كلية العلوم الادارية و نظم المعلومات
دائرة نظم المعلومات و الوسائط المتعددة
تخصص الوسائط المتعددة / الجرافيكس

مقترح مشروع بعنوان «جوهرك»
فيلم يدمج ما بين التصوير الواقعي و الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

جوهرك

فريق العمل

احمد عبد النبي
ناريمان البكري
شادن النتشة
وصال مطاوع

قدم هذا البحث لانهاء متطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة / الجرافيكس

بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة / جرافيكس

مقدمة مشروع تخرج بعنوان:

"جوهرك"

(فيلم واقعي خيالي يتحدث عن التنمر)

فريق العمل:

أحمد عبد النبي || شادن النتشة

ناريمان البكري || وصال مطاوع

<u>المشرف:</u>

أ. ثائر أبو قبيطة

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

2021-2020

إهداء

إلى من أُفضِّلها على نفسي، ولِمَ لا؛ فلقد ضحَّت من أجلي

ولم تدَّخر جُهدًا في سبيل إسعادي على الدَّوام(أُمِّي الحبيبة).

نسير في دروب الحياة، ويبقى من يُسيطر على أذهاننا في كل مسلك نسلكه

صاحب الوجه الطيب، والأفعال الحسنة.

فلم يبخل عليَّ طيلة حياته(والدي العزيز).

إلى إخوتي؛ من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب.

إلى أصدقائي، وجميع من وقفوا بجواري وساعدوني بكل ما يملكون، وفي أصعدة كثيرة

أُقدِّم لكم هذا البحث، وأتمنَّى أن يحوز على رضاكم.

شكر وعرفان

بدايةً، وقبل الثناء على أحد، نشكر الله العلي القدير الذي أنعم علينا بنعمة العقل والدين وتوفيقه لنا في مسيرتنا الدراسية، ونوجه الشكر لأساتذتنا وأهالينا وكل من وقف معنا لنصل لما نحن عليه الآن، فالحمد لله حمداً كثيراً.

مقدمة

إن الحزن يلمس الروح ، والسعادة لا تترك أثراً بقدر الحزن على روحنا ، الأحزان تشبه الطيور السوداء الجافة إن حطت على كتف الإنسان لا تطير بسهولة ، ربما لهذا السبب الكثير من الناس لا يعرفون كيف يطردون الطيور السوداء التي تحط في قلوبهم ولا تذهب، يتجولون دائما بتلك الطيور السوداء بقلوبهم فلا شيء يمكنه أن يؤلم الروح أكثر من إهانة الآخرين لك، فهي تترك جروحاً غائرة لا شفاء لها وتعيش مع الإنسان ما دام حياً تسبب الحزن والألم كأنها نطفة سوداء أثرت على قلب أبيض نظيف حيث تكون هذه النطفة بمثابة الدافع القوي والمحفز لهذه الشخصية على إثبات وجودها في الحياة حتى تتفوق على من كان لهم دور في الإساءة لها والتهكم عليها.

ملخص المشروع

(فيلم جوهرك) هو فيلم يجمع بين التصوير الواقعي والمؤثرات البصرية والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد

يتحدث الفيلم عن قصة فتاة تتعرض للتنمر داخل ملجأ ثم تكتشف كتاب تنتقل عن طريقه إلى عالم خيالي تبدأ فيه رحلتها في حب ذاتها، يعرض الفيلم إحدى حالات التنمر التي يتعرض لها الإنسان ، والحالة النفسية التي يمر بها.

الفهرس

الفصل الأول: المقدمة

1.1 موضوع المشروع.....1

1.1.1 فكرة الفيلم.....2

2.1.1 ملخص فكرة الفيلم.....4

3.1.1 فكرة الفيلم.....4

2.1 أهداف المشروع.....7

3.1 الإبداع في المشروع.....7

1.3.1 الإبداع في المعنى.....7

2.3.1 الإبداع في عرض القصة.....7

3.3.1 الإبداع في التصميم.....7

4.3.1 الإبداع في التطبيق.....8

5.3.1 الإبداع في اختيار االسم.....8

4.1 الفئة الستهدفة.....8

5.1 فريق التطوير.....8

6.1 المهام موزعة على الجدول الزمني.....9

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

1.2 تفصيل المشروع.....12

2.2 متطلبات المشروع التطويرية.....14

1.2.2 المتطلبات المادية.....14

2.2.2 المتطلبات البرمجية.....14

3.2.2 المتطلبات البشرية.....14

3.2 متطلبات المشروع التشغيلية.....20

4.2 التقنيات المستخدمة.....20

5.2 المخاطر.....20

6.2 التحديات.....20

7.2 آلية التسليم.....20

8.2 آلية التسويق.....20

الفصل الثالث: التصميم

1،3 شرح مفصل للشخوص ودورها، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة.....23

1.1.3 شرح الشخصيات.....23

2.1.3 شرح االماكن.....24

3.1.3 شرح االزمنة.....24

2.3 ألواح النماذج وألواح القصة.....25

3.3 الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع.....32

الفصل الرابع: التطبيق والفحص

1،4 الشخوص، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة على شكل تصميم.....37

1.1.4 الشخوص.....37

2.1.4 الخلفيات-البيئات.....38

2.4 السيناريو.....40

3.4 فحص المشروع.....43

4.4 إرشادات تشغيل المشروع.....43

1.4.4 التصوير.....43

2.4.4 بناء مقدمة للفيلم.....44

3.4.4 مونتاج المشاهد.....44

4.4.4 معالجة االصوات.....45

5.4.4 التصاميم الثابتة.....45

6.4.4 الترويج.....52

الفصل الخامس : النتائج والتوصيات
1.5 الانطباع ونصائح حول الأدوات،بيئة التطوير.....55
2.5 توصيات مستقبلية.....55
3.5 نتائج حققها المشروع.....55
2.5 المراجع.....56

فهرس الجداول

جدول(1) الجدول الزمني للمهام قبل عملية الإنتاج...9

جدول(2) الجدول الزمني للمهام خلال عملية الإنتاج.10

جدول(3) الجدول الزمني للمهام بعد عملية الإنتاج...10

جدول(4) المتطلبات المادية التطويرية.....14

جدول(5) الأدوات.....16

جدول(6) المتطلبات البرمجية.....17

جدول(7) المتطلبات البشرية.....18

جدول(8) مجموع التكاليف للمتطلبات التطويرية....19

جدول(9) آلية التسويق.....21

فهرس الصور

الصورة(1) برنامج لتحرير الفيديو.....32

الصورة(2) برنامج لتعديل الصوت.....32

الصورة(3) برنامج لعمل التوثيق.....33

الصورة(4) برنامج لتعديل الصور.....33

الصورة(5) برنامج لعمل التصاميم.....34

الصورة(6) برنامج إضافة تأثيرات للفيديو.....34

الصورة(7) برنامج لرسم الديجيتال.....35

الصورة)8) برنامج لكتابة النص.....35

الصورة(9) بطل الفيلم.....37

الصورة(10) الرجل الغامض.....37

الصورة(11) الطفلة.....38

الصورة(12) البيت المهجور.....38

الصورة(13) سجن الشخصية داخل عقله.....39

الصورة(14) الغابة.....39
الصورة(15) شعار الفيلم.....45
الصورة(16) بوستر الفيلم الرئيسي.....46
الصورة(17) بوسترات ثانوية.....47
الصورة(18) تصاميم ترويجية.....48
الصورة(19) بطاقة الدعوة.....49
الصورة(20) بطاقة تعريفية.....50
الصورة(21) رسم الشخصيات ديجيتال.....51
الصورة(22) صفحة الفيس بوك.....52
الصورة(23) غلاف صفحة الفيس بوك.....52
الصورة(24) إعلان برومو للفيلم.....5

الفصل الأول : المقدمة

1،1 موضوع المشروع

2،1 أهداف المشروع

3،1 الإبداع في المشروع

4،1 الفئة المستهدفة

5،1 فريق التطوير

6،1 المهام الموزعة على جدول زمني

1،1موضوع المشروع

1،1،1 فكرة الفيلم

تدور الفكرة حول موضوع التنمر وما تقاسيه طفلة صغيرة من تصرفات وكلام مؤذ يترك ندب في القلب ، التنمر عبارة عن سلوك عدواني متكرر غير مرغوب فيه، يتعامل بها بعض الأشخاص الذين يعانون من نقص معين ، والتنمر الذي ينطوي على خلل في القوة، يهدف إلى إيذاء شخص آخر، جسدياً أو عقليًا أو عاطفيًا.

ويُقسّم التنمر إلى ثلاثة أنواع رئيسية، هي: التنمر اللفظي، والجسدي ،والعاطفي، ويحدث التنمر في العديد من الأماكن وبشكل يومي نراه ونمارسه في حياتنا اليومية، مثل التنمر الذي يمارس في المدرسة أو الشارع أو الجامعة أو المنزل، ويعد العنف المنزلي هو أساس إصابة الشخص بالتنمر بسبب تعرضه للعنف والضرب من قبل الأهل والإخوة؛ ما يؤدي إلى قيام الشخص بأفعال عنفية مع الأشخاص الآخرين.

ويقسم التنمر إلى فئتين رئيستين: التنمر المباشر الذي يتضمن الضرب والدفع وشد الشعر والطعن والصفع والعض والخدش وغيرها من الأفعال التي تدل على الاعتداء الجسدي، والتنمر غير المباشر الذي يتضمن تهديد الضحية بالعزل الاجتماعي والذي يتحقق بعدة طرق مثل التهديد بنشر الإشاعات ورفض الاختلاط مع الضحية وممارسة التنمر على الأشخاص الذين يختلطون مع الضحية ونقد الضحية من ناحية الملبس والعرق واللون والدين والعجز وغيرها من الطرق.

يكون التنمر في المدارس عن طريق عزل الطالب أو الضحية وتخويفها والاعتداء عليها جسدياً، و في الإنترنت يتم عن طريق استخدام المعلومات ووسائل وتقنيات الاتصالات كالرسائل النصية والمدونات والألعاب عن طريق القيام بعمل عدائي يكون الهدف منه إيذاء الآخرين ، ويجب العلم أن هناك علاقة قوية بين التنمر والانتحار، حيث إن التنمر يؤدي إلى الكثير من حالات الانتحار لأن الأشخاص الذين يقدمون على الانتحار يعانون من المضايقات والتعرض للتنمر، لذلك يجب المحافظة على طريقة التعامل بين الأباء والأبناء لأن طريقة التعامل هي التي تحدد شخصية الطفل منذ طفولته.

يمكن أن يؤثر التنمر على الجميع ، أولئك الذين يتعرضون للتخويف، وأولئك الذين يتنمرون، والذين يشهدون على التنمر، حيث يرتبط التنمر بالعديد من النتائج السلبية بما في ذلك التأثيرات على الصحة العقلية وتعاطي المخدرات والانتحار.

ظهور مصطلح التنمر:

في البداية بحثت عن جَذْر هذه الكلمة الثلاثي، وكانت الإجابة من أكثر من معجم هي (نَمِر) أي الحيوان، وأن كلمة تنمّر تعني بالضبط حسب قاموس المعاني: غَضِب وسَاء خُلْقُه وتشبَّه بالنَّمِر في لَوْنه، وفي استخدامها في مصطلح: تنمّر لفلان أي: مدّ له في صوته عند الوعيد، أو تنكّر له وأوعده، وكلّ المصادر والمراجع لمعنى الكلمة تقول إن حيوان النمر وصفاته والتشبّه به هي ما تعنيه الكلمة. الجدير بالذكر أن كلمة تنمّر تنطوي على عددٍ هائلٍ من الأفعال التي توصف بها، أفعال لا رابط بينها سوى الأذى أو أنها بكلّها أفعالٌ سيّئةٌ حقيقة، الاستهزاء من الشكل والحجم والطول، أيّ الصفات الخارجيّة يسمى تنمّر، إثارة خوف شخصٍ ما بسبب ضعفه أو عدم قدرته على الدفاع عن نفسه يسمى تنمّر، الاعتداء بالضرب أو الشتيمة على الآخر يسمى تنمّر، سرقة ممتلكاتٍ ماديّةٍ أو عينيّة لشخصٍ تدعى أيضاً تنمّر، إجبار الآخر على فعل شيء ما هو تنمّر

آثار التنمر:

1) الاكتئاب والقلق، وزيادة مشاعر الحزن والشعور بالوحدة، والتغير في نمط النوم والأكل، وفقدان الاهتمام بالأنشطة التي اعتادوا الاستمتاع بها، قد تستمر هذه المشكلات إلى مرحلة البلوغ.

2) انخفاض التحصيل الدراسي، هم أكثر عرضة للتغيب عن المدرسة أو تخطيها أو تركها.

3) تعاطي الكحول والمخدرات الأخرى في سن المراهقة.

4) الدخول في معارك وتخريب الممتلكات والانقطاع عن الدراسة.

5) ازدياد المشاكل الصحة العقلية، بما في ذلك الاكتئاب والقلق.

ولذلك ينبغي على الجميع محاولة تغيير الثقافة المجتمعية ، يكون أساسها احترام الآخر، لا قمعه أو إقصاؤه، وامتلاك مهارات الاتصال والتواصل الإيجابي لا السلبي، والتركيز على لغة الحوار والتسامح والعدل والمساواة لا العنف المجتمعي، حيث إن ظاهرة التنمّر ليست فقط بين طلّاب المدارس بل موجودة في الشارع والأسرة وطلبة الجامعات والأزواج ومكان العمل بين الكبار والصغار والذكور والإناث، والاعتراف بوجودها يعتبر الخطوة الأولى للقضاء عليها.

يجب على المؤسسات _ الجامعة و المدرسة و الأسرة وغيرها_ مراقبة سلوكيات الأفراد للمساهمة في تفادي هذه الظاهرة.

ملخص قصة الفيلم

تبدأ القصة بحادث سير مرير يترك فتاة صغيرة يتيمة، تتعرض الفتاة للتنمر بسبب جرح حول عينها داخل إحدى المياتم، فتحاول الهروب من الميتم ولكن يتم الإمساك بها، توضع في غرفة للعقاب ومن هنا تبدأ المغامرة في الدخول للعالم الخيالي، داخل العالم يوجد الاختبار الحقيقي لمعرفة قوى الخير من الشر، تتسارع الأحداث لمعرفتها الحقيقة ، حيث إن الأخيار عبارة عن أشخاص يحملون جروحاً مثلها، لكل شخص فيهم

جرح يروي أحداثه،حيث أصبحت هويتهم التي يفتخرون بها ، تنتهي القصة بعودة الفتاة وتأثرها بالأخيار في ذلك، حيث تعلمت كيف تحب نفسها وتفتخر بجرحها الذي يميزها ويرمز للمعجزة التي خرجت منها .

قصة الفيلم

تبدأ القصة في إحدى الشوارع، حيث يظهر تجمع كبير من الناس وسيارات الشرطة والإسعاف، ويتبين أن هناك حادث في تلك المنطقة، يهرع المسعفين لمكان الحادث مع حمالة لوضع المصابين، (على قنوات الأخبار (خبر عاجل):" حادث مروع أدى إلى مصرع أب وإصابة طفلته في عينها"، مكان الحادث: يرفع المسعفون الأب على حمالة الإسعاف.

تهرع الفتاة مسرعةً نحو والدها و تبدأ بالصراخ، تحاول أن تعيده إلى الحياة، لكن المسعفون غطوا وجهه والحزن بدا على وجوههم،ثم استداروا بلهفة نحو الفتاة ونقلوها إلى المشفى، وبعد مرور فترة العلاج يأتي أحد أفراد الشرطة إلى المشفى، ويصطحب الطفلة مع أوراقها الرسمية لوضعها في الملجأ.

يدخل الشرطي والطفلة إلى الملجأ، ويتأكد من تسجيل الفتاة ويوصيهم بالاعتناء بها، تضيف المربية صورة الفتاة على لوح يضم صور الأطفال الأيتام الموجودين في الملجأ، ثم تصطحبها لتريها الغرفة التي ستبقى بها، تخفي الطفلة جرح عينها بواسطة خصلات من شعرها لحتى لا يراها أحد، ثم تأتي المربية لتتعرف عليها وترفع شعرها عن عينها ، فتبعد الطفلة يد المربية بقوة وتراها الفتيات الأخريات.

صوت الحارس ينادي على المربية، تجلِس الفتاة على سريرها وتقول لها أنها سوف تعود، تنظر الفتاة حولها وهي حزينة وفي حالة صدمة مما حصل، تخلع حذاءها وتستلقي على السرير، فتنام.

في صباح اليوم التالي تفتح الفتاة عينيها على مجموعة من الأطفال يرمقونها بنظرات غريبة ومزعجة، تمد إحدى الفتيات يدها على الضمادة فتنزعها، فيبدأ الدم بالسيلان من الجرح وتبكي الطفلة، تأتي المربية والحارس بسرعة ليروا ما حصل، ينظر الحارس إلى الفتاة بنظرة تهكم وسخرية.

يتسارع الوقت ويمر ثلاثة أشهر، تستيقظ الفتاة في إحدى الليالي تسترجع المواقف المؤلمة التي حصلت لها، منها أن الفتيات في الملجأ يتفقن على أخذ ألوانها بالقوة وتمزيق لوحتها، وأنها كانت تقرأ كتاباً تحت إحدى الشرفات، فقامت الفتيات بتعبئة سطل من الماء وسكبه عليها، تقرر الفتاة في هذه اللحظة الهروب، فهي لم تر يوماً جميلاً في هذا المكان، في منتصف الليل تحاول التسلل و الهرب من الملجأ ، فتفتح الباب ولكنه يصدر صوتاً فتختبئ ، تنتظر بضع دقائق، وتحاول مرة أخرى، وأثناء نزولها على الدرج تسقط منها ساعة كانت ذكرى من أمها المتوفاة، وتصدر صوتاً في تلك اللحظة، يلاحظ الحارس الصوت فيبحث عن مصدره ، تحاول الفتاة الاختباء لكن الحارس يجدها مختبأة خلف الدرج، فيمسكها بقوة، وهي تحاول الإفلات منه لكنها لا تستطيع، يصطحبها لغرفة المستودع (العقاب (وهي عبارة عن مستودع قديم يحتوي على الكتب وخزائن وصناديق مهترئة)) فيرمي بها على الأرض بقوة ، تبكي الفتاة وتنام على الأرض.

في صباح اليوم التالي تستيقظ الفتاة وتنهض لتستكشف الغرفة فتجد رفوفاً عليها كتب ورفاً علوياً عليه حقيبة غريبة ومهترئة فتحاول إخراجها وتضعها على الأرض ، تفتح الحقيبة فتلاحظ توهجاً يخرج منها، فتمسك الكتاب وتنفض الغبار عنه ، تفتح الكتاب وهي مندهشة، تقرأ أول كلمة وهي اسم العالم الخيالي (جوهرك)، تتقلب أوراق الكتاب على صفحة مكتوب عليها (إذا دخل الشخص هذا العالم يكتسب قوة حسب احتياجه)، تقرأ الفتاة القواعد الموجودة داخل الكتاب، وفي نهاية الصفحة مكتوب (من أراد خوض مغامرة في هذا الكتاب عليه أن يردد (كلمة جوهرك) ثلاث مرات بصوت عالٍ، تقوم الفتاة بترديد العبارة، فتبدأ بالتلاشي وتنتقل إلى العالم الخيالي (تسقط الفتاة من الأعلى داخل أشجار كثيفة)، تفتح عينيها وهي مندهشة مما ترى حولها، تنهض وتتفقد حولها، تلتفت إلى دخان متصاعد، تسير الفتاة إلى ذلك الاتجاه بحذر، إلى أن تصل فترى أمامها كوخاً مهترئاً ومخيفاً، تلمس الباب فإذا به يفتح وحده، تدخل باتجاه مصدر الصوت بحذر فترى ساحراً (مهترئ الملابس)، تقترب الفتاة أكثر، وعند اقترابها يلتفت الساحر، يرى الفتاة فيبدأ بالصراخ بكلمات غير مفهومة، ويطرد الفتاة خارج بيته ويحذرها ألا تعود مرة أخرى، تعود الفتاة إلى الطريق الذي أتت منه حزينة بائسة، الساحر(صوت داخلي) يتندم الشرير على فعلته وينادي الفتاة ليخدعها، ولتساعده في الحصول على جوهرة العالم الخيالي (يتواجد هذه الجوهرة في قرية في العالم الخيالي)، يخرج الساحر للبحث عنها،وعندما يجدها يعتذر منها ويدعوها لبيته ليحاول تكوين صداقة معها، يلاحظ الساحر جرح عينها ويخطر بباله فكرة ليستغلها لتحقيق مراده وهو أخذ قلب العالم السحري، في بداية اليوم التالي يحدثها عن القلب الذي إن أحضرته بإمكانه شفاء الجرح الذي على عينها، ويحاول إقناعها بأن القلب سرق منه، وهو قليل الحيلة، لا يستطيع الذهاب لذلك العالم، فتوافق الفتاة وتبدأ رحلتها إلى تلك القرية، تمشي في الغابة إلى أن تقترب من القرية، تتسلل بخفية، وعند وصولها إلى المكان الذي توجد فيه الجوهرة ، تراقب المكان فتلاحظ وجود حارس يحرس الجوهرة، يأتي و يفتح الباب (يتمتم بكلمات معينة) يدخل برهة ويخرج ثم يغلق الباب و يذهب، تكون الفتاة قد لاحظت كيفية فتح الباب الذي يحرس جوهرة العالم عن طريق (كلمات معينة)، تنظر في الأرجاء خشية تواجد أحد ما، ثم تقترب وتفتح الباب، تدخل إلى مكان القلب، ترى بالمنتصف جوهرة تبدو وكأنها معلقة، تقترب منها، ثم تنتزع الجوهرة (منذ لحظة انتزاع الجوهرة تستطيع العجوز الدخول إلى القرية) ، وتهرب إلى الخارج فتسمع صوت الحارس وهو ويقول (ماذا فعلتِ أرجوكِ أعيديها)، فتلاحظ الفتاة ذبول القرية، وتحول السماء إلى اللون الأحمر، وهبوب رياح قوية محملة بالغبار، تتفاجئ بدخول الساحر إلى القرية يظهر عليه ملامح النصر و التفاخر وصوت ضحكته الشريرة، تفهم الفتاة ما الذي يحدث، يحاول الشرير أخذ الجوهرة من الفتاة لكنها تهرب، وتحاول إرجاع الجوهرة لمكانها، تنجح بإرجاع

الجوهرة،عند إرجاع الجوهرة تخرج موجة من مكان الجوهرة تدفع العجوز لخارج القرية، ثم يتلاشى، و تبدأ المدينة باستعادة الحياة فيها، في صباح اليوم التالي تبدو القرية مشرقة ومنتعشة، وتذهب الفتاة لحكيم القرية لتخبره بقصتها أنها تعاملت مع الساحر الشرير وقد خدعها واستغلها لإخفاء الجرح الذي في وجهها فيقوم بإخبارها أن لا احد كامل ويجب أن تحب نفسها بجميع حالاتها فيلمس كلام العجوز قلب الفتاة، وتقوم بإزالة الغطاء عن عينها، فتظهر بعض الورود على الجرح، وتخرج من عند الحكيم مستعيدة ثقتها بنفسها وتحب ذاتها .

1،2 أهداف المشروع:

1-استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة في إنتاج فيلم يجمع بين الخيال والواقع يوصل رسالة ويلفت انتباه المجتمع لقضية مهمة مثل التنمر التي يمكن ان تصيب أي شخص.

2-إظهار قضية التنمر التي لها اثار كبيرة على الشخص والتي يجب اخذها بشكل جدي واثارها الخطرة.

3-اكتشاف تأثير التنمر اللفظي على الفرد.

4-التوعية من مخاطر إهمال الحالات التي تعرضت للتنمر وعدم التعامل معها ومحاولة حل المشكلة مبكرا.

5-توظيف أغلب المهارات التصويرية والسينامئية والمعرفية التي تم تعلمها من هذا التخصص لإيصال فكرة والخروج بعمل مدروس وله هدف.

1،3 الإبداع في المشروع.

الإبداع في القصة: يظهر الإبداع في القصة عن طريق دمج الواقع بالخيال (باستخدام المؤثرات البصرية والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد) ويظهر ذلك عند دخول الفتاة إلى العالم الخيالي تبدأ بالتلاشي وتسحب الفتاة إلى داخل الكتاب إلى العالم الخيالي وهناك تبدأ الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

1،3،3 الإبداع في التصميم

البيئات المستخدمة في التصوير ستكون بيئات داخلية وخارجية، البيئة الداخلية سيتم تصويرها في بيت ذو بناء قديم ومهجور لا يوجد به أي مصدر يدل على وجود حياة فيه ليعطي انطباع الوحدة ويجسد بيئة ملجأ بداخله عدة غرف للمشاهد، كما تم اختيار بيئة خارجية وهي «شارع » حيث حصل الحادث في إحدى الشوارع والبيئة الافتراضيه (3D) حيث تبدأ هذه البيئه بغابة كثيفة تنتقل عن طريقها إلى كوخ من ثم إلى القرية التي تحدث فيها الاحداث.

1،3،4الإبداع في التطبيق

تـم اسـتخدام العديـد مـن المعـدات الحديثـة والبرامـج فـي التصويـر والمونتـاج والتـي اسـتطعنا تأمينهـا فـي ظـل الوضـع الصعـب الـذي يمـر بـه العالـم منـذ بـدء انتشـار فايـروس COVID-19

بالإضافـة إلى اختيـار أماكـن عـدة وبيئـات تصويريـة مناسـبة تعطـي معانـي للمشـاهد عـن طبيعـة القصـة.

1،3،5 الإبداع في اختيار الاسم:

تم اختيار الاسم ليعبر أن الجوهرة التي تبحث عنها الفتاة تتواجد في داخلها، وأيضا جوهره أي ذاته وحقيقته، ويتعلق بالعقل وبالنفس.

1،4 الفئة المستهدفة:

1.المجتمع المحلي.

2الفئات العمرية +10(برفقة الأهل)

3.الأسرة

4.طلاب المدارس

5،1 فريق التطوير:

قام فريق التطوير بعمل إحصائيات عن التنمر ومعرفة الأسباب التي تؤدي إلى ذلك مع إيجاد حلول تحد من التنمر، باالإضافة إلى التعاون مع مختصين في اللغة العربية للمساعدة في التدقيق اللغوي للنص، كما تم توزيع المهام على أفراد الفريق المكون من أربعة أشخاص كلا بما يتناسب مع خبرته العملية والفنية ومكمن الإبداع لديه.

1،6المهام الموزعة على جدول زمني:

سيتم توزيع الجدول الزمني للمشروع على فترتين، تتكون كل فترة من 14 أسبوع، في الفترة الأولى سيتم تنفيذ مرحلة ما قبل الإنتاج كاملة، وفي الفترة الثانية سيتم تطبيق وإنتاج المشروع بالشكل والصيغة النهائية كما هو موضح بالجداول:

	المهام	الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
عملية ما قبل الإنتاج	بلورة الفكرة وكتابة النص														
	السيناريو														
	تحديد مواقع التصوير+الشخصيات														

	جدولة الوقت														
	الواح القصة														
	رسم الشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد														
	تجهيز كلمات أغنية الفيلم														

المهام		الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
الإنتاج	التصوير الأولى														
	جلسة تصوير للمثلين														
	بناء الشخصيات والبيئات ثلاثية الأبعاد														
	تحريك الشخصيات														
	التصوير النهائي														
	التصدير(Render)														

	تجهيز الأصوات +تسجيل أغنية الفلم														
	المونتاج														

	المهام	الزمن بالأسابيع													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
الإنتاج	فحص وتدقيق														
	الترويج														
	التوثيق														

الفصل الثاني: متطلبات المشروع

2،1تفصيل المشروع

2،2 متطلبات المشروع التطويرية

2،3متطلبات المشروع التشغيلية

2،4التقنيات المستخدمة

2،5المخاطر

2،6التحديات

2،7آلية التسليم

2،8آلية التسويق

2،1 تفصيل المشروع:

لإنجاز هذا المشروع سنحتاج إلى العديد من المتطلبات المادية والبشرية وسنقوم بتحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع وتعتبر هذه المرحلة من المراحل الأساسية لنجاح المشروع وتقديمه بأفضل صورة ممكنة.

أولا مرحلة ما قبل الإنتاج:

1.البحث عن الفكرة وتحليلها:

> إيجاد فكرة إبتكارية وملهمة جديدة تحمل هدف ومغزى.

> بلورة الفكرة وتحويلها إلى قصة.

> تحويل القصة إلى سيناريو.

> دراسة اللقطات وأحجامها.

> البحث عن الممثلين المناسبين للفكرة والأدوار.

> البحث عن الأماكن التي سيتم التصوير فيها.

> عمل سكيتشات للبيئات التي سيتم إستخدامها في الثري دي.

> تحديد ورسم الشخصيات التي سيتم إستخدامها في الثري دي.

2.مرحلة التصميم: -

> رسم الألواح القصصية للسيناريو.

> تحضير البيئات لقسم التصوير الواقعي والثري دي ،والديكور الداخلي لأماكن التصوير.

> تحضير الأجهزة التي سيتم من خلالها عمل قسم الثري دي من القصة وإضافة التأثريات السينمائية .

> تحضير سكيتشات الخاصة بالمجلة المصورة والبوسترات.

ثانياً: مرحلة الإنتاج:

1.مرحلة التصوير

< تثبيت إضاءات التصوير الداخلي

< تركيب نظام التحريك الخاص بالكاميرات.

< تثبيت الكاميرات على الواجهات الثابتة.

< تجهيز المعدات الصوتية.

< التصوير.

2.مرحلة ال(3D):

> تحميل البرامج التي سيتم استخدامها في العمل

> بناء البيئات المراد إستخدامها في القصة

> بناء جميع الشخصيات المحددة من جميع المساقط

> تحريك الشخصيات مع البيئات ضمن لقطات كما هو محدد في القصة

> تصدير العمل

3.إضافة المؤثرات البصرية:

> تصدير العمل المصور على الحاسوب.

> تسجيل الأصوات والموسيقى والتأثريات الصوتية اللازمة للفيلم.

> تحديد وإضافة المؤثرات البصرية.

4. مرحلة التصميم الثابت:

> رسم الشخصيات للمجلة المصورة على برامج «Illustrator Adobe»، «Photoshop Adobe» «InDesign Adobe»

> رسم الديجيتال للشخصيات وألواح القصة.

> تصميم البوسترات والبروشرات النهائية للحملة الدعائية.

5.مرحلة تسجيل الأصوات D3+تسجيل الأغنية

> إختيار الأشخاص القادرين على تسجيل الأصوات بالشكل المناسب للفليم

> تسجيل المؤثرات الصوتية التي نحتاجها في الفليم

> تسجيل أغنية الفليم

>عمل مونتاج كامل للفيلم.

ثالثا: مرحلة ما بعد الإنتاج:

1.الفحص والتدقيق.

2.التوثيق .

3.الترويج.

متطلبات المشروع التطويرية:

1- المتطلبات المادية:

1-أجهزة ومعدات:

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

البيان	التفاصيل	العدد	السعر $	المجموع $
كاميرات التصوير	Sony A7 III Canon Eos R	1 1	2000$ 1800$	2000$ 1800$
عدسات	Sigma 24-70mm f2.8 for Sony Canon 85mm f1.2 Canon 100mm	1 1 1	1500$ 1400$ 1200$	1500$ 1400$ 1200$
ستاندات تصوير	legs tripod clip lock 3	2	80$	160$
إضاءات	Square LED Ring Light	2 1	150$ 100$	300$ 100$
عواكس	cm Reflector 110	2	30$	60$
كروما	Green Chroma	1	60$	60$
Desktop	I9 9900K 32GB RAM 512GB M.2 SSD GTX 1080	1	3000$	3000$
Legion Laptop	I7 8750H 16GB RAM 256GB M.2 SSD GTX 1050TI	1	1100$	1100$
Dell Laptop	I5 16GB RAM SSD 265 GTX 1050	2	800$	1600$
المجموع				14,280$

- الأدوات

البيان	التفاصيل	العدد	السعر $	المجموع $
SD Cards	64GB Class 10	4	25$	100$
External HDD	500GB	1	35$	35$
متفرقات	معدات متنوعة من أوراق وأقلام ومطبوعات إلخ...	-	-	100$
اكسسوارات تصوير	ملابس، ديكورات، اضاءات مخفية إلخ...	-	-	200$
المجموع				**435$**

-المتطلبات البرمجية:

التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية:

البيان	العدد	السعر $	المجموع $
Microsoft Windows 10	4	90$	360$
Adobe After Effect CC 2021	for Two month 2	per month 30$	120$
Adobe Premier CC 2021	for one month 4	per month 30$	120$
Adobe Illustrator CC 2021	for one month 4	per month 30$	120$
Adobe Photoshop CC 2021	for one month 4	per month 30$	120$
Adobe Audition CC 2021	for Two month 1	per month 30$	60$
Autodesk Maya	for Two month 3	per month 215$	645$
Reallusion Iclone 7	4	200$	800$
Reallusion Character Creator 3	2	200$	400$
3DXchange Pipeline	1	200$	200$
Red Giant Software	for one month 2	per month 50$	100$
Microsoft Office 365	4	25$	100$
ESET Antivirus	4	49$	196$

المجموع		3,341$

-المتطلبات البشرية:

لإنجاز المشروع يتطلب وجود فريق عمل متكامل ومكون من الأعضاء المبينين بالجدول وعدد الساعات المتوقعة لكل شخص.

الشخص	العدد	عدد ساعات العمل	سعر الساعة $	المجموع $
كاتب القصة	1	20	10$	200$
كاتب السيناريو	1	25	12$	300$
ممثلين الأدوار الرئيسية	1	10	15$	150$
ممثلين الأدوار الثانوية	3	5	9$	45$
خبير التصوير	2	20	15$	300$
مختص الإضاءات في بيئات التصوير	1	20	12$	240$
مختص التصاميم الثابتة	1	15	15$	225$
مختص أصوات	1	15	10$	150$
مختص موسيقى	1	15	10$	150$
مغني	1	6	20$	120$
ملحن أغاني	1	3	29$	87$
مختص مونتاج	2	25	12$	300$
مخرج سينمائي	1	45	20$	900$
3D Modeler	3	45	40$	1800$
3D Animator	3	75	50$	3750$
المجموع				8,717$

- مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع:

النوع	التكلفة $
المتطلبات المادية التطويرية	14,715
المتطلبات البرمجية التطويرية	3,341
المتطلبات البشرية التطويرية	8,717
المجموع	26,773$

2،3 متطلبات المشروع التشغيلية:

نستطيع تشغيل المشروع على جميع أجهزة الحواسيب متوسطة المواصفات التي تحتوي على برامج تدعم عرض وتشغيل الفيديو بصيغة AVIأو 4MPأو الأجهزة الذكية أو اللوحية وعليه فإن تكلفة المشروع التشغيلية:

- جهاز حاسوب متوسط المواصفات بحيث لا يقل عن Pentium 4 مع برنامج تشغيل فيديو -مجاني- وعندها تكون التكلفة التشغيلية 200$

-أجهزة لوحية بتكلفة تشغيلية
أجهزة بنظام تشغيل ذكي + مشغل أفلام وتقدر تكلفة التشغيل.100$

2،4 التقنيات المستخدمة:

سيتم استخدام التصوير السنيمائي وبعض المؤثرات البصرية، وسيتم أيضا انشاء بيئات وشخصيات D3

وتحريكها لإنتاج مشاهد ثلاثية الأبعاد كجزء من قصة الفيلم.

وأيضا سيتم استخدام برامج الرسم والدمج لأنشاء لوازم المشروع الدعائية.

وكذلك سيتم استخدام استوديو لتسجيل الصوتيات ودمجها مع المشاهد ثلاثية الأبعاد، و تسجيل بعض المقاطع الغنائية الخاصة بالفيلم.

2،5 المخاطر:

1- زيادة التكاليف التي تم وضعها.
2- تلف او ضياع الملفات والمواد التي تم العمل عليها.
3- من الممكن ان يحدث عطل تقني بأحد الأجهزة المستخدمة او البرامج.
4- الفيروسات.

5- منع الحركة داخل البلاد خلال جائحة كورونا، فيؤدي إلى صعوبة في التواصل بين أعضاء الفريق.
6- التعديل على المشروع بناءً على التغذية الراجعة.
7- اغلاق الجامعة وعدم قدرة الفريق لاستخدام المعدات الخاصة بالجامعة.

2،6 التحديات:

1- اختيار الممثلين المناسبين والقادرين على إيصال المشاعر المطلوبة للمشاهدين.
2- الانتقال بين التصوير الواقعي والمشاهد ثلاثية الأبعاد.
3- قدرة الفريق على انشاء بيئات ثلاثية الأبعاد كبيرة والتحكم بها.
4- قدرة الفريق على انشاء شخصيات ثلاثية الأبعاد وتحريكها بشكل احترافي.
5- استغلال الوقت المحدود لعمل تصدير (Render) للمشاهد ثلاثية الأبعاد.
6- ترتيب الملفات ونقلها بين أعضاء الفريق.
7- التزامن في العمل بين أعضاء الفريق.
8- ساعات العمل الطويلة والضغط الدراسي.

2،6 آلية التسليم:

سيتم تصدير الفيلم بخاصية mp4 ليعرض على جميع أنظمة التشغيل بما فيها mac، Linux، Windows وأيضا على الأجهزة الذكية واللوحية دون أي مشاكل.

وسيتم تسليمه ونشره عن طريق استخدام سعات تخزينية رقمية) Memory Flash)

2،8 آلية التسويق:

سيتم التسويق للمشروع عن طريق الدعايات المرئية والمسموعة، مثل البوسترات وعرض برومو للفيلم ولترويج المشروع يتطلب توفير مطبوعات وأدوات تتمثل في الجدول التالي :

جدول)2،5 :)التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

آلية التسويق	المطبوعات الترويجية للتسويق	العدد	السعر	المجموع
	البوسترات	10	5	50
	بطاقات الدعوة	120	5	60

	X stand	2	30	60
	المجموع			$170

الفصل الثالث: التصميم

3.1شرح مفصل للشخوص ودورها، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة، الحركات ومعانيها مع الرسم اليدوي

3.2السيناريو (script)

3.3ألواح النماذج وألواح القصة (story board)

3.4الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

3.1 شرح مفصل للشخوص ودورها. الأماكن. الخلفيات. الأزمنة:

1.الشـخوص ودورهـا:

الشـخصيات الرئيسـية:

-الفتاة (بطلة القصة):

صفات الشخصية: فتاة صغيرة يظهر عليها ملامح الحزن والضعف والانكسار.

عمر الشخصية: 9 سنوات.

الصفات الجسدية: طولها لا يتجاوز 130 سم.

تم اختيار الشخصية هذه الشخصية بهذا العمر، لأن أكثر حالات التنمر تكون للإنسان في هذه الفترة العمرية.

-الشرطي:

صفات الشخصية: شاب هادئ، يظهر عليه ملامح القوة والاحسان.

الصفات الجسدية: طويل القامة، ذو بنية قوية.

دور الشخصية: يعمل على نقل الفتاة من مكان الحادث إلى ملجأ الأيتام.

-المربية:

صفات الشخصية: امرأة حكيمة ورزينة.

الصفات الجسدية: طويلة ونحيلة، يظهر عليها بعض التجاعيد.

دور الشخصية: مديرة ملجأ الايتام، وهي من تستقبل الفتاة في الملجأ.

-حارس الملجأ:

صفات الشخصية: شاب شرير، يظهر عليه ملامح الخبث.

الصفات الجسدية: طويل القامة، ذو بنية قوية.

دور الشخصية: يضع الفتاة في المستودع، الذي تنتقل منه للعالم الخيالي.

-العجوز الشرير (شخصية كرتونية ثلاثية الأبعاد):

صفات الشخصية: شخص لئيم عابس الوجه.

الجسدية: عجوز قصير القامة.

دور الشخصية: يرسل الفتاة لسرقة الجوهرة.

-الحكيم (شخصية كرتونية ثلاثية الأبعاد):

صفات الشخصية: رجل كبير السن، يظهر عليه ملامح الحكمة.

الصفات الجسدية: رجل طويل، حسن المظهر.

دور الشخصية: يعطي الفتاة درسا في الحياة لتحب نفسها وتتقبل ذاتها.

-الشخصيات الثانوية:

-الام (شخصية واقعية)

-المسعفة (شخصية واقعية)

-حارس الجوهرة (شخصية كرتونية)

-اهل القرية

3،1،2 شرح الأماكـن:

المكان الأول:

المستشفى الاهلي: تـم تصويـر لقطـات الحادث فـي الفيلـم فـي منطقـة فرش الهوى فـي الخليـل.

المكن الثاني:

الملجأ: هو عبارة عن بيت ذو بناء قديم يقع في شارع عين سارة، يتكون من عدة أقسام.

تم التصوير في ثلاثة أقسام فقط.

الأول (باب الملجأ)

الثاني (مكتب المربية)

الثالث (ساحة اللعب للأطفال)

المكان الثالث:

غرف الملجأ والمستودع

تم تصوير اللقطات لغرف الملجأ بمكان اخر غير الذي تم تصوير المجأ به.

تم التصوير في بيت يقع في منطقة واد التفاح. وتم تصوير مقاطع غرفة الملجأ والمستودع فيه.

3.1.3 شرح الأزمنة:

- حادث السيارة تم في زمن متأخر بحيث أنه الوقت االعتيادي الذي تكون فيه النفس أضعف لمخاوفها وقلقها على عكس الوقت الصباحي

- تم اختيار الزمن النهاري في بقية لقطات الصراع كما يتضح بلقطات الحادث أيضا بحيث أنه زمن أسهل للتصوير بسبب عدم توفر الأجهزة ومعدات التصوير بالتقنية الحديثة والصوتيات باإلضافة إلى صعوبة التصوير بكافة االوقات المرادة بسبب الجائحة االخيرة التي أصابت العالم من انتشار فايروس COVID.

3.3ألواح النماذج وألواح القصة (story board)

نماذج عملية التصوير:

المشهد الاول

لقطة wide shot

لحظة وصول سيارة الشرطة للميتم

المشهد الثاني

لقطة wide shot

لحظة وصول سيارة الشرطة وخروج الشرطي منها

المشهد الرابع

لقطة wide shot

لحظة دخول الميتم

المشهد الخامس

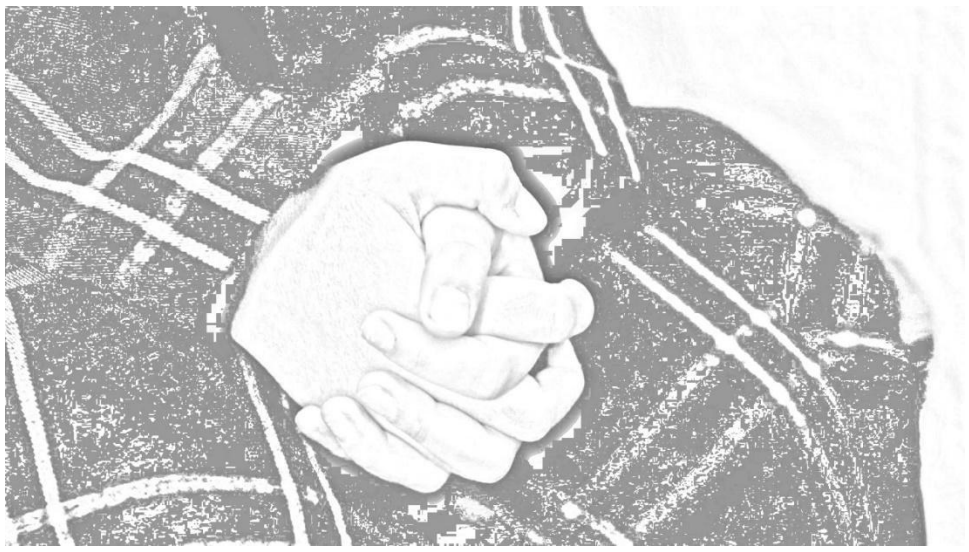
لقطة medium shot

تعريف الشرطي الفتاة للمربية

المشهد السادس

لقطة close-up shot

لحظة تظهر حالة التوتر
الظاهرة على الفتاة



المشهد السابع

لقطة close-up shot

تسليم اوراق الفتاة الثبوتية للمربية

المشهد الثامن

لقطة wide shot

توصيات الشرطي للمربية- للاعتناء بالفتاة

المشهد التاسع

لقطة medium shot

اصطحاب المربية الفتاة لتريها - الغرفة التي سوف تمكث فيها

المشهد العاشر

لقطة medium shot

اصطحاب المربية الفتاة لتريها - الغرفة التي سوف تمكث فيها

المشهد الحادي عشر

لقطة medium shot

تعريف الفتاةعلى الفتيات - الاخريات في الميتم

المشهد الثاني عشر

لقطة wide shot

محاولة المربية مواساة الطفلة- وتقويتها

المشهد الثالث عشر

لقطة close-up shot

لحظة ابعاد الطفلة يد المربية
لكي لا ترى الجرح

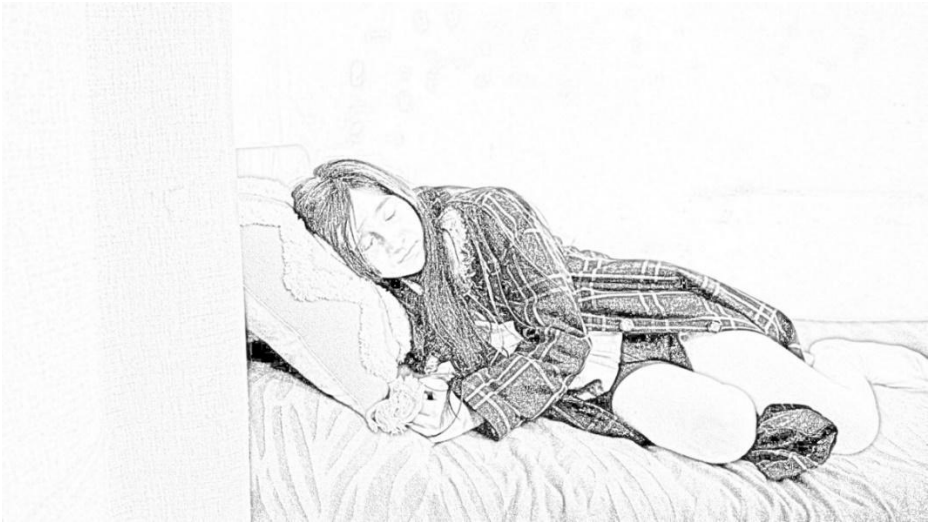
المشهد الرابع عشر

لقطة medium shot

المشهد الخامس عشر

لقطة medium shot

لحظة خلود الفتاة للنوم



المشهد السادس عشر

لقطة medium shot

نظرات استغراب من الفتيات
لجرح الطفلة وازالة الضمادة

المشهد السابع عشر

لقطة close-up shot

سيلان الدم من الجرح لحظة

المشهد الثامن عشر

لقطة medium shot

لحظة وصول المربية والحارس
بعد سماع صراخ الطفلة

المشهد الثامن عشر

لقطة close-up shot

نظرة استهزاء وتشمت بما
حصل بالطفلة (يجسد احد
المتنمرين في الميتم)

المشهد التاسع عشر

لقطة wide shot

لقطة تظهر الطفلة وهي ترسم
والفتيات وهن يتهامسن بجانبها

المشهد العشرون

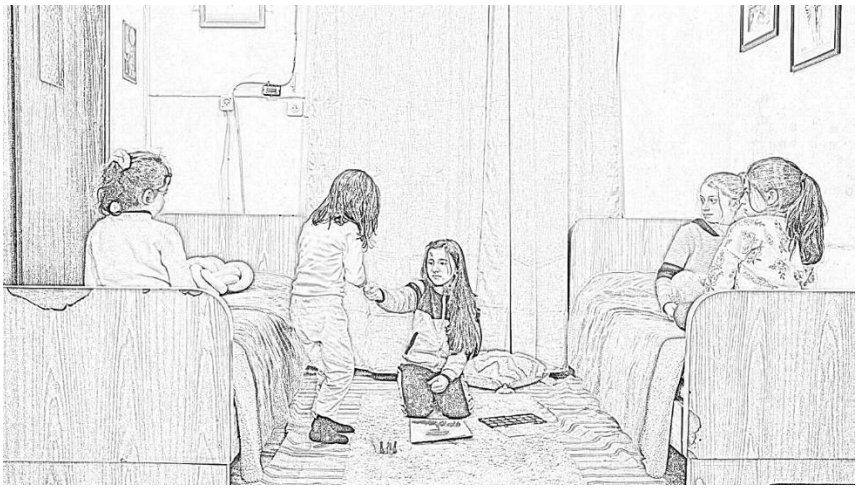
لقطة medium shot

لقطة تظهر الفتياة و هن يتهامسن
على الفتاة

المشهد الواحد والعشرون

لقطة wide shot

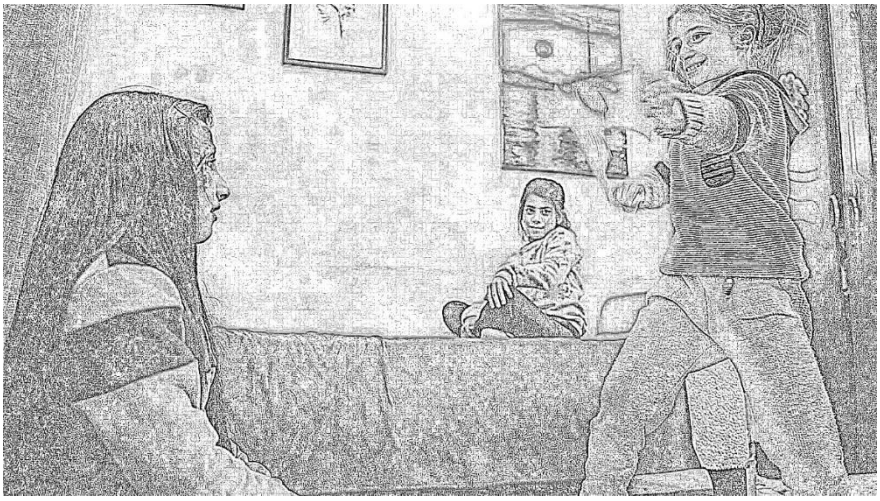
لقطة تظهر اول حالات التنمر
على الفتاة في محاولة لاخذ
اقلامها بالقوة



المشهد الثاني و العشرون

لقطة medium shot

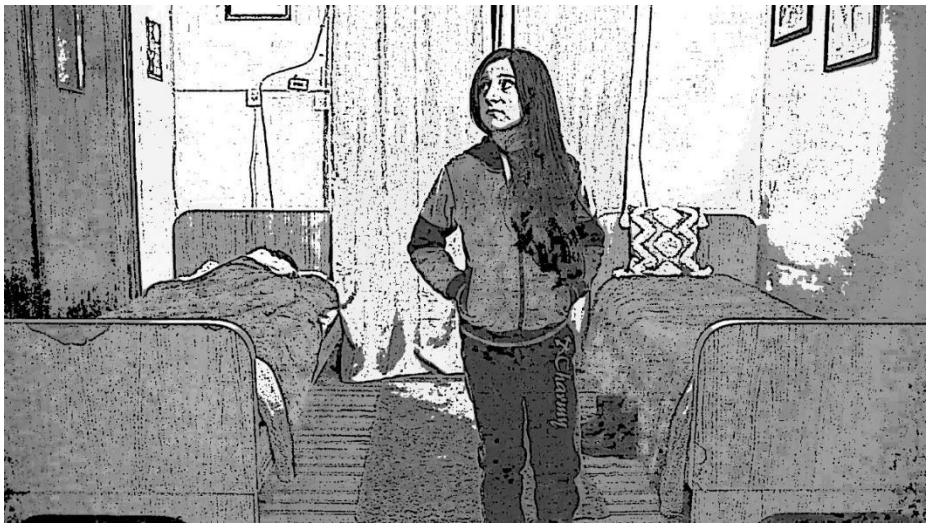
لقطة تظهر الفتياة و هن يمزقن
رسمة الطفلة (لحظة تنمر)



المشهد الثالث و العشرون

لقطة wide shot

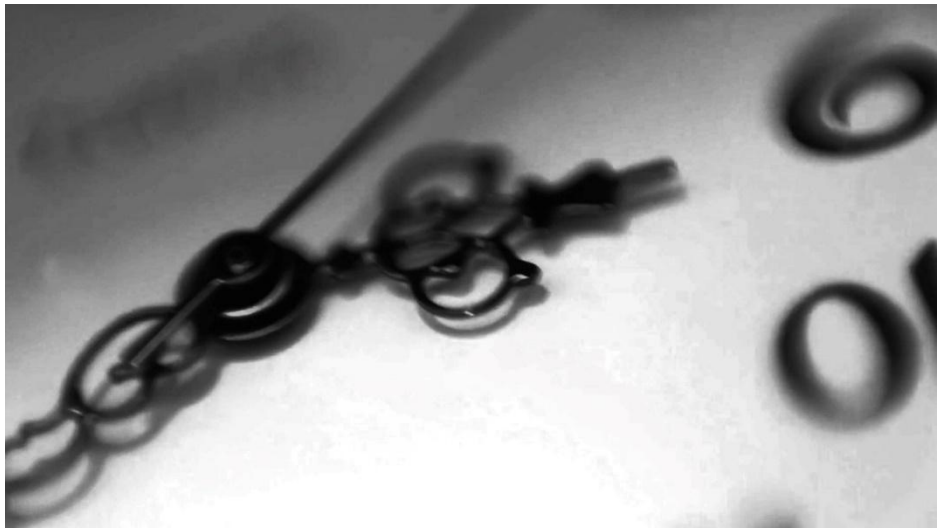
هذه اللقطة تظهر الفتاة و هي تسترجع الذكريات المؤلمة التي حصلت لها في الميتم



المشهد الرابع والعشرون

لقطة close-up shot

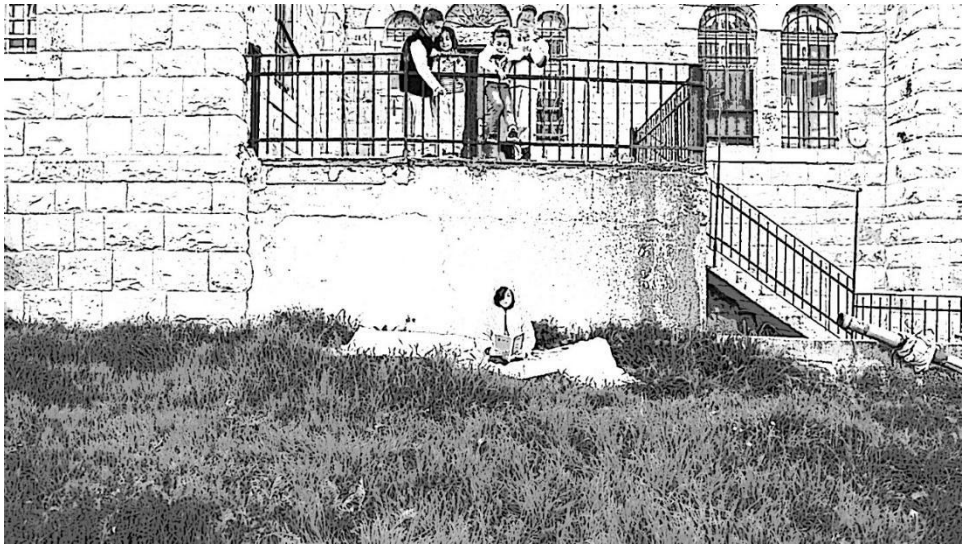
لقطة تظهر الساعة في حركة مستمرة دلالة على مرور الوقت



المشهد الخامس و العشرون

لقطة wide shot

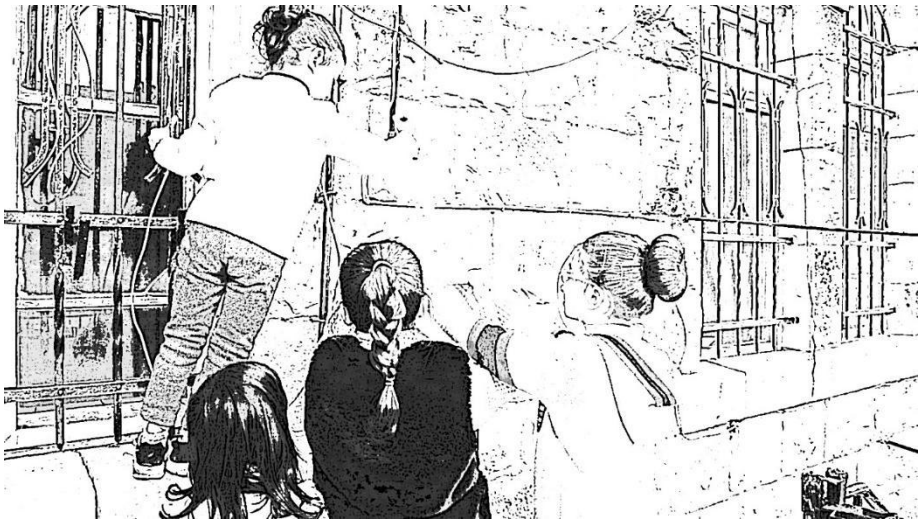
يظهر موقف التنمر الثالث حيث ان الفتياة يتفقون لسكب ماء على الفتاة



المشهد السادس و العشرون

لقطة medium shot

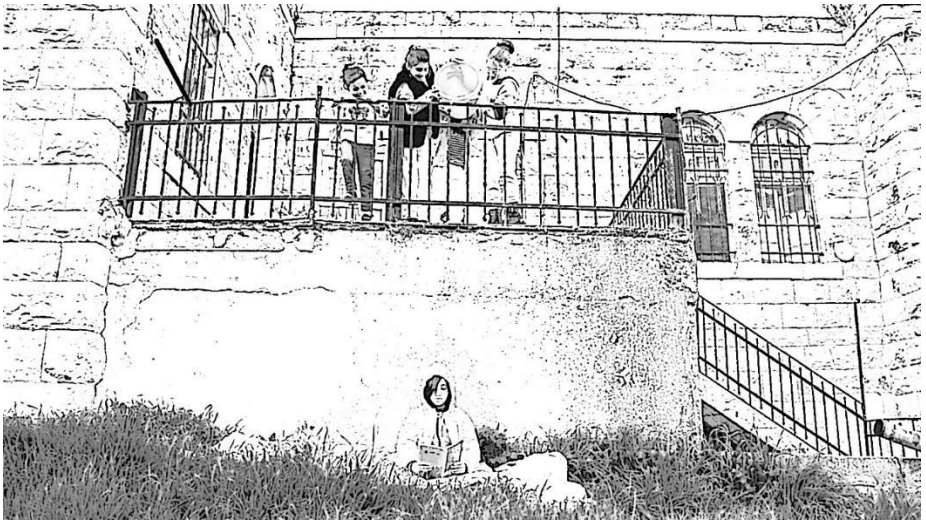
هذه اللقطة تظهر فتيات الميتم و هن يعبئن الماء لسكبه على الطفلة



المشهد السابع و العشرون

لقطة wide shot

هذه اللقطة تظهر فتيات الميتم و هن يسكبن الماء على الطفلة



المشهد الثامن و العشرون

لقطة medium shot

لحظة سكب الماء على الطفلة

المشهد التاسع و العشرون

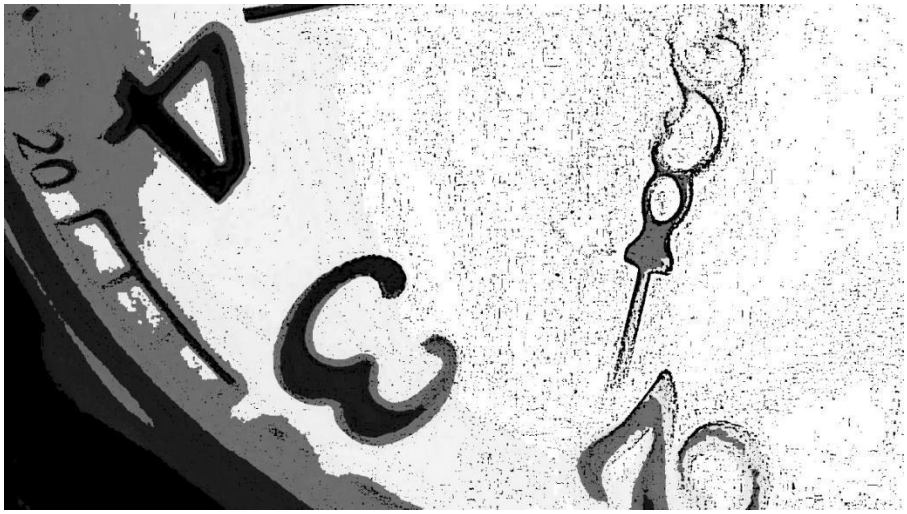
لقطة wide shot

لقطة للطفلة و هي تنظر في الارجاء

المشهد الثلاثون

لقطة close-up shot

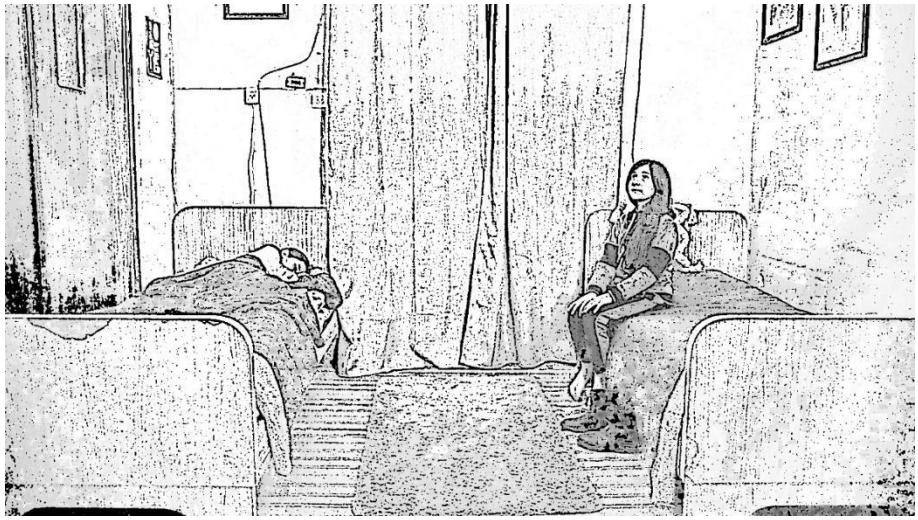
لقطة تظهر الساعة في حركة مستمرة دلالة على مرور الوقت



المشهد الواحد والثلاثون

لقطة wide shot

لقطة للطفلة و هي تنظر للساعة



المشهد الثاني والثلاثون

لقطة wide shot

لقطة للطفلة عند اتخاذها قرار الهروب من الميتم

المشهد الثاني والثلاثون

لقطة wide shot

لقطة الهروب من الميتم

المشهد الثالث والثلاثون

لقطة medium shot

لحظة الهروب من الميتم

المشهد الرابع والثلاثون

لقطة medium shot

سماع الحارس صوت فتح الباب

المشهد الخامس والثلاثون

لقطة close-up shot

تاكد الفتاة من ذهاب الحارس

المشهد السادس والثلاثون

لقطة wide shot

نزول الفتاة من درج الميتم في
محاولة منها للهروب

المشهد السابع والثلاثون

لقطة close-up shot

سقوط ساعة الفتاة منها اثناء الهروب

المشهد الثامن والثلاثون

لقطة wide shot

اختباء الفتاة بعد سقوط ساعتها خوفا من ان يمسك الحارس بها

المشهد التاسع والثلاثون

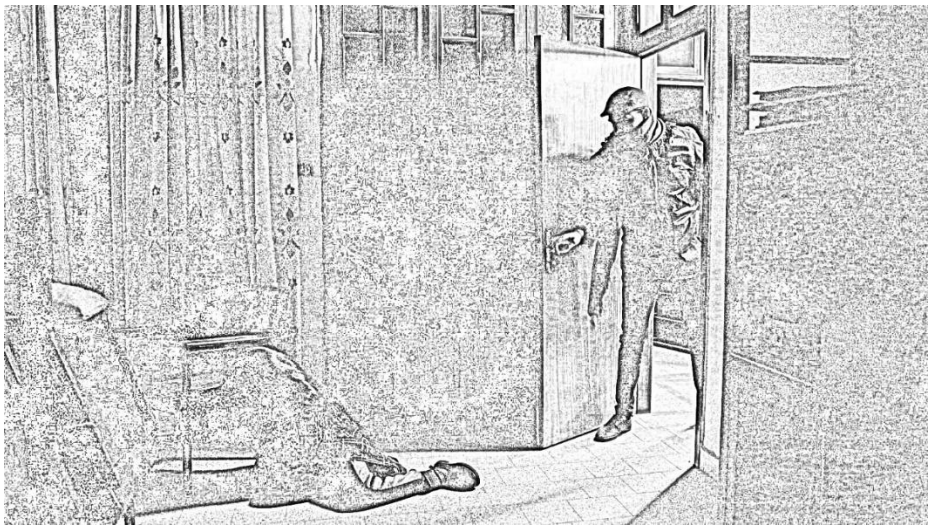
لقطة wide shot

ايجاد الحارس للفتاة وسحبها للداخل مع مقاومة للفتاة لمحاولة الافلات منه

المشهد الاربعون

لقطة wide shot

القاء الحارس بالفتاة على ارض غرفة المستودع بوحشية



المشهد الواحد والاربعون

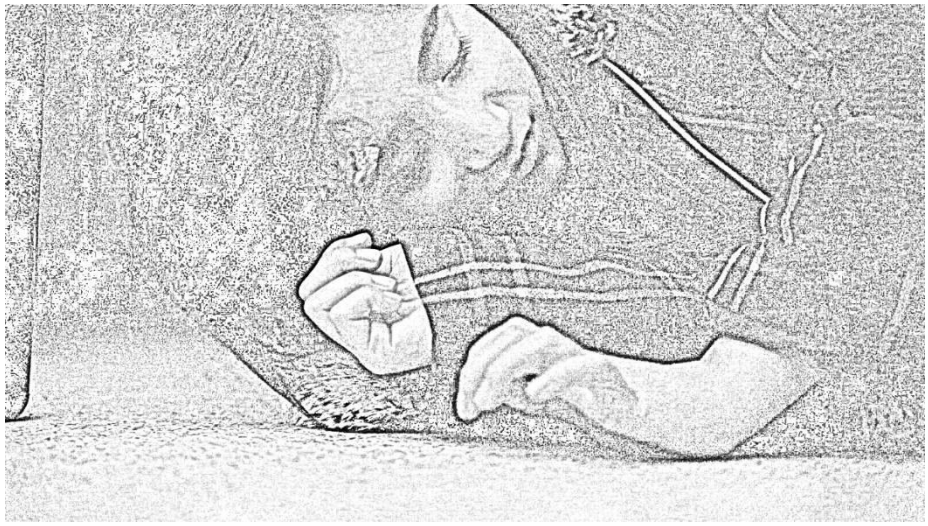
لقطة close-up shot

لقطة تظهر الفتاة وهي تبكي

المشهد الثاني والاربعون

لقطة close-up shot

لحظة استيقاظ الفتاة في اليوم التالي



المشهد الثالث والاربعون

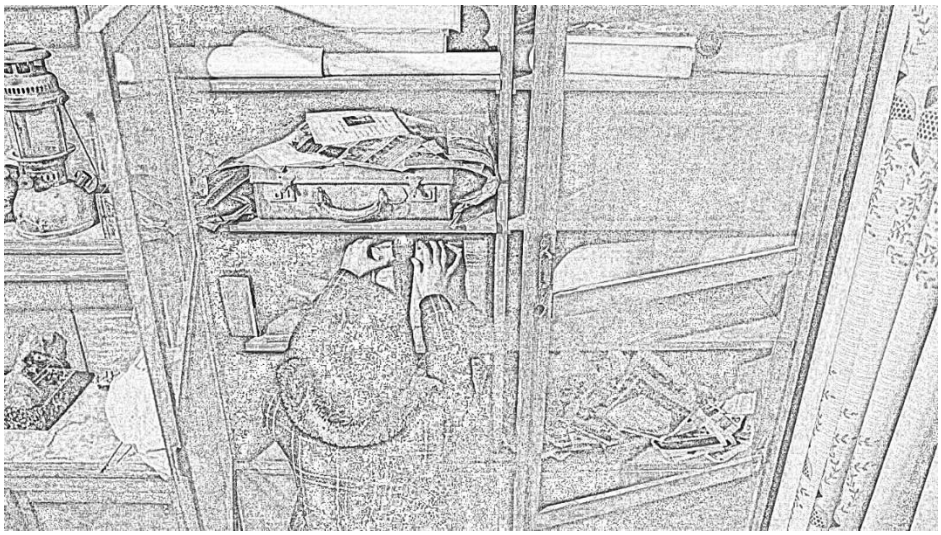
لقطة wide shot

تتفقد الفتاة الغرفة التي احتجزت بها

المشهد الرابع والاربعون

لقطة wide shot

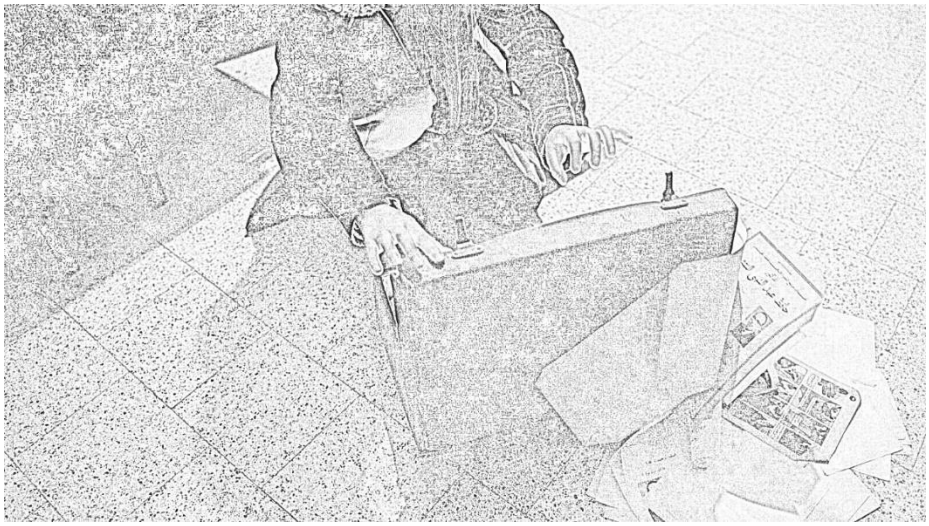
تعثر الفتاة على حقيبة تلفت انتباهها وتثير فضولها فتخرجها من بين الاوراق القديمة



المشهد الخامس والاربعون

لقطة medium shot

تفتح الفتاة الحقيبة فيتوهج منها نور ساطع ات من كتاب داخلها



المشهد السادس والاربعون

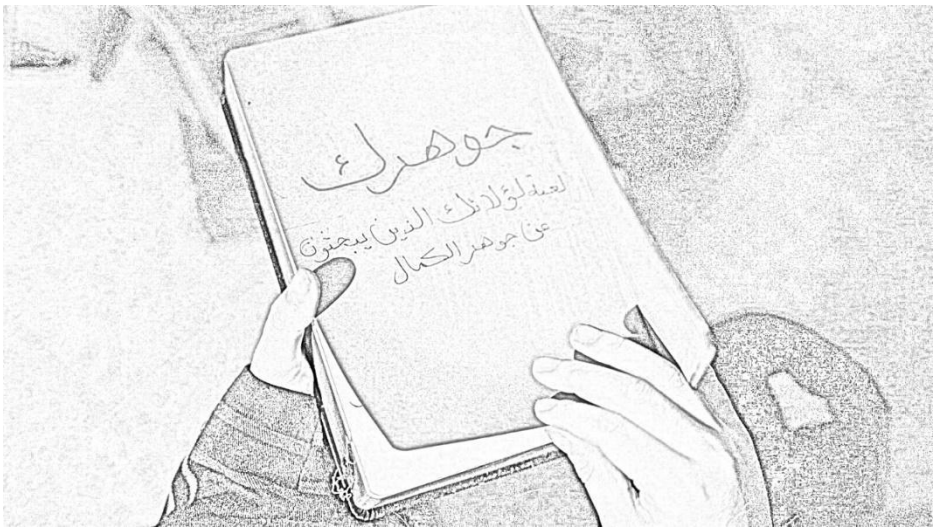
لقطة medium shot

تخرج الفتاة الكتاب من الحقيبة
وتنفض الغبار عنه

المشهد السادس والاربعون

لقطة close-up shot

تفتح الفتاة الكتاب وتقرا ما كتب
على اول صفحة وهي كلمة
جوهرك اي اسم العالم الخيالي



المشهد السابع والاربعون

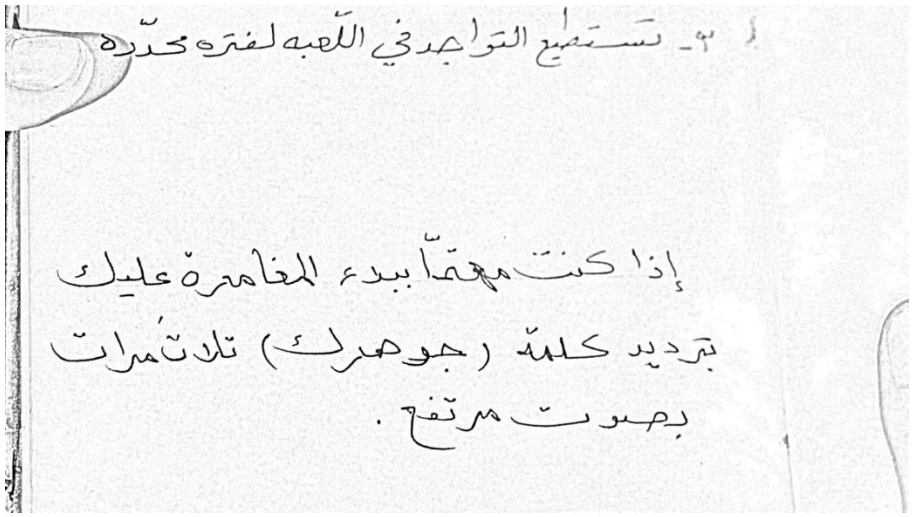
لقطة close-up shot

تظهر في هذه اللقطة قواعد
اللعبة

المشهد الثامن والاربعون

لقطة close-up shot

الكلمة التي يجب ان تردد لدخول العالم الخيالي



المشهد التاسع والاربعون

لقطة shot medium

لقطة تظهر تلاشي الفتاة ودخولها في الكتب اي بداية اللعبة

ستوري بورد الخيالي :

المشهد الاول

لقطة shot wide

تظهر بداية دخول الفتاة الى العالم الخيالي حيث تسقط من السماء على اوراق الشجر ثم الارض

المشهد الثاني

لقطة shot wide

تظهر الفتاة و هي نصف مستلقية على الارض وفي حالة دهشة واستغراب من مكانها

المشهد الثالث

لقطة shot wide

تظهر الفتاة و هي تستكشف المكان الذي سقطت فيه

المشهد الرابع

لقطة shot wide

تظهر الفتاة و هي تستكشف
المكان الذي سقطت فيه

المشهد الخامس

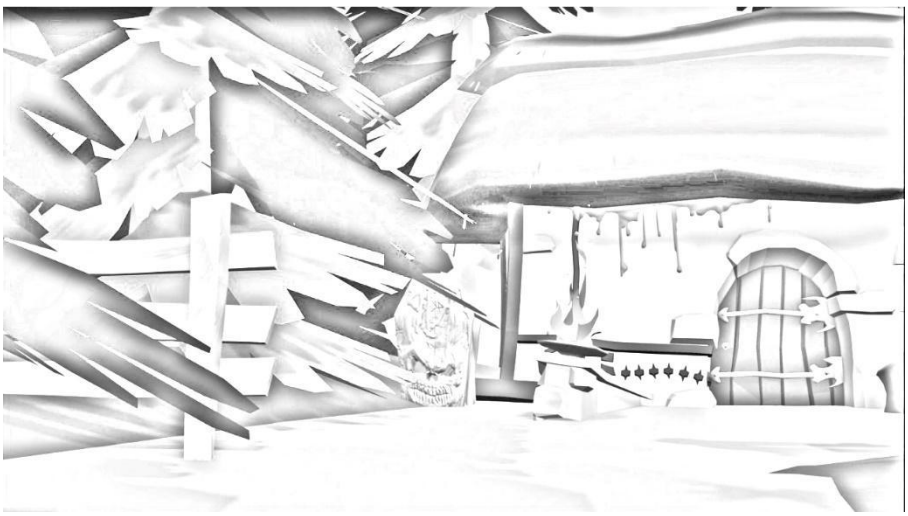
لقطة shot wide

في اثناء بحثها ترى الفتاو دخان
يتصاعد من مدخنة كوخ قديم
فتذهب بذلك الاتجاه

المشهد السادس

لقطة shot wide

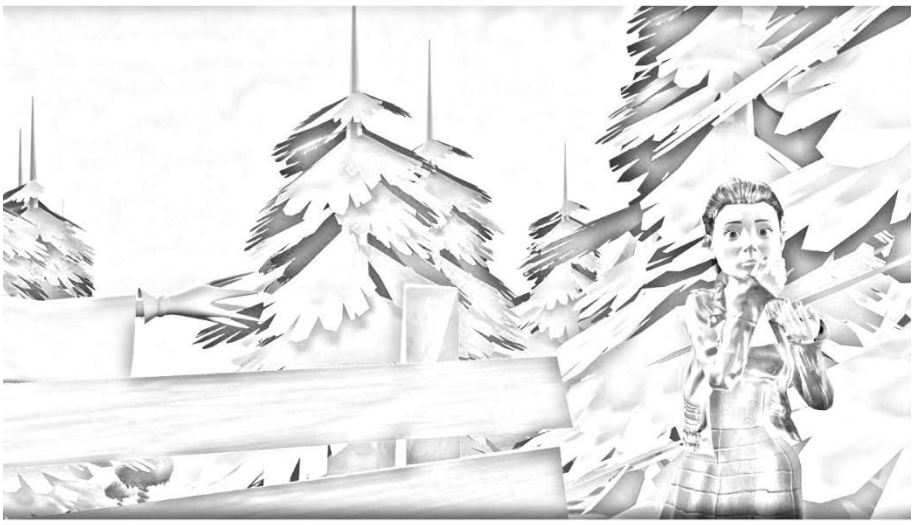
لقطة تظهر الكوخ



المشهد السابع

لقطة shot medium

سماع الطفلة اصوات مخيفة تاتي من الكوخ



المشهد الثامن

لقطة shot medium

تقترب الفتاة من الباب فاذا به يفتح لوحده

المشهد التاسع

لقطة shot wide

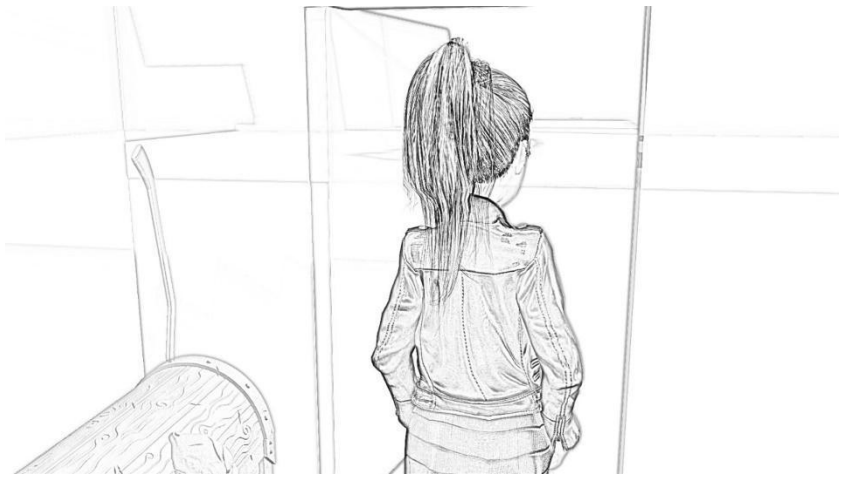
يلتفت الساحر للفتاة فور فتح الباب

المشهد العاشر

Over the shoulder shot
لحظة طرد الساحر للفتاة

المشهد الحادي عشر

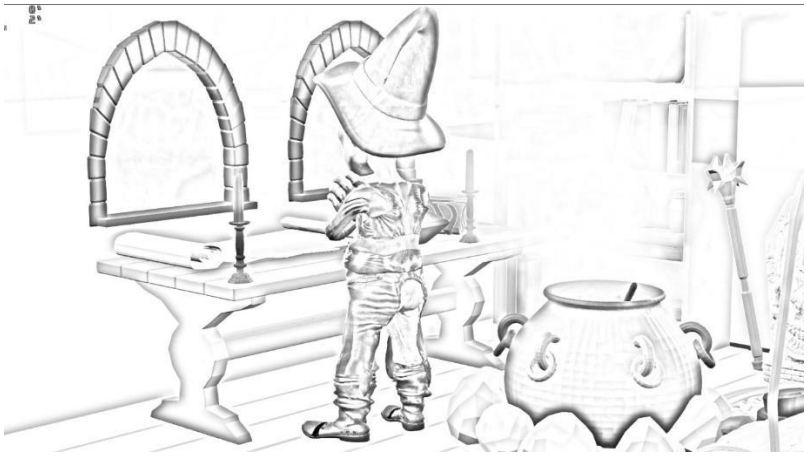
Over the shoulder shotبعد
طرد الساحر للفتاة ولحظة ذهابها



المشهد الثاني عشر

لقطة shot wide

تخطيط الساحر لخداع الفتاة
للحصول على مراده



المشهد الثالث عشر

لقطة shot wide

تخطيط الساحر لخداع الفتاة
للحصول على مراده

المشهد الرابع عشر

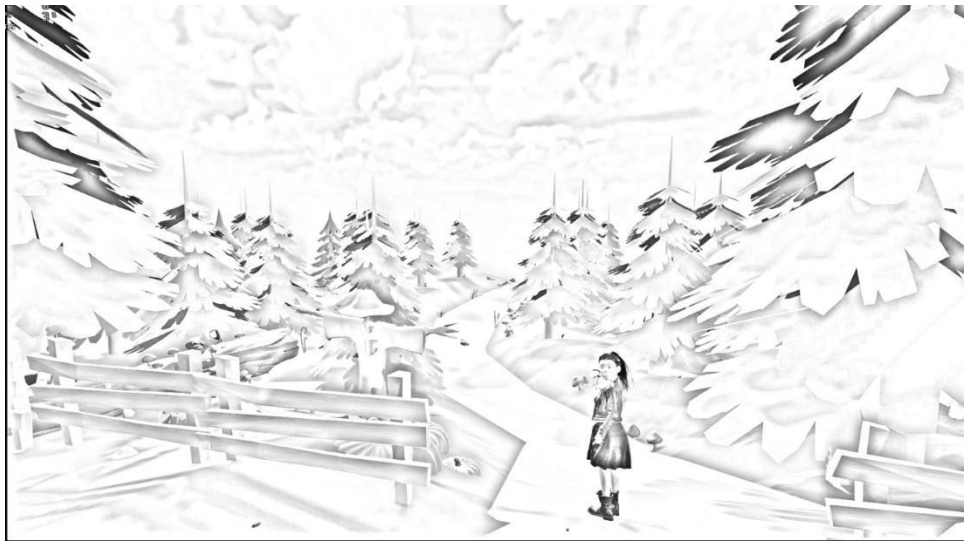
لقطة shot wide

لحظة نداء الساحر على الفتاة
وبدء تنفي مخططه

المشهد الخامس عشر

لقطة shot wide

انتباه الفتاة للساحر وتلبية ندائه



المشهد السادس عشر

Over the shoulder shot
اعتذار الساحر من الفتاة وبدء استغلالها للحصول على ما يريد وهو قلب العالم

المشهد السابع عشر

لقطة shot wide

الفتاة في طريقها للقرية

المشهد الثامن عشر

shot wide

الفتاة وهي تتسلل الى مدخل القرية ليلا حتى لا يراها احد

المشهد التاسع عشر

shot wide

الفتاة وهي تتسلل في القرية ليلا
حتى لا يراها احد

المشهد العشرون

shot medium

اقتراب الفتاة من الطريق
المؤدي الى قلب العالم

المشهد الواحد والعشرون

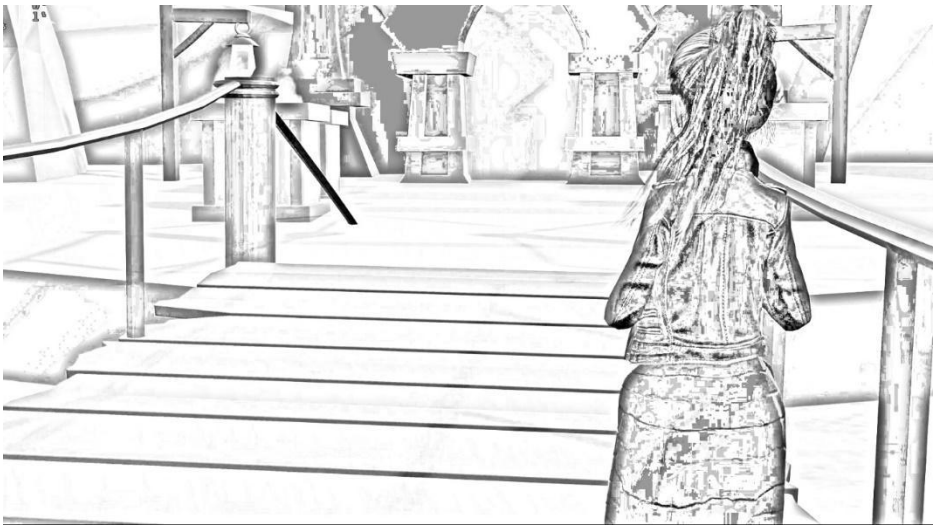
shot wide

وصول الفتاة الى الطريق
المؤدي الي مكان الجوهرة

المشهد الثاني و العشرون

Over the shoulder shot

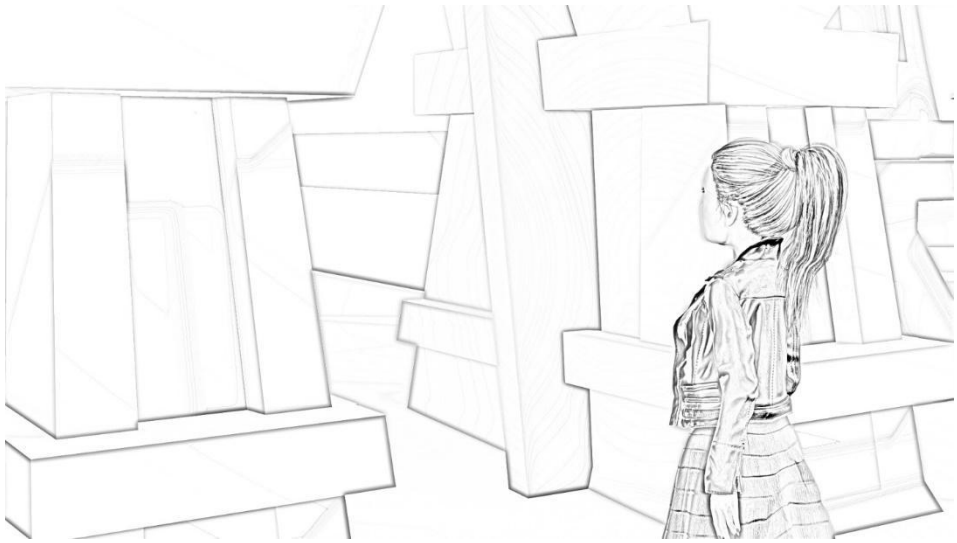
تسلل الفتاة بعد ذهاب الحارس الى مكان قلب العالم



المشهد الثالث و العشرون

shot medium

ترديد الفتاة لكلمة جوهرك بعد رؤية وسماع الحارس كيفية فتح الباب



المشهد الرابع و العشرون

shot wide

دخول الفتاة الى داخل المكان المتواجد به القلب (الجوهرة)

المشهد الخامس و العشرون

shot medium

محاولة الفتاة نزع الجوهرة من مكانها

المشهد السادس و العشرون

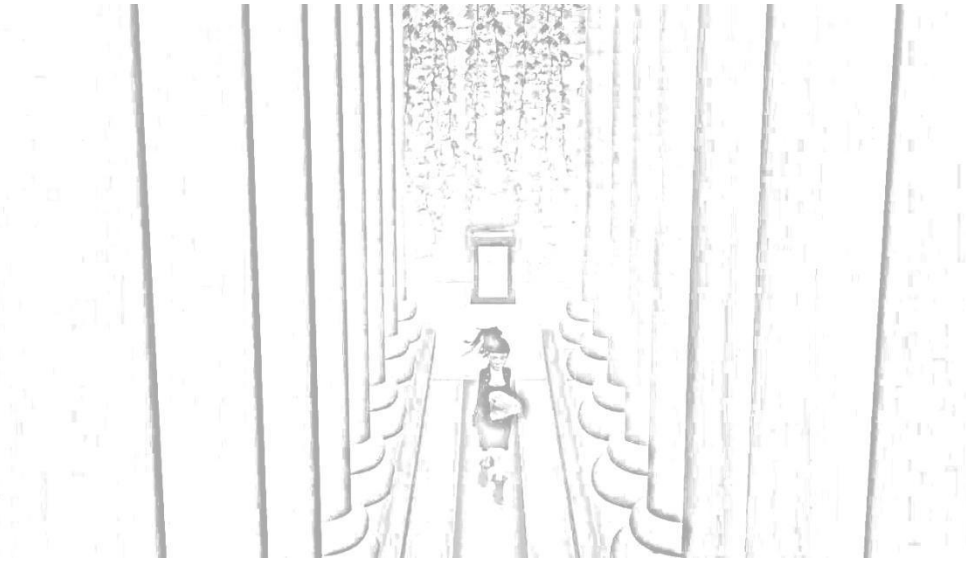
shot medium

بعد نزع الفتاة للجوهرة يظهر غبار قوي وتحدث هزة بالارض فتستغرب الفتاة مما حصل

المشهد السابع و العشرون

shot wide

خروج الفتاة من المكان لرؤية ما يحصل بالعالم



المشهد الثامن و العشرون

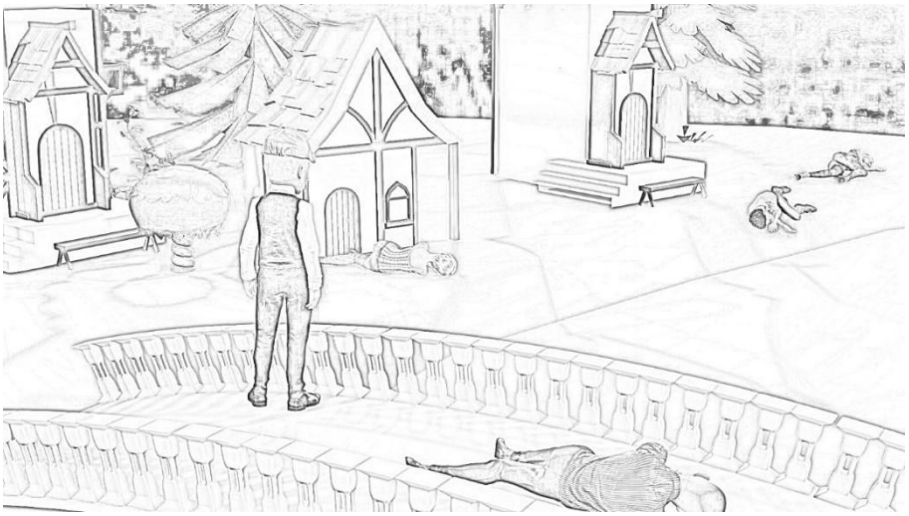
shot wide

فقد الحارس لقوته وسقوطه على الارض حيث بدا العالم بالذبول

المشهد التاسع و العشرون

shot wide

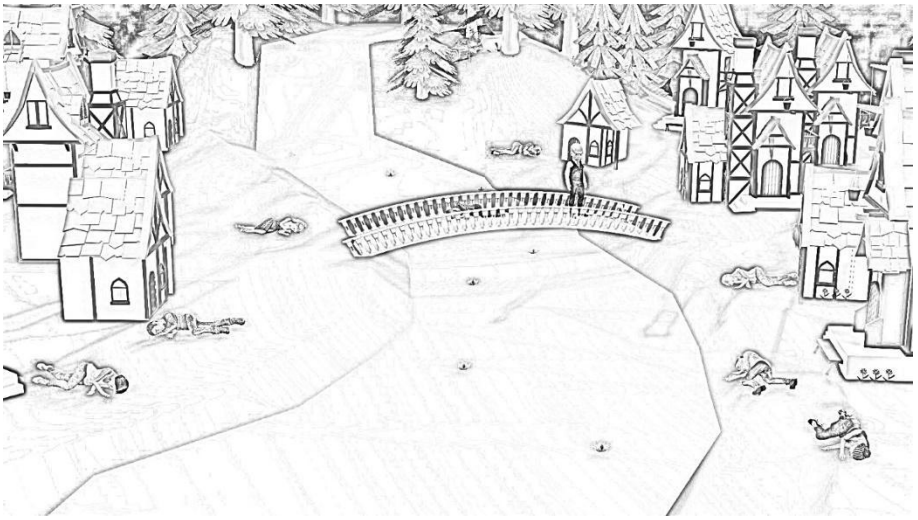
يبدا العالم بالذبول ويعلم الحكيم ان الشرير حاول الدخول الى القرية



المشهد الثلاثون

shot wide

لقطة للعالم من الاعلى لتبين ما حصل بها



المشهد الواحد والثلاثون

Over the shoulder shot

لحظة دخول الشرير الى القرية

المشهد الثاني والثلاثون

Shot wide

النداء على الفتاة لتعطي الشرير
الجوهرة

المشهد الثالث والثلاثون

Shot wide

صراع بين الفتاة والساحر بعد ان
ادركت الفتاة الحقيقة

المشهد الرابع والثلاثون

Shot medium

اعادة الفتاة الجوهرة لمكانها

المشهد الخامس والثلاثون

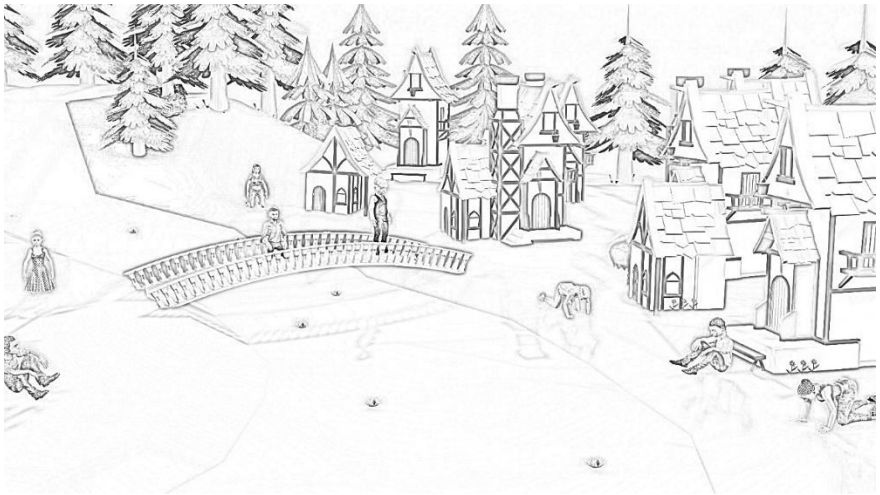
Shot wide

لحظة اختفاء الشرير عند اعادة الجوهرة

المشهد السادس والثلاثون

Shot wide

لحظة بدء استرجاع القرية لعافيتها



المشهد السابع والثلاثون

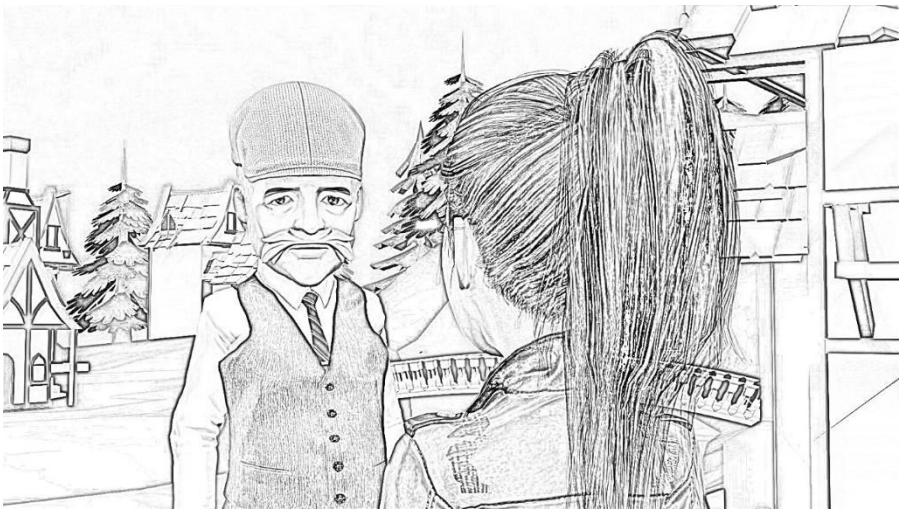
Over the shoulder shot

لقطة اعتذار الفتاة من الحكيم واهل القرية وشرح ما حصل معها

المشهد الثامن والثلاثون

Over the shoulder shot

تفهم الحكيم لما حصل مع الفتاة واهمية تعلمها للدرس



المشهد التاسع والثلاثون

Over the shoulder shot

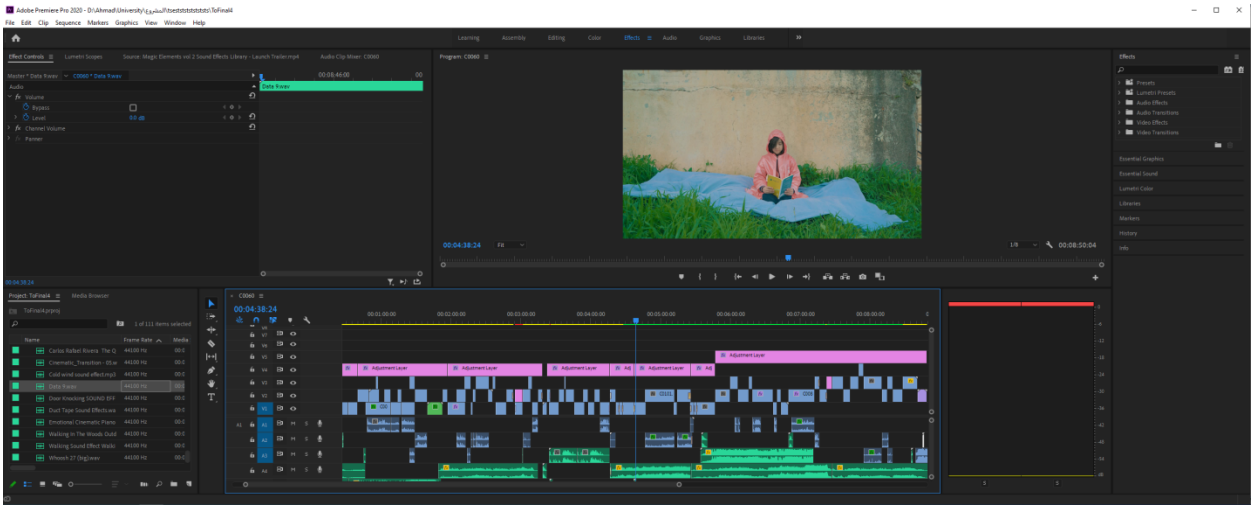
حديث بين الفتاة والحكيم عن اهمية الجوهر وان مدة العبة قد انتهت وحان موعد عودتها لبيتها

3.4الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

المشروع يقسم الي قسم مصور واخر قسم تحريك ثلاثي الأبعاد ويتضمن بعض المؤثرات البصرية.

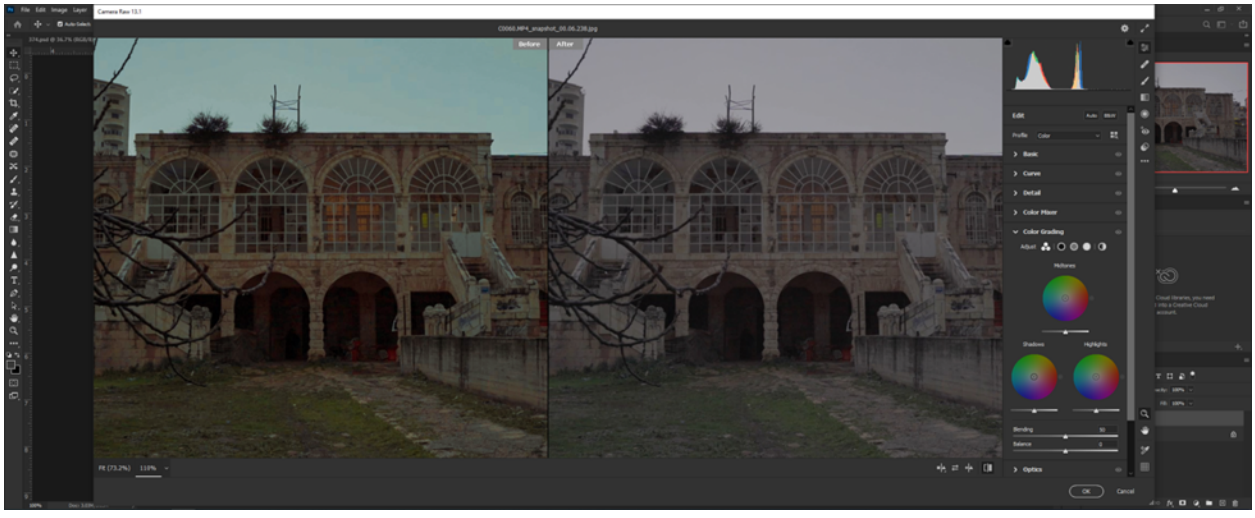
فانه يحتاج إلى العديد من البرامج المتخصصصة تمكن من انجازه بالشكل الصحيح ، وهنا نذكر هذه البرامج و دور كل منها في امجاز المشروع.

Adobe Premiere CC-1

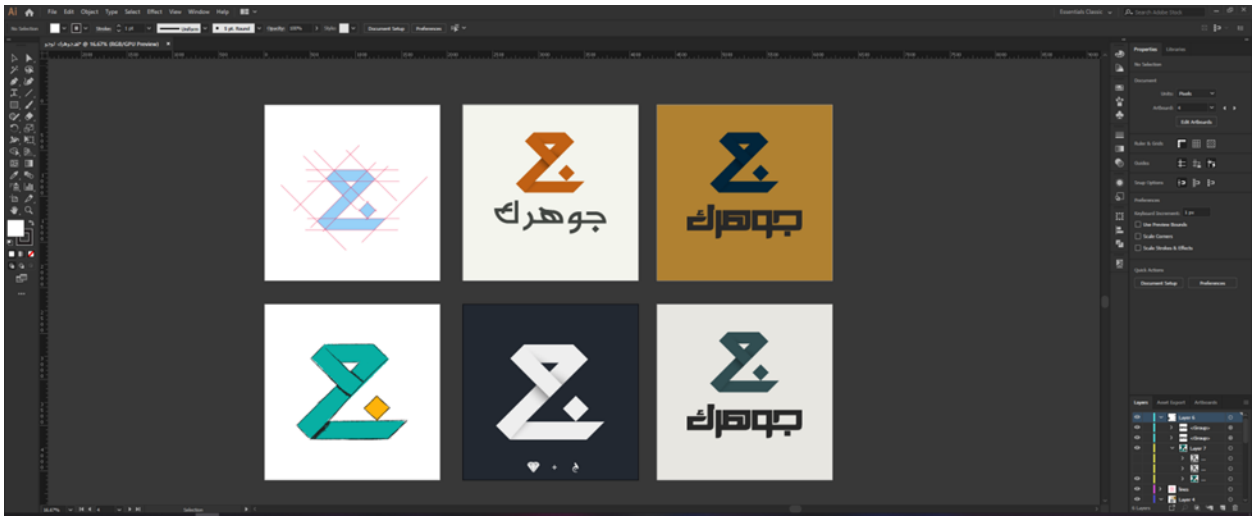


Adobe Audition CC-2

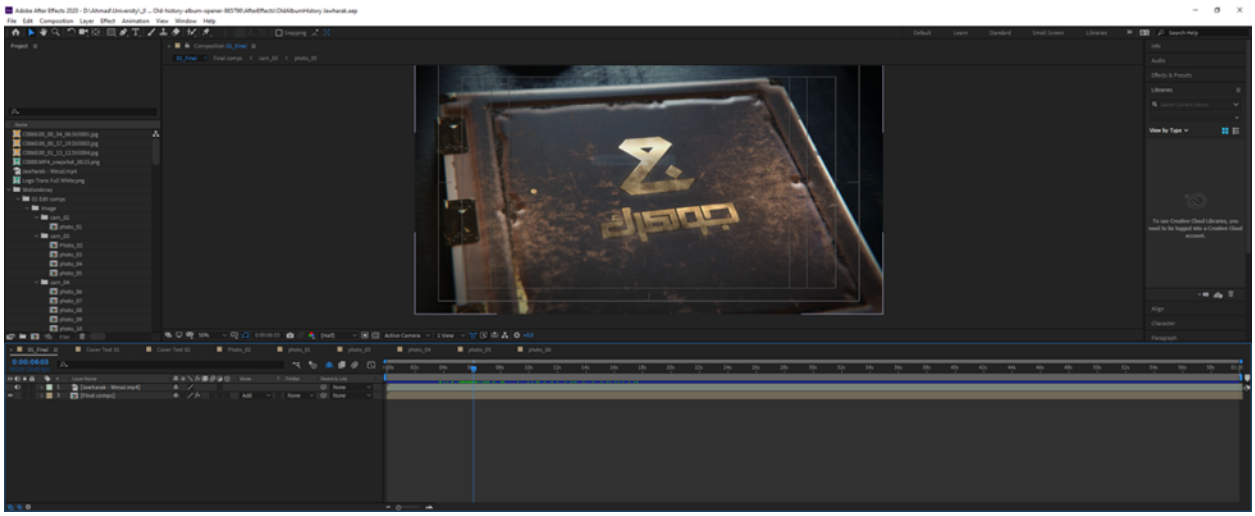
Adobe Photoshop CC-3



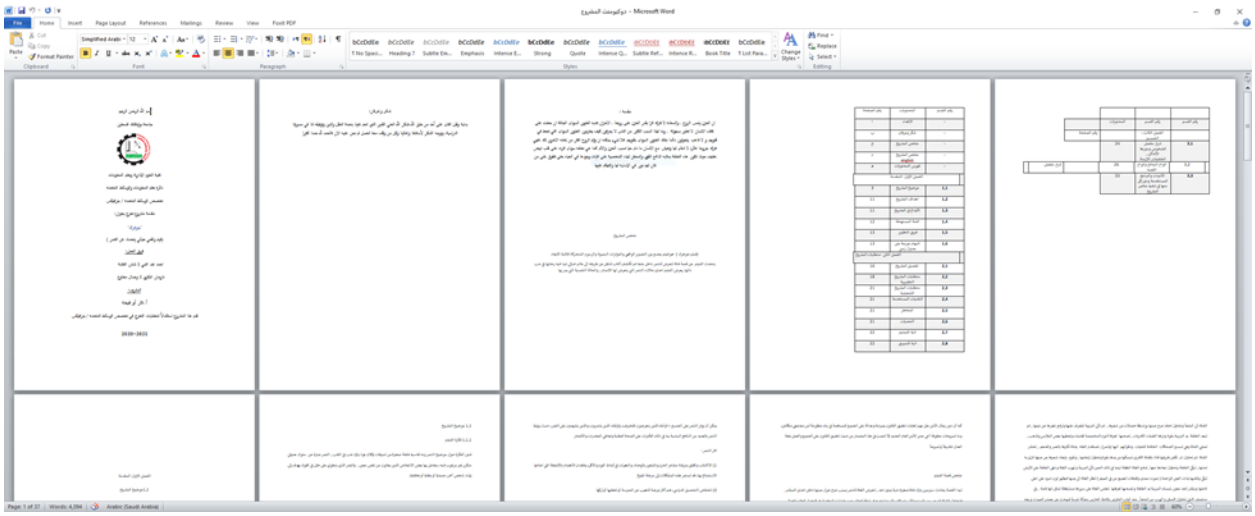
Adobe Illustrator CC -4



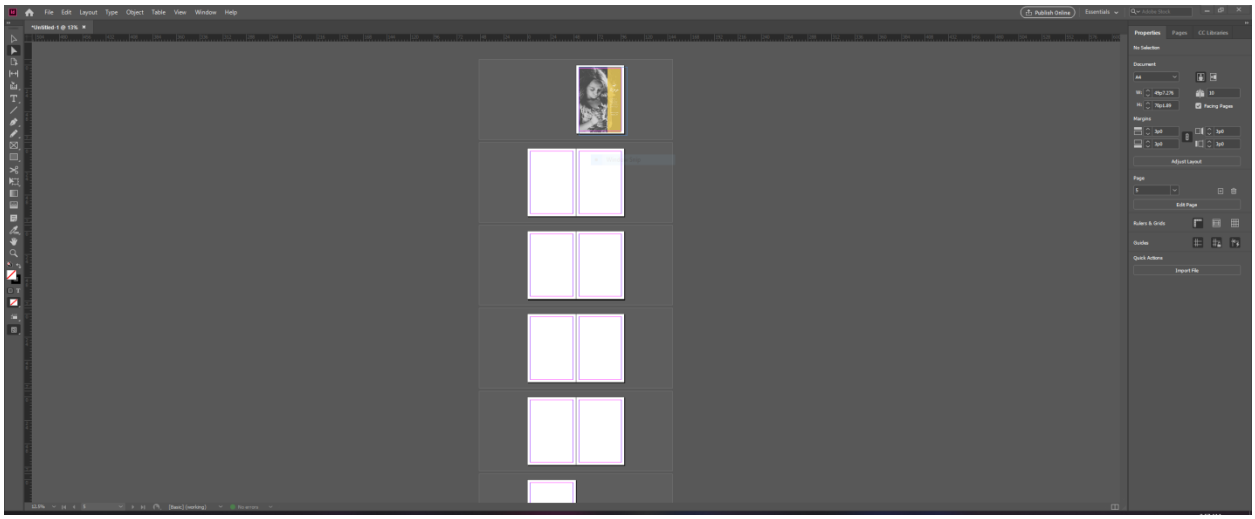
Adobe After Effects CC -5



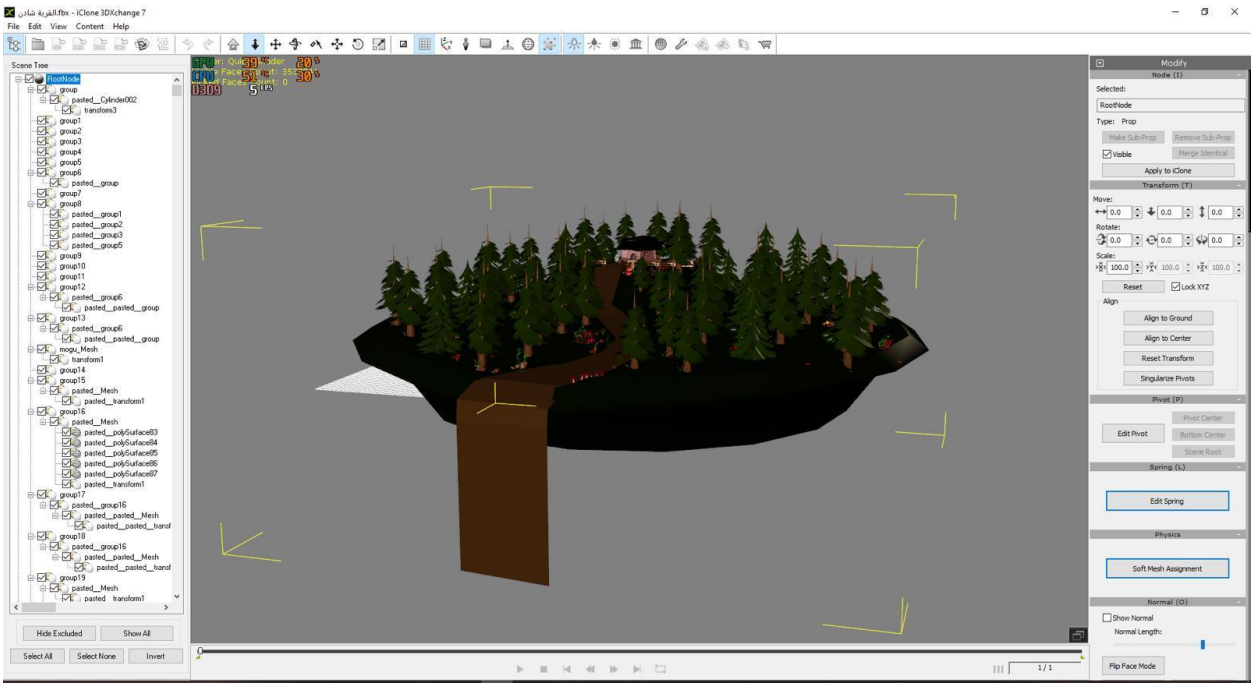
Microsoft Word -6



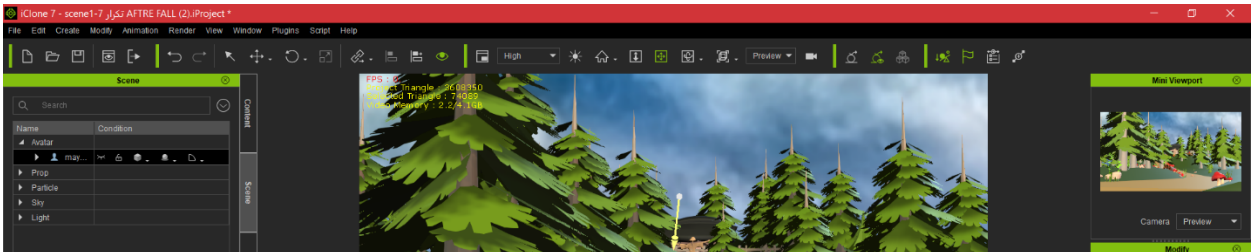
Adobe InDesign -7



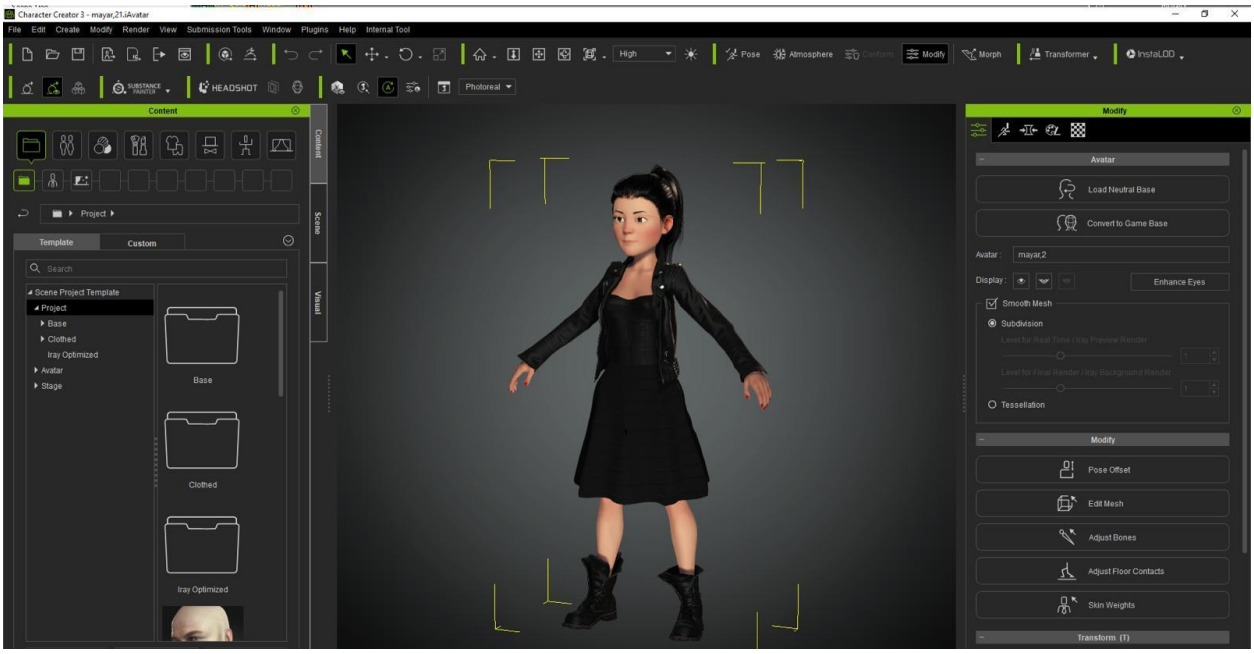
Reallusion 3dXchange -



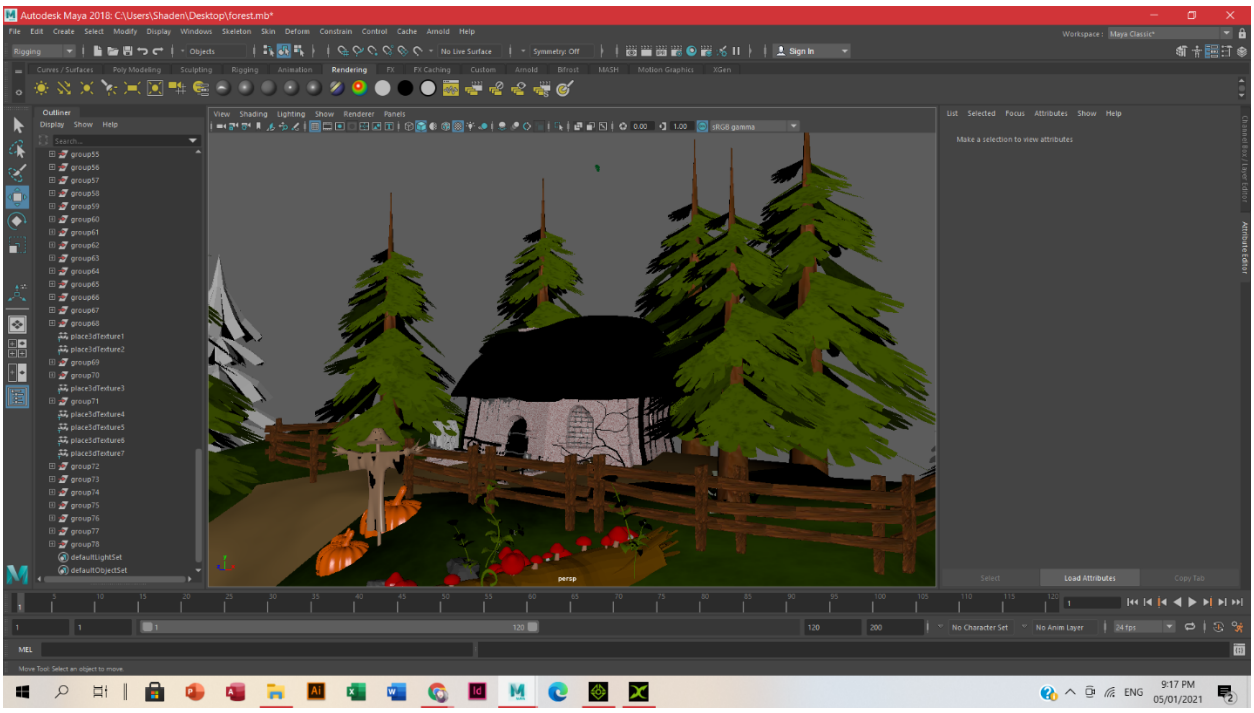
Reallusion Iclone 7 -9



Reallusion Character Creator 3 -10



Autodesk Maya -11



Protools-12

Kontakt-13

Universal Audio plugins-14

GaragBand-15

الفصل الرابع: التطبيق والفحص

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

4،2السيناريو Script

4،3فحص المشروع حركات أصوات وتفاعل

4،4 ارشادات تنصيب وتشغيل المشروع

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

-العالم الواقعي

الفتاة

الاسم : ميار الدويك

العمر : 9 سنوات

المربية :

الاسم :نتاشا

العمر:

الشرطي :

الاسم : عدي عشا

العمر :22 سنة

الحارس : (نفس شخصية الشرطي)

الأب :

الاسم : طارق الاشهب

العمر : 22 سنة

الاطفال :

1-غنى عشا

2-زينة مطاوع

3- لميس مطاوع

4-ليان مطاوع

-العالم الخيالي:

الفتاة :

الحكيم :

الساحر (الشرير):

الحارس:

4.1.2 الخلفيات – البيئات

الشارع

الموقع: الخليل – طريق المستشفى الأهلي

المستشفى

الموقع: الخليل – المستشفى الأهلي

الملجأ

الموقع: الخليل -عين سارة

الملجأ الداخلي

الموقع: الخليل – واد التفاح

المستودع

الموقع: الخليل – واد التفاح

البيئات الخيالية (3D)

المكان الرابع:

الغابة (بيئة كرتونية ثلاثية الأبعاد)

المكان الخامس:

الطريق (بيئة كرتونية ثلاثية الأبعاد)

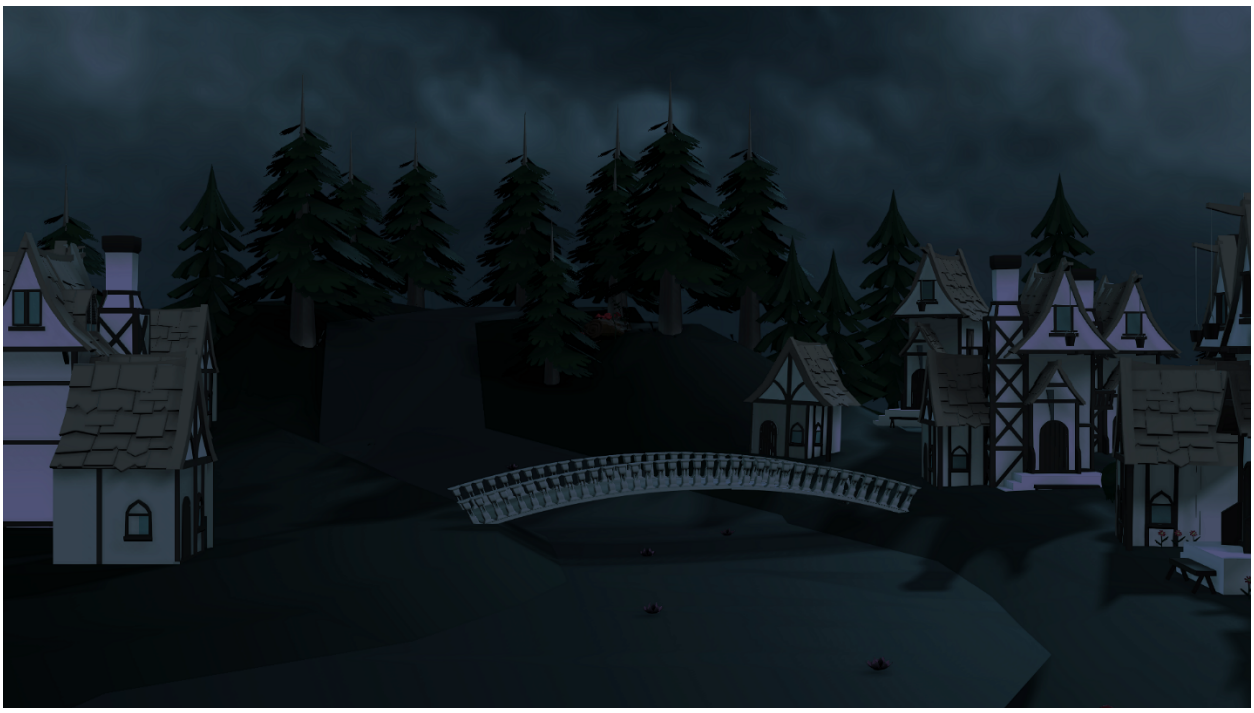
المكان السادس:

منزل الشرير (الكوخ)

المكان السابع: منزل الشرير من الداخل

المكان الثامن:

القرية (بيئة كرتونية ثلاثية الأبعاد)

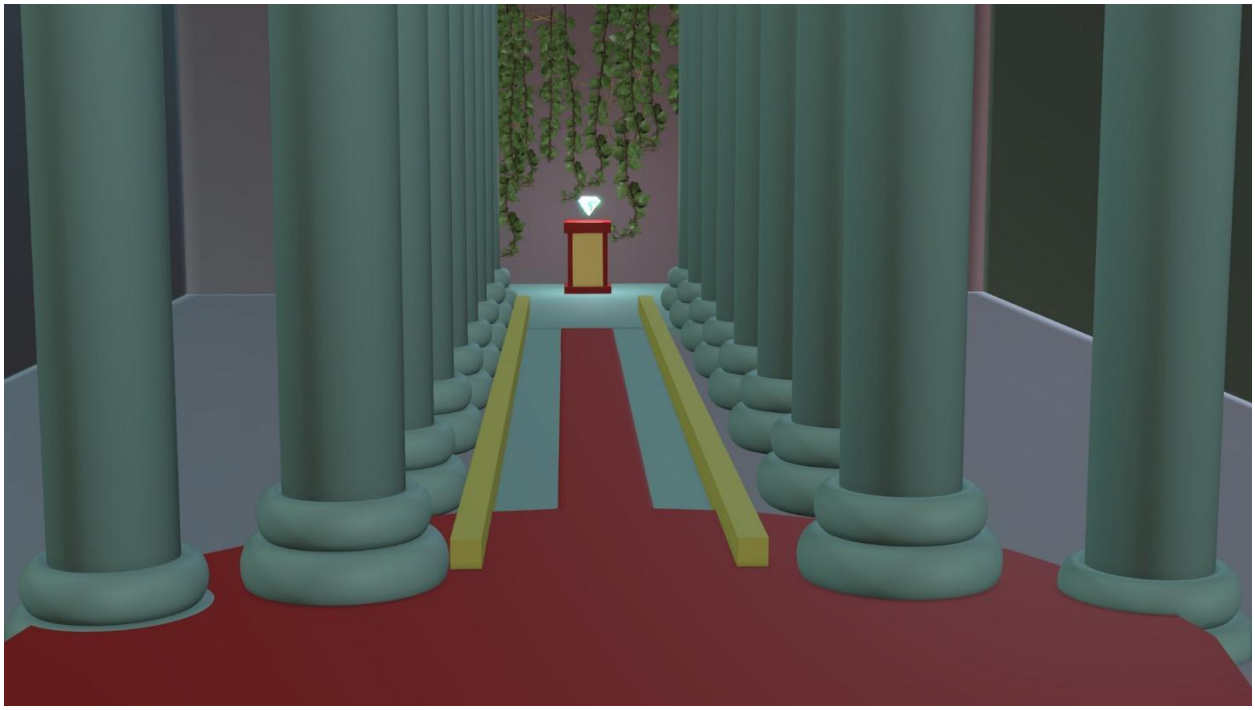


المكان التاسع:

مكان تواجد الجوهرة

المكان العاشر:

قلب الجوهرة (بيئة كرتونية ثلاثية الأبعاد)



4،2 السيناريو (Script)

سيناريو العالم الواقعي

المشهد الأول

نهارا / شارع يحيطه أشجار كثيفة / خارجي.

اللقطة الأولى: تجمهر كبير ودخان يتصاعد من السيارة، ويصدر صوت وضوء سيارات شرطة واسعاف.

اللقطة الثانية: يهرع المسعفين لمكان الحادث مع حمالة لوضع المصابين .

المشهد الثاني:

نهارا /الملجأ / داخلي

اللقطة: (على قنوات الاخبار) خبر عاجل: حادث مروع ادى إلى مصرع اب واصابة طفلته في عينها".

المشهد الثالث:

نهارا/ مكان الحادث / خارجي

اللقطة الاولى: يرفع المسعفون الأب على حمالة الإسعاف.

اللقطة الثانية: يتوقف النبض لدى الأب، ينزع المسعفون الأجهزة عن الأب.

اللقطة الثالثة: تلاحظ الفتاة والدها وتركض لتحتضنه.

اللقطة الرابعة: يحاول المسعفون سحبها بعيدا، تتشبث الفتاة بوالدها والدموع تملا عينيها،

اللقطة الخامسة: يغطي المسعفون وجه الأب بغطاء ابيض.

اللقطة السادسة: تنقل الفتاة إلى المشفى ليتم علاجها.

اللقطة السابعة: يأتي أحد أفراد الشرطة ويصطحب الطفلة إلى الملجأ مع أوراقها الرسمية لوضعها في الملجأ.

المشهد الرابع

نهارا / الملجأ /داخلي

اللقطة الاولى: تدخل الفتاة إلى الملجأ وتحاول اخفاء جرح عينها بواسطة خصلات من شعرها.

اللقطة الثانية: تدخل الفتاة لغرفة المربية

الشرطي: مرحبا

المربية: اهلين تفضلوا

مين هاي البنت الحلوة اللي معك، ما شاء الله محلاها. شو في؟

الشرطي: هاي بنتكو الجديدة صوفيا، بدنا تديرو بالكو عليها وهاي اوراقها الثبوتية.

المربية: ولا يهمك رح نحطها بين عيونا هادا واجبنا.

الشرطي: بنتي صوفيا هاي بداية جديدة الك رح تكوني صداقات جديدة كوني قوية.

بوصيكو كمان مرة عليها ديرو بالكو عليها.

المربية: ولا يهمك رح نحطها بعيونا.

الشرطي: يلا السلام عليكم.

المربية: مع السلامة.

اللقطة الثالثة: تمسك المربية يد الطفلة وتصحبها لغرفتها.

المربية: مرحبا يا بنات.

الاطفال: الحمد لله.

اللقطة الرابعة : ثم تأتي المربية لتتعرف عليها وترفع شعرها عن عينها ، فتبعد الطفلة يد المربية بقوة .

المربية :ما تخليها تأثر عليكي . جوهرك موجود جواكي.

اللقطة الخامسة : ينادي الحارس على المربية.

الحارس (بصوت مرتفع):استاذة سناء!

المربية:مين بنادي علي ، هي انا جاية. ارتاحي على تختك شوي و راجعتلك.

اللقطة السادسة: وتجلس الفتاة على سريرها تنظر الفتاة حولها بحزن .

اللقطة السابعة : فتخلع حذائها .

اللقطة الثامنة : وتستلقي على السرير فتنام.

المشهد الخامس

نهارا/الملجأ/داخلي

اللقطة الاولى: تفتح الفتاة عينها على مجموعة من الاطفال يرمقونها بنظرات غريبة.

اللقطة الثانية: يحاولون نزع الضمادة التي على عينيها، فيبدأ الدم بالسيلان من الجرح وتبكي الطفلة.

اللقطة الثالثة: تاتي المربية والحارس مسرعين ليرو ما حصل.

المربية: يلا بسرعة بسرعة !! شو في بنات مين االي عمل هيك ؟!

اللقطة الرابعة: ينظر الحارس إلى الفتاة بنظرة تهكم.

اللقطة الخامسة: يتسارع الوقت ويمر 3 أشهر.

المشهد السادس

ليلا / الملجأ/داخلي

اللقطة الاولى: تستيقظ الفتاة في احدى الليالي تسترجع الذكريات المؤلمة التي حصلت لها.

المشهد السابع:

نهارا / الملجأ/داخلي

اللقطة: اتفاق الفتيات الاخريات في الميتم على اخذ الوانها بالقوة وتمزيق لوحتها.

الاطفال: همسات وضحك.

الفتاة: هاتي رسمتي.

الاطفال: صوت ضحك.

المشهد الثامن:

نهارا / الملجأ/خارجي

اللقطة: تقرا كتاب في احدى الايام تحت احدى الشرفات، فتقوم الفتيات بتعبئة سطل من الماء وسكبه عليها.

طفلة: يلا ندير عليها مي؟ ههه

الاطفال: (ضحك بصوت مرتفع)

المشهد التاسع:

ليلا / الملجأ /خارجي

اللقطة الاولى: تحاول التسلل والهرب من الملجأ.

اللقطة الثانية: تنتظر بضع دقايق وتحاول مرة اخرى.

اللقطة الثالثة: في اثناء نزولها الدرج تسقط منها ساعة كانت ملك لامها وتصدر صوت عند الباب الخارجي.

اللقطة الرابعة: يلاحظ الحارس بحركة غريبة فيبحث عن مصدر الصوت.

الحارس: من وين هاد الصوت ؟!

اللقطة الخامسة: فتختبئ الفتاة.

اللقطة السادسة: يلاحظ الحارس وجود قلادة الفتاة على الدرج.

الحارس: ممم انا عارف لمين هاي؟

اللقطة السادسة: يجد الفتاة مختبئة خلف الدرج، فيمسكها بقوة وهي تحاول الافلات منه لكنها لا تستطيع.

الحارس: شو بتعملي هون؟

امشي بدك تشردي ااه؟

امشي يلا

اللقطة السابعة: يرمي بها على الأرض بغرفة العقاب (وهي عبارة عن مستودع قديم يحتوي على الكتب وخزائن وصناديق مهترئة).

للقطة الثامنة: تبكي الفتاة وتنام على الأرض.

المشهد العاشر:

نهارا/المستودع/ داخلي

اللقطة الاولى: فتجد رف عليه حقيبة غرية ومهترئة فتحاول اخراجها وتضعها على الأرض.

اللقطة الثانية: تفتح الحقيبة فتلاحظ توهج يخرج منها، فتمسك الكتاب وتنفض الغبار عنه.

اللقطة الثالثة: تفتح الكتاب وهي مندهشة تقرا اول كلمة وهي اسم العالم الخيالي (جوهرك).

اللقطة الرابعة: تقرا الفتاة قواعد يجب ان تلتزم بها داخل الكتاب وفي نهاية الصفحة توجد جملة (انه من أراد خوض مغامرة في هذا الكتاب يجب عليه ان يردد (جملة معينة) 3 مرات بصوت عالي.

اللقطة الخامسة: تقوم الفتاة بقراءة الجملة 3 مرات بصوت عالي.

الفتاة: جوهرك جوهرك جوهرك

اللقطة السادسة: تبدأ الفتاة بالتلاشي وانتقالها للعالم الخيالي.

المشهد الحادي عشر:

داخلي/ المستودع/ نهارا

القطة الاولى: تظهر الفتاة امام مرآه امامها ع الحائط .

القطة الثانية : تقوم بازالة خصلات شعرها عن الجرح فتظهر ورود حول الجرح .

وتظهر جملة على المرآه اخر الفيلم(قد تكون الانعكاسات في هذه المرآه مشوهة بافكار "الجمال " التي يبنيها المجتمع).

سيناريو العالم الخيالي

المشهد الاول

(نهارا، غابة، خارجي)

اللقطة الاولى: تظهر الفتاة وهي تسقط من اعلى داخل اشجار كثيفة.

اللقطة الثانية: تفتح الفتاة عينيها وهي مندهشة مما ترى حولها.

اللقطة الثالثة: تنهض الفتاة وتتفقد حولها.

-الفتاة: حوار داخلي اين انا ما هذا المكان الغريب

-الفتاة: ما هذا الدخان الذي يتصاعد ايعقل ان أجد أحد

اللقطة الرابعة: وهي تتفقد المكان يلفت نظرها دخان يتصاعد من احدى المداخن فترى امامها كوخ مهترئ.

اللقطة الخامسة: تمشي باتجاه الكوخ.

اللقطة السادسة: تمسك الباب فاذا بالباب يفتح لوحده.

المشهد الثاني:

(داخلي، الكوخ، نهارا)

اللقطة الاولى: تدخل باتجاه مصدر الصوت بحذر فترى الساحر من الخلف (مهترئة الملابس)

اللقطة الثانية: يرى الساحر الفتاة ويقوم بالصراخ عليها بكلمات غير مفهومة تلتفت الفتاة لتخرج.

الساحر: من انت ماذا تفعلين هنا، اخرجي من منزلي ولا تعودي إلى هنا مرة اخرى

اللقطة الثالثة: تمشي الفتاة من الطريق الذي أتت منه حزينة بائسة

اللقطة الرابعة: الساحر (صوت داخلي) يتندم الساحر على فعلته وينادي الفتاة ليخدعها وتساعده في الحصول على قلب العالم الخيالي (يتواجد هذا القلب في قرية في العالم الخيالي)

-الساحر: حوار داخلي (لماذا لا اجعلها تساعدني في الحصول على الجوهرة)

اللقطة الخامسة: يخرج الساحر للبحث عنها ويجدها لم تبتعد كثيرا، يعتذر من الفتاة ويدعوها لبيته ليحاول تكوين صداقة معها.

-الساحر: توقفي ايتها الفتاة.

-الفتاة: نعم (بصوت حزين).

-الساحر: اعتذر ايتها الصغيرة لكني لم استضف احدا منذ اعوام وقد فاجاتني سامحيني

-الفتاة: لا تقلق

اللقطة السادسة: يلاحظ الساحر جرح عينها ويخطر بباله فكرة ليستغلها لتحقيق مراده وهو اخذ قلب العالم السحري.

-الساحر: ما هذا الجرح ايتها الصغيرة

-الفتاة: لا شيء لا شيء

- الساحر: ما رأيك ان اساعدك في التخلص من هذا الجرح المقرف

-الفتاة: وهل يمكن ذلك

- الساحرعجوز: بالطبع لكن يجب عليك ان تحضري لي شيئا صغيرا في البداية

-الفتاة: وما هو

-الساحر: يوجد قرية قريبة من هنا في داخلها يوجد جوهرة سحرية بامكانها شفاء أي جرح كان. عليك فقط احضارها لي.

-الفتاة: الا تعتبر سرقة؟

-الساحر: لا ابدا انها ملكي لكن اصحاب القرية قد سرقوها مني وانا عجوز مسكين لا أستطيع الذهاب، سادلك على الطريق التي يجب ان تسلكيها

-الفتاة: حسنا يمكنني احضارها اليك

المشهد الثالث:

(خارجي، الغابة، ليلا)

اللقطة الاولى: تسير عبر غابة وتقترب للقرية.

اللقطة الثانية: تتسلل إلى القرية حيث ان المساء قد حل وجميع اهلها نيام

اللقطة الثالثة: وعند وصولها إلى المكان الذي يوجد فيه القلب، تراقب المكان فتلاحظ وجود حارس يحرس مكان القلب يأتي ويغلق البوابة.

- الفتاة: حوار داخلي (انه نفس المكان الذي وصفه العجوز لي، يا لهاذا المكان الضخم لماذا يحرسونه يا ترى)

-الفتاة: اتمنى الا يراني أحد (حوار داخلي

اللقطة الرابعة: تسير الفتاة وتنظر بالأرجاء خشية تواجد أحد ما ثم تقترب وتفتح البوابة

اللقطة الخامسة: تدخل إلى مكان القلب ترى بالمنتصف جوهرة تبدو وكأنها معلقة.

اللقطة السادسة: تقترب منها فتسمع صوت الحارس قادم.

اللقطة الثامنة: تنتزع الجوهرة (منذ لحظة انتزاع الجوهرة تستطيع العجوزة الدخول إلى القرية) وتهب رياح محملة بالغبار

-الفتاة: لقد حصلت عليها

اللقطة التاسعة: تهرب إلى الخارج.

-الفتاة: ماذا يحصل لماذا أصبح العالم هكذا.

المشهد الرابع:

(خارجي، باب الجوهرة، ليلا)

اللقطة الاولى: تلاحظ الفتاة ان الحارس يشعر بالتعب ويستلقي ارضا وتلاحظ بوجود رياح محملة بالغباروان السماء تغير لونها.

-الحارس: اعديها أرجوكي

-الفتاة: يا إلهي ماذا فعلت

اللقطة الثانية: تتفاجئ بدخول العجوزة إلى القرية يظهر عليها ملامح النصر والتفاخر وصوت ضحكة شريرة.

-الساحر: صوت ضحكة شرشرة أعطني الجوهرة ايتها الصغيرة

-الفتاة: كيف استطاعت الدخول إلى هنا! لا اريد ابتعد عني (صراع)

المشهد الخامس:

داخلي \ مكان الجوهره \الليلا

اللقطة الرابعة: تنجح بإرجاع الجوهرة.

اللقطة الخامسة: يركض الساحر باتجاه الفتاه ليوقفها لكن لا يستطيع حيث تقوم الفتاه بإرجاع الجوهرة فيبدأ الساحر بالتلاشي.

-الساحر: لا تعيديها أعطني اياها ايتها الغبية

المشهد السادس:

خارجي \ القريه\نهارا

اللقطة: تظهر القرية وهي تستعيد حيويتها.

المشهد السابع:

نهارا \ القرية\ خارجي

اللقطة: ياتي حكيم القرية ليتحدث مع الفتاة

الفتاة: خجلة من نفسها: انا اعتذر على ما حصل اتمنى منكم مسامحتي لقد خدعت من قبل العجوز الشرير

((تروي قصتها تمر اللقطات بشكل سريع بدل م تحكي القصة ويكون الاشي ممل))

الحكيم: ايتها الصغيرة لا احد كامل في هذه الحياة فالكمال لمن خلقنا سبحانه وتعإلى .... ، عليك ان تحبي نفسك كما انت فكل جزء فيك سواء كان ندبا اوغير ذلك يروي قصتك او معجزتك التي يجب عليك تقبلها والتعامل معها فهي جزء منك وتروي قصه حياتك.

4،3 فحص المشروع:

قمنا بفحص المشروع وفحص اللقطات بعد كل جلسة تصوير للتأكد من سامة العمل، وقمنا

بفحص أألوان لجعل أألوان في جميع المناطق نفس درجة اللون ونفس نمط الألوان، كما

قمنا بالتأكد من تناسق الصوت مع الفيديو ألننا قمنا بتسجيل الصوت على أجهزة مخصصة لتسجيل الصوت للحصول على جودة أعلى للصوت.

قمنا كذلك بالتأكد من حركات التمثيل وقمنا بإعادة تصوير اللقطات أكثر من مرة لتبدوطبيعية للمشاهد بشكل كافي ليشعر بواقعية اللقطات وبعدها عن الحركات المصطنعة.

قمنا بعمل سيناريو وقصة لجذب المشاهد وجعل المشاهد يفكر بالذي سيحصل في اللقطة القادمة وعد توقع المشاهد باألحداث.

4.4 إرشادات تشغيل المشروع:

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

مرحلة التطبيق:

تم انجاز المشروع حسب الجدول الزمني وتقسيمه على فترات متوازية:

4،4،1 التصوير الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد:

لقد تم تقسيم التصوير إلى قسمين وجزء رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد:

1. تصوير الفيلم:

- تجهيز معدات التصوير والأدوات المستخدمة مثل: الكاميرات، العدسات، الستاندات واإلضاءات، المايكروفونات، بطاريات احتياطية باإلضافة لألدوات األخرى.

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

- اعداد الممثلين للمشاهد من مالبس ومكياج ومستلزمات أخرى.

- توزيع اإلضاءات من قبل مسؤول اإلضاءة في فريق العمل وفحصها اذا كانت مناسبة بالنسبة إلعدادات الكاميرا.

- توزيع المايكروفونات من قبل مسؤول الصوت في فريق العمل بما يتناسب

مع أصوات الممثلين.

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

- بدء التصوير وتسجيل الصوت بعد أخذ أمر البدء من قبل المخرج في فريق

- مراجعة اللقطة المأخوذة ودراسة زاويتها واإلضاءة وحركة الممثلين مع مقارنتها بألواح القصص.

2. التصوير الثابت (الفوتوغرافي):

- تم عمل جلسة تصوير للطفل من أجل استخدام الصور في الترويج من البوستر وحتى الصفحة التي تم انشائها على موقع التواصل الاجتماعي (Facebook).

- جلسة تصوير للممثلين من أجل وضعهم في ملخص المشروع

- جلسة تصوير للفريق الستخدام الصور في ملخص المشروع وأيضا صور أثناء العمل على المشروع.

- أماكن التصوير ومعدات التصوير االخرى.

3-الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد:

- تم بناء 5 بناء (داخلية وخارجية)

- قمنا ببناء 4 شخصيات رئيسية واثنتين ثانويات

- وتحريك الشخيات مع البيئات بما يتناسب مع الستوري بورد

- تصدير اللقطات المتحركة لعمل الفيلم

-وتسجيل الصوت المناسب مع كل لقطة في الحوار

4،4،2 بناء مقدمة للفيلم:

تم بناء مقدمة الفيلم باستخدام برنامج Adobe After Effects

4،4،3 مونتاج المشاهد:

تجميع اللقطات المناسبة من مرحلة التصوير والرسوم المتحركة واضافة المؤثرات على بعض اللقطات التي لم نستطع تعديلها اثناء التصوير باستخدام برنامج Adobe After Effects

-اضافة الاصوات وتعديل الالوان والاضاءات وبعض المؤثرات على برنامج المونتاج

Adobe Premiere Pro

4،4،4 معالجة أألصوات:

تسجيل الاصوات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة باستخدام برنامج Adobe Audition

تم تسجيل الاصوات على مرحلتين الاولى عند تصوير الفيلم والاخرى تم اعادة تسجيل الاصوات اثناء عملية المونتاج.

أغنية الفيلم:

تم تسجيل اغنية للفيلم في استديو صوت متخصص في مجال الموسيقى.

وتم انشاء فيديو خاص للاغنية مع نهاية الفيلم باستخدام برنامج Adobe After Effects

الاغنية تتحدث عن التنمر والأثر الذي يتركه في نفس الشخص ومحاولته في التغلب على ذلك بالإيمان في نفسه وقدراته وجوهره من الداخل من كلماتها

انا انسان

وعندي كيان

قادر أطير

قادر أعيش حلمي انا

قالو عني مختلف

قالو عن شكلي غريب

ما بهمني كل الكلام

ماشي دربي وبسلام

ابني طموحك لا تنهزم

لون حياتك وابتسم

ما في شي بصعب عليك

المهم شو جوهرك

4،4،5 التصاميم الثابتة

حيث تم انشاءها باستخدام برامج التصميم الثابت

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

1-عمل شعار خاص بالفيلم.

لوجو فيلم "جوهرك"

يتكون اللوجو من ثلاثة عناصر الأول هو الجوهرة والتي ترمز إلى جوهر الانسان وداخله وإلى الجوهرة التي تضئ القرية في عالم الرسوم المتحركة

والثاني هو حرف ال "ج" وهو الحرف الأول من اسم الفيلم

والثالث هي كلمة جوهرك.

2-عمل بوستر يضم اسم الفيلم، شخصيات من الفيلم، معلومات بسيطة عن الفيلم.

يتكون البوستر الرئيسي من عدة عناصر بدءا بعنصر السيادة وهي شخصية الفتاة وهي تمسك الجوهرة، وهي متوهجة. بحيث تشكل بؤرة الاستقطاب تنطلق منها العين إلى باقي عناصر التصميم.

ويوجد ايضا شخصية الحكيم وشخصية العجوز.

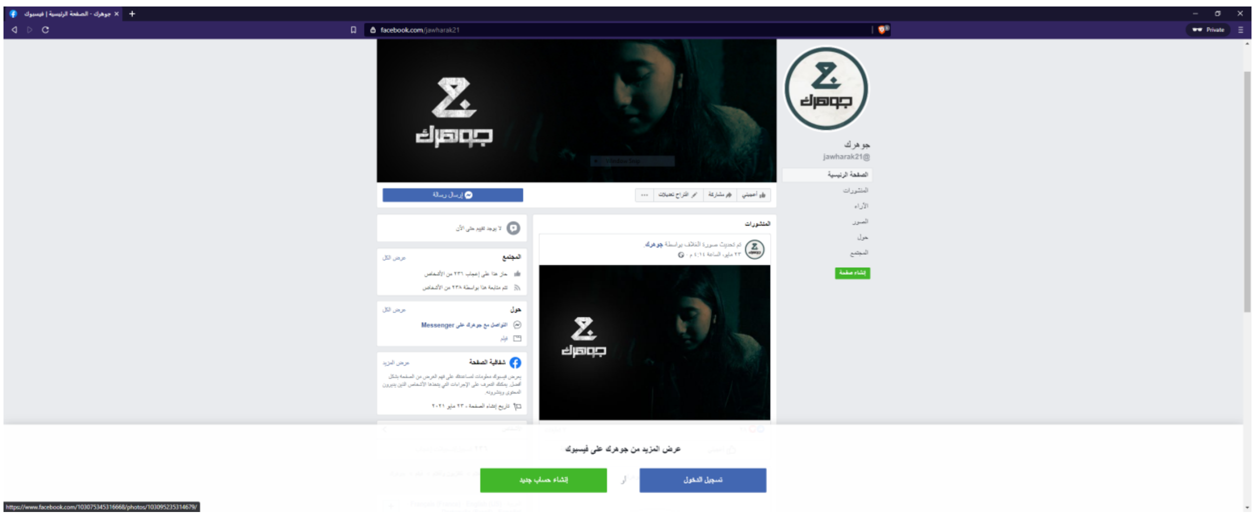
وفي الخلفية توجد الغابة التي تبدأ بها الفتاة المغامرة.

جوهرك
مشروع تخرج فيلم قصير
فكرة و اعداد
احمد عبد النبي
شادن النتشة
ناريمان البكري
وصال مطاوع

4،4،6 الترويج

غلاف مواقع التواصل الاجتماعي

تم إطلاق صفحة على مواقع التواصل الاجتماعي باسم المشروع يتم نشر التصاميم الثابتة، وجزء من الصور الفوتوغرافية للمشروع.



تم عمل برومو للفيلم يحتوي على لقطات من أكثر اللقطات الغامضة والتي تعتبر مصيرية في الفيلم لتشويق الجمهور و اضافة عنر الحماسة و الترقب لمتابعة الفيلم.

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5،1 الانطباع ونصائح حول الأدوات، بيئة التطوير

5،2توصيات مستقبلية

5،3نتائج حققها المشروع

5،4 المراجع

5،1 الانطباع ونصائح حول الأدوات، بيئة التطوير:

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

1. اختيار سيناريو ذو مدة قصير وذلك ألن االألفالم الطويلة لمثل هذه المشاريع قد تسبب الملل للمشاهدين.
2. اختيار فكرة قوية وجديدة لم يتطرق إليها أحد سابقا.
3. وضع جدول زمني دقيق واإللتزام به.
4. تعيـن قائـد للفريـق يقـوم بمتابعة وبتحديد المهام واألوقات بما يتناسـب مع أعضاء الفريق االآلخرين.
5. تقسيم المهام بين أعضاء الفريق بما يتناسب معهم ومع خبراتهم وقدراتهم الفنية.
6. استشارة أهل الخبرة في كل مجال يتم التطرق إليه سواء في المجال الفني أو العلمي.
7. استغلال الوقت وعدم الاعتماد على وجود وقت كافي لتنفيذ المشروع من بداية الفصل الدراسي فكلما زاد التعديل على العمل كلما زاد اتقانه.
8. عمل نسـخ إضافية من كل جزء يتم إنجازه بالمشـروع لتجنب أي عطل أو مشـاكل في

عمليــة النتائج النهائية.

5،2 توصيات مستقبلية

1. اعطاء مساق برنامج Adobe Effect After بشكل منفرد واإلهتمام به بشكل كبير.
2. تزويد طلبة مشاريع التخرج بالمعدات المهمة اإلخراج المشاريع بالشكل المطلوب مع إمكانية استخدامها خارج الجامعه.

5،3 نتائج حققها المشروع

كان من الصعب تطبيق الفيلم على شريحة كبيرة من المشاهدين بسبب جائحة Covid-19 لذلك تم اإلكتفاء بعرض الفيلم على شريحة صغيرة وقد حقق الفيلم عدة نتائج منها:

١. استطاع الفيلم ايصال الفكرة الاساسية للفئة المستهدفة.

٢. استطعنا ايصال الفيلم لفئة اوسع من خالل نشره على مواقع التواصــل الاجتماعي.

5،4 المراجع

1. [كتاب] سلوك التنمر عند الأطفال والمراهقين
2. كتاب التنمر المدرسي وعلاقته بالاسرة
3. كتاب سيكولوجية التنمر
4. كتاب التنمر واثاره المدمرة على المتنمر والضحية والشاهد
5. سلسلة السلامة اولا (التنمر)