جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة / الجرافيكس

مشروع تخرج بعنوان

" ليلى والذئب "

فيلم رسوم متحركة يدمج بين التصوير الواقعي والرسوم ثنائية الابعاد

فريق العمل

أميرة عمر صبيح داليا رأفت أبو عرقوب

زبيدة محمد دار محمد فيروز أيوب عاشور

المشرف

أ.محمد نادر الفلاح

قدم هذا العمل استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة البكالوريوس في تخصص الوسائط المتعددة / جرافيكس

2020 - 2019

إهداء

الى والدي الذي علمني ان التواضع سمة العظماء....وزرع في قلبي الإخلاص... وبث في نفسي العزيمة ورسم لي درباً زينه الأمل

الى قيثارة الحب والحنان ..الي السنبلة المعطاءة التي علمتني ان الحياة بذل وعطاء... الى القلب الذي احتضنني وأخذ بيدي الى النجاح بثقة وطمأنينة الى والدتي الحبيبة ادامها الله لي....

الى النجوم التي تنير سماء حياتي..وتهون الصعاب في طريقي
الى القلوب العامرة بالإيمان والعلم والحب...اخواتي وإخواني الأحباء

الى الذين سهرت الليل الطوال معهم والى من كانوا لي خير سند ومنبع طيب .. زميلاتي الطيبات

الى من تشتد بهم الهمم ..للأخوة الذين يطلقون في وجه البؤس ضحكات ساخرة ويقولون هل من مزيد ! ....الى دفعتي لكم مني كل الحب والطيب

الى كل من أنار لي طريق العلم..الى كل من ساعدني في إخراج هذا العمل ومد لي يد العون...الى كل هؤلاء أهدي هذا الجهد المتواضع

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 الأستاذ محمد نادر الفلاح لجهوده واهتمامه ومساهمته في إنجاز هذا المشروع .

والشكر الجزيل لكل من

ساعدنا ودعمنا وقدم لنا المستطاع من الأهل والأصدقاء والزملاء .

لمحة موجزة عن المشروع:

المشروع هو فلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد، يتحدث الفلم عن كتاب ليلى والذئب العجيب، حيث يستطيع نقل القارئ الى داخله ليعيش كامل احداثه، ولكي يعود الى ارض الواقع يجب ان ينهي احداث القصة .

تبدأ احداث القصة عندما تنهي الفتاة لين قراءة كتاب قديم، وتقرر الذهاب لمكتبة جدها لتختار كتاباً اخر لتقرؤوه، اثناء بحثها عن كتاب، يقع نظرها على صندوق خشبي قديم في زاوية الغرفة وفي داخله كتاب ، تخرجه من الصندوق ثم تفتح الكتاب لتقرؤوه واذا بها تختفي في صفحاته .

تدور العقدة حول معرفة الفتاة اين هي وكيف ستخرج من المكان، ليخبرها احد شخوص القصة بانها اصبحت ليلى الشخصية الرئيسة في الكتاب، وانه يجب ان تنهي احداث القصة لكي تخرج .

فهرس المحتويات :

إهداء.....أ
شكر وعرفان.....ب
لمحة موجزة عن المشروع .....ت
فهرس المحتويات.....ث
فهرس الأشكال.....ح
فهرس الجداول.....خ

الفصل الأول: المقدمة

١,١ مقدمة.....٢
١,٢ موضوع المشروع ٤
١,٣أهداف المشروع ٥
١,٤الإبداع في المشروع ٥
١,٥الفئة المستهدفة ٦
١,٦فريق التطوير ٦
١,٧ المهام الموزعة على الجدول الزمني.....٧

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

٢,١ تفصيل المشروع ٩
٢,٢ متطلبات المشروع التطويرية ١٠
٢,٣ متطلبات المشروع التشغيلية ١٣
٢,٤ التقنيات المستخدمة ١٣
٢,٥ المخاطر و المحددات والتحديات ١٣
٢,٦ آلية التسليم ١٤
٢,٧ آلية التسويق ١٤

الفصل الثالث: التصميم

٣,١ شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة..... ١٦
٣,٢ السيناريو (script) ٢٢
٣,٣ ألواح النماذج وألواح القصة (story board) ٢٧
٣,٤ الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع ٣٣

الفصل الرابع : التطبيق والفحص

٤,١ الاشخاص والاماكن و العناصر الاخرى ٣٧
٤,٢ مرحلة التطبيق ٤٨
٤,٣ ارشادات لتشغيل المشروع ٦٠

الفصل الخامس : النتائج والتوصيات

٥,١ الانطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير ٦٢
٥,٢ توصيات مستقبلية ٦٢
٥,٣ نتائج حققها المشروع ٦٢
٥,٤ المراجع ٦٣

فهرس الاشكال :

شكل(٣,١): شخصية الارنب الحكيم ١٦

شكل(٣,٢): شخصية الذئب ١٧

شكل(٣,٣): شخصية الجدة ١٧

شكل(٣,٤): شخصية الصياد ١٨

شكل(٣,٥): شخصية السنجاب ١٨

شكل(٣,٦): شخصية الغزال ١٨

شكل(٣,٧): شخصية النحلة ١٩

شكل(٣,٨): مخطط بيت الجد..... ١٩

شكل(٣,٩): رسم بسيط للغابة ٢٠

شكل(٣,١٠): رسم بسيط للطريق ومنزل الجدة ٢٠

شكل(٣,١١): رسم بسيط لمنزل الجدة..... ٢١

شكل (٣,١٢): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Animate CC ٣٣

شكل(٣,١٣): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe After Effect CC ٣٣

شكل (٣,١٤): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Audition CC ٣٤

شكل (٣,١٥): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe premiere pro CC ٣٤

شكل (٣,١٦): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Photoshop CC ٣٥

شكل (٣,١٧): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe illustrator CC ٣٥

شكل (٤,١): الصورة الشخصية لممثلة دور لين ٣٧

شكل (٤,٢): شخصية الصياد النهائية ٣٨

شكل (٤,٣): شخصية الذئب النهائية ٣٨

شكل (٤,٤): شخصية الارنب الحكيم النهائية ٣٩

شكل (٤,٥): شخصية السنجاب النهائية ٣٩

شكل (٤,٦): شخصية الجدة النهائية ٤٠

شكل (٤,٧): شخصية النحلة النهائية ٤٠

شكل (٤,٨): بيت العائلة – غرفة نوم الطفلة ٤١

شكل (٤,٩): بيت العائلة –مكتبة الجد ٤١

شكل (٤,١٠): مكان سقوط ليلى وعثور حيوانات الغابة عليها..... ٤٢

شكل (٤,١١): طريق في الغابة ٤٢

شكل (٤,١٢): داخل الغابة ٤٣

شكل (٤,١٤): مكان اختباء الذئب ٤٣

شكل (٤,١٥): مكان حديث الذئب مع ليلى ٤٤

شكل (٤,١٦): جذوع عدة اشجار مع اغصانها ٤٤

شكل (٤,١٧): مكان تواجد الصياد ٤٥

شكل (٤,١٨): الطريق الى بيت الجدة ٤٥

شكل (٤,١٩): بيت الجدة من الخارج ٤٦
شكل (٤,٢٠): بيت الجدة من الداخل ٤٦
شكل (٤,٢١): بيت الصياد من الداخل ٤٧
شكل (٤,٢٢): غلاف كتاب ليلى والذئب ٤٧
شكل (٤,٢٣): الشكل التوضيحي لبناء احدى البيئات ٤٨
شكل (٤,٢٤): الشكل التوضيحي لبناء احدى الشخصيات ٤٨
شكل (٤,٢٥): شكل توضيحي لتحريك العناصر مع وجود البيئة ٥٠
شكل (٤,٢٦): شكل توضيحي اخر لتحريك العناصر مع وجود البيئة ٥١
شكل (٤,٢٧): شكل توضيحي لتحريك العناصر على شاشة خضراء ٥١
شكل (٤,٢٨): شكل توضيحي لتحريك العناصر على شاشة خضراء ٥٢
شكل (٤,٢٩): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات حسب المشهد ٥٢
شكل (٤,٣٠): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات وتسجل حركة بسيطة ٥٣
شكل (٤,٣١): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات واضافة بعض المؤثرات ٥٣
شكل (٤,٣٢): واجهة تصدير العمل النهائي ٥٤
شكل (٤,٣٣): شكل توضيحي لبناء مقدمة الفيلم ٥٤
شكل (٤.): شكل توضحي لمرحلة المونتاج ٥٥
شكل (٤,٣٤): شكل توضحي لمرحلة المونتاج النهائي ٥٥
شكل (٤,٣٥): شعار الفيلم ٥٦
شكل (٤,٣٦): البوستر الاساسي ٥٧
شكل (٤,٣٧): البوسترات الثانوية ٥٨
شكل (٤, ٣٨): غلاف موقع التواصل الاجتماعي ٥٩
شكل (٤,٣٩): لقطة لكتاب ليلى والذئب ٥٩

فهرس الجداول :

جدول (١,١) : الجدول الزمني لمرحلة ما قبل الانتاج كاملة ٧
جدول (١,٢) : الجدول الزمني لمرحلة الانتاج وما بعد الانتاج كاملة ٧
جدول (٢,١) : التكلفة المادية للأجهزة ١٠
جدول (٢,٢): التكلفة المادية للمعدات ١١
جدول (٢,٣) : التكلفة المادية للمتطلبات البشرية ١١
جدول(٢,٤) : التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية ١٢
جدول (٢,٥) : مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع.....١٢
جدول (٢,٦) : مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع.....١٤

الفصل الأول: المقدمة :

١,١ مقدمة

١,٢ موضوع المشروع

١,٣ أهداف المشروع

١,٤ الإبداع في المشروع

١,٥ الفئة المستهدفة

١,٦ فريق التطوير

١,٧ المهام الموزعة على الجدول الزمني

١,١مقدمة :

القصة هي الفن الأقرب الى الحياة ، لان حياة الانسان بصورة من الصور قصة يكتبها الزمن ، وكذلك هي حياة المجتمعات سلسلة لا نهاية من القصص ، فليس عجيبا ان يهتم الانسان بهذا الفن الذي ولد معه ونمى بنمائه (الصفدي ،٢٠١١،ص٥) .

القصة سرد واقعي أو خيالي لأفعال ، يقصد به إثارة الاهتمام والإمتاع أو تثقيف السامعين أو القراء. ويقول (روبرت لويس ستيفنسون) – وهو من رواد القصص المرموقين: " ليس هناك إلا ثلاثة طرق لكتابة القصة؛ فقد يأخذ الكاتب حبكة ثم يجعل الشخصيات ملائمة لها، أو يأخذ شخصية ويختار الأحداث التي تنمي تلك الشخصية، أو قد يأخذ جوًا معينًا ويجعل الفعل والأشخاص تعبر عنه أو تجسده".

لا يمكن لباحث أن يقر بالموطن الذي نشأت فيه القصة، وذلك ببساطة لأن الحكي والقص خاصية إنسانية كانت دومًا في وجداننا حتى صارت جنسًا أدبيًّا متميزًا ،والقصة باعتبارها نشاطًا إنسانيًا فإننا لا يمكن أن نحدد لها موطنًا بدقة، فقد توالى ظهور القص في صور مختلفة إبان ازدهار الحضارة العربية والإسلامية من خلال مقامات الهمذاني والحريري ورسالة الغفران لأبي العلاء المعري... إلى ألف ليلة وليلة التي لم تكن غير مجموعة قصص قصيرة متداخلة ومتنامية توصل واحدة منها إلى الثانية، وتفتح الثانية باب للثالثة وهكذا، وبإمكاننا أن نعثر على قصص عربية في العقد الفريد والمستطرف والأغاني... وقد رأى كثير من الباحثين أن القصص الأوروبية في عصر نهضة أوروبا تأثرت كثيرًا بالأدب الفارسي ومن هذه الأشكال "الفابولا" أحد الأجناس الأدبية الأولى للقصة، وقد ظهرت في فرنسا منذ منتصف القرن الثاني عشر الميلادي وحتى أوائل القرن الرابع عشر، وهي أقصوصة شعرية تحمل روح ومعنى الهجاء الاجتماعي.

ولقد 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 إبداعي، لنقل المعرفة والمعلومات .

وقد بينت الدراسات إلى" أن الإنسان يستطيع أن يتذكر ما يسمعه بنسبة ٢٠٪ فقط ،أما ما يسمعه ويراه فيتذكر منه ما نسبته ٤٠٪، ولكن ما يسمعه ويراه ويتفاعل معه ويعمل معه فتصل نسبته الى ٧٠ ٪ وتزداد هذه النسبة حسب كل شخص ". (Chi, et al. ١٩٨٩, p ١٤٥– ١٨٢) .

وعلى اثر تطور التكنولوجيا ظهرت القصص المرئية وهي قصص أنتجت وحفظت ونشرت باستخدام الوسائط الرقمية المتعددة .

وتعرف القصة المرئية أيضاً بأنها شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان – يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية– ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة احداث القصة .

للقصة المكتوبة دور مهم تلعبه في تلبية حاجات النمو العقلي للطفل ، حيث انها تثري خيال الطفل ، ويظهر هذا الدور في اكتساب اللغة وزيادة المحصول اللغوي للطفل ، والقصة تزود الطفل بمعلومات كثيرة وتعود على التفكير بأسلوب علمي سليم ،فتقدم له المعلومات والحقائق والمفاهيم المختلفة بصورة مبسطة ، ويمكنها ان تستثير النشاط العقلي للطفل ، وتدفعه اعمال العقل والتفكير خاصة التفكير الناقد والتفكير الإبداعي .

وأيضا القصة المكتوبة لها دورها التربوي في تعليم اللغة العربية ، وفي إمداد المتعلم بألوان من الأدب الراقي في مضمونه وتعبيراته وأفكاره وألفاظه وعباراته.

والقصص الرقمية بأشكالها تقوم على غرس اهتمامات حديثة للسلوك الطفل وتقوم أيضا بتكوين عادات وقيم وأيضا تكسبه المعارف والخبرات وهو في سن صغيرة حتى يكون على استعداد لكي يستقبل الكثير من هذه المعرفة ،فالرسوم المتحركة بها حكايات لمساعدة الطفل على فهم طبيعة العلاقات الاجتماعية وأيضا تكسب الطفل خبرات ومهارات مثل آداب الحديث والنظافة الشخصية وكذلك آداب المرور وكيفية التعامل مع الآخرين ، وتعمل على تنمية خيال الطفل وتغذي من قدراته وتجعله يفكر بأساليب مبتكرة ، و قد تساعد على تلبية احتياجات الطفل من ناحية النفسية وتساعده على الاكتشاف كل شيء جديد، وتعمل على مساعدته في التفكير في النجاح فتجعله يريد ان يحقق ما يتمناه، وتسهل على الطفل تعلم اللغة العربية الفصحى الذي لا يجدها في أسرته مما يسهل نطقه باللغة العربية وطريقة كلامه، و تساعده على التفكير بشكل علمي وتعمل أفلام الكرتون على تشجيع الطفل لاهتمام بالتكنولوجيا التي أصبحت من الأشياء الأولي في المجتمع في وقتنا الحاضر. (الجيلاني ،٢٠١١).

وتؤكد فرازل (Frazel,٢٠١١:p.١٠) ان القيمة التربوية للقصة الرقمية بقولها: إن القصص الرقمية عملية إيجابية تولد جوا من المتعة والاثارة ، وتدعم التوظيف المناسب لوسائط تكنولوجيا المعلومات ،بالإضافة إلى أنها تصلح لجميع مجالات المواد الدراسية وأداة قوية للتعلم البصري والسمعي ، كما تعد بمثابة السقالات التي تربط بين المدرسة والمجتمع المحيط بها؛ فهي أداة تعليم مجتمعي قوية.

القصص بجميع أشكالها تعزز كل منها الأخر، وتكمل بعضها بعضا ،كما ان طبيعة المحتوى هي التي تحدد الأشكال التي ستستخدم في عرض القصة .

١,٢ موضوع القصة :

تدور احداث القصة حول فتاة صغيرة تحب القراءة تعيش في منزل جدها مع والديها، تقضي معظم وقتها في قراءة القصص التي يعطيها لها جدها، حيث لديه مكتبة كبيرة خاصة، بعد ان تنهي في احدى الامسيات قراءة قصة وتشعر بعدها بالملل، فتقرر قراءة كتاب جديد تذهب خلسة الى مكتبة جدها، ويثيرها فضولها لفتح صندوق خشبي موجود في احدى زوايا المكتبة تفتح الصندوق، وتمسك الكتاب الذي بداخله وتفتحه ليخرج منه ضوء قوي وتختفي داخله .

تستيقظ لتجد نفسها في غابة والحيوانات تحيط بها، تقف على قدميها لتهرب الحيوانات خوفا منها، ثم يتقدم نحوها ارنب تبدو عليه علامات الكبر في السن، ليخبرها بانها هنا نتيجة لفتحها كتاب ليلى والذئب وانها اصبح شخصية ليلى التي في الحكاية، وعليها ايصال سلة الطعام الى الجدة التي تسكن في وسط الغابة، وان تحذر من الذئب المخادع المفترس تبدا رحلتها ويسمعها الذئب وهي تغني وتلعب، فيذهب اليها متنكر بهيئة رجل عجوز ليسألها اين طريق البلدة بحجة انه تائه عن الطريق، فيسير معها جنباً الى جنب ويسألها عن مكان منزل جدتها، فتخبره هي بأن المنزل يكمن على اطراف البلدة ويقع تحت ثلاث شجرات جوز كبيرة.

بعد ذلك يشكرها الذئب على مساعدتها وبأنه اصبح لديه معرفة بالطريق ولم يعد تائهاً ويقول لها وداعاً ثم يركض مسرعاً ، و تناديه ليلى لتخبره أن يحذر من الذئب في طريقه، فيقول لها بأنه سيكون حذراً ثم يودعها مرة أخرى ويعود للركض مسرعاً من جديد ، ويرى السنجاب ليلى وهي تتحدث مع الذئب، يذهب مسرعا للبحث عن الصياد ،ويجده ويخبره ان الذئب في طريقه الى منزل الجدة .

يكمل الذئب طريقه راكضاً كي يستطيع الوصول الى منزل جدتها قبلها، عندما يصل الى منزل الجدة يقوم بنزع تنكر الرجل العجوز ويرتدي رداء احمر على رأسه لخداع الجدة ، ويكسر بوابة الحديقة ليدخل .

وعند وصول ليلى الى منزل جدتها، تقوم بجمع حبات الجوز من تحت الشجرة وتضعهم في سلتها، بعد ذلك تتجه نحو بوابة الحديقة لتجدها مكسورة، فتعبر الحديقة باتجاه باب المنزل، لتكتشف أن الباب ليس موصداً! فتدخل المنزل، ليكون الذئب نائماً على فراش الجدة ومتنكراً بزيها والمكان معتم لا تظهر جميع تفاصيله، فيطلب منها الاقتراب منه، فتبدأ ليلى بقولها جدتي لما عيناكي كبيرتان، فيرد الذئب كي اراكي جيداً يا ابنتي، ثم تسأل: جدتي لما اذناكي كبيرتان؟ فيرد الذئب كي اسمعك جيداً يا ليلى، ثم تسأل: لكن جدتي لما انيابك حادة هكذا؟ فيقول الذئب لكي اكلك بها يا صغيرة، فيقوم بالهجوم على ليلى لتقوم بفتح باب المنزل والهروب خارجه والذئب يركض ورائها يحاول الإمساك بها وهي تصرخ النجدة، ويقع اثناء لحاقه بليلى اسيراً في شباك الصياد التي قام بوضعها خصيصاً للإمساك به، تسأل ليلى عن جدتها ، ليطمئنها بأنه اخذها الى منزله، لترافقه هي الى منزله والذئب يبقى عالقاً في الشباك الى الابد ، ويجلسون حول المائدة في بيت الصياد لتختفي وتعود الى مكتبة جدها .

١,٣ أهداف المشروع :

- اعادة احياء القصص المتوارثة منذ الزمن القديم .
- تذكير الجيل الجديد بالقصص العالمية القديمة الهادفة .
- تشجيع الاطفال على قراءة الكتب والقصص .
- ايصال فكرة انتصار الخير على الشر ، وان كان الشر اقوى .
- الخروج عن المألوف في أسلوب عرض قصص الرسوم المتحركة واستبدال النمط التقليدي ، عن طريق الدمج بين شخصية واقعية والرسوم المتحركة .

١,٤ الابداع في المشروع :

١,٤,١ الابداع في القصة :

قصة ليلى والذئب من القصص والحكايات القديمة التي كانت تروى لنا ونحن اطفال، فالنسخة الأولى من القصة وهي نسخة الكاتب الفرنسي شارل بيرو نشرت سنة ١٦٩٨ ،وتحكي عن طفلة تلقب بـ ذات الرداء الأحمر، الفتاة قد عبرت الغابات لتوصل طعاماً أعدته أمها خصيصاً لجدتها المتعبة ، تتلقي بالذئب ويتحاور معها ويقنعها بسلك الطريق الاخر لمنزل جدتها ، وبعدها توجه الذئب نحو منزل الجدة بسرعة. اكل الذئب الجدة وطبخ لحمها ووضعه على المائدة وارتدى مثل ملابسها ، لتدخل بعدها ذات الرداء الأحمر لتحيي جدتها (الذئب) وتأكل من الطعام الموجود على المائدة (لحم جدتها) وتجلس بجانب السرير وتنظر لجدتها ، بعدها يقفز الذئب ليأكل ذات الرداء الأحمر وينام بعدها في سرير جدتها بهدوء.(بيرو،٢٠١٣،ص٤٩) وبعد شارل قام الأخوان الألمانيان غريم في القرن التاسع عشر بإعادة كتابة القصة مع بعض التعديلات، الفتاة قد عبرت الغابات لتوصل فطائر ونبيذ ، يصادفها الذئب في الطريق ويقنعها بقطف الازهار لجدتها ، ويتوجه هو نحو منزل الجدة بسرعة، ويلتهم الذئب الجدة ، بعدها يقفز الذئب ويلتهم ذات الرداء الأحمر ، ويستلقي بعدها في سرير الجدة ويستغرق في النوم وهو يشخر شخيرا عاليا، يسمعه الصياد عند مروره من بيت الجدة ، ويدخل البيت ويرى الذئب مستلقي ، ويتناول مقص ويبدأ بفتح بطن الذئب النائم ، ويخرج ذات الرداء الأحمر والجدة ،ويملؤوا بطن الذئب باحجار ثقيلة ، وعندما استيقظ أراد الهروب لكن ثقل الأحجار جعله يخر ارضا ويموت.(Grimm,٢٠١٦,p.١٥٠) حيث حدث التغير في نهاية القصة بما يتناسب مع النهاية السعيدة للأطفال ، ولقد شاهدنا افلام كرتونية قصيرة عنها، حيث سنوضح في بداية الفلم ان القصة موجودة من قبل من خلال الكتاب الذي هو الناقل بين العالم الحقيقي وعالم الكرتون، و يكمن الابداع في عرض القصة بطريقة تدمج بين الواقع والرسوم المتحركة .

١,٤,٢ الابداع في التصميم :

البيئات التي تم تصميمها واستخدامها في الفلم تتكون من بيئات داخلية داخل منزل عائلة لين (الواقع)، وبيئات خارجية في الغابة ، وداخلية منزل الجدة والصياد (رسوم ثنائية) .

١,٤,٣ الابداع في التطبيق :

يكمن الابداع في التطبيق من خلال الدمج بين الشخصية الواقعية والرسوم المتحركة ثنائية الابعاد، حيث سيتم تصوير الشخصية الحقيقية بمعزل عن البيئة و الشخصيات الثانوية، وتحقيق التناسق بينهم في الحركات .

١,٥ الفئة المستهدفة:

سنستهدف من خلال هذا الفلم شريحتين من الناس، وهما :

- الاطفال من عمر ٣ – ١٠ سنوات بشكل خاص .
- المهتمين بمشاهدة افلام الرسوم المتحركة بشكل عام .

١,٦ فريق التطوير :

سيتم التعاون بين جميع اعضاء الفريق المكون من اربعة اعضاء متخصصين في مجال الوسائط المتعددة، وتقسيم المهام على الاعضاء كلٌ حسب خبرته الفنية وابداعه فيه واختصاصه، ابداءً من كتابة القصة وتحويلها الى سيناريو ورسم السكتشات والواح القصة وكذلك التصوير وبناء عناصر ثنائية الابعاد وتحريكها بما يناسب البيئة الحقيقية، وتسجيل اصوات للشخصيات لاخراج العمل بالشكل المطلوب والنهائي.

١,٧ المهام موزعة على الجدول الزمني :

	المهام	الزمن بالاسابيع												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ما قبل الانتاج	بلورة الفكرة														
	كتابة القصة														
	السيناريو														
	الواح القصة														
	تصميم الشخصيات والبيئات														
	التوثيق														

جدول (١,١) : الجدول الزمني لمرحلة ما قبل الانتاج كاملة¬

الانتاج	بياء العناصر														
	التصوير														
	تجهيز الاصوات														
	التحريك														
	المونتاج														
ما بعد الانتاج	فحص وتدقيق														
	التصاميم الدعائية														
	التوثيق														

جدول (١,٢) : الجدول الزمني لمرحلة الانتاج وما بعد الانتاج كاملة

الفصل الثاني: متطلبات المشروع :

٢,١ تفصيل المشروع
٢,٢ متطلبات المشروع التطويرية
٢,٣ متطلبات المشروع التشغيلية
٢,٤ التقنيات المستخدمة
٢,٥ المخاطر و المحددات والتحديات
٢,٦ آلية التسليم
٢,٧ آلية التسويق

٢,١ تفصيل المشروع :

سيتم انجاز هذا المشروع عبر عدة مراحل كالتالي :

١. البحث عن الفكرة وتحليلها :

- ايجاد فكرة جديدة لطرح القصة بأسلوب تشويقي و حديث.
- الفكرة وتحويلها الى قصة.
- تحويل القصة الى سيناريو.
- دراسة اللقطات واحجامها .
- رسم الشخصيات الكرتونية المستخدمة في القصة يدوياً.
- البحث عن الممثلين المناسبين للفكرة .
- البحث عن المكان الذي سيتم التصوير فيه .

٢. مرحلة التصميم :

- رسم الالواح القصصية للقصة.
- تصميم البيئات والشخصيات باستخدام الرسم ثنائي الأبعاد.

٣. مرحلة الإنتاج :

مرحلة التطبيق:

- بناء البيئات الرئيسية باستخدام برنامج . Adobe Illustrator
- بناء الشخصيات باستخدام برنامج .Adobe Illustrator
- تصوير الشخصيتين الحقيقييتين في البيئة الواقعية .
- وضع الاضاءات المناسبة على بيئة العمل .
- تصوير الشخصية الحقيقية في بيئة افتراضية .
- تحريك الشخصيات الكرتونية على برنامج Adobe Animate .
- تصدير العمل الثنائي الابعاد بصيغة فيديو (MP٤).
- تسجيل الاصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة.
- الدمج بين حركات الشخصية الحقيقية وحركات الشخصيات الكرتونية باستخدام برامج المونتاج.
- مونتاج الفيلم والبيئات ثنائية الابعاد والأصوات بما يتناسب مع القصة.

٤. مرحلة ما بعد الإنتاج

١- الفحص والتدقيق .

٢- التوثيق.

٣- التصاميم الدعائية .

٢,٢ المتطلبات التطويرية للمشروع :

التكلفة المادية :

٢,٢,١ الاجهزة والمعدات :

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

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	مجموع التكلفة ($)
جهاز كومبيوتر	Core i7 8GB RAM HD 500GB 2GB CPU	4	900	3600
كاميرات تصوير DSLR	22MP-APS-CMOS MPEG-4 AVC /H.264 64GB SDHC Memory	2	950	1900
عدسات	18-55MM F/3.5-5.6G VR AF50/1.8D	2 1	95 150	340
ميكروفونات	Omnidirectional mics 50 Hz to 20 kHz Signal/Noise: 80dB SPL	2 2	35 15	100
ستاندات تصوير	3Legs tripod Clip lock	2	40	80
إضاءات	Light kit Red head	3	150	450
كوابل	Mini-USB Cable 4.6 Meter	2	5	10
عواكس	110cm Reflector Disc	3	10	30
	المجموع			$ 6510

جدول (٢,١):التكلفة المادية للاجهزة

المعدات :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	مجموع التكلفة ($)
خط انترنت	8mbps	1	20 per month	120
Memory Flash	8GB	3	5	15
متفرقات	أوراق ، اقلام ...	–	–	40
المجموع				175 $

جدول (2.2):التكلفة المادية للمعدات

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

تم الحصول عليها بتاريخ 10 / 12 / 2019

2.2.2 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 و بيئات ثنائية الأبعاد	30	20	600
محرك عناصر ثنائية الأبعاد	80	25	2000
ممثلين الأدوار الأساسية	20	15	300
مصور	20	15	300
مختصص إضاءات في بيئة التصوير	20	12	240
خبير مكياج سينمائي	10	10	100
مختصص تصاميم ثابتة	15	15	225
مختصص أصوات وموسيقى	30	10	300
متخصص مونتاج	30	12	360
مخرج سينمائي	40	20	800
المجموع	345		5785 $

جدول(2.3) : التكلفة المادية للمتطلبات البشرية

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

تم الحصول عليها بتاريخ 10 / 12 / 2019

٢,٢,٣ المتطلبات البرمجية :

البيان	عدد التراخيص / الفترة	السعر ($)	مجموع التكلفة ($)
Adobe Animate CC	4 / 3 اشهر	21 per month	252
Adobe After Effects CC	2 / 3 اشهر	21 per month	126
Adobe Premiere CC	2 / شهرين	21 per month	84
Adobe Audition CC	1 /3 اشهر	21 per month	63
Adobe Illustrator CC	3 / 3 اشهر	21 per month	189
Adobe Photoshop CC	1 / شهر	21 per month	21
Microsoft Office	1	90	90
Windows 10	4	90	360
Antivirus	4	20	80
المجموع			1265 $

جدول (٢,٤): جدول التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

تـم الحصول على هذه الاسـعار من www.adobe.com و www.amazon.com
تم الحصول عليها بتاريخ ٢٩ / ١١ / ٢٠١٩
وبناء على جميع متطلبات المشروع تكون :

النوع	التكلفة ($)
المتطلبات المادية	6685
المتطلبات البرمجية	1265
المتطلبات البشرية	5785
المجموع	13735 $

جدول (٢,٥) : مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

٢,٣ المتطلبات التشغيلية للمشروع :

يمكن تشغيل المشروع على جميع أجهزة الحواسيب متوسطة الموصفات التي تحتوي على برامج تدعم عرض وتشغيل الفيديو بصيغة MP٤ ، وتمتلك قارئ اقراص مدمج او مدخل USB ، و الأجهزة الذكية و اللوحية :

- جهاز حاسوب متوسط المواصفات :

بحيث لا يقل عن i٣ , وتكون التكلفة ٥٠٠$.

- أجهزة لوحية ذكية تكلفتها ٥٠$

٢,٤ التقنيات المستخدمة :

الدمج بين شخصية واقعية و بيئات وشخصيات رسوم متحركة ثنائية الأبعاد.

٢,٥ المخاطر والتحديات :

٢,٥,١ المخاطر وكيفية التغلب عليها :

١. تلف الملفات أو ضياعها حيث سيتم رفعها على جوجل درايف بشكل مستمر.

٢. الفيروسات, تفعيل البرامج المضادة للفايروسات.

٣. توقف أحد البرامج او الاجهزة عن العمل مما ينتج عنه التاخير في إنجاز المطلوب، إضافة المزيد من الوقت من أجل إنجاز المطلوب في حال حدوث أي خلل.

٢,٥,٢ التحديات :

١. دمج التصوير الواقعي مع الرسوم المتحركة وتحقيق التناسق بينهم في الحركات .

٢,٦ آلية التسليم:

سيتم تصديره بصيغة MP٤ ليُعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيها (MAC) أو (Windows) و غيرها من انظمة التشغيل، وأيضاً على الأجهزة الذكية واللوحية دون اي مشاكل.

٢,٧الية التسويق :

سيتم تسويق المشروع عن طريق البوسترات و عرض برومو للفيلم

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع ($)
المطبوعات الترويجية للمشروع	بوسترات	10	5	50
	x- stand	1	30	30
المجموع				$80

جدول (٢,٦) : مجموع تكاليف المطبوعات الترويجية للمشروع

الفصل الثالث: التصميم

٣,١ شرح مفصل للشخوص ودورها ، الأماكن ، الخلفيات ، الأزمنة ، الحركات ومعانيها مع الرسم اليدوي

٣,٢ السيناريو (script)

٣,٣ ألواح النماذج وألواح القصة (story board)

٣,٤ الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

٣,١ شرح مفصل للشخوص ودورها , الاماكن , الخلفيات , الازمنة :

٣,١,١ الشخوص ودورها :

الشخصيات الرئيسية :

لين :

صفات الشخصية : طفلة هادئة، تحب القراءة واستكشاف ما يحيط بها.

عمر الطفلة ٩ سنوات.

الصفات الجسدية : طولها لا يتجاوز ١٢٠سم.

تم اختيار عمر الطفلة بناء على أن الأطفال في هذا العمر يتجهون نحو الهواتف الذكية ويبتعدون عن القصص المقروءة، بهذه الطريقة نحث الأطفال على القراءة .

الارنب الحكيم :

الصفات الشخصية : شخصية كرتونية ثنائية الأبعاد، شخص ذو معرفة.

الصفات الجسدية : أرنب كبير بالسن، يمشي على عكاز، لحيته بيضاء اللون، تظهر على وجهه علامات كبر السن.

دور الشخصية :يتمثل في جعل لين تعرف مكانها وكيف ستخرج من الكتاب.

شكل(٣,١): شخصية الارنب الحكيم

الذئب :

الصفات الشخصية : الشخصية المكارة، يتصف ببعض الذكاء.

الصفات الجسدية : طويل، نحيل الجسد، عيناه جاحظتان.

دور الشخصية : شخصية كرتونية ثنائية الأبعاد، يشعر بالجوع ويبحث عن فريسة لإلتهامها.

شكل(٣,٢): شخصية الذئب

الجدة :

الصفات الشخصية: شخصية مسالمة .

الصفات الجسدية: ذو شعر أبيض, كبيرة بالسن .

دور الشخصية: أول شخصية يهاجمها الذئب ويتم أنقاذها من قبل الصياد، ويتنكر الذئب على هيئتها ويخدع لين.

شكل(٣,٣): شخصية الجدة

الصياد :

الصفات الشخصية: شجاع ، يساعد الأخرين .

الصفات الجسدية: طويل ذو بنية قوية.

دور الشخصية : ينقذ الجدة ويساعدها بالهروب من الذئب ،يوقع الذئب في شباكه.

شكل(٣,٤): شخصية الصياد

- الشخصيات الثانوية :

السنجاب :

شكل(٣,٥): شخصية السنجاب

الغزال :

شكل(٣,٦): شخصية الغزال

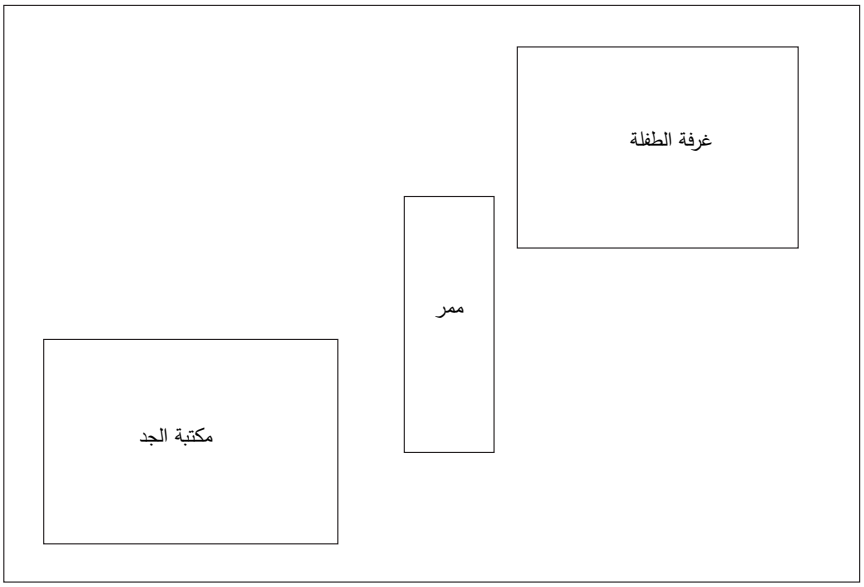
النحلة :

شكل(٣,٧): شخصية النحلة

٣,١,٢ الاماكن :

المكان الاول :

بيت جد لين :بيت يعيش فيه كل من الام والاب ولين وجد لين ، وهو بيت ذو طراز حديث . يظهر في الفيلم غرفة نوم الطفلة ، ومكتبة الجد .



شكل(٣,٨): مخطط بيت الجد

المكان الثاني :

الغابة

شكل(٣,٩): رسم بسيط للغابة

المكان الثالث :

الطريق الى منزل الجدة

شكل(٣,١٠):رسم بسيط للطريق ومنزل الجدة

المكان الرابع :

منزل الجدة

شكل(٣,١١): رسم بسيط لمنزل الجدة

٣,١,٣ الزمان :

صيف ٢٠٢٠ ، وذلك لان الاطفال عادة يقضون هذا الوقت باللعب .

٣,٢ السيناريو (script)

Fade in

المشهد الأول– داخلي – غرفة ليلى – ليلاً

لين جالسة على سريرها تقرأ كتاب.

قطع

المشهد الثاني – داخلي – غرفة ليلى – ليلاً

لين مندمجة في قراءة الكتاب

قطع

المشهد الثالث – داخلي – غرفة ليلى– ليلاً

لين تغلق الكتاب.

قطع

المشهد الرابع – داخلي – الممر الداخلي للبيت – ليلاً

لين تتسلل الى مكتبة جدها على رؤوس اصابعها حتى لا يلاحظها احد من عائلتها، تتجه نحو باب المكتبة وتفتح الباب.

قطع

المشهد الخامس – داخلي – مكتبة الجد – ليلاً

لين تقف في وسط المكتبة تنظر الى الكتب الموجودة فيها ، تدور حول نفسها وعيناها تتلألأ من السعادة، يقع نظرها على صندوق خشبي قديم مركون في احد زوايا هذه المكتبة، تمشي بخطوات مترددة نحو هذا الصندوق ، تفتح لين الصندوق، كتاباً كبيراً داخل الصندوق يملؤه الغبار ، تلتقط الكتاب بين يديها، وميضاً عجيباً على غلاف الكتاب ، فتقلبه بسرعة لتعرف من اين جاء هذا الضوء، ليظهر اسم الكتاب(ليلى والذئب) ، يخرج ضوء قوي من صفحاته ثم يسقط من بين يديها الصغيرتين على الارض لتختفي لين بداخله وتبدأ صفحات الكتاب بالتقلب ثم يغلق ويعم السكون في ارجاء المكتبة من جديد.

قطع

المشهد السادس– خارجي – الغابة – نهاراً

ليلى فاقدة الوعي في ارض الغابة والحيوانات تحيط بها ، غزالة تسير باتجاه ليلى تلعق خدها الصغير، يقترب منها سنجاب يضربها على خدها بقوة ، تتفاجأ ليلى من الحيوانات التي تحيط بها ولباسها و المكان الغريب الذي اشبه بالرسوم الكرتونية ، تهرب الحيوانات عند وقوف ليلى على قدميها متأملة المكان بنوع من الاستغراب ، تلتفت خلفها مفزوعة ليتراءى لها ارنب كبير بالسن و ذو لحيه بيضاء ولديه عكازه ، يتقدم نحوها ليتحدث اليها .

الارنب الحكيم:

اهلاً بكِ

انتِ متواجدة هنا بسبب فتحك لذلك الكتاب السحري وانتِ الان اصبحتي بداخل هذه الحكاية وأخذتي دور الشخصية الرئيسية ليلى لهذا انتِ ترتدين هذا الرداء الاحمر .

اشار الارنب الحكيم الى السلة على الارض بجانب ليلى

الأرنب الحكيم :

خذيها معك في رحلتك في هذه الغابة وقومي بايصالها لبيت الجدة و انتبهي من الذئب .

قطع

المشهد السابع– خارجي– الغابة – نهاراً

ليلى تسير ، تنظر الى الازهار على جانب الطريق، تقترب يد ليلى من الأزهار وتقطفها، تلعب مع نحلة تكون واقفة على احدى الزهرات.

يد تمسك بردائها وتجذبه للخلف ، سنجاب صغير يلهو معها ثم يهرب وتلوح هي له بدورها ، تضع ما قطفته من الازهار في السلة وتتابع طريقها، يتسلق السنجاب الشجرة.

قطع

المشهد الثامن – خارجي – طريق الغابة – نهاراً

ليلى تسير في الطريق، الذئب مختبئ بين الأشجار، خروج الذئب وعودته متنكراً على هيئة رجل عجوز، يقفز الذئب أمام ليلى.

الذئب:

هيه يا صغيرة انتظري!

تلتفت ليلى باتجاه الصوت..

الذئب :

اين طريق البلدة؟

فيسير معها جنباً الى جنب ..

ليلى:

لا اعرف.

الذئب:

اذا الى اين انت ذاهبة يا صغيرة.

ليلى:

الى منزل الجدة.

الذئب:

واين يكمن منزل الجدة هذا؟

ليلى:

في نهاية هذا الطريق قبل ان تصل الى البلدة تسكن في بيت جميل يكمن تحت ثلاث شجرات جوز كبيرة.

الذئب:

رائع.

تلتفت ليلى له متعجبة من تصرفه وتسأله باستفهام

ليلى:

ماذا؟

يُتأتىء الذئب:

شكراً، شكراً لقد عرفت طريق البلدة وبإمكاني الذهاب اليها بمفردي.

يركض الذئب مسرعاً

تناديه ليلى بصوت عالٍ

ليلى:

انتظر، انتظر!

يستدير الذئب وهو على عجلة من امره

ليلى:

احذر من الذئب في طريقك

الذئب:

ساكون حذراً وداعاً

يستدير الذئب ويركض مسرعاً

ليلى:

يركض سريعاً مع انه عجوز

قطع

المشهد التاسع- خارجي- الغابة- نهاراً

يرى السنجاب ليلى تتحدث مع الذئب المتنكر، يركض السنجاب مسرعاً بحثاُ عن الصياد لإخباره عن مكان تواجد الذئب.

قطع

المشهد العاشر – خارجي –الغابة – نهاراَ

يجد السنجاب الصياد ويحاول إخباره بالإشارات عن تواجد الذئب في المنطقة.

قطع

المشهد الحادي عشر – خارجي –الغابة – نهاراَ

يجري الذئب راكضاً نحو منزل الجدة .

قطع

المشهد الثاني عشر – خارجي الغابة قرب منزل الجدة – نهاراً.

ينزع الذئب تنكره ويرتدي رداء احمر على رأسه.

قطع

المشهد الثالث عشر – خارجي – حديقة الجدة – نهاراً .

يحاول الذئب فتح بوابة الحديقة لكنها تنكسر من عنفه ، فيتجه نحو الباب الداخلي للمنزل ليدفعه بقوة كي يفتح مع نظرات وضحكة شريرة.

قطع

المشهد الرابع عشر – خارجي– حديقة الجدة – نهاراً

ليلى تصل الى منزل الجدة ، لكن قبل دخولها تقوم بجمع حبات الجوز من تحت الشجرة وتضعهم في السلة ، ثم تتجه نحو بوابة الحديقة لتجدها مكسورة، فتعبر الحديقة باتجاه باب المنزل وملامح الإستغراب تعلو وجهها ، لتكتشف أن الباب ليس موصداً! لتشعر في هذه الأثناء بالقلق .

قطع

المشهد الخامس عشر – داخلي– منزل الجدة – نهارا

ليلى تدخل المنزل بخطى مترددة وحذرة ، فيكون الذئب نائماً على فراش الجدة ومتنكراً بزيها والمكان معتم لا تظهر جميع تفاصيله ، فيطلب منها الإقتراب منه .

ليلى:

لمَ عيناكي كبيرتان يا جدة ؟

الذئب:

كي اراكي جيداً يا ابنتي ،

ليلى:

لمَ اذناكي كبيرتان؟

الذئب:

كي اسمعك جيداً يا ليلى ،

ليلى:

لكن لماذا اصبح لكِ انياب حادة هكذا؟

الذئب:

لكي اكلك بها يا صغيرة

تلمع عينا الذئب بشكل مخيف ، فيقوم بالهجوم على ليلى.

المشهد السادس عشر – داخلي – منزل الجدة – نهاراً

تهرب ليلى باتجاه باب المنزل وتفتحه هاربة من الذئب .

قطع

المشهد السابع عشر – خارجي – حديقة الجدة – نهاراً

ليلى تركض ، و الذئب يركض خلفها.

ليلى:

النجدة النجدة ..

قطع

المشهد الثامن عشر – خارجي – حديقة الجدة – نهاراً

وقع الذئب اسيراً في شباك الصياد التي قام بوضعها خصيصاً للإمساك به .

قطع

المشهد التاسع عشر – خارجي– حديقة الجدة – نهاراً

تسأل ليلى الصياد:

اين الجدة ؟

الصياد:

لقد اخذتها الى منزلي عندما علمت بمرضها حتى لا تبقى وحيدة مع وجود الذئب في الغابة.

ليلى:

خذني معك.

الصياد:

انتظريني قليلاً لأتخلص من الذئب اولاً.

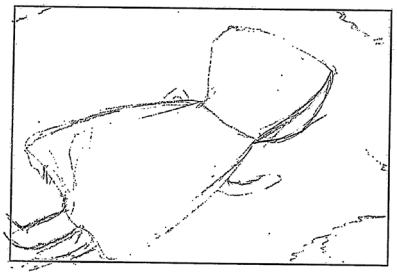
قطع

المشهد –العشرون – داخلي– منزل الصياد – نهاراَ

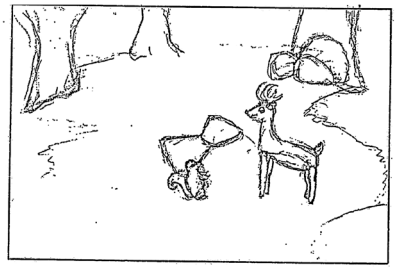
ليلى والجدة والصياد يجلسون حول مائدة الطعام يتناولون الكعك الذي كان في سلة ليلى بعد قتل الذئب المحتال ، لتختفي ليلى في هذه اللحظة لتعود الى مكتبة جدها القديمة لتغلق الكتاب بسعادة.

خروج

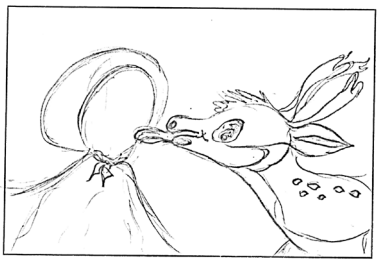
٣,٣ ألواح النماذج وألواح القصة (story board)



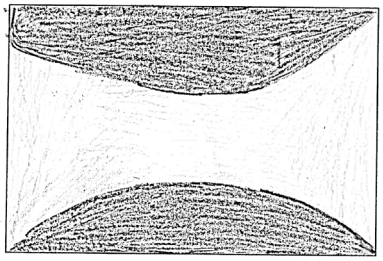
المشهد السادس ٥-
لقطة (1) ٥-
Closeup
لين ذاهدة الوعي على
الارض في الغابة.



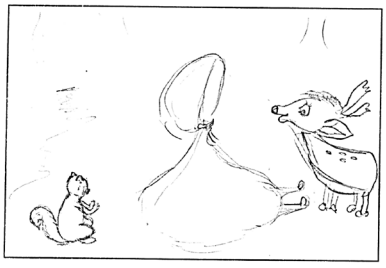
المشهد السادس ٥
لقطة (2) ٥
mediumshot
لين على الارض والحيوانات
تقف حولها.



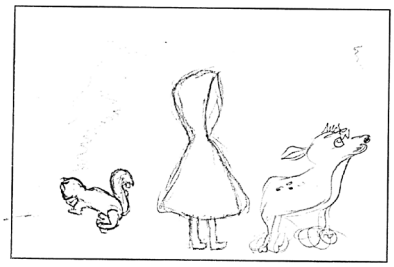
المشهد السادس ٥
لقطة (3) ٥
medium shot
الغزالة تلعق وجه
لين والسنجاب يصنع على رجلها



المشهد السادس ٥
لقطة (4) ٥
point of view (eye shot)
لقطة من عين لين عندما
بدأ يعود الى وعيها وعلا
ع الخلفية.

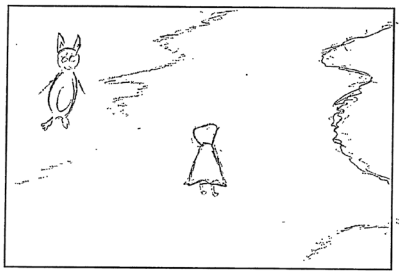


المشهد السادس ٥-
لقطة (5)
medium shot
لين تستيقظ متفاجئة
والحيوانات تقف حولها

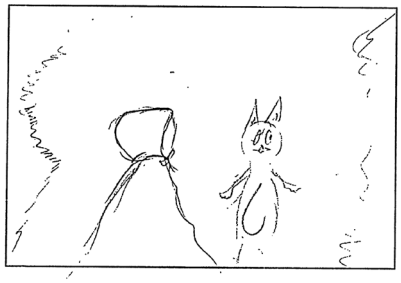


المشهد السادس ٥
لقطة (6)
medium shot
تقف لين على قدميها
والحيوانات تفر هاربة

المشهد السادس ٥
لقطة (7)
long shot
ليه واقفة والارنب
الحكيم تقدم هنخلفوا

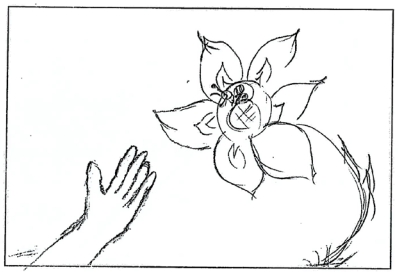


المشهد السادس ٥
لقطة (8):
medium shot
الارنب الحكيم يتكلم عليه

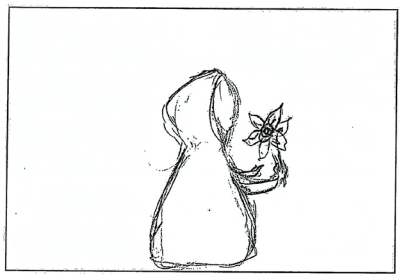


المشهد السابع ٥
لقطة (1)
medium close up
الازهار لقط برليه
من كل مكان

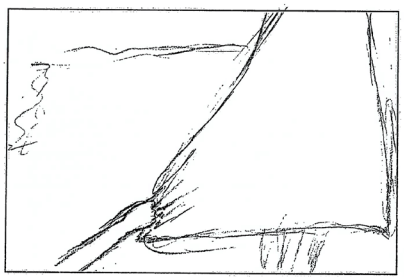
المشهد السابع ٥
لقطة (2)
close up
ليه تمسك بوردة
لتتخفوا



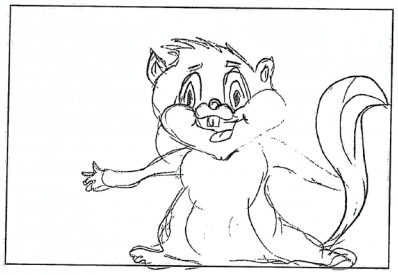
المشهد السابع ٥
لقطة (3)
medium shot
ليه تمسك الزهرة
والدنيا تقف عليها



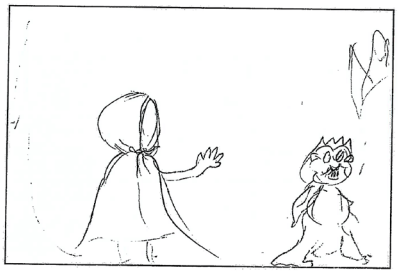
المشهد السابع ٥
لقطة (4):
close up
ع صغيرة تمسك
براوة ليه هنا الاقف

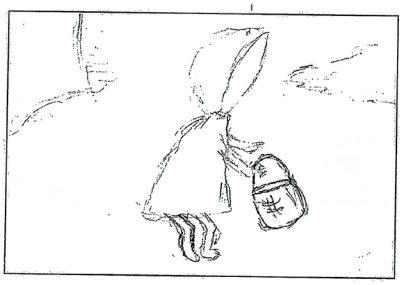


المشهد السابع ٥
لقطة (5)
close up
لين تنظر الى السنجاب

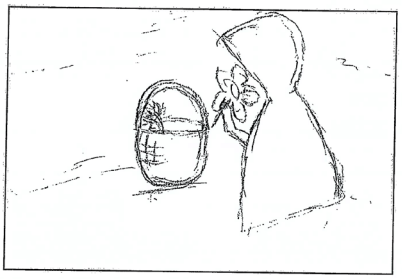


المشهد السابع ٥
لقطة (6)
long shot
السنجاب يهرب ولين
تلوح له بيدها

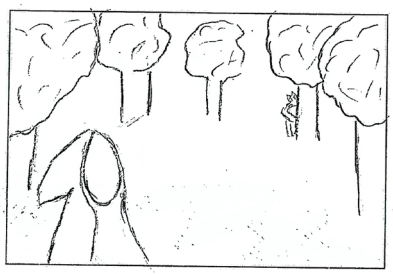




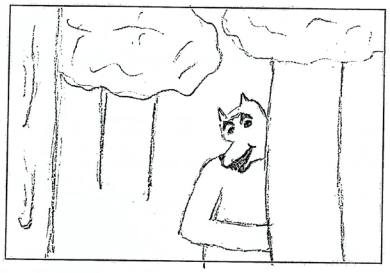
المشهد الثامن ٥
لقطة (١)
long shot
لين تسير في الغابة



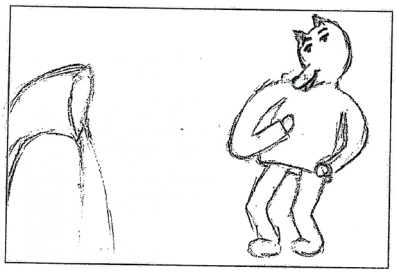
المشهد السابع ٥
لقطة (٧)
medium closeup
تمسك لين الأزهار
وتضعها في السلة



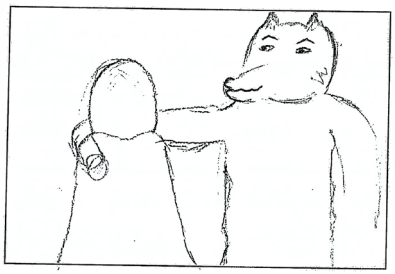
المشهد الثامن ٥
لقطة (٣)
long shot
لين تسير في الغابة
والذئب مختبئ بين الأشجار



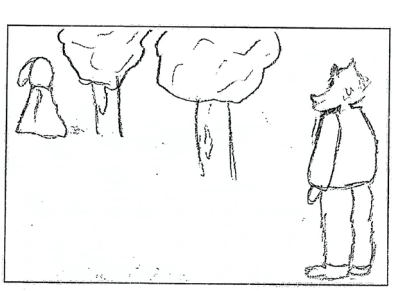
المشهد الثامن ٥
لقطة (٢)
medium closeup
الذئب مختبئ بين
الأشجار



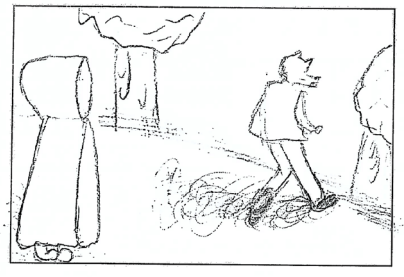
المشهد الثامن ٥
لقطة (٥)
long shot
الذئب يركض ولين
تمشي وراءه



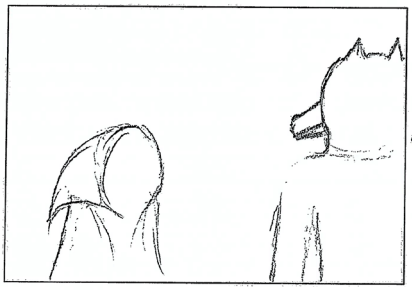
المشهد الثامن ٥
لقطة (٤)
medium shot
الذئب يسير ولين واقفة
يده على كتفها وتتكلم مع



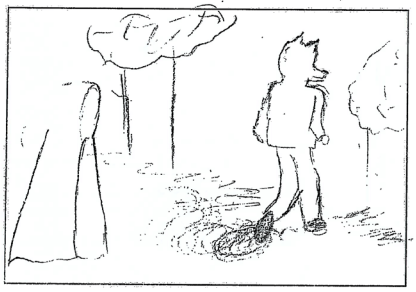
المشهد الثامن ٥
لقطة (٧)
long shot
الذئب يعود الى لين
بعد ان غادرته



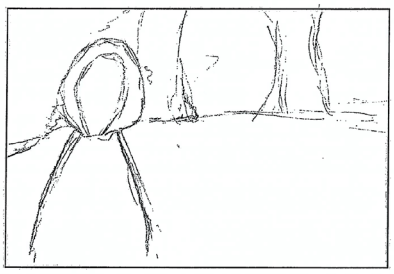
المشهد الثامن ٥
لقطة (٥)
long shot
الذئب يركض ولين
تمشي وراءه



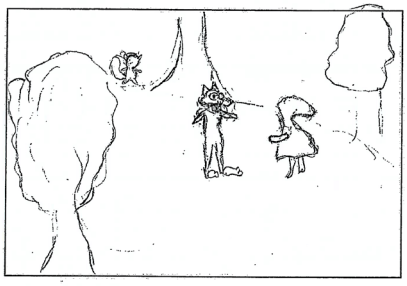
المشهد الثامن :
لقطة (8)
over shoulder shot
لين تتحدث الى الذئب



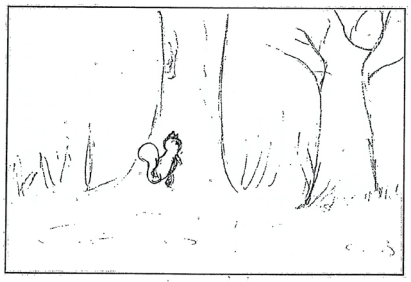
المشهد الثامن :
لقطة (9)
long shot
عود الذئب الركض
من جديد



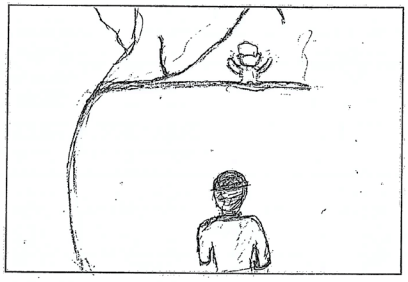
المشهد الثامن :
لقطة (10)
medium shot
لين تقف وحدها
وتكلم نفسها



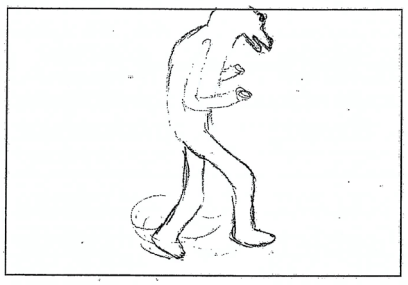
المشهد التاسع :
لقطة (1)
يرى السنجاب ليلى
وهي تتحدث مع الذئب



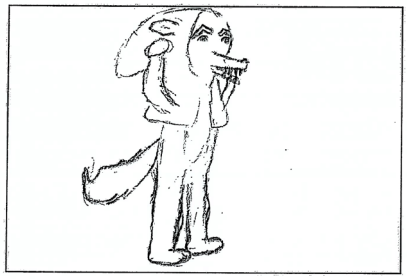
المشهد التاسع :
لقطة (2)
السنجاب يركض
بحثاً عن الصياد



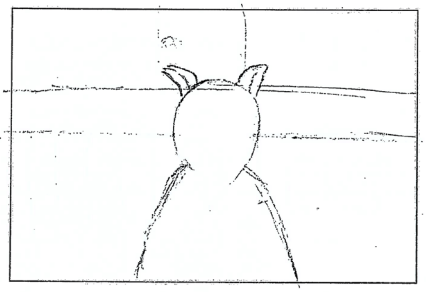
المشهد العاشر :
لقطة (1)
السنجاب يتحدث مع
الصياد بأنه رأى الذئب
تحدث ليلى



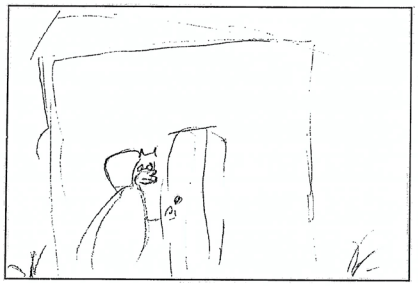
المشهد الحادي عشر :
الذئب يركض



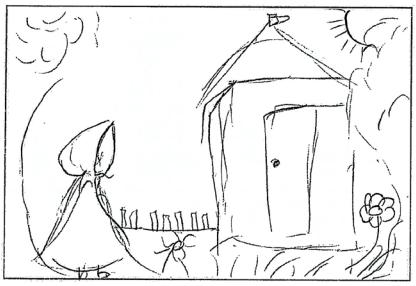
المشهد الثاني عشر :
medium shot
الذئب يرتدي رداء احمر
على رأسه



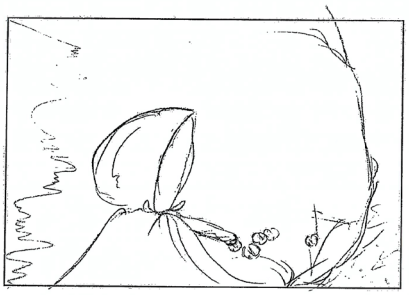
المشهد الثالث عشر
لقطة (1)
medium close up
الذئب يحاول فتح
بوابة حديقة الجدة .



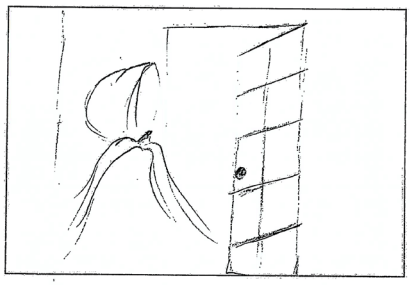
المشهد الثالث عشر
لقطة (2)
medium long shot
الذئب يدفع باب منزل
الجدة .



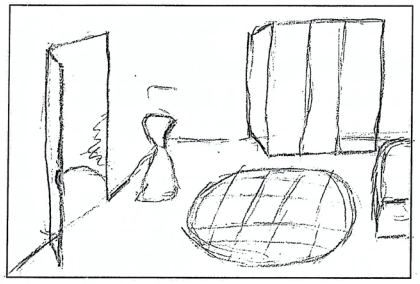
المشهد الرابع عشر
لقطة (1)
long shot
لين تشوف حديقة
الجدة .



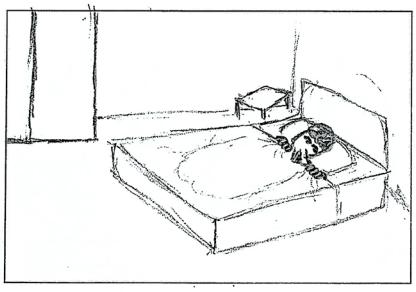
المشهد الرابع عشر
لقطة (2)
close up
لين تجمع حبات الجوز



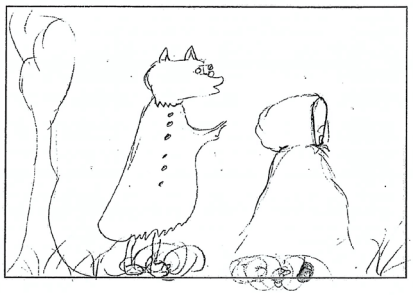
المشهد الرابع عشر
لقطة (3)
medium shot
لين تقف عند باب منزل
الجدة والباب يكون مفتوح



المشهد الخامس عشر
لقطة (1)
long shot
لين تقف عند باب المنزل
من الداخل .



المشهد الخامس عشر
لقطة (2)
medium shot
الذئب نائم على فراش
الجدة .

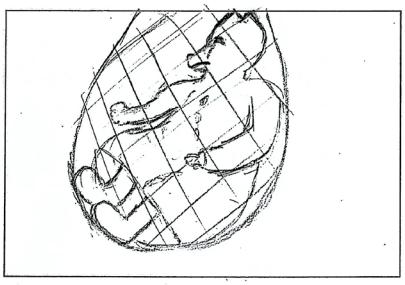


المشهد السادس عشر
long shot
الذئب يركض وراء ليلى

المشهد الثامن عشره

medium close up

الذئب في شباك الصياد

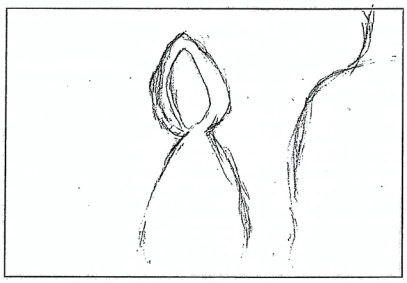


المشهد التاسع عشره

لقطة (1)

over shoulder shot

ليلى تتحدث مع الصياد

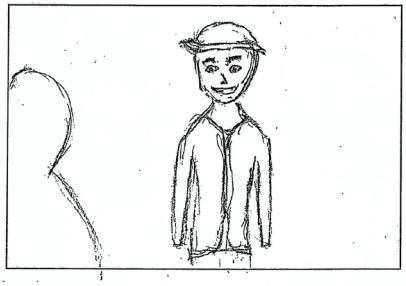


المشهد التاسع عشره

لقطة (2)

over shoulder shot

الصياد يتحدث مع ليلى

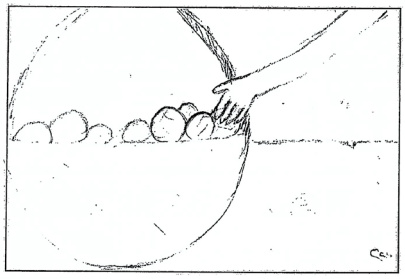


المشهد العشرون عشره

لقطة (1)

close up

يد تلتقط كعك من السلة

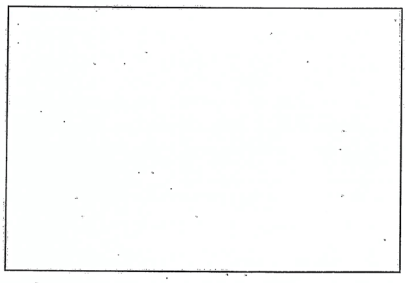


المشهد العشرون عشره

لقطة (2)

long shot

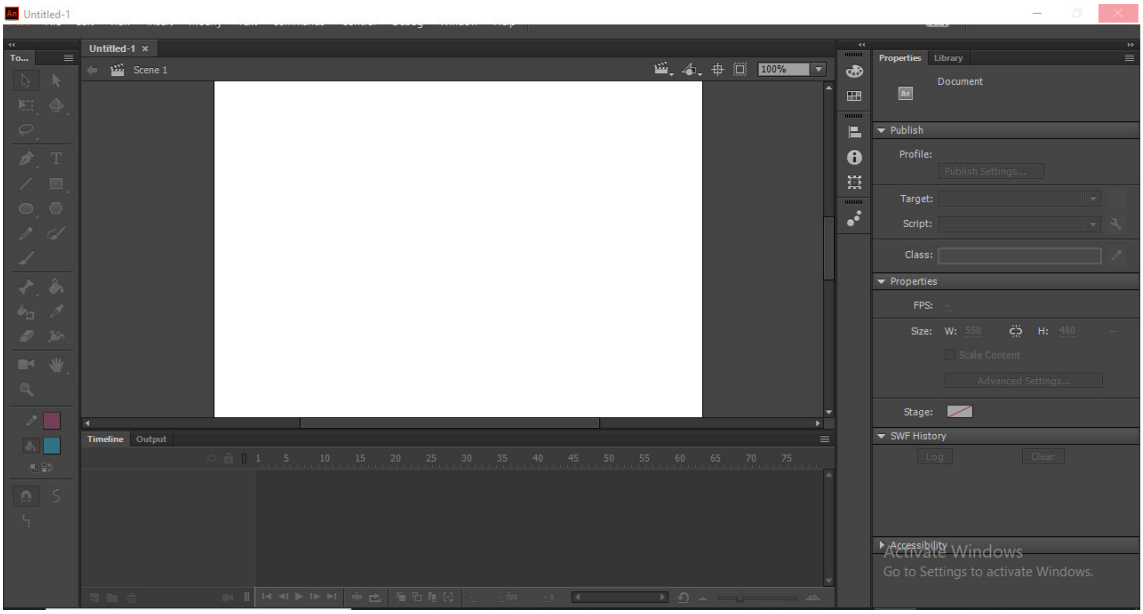
الجدة والصياد وليلى يجلسون حول الطاولة يتناولون الكعك.



٣,٤ الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

١. Adobe Animate CC

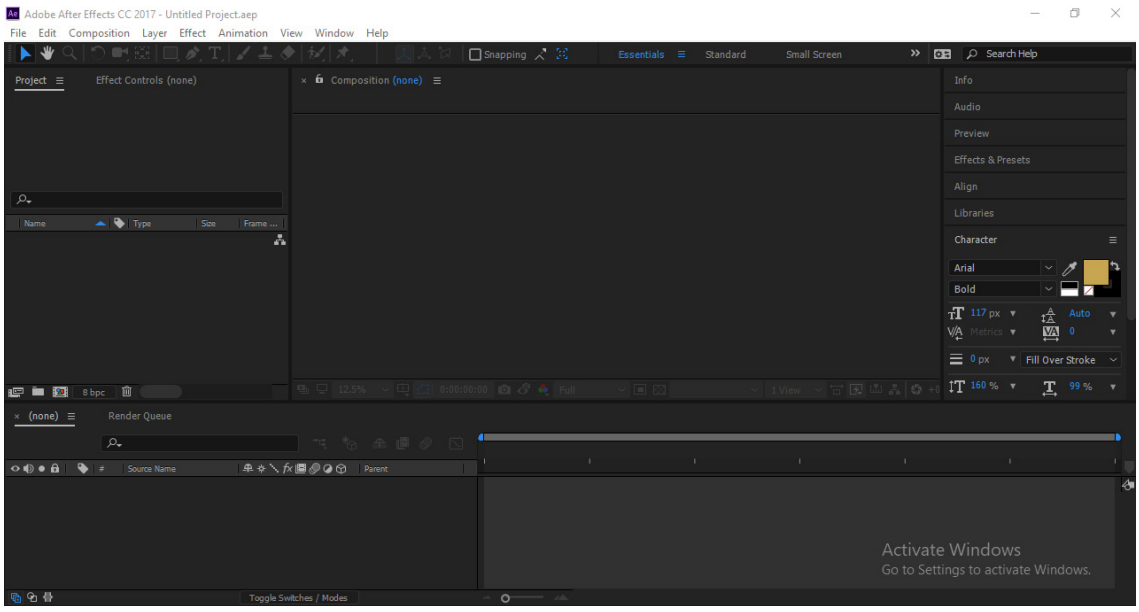
البرنامج الأساسي ، حيث سيتم استخدامه في تحريك الشخصيات .



شكل (٣,١٢): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Animate CC

٢. Adobe After Effect CC

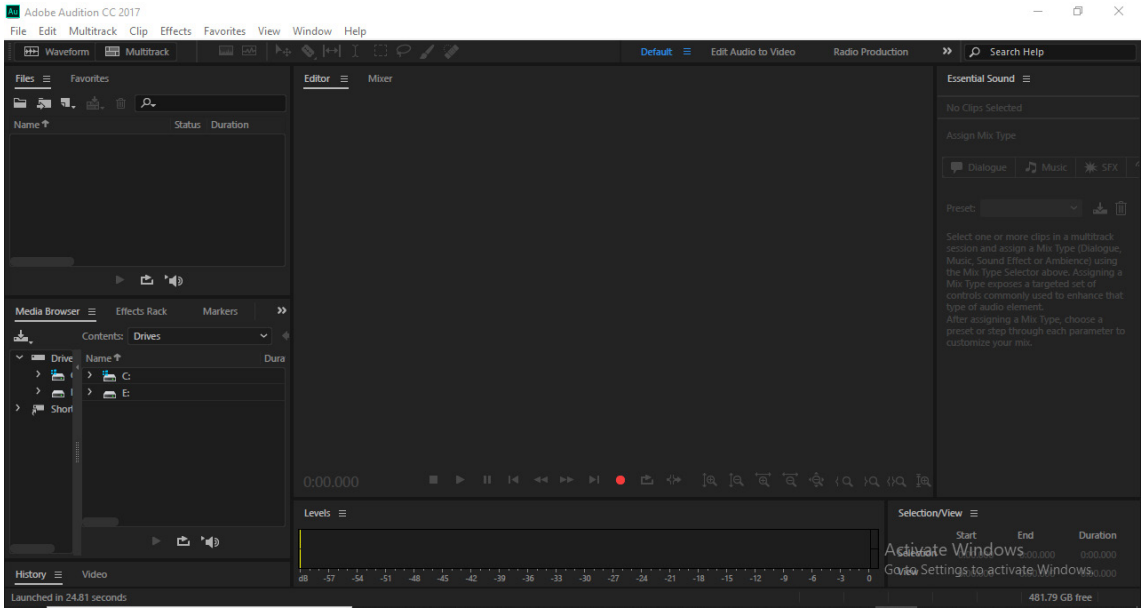
البرنامج المتخصص في التعامل مع الفيديو، سيتم استخدامه في إضافة بعض المؤثرات لإكمال الجمالية للفيلم، وصناعة مقدمة الفيلم ونهايته ، والمونتاج .



شكل (٣,١٣): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe After Effect CC

Adobe Audition CC.٤

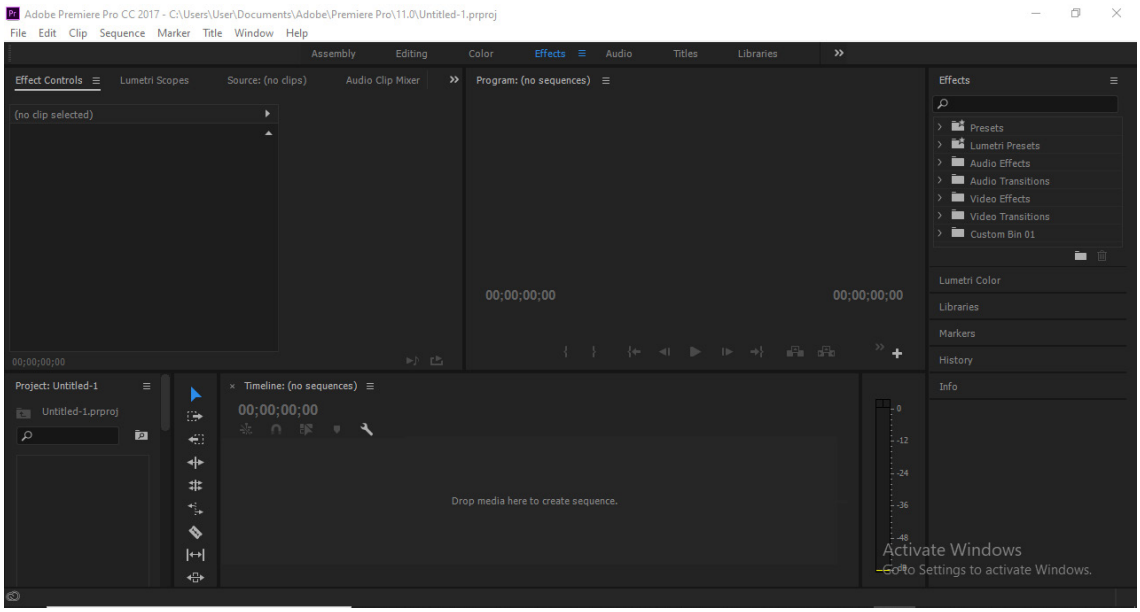
برنامج الصوتيات المعتمد في المشروع، سيتم استخدامه لإضافة المؤثرات الصوتية و اصوات الشخصيات ومقاطع الموسيقى وكل ما يتعلق بالصوتيات في المشروع، ومن ثم تصديرها إلى برنامج المونتاج.



شكل (٣,١٤): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Audition CC

Adobe premier pro CC .٥

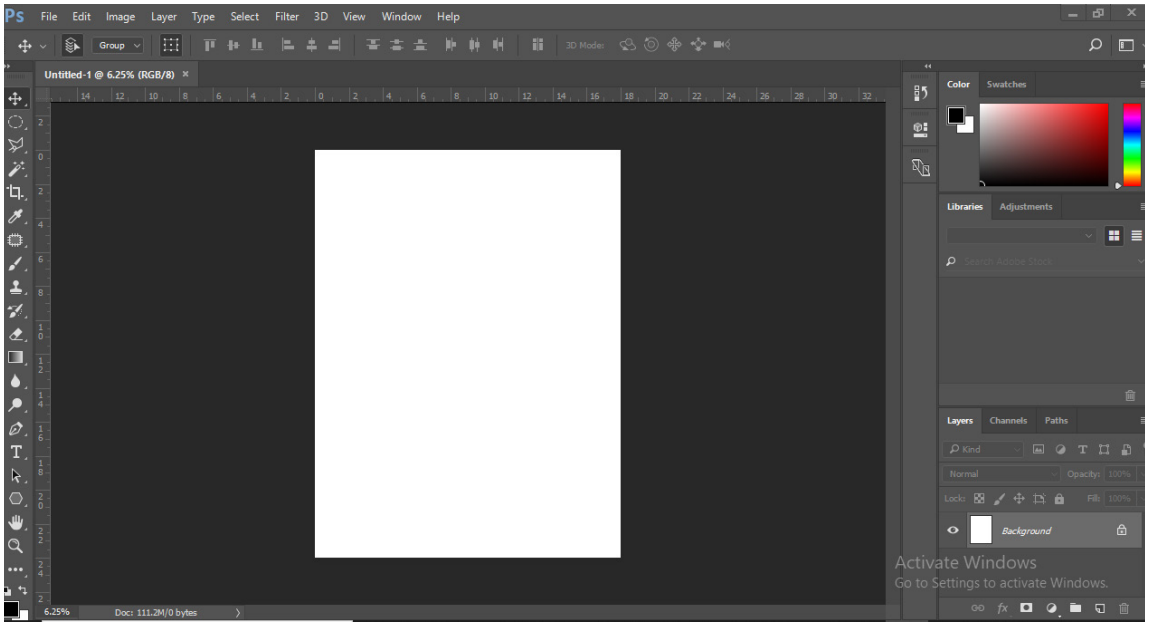
برنامج المونتاج المعتمد في المشروع ، وسيتم بإستخدامه في تجميع المقاطع مع المقدمة والخاتمة المصدرة من برنامج Adobe After Effect CC مع الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية، وتصدير الفيلم بالشكل النهائي ، وعمل برومو



شكل (٣,١٥): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe premiere Pro CC

٦. Adobe Photoshop CC

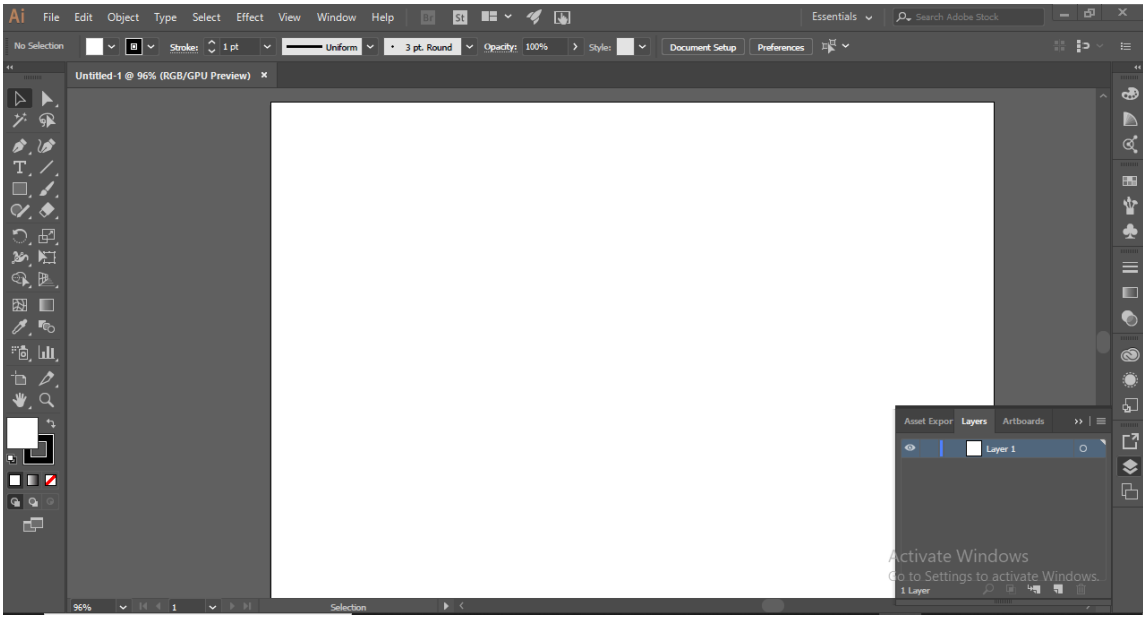
برنامج معالجة الصور والرسومات النقطية، سيكون لهذا البرنامج دور في تعديل و تصميم بوستر الفيلم والتصاميم الطباعية.



شكل (٣,١٦): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe Photoshop CC

٧. Adobe illustrator CC

هو البرنامج المعتمد لإنشاء الرسومات الرقمية، سيتم استخدام هذا البرنامج لرسم الشخصيات والبيئات ثنائية الابعاد ، وايضا في عمل البوستر الخاص بالفلم .



شكل (٣,١٧): الواجهة الرئيسية لبرنامج Adobe illustrator CC

الفصل الرابع : التطبيق والفحص

٤,١ الاشخاص والاماكن والعناصر الاخرى
٤,٢ مرحلة التطبيق
٤,٣ ارشادات لتشغيل المشروع

١,٤ الاشخاص والأماكن والعناصر الأخرى

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

٤,١,١ الاشخاص

الشخصية الرئيسية :

الأسم: فرح

العمر: ٩ سنوات

شكل (٤,١): الصورة الشخصية لممثلة دور لين

الشخصيات الكرتونية :

الشخصية الاولى :

الصياد

شكل (٤,٢): شخصية الصياد النهائية

الشخصية الثانية :

الذئب

شكل (٤,٣): شخصية الذئب النهائية

الشخصية الثالثة :

الارنب الحكيم

شكل (٤,٤): شخصية الارنب الحكيم النهائية

الشخصية الرابعة :

السنجاب

شكل (٤,٥): شخصية السنجاب النهائية

الشخصية الخامسة :

الجدة

شكل (٤,٦): شخصية الجدة النهائية

الشخصية السادسة :

النحلة

شكل (٤,٧): شخصية النحلة النهائية

٤,١,٢ الاماكن و العناصر ثنائية الأبعاد

تم اختيار وتجهيز الأماكن المناسبة لزوايا التصوير المرادة.

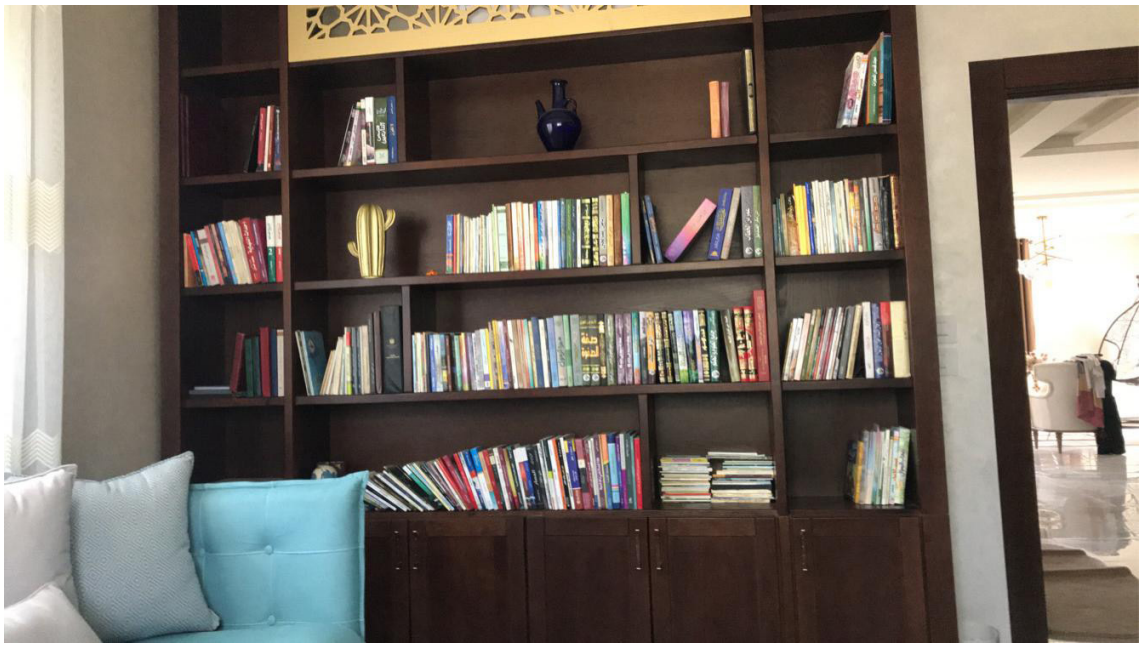
المكان الأول:

بيت العائلة ١. غرفة نوم الطفلة

شكل (٤,٨): بيت العائلة –غرفة نوم الطفلة

المكان الأول:

بيت العائلة ٢. مكتبة الجد



شكل (٤,٩): بيت العائلة –مكتبة الجد

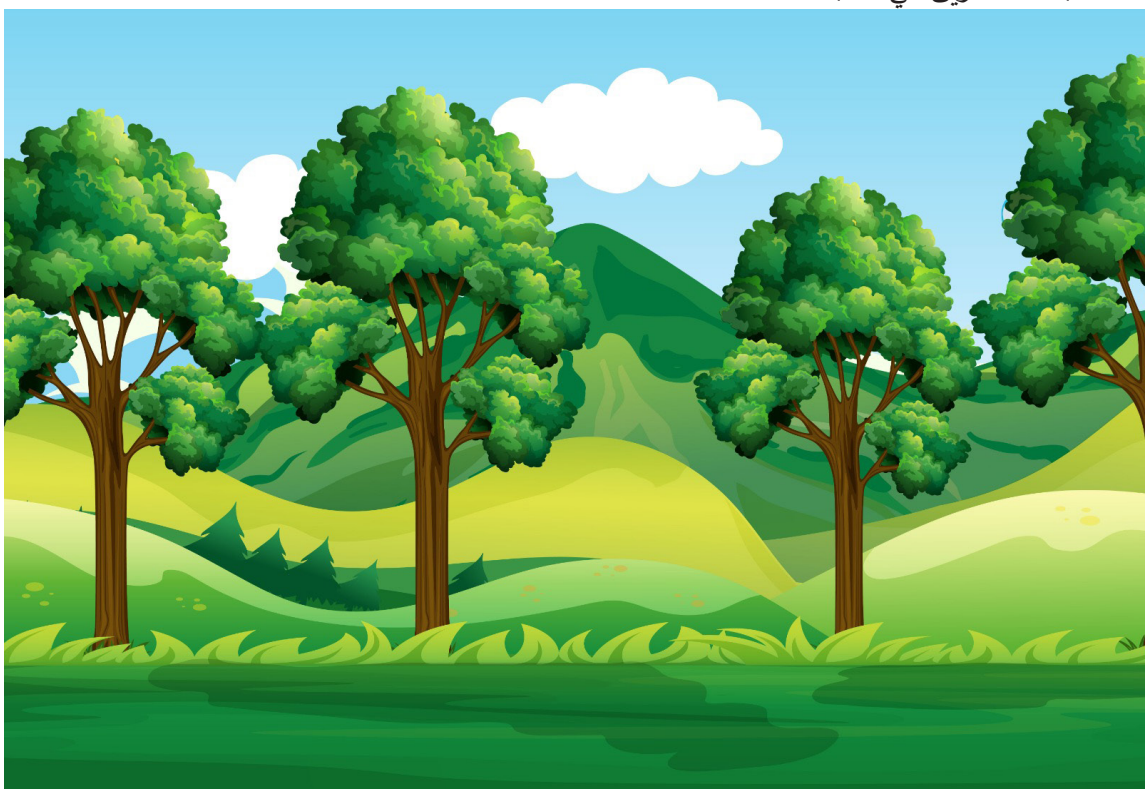
المكان الثاني:

الغابة :١. مكان سقوط ليلى وعثور حيوانات الغابة عليها

شكل (٤,١٠): مكان سقوط ليلى وعثور حيوانات الغابة عليها

المكان الثاني:

الغابة :٢. طريق في الغابة



شكل (٤,١١): طريق في الغابة

المكان الثاني:

الغابة :٣. داخل الغابة

شكل (٤,١٢): داخل الغابة

المكان الثاني:

الغابة :٤. مكان اختباء الذئب

شكل (٤,١٤): مكان اختباء الذئب

المكان الثاني:

الغابة :٥. مكان حديث الذئب مع ليلى

شكل (٤,١٥): مكان حديث الذئب مع ليلى

المكان الثاني:

الغابة :٦. جذوع عدة اشجار مع اغصانها .

شكل (٤,١٦): جذوع عدة اشجار مع اغصانها

المكان الثاني:

الغابة :٧. مكان تواجد الصياد

شكل (٤,١٧): مكان تواجد الصياد

المكان الثالث :

الطريق الى بيت الجدة

شكل (٤,١٨): الطريق الى بيت الجدة

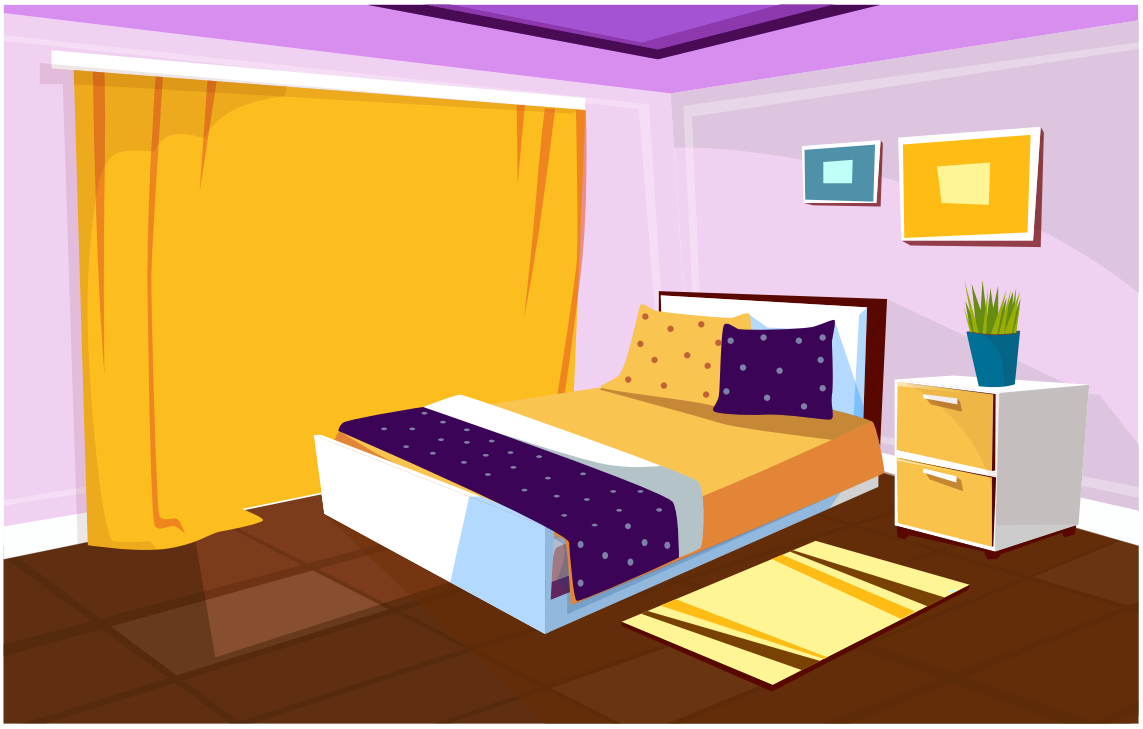
المكان الرابع :

بيت الجدة من الخارج

شكل (٤,١٩): بيت الجدة من الخارج

المكان الخامس :

بيت الجدة من الداخل



شكل (٤,٢٠): بيت الجدة من الداخل

المكان الخامس :

بيت الصياد من الداخل

شكل (٤,٢١): بيت الصياد من الداخل

٤,١,٣ العناصر الاخرى :

تصميم غلاف كتاب ليلى والذئب حيث تم استخدام برنامج Adobe Illustrator لعمله .

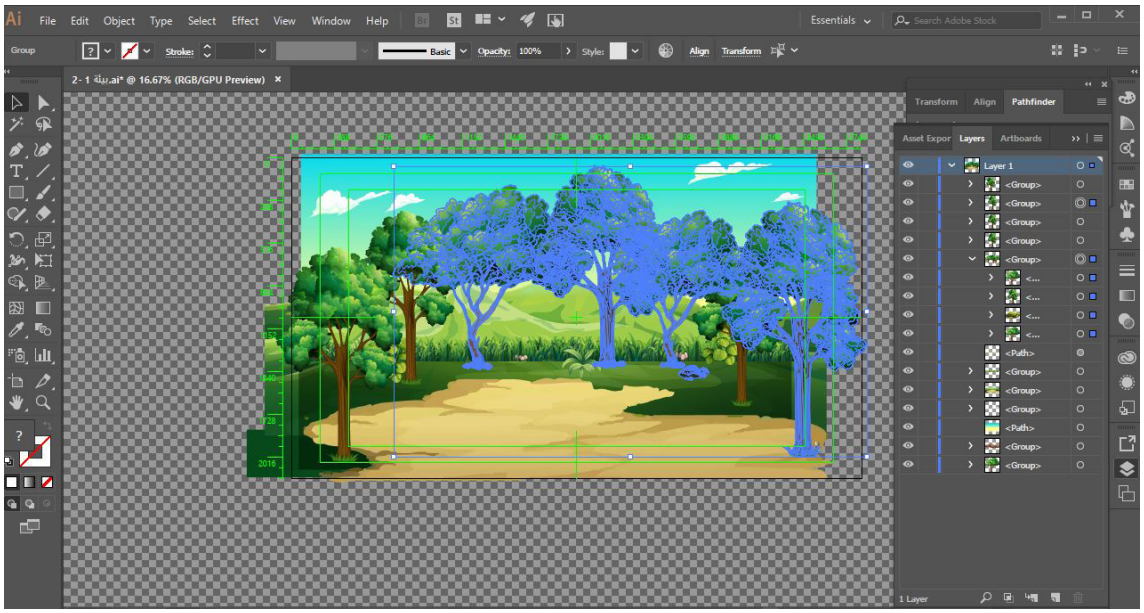
شكل (٤,٢٢): غلاف كتاب ليلى والذئب

٤,٢ مرحلة التطبيق:

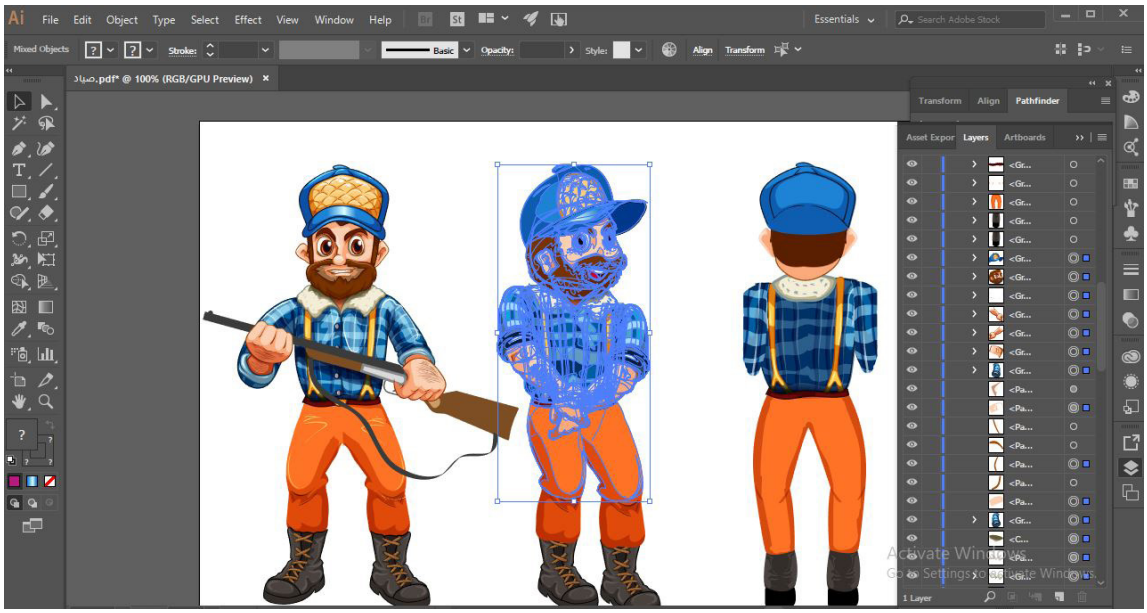
تم انجاز المشروع حسب الجدول الزمني وتقسيمه على فترات متوازية:

٤,٢,١ بناء العناصر ثنائية الابعاد :

تم بناء الشخصيات والبيئات المستخدمة باستخدام برنامج Adobe Illustrator .



شكل (٤,٢٣): الشكل التوضيحي لبناء احدى البيئات



شكل (٤,٢٤): الشكل التوضيحي لبناء احدى الشخصيات

٤,٢,٢ التصوير :

لقد تم تقسيم التصوير إلى ٣ اقسام:

٤,٢,٢,١ تصوير الشخصية الرئيسية على كروما حيث تم :

١. تجهيز معدات التصوير والأدوات المستخدمة مثل: الكاميرات، العدسات، الستاندات والإضاءات، المايكروفونات، بطاريات و الكروما.

٢.اعداد مكان التصوير

٣. اعداد الممثلين للمشاهد من ملابس ومستلزمات أخرى مهمة.

٤. توزيع الإضاءات من قبل مسؤول الإضاءة في فريق العمل وفحصها اذا كانت مناسبة بالنسبة لإعدادات الكاميرا.

٥. وضع الكاميرا في الزاوية المطلوبة للمشهد واللقطة من قبل مسؤول الكاميرا في فريق العمل.

٦. بدء التصوير وتسجيل الصوت بعد أخذ أمر البدء من قبل المخرج في فريق العمل.

٧. مراجعة اللقطة المأخوذة ودراسة زاويتها والإضاءة وحركة الممثلين مع مقارنتها بألواح القصص.

٨. توزيع المايكروفونات من قبل مسؤول الصوت في فريق العمل بما يتناسب مع أصوات الممثلين.

٤,٢,٢,٢ تصوير مشاهد الفيلم :

١. تجهيز معدات التصوير والأدوات المستخدمة مثل: الكاميرات، العدسات، الستاندات والإضاءات، المايكروفونات، بطاريات احتياطية بالإضافة للأدوات المرفقة الأخرى.

٢.اعداد مكان التصوير للمشهد المناسب من حيث الديكور ومكان أخذ اللقطة.

٣. اعداد الممثلين للمشاهد من ملابس ومكياج سينمائي ومستلزمات أخرى مهمة.

٤. توزيع الإضاءات من قبل مسؤول الإضاءة في فريق العمل وفحصها اذا كانت مناسبة بالنسبة لإعدادات الكاميرا.

٥. وضع الكاميرا في الزاوية المطلوبة للمشهد واللقطة من قبل مسؤول الكاميرا في فريق العمل.

٦. بدء التصوير وتسجيل الصوت بعد أخذ أمر البدء من قبل المخرج في فريق العمل.

٧. مراجعة اللقطة المأخوذة ودراسة زاويتها والإضاءة وحركة الممثلين مع مقارنتها بألواح القصص.

٤,٢,٢,٣ التصوير الثابت (الفوتوغرافي)

١. تم عمل جلسة تصوير للطفلة من أجل استخدام الصور في عمل البوستر وحتى الصفحة التي تم انشائها على موقع التواصل الإجتماعي (facebook).

٣. جلسة تصوير للممثلة من أجل وضعها في ملخص المشروع.

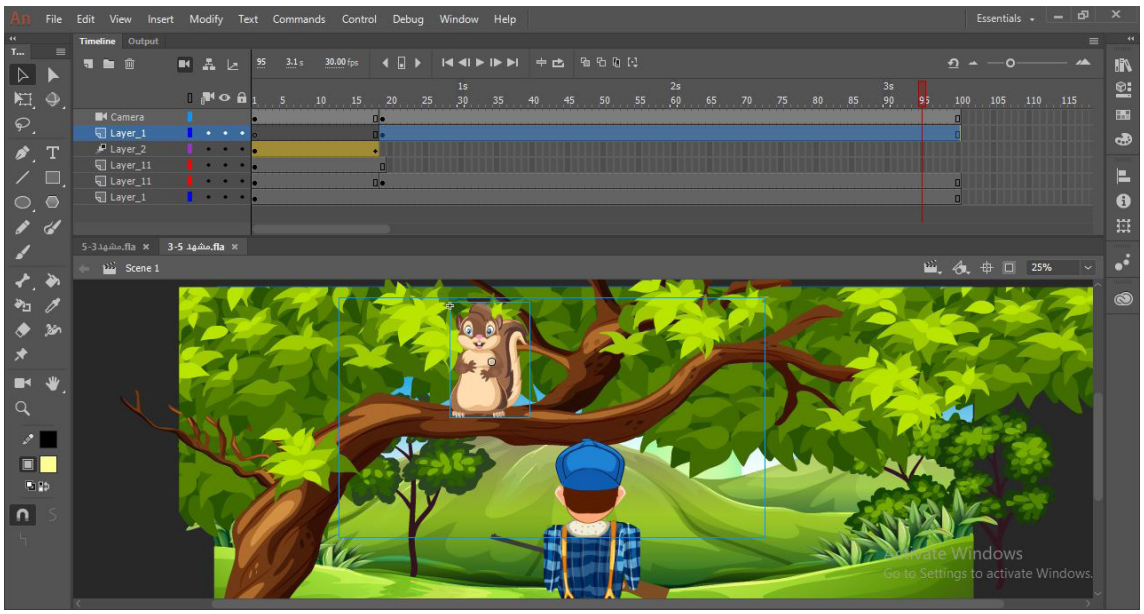
٤,٢,٢ تجهيز الاصوات :

١.تم تسجيل الأصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة باستخدام برنامج Adobe Audition، وقد تم تسجيل الأصوات أثناء مرحلة التصوير باستخدام مايكروفونات مناسبة وموزعه بشكل صحيح.

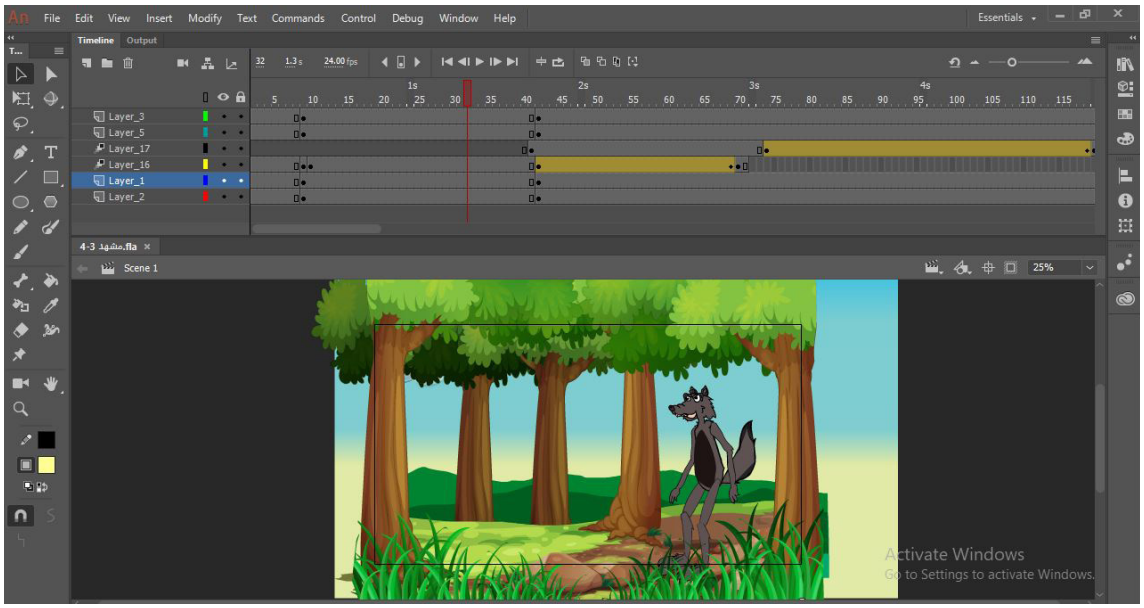
٢. أما بالنسبة للمؤثرات الصوتية فتم تسجيل جزء منها بمختبرات الجامعة والجزء الذي لا نستطيع تسجيله تم شرائه من المواقع المختصة بالصوتيات.

٤,٢,٣ التحريك :

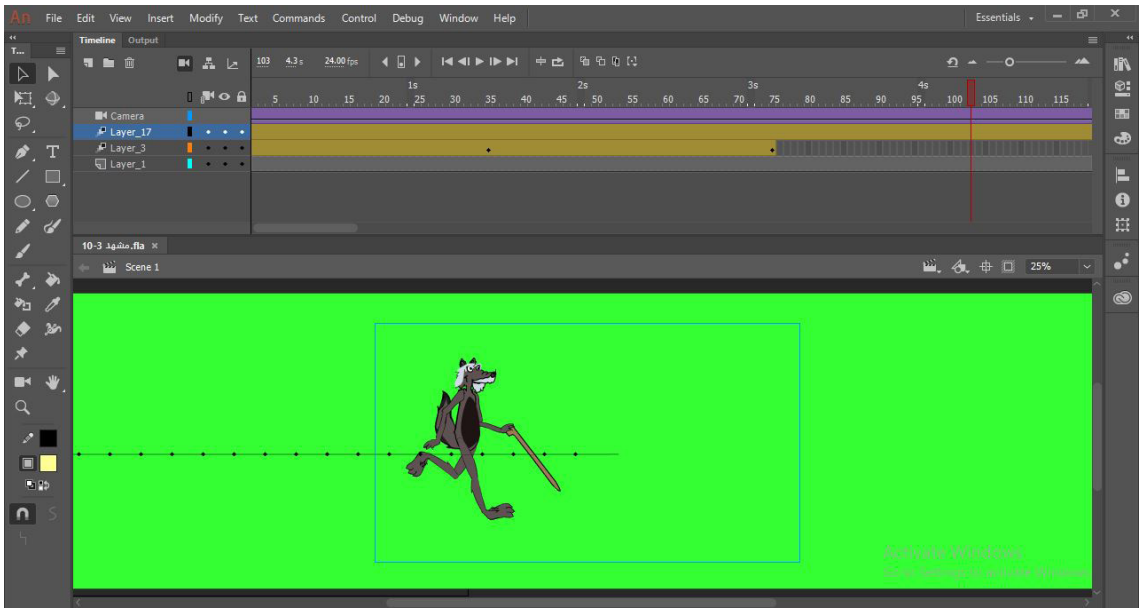
- تم استخدام برنامج Adobe Animate في تحريك كافة المشاهد التي تتطلب وجود شخصية كرتونية بعضها مع وجود البيئة والبعض الاخر شاشة خضراء (كروما)



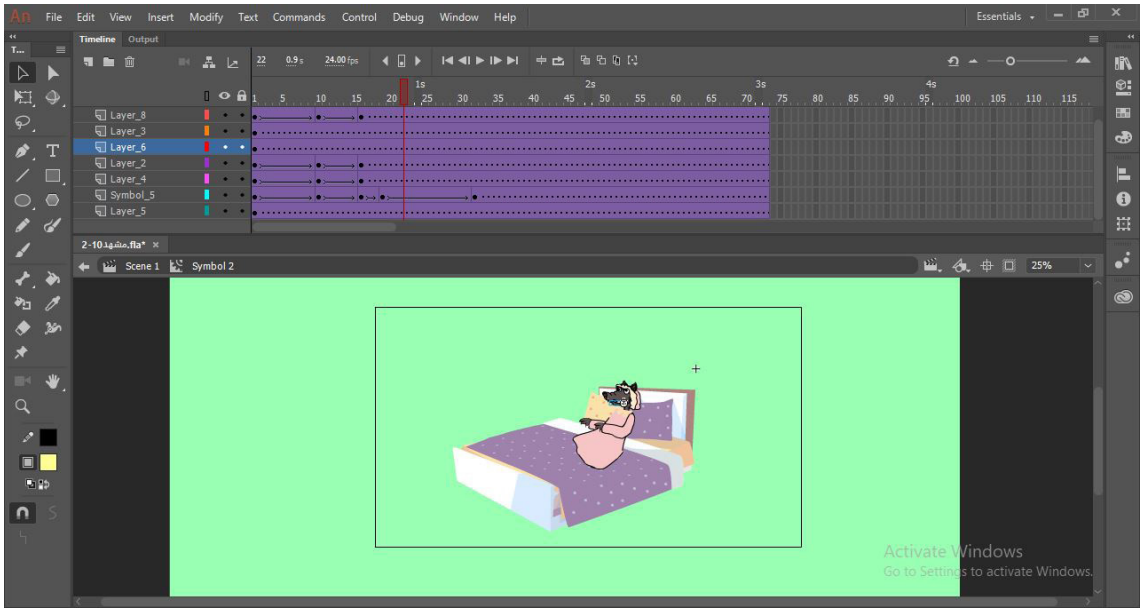
شكل (٤,٢٥): شكل توضيحي لتحريك العناصر مع وجود البيئة



شكل (٤,٢٦): شكل توضيحي اخر لتحريك العناصر مع وجود البيئة

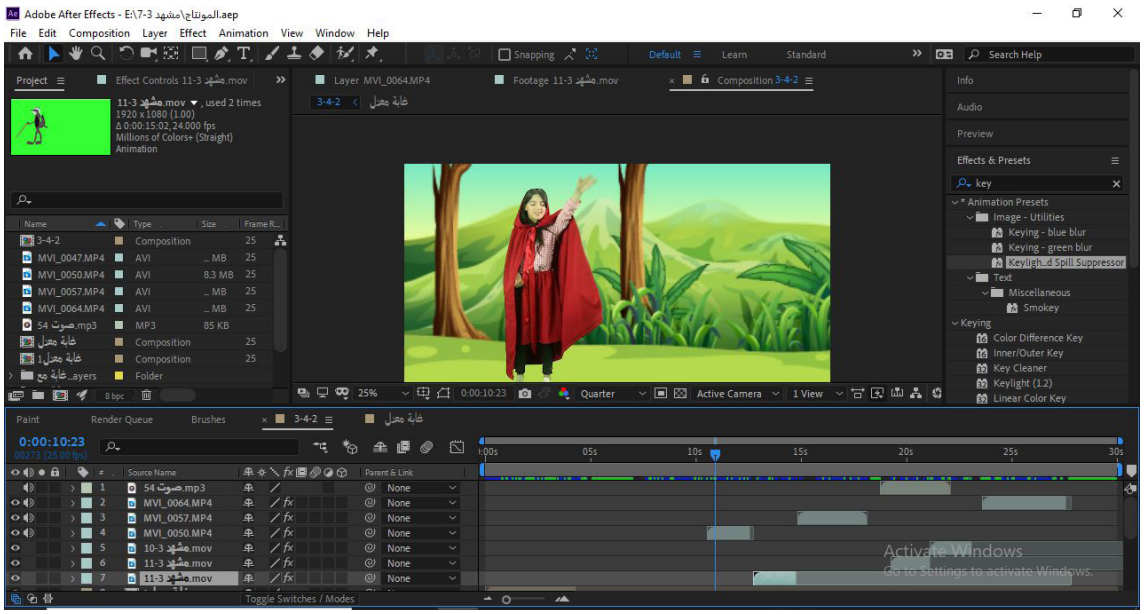


شكل (٤,٢٧): شكل توضيحي لتحريك العناصر على شاشة خضراء

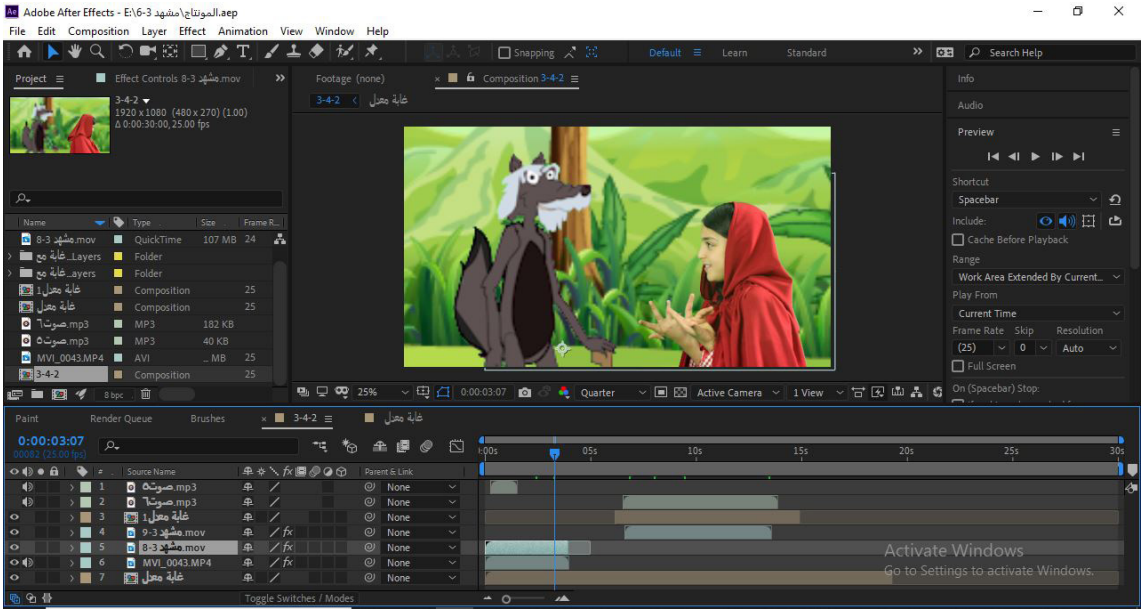


شكل (٤,٢٨): شكل توضيحي لتحريك العناصر على شاشة خضراء

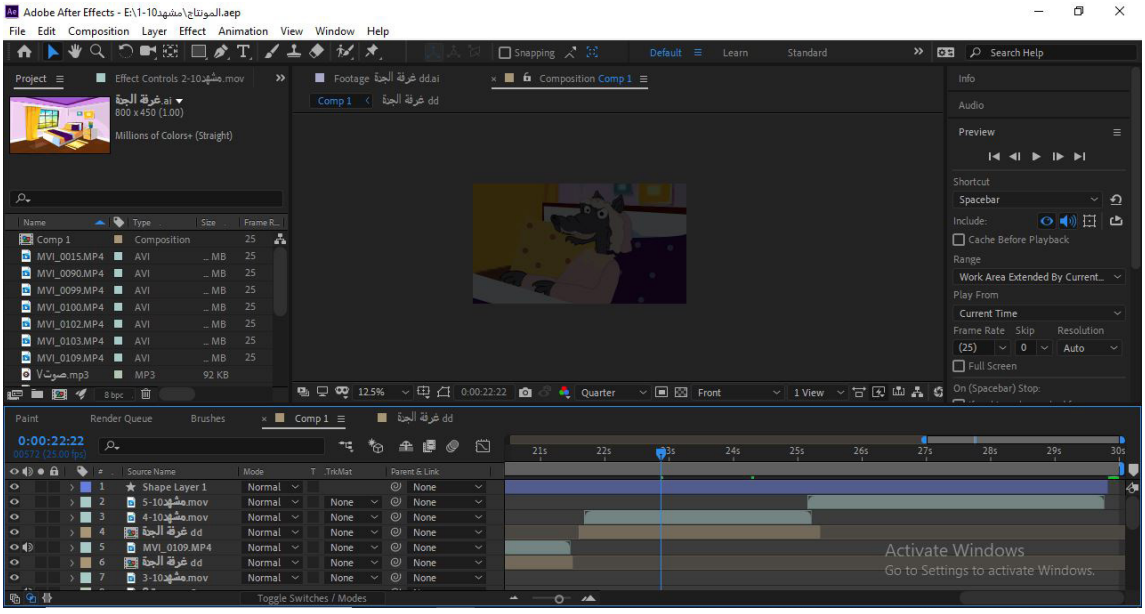
- تم استخدام برنامج Adobe After Effects في تفريغ الكروما لشخصيات المشهد واضافة البيئات للمشهد وبعض العناصر لاتمام الجمالية الخاصة بكل مشهد .



شكل (٤,٢٩): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات حسب المشهد

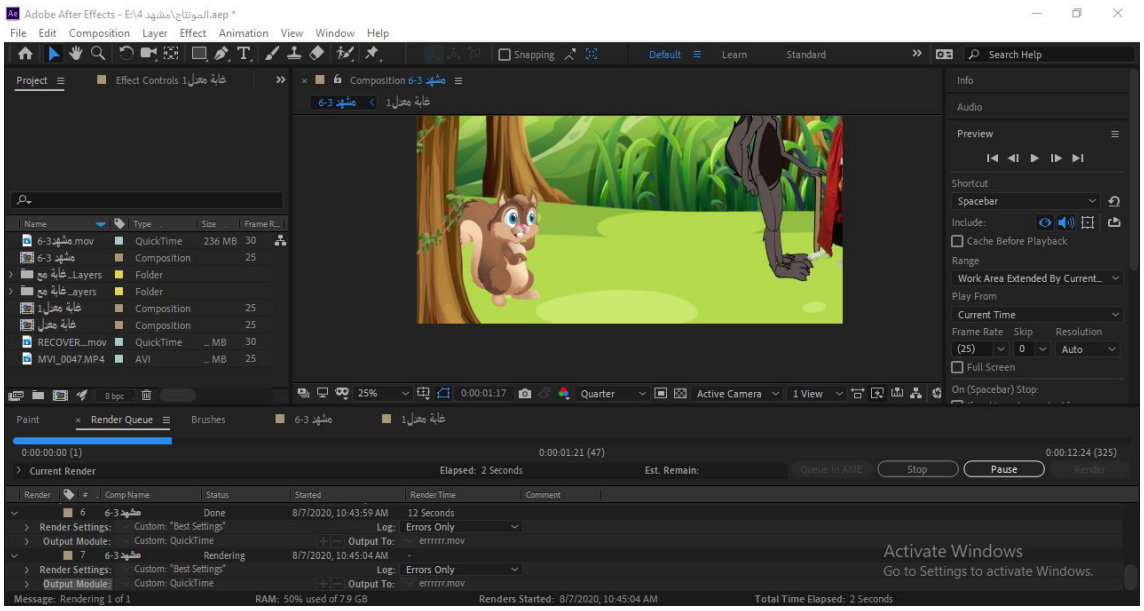


شكل (٤,٣٠): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات وتسجل حركة بسيطة



شكل (٤,٣١): شكل توضيحي لجمع الشخصيات والبيئات واضافة بعض المؤثرات

- تصدير المشهد بصيغة فيديو(Rendering).

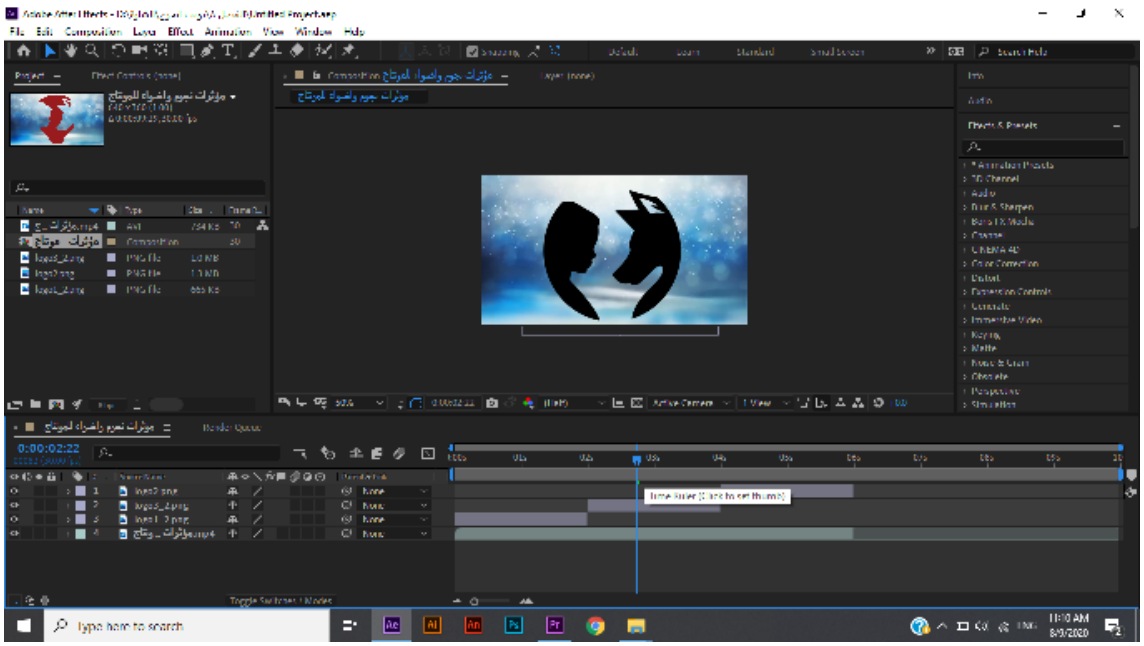


شكل (٤,٣٢): واجهة تصدير العمل النهائي

٤,٢,٤ المونتاج :

- بناء مقدمة للفيلم:

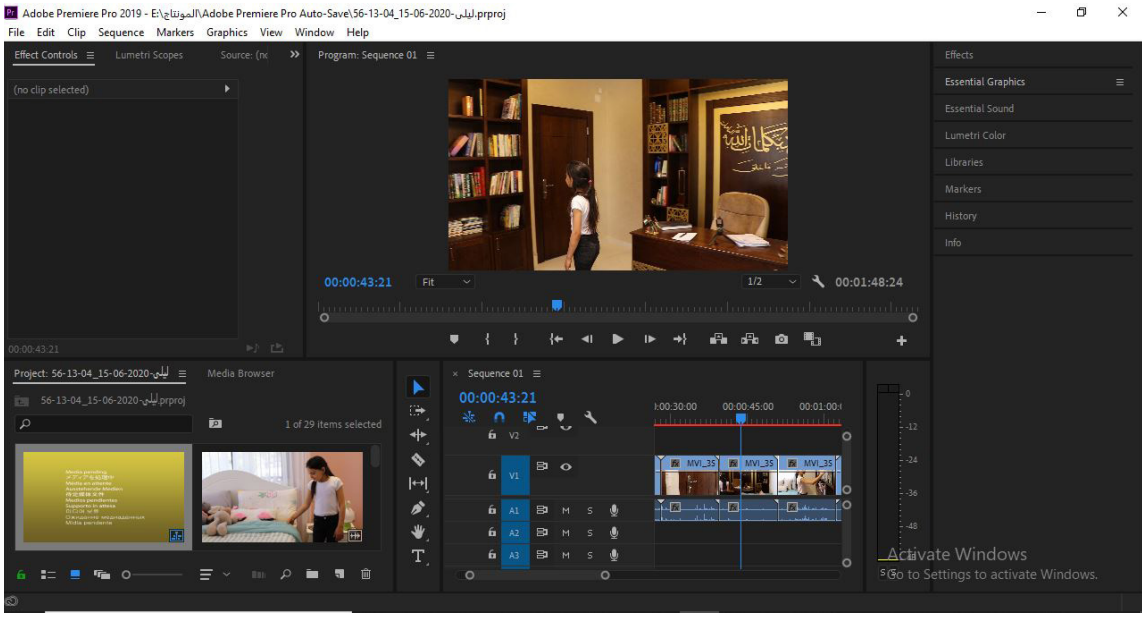
تم بناء مقدمة للفيلم باستخدام برنامج Adobe After Effects



شكل (٤,٣٣): شكل توضيحي لبناء مقدمة الفيلم

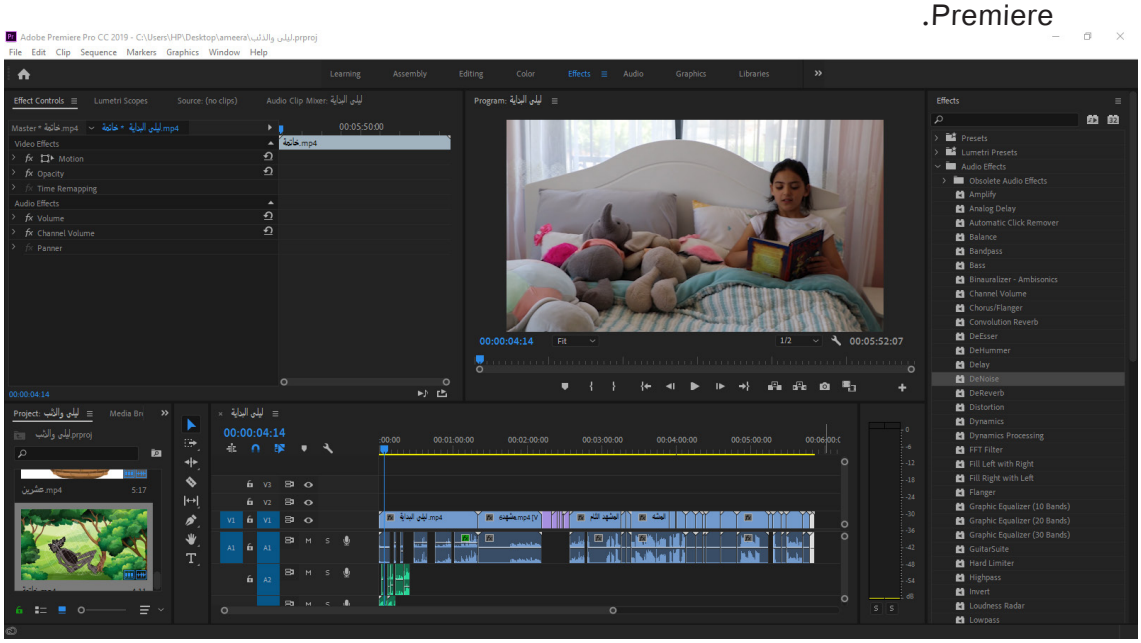
- مونتاج المشاهد :

تجميع اللقطات المناسبة من مرحلة التصوير وإضافة المؤثرات على بعض اللقطات باستخدام برنامج Adobe Premiere.



شكل (٤.): شكل توضحي لمرحلة المونتاج

- مونتاج المقدمة، المشاهد، والأصوات بما يتناسب مع القصة باستخدام برنامج المونتاج Adobe Premiere.



شكل (٤,٣٤): شكل توضحي لمرحلة المونتاج النهائي

٤,٢,٥ الفحص والتدقيق :

تم عرض المشروع ومشاهدته وفحصه من قبل فريق العمل الذي اختص بانتاجه للتاكد من عدم فقدانه لاي عنصر هام او مشهد , وعرضه على الفئة المستهدفة للتاكد

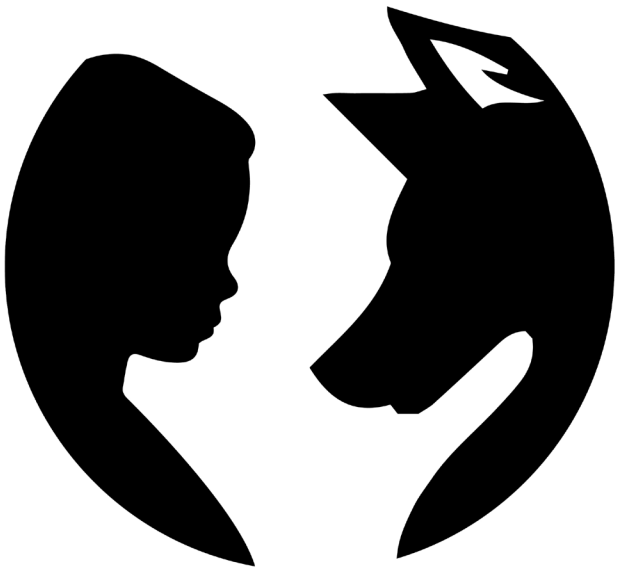
٤,٢,٦ التصاميم الثابتة :

حيث تم إنشائها باستخدام برامج التصميم الثابت Adobe Illustrator &Adobe photoshop

١. عمل شعار خاص بالفيلم.

حيث يتكون اللوغو الخاص بالفيلم من العناصر الاساسية وهي رمز الذئب الشخصيتان المتضادات في الفيلم .

وتناسق الرموز بشكل دائري في شخصية ليلى التي ترمز للخير وشخصية الذئب التي ترمز للشر .



شكل (٤,٣٥): شعار الفيلم

٢. عمل بوستر يضم صورة ومعلومات بسيطة عن الفيلم.

يتكوّن البوستر من عدة عناصر بدءاً بعنصر السيادة الا وهو ليلى وهي تمسك الكتاب الذي هو محور الفيلم ،بحيث يشكل بؤرة الاستقطاب تنطلق منه العين الى بقية عناصر التصميم.

ويخرج من الكتاب بيئة ثنائية الابعاد و الذئب وبيت الجدة حيث يدور الفيلم حول هذه العناصر تم استخدام خط نوع (TS Split) في كلمة ليلى والذئب حيث يناسب الفكرة المرجوة من الفيلم .

الالوان المستخدمة هي الالوان الحارة لتمنح المرء شعوراً بالحيويّة والعاطفة .

شكل (٤,٣٦): البوستر الاساسي

شكل (٤,٣٧): البوستر الثانوي

٤,٢,٧ الترويج للمشروع :

تم اطلاق صفحة على موقع التواصل الإجتماعي بإسم المشروع تم نشر عليها التصاميم الثابتة والبرومو الخاص بالمشروع.

شكل (٤, ٣٨): غلاف موقع التواصل الاجتماعي

شكل (٤,٣٩): لقطة لكتاب ليلى والذئب

٤,٣ ارشادات تشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح يجب أن يتوفر على الحاسوب أو الجهاز الذكي أو مشغل الوسائط برنامج يدعم صيغة (AVI) أو (MP٤) وسماعات (Stereo).

الفصل الخامس : النتائج والتوصيات

٥,١ الانطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير
٥,٢ توصيات مستقبلية
٥,٣ نتائج حققها المشروع
٥,٤ المراجع

٥,١ الانطباع ونصائح حول الادوات، بيئة التطوير:

بعد انجاز المشروع تم التوصل الى عدة نصائح للمقبلين على مثل هذه الافلام :

١. اختيار سيناريو ذو مدة قصير وذلك لأن الأفلام الطويلة لمثل هذه المشاريع قد تسبب الملل للمشاهدين.

٢. اختيار فكرة قوية وجديدة لم يتطرق إليها أحد سابقاً.

٣. وضع جدول زمني دقيق والإلتزام به.

٤. تعين قائد للفريق يقوم بمتابعة وبتحديد المهام والأوقات بما يتناسب مع أعضاء الفريق الآخرين.

٥. تقسيم المهام بين أعضاء الفريق بما يتناسب معهم ومع خبراتهم وقدراتهم الفنية.

٦. استشارة أهل الخبرة في كل مجال يتم التطرق إليه سواء في المجال الفني أو العلمي.

٧. استغلال الوقت وعدم الإعتماد على وجود وقت كافي لتنفيذ المشروع من بداية الفصل الدراسي فكلما زاد التعديل على العمل كلما زاد اتقانه.

٨. عمل نسخ اضافية من كل جزء يتم انجازه بالمشروع لتجنب اي عطل او مشاكل في عملية الانتاج النهائية

٥,٢ توصيات مستقبلية :

١. اعطاء مساق لبرنامج Adobe After Effect بشكل منفرد والإهتمام به بشكل كبير.

٢. اعطاء مساق خاص بالانتاج السينمائي ، وتجهيز مختبر بكافة الادوات والمستلزمات التي تحقق ذلك

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

٤.

٥,٣ نتائج حققها المشروع:

١. استطاع الفيلم ايصال الفكرة الاساسية للفئة المستهدفة .

٢.استطاعنا ايصال الفيلم لفئة اوسع من خلال نشره على مواقع التواصل الاجتماعي

٥,٤ المراجع

المصادر والمراجع العربية :

الصفدي، ركان.(٢٠١١). الفن القصصي في النثر العربي حتى مطلع القرن الخامس الهجري. دمشق : وزارة الثقافة .

بيرو، شارل.(٢٠١٣).حكايات امي الاوزة.

قنديل، فؤاد.(٢٠٠٢). فن كتابة القصة، الهيئة العامة لقصور الثقافة : الامل للطباعة والنشر.

محمد عبيدالله، ملف العدد: فن القصة القصيرة، العدد ٤٤-٧١، فيلاديفيا الثقافية.

محمد غيمي هلال، الأدب المقارن، ط ٥، دار العودة ودار الثقافة، بيروت، ١٩٨٧م.

المصادر والمراجع الاجنبية :

Chi,M.T.H, & Bassok,M., & Lewis,M.W., & Reimann,P., & Glaser,R. (١٩٨٩). Self-explanations: How student and use examples in learning to solve problems. ٢, DC: Cognitive Science.

Frazel, M. (٢٠١١). Digital storytelling Guide for Educators. International Society for Technology in Education, Eugene Oregon, Washington, DC

Grimm,J.,& Grimm,v.(٢٠١٦).Die Kinder und Hausmarchen .Al-mada .

المواقع الالكترونية :

www.adobe.com

www.amazon.com

www.bls.gov

www.freesound.orgs

www.odesk.com

www.pricewatch.com