جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

الوسائط المتعددة / جرافيكس

مشروع تخرج

(فيلم رسوم متحركة ثنائي الأبعاد)

أثرٌ لا يُرى

فريق العمل

دانيا كركي

سماح الأشهب

المشرف

أ. محمد نادر الفلاح

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

2021/2020

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى: "وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ" (سورة التوبة: اية 105)

صدق الله العظيم

إلى أشرف الخلق والمرسلين النبي الأميّ الذي علم المتعلمين

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

إلى من حملنا اسمه بافتخار 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 الابتسامة 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

الشكر والتقدير

اللّهم لك الحمد حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه، ملئ السماوات والأرض، نحمدك ربنا ونشكرك على أن يسّرت لنا هذا

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

مشرفنا السيّد الأستاذ محمد نادر الفلاح لجهوده واهتمامه ومساهمته في انجاز هذا المشروع.

والشكر لكل من ساعدنا ودعمنا وقدّم لنا المستطاع من الأهل والأصدقاء والزملاء.

نُبذة

مشروع " أثرٌ لا يُرى"

فيلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد صامت يعالج قضية اجتماعية وهي التنمر .

ملخص المشروع

هذا المشروع عبارة عن فيلم رسوم متحركة ثنائي الأبعاد صامت يعالج قضية اجتماعية أصبحت منتشرة كثيراً في الآونة الأخيرة وهي التنمر، يعرض الفيلم قصة طالبة مدرسة تتعرض إلى التنمر من طلاب صفها ولا تستطيع الدفاع عن نفسها فتلزم السكوت وكتم الحزن داخلها ، تجري الأحداث إلى أن يكتشف أحد المتنمرين عليها بأن أخته تتعرض إلى التنمر من طلاب مدرستها ، وأن الأذى التي تسبب به للطالبة عاد إليه بنفس الطريقة السيئة .

فهرس المحتويات

الإهداء ٢

الشكر والتقدير ٣

نُبذة ٤

ملخص المشروع ٥

1-1 مقدمة المشروع ١١

أنواع التنمر : ١٢

1. التنمر المدرسي : ١٢

2. التنمر الإلكتروني ١٢

3. التنمر السياسي : ١٢

من هم المتنمرون : ١٤

أسباب التنمر في المجتمع : ١٤

1-2 موضوع المشروع ١٥

1-3 أهداف المشروع ١٦

1-4 الإبداع في المشروع ١٦

1-4-3 الإبداع في اختيار الاسم ١٧

1-5 **الفئة المستهدفة** ١٧

1-6 الجدول الزمني لمهام المشروع ١٨

مرحلة ما قبل الإنتاج ١٨

بلورة الفكرة ١٨

كتابة القصة ١٨

كتابة السيناريو ١٨

رسم الشخصيات ١٨

رسم البيئات ١٨

ألواح القصة ١٨

مرحلة الإنتاج ١٨

تصميم الشخصيات ١٨
تصميم البيئات ١٨
محاكاة الحركة ١٨
تجهيز المؤثرات الصوتية ١٨
تحريك ١٨
مونتاج الفيلم ١٨
مرحلة ما بعد الإنتاج ١٨
فحص وتدقيق ١٨
الترويج ١٨
التوثيق ١٨
2-1 مقدمة ٢٠
2-2 متطلبات المشروع التطويرية ٢٠
2-3 متطلبات المشروع التشغيلية ٢٣
2-4 المخاطر ٢٤
2-5 التحديات ٢٤
2-6 المحددات ٢٤
2-7 آلية التسليم ٢٥
2-8 آلية التسويق ٢٥
3-1 القصة ٣٠
3-3 شرح مفصّل للشخوص ودورها، والبيئات ٣٤
3-3-1 الشخصيات الرئيسية: ٣٤
3-3-2 البيئات ٣٩
4-1-1 الشخصيات الرئيسية ٥٢
4-1-2 الأماكن ٥٢
4-1 الشخوص، والأماكن على شكل تصميم ٥٣
4-1-1 الشخصيات الرئيسية ٥٣
4-1-2 الأماكن ٥٥

4-1-3 الأدوات والبرامج المستخدمة ٦٠
4-2 فحص المشروع ٦٥
4-3 إرشادات تشغيل المشروع ٦٥
5 –1 النتائج وتحقيق الأهداف ٦٧
5-2 الانطباع ونصائح ٦٧
5-3 توصيات مستقبلية ٦٨

فهرس الجداول والأشكال :

جدول رقم 1 (1-1) : الجدول الزمني للمهام

الجدول رقم 2 (2–1) : المتطلبات المادية للمشروع و أسعارها .

جدول رقم 3 (2–2) : البرمجيات المطلوبة للمشروع و أسعارها .

الجدول رقم 4 (2–3) : المتطلبات البشرية للمشروع و أسعارها .

جدول رقم 5 (2–4) : مجموع تكاليف المشروع .

شكل ١(٣–١) : شخصية نور في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٢(٣–٢) : شخصية سامح في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٣(٣–٣) : شخصية هدى في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٤(٣–٤) : شخصية سامي في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٥(٣–٥) : المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٦(٣–٦) : الصف في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٧(٣–٧) : ممر المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٨(٣–٨) : حديقة المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ٩(٣–٩) منزل سامح وهدى في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ١٠(٣–١٠) : غرفة هدى في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ١١(٣–١١) : غرفة نور في مرحلة قبل الإنتاج

شكل ١٢(٤–١) : شخصية سامح في مرحلة التطبيق

شكل ١٣(٤–٢) : شخصية نور في مرحلة التطبيق

شكل ١٤(٣-٤) : شخصية هدى في مرحلة التطبيق

شكل ١٥(٤-٤) : شخصية سامي في مرحلة التطبيق

شكل ١٦(٥-٤) : المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ١٧(٦-٤) : صف المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ١٨(٧-٤) : صف المدرسة من زاوية أخرى في مرحلة التطبيق

شكل ١٩(٨-٤) : صف المدرسة من زاوية أخرى في مرحلة التطبيق

شكل ٢٠(٩-٤) : ممر المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ٢١(١٠-٤) : حديقة المدرسة في مرحلة التطبيق

الفصل الأول: مقدمة المشروع

1-1 مقدمة المشروع

1-2 موضوع المشروع

1-3 أهداف المشروع

1-4 الإبداع في المشروع

1-4-1 الإبداع في أحداث القصة

1-4-2 الإبداع في رسم الشخصيات والبيئات وحركة الأشخاص

1-4-3 الإبداع في اختيار الاسم

1-5 الفئة المستهدفة

1-6 الجدول الزمني لمهام المشروع

1-1 مقدمة المشروع

يعتبر التنمر نوع من أنواع السخرية، التي من خلالها يقوم الشخص المتنمر برفض شيء ما أو صفة أو ملامح في الشخص المتنمر عليه، ودائمًا ما يكون هذا من خلال استخدام بعض الكلمات المسيئة، والسخرية بالقول وأيضًا بالفعل.

كما يمكننا أن نصف التنمر بأنه أحد أشكال العنف، الذي دائمًا ما يلجأ إليه بعض الأشخاص الذين يفضلون دائمًا استغلال قوتهم في إيذاء أشخاص آخرين قد يكونوا أضعف منهم، كما أن التنمر يمكن أيضًا أن يندرج ضمن أشكال العنصرية، التي يتنمر فيها البعض على أشكال وطباع الآخرين.

كما قام فريق العمل بالتواصل مع احدى المرشدات بشأن قضية التنمر في مدارسنا المحلية واخبرتنا عن عدة مواقف شهدتها بنفسها بين الطلاب في المدراس التي عملت بها خلال مسيرتها، كما اكدت على ضرورة تسليط الضوء على التنمر المدرسي لكثرة انتشاره في المدارس في الآونة الاخيرة وضرورة نشر الوعي حول هذه الظاهرة ومحاولة الحد من انتشارها في المجتمع بشكل عام وفي المدارس بشكل خاص؛ فهنالك الكثير من الطلاب ممن يعانون من اعاقات جسدية ولا يستطيعون الدفاع عن انفسهم حتى.

أنواع التنمر :

هناك العديد من أنواع التنمر، ولكن الأكثر شيوعًا وانتشارًا من بين هذه الأنواع هي:

١. التنمر المدرسي :

وهذا النوع من التنمر يكون من خلال مجموعة من الطلاب، يجتمعون على طالب واحد، يطلقون عليه بعض الأسماء والعبارات التي تعبر عن الصفة التي ينبذوها فيه.

ويعتبر هذا النوع من التنمر هو أصعب أنواع التنمر، فقد يكون سبباً في أن ينشأ الطفل بشكل غير سوي، فيتجه نحو العزلة، ويبتعد عن كل من حوله و ينعزل عنهم.

٢. التنمر الإلكتروني

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فأنه يتخذ نطاق أوسع، خاصة وأن الآن أصبح باستطاعة الجميع استخدام مواقع التواصل الاجتماعي، و الاطلاع على ملايين المنشورات.
في هذا النوع من التنمر يمكنهم أن يقوموا بمشاركة المنشورات ومقاطع الفيديو التي تشير إلى التنمر والسخرية، والتي دائمًا ما تكون سبب في إيذاء مشاعر الآخرين، ودائمًا ما تحث على الفرقة.

٣. التنمر السياسي :

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فيكون من خلال قيام دولة قوية بفرض سيطرتها على دولة أخرى ضعيفة، وتقوم بالتحكم في كافة مواردها.

٤. التنمر اللفظي :

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فيكون من خلال التلفظ بألفاظ مهينة للشخص المقابل او مناداته بأسماء سيئة لا يحبذها الشخص ولا يحبها، والسخرية منه وتهديده.

٥. التنمر الجسدي :

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فيكون من خلال إيذاء الشخص عن طريق ضربه، واهانته، وإيذائه في جسده، او دفعه بقوة.

٦. التنمر الجنسي :

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فيكون من خلال الإيذاء الشخص باستخدام الالفاظ والملامسات غير اللائقة.

٧. التنمر النفسي :

أما بالنسبة لهذا النوع من التنمر، فيكون من خلال النظرات السيئة، والتربص، التلاعب واشعار الطفل ان التنمر من نسج الخيال.

- تم التركيز على انواع التنمر اللفظي والنفسي والالكتروني، بالإضافة الى التنمر المدرسي في احداث القصة.

من هم المتنمرون :

يمكننا أن نصف الشخص المتنمر بأنه الشخص الذي يوجد بداخله الكثير من مشاعر الحقد والكره لبعض الأشخاص، مما يجعله دائم العمل من أجل إيذائهم بكافة الطرق الممكنة و غير الممكنة.

فيمكنه أن يقوم بجرح مشاعرهم، أو أن يقوم بالاستهانة بهم، ويمكن أن يصل به الأمر إلى ضربه والاعتداء عليه جسديًا، كما يمكنه أن يقوم بنشر الشائعات فيما حوله، بغرض إفساد عليه الشعور بالطمأنينة.

أسباب التنمر في المجتمع :

هناك العديد من الأسباب التي تكون سبب في انتشار ظاهرة التنمر بين العديد من الأشخاص، ومن أبرز هذه الأسباب ما يلي:

- قد يكون السبب وراء التنمر هو بث رسالة التفرقة داخل المجتمع، التي تعمل على القيام باستبعاد فئة معينة من فئات هذا المجتمع، ويكون هذا بناء على لون أو جنس أو ديانة هذه الفئة.
- وأيضًا من أهم الأسباب هو عدم وجود أي قوانين صارمة تعمل على تجريم هذه الظاهرة، وتقوم بمعاقبة من يقوم بها.

- هذا بالإضافة إلى قلة وجود الحملات التي تعمل على التوعية، والتي تشير إلى أهمية احترام صفات ومعتقدات بعضنا البعض داخل مجتمع واحد.

- كما أن وجود زيادة واضحة في الفرق بين الطبقات وبعضها داخل مجتمع واحد، يكون السبب وراء انتشار التنمر بين أفراد هذا المجتمع، فنجد الفئة الغنية تسخر من الفقيرة.

1-2 موضوع المشروع

المشروع عبارة عن فيلم رسوم متحركة ثنائي الأبعاد صامت ، تدور أحداثه حول طالبة مدرسة في المرحلة الأساسية تتعرض هذه الطالبة إلى مضايقات من مجموعة من مجموعة من زميلاتها ، نتيجة لهذه المضايقات تتأثر الطالبة نفسياً .

وتدور الأحداث ليكتشف أحد المتنمرين تعرض أخته لتنمر الكتروني ، فيشعر بتأنيب الضمير والندم ، ويحاول إصلاح الاساءة التي قام بها مع مجموعة المتنمرين ضد الطالبة .

1-3 أهداف المشروع

١. زرع الأخلاق الإنسانية في قلوب الأطفال كالتسامح والمساواة والاحترام والمحبة والتواضع والتعاون ومساعدة الضعيف .

٢. توعية المجتمع على مدى خطورة التنمر على الحالة النفسية والجسدي .

٣. تشجيع الطلاب بضرورة الدفاع عن النفس وتعزيز الثقة بالنفس لديهم تجنباً لتمادي المتنمرين .

٤. تعريف طلاب المدارس أكثر بمفهوم التنمر وانواعه .

٥. تشجيع التركيز على القضايا المدرسية في صنع الأفلام ثنائية الأبعاد كونها اقرب فهماً لدى الأطفال .

1-4 الإبداع في المشروع

في هذا المشروع سنقوم بعرض ظاهرة منتشرة بكثرة في مجتمعاتنا العربية والمجتمعات الغربية أيضا ويعاني منها الكثيرين وهي ظاهرة التنمر وهي متواجدة بشكل كبير في المدارس ولننوه للناس بضرورة الحد من هذه الظاهرة ومكافحتها بشتى الوسائل .

وسيكون الإبداع في المشروع في أكثر من وجهة :

1-4-1 الإبداع في أحداث القصة :

ستعرض القصة ما تتعرض له فتاة صغيرة من تنمر وما ينتج عنه من معاناة ، بشكل يجذب المشاهد ويجعله يتابع أحداث الفيلم بشغف كما ستتحدث القصة عن ثلاثة أنواع من التنمر من خلال الأحداث لتسلط الضوء على هذه الأنواع المنتشرة في مجتمعنا .

2-4-1 الإبداع في رسم الشخصيات والبيئات وحركة الأشخاص :

سيتم التركيز على جعل الأشخاص والحركات قريبة إلى الواقع أكثر ما تكون .

1-4-3 الإبداع في اختيار الاسم

تم اختيار العنوان " أثرٌ لا يُرى " لأن الأثر الذي يتركه التنمر ممكن أن يكون أثر سلبي أو إيجابي ، إذا كان أثراً سلبياً ممكن أن يرافقه عند الكبر ويسبب له عقداً نفسية ، أما الأثر الإيجابي من خلال مواجهته ودفعه إلى التقدم والنجاح .

1-5 الفئة المستهدفة

نسعى في هذا المشروع لإيصال رسالتنا إلى الفئة الناشئة، عبر المؤسسات التعليمية لإيصال الفكرة من خلالها لطلابها، ومن خلال نشرة توعوية للأهالي لما لهم دور كبير في توضيح الفكرة وإيصال الفكرة لأبنائهم.

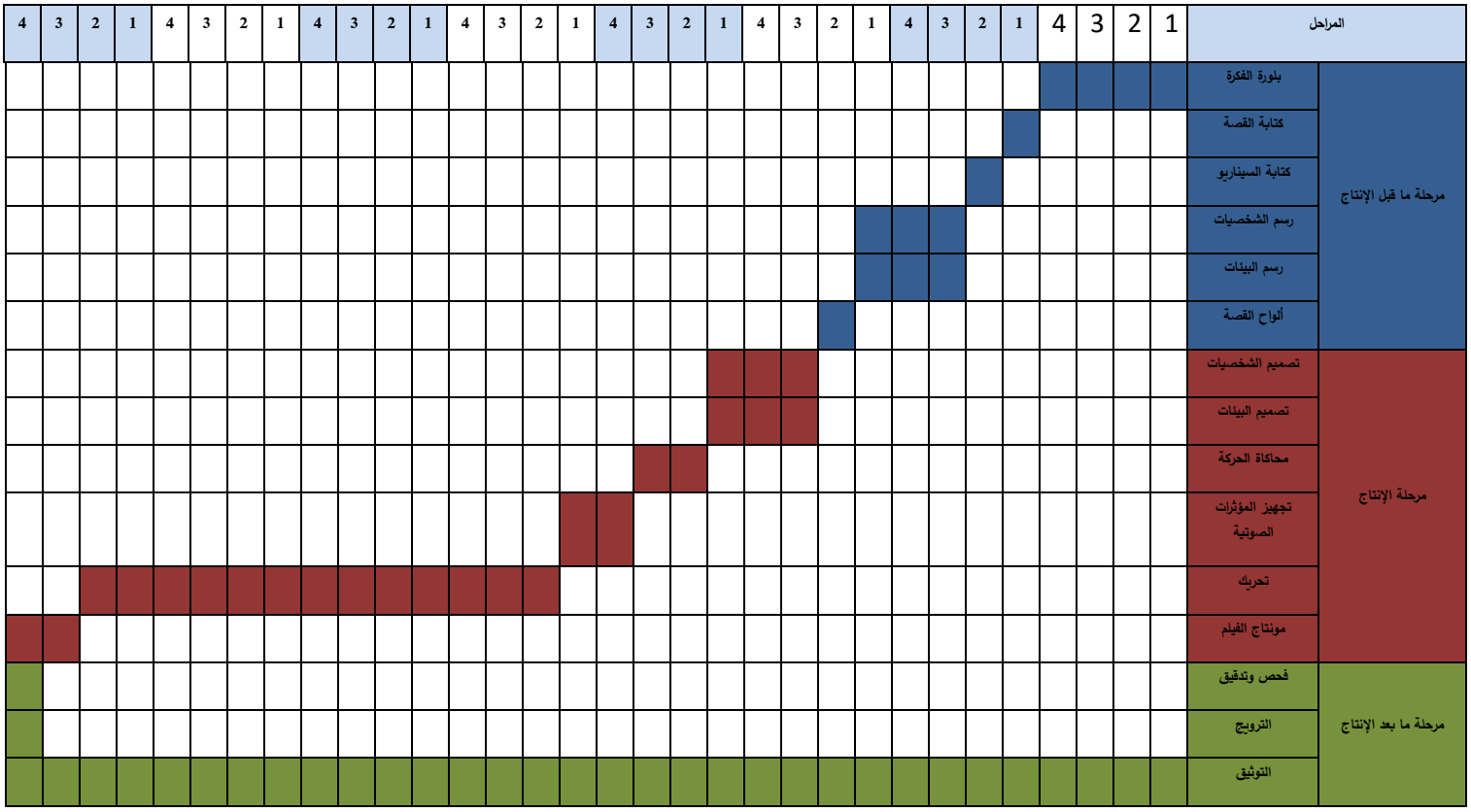
الفئة العمرية المستهدفة (طلاب المدارس ممن هم دون سن ١٢ أعام)، لأنهم بذلك السن تكون لديهم القدرة والوعي على فهم الأحداث حولهم .

1-6 الجدول الزمني لمهام المشروع

الجدول رقم (1–1) يعرض مراحل تنفيذ المشروع موزعة على ثلاث مراحل هي :

١. مرحلة ما قبل الإنتاج وتتضمن : بلورة الفكرة ، كتابة القصة ، كتابة السيناريو ، رسم الشخصيات ، رسم البيئات ، ألواح القصة .
٢. مرحلة الإنتاج وتتضمن : تصميم الشخصيات ، تصميم البيئات ، محاكاة الحركة ، تجهيز المؤثرات الصوتية ، تحريك ، مونتاج الفيلم ثنائي الأبعاد .
٣. مرحلة ما بعد الإنتاج وتتضمن : فحص وتدقيق ، الترويج ، الوثيق .

وهذه المراحل موزعة حسب الأسابيع كما يظهر في الجدول :



جدول رقم 1 (1–1) : الجدول الزمني للمهام

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

2-1 المقدمة

2-2 متطلبات المشروع التطويرية

2-2-1 المتطلبات المادية

2-2-2 المتطلبات البرمجية

2-2-3 المتطلبات البشرية

2-2-4 مجموع تكاليف المشروع

2-3 متطلبات المشروع التشغيلية

2-4 المخاطر

2-5 التحديات

2-6 المحددات

2-7 آلية التسليم

2-8 آلية التسويق

2-1 مقدمة

إنشاء المشروع يحتاج للعديد من المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية، وفي هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع، وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الأساسية لنجاح المشروع.

2-2 متطلبات المشروع التطويرية

2-2-1 المتطلبات المادية

١. أجهزة ومعدات :

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع($)
حاسوب	Core i7 8GB RAM HD 500GB 2GB GPU SSD	**4**	**1200**	**4800**
خط انترنت	**16** MB/s	**1**	**20 Per Month**	**160**
Memory	**16**GB	**3**	**10**	**30**
المجموع				**4990**

الجدول رقم 2 (2-1) : المتطلبات المادية للمشروع و أسعارها .

- تم الحصول على هذه الأسعار من موقع amazon (com.amazon.www://https)/
- تم الحصول على أسعار أدوات الرسم من موقع eBay (com.ebay.www://https)

2-2-2 المتطلبات البرمجية

التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية:

حتى يتم إنجاز الفيلم نحتاج إلى البرامج الموضحة بالجدول رقم () وأسعارها كما هو مبين :

	عدد الشهور	السعر ($)	المجموع ($)
Adobe animate	**4**	**20**	**80**
Adobe Premiere	**4**	**20**	**80**
Adobe Illustrator	**4**	**20**	**80**
Adobe Audition	**4**	**20**	**80**
Adobe after effect	**4**	**20**	**80**
			400

جدول رقم 3 (2-2) : البرمجيات المطلوبة للمشروع و أسعارها .

- تم الحصول على هذه الأسعار من موقع / (Adobe(com.adobe.www://https
- تم الحصول على هذه الأسعار من موقع /(Autodesk (com.autodesk.www://https
- تم الحصول على هذه الأسعار من موقع (Microsoft (us-en/com.microsoft.www://https

2-2-3 المتطلبات البشرية

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	**10**	**10**	**100**
كاتب السيناريو	**15**	**10**	**150**
رسام شخصيات ثنائية الابعاد	**30**	**20**	**600**
محرك شخصيات ثنائية الابعاد	**80**	**25**	**2000**
مختص تصاميم ثابتة	**15**	**12**	**180**
مختص أصوات	**15**	**15**	**225**
مختص مونتاج	**20**	**15**	**300**
مخرج	**30**	**15**	**450**
المجموع			**4005**

الجدول رقم 4 (3-2) : المتطلبات البشرية للمشروع و أسعارها .

- هذا هو الحد الأدنى من الأسعار وفقا لموقع (https://www.bls.gov/)

2-2-4 مجموع تكاليف المشروع

الفئة	المجموع ($)
المتطلبات مادية	**4990**
المتطلبات برمجية	**400**
المتطلبات بشرية	**4005**
المجموع	**9395**

جدول رقم 5 (4–2) : مجموع تكاليف المشروع .

2-3 متطلبات المشروع التشغيلية

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

- جهاز حاسوب متوسط المواصفات، مع قارئ أقراص، أو مع إمكانية الوصول الى الانترنت.
- أجهزة لوحية بتكلفة تقدر بـ 100$، مع إمكانية الوصول الى الانترنت.
- أجهزة هواتف ذكية أو شاشات عرض، تقدر التكلفة بِـ 100$ للهاتف الذكي، أو 200$ للشاشة، مع إمكانية الوصول للإنترنت.

2-4 المخاطر

1. خطر ضياع ملفات المشروع، سيتم تخزين نسخ احتياطية عن جميع الملفات المستخدمة اثناء العمل.
2. انقطاع الكهرباء اثناء العمل.
3. ظهور أمر طارئ قد يؤدي الى التأخر في إنجاز المشروع في الوقت المحدد .

2-5 التحديات

1. مدى استيعاب الأطفال لأحداث الفيلم.
2. انهاء المشروع في الوقت المحدد.

2-6 المحددات

1. محدودية الوقت لإنجاز المشروع في الوقت المحدد.
2. وجود تحدي كبير في الوقت و مكان العرض بسبب فايروس كورونا.
3. صعوبة إيجاد أصوات مناسبة.

2-7 آلية التسليم

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

- استخدام سعات تخزينية رقمية مثل: Flash memory.
- DVD.

2-8 آلية التسويق

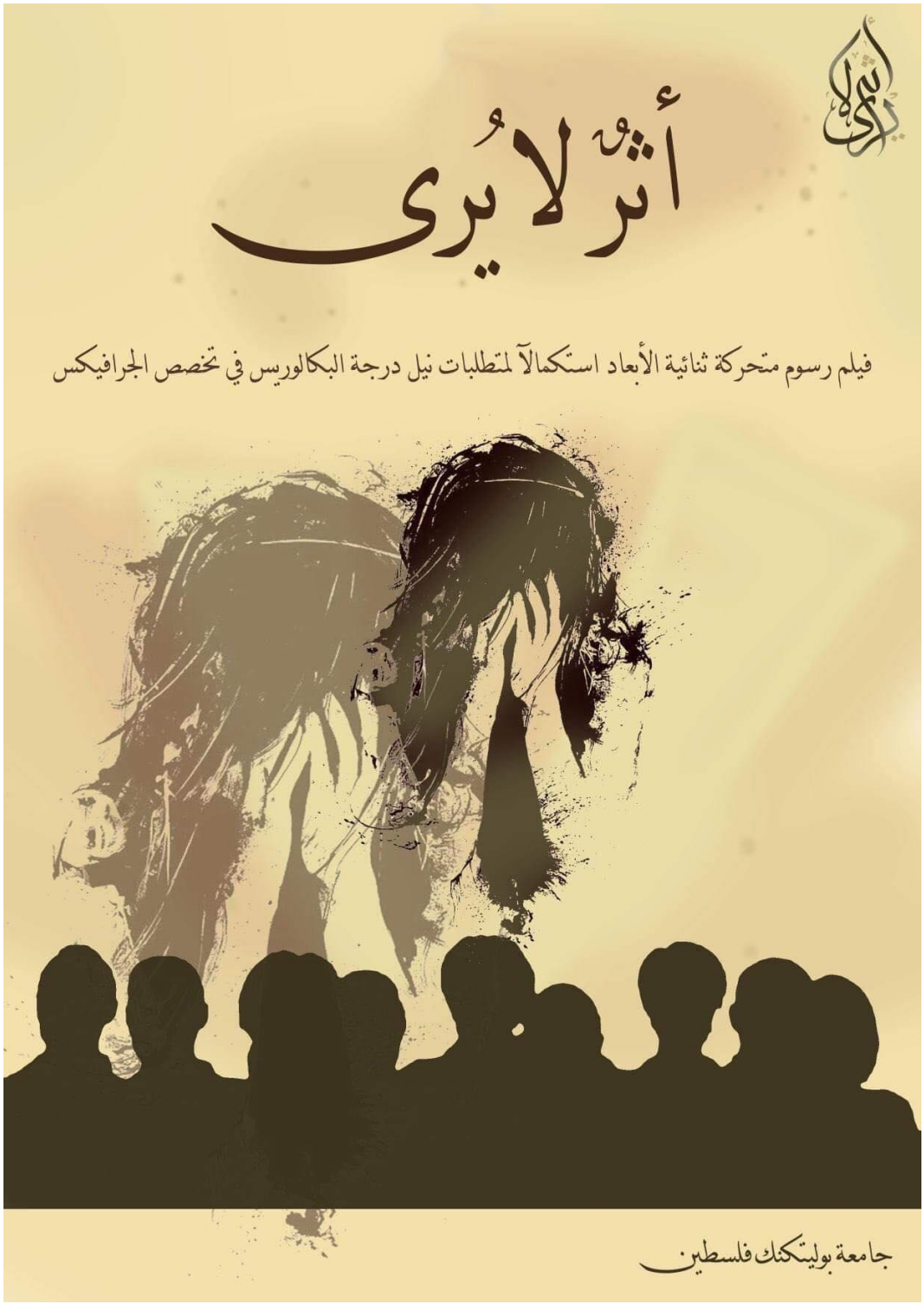
سيتم التسويق للمشروع عن طريق انشاء صفحة فيسبوك خاصة للمشروع بالإضافة الى الدعايات المرئية والمسموعة كالبوسترات وعرض برومو للفيلم.

لترويج المشروع يتطلب توفير مطبوعات وأدوات تتمثل في:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع ($)
	بوسترات	10	5	50
	بطاقات دعوة	120	0.5	60
	x stand	2	30	60
المجموع				170

أثر لا يُرى
مشروع تخرج
« فيلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد قصير صامت »
إعداد:
دانيا الكركي
سماح الأشهب
جامعة بولتيكنك فلسطين ٢٠٢١

X-Stand


أثرٌ لا يُرى
فيلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد استكمالاً لمتطلبات نيل درجة البكالوريس في تخصص الجرافيكس
جامعة بوليتكنك فلسطين

Poster

Logo

الفصل الثالث: التصميم

3-1 القصة

3-2 السيناريو

3-3 شرح مفصّل للشخوص ودورها، والبيئات

3-2-1 الشخصيات الرئيسية

3-2-2 البيئات

3-4 الواح القصة (storyboard)

3-1 القصة

في أحد صفوف المدرسة حيث يجلس الطلاب على مقاعدهم قام سامح و سامي بقذف ورقة على نور مكتوب عليها" فاشلة"، تشعر نور بالحزن بينما يراقبها من بعيد هو واصحابه ويسخرون منها ، في اليوم التالي يقوم سامي بتصويرها دون إذنها ويعلق الصورة في ممر المدرسة وتصبح مضحكة بالنسبة لجميع طلاب المدرسة، تستمر المضايقات لنور تلاحقها من طلاب المدرسة.

يعود سامح إلى منزله يسمع صوت بكاء أخته هدى ، فيكتشف أنها تتعرض للتنمر من قبل أحد زملائها في المدرسة ، يشعر بتأنيب الضمير تجاه زميلته نور التي يتنمر عليها هو وأصدقائه في المدرسة ، ويدرك أن ما فعله بزميلته عاد إليه بنفس الطريقة ، فيقرر الذهاب إلى زميلته نور والاعتذار لها ، في اليوم التالي يتوجه إلى نور فيراها تقف أمام صورتها وتبدو معالم وجهها تعيسة ومليئة بالحزن ، يقف بجانبها ويأخذ الصورة يمزقها ويعتذر لها ، تبتسم له وتقبل اعتذاره ويقومون بتعليق بوستر عن التنمر ، ينظر جميع الطلاب إلى سامح باستغراب ، ولكنه لا يكترث لهم لأنه أصبح يدرك أننا جميعا نملك مشاعر ولا يجب أن نؤذي بعضنا بعضا ولا أن نتنمر على الآخرين في شكله او سلوكه .

3-2 السيناريو

الشخصيات الرئيسية : نور ، سامح ، هدى ، سامي .

الشخصيات الثانوية : زملاء سامح(المتنمرين) وطلاب المدرسة

المشهد الأول :

المكان : داخلي \ داخل صفوف المدرسة

الزمان : نهارا \ جو مشمس

يجلس جميع الطلاب على مقاعدهم يقذف أحد المتنمرين ورقة على الطالبة مكتوب عليها " فاشلة " ، تفتح الطالبة الورقة وتقرأها ، تحزن الطالبة وتتغير معالم وجهها وتلتزم الصمت بينما طلاب صفها يسخرون منها .

المشهد الثاني :

المكان : داخلي \ منزل نور

الزمان :صباحاً

يرن المنبه على الساعة 7:00صباحاً بموعد المدرسة فتفتح عينيها وتغطي راسها خوفاً من الذهاب الى المدرسة .

المشهد الثالث :

المكان : داخلي \ المدرسة \صف المدرسة

الزمان : نهارا

يدخل سامي صديق سامح الشرير إلى الصف حيث تجلس نور على المقعد فيقوم بتصويرها دون إذنها

المشهد الرابع :

المكان :خارجي \حديقة المدرسة

الزمان : نهاراً

يجلس سامي وسامح على مقعد الحديقة يضحكون على صورة نور أمامها وهي تجلس على الأرجوحة حزينة وهي تراقبهم من بعيد .

المشهد الخامس :

المكان : داخلي \ ممر المدرسة

الزمان : نهاراً

يقوم سامح بتعليق صورة نور على جدار ممر المدرسة بينما سامي يراقب الممرات ، يسخرون الطلاب من صورتها المعلقة على الحائط ويقومون بتصويرها ثم تظهر الطالبة من خلفهم تدريجياً وهي حزينة على ما يجري خلفها .

المشهد السادس :

المكان : داخلي \ منزل سامح وهدى

الزمان : نهارا

يعود سامح من المدرسة فيسمع صوت بكاء أخته هدى في غرفتها يفتح باب الغرفة فيراها تبكي وهاتفها بجانبها يصدر صوت رسائل فيمسك الهاتف فيتفاجئ من رسائل تنمر تصل إلى هاتف أخته فيتذكر ما فعله بزميلته نور ويشعر بالندم على ذلك .

المشهد السابع :

داخلي \ المدرسة

الطالبة في الممر تنظر إلى صورتها المعلقة على الحائط وملامح الحزن تبدو عليها يقوم سامح بتمزيق الصورة ورميها في سلة المهملات بينما يراقبهم سامي من بعيد غير راضٍ عما يحدث ، ثم يقوم سامح ونور بتبديل صورتها ببوستر عن مكافحة التنمر .

3-3 شرح مفصّل للشخوص ودورها، والبيئات

3-3-1 الشخصيات الرئيسية:

الشخصية الأولى:

نور

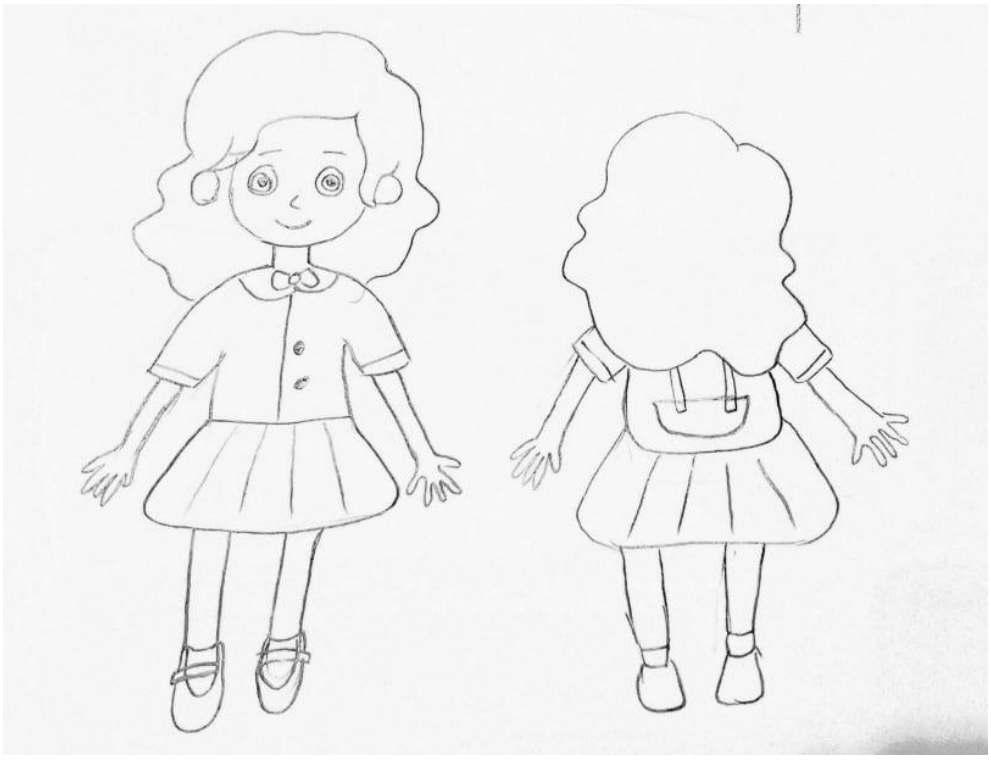
سبب التسمية : اسم يدل على النور والهدوء والضياء .

العمر: 12 سنة.

صفاتها الفيزيائية : أنثى، نحيفة ، شعر الرأس بني، لون البشرة بيضاء .

صفاتها الشخصية : طيبة ، لطيفة ،هادئة ، ضعيفة ، وكتومة .

دور الشخصية في هذه المرحلة : الطالبة التي يتنمر عليها زملائها في المدرسة ، لكنها لا تدافع عن نفسها وتلتزم الصمت في تلك المواقف .



شكل ١(١-٣) : شخصية نور في مرحلة قبل الإنتاج

الشخصية الثانية :

سامح

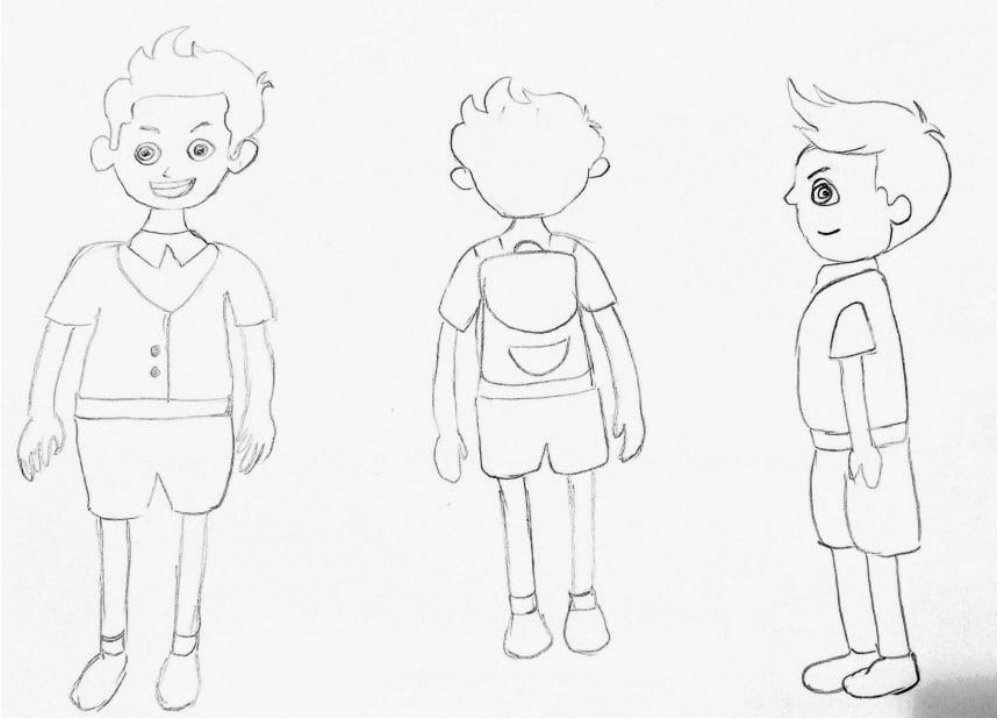
سبب التسمية : اسم سامح يعبر عن التسامح والعفو .

العمر: 12 سنة.

صفاته الفيزيائية : ذكر، نحيف ، شعر الرأس بني، لون البشرة حنطي .

صفاته الشخصية : مشاغب ، يحب اللهو واللعب ، لكنه ذكي ويحسن التصرف في بعض المواقف .

دور الشخصية في هذه المرحلة : الطالب الذي يتنمر هو وأصدقائه على زميلته في المدرسة ولكنه يدرك خطأه في النهاية عندما شعر بحزن أخته عندما تنمر عليها الآخرون .



شكل ٢(٢-٣) : شخصية سامح في مرحلة قبل الإنتاج

الشخصية الثالثة :

هدى

سبب التسمية : اسم يدل على الهداية والحق .

العمر: 12 سنة.

صفاتها الفيزيائية : أنثى، نحيفة ، شعر الرأس بني، لون البشرة حنطي .

صفاتها الشخصية : لطيفة ، هادئة ، حساسة في بعض المواقف .

دور الشخصية في هذه المرحلة : أخت الطفل الذي يتنمر على نور في المدرسة ، وأيضاً تتعرض إلى التنمر من الآخرين .

شكل ٣(٣-٣) : شخصية هدى في مرحلة قبل الإنتاج

الشخصية الرابعة :

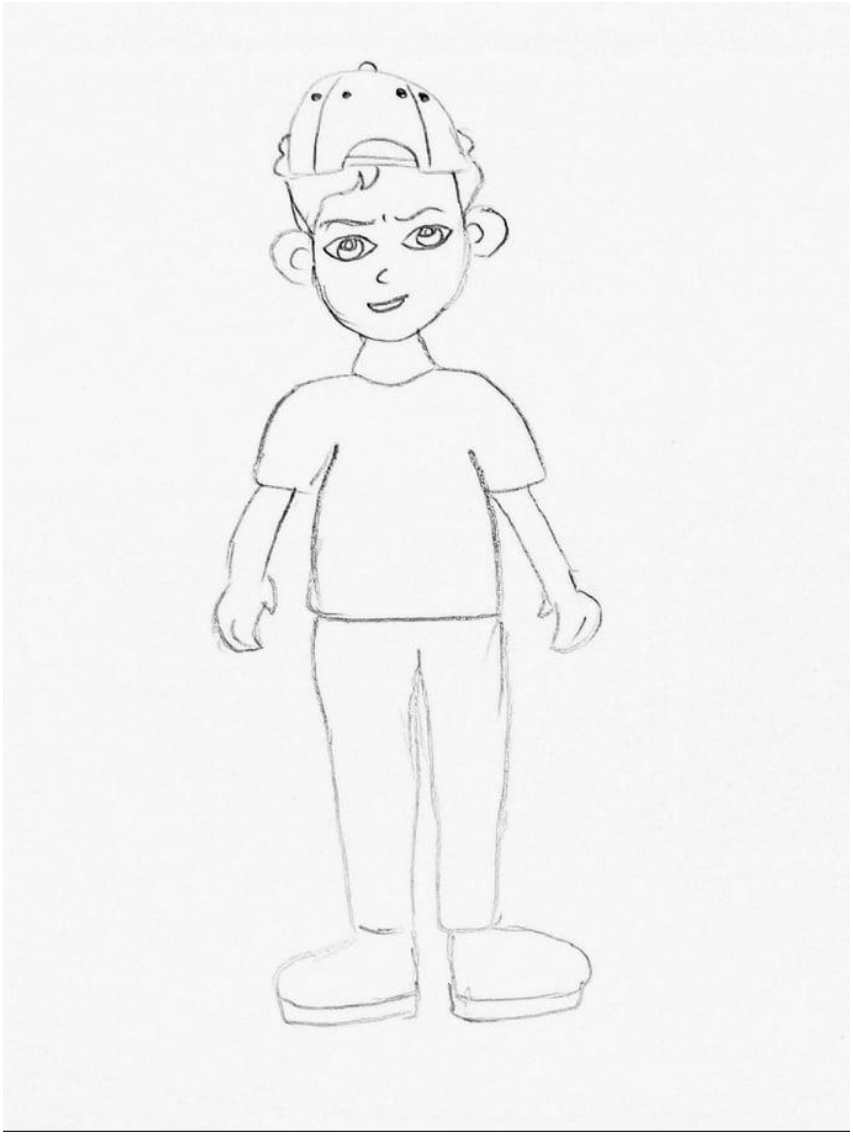
سامي

العمر: 12 سنة.

صفاته الفيزيائية : ذكر، نحيف ، شعر الرأس بني، لون البشرة حنطي .

صفاته الشخصية : طفل مشاغب ، يحب اللهو واللعب .

دور الشخصية في هذه المرحلة : الطالب الشرير الذي يتنمر هو وأصدقائه على زميلته في المدرسة .



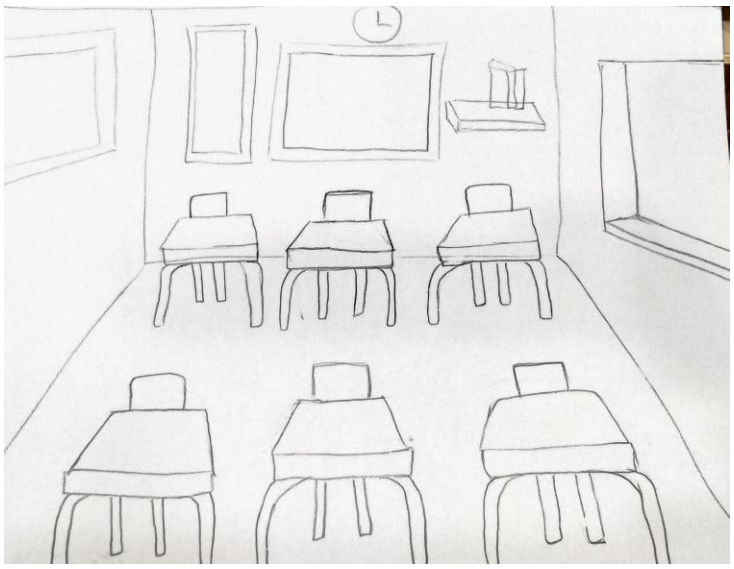
شكل ٤(٤-٣) : شخصية سامي في مرحلة قبل الإنتاج

2-3-3 البيئات

١. المدرسة

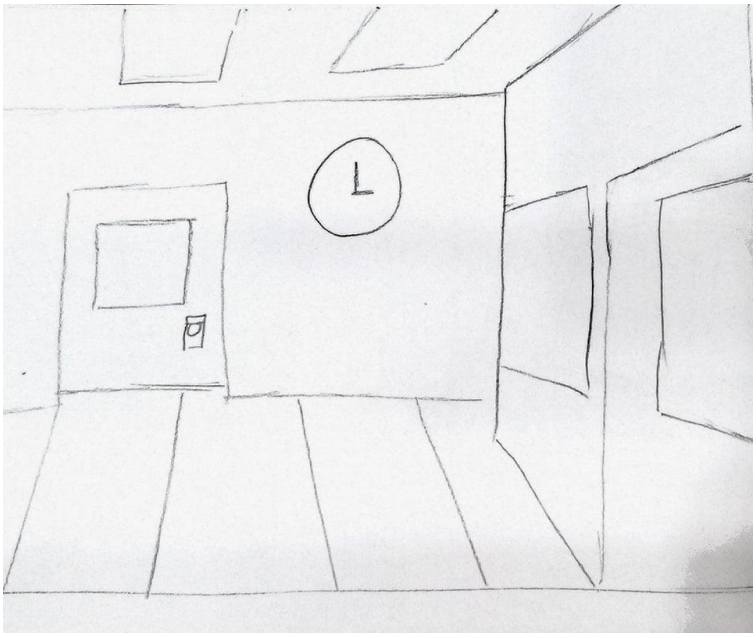
شكل ٥(٥-٣) : المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

٢. الصف



شكل ٦(٦-٣) : الصف في مرحلة قبل الإنتاج

٣. ممر المدرسة

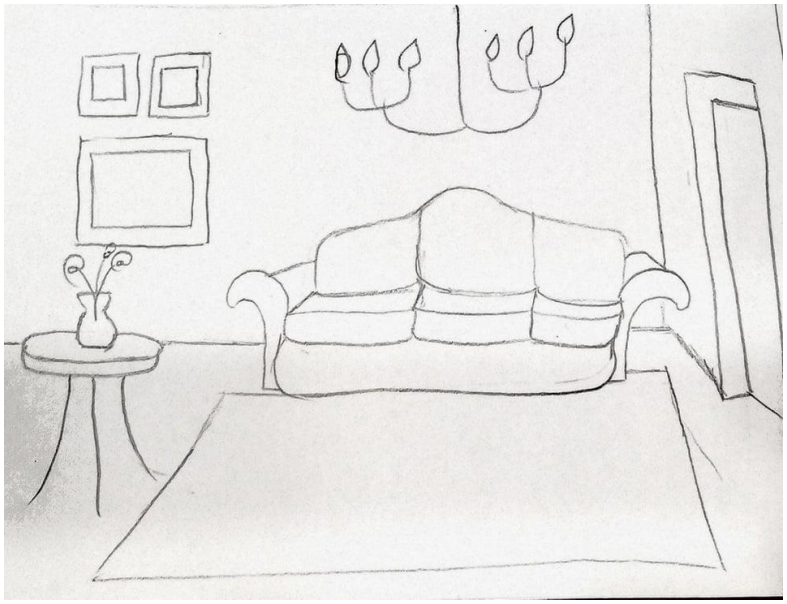


شكل ٧(٧-٣) : ممر المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

٤. حديقة المدرسة

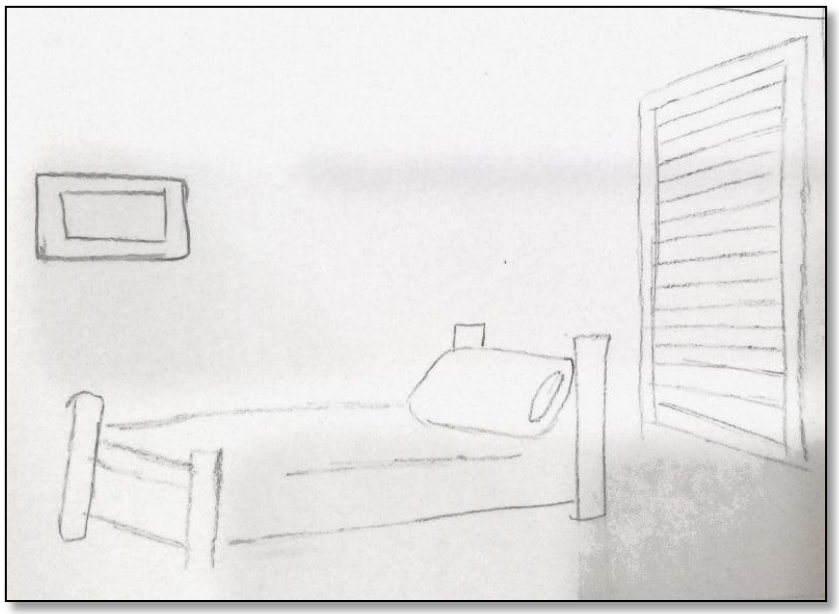
شكل ٨(٨-٣) : حديقة المدرسة في مرحلة قبل الإنتاج

٥. بيت سامح وهدى



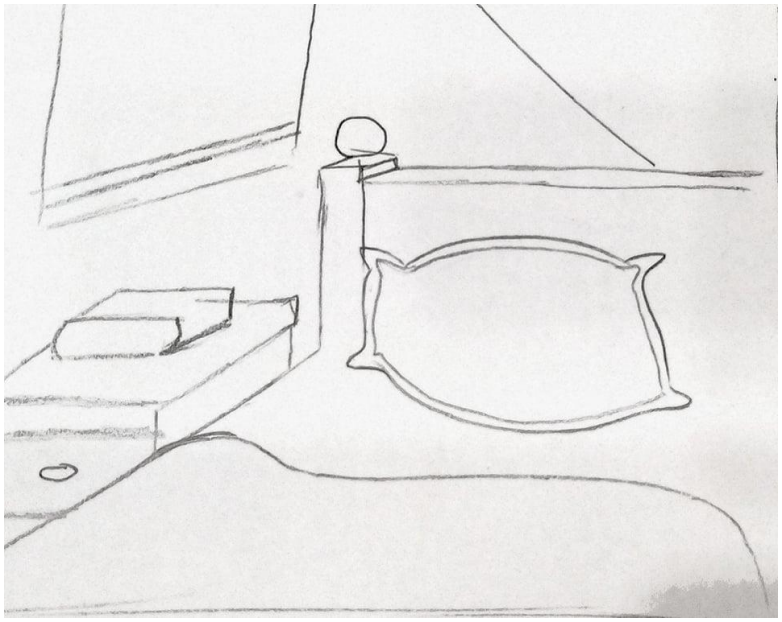
شكل ٩(٩-٣) منزل سامح وهدى في مرحلة قبل الإنتاج

٦. غرفة هدى



شكل ١٠(١٠-٣) : غرفة هدى في مرحلة قبل الإنتاج

٧. غرفة نور



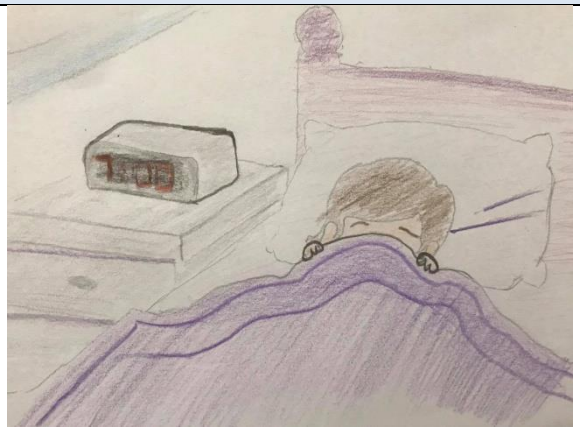
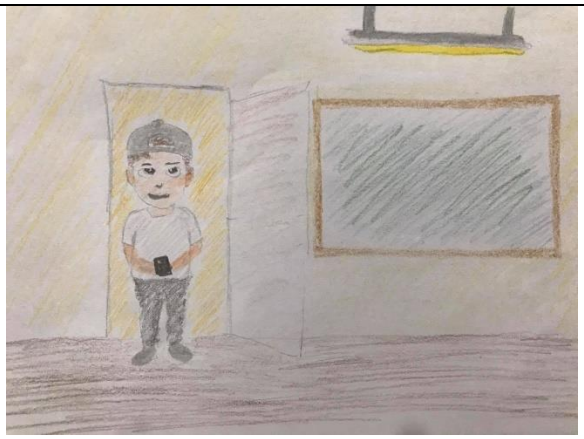
شكل ١١(١١-٣) : غرفة نور في مرحلة قبل الإنتاج

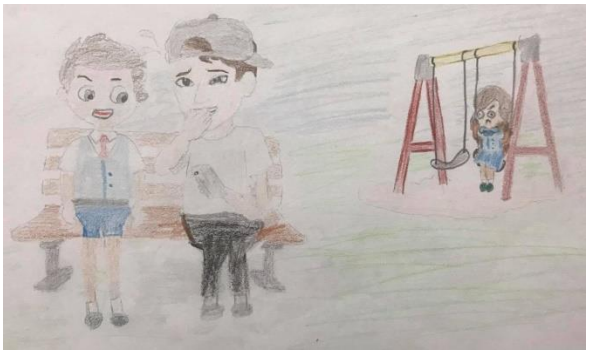
3-4 ألواح القصة

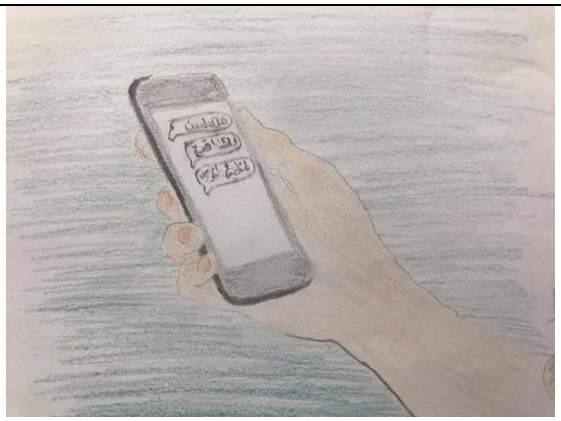
رقم المشهد	اللقطة ونوعها	الجزء المرئي	وصف الإطار
المشهد 1	اللقطة-1 Extreme long shot		زوم على المدرسة مع علم فلسطين يرفرف فوق المدرسة (صوت رن الجرس)
المشهد 2	اللقطة-2 Medium Long shot		الطلاب من الخلف يمشوا في ممر المدرسة استعدادا لليوم الدراسي (صوت ضجيج طلابMLs)
	اللقطة-3 Medium shot		تظهر الطالبة تدريجياً وهي تكتب الدرس ثم يتم رمي ورقة مجعدة على درجها (صوت كتابة بالقلم)

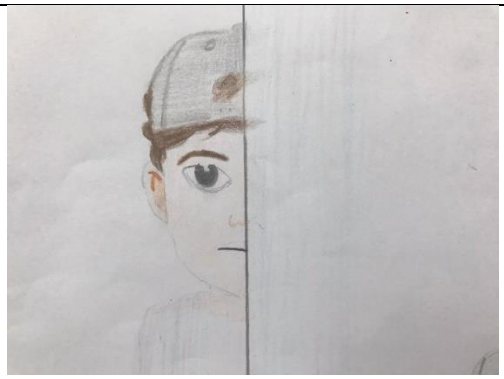
لقطة للدرج عليه الورقة المجعدة بين يديها ثم تفتحتها لتتفاجئ بكلمة "فاشلة" على الورقة (صوت ورقة تفتح		اللقطة-4 Close-up shot	
لقطة على وجهها بملامح حزينة و تبدأ الدموع تظهر على عينيها.		اللقطة-5 Medium close-up	

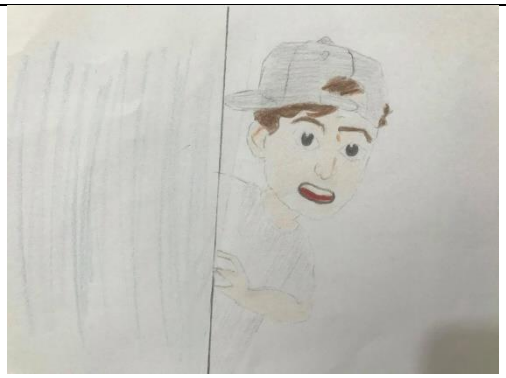
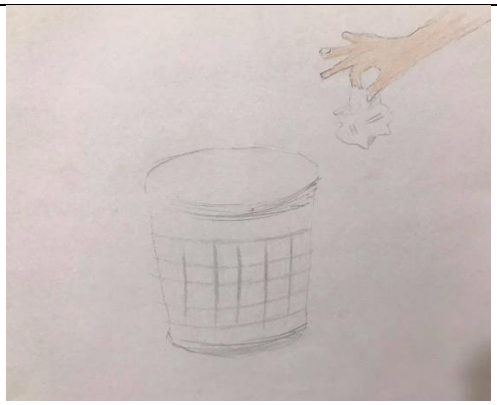
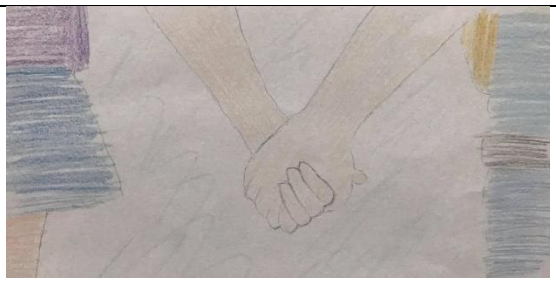
-دموعها تسقط على الورقة وهي مفتوحة بين يديها		اللقطة-6 Close-up shot	
-حركة هاي فايف بيدي الطالبين المتنمرين (صوت كفة يدECU)		اللقطة-7 Close-up shot	
-تظهر الطالبة حزينة واصوات ضحك حولها في الصف (صوت ضحك جماعي)		اللقطة-8 Medium close-up	

رقم المشهد	اللقطة ونوعها	الجزء المرئي	وصف الإطار
المشهد 3	اللقطة–1 Medium shot		–المنبه على الساعة 7:00 صباحاً بموعد المدرسة فتفتح عينيها وتغطي راسها خوفاً من الذهاب الى المدرسة (صوت منبه ساعة رقمية)
	اللقطة–2 Long shot		–يدخل احد المتنمرين (سامي) من باب الصف حاملًا يديه هاتف محمول
	اللقطة–3 Medium shot		–الطالبة تجلس في الصف ثم تتغير ملامحها مندهشة بعد ان يسلِّط المتنمر الكاميرا على وجهها فجأة ويلتقط لها صورة دون اذن مسبق منها

المشهد 4	اللقطة-1 Long shot		-في حديقة المدرسة ينظر هو وزميله المتنمر على شاشة الهاتف المحمول باستهزاء وسخرية على الصورة التي تم التقاطها لها دون ارادتها، بينما تجلس الطالبة وحيدة على الأرجوحة وملامح الحزن ظاهرة عليها
المشهد 5	اللقطة-1 Extreme long shot		-المتنمرون الاثنان في ممر المدرسة يمسك الصورة بينهم (سامح) ويقوم بتعليقها على الحائط مع بينما يقوم (سامي) بمراقبة الوضع في الممر خوفاً من أن يراهم احد الاساتذة او المدير ويفشل خطتهم (صوت ضجة طلاب)
	اللقطة-2 Medium shot		-في ممر المدرسة المارّة يسخرون من صورتها المعلقة على الحائط واحداهم يصوّر الصورة المخزية للطالبة ثم تظهر الطالبة من خلفهم تدريجياً وهي حزينة على ما يجري خلفها)صوت ضحك، ضجيج طلاب، كاميرا(

المشهد 6	اللقطة-1 Long shot		زوم على اطارات صور لكل من سامح واخته، ثم يظهر سامح تدريجياً عائداً من المدرسة بعد يوم دراسي طويل، بينما يسمع صوت بكاء في الغرفة المجاورة)صوت بكاء (
	اللقطة-2 Extreme long shot		-يفتح باب الغرفة ثم يرى اخته الصغيرة تبكي على السرير وبجانبها هاتف يصدر اشعارات (صوت اشعارات رسائل، صوت بكاء (
	اللقطة-3 Close-up shot		-يلتقط الهاتف بيديه ليفاجأ برسائل تم ارسالها لاخته من قبل زملائه المتنمرين "هل سبق ان علمتِ انك اقبح فتاة في المدرسة؟ " (صوت اشعارات(
	اللقطة-4 Close-up shot		-يغمض عينيه ويتذكر أفعاله مع صديقه المتنمر (سامي) في زميلتهم -يتم اعادة اللقطات باللون الابيض والاسود

المشهد 7	اللقطة-1 Close-up shot		قدم الطالبة وهي تمشي في الممر المدرسي
	اللقطة-2 Close-up shot		وجه الطالبة عن قرب مع دموع في عينيها
	اللقطة-4 Medium close up		يظهر تدريجياً نصف وجه (سامي) وهو يراقبهم من بعيد
	اللقطة-5 Medium shot		الطالبة من الخلف تقف امام صورتها في ممر المدرسة ثم تدريجياً تقتحم يد (سامح) الكاميرا ويمسك الصورة من على الحائط ثم يمزقها ع
	اللقطة-6		نصفه كامل

يظهر (سامح) حاملاً الصورة بعد ان حولّها لورقة مجعدة وتبدو عليه ملامح الندم عمّا اقترفه بحق زميلته، والطالبة مقابله تبدو عليها ملامح الحزن الشديد		اللقطة-7 Medium long shot	
يظهر صديقه المتنمر (سامي) وهو يراقبهم من بعيد بملامح متفاجئة وغير راضيه		اللقطة-8 Medium shot	
يقوم (سامح) بإلقاء الصورة المجعدة في سلة المهملات		اللقطة-9 Medium shot	
أيدي كل من الطالبة وسامي يتصافحون		اللقطة-10 Close-up shot	

يقوموا بإلصاق بوستر عن مكافحة التنمر في نفس مكان الصورة (صوت لاصق(		اللقطة-11 Close up shot	
يظهر (سامي) بوضعية غير راضية عمّا يجري		اللقطة-12 Medium shot	
-يظهر البوستر بالتدريج		اللقطة-١٣ Close-up shot	

الفصل الرابع: التطبيق والفحص

4-1 الشخوص، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة على شكل تصميم

4-1-1 الشخصيات الرئيسية

4-1-2 الأماكن

4-1-3 الأدوات والبرامج المستخدمة

4-2 فحص المشروع

4-3 إرشادات تشغيل المشروع

4-1 الشخوص، والأماكن على شكل تصميم

4-1-1 الشخصيات الرئيسية

الشخصية الأولى:

شكل ١٢(١-٤) : شخصية سامح في مرحلة التطبيق

الشخصية الثانية:

شكل ١٣(٢-٤) : شخصية نور في مرحلة التطبيق

الشخصية الثالثة:

شكل ١٤(٣-٤) : شخصية هدى في مرحلة التطبيق

الشخصية الرابعة:

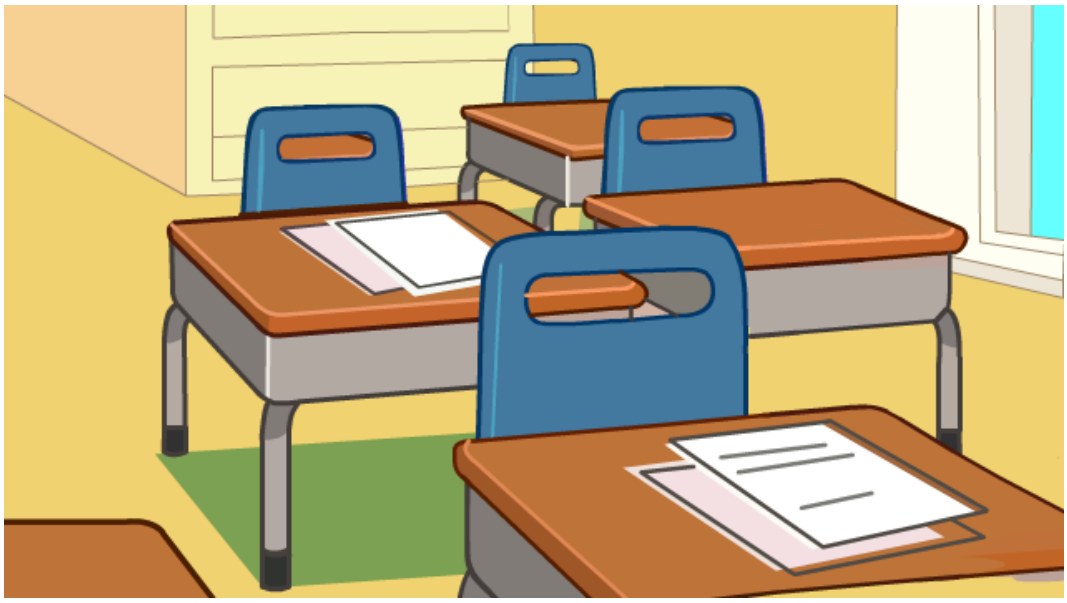
شكل ١٥(٤-٤) : شخصية سامي في مرحلة التطبيق

4-1-2 الأماكن

شكل ١٦(٥-٤) : المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ١٧(٦-٤) : صف المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ١٨(٧-٤) : صف المدرسة من زاوية أخرى في مرحلة التطبيق



شكل ١٩(٨-٤) : صف المدرسة من زاوية أخرى في مرحلة التطبيق

شكل ٢٠(٩-٤) : ممر المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ٢١(١٠-٤) : حديقة المدرسة في مرحلة التطبيق

شكل ٢٢(١١-٤) : غرفة نور في مرحلة التطبيق

شكل ٢٣(١٢-٤) : غرفة هدى في مرحلة التطبيق

شكل ٢٤(١٣-٤) : منزل هدى وسامح في مرحلة التطبيق

4-1-3 الأدوات والبرامج المستخدمة

Adobe Illustrator CC

هو البرنامج المعتمد لإنشاء الرسومات الرقمية، حيث تم استخدام هذا البرنامج لرسم الشخصيات الرئيسية والثانوية، والبيئات، والتصاميم التابعة للمشروع.

Adobe Audition CC

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

Adobe Animate CC

برنامج متعدد الوسائط للرسوم المتحركة والتحريك الحاسوبي، تم استخدام هذا البرنامج لتحريك مشاهد الفيلم ثنائي الأبعاد.

Adobe Premiere CC

برنامج المونتاج المعتمد في المشروع، مونتاج الفيلم الرسوم المتحركة ثنائي الأبعاد عليه

Adobe After Effect CC

تم استخدامه في عمل مقدمة الفيلم .

4-2 فحص المشروع

عندما بدأ الفريق بالعمل على المشروع وتنفيذ مراحله بمختلف أنواعها، بدأوا بعملية الفحص بشكل دوري، وعملوا على مواجهة التحديات التي واجهتهم، ووجدوا الحلول لإنتاج العمل بأسرع وأفضل صورة ممكنة. فقد عملوا على التالي:

- **الفحص أثناء التطبيق:**

1. المتابعة المستمرة مع المشرف على المشروع واطلاعه على كل المستجدات في المشروع وأخذ النصائح والتعديلات المطلوبة.

2. الفحص المستمر وعرض ما كان يتم إنجازه من المشروع على الأشخاص المحيطين مثل العائلة والأصدقاء والأساتذة، من أجل جمع الملاحظات وتقييمها وتعديل ما هو لازم.

- **الفحص بعد التطبيق:**

تم العمل في هذه المرحلة على تقييم المشروع بالشكل النهائي، فقد تم العمل على فحص الفيديو النهائي والتأكد من التحريك والأصوات والصور وتجانسها مع بعضها البعض.

4-3 إرشادات تشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح، يجب أن يتوفر على الحاسوب أو الجهاز الذكي أو مشغل الوسائط برنامج يدعم صيغة (AVI) أو (MP3) أو (Quick Time) وسماعات (Stereo).

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5-1 النتائج وتحقيق الأهداف

5-2 الانطباع ونصائح

5-3 توصيات مستقبلية

5-4 المراجع

1- 5 النتائج وتحقيق الأهداف

بعد الانتهاء من المشروع تمت مقارنته مع الأهداف، وتوصل فريق العمل إلى أنه حقق معظم الأهداف من خلال:

1. استطاع فريق العمل على انجاز الفيلم ثنائي الأبعاد وعرضه، مما حقق القدر الأكبر من الأهداف التي ذكرت سابقاً.

2. تمكن الفريق من استثمار الفرص المتاحة وتخطي التحديات بأفضل طريقة ممكنة.

3. استطاع فريق العمل تحمل الضغط وتطوير قدارته في مجالات مختلفة يمكن الاستفادة منها في إنشاء مشاريع مفيدة وضخمة في المستقبل.

5-2 الانطباع ونصائح

بعد إتمام هذا المشروع نريد تقديم مجموعة من النصائح التي يمكن اتباعها لتجنب الوقوع في الأخطاء:

1. التخطيط الجيد واختيار الفكرة القوية قبل البدء بأي خطوة.

2. وضع جدول زمني دقيق والالتزام به.

3. جمع المعلومات حول الموضوع والبحث الدقيق واستشارة أهل الخبرة في كل مجال يتم التطرق إليه سواء في المجال الفني أو العلمي.

4. اختيار فريق قادر على العمل وتحمل الضغط.

5. عمل نسخ إضافية من كل جزء يتم إنجازه بالمشروع لتجنب أي عطل أو مشاكل في عملية الإنتاج النهائية.

6. اختيار الأدوات والمعدات ذات الجودة العالية لتجنب حدوث أي تلف مسبق.

7. التأكد من توفر المواد والأدوات اللازمة وطلب البعض منها قبل مدة البدء بالعمل ان كانت عن طريق الانترنت.

8. المعرفة بمبادئ الحركة وأسس الرسم والتصميم والعمل على تطبيقها.

9. تنزيل البرامج اللازمة والتعلم عليها والاستفسار عنها.

10. تصدير الفيديو بدقة مناسبة واختبار الفيلم من خلال عرضه على أكثر من جهاز.

5-3 توصيات مستقبلية

أراد فريق المشروع بتقديم مجموعة من التوصيات المستقبلية ومنها:

1. تزويد طلبة مشاريع التخرج بالمعدات المهمة لإخراج المشاريع بالشكل المطلوب مع إمكانية استخدامها خارج الجامعة.

2. نوصي بالاهتمام بالقضايا الاجتماعية كالتنمر وغيرها، وضرورة تسليط الضوء عليها.

5-4 المراجع

جوجل _ المواطن _ مقدمة بحث عن التنمر _ ٣١ \مايو ٢٠٢١\ مرخص من وزارة الإعلام

يوتيوب _ Bulling –stop it _ ٢٠١٤\٢\٢٨

يوتيوب _ Be the hero –stop bulling_ ٢٠١٦\٧\١٤ .

جوجل – اليونيسف – التنمر .