الحركة كقيمة مضافة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية

Motion as an added value in designing portrait for digital magazine covers.

أ.د/ ناصر أحمد حامد محمد
قسم الإعـلان - كلية الفنون التطبيقية - جامعة ٦ اكتوبر
Prof. Nasser Ahmed Hamed Mohamed
Professor at Advertising Department Faculty of Applied Arts – 6 October University
nasser.h.art@o6u.edu.eg

ملخص البحث

الحركة هي سر الكائنات الحية وأحد الخصائص الميكانيكية للجسم، والتي تقاس من خلال الزمن الذى يُعد البعد الرابع بعد الطول والعرض والارتفاع؛ ولذا فإن أي حركة في أي تطبيق جرافيكي رقمي يحتوى على Timeline panel؛ تتبع الزمن فيقال كم عدد الإطارات في الثانية الواحدة "FPT "Frames per second، إشارة إلى كم عدد الصور أو الرسوم التي تمر "تُستعرض" خلال ثانية واحدة، وفى هذا السياق وفي ظل العصر الرقمي الذي نحن بصدده وتلك القفزات السريعة الخاصة بالتطور التكنولوجي؛ وما يصاحبها من تطبيقات رقمية فاعلة؛ تتوارى فنون وتلمع أخرى، مما يؤدى الى ظهور طرق فنية حديثة مواكبة لذلك التطور، ونتيجة لتلك القفزات والأساليب المتعددة التي قادت إلى تطور فن البورتريه الذى يميز أغلفة المجلات المطبوع منها والرقمي والتي تنتشر على شبكة الإنترنت ومع عدم تواجد الحركة في أغلفة المجلات الرقمية والتي تعتبر مشكلة نحاول حلها؛ من خلال المنهج الوصفي والذى يعقبه المنهج التجريبي لتوضيح ما نصبو اليه؛ ولقد وجدنا أن نسعى جاهدين في مواكبة هذا التطور من خلال إضافة الحركة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية كنوع من جذب انتباه المشاهد مما يدعوا الى الحث على قراءة المجلة الرقمية والاطلاع على محتواها والذى يعتبر هدف البحث، وتم الاستعانة بأداة البحث المتمثلة في استبانة موجهة لعينة ١٠٠ فرد من المستفيدين للأعمار بين ١٨ الى ٦٠ عام كفئة مهتمة بمتابعة الميديا، ولقد جاءت أهم نتائج البحث متوافقة مع مسعانا وهى -تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية يحتاج مراعاة قواعد تشريح الرأس والمهارة العالية في استخدام التطبيقات الرقمية المناسبة لإنتاج البورتريه، وإضافة الحركة إلى تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية يزيد من عدد القراء.

الكلمات المفتاحية:

تصميم البورتريه؛ حركة الرسوم المتحركة؛ أغلفة المجلات الرقمية.

Abstract:

Motion is the secret of living beings, which is measured through time, it's the fourth dimension; Therefore, any motion in digital application that contains on Timeline panel; depend on many frames per second FPT, In this context and in light of the digital age that we are facing and the rapid leaps of technological development; and the accompanying effective digital applications; Other arts disappear and shine, which leads to the emergence of modern artistic methods keeping pace with that development. a result of these leaps and multiple methods that led to development of portrait art, which distinguishes the covers of printed and digital magazines that are spread on the Internet, and with the absence of motion in the covers of digital magazines, which is a problem we are trying to solve; Through the descriptive approach, which is followed by the experimental approach, to clarify what we aspire to; We have found that we strive to

keep up with this development by adding motion in the design of portrait to the covers of digital magazines as a kind of attracting the viewer's attention, which calls for urging to read the digital magazine and see its content, which is the goals, and the research tool was used, which is a questionnaire directed to a sample of 100 person, so the results is: Portrait design for the covers of digital magazines requires an artist who is well versed in head anatomy, recommendations: Students should be taught in colleges: adding motion to the Portraiture.

Key words:
Portrait design; Motion in animation; Digital magazine covers.

المقدمة

يُنظر إلى فن البورتريه على أنه تمثيل لسمات الإنسان، سواء في تفاصيل الرأس وما يحتوي عليه من ملامح الوجه، أو الجسم بوجه عام؛ فهو ليس فقط نوعًا من الاحتراف الفني يحظى بتقدير اجتماعي لقيمته الجمالية، بل أيضًا يركز على الجانب النفسي للشخصية، وربما يتبنى الجانب الوثائقي في ذلك (Civardi 2002)، والبورتريه الرقمي هو الذى يُنتج من خلال التطبيقات الجرافيكية الرقمية؛ عن طريق فنان له خبراته المتفردة في الرسم من خلال تلك التطبيقات، فيستطيع أن يرسم الشخصيات سواء ثنائية البعد 2Ds والتي يستعمل فيها الطول والعرض فقط أو ثلاثية الأبعاد 3Ds التي يضاف بعد العمق فيها.

وحيث من الثابت أن الحركة دلالة قاطعة على وجود حياة، ومن خلال هذا نحاول إلقاء الضوء على بورتريه أغلفة المجلات الرقمية وتطبيق الحركة عليه؛ بل وطرح أنماط مختلفة من الحركة، والتي تعيد تنشيط تصميم أغلفة المجلات الرقمية وسط منافسة السوق العالمي ومن خلال نهج بصري معين، والذي يستعرض استراتيجية تصميم وتحريك شخصيات البورتريه الخاصة بأغلفة المجلات الرقمية عن طريق بيانات تجريبية تعتمد على الشكل والمضمون الخاص بشخصية المجلة الرقمية والتي يمكن تطبيقها على نظائر اخرى مختلفة من المجلات الرقمية.

مشكلة البحث:

1. ندرة تواجد الحركة سواء (إزاحة Motion أو حركة رسوم متحركة بنوعيها ثنائية الأبعاد 2 Dimensional Animation أو ثلاثية الأبعاد 3 Dimensional Animation) في أغلفة المجلات الرقمية على شبكة الإنترنت.
2. الإخفاق في توافق نوع الحركة المناسبة وطبيعة البورتريه المرسوم في غلاف المجلة الرقمية.

أهمية البحث: تعزيز تواجد المجلة الرقمية المحتوية على حركة البورتريه سواء كانت إزاحة Motion أو حركة رسوم متحركة Animation.

منهج البحث: ينتهج البحث المنهج الوصفي والتطبيقي للأساليب الفنية الخاصة بحركة الرسوم المتحركة (ثنائية الأبعاد 2 D Animation أو ثلاثية الأبعاد 3 Ds Animation)، ومن ثم إضافة تلك الحركة للبورتريه المرسوم في أغلفة المجلة الرقمية.

أهداف البحث؛ يهدف البحث إلى:

1-استعراض أساليب رسم البورتريه الخاص بأغلفة المجلات الرقمية وأهم الخامات المستخدمة في تنفيذه.

2-إضافة الحركة كقيمة جديدة مواكبة للعصر الرقمي والغير متبع سابقاً في تصميم البورتريه الخاص بأغلفة المجلات الرقمية.

فروض البحث:

1-إذا تم استخدام التطبيقات الرقمية (Digital Program) المناسبة والتقنيات المختلفة في رسم وتصميم البورتريه المرسوم في أغلفة المجلات الرقمية؛ سيساهم هذا في إنتاج حركة متناغمة وجذابة.

2-إذا تم إضافة عنصر الحركة سواء كانت (إزاحة Motion أو حركة رسوم متحركة بأنواعها 2Ds Animation أو 3Ds Animation) في أغلفة المجلات الرقمية سيؤدى ذلك إلى تحقيق الجاذبية لقراءة المجلة ومن ثم تزيد مبيعات المجلة الورقية.

حدود البحث: حدود زمانية: إلى عام ٢٠٢٣م. حدود مكانية: جمهورية مصر العربية.

الفئة العمرية المستهدفة: البالغين الذين يجيدون القراءة واستخدام شبكة الإنترنت.

تاريخ تصميم البورتريه

البورتريه هو اللوحة الشخصية ويعرف متحف Tate Modern museum البريطاني البورتريه بأنه "تمثيل لشخص معين" (https://artistchristinacarmel.com/blog/a-very-brief-history-of-portrait-painting 2023)، ففي مصر تكثر رسم الفرعون على أنه المُقدس الذى كان يُرسم بطريقة منمقة للغاية وبمشهد جانبي، على الحجر أو المعدن أو الطين أو الجبس، ويعود فن رسم الشخصيات في الصين إلى أكثر من ١٠٠٠ قبل الميلاد، من الأدلة الثابتة أن رسم البورتريه اليوناني القديم كان مزدهر ودقيقًا للغاية وهناك أمثلة لرؤوس منحوتة وشخصيات مشهورة مثل الفيلسوف سقراط حيث أظهره الفنان بأنه قبيح وذلك لعدم رضى السلطة آنذاك عنه، أنظر الشكل رقم ، ووضعت أيضاً البورتريهات النصفية الفردية للحكام الهلنستيين على العملات المعدنية "أنظر الشكل رقم ١"، كما عثر على أول بورتريه في مصر القديمة منذ حوالي ٥٠٠٠ " أنظر الشكل رقم ٢"، حيث كانت الصورة المرسومة أو المنحوتة هي الطريقة المثلى لتسجيل مظهر شخص ما، وتم استخدامها أيضًا لإضفاء القوة أو الأهمية أو الفضيلة أو الجمال أو الثروة أو الذوق أو التعليم أو غير ذلك من الصفات، وكان الرسامون آنذاك يهتمون بجاذبية البورتريه، فتُرسم للملوك والأباطرة والأمراء وأصحاب النفوذ وأيضًا أصبح البورتريه يوظف على عملات البلد الورقية والمعدنية (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/portrait 2023)، ومن اللافت للأنظار أن بورتريهات الفيوم (كانت مصر آنذاك تحت الحكم الروماني) الموجودة في المتحف المصري، والتي عُثر عليها في قبر ألين وسيفيران توندو (https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_painting 2023)، ويرى الباحث بأن رسم البورتريه يتم من خلال فنان متمكن دارس لقواعد تشريح البورتريه ولديه الخبرة في التطبيقات الجرافيكية الرقمية المنوطة بتنفيذه.

"شكل رقم ١" https://2u.pw/ImdCfRh
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣ الساعة ١١:٠ مساءً

شكل ٢ https://2u.pw/GWUiPb0
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣ الساعة ١١:٠ مساءً

الأشكال والوسائط الخاصة بتصميم البورتريه

من الجائز أن يرسم البورتريه أو يصور على اللوحة بشكل طولى Portrait أو عرضي Landscape، وغالباً يظهر البورتريه من أعلى الرأس إلى الكتفين أو من أعلى الرأس إلى الخصر، ويسمى في هذه الحالة بالصور النصفية، أو يتم رسم أو تصوير الرأس فقط، وقد يتم رسم البورتريه من مشهد أمامي Front View أو مشهد جانبي Side View، أو مشهد ثلاثة أرباع Quarter View، ولقد ابتكر الفنانون أوضاع واتجاهات متعددة مثل بورتريه أنطوني فان ديك الثلاثي الذي رسم فيه تشارلز الأول في ثلاثة أوضاع (https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_painting 2023) أنظر الشكل رقم ٣، وكان فنانو البورتريه قديمًا يستخدمون أحد الوسائط المتوفرة والمعروفة مثل الطباشير أو الفحم في تخطيط الوجوه على الأسطح المختلفة سواء كانت أحجار أو أخشاب أو أوراق بردى أو معادن، ومن ثم إضافة الألوان التي غالباً تكون من الصبغات الطبيعية المستخلصة من النباتات المحيطة للفنان، فيحصلون على تأثيرات مختلفة عند استخدامهم لتلك الأسطح، وفى العصور التالية مثل عصر النهضة تم الاستعانة بأقلام الرصاص وأقلام الحبر،

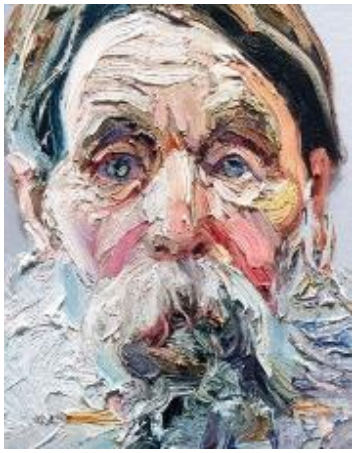
"شكل رقم ٣" https://2u.pw/gNU5ZsW الأحد ١٠ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٦:٠ صباحاً.

وبألوان الباستيل، والألوان المائية والزيتية، والتي يخط بها الفنان على لوحات من قماش الخيش (الكانفس) المشدودة على إطار من الخشب بعد إضافة طبقة من الطلاء عليها بهدف تنعيمها واستقبالها للألوان الزيتية أو المائية (Civardi, THE ART

OF DRAWING, Drawing Portraits FACES AND FIGURES 2002)، ويضيف الباحث بأن كل خامة يكون لها تأثير مختلف عن غيرها "أنظر الأشكال التالية من ٤ : ٩".

"شكل رقم ٤" بالقلم الرصاص
https://2u.pw/j1UUCaT
سحبت الإثنين ٢٦ يونيه ٢٠٢٣

"شكل رقم ٥" الألوان المائية
https://2u.pw/HE6iNhN
سحبت السبت ١ يوليو ٢٠٢٣



"شكل رقم ٦" الألوان الزيتية
https://2u.pw/5dNw2VA
سحبت الجمعة ١٤ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٧" بأقلام الفحم
https://2u.pw/QDPHG6c
سحبت الخميس ٢٩ يونية ٢٠٢٣

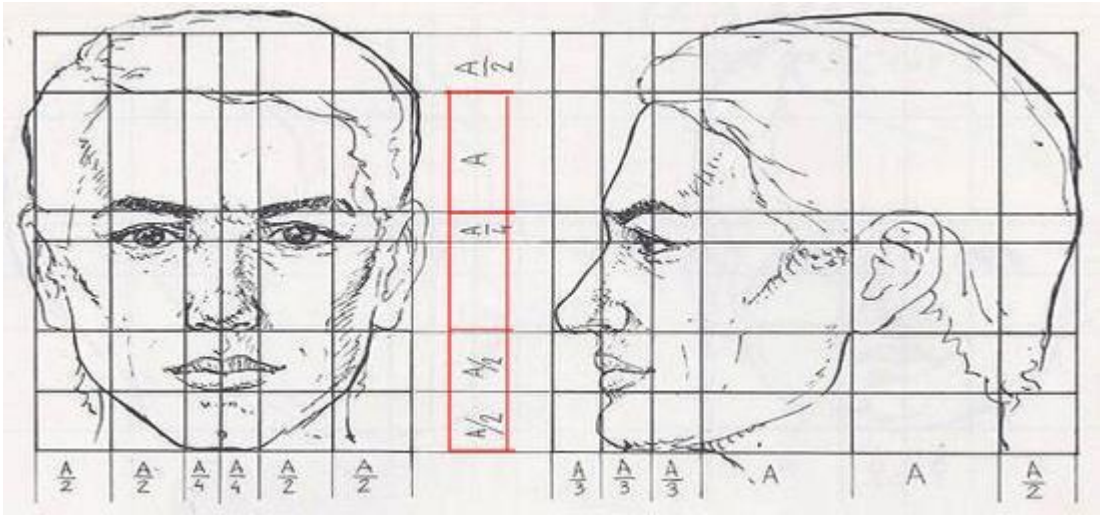
"شكل رقم ٨" أقلام الباستيل
https://٢u.pw/unrzr٢t
سحبت الاربعاء ١٤ يونية ٢٠٢٣

"شكل رقم ٩" قلم الحبر
https://2u.pw/TuOxXbN
سحبت السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

الاعتبارات الواجب توافرها في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية

من الضروري مراعاة بعض الاعتبارات الواجب إتباعها عند تصميم البورتريه الخاصة بأغلفة المجلات الرقمية منها: دراسة قواعد التشريح الفني الخاصة برسم وجوه البشر وتتمثل في إتقان رسم الشكل الخارجي لرأس الشخصية المراد رسمها Outline، الذى يكون ذو نصفين متماثلين، والذى يُقسم الرأس فيه إلى مساحات بسيطة؛ والتي في الغالب تقسم إلى ثلاث أقسام، أنظر وضع المساحات ذات الخطوط الحمراء في الشكل رقم ١٠، ونلاحظ فيه بعض التقسيمات المصاحبة مثل تقسيم العينين والتي تحتل كُلاً منها ثلث منتصف الوجه طولياً ويكون وضعهما في الثلث الأوسط عرضياً، والعيون تحتوى على مساحة حجم عين بينهما، أما الأنف في منتصف الوجه والخط الفاصل الذى يقسم الوجه طولياً، وموقعه في الثلث الأوسط عرضياً، ويتساوى معه الأذنين، أما الفم فيحتل منتصف أسفل الوجه وفى الخط الفاصل الذى يقسم الوجه طولياً، وموقعه في

الثلث السفلى عرضياً، ويعتبر منطقة أعلى الصدر (الأكتاف) في الغالب يتساوى الكف الأيمن والأيسر وكلا منهما يساوى مساحة رأس الشخصية.



شكل رقم ١٠ https2u.pwth7G6kJ سحبت الأثنين ١١ سبتمبر ٢٠٢٣

الحركة الرقمية في تصميم البورتريه الخاصة بأغلفة المجلات الرقمية

الحركة في تصميم البورتريه تكون في محتواها أقرب إلى مشهد في فيلم رسوم متحركة، فالخطوط والضوء والظل والمؤثرات البصرية الخاصة والتأثير المرئي بوجه عام من خلال البورتريه المتحرك يكون لهم الدور الأكثر في إثارة المتلقي وجذب انتباهه نحو البورتريه، ومن الجدير بذكره أن عمليات تطبيق تقنية معالجة تصميم البورتريه بالحركة ينعكس محتوى التغييرات الحادثة فيه والتي تنتج من تلك الحركة بشكل أساسي في شغل جزء من الزمن، وجزء من الفراغ التي تتحرك فيه عناصر البورتريه، فالطبيعة الافتراضية لعدسة الكاميرا من داخل التطبيق الرقمي الجرافيكي ونظام المسار التي تحققه تلك الكاميرا يخلق نوع من المحاكاة الكاملة لأنواع مختلفة من التقنيات المستخدمة في تصميم الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد كانت أو ثلاثية الأبعاد، مع ضمان عدم تشويه محتوى التصميم الفني للبورتريه المصمم لغلاف المجلة الرقمية، ومن ثم يعزز الناتج من ذلك القيمة المرجوة من محتوى تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية؛ ويمكن أيضًا استخدام دقة المنظور الهندسي والحر في الحصول على حركة متقنة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية من خلال معالجة عناصر الأنواع المختلفة من التصميم والزوايا المختلفة لعدسة الكاميرا المستعملة، وبطبيعة الحال فإن تصميم الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد التقليدية يتم فيها رسم البيئة بشكل مسطح وتكون الشخصية الكرتونية المستخدمة منفصلة عن تلك البيئة "الخلفية"؛ مما يحتاج هذا الأمر عند إخراج العمل الفني النهائي إلى الاعتماد على ترتيب الطبقات المحتوية على كل عنصر من العناصر المكونة للمشهد، وفي ظل هذا يكون التحريك أكثر صعوبة وذلك لاعتماده بشكل أساسي على الرسم اليدوي من خلال فنانين، مما يتطلب عمل حسابات دقيقة لكل جزئية في حركة العناصر التي تكون المشهد، والعكس صحيح باستخدام تقنية تحريك الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد يمكن الاستعانة بطرق وزوايا مختلفة لتحريك العناصر من خلال الكاميرات المتنوعة العدسات، علاوة على سهولة عملية تحريك العناصر المكونة للمشهد لاعتماد ذلك على التطبيق الرقمي ثلاثي الأبعاد، وبالتالي تزويد المتلقي بصورة رقمية ديناميكية أكثر وضوحًا وواقعية؛ مما يؤدي إلى تحسين أداء حركة الشخصيات بشكل كبير وإقناع المتلقي (Zhao 2021).

الأنماط المختلفة فى حركة تصميم البورتريه الخاصة بأغلفة المجلات الرقمية

بدأ فن الرسوم المتحركة بدون الاستعانة بأي وسائط تقنية حديثة، وإنما عن طرق الاعتماد على وسيلة في غاية البساطة، وهى Flip Book (دفتر التصفح السريع) أنظر الشكل رقم ١١، والتي تتلخص في مجموعة من الرسومات المتتالية كلٌ منها على صفحة منفصلة، وفى تسلسل واضح، فإذا تم تقليب هذه الصفحات المتتالية بحركة سريعة خاطفة، بدت الرسوم وكأنها تتحرك، وبهذه الوسيلة تم فتحت الباب أمام صناعة لها من الأثر في نفوس وعقول الناس الكثير، فأصبح ما يسمى بفيلم الرسوم المتحركة، واحتضنت ألعاب الفيديو، وإعلانات الرسوم المتحركة وغير ذلك (McLeod 2015)،

شكل رقم ١١ https://2u.pw/wOT3nhc ١١ سبتمبر ٢٠٢٣

وتنقسم تلك الأنماط إلى عدد من الأشكال نلخصها في الآتي:

- أسلوب الإزاحة Motion: وهو نوع من الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد 2D Animation، ويعتمد أسلوب حركة الرسوم فيها على الإزاحة من مكان إلى أخر .Motion Act ويتلخص في رسم البورتريه على هيئة ثنائي الأبعاد 2Ds من خلال تطبيق Adobe Illustrator ومن ثم يتم إرساله إلى تطبيق جرافيكي رقمي مثل Adobe After Effect أو Adobe Animate لتتم عملية الإزاحة رقمياً عن طريق شريط تسجيل الحركة على شريط الوقت TimeLine والتي تحتوي على الإطارات Frames.
- أسلوب السبورة البيضاء White board: وتعتمد على خطوط بقلم الحبر فقط أو تلازمها ألوان بشكل مسطحة (ليس بها تدرجات مندمجة)، وغالباً تُنفذ من خلال موقع Render forest، والذي يحتوي على رسومات عديدة في كافة المجالات ومن الممكن إضافة رسومات من الفنان، ويكون مصاحب لإنجاز الحركة يد تمسك قلم، أنظر الشكل رقم ١٢.

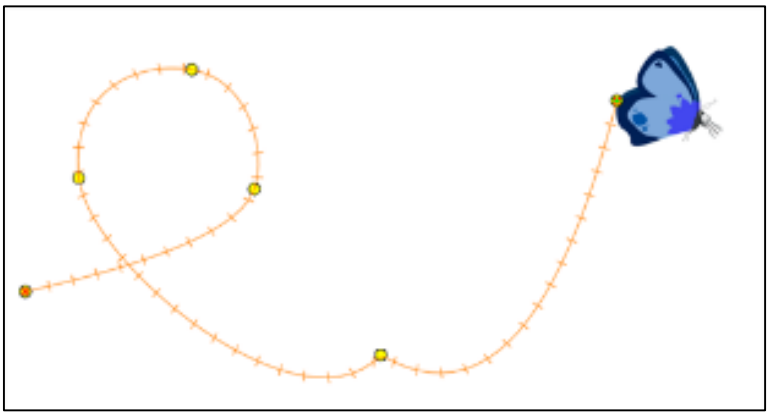
"شكل رقم ١٢" https://www.renderforest.com/template/whiteboard-animation-toolkit
سحبت الخميس ٢٨ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٢ مساءاً

- أسلوب الحركة ثنائية الأبعاد (النمطية): وتعتمد على رسم حركة الشخصية في الاتجاهين الطول والعرض دون وجود العمق (Li 2021, 5)، وتكون الوحدة الرئيسة فيها تسمى بالإطار Frame، ويبذل الفنان مجهود ووقت كبير في إنجاز الحركة، وتلك الطريقة كانت تمارس فى بدايات صناعة الرسوم المتحركة قبل ظهور التطبيقات الجرافيكية الرقمية، مثال على ذلك حركة جفن العين كان يرسمها الفنان في أوضاع متعددة أولها العين مفتوحة ثم العين نصف مغلقة ثم العين مغلقة تماماً، أنظر الشكل رقم ١٣.

"شكل رقم ١٣ " https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSmfFX7tNLxF0CPMbP5dleqCAjO_CvsuiDj1MzLZZgNW6cXDiFNVhZIOhSn5iRbB228gWo&usqp=CAU
سحبت الأربعاء ٢٧ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ١٠ مساءاً

وكانت تعتمد على كاميرا توضع بشكل رأسي ويكون عدسة الكاميرا متجهة لأسفل ناحية موقع التصوير Location الذى يكون عبارة عن ورقة مقواه مرسوم عليها البيئة المراد تصويره ومثبتة أسفل الشفافة المحتوية على حركة واحدة للشخصية المراد تصويرها والتي يؤخذ لها كادر واحد فقط بعدها يرفع هذا الكادر ويوضع الكادر المكمل للحركة وهكذا.

- أسلوب الحركة ثنائية الأبعاد (الرقمية): وهى نفس الحركة النمطية ولكن يتم الاستعانة بما يسمى المفاتيح الرئيسية Main Keyframes، ومن ثم يستنتج التطبيق الجرافيكي الرقمي باقي الحركات، فمثلاً إن أضفنا مربع بلون أحمر كمفتاح رئيسي Keyframe رقم ١ في جهة من مسرح العمل وفى الجهة الأخرى أضفنا دائرة ذات لون أزرق كمفتاح رئيسي Keyframe رقم ٢٤ (لو اعتبرنا ان الحركة تتم في ثانية واحدة)، فإن التطبيق الجرافيكي الرقمي يستنتج الاندماج بينهم في العدد من Frame 2 إلى Frame 23 مستنتجاً أشكالاً ما بين المربع الأحمر اللون والدائرة الزرقاء، وهناك حركة العناصر المختلفة التي يُستعان فيها بمسار Guide أنظر الشكل ١٤.



شكل رقم ١٤، سحبت الخميس ٢٨ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٦ مساءاً
https://docs.toonboom.com/help/harmony-15/advanced/Resources/Images/HAR/Stage/Paths/an_chaptertitle.png

- أسلوب تقنية توقف الحركة Stop Motion: وهي التي تعتمد عليها تصوير أفلام الصلصال والمسماة بـ Claymation or clay animation, sometimes plasticine animation، وتكون الشخصيات فيها قابلة للتشكيل سواء بإطالتها وامتدادها أو انكماشها وانضغاطها؛ فهى مصنوعة من مادة قابلة لدنة (الطين المخلوط بالرمل)، يتم إنتاج الرسوم المتحركة من خلالها عن طريق تسجيل كل إطار أو صورة ثابتة بعد إضافة الحركة البسيطة إليها، ثم تشغيل الإطارات المسجلة مرة أخرى بتتابع سريع أمام المشاهد؛ فتخلق نوع من وهم الحركة (https://en.wikipedia.org/wiki/Claymation 2023)، أنظر الشكل رقم ١٥، وأيضاً هناك نوع أخر من أسلوب تقنية الحركة والتي يُستخدم فيها شخصيات من الورق المقصوص والتي تدعى بالـ Cutting Paper، يقوم الفنان فيها بقص أجزاء الشخصية بعناية إلى قطع صغيرة (اليد، الرجل، الرأس، وهكذا)، ومن ثم تجميع تلك القطع وتحريك كل جزء منها في خطوات بسيطة مع التقاط صور فوتوغرافية لكل إطار؛ وبذلك نحصل على وهم الحركة (https://animationexplainers.com/what-is-paper-cut-out-animation/ 2023)، أنظر الشكل رقم ١٦.

والمؤكد أن تلك الأساليب تعتمد في إنجازها على كاميرا ثابتة فوق حامل ومصدر ضوئي ثابت ومسرح العمل Location يحتوي على البيئة المراد تصويرها والشخصيات الصانعة لأحداث القصة، أما طريقة تنفيذ الحركة فتعتمد على لقطات متوالية كل لقطة بها شيء بسيط من الحركة يميزه عن ما قبله من لقطات وما بعدها، وعند إدارة المشهد نجد الحركة بكل تفاصيله.

"شكل رقم ١٥" https://images.saymedia-content.com/.image/t_share/MTc1MDkzNjIyMTcyMTY1Mj E1/clay-animation-claymation.jpg
سحبت الأربعاء ٢٧ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٨:٥٠ صباحاً

"شكل رقم ١٦" https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2018/12/de-vera-1.jpg
سحبت الأربعاء ٢٧ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٨:٥٠ صباحاً

- الرسوم المتحركة من خلال التطبيقات الجرافيكية الرقمية ثلاثية الأبعاد: وفيها يتم رسم الشخصية في وضعين أساسيين وهما الوضع الأمامى Front View، والوضع الجانبي Side View، عن طريق الرسم على الورق ومن ثم إدخاله من خلال Scanner، أو من خلال تطبيق رقمي مثل Adobe Photoshop، أو غيرها من التطبيقات الجرافيكية؛ ثم يتم نقلهما الى التطبيقات الجرافيكية الرقمية ذو خاصية إنتاج الرسومات ثلاثية الأبعاد وتسمى تلك المرحلة بالنمذجة Modeling، أنظر الشكل رقم ١٧، بعد ذلك يضع الفنان ملابس الشخصية والملامس اللازمة لها وتسمى مرحلة الخامات Materials، أنظر الشكل رقم ١٨، ثم مرحلة التحريك ويستعين فيها الفنان بأداة تسمى بالخط الزمنى Timeline، وأخيراً مرحلة إخراج البورتريه وتسمى Rendering.

"شكل رقم ١٧"
https://i.pinimg.com/736x/ae/8a/bd/ae8abdb87f3a937a2b17dfd411c36791.jpg
سحبت الخميس ٢٨ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ١٠:١٥ صباحاً

"شكل رقم ١٨"
https://www.pinterest.com/pin/831266043737992335/
سحبت الخميس ٢٨ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ١٠:١٥ صباحاً

التطبيقات الجرافيكية الرقمية المنوطة بإنتاج الحركة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية

لا مناص من القول بأن دور فنان الرسوم المتحركة يشبه إلى حدٍ ما دور الممثل في فيلم أو مسرحية، فرسامو الرسوم المتحركة هم في الأساس ممثلون؛ فنجدهم يمثلون بأقلامهم الرصاص على صفحات أوراقهم البيضاء، ومع أجهزتهم الحاسوبية المحتوية على بعض التطبيقات الجرافيكية الرقمية (H Sasongko 2019).

يُعد الحاسب الآلي أداة تصميم وإنتاج البورتريه الخاص بأغلفة المجلات الرقمية، ولذلك تُستخدم تلك التطبيقات الجرافيكية الرقمية بشكل أساسي لإنشاء سلسلة من الرسوم الديناميكية المتحركة من خلال زمن معين وبإضافة الصوت اللازم (Zeng 2021).

ومن الجدير بالذكر كما يرى الباحث أن هناك العديد من التصنيفات في تقديم الحركة من خلال التطبيقات الجرافيكية الرقمية والتي تقسم إلى رسوم متحركة ثنائية الأبعاد مثل "Motion Art"، والتي غالباً تعتمد على رسم الفنان في إنجازها؛ وتتبناها مجموعة من التطبيقات الجرافيكية الرقمية مثل "Adobe Animate, Adobe After Effects, Moho, Etc."، ورسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مثل "Cutting Paper, Clay Motion or any materials"، والتي تبدو واقعية إلى حدٍ ما وتتبناها مجموعة من التطبيقات الرقمية الجرافيكية مثل " Maya, Auto Ds-Max, Plender, Sumatra, Lightwave, Rhino, Zee Brush, atc."، وجميعها تشترك في إنجاز المراحل التالية:

أولاً	ثانياً	ثالثاً	رابعاً	خامساً
النمذجة (Modeling)	الخامات (Texturing)	تسهيل التحريك (Rigging)	التحريك (Animation)	الإخراج (Rendering)

بعض التطبيقات الرقمية الجرافيكية ثلاثية الأبعاد تختص بخاصية فريدة وهي النحت Sculpturing مثل Blender, Zee Brush.

مراحل إنتاج البورتريه المتحرك لأغلفة المجلات الرقمية

هناك ثلاث مراحل لإنتاج البورتريه المتحرك لأغلفة المجلات الرقمية تتمثل في ثلاث مراحل:

1- مرحلة ما قبل الإنتاج: وهي الدعامة التي لا غنى عنها للعمليات التي تليها، حيث تبلور الأفكار والتخطيط والمفاهيم المراد الوصول إليها، مع التركيز بشكل أساسي على تصميم شخصية البورتريه المتحركة والتي نود وضعها على غلاف المجلة الرقمية.

2- مرحلة الإنتاج: حيث تصميم شخصية البورتريه المتحركة ومن ثم وضع الكتابات التي تشمل أسم المجلة وبعض العناوين الرئيسة والمقتبسة من المقالات المهمة بداخل المجلة، أيضاً إضافة لوجو المجلة، عندها تأخذ حركة البورتريه وتلك العناصر جزءًا أكبر في هذه المرحلة.

3- مرحلة ما بعد الإنتاج: إقناع المتلقي بأن يشاهد شخصية تحاكى الى حدٍ بعيد الحقيقة (H Sasongko 2019).

بعض المجلات المصرية التي تتبنى فن البورتريه

في الغالب تحتوي أغلفة المجلات الرقمية على أسم المجلة وعنصر مرسوم أو فوتوغرافي وهو دائماً يكون المتصدر والأكبر حجماً عن باقي عناصر الغلاف، مما يستوجب لفت النظر اليه، وهناك أيضاً بعض عناوين لمقالات موجودة داخل المجلة، ورقم العدد وتاريخ الإصدار وأسم دار النشر.

وهناك القليل من المجلات المصرية التي تعتمد على البورتريه المرسوم؛ وذلك لكونها تملك قسم فني مكون من رسامين على درجة عالية من دراسة فن البورتريه ومصممين لإخراج المجلة؛ منها على سبيل المثال مجلة روز اليوسف في الشكل رقم ١٩، ومجلة صباح الخير في الشكل رقم ٢٠، ومجلة الأهرام العربي في الشكل رقم ٢١:

"شكل رقم ١٩"
مجلة روز اليوسف، عدد ١٩٣٣
https2u.pwfzSZkUi
سحبت الثلاثاء ٥ سبتمبر ٢٠٢٣
الساعة ١١:٠ مساءً

"شكل رقم ٢٠"
مجلة صباح الخير، عدد ١٤٤٥
https://2u.pw/pAJg124
سحبت الأثنين ٤ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٧:٥٠مساءاً

"شكل رقم ٢١"
مجلة الأهرام العربي، عدد ١١٨٦
httpswww.dostor.org3385199
سحبت السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣ الساعة ٩:٠مساءً

ويوجد مجلات مصرية تعتمد على البورتريه المصور؛ ومثالاً لذلك مجلات سيدتي "شكل رقم ٢٢"، نصف الدنيا "شكل رقم ٢٣"، الكواكب "شكل رقم ٢٤"، الإذاعة والتليفزيون "شكل رقم ٢٥"، كل الناس "شكل رقم ٢٦"، كلام الناس "شكل رقم ٢٧"، السينما والناس "شكل رقم ٢٨"، المصور "شكل رقم ٢٩"، هي "شكل رقم ٣٠"، وغير ذلك:

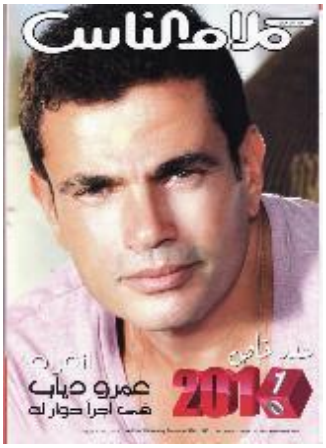
"شكل رقم ٢٢" مجلة سيدتى، عدد ٢١٤٨
https://magazine.sayidaty.net/books/feqm/
الأحد ٣ سبتمبر ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٣" مجلة نصف الدنيا، عدد ١٥٨٨
https://www.instagram.com/p/CCtCqdzDSRU/
الأثنين ٤ سبتمبر ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٤"
مجلة الكواكب، عدد ٣٥٦٢
https://2u.pw/PldyBN9
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٥" مجلة الإذاعة والتليفزيون، عدد ٤٣٢١
https://2u.pw/fM8BkmG
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٦" مجلة كل الناس، عدد ١٨٥
https://2u.pw/2UAxLsu
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣



"شكل رقم ٢٧" مجلة كلام الناس، عدد ٢٨٩
https://2u.pw/PREoUMO
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٨"
مجلة السينما والناس، عدد ٢٨٩
https://2u.pw/vl8EBzH
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٢٩" مجلة المصور، عدد ٤٩٢٩
https://pubhtml5.com/ymma/hjyu/basic/
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

"شكل رقم ٣٠" مجلة هي، عدد مايو ٢٠٢١
https://magazine.hiamag.com/books/eqcn/#p=1
السبت ١٥ يوليو ٢٠٢٣

وفى ظل العصر الرقمي الذي نحن بصدده من الضروري أن نؤكد بأن تلك المجلات أصبح لها مكانة على شبكة الإنترنت بهدف القراءة، ولكن في صورة ملف PDF فقط.

تطبيق الحركة كقيمة مضافة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية

من الثابت أنه لم يتم إضافة الحركة لأي غلاف من تلك المجلات الرقمية سابقة الذكر؛ التي تحتوي كُلاً منها على بورتريه تم رسمه عن طريق أقلام التحبير Graphic Pen كما في الشكل رقم ١٩، أو بألوان أقلام الخشب كما في شكل ٢٠، أو بألوان مائية Gouache كما في شكل رقم ٢١، أما في أغلفة المجلات بدأً من الشكل رقم ٢٢ إلى الشكل رقم ٣٠ فقد أعتمد البورتريه في كُلاً منهم على عدسة كاميرا مصور ماهر.

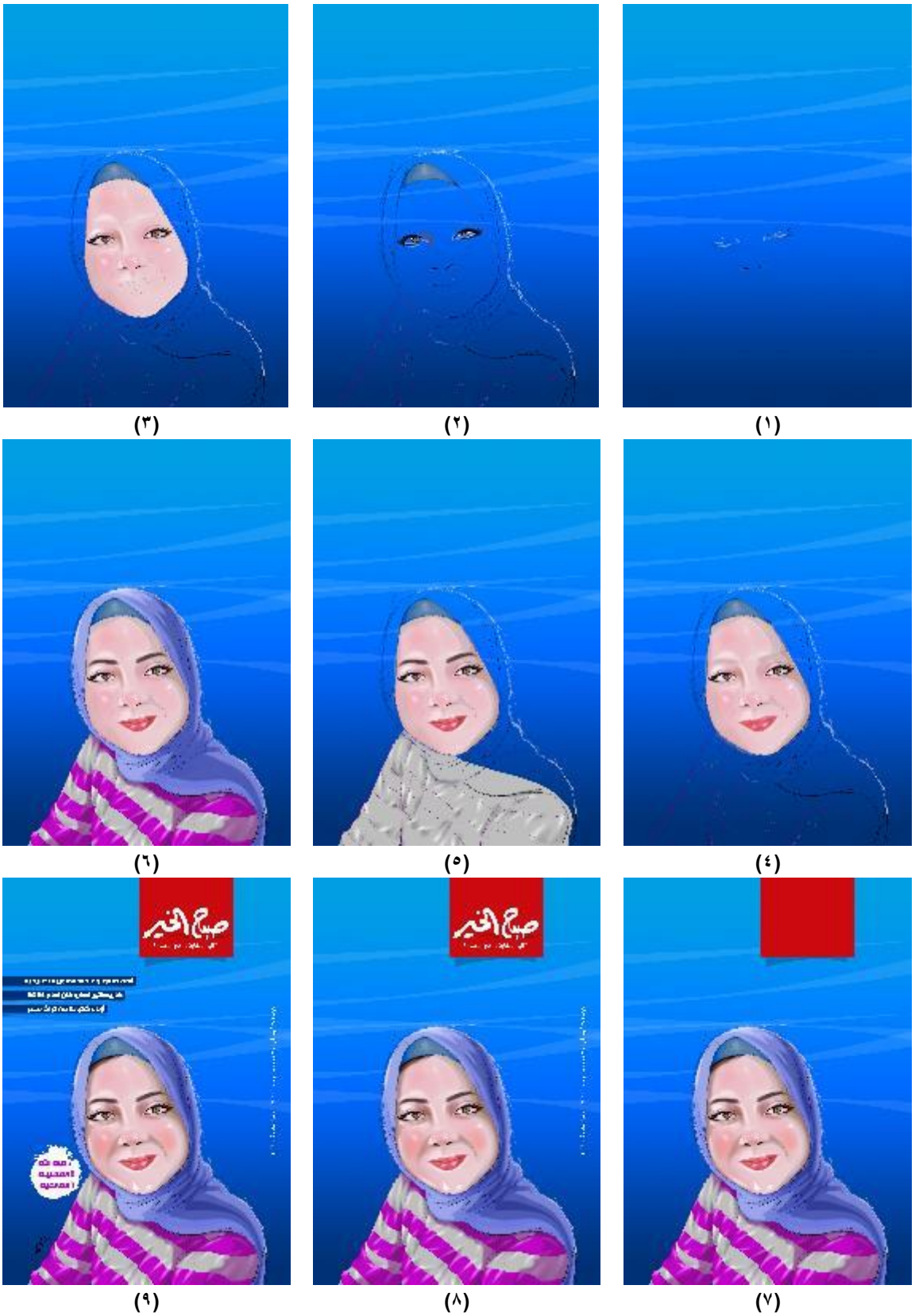
ونافلة القول إن تصميم البورتريه المتحرك لأغلفة المجلات الرقمية يتطلب رسم البورتريه المراد وضعه على غلاف المجلة الرقمية من خلال التطبيقات الجرافيكية الرقمية وليس من خلال الرسم على ورق أو أي خامة أخرى، وإن جاز ذلك فهو يستغرق وقت وجهد كبير من الفنان؛ بعد ذلك يتم وضع أسم المجلة الذى في الغالب يكون علامة تجارية للمجلة Logotype، ثم إضافة بعض العناوين الهامة التي تحتوى عليها المجلة وهذ يعتبر دور مصمم الجرافيك، ونستعرض بعض التجارب التى قام بها الباحث الخاصة بتطبيق الحركة كقيمة مضافة في تصميم البورتريه لأغلفة المجلات الرقمية.

النموذج الأول: لغلاف مجلة صباح الخير الرقمية

تصميم غلاف مجلة صباح الخير الرقمية والذي يحتوي على بورتريه لشخصية الصيدلانية منة الله ناصر، احتوت الحركة فيه على ٥٨ اطار (58 Frames and Frame rate 30)، من خلال تضافر مجموعة من التطبيقات الجرافيكية (Krita, Adobe Photoshop, AceMovi Video Editor).

غلاف لمجلة صباح الخير من تصميم الباحث

الحركة الخاصة بغلاف مجلة صباح الخير والذي احتوى على (58 Frames and Frame rate 30)



(١) (٢) (٣)

(٤) (٥) (٦)

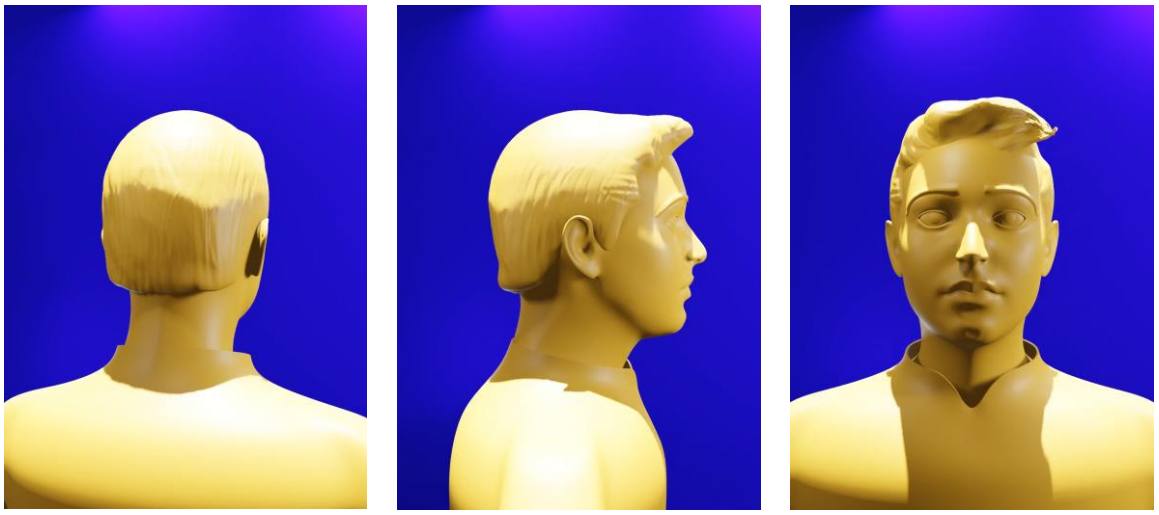
(٧) (٨) (٩)

النموذج الثانى: لغلاف مجلة كل الناس الرقمية

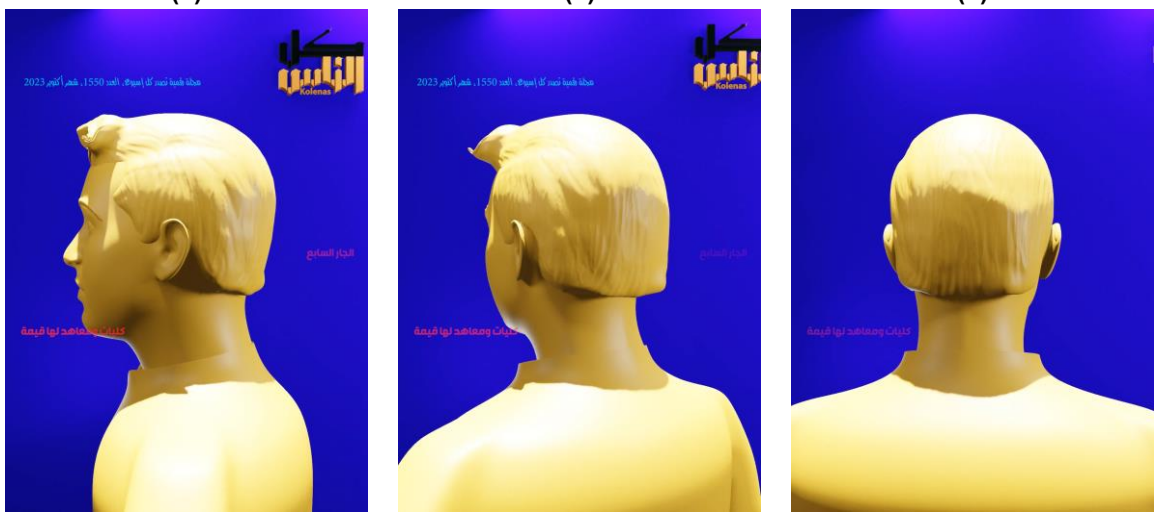
تصميم غلاف مجلة كل الناس الرقمية ويحتوي على بورتريه لشخصية تمثال من الذهب الخالص، احتوت الحركة فيه على ١٢٠ اطار (120 Frames and Frame rate 24)، من خلال تضافر مجموعة من التطبيقات الجرافيكية ثنائية وثلاثية الأبعاد وهم: (Blender, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro. Video Editor).

غلاف لمجلة كل الناس من تصميم الباحث

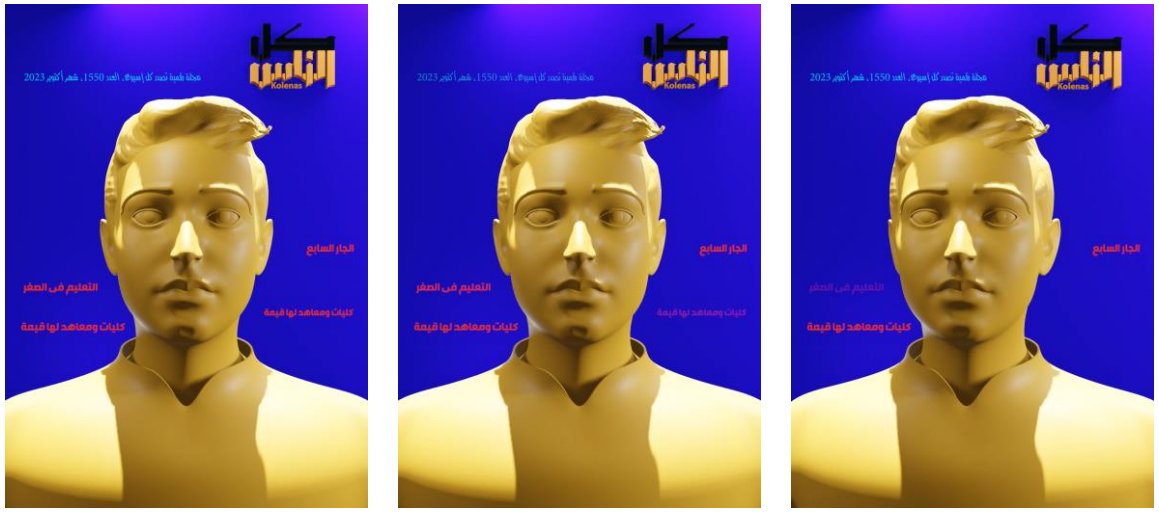
الحركة الخاصة بغلاف مجلة كل الناس والذي احتوى على (120 Frames and Frame rate 24)



(١) (٢) (٣)



(٤) (٥) (٦)



(٧) (٨) (٩)

النتائج:

من خلال ما تقدم نستنتج الآتي:

1- من خلال استخدام التطبيقات الرقمية المتطورة والمحتوية على أساليب التحريك المتنوعة إلى البورتريه الخاص بأغلفة المجلات الرقمية يتم تعزيز من قيمة ووضع المجلة عند القارئ.

2- إضافة حركة بعينها إلى البورتريه الخاص بأغلفة المجلات الرقمية يستوجب الاختيار الأمثل للتطبيق الرقمي (Digital Program) المناسب في تنفيذ تلك الحركة.

3- إضافة الحركة في تصميم بورتريه أغلفة المجلات الرقمية تعتبر قيمة جديدة تواكب العصر الرقمي المتسارع؛ مما يضفو عليه الجاذبية ويزيد من إقبال القراء على قراءة محتوى المجلة المطبوعة، وبالتالي يزيد من مبيعات المجلة المطبوعة، ويعزز مكانتها بين المجلات المنافسة.

التوصيات:

يجب تعليم الطلاب في الكليات والاكاديميات والمعاهد الفنية في أقسام الجرافيك والملتيميديا وفن الإعلان.

4- إضافة الحركة إلى البورتريه الذي يوظف على أغلفة المجلات الرقمية مما يعزز من وضع المجلة عند القارئ.

5- رسم البورتريه الخاص بالمجلات الرقمية من خلال مقرر الطبيعة الحية ومقرر فن التشريح من خلال التطبيقات الجرافيكية الرقمية.

6- تطبيق الأساليب الفنية المتبعة في رسم البورتريه من خلال المدارس الفنية المختلفة على البورتريه الرقمى الخاص بالمجلات الرقمية.

7- التركيز على التطبيقات الرقمية المتطورة المنوطة بتصميم بورتريه المجلات الرقمية والخامات المختلفة التي تحتوي عليها تلك التطبيقات عند تنفيذه.

8- الأخذ في الاعتبار اختيار أفضل التطبيقات الرقمية وأنسبها عند تصميم بورتريه المجلات الرقمية.

المراجع

المراجع العربية:

1. ريهام الوكيل، سلوي أبو العلا، وليد الغمري (الاتجاهات الفنية للحركة الفعلية وأثرها على الديناميكية في العمل الفني) مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، المجلد ٨، العدد ٤٠، يوليو ٢٠٢٣، مصر، صفحة 361-348.

Reham Alwakeel, Salwa Aboulola, Waleed Alghamry (Aletigahat alfania lelharaka alfelia watharha ala aldinamikia fee alamal alfani) Magalat alemara walfonon waloloom alensania, mogalad 8, adad 40, yolio 2023, Misr, safha 348-361.

2. أميمة خليل الحداد (مؤثرات الحركة في الصور الرقمية في وسائط النشر الإلكترونية) مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، المجلد ٨، العدد ٧، إبريل ٢٠٢٣، مصر، صفحة 54-34.

Omima Khalil Alhadad (Moatherat alharaka fee alsewar alrakamia fee wasaet alnashr alelectronia) Magalat alemara walfonon waloloom alensania, mogalad 8, adad 7, Abril 2023, Misr, safha 34-54.

English References:

3. H Sasongko, T Riyadi, D Syamsuddin "Motion study of traditional martial arts as visual inspirations for character design style", Journal of Physics: 1st International Conference on Advance and Scientific Innovation (ICASI), Conference Series 1175 (2019) 012240, doi: 10.1088/1742-6596/1175/1/012240
4. McLeod, Ryan (Animation Handbook) Design Better- In Vision Studio, printed in US, 2015, Page 9
5. Rong Zeng "the Application of Computer Digital Animation Technology in Film and Television", Journal of Physics: Conference Series 1915 (2021) 032047, doi:10.1088/1742-6596/1915/3/032047
6. Jinyuan Zhao "3D Animation Processing Technology in Modern Art Design System", Journal of Physics: Conference Series 1856 (2021) 012052, doi:10.1088/1742-6596/1856/1/012052
7. Giovanni Civardi "THE ART OF DRAWING, Drawing Portraits FACES AND FIGURES", Search Press Limited, Great Britain 2002, ISBN 1 903975 09

Internet:

8. https://artistchristinacarmel.com/blog/a-very-brief-history-of-portrait-painting سحبت الاربعاء ١٤ يونية ٢٠٢٣ الساعة ٩:٣٠ مساءً
9. https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_painting الجمعة ١٤ يوليو ٢٠٢٣ الساعة ٩:٣٠ مساءً
10. https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/portrait الاحد ٦ أغسطس ٢٠٢٣ الساعة ١١:١٥ مساءً
11. https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_painting الخميس ٧ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٧:٢٠ مساءً
12. https://en.wikipedia.org/wiki/Claymation سحبت ٢٧ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٩:١٤ صباحاً
13. https://animationexplainers.com/what-is-paper-cut-out-animation/ سحبت ٢٦ سبتمبر ٢٠٢٣ الساعة ٩ صباحاً