**** ****

**ملخص ورقة عمل في** المؤتمر الدولي لتطوير التعليم العالي فى ضوء المتغيرات والمعايير العالمية

### والذى تنظمه جامعة بنها ٢٢ - ٢٣ يناير ٢٠١٩م

### The International Conference of Higher Education DevelopmentGlobal Variables and International Standards

**اعداد الدارسة**

**دينا علي محمد البسومي**

**مدرس مساعد بقسم الاعلان / كلية الفنون التطبيقية**

 **/ جامعة بنها**

**عام 2019 م**

**الملخص**

 **وفيما يلي تم تقسيم موضوع الرسالة تحت عنوان : التعبيرعن الواقع السياسي العاصر في فيلم التحريك من خلال الوسائط المتعددة إلى ثلاثة فصول :**

 حيث قامت الباحثة في هذه الرسالة برصد للتغيرات في الواقع السياسي المعاصر واستشراف التحديات المستقبلية في **الفصل الأول :عن نشأة وتطور فيلم التحريك كمحرك سياسي في استراتيجية الواقع المعاصر**، والتي كانت سبباً في ظهور أشكال من المالتيميديا واكب نشأتها ظهور أفلام التحريك كمحرك لاستراتيجية الواقع المعاصر ،وذلك من خلال التعبير عن تغيرات السياسية المتوالية حتى الآن في واقعنا المعاصر والمستقبل القريب في فيلم التحريك منذ نشأته مما ساهم في ظهور أشكال المالتي ميديا .وكل ذلك من خلال الطرح الفكري لمفهوم القوة العالمية العظمى The Super Power.ومدى التطورات التي ظهرت على الفيلم التحريك مع تغير تلك القوى العالمية وكيفية التعبير عن القوى العالمية العظمى الحالية احادية القطب ،وهي "أمريكا"،والارهاصات نحو صعود قوى عالمية جديدة ألا وهي الصين .

 كذلك رصد **الفصل الثاني :أثر الوسائط المتعددة على فيلم التحريك،من حيث الطرح الفكري والشكل الفني**،حيث تناول **المبحث الأول:أثر الوسائط المتعددة على فيلم التحريك من حيث الطرح الفكري:** أفلام تحريك مستوحاة من الواقع السياسي المعاصر والتنبؤ المستقبلي لمفكري ومؤرخي والأدباء العالميين وكذلك علماء بدرجة نوبل،كما أن فهناك أفلام مستوحاه ومقتبسة من أولئك . فاذا كانت وسائل الميديا الكلاسيكية تعتمد على اتجاه واحد وهو الارسال، فكانت طرح النيوميديا New media التي تعتمد على الارسال،والاستقبال،بل وفي طريق نزوحها نحو التفاعلية التي بدت شواهدها في الواقع المعاصر،يستشرف المستقبل القريب على المزيد من تحدياتها وابداعاتها .فقد ظهر إلى الوجود مصطلح "المواطن الصحفي" الذي يعني أن كل شخص يتصفح الانترنت يستطيع أن يشكل رسائل إتصالية ويبثها في الحال عبر الشبكة ، وحتى الجمهور لم يعد سلبياً كما هو الحال مع وسائل الإتصال الأخرى،بل أصبح يتمتع بالقدرة على ردالفعل الفوري من خلال البريد الإلكتروني وبرامج التخاطب والمنتديات".

 **أما المبحث الثاني :أثر الوسائط المتعددة على فيلم التحريك من حيث الشكل الفني** فيتناول التتقنيات المستخدمة في فيلم التحريك كمحرك سياسي في الواقع المعاصر من حيث أشكـال المعالجـــة بالتقنيــــات الحديثــــة لتكنولوجيا الوسائط المتعددة ،وتم تناول ذلك من خلال المعالجة قبل وبعد التنفيذ:

**أولا ً:المعالجة قبل التنفيذ**،ويتناول فيها كل من التصميمDesign :بتقنية الكمبيوتر جرافيك Computer Graphic Imergy(Cgi)،الأجهزة الصلبة وملحقاتها Hardware،والبرامج Software من حيث التصميم والبرمجه والعرض من خلال المالتيميديا،مثل: برنامج بلندر BLENDER .كذلك تم تناول التحريك Animation: بتقنية التحريك بالكمبيوتر Computer Animation(Ca)، يتضح في كل من : شكل الحركة ، تقنية الطي، زمن اللقطة،و التحول الشكلي. كما تم تناول فئات فيلم التحريك الأساسية ،ألاوهي: مفاتيح الحركةKeyframing،المحاكاةSimulation،والتقاط الحركة Motion capture.وتتناول الباحثة كل من تلك التقنيات من حيث كلا الجانبين: Software من حيث التصميم و البرمجه والعرض من خلال المالتيميديا سواء برامج أوتطبيقات أوأداوت جرافيكية،وHardware بداية من تابلت الرسوم الجرفيكية الرقمي والقلم الضوئي وقلم الأشعة تحت الحمراءوبدلة التقاط الحركة الحية ،ومجسات الحركة ، ولاقط الحركة...الخ.

 **كذلك أنواع فيلم التحريك** ،وتشمل كل من: الرسوم المتحركة احادية الأبعاد والرسوم الحاسوبية(sprite animation )،تقنيات ايقاف الحركة الـ stopmotion،تقنية تحريك الأشياء object animation ،الويبتونز webtoonz ،برنامج أدوبي فلاش ،برنامج الكمبيوتر جرافيك ثنائي الأبعاد" CrazyTalk"،تقنيات الرسوم المتحركة الرقمية ثنائية الأبعاد2d digital animation،برامج الرسوم المتحركة 2D،مثل: أنيمي ستوديو ANIME STUDIO، التون بوم TOON BOOM،والكاريتون CREATOON.

 **تقنيات الرسوم المتحركة الرقمية ثلاثيــــة الأبعــــــــــــــــــــــــــاد 3d digital animation**،وبرامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد D3 المستخدمة في ذلك ،مثل :ماياMAYA -لايتواف LIGHTWAVE-ثري دي ماكس 3D MAX-سوفت إيماج إكس إس آي -سويفت ثري دي (Swift 3D) - برنامج الكمبيوتر جرافيك ثلاثي الأبعاد "سينما فور ديCinema 4D" C4D))-"ريندر مان RenderMan"-برنامج الرسوميات ثلاثية الأبعاد"مايا Maya .وأيضاً تقنية الجمع بين الرسوم المتحركة ثنائية و ثلاثية الأبعاد،وبرنامج Reallusion.برامــــــــــــــج Software من حيث التصميم والبرمجه والعرض من خلال المالتيميديا.

 أما عن **طرق العرض DISPLAY**،فنتناولها من حيث كل من:جودة الصورة والصوت، اللــــــــــــون، التجسيم:وتحول صناعة السينما إلى العالم ثلاثي الأبعادوتقنيات فيلم التحريك ثلاثيــــة الأبعاد (3D) وكذلك الفرق بين تقنية الواقع الافتراضي virtual reality(VR) والواقع المعزز(AR) augmented reality، مفهوم الهولوجراف، كيفية انتاجه.كماتم تناول تكنولوجيا داز ثلاثية الأبعاد DAZ 3D، والتي يدعمها مجموعة البرامج التالية،مثل: برنامج داز استديو DAZ Studio Pro 4.0.3.47-برنامج ايكلون iClone6 - برنامج كارّارا Carrara 8.5 Pro- برنامج برايس Bryce ثلاثي الأبعاد- في-راي V-ray .والتطبيقات التحريك Application(APP)- برنامج التشكيل "زي برش ZBrush".

**ثانيا ً:المعالجة بعد الاعداد:**ونتناول فيها أهم تقنيات المونتاج MONTAGE المستخدمة في أفلام الحركة (الاكشن)والخيال العلمي وأفلام الفضاء والكائنات الخرافية،القصص الخيالية،مثل:تقنية مفتاح الكروما،والإضاءة الخالية من الظل،ونقاط الكروما.وبرامج تحرير الفيديوهات واضافة التأثيرات لها ،مثل:أدوبي أفترإفكتadobe after effect ..الخ.

 ومن خلال **الفصل الثالث:قامت الباحثة باجراء دراسة تحليلية لأفلام التحريك السياسية المحلية والعالمية**،لكل من:نقد وتحليل الفيديو كليب المصري أغنية السنة الجديدة "أولا لاه O'llah"الذي يعبر عن الواقع السياسي المعاصر في الشارع المصري بعد أحداث ثورة يناير، فيلم التحريك الصيني "أسطورة الأرنب البري:مادة النارLegend of a rabit:Marerial of Fire"،الذي يعبر الصراع الصينو أمريكي والتنافس في صناعة الرسوم المتحركة حيث تشهد الصين حاليا ً فترة نمو ذهبية في تلك الصناعة التي تعد من الصناعات الصينية القومية. وفيلم "الحلم الأمريكي The American dream"الذي يكشف حقيقة وتداعيات تدهور الأوضاع السياسية والاقتصادية المعاصرة على المواطن الأمريكي متوسط الدخل ،والارهاصات نحو قيام ثورة أمريكية مستقبلية،وأخيراً تجربة الباحثة الفيلميةعن الصراع الانساني في المطلق.وكيفية ترصد الأخطاء لبعضنا البعض ومحاولة كل منا أن ينال من الآخر وكأن نطعن بعضنا البعض وقد يكون ذلك بالزيف.

|  |
| --- |
| **أهميــــــــة البحــــــــــث :** |

 نظراً لأن البحث الأول من نوعه الذي يتناول أثر الواقع السياسي المعاصر على أفلام التحريك من خلال ظهور أشكال جديدة من الوسائط المتعددة فيما يعرف بالنيوميديا. ونزوحها نحو الهوية الثقافية، المعايير الانسانية والإبداعية التي يجـب على فنـان الرسوم المتحركة مراعاتها ، وكذلك نشأة فيلم التحريك السياسي في العالم و تطوره و رواده ، وخصائصه .

 فهناك أثر كبير لأشكال المالتيميديا والتقنيات الحديثة المستخدمة فيما يعرف بفنون الميديا على فيلم التحريك سواء في الطرح الفكري أو الشكل الفني على الصعيد المحلي والعالمي على فيلم التحريك من خلال التعبير عن الوسائط المتعددة وتداعيات ظهور تلك الظاهرة، و العكس. وكيفية مواكبة الواقع المعاصر دون الانجراف وراء تلك الوسائط التكنولوجية ، وتشكيل الهوية الثقافية للأوطان والشعوب دخل نسيج واحد . وتكوين الايدولوجية الوقائية لتأجيج الثورة المعلوماتية بشكل من الفوضى مما يرج الفرد والمجتمع .ودور فيلم التحريك في ذلك ، وهو ليس دور الدولة وحدها ولكن أيضا ً دور وسائل الاعلام المختلفة في تشكيل الهوية الثقافية ،كذلك الوعي والانتماء القومي للتغلب على تلك العقـبـات .

|  |
| --- |
| **أهـــــــــداف البحــــــــث :** |

* القاء الضوء على نشأة ورواد فيلم التحريك كمحرك سياسي ومخترعي تكنولوجيا الوسائط المتعددة .
* ايضاح الابداع في فيلم التحريك و تكنولوجيا الوسيط كفن وصناعة مع الحفاظ على الهوية القومية .
* التعرف على أهم خصائص وسمات التقنيات الحديثة المستخدمة في فيلم التحريك من خلال الطرح الفكري له كمحرك سياسي،والشكل الفني لتكنولوجيا الوسائط المتعددة التي أثرته بقيمة فنية تتناسب مع متطلبات السوق المحلي والعالمي.
* ايضاح دور فيلم التحريك للتعبير عن الانعكاس الاقتصادي و السياسي للمجتمع و أثره في التعبير.
* التوصل لأوجه الاختلاف والاتفاق المثبتة عالميا ً في تقنيات العرض لفيلم التحريك من خلال الوسائط المتعددة ثنائية وثلاثية الأبعاد والهولوجرام.
* الإستفادة من التجارب العالمية المختلفة في فيلم التحريك للتعبير عن الوااقع السياسي المعاصر تقنيا ًوإنتاجياً من خلال النشر والتسويق و التوزيع محليا ً وعالمياً.

|  |
| --- |
| **مشكلــــــة البحـــــــــــث :** |

* هل التعبيرعن الواقع السياسي المعاصر في فيلم التحريك من خلال الوسائط المتعددة في كل من مصر،الصين وأمريكا، اقتصر على الواقعية و المباشرة أم هناك طرق أخرى من خلال تحليل ومقارنة بعض النماذج المختارة لأشكال الابداع المختلفة ما بين الرمـزية والواقعية وحالات القمع لفناني التحريك وخاصة السياسي منه؟
* ما هو دور ثقافات الشعوب في التعبير عن قضاياها ومشكلاتها السياسية على الصعيد العالمي؟
* ما مدى أثر التكنولوجيا الحديثة في الوسائط المتعددة على فيلم التحريك السياسي من حيث الطرح الفكري و الشكل الفني؟
* هل فن التحريك السياسي رســالة نقدية مرئية وحـافز فعال في التعبير عن القضايا المعاصرةأم لا؟
* ماهي أسرار التجارب العالمية في فيلم التحريك السياسي كفن وصناعة ، من حيث حفاظها على هويتها ومدى نجاحها في التعبير عن الواقع السياسي المعاصر من خلال دراسته مع التغيرات السياسية التي طرأت عليه، وأثرها فكريا ًتقنيا ًوفنيا ً.
* هل أفلام الرسوم المتحركة من نوع الخيال العلمي منذ خمسين عام كانت مرآة انعكست رؤيتها في المستقبل القريب على واقعنا المعاصر من خلال الوسائط المتعددة،أم لا؟ وذلك من خلال دراسة و تحليل عينة البحث أغنية السنة الجديدة"أولالاه"، الفيلم الصيني "أسطورة أرنبLegend of arabit : مادة النارMaterial of fire ، فيلم " الحلم الأمريكي The American Dream"؟
* ما مدى امكانية التطبيق والاستفادة من تكنولوجيا الوسائط المتعددة العالمية في مصر وخاصة تلك المرتبطة بتكنولوجيا الفضاء من خلال تجربة الباحثة "فيلم صراع الحياة Life conflict "مع عمل ما يمكن الاطلاق عليه Multi-editing ،مع بعض التصاميم المبتكرة لتكنولوجيا العرض للوسائط المتعددة ومنها الهواتف الذكية وأجهزة الاستقبال اللوحية؟

|  |
| --- |
| **منهجيــــة البحـــــــــــث :** |

 **منهج تحليلي**

|  |
| --- |
| **حــــــدود البحـــــــــــــث :** |

نستعرض **الحدود المكانية و الزمنية** في الجدول التالي :

|  |
| --- |
| **الحـــد المكــــــــاني** |
| أمريكا – شرق آسيا – الوطن العربي- مصر |

|  |
| --- |
| **الحـــــدود الزمنيــــــــــــــة** |
| بدايات الألفية الثالثة(2001-2019) و ماسنشهده في المستقبل القريب حتى (2080) – وفقا ًلما يعرف بعلم المستقبل  |

|  |
| --- |
| **الدراسات السابقة** : |

**البحوث و الدراسات التي تعرضت لذكر الرسوم الكاريكاتورية و المتحركة السياسية العالمية :**

بالبحث في الدراسات المتخصصة أكاديميا ً في مجال الرسوم المتحركة والكاريكاتورية، توصلت الباحثة إلى الأبحاث الأكاديمية التالية :

**1. مروة أحمد يوسف الشريف، توظيف الرسوم المتحركة وتكنولوجيا الوسائط المتعددة في انتاج موقع تعليمي ترفيهي،رسالة ماجستير غير منشورة،قسم الجرافيك،كلية الفنون الجميلة ،جامعةحلوان،عام 2011م.**

 وهذه الرسالة تتناول التعليم ومفاهيم التعليم الالكتروني في مصر والوطن العربي,كذلك تكنولوجيا المعلومات وأهميتها للأطفال واستخدامات الرسوم المتحركة في التعليم ، ومعايير تصميمها للعرض على شبكة الانترنت،ومايعرف بالرسوم المتحركة التفاعلية،كذلك الوسائط المتعددة واستخداماتها خاصة في مجال التعليم . وكيفية تصميم موقع الكتروني تعليمي ترفيهي للطفل .التصميم التعليمي عبر الانترنت (من السلوكية إلى البنائية).والبحث الذي نحدن بصدده يشترك مع هذا فيما يتعلق بالوسائط المتعددة بل إنه يتناو تقنيات متطورة مذهلة ظهرت في الآونة الأخيرة بداية من الألفية الثالثة حتى وقتنا الحالي وتقنيات مستقبلية تحت الاعداد واجراء البحوث عليها كوسائط عرض لفيلم التحريك وشخصيات الرسوم المتحركة 2d,3d في العروض الحية life،والواقع المعزز والواقع الافتراضي ،مما يجعل من فيلم التحريك محرك للواقع السياسي المعاصروتكنولوجيا المستقبل.

**2.هبه أحمد عباس،أثر استخدام الوسيط الرقمي في أفلام الرسوم المتحركة،رسالة دكتوراه غير منشورة،قسم الرسوم المتحركة، المعهد العالي للسينما،اكاديمية الفنون،عام2014 م .**

 وهذه الرسالة تتناول مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة وأنواعها واستخداماتها وأثرها على فيلم الرسوم المتحركة.وكيفية استخدام الوسيط الرقمي في أفلام الرسوم المتحركة.وتتشابه مع الرسالة من حيث استنباط مفهوم الوسائط المتعددة واستخداماتها في أفلام التحريك.

**النتـائـــــج والتوصيـــــــــــــــات**

* **النتــــــــــــائــــج**
1. الإنترنت من الوسائط المهمة والخطرة في هدم وبناء الأبعاد الأمنية وسط الشباب،يعززها ويدعم جهودها انتشار الهاتف النقال،وسهولة تداول المعلومات،مما يحتم استثمار الفرص وتقديم معلومات أساسية من موقف الريادة لا الدفاع .
2. الإهتمام بالأساليب الحديثة في صناعة الصور الذهنية وتعزيز المعرفة الأمنية يؤدي إلى توظيف الصور والرسوم والكاركتير والفنون والالوان وكذا المصطلحات الإعلامية عبر مختصين ومهنيين .
3. ‬أهمية متابعة نتائج البحوث والدراسات والمؤتمرات العلمية التي
4. أهمية دراسة ثقافات الإنترنت والوسائل الإعلامية الجديدة،والغرض منهاوتطوراتها المستقبلية،ومجتمعات الإنترنت والمجتمعات الافتراضية
5. استخدام التكنولوجيا في التعليم وبناء شخصية الطفل وتعديل السلوك البشري،واكتساب المهارات، وتنمية وتطوير الذكاء البشري.
6. يجب غرس قيمة الإنتماء للوطن،الحفاظ على الهوية المصرية في فيلم التحريك المصري وإرساء العادات والتقاليد والقيم المصرية ،بوابة من المحلية إلى العالمية.
7. ضرورة وجود في كل استديو للرسوم المتحركة في مصر مهندسي كمبيروتر وشبكات ومبرمجين للبرمجيات الرسومية والتحريك بالكميوتر لابداع برامج وتطبيقات ووسائط جديدة مع كل فيلم تحريك جديد،كما في صناعة السينما والكمبيوتر جرافيك ومنصات ألعاب الفيديو video games العالمية.
* **التوصيات**
1. ضرورة تكوين ايدولوجية وطنية مصرية وقائية في فيلم التحريك المصري اتجاه أفلام التحريك الغربية التي تدفع بالواقع السياسي المعاصر نحو ارادته من خلال الوسائط المتعددة .فعندما يكتب التاريخ من ايدولوجية ذات توجه ما يفقد موضوعيته.
2. ضرورة الاهتمام بتكنولوجيا الفضاء والاتصالات المستقبلية،وصناعة الأقمار الصناعية المصرية واطلاقها عبر الفضاء والتعبير عنها في أفلام التحريك المصرية.
3. بناء ايدلوجية فكرية بنائية وقائية تواجه التخريب الذهني والاخلاقي في مجتمعاتنا العربية مما يريدون تفكيكه والسيطرة على خيراته من خلال القوى الناعمة لوسائل الاعلام ومايعرف بالنيو ميديا وأيضا ً صناعة السينما والرسوم المتحركة فقد كانت صناعة السينما في مصر ثالث صناعة من موارد الدخل القومي .
4. الرقابة على استيراد أعمال سينمائية أورسوم متحركة تنافي قيمنا وعقائدنا فالشعب المصري مسلميه ومسيحيه شعب متدين بطبعه وتحميه فطرته السوية السليمة مما يعزل الطفل و المراهق عن واقعه المعاصر .فيجب التنبه ومراقبة محتوى تلك الأعمال.
5. الاستفادة من تقنية الهولوجرام في تطبيقات عدة ذات الهوية المصرية كالمتاحف الرقمية وهو ما يمكن تطويره بما يلائم المتحف المصري الكبير،المكتبة الرقمية،واستخداماتها في التعليم والترفيه .
6. اجراء أبحاث مكثفة في العلوم المستقبلية والتطور التكنولوجي الهائل في مجالات الماتي ميديا والنيوميديا خاصة فيما يتعلق بصناعة السينما والتلفزيون والانترنت والهواتف النقالة وألعاب الفيديو.
7. اتاحة الفرص لشركات للبرمجيات وتطوير ألعاب الفيديو مصرية تقوم بعمل أفلام تحريك وألعاب فيديو ذات الطابع القومي .
8. ضرورة وجود مبرمجين ومطورين ضمن فريق عمل الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو يعمل على برمجة ليس فقط تلك الأعمال ولكن برمجة برامج كمبيوتر جرافيك مصرية وتطبيقات للهواتف النقالة خاصة بكل استديو على حدى مما يجعل هناك صناعة مصرية شاملة في ذلك الصدد .
9. دراسة البرمجة لبرامج التحريك والكمبيوتر جرافيك ولغات البرمجة المختلفة وتدريسها في أقسام الرسوم المتحركة بكليات الفنون الجميلة والمعهد العالي للسينما باكاديمية الفنون .

**المـراجـــــــــــــع**

* **مراجع باللغة العربية**
* **الكتب العربية**
1. أحمد الحضري، فن التصوير السينمائي ، كتابك 110 ، دار المعارف ،القاهرة ، عام1977م.
2. د/أحمد أنور زهران ، تكنولوجيا الفضاء، تأليف أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا ، القاهرة، 1992م
3. د/سمير حنا صادق/عصر العلم،مكتبة الأسرة، الطبعة 1 ، المجلد 1 ،عام 1993م

شاكر عبد الحميد ،عصر الصورة –عالم المعرفة – العدد311- يناير 2005م.

1. د/ محسن محمد عطية – فنان تشكيلي ،نقد الفنون من الكلاسيكية إلى عصر ما بعد الحداثة
2. كامل التلمساني،سفير أمريكا بالألوان الطبيعية ،انسانيات ، الهيئة العامة المصرية للكتاب،مكتبة الأسرة 2012م
3. وليد سليم عبد الحي،المكانة المستقبلية للصين في النظام الدولي،مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية (1978 -2010)
4. محمد تيمور عبد الحسيب, محمود علم الدين, الحاسبات وتكنولوجيا الاتصال, (القاهره :دار الشروق 1997).
* **كتب مترجمة**
1. آرثرنايت،قصة السينما في العالم "من الفيلم الصامت إلى السينيراما"،المكتبة العربية المترجمة،ترجمة سعد الدين توفيق،الناشردار الكاتب العربي للطباعة و النشر بالقاهرة ، وزارة الثقافة ،الجمهورية العربية المتحدة،عام 1386هـ - 1967 م
2. راجا هوثيسنج الصحفي الهندي المعروف وصهر الزعيم جواهر لال قائد الهند،السلام العظيم،تم النشر من قبل:هابروالاخوة،نيويورك،الناشر:وديع سعيد 1953
3. قونغ ون شيانغ،الطعام والثقافة الصینیة ،ترجمة:حسین اسماعیل حسین،انتاج شركة (سي. إیه. في)المحدودة للانتاج التلفزیوني، وزارة الثقافة الصینیة، ب، ت
4. هنتجتون.صامويل"،صدام الحضارات،اعادة صنع النظام العالمي،ترجمة:طلعت الشايب،تقديم طلعت قنصوة،دار الكتب المصرية،القاهرة،الطبعة الثانية،عام 1997م،[تاريخ النشر الأصلي](https://www.google.com.eg/search?biw=1188&bih=563&q=%D8%B5%D8%AF%D8%A7%D9%85+%D8%A7%D9%84%D8%AD%D8%B6%D8%A7%D8%B1%D8%A7%D8%AA+%D8%AA%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%AE+%D8%A7%D9%84%D9%86%D8%B4%D8%B1+%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B5%D9%84%D9%8A&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LQz9U3SDEoydKSz0620k_Kz8_WLy_KLClJzYsvzy_KtiooTcrJLM5ITQEANrcGfC0AAAA&sa=X&ved=0ahUKEwihg4WCrK_TAhXHL1AKHRH-DikQ6BMIhQEoADAO): ١٩٩٦، تم الايداع بدار الكتب المصرية 1997م
5. نخبة من كتاب الصين 1957م،الصين المتحررة،مهرجان القراءة للجميع عشر سنوات–الأعمال الخاصة،ترجمة أحمد مصطفى،مكتبة الثقافة الشعبية/دار المعارف بمصر،بكين**.**
* **الدوريات والمجلات العلمية**
1. اتجاهات الأحداث trending events،دورية اكاديمية تصدرشهريا ًعن مركز المستقبل للأبحاث

والدراسات المتقدمة،العدد 10 مايو 2015م،[www.futurecenter.ae](http://www.futurecenter.ae).

1. السياسة الدولية ،دورية علمية فصلية محكمة ،العدد مئتان ،ابريل 2015م ،مطابع الاهرام التجارية ،http://www.siyassa.org.eg
2. تحولات استراتيجية على الخريطة السياسية الدولية ،ملحق مجلة السياسة الدولية ، العدد مئتان ،عدد ابريل2015،،مطابع الاهرام التجارية،http://www.siyassa.org.eg
3. جريدة الجرائد العالمية،أسبوعية سياسية جامعة تصدها الهيئة العامة للاستعلامات، العدد 1048، 2أكتوبر2007م،20 رمضان 1428م.http://www.sis.gov.eg
4. مفاهيم المستقبل ،القانون الأبدي لإدارة التفاعلات الدولية،ملحق شهري يصدر مع دورية "اتجاهات الأحداث"،مركز المستقبل للأبحاث والدراسات المتقدمة،العدد 10مايو2015م، [www.futurecenter.ae](http://www.futurecenter.ae)
* **الرسـائـل العلميـة**
* **رسائل الماجستير**
1. أميرة عبد الوهاب أحمد عبد الوهاب،دور الرسوم المتحركة في تصميم ألعاب الفيديو ثنائية الأبعاد، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الرسوم المتحركة،كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا، عام 2013م.
2. دينا علي محمد البسومي، الرسوم المتحركة الصينية بين الهوية والصناعة القومية ،رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الرسوم المتحركة ،كلية الفنون الجميلة ، جامعة المنيا عام2012 م .
3. رحاب الله أحمد هاني عبد الدايم النجار ، فن الرسوم المتحركة في منطقة شرق آسيا ،رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الزخرفة ،كلية الفنون التطبيقية ، جامعة حلوان عام 2008م
4. مروة أحمد يوسف الشريف، توظيف الرسوم المتحركة وتكنولوجيا الوسائط المتعددة في انتاج موقع تعليمي ترفيهي،رسالة ماجستير غير منشورة،قسم الجررافيك،كلية الفنون الجميلة ،جامعةحلوان،عام 2011م.
5. مي ابراهيم حمزه،صورة القضايا العربية في الكاريكاتور السياسي وتأثيرها على الصورة الذهنية لدى الشباب(دراسة مقارنة بين الإنترنت والصحف المطبوعة)،رسالة ماجستير غير منشورة،كلية الآداب، قسم علوم الاتصال والإعلام،جامعة حلوان،سبتمبر 2006 م .
6. هبة إبراهيم زكي فراج ، أساليب التعبير الفني في تنفيذ الرسوم المتحركة اليابانية ، رسالة ماجستير غير منشور ،قسم الجرافيك، كلية الفنون الجميلة ، جامعة حلوان عام 2007 م .
* **رسائل الدكتوراه**
1. حمدي عبد الستار عبد الرحمن مبارك،استخدام التكنولوجيا الجديدة كأدوات للنحات لاستحداث أبعاد تشكيلية جديدة ،رسالة دكتوراه غير منشورة،شعبة النحت الفراغي و الميداني ،قسم النحت،كلية الفنون الجميلة،جامعة المنيا،عام2015 م.
2. علي سعد مهيب،أساليب التحريك بالحاسب الإلكتروني وآثارها في فن الرسوم المتحركة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، قسم الرسوم المتحركة ، المعهد العالي للسينما ، أكاديمية الفنون ،عام 2001 م.
3. هبه ابراهيم زكي محمد فراج،مانجاوانيمي الحرب في اليابان ..كأسلوب تعبيري ،رسالة دكتوراه غيرمنشورة ، قسم الجرافيك ،كلية الفنون الجميلة ،جامعة حلوان عام 2013م.
4. محمد كمال الدين حسين ،اشكالية تصميم شريط الصوت السينمائي بين التقنية الحديثة والإبداع ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، المعهد العالي للسينما،اكاديمية الفنون.
* **مراجع باللغة الأجنبية**

1- Charles Solomon, the history of animation,2nd ed.(new york:random house,1994.)

2-Karl f.cohen-forbidden animation :censored cartoons and blacklisted animator in America .mcfarland press, use(n.carolina) 1997.

* **مصادر أخرى**
* زيارة ميدانية للباحثة لاستديوهات مدينة الانتاج الاعلامي
* زيارة ميدانية للباحثة لفاعليات مهرجان القاهرة السينمائي الدولي ، وحضور ورش عمل سينماالواقع الافتراضي.

قاموس الخبير الموسوعي الالكتروني الناطق، دار أطلس للنشر،الموقع الالكتروني :www.atlastic.com .

**المؤتمرات العلمية والفنية**

1- مؤتمر التوعية الأمنية ،تحت رعاية مركز التنوير المعرفي والأكاديمية العسكرية العليا بالتعاون مع جامعة نايف للعلوم الأمنية ، مناقشة بحث بعنوان:الإعلام الجديد:تأثيره ودوره في التوعية الأمنية، للـبروفيسور/بدرالدين أحمد إبراهيم محمد،مدير إدارة إنتاج الوسائط والبرامج الأكاديمية بجامعة السودان المفتوحة.

2- مؤتمر مطورى Oculus للواقع الافتراضى،مارك زوكربيرج، بقلم: مؤنس حواس 07 أكتوبر 2016م.

**المقالات العلمية والفنية**

1- مقال بعنوان "الاعلان في الصين بعد انضمامها الي منظمة التجارة العالمية"،بقلم / "تي بي سونغ

 Te Be song"\_ مدير فرع شركة "اوجيلفي وماثرOgelfy&Mather" في الصين

2- مقال بعنوان "المصلحة الوطنية: كيف تدير الدولة تفاعلاتها التعاونية والصراعية؟"،لـ"رضوى عمار"- باحثة دكتوراه فى العلاقات الدولية والتنظيم الدولى بكلية الاقتصاد والعلوم السياسية – جامعة القاهرة

3- مقال بعنوان ثلاثون عاما ً على العلاقات الأمريكية – الصينية، تحت بند رؤى عالمية، بقلم د. السيد أمين شلبي "في يناير من هذا العام كان قد مضى ثلاثون عاما على تأسيس علاقات دبلوماسية كاملة بين الصين و الولايات المتحدة والتي تم الإعلان عنها في يناير 1979 ، وجاء ذلك بعد عملية التحول الكبرى التي احدثتها زيارة الرئيس الامريكي نيكسون و مستشاره للأمن القومي هنري كيسينجر لبكين في فبراير عام 1973م .

**المجلات الالكترونية**

1- مقال بعنوان تاريخ وتطور الفيلم الملون في السينما - بقلم : محمود الزواوي ،مجلة الرأي الالكترونية الصادرة عن جامعة الشرق الأوسط،رئيس التحرير: طارق المومني،عدد الاثنين 2005-09-12 .الموقع الالكتروني: http://www.alrai.com/article/120434.html، بتاريخ ٢١/١/٢٠١٦م.

2- مجلة الصين اليوم الالكترونية 21 أغسطس 2002

3- جريدة التحرير أونلاين يتاريخ 7/4/2017 ، http://www.tahrirnews.com/posts/

http://www.الأسبوع.com/mt~21811244- مجلة الاسبوع أونلاين بتاريخ 28/3/2017م،

5- صحيفة روزاليوسف أونلاين بتاريخ 7/4/2017 م: http://www.rosaeveryday.com/news/132728/%D8%A3%D9%81%

6- مجلة اليوم السابع أونلاين http://www.youm7.com/story/2016/10/7

* **المواقع الالكترونية**
1. <http://xash.me/animations-cartoons-history/>
2. <http://www.gemyhood.com/2010/11/blog-post_11.html>
3. <https://www.facebook.com/turath.masry/posts/572967289381575>
4. <http://www.echoroukonline.com/ara/articles/504012.html>م بتاريخ2016/11/09
5. [http://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&langpair=en%7Car&u=http://www.china.org.cn/](http://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&langpair=en%7Car&u=http://www.china.org.cn/english/2003/Aug/72789.htm)
6. <https://www.doraraliraq.net/threads/604668%D8%A7%D9%88%D9%84%D9%88%D8%A7>
7. <http://www.ahram.org.eg/Archive/2001/4/13/ARTS6.HTM> بتاريخ 15 ابريل2017 م
8. <http://www.tahrirnews.com/posts/314612/>
9. [http://www.tahrirnews.com/posts/314612/%D8%AD%D8%B1%D8%](http://www.tahrirnews.com/posts/314612/%D8%AD%D8%B1%D8%A8%2B%D8%A3%EF%BF%BD%25) جريدة التحرير أونلاين يتاريخ 7/4/2017م،
10. http://www.الأسبوع.com/mt~218112 مجلة الاسبوع أونلاين بتاريخ 28/3/2017م،

http://www.rosaeveryday.com/news/132728/%D8%A3%D9%81%

1. صحيفة روزاليوسف أونلاين بتاريخ 7/4/2017 م:
2. <http://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&langpair=en|ar&u=http://globalvoicesonline.org/2007/08/29/>

<http://www.chinapictorial.com.cn/al/se/txt/2009-01/04/content_173017_2.htm>

1. <http://www.alsayra.com/vb/showthread.php?t=326075>
2. http://arabic.cri.cn/173/2006/12/29/41@69003.htm
3. [http://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&langpair=en%7Car&u=http://www.muramasaindustries.com/](http://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&langpair=en%7Car&u=http://www.muramasaindustries.com/punditry/animation/chineseanimation/chineseanimation.html)
4. <imgsrc="http://ad.doubleclick.net/5185/ad/Time\_Out\_New\_York/movies
5. <https://www.google.com.eg/search?newwindow=1&safe=active&q=%D8%A3%D9>
6. http://rebloggy.com/post/mine-atla-avatar-the-last-airbender-text-posts-i-cant- بتاريخ 19 يوليو 2016م،
7. < img src="//en.wikipedia.org/wiki/Special:CentralAutoLogin/start?type=1x1" alt="" title="" width="1"
8. http://www.sasapost.com/movies-about-making-movies/
9. <http://vb.movizland.com/t26568>
10. http://www.saidacity.net/news/187392/%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%A4%D9%88%D8%B3 المصدر: سكاي نيوز عربية بتاريخ 26/4/2017م

[https://www.google.com.eg/search?newwindow=1&safe=active&q=%D8%A3%D9%81%D8%A7%D8%](https://www.google.com.eg/search?newwindow=1&safe=active&q=%D8%A3%D9%81%D8%A7%D8%AA%D8)

1. http://www.echoroukonline.com/ara/articles/504012.htmlبتاريخ

2016/11/09

1. http://www.hmst.net/vb/showthread.php?p=1708022

www.blender.org

http://www.blender.org

1. http://streamin.to/embed-mt2zbnidym9j.html
2. data="movie.SWF"<objecttype="application/x-shockwave-flash"width="500"
3. https://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/CrazyTalk
4. http://www.autodesk.com/3dsmax بتاريخ (يوليو 2008)
5. < img src="//ar.wikipedia.org/wiki/Special:CentralAutoLogin/start?type=1x1" alt="" title="" width="1"
6. https://translate.google.com.eg/translate?hl=ar&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Reallusion
7. http://jolenelzlmimi.blogspot.com/2010/08/avatar-last-airbender.html،بتاريخ: 19 يونيو 2016
8. <http://www.daz3d.com/tutorials>

http://www.maxforums.net/archive/index.php/t-235060.html [بتاريخ](http://www.maxforums.net/archive/index.php/t-235060.html%D8%A8%D8%AA%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%AE): نوفمبر / 2015م

1. <http://www.reallusion.com/reallusiontv/youtubega.aspx?url=//www.youtube.com/e>
2. <http://forum.egypt.com/arforum/.html>
3. <http://azaiim.blogspot.com.eg/2013/07/10.html#.V0ycqRGIrIU>
4. <http://azaiim.blogspot.com.eg/2013/07/10.html#.V0ycqRGIrIU>
5. http://jolenelzlmimi.blogspot.com/2010/08/avatar-last-airbender.htmlبتاريخ: 19 يونيو2016
6. http:// www.holographer.com
7. <https://www.theguardian.com/film/2011/may/31/china-cartoon-hollywood>
8. http://images.google.com.eg/imgres?imgurl=http://www.mbc.net/
9. <https://www.theguardian.com/film/2011/may/31/china-cartoon-hollywood>
10. [http://www.elcinema.com/press/678927847م/](http://www.elcinema.com/press/678927847%D9%85/)بتاريخ14 يوليو2012
11. <https://www.theguardian.com/film/2011/may/31/china-cartoon-hollywood>
12. <http://www.kidzcoolit.com/reviews/legend-of-kung-fu-rabbit.php>

**The expressing of the Contemporary Political Reality**

 **in the Animation Film via Multimedia**

**(An Analytical study)**

**This thesis entitled: The Expressing of the Contemporary Political Reality in The Animation Film Via Multimedia (an Analytical Study) Divided into three Chapters:**

**First Chapter: "The Beginning and Developing of Animation Film as A Political Motivator of Contemporary Reality Strategy "**

This chapter contained a synopsis of animation film history as a political motivator of contemporary reality strategy, via the history of multimedia technology and innovation, and also the political situation of the pioneers of animation, at America like: Walt Disney, at China like: Wan Laiming, and also at Egypt like Ali Mohib - the father of the Egyptian animation-. Also, the political changes and war ends matched with new innovation of multimedia and its technics were explored. The important historical period of both American history- the only recent super power- & Chinese one-the new super power of world- which was reflected in American, Chinese animation industry and also Egyptian animation specially at cinema as an important kind of multimedia at the new media like Webtoonz and other media was discussed.

**The second chapter: "The Effect of Multimedia on Animation Film as its Ideas and Article Form**

 **This chapter included:** **Two researches,** **the first research was** **about** **the effect of multimedia on animation film in relation to its ideas to Express about the national identity, culture and industry**, which discussed the philosophical ideas of animation films**.** The styles, features and prosperities of animation films were also investigated.

**The second** **research was about**: " **The Effect of Multimedia on Animation Film and its Article Shape.** This chapter studied the treatment of animation film before and after production, like: design (Computer Graphic (CGI), Animation (its Shape, its timing, its kind like: key framing, motion capture, simulation), editing (techniques like Chroma Key), display (2d & 3d & Vr & Ar & Hologram), and interactive technology of multimedia like touch screen, at videogames, and at every branch divided into 3 parts: software & hardware and application. It was sorted according to its subjects and techniques (2d) & (3d). Also, it concentrated on the history of new media & future media like (Vr & Ar reality), (Holograph & Hologram), (Phonograph & Phonogram), haptoclone, and tangible media.

**The third chapter: "Analyzed Important Local & Universal Political Animation Films and its Effects on Contemporary Reality and Near Future "**

 This Chapter critized, and analyzed three films that were Chosen very carefully. The first film was the Egyptian animation video clip called "The New Year Olla lla", the second film was the 3d Chinese animation film “Legendof a Rabbit: The Martial of Fire兔侠之青黎传说", the third was Fiction Science Film (Sci-Fi) "IRobot" which its making, its stages into different techniques of cinema, 3d computer graphic (CGI) & computer animation (like: motion capture.) and editing technics like (Chroma.) were studied at the background and character such as Sony –the unique robot of Ns5-, and other robots of Ns4,Ns5.

 It was a study about the theories counter, the formal counter, and the rhythm of time, as well as the concept of composition, its kinds, and dramatic concept of studies and analyses of the film from three laws of robot. Finally, the study concentrated on the direction and production of the film and so on.

**In addition, this chapter contained the practical experiment of the researcher:**

This Played a great role in renewing the movement of the Egyptian experimental film, by the treatment of computer graphic animation techniques as treating the computer animation software. The experiment also described what the researcher called multi editing for several advice like Cinema, Tv, Web, IPhone, I Pad, innovation for 3d & Vr glasses, 3d Hologram projector with different shapes, mini cinema, and multi display screen to enrich the experiment.

 **Finally, this thesis then ended by exploring some of the research's results & recommendations, introducing experiments in which other researchers could carry out this in Egypt.**