جامعة بوليتكنيك فلسطين

كلية العلوم الادارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة/الجرافيكس

مشروع تخرج

(فيلم رسوم متحركة وتصوير دراما)

بعنوان:

"**سراب**"

فريق العمل :

ملاك حلايقة ساندرا أبو سنينة

أماني نصار منار أبو سنينة

المشرف :

أ.ثائر أبو قبيطة

قدم هذا البحث لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس

2019 – 2018

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى :{ وقل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنين }

صدق الله العظيم [سورة التوبة :501]

نحمد االله عز وجل على منه و عونه لإتمام هذا المشروع

نهدي هذا العمل إلى الذي وصاني الله به براً وإحسانا

إلى من تجرع الكأس فارغاً ليسقينا قطرة الحب إلى من كلت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة إلى الذي وهبنا كل ما يملك حتى نحقق له آماله، إلى من كان يدفعنا قدماً نحو الأمام لنيل المبتغى، إلى الإنسان الذي امتلك الإنسانية بكل قوة، إلى الذي سهر على تعليمنا بتضحيات جسام في تقديسه للعلم، إلى مدرستي الأولى في الحياة ....والدي العزيز .

إلى بحر الحب والحنان والنبض الساكن في عروقنا إلى القلب الناصع بالبياض إلى التي صبرت على كل شئ ,إلى التي لم تنم يوماً إلا ورفعت يدها للسماء تدعو الله ليحقق حلمنا, إلى من ارتحنا كلما تذكرنا ابتسامتها في وجوهنا .. نبع الحنان أمي أعز ملاك على قلوبنا .

إليهما نهدي هذا العمل المتواضع لعلنا نُدخل على قلبهما شيئا من السعادة .

الى من تقاسموا معنا عبء الحياة إلى من عرفنا كيف نجدهم وعلمونا كيف ألا نضيعهم , إلى القلوب الطاهرة الرقيقة والنفوس البريئة إلى رياحين حياتنا ..... أخوتنا الأحباء وأصدقائنا رفاق دربنا .

آملين أننا وسوف نكون فخرا لكم

.I

شكر وعرفان

قال رسول الله صلى الله عليه و سلم :

"من لم يشكر الناس لم يشكر الله"

صدق رسول الله صلى الله عليه و سلم

الحمد الله على إحسانه و الشكر له على توفيقه و إمتنانه و نشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له تعظيماً لشأنه و نشهد أن سيدنا و نبينا محمد عبده و رسوله الداعي إلى رضوانه صلى الله عليه و على آله و أصحابه و أتباعه و سلم .

في مثل هذه اللحظات يتوقف اليراع قبل أن يخط الحروف ليجمعها في كلمات ,تتبعثر الأحرف وعبثاً أن يحاول تجميعها في سطور

سطوراً كثيرة تمر في الخيال ولا يبقى لنا في نهاية المطاف إلا قليلاً من الذكريات وصور تجمعنا برفاق كانوا إلى جانبنا

فواجب علينا شكرهم ووداعهم ونحن نخطو خطواتنا الاولى في غمار الحياة

ونخص بجزيل الشكر والعرفان إلى كل من أشعل شمعة في دروب عملنا

وإلى من وقف على المنابر وأعطى من حصيلة فكره لينير دربنا

إلى الأساتذة الكرام في كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات ونتوجه بجزيل الشكر إلى

الأستاذ : أ. ثائر أبو قبيطة

الذي يتفضل بالإشراف على هذا البحث فجزاه الله عنا كل خير فله منا كل التقدير و الإحترام .

فريق العمل

.II

نبذة

"سراب" عبارة عن فيلم رسوم متحركة مدته (7 دقائق) بتقنية تصوير دراما و 2d Animation يتحدث عن قضية الهواتف وكيفية تأثيرها على الأطفال حيث يحاكي الفيلم عن ثأثير الهواتف على الأطفال بشكل سلبي ,وكيف يؤثرعلى حياتهم وعلى من حولهم ,وسوف يتم تصديره بصيغة mp4.

ملخص المشروع

الهواتف الذكية والتكنولوجيا أصبح لا غنى عنها في وقتنا الحالي و أصبحت شبكات التواصل الاجتماعي جزء من حياتنا بشكل يومي , فأصبح الإنسان إذا خرج ونسي هاتفه كأنه نسي نفسه ,وهنا سوف نطرح كيفية ثأثير الهواتف على عقل وتصرفات الانسان .

فهرس الاشكال والجداول

رقم الصفحة	موضوع الشكل	رقم الشكل
8	الجدول الزمني لمهام المشروع	1-10
18	جدول المتطلبات المادية	1.1.3
18	جدول المتطلبات المادية البرمجية	2.1.3
19	جدول المتطلبات المادية البشرية	3.1.3
19	جدول مجموع التكاليف	4.1.3

فهرس المحتويات

العنوان	رقم الصفحه
الإهداء	I.
الشكر والعرفان	II.
نبذة – Logline	III.
ملخص المشروع – Abstract	IV.
فهرس الأشكال	V.
فهرس المحتويات	
الفصل الأول : المقدمة	
1-1 فكرة المشروع	1
1-2 قصة المشروع	1
1-3 أهداف المشروع	3
1-4 أسباب اختيار المشروع	3
1-5 اختيار الفكرة قبل البدء	3
1-6 أهمية المشروع	4
1-7 الإبداع في المشروع	4
1-8 الفئة المستهدفة	4
1-9 التطبيق والتنفيذ	4
مرحلة ما قبل الانتاج (التخطيط)	5
مرحلة الانتاج	6
مرحلة ما بعد الانتاج	7
الفصل الثاني : الإطار النظري	
2-1 لمحة عن الرسوم المتحركة .	10
2-1-1 أهميتها واستخداماتها .	10
2-1-2 مبادئها .	11
2-2 تأثير الرسوم المتحركة على المراهقين .	13
2- 3 مراعاة للتكوين وقواعد التوزيع.	13

2-4 أحجام اللقطات .	14
2-4-1 أولاً : اللقطات الطويلة LONG SHOTS	14
2-4-2 ثانياً : اللقطات المتوسطةMEDIUM SHOTS	14
2-4-3 ثالثاً : اللقطات القريبةCLOSE-UP SHOTS	14
2-5 أنواع حركات الكاميرا.	15
2-5-1 أولاً : تدوير الكاميرا.	15
2-5-2 ثانياً تحريك حامل الكاميرا.	15
2-5-3 مواضع الكاميرا.	16
2-6 أنواع زوايا التصوير.	16
2-6-1 أولا: زاوية مستوى النظر:Eye-Level Angle .	16
2-6-2 ثانياً الزاوية المرتفعةHigh Angle Shot .	16
2-6-3 ثالثاً: الزاوية المنخفضة:Low Angle Shot .	16
2-6-4 رابعاً: الزاوية المائلة:Canted Angle .	16

2-7 التحريك على Adobe Animate.	18
2-7-1 أساسيات التحريك.	18
الفصل الثالث :متطلبات واحتياجات المشروع	
3-1 المتطلبات التطويرية للمشروع	18
3-1-1 المتطلبات المادية	18
3-1-2 المتطلبات البرمجية	18
3-1-3 المتطلبات البشرية	19
3-1-4 مجموع تكاليف المشروع	19
3-2 المتطلبات التشغيلية للمشروع	20
3-3 المحددات والمخاطر	20
الفصل الرابع : التصميم	
• 4-1 السيناريو	24-22
• 4-2 تصميم ألواح القصة	32-25
• 4-3 ألواح النماذج	43-33
• المعدات و الأدوات	44
• 4-4 تقسيم المشاهد وعملية رسم المشاهد	46

• 4-5 تجميع المواد ومعالجتها (المونتاج)	46
الفصل الخامس: النتائج والتوصيات	
5-1 النتائج وتحقيق الاهداف	51
5-2 نصائح وتوصيات مستقبلية	51
الفصل السادس : الترويج للمشروع	
6-1 الترويج	54
6-2 المراجع	57

الفصل الأول : المقدمة

1-1 فكرة المشروع

2-1 قصة الفليم

3-1 أهداف المشروع

4-1 أسباب اختيار المشروع

5-1 اختبار الفكرة قبل التنفيذ

6-1 أهمية المشروع

7-1 الإبداع في المشروع

8-1 الفئة المستهدفة

9-1 التطبيق والتنفيذ

10-1 الجدول الزمني لمهام المشروع (Gantt chart)

.V

1.1 فكرة المشروع

تدور فكرة المشروع حول استخدام الهواتف الذكية و مواقع التواصل الاجتماعي وأضرارها على الأطفال , وخصوصاً إذا كان الطفل يستغرق وقت طويل على هذه الأجهزة سوف يؤثر هذا بشكل سلبي على صحته وأيضا على من حوله .

1.2 قصة المشروع

تدور قصة المشروع حول فتاة في سن ال 12 سنه كسوله بطبعها ولا تحب المدرسة ولا الدراسة وتقضي وقتها في الانشغال على الهواتف سواء كان على مواقع التواصل الاجتماعي أم على الألعاب الالكترونية .

في يوم من الأيام استيقظت أريج على صوت أمها وهي توقظها للذهاب إلى المدرسة , تستيقظ أريج من نومها وهي مثقله من نومها وتبدأ تجهز نفسها للذهاب إلى المدرسة بينما أريج تجهز حقيبتها للذهاب تقع عينيها على جهازها الخاص ,وتذهب أريج إلى الفطور وهي في غاية السعادة ,بينما أم أريج تجهز الطعام

وتضعه في حقيبة أريج تتحس وجود الهاتف ,فتغضب على أريج وتوبخها وتأخذ الهاتف منها , تذهب أريج إلى مدرستها وهي حزينة وتمشي بخطوات ثقليه لكي لا تصل إلى المدرسة .

بينما أريج في مدرستها جالسه بملل شديد تعد الساعات لانتهاء الدوام تارة تنظر إلى الساعة وتارة تسرح وتذهب في خيالها .

وأخيراً رن جرس المدرسة تذهب أريج مسرعة إلى بيتها لكي تلعب على الهاتف ,بينما أريج تركض كادت أن تدهسها سيارة لولا انتباه السائق , ولكنها غير مهتمة .

تدخل أريج البيت خلسة وتأخذ جهازها بسرعة جنونية تحتضنه وتبدأ باللعب حتى أنها لم تقم بتبديل ملابسها

بينما أريج منهمكة في اللعب تدخل أمها الغرفة وتخبرها بأنها مطرة للخروج وتوصيها ببعض الأمور منها أن تنتبه لأخيها الصغير , تومئ أريج برأسها دلالة أنها سمعت ما قالته أمها وهي فعليا لم تسمع شيء.

بقيت أريج غارقة في الجوال تلعب الألعاب وتتنقل بين التطبيقات حتى وقعت عيناها على فيديو , فتحته وبدأت المشاهدة الفيديو

طفلة نائمة وتحلم أنها حصلت على هدية , فتحتها فوجدت هاتف فرحت كثيرا وبدأت تلعب به ,بدأ الهاتف يكبر شيئا فشيئا حتى أصبح ضخم جداً وبدأ يلاحقها يريد أن يلتهمها ,نهضت من نومها مفزوعة ,شربت الماء وأمسكت بهاتفها ,جاءت أمها وقالت لها أنها خارجة من البيت وأوصتها ببعض الأمور.

(الأم تتحدث)

لا تنسي أن تطفئي الفرن بعد نصف ساعة من الآن ,وانتبهي لأخيك وحضري له الطعام.

الطفلة لم تنتبه لكلام أمها واستمرت باللعب في الهاتف وغرقت فيه غرق تام

بينما هي منهمكة في الهاتف سمعت صوت أخاها يبكي فذهبت لتراه بدا عليه الجوع فحضرت له الطعام , ومازالت تمسك الهاتف في يدها ,ومن شدة اندماجها في الهاتف وضعت الطبق أمام القطة بدلاً من وضعه أما أخيها ,استمرت الطفلة باللعب في الهاتف ,حتى اشتمت رائحة شيء يحترق ,بدأت تتحسس الرائحة حتى

وصلت إلى المطبخ , فوجدت أن الطعام الذي أوصتها أمها عليه قد احترق ,أخرجته من الفرن وبينما هي منشغلة في تنظيف ما حدث ,صدفة ألقت عيناها على النافذة ,فرأت أخاها الصغير بالقرب من المسبح

تركض الطفلة نحو المسبح بسرعة والهاتف بيدها حتى رأت أخاها داخل المسبح وهو لا يجيد السباحة لصغر سنه ,من شدة خوفها ألقت الهاتف في المسبح دون أن تشعر وأنقذت أخاها من المسبح ثم احتضنته وبدأت في البكاء

بينما أريج مندمجة في الفيلم سقطت قطرة من الماء على شاشة الهاتف جعلتها تصحو ,رفعت رأسها فوجدت أن أخاها مبتل بالماء خافت كثيرا لكن سرعان ما هدأت عندما وجدت كأس الماء بجانبه ,تنهدت وأغلقت الهاتف و وضعته جانبا ثم قامت باحتضان أخاها وقبلته.

1.3 أهداف المشروع

1. بناء فيلم رسوم متحركة يجسد عدد كبير من المهارات التي تعلمناها خلال السنوات السابقة.
2. مدى تأثير استخدام الهواتف القضية على الأطفال والتمسك بها على الرغم من تأثيرها بشكل سلبي .
3. التوعية مدى المخاطر والنتائج السيئة الناتجة عن هذه العادة والخسائر المترتبة عليها.
4. بيان مدى انقياد الأطفال نحو استخدام الهواتف العادة وهم غير واعيين لما يفعلونه.
5. توصيل رسالة إلى الأطفال بأن البعد عن استخدام الهواتف العادات يؤدي إلى مجتمع سليم عقليا .

1.4 أسباب اختيار المشروع

1. طرح قضية اجتماعية تعرض الواقع ونسعى للتغير من خلالها .
2. لفت انتباه الأطفال لما يحصل لهم من مخاطر صحية ونفسية .

3. القدرات الجيدة لدى فريق العمل في مجال "تصوير دراما و2d Animation"

1.5 اختبار الفكرة قبل التنفيذ

الفكرة أهم عنصر وأساس لكل مشروع، لذلك كان لا بد من اختيار فكرة قوية قادرة على المنافسة. قام فريق العمل بطرح الفكرة ومناقشتها ومنذ اختيار الفكرة حول الهواتف الذكية بدأ الفريق بتطويرها من ناحية أحداث مناسبة ومترابطة، ورؤية مدى واقعيتها وتناسبها مع الواقع، من ثم عرضها على المشرف وأخذ رأيه وإمكانية توافقها مع قدارتنا، وتم الأخذ بالملاحظات ونالت على الإعجاب .

بدأ فريق العمل بكتابة القصة وطرحها كفيلم رسوم متحركة باستخدام تقنية (تصوير دراما و 2d Animation) ومن خلال ردود الفعل الإيجابية تم التشجيع للانطلاق بهذه الفكرة وكان حافزاً للاستمرار بها.

1.6 أهمية المشروع

إيصال رساله إلى المجتمع بأبعاد الأطفال عن الهواتف الذكية و مواقع التواصل الاجتماعي , لأنه يؤثر بشكل سلبي على صحتهم ونفسيتهم وحتى عقليتهم وتصرفاتهم ,ومن هنا جاءت فكرة المشروع بتجسيد الفكرة عن طريق فيلم رسوم متحركة وتصوير دراما , الأفلام ترسخ الأحداث في أذهان المشاهدين بطريقة سلسلة وأسلوب جديد حيث يمكن عرض الفيلم أكثر من مرة ,وأن وجود الصورة بالألوان على الشاشة أثناء عرض الفيلم يعطي فرصة أكبر للمشاهد لفهم واستيضاح الأحداث ويمكن ايقاف الفيلم لفترة زمنية نريدها ,وأيضاً إتاحة فرصة الرجوع بالأحداث لمناقشة وتمحيص القضية التي ربما استعصى فهمها أو استيعابها لدى المشاهد .

1.7 الإبداع في المشروع

1. طريقة عرض القضية على شكل فيلم قصير لإيصال الفكرة إلى المشاهد.
2. توظيف المواد الخام البسيطة المستخدمة في المشروع لإنتاج بيئة واقعية.
3. استثمار ما تعلمناه :إن اختيار العمل على هذا المشروع جاء لتوظيف أغلب المهارات والمعرفة التي تعلمناها خلال مرحلة الدارسة الجامعية .

8.1 الفئة المستهدفة

نسعى في هذا المشروع لإيصال رسالتنا إلى أكبر عدد ممكن من المجتمع والفئات العمرية:

الفئة من فوق سن 12 سنه فما فوق لأن هذه الفئة لديها معلومات كافية عن الموضوع.

1.9 التطبيق والتنفيذ

تم تقسيم العمل على هذا المشروع إلى المراحل الأساسية لإنتاج عمل مشروع الوسائط المتعددة :

*** مرحلة ما قبل الإنتاج (التخطيط) وشملت على :**

أ. تحليل فكرة المشروع من خلال:

1. استلهام وبناء فكرة المشروع واتفاق فريق العمل على تنفيذ مشروع يعرض مدى تأثير الهواتف على الجيل الصاعد.

2 . الاتفاق على نوع العمل الأنسب لعرض هذه القضية وتم اختيار تقنية تصوير دراما و 2d Animation.

3 . تحليل التكاليف اللازمة لإنجاز المشروع .

4 . دارسة الإمكانيات المتوافرة والإمكانيات التي يمكن توفيرها من كاميرات ومواقع و ممثلين وأدوات لازمة للمشروع .

5 . تحديد الفئة المستهدفة وكيف وأين سوف يتم نشر الفيديو وطريقة تسويقه .

ب. الاختبار الأولي لفكرة المشروع من خلال :

1 . تحديد الأهداف المرجوة من الفيلم.

2 . تحديد المهارات المطلوبة من أدوات وممثلين .

3 . جدولة أوقات العمل على المشروع .

4 . توفير الأدوات اللازمة للمشروع .

ج. الاختبار الأولي مكتوب من الفيلم :

1. كتابة القصة .

2. تحويل القصة إلى سيناريو وتحديد الحوارات .

3. رسم ألواح القصة وتحديد اللقطات والمشاهد .

4 . بناء فريق العمل.

* مرحلة الانتاج وشملت على:

أ. مرحلة بناء البيئات والشخصيات:

1. العمل على بناء البيئات وتجهيزها.

2 . تصميم الشخصيات وبنائها.

ب. مرحلة تحريك وتصوير 2d Animation

1. تدريب الفريق على تحريك الشخصيات.

2. توزيع الكاميرات والإضاءة بما يتناسب مع البيئات.

3. تصوير اللقطات بالاعتماد على ألواح القصة ونص الإنتاج.

ج. مرحلة تسجيل المواد الصوتية وشراء البرامج:

1 . توزيع الكاميرات والإضاءة والميكروفونات في موقع التصوير .

2 . تصوير اللقطات بالاعتماد على الواح القصة ونص الإنتاج.

4 . تسجيل الأصوات والمؤثرات الصوتية .

5 . شراء برامج المونتاج التي تم استخدامها.

6 . بناء نموذج أولي من الفيلم بدون مونتاج ، وعرضه على مجموعات التركيز لأخذ الاقتراحات والتعديل عليه إن لزم.

د. مرحلة المونتاج وتجميع الوسائط المتعددة:

1. تجميع اللقطات المصورة ومقاطع الصوت، وتخزينهم على (Hard Disk) خارجية بنسختين لضمان عدم ضياع المادة المسجلة.

2. البدء بعملية المونتاج وترتيب المشاهد بالاعتماد على ألواح القصة، من خلال استخدام برامج أدوبي، لإنتاج الفيديوهات المصورة والأصوات المسجلة ودمجها.

3 . معالجة ودمج المؤثرات والمواد الصوتية المسجلة مع الفيلم.

4. إنشاء مقدمة الفيلم وخاتمته.

5. تصدير الفيلم بالصيغ والامتدادات المطلوبة.

*** مرحلة ما بعد الإنتاج وشملت على :**

أ. الفحص والتدقيق:

1. اختبار الفيلم وعرضه على مجموعات التركيز.

2 . عمل التعديلات النهائية بناءً على ملاحظات المجموعات.

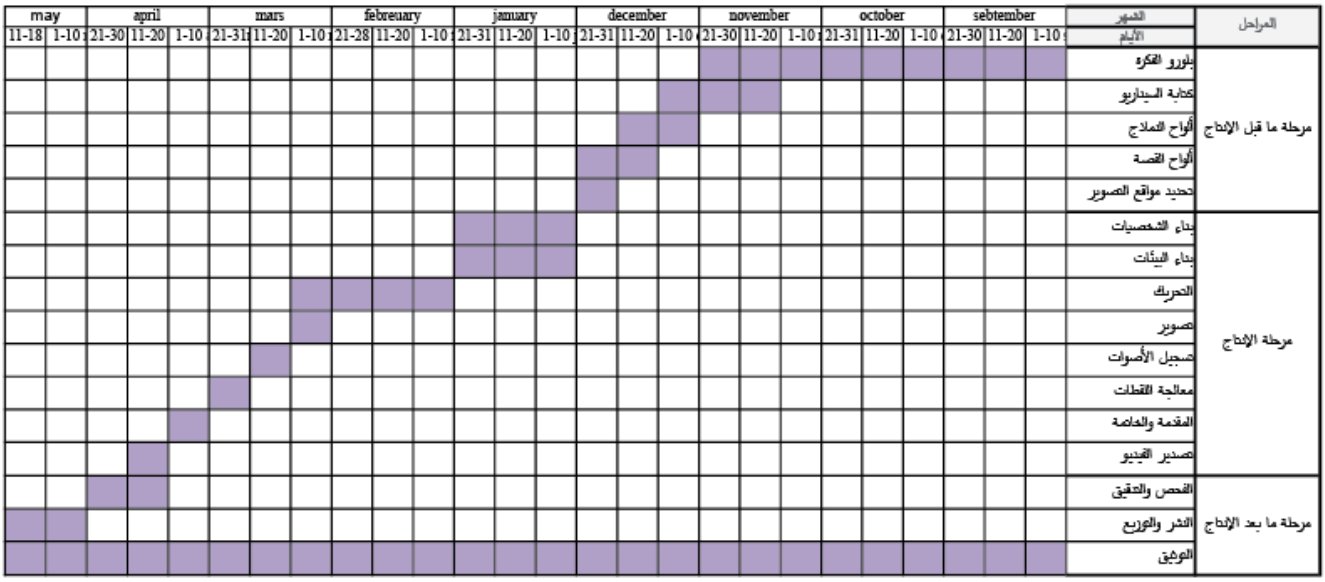
ب. النشر والتوزيع:

1. تصميم البوسترات والفيديو التشويقي وكروت الدعوة.

2 . نشر الإعلانات التشويقية للفيلم عبر مواقع التواصل الاجتماعي ونشر البوسترات في الجامعة وإرسال كروت الدعوة .

3. عرض الفيلم في مناقشة مشروع التخرج.

1-10 الجدول الزمني لمهام المشروع (Gantt chart)



الفصل الثاني : الإطار النظري

2-1 لمحة عن الرسوم المتحركة .

2-1-1 أهميتها واستخداماتها .

2-1-2 مبادئها .

2-2 تأثير الرسوم المتحركة على المراهقين .

2- 3 مراعاة للتكوين وقواعد التوزيع.

2-4 أحجام اللقطات .

2-4-1 أولاً : اللقطات الطويلة Long Shots

2-4-2 ثانياً : اللقطات المتوسطة Medium Shots

2-4-3 ثالثاً : اللقطات القريبة Close-Up Shots

2-5 أنواع حركات الكاميرا.

2-5-1 أولاً : تدوير الكاميرا.

2-5-2 ثانياً تحريك حامل الكاميرا.

2-5-3 مواضع الكاميرا.

2-6 أنواع زوايا التصوير.

2-6-1 أولا: زاوية مستوى النظر : Eye-Level Angle .

2-6-2 ثانياً الزاوية المرتفعة High Angle Shot .

2-6-3 ثالثاً: الزاوية المنخفضة: Low Angle Shot .

2-6-4 رابعاً: الزاوية المائلة: Canted Angle .

2-1 لمحة عن الرسوم المتحركة:

2-1-1 أهمية الرسوم المتحركة واستخداماتها:

تعتبر الرسوم المتحركة من أكثر الأشكال الديناميكية للتعبير بالنسبة للناس المبدعين، فهي لها تأثير عميق في حياة الكثير، فأكثر شيء محفور في ذاكرتنا منذ الصغر هو أفلام الرسوم المتحركة.

قد يتعذر إيصال الفكرة أو الموضوع للناس وفقا لاختلاف الثقافات واللغات، أو حتى اختلاف العمر ولكن عن طريق الرسوم المتحركة تكون إمكانية الوصول للناس أفضل بغض النظر عن اختلاف العرق والجنس واللون والدين والجنسية؛ فإذا تم استخدامها بذكاء، نستطيع جذب جميع المشاهدين معاً وتوحيد الجماهير وحينها تكون وسيلة جذابة للفنانين والمصممين والمنتجين والمخرجين والموسيقيين لعرض قصصهم وأفكارهم وآرائهم لمجموعة متنوعة من الثقافات.

في الكثير من مناحي الحياة تستخدم الرسوم المتحركة في:

- شرح المفاهيم الصعبة التي يصعب إيصالها عن طريق المشاهد الواقعية .
- إيصال معلومات مهمة .
- في مجال الدعاية والإعلان للترويج للسلع والخدمات.
- الترفيه والتسلية .
- المجال العسكري لشرح الخطط الأمنية والعسكرية.

2-1-2 مبادئ الرسوم المتحركة الاثنا عشر:

1. الانضغاط والتمدد (Squash and stretch) : هذا المبدأ يقر بأن للأشياء وزن ومرونة ضمنية ,

ويبين لنا أنه عندما يتحرك جسم ما يتحول شكله ووزنه وفقا للانثناء الذي يحدث أثناء الحركة. وغالبا لإيضاح هذا المبدأ تستخدم الكرة المطاطية المرتدة كمثال .

2. توقع الحركة أو الاستباق Anticipation :أي حركة يسبقها رغبة، هدف أو حاجة للتحرك، نفسه لهذه الحركة المتوقعة. وبالتالي يقوم الجسم بتهيئة نفسه للحركة المتوقعة في الرسوم المتحركة، خلق وهم بأن الجسم يدرك هذا الترقب أو التوقع يعطي حياة ومصداقية للجسم المتحرك. هناك عدة أمثلة على هذا المبدأ منها ارمي البيسبول حيث يقوم بإرجاع ذارعه للخلف قبل رمي الكرة للطرف الآخر .

3. تكوين المشهد أو عرض فكرة (Staging) :حيث يتم وضع الشخصيات في أماكن معينة ، ويتم وضع لهم إضاءة مناسبة ، ثم يتم وضع الكاميرات لتسجيل هذه اللقطة وإبراز البيئة المحيطة بالشخصيات .

4. التحريك من وضعية لوضعية و التحريك برسم:(Straight-ahead action and 4drawing pose-to-pose)

إطارات:

I. Straight-ahead actionيتم رسم كل المشاهد بشكل متتالي (حركة تلو الأخرى) بالترتيب ، وهذه الطريقة تستخدم لإبراز أدق التفاصيل ووصفت بالرسوم المتحركة المتكاملة.

II. Pose-to-pose drawing توزيع الإطارات الرئيسية في فترات على طول المشهد

تبدأ بعدد قليل من الإطارات الرئيسية ثم تملأ ما بينها لاحقا، يعتبر هذا الأسلوب أكثر اقتصادا حيث يتم استخدام عدد إطارات أقل وبالتالي تفاصيل أقل مما يؤدي إظهار المشهد بتأثير أكثر دراماتيكية

وفورية . محركو الرسوم المتحركة عادة يستخدمون الاسلوبان معا بطريقة ذكية جدا

5. (التتابع وتداخل الحركةFollow-through and overlapping actions (حسب قوانين:

الفيزياء فإن أي جسم متحرك عند توقفه تنتج حركة عن قوة الدفع؛ فلا شيء يتوقف فجأة بكل أجزاءه بل وواقعية ً. يتوقف الجزء الرئيسي وباقي الأجزاء تتحرك بشكل بسيط ، وهذا يجعل الحركة أكثر صدقا وواقعية

- https://ar.wikipedia.org
- Sawicki M , 2012 , Animating with Stop Motion Pro , Publisher: Focal Press , Chapter Eight: Acting for Animation

6 .التباطؤ داخل وخارج (out slow and in Slow): في لقطة ما تحدث جميع الحركات بسرعة موحدة بل تبدأ ببطء ثم تتسارع في وسط الحركة وأخيراً تتباطأ مرة أخرى لتبدو الحركة أكثر واقعية.

7.الأقواس (Arcs) : أغلب الأجسام في الرسوم المتحركة تتحرك بشكل قوس ألنه يعطي انطباع بالواقعية والصدق مثل حركة الذراع أو البندول أو الرأس عندما يتحرك لليمين واليسار .

8 .الحركة الثانوية (action Secondary) : عبارة عن حدث ثانوي يكمل الحدث الرئيسي لتقويته و جلعه واقعياً أكثر ، ونادراً ما يتم استخدام حركة رئيسية بمعزل عن غيرها ، فمثال في مشهد لشخص خلال المشي كالتحدث مع صديق والقاء التحية عليه .يمشي يمكننا أن نكمل الحركة بجعله يفعل شيئا.

9 . التوقيت (timing) إذا كان عدد الإطارات أكثر يزيد الحركة نعومة وسلاسة ، أما إذا كان عدد الإطارات أقل فيجعل الحركة أكثر حدة وسرعة ، التوقيت يحافظ على مظهر الجسم بخضوعه لقوانين الفيزياء وبالتالي فإنو التوقيت يحدد مكان الإطار الرئيسي (key frame) على خط الزمن(timeline).

10 . المبالغة (Exaggeration):هذا المبدأ يتيح لمحركي الرسوم المتحركة بالخروج عن الواقع بالقليل من المبالغة في الحركة لجذب المشاهدين وإعطاء الحدث ميزة قد تبدو مستحيلة في الواقع.

11 .الرسم الصلب (drawing Solid):هذا المبدأ يقر بضرورة مراعاة الانضباط الأشكال الثلاثية الأبعاد من خلال تشريح الشكل.

12 . الجاذب (Appeal): أو بما تعرف بالكاريزما للشخصية في التمثيل ، وضع صفات مميزة للشخصية تجذب المشاهدين لها ، ولكن ليس بالضرورة التعاطف معها فالشخصيات الشريرة أو الوحوش في الرسوم المتحركة قد تكون لها جاذبية تجعل المشاهد يحبها رغم دورها السيء في المشهد

- https://ar.wikipedia.org
- 7 Sawicki M , 2012 , Animating with Stop Motion Pro , Publisher: Focal Press , Chapter Eight: Acting for Animation

2-2 تأثير الرسوم المتحركة على المراهقين

تؤثر الرسوم المتحركة بشكل كبير على المراهقين كما أثبتت بعض الدراسات , حيث يحاولون تقليد الشخصيات الأبطال أو المحببة لهم , وترسخ في ذواتهم سلوكيات ولغة وتخيلات يحاولون عيشها في الواقع , كما وأن جاذبية الرسوم المتحركة من سرد القصة بالصور والتأثرات الدرامية , والحبكة الغامضة التي تشد انتباهه , واخيرا اثراء اللغة من خلال حوارات الشخصيات المونولوج والديلوج كلها عوامل تجعلنا كفريق عمل نأخذها بعين الاعتبار لعمل هذا المشروع .

2- 3 وكما هو الحال في افلام التصوير من مراعاة للتكوين وقواعد التوزيع , تخضع اللقطات في افلام الرسوم المتحركة لهذه القواعد التي من اهمها :

- مراعاة تكوين الجمال للصورة المرئية , من خلال :
  - مراعاة الشكل والخطوط المكونة للأشكال .
  - التوزيع المناسب للضوء والظل والألوان .
  - التوزيع المناسب للعناصر المرئية .
  - الإيقاع .
- توزيع عناصر الصورة بشكل مناسب حسب قواعد التوزيع , وتشمل هذه العناصر :
  - الأجسام
  - الحركة
  - العمق
  - التباين
  - تحديد الكادر
  - المعنى داخل الكادر

2-4 أحجام اللقطات

2-4-1 أولاً : اللقطات الطويلة Long Shots

لها 3 أشكال: لقطة متناهية الطول Extreme Long Shot ، ولقطة طويلةLong Shot ، ولقطة متوسطة الطول Medium Long Shot.

اللقطة متناهية الطول Extreme Long Shot هي واحدة من أنواع اللقطات التي تعطي انطباع عن الموقع وجغرافية المكان وزمان التصوير وظروف هذه البيئة ، فيفهم المشاهد ما يحيط بالمكان ويتهيأ ليرى الحدث كاملاً.

، تمهد للقطات التالية وما سيجري Establishing or Master Shot غالباً ما تستخدم هذه اللقطة كلقطة بنائية أو تأسيسية .من أحداث وأفعال، تتسم الصورة بالضخامة والاتساع، وأغلب المخرجين يفضلون بدء العمل الفني بهذه اللقطة

فتقاس Medium Long Shot يظهر الجسم الإنساني كاملاً، أما اللقطة متوسطة الطول Long Shot وفي اللقطة الطويلة في الشخص من منطقة الركبة أو الخصر حتى الرأس

2-4-2 ثانياً : اللقطات المتوسطة Medium Shots

هي واحدة من أنواع اللقطات التي تستخدم لاستكمال التأسيس بعد اللقطة الطويلة، وتستخدم كلقطة انتقالية بين اللقطة الطويلة واللقطة القريبة. تفيد في إظهار تطوير العلاقات بين الأفراد.

2-4-3 ثالثاً : اللقطات القريبة Close-Up Shots

لها 3 أشكال: لقطة متوسطة القرب Medium Close- up Shot ، ولقطة قريبة Close-up Shot ، ولقطة متناهية القرب Extreme Close-up Shot.

هذا النوع من أنواع اللقطات له أهمية نسبية، وله سمات تتسم به، منها:

- تركز على شيء صغير نسبياً كالوجه الإنساني أو جزء منه
- ولكونها تضخم حجم الشيء، فإنها تميل إلى رفع أهميته والتأكيد عليه.
    - توحي هذه اللقطة بمغزى رمزي أو لحظة مهمة ضمن السياق الدرامي
    - اللقطة المتوسطة القرب عادة ما تضم الرأس وجزء من الصدر ، وغالباً ما تستخدم في حالة الحوار
- واللقطة القريبة تضم الرأس لإظهار ملامح أكثر من الوجه.
    - واللقطة متناهية القرب تركز على جزء من الرأس كالعين لإظهار المشاعر أو جزء من اليد كالخاتم.
- https://www.eskchat.com

2-5 أنواع حركات الكاميرا

بعد استعراض أنواع اللقطات ونماذج لكل نوع نتناول أنواع حركات الكاميرا، وللكاميرا 3 طرق للتحريك:

تدوير الكاميرا مع ثبات الحامل (تدوير لأعلى وأسفل ويميناً ويساراً)

تحريك حامل الكاميرا (للأمام وللخلف ولليمين ولليسار ولأعلى ولأسفل)

تحريك عدسة الكاميرا (تقريب أو تبعيد الصورة)

2-5-1 أولاً : تدوير الكاميرا:

تسمى الحركة الرأسية من أسفل لأعلى Tilt-up ، وتوحي غالباً بالطموح

تسمى الحركة الرأسية من أعلى لأسفلTilt-down

تسمى الحركة الأفقية إلى اليسار Pan Left (Pan تعني الحركة الاستعراضية(Panoramic

تسمى الحركة الأفقية إلى اليمين. Pan Right

وتستخدم هذه الحركة عادة للربط بين أمرين، أو لاستعراض هدف مترامي الأطراف كالمناظر الطبيعية، أو كلقطة تأسيسية لبداية العمل الفني.

وأحيانا تستخدم للانتقال الخاطف بين لقطتين ، كما تستخدم مع حركة الشخص للحفاظ عليه في مركز التكوين، كما تستخدم لمحاكاة تتبع نظر الممثل.

2-5-2 ثانياً تحريك حامل الكاميرا:

تحريك حامل الكاميرا يتم من خلال عجلات للحوامل أو بتركيب الكاميرا على عربة أو غير ذلك ، وهذه الحركة تعطي حياة وحيوية للمشهد المصور ، فهي تظهر عمق المشهد ، وتعطي انطباع للمشاهد بأنه يتحرك داخل المشهد.

تسمى حركة الكاميرا للأمام Dolly in

تسمى حركة الكاميرا للخلف Dolly out

- https://www.eskchat.com

2-5-3 مواضع الكاميرا

وضع الواجهة :الكاميرا أمام الشخص (أو المشهد) وهو الوضع الأكثر قوة و وضوحاً.

وضع ثلاثة أرباع : بين الجانب والواجهة ، ويفضله كثير من المخرجين.

وضع جانبي : الكاميرا تصور الشخص من الجانب.

وضع الربع : بين الجانب والخلف

وضع الخلف : الكاميرا خلف الشخصية.

2-6 أنواع زوايا التصوير

2-6-1 أولا: زاوية مستوى النظر :Eye-Level Angle

هي الزاوية شائعة الاستخدام في التصوير التلفزيوني ، وفيها تكون زاوية الكاميرا في نفس مستوى نظر الشخص.

2-6-2 ثانياً الزاوية المرتفعة High Angle Shot

توضع الكاميرا في زاوية مرتفعة ارتفاعاً طبيعياً لا يشوه منظر المكان ، وقد توضع على رافعة أو مرتفع طبيعي من الأرض.

تستخدم هذه الزاوية لإعطاء المشاهد إحساساً بضعف الشخص الذي يتم تصويره وعدم أهميته.

كما توحى هذه الزاوية بالرتابة حيث أنها تقلل ارتفاع الأشياء وتبطئ الحركة.

2-6-3 ثالثاً: الزاوية المنخفضة:Low Angle Shot

توضع الكاميرا في زاوية منخفضة ، وبذا يتجه نظر المشاهد إلى أعلى ، فتعطي إيحاء بأهمية ومكانة الشخص الذي يمكن وضعه في موقف مسيطر.

2-6-4 رابعاً: الزاوية المائلة:Canted Angle

في هذه اللقطة يكون المحور الرأسي للكاميرا مائلاً ، وعادة تأخذ هذه اللقطة في مشاهد العنف والارتباك وفي حالات الكوارث وعدم التوازن أو في حالة فقدان التوازن العاطفي أو حالات اليأس والسكر.

- https://www.eskchat.com

الفصل الثالث :متطلبات واحتياجات المشروع

3-1 المتطلبات التطويرية للمشروع

3-1-1 المتطلبات المادية

3-1-2 المتطلبات البرمجية

3-1-3 المتطلبات البشرية

3-1-4 مجموع تكاليف المشروع

3-2 المتطلبات التشغيلية للمشروع

3-3 المحددات والمخاطر

1-3-1 المتطلبات المادية

تكاليف دعاية و تسويق				
Computer	Core i7 8GB Ram	2	830	1,660
Hard Drive	500GB	2	70	140
Internet	16 MB	1	20	20
CD DVD	4.7 GB	20	1	20
Posters		20	0.5	10
Banner		1	1035	250
Invitation Card		50	0.3	25
Roll Up		1	100	100
Total				2,225$

الجدول (1.1.3) : المتطلبات المادية

2-1-3 المتطلبات البرمجية

البرنامج	عدد الشهور	السعر $	المجموع
Adobe premiere cc	4	20	80
Adobe Audition cc	4	20	80
Adobe After effect cc	4	20	80
Adobe Photoshop cc	4	20	80
Adobe Illustrator cc	4	20	80
Total			$400

الجدول (2.1.3) : المتطلبات البرمجية

3-1-3 المتطلبات البشرية

الشخص	العدد	السعر $	المجموع $
كاتب قصة وسيناريو	1	600	600
رسام ألواح قصة	1	350	350
مخرج	1	8000	8,000
مصور	4	600	2,400
المكياج والملابس	2	400	800
المونتاج	2	1100	2,200
الصوت	1	800	800
مصمم جرافيك	2	600	1,200
Total			16,350$

الجدول (3.1.3) : المتطلبات البشرية

4-1-3 مجموع تكاليف المشروع

الفئة	المجموع$
المتطلبات المادية	2,265$
المتطلبات البرمجية	665 $
المتطلبات البشرية	16,350$
TOTAL COST	19,280

الجدول (4.1.3) : مجموع تكاليف المشروع

2-3 المتطلبات التشغيلية للمشروع

يصدر الفيلم بجودة (Full HD 1080) حيث أن هذه الجودة لغالبية شاشات العرض المتوفرة ,وعند عرضها على اليوتيوب فإنه يسمح للمستخدم بتغيير الجودة بما يتناسب مع سرعة الانترنت الخاصة به .

عملية تشغيل الفيلم مرنة جداً فيكفي أن يمتلك المشاهد هاتف ذكي أو حاسوب أو جهاز لوحي أو شاشة ذكية مرتبطة بالإنترنت للوصول إلى الفيلم على مواقع التواصل الاجتماعي ,ويمكن أيضا شراء CD الخاص بالفيلم وهذا لا يتطلب سوى جهاز مدعم بال CD-ROM ,أو نقله على فلاشه.

3-3 المحددات والمخاطر

عندما اخترنا العمل على مشروعنا هذا بدأنا باستثمار مهاراتنا الذاتية , وبجهد شخصي خالص لصب كل ما تعلمناه في حياتنا الجامعية في قالب واحد والعمل كفريق مترابط وبتوزيع المهام بتناسق على فريق العمل لإنتاج هذا العمل المتين المتكامل.

ومن أبرز المحددات , والتي وضعناها كأهداف لنجتازها ونتحداها بقوة:

1. إنجاز المشروع في ظل محدودية رأس المال والأدوات والمعدات اللازمة وعدم إمكانية توفير جميع ما يلزم
2. إقناع الفئة المستهدفة بفكرة المشروع وتقبلها.
3. صعوبة إيجاد مكان واحد يجمع الفريق أثناء عمليتي التصوير والتحريك.
4. العمل على إنجاز المشروع في الوقت المناسب رغم ضغط مشاريع وامتحانات المواد الأخرى.

المخاطر:

1. خطر ضياع ملفات المشروع ,فيتم حفظها بأكثر من نسخة وعلى أكثر من جهاز.
2. خطر انقطاع الكهرباء , فيتم العمل على الحواسيب المتنقلة (laptop) .
3. فقدان أحد الممثلين .

الفصل الرابع : التصميم

- 4-1 السيناريو
- 4-2 تصميم ألواح القصة
- 4-3 ألواح النماذج
- 4-4 تقسيم المشاهد وعملية رسم المشاهد
- 4-5 تجميع المواد ومعالجتها (المونتاج)

السيناريو

المشهد الأول

داخلي / المنزل /صباحا

عينان محدقتان بالشاشة , والأنامل تمارس رياضتها الصباحية على ساحة الهاتف الزجاجية ,صراخ والدتها يصدح لتأمرها بأن تجهز نفسها للذهاب إلى المدرسة , نهضت أريج بخطوات مثقلة نحو خزانة الملابس وارتدت زي المدرسة .

المشهد الثاني

داخلي / المنزل /صباحا

بيد خفية سحبت هاتف والدتها و وضعته في الحقيبة , ولكن سرعان ما لاحظت الوالدة توتر أريج وتحسست وجود الهاتف أثناء وضعها للطعام في الحقيبة.

المشهد الثالث

خارجي / أمام المنزل /صباحا

تخرج أريج من المنزل متجهة إلى المدرسة وهي عاقدة الحاجبين متأففة

المشهد الرابع

داخلي /المدرسة /صباحا

تصل المدرسة وتمضي اغلب وقتها وهي تنظر إلى الساعة بملل وكسل حتى نهاية الدوام.

المشهد الخامس

خارجي /المدرسة /ظهرا

جرس انتهاء الدوام يدق ,وقلب أريج معه يدق من الفرح ,خرجت أريج مسرعة وأثناء عبورها الشارع كادت أن تدهسها سيارة مسرعة لولا انتباه السائق وتركيزه .

المشهد السادس

داخلي / المنزل /ظهرا

تدخل أريج البيت خلسة وتأخذ الهاتف من الشاحن بسرعة جنونية تحتضنه . وتبدأ باللعب حتى أنها لم تقم بتبديل ملابسها

المشهد السابع

داخلي / غرفة أريج /ظهرا

بينما أريج منهمكة في اللعب تدخل أمها الغرفة وتخبرها بأنها مطرة للخروج وتوصيها ببعض الأمور منها أن تنتبه لأخيها الصغير , تومئ أريج برأسها دلالة أنها سمعت ما قالته أمها وهي فعليا لم تسمع شيء .

المشهد الثامن

داخلي / غرفة أريج / عصرا

بقيت أريج غارقة في الجوال تلعب الألعاب وتتنقل بين التطبيقات حتى وقعت عيناها على فيديو , فتحته وبدأت المشاهدة.

المشهد التاسع

المشهد الأول

داخلي /المنزل /صباحا

طفلة نائمة وتحلم أنها حصلت على هدية , فتحتها فوجدت هاتف فرحت كثيرا وبدأت تلعب به ,بدأ الهاتف يكبر شيئا فشيئا حتى أصبح ضخم جدا وبدأ يلاحقها يريد أن يلتهمها ,نهضت من نومها مفزوعة ,شربت الماء وأمسكت بهاتفها ,جاءت أمها وقالت لها أنها خارجة من البيت .وأوصتها ببعض الأمور

(الأم تتحدث)

لا تنسي أن تطفئي الفرن بعد نصف ساعة من الآن ,وانتبهي لأخيك وحضري له الطعام .

المشهد الثاني

داخلي /المنز ل/ صباحا

الطفلة لم تنتبه لكلام أمها واستمرت باللعب في الهاتف وغرقت فيه غرق تام

المشهد الثالث

داخلي / المنزل /ظهرا

بينما هي منهمكة في الهاتف سمعت صوت أخاها يبكي فذهبت لتراه بدا عليه الجوع فحضرت له الطعام , ومازالت تمسك الهاتف في يدها ,ومن شدة اندماجها في . الهاتف وضعت الطبق أمام القطة بدلا من وضعه أما أخيها

المشهد الرابع

داخلي / المنزل/ظهرا

استمرت الطفلة باللعب في الهاتف ,حتى اشتمت رائحة شيء يحترق ,بدأت تتحسس الرائحة حتى وصلت إلى المطبخ , فوجدت أن الطعام الذي أوصتها أمها عليه قد احترق ,أخرجته من الفرن وبينما هي منشغلة في تنظيف ما حدث ,صدفة ألقت عيناها على النافذة ,فرأت أخاها الصغير بالقرب من المسبح .

المشهد الخامس

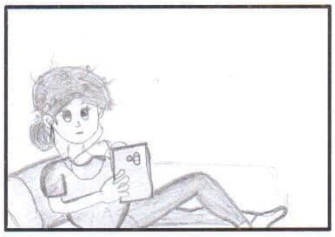
خارجي /ساحة المنزل /ظهرا

تركض الطفلة نحو المسبح بسرعة والهاتف بيدها حتى رأت اخاها داخل المسبح وهو لا يجيد السباحة لصغر سنه ,من شدة خوفها ألقت الهاتف في المسبح دون أن تشعر وأنقذت أخاها من المسبح ثم احتضنته وبدأت في البكاء.

المشهد التاسع

بينما أريج مندمجة في الفيلم سقطت قطرة من الماء على شاشة الهاتف جعلتها تصحو ,رفعت رأسها فوجدت أن أخاها مبتل بالماء خافت كثيرا لكن سرعان ما هدأت عندما وجدت كأس الماء بجانبه ,تنهدت وأغلقت الهاتف و وضعته جانبا ثم قامت باحتضان أخاها وقبلته .

4-2 تصميم الواح القصة

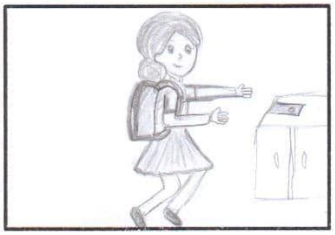


المشهد 1 اللقطة 1 (long shot)
اريج مستلقية مستيقظة من النوم.

المشهد 1 اللقطة 2 (Mediem shot)
ام اريج غاضبة لأن اريج مدهوجة بالهاتف لم تقم الى المدرسة.

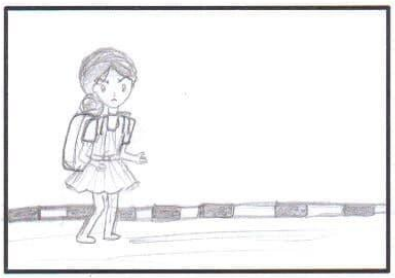
مشهد 1 لقطة 3
(long shot) اريج تقوم مفزوعة
لم ترد أن تترك الهاتف

المشهد 1 اللقطة 4 (long shot)
تجهز اريج نفسها للذهاب الى المدرسة.



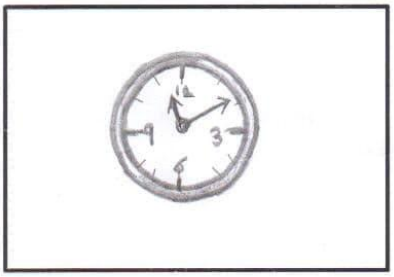
المشهد 1 اللقطة 5 (long shot)
ترى اريج الهاتف وتأخذه وتضعه في حقيبتها

المشهد 2 اللقطة 1 (Mediem shot)
تجد الام الهاتف في الحقيبة اثناء وضعها طعام ابنتها.

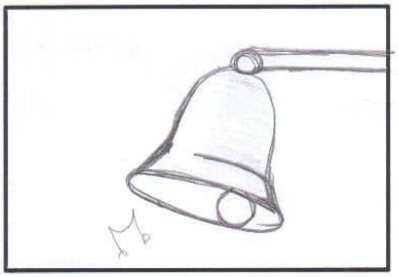


المشهد 3 اللقطة 1 (long shot)
تذهب أريج الى مدرستها غاضبة.

المشهد 4 اللقطة 1 (Mediem shot)
أريج اثناء الحصة المدرسية غارقة في التفكير في الهاتف.



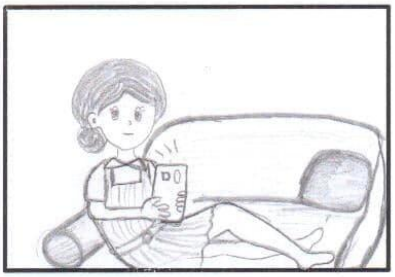
المشهد 4 اللقطة 2 (close)
تنظر بين الحين والآخر الى الساعة.



المشهد 4 اللقطة 3 (close)
يرن جرس انتهاء الدوام.

المشهد 4 اللقطة 4 (long shot)
تفرح اريج كثيراً عندما يرن الجرس.

المشهد 5 اللقطة 1 (wide shot)
اريج مسرعة فاتكاد أن تدعسها سيارة



المشهد 6 اللقطة 1 (Long shot)

تعود اريج الى البيت وتأخذ الهاتف وتجلس .

المشهد 6 اللقطة 2 (Long shot)

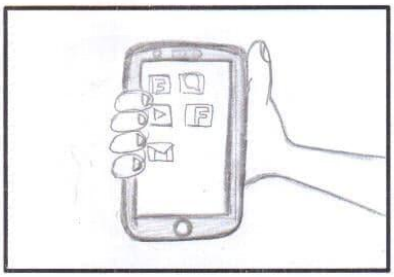
تأخذ أريج الهاتف من الشاحن .

المشهد 6 اللقطة 3 (Extrem Long shot)

تأتي ام اريج وتوصيها بعض الامور لانها خارجة من المنزل .

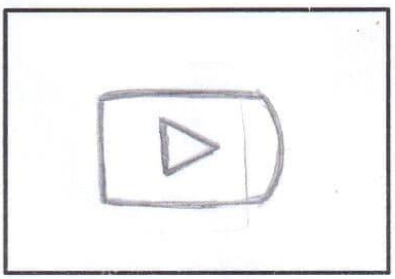
المشهد 6 اللقطة 4 (Mediem shot)

أريج عادت منشغلة بالهاتف .



المشهد 6 اللقطة 5 (close)

تقوم اريج بفتح اليوتيوب .



المشهد 6 اللقطة 6 (Extrem close)

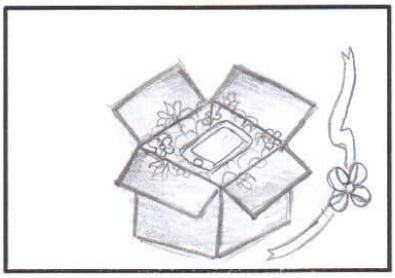
تجد أحد الفيديوهات فتفتحه .

المشهد 1 لقطة 1 (Medium shot)

فتاة غارقة بالأحلام تحلم انها حانتها هدية.

مشهد 2 لقطة 1 (long shot)

تحمل الهدية وتفرح بها.

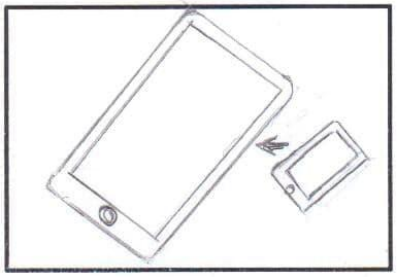


مشهد 2 لقطة 2 (close)

تقوم الفتاة بفتح الهدية تجد هاتف.

مشهد 2 لقطة 3 (Extrem longshot)

تفرح جداً بالهدية (الهاتف).



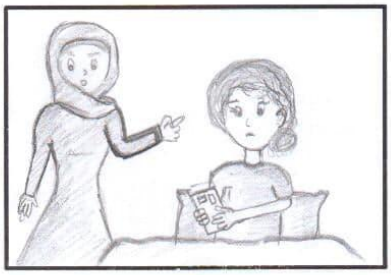
يبدأ الهاتف يكبر

مشهد 3 لقطة 1 (wide shot)

يكبر الهاتف ويلاحقها ليلتهمها.

مشهد 4 لقطة 1 (Mediem)
تستيقظ الفتاه منزعجة مفزوعة.

مشهد 4 لقطة 2 (Mediem)
تفكر بالعلم قليلاً وتشرب الماء.

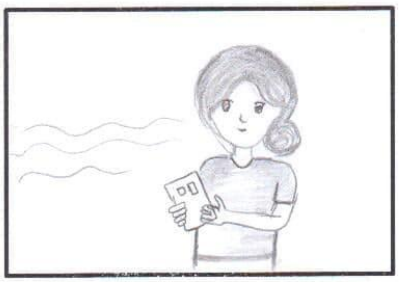


مشهد 4 لقطة 3 two shot
تمسك الهاتف ثم تأخذها لتوصيها ببعض الأمور.

مشهد 4 لقطة 4 (Mediem shot)
تبقى منشغلة بالهاتف.

مشهد 5 لقطة 1 (long shot)
يبدأ أخاها بالبكاء

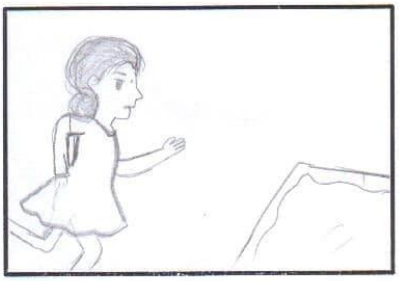
مشهد 5 لقطة 2 over sholder
تقوم لتطعمه وبيدها الهاتف فتضع الطعام أمام القطة بدلاً من أخاها.



مشهد 6 لقطة 1 (Medium shot)
تشتم وهي منبهة بالهاتف براكة حريق.

مشهد 6 لقطة 1 (Medium closeup)
فتذهب الى المطبخ لتجد الطعام قد احترق.

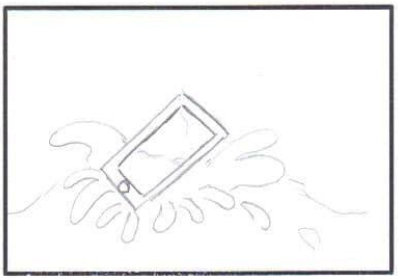
مشهد 6 لقطة 2 (Medium long shot)
تبدأ بتنظيف المطبخ من وراء الطعام المحترق.
ترى اخاها ذاهب باتجاه المسبح



مشهد 7 لقطة 1 (long shot)
فتذهب مسرعة الى بركة السباحة.

مشهد 7 لقطة 2 (Extrem wide shot)
تجد اخاها قد وقع وغرق.

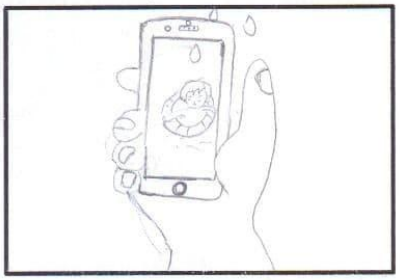
مشهد 7 لقطة 3 (wide shot)
تقفز مسرعة هي وهاتفها لتنقذ اخاها.



مشهد 7 لقطة 4 (Close)
يقرب هاتفها

مشهد 7 لقطة 5 (two shot)
تنقذ أخاها

مشهد 6 لقطة 7 (wide shot)
يأتي أخ لريج ينقط ماء

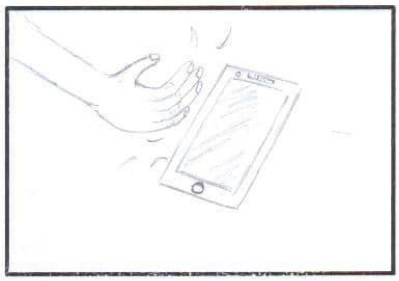


مشهد 6 لقطة 8 (close shot)
تنزل قطرات ماء على هاتف ريج

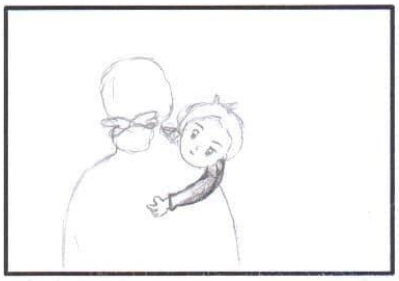
مشهد 6 لقطة 9 (wide shot)
ترفع رأسها ممزوعة لترى ماذا
حصل لأخاها.

مشهد 6 لقطة 10 (wide shot)
تخرج زفير وترتاح عندما تراه سكب الماء
على الأرض.

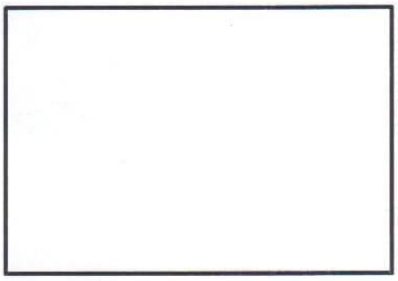
مشهد 7 لقطة 1 (Medium)
تمسك بهاتفها

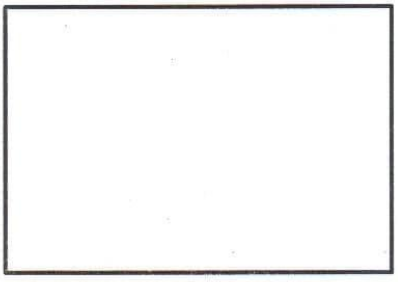


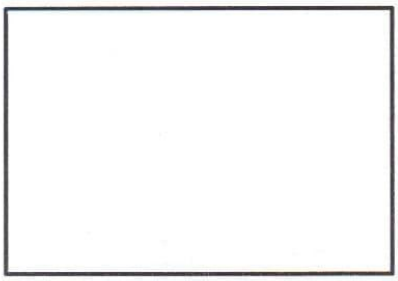
مشهد 7 لقطة 2 (Close shot)
تضع الهاتف جانباً .



مشهد 7 لقطة 3 (Medium shot)
تحمل اخاها وتحتضنه .







4-3 ألواح النماذج

المشاركين في الفيلم التصوير الدراما

بطلة القصة والشخصية الأساسية في الفيلم (أريج)

أريج فتاة تبلغ من العمر 15 عاما

أريج فتاة مهملة في دروسها لا تكترث للمدرسة

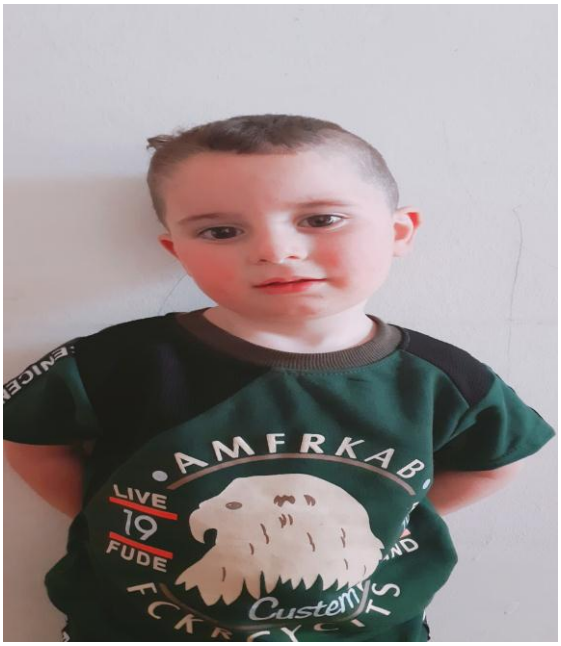
كل همها اللعب والتسلية وخصوصاً على الهاتف

الشخصية الثانوية في الفيلم وهي أم أريج

تبلغ من العمر 28 عام

تكون حريصة على أولادها ودائما توبخ أريج على

تصرفاتها وخصوصاً عند جلوس أريج على الهاتف



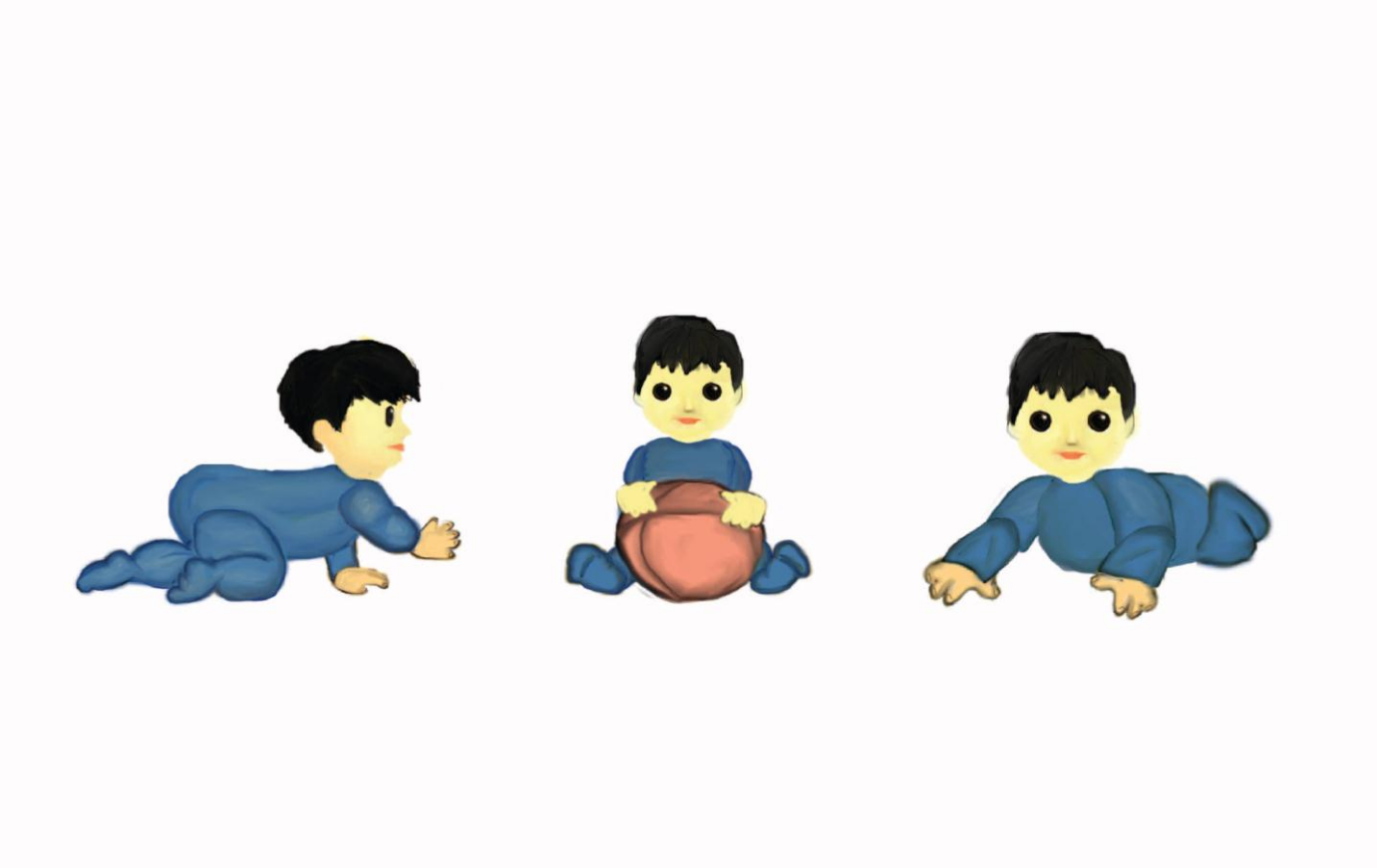
الشخصية الثانوية أخ أريج (قيس)

قيس يبلغ من العمر سنتين وهو الأخ الوحيد لأريج

المشاركين في فيلم ال2D ANIMATION

الشخصية الرئيسية و بطلة القصة الشابة أريج ذو الثانية عشر عاما وهي شخصية مهملة وكسولة في دروسها ولا تهتم أبداً في نفسها وكل همها هو الجلوس وتمضيت الوقت على الهاتف.

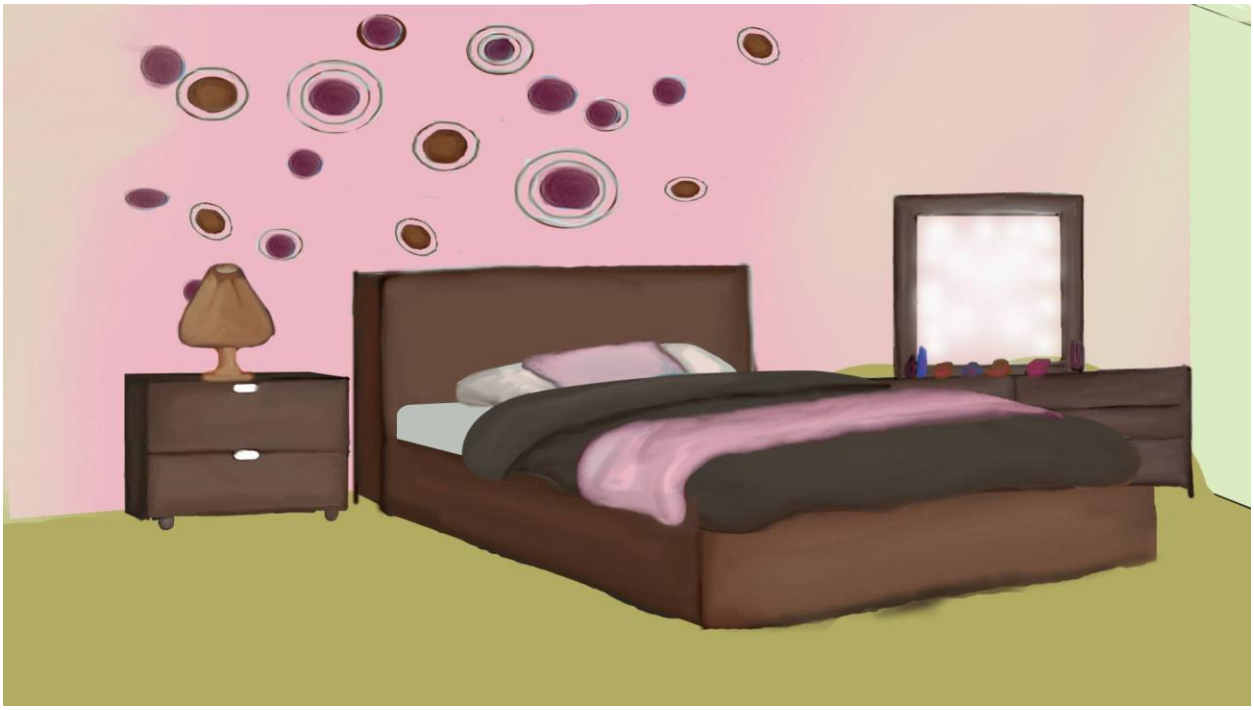
الشخصية الثانية والثانوية في القصة وهي أم أريج وهي أم جيدة ونظيفة ومرتبة لنفسها ولبيتها وعائلتها .



الشخصية الثانوية الثانية اخ اريج واسمه قيس

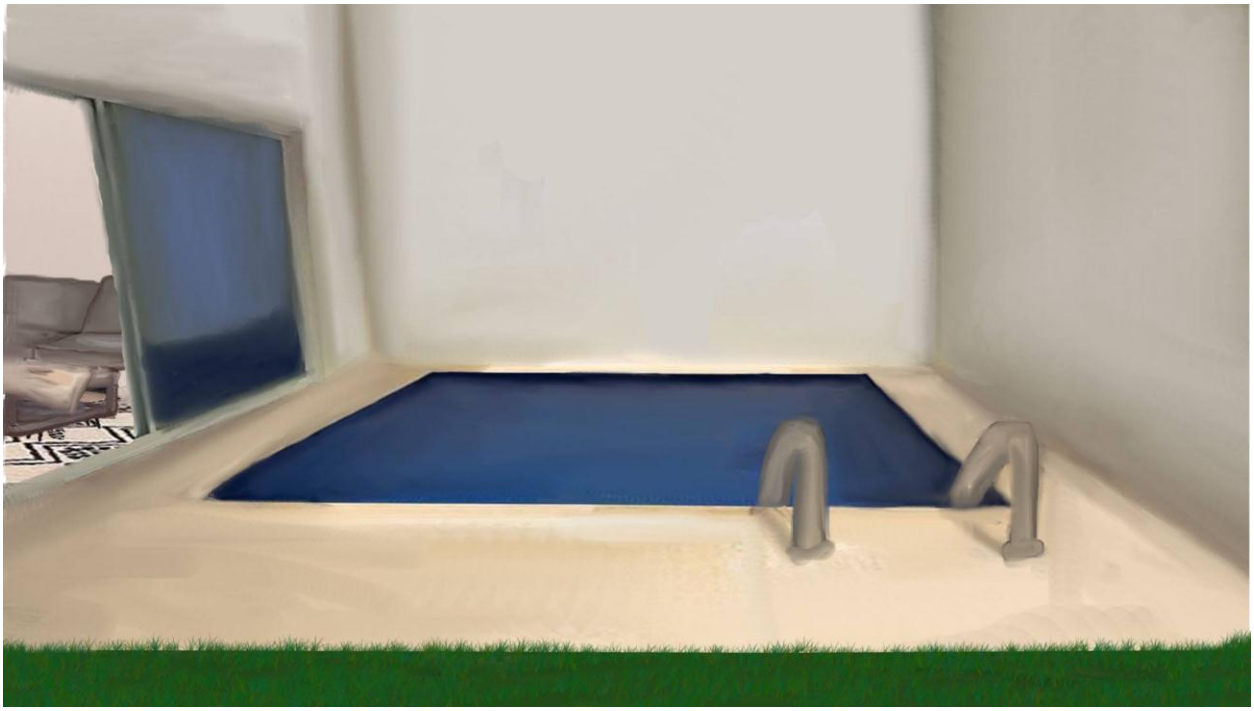
القطة

غرفة الجلوس

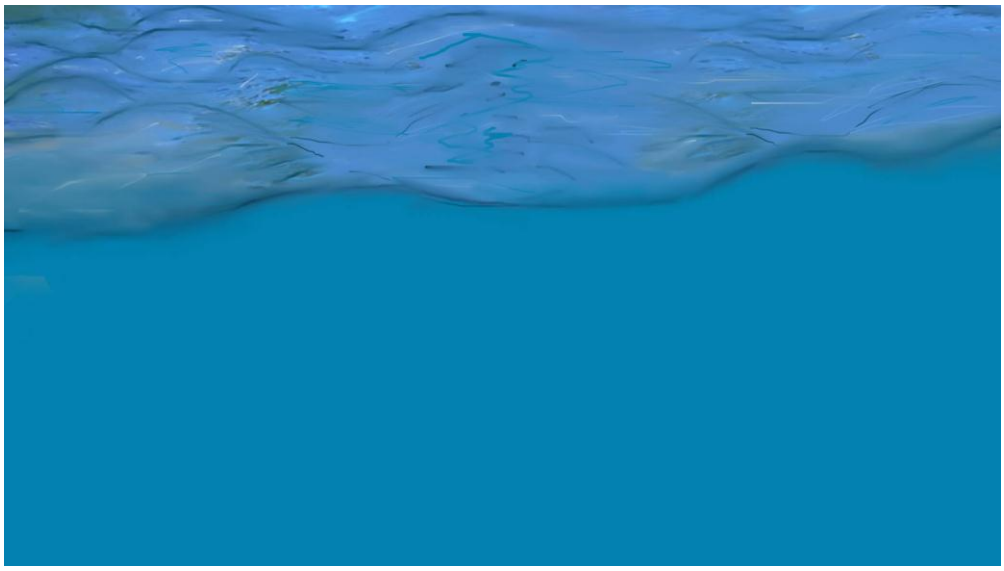


غرفة نوم أريج

المطبخ

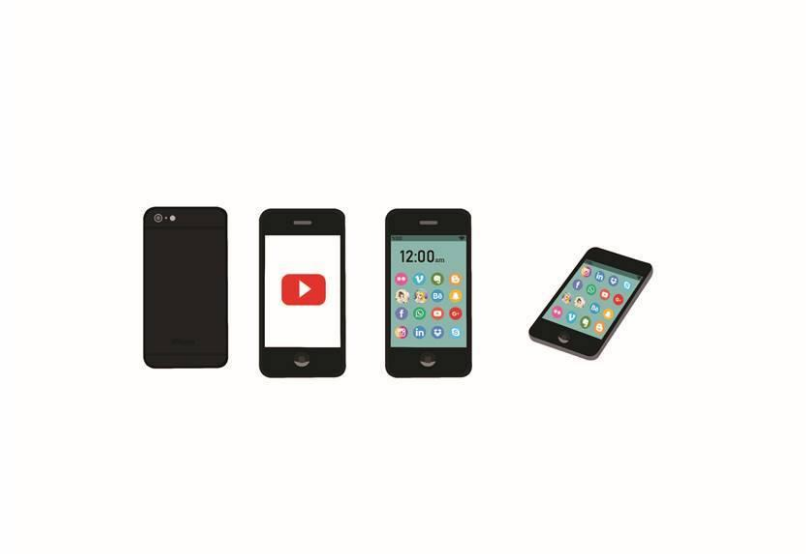


المسبح

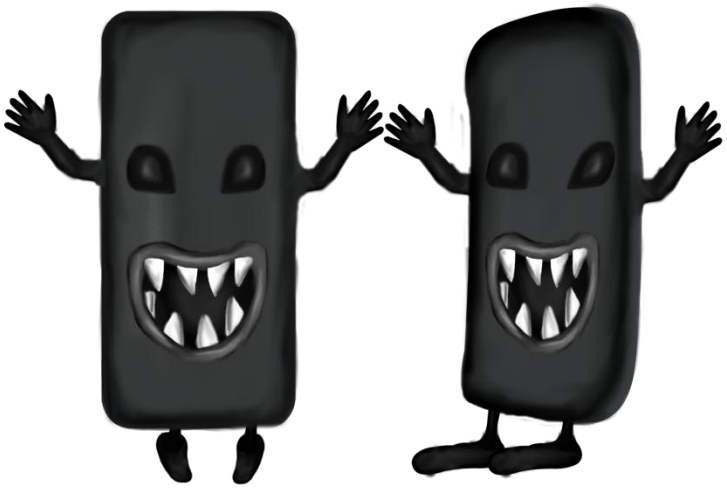


المسبح

الهدية



الهاتف



الهاتف

المعدات والادوات التي تم استخدامها في المشروع :

(tripod)أو الحامل الثلاثي الذي يوصى بشرائه؟ يعتبر (tripod)من بين المحلقات الأساسية في عالم التصوير الفوتوغرافي، حيث يكون المصور بحاجة ماسة إليه في بعض الحالات التي تفرض عليه الالتزام ببعض القواعد والتوصيات التي من شأنها أن تساعده للحصول على أعمال فوتوغرافي مثالية وذات لمسة شخصية خاصة.

مع الاستمتاع بالمستوى الصحيح من التحكم التلقائي أو اليدوي. تتيح تقنية التركيز 1080p يمكنك تصوير مقاطع فيديو بدقة التركيز EOS 700D البؤري التلقائي الهجين الحصول على تركيز بؤري مستمر عند تصوير مقاطع الفيديو, وتدعم كاميرا المتوافقة. يمكنك تسجيل (STM) للأفلام الهادئ تمامًا وذلك بفضل العدسات ذات المحرك التدريجي Servo البؤري التلقائي صوت الستيريو باستخدام الميكروفون المضمن أو الخارجي.

تتمتع عدسة كانون 75–300 مم ببعد بؤري من 4 إلى 5.6. التقط الصور الرائعة للأشياء البعيدة بوضوح مع عدسة التكبير من III التقط صورا واضحة ونقية للموضوعات البعيدة بكل سهولة مع عدسة التكبير .SLR المتوافقة مع كاميرات اس ال ار

تم تصميم هذه العدسة لمعالجة الاحتياجات الملحة لتصوير الحياة البرية، .EF – f/4–5.6 , 75–300 m كانون والأحداث الرياضية، والتصوير الفوتوغرافي للأِشخاص. يمكنك تصوير ناطحات

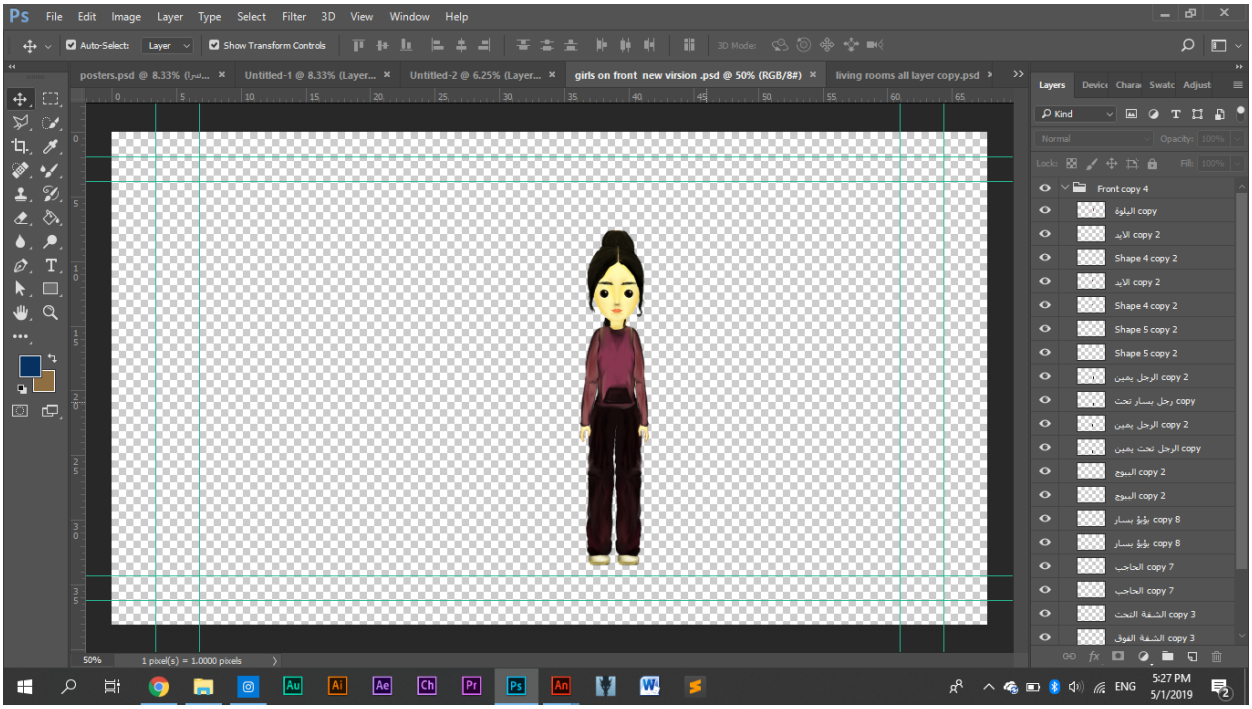
تعد Sony Camera FDR-AX1 Digital 4K Camera Camera Recorder أول كاميرا فيديو K4 مستهلك من Sony. لقد استخدموا التكنولوجيا المطورة لكاميرات الفيديو الاحترافية الخاصة بهم لإنشاء نموذج مستهلك مدمج يسهل تشغيله بدقة K4 والذي تم تصميمه لتوفير فيديو K4 وصوت بجودة احترافية للجماهير.

- **4-4 تقسيم المشاهد وعملية رسم المشاهد**

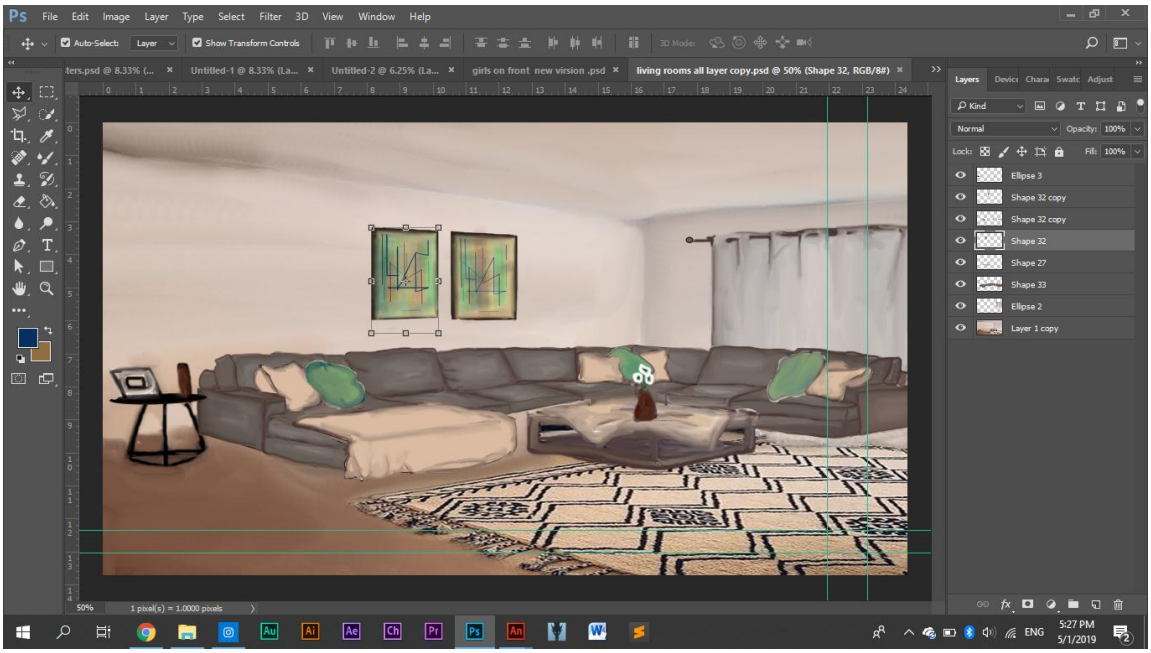
تم الاجتماع أكثر من مرة مع أعضاء الفريق إلى أن تم الاتفاق على مشاهد القصة , ورسم ألواح القصة , وتحديد لقطات المشاهد وحركات الكاميرات والحوارات , رسمت المشاهد بشكل أولي ,ثم تم رسمها بشكل نهائي .

- **5-4 تجميع المواد ومعالجتها (المونتاج)**

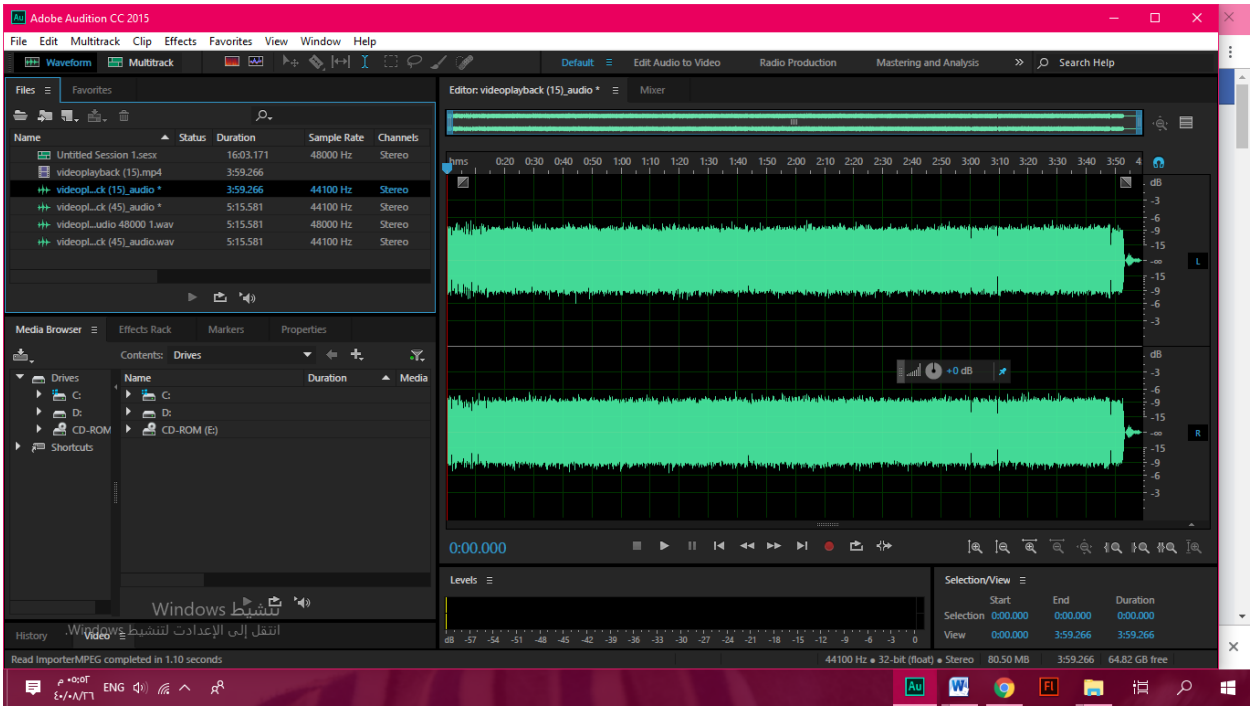
تفصيل البرامج المستخدمة :



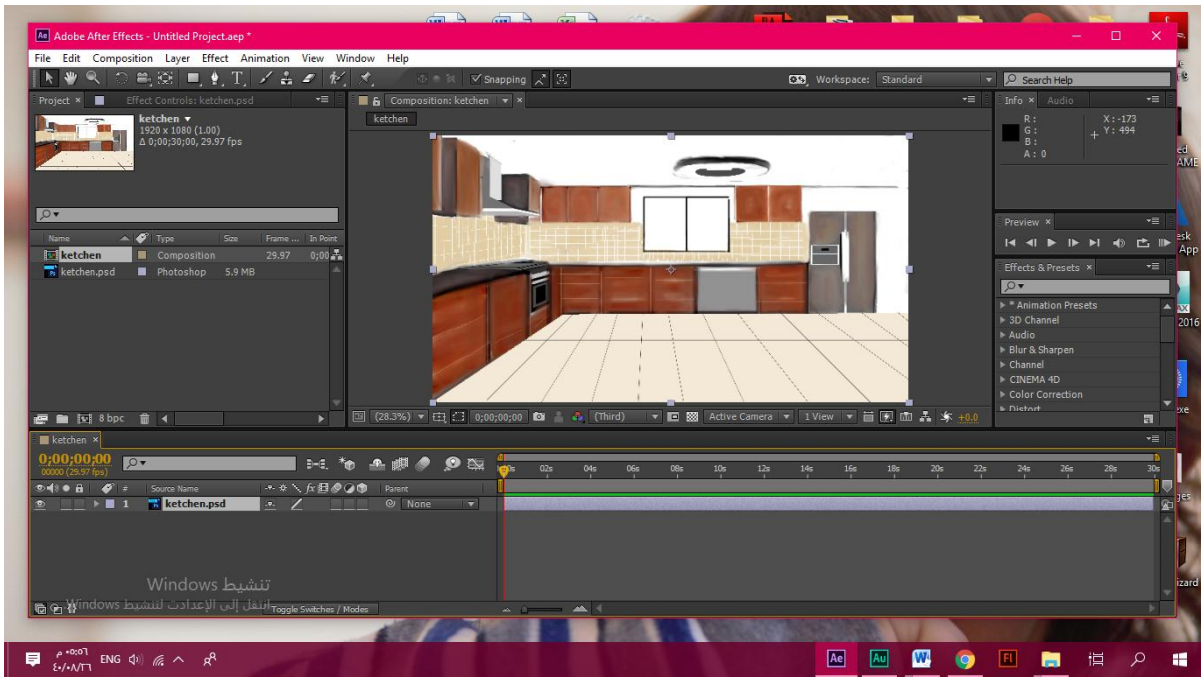
(Adobe Photoshop) لرسم الشخصيات والبيئات عليها.



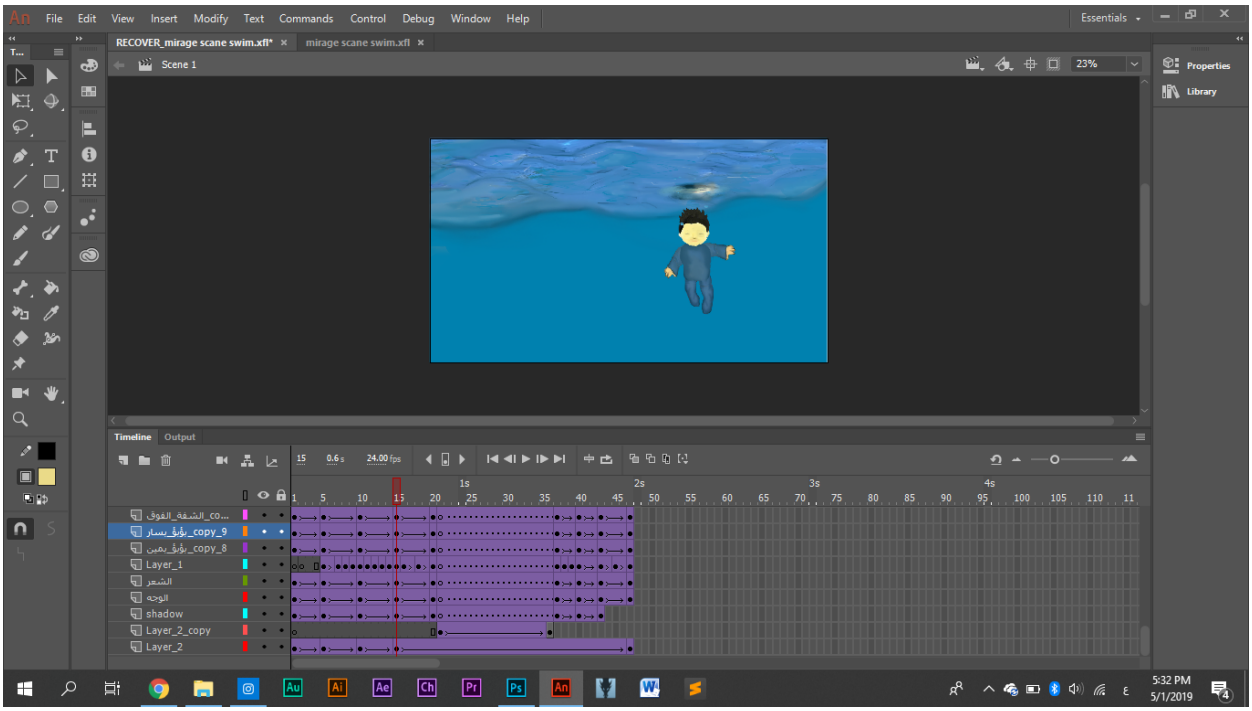
(Adobe Photoshop) لرسم الشخصيات والبيئات عليها.



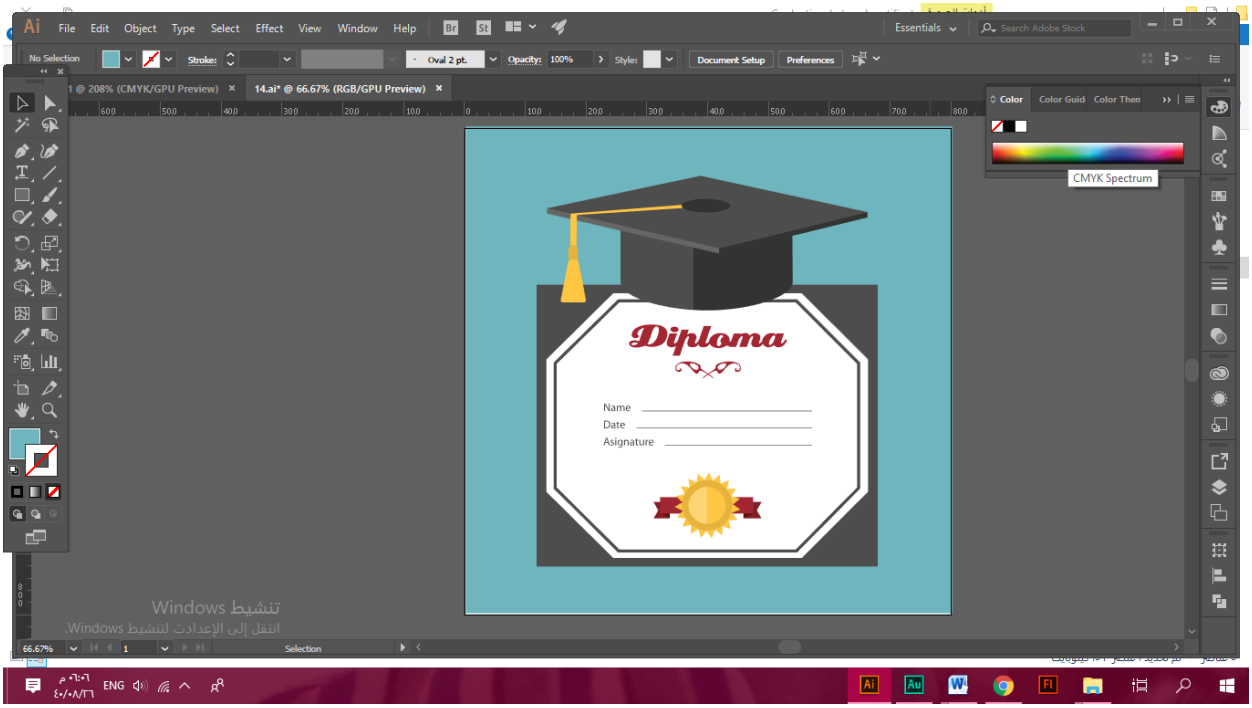
(Adobe Audition) لتعديل ومعالجة الاصوات وازالة الضجيج منها .



(Adobe After Effects) لإضافة تأثيرات النيران والدخان وفي بعض اللقطات لإضافة الغيوم والغبار ومعالجة الفيلم وإضافة الموسيقى



(Adobe Animate)لتحريك الشخصيات ولإضافة التأثيرات البسيطة .



(Adobe Illustrator) لتصميم المواد الدعائية والترويج من بوسترات وكروت دعوة

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5-1 النتائج وتحقيق الاهداف

5-2 نصائح وتوصيات مستقبلية

5-1 النتائج وتحقيق الاهداف

يفترض فريق العمل ما نسبته 95% من أهداف المشروع ,وذلك من خلال :

- تمكن فريق العمل من استثمار الفرص المتاحة , وتخطي التحديات بأفضل طريقة ممكنة .
- استطاع فريق العمل تحقيق الأهداف المرجوة من المشروع وإيصال الرسالة للفئة المستهدفة .
- استطاع فريق العمل استخدام التكنولوجيا المتوفرة في إنتاج فيلم رسوم متحركة وتصوير دراما بعنوان **السراب** يلفت هذا الفيلم أنظار المجتمع إلى ضرورة الانتباه على الأطفال الذين يعانون من إدمان الهواتف.
- استطاع فريق العمل تطوير قدراته ومهاراته حيث استطاع الفريق كفريق مترابط متكامل تحمل ضغط العمل ,والحصول على الخبرة العملية والمعلوماتية في إنتاج الرسوم المتحركة والتصوير الدراما , واستنباط الأفكار والاستلهام من الحياة الاجتماعية التي يعيشها المجتمع بشكل عام , وتنظيم الوقت والجدولة وتقسيم العمل ضمن محدودية الوقت والميزانية .

5-2 نصائح وتوصيات مستقبلية

- ينصح فريق العمل بعدم الالتزام بالرسم من الصفر ,كون هناك حركات جاهزة وتوفر شخصيات جاهزة مجانية يمكن استخدامها
- اختيار مؤدي أصوات متمرس , وذو كفاءة عالية , لتوفير الوقت والجهد .
- تخصيص غرفة خاصة للتسجيل الصوتي .
- تخصيص ميزانية خاصة لشراء البرامج والأدوات اللازمة لفيلم الرسوم المتحركة والتصوير الدراما .
- ينصح فريق العمل بأن يتم التنويع في أحجام اللقطات والزوايا لكي يكون الفيلم ممتع ويحتوي على الجمالية .
- ينصح فريق العمل باستخدام أكثر من نوع من العدسات وذلك من أجل أخذ أجمل اللقطات .
- استخدام ستاند أثناء التصوير وذلك للتخلص من الاهتزاز .

فريق العمل :

الفصل السادس : الترويج للمشروع

6-1 الترويج

6-2 المراجع

6-1 الترويج :

بعد التأكد من تحقيق الأهداف والنتائج المرجوة من المشروع , بدأ فريق العمل بالترويج للفيلم من خلال تحديد يوم لعرض الفيلم ,وتصميم وطباعة بوستر ,وتصميم وطباعة كروت الدعوة وعمل فيديو ترويجي قصير للفيلم , ونشره وعمل إعلانات على مواقع التواصل الاجتماعي , وتصميم وطباعة CD , DVD وتوجيه دعوات مكتوبة للجهات والفئات المستهدفة لحضور الفيلم .

وهنا نعرض المطبوعات التي تم استخدامها في الترويج :

بسم الله الرحمن الرحيم
دعوة عامة
نتشرف بدعوتكم لحضور مناقشة مشروع تخرجنا فيلم رسوم متحركة و تصوير دراما
"سراب"
وذلك يوم الأربعاء الموافق 5-22 الساعة العاشرة صباحا
في قاعة المؤتمرات - أبو رمان
انتاج فريق العمل :
ملاك حلايقة أماني نصار
منار أبو سنينية ساندرا أبو سنينة
باشراف :
ا.ثائر ابو اقبيطة

البوستر

بسم الله الرحمن الرحيم
دعوة عامة
نتشرف بدعوتكم لحضور مناقشة مشروع تخرجنا فيلم رسوم متحركة و تصوير دراما
"سراب"
وذلك يوم الأربعاء الموافق 5-22 الساعة العاشرة صباحا
في قاعة المؤتمرات - أبو رمان
انتاج فريق العمل :
ملاك حلايقة أماني نصار
منار أبو سنينية ساندرا أبو سنينة
باشراف :
ا.ثائر ابو اقبيطة

بطاقة دعوة

2-6 المراجع :

- 7 Sawicki M , 2012 , Animating with Stop Motion Pro , Publisher: Focal Press , Chapter Eight: Acting for Animation.
- https://ar.wikipedia.org
- https://www.eskchat.com
- الزناد الاخير (مشروع تخرج سايق)