جامعة بوليتكنيك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات
دائرة الوسائط المتعددة/الجرافيكس

فيلم قصير ثنائي الابعاد بعنوان

" نَفسْ المَصِيرْ"

فريق العمل

زينب طه مجاهد
لمى "محمد كمال" عناتي

المشرف

أ.ثائر أبو قبيطة

قدم هذا البحث استكمالاً لمتطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة/جرافيكس

(2016)

إهداء

إلى من جرع الكأس فارغاً ليسقيني قطرة حب

إلى من كلّت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة

إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم

الى روح لم ولن تفارقني أبدا.....إلى القلب الكبير..... (والدي العزيز)

إلى من أرضعتني الحب والحنان

إلى رمز الحب وبلسم الشفاء ..... (والدتي الحبيبة)

إلى القلوب الطاهرة الرقيقة والنفوس البريئة إلى رياحين حياتي

الى من يحملون في عيونهم ذكريات طفولتي وشبابي ..... إخوتي وأخواتي

الى من حملو رسالة العلم اساتذتي

الى من سرنا سويا ونحن نشق الطريق معا نحو النجاح والإبداع..... زملائي وزميلاتي

الى من ضحوا بحريتهم من اجل حرية غيرهم..... الاسرى والمعتقلين

الى من هم اكرم منا مكانة..... شهداء فلسطين

إلى هذه الصرح العلمي الفتي والجبار..... جامعة بوليتكنك فلسطين

الى من احتضنتني كل هذا الكم من السنين ..... فلسطين الحبيبة

شكر وتقدير

(قل إعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون)
صدق الله العظيم

إلهي لايطيب الليل إلا بشكرك ولايطيب النهار إلا بطاعتك .. ولاتطيب اللحظات إلا بذكرك .. ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك .. ولا تطيب الجنة إلا برؤيتك الله جل جلاله.....

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد ...

وقبل أن نمضي نقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة ...

إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة .....

إلى جميع أساتذتنا الأفاضل.....

"كن عالما ... فإن لم تستطع فكن متعلما ، فإن لم تستطع فأحب العلماء ،فإن لم تستطع فلا تبغضهم"

نخص بالذكر مشرفنا أ.ثائر أبو قبيطة والذي علمنا التفاؤل والمضي إلى الأمام، إلى من وقف إلى جانبنا عندما ضللنا الطريق.....

لمحة موجزة عن المشروع

فيلم قصير ثنائي الأبعاد باستخدام تقنية الستوب موشن (stop motion 2D) , تتحدث القصة عن القضيّة السوريّة و الواقع العربي الحالي عن طريق الطفل السوري آيلان الذي وجد متوفى على ضفاف الشاطئ التركي وهو مهاجر مع أهله عبر البحر , تبدأ أحداث القصة بوجود حياة طبيعية في المنزل, ويكون الطفل والوالدان نائمين في سلام , ثم تبدأ الطائرات بقصف المكان ليلاً، وتهرب العائلة من المنزل بسبب الحرب ليهاجروا عبر البحر .

يبدأ الصراع في القصة و تكون العائلة و الأشخاص على متن القارب, تبدأ الرحلة في البحر بشكل عادي , ثم تبدأ الأمواج بالتصاعد و يغرق الطفل فيلحقه الأب ليحاول إنقاذه لكن الأمواج العالية تجرف الطفل بعيدا عن والده و القارب , ويستسلم الطفل للبحر وأمواجه , لتبدأ هنا سلسة أحلامه التي سلبت منه: "العب,مدرسة,جامعة,زواج", لتنتهي القصة بالمشهد الأخير , يكون الطفل آيلان على شاطئ البحر قد توفى, وأحلامه منثورة بين الأمواج, هارباً من مصير الموت في الحرب , ليلاقي الموت ينتظره على شاطئ البحر .

A short film two-dimensional using stop Motion Technology, (stop motion 2D) The story about the Syrian issue and the current Arab reality by Syrian child-Ilan, who was found dead on the shores of the Turkish beach, an immigrant with his family across the sea, the story begins the events of the existence of a normal life at home , the child and the parents were sleeping in peace and be, then the planes begin bombing the place at night, and escape from the family home because of the war to migrate across the sea.

Conflict begins in the story and be a family and the people on the boat, the journey begins in the sea as normal, then the waves begin to escalate and drown the child Volga father to try to save him but the high waves washed away the child away from his father and the boat, and give up the child of the sea and its waves, to start here smooth that robbed him of his dreams: "play, school, university, marriage",

The story ends the last scene, the child Ilan beachfront died, and his dreams strewn among the waves, on the run from the fate of death in the war, and find death awaits him at the seaside.

1.1 موضوع القصة

فيلم قصير ثنائي الأبعاد باستخدام تقنية الستوب موشن (stop motion 2D) , تتحدث القصة عن القضيّة السوريّة و الواقع العربي الحالي عن طريق الطفل السوري آيلان الذي وجد متوفى على ضفاف الشاطئ التركي وهو مهاجر مع أهله عبر البحر , تبدأ أحداث القصة بوجود حياة طبيعية في المنزل, ويكون الطفل والوالدان نائمين في سلام , ثم تبدأ الطائرات بقصف المكان ليلاً، وتهرب العائلة من المنزل بسبب الحرب ليهاجروا عبر البحر .

يبدأ الصراع في القصة و تكون العائلة و الأشخاص على متن القارب, تبدأ الرحلة في البحر بشكل عادي , ثم تبدأ الأمواج بالتصاعد و يغرق الطفل فيلحقه الأب ليحاول إنقاذه لكن الأمواج العالية تجرف الطفل بعيدا عن والده و القارب , ويستسلم الطفل للبحر وأمواجه , لتبدأ هنا سلسة أحلامه التي سلبت منه: "العب,مدرسة,جامعة,زواج", لتنتهي القصة بالمشهد الأخير , يكون الطفل آيلان على شاطئ البحر قد توفى, وأحلامه منثورة بين الأمواج, هارباً من مصير الموت في الحرب , ليلاقي الموت ينتظره على شاطئ البحر .

1.2 أهداف المشروع

1. إبراز قصة الطفل السوري آيلان بطريقة جديدة مختلفة باستخدام تقنية (stop motion 2D).
2. التعبير عن بعض القضايا الشائكة التي تعصف بعدد من الشعوب العربية.
3. عرض جانب من المعاناة التي يعيشها الشعب السوري الشقيق.
4. تسليط الضوء على قضية اللاجئين في سوريا بشكل خاص وفي الوطن العربي بشكل عام.
5. التأكيد على حق العيش بكرامة وسلام.
6. التأكيد على حق الطفولة في العيش في سلام.
7. التأكيد على أهمية الواجب الوطني لكل فرد في المجتمع و ضرورة التحرك لتغيير هذا الواقع الأليم.

1.3 الإبداع في المشروع

- القصة والمعنى :

❖ يتمثل الإبداع في القصة في الربط بين قصة الطفل السوري آيلان و القضية السورية مع جانب من الواقع العربي في الوقت الحالي و قضيّة اللاجئين , و إيصال الفكرة بشكل عام للمشاهد, حيث تم التعبير بشكل ضمني عن واقع شعب كامل فقط بقصة طفل واحد.

❖ الربط بين القصة الحقيقة للطفل و خيال الكاتب وتسلسل الأحداث لإيجاد سيناريو يتحدث عن شعب كامل بشخصية واحدة.

- التصميم:

❖ توظيف المواد الخام البسيطة مثل ماده الكانسون , الكرتون و الألوان لإنتاج بيئة واقعية تحاكي البيئة الموجودة بالقصة.

❖ عمل الشخصيات بطريقة كرتونية ثنائية الأبعاد , ومحاكية للواقع في نفس الوقت ,حيث تم الأخذ بعين الاعتبار شكل الشخصيات الأصلية في القصة أثناء الرسم.

❖ العمل على دمج احد التقنيات القديمة في الرسوم المتحركة وربطها بتقنيات متطورة وحديثة.

- التطبيق:

❖ استخدام تقنية جديدة في الجامعة لإنتاج هذا النوع من الأفلام لم تستخدم من قبل وهي الستوب موشن ثنائي الأبعاد(stop motion 2D) و سيتم بناء الشخصيات و البيئات بشكل يدوي دون استخدام الكمبيوتر.

❖ التنويع في اختيار اللقطات بطريقة مناسبة لسرد القصة و تسلسل الأحداث، وتم تتبع أسلوب المخرج العالمي الفريد هتشكوك في اختيار الكثير من اللقطات .

1.4 الفئة المستهدفة

لكل عمل فئة معينة من الناس يستهدفها ليوصل لهم الرسالة التي يحملها ، حيث يوليهم عناية خاصة لكونه معنّيا بهم وبرؤيتهم، كما أن التغذية الراجعة للعمل تأتي منهم . ونحن سنستهدف من خلال هذا الفيلم ثلاث شرائح من الناس، وهما:

- المهتمين في مشاهدة أفلام الـ stop motion 2D .والرسوم المتحركة بشكل عام.
- الفئة من عمر 9 سنوات – فما فوق.

1.5 فريق التطوير

سيتم العمل على جميع المراحل بالترتيب بشكل مشترك ومنظم بين أعضاء الفريق ابتداءً من بلورة الفكرة و رسم السكتشات الأولية للأشخاص و الأحداث, و رسم ألواح القصة , مروراً ببناء النماذج ثنائية الأبعاد وتحريكها وتوزيع المشاهد واللقطات حتى إخراج العمل بالشكل المطلوب والنهائي.

1.6 المهام موزعة على جدول زمني (مخطط جانيت)

المهام	الجدول الزمني للأحداث															
	الزمن بالأسابيع															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب																
كتابة السيناريو																
رسم ألواح القصة (storyboard)																
التصميم و رسم السكتشات الأولية للبيئة و الشخصيات																
مرحلة العمل اليدوي																
مرحلة الإضاءة																
مرحلة التحريك																
مرحلة تجميع الموسيقى و المؤثرات																
مرحلة المونتاج و الإخراج																
الفحص و التدقيق																
التوثيق																

الجدول (1.1) المهام الموزعة على الفترة الزمنية

2.1 تفصيل المشروع

سيتم انجاز هذا المشروع بالتفصيل حسب الخطوات التالية:

1. إيجاد فكرة المشروع و الأسلوب المناسب.
2. بلورة فكرة المشروع وكتابتها على شكل قصة مفصلة.
3. تحويل القصة إلى سيناريو.
4. رسم أولي لشخصيات القصة و البيئة (sketch).
5. عمل ألواح القصة (story board).
6. تجهيز الموسيقى و المؤثرات الصوتية حسب توزيع المشاهد في ألواح القصة.
7. بناء نماذج ثنائية الأبعاد للشخصيات والبيئات.
8. بناء البيئات بشكل يتناسب مع حجم الشخصيات باستخدام الكانسون و الكرتون المقوى.
9. تجميع الشخصيات وتركيب أجزائها.
10. تجميع البيئات وتركيبها بالشكل المناسب.
11. تركيب الإضاءة الملائمة لكل بيئة من البيئات.
12. تجهيز الكاميرا وتثبيتها في البيئة كما هو موجود في ألواح القصة (story board)
13. تحريك الشخصيات في البيئة والتقاط الصور لها في كل حركة حسب تقنية الـ (stop motion).
14. تصدير الصور في كل لقطة وحفظها باستخدام برنامج (Stop Motion Pro 7.5)
15. تجميع المشاهد لعملية المونتاج وتصدير الصور إلى فيديو باستخدام برنامج (adobe premiere)
16. تركيب الموسيقى والمؤثرات الصوتية باستخدام (adobe premiere) , معالجة الفيديو باستخدام برامج (adobe After Effect)
17. عمل مقدمة و نهاية للفيلم باستخدام برنامج (adobe After Effect)
18. إخراج وتصدير الفيديو على بأكثر من صيغة ليتناسب مع بيئات العمل المختلة والتنوع بين مواصفات الأجهزة المختلفة .

202 تفصيل المشروع

مشروع الـ (stop motion 2D) يحتاج إلى عدة متطلبات وسيتم تفصيلها فيما يلي :

- متطلبات المشروع المادية
  - أجهزة حاسوب عالية الكفاءة
  - ألوان جواش (Gouache)
  - كانسون
  - كرتون بسكوت
  - مادة غراء
  - ملتينا بلو تك(blu tack)
  - لوح زجاج
  - إضاءات تناسب المشاهد " إضاءة ستديو "
  - كاميرا تصوير ثابت
  - عدسة 18-55 mm
  - ذاكرة تخزينية للكاميرا (SD card)
- الأشخاص
  - كاتب القصة
  - كاتب السيناريو
  - رسام
  - خبير موسيقى
  - خبير مونتاج
  - خبير تصميم شخصيات (stop motion)
  - خبير تحريك (stop motion)
- أدوات و برامج
  - نظام تشغيل (Windows 8)
  - برنامج (Adobe Premiere)
  - برنامج (Adobe After effect)
  - برنامج (Adobe Photoshop)
  - برنامج (Adobe illustrator)
  - برنامج (Stop Motion Pro 7.5)

2.2.1 تفصيل المتطلبات التطويرية

- تقدير التكلفة المالية لمتطلبات المشروع المادية

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع($)
جهاز حاسوب Intel	core i7,8G ram ,1TB Hard Disk Nvidia geforce 740m	1	830$	830$
جهاز حاسوب Intel	core i7 ,8G ram ,500GB hard disk ,ATI 5770 1G	1	870$	870$
ألوان	ألوان من نوع (Gouache)	7	56$	56$
كانسون	كانسون (canson)	15	105$	105$
زجاج	لوح زجاج	1	15$	15$
كرتون بسكوت	كرتون بسكوت	1	1$	1$
الغراء	مادة الغراء 1/2kg	1	1$	1$
ملتينا	ملتينا بلو تك (blu tack)	1	2$	2$
إضاءة خاصة للمشاهد	أضواء ستوديو	2	60$	120$
كاميرا تصوير ثابت	canon 600D	1	630$	630$
عدسة كاميرا	عدسة canon 18-55mm	1	120$	12$
ذاكرة تخزينية للكاميرا	32 GB 90MB/s	1	17$	17$
المجموع				2,659$

الجدول (2.1): التكلفة المالية للمتطلبات المادية

- تقدير التكلفة المالية للأشخاص

الشخص	العدد	السعر ($)	المجموع ($)
كاتب القصة	1	500$	500$
كاتب السيناريو	1	500$	500$
رسام	1	350$	350$
مختص موسيقى	1	200$	200$
مختص مونتاج	1	500$	500$
مختص تصميم شخصيات (stop motion)	1	1000$	1000$
مختص تحريك شخصيات (stop motion)	1	1000$	1000$
المجموع			4050$

الجدول (2.2): التكلفة المالية للأشخاص

- تقدير التكلفة المالية للبرامج

البرنامج	العدد	السعر ($)	عدد الشهور	المجموع ($)
نظام تشغيل (8 Windows)	2	120$	12	240$
(Adobe After effect cc)	1	20$	4	80$
(Adobe Premiere cc)	1	16$	4	64$
(Adobe Photoshop cc)	1	10$	4	40$
(Stop Motion Pro 7.5)	1	50$	12	185$
المجموع				609$

الجدول (2.3): التكلفة المالية للبرامج

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية

لا يتطلب المشروع لتشغيله سوى جهاز حاسوب يدعم تشغيل ملفات الفيديو بواسطة برنامج مشغل وسائط يدعم صيغة المشروع النهائية وهي (mp4) وان لم يتوفر يمكن تشغيل المشروع بواسطة تلفاز منزلي وجهاز (DVD) يدعم صيغة (DIVX)، كذلك يمكن تشغيل المشروع بواسطة USB flash memory على الشاشات الحديثة التي تدعم USB

المتطلبات المادية

1-أجهزة

- جهاز حاسوب متوسط الكفاءة

أو

- جهاز (DVD)مع تلفاز

أو

- Flash USB مع تلفاز أو شاشة تدعمها

2-أشخاص

- يستطيع أي شخص تشغيل المشروع بكل بساطة

2.3.1 تفصيل متطلبات المشروع التشغيلية

تقدير التكلفة المادية لمتطلبات المشروع التشغيلية

البيان	التفصيل	السعر($)	المجموع ($)
جهاز حاسوب	not less than Pentium 4 500MHz 512M RAM memory	200$	200$
مشغل فيديو	vlc player /windows media player	free	free
المجموع			200$
جهاز تلفاز	جهاز تلفاز عادي يحتوي على وصلة DVD	150$	150$
DVD player	جهاز DVD يدعم نظام (DIVX)	50$	50$
المجموع			200$

الجدول (2.4): التكلفة المادية لمتطلبات المشروع التشغيلية

2.4 التقنيات المستخدمة

- استخدام برنامج (stop motion pro 7.5) لالتقاط الصور إثناء عملية التحريك .
- استخدام برامج المونتاج(Adobe Premiere cc) و (Adobe After effect cc)لإضافة التأثيرات و الموسيقى على الفيديو.
- استخدام تقنيات يدوية وحرفية لتجهيز البيئة والشخصيات.
- استخدام نظام إضاءة واقعي وفي مكان مناسب أثناء التصوير
- استخدام كاميرا عالية الجودة في التصوير

2.5المخاطر والمحددات والتحديات

- المخاطر

لا بد أن يواجه كل مشروع عدة مخاطر, و من المخاطر التي تتمثل في هذا المشروع ما يلي :

- فكرة بناء المشروع بتقنية ال(stop motion 2D) تعد بنفسها مخاطرة نظرا لأنها أول فكرة مشروع بهذا الأسلوب في الجامعة و المعلومات المتوفرة عنها في الجامعة قليلة
- قلة الخبرة في مجال بناء شخصيات وبيئات ثنائية الأبعاد بشكل يدوي
- عملية التحريك في البيئة و الشخصيات تحتاج إلي وقت وجهد كبير نظرا لأنه يتم تحريكها بشكل يدوي وقد يتسبب ذلك بتلفها أو حدوث تشوهات فيها

- المحددات

- في بداية المشروع , تم اختيار أسلوب الستوب موشن ثلاثي الأبعاد(stop motion 3D) ,لكن عند البدء بالعمل بالمشروع , اتضح صعوبة انجاز بعض البيئات و المشاهد لقلة الموارد, الأدوات والأجهزة المتاحة , و بعد قطع مدة من الزمن في المشروع تم اتخاذ القرار باستخدام أسلوب (stop motion 2D) وكان الاعتماد الأكبر على التجربة في انجاز المشروع.

- التحديات

حل المشاكل المذكورة بالأعلى والقدرة على إنتاج الشخصيات و البيئة بالشكل المطلوب بالوقت المناسب وإخراج العمل ومنتجته بالدقة المطلوبة في الوقت المناسب.

2.6 آلية التسليم

المشروع قابل للعمل على أكثر من بيئة تشغيلية سواء (MAC) أو(Windows) أو(Linux). تم تصدير الفيديو بصيغة (mp4) و هي مدعومة من قبل المشغلات على أن يكون هنالك Codec يدعم ذلك ويتم تزويد نسخة على قرص ليزري(CD) يعمل على أي جهاز حاسوب أو على جهاز (DVD) المنزلي.

و نظراً للتطور الموجود في عالم الفيديو عملنا على استخدام مقاس ((1280*720 HD) لمواكبة التطور الذي أصبح مستخدم عالمياً.

2.7 آلية التسويق

سيتم عمل بعض التصاميم التي تساعد في الحملة الإعلانية لعرض هذا الفيلم , وسيتم تجهيز تصميم بوسترات, و (X-Stand), و بطاقات دعوة , وغلاف لـ(CD DVD).
بالإضافة الى ذلك سوف يتم عمل (Event) على موقع (facebook) لمشاهدة الفيديو .

3.1 شرح مفصل للشخوص ودورها،الأماكن،والخلفيات،الأزمنة،مع الرسم اليدوي

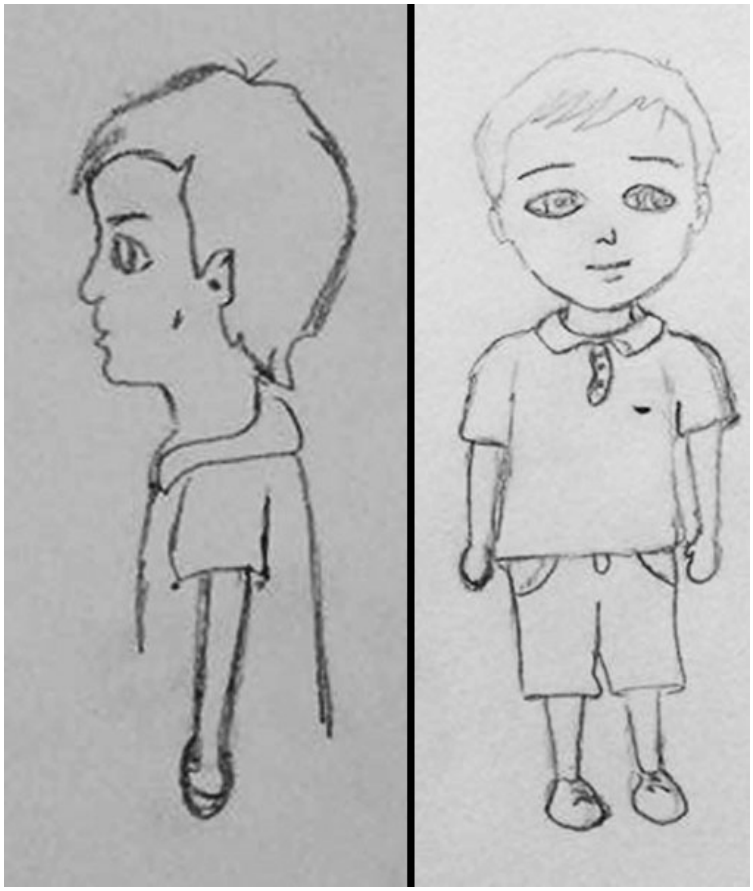
3.1.1 الشخوص وأدوارها

الشخصية الأولى:

الطفل: آيلان

الجنس: ذكـــر.

العمر : 3 ســنين.



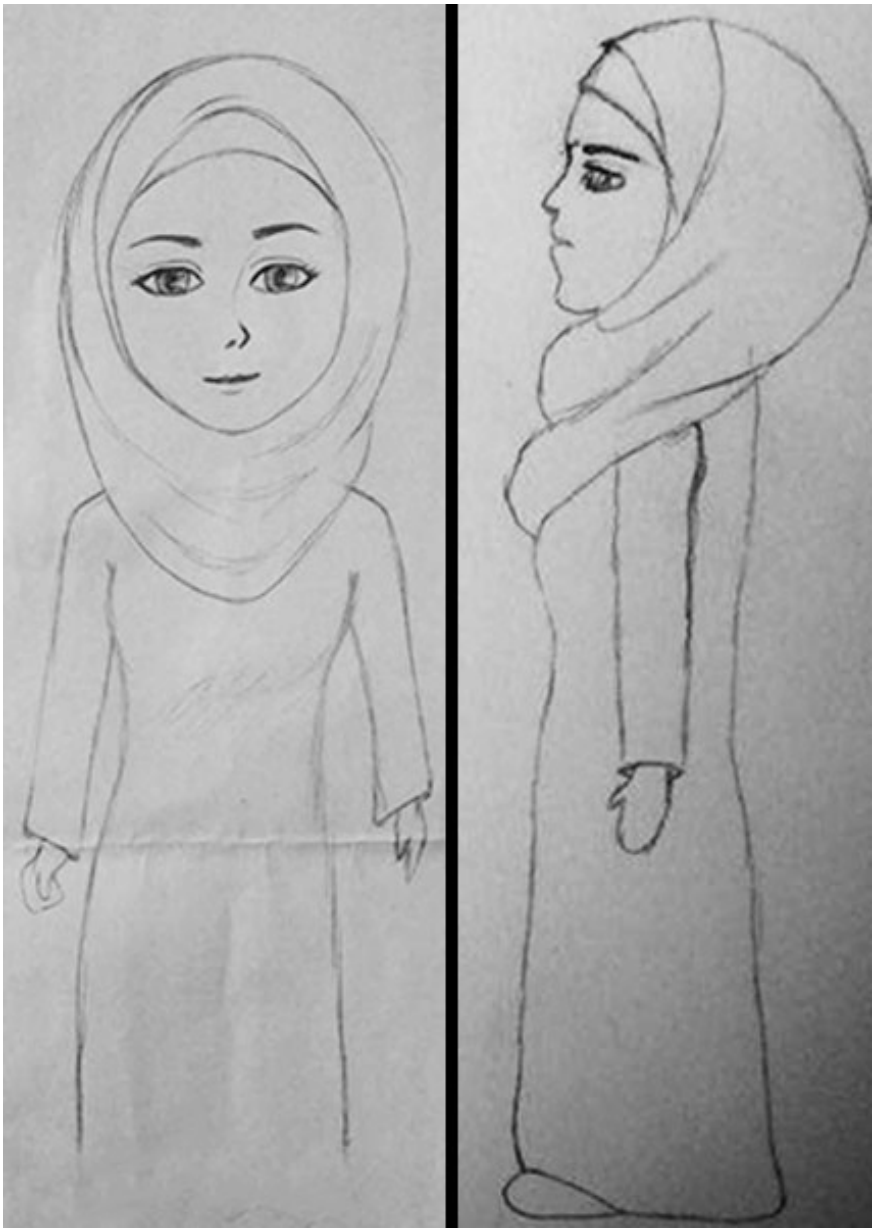
الشكل(3.1) شخصية آيلان

الشخصية الثانية:

الأم: ريحان

الجنس: أنثى.

العمر : 28 ســـنة.



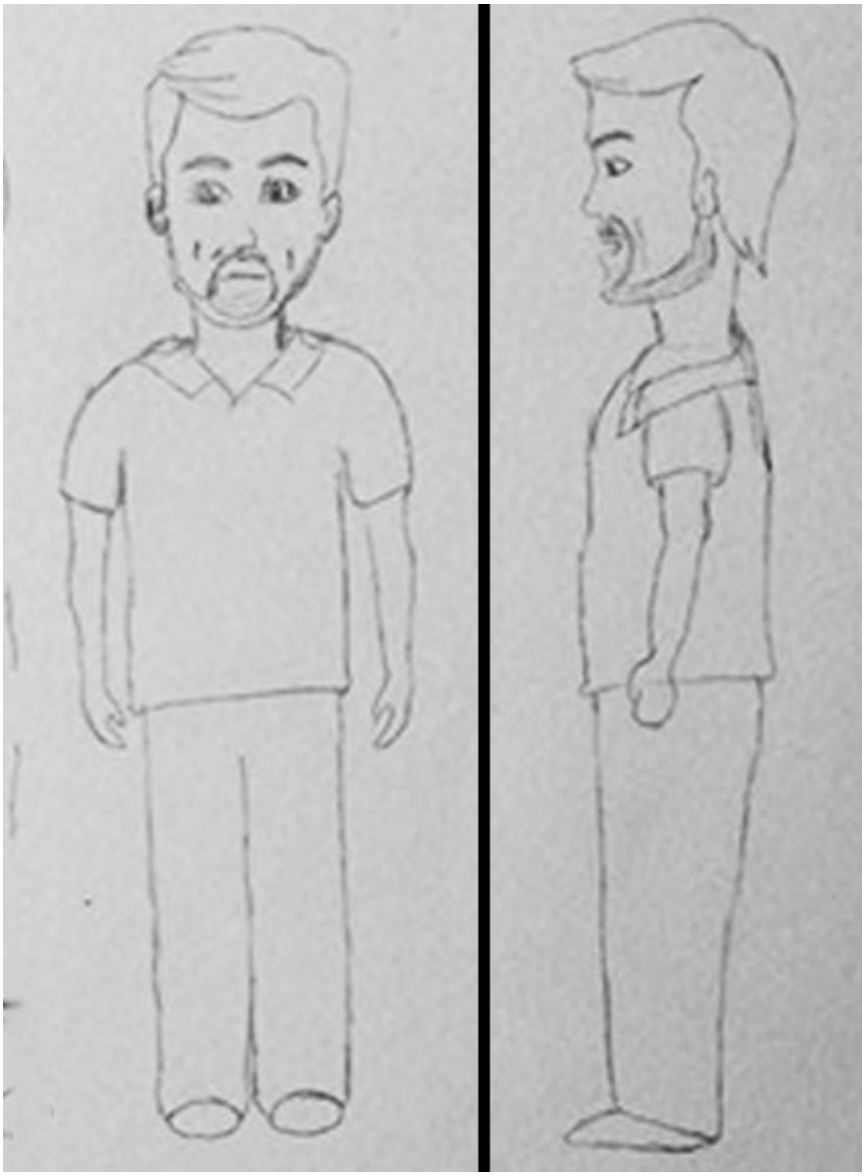
الشكل (3.2) شخصية الأم

الشخصية الثالثة:

الأب:عبد الله

الجنس: ذكـــر.

العمر : 35 ســـنة.

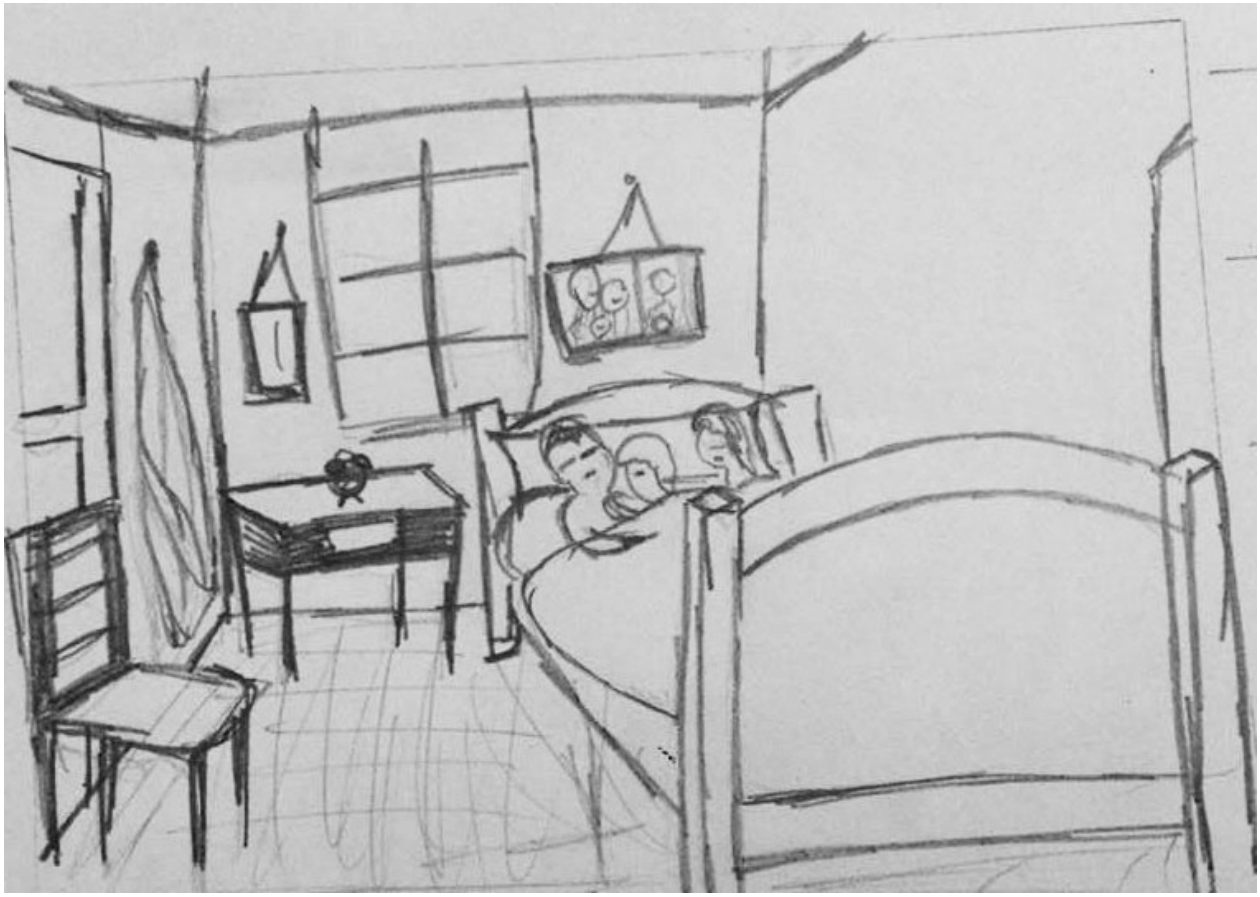


الشكل (3.3) شخصية الأب

3.1.2 الأماكن

المكان الأول:

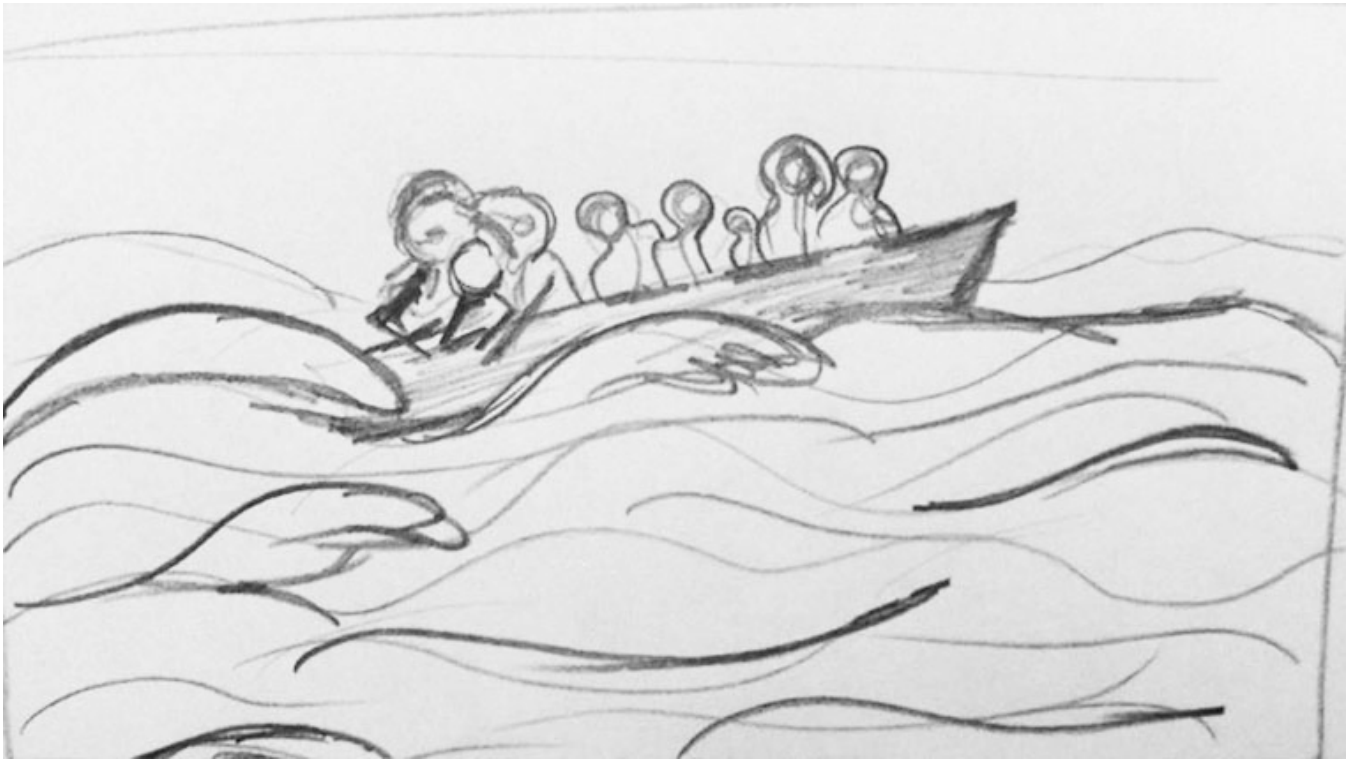
الغرفة: وهو المشهد الأول في الفيلم يكون الطفل والوالدين نائمين على السرير في هدوء , ثم تبدأ أصوات الطائرة الحربية بالاقتراب , و أصوات الانفجار في المكان .



الشكل (3.4) الغرفة

المكان الثاني:

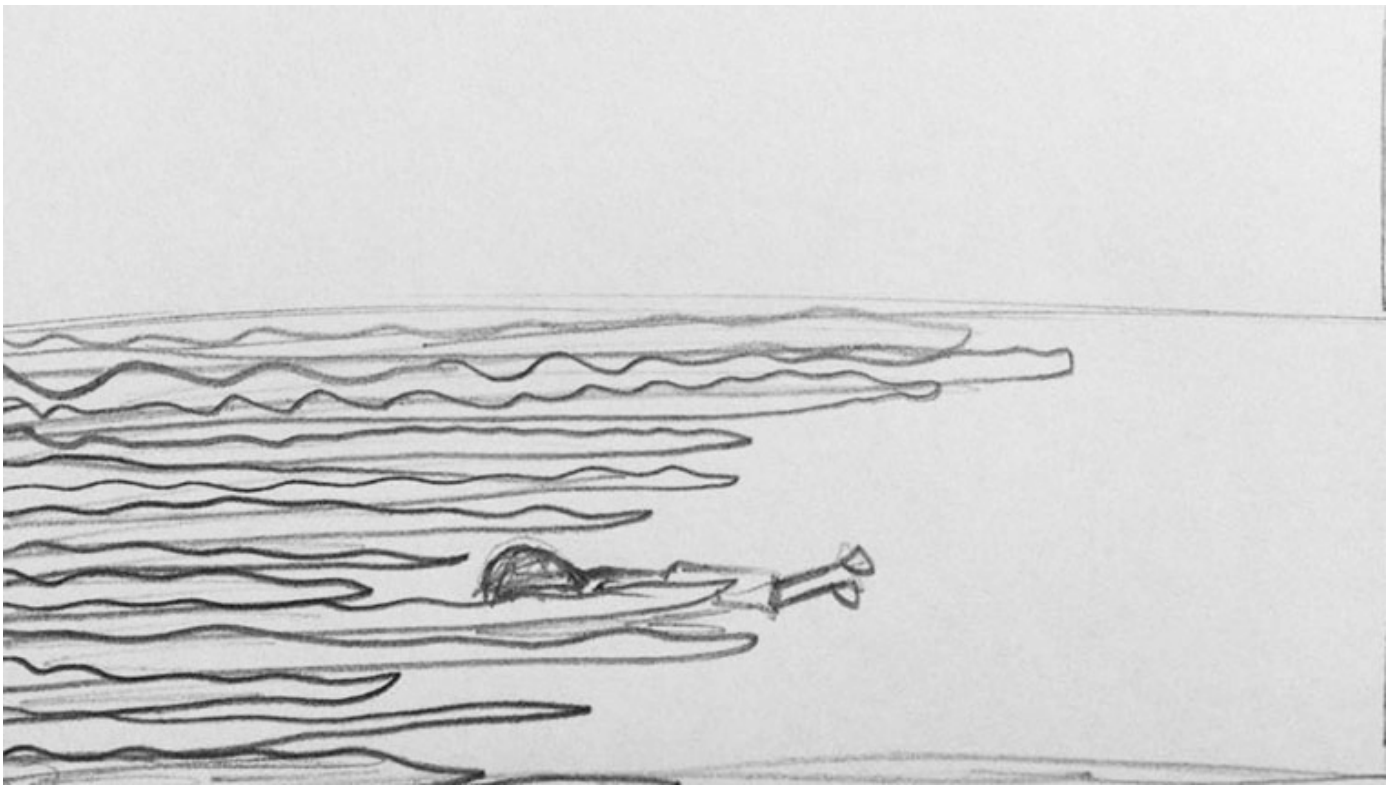
البحر: تكون العائلة و الأشخاص على متن القارب, تبدأ الرحلة في البحر بشكل عادي , ثم تبدأ الأمواج بالتصاعد و ويغرق الطفل فيلحقه الأب ليحاول إنقاذه لكن الأمواج العالية تجرف الطفل بعيدا عن والده والقارب .



الشكل (3.5) البحر

المكان الثالث:

الشاطئ :صوت الأمواج تضرب الشط ,يكون الطفل آيلان متوفى على شاطئ البحر وتنجرف معه أحلامه المنثورة بين الأمواج,



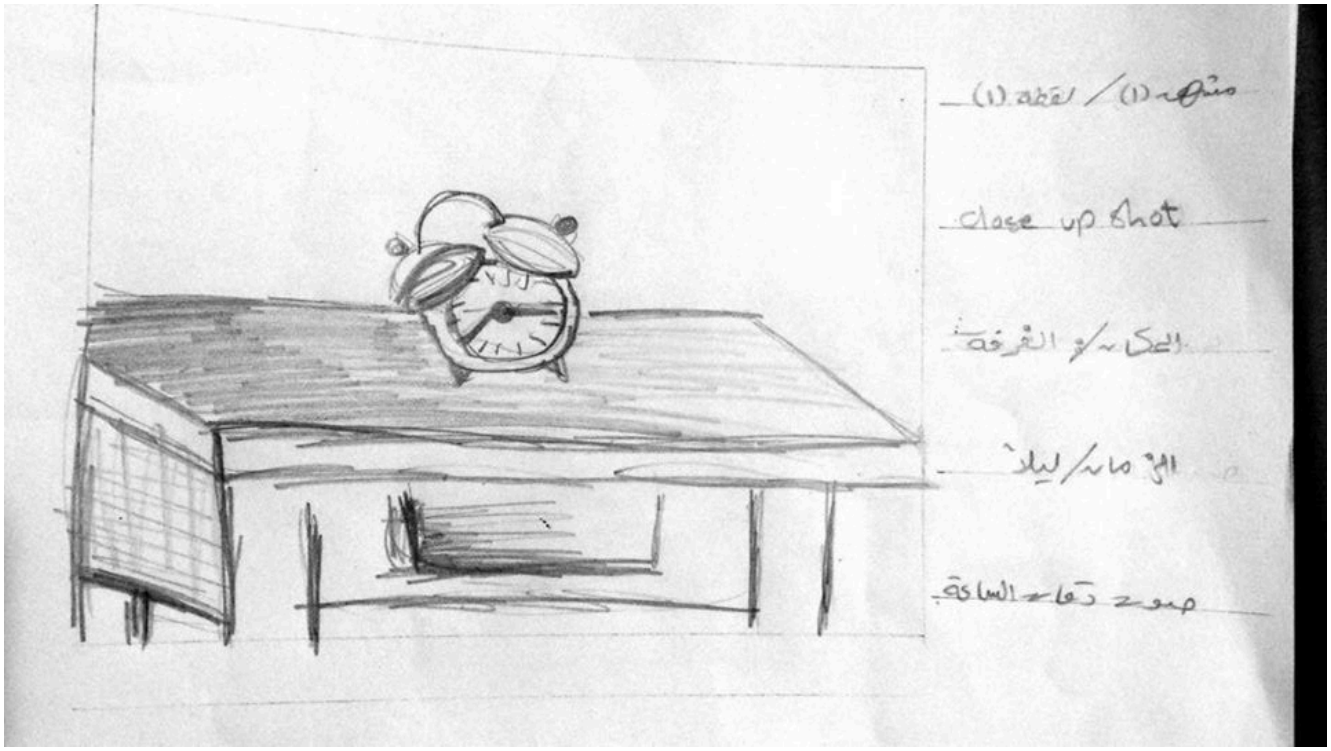
الشكل (3.6) الشاطئ

3.2 ألواح القصة

ألواح القصة :

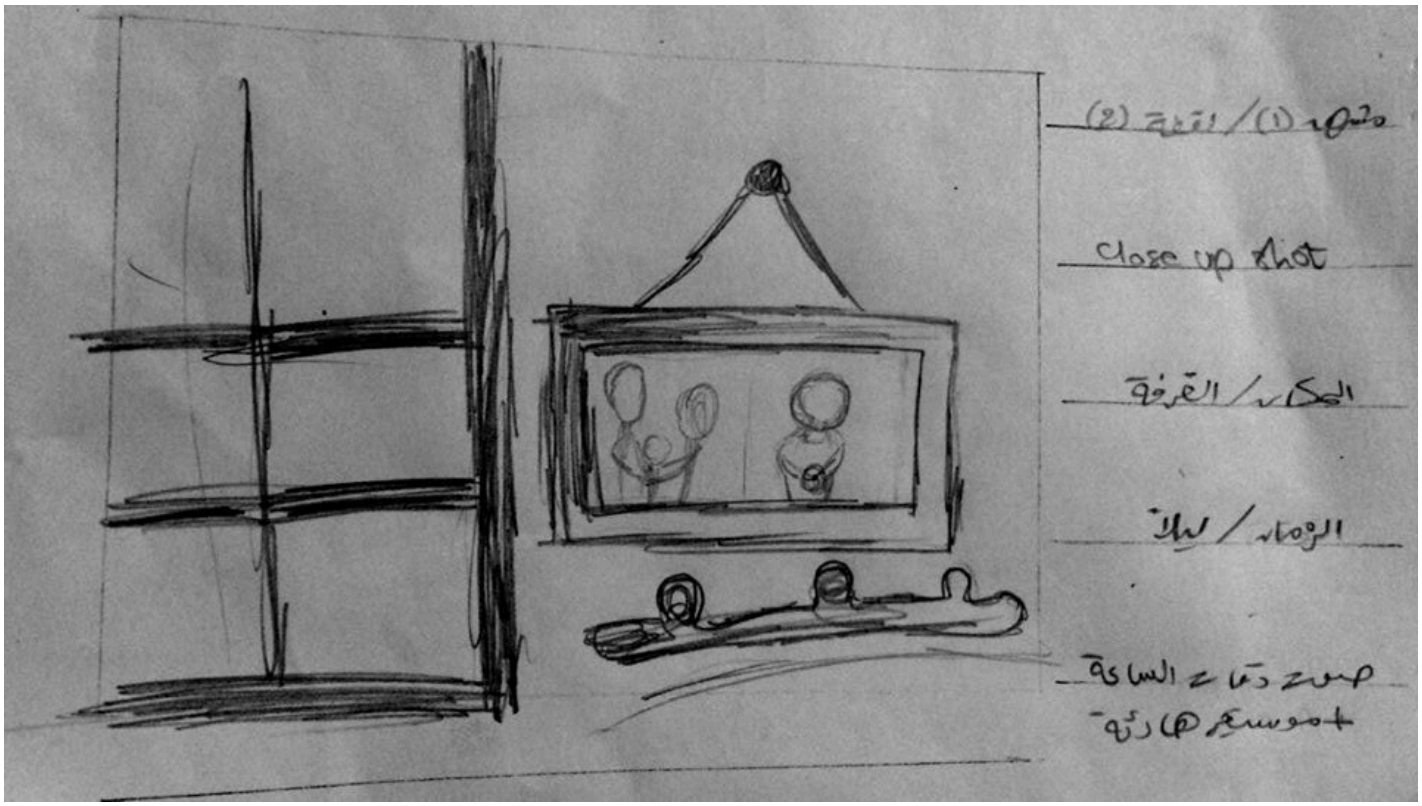
المشهد الأول :

اللقطة الأولى:



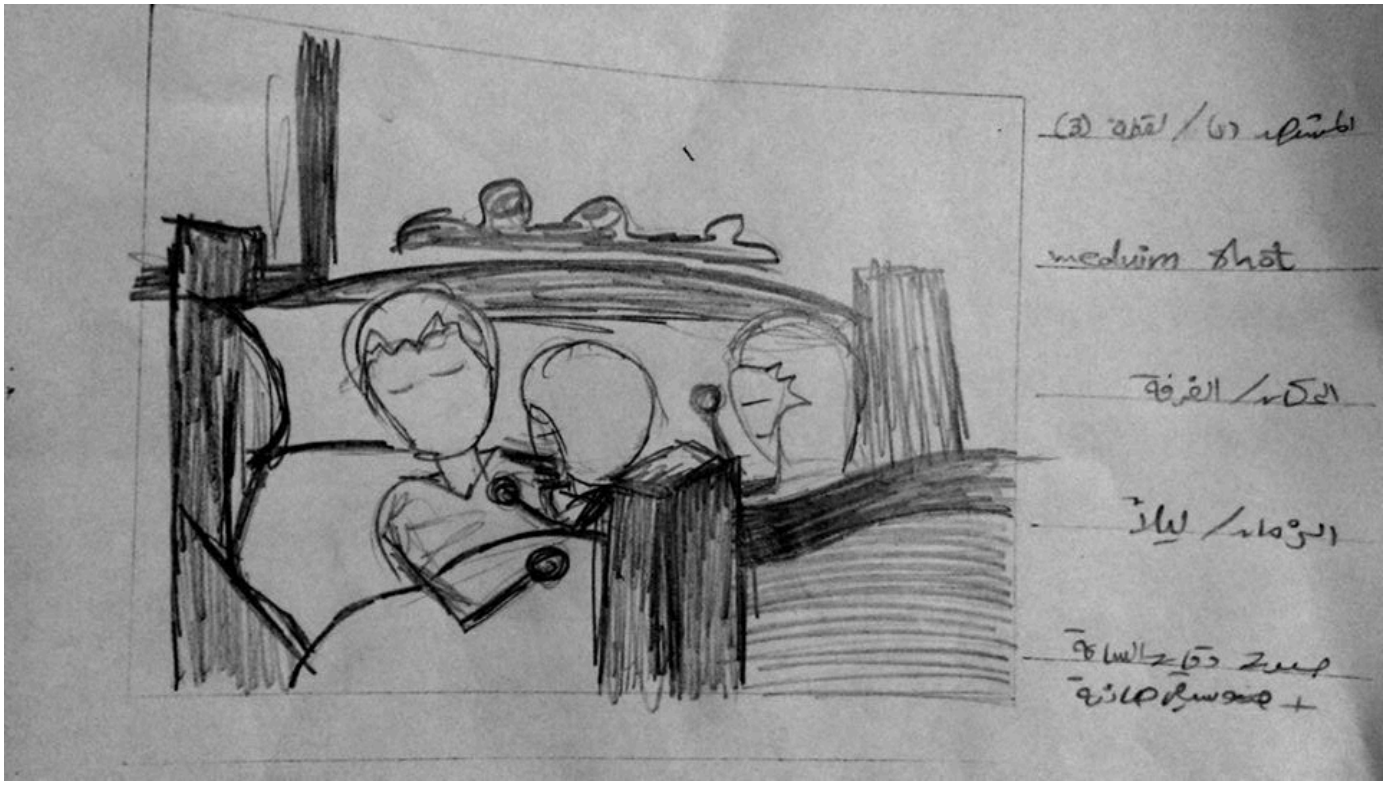
الشكل (3.7) دقات الساعة

اللقطة الثانية:



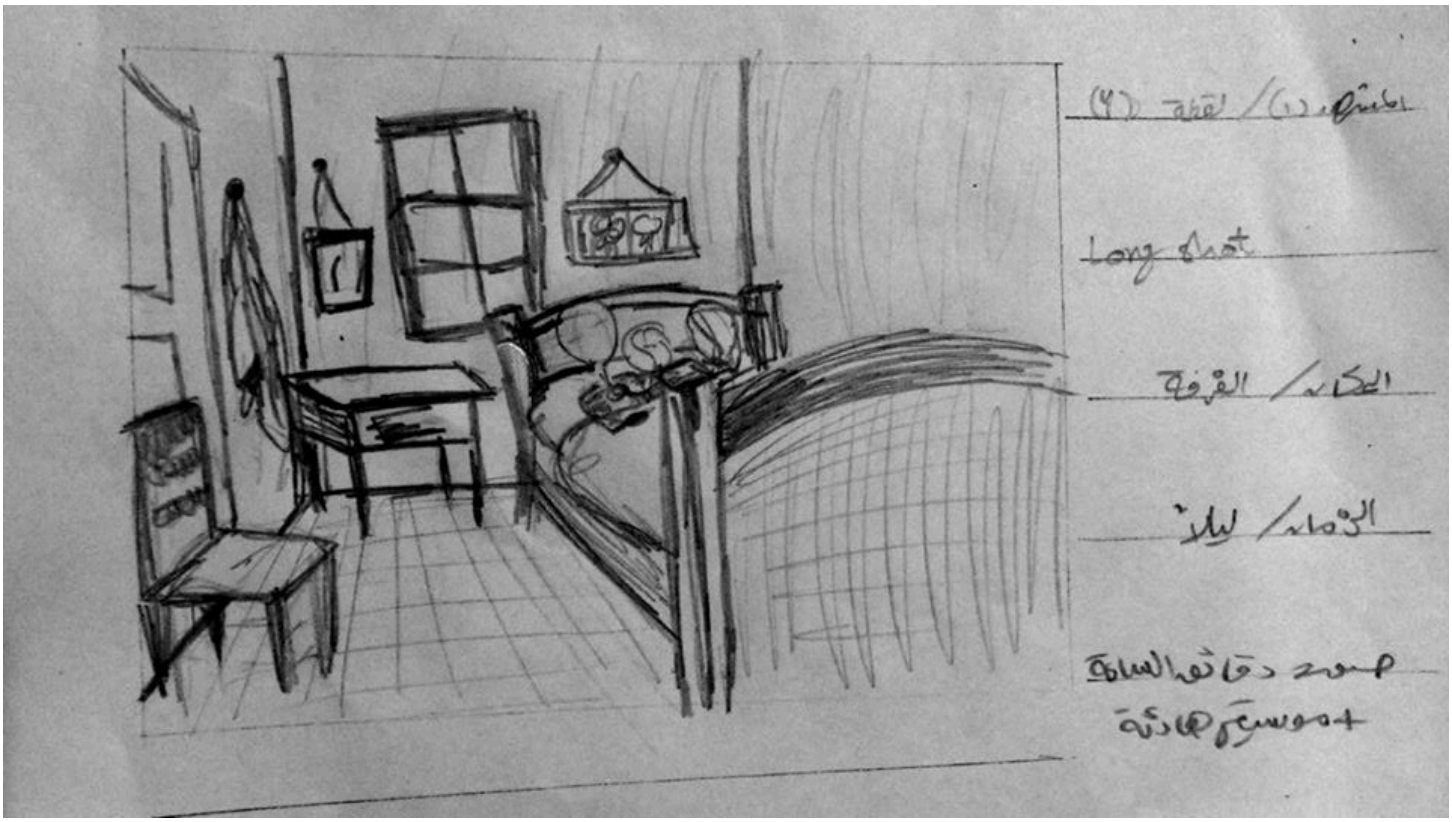
الشكل(3.8)صورة العائلة .

اللقطة الثالثة:



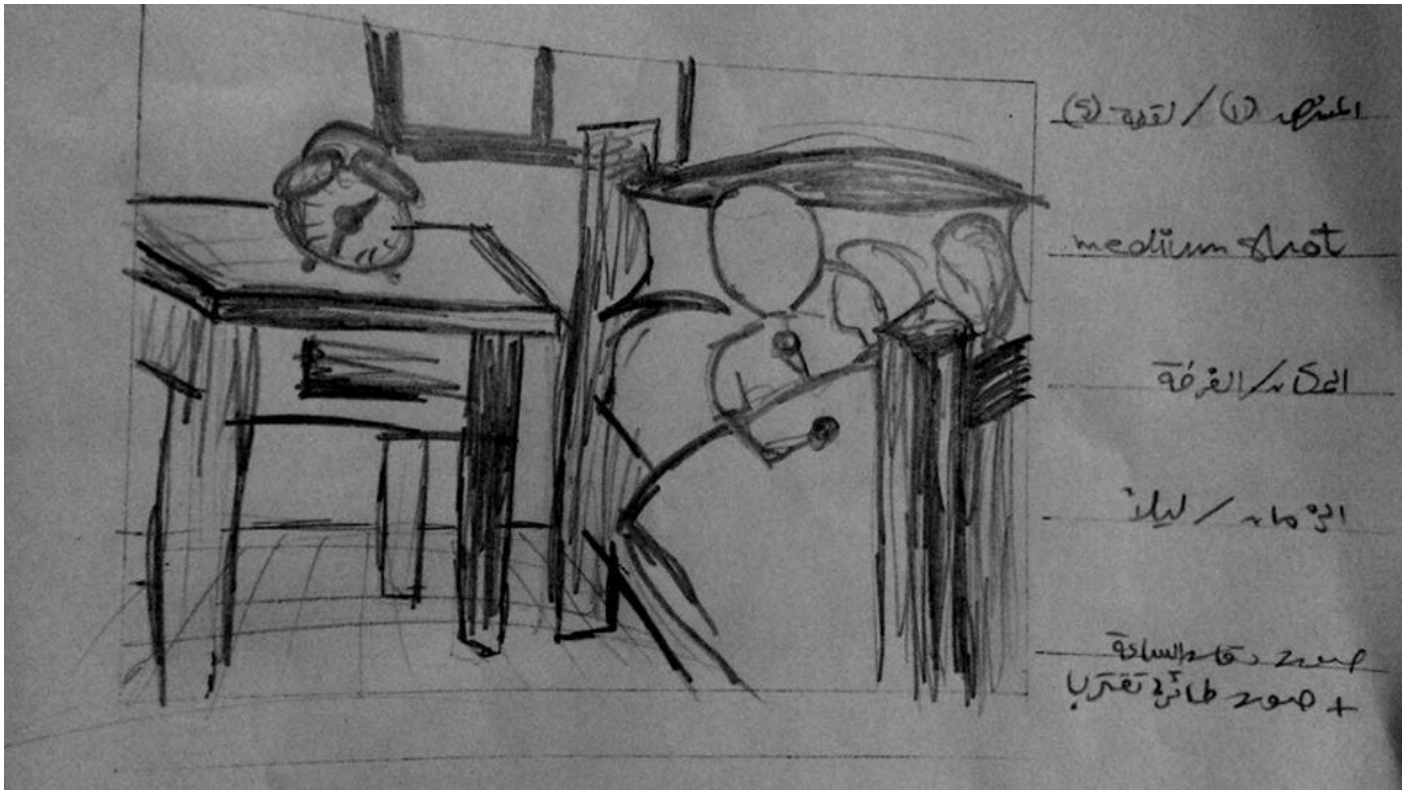
الشكل(3.9) العائلة نائمون بسلام

اللقطة الرابعة:



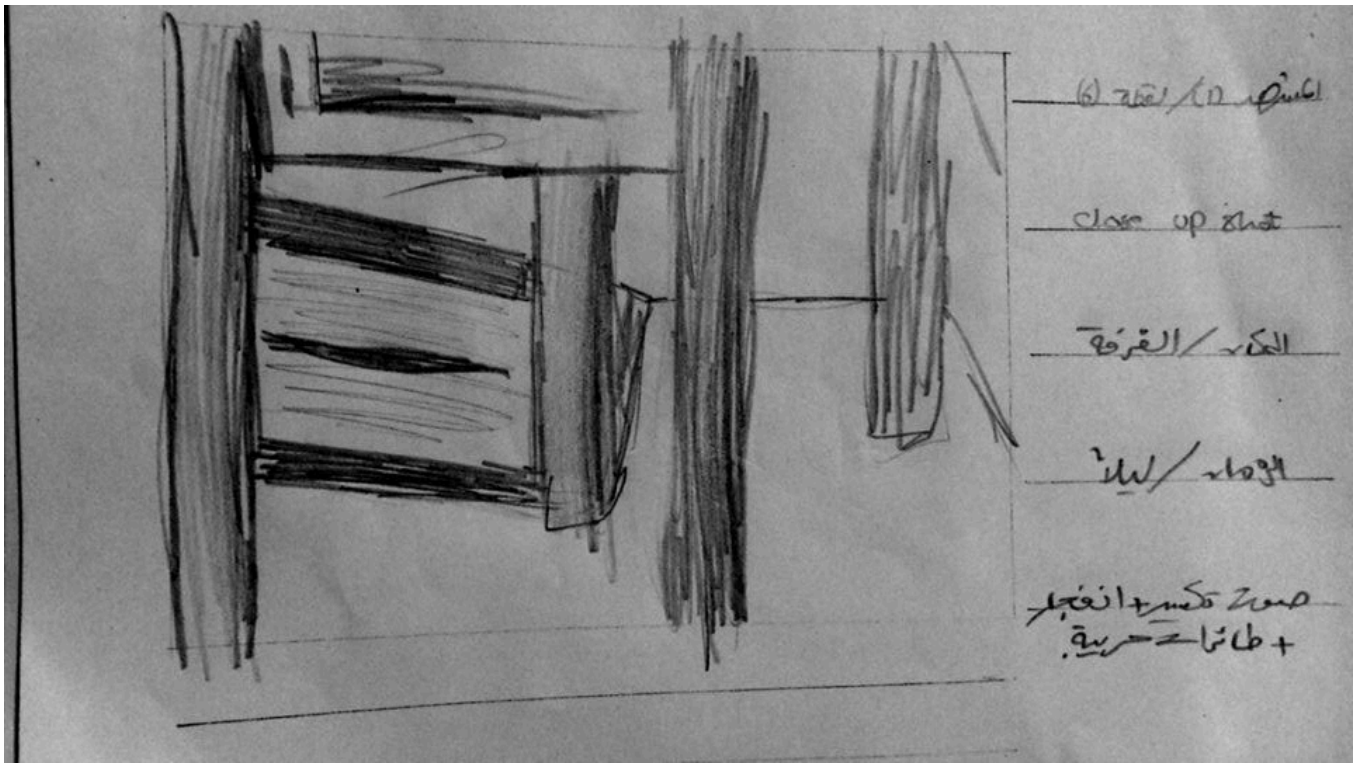
الشكل(3.10)العائلة نائمون.

اللقطة الخامسة:



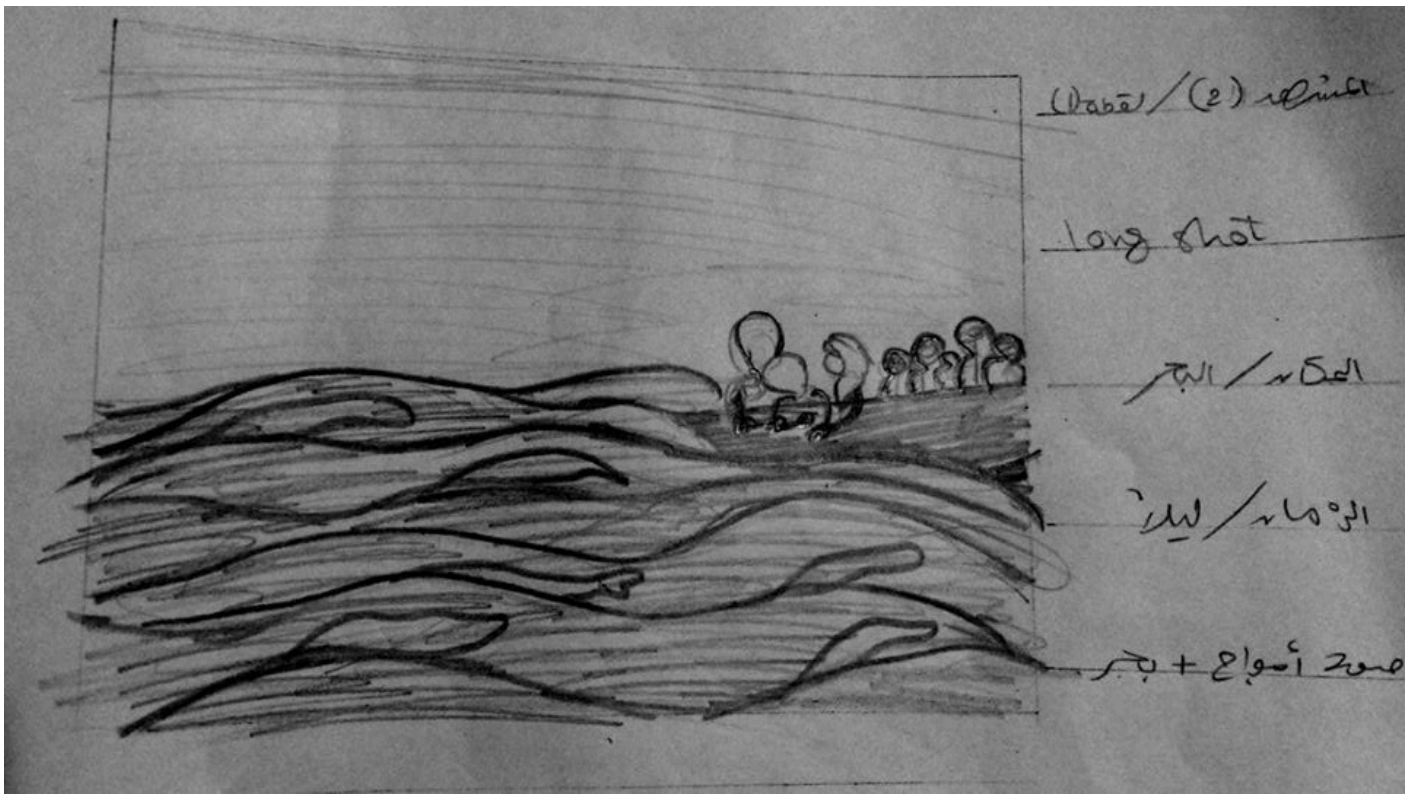
الشكل(3.11) صوت الطائرات تسقط المرآة على الأرض .

اللقطة السادسة:



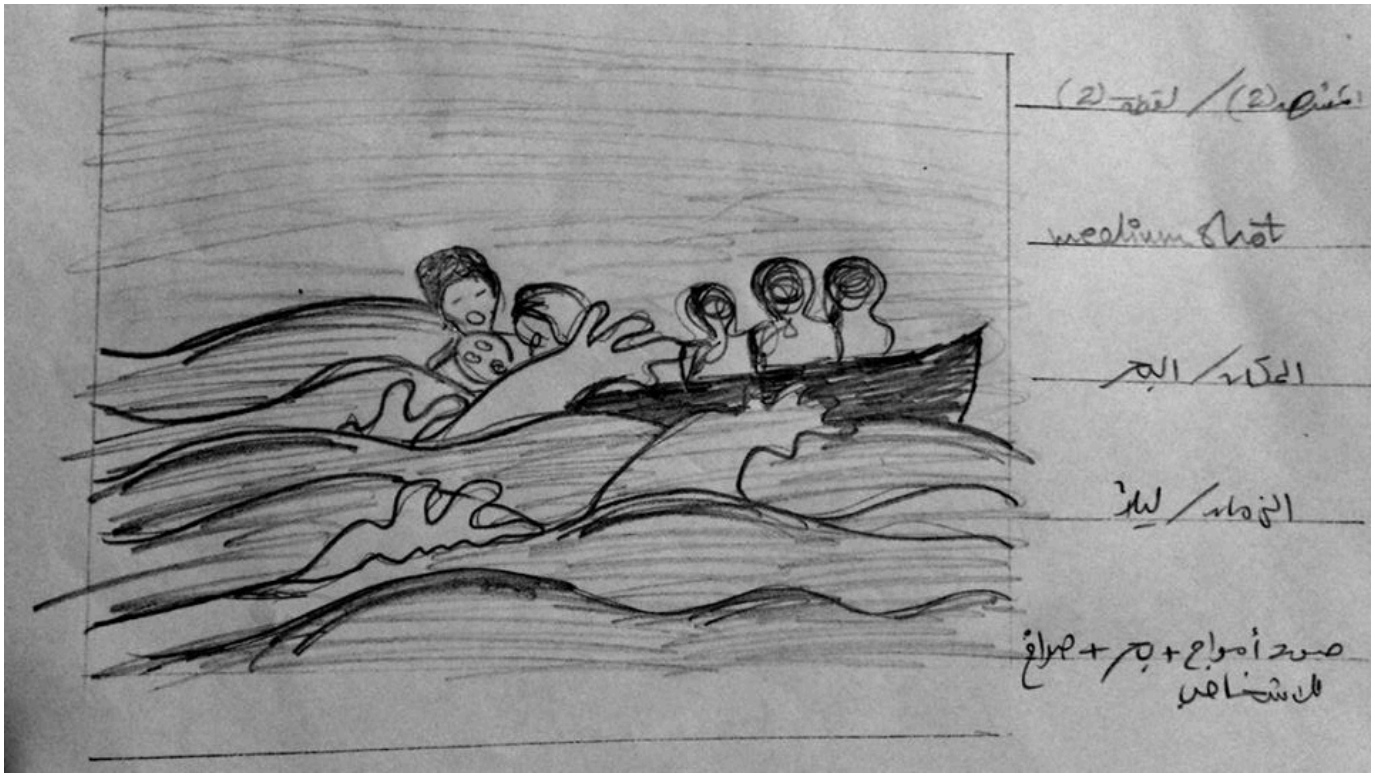
الشكل(3.12) المرآة على الأرض

المشهد الثاني :
اللقطة الأولى:



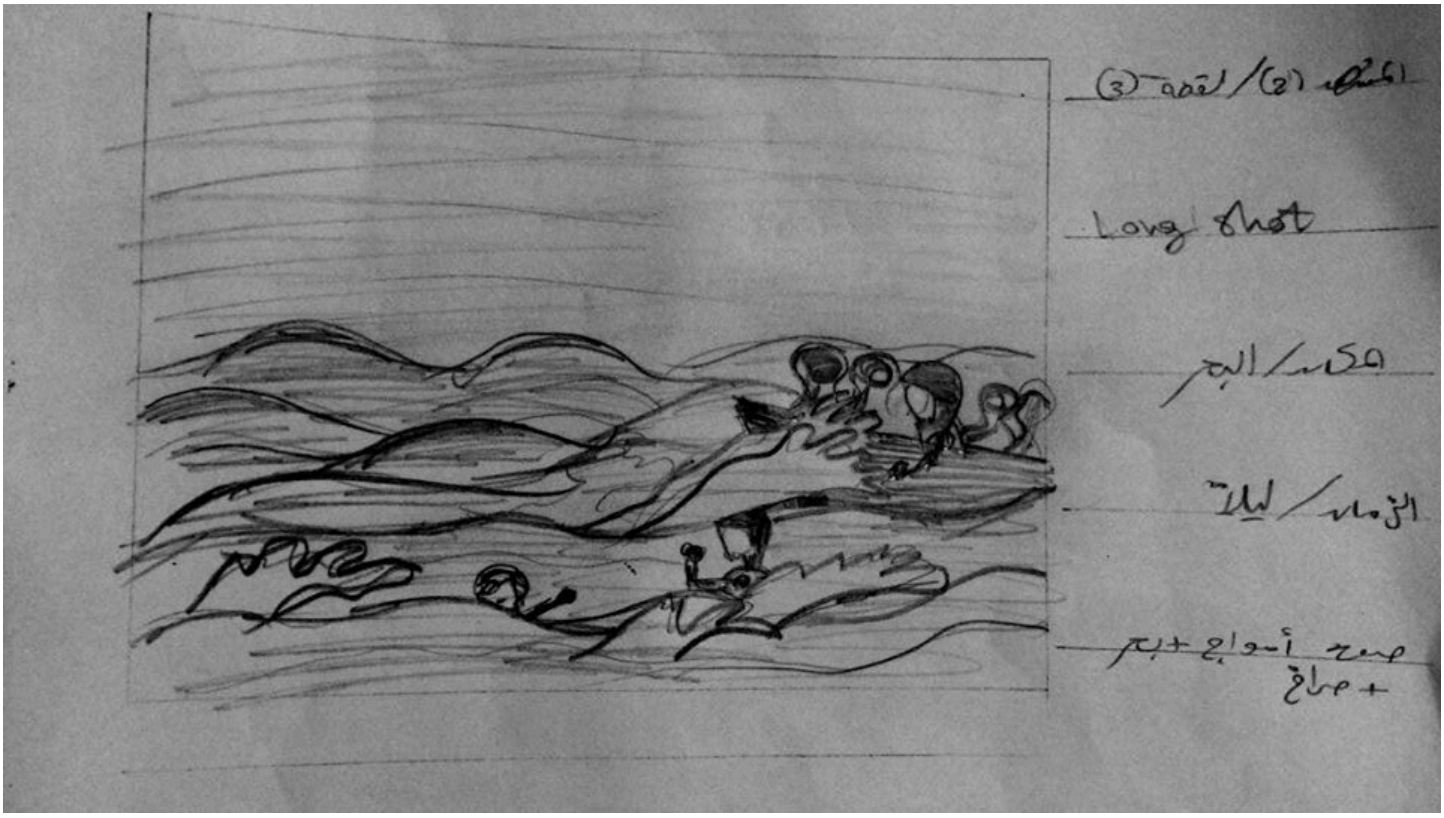
الشكل(3.13) الأشخاص والعائلة على القارب في البحر .

اللقطة الثانية:



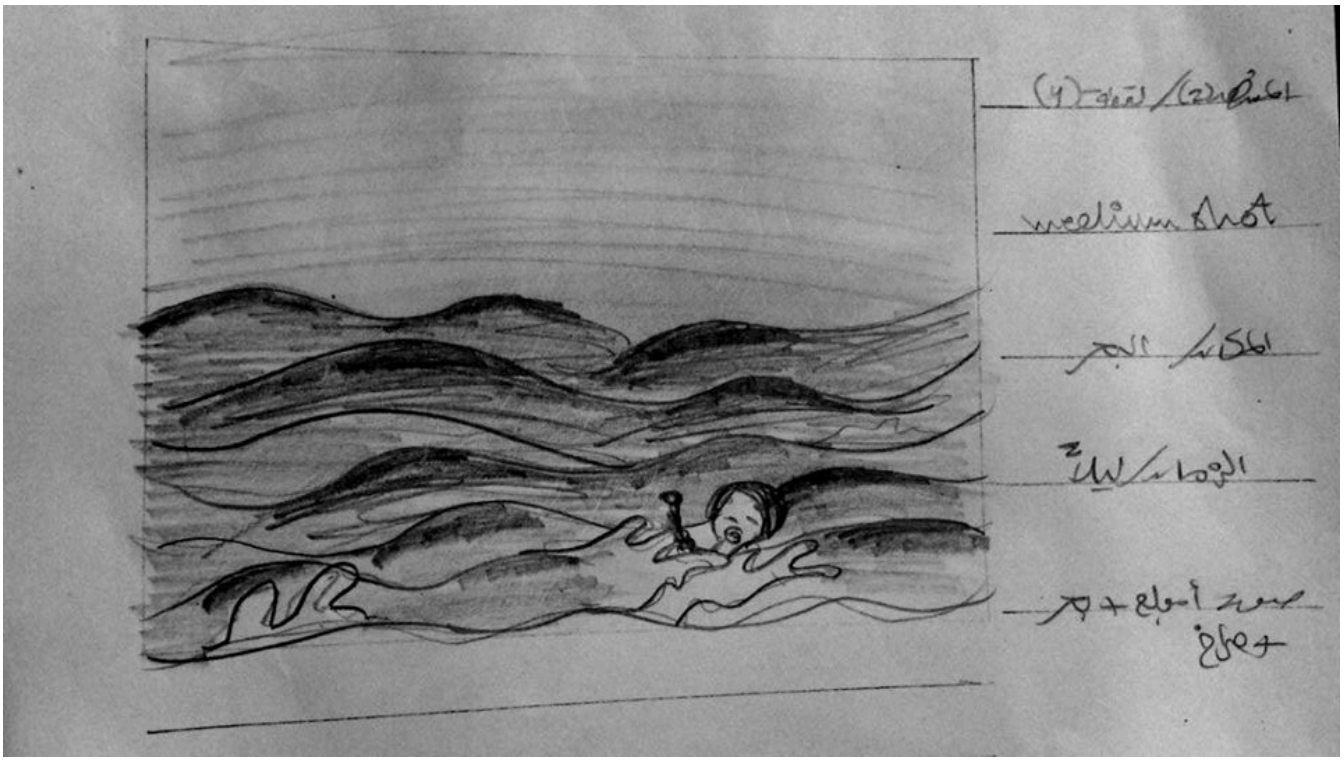
الشكل(3.14) تعلو الأمواج وينزلق الطفل من القارب.

اللقطة الثالثة:



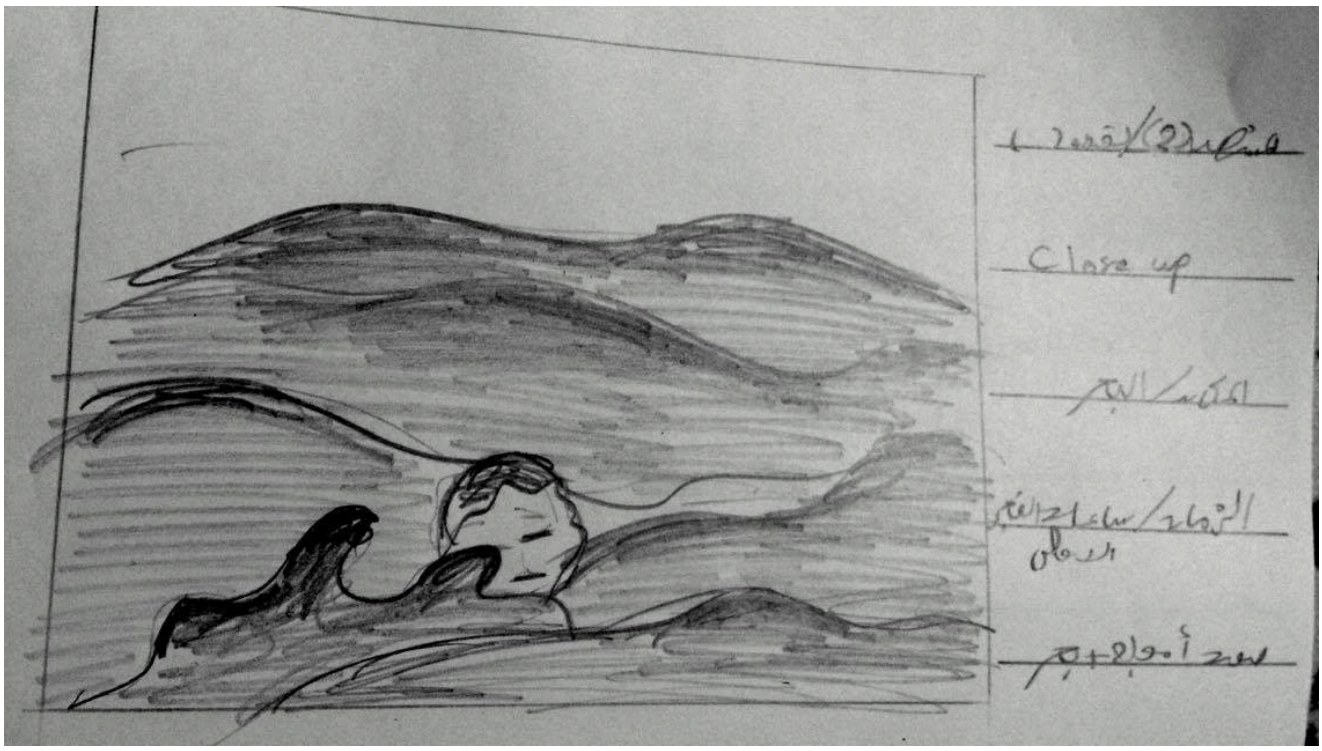
الشكل(3.15) الطفل في البحر يغرق ويلحق به والده يحاول إنقاذه .

اللقطة الرابعة:



الشكل(3.16) الطفل يبتعد عن والدة وعن القارب ويصبح لوحدة في البحر .

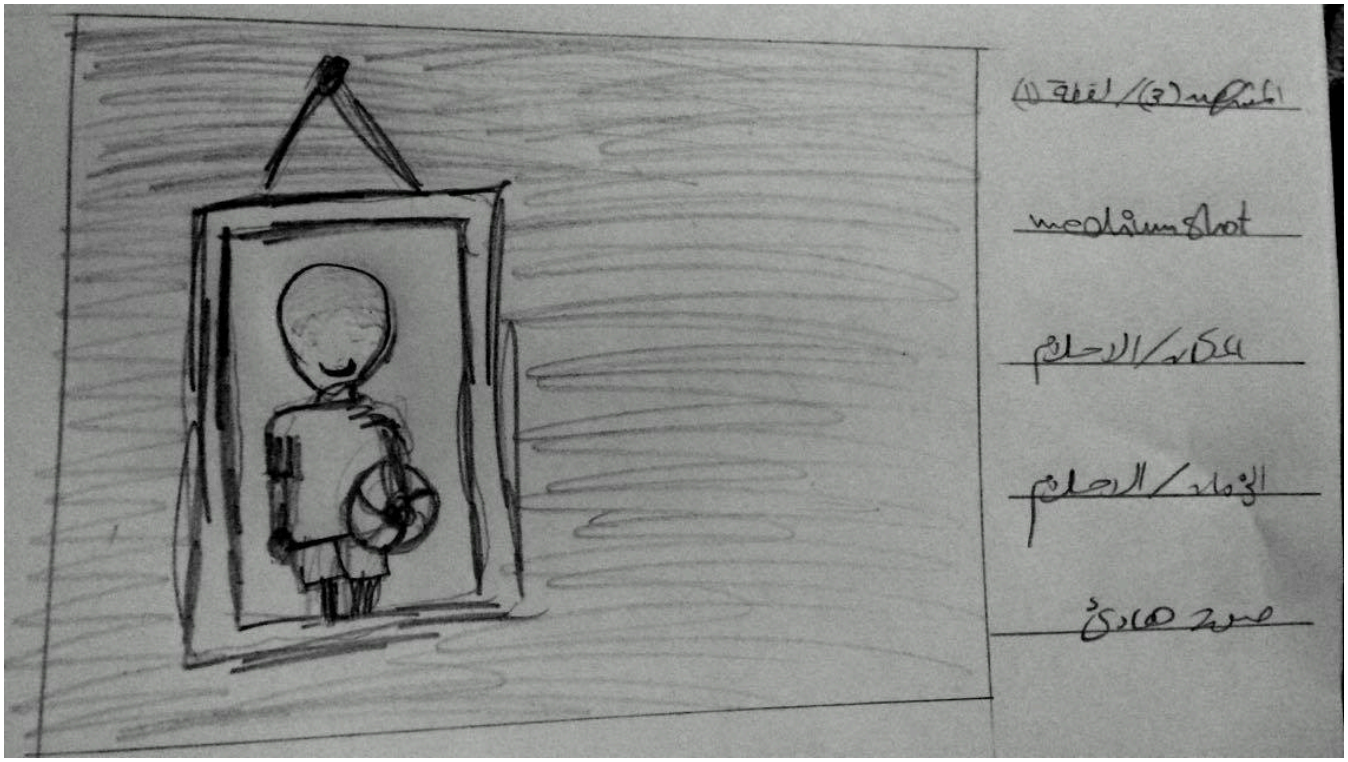
اللقطة الخامسة:



الشكل(3.17)آيلان يستسلم للبحر و يتوفى.

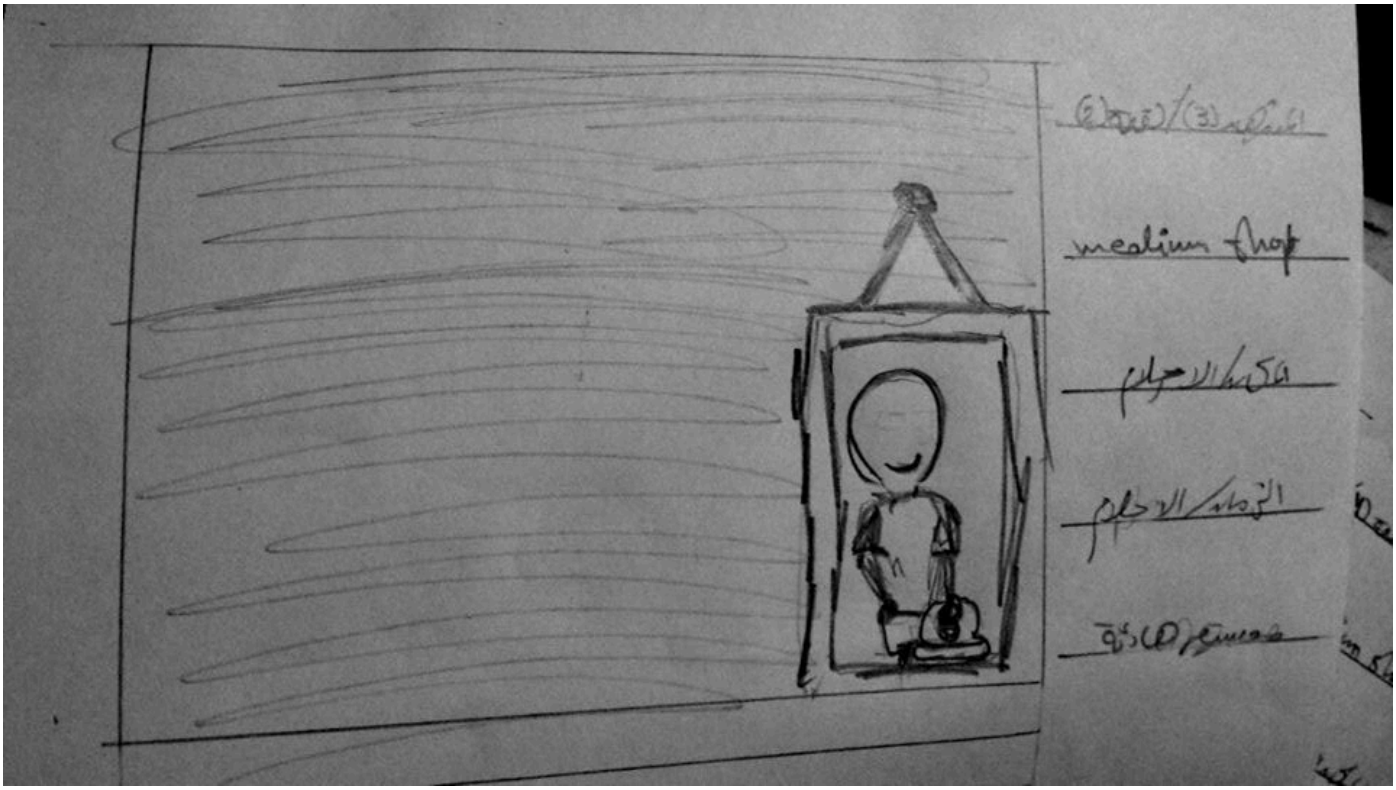
المشهد الثالث:

اللقطة الأولى:



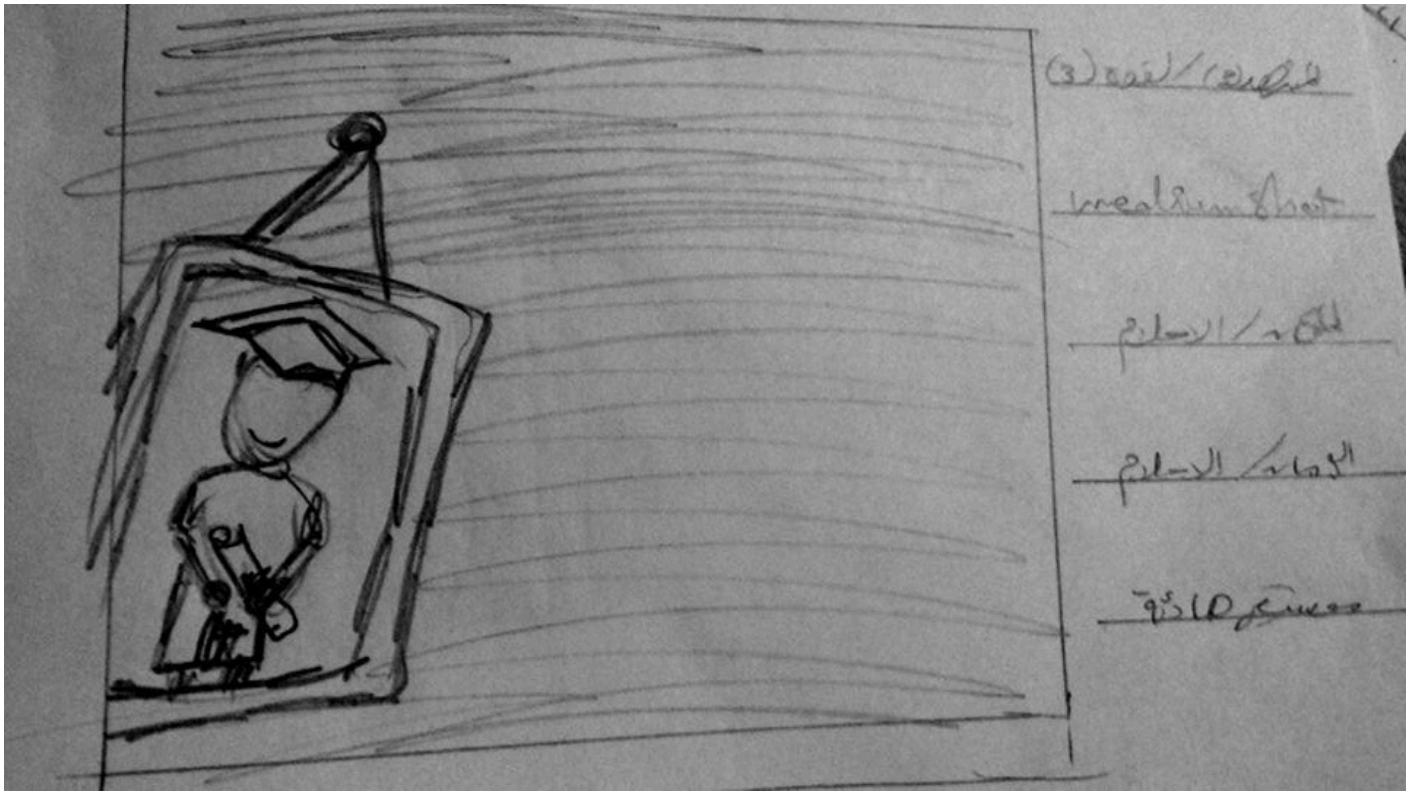
الشكل(3.18) آيلان وحلمه الأول "اللعب" .

اللقطة الثانية:



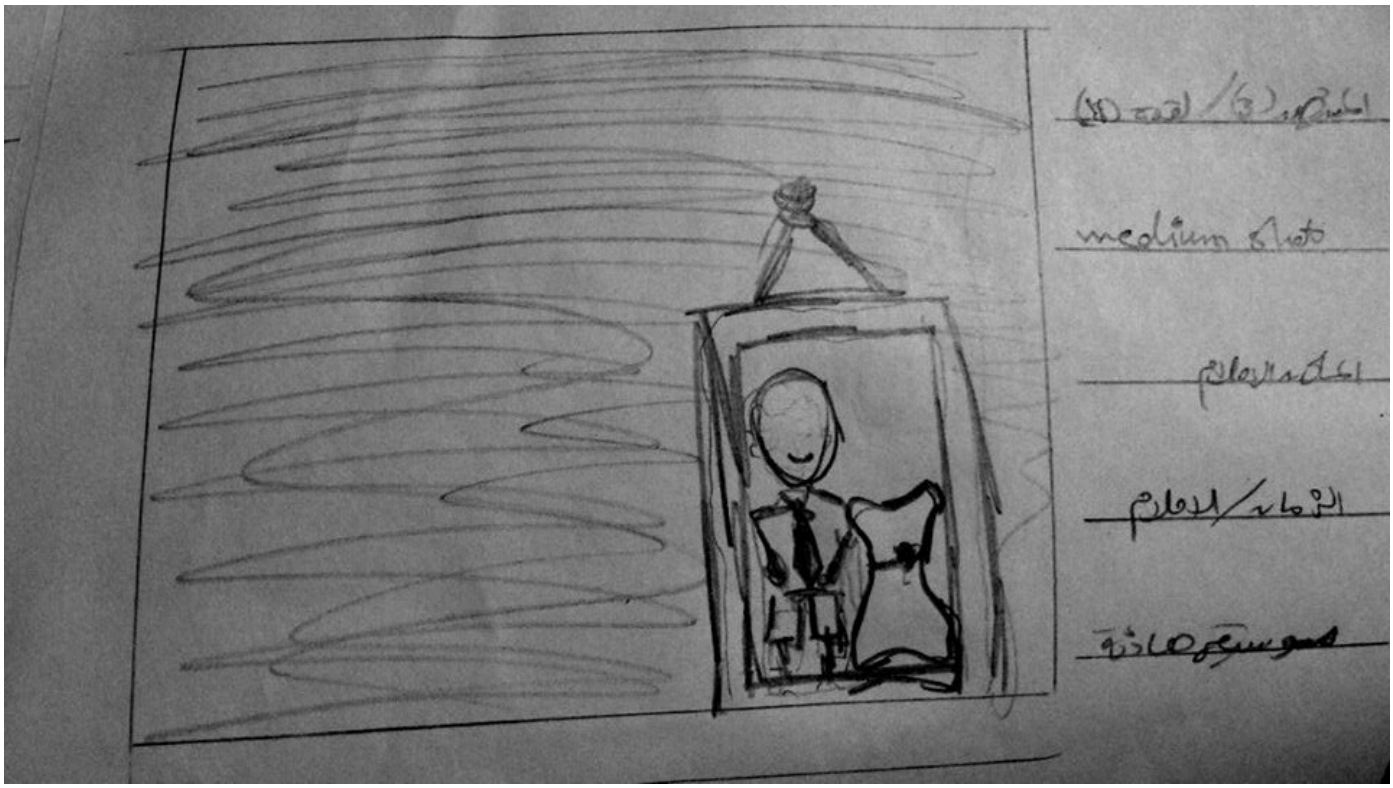
الشكل(3.19) آيلان وحلمه الثاني "الدراسة في المدرسة".

اللقطة الثالثة:



الشكل(3.20) آيلان وحلمه الثالث "التخرج من الجامعة".

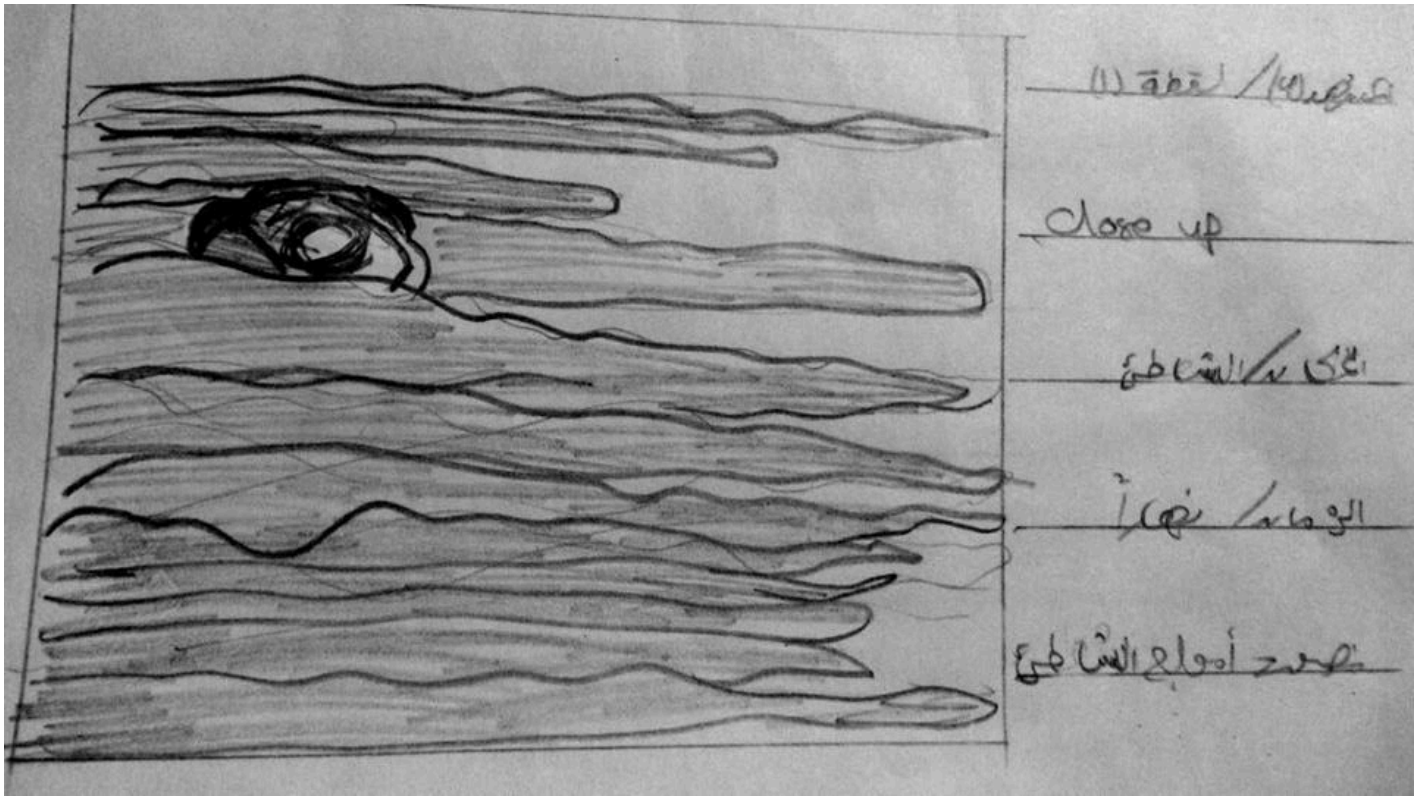
اللقطة الرابعة:



الشكل(3.21) آيلان وحلمه الرابع "الزواج".

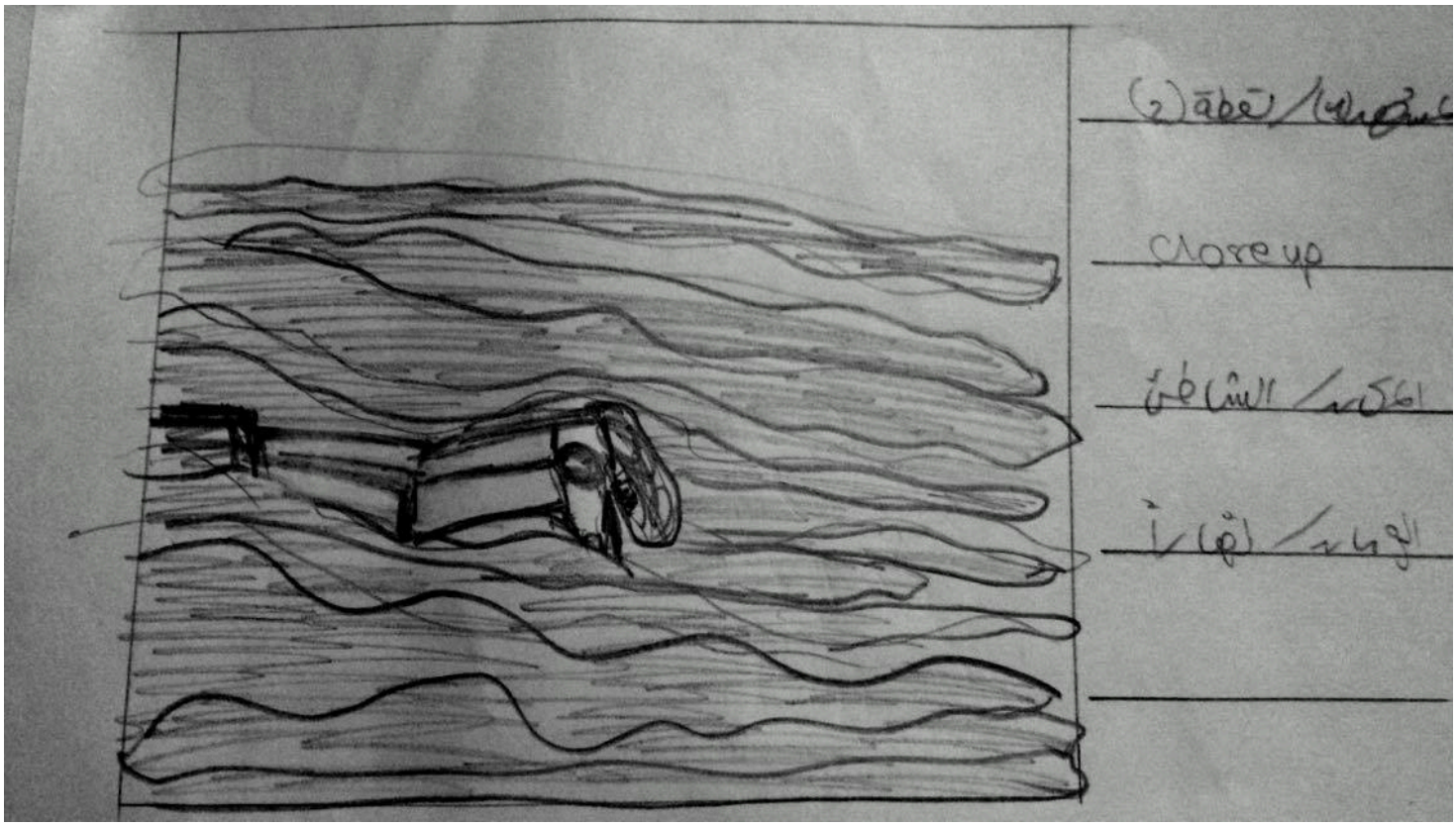
المشهد الرابع:

اللقطة الأولى:



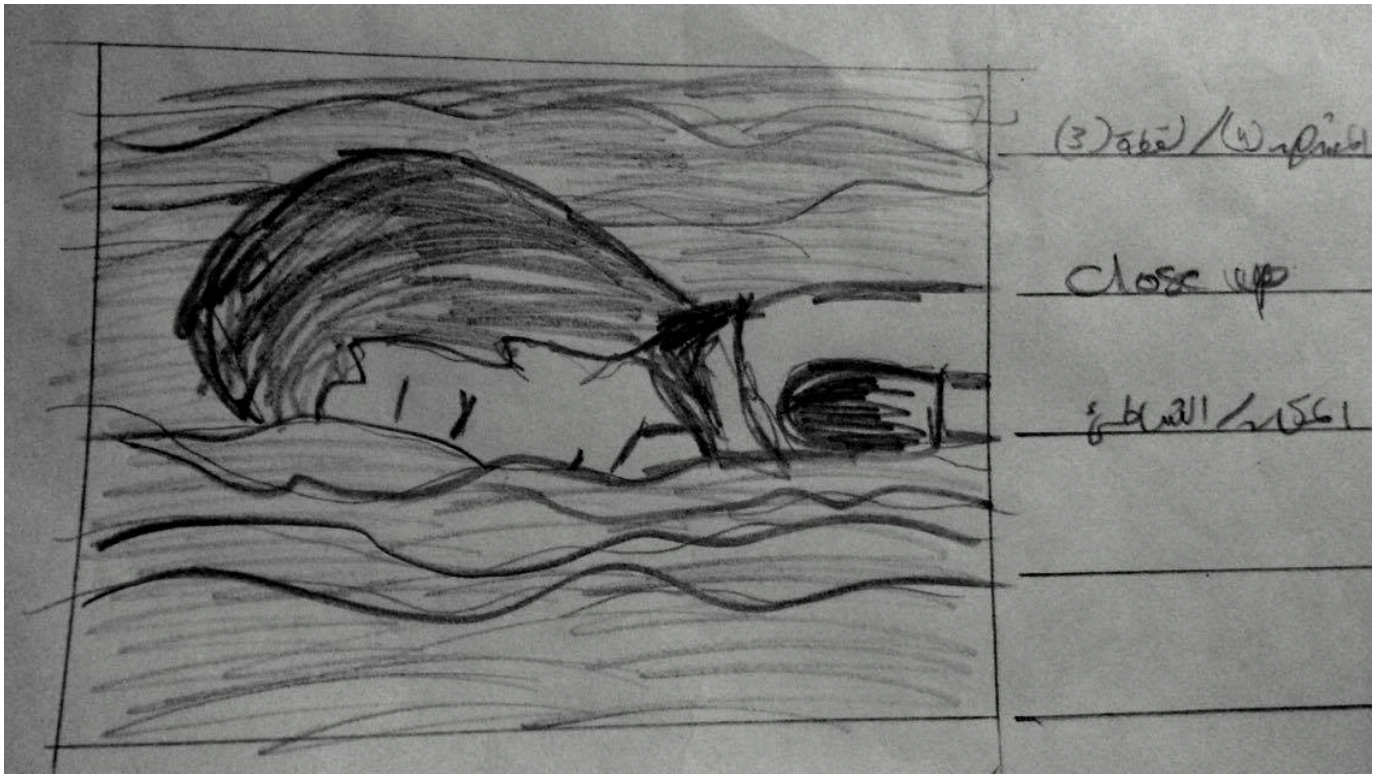
الشكل(3.22) أحلام الطفل منثورة فوق الأمواج .

:
اللقطة الثانية:



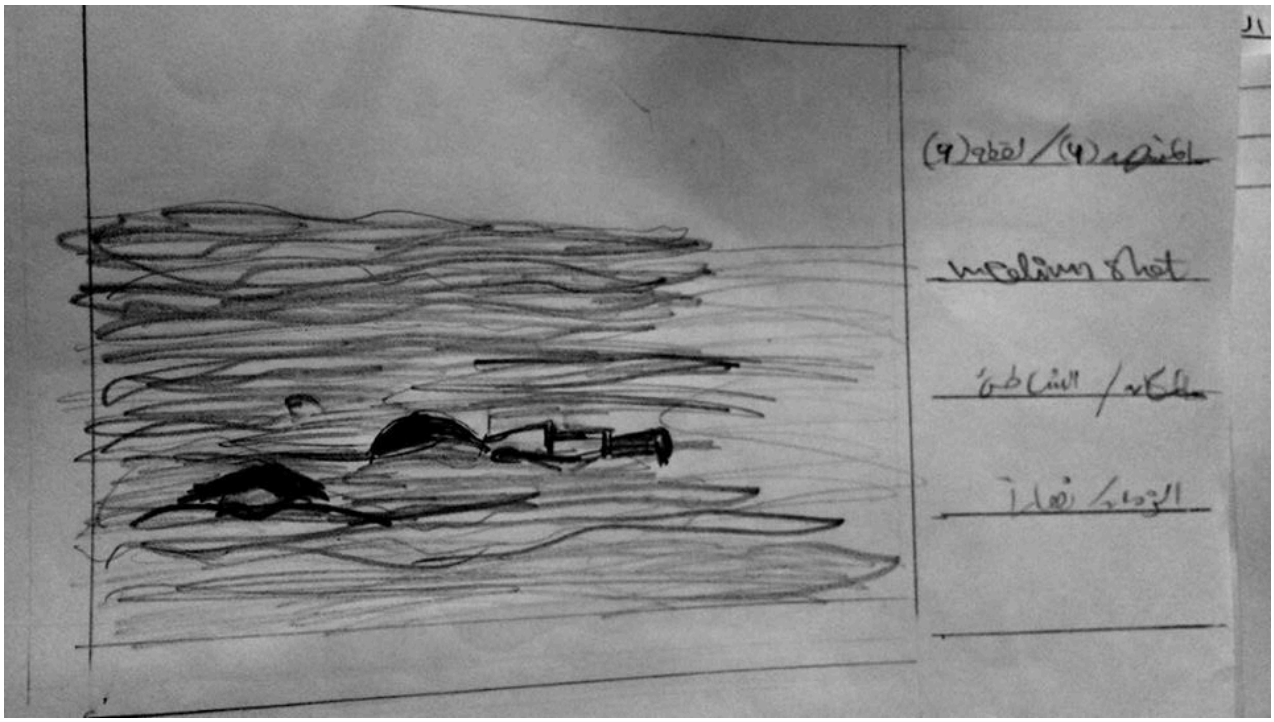
الشكل(3.23) حذاء آيلان .

اللقطة الثالثة:



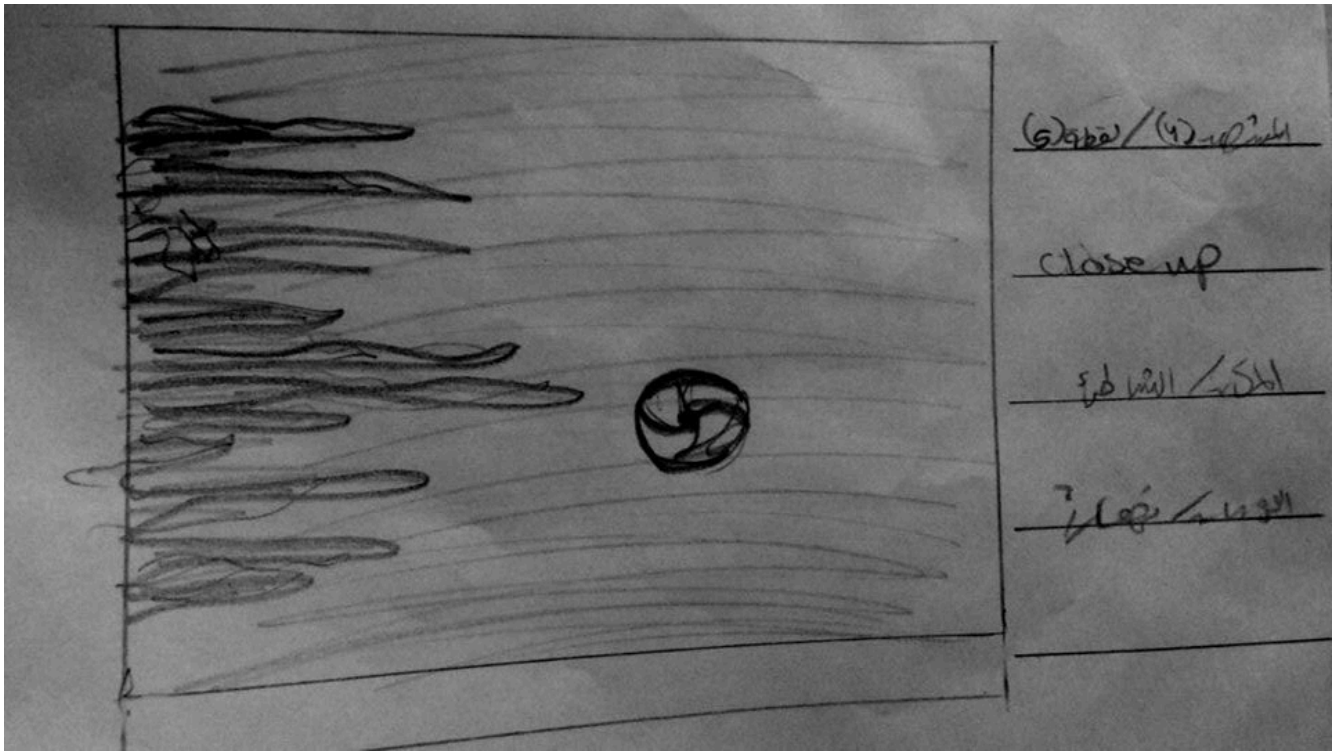
الشكل(3.24)وجه آيلان.

اللقطة الرابعة:



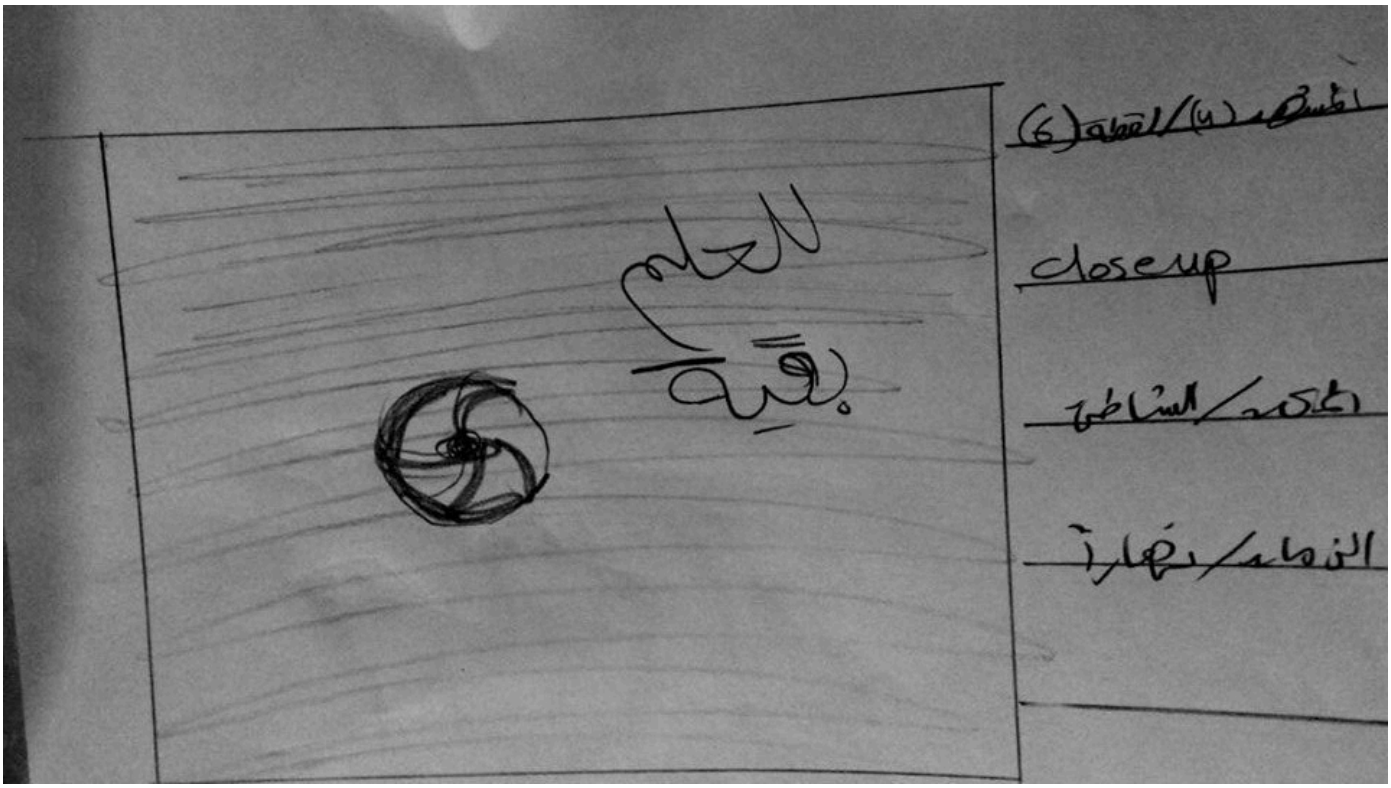
الشكل(3.25) آيلان على الشاطئ .

اللقطة الخامسة:



الشكل(3.26) كرة آيلان على الشاطئ .

اللقطة السادسة:



الشكل(3.27) للحلم بقية .

3.3 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل واحد منها في تنفيذ عناصر المشروع

لإنجاز هذا المشروع كان لابد من الاستعانة ببعض البرامج, ولقد قام فريق العمل بإنجاز هذا الفيلم باعتماد أساسي على برنامج (Stop motion Pro 7.5), بالإضافة إلى بعض البرامج الهامة التي لها دور هام في تكملة الفيلم من مونتاج وإضافات أخرى.

وفيما يلي عرض لجميع البرامج التي تم الاستعانة بها لإنتاج الفيلم بالشكل النهائي:

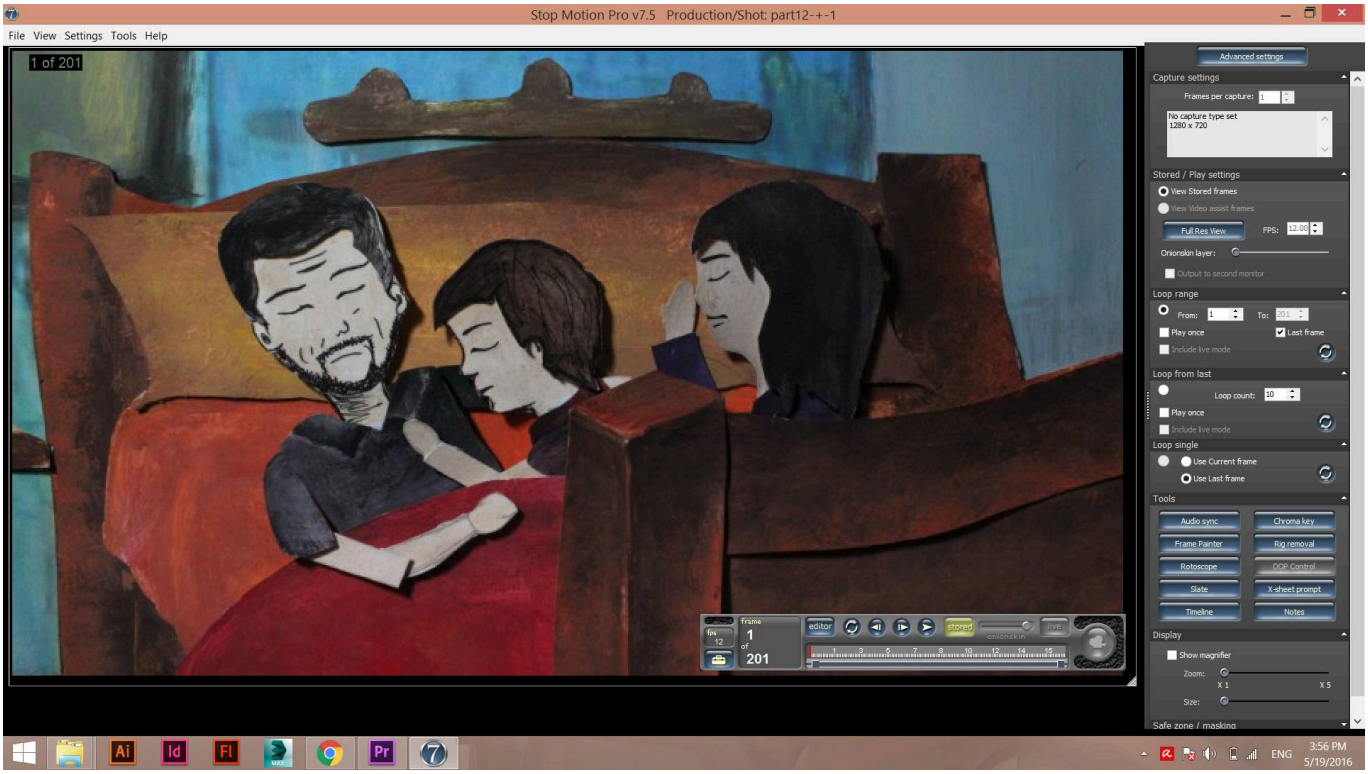
نظام التشغيل (windows 8).

الشكل (3.28) واجهة نظام التشغيل الرئيسية (windows8)

وهو نظام التشغيل الذي سوف يتم عليه تثبيت البرامج اللازمة لانجاز هذا المشروع , وتشغيلها للعمل عليها وقد تم اختيار البرامج بما يتناسب مع هذا النظام وخصائصه لتفادي حدوث مشاكل أثناء مرحلة تثبيت البرامج أو العمل عليها

برنامج (stop motion pro 7.5)

الشكل (3.29) واجهة برنامج (stop motion pro 7.5)



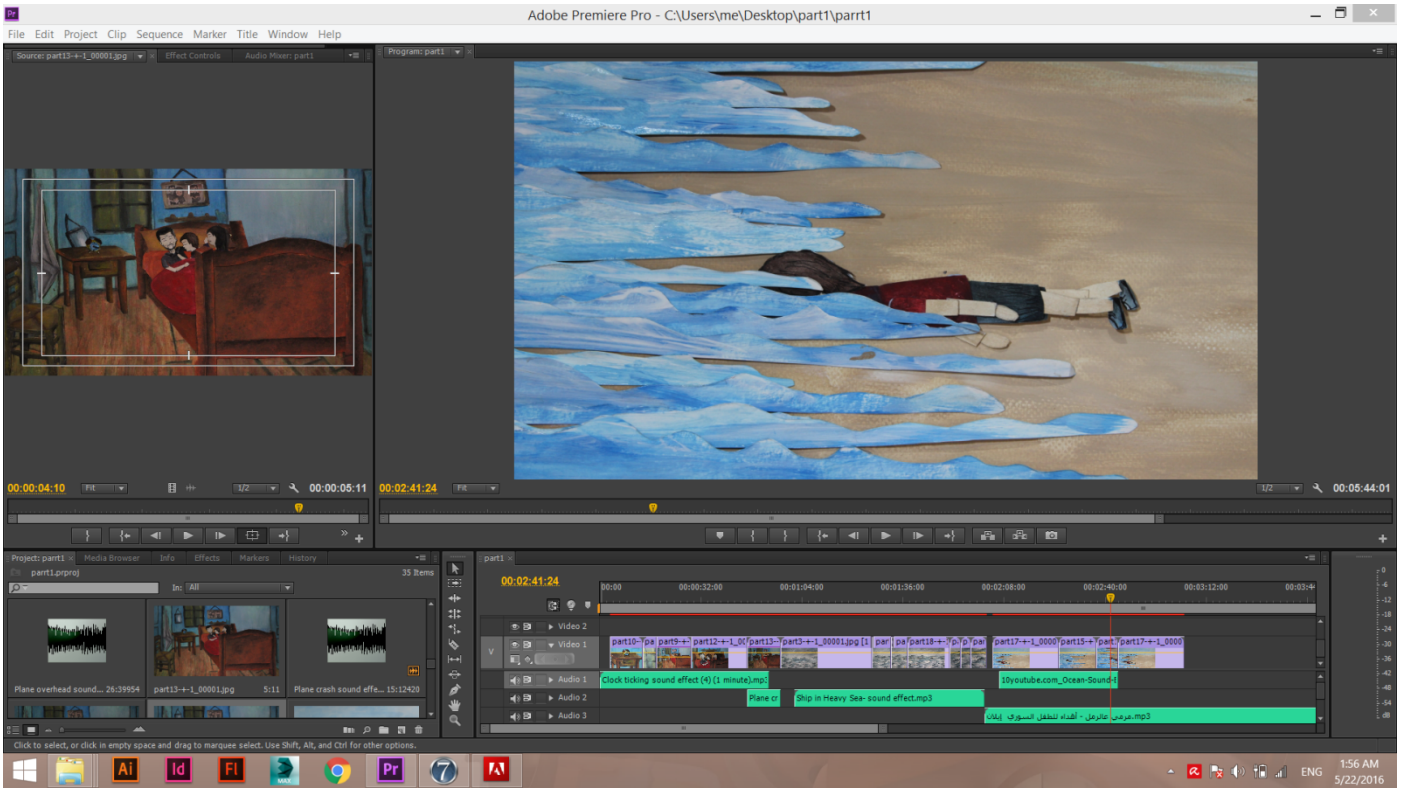
هو البرنامج الأساسي لانجاز المشروع ويتم من خلاله اخذ الصور و اللقطات للبيئة و الشخصيات حسب اللقطة المراد تصويرها من خلال وصله بالكاميرا

برنامج(adobe after effects cc).

الشكل (3.30) واجهة برنامج (adobe after effects cc)

هو البرنامج الذي يضفي بعض لمسات الجمال على الفيديو بعد عملية الإخراج , كما يستخدم لإنشاء مقدمة للفلم قبل بداية العرض وإضافة بعض التأثيرات

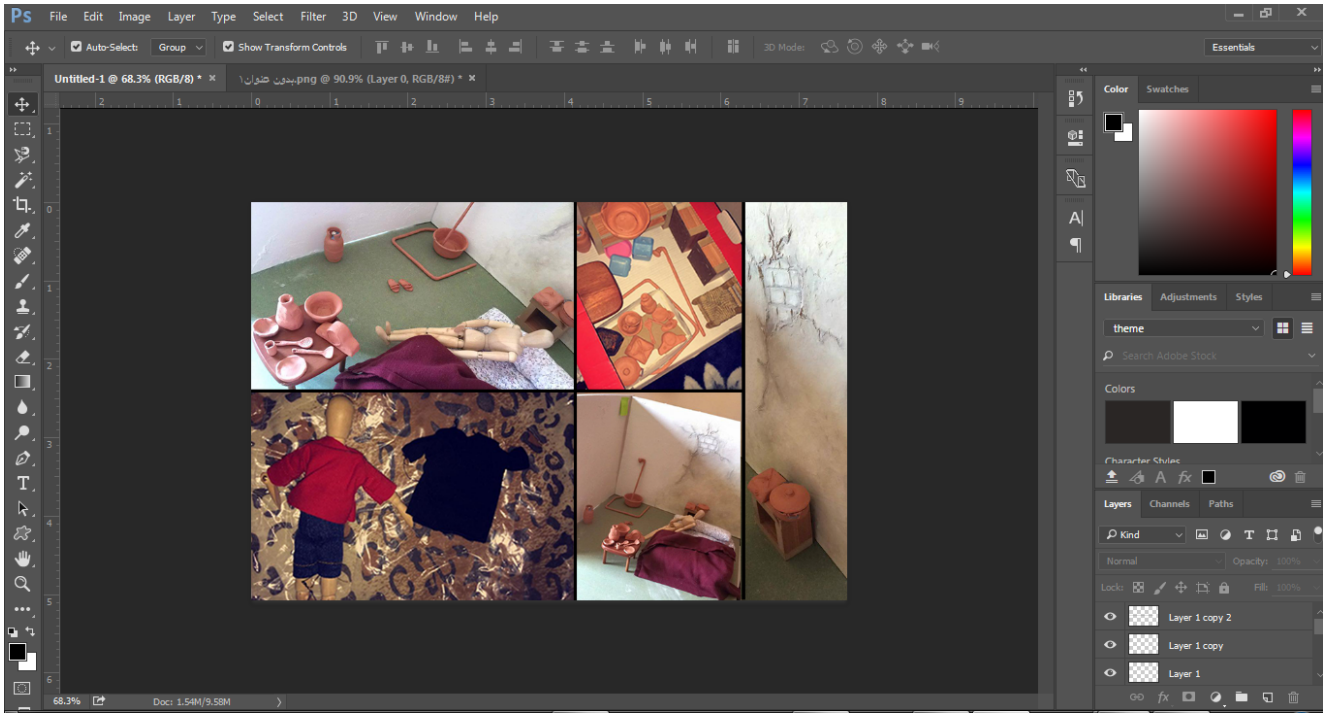
برنامج(adobe premiere cc).



الشكل(3.31) الواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe premiere cc)

هو البرنامج الذي سوف يتم من خلاله تجميع مقاطع الفيديو المصورة و اللقطات وترتيبها بالشكل المناسب, ويتم من خلاله أيضا إضافة الخلفيات الموسيقية التي سوف نستخدمها في الفيلم .

برنامج(adobe Photoshop cc)



الشكل(3.32) الواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe Photoshop cc)

هو البرنامج الذي يعمل على دمج الصور وإضافة التأثيرات عليها .من تغير اللون ودرجاته, وإضافة التأثيرات الأخرى اللازمة لها, واستخدم هذا البرنامج في تعديل بعض الصور اللازمة في المشروع , وتجميع الصور المرفقة في المشروع

برنامج(adobe illustrator cc).

الشكل(3.33) الواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe illustrator cc)

هو البرنامج الذي سوف يتم م خلاله عمل التصاميم الخاصة بالمشروع : بوستر , بطاقة دعوة , غلاف (CD) , دعوة الفيسبوك (Facebook) و X-Stand

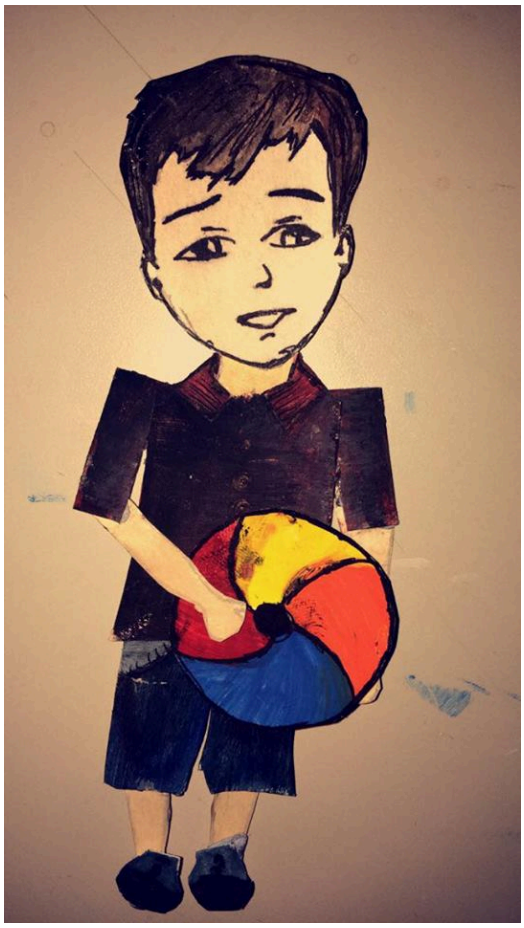
4.1 الشخوص, والأماكن, والنماذج الأخرى على شكل تصميم

بعد الانتهاء من مرحلة الرسم اليدوي, تم تحويل كافة متطلبات المشروع إلى تصاميم ثائية الأبعاد باستخدام المواد الخام الخاصة لكل متطلب, وقام فريق العمل بعمل المشاهد والحركات حسب السيناريو, وبعد الانتهاء من عمل المشاهد بالشكل النهائي, تم إضافة الأصوات اللازمة و الموسيقى, وبذلك يكون قد أنتهي المشروع بشكل الكامل.

4.1.1 الشخوص على شكل تصميم

بعد أن تم رسم جميع الشخصيات بشكل يدوي, تم العمل عليها لتحويلها لشخصيات ثنائية الأبعاد, و تم تجهيزها بشكل يدوي بالخامات المتوفرة

الشخصية الأولى (الطفل آيلان)



الشكل (4.1)الطفل آيلان

الشخصية الثانية (الأم : ريحان)

الشكل (4.2) الأم

الشخصية الثالثة (الأب : عبد الله)

الشكل (4.3) الأب

4.1.2الأماكن على شكل تصميم

تم تصميم الأماكن وفق ما يتطلب نمط الفلم, وبعد رسم الاسكتشات الأولية للاماكن و البيئات تم تحويلها إلى رسومات ثنائية الأبعاد, وقد تم عمل الإضافات اللازمة بما يتناسب مع المشاهد التي تسرد القصة, وإنهائها بشكل يتلاءم مع الشخصيات و البيئة ,مع الأخذ بعين الاعتبار النسب بين حجم الشخصيات و حجم البيئة لتفادي حدوث مشاكل .

المكان الأول (الغرفة)

الشكل (4.4) الغرفة

المكان الثاني (البحر)

الشكل (4.5) البحر

المكان الثالث (الشط)

الشكل (4.6) الشط

4.2 تطبيق المشروع

قام فريق العمل, بإنجاز الفيلم حسب مجموعة من المراحل التي تشمل عمل الشخصيات والبيئات اللازمة للفيلم, تأتي هذه المراحل بشكل متسلسل ومتراكم, إلى أن يتم تصدير الفيلم بصورته النهائية وتجهيزه للعرض.

في بداية المشروع , تم اختيار أسلوب الستوب موشن ثلاثي الأبعاد(stop motion 3D) ,لكن عند البدء بالعمل بالمشروع , اتضح صعوبة انجاز بعض البيئات و المشاهد لقلة الموارد, الأدوات والأجهزة المتاحة , و بعد قطع مدة من الزمن في المشروع تم اتخاذ القرار باستخدام أسلوب (stop motion 2D) وكان الاعتماد على التجربة في انجاز المشروع.

الشكل (4.7) تجارب (stop motion 3D)

وفيما يلي بعض الخطوات الرئيسية لإتمام عمل الشخصيات وتبدأ بالخطوات التالية :

الخطوة الأولى :

عملية رسم ال(Model) بالاعتماد على الرسم اليدوي

الشكل (4.7) السكتشات الأولية للتصاميم

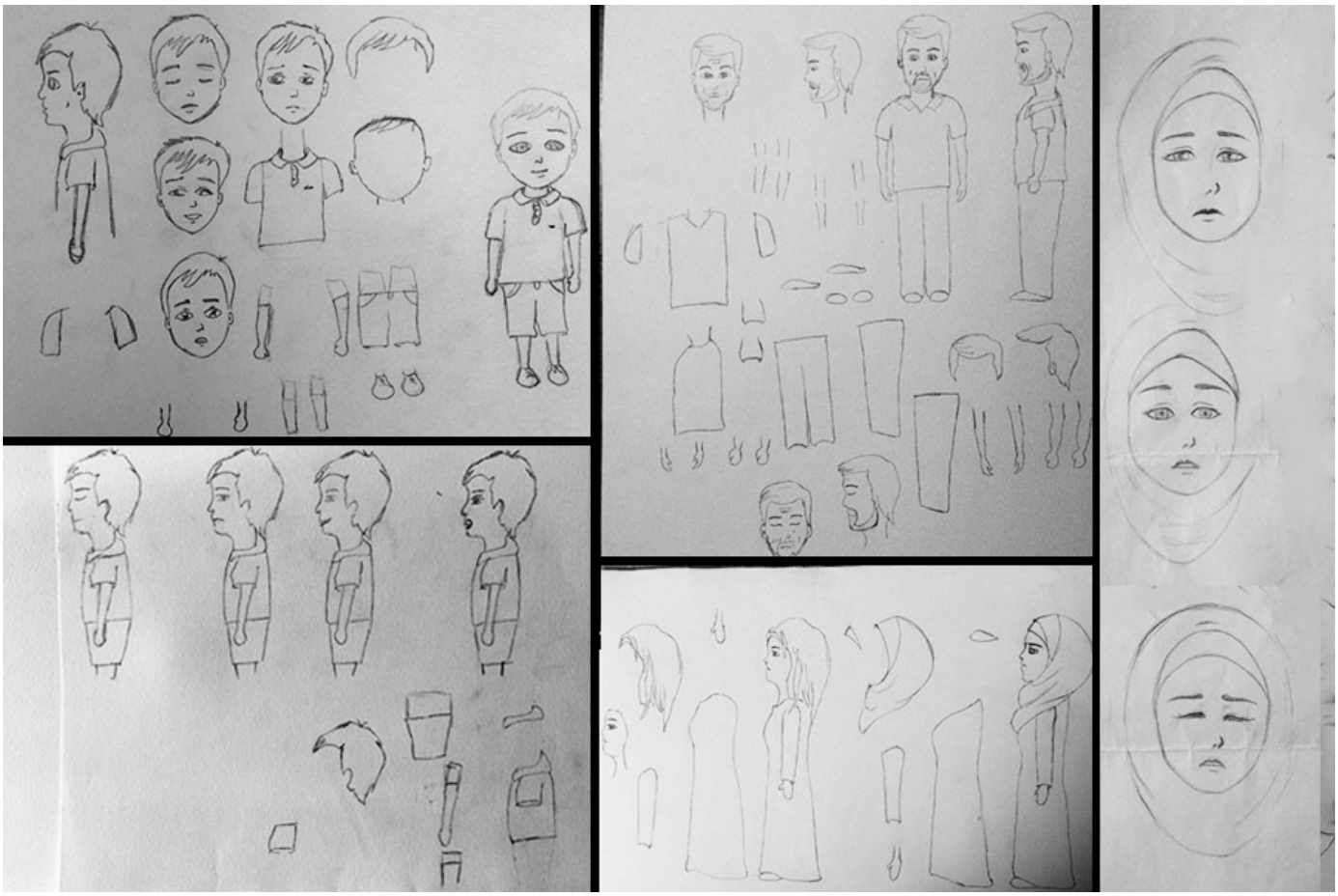
يتم في البداية رسم سكتشات أولية للشخصيات ليتم فيما بعد تحويلها إلى تصاميم جاهزة بعد أن تمر بعدة مراحل, وقد تطلب منا هذا الأمر مجهودا كبيرا خاصة وانه للمرة الأولى نقوم ببناء شخصيات ثنائية الأبعاد بدون استخدام الحاسوب وذلك لأنه يعتمد على التجربة, بعكس الحاسوب و الذي يعتمد على خطوات متسلسلة بشكل أكثر ويمكنك رؤية النتيجة أثناء العمل بمساعدة الكمبيوتر وهذا ما سيتم ملاحظته أثناء العمل بالمشروع.

الخطوة الثانية :

البدء بالعمل على بناء الشخصيات وهذه الخطوة تمت على مراحل:

- المرحلة الأولى:

تجزيء الشخصيات.



الشكل (4.8) أجزاء الشخصيات

في هذه المرحلة يتم تجزيء كل شخصية من الشخصيات إلى أجزاء ,من إطراف وملابس عن طريق الرسم اليدوي على ورق كانسون مع مراعاة النسب, ليتم تركيبها لاحقا على شكل طبقات و إنتاج الشكل الأولي للشخصيات.

- المرحلة الثانية:

تجميع أجزاء الشخصيات

الشكل (4.9) تجميع الشخصيات

في هذه المرحلة يتم أولا تغطية جميع الأجزاء بمادة الغراء من الخلف حتى تصبح مستقيمة ولسهولة تحريكها في الفيلم , ثم يتم تجميع الأجزاء و وصلها بـ بعضها ع طريق ملتينا بلو تك (blu tack) وهذه الملتينا تساعد على تحريك المفاصل بطريقة سلسة .

- المرحلة الثالثة:

تلوين الشخصيات و التجميع النهائي

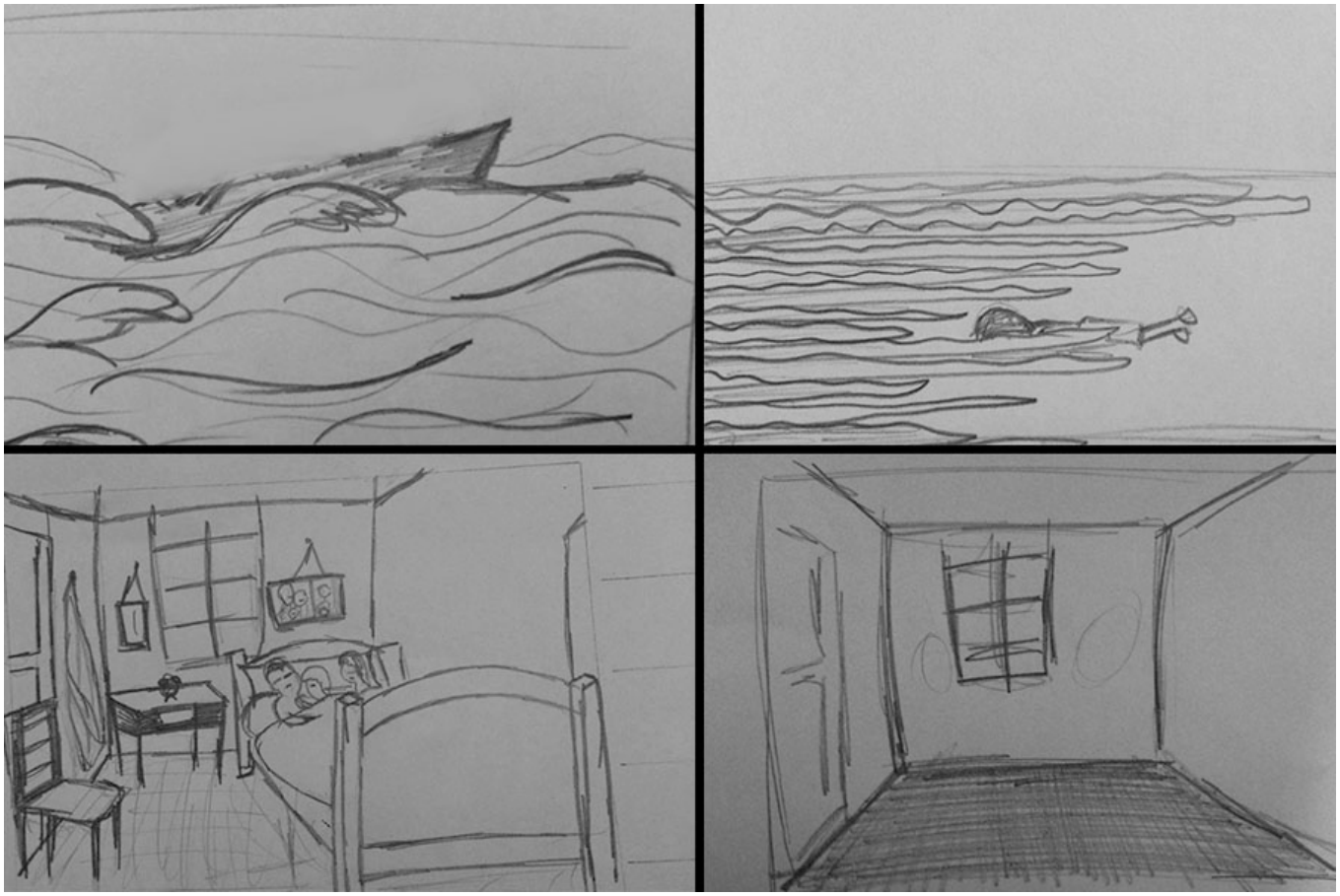
الشكل (4.10) تلوين الشخصيات والتجميع النهائي

تم استخدام ألوان الجواش السائلة للتلوين , و ذلك لأنها تتلاءم مع ورق الكانسون المستخدم للشخصيات, و تم عمل مورفير(Morpher) لكل شخصية ,(أي رؤوس بتعبير وجه مختلفة)و تحديد ملامح الوجوه و التفاصيل باستخدام أقلام للتحبير , ثم إعادة تركيب أجزاء الشخصيات لتظهر بشكلها النهائي

الخطوة الثالثة :

العمل على بناء البيئات وهذه الخطوة تمت على مراحل:

- رسم السكتشات الأولية

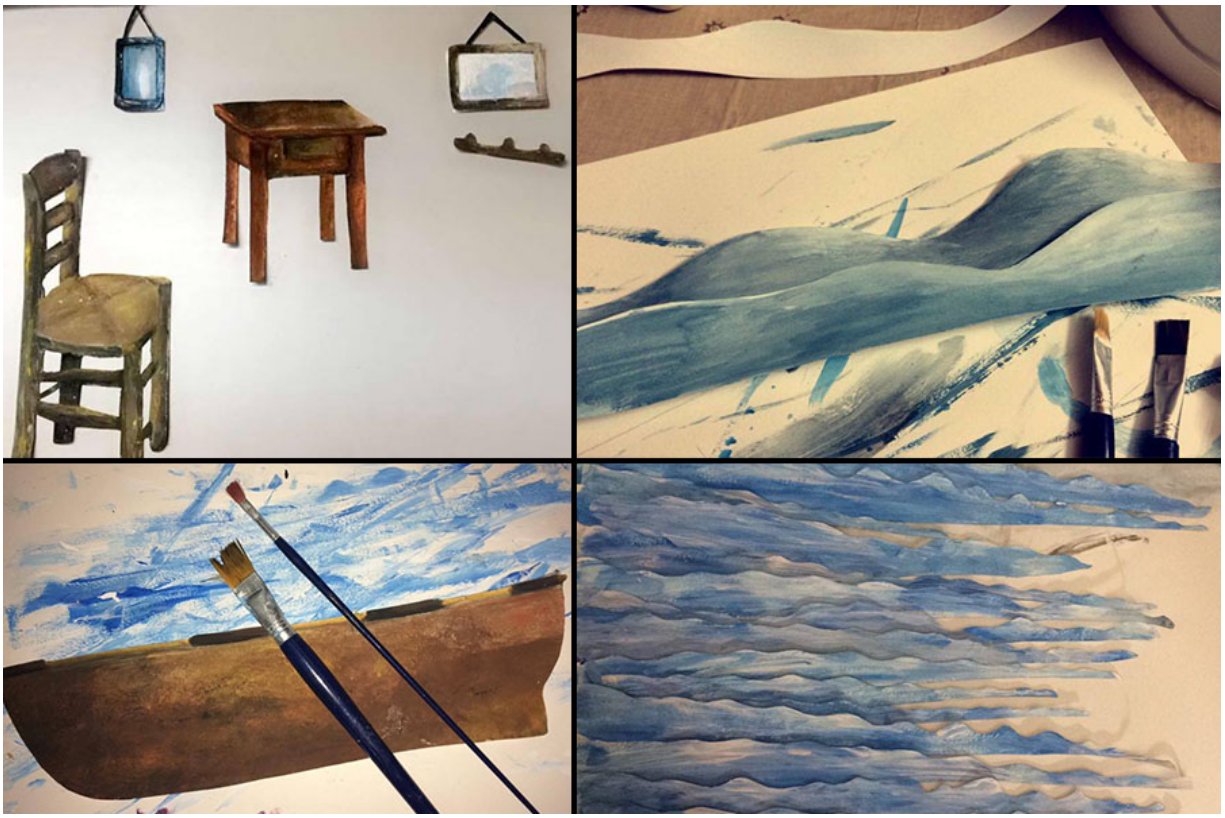


الشكل (4.11) السكتشات الأولية للبيئات

رسم السكتشات الأولية واختيار المنظور المناسب لكل بيئة بما يتناسب مع السيناريو.

- المرحلة الثانية:

تلوين البيئات



الشكل (4.12) مرحلة تلوين البيئات

بعد اعتماد المنظور المناسب للبيئات ,تم رسمها على ورق كانسون ثم قصها و تجزيء كل عنصر لوحده و استخدام ألوان جواش السائلة لـ تلوين البيئات وعناصرها وتم الدمج بين أسلوب التلوين الكرتوني والوحشي , لكسر الروتين بين العناصر و إعطاء ملامس من خلال أسلوب جديد

- المرحلة الثالثة:

التجميع النهائي للبيئات

الشكل (4.13) مرحلة تلوين البيئات

في هذه المرحلة يتم أولا تغطية جميع العناصر بمادة الغراء من الخلف حتى تصبح مستقيمة ولسهولة تحريكها في الفيلم , ثم يتم تجميع الأجزاء على شكل طبقات(layers)و إلصاق العناصر في مكانها باستخدام ملتينا بلو تك (blu tack) وهذه الملتينا تساعد على التثبيت والتحريك بطريقة سلسة .

الخطوة الرابعة :

تجهيز المشاهد والإضاءة .

الشكل (4.14)عملية تجهيز المشاهد والإضاءة

تم استخدام إضاءة تتلاءم مع احتياج المشهد حسب السيناريو, وتم استخدام ألواح الزجاج في تصوير بعض المشاهد مثل مشهد البحر , لجعل طبقات قريب وبعيد بين الأمواج و إضفاء شيئا من الجمال , وفي مشاهد أخرى تم التصوير على طبقه واحده مثل مشهد الغرفة , تم استخدام ستاند كاميرا خشبي جهزه الفريق للاستخدام في المشاهد

الخطوة الخامسة :

تحريك المشاهد

الشكل (4.15)عملية تحريك المشاهد

بعد الانتهاء من تجهيز المشاهد حسب ألواح القصة في الفلم , و التأكد من أن كل شيء ملائم , تم البدء بعملية التحريك باستخدام برنامج (stop motion pro 7.5) وتقنية الستوب موشن ثنائي الأبعاد, مع العلم أن هذا الأسلوب لم يستخدم من قبل بالجامعة, مما جعل عملية التحريك تعتمد على التجربة للوصول إلى أفضل النتائج و لحركة واقعية,

الخطوة السادسة :

عملية تجميع الموسيقى و المؤثرات والإنتاج النهائي

الشكل (4.16)عملية تجميع الموسيقى و الإنتاج الهائي

4.3 إرشادات تشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح, يجب أن يتوافر على جهاز الحاسوب برنامج يدعم صيغة الـ(MP4), ولتفادي وقوع أي مشكلة, تم إرفاق برنامج الفيديو (VLC) مع كل نسخة (CD) تم طباعتها, مع إمكانية التشغيل التلقائي (Auto Run).

5.1 فحص المشروع (حركات, أصوات , تفاعل)

بعد الانتهاء من انجاز جميع المشاهد في الفيلم, تم القيام بعملية الفحص لجميع المشاهد واللقطات فيه, و الأخذ بعين الاعتبار في عملية الفحص جميع الأمور التكميلية في الفيلم. من حركات وأصوات, فحص التجانس و التوافق بين الشخصيات والبيئات, كما شمل الفحص جميع الاضاءات لجميع المشاهد المصممة.

وبعد أن تم إخراج الفيلم بالشكل النهائي, تم عرضه على عينة من الفئة المستهدفة , لأخذ التغذية الراجعة منهم, وقد نال إعجاب الجميع, وتم الأخذ بعين الاعتبار جميع التوصيات منهم.

5.2 تحقيق الأهداف

- لم تقتصر أهداف المشروع على إنتاج فيلم ثنائي الأبعاد فقط, بل يشمل هذا المشروع تحقيق أهداف فكرة الفيلم, وإيصالها لكل من يشاهده, حيث أنه من الأهداف التي تحققت بشكل ملاحظ, هو نقل الصورة الواقعية لحال بعض الدول العربية التي تقبع تحت أنواع كثيرة من الاحتلال بأسلوب مبسط وسلس,.
- من الأهداف التي حققها الفيلم أيضا, هو الفكرة المبطنة في الفيلم, حيث أن الحروب تسلب الأطفال طفولتهم وحقهم الإنساني في العيش بسلام .
- اسم المشروع (نفس المصير) أي أن الهرب من الحروب لا يعني تغيير المصير , وإنما يجب تغييره بطريقة أخرى تنهي هذا المصير السيئ إلى مصير آخر جميل تتمثل بصحوة الشعوب العربية.
- إبراز مجال جديد وملفت للاهتمام وهو الأفلام ثنائية الأبعاد, وإمكانيتها وقدرتها على تجسيد الواقع, وإيصالها للفكرة بأسلوب جميل و سهل.

5.3 نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة

تم عرض المشروع على الفئة المستهدفة, وهي فئة الشباب من عمر 16 - 25 سنة, وفئة المهمتين بمثل هذه الأفلام, وقد نال إعجابهم بشكل كبير. وبعد أن تم عرض الفيلم على هذه الفئة تم تحقيق كافة الأهداف السابقة.

5.4 توصيات مستقبلية

- زيادة الاهتمام بإنتاج أفلام ثنائية الأبعاد بتقنية (stop motion), وذلك لفاعليتها في تحقيق الأهداف المنشودة بشكل سليم.
- توفير التقنيات والأجهزة والمعدات اللازمة لإنتاج هذا النوع من الأفلام, وعمل ورشات عمل لإنتاجها في الجامعات للمهتمين سواء كانوا مصممين أو فنانين ومصورين لان هذا النوع من الأفلام يجمع بين عدد كبير من الخبرات ويعمل على صقلها وتطويرها.

5.5 الملحقات

5.5.1 البوستر, بطاقة الدعوة, غلاف (CD) و (X- Stand)

الشكل (5.1) البوستر

الشكل (5.2) بطاقة الدعوة

الشكل (5.3) (CD cover)

الشكل (5.4) (X-Stand)

5.5.2 قصة المشروع

تتحدث القصة عن الطفل السوري "آيلان" الذي وجد متوفى على ضفاف الشاطئ التركي وهو مهاجر من أهله عبر البحر, تبدأ أحداث القصة بوجود حياة طبيعية في المنزل, ويكون الطفل والوالدان نائمين في سلام , ثم تبدأ الطائرات بقصف المكان ليلاً، وتهرب العائلة من المنزل بسبب الحرب ليهاجروا عبر البحر ,

يبدأ الصراع في القصة و تكون العائلة و الأشخاص على متن القارب, تبدأ الرحلة في البحر بشكل عادي , ثم تبدأ الأمواج بالتصاعد و ويغرق الطفل فيلحقه الأب ليحاول إنقاذه لكن الأمواج العالية تجرف الطفل بعيدا عن والده و القارب , ويستسلم الطفل للبحر وأمواجه و يتوفى , لتبدأ هنا سلسة أحلامه التي سلبت منه:

"لعب,مدرسة,جامعة,زواج",

لتنتهي القصة بالمشهد الأخير , يكون الطفل آيلان على شاطئ البحر قد توفى, وأحلامه منثورة بين الأمواج, هارباً من مصير الموت في الحرب , ليلاقي الموت ينتظره على شاطئ البحر .

5.5.3 السيناريو

المشهد الأول

المكان:غرفة النوم/داخلي
الزمان:ليلا

يكون الطفل والوالدين نائمين على السرير في هدوء , ثم تبدأ أصوات الطائرة الحربية بالاقتراب , و أصوات الانفجار في المكان

لقطة(1):

close up على الساعة تدق

لقطة(2):

close up على صورة العائلة

لقطة(3):

close up العائلة نائمون

لقطة(4):

long shot العائلة نائمون

لقطة(5):

medium shot الأهل نائمون وصوت الطائرة يقترب

لقطة(6):

close up المرآة على الأرض

المشهد الثاني:

المكان:البحر/خارجي
الزمان:ليلا

تكون العائلة و الأشخاص على متن القارب, تبدأ الرحله في البحر بشكل عادي , ثم تبدأ الامواج بالتصاعد و ويغرق الطفل فيلحقه الأب ليحاول انقاذه لكن الأمواج العالية تجرف الطفل بعيدا عن والده والقارب .

لقطة(1):

long shot الأشخاص والعائلة على القارب في البحر .

لقطة(2):

medium shot تعلو الأمواج وينزلق الطفل من القارب.

لقطة(3):

long shot الطفل في البحر يغرق ويلحق به والده يحاول إنقاذه .

لقطة(4):

medium shot الطفل يبتعد عن والدة وعن القارب ويصبح لوحدة في البحر .

لقطة(5):

close up آيلان يستسلم للبحر و يتوفى.

المشهد الثالث:

المكان:الاحلام/خارجي
الزمان: ساعات الفجر الأولى/نهارا

تبدأ سلسلة أحلام آيلان

لقطة(1):

medium shot آيلان وحلمه الأول "اللعب" .

لقطة(2):

medium shot آيلان وحلمه الثاني "الدراسة في المدرسة".

لقطة(3):

medium shot آيلان وحلمه الثالث "التخرج من الجامعة".

لقطة(4):

medium shot آيلان وحلمه الرابع "الزواج".

المشهد االرابع:

المكان: الشاطئ/خارجي
الزمان:نهارا

صوت الأمواج تضرب الشط ,يكون الطفل أيلان متوفى على شاطئ البحر وتنجرف معه أحلامه المنثورة بين الأمواج,

لقطة(1):

close up أحلام الطفل منثورة فوق الأمواج .

لقطة(2):

close up حذاء آيلان .

لقطة(3):

close up وجه آيلان.

لقطة(4):

medium shot آيلان على الشاطئ .

لقطة(5):

close up كره آيلان على الشاطئ .

لقطة(6):

close up الكره للحلم بقية .