks/

10- http://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D9%84%D9%81:Apples_made_with_3ds_max.jpeg

11- http://www.blender.org/typo3temp/pics/c8fbd98f98.jpg

12- http://tentacolor.com/2008/05/19/blender-to-sl-bvh-animation-exporter/

13- http://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AB%D8%B1%D9%8A_%D8%AF%D9%8A_%D8%A5%D8%B3_%D9%85%D8%A7%D9%83%D8%B3

14- http://bassam-cars.webs.com/apps/forums/topics/show/2658133-10-character-professional-designed