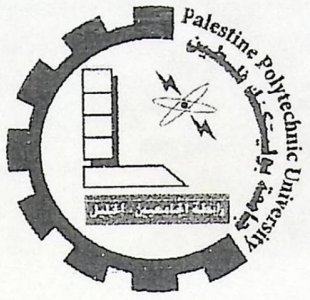
جامعة بوليتكنيك فلسطين



كلية العلوم الإدارية و نظم المعلومات
دائرة الوسائط المتعددة والجرافيكس

فلم رسوم متحركة بتقنية (stop motion) بعنوان

(سنعود بعد قليل)

فريق العمل :

صلاح الدين ابراهيم الصبار
محمد علي ابو صالح

إشراف الاستاذ محمد نادر الفلاح

قدم هذا البحث لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الجرافيكس و الوسائط المتعدده

2014/2015

جامعة بوليتكنيك فلسطين
Palestine Polytechnic University
(PPU)
The Library المكتبة
Acc. ١٠٥٤٥٨ الرقم المتسلسل

الفهرس	
إهداء	I
شكر وعرفان	II
لمحة موجزة عن المشروع	III
فهرس المحتويات	IV
فهرس الأشكال	VI
فهرس الجداول	VII

إهداء

نهدي هذا المشروع إلى أم الشهداء، وأم الأسرى ، إلى الأرض التي عليها ما يستحق الحياة

لكِ يا فلسطين الحبيبة

إلى من سهرت الليالي واحتضنتني ولم تبخل علي

لك يا أمي الغالية

إلى من وقف إلى جانبي وتعب من اجل سعادتي

لنبراس العلم، وحاضنة المعرفة

لك يا أبي العزيز

لك يا جامعتنا الحبيبة

شكر وعرفان

قال تعالى: ***(وقل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون)***.

سورة التوبة [١٠٥]

بداية ونهاية فالشكر لله تعالى ، فله الشكر بعيون تدمع لتوفيقه لنا في كل أمر والحمد لله رب العالمين.

لكل من علمنا حرفا، ولكل من زادنا من علمه ، لكم يا معلمينا جميعا، لكم أسمى معاني الشكر والتقدير، ونخص بالذكر مشرفنا القدير، من كان لنا عونا وسندا وساعدنا على انجاز هذا المشروع، الأستاذ الفاضل محمد نادر الفلاح.

والى جميع الأصدقاء والزملاء في جامعتنا الحبيبة والى كل من ساعدنا منهم من قريب أو من بعيد بكلمة أو دعوة صالحة

لمحة موجزة عن المشروع:

بناء فيلم (stop motion) لقصة ، والتي تبلورت أحداثها حول فنان فلسطيني شاب يتم اعتقاله بعد الاعتداء عليه، وأسره في السجن ليقاوم بعد ذلك بطريقته الخاصة وهي الرسم على جدران الزنازين حيث يفشل السجان بذلك في اسر عقل الشاب الفنان حتى لو انه قام بأسر جسده لينتصر بذلك على السجان والذي هو عقله وتفكيره محصور فقط بالاعتداء و الاضطهاد وممارسة الأساليب القمعية ضد الفنان الأسير وليكتشف السجان أن السجن للجسد وليس للعقل .

وسيتم ذلك من خلال إستخدام تقنية ال (stop motion [1]) والتي تتم من خلال تصوير الشخصيات والمجسمات بأشكال ووضعيات مختلفة بحيث يتم دمجها مع بعضها البعض لكي تبدو للمشاهد بأنها تتحرك .

[1] http://www.merriam-webster.com/dictionary/stop-motion

فهرس المحتويات

الفصل الأول: المقدمة		
١.١	موضوع القصة	١
١.٢	أهداف المشروع	١
١.٣	الإبداع في المشروع	٢
١.٤	الفئة المستهدفة	٢
١.٥	فريق العمل	٢
١.٦	المهام موزعة على جدول زمني	٣
الفصل الثاني: متطلبات المشروع		
٢.١	تفصيل المشروع	٤
٢.٢	متطلبات المشروع المادية	٥
٢.٢.١	تفصيل متطلبات المشروع	٧
٢.٣	متطلبات المشروع التشغيلية	١٠
٢.٤	التقنيات المستخدمة	١١
٢.٥	المخاطر والمحددات والتحديات	١١
٢.٦	آلية التسليم	١١
٢.٧	آلية التسويق	١١
الفصل الثالث : التصميم		
٣.١	شرح مفصل للشخوص ودورها والأماكن مع الرسم اليدوي	١٢
٣.١.١	الشخوص وأدوارها	١٢
٣.١.٢	الأماكن	١٣
٣.٢	ألواح القصة	١٥
٣.٣	الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل واحد منها في تنفيذ عناصر المشروع	٢٦
الفصل الرابع: التطبيق والفحص		
٤.١	الشخوص والأماكن على شكل تصميم	٢٩
٤.١.١	الشخوص على شكل تصميم	٣٠
٤.١.٢	الأماكن على شكل تصميم	٣٠
٤.٢	تطبيق المشروع	٣٢
٤.٣	إرشادات تشغيل المشروع	٤٠
الفصل الخامس: النتائج والتوصيات		
٥.١	فحص المشروع (حركات – تفاعل - أصوات)	٤٠
٥.٢	الفحص والتوثيق	٤٠
٥.٢.١	الفحص على جهاز الحاسوب	٤٠
٥.٢.٢	الفحص على جهاز (DVD)	٤٠
٥.٢.٣	التشغيل على اليوتيوب	٤٠
٥.٣	تحقيق الأهداف	٤١
٥.٤	نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة	٤١
٥.٥	توصيات مستقبلية	٤١
٥.٦	الملحقات	٤٢
٥.٦.١	البوستر وبطاقة الدعوة	٤٢
٥.٦.٢	قصة المشروع	٤٣
٥.٦.٣	السيناريو	٤٤
	المصادر والمراجع	٤٧

الشكل	التوضيح	الصفحة
٣.١	الأسير	١٢
٣.٢	السجان	١٢
٣.٣	الطبيعة	١٣
٣.٤	المخيم	١٣
٣.٥	السجن	١٤
٣.٦	زنزانة الأسير	١٤
٣.٧	الفنان يرسم بالطبيعة	١٥
٣.٨	الفنان عائد إلى منزله بالمخيم	١٥
٣.٩	الفنان ملقى على الأرض وبجانبه ريشته	١٦
٣.١٠	إلقاء السكين بجانب ريشة الفنان	١٦
٣.١١	الفنان وحيداً بالسجن	١٧
٣.١٢	إحضار الطعام للفنان الأسير	١٧
٣.١٣	الفنان يتجاهل الطعام ويرسم على الحائط	١٨
٣.١٤	السجان يحضر الوجبة الثانية للأسير	١٨
٣.١٥	الأسير جالس في فراشه بعد إن أنهى رسمتة على جدار الزنزانة	١٩
.٣.١٦	الأسير يكمل رسومه على الجدران	١٩
٣.١٧	يقود الفنان الأسير إلى زنزانة أخرى كنوع من العقاب	٢٠
٣.١٨	. السجان يغلق الباب بقوة	٢٠
٣.١٩	الفنان مستلقي على فراشه بعد إن قام بالرسم من جديد على الحائط	٢١
٣.٢٠	السجان يحضر وجبة أخرى للفنان الأسير	٢١
٣.٢١	الفنان الأسير مستلقي في فراشه بعد إن قام بإكمال بعض الرسوم على الحائط	٢٢
٣.٢٢	الفنان الأسير ينهض من جديد ليكمل عمله	٢٢
٣.٢٣	السجان من جديد ينقل الأسير عقابا له	٢٣
٣.٢٤	السجان يغلق الباب على الأسير في الزنزانة الجديدة	٢٣
٣.٢٥	الأسير يرسم لوحته الأخيرة في الزنزانة الجديدة	٢٤
٣.٢٦	الأسير يكمل لوحته قبل حضور السجان	٢٤
٣.٢٧	السجان يحضر للزنزانة ولا يجد الأسير	٢٥
٣.٢٨	الفنان الأسير في البيئة التي يتخيلها ويتمناها	٢٥
٣.٢٩	واجهة نظام التشغيل الرئيسية (١٠ windows)	٢٦
٣.٣٠	واجهة برنامج (stop motion pro eclips).	٢٧
٣.٣١	واجهة برنامج (adobe after effect cc)	٢٧
٣.٣٢	واجهة برنامج (adobe premier cc)	٢٨
٣.٣٣	واجهة برنامج (adobe photoshop cc)	٢٨
٤.١	الأسير على شكل تصميم	٢٩
٤.٢	السجان على شكل تصميم	٢٩
٤.٣	الطبيعة على شكل تصميم	٣٠
٤.٤	المخيم على شكل تصميم	٣٠
٤.٥	السجن على شكل تصميم	٣١
٤.٦	زنزانة الأسير على شكل تصميم	٣١
٤.٧	السكتشات الأولية للتصاميم	٣٢
٤.٨	التجربة الأولى للطباعة بتقنية ال(D٣)	٣٢
٤.٩	التجربة الثانية لعملية الطباعة بتقنية ال (D٣)	٣٣
٤.١٠	أطراف الشخصية المصنوعة من الصلصال وموصلة باستخدام الأسلاك النحاسية	٣٤
٤.١١	العمل على صقل رأس احد الشخصيات باستخدام الصلصال	٣٤

فهرس الجداول

١.١	المهام موزعة على الفترة الزمنية	٣
٢.١	التكلفة المالية للمتطلبات المادية	٧
٢.٢	التكلفة المالية للأشخاص	٨
٢.٣	التكلفة المالية للبرامج	٩
٢.٤	التكلفة المالية للمتطلبات التشغيلية	١٠

1.1موضوع المشروع:

المشروع عبارة عن فيلم قصير باستخدام تقنية الستوب موشن (stop motion) ،تحاكي القصة عدة نواحي من القضية الفلسطينية ،وما يمر عليها من أحداث على مر التاريخ وخصوصا قضية الأسرى المحكومين بالسجن الإداري من خلال الشخصيات والبيئات الموجودة في الفيلم القصير الذي سيتم العمل عليه، حيث سيتم عرض شخصية الأسير وهو عبارة عن: فنان فلسطيني يتم الاعتداء عليه وإلقائه في زنازين الاحتلال، حيث تبدأ بعدها أحداث القصة الأساسية و التي يقوم الفنان من خلالها رسم طريق حريته عبر مراحل زمنية مختلفة يمر فيها داخل الزنازين، ومن خلال هذه المراحل يستطيع المشاهد الدمج بين أحداث القصة و الفترات الزمنية التي مرت بها القضية الفلسطينية .

١.٢أهداف المشروع:

١.إظهار إجراءات الاحتلال التعسفية بحق الشعب الفلسطيني وما يتعرض له من ظلم يومي وانتهاكات لأبسط حقوقه باستخدام تقنية ال (stop motion).

2.إظهار روح المقاومة الفلسطينية على اختلاف أشكالها ، فريشة الفنان كانت السبيل لدية لمقاومه سجنه وسجانه .

٣. تعزيز وإظهار روح المقاومة والصبر والتحدي الذي يعيشه الأسير يوميا .

٤. تطبيق ما تعلمناه من خلال دراستنا للتخصص في السنوات السابقة .

1.1موضوع المشروع:

المشروع عبارة عن فيلم قصير باستخدام تقنية الستوب موشن (stop motion) ،تحاكي القصة عدة نواحي من القضية الفلسطينية وما يمر عليها من أحداث على مر التاريخ وخصوصا قضية الأسرى المحكومين بالسجن الإداري من خلال الشخصيات والبيئات المصممة و البيئات القصير الذي سيتم العمل عليه، حيث سيتم عرض شخصية الأسير وهو عبارة عن: فنان فلسطيني يتم الاعتداء عليه والقائه في زنازين الاحتلال، حيث تبدأ بعدها أحداث القصة الأساسية و التي يقوم الفنان من خلالها رسم طريق حريته عبر مراحل إبداعية يوصل الفكرة إلى الزنازين، ومن خلال هذه المراحل يستطيع المشاهد الدمج بين أحداث القصة و الفترات الزمنية التي مرت بها القضية الفلسطينية

٢. ١أهداف المشروع:

١.إظهار إجراءات الاحتلال التعسفية بحق الشعب الفلسطيني وما يتعرض له من ظلم وعنصرية وانتهاكات (motion).

2.إظهار روح المقاومة الفلسطينية على اختلاف أشكالها ، فريضة المقاومة والصبر والتحدي الذي يعيشه الأسير

٣. تعزيز وإظهار روح المقاومة والصبر والتحدي الذي يعيشه الأسير

٤. تطبيق ما تعلمناه من خلال دراستنا للتخصص في الرسالة التي يحملها ، حيث يوليهم عناية خاصة لكونه معنّيا بهم وبرؤيتهم، كما أن التغذية

واقعه ، ونحن سنستهدف من خلال هذا الفيلم شريحتين من الناس، وهما:

الفيلم الـ stop motion.

سنوات – فما فوق.

عمل بشكل مشترك لأداء جميع متطلبات الفيلم من بناء للشخصيات و البيئات ، وسيتم العمل بشكل مشترك أيضا في تحريك و

حيث سيقسم الفيلم لمشاهد ولقطات، وسيقوم فريق العمل بتوزيعها كما يراه مناسبا لإنجاز الفيلم بأسرع وقت ممكن حيث سيتكون

من شخصين.

١.٣ الإبداع في المشروع:

١- يتمثل الإبداع في القصة عن طريق الربط بين قضية الأسير في سجون الاحتلال و القضية الفلسطينية على مر التاريخ منذ ١٩٤٨م حتى وقتنا الحالي وإظهار مدى التشابه بينهما .

٢- استخدام تقنية جديدة لإنتاج هذا النوع من القصص التي لم تستخدم من قبل وهي ال stop-motion حيث سيتم بناء الشخصيات و البيئات بشكل يدوي دون استخدام الكمبيوتر .

٣- يبرز الإبداع أيضا في كيفية عرض القصة عن طريق عرضها على شكل فيلم قصير و تكون بذلك الطريقة الأمثل لإيصال الفكرة إلى المشاهد .

٤- الإبداع في كيفية الربط بين قضية الأسير والقضية الفلسطينية وإيصالها بشكل يستطيع المشاهد من خلاله الربط بين القضيتين وفهم القصة بشكل بسيط .

٥- توظيف المواد الخام البسيطة مثل ماده الفوم والكرتون والألوان ؛ لإنتاج بيئة واقعية تحاكي البيئة التي يعيش فيها الأسير الفلسطيني .

١.٤ الفئة المستهدفة :

لكل عمل فئة معينة من الناس يستهدفها ليوصل لهم الرسالة التي يحملها ، حيث يوليهم عناية خاصة لكونه معنّيا بهم وبرؤيتهم، كما أن التغذية الراجعة للعمل تأتي منهم ، ولهم تعود فوائده . ونحن سنستهدف من خلال هذا الفيلم شريحتين من الناس، وهما:

- المهتمين في مشاهدة أفلام الـ stop motion.
- الفئة من عمر ٩ سنوات – فما فوق.

١.٥ فريق العمل:

سيعمل فريق العمل بشكل مشترك لأداء جميع متطلبات الفيلم من بناء للشخصيات و البيئات ، وسيتم العمل بشكل مشترك أيضا في تحريك و تصوير الفيلم، حيث سيقسم الفيلم لمشاهد ولقطات، وسيقوم فريق العمل بتوزيعها كما يراه مناسبا لإنجاز الفيلم بأسرع وقت ممكن حيث سيتكون فريق العمل من شخصين.

١.٦ المهام موزعة على جدول زمن:

الأسبوع / المهمة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب														
كتابة السيناريو وتدقيقه بالصورة النهائية														
التصميم ورسم الاسكتشات الأولية للبيئة و الشخصيات														
بناء الشخصيات و البيئات														
مرحلة الإضاءة														
مرحلة التحريك														
مرحلة تجميع الموسيقى و المؤثرات														
الفحص و التدقيق														
التوثيق														

الجدول (١.١) المهام الموزعة على الفترة الزمنية

٢.١ تفصيل المشروع:

سيتم إنجاز المشروع بالتفصيل حسب المراحل التالية :

١) بناء فكرة المشروع .
٢) صياغة الفكرة على شكل قصة .
٣) كتابة السيناريو.
٤) عمل لوحات لمشاهد القصة (story board).
٥) رسم أولي لشخصيات القصة و البيئة (.sketch)
٦) بناء هياكل الشخصيات باستخدام الأسلاك المعدنية .
٧) بناء الأجزاء الرئيسية للشخصية باستخدام المعجون .
٨) بناء البيئات بشكل يتناسب مع حجم الشخصيات باستخدام الكرتون المقوى و الخشب و الفلين و ماده الفوم .
٩) تجهيز ملابس تلائم بيئة الشخصيات .
١٠) تجميع الشخصيات وتركيب أجزائها والخامات الأخرى عليها مثل الملابس .
١١) تثبيت الشخصيات في البيئة بطريقة مناسبة .
١٢) تركيب الإضاءة الملائمة لكل بيئة من البيئات .
١٣) تجهيز الكاميرا في البيئة كما هو موجود في لوحات القصة (story board) .
١٤) تحريك الشخصيات في البيئة والتقاط الصور لها في كل حركة حسب تقنية إل (stop motion) .
١٥) تصدير الصور في كل لقطة إلى فيديو وحفظها باستخدام برنامج ال (Stop Motion Pro Eclipse).
١٦)تجميع المشاهد لعملية المونتاج .
١٧)عمل مقدمة للفيلم على برنامج (adobe after effect).
١٨) تركيب الموسيقى باستخدام (adobe premiere) ومعالجة الفيديو باستخدام ال (adobe After Effect)
١٩)عمل نهاية للفيلم باستخدام (adobe After Effect) .
٢٠)فحص الفيلم.
٢١)إخراج وتصدير الفيديو على (CD DVD) بصيغة (AVI) .

٢.٢ متطلبات المشروع:

مشروع ال (stop motion) يحتاج إلى عدة متطلبات وسيتم تفصيلها فيما يلي :

□ متطلبات المشروع المادية:

- أجهزة حاسوب عالية الكفاءة .
- أدوات مساعدة للرسم (sketch pad wacom).
- ألوان رسم .
- فلين أو كرتون مقوى .
- خشب (MDF) .
- ملتينة خاصة بالدهان .
- كرتون عادي .
- ألوان جواش .
- ماده تثبيت .
- مادة الصلصال .
- أسلاك معدنية مرنة .
- هيكل خاص بال (stop motion) .
- إضاءات تناسب المشاهد " إضاءة أستوديو " .
- أدوات نحت .
- خلفية خضراء (chroma) .
- كاميرا تصوير ثابت .
- عدسة ستا ندر .
- ذاكرة تخزينية للكاميرا(SD card) .

- الأشخاص
  - كاتب القصة .
  - كاتب السيناريو .
  - رسام .
  - خبير موسيقى .
  - خبير مونتاج .
  - مصمم أزياء .
  - خبير تصميم شخصيات (stop motion) .
  - خبير تحريك (stop motion) .

- أدوات و برامج :
  - نظام تشغيل (Windows ١٠).
  - برنامج (Adobe Premiere).
  - برنامج (Adobe After effect).
  - برنامج (Adobe Photoshop).
  - برنامج (Stop Motion Pro Eclipse).
  - بيئة (MS-office)

٢.٢.١ تفصيل متطلبات المشروع :

- تقدير التكلفة المالية لمتطلبات المشروع المادية:[١]

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع($)
جهاز حاسوب Intel	بمواصفات لا تقل عن core i7,8G ram ,1TB Hard Disk Nvidia geforce 740m	1	800$	800$
جهاز حاسوب Intel	بمواصفات لا تقل عن core i5 ,4G ram ,500GB hard disk ,ATI 5770 1G	1	600$	600$
Sketch pad wacom	بمواصفات عادية	1	299$	299$
ألوان	ألوان من نوع (Gouache)	6	28$	28$
فلين	فلين (foam)	4	22$	22$
لوح خشب	MDF	1	17$	17$
ملتينة	ملتينة أو معجون خاص بدهان الجدران ١kg	2	10$	20$
صلصال	مادة الصلصال بحجم ١kg	1	4$	4$
أسلاك معدنية	أسلاك خاصة بالتمديدات الكهربائية 2m	1	4$	4$
هيكل خاص بال (stop motion)	(stop motion rig)	2	170$	340$
إضاءة خاصة للمشاهد	أضواء أستوديو	2	60$	120$
أدوات نحت	أدوات خاصة لنحت الصلصال	1	8$	8$
خلفية خضراء (chroma)	chroma 3m high/3m width	1	80$	80$
كاميرا تصوير ثابت	canon 60D	1	849$	849$
عدسة كاميرا	عدسة canon ٥٠ mm f/1.8 STM	1	125$	125$
ذاكرة تخزينية للكاميرا	32 GB 90MB/s	1	17$	17$
المجموع				3333$

الجدول (٢.١) التكلفة المالية للمتطلبات المادية

[١] https://www.amazon.com

- تقدير التكلفة المالية للأشخاص [٢] :

الشخص	العدد	السعر ($)	المجموع ($)
كاتب القصة	1	500$	500$
كاتب السيناريو	1	500$	500$
رسام	1	350$	350$
خبير موسيقى	1	200$	200$
خبير مونتاج	1	500$	500$
مصمم أزياء	1	200$	200$
خبير تصميم شخصيات (stop motion)	1	1000$	1000$
خبير تحريك شخصيات (stop motion)	1	1000$	1000$
المجموع			4250$

الجدول (٢.٢) التكلفة المالية للأشخاص

[٢] http://www.payscale.com/

- تقدير التكلفة المالية للبرامج:

البرنامج	العدد	السعر ($)	عدد الشهور	المجموع ($)
نظام تشغيل (Windows ١٠)[٣]	2	120$	12	240$
(Adobe After effect cc)[٤]	1	16$	4	64$
(Adobe Premiere cc)[٥]	1	16$	4	64$
(Adobe Photoshop cc)[٦]	1	20$	4	80$
(Stop Motion Pro Eclipse)[٧]	1	50$	12	185$
(MS-office)[8]	1	7$	4	28$
المجموع				661$

الجدول (٢.٣) التكلفة المالية للبرامج

٣ https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US
٤ /https://www.adobe.com/products
٥ /https://www.adobe.com/products
٦ /https://www.adobe.com/products
٧ http://www.stopmotionpro.com/index.php/software/eclipse#buy-now-feature-list
٨ www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/cat/All-Office

٢.٣ متطلبات المشروع التشغيلية :

لا يتطلب المشروع لتشغيله سوى جهاز حاسوب يدعم تشغيل ملفات الفيديو بواسطة برنامج مشغل وسائط يدعم صيغة المشروع النهائية ،وهي (AVI)وإن لم يتوفر يمكن تشغيل المشروع بواسطة تلفاز منزلي وجهاز (DVD)يدعم صيغة (DVIX).

١ ـ المتطلبات المادية:

أجهزة

- جهاز حاسوب متوسط الكفاءة

أو

- جهاز (DVD)مع تلفاز

٢ ـ أشخاص :

- يستطيع أي شخص تشغيل المشروع بكل بساطة .

[٩] تقدير التكلفة المالية لمتطلبات المشروع التشغيلية :

البيان	التفصيل	السعر($)	المجموع ($)
جهاز حاسوب	not less than Pentium 4 500MHz 512M RAM memory	200$	200$
مشغل فيديو	vlc player /windows media player	free	free
المجموع			200$
جهاز تلفاز	جهاز تلفاز عادي يحتوي على وصلة DVD	300$	300$
DVD player	جهاز DVD يدعم نظام (DIVX)	50$	50$
المجموع			350$

الجدول (٢.٤) التكلفة المالية للمتطلبات التشغيلية

[٩] https://www.amazon.com/electronics-store

٢.٤ التقنيات المستخدمة:

- استخدام برنامج (stop motion pro) لالتقاط الصور أثناء عملية التحريك .
- استخدام برامج المونتاج لإضافة التأثيرات و الموسيقى على الفيديو .
- استخدام تقنيات يدوية وحرفية لتجهيز البيئة والشخصيات .
- بناء الملابس للشخصيات بطريقة يدوية .
- استخدام نظام إضاءة واقعي وفي مكان مناسب أثناء التصوير .
- استخدام كاميرا عالية الجودة في التصوير .

٢.٥ المخاطر و المحددات و التحديات:

- المخاطر

لا بد أن يوجه كل مشروع عدة مخاطر ومن المخاطر التي تتمثل في هذا المشروع ما يلي :

- بعض المواد أو الأجهزة المطلوبة إما غير متوفرة في الأسواق المحلية أو تكلفتها عالية .
- فكرة بناء المشروع بتقنية ال(stop motion) تعد بنفسها مخاطرة ؛ نظرا لأنها أول فكرة مشروع بهذه التقنية في الجامعة ؛ ولأن المعلومات المتوفرة عنها في الجامعة قليلة .
- قلة الخبرة في مجال بناء شخصيات وبيئات ثلاثية الأبعاد بشكل يدوي .
- عملية التحريك في البيئة و الشخصيات تحتاج إلي وقت وجهد كبير؛ نظرا لأنه يتم تحريكها بشكل يدوي مما يتسبب ذلك بتلفها أو كسرها وحدوث تشوهات فيها .

- المحددات

تتلخص المحددات لإنجاز هذا المشروع بقلة الموارد وضيق الوقت ؛ نظرا لكونه أول مشروع stop motion في تخصص الجرافيكس .

- التحديات

حل المشاكل المذكورة بالأعلى ،والقدرة على إنتاج الشخصيات و البيئة بالشكل المطلوب و بالوقت المناسب وإخراج العمل وإنتاجه بالدقة المطلوبة في الوقت المناسب .

٢.٦ آلية التسليم:

المشروع قابل للعمل على أكثر من بيئة تشغيلية سواء (MAC) أو(Windows) أو(Linux)، حيث تم تصدير الفيديو بصيغة (AVI) ، وهي مدعومة من قبل المشغلات على أن يكون هنالك Codec يدعم ذلك ،وهو نسخة على قرص ليزري (CD) يعمل على أي جهاز حاسوب أو على جهاز (DVD) المنزلي.

٢.٧ آلية التسويق:

سيتم عمل بعض التصاميم التي تساعد في الحملة الإعلانية لعرض هذا الفيلم ، وسيتم تجهيز تصميم البوسترات، و X-Stand))، و بطاقات دعوة ، وغلاف لـ(CD DVD).

بالإضافة إلى ذلك سوف يتم عمل (Event) على موقع (facebook) لمشاهدة الفيديو .

٣.١ شرح مفصل لأدوار الشخوص ، الأماكن، الخلفيات، الأزمنة مع الرسم اليدوي :

٣.١.١ الشخوص و أدوارها :

الشخصية الأولى :

الفنان

الجنس: ذكر

العمر: ٢٢

الشكل(٣.١)الأسير

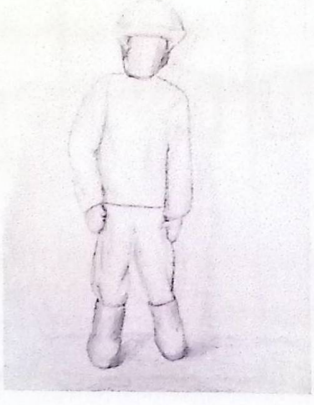
شاب في مقتبل العمر، هوايته الرسم يعيش في المخيم ويلعب دور البطل أو الشخصية الأساسية في الفيلم الذي سوف يتم اعتقاله بعد أصابته أثناء عودته إلى المخيم، ويقاوم من خلال استمراره بالرسم على جدران الزنزانة .

الشخصية الثانية :

السجان

الجنس: ذكر

العمر: ٢٢



الشكل(٣.٢) السجان

وهو شاب من نفس عمر الفنان ويتصف بالكره والحقد ويحاول طمس هوية الفنان وهوايته بشتى أنواع الطرق من خلال سجنه بعد أن أطلق النار عليه في احد أزقة المخيم

٣.١.٢ الأماكن:

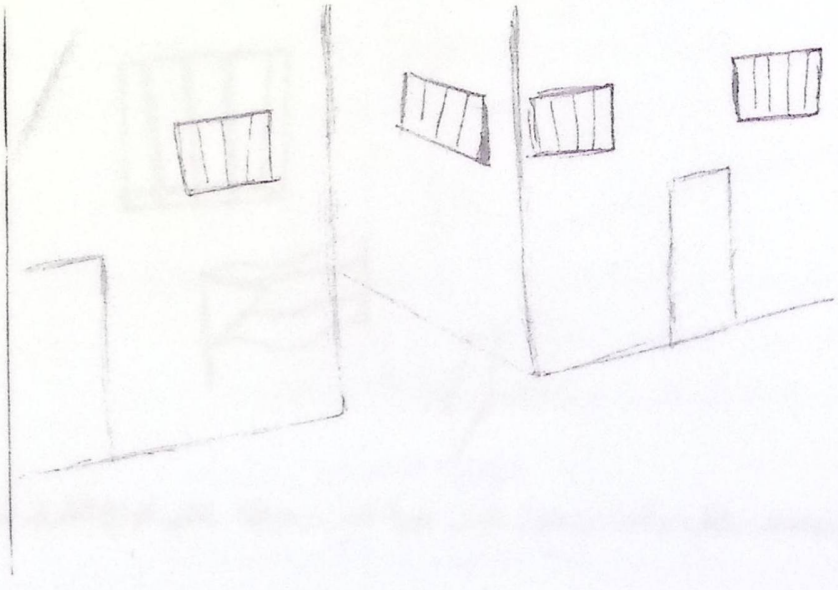
المكان الأول:

الطبيعة :وهو المشهد الأول في الفيلم ، حيث يكون الفنان في الطبيعة الهادئة يرسم لوحته .

الشكل(٣.٣) الطبيعة

المكان الثاني:

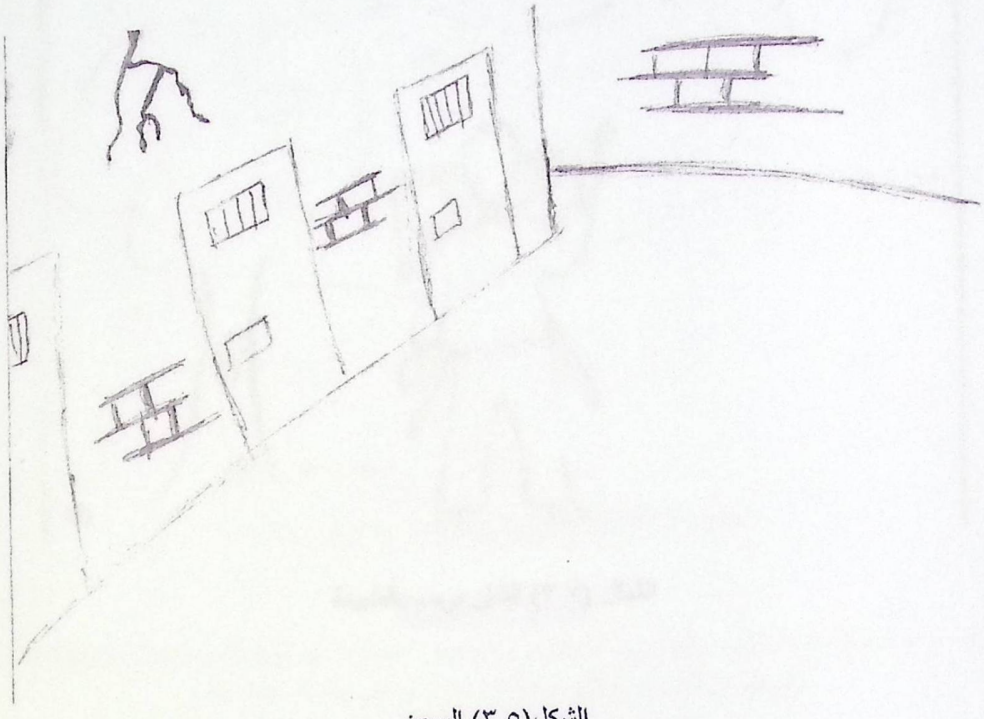
المخيم : وهو المشهد الثاني في الفيلم ، وهو المكان الذي يعيش فيه الفنان ويكون متواجد فيه لحظة اعتقاله .



الشكل(٣.٤) زقاق المخيم

المكان الثالث:

السجن: وهو المشهد الثالث في الفيلم ، والذي يظهر فيه الفنان بعد اعتقاله وتكتمل أحداث القصة بداخله، ويكون بداخل السجن عدد كبير من الزنازين ،والتي سوف يتم من خلالها نقل الأسير من زنزانة إلى أخرى أثناء فترة الاعتقال .



الشكل(٣.٥) السجن

المكان الرابع:

غرفة الأسير: وهو المكان الذي يقوم فيه الأسير بنشاطاته المعتادة من الرسم على الجدران والقراءة .

الشكل(٣.٦) زنزانة الأسير

٣.٢ ألواح القصة :

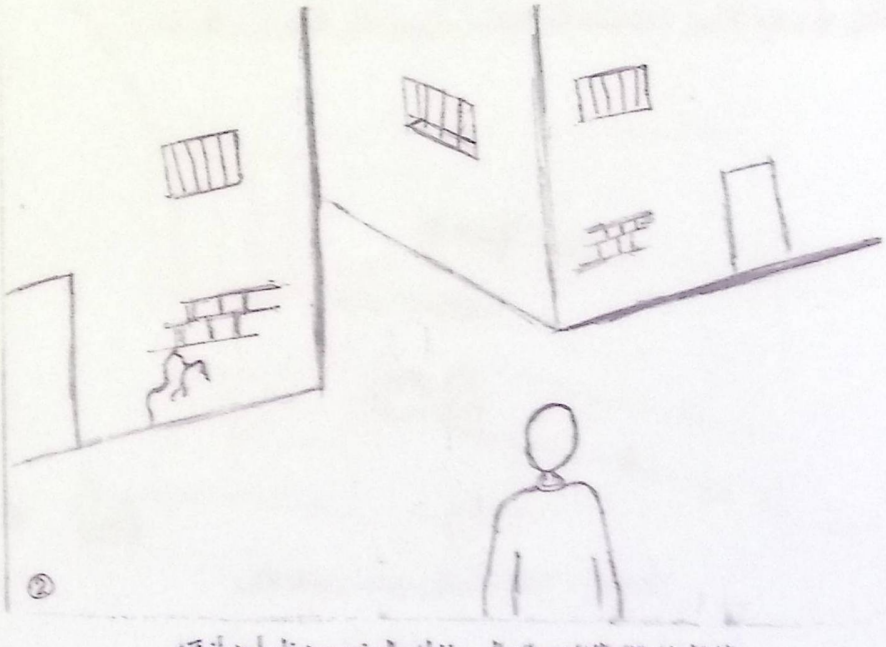
المشهد الأول :

اللقطة الأولى:

الشكل (٣.٧) الفنان يرسم بالطبيعة

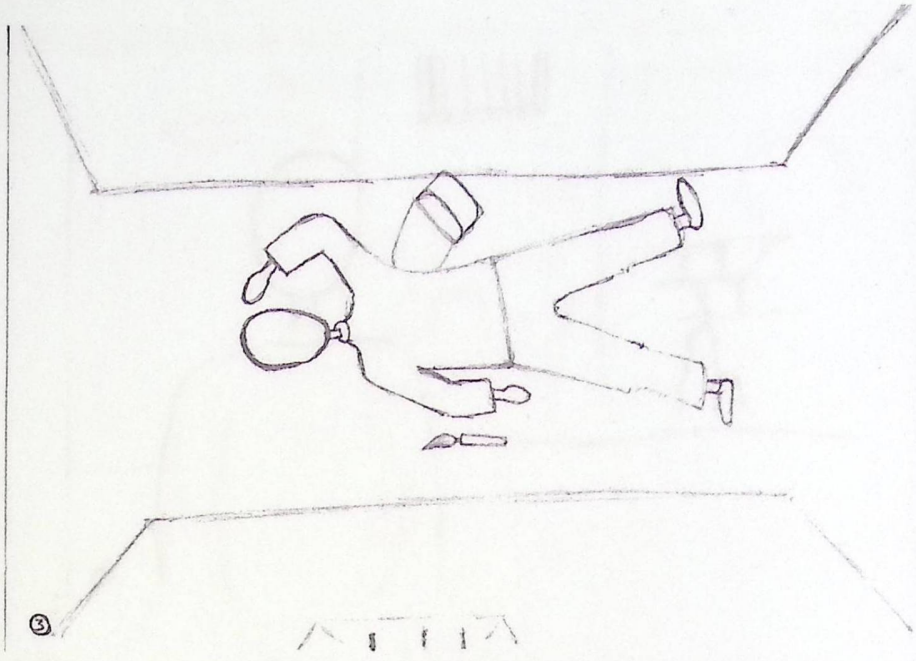
المشهد الثاني:

اللقطة الأولى:



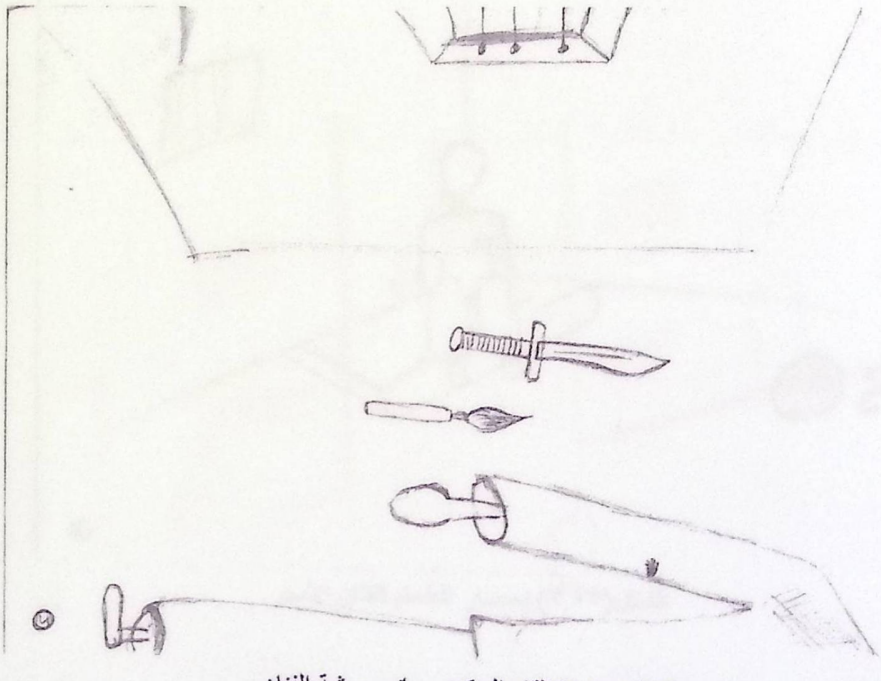
الشكل(٣.٨) الفنان عائد إلى منزله بالمخيم ويدخل أحد أزقته .

اللقطة الثانية:



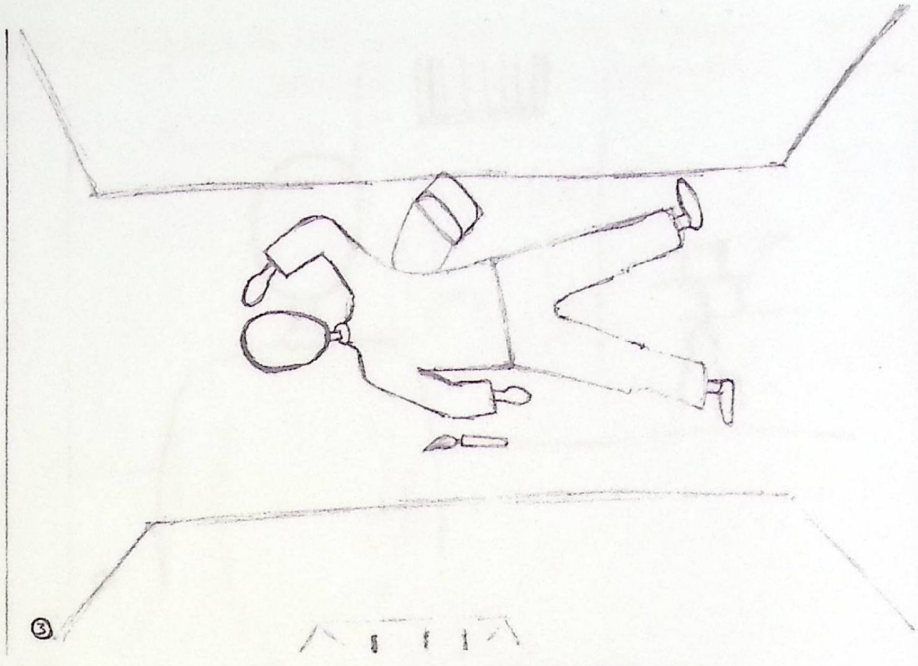
الشكل(٣.٩) الفنان ملقى على الأرض وبجانبه ريشته.

اللقطة الثالثة :



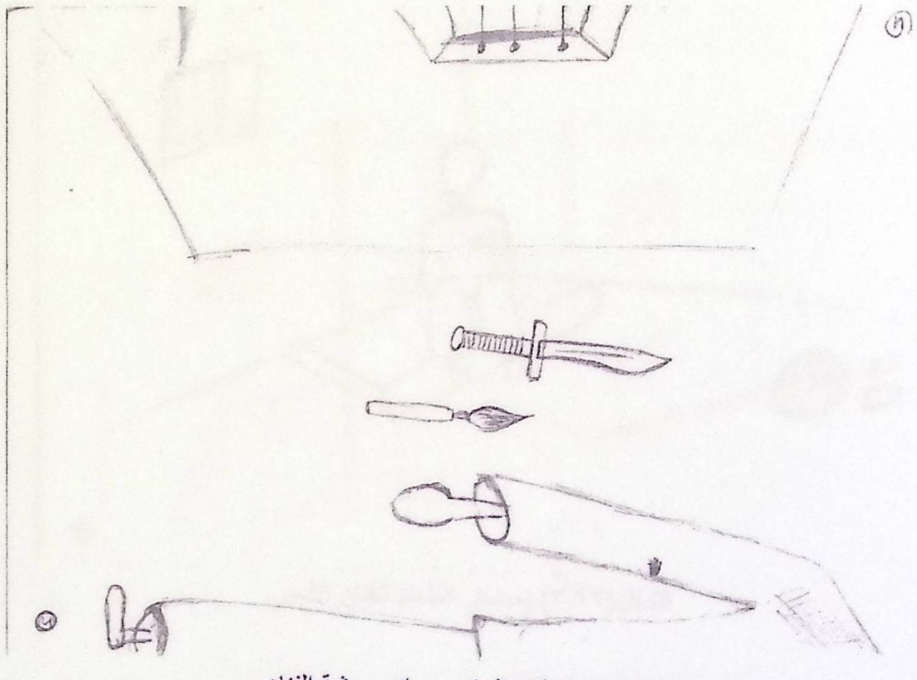
الشكل(٣.١٠)إلقاء السكين بجانب ريشة الفنان.

اللقطة الثانية:



الشكل(٣.٩) الفنان ملقى على الأرض وبجانبه ريشته.

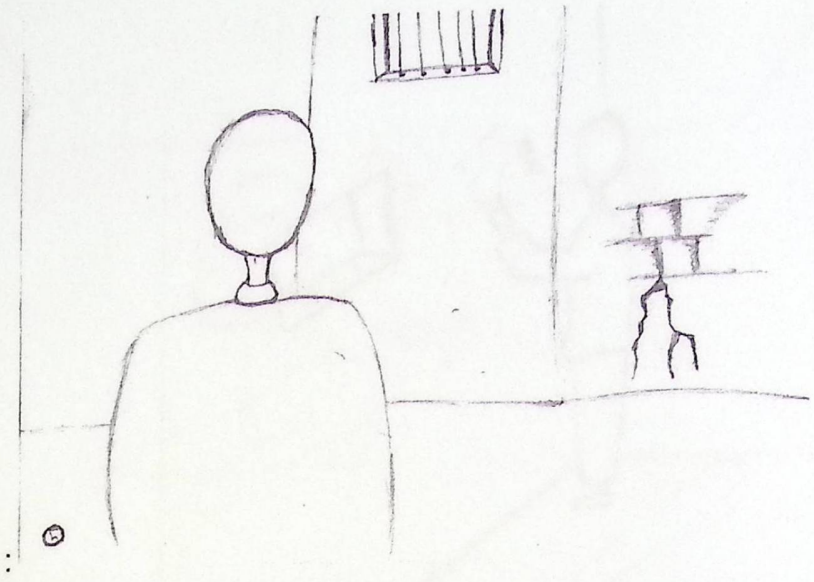
اللقطة الثالثة :



الشكل(٣.١٠)إلقاء السكين بجانب ريشة الفنان.

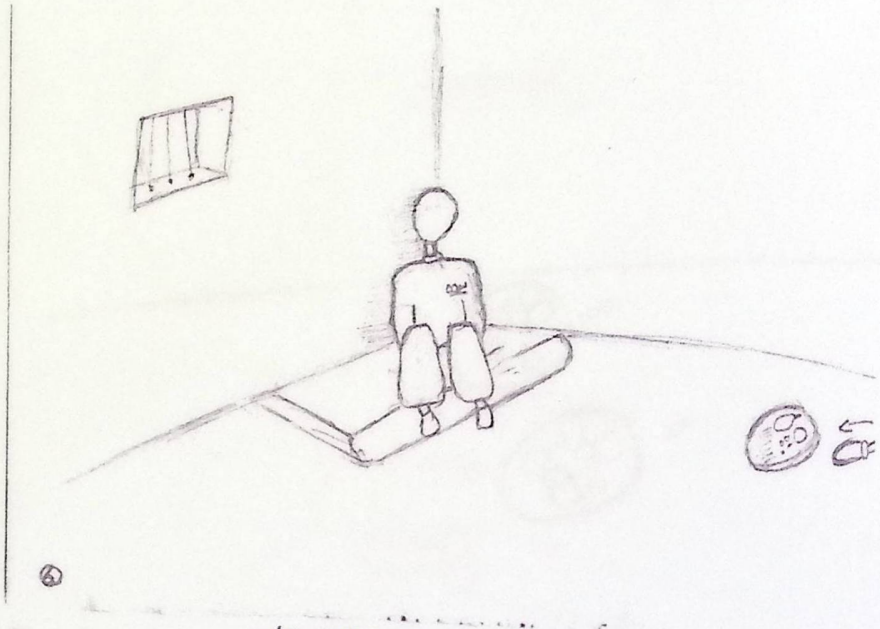
المشهد الثالث:

اللقطة الأولى:



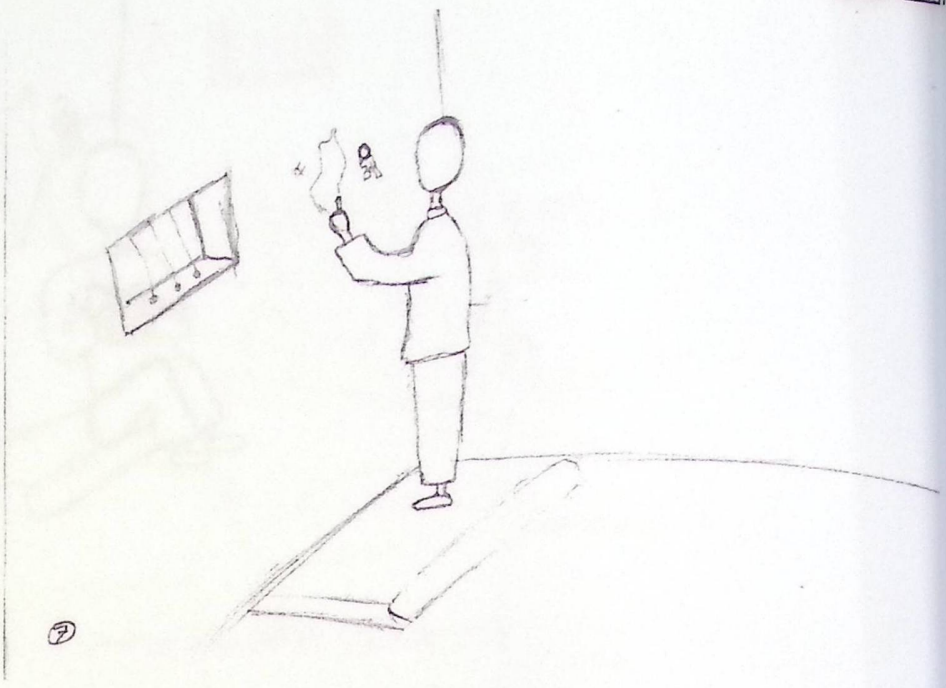
الشكل(٣.١١) الفنان وحيدا في السجن .

اللقطة الثانية:



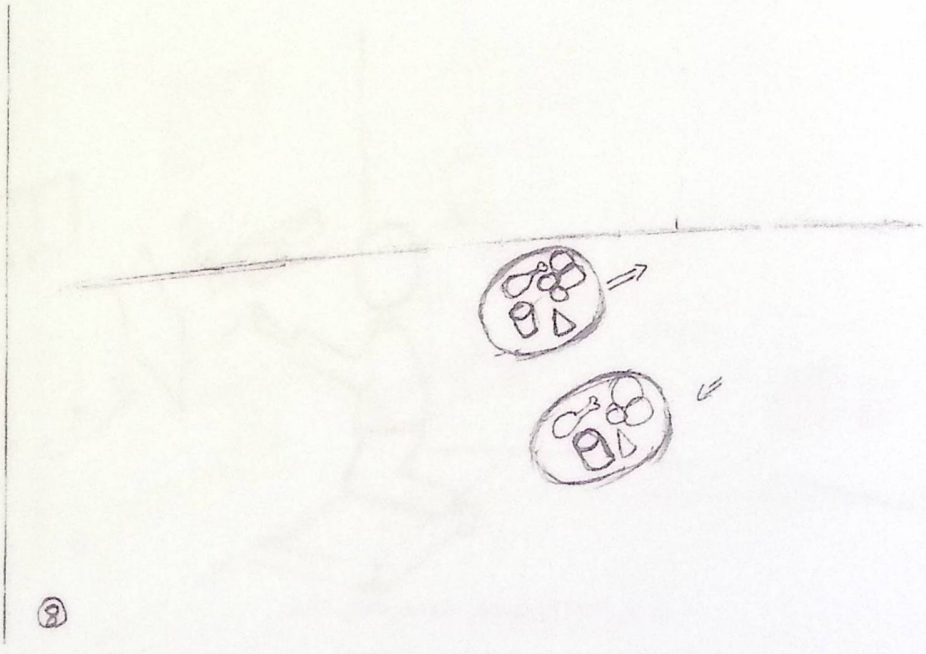
الشكل(٣.١٢) إحضار الطعام للفنان الأسير.

اللقطة الثالثة:



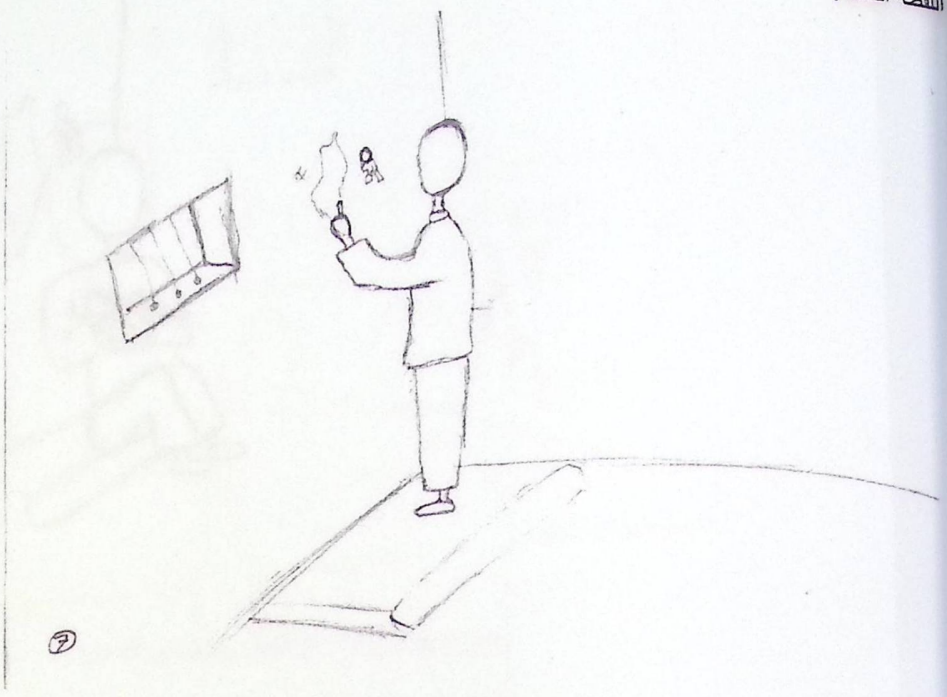
الشكل(٣.١٣) الفنان يتجاهل الطعام ويرسم على الحائط .

اللقطة الرابعة:



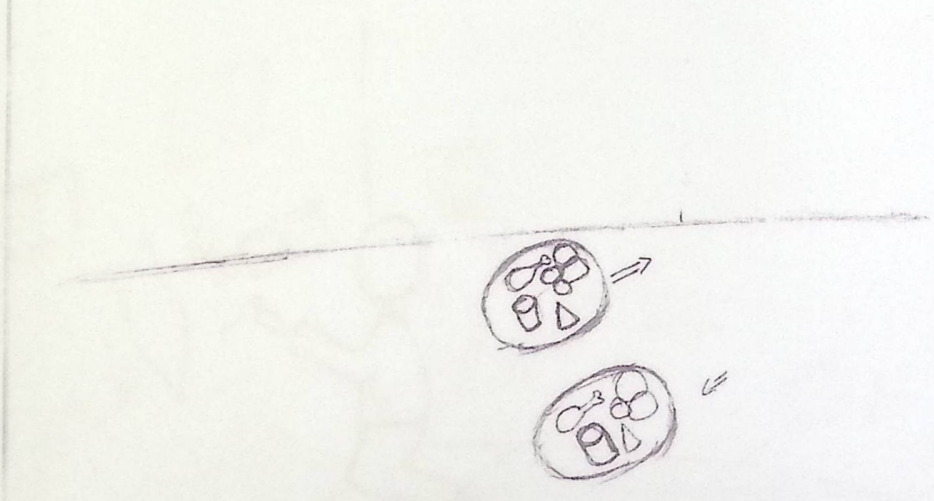
الشكل(٣.١٤) السجان يحضر طعام الوجبة الثانية للفنان الأسير.

اللقطة الثالثة:



الشكل(٣.١٣) الفنان يتجاهل الطعام ويرسم على الحائط .

اللقطة الرابعة:



الشكل(٣.١٤) السجان يحضر طعام الوجبة الثانية للفنان الأسير.

اللقطة الخامسة:

⑨

الشكل(٣.١٥) الفنان الأسير يقرأ في الزنزانة .

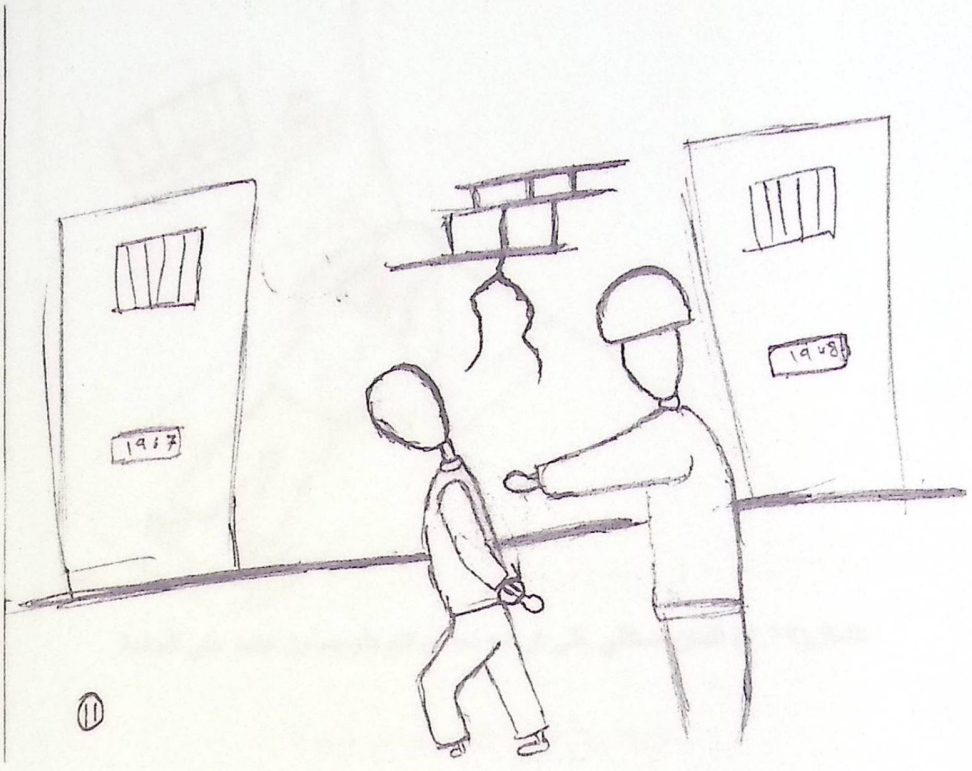
اللقطة السادسة:

⑮

الشكل(٣.١٦) الفنان الأسير يكمل رسومه على الجدران .

المشهد الرابع:

اللقطة الأولى:



الشكل(٣.١٧)السجان يقود الفنان الأسير إلى زنزانة أخرى كنوع من العقاب.

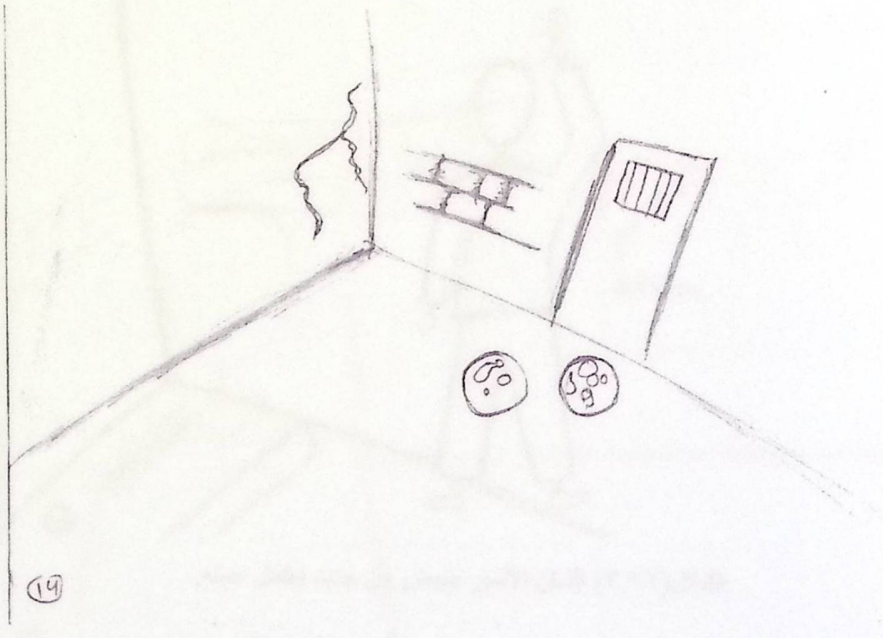
اللقطة الثانية:

الشكل(٣.١٨) السجان يغلق الباب بقوة.

اللقطة الثالثة:

الشكل(٣.١٩) الفنان مستلقي على فراشه بعد أن قام بالرسم من جديد على الحائط .

اللقطة الرابعة:

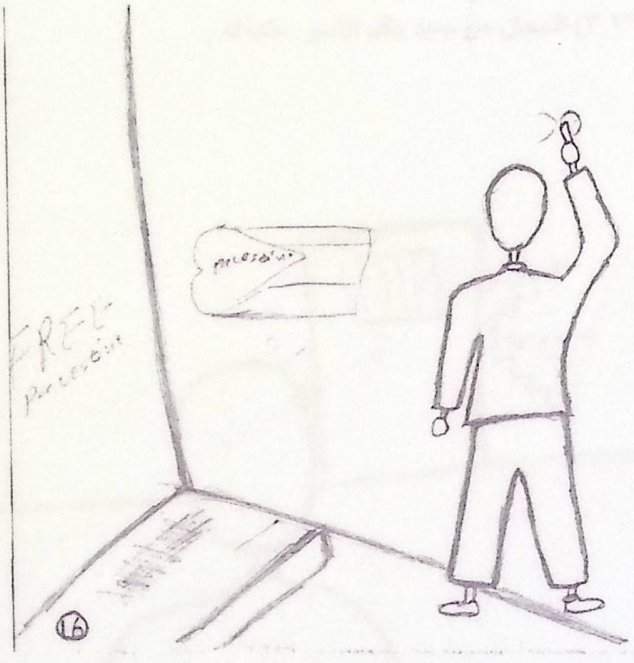


الشكل(٣.٢٠)السجان يحضر وجبة أخرى للفنان الأسير .

اللقطة الخامسة:

الشكل(٣.٢١)الفنان الأسير مستلقي في فراشه بعد أن قام بإكمال بعض الرسوم على الحائط .

اللقطة السادسة:

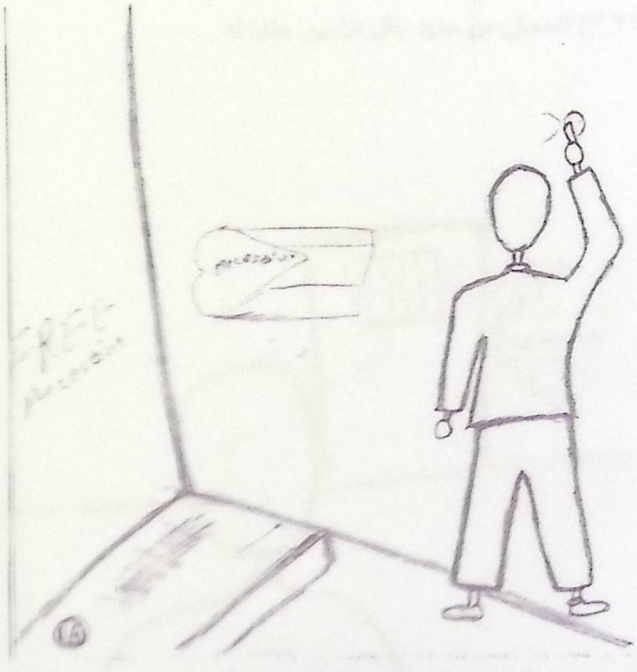


الشكل(٣.٢٢) الفنان الأسير ينهض من جديد ليكمل عمله.

اللقطة الخامسة:

الشكل(٣.٢١)الفنان الأسير مستلقي في فراشه بعد أن قام بإكمال بعض الرسوم على الحائط .

اللقطة السادسة:



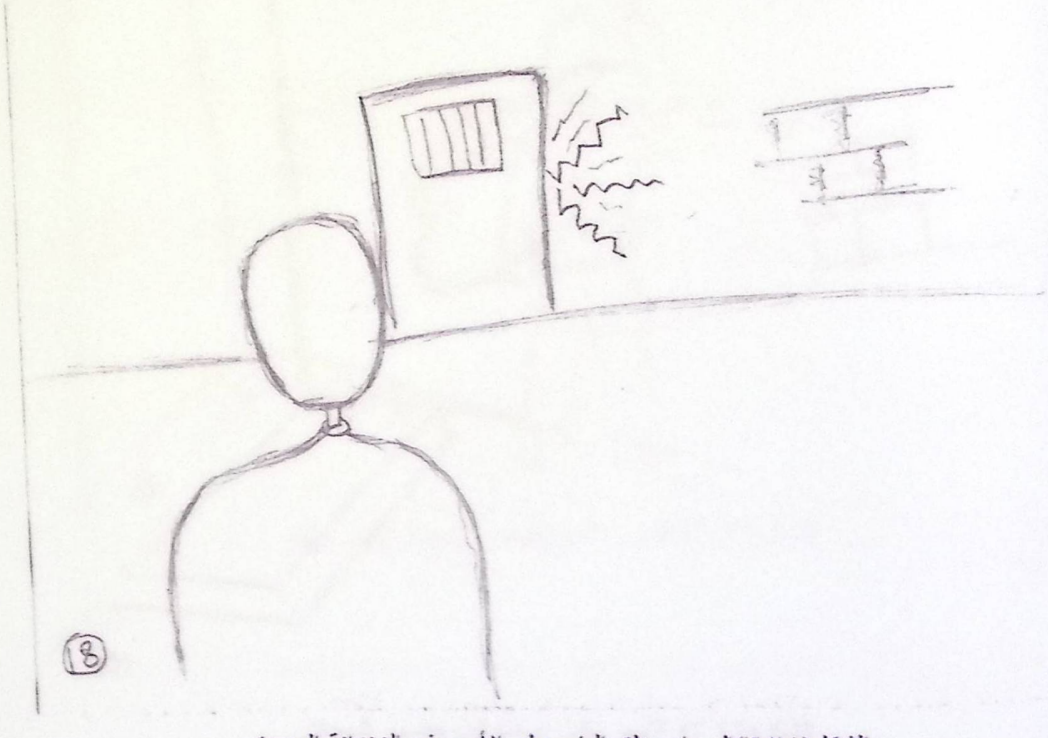
الشكل(٣.٢٢) الفنان الأسير ينهض من جديد ليكمل عمله.

المشهد الخامس:

اللقطة الأولى:

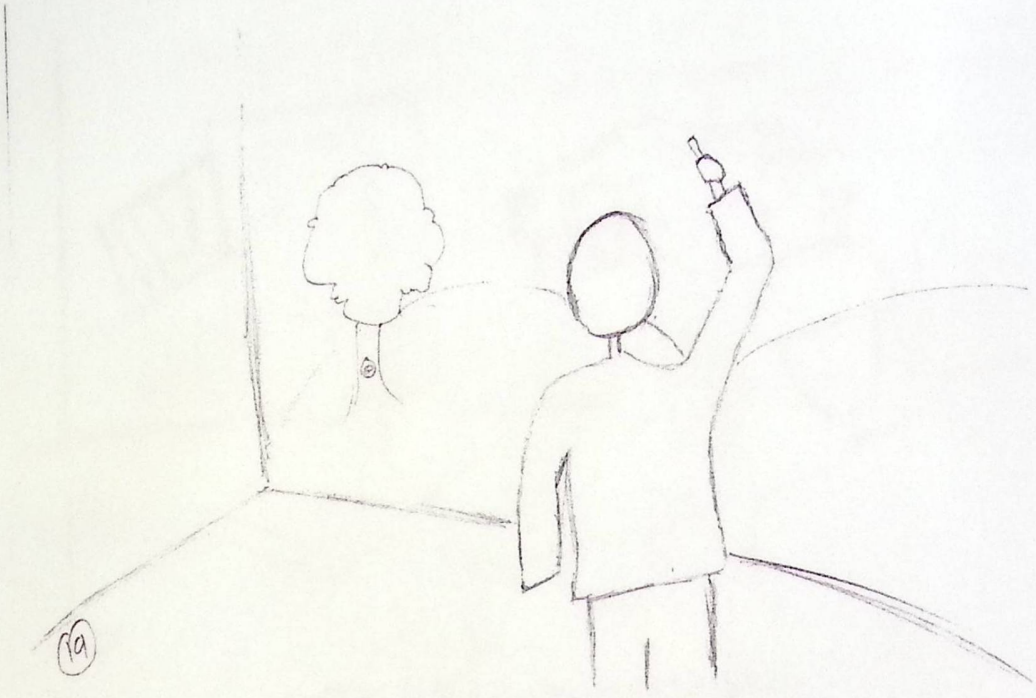
الشكل(٣.٢٣) السجان من جديد ينقل الأسير عقابا له .

اللقطة الثانية:



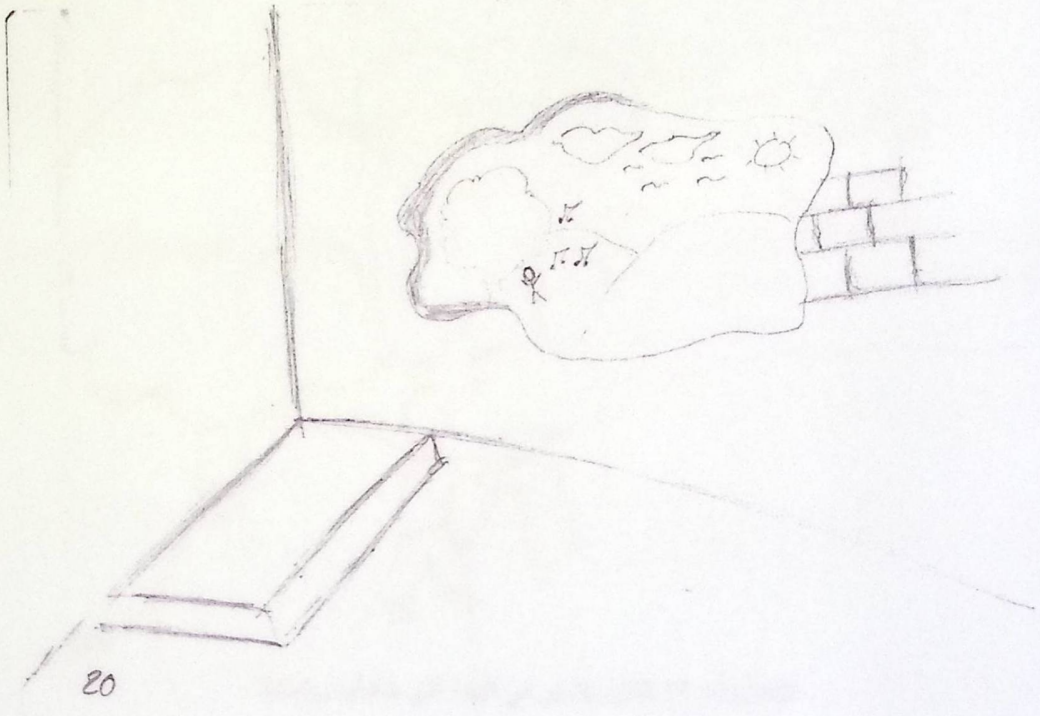
الشكل(٣.٢٤)السجان يغلق الباب على الأسير في الزنزانة الجديدة.

للقطة الثالثة:



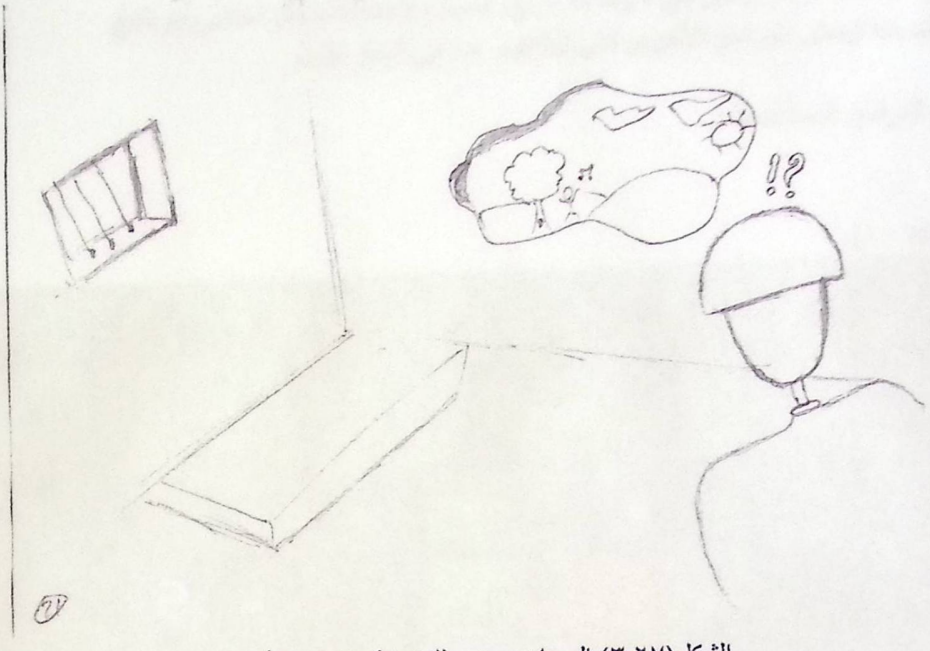
الشكل(٣.٢٥) الأسير يرسم لوحته الأخيرة في الزنزانة الجديدة .

اللقطة الرابعة:



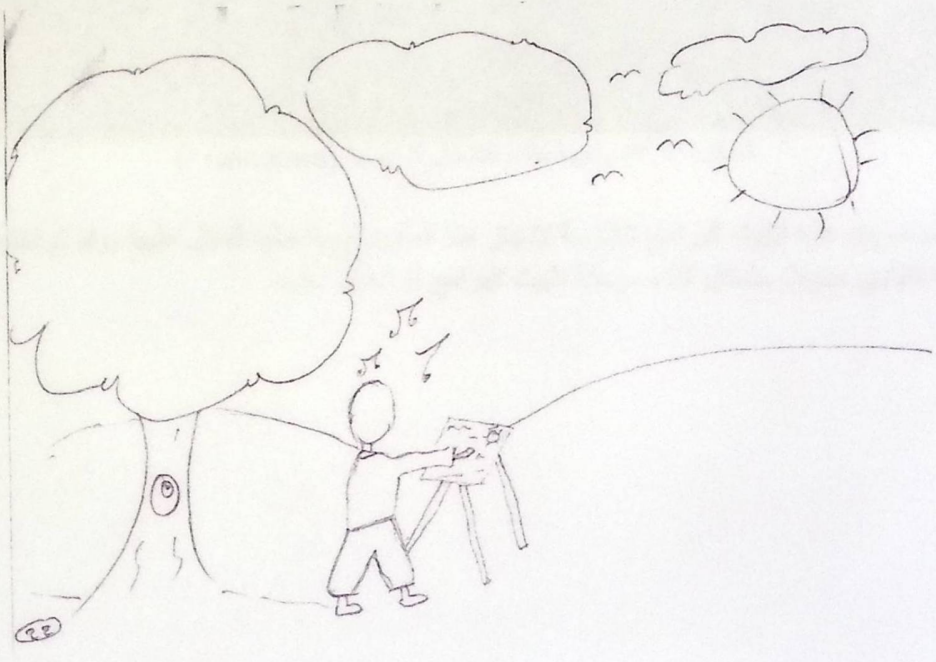
الشكل(٣.٢٦) الأسير يكمل لوحته قبل حضور السجان.

اللقطة الخامسة:



الشكل(٣.٢٧) السجان يحضر للزنزانة ولا يجد الأسير.

المشهد السادس:
اللقطة الأولى :



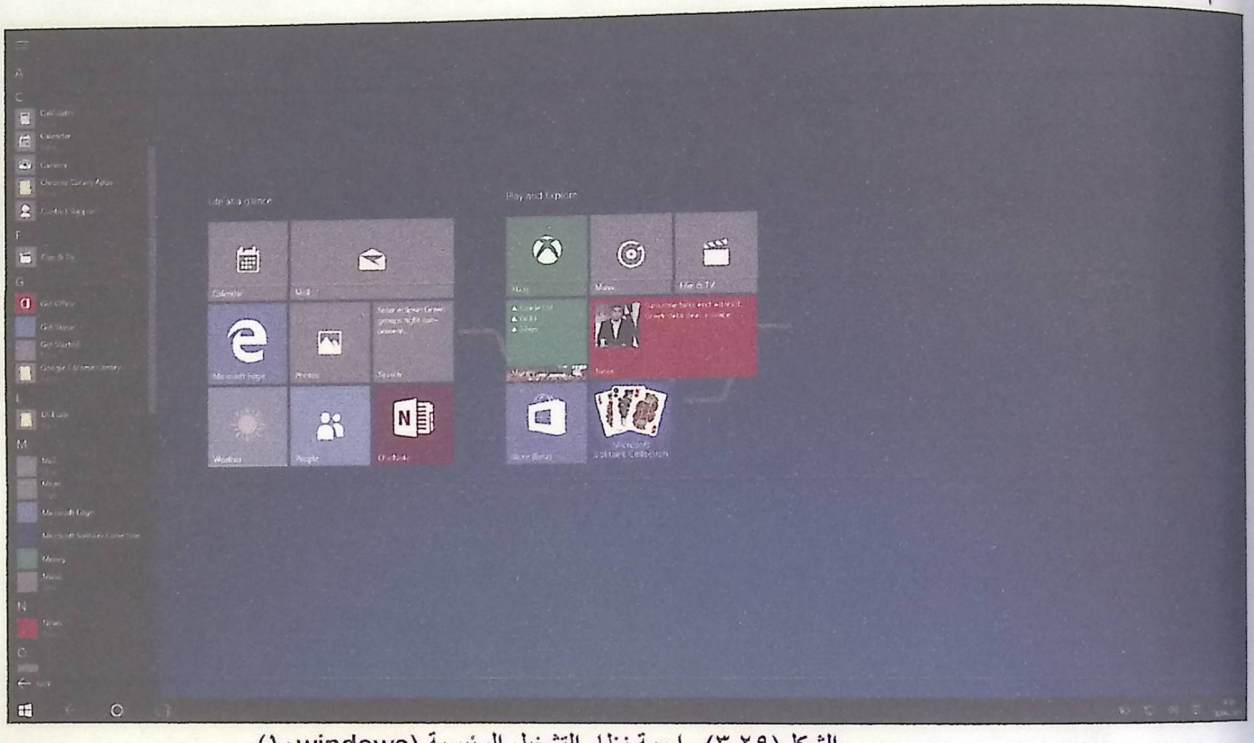
الشكل(٣.٢٨) الفنان الأسير في البيئة التي يتخيلها ويتمناها

٣.٣ الأدوات و البرامج :

لإنجاز هذا الفيلم لا بد من الاستعانة ببعض البرامج ، وقد قام فريق العمل بالاستعانة بشكل أساسي ببرنامج stop motion pro ٧.٥) بالإضافة لبعض البرامج الأخرى التي لها دور هام في إنجاز الفيلم .

في ما يلي شرح تفصيلي للبرامج المستخدمة :

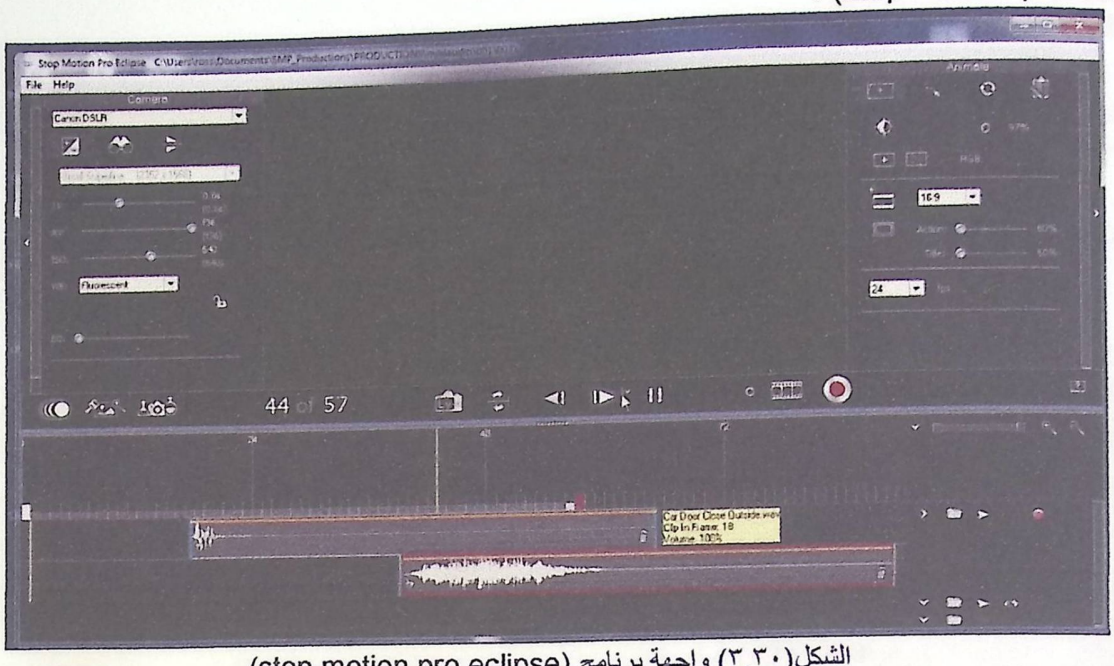
نظام التشغيل (windows ١٠).



الشكل(٣.٢٩) واجهة نظام التشغيل الرئيسية (windows١٠)

وهو نظام التشغيل الذي سوف يتم عليه تثبيت البرامج اللازمة لإنجاز هذا المشروع وتشغيلها للعمل عليها ،وقد تم اختيار البرنامج بما يتناسب مع هذا النظام وخصائصه لتفادي حدوث مشاكل أثناء مرحلة تثبيت البرامج أو العمل عليها .

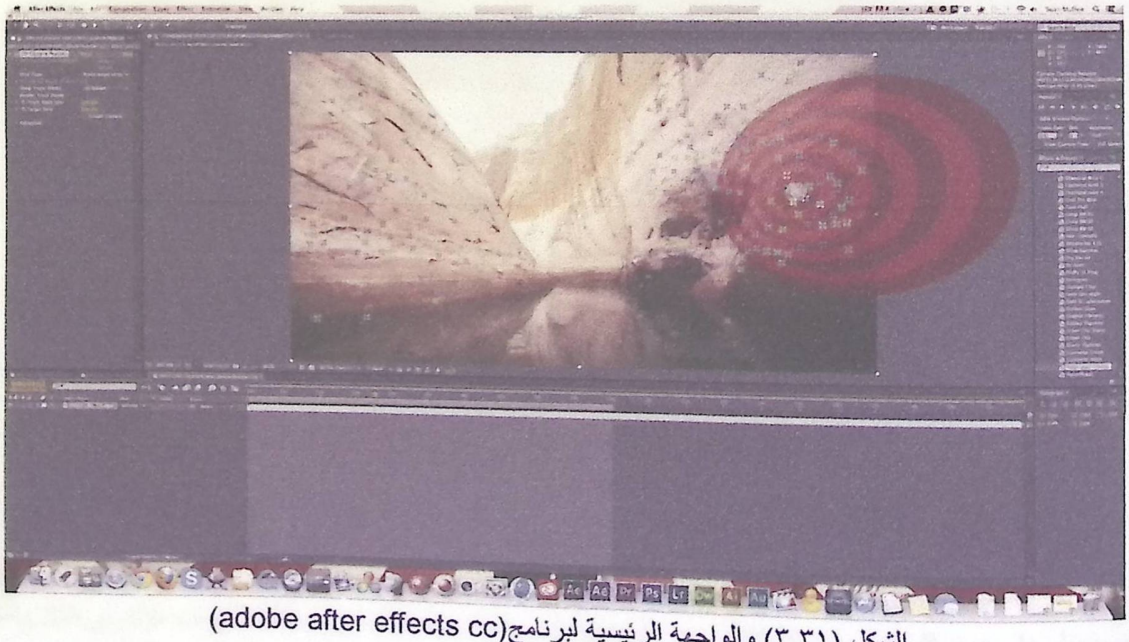
برنامج (stop motion pro eclipse) .



الشكل(٣.٣٠) واجهة برنامج (stop motion pro eclipse)

هو البرنامج الأساسي لإنجاز المشروع ،ويتم من خلاله أخذ الصور ولقطات للبيئة و الشخصيات حسب اللقطة المراد تصويرها من خلال وصله بالكاميرا .

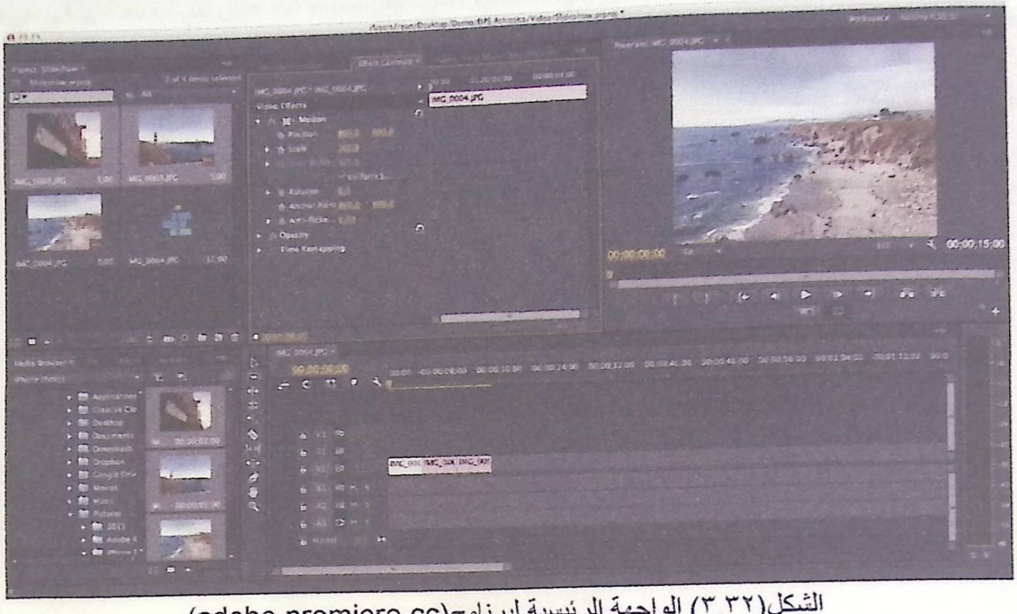
برنامج (adobe after effects cc).



الشكل (٣.٣١) والواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe after effects cc)

هو البرنامج الذي يضفي بعض اللمسات الجمالية على الفيديو بعد عملية الإخراج ، كما يستخدم لإنشاء مقدمة للفيلم قبل بداية العرض وإضافة بعض التأثيرات .

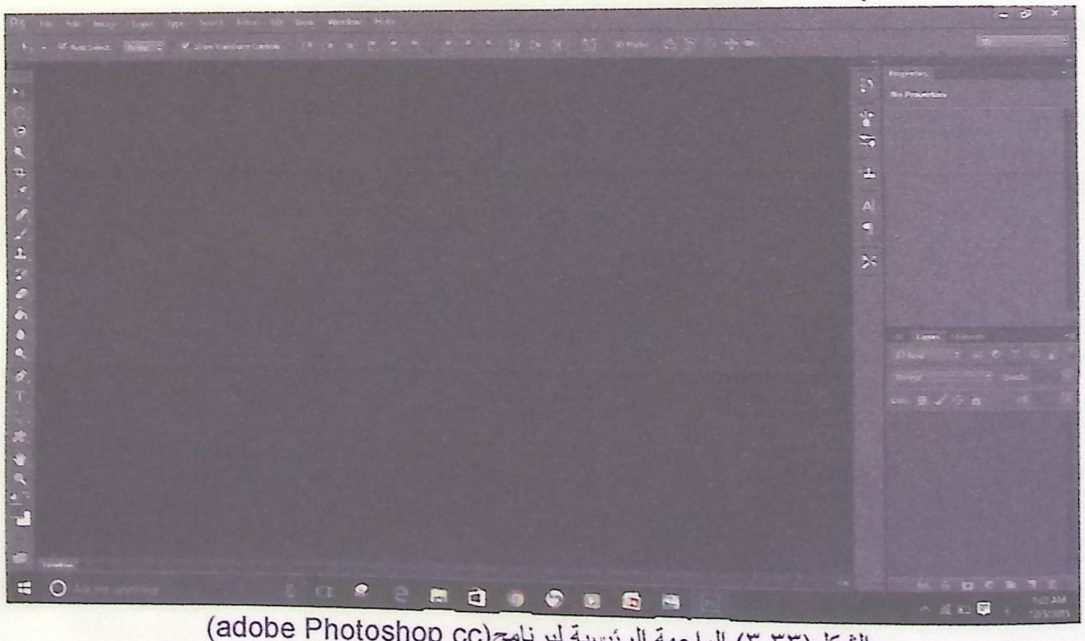
برنامج(adobe premiere cc).



الشكل(٣.٣٢) الواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe premiere cc)

هو البرنامج الذي سوف يتم من خلاله تجميع مقاطع الفيديو المصورة و اللقطات وترتيبها بالشكل المناسب، ويتم من خلاله أيضا إضافة الخلفيات الموسيقية التي سوف نستخدمها في الفيديو .

برنامج(adobe Photoshop cc).



الشكل(٣.٣٣) الواجهة الرئيسية لبرنامج(adobe Photoshop cc)

هو البرنامج الذي يعمل على دمج الصور وإضافة التأثيرات عليها من تغير اللون ودرجاته، وإضافة التأثيرات الأخرى اللازمة لها، وأستخدم هذا البرنامج في تعديل بعض الصور اللازمة في المشروع ، وأستخدم لتصميم البوستر و بطاقة الدعوة للمشروع .

٤.١ الشخوص و الأماكن على شكل تصميم:

بعد الإنهاء من مرحلة الرسم اليدوي ، تم تحويل كافة الرسوم إلى تصاميم على شكل مجسمات حتى يتم استخدامها في مرحلة التصوير ؛ ليتم بعد ذلك تجميع المشاهد المصورة و إضافة الأصوات، والتأثيرات عليها ، وإنهاء المشروع بشكل كامل .

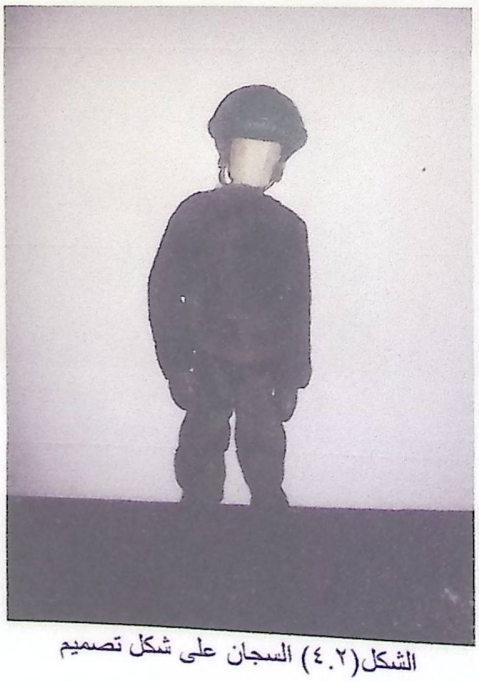
٤.١.١ الشخوص على شكل تصاميم :

بعد أن تم رسم جميع الشخصيات بشكل نهائي، تم تحويلها إلى مجسمات وعملها بشكل يدوي بالخامات المتوفرة لدينا و التي ذكرناها سابقا ، حيث أنه قمنا بعمل عدة مجسمات مختلفة لكل شخصية و تطويرها واختيار الأفضل فيما بعد بما يناسب الفكرة والسيناريو المطروح .

الشخصية الأولى (الأسير).

الشكل(٤.١) الأسير على شكل تصميم

الشخصية الثانية (السجان).



الشكل(٤.٢) السجان على شكل تصميم

٤.١ الشخوص و الأماكن على شكل تصميم:

بعد الإنهاء من مرحلة الرسم اليدوي ، تم تحويل كافة الرسوم إلى تصاميم على [illegible]

بعد ذلك تجميع المشاهد المصورة و إضافة الأصوات، و التأثيرات عليها ، و إنهاء [illegible]

٤.١.١ الشخوص على شكل تصاميم :

بعد أن تم رسم جميع الشخصيات بشكل نهائي، تم تحويلها إلى مجسمات و عملها [illegible]

حيث أنه قمنا بعمل عدة مجسمات مختلفة لكل شخصية و تطويرها و إظهار [illegible]

الشخصية الأولى (الأسير).

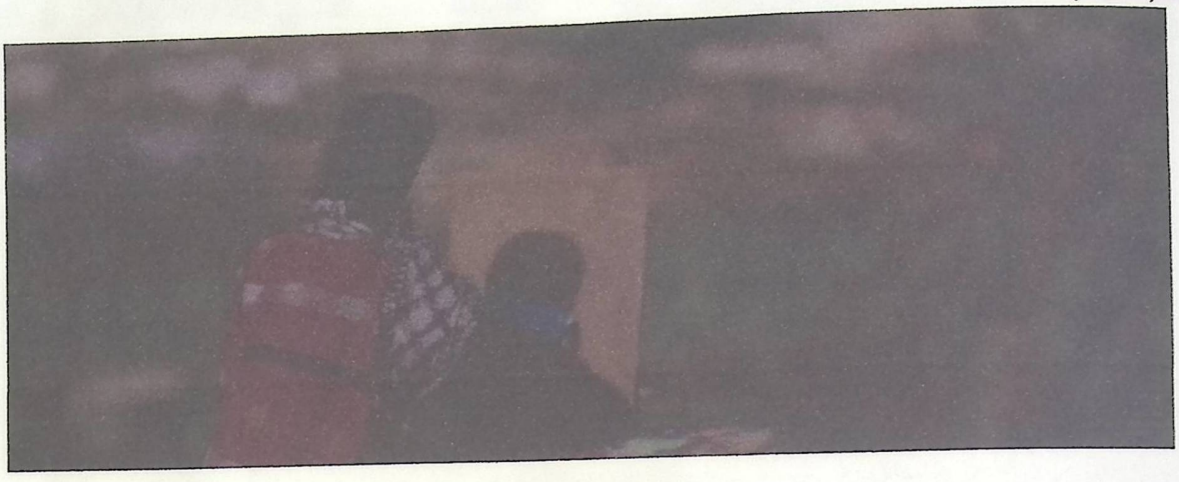
الشكل(٤.١) الأسير على شكل تصميم

الشخصية الثانية (السجان).

٤.١.٢ الأماكن على شكل تصميم :

تم تصميم الشخصيات وفق ما يتطلب نمط الفيلم، وبعد رسم الإسكتشات الأولية للأماكن و البيئة تم بنائها على شكل مجسمات، وقد تم عمل الإضافات اللازمة بما يتناسب مع المشاهد التي تسرد القصة، وإنهائها بشكل يتلائم مع الشخصيات و البيئة التي تسرد قصة الشخصيات التي سوف يتم التصوير بداخلها، مع الأخذ بعين الاعتبار النسب بين حجم الشخصيات و حجم البيئة ؛ لتفادي حدوث مشاكل .

المكان الأول (الطبيعة):



الشكل (٤.٣) الطبيعة على شكل تصميم

المكان الثاني (المخيم):

الشكل (٤.٤) المخيم على شكل تصميم

المكان الثالث (السجن):

الشكل(٤.٥) السجن على شكل تصميم

المكان الرابع (زنزانة الأسير):

الشكل (٤.٦) زنزانة الأسير على شكل تصميم

٤.٢ تطبيق المشروع

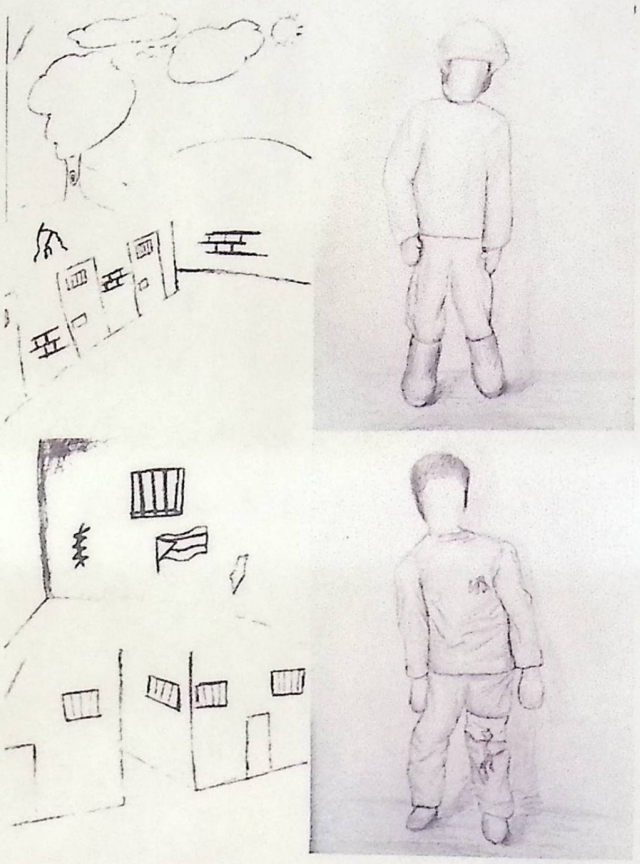
قام فريق العمل بإنجاز المشروع حسب طريقة متسلسلة من الخطوات حتى الوصول إلى الشكل النهائي للمشروع وتصديره على شكل فيديو، وتأتي هذه المراحل بشكل متسلسل و متراكم إلى أن يتم تجهيز الفيديو للعرض،

إلا أنه قد تم بناء الشخصيات في هذا الفيديو بأكثر من طريقة للوصول إلى أفضل النتائج ،وذلك بالاعتماد على عملية التجربة في بناء الشخصيات والبيئة.

فيما يلي الخطوات و المراحل التي قمنا بها وتبدأ بالتالي :

الخطوة الأولى:

عملية رسم ال(Model) بالاعتماد على الرسم اليدوي :



الشكل(٤.٧) السكتشات الأولية للتصاميم

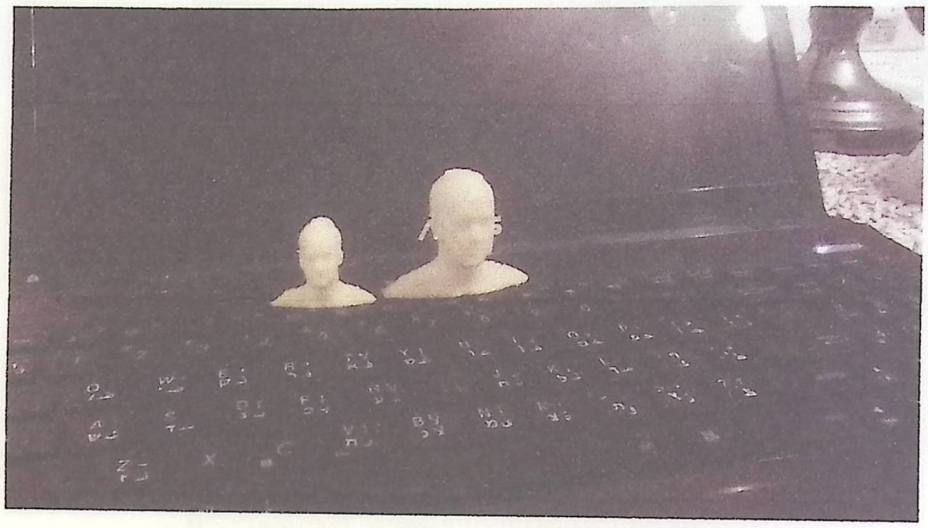
يتم في البداية رسم سكتشات أولية للشخصيات ليتم فيما بعد تحويلها إلى تصاميم جاهزة بعد أن تمر بعدة مراحل، وقد تتطلب منا هذا الأمر مجهودا كبيرا، خاصة وأنه للمرة الأولى نقوم ببناء شخصيات مجسمة بدون استخدام الحاسوب ؛وذلك لأنه يعتمد على التجربة، والنتيجة تكون غير متوقعة بعكس الحاسوب و الذي يعتمد على خطوات متسلسلة بشكل أكثر ويمكنك رؤية النتيجة أثناء العمل بمساعدة الكمبيوتر ،وهذا ما سيتم ملاحظته أثناء العمل بالمشروع.

خطوة الثانية:

بدء بالعمل على بناء الشخصيات بالمواد الخام المتوفرة لدينا وقد تم تجربة عدة طرق لبناء الشخصيات .

طريقة الأولى:

نا بتجربة بناء أجزاء الشخصيات بواسطة برنامج (D max٣) وطابعة بتقنية ال (D٣)إلا أنه لم يتم اعتمادها لعدة أسباب منها، عالية تكلفة، ونتائجها لم تكن مرضية بالشكل الكافي وتتطلب وقت أكثر من الوقت المطلوب لعملية بناء الشخصيات، وأيضا لأن الطبعات المتوفرة نا غير دقيقة بما فيه الكفاية، وصعوبة توصيل الأجزاء نظرا لعدم توفر هذه الطابعات في مكان سكن فريق العمل.



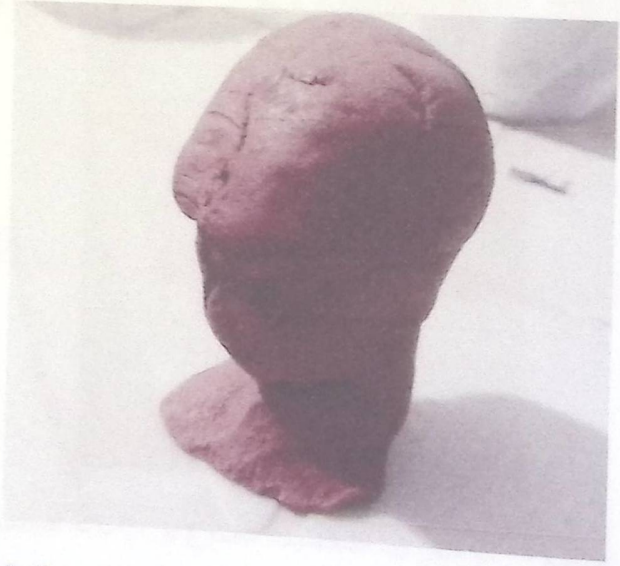
الشكل(٤.٨) التجربة الأولى للطباعة بتقنية ال(D٣)

الشكل(٤.٩) التجربة الثانية لعملية الطباعة بتقنية ال(D٣)

الطريقة الثانية:

بناء الأجزاء بشكل يدوي وذلك باستخدام الصلصال وربطها بعضها البعض عن طريق إنشاء هيكل للشخصية باستخدام الأسلاك النحاسية وربطها ببعضها البعض، إلا أنه بعد عمل اختبار لحركة الشخصية تبين أن وزن الصلصال ثقيل مما أدى إلي صعوبة في حركة الشخصية وعدم ثباتها ،حيث تم استبعادها، والأسلاك تصبح عديمة الاستقامة بعد فترة من التحريك مما يؤدي إلى ظهور أخطاء في حركة الشخصية .

الشكل(٤.١٠)أطراف الشخصية المصنوعة من الصلصال وموصولة باستخدام الأسلاك النحاسية

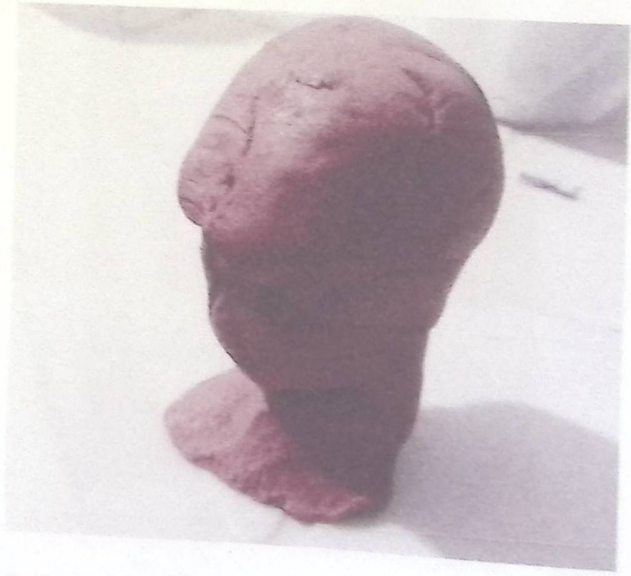


الشكل(٤.١١) العمل على صقل رأس أحد الشخصيات باستخدام الصلصال

الطريقة الثانية:

بناء الأجزاء بشكل يدوي وذلك باستخدام الصلصال وربطها بعضها البعض عن طريق إنشاء هيكل للشخصية باستخدام الأسلاك النحاسية وربطها ببعضها البعض، إلا أنه بعد عمل اختبار لحركة الشخصية تبين أن وزن الصلصال ثقيل مما أدى إلي صعوبة في حركة الشخصية وعدم ثباتها ،حيث تم استبعادها، والأسلاك تصبح عديمة الاستقامة بعد فترة من التحريك مما يؤدي إلى ظهور أخطاء في حركة الشخصية .

الشكل(٤.١٠)أطراف الشخصية المصنوعة من الصلصال وموصولة باستخدام الأسلاك النحاسية



الشكل(٤.١١) العمل على صقل رأس أحد الشخصيات باستخدام الصلصال

الشكل(٤.١٢) بعض قطع الصلصال التي تم اجراء الاختبار عليها

الشكل(٤.١٣) هيكل احد الشخصيات مصنوع من الاسلاك النحاسية

ثم هياكل الشخصيات الجاهزة (puppet) وهي تكون عبارة عن هياكل مصنوعة من البلاستيك أو على الأغلب من الحديد نقوم بالأطراف عليها وتشكيل جسم الشخصية من ثم تصبح جاهزة للحركة،

على هذه الهياكل وتجربتها قبل البدء بتركيب الأطراف عليها كانت النتائج مرضية إلا أن المشكلة كانت في المواد المستخدمة لبناء فقد توفر لدينا الصلصال الذي يستعمل لبناء الأطراف ولكن لا يتم تركيبه على على الهيكل كما ذكرنا سابقا لثقل وزنه ولكن يتم اخذ باستخدام مواد خاصة توضع في قوالب خشبية ويتم من خلالها اخذ نسخ خفيفة الوزن من السيلكون السائل أو مواد شمعية سائلة يتم منها البعض بنسب دقيقة وهي غير متوفرة في الأسواق المحلية

الشكل(٤.١٤) احد الهياكل البلاستيكية التي تم تجربتها

الشكل(٤.١٥) احد الهياكل الحديدية التي تم استخدامها

الطريقة الثالثة:

قمنا باستخدام هياكل الشخصيات الجاهزة (puppet) وهي تكون عبارة عن هياكل مصنوعة من البلاستيك أو على الأغلب من الحديد نقوم بتركيب الأطراف عليها وتشكيل جسم الشخصية من ثم تصبح جاهزة للحركة،

بعد العمل على هذه الهياكل وتجربتها قبل البدء بتركيب الأطراف عليها كانت النتائج مرضية إلا أن المشكلة كانت في المواد المستخدمة لبناء الأطراف فقد توفر لدينا الصلصال الذي يستعمل لبناء الأطراف ولكن لا يتم تركيبه على على الهيكل كما ذكرنا سابقا لثقل وزنه ولكن يتم اخذ عنه نسخ باستخدام مواد خاصة توضع في قوالب خشبية ويتم من خلالها اخذ نسخ خفيفة الوزن من السيلكون السائل أو مواد شمعية سائلة يتم مزجها بعضها البعض بنسب دقيقة وهي غير متوفرة في الأسواق المحلية

الشكل(٤.١٤) احد الهياكل البلاستيكية التي تم تجربتها

الشكل(٤.١٥) احد الهياكل الحديدية التي تم استخدامها

الطريقة الرابعة:

قمنا باستخدام هياكل خشبية و هي كانت الأفضل في عملية التجربة ولذلك تم اعتمادها وذلك لمناسبتها الحجم والشكل المطلوب للشخصيات وسهولة حركة أطرافها بالإضافة إلى أنها حلت معظم المشاكل التي مرت معنا في التجارب السابقة والاختبارات التي قمنا بها على الهياكل الأخرى.

الشكل(٤.١٦) احد الهياكل الخشبة على احد الشخصيات

الشكل(٤.١٧) احد الهياكل الخشبية على احد الشخصيات

الخطوة الثالثة:

العمل على بناء البيئات التي نحتاجها للمشروع بشكل يناسب حجم الشخصيات والكاميرا التي سوف يتم تحريكهم في المشاهد باستخدام المواد الخام بشكل يدوي .

حيث قام فريق العمل باستخدام ألواح الفلين والكرتون والخشب وقصها لعمل أرضيات وجدران البيئات ومن ثم تم طلائها بلون واحد لتوحيد لونها وسهولة العمل عليها بالمواد الأخرى من ثم إضافة الملامس إليها باستخدام ملتينة الجدران والمواد الخام الأخرى للحصول على الملمس المراد من ثم إضافة الألوان إليها للحصول على الشكل المناسب للجدران والبيئة بعد ذلك تم تركيبها على الأرضيات.

الشكل(٤.١٨)العمل على جدران وأبواب البيئة باستخدام الفلين

الشكل(٤.١٩) إعطاء الملمس للجدران باستخدام الملتينة

الشكل(٤.٢١) العمل على بيئة المخيم بنفس الطريقة

الشكل(٤.٢٢) مقطع من بيئة جاهزة

٤.٣ إرشادات تشغيل المشروع:

لتشغيل المشروع بشكل صحيح، يجب إن يتوفر على جهاز الحاسوب برنامج يدعم صيغة ال (AVI)، ولتفادي وقوع أي مشكلة، تم إرفاق برنامج مشغل الوسائط(VLC) مع كل نسخة(CD) يتم طباعتها وتوزيعها، مع إمكانية التشغيل التلقائي (AUTO RUN).

٥.١ فحص المشروع(حركات،أصوات،تفاعل)

بعد الانتهاء من انجاز جميع المشاهد في الفلم، تم فحص جميع المشاهد واللقطات الموجودة فيه، وتم الأخذ بعين الاعتبار في عملية الفحص جميع الأمور التكميلية الموجودة فيه من صوت، وإضاءة، وتجانس وتوافق الشخصيات مع البيئات، وتوافق الخلفيات الموسيقية مع المشاهد وتزامنها معها بما في ذلك التأثيرات الصوتية المضافة إلى الفيلم .

وبعد إن تم إخراج الفلم بالشكل النهائي تم عرضه على الفئة المستهدفة في الفلم، لأخذ التغذية الراجعة منهم، وقد نال إعجاب الجميع كون إن صناعة الأفلام بتقنية ال(stop motion) شبه معدومة في فلسطين أو قد تكون مقتصرة على صناعتها بشكل ثنائي الإبعاد وبطرق بسيطة جدا ولا تكون على شكل فلم أو قصة .

وقد أثار هذا النوع من الأفلام تساؤلات الفئة المستهدفة عن كيفية صناعة البيئة والشخصيات بالإضافة إلى عملية تحريك الشخصيات والبرامج المستخدمة، وذلك لأنهم وجدوا أن العمل على هذا النوع من الأفلام أمر ممتع لأنه لا يقتصر على المهارات في مجال الحاسوب بل يعتمد على العمل اليدوي بشكل كبير جدا ويمكن إشراك أكثر من شخص في العمل من شتى مجالات الفنون لإنتاج فلم وسائط متعددة ناجح ، وقد تم الأخذ بعين الاعتبار جميع التوصيات منهم.

5.2 الفحص و التوثيق

٥.٢.١ الفحص على جهاز الحاسوب.

بعد فحص المشروع (حركات،أصوات،تفاعل) تم فحص كل مشهد على حدى قبل نقله على ال (CD) ومن ثم تجربته على أكثر من جهاز حاسوب للتأكد من عمل المشروع بالشكل المطلوب، وإرفاق مشغل (VLC) مع النسخة للتأكد من عمله على جهاز وملف (READ ME.TXT) حتى يقرأه المستخدم في حال واجهته مشكلة في التشغيل حاسوب أخر وعدم مواجهة أي مشاكل في تشغيله

٥.٢.٢ الفحص على جهاز (DVD)

بعد التأكد من عمل المشروع بالشكل الصحيح على جهاز الحاسوب تم التأكد من تشغيله بالشكل الصحيح على جهاز ال(DVD) يدعم صيغة (DVIX).

٥.٢.٣ التشغيل على اليوتيوب

تم تصدير الملف بصيغة (AVI) وتحميله على اليوتيوب وذلك للتأكد من عمله على الانترنت وسهولة نشره في شبكة التواصل الاجتماعي وتنزيله من أي جهاز حاسوب موصول بشبكة الانترنت .

٥.٣ تحقيق الأهداف:

لم تقتصر أهداف المشروع على إنتاج فلم(stop motion)، بل ويشمل هذا المشروع على تحقيق فكرة الفلم، وإيصالها إلى كل من يشاهد الفلم، حيث انه من الأهداف التي تحققت بشكل ملاحظ هو نقل الصورة الواقعية لمعاناة الأسرى بشكل مبسط وسلس، وأسلوب الاحتلال الذي دائما يحاول طمس هوية الأسرى و المعتقلين، ويظهر كيف يقوم الأسير أو المعتقل بالمقاومة داخل السجون، كما ومن الأهداف التي حققها الفلم تحفيز الشباب بالتصدي لمظاهر الاحتلال بما يمتلك من قدرات وخبرات ومؤهلات كل منهم في مجاله الخاص.

ومن الأهداف الأخرى التي حققها الفلم، هو الفكرة المبطنة بالفلم، حيث انه تم اختيار شخصية الأسير لتكون فنان دلالة على المؤهلات التي يمتلكها الشباب الفلسطيني، والدلالة على تفكيره وطريقة مقاومته للاحتلال ايا كان بعيدا عن العنف أو الإرهاب كما يصفه بعض الناس و الشعوب الأخرى حول العالم، بعكس الشخصية الثانية وهو السجان أو الجندي والذي هو بنفس عمر الفنان ولكن دائما يحاول طمس هوية الشباب الفلسطيني من خلال أسلوبه الهمجي في طريقة الاعتقال والعقاب داخل السجن، فالقصة او الفلم هنا يظهر الحقيقة ويفرق بين المحتل وصاحب الحق

والفكرة الرئيسية داخل الفلم وهي الأهم، والتي تظهر في النهاية من خلال تسلسل الأحداث، وذلك عندما يدخل السجان إلى الزنزانة ولا يجد الأسير بعد أن قام برسم لوحته الأخيرة وهي المكان الذي يحلم أن يكون فيه تشير إلى دلالتان وهم يشكلان الفكرة الرئيسة، الأولى هي المكان الذي يحلم فيه الفنان الذي يدل على الأرض المسلوبة وحق العودة، والدلالة الثانية هي أنا السجان يستطيع أن يسجن ويعتقل جسد الفنان ولكن لا يستطيع أن يعتقل ويسجن عقله وتفكيره وذلك لان الفنان استمر بالرسم وممارسة نشاطاته في كل مرة ينتقل فيها من زنزانة إلى أخرى

٥.٤ تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة:

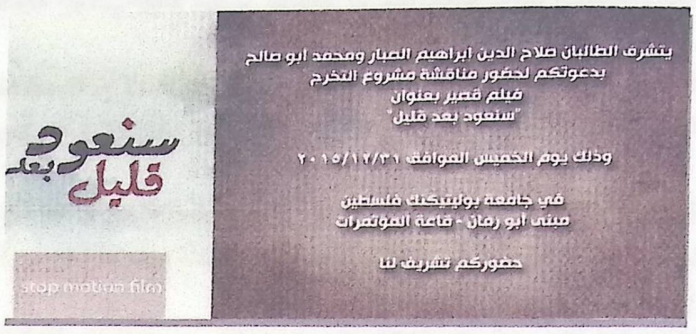
بعد إن تم عرض الفلم على الفئة المستهدفة، وفئة المهتمين بهذا النوع من الأفلام نال إعجابهم بشكل كبير. وتم تحقيق كافة الأهداف المرجوة من هذا المشروع .

٥.٥ توصيات مستقبلية

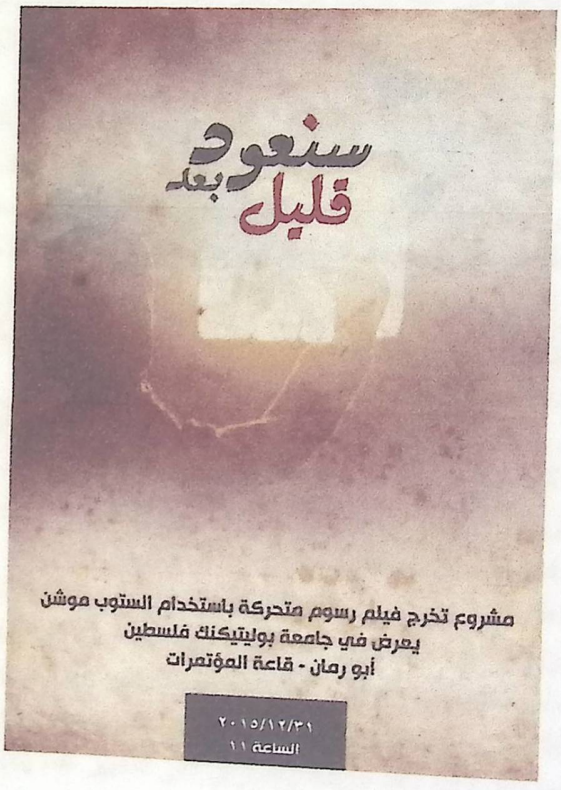
- زيادة الاهتمام بإنتاج أفلام ال (stop motion) وذلك لسرعة انتشارها وفعاليتها في تحقيق الأهداف بشكل سليم، وقدرتها على إيصال المضمون من الأفكار إلى المشاهد بشكل واضح وسلس.
- توفير التقنيات والأجهزة والمعدات اللازمة لإنتاج هذا النوع من الأفلام، وعمل ورشات عمل لإنتاجها في الجامعات للمهتمين سواء كانوا مصممين أو فنانين ومصورين لان هذا النوع من الأفلام يجمع بين عدد كبير من الخبرات ويعمل على صقلها وتطويرها .
- إنتاج أجزاء أخرى من الفلم، تتضمن مشاكل أخرى محلية أو عالمية، وكيفية إيجاد حلول أو التصدي لها.

٥.٦ الملحقات:

٥.٦.١ البوستر، بطاقة الدعوة:



الشكل (٥.١) بطاقة الدعوة



الشكل (٥.٢) البوستر

الزنزانة من الداخل ويظهر الطعام على الأرض دون أن يأكل منه الفنان

اللقطة ٤-٥

الفنان:
مستلقي على فراشه من جديد بعد أن قام بالرسم على الجدار من جديد

اللقطة ٥-٥

الفنان:
يرسم على الحائط من جديد
المشهد (٦)
داخلي. السجن- أروقة السجن- نهار

السجان:
يقتاد الأسير وهو مكبل الأيدي إلى زنزانة أخرى لمعاقبته على ما قام بفعله

المشهد (٧)
داخلي. السجن- الزنزانة- نهار

اللقطة ١-٧

الفنان:
من جديد ينظر إلى السجان وهو يغلق الباب كما يحدث في كل مرة
السجان:
يغلق الباب بقوة
اللقطة ٢-٧

الفنان:
يرسم على الحائط المكان الذي يمثله ويريد العودة إليه
اللقطة ٣-٧
الزنزانة من الداخل وقد أنهى الفنان لوحته ولكنه غير موجود
اللقطة ٤-٧

السجان:
داخل الزنزانة ينظر مستغربا إلى اللوحة وقد اختفى الفنان
المشهد (٨)
خارجي. الطبيعة- نهار
الفنان :
في الطبيعة الخلابة التي رسمها على جدار الزنزانة وهو مستمتع بوقته

المصادر والمراجع:

https://www.amazon.com

/ http://www.payscale.com

https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US

/https://www.adobe.com/products

/https://www.adobe.com/products

/https://www.adobe.com/products

http://www.stopmotionpro.com/index.php/software/eclipse#buy-now-feature-lis

www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/cat/All-Office

https://www.amazon.com/electronics-store

المصادر والمراجع:

https://www.amazon.com

/ http://www.payscale.com

https://www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US

/https://www.adobe.com/products

/https://www.adobe.com/products

/https://www.adobe.com/products

http://www.stopmotionpro.com/index.php/software/eclipse#buy-now-feature-list

www.microsoftstore.com/store/msusa/en_US/cat/All-Office

https://www.amazon.com/electronics-store

بسم الله الرحمن الرحيم

يكون هنالك صوت عصافير وحياة كاملة .تظهر هذه الطبيعة كلوحة للفنان وهو يرسم بها
والقرش و الألوان الخ..."
يمشي من خلال ممر ضيق للبيوت وفجأة! صوت إطلاق نار حيث يقع الفنان على
سكين من ثم تختفي الريشة وكأنهم يحاولون إخفاء هوية الفنان بإخفاء ريشته ووضع

الفنان بأخذه إلى الزنزانة في السجن المعتم القديم والتي تظهر آثار الشيخوخة على جدرانه التي سببها
على المدى الطويل وخلف قضبانه الصدئة يجلس الفنان في الزنزانة ويقوم السجان بإغلاق باب
الباب وهو ينغلق على حريته .
صوت يفعله داخل الزنزانة حتى لا يفكر في وحدة الأسر ، وبينما هو غارق في التفكير يسمع صوت إقدام قادم من
الباب ويضع الطعام للأسير من ثم يغلقه .
لم يبدي أي اهتمام به بل كان همه الوحيد كيف يخرج من وحدته، ينظر إلى جانبه يجد قطعة من الطبشور يمسك بها،
ان لبمارس من جديد هوايته بالرسم التي حاول الجندي طمسها خارج السجن عندما أطلق النار عليه ووضع السكين

صوت إقدام السجان من جديد وهو ليتفقده بينما هو جالس في فراشه في الزنزانة يفتح الباب ليجد طعام الأسير كما هو لم
يمد الأسير إليه وإذ بيده طبق أخر من الطعام ، لم يلحظ الأسير مرور الوقت فقد حان موعد الوجبة الثانية وهو الوحدة لم
السجان ما بيده على الأرض ويغلق باب الزنزانة، ويرجع الأسير ليكمل ما بدأ برسمه فقد وجد بذلك مفراً من الأسر و .
جديد ويرى الأسير على حاله لم يأكل بعد، واستمر بالرسم على الجدار فيعاقب الأسير بنقله إلى زنزانة أخرى، يخرج السجان
زانة وينقله عبر ممر السجن الكئيب من زنزانته إلى زنزانة أخرى شبيهة بالتي قبلها فارغة، وموحشة ظننا منه انه العقاب
من ممارسة حقه في الرسم، وانه لن يعود لهذا العمل من جديد إلا إن الأسير عاد لممارسة نفس النشاط الذي كان يمارسه خارج
زانته الأولى عندما تم اسر ورفض طعام السجان من جديد .
يفقد الأسير كما كان يفعل في المرات السابقة ليجده على نفس الحال لا يقوم إلا بالجلوس على فراشه أو الرسم على جدار
ما كان يثير غضب السجان ، كيف لهذا الأسير أن لا يأبه لطعامه وطوال الوقت يقوم بالرسم في الزنزانة !.
العقاب من جديد ويقوم بنقله إلى زنزانة أخر ويتكرر مشهد الجندي، وهو يضع الطعام للأسير، لكن الأسير في هذه المرة قرر إن
على جدار الزنزانة الكئيبة قبل قدوم السجان ويتفقده .
الطبيعة التي كان يرسم فيها لوحته قبل أن يتم أسره على الحائط ويرسم نفسه وهو جالس في هذه اللوحة ومستمتع في الطبيعة
صوات التي كان يسمعها قبل أن يتم أسره ، وكأنه يرسم مشهد حريته . بعد أن قام بإنهاء لوحته يحضر السجان إلى الزنزانة ولا
شهد الذي قام برسمه الأسير على الحائط ليدرك بعد ذلك انه لم يستطع اسر عقل السجان بل انه استطاع اسر جسمه فقط ، حينها
ل رغم كل ما قام به من محاولة طمس هوية الفنان عن طريق إطلاق النار عليه،سجنه، ونقله من زنزانة إلى أخرى، وان الفنان
ة حريته في التعبير عندما تم أسره بل زاده ذلك عزيمة وإصرار على التعبير عما يجول في رأسه بما أمكنه .

٥.٦.٢ قصة المشروع:

بسم الله الرحمن الرحيم

تبدأ القصة في الطبيعة الفلسطينية الخلابة والجميلة، يكون هنالك صوت عصافير وحياة كاملة .تظهر هذه الطبيعة كلوحة للفنان وهو يرسم بها يقوم الفنان من مكانه ويحمل عدته على ظهره "اللوحة والفرش و الألوان الخ..."

يعود الفنان إلى بيته الكائن في احد المخيمات الفلسطينية يمشي من خلال ممر ضيق للبيوت وفجأة! صوت إطلاق نار حيث يقع الفنان على الأرض وبجانبه الريشة التي كان يرسم بها وبجانبها سكين من ثم تختفي الريشة وكأنهم يحاولون إخفاء هوية الفنان بإخفاء ريشته ووضع السكين بدلا عنها.

يقوم الجندي الذي قام بإطلاق النار على الفنان بأخذه إلى الزنزانة في السجن المعتم القديم والتي تظهر أثار الشيخوخة على جدرانه التي سببها الانتهاك لحقوق الإنسان و الشعب الفلسطيني على المدى الطويل وخلف قضبانه الصدئة يجلس الفنان في الزنزانة ويقوم السجان بإغلاق باب الزنزانة بقوة فيما كان السجان ينظر إلى الباب وهو ينغلق على حريته .

الأسير في الزنزانة يفكر فيما سوف يفعله داخل الزنزانة حتى لا يفكر في وحدة الأسر، وبينما هو غارق في التفكير يسمع صوت إقدام قادم من خارج الزنزانة ، يفتح الجندي الباب ويضع الطعام للأسير من ثم يغلقه .

الأسير لم يلتفت للطعام، ولم يبدي أي اهتمام به بل كان همه الوحيد كيف يخرج من وحدته، ينظر إلى جانبه يجد قطعة من الطبشور يمسك بها، ويبدأ بالرسم على الجدران ليمارس من جديد هوايته بالرسم التي حاول الجندي طمسها خارج السجن عندما أطلق النار عليه ووضع السكين بدلا من الريشة .

في وقت لاحق يسمع صوت إقدام السجان من جديد وهو ليتفقده بينما هو جالس في فراشه في الزنزانة يفتح الباب ليجد طعام الأسير كما هو لم يأكل منه شيء ، ينظر الأسير إليه وإذ بيده طبق أخر من الطعام ، لم يلحظ الأسير مرور الوقت فقد حان موعد الوجبة الثانية وهو الوحدة لم يأكل بعد، يضع السجان ما بيده على الأرض ويغلق باب الزنزانة، ويرجع الأسير ليكمل ما بدأ برسمه فقد وجد بذلك مفراً من الأسر و .

يعود السجان من جديد ويرى الأسير على حاله لم يأكل بعد، واستمر بالرسم على الجدار فيعاقب الأسير بنقله إلى زنزانة أخرى، يخرج السجان الأسير من الزنزانة وينقله عبر ممر السجن الكئيب من زنزانته إلى زنزانة أخرى شبيهة بالتي قبلها فارغة، وموحشة ظننا منه انه العقاب المناسب لمنعه من ممارسة حقه في الرسم، وانه لن يعود لهذا العمل من جديد إلا إن الأسير عاد لممارسة نفس النشاط الذي كان يمارسه خارج السجن و في زنزانته الأولى عندما تم اسر ورفض طعام السجان من جديد .

يعود السجان ليتفقد الأسير كما كان يفعل في المرات السابقة ليجده على نفس الحال لا يقوم إلا بالجلوس على فراشه أو الرسم على جدار الزنزانة، هذا ما كان يثير غضب السجان ، كيف لهذا الأسير أن لا يأبه لطعامه وطوال الوقت يقوم بالرسم في الزنزانة !.

يتكرر مشهد العقاب من جديد ويقوم بنقله إلى زنزانة أخر ويتكرر مشهد الجندي، وهو يضع الطعام للأسير، لكن الأسير في هذه المرة قرر إن ينهي لوحته على جدار الزنزانة الكئيبة قبل قدوم السجان ويتفقده .

يرسم الفنان الطبيعة التي كان يرسم فيها لوحته قبل أن يتم أسره على الحائط ويرسم نفسه وهو جالس في هذه اللوحة ومستمتع في الطبيعة الخلابة، والأصوات التي كان يسمعها قبل أن يتم أسره ، وكأنه يرسم مشهد حريته . بعد أن قام بإنهاء لوحته يحضر السجان إلى الزنزانة ولا يجد سوى المشهد الذي قام برسمه الأسير على الحائط ليدرك بعد ذلك انه لم يستطع اسر عقل السجان بل انه استطاع اسر جسمه فقط ، حينها أدرك انه فشل رغم كل ما قام به من محاولة طمس هوية الفنان عن طريق إطلاق النار عليه،سجنه، ونقله من زنزانة إلى أخرى، وان الفنان الأسير لم يفقد حريته في التعبير عندما تم أسره بل زاده ذلك عزيمة وإصرار على التعبير عما يجول في رأسه بما أمكنه .

٥.٦.٣ السيناريو:

المشهد(١)

خارجي.... نهارا

طبيعة خضراء جميلة وخلابة، وصوت العصافير وهي تغرد في هذه الطبيعة، والفنان مستمتع بوقته والاصوات التي تحيط به وهو يرسم هذه الطبيعة في لوحته الفنية.

المشهد (٢)

خارجي. المخيم – نهار

اللقطة ١-٢

الفنان:

عائداً إلى منزله وهو يمشي باتجاه أزقة المخيم .

اللقطة ٢-٢

الفنان:

ملقى على الأرض بعد أن أطلقت عليه رصاصة في زقاق المخيم

اللقطة ٣-٢

الفنان:

ريشته ملقاة على الأرض بجانبه بعد أن سقط.

اللقطة ٤-٢

الفنان :

سكين ملقاة بجانبه وقد اختفت ريشته

المشهد (٣)

داخلي. السجن– داخل الزنزانة– نهار

اللقطة ١-٣

الفنان:

داخل الزنزانة ينظر إلى السجان وهو يقف على الباب

السجان:

يغلق الباب على الفنان الأسير بقوة

اللقطة ٢-٣

الفنان:

يجلس على فراشه في زاوية الغرفة

السجان:

يضع الطعام للأسير

اللقطة ٣-٣

الفنان :
يرسم على جدار الزنزانة

اللقطة ٤-٣

السجان :
يحضر الوجبة الثانية للأسير

اللقطة ٥-٣

الفنان:
جالس في فراشه لا يكترث للطعام

اللقطة ٦-٣

الفنان:
يرسم على جدار الزنزانة من جديد

السجان:
يفتح باب الزنزانة ليتفقد الأسير

المشهد (٤)

داخلي. السجن- أروقة السجن- نهار

السجان:
يقتاد الأسير وهو مكبل الأيدي إلى زنزانة أخرى .

المشهد (٥)

داخلي. السجن- داخل الزنزانة- نهار

اللقطة ١-٥

الفنان:
يجلس في الزنزانة الجديدة وينظر إلى السجان وهو يغلق الباب

السجان:
يغلق الباب بقوة في وجه الفنان

اللقطة ٢-٥

الفنان:
مستلقي في فراشه بعد إن قام بالرسم على جدار الزنزانة الجديدة

اللقطة ٣-٥