جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات و الوسائط المتعددة

مقدمة مشروع التخرج

فيلم بتقنية الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

بـِ (تكة زر)

العمل فريق

آية أسامة الزير الحسيني

إخلاص عبد المهدي الزهور

أميمة حجازي حلايقة

مسرة عبد الحميد سلطان

مشرف المشروع

أ.محمد نادر الفلاح

قدم هذا المشروع استكمالا لمتطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة /جرافيكس

2020/2019

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى :﴿ وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ ﴾

سورة التوبة: آية 105

صدق الله العظيم

الى أشرف الخلق والمرسلين النبي الأميّ الذي علم المتعلمين

سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

إلى القلب الذي ينبض بالحياة ويعلمنا الحب ويقف في وجه أحزاننا...الى نبع العطاء والصدر الدافئ

أمي الحبيبة

إلى من حملنا اسمه بافتخار وسار بنا على هذا الطريق ليرانا كما نحن اليوم...لى من علمني العطاء

دون انتظار... والدي العزيز

إلى نبراس العلم والتفوق... إلى الذين تعبوا وصبروا في مساعدتنا وإرشادنا وتوجيهنا

معلمينا الكرام

الى من بجوارهم نشأنا ومع الابتسامة والدمعة تشاركنا

إخواني وأخواتي

إلى جميع القلوب الصادقة والمعطاءة التي صادفتها ... الى كل من رسم على شفاهنا ابتسامة ونقش في

قلوبنا نبضة ... أصدقائي

الى الأرض المباركة.. أرض الأنبياء أرض الشموخ والكبرياء

إليك فلسطين

شكر وعرفان

اللهم لك الحمد حمداً كثيراً طبياً مباركاً فيه ، ملئ السموات والأرض نحمدك ربنا ونشكرك على أن يسرت لنا هذا

البحث على الوجه الذي نرجو أن ترضى به عنا

نتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى كل من علمنا حرفاً وأضاء لنا الطريق بالعلم والمعرفة، ونخص بالذكر

مشرفنا السيد الأستاذ محمد نادر الفلاح لجهوده واهتمامه ومساهمته في إنجاز هذا المشروع

والشكر الجزيل للأستاذ همام أبو سنينة

لما قدمة لنا من إرشادات ومساعدة لمعرفته في مجال الرسوم المتحركة ثلاثية الإبعاد

والشكر لكل من ساعدنا وقدم لنا المستطاع من الأهل و الأصدقاء و الزملاء.

فهرس المحتوى

اهداء .....أ

شكر وعرفان .....ب

فهرس المحتويات .....ج

فهرس الجداول .....د

الفصل الأول: المقدمة

1.1مقدمة 1

1.2موضوع المشروع 2

1.3أهداف المشروع 3

1.4الإبداع في المشروع 4

1.5الفئة المستهدفة 5

1.6تفصيل المشروع 6

1.7المهام الموزعة على الجدول الزمني 7

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

2.1المقدمة 8
2.2 متطلبات المشروع التطويرية 9
2.3 متطلبات المشروع التشغيلية 10
2.4 التقنيات التي سيتم استخدامها بالمشروع 11
2.5 المخاطر 12
2.6 التحديات 13
2.7 آلية التسليم 14
2.8 آلية التسويق 15

الفصل الثالث: التصميم

3.1 شرح مفصل للشخوص ودورها، الأماكن، الأزمنة، الحركات و معانيها.....16
3.2 السيناريو 17
3.3 ألواح النماذج وألواح القصة .(story bord).....18
3.4 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ المشروع.....19

فهرس الجداول

الجدول (1.1) المهام الموزعة على الجدول الزمني مرحلة ما قبل التنفيذ 20
الجدول (1.2)المهام الموزعة على الجدول الزمني خلال مرحلة الإنتاج 21
الجدول (2.1) المتطلبات المادية للمشروع 22
الجدول(2.2) الأدوات للمشروع 23
الجدول(2.3) يوضح متطلبات المشروع البرمجية و تكلفتها.....24
الجدول (2.4) يوضح متطلبات المشروع البشرية و تكاليفها 25
الجدول (2.5) مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع 26
الجدول(2.6) مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للفلم 27

الفصل الأول: المقدمة

1.1 مقدمة

1.2 موضوع المشروع

1.3 أهداف المشروع

1.4 الإبداع في المشروع

1.5 الفئة المستهدفة

1.6 تفصيل المشروع

1.7 المهام الموزعة على الجدول الزمني

بِ(تكة زر)

1.1 مقدمة

تصميم الجرافيك أو التصميم الجرافيكي (فن الاتصالات البصرية) هو نهج إبداعي يقوم به مصمم أو مجموعة من المصممين بناء على طلب العميل أو الزبون ويتعاون على تنفيذ معطياته المادية مجموعة من المنتجين (عمال طباعة، مبرمجين، مخرجين، الخ) من أجل إيصال رسالة معينة (أو مجموعة رسائل) للجمهور المستهدف

يشير مصطلح تصميم الجرافيك الى عدد من التخصصات الفنية والمهنية التي تركز على الاتصالات المرئية وطرق عرضها.

وتستخدم أساليب متنوعة لإنشاء و جمع الرموز و الصور أو الكلمات لخلق تمثيل مرئي للأفكار و الرسائل، و قد يستخدم مصمم الجرافيك تقنيات مثل فن الخط، الفنون البصرية، تنسيق الصفحات للوصول الى النتيجة النهائية، هذا و غالبا ما يشير تصميم الجرافيك الى كل من العملية (التصميم) التي من خلالها يتم انشاء التواصل و كذلك المنتجات (التصاميم) و من مستخدمي فن تصميمات الجرافيك نجد كلاً من المجلات و الإعلانات ومنتجات التعبئة والتغليف.

فعلى سبيل المثال قد، تشمل مجموعة المنتجات شعار او عمل فني آخر، و نص منظم و بعض عناصر التصميم الصرفة مثل الاشكال و الألوان التي من شأنها صياغة المنتج في قالب واحد.

ويعتبر التكوين هو واحد من أهم سمات تصميم الجرافيك وخاصة عند استخدام المواد سابقة التحضير او العناصر المتنوعة.

يقوم تصميم الجرافيك على تطبيق مجموعة من المبادئ والإشتغالات على مجموعة من العناصر لخلق عمل فني تواصلي مرئي يرتكز الى الصور الثابتة ويتخذ شكلا مطبوعا أو معروضا على سطح ثنائي الابعاد[1]

من هو مصمم الجرافيك؟

يعرف كذلك ب مطور هوية العلاقة التجارية، أو مصمم التواصل البصري، أو مصمم التواصل، (إن مصمم الجرافيك هو الشخص الذي يصنع المفاهيم البصرية، سواء يدوي أو باستخدام برامج الكمبيوتر، وهذا لتوصيل الأفكار، للفئات .المعنية وجذب انتباههم

وهو يساعد على جعل الشركة تعرف بسهولة من خلال اختيار لون وصور أو تصميمات شعار يمثلون فكرة معينة او هوية محددة لاستخدامها في الإعلان أو الترويج.

[1]

ما الذي يفعله مصمم الجرافيك؟

يدمج مصمم الجرافيك بين الفن والتكنولوجيا لتوصيل الأفكار عبر الصور وتخطيط شاشات الويب، والصفحات المطبوعة، يمكن أن يستخدموا مجموعة متنوعة من عناصر التصميم لتحقيق التأثير الفني أو الزخرفي، كما يطورون هذا التخطيط الإجمالي وتصميم الإنتاج لأجل الإعلانات و الكتيبات الدعائية، والمجلات، و تقارير الشركات.

يستخدم مصممو الجرافيك كل من النص والصورة، وعادة ما يختاروا نوع وخط وحجم ولون وطول خط للعناوين الرئيسية، وعناصر الفقرات والنص.

يقرر مصممو الجرافيك كذلك كيف سيتم دمج النص والصور معاً في صفحة أو شاشة وهذا يشمل المساحة التي سيأخذها كل منهما.

---

[1] https://ar.wikipedia.org/wiki/تصميم_الجرافيك?fbclid=IwAR3WprexNpaxMiPo9WL96Md5h49wmbEdzqNAFiKYgPM_lCg2qMomBsclYU8#cite_note-1

[1] محمد الأمين موسى (2011). مدخل إلى تصميم الجرافيك. الشارقة: جامعة الشارقة. ص23.

[1] احمد علي، https://www.res-3d.com/graphic-designer/?fbclid=IwAR3WprexNpaxMiPo9WL96Md5h49wmbEdzqNAFiKYgPM_lCg2qMomBsclYU8

وعند استخدام النص في المخططات، يتعاونون بصورة وثيقة مع الكُتاب الذين يختارون الكلمات ويقررون ما إذا كانت الكلمات ستوضع في شكل فقرات أم قوائم أم جداول، ويتضمن عمل المصممين عادة التالي:

* مقابلة العملاء او المدير الفني لتحديد نطاق المشروع
* تقديم نصائح للعملاء حول استراتيجية الوصول لجمهور معين
* تحديد الرسالة التي يجب أن يصورها التصميم
* خلق صور تُعرف المنتج او توصل رسالة
* تطوير رسوم جرافيك او صور بصرية أو سمعية للصور التوضيحية للمنتج او الشعار او موقع الويب
* عمل تصميمات إما باليد او باستخدام برامج الكمبيوتر
* اختيار الألوان والصور وشكل النص ونظام التخطيط
* دمج التغيرات التي أوصى بها العملاء في التصميم النهائي
* مراجعة التصميمات للبحث عن الأخطاء قبل طباعتها ونشرها

تتزايد أهمية تصميم الجرافيك في مبيعات و تسويق المنتجات و من ثم فإن مصمم الجرافيك الذي يشارك أحيانا بمصممي التواصل، عادة ما يعملون بصورة وثيقة مع قسم الإعلان و الترويج، والعلاقات العامة، والتسويق، و يتخصص المصممون عادة في فئة معينة او نوع معين من العملاء، كمثال: يصنع البعض قائمة طاقم العمل التي تظهر في الأفلام، بينما يعمل آخرين في الوسائط المطبوعة، ويصنعون لافتات او الملصقات.

1.2 موضوع المشروع

2.1 فكرة الفيلم:

المشروع عبارة عن فيلم ثلاثي الأبعاد بطابع كوميدي لا يتجاوز الخمس دقائق، تدور احداث الفيلم حول طالب أثناء دراسته الجامعية لتخصص التصميم الجرافيكي، أثناء الدراسة يخوض هذا الطالب بتجربة العمل ويتعرض لمواقف كوميدية داخل الجامعة واثناء العمل.

1.2.2. قصة الفيلم

أحمد طالب يدرس في الجامعة تخصص التصميم الجرافيكي في السنة الثالثة من الدراسة، يحلم بامتلاك سيارة، فتحدثه نفسه ان أفضل طريقة لتحقيق حلمة هو العمل.

اثناء تصفحه صفحة الفيسبوك يقرأ اعلان من شركة تطلب مصمم جرافيكس للعمل فيها على نظام العمل الجزئي، فيعتقد نفسه مناسباً للعمل وان العائد المادي من هذا العمل سيعمل على تحقيق حلمه، فيقوم بالتواصل مع الشركة.

تقبله الشركة للعمل لديها، يمر بعدة مواقف كوميدية في الجامعة والعمل، اثناء محاولته الموازنة ما بين دراسته وما يكلف له من قبل مدرسيه، والعمل وما يكلف به من قبل رئيسه وما يطلبه الزبائن.

1.3 اهداف المشروع

1. تسليط الضوء على معاناة طالب تخصص الجرافيكس والعاملين في نفس المسار من خلال طابع كوميدي.
2. إعطاء فكره أوضح عن بعض جوانب تخصص الجرافيك.
3. توصيل فكرة ان أي تخصص جامعي لا يخلو من التعب والمعاناة خصوصاً التصميم الجرافيكس.

1.4 الإبداع بالمشروع

- الإبداع باختيار الفكرة.
- الإبداع بطريقة عرض الفكرة.
- الإبداع بالقصة والسيناريو.
- الابداع في تحويل المعاناة التي يعيشها الطالب والمصمم الى قالب كوميدي حتى يتقبل المشاهد.

1.5 الفئة المستهدفة

بشكل عام يستهدف الفيلم عدة فئات من المشاهدين لكن التركيز على الفئات التالية:

1. اصحاب الشركات والمصانع ومواقع العمل.
2. طلاب الجامعات.
3. العملاء اصحاب التصاميم الذين يعتقدون ان التعديل على أي تصميم يكون بسهولة.
4. عائلة المصمم.

1.6 تفصيل المشروع

سيتم إنجاز هذا المشروع عبر عدة مراحل كالتالي:

اولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج

البحث عن الفكرة وتحليلها:

1. إيجاد فكرة ممتعة وابتكاريه جديدة تحمل هدف وإيصال فكرة للمشاهد.
2. بلورة الفكرة وتحولها إلى قصة.
3. تحويل القصة إلى سيناريو.
4. دراسة اللقطات واحجامها.
5. تحديد المتطلبات اللازمة لإنتاج المشروع.

مرحلة التصميم:

1. تصميم الشخصيات.
2. تصميم البيئات و العناصر بالرسم ثلاثي الابعاد (سكتشات).
3. رسم الواح القصة.

ثانياً: مرحلة الإنتاج

- بناء البيئات الرئيسية والعناصر باستخدام برامج.
- ترتيب الخامات و البيئات و العناصر.
- تركيب نظام التحريك على العناصر.
- وضع الإضاءات المناسبة على بيئة العمل.

تحريك العناصر

- تصوير اللقطات باستخدام الكاميرا على البرنامج.
- (Rendering) تصدير العمل الثلاثي الأبعاد بصيغة فيديو.
- تسجيل الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة.
- مونتاج الفلم والأصوات بما يتناسب مع القصة.

ثالثاً: مرحلة ما بعد الإنتاج

1. الفحص و التدقيق.
2. التوثيق.
3. الترويج.

1.7 المهام موزعة على جدول زمني

سيتم تقسيم الجدول الزمني للمشروع على فترتين تتكون كل فترة من 14 أسبوع، في الفترة الاولى سيتم تنفيذ مرحلة ما قبل الإنتاج كاملة. وفي الفترة الثانية سيتم تطبيق وانتاج المشروع بالشكل والصيغة النهائية كما هو موضح في الجداول.

المهام		الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ما قبل الإنتاج	الفكرة														
	جمع المعلومات														
	تحليل الفكرة و اختيار أسلوب العرض														
	كتابة القصة														
	سيناريو														
	الواح القصة														
	تصميم الشخصيات														
	التوثيق														

الجدول (1.1) المهام الموزعة على الجدول الزمني مرحلة ما قبل التنفيذ

المهام		الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
الإنتاج	بناء البيئات														
	بناء هيكل الشخصيات														
	تركيب الخامات														
	الإضاءة														
	التحريك														
	renderالتصدير														
	تجهيز الأصوات														
	المونتاج														
ما بعد الإنتاج	فحص و تدقيق														
	ترويج														
	التوثيق														

الجدول (1.2)المهام الموزعة على الجدول الزمني خلال مرحلة الإنتاج

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

2.1 المقدمة

2.2 متطلبات المشروع التطويرية

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية

2.4 التقنيات التي سيتم استخدامها بالمشروع

2.5 المخاطر

2.6 التحديات

2.7 آلية التسليم

2.8 آلية التسويق

2.1 مقدمة

إنجاز المشروع يحتاج العديد من المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية وفي هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع وتقدير تكلفته، وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الأساسية لنجاح المشروع.

2.2 متطلبات المشروع التطويرية

2.2.1 المتطلبات المادية:

1. أجهزة و معدات
2. ادوات

أجهزة حاسوب ومعدات وأدوات بمواصفات لا تقل عن المواصفات المبينة في الجدول

متطلبات مادية				
أجهزة ومعدات:				
البيان	التفاصيل	العدد	السعر	**المجموع**
جهاز كمبيوتر	Core i7 8GB RAM SSD H.D250	4		

جدول (2.1) المتطلبات المادية للمشروع

الأدوات:				
خط إنترنت لمدة 10اشهر	8mbps	3	40 per month	120
Memory flash	16GB	3	30	90

جدول(2.2) الأدوات للمشروع

2.2.2 المتطلبات البرمجية

التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

متطلبات برمجية			
البيان	العدد	السعر	**المجموع**
Windows 10	4	90	**360**
Auto desk Maya	4	1505	**6020**
Adobe After Effect cc 2017	2لفترة شهرين	30 للشهر	**30**
Adobe Audition cc 2017	2 لفترة شهرين	30 للشهر	**30**
Adobe Premier cc 2017	2 لفترة شهرين	30 للشهر	**120**
Adobe iliustrater cc 2017	2 لفترة شهرين	30 للشهر	**120**
Adobe Photoshop cc 2017	1 لفترة شهر	30 للشهر	**30**
Microsoft Office 2016	4	90	**360**
Antiviruse	4	20	**80**

المجموع 7180

الجدول(2.3) يوضح متطلبات المشروع البرمجية و تكلفتها.

تم الحصول على هذه الأسعار من:

www.autodesk.com www.microsoft.com
www.amazon.com www.adobe.com

2.2.3 المتطلبات البشرية

لإنجاز المشروع يتطلب وجود فريق عمل متكامل مكون من الأعضاء المبينين في الجدول وعدد الساعات المتوقعة من كل شخص:

متطلبات بشرية			
الشخص	عدد ساعات العمل	سعر الساعة	**المجموع**
كاتب القصة	20	10	**200**
كاتب السيناريو	30	15	**360**
رسم عناصر ثلاثية الابعاد	20	10	**200**
مختص تصميم بيئات و خامات ثلاثية الابعاد	40	20	**800**
مختص اضاءات في بيئة العمل ثلاثية الابعاد	15	15	**225**
محرك عناصر ثلاثية الابعاد	20	25	**500**

مختص تصاميم ثابتة	15	10	**225**
مختص أصوات	15	10	**150**
مختص موسيقى	10	10	**100**
مختص مونتاج	20	12	**240**
المجموع			

الجدول (2.4) يوضح متطلبات المشروع البشرية و تكاليفها

تم الحصول على هذه الأسعار و أخذ الحد الأدنى من : www.bls.gov www.odesk.com

2.2.4 مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

النوع	التكلفة
المتطلبات المادية	
المتطلبات البرمجية	
المتطلبات البشرية	
المجموع	

جدول (2.5) مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية

يمكن تشغيل المشروع على جميع أجهزة الحواسيب متوسطة المواصفات التي تحتوي على برامج تدعم عرض وتشغيل الفيديو بصيغة AVI أو MP4 أو الأجهزة الذكية أو اللوحية، وعليه فإن تكلفة المشروع التشغيلية– :

جهاز حاسوب متوسط المواصفات

أجهزة لوحية

2.4 التقنيات المستخدمة

استخدام بيئات و شخصيات ثلاثية الابعاد ، حيث سيتم العمل و على هذه البيئات لانتاج الفلم السينمائي القصير.

2.5 المخاطر

1. تلف الملفات و ضياعها
2. الفيروسات
3. توقف احد البرامج عن العمل مما يؤدي الى التأخير في انجاز المطلوب
4. التعديل على المشروع بناء على التغذية الراجعة

2.6 التحديات

1. تقبل بعض الفئة المستهدفة للفكرة المطروحة
2. انجاز المشروع في الوقت المحدد
3. اختيار الشخصيات والبيئات المناسبة
4. تعلم تحريك الشخصيات من الصفر، بالاعتماد على انفسنا.

2.7 آلية التسليم

سيتم تصدير الفيلم بصيغة MP4 ليعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيها Windows, MACأو Linux ،وأيضا على الأجهزة الذكية واللوحية دون أي مشاكل

وسيتم تسليمه ونشره بعدة طرق :

سوف نقوم بنشرة على مواقع التواصل الاجتماعي مثل ال Facebook

تحميله على اليوتيوب

2.8 آلية التسويق

سيتم تسويق المشروع عن طريق الدعايات المرئية والمسموعة كالبوسترات وعرض برومو للفيلم .للترويج للفيلم يتطلب توفير مطبوعات وأدوات تتمثل في:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر	المجموع
المطبوعات الترويجية للمشروع	بوسترات	10	5	50
	بطاقات دعوى	100	0.5	50
	x-stand	1	30	30
برومو				
130				

جدول(2.6) مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للفلم

الفصل الثالث: التصميم

3.1 شرح مفصل للشخوص و دورها، الأماكن، الأزمنة، الحركات و معانيها

3.2 السيناريو

3.3 ألواح النماذج و ألواح القصة (story bord

3.4 الأدوات و البرامج المستخدمة و دور كل منها في تنفيذ المشروع

3.1 شرح مفصل للشخوص و دورها، الأماكن، الأزمنة، الحركات و معانيها

3.1.1 شخصيات القصة و ادوارهم

الشخصية الأولى:

الاسم: أحمد

الصفات الشخصية: شاب، غير منظم.

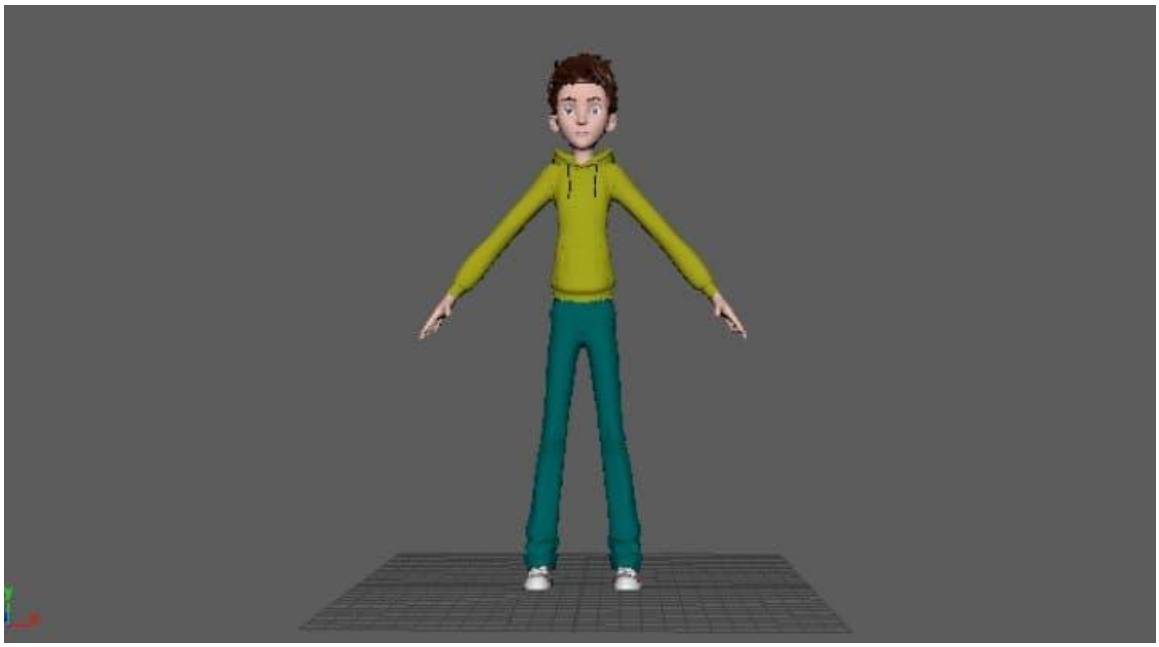
الصفات الجسدية: طولة 180 سم، متوسط الحجم.

عمر الشخصية: 20 سنة.

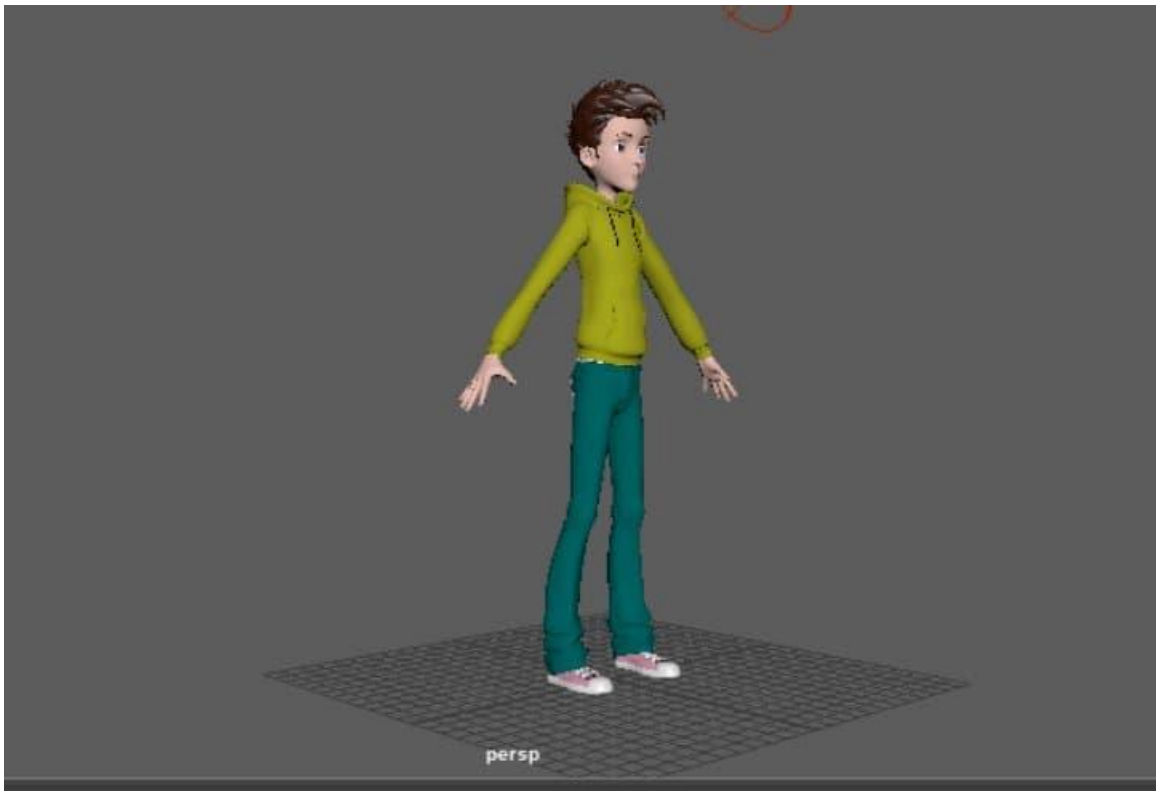
دور الشخصية: الشخصية الرئيسية بالفلم ، طالب في تخصص الجرافيكس ، تدور الاحداث حول تجاربه في حياته الجامعية، وتجاربه بالعمل.

سبب اختيار هذا العمر: لان هذا العمر الذي يكون فيه طالب الجرافيكس في سنتة الثالثة في التخصص ، و احداث الفلم تتمحور في هذه السنة حيث يكون بامكان الطالب في هذه المرحلة العمل ضمن سوق العمل.

مقطع امامي للشخصية



مقطع جانبي



مقطع خلفي

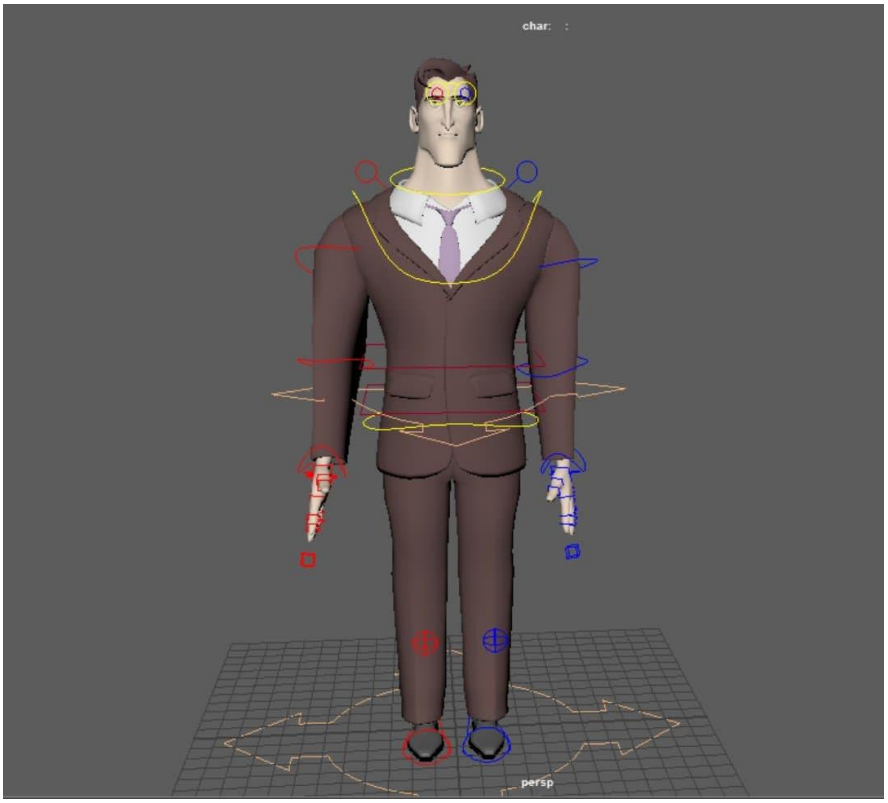
الشخصية الثانية:

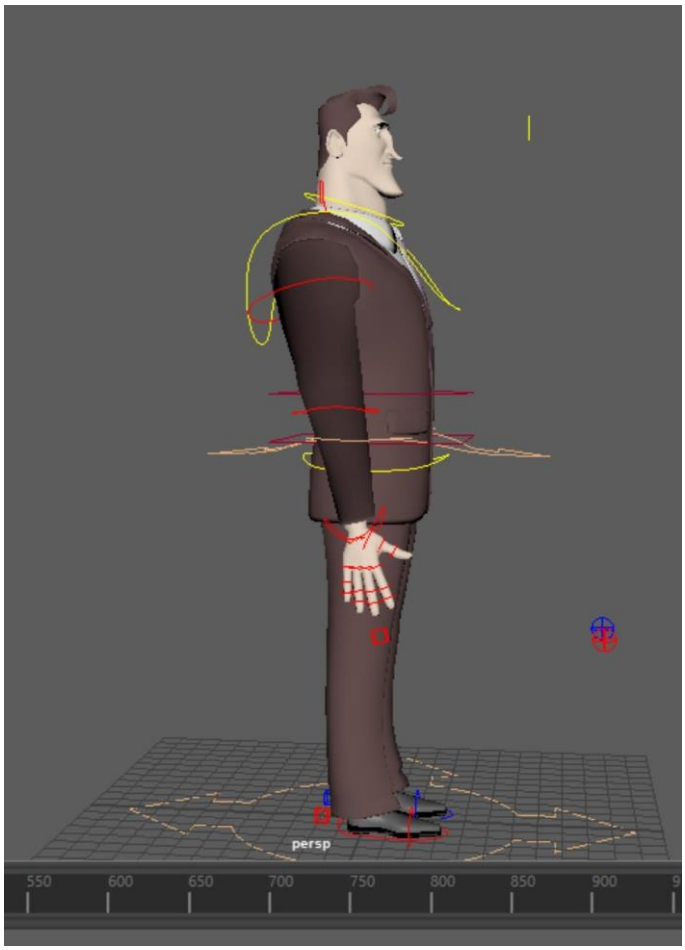
الاسم: (المعلم)

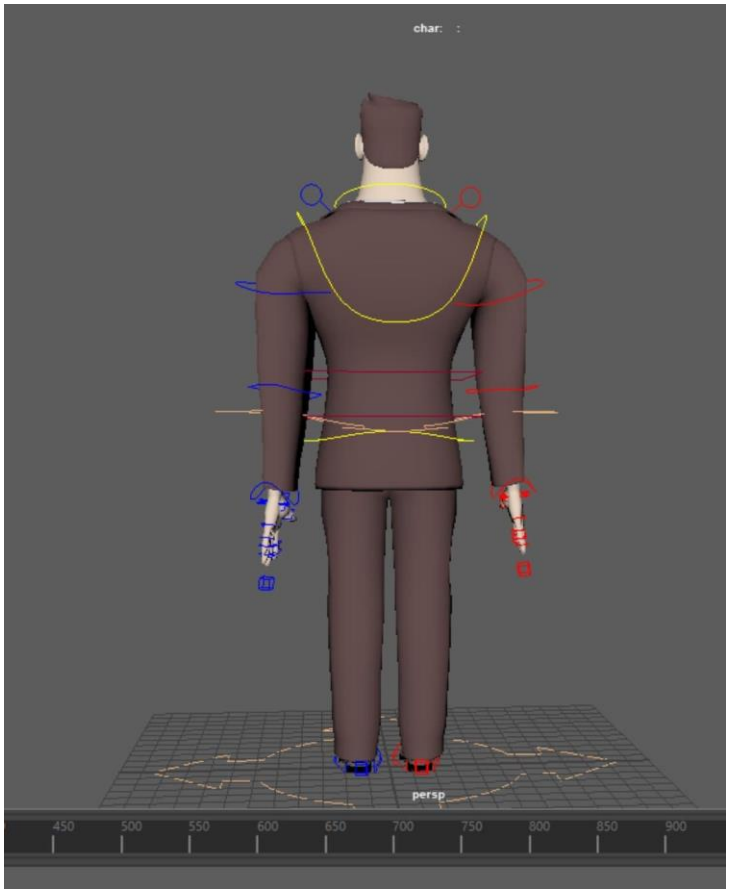
الصفات الشخصية: شاب، مجتهد في عمله.

الصفات الجسدية: طولة 180 سم، متوسط الحجم.

دور الشخصية: شخصية ثانوية واحد المعلمين الذين يدرسون احمد.




persp
550
600
650
700
750
800
850
900


char:
persp
450
500
550
600
650
700
750
800
850
900

شخصية الثالثة:

الاسم: محمد

الصفات الشخصية: شاب، منظم، مرتب، طالب جامعي.

الصفات الجسدية: طولة 175 سم، متوسط الحجم.

عمر الشخصية: 19 سنة.

دور الشخصية: شخصية ثانوية بالفلم ، طالب في سنته الاولى في الجامعة شقيق احمد الاصغر ورفيق احمد بالغرفة.

الشخصية الرابعة:

الاسم: (صديق أحمد).

الصفات الشخصية: شاب، طالب جامعي .

الصفات الجسدية: طولة 180 سم، متوسط الحجم.

عمر الشخصية: 20 سنة.

دور الشخصية: صديق احمد بالجامعة، طالب في تخصص الجرافكس.

3.2 السيناريو:

دخول:

المشهد 1: داخلي، غرفة احمد، ليلا

تقترب الكاميرا ببطئ من احمد وتلتف لتظهر شاشة الحاسوب مليئة باوراق الملاحظات الملونة، ويد احمد على زر "enter. يضغط باستمرار"

Cut

ظهور الانترو

المشهد2: داخلي، غرفة احمد، نهارا

احمد يتصفح الفيس بوك من حاسوبه، واثناء ذلك صادفه منشور عن سيارة معروضة للبيع، قام احمد بالتفاعل على المنشور باحببته، اغلق جهازه ونهض.

Cut

المشهد3: داخلي، ممر الجامعة، نهارا

احمد يجلس على المقاعد ويتصفح هاتفه، واذا بإعلان عن وظيفه على احدى الصفحات، اعلان عن دوام بشكل جزئي لمصمم، يضغط احمد على رابط تعبئة البيانات.

cut

المشهد 4: داخلي، قاعة المحاضرة، نهارا

احمد يتصفح هاتفه اثناء المحاضر، وردته رساله مفادها بانه تم قبول طلبه للوظيفه، نهض احمد وصرخ، كان الأستاذ يشرح فصرخ في احمد.

المعلم: احمد، اطلع بره.

خرج احمد من المحاضرة.

المشهد5: داخلي، غرفة احمد، مساءا

لقطة1:

يفتح احمد حاسوبه ويقول

احمد: بسم الله نبلش بأول شغل.

يبدأ احمد العمل ويمضي الوقت حتى الصباح.

لقطة2:

حل الصباح واحمد يغط في نوم عميق فوق حاسوبه، رن منبه هاتفه للمرة التاسعة، استيقظ احمد ونظر الى هاتفه بسرعة، وكان شقيقه محمد جاهزا يريد المغادرة فعلق:

محمد: شكله احمد رح يتأخر كمان مرة عن محاضرته عشان يسهر يكمل مشروعه.

وغادر الغرفة وتبعه احمد.

المشهد6: داخلي، قاعة محاضرة، صباحا

تنتهي المحاضرة ويخرج احمد مسرعا

المشهد7: داخلي، الممر، صباحا

لقطة1:

احمد يحمل كوبا من القهوة ويجري باتجاه القاعة، يصطدم بطالب اخر، يمد احمد يده كي ينقذه الطالب الاخر الذي بدوره يمد يده لكن ليمسك كوب القهوة بدلا من احمد، يسقط احمد على ظهره وعلى وجهه علامات استفهام.

لقطة2:

ينهض احمد ويسير باتجاه القاعة، ويظهر حول راسه إشارات غير مفهومة وكانه يتكلم بكلام غير مفهوم (غاضب من الموقف)

المشهد8: داخلي، قاعة المحاضرة، نهارا

لقطة1:

احمد يجلس على الكرسي، تبدأ عينيه بالاغلاق، يحاول ان لا ينام.

لقطة2:

ينظر احمد للمعلم (الكاميرا عين احمد) وخلفه اللوح، ويستسلم احمد للنعاس وينام.

شاشة سوداء

يزعج نوم احمد صوت شخص ما يوقظه

صوت1: احمد، احمد قوم يا زلمة

احمد: ما بتعرفوا تهدوا شوي؟ مش شايفين أنه في بني آدم بحاول ينام؟

صوت1: احمد انت نايم من ساعة ونصف، المحاضرة خلصت.

لقطة3:

ينهض احمد ويتوجه نحو الباب.

المشهد9: داخلي، غرفة احمد، ليلا

يصل احمد لغرفته ويجلس مباشرة الى مكتبه وحاسوبه ويبدأ عمله.

المشهد10: داخلي، غرفة احمد، صباحا

يرن منبه هاتف احمد، لكن احمد مستيقظ يقوم بعمله، مد يده وأطفئ المنبه ليعطيه اشعار مفاده ان "تسليم التعديلات للعميل اليوم الساعة الخامسة"

نهض احمد وغادر للجامعة.

Cut

المشهد11: داخلي، كافيتريا الجامعة، صباحا

لقطة1:

يدخل احمد الكافيتريا ويجلس بمكانه المعتاد، يفتح حاسوبه وتظهر الساعة على شاشة الحاسوب مشيرة للساعة الثامنة صباحا

لقطة2:

يظهر البعض من رفاق احمد وطلاب من خلفه، يجلسون قليلا ثم يغادرون، تمتلئ الكافيتريا وتفرُغ عدة مرات من الطلاب، ولا زال احمد يعمل على حاسوبه، يأتي صوت صاحب الكافيتريا منبها احمد

صاحب الكافيتريا: بدنا نسكر يا شباب، يلا بعينكم الله روحوا.

احمد متفاجئ: الساعة 4، بدي اروح والله تعبان من كثر الشغل.

Cut

المشهد12: داخلي، غرفة احمد، ليلا

يصل احمد ويفتح حاسوبه واذا بصوت والدته يناديه

والدة احمد: احمد، الاكل جاهز

احمد: ماشي يما...شوي بس بدي ابعث ملف الشغل للمدير بلاش اتاخر.

يبدأ احمد بالضغط على ازرار الكيبورد

احمد: اووووف...ع الوقت ما اتاخرت...خليني ارتاح شوي.

يتكئ احمد على المقعد وينام، يستيقظ على صوت والدته

والدة احمد: احمد طفي الضو وقوم نام يما.

يفتح احمد عينيه واذا برسالة قد وصلت من مديره "مستر عَدّل" مفادها بان التصميم يحتاج لتعديل حسب الزبون وارسل له قائمة مطولة بتعديلات غير منطقية، وان الزبون يريد استلام العمل في الساعة الثامنة صباحا.

المشهد13: داخلي، ممر الجامعة، صباحا

لقطة1:

يصل احمد الى الجامعة ويتوجه نحو محاضرته، فجأة تتوقف الحركة من حوله بشكل كامل، تتحول الألوان للابيض والأسود

لقطة2:

طالب نظيف ومرتب يحمل كتبا وهو مبتسم، وتظهر إشارة طالب سنة أولى، بجانبه طالب اخر ما حول عيونه سواد، يحمل العديد من المعدات، الحاسوب والكاميرا وبعض الكتب وتظهر إشارة طالب سنة ثالثة

لقطة3:

يدير رأسه للجانب الاخر، طالب اخر يحمل كراس رسم وهو مبتسم، تظهر إشارة طالب سنة ثانية

لقطة 4:

يظهر احمد يحمل حقيبة ظهر، حقيبة كاميرا وكراسة والوان، شعره مبعثر ووجه متعب من قلة النوم.

صوت2: احمد يلا اتأخرنا عن المحاضرة.

تعود الألوان لطبيعتها

احمد: جاي...

المشهد13: داخلي، الكافيتريا، صباحا

لقطة1:

يدخل احمد للكافيتريا.

لقطة2:

يجلس احمد في مكانه المعتاد، يفتح حاسوبه ويصرخ

احمد: الشغل موجود..شغلي ما ضاع.

صديق احمد: شو في؟ شغل ايش ولكو؟

احمد: من اربع أيام بشتغل بمشروع، قبل ما اشتغل حفظت الملفات، كان لهيك وقف البرنامج عندي وطلع من الشغل كله. حاولت استرجع الملفات دون فائدة، تذكرت انه في نسخة من الملفات رفعتها على الانترنت، بدي اروح على البت اخلص كل الشغل الي علي.

المشهد 14: داخلي، غرفة احمد،، ليلا

لقطة ١:

يجلس احمد امام جهاز الكومبيوتر وهو حزين لكثرة أعماله، ليبدأ بإنجاز مشاريعه

لقطة ٢:

شاشة الكومبيوتر مليئة بأوراق الملاحظات

لقطة ٣:

يبدأ احمد العمل، يفتح مجموعة من البرامج التي يريد العمل عليها في وقت واحد، تفتح واجهات الرامج مع بعضها وتندمج.

لقطة ٤:

الشاشة تنقسم الى أربعة أقسام من البرامج بريمير، 3d، تصميم، مونتاج، ويعطيه شريط اسفل الشاشة بانه ادخل العمل المطلوب واضغط "enter".

لقطة5:

يبدأ احمد بإدخال المشاريع التي يريد إنجازها واحد تلو الاخر، والعمل ينجز ب تكة زر فقط.

لقطة 6:

يبدأ بتحميل اعمال الشركة مع اظهار تم السليم.

لقطة 7:

تصل لأحمد رسالة من مديرة (مستر عدل) مفادها ما هذا العمل الرائع، أنه ممتاز بوركت جهودك

لقطة 8:

تحميل مشاريع الجامعة على classroom لينتهي التحميل بسرعة ويضغط على أيقونة تم.

لقطة 9:

وجه احمد فرحا بما حصل انه أنجز جميع مشاريعه بالوقت المناسب وتسليمهم،

احمد: اووه الحمد لله لقد أنهيت مشاريعي ب تكة زر

ظهور صوت صاحب الكافتيريا

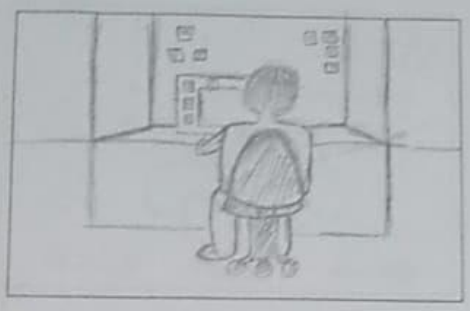
(يلا يا شباب بدنا نسكر، الوقت متأخر)

لقطة 10:

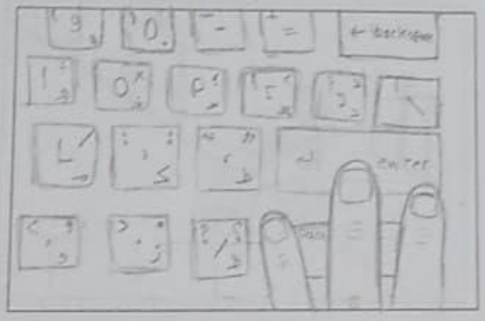
يستيقظ احمد متفاجأ بما حصل، ليعلم ان ما حصل كان مجرد حلم.

النهاية

story board

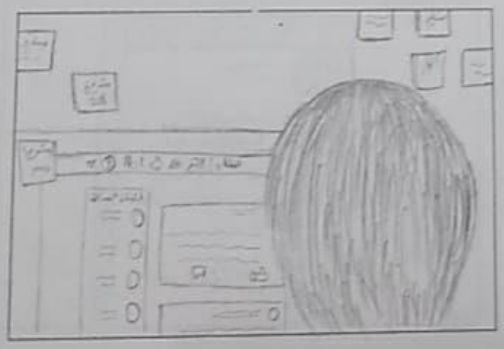


المشهد 1 : غرفة أحمد . يدرس بالليل
لقطة (Long)
الكاميرا تهتز بعد ما أحمد يسمع
طنين لحشرة وسامي الفيلان بالأوراق
الحولة



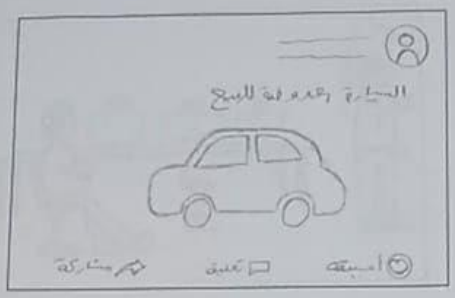
أحمد يضغط "enter" بقلق
باستمرار
لقطة (Close up)

Cut



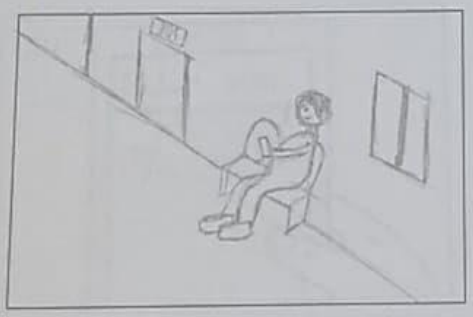
المشهد 2 : غرفة أحمد نهاراً . دافي
لقطة (Medium)
أحمد يرفع حشرة من الجهاز بورق
من حاسوبه

story board



لقطة (close up)
ظهر منشور عن سيارة مكروفة
للبيع وتفاعل أحد أصدقائه

Cut



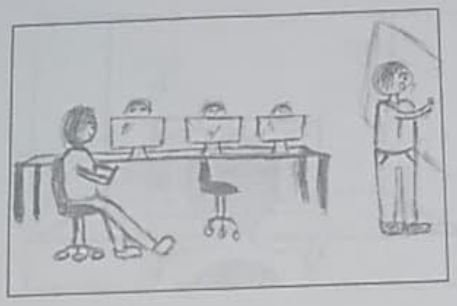
المستقر 3 : مدرا الجامعة. نهاراً. داخلي
لقطة (long)
الطالب يجلس على المقاعد ويتصفح
هاتفه

لقطة (close up)
ظهر اعلان عن وظيفة مع رابط
رابط تعبئة البيانات

Cut

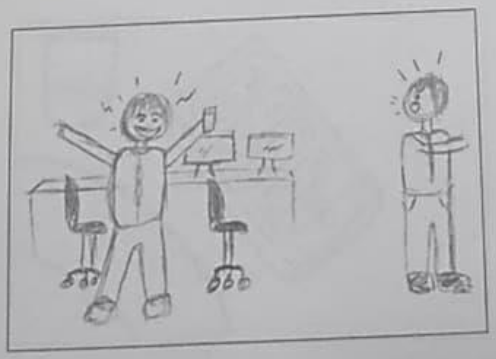
2

story board



المشهد الأول قاعة المحاضرة من الخارج، داخلي
لقطة (Long)
احمد يرسل صاحبه أثناء المحاضرة

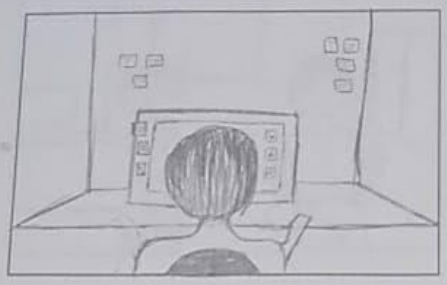
لقطة (Close-up)
وصول رسالة تؤكد بأنه تم قبوله



لقطة (Medium)
مزود أثناء سرح الاستاذ
فقام بمزاده

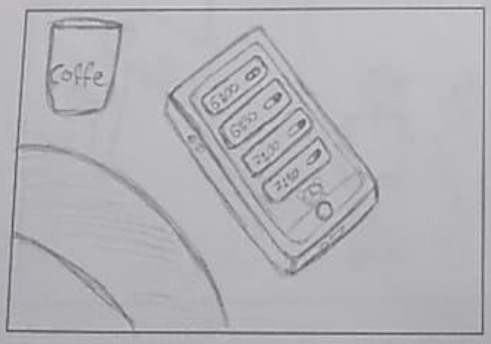
3

story board



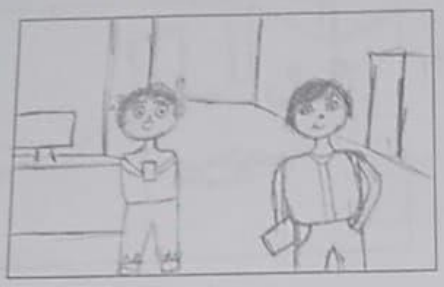
المشهد 5 لقطة 1
غرفة أحمد ، صباحاً ، داخلي
منظر من خلف حاسوبه
أحمد - يسار الشاشة يأول شغل
لقطة (medium-close)

لقطة 2
لقطة (Medium)
حال الصباح و أحمد يعدّ ليوم جديد
فوق حاسوبه



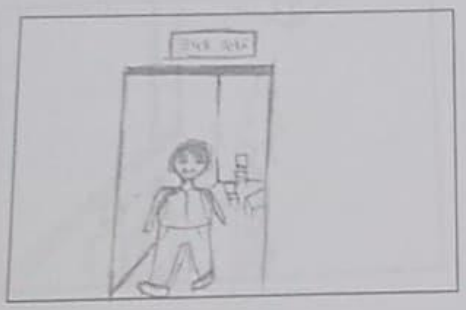
لقطة (Close-up)
من منبه هاتف أحمد

story board



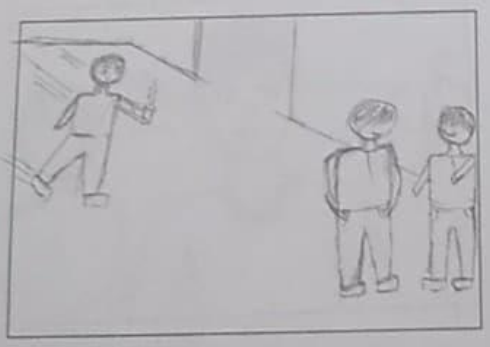
لقطة (Medium)
استيقظ آدم ونظر للساعة . وكان
شقيقه محمد خارج الحجرة .

Cut



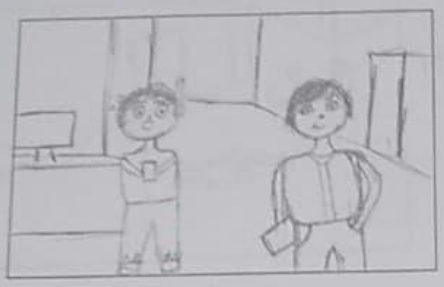
المشهد 6 ساعة حائط . داخلي
لقطة (long)
آدم يغادر الحجرة

Cut



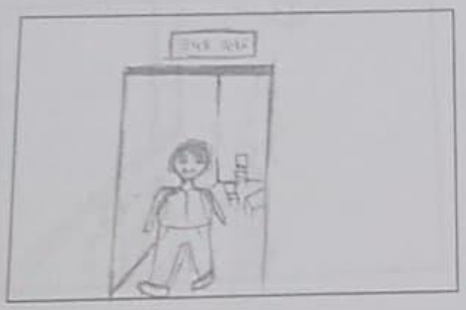
المشهد 7 لقطة 1
الهم . عاما . داخلي
لقطة (Medium)
آدم يركض بالهم مسرعاً ويحمل
كتب متجهة في يده

story board



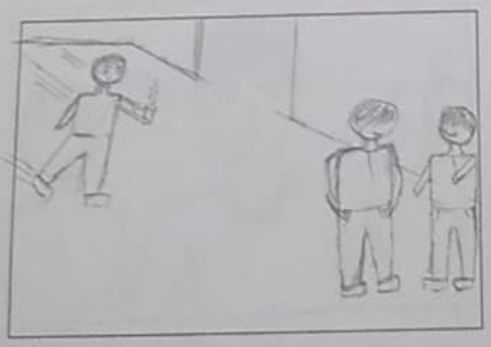
لقطة (Medium)
استيقظ آدم ونظر للباقة . وكان
بشقته محمد خارج الحارة .

Cut



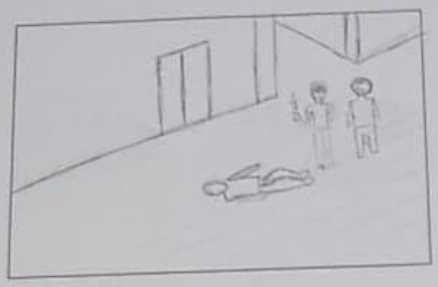
المشهد 6 قاعة عامرة بالناس . داخلي
لقطة (long)
آدم يحاذر المحاضرة

Cut

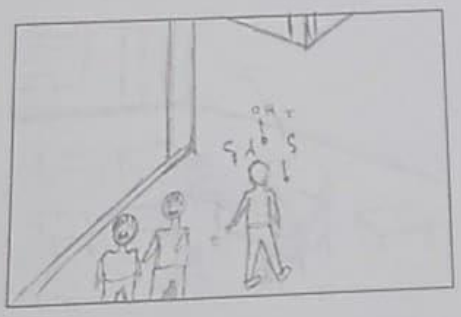


المشهد 7 لقطة 1
اليوم . عاماً . داخلي
لقطة (Medium)
آدم يركض بالممر مسرعاً ويحمل
كتب متجهة إلى يده

story board



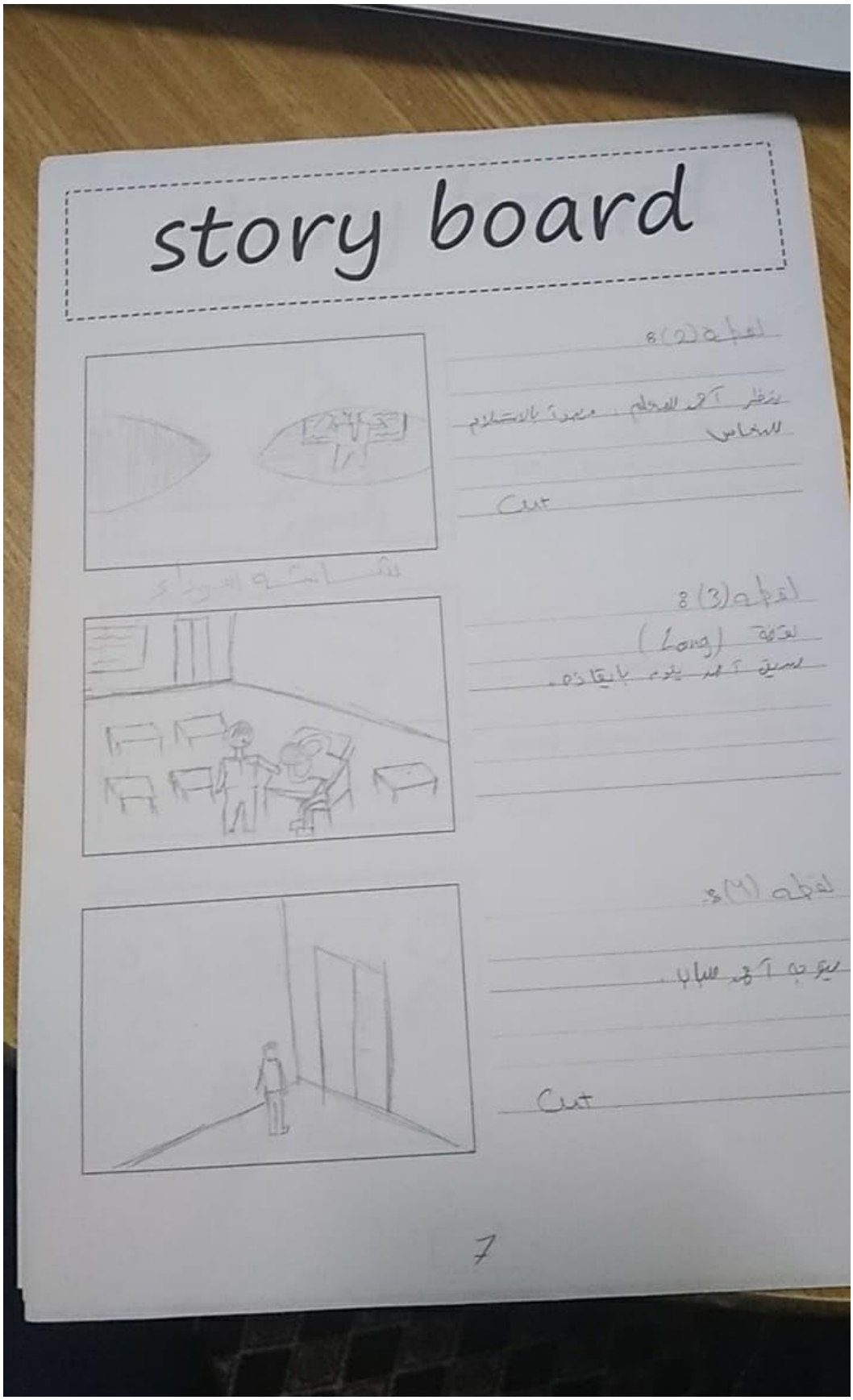
المشهد السابع :-
يقتحم 7 حد بقالب ويضغط أرضاً
فاصيك العالم بكون الضاحة.
(Long) لقطة



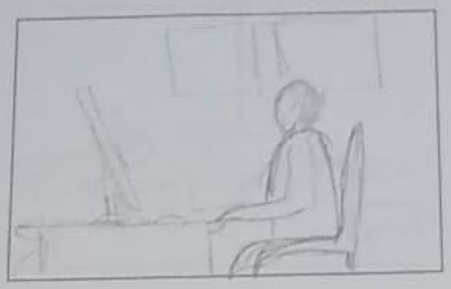
لقطة (2) :
لقطة (Medium)
سيرة حد باتجاه الكاميرة بيظهر
حوله شوية عشوائية

Cut

المشهد 8 لقطة 1
قاعة الجامعة من الداخل
لقطة (Medium)
يجلس 7 حد في الجامعة، قدامه
طاولة.


story board
لقطة (2)
ينظر آحد للداخل، مندهشاً بالاستلام
للأخبار
Cut
لقطة (3)
لقطة (Long)
يسير آحد يدوء بإتجاه.
لقطة (4)
يتوجه آحد للباب.
Cut
7

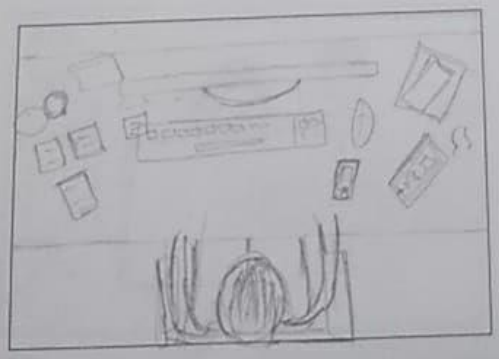
story board



Cut

clause up.

Cut .



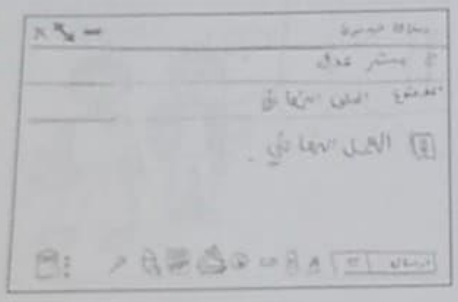
Medium shot .

8

story board
08:00 AM
HP

story board

المشهد ١٢
[illegible]
[illegible]



يقوم أحمد بارسال الملف النهائي
لمديره في العمل قبل نهاية الوقت

يقوم أحمد بعد تسليم العمل وبتنفيذا
له يعود والدته تعلن وفاة والده
مما أصدمه فقد تلقت رساله بطلب
منه قاطعة تكديون .

story board

المشهد 13 : لقطة 1

لقطة 2 :

لقطة (Medium)

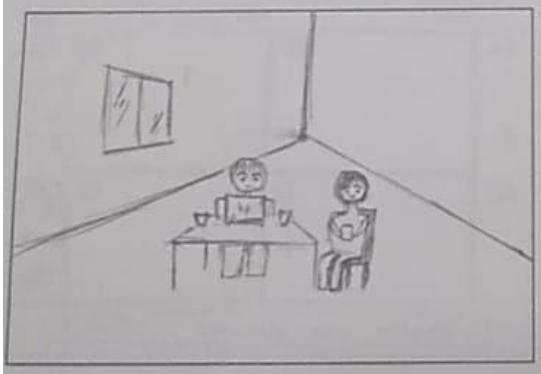
لقطة 3 :

لقطة (Medium)

story board

لقطة 4:
لقطة (Medium - close)
يظهر أحمد مجل حقيبة ظهر
وحقيبة كاميرا، كواسة الرسم
وجهه متعب ومتعرق ومحتقن
Cut

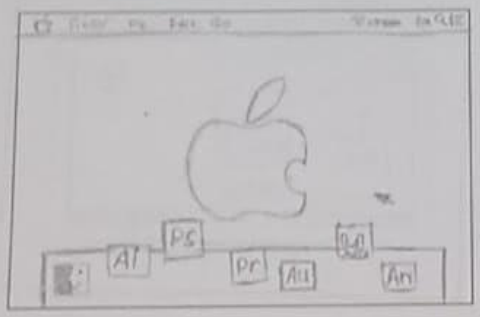
المشهد 14: لقطة 1:
الكافيتريا، صباحاً، داخلي
لقطة (Long)
دخل أحمد الكافيتريا.



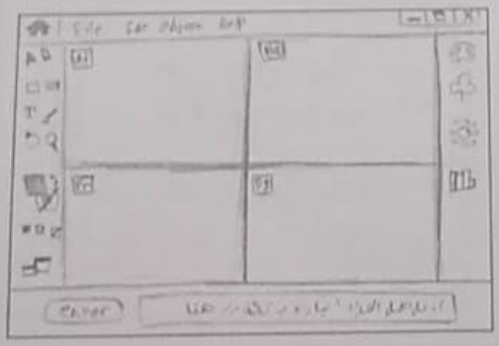
لقطة 2:
لقطة (Medium)
احمد يجلس في مكانه المعتاد،
يجلس مع حاسوبه ومعه رفيقه
Cut.

story board

المشهد 15 : لقطة 1 :
غرفة أحمد . الليل . داخلي
أحمد جالس أمام حاسوبه حزين
بكثرة الأعمال التي عليه .
لقطة (medium-close)

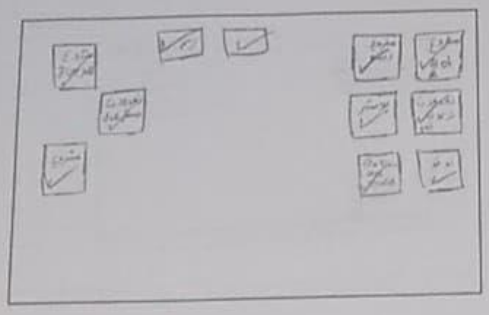


لقطة 2 :
لقطة (Close-up)
يفتح أحمد موقع من البرامج
في آن واحد

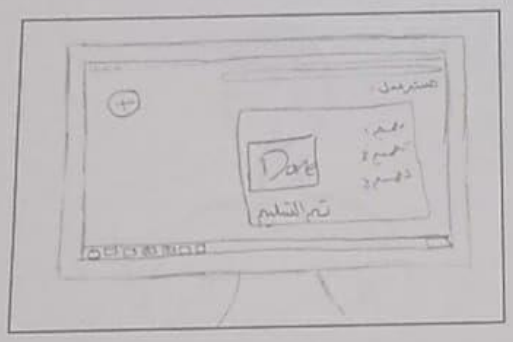


لقطة 3 :
لقطة (Close-up)
تندمج جميع البرامج في واجهة
واحدة . لتنتج برامج جديد .
يظهر فيه شريط لإدخال العمل
المطلوب .

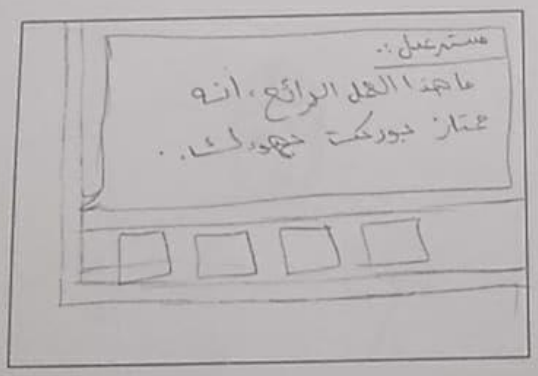
story board



لقطة 4:
يبدأ أحمد بإنجاز عمله بتقدير
ويرفع علامة "صح" عن العمل المنجز
لقطة (Close-up)



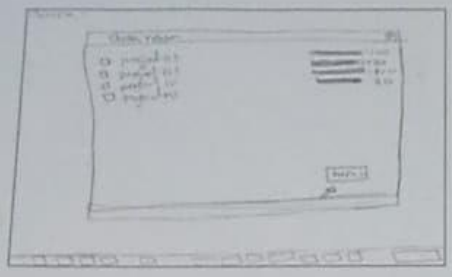
لقطة (5):
- يبدأ أحمد بإدخال المشاريع التي يريد انجازها واحدة تلو الأخر
- والعمل ينجز بتكفير



لقطة
تصل لأحمد رسالة من مستر عمل مفادها

15

story board



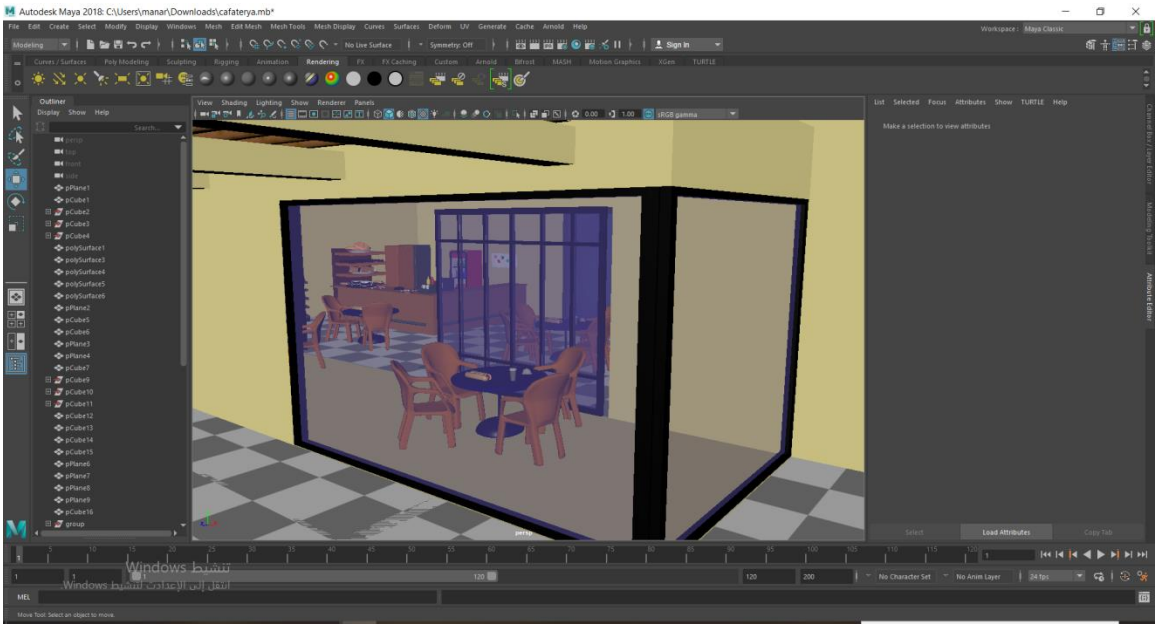
3.4 الأدوات و البرامج المستخدمة و دور كل منها في تنفيذ المشروع

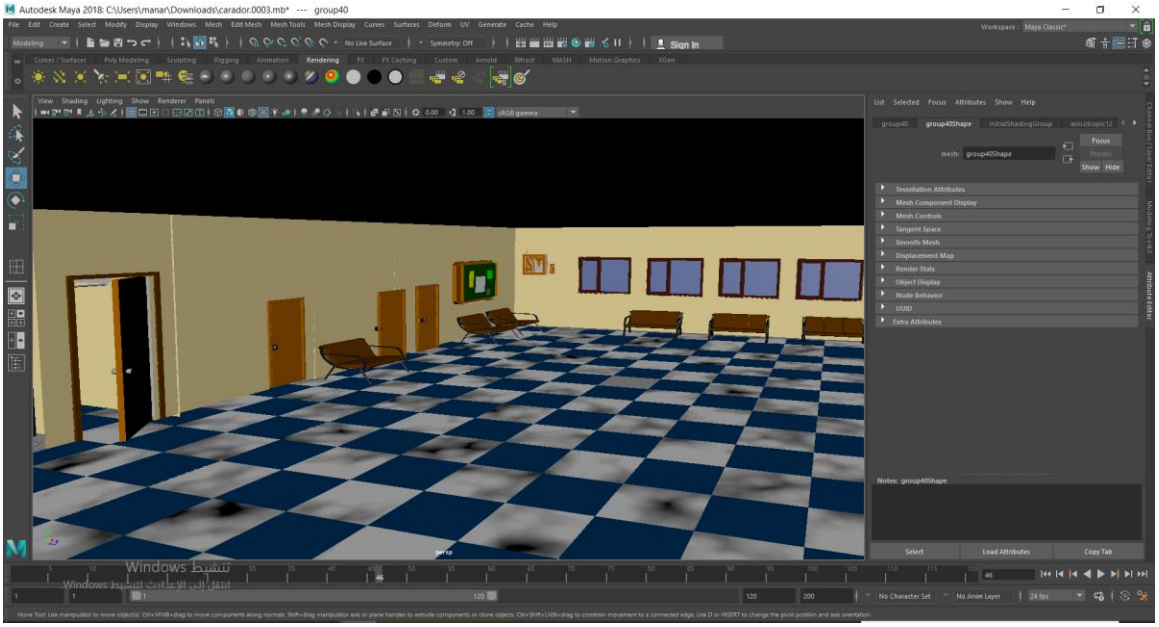
Autodesk (Maya 2018)

تم استخدام برنامج Maya لانشاء البيئات المستخدمة في الفيلم وبناء الشخصيات ايضا بالاضافة الى التحريك الذي يشمل تحريك الشخصيات داخل البيئات وتحريك الكاميرا.

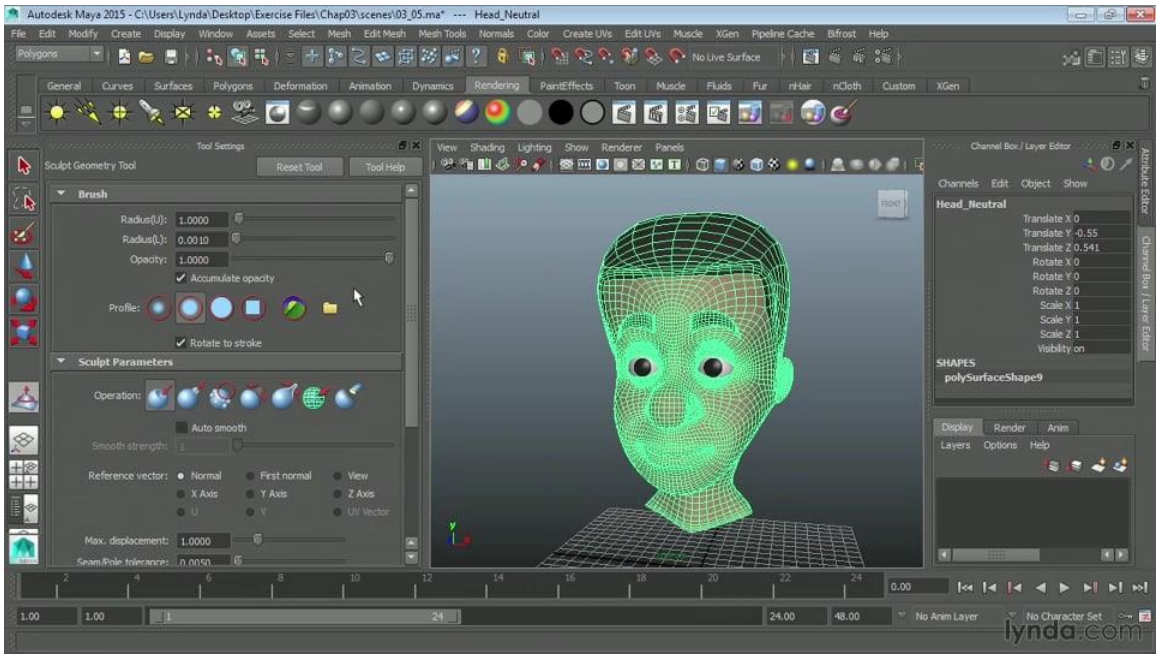
بالاضافة الى ذلك تم استخدام البرنامج لعملية الرندر النهائية

بناء البيئات:

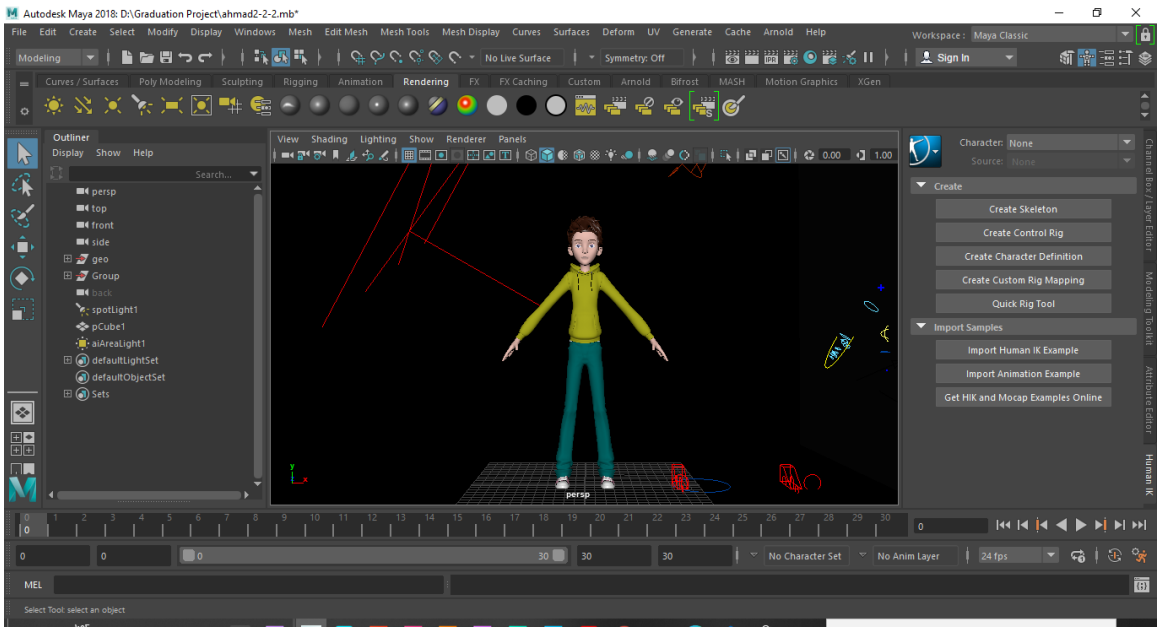


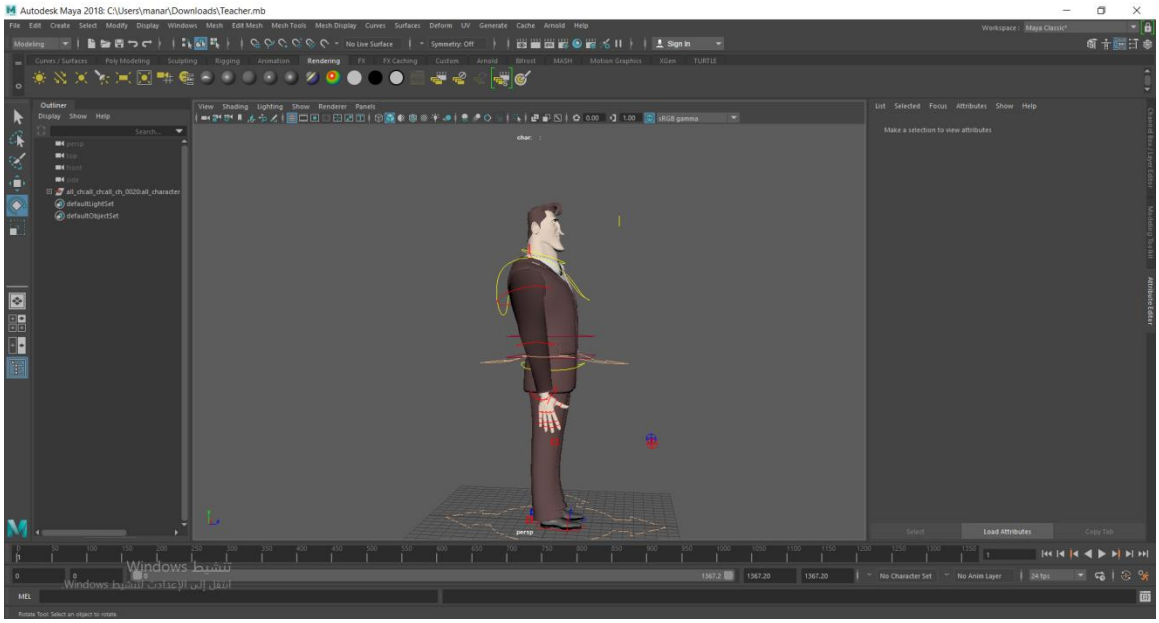


بناء الشخصيات:

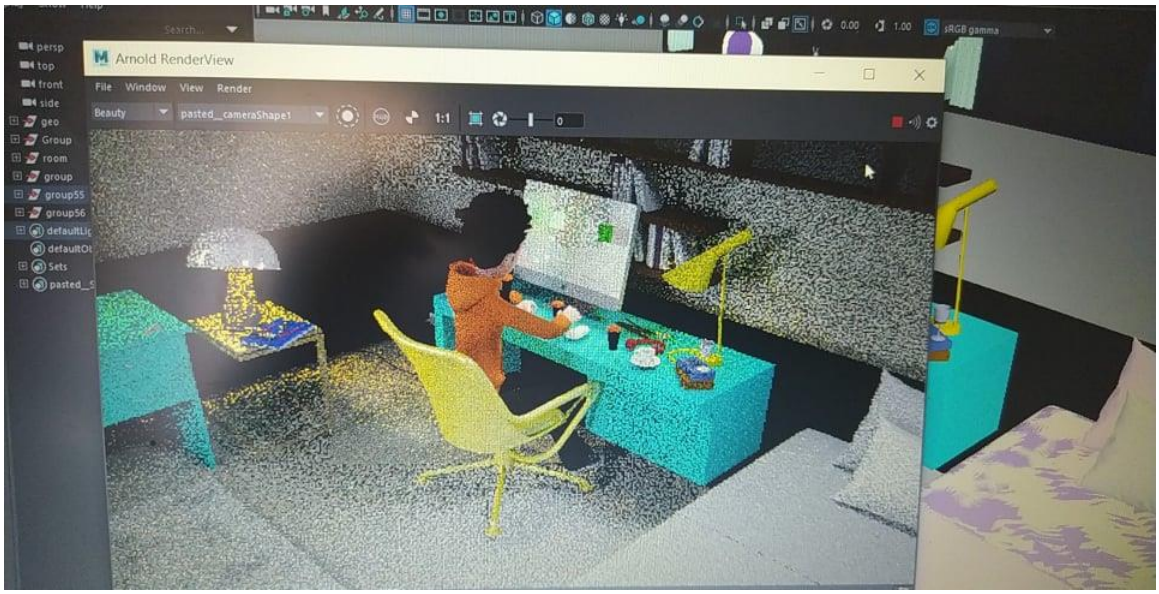


تحريك الشخصيات:





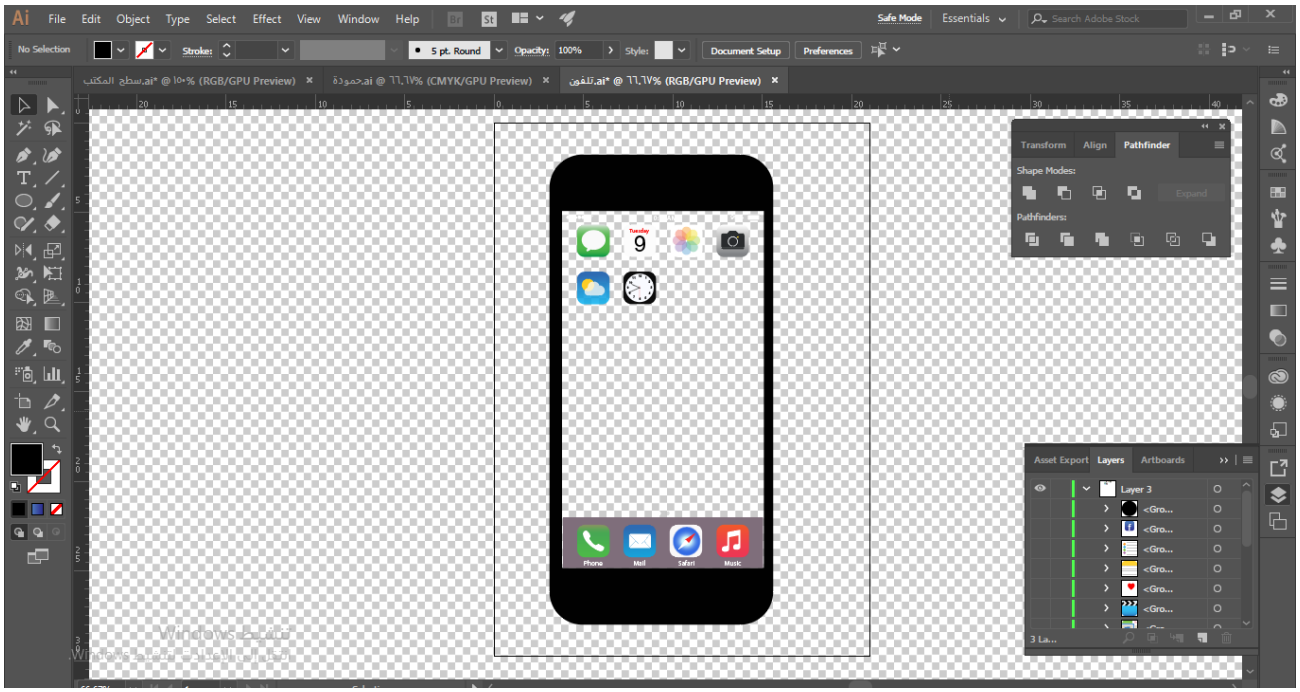
Render:


Arnold RenderView
File Window View Render
Beauty
pasted__cameraShape1
persp
top
front
side
geo
Group
room
group
group55
group56
Sets

برنامج Adobe photoshop /Adobe Illustrator

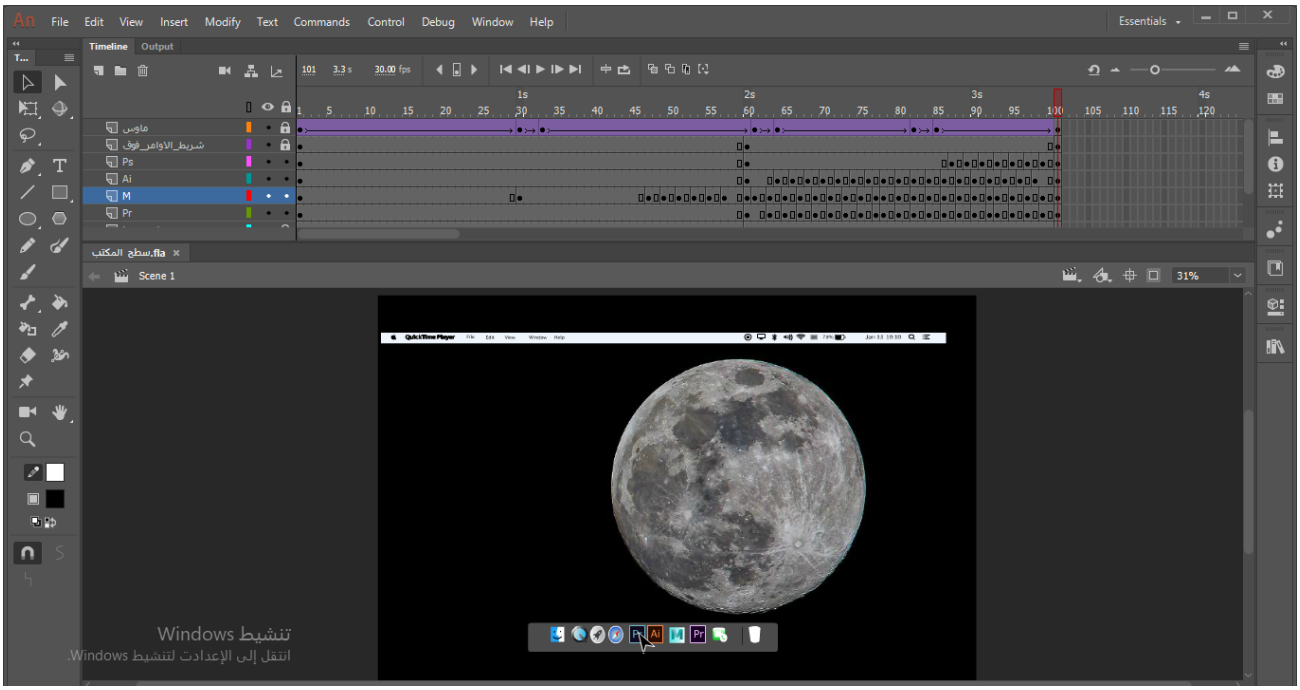
تم استخدام باقة برنامج ادوبي مثل ادوبي اليستريتر وادوبي فوتوشوب لعلمية انتاج التصاميم الثابتة من لوقو للمشروع وبوسترات وبطاقة الدعوة والتعديل عليها باستخدام البرامج السابقة بالاضافة لرسم الواجهات الاساسية للهاتف وجهاز الحاسوب المستخدمات في الفيلم.

تم العمل على اكثر من تصميم للوقو والبوستر الرئيسي



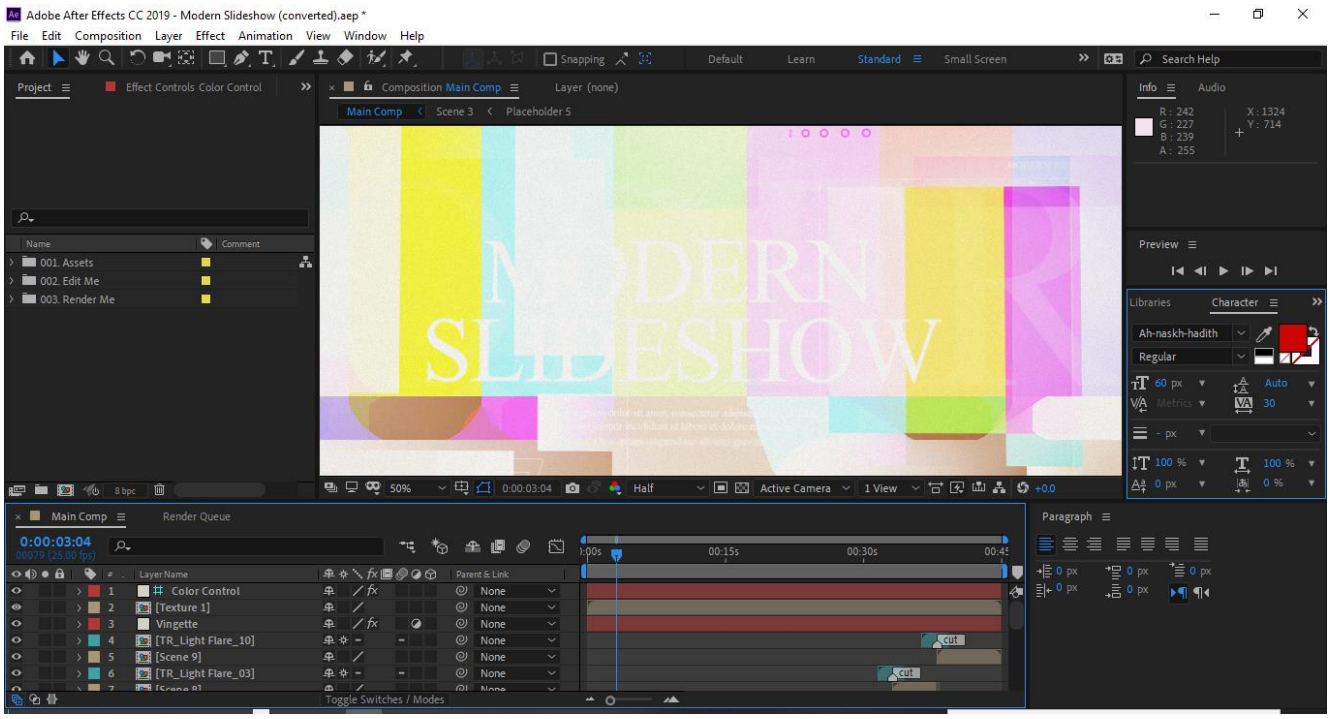
برنامج Adobe Animate

تم استخدام برنامج ادوبي انميت لانتاج بعض المقاطع ثنائية الابعاد التي تتضمن حركة الاجهزة الالكترونية داخل الفيلم مثل حركة فتح البرامج وحركة الهاتف المحمول .



برنامج Adobe After Effect

تم انتاج التاثيرات الخاصة بالفيلم والانتقالات بالاضافة الي المقدمة باستخدام برنامج ادوبي افتر ايفيكت



برنامج Adobe Audition

تم تسجيل الاصوات والتعديل عليها وتجهيز المسار الصوتي باستخدام برنامج ادوبي اوديشن