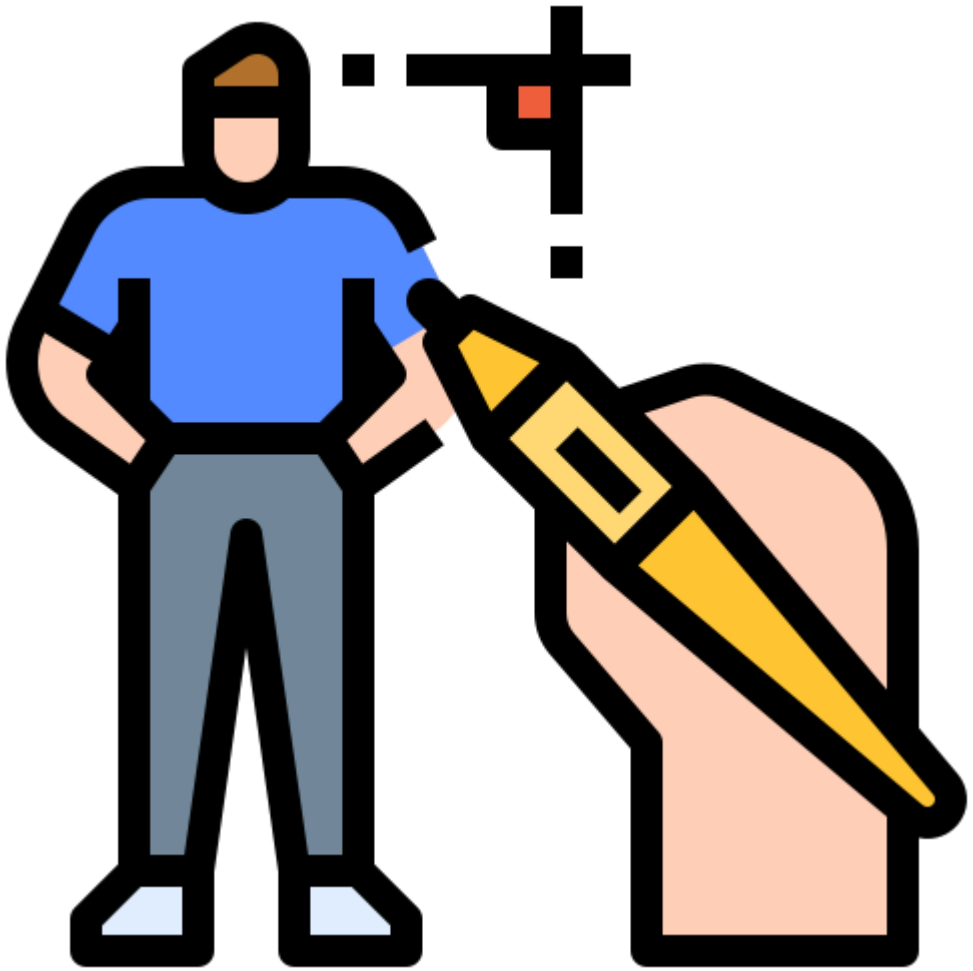
مقرر التصميم الرقمي ١-٢

(السنة الثالثة) مسار عام

الفصل الدراسي الثاني

المعلمة : نجود دحمان

الفصل السابع



تصميم الشخصيات

Character Design

1. مجالات تصميم الشخصيات.

2. الخطوات الإجرائية لرسم وتصميم الشخصيات.

3. برامج وتطبيقات الرسم والتصميم الرقمي.

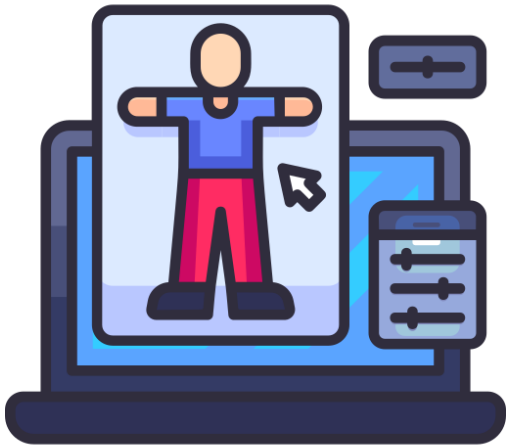
الفكرة المحورية :

التصميم الرقمي والرسم لابتكار شخصيات محققة للتواصل الفاعل مع المجموعة المستهدفة، وبصياغة رسالة اتصالية للتأثير، قائم على معرفة الممارسات العالمية ومتسقة مع التوجهات المحلية لاستخدام مكونات الثقافية السعودية.

سنتعلم في هذه الباب

يتوقع من الطلبة بعد دراسة هذا الموضوع أن يكونوا قادرين على :

- ❑ التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.
- ❑ التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2Dوثلاثية الأبعاد 3D
- ❑ تحديد مبادئ وأسس تصميم الشخصية المبتكرة.
- ❑ تطبيق الخطوات الإجرائية لرسم الشخصيات.
- ❑ توضيح مميزات تصميم الشخصيات رقمياً.
- ❑ التعرف على برامج الرسم والتصميم الرقمي.
- ❑ استخدام برامج وتطبيقات الرسم الرقمي.



الدرس الأول

مجالات تصميم الشخصيات

أهداف الموضوع

١ التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.

٢ التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D

رسم وتصميم الشخصيات من مجالات النشاط الفني المهمة، فهو أسلوب شائع يتم مشاهدته في مناشط عدة في الحياة اليومية.

يعد تصميم الشخصيات مطلباً في مجالات متعددة
كالتعليم والترفيه والإعلام
والإعلان والتسويق وكهوية للمنتجات
وذلك لكونه أحد أشكال الاتصال المرئي الذي ينقل رسالة معينة.

الهدف الأول

١ أن يكون الطلبة قادرين التعرف على مفهوم تصميم الشخصيات.

مفهوم تصميم الشخصية

مفهوم تصميم الشخصية هو الخطوة الأولى في عملية تصميم الشخصية ويعني الإنشاء الكامل للشخصية وسماتها وسلوكها ومظهرها المرئي العام، واختيار كل جانب من جوانب الشخصية كالأشكال والألوان لتكوين شخصية فريدة وجذابة بصريا.

في مفهوم الفن والتصميم يقوم فنان التصميم
بصياغة أنماط (أو مفاهيم) مختلفة لعالم خيالي، مما يُنتج عنه ابتكار
شخصية فريدة وتصميمات للمناظر الطبيعية
سواء أكنت تنشئ شخصيات كرتونية، أم شخصيات مانغا، أم شخصيات
ألعاب فيديو، أم شخصيات أنمي.

فإن الفنانين ينشئون مفهوماً لتصميم الشخصية لاستكشاف الخلفية والقصة
الدرامية للشخصية وشخصيتها من خلال مظهرها؛ لذلك تساعد المبادئ
مثل: (نظرية الألوان ولغة الشكل وحتى علم النفس العام)
الفنان على إنشاء تصميم فعال للشخصية.

مجالات رسوم الشخصيات

تصميم الشخصيات يهدف إلى جعل الشخصيات جاذبة ومحفزة بصرياً سواء في الرسوم المرئية أو المتحركة، حيث يتطلب خلق شخصية فريدة نقل المشاعر المختلفة كالمرح والتعاطف والخوف والغضب من خلال عملية التصميم.

وتلعب الشخصية دوراً في تحقيق بعض الأهداف، وإرسال الرسائل المؤثرة، لذلك تستخدم الشخصيات المبتكرة في مجموعة من المجالات

ويمكن تصنيف مجالات رسوم الشخصيات كما يأتي:

التسويق
(Marketing)

١.تسويق المنتجات.

٢. التسويق الرياضي

٣.الشعارات الرسومية.

تسويق المنتجات.

يستخدم المصمم خياله في إبداع رسالة اتصالية مؤثرة في المجموعة المستهدفة، ويكون أحد الحلول في التسويق ابتكار شخصية مصاحبة للمنتجات وتظهر في الإعلانات وفي العبوات والتغليف؛ تطلق لحظات مرح أو قوة أو غيره.

تسويق المنتجات.

شيتوس الشكل المصاحب له "الفهد" وهي شخصية تم ابتكارها بواسطة المصمم الأمريكي براد مورغان (Brad Morgan) عام 1986.

الهدف شخصية إعلانية تسويقية مصاحبة لمنتجات شيتوس تظهر في الإعلانات وفي العبوات والتغليف، تطلق لحظات المرح والقوة.

الدلالة الاستمتاع بلحظات تبعث على القوة.

الوصف مظهر رشيق راقص.

نسكويك الشكل المصاحب له "الأرنب" وهي شخصية تم ابتكارها بواسطة فنان الكاريكاتير الأسباني رامون كاسانيز (Ramon Casanyes) في بداية التسعينات.

الهدف شخصية إعلانية تسويقية مصاحبة لمنتج "نسكويك" وتظهر في الإعلانات وفي العبوات والتغليف.

الدلالة الاستمتاع بلحظات تبعث على النشاط.

الوصف مظهر نشيط مرح.

التسويق الرياضي

يبتكر المصمم شخصيات مصاحبة للأحداث الرياضية العالمية، وفي الغالب تمثل هوية ثقافية للبلد المنظم للبطولة. كما أنه يتم ابتكار شخصيات للفرق الرياضية الصغيرة والكبيرة في جميع أنحاء العالم لتمثل علامة تجارية للفريق.

منذ عام ١٩٦٦ ومناسبات كأس العالم يتم تمثيلها بتميمة، وهي شخصية يتم تصميمها لتمثل ثقافة البلد الذي يحتضن المسابقة.

في عام ٢٠١٨ أطلقت هوية التميمة الخاصة بالاتحاد السعودي لكرة القدم، وتمثلت في صورة صقر على هيئة لاعب كرة قدم، وقد اختير الصقر للتعبير عن الجانب الثقافي والبيئي للسعودية.

التسويق الرياضي

شكل رقم (1-7): مثال على تأثير الجانب الثقافي في تسويق المنتجات

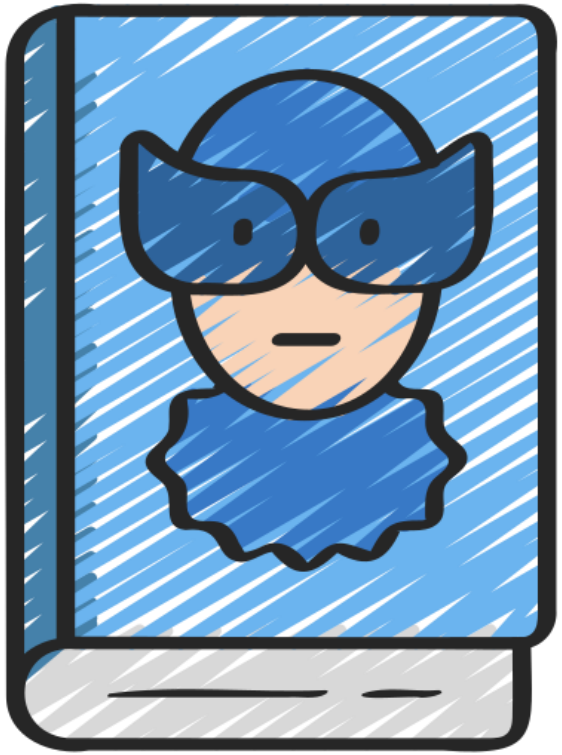
شكل رقم (2-7): مثال على تأثير الجانب الثقافي في تسويق المنتجات

الشعارات الرسومية.

يتم تصميم شخصيات في بعض الشعارات وتهدف لإعطاء علامة تجارية مميزة للجهات من الشركات أو الفعاليات وتعكس استراتيجياتها.

القصص المصورة
(Comics)

تنتشر القصص المصورة انتشاراً كبيرا بين الأطفال والشباب لما يكتسبه هذا الفن من شهرة عالمية بين الأطفال بشخصياتها كما أن لها قوة تأثير في تشكيل كثير من القيم والسلوكيات.



ومن منطلق ثقافتنا العربية وثوابتنا الدينية لا بد أن تقوم كتابة القصص المصورة على :

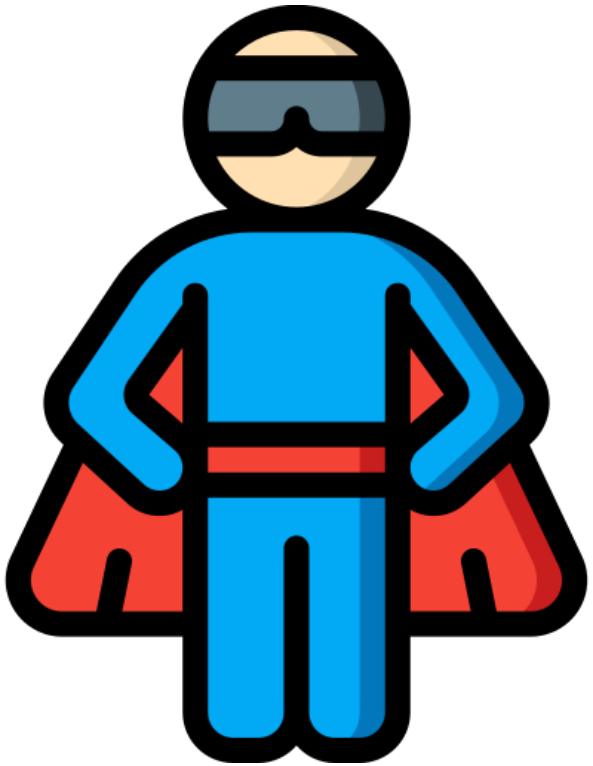
رسالة اتصالية هادفة ، وأن تعالج القضايا الإنسانية ، ويمكن التركيز فيها على التعريف بثقافة مجتمعنا السعودي، وأن تتسم بالقيم المناسبة له ، وتكون ذات محتوى هادف يقوم على عنصر التشويق والإثارة المناسبة لقيم وأخلاقيات المجتمع السعودي خاصة والمجتمع العربي بشكل عام.

لذلك نحن بحاجة إلى تصميم شخصيات عربية تلائم الجمهور العربي والسعودي بشكل خاص

ويمكن تصنيف رسوم الشخصيات في القصص المصورة كما يأتي:

- ❑ قصص الأبطال الخارقين Superhero Stories
- ❑ القصص الفكاهية Humorous comics
- ❑ قصص الخيال العلمي Science Fiction
- ❑ قصص الرعب Horror
- ❑ القصص الرومانسية Romance
- ❑ مانجا Manga

قصص الأبطال الخارقين Superhero Stories



قصص الأبطال الخارقين تأسست عام ١٩٣٨،
وكانت شخصية البطل الخارق المعروفة بسوبرمان
أحد القصص الأمريكية التي ظهرت على غلاف
الإصدار الأول من المجلة المصورة.

مانجا Manga

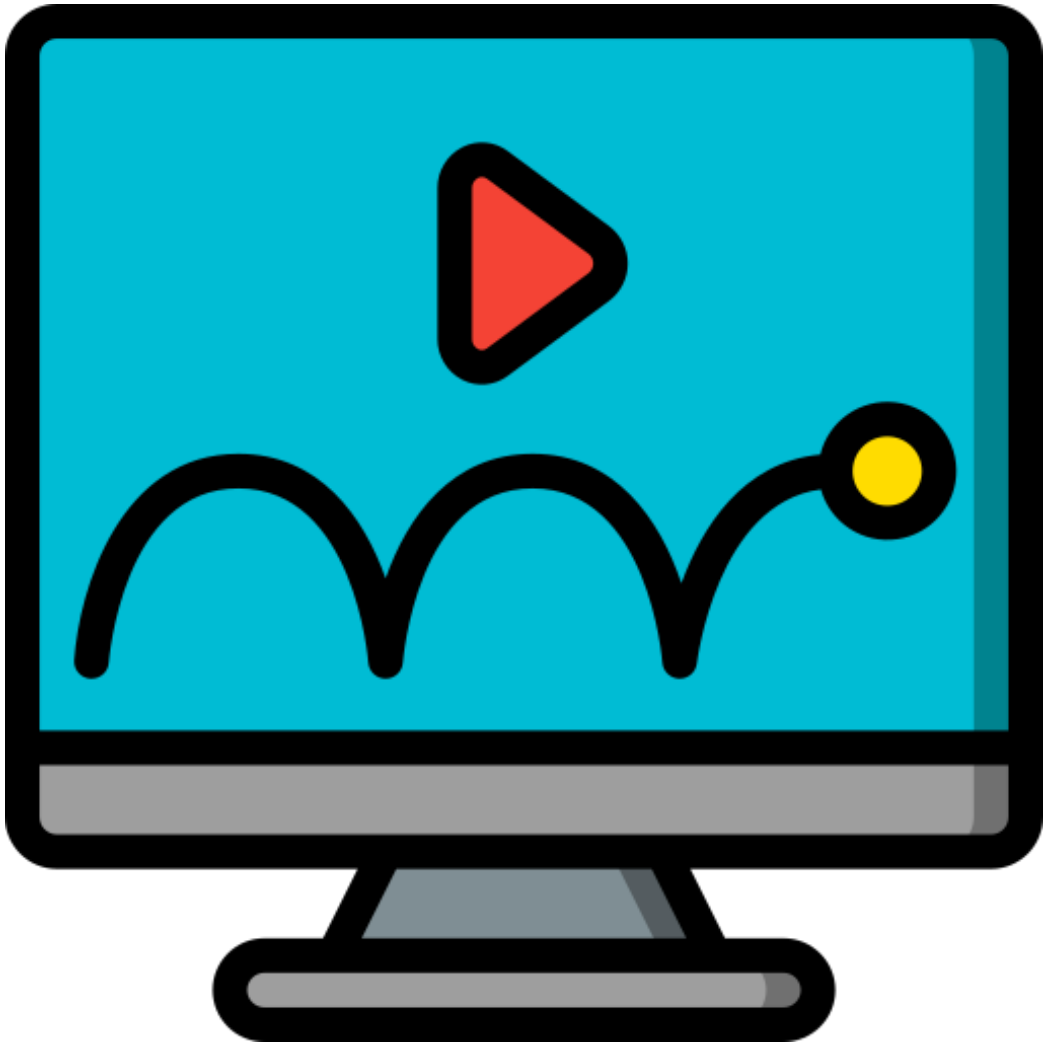
"المانجا" لفظ ياباني يطلق على القصص المصورة، نشأت في اليابان ثم انتقلت إلى أوروبا في الثمانينات إلى أن وصلت إلى العالم العربي.

واليوم انتشرت المانجا في السعودية، ويتنوع محتواها حسب الفئات العمرية الموجهة لها، وأصبحت اليوم الحاجة ملحة إلى قصص مانجا تركز على القضايا المهمة التي يجب توعية الأطفال والشباب بها، خصوصاً الأفكار المتطرفة، نظراً إلى تأثر أفراد هذه الشريحة العمرية بما يشهدونه، وبأبطالهم المفضلين في عالم الرسوم المتحركة، لذلك ظهرت بعض الإصدارات العربية، ومنها على سبيل المثال قصة الولد الضب.

الهدف الثاني

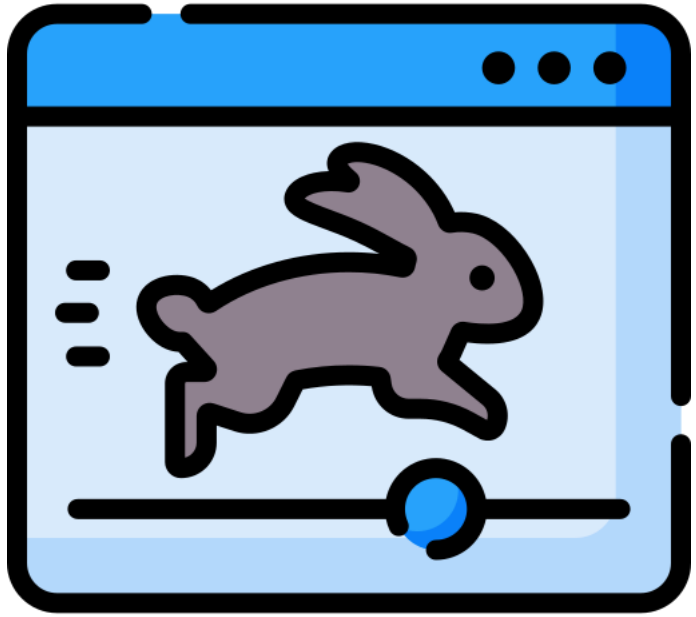
٢ أن يكون الطلبة قادرين على التفريق بين تصميم الشخصيات ثنائية الأبعاد 2D وثلاثية الأبعاد 3D

الرسوم المتحركة
(Animation)



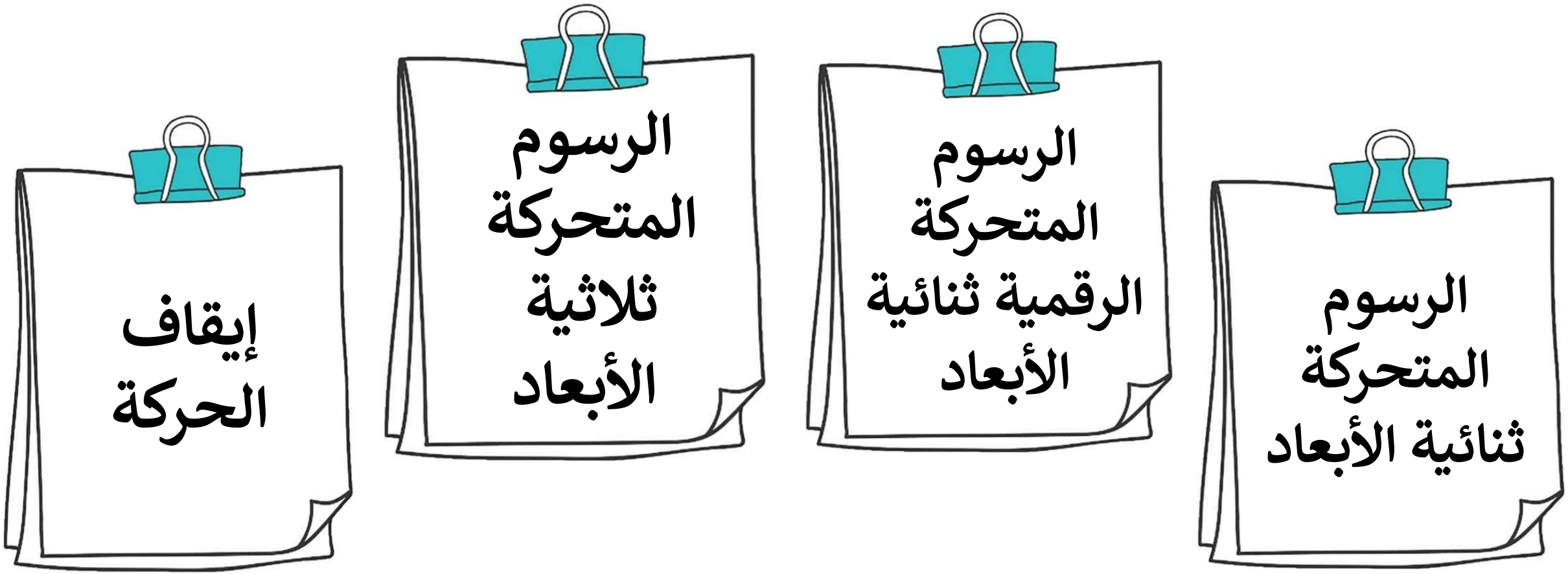
الرسوم المتحركة هي :

فن يختص بتحريك الرسوم الثابتة وعرضها بشكل متتابع لخلق إيحاء بالحركة في مساحة إما ثنائية أو ثلاثية الأبعاد ، وتستخدم في الأفلام والعروض التلفزيونية والألعاب.



أنواع الرسوم المتحركة وهي:

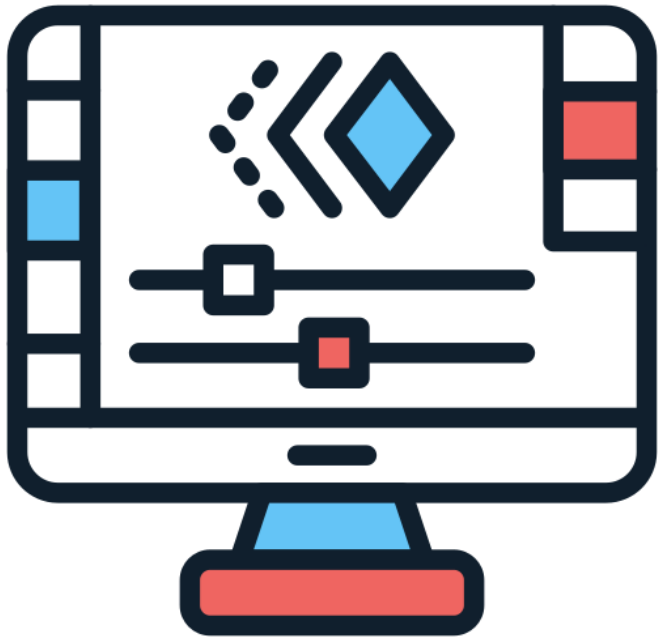
أنواع الرسوم المتحركة وهي:



الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

2D Animation

١. الرسوم المتحركة التقليدية ثنائية الأبعاد 2D Animation Traditional



الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد المرسومة يدوياً هي طريقة تقليدية بدأت منذ أواخر القرن التاسع عشر، حيث يتم نقل القصص عن طريق تحريك الشخصيات والخلفيات في فضاء ثنائي الأبعاد، من خلال رسم ٢٤ رسماً متبوعا بآخر في وضع مختلف قليلاً بمعدل ٢٤ إطاراً في الثانية.

٢ . الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد 2D Animation Digital

هي مزيـج من التقنية الفنية
والوسائط التي تخلق وهماً بالحركة،
وتتم باستخدام أجهزة الكمبيوتر في
مساحة افتراضية رقمية.

الأفلام Films

الفارس والأميرة The Knight & The Princess

أحد الأمثلة العربية لإنتاج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وهو فيلم رسوم متحركة روائي سعودي-مصري، بعنوان الفارس و الأميرة، ويتناول قصة تاريخية تعود للقرن السابع الميلادي عن الفارس محمد بن القاسم الذي أخذ على عاتقه إنقاذ النساء و الأطفال المختطفين من قبل القراصنة وقد عرض عام 2020.

فلم مسامير

وهو فلم سعودي أُنتج عام 2020 من إخراج مالك نجر، وتدور أحداثه حول فتاة سعودية شغوفة بالذكاء الاصطناعي تسعى لتحقيق الخير للعالم، بينما يحاول أصدقاؤها كأبطال خارقين لمحاربة الجريمة والفساد.

العروض التلفزيونية TV shows

هو مسلسل رسوم متحركة تلفزيوني سعودي ساخر، عرض منه ثالثة أجزاء، الأول منه عام ،٢٠١١ والثاني والثالث في عامي ٢٠١٢ و ٢٠١٣ ، و يتناول المسلسل أحداثا لشخصيات تعيش في البادية، ويتناقض الأفراد بين اهتماماتهم ما بين الحداثة وواقع الحياة البدوية.

الألعاب Games

Super Mario Bros

هي لعبة تم تطويرها بواسطة نينتندو Nintendo، وتم إصدارها لأول مرة عام 1985.

Sonic the Hedgehog

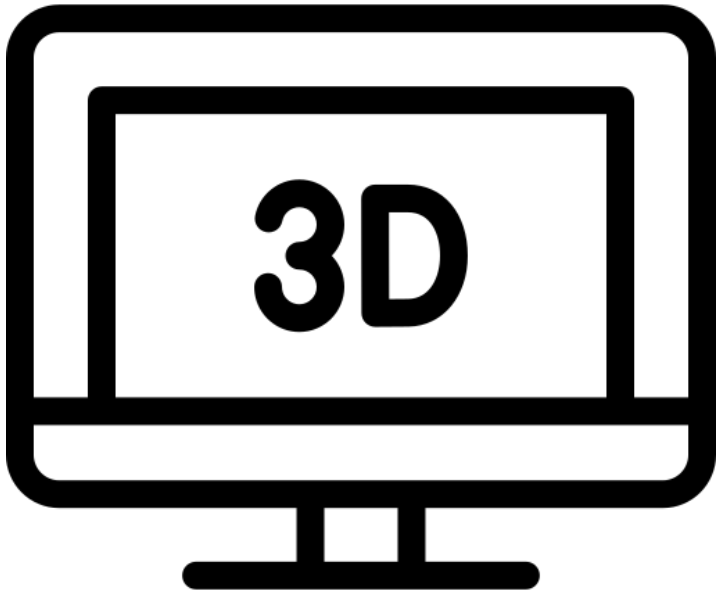
هي سلسلة ألعاب فيديو يابانية، تم إنتاجها لصالح Sega عام 1991.

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

3D Animation

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

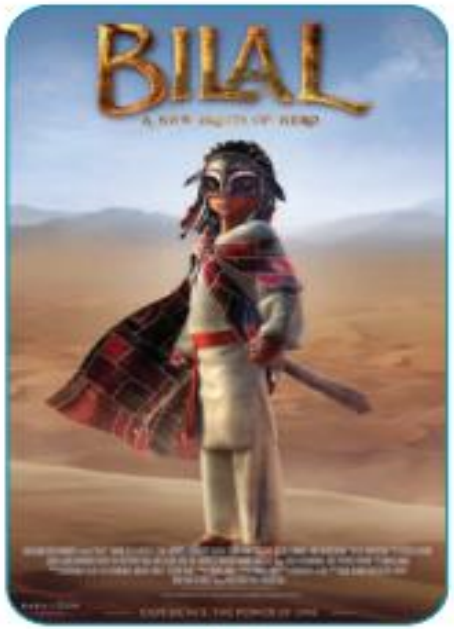
3D Animation



هي رسوم متحركة لها عرض وارتفاع وعمق، تظهر على هيئة كائنات واقعية، يتم إنشاؤها في مساحة افتراضية ثلاثية الأبعاد، ويكون تحريكها باستخدام برامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لخلق وهم بالحركة الفعلية للكائن.

الأفلام Films

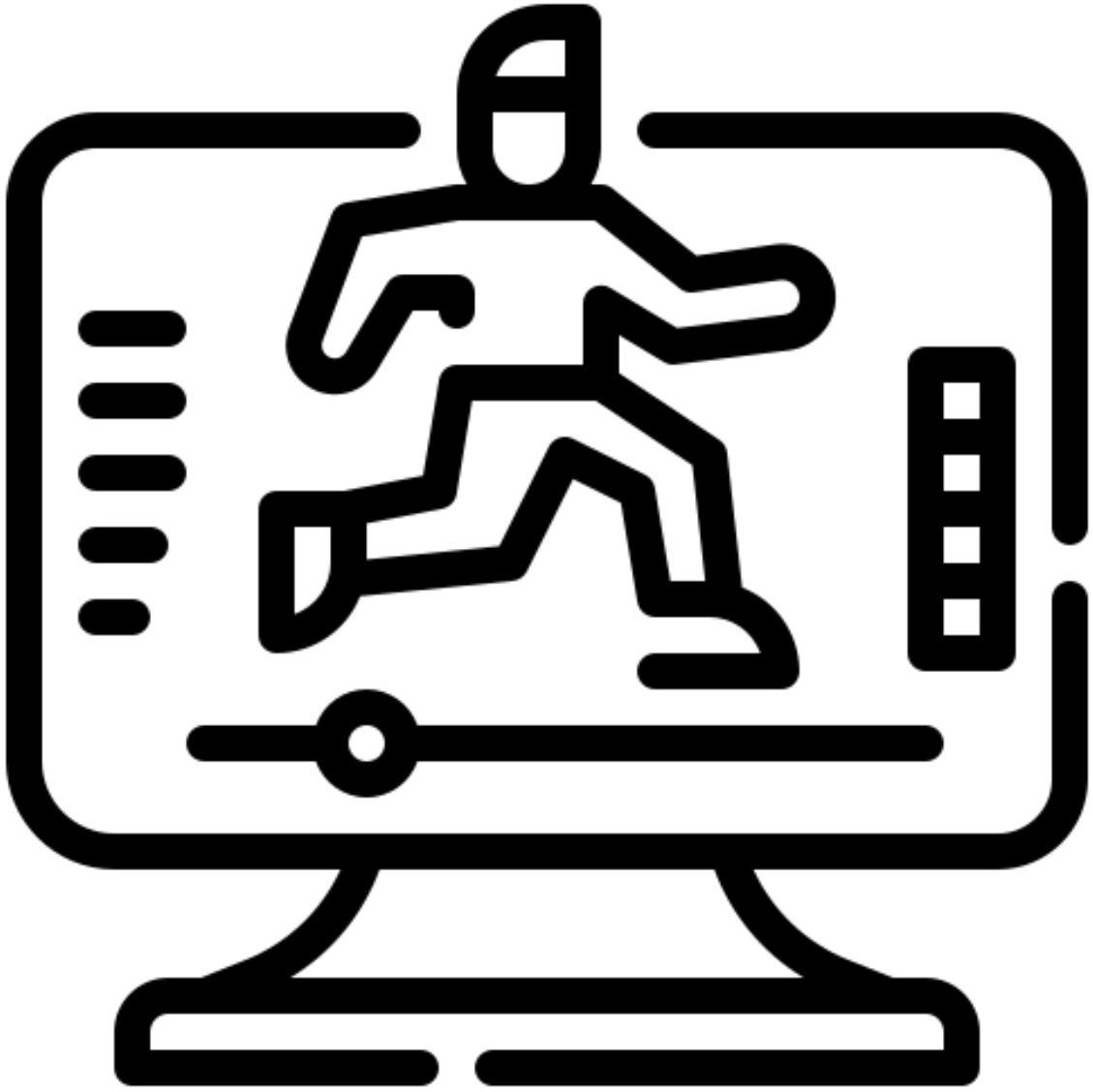
فلم روائي ثلاثي الأبعاد للرسوم المتحركة باستخدام الكمبيوتر، أنتج عام ٢٠١٥، يتحدث عن بداية الإسلام.



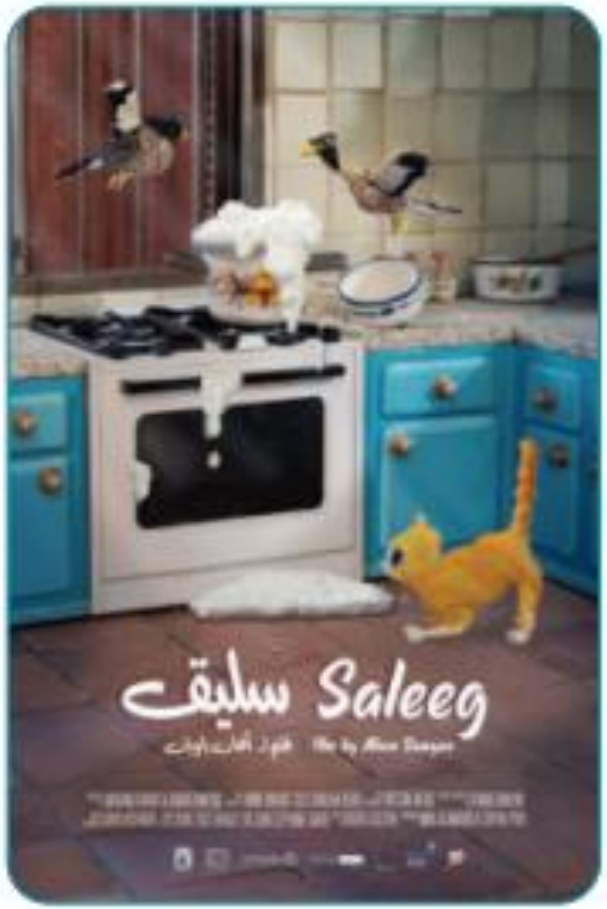
Bilal

إيقاف الحركة

Stop Motion



هي عملية ضبط لنماذج مادية تمثل كائنات كالدمى أو الأشياء، حيث يتم ضبط الكائن والتقاط إطار في كل مرة يتم تحريكه بزيادة طفيفة لإنتاج إيحاء بالحركة



أفلام إيقاف الحركة Stop- Motion films

فيلم سليق وهو فلم تم إنتاجه عام ٢٠٢٢، اسم الفلم مستوحى من الطبق السعودي التقليدي السليق، و الفلم عبارة عن دراما عائلية سعودية تناقش قضايا مختلفة تدور حول التوتر بين الحياة التقليدية والمعاصرة.

ألعاب الفيديو

(Video Games)

يوجد أعداد كبيرة لتصميم الشخصيات في كل لعبة، كما يوجد أعداد كثيرة من الألعاب التي تقوم على تصميم شخصيات فيها، من هذه الألعاب:

ماينكرافت Minecraft

لعبة ماينكرافت هي لعبة فيديو تم تطويرها بواسطة إستوديو هات موجانج Studios Mojang تم إصدارها عام ٢٠.

تقويم ختامي

عددي أنواع الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

إيقاف الحركة