الإفادة من توظيف الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي

أميرة طه عبد العليم السعيد
كلية التربية النوعية – جامعة طنطا

أ.د/ حسن حسن طه
أستاذ التصميم بقسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة طنطا

أ.م.د/ هدى عبد العزيز مطر
أستاذ التصميم المساعد بقسم التربية الفنية
كلية التربية النوعية – جامعة طنطا

المستخلص:

يهدف هذا البحث إلى توظيف برنامج الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي والتصميم الزخرفي، في ضوء التطورات المتسارعة في تقنيات التصميم. وتتمثل المشكلة في وجود فجوة بين الإمكانات التقنية التي يوفرها برنامج الفوتوشوب، وبين الاستفادة الفعلية منها في دمج القيم الزخرفية التقليدية مع الاتجاهات الرقمية الحديثة. ويسعى البحث إلى استكشاف آليات التوظيف الفني والتقني لبرنامج الفوتوشوب، بما يسهم في تطوير الممارسات التصميمية وتعزيز الإنتاج الإبداعي.

اعتمد البحث على المنهج الوصفي في الإطار النظري، إلى جانب المنهج التجريبي في الجانب التطبيقي.

وقد هدفت الدراسة إلى إبراز دور البرنامج في تطوير التصميمات الزخرفية، وتحقيق التكامل البصري بين العناصر الرقمية والزخرفية، مع تقديم نماذج تطبيقية توضح ذلك.

أظهرت النتائج أن الفوتوشوب يتيح إمكانيات عالية لإثراء التصميمات الزخرفية، من خلال الدمج بين الأدوات الرقمية والقيم الفنية التقليدية، مما يعزز من الإبداع ويحقق دقة في الإنجاز، ويوفر الوقت والجهد. وقد أوصى البحث بضرورة دمج البرامج الرقمية، مثل الفوتوشوب، في مناهج التعليم الفني، وتدريب المصممين على استخدامها كأدوات فنية متكاملة.

الكلمات المفتاحية : الفوتوشوب – التصميم الرقمي– التصميم الزخرفي – التكامل الفني – – الإبداع البصري – برامج التصميم الجرافيكي

Benefiting from Photoshop as a creative tool to achieve " "integration between digital and ornamental design

Abstract:

This research aims to employ Photoshop as a creative tool to integrate digital and decorative design, in light of the rapid developments in design technologies. The problem lies in the gap between the technical capabilities provided by Photoshop and their actual use in integrating traditional decorative values with modern digital trends. The research seeks to explore the mechanisms for the artistic and technical application of Photoshop, which contributes to the development of design practices and the enhancement of creative production.

The research relied on a descriptive approach in the theoretical framework, along with an experimental approach in the practical aspect.

The study aimed to highlight the role of the program in developing decorative designs and achieving visual integration between digital and decorative elements, presenting illustrative applied models.

The results showed that Photoshop offers significant potential for enriching decorative designs by integrating digital tools with traditional artistic values, which enhances creativity, achieves precision in completion, and saves time and effort. The research recommended the necessity of integrating digital programs, such as Photoshop, into art education curricula and training designers to use them as integrated artistic tools.

Key Words : Photoshop - Digital Design - Decorative Design - Artistic Integration - Visual Creativity - Graphic Design Programs

خلفية البحث :

كثير من الناس يفكرون في التصميم علي أنه الإضافة الجمالية للمظهر الخارجى للشئ بغرض "التجميل ، و مما لا شك فية أن الجمال هو أحد أهداف التصميم ، إلا أن التصميم عملية أكبر من ذلك،فالتصميم هو عملية إبداع مرئي ذو هدف .

إن التصميم الجيد هو الذى يستخدم أفضل طريقة ممكنة للتعبير المرئي عن جوهر شئ ما و التى قد تكون رسالة أو منتج ، لتحقيق ذلك بطريقة عملية ، فإنه علي المصمم أن يبحث ، عن أفضل ".طريقة ممكنه لتشكيل هذا الشئ و عملة و استعمالة[١]

[١] . فتحية صبحي يحيي معتوق: "أساسيات التصميم (دراسة تحليلية مقارنة)" ، دراسات و بحوث ، مجلة علوم و فنون ، جامعة حلوان، مجلد ١٠، عدد١ ، ١٩٩٨م ، ص ١١٢.

"نحن نعيش اليوم فى عالم متطور يعتمد على التكنولوجيا وأدواتها فى كافة مجالات الحياة ، ولقد أدى التقدم التكنولوجى إلى ظهور أساليب وطرق جديدة للتعليم والتعلم تعتمد على توظيف مستحدثات تكنولوجية لتحقيق التعلم المطلوب، حيث تعد الوسائل الحديثة من المخترعات التى نقلت البشرية الى مجالات أرحب وأوسع ، حيث تأثرت بها مجالات الحياة تأثراً بالغاً كنتيجة للنقلات النوعية التى طرأت عليها ،بحيث أصبحت وسائل لا يمكن الإستغناء عنها، وضرورة إستعمالها كوسائل تعليمية كمواجهة التغيرات المعاصره".[٢]

"و لقد استفاد الفن من تلك التكنولوجيا و خاصة في مجال التصميم الجيرافيكي كسائر المجالات الأخرى و تأثر تأثراً واضحاً بنتاج تكنولوجيا هذا العصر ، و يعتبر الكمبيوتر من أهم منجزات التكنولوجيا الحديثة التي أتاح إستخدامها آفاقاً جديدة للخلق و الإبداع في مجال التصميم و قد ساعدت برامج الكمبيوتر جيرافيك مثل (الفوتوشوب – الكورل درو – الإلستريتور و غيرها) علي تقديم الوعي و الحس التصميمي لدي المصمم إذا قورنت بالطرق الأدائية التقليدية".[٣]

و لقد شهد العالم تطورًا هائلًا في التقنيات الرقمية، حيث أصبح التوظيف الذكي لبرامج تصميم الجيرافيك أحد العوامل الرئيسة في تحقيق الإبداع و الابتكار مما أدى إلى تأثير كبير على مختلف المجالات، بما في ذلك التصميم حيث أصبح الفوتوشوب أداة لا غنى عنها في عمليات التصميم ، لما يوفره من إمكانات واسعة تتيح للمصممين تحقيق رؤاهم الإبداعية بدقة و احترافية. وفي ظل هذا التطور، برزت أهمية التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي. تتعدد و تتنوع برامج التصميم الجيرافيكي و نكتفى بالتركيز على برنامج الفوتوشوب المتخصص فى التصميمات الثنائية و الثلاثية الأبعاد .

مشكلة البحث :

على الرغم من الانتشار الواسع لاستخدام برنامج الفوتوشوب في مجالات التصميم الجرافيكي، إلا أن توظيفه كأداة إبداعية تحقق تكاملًا فعّالًا بين التقنيات الرقمية والأساليب الزخرفية التقليدية لا يزال محدودًا من حيث المعالجة النظرية والتطبيقية. ومن هنا، تنبع مشكلة البحث من الحاجة

---

[٢] .عبدالعزيز الدشتى: "تكنولوجيا التعليم فى تطوير المرافق التعليمية" ، الطبعة الأولى ، مكتبة الفلاح ، الكويت ، ١٩٨٨م.
[٣] . عماد فاروق راغب: "توظيف البرامج الجرافيكية لإثراء الابعاد التشكيلية فى التصميمات الرقمية ثنائية الابعاد" ، مجلة بحوث فى التربية الفنية و الفنون ، جامعة حلوان ، مصر ، ٢٠١١م.

إلى استكشاف آليات توظيف الفوتوشوب كوسيط بصري وتقني يسهم في بناء تصميمات زخرفية رقمية متكاملة، بما يعزز من جودة التصميمات الإبداعية، ويواكب تطورات تكنولوجيا التصميم المعاصر.

أسئلة البحث : تتبلور أسئلة البحث فى السؤال التالى :

كيف يمكن الإفادة من توظيف الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي ؟

فروض البحث : تفترض الدراسة الحالية أنه :

- يمكن الإفادة من توظيف الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .

أهداف البحث : يهدف البحث إلى :

- إبراز دور برنامج الفوتوشوب كأداة إبداعية لتعزيز التصميمات الزخرفية .
- دراسة العلاقة بين التقنيات الرقمية والأساليب الزخرفية التقليدية في ضوء التطورات التكنولوجية.
- أثر توظيف برنامج الفوتوشوب في توفير الوقت والجهد وتحقيق الدقة في تنفيذ الأعمال التصميمية.
- عرض نماذج تطبيقية توضح إمكانات الفوتوشوب في إنتاج تصميمات زخرفية متكاملة.

أهمية البحث : يفيد البحث الحالي في :

- عرض الإمكانات التقنية لبرنامج الفوتوشوب كأداة رقمية فعالة يمكن توظيفها في تطوير مجال التصميم الزخرفي.
- إيجاد مدخل تصميمي تقني جديد في مجال التصميم يعتمد على التكامل بين التكنولوجيا المعاصرة والاتجاهات الزخرفية .

حدود البحث : يقتصر البحث على الحدود التالية :

- استخدام برنامج ادوب فوتوشوب.
- تصميم و تنفيذ تصميمات زخرفية و تنفيذها ببرنامج الفوتوشوب .

منهجية البحث : يتبع البحث المنهج الوصفي للإطار النظري و المنهج التجريبي في الجانب التطبيقي للبحث .

أولا : الإطار النظري و يشمل :

١. إمكانات الفوتوشوب كأداة إبداعية في التصميم الزخرفي.
٢. **أهمية التكامل بين التصميم الرقمي والتصميم الزخرفي .**
٣. تحليل مختارات من الأعمال الفنية لفنانين عالميين أو محليين في استخدام الفوتوشوب كأداة فنية .

ثانياً : الجانب التطبيقي و يشمل :

١. أثر استخدام الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .
٢. تصميم و تنفيذ تصميمات زخرفية ببرنامج الفوتوشوب .

أولاً : الإطار النظري :

١. إمكانات الفوتوشوب كأداة إبداعية في التصميم الزخرفي :

يعد برنامج الفوتوشوب بالأخص الأكثر شهرة و إستخداماً على مستوى العالم و من أهم برامج تصميم الجيرافيك و هو برنامج تحرير الصور الرقمية و التعديل على الصور و يستخدمه المصممون و المصورون و الفنانون فى العديد من المجالات المختلفة مثل التصميم الإعلامى و الإعلانى و التصوير الفوتوغرافى و الطباعة و التصميم الداخلي و غيرها ...، حيث يتميز

الفوتوشوب بمجموعة كبيرة من الأدوات و الميزات التى تجعله سهل الإستخدام و يوفر إمكانيات تحرير قوية .

واجهة البرنامج الرئيسية و تتكون من خمسة مناطق رئيسية و هي :

- **شريط القوائم (Menu bar)** : يحتوي شريط القوائم على جميع الأوامر الرئيسية التي يمكن استخدامها فى البرنامج و هى مرتبه على حسب الوظائف التى تقوم بها مثل (File و Edit و Image و Layer و غيرها) .
- **شريط الأدوات (Tool bar)** : يحتوي شريط الأدوات على مجموعة من الأدوات المختلفة التي يمكن استخدامها لتحرير الصور والرسومات. مثل الفرشاة (Brush) ، وأداة التحديد (Selection Tool) ، والممحاة (Eraser) ، والنص (Text) ، والتدرج (Gradient) ، وغيرها الكثير.
- **شريط الخيارات (options bar)** : هو مرتبط مباشرة بشريط الأدوات حيث يعرض الخيارات الخاصة بأى أداة حددناها فى شريط الأدوات .
- **مجموعة نوافذ (windows)** : تتيح لنا النوافذ الوصول إلى جميع أنواع الأوامر و الخيارات ، و هناك نوافذ مختلفة لمهام مختلفة ، و من أهم النوافذ هى نافذة (Layers) .
- **صفحة الرسم** (Active image area) : و هى مساحة العمل و يعرض بها المف المفتوح حالياً .

٢. أهمية التكامل بين التصميم الرقمي والتصميم الزخرفي :

- **تعزيز القيم الجمالية والفنية** : يساهم التكامل بين التصميم الرقمي والتصميم الزخرفي في الجمع بين التقنيات الحديثة والعناصر الزخرفية التقليدية، مما يؤدي إلى إنتاج أعمال فنية غنية بالتفاصيل والألوان والتكوينات البصرية المتناسقة و هذا يخلق التكامل بينهم.
- **توسيع إمكانيات الإبداع والتطوير** : من خلال دمج التصميم الرقمي مع العناصر الزخرفية، يتمكن المصممون من استكشاف تقنيات جديدة، مثل المزج بين التأثيرات الرقمية والتصميمات الزخرفية التقليدية، مما يفتح آفاقًا واسعة للابتكار .

٣. تحليل مختارات من أحد الأعمال الفنية لفنانين عالميين في استخدام الفوتوشوب كأداة فنية :

الفنان " كريستوف نيمان Christoph Niemann " :

هو فنان و مصمم جرافيك و رسام توضيحي ألمانى الجنسية معروف عالمياً ، ولد فى ألمانيا ، درس الفنون الجميلة في أكاديمية شتوتغارت للفنون ، هي واحدة من أعرق المؤسسات الفنية في أوروبا .

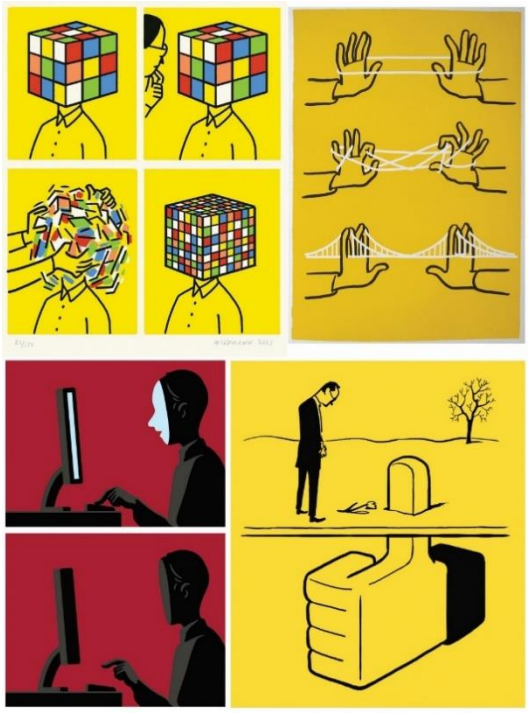
المسيرة الفنية :

- بدأ حياته المهنية في ألمانيا ، حيث عمل في مجال التصميم الجرافيكي و الرسم التحريري.
- انتقل لاحقًا إلى نيويورك في منتصف التسعينيات ، حيث بدأ بالعمل كمستقل مع مجلات و دور نشر شهيرة. بفضل أسلوبه الفريد، أصبح اسمًا لامعًا في مجال التصميم العالمي.

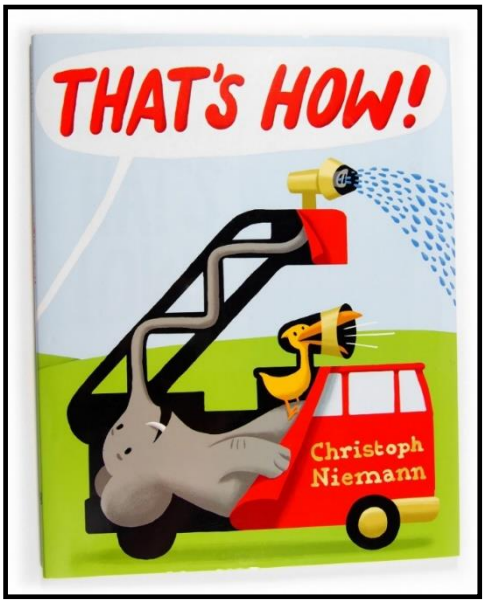
الشكل (١)

مجموعة أعمال – للفنان " كريستوف نيمان" – مستخدماً برنامج الفوتوشوب

" يستخدم الألوان الصريحة مثل الأصفر و الأحمر و الأسود لإيصال أفكار معقدة بأسلوب مباشر. تتميز تصاميمه بأسلوب الحد الأدنى، حيث يستخدم الخطوط البسيطة و المسطحة دون تفاصيل زائدة، مما يجعل الأفكار واضحة و سهلة الفهم. تتناول أعماله قضايا من خلال رموز بصرية مبتكرة، مثل استبدال الرأس بمكعب روبيك أو اليد التي تبني جسورًا من الخيوط. التأثير البصري لهذه الأعمال يكمن في قدرتها على جذب الانتباه سريعًا و إثارة التفكير العميق، مما يعكس براعة نيمان في توظيف التصميم الجرافيكي للتواصل الفكري و الفني بشكل إبداعي.



الشكل (١)



الشكل (٢) عمل للفنان كريستوف نيمان

تحليل العمل الشكل (٢) :

العنصر	الوصف و التحليل	التأثير الفني و البصري
العنوان الرسمي	"THAT'S HOW!" عنوان بسيط و تعليمي يعكس فكرة توضيح كيفية عمل الأشياء بطريقة ساخرة و إبداعية.	يثير الفضول و يجذب الانتباه ، مما يشجع المشاهد على استكشاف العلاقة بين العناصر المرسومة .
الوصف العام للعمل	– العمل مستطيل الشكل فى وضع أفقى . – العمل يجمع بين العناصر الواقعية و الخيالية حيث تم دمج الفيل مع سيارة الإطفاء، و الطائر مع مكبر الصوت .	يعزز الخداع البصري و الإبداع مما يثير إهتمام و فضول المشاهد .
الفكرة الرئيسية	الفكرة تتمحور حول تقديم تفسير بصري مبتكر لكيفية عمل الأشياء بأسلوب فكاهي ، باستخدام دمج غير متوقع بين الحيوانات و الآلات.	يحفز الخيال و يخلق نوعًا من الفكاهة المرحة ، مما يجذب الجمهور، خاصة الأطفال .
التقنية المستخدمة	تم استخدام برنامج Adobe Photoshop و Adobe Illustrator تقنيات التلاعب بالصور مثل : – التابلت الرقمي مثل iPad Pro + Apple	يمنح التصميم إحساسًا بالوضوح و البساطة ، مما يجعله فعالًا بصريًا و سهل التفاعل معه ، خاصة للأطفال و الجمهور العام.

	Pencil أو Wacom : • يستخدم للرسم اليدوي قبل تحويل العمل إلى الكمبيوتر ، يساعد على تحقيق خطوط طبيعية وسلسة أثناء التخطيط الأولي. -أدوات القص (Selection Tools):استخدمها لقص صورة الفيل بدقة و تحديد العناصر التي سيتم دمجها . - أداة القلم (Pen Tool) :استخدمها لرسم الخطوط الدقيقة و المنحنيات، مثل خرطوم الفيل والهيكل الأساسي للسيارة. - الأشكال الهندسية(Shape Tools) : لإنشاء الأجزاء الأساسية مثل جسم السيارة، العجلات، و الرأس الدائري للفيل . -أداة النصوص(Type Tool) : استخدمت لكتابة العنوان "THAT'S HOW!" بخط واضح و جريء لجذب الانتباه.	
الوصف التفصيلي للعناصر	-**الفيل** : رأسه و جسده جزء من السيارة ، و خرطومه يستخدم كأنبوب مياه . -**السيارة** : سيارة إطفاء مصغرة ، بلونها الأحمر و عناصرها الوظيفية مثل السلالم . -**الطائر**: يتحول إلى مكبر صوت ، و كأنه يصدر صوت الإنذار . -**الخلفية** :بسيطة جدًا، تحتوي فقط على العشب و السماء لتجنب التشتت.	هذا التكوين الذكي يخلق وهمًا بصريًا ممتعًا، حيث يتحول المشهد إلى لغز بصري يجبر المشاهد على التفكير في علاقات جديدة بين العناصر.

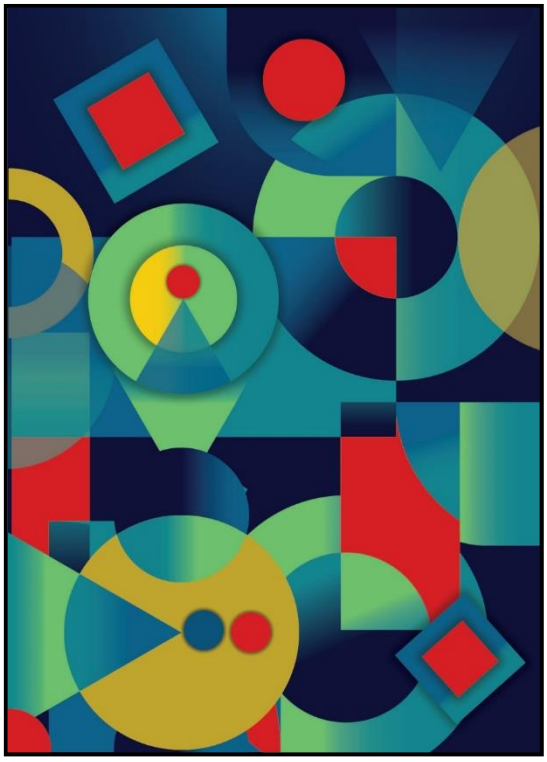
ثانياً : الجانب التطبيقي و يشمل :

١. أثر استخدام الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي :

يُعد برنامج الفوتوشوب من أقوى الأدوات الرقمية حيث عمل علي إضافة تأثيرات حديثة ، مثل الإضاءة، و الظلال، و التدرجات اللونية، التي تعزز من جاذبية التصميم .

وفر الفوتوشوب بيئة مرنة للتجريب، حيث مكن المصممين من عمل تأثيرات مختلفة ، مثل الدمج بين الطبقات، و استخدام الفلاتر، و التأثيرات ثلاثية الأبعاد، مما يفتح المجال لإنتاج تصميمات غير تقليدية تحمل طابعًا فنيًا متجددًا. إن الفوتوشوب لم يعد مجرد أداة تحرير صور، بل أصبح منصة إبداعية متكاملة تتيح للمصممين تجاوز الحدود التقليدية و تحقيق تكامل فني بين التقنيات الرقمية والزخارف الكلاسيكية، مما يؤدي إلى إنتاج تصميمات غنية بالإبداعات البصرية و الابتكارية.

فيما يلي مثال عملي من عمل الباحثة يوضح استخدام أدوات برنامج الفوتوشوب و يعتمد المثال على الأسلوب التجريدي الهندسي .



الشكل (٣) مثال من عمل الباحثة

يعتمد على الأسلوب التجريدي الهندسي

مصطلحات البحث :

برنامج الفوتوشوب: "يعد برنامج الفوتوشوب بأنه أحد البرامج التطبيقية ذات التجهيزات الكبيرة التى تكمن فى احتوائه على العديد من الأدوات التى يحتاجها المصمم ، و الخاصة بمجال الرسم ، و تكوين الصور ، و تصميم المطبوعات ، إلى جانب المرشحات المعنية بتحقيق تأثيرات جمالية متنوعة عالية القيمة الفنية ".[٤]

التصميم: "هو النشاط الإبداعي للإنسان المرتبط بالعمل الخلاق المبتكر الغير مسبوق و الذي يؤدي غرضاً و يحقق شيئاً مادياً و معنوياً للإنسان ، و من جانب آخر التصميم هو نتاج مزيج من الفن و العلم و التكنولوجيا ".[٥]

التكامل : هو حالة من التناسق والترابط بين العناصر المختلفة بحيث تعمل معًا بشكل متجانس لتحقيق هدف مشترك.

التصميم الرقمي : هو عملية إبداعية تعتمد علي إستخدام الأدوات و برامج الحاسوب مثل برامج التصميم الجرافيكي ثلاثي و ثنائي الأبعاد لإنشاء التصميمات ، و يتميز التصميم الرقمي بالدقة العالية، و إمكانية التعديل المستمر ، و أصبح التصميم الرقمي أداة أساسية في الصناعات الإبداعية والتجارية .

التصميمات الزخرفية :

"هو عمل فنى ذو بعدين أو يوحي بالبعد الثالث و له علاقة وثيقه بوسيلة التنفيذ و الحيز و موضوع التعبير بحيث يكيف الفنان شكلها و تراكيبها وفقاً لما تطلبه هذه العوامل و القيم الفنية التى يريد أن يحققها ليوائم بين عمله و بين الذى يشغله ليصبح جزء مندمج مع هذا الحيز" .[٦]

الدراسات المرتبطة :

٤ . خلود سعيد أحمد الزهرانى : "أثر استتخدام برنامج الفوتوشوب (Photoshop) فى تنمية مهارات تصميم الإعلان فى مادة التربية الفنية بمدينة الباحه" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة الباحه ، السعودية ، ٢٠١٣م ، ص ٩.
2. محمد حلمي حامد : "بناء الشكل المرئي" ، القاهرة ، دار الكتب المصرية ، مصر ، ٢٠١٣م ، ص ٧.
٦ . اسماعيل شوقى: "عوامل اتساق العلاقة الترابطية بين الهيئات و الأشكال فى اللوحة الزخرفية متعددة الأسطح ، رسالة دكتوراة كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ١٩٩١م ، صـ١٤.

إتجهت الدراسات الفنية و التربوية في الآونه الأخيرة إلى إلقاء الضوء على الجوانب التقنية ، والإمكانات التشكيلة ، و التطبيقات التربوية للكمبيوتر ، وعلى الرغم من إختلاف زوايا المعالجه البحثية لهذه الدراسات ، إلا أنها تصب فى مضمون واحد ، وهو الدعوة إلى زيادة الوعى والإهتمام بالتطورات التكنولوجيا ، ومسايرة التقدم العلمى بغية فتح آفاق جديده لمفاهيم الرؤية الفنية ، وتدريس الفن ومن أهم هذه الدراسات :

أولاً: دراسات تناولت الإمكانات التقنية لبرنامج الفوتوشوب في مجال الفن :

١ – دراسة (رائد بن محمد المنيفى) بعنوان:

"تصميم برنامج لتدريس نظرية اللون بواسطة برنامج الفوتوشوب بمادة التربية الفنية"[٧]

هدفت الدراسة إلى تصميم و تقييم برنامج لتدريس نظرية اللون بواسطة برنامج الفوتوشوب فى مادة التربية الفنية لطلبة الصف الأول المتوسط ، و قد تطلب تحقيق هذا الهدف إلى تصميم سلسلة دروس تعليمية لتدريس نظرية اللون تتناسب مع مستوي طلبة المرحلة المتوسطة ، و بعد تحقيق الهدف الأول من الدراسة تصميم البرنامج قام الباحث بتطبيق الدراسة بإستخدام المنهج التجريبي و ذلك لتحقيق الهدف الثاني (تطبيق و تقييم البرنامج) للوقوف على مدي إيجابية أو سلبية هذا البرنامج إستخدام الحاسب فى تدريس نظرية اللون بواسطة برنامج الفوتوشوب للمرحلة المتوسطة فى المملكة العربية السعودية.

اتفقت الدراسة معها في الاستفادة من برنامج الفوتوشوب في التصميم .

و اختلفت معها كونها استخدمت نظرية اللون فقط و لكن الدراسة الحالية استخدمت برنامج الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي.

٢ – دراسة (خليل نمر طبازة) بعنوان :

"برنامج الجرافيكس أدوب فوتوشوب كمدخل لإثراء و تنوع تشكيلات الخط العربي"[٨]

---

[٧] . رائد بن محمد المنيفي: "تصميم برنامج نظرية اللون بواسطة برنامج الفوتوشوب بمادة التربية الفنية" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الفنية ، جامعة الملك سعود ، المملكة العربية السعودية ، ٢٠٠٥م.

هدفت هذه الدراسة إلى إنتاج تشكيلات خطية متنوعة، يراعي في تنفيذها الجودة و الدقة ،بصيغ فنية متنوعة و مستحدثة و بوقت و جهد أقل بواسطة برنامج الفوتوشوب و يكون أساسها الخط العربي التقليدي . التعامل مع الكمبيوتر و برامج الرسم كأداة نفعية، و استغلال إمكاناته الهائلة، لتطوير كافة مجالات الفنون التشكيلية ، و منها مجال الخط العربي .

اتفقت الدراسة معها في الاستفادة من إمكانات برنامج الفوتوشوب و الاستفادة من منه كأداة دقيقة توفر الوقت و الجهد في إنتاج العمل التصميمي .

و لكنها اختلفت معها كونها تناولت استخدام برنامج الفوتوشوب كمدخل لإثراء و تنوع تشكيلات الخط العربي ، بينما الدراسة الحالية تناولت الاستفادة منه لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .

٣ – دراسة (نجم عبدالله عسكر) بعنوان:

" تأثير برنامج الفوتوشوب في تنمية مهارة تصميم الوسائل التعليمية (المطبوعات) "[٩]

هدفت هذه الدراسة إلى :

١. التعرف على تأثير برنامج (فوتو شوب) في تنمية مهارة تصميم الوسائل التعليمية (المطبوعات) في مادة التقنيات التربوية لطلبة المرحلة الثانية / قسم التربية الفنية / كلية التربية الأساسية /جامعة ديالي للعام الدراسي2010/2009.
٢. مقارنة تأثير برنامج (فوتو شوب) بتقنيات التدريس التقليدية المتبعة في تدريس مادة التقنيات التربوية في المرحلة المذكورة .

اتفقت الدراسة معها في الاستفادة من تقنيات برنامج الفوتوشوب في تطوير التصميم .

و لكنها اختلفت معها كونها تناولت تنمية مهارة المطبوعات و الدراسة الحالية تناولت الاستفادة منه في تحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .

---

[٨] . خليل نمر طبازة: " برنامج الجرافيكس أدوب فوتوشوب كمدخل لإثراء و تنوع تشكيلات الخط العربي " ، رسالة ماجستير ، كلية الفنون الجميلة ، جامعة اليرموك ، الاردن ، ٢٠٠٧م.

[٩] . نجم عبدالله عسكر: " تأثير برنامج الفوتوشوب في تنمية مهارة تصميم الوسائل التعليمية (المطبوعات) " ، بحوث و مقالات ، مجلة الآداب ، كلية اللآداب جامعة بغداد ، ٢٠١١م .

٤ – دراسة (عماد فاروق راغب) بعنوان :

"توظيفة البرامج الجرافيكية لإثراء الأبعاد التشكيلية فى التصميمات الرقمية ثنائية الأبعاد"[١٠]

هدفت الدراسة الى الكشف و التعريف ببعض معطيات العلم و التكنولوجيا الحديثة المؤثرة فى مجال التصميم الجرافيكي من الناحيتين التقنية و التشكيلية ، و استثمار إمكانات برامج الكمبيوتر جيرافيك فى تجميل المكان و إضافة رصيد جمالى للبيئة المكانية ، و إضافة أبعاد جديدة لمنهج التصميم لطلبة كلية التربية الفنية .

اتفقت الدراسة معها في استخدام برامج الجيرافيك في اثراء القيم التشكيلية في التصميم .

و لكنها اختلفت معها كونها استخدمت برامج الجيرافيك بشكل عام و لكن الدراسة الحالية اقتصرت علي برنامج الفوتوشوب و الاستفادة منه في تحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .

٥ – دراسة (أيمن فاروق عبدالعظيم) بعنوان :

"مدي فعالية تعليم مهارات الفوتوشوب فى تطوير مقررات التصاميم لتنمية التفكير الإبداعى للطالبات بجامعة الطائف"[١١]

هدفت الدراسة الى توضيح دور برنامج الفوتوشوب بما يحويه من خصائص و إمكانات فى مجموعة الأوامر و المرشحات فى اثراء التفكير الابداعى لدراسة الفن ، و تفعيل العملية الابتكارية بمكوناتها الرئيسية الثلاث و هى الطلاقة و المرونة و الأصالة ، فى ضوء إستخدام مهارات برنامج الفوتوشوب و توظيفه فى اثراء العمل الفنى بالقيم الفنية و الجمالية من خلال المتغيرات و الصيغات المتنوعة للعمل الواحد فى وقت قصير .

اتفقت الدراسة معها في الاستفاده من برنامج الفوتوشوب و تنمية الجانب الإبداعي .

---

[١٠] . عماد فاروق راغب: "توظيف البرامج الجرافيكية لإثراء الابعاد التشكيلية فى التصميمات الرقمية ثنائية الابعاد" ، مجلة بحوث فى التربية الفنية و الفنون ، جامعة حلوان ، مصر ، ٢٠١١م

[١١] . أيمن فاروق عبدالعظيم: "مدي فاعلية تعليم مهارات الفوتوشوب فى تطوير مقررات التصاميم لتنمية التفكير الابداعى للطالبات بجامعة الطائف" ، بحوث و مقالات ،التربية ، جامعة الأزهر ، مصر ، ٢٠١٢م.

و لكنها اختلفت معها في استخدام الفوتوشوب في اثراء القيم التشكيلية و السطحية للتصميمات الزخرفية ، و لكنها اختلفت معها في كونها درست اثر المفاهيم العلمية و استخدمت الزخارف الإسلامية و لكن الدراسة الحاليه استخدمت برنامج الفوتوشوب كأداة إبداعية لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي .

٦ – دراسة (خلود سعيد أحمد الزهرانى) بعنوان:

"أثر إستخدام برنامج الفوتوشوب (Photoshop) فى تنمية مهارات تصميم الاعلان فى مادة التربية الفنية بمدينة الباحة"[١٢]

هدفت الدراسة الى الكشف عن أثر استخدام برنامج حاسوبي (Photoshop) فى التربية الفنية على تنمية مهارات التصميم الاعلانى لدي طالبات الصف الأول متوسط و هدفت الى تنمية مهارة تنفيذ اللون و مهارة تنفيذ العناصر الكتابية (اللغوية) و تنمية مهارة الاتزان لدي الطالبات، تنمية، مهارة الوحدة، و مهارة التناسب ، و مهارة السيادة لدي طالبات الصف الأول متوسط بمدينة الباحه.

اتفقت الدراسة معها في الاستفادة من برنامج الفوتوشوب في التصميم .

و لكنها اختلفت معها في استخدامها في تصميم الإعلان و لكن الدراسة الحالية استفادت من برنامج الفوتوشوب في تحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي.

٧ – دراسة (أحمد سيد مرسي) بعنوان :

" برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية "[١٣]

هدفت الدراسة إلى هدفت الدراسة الحالية إلي: قياس فاعلية البنامج المقترح القائم على الفوتوشوب

---

[١٢] . خلود سعيد أحمد الزهرانى : "أثر استتخدام برنامج الفوتوشوب (Photoshop) فى تنمية مهارات تصميم الإعلان فى مادة التربية الفنية بمدينة الباحه" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة الباحة، السعودية ، ٢٠١٣م.

[١٣] . أحمد سيد مرسي: " برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية" ، بحوث و مقالات، مجلة كلية التربية ، جامعة أسيوط ، ٢٠١٥م.

في تنمية مهارات التصميم الفني لطلاب الصف الأول الثانوي ، حيث ألقت الضوء على أهمية برنامج أدوبي فوتوشوب في تنمية مهارات التصميم الفني.

اتفقت الدراسة معها في الاستفادة من برنامج الفوتوشوب في تنمية مهارات التصميم .

و لكنها اختلفت معها كونها قامت بالتطبيق علي طلاب المرحلة الثانوية و لكن الدراسة الحالية استخدمت برنامج الفوتوشوب و الاستفادة منه في تحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي.

٨- دراسة (آلاء حسين طالب الذيناب ، موفق علي شريف السقار) بعنوان : " استخدام برنامج الفوتوشوب photoshop في إعادة انتاج الصورة البصرية للخامات و المخلفات المستهلكة وتوظيفها في تعليم الفنون التشكيلية" [١٤]

هدفت الدراسة إلى

- توظيف برنامج الفوتوشوب كأداة رقمية لإعادة إنتاج وتشكيل الصورة البصرية للخامات والمخلفات المستهلكة بطريقة فنية مبتكرة.
- الاستفادة من إعادة تدوير الخامات و المخلفات المستهلكة في ابتكار أعمال فنية تسهم في تفعيل الرؤيا لتعدد الخامات المستخدمة في الفنون التشكيلية .
- استفادة طلبة الفنون التشكيلية من استخدام الصور المعالجة ببرنامج الفوتوشوب في عملية الإنتاج اليدوي لأعمالهم الفنية .
- تحسين البيئة الثقافية و البصرية و الإجتماعية من خلال تدوير الخامات و المخلفات المستهلكة.

اتفقت الدراسة معها في توظيف برنامج الفوتوشوب كأداة رقمية حديثة تُسهم في إثراء العمل الفني من خلال معالجات بصرية مبتكرة، كما تتفق معها في توجيه الاستخدام التقني لخدمة أهداف فنية وتعليمية معاصرة.

---

[١٤] . **آلاء حسين طالب الذيناب ، موفق علي شريف السقار : " استخدام برنامج الفوتوشوب photoshop في إعادة انتاج الصورة البصرية للخامات و المخلفات المستهلكة وتوظيفها في تعليم الفنون التشكيلية" ، رسالة ماجستير ، جامعة اليرموك ، كلية الفنون الجميلة ، الأردن ، ٢٠١٧م .**

اختلفت الدراسة عن البحث الحالي في تركيزها على إعادة إنتاج الخامات المستهلكة بصريًا من خلال التصميم الرقمي، بهدف التعليم البيئي والفني، في حين يركز البحث الحالي على استخدام الفوتوشوب لتحقيق التكامل بين التصميم الرقمي و التصميم الزخرفي.

النتائج :

١) أكد البحث أن إستخدام الفوتوشوب كأداة تصميمية يسهم في تطوير التصميمات الزخرفية من خلال دمج التقنيات الرقمية مع المبادئ الفنية التقليدية .
٢) أكدت الدراسة أن التكامل بين التصميم الرقمي والتصميم الزخرفي يفتح آفاقًا جديدة للإبداع، مما يسمح للمصممين بإنتاج أعمال أكثر تنوعًا وثراءً بصريًا.
٣) أكدت الدراسة أن الفوتوشوب يوفر أدوات متطورة تتيح للمصممين مرونة في تعديل و تطوير التصميمات، مما يساعد في تحقيق تصاميم متجددة و متنوعة .
٤) تبين أن دمج التصميم الرقمي مع التصميم الزخرفي بالطرق التقليدية يسهم في تحقيق توازن بصري متناغم، يعزز من جماليات العمل الفني و يضفي عليه طابعًا مميزًا.

التوصيات :

١) عمل برامج تدريبية متخصصة تهدف إلى تمكين المصممين من توظيف إمكانات الفوتوشوب بفعالية في مجال التصميم ، مما يعزز قدراتهم على الإبداع و الابتكار باستخدام الأدوات الرقمية.
٢) تحفيز المصممين على تعلم تقنيات متقدمة في التصميم الرقمي لتعزيز التكامل مع الأساليب التقليدية و فتح آفاقاً جديدة للإبداع .
٣) تطوير المناهج التعليمية في كليات الفنون و التصميم لتشمل أحدث تقنيات التصميم الرقمي، مع التركيز على دمج الأدوات الرقمية في العملية الإبداعية .
٤) دمج الذكاء الاصطناعي و التقنيات الحديثة في عمليات التصميم الرقمي، مما يسهم في تحسين الكفاءة و الإبداع في إنتاج الأعمال الفنية.

المراجع

أولاً : المراجع العربية :

الكتب :

- **عبدالعزيز الدشتى** : "تكنولوجيا التعليم فى تطوير المرافق التعليمية" ، الطبعة الأولى ، مكتبة الفلاح ، الكويت ، ١٩٨٨م.
- **محمد حلمي حامد** : " بناء الشكل المرئي " ، دار الكتب المصرية ، الفنون التشكيلية ، ٢٠١٣م

الرسائل :

- **إسماعيل شوقى** : "عوامل اتساق العلاقة الترابطية بين الهيئات و الأشكال فى اللوحة الزخرفية متعددة الأسطح ، رسالة دكتوراة كلية التربية الفنية ، جامعة حلوان ، ١٩٩١م.
- **خلود سعيد أحمد الزهرانى** : "أثر استخدام برنامج الفوتوشوب (Photoshop) فى تنمية مهارات تصميم الإعلان فى مادة التربية الفنية بمدينة الباحه" ، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة الباحه ، السعودية ، ٢٠١٣م.
- **رائد بن محمد المنيفي** : "تصميم برنامج نظرية اللون بواسطة برنامج الفوتوشوب بمادة التربية الفنية" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الفنية ، جامعة الملك سعود ، المملكة العربية السعودية ، ٢٠٠٥م.
- **آلاء حسين طالب الذيناب ، موفق علي شريف السقار** : " استخدام برنامج الفوتوشوب photoshop في إعادة انتاج الصورة البصرية للخامات و المخلفات المستهلكة وتوظيفها في تعليم الفنون التشكيلية" ، رسالة ماجستير ، جامعة اليرموك ، كلية الفنون الجميلة ، الأردن ، ٢٠١٧م .

دراسات و بحوث :

- **أحمد سيد مرسي** : " برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية" ، بحوث و مقالات، مجلة كلية التربية ، جامعة أسيوط ، ٢٠١٥م.

- **أيمن فاروق عبدالعظيم** : "مدي فاعلية تعليم مهارات الفوتوشوب فى تطوير مقررات التصاميم لتنمية التفكير الابداعى للطالبات بجامعة الطائف" ، التربية ، بحوث و مقالات ، جامعة الأزهر ، مصر ، ٢٠١٢م.

- **عماد فاروق راغب** : "توظيف البرامج الجرافيكية لإثراء الابعاد التشكيلية فى التصميمات الرقمية ثنائية الابعاد" ، مجلة بحوث فى التربية الفنية و الفنون ، جامعة حلوان ، مصر ، ٢٠١١م.

- **فتحية يحيى معتوق** : "أساسيات التصميم (دراسة تحليلية مقارنة) " ، مجلة علوم و فنون ، دراسات و بحوث ، جامعة حلوان ، مجلد ١٠، عدد ١ ، ١٩٩٨م.

- **نجم عبدالله عسكر** : " تأثير برنامج الفوتوشوب في تنمية مهارة تصميم الوسائل التعليمية (المطبوعات)"، بحوث و مقالات ، مجلة الآداب ، جامعة بغداد ، كلية الآداب ، عدد٩٦ ، ٢٠١١م.

مؤتمرات علمية :

أشرف أحمد العيسوي : "القيم الفنية و التشكيلية لخامة الورق الملون كمدخل لإثراء التربية الميدانية " ، المؤتمر السنوي الثالث (تطوير التعليم النوعي في مصر و الوطن العربي لمواجهة متطلبات سوق العمل في عصر العولمة) رؤي استراتيجية ، كلية التربية النوعية بالمنصورة ، ٩ –١٠ إبريل ٢٠٠٨م .