جامعة بوليتكنيك فلسطين

كلية العلوم الادارية ونظم المعلومات

دائرة تكنلوجيا المعلومات

الجرافيكس والوسائط المتعددة

رسوم متحركة ثلاثية الابعاد

مدينة السلام

فريق العمل

"محمد مصدق" سعد الجعافرة

محمد حسين إدريس

عبد الرحمن علم الدين الخطيب

إشراف

أ. منال التميمي

قدم هذا المشروع لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الجرافيكس والوسائط المتعددة

2011

جامعة بوليتكنك فلسطين
Palestine Polytechnic University
(PPU)
الخليل
Acc. ١٢٥٠١٠٢٥ الرقم المتسلسل
Class. ..... رقم التصنيف

الإهداء

أهدي هذا المشروع إلى كل من حمل هم البلاد في قلبه، وجرت مياه ينابيعها في شرايينه، وكانت الحرية هي نبضه وروحه.

إلى فلسطين الحبيبة.

إلى الحضن المعبق بأريج الوطن، إلى كل من في الوجود بعد الله ورسوله، إلى سندي وقوتي وملاذي بعد الله، إلى من ارضعتني الحب والحنان، إلى من كان حضنها هو الوطن والاطمئنان، إلى رمز الحب والبلسم والشفاء

اليكي يا امي الحبيبة.

إلى من جرع الكأس فارغاً ليسقيني قطرة حب، إلى من كلّت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة، إلى من حصد الأشواك عني ليمهد لي طريق العلم، يا من أحمل اسمك بكل فخر، إلى ذاك الرجل الذي علمني العزة وكحل عيني بالكبرياء وعلمني أن أفضل الشهادات والنجاحات هي النجاحات التي تكون في سبيل الله والوطن.

اليك يا والدي العزيز.

إلى الذين سطروا بدمائهم أسمى أيات العز والكبرياءإلى من حملوا على عاتقهم الدفاع عن أرضنا المباركة في سبيل الله، الى شهدائنا الغائبين الحاضرين الكم نهدي هذا العمل المتواضع الذي لا يقارن بأعمالكم الخالدة في سبيل الله والوطن.

إلى أسرى الحرية الصامدين في سجون الاحتلال اليكم نهدي عملنا هذا يا أبطال فلسطين.

إلى اللحظات السعيدة التي قضيتها معكم يا أصدقائي أهديكم هذا العمل المتواضع.

شكر وتقدير

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياةالجامعية من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب هذه الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذينقدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهوداً كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد..

"كن عالما ... فإن لمتستطع فكن متعلما ، فإن لم تستطع فأحب العلماء،فإن لم تستطع فلاتبغضهم"

أخص بالتقدير والشكر:

المربية الفاضلة ومشرفتنا العزيزة منال التميمي

التي نقول لها بشراك قول رسول الله صلى الله عليهوسلم:

"إن الحوت في البحر ، والطير فيالسماء، ليصلون على من علم الناس الخير"

كما نقدم الشكر الجزيللأساتذتنا الرائعين المخلصين

الأستاذ محمد نادر الفلاح والأستاذ ثائر ابو قبيطة والأستاذ حاتم ناصر الدين.

الذين كانوا عونا لنا في مشروعناهذا ونورا يضيء الظلمة التي كانت تقف أحيانا في طريقنا.

إلى من زرعوا التفاؤل في دربنا وقدموا لنا المساعداتوالتسهيلات، وجهدهم الكبير في تسجيل الأصوات:

الأخت : مي النتشة.

الزميل: صفوان الكركي.

وإلى من فتح لنا بيته ولم يبخل علينا بأي خدمة ووفر لنا مكان اجتماعاتنا بالقرب من الجامعة .

الأخ صالح الخجيل والأخ عبد الحفيظ نجار

وإلى الأخ معتز قديمات

لمحة موجزة عن المشروع

تكمن فكرة المشروع في بناء رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد باستخدام برنامج الثري دي ماكس قادرة على عرض واقع الشعب الفلسطيني وما يعانيه من الإحتلال،وإبراز جانب من المعاناة التي تكمن في فرض الإحتلال الإسرائلي حصارهالشديد على أحلام الشعب الفلسطيني وأحلام الشباب،حتى نظهر للعالم الخارجيحقيقة الوضع المؤلم الذي يعيشه أفراد شعبنا البواسل. دون فلترة إعلامية، وأن القضية الفلسطينية ليست مجرد قضية أرض فقط وإنما هي قضية شعب يضحي يوميا بأرواح الشهداء توقا في الحرية من استعباد المستعمر.

فهرس المـــحتويـــات

الموضوع	الصفحة
الإهداء	I
شكر وتقدير	II
لمحة موجزة عن المشروع	III
فهرس المحتويات	IV
الفصل الأول	7
1.1 موضوع المشروع	7
1.2 اهداف المشروع	7
1.3 الابداع في المشروع	8
1.4 الفئة المستهدفة	8
1.5 فريق التطوير	9
1.5.1 المهام وتقسيم العمل	9
1.5.2 التقنيات المستخدمة	10
الفصل الثاني	11
المقدمة	11
2.1 متطلبات المشروع التطويرية	11
2.1.1 المتطلبات المادية	11
2.1.2 متطلبات البرامج والأدوات	11
2.2 متطلبات المشروع التشغيلية	13
2.3 المخاطر والمحددات والتحديات	14
2.4 الية التسليم	15

الفصل الثالث 16
3.1 شرح الشخوص ودورها والواح القصة 16
3.1.1 الشخوص 16
3.2 الاماكن 23
3.3 الادوات والبرامج 31
3.3.1 Autodesk 3ds Max 31
3.3.2 Adope After Effects Cs4 32
3.3.3 Adope Sound Booth 33
3.3.4 Adope Premiere Pro Cs4 34
3.3.5 Adope Photoshop Cs4 35
3.3.6 Face Gen Modeler 3.1 36
الفصل الرابع 37
4.1 التطبيق 37
4.1.1 الأماكن 37
4.1.2 الشخوص 41
4.1.3 النتيجة النهائية لبيئة العمل 45
4.1.4 الحركات ومعانيها 49
4.1.5 الحركات 50
4.2 فحص المشروع 51
4.3 أرشادات تنصيب وتشغيل المشروع 51
الفصل الخامس 52
5.1 تحقيق الأهداف 52

الفصل الاول – المقدمة

1.1 موضوع المشروع.

1.2 اهداف المشروع.

1.3 الابداع في المشروع.

1.4 الفئه المستهدفه.

1.5 فريق التطوير.

الفصل الأول

1.1 موضوع المشروع

تدور القصة حول مدينة القدس المحتلة وما تعانيه من ممارسات الاحتلال، فالاحتلال لم يكتفي بوضع الجدار بعد الخطة التي وضعها وبدأ بتنفيذها شارون في شهر حزيران عام 2002 وحَوَّل الضفة الغربية إلى منظومة سجون مفتوحة لمنع تحرك الأفراد والمركبات بحرية ، وإنما قام بالاستيلاء على آلاف الدونومات من الأراضي وحولها إلى بؤر استطانية ضخمة ليملأها بقطعان المستوطنين.

والأهم من ذلك هو أعمال التنقيب والحفريات التي يقوم بها الصهاينة تحت المسجد الأقصى والأحياء العربية في المدينة المقدسة بحثا عن تاريخهم المزعوم المتمثل بالهيكل، فهذه الحفريات تسببت بالكثير من التصدعات في أساسات المسجد الأقصى المبارك و أدت في بعد الأحيان إلى انهيار في الأرضيات والساحات في بعض المناطق، كان آخرها انهيار مدرسة ابتدائية في حي سلوان في عام 2009 ([1]).

وهنا تتجلى تلك المعاناة التي يواجهها سكان المدينة المقدسة بكل صبر وثبات من تضييق في التنقل بين الأحياء وممارسة النشاطات الإنسانية من عمل وعبادة وغيرها من الحقوق المنصوص عليها في المواثيق الدولية. ويظهر جلياً هنا معاناة سكان المدن الفلسطينية الأخرى في صعوبة الوصول إلى المسجد الأقصى وممارسة أقل حقوقهم في العبادة و التواصل مع الأقرباء الساكنين في المدينة المقدسة.

1.2 أهداف المشروع

<u>الأهداف المراد تحقيقها من خلال هذا المشروع:</u>

- عرض واقع الحياة الفلسطينية بأسلوب جديد ومبتكر.
- مخاطبة العالم باللغة التي يفهمها وهي لغة التكنولوجيا والتقنية الحديثة لنوصل رسالة الشعب الفلسطيني للعالم أجمع بأسلوب واضح وموضوعي أننا نستحق الحياة بحرية كغيرنا من البشر.
- عرض الواقع المرير والحقيقي الذي يجهله الكثير من سكان العالم بفعل الإعلام المأجور وانعدام الأخلاق المهنية في إيصال الحقيقة.
- تصحيح بعض الأفكار لدى المسلمين في جميع أنحاء العالم والتأكيد على أن المسجد الأقصى هو كل ما حوته أسوار المدينة من ساحات ومساجد و زوايا وقباب، ليس كما يعتقدون بأن قبة الصخرة لوحدها أو المسجد القبلي هو المسجد الأقصى فقط.

---

[1] - www.aljazeera.net/NR/exeres/A...C309C93FCB.htm

- إيصال رسالة واضحة للعالم أن صمود الشعب الفلسطيني هو صمود الحق ضد الباطل والظلم.
- إيصال رسالة واضحة للعالم بأسره أن الإبداع ليس حكرا على أحد، وأن أجمل النجاحات هو النجاح في المكان الصعب.
- إن قيامنا بهذا العمل هو إحساس بالمسؤولية الوطنية والمهمة النبيلة في مقاومة الظلم بأسلوب راقٍ ومتحضر.

1.3 الإبداع في المشروع

إن العصر الراهن يتسم بالتطور السريع في مجال تكنولوجيا الحاسوب والتقنيات الرقمية المتعددة في مجالات مختلفة بشكل عام وفي مجال الوسائط المتعددة بشكل خاص، فمعظم الأعمال السينمائية الإبداعية الحديثة تعتمد بشكل كبير على استخدام تقنيات وبرامج حديثة في عمل المشاهد، ومن هنا جاء اختيارنا لهذه التقنية وهي (3D Animation) (افلام ثلاثية الأبعاد) في عمل هذا الفيلم عن المدينة المقدسة.

فهذه التقنية المعاصرة تتيح لنا كمصممين أن نظهر قدراتنا الفنية والإبداعية في إظهار الواقعية بجمالها وحقيقتها بقالب فريد من نوعه باستخدام هذه التكنولوجيا. فهي أداة رائعة لربط الخيال بالواقع وإظهاره بقالب يحاكي الواقع المُعاش أكثر من تلك التقنيات التي تعتمد على الرسم الكرتوني المعروف بـ (2 dimensions animation)(افلام الكرتون).

ونظراً لأن الأعمال التي أنتجت في هذا المجال في وطننا فلسطين قليلة من نوعها جعل العمل يتسم بصفة التميز، ويساعدنا في إيصال رسالتنا بقالب يحافظ على الجمالية والموضوعية في نفس الوقت، ومجارات التطورات في العصر.

1.4 الفئة المستهدفة

بشكل عام إن هذا الفيلم يستهدف الفئات العمرية المختلفة سواءً كانوا في سن الطفولة أم في الفئات العمرية الأكبر سناً، ذلك لأن الفيلم يقصد في جوانبه عدة فئات:

- الفئة الأولى: أصحاب الحق في أرض بيت المقدس وهم الشعب الفلسطيني كبيره وصغيره بشكل خاص.
- الفئة الثانية: الأمة العربية الإسلامية بشكل عام.
- الفئة الثالثة: هم سكان العالم الذين لا يحصلون على المعلومة الحقيقية إلا فيما ندر عن قضيتنا العادلة، وهذا ما يعرف بالرأي العام العالمي.

1.5 مراحل التطوير و تقسيم العمل

1.5.1 مراحل التطوير :

1. بلورة الفكرة بشكل متسلسل، حيث قام فريق العمل بشكل جماعي بتشاور وصياغة السيناريو لإخراج عمل متكامل ذو مضمون وجمالية، قادر على إيصال الفكرة.

2. رسم السكتشات، حيث قام أفراد الفريق برسم السكتشات على ورق، وصياغتها بشكل يناسب الفكرة و واقع المدينة المقدسة المستمد من بعض الصور ومشاهد الفيديو التي تم جمعها من مصادر مختلفة ، من الإنترنت والتصوير الميداني لبعض الأماكن في المدينة بمساعدة بعد الأشخاص الذين يملكون تصريح الدخول للمدينة المقدسة.

3. العمل على تنفيذ السكتشات ورسمها على شكل "Plans" ورفعها على شكل مباني.

4. إضافة الخامات والملامس المناسبة على المباني التي تم رفعها.

5. نمذجة الشخصية باستخدام 3D MAX ، FaceGen، وإدخال الملامس والخامات التي قمنا بإدخال بعض التعديلات عليها عن طريق برنامج Adobe photoshop.

6. تسجيل أصوات الشخصيات وإدخالها على برنامج 3D MAX لعمل حركات الوجه.

7. البدء بتحريك الشخصيات بشكل كامل عن طريق برنامج 3D MAX.

8. عمل إضاءة نهائية حسب المشهد داخلي أو خارجي، ليل أو نهار.

9. عمل حركة الكاميرات حسب النص الإنتاجي للمشروع.

10. الإخراج النهائي للمشاهد من برنامج 3D MAX وتصديرها إلى ملفات فيديو قابلة للتحرير.

11. عمل مونتاج نهائي للمشروع وإدخال التأثيرات اللازمة، من أصوات وموسيقى تصويرية.

12. عمل التصاميم الخاصة بتسويق الفيلم من X Stand, poster, ، وإعلان فيديو Trailer وبطاقة الدعوة لحضور العرض.

1.5.2 التقنيات المستخدمة

1. سنحتاج إلى استخدام المقابس الخاصة لبرنامج (3DMAX) التي تضيف التأثيرات على الأفلام مثل مقابس الإضاءة والتشجير.
2. سنقوم باستخدام برامج المونتاج وإضافة التأثيرات على الفيديو النهائي.
3. سنكون بحاجة إلى استخدام أكثر من تقنية في عملية التحريك.
4. سنقوم باستخدام برنامج يعمل على تشكيل تفاصيل الوجه بشكل أكثر دقة (FaceGen).
5. سنعتمد كثيرا على تقنية إضافة الخامات وجعلها قريبة للواقع بشكل كبير(UVW MAP). وهي تقنية متوفرة في برنامج (3D MAX)
6. سيكون اعتمادنا كبيرا على تقنية (Mixer) لدمج الحركات مع بعضها. وهي من أهم الإضافات الموجودة في برنامج (3D MAX).

العمل	الأسبوع													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب														
كتابة السيناريو وتدقيقه														
رسم السكيتشات للمواقع والشخصيات														
رسم الشخصيات والنماذج														
تسجيل الأصوات للشخصيات														
عمليات التحريك														
عمل إضاءة للمشاهد														
عمليه المونتاج والإخراج النهائي														
مرحلة الفحص														
مرحلة التوثيق														

الجدول الزمني المقترح لأعمال المشروع

الجدول 1.1: الجدول الزمني المقترح للمشروع

الفصل الثاني- متطلبات المشروع

2.1 متطلبات المشروع التطويريه.

2.2متطلبات المشروع التشغيليه.

2.3 التقنيات المستخدمه.

2.4 المخاطر والمحددات والتحديات.

2.5 الية التسليم.

الفصل الثاني

مقدمة

إن المشاريع بطبيعتها لا نستطيع تنفيذها دون توفر الأدوات والتقنيات اللازمة لها، وتختلف هذه المتطلبات باختلاف المرحلة التي يمر فيها المشروع، من حيث التخطيط وتنفيذ المخططات ومن ثم الفحص والاستعمال.

لذا وجب علينا في مشروعنا تحديد متطلباتنا بشكل دقيق كعمل استباقي قبل البدء بتنفيذ العمل، ذلك لكي نعمل على تحديد الإمكانيات المتوفرة لدينا والتي تمكننا من تنفيذ المشروع، وكي لا يصيبنا الإرباك في حين أردنا أن ننفذ شيئاً ولا تكون الأداة لذلك متوفرة.

وبناءاً على ما ذكرناه أعلاه سنقوم بتحديد هذه المتطلبات حسب كل مرحلة يمر فيها المشروع. وهي على السياق التالي:

2.1 متطلبات المشروع التطويرية

2.1.1 متطلبات مادية

- أجهزة حاسوب عالية الكفاءة (عدد 4).
- شبكة محلية .

2.1.2 متطلبات بشرية:

أشخاص (كفاءات)

- كاتب سيناريو.
- مخرج.
- خبير مونتاج فيديو.
- خبير أصوات.
- مصمم معماري.

2.1.3 متطلبات البرامج والأدوات

- Autodesk 3ds Max 2010
- FaceGen
- Adobe after effects Cs4
- Adobe sound booth Cs4
- Adobe premiere pro Cs4
- Adobe Photoshop Cs4
- Forest Pack Pro 3.3

وعلى هذا الأساس تقسم هذه المتطلبات إلى متطلبات تطويرية ومتطلبات تشغيلية كما يلي:

2.1 جدول تفاصيل المتطلبات التطويرية:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر ($)	المجموع($)
جهاز حاسوب	Dell I3 NVIDIA GeForce 9800 Hard disk drive 500GB. DDR 3 Ram 4GB. DVD-RW	4	1.343	5372
خط انترنت	خط انترنت بسرعة 512	3	(رسوم اشتراك ثابتة لكل خط تدفع لمرة واحدة) (20)	60
			فاتورة شهرية لمدة 4 شهور (لكل خط	320

			(20	
أشخاص	كاتب سيناريو	1	500	500
	خبير مونتاج فيديو	1	200	200
	خبير أصوات	1	150	150
	مصمم معماري	1	1000	1000
				7602

الجدول 2.1 تفصيل المتطلبات التطويرية

2.1 جدول تفاصيل البرامج والأدوات

البيان	العدد	السعر ($)	المجموع($)	المصادر
Autodesk 3ds Max 2010	4	3.495	3.495	www.autodesk.com
FaceGen Modeller Full 3.1.2	1	299	299	www.facegen.com
Adobe after effects Cs4	1	999	999	www.adobe.com
Adobe sound booth Cs4	1	999	199	www.adobe.com
Adobe premiere pro Cs4	1	799	799	www.adobe.com
Adobe Photoshop Cs4	4	699	699	www.adobe.com
			6490	

الجدول 2.2: التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية

2.2 متطلبات المشروع التشغيلية

يتطلب المشروع لتشغيله جهاز حاسوب بمواصفات عادية حيث لا يتطلب أكثر من أن يدعم تشعيل فيديو صيغة ال AVI المعروفة للفيديو وهي مدعومة ومتوفر على صفحات الانترنت بشكل مجاني او يمكن تشغيله على جهاز DVD منزلي يدعم صيغة ال DIVX.

2.2.1 تفصيل المتطلبات التشغيلية:

البيان	التفاصيل	السعر ($)
1. جهاز حاسوب	Minimum System Requirements : Pentium 4 2400 MHZ	200
VLC Player	مشغل فيديو	Free
2. جهاز تلفاز	جهاز تلفاز عادي	100
DVD player	على أن يكون داعم لنظام ال Divx	50
	المجموع	350

الجدول 2.3: التكلفة المادية لمتطلبات المشروع التشغيلية.

بالنسبة لجهاز الكمبيوتر الذي نحتاجه في المتطلبات التشغيلية يمكننا استخدام جهاز(Pentium II 500 MHZ) ولكن نظراً لانتشار أجهزة كمبيوتر بمواصفات أعلى منها في الوقت الحالي تم اختيار جهاز(Pentium 4 2400 MHZ) كحد أدنى.

و بناءاً على ذلك تكون التكلفة الإجمالية للمشروع ما يقارب $ 14500 .

2.3 المخاطر والمحددات والتحديات:

- المخاطر

1- الوقت المحصور والمحدود الذي كان يشكل عائقاً أمام فريق العمل.
2- ميزانية المشروع كانت غير متوقعة وذلك بسبب الأسعار العالية للأجهزة الحاسوب وأسعار البرامج وغيرها.
3- التخوف من انقطاع التيار الكهربائي أثناء فترة إخراج الفيديو النهائي وهي من أكبر المخاطر.
4- الخوف من تلف بعد الأجهزة من ضغط العمل عليها وخسارة الملفات.

- كيف تغلبنا على هذه المخاطر:

بالنسبة الوقت

قمنا بشراء أجهزة عالية المواصفات لزيادة سرعة العمل وتوفير الوقت، أسعار الأجهزة قمنا بتقسيطها. وكنا نستغل أوقات الفراغ بين المحاضرات حتى لا يضيع وقت الانتظار دون فائدة، واستعنا بالأجهزة الموجودة في مختبر الوسائط المتعددة للمساهمة في توفير الوقت وذلك بعد السماح لنا بذلك من قبل مشرف المختبر، وقد تم ذلك عن طريق تقسيم ملفات المشروع الأصلية حسب المدة الزمنية للمشاهد المراد إنتاجها فمثلا بدلا من عمل Render للملف كاملا على جهاز واحد قمنا بتقسيمها إلى عد معقول من الثواني ليتم عمل Render لها دون التسبب في تلف الجهاز من الضغط وأيضا استغلال الوقت لوجود مجموعة من الأجهزة.

بالنسبة لمخاوف فقدان الملفات

عملنا على توفير وسائل تخزين قابلة للإزالة مثل (Flash Memory) وقمنا بحفظ العديد من النسخ الاحتياطية للمشروع عليها.

- المحددات

إن من أصعب هذه المحددات هي عدم قدرتنا على الحصول على مخططات رسمية بقياسات هندسية للمدينة المقدسة وعدم قدرتنا على الحصول على صور عالية الجودة لبعض الملامس والزخارف والنقوش الموجودة في الأبنية الموجودة في المدينة المقدسة التي نحتاجها لنخرج بعمل قريب إلى الواقع، و صعوبة الحصول على بعض البرامج التي كنا بحاجة لها لاستخدامها لإضافة جمالية اكبر على المشروع، وعدم توفر ميزانية داعمة للمشروع لشراء هذه البرامج، ومن المحددات أيضا عدم توفر الوقت الكافي لإضافة مؤثرات- عن طريق استخدام برنامج Adobe After Effect_ أكثر لزيادة جمالية الفلم.

- التحديات

العثور على أصوات تتناسب مع الشخصيات الموجودة في الفلم، و إنشاء حركات تتناسب مع الحدث الذي سيحدث وتتناسب مع النص الإنتاجي، بالإضافة إنشاء الواقعية العالية لإظهار المشروع بمستوى يوازي جودة الناتج المحلي والخارجي من هذا النوع من الأفلام، صعوبة الاتصال بين أفراد فيرق المشروع، وذلك بسبب اختلاف أماكن سكناهم وعدم قدرتهم على استئجار سكن في المدينة لأسباب قاهرة، لذلك كان فريق المشروع ينظم اجتماعاته خلال فترات الدوام.

2.4 آلية التسليم:

- المشروع قابل للعمل على أكثر من بيئة تشغيلية سواء MAC أو WINDOWS أو LINUX.
- تم تصدير الفيديو بصيغة (AVI) وهي مدعومة من قبل جميع المشغلات على أن يكون هناك Codec يدعم ذلك وهو نسخة على قرص ليزر CD يعمل على أي جهاز حاسوب أو على جهاز ال DVD المنزلي.
- نسخة تعمل بنظام ال PAL والتي تعمل على النظام المحلي في العرض التلفزيوني المعتمد في منطقة الشرق الأوسط و أوروبا وهي 24 إطار في الثانية الواحدة.

الفصل الثالث – التصميم

3.1 شرح مفصل للشخوص وادوارها ,الاماكن, الحركات ومعانيها .

3.2 الواح القصه"story board" .

3.3 شرح مفصل للادوات والبرامج ودور كل منها .

الفصل الثالث

3.1 شرح الشخوص ودورها، وألواح القصة

3.1.1 الشخوص:

الشخصية الأولى.

الاسم: موشي.

العمر: 30 عاما.

المهنة: ضابط عسكري صهيوني.

الصفات الجسدية لـِ موشي:-

لون العينين: أزرق.

لون البشرة: مائل للصفرة.

الجسم: معتدل.

دور الشخصية في الفيلم:

وهي من الشخصيات الأساسية في الفيلم ، وهي شخصية عسكرية تجسد الاحتلال ودور المعتدي والمحتل في الفيلم، فهو يمارس عمله كضابط في الجيش الصهيوني المحتل للبلاد الفلسطينية، ويقوم بعمله في الجيش كغيره من الجنود الذين يحملون الكراهية والحقد على الفلسطينيين، وهو يحرص على التضييق على الشعب الفلسطيني ومعاملتهم أسوأ معاملة عندما يكون مناوبا على الحواجز التي تقطع أوصال الوطن "فلسطين"، موشي وهو يتكلم بشكل همجي مع الحاج محمد الذي حاول الدخول لمدينة القدس حتى يستطيع الصلاة في المسجد الأقصى ويمنعه من الدخول بدعوى أنه لا يملك تصريحا بالدخول إلى المسجد الأقصى.

الشخصية الثانية:

رجل فلسطيني

العمر: 60 عاما.

صفاته الجسدية: –

الطول:متوسط القامة.

لون العينين:بني.

لون البشرة: حنطية داكنة.

الجسم:معتدل.

دور الشخصية في الفيلم:

وهو من الشخصيات الأساسية في الفيلم، وهو يمثل معاناة الشعب الفلسطيني في التنقل بين المدن الفلسطينية وعدم قدرته على دخول مدينة القدس لأداء صلاة الجمعة في المسجد الأقصى، وممارسة حقه الشرعي في العبادة، وذلك عندما يتوجه إلى مدينة القدس و يمنعه جيش الاحتلال من الدخول عند معبر قلنديا الذي يفصل مدينة القدس عن باقي الضفة الغربية.

الشخصية الثالثة

شاب فلسطيني

العمر: 20 عاما

صفاته: –

الطول: متوسط القامة

لون العينين: بني.

لون البشرة: اسمر.

الجسم: معتدل.

دور الشخصية في الفيلم:

شخصية أساسية في الفيلم، تمثل دور الشباب الفلسطيني في محاولته اجتياز العقبات التي يضعها الاحتلال في وجه الشعب الفلسطيني، وهو أيضا يمثل قوة وإصرار الشعب الفلسطيني على حقه في الوصول إلى مدينة القدس وممارسة حقه المشروع في الصلاة في المسجد الأقصى مهما كان حجم العوائق التي يضعها الاحتلال، فهو يجتاز جدار الفصل العنصري دون خوف حتى يتمكن من الدخول إلى مدينة القدس.

الشخصية الرابعة:

شاب فلسطيني

العمر: عاما21.

صفاته :-

الطول: متوسط

لون العينين: بني.

لون البشرة: أسمر.

الجسم: ممتلئ القامة.

دور الشخصية في الفيلم:

يحاول عبد الرحمن الصعود على الجدار مستعينا بصديقه علي الذي يحاول انتشاله من فوق الجدار لتمكنا من الدخول إلى الجانب الأخر من المدينة.

الشخصية الخامسة:

الاسم: الحاج جابر.

العمر: 75 عاما.

صفاته:

الطول:175سم.

لون العينين: أخضر.

لون البشرة: حنطي مائل للبياض.

الجسم: معتدل.

دور الشخصية في الفيلم:

الحاج جابر وهو من اللاجئين الفلسطينيين أصله من مدينة القدس المحتلة. وهو يمثل الحق يأبى النسيان، ولازال يتوق للعودة إلى أرضه التي استولى عليها الاحتلال.

الشخصية السادسة:

الاسم: عمر.

العمر: 5 أعوام.

صفاته:

الطول: يقارب المتر الواحد.

لون العينين: أخضر.

لون البشرة: أبيض.

الجسم: معتدل.

دور الشخصية في الفيلم:

يلهو ويلعب بجوار الشجرة التي يجلس تحتها جده الحاج جابر، ويكون هو بمثابة النسمة الرقيقة التي تحمل في جوفها الأمل في الحياة والاستمرار في الصمود على الأرض وتحقيق الحلم بتحرير مدينة القدس وباقي المدن الفلسطينية التي احتلها الصهاينة ومنعوا أهلها منها.

الشخصية السابعة والثامنة:

الاسم: ديفيد و شامير.

العمر: 60 عاما – 70 عاما.

المهنة: حاخامات صهاينة.

صفاتهم:

الطول: متوسط.

لون العينين: أخضر– بني.

لون البشرة: أبيض.

الجسم: ممتلئ – نحيف.

دور الشخصية في الفيلم:

هما الحاخامان المشرفان على عملية الحفر والتنقيب تحت المسجد الأقصى، وهما يظهران الوجه الحقيقي للشخصية الصهيونية التي همها الوحيد هو تهويد مدينة القدس المحتلة.وفي أثناء الحوار يظهر المكر الذي يكنه أبناء جلدتهم وكرههم لنا وسعيهم المتواصل لحذف الهوية العربية الفلسطينية من الوجود، فهم يسعون بالسر إلى هدم المسجد الأقصى حتى يقيموا مكانه هيكلهم المزعوم.

3.2 ألواح القصة / الأماكن

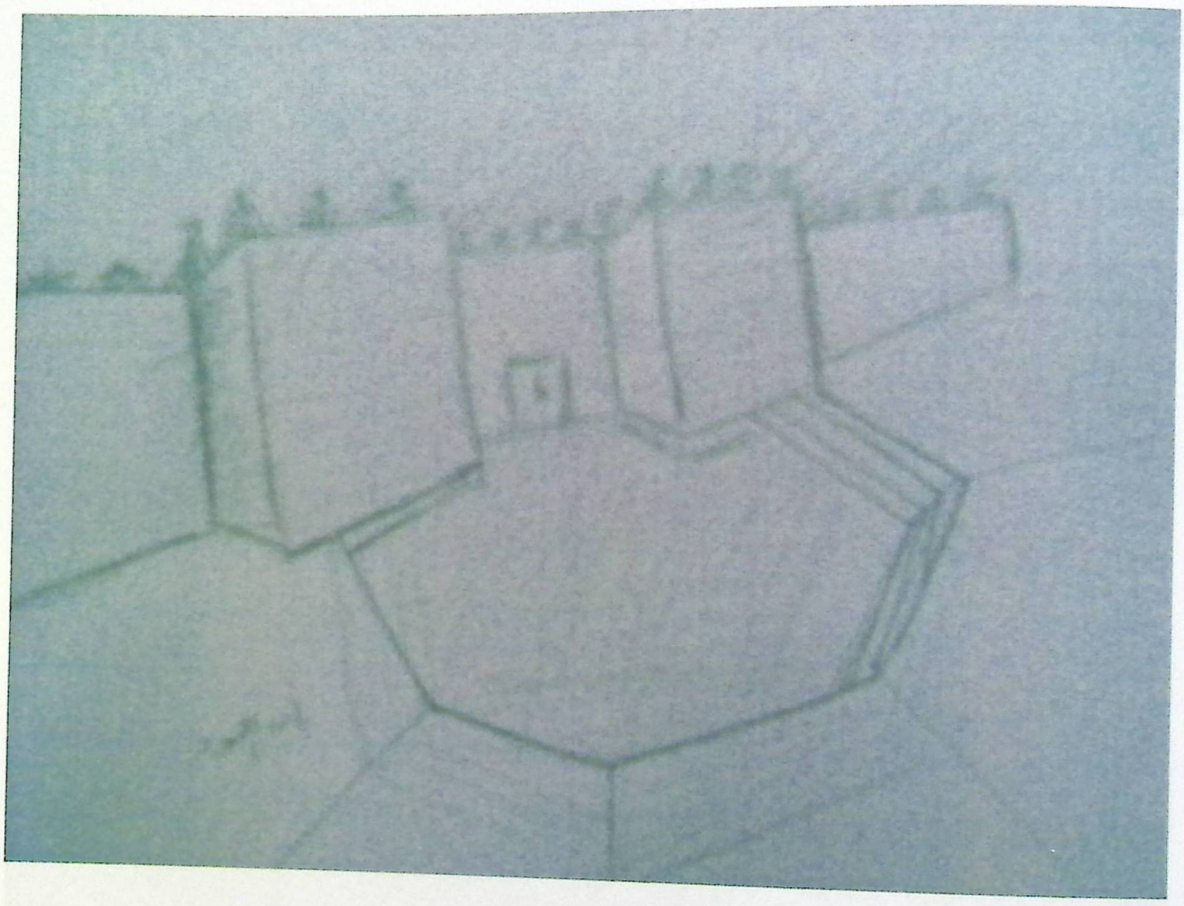
المكان الأول:

مدخل مدينة القدس من الجهة الشمالية. القريبة من معبر قلنديا، وهو المدخل الوحيد لمدينة القدس من ناحية الضفة الغربية ، و عليه بوابة وحاجز احتلالي دائم شبيه بمعبر حدودي بين دولتين منفصلتين. وهو المكان الذي تدور في المشاهد الأولى من الفيلم عند محاولة المصلين الدخول إلى مدينة القدس عن طريقه والوصول إلى المسجد الأقصى بعد عمليات تفتيش دقيقة يقوم بها جيش الاحتلال لكل من يريد الدخول إلى المدينة. وهذا المكان يحتوي على عدة عناصر مثل الجدار، الحاجز العسكري في المدخل.

الشكل 3.1 المكان الأول – حاجز قلنديا.

المكان الثاني:

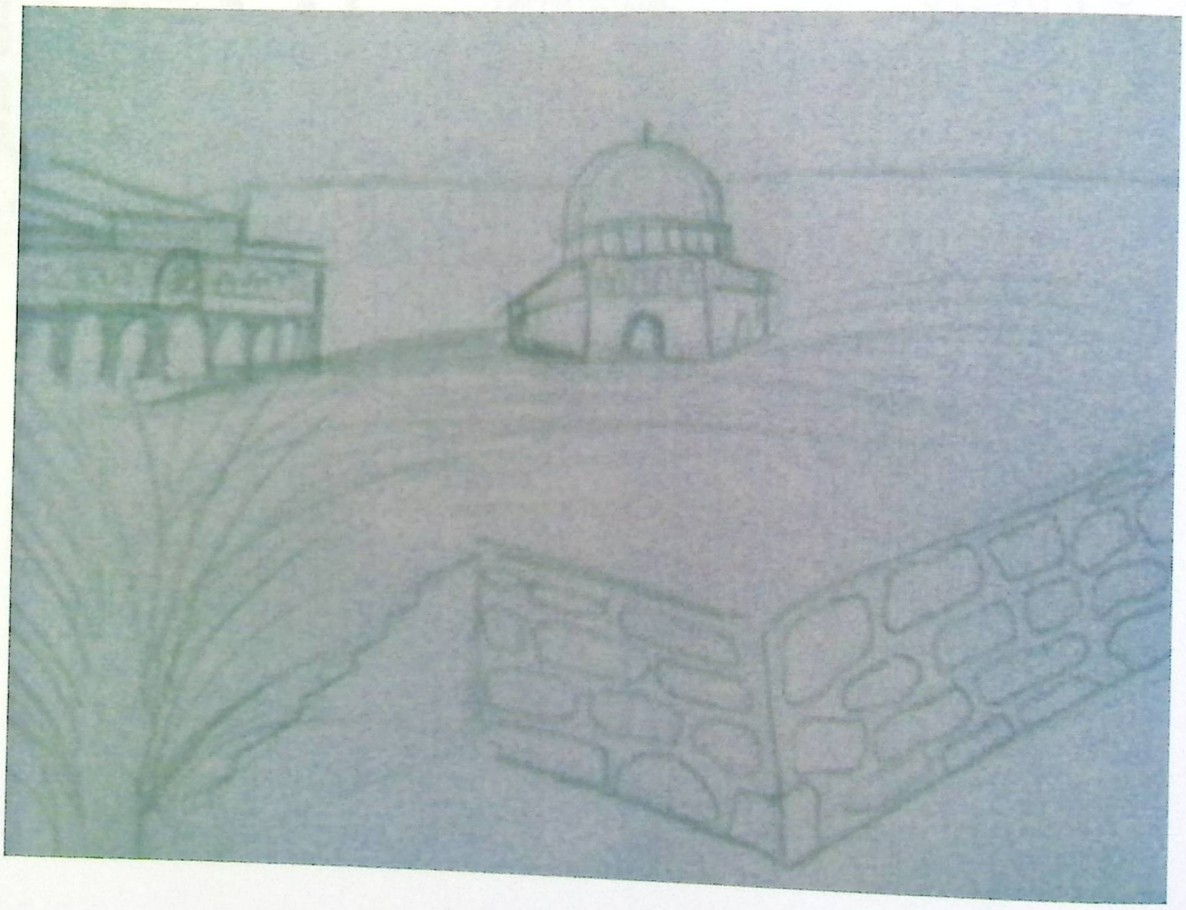
منطقة باب العامود. احد المداخل المؤدية على ساحة المسجد الأقصى. وهو المكان الذي يصور فيه مشهد دخول المصلين والزوار على المسجد الأقصى. ويوجد هناك بعض أفراد الشرطة الصهاينة يدققون في بطاقات المارة.



الشكل 2.3: المكان الثاني – باب العامود/ مدينة القدس.

المكان الثالث:

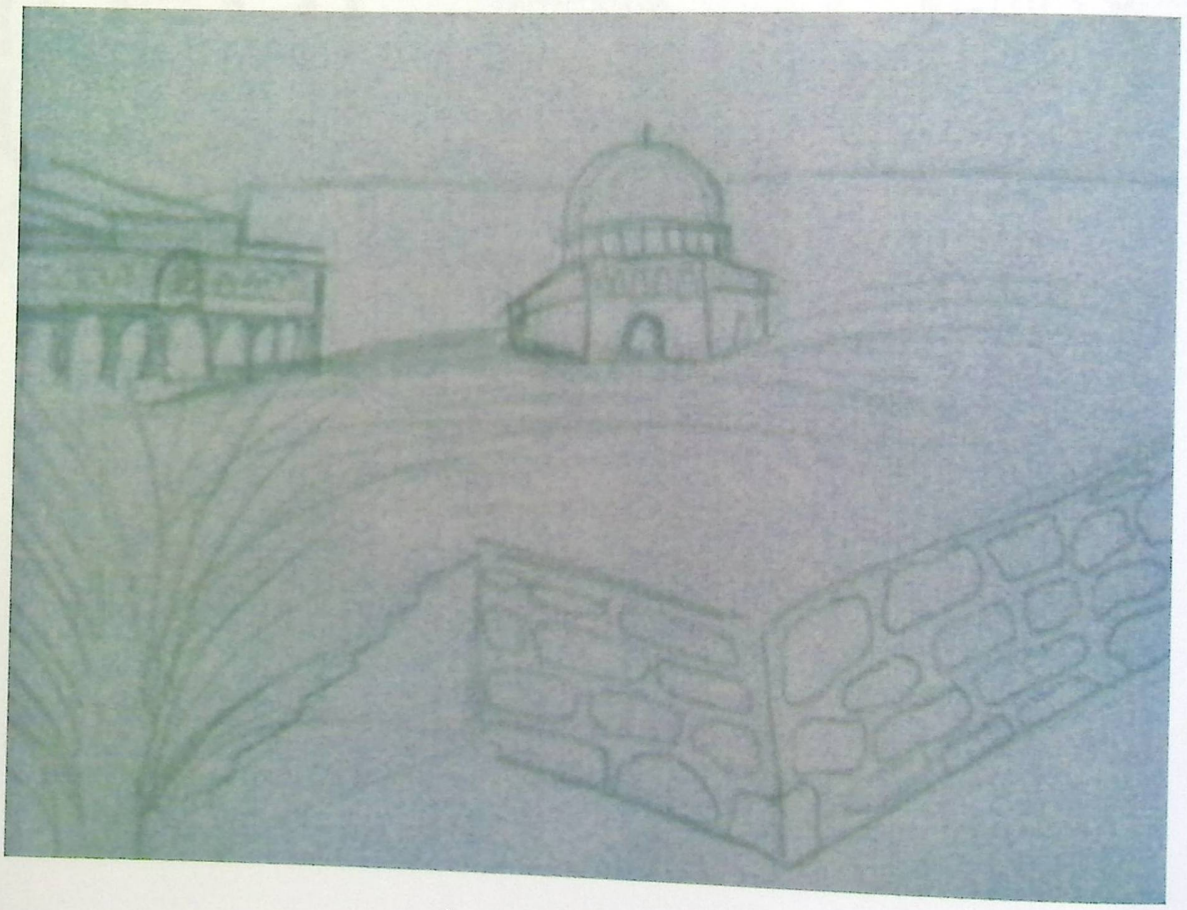
ساحة المسجد الأقصى وما تحتويه من قباب وزوايا ومنابر للخطابة بما في ذلك أيضا قبة الصخرة المشرفة والمسجد القبلي ذو القبة السوداء. علما بأن المسجد الأقصى هو كل ما يحاط به داخل السور وليس فقط كما يظن بعض العرب والمسلمين بأن القبة الذهبية هي المسجد الأقصى. أو ما يظنه بعض المسلمين بأن المسجد ذو القبة السوداء (القبلي) هو السجد الأقصى. بل إن المسجد الأقصى هو كل شيء يقع داخل سور المدينة المقدسة. وتتركز هنا معظم الفترة الزمنية للمشروع من حيث تصوير الفن العمراني الإسلامي لقبة الصخرة المشرفة من الخارج وكذلك المسجد القبلي وما يحيط بهما من معالم إسلامية.



الشكل 3.3: ساحة المسجد الأقصى

المكان الثالث:

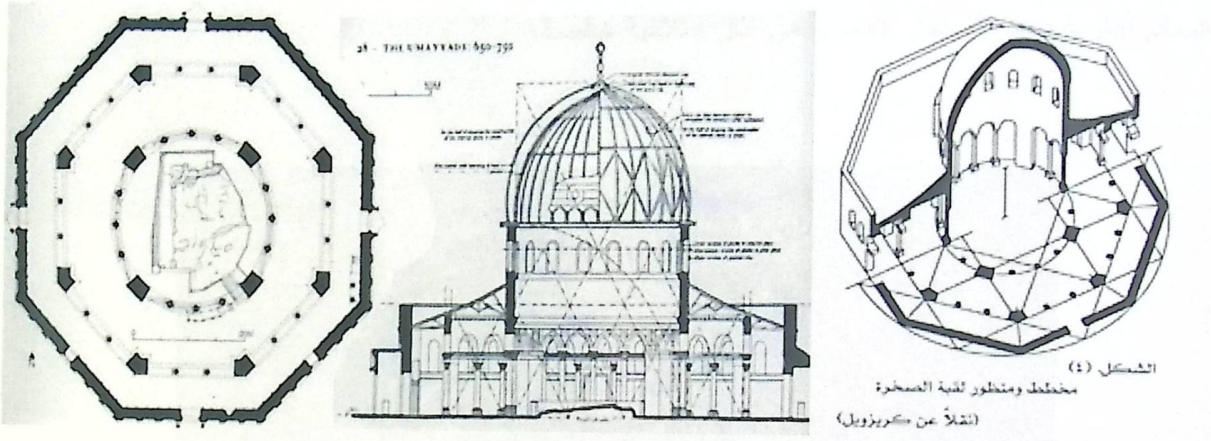
ساحة المسجد الأقصى وما تحتويه من قباب وزوايا ومنابر للخطابة بما في ذلك أيضا قبة الصخرة المشرفة والمسجد القبلي ذو القبة السوداء. علما بأن المسجد الأقصى هو كل ما يحاط به داخل السور وليس فقط كما يظن بعض العرب والمسلمين بأن القبة الذهبية هي المسجد الأقصى. أو ما يظنه بعض المسلمين بأن المسجد ذو القبة السوداء (القبلي) هو السجد الأقصى. بل إن المسجد الأقصى هو كل شيء يقع داخل سور المدينة المقدسة. وتتركز هنا معظم الفترة الزمنية للمشروع من حيث تصوير الفن العمراني الإسلامي لقبة الصخرة المشرفة من الخارج وكذلك المسجد القبلي وما يحيط بهما من معالم إسلامية.



الشكل 3.3: ساحة المسجد الأقصى

المكان الرابع:

قبة الصخرة المشرفة ، يظهر في هذا المشهد الفن العمراني الإسلامي لقبة الصخرة المشرفة من الداخل بتفاصيلها. والهدف من هذا المشهد هو إظهار الجمالية والروعة التي تتمتع بها القبة المشرفة وهو دليل على هويتها العربية الإسلامية الخالصة ، حيث أنها الصخرة التي عرج عنها خير الأنام وأطهر الخلق سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم إلى السماوات العلى، في بداية الدعوة الإسلامية.



الشكل 3.4: مخطط هندسي لقبة الصخرة المشرفة.

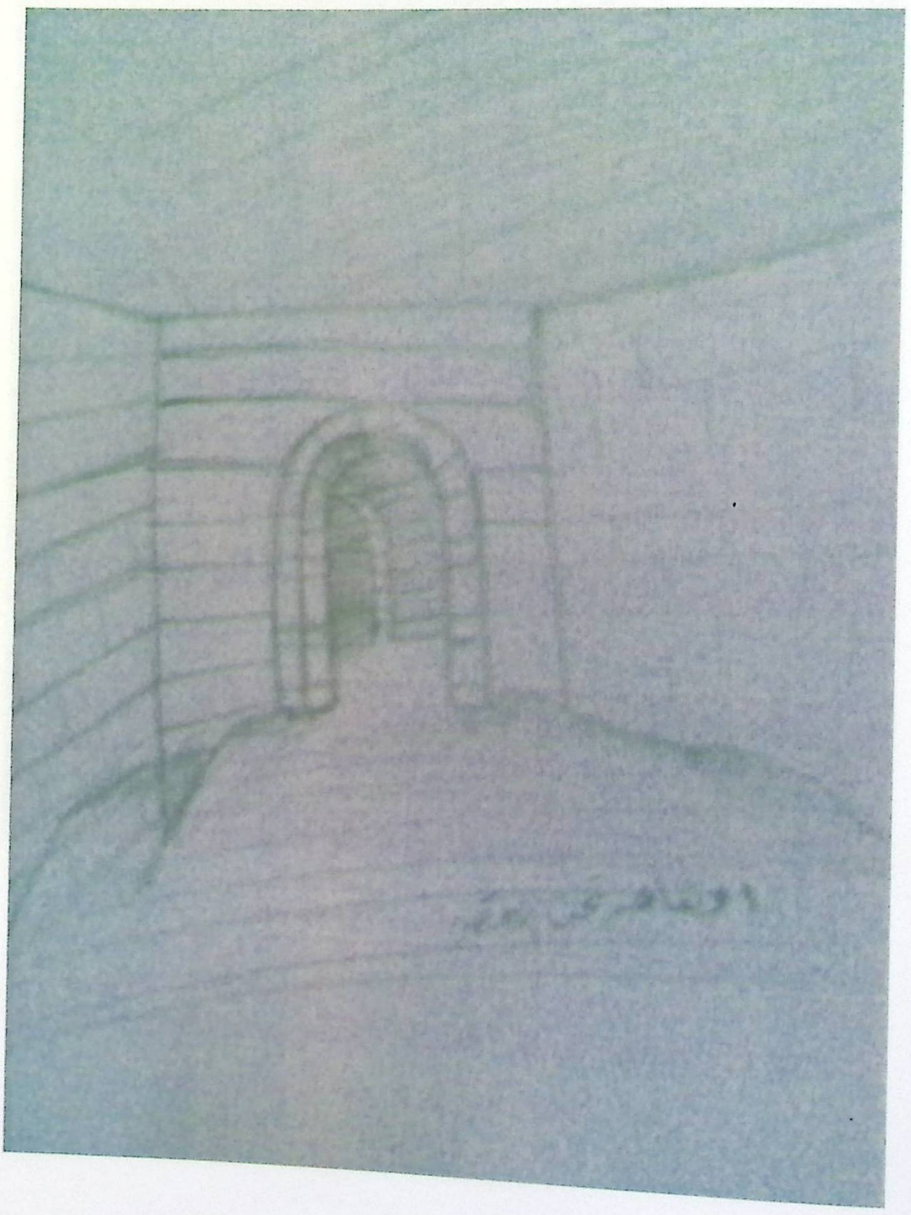
المكان الخامس:

الأنفاق تحت المسجد الأقصى، حيث يظهر في هذا المشهد ما يطلق عليهم اسم حاخامات بني صـــهيون وهم يحفرون تحت الأقصى بحثا عن تاريخهم المزعوم الذي لا أساس له من الصحة (هيكل سليمان) ويـــدور بينهم حوار بشان ما يقومون به من حفريات تحت المسجد الأقصى وتظهر النية السوداء برغبتهم بهدم المسجد الأقصى بشكل بطيء حتى لا يظهروا للعالم على حقيقتهم القذرة، وتظهر في اللقطات داخل هذه الأنفـــاق أن المعالم الأثرية تحت المسجد الأقصى هي آثار إسلامية خالصة.

الشكل 3.5: الأنفاق- تحت المسجد الأقصى

المكان الخامس:

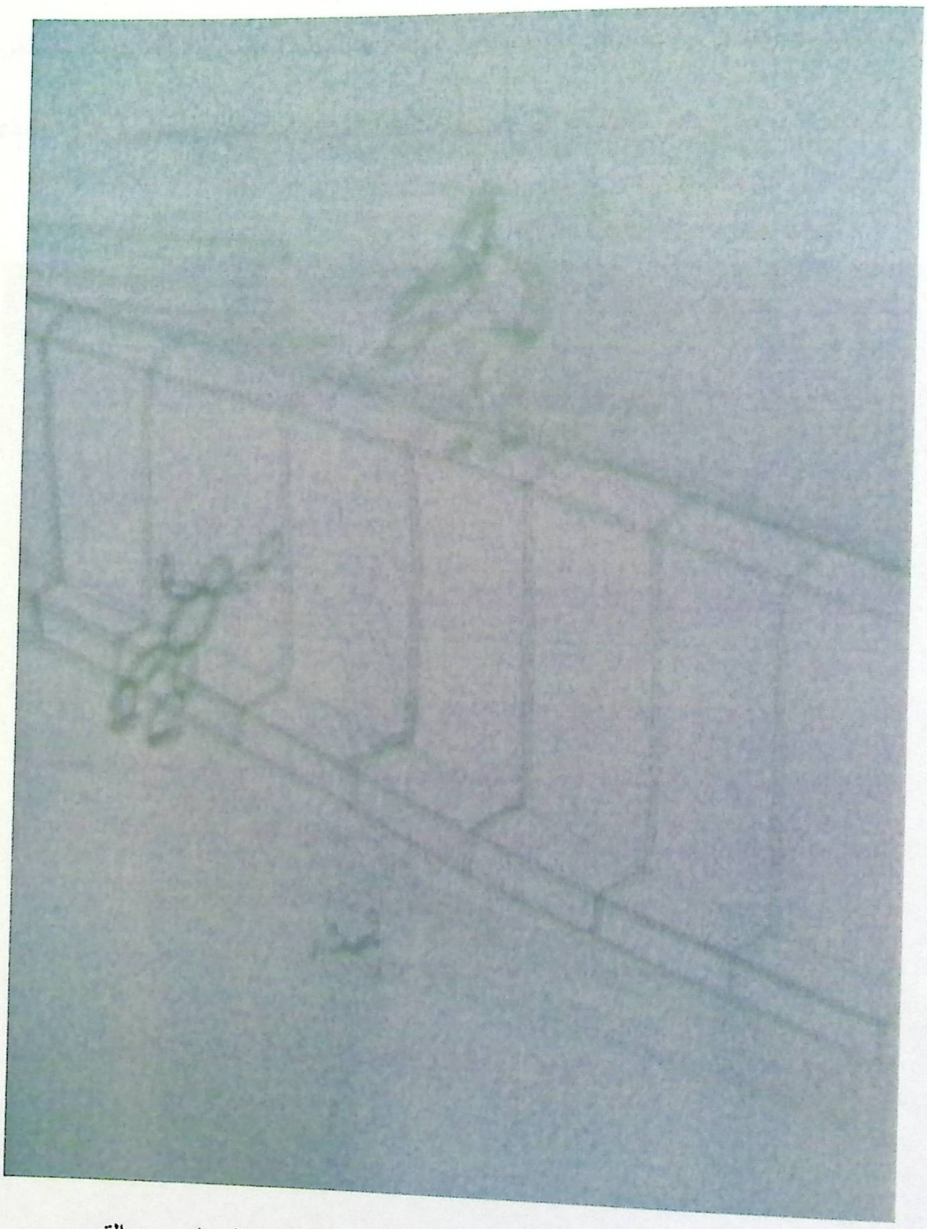
الأنفاق تحت المسجد الأقصى، حيث يظهر في هذا المشهد ما يطلق عليهم اسم حاخامات بني صـــهيون وهم يحفرون تحت الأقصى بحثا عن تاريخهم المزعوم الذي لا أساس له من الصحة (هيكل سليمان) ويـــدور بينهم حوار بشان ما يقومون به من حفريات تحت المسجد الأقصى وتظهر النية السوداء برغبتهم بهدم المسجد الأقصى بشكل بطيء حتى لا يظهروا للعالم على حقيقتهم القذرة، وتظهر في اللقطات داخل هذه الأنفـــاق أن المعالم الأثرية تحت المسجد الأقصى هي آثار إسلامية خالصة.



الشكل 3.5: الأنفاق- تحت المسجد الأقصى

المكان السادس:

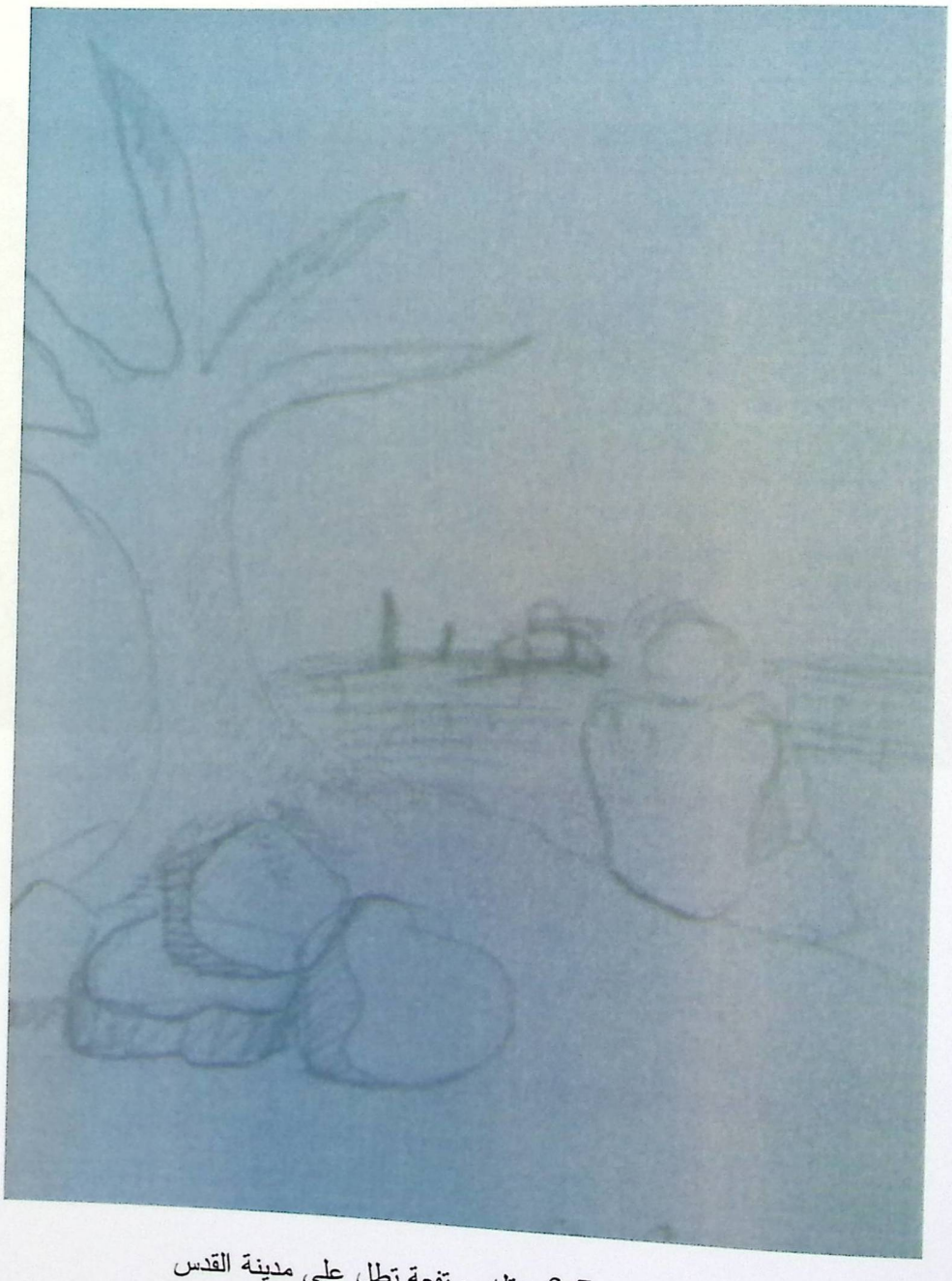
أحد ضواحي المدينة المقدسة من الجهة الشرقية (العيزرية)، شابان فلسطينيان يحاولان التسلق على الجدار حتى يتمكنوا من الدخول إلى الجهة الأخرى من الحي داخل الجدار ليتوجهوا إلى المسجد الأقصى.



الشكل 3.6: احد شوارع مدينة العيزرية التي يفصلها الجدار عن القدس.

المكان السابع:

وهو المكان الذي تدور فيه الأحداث الأخيرة من الفيلم، تلة مرتفعة من التلال الشرقية لمدينة القــدس تطل على المدينة المقدسة ويمكن من خلالها مشاهدة قبة الصخرة بشكل واضح. هناك حيث يجلــس الحــاج جابر تحت زيتونة معمرة يرمق منظر القدس وقبة الصخرة عند الغروب وحفيده الصغير عمر الــذي يلعــب بالجوار.



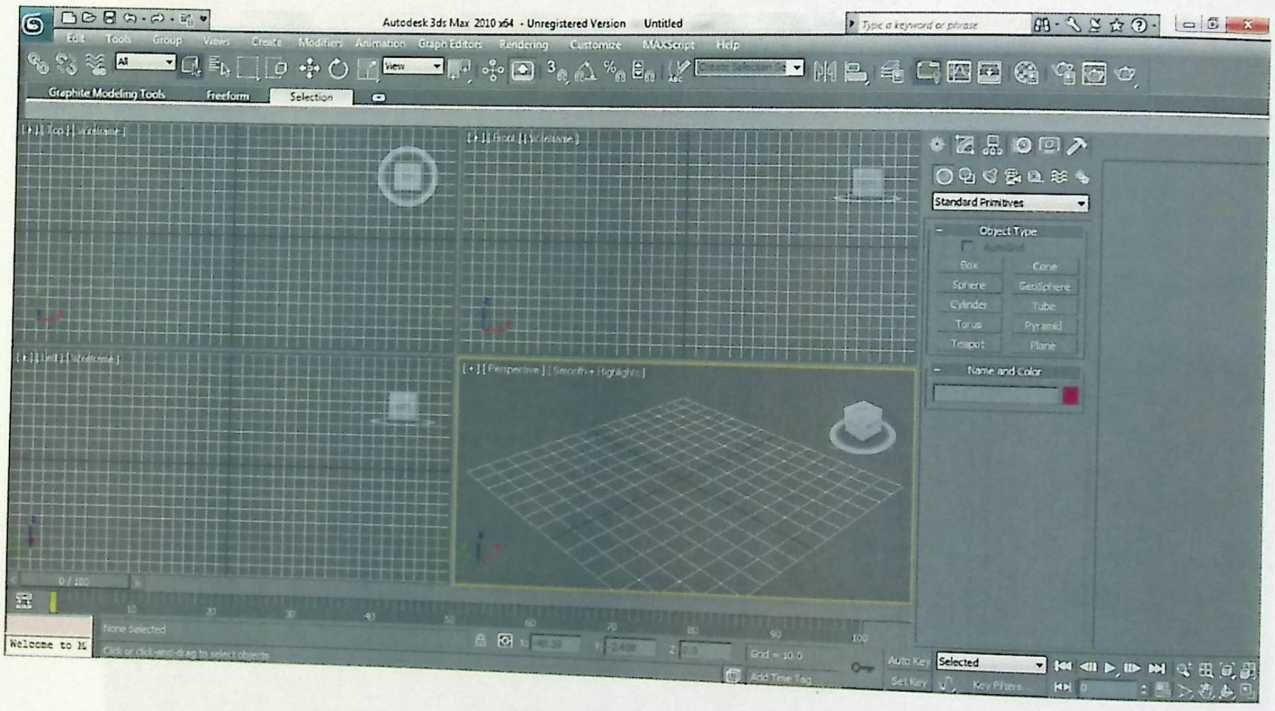
الشكل الثامن 3.7: تله مرتفعة تطل على مدينة القدس

3.3 الأدوات والبرامج :

البرنامج الأول

Autodesk 3ds Max 2010 3.3.1

كان الاعتماد الأكبر في العمل على برنامج (3dmax) حيث تمت عمليات النمذجة لجميع مكونات العمل على البرنامج وإخراج العمل من حيث الإضاءة والحركة والكاميرات وإخراج الفيديو ما قبل المونتاج. من حيث النمذجة كان هناك اتفاق على مكونات العمل من حيث البيئة وتقسيمها لدور كل مكان من الأماكن والعناصر الموجودة داخل البيئة.

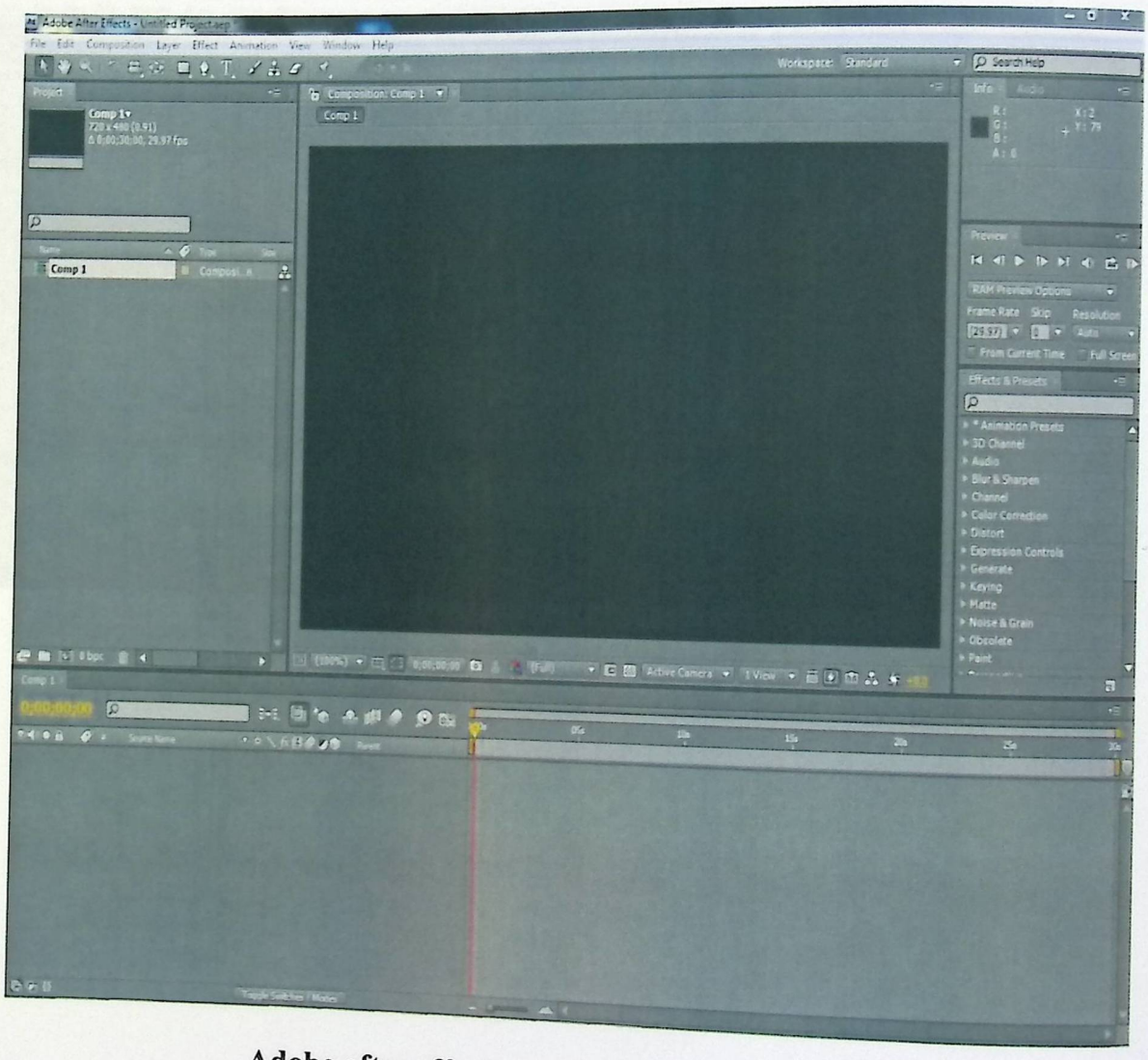


الشكل : 3.9 واجهة برنامج 3d max

البرنامج الثاني

Adobe after effects Cs4 3.3.2

بعد الانتهاء من إخراج مقاطع الفيديو نقوم بإدخالها على هذا البرنامج لعمل المونتاج اللازم لها وإضافة التأثيرات اللازمة ، بالإضافة إلى عمل مقدمة الفيلم والنهاية اللتان تشكلان جزءاً ضروريا من الفيلم.

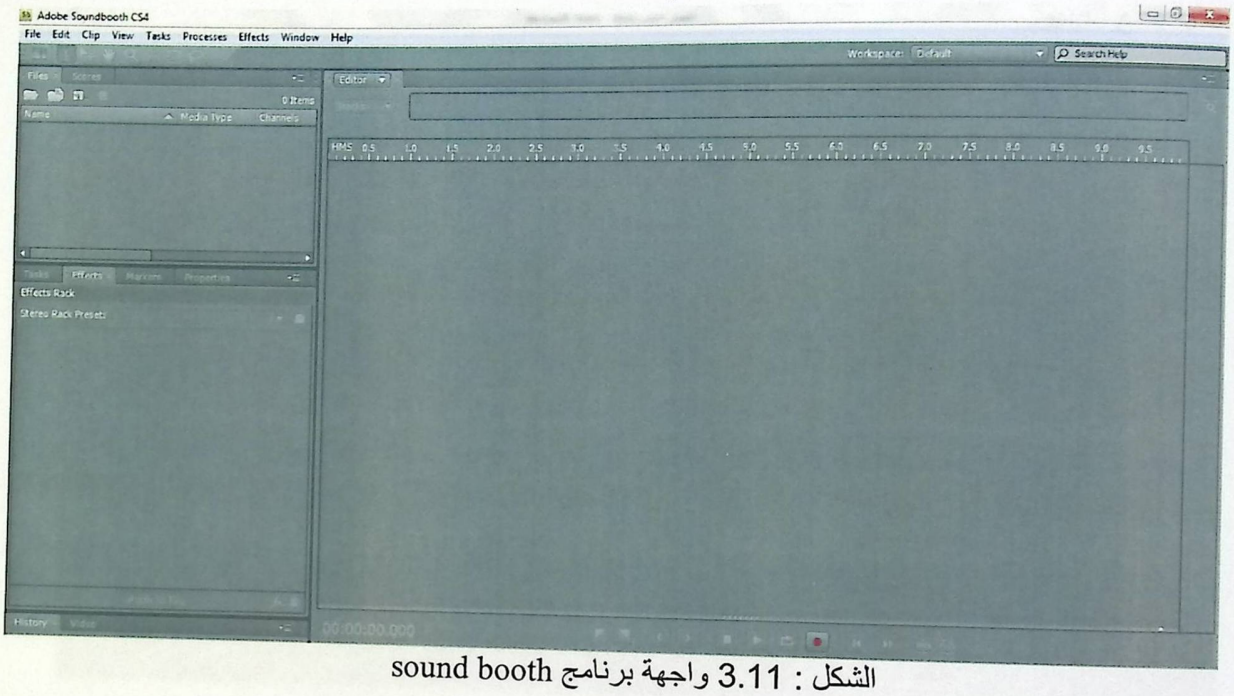


الشكل : 3.10 واجهة برنامج **Adobe after effects Cs4**

البرنامج الثالث

Adobe sound booth Cs4 3.3.3

هذا البرنامج له دور أساسي في العمليات الصوتية..من ناحية التسجيل وتعديل الأصوات ودمجها.حيث تـــتم عمليات التسجيل من خلال هذا البرنامج على نحو فردي لكل شخصية و بعد ذلك يتم ترتيب المقاطع الصوتية حسب ترتيب المشاهد وإخراج الصوت بشكله النهائي بعد تعديله.

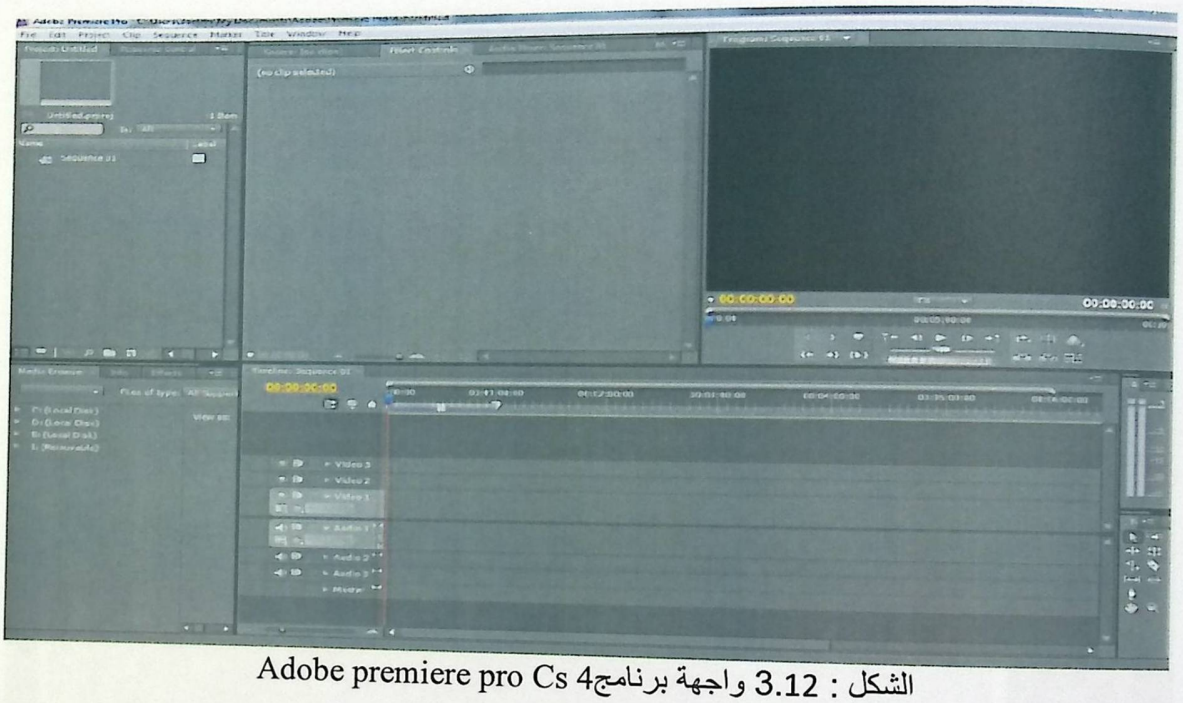


الشكل : 3.11 واجهة برنامج sound booth

البرنامج الرابع

Adobe premiere pro Cs 4 3.3.4

بعد تعديل المشاهد على برنامج Adobe after effects نقوم بإدراجها في برنامج البريمير حتى نقوم بعملية المونتاج النهائية للمشروع ودمج الأصوات مع الفيديو، أي أن هذا البرنامج يكون هو بمثابة الممر الأخير في عملية إنتاج الفيديو.

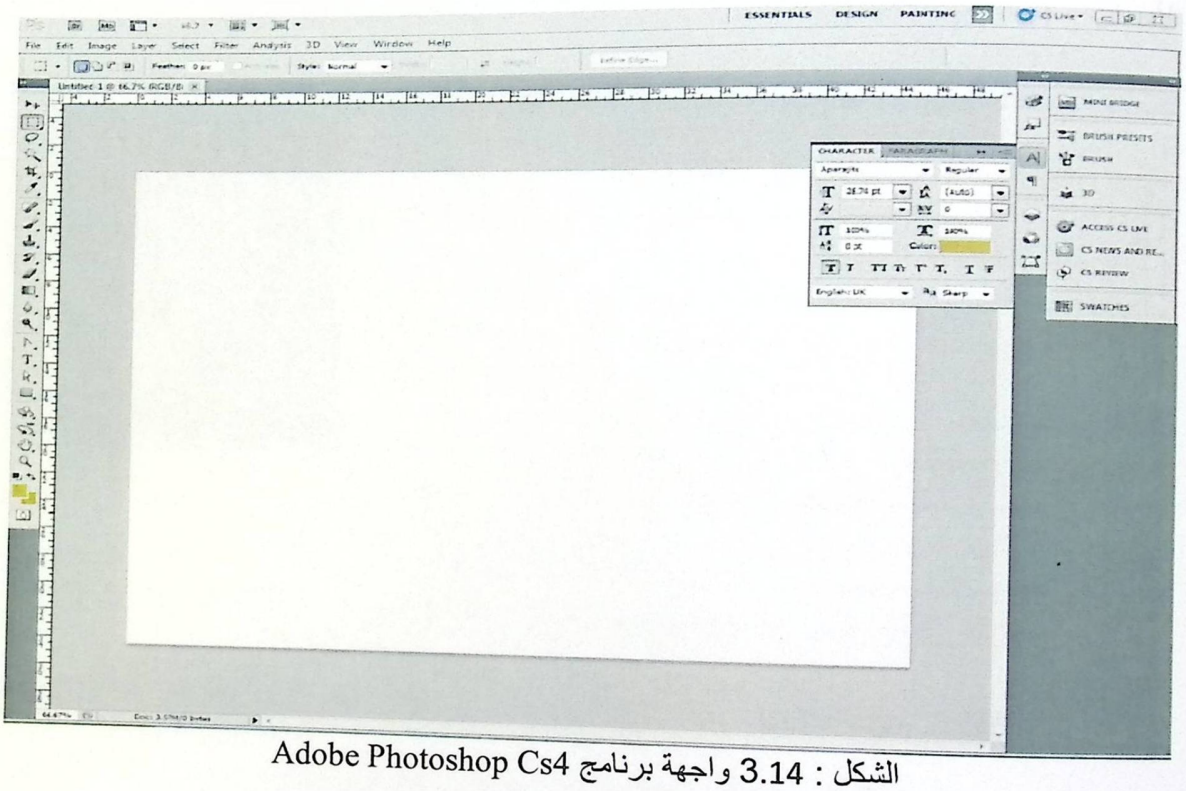


الشكل : 3.12 واجهة برنامجAdobe premiere pro Cs 4

البرنامج الخامس

Adobe Photoshop Cs4 3.3.5

كان العمل الأساسي لبرنامج الفوتوشوب هو عمل تحرير لجميع الصور المستخدمة في عمليات إنشاء الملامس ورسم الملامس الخاصة بالشخصية.

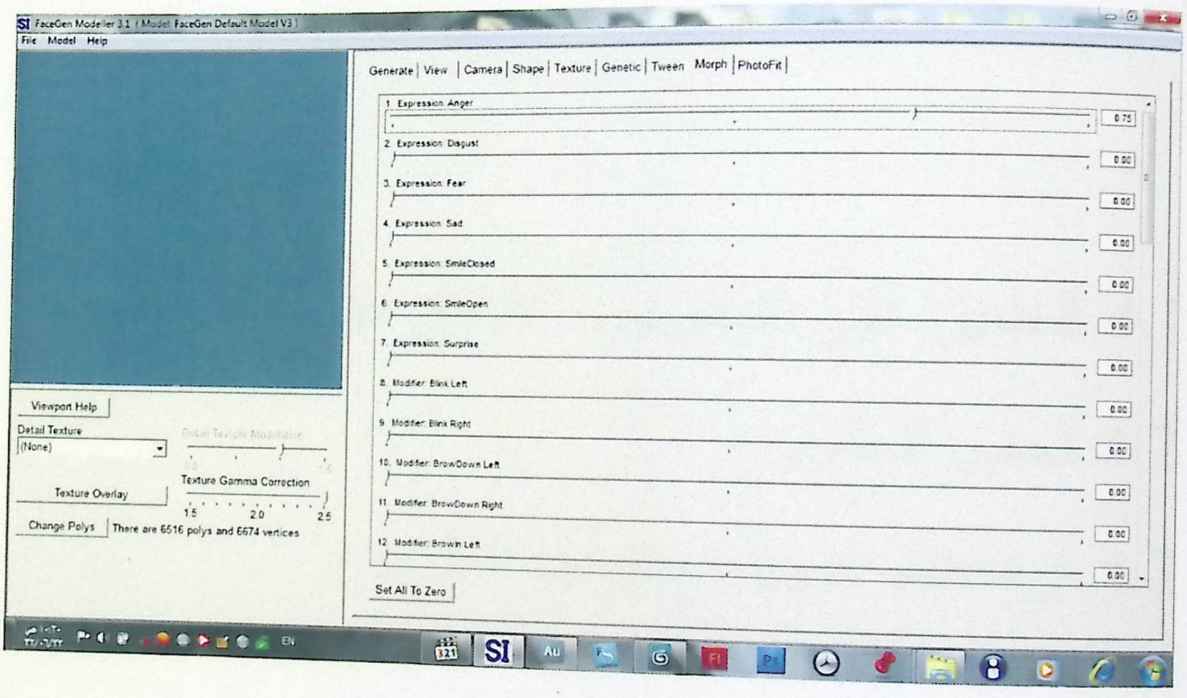


الشكل : 3.14 واجهة برنامج Adobe Photoshop Cs4

البرنامج السادس

3.3.6 Face Gen Modeler 3.1

وهو من أكثر البرامج التي نعتمد عليها كثيرا في مثل هذه الأفلام، وهو برنامج غني بكثير من خيارات عمل الوجوه ومئات الأوامر لتعديل الملامح بشكل دقيق.حيث أننا نستعمله في عمل وجوه الشخصيات وتعديل ملامحها حتى تصبح بالشكل المطلوب ومن ثم يتم تصديرها ليتم إدخالها إلى برنامج (3D MAX) وتركيبها على الأجسام.



الشكل : 3.14 واجهة برنامج Face Gen Modler 3.1

الفصل الرابع – التطبيق والفحص

4.1 التطبيق على الشخوص, الأماكن على شكل تصميم.

4.2 فحص المشروع.

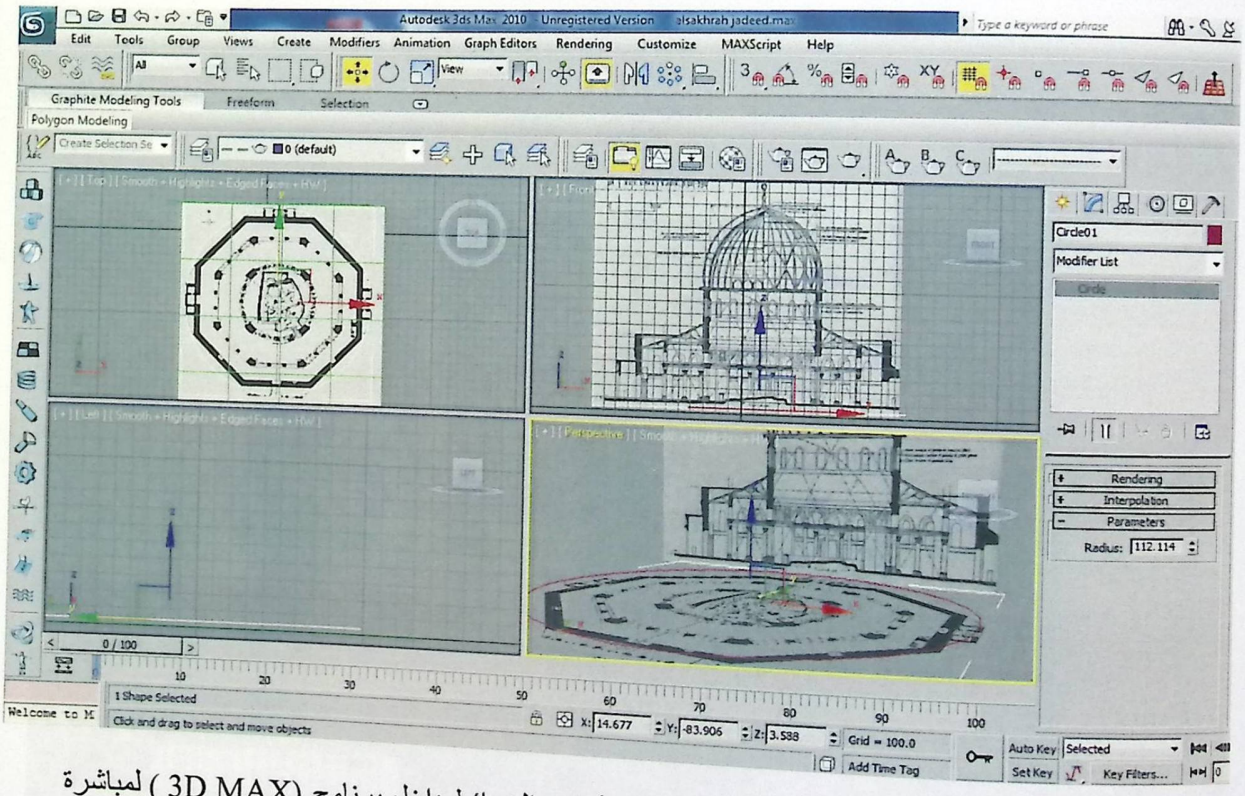
4.3 ارشادات تنصيب وتشغيل المشروع.

الفصل الرابع

4.1 التطبيق

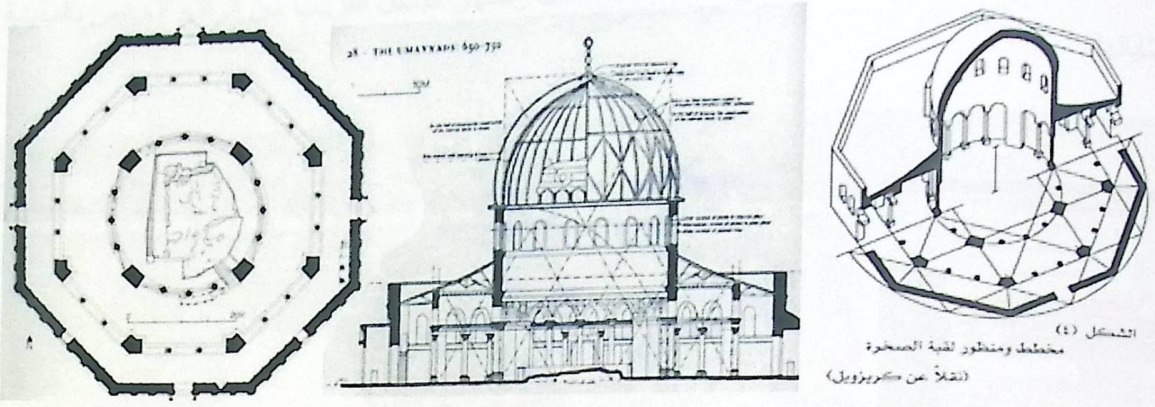
4.1.1 الأماكن

بعد أن قام فريق العمل بجمع بعض الخرائط البسيطة والصور الجوية المدينة القدس، قام الفريق بمقارنتها مع بعضها لمعرفة أيها أدق من ناحية التوزيع والمساحة والنسب، وذلك بحكم أن هذه الخرائط قام بوضعها أشخاص بشكل اجتهادي منهم حسب قراءتهم عن هندسة المدينة ، بعد ذلك قمنا بإدخال هذه الخرائط إلى برنامج (3D MAX) ووضعها على(Plane) واعتمادها كأساس في عملية البناء والنمذجة للأبنية، وتثبيت المساقط الهندسية للبناء.



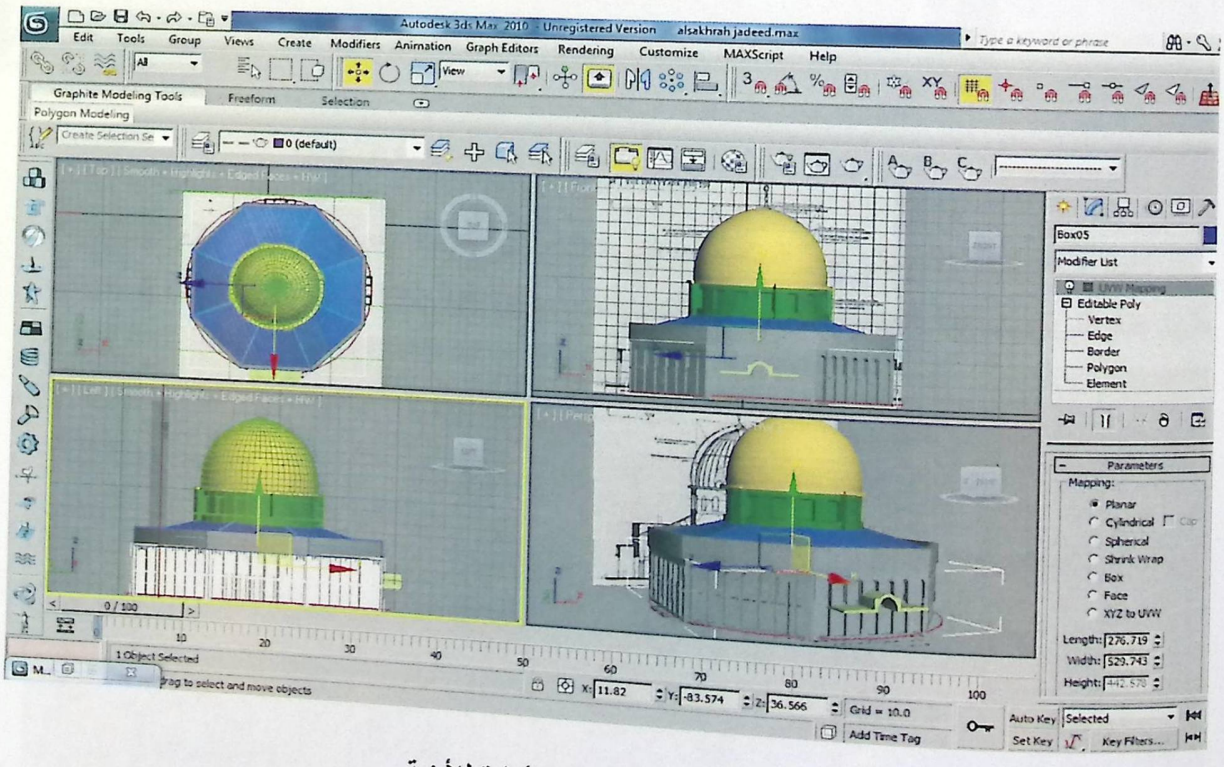
الشكل 4.1 : واجهة برنامج (3D MAX) .عملية تثبيت أماكن الخرائط داخل برنامج (3D MAX) لمباشرة العمل

وقد اعتمدنا في نمذجة قبة الصخرة على الخرائط التالية:



الشكل 4.2 خارطة هندسية لقبة الصخرة المشرفة ([2])

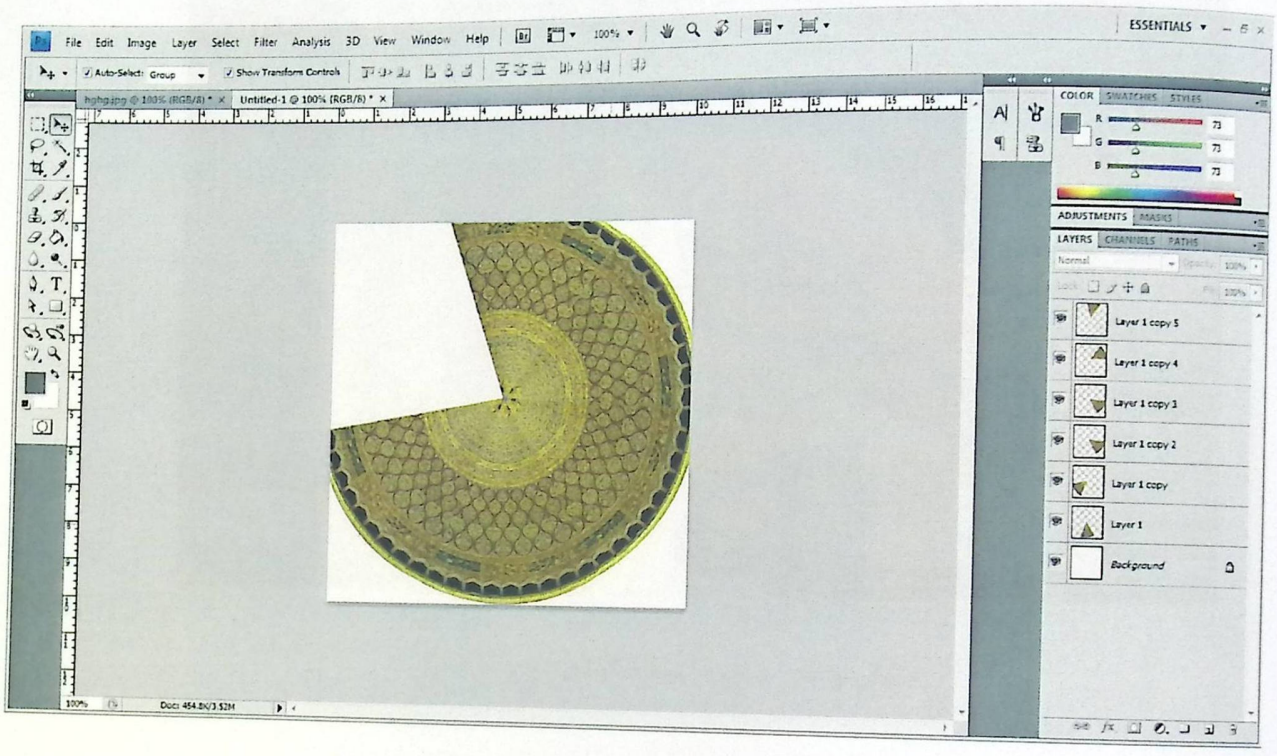
بعد أن تم تثبيت الخرائط في أماكنها الصحيحة، بدأنا في عمل المجسمات ثلاثية الأبعاد لكل بناء، بناءاً على الخرائط المتوفرة لدينا.



الشكل 4.3 : عمل نمذجة أولية للأبنية.

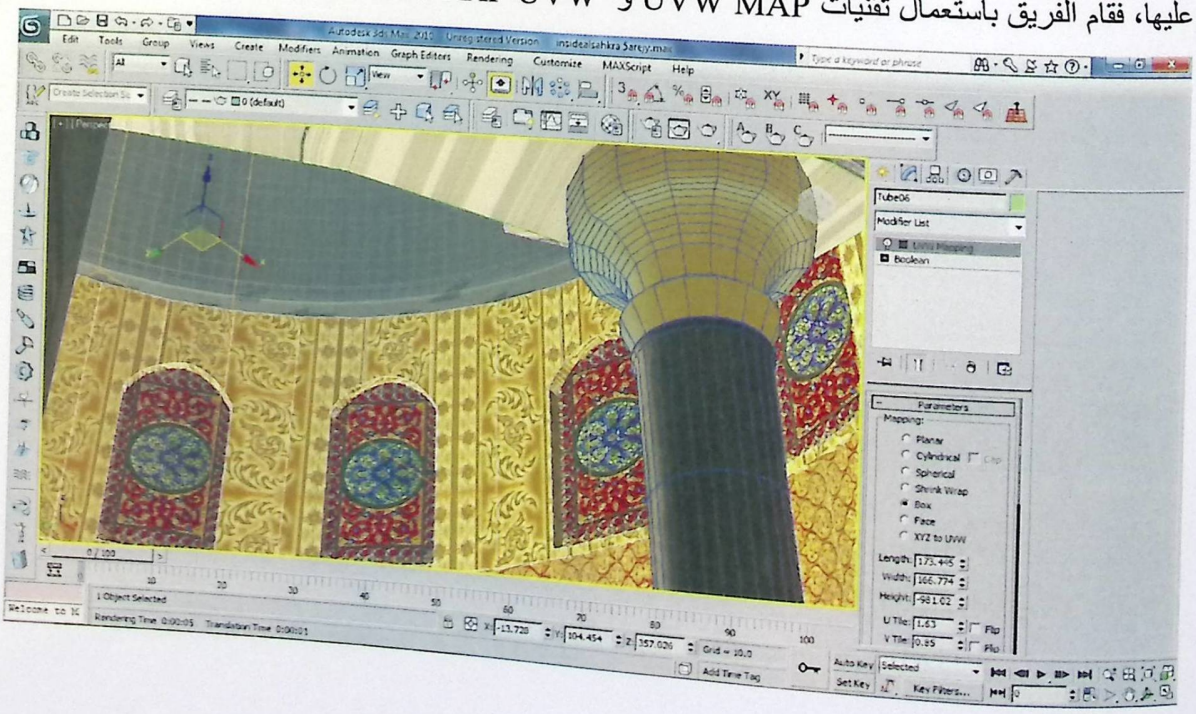
[2] - www.3marah.com

بعد الانتهاء من عملية رفع الأبنية بالشكل النهائي بدء فريق العمل بمعالجة الصور والخامات المتوفرة باستعمال برنامج الفوتوشوب حتى تصبح مناسبة للاستعمال وتظهر الشكل القريب من الواقع الخاص بالمدينة وبناياتها:



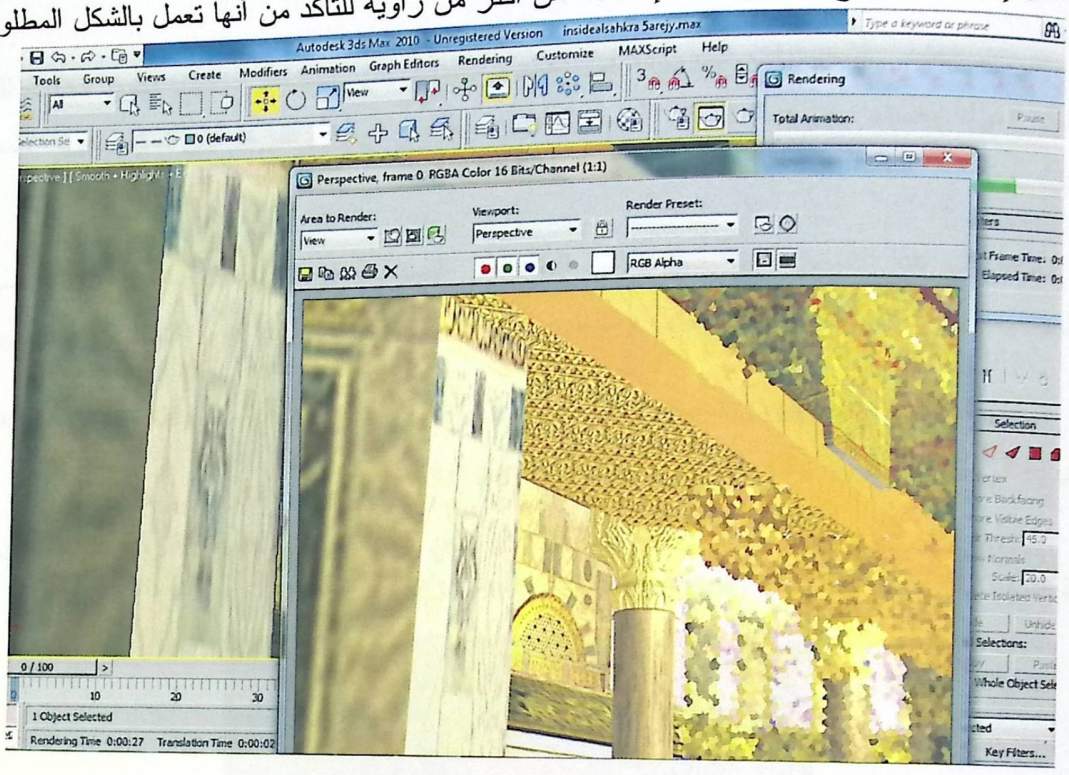
الشكل 4.4: تعديل الصور والملامس باستعمال الفوتوشوب

كانت هناك بعض الأشكال غير المنتظمة ، التي تحتاج إلى تقنيات خاصة لتركيب الملامس والخامات عليها، فقام الفريق باستعمال تقنيات UVW MAP و UNWRAP UVW للتحكم بطريقة كساء المجسمات:



الشكل 4.5 : استعمال تقنية UNWRAP UVW في وضع الخامات والملامس

عمل إضاءة للمشروع وفحص تلك الإضاءة من أكثر من زاوية للتأكد من أنها تعمل بالشكل المطلوب.



الشكل 4.6 : فحص إضاءة المشروع والخامات

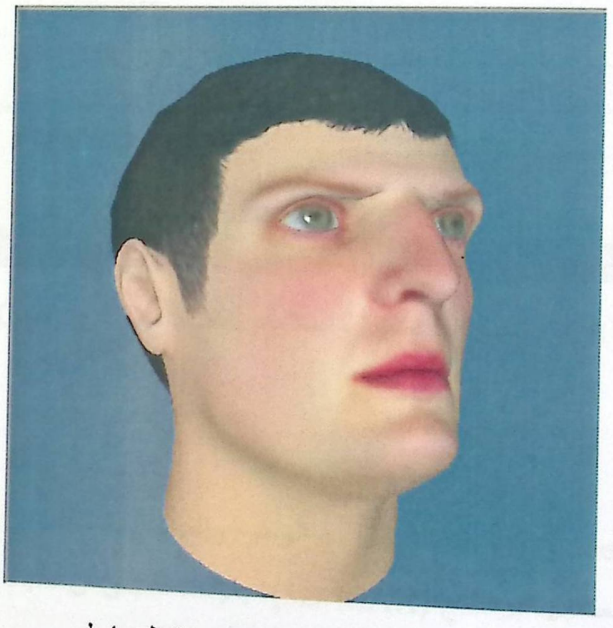
4.1.2 الشخوص:

تم اختيار الشخصيات الموجودة في المشروع بناءاً على المشاهد بحيث تكون ملائمة للمشهد والرسالة المراد إيصالها من حيث الشكل العام والملابس وملامح الوجه وغيرها التي تعكس هوية الشخصية في الفيلم.

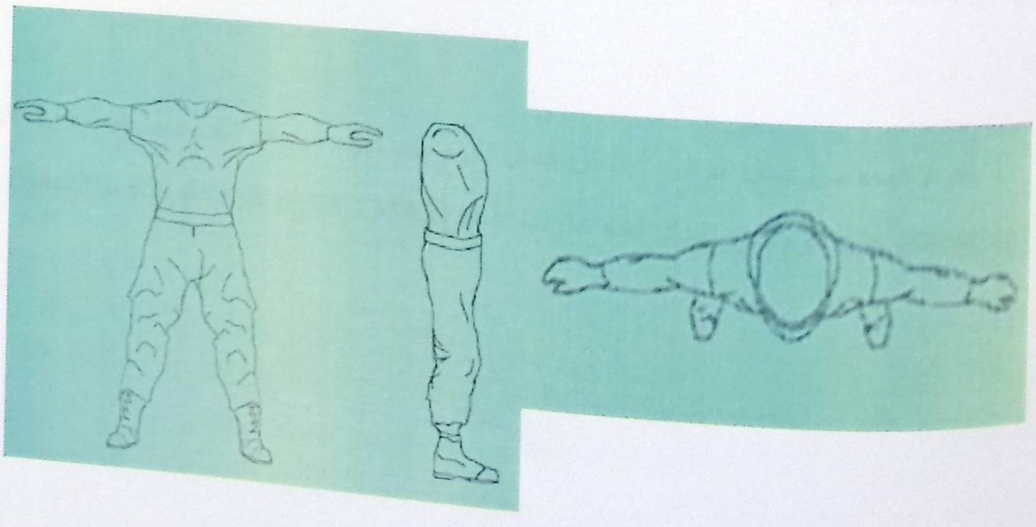
وبناءا على هذا الأساس، قمنا بعمل نمذجة الأشخاص المستعملة في الفيلم اعتمادا على دراسة صـــفات كل شخصية ومراعات الملامح والإيماءات واللباس، فهذه الأمور هي التي تبين هوية الشخصية وطبيعتها.

فشخصية الضابط الصهيوني تتصف بالأنف الطويل والعيون الحادة الدالة على التكبر وسرعة الغضب، بالإضافة إلى قامته الطويلة وكتفه العريض الذي يدل على قوة البنية.

ولعمل الشخصيات قمنا برسم سكتش بسيط للشكل الذي نريده والملامح المراد التركيز عليها حتى تظهر هوية الشخصية . وقمنا باستعمال (BluePrint) لعمل الجسم وهي على النحو التالي:

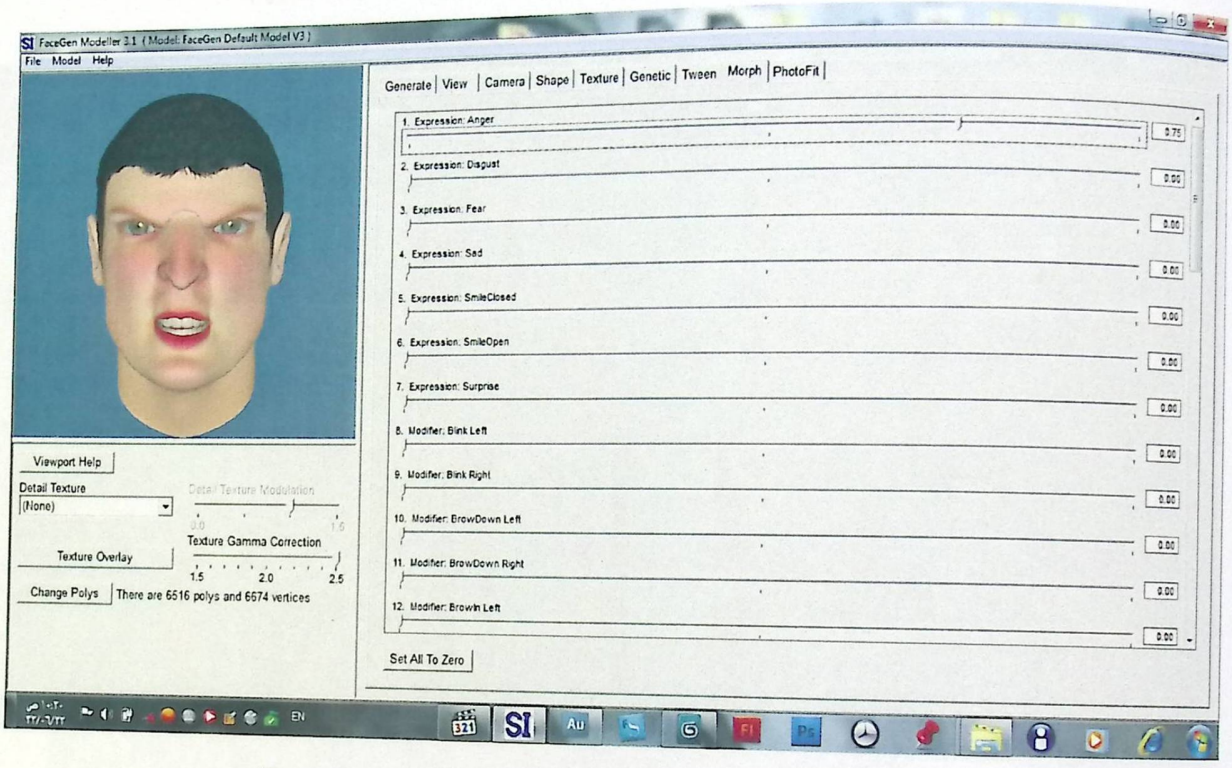


الشكل 4.6 : سكتش شخصية الضابط



الشكل 4.7 : (BluePrint)

بعد ذلك قمنا باستخدام برنامج عمل الوجوه (FaceGen) لعمل الوجه حسب الملامح التي نريدها من السكتش الأولي. وذلك عن طريق التغير في حجم عناصر الوجه ولونها وتجاعيد الوجه حتى نصل إلى الشكل المطلوب.

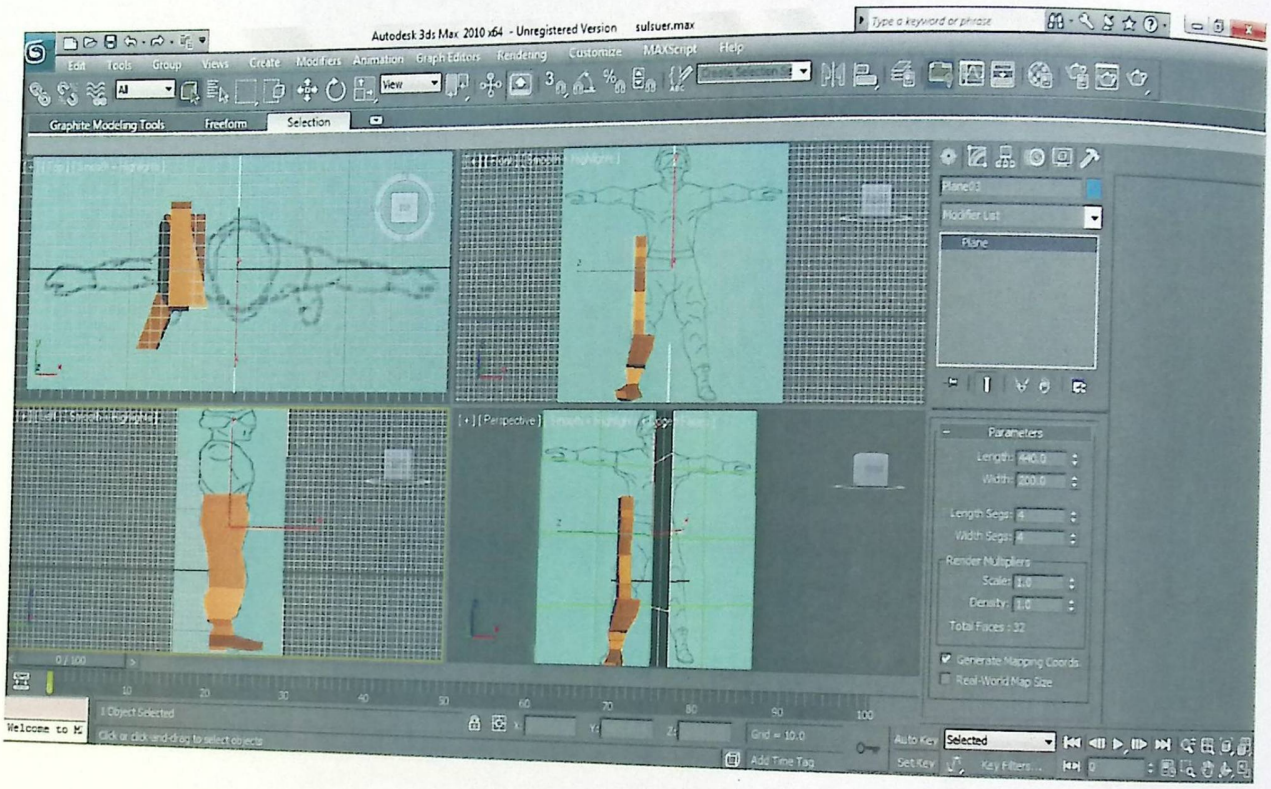


الشكل 4.8 : تعديل التفاصيل والملامح باستخدام برنامج (FaceGen).

فهذا البرنامج (FaceGen) يتيح لنا التعامل مع الوجوه والملامح بشكل مرن و بجودة عالية وبوقت وجهد اقل بكثير من تلك التي يحتاجها برنامج (3D MAX)، بالإضافة إلى أن حجم الملف يكون أقل مقارنة مع برنامج (3D MAX).

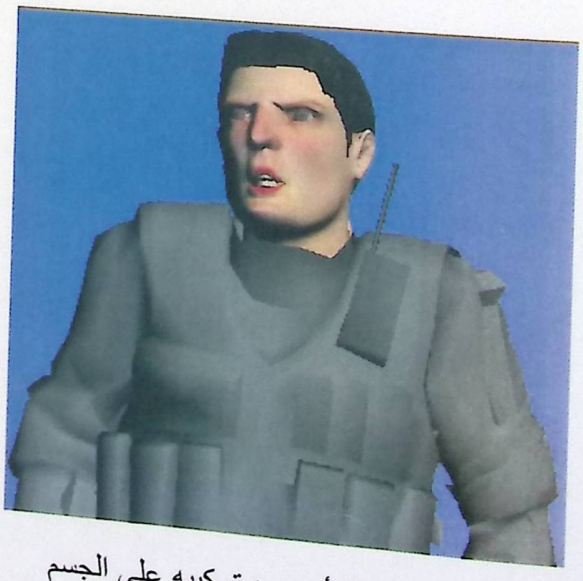
بعد الانتهاء من عمل الرأس بشكل كامل نقوم بتصديره من البرنامج بامتداد (obj) الخاص ببرنامج (FaceGen) حتى نقوم بدورنا بإدراجه على برنامج (3D MAX) وتركيبه على الجسم المعمول له.

وقمنا بعد ذلك بإدراج صور (BluePrint) على برنامج (3D MAX) ووضعناه على (Plan) ورتبناها من حيث منظور (Top – perspective – lift – front) وبدأنا بعمل النمذجة بناءاً عليها:



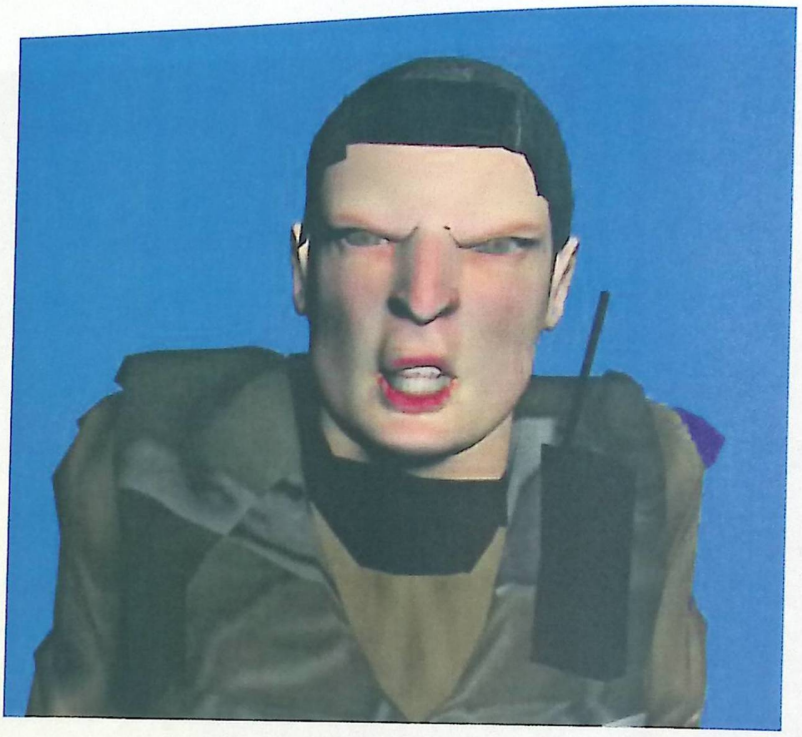
الشكل 4.9 : استعمال (BluePrint)عمل نمذجة الجسم باستعمال (3D MAX).

بعد الانتهاء من عمل نمذجة لكل الجسم قمنا بتركيب الرأس على الجسم داخل برنامج (3D MAX) .



الشكل 4.10 الرأس بعد تركيبه على الجسم

بعدها قمنا بتركيب الملمس على الجسم بالشكل النهائي حتى تكون جاهزة للتحريك في بيئة العمل.

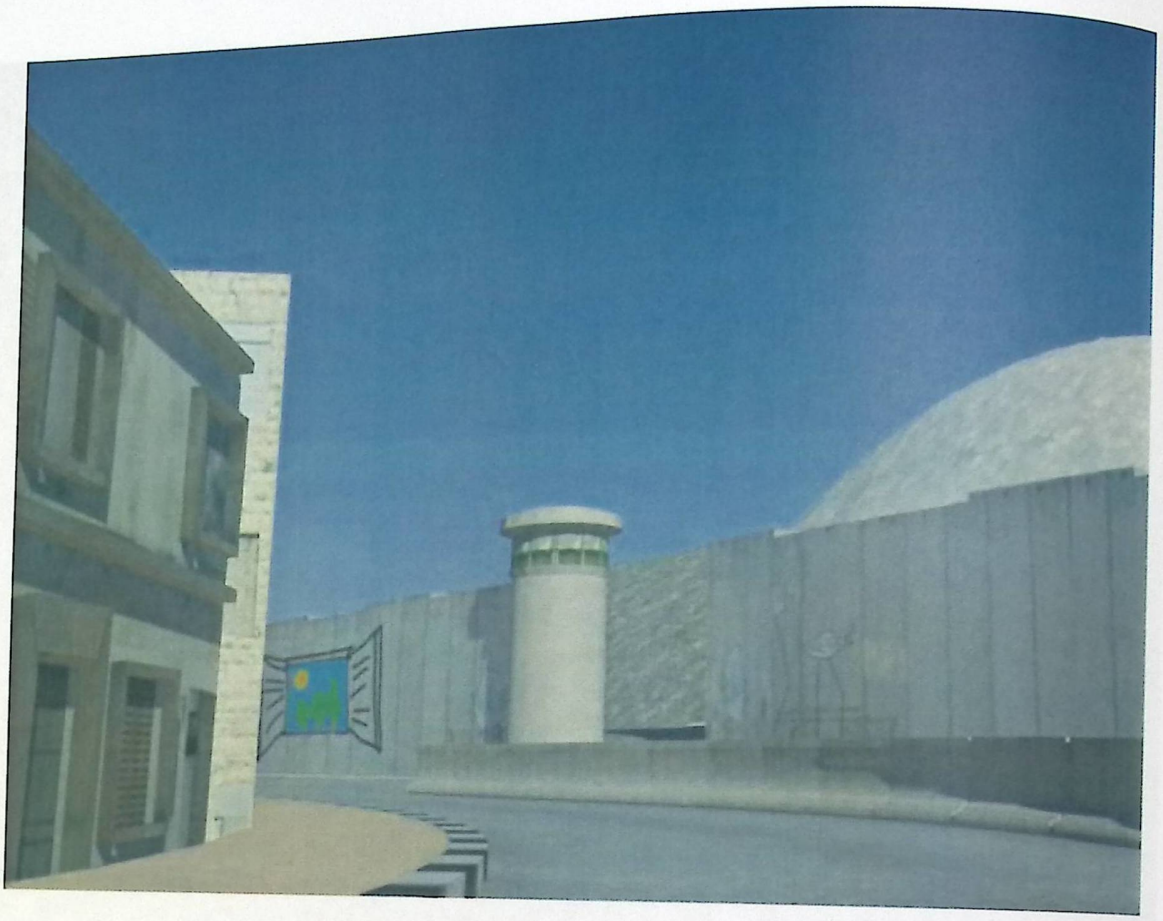


4.11 الشكل النهائي لشخصية الضابط.

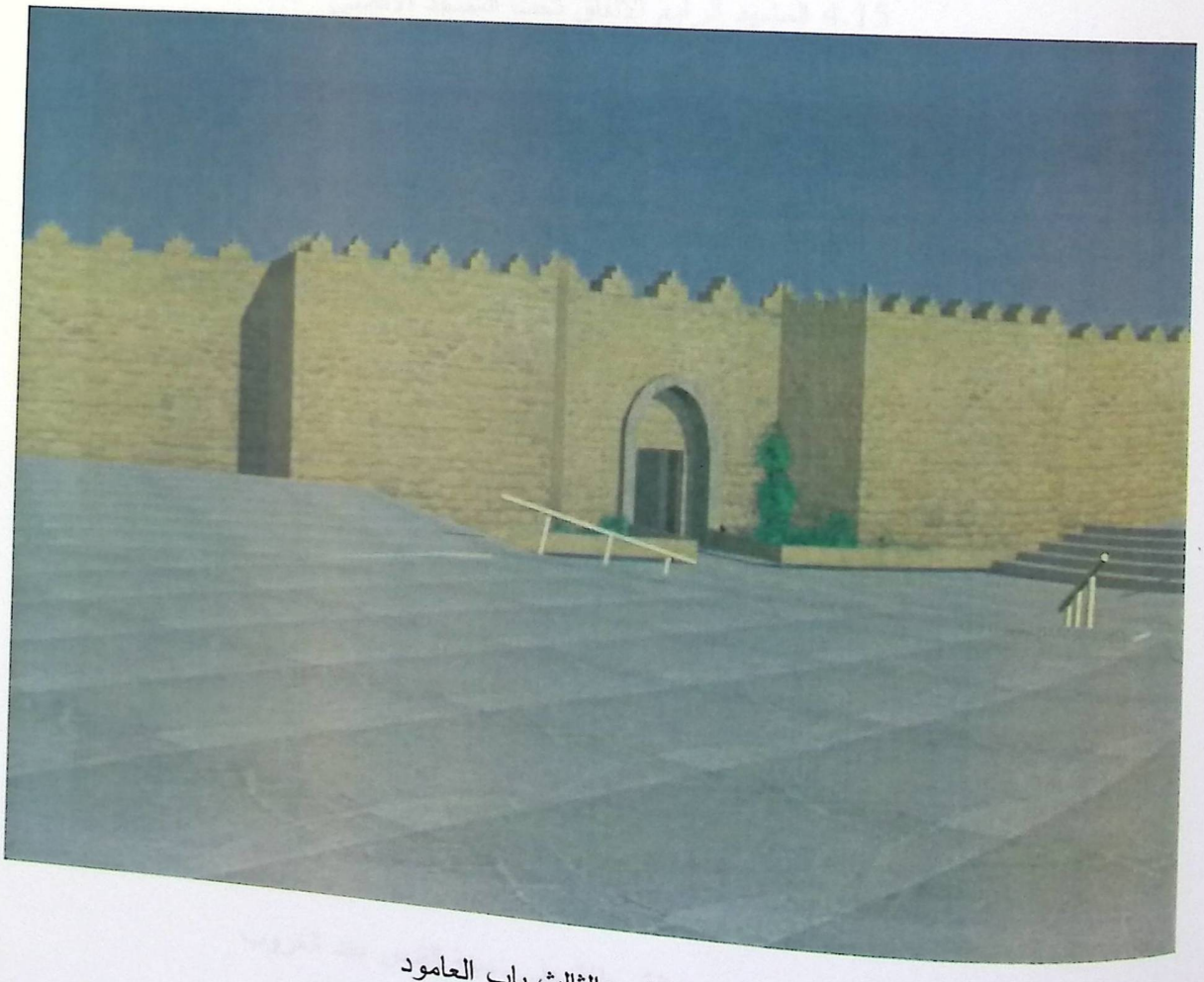
وهكذا تم التعامل مع جميع الشخصيات في المشروع، وبنفس تسلسل الخطوات والأسلوب.

4.1.3 النتيجة النهائية لبيئة العمل

4.12 المشهد الأول بيئة مدينة القدس



4.13 المشهد الثاني الحاجز العسكري (حاجز قلنديا)



4.14 المشهد الثالث باب العامود

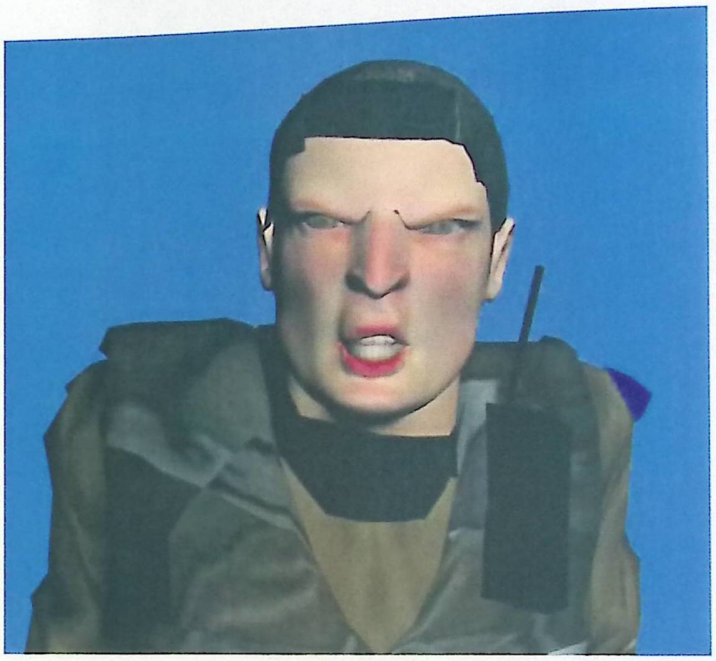
4.15 المشهد الرابع الأنفاق تحت المسجد الأقصى

4.16 المشهد الخامس تلة مطلة على مدينة القدس عند الغروب

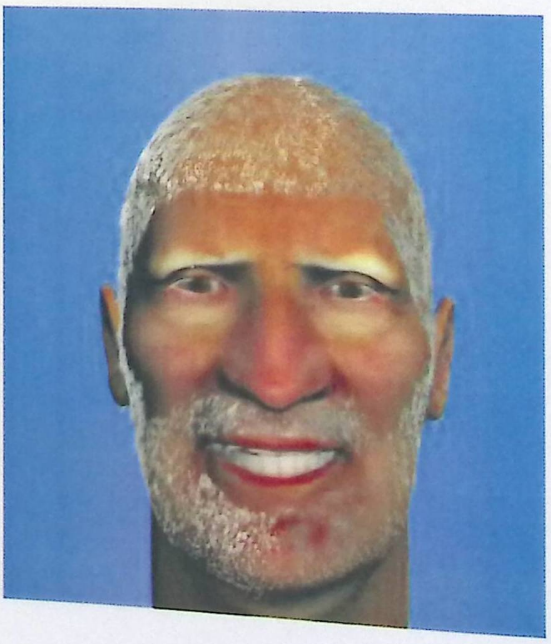
4.17 المشهد السادس قبة الصخرة من الداخل

4.1.4 الحركات ومعانيها:

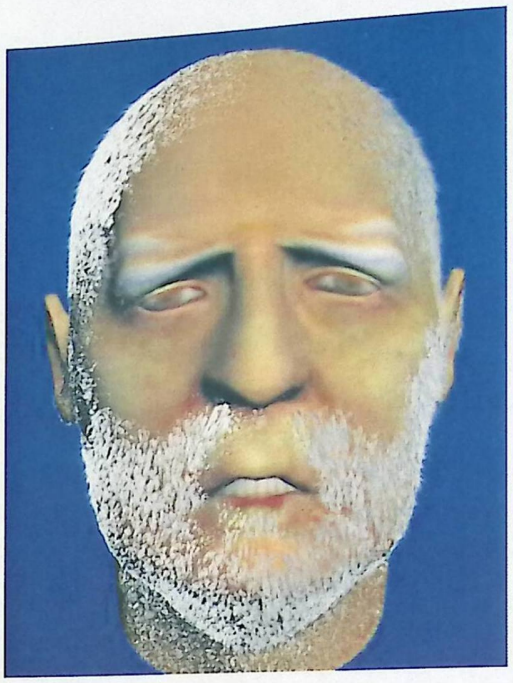
في هذا لجزء سيتم عرض بعض الحركات التي تم العمل عليها في برنامج الماكس لعمل التعبيرات اللازمة على الوجه وإعطاء إيحاءات على وجه الشخصية.



4.18 تعبير الغضب



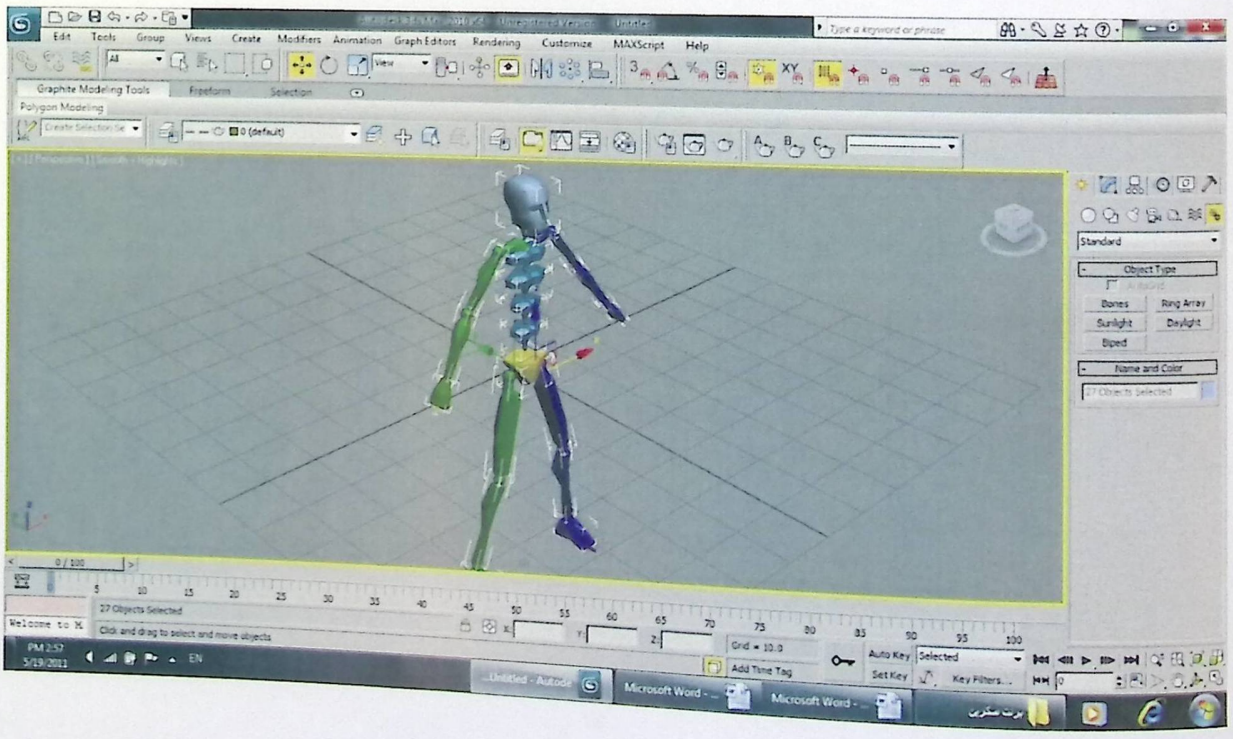
4.19 تعبير الفرح.



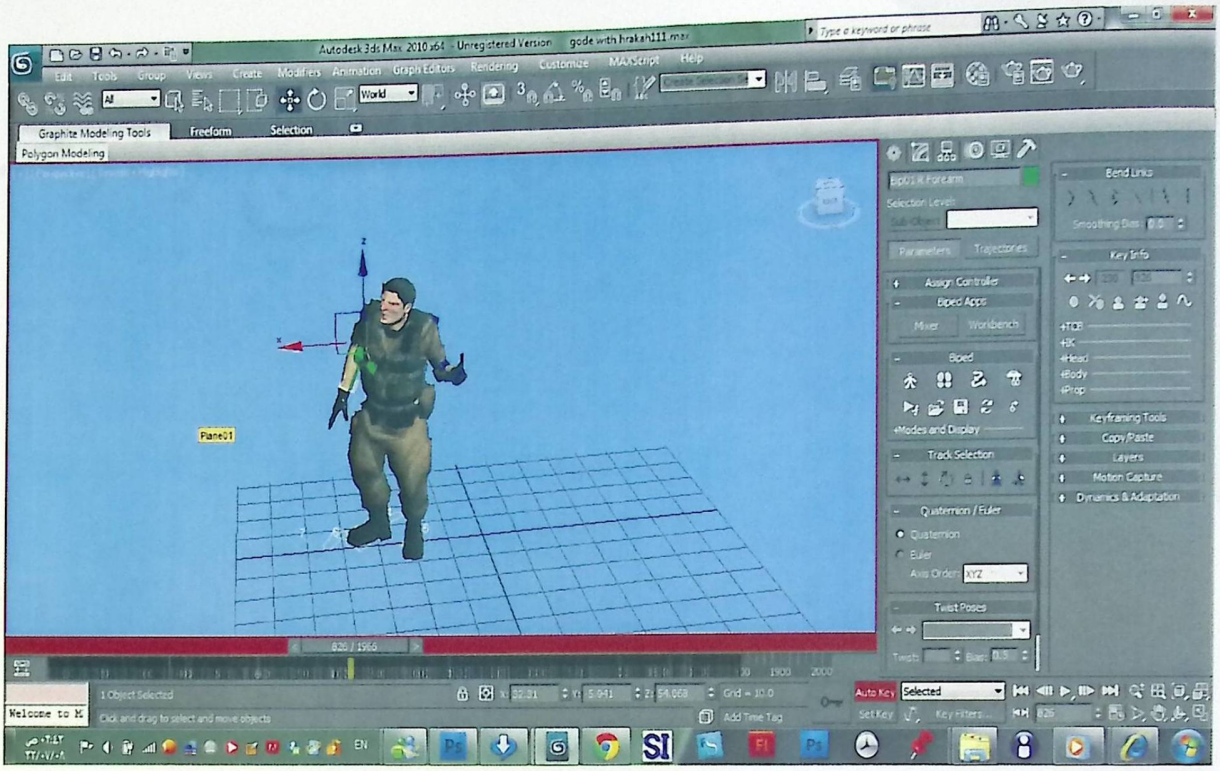
4.20 تعبير الحزن.

4.1.5 الحركات.

تم استخدام تقنية (Biped) لتحريك الشخصيات في المشروع.



Biped 4.21



4.22 ربط (Biped) بجسم الشخصية وتحريكه

4.2 فحص المشروع :

تم فحص المشروع بعد الانتهاء منه وكانت عملية الفحص لجميع المشاهد من حيث الحركات والأصوات وتطابق حركات الشفتين مع الصوت بالإضافة إلى الإيماءات التي يجب أن تظهر على وجه الشخصيات التي كانت في المشروع بالإضافة إلى تجانس النسبة والتناسب بين الشخصيات و البيئة من حيث الحجم، و تم فحص الإضاءات والملامس لجميع أجزاء المشاهد الموجودة.

وبعد أن تم إخراج العمل بشكل نهائي تم عرض المشروع على بعض الأقارب والأهل والأصدقاء باعتبار أن لديهم خبرة نسبية في الموضوع لإبداء رأيهم بالعمل من حيث التقنية والتناسب في البيئة وغيرها من الأمور.

4.3 إرشادات تنصيب وتشغيل المشروع.

جامعة بوليتكنك فلسطين
Palestine Polytechnic University
الرقم التسلسل
Acc: ١٢٥٠١
Class:
رقم التصنيف

الفصل الخامس- النتائج والتوصيات

5.1 تحقيق الاهداف.

5.2 نتائج تطبيق المشروع على الفئه المستهدفه.

5.3 تطويرات مستقبليه.

5.4 الملحقات.

لتشغيل المشروع بشكل صحيح يجب توفر مشغل فيديو يدعم صيغة ال AVI المضغوط حيث يوجد في القرص الليزري إضافة يتم تنصيبها على الجهاز ليعمل الفيديو بشكل صحيح وهي مشغل الفيديو المجاني VLC Player باعتباره داعم لصيغة المشروع.

الفصل الخامس

5.1 تحقيق الأهداف

أهداف المشروع لا تقتصر على إنجاز مشروع ثلاثي الأبعاد فقط، إنما هي الفكرة التي نقصد منها بأن تصل لمن يشاهد هذا الفيلم، وهو هدف ينبع من إحساسنا بالمسؤولية الوطنية في إيصال قضيتنا إلى كل من له عقل ويدرك حق الشعب الفلسطيني بأرضه. فالفيلم ينقل رسالة واضحة للعالم أجمع مفادها أن الشعب الفلسطيني هو شعب مظلوم ومسلوب الحق في أرضه. لا يستطيع التنقل بحرية بين مدنه وأراضيه ولا يستطيع أن يمارس حقه في العبادة بحرية كغيره من شعوب الأرض.

وأيضاً يوضح الفيلم تلك المآمرات التي يحبكها العدو الصهيوني ضد شعبنا العربي الفلسطيني. وأن صمود شعبنا على هذه الأرض هو إصرار منا على حقنا بالعيش بسلام وأمان رغم كل ممارسات الاحتلال التي لا تمد للإنسانية بصله.

ولقد استطاع فيلم أن يوضح كثيرا من الأمور التي تخص معرفة العرب و المسلمين عن المسجد الأقصى. وذلك عن طريق توضيح أسماء المباني داخل ساحة المسجد الأقصى، فالمسجد الأقصى هو كل ما حواه السور من مباني وقباب ومساجد.

إبراز مجال فني مهم وجديد على المجتمع وهو الأفلام الثلاثية الأبعاد وإمكانية تجسيد واقعنا بها، ونقل أفكارنا وما نريد إيصاله للعالم بهذه الطريقة.

5.2 نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة

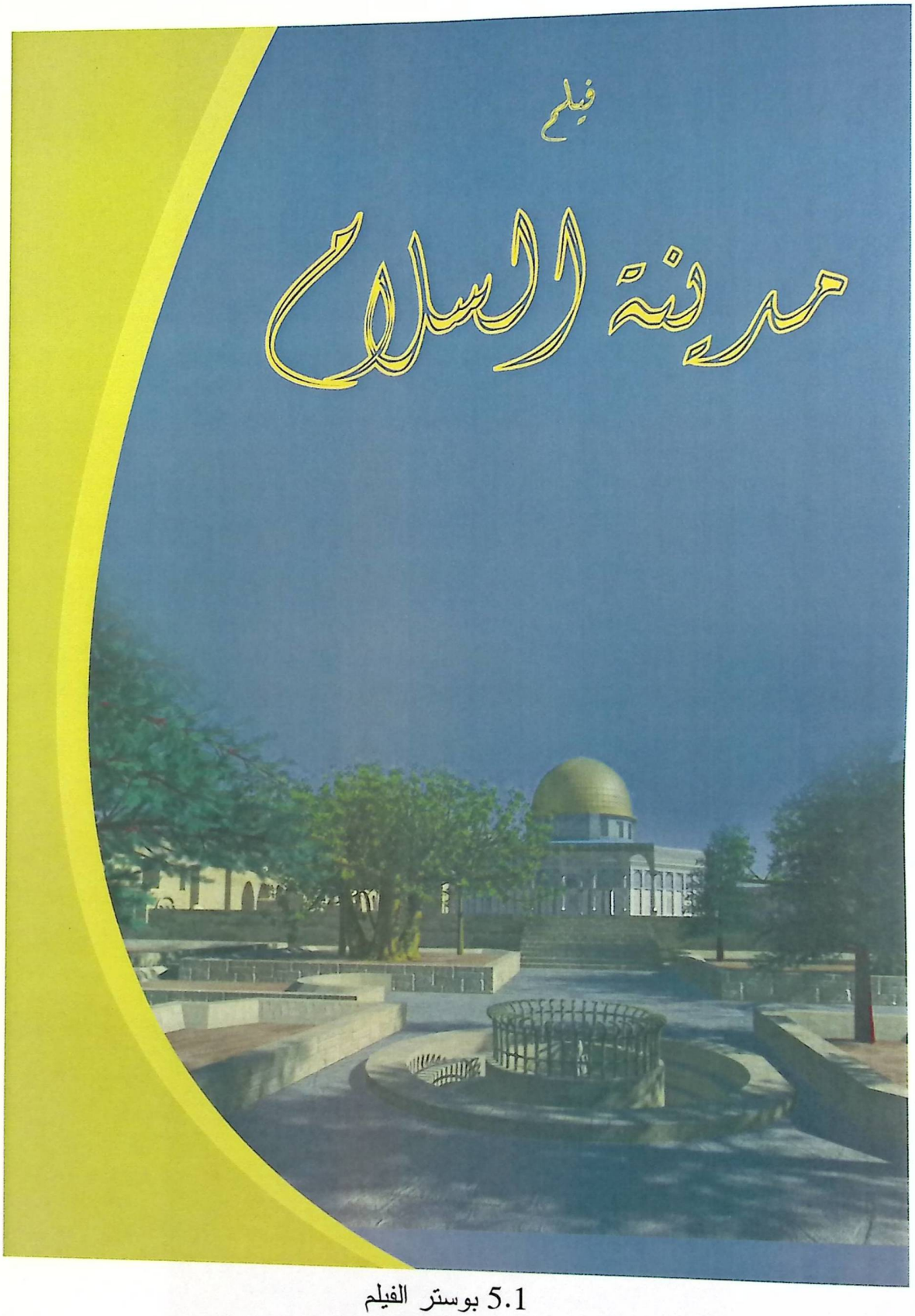
حاز المشروع على إعجاب كبير من قبل من شاهده من الفئة المستهدفة، وتم إيصال الفكرة بالشكل المطلوب، وزاد أيضا اهتمام الفئة المستهدفة بهذا النوع من الأعمال (إنتاج الأفلام ثلاثية الأبعاد).

5.3 تنويرات مستقبلية

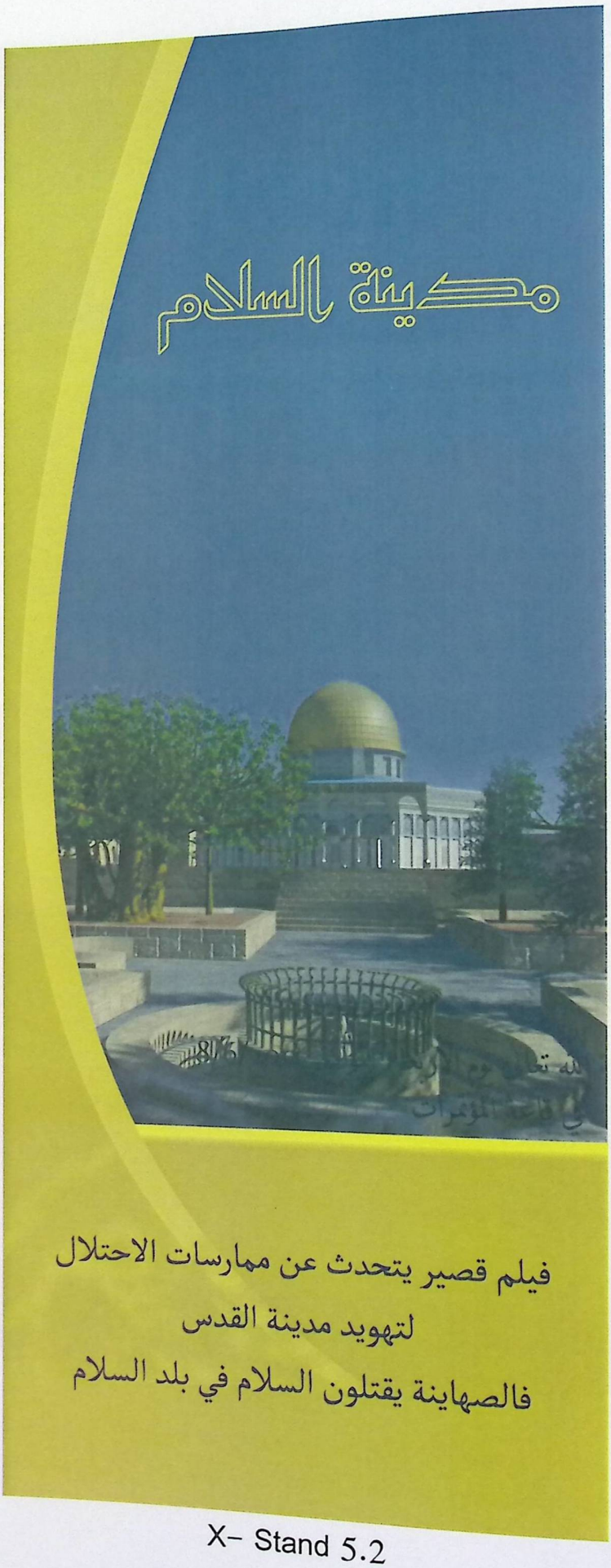
زيادة الاهتمام في مجال صناعة الأفلام ثلاثية الأبعاد على الصعيد المحلي، لأنها قابلة للانتشار بطريقة سريعة بين كافة الأعمار والأجناس. وهو أسلوب مقبول لدى مختلف فئات الشباب لما يتسم به من عصرية ومواكبة للحاضر والتطور. تأمين الخبراء في مجال صناعة هذه الأفلام لتعليم الطلاب على هذا المجال بشكل أكثر توسع.

5.4 الملحقات

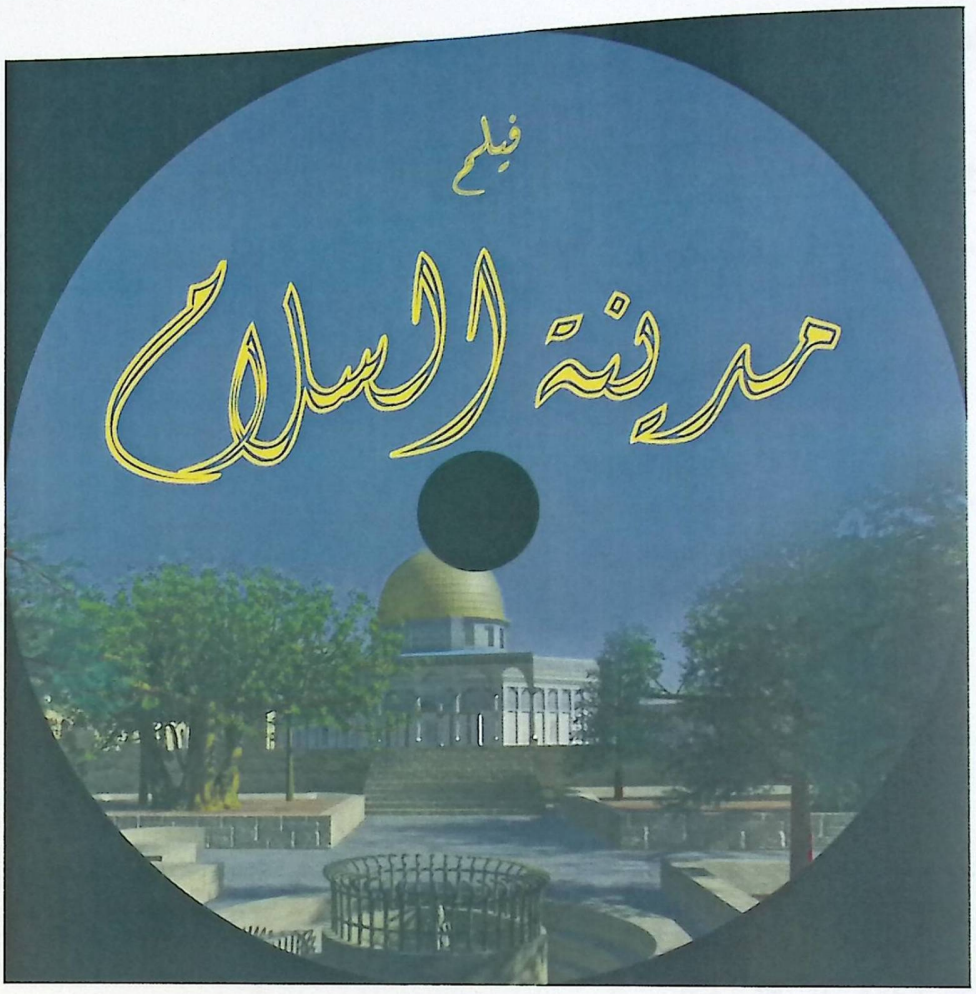
5.4.1 البوستر، الدعوة، الستاند، CD



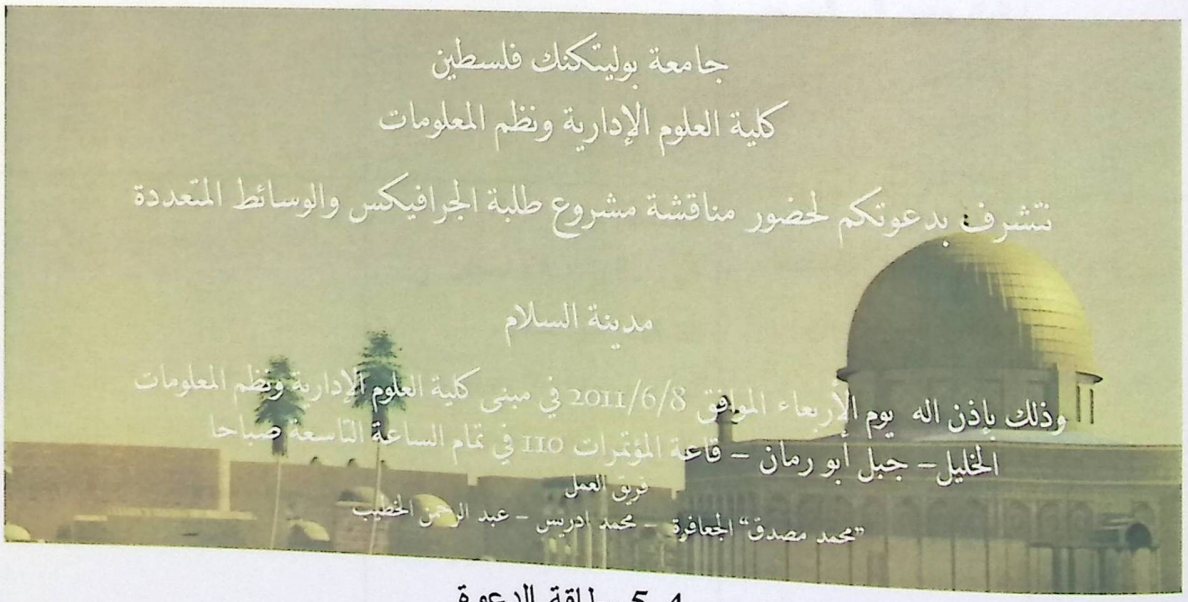
5.1 بوستر الفيلم


مدينة السلام
فيلم قصير يتحدث عن ممارسات الاحتلال
لتهويد مدينة القدس
فالصهاينة يقتلون السلام في بلد السلام

X- Stand 5.2



CD 5.3



5.4 بطاقة الدعوة

5.5 النص الإنتاجي

رقم المشهد	وصف الصورة	وصف الصوت	
		الحوار	المؤثرات
1	Fade in Outside في ساحات الأقصى، عند شروق الشمس.		
2	Long shot الوقت(الصباح الباكر).. صباح صيفي تشرق الشمس وتنعكس أشعتها عن قبة الصخرة المشرفة Cut		أصوات العصافير في المكان وموسيقى مصاحبة لحركة الكاميرا
3	Long shot معبر قلنديا.. نقطة تفتيش إسرائيلية تدقق ببطاقات الهوية للمارة المتوجهين إلى المسجد الأقصى Dissolve		صوت سيارات
4	Close up منظر لحوار الضابط موشي الضابط مع الحاج محمد Cut	الضابط: حبيبي روح روِّح اليوم مافي صلاة لسكان الضفة.. فش تدخل. الحاج محمد: بلا حبيبي بلا بطيخ هي باقية القدس ملك ابوك.. بدي ادخل يعني بدي ادخل.. بعدين أنا عمري فوق الخمسين سنة. الضابط: خمسين ولا مية مابيعنيني.. ممنوع بحكيلك.	
5	Inside Long shot المسجد القبلي.		

6	Dolly shot تتحرك الكاميرا داخل المسجد القبلي ثم تخرج متوجهة إلى قبة الصخرة.		
7	Dolly shot & Tilt shot تتحرك الكاميرا داخل قبة الصخرة. Cut		
8	Long shot Tilt down حركة الكاميرا من أعلى إلى أسفل على مئذنة المسجد الأقصى		
9	Inside لقطة داخل الأنفاق Mediom shot Fade out	ديفيد: لماذا لا نهدم المسجد على رؤوسهم ونستريح. شامير: هذا ما نريده ولكن ليس بهذه السرعة حتى لا تلبس التهمة بدولة إسرائيل.. لقد تعودنا على أخذ ما نريد بالمكر والخداع فلا تخف.	
10	Long shot مدينة القدس (ابو ديس)شبان يحاولون الصعود على الجدار ليتمكنوا من الدخول إلى مدينة القدس للصلاة في المسجد الأقصى Cut	يلا يازلمة أذن الظهر مش راح نلحق الصلاة.	
11	Outside Long shot تلة صغيرة مطلة على مدينة القدس وعليها زيتونة معمرة يجلس تحتها مُسن وحفيده يأتي اليه مرحاً.		

12	Mediom shot	الطفل: انت هون ياسيدو الجد: آه ياسيدي تعال.. تعال اقعد جنبي. الطفل: يا الله ما احلى منظر القدس من هون. الجد: حلوة كثير ياسيد.. إن شاء الله رح ترجع القدس وكل فلسطين ياسيدي.. بس قول إن شاء الله. الطفل: إن شاء الله	

5.4.4 السيناريو

مدينة السلام

المشهد الأول: خارجي، ساحة المسجد الأقصى، صباحاً..

اللقطة الأولى: الشمس تشرق وتفرد أنوارها في الأنحاء، وتظهر قبة الصخرة بجمال قبتها الذهبية التي تعكس الأشعة كأنها الشمس بحد ذاتها، والسماء صافية. أصوات زقزقة العصافير في المكان.

اللقطة الثانية: بعض الأبنية والقباب في ساحة المسجد الأقصى، وتظهر أشجار النخيل والأشجار الأخرى في المكان.

وتبدأ الموسيقى بالاندماج مع الصوت في المشهد تمهيدا للانتقال للمشهد الثاني.

المشهد الثاني: خارجي . في ساعات الصباح الساعة (الساعة 11 تقريبا)، عند معبر قلنديا المؤدي إلى القدس..تأثير صوت السيارات وصوت جهاز اللاسلكي(جهاز مخاشير الجيش) و والسيارات في الشارع الشارع.

اللقطة الأولى: عدد من جنود الاحتلال يقفون على بوابة المعبر للتدقيق في بطاقات المارة.

الجيش الصهيوني يوقف أحد المواطنين(الحاج محمد)

الضابط (موشي): حبيبي روح روِّح اليوم مافي صلاة لسكان الضفة فش تدخل..

الحاج محمد: بلا حبيبي بلا بطيخ هي باقية القدس ملك ابوك.. بدي ادخل يعني بدي ادخل.. بعدين أنا عمري فوق الخمسين سنة.

الضابط (موشي): خمسين ولا مية مابيعنيني.. ممنوع بحكيلك.

ويرمي الضابط (موشي) البطاقة في وجه الرجل.

المشهد الثالث: داخلي. في المسجد القبلي. نهار ساعات الظهر.

اللقطة الأولى: عدد من المصلين داخل المسجد ويبدأ صوت الآذان لصلاة الظهر وتدور.

اللقطة الثانية: تخرج الكاميرا من المسجد متجهة إلى قبة الصخرة.

اللقطة الثالثة: تدخل الكاميرا وتتجول داخل قبة الصخرة المشرفة.وعدد من المصلين أيضا بداخلها.

اللقطة الرابعة: تتوجه الكاميرا إلى الخارج متوجهة إلى الساحة.وتتوقف عند بعض التشققات في أرضية ساحة الأقصى المبارك.

المشهد الرابع: داخلي. أسفل ساحة المسجد الأقصى. نهاراً.

اللقطة الأولى: تنزل الكاميرا من اللقطة السابقة عند التشققات عبر أرضية الساحة إلى الأسفل (عند الأنفاق التي يحفرها الصهاينة أسفل المسجد الأقصى). وهناك قليل من النور ينبعث من أحد المداخل، وعلى ما يبدو أن أمرا ما يحدث في الداخل.

اللقطة الثانية: تتجه الكاميرا نحو مصدر الضوء وإذا باثنين من الحاخامات الصهاينة(ديفيد وشامير) يقفون قبالة بعضهما يتحدثون.

ديفيد: لماذا لا نهدم المسجد على رؤوسهم ونستريح؟

شامير: لا يا صديقي!! هذا ما نريده بالضبط ولكن ليس بهذه السرعة. حتى لا تلبس التهمة بدولتنا إسرائيل. لقد تعودنا على أخذ ما نريد بالمكر والخداع.

اللقطة الثالثة: ظل الحاخامات وهم يضحكون ينبسط على الأرض.

المشهد الخامس: خارجي. أحد أحياء مدينة القدس التي يفصلها الجدار. (علي و عبد الرحمن) شابان يحاولان اجتياز الجدار ليتمكنوا من الدخول إلى الجهة الأخرى من المدينة.

علي: يلا يا زلمة هي أذن الظهر والله ما نلحق الصلاة.

المشهد السادس: خارجي.تله مطلة على مدينة القدس. عند الغروب.

اللقطة الأولى: يجلس(الحاج جابر) وهو رجل مسن إلى جانب زيتونة جافة ويحدق في مدينة القدس عند الغروب، وفي الجوار (عمر) طفل صغير يلعب.

عمر: انت هون يا سيدو؟

الحاج جابر: أه يا سيد.. تعال تعال هون اقعد جنبي.

عمر: يا الله ما أحلى منظر القدس من هون.

الحاج جابر: حلوة كثير يا سيد : حلوة كثير ياسيد.. إن شاء الله رح ترجع القدس وكل فلسطين ياسيدي.. بس قول إن شاء الله.

عمر: إن شاء الله.

اللقطة الثانية: تتحرك الكاميرا باتجاه أسفل ساق شجرة الزيتون الجاف وإذا ببرعم صغير قد نمى من الشجرة الجافة.

فهرس الصور

الفصل	الصورة	رقم الصفحة
الفصل الأول		
الفصل الثاني		
الفصل الثالث	الشكل 3.1 المكان الأول – حاجز قلنديا	23
	الشكل 3.2: المكان الثاني – باب العامود/ مدينة القدس	24
	الشكل 3.3: ساحة المسجد الأقصى	25
	الشكل 3.4: مخطط هندسي لقبة الصخرة المشرفة	26
	الشكل 3.5: مخطط المسجد الأقصى والمسجد القبلي	27
	الشكل 3.6: الأنفاق– تحت المسجد الأقصى	28
	الشكل 3.7: احد شوارع مدينة العيزرية التي يفصلها الجدار عن القدس.	29
	الشكل 3.8: تله مرتفعة تطل على مدينة القدس	30
	الشكل : 3.9 واجهة برنامج3d max	31
	الشكل : 3.10 واجهة برنامجAdobe after effects Cs4	32
	الشكل : 3.11 واجهة برنامج Sound booth	33
	الشكل : 3.12 واجهة برنامجAdobe premiere pro Cs 4	34
	الشكل: 3.13 واجهة برنامج Adobe Photoshop Cs4	35
	الشكل: 3.14 واجهة برنامج Face Gen Modeler	36
الفصل الرابع	الشكل 4.1 : واجهة برنامج 3D MAX .عملية تثبيت أماكن الخرائط داخل برنامج 3D MAX لمباشرة العمل	37

الشكل 4.2 خارطة هندسية لقبة الصخرة المشرفة	38
الشكل 4.3 : عمل نمذجة أولية للأبنية.	38
الشكل 4.4: تعديل الصور والملامس باستعمال الفوتوشوب	39
الشكل 4.5 : استعمال تقنية UNWRAP UVW في وضع الخامات والملامس	39 40
الشكل 4.6 : فحص إضاءة المشروع والخامات	
الشكل 4.7 : سكتش شخصية الضابط	41
الشكل 4.8 : (BluePrint)	41
الشكل 4.9 : تعديل التفاصيل والملامح باستخدام برنامج (FaceGen).	42
الشكل 4.10 : استعمال (BluePrint)عمل نمذجة الجسم باستعمال (3D Max)	43 43
الشكل 4.11 الرأس بعد تركيبه على الجسم	
الشكل 4.12 الشكل النهائي لشخصية الضابط.	44
الشكل 4.13 المشهد الأول بيئة مدينة القدس	45
الشكل 4.14 المشهد الثاني الحاجز العسكري (حاجز قلنديا)	46
4.15 المشهد الثالث باب العامود	46
4.16 المشهد الرابع الأنفاق تحت المسجد الأقصى	47
4.17 المشهد الخامس تلة مطلة على مدينة القدس عند الغروب	47
4.18 المشهد السادس قبة الصخرة من الداخل	48
4.19 تعبير الغضب	49
4.20 تعبير الفرح.	49
4.21 تعبير الحزن.	50

	Biped 4.22	50
	4.23 ربط (Biped) بجسم الشخصية وتحريكه	51
الفصل الخامس	5.1 بوستر الفيلم	47
	X- Stand 5.2	48
	CD 5.3	49
	5.4 بطاقة الدعوة	49

فهرس الجداول

الفصل	الجدول	رقم الصفحة
الفصل الأول	الجدول 1.1: الزمني المقترح لأعمال المشروع	10
الفصل الثاني	الجدول 2.1 تفصيل المتطلبات التطويرية	12
	الجدول 2.2: التكلفة المادية لمتطلبات المشروع البرمجية	13
	الجدول 2.3: التكلفة المادية لمتطلبات المشروع التشغيلية	13