

جامعة بوليتكنك فلسطين



كلية العلوم الادارية ونظم المعلومات
دائرة نظم المعلومات والوسائط المتعددة

مشروع تخرج لفيلم وثائقي ورسوم متحركة بتقنية ستوب موشن بعنوان:
"جذور"

فريق العمل:

اسلام ابو سمرة
رشا قراقع
شروق الرازم
شيماء الكركي

المشرف:

د. نصر جوابرة

قدم هذا البحث لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الوسائط المتعددة والجغرافيكس

2019- 2018

الاهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى: ((وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ)).⁽¹⁾

نهدي هذا العمل المتواضع الى الذين كان لهم دور كبير في استمرار واستكمال مسيرة حياتنا التعليمية ومن وقفوا معنا بأشد الظروف صعوبة في سنتنا التعليمية الأخيرة ومن حفزونا على المثابرة والاستمرار وعدم اليأس الى من تعب من أجلي ليراني واقفة على منصة القي بمشروع نهايتي الجامعية أمام الجميع كما كان يحلم بأن يراني منذ صغري واثقة من نفسي..(ابائنا).
يا من صنعت لي المجد بفضلكم، فهمت معنى الحياة استقيت منكم العلوم والمعارف والتجارب لأقف على هذه الدنيا كالأسد في الغابة عزيزا كريما، بفضلكم وجدت لي مكانة في هذه الحياة فأنتم علمتموني كل شيء فلن أكون لكم الا الصديقة الصدوقة..(رفاق دربنا واحبائنا).

جميل من الإنسان أن يكون شمعة ينير درب الحائرين ويأخذ بأيديهم ليقودهم إلى بر الأمان متجاوزا بهم أمواج الفشل والقصور، فهؤلاء هم بتعاونهم معنا وحسن خلقهم مع الجميع واهتمامهم بنا على مر حياتنا الجامعية سنصبح بفضلهم طالبات انرن لمن حولهم الطريق وصنعوا مستقبلهم بأيديهم فشكرا لكم يا قناديل العلم والمعرفة.(المعلمين)
الى من عاشوا داخل الزنزانة من أجل غيرهم الى الذين رأوا بأعينهم كافة أساليب التعذيب (أسرانا البواسل).
الى من يقوم الوطن لينحني لهم اجلالا واحتراما و تغيب الشمس خجلا من تلك الشمس التي تضيء سماؤها (شهداء فلسطين) .
والى من علمنا وعمل معنا ووقف بجانبنا في أشد الصعاب في كافة مراحل حياتنا شكرا لكم جميعا..
آملين أننا وصلنا الى بداية طريقنا و سوف نكون فخرا لكم..دمتم بود.

¹ سورة التوبة آية (105)

الشكر والتقدير

قال رسول الله ((صلى الله عليه وسلم)) "من صنع إليكم معروفا فكافئوه, فإن لم تجدوا ما تكافئونه به فادعوا له حتى تروا أنكم كافأتموه". رواه ابو داود(2761)

أول الشكر واخره نتقدم به الى المنعم الباري الله عز وجل, الذي أحاطنا برعايته الإلهية العظيمة, ويسر لنا كل عسير, وألهمنا الصبر والقوة في شق طريقنا نحو البحث العلمي.

نقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة الى الذين حملوا أقدم رسالة في الحياة, والذين كانوا عوناً لنا في حياتنا الجامعية, ونورا يضيء لنا الظلمة في طريقنا, ومهدوا لنا طريق العلم والمعرفة.. إلى أفضل اساتذتنا الافاضل..

لا يسعنا بعد الانتهاء من إعداد هذا المشروع الا ان نتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان الى الاستاذ الفاضل د.نصر جوابرة الذي كان لنا عوناً فله منا كل الشكر والتقدير.

مقدمة عن مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي:

مؤسسة أهلية فلسطينية مستقلة غير ربحية تأسست عام 1986 بمبادرة مجموعة من المهندسين الزراعيين/ المهندسات الزراعيات والمزارعين/ المزارعات المتطوعين/ والمتطوعات، تتركز أولوياتها على تمكين المزارع/ة اجتماعيا واقتصاديا باتجاه تعزيز صموده/ها على أرضه/ا وتحقيق مبدأ السيادة على الغذاء، كما تعمل المؤسسة على تمكين المزارعين/ات من خلال تطوير تدخلات زراعية تنموية مستدامة والمساهمة في حماية الأرض وتقديم الدعم القانوني للمزارعين/ات في حالات أوامر المصادرة والارتقاء بالقطاع الزراعي من خلال تطوير السياسات الوطنية الداعمة لحقوق المزارعين/ات.

ومنذ عام 1986 إلى 2013، طور الاتحاد برامجه التنموية في القطاع الزراعي والتي شملت برامج استصلاح وتطوير الأراضي الزراعية لجعلها ذات جدوى اقتصادية وحمايتها من المصادرة بحجة أنها أرض بلا مالك، وما نجم عنه من خلق فرص عمل في هذا القطاع المهم. كما عمل الاتحاد وحل لمشكلة ندرة المياه في فلسطين بسبب سيطرة الاحتلال على ما يقارب 85% من مصادرها المائية على توفير مصادر مياه من خلال العديد من آبار جمع المياه، وإعادة تأهيل العديد من الآبار الجوفية، إضافة إلى توزيع شبكات ري وإنشاء خطوط المياه لأهداف الري وكذلك إنشاء وحدات خاصة لمعالجة المياه والاستفادة منها في الري، إضافة إلى ذلك، شملت برامج الاتحاد شق طرق زراعية وذلك لعوائدها المهمة على صعيد ربط التجمعات السكانية بالأراضي المحيطة، وإيجاد شبكة من الخطوط تيسر عملية وصول المزارعين إلى أراضيهم، وتوفير بدائل للطرق التي أغلقها الاحتلال على مدار السنوات الماضية، وعليه تمكن الاتحاد من ربط وحماية آلاف الدونمات الزراعية

ملخص المشروع-Abstract:

هذا المشروع عبارة عن فيلم رسوم متحركة بتقنية (ستوب موشن) وفيلم وثائقي، حيث يحاكي فيلم الوثائقي حول كيفية عمل مؤسسة لجان العمل الزراعي من مزارعيها و متطوعيها بزراعة كافة الأشجار والبذور، و سوف يوضح الفيلم رسالة مؤسسة لجان العمل الزراعي التي تكمن في المساهمة الفاعلة في تمكين المزارعين/ات وأسراهم وتعزيز صمودهم/ن على أرضهم في إطار تنموي و جماهيري تطوعي. والفيلم ظاهر كدعاية لأنواع البذور والأشجار وترويجها للزبائن لزيادة الوعي والمعرفة لدى الزبائن حول المنتج. أما بالنسبة للفيلم الستوب موشن فهو تدور حول فكرة المزارع الذي يتعب لأجل أرضه وماذا يواجه من مداخلات وإساءات صهيونية ولكن هناك مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي الذي يقومون بمواساته واعطائه ما يلزم من البذور والسماد لأرجاع مزرعته مثل ما كان .

فهرس الجداول

رقم الصفحة	موضوع الجدول	رقم الجدول
34-35	المتطلبات المادية	2.2.1
35-36	المتطلبات البشرية	2.2.2
36	المتطلبات البرمجية	2.2.3
37	مجموع تكاليف المشروع	2.4

فهرس الأشكال

رقم الصفحة	موضوع الشكل	رقم الشكل
18	الجدول الزمني لمهام المشروع (Gantt Chart)	1.9
41	شخصية المزارع أبو جمال	الشكل (4.2.1)
41	شخصية جندي الاحتلال دافيد	الشكل (4.2.2)
42	شخصية جندي الاحتلال شارون	الشكل (4.2.3)
42	شخصية موظف المؤسسة أنس	الشكل (4.2.4)

43	شخصية موظف المؤسسة وصايل	الشكل (4.2.5)
44	مزرعة المزارع أبو جمال	الشكل (4.2.2.1)
55	تنفيذ شخصية المزارع العجوز	الشكل (5.1.1)
55	تنفيذ شخصية الجندي دافيد	الشكل (5.1.2)
56	تنفيذ شخصية الجندي شارون	الشكل (5.1.3)
56	تنفيذ موظف المؤسسة أنس	الشكل (5.1.4)
57	تنفيذ موظف المؤسسة وصايل	الشكل (5.1.5)
57	تنفيذ بيئة مزرعة أبو جمال	الشكل (5.2)
58	لقطة مشهد الوثائقي	الشكل (5.3.1)
58	لقطة مشهد الوثائقي	الشكل (5.3.2)
59	Adobe Premiere Pro cc 2018	الشكل (5.4.1)
60	Adobe Audition CC 2017	الشكل (5.4.2)
60	Adobe After Effects CC 2018	الشكل (5.4.3)
61	Adobe Illustrator cc 2017	الشكل (5.4.4)

61	Dragon Frame	الشكل (5.4.5)
69	بوستر الترويج للفيلم	الشكل (*)
70	رول اب لترويج الفيلم	الشكل (*)
71	بطاقة دعوة للفيلم	الشكل (*)

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
الاهداء	2
الشكر والتقدير	3
مقدمة عن مؤسسة لجان الزراعي	4
الملخص-Abstract	5
فهرس الجداول	6
فهرس المحتويات	6-7
الفصل الأول: المقدمة	12
1.1 فكرة المشروع	13
1.2 أهداف المشروع	13
1.3 أسباب اختيار المشروع	14
1.4 اختيار الفكرة قبل التنفيذ	14
1.5 أهمية المشروع	14-15

1.6 الإبداع في المشروع	15
1.7 الفئة المستهدفة	15
1.8 التطبيق والتنفيذ	15-16-17
1.9 الجدول الزمني لمهام المشروع	18
الفصل الثاني: الإطار النظري	19
2.1 أهمية الرسوم المتحركة	20
2.2 استخدامات الرسوم المتحركة	20
2.3 مبادئها	21-22-23
2.4 تعريف Stop Motion	24
2.5 مقدمة عن Stop Motion	24
2.6 نشأتها	24-25-26
2.7 أنواعها	26-27-28
2.8 آليات الدمى المستخدمة فيها	29
2.9 مقدمة عن الفيلم الوثائقي	29
2.10 اتجاهاتها	29-30-31
الفصل الثالث: متطلبات المشروع	32
3.1 تفصيل المشروع	33
3.2 المتطلبات التطويرية للمشروع	34
3.2.1 متطلبات المادية	34-35
3.2.2 متطلبات البشرية	35-36

3.2.3 متطلبات البرمجية	36
3.3 المتطلبات التشغيلية للمشروع	36-37
3.4 مجموع تكاليف المشروع	37
3.5 المحددات والمخاطر	38
3.6 آلية التسليم	38
3.7 آلية التسويق	38
الفصل الرابع: التصميم	39
4.1 رسم الهيكلية	40
4.2 التحليل	41
4.2.1 الشخصيات وأدوارها	43-44
4.2.2 الأماكن	44-45
4.2.3 زمان المشروع	45
4.3 ألواح القصة	45-46-47-48-49-50-51
Shooting Script 4.4	51-52-53
الفصل الخامس: التطبيق والفحص	54
5.1 الشخوص	55-56-57
5.2 تصميم البيئة	58
5.3 تصوير لقطات الفيلم الوثائقي	58-59
5.4 فحص المشروع	59-60-61-62-63
الفصل السادس: الاختبار والتقييم	64

6.1 الاختبار أثناء التنفيذ	65
6.2 الاختبار بعد التنفيذ	65
الفصل السابع: النتائج والتوصيات	66
7.1 النتائج وتحقيق الأهداف	67
7.2 الانطباع ونصائح حول الأدوات وبيئة التطوير لكلا الفيلمين النتائج والتوصيات	67-68
الملحقات	69
● الترويج للفيلم	70-71-72
● السيناريو	72-73-74-75-76
● المصادر والمراجع	76-77

الفصل الأول-المقدمة:

1. فكرة المشروع
2. أهداف المشروع
3. أسباب اختيار المشروع
4. اختيار الفكرة قبل التنفيذ
5. أهمية المشروع
6. الإبداع في المشروع
7. الفئة المستهدفة
8. التطبيق والتنفيذ
9. الجدول الزمني لمهام المشروع (Gantt Chart)

1. فكرة المشروع

المشروع عبارة عن فيلم وثائقي وفيلم بتقنية (ستوب موشن)، تدور فكرة المشروع حول التعريف بمؤسسة لجان العمل الزراعي وكيفية عملها من لحظة استلامها الثمار الى مرحلة تحويلها الى بذور لكي يستفيد منها المزارع ويعيد زراعتها. وتدور الفيلم الوثائقي عن تفاصيل ما يتم من العمل داخل هذه المؤسسة وعمل المقابلات مع موظفيها ومسؤوليها وأيضاً مع المزارع في أرضه وما يعانيه ويواجه من مشاكل في الزراعة من قبل الاحتلال الصهيوني. تدور فكرة الستوب الموشن عن مزارع فلسطيني عجوز يزرعه في أرضه ويتعرض للمداهمة من قبل جنود الاحتلال ما يسبب في تخريب أرضه، ولكن مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي لن يخذلوه ويقومون بتوفير البذور والسماد اللازمة لترجيع أرضه مثل ما كان، وهكذا نكون قد وصلنا فكرة للفئة المستهدفة عن بنك البذور وتحسين سمعتها والتعريف عنها.

2. أهداف المشروع:

1. عمل حملة تعريفية لمؤسسة لجان العمل الزراعي وتعريف المؤسسة للفئة المستهدفة من خلال إنتاج الفيلم.
2. توصيل رسالة المؤسسة للفئة المستهدفة بأن اتحاد لجان العمل الزراعي يقومون على تمكين المزارعين من خلال تطوير تدخلات زراعية تنموية مستدامة والمساهمة في حماية الأرض
3. اظهار حقيقة ما يواجهون ويعانون منه المزارعين من مداهمات الاحتلال لأراضيهم الزراعية وتخريبها .

3. أسباب اختيار المشروع:

السبب الرئيسي لاختيار المشروع هو تعريف الناس بمؤسسة (لجان العمل الزراعي) وكيفية عملها وذلك لزيادة وعي الناس بأهمية الزراعة وكيفية الحصول على البذور والمحافظة عليها كون هذا المشروع يحتاج الى استخدام عدة تقنيات في تخصص الوسائط المتعددة مثل التصوير والمونتاج وإنتاج رسوم متحركة بتقنية (stop motion).

4. اختيار الفكرة قبل التنفيذ

من أهم عناصر وأسس المشروع الفكرة، لذلك كان لا بد من اختيار فكرة متميزة قادرة على المنافسة في سوق العمل، حيث قامت مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي بطرح الفكرة على فريق العمل، ومنذ اعتماد الفكرة (حول عمل حملة تعريفية للمؤسسة) بدأ الفريق بتطويرها من خلال الاهتمام بالأحداث الزمنية المناسبة والمتراصة، و رؤية مدى تأثيرها على الواقع الفلسطيني، وتم عرضها على المشرف وأخذ رأيهم وتم الأخذ بالملاحظات ونالت على الإعجاب مما أعطى حافزا للاستمرار بها والعمل على تنفيذ المشروع.

5. أهمية المشروع

مؤسسة أهلية فلسطينية مستقلة غير ربحية تأسست عام 1986 بمبادرة مجموعة من المهندسين الزراعيين/ المهندسات الزراعيات والمزارعين/ المزارعات المتطوعين/ والمتطوعات، تتركز أولوياتها على تمكين المزارع/ة اجتماعيا واقتصاديا باتجاه تعزيز صموده/ها على أرضه/ا وتحقيق مبدأ السيادة على الغذاء، كما تعمل المؤسسة على تمكين المزارعين/ات من خلال تطوير تدخلات زراعية تنموية مستدامة والمساهمة في حماية الأرض وتقديم الدعم القانوني للمزارعين/ات في حالات أوامر المصادرة والارتقاء بالقطاع الزراعي من خلال تطوير السياسات الوطنية الداعمة لحقوق المزارعين/ات.

والاهمية تكمن في إيصال رسالة المؤسسة والتعريف عنها، من هنا جاءت فكرة المشروع بتجسيد الفكرة عن طريق فيلم رسوم متحركة بتقنية Stop motion وفيلم وثائقي؛ الفيلم يرسخ الأحداث في أذهان المشاهدين بطريقة سلسلة وأسلوب جديد حيث يمكن عرض الفيلم أكثر من مرة، وأن وجود الصورة بالألوان على الشاشة أثناء عرض الفيلم يعطي فرصة أكبر للمشاهد لفهم واستيضاح الأحداث ويمكن إيقاف الفيلم لفترة زمنية نريدها .

6. الإبداع في المشروع

- استخدام تقنية Stop Motion حيث تجسيد للأحداث من خلال تحريك الشخصيات وتصويرها.
- عرض عمل المؤسسة على شكل فيلم وثائقي قصير لإيصال الفكرة الى المشاهد..
- الإبداع في عرض تقنية Stop Motion مع الفيلم الوثائقي بطريقة مبتكرة وجميلة .
- استثمار ما تعلمناه: أن اختيار العمل على هذا المشروع جاء لتوظيف اغلب المهارات والمعرفة التي تعلمناها خلال مرحلة الدراسة الجامعية.

7. الفئة المستهدفة:

- نسعى في هذا المشروع لإيصال رسالتنا الى اكبر عدد ممكن من المجتمع والفئات العمرية:
- 1-المزارع الفلسطيني: لما لهم من دور كبير استمرار إنتاج البذور وإكمال دورة حياتها.
 - 2-جميع الفئات العمرية: من خلال الفيلم الوثائقي الذي يعرض فكرة واضحة عن المؤسسة.

8. التطبيق والتنفيذ:

تم تقسيم العمل على هذا المشروع الى المراحل الأساسية لإنتاج عمل مشروع الوسائط المتعددة:

● مرحلة ما قبل الإنتاج (التخطيط) وشملت على :

أ- تحليل فكرة المشروع من خلال :

1. استلهم وبناء فكرة المشروع واتفاق فريق العمل على تنفيذ مشروع يعرض ترويج مؤسسة زراعية .
2. الاتفاق على نوع العمل المناسب للعرض وتم اختيار فيلم وثائقي وفيلم بتقنية stop motion.
3. تحليل التكاليف اللازمة لإنجاز المشروع.
4. دراسة الإمكانيات المتوفرة والإمكانيات التي يمكن توفيرها من كاميرات وأدوات لازمة للمشروع .

ب-الاختبار الأولي لفكرة المشروع من خلال :

1. تحديد الأهداف المرجوة من فلم هذا المشروع
2. تحديد المهارات المطلوبة من الأدوات .
3. جدولة أوقات العمل على المشروع .
4. توفير الأدوات اللازمة للمشروع .

ج - الاختبار الأولي من الفلم:

1. كتابة الفيلم الوثائقي .
2. تحويل الفلم الى سيناريو .
3. رسم ألواح الفيلم وتحديد اللقطات والمشاهد .
4. بناء فريق العمل .

• مرحلة الإنتاج وشملت على :

أ - مرحلة بناء البيئات والشخصيات وتجميع المواد :

1. العمل على بناء البيئة وتجهيزها.
2. تصميم الشخصية وبنائها .

ب - مرحلة تحريك وتصوير (stop motion):

1. تدريب الفريق على تحريك الشخصية .
2. توزيع الكاميرات والإضاءة بما يتناسب مع البيئات .
3. تصوير اللقطات بالاعتماد على ألواح القصة ونص الإنتاج .

ج - مرحلة تصوير فيلم الوثائقي :

1. تهيئة المكان للتصوير بحيث يتم مناسبته للوقت والمكان .

2. توزيع الكاميرات والإضاءة والميكروفونات في موقع التصوير .
3. تصوير اللقطات بالاعتماد على ألواح القصة ونص الإنتاج .
4. تسجيل الصوت والمؤثرات الصوتية .
5. شراء برامج المونتاج التي تم استخدامها .
6. بناء نموذج أولي من الفيلم بدون مونتاج وعرضه على مجموعات التركيز لأخذ الاقتراحات والتعديل إن لزم الأمر.

• مرحلة المونتاج وتجميع الوسائط المتعددة:

1. تجميع اللقطات المصورة ومقاطع الصوت وتخزينها على هاردسكات خارجية بنسختين لضمان عدم ضياع المادة المسجلة.
2. البدء في عملية المونتاج وترتيب المشاهد في الاعتماد على ألواح القصة ,من خلال استخدام برامج أدوبي ,لإنتاج الفيديو هات المصورة و الأصوات المسجلة ودمجها .
3. معالجة ودمج المؤثرات والمواد الصوتية المسجلة مع الفيلم.
4. إنشاء مقدمة الفيلم والخاتمة .
5. تصدير الفيلم بالصيغ والامتدادات المطلوبة .

• مرحلة ما بعد الإنتاج وشملت على :

أ- الفحص والتدقيق :

1. اختبار الفيلم وعرضه على مجموعات التركيز .
2. عمل التعديلات النهائية بناء على ملاحظات المجموعات.

ب- النشر والتوزيع :

1. تصميم البوسترات وكروت الدعوة .
2. نشر البوسترات في الجامعة وإرسال كروت الدعوة.
3. عرض المشروع في مناقشة مشروع التخرج

9. الجدول الزمني لمهام المشروع (Gantt Chart):

النشاط/الاسبوع	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
تجهيز الفكرة																
تحديد المتطلبات																
كتابة السيناريو																
الواح القصة																
تجهيز البيانات																
تجهيز الشخصيات																
تحريك الشخصيات والتصوير																
تصوير الفيلم الوثائقي																
تجهيز الاصوات																
مونتاج الفيلم																
فحص اولي ومراجعة																
نشر وتوزيع																
التوثيق																

الشكل (9.1) جدول Gantt Chart

الفصل الثاني: الإطار النظري

1. أهمية الرسوم المتحركة
2. استخداماتها
3. مبادئ الرسوم المتحركة الاثنتا عشر
4. تعريف Stop Motion
5. مقدمة عن Stop Motion
6. نشأتها
7. أنواعها
8. آليات الدمى المستخدمة فيها
9. مقدمة عن الفيلم الوثائقي
10. اتجاهاتها

1. أهمية الرسوم المتحركة

تعتبر الرسوم المتحركة من أكثر الأشكال الديناميكية للتعبير بالنسبة للناس المبدعين، فهي لها تأثير عميق في حياة الكثير، فأكثر شيء محفور في ذاكرتنا منذ الصغر هو أفلام الرسوم المتحركة.

قد يتعذر إيصال الفكرة أو الموضوع للناس وفقا لاختلاف الثقافات واللغات، أو حتى اختلاف العمر ولكن عن طريق الرسوم المتحركة تكون إمكانية الوصول للناس أفضل بغض النظر عن اختلاف العرق والجنس واللون والدين والجنسية؛ فإذا تم استخدامها بذكاء، نستطيع جذب جميع المشاهدين معا وتوحيد الجماهير وحينها تكون وسيلة جذابة للفنانين والمصممين والمنتجين والمخرجين والموسيقيين لعرض قصصهم وأفكارهم وآرائهم لمجموعة متنوعة من الثقافات.

2. استخداماتها

في الكثير من مناحي الحياة تستخدم الرسوم المتحركة في:

1. شرح المفاهيم الصعبة التي يصعب إيصالها عن طريق المشاهد الواقعية .

إيصال معلومات مهمة .

2. في مجال الدعاية والإعلان للترويج للسلع والخدمات.

الترفيه والتسلية .

3. في المجال العسكري لشرح الخطط الأمنية والعسكرية .

3. مبادئ الرسوم المتحركة الاثنتا عشر

1. الانضغاط والتمدد (Squash and stretch): هذا المبدأ يقر بأن للأشياء وزن ومرونة ضمنية، ويبين لنا أنه عندما يتحرك جسم ما يتحول شكله ووزنه وفقا للانثناء الذي يحدث أثناء الحركة. وغالبا لإيضاح هذا المبدأ تستخدم الكرة المطاطية المرتدة كمثال.

2. توقع الحركة أو الاستباق (Anticipation): أي حركة يسبقها رغبة، هدف أو حاجة للتحرك وبالتالي يقوم الجسم بتهيئة نفسه لهذه الحركة المتوقعة. في الرسوم المتحركة، خلق وهم بأن الجسم يدرك هذا

التقرب أو التوقع يعطي حياة ومصادقية للجسم المتحرك. هناك عدة أمثلة على هذا المبدأ منها ارمي البيسبول حيث يقوم بإرجاع ذراعه للخلف قبل رمي الكرة للطرف الآخر.

3. تكوين المشهد أو عرض فكرة (Staging): حيث يتم وضع الشخصيات في أماكن معينة ، ويتم وضع لهم إضاءة مناسبة ، ثم يتم وضع الكاميرا لتسجيل هذه اللقطة وإبراز البيئة المحيطة بالشخصيات .

4. التحريك من وضعية لوضعية والتحريك برسم اطارات (Straight-ahead action and pose-to-pose drawing) :

1. Straight-ahead action: يتم رسم كل المشاهد بشكل متتالي (حركة تلو الأخرى) بالترتيب ، وهذه الطريقة تستخدم لإبراز أدق التفاصيل ووصفت بالرسوم المتحركة المتكاملة .

2. Pose-to-pose drawing: توزيع الإطارات الرئيسية في فترات على طول المشهد ,تبدأ بعدد قليل من الإطارات الرئيسية ثم تملأ ما بينها لاحقاً, يعتبر هذا الأسلوب أكثر اقتصاداً حيث يتم استخدام عدد إطارات أقل وبالتالي تفاصيل أقل مما يؤدي إلى إظهار المشهد بتأثير أكثر دراماتيكية وفورية . محركو الرسوم المتحركة عادة يستخدمون الأسلوبان معا بطريقة ذكية جداً .⁽⁶⁾

5. التتابع وتداخل الحركة (Follow-through and overlapping actions) : حسب قوانين الفيزياء فإن أي جسم متحرك عند توقفه تنتج حركة عن قوة الدفع؛ فلا شيء يتوقف فجأة بكل أجزائه بل يتوقف الجزء الرئيسي وباقي الأجزاء تتحرك بشكل بسيط ، وهذا يجعل الحركة أكثر صدقا وواقعية .

6. التباطؤ داخل وخارج (Slow in and slow out) : في لقطة ما لا تحدث جميع الحركات بسرعة موحدة بل تبدأ ببطء ثم تتسارع في وسط الحركة وأخيار تتباطأ مرة أخرى لتبدو الحركة أكثر واقعية .

7. الأقواس (Arcs) : أغلب الأجسام في الرسوم المتحركة تتحرك بشكل قوس لأنه يعطي انطباع بالواقعية والصدق مثل حركة الذراع أو البندول أو الأرض عندما يتحرك لليمين واليسار.

8. الحركة الثانوية (Secondary action) : عبارة عن حدث ثانوي يكمل الحدث الرئيسي لتقويته وجعله واقعيًا أكثر ، ونادرا ما يتم استخدام حركة رئيسية بمعزل عن غيرها ، فمثلا في مشهد لشخص يمشي يمكننا أن نكمل الحركة بجعله يفعل شيئا خلال المشي كالتحدث مع صديق وإلقاء التحية عليه

9. التوقيت (Timing) : اذا كان عدد الإطارات أكثر يزداد الحركة نعومة وسلاسة ، أما اذا كان عدد الإطارات أقل فيجعل الحركة أكثر حدة وسرعة ، التوقيت يحافظ على مظهر الجسم وخضوعه لقوانين الفيزياء وبالتالي فإن التوقيت يحدد مكان الإطار الرئيسي (key frame) على خط الزمن (timeline) .

10. المبالغة (Exaggeration) : هذا المبدأ يتيح لمحركي الرسوم المتحركة بالخروج عن الواقع بالقليل من المبالغة في الحركة لجذب المشاهدين وإعطاء الحدث ميزة قد تبدو مستحيلة في الواقع .

11. الرسم الصلب (Solid drawing) : هذا المبدأ يقر بضرورة مراعاة الانضباط للأشكال الثلاثية الأبعاد من خلال تشريح الشكل .

12. الجاذبية (Appeal) : أو بما تعرف بالكاريزما للشخصية في التمثيل ، وضع صفات مميزة للشخصية تجذب المشاهدين لها ، ولكن ليس بالضرورة للتعاطف معها فالشخصيات الشريرة أو الوحوش في الرسوم المتحركة قد تكون لها جاذبية تجعل المشاهد يحبها رغم دورها السيء في المشهد .⁽⁷⁾

2.4 تعريف Stop-Motion Animation

هو سلسلة من الصور الفردية التي تم تجميعها لتكوين فيديو عبارة عن صور ، هذه الصور يتم تجميعها واحدة تلو الأخرى فينتهي للناظر بأنه يشاهد كائنات متحركة لكن الحقيقة اننا ننظر ل صور متتابعة بهذا يتم خداع المشاهد وهذا هو سر المبدأ.⁽⁸⁾

2.5 مقدمة عن Stop-Motion Animation

كما يعني المصطلح، يمكن إنشاء حركة (motion) بسيطة بين التوقيات (stop) عن طريق التلاعب ، بالعناصر تدريجيا أمام أو تحت الكاميرا ثم التقاط اللقطة كإطار فردي . ولكنه يحتاج لدقة عالية في العمل لتكون التنقلات سلسلة عند إعادة تشغيل تسلسل الصور . ولذلك هذا الأسلوب يأخذ الكثير من الوقت لإنتاجه ولكن في المقابل يظهر نتائج رائعة، نحتاج 24 اطار لتكون الحركة سلسلة وواقعية .⁽⁹⁾

من المعروف أن تصوير الفيديو يتم عن طريق تصوير عدة صور بشكل سريع جدا ، ولكن هناك طريقة أخرى لإنشاء الحركة في الإطار ألا وهي: Stop motion animation ، في أبسط أشكالها عبارة عن تحريك كائن أو جسم في المشهد عن طريق التلاعب به تدريجيا ومن ثم تصويره ، وتكرر العملية لعدة اطرارات ، مما يؤدي إلى ظهور وهم بالحركة . وتعود هذه العملية إلى إصدارة The Humpty Dumpty Circus في عام 1898 ، ومن الأمثلة البارزة على هذه التقنية : Gumby, South Park, and Robot Chicken from television

.The Nightmare Before Christmas, Coraline,Wallace and Grommet

الأشكال أو الأجسام في تقنية Stop Motion في الأغلب تكون مصنوعة من طين أو ورق يتم تحريكها بين كل لقطة والأخرى حتى لو بشكل بسيط جدا؛ تكون نتيجة ذلك رسوم متحركة قصيرة مع حركة الأجسام بشكل سلسلة من البداية وحتى النهاية .⁽¹⁰⁾

Stop Motion لها إصداران 2D & 3D — متمثلتان في التقنية ولكن الاختلاف في طريقة أخذ اللقطة حيث يتم التقاط كل منهما بالكاميرا، ويتم التقاط إطار تلو الإطار (Frame-by-frame) أثناء انتقال الأجسام تدريجيا بين الإطارات .وتشمل تقنيات مثل : الرسوم المتحركة بالرمال على الزجاج ، تحريك القصائص ثنائية الأبعاد الدمى ، والرسوم المتحركة الطينية.

2.6 نشأة Stop Motion-Animation

يرجع الفضل في أول فيلم متحرك لوقف الحركة The Humpty Dumpty Circus إلى J Stuart Blackton و Albert E.Smith Vitagraphs الذي صدر في عام 1898. كان The Humpty Dumpty Circus فيلم رسوم متحركة يظهر اليوم والحياة في لعبة السيرك.

في عام 1907 أصبح فيلم بعنوان The Haunted Hotel التي تنتجها J Stuart Blackton ضربة كبيرة. وأظهرت الأثاث المتحرك وأظهرت التقنية الأساسية للرسوم المتحركة الكائن.

وكان Wladyslaw Starewicz عندما جاء إلى تطوير السرد وقف الحركة. وأنتج العديد من الأفلام ولكن واحدة من أفلامه الأولى التي هي جديرة بالملاحظة هي أول فيلم قصير له بعنوان

Lucanes Cervus الذي تم صنعه في عام 1910 واستخدم الحشرات كدمى. ذهب إلى خلق عوالم سحرية مليئة الدمى وقف الحركة وينسب الفضل في منصب مدير للعديد من الأفلام المتحركة الكبيرة من خلال الخروج من تاريخ الحركة.

على الأرجح واحدة من الرسوم المتحركة الأكثر شهرة في هذا الوقت هو الأسطوري **Willis O Brien**. وكان عمله على فيلم العالم المفقود (1925) العقل تهب لوقته. وأنتج في وقت الحق الرسوم المتحركة أحد الأفلام التي تفقد أكبر إنتاج **King Kong** الذي أنتج عام (1933).⁽¹¹⁾

11 Priebe, Ken A(2011). The Advanced Art of Stop-Motion Animation. Massachusetts: Course Technology PTR.

كان للتلفاز تأثير كبير على إنتاجات التوقف عن الحركة حيث أن البرامج التلفزيونية تحتاج إلى إنتاج سريع وبميزانية محدودة جدا. في عام 1955 تم إنتاج وعرض **Grumpy** من قبل **Art Clokey**, وحقق نجاحا كبيرا. مع أن الشخصية الرئيسية كان مصنوع من الطين الأخضر، وكان مصدر دخل للعديد من أصحاب المهن في **Stop Motion**.

وبحلول السبعينيات من القرن العشرين، كانت حركة التوقف قد أصابت القمة من خلال كونها واحدة من أكثر تقنيات التأثير البصري استخداما و وسيلة للإعلانات التجارية. بحلول عام 1980 وقف الحركة قد بلغ ذروته مع الأفلام الروائية، والمسلسلات التلفزيونية المتحركة، والإعلانات للعالمات التجارية الكبرى وأحدث وسائل الموسيقى والفيديو. وكانت الثمانينيات حقا عصر ذهبي لتوقف الحركة في جميع أنحاء العالم. كمية الرسوم المتحركة المنتجة خلال هذا الوقت هو محيرة العقل. وشبكات التلفزيون مثل **Mtv** قامت بتوظيف الموظفين لجعل كل شيء متعلق بهذه المحطة أو

سوف يعرض أن يكون Stop Motion. أهم أفلام في تلك الفترة مثل Star Wars, Empire Strikes and Robocop, Back, and Dragon Slayer.

وبحلول أوائل 90 الأشياء بدأت تنهار في صناعة الرسوم المتحركة وقف الحركة. مع نمو أجهزة الكمبيوتر المكتبية والنهوض بالتكنولوجيا، باعتبارها الوسيلة المفضلة لاختيار الاعلانات التجارية، المؤثرات البصرية، والأفلام. الرسوم المتحركة المصنوعة يدويا قلت. بدأ المنتجون في جميع أنحاء التخلي عن كل شيء يدوي من الدمى اليدوية ووقف الحركة الرسوم المتحركة، حتى البيئات واللوحات التي كانت عنصرا أساسيا لصناعة الأفلام منذ الأيام الأولى.

الآن إذا أضفنا أن الكاميرات الرقمية وصفة سحرية إنتاج الرسوم المتحركة اليدوية مرة أخرى. وأصبحت التكلفة أقل النتاج stop motion. . واصبح بالامكان التصوير على كاميرا الهاتف وتجميع الصور على برامج خاصة .

ومن أهم الأفلام السيد الثعلب 2009.(12)

12 Priebe, Ken A(2011). The Advanced Art of Stop-Motion Animation. Massachusetts: Course Technology PTR.

2.7 أنواع Stop-Motion Animation

1. تحريك القصاصات Cut-Out Animation

. يتم ربط القصاصات بأوراق صغيرة ليسهل نقلها frame-by-frame مثل طريقة stop motion نشأت هذه التقنية إلى حد كبير في فرنسا من قبل Emile Kohl مع أفلامه التجريبية القصيرة مثل: - as The Neo-Impressionist Painter

وفي ألمانيا استخدم Lotte Reiniger هذه التقنية لجذب الفن الآسيوي التقليدي للدمى الى أفلام الشاشة.

نظرا لنطاق هذه التقنية المحدود فإنه لم يتم استخدامه على نطاق واسع؛ فمعظم أفلام هذه التقنية لديها نوعية سريرية مختلفة في الأربعينيات من القرن العشرين، أصدر مجلس أوتاوا Ottawa السينمائي في كندا العديد من أفلام cutouts، بما في ذلك (1945) Three Blind Mice.

2. الدمى Puppet Animation

ان الدمى عادة تشبه الانسان أو الحيوان ولكن ليس لها حياة خاصة بل هي مجرد كائن جامد. ولكن عندما يتلاعب بها شخص حقيقي بطريقة أو بأخرى يخلق لها وهم بالحياة. قديما كان العرض المسرحي للدمى هو الأشهر، حيث كان العرض مباشر وكان يتم ربط الدمى بالحبال لتحريكها أمام المشاهدين.

في stop motion يتحقق نفس الوهم بالحياة في بعد مختلف من الزمن، محرك الرسوم يلمس الدمية ويجعلها تتحرك ولكن عمله لا ينظر إليه من قبل الجمهور في الوقت الحقيقي (ليس مباشر). إن أداء الدمى مزيج من التخطيط المتعمد والارتجال من قبل محرك الرسوم. هناك الآلاف من المواد والأساليب والتقنيات التي يمكن استخدامها لعمل دمية stop motion ، وسوف يتطلب ذلك الكثير من التجارب والخبرات و الأخطاء لعمل ذلك. (14)

من أكبر التحديات في تحريك الرسوم هو المشي أو سير الدمى خاصة في stop motion حيث يتم التعامل مع قوة الجاذبية. ولذلك يجب أن تكون الدمية خفيفة الوزن. هناك أربع مراحل رئيسية لكل خطوة سير كما هو موضح بالشكل، يتم قياس كل خطوة بخطوتها مما يعني مدى ابتعاد القدمين عن بعضهما البعض عندما يضرب كعب القدم الأمامية على الأرض.

Stride (الخطوة الواسعة) تعتبر الوضعية المبدئية التي تمهد للخطوة الجديدة ، حيث كعب القدم • الأمامية يلامس الأرض ، والقدم الخلفية مقوسة للخلف ولكن ما ازلت ملامسة للأرض والساق الأمامية مستقيمة. المرحلة التالية هي **Recoil** (الارتداد) حيث القدم الأمامية ملامسة للأرض بشكل كامل، والقدم • الخلفية فقط أصابع القدم ملامسة للأرض. في هذه الوضعية يتم ثني الساقين مما يؤدي الى تحرك الجسم كله للأسفل قليلا لإبراز تأثير الوزن على المشي.

المرحلة التالية هي **Pass** (التمريرة) حيث تستقيم الساق الأمامية مرة أخرى، مما يدفع الجسم إلى الأعلى وتبدأ الساق الخلفية بالتقدم مرة للأمام مع ارتفاعها عن الأرض.

المرحلة الأخيرة **High** حيث الساق المارة الآن أصبحت بشكل كامل في الأمام وعلى استعداد للخطوة التالية. القدم التي كانت في الأمام في المراحل السابقة أصبحت الآن القدم الخلفية التي ستبدأ بالانحناء على أصابع القدم ثم دفع الجسم للأعلى. في حركة السير الواقعية، ليس بالضرورة أن تدفع القدم الجسم إلى الأعلى بهذا القدر ولكن في الرسوم المتحركة يوجد مبالغة.

بعد هذه المراحل الأربع لخطوة واحدة، الساق الأمامية تستعد للخطوة التالية ويتم تكرير نفس المراحل في جميع الخطوات، خلال هذه التحركات الذراعين أيضا تتحرك بعكس الساقين؛ فإذا كانت الساق اليمنى إلى الأمام تكون الذراع اليمنى إلى الخلف، وإذا كانت الساق اليسرى إلى الأمام تكون الذراع اليمنى إلى الخلف. فالجسم يفعل ذلك تلقائيا للحفاظ على التوازن أثناء السير. (15)

15Priebe K, 2006 , Art of Stop-Motion Animation , Publisher : Course Technology / Cengage Learning , Chapter 7 : Building Puppets

هناك طريقة شائعة تستخدم في stop motion لجعل الرسوم المتحركة تبدو أكثر سلاسة هو إضافة ضبابية الحركة إلى إطارات معينة، وخاصة في الأحداث السريعة مثل الرمي، والقفز، أو الركض. في عصرنا الحالي يتم عمل ضبابية الحركة عن طريق تصدير الإطارات من برنامج خاص ب stop motion ووضعها في برنامج فوتوشوب Photoshop وهناك يتم عمل الضبابية ويوجد الآن برنامج stop motion لديها بعض أدوات الضبابية..(16)

Priebe K, 2006 , Art of Stop-Motion Animation , Publisher : Course 16
17 . Technology / Cengage Learning .). امتزاج التقنيات الرقمية والتقليدية في أفلام الدمى.
جامعة الزرقاء، الأردن 2016 حسين، محمود عطية). <<http://zujournal.zu.edu.jo>>

ضبابية الحركة:

3. Clay Animation

هذا النوع مكون من الطين او الصلصال لإنشاء شخصيات الرسوم المتحركة وأن هذه الشخصيات يتم وضع حديد بداخلها لتثبيتها التي تتماثل كنوع الدمى في الستوب موشن، والتي يمكن التلاعب بها لتكوين الشخصيات.

4. Model Animation

هذه الرسوم تم انشاؤها للتفاعل كجزء من عالم العمل الحقيقي، وغالبا ما يتم استخدام تأثيرات فعالة مع هذه الشخصيات وتقسيم الشاشات (green screen)، لمزج البيئات مع هذه الشخصيات المتحركة. التحريك الذي يستخدم في برامج الكمبيوتر هو بديل عن الستوب موشن حيث يتم استخدام تقنيات مختلفة لخلق ضبابية في الحركة والتي هي ليست موجودة في الستوب موشن.

5. Object Animation

هذا النوع عبارة عن محتويات وأدوات تستخدم وتصنع خصيصاً للإنشاء بيئات في عالم الستوب موشن.

6. Pixilation

هذا النوع ينطوي على البشر في استخدام Stop-motion فهو يسمح ببعض الآثار السريالية مثل حالات اختفاء الإنسان وظهوره وتصغير حجمه في بيئة كبيرة طبيعية.

2.8 آليات الدمية المستخدمة في Stop Motion Animation

تعد الدمية الجزء الأساسي في هذه التقنية، التي يتم تعتمد على استخدام الدمية ذات المفاصل التي لها خاصية التوقف والتحكم بها، وتتكون الدمية من هيكل معدني مفصلي Armature، يتم تغطيته بالمواد اللازمة حسب الشخصية مثل الصلصال (Clay) أو (Foam latex) وهو مادة مركبة من المطاط الرغوي والمعالج كيميائياً ويمتاز بالرخاوة والطلاوة.

الهيكل المفصلي Armature : هيكل معدني مكون من مفاصل متحركة يدويا لكافة أجزاء الجسم، وترتبط بين أجزاء الجسم المختلفة للوصول إلى حركة تدريجية يتم التقاطها عن طريق الحركة المتوقفة، وهذا الهيكل معد ليحمل شكل الدمية المارد تحريكها، ويغطي هذا الهيكل إما الصلصال أو Foam latex أو أي خامة أخرى

2.9 تعريف الفيلم الوثائقي أو التوثيقي

هو فيلم يعرض فيه مخرجه حقيقة علمية أو تاريخية، أو سياسية، بصورة حيادية ودون إبداء رأي فيها. والفيلم الوثائقي يحوي سردا تاريخيا أو سياسيا لمواقف سجلت سابقا، أو لنكبات أو حروب حصلت في الماضي أو الحاضر القريب.

2.10 اتجاهاتها

الاتجاه الرومانسي

يعتمد هذا الاتجاه في مجال إعداد الفيلم التسجيلي وإخراجه على الاهتمام بحياة الفرد بشكل يتميز بحرية التعبير و تلقائيته ، حيث تنشئ مشاهدة الفيلم إحساساً غنائياً عاطفياً لدى المشاهد . ويتناول المخرج التسجيلي في هذا الاتجاه موضوع فيلمه بعناية كبيرة ويتسامى بالمشاهد عن الحياة اليومية العادية المعتادة ، ويدفعه إلى اكتشاف حياته بحساسية أكبر . ويطلق على هذا الأسلوب أيضاً " الاتجاه الرومانتيكي الطبيعي " ، لتركيزه وتمجيده الواضح للطبيعة ، واهتمامه الملحوظ بعلاقة الإنسان بالعالم الذي يحيط به

وتتحدد أسس الاتجاه الرومانسي في مجال الفيلم التسجيلي فيما يلي

- أهمية معايشة الفنان أو المخرج التسجيلي للموضوع الذي يسجله ويصوره ، والإحساس به لضمان تحقيق المعرفة الكاملة العميقة والإلمام الشامل بكل جوانب الموضوع الذي يعالجه ويصوره من خلال فيلمه.

- موضوع الفيلم الذي ينبع من المكان الحقيقي الذي يدور فيه في الواقع بأشخاصه وأحداثه الحقيقية في الأصل دون اختلاف أو انفعال من مخرج الفيلم .

يعتبر (روبرت فلاهري) رائداً لهذا الاتجاه الذي بدأه بفيلم (نانوك ابن الشمال) 1922م، وفيه يتناول صراع الإنسان في القطب الشمالي ضد الطبيعة، من أجل كسب قوته، من خلال قصة أسرة من الأسكيمو، ويعتبر روبرت فولهاري الأب الروحي لهذا الاتجاه حيث تمسك بتصوير كل أفلامه في مواقعها الأصلية حول النشاط اليومي للمجتمع الإنساني في بيئة جديدة على المشاهد هذا بالإضافة إلى أنه لم يكن يعمل وفق قالب معد مسبقاً بحيث اعتمد على قوة الملاحظة، ومن أشهر أفلامه نانوك رجل الشمال والذي أنتجه في عام 1923 حيث يصور صراع إنسان القطب الشمالي مع الطبيعة القاسية التي يعيش فيها وذلك من خلال تناوله لحياة أسرة من منطقة الأسكيمو ومتابعة أوجه نشاطها

الاتجاه الواقعي

ليست الواقعية مجرد تقديم الشخصيات المألوفة والشائعة والموضوعات المستمدة من الطبيعة والواقع فحسب، وإنما هي تكشف أيضاً عن فردية البشر وتشابههم مع الجماهير الأخرى في آن واحد. والواقعية في الفن تنبيه الناس إلى جمال الطبيعة والبشر وتهتم أساساً بتصوير العلاقات الاجتماعية التي ينشغل بها الناس والقوى التي تتحكم فيهم والروابط والمصالح المشتركة بينهم. ويستمد الاتجاه الواقعي في مجال الفيلم التسجيلي مادته من الواقع المباشر لحياة المدن والقرى والأزقة والمصانع والأسواق والمستشفيات، إلى غير ذلك من الأماكن في محاولة لإبراز ما يكمن تحت السطح وإلقاء الضوء على الأسباب والمسببات، وهو بذلك يتولى خلق الشعر وإيجاده في ميدان لم يسبق لشاعر أن طرقة من قبل، حيث تبدو مادة الواقع العادي بعيدة عن أن تكون موضوعاً لعمل فني، وهي بهذا لا تحتاج إلى الذوق السليم فحسب، وإنما تحتاج أيضاً إلى الإلهام الفني أي أنها تحتاج إلى جهد شاق خلاق ينفذ إلى الأعماق كما يصدر عن تأثير عميق.

ولهذا يمكننا القول أنه بظهور الاتجاه الواقعي في مجال الفيلم التسجيلي أمكن تصوير الإنسان ومشكلاته وقضاياها في مواجهة الحياة العادية اليومية وجنون المدينة بتناقضاتها العديدة، أي أن الاتجاه الواقعي يمثل أنقى درجات الواقعية في مجال الفيلم التسجيلي

ويعطى مثلاً على هذا النوع الفيلم الفرنسي (لا شيء غير الزمان) في عام 1926، للمخرج لكانتي، وهو أول فيلم عن حياة مدينة باريس يكشف من خلاله إمكانية التعبير عن واقع المدينة بكل تناقضاته

الاتجاه السيمفوني

تتمثل فلسفة الاتجاه السيمفوني في النظر إلى السينما كفن يشبه الموسيقى من حيث اعتماد كل منهما وقيامهما على عنصر الحركة. وإذا كان عنصر الحركة في الموسيقى يعبر عنه بأنه حركة الصوت في الزمان. فإن الحركة في السينما هي حركة الضوء في الزمان والمكان. وعلى هذا التشابه بين كل من الموسيقى والسينما يقوم أساس الاتجاه السيمفوني الذي يهدف إلى تقديم مشاهد الفيلم في توالٍ حركي شبيه بحركات السيمفونية الموسيقية، ويتطلب هذا الاتجاه من مخرج الفيلم ومصوره ذوقاً فنياً عالياً، وحساً تصويرياً مرفهاً يعتمد على استخدام الإيقاعات المتغيرة السرعة والمؤثرات الخاصة طوال الفيلم مستغلاً في ذلك حركة المجاميع والكتل في خلق الإيقاع الحركي وإيجاده داخل البناء الفيلمي

سينما الحقيقة

هدفها اكتشاف العالم وتوسيع نطاق الواقع الممكن تصويره . وقد ساعد على تطوير هذا الاتجاه وسرعة انتشاره اكتشاف الكاميرا السينمائية 16 مم ، التي تتصف بخفة الوزن وسهولة الحمل وإمكانية تسجيلها عنصري الصوت والصورة معاً ، مما ساعد على تصوير الأحداث الجارية وقت حدوثها بما يصاحبها من صوت حقيقي مباشر . وبذلك وفرت الكاميرا 16مم ميزتين أساسيتين كان لهما أثر واضح في مجال استخدام السينما في الإعلام والأخبار وهما :

- تسجيل الحدث في تلقائية دون أي تدخل في صياغته .
- الوجود في قلب الحدث وإمكانية تسجيل أدق تفاصيله .

وقد ساعد التقدم الكبير لتكنولوجيا آلات التصوير السينمائي والتطور السريع في تحسين المواد الأولية للأفلام، على تمكين مخرجي اتجاه " سينما الحقيقة " من عمل مجموعة أفلام تسجيلية على درجة كبيرة من الصدق والمباشرة.

وقد ظهر عام 1922 على يد المخرج الروسي دزيغا فيرتوف، في شكل جريدة سينمائية بعنوان (كينو برافدا)، وكانت تتناول ما يجري من تغيير في المجتمع السوفييتي، في تلك الفترة من عام 1922 إلى عام 1924، فكانت المعادل السينمائي لجريدة (برافدا) الإخبارية

الفصل الثالث: متطلبات المشروع:

3.1 تفصيل المشروع

3.2 المتطلبات التطويرية للمشروع

3.2.1 المتطلبات المادية

3.2.2 المتطلبات البشرية

3.2.3 المتطلبات البرمجية

3.3 المتطلبات التشغيلية للمشروع

3.4 مجموع تكاليف المشروع

3.5 المحددات والمخاطر

3.6 آلية التسليم

3.7 آلية التسويق

3.1 تفصيل المشروع:

لا بد أن العمل على مشروع فيلم خاصة إذا كان الفيلم عبارة عن وثائقي مدمج مع ستوب موشن ، بحيث يحتاج إلى كثير من المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية ، ولا يمكن إنتاج فيلم وثائقي بمجرد امتلاك حاسوب وبرامج ومهارات كما هو الحال في مشاريع البرمجة أو الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد ، ففي تصوير وعمل الفيلم الوثائقي ، يتم كتابة السيناريو و ثم تصوير المشاهد المراد تصويرها الموجودة في السيناريو مع شخصية الفيلم ، تجسيد المشاهد المؤثرة من خلال الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد ، ثم عملية التعديل والمونتاج والترويج والاعلان . وكذلك فإن الأدوات والعناصر المادية المستخدمة في إنتاج فيلم وثائقي، غير محدودة، فبعضها لا يمكن الاستغناء عنها ، من الكاميرات والميكروفونات وذاكر التخزين والحواسيب والإضاءة وأدوات

التصوير، لذلك سيتم في هذا الفصل عرض المتطلبات المادية والبشرية والبرمجية التي استخدمناها في إنتاج هذا الفيلم .

3.2 متطلبات المشروع التطويرية:

3.2.1 متطلبات مادية:

المجموع \$	السعر \$	العدد	التفاصيل	الفئة
أدوات التصوير				
2.130	710	2	Canon 700D	DSLR Cameras
250	250	1	Stabilizer-STM-1.8	Prime lens-50mm
428	428	1	stabilizer-STM-3.5	Zoom lens-18/135mm
599	599	1	Camera features a 22-77mm zoom lens	Osmo Camera
74	37	2	cm Tripod 50/140	Camera Stand
80	40	2	GB 64	SD Card
24	12	2	GB 32	Memory Flash
180	60	3	Studio Lighting	Lightings
Total				\$3,765
أدوات stop motion				
50	10	5	Hardening Clay 1Kg	Clay
25	5	5	DAS Air Hardening Modeling Clay 1Kg	Pasta Clay

Aluminum Craft Wire	Mandala Crafts 0.5 mm	2	10	20
Stop Motion Armature	Puppet Figure for Character Design Creation	25	10	250
Sculpting Tools	Clay Sculpting Tools Pottery Carving	4	22	88
Plank	MDF	2	17	34
Foam board	cm 1	12	4	48
Total				\$4,280
تكاليف دعاية وتسويق				
Computer	Core i5 8GB Ram	4	830	3.323
Hard drive	500GB	2	70	140
Internet	16Mdps	1	20	20
Posters		20	0.5	10
Banner		1	35	35
Brochures		80	0.5	40
Invitation cards		50	0.5	25
Roll Up		1	100	100
Total				3,693\$

3.2.2 المتطلبات البشرية:

الشخص	العدد	السعر \$	المجموع \$
كاتب قصة وسيناريو	1	500	500
رسام ألواح القصة	1	350	350
مخرج	1	8.000	8.000
مصور	4	800	3.200
المكياج والملابس	2	400	800
المونتاج وتعديل الصوت	3	1.100	3.300
مصمم جرافيك	2	600	1.200
Total			17.350\$

3.2.3 المتطلبات البرمجية:

البرنامج	عدد الشهور	السعر \$	المجموع \$
Adobe After Effect cc	4	20	80
Adobe Premiere cc	4	20	80
Adobe Photoshop cc	4	20	80
Adobe Illustrator cc	4	20	80
Adobe Audition cc	4	20	80
Stop Motion Dragon Frame	-	185	185
Total			585\$

3.3 متطلبات المشروع التشغيلية:

تم تصدير فيديو الفيلم النهائي بجودة واحدة وهي (0 FULL HD 1080P) وذلك لأسباب نذكر منها:

1. مناسبة الجودة لغالبية شاشات العرض المتوفرة.
2. الوضوح العالي والدقة التي تميز هذه الجودة حيث تعطي فيديو بحجم كبير فيكون كل إطار من 1080*1920 بكسل.
3. وجود خاصية (Quality Change) على اليوتيوب تسمح للمشاهد بتغيير الجودة بما يتناسب مع سرعة الإنترنت لديه فعندما ننشر الفيديو بجودة FULL HD يمكن تشغيله بكافة سرعات الإنترنت 1 .

(support.google.com/YouTube/answer/91449(YouTube Help

عملية تشغيل الفيلم الوثائقي والفيديو(ستوب موشن)، هو عملية مرنة وبسيطة وغير مكلفة، فيكفي الحصول على هاتف ذكي أو حاسوب أو حاسوب محمول أو جهاز لوحي أو شاشة ذكية مرتبطة بالإنترنت، للوصول إلى الفيلم على شبكات التواصل الاجتماعي واليوتيوب.

3.4 مجموع تكاليف المشروع:

المجموع \$	الفئة
4,280\$	المتطلبات المادية
585\$	المتطلبات البرمجية
17.350\$	المتطلبات البشرية
\$3,693	تكاليف دعاية وتسويق
25,908\$	Total Costs

3.5 المحددات والمخاطر:

عندما بدأنا العمل على مشرونا هذا بدأنا بالعمل على استثمار مهارتنا الذاتية وبتنميط ذاتي، وجهد شخصي خالص، لجمع كل ما تعلمناه في حياتنا الجامعية في قالب واحد، والعمل كفريق مترابط، وتوزيع المهام بتناسق، على فريق العمل لإنتاج هذا العمل المتين المتكامل.

ومن أبرز المحددات:

المحددات التي واجهتنا، والتي وضعناها كأهداف نجتازها ونتحداها بقوة ونكون الأفضل:

1. إنجاز المشروع بمستوى جيد في ظل محدودية رأس المال والأدوات والمعدات اللازمة، وعدم إمكانية توفير جميع ما يلزم، في إنتاج الفيلم بشكل عام و Motion Stop بشكل خاص تحتاج إلى ميزانيات مرتفعة وإمكانات مهارتية وأدوات متقدمة، وإنتاج فيلم وثائقي تحتاج إلى وقت مناسب للذهاب إلى المؤسسة للتصوير.

2. العمل على إنجاز المشروع في الوقت المحدد، فطالب جرافيكس لديه عدد من المشاريع العملية في فصل واحد وبزمن محدود، فكان لا بد لنا من تنظيم الوقت وتحديد جدول مدروس للعمل على المشروع.

المخاطر:

1. خطر فقدان ملفات مشرونا ، فسوف يتم عمل أكثر من نسخة من الملفات وبأكثر من مكان.
2. انقطاع الكهرباء ، فسوف يتم الأخذ بعين الاعتبار العمل على أجهزة الحواسيب المحمولة لتفادي هذه المشكلة.

3.6 آلية التسليم:

سيتم تسليم المشروع بواسطة :فلاشة, قرص مدمج.

3.7 آلية التسويق:

سيتم المشاركة في مهرجانات وبالتالي سيتم عمل اعلانات وبوسترات

الفصل الرابع : التصميم

4.1 هيكلية البرنامج (رسم الهيكلية):

4.2 التحليل

4.2.1 الشخصيات وأدوارها

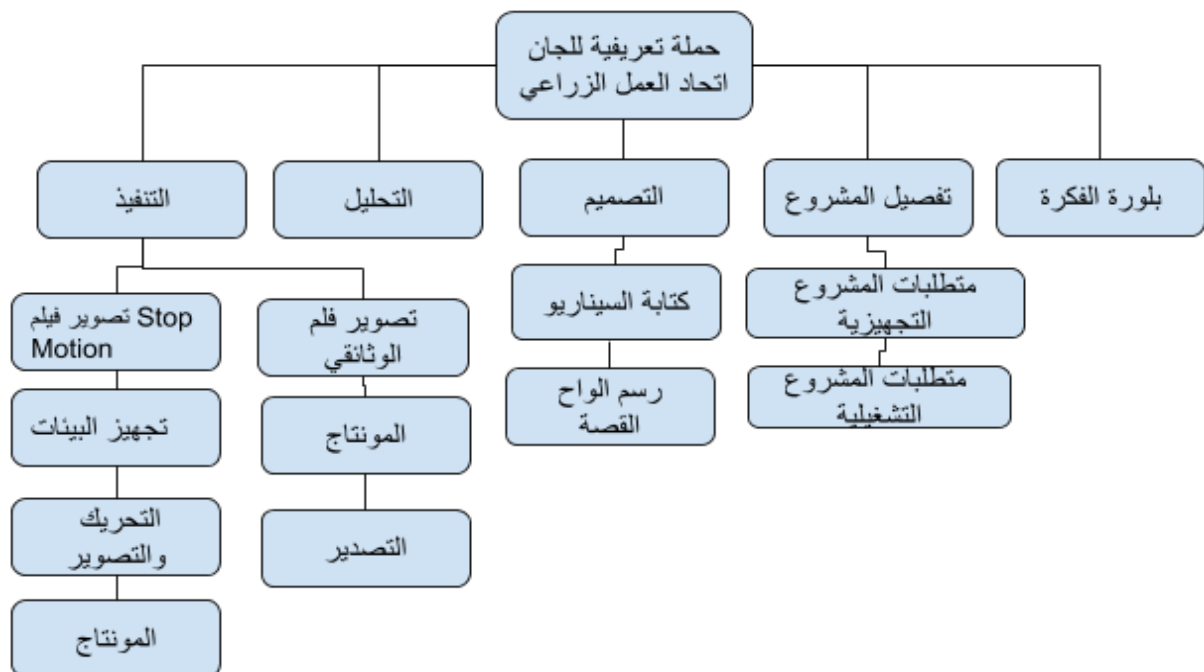
4.2.2 الأماكن

4.2.3 زمان المشروع

4.3 ألواح القصة

Shooting Script 4.4

4.1 هيكلية المشروع:



الشكل (4.1) هيكلية لتنفيذ المشروع

4.2 التحليل

4.2.1 الشخصيات وأدوارها

الشكل (4.2.1) شخصية المزارع أبو جمال



الشكل (4.2.2) شخصية جندي الاحتلال دايفد



الشكل (4.2.3) شخصية جندي الاحتلال شارون



الشكل (4.2.4) شخصية موظف المؤسسة أنس



الشكل (4.2.5) شخصية موظف المؤسسة وصايل



الشخصية الاولى :المزارع العجوز (أبو جمال)

العمر :50 سنة

الجنس :ذكر

المواصفات الشخصية : القوة , القدرة على تحمل الأعباء, الكفاح , الصمود .

دورة بالقصة : الشخصية الرئيسية في القصة , حيث يجسد شخصية المزارع

الفلسطيني الذي يسعى جاهدا من أجل زراعة أرضه .

الشخصية الثانية: الجندي دافيد

العمر:30 سنة

المواصفات: القوة الجسدية, حازم

دوره بالقصة: مDAHمة المزرعة وتدمير الأشجار, و دفش المزارع و وقوعه على الأرض.

الشخصية الثالثة: الجندي شارون

العمر:30 سنة

المواصفات: القوة الجسدية, حازم

دوره بالقصة: يعطي أوامر للجرافة بالدخول الى المزرعة ومداHمتها وتدمير الأشجار.

الشخصية الرابعة: موظف المؤسسة أنس

العمر: 27 سنة

المواصفات الشخصية: ايجابي ممتلئ بالأمل ونشيط
دوره بالفلم : إعطاء البذور والسماذ وتقوية الأشجار للمزارع.

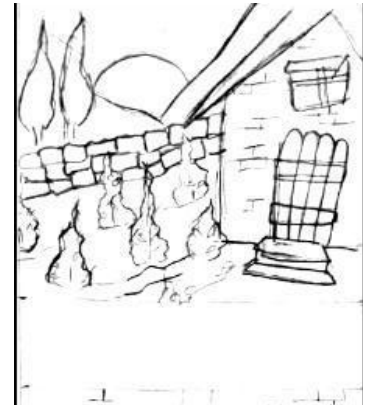
الشخصية الخامسة: موظف المؤسسة وصايل

العمر: 30 سنة

المواصفات: إيجابي ومهتم لزبونه المزارع أبو جمال
دوره بالقصة: اعطاء البذور مع أنس الى المزارع العجوز أبو جمال

تصاميم أخرى: خيش البذور الذي سوف يتم اعطائها للمزارع من قبل موظفي البنك بعد تدمير وتخريب
مزرعته من قبل جنود الاحتلال.

4.2.2 الأماكن



الشكل (4.2.2.1) مزرعة أبو جمال

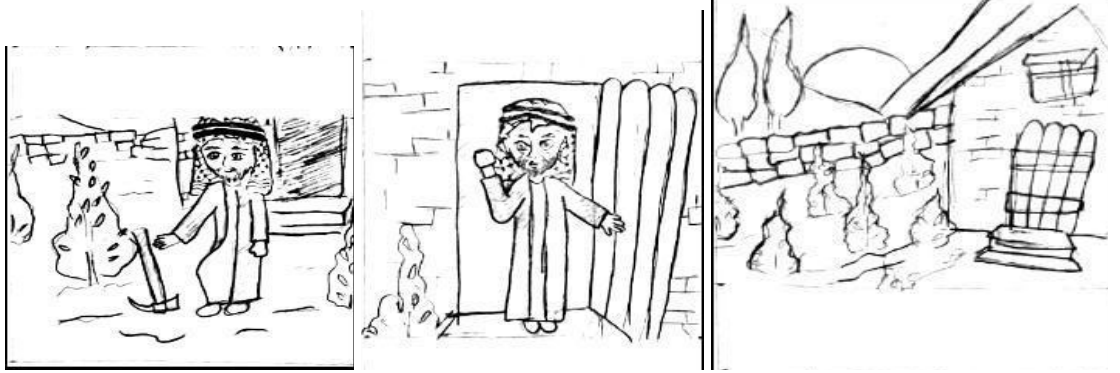
4.2.3 الأزمنة

زمان المشروع:

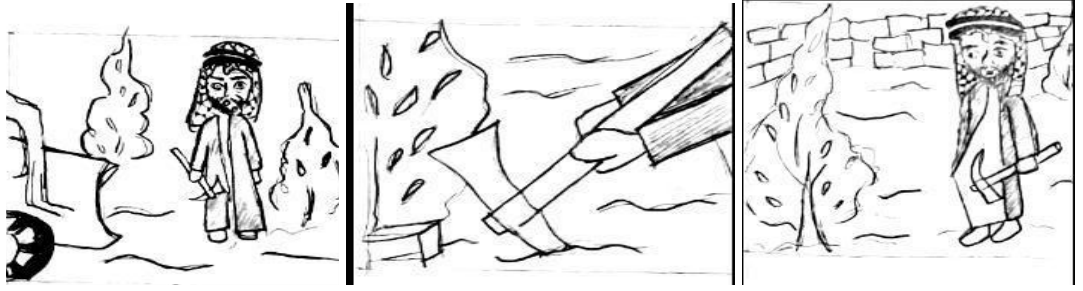
الزمان الأول: يبدأ عندما ينتهي فصل الشتاء (أي الربيع).

الزمان الثاني: يبدأ في منتصف فصل الصيف .

4.3 ألواح القصة



المشهد (1) اللقطة (3)	المشهد (1) اللقطة (2)	المشهد (1) اللقطة (1)
الوقت المقدر: 00:05	الوقت المقدر: 00:05	الوقت المقدر: 00:05
الوقت التراكمي: 00:15	الوقت التراكمي: 00:10	الوقت التراكمي: 00:05
عدد الإطارات: 120	عدد الإطارات: 120	عدد الإطارات: 120
الوصف: يتجبد المزارع باب بيته عند استيقاظه من النوم [LS]	الوصف: واجهة المزرعة مبيّنة الأشجار والنباتات [WS]	الوصف: طلوع الشمس الساعة خامسا صباحا [WS]
الصوت: موسيقى	الصوت: صوت المزارع وهو يستيقظ	الصوت: صوت الطيور والصباح

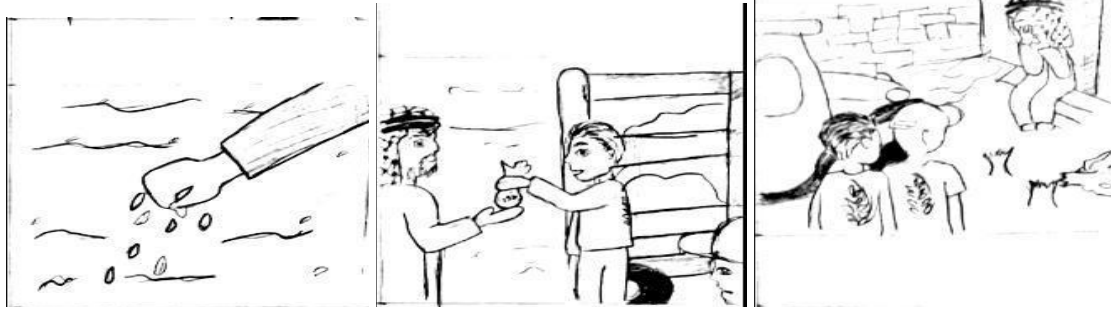


المشهد (1) اللقطة (6)	المشهد (1) اللقطة (5)	المشهد (1) اللقطة (4)
الوقت المقدر: 00:07	الوقت المقدر: 00:08	الوقت المقدر: 00:06
الوقت التراكمي: 00:36	الوقت التراكمي: 00:29	الوقت التراكمي: 00:21
عدد الإطارات: 168	عدد الإطارات: 192	عدد الإطارات: 144
الوصف: تأتي الجرافة وبجانبتها اثنين من جنود الاحتلال [WS]	الوصف: ينكش المزارع في تراب الشجرة [MS]	الوصف: يمشي نحو الفأس ويمسكه [LS]
الصوت: موسيقى حزينة مع مداهمة	الصوت: صوت نكشة للتراب	الصوت: موسيقى

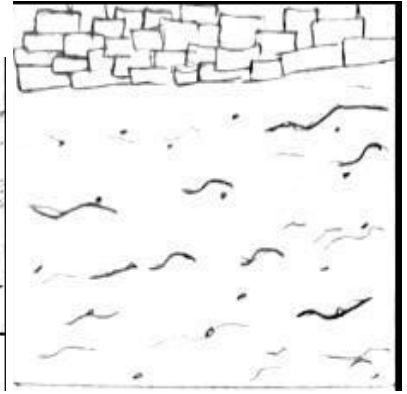
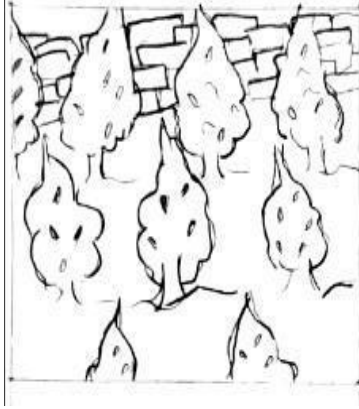


المشهد (1) اللقطة (9)	المشهد (1) اللقطة (8)	المشهد (1) اللقطة (7)
الوقت المقدر: 00:06	الوقت المقدر: 00:07	الوقت المقدر: 00:06
الوقت التراكمي: 00:56	الوقت التراكمي: 00:50	الوقت التراكمي: 00:43
عدد الإطارات: 144	عدد الإطارات: 168	عدد الإطارات: 144
الوصف: يجلس أبو جمال حزين على الكارثة التي حصلت [CUS]	الوصف: تكسر الجرافة الأشجار [MS]	الوصف: يتكلم أبو جمال مع الجندي إلا أن الجندي دافيد يدفعه [OSS]

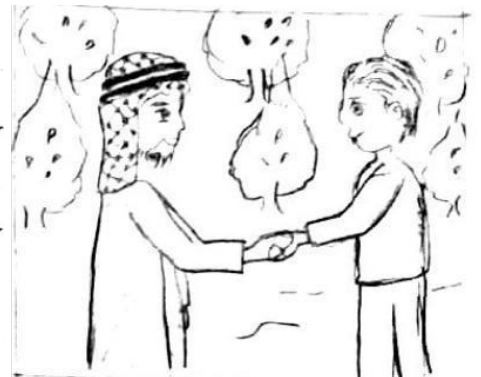
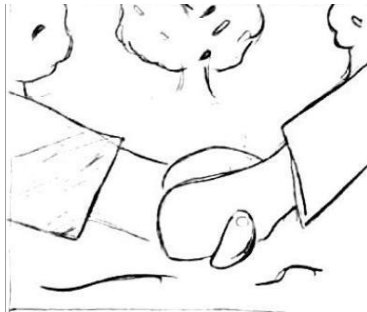
الصوت: صوت المداهمة	الصوت: صوت المداهمة	الصوت: صوت المداهمة مع موسيقى حزينة
---------------------	---------------------	-------------------------------------



المشهد (1) اللقطة (12)	المشهد (1) اللقطة (11)	المشهد (1) اللقطة (10)
الوقت المقدر: 00:08	الوقت المقدر: 00:08	الوقت المقدر: 00:05
الوقت التراكمي: 01:17	الوقت التراكمي: 01:09	الوقت التراكمي: 01:01
عدد الإطارات: 240	عدد الإطارات: 240	عدد الإطارات: 120
الوصف: يرش البذور على الأرض [LS]	الوصف: يخرجون الموظفين من صندوق السيارة أكياس البذور ويناولونه للمزارع [MS]	الوصف: تأتي سيارة المؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي [WS]
الصوت: موسيقى	الصوت: موسيقى مفرحة	الصوت: موسيقى



المشهد (1) اللقطة (15)	المشهد (1) اللقطة (14)	المشهد (1) اللقطة (13)
الوقت المقدر: 00:09	الوقت المقدر: 00:07	الوقت المقدر: 00:05
الوقت التراكمي: 01:38	الوقت التراكمي: 01:29	الوقت التراكمي: 01:22
الوصف: تأتي سيارة المؤسسة مرة أخرى لا عطاء المزارع أكياس السماد وتقوية الأشجار [MS]	الوصف: تبدأ المزرعة تنمو مثل ما كانت [WS]	الوصف: واجهة المزرعة وهي فارغة وعلى الانتظار أن تنمو الأشجار [LS]
عدد الإطارات: 216	عدد الإطارات: 168	عدد الإطارات: 120
الصوت: موسيقى	الصوت: موسيقى	الصوت: موسيقى



المشهد (1) اللقطة (16)
الوقت المقدر: 00:06
الوقت التراكمي: 01:44
عدد الإطارات: 144
الوصف: يفرح المزارع ويسلم على موظف المؤسسة ويشكره [MS]
الصوت: موسيقى

4.4 Shooting Script

Scene	Shot	Time		Video	Audio
1	1	Expected Time: 00:10	Total Time: 00:10	واجهة مؤسسة لجان اتحاد العمل الزراعي {WS}	موسيقى
2	1	00:10	00:20	لقطة للختيارة وهي تتحدث	موسيقى مع تعليق الراوي

3	1	00:20	00:40	أقسام المبنى	موسيقى
4	1	00:10	00:50	مقابلة مع مسؤول المؤسسة [MS]	حديث المسؤولة دعاء
4	2	00:10	01:00	مقاطع من المؤسسة بناء على ما تحدثه المسؤولة	حديث المسؤولة دعاء
5	1	00:30	01:30	لقطة للأراضي	تعليق الراوي
6	1	00:10	01:40	لقطة سوسن وهي تشرح عن غرفة الاستقبال {MS}	حديث سوسن
6	2	00:10	01:50	لقطة سوسن وهي تقيس البذرة {CU}	صوت سوسن
6	3	00:10	02:00	لقطة سوسن وهي تدبر البذور من العلبة الى الجهاز	صوت سوسن
6	4	00:10	02:10	لقطة للجهاز [MS]	حديث سوسن الصرصور
6	5	00:10	02:20	لقطة للجهاز في غرفة الاستقبال [MS]	حديث سوسن
7	1	00:10	02:30	استقبال الزائرين	تعليق الراوي
8	1	00:10	02:40	لقطة لغرفة وحدة التخزين	حديث الراوي
8	2	00:15	02:55	لقطة قصي وهو يشرح عن غرفة التخزين	حديث قصي مسؤول وحدة التخزين

9	1	00:10	03:05	قصي وهو يعمل في غرفة المختبر	موسيقى
9	2	00:10	03:15	مقابلة مع قصي في المختبر	صوت قصي
10	1	00:10	03:25	لقطة غرفة التجفيف	حديث الراوي
11	1	00:10	03:35	مقابلة وحدة الإكثار	مسؤول وحدة الإكثار صايل
11	2	00:20	03:55	لقطة للمشتل وكيفية تصنيف البذور فيها	موسيقى تعليق الراوي
12	1	01:00	04:55	لقطة الأراضي والمزارعين	موسيقى تعليق الراوي

الفصل الخامس: التطبيق والفحص

5.1 الشخصوص

5.2 تصميم البيئة

5.3 تصوير لقطات الفيلم الوثائقي

5.4 فحص المشروع (حركات, أصوات, تفاعل...)

5.5 إرشادات تنصيب وتشغيل المشروع

5.1 الشخصوس:



الشكل (5.1.1) تنفيذ شخصية المزارع العجوز



(5.1.2) تنفيذ شخصية الجندي دافيد

(الشكل



الشكل (5.1.3) تنفيذ شخصية الجندي شارون



(5.1.4) تنفيذ شخصية موظف

الشكل

المؤسسة أنس



شخصية موظف المؤسسة وصايل

الشكل (5.1.5) تنفيذ

5.2 تصميم البيئة



الشكل (5.1.6) تنفيذ بيئة مزرعة

المزارع أبو جمال

5.3 تصوير مشاهد الفيلم الوثائقي



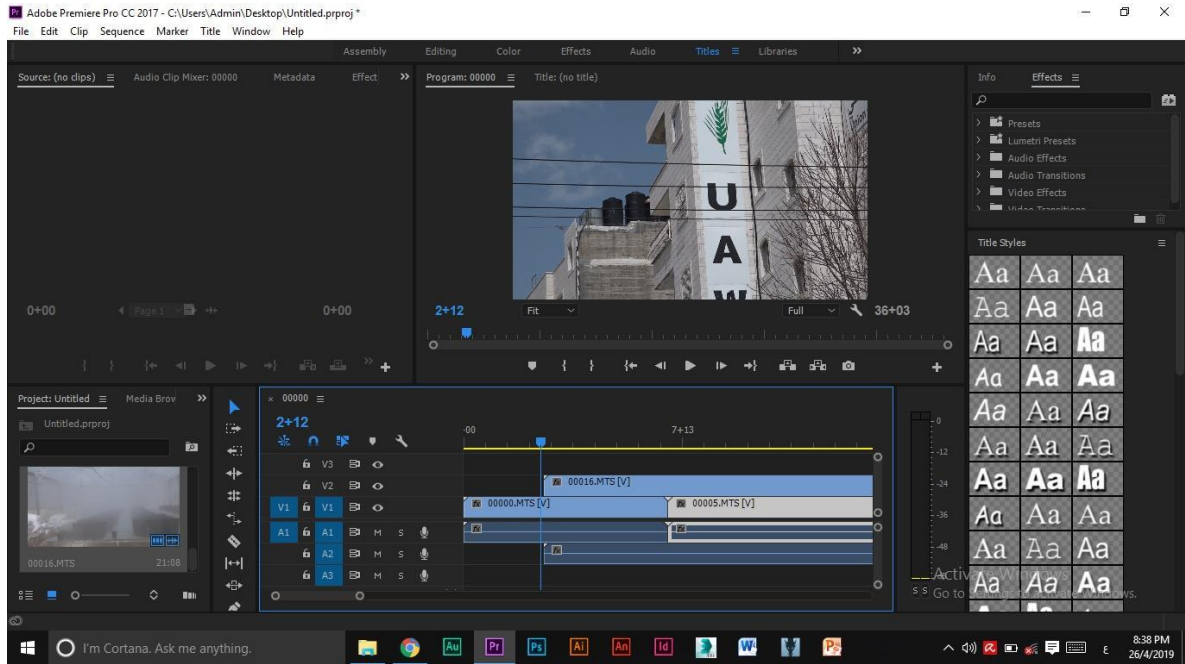
الشكل (5.3.1) لقطة مشهد الوثائقي



الشكل (5.3.2) لقطة مشهد الوثائقي

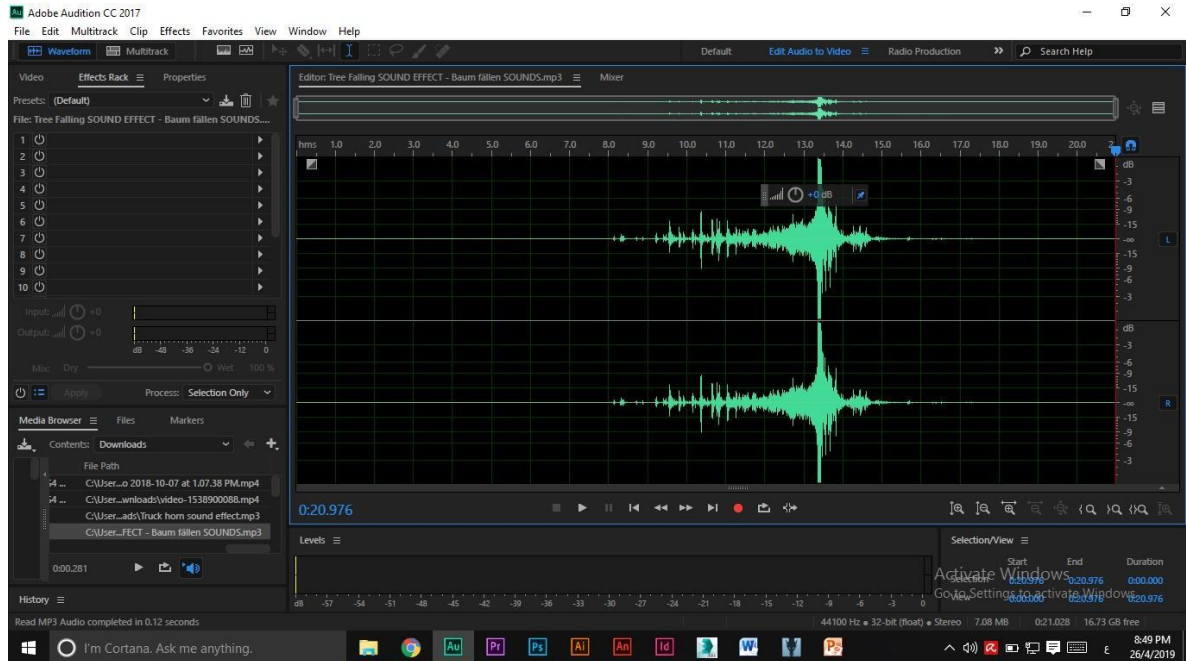
5.4 فحص المشروع

قام فريق العمل باستخدام برنامج Premiere Adobe في عملية تحرير وتقطيع وتجميع الفيديو هات والأصوات، والتعديل عليها باحترافية من حيث تعديل الألوان والإضاءات والتصدير بجودة 25 fps 1080p HD ، حيث يعد هذا البرنامج من أفضل البرامج في العالم وأكثرها احترافية في هذا المجال.



الشكل (5.4.1) Adobe Premiere Pro cc 2018

وتم استخدام برنامج Audition Adobe في التعامل مع الأصوات ومعالجتها من قص ودمج واستبدال وإضافة المؤثرات والفلاتر.



الشكل (5.4.2) Adobe Audition CC 2017

وكذلك الأمر أيضا مع برنامج Adobe After Effects CC 2018، حيث تم من خلال عمل مقدمة الفيلم والخاتمة من خلال الاستفادة من مزايا وامكانيات البرنامج القوية.



الشكل (5.4.3) Adobe After Effects CC 2018

وبرنامج Adobe illustrator تم استخدامه في تصميم البوسترات وبطاقات الدعوة للإعلان الإلكتروني.



الشكل (5.4.4) Adobe Illustrator cc 2017



5.5 إرشادات تنصيب وتشغيل المشروع

إن عملية إنتاج فيلم رسوم متحركة بتقنية motion Stop قوي يجب أن يمر بثلاث مراحل : كتابة السيناريو ، التحريك والتصوير ، وأخيرا عملية المونتاج ، فالمونتاج من أهم المراحل التي تعطي قوة وأهمية للفيلم نظرا لما لها تأثير على المشاهدين من خلال التأثيرات الصوتية والمتحركة ومدى توافقها مع الفيلم ، وتشمل هذه المرحلة :

1 نقل اللقطات التصويرية إلى اقراص صلبة خارجية (External hard disk) وبأكثر من نسخة للحفاظ عليها من التلف والضياع.

2 . تقسيم اللقطات وتفصيلها بمجلدات لتسهيل عملية ادخالها على البرنامج دون أخطاء أو اختلاط بلقطات أخرى.

(Adobe Premiere Pro cc 2018) برنامج على المشاهد لقطات تجميع.

3. تجميع لقطات المشاهد على البرنامج.

4. معالجة اللقطات والتعديل عليها سواء بالإضاءة أو بسرعة اللقطة أو إضافة تأثيرات عليها باستخدام برامج (Adobe Premiere Pro cc 2018) (Adobe Photoshop cc 2017)

5. معالجة الصوت على برنامج (Adobe Audition cc 2017).

6. بناء مقدمة وخاتمة الفيلم باستخدام برنامج (Adobe After Effects cc 2018) لدمج الأصوات والموسيقى وتصدير الفيلم النهائي.

الفصل السادس: الاختبار والتقييم

6.1 الاختبار خلال التنفيذ

6.2 الاختبار بعد التنفيذ

6.1 الاختبار خلال التنفيذ:

1. الذهاب لجهات مختصة بالتصوير، الاضاءة ، التحريك والإخراج السينمائي.
2. المتابعة المستمرة مع المشرف على المشروع وإطلاعه على كل المستجدات في المشروع وأخذ النصائح والتعديلات المطلوبة .
3. بدء التصوير حسب ما تم رسمه في ألواح القصة ونص الإنتاج، والمتابعة على أساسه، والتعديل إن تطلب الموقف أو موقع التعديل.
4. عرض ما تم إنجازه من المشروع ومن المشاهد على الأشخاص المحيطين مثل العائلة والأصدقاء وأخذ تقييمهم وملاحظاتهم وتشجيعهم.

6.2 الاختبار بعد التنفيذ:

اعتمد فريق العمل في تقييم المشروع بعد تنفيذه على العديد من الأمور هي:

1. مقارنة مشاهد ولقطات الفيلم مع ألواح القصة، والسيناريو.
2. التأكد من الحركات والأصوات وتجانسها مع بعضها.
3. مدى التسلسل الصحيح والترتيب السليم لمشاهد ولقطات الفيلم .
4. اختبار الفيلم على أكثر من منصة.
5. مقارنة النتائج مع أهداف المشروع.

الفصل السابع: النتائج والتوصيات

7.1 تحقيق الأهداف

7.2 النتائج والتوصيات

7.3 الانطباع ونصائح حول الادوات وبيئة التطوير لكلا الفلمين

7.1 النتائج وتحقيق الأهداف

1. استطاع فريق العمل إخراج فيلم مؤثر يوصل رسالة للفئة المستهدفة.
2. تمكن الفريق من استثمار الفرص المتاحة وتخطي التحديات.
3. استطاع فريق العمل استغلال الأدوات والمواد في إخراج فيلم بتقنية ستوب موشن بحيث يلفت الأنظار في قصة تدور عن مزارع فلسطيني يزرع في أرضه ويتعرض للهجوم الصهيوني ولكن هناك مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي لن يخذلوه ويعطونه ما يحتاج من البذور والسماد ليرجع أرضه مثل ما كان.
4. استطاع فريق العمل تحمل الضغط وتطوير قدراته في مجالات مختلفة يمكن الاستفادة منها في إنشاء مشاريع مفيدة وكبيرة بالمستقبل.

7.2 الانطباع ونصائح حول الأدوات وبيئة التطوير لكلا الفلمين

من خلال تجربتنا في عمل فيلم بتقنية ستوب موشن، يمكن القول أن كل دقيقة هي ثمينة بإنجاح المشروع ولذلك نقدم بعض النصائح والمعلومات التي يمكن اتباعها لتجنب الوقوع في الأخطاء:

1. التخطيط الجيد قبل البدء بأي خطوة واختيار فكرة قوية.
2. جمع المعلومات حول الموضوع والبحث الدقيق والاستفسار من اصحاب الخبرات.
3. اختيار فريق قادر على العمل اليدوي وتحمل الضغط في التصوير.

4. العمل على تصميم البيئة الأولية وتطويرها من ناحية الزوايا والعناصر ومراعاة النسب بينهم.
5. المعرفة بتكوين تشريح الجسم من حيث المفاصل والنسب والعمل على تصاميم للشخص من عدة زوايا.
6. التأكد من توفير المواد والأدوات اللازمة وطلب البعض منها قبل مدة من البدء بالعمل من الجامعة إذا كان هناك طلاب آخريين يطلبون تلك الأدوات.
7. توفير مكان مناسب للعمل من ناحية تنفيذ للبيئات والشخوص والتصوير والتحريك.
8. التأكد من توفير الإضاءة المناسبة اللازمة و الكاميرات DSLR عدسات مناسبة بنفس النوع خلال الفيلم واستخدام وضع التصوير (Manual) للتحكم بضبط الاعدادات في كل الكاميرات.
9. التأكد من شحن البطارية و وجود بطاريات للاحتياط، وأخذ ذاكرات تخزينية للاحتياط والتأكد من المواد والمعدات اللازمة للتصوير.
10. في حالة تصوير الوثائقي يجب التأكد من المكان الذي سيتم التصوير به والتأكد من المعدات والمواد اللازمة للتصوير، واختيار الأوقات المناسبة والتأكد من حالة الجو.
11. تنزيل البرامج اللازمة والتعلم عليها والاستفسار عنها.
12. التأكد من الزوايا المناسبة للتصوير.
13. دراسة تحريك الجسم والالمام بمبادئ التحريك الاثني عشر.
14. جمع المواد المصورة وعمل أكثر من نسخة للاحتياط.
15. الحرص على عدم استخدام أي شيء له حقوق ملكية في المونتاج مثل الموسيقى أو التأثيرات أو طلب إذن رسمي لها والاعتماد على المكتبات المجانية.
16. استخدام تدرج في انتقالات الموسيقى من دخول وخروج بشكل سلس بما يتناسب مع المشهد.
17. تصدير الفيديو بدقة مناسبة، واختبار الفيلم من خلال عرضه على أكثر من جهاز عرض.

الملحقات

*الترويج للفيلم

*السيناريو

*المصادر والمراجع

فيما يلي المطبوعات التي تم استخدامها في الترويج للفيلم:

(*) بوستر الترويج للفيلم



(*) رول أب - الترويج للفيلم



(*) بطاقة دعوة للفيلم



السيناريو لفيلم الستوب موشن:

المشهد الأول:

دخول إلى:

خارجي, فجر, مزرعة أبو جمال

طلوع الشمس الساعة خامسا صباحا في مزرعة أبو جمال

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, باب المزرعة

مظهر للمزرعة والأشجار والنباتات

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يتجبد المزارع باب بيته عند استيقاظه من النوم

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يمشي أبو جمال نحو الفأس ويمسكه لكي ينكش بأرضه.

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يمشي باتجاه الشجرة المقررة نكشها

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

ينكش المزارع في تراب الشجرة لاستمرارية عيش هذه الشجرة

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يдахم فجأة جرافة الاحتلال وجنودها الاثنين أرض أبو جمال

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يناقش أبو جمال مع الجندي لمعرفة ماذا ولماذا يحصل هذه المداهمة إلا أن دافيد يدفع المزارع ويوقعه على الأرض.

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

الجرافة تقوم بتكسير الشجر وهدم سور المزارع المبنية من الأحجار

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

يجلس المزارع حزينا كئيبا على ما حصل في مزرعته التي تعب عليها سنين طويلة.

خروج

دخول إلى:

خارجي,ظهرا, مزرعة أبو جمال

تأتي سيارة مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي

خروج

دخول إلى:

خارجي,ظهرا, مزرعة أبو جمال

يخرج موظفي المؤسسة من صندوق سيارتهم أكياس البذور ويناولونه للمزارع.

خروج

دخول إلى:

خارجي,ظهرا, مزرعة أبو جمال

يقوم المزارع بتنزيل كيس البذور على الأرض ويرجع ببني سوره على أمل أن يرجع مثل ما كان

خروج

دخول إلى:

خارجي,ظهرا, مزرعة أبو جمال

يقوم أبو جمال برش البذور على مزرعته لكي ترجع الى حالتها السابقة.

خروج

دخول إلى:

خارجي,عصرا, مزرعة أبو جمال

واجهت المزرعة وهي فارغة لا توجد فيها أي نوع من النباتات والمزروعات

خروج

دخول إلى:

خارجي, مساء بعد عدة شهور, مزرعة أبو جمال

يبدأ أن ينمو الأشجار مع مرور الوقت والزمن ويرجع الأرض مثل ما كان عليه.

خروج

دخول إلى:

خارجي, ظهرا, مزرعة أبو جمال

لا تنسى مؤسسة اتحاد لجان العمل الزراعي المزارع أبو جمال ويأتون موظفوها مرة أخرى لتناول المزارع أكياس السماد وتقوية الأشجار.

خروج

دخول إلى:

يفرح المزارع من عملهم وعدم نسيانهم له و يسلم على موظف اتحاد لجان العمل الزراعي.

خروج

المصادر والمراجع: