توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للاطفال في المرحلة العمرية (من٦ الي ١٢سنة)

ياسمين احمد محمود الكحكي

استاذ الملابس والنسيج المساعد – بقسم الاقتصاد المنزلي – كلية التربية النوعية

جامعة اسيوط

المقدمة والمشكلة البحثية :-

أصبحت أفلام الرسوم المتحركة تخاطب عقول المشاهدين بمختلف اعمارهم وتحرك مشاعرهم في اتجاهات معينة ليندمجوا مع العمل الدرامي وذلك للوصول الي تحقيق الاهداف المرجوة من تصميمها داخل العمل الفني (القصة) واحداث الاثر المطلوب علي المشاهد وخاصة ان افلام الرسوم المتحركة لم تعد مقصورة علي الصغار فقط .(حسام النحاس واخرون –٢٠١٨م)

فتطور التكنولوجيا المستخدمة في صناعة الافلام بالاضافة الي تطور اساليب الكتابة واعداد السيناريو والابداع فيه جعل منها اثر هائل وكبير تتركة ورائها مما ادي الي ان يتعلق بها كثيرا من الافراد علي اختلاف اعمارهم بهذة النوعية من الافلام .

لذا قامت الباحثة بدراسة تاثير الرسوم المتحركة علي ثقافة الطفل وربطها بمجال الملابس والنسيج من خلال اعداد فيلم خاص ببعض المفاهيم والمعارف الخاصة بالملابس والنسيج تحت مسمي " **عالم قماش**" لنشره علي شبكة الانترنت بعد التحكيم من قبل المتخصصين في مجال الملابس والنسيج وكذلك المتخصصين في مجال الحاسب الالي والوسائط المتعددة.

ويمكن صياغة المشكلة البحثية في الاجابة علي التساؤلات الاتية :-

١- ما مدي امكانية اعداد فيلم للرسوم المتحركة و صياغة سيناريو لبعض المفاهيم و المعارف الخاصة بمجال الملابس والنسيج بطريقة مبسطة لجذب انتباة الاطفال كاحد الاساليب التعبيرية المتاحة في مجال الرسوم المتحركة ؟

٢- مدي امكانية استخدام تقنيات الرسوم المتحركة و تصميم الشخصيات المؤثرة لربطها بمجال الملابس والنسيج وصياغتها صياغة فنية مبتكرة تتماشي مع احتياجات الطفل (٦ الي ١٢ سنة)؟

هدف البحث :-

١- دراسة اهمية افلام الرسوم المتحركة ودورها في توصيل ثقافة معينة كالثقافة الملبسية وذلك من خلال تقديم سيناريوجذاب يحتوي علي مفاهيم ومعارف خاصة بمجال الملابس والنسيج .

٢- اعداد فيلم باستخدام الرسوم المتحركة من خلال تطويع البرامج الرقمية لربطها بمجال الملابس والنسيج .

٣- تحديد اثر عرض الفيلم المقترح علي تنمية بعض المعارف والمفاهيم الخاصة بمجال الملابس والنسيج

أهمية البحث:-

١- تقديم رؤية ابداعية مبتكرة في مجال الملابس والنسيج من خلال الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة المستخدمة في صناعة الافلام المتحركة كوسيلة جذب لدي الاطفال

٢- الاهتمام بتثقيف فئة من المجتمع وهي الاطفال في احد المجالات الثقافية الهامة وهي الملابس والنسيج

منهج البحث :-

- **منهج وصفى:** من خلال توصيف الفيلم المقترح والادوات البحثية
- **منهج شبة تجريبي :** من خلال تطبيق انتاج فيلم متحرك وربطة بمجال الملابس والنسيج لتثقيف الاطفال وتحقيق اهداف البحث

حدود البحث:-

مكانية: مصر والعالم العربي عبر شبكة الإنترنت

زمانية : خلال عام٢٠١٨ م

بشرية : وتشمل:-

- خبراء في مجال الحاسب الالي والوسائط المتعددة وعددهم (٩)
- خبراء في مجال الملابس والنسيج وعددهم (١٣) لتحكيم وتقييم الفيلم المقترح والمحتوي العلمي ومناسبتة للفئة العمرية (الاطفال من ٦ الي ١٢ عام)

ادوات البحث:-

١- استمارة تقييم لمحتوي الفيلم المقترح وهدفها معرفة آراء السادة المتخصصين بمجال الملابس والنسيج في المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح كذلك معرفة آراء السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي والوسائط المتعددة في التقنيات الفنيةالمستخدمة فى اعداد الفيلم المقترح
احتوت الاستمارة علي محورين كل محور احتوي علي (٨) ثمان بنود بميزان تقدير خماسي وتم التحقق من الصدق والثبات من خلال (١١) محكم

٢- البرامج المستخدمة:-

- برنامج Adobe Photoshop وتم استخدامة لرسم الشخصيات داخل الفيلم
- برنامج Adobe illustrator وتم استخدامة في تصميم الخلفيات وعمل cut out للشخصيات
- برنامج Toom boom تم استخدامة في تحريك الشخصيات داخل الفيلم
- برنامج (Sound booth) لعمل هندسة الصوت وضبط المؤثرات الصوتية
- برنامج Adobe After Effect وتم استخدامه في تنفيذ المقدمة وتتر نهاية الفيلم
- برنامج Adobe Premiere وتم استخدامة لعمل المونتاج وضبط الصوت مع الصور المجمعة واخراج الفيلم

فروض البحث :-

١- الفيلم المقترح يحتوي علي سيناريو جذاب لبعض المفاهيم والمعارف الخاصة بمجال الملابس والنسيج ذو تأثير فعال على الطفل فى المراحل العمرية المتقدمة ٦ : ١٢ سنة.
٢- الفيلم المقترح يساهم في ربط تقنيات الرسوم المتحركة بمجال الملابس والنسيج بشكل تقنى وفني جذاب يتماشي مع احتياجات الطفل في المرحلة العمرية المتقدمة (٦ الي ١٢سنة).

مصطلح البحث :-

١- توظيف :-

تطويع واستخدام الاشياء بصور مختلفة وانماط مختلفة لنفس الشئ (المعجم اللغوي)

٢- الرسوم المتحركة :-

تعرف الرسوم المتحركة في المعاجم والموسوعات ومنها موسوعة السينما علي انها تقنية سينمائية تسمح بأنشاء شخصيات وعالم خيالي فهي تعد أحد أنواع التحريك السينمائي الذي يعتمد علي مبدأ بث الحياة في الرسوم والمنحوتات والصور والدمي وذلك بفضل تعاقب عدد من الصور المتتالية لبعض الاشكال او عن طريق عدد من الرسوم التي تمثل المراحل المتعاقبة للحركة معتمدة علي مبدا التسجيل صورة بصورة (ناريمان شلالي – ٢٠١٧ م)

٣- الثقافة الملبسية :-

تعني طريقة كل شخص في اختيار نوع الملابس التي يفضلها وتتناسب مع شخصيتة واحتياجاتة ومعرفة اساسيات الاختيار من حيث الاختيار السليم للخامة والالوان المناسبة وطرق العناية بالقطع الملبسية المختلفة (تعريف اجرائي للباحثة)

أولاً : الإطار النظري :-

١- الرسوم المتحركة ومصمم الملابس :-

قام رواد مجال الرسوم المتحركة الاوائل بتطبيع العلاقة بين الفن التشكيلي وفن السينما لافراز ميدان جديد هو فن الرسوم المتحركة وهو ميدان سحري تتحدي فيه عوامل كثيرة منها البيئي والسيكولوجي لخلق افاق مفتوحة امام الدهشة والايحاء وهو فن جمالي له لغته الخاصة والتي اسبابها الصورة سواء كانت صامته او ناطقة تلك الصورة التي تستمد روحها من الحركة حيث اصبحت الرسوم المتحركة وسيلة جديدة ومتجددة للمبدعين والمفكرين تسهل بث افكارهم من خلالها فاختلف التالي مدارسها وتقنيتها واشكالها التعبيرية بناءا علي القيم الابداعية المتقدمة فيها ومن هنا يعتبر فن الرسوم المتحركة من الفنون الخطيرة التاثير لانه يعطي الفنان او المصمم امكانات غير محددة تتيح له فرصة الانطلاق بخيال المشاهدين لعوالم مختلفة يجسد منها وفيها عناصر العمل الفني لتحقيق البعد الدرامي للقصة ولذلك تكمن قوة الرسوم المتميزة ومن ثم يندمجوا مع العمل الدرامي عناصره ويقنعوا بها ويتحمسوا لها

١-١ عناصر فيلم الرسوم المتحركة التي توثر في تحقيق البعد الدرامي :-

يتكون فيلم الرسوم المتحركة من عدة عناصر هامة حينما تتكامل جوانبها تساعد في انجاحه وحينما تتناقص يفشل العمل وهذه العناصر هي : الشخصية ، الخلفيات ، الملابس ، اللون ، الاضاءاة ، الصوت ، الاخراج وغيرها ..... لذا يجب علي من يقومون بهذا العمل ان يكونوا فريقا متفاهما مكملا لبعضه كلا في تخصصه لتقديم فكرته في افضل صورة فنية وتقنية بهدف احداث الاثر المطلوب علي المشاهد لذلك فان الاعداد الجيد لفيلم الرسوم المتحركة من اهم الخطوات الرئيسية التي يعتمد عليها في

العمل الفني السينمائي ومن ثم بث الحياة وجعل الخيال صفة واقعية وهذا ما حاول البحث إدراكه فى إنتاج الفيلم المقترح .

١-٢ العلاقة بين الملابس والشخصية في افلام الرسوم المتحركة:-

الشخصية هي احدي جوانب الهامة في العمل الدرامي عموما والرسوم المتحركة بصفة خاصة فهي تعتبر من اكثر مكونات القصة الدرامية حيوية وتحتل مكانة هامة باعتبارها هي التي تصنع الاحداث وتجسد الفكرة والقصة في أفلام الرسوم المتحركة لذلك علي مصمم الرسوم المتحركة أن يرسم شخصياته بعناية وان تكون متصاعدة مع الاحداث الدرامية في اغلب الاحيان تعتمد شخصية الرسوم المتحركة علي عنصر المبالغة والذى يعد من اجمل سمات الرسوم المتحركة التي يضفي عليها جو من الخيال والروح والخروج عن المالوف والطبيعي فبقدر اهمية التصميم الجيد للشخصية فان استخدام العناصر التشكلية للشخصيات لا يقل أهمية عن ذلك حيث تتبلور من خلالها الاتجاهات العريضة للشخصية كي تخدم اغراض العمل (حسين حلمي – ١٩٨٩ م)

فالملابس تختلف باختلاف الشخصية وموافقها الدرامية المتعددة خلال تطور الاحداث فهي تتميز دور الشخصية وتؤكد ملامحها كما يرتبط تصميم وشكل الملابس على بالتكوين الجسماني للشخصية فعلي مصمم الملابس ان يفهم تفاصيل جسم الشخصية الكرتونية وتصميم ما يبرز جمالها (آلاء محمد حسين – ٢٠١٢)

ومن هنا يتضح ان الملابس هي التعبير المكلف بصياغة صورة او شكل الشخصيات ودورها لتمثيل اشياء غائبة كانها ممثلة لشعور ومشاعر المشاهدين حيث ينطلق فن الملابس متاثرا بالطراز العام لاي عنصر من عناصر العمل الدرامي (القصة) حيث أنها من أحد الفنون التشكيلية التي تعكس الجوانب الجمالية وتشبع رغبة مصمم الملابس الابداعية نفسيا واجتماعيا ونفعيا في نفس الوقت

١-٣ دور مصمم الملابس في أفلام الرسوم المتحركة :-

ان تصميم الملابس في افلام الرسوم المتحركة جزء من رسالة الفيلم البصرية والتي تعبر عن الشخصية والبعد الدرامي للقصة ليست المسألة تجميلا وملابس فحسب بل تحليل للشخصيات الكرتونية والاندماج والغوص في أبعادها واعماقها الدرامية فالملابس تعد بمثابة الضوء الذي يكشف ملامح الشخصية

ومكنونها بعد دراسة شاملة للحقبة الزمنية والمكانية والتاريخية التي تدور فيها احداث العمل الفني وطبيعية دراسة الشخصيات الفنية (خالد عبد الرازق عبد التواب – ٢٠١٩)

- **الشروط التي يجب توافرها في من يهتم بالازياء ويختص بالملابس في أفلام الرسوم المتحركة:-**

١- ان يكون دراسا للطرز التاريخية والملبسية فكل فيلم من افلام الرسوم المتحركة يحمل أسلوب (استايل) خاص به ولكل عمل اسلوب يرفضه الموضوع الدرامي والزمان والمكان
٢- ان يتمتع بالموهبة والابداع والحث المرهف والذوق السليم والاحساس العال بالجمال تجاه اللون والخامة والاكسسوارات والهيكل العام حتي يكون قادرا من خلال تصميماته علي إبراز معالم الشخصية الكرتونية
٣- أن يعمل في تعاون تام مع المخرج ومصمم الرسوم المتحركة ومصمم المناظر ومصمم الاضاءة حتي تكون الملابس منسجمة مع كافة عناصر الفيلم وخاصة ان الدراما في افلام الرسوم المتحركة لا تتحقق بملابس الشخصيات فقط وانما بتجانسها وتكاملها مع تصميم الشخصية وباقي العناصر.
٤- يجب ان يبرز تأثير الاسلوب العصري حتي في تصميم الملابس التاريخية آي أنه يعرف الماضي جيدا ولكنه يدخل عليه تعديلات من الحاضر حتي يلائم ذوق العصر

فالملابس تدخل ضمن المقومات البنائية للقصة وتوظف لخدمة البعد الدرامي فهي تصور الشخصية واتجاهاتها علي نحو درامي فتعمل علي جذب انتباه المشاهد وتساعده علي ادراك العصر والحقبة الزمنية التي تدور فيه احداث الفيلم خاصة واذا كان فيلم الرسوم المتحركة تاريخيا حينها يلتزم تصميم الملابس بفترة تاريخية محددة ويحاكي أسلوبها بدقة ، كما انها تحدد جنسية الشخصيات الكرتونية افريقية هندية وغيرها وكذلك عمرها طفل ، شاب ، رجل عجوز وكذلك تشير الي المستوي الاجتماعي والاقتصادي لهم وكذلك تميز بين مختلف المهن (طبيب ، طباخ ، شرطي).

٢-١ التعبير اللوني للملابس في افلام الرسوم المتحركة :-

ان اختيار ألوان الملابس وتجانسها مع بعضها البعض فان له اصوله وقواعده ويعتمد الي حد كبير علي الخيال الخصب لمصمم الملابس وخبرته وقدرته علي التعامل مع الألوان ومدي تذوقه لفعاليتها التشكيلة وكيفية استخدام الوان بشكل مؤثر انفعالي ، رمزي ، درامي في بناء أو تحقيق فكرته التصميمة للملابس

التي تلاءم مع الرؤية البصرية والدرامية والشخصيات الكرتونية في افلام الرسوم المتحركة وخاصة ان التعبير اللوني يقوم علي تداعي المعاني والخواطر والافكار فكل لون من الالوان الكرتونية مرتبط بمفاهيم معينة ويملك دلالات نفسية خاصة تعكس حالة الشخصية (ايناس عبدالله – ٢٠١٩)

ونظراً لان الألوان تعد عنصر جذب فعال اذا ما تم توظفيها بشكل صحيح لفت الانتباه المشاهد خاصة أن قيمة اللون لا تكمن في التطابق الواقعي للون الطبيعي وإنما تكمن قيمته في التعبير الفني والرؤية الدرامية التي يوصلها هذا اللون .

٢-٢ مدلول خامات الملابس وملامسها في أفلام الرسوم المتحركة :-

اصبحت الخامة أداة تعبير وتعدت الخامة حدودها ومكوناتها الجزئية كشكل للدلالة إلي مايعنيه الشئ ويتضمنه من قصد وفكرة فالخامة يمكن أن تكون عنصراً معبراً من خلال صفاتها وخصائصها التي يستطيع مصمم الملابس التعبير من خلالها وخاصة أن كل خامة تتحدث بلغة خاصة عن نفسها فهي الوسيط التي يحمل في ثناياه مفاتيح لاحصر لها تساعد علي اظهار الشكل بصورة أوقع (محمد كرم كمال – ٢٠١٨)

ونظرا ان ملمس خامة الاقمشة يحتل مكانة خاصة كعنصر من عناصر تصميم الملابس ، كما يعد من العوامل المهمة التي تلعب دورا هاماً وكبير في التعريف بالخامة وتحديد شخصية المرتدي لتلك الملابس لذي يجب علي مصمم الملابس ان يهتم بالملمس حيث يقوم مصمم الملابس بالاستعانة بالخامات الطبيعية كمرجع اساسي اثناء تصميم ملابس الشخصيات الكرتونية في العمل الفني الدرامي فيجب ادارك الخامة ودراستها بشكل دقيق وذلك لان لكل خامة خواص من وزن وحجم وسمك وشكل وامتصاص للضوء أوعكسه تعطي انطباعات زائفة تغير حجم الجسم الظاهر للشخصية الكرتونية المرتدية لها فيبدوا نحيفاً أوممتلئ أي أن الاختيار الذكي لأنواع الاقمشة المستخدمة في الملابس يساعد علي ايجاد ايهامات جسمانية تدعم البعد الدرامي للشخصية.

الرسوم المتحركة كوسيلة اتصال :-

تمتلك افلام التحريك إمكانيات هائلة يمكن توظفيها لأغراض تعليمية في السينما والتلفزيون وذلك لان طبيعية هذه النوعية من الأفلام تعطي الفرصة لصانع الفيلم لتقديم افكار ومفاهيم مجردة في قالب ملموس وهناك العديد من الوظائف الاخري التي يجب ان تؤديها الرسوم المتحركة في نفس الاتجاه ومنها تبسيط الحقائق وإعادة تقديم الحقب الزمنية الماضية علي الشاشة وعدد كبير من الوظائف ومنها :-

١- الكشف عن القوي غير المرئية في الطبيعة
٢- وصف العمليات الحيوية
٣- تبسيط العلوم

وهذا ما حاول البحث ادراكه في مدي اهمية الرسوم المتحركة كوسيلة لتنمية مفاهيم ومعلومات عن الملابس والنسيج وخاصة لدي طفل المراحل العمرية الاولي من سن ٦ الي ١٢ سنة

٤- مفارقة المواقع
٥- القدرة علي خلق تعميمات واسقاطات
٦- اعادة بناء الماضي
٧- تقديم مفاتيح بصرية

- **الرسوم المتحركة وأثرها علي تثقيف الاطفال :-**

يلعب الاعلام دورا هاما في صياغة الافراد والمجتمعات ذلك انه اصبح أداة التوجيه الأولي التي تراجع امامها دور الاسرة وتقلص دونها دور المدرسة فاصبحت الاسرة والمدرسة في قبضة الاعلام يتحكم فيها ويوجها للادوار ورسما للمسار.

ولما كان التلفاز يقدم المادة المرئية والمسموعة والمقروءة معا كان اكثر وسائل الاعلام إنتشاراً واعظمها تأثيراً ولما كانت الطفولة ناشدة للهو والترفيه قابلة للانقياد والتوجيه وأصبح التلفاز بديلا مؤنساً عن والدين مشغولين فاصبحت مشاهدة التلفاز تأتي اهم النشاطات في حياة الطفل بعد النوم من هنا كان لابد من دراسة أثر الرسوم المتحركة (افلام الكرتون) علي الاطفال لانها لاتأتي فقط من كونها تشكل النسبة الأعلي لما يشاهدونه بل تأتي كذلك لشدة حرصهم علي متابعتها ولزيادة ولعهم بتقليد ابطالها .

ومن هنا تعمل الرسوم المتحركة عملها في تلقين الطفل اكبر ما يمكن من المعلومات فالطفل يأخذ ويتعلم ويتفاعل بسرعة هائلة فحصيلة ما يتلقنه الطفل من معلومات خلال السنين الاولي أي بعد الفطام حتي سن البلوغ أي حتي عمر الرابعة عشر تفوق كل ما يتلقاه بعد ذلك من علم ومعرفة بقية عمره مهما امتد عشرات السنين واذا وضعنا هذا في الحسبان فلا عجب ان يعتبر كثير من علماء الاجتماع تجارب الطفولة محددا أساسيا من محددات السلوك البشري

- **اولا : ايجابيات مشاهدة الرسوم المتحركة :-**

ان مشاهدة الرسوم المتحركة تقيد الطفل في جوانب عديدة اهمها انها :-

١- تنمي خيال الطفل وتغذي قدراته اذا تنتقل به الي عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال

٢- تزود الطفل بمعلومات ثقافية مفيدة منتقاة وتسارع بالعملية التعلمية وهذا ما يحاول البحث العلم الحالي تناوله

ثانيا : سلبيات مشاهدة الرسوم المتحركة :-

لكل شي وجهان لهذا فان للرسوم المتحركة وجه أخر فكما له ايجابيات فله سلبيات ومن هذه السلبيات :

١- التلقي لا المشاركة ذلك ان التلفاز يجعل الطفل يفضل مشاهدة الاحداث والاعمال المشاركة فيها

٢- اعاقة النمو المعرفي الطبيعي

٣- الاضرار بالصحة لان الجلوس لفترات طويلة واستدامة النظر لشاشة التلفاز لها اضرارها علي جهاز الدواران

٤- تقليص درجة التفاعل بين افراد الاسرة

٥- ان كون الرسوم المتحركة موجهة للاطفال لم يمنع دعاة الباطل ان يستخدمها في بث افكارهم (حسام النحاس – ٢٠١٨م)

الاجراءت التطبيقية

اولا :- مرحلة اعداد فكرة الفيلم:-

تعتبر الفكرة هي اول مرحلة من مراحل اعداد فيلم الرسوم المتحركة وقد تكون الفكرة من ابداع شخص بشكل فردي او نتاج ورشة عمل لمجموعات من الافراد كما يجب ان تتميز فكرة الرسوم المتحركة بالخيال والمبالغة احيانا في الفعل ورد الفعل والذي يضفي عليها المتعة والاثارة عن غيرها من انواع الافلام الاخري

وجاءت فكرة البحث كالاتي :-

١- تجسيد التراكيب النسجية الاساسية (السادة – المبرد –الاطلس) لثلاث شخصيات كرتونية لتعبر عن صفات وخصائص كل نوع من انواع التراكيب النسجية

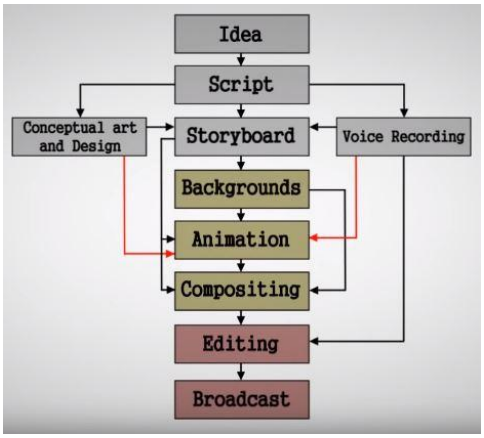
٢- تبسيط فكرة الالوان وكيفية اختيار الالوان المناسبة من خلال دائرة الالوان وكذلك المجاميع اللونية

٣- توضيح اساليب العناية المختلفة بكل خامة مثل تأثير درجة الحرارة –التبيض – الكي

وتم صياغة الفيلم الكرتوني واستضافة الثلاث شخصيات الرئيسية وهم :

- شخصية (ابو تيلة) ممثلا للنسيج السادة
- شخصية (جينزو) ممثلا للنسيج المبرد
- شخصية (نواعم) ممثلا للنسيج الاطلس وذلك داخل مدرسة لزيارة احد الفصول بعنوان" عالم قماش" لتعريف الطلاب بخصائصهم ومميزاتة وطرق العناية بة في اطار درامي جذاب لجذب وتشويق الاطفال ومحبي افلام الكرتون .

وتشمل مراحل اعداد الرسوم المتحركة:-



شكل (١) يوضح مراحل اعداد الرسوم المتحركة

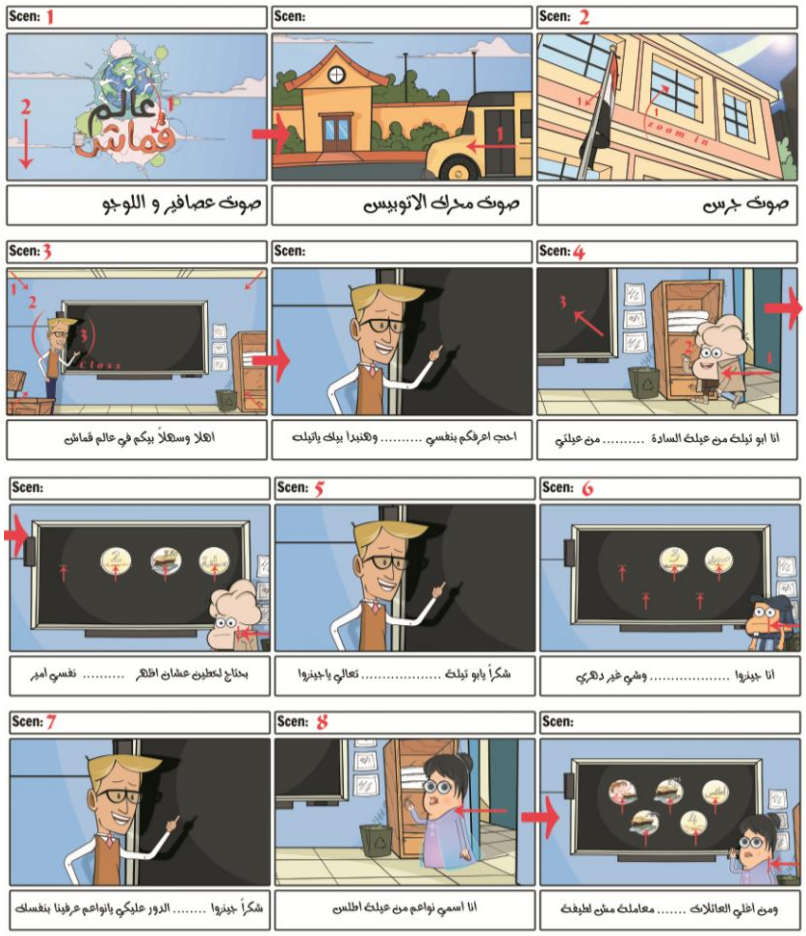
ثانيا :-

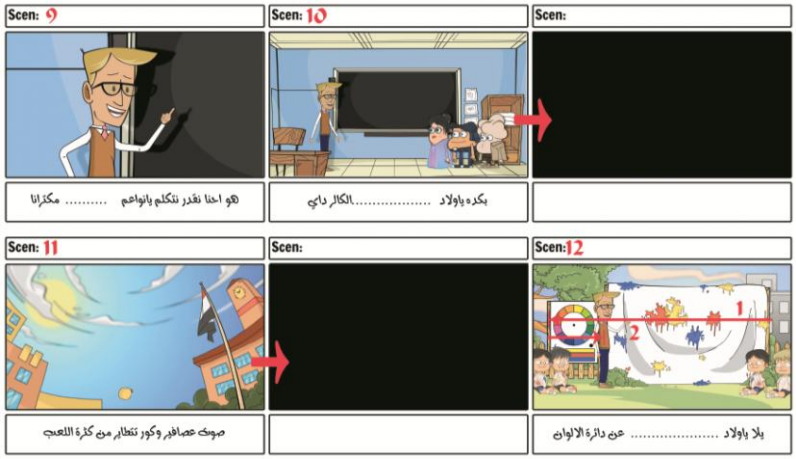
يتم يتحويل فكرة الفيلم الي صياغة نصية تحتوي علي ترتيب المشاهد وفقا للاحداث المتلاحقة يتم من خلالها وصف الحدث ومكان الحدث والتوقيت والحوار بين الشخصيات والموثرات الصوتية المصاحبة للمشاهد

ثالثا :-

يتم تحويل السيناريو المكتوب الي سيناريو مرسوم يحتوي علي مجموعة من اللوحات المتتابعة التي يتم فيها وضع تصور لحجم الخطة المناسب وزاوية الكاميرا ومكان الشخصيات في المشهد مع ذكر الموثرات الصوتية المصاحبة وحركة الكاميرا ان وجدت ويستخدم السيناريو المرسوم كدليل لفناني التحريك وباقي

افراد العمل لاتمام مراحل الفيلم المتعاقبة ومن هنا يبرز اهمية هذه المرحلة وجاءت في البحث الحالي كالاتي :-





رابعا : – التصميم الفني :–

تعتبر من المراحل المهمة في انتاج الافلام المتحركة حيث يتم فيها تحديد الأسلوب العام لتصميمم العمل بالكامل من حيث تصميم الشخصيات والخلفيات والألوان

١– مرحلة تصميم الشخصيات

وتأتي بناء علي وصف المؤلف ويترجمه المصمم الي شخصيات كرتونية ذات صفات شكلية ونفسية تميز كل شخصية عن الاخرى وجاءت فى البحث الحالي أربع شخصيات أساسية :–

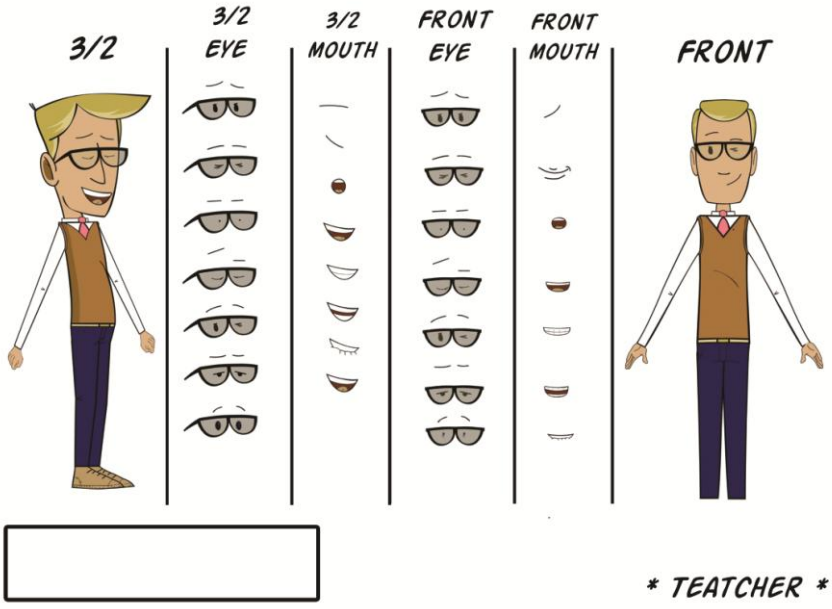
١– شخصية المعلم

٢– شخصية (ابو تيلة)

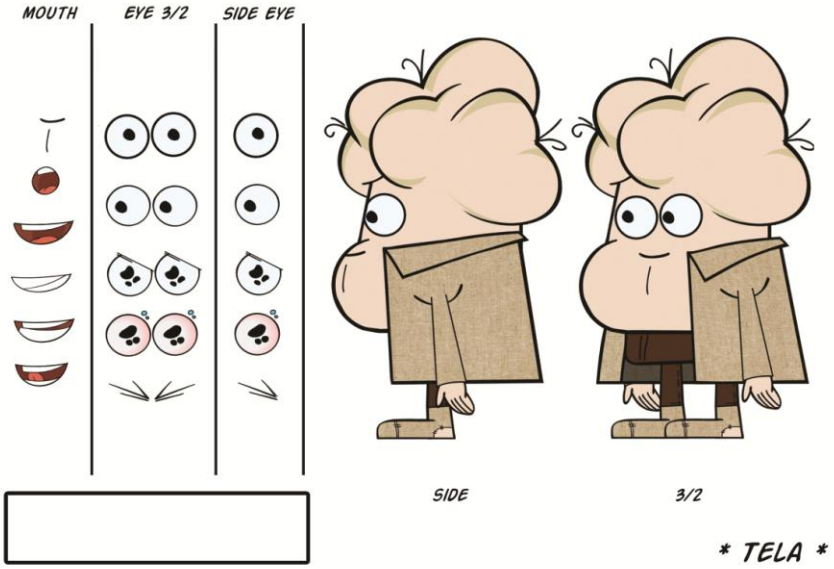
٣– شخصية (جينزو)

٤– شخصية نواعم

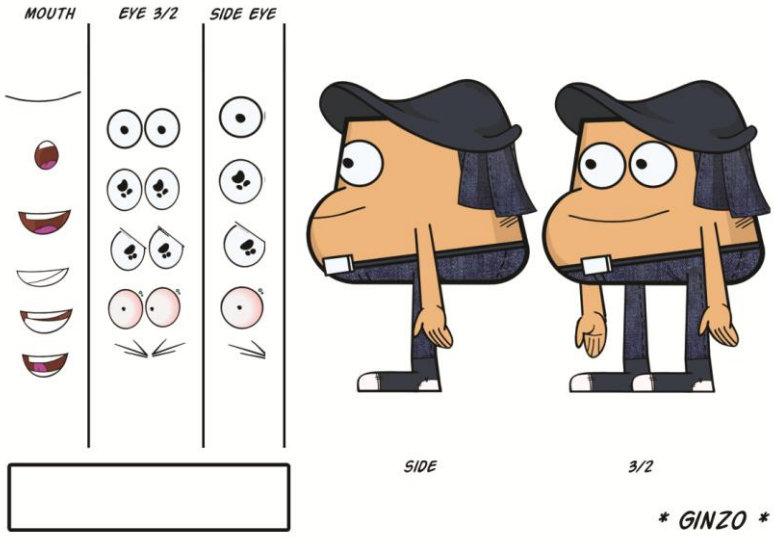
اولا: شخصية المعلم



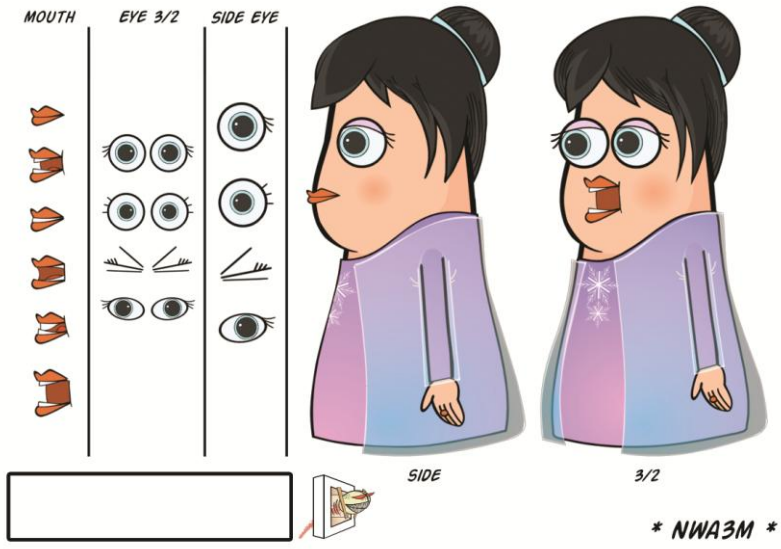
ثانيا: شخصية ابو تيلة (النسيج السادة)



ثالثا: شخصية جينزو (النسيج المبرد)



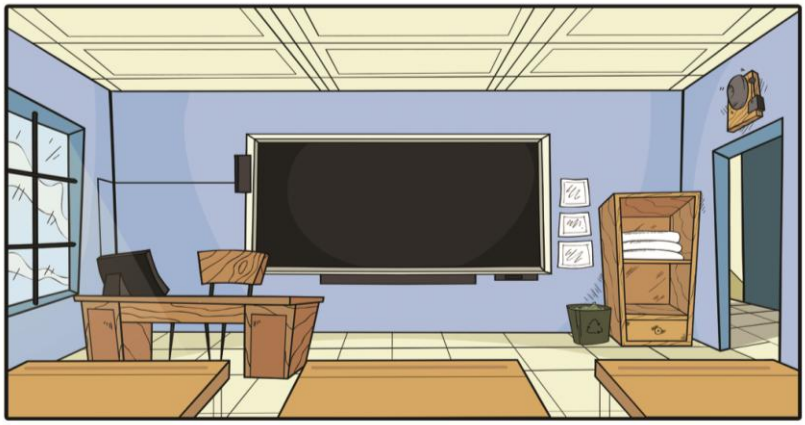
رابعا : شخصية نواعم (النسيج الاطلس)



٢- مرحلة تصميم الخلفيات :-

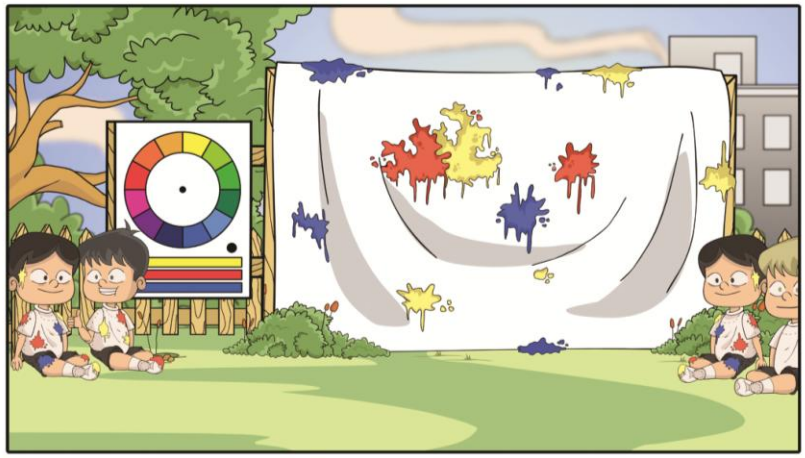
وتأتي بناء علي وصف المؤلف وتخيل المصمم للاماكن التي تدور فيها أحداث الفيلم سواء كانت مشاهد داخلية او مشاهد خارجية وفقا للسيناريو المرسوم في المراحل السابقة وجاءت داخل الفيلم خلفين كالاتي :

اولا: خلفية داخل الفصل



* CLASS ROOM *

ثانيا : الخلفية الخاصة بفناء المدرسة

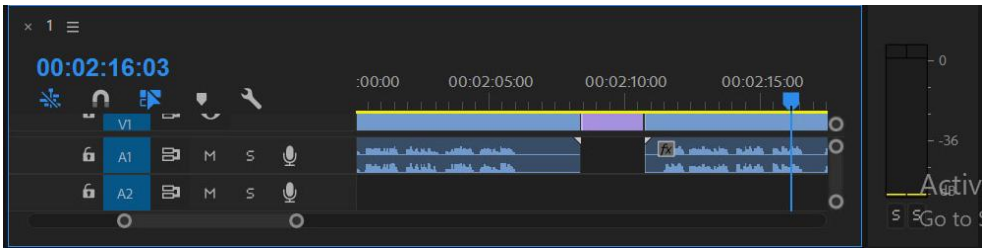


* THE SCHOOL GARDEN *

٣- مرحلة تصميم اللوجو (intro)

وجاء التصميم كالآتي :

٤- التسجيل الصوتي : (voice recording)



٥- التحريك : - (Animation)

تعتبر مرحلة التحريك من اصعب وأدق مراحل العمل حيث تعتمد علي المهارة وتقنية يتمتع بها فنان التحريك لكي يستطيع محاكاة الحركات الطبيعية واضافة جانب من المبالغة والخيال وهو ما يميز الحركة في افلام الرسوم عن مثيلاتها ومنها :

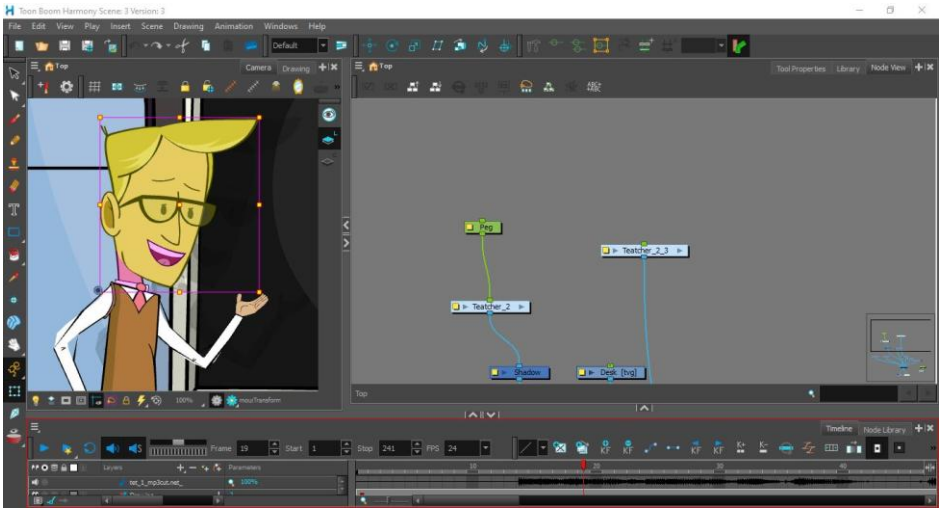
١- التحريك التقليدي (traditional animation)

٢- التحريك الرقمي (digital animation)

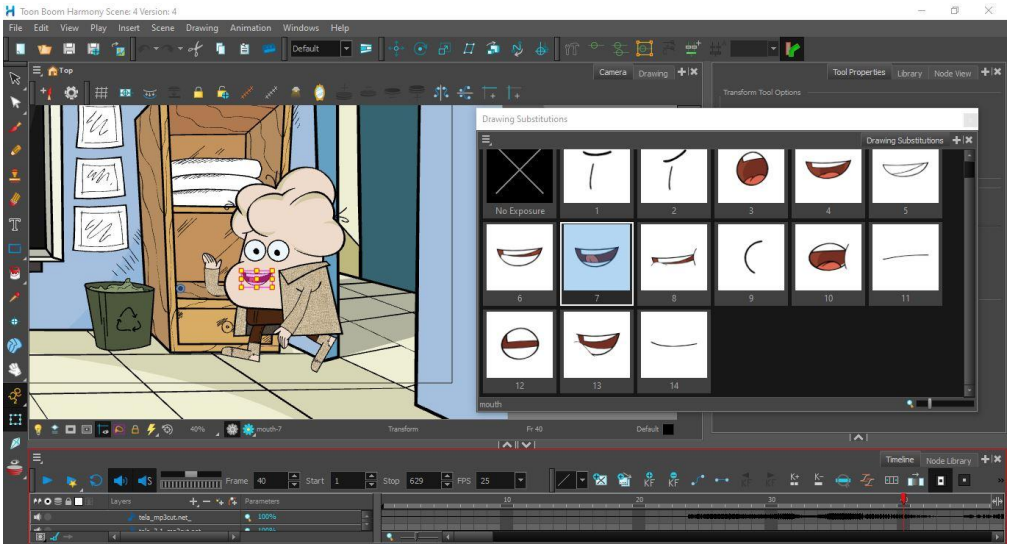
وهذا ما تم استخدامه في اعداد الفيلم الحالي والتي جاءت كالاتي :-

اولا: مرحلة تحريك اللوجو

ثانيا: مرحلة تحريك المدرس

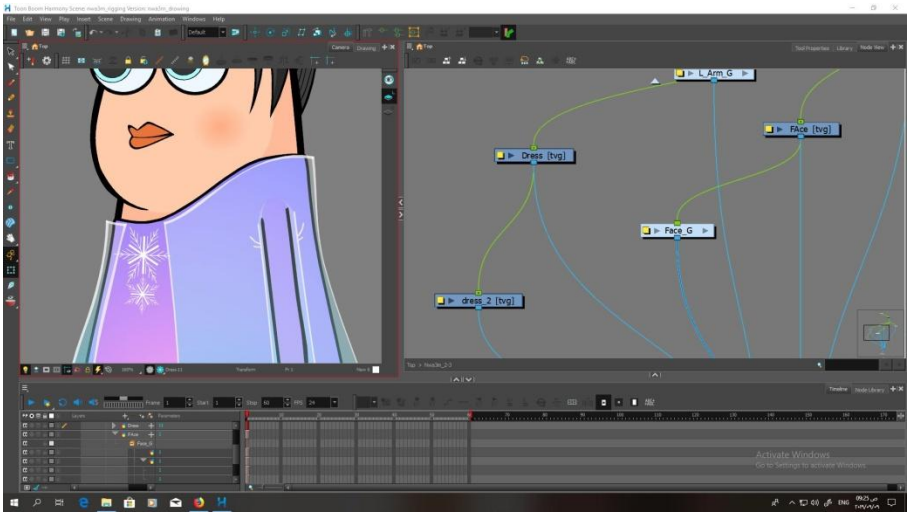


ثالثا:مرحلة تحريك ابوتيلة (النسيج السادة)



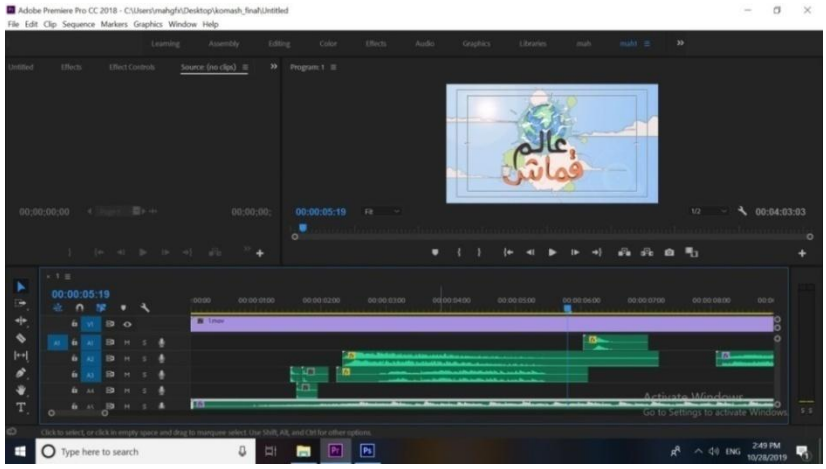
رابعا : مرحلة تحريك جينزو(النسيج المبرد)

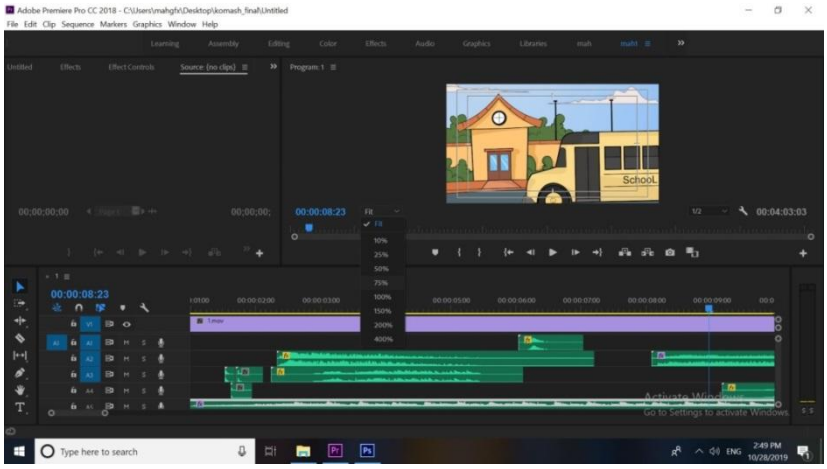
خامسا : مرحلة تحريك نواعم (النسيج الاطلس)

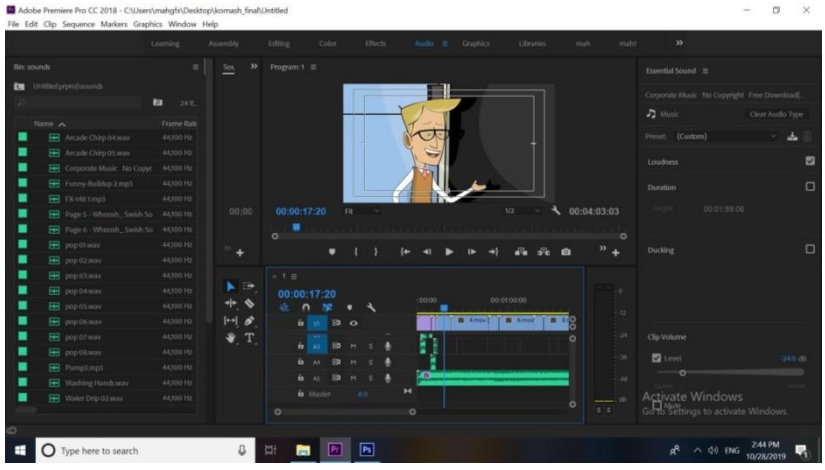


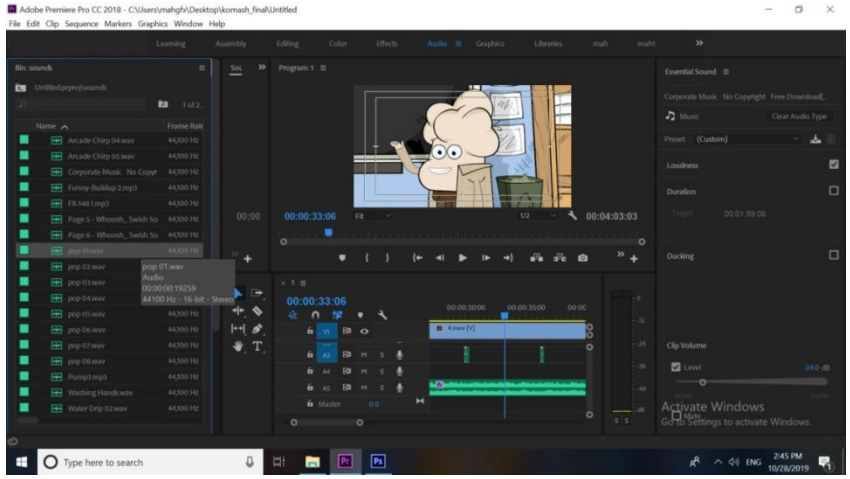
٦- المونتاج :-

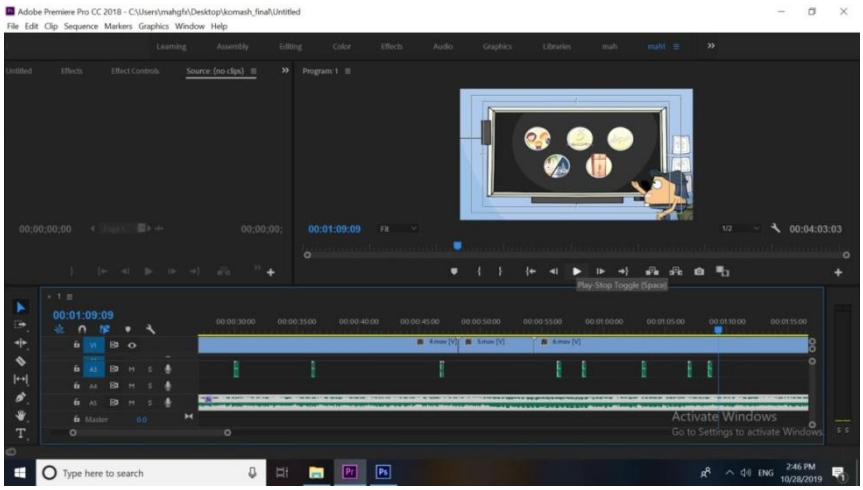
يتم في هذه المرحلة تجميع المشاهد وفقا للترتيب المسبق في السيناريو المكتوب والرسوم اضافة علي ذلك الاصوات والمؤثرات الصوتية واخراج العمل في شكل فيديو متكامل ليكون جاهز للعرض علي المشاهد والتي جاءت بالترتيب كالاتي

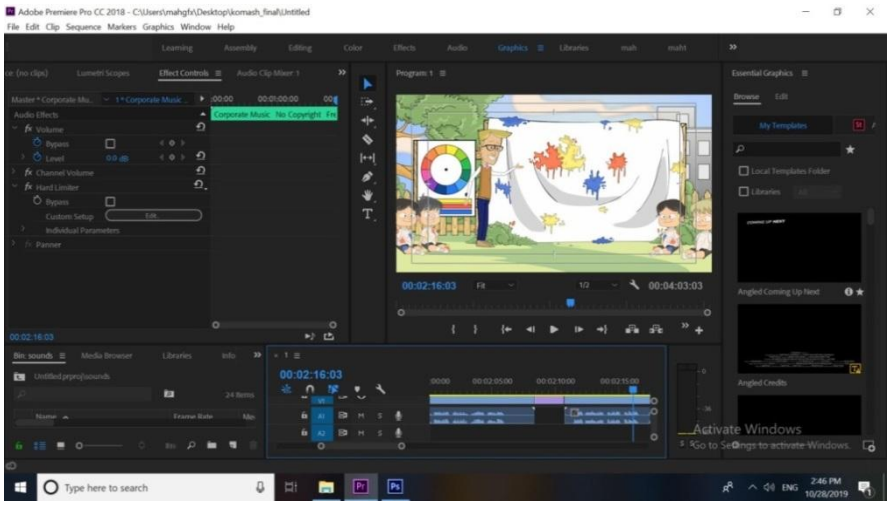

Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfv\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Source (no clips)
Program: 1
00:00:05:19
00:04:03:03
Type here to search
2:49 PM
10/28/2019


Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfv\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Source (no clips)
Program: 1
School
00:00:08:23
00:04:03:03
Type here to search
2:49 PM
10/28/2019


Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfv\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Bin: sounds
Program: 1
00:00:17:20
00:04:03:03
Essential Sound
Activate Windows
Type here to search
2:44 PM
10/28/2019


Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfx\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Learning Assembly Editing Color Effects Audio Graphics Libraries mah maht
Bin: sounds
Program: 1
Essential Sound
Corporate Music No Copyright Free Download
Music
Clear Audio Type
Preset: (Custom)
Loudness
Duration
Ducking
Clip Volume
Level
00:00:33:06
00:04:03:03
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
Type here to search
ENG
2:45 PM
10/28/2019


Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfx\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Learning Assembly Editing Color Effects Audio Graphics Libraries mah maht
Untitled
Effects
Effect Controls
Source: (no clips)
Program: 1
00:01:09:09
00:04:03:03
Play-Stop Toggle (Space)
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
Type here to search
ENG
2:46 PM
10/28/2019


Adobe Premiere Pro CC 2018 - C:\Users\mahgfx\Desktop\komash_final\Untitled
File Edit Clip Sequence Markers Graphics Window Help
Learning Assembly Editing Color Effects Audio Graphics Libraries mah maht
Effect Controls
Audio Clip Mixer: 1
Program: 1
Essential Graphics
Audio Effects
Volume
Channel Volume
Hard Limiter
Panner
00:02:16:03
00:04:03:03
Bin: sounds
Media Browser
Libraries
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
Type here to search
ENG
2:46 PM
10/28/2019

مرحلة اعداد استمارة التقييم :-

تم اعداد استمارة تحكيم لقياس فروض البحث مقسمة لمحورين كالاتي:-

المحور الأول :والذي تم تحكيمه من قبل السادة المتخصصين في مجال الملابس والنسيج والتي بلغ عددهم (١٣) محكم لمعرفة مدي ملاءمة السيناريو المقترح وما جاء بة من مفاهيم ومعارف خاصة بمجال الملابس والنسيج وجاءت الاسئلة كالاتي:-

١- ما مدي صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح والخاصة ب :-

- التراكيب النسجية وانواع الاقمشة
- دائرة الالوان وكيفية اختيار الالوان
- اساليب العناية بالاقمشة المختلفة

٢- ما مدي مناسبة تصميم شخصيات الفيلم المقترحة من حيث خدمتها للفكرة واهداف الفيلم

٣- ما مدي ملاءمة تبسيط المفاهيم والمعارف الخاصة بمجال الملابس والنسيج لتناسب الاطفال

٤- ما مدي ملاءمة السيناريو المقترح لخدمة وربط مجال الملابس والنسيج بمجال الوسائط المتعددة برؤية جديدة ومبتكرة

٥- ما مدي مساهمة السيناريو المقترح في رفع الثقافة الخاصة ببعض المفاهيم والمعارف الخاصة بالملابس والنسيج لدي الاطفال

٦- مامدي تميز فكرة الفيلم بطابع خاص في مجال الملابس والنسيج

المحور الثاني: والذي تم تحكيمه من قبل السادة المتخصصين في مجال الحاسب الالي والوسائط المتعددة والتي بلغ عددهم (٩) محكم لمعرفة مدي ملائمة التقنيات المستخدمة في تنفيذ الفيلم وجاءت الاسئلة كالاتي:-

١- ما مدي ملاءمة تصميم الشخصيات لهدف الفيلم

٢- مامدي ملاءمة توظيف القصة بشكل درامي جذاب

٣- ما مدي ملاءمة تصميم ال story board لهدف الفيلم

٤- الي اي مدي تتناسب الخلفيات Background الهدف من اعداد الفيلم

٥- ما مدي توظيف مشاهد الفيلم بشكل مناسب للمكان و الحدث داخل الفيلم

٦- الي اي مدي تم تحريك الشخصيات بطريقة مناسبة للحدث والمشهد

٧- الي اي مدي تم تركيب الصوت بطريقة مناسبة مع شخصيات الفيلم

٨- الي اي مدي تم عمل المونتاج بطريقة تخدم الشخصيات والخلفيات والصوت والهدف من اعداد الفيلم

النتائج وتفسيرها:-

للتأكد من الخصائص السيكومترية (الثبات والصدق) لمقياس التقدير السادة المتخصصين فى مجال الملابس والنسيج لقياس مدى صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح أمكن ذلك باستخدام عدة طرق، فللتحقق من ثبات المقياس تم استخدام طريقة الفاكرونباخ، وللتحقق من صدق المقياس تم استخدام طريقة صدق المحكمين والاتساق الداخلي ويمكن عرض الثبات والصدق بالشكل الآتي:-

جدول (١) ثبات الإتساق الداخلي لدى عينة من المحكيمن (ن = ١١)

المتغيرات	الدرجة الكلية
أ. ما مدى صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح والخاصة بالتراكيب النسيجية وأنواع الأقمشة.	٠,٨٦٥
ب. ما مدى صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح والخاصة بدائرة الألوان وكيفية اختيار الألوان.	٠,٧٧٩
ج. ما مدى صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح والخاصة بأساليب العناية بالأقمشة.	٠,٧٧٨
ما مدى مناسبة تصميم شخصيات الفيلم المقترحة من حيث خدمتها للفكرة والأهداف من الفيلم.	٠,٨٣٥
ما مدى ملاءمة تبسيط المفاهيم والمعارف الخاصة بمجال الملابس والنسيج.	٠,٧٤٥
ما مدى ملاءمة السيناريو المقترح للخامة وربطه بمجال الملابس والنسيج لتناسب الأطفال.	٠,٦٩٨
ما مدى مساهمة الفيلم المقترح كوسيلة لرفع الثقافة الخاصة بمجال الملابس والنسيج لدى الأطفال.	٠,٨٨٧
ما مدى تمييز فكرة الفيلم بطابع خاص في مجال الملابس والنسيج.	٠,٨٧٨

من خلال الجدول السابق أظهرت معاملات الاتساق الداخلي أن الارتباط بين البنود والدرجة الكلية للمقياس تراوحت بين ٠,٦٩٨ إلى ٠,٨٨٧، كما أمكن حساب ثبات ألفاكرونباخ للمقياس ككل وبلغ معامل الفاكرونباخ ٠,٨٥٤ وهي قيم دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١ مما يجعلها تعبر عن ثبات جيد للمقياس المستخدم في الدراسة الحالية.

جدول (٢) النسب المئوية لتقديرات المحكمين (ن= ١١)

الفقرة	نسبة الاتفاق	الفقرة	نسبة الاتفاق
١- أ	%٩٠,٩٠	٣	%١٠٠
١- ب	%١٠٠	٤	%١٠٠
١- ج	%١٠٠	٥	%١٠٠
٢	%١٠٠	٦	%١٠٠

أظهرت نسب الاتفاق بين المحكمين لبنود المقياس نسبة مئوية تراوحت ما بين ٩٠,٩٠% إلى ١٠٠% على بنود المقياس ككل وهي تعبر عن اتفاق كبير بين المحكمين على بنود المقياس الحالي مما يعزز صدق المقياس بصورة مرتفعة ويجعلنا نثق في استخدامه لدى عينة الدراسة الحالية.

مقياس تقدير آراء السادة المتخصصين فى مجال الحاسب الآلى والوسائط المتعددة

للتأكد من الخصائص السيكومترية (الثبات والصدق) لمقياس التقدير الخاص للسادة المتخصصبن فى مجال الحاسب الآلى والوسائط المتعددة لتقدير آرائهم فى مدى إستخدام التقنيات الفنية لإنتاج الفيلم المقترح أمكن ذلك باستخدام عدة طرق، فللتحقق من ثبات المقياس تم استخدام طريقة الفاكرونباخ، وللتحقق من صدق المقياس تم استخدام طريقة صدق المحكمين والاتساق الداخلي ويمكن عرض الثبات والصدق بالشكل الآتي:-

جدول (٣) ثبات الاتساق الداخلي لمقياس آراء السادة المتخصصين فى مجال الحاسب الآلى والوسائط المتعددة لدى عينة من المحكيمن (ن = ١١)

المتغيرات	الدرجة الكلية
ما مدى ملاءمة تصميم الشخصيات لهدف الفيلم.	٠,٧٧٥
مدى ملائمة توظيف القصة بشكل درامي جذاب	٠,٨٥٤
مدى ملائمة إعداد وتصميم الـ Story board لهدف الفيلم.	٠,٩١٠
إلى أي مدى تناسب الخلفيات Back ground للهدف من إعداد الفيلم.	٠,٨٨١
مدى توظيف مشاهد الفيلم بشكل مناسب للمكان والحدث داخل الفيلم.	٠,٧٧٥
إلى أي مدى تم تحريك الشخصيات بطريقة مناسبة للحدث والمشهد.	٠,٧٦٨
إلى أي مدى تم تركيب الصوت بطريقة مناسبة مع شخصيات الفيلم.	٠,٧١٢
إلى أي مدى تم عمل المونتاج بطريقة تخدم الشخصيات والخلفيات والصوت.	٠,٧٠٩

من خلال الجدول السابق أظهرت معاملات الاتساق الداخلي أن الارتباط بين البنود والدرجة الكلية للمقياس تراوحت بين ٠,٧٠٩ إلى ٠,٩١٠، كما أمكن حساب ثبات ألفاكرونباخ للمقياس ككل وبلغ معامل الفاكرونباخ ٠,٨٨٧ وهي قيم دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١ مما يجعلها تعبر عن ثبات جيد للمقياس المستخدم في الدراسة الحالية.

جدول (٤) النسب المئوية لتقديرات المحكمين لمقياس آراء السادة المتخصصين فى مجال الحاسب الآلى والوسائط المتعددة (ن= ١١)

الفقرة	نسبة الاتفاق	الفقرة	نسبة الاتفاق
١	%١٠٠	٥	%١٠٠
٢	%١٠٠	٦	%٩٠,٩٠
٣	%٩٠,٩٠	٧	%١٠٠
٤	%١٠٠	٨	%١٠٠

جدول (٦) المتوسطات الحسابية الموزونة والنسب المئوية الموزونة لدى عينة من آراء السادة المختصين في مجال الحاسب الآلي والوسائط المتعددة (ن=٩)

م	البنود	التقديرات					الدرجة المقدرة	المتوسط الموزون	الانحراف المعياري للمتوسط الموزون	النسبة المئوية
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف				
١	ما مدى ملاءمة تصميم الشخصيات لهدف الفيلم.	٧	١	١	٠	٠	٤٢	٤,٦٧	٠,٩٣	٩٣,٣٣
٢	مدى ملائمة توظيف القصة بشكل درامي جذاب	٩	٠	٠	٠	٠	٤٥	٥,٠٠	١,٠٠	١٠٠,٠٠
٣	مدى ملائمة إعداد وتصميم الـ Story board لهدف الفيلم.	٨	١	٠	٠	٠	٤٤	٤,٨٩	٠,٩٨	٩٧,٧٨
٤	إلى أي مدى تناسب الخلفيات Back graund للهدف من إعداد الفيلم.	٨	١	٠	٠	٠	٤٤	٤,٨٩	٠,٩٨	٩٧,٧٨
٥	مدى توظيف مشاهد الفيلم بشكل مناسب للمكان والحدث داخل الفيلم.	٧	٢	٠	٠	٠	٤٣	٤,٧٨	٠,٩٦	٩٥,٥٦
٦	إلى أي مدى تم تحريك الشخصيات بطريقة مناسبة للحدث والمشهد.	٧	٢	٠	٠	٠	٤٣	٤,٧٨	٠,٩٦	٩٥,٥٦
٧	إلى أي مدى تم تركيب الصوت بطريقة مناسبة مع شخصيات الفيلم.	٩	٠	٠	٠	٠	٤٥	٥,٠٠	١,٠٠	١٠٠,٠٠
٨	إلى أي مدى تم عمل المونتاج بطريقة تخدم الشخصيات والخلفيات والصوت.	٨	١	٠	٠	٠	٤٤	٤,٨٩	٠,٩٨	٩٧,٧٨
	الإجمالي	٦٣	٨	١	٠	٠	٣٥٠	٤,٨٦	٠,٩٧	٩٧,٢٢

جدول (٥) المتوسطات الحسابية الموزونة والنسب المئوية الموزونة لدى عينة من آراء السادة المختصين في مجال الملابس والنسيج (ن=١٣)

م	البنود	التقديرات					الدرجة المقدرة	المتوسط الموزون	الانحراف المعياري للمتوسط الموزون	النسبة المئوية
		ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول	ضعيف				
١	ما مدى صحة المفاهيم والمعارف داخل السيناريو المقترح والخاصة بـ	٩	٢	١	١	٠	٥٨	٤,٤٦	٠,٨٩	٨٩,٢٣
	أ. التراكيب النسيجية وأنواع الأقمشة.									
	ب. دائرة الألوان وكيفية اختيار الألوان.	١٢	٠	١	٠	٠	٦٣	٤,٨٥	٠,٩٧	٩٦,٩٢
	ج. أساليب العناية بالأقمشة.	١١	٢	٠	٠	٠	٦٣	٤,٨٥	٠,٩٧	٩٦,٩٢
٢	ما مدى مناسبة تصميم شخصيات الفيلم المقترحة من حيث خدمتها للفكرة والأهداف من الفيلم.	١٣	٠	٠	٠	٠	٦٥	٥,٠٠	١,٠٠	١٠٠,٠٠
٣	ما مدى ملاءمة تبسيط المفاهيم والمعارف الخاصة بمجال الملابس والنسيج.	١٢	٠	١	٠	٠	٦٣	٤,٨٥	٠,٩٧	٩٦,٩٢
٤	ما مدى ملاءمة السيناريو المقترح للخامة وربطه بمجال الملابس والنسيج لتناسب الأطفال.	١٢	١	٠	٠	٠	٦٤	٤,٩٢	٠,٩٨	٩٨,٤٦
٥	ما مدى مساهمة الفيلم المقترح في رفع الثقافة الخاصة بمجال الملابس والنسيج لدى الأطفال.	١٠	٢	١	٠	٠	٦١	٤,٦٩	٠,٩٤	٩٣,٨٥
٦	ما مدى تمييز فكرة الفيلم بطابع خاص في مجال الملابس والنسيج.	١١	١	١	٠	٠	٦٢	٤,٧٧	٠,٩٥	٩٥,٣٨
	الإجمالي	٩٠	٨	٥	١	٠	٤٩٩	٤,٨٠	٠,٩٦	٩٥,٩٦

أظهرت نسب الاتفاق بين المحكمين لبنود المقياس نسبة مئوية تراوحت ما بين ٩٠,٩٠% إلى ١٠٠% على بنود المقياس ككل وهي تعبر عن اتفاق كبير بين المحكمين على بنود المقياس الحالي مما يعزز صدق المقياس بصورة مرتفعة ويجعلنا نثق في استخدامه لدى عينة الدراسة الحالية.

التوصيات:-

١- اعداد مقررات عن تصميم الملابس للشخصيات الكرتونية في افلام الرسوم المتحركة

٢- الاهتمام بابحاث جديدة لدراسة مفاهيم جديدة للملابس والنسيج من خلال افلام الرسوم المتحركة

المراجع :-

١- آلاء بخيت محمد حسن ابراهيم ، تصميم الازياء وعلاقته بالعناصر الدرامية في الفيلم السينمائي ماجستير ، كليه الفنون التطبيقية جامعة حلوان ، ٢٠١٩م

٢- ايناس ناجي، علي عيد- دلالات اللون للزي في العرض المسرحي العراقي مجلة لارك للفلسفة و اللسانيات والعلوم الاجتماعية العدد ٣٢(٢٠١٩م)

٣- حسام النحاس ، نيفين عبد العزيز ،مصطفي صوفي "استراتيجية مقترحة لتعزيز دور تقنيات الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد (لتوصيل المضمون في رؤية ابداعية مبتكرة)"-مجلة العمارة والفنون – العدد الثاني عشر –جزء الاول –٢٠١٨م

٤- حسين حلمي المهندس ، دراما الشاشة بين النظرية والتطبيق للسينما والتليفزيون القاهرة الهيئة العامة للكتاب ١٩٨٩ م

٥- خالد عبد الرازق عبد التواب ، دراسة مسحية عن الشخصيات الموثرة في مجالات وافلام المسلسلات الرسوم المتحركة بالعالم العربي مجلة العمارة والفنون والعدد –١٣–٢٠١٩ م

٦- رشا صلاح الدين عبد الحميد ، الازياء ودورها في تاكيد البعد الدرامي للشخصية في افلام الرسوم المتحركة الامريكية ماجستير كلية الفنون الجملية جامعة حلوان ٢٠٠٨ م

٧- طاهر عبد العظيم ، مجال الابداع في تصميم ازياء شخصيات الفيلم التاريخي دكتوراه كلية الفنون الجميلة جامعة حلوان ٢٠٠١ م

٨- عبد العزيز احمد جودة، محمد الخولي ، ضحي الدمرداش، اساسيات تصميم الملابس ، القاهرة ،دار التوفيق النموذجيه للطباعة ٢٠٠٤م

٩- عبد العزيز شويط ، نادية كتاف " مسرح وفن الازياء (تصميم الملابس) بين الماضي التراثي والحاضر ودراسة في حوارية التمثيل والملابس والاقنعة وتداخلهما مجلة العلامة العدد الثاني ٢٠١٩ م

١٠-عز الدين عطية المصري ، ، الدراما التلفزيونية مقوامتها وضوابتها الفنية ماجستير كلية الاداب الجامعة الاسلامية غزة –٢٠١٠ م

١١-كمال الدين ،محمد كرم ، البعد الدرامي للضوء في افلام الرسوم المتحركة دكتوراه كلية الفنون الجميلة ،جامعة حلوان ٢٠١٤ م

١٢-محمد محمد عبد الرحمن " تاثيرات استخدام الكتلة واللون في تصميم الزي في العروض المسرحية العراقية مجلة الاكاديمي العدد ٤٨ – ٢٠٠٨ م

١٣-مني عز الدين مصيلحي ، ، البعد الدرامي للازياء في افلام الرسوم المتحركة ، دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة جامعة جنوب الوادي ٢٠١١م

١٤-ناريمان شلال ، محتويات برامج الرسوم المتحركة واخطارها اللغوية والاجتماعية والنفسية علي الاطفال ماجستير كلية الاداب واللغات وجامعة العربي التبسي – تبسة -٢٠١٧م

ملخص البحث

توظيف فن الرسوم المتحركة كوسيلة للتثقيف الملبسي للاطفال في المرحلة العمرية (من٦ الي ١٢ سنة)

اصبحت افلام الرسوم المتحركة تخاطب عقول المشاهدين بمختلف اعمارهم وتحرك مشاعرهم في اتجاهات معينة ليندمجوا مع العمل الدرامي وذلك للوصول الي تحقيق الاهداف المرجوة من تصميمها داخل العمل الفني (القصة) واحداث الاثر المطلوب علي المشاهد وخاصة ان افلام الرسوم المتحركة لم تعد مقصورة علي الصغار فقط .

فتطور التكنولوجيا المستخدمة في صناعة الافلام بالاضافة الي تطور اساليب الكتابة واعداد السيناريو والابداع فيه جعل منها اثر هائل وكبير تتركة ورائها مما ادي الي ان يتعلق بها كثيرا من الافراد علي اختلاف اعمارهم بهذة النوعية من الافلام .

لذا قامت الباحثة بدراسة تاثير الرسوم المتحركة علي الثقافة الملبسية للطفل من خلال اعداد فيلم خاص ببعض المفاهيم والمعارف الملبسية تحت مسمي " عالم قماش" ونشرة علي شبكة الانترنت.

حيث تكمن مشكلة البحث في الاجابة علي بعض التساؤلات ومنها : كيف يمكن ان يتم جذب انتباه الاطفال وربط الثقافة الملبسية في اذهانهم كاحد الاساليب التعبيرية بالادوات الفنية المتاحة في مجال الرسوم المتحركة ؟- كيفية توجيه الرسوم المتحركة بالشخصيات المؤثرة لبث الثقافة الملبسية وصياغتها صياغة فنية مبتكرة تتماشي مع احتياجات الطفل .وهدف البحث الي القاء الضوء حول اهمية لغة السينما وافلام الرسوم المتحركة ودورها الهام في توصيل ثقافة معينة كالثقافة الملبسية – الاستفاده من التعبير الفني لصورة حركية بصرية لخدمة الفكرة بالشخصيات ثنائية الابعاد وترجع اهمية البحث الي تسليط الضوء علي الرسوم المتحركة كوسيلة جذب لدي الاطفال وربطها بثقافة الملبس- معالجة اوجة القصور في الثقافة الملبسية لدي الاطفال من خلال رؤية ابداعية مبتكرة .

واتبع البحث المنهج الوصفي من خلال الاطلاع علي الدراسات السابقة وصياغة الاطار النظري وكذلك المنهج شبة التجريبي من خلال انتاج فيلم للرسوم المتحركة وربطه بمجال الملابس لتثقيف الاطفال وتحقيق اهداف البحث

وجاءت تحقيق فروض البحث من خلال تحكيم الفيلم من متخصصين في مجال الحاسب الالي لمعرفة ارائهم التحصصية المستخدمة في التقنيات المستخدمة في تنفيذ الفيلم –و متحصصين في مجال الملابس لدراسة المفاهيم والمعارف الملبسية المستخدمة والمحتوي العلمي للفيلم المقترح .

وتوصلت النتائج الي ان الفيلم المقترح له دور وفاعلية في تكوين الثقافة الملبسية لدي الطفل في المراحل العمرية المتقدمة (١٢:١٦ سنة) –ايضا تم توظيف فن الرسوم المتحركة في تثقيف الاطفال ملبسيا بشكل فني جذاب في الفيلم المقترح

Abstract
Employment of Animation Art as a means of culture clothes for children (age from 6 to 12 year)

Animation films have become addressing the minds of viewers of all ages and moving their feelings in certain directions to integrate with the dramatic work in order to achieve the desired goals of their design within the artwork (the story) and effect the desired effect on the viewer, especially since the animation films are no longer limited to young people only

The development of technology used in the manufacture of films, in addition to the development of methods of writing, script preparation and creativity in it, made it a tremendous and large impact, leaving behind many people of all ages with this type of film.

Therefore, the researcher studied the effect of animation on the child's clothing culture by preparing a movie on some clothing concepts and knowledge under the name "Canvas World" and a publication on the Internet.

And where the research problem lies in answering some of the questions, including: How can the attention of children be attracted and the clothing culture is linked in their minds as one of the expressive methods with the artistic tools available in the field of animation? Child needs. The research aimed to shed light on the importance of the language of cinema and animation films and its important role in communicating a specific culture such as clothing culture - to benefit from artistic expression of a visual kinetic image to serve the idea with two-dimensional characters and the importance is due Search to

Highlighting animation as a means of attracting children and linking them to the culture of clothing - addressing deficiencies in the clothing culture of children through an innovative creative vision. The research followed the descriptive approach, through reviewing previous studies and formulating the theoretical framework, as well as the experimental approach through conducting an experience of producing animated films and linking them to the field of clothing to educate children and achieve the goals of the research.

The fulfillment of the research hypotheses came through the arbitration of the film from specialists in the field of computers to know their quotas used in the implementation of the film - specialized in the field of clothing to study the concepts and knowledge of clothing used in the film.

The results concluded that the proposed film has an effective role in forming the clothing culture of the child in the advanced ages (12: 16 years) - also the art of

animation was used to educate children in clothing in an attractive artistic manner in the proposed movie