كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات
دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة
تخصص الوسائط المتعددة / الجرافيكس

مقترح مشروع بعنوان خواء
فيلم واقعي يحتوي على عناصر رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد

خواء

فريق العمل :
انس الحداد جواد الشريف
محمد حوامده راوية يغمور
هانيا القصراوي

المشرف :
أ.محمد نادر الفلاح

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

إهداء:

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى : " وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ "

{سورة التوبة : آية 105}

صدق الله العظيم

إلى أشرف الخلق والمرسلين النبي الأميّ الذي علم المتعلمين

سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

إلى القلب الذي ينبض بالحياة و يعلمنا الحب ويقف في وجه أحزاننا.. إلى نبع العطاء والصدر الدافئ... أمي الحبيبة

إلى من حملنا اسمه بإفتخار وسار بنا على هذا الطريق ليرانا كما نحن اليوم.. إلى من علمني العطاء دون انتظار... والدي العزيز

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

معلمينا الكرام

إلى من بجوارهم نشأنا ومع الإبتسامة والدمعة تشاركنا.. إخواني وأخواتي

إلى جميع القلوب الصادقة والمعطاءة التي صادفتها .. إلى كل من رسم على شفتانا ابتسامة ونقش في قلوبنا نبضة ... أصدقائي

إلى الأرض المباركة.. أرض الأنبياء أرض الشموخ والكبرياء

إليك فلسطين

شكر وعرفان

اللهم لك الحمد حمداً كثيراً طيباً 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 لطبيب النفس و الأعصاب للأطفال والمراهقين الدكتور اياد العزه لما قدمه لنا من إرشادات ودراسات لمعرفة الآثار النفسية على نفسية الطفل.
والشكر لكل من ساعدنا ودعمنا وقدم لنا المستطاع من الأهل والأصدقاء والزملاء.

ملخص المشروع:

خواء هو عبارة عن فيلم دراما صامت يدمج بين التصوير الواقعي (السينمائي) وعناصر الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، يتحدث الفيلم عن فتى صغير يعيش في جو أسري، يعرض الفيلم أثر تربية الأهل على نفسية الطفل والسلوكيات التي تنقلها الأجيال السابقة (الأم والأب والجدة) للأجيال اللاحقة (الطفل).

فهرس المحتويات

إهـداء ..... أ
شـكر وعرفـان ..... ب
ملخـص المشـروع ..... ت
فهـرس المحتويـات ..... ث
فهـرس الأشـكال ..... خ
فهـرس الجـداول ..... ذ

الفصل الأول: المقدمة

1,1 مقدمـة 2
1,2 موضـوع المشـروع 4
1,3 أهـداف المشـروع 8
1,4 الإبـداع فـي المشـروع 8
1,5 الفئة المستهدفة 10
1,6 فريق التطوير 10
1,7 تفصيل المشروع 11
1,8 المهام الموزعة على الجدول الزمني 13

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

2,1 المقدمة 15
2,2 متطلبات المشروع التطويرية 15
2,3 متطلبات المشروع التشغيلية 19
2,4 التقنيات المستخدمة 20
2,5 المخاطر 20
2,6 التحديات 20
2,7 آلية التسليم 21
2,8 آلية التسويق 21

الفصل الثالث: التصميم

3,1 شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة 23
3,2 السيناريو (Script) 31
3.3 ألواح النماذج وألواح القصة (Story Board) 36
3.4 الأدوات والبرامج المستخدمة ودورها 41

الفصل الرابع: التطبيق والفحص

4,1 الاشخاص والأماكن والعناصر الأخرى 47
4,2 مرحلة التطبيق 56
4,3 ارشادات لتشغيل المشروع.....71

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5,1 الانطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير 73
5,2 توصيات مستقبلية 74
5.3 نتائج حققها المشروع 74
5.4 المراجـع 75

فهرس الأشكال

شكل (3,1): جزء من بيت العائلة - مكان الأحداث 25
شكل (3,2): جزء من بيت الجدة - مكان الأحداث 26
شكل (3,3): داخل الشرايين 27
شكل (3,4): داخل شبكات الهاتف 27
شكل (3,5): شكل القلب 28
شكل (3,6): شكل الشرايين 29
شكل (3,7): شكل كريات الدم 29
شكل (3,8): شكل الموجات الكهربائية 30
شكل (3,9): الواجهة الرئيسية لبرنامج Autodesk Maya 2017 41
شكل (3,10): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe After Effect CC 42
شكل (3,11): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Audition CC 42
شكل (3,12): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe premiere CC 43
شكل (3,13): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Photoshop CC 43
شكل (3,14): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe illustrator CC 44
شكل (3,15): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Indesign CC 44
شكل (3,16): شعار core 5,0 Arnold..... 45
شكل (4,1): الصورة الشخصية للطفل 47
شكل (4,2): الصورة الشخصية للأم 48
شكل (4,3): الصورة الشخصية للأب 48
شكل (4,4): الصورة الشخصية للجدة 49

شكل (4,5): بيت العائلة - غرفة الجلوس والمطبخ.....50
شكل (4,6): بيت العائلة - غرفة الضيوف.....51
شكل (4,7): بيت الجدة.....51
شكل (4,8): مدرسة الطفل.....52
شكل (4,9): شكل القلب.....52
شكل (4,10): شكل الشرايين.....53
شكل (4,11): شكل كريات الدم الحمراء.....53
شكل (4,12): شكل داخلي لشبكات الهاتف.....54
شكل (4,13): شكل الغرفة المظلمة.....54
شكل (4,14): شكل رسمة الطفل في البداية.....55
شكل (4,15): شكل رسمة الطفل في النهاية.....55
شكل (4,16): الشكل التوضيحي لبناء القلب.....57
شكل (4,17): الشكل التوضيحي لبناء كرة الدم.....58
شكل (4,18): شكل ماتيريال القلب.....58
شكل (4,19): شكل ماتيريال كرة الدم.....59
شكل (4,20): تركيب نظام التحريك على القلب.....59
شكل (4,21): الشكل النهائي للقلب.....60
شكل (4,22): الشكل التوضيحي لبناء الموجات الكهربائية.....61
شكل (4,23): تركيب الخامات على الموجات الكهربائية.....61
شكل (4,24): تركيب نظام التحريك على الموجات.....62
شكل (4,25): شكل توضيحي لتحريك العناصر.....62
شكل (4,26): شكل توضيحي لتركيب الكاميرات على البيئة 63

شكل (4,27): واجهة تصدير العمل النهائي.....63
شكل (4,28): شكل توضيحي لبناء مقدمة الفيلم.....64
شكل (4,29): شكل توضيحي لمرحلة المونتاج.....64
شكل (4,30): شعار الفيلم.....66
شكل (4,31): البوستر الأساسي.....67
شكل (4,32): البوسترات الثانوية.....68
شكل (4,33): انفوجرافيك العنف اللفظي.....68
شكل (4,34): تصاميم ترويجية.....69
شكل (4,35): بطاقة الدعوة.....69
شكل (4,36): لقطات ترويجية من الفيلم.....70
شكل (4,37): غلاف مواقع التواصل الاجتماعي.....70

فهرس الجداول

جدول (1,1): الجدول الزمني لمراحل المشروع 13
جدول (1,2): الجدول الزمني لمرحلة الإنتاج كاملة.....13
جدول (2,1): التكلفة المادية للأجهزة والمعدات.....16
جدول (2,2): التكلفة المادية للأدوات.....16
جدول (2,3): التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية.....17
جدول (2,4): التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البشرية.....18
جدول (2,5): مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع.....19
جدول (2,6): مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع.....21

الفصل الأول: المقدمة

1,1 مقدمة

1,2 موضوع المشروع

1,3أهداف المشروع

1,4الإبداع في المشروع

1,5الفئة المستهدفة

1,6فريق التطوير

1,7 تفصيل المشروع

1,8 المهام الموزعة على الجدول الزمني

1,1 المقدمة

شهد العالم منذ بدايات القرن الحادي والعشرين تطوراً تكنولوجياً كبيراً، وتطورت العلوم بشتى أنواعها، كان لأجهزة الحواسيب والأجهزة الإلكترونية نصيباً من هذا التطور، وقد أدى هذا التطور الى ظهور مفهوم الوسائط المتعددة (Multimedia)، وذلك من أجل مواكبة التكنولوجيا الحديثة.

تقسم الوسائط المتعددة إلى خمسة عناصر: النصوص، الصوت، الصور، الفيديو والرسوم المتحركة. تتكامل هذه العناصر جميعها أو جزءاً منها لإنتاج مشروع تفاعلي إبداعـي، لنقـل المعرفة والمعلومات .

تعتبر الوسائط المتعددة في عصرنا الحالي من أشهر الطرق التي لا غنى عنها لنقل المعلومات ونشرها كونها طريقة جذابة ومختصرة، تتسم الوسائط المتعددة بالعديد من الخصائص منها التفاعلية والمرونة والتنوع والتكامل والفردية وأيضا التزامن.

وقد بينت الدراسات إلى" أن الإنسان يستطيع أن يتذكر ما يسمعه بنسبة 20% فقط ،أما ما يسمعه ويراه فيتذكر منه ما نسبته 40%، ولكن ما يسمعه ويراه ويتفاعل معه ويعمل معه فتصل نسبته الى 70 % وتزداد هذه النسبة حسب كل شخص ".
(Chi & Bassok & Lewis & Reimann & Glaser. 1989, p 145- 182)

ومع إنتشار الوسائط بشكل كبير، دخلت في العديد من المجالات منها على سبيل المثال:

1- التعليم ، فهي تنمي التعلم الذاتي والإلكتروني .
2- الطب تسهل عملية التعلم في مجال الطب.
3- الهندسة تسهل الكثير من العمليات الهندسية وتقلل الوقت والجهد المبذول .
4- الفنون والموسيقى، قد تكون الوسائط المتعددة طريقة جديده للتعبير عن الفنون بشتى أنواعها .
5- الإعلان والإعلام المرئي والمسموع .

أثر انتشار الوسائط المتعددة على المجتمع:

كان للوسائط المتعددة أثر واسع على المجتمع ، فقد ظهرت الكثير من التقنيات الحديثة التي تعتمد كلياً أو جزئياً على الوسائط المتعددة في إنتاجها ونشرها، فقد ظهرت الكثير من المفاهيم الجديده التي تعتمد عليها منها الوسائط المتعددة التعليمية، ففي الفترة الأخيرة أصبحت الكثير من المدارس والجامعات والمعاهد تعتمد على الكتب الإلكترونية ووسائل التعليم المرئية التي تعتمد كلياً على الوسائط المتعددة ويرجع السبب في ذلك إلى التسهيلات التي تقدمها الوسائط المتعددة مثل نقل المعرفة بسهولة، السرعة في انتشار المعلومة، فبتالي هي وسائل تتيح التعلم بقلة الوقت والجهد.

ومن الثابت علمياً أن الإنسان يولد صفحة بيضاء، خالية من أي إتجاه أو تشكل للذات،وإنما يحمل الإستعداد لتلقي العلوم والمعارف وتكوين الشخصية والتشكل وفق خط سلوكي معين. والعائلة هي أول عالم إجتماعي يواجهه الطفل، وأفراد الأسرة هم مرآة لكل طفل لكي يرى نفسه، والأسرة بالتأكيد لها دور كبير في التنشئة الاجتماعية، فمؤسسة الأسرة هي الوحدة الأساس في كلّ المجتمعات بصرف النظر عن الفروق الثقافية، فالأسرة لا تعمل على تلبية الحاجات الأولية للفرد من طعام ومأوى وملبس فحسب ولكنها تلبي حاجاته الإنسانية الأخرى كالحاجة للحب والإنتماء والعناية بالصحة والعقل والسلوك،وتنتقل من جيل إلى جيل التقاليد والقيم الثقافية والروحية والأخلاقية. ففي هذا الفصل سيتم الحديث عن فكرة الفيلم وقصته والتطرق لأهداف هذا المشروع وتحديد الفئة المستهدفة منه.

1,2 موضوع المشروع

1,2,1 فكرة الفيلم

لأهمية التربية في بناء الشخصية والسلامة النفسية من العقد والإنحرافات وأثرها في سعادة الإنسان وشقائه في مستقبل حياته وآخرته، ودورها الفاعل في حضارة المجتمع وتقدمه العلمي والتنموي فالتربية تؤثر على أمن المجتمع، وصحته ونظافة بيئته، وإنتاجه الاقتصادي، وإستقراره السياسي وتقدمه العلمي والحضاري. ومن هذا المنطلق جاءت فكرة الفيلم للفت الإنتباه لأهمية وأثر التربية على نفسية الطفل وسلوكه وتأثير ذلك على حياته خاصة والمجتمع بشكل عام.

تثبت معظم الدراسات كما جاء في دراسة (مصالحة. 1988) بأن سنين الطفولة الأولى هي سنين تكوين الشخصية الأنسانية وتنمية المواهب الفردية. فالطفل يكتسب من إحتكاكه بمحيطه ردات فعل على المثيرات الخارجية بحيث تكتمل معظم ردات فعله الثابتة في حياته في السنوات الأولى من حياته. وبديهي أن يكون للقيم السلوكية الإيجابية والسلبية السائدة في محيطه العائلي دور فعال ومؤثر في تكوّن طريقة تعامله مع الغير. وتثبت الأبحاث التربوية أيضاً أن تكوّن الصورة الذاتية لدى الطفل منذ حداثة سنه تؤثر في نظرته الى نفسه طيلة سنين حياته.

من هنا جاءت فكرة تنفيذ فيلم يتحدث عن أثر تربية الأهل على نفسية الطفل، ولإيصال الفكرة بشكل أعمق وجذب الإنتباه سيتم دمج عناصر رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد مع الشخصيات الواقعية في الفيلم.

1,2,2 ملخص قصة الفيلم

تدور أحداث القصة حول طفل في السادسة من العمر يعيش في منزل مع أمه وأبيه حيث يبدأ الأطفال في هذا العمر بالأكتشاف والبحث في الحياه للتعرف على ما فيها وعلى نفسه أيضاً ولكن المشكلة تكون في أنه لا يلاقي الأهتمام والتشجيع الذي يدفعه إلى التطور والأستمرار حيث تكمن المشكلة في إنشغال الوالدين في أمور حياتية عادية وعدم إعطائه الإهتمام والتحفيز وأثر ذلك على نفسية الطفل وعلى دماغه على المدى البعيد.

ومع مرور الزمن وبإستمرار إتباع نفس الأسلوب التربوي من الأبوين تحول لدى الطفله مفاهيم وقيم غير سويه مبنيه على أساسيات خاطئة نتيجة الأساليب المتبعه من الوالدين في التعامل والتربيه منذ الصغر مما يؤدي إلى تكوين رجل يحمل نهج والديه في التربية والتعامل مع أطفاله.

1,2,3 قصة الفيلم

في بيت صغير وبسيط كانت تعيش عائله مكونة من أم وأب وإبن يدعى الإبن مالك كان طفل ذكي جداً ومليء بالنشاط والحيويه يعشق إستكشاف العالم من محيطه يحاول بكل جهده ليجرب كل جديد عاشت الأم أماني وهي تحاول إرضاء أمها الجده سماهر وإرضاء زوجها أحمد.

كانت تعمل كل ما بوسعها لتقوم بالواجبات المنزليه والتواصل مع أمها التي لا تهدأ حتى تشن حرب من الكلمات على إبنتها الأم أماني من الإنتقادات والمعايرات وغيرها كان الأب مشغولاً بعمله كأي أب ليعود إلى المنزل حيث يطلب من زوجته تدليله وتوفير الهدوء والراحه بعيداً عن ضجيج إبنهم مالك ذو الست سنوات، تبدأ الحكايه من أول يوم ولد فيه مالك حيث عم الفرح والسرور على وجه الأم والأب لحصولهم على طفل جذاب وجميل ولكن ما لبث الأم والأب حتى أثقلا بالمسؤوليه الكبيره بحيث عاشت الأم من الألم والمعاناة من سهرها على إبنها وإزعاجه المتواصل بحيث لم تكن تعلم لماذا يبكي إبنها الصغير، تأفف الأب من صرخات إبنه المتواصله وطلب من الأم بكل قوة بأن تفعل ما بوسعها لتصمت الطفل عند نومه، مرت الأيام وازدادت محاولات الأم من إخفاء لعب وضجيج الطفل حتى لا يزعج الأب ولا يعبث بما تنظفه كل يوم في البيت.

وفي يوم من الأيام دخلت الأم إلى المطبخ حتى تحضر كعكه لتجهزها قبل وصول الأب من عمله قامت بوضع المكونات في الأطباق بجانبها وجهزت وعاء كبير لملئه بالمكونات وتمزجهم فيه بدأت الأم بقراءة الوصفه من جهازها الهاتف الذكي الخاص بها، وبدأت بالتطبيق بحيث أمسكت البيضه لكي تكسرها في هذه

الأثناء كان الطفل يشاهد التلفاز على قناة للأطفال وبيده ورقة قد رسم عليها رسمه له ولأمه وأبيه بشكل مضحك وغير واضح مسك الطفل بورقته ولعبته وذهب راكضاً إلى المطبخ ليعلقها على الثلاجه، في هذه الأثناء شاهد أمه وهي تمسك البيضه لتكسرها على الطبق، كان يراقب حركات يدها بدقه، في هذه الأثناء رن الهاتف فجأه بحيث سقطت أجزاء من قشور البيضة داخل الطبق، هرع الطفل مالك إلى الطبق كي يزيل ما تكسر منه، ظناً منه أنه يساعد أمه خلال رفعها للهاتف وهي تردت على الهاتف واذ بأمها الجده سماهر على الطرف الأخر كانت الجده سماهر جالسه لتشاهد التلفاز بحيث انقطع بثه بشكل فجائي، كانت توبخ إبنتها بأنها لا تعرف ما تفعل و كل ما تفعله هو خاطيء بحيث لم تستطع أن تشتري لها تلفازاً أفضل، وكانت قد اشتدت عصبيتها وصراخها على ابنتها قامت الجده بتسكير خط الهتف مع ابنتها بدون حتى أن تودعها.

عادت الأمور على طبيعتها بحيث اصبحت الإضاءه طبيعية قامت الجده و هي مبتسمه، تفتح النافذه وتمسك إبريق ري المزروعات وتقوم بري ورودها المتفتحه الجميله، في هذه اللحظه كانت الأم أماني قد اقفلت سماعة الهاتف وبدأت بغسل يدها مما تبقى من آثار البيض عليهم، أدارت وجهها حتى وجدت ابنها مالك يقوم بسحب بعض قطع البيض، قامت بالصراخ فجأه والنظر إليه بعنف حتى قام بالخطأ بسحب الإناء معه حتى سقط على الأرض وتكسر وقع كل الطحين والبيض على الأرض فتراجع الطفل مالك، تقدمت أمه له وهي متأججه من الغضب و اخافته بكلمات لاذعه خاف مالك و اخذ رسمته عن الثلاجه وركض إلى غرفة الجلوس عند التلفاز هروباً من غضب أمه، عادت الأمور إلى حالها وحاولت الأم توضيب المطبخ من الكسر الذي حصل ظناً منها أنه الكسر الوحيد الذي حصل.

دخل الأب إلى المنزل و كان عائداً من العمل متعب، استقبله ابنه مالك بالركض إليه، قبل الأب رأس مالك وتركه و وضع الملف و المفتاح الذي كان يحمله على الطاوله وذهب حتى يكلم الأم في المطبخ، ثم ذهب لتبديل ملابسه، في هذه الأثناء أخذ مالك الملف وذهب به الى الصالون ببطء و أغلق الباب، أعجبته الأوراق

فقام بعمل طائره ورقيه بإحدى الورقات وجلس مستمتعاً يلعب بها، في هذه الأثناء دخل عليه أبيه وهو متاجج الغضب من تصرفه و اقترب عليه وهو يصرخ ويهدده بالضرب .

ساد المنزل التوتر بسبب ما فعله مالك و ذهب مالك الى غرفته في حين كان ابيه يجادل امه على سوء تربيتها لمالك وانه دائما ما يتلف اشياءه .

في اليوم التالي قضى مالك يوم عادي في الروضه ، طلبت المدرسه ان يرسم الطلاب اهاليهم فقام مالك برسم صوره تعبر عما داخله عن تعامل اهله الغير سوي معه بحيث رسم امه بفم كبير واباه بيد كبيره تعبيراً عن تصرفاتهم المتسلطه اتجاهه.

1,3 أهداف المشروع

1. استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة لإنتاج فيلم دراما يوصل رسالة ويلفت انتباه المجتمع لقضية إجتماعية أسرية مهمة، وحثهم للأهتمام بنفسية أطفالهم والتعامل الجيد معهم، وتوفير الأجواء المناسبة لنموهم العقلي والفكري.
2. إظهار الإضطرابات والمعاناة النفسية التي يتعرض لها الأطفال الذين يعيشون مع أسرة متسلطة لا تقوم بفهم متطلباتهم النفسية والعاطفية واحتياجهم للحوار والإقناع.
3. لفت إنتباه الآباء والأمهات إلى شعور أطفالهم.
4. محاولة تغيير تعامل الآباء المتسلط والغير مبالي بمستقبل أطفالهم الفكري.
5. توظيف المهارات والقدرات والمعرفة واستخدامها للخروج بعمل فني كامل بطرق علمية مدروسة.

1,4 الإبداع في المشروع

1,4,1 الإبداع في القصة والمعنى

سيستخدم فريق العمل قصة خيالية لتجسيد الواقع وايصال فكرة لقضية تتعلق بالتربية وأثرها على الطفل ومدى إرتباطها بمستقبله عندما يصبح بعمر والديه ليمر بمواقف تبين مدى أثر تربية والديه على تربيته لأولاده، وأنها ما زالت مستمرة وحتى إن لم تظهر بشكل واضح فمن الممكن أن تؤثر في شخصية الفرد وأفكاره وتعاملاته. سيتم عرض الأثر الذي يسببه بعض التصرفات الخاطئة من الأهل على جسم الطفل حيث تحصل تغيرات جسمية داخلية، فتحصل داخل جسم الإنسان إبتداءاً من الأعصاب وحتى القلب وإزدياد نبضاته أو العقل ونشاطه بطريقة غير مستقرة وبتردد عالي لأن الجسم يمر بحالة نفسية غريبة وغير اعتيادية.

أيضاً سيتم عرض الفكرة بإستخدام أسلوب ومبدأ التكرار بحيث أن بعض الأحداث تكون مترابطة ما بين جيل والجيل الذي يليه، وذلك لدعم ايصال الفكرة بالطريقة الصحيحة، فإن صدرت هذه التصرفات فستكون بسبب، سواء أكان هذا

السبب ظاهـر أو سبب ضمني. بشكل عام سيتم التطرق إلى قضايا شائكة وليس لها قواعد واضحة ومحددة في قضية التربية.

1,4,3 الإبداع في عرض القصة

التعمق في الجانب النفسي لعرض قضية مجتمعية مهمة ليتم التحذير من أثر مثل هكذا قضايا وأيضاً إبداع الفريق في إختيار القصة لتكون الأفضل من حيث الفكرة والإخراج لإيصالها للمشاهد، واستخدام تقنية الرسم الحاسوبي لعرض أجزاء من الصعب تصويرها مثل الأعضاء الداخلية في الجسم فستكون تجربة مميزة.

1,4,2 الإبداع في التصميم

البيئات المستخدمة في التصوير ستكون في البيئات داخلية والخارجية، أي في مناطق حيوية في المنازل والتي تكون فيها معظم الحياة في المنازل، لتكون القصة قريبة من كل المشاهدين حتى يكون كل مشاهد متعايش مع الأحداث التي سيتم عرضها، وكذلك الشخصيات أخذت على اعتبار أنها تمثل نموذجاً للكثير من الأمهات والأهل على حد سواء.

1,4,4 الإبداع في التطبيق

الرسمات التي يقوم برسمها الطفل وهذه الرسمات تعبر عن ما يجول في نفسه من اضرابات وخوف وقلق من أمور بسيطه حيث تظهر الدراسات أن "مرحلة تحضير المدرك الشكلي (4-7 سنوات) تحدث في هذه المرحلة التغيرات الجسمانية والعضلية والفكرية على الطفل وبذلك تكون رسومات الطفل في هذه المرحلة محملة بالخبرة الواقعية والاتجاه الذاتي نحو العلاقات المكانية للأشياء وايضاً استخدام الألوان من أجل التفرقة بين العناصر (جوابره.2014) وبذلك نجد ان الطفل في بداية الفيلم قد رسم الرسمة الاولى بألوان زاهية وأمه وأبيه يمسكان يديه بحب وحنان. ولكن بعد مرور الفيلم نجد انه قد أعاد الرسمه ولكنه لم يستخدم الألوان وأيضاً قام بالتعبير عن الأم بفمها الكبير وعن الأب بيده الكبيرة .

1,4,4 الإبداع في اختيار الإسم

تم اختيار الإسم "خَواء" حيث أن كلمة "خَواء" عكس كلمة "احتواء" في اللغة العربية اي انها تعني "خُلُوّ، فَراغ".(المعجم الوسيط، 1960).

تعتبر العائلة هي الحاضنة للأبناء والمحتوية لهم ولكن قد يكون العكس في بعض العائلات الغير متوازنة والغير مهتمه بأطفالها بشكل صحيح وكامل من جميع النواحي سواء النفسية أو الفكرية أو الجسدية، ومن هنا جاءت تسمية الفيلم "خَواء" أي الفراغ النفسي والداخلي عند الطفل رغم توفير العيش الكريم له من ملبس ومأكل ومسكن ولكن الأحتواء الحقيقي يكون بجميع النواحي بشكل متوازن بحيث كان هناك فجوة كبيرة في فهم الابوين للابوة الحازمة والابوة المتسلطة، فقد طبقوا ما مورس عليهم من ابوه متسلطة على طفلهم ولم يفهموا اساس التربية الصحيحة او التربية الحازمة.

1,5 الفئة المستهدفة:

1) الأسرة (الأب والأم).
2) الشباب والشابات المقبلين على الزواج أو المتزوجين حديثاً.
3) الهيئات التربوية.

1,6 فريق التطوير

كما قام فريق التطوير بزيارة مجموعة من المختصين في المجالات التالية لأخذ المعلومات العلمية وتطبيقها بشكل صحيح، منهم الطبيب نفسي "اياد العزة" لمعرفة أثر المعاملة والألفاظ السيئة على الأطفال وتربيتهم وسلوكهم في المستقبل، وأيضا استشارة طبيبين اخرين الطبيب الباطني شعبان القصراوي، وطبيب الأعصاب محمد يغمور في مجال الصحة الجسدية للطفل وما يحدث أثناء خوف الطفل وأخذ المعلومات الطبية منهم.

وأيضا تم استشارة مهندستين المهندسة الطبية رشا يغمور ومهندسة الاتصالات الاء مناصرة في مجال الصوت وكيفية انتقال الصوت والإشارات الكهربائية التي تنتقل خلال هذه العملية.

1,7 تفصيل المشروع

سيتم إنجاز هذا المشروع عبر عدة مراحل كالتالي:

اولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج

1- البحث عن الفكرة وتحليلها

- إيجاد فكرة ممتعة وإبتكارية جديدة تحمل هدف وإيصال فكرة للمشاهد.
- بلورة الفكرة وتحولها إلى قصة.
- تحويل القصة إلى سيناريو.
- دراسة اللقطات واحجامها.
- البحث عن الممثلين المناسبين للفكرة والأدوار.
- البحث عن الأماكن التي سيتم التصوير فيها.

2 - مرحلة التصميم

- رسم الألواح القصصية للقصة.
- تصميم البيئات وعناصر بالرسم الثلاثي الأبعاد.

ثانياً: مرحلة الإنتاج

1- مرحلة التطبيق

- بناء البيئات الرئيسية باستخدام برنامج Autodesk Maya.
- بناء العناصر باستخدام برنامج Autodesk Maya.
- ترتيب الخامات على البيئات والعناصر.
- تركيب نظام التحريك على العناصر المستخدمة.
- التصوير.
- وضع الإضاءات المناسبة على بيئة العمل.

- تحريك العناصر.
- تركيب الكاميرات على البيئات بما يتناسب مع القصة.
- تصدير العمل الثلاثي الأبعاد بصيغة فيديو(Rendering).
- تسجيل الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة.
- الدمج بين التصوير والبيئات ثلاثية الأبعاد بإستخدام برامج المونتاج.
- مونتاج الفلم والبيئات الثلاثية الأبعاد والأصوات بما يتناسب مع القصة.

ثالثاً: مرحلة ما بعد الإنتاج

1- الفحص والتدقيق

2- التوثيق

3- الترويج

1,8 المهام موزعة على جدول زمني

سيتم تقسيم الجدول الزمني للمشروع على فترتين تتكون كل فترة من 14 أسبوع، في الفترة الأولى 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	بلورة الفكرة و كتابة القصة	■	■	■	■										
	سيناريو					■	■	■	■						
	ألواح القصة									■	■	■	■		
	تصميم الشخصيات والبيئات													■	■

جدول (1,1): الجدول الزمني لمرحلة ما قبل الإنتاج كاملة

المهام		الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
الإنتاج	التصوير	■	■	■											
	بناء العناصر	■	■												
	تركيب الخامات		■	■											
	التحريك				■	■	■								
	الإضاءة						■	■							
	التصدير render								■						
	فيديو موشن جرافيك									■	■	■			
	تجهيز الأصوات								■	■	■	■			
	المونتاج												■	■	
ما بعد الإنتاج	فحص وتدقيق													■	■
	الترويج														■
	التوثيق	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

جدول (1,2): الجدول الزمني لمرحلة الإنتاج كاملة

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 وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الاساسية لنجاح المشروع.

2,2 متطلبات المشروع التطويرية:

2,2,1 المتطلبات المادية:

1. أجهزة ومعدات:

أجهزة حاسوب وكاميرات رقمية ومعدات بمواصفات لا تقل عن المواصفات المبينة في الجدول:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع ($)
جهاز laptop	Core i5 8GB RAM HD 500GB 2GB GPU	3	850	2550
كاميرات تصوير DSLR	22MP - APS-C CMOS MPEG-4 AVC / H.264 64GB SDHC Memory	2	950	1900
عدسات	24 -70mm f/4L 18-55MM F/3.5-5.6G VR AF50/1.8D	1 1 1	700 95 145	940
ميكروفونات	Omnidirectional mics Hz to 20 kHz 50 Signal/Noise: 80dB SPL zoom mic H5	3 1 1	35 15 270	120
ستاندات تصوير	3Legs tripod Clip lock	2	50	100
إضاءات	Light kit Red head	1	88	100
كوابل	Mini-USB Cable 4.6 Meter	2	35	70

عواكس	110cm Reflector Disc	5	8	40
طابعة ليزر	LaserJetprinter	1	130	130
المجموع				$5950

جدول (2,1): التكلفة المادية للأجهزة والمعدات

2. أدوات :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع ($)
خط انترنت	8mbps	1	20per month	120
Memory Flash	8GB	3	5	15
متفرقات	أوراق ، اقلام ...	-	-	50
المجموع				$265

جدول (2,2): التكلفة المادية للأدوات

تم الحصول على هذه الاسعار من موقع سبيتاني هوم www.pricewatch.com

2,2,2 المتطلبات البرمجية

التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

البيان	العدد	السعر($)	المجموع ($)
10 Windows	4	90	360
Autodesk Maya 2017	2	free	-
Arnold 5,0 core.	1	65 per month	65
Adobe After Effects CC 2017	2 لفترة شهرين	30 per month	120
Adobe Audition CC 2017	2 لفترة شهر	30 per month	60
Adobe Premiere CC 2017	2 لفترة شهر	30 per month	60
Adobe Illustrator CC 2017	1 لفترة شهر	30 per month	30
Adobe Photoshop CC 2017	2 لفترة شهرين	30 per month	120
Adobe InDesign CC 2017	1 لفترة شهر	30 per month	30
Microsoft Office 2016	4	90	360
Antivirus	4	20	80
المجموع			$1420

جدول (2,3): التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

تم الحصول على هذه الاسعار من موقع www.amazon.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:

الشخص	عدد ساعات العمل	سعر الساعة	المجموع ($)
كاتب قصة	20	10	200
كاتب سيناريو	30	12	360
رسام عناصر ثلاثي الأبعاد	20	10	200
خبير تصميم بيئات وخامات ثلاثية الأبعاد	40	20	800
مختص إضاءات في بيئة العمل ثلاثي الأبعاد	15	15	225
محرك عناصر ثلاثية الأبعاد	20	25	500
ممثلين الأدوار الأساسية	10	15	150
ممثلين الأدوار الثانوية	5	9	45
خبير تصوير	20	15	300
مختص إضاءات في بيئة التصوير	15	12	180
مختص تصاميم ثابتة	15	15	225
مختص أصوات	15	10	150
مختص موسيقى	10	10	100
متخصص مونتاج	20	12	240
مخرج سينمائي	50	20	1000
المجموع	295		$4725

جدول (2,4): التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البشرية

هذا هو الحد الأدنى من الأسعار وفقا لموقع www.bls.gov وموقع www.odesk.com

2,2,4 مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

اتفق فريق العمل بتوزيع المهام المطلوبة كل حسب تخصصه وبناء عليه فـان التكلفـة الإجماليـة للمشـروع هــي:

النوع	التكلفة ($)
المتطلبات المادية التطويرية	$6215
المتطلبات البرمجية التطويرية	$1420
المتطلبات البشرية التطويرية	$4725
المجموع	$12360

جدول (2,5) : مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

2,3 متطلبات المشروع التشغيلية

نستطيع تشغيل المشروع على جميع أجهزة الحواسيب متوسطة الموصفات 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

بحيث لا يقل عن P4 مع برنامج تشغيل فيديو (مجاني)، وعندها تكون التكلفة التشغيلية 200$.

- أجهزة لوحية بتكلفة تشغيلية تقدر بـ100$.

أجهزة بنظام تشغيل ذكي+ مشغل أفلام وتقدر تكلفة التشغيل بـ100$.

2,4 التقنيات المستخدمة

الدمج بين التصوير السينمائي والبيئات العمل ثلاثية الأبعاد، حيث سيتم العمل على بيئة العمل ثلاثية الأبعاد لتكون البعد الداخلي للفيلم السينمائي.

2,5 المخاطر

1. زيادة التكاليف عن التي تم تحديدها
2. تلف الملفات أو ضياعها.
3. الفيروسات.
4. توقف أحد البرامج عن العمل مما ينتج عنه التاخير في إنجاز المطلوب.
5. التعديل على المشروع بناءاً على التغذية الراجعة.

2,6 التحديات

1. دمج التصوير الواقعي مع مشاهد الرسوم المتحركة.
2. تقبّل الفئة المستهدفة لفكرة المشروع.
3. إنجاز المشروع في الوقت المحدد.
4. ساعات العمل الطويلة وضغط العمل.
5. إختيار الممثلين المناسبين.

2,7 آلية التسليم

سيتم تصديره بصيغة MP4 ليُعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيها (MAC) أو (Windows) أو(Linux)، وأيضاً على الأجهزة الذكية واللوحية دون اي مشاكل. وسيتم تسليمه ونشره بعدة طرق منها :

- استخدام سعات تخزينية رقمية مثل Flash memory.

2,8 آلية التسويق

سيتم التسويق للمشروع عن طريق الدعايات المرئية والمسموعة كالبوسترات وعرض برومو للفيلم. لترويج المشروع يتطلب توفير مطبوعات وأدوات تتمثل في:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر($)	المجموع ($)
المطبوعاتالترويجية للمشروع	بوسترات	10	5	50
	بطاقات الدعوة	120	0,5	60
	X-stand	1	30	30
المجموع				$150

جدول (2,6) : مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع

الفصل الثالث: التصميم

3,1 شـرح مفصـل للشـخوص ودورهـا ، الأماكـن ، الخلفيـات ، الأزمنـة ، الحـركات ومعانيهـا

3,2 السيناريو (Script)

3,3 ألواح النماذج وألواح القصة (Story Board)

3,4 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

3,1 شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة ، الحركات ومعانيها

3,1,1 شخصيات القصة وأدوارهم

الشخصية الأولى

الأسم: مالك

الصفات الشخصية: طفل ذكر، كثير النشاط، حب الإستطلاع والتعرف على ما يدور حوله، تركيز عالي،

الذكاء وإدراكه لما يدور حوله من تصرفات وسلوكيات. (كماش، 2011)

الصفات الجسدية: طوله لا يتجاوز 100سم، نحيف، شعر الرأس أسود كثيف.

عمر الطفل: 6 سنوات.

دور الشخصية : من الشخصيات الرئيسية في الفيلم، يقوم بدور الطفل الذكي كثير النشاط والحركة وتلقي السلوكيات الأيجابية أو السلبية من البيئة المحيطة.

سبب اختيار عمر الطفل: (تم اختيار الطفل بالمرحلة العمريه 6 - 3)، وذلك لأن في هذه المرحلة يبدأ الطفل بإستكشاف نفسه وقدراته ويحاول أن يستقل بذاته ويبادر بأفعال تثبت شخصيته، وقد تم إختيار عمر(6) سنوات من هذه المرحلة كون الطفل في هذا العمر يكون بقدرة جسديه جيده للتعبير عما بداخله بالرسم فهو قادر على مسك القلم بالطريقة الصحيحه، وأيضاً يستطيع الطفل بهذا العمر أن يفكر ويحلل الأخطاء التي حدثت أمامه ويبادر بطريقته لإصلاحها بالإضافة إلى أنه قادر على الكلام والتعبير عما في داخله لأهله فيحاول جذب انتباههم بكلامه وآراءه ومتطلباته. (اريكسون، 1963) (وصفي، 2017)

الشخصية الثانية

الإسم: أماني (الأم)

الصفات الشخصيه: تهتم بالعمل المنزلي، شديدة الحرص على إبنها، قلة الإهتمام النفسي والعاطفي بإبنها.

الصفات الجسدية: نحيفة ومتوسطة الطول.

عمر الأم: 27 عاماً.

دور الشخصية: من الشخصيات الرئيسة في الفيلم، تلعب دور الأم التقليدية حيث ترعى شؤون البيت وتكون بمثابة القدوة لإبنها الطفل سواء ايجابي أو سلبي، حيث يكتسب منها الصفات والسلوكيات.

الشخصية الثالثة

الإسم: أحمد (الأب)

الصفات الشخصية: يهتم بتلبية احتياجات المنزل على أكمل وجه، يقضي معظم وقته بالعمل.

الصفات الجسدية: طويل، متوسط الوزن.

عمر الأب: 32 عاماً.

دور الشخصية: من الشخصيات الثانوية في الفيلم، يلعب دور الأب المثالي في تحقيق متطلبات المنزل، فهو يقضي معظم وقته في العمل.

الشخصية الرابعة

الإسم: الجدة سماهر (والدة الأم)

الصفات الشخصية: سريعة الغضب، حب الحياة والإستمتاع بها.

الصفات الجسدية: يظهر على ملامح الوجه كبر السن والتعب، متوسطة الطول والحجم.

عمر الجدة:50 عاماً.

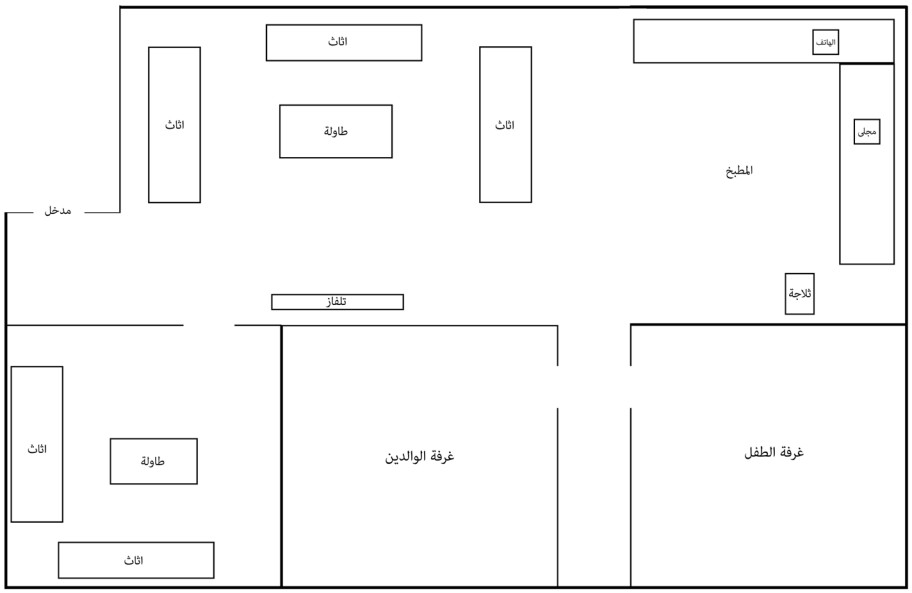
دور الشخصية: من الشخصيات الثانوية في الفيلم، تلعب دور الجدة التي كانت المصدر الأساسي في السلوكيات والتصرفات التي نقلتها للأم.

3,1,2 الأماكن، الأزمنة ومعانيها

المكان الأول:

بيت العائلة: بيت يعيش فيه الأب والأم والطفل مالك وهو بيت ذات الطراز الحديث.

يظهر في الفيلم غرفة المطبخ المفتوح على صالة الجلوس ذات الألوان الفاتحه.

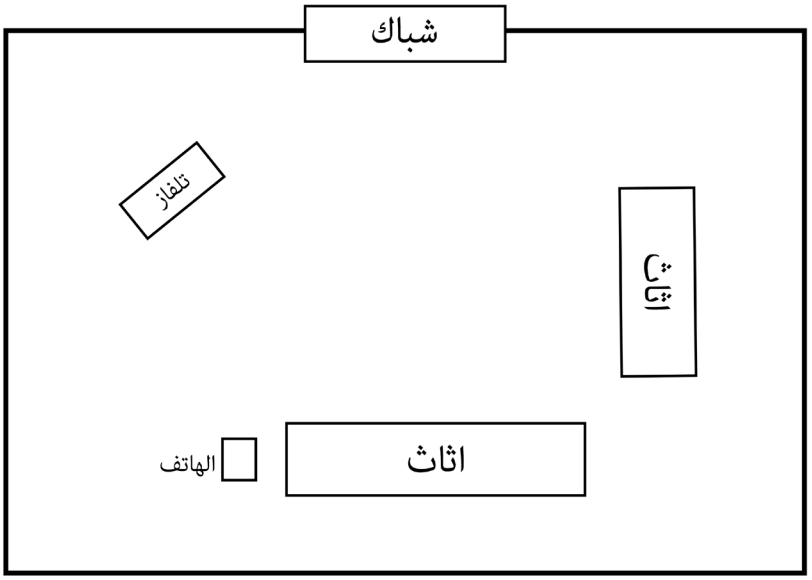


شكل (3,1): جزء من بيت العائلة - مكان الأحداث

المكان الثاني:

بيت الجدة: وهو بيت ذات الطراز الكلاسيكي القديم.

يظهر في الفيلم غرفة الجلوس ذات الألوان الدافئة التي تطل على شباك



شكل (3,2): جزء من بيت الجدة - مكان الأحداث

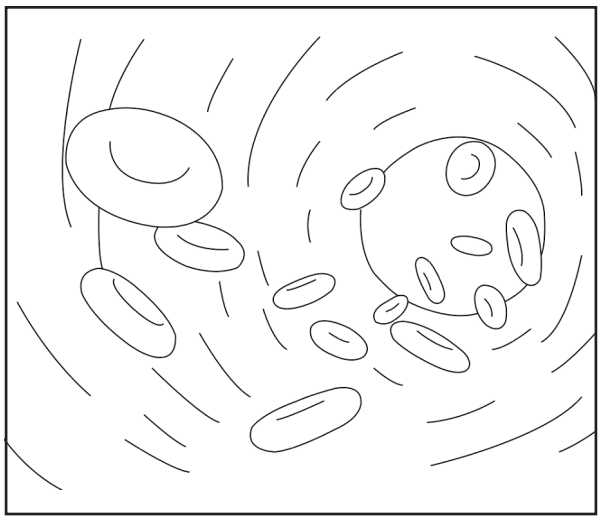
المكان الثالث:

مدرسة الطفل.

المكان الرابع:

داخل جسم الطفل: حيث يظهر القلب من الداخل والشرايين ومكونات الدم الأخرى.

سيتم الدخول إلى داخل جسم الإنسان من أجل إظهار التوتر والقلق النفسي في إحدى المشاهد .

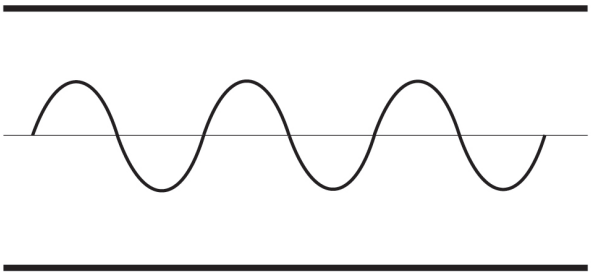


شكل (3,3): داخل الشرايين

المكان الخامس:

داخل اسلاك الهاتف.

سيتم استخدام هذه الأشارات (الموجة الجيبية) من أجل التنقل بين البيوت.



شكل (3,4): داخل شبكات الهاتف

المكان السادس:

غرفة سوداء يحمل فيها الطفل البالونات بالألوان الزاهية.

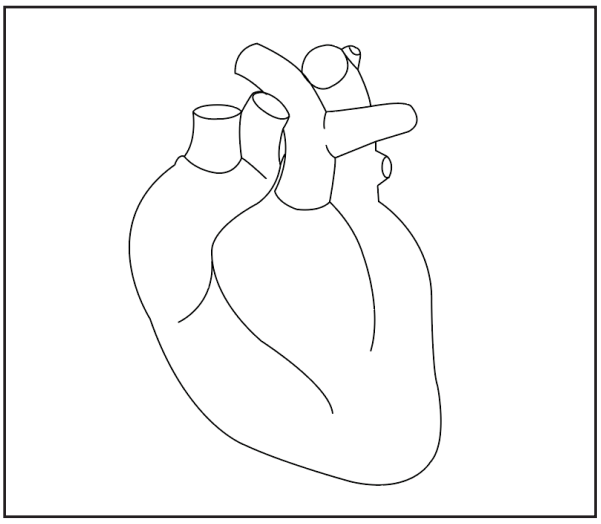
3,1,3 الزمان

شتاء 2017 وذلك لأن في الشتاء عادة ما تكون الأجواء العائلية الدافئة.

3,1,4 العناصر ثلاثية الأبعاد ومعانيها

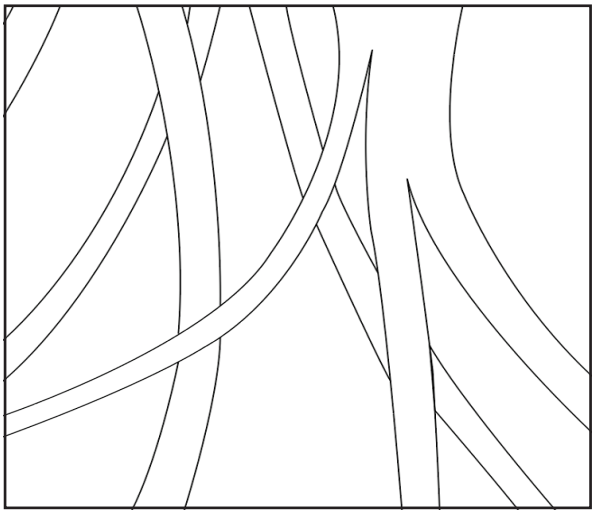
1. جسم الإنسان:

- القلب: الجزء الذي سيتم الوصول إليه من خلال الشرايين حيث سيتم اظهار حالة الخوف من زيادة ضربات القلب.



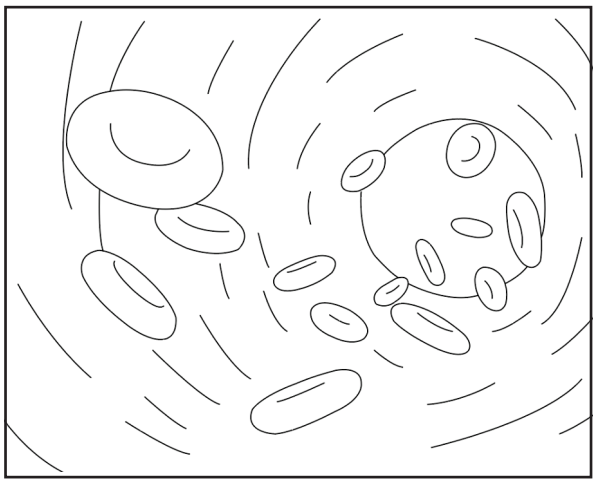
شكل (3,7): شكل القلب

- الشرايين: سيتم الدخول الي تلك الأجزاء للإنتقال إلى القلب منه وإليه عبر الكاميرات، والحركة السريعة والبطيئة .



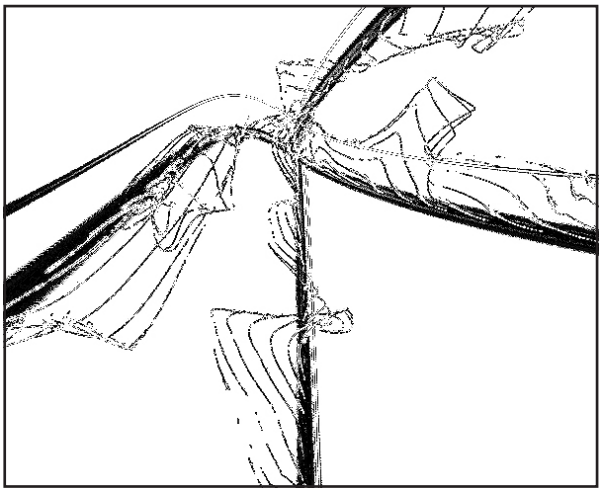
شكل (3,6): شكل الشرايين

3. كريات الدم الحمراء: ستتحرك مع وعكس اتجاه الكاميرات.



شكل (3,7): شكل كريات الدم

4. الموجات الكهربائية داخل اسلاك الهاتف: ستكون كناقل بين بيت الجدة وبيت العائلة.



شكل (3,8): شكل الموجات الكهربائية داخل شبكات الهاتف

3,2 السيناريو (Script)

دخول

المشهد 1- منزل الجدة سماهر - ن/ د

تجلس على الكنبه في غرفة الجلوس كلاسيكية الطبع تمسك في يدها "ريموت" التلفاز و تشاهد التلفاز .

قطع إلى

المشهد 2- منزل العائله - ن/ د

الطفل مالك يجلس على الارض في غرفة الجلوس بجانبه اوراق ممسكاً في يده قلم و ورقه و يرسم شيئاً داخل الورقه و التلفاز من أمامه ينتهي مالك من الرسم على الورقه يترك القلم و يمسك الورقه في يده و يذهب متجهاً الى المطبخ مهرولاً .

يدخل الطفل مالك إلى المطبخ ليجد أمه أماني تضع أطباق على الطاولة بداخلها مكونات لصنع كعكه تضع الأم طبق الطحين و بجانبه طبق يوجد فيه 3 بيضات غير مفقوسات بالإضافه لأطباق أخرى قامت بتجهيزها يتقدم مالك إلى الثلاجه و يعلق الورقه التي رسم داخلها على باب الثلاجه يتجه مالك إلى أمه ، تقوم الأم بالإيماء إليه بيدها و تقطب حاجبيها كي لا يقترب يبتعد مالك قليلاً تمسك الام بيضه و تقوم بكسرها بطرف الوعاء لتضع ما بداخل البيضه في داخل الوعاء يرن الهاتف تلتفت الأم للهاتف لترد، يسقط أجزاء من البيض المكسور في داخل الوعاء الكبير تبدا الأم بالرد على الهاتف ولا تكترث بالبيضه يبدأ مالك بالنظر إلى أمه بترقب و يحاول أن يقترب ليزيل ما سقط في الوعاء.

الام مجيبة على الهاتف

أهلا كيف الحال ايش في ايش

قطع إلى

المشهد 3- داخل شبكات الهاتف - ن/ د

الدخول إلى داخل شبكات هاتف الأم بسرعة كبيرة والخروج بذات السرعة من شبكات الهاتف في بيت الجدة سماهر.

ليش ما صلحتي الرسيفر، اكم مرة بدي اعيد هالحكي، هو انتي بتفهميش من يوم يومك غبية

قطع إلى

المشهد 4- منزل الجدة سماهر - ن/ د

الجده سماهر ممسكه ب"ريموت التلفاز " و التلفاز مشوش من أمامها تتكلم بالهاتف مع ابنتها و هي ممتعضه و غاضبه ثم تغلق الهاتف وتقوم الجده سماهر عن الكنبه و تتجه نحو النافذه تبتسم و تفتح النافذه و تنظر الى الأزهار المزروعه على طرف النافذه تمسك إبريق الماء و تسقي الأزهار.

قطع إلى

المشهد 5- منزل العائله - ن/ د

تقفل الأم الهاتف و هي حزينه من الجدال الذي حصل و في نفس الأثناء تكون المياه تنزل من صنبور الماء فتغسل يديها من آثار البيض تلتفت الأم إلى الطفل مالك ،الطفل مالك يحاول ادخال يده بالوعاء لإزالة ما تبقى من البيض المكسور، تصرخ الأم في وجهه يخاف و يحاول الإبتعاد عن الطبق ولاكنه يجذبه الى حافة الطاوله يسقط الوعاء وينكسر على الأرض، تنهال الام اماني على مالك بكلمات قاسيه و هي تصرخ.

الأم (وهي تصرخ)

مالك شو بتعمل، ازا بتجي رجلك من هون مرة تانية بكسرلك ياها، بكفي متحملة ابوك بأرفه جاي تقرفني بالبيض كمان راسك بدي اكسره اذا اجيت لهون مره تانية

قطع إلى

المشهد 6- داخل جسم الطفل - ن/ د

دخـول إلـى داخـل جسـم مالـك عبـر الشرايين إلـى القلـب يظهـر خفقـان القلـب السـريع للتعبيـر عـن الخـوف والقلـق الـذي يواجـه الطفـل .

قطع إلى

المشهد 7- غرفة فارغة - ن/ د

يقـف الطفـل مالـك فـي غرفـة إضائتهـا منخفضـة مليئـة بالبلالين الملونـة، وينفجـر اول بالـون .

قطع إلى

المشهد 8- داخل جسم الطفل - ن/ د

الخروج عبر الشرايين من الطفل مالك .

قطع إلى

المشهد 9- منزل العائله - ن/ د

يهـرب مالـك إلـى غرفـة الجلـوس تجمـع الأم مـا سـقط علـى الأرض و يقـوم مالـك باخـذ الرسـمه التـي رسـم فيهـا نفسـه مـع اباه و امـه مـن علـى الثلاجـه و يذهـب بهـا الـى غرفـه الجلـوس.

قطع إلى

المشهد 10 منزل العائله - ل/ د

يعـود الاب مـن العمـل ممسـكاً بيـده ملـف اوراق يدخـل يرحـب بمالـك ثـم يضـع الملف علـى الطاولـه ثـم يدخـل الـى الداخـل.

قطع إلى

المشهد 11 منزل العائله - ل/ د

يرى مالك الملف بترقب فياخده بحذر ليرى ما بداخله و يدخل به الى غرفة الجلوس ويقفل الباب خلفه يفتح مالك الملف مخرجا ورقه و يقوم بعمل سفينه بالورقه في هذة الاثناء يفتح الاب الباب فجاه و بقوه و ينظر بنظره حاده جدا لمالك و ياتي راكضا له بقوه و هو غاضب.

الأب

شو بتعمل وله هات الملف هات الملف

قطع إلى

المشهد 12- داخل جسم الطفل - ل/ د

دخول إلى داخل جسم مالك عبر الشرايين إلى القلب يظهر خفقان القلب السريع للتعبير عن الخوف والقلق الذي يواجه الطفل.

قطع إلى

المشهد 13- غرفة فارغة - ل/ د

يقف الطفل مالك في غرفة إضائتها خفيفة مليئة بالبلالين الملونة، وينفجر بالون.

قطع إلى

المشهد 14- داخل جسم الطفل - ل/ د

الخروج عبر الشرايين من الطفل مالك.

قطع إلى

المشهد 15- داخل جسم الطفل - ل/ د

الرجوع بالمشاهد (11-14) السابقة بشكل سريع.

قطع إلى

مشهد رقم 16 منزل العائله - ل/ د

يقـف الطفـل عنـد بـاب غرفـة الجلـوس و فـي الـكادر يوجـد امـه و ابـوه يتحدثـان بعصبيـه يركـض الولـد باتجـاه غرفـة نومـه.

الأب (بعصبية)

انت مش عارفة تربي ابنك مزعلي وراقي المهمة

الأم (تقاطعه)

بتعرف شو عملي اليوم كب الصحن على الأرض ووسخ الدنيا بيض وازاز

الأب

انت لو بتهتمي فيه كان ما صار هيك شقي

الأم

هو ابنك برضه ربيه أنت انا عندي مليون قصة بنهار

قطع إلى

مشهد رقم 17 لقطة خارجية - ن/خ

شروق الشمس حتى انتصاف الشمس في وسط السماء "وقت الظهيرة".

قطع إلى

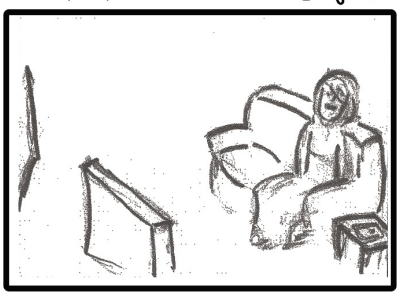
مشهد رقم 18 ممر المدرسه - ن/خ

يـرن الجـرس بحيث يبـدأ الطـلاب بالركـض و تعليـق رسـماتهم علـى جـدار فـي المدرسـه ياخـد الطفـل رسـمته و يعلقهـا بجانبهـم و تظهـر الرسـمه التـي تحمـل يـد كبيـره لأبيـه و فـم كبيـره لأمـه.

خروج

3.3 ألواح النماذج وألواح القصة (Story Board)

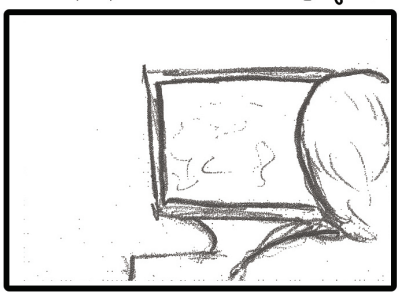
المشهد: 1 اللقطة: (WS) 1



المدة: 00:00:07 حركة الكاميرا: Pan Right

اظهار كامل الغرفة مع الاتجاه الى اليمين نحو الجدة

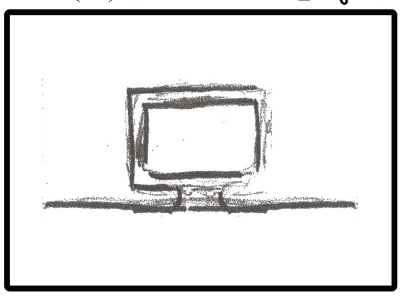
المشهد: 1 اللقطة: (OS) 2



المدة: 00:17:07 حركة الكاميرا: Dolly In

دخول على التلفاز من خلف الجدة الى التلفاز

المشهد: 2 اللقطة: (LS) 1



المدة: 00:32:01 حركة الكاميرا: Dolly Out

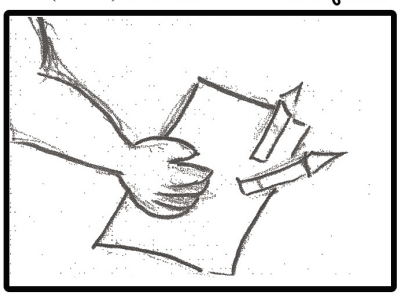
خروج من التلفزيون في بيت العائلة

المشهد: 2 اللقطة: (MCU) 2

المدة: 00:35:07 حركة الكاميرا: Non

يظهر مالك وهو يرسم

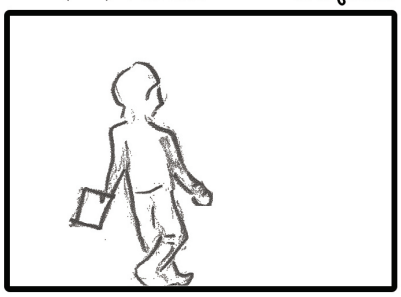
المشهد: 2 اللقطة: (MCU) 3



المدة: 00:51:10 حركة الكاميرا: Slider

يكمل رسم من زاوية جانبية

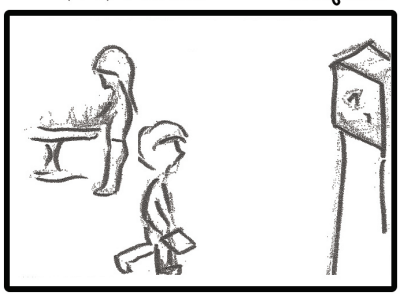
المشهد: 2 اللقطة: (WS) 4



المدة: 00:58:12 حركة الكاميرا: Tracking

يركض مالك ممسكاً الورقة متجه للمطبخ

المشهد: 2 اللقطة: (WS) 5



المدة: 01:01:01 حركة الكاميرا: Pan Right

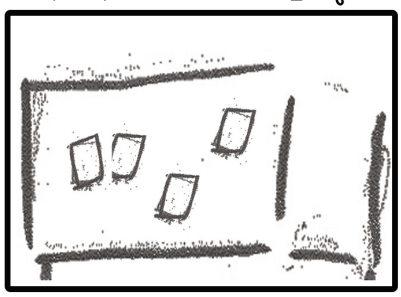
يتجه للمطبخ مع اظهار الام وهي تشتغل بالمطبخ

المشهد: 2 اللقطة: (LS) 6

المدة: 01:09:07 حركة الكاميرا: Non

يقفز مالك لياخذ مغناطيس ويضع الورقة على الثلاجة

المشهد: 2 اللقطة: (ECU) 7



المدة: 01:11:21 حركة الكاميرا: Pan Left

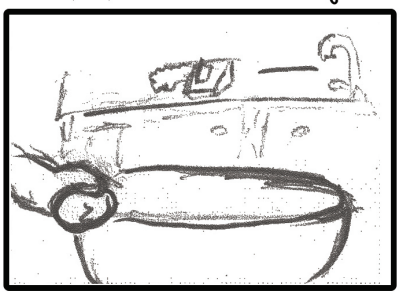
إظهار الرسمة وصور العائلة على الثلاجة

المشهد: 2 اللقطة: (MS) 8

المدة: 01:21:09 حركة الكاميرا: Non

الام تومأ بيدها لمالك بان لا يقترب

المشهد: 2 اللقطة: (CU) 9



المدة: 01:37:07 حركة الكاميرا: Non

تقوم الأم بفقس البيض في الطبق

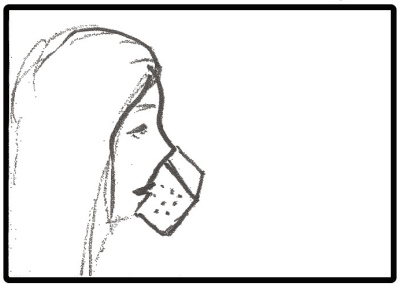
والهاتف يرن فتسقط جزء من البيضة

المشهد: 2 اللقطة: (MS) 10

المدة: 01:59:13 حركة الكاميرا: Pan Left

يقوم مالك بوضع يده بالطبق لكي يخرج قشر البيض

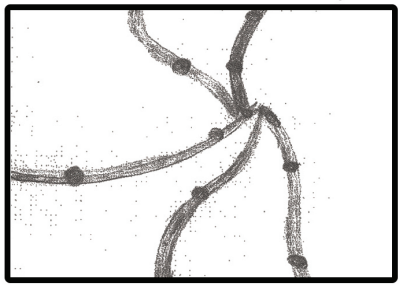
المشهد: 2 اللقطة: (CU) 11



المدة: 02:12:06 حركة الكاميرا: Dolly In

وجه الام وهي تتحدث بالهاتف ثم الى سماعة الهاتف

المشهد:3 اللقطة: (WS) 1



المدة: 02:17:24 حركة الكاميرا: Tracking

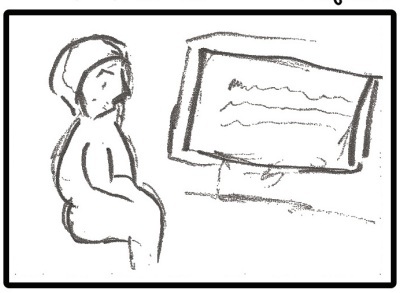
دخول عبر شبكات الهاتف

المشهد: 4 اللقطة: (CU) 1

المدة: 02:27:12 حركة الكاميرا: Non

تظهر الجدة وهي غاضبة

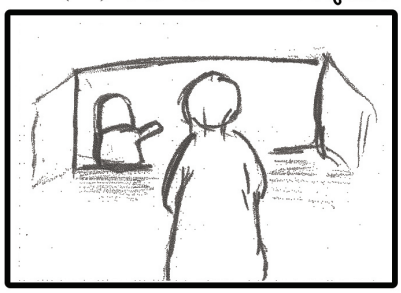
المشهد: 4 اللقطة: (WS) 2



المدة: 02:31:16 حركة الكاميرا: Non

اظهار التلفاز مشوش

المشهد: 4 اللقطة: (OS) 3



المدة: 02:33:21 حركة الكاميرا: Tracking

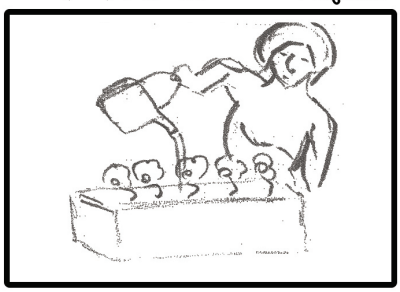
من خلف الجدة وهي تقوم متجهة الى النافذة

المشهد: 4 اللقطة: (OS) 4

المدة: 02:37:16 حركة الكاميرا: Non

وتقوم الجدة بفتح النافذة

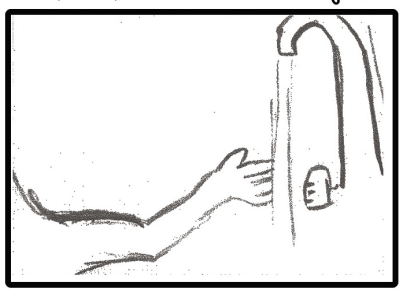
المشهد: 4 اللقطة: (WS) 5



المدة: 02:51:16 حركة الكاميرا: Non

تقوم الجدة بسقي الازهار

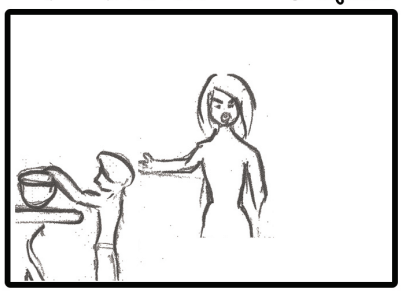
المشهد: 5 اللقطة: (MCU) 1



المدة: 02:55:11 حركة الكاميرا: Zoom In

الخروج من ماء الصنبو مع اظهار يد الأم وهي تغسلها من اثار لبيض

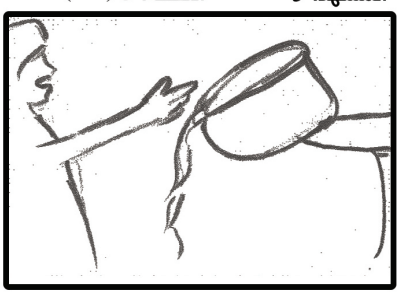
المشهد: 5 اللقطة: (MCU)2



المدة: 03:06:06 حركة الكاميرا: Non

تقوم الام بالصراخ على مالك

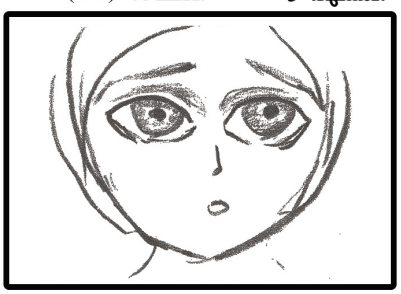
المشهد: 5 اللقطة: (MS) 3



المدة: 03:06:22 حركة الكاميرا: Non

يترك مالك الصحن فيقع على الأرض وينكسر

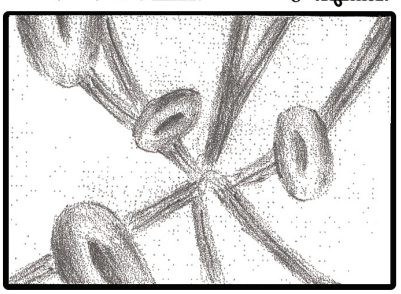
المشهد: 5 اللقطة: (CU) 4



المدة: 03:07:13 حركة الكاميرا: Non

تستمر الام بالصراخ على مالك وهو يقف امامها

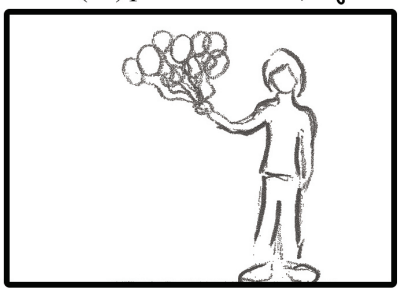
المشهد: 6 اللقطة: (WS) 1



المدة: 03:08:20 حركة الكاميرا: Tracking

الدخول الى شرايين الطفل وكرات الدم سريعة

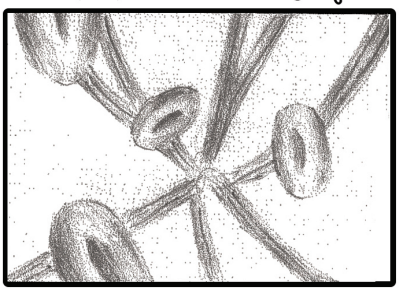
المشهد: 7 اللقطة: 1 (LS)



المدة: 04:37:20 حركة الكاميرا: Non

يظهر الطفل في غرفة معتمة يحمل بالونات تنفجر

المشهد: 8 اللقطة: 1(WS)



المدة: 05:29:08 حركة الكاميرا:Tracking

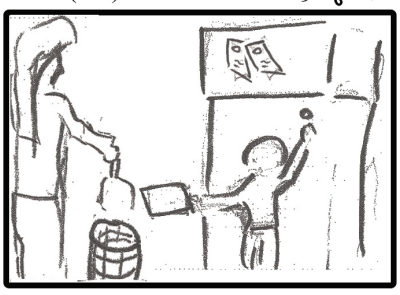
المرور بالشرايين بشكل عكسي

المشهد: 9 اللقطة: 1 (CU)

المدة: 03:15:20 حركة الكاميرا: Slider

إظهار الزجاج المكسر المتناثر على الأرض

المشهد:9 اللقطة: 2 (MS)



المدة: 03:25:24 حركة الكاميرا: Tilt up

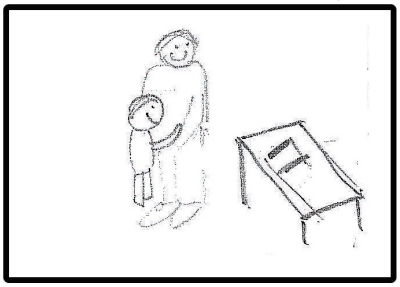
تذهب الأم لكي تأخذ المكنسة والطفل ياخذ الورقة بعصبية

المشهد: 9 اللقطة: 3 (CU)

المدة: 03:32:24 حركة الكاميرا: Non

اظهار الام وهي تكنس الارض من قطع الطبق منكسرة

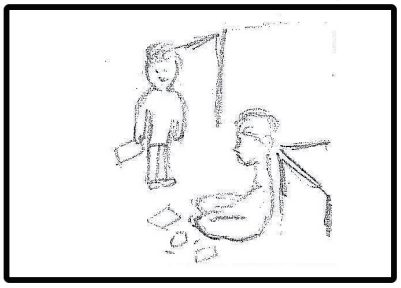
المشهد:10 اللقطة: 1 (WS)



المدة: 03:39:24 حركة الكاميرا: Non

يدخل الأب على البيت ويحضن مالك

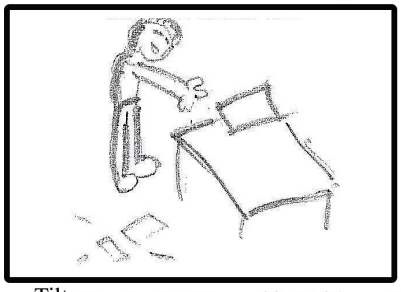
المشهد:10 اللقطة: 2 (WS)



المدة: 03:47:14 حركة الكاميرا: Non

يضع الأب ملفات مهمة على الطاولة

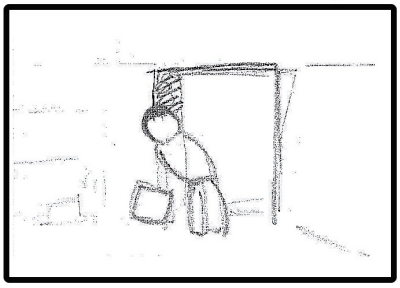
المشهد:10 اللقطة: 3 (OS)



المدة: 03:55:21 حركة الكاميرا: Tilt up Pan left

يقوم الطفل بحمل الملفات

المشهد:11 اللقطة: 1 (MS)



المدة: 04:07:07 حركة الكاميرا: Pan Right

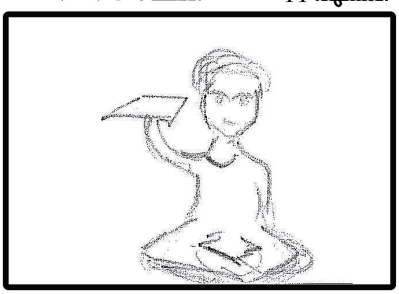
يأخذ الطفل الملفات إلى غرفة الضيوف

المشهد:11 اللقطة:2(CU)

المدة: 04:25:02 حركة الكاميرا: Non

يقوم الطفل بصناعة طيارة من أوراق الملف

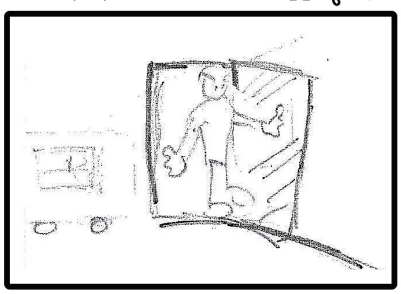
المشهد: 11 اللقطة: 3 (CU)



المدة: 04:28:07 حركة الكاميرا: Slider

يلعب الطفل وهو فرح بالطائرة التي صنعها

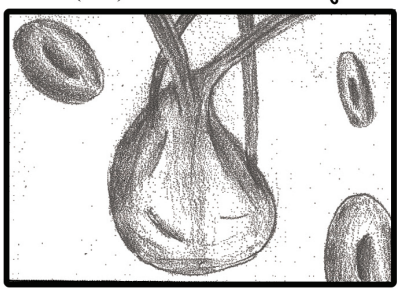
المشهد:11 اللقطة: 4 (LS)



المدة: 04:32:18 حركة الكاميرا: Tilt up

يدخل الأب إلى غرفة الضيوف ويتفاجئ بما فعله مالك

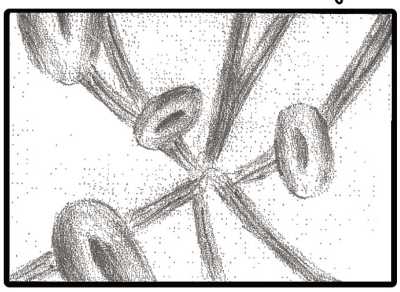
المشهد:12 اللقطة:1 (WS)



المدة: 04:35:06 حركة الكاميرا: Tracking

الدخول إلى قلب الطفل واظهار سرعة الخفقان

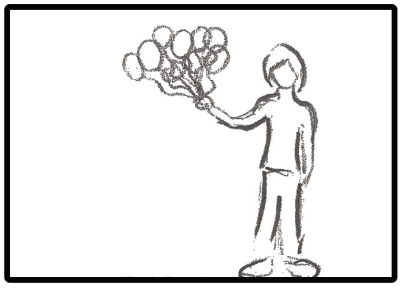
المشهد:12 اللقطة: 2 (WS)



المدة: 04:35:22 حركة الكاميرا: Tracking

الدخول الى شرايين الطفل وكرات الدم سريعة

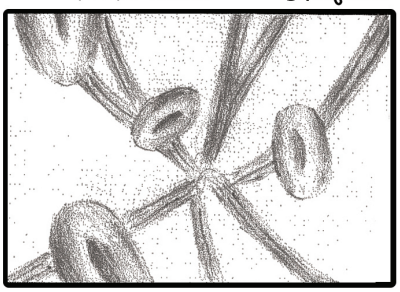
المشهد:13 اللقطة: 1 (LS)



المدة: 04:37:20 حركة الكاميرا: Non

يظهر الطفل في غرفة معتمة يحمل بالونات تنفجر

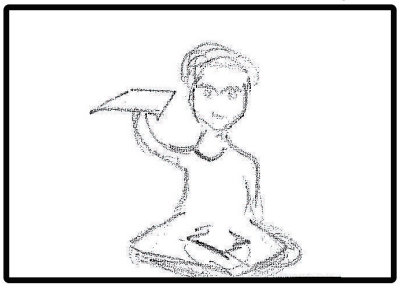
المشهد:14 اللقطة: 1(WS)



المدة: 05:29:08 حركة الكاميرا: Tracking

المرور بالشرايين بشكل عكسي

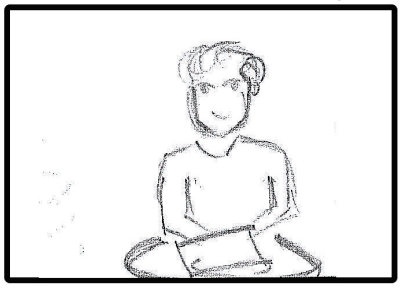
المشهد:15 اللقطة: 1 (CS)



المدة: 05:30:05 حركة الكاميرا: Slider

الرجوع للمشهد السابق بسرعه وبشكل عكسي

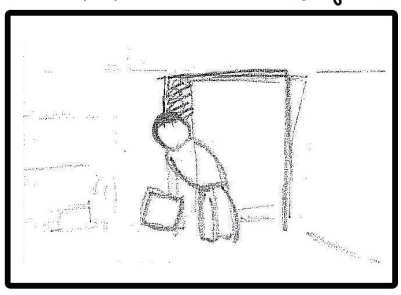
المشهد:15 اللقطة: 2 (CS)



المدة: 05:32:24 حركة الكاميرا: Non

الرجوع للمشهد الساب بسرعه وبشكل عكسي

المشهد:15 اللقطة: 3 (LS)



المدة: 05:40:12 حركة الكاميرا: Pan Left

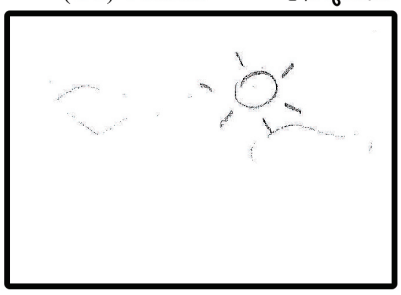
الرجوع للمشهد السابق بسرعه وبشكل عكسي

المشهد:16 اللقطة: 1 (WS)

المدة: 06:10:21 حركة الكاميرا: Non

يبدا الاب والام بالتشاجر ويقف الطفل امامهم

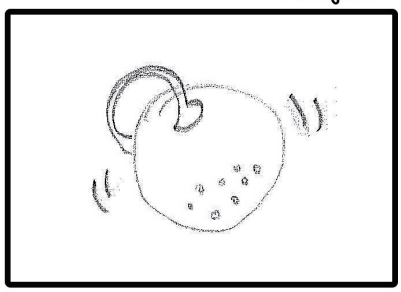
المشهد:17 اللقطة: 1 (WS)



المدة: 06:22:09 حركة الكاميرا: Non

لقطة (Time Laps) لشروق الشمس

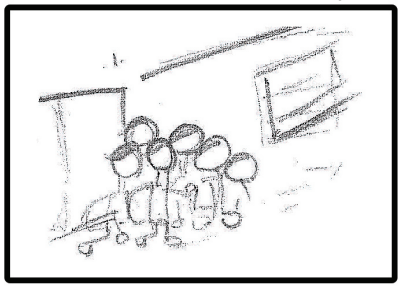
المشهد:18 اللقطة: 1(CU)



المدة: 06:25:17 حركة الكاميرا: Non

جرس المدرسة يرن

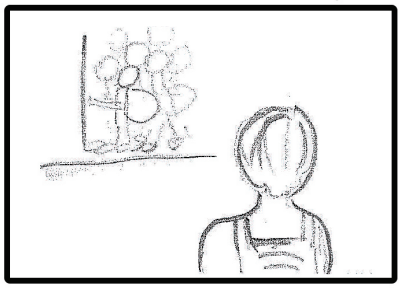
المشهد:18 اللقطة: 2 (WS)



المدة: 06:35:09 حركة الكاميرا: Non

يخرج الأطفال من الصف

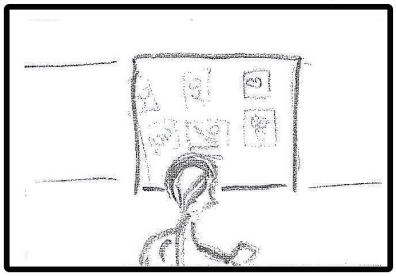
المشهد:18 اللقطة: 3 (LS)



المدة: 06:43:06 حركة الكاميرا: Non

يمشي مالك لكي يضع الورقة على اللوح

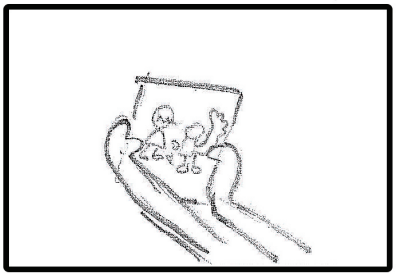
المشهد: 18 اللقطة: 4 (MS)



المدة: 06:45:16 حركة الكاميرا: Non

مالك وهو يفتح الورقة

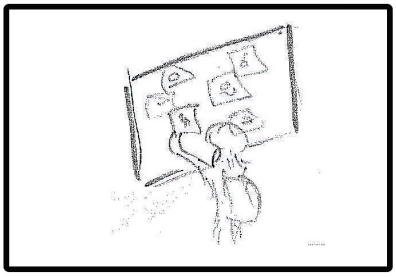
المشهد: 18 اللقطة: 5 (CU)



المدة: 06:49:21 حركة الكاميرا: Non

يفتح الورقة وتظهر الرسمة

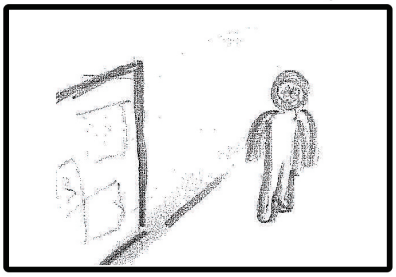
المشهد: 18 اللقطة: 6 (MS)



المدة: 06:51:18 حركة الكاميرا: Non

يضع الورقة على اللوح

المشهد: 18 اللقطة: 7 (LS)



المدة: 07:12:01 حركة الكاميرا: Pan Right

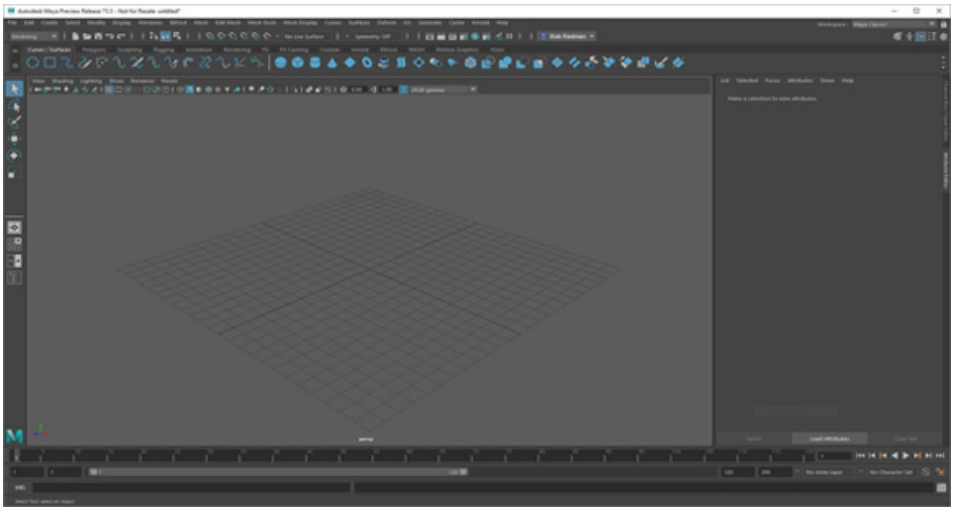
يمشي حتى يخرج من الكادر

3,3 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

حيث أن المشروع فيلم مصوّر ويعتبر من مشاريع الوسائط المتعددة ويتضمن مشاهد ثلاثية الأبعاد، فإنه يحتاج الى العديد من البرامج المتخصصة تمكّن من إنجازه بالشكل الصحيح، وهنا نذكر هذه البرامج ودور كلٍ منها في إنجاز المشروع.

1. Autodesk Maya 2017

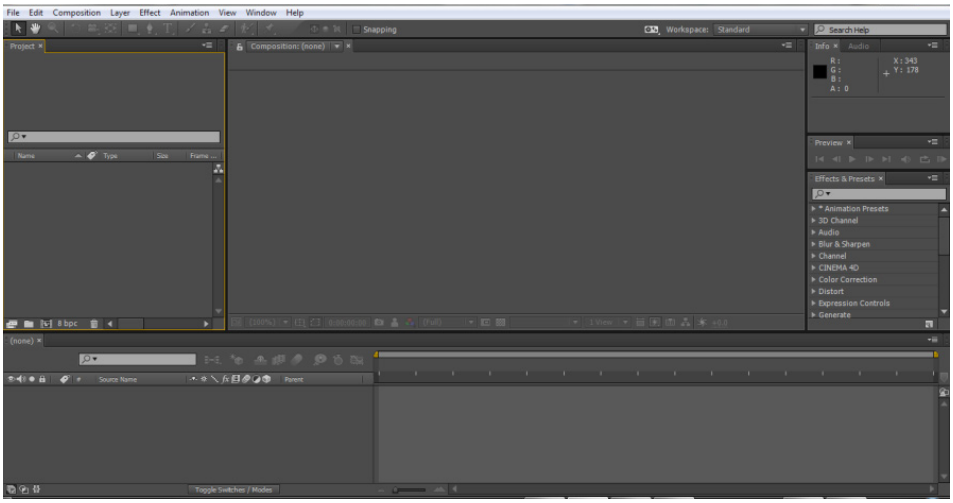
البرنامج الأساسي في إنشاء المشاهد ثلاثية الابعاد، حيث تم استخدامه في بناء العناصر وعمليات التحريك كما تم استخدامه لتشغيل إضافة (Arnold) لتركيب الإضاءات والخامات. وأيضا تقسيم المشاهد وتوزيع الكاميرات، ثم عملية تصدير الإطارات (Rendering).



شكل (3,9): الواجهة الرئيسية لبرنامج Autodesk Maya 2017

2. Adobe AfterEffect CC

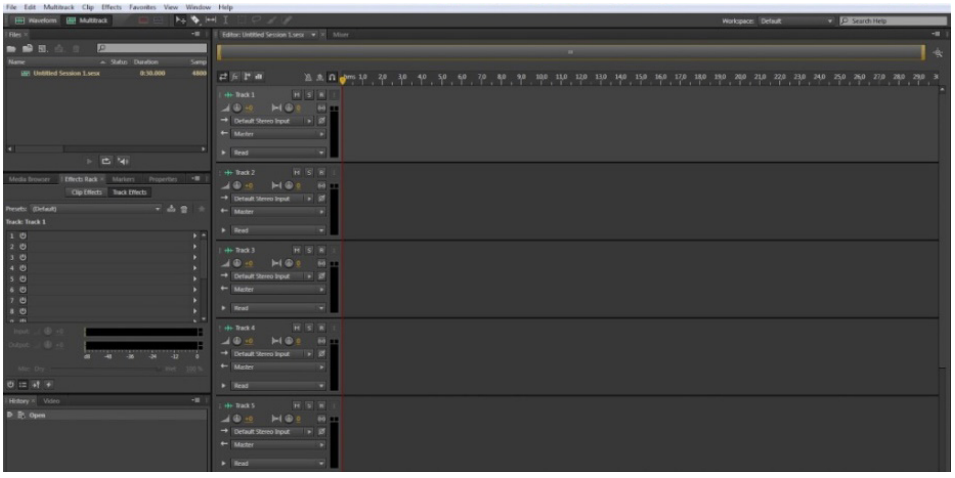
البرنامج المتخصص في التعامل مع الفيديو، تم استخدامه في إضافة المؤثرات والإنتقالات، وبعض المؤثرات الأخرى لإكمال الجمالية للفيلم، وصناعة مقدمة الفيلم ونهايته.



شكل (3,10): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe AfterEffect CC

3. Adobe Audition CC

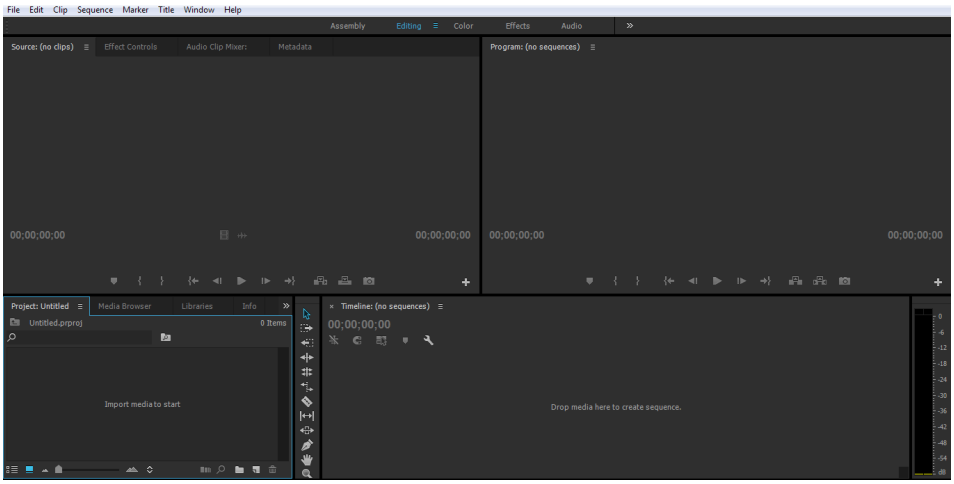
برنامج الصوتيات المعتمد في المشروع، تم استخدامه لإضافة المؤثرات الصوتية ومقاطع الموسيقى وكل ما يتعلق بالصوتيات في المشروع، ومن ثم تصديرها إلى برنامج المونتاج.



شكل (3,11): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Audition CC

4. Adobe Premiere CC

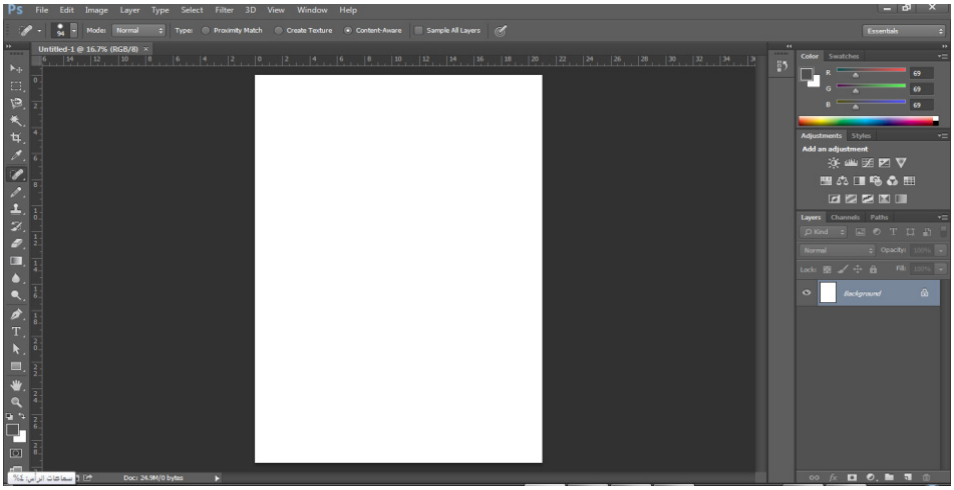
برنامج المونتاج المعتمد في المشروع، ويتم بإستخدامه تجميع المقاطع المصورة والإطارات ثلاثية الأبعاد مع المقدمة والخاتمة المصدرة من برنامج الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية، وتصدير الفيلم النهائي.



شكل (3,12): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe premiere CC

5. Adobe Photoshop CC

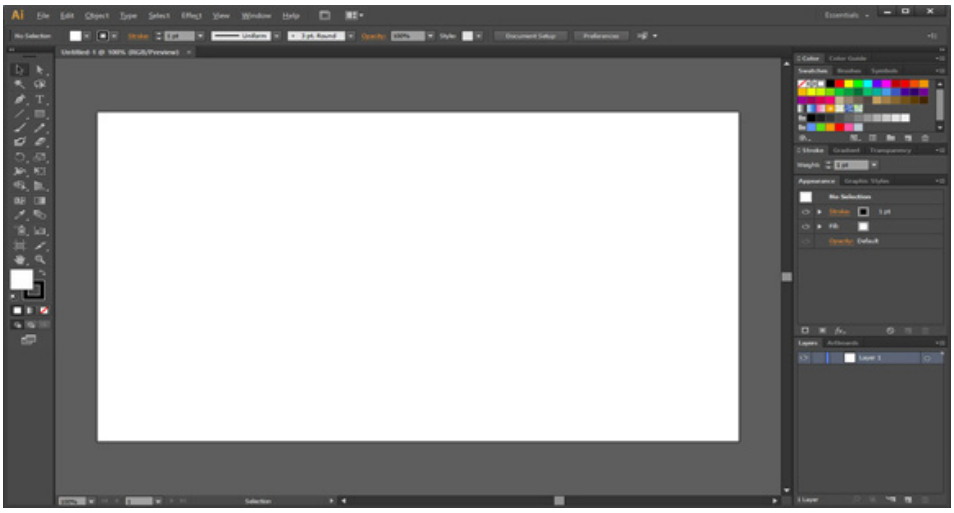
برنامج معالجة الصور والرسومات النقطية، لهذا البرنامج دور كبير في تجهيز مخططات عناصر الفيلم (blueprint)، واستخدامه في رسم وتنسيق الملامس والخامات الخاصة بعناصر الفيلم، وتصميم بوستر الفيلم والتصاميم الطباعية.



شكل (3,13): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Photoshop CC

6. Adobe Illustrator CC

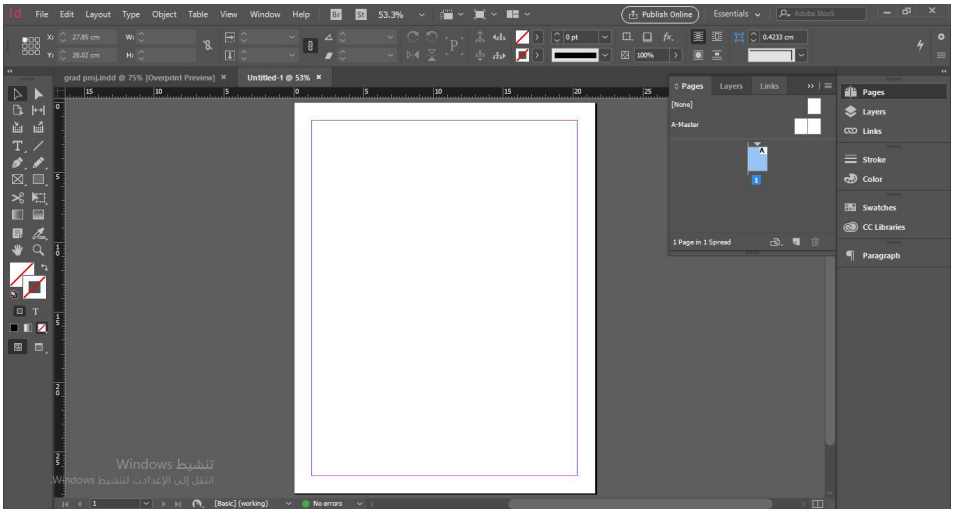
هو البرنامج المعتمد لإنشاء الرسومات الرقمية، تم استخدام هذا البرنامج لرسم الأشكال التوضيحية، الشخصيات الرسومية، والرسوم البيانية المستخدمة في صناعة الانفو جرافيك Infographic التابع للمشروع.



شكل (3,14): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe illustrator CC

7. Adobe Indesign CC

هو البرنامج المعتمد للنشر المكتبي، تم استخدام هذا البرنامج في تصميم نسخة مطوّرة من مقدمة المشروع.



شكل (3,15): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Indesign CC

8. Arnold 5,0 core

شكل (3,16): شعار Arnold 5,0 core

الفصل الرابع: التطبيق والفحص

4,1 الاشخاص والأماكن والعناصر الأخرى

4,2 تطبيق المشروع

4,3 ارشادات لتشغيل المشروع

4,1 الاشخاص والأماكن والعناصر الأخرى

تم اختيار الشخصيات المناسبة و بناء العناصر ثلاثية الأبعاد وتحريكهم بناءاً على السيناريو وألواح القصة.

4,1,1 الاشخاص

الشخصية الأولى:

الإسم: مالك

عمر الطفل: 6 سنوات

شكل (4,1): الصورة الشخصية للطفل

الشخصية الثانية:

الإسم: اماني (الأم)

عمر الأم: 27 عام

شكل (4,2): الصورة الشخصية للأم

الشخصية الثالثة:

الإسم: احمد (الأب)

عمر الأب: 32 عاماً

شكل (4,3): الصورة الشخصية للأب

الشخصية الرابعة:

الإسم: الجدة سماهر (والدة الأم)

عمر الجدة: 50 عاماً.

شكل (4,4): الصورة الشخصية للأم

4,1,2 الاماكن و العناصر ثلاثية الأبعاد

تم اختيار وتجهيز الأماكن المناسبة لزوايا التصوير المرادة في ألواح القصة.

المكان الاول:

بيت العائلة

1. غرفة الجلوس والمطبخ

شكل (4,5): بيت العائلة - غرفة الجلوس والمطبخ

المكان الثالث:

2. غرفة الضيوف

شكل (4,6): بيت العائلة - غرفة الضيوف

المكان الثاني:

بيت الجدة

شكل (4,7): بيت الجدة

المكان الثالث:

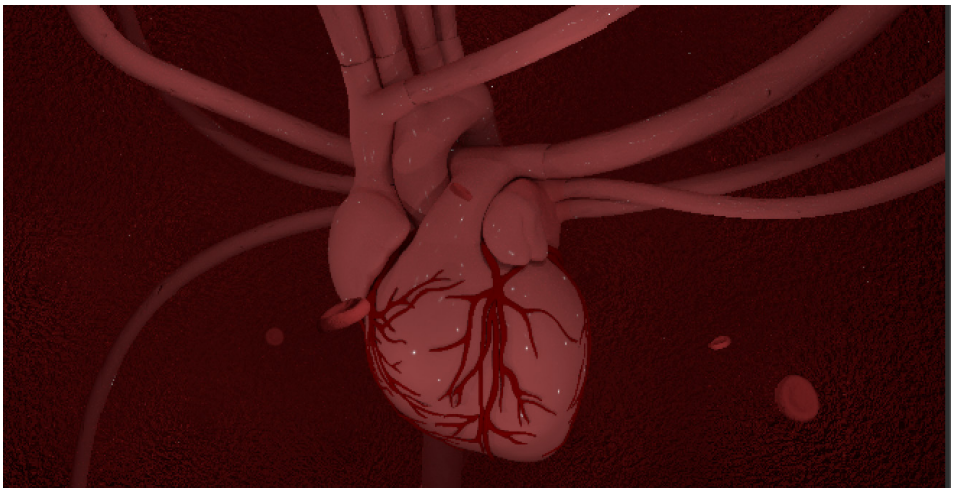
مدرسة الطفل

شكل (4,8): مدرسة الطفل

المكان الرابع:

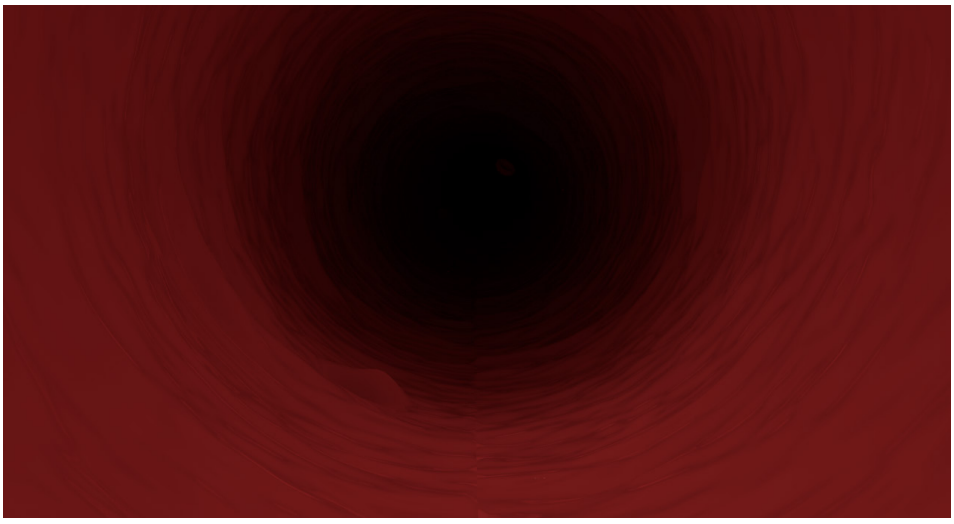
داخل جسم الطفل

1. القلب



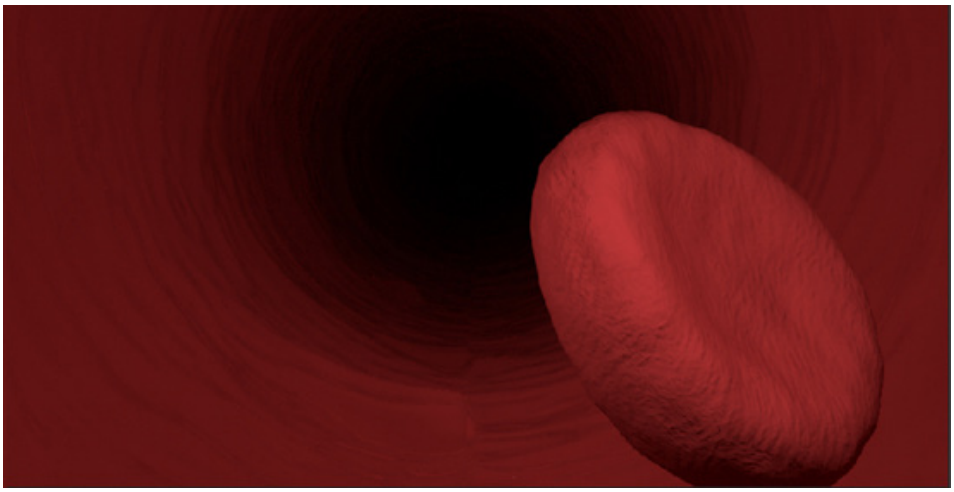
شكل (4,9): شكل القلب

2. الشرايين



شكل (4,10): شكل الشرايين

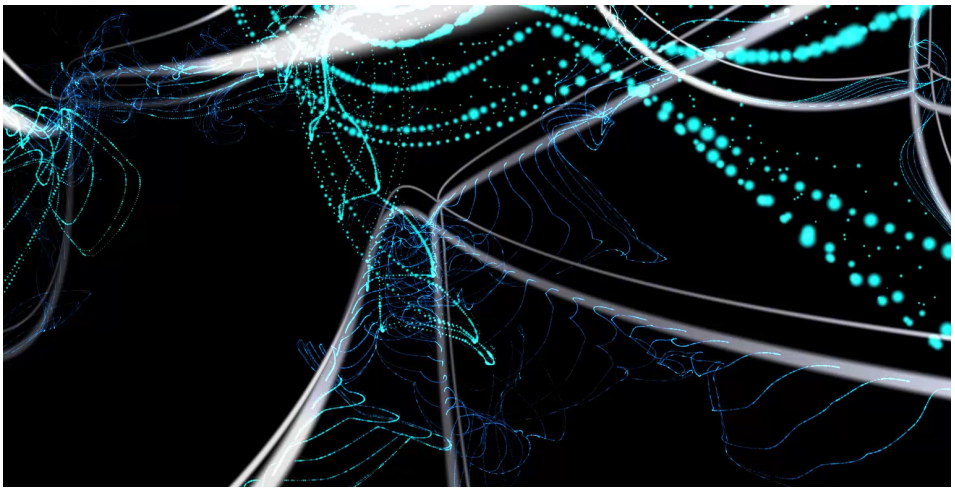
3. كريات الدم الحمراء



شكل (4,11): شكل كريات الدم الحمراء

المكان الخامس

في داخل شبكات الهاتف.



شكل (4,12): شكل داخلي لشبكات الهاتف

المكان السادس

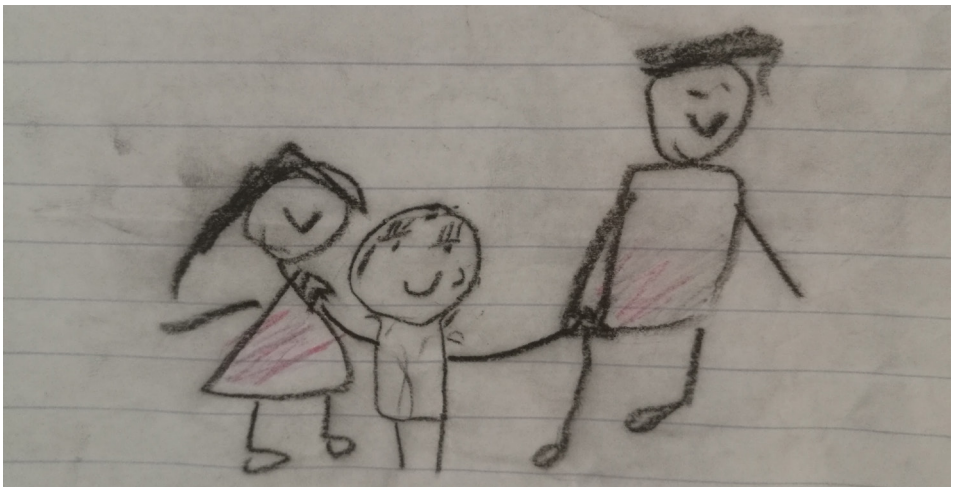
غرفة مظلمة يحمل فيها الطفل البالونات بالألوان الزاهية.

شكل (4,13): شكل الغرفة المظلمة

4,1,3 عناصر أخرى

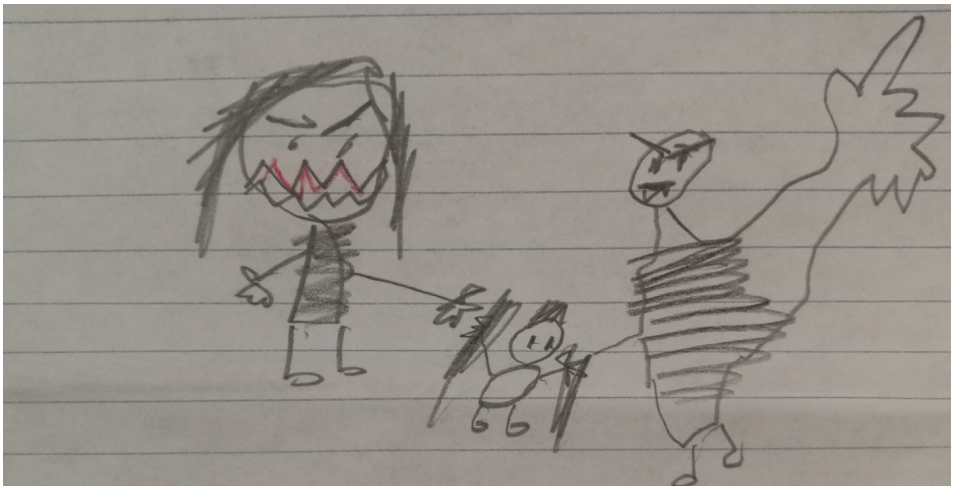
الرسمات التي قام الطفل برسمها:

- في بداية الفيلم.



شكل (4,14): شكل رسمة الطفل في البداية

- في نهاية الفيلم.



شكل (4,15): شكل رسمة الطفل في النهاية

4,2 مرحلة التطبيق (وضع صور):

تم انجاز المشروع حسب الجدول الزمني وتقسيمه على فترات متوازية:

4,2,1 التصوير

لقد تم تقسيم التصوير إلى قسمين:

1. تصوير الفيلم (المشاهد):

- تجهيز معدات التصوير والأدوات المستخدمة مثل: الكاميرات، العدسات، الستاندات والإضاءات، المايكروفونات، بطاريات احتياطية بالإضافة للأدوات الأخرى.
- اعداد مكان التصوير للمشهد المناسب من حيث الديكور ومكان أخذ اللقطة.
- اعداد الممثلين للمشاهد من ملابس ومكياج ومستلزمات أخرى.
- توزيع الإضاءات من قبل مسؤول الإضاءة في فريق العمل وفحصها اذا كانت مناسبة بالنسبة لإعدادات الكاميرا.
- توزيع المايكروفونات من قبل مسؤول الصوت في فريق العمل بما يتناسب مع أصوات الممثلين.
- وضع الكاميرا في الزاوية المطلوبة للمشهد واللقطة من قبل مسؤول الكاميرا في فريق العمل.
- بدء التصوير وتسجيل الصوت بعد أخذ أمر البدء من قبل المخرج في فريق
- مراجعة اللقطة المأخوذة ودراسة زاويتها والإضاءة وحركة الممثلين مع مقارنتها بألواح القصص.

2. التصوير الثابت (الفوتوغرافي)

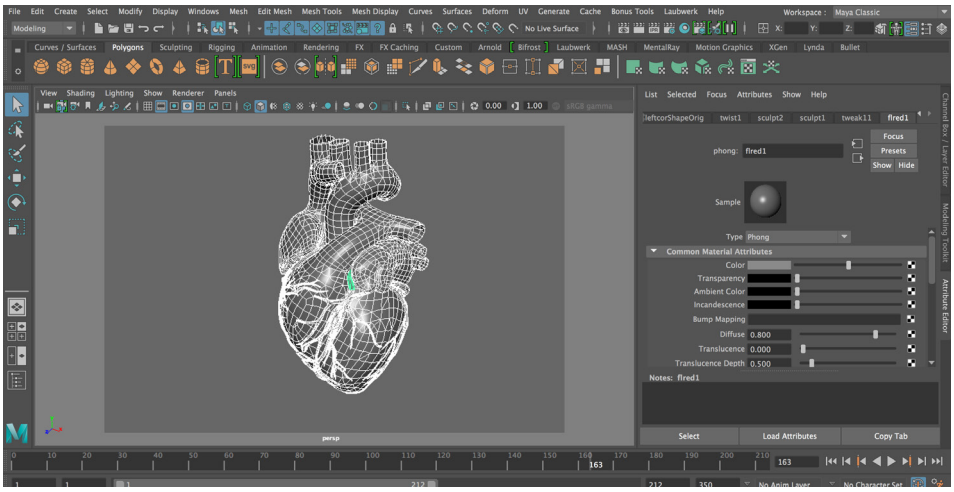
- تم عمل جلسة تصوير للطفل من أجل استخدام الصور في الترويج من البوستر وحتى الصفحة التي تم انشائها على موقع التواصل الإجتماعي (facebook).
- جلسة تصوير للممثلين من أجل وضعهم في ملخص المشروع
- جلسة تصوير للفريق لاستخدام الصور في ملخص المشروع وأيضاً صور أثناء العمل على المشروع.
- أماكن التصوير ومعدات التصوير الأخرى.

4,2,2 بناء العناصر ثلاثية الأبعاد:

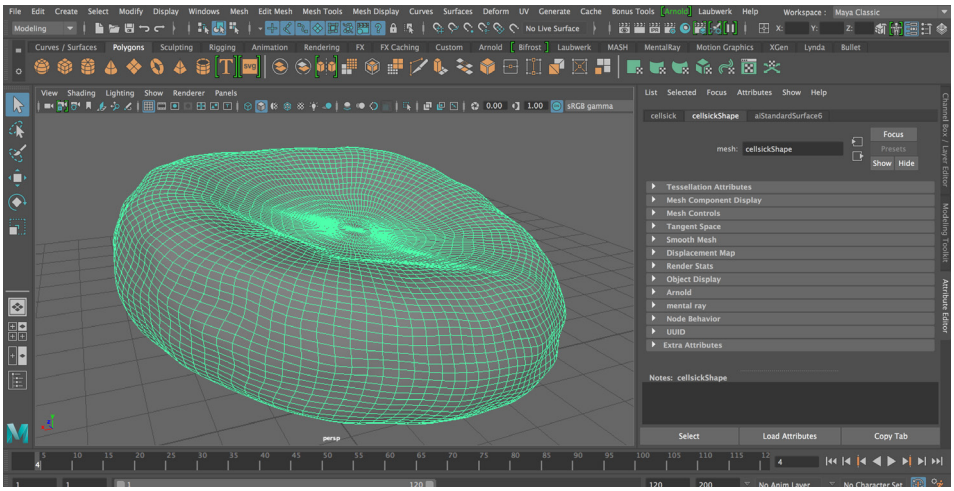
تم تقسيم بناء العناصر ثلاثية الأبعاد على قسمين:

1. القلب، الشرايين وكرات الدم الحمراء، تم بنائها باستخدام برنامج Maya:

- بناء العناصر.

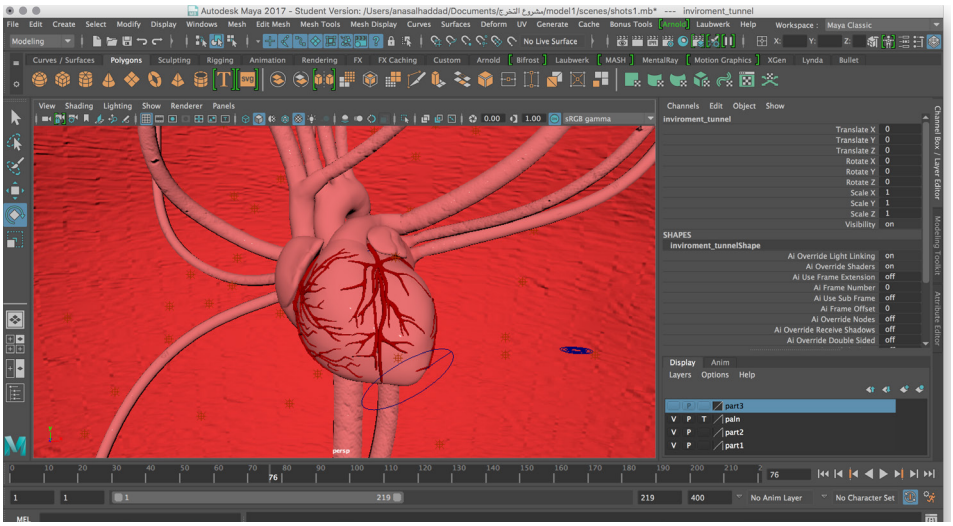


شكل (4,16): الشكل التوضيحي لبناء القلب



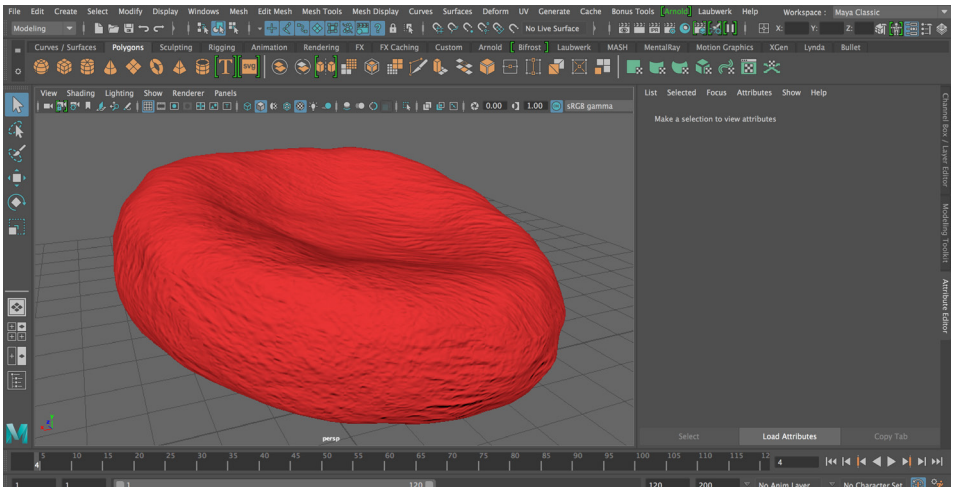
شكل (4,17): الشكل التوضيحي لبناء كرة دم

- تركيب الخامات على البيئات والعناصر.



شكل (4,18): شكل ماتيريال القلب

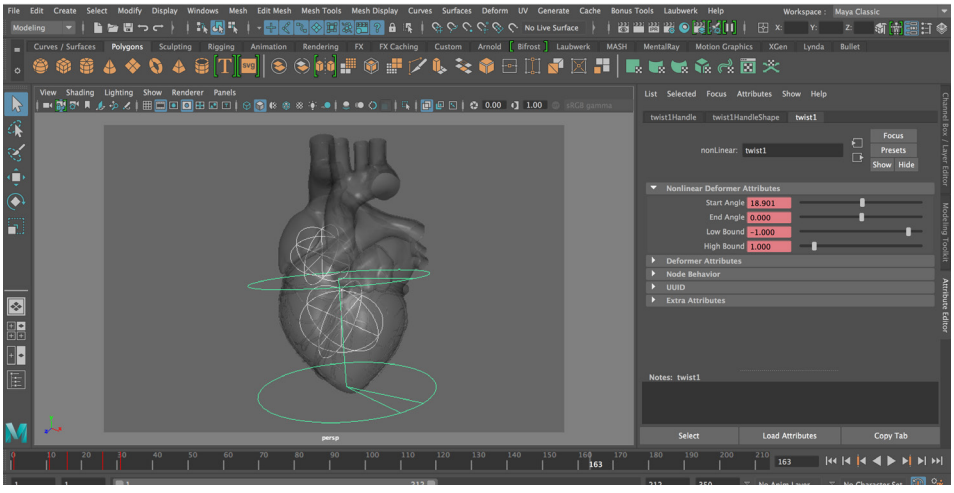
- بناء العناصر.



شكل (4,19): شكل ماتيريال كرة الدم

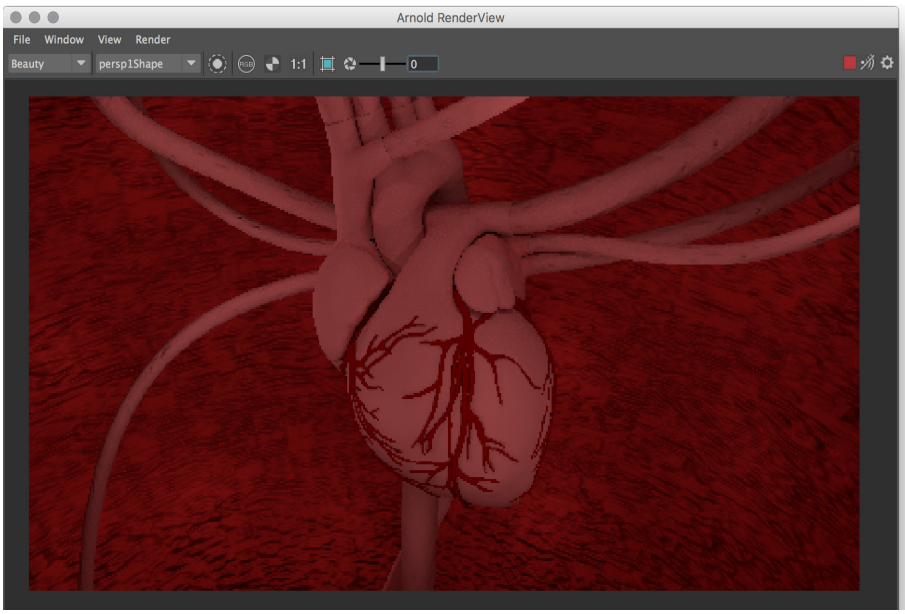
- تركيب نظام التحريك على العناصر المستخدمة.
- تحريك العناصر.

تم استخدام (reference) لحركة القلب الحقيقية لتطبيقه لحركة القلب المنشأ



شكل (4,20): تركيب نظام التحريك على القلب

- وضع البيئات المناسبة على بيئة العمل.

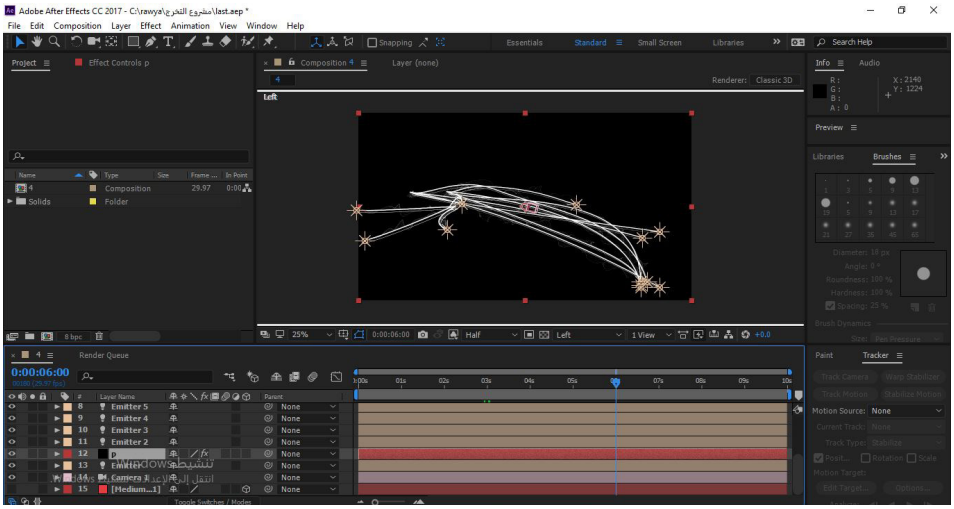


شكل (4,21): الشكل النهائي للقلب

- تركيب الكاميرات على البيئات بما يتناسب مع القصة.
- تصدير العمل الثلاثي الأبعاد بصيغة فيديو(Rendering).

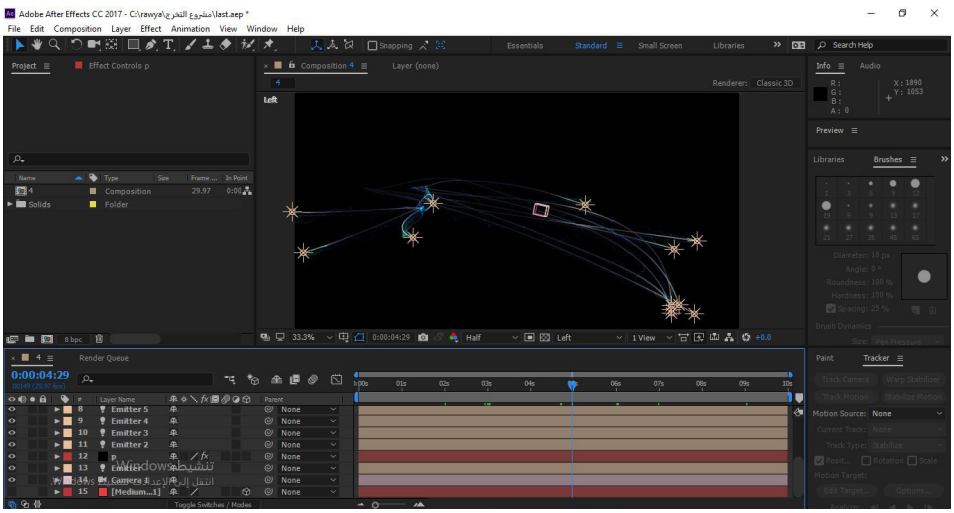
2. الموجات الكهربائية، تم بنائها باستخدام برنامج Adobe After Effects.

- بناء العناصر.



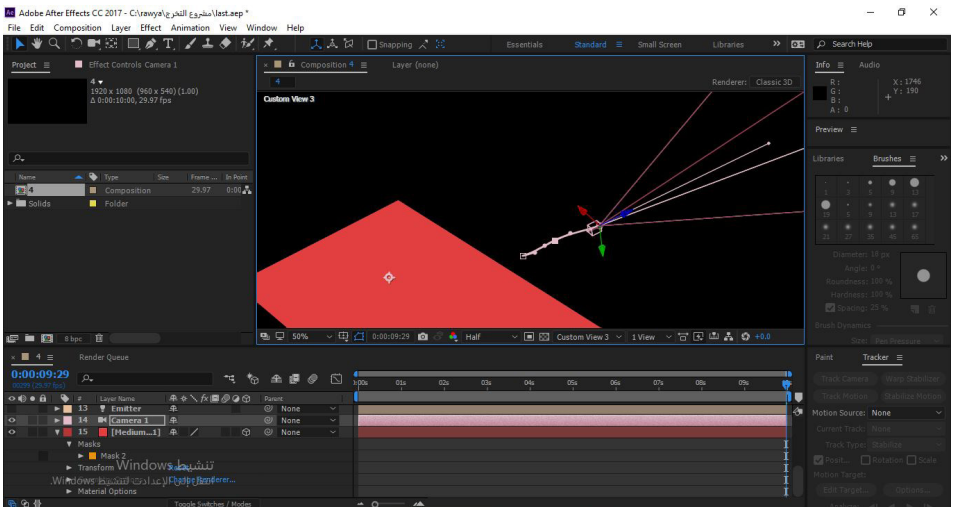
شكل (4,22): الشكل التوضيحي لبناء الموجات الكهربائية

- تركيب الخامات على البيئات والعناصر.



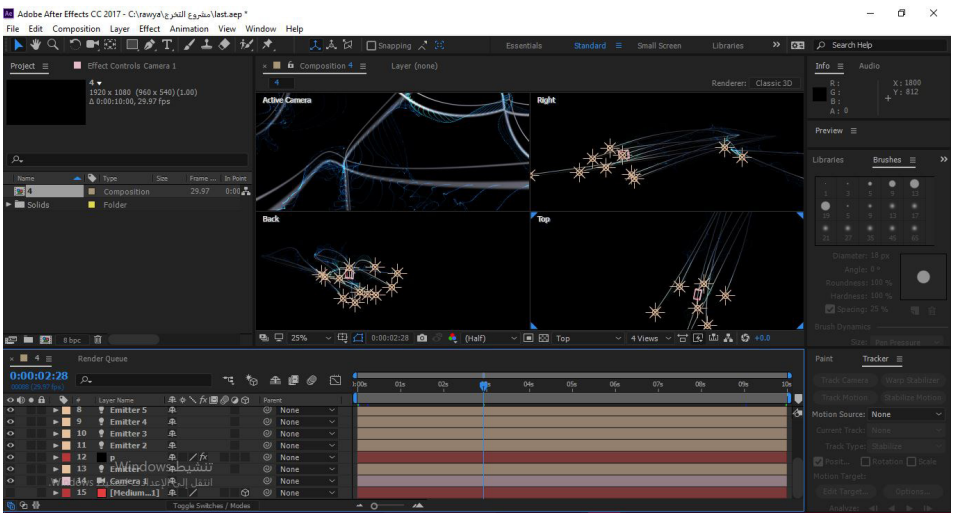
شكل (4,23): تركيب الخامات على الموجات الكهربائية

- تركيب نظام التحريك على العناصر المستخدمة.



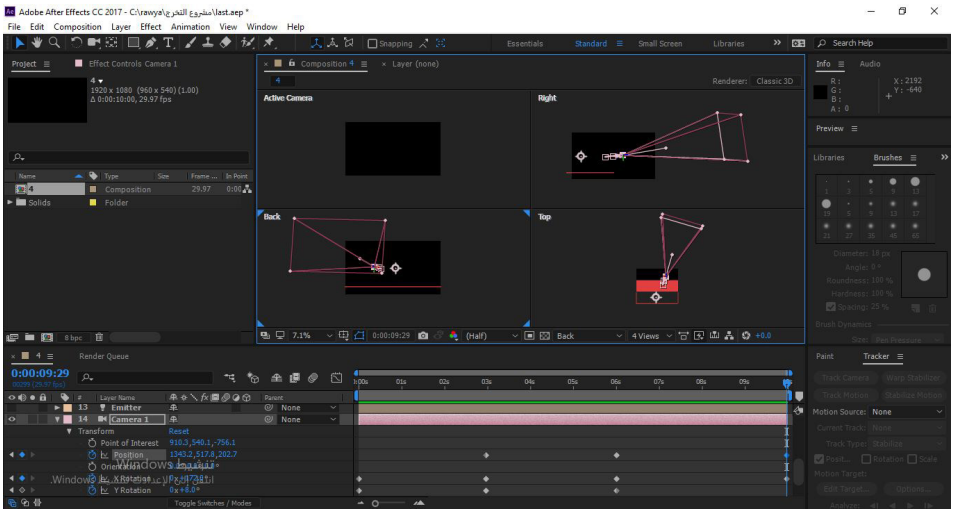
شكل (4,24): تركيب نظام التحريك على الموجات

- تحريك العناصر.



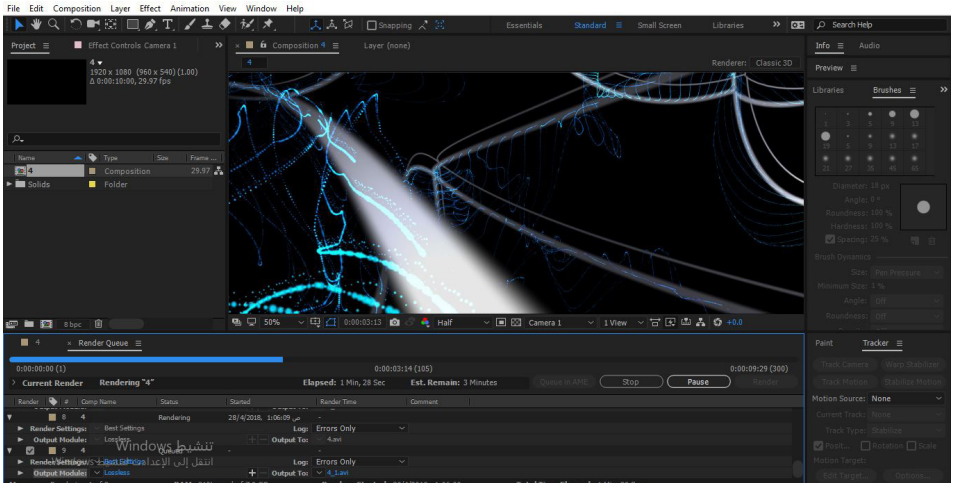
شكل (4,25): شكل توضيحي لتحريك العناصر

- تركيب الكاميرات على البيئات بما يتناسب مع القصة.



شكل (4,26): شكل توضيحي لتركيب الكاميرات على البيئة

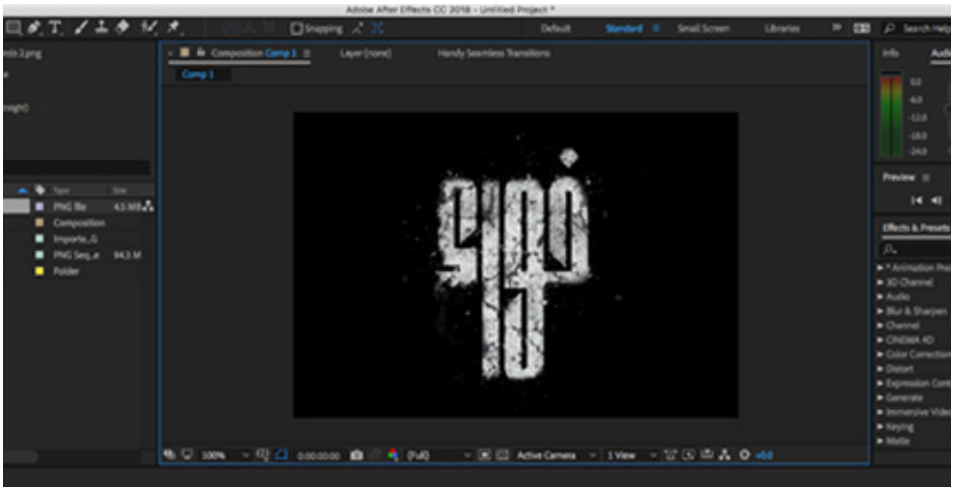
- تصدير العمل ثلاثي الابعاد بصيغة فيديو (Rendering).



شكل (4,27): واجهة تصدير العمل النهائي

4,2,3 بناء مقدمة للفيلم:

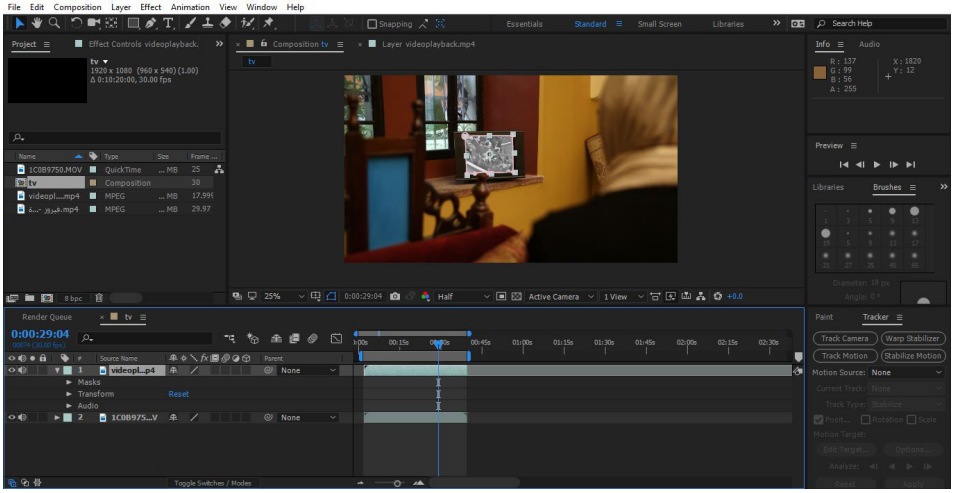
تم بناء مقدمة للفيلم باستخدام برنامج Adobe After Effects



شكل (4,28): شكل توضيحي لبناء مقدمة الفيلم

4,2,4 مونتاج المشاهد

1. تجميع اللقطات المناسبة من مرحلة التصوير وإضافة المؤثرات على بعض اللقطات التي لم نستطع تعديلها أثناء التصوير باستخدام برنامج Adobe After Effects.



شكل (4,29): شكل توضيحي لمرحلة المونتاج

2. تعديل الألوان والأضاءات على برنامج المونتاج Adobe Premiere .
3. الدمج بين التصوير والبيئات ثلاثية الأبعاد بإستخدام برامج المونتاج Adobe Premiere، وفي هذه المرحلة تم استخدام التنقلات مناسبة(Transition) بين المشاهد المختلفة باستخدام برنامج Adobe After Effects.

4,2,5 معالجة الاصوات

تعتبر الموسيقى نصف الصورة السينمائية كما جاء في مقال (خروب،2011) وكذلك البعد الثالث للمشهد ولهذا يتم العناية بها والتركيز على نوعية الصوت والمؤثرات المرافقة للمشهد.

1. تسجيل الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة باستخدام برنامج Adobe Audition CC
2. وقد تم تسجيل الأصوات أثناء مرحلة التصوير باستخدام مايكروفونات مناسبة وموزعه بشكل صحيح.
3. أما بالنسبة للمؤثرات الصوتية تم تسجيل جزء منها بمختبرات الجامعة والجزء الذي لا نستطيع تسجيله تم شرائه من المواقع المختصة بالصوتيات.

4,2,6 مونتاج المقدمة، المشاهد، البيئات ثلاثية الأبعاد والأصوات بما يتناسب مع القصة باستخدام برنامج المونتاج Adobe Premiere.

4,2,7 التصاميم الثابتة

حيث تم انشائها باستخدام برامج التصميم الثابت Adobe Illustrator & Photoshop

1. عمل شعار خاص بالفيلم.

تم استخدام خط kaleem والتعديل عليه بحيث يناسب الفكرة المرجوة من الفيلم، كما تم التلاعب في الخط من خلال تقليل المساحات في النص نفسه للتعبير عن الضيق والمشاعر التي تصيب الطفل جراء العنف المنزلي، كما تم اضافة بعض المؤثرات (textures) باستخدام برنامج الفوتوشوب تعبيراً عن الأثر الذي يتركه العنف.

شكل (4,30): شعار الفيلم

2. عمل بوستر يضم الشعار، صورة ومعلومات بسيطة عن الفيلم.

يتكوّن البوستر من عدة عناصر بدءاً بعنصر السيادة الا وهو الطفل، بحيث يشكل بؤرة الاستقطاب تنطلق منه العين الى بقية عناصر التصميم، ووجود الطفل وحيداً بقصد تأكيد الشعور بالوحدة. تم تكوين الشعار في المساحة الفارغة (السماء) كونها تعبّر عن الفراغ النفسي. كما تم استخدام الاضاءات للتعبير عن الأمل حتى زواله فالطفل يمشي في طريق الخواء (الفراغ) متجاهلاً كل ذلك الأمل. تم اعتماد الالوان ذات الدرجات الباردة كونها تضفي شعورا بالوحدة والحزن وبرود المشاعر لان ذلك ابلغ بالمعنى عن محتوى الفيلم.

شكل (4,31): البوستر الاساسي

نسخ ثانوية:

شكل (4,32): صور البوسترات الثانوية

3. عمل تصاميم انفوغرافيك لايصال الفكرة الفيلم.

شكل (4,33): انفوجرافيك العنف اللفظي

4. عمل صور إضافية بمعلومات بسيطة عن أهداف الفيلم.

شكل (4,34): تصاميم ترويجية

5. تصميم دعوة للفيلم.

شكل (4,35): بطاقة الدعوة

4,2,8 الترويج للمشروع

تم اطلاق صفحة على موقع التواصل الإجتماعي بإسم المشروع يتم النشر عليها التصاميم الثابتة وجزء من الصور الفوتوغرافية للمشروع.

شكل (4,36): لقطات ترويجية من الفيلم

شكل (4,37): غلاف مواقع التواصل الاجتماعي

4,3 ارشادات تشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح يجب أن يتوفر على الحاسوب أو الجهاز الذكي أو مشغل الوسائط برنامج يدعم صيغة (AVI) أو (MP4) وسماعات (Stereo).

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5,1 الانطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير

5,2 توصيات مستقبلية

5.3 نتائج حققها المشروع

5.4 المراجع

5,1 الإنطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير:

بعد انجاز المشروع تم التوصل إلى عدة نصائح للمقبلين على مثل هذه الأفلام:

1. اختيار سيناريو ذو مدة قصير وذلك لأن الأفلام الطويلة لمثل هذه المشاريع قد تسبب الملل للمشاهدين.
2. اختيار فكرة قوية وجديدة لم يتطرق إليها أحد سابقاً.
3. وضع جدول زمني دقيق والإلتزام به.
4. تعين قائد للفريق يقوم بمتابعة وبتحديد المهام والأوقات بما يتناسب مع أعضاء الفريق الآخرين.
5. تقسيم المهام بين أعضاء الفريق بما يتناسب معهم ومع خبراتهم وقدراتهم الفنية.
6. استشارة أهل الخبرة في كل مجال يتم التطرق إليه سواء في المجال الفني أو العلمي.
7. استغلال الوقت وعدم الإعتماد على وجود وقت كافي لتنفيذ المشروع من بداية الفصل الدراسي فكلما زاد التعديل على العمل كلما زاد اتقانه.
8. عمل نسخ إضافية من كل جزء يتم إنجازه بالمشروع لتجنب أي عطل أو مشاكل في عملية الأنتاج النهائية.

5,2 توصيات مستقبلية

1. اعطاء مساق برنامج Adobe After Effect بشكل منفرد والإهتمام به بشكل كبير.

2. تزويد طلبة مشاريع التخرج بالمعدات المهمة لإخراج المشاريع بالشكل المطلوب مع إمكانية استخدامها خارج الجامعه.

3. إضافة مساق برنامج MAYA وذلك لأن برنامج الـ Maya حيث يعتبر من اقوى البرامج في بناء العناصر والتحريك وأيضاً تستخدمه الشركات العالمية في مجال الرسوم المتحركة.

5,3 نتائج حققها المشروع

1. استطاع الفيلم ايصال الفكرة الأساسية للفئة المستهدفة.

2. استطاعنا ايصال الفيلم لفئة اوسع من خلال نشره على مواقع التواصـل الاجتماعـي.

3. حاز الفيلم على المركز الأول في مؤتمر ابداع الطلبة السابع على مسـتوى كليـة العلـوم الإداريـة ونظـم المعلومـات.

5.4 المراجع

المصادر والمراجع عربية

مصالحة، شفيق. (1988). الإتصال العاطفي في العلاقة العلاجية. القدس.

كماش، يوسف. (2011). أسس النمو الإنساني التكويني والوظيفي. العراق: دار دجلة للنشر والتوزيع.

حقي، ألفت .(1996).سيكولوجية النمو (علم نفس الطفولة). الإسكندرية : مركز الإسكندرية للكتاب.

جوابرة، نصر. (2014). التربية الفنية.الخليل.

صلاحات ، وفاء. (2016). أساليب التربية الصحيحة للأطفال وصفي، أوسم. (2017). مهارات الحياة. مصر: دار الأمين للنشر والتوزيع.

مجمع اللغة العربية بالقاهرة. (1960). المعجم الوسيط. (ط.5) مصر: مكتبة الشروق الدولية.

خروب، غسان. (2011). الموسيقى التصويرية نصف الصورة السينمائية URL: https://www.albayan.ae

الحرباوي، وفاء. أبناؤنا وأخطاؤنا التربوية . القدس.

روم، ميخائيل.(1981). أحاديث حول الإخراج السينمائي. بيروت: دار الفاربي.

المصادر والمراجع أجنبية

Erikson, Erik.(1963). Childhood and society. New York: Norton

Chi,M.T.H, & Bassok,M., & Lewis,M.W., & Reimann,P., & Glaser,R. (1989).

Self-explanations: How student and use examples in learning to solve problems. 2, DC: CognitiveScience.

مواقع الكترونية

www.pricewatch.com www.bls.gov www.odesk.com www.amazon.com

www.adobe.com www.solidangle.com/arnold www.autodesk.com

www.freesound.orgs