جامعة بوليتكنك فلسطين

كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة نظم المعلومات و الوسائط المتعددة

تخصص الوسائط المتعددة / جرافيكس

مشروع تخرج بعنوان " لا أبرحُ حتى أبلُغ"

(فلم رسوم متحركة ثنائي الابعاد يعرض بعض القصص القرآنية المذكورة في سورة الكهف)

فريق العمل :

تيما ايمن شاور - ربا محمود أبو دبوس

سجود عبود دبابسة - سارة سفيان شبانة

لين اسامه عياد

المشرف :

أ.عبد الفتاح النجار

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

2022\2021

قال تعالى :

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

المجادلة :الآية 11

الإهداء:

إلى أشرف الخلق والمرسلين النبي الأُميّ الذي علم المتعلمين

إلى القلب الذي ينبض بالحياة ويعلمنا الحب ويقف في وجه أحزاننا .. إلى نبع العطاء والصدر الدافئ .. أُمهاتنا

إلى من حملنا اسمه بافتخار وسار بنا على هذا الطريق ليرانا كما نحن اليوم .. إلى من علمني العطاء دون انتظار.. أبائُنا

إلى من قدم روحه ليحيا الوطن الشهيد عبود الدبابسة والد الطالبة سجود الدبابسة .. نهديه سلاما وتحية تملؤها المحبة والافتخار

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 4 "

نتقدم نحن فريق العمل بكامل الشكر والعرفان إلى كل من علمنا حرفا وأضاء لنا الطريق بالعلم والمعرفة ، ونخص بالذكر مشرفنا السيد الأستاذ عبد الفتاح النجار لجهوده واهتمامه ومساهمته في انجاز هذا المشروع ، 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 دوماً

الفهرس

الاهداء	2
شكر و عرفان	3
فهرس المحتويات	4
ملخص المشروع	8
الفصل الأول	9
المقدمة	10
موضوع المشروع	15
فكرة المشروع	15
اهداف المشروع	15
الابداع في المشروع	16
الفئة المستهدفة	19
فريق التطوير	19
تفصيل المشروع	19
مرحلة ما قبل الإنتاج	19
مرحلة الإنتاج	20
مرحلة ما بعد الإنتاج	21
المهام الموزعة	23
الفصل الثاني	24
لمحة عن الرسوم المتحركة	25
الأساليب المستخدمة في المشروع	27
الفصل الثالث	28
مقدمة تحليل متطلبات المشروع	29
المتطلبات المادية	29
المتطلبات البرمجية	29
المتطلبات البشرية	30
تكاليف المشروع التطويرية	31
متطلبات المشروع التشغيلية	31
التقنيات المستخدمة	32
المحددات و المخاطر	32
الية التسليم	33
الية التسويق	33
الفصل الرابع	34
رسم الشخصيات	35

الواح القصة	43
الفصل الخامس	54
مقدمة	55
شرح مفصل لشخصيات في كل قصة ودورها	55
الخلفيات	63
التحريك	69
الفصل السادس	78
مقدمة	79
الاختبار قبل تطوير المشروع	79
الاختبار اثناء تطوير المشروع	79
المشاكل و الاقتراحات	80
الفصل السابع	81
المقدمة	82
النتائج	82
التوصيات	82
الملاحق	83
المراجع	101

فهرس الاشكال :

اسم الشكل	الصفحة
الشكل رقم (1) السكتشات الشعار	16
الشكل رقم (2) الشعار المعتمد	17
الشكل رقم (3) تصميم بوستر أولي	22
الشكل رقم (4) سكتش ملك عادل	35
الشكل رقم (5) سكتش ملك ظالم	35
الشكل رقم (6) سكتش راعي رجل صالح	36
الشكل رقم (7) سكتش رجل صالح	36
الشكل رقم (8) سكتش رجل فقير	37
الشكل رقم (9) سكتش حارس	38
الشكل رقم (10) سكتش رجل صالح	39
الشكل رقم (11) سكتش كلب	39
الشكل رقم (12) سكتش الخضر	40
الشكل رقم (13) سكتش اهل السفينة	40
الشكل رقم (14) سكتش يوشع بن نون	41
الشكل رقم (15) سكتش عنصر ثانوي	41
الشكل رقم (16) سكتش شعاع موسى عليه السلام	42
الشكل رقم (17) المشهد الاول	43
الشكل رقم (18) المشهد الثاني	43
الشكل رقم (19) المشهد الثاني القسم الثاني	44

الشكل رقم(20) المشهد الثاني القسم الثالث	44
الشكل رقم (21) المشهد الثالث	44
الشكل رقم (22) المشهد الرابع	45
الشكل رقم (23) المشهد الخامس	45
الشكل رقم (24) المشهد السادس	46
الشكل رقم (25) المشهد السابع	46
االشكل رقم (26) المشهد الثامن	46
الشكل رقم (27) المشهد التاسع	47
الشكل رقم (28) المشهد العاشر	47
الشكل رقم (29) المشهد الحادي عشر	47
الشكل رقم (30) المشهد الثاني عشر	48
الشكل رقم (31) المشهد الثالث عشر	48
الشكل رقم (32) المشهد الرابع عشر	49
الشكل رقم (33) المشهد الخامس عشر	49
الشكل رقم (34) المشهد السادس عشر	49
الشكل رقم (35) المشهد السابع عشر	50
الشكل رقم (36) المشهد الاول	51
الشكل رقم (37) المشهد الثاني	51
الشكل رقم (38) المشهد الثالث	52
الشكل رقم (39) المشهد الرابع القسم الاول	52
الشكل رقم (40) المشهد الرابع القسم الثاني	53
الشكل رقم (41) رجل الصالح	55
الشكل رقم (42) رجل صالح	56
الشكل رقم (43) رجل صالح	56
الشكل رقم (44) رجل فقير	57
الشكل رقم (45) الملك الظالم	57
الشكل رقم (46) حارس الملك الظالم	58
الشكل رقم (47) حارس القصر الملكي	58
الشكل رقم (48) الملك العادل	59
الشكل رقم (49) الكلب	59
الشكل رقم (50) شعاع موسى عليه السلام	60
الشكل رقم (51) يوشع بن نون	60
الشكل رقم (52) الخضر عليه السلام	61
الشكل رقم(53) اهل السفينة	61
الشكل رقم (54) اهل السفينة	62
الشكل رقم (55) الغلام	62
الشكل رقم (56) احد اهل القرية	63
الشكل رقم (57) بيئة الصحراء	63
الشكل رقم (58) بيئة	63
االشكل رقم (59) الكهف من داخل	64

الشكل رقم (60) الكهف من الخارج	64
الشكل رقم (61) قرية الملك الظالم	65
الشكل رقم (62) قصر الملك الظالم	65
الشكل رقم (63) خيمة	65
الشكل رقم (64) قرية الملك العادل	66
الشكل رقم (65) قصر الملك العادل	66
الشكل رقم (66) بيئة لبناء مسجد	66
الشكل رقم (67) شاطئ -1-	67
الشكل رقم (68) شاطئ -2-	67
الشكل رقم (69) شاطئ -3-	67
الشكل رقم (70) شاطئ -4-	68
الشكل رقم (71) بيئة صحراوية	68
الشكل رقم (72) قرية	68
الشكل رقم 73) القرية الظالم اهلها	69
الشكل رقم (74) بيئة الغلام	69
الشكل رقم (75) التوقع	70
الشكل رقم (76) توزيع العناصر في المشهد	71
الشكل رقم (77) الابطاء للدخول و الابطاء للخروج	72
الشكل رقم (78) حركة ثانوية	74
الشكل رقم (79) التوقيت	75
الشكل رقم (80) الرسم الصلب	76
الشكل رقم (81) الجاذبية	77

الملاحق :

اسم الملحق	الصفحة
ملحق سيناريو القصة الأولى	83
ملحق سيناريو القصة الثانية	93

الجداول :

الجدول رقم (1) الجدول الزمني	23
الجدول رقم (2) المتطلبات المادية	29
الجدول رقم (3) المتطلبات البرمجية	29
الجدول رقم (4) المتطلبات البشرية	30
الجدول رقم (5) تكاليف المشروع	31

ملخص المشروع :

فيلم " لا ابرح حتى ابلغ " هو فيلم رسوم متحركة ثنائي الابعاد ، يمثل قصتين من قصص القران الكريم ، مدة كل قصة 6 دقائق و حجم كل قصة 75 ميجا . تم انتاجه بشكل كامل على برنامج Animate cc 2019 -2020 و تم تصدير المشروع النهائي بصيغة MP4 ليعرض على جميع أجهزة التشغيل و الأجهزة اللوحية ، حتى لا نواجه مشاكل . وتم رفع الفيديو على الصفحة الخاصة بالمشروع على الفيسبوك و الانستغرام يعتبر هذا المشروع انتاج فلسطيني اصيل ، حيث تم انتاج الشخصيات و البيئات من البداية الى النهاية .

1 .المقدمة .

2 .موضوع المشروع .

3 .أهداف المشروع .

4 .الإبداع في المشروع .

5 .الفئة المستهدفة .

6 .فريق التطوير .

7 .تفصيل المشروع .

8. المهام الموزعة على الجدول الزمني.

1. المقدمة

أنزل الله -تعالى- القرآن الكريم ليكون هداية للناس؛ فيخرجهم من الظلمات إلى النور، ويهديهم إلى الطريق الحقّ المستقيم، وقد أنزل ليبيّن للناس طريق الخير في الدنيا والآخرة، وقد تضمّن القرآن الكريم على عدد من الأساليب التي تقود المسلم إلى الهداية، ومنها القصّة القرآنيّة، ولهذا النوع من الأساليب تأثير كبير على نفوس المبلّغين، وقد امتلأ القرآن الكريم والسنّة النبوية بالقصص، وقد قال -تعالى- عن قصص القرآن: (نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ) مشروع " لا أبرح حتى أبلغ "

عبارة عن فيلمين رسوم متحركة ثنائية الابعاد لقصتين من سورة الكهف في القرآن الكريم " قصة أصحاب الكهف ، قصة موسى والعبد الصالح "

وهم فيلمان رسوم متحركة بتقنية الرسوم ثنائية الأبعاد , يسرد قصة أصحاب الكهف التي تتحدث عن عدد من الفتية الذين آمنوا بالله -تعالى- واتّبعوا الحقّ الذي وصلهم، ولكنّهم كانوا في قوم كافرين مشركين قابعين في ظلمات الجحود بالله -تعالى-، فما استطاع الفتية أن يواطئوا الباطل فقرروا أن ينكروه بهجرته والفرار بدينهم؛ ففرّوا من بلادهم واعتزلوا قومهم، وقد كانت هذه الخطوة بعد أن أنكروا المنكر باللسان؛ فدعوا قومهم إلى التوحيد وترك عبادة الأصنام، وأظهروا عقيدتهم وهي توحيد الله -تعالى- وترك إشراك ما سواه، وقالوا: (رَبُّنَا رَبُّ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ لَنْ نَدْعُوَ مِنْ دُونِهِ إِلَهًا لَقَدْ قُلْنَا إِذًا شَطَطًا). ولمّا قرروا ترك بلادهم والهجرة بدينهم لجأوا إلى الله -تعالى- وتضرّعوا إليه أن يسهّل لهم أمرهم وقالوا: (رَبَّنَا آتِنَا مِنْ لَدُنْكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا)؛ فخرجوا يبحثون عن مكان يؤويهم ليختبئوا فيه؛ فيسّر الله -تعالى- لهم كهفاً معدّاً ليكون صالحاً لما لبثوه من السنين؛ فهو واسع، ولا تدخله الشمس حين تطلع أو تغرب لأنّ بابه من جهة الشمال، وخلال مدّة نومهم كان الله -تعالى- بقدرته يقلّبهم على جنبهم الأيمن وجنبهم الأيسر حتى لا تبلى

أجسادهم من الأرض، قال -تعالى-: (وَنُقَلِّبُهُمْ ذَاتَ الْيَمِينِ وَذَاتَ الشِّمَالِ)، ولبثوا في هذا الكهف ثلاث مئة وتسع سنين، وقد كان الناس لا يقربون المكان الذي هم فيه، وكان كلبهم يحرسهم مادّاً ذراعيه فيخيّل للناظر أنّهم أحياء. أيقظ الله -تعالى- أصحاب الكهف بعد نومهم الطويل ليسألوا أنفسهم كم ناموا، وفي ذلك امتحان إيمان لهم وللجاحدين من قوهم، وبعد استيقاظهم أرسلوا واحداً منهم إلى المدينة كي يجلب لهم الطعام، وحين اختلط بالناس في المدينة اكتشفوا أمرهم، وعلم الناس أن الله -تعالى- قادر على أن يبعث الناس يوم القيامة كما بعث أصحاب الكهف بعد نومهم الطويل، وقد مات أصحاب الكهف بعد ذلك؛ فاختلف المؤمنون وغيرهم فيما بينهم في مقام هؤلاء الفتية؛ ماذا يفعلوا به، وقد غلب رأي المؤمنين بأن يبنوا عليهم مسجداً، وقد نهى الله -سبحانه وتعالى- الناس عن الجدال فيما بينهم فيما يخصّ عدد هؤلاء الفتية، وأنّ الأفضل أن يفوّض الأمر إلى الله -تعالى-،وقد وردت هذه القصّة موجزة وملخّصة في بداية سورة الكهف في قوله -تعالى-: (أَمْ حَسِبْتَ أَنَّ أَصْحَابَ الْكَهْفِ وَالرَّقِيمِ كَانُوا مِنْ آيَاتِنَا عَجَبًا * إِذْ أَوَى الْفِتْيَةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِنْ لَدُنْكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا * فَضَرَبْنَا عَلَى آذَانِهِمْ فِي الْكَهْفِ سِنِينَ عَدَدًا * ثُمَّ بَعَثْنَاهُمْ لِنَعْلَمَ أَيُّ الْحِزْبَيْنِ أَحْصَى لِمَا لَبِثُوا أَمَدًا).

ويسرد قصة موسى والعبد الصالح التي تتحدث عن قصة موسى مع الخضر وقف موسى -عليه السلام- في أحد الأيام خطيباً في بني إسرائيل فسألوه عن أعلم أهل الأرض فأخبرهم بأنّه هو أعلم من في الأرض؛ فعاتبه الله -تعالى- لِأنّه لم يُرجع الفضل إليه، وأخبره بوجود رجل صالح هو أعلم منه في مجمع البحرين؛ فسأل موسى -عليه السلام- ربّه عن كيفية الوصول لهذا الرجل، فأمره بالخروج وأن يأخذ معه حوتاً ويجعله بمكتل* وفي المكان الذي يَفقد فيه الحوت يكون الرجل الصالح؛ فانطلق موسى -عليه السلام- آخذاً معه

فتاه يوشع بن نون والحوت، ولمّا وصلا إلى الصخرة غلبهما النعاس وناما؛ فخرج الحوت من المكتل وهرب إلى البحر بعد أن شرب من عين ماء موجودة في الصخرة يُقال لها عين الحياة، إذ رُدَّت له الروح فهرب لقول رسول الله -صلّى الله عليه وسلّم-: (وفي أصْلِ الصَّخْرَةِ عَيْنٌ يُقَالُ لَهَا: الحَيَاةُ لا يُصِيبُ مِن مَائِهَا شيءٌ إلَّا حَيِيَ، فأصَابَ الحُوتَ مِن مَاءِ تِلكَ العَيْنِ - قالَ: فَتَحَرَّكَ وانْسَلَّ مِنَ المِكْتَلِ). وقد منع الله -تعالى- جريان الماء في المكان الذي هرب الحوت من خلاله حتى لا يُمحَى أثره، وعندما استيقظ موسى -عليه السلام- تابع مسيره دون أن يتفقد الحوت قال -تعالى-: (وَإِذ قالَ موسى لِفَتاهُ لا أَبرَحُ حَتّى أَبلُغَ مَجمَعَ البَحرَينِ أَو أَمضِيَ حُقُبًا * فَلَمّا بَلَغا مَجمَعَ بَينِهِما نَسِيا حوتَهُما فَاتَّخَذَ سَبيلَهُ فِي البَحرِ سَرَبًا)، وبعدما تعدّى المكان الذي أمره الله -تعالى- أن يصل إليه شعر بالتعب والجوع فطلب من فتاه الأكل؛ فتذكّر فتاه حينئذ أن يخبره بأمر هروب الحوت عندما كانا عند الصخرة وما كان نسيانه لذلك إلّا من الشيطان قال -تعالى-: (فَلَمّا جاوَزا قالَ لِفَتاهُ آتِنا غَداءَنا لَقَد لَقينا مِن سَفَرِنا هذا نَصَبًا * قالَ أَرَأَيتَ إِذ أَوَينا إِلَى الصَّخرَةِ فَإِنّي نَسيتُ الحوتَ وَما أَنسانيهُ إِلَّا الشَّيطانُ أَن أَذكُرَهُ وَاتَّخَذَ سَبيلَهُ فِي البَحرِ عَجَبًا)؛ فعادا إلى المكان الذي فقدا فيه الحوت فوجدا العبد الصالح هناك قال -تعالى-: (قالَ ذلِكَ ما كُنّا نَبغِ فَارتَدّا عَلى آثارِهِما قَصَصًا * فَوَجَدا عَبدًا مِن عِبادِنا آتَيناهُ رَحمَةً مِن عِندِنا وَعَلَّمناهُ مِن لَدُنّا عِلمًا). وسلّم موسى -عليه السلام- عليه وعرّف عن نفسه وأخبره بأنّه قد أتاه لِيُعلّمه؛ فعرفه العبد الصالح وهو الخضر وأخبره بأنّ الله -تعالى- قد أطلَع كلّ منهما على علم لا يعلمه الآخر فما كانت حكمته معلومة لِأحدهما لن تكون كذلك للآخر قال -تعالى-: (قالَ لَهُ موسى هَل أَتَّبِعُكَ عَلى أَن تُعَلِّمَنِ مِمّا عُلِّمتَ رُشدًا * قالَ إِنَّكَ لَن تَستَطيعَ مَعِيَ صَبرًا * وَكَيفَ تَصبِرُ عَلى ما لَم تُحِط بِهِ خُبرًا)، إلّا أنّ موسى -عليه السلام- أصرّ على صحبته وأخبره بأنّه لن يُخالف أمره؛ فوافق الخضر بشرط ألّا يسئله

موسى -عليه السلام- عن شيء حتى يُبيّن له هو ما قد يُنكره عليه، قال -تعالى-: (قالَ سَتَجِدُني إِن شاءَ اللَّهُ صابِرًا وَلا أَعصي لَكَ أَمرًا * قالَ فَإِنِ اتَّبَعتَني فَلا تَسأَلني عَن شَيءٍ حَتّى أُحدِثَ لَكَ مِنهُ ذِكرًا)؛ فبدأ المسير على ساحل البحر فمرّت بهما سفينة وكان مَن فيها قد عرفوا الخضر؛ فأخذوا موسى والخضر معهم دون أجرة. وقد تفاجأ موسى -عليه السلام- باقتلاع الخضر أحد ألواح السفينة بالقدّوم*؛ فأنكر فعله الذي لا يُناسب الإحسان الذي قدّمه أهل السفينة لهما، قال -تعالى-: (فَانطَلَقا حَتّى إِذا رَكِبا فِي السَّفينَةِ خَرَقَها قالَ أَخَرَقتَها لِتُغرِقَ أَهلَها لَقَد جِئتَ شَيئًا إِمرًا)؛ فما كان من الخضر إلّا أن ذكّره بشرطه فاعتذر إليه موسى -عليه السلام- مُبينا أنّ ذلك ما كان إلّا نسياناً منه، قال -تعالى-: (قالَ أَلَم أَقُل إِنَّكَ لَن تَستَطيعَ مَعِيَ صَبرًا * قالَ لا تُؤاخِذني بِما نَسيتُ وَلا تُرهِقني مِن أَمري عُسرًا)، وحينها وقف عصفور على طرف السفينة وأراد أن يشرب من ماء البحر فنقر فيه نقرة؛ فشبّه الخضر مقدار ما لديهما من العلم مقارنة بعلم الله -تعالى- كمقدار الماء الذي شربه العصفور من البحر ،

فقد قال رسول الله -صلّى الله عليه وسلّم-: (وجَاءَ عُصْفُورٌ فَوَقَعَ علَى حَرْفِ السَّفِينَةِ فَنَقَرَ في البَحْرِ نَقْرَةً، فَقالَ له الخَضِرُ: ما عِلْمِي وعِلْمُكَ مِن عِلْمِ اللَّهِ إلَّا مِثْلُ ما نَقَصَ هذا العُصْفُورُ مِن هذا البَحْرِ). ونزلا من السفينة ومشيا على الساحل حتّى شاهد الخضر غلاماً يلعب مع رفاقه فأمسك برأسه واقتلعها فقتله، قال رسول الله -صلّى الله عليه وسلّم-: (فَانْطَلَقَا، فَإِذَا غُلَامٌ يَلْعَبُ مع الغِلْمَانِ، فأخَذَ الخَضِرُ برَأْسِهِ مِن أعْلَاهُ فَاقْتَلَعَ رَأْسَهُ بيَدِهِ)؛ فسارع موسى -عليه السلام- بإنكار فعله إذ ليس له الحقّ في قتل النفس، قال -تعالى-: (قالَ أَقَتَلتَ نَفسًا زَكِيَّةً بِغَيرِ نَفسٍ لَقَد جِئتَ شَيئًا نُكرًا)؛ فما كان من الخضر إلّا أن ذكّره بشرطه مرّة ثانية، واعتذر إليه موسى -عليه السلام- وأخبره بأنّه إن اعترض عليه بشيء مرة أخرى أن يتركه ولا يُصاحبه، قال -

تعالى-: (قالَ أَلَم أَقُل لَكَ إِنَّكَ لَن تَستَطيعَ مَعِيَ صَبرًا * قالَ إِن سَأَلتُكَ عَن شَيءٍ بَعدَها فَلا تُصاحِبني قَد بَلَغتَ مِن لَدُنّي عُذرًا). وتابعا المسير حتّى وصلا إلى قرية رفض أهلها ضيافتيهما، فرأى الخضر فيها جداراً مائلاً يوشك على السقوط؛ فعدّل ميله وأخبره موسى -عليه السلام- لو أنّه أخذ أجراً على فعله لَتمكّنا من الحصول على الطعام الذي رفض أهل القرية تقديمه لهما، قال الله -تعالى-: (فَانطَلَقا حَتّى إِذا أَتَيا أَهلَ قَريَةٍ استَطعَما أَهلَها فَأَبَوا أَن يُضَيِّفوهُما فَوَجَدا فيها جِدارًا يُريدُ أَن يَنقَضَّ فَأَقامَهُ قالَ لَو شِئتَ لَاتَّخَذتَ عَلَيهِ أَجرًا)؛ فما كان من الخضر إلّا أن أخبره بأنّ لحظة فراقهما قد حانت وسيُوضّح الحكمة في جميع الأفعال التي أنكرها عليه، قال -تعالى-: (قالَ هذا فِراقُ بَيني وَبَينِكَ سَأُنَبِّئُكَ بِتَأويلِ ما لَم تَستَطِع عَلَيهِ صَبرًا)، فأمّا السفينة والضرر الذي ألحقه بها فما كان ذلك إلّا للتخلّص من ظلم ملكٍ كان يأخذ كل سفينة صالحة من أهلها عَنوة؛ فأراد أن يجعل فيها عيباً ليغضّ طرف هذا الملك عنها، وإن حصل ذلك سارع أهل السفينة لِإصلاحها والانتفاع بها، قال -تعالى-: (أَمَّا السَّفينَةُ فَكانَت لِمَساكينَ يَعمَلونَ فِي البَحرِ فَأَرَدتُ أَن أَعيبَها وَكانَ وَراءَهُم مَلِكٌ يَأخُذُ كُلَّ سَفينَةٍ غَصبًا). وقتله للغلام كان لأنّه كان جاحداً بالله وكان أبواه مؤمنين فيُخشى أن يتّبعاه في دينه حبّاً به وحاجة إليه؛ فأراد الله -تعالى- أن يرزقهما بمَن هو خير منه ديناً وبرّاً، قال -تعالى-: (وَأَمَّا الغُلامُ فَكانَ أَبَواهُ مُؤمِنَينِ فَخَشينا أَن يُرهِقَهُما طُغيانًا وَكُفرًا * فَأَرَدنا أَن يُبدِلَهُما رَبُّهُما خَيرًا مِنهُ زَكاةً وَأَقرَبَ رُحمًا)، وأمّا الجدار الذي عدّل ميله فكان تحته كنز لِيتيمَين يعيشان في المدينة، وهذا الكنز كان ذهباً كما قال عكرمة -رضي الله عنه-، وقال ابن عبّاس -رضي الله عنه- الكنز كان عِلماً، وقال أبو ذر -رضي الله عنه- كان عِلماً مكتوب على لوح من ذهب، وأراد الله -تعالى- أن يحفظه لهما حتى يبلغا وذلك بسبب الصلاح الذي كان عليه أبوهما، وفي ذلك دلالة على أنّ الله -تعالى- يتكفّل بحفظ ذريّة العبد الصالح، وقد ختم الخضر حديثه

مع موسى -عليه السلام- بأنّ كل ما فعله لم يكن إلّا بأمر الله -تعالى-، قال -عزّ وجلّ-: (وَأَمَّا الجِدارُ فَكانَ لِغُلامَينِ يَتيمَينِ فِي المَدينَةِ وَكانَ تَحتَهُ كَنزٌ لَهُما وَكانَ أَبوهُما صالِحًا فَأَرادَ رَبُّكَ أَن يَبلُغا أَشُدَّهُما وَيَستَخرِجا كَنزَهُما رَحمَةً مِن رَبِّكَ وَما فَعَلتُهُ عَن أَمري ذلِكَ تَأويلُ ما لَم تَسطِع عَلَيهِ صَبرًا)– كتاب التفسير ذا الجلالين – المراجع الصفحة الاخيرة

2. موضوع المشروع :

2.1فكرة المشروع " لا أبرح حتى أبلغ " :

جاءت فكرة المشروع من نفس السورة القرآنية التي تم اختيار القصص منها فكانت آية " لا أبرح حتى أبلغ " من سورة الكهف هي المختارة لتكون اسماً للمشروع لتدل على أهمية البداية و أن الاستمرار في السعي و العمل بعد البداية هو الأهم ، وهذه الآية توضح أهمية طلب العلم وأهمية الاستمرارية وأن على الإنسان ما دام حيا السعي وراء العلم والمعرفة والاكتشاف .

2.2.1 فكرة المشروع :

جاءت فكرة هذه الأفلام من الأهمية الكبيرة لقصص القرآن ومن أهمية العبر والدروس الموجودة في هذه القصص القرآنية والأخلاقيات التي يجب أن يتعلمها الأطفال منذ الصغر من خلال هذه القصص ،ولأن فكرة الفيلم تخاطب المشاعر والوجدان والعقل قبل أي شيء تم اعتماد تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد , لكي نستطيع ان نجسد ونصوغ افكارنا ونوصل رسالتنا بطريقة إبداعية .

3.1 أهداف المشروع :

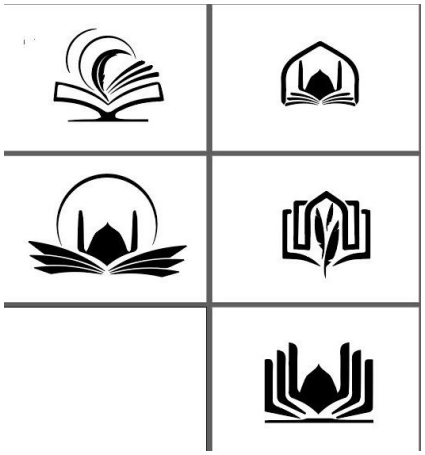
- ❖ تحويل بعض من قصص القران الى أفلام رسوم متحركة بهدف زيادة الوعي عند الفئة المستهدفة
- ❖ بداية انتاج مسلسل رسوم متحركة عن قصص القران بحيث يكون العمل فلسطيني اصيل

- ❖ تطبيق ما تعلمنا خلال دراستنا الجامعية في انتاج الرسوم المتحركة
- ❖ المساعدة في نشر الوعي الديني لقصص القران باستخدام تقنية رسوم متحركة تناسب الفئة المستهدفة
- ❖ التركيز على بعض القضايا التربوية في طريقة السرد للقصص ، نشر القيم و الاخلاق الحميدة بين الفئة المستهدفة.

4.1 الإبداع في المشروع :

يكمن الإبداع في المشروع بعدة زوايا :

1.4.1الابداع في عمل شعار خاص للمشروع بمحاولات عديدة



الشكل رقم (1)سكتشات الشعار .

تم اعتماد الشعار التالي

الشكل رقم (2) الشعار المعتمد .

الألوان في الشعار و مسمياتها :

الذهبي في الريشة و الاسم :cc922e

الأزرق الفاتح المستخدم في الصفحات :e78416

الأزرق الغامق المستخدم في الكتاب و الهلال :f45580

تحليل الشعار :

تم استخدام الكتاب دلالة رمزية على القرآن الكريم ، و تم استخدام هلال بسيط دلالة إسلامية ، و الريشة تم استخدامها لدلالتها على الزمن القديم و الصفحات تم رسمها ليتناسب مع عدد القصص التي تم انتاجها في المشروع .

2.4.1 الإبداع في القصة والمعنى :

اتجهنا لاختيار فكرة المشروع عن قصص القرآن الكريم ,لأن بعض من الجيل الناشئ يجهل الأحداث

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

3.4.1الإبداع في اختيار الاسم :

تم اختيار عنوان الفيلم " لا أبرح حتى أبلغ "لإيضاح أهمية السعي والاستمرار باختلاف الزمان والمكان وعدم التوقف عند حد معين من المعرفة والعلم وتناقل العلم من جيل الى جيل .

4.4.1الإبداع في التصميم :

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

5.4.1 الإبداع في التطبيق :

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

5.1 الفئة المستهدفة :

الأطفال من عمر 6-13 عاماً.

6.1 فريق التطوير :

تم التعاون بين جميع أعضاء الفريق المكون من خمسة أعضاء متخصصين في مجال الوسائط المتعددة / جرافيكس , وتقسيم المهام على الأعضاء كل حسب خبرته الفنية وابداعه واختصاصه , ابتداء من بلورة الفكرة وتطويرها ورسم الواح القصة بالإضافة الى الرسم على الحاسوب حتى اخراج العمل بشكل نهائي , حيث تم تقسيم العمل كالاتي : تيما ،ربا ، ساره ،سجود ، لين : رسم الشخصيات والبيئات , سجود، لين : ستوري بورد .تيما , ربا ، ساره ، سجود ، لين : السيناريو, ربا ، لين : عملية التحريك , ربا : مونتاج، وتم عمل مونتاج للفيلم على برنامج cc Pro Premiere Adobe 2019 , وعمل المسار الصوتي وتجهيزه على برنامج Audition Adobe 2019.

7.1 تفصيل المشروع :

تم انجاز المشروع على عدة مراحل :

اولاً : مرحلة ما قبل الإنتاج (التخطيط) :

تحليل فكرة المشروع :

1 .استلهام وبناء فكرة المشروع واتفاق فريق العمل على تنفيذه .

2 .الاتفاق على نوع العمل لعرض الفكرة حيث تم اختيار ان يكون فيلم رسوم متحركة ثنائي الأبعاد .

3 .تحليل تكاليف اللازمة لإنجاز المشروع .

4 .دراسة الفئة المستهدفة .

اختيار أولى للفكرة :

1 .تحديد الأهداف المرجوة من هذا العمل .

2 .وضع العناوين والأفكار الرئيسية .

3 .جدولة أوقات العمل على المشروع .

بناء نموذج أولى مكتوب من المشروع :

1 .رسم اسكتشات لألواح القصة .

2 .رسم اسكتشات لشخصيات الفيلم .

3 .اعداد السيناريو الخاص بالفيلم .

4 .تحديد اللقطات والمشاهد بالفيلم .

5 .تحديد أولي للمسار الحركي لمشاهد الفيلم (الانتقالات) .

ثانيا : مرحلة الإنتاج :

تطبيق الفيلم:

1 .تسجيل النص الصوتي الخاص بالفيلم و تجميع المؤثرات الصوتية.

2 .رسم البيئات على الحاسوب.

3 .رسم شخصيات الفيلم.

4 .تجهيز المسار الصوتي للفيلم.

5 .تحريك البيئات بما يتناسب مع السيناريو.

6 .تجميع لقطات الفيلم و مقاطع الصوت بما يتناسب مع المشاهد.

7 .البدء بعملية المونتاج.

8 .تصدير الفيديو بالصيغ و الامتدادات المطلوبة.

ثالثا :مرحلة ما بعد الإنتاج :

الفحص و التدقيق

1 .اختبار الفيلم من خلال عرضه على المختصين .

2 .أخذ الملاحظات و وضع التعديلات النهائية على كل أجزاء المشروع بشكل عام.

النشر و التوزيـع:

1 .تصميم البوسترات و الفيديو التشويقي و بطاقات الدعوة.

2 .نشر الإعلانات التشويقية للمشروع.

3 .استخدام مواقع التواصل الاجتماعي لتوزيـع بطاقات الدعوة.

4 .عرض الفيلم في مناقشة مشروع التخرج.

الشكل رقم (3) تصميم بوستر أولي .

9.1 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 .

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	التاريخ	10.8	15.8	25.8	5.9	15.9	18.9	18.9	21.10	1.11	17.11	24.11	4.12	14.12	26.12	27.12	28.12
	الموضوع																
قبل الإنتاج	فكرة الفيلم و التخطيط	■															
	السيناريو الأول		■														
	السيناريو الثاني			■													
	ستوري بورد للقصة 1			■	■												
	ستوري بورد للقصة 2					■	■										
الإنتاج	رسم بيئات القصة 1						■	■									
	تحريك القصة الاولى						■	■	■	■							
	رسم بيئات القصة 2								■	■	■						
	تحريك القصة 2										■	■	■				
	انترو للفيلم											■	■				
	المونتاج													■			
	مرحلة التصدير														■	■	
	تصاميم ثابتة												■	■	■		
ما بعد الإنتاج	فحص و تدقيق	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	نشر و توزيع															■	
	توثيق	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

الجدول رقم (1)الجدول الزمني

الجانب النظري

1 .لمحة عن الرسوم المتحركة

2 .مبادئ الاثنا عشر للتحريك

3 .الاساليب المستخدمة في المشروع

1.2 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 :

1.1.2 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 – Moho).

2.1.2 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).

3.1.2 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 .

4.1.2 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 .

3.2 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

1 .متطلبات المشروع التطويرية

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

2 .متطلبات المشروع التشغيلية

3 .التقنيات المستخدمة .

4.المحددات و المخاطر.

5 .آلية التسليم

6. آلية التسويق

1.3 تحليل متطلبات المشروع :

مقدمة :

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

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

البيان	العدد	السعر	المجموع/ شيكل
أجهزة لابتوب (laptop)	5	4000	20,000
Falsh	1	GB 16	30
المجموع			**$20,030**

الجدول رقم (2)المتطلبات المادية.

❖ **المتطلبات البرمجية :**

الصنف	عدد النسخ	مدة الاستخدام(شهر)	السعر	المجموع الكلي
Adobe illustrator cc 2020	5	4	$32	$160
Adobe Photoshop cc 2020	5	4	$32	$160
Adobe Premiere cc 2020	2	2	$32	$160
Adobe Audition 2019	2	2	$32	$160

Microsoft Office 2016	3	4	$80	$240
Adobe Media Encoder 2019	1	1	-	-
المجموع				**$880**

الجدول رقم(3):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
أ .عبد الفتاح النجار	15 دقيقة
أ .ثائر أبو قبيطة	20 دقيقة
أ .أمجد هريني	1 ساعة
محمد شروف	3 ساعات
شافع عرفة	20 دقيقة
عبد الله التكروري	10 دقائق
إبراهيم أبو عزيزة	10 دقائق
باسل قديمات	10 دقائق
سند دودين	10 دقائق

الجدول رقم (4) : المتطلبات البشرية.

❖ **تكاليف المشروع التطويرية :**

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

متطلبات مادية	**$20,030**
متطلبات برمجية	**$880**
متطلبات بشرية	**-**
المجموع	**$20,120**

الجدول رقم (5) :تكاليف المشروع.

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية :

الفيلم الخاص بالمشروع سيتم تصديره بجودة HD 720 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 720×1280 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.

3.3 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.

4.3 المحددات و المخاطر:

المحددات:

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

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

3. البحث عن أشخاص ليقوموا بتسجيل أصوات الشخصيات .

المخاطر:

1 .انقطاع التيار الكهربائي اثناء العمل .

2 .خطر ضياع ملفات المشروع .

3 .التعديل على المشروع بناء على التغذية الراجعة .

5.3 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 كل قصة 6 دقائق و حجمها 75 ميجا .

6.3 آلية التسويق :

1 .إنشاء صفحة خاصة على مواقع التواصل الاجتماعي تحمل اسم المشروع, مع مراعاة تصنيف طبيعة المشروع و العمل على الترويج لها.

2 .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.

3 .طباعة البروشورات التعريفية عن المشروع و توزيعها.

التصميم

1 .رسم الشخصيات

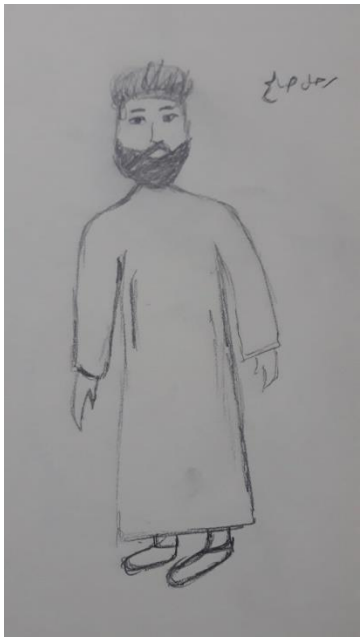
2. رسم الواح القصة

رسم الشخصيات :

الشكل رقم (4)سكتش ملك عادل

الشكل رقم (5)سكتش ملك ظالم

الشكل رقم (6)سكتش راعي – رجل صالح



الشكل رقم (7)سكتش رجل صالح

الشكل رقم (8)سكتش رجل فقير

الشكل رقم (9)سكتش حارس

الشكل رقم (10)سكتش رجل صالح

الشكل رقم (11)سكتش كلب

الشكل رقم (12)سكتش الخضر

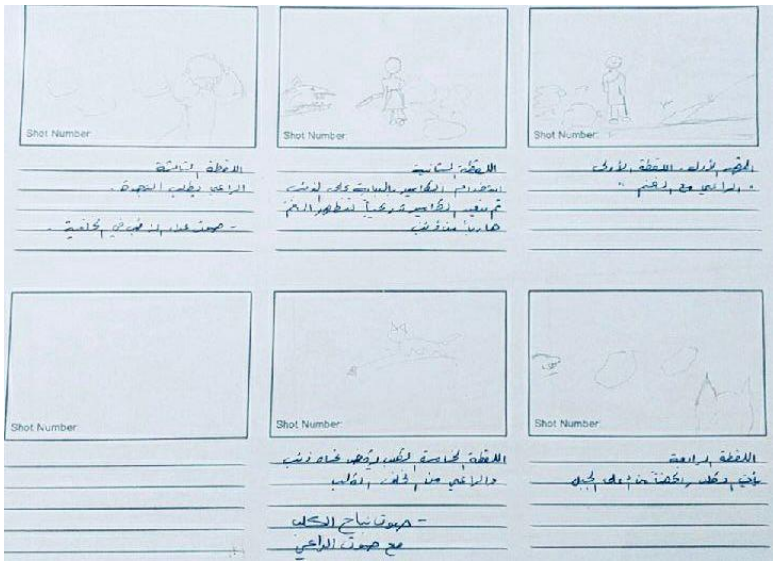
الشكل رقم (13) سكتش اهل السفينة

الشكل رقم (14) سكتش يوشع بن نون

الشكل رقم (15) سكتش عنصر ثانوي احتياط

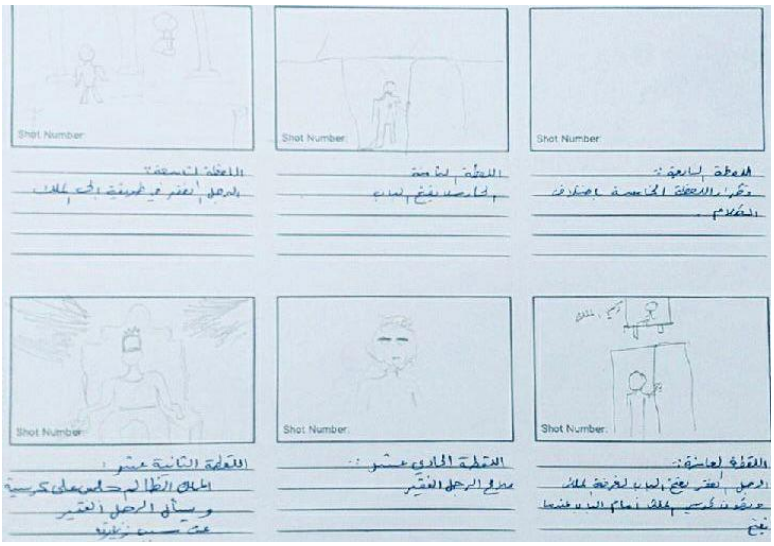
الشكل رقم (16) سكتش شعاع لموسى عليه السلام

الستوري بورد – الواح القصة : الواح ورقية

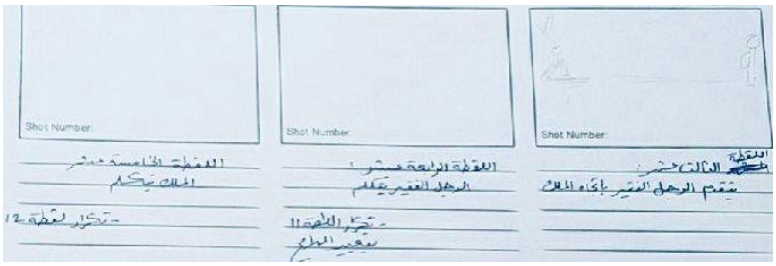


الشكل رقم (17) المشهد الأول

الشكل رقم (18) المشهد الثاني



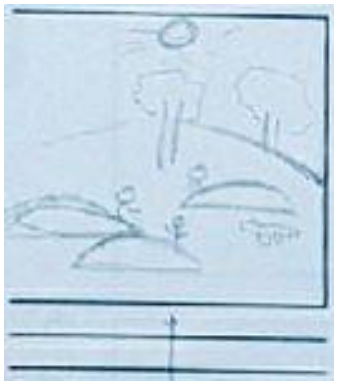
الشكل رقم (19) المشهد الثاني القسم الثاني



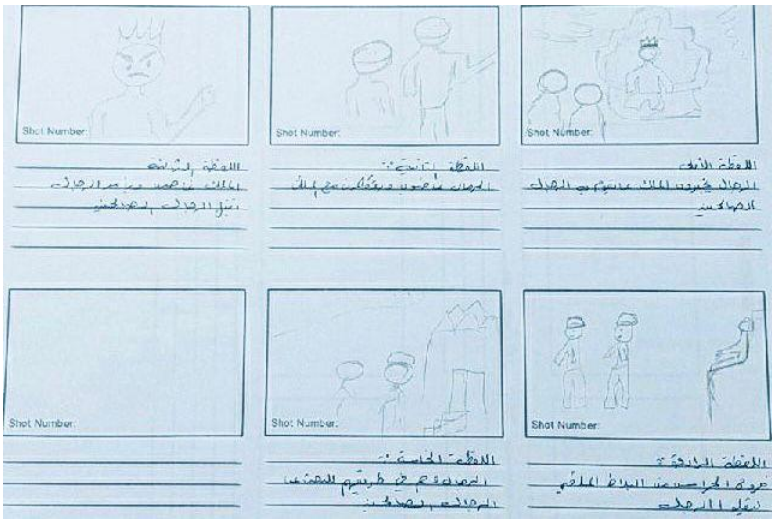
الشكل رقم (20) المشهد الثاني القسم الثالث

الشكل رقم (21) المشهد الثالث

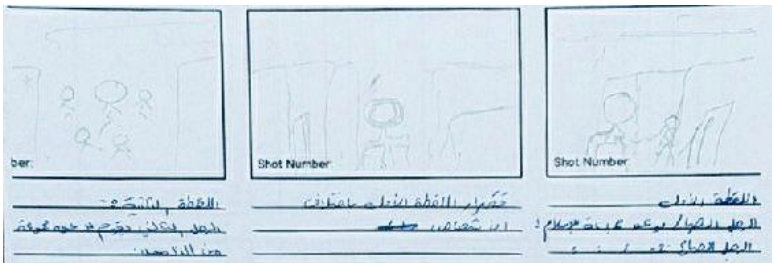
الشكل رقم (22) المشهد الرابع



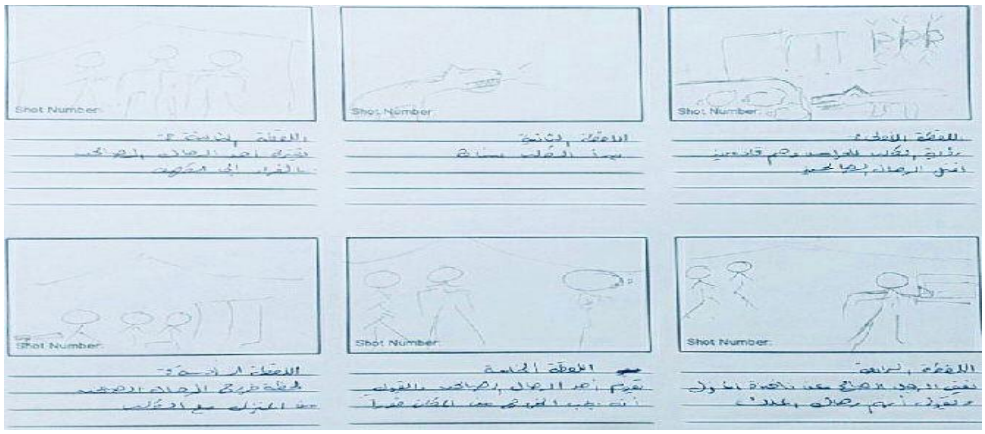
الشكل رقم (23) المشهد الخامس



الشكل رقم (24) المشهد السادس



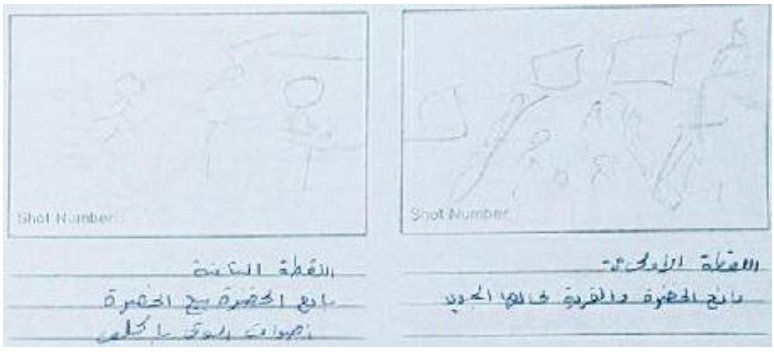
الشكل رقم (25) المشهد السابع



الشكل رقم (26) المشهد الثامن

الشكل رقم (27) المشهد التاسع

الشكل رقم (28) المشهد العاشر

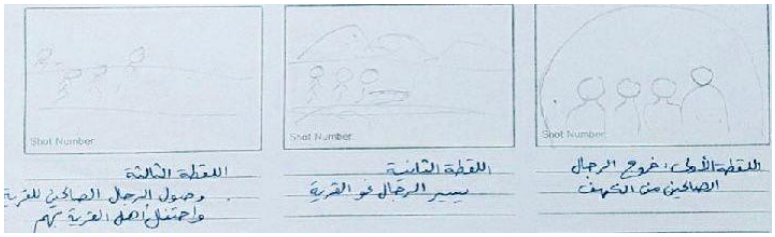


الشكل رقم (29) المشهد الحادي عشر

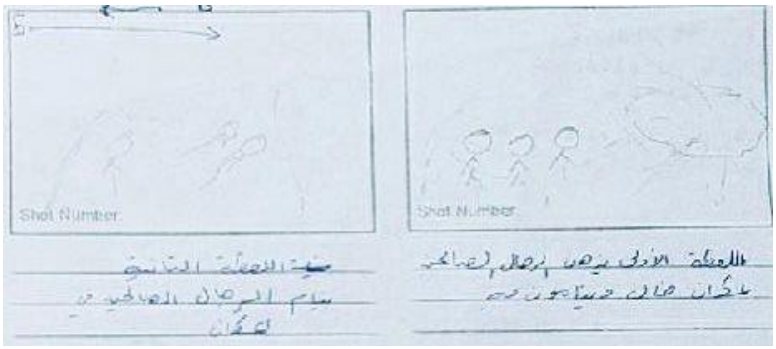
الشكل رقم (30) المشهد الثاني عشر

الشكل رقم (31) المشهد الثالث عشر

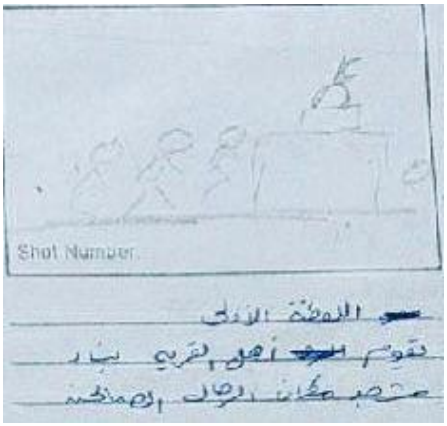
الشكل رقم (32) المشهد الرابع عشر



الشكل رقم(33) المشهد الخامس عشر

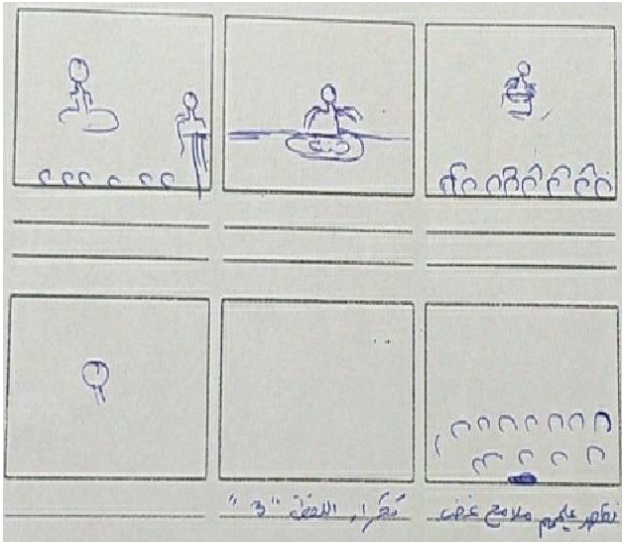


الشكل رقم (34) المشهد السادس عشر

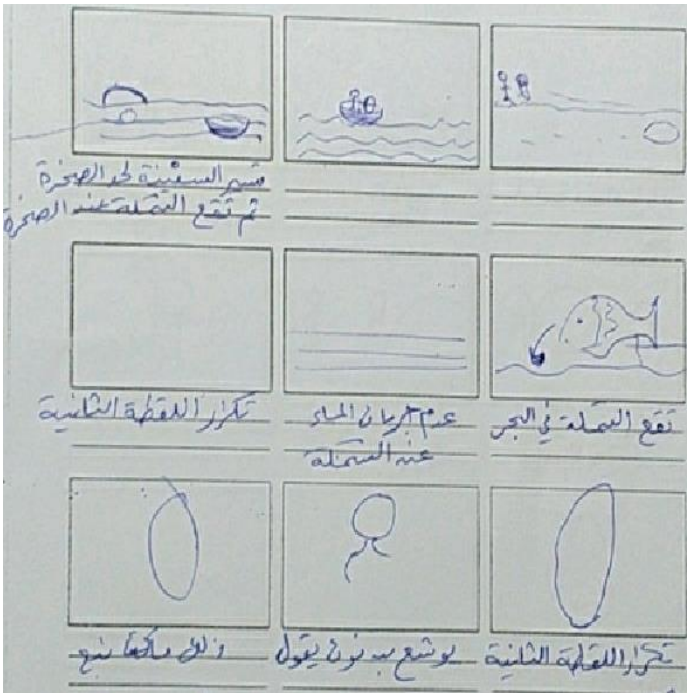


الشكل رقم (35) المشهد السابع عشر

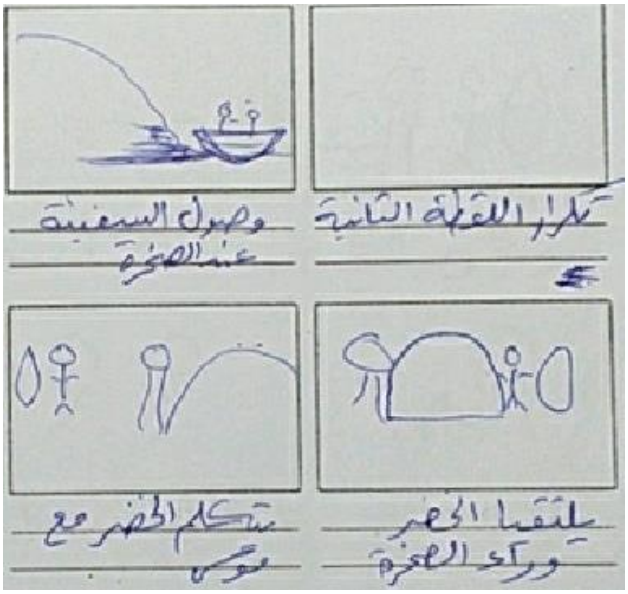
الواح القصة الثانية – ستوري بورد :



الشكل رقم (36) المشهد الأول

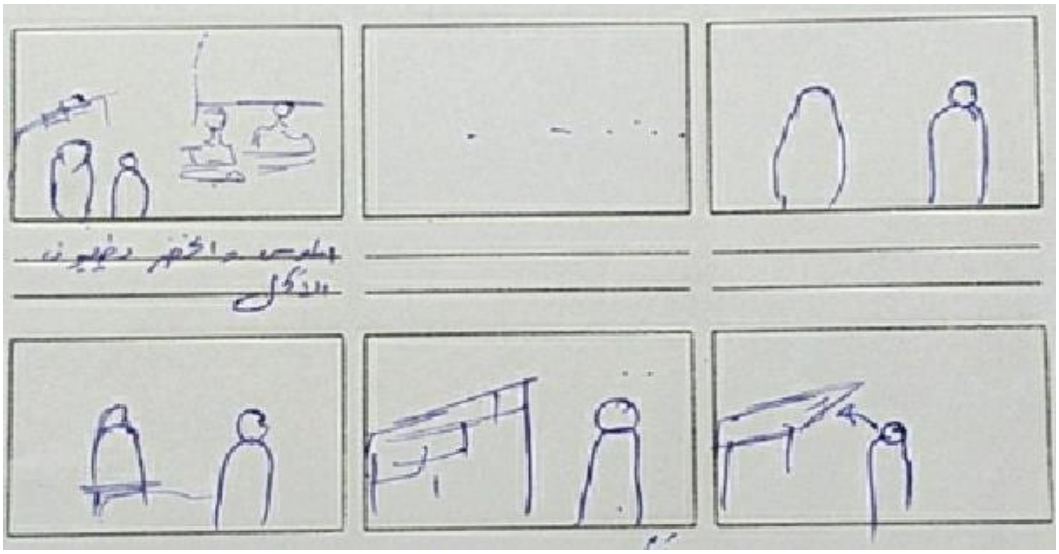


الشكل رقم (37) المشهد الثاني



الشكل رقم (38) المشهد الثالث

الشكل رقم (39) المشهد الرابع



الشكل رقم (40) المشهد الرابع

الفصل الخامس

تنفيذ المشروع

1 .مقدمة

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

3 .الخلفيات

4 .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 :

الرجال الصالحين :

تم رسم 3 شخصيات رئيسية للقصة الأولى تتمثل في الرجال الصالحين

الراعي : رجلٌ في الثلاثين من العمر له لحيةٌ بنية و شعرٌ بني و يرتدي غطاءً باللون الأخضر على رأسه و يحمل عصى خشبية بنية اللون و يرتدي عباءة بنية اللون.

الشكل رقم (41)رجل صالح

رجل صالح : رجل في الثلاثين من العمر ذو بنية قوية و ملامح حادة و شعر و لحية سوداء يرتدي عباءة باللون الرمادي.

الشكل رقم (42)رجل صالح

رجل صالح آخر: رجل في أواخر العشرينات من العمر ذو بشرة حنطية اللون وملامح حادة له شعر و لحية باللون البني ويرتدي عباءة باللون الزيتي.

الشكل رقم (43) رجل صالح

الرجل الفقير : رجل في أواخر الستينات من العمر هزيل البنية ذو شعر رمادي و عيونٌ بنية اللون و يرتدي عباءة باللون الطحيني.

الشكل رقم (44) رجل فقير

الملك الظالم : رجل ذو ملامح غاضبة تدل على الحقد و الشر ذو بنية ضخمة تدل على الشجع يرتدي عباءة باللون البنفسجي و يحمل العصى الملكية ويرتدي تاج الملك.

الشكل رقم (45) ملك ظالم

حارس الملك الظالم : رجل خدم يرتدي زياً حديدياً و يحمل سيفاً حاد و يرتدي قناعاً حقيقياً.

الشكل رقم (46)حارس الملك الظالم

حارس للقصر الملكي : رجل في الثلاثين من العمر عابس الوجه ملامحه حادة يرتدي زي الحراسة و يحمل درعاً بيده و باليد الأُخرى رمح.

الشكل رقم (47) حارس القصر الملكي

الملك العادل : رجل قوي البنية ذو قامة له لحية و شعر بني و عيون بنية ذو بشرة بيضاء يرتدي وشاحاً باللون الأحمر و زياً باللون الأصفر البنفسجي و تاج باللون الأصفر.

الشكل رقم (48) الملك العادل

الكلب:

الشكل رقم (49) الكلب

شخصيات القصة الثانية :

0موسى عليه السلام : شعاع ساطع

الشكل رقم (50) شعاع موسى عليه السلام

يوشع بن نون : فتى صغير السن ذو ملامح طفولية بريئة وشعر بني غامق اللون وعيون بنية اللون يرتدي عباءة باللون العسلي الفاتح

الشكل رقم (51) يوشع بن نون

الخضر عليه السلام : رجل عريض المنكبين يرتدي غطاء رأس وعباءة خضراء

الشكل رقم (52) الخضر عليه السلام

اهل السفينة (شخصيات ثانوية) : رجل أحدب الظهر قليلا بدين ذو شعر ولحية سوداء وملامح حادة وعيون سوداء يرتدي عباءة باللون الرمادي

الشكل رقم (53) اهل السفينة

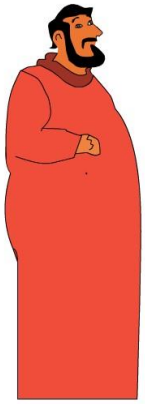
رجل ذو شعر و لحية سوداء يرتدي عباءة بنية اللون

الشكل رقم (54) اهل السفينة

الغلام : فتى صغير العمر له شعر بني يرتدي سترة باللون الأخضر وتحت منها عباءة باللون السكني

الشكل رقم (55) الغلام

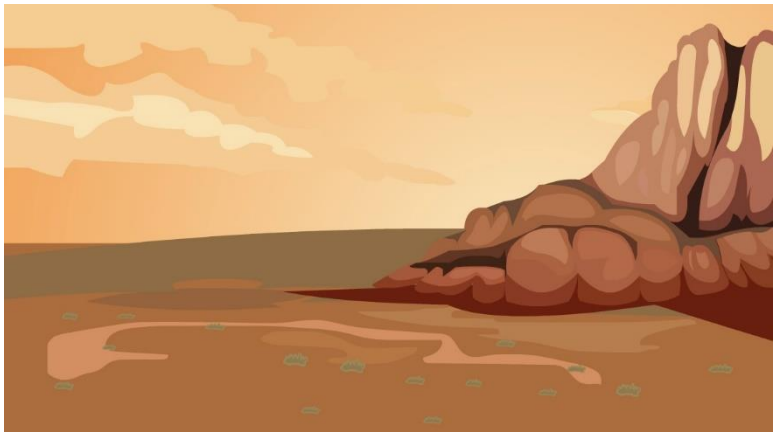
احد اهل القرية :



الشكل رقم (56) احد اهل القرية

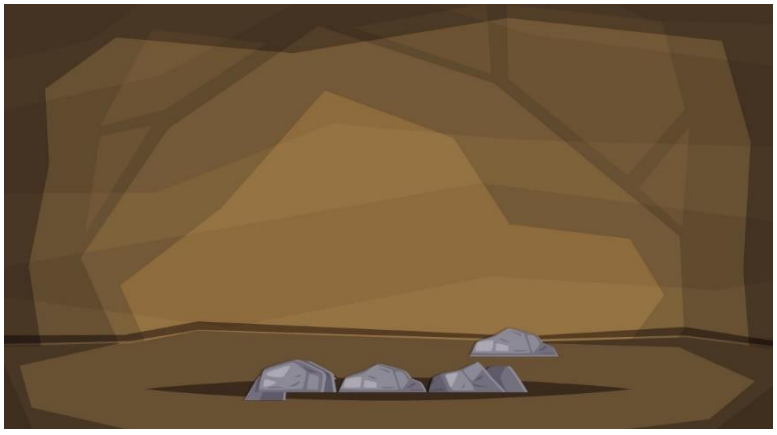
البيئات المستخدمة للقصة الأولى

الشكل رقم (57) بيئة صحراء



الشكل رقم (58) بيئة

الكهف من الداخل



الشكل رقم (59) الكهف من الداخل

0الكهف من الخارج

الشكل رقم (60) الكهف من الخارج

قرية الملك الظالم :

الشكل رقم (61) قرية الملك الظالم

قصر الملك الظالم :

الشكل رقم (62)قصر الملك الظالم

الخيمة مكان اجتماع الرجال الصالحين :

الشكل رقم (63)خيمة

قرية الملك العادل :

الشكل رقم (64) قرية الملك العادل

قصر الملك العادل

الشكل رقم (65) قصر الملك العادل

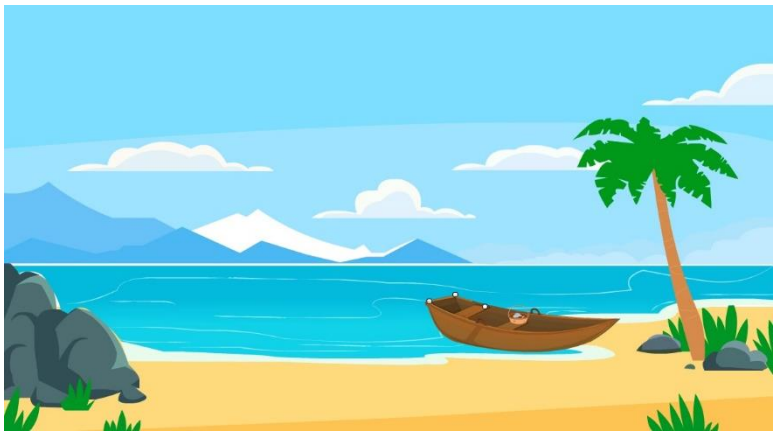
مكان بناء المسجد :

الشكل رقم (66) بيئة لبناء المسجد

بيئات القصة الثانية :

الشواطئ :

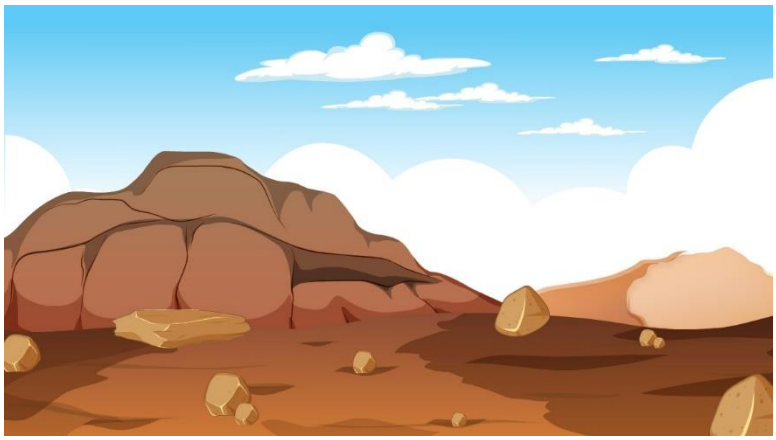
الشكل رقم (67) شاطئ 1



الشكل رقم (68)شاطئ 2

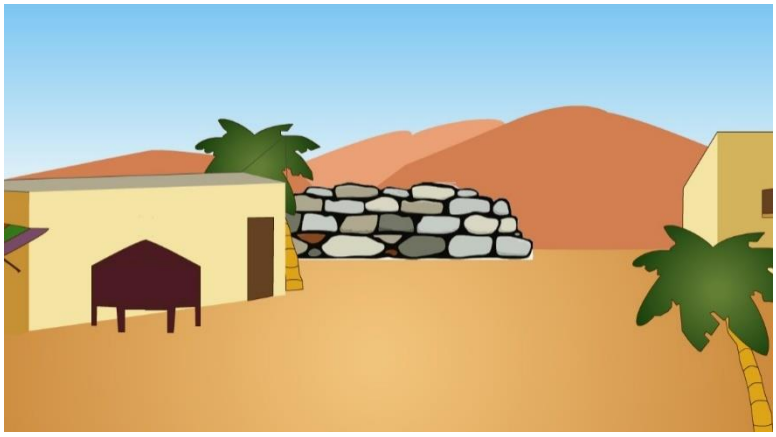
الشكل رقم (69)شاطئ 3

الشكل رقم (70)شاطئ 4



الشكل رقم (71)بيئة صحراوية

الشكل رقم (72)قرية



الشكل رقم (73)القرية الظالم اهلها

الشكل رقم (74)بيئة الغلام

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 1981 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 1999 ميلادية اختير 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.

1.2.2التقلص 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 .

2.2.2 التوقع :

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

استخدمنا هذا المبدأ في حركة الكلب عند انتظار الرجال الصالحين في الخيمة

الشكل رقم (75) التوقع

3.2.2 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 في قصة أصحاب الكهف عندما كان الرجال الصالحين يقنعون الناس بالايمان بالله الواحد .

الشكل رقم (76) توزيع العناصر في المشهد

4.2.2 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.

5.2.2 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 .

6.2.2 .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 في مشهد الرجل الصالح بعد النوم 309 سنوات في دخول القرية المؤمنة

الشكل رقم (77) الابطاء للدخول و الابطاء للخروج

7.2.2 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 الأبطأ.

8.2.2 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.

استخدمنا هذا المبدأ في حركة الذئب

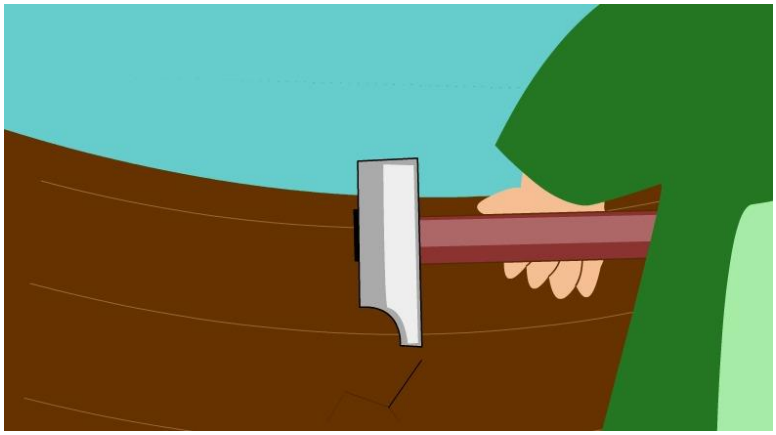
الشكل رقم (78) حركة ثانوية

9.2.2 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) .

استخدمنا هذا المبدأ في حركة المطرقة عندما كان الخضر يخرق السفينة



الشكل رقم (79) التوقيت

10.2.2 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

11.2.2 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 .

استخدمنا هذا المبدأ في رسم اهل السفينة بحيث كان يبدو عليه الحجم و الشكل المناسب من ناحية الوزن

الشكل رقم (80) الرسم الصلب

12.2.2 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.

استخدمنا هذا المبدأ في إعطاء الألوان المناسبة للسمكة عندما تحولت الى سمكة تسبح

الشكل رقم (81) الجاذبية

الفصل السادس

الاختبار و التقديم

1 .مقدمة

2 .الاختبار قبل تطوير المشروع

3 .الاختبار اثناء تطوير المشروع

4 .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 الفكرة تم طرحها على المشرف أ. عبد الفتاح النجار للحصول على موافقته ، فيما بعد عملنا على الاطلاع على جميع قصص قرآن و اخترنا ان تكون قصص قرآنية و الفئة المستهدفة و هي الأطفال بسبب جهلهم بما يتعلق بالقصص القرآني ، بحيث يتم التركيز للأطفال على قصص الأنبياء ، اما قصص القران فقليل من الأطفال يعرفنها .

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

1. مقدمة
2. النتائج
3. التوصيات
4. الملحق
5. المراجع

1.7 المقدمة :

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

2.7 النتائج

1. انتاج قصص قرآني بإنتاج فلسطيني
2. القصص التي ذكرت في القرآن الكريم ويحاكي مستوى الأطفال .
3. تم اكتشاف العديد من المشاكل اثناء العمل و تم حلها ليصبح التعامل معها بسهولة اكثر في المرات القادمة

3.7 التوصيات

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

4.7 الملحق

قصة أصحاب الكهف

الشخصيات :

الرجال الصالحين – الكلب – الملك الصالح – الملك الظالم – القوم – بائع الخضروات – الرجل الفقير- رجال الملك

المشهد الأول \ ليلاً \ القرية

اللقطة الاولى : الراعي يعود للمنزل برفقة الغنم في القرية سيرا على الأقدام

الراعي (من الرجال الصالحين احدب الظهر هزيل البنية يحمل عصا بنية طويلة يوجد فيها تعرجات يرتدي الملابس البسيطة التي تحتوي على بعض الرقع ويرتدي عمامة ملفوفة بطريقة بسيطة ملامح وجه تدل كبر سنة عيونه جاحظة والوجه الملتحي بالشيب ويرتدي نعل بسيط)

اللقطة الثانية : يتهجم عليه الذئب لأكل الغنم ويصرخ الراعي عاليا لطلب النجدة

الراعي : النجدة بصوت عالي

صوت عواء الذئب

الذئب : ذو الشعر ذو اللون الرمادي الانياب البارزة والحادة اللعاب يسيل منها دلالة على الجوع والعيون الحادة

اللقطة الثالثة : يرى الكلب الذئب ويساعد الراعي في التخلص منه

صوت نباح الكلب

الكلب (بفراء ذا اللون البني الفاتح وذو بنية قوية له نظرة حادة وشجاع مطبقا على اسنانه بقوة)

صوت الراعي يطلب المساعدة

المشهد الثاني \ نهارا \ البلاط الملكي

اللقطة الأولى : الرجل الفقير يتجه من البلدة نحو القصر الملكي

يصل الرجل الفقير إلى القصر الملكي ويبدأ بصعود درج القصر وعند صعوده الدرج يبدأ الحارسان اللذان يقفان على البوابة الملكية بفتح البوابة الخشبية الضخمة أمام الرجل بعد سؤاله عن سبب الزيارة ويدخل الرجل الفقير الى القصر المكلي ويجثو على ركبتيه ويطلب من الملك استعادة أرضه التي أخذها الملك ظلماً

الحراس : توقف ايها الرجل , الى اين تظن نفسك ذاهبا .

الرجل الفقير : اود الدخول للقصر لمقابلة الملك

الحراس : وما سبب المقابلة

الرجل الفقير : لأطلب منه أن يعيد أرضي

(القصر الملكي : ويكون ذا الطول الشاهق ملئ بالاثاث الفاخر المرصع بالذهب والستائر الحريرية والمأكولات من جميع الأنواع وحاشية من الحراس والخدم الملكي)

الحارسان : رجلان شديدا الصرامة قويين البنية ذو عضلات ضخمة يحملان رمح طويل وحاد يرتديان زي خاص بالحراس المكليين واصلع الرأس عيون واسعة ذات نظرة حادة لا يوجد تجاعيد في وجههما وعمرهم في العشرين

اللقطة الثانية : بيان مدى ظلم الملك ورفضه إعادة الأرض لصاحبها

الملك الظالم : ما سبب زيارتك ايها الفقير

الرجل الفقير : اود اطلب من جلالتك ان تعيد لي ارضي التي استولى عليها جنودك لانها مصدر رزقي الوحيد

الملك الظالم : انصرف ايها العجوز فهذه الارض ملكي ، ايها الحراس القوا به خارجا .

المشهد الثالث \ نهارا \ القرية

اللقطة الأولى : احتفال اهل القرية بالأصنام ويقدمون لها الضحايا والهدايا ويعبدونها

جزء من اهل القرية يقدمون الطعام للآلهة و الجزء الاخر يعبدونها ركعاً و الجزء الآخر يرقصون حولها يرتدون ملابس عبارة عن اثواب بسيطة

اللقطة الثانية : جماعة من اهل القرية يرقصون و من خلفهم جماعة من الناس ينظرون بتعجب غير مقتنعيين بما يقوم به أهل القرية من جهل

جزء من اهل القرية (من ثلاثة الى أربعة اشخاص) يرقصون للالهة و خلفهم احد الرجال الصالحين ينظر باستنكار و تظهر على وجهه علامات التعجب ک فتحة عينيه الواسعة و تجاعيد جبينه و حاجبيه للاعلى

اللقطة الثالثة : خروج الرجل الصالح من مكان الإحتفال

يلتفت الرجل الصالح للخروج من الحفل و اثناء التفاته يرى رجلا من أصحابه يكون الراعي يجلس على قمة الجبل يراقب اغنامه و خرافه و بالقرب منه احد أصدقائه (احد الرجال الصالحين)

اللقطة الرابعة : يبدأ الرجل بالصعود نحو الجبل

ينظر الراعي بتمعن نحو الرجل الصالح و هو يصعد الجبل

المشهد الرابع \ نهارا \ على قمة جبل

اللقطة الاولى: يتناقش الرجال الصالحين بما يقوم به أهل القرية من جهل

الرجل الصالح 1: حييتم

الراعي : تفضل بالجلوس ، ما بك غاضب؟

الرجل الصالح 1 : غاضب !! ألست ترى ما يقوم به اهل القرية من تخلف و جهل ، انهم يعبدون أشياء لا تسمن ولا تغني من جوع و يعتقدون انها ستنقذهم او تساعدهم في يوم من الأيام و يقدمون لها الاضاحي و الهدايا و القربان لاعتقادهم انها خالقهم ، يا له من جهل !

الرجل الصالح 2 ملتفتاً : كيف لهم ان يعبدون ما يصنعون .. ههه تخيل ! ان تصنع شيئا و تقوم بعبادته

الراعي : يتوجب علينا انقاذهم من ظلم انفسهم باخراجهم مما يقومون به و ان نقنعهم بان هذه الاصنام ليست الاله

يهز الرجال الاخرون رؤوسهم دلاله على موافقة كلام الراعي

المشهد الخامس \ نهارا \ القرية

غروب الشمس من خلف الرجال الصالحين و ظهور القمر

المشهد السادس \ ليلا \ القرية

اللقطة الأولى : الرجل الأول يقوم بدعوة جماعة من الناس لترك عبادة الأصنام إعطائهن أدلة كونية تدل لوجود خالق

الرجل الصالح 1 : هل يعقل ان الجنين في رحم امه يوهب روحاً من عدم و يتنفس و ياكل بمساعدة هذه الاصنام التي من صنعكم !

اللقطة الثانية : الرجل الثاني يقوم بدعوة جماعة من الناس لترك عبادة الأصنام إعطائهن أدلة كونية تدل لوجود خالق مختلفة

الرجل الصالح 2 : هل باعتقادك ان الهتك هي من تمسك بالسماء و ترفعها بلا عمد ؟

اللقطة الثالثة : الراعي يقوم بدعوة جماعة من الناس لترك عبادة الأصنام إعطائهن أدلة كونية تدل لوجود خالق اخرى مختلفة

الراعي : ترى من ينزل الماء من السماء و يسقي زرعكم ؟ أهم من صنعتموهم ؟

المشهد السابع \ نهارا \ البلاط الملكي

اللقطة الأولى : رجال الملك يخبرون الملك بما يقوم به الرجال الصالحين رجال غاضبين تظهر عليهم علامات الظلم و الكره و الحقد

اللقطة الثانية : غضب الملك وأمر رجاله باللحاق برجال الصالحين وقتلهم

يشير الملك بيداه و هو غاضباً نحو البوابة و يأمر رجاله باللحاق و العثور على الرجال الصالحين و جلبهم له

اللقطة الثالثة : خروج رجال الملك من البلاط الملكي ليقتلوا الرجال الصالحين

يظهر رجال الملك و هم في طريقهم للبحث عن الرجال الصالحين

المشهد الثامن \ ليلا \ القرية

اللقطة الأولى : رؤية الكلب لرجال الملك وهم قادمين بالأسلحة لقتل الرجال الصالحين ويقوم بالنباح

الكلب جالسا على الأرض يحرس الأغنام

يقترب رجال الملك من المكان ، فيبدأ الكلب بالنباح

اللقطة الثانيه : سماع الرجال الصالحين نباح الكلب فيستنتجوا بأن رجال الملك قادمين

اقتراب احد الرجال الصالحين من احد شبابيك المنزل و يرى رجال الملك قادمون

اللقطة الثالثة : اقتراح أحد الرجال الصالحين بالفرار إلى الكهف الموجود برأس الجبل هو على معرفة به

الرجل الصالح 4 – و هو يقف عند نافذة المنزل – و يقول لاصحابه : انهم رجال الملك

يقوم الرجل الصالح 2 : هيا بنا نخرج من المكان فورا قبل أن يمسكوا بنا

المشهد التاسع \ ليلا\ الجبل

اللقطة الأولى : الرجال الصالحين بالقرب من الكهف

ينظر الرجال الصالحين للجبل و يبدؤون بالصعود نحو الكهف

اللقطة الثانية : الرجال الصالحين ينظرون خلفهم فيكون رجال الملك وامامهم الكهف

اللقطة الثالثة : رجال الملك يواصلون البحث عن الرجال الصالحين ولا يجدونهم

رجال الملك يحملون من الأسلحة ما يحتاجون لقتل الرجال الصالحين او جلبهم

اللقطة الرابعة : دخول الرجال الصالحين الى الكهف

يدخل الرجال الصالحين داخل كهف

اللقطة الخامسة : الرجال الصالحين يحمدون الله على انهم نجوا من رجال الملك

يتنهد الرجال الصالحين : اوه ، الحمدلله لقد نجونا

اللقطة السادسة : شعور الرجال الصالحين والكلب بنعاس الشديد

يتثاءب احد الرجال الصالحين و يقول : هيا نمكث للنوم / لقد تلقينا من يومنا هذا ما يكفي من التعب

اللقطة السابعة : نوم الرجال الصالحين و الكلب

يغط الرجال في النوم

يبدأ الكلب بمقاومة النعاس لحراسة الرجال ثم يخلد للنوم

المشهد العاشر \ ليلا- نهارا \ الكهف

اللقطة الاولى : غروب وشروق الشمس و تقلب الرجال الصالحين والكلب خلال النوم للمحافظة على أجسادهم من التحلل

يتقلب الرجال عن يمينهم و يسارهم بحسب شروق الشمس و غروبها

بعد مرور 309 سنوات

المشهد الحادي عشر : تجديد ملامح القرية

اللقطة الاولى : توضيح أن القوم الظالم أنقرض واندثر وظهر اناس جدد وعصر جديد

ارض مستوية يقف عليها الملك الظالم و قصره و تشق الأرض ليسقط الملك الظالم و قصره و تظهر معالم قرية جديدة و ملكها الصالح

المشهد الثاني عشر \نهارا\ القرية جديدة

اللقطة الاولى : اجواء القرية الجديدة والسوق

بائع خضرة يمسك خضرة بيديه و يروج

أصوات في الخلفية : متر القماش بدينارين ، اواني فخارية ملونة

و أصوات أخرى تدل على وجود محلات أخرى

المشهد الثالث عشر \ نهارا\ الكهف

اللقطة الاولى : اظهار حال الرجال الصالحين وهم نائمين بالكهف بعد 309 عام

اللقطة الثانية : يصحو الرجال الصالحين والكلب واحد تلو الأخر

اللقطة الثالثه : شعور أصحاب الكهف بالجوع

الراعي : كم لبثنا ؟

الرجل الصالح 1 : لبثنا يوم او بعض اليوم

الراعي : انني أتضور جوعا ، كيف يمكننا الحصول على الطعام و رجال الملك تلاحقنا

الرجل الصالح 4 : ما رأيكم ان يتنكر احدنا و يذهب لجلب الطعام و لكن يجب ان يكون حذرا و سريعا

الرجل الصالح 2 : انا استطيع ان اصل الى السوق بسرعة خاطفة و بخفة دون ان يمسك بي رجال الملك

المشهد الرابع عشر \ نهارا\ السوق

اللقطة الاولى : استغراب الرجل الصالح من حال القرية الجديد

يسير الرجل الصالح نحو القرية باستغراب يتلفت يمينا و يسارا

و يقول بينه و بين نفسه : أين انا ؟ ايعقل انني قد وصلت لمكان غير القرية ؟ لا يهم .. سأشتري بعض الطعام و اعود

اللقطة الثانية : ذهاب الرجل الصالح لشراء بعض الخضروات و استغراب رجل الخضروات من النقود التي قدمها الرجل الصالح وانها قديمة جدا

الرجل الصالح 2 : هل لي ببعض الخضراوات لو سمحت ؟

بائع الخضرة تفضل ، لك ما تريد

- يضع البائع بعض الخضراوات في حقيبة

الرجل الصالح : تفضل نقودك

البائع باستغراب : من اين اتيت بهذه العملة ؟

الرجل الصالح : ما بك ، انها عملتنا المعتادة ؟

يدور حوار بين الرجل الصالح و البائع يظهر من خلاله غرابة الرجل الصالح و يقرر البائع اخد الرجل الصالح الى الملك العادل

المشهد الخامس عشر \ نهارا \ البلاط الملكي

اللقطة الاولى : سماع الملك الصالح لقصة الرجل الصالح (من اصحاب الكهف)

الملك العادل للرجل الصالح : ما قصتك ؟ لما اتيت لي ؟

يبدا الرجل الصالح بروي قصته على الملك

يتذكر الملك قصة الرجال الصالحين الذين اختبأوا من الملك الظالم ولم يتم العثور عليهم

الملك العادل للرجل الصالح : انت معجزة !

المشهد السادس عشر \نهارا \ الكهف

اللقطة الاولى : إخبار الرجل الذي ذهب لشراء من السوق لرجال الصالحين لما رأه في السوق وتغير الحاصل

يدور حوار بما حدث بالتفصيل

المشهد السابع عشر\ نهارا\ خارج الكهف

اللقطة الاولى: خروج الرجال الصالحين من الكهف

اللقطة الثانية : احتفال اهل القرية برجال الصالحين لانهم معجزة

يقف اهل القرية على جانبي الطريق لاستقبال الرجال الصالحين

يمر الرجال الصالحين من بينهم

و تكون نظرات الأهالي مليئة بالاعجاب و الفخر

و يبدا أهالي القرية بالقاء التحية على الرجال الصالحين

المشهد الثامن عشر \ ليلا \ صحراء

ينام الرجال الصالحين ولا يعودون للحياة مرة أخرى

يذهب الرجال الصالحين الى مكان خال من السكان و البيوت و يستلقون على الأرض لينامو نومتهم الأخيرة

المشهد التاسع عشر \ نهارا \ بجانب الكهف

.. بناء اهل القرية مسجد على أصحاب الكهف في المكان الذين مكثوا فيه

النهاية

قصة موسى و العبد الصالح

الشخصيات :

موسى عليه السلام – فتاه الصالح يوشع بن نون –الخضر عليه السلام – الملك الظالم – اهل السفينة – اهل القرية الظالمة – الغلام – غلامين آخرين – ام الغلام – والد للغلامين

المشهد الأول : خارجي , نهار, في القرية .

اللقطة الأولى : يكون موسى عليه السلام مجتمعا مع بني إسرائيل و يخطب بهم وأثناء خطبته اتبعه رجل من بني إسرائيل للهداية.

موسى: أيها القوم إن للعلم مكانة كبيرة عند الله ف يجب على كل شخص أن يسعى جاهدا لبلوغ أقصى درجات العلم.

*موسى عليه السلام ضوء ساطع يتحرك

مجموعة من الناس جالسة بينها رجل تظهر عليه ملامح الغضب , وبعد سماعه لخطبة موسى عليه السلام تتغير ملامح وجهه إلى الفرح والاطمئنان

اللقطة الثانية : بعد اتباع الرجل لموسى عليه السلام لحق به وسأله عن مجموعة من الأسئلة.

الرجل : يا كليم الله أتعلم أحداً من أهل الأرض هو أعلم منك ؟

موسى : لا يوجد أحد في الأرض أعلم مني.

الراوي : يقول الله تعالى لموسى أنه يوجد لي عبد في مجمع البحرين هو أعلم منك.

الراوي : فيذهب موسى برفقة فتاه يوشع بن نون للبحث عن الخضر ليعلمه ما لا يعلم.

المشهد الثاني : خارجي , نهاراً , البحر.

يذهب موسى وفتاه يوشع بن نون للبحث عن الخضر ليعلمه مما علمه الله فيركبا البحر وينطلقا بحثاً عن الخضر .

اللقطة الأولى : صعود موسى وفتاه إلى السفينة.

اللقطة الثانية : نوم موسى عليه السلام .

اللقطة الرابعة : سقوط السمكة من المكتل في البحر

اللقطة الثالثة : أراد يوشع بن نون أن يوقظ موسى عليه السلام ولكن لم يود إيقاظه بل فضل إخباره بعد أن يستيقظ , وعندما استيقظ موسى عليه السلام نسي فتاه أمر الحوت فانطلق ومشي بقية يومهما وليلتهما وبعدها بقليل تذكر موسى الحوت والصخرة وأخبر فتاه بأنه نسي أمرهما وبعدها أخبره فتاه أن الحوت اضطرب وعندما علم موسى باضطراب الحوت رجعا يتبعان خطواتهما مرةً أخرى حتى وصلا مكان الصخرة.

يوشع بن نون (حوار داخلي) : لا أريد إيقاظه...سأخبره حين يستيقظ.

بعد استيقاظ موسى عليه السلام يقول لفتاه آتنا غدائنا فلقد أرهقنا سفرنا.

يوشع بن نون : أرأيت إذ أوينا إلى الصخرة فإني نسيت الحوت وما أنسانيه الشيطان أن أذكره.

المشهد الثالث:

موسى عليه السلام : هذا ما كنا نريد.

الراوي : فيعود موسى عليه السلام هو وفتاه تتبعا لأثر الحوت وصولا إلى الصخرة.

اللقطة الأولى : بعد رجوعهم وتتبعهم لمكان سيرهم وصلوا إلى مكان الصخرة

اللقطة الثانية : فوجدوا رجلاً متدثراً بثوب مسجن به (أي مغطى) ببردة خضراء (عباءة) فألقى موسى عليه السلام

موسى عليه السلام : يوجد رجل هنا فلنسأله أين نجد الخضر.

موسى عليه السلام : السلام عليك أيها الرجل.

الرجل الصالح (الخضر) : و أنى بأرضك سلام (هل بأرضك سلام) , من أنت ؟

موسى عليه السلام : أنا عبد الله موسى.

الخضر : موسى بني إسرائيل ؟!

موسى عليه السلام : نعم

موسى عليه السلام : أريد أن أسألك عن أحد عباد الله وهو الخضر هل تعلم مكانه.

الخضر : ولماذا تبحث عنه ؟.

موسى عليه السلام : لآخذ منه العلم.

الخضر : أنا هو الخضر.

موسى عليه السلام : لقد بعثني ربي إليك لتعلمني مما علمك الله.

الخضر : إنك يا موسى على علم علمكه الله لا أعلمه أنا و أنا على علم علمنيه إياه الله لا تعلمه أنت.

موسى عليه السلام : هل أتبعك على أن تعلمني مما علمت رشدا ؟

الخضر: لا مانع لدي بأن أعلمك مما أوتيت من علم ، ولكن أنت لن تستطيع الصبر فكيف تصبر على شيء لا تعلم به ؟

موسى عليه السلام : ستجدني إن شاء الله صابراً ولا أعصي لك أمراً

الخضر: اتفقنا ولكن إن اتبعتني فلا تسألني عن شيء حتى أخبرك لماذا فعلت ذلك ؟

المشهد الرابع : خارجي , نهارا

اللقطة الأولى : مشي موسى عليه السلام وفتاه والخضر على ساحل البحر فوجدوا سفينة

اللقطة الثانية : عندما ركب الخضر عليه السلام عرفه أهل السفينة ورفضوا أن يأخذوا منهم أجرة

الراوي : يصعد موسى عليه السلام وفتاه برفقة الخضر إلى سفينة لتنقلهم إلى وجهتهم .

الخضر :السلام عليكم أيها الرجال .

أهل السفينة : الخضر ,عبد الله الصالح!

الخضر : نعم .

أهل السفينة : حللتم أهلا، نحن من سندفع ثمن أجرتكم .

الخضر: شكرا لكم .

اللقطة الثالثة :الخضر ينزع لوح خشب من السفينة فيراه موسى عليه السلام وهو ينزع لوحا من ألواح السفينة.

موسى : أتخرق سفينة لقوم حملونا دون أجرة لتغرق أهلها ؟!

الخضر : ألم أقل لك إنك لن تستطيع معي صبرا.

موسى عليه السلام : لا تؤاخذني بما نسيت.

المشهد الخامس : خارجي نهارا

بعد نزول الخضر وموسى عليه السلام من السفينة وأثناء سيرهم متوجهين إلى القرية يرى موسى والخضر غلماناً يلعبون ف يتوجه الخضر نحو أحد الغلمان ف ينتزع رأسه بيديه

اللقطة الأولى : سير موسى وفتاه والخضر على الساحل

اللقطة الثانية : الغلمان وهم يلعبون .

اللقطة الثالثة : يتوجه الخضر نحو أحد الغلمان فيضربه.

موسى عليه السلام : أتقتل غلاماً صغيرا بغير حق.

الخضر : ألم أقل لك أنك لن تستطيع معي صبرا.

موسى عليه السلام : أعتذر منك، وإن سألتك مرة أخرى فلا تدعني أكمل الطريق معك .

المشهد السادس : خارجي نهاراً.

وصول موسى والخضر إلى القرية التي سيستريحون بها.

اللقطة الأولى : وصول موسى والخضر إلى قرية

اللقطة الثانية : طلب الطعام من أهل القرية ورفض أهل القرية أن يطعماهما

الخضر: يا قوم ، هل لي ببعض الطعام إن سمحتم؟ .

أحد رجال القرية : لا ، ولماذا نقدم لكم الطعام أيها الغرباء؟ فلتذهبوا من هنا.

اللقطة الثالثة : يكمل موسى وفتاه والخضر مسيرهم في القرية فيجدوا جدارا في القرية يكاد أن ينهدم .

اللقطة الرابعة : يقوم الخضر بإصلاح الجدار الذي يكون على وشك الإنهدام .

موسى عليه السلام : لماذا تصلح جدارا في قرية رفض أهلها أن يطعمونا ؟ ولو أردت لاتخذت أجر إصلاحك للجدار .

الخضر : سؤالك هذا هو نهاية الطريق بيني وبينك ، والآن سأجيبك على جميع تساؤلاتك في كل الأحداث السابقة،

فكانت السفينة التي اقتلعت لوحان منها لمساكين يعملون في البحر كان ورائهم ملكا ظالما يأخذ كل سفينة لاعيب بها عنوةً عن أهلها وأصحابها ف خلعت لوح خشب منها لأعيبها فلا يأخذها الملك ويظل أصحابها يستمرون بالعمل للحصول على المال ، و أما الغلام فكان ولداه شديدا الإيمان وهو عاق بهما ف خشينا أن يرهقهما بطغيانه وظلمه فلذلك قتلته ليبدلهم الله بغلام أحسن منه خلقاً، وأما الجدار فكان تحته كنز لغلامان صغيران يتيمان في المدينة وكان ولداهما صالحان فأراد الله أن يخبأ لهما كنزهما حتى يبلغا الرشد ويصبحا رجلان عاقلان.

النهاية

الآيات التي ذكرت بها قصة أصحاب الكهف :-

(أَمْ حَسِبْتَ أَنَّ أَصْحَابَ الْكَهْفِ وَالرَّقِيمِ كَانُوا مِنْ آيَاتِنَا عَجَبًا (9) إِذْ أَوَى الْفِتْيَةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِنْ لَدُنْكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا (10) فَضَرَبْنَا عَلَى آذَانِهِمْ فِي الْكَهْفِ سِنِينَ عَدَدًا (11) ثُمَّ بَعَثْنَاهُمْ لِنَعْلَمَ أَيُّ الْحِزْبَيْنِ أَحْصَى لِمَا لَبِثُوا أَمَدًا (12) نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ نَبَأَهُمْ بِالْحَقِّ إِنَّهُمْ فِتْيَةٌ آمَنُوا بِرَبِّهِمْ وَزِدْنَاهُمْ هُدًى (13) وَرَبَطْنَا عَلَى قُلُوبِهِمْ إِذْ قَامُوا فَقَالُوا رَبُّنَا رَبُّ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ لَنْ نَدْعُوَ مِنْ دُونِهِ إِلَهًا لَقَدْ قُلْنَا إِذًا شَطَطًا (14) هَؤُلَاءِ قَوْمُنَا اتَّخَذُوا مِنْ دُونِهِ آلِهَةً لَوْلَا يَأْتُونَ عَلَيْهِمْ بِسُلْطَانٍ بَيِّنٍ فَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنِ افْتَرَى عَلَى اللَّهِ كَذِبًا (15) وَإِذِ اعْتَزَلْتُمُوهُمْ وَمَا يَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ فَأْوُوا إِلَى الْكَهْفِ يَنْشُرْ لَكُمْ رَبُّكُمْ مِنْ رَحْمَتِهِ وَيُهَيِّئْ لَكُمْ مِنْ أَمْرِكُمْ مِرْفَقًا (16) وَتَرَى الشَّمْسَ إِذَا طَلَعَتْ تَزَاوَرُ عَنْ كَهْفِهِمْ ذَاتَ الْيَمِينِ وَإِذَا غَرَبَتْ تَقْرِضُهُمْ ذَاتَ الشِّمَالِ وَهُمْ فِي فَجْوَةٍ مِنْهُ ذَلِكَ مِنْ آيَاتِ اللَّهِ مَنْ يَهْدِ اللَّهُ فَهُوَ الْمُهْتَدِ وَمَنْ يُضْلِلْ فَلَنْ تَجِدَ لَهُ وَلِيًّا مُرْشِدًا (17) وَتَحْسَبُهُمْ أَيْقَاظًا وَهُمْ رُقُودٌ وَنُقَلِّبُهُمْ ذَاتَ الْيَمِينِ وَذَاتَ الشِّمَالِ وَكَلْبُهُمْ بَاسِطٌ ذِرَاعَيْهِ بِالْوَصِيدِ لَوِ اطَّلَعْتَ عَلَيْهِمْ لَوَلَّيْتَ مِنْهُمْ فِرَارًا وَلَمُلِئْتَ مِنْهُمْ رُعْبًا (18) وَكَذَلِكَ بَعَثْنَاهُمْ لِيَتَسَاءَلُوا بَيْنَهُمْ قَالَ قَائِلٌ مِنْهُمْ كَمْ لَبِثْتُمْ قَالُوا لَبِثْنَا يَوْمًا أَوْ بَعْضَ يَوْمٍ قَالُوا رَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَا لَبِثْتُمْ فَابْعَثُوا أَحَدَكُمْ بِوَرِقِكُمْ هَذِهِ إِلَى الْمَدِينَةِ فَلْيَنْظُرْ أَيُّهَا أَزْكَى طَعَامًا فَلْيَأْتِكُمْ بِرِزْقٍ مِنْهُ وَلْيَتَلَطَّفْ وَلَا يُشْعِرَنَّ بِكُمْ أَحَدًا (19) إِنَّهُمْ إِنْ يَظْهَرُوا عَلَيْكُمْ يَرْجُمُوكُمْ أَوْ يُعِيدُوكُمْ فِي مِلَّتِهِمْ وَلَنْ تُفْلِحُوا إِذًا أَبَدًا (20) وَكَذَلِكَ أَعْثَرْنَا عَلَيْهِمْ لِيَعْلَمُوا أَنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَأَنَّ السَّاعَةَ لَا رَيْبَ فِيهَا إِذْ يَتَنَازَعُونَ بَيْنَهُمْ أَمْرَهُمْ فَقَالُوا ابْنُوا عَلَيْهِمْ بُنْيَانًا رَبُّهُمْ أَعْلَمُ بِهِمْ قَالَ الَّذِينَ غَلَبُوا عَلَى أَمْرِهِمْ لَنَتَّخِذَنَّ عَلَيْهِمْ مَسْجِدًا (21) سَيَقُولُونَ ثَلَاثَةٌ رَابِعُهُمْ كَلْبُهُمْ وَيَقُولُونَ خَمْسَةٌ سَادِسُهُمْ كَلْبُهُمْ رَجْمًا بِالْغَيْبِ وَيَقُولُونَ سَبْعَةٌ وَثَامِنُهُمْ كَلْبُهُمْ قُلْ رَبِّي أَعْلَمُ بِعِدَّتِهِمْ مَا يَعْلَمُهُمْ إِلَّا قَلِيلٌ فَلَا تُمَارِ فِيهِمْ إِلَّا مِرَاءً ظَاهِرًا وَلَا تَسْتَفْتِ فِيهِمْ مِنْهُمْ أَحَدًا (22) وَلَا تَقُولَنَّ لِشَيْءٍ إِنِّي فَاعِلٌ ذَلِكَ غَدًا (23) إِلَّا أَنْ يَشَاءَ اللَّهُ وَاذْكُرْ رَبَّكَ إِذَا نَسِيتَ وَقُلْ عَسَى أَنْ يَهْدِيَنِ رَبِّي لِأَقْرَبَ مِنْ هَذَا رَشَدًا (24) وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا (25) قُلِ اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا لَبِثُوا لَهُ غَيْبُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ أَبْصِرْ بِهِ وَأَسْمِعْ مَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَلِيٍّ وَلَا يُشْرِكُ فِي حُكْمِهِ أَحَدًا (26)) الكهف

الايات التي ذكرت بها قصة موسى و العبد الصالح:

(وَإِذْ قَالَ مُوسَىٰ لِفَتَاهُ لَا أَبْرَحُ حَتَّىٰ أَبْلُغَ مَجْمَعَ الْبَحْرَيْنِ أَوْ أَمْضِيَ حُقُبًا (60) فَلَمَّا بَلَغَا مَجْمَعَ بَيْنِهِمَا نَسِيَا حُوتَهُمَا فَاتَّخَذَ سَبِيلَهُ فِي الْبَحْرِ سَرَبًا (61) فَلَمَّا جَاوَزَا قَالَ لِفَتَاهُ آتِنَا غَدَاءَنَا لَقَدْ لَقِينَا مِنْ سَفَرِنَا هَـٰذَا نَصَبًا (62) قَالَ أَرَأَيْتَ إِذْ أَوَيْنَا إِلَى الصَّخْرَةِ فَإِنِّي نَسِيتُ الْحُوتَ وَمَا أَنْسَانِيهُ إِلَّا الشَّيْطَانُ أَنْ أَذْكُرَهُ ۚ وَاتَّخَذَ سَبِيلَهُ فِي الْبَحْرِ عَجَبًا (63) قَالَ ذَٰلِكَ مَا كُنَّا نَبْغِ ۚ فَارْتَدَّا عَلَىٰ آثَارِهِمَا قَصَصًا (64) فَوَجَدَا عَبْدًا مِنْ عِبَادِنَا آتَيْنَاهُ رَحْمَةً مِنْ عِنْدِنَا وَعَلَّمْنَاهُ مِنْ لَدُنَّا عِلْمًا (65) قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِ مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا (66) قَالَ إِنَّكَ لَنْ تَسْتَطِيعَ مَعِيَ صَبْرًا (67) وَكَيْفَ تَصْبِرُ عَلَىٰ مَا لَمْ تُحِطْ بِهِ خُبْرًا (68) قَالَ سَتَجِدُنِي إِنْ شَاءَ اللَّهُ صَابِرًا وَلَا أَعْصِي لَكَ أَمْرًا (69) قَالَ فَإِنِ اتَّبَعْتَنِي فَلَا تَسْأَلْنِي عَنْ شَيْءٍ حَتَّىٰ أُحْدِثَ لَكَ مِنْهُ ذِكْرًا (70) فَانْطَلَقَا حَتَّىٰ إِذَا رَكِبَا فِي السَّفِينَةِ خَرَقَهَا ۖ قَالَ أَخَرَقْتَهَا لِتُغْرِقَ أَهْلَهَا لَقَدْ جِئْتَ شَيْئًا إِمْرًا (71) قَالَ أَلَمْ أَقُلْ إِنَّكَ لَنْ تَسْتَطِيعَ مَعِيَ صَبْرًا (72) قَالَ لَا تُؤَاخِذْنِي بِمَا نَسِيتُ وَلَا تُرْهِقْنِي مِنْ أَمْرِي عُسْرًا (73) فَانْطَلَقَا حَتَّىٰ إِذَا لَقِيَا غُلَامًا فَقَتَلَهُ قَالَ أَقَتَلْتَ نَفْسًا زَكِيَّةً بِغَيْرِ نَفْسٍ لَقَدْ جِئْتَ شَيْئًا نُكْرًا (74)قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكَ إِنَّكَ لَنْ تَسْتَطِيعَ مَعِيَ صَبْرًا (75) قَالَ إِنْ سَأَلْتُكَ عَنْ شَيْءٍ بَعْدَهَا فَلَا تُصَاحِبْنِي ۖ قَدْ بَلَغْتَ مِنْ لَدُنِّي عُذْرًا (76) فَانْطَلَقَا حَتَّىٰ إِذَا أَتَيَا أَهْلَ قَرْيَةٍ اسْتَطْعَمَا أَهْلَهَا فَأَبَوْا أَنْ يُضَيِّفُوهُمَا فَوَجَدَا فِيهَا جِدَارًا يُرِيدُ أَنْ يَنْقَضَّ فَأَقَامَهُ قَالَ لَوْ شِئْتَ لَاتَّخَذْتَ عَلَيْهِ أَجْرًا (77) قَالَ هَـٰذَا فِرَاقُ بَيْنِي وَبَيْنِكَ ۚ سَأُنَبِّئُكَ بِتَأْوِيلِ مَا لَمْ تَسْتَطِعْ عَلَيْهِ صَبْرًا (78) أَمَّا السَّفِينَةُ فَكَانَتْ لِمَسَاكِينَ يَعْمَلُونَ فِي الْبَحْرِ فَأَرَدْتُ أَنْ أَعِيبَهَا وَكَانَ وَرَاءَهُمْ مَلِكٌ يَأْخُذُ كُلَّ سَفِينَةٍ غَصْبًا (79) وَأَمَّا الْغُلَامُ فَكَانَ أَبَوَاهُ مُؤْمِنَيْنِ فَخَشِينَا أَنْ يُرْهِقَهُمَا طُغْيَانًا وَكُفْرًا (80) فَأَرَدْنَا أَنْ يُبْدِلَهُمَا رَبُّهُمَا خَيْرًا مِنْهُ زَكَاةً وَأَقْرَبَ رُحْمًا (81) وَأَمَّا الْجِدَارُ فَكَانَ لِغُلَامَيْنِ يَتِيمَيْنِ فِي الْمَدِينَةِ وَكَانَ تَحْتَهُ كَنْزٌ لَهُمَا وَكَانَ أَبُوهُمَا صَالِحًا فَأَرَادَ رَبُّكَ أَنْ يَبْلُغَا أَشُدَّهُمَا وَيَسْتَخْرِجَا كَنْزَهُمَا رَحْمَةً مِنْ رَبِّكَ ۚ وَمَا فَعَلْتُهُ عَنْ أَمْرِي ۚ ذَٰلِكَ تَأْوِيلُ مَا لَمْ تَسْطِعْ عَلَيْهِ صَبْرًا (82)) . الكهف

5.7المراجع :

- 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

- كتاب التفسير – ذا الجلالين , الطبعة الأولى 2002 من دار الفجر الإسلامي و اليمامة

  ISBN-9786144471036

- محاضرة لابو اسحق الحويني

روابط :

- محاضرة لابو اسحق الحويني قصة اهل الكهف

  https://www.youtube.com/watch?v=asBThtRYJ8A

- محاضرة لابو اسحق الحويني قصة موسى و العبد الصالح

  https://www.youtube.com/watch?v=EwddhEi1-wU

- موقع ادوبي لتنزيل البرامج

  www.adobe.com

تم بحمد الله