الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قسنطينة 3
– صالح بوبنيدر–

كلية الفنون والثقافة
قسم الفنون البصرية وفنون العرض

توظيف التراث المادي الجزائري في تصميم شخصيات ألعاب الفيديو

" تصميم شخصية لعبة لموقع ArtStation مستوحاة من لباس الكاراكو "

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في شعبة الفنون البصرية
تخصص: فن الاشهار

إعداد الطالبة:
ردينة بن حافظ

إشراف الأستاذة:
د.نجاح بوالهوشات

أعضاء لجنة المناقشة:

أ/ سارة بولحية..... رئيسا

أ/نجاح بوالهوشات .....مشرفا ومقررا

أ/ محمد ياسين سعادي.....عضوا ممتحنا

السنة الجامعية: 2023/2022

إهداء

شكر

فهرس المحتويات..... I

فهرس الصور..... IV

فهرس الجداول..... VI

فهرس الملاحق..... VII

مقدمة.....9

1- الدراسات السابقة.....10

2- تحديد المفاهيم.....12

3- الإشكالية.....15

4- مبررات اختيار موضوع الدراسة.....16

5- أهمية الدراسة.....17

6- أهداف الدراسة.....17

7- فرضيات الدراسة.....17

8- منهج الدراسة والأدوات المستخدمة.....19

9- المقاربة النظرية لموضوع الدراسة.....22

10-مجالات موضوع الدراسة.....23

11-عينة الدراسة.....24

12-هيكلة الدراسة.....25

الفصل الأول: الجانب النظري: التراث المادي والتكنولوجيا الرقمية

تمهيد.....27

1- التراث الثقافي المادي في الجزائر.....28

1-1- مكونات التراث الثقافي المادي في الجزائر.....28

1-2- خصائص التراث الثقافي المادي في الجزائر.....29

1-3- أهمية التراث الثقافي المادي في الجزائر.....29

1-4- الآفاق المستقبلية للتراث الثقافي المادي في الجزائر.....30

2- الكاراكو الجزائري كتراث مادي.....31

2-1- التعريف بلباس الكاراكو الجزائري.....31

2-2- مكونات لباس الكاراكو الجزائري.....31

2-3- لباس الكاراكو الجزائري بين الماضي والحاضر.....32

3- فن تصميم ألعاب الفيديو.....33
3-1- نشأة العاب الفيديو.....33
3-2- الانماط الفنية في ألعاب الفيديو.....39
3-3- فن تصميم العاب الفيديو Concept Art.....43
3-4- فن تصميم شخصيات ألعاب الفيديو Character Art.....45
4- توظيف الملابس التقليدية في تصميم شخصيات العاب الفيديو.....47
4-1- الملابس التقليدية الآسياوية في ألعاب الفيديو.....48
4-2- الملابس التقليدية للأمريكين الأصلين في ألعاب الفيديو.....49
4-3- الملابس التقليدية الأوروبية في العاب الفيديو.....49
4-4- الملابس التقليدية الأفريقية في ألعاب الفيديو.....50
4-5- الملابس التقليدية الجزائرية في ألعاب الفيديو.....51
5- تصميم شخصيات ألعاب الفيديو كاستثمار ناشئ.....51
6- كيفية الاحتراف في مجال صناعة ألعاب الفيديو.....51
خلاصة.....55

الفصل الثاني: الجانب التطبيقي: مشروع تصميم شخصية ألعاب الفيديو

تمهيد.....57
1- فكرة المشروع الفني "تصميم شخصية لعبة مستوحاة من الكاراكو الجزائري".....58
2- تحليل بعض النماذج المختارة.....58
3- تجسيد المشروع الفني.....68
3-1- مرحلة البحث وتوليد الافكار.....68
3-2- مرحلة إعداد الرسومات السريعة الخاصة بالمشروع الفني.....71
3-3- مرحلة تحديد البرمجيات والادوات والخامات المستعملة في تصميم شخصية لعبة.....73
3-4- مرحلة كيفية تخيل ال Ai شخصية اللعبة.....81
3-5- مرحلة عرض العمل الفني في شكله النهائي.....84
4- عرض العمل الفني في موقع ArtStation.....86
5- مناقشة نتائج الدراسة.....87
5-1- في ضوء الدراسات السابقة.....87
5-2- في ضوء الفرضيات.....88
5-3- في ضوء المقاربة النظرية.....90
خلاصة.....91

خاتمة.....**93**
قائمة المراجع المستخدمة.....**96**
الملاحق.....**101**
ملخصات الدراسة.....**104**

الملخص

تهدف الدراسة الى تصميم شخصية لعبة فيديو لموقع ArtStation مستوحاة من لباس الكاراكو الجزائري، واعتمدت الدراسة على منهج الممارسة الفنية، وتوصلت الى انه بالامكان توظيف العناصر الجمالية للباس الكاراكو الجزائري والاستلهام منها في تصميم شخصية لعبة، وان توظيف التراث المادي في تصميم ألعاب الفيديو هي خطوة للترويج له والتعريف به عالميا خصوصا ان لهذه الصناعة الفنية شعبية كبيرة في زمن الرقمنة.

- **الكلمات المفتاحية:**

تراث مادي جزائري، لباس تقليدي، كاراكو جزائري، فن تصميم، شخصيات ألعاب الفيديو، فن رقمي، مفهوم الفن، فنان الشخصية.

Summary

The study aims to design a video game character for the ArtStation site inspired by the Algerian karako dress, and the study relied on the approach of artistic practice, and found that it is possible to employ the aesthetic elements of the Algerian karako dress and be inspired by them in designing the game's character, and that employing the tangible cultural heritage in the design of video games is a step to promote and introduce it globally, especially since this artistic industry is very popular in the era of digitization.

- **Keywords :**

Algerian material heritage, traditional dress, Algerian karako, video game character design, digital art, Concept Art, Character artist.

Résumé

L’étude vise à concevoir un personnage de jeu vidéo pour ArtStation inspiré de la robe karako algérienne, et l’étude s’est appuyée sur l’approche de la pratique artistique, et a constaté qu’il est possible d’utiliser les éléments esthétiques de la robe karako algérienne et de s’en inspirer dans la conception du personnage du jeu, et que l’utilisation du patrimoine culturel matériel dans la conception des jeux vidéo est une étape pour le promouvoir et l’introduire à l’échelle mondiale, d’autant plus que cette industrie artistique est très populaire à l’ère de la numérisation.

- **Mots-clés :**

Patrimoine matériel algérien, costume traditionnel, karako algérien, conception de personnages de jeux vidéo, art numérique, Concept Art, Artiste de personnage.

الطالبة: ردينة بن حافظ	تاريخ المناقشة: 2023/06/19

عنوان المذكرة

توظيف التراث المادي الجزائري في تصميم شخصيات ألعاب الفيديو

–تصميم شخصية لعبة لموقع ArtStation مستوحاة من لباس الكاراكو–

جامعة قسنطينة 3 – صالح بوبنيدر

كلية الفنون والثقافة

قسم الفنون البصرية وفنون العرض

تخصص: فن الاشهار

الملخص

تهدف الدراسة الى تصميم شخصية لعبة فيديو لموقع ArtStation مستوحاة من لباس الكاراكو الجزائري، واعتمدت الدراسة على منهج الممارسة الفنية، وتوصلت الى انه بالامكان توظيف العناصر الجمالية للباس الكاراكو الجزائري والاستلهام منها في تصميم شخصية لعبة، وان توظيف التراث المادي في تصميم ألعاب الفيديو هي خطوة للترويج له والتعريف به عالميا خصوصا ان لهذه الصناعة الفنية شعبية كبيرة في زمن الرقمنة.

الكلمات المفتاحية

تراث مادي جزائري، لباس تقليدي، كاراكو جزائري، فن تصميم، شخصيات ألعاب الفيديو، فن رقمي، مفهوم الفن، فنان الشخصية.

لجنة المناقشة

أ/ سارة بولحية – رئيسا.

أ/نجاح بوالهوشات – مشرفا ومقررا.

أ/ محمد ياسين سعادي – عضوا ممتحنا.