دراسة فعالية استخدام برامج الواقع المحاكي الجرافيكي في تصميم إضاءة العروض الفنية ومدي مطابقة الواقع الافتراضي مع الواقع الحقيقي المنفذ

أ.د/ صفوت عبد الحليم
أستاذ بقسم السينما والتلفزيون، كليه الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، القاهرة، مصر
أ.د/ وائل عناني
استاذ بقسم السينما والتلفزيون، كليه الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، القاهرة، مصر
الباحث/ شريف شعير
مرشح للدكتوراه قسم السينما والتلفزيون، كليه الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، القاهرة، مصر
sherif.tv@gmail.com

المستخلص

تبحث الاطروحة فعالية برامج الواقع المعزز وبرامج التخيل المخصصة للمساعدة في تصميم الإضاءة ومدي الاستفادة منها ومدي تأثيرها علي الابداع الفني في تصميم الإضاءة فناقش البحث خطوات تنفيذ وتصميم الإضاءة للعرض الفني ومعايير الإضاءة وقواعدها وكيفية التعامل مع فكرة العرض والعمل عليها وقراءة السيناريو وانشا جدول زمني لتنفيذ التصميم قبل العرض بوقت كافي ووضع خطة لتنفيذ الإضاءة وأنواع الإضاءة التي يمكن تقسيم الوحدات الضوئية المستخدمة اليها وكيفيه تثبيتها وتعليقها ومن ثم ضبط اماكنها وضبط اتجاهاتها وضبط الوضوح وكيفية دمجها في الخط الدارمي للعرض الفني واهمية العروض التجريبية للعرض الفني وكتابة الملاحظات لتعديل التصميم وفقا لما يتناسب مع المتغيرات وكيفية الوصول بالتصميم الأفضل

عرضت الاطروحة بعض تطبيقات البرامج المخصصة لتصميم الإضاءة في الواقع الافتراضي مثل ESP-VISION و WYSIWYGو ETC AUGMENT3Dو MA3Dوعرضت الرسالة بعض التطبيقات التي يمكن استعمال الشاشات ذات خاصية اللمس المتعدد، ثم نفذ الباحث تطبيق لبرنامج مسابقات للشعر النبطي وتم عرض بعض االلقطات ما بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي وتنوعت اللقطات ما بين اللقطات الواسعة التي تظهر الحالة الفنية والجو العام و تنوعاتها وكذلك اللقطات القريبة والمتوسطة

الكلمات الرئيسية

إضاءة للمسرح، الواقع الافتراضي ،برامج التصميم الضوئي ، مدير الإضاءة

DOI: 10.21608/JSOS.2022.166071.1300