مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

الميديا ومدى تأثيرها على فن النحت الرقمى بقنوات التليفزيون المصري

Media And its impact on digital sculpture in Egyptian television channels

ا.د/ أحمد وحيد مصطفي — أستاذ التصميم -عميد كلية الفنون التطبيقية – جامعة بدر
ا.م.د/ لمياء كرم صافي — الأستاذ المساعد بقسم التربية الفنية– جامعة كفرالشيخ
د/ايمان محمد السنور — مدرس بقسم التربية الفنية - كلية التربية النوعية - جامعة كفر الشيخ
ا/ سامح حامد أبو خشبة — باحث دكتوراه بقسم التربية الفنية - كلية التربية النوعية – جامعة كفرالشيخ

مقدمة :

إن مصطلح الإعلام يرتبط بمؤسسات - التلفزيون والإذاعة والصحافة ومواقع التواصل الإجتماعى - وتتمثل وظيفتها في إنتاج مضامين موجهة للجمهور، بينما تحيل التقنيات الحديثة إلى الوسائل التقنية الرقمية كالحاسوب والهاتف التي تقوم بعمليات الانتاج والتوصيل والنقل والتواصل ، رغم أن هذه التقنيات أصبحت تؤدي وظيفة الصحيفة والتلفزيون والإذاعة والكتاب معا، مما أدى إلى تداخل واندماج بين وسائل الإعلام والتقنية الحديثة وإلى تنوع وظائفهما وتنافسهما وتفاعلهما.

إن الاحتفاظ بمصطلح الإعلام يوحي بأن التجديد يشمل الوسائط فقط، في حين أن الحد الفاصل بين المجالين ليس دائما الطابع الجديد أو القديم للوسائط، بل هو ظهور مجال مختلف إلى حد ما من جهة الوسائط التي تكوّنه والممارسات التي تتشكل داخله.

إن النحت من أقدم الفنون التشكيلية التى عرفتها البشرية ، فيمتد النحت تاريخيا في مصر الى المصري القديم والذى زين به جدران المعابد ، وبعد ذلك عندما برع الفنانين التشكيلين المصريين ونجحو وتفوقوا فى انتاج الاعمال النحتيه المتميزه كان لابد من الدراسة والتحليل والنقد لهذه الاعمال فأقيمت المعارض وتزينت بأعماله . ومن هنا كانت المعارض هى الوسيلة الشرعيه والتى عنيت بعرض الاعمال تمهيدا للدراسه والنقد والتحليل . وياتى بعد المعارض العرض الميدانى ثم استخدام وسائل الميديا والسوشيال ميديا بعد التطور التكنولوجى فى العصر الحديث لعرض الاعمال والتى نفذت من خلال النحت الرقمى .

ولحاجة الميديا لأعمال فراغية تعبر عن واقع افتراضى غير موجود فى الوقت الحالى فرض النحت الرقمى نفسه على الساحه الفنية في العصر الحديث مع تطور العلوم ومع التطور التكنولوجى الملحوظ ، ويرجع

هذا بعد ابتكار برامج الكمبيوتر المعنيه بالتصميم ثلاثى الابعاد (النحت الرقمى) للتعبير عن الصور التشكيلية الفنية ولخدمة الميديا ووسائطها المختلفة .

" يعتمد الكمبيوتر أساسا على إجراء عمليات حسابية ، و يفضل البعض تسميته بالحاسوب أي الذي يتولى عملية الحساب بطريقة آلية بمجرد إدخال البيانات و التعليمات في صورة برنامج ثم يتولى معالجة هذه البيانات حسب البرنامج والتعليمات ويعطى الناتج " (1) .

الفن الرقمى : (Digital art)

" يتم تحويل الرسم إلى مجموعة أرقام تخزن في الكمبيوتر على شكل إحداثيات حسابية ، حيث أن الكمبيوتر يحتوى على ثمانية أرقام تسمى BYTE ، وحروف أبجدية تمثل أرقام مزدوجة ، و مجموعة محاور رأسية وأفقية للرسم والسحب البياني ، و هذه الأرقام تحول إلى إحداثيات تتقاطع على الشاشة على شكل (XY) فى حاله ثنائى الابعاد و (XYZ) فى حاله ثلاثى الابعاد . يمكن تحريكها وفقا لمجموعة أوامر خاصة في الكمبيوتر" (2) .

فقد أصبحت التقنيات الرقمية بمثابة لغة العصر حيث يتم إدخال المنظومات الرقمية لوحدة الحاسب الألى لمعالجاتها وتحويلها إلى تصاميم فنية. فظهر ما يعرف بالفنون الرقمية، وهى الفنون التى تستخدم الحاسب الألى فى إنتاج الأعمال وتأخد مصادرها من عناصر أخرى كالماسح الضوئى، فعن طريقة يمكن إدخال العديد من المعلومات والبيانات داخل الحاسب الآلى كالصور الفوتوغرافية، والرسوم الخطية، ومن ثم تعديلها بشكل كبير. وكان لابد من تغيير صيغة حفظ المعلومات بالطرق التقليدية إلى طريقة أكثر مرونة وفاعلية، ولهذا اتجه العلماء إلى صيغة جديدة سميت المعلومات الرقمية، وكانت عملية تحويل الأشارات والرموز إلى الصور الرقمية بداية ثورة حقيقية فى مجال تحويل كافة المعلومات والصور والأصوات إلى شفرات كهربائية حيث تستطيع الألة الالكترونية إدراك معناها والتعامل معها بسهولة وييسر حيث كانت بداية عمل الكمبيوتر.

ان الفن الرقمى هو مزيجا من التكنولوجيا والإبداع يتجسد في تغيير ثقافة التعبير و يُعطي عصراً بصرياً جديداً

فكان لبرامج الكمبيوتر الخاصة بالتصميم ثلاثى الأبعاد (النحت الرقمى) ، ثرى دى مايا 3d maya ، شكل (1) ، وثرى دى ماكس 3d max ، شكل (2) ، زى براش z –brush ، شكل (3) ، وغيرها من هذه البرامج والتى أحدثت نقله نوعيه في مجال النحت كانت لها الكثير من المميزات ، فمن هذه المميزات توفير الوقت والجهد والتكاليف . ونستطيع بعد التصميم عليها أن نقوم بطباعة العمل الفني (التمثال) بواسطه طابعات ثلاثية الأبعاد خاصه بذلك 3d printing ، وبمواد البولى ايثيلين ، شكل (4) ، شكل (5)

(1) صلاح عبد المنعم حوطر، " الإحصاء الوصفى – تطبيقات فى العلوم النفسية " بل برنت للطباعة والتصوير ، القاهرة 2001 ، ص 9.

(2) أشرف محمد سعيد عارف جمجوم ، " القيم الجمالية و الفنية للوحات الربط الجرافيكية بين البرامج التليفزيونية " ، رسالة ماجستير غير منشورة – كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان، 2001 ، ص 163.

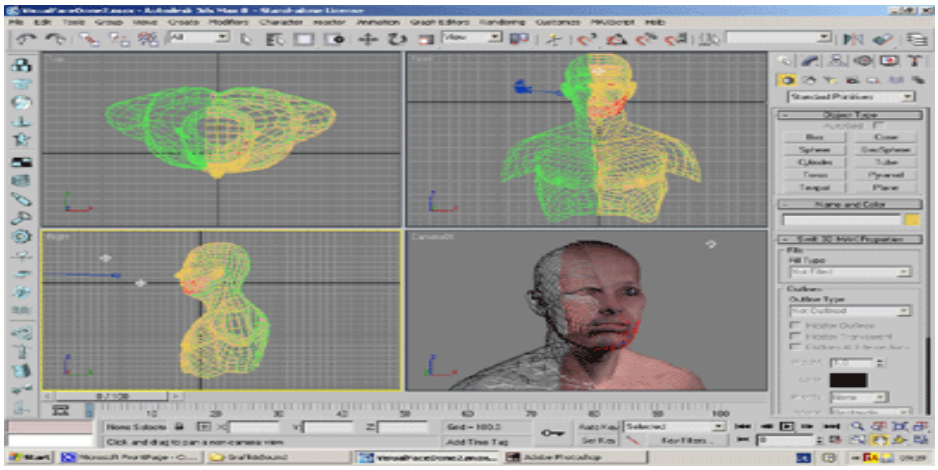
شكل (1) برنامج ثرى دى مايا (3d maya)

" كما أن الكمبيوتر صار لغة العصر و القاسم الأعظم في كل ما يحيط بنـا و نتعامل به من تقنية، و الاستفادة من معطياته و إمكاناته أصبحت ضرورة لمواكبة مستجدات العصر في كافة مناحي الحياة" (3) .

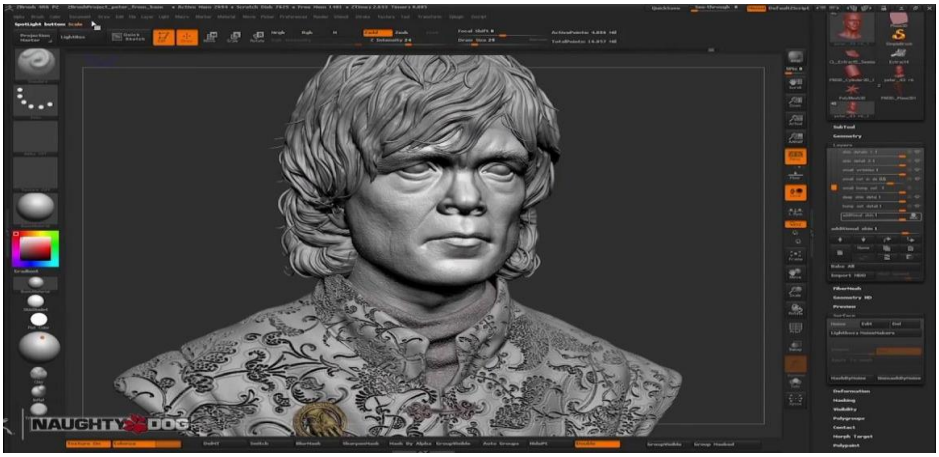
ومن خلال برامج الجرافيك المتنوعة والمتعددة كان لابد لمجال التربية الفنية أن يقوم بدور في إستخدام تلك الوسائط الجديدة وتوظيفها لتحقيق أهدافها الفنية سواء على المستوى التشكيلى الملموس أو المستوى التشكيلى الرقمى .

إن الوسائل التقنية الرقمية كالحاسوب والهاتف تتمثل وظيفتها في إنتاج مضامين موجهة للجمهور (المتلقى) ، أما التلفزيون والإذاعة والصحافة ، التي تقوم بعمليات التوصيل والنقل والاتصال ، رغم أن الوسائل التقنية الرقمية أصبحت تؤدي وظيفة الصحيفة والتلفزيون والإذاعة والكتاب معا ، مما أدى إلى تداخل واندماج بين وسائل الإعلام والتقنية الحديثة والتى تنوع وظائفهما وتنافسهما وتفاعلهما . ولكن عندما تندمج التقنية مع الوسيله فهذا هو الجديد المعنى بالدراسة فلقد كانت لتقنية الفن الرقمى أهميه قصوى فى تطوير الفنون التشكيلية القديمة ، فيعد النحت الرقمى تطوراً ملحوظاً لفن النحت التشكيلى المتعارف عليه .

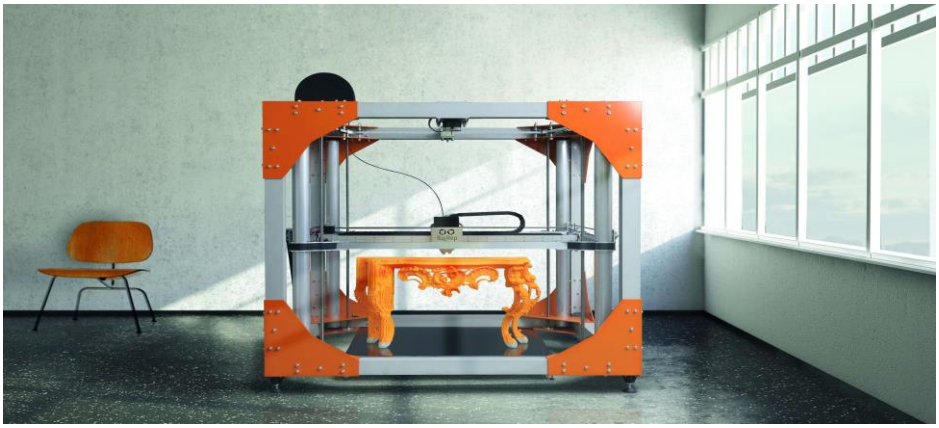
(3) منى صلاح مخلوف محمد ، " أساليب و برامج الكمبيوتر في أعمال الجرافيك " ، رسالة ماجستير - غيرمنشورة - كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 1999 .



شكل (2) برنامج ثرى دي ماكس (3d studio max)



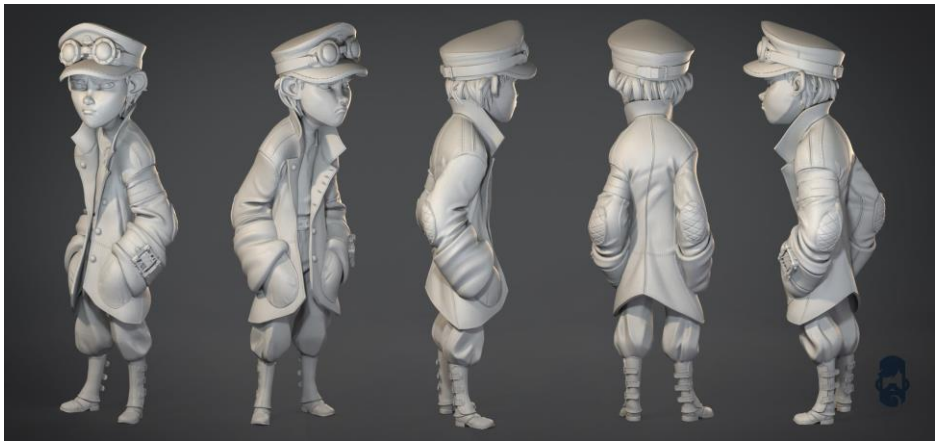
شكل (3) برنامج زي براش (z –brush)



شكل (4) طابعه ثلاثية الابعاد (3d printing)

يعتبر التليفزيون هو وسيله الاتصال المعنيه بعرض أعمال النحت الرقمى والتى تم تصميمها باستخدام برامج الثري دي .

"ولذلك فإن الإتصال عنصر لازم للحياة الاجتماعية ، لا تقوم بدونه ، ولا يتم نقل التراث الثقافي إلا من خلاله . و يندمج الإنسان في عملية الإتصال هذه منذ ميلاده ، ولا يعيش دون إتصال بما حوله حتى لو عاش بمفرده بعيدا عن البشر ، و كل كائن على وجه الأرض له لغة إتصال خاصة به ، ولكن المجتمع البشرى يختلف من حيث عمق خبرته بها بالإضافة إلى ما قدمته الثورة الصناعية العلمية في القرون الأخيرة عددا و كفاية " (4) .



شكل (5) عمل نحتى تم تنفيذه بتقنية النحت الرقمى

إن الاحتفاظ بمصطلح الإعلام يوحي بأن التجديد يشمل الوسائط فقط ، في حين أن الحد الفاصل بين المجالين ليس دائما الطابع الجديد أو القديم للوسائط، بل هو ظهور مجال مختلف إلى حد ما من جهة الوسائط التي تكوّنه والممارسات التي تتشكل داخله. ورغم ذلك فإن مدلولات الإعلام (Media) مختلفة لغويا، فإذا كان الاستخدام العربي يحيل على معنى الإبلاغ والإخبار والإرسال والمعرفة، فإن مصطلح "Media" بسبب اشتقاقه من كلمة "Medium" يحيل على معاني الوساطة والوصل والوسط (Milieu) ، وبهذا المعنى يبدو مصطلح "الميديا" أكثر دلالة على الإيفاء بثراء ظواهره الجديدة .

" إن الميديا الجديدة لا يمكن اختزالها في عملية إدماج أو إدراج للتقنية في العملية التواصلية والإعلامية، بل إنها تدمج الأنظمة التقنية (أجهزة الاستقبال الرقمي) والممارسات (كالتدوين) والترتيبات الاجتماعية (الأسرة والحملات السياسية). كما أنها "لم تنشأ من عدم، وهي كذلك ليست وليدة قطيعة جذرية ومطلقة تفصل بين تراث ثقافي غابر مرشح للاندثار ووضع حاضر يقوم على التجديد الجذري، وإنما هي حركة للجمع والتوفيق والتجاوز في آن واحد " (5).

(4) محمود البسيونى ، " مفاهيم التربية الفنية " ، دار النهضة العربية ، 1980 ، ص35 .

(5) شادى السيد النشوقاتى ، " توظيف فنون الميديا فى تدعيم الفكر الإبداعى للفنان للتعبير عن الهوية الثقافية للمجتمع المصرى المعاصر" رساله دكتوراه . كليه التربيه الفنيه ، حلوان ، 2007 م .

إن تأثيرات الميديا الجديدة تمثل مبحثا هامشيا عند المثقف العربي رغم أنها من المداخل التي يجب التفكير من خلالها في وظيفة المثقف في ظل التحولات التي تحدثها الثقافة والاقتصاد والتقنية والعلم والسياسة، وأن يعيد المثقف النظر في سلطته من خلال البحث عن المشاركة في إنتاج معرفة تؤسس " للعيش المشترك .

" وقد أشار فونكستال عام 1950 إلى أن الفنانين كانوا على موعد مع الإكتشافات العلمية و التقنية ، و إستطاعوا أن يطبقوها على أبحاثهم التشكيلية فاتحين بذلك آفاقاً جديدة في مجال الفن سواء كان ذلك على صعيد بناء الصورة أو عن طريق إستخدامهم لإمكانات الكمبيوتر العصرية ، و التي تتيح للفنان من خلال برامجه المختلفة القيام بعمليات متنوعة فيها الإضافة و التبديل و المجاورة والتعديل , ويكون من السهل وضع الوحدات بكثافات متنوعة في أي حيز من الرسم" (6) .

لقد كان للفن دور هام ورسالة منذ قديم الأزل , فهو الواجهة التي تعكس فكرة الأمم وثقافتها وحضارتها بكل محتواها الفكري والعقائدي وهو جزء لا يتجزأ من نسيج الأمم الحضاري , ولقد كان لمصر والمصريين النصيب الأوفر في بناء حضارة عظيمة ولدت ونمت علي ضفاف النيل وتوارثتهاالأجيال .
ونظرا لتلاحق التطور المذهل في التكنولوجيا وفروع الميديا ما دعا الفنان أن يواكب هذا التطور المذهل ودفعه ذلك لدراسة علوم الحاسب الآلى والتعرف على البرامج المتخصصة في النحت الرقمى . للوقوف على مدى تأثير الميديا على النحت الرقمى ببرامج التليفزيون المصرى كأوبريت الليلة الكبيرة ، شكل (6) .

من خلالها يستطيع أن يعكس رؤيته الفنيه وانتاجه الفني وذلك من خلال تطوير تلك البرامج والاعمال باستخدام تقنية النحت الرقمى واستخدام برنامج ثرى دى مايا (3d maya) أو برامج الخدع السينمائية كبرنامج الأفترافكت (adobeafter effects) أو برامج التعديل على الصور كبرنامج الفوتوشوب (adobe photo shop) . حيث ساعد الفنان التعمق في هذه الفنون سهوله الانتاج والتطوير لفنون العرائس المستخدمة فى عمل الفنان التشكيلى رحمى الشهير (بوجى وطمطم) واوبريت الليله الكبيره .

مشكلة البحث :

إن من اكثر المشاكل التى تواجه النحات ودارس النحت ومتعلمه هو تخيل العمل سواء المراد تنفيذه أو العمل المنفذ من قبل ، لذا وجد الباحث أن هناك مشكله في تصور الشكل النحتى ثلاثى الابعاد من جميع زواياه حتى يمكن ادراك العلاقه بين زوايا الرؤية المختلفة .
إن تطور الحياة التكنولوحى المذهل والمتلاحق جعل هناك آفاق جديدة وطفرات تكنولوجيه وصناعية كبرى ، مما أدى إلى ابتكار برامج فى النحت الرقمى ساعدت على انتاج أعمال ثلاثية الابعاد وتطوير أعمال للعرائس قد عرضت ببرامج التليفزيون المصرى فى التسعينيات .

(6) – سندس بنت عمر بن سالم عشميل ، (متغيرات الشكل واللون في برامج الحاسب الآلي كمدخل تجريبي للإفاده منه في تصميم اللوحات الزخرفية المستندة للكتابات العربية) رساله ماجستير غير منشورة ، جامعة الملك عبد العزيز ، جده ، 2008م https://library-g.kau.edu.sa

دفعت هذه المشكلة الباحث الى محاولة البحث عن بديل لتحقيق نوع من المرونة الفكرية وذلك باستخدام النحت الرقمى المنفذ ببرامج التصميم ثلاثية الأبعاد باستخدام الحاسب الآلى، وعرض هذه الأعمال عبر وسائل الميديا (Multimedia) وببرامج التليفزيون فى مجال الجرافيك (Graphics) .

لذا وجد الباحث أهمية إجراء دراسة تحليلية لتأثير الميديا على النحت الرقمى ببرامج التليفزيون المصرى وشكل (6) ، (7) صور لأعمال مقترح تطويرها بالنحت الرقمى . كما هو فى شكل (8) .

وتتحدد مشكلة البحث فى السؤال الرئيسى التالى :

- مامدى أثر الميديا على النحت الرقمى ببرامج التليفزيون المصرى

ويتفرع منه السؤال التالى :

- كيف يمكن تحليل أعمال النحت الرقمى وصولاً الى المعايير والاساليب والاتجاهات الفنية المختلفة التى أثرت على فن النحت التشكيلى الرقمى ببرامج التليفزيون ؟

شكل (6) نموذج من فن العرائس بعمل الليلة الكبيرة مقترح تطويره باستخدام النحت الرقمى

شكل (7) نموذج لعمل عرائس (بوجى وطمطم) مقترح تطويره باستخدام النحت الرقمى

شكل (8) نموذج من فن النحت للعمل التليفزيونى (بكار) نفذ باسلوب النحت الرقمى

أهداف البحث :

تتمثل أهداف البحث فيما يلى :

1. الاستفادة من برنامج النحت الرقمى ثلاثي الأبعاد ثرى دى مايا (3d-maya) في تصميم وتنفيذ الاعمال النحتية الرقمية ثلاثية الأبعاد .
2. الكشف عن الأساليب والمعايير والاتجاهات الفنية المختلفة والتى أثرت على فن النحت الرقمى ببرامج التليفزيون المصرى.

3. الاستفادة من امكانات النحت الرقمى لإنتاج الاعمال الرقمية ثلاثية الابعاد بدلاً من الرسوم ثنائية الابعاد ببرامج التليفزيون التى تطورت فى العصر الحديث .

فروض البحث :

1. لفاعليه البرامج المستخدمة تاثير على تنمية القدرة الابتكارية على التصميم النحتى و استخدامة في الجرافيك ببرامج التليفزيون
2. للميديا تأثير على اخراج الرؤية التشكيلية لفن الجرافيك ثلاثى الأبعاد ببرامج التليفزيون المصرى .
3. يمكن الاستفادة من دراسة وتحليل أعمال فنانى النحت الرقمى فى الوسط الإعلامى فى انتاج أعمال نحتية رقمية تستخدم ببرامج التليفزيون

أهمية البحث :

تتمثل أهمية هذا البحث فيما يلى :

- تحديد الأساليب والمعايير وأسس الاتجاهات الفنية المختلفة لفن النحت الرقمى والإفادة منها فى برامج التليفزيون .

منهجية البحث:

يتبع الباحث في بحثه المنهج الوصفى التحليلي وشبه التجريبي من خلال دراسة محاور الدراسة النظرية والعملية التالية :

- **محور البحث النظرى :**

تجميع و تحليل الدراسات المرتبطة ذات الصلة بمجال البحث و مشكلته ، ويتم تحليل الدراسات العربية و الأجنبية التي اهتمت بالآتي :

4. تصنيف الأعمال التليفزيونية التشكيلية والتى يستخدم فيها النحت الرقمى ثلاثى الأبعاد ودراستها وتحليلها .
5. دراسة الجوانب الفنيه التشـــكيلية وتحليـــلها لبرنامج النحت الرقمى ثلاثى الأبعاد (3d maya) .
6. دراسة لقوائم وواجه برنامج النحت الرقمى ثلاثى الأبعاد (3d maya) وكيفية استخدامه في النحت الرقمى .

- **محور البحث العملي :**

يقوم البحث علي تجربة بحثية فنيه معاصرة تعتمد علي توظيف إمكانات الكمبيوتر في فن النحت الرقمى كبرنامج ثرى دى مايا (3d maya) ، و ذلك من خلال اعادة صياغة أحد الاعمال باسلوب النحت الرقمى لعرضها بقنوات التليفزيون .

حدود البحث:

- تقتصر الدراسة على تصميم وتحليل الأعمال الرقمية النحتية باستخدام برامج النحت الرقمى ثلاثي الأبعاد (3d-maya) لعرضها ببرامج التليفزيون .
- تقتصر الدراسة على الاعمال الرقمية النحتية ثلاثية الأبعاد وليست ثنائية الأبعاد .

مصطلحات البحث:

النحت الرقمى : (Digital Sculpting)

وهو من أحدث الفنون و أكثرها احترافية وتطور، يعتمد على الرسم باتخاذ الأبعاد الثلاث: الطول، العرض والعمق. ويمتاز هذا الفن بالدقة والواقعية، وتظهر الأعمال كأنها مصنوعة من مادة حقيقية مثل الطين والمعدن وغيرها من الخامات، ويلعب هذا الفن دور مهما فى إطلاق الفكر الإبداعى والتعبير ، شكل رقم (8)

البرامج ثلاثية الأبعاد :

وهى البرامج التى نستطيع بها تنفيذ اعمال ثلاثية الأبعاد يتم ادراكها عن كريقه حاسة البصر وليس اللمس والتى تظهر ببرامج الحاسب الآلى (7) .

ومثال لهذه البرامج برنامج (3dmaya) والمستخدم في مجال الإعلام للتصميم ثلاثى الأبعاد وفى مجال أفلام الرسوم المتحركة وتعليم النحت ثلاثى الأبعاد بالكليات الفنية .

التليفزيون :

وهو الجهاز الذى يحقق عملية الاتصال ويمكن تعريف الإتصال بأنه أي شئ يساعد على نقل معنى أو رسالة من شخص إلى أخر ، و قد تكون هذه الرسالة المنقولة أو المتبادلة فكرة ، أو اتجاها عقليا ذو مهارة ، عمل أو فلسفة معينة للحياة ، أو أي شئ آخر يعتقد البعض في أهمية نقله وتوصيله للآخرين. و الإتصال هو جوهر إستمرار الحياة الاجتماعية و تطورها ، و بدونه يستحيل التفاهم (8) .

الدراسات المرتبطة :

هناك العديد من الدراسات التي تناولت بعض الجوانب التي تتعلق بالدراسة الحالية , والتى يمكن ذكرها فيما يلى :

1 – دراسة محمد محمود شكرى 2010م (9)

حيث تناولت الدراسة الوسائط التكنولوجيه فى اعمال النحت والعلاقه بين التكنولوجيا كالفيديو والحاسب الآلى والتليفزيون من جانب وبين والنحت من جانب آخر .

وتتفق مع دراستى في كونها تهتم بالجانب التكنولوجى في فن النحت .

(1) S.M.H Collin : Dictionary Of Multimedia , peter Collin Publ Ishing 1995,P.L

(8) أشرف محمد سعيد جمجوم ، " القيم الجمالية للوحات الربط الجرافيكية بين البرامج التليفزيونية " ، رسالة ماجستير – غير منشورة – كلية الفنون الجميلة – جامعة حلوان ، 2001، ص 32، 22 .

(9) دراسة محمد محود شكرى ، " اعمال نحت الفيديو وكيفية الاستفاده منها فى الاماكن العامة " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية الفنون التطبيقية ، حلوان ، 2010م

2 - دراسة : أسامة محمد على محمد 2009م (10)

حيث تناولت هذه الدراسة استخدام الحاسب الآلى فى رصد التصورات الفنية والذهنية كمدخل لتنفيذ المجسمات ثلاثية الابعاد .

وتتفق هذه الدراسه مع الدراسة الحاليه في استخدامها للحاسب الآلى في تنفيذ مجسمات ثلاثية الابعاد .

3 - دراسة : سندس بنت عمر بن سالم عشميل 2008م (11)

حيث تناولت هذه الدراسة الحاسب الآلى واستخدام متغيرات اللون والشكل ببرامجه في تصميم اللوحات الزخرفية .

و يمكن الاستفادة من هذه الدراسة في التعرف على متغيرات اللون والشكل ببرامج الحاسب الآلى والمستخدمة في تنفيذ الاعمال النحتية الرقيمية .

4 - دراسة : محمد سامح طمان 2004م (12)

حيث تناولت الدراسة الفن الرقمى واستخداماته في مجال التصوير .

وهذا يتفق مع الدراسة الحاليه في كونه يتناول تأثير الفنون الرقمية على جانب من جوانب الفن التشكيلى الأخرى .

5 - دراسة : سلامة محمد على 2003م (13)

حيث تناولت هذه الدراسة كيفية الإستفادة من الإمكانيات الآدائية في مجال التصميم باستخدام الكمبيوتر ، و دور الكمبيوتر فى تصميم المجسمات الاولية ثلاثية الأبعاد

و يمكن الإستفادة من هذه الدراسة من خلال ما تعرض له من دراسة تصميم المجسمات ثلاثية الأبعاد .

6 - دراسة : أشرف محمد سعيد جمجوم 2001م (14)

حيث تناولت هذه الدراسة كيفية الإستفادة من الإمكانيات الآدائية في مجال الجرافيك باستخدام الكمبيوتر ، و دور الكمبيوتر فى الجرافيك الثنائى الأبعاد و الثلاثى الأبعاد ، و ما أضافه الكمبيوتر للجرافيك من تطوير فى إخراج قيم جمالية للوحات الربط بين البرامج التليفزيونية .

و يمكن الإستفادة من هذه الدراسة من خلال ما تعرض له من دراسة الجرافيك بواسطة الكمبيوتر.

---

(10) أسامة محمد على محمد ، " الافادة من الحاسب الآلى فى رصد التصورات الذهنية كمنطلق لتنفيذ المجسمات النحتية " ، رساله دكتوراه . كليه التربيه الفنيه ، حلوان . 2009 م .

(11) سندس بنت عمر بن سالم عشميل ، " متغيرات الشكل واللون في برامج الحاسب الآلى كمدخل تجريبي للإفاده منه في تصميم اللوحات الزخرفية المستندة للكتابات العربية " رساله ماجستير غير منشورة ، جامعة الملك عبد العزيز ، جده ، 2008م

(12) محمد سامح طمان ، " الفن الرقمي كأحد اتجاهات فنون مابعد الحداثة وتطبيقاته في مجال التصوير المعاصر" رساله ماجستير غير منشوره ، كلية التربية الفنية ، حلوان ، 2004م

(13) سلامة محمد على ، " الامكانات التشكيلية للمجسمات الأولية باستخدام الكمبيوتر فى مجال النحت " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية النوعية ، العباسية ، 2003م

(14)أشرف محمد سعيد جمجوم : " القيم الجمالية للوحات الربط الجرافيكية بين البرامج التليفزيونية " : رسالة ماجستير القاهره 2001م

7 - دراسة : منى صلاح مخلوف محمد 1999م (15) .

حيث تناولت هذه الدراسة إمكانيات الكمبيوتر و كيفية الإستفادة من إستخداماته التقنية و من معطياته لأنه أصبح ضرورة لمستجدات العصر فى كافة مناحى الحياة .

و يمكن الإستفادة من هذه الدراسة في إستخدام أساليب و برامج الكمبيوتر و خاصة برامج الجرافيك المتنوعة والمتعددة و ما تضيفه لمجال التربية الفنية .

7. دراسة : كرم فتحى سالم 1983م (16)

تناولت هذه الدراسة العملية الإبتكارية ، وهى عملية عقلية تتم عن طريق التخيل وتخرج فى صورة معينة غير وسيط محدد ، كما تناولت أيضا كيف يتم التعبير عن هذه التصورات العقلية و القائمة على التخيل من خلال الكمبيوتر، و لعل هذا يعنى البرمجة و دراسة الأشكال التى تتخذ فى نموها صوراً لا عائق لها ، مثل نمو البلورات و النباتات .

ويمكن الإستفادة من هذه الدراسة في معرفة أن النجاح فى برمجة الخصائص الأسلوبية لأى فنان لا تساعد فى عمل إبتكار على نفس نمطه الأسلوبى فقط ، و لكن يمكن إعتبارها عامل مساعد فى برمجة خصائص نمطه الأسلوبى تمكنه من أن يتناول مدى عريض من الأعمال الفنية وصولاً إلى النتيجة التى يبتغيها .

(15) منى صلاح مخلوف محمد : " أساليب وبرامج الكمبيوتر في أعمال الجرافيك " : ، رسالة ماجستير غير منشورة – القاهره 1999 م

(16) كرم فتحى سالم : " إبتكارتصميمات جرافيك متحركة للتليفزيون بإستخدام نظم برمجة الحاسبات الإلكترونية " ، رسالة دكتوراه غير منشورة 1983 م

المراجع :

1- أحمد موسى الشربينى ، (الرسوم المتحركة ودورها فى الإعلان التليفزيونى فى مصر) ، رسالة ماجستير ، كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان ، 1995م

2- أسامة محمد على محمد ، (الافادة من الحاسب الآلى فى رصد التصورات الذهنية كمنطلق لتنفيذ المجسمات النحتية) ، رساله دكتوراه . كليه التربيه الفنيه ، حلوان . 2009 م .

3- أشرف محمد سعيد عارف جمجوم ، (القيم الجمالية و الفنية للوحات الربط الجرافيكية بين البرامج التليفزيونية) ، رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 2001 .

4- إيمان محمد توفيق السكري ، (الكمبيوتر كأداة للارتقاء بالقدرات الابتكارية في فن الجرافيك)، رسالة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة - جامعة المنيا، 1995 .

5- داريل تشن: (مجلة الفن المعاصر) " التعددية الثقافية وأقنعتها" ترجمة أمير الرباط ، العدد الأول ، دار نشر اكاديمية الفنون ، القاهره ، 2000 , ص 190

6- سندس بنت عمر بن سالم عشميل : (متغيرات الشكل واللون في برامج الحاسب الآلى كمدخل تجريبي للإفاده منه في تصميم اللوحات الزخرفية المستندة للكتابات العربية) رساله ماجستير غير منشورة ، جامعة الملك عبد العزيز ، جده ، 2008م

7- شادى السيد النشوقاتى ، (توظيف فنون الميديا فى تدعيم الفكر الإبداعى للفنان للتعبير عن الهوية الثقافية للمجتمع المصرى المعاصر) رساله دكتوراه . كليه التربيه الفنيه ، حلوان ، 2007 م .

8- شهندة أنور عبد المجيد ، (توظيف امكانيات الكمبيوتر في تكوين الصور ودورها في برامج التليفزيون) رساله ماجستير . كليه التربيه الفنيه . 2009 م

9- محمد سامح طمان ، (الفن الرقمى كأحد فنون ما بعد الحداثة وتطبيقاته فى مجال التصوير المعاصر) رساله ماجستير . كليه التربيه الفنيه ، حلوان . 2004 م .

10- كرم فتحي محمد سالم ، (الأسس الفنية و العلمية للإعلام فى العصر الحديث) ، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان، 1975م

11- محمد محمود شكرى ، " اعمال نحت الفيديو وكيفية الاستفاده منها فى الاماكن العامة " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية الفنون التطبيقية ، حلوان ، 2010م

12- منى صلاح مخلوف محمد ، (أساليب و برامج الكمبيوتر في أعمال الجرافيك) ، رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 1999 .

13- منار سعيد حمادى ، (تأثير الأساليب الفنية الحديثة على المقدمات الجرافيكية لبرامج الأطفال التليفزيونية) ، رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 2002 .

14- مصطفى محمد عيسى ، (الكمبيوتر في التعليم ، تكنولوجيا التعليم)، المركز العربي للتقنيات التربوية ، الكويت ، العدد الخامس عشر ، السنة الثامنة ، 1985 .

15- ناصر مصطفى السيد ناصر، (الكمبيوتروالأجهزة التقنية لتطوير كادر التليفزيون فنياً بإستخدام الكاشات) ، رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 1999 .

16- يوسف شعبان عبد الباسط ، (القيم الجمالية فى فنون الجرافيك المستخدمة فى برامج الوسائط المتعددة) ، رسالة ماجستير، كلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان ، 2002 .

17- WALT DISNEY, (THE ART OF ANIMATION) , NEW YORK, 1958 .

18- HALES AND ROGGER , (MANVELL THE TECHNIQUE OF FILM ANIMATION), LONDON, 1970 .

19- White Hooper, (How To Produce Effective T.V Commercials),President of Hooper Company, 1990.

20- S.M.H Collin : Dictionary Of Multimedia , peter Collin PublIshing 1995,P.L

21- TELEVISION PRODUCATION-HANDBOOK-HERBERZETT-SANFRANCISCO-STATE COLLEGE 1993.

22- COMPUTER FOR ANIMATION –SAY WHORD.

ملخص البحث (عربي) :

إن مصطلح الإعلام يرتبط بمؤسسات - التلفزيون والإذاعة والصحافة ومواقع التواصل الإجتماعى - وتتمثل وظيفتها في إنتاج مضامين موجهة للجمهور، بينما تحيل التقنيات الحديثة إلى الوسائل التقنية الرقمية كالحاسوب والهاتف التي تقوم بعمليات الانتاج والتوصيل والنقل والتواصل ، رغم أن هذه التقنيات أصبحت تؤدي وظيفة الصحيفة والتلفزيون والإذاعة والكتاب معا، مما أدى إلى تداخل واندماج بين وسائل الإعلام والتقنية الحديثة وإلى تنوع وظائفهما وتنافسهما وتفاعلهما.

إن الاحتفاظ بمصطلح الإعلام يوحي بأن التجديد يشمل الوسائط فقط، في حين أن الحد الفاصل بين المجالين ليس دائما الطابع الجديد أو القديم للوسائط، بل هو ظهور مجال مختلف إلى حد ما من جهة الوسائط التي تكوّنه والممارسات التي تتشكل داخله.

إن النحت من أقدم الفنون التشكيلية التى عرفتها البشرية ، فيمتد النحت تاريخيا في مصر الى المصري القديم والذى زين به جدران المعابد ، وبعد ذلك عندما برع الفنانين التشكيلين المصريين ونجحو وتفوقوا فى انتاج الاعمال النحتيه المتميزه كان لابد من الدراسة والتحليل والنقد لهذه الاعمال فأقيمت المعارض وتزينت بأعماله . ومن هنا كانت المعارض هى الوسيلة الشرعيه والتى عنيت بعرض الاعمال تمهيدا للدراسه والنقد والتحليل . وياتى بعد المعارض العرض الميدانى ثم استخدام وسائل الميديا والسوشيال ميديا بعد التطور التكنولوجى فى العصر الحديث لعرض الاعمال والتى نفذت من خلال النحت الرقمى.

ولحاجة الميديا لأعمال فراغية تعبر عن واقع افتراضى غير موجود فى الوقت الحالى فرض النحت الرقمى نفسه على الساحه الفنية في العصر الحديث مع تطور العلوم ومع التطور التكنولوجى الملحوظ ، ويرجع هذا بعد ابتكار برامج الكمبيوتر المعنيه بالتصميم ثلاثى الابعاد (النحت الرقمى) للتعبير عن الصور التشكيلية الفنية ولخدمة الميديا ووسائطها المختلفة.

ملخص البحث (انجليزى) :

The term media refers to the institutions of television, radio, the press and social networking sites. Its function is to produce contents intended for the public, while transferring modern technologies to digital means such as computer and telephone, which perform production, communication, transport and communication, although these technologies have become the function of newspaper, television, Together, resulting in the overlap and integration of modern media and technology and the diversity of their functions, competition and interaction.

The retention of the term "media" implies that innovation involves only the media, whereas the boundary between the two domains is not always the new or old nature of the media, but rather the emergence of a somewhat different domain from the media it constitutes and the practices that form within it.

Sculpture is one of the oldest of the fine arts known to humanity. Sculpture in Egypt dates back to the ancient Egyptian, which was decorated with the walls of the temples. Then, when the Egyptian sculptors excelled and succeeded in producing the distinctive sculptural works, it was necessary to study, analyze and critique these works. . Hence, the exhibitions were the legitimate means, which meant presenting the works as a prelude to study, criticism and analysis. After the exhibitions, the field show and then the use of media and media medium after the technological development in the modern era to display the works carried out through digital sculpture.

And the need for media space works reflect a virtual reality does not exist at the moment the imposition of digital sculpture itself on the art scene in the modern era with the development of science and with the remarkable technological development, this is after the invention of computer programs concerned with the design three-dimensional (digital sculpture) to express artistic images And for the media service and its various media.