معالجات جرافيكية لتوظيف شخصيات الرسوم المتحركة فى تترات المسلسلات التليفزيونية

Graphical processors to Place animated characters in the TV series intros

م.د/ مني إبراهيم عبد الرحيم
مدرس بقسم الإعلان كلية الفنون التطبيقية جامعة بنها
Assist. Dr. Mona Ibrahim Abdel Rahim
Lecturer in Advertising Department, Faculty of Applied Arts, Banha University

ملخص البحث:
تعد المسلسلات التليفزيونية أحد أهم محفزات المتابعة والمشاهدة فى القنوات التليفزيونية، بما تحققه كوسيلة إعلامية غنية ومجال للترويج التسويقى للقناة معرفياً وثقافياً وترفيهياً. ونظراً لإرتباط المسلسلات التليفزيونية بالجوانب السيكولوجية للمشاهد المحتمل، وأهمية إرتباط مقدمة (تتر) المسلسل التليفزيونى بالجوانب المعرفية والضمنية للمسلسل، فإن تناول مقدمة المسلسل بشكل إبتكارى خلاق يعد من أهم عوامل الجذب للمشاهدة وتعزيز ميول وإتجاهات وتحفيز المشاهدين المحتملين للمتابعة التليفزيونية. وبالتالى فإن إعادة هيكلة مقدمة المسلسلات التليفزيونية بإستخدام المعالجات الجرافيكية للرسوم المتحركة يعزز من اللغة البصرية للمقدمة التليفزيونية. كذلك فإن إتباع الأسس الفنية والبصرية لتلك المعالجات لشخصيات أبطال المسلسل وتوظيفها جرافيكياً بشكل مبدع فى المقدمة يؤثر إيجاباً وبشكل فعال على إستمالة المشاهدين المحتملين للمسلسلات. لذا تكمن مشكلة البحث فى إفتقار مقدمات (تترات) المسلسلات للمحفزات البصرية الخلاقة للمشاهدة التليفزيونية وإعتمادها على عرض بعض المشاهد من للمسلسلات بشكل يفتقر للجاذبية، لذا يهدف البحث إلى إستخدام المعالجات الجرافيكية لتوظيف شخصيات الرسوم المتحركة فى مقدمات المسلسلات التليفزيونية، ومن ثَم تتضح أهمية البحث فى توظيف المعالجات الجرافيكية للرسوم المتحركة لبعض مقدمات المسلسلات بشكل مؤثر لتلائم كافة النواحى الديموغرافية والإجتماعية والنفسية والثقافية لتلائم المشاهدين المحتملين، مما يعزز التطور الإبداعى فى تقديم مقدمات المسلسلات، وبالتالى تقديم المضمون الفكرى والمعرفى والترفيهى للمسلسلات بشكل يتصف بالحداثة والفكاهة فى ظل التزاحم الدرامى للمسلسلات التليفزيونية، ويتبع البحث المنهج الوصفى التحليلى لمجموعة من مقدمات المسلسلات، وكذلك المنهج التجريبى لعرض مجموعة نماذج معالجة جرافيكية بالرسوم المتحركة لمقدمات بعض المسلسلات، وتعد أهم النتائج التى يصل لها البحث أن تصميم الشخصيات بالرسوم المتحركة لمقدمات المسلسلات التليفزيونية يثرى من نسبة المشاهدة لتلك المسلسلات ويضيف عليها جاذبية خاصة .

الكلمات المفتاحية : المعالجات الجرافيكية – الرسوم المتحركة – التتر– الديموغرافية– التطور الإبداعى- اللغة البصرية .

Abstract
Television series are considered one of the most important follow-up and watching inducements in television channels, with what they achieve as a rich mass media tool and an opportunity for Integrated Marketing and Promoting the channel cognitively, culturally and entertainingly, and because television series are linked to the psychological aspects of the potential viewer and the importance of linking the television series intro with the cognitive and implicit aspects of the series, therefore the creative and innovative handling of the television series intro is one of the most important attracting factors to watch and enhancing the inclinations and trends and motivating potential viewers to follow the TV. Accordingly, the re-structuring of the series Intros using cartoon graphics processing enhances the visual

language of television into. Similarly, following the artistic and visual baselines for the processed characters of the series and their placement graphically in a creative way in the intros positively and effectively affects to entice potential viewers of the series. So the research problem lies in the series' intros lack of creative visual inducements to TV viewing and its reliance on broadcasting some scenes from the series unattractively. Thus, the research aims to use graphic processing to place graphic characters Animated in TV series intros, therefore the importance of research is best represented in the placement of graphical processing for some series intros in an influential form to suit all the demographic, social, psychological and cultural aspects of the potential audience, thereby promoting creative development In presenting the series intros, and thus presenting the intellectual, cognitive and recreational content of the series in a modern and humorous manner in the context of competing dramatization of the TV series, the research follows the analytical descriptive approach of some series intros, as well as the experimental approach to display a set of models Animated graphically processed to some series intros, and the most important results of the research is that the design of TV animated characters for TV intros richen the television viewing of those serials and add special attraction.

Keywords: Graphic processing - Animation - Teter - Demographic - Creative development - Visual language.

المقدمة :

يتابع الكثير منا المسلسلات التليفزيونية ويرتبط بأحداثها، حيث يعتبر المسلسل التليفزيونى سلسلة من الحلقات الدرامية المتتابعة على هيئة حلقات، تحتوى كل حلقة على جزء من الأحداث تكتمل فى الحلقات التالية، وبذلك فإن المسلسلات وسيلة إعلامية غنية ومجال للترويج التسويقى للقناة معرفياً وثقافياً وترفيهياً، وتتعدد أنواع المسلسلات من (كوميدية – درامية – تاريخية – إجتماعية) وما تقدمه من مضمون فكرى ومعرفى وترفيهى، وترتبط المسلسلات التليفزيونية بالجوانب السيكولوجية للمشاهد المحتمل وخاصةً بالتتر(مقدمة المسلسل)، والذى يعد من أهم عوامل الجذب للمشاهدة مما يعزز ميول وإتجاهات المشاهدين المحتملين للمتابعة التليفزيونية.

ولفن الرسوم المتحركة دور مميز ومختلف بما يتمتع به من تفرد، مما يعزز من اللغة البصرية للمقدمة التليفزيونية بإستخدام المعالجات الجرافيكية لشخصيات المسلسل الرئيسية، وخاصةً إذا ماإرتبطت الرسوم المتحركة بالجوانب المعرفية والضمنية للمسلسل، ومن هنا إهتمت الدراسة بالوقوف على أهمية تقديم تترات المسلسلات التليفزيونية بإستخدام المعالجات الجرافيكية لشخوص المسلسلات مما يضفى عليها تميزاً خاصاً ويثرى من نسبة المشاهدة المحتملة للمسلسلات التليفزيونية.

مشكلة البحث :

تتلخص مشكلة البحث فى الإجابة على السؤال التالى:

- كيفية إستخدام المعالجات الجرافيكية بإستخدام الرسوم المتحركة لشخصيات وأبطال المسلسلات التليفزيونية نظراً لإفتقار مقدمات (تترات) المسلسلات للمحفزات البصرية الخلاقة للمشاهدة التليفزيونية ؟

هدف البحث :

تهدف الدراسة إلى تطبيق المعالجات الجرافيكية بإستخدام الرسوم المتحركة لأبطال المسلسلات التليفزيونية، بشكل إبتكارى بما يعد من أهم عوامل الجذب للمشاهدة وتعزيز ميول وإتجاهات وتحفيز المشاهدين المحتملين للمتابعة التليفزيونية.

فروض البحث:

يفترض البحث أن تطبيق المعالجات الجرافيكية بإستخدام الرسوم المتحركة لأبطال المسلسلات التليفزيونية سيعزز التطور الإبداعى فى تقديم مقدمات المسلسلات، وبالتالى تقديم المضمون الفكرى والمعرفى والترفيهى للمسلسلات بشكل يتصف بالحداثة والفكاهة فى ظل التزاحم الدرامى للمسلسلات التليفزيونية.

حدود البحث :

الحدود الموضوعية:

وتتمثل فى عرض معالجات جرافيكية بإستخدام الرسوم المتحركة لشخصيات بعض المسلسلات التليفزيونية فى التترات الخاصة بتلك المسلسلات .

منهجية البحث :

يتبع البحث المنهج الوصفى التحليلى لمجموعة من مقدمات المسلسلات، وكذلك المنهج التجريبى لعرض مجموعة نماذج معالجة جرافيكياً بالرسوم المتحركة لمقدمات بعض المسلسلات .

أدوات البحث:

- المراجع العربية والأجنبية والكتب المتخصصة في مجال البحث.
- الأبحاث العلمية المنشورة وغير المنشورة.
- بعض المواقع الإليكترونية على شبكة المعلومات العالميه (الإنترنت)

مصطلحات البحث:

المعالجات الجرافيكية :

هى نهج إبداعي يقوم به مصمم أو مجموعة من المصممين من أجل إيصال رسالة معينة (أو مجموعة رسائل) للجمهور المستهدف، وتستخدم فيه أساليب متنوعة من الرموز والصور أو الكلمات لخلق تمثيل مرئي للأفكار والرسائل. [1]

الرسوم المتحركة :

هى عرض سريع متتابع من الصور الثنائية أو الثلاثية البعد لإيجاد إيحاء بالحركة، يستخدم لتنفيذها برامج كمبيوتر مخصصة.

التتر :

مقدمة أو خاتمة البرنامج أو المسلسل أو الفيلم الإذاعى أو التليفزيونى والمصحوب بموسيقى تصويرية أو غنائية .

الديموغرافية :

هي عبارة عن دراسة لمجموعة من خصائص السكان، كالكثافة السكانية والتوزيع والنمو والحجم، بالإضافة إلى الخصائص النوعية كالعوامل الاجتماعية، وهي علم إحصائى اجتماعى يعتمد على دراسة مجموعة من الإحصاءات حول الأفراد.

التطور الإبداعى :

هو قدرة الإنسان على إبداع ما هو فريد من نوعه، مع القدرة على إبتكار الجديد بحيث يؤدي إلى نتائج إبداعية .

1- https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85

اللغة البصرية :

تعتمد على قياس مدى الفهم لدى المتفرجين، حيث أنها إتصال يتم بإستخدام حاسة النظر ويتم من خلاله استدعاء للافكار والمعلومات في اشكال حيث يهدف إلى إقناع المشاهدين المحتملين بالرسالة المقدمة .

لوحة القصة : (Story Board)

وتعرف بأنها إطار مصور لتقديم الفيلم عن طريق إسكتشات تمثل مواقفه، وتصاحب السيناريو اللفظى من أجل المساعدة فى تصور الأفكار التى تتضمنها .[2]

الإطار النظرى للبحث :

الرسوم المتحركة :

تكمن قوة الرسوم المتحركة فى إعتمادها على حاستى البصر و السمع، مع إمتلاكها لإمكانيات الحركة واللون والصوت، مما يجعل الموضوع المقدم أكثر متعة وتشويق، كما أنها تضفى جمالاً وفاعلية عندما تضاف هذه الحركة للرسوم .[3]

والرسوم المتحركة عبارة عن عرض سريع متتابع من الصور الثنائية أو الثلاثية البعد لإيجاد إيحاء بالحركة، يستخدم لتنفيذها برامج كمبيوتر مخصصة، وقد بدأت الرسوم المتحركة بإستخدام صور تعرض بشكل متوالى لخلق وهم الحركة، وصولاً لإستخدام التقنيات الحديثة وبرامج الكمبيوتر المتخصصة فى وقتنا الحالى .

ومع بدايات القرن التاسع عشر بدأ ظهور أول أفلام الرسوم المتحركة مثل (نيمو الصغير، الديناصور غيرتى) وظهرت هذه الأفلام بجودة عالية وإنسياب فى الحركة، حتى تم إنشاء شركة والت ديزنى فى العام 1923م وبدأ بذلك عصر جديد فى إنشاء أفلام الرسوم المتحركة، وكانت عبارة عن رسوم متحركة صامتة وتمثلت فى فيلم (أليس في بلاد العجائب)، ثم قامت بعد ذلك في عام 1928 بتقديم فيلم ميكي ماوس .[4]

وإستمرت صناعة الرسومات المتحركة على مدى السنوات الـ 70 الماضية، وتطورت مع الوقت صناعة أفلام الرسوم المتحركة، حيث أصبحت تتم من خلال رسمها مباشرة بإستخدام برامج الكمبيوتر المتخصصة، والتى من خلالها يتم إعدادها بشكل مبهر .

وظهرت الرسوم ثلاثية الأبعاد والتى تمثل مجموعة من الصور المرسومة بواسطة الكمبيوتر، حيث يتم إنشاء مشهد الفيلم بإستخدام نظام ثلاثى الأبعاد، ويقوم فيه المصمم برسم عدة رسومات سريعة للشخصيات فى زوايا مختلفة والتى يطلق عليها (Character Model Sheet)، ثم يتم بناء الشخصيات وتجميعها معاً على أن تخلو من التجاعيد فى بعض المساحات كالمفاصل على سبيل المثال، حيث أن التحريك قد يعمل على تشويه التصميم قليلاً. [5]

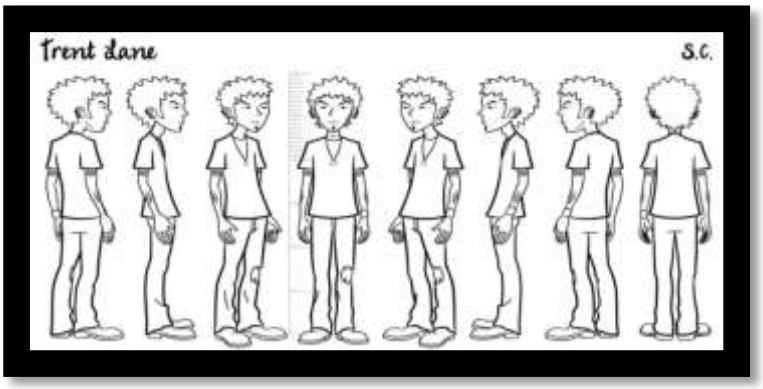
ويضح فى الأشكال التالية (Character Model Sheet 2d & 3d)

2- Kodak Publications No.P.18: Basic Production Techniques for Motions Pictures, USA.1991,P58

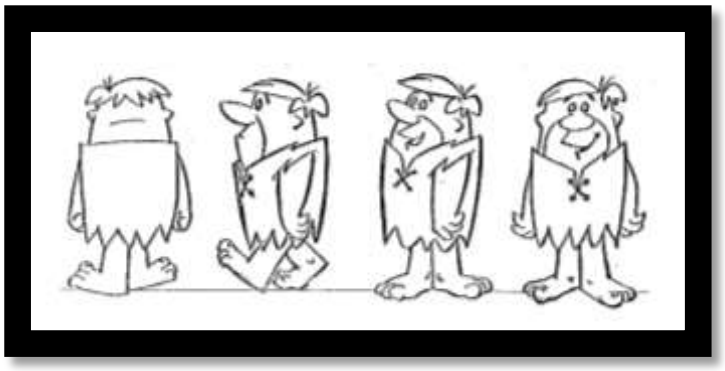
[3] - بثينة محمد سعيد قربان ، فاعلية إستخدام الرسوم المتحركة فى تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الإجتماعية لأطفال الروضة فى مدينة مكة المكرمة، دراسة بحثية، كلية التربية، جامعة أم القرى، 2012م، ص 4،3 منقول بتصرف

4- https://ar.wikipedia.org/wiki/animation

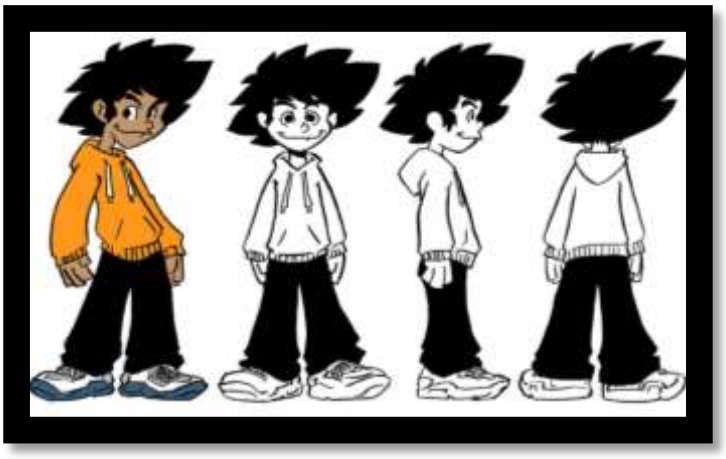
[5] - منار وجيه محمد صابر، التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية علي تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية، بحث منشور، مجلة التصميم الدولية، المجلد 7، العدد 4، أكتوبر2017م، ص 52 ، 53



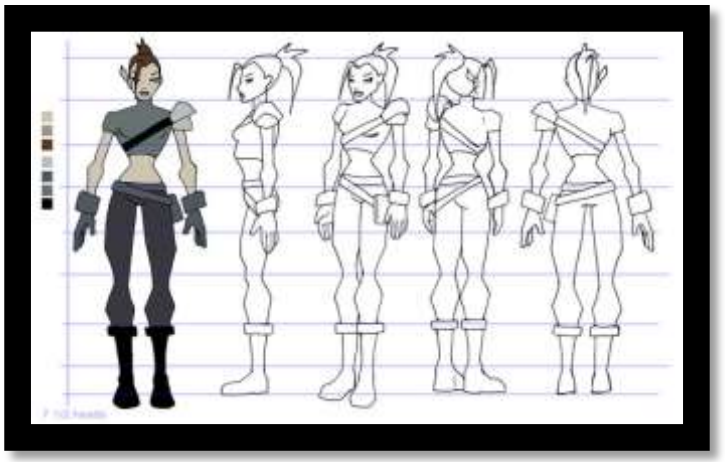
شكل (1) (Character Model Sheet 2d)



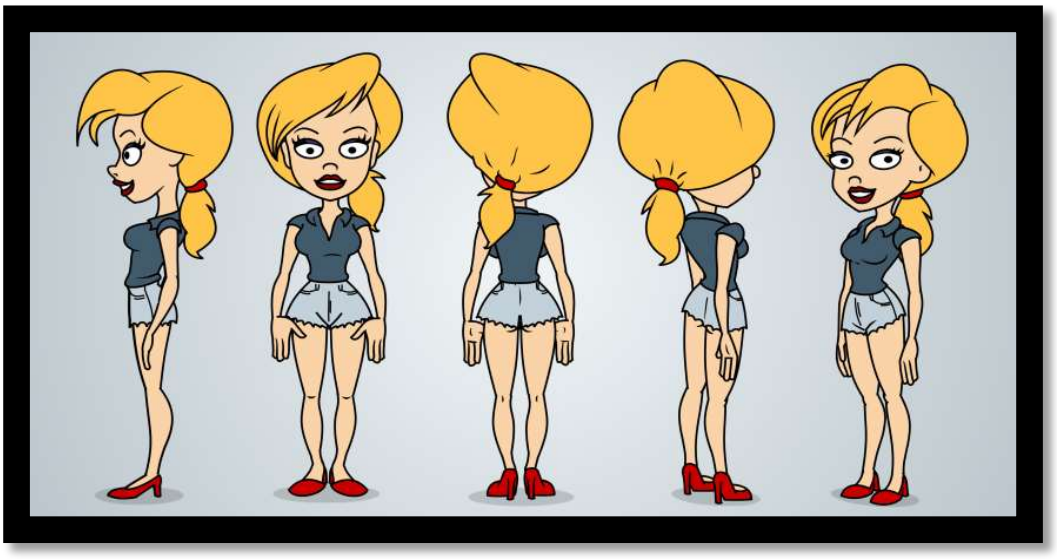
شكل (2) (Character Model Sheet 2d)



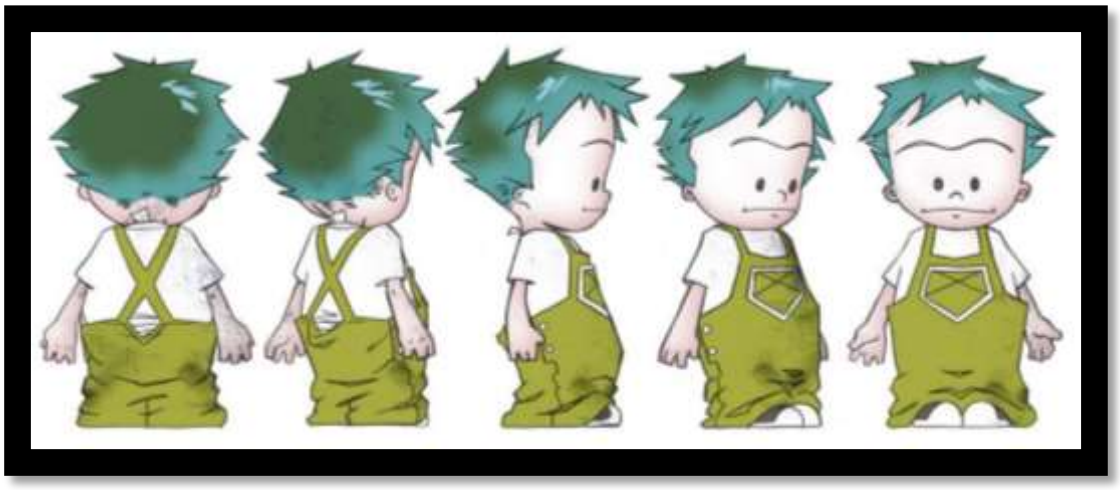
شكل (3) (Character Model Sheet 2d)



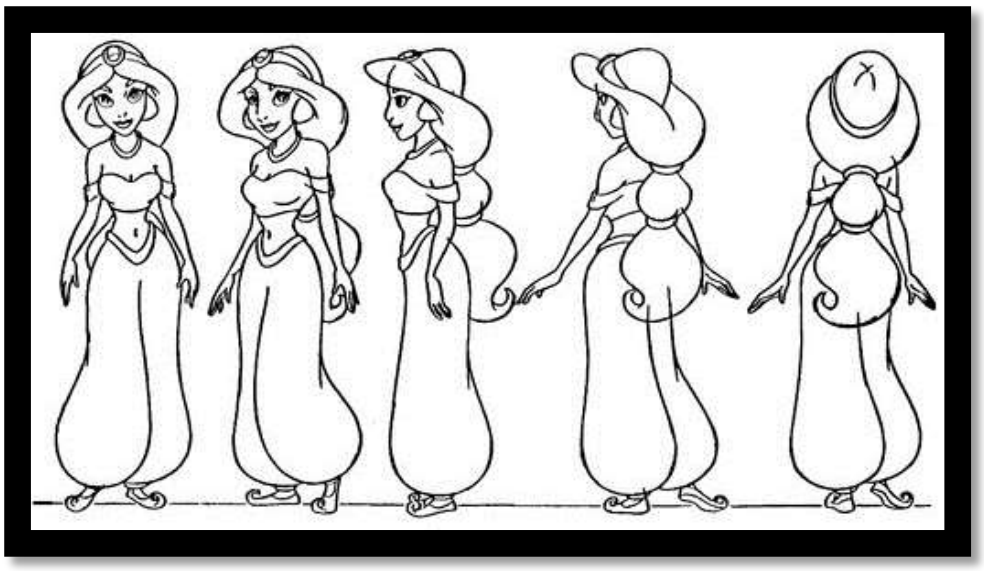
شكل (4) (Character Model Sheet 2d)



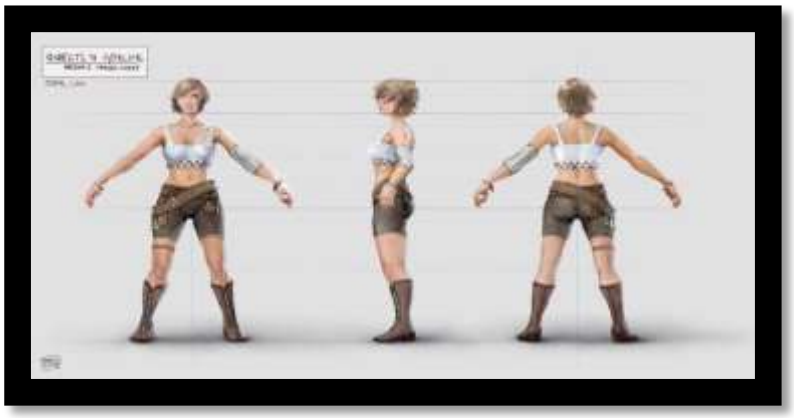
شكل (5) (Character Model Sheet 2d)



شكل (6) (Character Model Sheet 2d)



شكل (7) (Character Model Sheet 2d)



شكل (8) (Character Model Sheet 3d)

شكل (9) (Character Model Sheet 3d)

شكل (10) (Character Model Sheet 3d)

شكل (11) (Character Model Sheet 3d)

لوحة القصة : (Story Board)

وهى عبارة عن رسوم متسلسلة لمشاهد ومحتوى الإعلان، تتم قبل البدء فى تنفيذ الأعلان أو التتر...إلخ، وبذلك تعتبر الأساس المبدئى والتخطيط الدقيق الذى يسبق التنفيذ، سواء تم هذا التنفيذ من خلال مشاهد حية مصورة أو بالرسوم المتحركة، حيث تعبر لوحة القصة عن السيناريو فهى تجسد القصة عن طريق الحركة والتى يصعب التعبير عنها بشكل لفظى، والتى يستطيع من خلالها مصمم الإعلان بتجسيد الفكرة مع إتاحة تطويرها وتحسينها، ولذلك تعتبر لوحة القصة الخطة المبدئية والسابقة للتصوير أو المعالجة الجرافيكية.

وهناك نوعان من لوحة القصة، أحدهما يهدف لتقديم الفكرة إلى العميل وإقناعه بطرافتها وتأثيرها وتسمى لوحة التقديم Presentation Board والآخر يهدف إلى التعبير عن القصة بمفردات الإخراج السينمائى أو التليفزيونى وتسمى لوحة الإنتاج Production Board .[6]

ويتلخص إهتمام المصمم للوحة القصة بترجمة قصة الإعلان أو التتر إلى لغة مرئية مصورة متحركة، فى بناء إيقاعى ومنطقى بحيث لا تكون مدة اللقطة طويلة فتوحى بالملل، ولا قصيرة فتقوم بكسر البناء الدرامى، وتقدم لوحة القصة لغة إتصالية وصفاً وتعبيراً من خلال اللقطات المتعاقبة من خلال وصف اللقطة الدرامية.

المسلسلات التليفزيونية :

يعد التليفزيون أحد أهم وسائل الإعلام وأكثر الوسائل الإتصالية المباشرة، نظراً لوجوده داخل كل البيوت والمحال التجارية والنوادى....إلخ، مما يجعله سلاح ذو حدين إما إيجابى بنشر القيم والسلوكيات أو سلبى بنشر المفاهيم الخاطئة، وهنا يقع العاتق على أجهزة الدولة والرقابة على المصنفات الفنية فى مراقبة مايتم عرضه وتلافى الضار منه .

ويلعب التليفزيون دور إعلامى مهم من خلال الصوت والصورة، ويتميز بجذب الإنتباه والتركيز من خلال متابعة البرامج والمسلسلات، والتى تتنوع من دراما لإجتماعى لكوميدى لإخبارى...إلخ، تبعاً لأذواق ورغبات الجمهور المحتمل كباراً وصغاراً، ويتميز التليفزيون عن السينما بطول المتابعة نظراً لوجوده بشكل متاح معظم الأوقات، وبما أنه من أهم الوسائل السمعية والبصرية فمتابعته عادةً ماتستمر لعدة ساعات، كمصدر للمعلومات والترويح والتسلية والتعليم أيضاً .

وتعد المسلسلات والبرامج المسلسلة من أهم مايتابعه المشاهدين، لمتابعة الأحداث الجديدة مما يخلق نوع من أنواع الإرتباط بالمسلسل وتشوق لتكملة الأحداث التالية، ومن أهم ما يميز المسلسل التليفزيونى التتر الخاص به، وهو مقدمة أو خاتمة البرنامج أو المسلسل أو الفيلم الإذاعى أو التليفزيونى والمصحوب بموسيقى تصويرية أو غنائية، تجعل المشاهد يرتبط بها ويرددها معظم الوقت، وتكون من الأسباب الرئيسية لمتابعة المسلسل .

شخصيات التتر :

تمثل الشخصيات فى التتر مدخل رئيسى لما يمثله المسلسل أو البرنامج من أحداث ، فمن خلال شخصيات التتر ولوحة القصة (Story Board) يتعرف المشاهد على عرض لأحداث المسلسل بشكل مشوق، ويصاحب ذلك الموسيقى التصويرية أو الغنائية .

وفى اللحظة التى نشاهد فيها الممثلين على الشاشة نقيم إفتراضات معينة على أساس ملامح وجوههم وملابسهم وتكوينهم الجسمانى والطريقة التى يتحركون بها .[7]

---

[6] - محمد شريف صبرى، إستخدام لوحة القصة فى تصميم الإعلان الدرامى التليفزيونى، مجلة علوم وفنون، المجلد 14، العدد الثانى، أبريل 2002م، ص 76

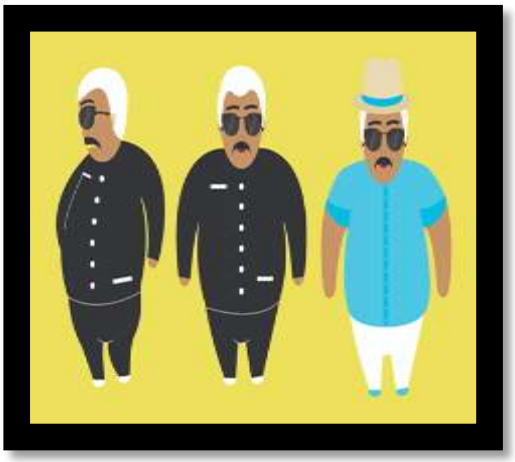
[7] - محمد شريف صبرى، متطلبات تصميم شخصية مقنعة ومؤثرة للإعلان التليفزيونى، مجلة علوم وفنون، المجلد 12، العدد الثانى، أبريل2000م، ص81

و يقوم المصمم بنقل معلومات للمشاهد المحتمل من خلال الشخصية، وتتمثل تلك المعلومات فى الكلمات والموسيقى سواء كانت تصويرية أو غنائية، بالإضافة للحركة والملابس ....إلخ، ولذلك يقوم المصمم بالتركيز على إبراز مايميز الشخصية عندما يقوم بوضع الشخصية فى لوحة القصة والممثلة فى لقطات من المشاهد الحية أو لقطات من الرسوم المتحركة المتتابعة.

ومن خلال الرسوم المتحركة يتم نقل المعلومات والمفاهيم بصورة مشوقة ومتسلسلة تعتمد على الشكل القصصى الذى يتناسب مع المسلسلات التليفزيونية، والتى تعتمد على التسلسل القصصى وذلك إذا ماتم إستخدامها فى تترات المسلسلات، والتى تعد من أهم محفزات المتابعة والمشاهدة فى القنوات التليفزيونية، والتى تتسابق القنوات فى عرضها فى ظل التزاحم الدرامى، وبإعادة هيكلة تترات المسلسلات بإستخدام المعالجات الجرافيكية من خلال الرسوم المتحركة لشخصيات المسلسل بشكل مبدع فى التتر، فإن ذلك يؤثر بشكل فعال وإيجابى على إستمالة المشاهدين المحتملين للمسلسلات.

وفيما يلى معالجات جرافيكية بإستخدام الرسوم المتحركة لشخصيات بعض المسلسلات التليفزيونية، لمادة " تصميم الإعلان بالرسوم المتحركة " للفرقة الثالثة قسم الإعلان والطباعة والنشر – جامعة بنها للعام الدراسى 2017-2018م ، تحت إشراف الباحثة.

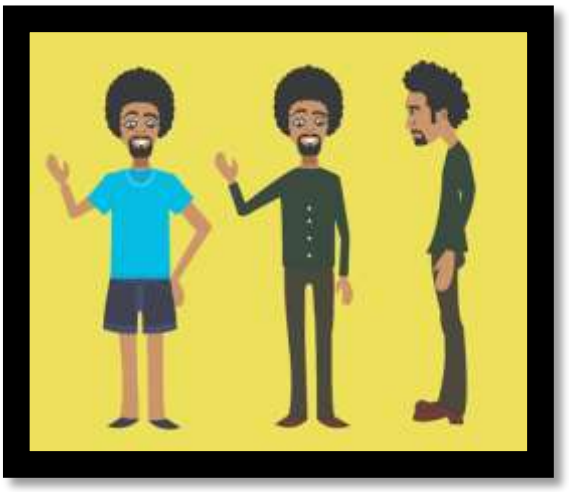
التطبيق الأول : مسلسل اللالا لاند



سمير غانم فى دور (سليم)

هنا الزاهد فى دور (جاسمين)

حمدى الميرغنى فى دور (عربى)



محمد سلام فى دور (باسم)

دنيا سمير غانم فى دور (عتاب)

محمد ثروت فى دور (فرج)

شيماء سيف فى دور (هانم)

لا لا لاند **(Story Board)**

وهو مسلسل كوميدى تم عرضه فى رمضان 2017م، وتمثل لوحة القصة **(Story Board)** هنا مشاهد من أحداث المسلسل وتواجد الأبطال فى الجزيرة وتحطم الطائرة، كما ركزت المشاهد على عرض لكل شخصية بخلفية تعبر عن شخصيته فى المسلسل، وتتمثل لوحة القصة فى 13 مشهد .

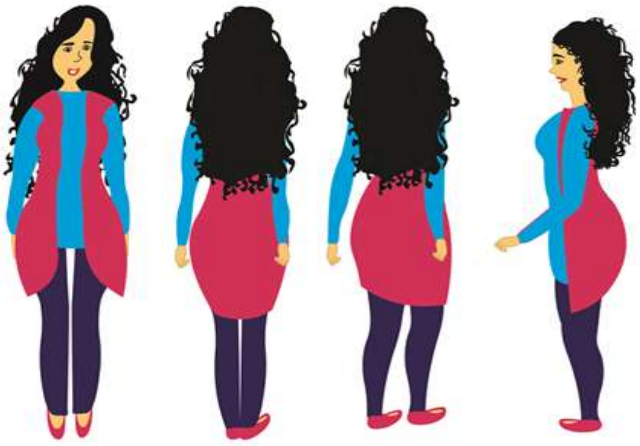
وقد تميزت الشخصيات هنا بالتركيز على سمات الشخصية التى تمثلها فى المسلسل، أحيانا بالمبالغة فى الأحجام أو الطول أو القصر، مع التأكيد على الملامح المميزة لكل شخصية، فظهرت شيماء سيف (هانم) قصيرة وممتلئة، وحمدى الميرغنى (عربى) ظهر بحجم رأس كبير مع التأكيد على ظهور السن المخلوع بما يشابه الشخصية الحقيقية، أما محمد ثروت فى دور (فرج) تم إظهاره بعدة شخصيات حيث أنه كان يعانى من إنفصام فى الشخصية فى المسلسل، أما محمد سلام (باسم) إعتمد على المبالغة فى الطول، وسمير غانم (سليم) فتظهر شخصيته كرجل ثرى متصابى فى ملابس غالية الثمن، وتظهر هنا الزاهد (جاسمين) فى ملابس ملكات الجمال كما تمثله شخصيتها، أما بطلة المسلسل إيمى سمير غانم (عتاب) فتظهر فى شكلين أحدهما مضيفة الطيران والأخرى بعد فقدانها للذاكرة بسبب تحطم الطائرة بملابس مهلهلة .

التطبيق الثانى : مسلسل نيللى وشريهان

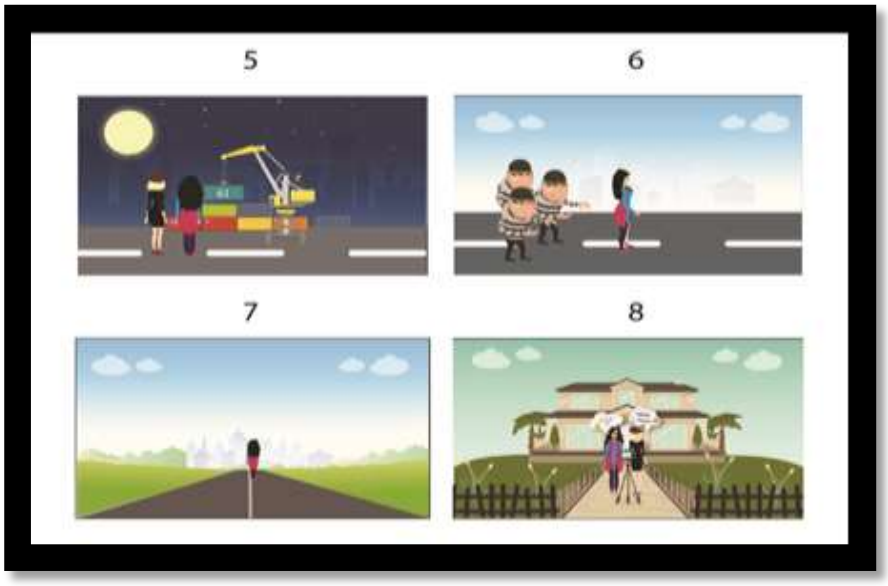
دنيا سمير غانم فى دور (نيللى)

مصطفى خاطر فى دور (سيف)

محمد سلام فى دور (هانى الدبدوب)



إيمى سمير غانم فى دور (شريهان)

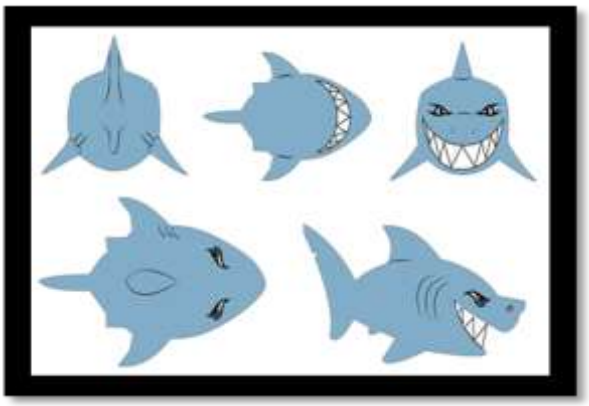


نيللى وشريهان (Story Board)

وهو مسلسل كوميدى تم عرضه فى رمضان 2016م، وتمثل لوحة القصة **(Story Board)** هنا أجزاء من مشاهد المسلسل فى رحلة بحث الأبطال عن الكنز من خلال 8 مشاهد، حيث تظهر الشخصيات الأربعة بالتركيز على مواصفاتها، فتظهر بطلتى العمل دنيا سمير غانم (نيللى) بشخصية تهتم بالمظاهر الشكلية والملابس الغالية، أما إيمى سمير غانم (شريهان) تبدو بشعرها المتموج وملابسها البسيطة بما تمثله كفتاه من بيئة بسيطة، ويظهر مصطفى خاطر (سيف) بشكله كشاب خجول إنطوائى، وأخيراً محمد سلام (هانى الدبدوب) بملابسه الكاجوال البسيطة وتلقائيته .

التطبيق الثالث : برنامج رامز قرش البحر

رامز جلال



القرش

برنامج رامز قرش البحر (Story Board)

وهو برنامج مقالب كوميدى تدور أحداثه فى ثلاثين حلقة، عرض فى رمضان 2014م وتم تصويره فى الغردقة، ويدور حول مقالب يقوم بها رامز جلال لضيوفه بظهور سمكة القرش وغرق القارب الموجود به الضيف، ويتسبب بحالة من الرعب للضيف ويخرج رامز فى النهاية من داخل السمكة لينتهى المقلب .

وتظهر فى لوحة القصة **(Story Board)** هنا من خلال 10 مشاهد التتر الخاص بالبرنامج بشكل طريف ومطاردة بين رامز والقرش بطلى البرنامج .

النتائج :

1- إبتكار معالجات جرافيكية لشخصيات المسلسلات التليفزيونية بإستخدام الرسوم المتحركة يثرى من نسبة المشاهدة لتلك المسلسلات ويضيف عليها جاذبية خاصة .

2- إرتباط مقدمة (تتر) المسلسل التليفزيونى بالجوانب المعرفية والضمنية للمسلسل يعزز الميول والإتجاهات ويحفز المشاهدين المحتملين للمتابعة التليفزيونية .

3- يؤدى إستخدام الرسوم المتحركة لشخصيات المسلسلات التليفزيونية فى التترات إلى إستمالة المشاهدين المحتملين للمسلسلات التليفزيونية .

4- إعادة هيكلة تترات المسلسلات التليفزيونية بإستخدام المعالجات الجرافيكية للرسوم المتحركة يعزز من اللغة البصرية للمقدمة (التتر) التليفزيونية .

5- تناول تتر المسلسل بشكل إبتكارى بإستخدام الرسوم المتحركة لشخصيات المسلسل التليفزيونى يعد من أهم عوامل الجذب للمشاهدة والمتابعة .

6- تعتبر معالجة شخصيات المسلسلات التليفزيونية جرافيكياً بالرسوم المتحركة من أكثر الأشياء فاعلية فى تعزيز التطور الإبداعى فى تترات تلك المسلسلات .

التوصيات :

1- يجب على مصممى تترات المسلسلات الإهتمام بالتوظيف الجرافيكى للرسوم المتحركة فى تترات المسلسلات، بما يعزز من اللغة البصرية للتترات التليفزيونية الخاصة بالمسلسلات .

2- ضرورة الخروج عن الإطار التقليدى فى عرض تترات المسلسلات والتى تعتمد على عرض بعض المشاهد من المسلسلات، والإعتماد بشكل أكبر على الرسوم المتحركة لما تتميز به من عوامل الجذب والإبهار .

3- تفعيل دور الرسوم المتحركة فى تترات المسلسلات التليفزيونية لما تضفيه من الحداثة والفكاهة فى ظل التزاحم الدرامى للمسلسلات التليفزيونية .

4- الإستفادة من برامج الكمبيوتر الخاصة بالرسوم المتحركة فى كليات الفنون المختلفة لتنمية مهارات الخريجين .

المراجع العربية :

1- قربان، بثينة محمد سعيد: *فاعلية إستخدام الرسوم المتحركة فى تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الإجتماعية لأطفال الروضة فى مدينة مكة المكرمة، دراسة بحثية*، كلية التربية، جامعة أم القرى، 2012م .

2- صبرى، محمد شريف: *متطلبات تصميم شخصية مقنعة ومؤثرة للإعلان التليفزيونى*، مجلة علوم وفنون، المجلد 12، العدد الثانى، أبريل2000م .

3- صبرى، محمد شريف: *إستخدام لوحة القصة فى تصميم الإعلان الدرامى التليفزيونى*، مجلة علوم وفنون، المجلد 14، العدد الثانى، أبريل 2002م .

4- صابر، منار وجيه محمد: *التطور التكنولوجي للمؤثرات البصرية علي تصميم شخصيات الرسوم المتحركة في الأفلام الحية*، بحث منشور، مجلة التصميم الدولية، المجلد 7، العدد 4، أكتوبر2017م .

المراجع الأجنبية :

1- Kodak Publications No: Basic Production Techniques for Motions Picture, USA P.18,1991

المواقع الإلكترونية :

1- https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AA%D8%B5%D9%85%D9%8A%D9%85

2- https://ar.wikipedia.org/wiki/animation