الأكاديمية العربية الدولية
Arab International Academy

التغذية البصرية وأهميتها في التصميم الداخلي

بحث تخرج

إعداد

الطالبة: ندا ولاء الدمرداش

مقدم الى الأكاديمية العربية الدولية كلية الفنون

لاستكمال متطلبات التخرج ونيل درجة البكالوريوس

تخصص التصميم الداخلي

صيف 2024 - 2025

إهداء

إلى كل من يرى في التصميم لغة تتجاوز الكلمات، إلى من يؤمن أن الجمال ليست صدفة،

بل فكرة تفكر، وخط يرسم، وتفاصيل تختار بعناية.

إلى أولئك الذين يرون في كل لون معنى، وفي كل مساحة قصة، وفي كل خط إبداع لا يقيد

أهدي هذا العمل إلى كل المبدعين،

الذين يصنعون من البساطة أناقة، ومن الفوضى نظاماً، ومن الخيال واقعاً يدهش.

وإلى الأكاديمية العربية الدولية التي احتضنت فكري، ووفرت لي بيئة خصبة للنمو والتعلم، فكانت منارة أضاءت طريقي

وفتحت أمامي آفاق الإبداع والتميز.

أهدى هذا العمل امتناناً وتقديراً لمن ساهم في أن أكون ما أنا عليه اليوم، ولمن آمن بي قبل أن أؤمن بنفسي.

الفهرس

الفصل الأول:

المقدمة 01

الدراسات السابقة 02

التعليق على الدراسات السابقة 03

مشكلة البحث 03

سؤال البحث الرئيسي 04

أهمية البحث 04

أهداف البحث 05

فرضيات البحث 05

الفصل الثاني:

التغذية البصرية في الاوتوكاد 06

ما هو برنامج (AutoCAD)؟ 07

نموذج الأوتوكاد**(1)** 08

الفصل الثالث:

التغذية البصرية في الفوتوشوب 12

ما هو برنامج (Photoshop)؟ 13

نموذج الفوتوشوب **(1)** 14

الفصل الرابع:

التغذية البصرية في **LUMION** 19

ما هو برنامج **Lumion** ؟ 20

نموذج **LUMION** 21

الفصل الخامس:

منهجية البحث 26

نتائج الاستبيان 27

الخاتمة ومناقشة النتائج 32

التوصيات 33

المصادر والمراجع 35

الملخص:

عند تعريف التغذية البصرية فهي مشاهدة وتحليل الأعمال الإبداعية التي أنتجت من قبل مصممين آخرين أو التي تجدها في الطبيعة. وهي عملية أساسية لكافة المبدعين، سواء كانوا مصممين جرافيك أو ويب، أو مصممين ديكور، أو حتى مهندسين معماريين، وغيرهم.

من الممكن أن تكون هذه العملية على مدار الساعة، بحيث أنك ترى تصاميم أخرى في كل مكان وتحاول تحليلها وفهم الهدف منها. أو من الممكن أن تكون موجهة بحيث تقوم بها حتى تصمم لعميل مثلاً. الفرق بين النوعين أن الأول يكون عشوائي ومن المحيط، لا تتحكم في الأشياء التي تظهر لك. أما الثاني فتقوم أنت بنفسك بالبحث عن التصاميم حسب نوع المشروع الذي تريد تنفيذه. **(الهُمام الغريز، 2023).**

أهمية التغذية البصرية:

لا يمكن للمصممين تجاهل أهمية التغذية البصرية، سواء كانوا مبتدئين أم محترفين. تحمل التغذية البصرية فوائد جوهرية، حيث تسهم في توسيع آفاقهم الإبداعية. فهي تعزز الفهم العميق للتصميم وتسهم في تطوير مهاراتهم من خلال الاطلاع المنتظم على الأعمال الفنية ومتابعة أحدث التطورات والاتجاهات في ميدان الإبداع. تعتبر التغذية البصرية أداة أساسية تعكس تطور الفن وتقنيات التصميم، مما يجعلها لا غنى عنها لكل مبدع يسعى للابتكار والتميز في مجالات التصميم والفنون. كما أنها:

- تكوّن مصدر إلهام للمصمم، حيث تثري خياله وتجعل الأفكار تتدفق بسلاسة، وغالباً ما يمكن أن تنتج أفكاراً هجينة تجمع بين أفكار مختلفة.
- تعمل كـ "مكتبة مصورة" للمصمم، تكوّن مخزنًا من الأفكار والصور التي يمكن الاعتماد عليها أثناء بدء مشروع جديد.
- تعزز وتطور مهارات المصمم، إذ تتيح للعقل معالجة المعلومات البصرية بكفاءة أكبر مما يفعل مع المحتوى الكتابي، مما يجعلها لا غنى عنها للمصممين لتحسين مستوى إبداعهم وتطوير قدراتهم. **(الهُمام الغريز، 2023).**

كيف تتم التغذية البصرية؟:

كما ذكرنا سابقاً، التغذية البصرية يمكن أن تكون التغذية البصرية بشكل مستمر بحيث تقوم بتحليل أي تصميم يظهر أمامك، أو أنك تبحث عن نوع معين من التصاميم لتأخذ أفكاراً منها. العملية تتعدى مجرد المشاهدة، إذ يجب أن يتضمن الأمر مهارات تحليلية لفهم التصميم ومكوناته بشكل دقيق. ينبغي عليك خلال استعراض تصميم معين، التساؤل حول كيف وصل المصمم إلى هذه الفكرة، والكيفية التي اعتمد عليها في تنفيذ عمله. يجب أن تكون التغذية البصرية تجربة تفاعلية، تمكنك من التحليل والاستنتاج، وهذا ما سيفتح أفاقاً جديدة ويغذي بصرك وفهمك. **(الهُمام الغريز، 2023).**

يساعدك قضاء بعض الوقت في تصفح وتحليل الأعمال على منصات مختلفة في اكتساب أفكار متعددة حيث أتاح الإنترنت مواقع تغذية بصرية للمصممين والمصورين، فعن طريق هاتفك أو حاسبك المحمول تستطيع التشبع بالفن والإبداع المقدم من مختلف دول العالم، مما يجعلك تتدارك التكرار وتتقدم في مسيرتك المهنية. **(زينب فراج ، 2022)**

الفصل الأول:

المقدمة:

التغذية البصرية مهمة جداً للمصمم، متأكد أنك قد سمعت هذه الجملة في مكان ما. هل تساءلت ما هي التغذية البصرية؟ ولما هي مهمة للمصمم؟. تكمن أهمية التغذية البصرية في إبقاء علمك حديثاً فهي جزء كبير من تحديث العلم والبقاء مطلع على المجال.

وعند تعريف التغذية البصرية فهي مشاهدة وتحليل الأعمال الإبداعية التي أنتجت من قبل مصممين آخرين أو التي تجدها في الطبيعة. وهي عملية أساسية لكافة المبدعين، سواء كانوا مصممين جرافيك أو ويب، أو مصممين ديكور، أو حتى مهندسين معماريين، وغيرهم.

من الممكن أن تكون هذه العملية على مدار الساعة، بحيث أنك ترى تصاميم أخرى في كل مكان وتحاول تحليلها وفهم الهدف منها. أو من الممكن أن تكون موجهة بحيث تقوم بها حتى تصمم لعميل مثلاً. الفرق بين النوعين أن الأول يكون عشوائي ومن المحيط، لا تتحكم في الأشياء التي تظهر لك. أما الثاني فتقوم أنت بنفسك بالبحث عن التصاميم حسب نوع المشروع الذي تريد تنفيذه. **(الهُمام الغريز، 2023).**

أهمية التغذية البصرية:

لا يمكن للمصممين تجاهل أهمية التغذية البصرية، سواء كانوا مبتدئين أم محترفين. تحمل التغذية البصرية فوائد جوهرية، حيث تسهم في توسيع آفاقهم الإبداعية. فهي تعزز الفهم العميق للتصميم وتسهم في تطوير مهاراتهم من خلال الاطلاع المنتظم على الأعمال الفنية ومتابعة أحدث التطورات والاتجاهات في ميدان الإبداع. تعتبر التغذية البصرية أداة أساسية تعكس تطور الفن وتقنيات التصميم، مما يجعلها لا غنى عنها لكل مبدع يسعى للابتكار والتميز في مجالات التصميم والفنون. كما أنها:

- تكوّن مصدر إلهام للمصمم، حيث تثري خياله وتجعل الأفكار تتدفق بسلاسة، وغالباً ما يمكن أن تنتج أفكاراً هجينة تجمع بين أفكار مختلفة.
- تعمل كـ "مكتبة مصورة" للمصمم، تكوّن مخزنًا من الأفكار والصور التي يمكن الاعتماد عليها أثناء بدء مشروع جديد.
- تعزز وتطور مهارات المصمم، إذ تتيح للعقل معالجة المعلومات البصرية بكفاءة أكبر مما يفعل مع المحتوى الكتابي، مما يجعلها لا غنى عنها للمصممين لتحسين مستوى إبداعهم وتطوير قدراتهم. **(الهُمام الغريز، 2023).**

كيف تتم التغذية البصرية؟:

كما ذكرنا سابقاً، التغذية البصرية يمكن أن تكون التغذية البصرية بشكل مستمر بحيث تقوم بتحليل أي تصميم يظهر أمامك، أو أنك تبحث عن نوع معين من التصاميم لتأخذ أفكاراً منها. العملية تتعدى مجرد المشاهدة، إذ يجب أن يتضمن الأمر مهارات تحليلية لفهم التصميم ومكوناته بشكل دقيق. ينبغي عليك خلال استعراض تصميم معين، التساؤل حول كيف وصل المصمم إلى هذه الفكرة، والكيفية التي اعتمد عليها في تنفيذ عمله. يجب أن تكون التغذية البصرية تجربة تفاعلية، تمكنك من التحليل والاستنتاج، وهذا ما سيفتح أفاقاً جديدة ويغذي بصرك وفهمك. **(الهُمام الغريز، 2023).**

مصادر التغذية البصرية:

يساعدك قضاء بعض الوقت في تصفح وتحليل الأعمال على منصات مختلفة في اكتساب أفكار متعددة. ولعل أهم هذه المواقع:

1. وسائل التواصل الاجتماعي:

تُعدّ وسائل التواصل الاجتماعي مثل انستغرام ومجموعات الفيسبوك وغيرها، مصدر للتغذية البصرية والإلهام، إذ ينشر المستخدمون عددًا لا نهائي من الصور والتصاميم المختلفة.

2. Pinterest:

بنتريست هي منصة وسائط اجتماعية، تتيح للمستخدمين نشر الصور وحفظها في مجموعات معينة ومشاركتها، وهي من المنصات المفضلة لدى الكثير لما تحتويه على ملايين الصور المختلفة.

3. Creative review:

يتيح موقع **Creative review** فرصة التغذية البصرية للمصورين، فهو يحوي مجموعة كبيرة من الصور منها ما حصل على جوائز. بالإضافة إلى تصاميم الجرافيك ومقاطع الفيديو وغيرها.

4. Design week:

تأسست مجلة **Design week** عام 1986 وكانت مجلة التصميم الرائدة في المملكة المتحدة، ثم تحولت للعمل على الإنترنت فقط عام 2011، تتميز المجلة بتقديمها تغذية بصرية قيمة للمصممين والعلامات التجارية، سواء للرسومات أو أعمال الديكور والمنتجات والأثاث وغيرها، بالإضافة إلى الأخبار والمقالات التي تثري عقل المصممين.

5. Be hance:

هي منصة **Be hance** لعرض الأعمال الإبداعية، إذ يمكن لأي مصمم نشر أعماله عليها، لكن المنصة ترشح الأعمال التي حازت على أعلى نسبة إعجاب. يمكنك عن طريقها الاطلاع على الأعمال المختلفة، ويتيح لك الموقع تنزيل عدد من الصور المجانية.

6. Abdz-do:

يُعد الحِوَار بين المصممين واحد من العوامل المهمة للإبداع والوصول لأفكار جديدة، ويوفر موقع **abduzeedo** الذي أسسه المصمم البرازيلي "فابيو ساسو" بيئة خصبة لهذه النقاشات والأفكار، إذ يتشارك الأفراد مجموعة من المقالات المهتمة بالهندسة المعمارية والتصوير والتصميم وتجربة المستخدم. ولعل ما يميز هذه المدونة اهتمامها بالتصاميم ثلاثية الأبعاد.

7. Adobe Color:

اللون هو عنصر أساسي لنجاح التصميم أو فشله، وعادة ما يكون المصمم بحاجة لاختبار الألوان المختلفة ومدى توافقها من عدمه داخل التصميم، يساعدك موقع **Adobe color** على التغذية البصرية للألوان. فتستطيع تصفح مخططات الألوان أو إنشائها ومشاركتها مع المصممين من مختلف دول العالم، ويتضمن الموقع عدد كبير من المصممين والفنانين الذين يشاركون أعمالهم ويقدمون آراءهم فيما يقدمه الآخرون، وهو من الخيارات الجيدة للعصف الذهني والاستفادة من خبرات المصممين الآخرين وآرائهم.

8. Design spiration:

يُعد موقع **Design spiration** نافذة مهمة لنشر عدد كبير من التصاميم لمجموعة من الفنانين والمصممين في جميع أنحاء العالم، وهو يتشابه كثيراً مع موقع بينترست. يعج الموقع بالتصميمات والصور الرائعة سواء العمارة أو الطباعة أو الرسوم التوضيحية وغيرها.

أتاح الإنترنت مواقع تغذية بصرية للمصممين والمصورين، فعن طريق هاتفك أو حاسبك المحمول تستطيع التشبع بالفن والإبداع المقدم من مختلف دول العالم، مما يجعلك تتدارك التكرار وتتقدم في مسيرتك المهنية. **(زينب فراج، 2022)**

الدراسات السابقة:

تناولت دراسة "م. د. ميرفت راسم"، (2023) ؛ إلى أن الثقافة البصرية تلعب دوراً هاماً في حياة كافة أفراد المجتمع من صغير وكبير، فهي منظومة متكاملة من الأشكال والرموز والألوان التي تحمل خبرات وتجارب الحضارات المختلفة والتي نتوارثها عبر الأجيال فهي: مجموعة من الكفايات البصرية التي يمتلكها الإنسان بواسطة الرؤية، وفي نفس الوقت عن طريق دمج وتكامل بعض الخبرات الحسية الأخرى، وتطوير هذه الكفايات يعتبر من أساسيات التعلم الإنساني، وعندما يتم هذا التطوير، فإن الفرد المثقف بصرياً يمكنه تميز وتفسير الأحداث، والعناصر، والرموز البصرية، والتي يقابلها يومياً في بيئته.

خلصت دراسة "أ. م. د. أحمد كمال"، (2023)؛ إلى أنه الصور هي أساس التفكير البصري فالصورة اليوم أصبحت غرضاً أساسياً من أغراض الحياة الإنسانية المعاصرة وبهذا يمكن أن يطلق على حضارة اليوم حضارة الصورة إن العصر الذي نعيشه الآن يتسم بالانفجار المعرفي حتى أصبحت الحكمة الصينية التي تقول إن "الصورة" تساوي ألف كلمة" تكتسب بعداً أكثر عمقاً لتصبح العبارة "الصورة تساوى مليون كلمة".

التعليق على الدراسات السابقة:

- أكدت الدراستين السابقتين إلى أن الصورة والثقافة البصرية يلعبان دوراً هاماً في حياة جميع الناس.
- الصور أساس التفكير البصري؛ فأساس أي فكرة جديدة صورة تم رؤيتها.
- قدرة الأفراد على تميز وتفسير الأحداث التي يتعرضون لها يومياً تأتي من خبرتهم البصرية السابقة.
- الثقافة البصرية تورث من جيل إلى جيل ويتم البناء عليها وعلى أساسها يتم التفكير.
- صورة واحدة قد تغني عن كتابة مليون كلمة.

مشكلة البحث:

في ظل التقدّم السريع في وسائل العرض البصري وتزايد انفتاح المصممين على منصات الإلهام العالمية مثل **Pinterest** و**Be hance** وغيرها، أصبح الوصول إلى المحتوى البصري سهلاً ومتاحاً للجميع. ومع ذلك، لا يزال هناك تباين كبير في جودة الأعمال التصميمية المنتَجة، مما يثير تساؤلات حول مدى إدراك المصممين لأهمية التغذية البصرية كأداة فعّالة في تطوير الحس الجمالي والابتكار، وليس كمجرد استهلاك بصري عابر.

وعلى الرغم من أن التغذية البصرية تُعد عنصراً أساسياً في تكوين الذوق الفني وبناء الهوية التصميمية، إلا أن كثيراً من الممارسين في مجال التصميم الداخلي يتعاملون معها بشكل سطحي، دون وعي أو تحليل عميق لما يستهلكونه بصرياً. وهذا يؤدي إلى تكرار الأفكار، وضياع البصمة الإبداعية الشخصية، وضعف التميز في المشاريع.

كذلك، يفتقر الكثير من طلاب التصميم والمهتمين بالمجال إلى إدراك العلاقة المتبادلة بين ما يتعرض له الفرد بصرياً وبين ما يُنتج لاحقاً في عمله الفني أو التصميمي؛ فالسؤال الجوهري الذي يطرح نفسه هو:

هل تُمثّل التغذية البصرية عملية فعالة لبناء المصمم الداخلي المبدع، أم أنها تتحول إلى تشتّت بصري وفكري إذا لم تُوظف بوعي؟

تنبع مشكلة هذا البحث من غياب الوعي الكافي بأهمية التغذية البصرية كمدخل أساسي في تكوين الفكر التصميمي لدى المصمم الداخلي، وتطرح الحاجة إلى فهم أعمق لآليات التأثر بالمحتوى البصري، والتمييز بين التلقّي السلبي للمحتوى والاستخدام الواعي له لتغذية الخيال وتطوير المهارات.

لذا، يسعى هذا البحث إلى تسليط الضوء على الدور المحوري للتغذية البصرية في تنمية الذوق، وصقل الموهبة، وتشكيل الشخصية الإبداعية للمصمم الداخلي، واستكشاف الطرق المثلى للاستفادة منها بما يعزز من جودة التصميم ويضيف له قيمة فنية وبصرية راقية.

يسعى البحث للإجابة عن تساؤل رئيسي هو ما مدى تأثير التغذية البصرية على تطوير الإبداع والذوق الجمالي لدى المصمم الداخلي، وكيف يمكن توظيفها كأداة فعالة في تحسين جودة التصميم الداخلي؟: ويندرج تحت التساؤل الرئيسي عدة تساؤلات فرعية:

1. ما أهم مصادر التغذية البصرية التي يعتمد عليها المصممون الداخليون؟
2. كيف تسهم التغذية البصرية في تشكيل الذوق الجمالي والأسلوب التصميمي للمصمم الداخلي؟
3. ما العلاقة بين التغذية البصرية والقدرة على الابتكار والتجديد في التصميم؟
4. هل يؤثر الاستخدام المفرط أو غير الواعي للمحتوى البصري على جودة الإنتاج التصميمي؟
5. ما المعايير التي يجب مراعاتها للاستفادة من التغذية البصرية بشكل فعّال ومهني؟
6. كيف تختلف نتائج التصميم الداخلي بين من يمتلكون تغذية بصرية قوية ومن يفتقرون لها؟
7. ما دور المؤسسات التعليمية في توعية الطلاب بأهمية التغذية البصرية وتنميتها؟
8. كيف يمكن قياس أثر التغذية البصرية على جودة مشاريع التصميم الداخلي من الناحية الجمالية والوظيفية؟

أهمية البحث:

تنبع أهمية هذا البحث من أهمية الموضوع ذاته، إذ يُسلّط الضوء على مفهوم التغذية البصرية الذي يُعدّ من أبرز العوامل المؤثرة في تكوين الحس الفني والذوق الجمالي لدى المصمم الداخلي، والذي غالباً ما يُغفل أو يُتناول بشكل سطحي في الدراسات والممارسات التعليمية والمهنية.

تكمن أهمية البحث في أنه:

1. يوضح العلاقة الجوهرية بين ما يتعرض له الفرد من محتوى بصري، وبين قراراته التصميمية من حيث اللون، التكوين، الإضاءة، والخامات.
2. يُسهم في تعزيز الوعي البصري لدى طلاب التصميم الداخلي والمصممين المبتدئين، ويوجّههم نحو الاستخدام الإيجابي والواعي للمحتوى البصري المتاح.
3. يُعالج فجوة معرفية قائمة في فهم دور التغذية البصرية كوسيلة لتوليد الأفكار الإبداعية وليس مجرد تقليد أو استلهام من أعمال الآخرين.
4. يساعد على بناء مكتبة بصرية شخصية تُسهم في تطوير الأسلوب الفني الخاص بكل مصمم، مما يعزز من تفرده وبصمته المهنية.
5. يدعم المؤسسات التعليمية في تصميم برامج ومقررات أكثر ارتباطًا بالواقع البصري المتسارع، ويقترح ممارسات فعّالة لإثراء التجارب التعليمية للطلاب.
6. يُعد هذا البحث أيضًا مرجعاً مبدئياً لأي باحث أو مهتم بدراسة العوامل المؤثرة في جودة التصميم الداخلي من منظور نفسي وبصري وثقافي.

وباختصار، فإن هذا البحث يسعى إلى تقديم فهم أعمق لمفهوم التغذية البصرية، وأثرها المباشر وغير المباشر في تشكيل شخصية المصمم، وتحسين جودة إنتاجه، مما يُسهم في الارتقاء بالمستوى الجمالي والوظيفي للتصميمات الداخلية المعاصرة.

أهداف البحث:

يسعى هذا البحث إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، أهمها:

1. توضيح مفهوم التغذية البصرية وتحديد مكوناتها ودورها في العملية الإبداعية
2. بيان العلاقة بين التغذية البصرية والتصميم الداخلي من حيث التأثير في الذوق، الأسلوب، وتكوين الهوية البصرية للمصمم.
3. تحليل مصادر التغذية البصرية التي يعتمد عليها المصممون الداخليون في تطوير أفكارهم ومهاراتهم التصميمية.
4. استكشاف مدى وعي المصممين وطلاب التصميم بأهمية التغذية البصرية في تحسين جودة مشاريعهم.
5. إبراز أثر التغذية البصرية الواعية في توليد أفكار تصميمية مبتكرة ومتميزة.
6. التعرّف على المشكلات الناتجة عن التغذية البصرية السطحية أو العشوائية، وكيفية تجنّبها.
7. تقديم توصيات عملية حول كيفية تنمية الذوق الجمالي من خلال تعرّض منظم وواعٍ للمحتوى البصري.
8. تشجيع المؤسسات التعليمية على دمج مفاهيم التغذية البصرية ضمن المناهج والممارسات التعليمية في أقسام التصميم الداخلي.

فرضيات البحث:

يعتمد هذا البحث على مجموعة من الفرضيات التي تسعى إلى اختبار العلاقة بين التغذية البصرية والتصميم الداخلي، تستند هذه الفرضيات إلى تحليل تأثير التغذية البصرية على الأداء الوظيفي والجمالي في بيئات العمل.

1. توجد علاقة طردية قوية بين مدى تعرّض المصمم للتغذية البصرية وجودة إنتاجه التصميمي.
2. التغذية البصرية الواعية تسهم بشكل ملحوظ في تطوير الذوق الجمالي والابتكار في مشاريع التصميم الداخلي.
3. المصممون الذين يعتمدون على مصادر تغذية بصرية متنوعة وثرية يمتلكون قدرة أعلى على توليد أفكار إبداعية جديدة.
4. قلة الوعي بأهمية التغذية البصرية تؤدي إلى تكرار الأساليب وضعف الأصالة في التصميم الداخلي.
5. هناك تفاوت ملحوظ في مستوى إدراك أهمية التغذية البصرية بين طلاب التصميم والممارسين في الميدان.
6. التغذية البصرية المستندة إلى مصادر سطحية أو تجارية قد تؤدي إلى تشويش في الذوق وضعف في التميز البصري.
7. يمكن لتضمين مفاهيم التغذية البصرية في المناهج الأكاديمية أن يعزز من جودة مخرجات التعليم في مجال التصميم الداخلي.

الكلمات المفتاحية:

التصميم الداخلي – التغذية البصرية – الإبداع - المصمم

الفصل الثاني:

التغذية البصرية في الأوتوكاد

ما هو برنامج (AutoCAD)؟

يُعرف برنامج الأوتوكاد أنّه عبارة عن برنامج تصميم باستعمال جهاز الحاسوب، ويستعمل في العديد من المجالات، مثل: رسم المخططات للطرق، أو المباني، أو الجسور، كما يتميز بتوفيره الأدوات المناسبة للمصمّم لرسم وقياس الأشياء، ويُفيد المهندسين بنقل التصاميم من أفكار إلى واقعٍ حقيقيّ. **(أشرف الرفوع، 2023)**

هناك العديد من المميزات التي تحصل عليها عند استخدام برنامج الأوتوكاد، ومن أهم هذه المميزات الآتي:

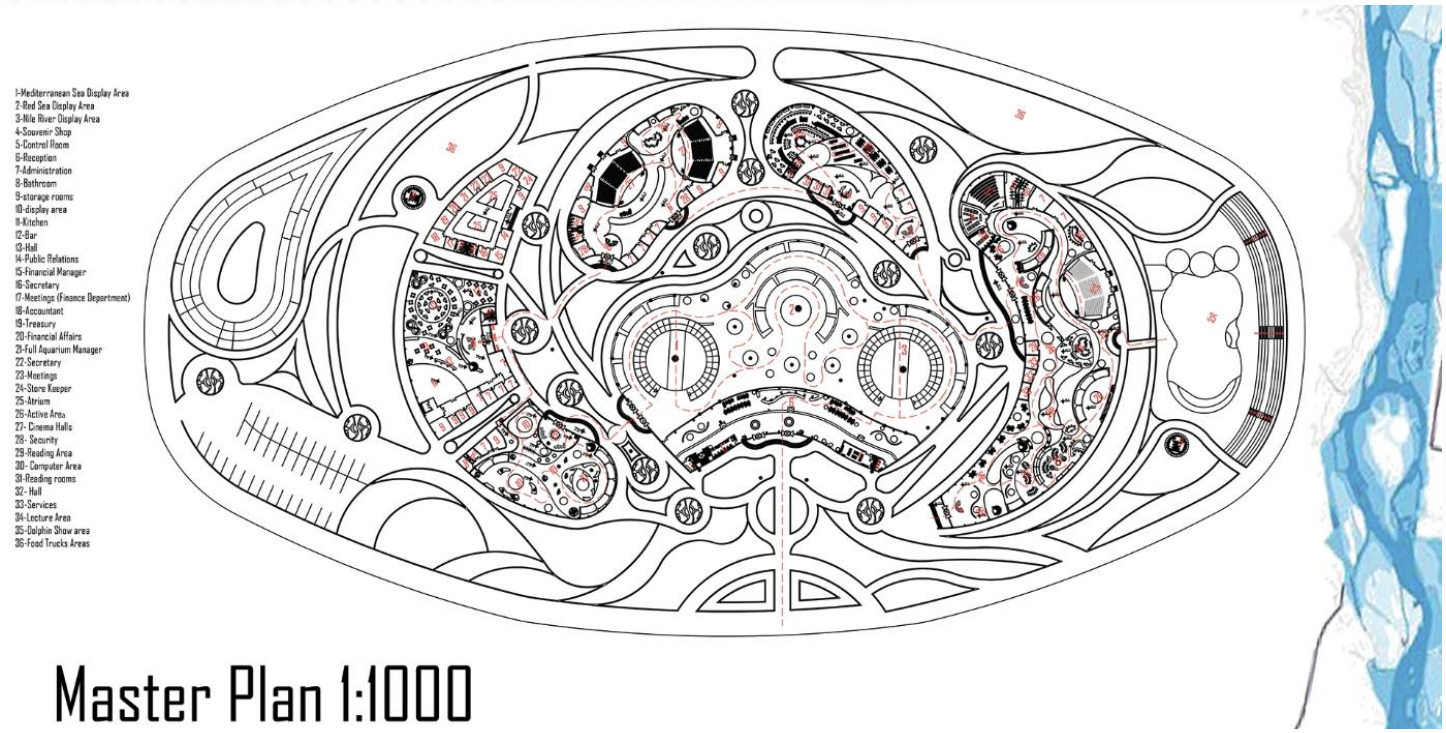
- **السرعة:** يُعد الرسم من خلال برنامج الأوتوكاد أسرع بكثير من الرسم اليدوي، إذ إنّه يوفر الجهد والوقت، وذلك من خلال إنشاء مكتبة من النماذج التي تكون قابلة للاستخدام في مشاريع أخرى.
- **الدقة**: يُتيح برنامج الأوتوكاد الرسم بدّقة كبيرة بأبعاد تفصيلية لا يُمكن تحقيقها من خلال الرسم اليدوي، وبالتالي تضمن الحصول على دقة عالية في جميع الأبعاد.
- **سهولة التخزين وإمكانية الوصول:** يتميز برنامج الأوتوكاد بسهولة تخزين الملفات والوصول إليها، حيث يُمكن حفظها على جهاز الحاسوب أو في وسائط التخزين، حيثُ تشغل ملفاته مساحة تخزين أقل من مساحة تخزين الرسومات الورقية.
- **سهولة التعديل والمراجعة:** يُوفر برنامج الأوتوكاد خاصية سهولة تعديل أو حذف أي تفاصيل، وذلك من خلال استعمال أوامر بسيطة، مثل: القياس، والنسخ، والتدوير، وغيرها، بالإضافة إلى أنه يُمكن الرجوع إلى التصميم السابق قبل إجراء التعديل عليه.
- **عرض ثلاثي الأبعاد:** يُسهم برنامج الأوتوكاد في تصميم أشكال هندسية ثنائية وثلاثية الأبعاد بألوان باستعمال نماذج دقيقة، وإتاحة خاصية الكتابة على الرسومات. **(أشرف الرفوع، 2023).**

برنامج الأتوكاد للمصمم الداخلي:

يستخدم مصمم الديكور الداخلي برنامج الأوتوكاد كأداة لتسويق المشاريع للعملاء من خلال استخدام التصاميم الرقمية الدقيقة التي يُقدّمها البرنامج لتوضيح كافّة تفاصيل المشاريع الداخلية وعرضها للعملاء، كما تُقدم الرسومات ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد التي يُنتجها رؤيةً واقعيةً للتصاميم الداخلية. **(رشا الصوالحة – 2023).**

2d floor plan

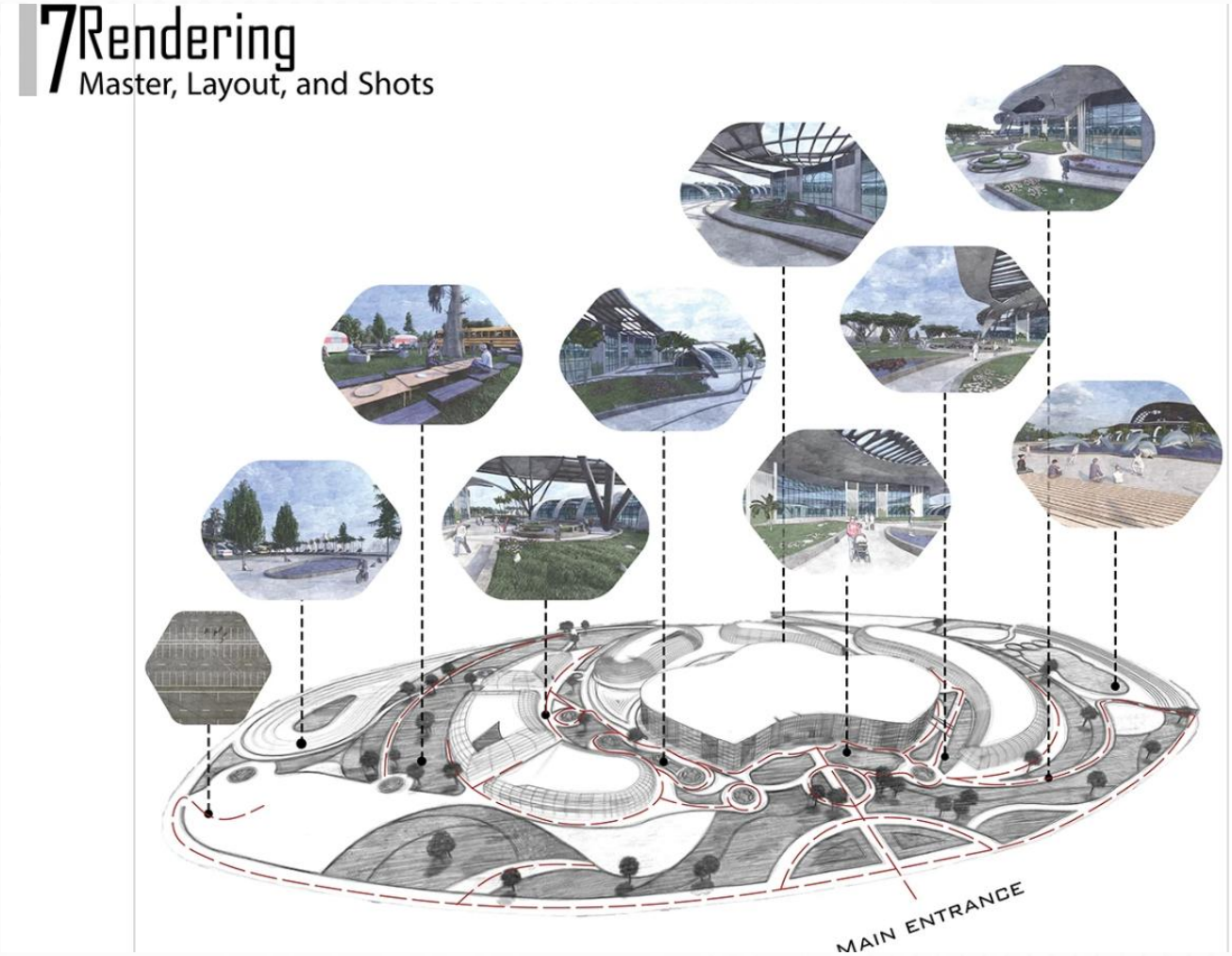
عنوان المشروع: **Blue Epoch (The largest Family-Oriented Park)**



Master Plan 1:1000

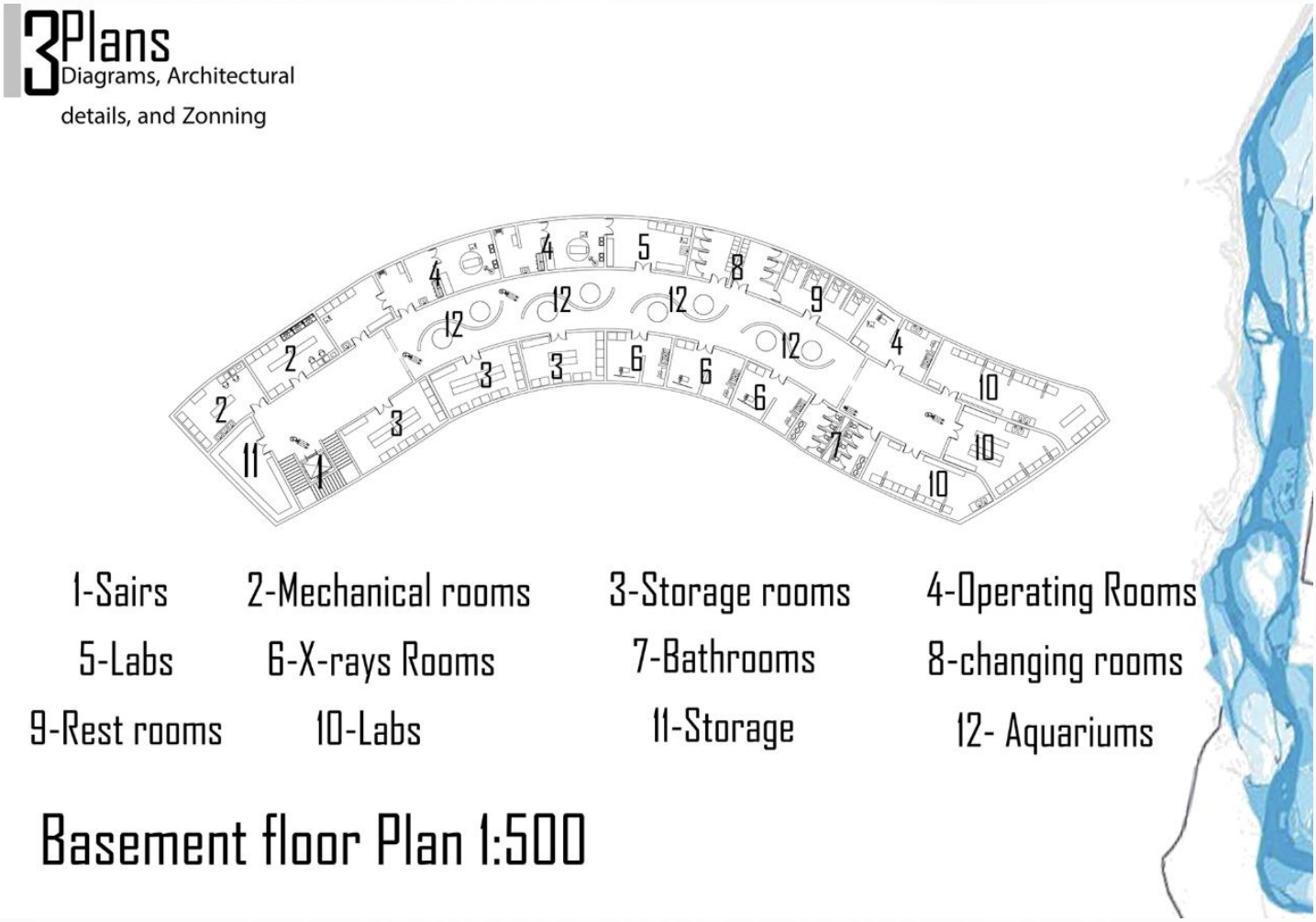
Mariam Amer & Asmaa Ashraf & Eman Mohamed & Shaban Awad

عنوان المشروع: **Blue Epoch (The largest Family-Oriented Park)**



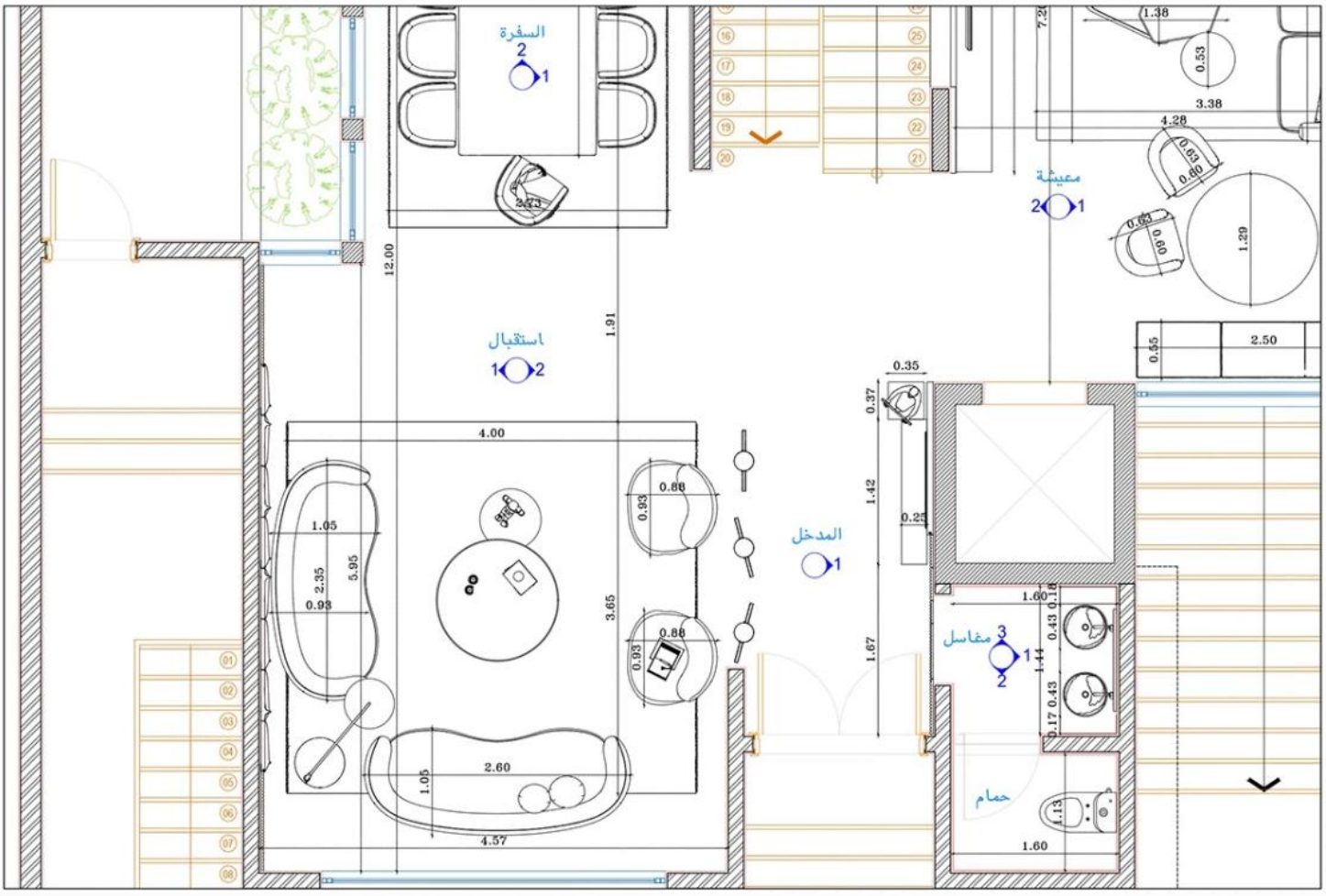
Mariam Amer & Asmaa Ashraf & Eman Mohamed & Shaban Awad

عنوان المشروع: **Blue Epoch (The largest Family-Oriented Park)**



Mariam Amer & Asmaa Ashraf & Eman Mohamed & Shaban Awad

عنوان المشروع: **Working Drawings of G.F. Of villa in KSA**



Ground Floor - Living Furniture Plan - Zeinab Muhammad

الفصل الثالث:

التغذية البصرية في الفوتوشوب

ما هو برنامج (Photoshop)؟

يُعدّ الفوتوشوب برنامج تحرير الصور الأكثر رواجاً في السوق، ويُستخدم بشكل عام للتعديل على الصور وإنشاء رسومات رقميّة مشابهة لتلك المرسومة باليد، وتكون ملفات برنامج فوتوشوب بامتداد **(PSD)**، ويُمكن تشغيله على كُل من نظامي تشغيل ماك **(macOS)**، وويندوز **(Windows)**، لكن ليس على نظام تشغيل لينكس**(Linux)** ، ولأنّ هذا البرنامج كان وما زال البرنامج المثالي للتعديل على الصور لفترة طويلة؛ فقد أصبح اسمه يُستخدم كفعل يعني (تعديل)، فمثلاً عبارة **("the image has been "photoshopped)** فهي تعني: تمّ تعديل الصورة، بعض النظر عن البرنامج الذي تمّ استخدامه لتعديل الصور عليه.(مجد صبح، 2020).

استخدامات الفوتوشوب للمصمم الداخلي:

يُعدّ الفوتوشوب من البرامج الأكثر استخداماً من قِبَل المُصممين، ومطوري المواقع الإلكترونية، ومصممي الجرافيك، والمصورين، وأصحاب المهن الإبداعيّة الأخرى، حيث يُوفر لهم العديد من المزايا والأدوات للقيام بالعديد من المهام، منها ما يأتي: (مجد صبح، 2020).

- إنشاء تصاميم ثلاثية الأبعاد وتجريب تنسيقات مختلفة للأثاث والعناصر المختلفة في الفضاء.
- تصميم الإضاءة وإضافة التفاصيل والزخارف للجدران والأسقف.
- تصميم النوافذ والستائر، وتحسين جودة الصور، وإعادة تنسيق المساحات، وإنشاء مخططات فنية.
- تصميم المخططات الداخلية: يمكن استخدام أدوات الرسم والتصميم في الفوتوشوب لإنشاء مخططات دقيقة للمساحات الداخلية، بما في ذلك توضيح الجدران والأبواب والنوافذ والأثاث والتفاصيل الأخرى.
- إنشاء قائمة مواد وتشطيبات: يمكن للمصممين استخدام الفوتوشوب لإنشاء قوائم مواد وتشطيبات، حيث يمكن تجسيد المواد المختلفة مثل الأرضيات والجدران والأثاث والملحقات بشكل واقعي.
- تعديل الألوان والإضاءة: يمكن استخدام أدوات التعديل في الفوتوشوب لتعديل الألوان والتباين والإضاءة في الصور، مما يساعد على تحقيق التوازن المثالي والمظهر المرغوب فيه للمساحات الداخلية.

KATERYN Design

عنوان المشروع: **2D FLOOR PLAN OF A HOUSE 2**

Nancy Sayed

عنوان المشروع: **Material & Mood Board**

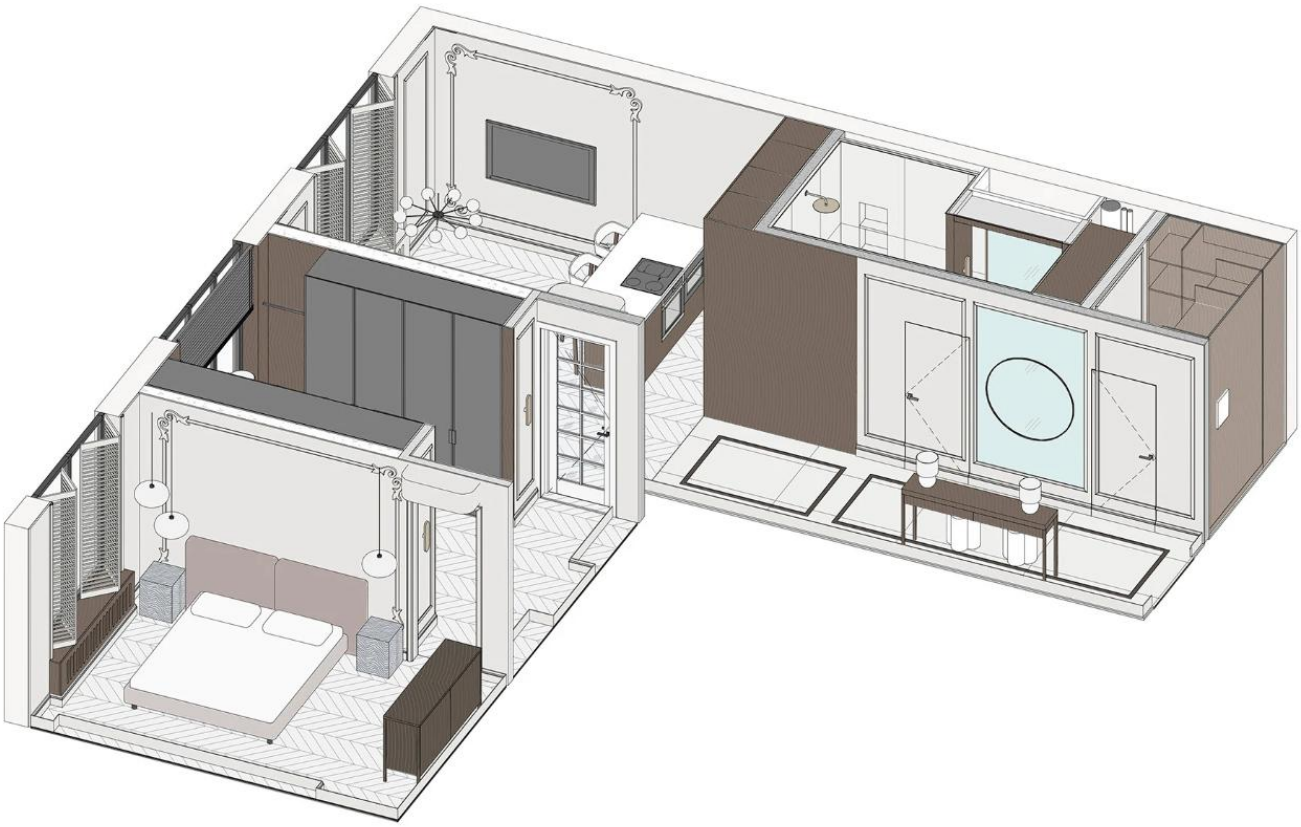
عنوان المشروع: **Furniture Layout**

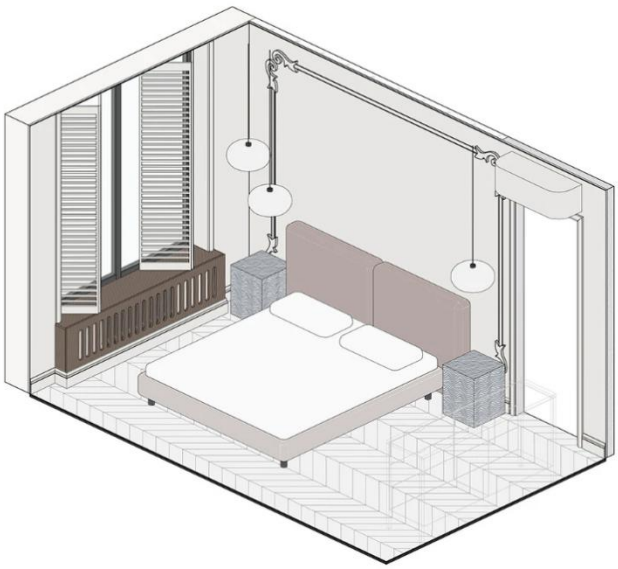
Ecem Naz Gündoğan

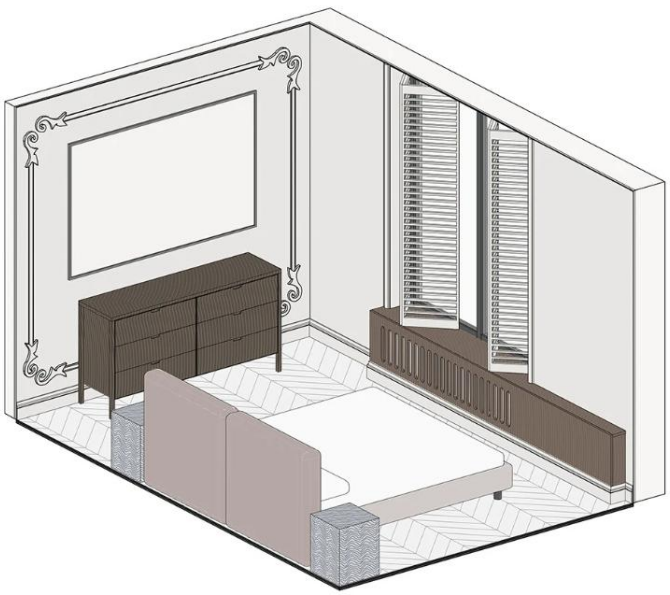
عنوان المشروع: **Living Space Proposal Design**

Muaadh Hussien

عنوان المشروع: **Design project of apartments in classical style**







Elizabeth DiD

الفصل الرابع:

التغذية البصرية في LUMION

ما هو برنامج **Lumion** ؟

استطاع برنامج **lumion** صناعة اسم بارز و مألوف بين أوساط شركات التصميم والهندسة المعمارية و مجتمع المعماريين عامة و هذا لسهولة استخدامه و قوة نتائجه في الإظهار المعماري ولذلك أصبح الكثير يطلق عليه برنامج لوميون المعماري.

ولهذا السبب هذه الميزات شكلّت وجعلت معايير تميزه بين البرامج الأخرى مما يجعل تحكمك وسيطرتك على العرض أفضل من أي وقتٍ مضى

مميزات برنامج لوميون:

- المساقط الهندسية ثنائية الأبعاد - **Orthographic view**: أصبح متاحاً لك إخراج البلانات والقطاعات والواجهات والمساقط ثنائية الأبعاد من برنامج لوميون بسهولة ويسر عكس الماضي.
- التحريك للمشاريع المعمارية أو ما يسمى بالـ **Animated phasing**: أصبح عرض مراحل تكوين وبناء مشروعك وعرضه بشكل احترافي بالأخص إن كان إنشائي أو تطويري أو أي مراحل تخص المشروع بسيط واحترافي جداً من خلال الـ **Animated Phasing Effect**. بالإضافة إلى ذلك تستطيع من خلاله استخدام انتقالات مختلفة **transitions** بين المراحل. كذلك تستطيع إظهار أو إخفاء أجزاء المشروع الآن بسهولة ويسر والتركيز على الأجزاء التي تظهر قوة مشروعك وتفرده وتميزه.
- إظهار مؤثرات خطوط الأمطار على الزجاج - **Rain streaks**: يعد من الإضافات المميزة الداعمة للمشاهد الداخلية وكذلك التصميم الداخلي يجعل الوصول إلى إحساس الجو الهادئ وكذلك مشاهدة المطر من الداخل أمراً يسيراً وسهلاً. ببعض المتغيرات البسيطة تتحرك من الأعلى إلى الأسفل عشرات من قطرات المطر على أسطح الزجاج لتمثل وتحاكي هطول الأمطار الحقيقي.
- تأثيرات النيران المجسمة - **Volumetric fire**: يعد أيضاً من التأثيرات المميزة الذي يستطيع خلق إحساس حقيقي وطبيعي للنيران ويستخدم في المشاريع الداخلية وكذلك الخارجية.
- خامات واقعية للسيارات - **Metallic car Shader**: أصبح بإمكانك أن تتمتع بإظهار السيارات بجودة واقعية رائعة، مما يجعلها بالكاد يمكن تمييزها عن الشيء الحقيقي.
- استخدام إضاءات **IES** مخصصة - **Custom IES spotlights**: لم يعد إجباراً عليك استخدام الإضاءات الموجودة بداخل لوميون فقط، بل يمكنك استخدام إضاءات **IES** خاصة لتحاكي الواقع التنفيذي لمشاريعك بسهولة، ومما لا شك فيه نحن وكل المستخدمين لبرنامج لوميون نعلم قيمة هذه الإضافة وما ستوفره من إضافة واقعية على المشاريع وخاصة مشاريع الديكور والتصميم الداخلي.
- منتقي الألوان الجديد **RAL color picker**: لتسهيل اختيار اللون الخاص بك وربطه بدقة بكود الألوان الأوروبي بشكل خاص وكذلك استخداماته المميزة في اختيار الألوان في التصميم الداخلي.
- تحسين وتطوير واقعية الإضاءة للمشاريع الداخلية والخارجية بشكل كبير جداً: تم تحسين الظلال و واقعيتها للإضاءات السبوت **spotlights** بداخل برنامج **lumion**، كذلك تم تحسين وتطوير الإضاءات وتفاعلها مع العشب **Grass Lighting**.
- إضافة خامات جديدة **materials**: اشتملت الخامات الجديدة على نماذج مختلفة للمياه وتربة الأرضيات والعديد من أشكال المعادن المختلفة وأحجار و خرسانات البناء وأشكال إضافية من ورق الحائط و ممرات المشاة في الطرق.
- اشتملت النسخة الأحدث من البرنامج على أكثر من 401 كائن جديد تم إضافتها؛ تتميز هذه الكائنات الجديدة بتفاصيلها ذات الدقة العالية والتي تسمح لك بإظهارها في اللقطات المقربة، النصيب الأكبر من الكائنات المضافة بالأخص كان في كائنات التصميم الداخلي والأثاث.
- ظلال أكثر نعومة: اهتم فريق العمل بتحسين وتطوير شكل الظلال لتبدو أكثر نعومة وجودة و واقعية في اللقطات، تعد هذه الإضافة إحدى أكبر التغييرات المضافة للنسخة الجديدة حيث جودة الظلال تعتبر أحد أهم العناصر البصرية الأكثر تأثيراً في النمذجة ثلاثية الأبعاد.

(Dr.Attia، 2023).

عنوان المشروع:**the bay villa**

Nikolay Pavlikov & Dmitry Anpilogov

عنوان المشروع: **interior Lumion Render**

Bashar Swileh

عنوان المشروع:**Goethe Apartment**

Vblackrender

Vblackrender

الفصل الخامس:

- منهجية البحث.
- نتائج البحث.
- التوصيات.
- والدراسات المستقبلية.
- المصادر والمراجع.

منهجية البحث:

اعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي باعتباره الأنسب لطبيعة الموضوع، حيث يقوم هذا المنهج على جمع المعلومات والبيانات المتعلقة بموضوع التغذية البصرية وأثرها على التصميم الداخلي، ثم تحليلها وتفسيرها لفهم طبيعة العلاقة بين ما يراه المصمم ويتأثر به بصرياً، وبين ما يُنتجه من أعمال تصميمية.

تم استخدام هذا المنهج بهدف توصيف واقع التغذية البصرية لدى طلاب وممارسي التصميم الداخلي، وتحليل مدى تأثيرها على ذوقهم، وأسلوبهم الفني، وقدرتهم على الابتكار. كما أن هذا المنهج يسمح بدراسة العوامل التي تؤثر على هذا التفاعل البصري الإبداعي، من حيث نوعية المصادر، ووعي المصمم بها، وطريقة توظيفها في مراحل التصميم المختلفة.

وقد تم إعداد أداة الاستبانة كأداة رئيسية لجمع البيانات، وجرى تصميمها لتشمل عدة محاور تغطي:

الأسباب التي تدفع العينة للحصول على التغذية البصرية.

مصادر العينة الأساسية في تلقي المحتوى البصري.

مدى أهمية التغذية البصرية على الإنتاج الإبداعي.

نوعية المحتوى البصري الذي تهتم العينة في متابعته.

استُهدف من خلال الاستبانة عينة من طلاب التصميم الداخلي في المراحل الجامعية المختلفة، إلى جانب عدد من المصممين العاملين في الميدان، وذلك لضمان تنوع الآراء، وتوفير منظور شامل يجمع بين النظرية والممارسة، وقد بلغ حجم العينة (50) مفردة من كلى الجنسين (ذكور وإناث).

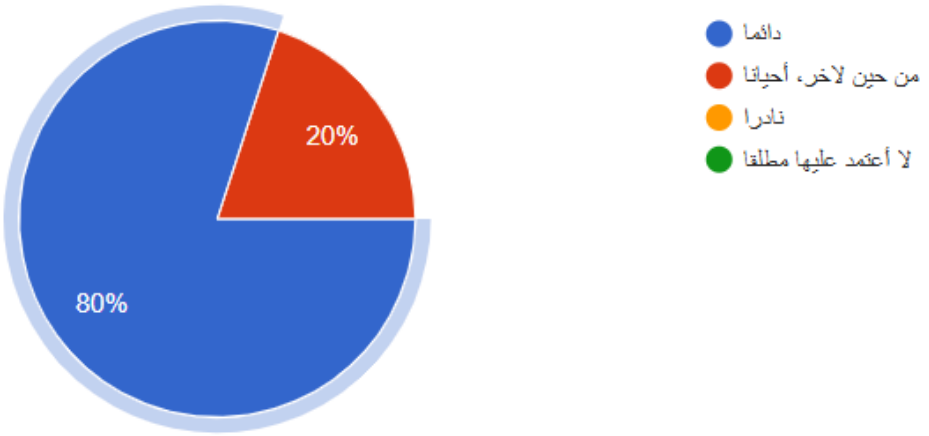
تم تحليل البيانات باستخدام أساليب إحصائية وصفية لقراءة النتائج، وبيان اتجاهات العينة نحو محاور الدراسة المختلفة؛ كما تم ربط النتائج بالأدبيات السابقة في الموضوع لتكوين إطار نقدي تحليلي يُسهم في تفسير الظواهر التي تم رصدها.

ومن خلال هذه المنهجية، سعى البحث إلى بناء فهم واضح ودقيق لأهمية التغذية البصرية، وكيف يمكن أن تُفعّل كمصدر إلهام احترافي يسهم في الارتقاء بمستوى التصميم الداخلي، ليس فقط على المستوى الجمالي، بل من حيث الابتكار، التعبير، والتفاعل الإنساني مع الفضاءات المصممة.

نستعرض فيما يلي نتائج الاستبيان وفق عدة محاور :

أولاً: الأسباب التي تدفع العينة للحصول على التغذية البصرية:

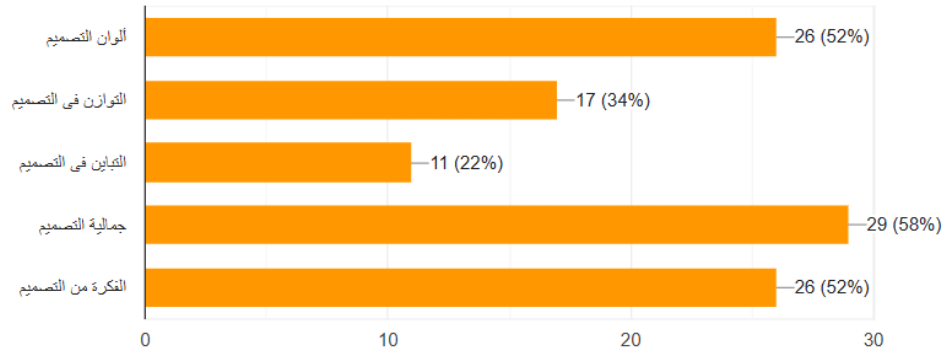
1-1. أجد أن مشاهدة أعمال فنية وتصميمات ملهمة تحفز أفكاري



شكل رقم (1)

تشير نتائج الاستبيان في الشكل رقم (1) أنه وبنسبة 80% من العينة دائماً ما يجدون في مشاهدة الأعمال الفنية والتصميمات الملهمة سبباً في تحفيز أفكارهم، بينما أشارت نسبة 20% إلى أنه من حين لآخر، أحياناً؛ وذلك إن دل على شيء فإنما يدل على أهمية التغذية البصرية في توليد وتحفيز الأفكار.

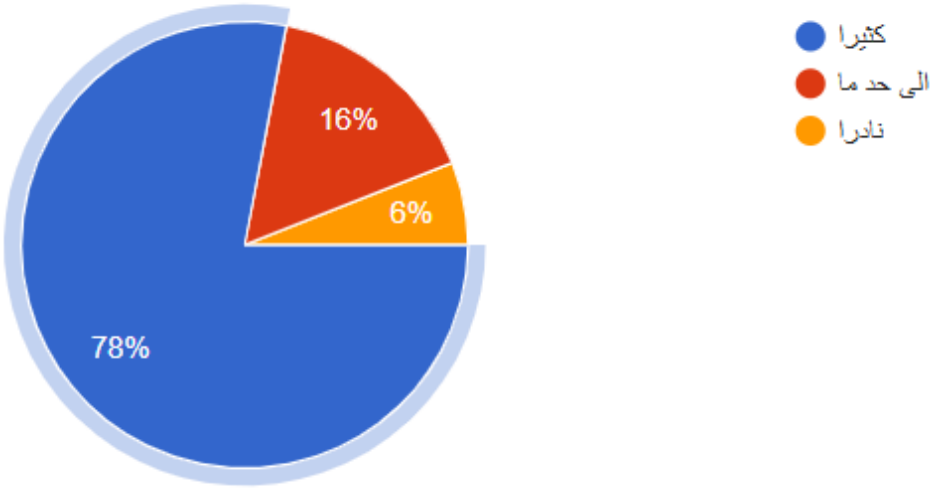
1-2. في رؤيتك البصرية لتصميم معين تركز اهتمامك على:



شكل رقم (2)

تشير نتائج الشكل رقم (2) إلى أن النسبة العظمى 58% من العينة تركز اهتمامها في رؤيتها البصرية لتصميم معين على جمالية التصميم، في حين أتت الفكرة من التصميم وألوان التصميم بنسبة متساوية بلغت 52% ، وهذا يدل على أن رؤية العينة للتصاميم تكون في ثلاثة محاور مهمة ألا وهي جمالية التصميم ككل، والفكرة من هذا التصميم، وأخيراً ألوان التصميم لما لها من أهمية في التعبير عن المشاعر والانطباعات التي ينقلها التصميم.

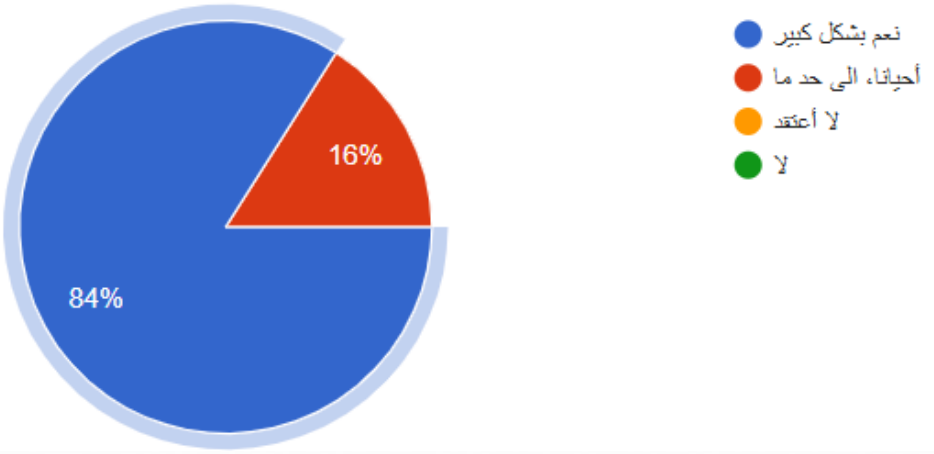
1-3.هل لاحظت تغيراً في أسلوبك أو اختياراتك الجمالية بعد تعرضك المستمر لمحتوى بصري معين؟



شكل رقم (3)

أوضحت النسبة الكبرى من العينة والبالغة 78% في الشكل رقم (3) إلى كثيراً، وهذا إنما يدل على وعي جمهور العينة إلى أن التعرض المستمر لمحتوى بصري معين يعمل على تغيير الأسلوب والاختيارات لما هو أجمل وأفضل.

1-4.هل تعتقد أن التغذية البصرية تؤثر على ذوقك الشخصي أو إبداعك؟

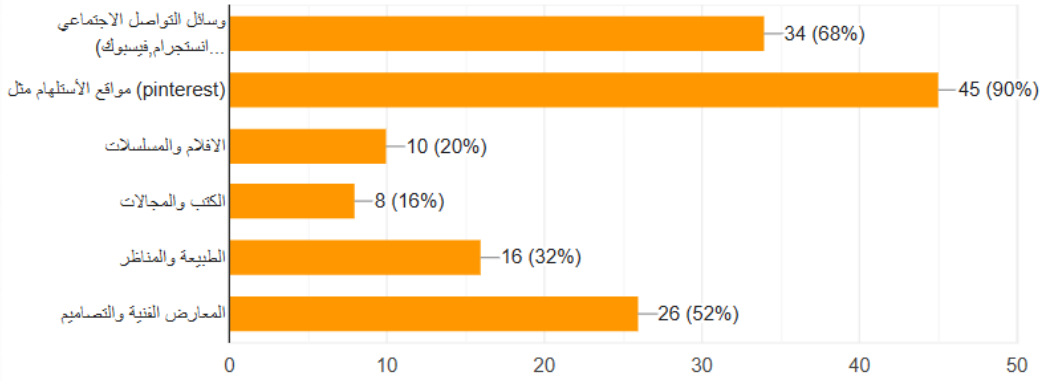


شكل رقم (4)

في الشكل رقم (4) أشارت العينة بنسبة 84% إلى اختيار نعم بشكل كبير، في تأكيد مهم على أن الإبداع والذوق الشخصي لكل فرد منا يتأثر بما نشاهده وبما نتعرض له كثيراً وذلك يدل على أهمية التغذية البصرية في تحسين موهبة أصحاب المجالات الإبداعية.

ثانياً: مصادر العينة في الحصول على التغذية البصرية:

2-1. ما أكثر المصادر التي تحصل منها على تغذيتك البصرية؟ (يمكن اختيار أكثر من خيار)

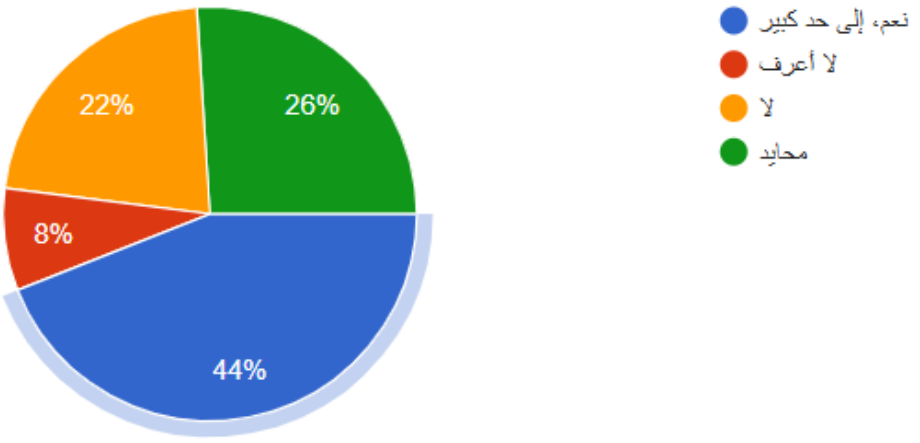


شكل رقم (5)

أوضحت العينة في الشكل رقم (5) إلى أن المصدر الأول الذي يعتمدون عليه في تغذيتهم البصرية هو مواقع الاستلهام بنسبة عظمى بلغت 90% مما يؤكد على أهمية تلك المواقع في زيادة الحس الإبداعي لدى جمهور العينة في حين جاءت النسبة 68% إلى خيار وسائل ومواقع التواصل الاجتماعي وذلك ربما يرجع إلى تواجد الكثير من الأشخاص المبدعين والمتميزين في مختلف المجالات على تلك المواقع.

ثالثاً: نوعية المحتوى البصري الذي تهتم العينة في متابعته:

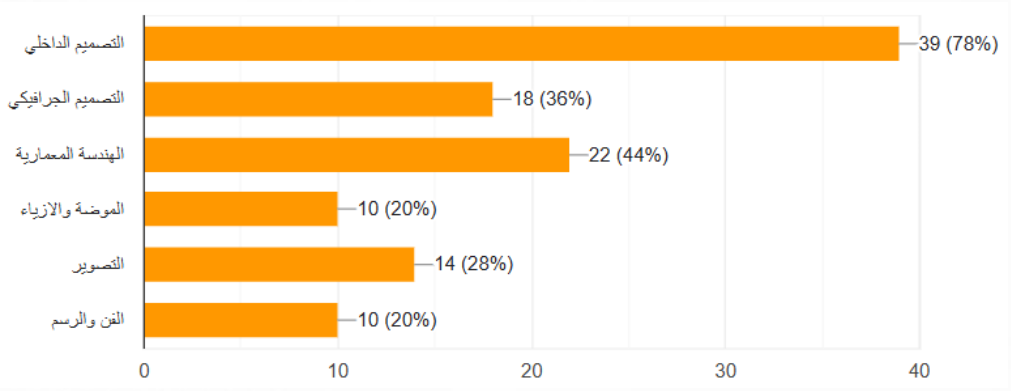
3-1. أفضل المحتوى البصري الطبيعي (كالمناظر الطبيعية) أكثر من المحتوى الرقمي؟



شكل رقم (6)

في الشكل رقم (6) أشار جمهور العينة بنسبة 44% إلى تفضيلهم المحتوى البصري الطبيعي عن المحتوى الرقمي، بينما أختار بعض العينة الحياد بنسبة 26% ليأتي الخيار الثالث لا بنسبة 22%

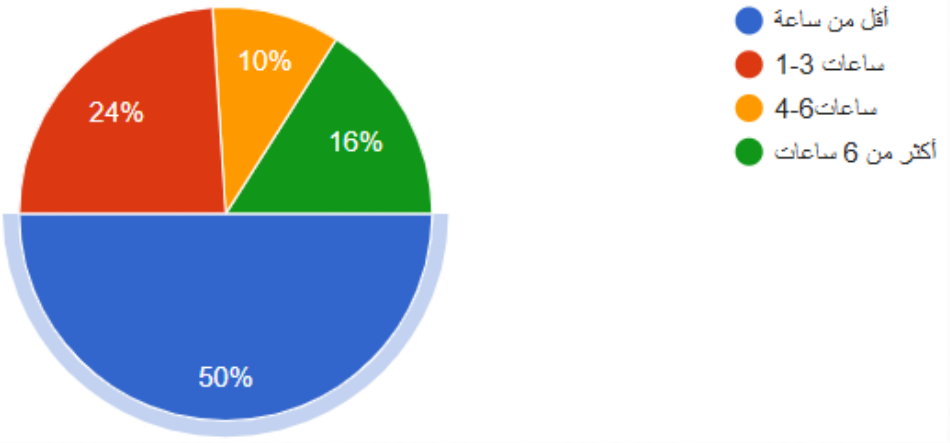
3-2. أكثر نوع يلهمك من المحتوى البصري؟



شكل رقم (7)

في سؤال العينة عن أكثر ما يلهمهم من أنواع المحتوى البصري أشاروا بنسبة عظمة بلغت 78% إلى محتوى التصميم الداخلي في إشارة لدور هذا المجال المهم في حياة الكثيرين من جمهور العينة؛ بينما جاء محتوى الهندسة المعمارية في المرتبة الثانية بنسبة 44% وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على قرب الهندسة المعمارية من التصميم الداخلي وأنهما مكملان لبعضهما.

3-3. كم من الوقت تقضيه يومياً في مشاهدة محتوى بصري (صور، فيديو، تصميمات، مناظر)؟

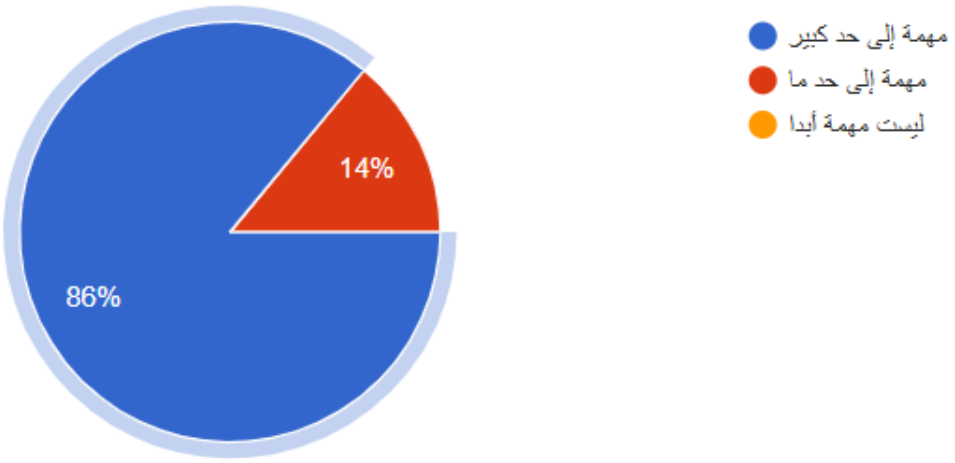


شكل رقم (8)

أشارت العينة في الشكل رقم (8) بنسبة 50% إلى أن الوقت الذي يستغلونه يومياً في متابعة ومشاهدة محتوى بصري هو أقل من ساعة في إشارة إلى أن هذا الوقت كافٍ جداً للتغذية البصرية في أي مجال كان؛ في حين أشارت نسبة 24% إلى أنهم يمضون من ساعة إلى ثلاث ساعات في مشاهدة محتوى بصري، بينما اختار 16% من العينة خيار أكثر من 6 ساعات.

رابعاً: مدى أهمية التغذية البصرية على الإنتاج الإبداعي:

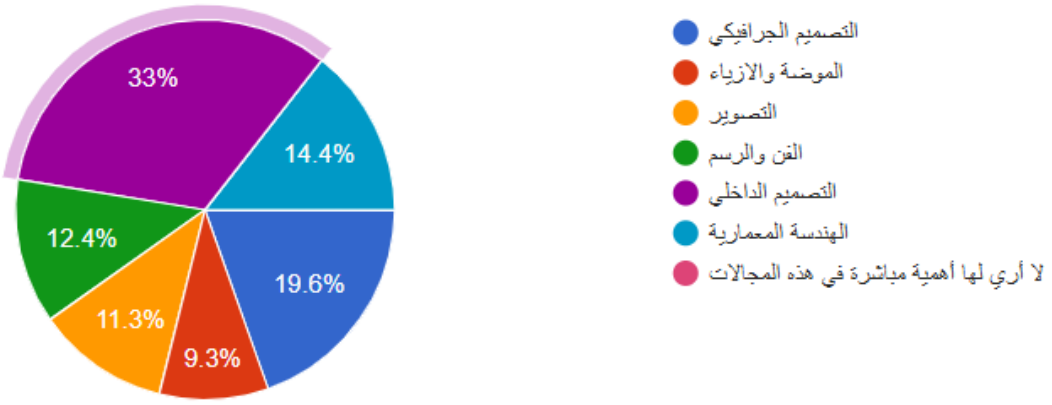
4-1. إلى أي مدى التغذية البصرية مهمة في الأعمال الإبداعية والفنية؟



شكل رقم (9)

في الشكل رقم (9) جاءت النسبة العظمى 86% إلى أن التغذية البصرية مهمة إلى حدٍ كبير في الأعمال الإبداعية في إشارة إلى استحالة الاستغناء عن التغذية البصرية في أي عمل إبداعي.

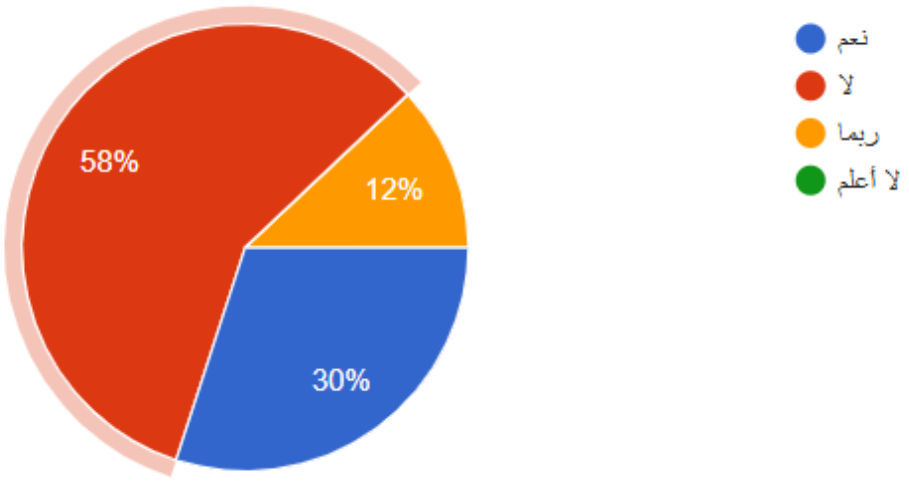
4-2. في رأيك أي من هذه المجالات تتطلب تغذية بصرية أكثر؟



شكل رقم (10)

عند سؤال العينة في شكل رقم (10) عن أكثر مجال يتطلب تغذية بصرية أكثر جاء التصميم الداخلي بنسبة 33% في تأكيد آخر على أهمية هذا المجال وأهمية التغذية البصرية فيه. بينما جاء التصميم الجرافيكي بنسبة 19.6% ليتبعه مجال الهندسة المعمارية بنسبة 14.4%؛ في إشارة إلى أهمية التغذية البصرية في إبداع هذه المجالات.

4-3. يمكن الاستغناء عن التغذية البصرية في كافة الأعمال الفنية والإبداعية؟



شكل رقم (11)

أوضحت العينة في شكل رقم (11) بنسبة عظمى 58% إلى خيار لا في استحالة الاستغناء عن التغذية البصرية في كافة الأعمال الفنية والإبداعية بينما جاءت نسبة 30% إلى خيار نعم في إشارة إلى أن بعض جمهور العينة يرى أنه يمكن عمل أي عمل فني أو إبداعي دون الحاجة لتغذية بصرية.

الخاتمة ومناقشة النتائج:

الخلاصة كلما غذيت بصرك فأنت تغذي عقلك وتمنحه مساحة أكبر للإبداع؛ أما إذا اعتمدت على قليل من المدخلات إلى عقلك فالنتيجة قليل الإبداع وعليه يمكننا مناقشة نتائج البحث في نقاط:

- أظهرت نتائج هذا البحث أن التغذية البصرية تمثل عنصراً محورياً لا يمكن إغفاله في تشكيل هوية المصمم الداخلي وبناء قدراته الإبداعية والجمالية.
- بينت الاستجابات التي تم جمعها عبر أداة الاستبيان أن غالبية المشاركين – سواء من طلاب التصميم أو الممارسين – يدركون أهمية ما يتعرضون له بصرياً، ويعتبرونه جزءاً من نموهم المهني والفني. إلا أن درجة هذا الإدراك تختلف من شخص إلى آخر، تبعًا لتجربته، ومصادره، ووعيه في تحليل ما يراه.
- أحد أهم النتائج التي أظهرتها الدراسة هو وجود علاقة طردية بين تنوع مصادر التغذية البصرية وجودة الأفكار التصميمية الناتجة عنها، فالمصممون الذين يحرصون على مشاهدة مشاريع احترافية، والطبيعة، والفنون المختلفة، ويقومون بتحليلها وليس فقط استهلاكها، كانوا أكثر قدرة على توليد تصاميم متفرّدة تعكس أسلوبًا خاصًا بهم. أما من يكتفون بمحتوى سطحي أو مكرر، فغالبًا ما يميلون إلى تقليد غيرهم دون تطوير أو تجديد.
- كشفت الدراسة عن وجود فجوة بين الإدراك النظري لأهمية التغذية البصرية وبين الممارسة الفعلية لها، خاصة لدى بعض الطلاب الذين لم يتدربوا على استخدام ما يرونه كمصدر لتحليل واستلهام الأفكار.
- اتفقت نتائج الاستبيان مع الدراستين السابقتين في أهمية التغذية البصرية على توليد وتحفيز الأفكار.
- رؤية العينة للتصاميم والتي تلخصت في ثلاثة محاور مهمة ألا وهي جمالية التصميم ككل، والفكرة من التصميم، وألوان التصميم يعني ذلك أن الرؤية البصرية لأي شيء يكون لها هدف وعلى أساس ذلك تتشكل الخبرات البصرية لدى الأفراد بناء على ما يبحثون عنه في رؤيتهم للأشياء.
- للتغذية البصرية دور أساسي ومهم في تحسين وثقل موهبة أصحاب المجالات الإبداعية.
- لا يمكن الاستغناء عن مواقع الاستلهام في جمع خبرات بصرية حتى وإن كان وقت استخدامها لا يتعدى الساعة الواحدة عن كثير من الناس.

- اتفقت نتائج الاستبيان على أهمية التغذية البصرية في مجال التصميم الداخلي، مما يعني أن اختيار موضوع البحث كان موفقاً لتسليط الضوء على أهمية التغذية البصرية في هذا المجال.
- رغم التطور التكنولوجي إلا أن الفئة الكبرى من جمهور العينة لا تزال تفضل أن تحصل على تغذيتها البصرية من الطبيعة ومن المناظر الطبيعية عن المناظر الرقمية، مما لا يدع مجالاً للشك في أن أصل الجمال في صنع الخالق.
- الصور الآن أصبحت تغني عن الكلمات التعبيرية والوصفية؛ فأصحاب الخبرات البصرية يفهمون المراد من التصميم أو الصورة التي يشاهدونها من كثرة تعرضهم لمحتوى بصري.
- قيمة برامج التصميم تكمن في أنها أدوات لتنفيذ الأفكار وغياب الفكرة تجعل تلك البرامج بلا قيمة.
- كما أن الجسد ينمو بما يتغذى فإن العقل ينمو بما تشاهده العين.

التوصيات: خطوات عملية لتعزيز دور التغذية البصرية في التعليم والممارسة التصميمية

بناءً على النتائج التي توصّل إليها البحث، يمكن وضع مجموعة من التوصيات التي تهدف إلى رفع مستوى الوعي بالتغذية البصرية وتفعيل دورها في تطوير جودة التصميم الداخلي من منظور شامل.

أولاً، من الضروري أن تقوم المؤسسات التعليمية بدمج موضوع التغذية البصرية ضمن المحتوى النظري والتطبيقي للمقررات الدراسية في أقسام التصميم الداخلي. يجب ألا يُترك هذا الجانب للجهد الفردي، بل يتم تدريسه منهجيًا عبر أنشطة تحليلية، ودراسات مقارنة، ومشاريع تتطلب من الطالب التعامل الواعي مع المحتوى البصري.

كما يُوصى بتشجيع الطلاب والمصممين على بناء مكتبة بصرية شخصية، سواء عبر تصوير مشاهد من الواقع، أو تجميع صور ومخططات من منصات عالمية، وتحليلها من منظور تصميمي. لا يكفي جمع الصور، بل يجب أن يتحوّل هذا التفاعل إلى عملية تأمل بصري ونقد جمالي.

كذلك، ينبغي تفعيل دور الزيارات الميدانية والمعارض الفنية، ليس فقط للترفيه، بل بوصفها جزءًا من التدريب العملي على فهم اللون، التكوين، الضوء، والتفاصيل المادية للمساحات. هذه التجربة البصرية المباشرة تساعد على ترسيخ مفاهيم جمالية يصعب نقلها بالكلام النظري وحده.

ومن التوصيات المهمة أيضًا، تعزيز ثقافة الانتقاء الواعي للمحتوى البصري الرقمي، خاصة في ظل التدفق الهائل للمعلومات على مواقع التواصل. يجب توجيه المصممين الشباب إلى مصادر موثوقة وغنية بالمحتوى الإبداعي الحقيقي، وتوعيتهم بخطورة التقليد غير المدروس أو الاعتماد على نماذج تجارية مكررة.

وأخيرًا، توصي الدراسة بتكثيف ورش العمل التدريبية التي تربط بين البرامج التصميمية مثل **Photoshop , 3dsMax , Lumion** وبين الرؤية البصرية المتكوّنة من خلال التغذية الراقية، لتكون الأداة الرقمية امتدادًا للبصيرة الفنية، لا بديلاً عنها.

الدراسات المستقبلية: آفاق جديدة لفهم أعمق للتغذية البصرية في التصميم الداخلي.

نظرًا إلى ما كشفه هذا البحث من أهمية بالغة للتغذية البصرية في حياة المصمم الداخلي، تظهر الحاجة الملحّة إلى توسيع نطاق الدراسات المستقبلية حول هذا الموضوع، وتناوله من زوايا متعددة لم تُطرق بعد بالشكل الكافي.

من أهم الاتجاهات البحثية المقترحة هو إجراء دراسات مقارنة بين طلاب تلقوا تدريبًا بصريًا منظّمًا، وآخرين لم يتعرضوا لهذا النوع من الإعداد، وذلك بهدف قياس الأثر المباشر للتغذية البصرية الواعية على جودة المخرجات التصميمية، ومدى تنوعها وابتكارها.

كذلك، من الضروري دراسة الفروق في التأثر البصري بين التغذية الواقعية (كالطبيعة، المعارض، الرحلات) والتغذية الرقمية (كالصور على الإنترنت ووسائل التواصل)، لتحديد أي منهما له أثر أقوى وأعمق في تكوين الرؤية الجمالية للمصمم.

ومن الاتجاهات المهمة أيضًا، اقتراح دراسة تبحث في العلاقة بين الخلفية الثقافية والهوية البصرية، وهل يتأثر المصمم بأسلوب بيئته أم يستطيع أن يدمج بين ما هو محلي وعالمي في رؤيته الخاصة.

كما يمكن إجراء دراسة متخصصة في أثر التغذية البصرية على القرارات التجارية والتسويقية في التصميم الداخلي، مثل قدرة المصمم على تقديم مشروع يتماشى مع ذوق السوق من دون أن يُفرّط في فنيته وهويته.

وأخيراً، يُقترح التوسّع في دراسة الأثر النفسي للتغذية البصرية على المصمم، من حيث الإلهام، المزاج الإبداعي، وحالة الانغماس في التصميم، لأن العلاقة بين ما نراه وما نشعر به وما ننتجه ما تزال بحاجة إلى تفكيك علمي أعمق.

المصادر والمراجع:

1. الهُمام الغريز، التغذية البصرية: سلاح المصمم الأول، سبتمبر 2023، https://alhumamofficial.rf.gd/visual-inspiration/?i=2
2. زينب فراج، التغذية البصرية: عُدة المصمم التي لا تنضب، مارس 2022 ، https://blog.khamsat.com/visual-feeding-guide/
3. م. د. ميرفت راسم، دراسة بعنوان القيم التصميمية الجمالية في المجاز الإدراكي ودورها في استعادة الصورة الذهنية وتنمية الثقافة البصرية (معرض فني "أصوات مضيئة")، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية - المجلد الثامن – العدد الحادي والأربعون، سبتمبر 2023، https://mjaf.journals.ekb.eg/article_208497_1bf8bcc523e6ebc067f99755133821a8.pdf
4. أ. م. د. أحمد كمال، دراسة بعنوان التفكير البصري يدعم دارسي التصميم الصناعي في تصميم شكل المنتج، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية - المجلد الثامن – العدد الحادي والأربعون، سبتمبر 2023، https://journals.ekb.eg/article_201855_d70841726e648fad6814b2adb40945b4.pdf
5. أشرف الرفوع، برنامج أوتوكاد واستخداماته، أغسطس 2023، https://mawdoo3.com/%D8%A8%D8%B1%D9%86%D8%A7%D9%85%D8%AC_%D8%A3%D9%88%D8%AA%D9%88%D9%83%D8%A7%D8%AF_%D9%88%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%AE%D8%AF%D8%A7%D9%85%D8%A7%D8%AA%D9%87
6. رشا الصوالحة، مجالات استخدام برنامج الأوتوكاد، أغسطس 2023، https://mawdoo3.com/%D9%85%D8%AC%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA_%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%AE%D8%AF%D8%A7%D9%85_%D8%A8%D8%B1%D9%86%D8%A7%D9%85%D8%AC_%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%88%D8%AA%D9%88%D9%83%D8%A7%D8%AF
7. Nancy Sayed, 2D FLOOR PLAN OF A HOUSE 2 , https://www.behance.net/gallery/219645043/2D-FLOOR-PLAN-OF-A-HOUSE-2?tracking_source=search_projects|autocad&l=1
8. Mariam Amer & Asmaa Ashraf & Eman Mohamed & Shaban Awad , Blue Epoch (The largest Family-Oriented Park) , https://www.behance.net/gallery/227275133/Blue-Epoch-(The-largest-Family-Oriented-Park)?tracking_source=search_projects|autocad+aquarium&l=0
9. Working Drawings of G.F. Of villa in KSA , Zeinab Muhammad , https://www.behance.net/gallery/223051319/Working-Drawings-of-GF-Of-villa-in-KSA?tracking_source=search_projects|autocad+living+room&l=14
10. مجد صبح، الفوتوشوب، يوليو 2020، https://mawdoo3.com/%D8%A7%D9%84%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8
11. ANH BUI , Material Board , https://www.behance.net/gallery/165016237/Saigon-coffee
12. Veema Haridas , Mood Board , https://www.behance.net/gallery/95452943/Design-Portfolio
13. Ecem Naz Gündoğan , Furniture Layout , https://www.behance.net/gallery/189663205/Livingroom-Interior-Design
14. Muaadh Hussien, Living Space Proposal Design, https://www.behance.net/gallery/230080367/Living-Space-Proposal-Design?tracking_source=search_projects|interior+design+photoshop&l=28
15. Elizabeth DiD, Design project of apartments in classical style, https://www.behance.net/gallery/224962747/Design-project-of-apartments-in-classical-style?tracking_source=search_projects|interior+design+photoshop&l=181
16. Dr.Attia ، أكتوبر 2023، برنامج لوميون ومميزاته والتطور الذي وصل إليه، https://cgway.net/lumion-advantages-development-reached/?no_frame=1
17. Nikolay Pavlikov & Dmitry Anpilogov , The bay villas , https://www.behance.net/gallery/153473381/thebay-villas
18. Bashar Swileh , interior Lumion Render , https://www.behance.net/gallery/99230807/interior-Lumion-Render
19. Vblackrender , Goethe Apartment , https://www.behance.net/gallery/105818993/Goethe-Apartment