**جامعة بوليتكنك فلسطين**

كلية العلوم الادارية و نظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات و الوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة \ الجرافيكس

مشروع تخرج

" نصف صديق "

فيلم رسوم متحركة ثنائية الابعاد يجسد معنى الصداقة الحقيقية

**فريق العمل :**

سندس القواسمة  بتول الجعبري غفران الجعبري

**المشرف** :

أ.عبد الفتاح النجار

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

2021/2022

## 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.

# تمهيد

أفضل ما يعين الإنسان في حياته أن يجد صديقاً وفيّاً، وأن يكون هذا الصديق خير معين له على مصاعب الحياة، وأن يشاركه في فرحه وحزنه، ويقرّبه من الله والعمل الصالح، ويبعده عن كل ما يسوؤه

الصديق: هو من يجعلك تشعر وكأنك تجالس نفسك، ولا يظن بك ظن السوء، فسرعان ما يسامحك إذ أخطأت، ويلتمس لك الأعذار، هو من يرعاك في حضورك وغيابك، ويحفظك وكل ما يخصّك، ولا يتركك في فرحك أو حزنك، يتمنى لك الخير أكثر مما يتمنى لنفسه، هو من ينصحك إذ ما أخطأت ويعينك على الخير، ويفسح لك في المجلس، ويبدؤك السلام، ولا يخجل من مرافقتك، هو من يدعو لك في غيابك، وحبك في الله، هو من يفتخر بك، ويسرع في مساعدتك، وهو من صدقك الوعد، وكان وفياً لك.

نحن لا نريد حياة دون اصدقاء لاننا نحتاج من يقف معنا في الحزن, ونحتاج كلمة حلوة وراي صادق ونصيحة من القلب ويد حانية تمسكنا عندما نسقط وتربيتة على كتف في لحظة انكسار ,فالحياة مواقف فلا تطلب الا صديق يقف معك في سراء والضراء ,فكثرت الاصدقاء لا نفع منها فيمكن في موقف صغيريحدث معك لا تجد احد حولك فتكون قد خذلت ,وممكن صديق واحد ينتشلك من جميع الاحزان ويقف معك ,لصديق تأثير عجيبٌ على صديقه الذي يحب، فتراه يقبل النصيحة منه بصدر رحبٍ، ولا يقبلها من غيره,فلذلك دعا النبيّ -صلّى الله عليه وسلّم- إلى حسن اختيار الصديق الصالح, وشبهه ببائع المسك الذي لا تُحرم من فائدة أخوته وصحبته، على عكس الصديق السيء الذي لن تتركه إلّا وقد تأثرت بشره، فقد ثبت في صحيح البخاري عن النبيّ -صلّى الله عليه وسلّم- أنّه قال: (مَثَلُ الجَلِيسِ الصَّالِحِ والسَّوْءِ، كَحامِلِ المِسْكِ ونافِخِ الكِيرِ، فَحامِلُ المِسْكِ: إمَّا أنْ يُحْذِيَكَ، وإمَّا أنْ تَبْتاعَ منه، وإمَّا أنْ تَجِدَ منه رِيحاً طَيِّبَةً، ونافِخُ الكِيرِ: إمَّا أنْ يُحْرِقَ ثِيابَكَ، وإمَّا أنْ تَجِدَ رِيحاً خَبِيثَةً),إنّ الإنسان الذي يُحسن اختيار الصحبة الصالحة في حياته، يعود عليه ذلك بثمرات النفع والفائدة العظيمة في الدنيا والآخرة, فالصديق الصالح يُعين على طاعة الله -سبحانه- واجتناب نواهيه,ويحثّك على الأمر بالمعروف والنهي عن المنكر, و قد يكون سبباً لتقرّبك من العلم النافع وطلبه, يسعى إلى النصح الدائم لصاحبه طلباً للأجر من الله – سبحانه, لذلك على شخص ان يتأنى في اختيار اصدقائه ,فصديق واحد حقيقي افضل من الف صديق .

---

1. أخرجه البخاري، باب المسك (7/ 96)، رقم: (5534)، ومسلم، كتاب البر والصلة والآداب، باب استحباب مجالسة الصالحين، ومجانبة قرناء السوء (4/ 2026)، رقم: (2628.)

2.أخرجه مسلم، كتاب الذكر والدعاء والتوبة والاستغفار، باب فضل مجالس الذكر (4/ 2069)، رقم: (2689.)

# ملخص المشروع

(فيلم نصف صديق) هو فيلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد مدته(اربع دقائق)

يتحدث الفيلم عن قصة ملك يحب رعيته و مدينته و يقوم بجولة معتادة لتفقد احوالها حين سمع اب يقول لولده ان لديه صديق و نصف صديق ، فيرغب الملك بمعرفة ما هو النصف صديق و تدور الاحداث حتى يستنتج الملك ماذا كان يقصد الاب بذلك.

تم اقتباس هذه القصة من كتاب ادهم الشرقاوي

# فهرس المحتويات


| العنوان | رقم الصفحة |
|---|---|
| **الفصل الاول : المقدمة** | |
| 1.موضوع المشروع | 2 |
| 2.اهداف المشروع | 3 |
| 3.اسباب اختيار المشروع | 3 |
| 4.الابداع في المشروع | 3 |
| 5.الفئة المستهدفة | 4 |
| 6.فريق العمل | 4 |
| 7.تفصيل المشروع | 5 |
| 8.المهام الموزعة على الجدول | 7 |
| **الفصل الثاني : الاطار النظري** | |
| 1.لمحة عن الرسوم المتحركة | 9 |
| 2.كتاب حديث المساء (ادهم الشرقاوي) | 11 |
| 3.السيناريو(script) | 13 |
| 4.دراسات مشاريع سابقة | 16 |
| **الفصل الثالث : متطلبات المشروع** | |
| 1.متطلبات المشروع التطويرية | 18 |
| 2.متطلبات المشروع التشغيلية | 19 |
| 3.التقنيات المستخدمة | 20 |
| 4.المحددات و المخاطر | 20 |
| 5.آلية التسليم | 21 |
| 6.آلية التسويق | 21 |
| **الفصل الرابع : التصميم** | |
| 1.شرح مفصل للشخصيات و دورها ،البيئات | 23 |
| 2.ألواح النماذج و ألواح القصة(story board) | 28 |
| 3.الادوات و البرامج المستخدمة و دور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع | 35 |
| **الفصل الخامس : التطبيق و الفحص** | |
| 1.الشخصيات،البيئات على شكل تصميم | 38 |
| 2.مرحلة التطبيق | 46 |
| 3.التصاميم الثابتة و المرئية | 47 |
| 4.فحص المشروع | 52 |
| 5.ارشادات تنصيب و تشغيل المشروع | 52 |
| **الفصل السادس : النتائج و التوصيات** | |
| 1.الانطباع و النصائح حول الادوات ،بيئة التطوير | 54 |
| 2.توصيات مستقبلية | 54 |
| 3.نتائج حققها المشروع | 54 |
| 4.المراجع | 55 |

| رقم الصورة | موضوع الصور و الرسومات و الاشكال | رقم الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | سكيتش الاب | 23 |
| 2 | سكيتش الملك | 23 |
| 3 | سكيتش الابن | 23 |
| 4 | سكيتش الحارس1 | 24 |
| 5 | سكيتش الحارس2 | 24 |
| 6 | سكيتش المنادي | 24 |
| 7 | سكيتش الصديق | 25 |
| 8 | سكيتش نصف الصديق | 25 |
| 9 | سكيتش القصر من الخارج | 26 |
| 10 | سكيتش القصر من الداخل | 26 |
| 11 | سكيتش السوق1 | 26 |
| 12 | سكيتش السوق2 | 27 |
| 13 | سكيتش منصة الاعدام | 27 |
| 14 | المشهد الاول | 28 |
| 15 | المشهد الاول و الثاني | 29 |
| 16 | المشهد الثالث | 30 |
| 17 | المشهد الرابع | 30 |
| 18 | المشهد الرابع و الخامس | 31 |
| 19 | المشهد الخامس | 31 |
| 20 | المشهد السادس1 | 32 |
| 21 | المشهد السادس2 | 33 |
| 22 | المشهد السادس3 | 34 |
| 23 | Adobe animate | 35 |
| 24 | Adobe premiere | 35 |
| 25 | Adobe illustrator | 35 |
| 26 | Adobe photoshop | 36 |
| 27 | Adobe audition | 36 |
| 28 | Microsoft word | 36 |
| 29 | الملك | 38 |
| 30 | الاب | 38 |
| 31 | الابن | 39 |
| 32 | الحارس الاول | 39 |
| 33 | الحارس الثاني | 40 |

| | | |
|---|---|---|
| 34 | المنادي | 40 |
| 35 | نصف الصديق | 41 |
| 36 | الصديق | 41 |
| 37 | القصر من الخارج | 42 |
| 38 | القصر من الداخل | 42 |
| 39 | ممر الى السوق | 43 |
| 40 | منطقة ما بين القصر و السوق | 43 |
| 41 | السوق 1 | 44 |
| 42 | السوق2 | 44 |
| 43 | السوق3 | 45 |
| 44 | منصة الاعدام | 45 |
| 45 | شعار المشروع | 47 |
| 46 | بوستر المشروع | 48 |
| 47 | بطاقة الدعوة | 49 |
| 48 | ورقة تعريفية عن المشروع | 50 |
| 49 | شادر العرض | 51 |
| 50 | صفحة فيس بوك المشروع | 51 |


## فهرس الجداول


| رقم الجدول | موضوع الجدول | رقم الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | المهام الموزعة على الجدول الزمني | 7 |
| 2 | المتطلبات المادية | 18 |
| 3 | المتطلبات البرمجية | 18 |
| 4 | المتطلبات البشرية | 19 |
| 5 | مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع | 19 |

# الفصل الاول :المقدمة

1. موضوع المشروع
2. اهداف المشروع
3. اسباب اختيار المشروع
4. الابداع في المشروع
5. الفئة المستهدفة
6. فريق العمل
7. تفصيل المشروع
8. المهام الموزعة على الجدول الزمني

# 1- موضوع المشروع

## 1.1 فكرة المشروع ( نصف صديق)

نعرض معنى الصديق عن طريق مواقف تدل على صداقة ,وان كثرة الاصدقاء لا تدل على انهم جميعهم اوفياء فيمكن صديق واحد يكفي ويعوضك عن الجميع .

تعود احداث الفيلم الى العصور القديمة ويبدا الفيلم بسؤال الاب لابنه على عدد الاصدقاء لديه والتعجب من رده بكثرتهم حيث هو في هذا العمر لا يملك هذا العدد ويذكر له انه لا يملك الا صديقاً واحداً ونصف صديق ,والجميع يعرف ما معنى صديق ولكن لا نعرف ما معنى نصف صديق لذلك نطرح في هذا الفلم ما معنى نصف صديق , وما الفرق بين الصديق والنصف صديق.

## 1.2 فكرة عرض (نصف صديق )

خطرت فكرت الفلم بسبب اهمية الصديق لتأثر الفرد بخليله ,حتى في الاسلام اهتم في اختيار الصديق , لان للأصدقاء تأثيرٌ على تصرّفات الإنسان وسلوكياته، فتراه يتحلّى بأخلاق من يقترن بهم من الأصدقاء، سواءً أكانت حسنة أم سيئة، وبهذا يقول -صلّى الله عليه وسلّم-: (الرَّجلُ على دِينِ خليلِه، فلْينظُرْ أحدُكم مَن يُخالِلْ) ، فلذلك دعا النبيّ -صلّى الله عليه وسلّم- إلى حسن اختيار الصديق الصالح,

لذلك قررت انا وفريق العمل في تقديم هذا المشروع واختيار هذه الفكرة ليوضح اهمية اختيار الصديق وهدفنا القائم على اختيار الصديق الذي يجرك الى طريق الخير ويبعدك عن طريق الشر.

---

[1]، رواه أبو داود والترمذي بإسناد صحيح.

## 2. اهداف المشروع:

1- ابراز معنى الصديق وان المواقف فقط من تبين الصديق والنصف صديق .

2-بيان ان الاصدقاء ليس بكثرتهم بل بصدقهم ووفائهم

3- اظهار حب التعلم حيث عندما سمع الملك كلمة لم يفهم معناها سأل حتى يصل للمعنى

4-اظهار علاقة الاب بابنه وتعليمه عن طريق السؤال

## 3.متطلبات الاساسية للمشروع :

سيتم الابداع في المشروع بعدت زوايا:

### 1.3 الابداع في المعنى :

سوف نعرض مواقف لصديق الحقيقي لتحريك المشاعر ,وحب التعلم عن طريق موقف الملك من البحث عن معنى الصديق والنصف الصديق ففي هذا المشروع سوف نخرج بعبرة تفيد كل من يشاهد هذا اليفلم,والقصة سهلة الفهم بسبب المواقف التي تساعدك على الفهم .

### 2.3 الابداع في عرض المشروع:

سوف يتم عرض المشاهد بشكل متسلسل جميل ,وانشاء بيئات جذابة للاعين وتفاصيل جميلة وسوف نعرض القصة بأسلوب يجذب المشاهد لتتبع احداث الفيلم بتشويق .

### 3.3 الابداع في التصميم:

سوف نبدع في رسم الشخصيات بدقه وحركاتهم ورسم البيئة بطريقة خلابة تعبر عن العصر الذي حدثت فيه القصة .

### 4.3 الابداع في التطبيق :

محاولة جعل البيئة والشخصيات جذابة للمشاهدة والعرض وقصة قريبه جدا للفهم باستخدام الرسومات ثنائية الابعاد و التحريك السليم و اتباع مبادئ التحريك الصحيحة .

## 4.الفئة المستهدفة :

للاطفال من عمر خمس سنوات فما فوق.

ويفضل الاعمار الاطفال رياض والمدارس لتعليمهم اهمية الصداقة .

## 5.فريق العمل :

تم التعاون بين جميع أعضاء الفريق المكون من 3 اعضاء ,المتخصصين في مجال الوسائط المتعددة ,وتقسيم المهام على الاعضاء ,كل حسب ميوله وخبرته الفنية وابداعه ,ابتداء من البحث عن فكرة وتطويرها حتى اخراج العمل بالشكل النهائي والمطلوب .

تم العمل على المشروع كفريق يحافظ على مفاهيم العمل وعلى روح العمل الجماعي ,والعمل ضمن فريق متكامل ,سواء بالافكار او العمل او الاراء ,كما عمل الفريق على تنظيم الوقت واستغلاله بالشكل الصحيح , لتنفيذ المهام المطلوبة بشكل تام في هذا المشروع .

# 6. تفصيل المشروع :

تم انجاز هذا المشروع على عدة مراحل :

## 6.1 أولا : مرحلة ما قبل الانتاج (التخطيط)

### 1. 1.6 تحليل فكرة المشروع

- استلهام وبناء فكرة المشروع من كتاب "حديث المساء" ل "ادهم الشرقاوي "واتفاق فريق العمل على التنفيذ.
- الاتفاق على نوع العمل لعرض الفكرة حيث تقرر ان يكون عرض بتقنية D2
- تحليل التكاليف اللازمة لانجاز المشروع .
- دراسة الفئة المستهدفة .

### 2.1.6 اختبار أولي للفكرة

- تحديد الاهداف المرجوة من هذا العمل
- وضع العناوين والافكار الرئيسية المراد طرحها في الفيلم
- جدولة اوقات العمل على المشروع

### 3.1.6بناء نموذج أولي مكتوب من المشروع :

- رسم سكيتشات لشخصيات الرئيسية (الاب , الابن , الملك ,الصديق , ونصف صديق)
- رسم سكيتشات للبيئة
- اعداد وكتابة القصة الخاصة بالمشروع
- تحديد اللقطات والحركات في المشروع

## 2.6 ثانيا : مرحلة الانتاج

### 1.2.6 تطبيق الفيلم :

- بناء الشخصيات على الحاسوب
- بناء البيئات على الحاسوب
- التحريك بما يتناسب مع السيناريو
- تجهيز المسار الصوتي للمشروع
- تجميع المؤثرات الصوتية
- تجميع لقطات الفيلم والصوتيات
- البدء بعملية المونتاج .
- تصدير الفيديو بالصيغ والامتدادات المطلوبة .

## 3.6 ثالثا: مرحلة ما بعد الانتاج

### 1.3.6 الفحص والتدقيق :

- اختبار المشروع من خلال عرضها على المتخصصين .
- اخذ الملاحظات والقيام ببعض التعديلات النهائية بالمشروع .

### 2.3.6 النشر والتوزيع :

- تصميم بوسترات وفيديو تشويقي وبطاقات دعوة
- نشر الفيديو التشويقي
- استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في الترويج للمشروع (فيس بوك ,انستغرام )
- عرض الفيلم في مناقشة مشروع التخرج .

# 7– المهام الموزعة على الجدول الزمني :

فيما يلي عرض للمخطط الزمني و المخطط التنفيذي الموضح عن طريق الجدول الزمني و الذي يعرض و بوضح الالية و المنطقية المستخدمة في التخطيط و ادارة الوقت .لاتمام المشروع بالموعد المحدد و كما يعرض طريقة تنظيم الاوقات و اعطاء كل مهمة جزء من الوقت بحيث يتناسب التوقيت مع سير المهام الاخرى و المتعمدة في بعض الاحيان على بعضها. حيث ان الترتيب في هذا الجدول يتركز على ترتيب الاعمال المراد انجازها بشكل عمودي و الترتيب الزمني للاوقات بشكل افقي معتمدا على وحدات زمنية (اسابيع)

| المراحل | | الاسابيع | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| مرحلة ما قبل الانتاج | بلورة الفكرة | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| | كتابة النص | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| | رسم سكيتشات الشخصيات | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| مرحلة الانتاج | بناء البيئات | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| | تحريك الشخصيات | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| | حركة الكاميرات | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| | التصديرمن الانيميت | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| | المسار الصوتي | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | |
| | تصدير الفيديومن البريمير | | | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| | تصاميم ثابته | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | |
| مرحلة ما بعد الانتاج | الفحص و التدقيق | | | | | | | | | | | | | | | ■ | |
| | النشر و التوزيع | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ |
| | التوثيق | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

الجدول(1):المهام الموزعة على الجدول الزمني

## الفصل الثاني : الإطار النظري

1. لمحة عن الرسوم المتحركة
2. كتاب حديث المساء(ادهم الشرقاوي)
3. دراسات مشاريع سابقة

# 1.لمحة عن الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة او الانيميشن هو عرض سريع لتتابع من الصور ثنائية البعد او الصور ثلاثية الابعاد لايجاد ايحاء بالحركة و التحريك هو خداع بصري للحركة ،يحدث بسبب ظاهرة استمرار بقاء الرؤية و يمكن صنع و عرض الصور المتحركة بطرق متعددة . و الطريقة الشائعه هي عرض الحركة كفيلم او كفيديو . و هناك ايضا طرق اخرى متعددة لعرض الصور المتحركة موجودة حاليا . محاكاة الحركة التي تم انشاؤها بواسطة عرض سلسلة من الصور او اطارات الرسوم على التلفزيون هو مثال واحد من الرسوم المتحركة.

و في عام 1914 م قام فنان الرسوم المتحركة الامريكي جون راندولف بريي ، بإدخال انظمة التنسيق الانسيابي على عمليات تحضير الرسوم المتحركة . واضحت معامل التصوير بفضل هذه الترتيبات ، تعمل بالنهج الالي للمصانع الحديثة مما ادى الى سرعة الانجاز و انخفاض تكاليف انتاج الافلام للرسوم المتحركة . و انضم بريي فيما بعد الى فنان الرسوم المتحركة الامريكي ايرل هيرد مخترع اسلوب لوحات السيليولوز ليواحدا مجهوديهما في مجال الانتاج و قد احدث اتحادهما طفرة كبيره في المجالات التقنية للرسوم المتحركة.

## 1.1أقسام الرسوم المتحركة

تقسم الرسوم المتحركة الى عدة تصنيفات من حيث التقنية

1.الرسوم المتحركة التقليدية

2.الرسوم المتحركة ثنائية الابعاد

3.الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد

4.ستوب موشن(stop motion)

5.جرافيك موشن(graphic motion)

## 2.1 لمحة عن الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد الحاسوبية

فيديوهات يتم إنتاجها يدوياً أو باستخدام الكمبيوتر .يتطلب إنتاجها تتابع الصور الواحدة تلو الأخرى مع اختلافات بسيطة في الوضعية مما يخلق الإحساس بالحركة.

يقوم فناني الرسوم ثنائية الأبعاد برسم صور مسطحة تحتوي على أشخاص وأشياء ممثلة بأبعاد الطول والعرض دون العمق.

## 3.1 مراحل الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد:

### 1.النص المكتوب

أي فيلم رسوم متحركة يبدأ بفكرة رئيسية يتم تحويلها إلى قصة كاملة. النص هو العمل الفني المكتوب الذي يقوم عليه فريق الكتاب، ويصف بشكل دقيق حركات وأفعال وحوار وحتى تعبيرات وجوه الشخصيات.

### 2.ستوري بورد

عبارة عن رسوم أو صور مرتبة بصورة متسلسلة الغرض منها عرض تصوير مبدئي للمَشاهد في الأفلام والرسوم المتحركة والمواد الإعلامية والمواقع التفاعلية. تتشابه مع القصص المصورة (كوميكس) إلا أنها أكثر تفصيلا من ناحية تصوير المشاهد وزوايا الكاميرا، وتسهل إيجاد المشاكل المحتملة قبل حدوثها.

### 3.الموسيقى التصويرية والأداء الصوتي

الشريط الصوتي المصاحب لأفلام الرسوم المتحركة يشمل الموسيقى والمؤثرات الصوتية والحوار الذي يؤديه الممثلين. قبل ان يقوم الممثلين بالعمل على المشاهد المختلفة ويقوم الممثلين بتسجيل الحوار يقوم الفنانين داخل الاستديو بتسجيل الحوار. هذه التسجيلات تساعد في عملية ضبط التوقيت في المشاهد وحركة الممثلين.

### 4.الشريط المصور (أنيماتيك)

يتم إنتاج الشريط المصور بعد تسجيل الموسيقى التصويرية والأداء الصوتي وقبل أن يبدأ الإنتاج الفعلي للرسوم المتحركة. يشمل الشريط المصور عرض الرسوم الموجودة على لوحة القصة بالتزامن مع الموسيقى التصويرية والأداء الصوتي

### 5.التصميم وضبط الوقت

بمجرد أن يتم الموافقة على الشريط المصور يقوم المخرج بتحليله ليقرر التوقيت المناسب لكل حركة وعدد الإطارات المطلوبة لتنفيذها. يقوم مصممي الشخصيات بتحضير رسومات توضيحية لكل الشخصيات والمكونات المهمة في مشاهد الفيلم.

### 6.المخططات

عبارة رسومات توضيحية لحركات جميع الشخصيات وحركات الكاميرا، والإضاءة، والتظليل في كل مشهد. يقوم رسامي مخططات الشخصيات بتحديد كل وضعية وحركة تقوم بها الشخصية في المشهد ويقوم بعمل الرسومات المطلوبة لتوضيح هذه الحركة.

### 7.تنفيذ الرسوم المتحركة

في هذه المرحلة يتم عمل الرسومات لكل المشاهد والحركات المطلوبة في الفيلم. ضبط التوقيت هو أهم شئ في هذه العملية حيث يعطي الأحساس بالاختلافات في المواد (السرعة والوزن، إلخ)

### 8.النسخ الرقمي

يتم نسخ الرسومات ونقلها إلى الكمبيوتر، حيث يتم تلوينها ومعالجتها باستخدام أحد البرامج المتوفرة لإنتاج الرسومات ثنائية الأبعاد.

### 9.التجميع النهائي

يتم تجميع الرسومات باستخدام الكمبيوتر على الخلفيات الخاصة بها والتي يتم نقلها إلى الكمبيوتر (أو رسمت من البداية على الكمبيوتر)، ثم يقوم الكمبيوتر بإنتاج الفيلم في شكله النهائي.

# 2.كتاب حديث المساء(ادهم الشرقاوي)

## نبذة عن الكتاب

في كل شخص تعرفه شخص لا تعرفه وراء كل قصة تعرفها قصة لا تعرفها وبجانب كل حدث تراه حدث لا تراهذا الكتاب قراءة مختلفة في الاشياء يحاول ان يريك الشخص الذي لا تعرفه في الشخص الذي تعرفه ويحاول أن يعرفك على القصة التي لا تعرفها في القصة التي تعرفها ويحاول أن يريك الحدث الذي لا تراه في الحدث الذي تراه

هذا الكتاب من تأليف أدهم الشرقاوي

## نبذة عن الكاتب

**أدهم شرقاوي** كاتب فلسطيني ولد ونشأ في مدينة صور اللبنانية حاصل على دبلوم تربية رياضية من كلية التربية وإجازة وماجستير في الأدب العربي من الجامعة اللبنانية في بيروت .عمل في صحيفة الوطن القطرية بدأ بالكتابة عبر منصة منتدى الساخر ثم أصدر أول كتاب له عام 2012 بعنوان أحاديث الصباح، ينشر مؤلفاته تحت اسم مستعار «قس بن ساعدة». متزوج وله من الأبناء ولد وثلاثة بنات.

## القصة

نصف صديق!

بينما كان الملك يتجول في المدينة ، سمع تاجرًا يسأل ابنه: كم عدد الأصدقاء لديك؟

قال الابن: أربعون صديقا.

أجاب الأب: أنا بهذا السن وليس لدي سوى صديق ونصف صديق!

سمع الملك ما قاله التاجر وسأل الوفد المرافق له:

هل يعرف أحد منكم ما يقصده بقول الصديق ونصف الصديق؟

قالوا: الصديق الذي نعرفه ولكن النصف صديق لا نعرف عنه شيئًا!

قال الحارس: ربما كان التاجر يمزح مع ابنه ،

فقال االملك: لا تجلب لي التاجر واسأله

فيحضر التاجرويسأله الملك: هل تخبرني ما معنى صديق ونصف صديق؟

قال التاجر: أنا في خدمتك يا مولاي ، لكن هذا لا أستطيع شرحه ، سأريك اياه!

قال الملك: كيف؟

قال التاجر: اطلبوا من المناديدور في الاسواق ليعلن إعدامي يوم الجمعة!

فقال الملك متفاجئًا: ماذا؟

قال التاجر: كما أقول لك يا سيدي ستعرف معنى الصديق ونصف الصديق!

يخرج المنادي يوم الجمعة ويعلن إعدام التاجر لارتكابه جرماً عظيماً!

يجتمع الناس ، و الملك واقف ، والتاجر ينتظر تنفيذ الحكم

يتقدم أحد الأشخاص ويقف بين يدي الملك ويقول له : مولاي أنا على استعداد لدفع أي مبلغ تطلبه مقابل إعتاق التاجر

فيقول الملك : لا ، لا يمكن إن جرمه عظيم !

فقال الرجل : أتنازل عن نصف أملاكي

فقال الملك : ولا كل مالك يكفي

فالتفت الرجل إلى التاجر وقال له : أسمعت يا أخي ، تبرعت بكل مالي لأفديك . . .

ولكن الملك رفض ، فهل وفيت معك يا صديقي؟!

فرد التاجر : نعم الوفاء فانصرف بأمان

وينادى بقرب إعدام التاجر

فيأتي رجل مسرعاً ويقف بين يدي الملك

ويقول له : أتريد إعدام التاجر؟ إنه بريء وأنا المذنب!

ويلتفت إلى الناس ويقول : أيها الناس التاجر بريئ أنا من فعل هذه الفعلة النكراء وأنا من يجب أن يعدم

فيقول الملك : حسناً سنعدمك مكان التاجر!

فقال الرجل : اعدموني ، فأنا المذنب!

يأخذ الحرس الرجل إلى منصة الإعدام ويوثقونه بالحبال

ويسأله الملك : ألا ترجع في كلامك؟

فيقول الرجل : لا . اذهب يا أخي إلى أهلك وعيالك

وحينها التفت التاجر إلى الملك مبتسماً وهو يقول : أرأيت الفرق يا مولاي بين الصديق ونصف الصديق؟! فمن يفديك بنفسه هو الصديق ومن يفديك بماله نصف صديق!

تم اخذ هذه القصة لهدف علمي لا لهدف ربحي، لعمل مشروع تخرج الجامعه و تطبيق ما اخذناه خلال اربع سنوات في الجامعه على هذه القصة

## 4.دراسات مشاريع سابقة

1.مشروع الفتاة الليلكية (رغد دويك،رؤى النتشة،صابرين)

2.مشروع UNHUMAN(عبد الله دغامين،مراد مراد، مصطفى السعده)

3.مشروع NEARBY FAR(رنا المشني،ساره السيد احمد،اسيل شبانة )

# الفصل الثالث : متطلبات المشروع

1.متطلبات المشروع التطويرية

2.متطلبات المشروع التشغيلية

3.التقنيات المستخدمة

4.المحددات و المخاطر

5.آلية التسليم

6.آلية التسويق

# 1.متطلبات المشروع التطويرية

انجاز المشروع يحتاج العديد من المتطلبات المادية و البشرية و البرمجية و في هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع و تعتبر هذه المرحلة من الم المراحل الاساسية لنجاح المشروع:

## 1.1 المتطلبات المادية

| البيان | التفاصيل | العدد | السعر($) | المجموع($) |
|---|---|---|---|---|
| اجهزة حاسوب لا تقل مواصفاتها عن : | Core i7<br>8GB<br>HD 1Tb<br>2GB GPU | 4 | 1000 | 4000 |
| خط انترنت | 16MB/S | 1 | per month 20 | 160 |
| Memory flash | 16GB | 3 | 10 | 30 |
| متفرقات | اوراق و اقلام.. | – | – | 30 |
| تصدير المشروع | – | – | – | 570 |
| مطبوعات | بروشورات | 20 | 0.5 | 10 |
| | بوسترات | 10 | 1 | 10 |
| | ROLL UP | 1 | 40 | 40 |
| | بطاقات دعوة | 20 | 0.3 | 6 |
| | اغلفة cd | 3 | 0.3 | 1 |
| المجموع | | | | $4857 |

الجدول(2): المتطلبات المادية

تم الحصول على هذه الاسعار من موقع amazon (https://www.amazon.com/)و من مطبعة انفينيتي

## 2.1 المتطلبات البرمجية:

| البيان | عدد النسخ | الفترة (الشهر) | السعر | المجموع الكلي($) |
|---|---|---|---|---|
| Adobe animate2019 | 4 | 3 | 205 | 820 |
| Adobe illustrator2020 | 3 | 3 | 21 | 63 |
| Adobe photoshop2019 | 1 | 1 | 21 | 21 |
| Adobe premiere2019 | 1 | 1 | 21 | 21 |
| Adobe after effect2020 | 1 | 1 | 21 | 21 |
| Adobe audition 2019 | 1 | 1 | 21 | 21 |
| Microsoft office 2016 | 4 | – | 90 | 360 |
| Windows 10 | 4 | – | 91 | 364 |
| المجموع | | | | $1695 |

الجدول (3): المتطلبات البرمجية

تم الحصول على هذه الاسعار من موقع adobe (https://www.adobe.com/)تم الحصول على هذه الاسعار من موقع microsoft (https://www.microsoft.com/en-us?rtc=1/)

### 3.1 المتطلبات البشرية:

| الشخص | عدد ساعات العمل | سعر الساعة | التكلفة($) |
|---|---|---|---|
| كاتب السيناريو | 15 | 12 | 180 |
| كاتب النص الصوتي | 10 | 10 | 100 |
| رسام سكيتشات البيئة | 10 | 15 | 150 |
| مختص تصاميم ثابتة | 15 | 12 | 180 |
| خبير تصميم ثنائي الابعاد | 30 | 20 | 600 |
| خبير تحريك ثنائي الابعاد | 20 | 20 | 400 |
| راوي الفيلم | 2 | 20 | 40 |
| مختص موسيقى و دمج | 10 | 10 | 100 |
| خبير مونتاج | 10 | 10 | 100 |
| المجموع | | | $1670 |

الجدول (4): المتطلبات البشرية

هذا هو الحد الأدنى من الاسعار وفق الموقع(/https://www.bls.gov)

### ـ مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع:

| | |
|---|---|
| متطلبات مادية | 4857 |
| متطلبات برمجية | 1695 |
| متطلبات بشرية | 1670 |
| المجموع النهائي | $8222 |

الجدول (5): مجموع تكاليف المتطلبات التطويرية للمشروع

## 2.متطلبات المشروع التشغيلية :

الفيلم الخاص بالمشروع سيتم تصديره بجودة HD 1080 P ذلك لعدة اسباب منها:

1. تناسب الجودة مع غالبية شاشات العرض المتوفرة

2. الوضوح العالي و الدقة التي تميز هذه الجودة حيث تعطي فيديو بحجم كبير فيتكون كل اطار من 1080*1920 بكسل

3. وجود خاصية تغيير الجودة على اليوتيوب بحيث تسمح هذه الخاصية للمشاهد بتغيير الجودة بما يتناسب مع سرعة الانترنت

عملية تشغيل الفيديو هي عملية مرنة و بسيطة ،فيكفي الحصول على حاسوب متوسط المواصفات التي تحتوي على برامج تدعم عرض و تشغيل الفيديو بصيغ mp4 ،كذلك يمكن استخدام هاتف ذكي او جهاز لوحي او شاشة ذكية مرتبطة بالانترنت للوصول الى الفيديو على شبكات التواصل الاجتماعي او اليوتيوب.

و عليه فإن تكلفة فيديو المشروع التشغيلية :

1.جهاز حاسوب متوسط المواصفات ،بحيث لا يقل عن core i3 مع برنامج تشغيل فيديو مجاني و عندها تكون التكلفة التشغيلية 200$

2.أجهزة لوحية بتكلفة تشغيلية تقدر ب 100$

3.أجهزة بنظام تشغيل ذكي +مشغل أفلام مجاني و تقدر تكلفة التشغيل ب 100$

# 3. التقنيات المستخدمة:

بعد تحديد الفكرة العامة للعمل في المشروع تم الاتفاق بين فريق العمل على تنفيذ المشروع باستخدام الرسوم المتحركة ثنائية الابعاد ، باستخدام برنامج adobe animate2019 من اجل الوصول الى النتائج المرجوة.

بالاضافة الى استخدام الرسم اليدوي و الديجيتال في انجاز سكيتشات المشروع.

# 4. المحددات و المخاطر:

أ. **المحددات** :

1.ارتفاع اسعار الاجهزة التي نحتاجها في المشروع ،كأجهزة الحاسوب و البرامج المستخدمة.

2.وجود تحدي كبير في الوقت و مكان اجتماع فريق العمل كاعضاء فريق

3.صعوبة في اتقان بعض البيئات لان البيئة تعبير عن عصر غير عصرنا الحالي

4.صعوبة في تحريك الشخصيات بدقة كبيرة

ب. **المخاطر**:

1.انقطاع التيار الكهربائي اثناء العمل لذلك يجب حفظ العمل بشكل مستمر حتى لا نفقد الملفات

2.خطر ضياع ملفات المشروع لذلك اللجوء لحفظها داخل مجلد واحد و باسماء تبين ما تحتويه

## 5. آلية التسليم:

الفيلم الخاص بالمشروع سيتم تصديره بصيغة mp4 ليعرض على جميع أنظمة التشغيل ،بما فيها windows , mac و ايضا على الاجهزة الذكية و اللوحية دون أي مشاكل ، و كذلك سيتم رفع الفيديو و الصور على الصفحة الخاصة بالمشروع على الفيس بوك ،كذلك سيتم رفعة على اليوتيوب ليصل الى عدد اكبر من الناس .

بالاضافة الى استخدام سعات تخزينية رقمية مثل memory flash

## 6. آلية التسويق :

تم العمل على وضع الميزانية الخاصة بهذا القسم في الجدول (2) لكن سيتم توضيح بعض الامور كالاتي :

1.إنشاء صفحة خاصة على مواقع التواصل الاجتماعي تحمل اسم المشروع ، مع مراعاة تصنيف طبيعة المشروع

2.العمل على طباعة الاعلانات (البوسترات )و بطاقات الدعوة و توزيعها في اماكن مدروسة و سنقوم بنشر كل ما يلزم المشروع من اعلان و فيديو تشويقي "برومو" خاص بالمشروع.

3.طباعة البروشورات التعريفية عن المشروع وتوزيعها

4.طباعة شادر يعرض في مناقشة مشروع التخرج

## الفصل الرابع: التصميم

1.شرح مفصل للشخصيات ودورها،البيئات مع الرسم اليدوي

2. ألواح القصة(story board)

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

# 1.شرح مفصل للشخصياتودورها ، البيئات:

## 1.1.الشـخصياتودورهـا:

الشـخصيات الرئيسـية:

-الاب(التاجر):

صفات الشخصية:رجل يظهر عليهملامح الحكمة.

الصورة(1):سكيتش الاب

الصفات الجسدية:رجل كبير السن له لحية كبيرة حسن المظهر

دور الشخصية: هو الذي تحدث عن النصف صديق و بين لنا المعنى بالتطبيق

-الملك:

صفاتالشخصية:ملك عادل يظهر عليه ملامح حب ابناء مدينته

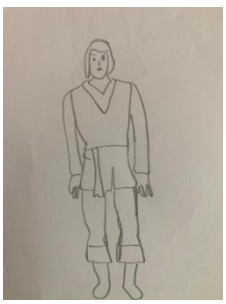
الصورة(2):سكيتش الملك

الصفات الجسدية:عجوز ذو لحية بيضاء عريض المنكبين حسن المظهر

دور الشخصية: الشخص الذي يريد معرفة معنى النصف صديق

-الشخصيات الثانوية:

-الابن



الصورة(3):سكيتش الابن

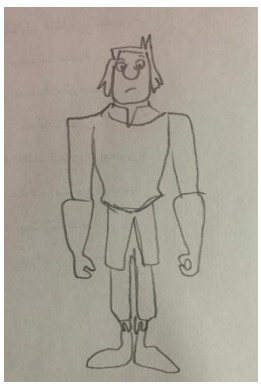
-الحارس الاول

الصورة(4):سكيتش الحارس1

-الحارس الثاني

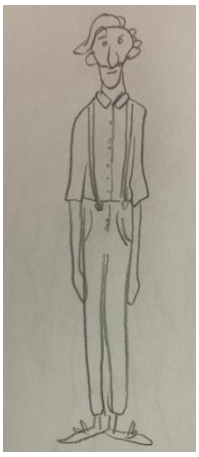
الصورة(5):سكيتش الحارس2

-المنادي



الصورة(6):سكيتش المنادي

-الصديق



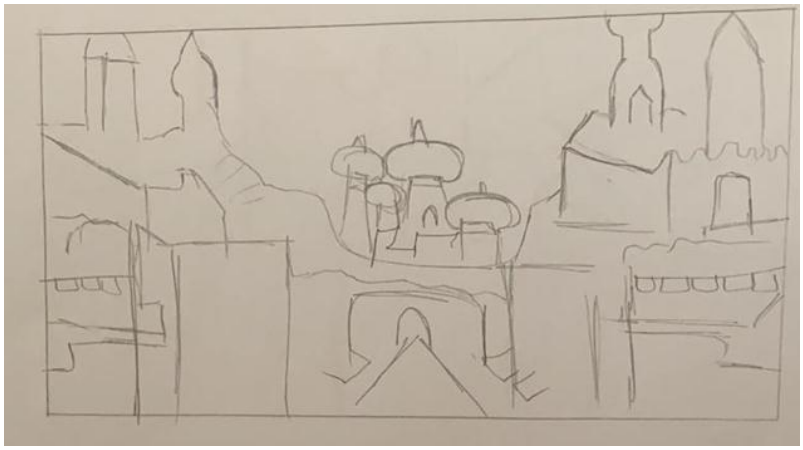
الصورة(7):سكيتش الصديق

-نصف الصديق

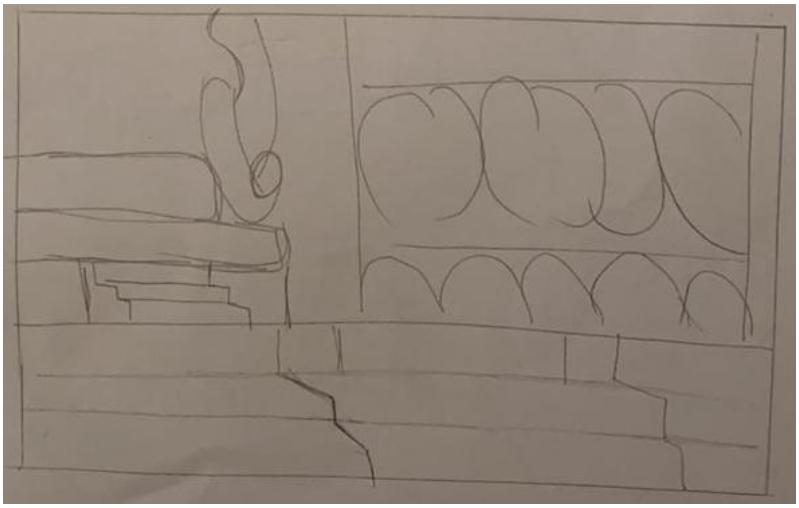
الصورة(8):سكيتش نصف الصديق

## 2.1.البيئات (رسم يدوي):

-القصر (من الداخل و من الخارج)

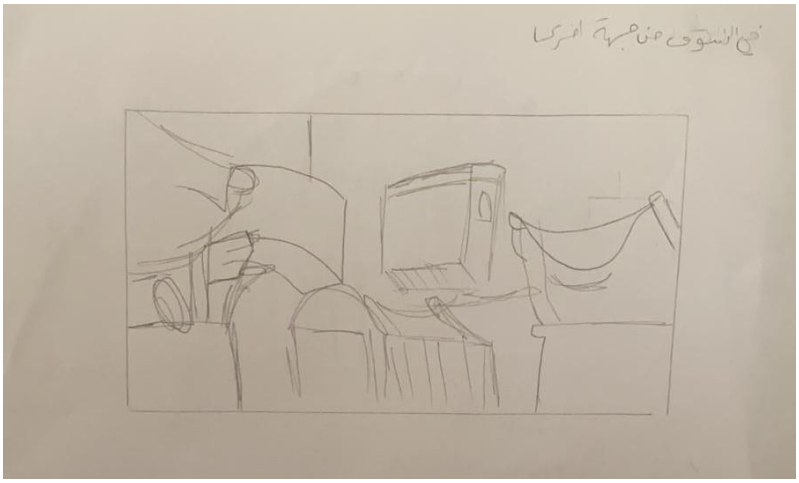


الصورة(9):سكيتش القصر من الخارج



الصورة(10):سكيتش القصر من الداخل

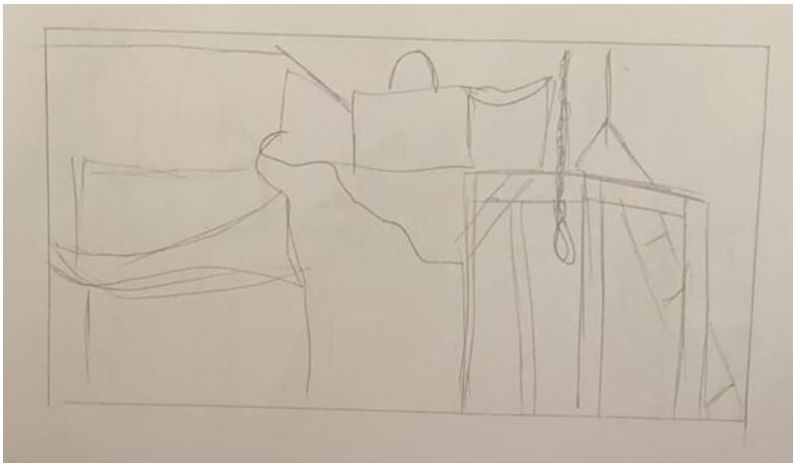
-الاسواق




الصورة(11):سكيتش السوق1

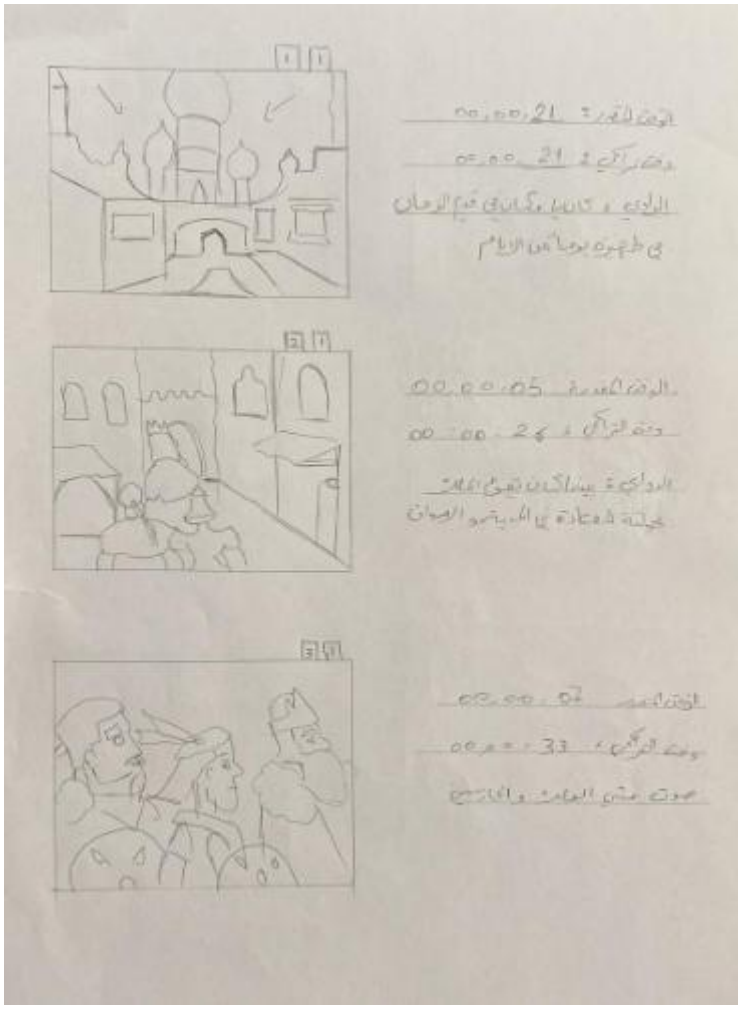
الصورة(12):سكيتش السوق2

-منصة الاعدام

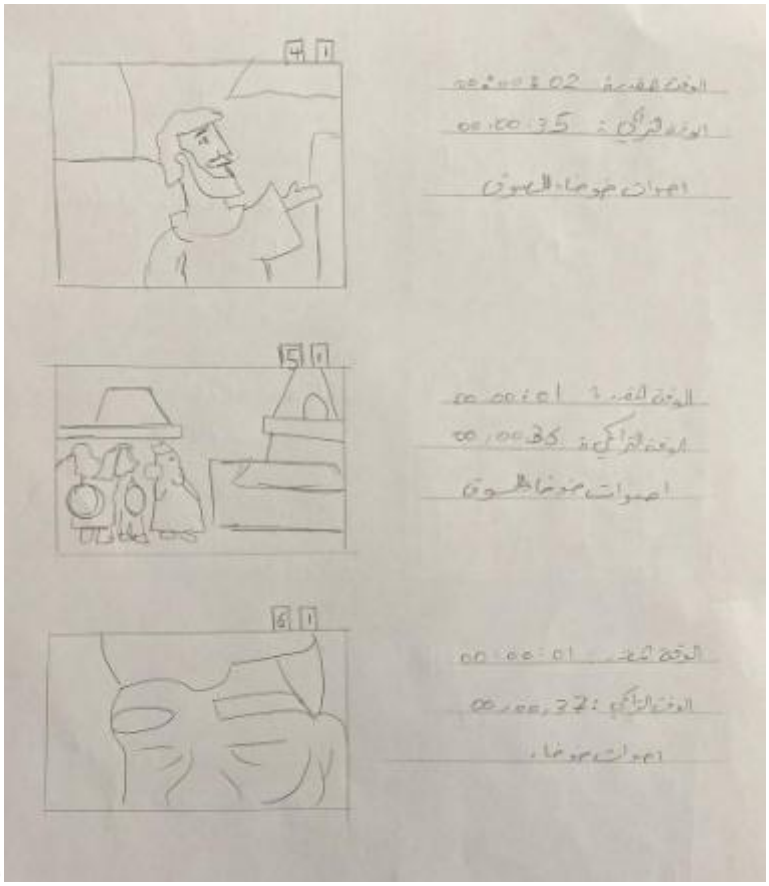


الصورة(13):سكيتش منصة الاعدام

## 2. ألـواح القصـة(storyboard):

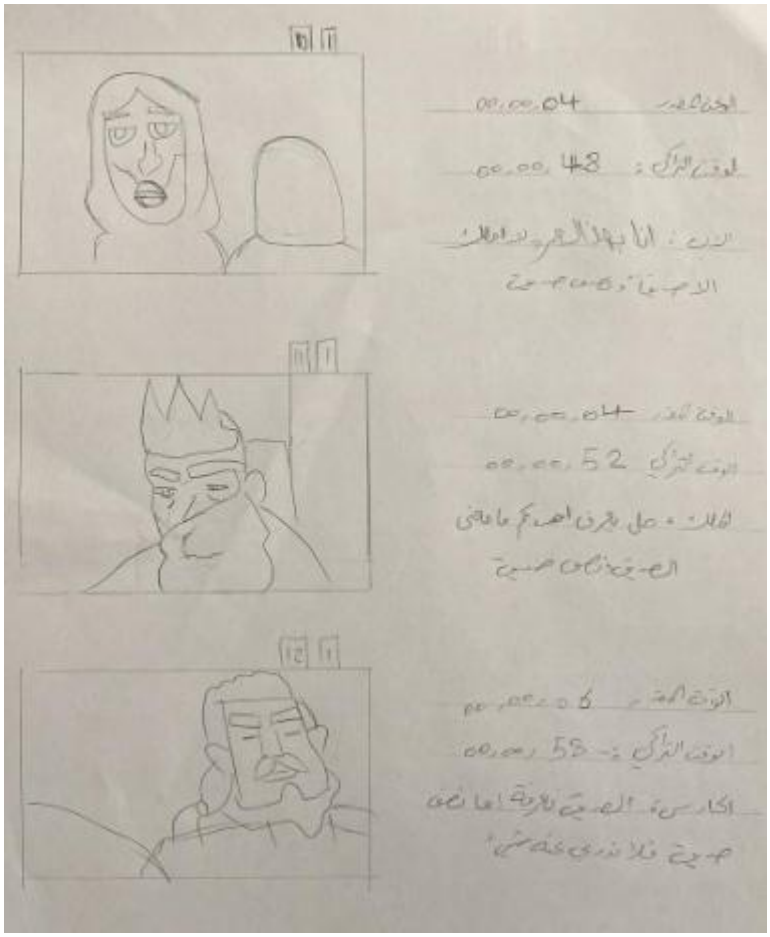


الصورة(14):المشهد الاول .

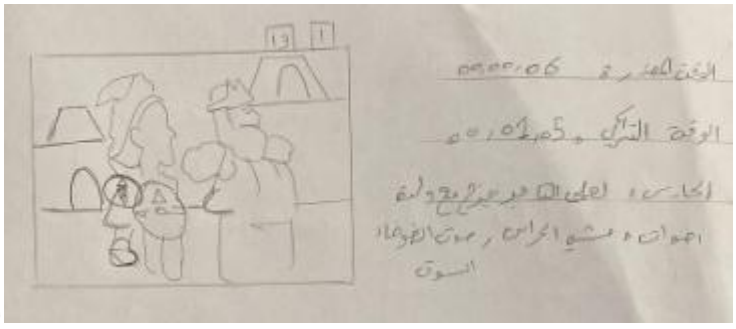


الصورة(15):المشهد الاول و الثاني

الصورة(16):المشهد الثالث

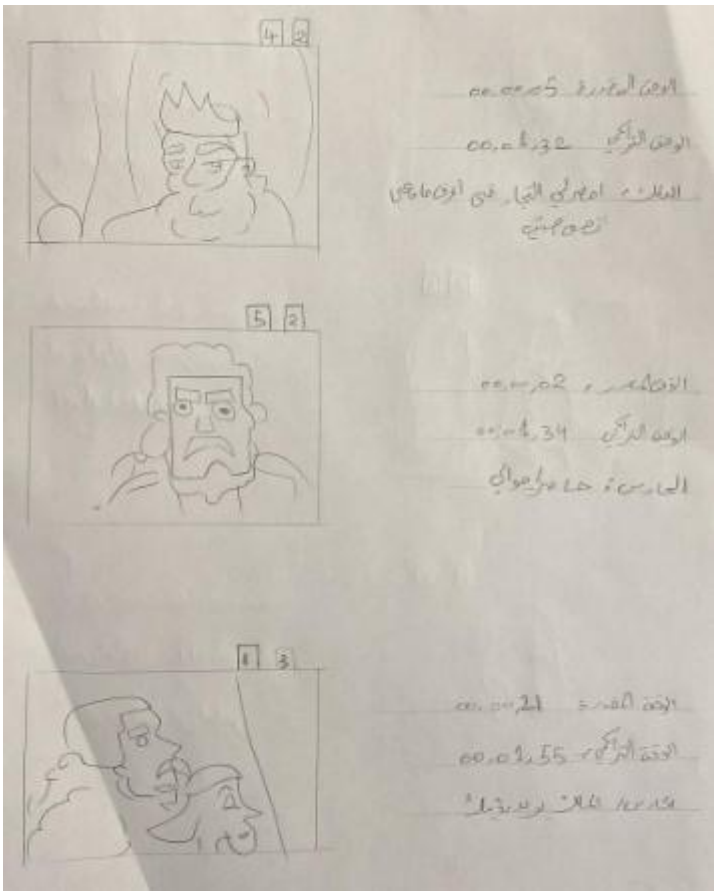


الصورة(17):المشهد الرابع

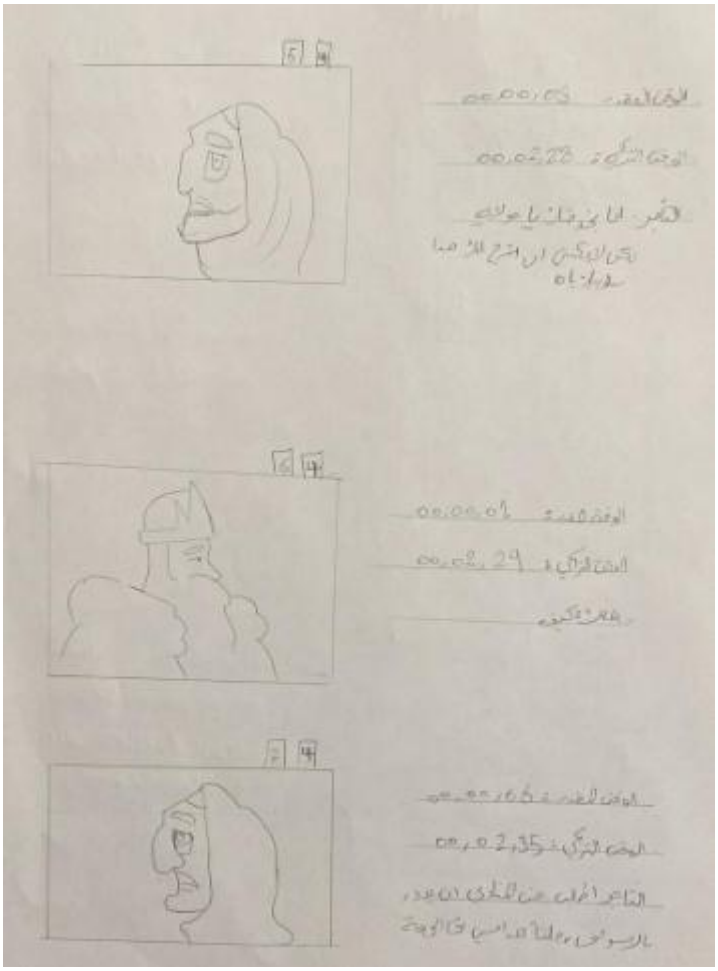


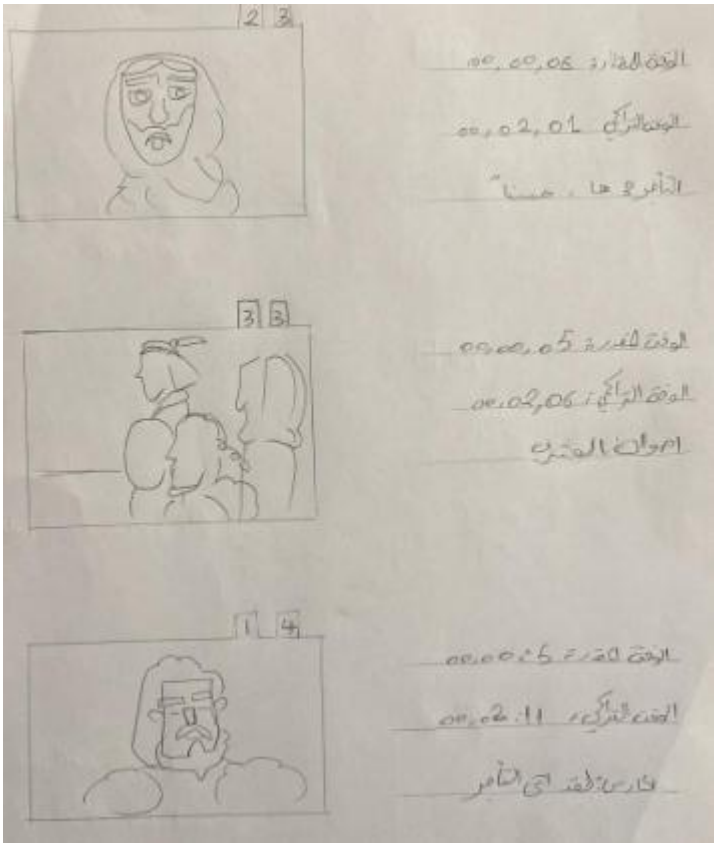
الصورة(18):المشهد الرابع و الخامس

الصورة(19):المشهد الخامس

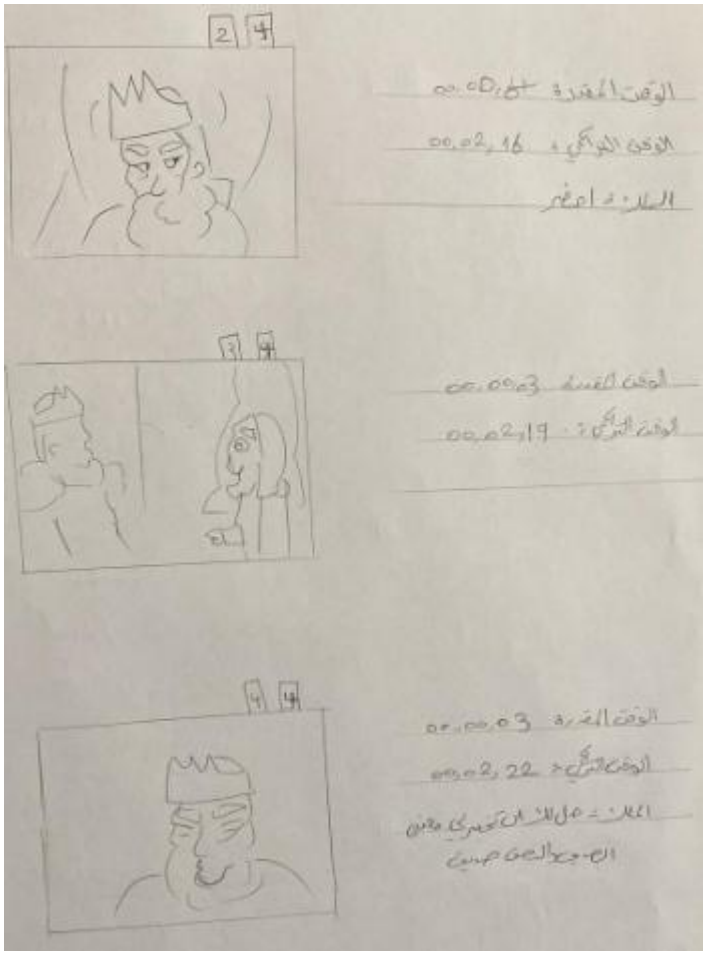


الصورة(20):المشهد السادس1

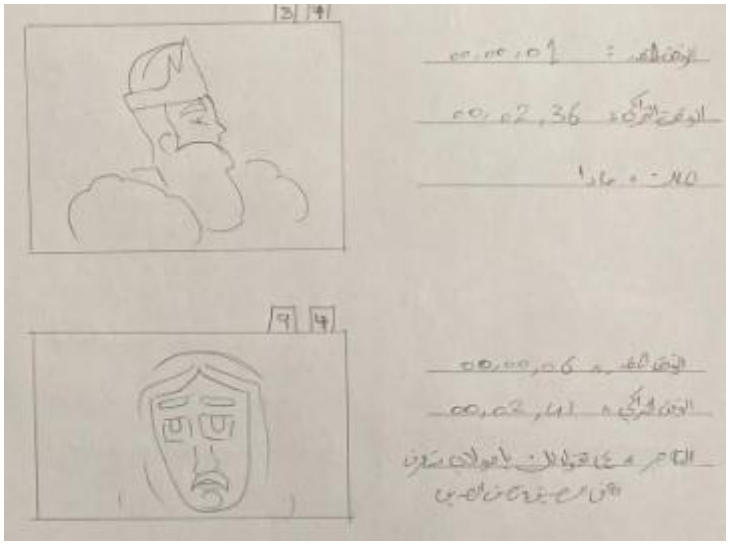


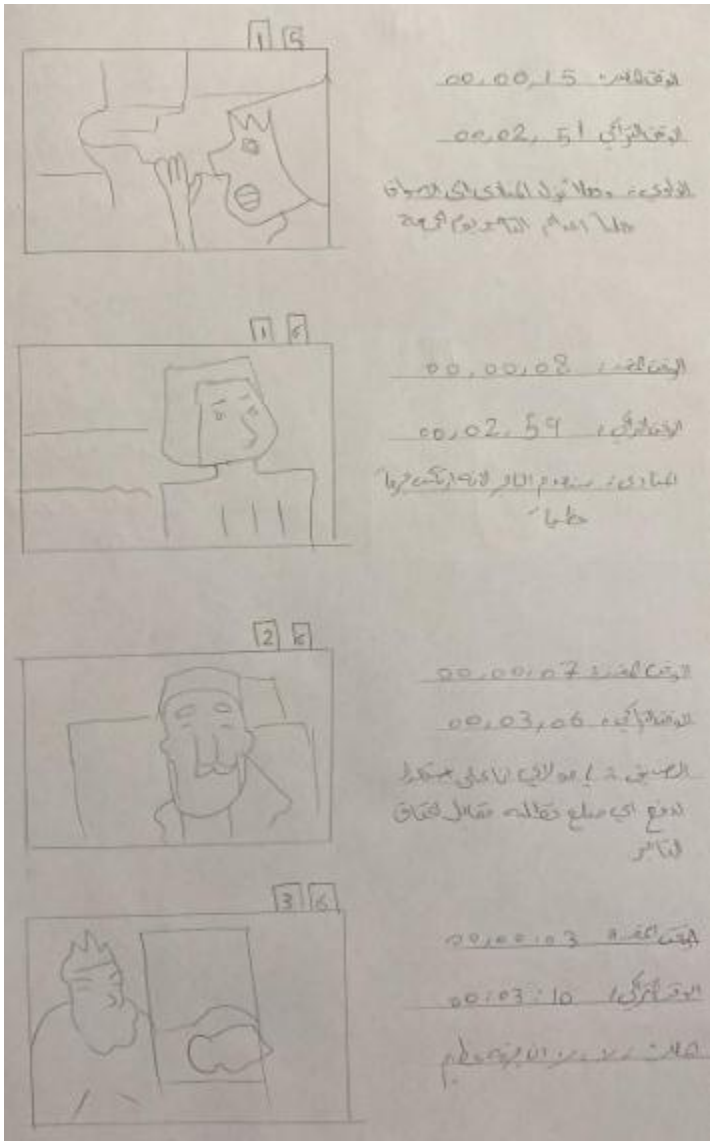


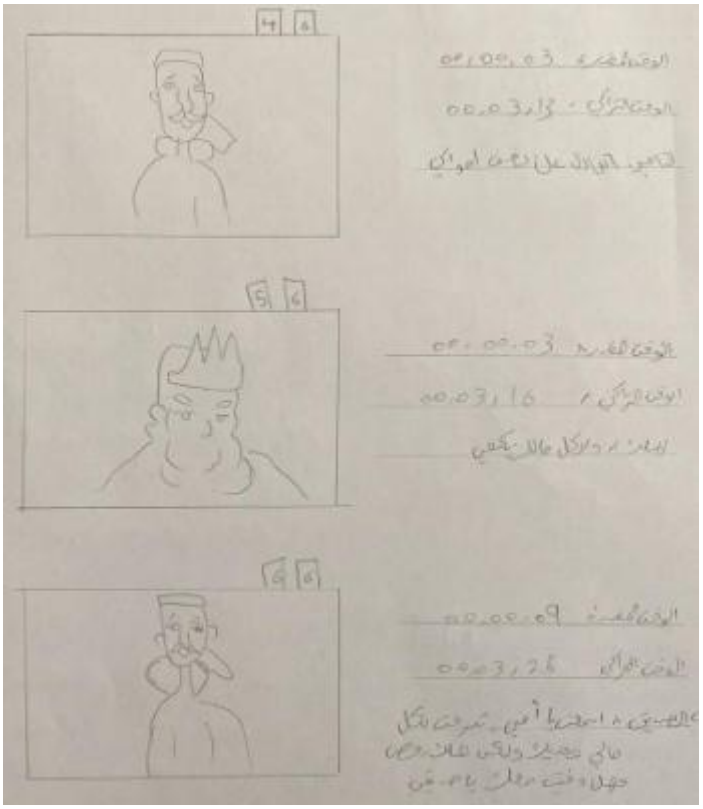

الصورة(21):المشهد السادس2

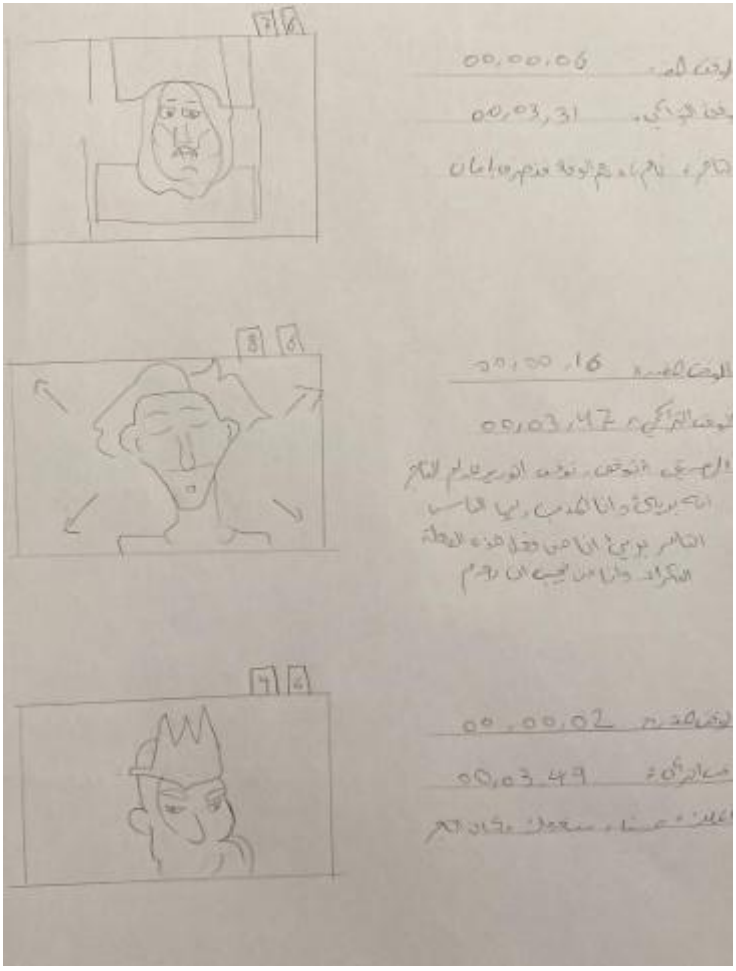


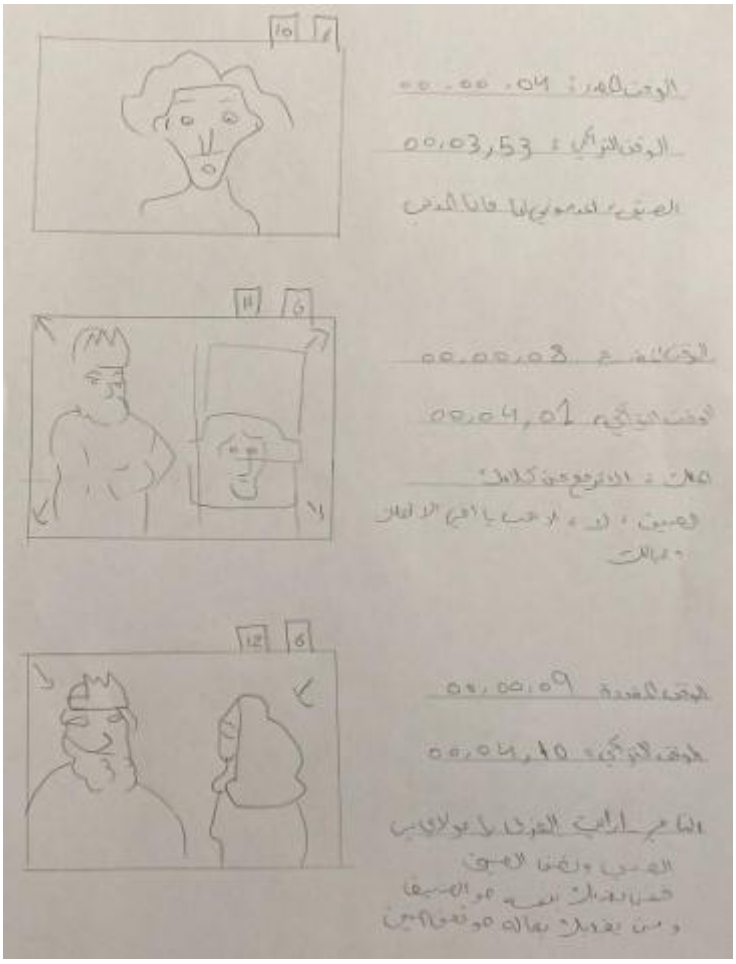
الصورة(22):المشهد السادس3











# 3.الأدوات والبرامج المستخدمة ودور كل منها في تنفيذ عناصر المشروع

## 1) Adobe animate cc 2019

البرنامج الاساسي في بناء الفيلم حيث سوف يتم استخدامه في بناء و رسم بيئات الفيلم و الشخصيات و التحريك و تصدير المشهد كفيديو swf

الصورة(23):adobe animate

## 2) Adobe premiere cc 2019

سيتم استخدام هذا البرنامج في تجميع المشاهد و مونتاج الفيلم و عمل الفيديو الترويجي

الصورة(24):adobe premiere

## 3) Adobe illustrator cc 2020

سيتم استخدام هذا البرنامج للتصاميم الثابتة و عمل بعض البيئات

الصورة(25): adobe illustrator

## 4) Adobe photoshop cc 2019

سيتم استخدامه لانشاء بعض التصاميم الخاصة بالفيلم

الصورة(26): adobe photoshop

## 5) adobe audition cc2020

سيتم استخدام هذا البرنامج في تجميع المسار الصوتي الخاص بالفيلم

الصورة(27): adobe audition

## 6)Microsoft word 2016

سيتم استخدام هذا البرنامج من اجل اعداد الجانب النظري و توثيق الامور المتعلقة بالمشروع

الصورة(28): microsoft word

## الفصل الخامس: التطبيق والفحص

1.الشخصيات، البيئات على شكل تصميم

2.مرحلة التطبيق

3.التصاميم الثابتة و المرئية

4.فحص المشروع

5. ارشادات تنصيب وتشغيل المشروع

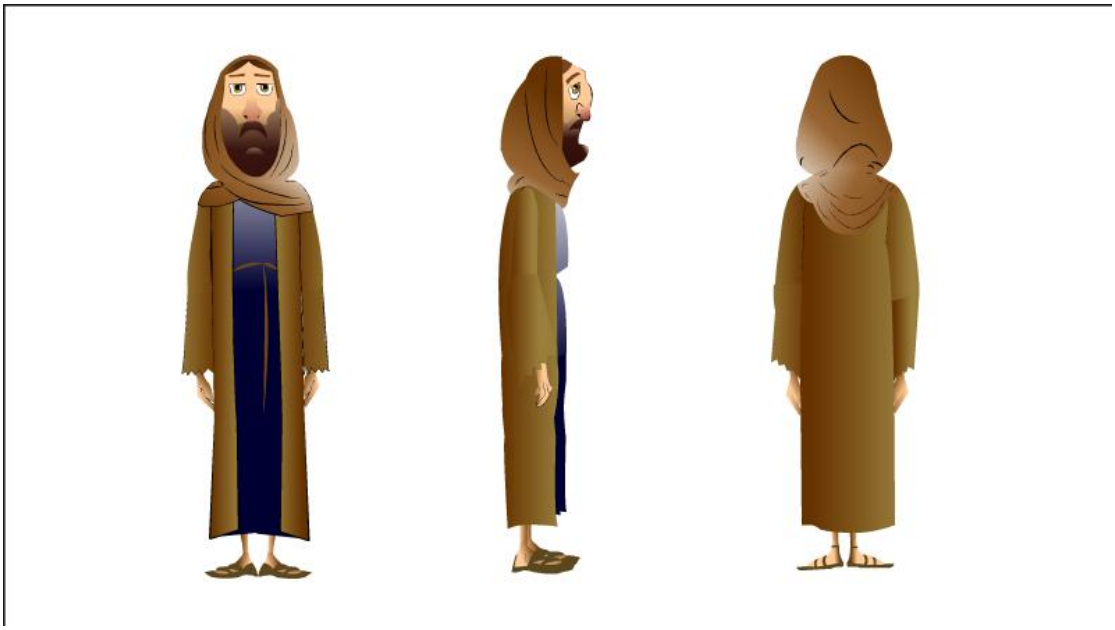
# 1.الشخصيات، البيئات على شكل تصميم

- **الشخصيات**

الملك

الصورة(29):الملك

الاب

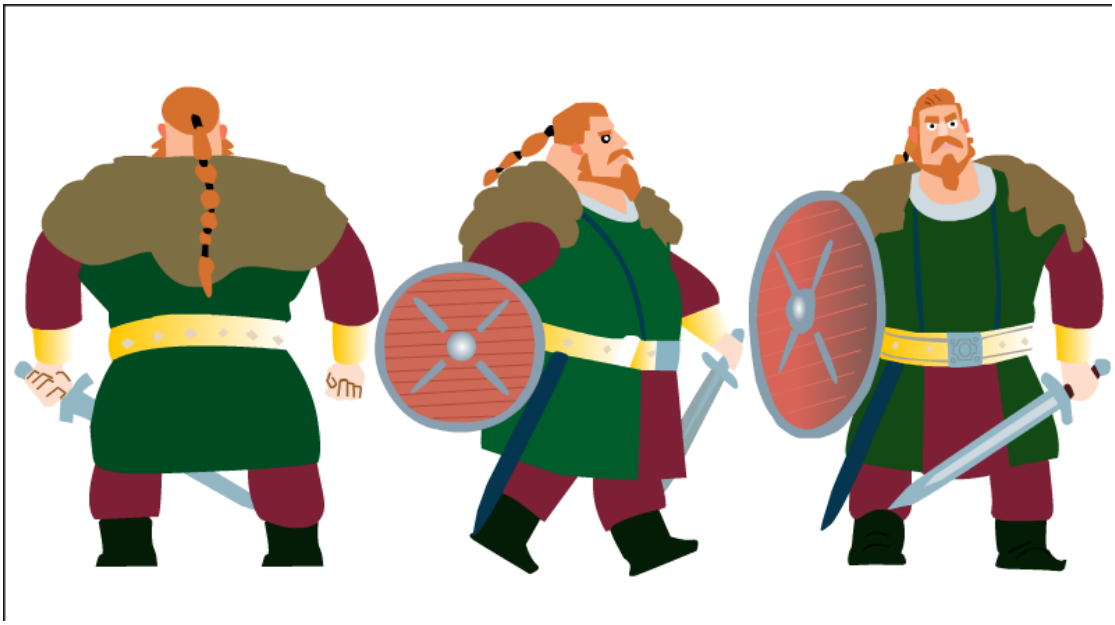


الصورة(30):الاب

الابن

الصورة(31):الابن

الحارس الاول

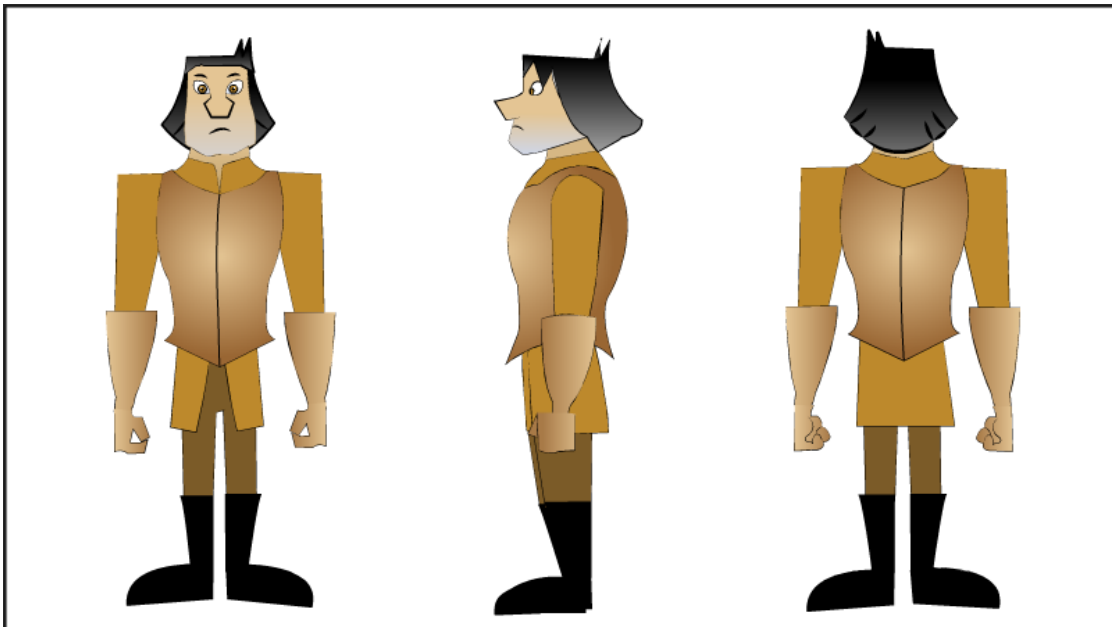


الصورة(32):الحارس الاول

الحارس الثاني

الصورة(33):الحارس الثاني

المنادي



الصورة(34):المنادي

نصف الصديق

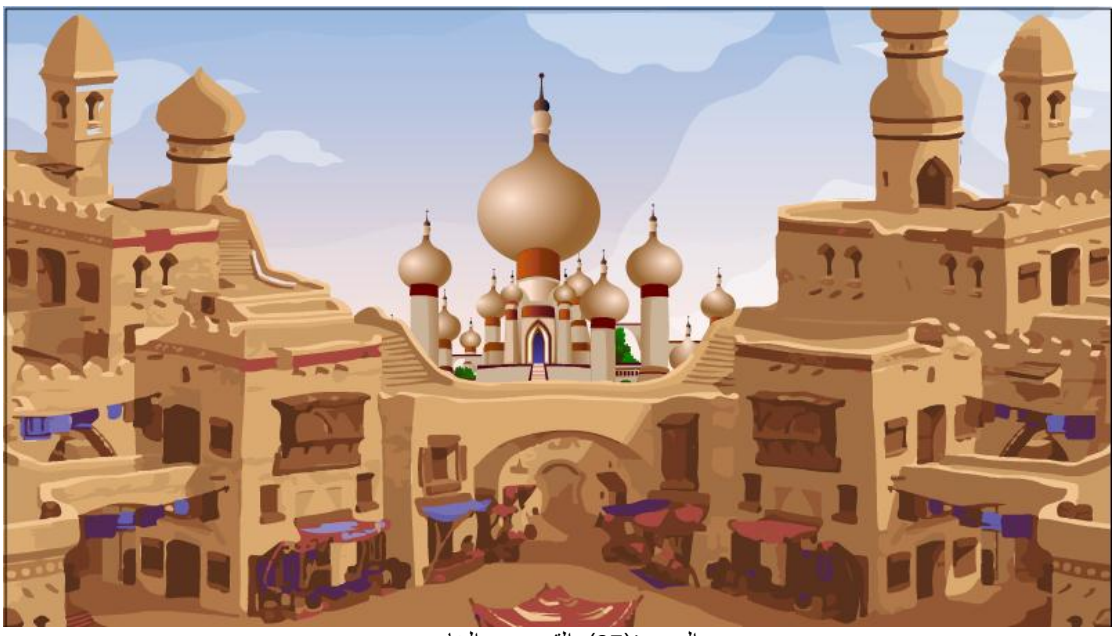
الصورة(35):نصف الصديق

الصديق

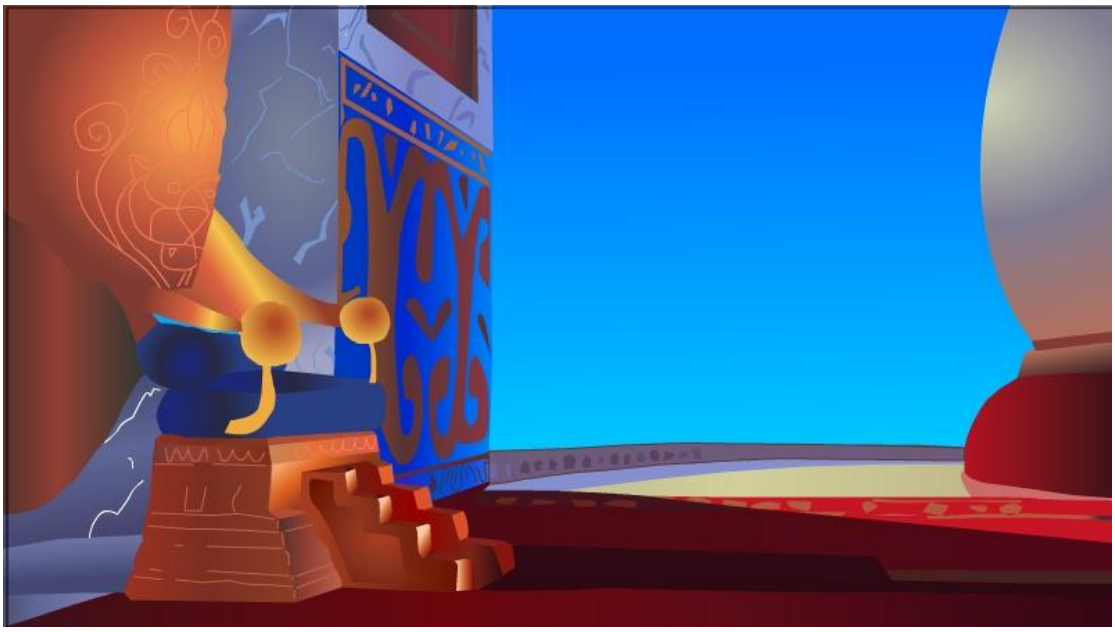
الصورة(36): الصديق

- **البيئات**

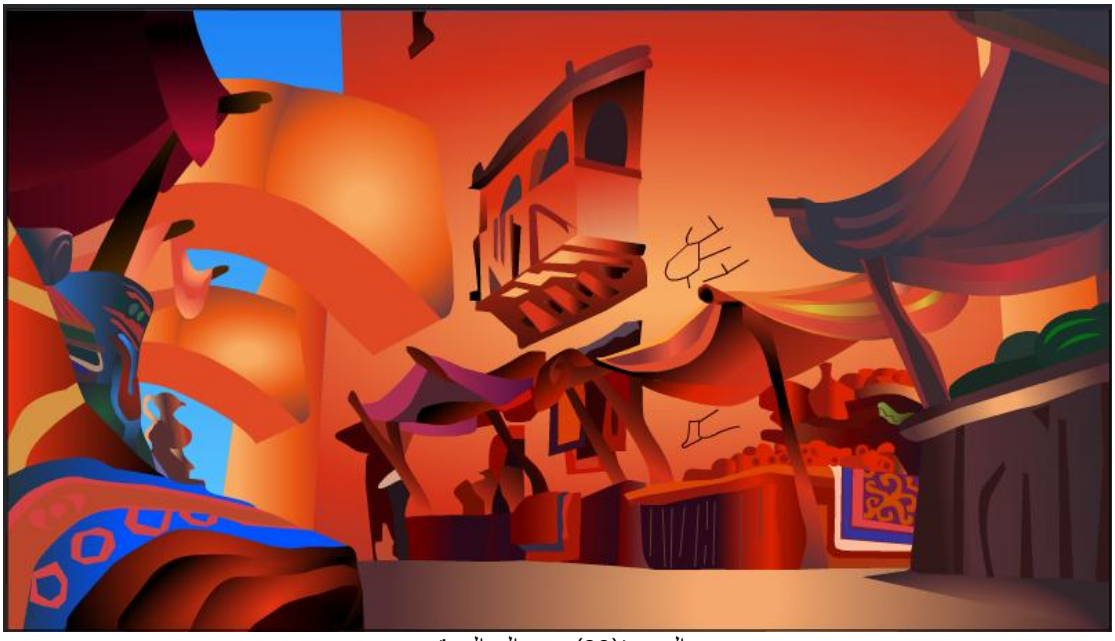
القصر



الصورة(37): القصر من الخارج



الصورة(38): القصر من الداخل



الصورة(39): ممر الى السوق

الصورة(40): منطقة ما بين القصر و السوق

الصورة(41): السوق1

الصورة(42): السوق2

الصورة(43): السوق3

منصة الاعدام

الصورة(44): منصة الاعدام

## 2.مرحلة التطبيق

تم انجاز المشروع حسب الجدول الزمني وتقسيمه على فترات متوازية:

- **مرحلة رسم الشخصيات و البيئات ثنائية الابعاد**:

- تم رسم8بيئات (داخلية وخارجية)

- قمنا برسم8 شخصيات رئيسية وثانوية

- وتحريك الشخصيات مع البيئات بما يتناسب مع الستوري بورد

- تصدير اللقطات المتحركة لعمل الفيلم

-وتسجيل الصوت المناسب مع كل لقطة في الحوار

- **مونتاج المشاهد:**

تجميع اللقطات المناسبة من الرسوم المتحركة واضافة التسجيل الصوتي و المؤثرات الصوتية و دمجها مع اللقطات و من ثم استخدام الانتقالات المناسبة بين المشاهد المختلفة على برنامج المونتاج

Adobe Premiere Pro

- **معالجة الأصوات:**

تسجيل النص الصوتي المكتوب لفيلم "نصف صديق" باستخدام برنامج adobe audition 2020 ،و تم تجهيز الاصوات و المؤثرات و الموسيقى اللازمة للمشروع و من ثم دمج الاصوات مع بعضها البعض بما يتناسب مع مشاهد الفيلم "انتاج المسار الصوتي للفيلم"

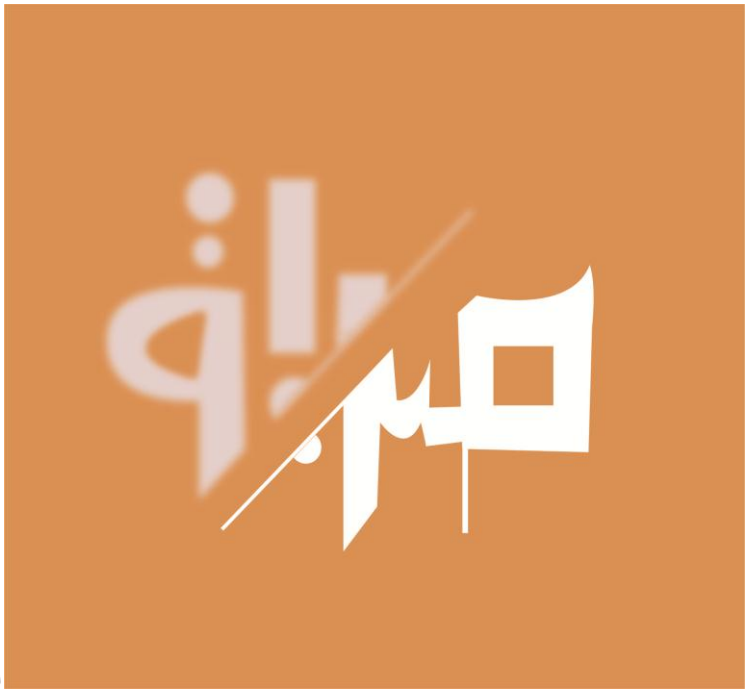
# 3.التصاميم الثابتة و المرئية

## 1.3.اعداد شعار خاص بالمشروع

لوجو فيلم "نصف صديق"

يتكون اللوجو من كلمة صديق مقسومة من النص و ظهور القسم الاول بوضوع بينما النصف الاخر من الكلمة غير واضح ليدل على كلمة نصف

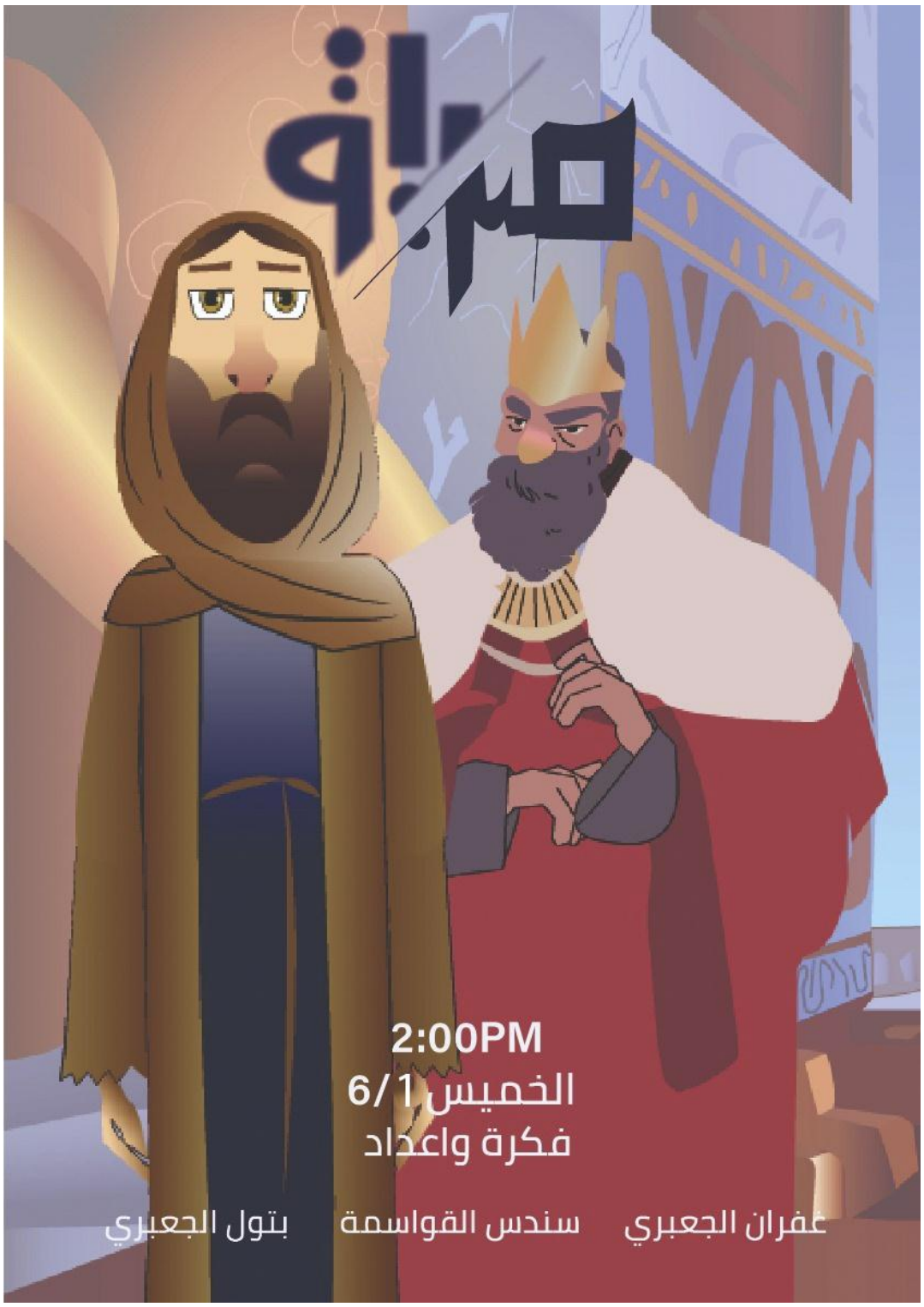
يقسم كلمة صديق من المنتصف كسر حيث ان الفلسفة العددية التي اتجهنا اليها في عمل اللوجو كانت من اجل بيان ان الصداقة الحقيقية ليست بالعدد بل بالموقف



الصورة(45): شعار المشروع

## 2.3.تصميم البوستر الخاص بالمشروع

حيث ان البوستر يتكون من عناصر الشخصيات الرئيسية الاب و الملك و خلفية القصر




الصورة(46): بوستر المشروع

### 3.3.تصميم بطاقة دعوة خاصة بالمشروع

الصورة(47): بطاقة الدعوة

### 4.3..تصميم ورقة تعريفية عن المشروع

الصورة(48):ورقة تعريفية عن المشروع

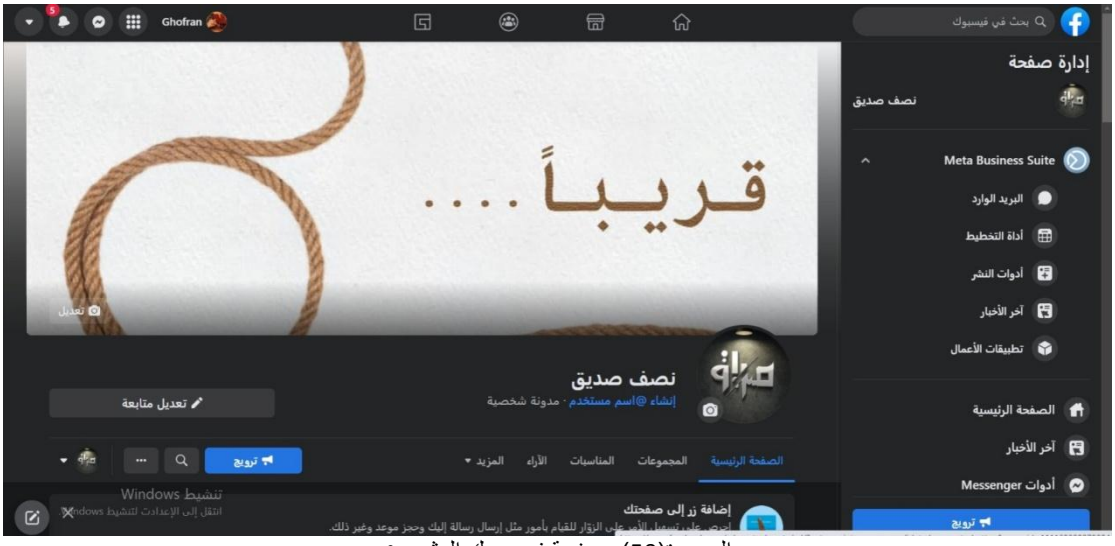
### 5.3.شادر العرض

حجمه 2.5*4 متر

الصورة(49): شادر العرض

## 6.3.الترويج

تم إطلاق صفحة على مواقع التواصل الاجتماعي باسم المشروع يتم نشر التصاميم الثابتة عليها.




الصورة(50) :صفحة فيس بوك المشروع

و تم عمل فيديو تشويقي للفيلم على برنامج adobe after effect

# 4. فحص المشروع

عندما بدأ الفريق العمل على المشروع وتنفيذ المراحل المختلفة ، بدأوا عملية التدقيق بشكل دوري وعملوا على مواجهة التحديات التي واجهوها ووجدوا حلولاً لإنتاج العمل بأسرع وأفضل طريقة ممكنة. وكانت على النحو التالي:

## 4. 1الاختبار قبل تطوير المشروع:

- في البداية ، نظرنا في العديد من المشاريع والأفكار الأخرى التي كانت قريبة من مشروعنا ، والتي تم العمل عليها حتى الوصول إلى فكرة المشروع النهائية.
- بعد أن تم الاتفاق على الفكرة بين أعضاء الفريق ، تم عرضها على مشرف المشروع للموافقة عليها.
- تمت متابعة المشرف المسؤول بشكل دوري لأخذ ملاحظاته بعين الاعتبار.

## 1. 2 الاختبار أثناء تطوير المشروع:

- المتابعة المستمرة مع المشرف لضمان التقدم الصحيح للخطة الموضوعة للمشروع من خلال إبلاغه بجميع التطورات في المشروع ، وأخذ المشورة والتعديلات المطلوبة على المشروع.
- أخذ آري المعلمين في الاعتبار واتبع توجيهاتهم التي قد تساعد في تجنب الأخطاء.

## 3.4 الاختبار النهائي للمشروع:

- الفحص المستمر وتقديم ما تم إنجازه من المشروع إلى الأشخاص المحيطين به مثل العائلة والأصدقاء والأساتذة ، من أجل جمع الملاحظات وتعديل ما هو مطلوب.
- قمنا بفحص الفيديو النهائي ، ومراجعة اللقطات لمعرفة الأنسب والأكثر أهمية ، واتساق الصوت مع الفيديو.
- فحص النتائج ومدى ملاءمتها للنتائج المطلوبة

# 5. ارشادات تنصيب وتشغيل المشروع

لتشغيل الفيلم بالشكل الصحيح يجب أن يتوفر على الحاسوب أو الجهاز الذكي أو

مشـغل الوسـائط برنامـج يدعـم صيغـة(AVI) أو(MP4) وسـماعات (Stereo.)

# الفصل السادس: النتائج والتوصيات

1.التوصيات والنصائح حول الأدوات، بيئة التطوير

2.توصيات مستقبلية

3.نتائج حققها المشروع

4. المراجع

## 1.التوصيات والنصائح حول الأدوات، بيئة التطوير:

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

1. اختيار سيناريو ذو مدة قصير وذلك لأنالأفلام الطويلة لمثل هذه المشاريع قد تسببالملل للمشاهدين.

2. اختيار فكرة قوية وجديدة لم يتطرق إليها أحد سابقا.

3.وضع جدول زمني دقيق والالتزام به.

4. تعيـن قائـد للفريـق يقـوم بمتابعة وبتحديد المهام والاوقات بما يتناسـب مع أعضاء الفريق الاخرين.

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 عمليـة النتائج النهائية.

## 2. توصيات مستقبلية

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

2. تزويد طلبة مشاريع التخرج بالمعدات المهمة لاخراج المشاريع بالشكلالمطلوب مع إمكانية استخدامها خارج الجامعه.

## 3.نتائج حققها المشروع

تم عرض 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 خلال نشره على مواقع التواصـلالاجتماعي.

# 4.المراجع

1.مواقع الكترونية


- www.wikipedia.org
- www.autodesk.com
- www.adobe.com
- www.microsoft.com


2.كتب


- كتاب حديث المساء ،اسم الكاتب( ادهم الشرقاوي) ،الاصدار (2016) ، دار النشر(دار الكلمات للنشر و التوزيع)
- كتاب عملية انتاج وسائط متعددة ، اسم الكاتب(عبد الفتاح النجار)
- كتاب الرسوم المتحركة في فلاش دليل الابداع ،اسم الكاتب(ايبيز فرناندیز)
- كتاب مبادئ التحريك الاثنى عشر
- مقدمة في الوسائط المتعددة
- كتاب مبادئ تصميم


# السيناريو(Script)

## "فيلم نصف صديق "

**المشهد الاول**

(نهارا ،السوق ، خارجي)

الراوي: كان يا مكان في قديم الزمان في ظهيرة يوم من الايام بينما كان يقوم الملك بجولته المعتادة في المدينة الاسواق

تظهر المدينة و القصر من الخارج وكان الملك يمشي مع حارسيه في الاسواق , ويلاحظ الملك تاجر يتكلم مع ابنه ويشده ذلك فيأمر حراسه بالتوقف , وكان الحوار بين الاب وابنه كالتالي :

الاب

كم صديقا لديك يا بني

الابن

اربعون صديقا يا ابي

الاب

اربعون صديقا,انا في هذا العمر و لا املك سوى صديقا و نصف صديق

ويشد الملك الحديث بعد ذلك أكثر ,ودار الحوار بين الملك و حراسه :

الملك يسأل حراسه

هل تعرفون ما هو النص صديق

الحارس

الصديق نعرفه اما النصف صديق لا نعرف عنه شيئا،لعل التاجر كان يمزح مع ابنه

وبعدها يكمل الملك و الحراس طريقهم الى القصر.

**المشهد الثاني**

(نهارا ، القصر، داخلي)

يسأل الملك نفسه :يا ترى ماذا كان يقصد بالنصف صديق

وبعدها ينادي الملك الحارس ويدور الحوار بينهم

الملك

ايها الحارس

يأتي الحارس وينحني للملك

الحارس

تفضل يا مولاي

الملك

احضر لي التاجر لاستفسر منه ما كان يقصده بالنصف صديق

الحارس

امرك يا مولاي

وبعدها يخرج الحارس من القصر.

**المشهد الثالث**

(نهارا ، السوق ،خارجي)

يذهب الحارسان  لأخذ التاجر الى الملك , ويديور الحوار بينهم :

الحارس

مرحبا ايها التاجر

الاب

تفضل

الحارس

الملك يريد رؤيتك

تعجب الاب

الاب

حسنا

وبعدها يتوجه الحارسان و التاجر الى القصر لرؤيتة الملك .

**المشهد الرابع**

(نهارا، القصر،داخلي )

يدخل الحارس الى الملك , الحوار:

الحارس

لقد حضر التاجر يا سيدي

الملك

ادخله

ويدخل الحارس التاجر , ويدور الحوار بين الملك و التاجر :

الملك

هل لك ان تخبرني ما معنى الصديق و النصف صديق؟

التاجر

انا بخدمتك يا مولاي و لكن هذا لا استطيع شرحه سأريك اياه

الملك

كيف؟

التاجر

اطلب من المنادي يدور في الاسواق معلنا اعدامي يوم الجمعة

تعجب الملك و قال:ماذا؟

التاجر

كما اقول لك يا سيدي و ستعرف معنى الصديق و نصف الصديق

**المشهد الخامس**

(نهارا ، الاسواق ، خارجي)

ويدور المنادي في الاسواق و ينادي في الاسواق و يديه حول فمه

**المشهد السادس**

(نهارا ، منصة الاعدام ، خارجي)

يتجمع الناس و الملك واقف و التاجر ينتظر اعلان الحكم ,وفجأة يتقدم احد الاشخاص و يقف في المقدمة

يقول

يا مولاي انا على استعداد لدفع أي مبلغ تطلبه مقابل اعتاق التاجر

الملك

لا ،لا يمكن ان جرمه عظيم

الرجل

اتنازل عن نصف املاكي

الملك

و لا كل مالك يكفي

الرجل يلتفت الى التاجر

الرجل

اسمعت يا اخي ، تبرعت بكل مالي لافديك و لكن الملك رفض ، فهل اوفيت معك يا صديقي؟

التاجر

نعم الوفاء ، فانصرف بامان

و ينادى المنادى بقرب اعدام التاجر فيأتي رجل مسرعا و يقف بالمقدمة

الرجل

اتريد اعدام التاجر ؟ انه بريء و انا المذنب

يلتفت الرجل الى الناس

الرجل

ايها الناس التاجر بريء انا من فعل هذه الفعلة النكراء و انا من يجب ان يعدم

الملك

حسنا سنعدمك مكان التاجر

الرجل

اعدموني ، فانا المذنب

ياخذ الحراس الرجل على منصة الاعدام لتنفيذ الحكم

الملك

الا ترجع في كلامك ؟

الرجل

لا ، اذهب يا اخي الى اهلك و عيالك

و يلتفت التاجر للملك

التاجر

ارأيت يا مولاي الفرق بين الصديق و نصف الصديق ؟

فمن يفديك بنفسه هو الصديق و من يفديك بماله هو نصف الصديق.

الراوي:نحن لا نريد حياة اصدقائنا لانها عندنا غالية ، موقف شجاع يكفي ،و كلمة حلوة تكفي ، ورأي صادق يكفي ، و نصيحة من القلب تكفي ، و يد حانية تمسكنا عندما نسقط تكفي ، و تربيتة على كتف في لحظة انكسار تكفي ، فقدر كل موقف مهما كان بسيطا ، الحياة مواقف فلا تطلب من اصدقائك اكثر من موقف.