جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات و الوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة / جرافيكس

مشروع تخرج بعنوان " ويتفكرون"

(فيلم رسوم متحركة ثنائي الابعاد يعرض قصص للاطفال)

فريق العمل :

داليا الشراونة – اسلام السعدة

ازدهار النتشة

المشرف :

أ.عبد الفتاح النجار

قدم هذا البحث استكمالاً لمتطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة /الجرافيكس

٢٠٢٢\٢٠٢١

"يرفع الله الذين آمنوا منكم و الذين أوتوا العلم درجات "

المجادلة :الآية ١١

الإهداء:

إلى أشرف الخلق والمرسلين النبي الأُميّ الذي علم المتعلمين

الى من كللهم الله بالهيبة والوقار الى من علمونا العطاء دون انتظار الى من نحمل اسمهم بكل افتخار ارجو من الله ان يمد في اعمارهم ليروا ثماراً قد حان قطافها بعد طول انتظار وستبقى كلماتهم نجومٌ نهتدي بها اليوم والى الابد ابائنا الاعزاء

الى ملاكنا الحارس في الحياة الى معنى الحب والحنان الى من كان دعائهن سر نجاحنا وحنانهم بلسم جراحنا

امهاتنا الاعزاء

إلى نبراس العلم والتفوق .. إلى الذين تعبوا وصبروا في مساعدتنا وإرشادنا وتوجيهنا .. معلمينا الكرام إلى من بجوارهم نشأنا ومع الابتسامة والدمعة تشاركنا .. إخوانا وأخواتنا

إلى جميع القلوب الصادقة والمعطاءة التي صادفتها .. إلى كل من رسم على شفتانا ابتسامة ونقش في قلوبنا نبضة .. أصدقائنا

شكر وعرفان:

اللهم لك الحمد حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه ، ملئ السماوات والأرض ، نحمدك ربنا ونشكرك على أن يسرت لنا هذا

قال تعالى :

"ولسوف يعطيك ربك فترضى "

"الضحى : الآية ٤ "

نتقدم نحن فريق العمل بكامل الشكر والعرفان إلى كل من علمنا حرفا وأضاء لنا الطريق بالعلم والمعرفة ، ونخص بالتقدير والشكر الى من علمنا التفاؤل والمضي الي الامام الى من راعانا وحافظ علينا الى من وقف بجانبنا عندما ضللنا الطريق مشرفنا الاستاذ عبد الفتاح النجار، و جميع فريق تخصص الوسائط المتعددة /الجرافيكس في كلية العلوم الإدارية و نظم المعلومات

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

أخيراً و ليس آخراً نشكر الله عز و جل على الرعاية التي يحطينا بها دوماً

الفهرس

الاهداء	
شكر و عرفان	
فهرس المحتويات	
ملخص المشروع	
الفصل الأول	2
المقدمة	3
موضوع المشروع	5
فكرة المشروع	5
اهداف المشروع	5
الابداع في المشروع	6
الفئة المستهدفة	8
فريق التطوير	8
تفصيل المشروع	8
مرحلة ما قبل الإنتاج	8
مرحلة الإنتاج	9
مرحلة ما بعد الإنتاج	9
المهام الموزعة	10
الفصل الثاني	11
لمحة عن الرسوم المتحركة	12
الأساليب المستخدمة في المشروع	13
الفصل الثالث	16
مقدمة تحليل متطلبات المشروع	16
المتطلبات المادية	16
المتطلبات البرمجية	16
المتطلبات البشرية	17
تكاليف المشروع التطويرية	17
متطلبات المشروع التشغيلية	18
التقنيات المستخدمة	18
المحددات و المخاطر	19
الية التسليم	19
الية التسويق	19
الفصل الرابع	20
رسم الشخصيات	21

الواح القصة	21
الفصل الخامس	24
مقدمة	25
شرح مفصل لشخصيات في كل قصة ودورها	25
الخلفيات	26
التحريك	28
الفصل السادس	35
مقدمة	36
الاختبار قبل تطوير المشروع	36
الاختبار اثناء تطوير المشروع	36
المشاكل و الاقتراحات	37
الفصل السابع	38
المقدمة	39
النتائج	39
التوصيات	39
الملاحق	40
المراجع	46

فهرس الاشكال :

اسم الشكل	الصفحة
الشكل رقم (١) سكتشات الشعار	5
الشكل رقم (٢) الشعار المعتمد	5
الشكل رقم (٣) تصميم بوستر أولي	9
الشكل رقم (٤) سكتش الطفل سرور	20
الشكل رقم (٥) سكتش الطفلة نور	20
الشكل رقم (٦) سكتش الطفلة لور	20
الشكل رقم (٧) المشهد الاول للقصة الاولى	21
الشكل رقم (٨) المشهد الثاني	21
الشكل رقم (٩) المشهد الثالث	21
الشكل رقم (١٠) المشهد الاول للقصة الثانية	22
الشكل رقم (١١) المشهد الثاني	22
الشكل رقم (١٢) المشهد الثالث	22
الشكل رقم (١٣) المشهد الرابع	22
الشكل رقم (١٤) المشهد الخامس	23
الشكل رقم (١٥) شخصية سرور	25
الشكل رقم (١٦) شخصية نور	26
الشكل رقم (١٧) شخصية لور	26
الشكل رقم (١٨) بيئة الحديقة	26
الشكل رقم (١٩) بيئة التبخر	27

الشكل رقم(٢٠)بيئة المنزل	27
الشكل رقم(٢١)بيئة الشارع	28
الشكل رقم(٢٢)التوقع	29
الشكل رقم(٢٣)توزيع العناصر في المشهد	30
الشكل رقم(٢٤)الابطاء في الدخول والخروج	32

الملاحق :

اسم الملحق	الصفحة
ملحق سيناريو القصة الأولى	40
ملحق سيناريو القصة الثانية	43

الجداول :

الجدول رقم (١) الجدول الزمني	10
الجدول رقم (٢) المتطلبات المادية	15
الجدول رقم (٣) المتطلبات البرمجية	15
الجدول رقم (٤) المتطلبات البشرية	16
الجدول رقم (٥) تكاليف المشروع	16

الفصل الأول

١ .المقدمة .

٢ .موضوع المشروع .

٣ .أهداف المشروع .

٤ .الإبداع في المشروع .

٥ .الفئة المستهدفة .

٦ .فريق التطوير .

٧ .تفصيل المشروع .

٨. المهام الموزعة على الجدول الزمني.

١.المقدمة

أنزل الله-تعالى-القرآن الكريم ليكون هداية للناس ويخرجهم من الظلمات إلى النور,ويهديهم إلى الطريق الحق المستقيم,وقد تضمن القرآن الكريم الكثير من الآيات القرآنية التي تدل على عظمة الله-سبحانه-وتعالى وابداعه في

خلق الكون ,و قال-تعالى-:

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَٰذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَ قِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾(١).

مشروع "ويتفكرون"

عبارة عن فيلم رسوم متحركة ثنائية الابعاد لتفسر آيات من بعض السور القرآنية قال – تعالى: وَهُوَ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيَاحَ بُشْرًا بَيْنَ يَدَيْ رَحْمَتِهِ ۖ حَتَّىٰ إِذَا أَقَلَّتْ سَحَابًا ثِقَالًا سُقْنَاهُ لِبَلَدٍ مَيِّتٍ فَأَنْزَلْنَا بِهِ الْمَاءَ فَأَخْرَجْنَا بِهِ مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ ۚ كَذَٰلِكَ نُخْرِجُ الْمَوْتَىٰ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٥٧﴾.(٢)

وهو الذي يرسل الرياح بشرا بين يدي رحمته حتى إذا أقلت سحابا ثقالا سقناه لبلد ميت فأنزلنا به الماء فأخرجنا به من كل الثمرات كذلك نخرج الموتى لعلكم تذكرون

«وهو الذي يرسل الرياح نُشُرا بين يدي رحمته» أي متفرقة قدام المطر، وفي قراءة سكون الشين تخفيفا، وفي أخرى بسكونها وفتح النون مصدرا، وفي أخرى بسكونها وضم الموحدة بدل النون: أي مبشرا ومفرد الأولى نشور كرسول والأخيرة بشير «حتى إذا أقلت» حملت الرياح «سحابا ثقالا» بالمطر «سقناه» أي السحاب وفيه التفات عن الغيبة «لبلد ميت» لا نبات به أي لإحيائها «فأنزلنا به» بالبلد «الماء فأخرجنا به» بالماء «من كل الثمرات كذلك» الإخراج «نخرج الموتى» من قبورهم بالإحياء «لعلكم تذكرون» فتؤمنون.

والله تعالى هو الذي يرسل الرياح الطيبة اللينة مبشرات بالغيث الذي تثيره بإذن الله، فيستبشر الخلق برحمة الله، حتى إذا حملت الريح السحاب المحمل بالمطر ساقه الله بها لإحياء بلد، قد أجدبت أرضه، ويَبِست أشجاره وزرعه، فأنزل الله به المطر، فأخرج به الكلأ والأشجار والزروع، فعادت أشجاره محملة بأنواع الثمرات. كما نحيي هذا البلد الميت بالمطر نخرج الموتى من قبورهم أحياءً بعد فنائهم؛ لتتعظوا، فتستدلوا على توحيد الله وقدرته على البعث.

(١)سورة ال عمران اية رقم (١٩١)

(٢)سورة الاعراف اية (٥٧)

قال – تعالى: وَفِي أَنْفُسِكُمْ ۚ أَفَلَا تُبْصِرُونَ ﴿٢١﴾[٣]

«وفي أنفسكم» آيات أيضا من مبدأ خلقكم إلى منتهاه، وما في تركيب خلقكم من العجائب «أفلا تبصرون» ذلك فتستدلون به على صانعه وقدرته

وفي خلق أنفسكم دلائل على قدرة الله تعالى، وعبر تدلكم على وحدانية خالقكم، وأنه لا إله لكم يستحق العبادة سواه، أغَفَلتم عنها، فلا تبصرون ذلك، فتعتبرون به؟

قال – تعالى: لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾[٤]

«لقد خلقنا الإنسان» الجنس «في أحسن تقويم» تعديل لصورته.

أَقْسم الله بالتين والزيتون، وهما من الثمار المشهورة، وأقسم بجبل "طور سيناء" الذي كلَّم الله عليه موسى تكليمًا،

وأقسم بهذا البلد الأمين من كل خوف وهو "مكة" مهبط الإسلام. لقد خلقنا الإنسان في أحسن صورة، ثم رددناه إلى النار إن لم يطع الله، ويتبع الرسل، لكن الذين آمنوا وعملوا الأعمال الصالحة لهم أجر عظيم غير مقطوع ولا منقوص.

قال – تعالى: وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾[٥]

قول تعالى ذكره: والله تعالى أعلمكم ما لم تكونوا تعلمون من بعد ما أخرجكم من بطون أمهاتكم لا تعقلون شيئا ولا تعلمون، فرزقكم عقولا تفقهون بها ، وتميزون بها الخير من الشرّ وبصَّركم بها ما لم تكونوا تبصرون، وجعل لكم السمع الذي تسمعون به الأصوات، فيفقه بعضكم عن بعض ما تتحاورون به بينكم والأبصار التي تبصرون بها الأشخاص فتتعارفون بها وتميزون بها بعضا من بعض.

(وَالأفْئِدَةَ) يقول: والقلوب التي تعرفون بها الأشياء فتحفظونها وتفكرون فتفقهون بها.

(لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ) يقول: فعلنا ذلك بكم، فاشكروا الله على ما أنعم به عليكم من ذلك، دون الآلهة والأنداد، فجعلتم

له شركاء في الشكر، ولم يكن له فيما أنعم به عليكم من نعمه شريك.

وقوله (وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لا تَعْلَمُونَ شَيْئًا) كلام متناه، ثم ابتدئ الخبر، فقيل: وجعل الله لكم السمع والأبصار والأفئدة.

(٣)سورة الذاريات اية رقم (٢١)

(٤)سورة التين اية رقم (٤)

(٥)سورة النحل اية رقم(٧٨)

وإنما قلنا ذلك كذلك، لأن الله تعالى ذكره جعل العبادة والسمع والأبصار والأفئدة قبل أن يخرجهم من بطون أمهاتهم، وإنما أعطاهم العلم والعقل بعد ما أخرجهم من بطون أمهاتهم.

٢.موضوع المشروع:

٢.١ فكرة المشروع" ويتفكرون ":

جاءت فكرة المشروع من السور القرآنية التي تم اختيار الفيلم منها فكانت اية:(ويتفكرون في خلق السموات والارض)من سورة ال عمران هي المختارة لتكون اسماً للمشروع لتدل على اهمية التفكر في الخلق حيث مر النبي –ﷺ-على قوم يتفكرون في الله فقال "تفكرو في الخلق ولا تفكرو في الخالق فأنكم لا تقدرون قدره وإنما التفكر والاعتبار وانبساط الذهن في المخلوقات.

٢.٢.١ فكرة المشروع :

جاءت فكرة هذا الفيلم من الاهمية الكبيرة في آيات القرآن الكريم ومن اهمية العبر والدروس الموجودة في هذه الآيات القرآنية والاخلاقيات التي يجب ان يتعلمها الاطفال من الصغر من خلال هذه الآيات ولان فكرة الفيلم تخاطب المشاعر والوجدان والعقل قبل أي شيء تم اعتماد تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الابعاد لكي نستطيع ان نجد ونسوغ افكارنا ونوصل رسالتنا بطريقة ابداعية

٣.١ اهداف المشروع:

- ❖ تحويل بعض من دلالات ومعاني الآيات القرآنية الى افلام رسوم متحركة بهدف زيادة الوعي عند الفئة المستهدفة
- ❖ بداية انتاج افلام رسوم متحركة عن بعض دلالات ومعاني الآيات القرآنية بحيث يكون عمل فلسطيني اصيل
- ❖ تطبيق ما تعلمنا خلال دراستنا الجامعية في انتاج الرسوم المتحركة
- ❖ المساعدة في نشر الوعي الديني والثقافي بالاعتماد على آيات القرآن باستخدام تقنية رسوم متحركة تناسب الفئة المستهدفة
- ❖ التركيز على بعض القضايا التربوية ,ونشر القيم والاخلاق الحميدة بين الفئة المستهدفة

٤.١ الابداع في المشروع

يكمن الإبداع في المشروع بعدة زوايا :

١.٤.١الابداع في عمل شعار خاص للمشروع بمحاولات عديدة

الشكل رقم(١)

تم اعتماد الشعار التالي:

الشكل رقم (٢) الشعار المعتمد

الألوان في الشعار و مسمياتها :

الاصفر المستخدم في لمبة الضوء:FFF188

الاخضر الفاتح المستخدم بالصفحة الاولى:6DA065

الاخضر الغامق المستخدم بالصفحة الثانية:2D5425

تحليل الشعار :

تم استخدام الكتاب دلالة رمزية على القرآن الكريم ،وتم استخدام لمبة الضوء لتدل على النور وطريق الهداية ، والخطين فوق الضوء يدل على عدد القصص في المشروع وهي قصتين.

٢.٤.١الإبداع في القصة والمعنى :

اتجهنا لاختيار فكرة المشروع عن التفكر في خلق الله سبحانه وتعالى من بعض الايات القرآنية,لأن بعض من الجيل الناشئ يجهل بعض الاشياء عن الخلق.

لهذه القصص , بناء على ذلك سوف نقوم بتصوير هذه القصص على شكل فيلم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد .

٣.٤.١ الابداع في اختيار الاسم :

تم اختيار عنوان الفيلم "ويتفكرون" لايضاح اهمية التفكر في الخلق باختلاف الزمان والمكان وعدم التوقف عند حد معين من المعرفة والعلم وتناقل العلم من جيل الى جيل

٤.٤.١ الابداع بالتصميم:

سعى فريق العمل في الاختيار الدقيق لبيئات الفيلم من خلال تناسب البيئات المستخدمة في الفيلم مع تاريخ أحداث القصة و زمانها

١.٤.٥ الابداع في التطبيق:

استخدم فريق العمل الرسوم المتحركة ثنائية الإبعاد من أجل السعي لجعل المشاهد أكثر تتبع في أحداث الفيلم, واستغلال تناقض العناصر و الألوان لخدمة فكرة المشروع ,وفي جانب اخر استطاع الفريق أن يماش المسار الصوتي مع أحداث الفيلم .

١.٥ الفئة المستهدفة :

الاطفال من عمر٥_٧ سنين

١.٦ فريق التطوير

تم التعاون بين جميع اعضاء الفريق المكون من ثلاث اعضاء متخصصين في مجال الوسائط المتعددة – جرافيكس وتقسيم المهام على الاعضاء كل حسب خبرته الفنية وابداعه واختصاصه ابتداءً من بلورة الفكرة وتطويرها ورسم الواح القصة بالاضافة الى الرسم على الحاسوب حتى اخراج العمل بشكل نهائي

١.٧ تفصيل المشروع :

تم انجاز المشروع على عدة مراحل:

اولاً:مرحلة ما قبل الانتاج"التخطيط"

تحليل فكرة المشروع:

١. استلهام وبناء فكرة المشروع واتفاق فريق العمل على تنفيذه
٢. الاتفاق على نوع العمل لعرض الفكرة حيث تم اختيار ان يكون فيلم رسوم متحركة ثنائي الابعاد
٣. تحليل التكاليف اللازمة لانجاز المشروع

اختيار اولي للفكرة:

بناء نموذج اولى مكتوب من المشروع:

١. رسم سكتشات لالواح القصة
٢. رسم سكتشات لشخصيات الفيلم
٣. اعداد السيناريو الخاص بالفيلم
٤. تحديد اللقطات والمشاهد بالفيلم
٥. تحديد اولي لمسار الحركة لمشاهدة الفيلم (الانتقالات)

ثانياً:مرحلة الانتاج

تطبيق الفيلم

١. تسجيل النص الصوتي الخاص بالفيلم وتجميع المؤثرات الصوتية
٢. رسم البيئات على الحاسوب
٣. رسم شخصيات الفيلم
٤. تجهيز المسار الصوتي للفيلم
٥. تحريك البيئات بما يتناسب مع السيناريو
٦. تجميع لقطات الفيلم ومقاطع الصوت بما يتناسب مع المشاهد
٧. البدء بعملية الانتاج
٨. تصدير الفيديو بالسياق والامتدادات المطلوبة

ثالثاً: مرحلة ما بعد الانتاج

الفحص والتدقيق

١. اختبار الفيلم من خلال عرضه على المختصين
٢. اخذ الملاحظات ووضع التعديلات النهائية على كل اجزاء المشروع بشكل عام

النشر والتوزيع :

١. تصميم البوسترات والفيديو التشويقي وبطاقات الدعوة
٢. نشر الاعلانات التشويقية للمشروع
٣. استخدام مواقع التواصل الاجتماعي لتوزيع بطاقات الدعوة
٤. عرض الفيلم في مناقشة مشروع التخرج

الشكل رقم (٣) تصميم بوستر أولي .

٩.١ المهام الموزعة على الجدول الزمني:

فيما يلي عرض للمخطط الزمني والمخطط التنفيذي الموضح عن طريق(Chart Gant)والذي يعرض ويوضح الآلية و النمطية المستخدمة في التخطيط و إدارة الوقت, لإتمام المشروع بالموعد المحدد , و كما يعرض طريقة تنظيم الأوقات, و إعطاء كل مهمة جزء من الوقت, بحيث يتناسب التوقيت مع سير المهام الأخرى والمعتمدة في بعض الأحيان على بعضها .حيث أن الترتيب في هذا الجدول يتركز على ترتيب الأعمال المراد انجازها والأعمال المنجزة بالفعل بشكل عمودي, و الترتيب الزمني للأوقات بشكل أفقي معتمداً وحدات زمنية أسابيع .

		١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	١٦	
	التاريخ	٢٠.٢	٢٥.٢	٥.٣	١٥.٣	٢٥.٣	٢٨.٣	٢٨.٣	٢.٤	٢.٤	٤.٤	٢.٤	٤.٤	١٥.٥	٢.٥	٢٢.٥	٢٤.٥	
	الموضوع																	
قبل الإنتاج	فكرة الفيلم و التخطيط																	
	السيناريو الأول																	
	السيناريو الثاني																	
	ستوري بورد للقصة ١																	
	ستوري بورد للقصة ٢																	
الإنتاج	رسم بيئات القصة ١																	
	تحريك القصة الاولى																	
	رسم بيئات القصة ٢																	
	تحريك القصة ٢																	
	انترو للفيلم																	
	المونتاج																	
	مرحلة التصدير																	
	تصاميم ثابتة																	
ما بعد الإنتاج	فحص و تدقيق																	
	نشر و توزيع																	
	توثيق																	

الجانب النظري

١ .لمحة عن الرسوم المتحركة

٢ .مبادئ الاثنا عشر للتحريك

٣ .الاساليب المستخدمة في المشروع

١.٢ لمحة عن الرسوم المتحركة :

هي عبارة عن عرض سريع لتتابع من الصور ثنائية البعد أو صور ثلاثية البعد , لإيجاد إيحاء بالحركة والتحريك وهو خداع بصري للحركة بسبب ظاهرة استمرار بقاء الرؤية , ويمكن صنع وعرض هذه الصور بطرق متعددة , والطريقة الشائعة هي عرض الحركة كفيلم او فيديو .

تعّد الرسوم المتحركة اليوم أحد أبرز الأنماط الفنية التي ينتج بها المحتوى الإعلامي المرئي , وتقسم الى أربعة اقسام رئيسة :

١.١.٢ النوع الأول: الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد "animation 2D"

النوع الأقدم والأشهر من الرسوم المتحركة, وما يزال هذا النوع هو الأكثر شيوعاً اليوم في مسلسلات الرسوم المتحركة التلفزيونية , كانت بداية هذا النوع حين كان فنانوا الرسوم المتحركة يرسمون ٢٤ رسمة (إطارا) ويحركونها بسرعة بحيث تمثل ثانية واحدة في الفلم النهائي وبالتالي تظهر الصور للمشاهد وكأنها متحركة . يتم اليوم إنتاج الرسوم المتحركة بطريقة مشابهة لكن باستخدام الحاسوب وتسمى (التحريك بالإطارات frame by frame animation).

البرامج المستخدمة (– Adobe Animate).

٢.١.٢ النوع الثاني: الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد " animation 3D"

كانت بداية ظهور هذا النوع من الرسوم المتحركة في أواخر القرن الماضي, حيث تم إنتاج أول فيلم رسوم متحركة طويل منتج بالكامل باستخدام الحاسوب(فيلم حكاية لعبة) في سنة ١٩٩٥م . قبل هذا الفيلم, ظهرت أفلام قصيرة من هذا النوع من الرسوم المتحركة ويتم إنشاء المواقع التي تجري فيها الأحداث ، بأبعادها الثالثة , ثم يتم تحريك هذه الشخصيات كالدمى في هذه العوالم الثلاثية الأبعاد. البرامج المستخدمة(Maya – 3D Max – Blender).

٣.١.٢ النوع الثالث: الرسوم المتحركة الإيقافية "motion stop"

يتم إنتاج هذا النوع من الرسوم المتحركة بصناعة مجسمات حقيقية للشخصيات)من الصلصال أو الطين أو الورق أو غيرها(وإنشاء البيئات التي تجري فيها الأحداث بشكل حقيقي, ثم تصوير صور متتابعة ، لأحداث باستخدام كاميرا, وبعد ذلك القيام بعمليات التحرير باستخدام الكومبيوتر لتبدو كالرسوم المتحركة .

٤.١.٢ النوع الرابع: التصاميم المتحركة "graphics motion"

بدء انتشار هذا النوع من الرسوم المتحركة مؤخراً حيث يتم فيه استخدام رسوم وتصاميم وكلمات

وتحريكها بطريقة ممتعة بصرياً , يغلب استخدام هذا النوع في مقاطع الفيديو الإعلانية والترويجية والتعليمية وليس في الأفلام أو المسلسلات.يتم غالبا القيام بعمليات التحريك لهذا النوع من الأنيميشن ببرنامج (Adobe) After Effects.

ونجد ان الرسوم المتحركة تستحوذ على اهتمام ومتابعة ال يمكن انكارها , فالرسوم المتحركة يعد فرصة ذهبية للمبدعين ،

وتعتبر الفئة الأكثر انجذاباً لهذه الرسوم هي الأطفال , وهي مهمة بالنسبة لهم , حيث تقوم بتربية الأطفال على حب الوطن , والنضال , والأخلاق الحميدة والسلوك الحسن ومعرفة قصص الأنبياء والقرآن بطريقة بسيطة وسهلة .

٣.٢ الأساليب المستخدمة بالمشروع :

- **الأسلوب الواقعي:** ويتمثل في أغلب المشاهد.

الواقعية كأسلوب رسم معروف يفرض على المصمم او الشخص الذي يريد الرسم ،تصوير معطيات محددة ضمن صياغة مضبوطة يحددها الشيء المستهدف بالرسم والمحاكاة، ما يجعل رسوماتها قريبة من الجمهور العريض، الذي يحبذ المعتاد وينفر من غيره. فالأسلوب الواقعي في مختلف الأنواع الفنية يحيل إلى مدرسة الشعب، حيث الصياغة الدقيقة من قلب الواقع المعيش.

تحليل متطلبات المشروع

١ .متطلبات المشروع التطويري

- ❖ المتطلبات المادية
- ❖ المتطلبات البرمجية
- ❖ المتطلبات البشرية
- ❖ تكاليف المشروع التطويرية

٢ .متطلبات المشروع التشغيلية

٣ .التقنيات المستخدمة .

٤.المحددات و المخاطر.

٥ .آلية التسليم

٦. آلية التسويق

١.٣ تحليل متطلبات المشروع :

مقدمة :

في هذا الفصل سيتم تحليل كافة المتطلبات المرتبطة بالمشروع حيث تعتبر هذه المرحلة من المشروع من المراحل الأساسية لنجاحه

البيان	العدد	السعر	المجموع/ شيكل
أجهزة لابتوب (laptop)	3	4000	12000
Falsh	1	GB ١٦	30
المجموع			**$١٢٠٣٠**

❖ **المتطلبات المادية للجزء الحاسوبي من المشروع (hardware) :**

الجدول رقم (٢)المتطلبات المادية.

❖ **المتطلبات البرمجية :**

الصنف	عدد النسخ	مدة الاستخدام(شهر)	السعر	المجموع الكلي
Adobe illustrator cc 2020	٣	١	$٣٢	$٩٦
Adobe Photoshop cc	٣	١	$٣٢	$٩٦

2020				
Adobe Premiere cc	٣	٢	$٣٢	$٩٦
المجموع				**$٢٨٨**

الجدول رقم(٣):المتطلبات البرمجية .

❖ **المتطلبات البشرية :**

احتجنا الى بعض الموارد البشرية من اجل انجاز المشروع :

حيث تم الاستعانة بخبراء صوت من اجل استكمال المسار الصوتي الزم للمشروع .

الشخص	عدد ساعات العمل
ملك ريان	ساعة
خليل عقل	ساعة
اسلام السعدة	عشر دقائق

الجدول رقم (٤) : المتطلبات البشرية.

❖ **تكاليف المشروع التطويرية :**

اتفق فريق العمل بتوزيع المهام المطلوبة كل حسب تخصصه وبناء عليه فان التكلفة الإجمالية للمشروع هي :

متطلبات مادية	**$٢٠,٠٣٠**
متطلبات برمجية	**$٢٨٨**
متطلبات بشرية	**$٤٠٠**
المجموع	**$٢٠٧١٨**

الجدول رقم (٥) :تكاليف المشروع.

٢.٣ متطلبات المشروع التشغيلية :

الفيلم الخاص بالمشروع سيتم تصديره بجودة HD ٧٢٠ p ذلك لعدة أسباب منها:

• تناسب الجودة مع غالبية شاشات العرض المتوفرة.

• الوضوح العالي والدقة التي تميز هذه الجودة حيث تعطي فيديو بحجم كبير فيتكون كل إطار

من ١٢٨٠×٧٢٠ بكسل.

• وجود خاصية Quality change على اليوتيوب بحيث تسمح هذه الخاصية للمشاهد بتغيير

الجودة بما يتناسب مع سرعة الإنترنت.

عملية تشغيل الفيديو هي عملية مرنة وبسيطة, فيكفي الحصول على جهاز حاسوب متوسط المواصفات, التي تحتوي على برامج تدعم عرض وتشغيل الفيديو بصيغ MP4 , كذلك يمكن استخدام هاتف ذكي أو جهاز لوحي أو شاشة ذكية مرتبطة بالإنترنت, للوصول إلى الفيديو على شبكات التواصل الاجتماعي أو اليوتيوب.

٣.٣ التقنيات المستخدمة :

بعد تحديد الفكرة العامة للعمل في المشروع, تم الاتفاق بين فريق العمل على تنفيذ المشروع باستخدام الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد لسرد قصة و أحداث الفيلم , و اعتماد الإصدارات الحديثة لبرامج Adobe من أجل الوصول إلى النتائج المرجوة.

٤.٣ المحددات و المخاطر:

المحددات:

١ .ارتفاع أسعار الأجهزة التي نحتاجها في المشروع, كأجهزة الحاسوب .

٢ .وجود تحدي كبير في الوقت و مكان اجتماع فريق العمل كأعضاء فريق بسبب أوضاع مرض كورونا .

١. البحث عن أشخاص ليقوموا بتسجيل أصوات الشخصيات

المخاطر:

١ .انقطاع التيار الكهربائي اثناء العمل .

٢ .خطر ضياع ملفات المشروع .

٣ .التعديل على المشروع بناء على التغذية الراجعة .

٥.٣ آلية التسليم:

الفيلم الخاص بالمشروع سيتم تصديره بصيغة MP4, ليعرض على جميع أنظمه التشغيل, بما فيها Windows,Mac و أيضا على الأجهزة الذكية و اللوحية دون أي مشاكل, و كذلك سيتم رفع الفيديو و الصور على الصفحة الخاصة بالمشروع على الفيس بوك .

مدة القصة الاولى دقيقتين ونص

القصة الثانية ثلاث دقائق

٦.٣ آلية التسويق :

١ .إنشاء صفحة خاصة على مواقع التواصل الاجتماعي تحمل اسم المشروع, مع مراعاة تصنيف

طبيعة المشروع و العمل على الترويج لها.

٢ .العمل على طباعة الإعلانات وبطاقات الدعوة, وتوزيعها في أماكن مدروسة و سنقوم بنشر كل ما

يلزم المشروع من اعالن و فيديو تشويقي "برومو" خاص بالمشروع.

٣ .طباعة البروشورات التعريفية عن المشروع و توزيعها

التصميم

١ .رسم الشخصيات

٢. رسم الواح القصة

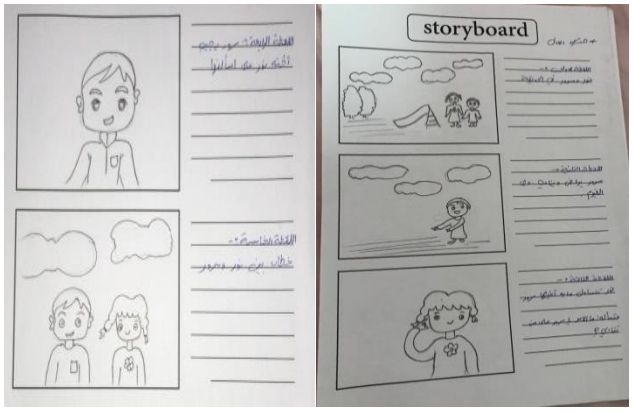
رسم الشخصيات :

الشكل رقم (٤)سكتش الطفل سرور

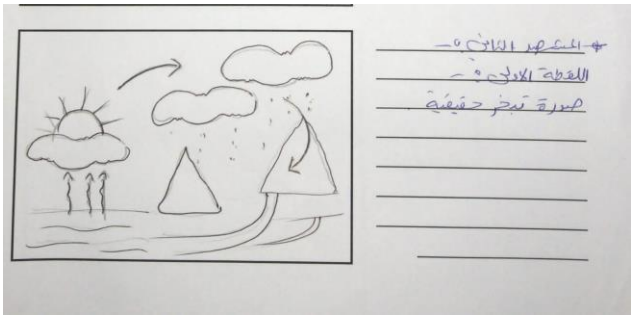
الشكل رقم (٥)سكتش الطفلة نور

الشكل رقم (٦)سكتش الطفلة لور

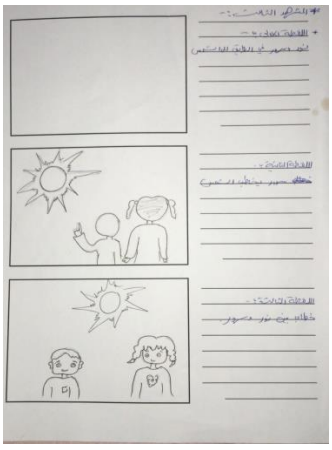
الستوري بورد – الواح القصة(قصة الغيوم) : الواح ورقية



الشكل رقم (٧) المشهد الاول



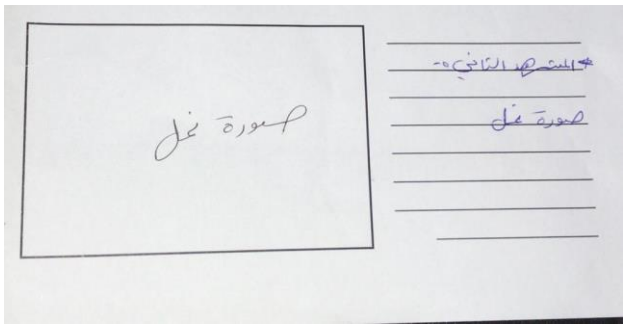
الشكل رقم (٨) المشهد الثاني



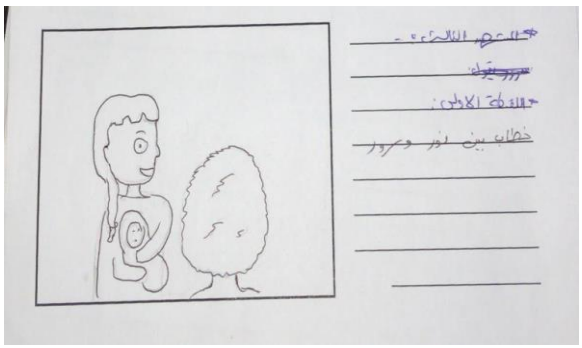
الشكل رقم (٩) المشهد الثالث

ألواح القصة الثانية(السمع):الستوري بورد

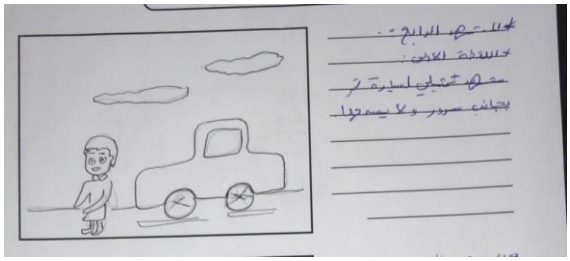
الشكل رقم (١٠) المشهد الاول



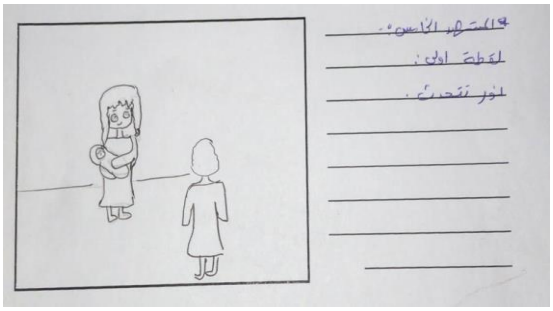
الشكل رقم (١١) المشهد الثاني



الشكل رقم (١٢) المشهد الثالث



الشكل رقم (١٣) المشهد الرابع



الشكل رقم (١٤) المشهد الخامس

تنفيذ المشروع

١ .مقدمة

٢ شرح مفصل للشخصيات في كل قصة و دورها ، الأماكن ، الزمان ، الخلفيات ، الحركات و معانيها

٣ .الخلفيات

٤ .التحريك

مقدمة :

بما أن انجاز فيلم ثنائي الابعاد يتطلب برامج متخصصة في ذلك حتى يظهر بالشكل النهائي الذي هو عليه .

فيجب ان يتم الشرح عن كل المراحل التي يتم بها صناعة هذا الفيلم . لذلك سنعرض في هذا الفصل

التطبيقات التي استخدمت في رسم و تحريك و تجهيز المشروع كاملاً و هي كالتالي :

الشخصيات :

شخصيات القصة الأولى :

نور وسرور:

تم رسم شخصيتين لاطفال في القصة الاولى رئيسيتين تتمثل بنور وسرور

سرور :فتى صغير السن وملامحه طفوليةبرئية ذو شعر بني غامق وعيون بنيةاللون يرتدي عباءة باللون الاخضر

الشكل(١٥)شخصية سرور

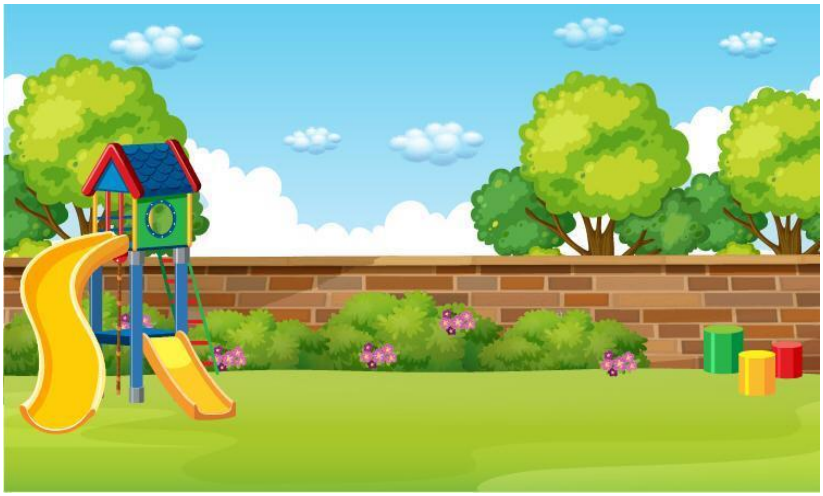
شخصية نور:فتاة صغيرة السن ذو ملامح بريئة وشعر بني ,وعيون بنية,وترتدي فستان باللون الزهري.

الشكل(١٦)شخصية نور

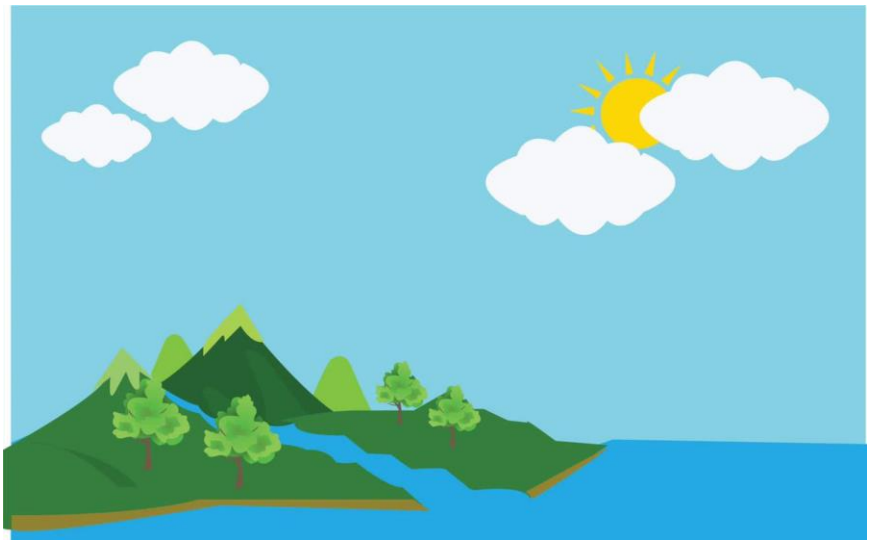
شخصية لور:طفلة رضيعة ذي ملامح طفولية بريئة وعيون خضراء اللون ترتدي غطاء بالون البنفسجي

الشكل(١٧)الطفلة لور

البيئات المستخدمة في القصة الاولى:



الشكل(١٨)الحديقة



الشكل(١٩)التبخر

البيئات المستخدمة في القصة الثانية:

الشكل(٢٠)المنزل

الشكل(٢١)الشارع

التحريك :

تم دمج البيئات مع الأشخاص ليتناسب مع كل مشهد ، تم التحريك باستخدام Motion tween الموشن توين

مبادئ الاثنا عشر للتحريك (رسوم متحركة) :

"مبادئ ديزني الاثنا عشر للتحريك" : هي مجموعة مبادئ تم تقديمها من قبل فنانا التحريك أولي جونستون وفرانك ثوماس في كتابهم المصدر عام ١٩٨١ م بعنوان " الإيحاء بالحياة : ديزني للرسوم المتحركة ".

قام هذان الفنانان بصياغة هذا الكتاب معتمدين على أعمال فناني ديزني للتحريك من ثلاثينات القرن العشرين وما تالها من أعمال ومجهوداتهم لإنتاج رسوم متحركة ذات واقعية , الهدف الرئيسي لهذه المبادئ هو لإنتاج إيحاء للشخوص بأنها تتبع قوانين الفيزياء , ولكنها أيضا تتعاطى أمور أكثر تجريداً مثل التوقيت العاطفي

وجاذبية الشخصية هذا الكتاب و بعض مبادئه اعتمدا في بعض الاستوديوهات التقليدية, وقد أشير للكتاب من قبل البعض باسم "الكتاب المقدس للرسوم المتحركة." في عام ١٩٩٩ ميلادية اُختير هذا الكتاب رقم واحد في استطلاع "أفضل الكتب للرسوم المتحركة على مر العصور" على الإنترنت , على

الرغم من أنه كان يستهدف الرسوم المتحركة المرسومة باليد ,إلا أن هذه المبادئ لا تزال لها أهمية قصوى اليوم في مجال الرسوم المتحركة بالكمبيوتر.

١.٢.٢التقلص و التمدد :

أهم مبدأ من مبادئ التحريك والغرض منه هو إعطاء شعور بالثقل والمرونة في رسم المجسمات. يمكن تطبيقها على مجسمات بسيطة مثل الكرة المرتدة, أو مجسمات أكثر تعقيداً في البناء مثل عضلات وجه الإنسان . عند أخذ هذا المبدأ إلى أكثر أقصى حدوده, فالشخصية التي تُسحق أو التي تتمدد إلى درجة مبالغ فيها يمكن أن يكون لها تأثير كوميدي. ولكن في الرسوم المتحركة الواقعية فإن الجانب الأكثر أهمية من هذا المبدأ هو حقيقة أنه حجم أو كتلة المجسم ال تتغير عندما تُسحق أو تتمدد. إذا كان طول كرةٍ ما يتمدد عمودياً, فإن عرضها (وفي الحالة الثلاثية الأبعاد, عمقها أيضاً)يحتاج أن يتقلص أفقياً في المقابل .

٢.٢.٢ التوقع :

التوقع يستخدم لتحضير الجمهور للحدث التالي, وجعل هذا الحدث يبدو أكثر واقعية.

استخدمنا هذا المبدأ عند سؤال نور ماذا بك يا اخي سرور

الشكل رقم(٢٢)التوقع

٣.٢.٢ توزيع العناصر في المشهد :

هذا المبدأ هو مماثل لتوزيع العناصر في المسرح, كما هو معروف في المسرح والسينما. والغرض منه هو توجيه انتباه الجمهور, وإيضاح العنصر أو الشخصية الأكثر أهمية في المشهد بشكل مباشر عرفه جونستون و توماس بأنه "عرض أي فكرة بطريقة تجعلها واضحة تماماً لا لبس فيها" , سواء كان تلك الفكرة حركة ما, شخصية, تعبير, أو مزاج

استخدمنا هذا المبدأ عندما كانت نور تشرح لاخيها سرور عن الغيمة

الشكل رقم(٢٣)

٤.٢.٢ الحركة مباشرةً إلى الأمام أو الوضعية إلى الأخرى :

ويقصد بها اثنين من الأساليب المختلفة فعليا الحركة مباشرةً إلى الأمام " تعني رسمٍ عند عملية الرسم. " المشهد من إطار ما إلى الذي يليه من البداية إلى النهاية, في حين أن "الوضعية إلى الوضعية" تشمل ابتداء رسم بعض الأطر الرئيسية فقط, ثم شغل ورسم ما بين هذه الإطارات لاحقة , تخلق إيحاء حركة أكثر مرونة وديناميكية و هي الأنسب لإنتاج سلسلة الحركة الواقعية ومن ناحية أخرى, فإنه من الصعب الحفاظ على النسب والكتل في هذه الطريقة, وخلق وضعيات دقيقة ومقنعة على طول الطريق.

أما طريقة "الوضعية للوضعية " فهي تعمل على نوع أفضل بالنسبة للمشاهد الأكثر دراميةً أو أكثر عاطفية حينما يكون التركيب (عناصر المشهد) و العلاقة بالأشياء المحيطة ذات أهمية أكبر. المزيج من الاثنين هو

الذي غالبا ما يُستخدم رسوميات الحاسب المتحركة تحل إشكالية النسب والكتل في طريقة " الحركة مباشرةً للأمام" في رسم الإطارات , ولكن ومع ذلك لا تزال طريقة " الوضعية للوضعية " تستخدم أيضاً في التحريك ، وذلك لفوائدها في تركيب العناصر في المشهد.

٥.٢.٢ المواصلة والحركة المتداخلة :

المواصلة والحركة المتداخلة هو مصطلح عام لتقنيتين مرتبطان ارتباطا واللتان تساعدا على إخراج الحركة بأكثر واقعية, و تساعد على إعطاء الانطباع بأن الشخصيات يحققون قوانين الفيزياء , بما في ذلك مبدأ القصور الذاتي.

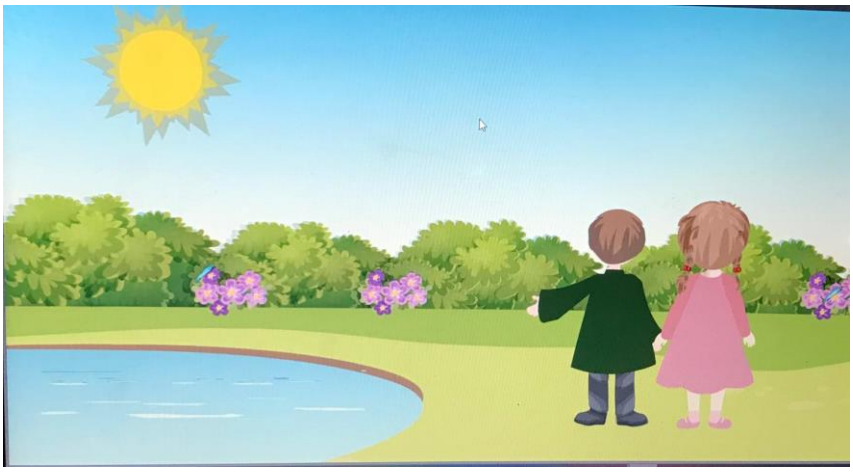
"المواصلة ": تعني أن الأجزاء الفضفاضة المتصلة بأجزاء من الجسم يجب تواصل حركتها بعد توقف حركة شخصية بحيث هذه الأجزاء تواصل المضي لأبعد من النقطة التي فيها وقفت الشخصية أو المجسم فقط لتُسحب عائدةً نحو مركز الكتلة أو لتظهر درجات مختلفة من التذبذب و التخميد للحركة قبل التوقف الكامل.

" تداخل الحركة ": هو ميل أجزاء الجسم ألنها تتحرك بمعدلات مختلفة (الذراع مثلاً تتحرك عند توقيت مختلف عن الرأس). هناك تقنية ثالثة ذات وهي "الجر" , حيث تبدأ الشخصية في التحرك بينما أجزاء منه تستغرق بضعة إطارات للحاق بها هذه الأجزاء يمكن أن يكون جماد مثل الملابس أو الاقط الهوائي على سيارة ، أو أجزاء من الجسم مثل الذراعين أو الشعر على جسم الإنسان , الجذع هو الجوهر, مع الذراعين والساقين والرأس والشعر الملاحق التي عادة ما تتبع الجذع حركة أجزاء الجسم والتي لها الكثير من الأنسجة مثل البطون كبيرة أو الثديين ، أو الجلد المترهل للكلب مثلاً ، هم أكثر عرضة للحركة المستقلة من الأجزاء العظمية الجسم. و مرة أخرى, المبالغة عند استخدام هذه التقنية تمكن الفنان من إنتاج التأثير الكوميدي المطلوب, في حين أن الرسوم المتحركة الواقعية يجب أن توقت الحركة بالضبط, وذلك لإنتاج نتيجة مقنعة .

٦.٢.٢ .الإبطاء للدخول والإبطاء للخروج:

حركة جسم الإنسان و معظم الأجسام الأخرى, تحتاج إلى وقت للتسريع و الإبطاء و لهذا السبب, فإن الرسوم المتحركة تبدو أكثر واقعية إذا كان لديها المزيد من الرسومات قرب بداية ونهاية حركة ما ، لإظهار الوضعيتين القصوى ، ورسومات أقل في الوسط هذا المبدأ ينطبق على الشخصيات التي تتحرك بين وضعيتين اثنين قصوى مثل الجلوس والوقوف ، ولكن أيضا ينطبق على الجمادات ، الأجسام المتحركة.

استخدمنا هذا المبدأ عند ذهاب نور وسرور الى الشمس



الشكل رقم(٢٤)

٧.٢.٢ القوس :

معظم الحركات الطبيعية تميل إلى اتباع مسار متقوس والرسوم المتحركة يجب أن تلتزم بهذا المبدأ عن طريق اتباع شكل "الأقواس" الضمنية لمزيد من الواقعية, هذه التقنية يمكن تطبيقها لطرف متحرك عن طريق تدوير المفصل, أو الجسم المرمي يتحرك على طول مسار مكافئ الاستثناء الوحيد هو الحركة الميكانيكية, و التي عادة ما تتحرك في خطوط مستقيمة.

كلما تزايدت السرعة للكائن أو ازداد الزخم له, هذه الأقواس الممثلة للحركة تميل إلى أن تتسطح عند المضي قدما وتتوسع عند المنعطفات , في لعبة البيسبول مثلاً ، الكرة سريعة ستميل إلى التحريك في خط مستقيم مقارنة بغيرها من الرميات الأبطىء.

٨.٢.٢ الحركة الثانوية:

إضافة الحركة الثانوية للحركة الرئيسية يعطي المشهد أكثر حياة و يمكن أن يساعد على دعم الحركة الرئيسية , الشخص الذي يسير هو في نفس الوقت يدحرج ذراعيه أو يبقيهما في جيوبه, يتكلم أو يُصفر, يعبر عن العواطف من خلال تعابير وجهه.

٩.٢.٢ التوقيت :

التوقيت يشير إلى عدد من الرسوم أو الإطارات لحركة معينة, وهو ما يُترجم إلى سرعة الحركة في الفيلم على المستوى الجسدي فقط, التوقيت الصحيح يجعل الأشياء تظهر على أنها تحقق قوانين الفيزياء , فعلى سبيل المثال, ثقل الجسم أو الشخصية يحدد كيف يتفاعل مع أي قوة دفع, مثل الدف. التوقيت يعتبر حساس بالنسبة لخلق الطابع والمزاج والعاطفة رد فعل أيضاً. يمكن أيضا أن يكون أداة لإيصال جوانب من شخصية الشخصية (بطل القصة مثالُ) .

١٠.٢.٢ المبالغة:

المبالغة هو تأثير مفيد خاصة في الرسوم المتحركة لأن تقليد الواقع بالتمام يمكن أن يبدو ثابت و ممل في الرسوم. مستوى المبالغة يعتمد على ما إذا كان أحد يسعى إلى الواقعية أو إلى نمط معين, مثل الكاريكاتير أو

أسلوب فنان معين. التعريف الكلاسيكي للمبالغة, كما تم توظيفه من قبل ديزني، هو أن يظل وفياً للواقع ولكن مع تقديمه بشكل أكثر جنوناً وأكثر تطرفاً

١١.٢.٢ الرسم الصلبة :

مبدأ الرسمة الصلبة يعني مراعاة الأشكال في الفضاء ثلاثي الأبعاد, أو منحهم الحجم و الوزن. فنان التحريك يحتاج إلى مهارة فنان لكي يفهم أساسيات الأشكال ثلاثية الأبعاد, التشريح, الوزن, التوازن, الضوء والظل, إلخ .

١٢.٢.٢ الجاذبية:

الجاذبية في الشخصية الكرتونية تتوافق مع ما يمكن أن يسمى بـ الكاريزما عند الممثل. الشخصية الجاذبة ليس بالضرورة هي التي تتعاطف معها – الأشرار أو الوحوش يمكن أيضا أن يكون لهم جاذبية – الشيء المهم هو أن يشعر المشاهد أن الشخصية حقيقية ومثيرة للاهتمام هناك العديد من الحيل لجعل الشخصية تتصل بشكل أفضل مع الجمهور ؛ للشخصية المحببة أو الطيبة يمكن جعلها ميالة للطفولة لجعلها فعالة.

الوجه الذي يكون معقد أو يصعب قراءته يفتقد للجاذبية و القبول, قد يكون أكثر دقة وصف الجاذبية بأنها 'الإبهار" الحاصل عند النظر في تركيب الوضعية للشخصية, أو في رسمة التصميم للشخصية نفسها.

الفصل السادس

الاختبار و التقديم

١ .مقدمة

٢ .الاختبار قبل تطوير المشروع

٣ .الاختبار اثناء تطوير المشروع

٤ .المشاكل و الاقتراحات

المقدمة :

سوف يتم العمل في هذا الفصل على اختبار لمراحل تصميم و تجهيز أفلام الرسوم المتحركة و اختبار للحركات

الاختبار قبل تطوير المشروع

في البداية كان لا بد لنا من الاطلاع على العديد من المشاريع و الأفكار الأخرى التي كانت قريبة من المشروع و الذي تم العمل عليه تم التوصل لفكرة المشروع

بعد ان تم الاتفاق على فكرة تم طرحها من قبل المشرف أ. عبد الفتاح النجار ، فيما بعد عملنا على الاطلاع على الكتاب الذي بين ايدينا و الفئة المستهدفة و هي الأطفال بسبب جهلهم بما بخلق الله، بحيث يتم التركيز للأطفال على ابداع الله في الخلق.

ثم تم العمل على سيناريو و ستوري بورد لكل قصة حتى تم العمل على انتاج فيلم ثنائي الابعاد لكل قصة من خلال السيناريو و الستوري بورد بالإضافة الى اجراء بعض التعديلات و إضافة لقطات من الخيال لم تكن موجودة في الستوري بورد ، بمراجعة مشرف المشروع و ترتيب العمل و تننظيمه و التأكد من سير العمل حسب الخطة الموضوعة.

الاختبار اثناء تطوير المشروع

بعد الانتهاء من عمل الرسوم الخاصة بالمشروع و دمجها مع البيئات المناسبة لها ، تم العمل على تحريك هذه الرسوم بناء على حركة الشخصية

بعد العمل على الحركات يتم تقييمها خطوة بخطوة للتاكد من صحة الحركة

المشاكل و الاقتراحات :

لكل مشروع مشاكله سواء كان مشروع جرافيكي او غير ذلك ، ففي هذا المشروع ظهرت لنا العديد من المشاكل و العوائق لكن تم التعامل معها و حلها بطريقة جيدة ، فمن المشاكل التي تم التعرض لها عمل الحركة المناسبة لبعض الشخصيات الموجودة بالمشروع ، و المشاكل اثناء تسجيل الصوت و الموسيقى الخاصة بالمشروع و التي لم تكن بالحسبان بسبب حاجتنا لتسجيل موسيقى خاص و لكن تم العمل على حلها أيضا بمساعدة أساتذة و مختصين في الكلية , من الاقتراحات لتجنب المشاكل التي ظهرت لنا ، العمل على انجاز المهام في القسم الأولى من المشروع مثلا و العمل على انهائها بشكل كلي خلال فترة معينة حتى يتم التعرف على المشاكل التي ممكن حدوثها و العمل على إصلاحها ان وجدت اول بأول .

الفصل السابع

النتائج و التوصيات

١. مقدمة

٢. النتائج

٣. التوصيات

٤. الملحق

٥. المراجع

١.٧ المقدمة :

بعد قيام فريق العمل بانهاء هذا المشروع ، فقد توصل الفريق الى مجموعة من النتائج و التوصيات التي من شانها تحسين العمل في المستقبل

٢.٧ النتائج

١. انتاج قصص اطفال بإنتاج فلسطيني
٢. القصص التي ذكرت تعلم الاطفال ما لم يعرفوه عن الخلق
٣. تم اكتشاف العديد من المشاكل اثناء العمل و تم حلها ليصبح التعامل معها بسهولة اكثر في المرات القادمة

٣.٧ التوصيات

١. عند العمل على انشاء مشروع ثنائي الابعاد يجب عمل مشروع منافس و قوي و ذلك لوجود اعداد كبيرة من المنافسين
٢. يجب تحديد الفكرة مسبقاً
٣. يجب تحديد الفئة المستهدفة من المشروع و العمل ضمن هذه الفئة
٤. اخذ الفترة اللازمة لانشاء المشروع بعين الاعتبار
٥. العمل على انجاز المشروع خطوة بخطوة لتجنب المشاكل في المستقبل

٤.٧ **الملحق**

الغيوم:

الشخصيات:

سرور,نور

المشهد الاول\نهاراً\الحديقة

اللقطة الاولى:

سرور ونور في الحديقة يتحدثان

اللقطة الثانية:

يركض سرور خلف الغيوم ونور خلفه

سرور:ينادي على الغيوم توقفي توقفي انتي ايتها الغيمة الا تسمعين

(الغيوم تتحرك بشكل طبيعي)

اللقطة الثالثة:

حوار بين نور وسرور

نور:ماذا بك يا اخي سرور ,ما الامر على ماذا تنادي؟!

اللقطة الرابعة:

سرور:على الغيمة لا تريد ان تتوقف لاسألها

نور:هل تسمع الغيمة يا شاطر

اللقطة الخامسة:

سرور:الغيمة انا متأكد انها فهمانة تصب لنا المطر اريد ان اوقفها واسألها ومن اين تعبئ المطر متأكد من محطات تشبه محطات الوقود عندنا

نور:ما هذا يا سرور هل شاهدت في حياتك محطات تعبئ ماء للغيوم

سرور:من اين الماء اذاً

نور:من البحار

سرور:ياسلام,وكيف تصل المياه من البحار الى الغيمة يا ست

نور:من الشمس تقوم بتبخير المياه

المشهد الثاني/نهاراً/الحديقة

اللقطة الاولى:

صورة للتبخر حقيقية

المشهد الثالث/نهاراً/الحديقة

سرور:يحضر هواية ثم يقول هيا الى الشمس

نور:ياسلام وماذا سنفعل عند الشمس

سرور:سنفهم منها بعض الامور يعني مثلاً سأطلب منها ان تزيد في التبخر والغيوم خصوصاً يوم الاربعاء اريد ان ازور جدتي

نور:تفضل يا سرور ها هي الشمس

اللقطة الثانية:

سرور:يا شمس هل تسمعيني,هيا اجيبي قبل ان اصبح مشاوي,اجيبي يا شموسة انتي هنا اتسمعيني

نور:يا اخي الشمس لا تسمعك ولا تراك هي اصلاً جماد ليس كائن حي ينمو ويسمع

اللقطة الثالثة:

سرور: نور ركزي معي قليلاً الغيوم لا تسمع ولا تعلم شيئاً والشمس لا تسمعني ولا تسطيع الاقتراب منها اصلاَ والماء لا يحبيبي

نور:والرياح التي تنقل الغيوم لا تسمعك ايضاً

سرور:كيف كلهم اتفقو على العمل مع بعضهم وهم لايفهمون ولا يتحدثون ولا يسمعون وعملهم ولا غلطة فيه لابد ان احدهم عمل ذلك

نور:نعم انه خالقهم سبحانه وتعالى

سرور:حقاَ؟!

نور: نعم هو الذي خلق كل هذا النظام وانت لم تعلم كل شيء فيه بعد ووضع خاصية التبخر في الماء وخصائص الشمس ويرسل الرياح بقوانينه سبحانه وكل هذا لانه يحبنا لولا ذلك لهلكنا

سرور:يارب يا خالق نظام لنا اجعلها تمطر يوم الاربعاء كثيراَ اريد ان اغيب عن المدرسة

السمع:

الشخصيات:

نور ,سرور,لور

المشهد الاول/نهاراً/المنزل

اللقطة الاولى:

نور :تحمل اختها الرضيعه لور وتحاول تهدئتها اهدئي اهدئي

اللقطة الثانية:

سرور : مع من تتحدثي اختك صغيره لا تسمع عمرها يومان

اللقطة الثالثة:

نور : كلا يا سرور اختنا الصغيرة تسمع ماذا بك ، اصلا كلنا نسمع منذ كنا في بطون امهاتنا

سرور : معقول هذا ؟

اللقطة الرابعة:

نور : نعم ونحن في بطون امهاتنا تكون اجسامنا تتكون كما امرها الله ومنها السمع ينمو بشكل سريع ونسمع حتى ونحن في بطون امهاتنا

سرور : يا سلام ، اتعلمين يا نور اتمنى لو ان عندي سمع كبير مثل الدلافين سمعت انها تسمع مسافات كبيرة جدا بالمحيط تخيلي لو اني اسمع مثل الدلفين ، يا سلام سيكون شيء جميل جدا

نور : لا يا سرور سيكون مزعج جدا

سرور متعجبا :و لماذا ؟!!

نور : تخيل يا اخي ان سمعك دقيق جدا ، ستسمع مثلا جميع اصوات النمل والعناكب التي في حديقة بيتنا وستسمع صوت جسمك ومعدتك وهي تهضم الطعام وستسمع صوت كل نسمة هواء واذا كنت في الصف المدرسي ستسمع صفك والمدرسة كلها والادارة

سرور : لاااا انا الحصة المدرسية انتظر حتى تنتهي فكيف اسمع حصص كل المدرسه بنفس الوقت؟

نور : نعم صحيح لن تستطيع النوم ولا العيش بسلام فانت حينها ستسمع اصوات بعيدة عنك جدا لن تحتاج الى معرفتها اصلا

ودعني اريك هذا المقطع الذي يوضح صوت النمل مثلا

المشهد الثاني:

(صور نمل).

المشهد الثالث:

سرور : يا سلام اذني تعرف تسمع بالقدر المطلوب انتي رائعة يا اذني

نور : لا يا سرور لقد اخطأت

سرور : ماذا يا نور بماذا اخطأت

نور : حاسة السمع عندك بدأت وانت في بطن ماما وجسمك لم يكتمل بناءه بعد ، والسمع يا حبيبي يشترك فيه ليس فقط اذنك بل الدماغ ايضا والكثير من الاعضاء فهناك من وضع لك هذه النظام السمعي الجميل لانه اي خطا بسيط في تنظيم هذه الاعضاء لن تسمع وهو الله سبحانه وقدر السمع المناسب كي نعيش بسلام

سرور : الحمد لله ، تخيلي اننا لا نسمع يا نور ؟

نور : ببساطة لن تتحدث

سرور : وما علاقة السمع بالحديث يا فهيمة

نور : كيف ستعرف اصوات الحروف وتتحدث بها وانت لا تسمعها ؟ لن تسمع شيء !

سرور : نعم نعم تخيلي ان تناديني ماما لاتناول الطعام والحلوى ولا اسمع ، مشكلة

نور : ههه ما هذه المشكلة العويصة يا سرور بل فكر اكثر تخيل انك تمشي بالشارع ولا تسمع ، سيارة اقتربت منك ام ابتعدت

المشهد الرابع/نهاراً/الشارع

اللقطة الاولى:

(مشهد تمثيلي لسياره تمر بجانب سرور ولا يسمعها)

المشهد الخامس/نهارا/الشارع

لقطة اولى:

نور : قل الحمد لله على نعمة السمع واستخدامها بالشكل الصحيح لا تتجسس على الناس ولا تسمع ما يغضب الله ولا تتحدث بما يغضب الله.

١٥.٧المراجع :

- Multimedia making it work ,ninth edition

  9th edition

  ISBN-13:9780071832885,ISBN -10:0071832882

- Macromedia flash animation and cartooning a creative guide 2002

  OCOLC 894784351

  ISBN -0072133236 9780072133233

- https://elmaarifa.info/%D8%B1%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D9%84-%D9%85%D8%A7%D8%AC%D8%B3%D8%AA%D9%8A%D8%B1-%D8%B9%D9%86-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%B3%D9%88%D9%85-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%AD%D8%B1%D9%83%D8%A9-/pdf

- https://download-internet-pdf-ebooks.com/13985-redirect

- https://books-library.net/free-24725573-download

- موقع ادوبي لتنزيل البرامج

  www.adobe.com

- موقع Getinto PC

  https://getintopc.com/

تم بحمد الله