

جامعة بوليتكنك فلسطين



كلية العلوم الإدارية ونظم المعلومات

دائرة تكنولوجيا المعلومات

الجغرافيس والوسائط المتعددة

رسوم متحركة ثنائية البعد

" Good & Evil "

فريق العمل

آيات أحمد العطاونة

دعاء محمد نصار

ولاء " محمد راسم " شاور

ياسمين علي أبو عياش

إشراف

م. أحلام قريع

قدم هذا البحث لإنهاء متطلبات التخرج في تخصص الجغرافيس والوسائط المتعددة

ملخص المشروع

بناء رسوم متحركة ثنائية البعد لعرض قصة الخير والشر - حيث تدور أحداث هذه القصة حول ولدين، يمثل أحدهما جانب الخير والآخر يمثل جانب الشر بطريقة يكون فيها المشاهد قادرا على التمييز بين جانبي الخير والشر بطريقة مرئية دون التطرق إلى ذكر جمل أو عبارات توضح ذلك. من خلال رؤيته لتسلسل أحداث القصة المصحوبة بالموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية فقط.

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

(وقل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون)

صدق الله العظيم

إلهي لا تطيب الليل إلا بشرك ولا يطيب النهار إلا بطاعتك .. ولا تطيب اللحظات إلا بذكرك .. ولا تطيب الآخرة إلا

بعفوك .. ولا تطيب الجنة إلا برويتك الله جل جلاله

إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة .. ونصح الأمة .. إلى نبي الرحمة ونور العالمين..

سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم.

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار .. إلى من علمنا العطاء بدون انتظار .. إلى من نحمل اسمه بكل افتخار .. نرجو من الله

أن يمد في أعماركم لتري ثماراً قد حان قطافها بعد طول انتظار وستبقى كلماتك نجوم نهدي بها اليوم وفي الغد وإلى

الأبد.

والدنا العزيز

إلى ملائكتنا في الحياة .. إلى معنى الحب وإلى معنى الحنان والتفاني.. إلى بسملة الحياة وسر الوجود

إلى من كان دعائهم سر نجاحنا وحنانهم بلسم جراحنا إلى أغلى الحبايب

أمننا الحبيبة

إلى من بها أكبر وعليها أعتمد .. إلى شمعة متقدة تنير ظلمة حياتي..

إلى من بوجودها أكتسب قوة ومحبة لا حدود لها..

إلى من عرفت معها معنى الحياة .

أخواتنا

إلى الأخوات اللواتي لم تلدهن أُمي .. إلى من تحلو بالإخاء وتميزوا بالوفاء والعطاء إلى ينابيع الصدق الصافي إلى من

معهم سعدت، وبرفقتهم في دروب الحياة الحلوة والحزينة سرت إلى من كانوا معي على طريق النجاح والخير.

كما ونهديه إلى إدارة جامعتنا الكريمة والهيئة التدريسية التي بذلت أقصى جدها في إيصال ما لديها من معلومات فكانت

كشمعة تحترق لتبديد ولو جزءاً من الظلمة الحالكة.....

شكر وتقدير

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع

أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد...

وقبل أن نمضي تقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة...

إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة...

إلى جميع أساتذتنا الأفاضل.....

"كن عالما ... فإن لم تستطع فكن متعلما ، فإن لم تستطع فأحب العلماء ، فإن لم تستطع فلا تبغضهم"

وأخص بالتقدير والشكر:

مشرفتنا النبيلة والمربية الفاضلة أحلام قريع التي لم تتوانى عن متابعتنا خطوة بخطوة للخروج بأفضل النتائج.

كما ونتقدم بالشكر إلى الأستاذ والمشرف الفاضل عبد العزيز رمضان والذي لم يتوانى أيضا عن متابعتنا خطوة بخطوة

للخروج بأفضل النتائج ، نتقدم له بجزيل الشكر .

والشكر أيضا إلى الأستاذ الفاضل محمد نادر الفلاح الذي وقف بجانبنا وقدم لنا المساعدة ونحن بأمس الحاجة إليها .

والشكر أيضا إلى الأستاذ الفاضل شادي الرجبي الذي لم يبخل علينا بملاحظاته وتعليقاته البناءة في جميع مراحل

وتفاصيل المشروع .

والشكر أيضا إلى الدكتور الفاضل محمد الدشت على دعمه لنا .

فهرس المحتويات

III	الإهداء
IV	شكر وتقدير
V	فهرس المحتويات
VII	فهرس الأشكال والرسوم
IX	فهرس الجداول
١٢	الفصل الأول : المقدمة
١٢	١.١ موضوع المشروع
١٢	1.2 أهداف المشروع:
١٣	1.3 الإبداع في المشروع:
١٣	1.4 الفئة المستهدفة:
١٤	1.5 فريق العمل (التطوير):
١٥	1.6 المهام موزعة على جدول زمني:
١٧	2.1 تفصيل المشروع.
١٨	الفصل الثاني : متطلبات المشروع
١٨	2.1 تفصيل المشروع :
١٩	2.2 متطلبات المشروع التطويرية :
١٩	2.2.1 متطلبات مادية:
٢٠	2.2.2 التكاليف البرمجية التطويرية:
٢١	2.3 متطلبات المشروع التشغيلية:
٢١	2.3.1 متطلبات مادية:
٢١	2.3.2 تكاليف متطلبات المشروع التطويرية والتشغيلية:
٢٢	2.4 التقنيات المستخدمة:
٢٢	2.5 المخاطر والمحددات والتحديات:
٢٤	2.6 آلية التسليم:
٢٥	3.1 تحليل مفصل للأدوات والبرامج المستخدمة.
٢٥	3.2 الأدوات المستخدمة.
٢٦	الفصل الثالث :التصميم
٢٦	3.1 شرح مفصل للشخص ودورها:

٣٠	3.2 شرح للحركات الرئيسية ومعانيها:
٣٢	3.3 ألواح القصة (STORY BOARD):
٥٤	3.4 تحليل مفصل للأدوات والبرامج المستخدمة
٥٤	3.4.1 الأدوات المستخدمة:
٥٥	3.4.2 البرامج المستخدمة:
٦٧	الفصل الرابع : التطبيق و الفحص
٦٧	٤.١ تطبيق المشروع وفحصه :
٦٩	٤.٢ إرشادات الاستخدام
٧٠	٤.٣ متطلبات التشغيل
٧٢	الفصل الخامس : النتائج والتوصيات
٧٢	٥.١ تحقيق الأهداف
٧٢	٥.٢ نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة:
٧٣	5.3 الانطباع ونصائح حول الأدوات المستخدمة و بيئة التطوير :
٧٣	٥.٤ تنويرات مستقبلية :
٧٤	5.5 الملحقات
٧٤	٥.٥.١ بعض رسومات اليد:
٧٦	5.5.2 الحملة الدعائية:
٧٨	٥.٥.٣ السيناريو:

فهرس الأشكال والرسوم

٢٦	صورة ٣.١: الولد الطيب
٢٧	صورة ٣.٢: الولد الشرير
٢٨	صورة ٣.٣: العصفور
٢٩	صورة ٣.٤: الفراشة
٢٩	صورة ٣.٤: مشهد الغابة الرئيسي
٣٠	صورة ٣.٥: حركات مشي الولد الشرير
٣٠	صورة ٣.٦: حركات مشي الولد الطيب
٣١	صورة ٣.٧: حركات الايدي اثناء الزراعة
٣١	صورة ٣.٨: حركة الفراشة
٣٢	صورة ٣.٩: مشهد ١
٣٢	صورة ٣.١٠: مشهد ٢
٣٣	صورة ٣.١١: مشهد ٣
٣٣	صورة ٣.١٢: مشهد ٤
٣٤	صورة ٣.١٣: مشهد ٥
٣٤	صورة ٣.١٤: مشهد ٦
٣٥	صورة ٣.١٥: مشهد ٧
٣٥	صورة ٣.١٦: مشهد ٨
٣٦	صورة ٣.١٧: مشهد ٩
٣٦	صورة ٣.١٨: مشهد ١٠
٣٧	صورة ٣.١٩: مشهد ١١
٣٧	صورة ٣.٢٠: مشهد ١٢
٣٨	صورة ٣.٢١: مشهد ١٣
٣٨	صورة ٣.٢٢: مشهد ١٤
٣٩	صورة ٣.٢٣: مشهد ١٥
٣٩	صورة ٣.٢٤: مشهد ١٦
٤٠	صورة ٣.٢٥: مشهد ١٧

٤٠	صورة ٣.٢٦: مشهد ١٨
٤١	صورة ٣.٢٧: مشهد ١٩
٤١	صورة ٣.٢٨: مشهد ٢٠
٤٢	صورة ٣.٢٩: مشهد ٢١
٤٢	صورة ٣.٣٠: مشهد ٢٢
٤٣	صورة ٣.٣١: مشهد ٢٣
٤٣	صورة ٣.٣٢: مشهد ٢٤
٤٤	صورة ٣.٣٣: مشهد ٢٥
٤٤	صورة ٣.٣٤: مشهد ٢٦
٤٥	صورة ٣.٣٥: مشهد ٢٧
٤٥	صورة ٣.٣٦: مشهد ٢٨
٤٦	صورة ٣.٣٧: مشهد ٢٩
٤٦	صورة ٣.٣٨: مشهد ٣٠
٤٧	صورة ٣.٣٩: مشهد ٣١
٤٧	صورة ٣.٤٠: مشهد ٣٢
٤٨	صورة ٣.٤١: مشهد ٣٣
٤٨	صورة ٣.٤٢: مشهد ٣٤
٤٩	صورة ٣.٤٣: مشهد ٣٥
٤٩	صورة ٣.٤٤: مشهد ٣٦
٥٠	صورة ٣.٤٥: مشهد ٣٧
٥٠	صورة ٣.٤٦: مشهد ٣٨
٥١	صورة ٣.٤٧: مشهد ٣٩
٥١	صورة ٣.٤٨: مشهد ٤٠
٥٢	صورة ٣.٤٩: مشهد ٤١
٥٢	صورة ٣.٥٠: مشهد ٤٢
٥٣	صورة ٣.٥١: مشهد ٤٣

٥٣	صورة ٣.٥٢: مشهد ٤٤
٥٤	صورة ٣.٥٣: مشهد ٤٥
٥٦	صورة ٣.٥٤: مشهد منفذ على برنامج Adobe flash cs4
٥٧	صورة ٣.٥٥: بوستر منفذ على برنامج Adobe Photoshop cs2
٥٨	صورة ٣.٥٦: برنامج Adobe illustrator cs4
٥٩	صورة ٣.٥٧: تنفيذ المقدمة على برنامج Adobe after effects cs4
٦٠	صورة ٣.٥٨: برنامج Free video flip and rotate
٦١	صورة ٣.٥٩: برنامج Iwisoft flash swf to video converter
٦٢	صورة 3.60: برنامج WinAVI -FLV Converter
٦٣	صورة 3.61: برنامج DVIX Plus converter
٦٤	صورة 3.62: تنفيذ المونتاج على برنامج Sony Vegas pro 9
٦٧	صورة ٤.١: مشهد منفذ ١
٦٨	صورة ٤.٢: مشهد منفذ ٢
٦٨	صورة ٤.٣: مشهد منفذ ٣
٦٩	صورة ٤.٤: مشهد منفذ ٤
٧٤	صورة ٤.٥: رسم يدوي ١
٧٥	صورة ٤.٦: رسم يدوي ٣
٧٦	صورة ٤.٧: رسم يدوي ٤
٧٦	صورة ٤.٨: Stand
٧٦	صورة ٤.٩: Invitation card
٧٧	صورة ٤.١٠: Poster
٧٧	صورة ٤.١١: CD cover

فهرس الجداول

- جدول ١: المخطط الزمني المقترح والتنفيذي _____ ١٦
- جدول ٢: التكاليف البرمجية التطويرية _____ ٢٠
- جدول ٣: متطلبات مادية _____ ٢١
- جدول ٤: تكاليف متطلبات المشروع التطويرية والتشغيلية _____ ٢١

المقدمة

- ١.١ موضوع المشروع .
- ١.٢ أهداف المشروع .
- ١.٣ الإبداع في المشروع .
- ١.٤ الفئة المستهدفة .
- ١.٥ فريق العمل " التطوير " .
- ١.٦ المهام موزعة على جدول زمني .



الفصل الأول : المقدمة

١.١ موضوع المشروع

يدور هذا المشروع حول مفهومي الخير والشر وما يحمله هذين المفهومين من تناقض وتم تنفيذ هذا التناقض بمجموعة من المشاهد المتتالية التي تحوي في مضمونها مواقف بين أبطال هذه القصة ، وقد برز في النهاية انتصار الخير على الشر. وكان هذا المشروع تحت عنوان " Good & Evil " .

مميزات المشروع :

ومن الجدير بالذكر أن لهذه الرسوم المتحركة فوائد تجعلها تتفوق على نظيرها الورقي ومنها :

- ١ . سهولة تحديث المحتوى وإضافة العديد من التعديلات عليه.
- ٢ . سهولة فهم الفكرة بالإضافة إلى المتعة أثناء ذلك .
- ٣ . إمكانية تطوير المشروع حيث من الممكن عمل سلسلة من قصص الأطفال تتحدث عن مواضيع مختلفة لغرس العديد من القيم في نفوسهم عن طريق الرسوم المتحركة الصامتة.
- ٤ . إمكانية العمل على أكثر من برنامج ودمج العديد من الوسائط المتعددة مثل الصوت والصورة.

1.2 أهداف المشروع:

- ١ . إيصال فكرة انتصار الخير على الشر وغرسها في نفوس المشاهدين وخاصة الأطفال منهم.
- ٢ . عرض بعض المشاهد المتضمنة سلوك الخير وسلوك الشر ليكون المشاهد في موقع الناقد للسلوكين الذين يعرضان أمامه .
- ٣ . تثبيث ونقل الفكرة التي توضح نهاية الشر ونهاية الخير بطريقة ممتعة وسهلة الفهم.
- ٤ . غرس بعض القيم الايجابية في نفس المشاهد وتغييره من قيم سلبية أخرى .

٥. إيصال الفكرة لجميع الأشخاص على اختلاف لغاتهم عن طريق استخدام الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية فقط.

٦. توفير المتعة لدى المشاهد لكونه لديه القدرة والحرية في فهم وتحليل ما يشاهده.

1.3 الإبداع في المشروع:

١. يتمثل الإبداع في هذا المشروع بالقدرة على عرض الأفكار والسلوكيات المختلفة ، وتوضيح الأهداف

المرجوة من هذا المشروع بالرغم من الاستغناء عن الحوار بين الشخصيات، والاكتفاء بالموسيقى

التصويرية والمؤثرات الصوتية فقط التي تصاحب المشاهد وتخطب الجانب العاطفي لدى المشاهد ،

وتحول دون تشتيت ذهن المشاهد في متابعة الكلام وفهمه وربطه مع الصورة التي يشاهدها .

٢. خوض المشاهد تجربة تأليف القصة وذلك من خلال الحوار الداخلي الذي يدور بين المشاهد وذاته

في أثناء عرض القصة.

٣. إتاحة الفرصة لجميع المشاهدين على اختلاف لغاتهم وأفكارهم وأعمارهم استيعاب الأهداف المرجوة

من هذا المشروع .

1.4 الفئة المستهدفة:

تعتبر فئة الأطفال هي الفئة المستهدفة بشكل رئيسي وتتراوح الأعمار من سن (٤-١٠) سنوات ، حيث يتم في

هذه المرحلة العمرية استيعابهم للمفاهيم الايجابية والسلبية سواء من البيئة المحيطة بهم أو بناءا على الأمور التي

يمارسونها أو يقومون بمشاهدتها حيث أن هذه المرحلة العمرية عند الطفل من أهم المراحل في بناء وغرس المفاهيم

الصحيحة لديه ، وهذا لا يعني أن الفئات العمرية الأخرى غير قادرة على الاستمتاع بالمشروع وفهمه

1.5 فريق العمل (التطوير):

لقد قام فريق العمل بالتكاتف معا لإنتاج هذا العمل حيث تم توزيع الأدوار بشكل أفقي ، حيث استطاع جميع أفراد الفريق بالقيام بجميع المهام لانجازها بأسرع وقت ممكن ، ففي مرحلة الرسم تم إعطاء المختصين بالرسم الرسومات المطلوبة لرسمها يدويا ومن ثم رسمها على Adobe flash cs4 ، وفي مرحلة التحريك تم إعطاء المختصين بالحركة الرسومات الجاهزة التي تم إتمام رسمها على Adobe flash cs4 من اجل تحريكها، وهكذا أصبح قسم من الفريق يقوم بانجاز الرسومات في أثناء أن القسم الآخر يقوم بتحريك ما يتم انجازه منها . أما المراحل الأخرى فقد تم العمل بها كفريق متكامل ، فقد قام جميع أعضاء الفريق باستغلال جميع أوقاتهم لانجاز مهام هذا المشروع بغض النظر عن تواجد جميع الأعضاء في نفس الوقت .

وفيما يلي عرض للمخطط الزمني المقترح والتنفيذي بناءا على مخطط (Gant Chart) والذي يعتبر من أقوى الأدوات لتخطيط وتنظيم الأوقات حيث يتم ترتيب الأعمال المراد انجازها أو تم انجازها عموديا بينما يتم ترتيب الأوقات أفقيا عن طريق استخدام وحدات زمنية (سنوات ، شهور ، أسابيع ، أيام) .

1.6 المهام موزعة على جدول زمني:

الأسبوع	العمل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب															
كتابة السيناريو وتدقيقه															
رسم الشخصيات يدويا ومسحها															
رسم الخلفيات وتلوين الشخصيات															
عمليات تحريك															
إيجاد موسيقى مناسبة															
عملية المونتاج ودمج الموسيقى والإخراج النهائي															
مرحلة الفحص															

1.6 المهام موزعة على جدول زمني:

الأسبوع	العمل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤
بلورة الفكرة وتحديد الأسلوب المناسب															
كتابة السيناريو وتدقيقه															
رسم الشخصيات يدويا ومسحها															
رسم الخلفيات وتلوين الشخصيات															
عمليات تحريك															
إيجاد موسيقى مناسبة															
عملية المونتاج ودمج الموسيقى والإخراج النهائي															
مرحلة الفحص															

متطلبات المشروع

2.1 تفصيل المشروع.

٢.٢ متطلبات المشروع التطويرية.

2.2.1 متطلبات مادية.

٢.٢.٢ التكاليف البرمجية التطويرية.

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية.

2.3.1 متطلبات مادية.

2.2.3 تكاليف متطلبات المشروع التطويرية والتشغيلية.

2.4 التقنيات المستخدمة.

2.5 المخاطر والمحددات والتحديات.

2.6 آلية التسليم



الفصل الثاني : متطلبات المشروع

٢.١ تفصيل المشروع :

تم انجاز هذا المشروع بالتفصيل ضمن هذه المراحل :

١. بلورة الفكرة والاستمرار بتتقيحها والتعديل عليها للوصول إلى أفضل النتائج .
٢. كتابة السيناريو وانجازه وتعديله وتفصيل جميع المشاهد من حيث تفاصيل الصورة والصوت والحركة والزاوية التي سيتم رسم المشهد من خلالها. بالإضافة إلى تحديد ملامح الشخصيات وأدوارها .
ثم البدء برسم الشخصيات والخلفيات حسب ما هو موضع بالسيناريو يدويا ، ثم إدخالها بعد ذلك إلى أجهزة الحاسوب عن طريق الماسح الضوئي . وقد قام فريق العمل في بعض الأحيان بتصوير بعض المشاهد باستخدام الكاميرا وإدخالها إلى الحاسوب لرسمها ، على سبيل المثال : تم القيام بتصوير حركات اليدين للشخصيات بحسب ما يرغب فريق العمل ثم إدخال الصورة باستخدام الوصلات إلى الأجهزة ثم إلى برنامج Adobe flash cs4 والقيام برسمها وتلوينها ، ثم إدخال الرسومات على برنامج Adobe flash cs4 ثم القيام برسمها وتلوينها وتجهيزها للحركة .
٣. تحريك الشخصيات باستخدام برنامج Adobe flash cs4.
٤. البحث عن موسيقى ملائمة تتطابق مع حركات الشخصيات والمشاهد التي سيتم عرضها موائمة معها ، وقد تم فيه بعض الأحيان تحميل بعض مقاطع الفيديو وإدخالها إلى برنامج Sony Vegas pro 9 لفصلها عن الموسيقى .
٥. تم تصدير ملفات الفلاش بعد تحريكها وتجهيزها ثم تحويلها إلى فيديو بصيغة mpeg-2 لإدخالها على برنامج Sony Vegas pro 9 لعملية المونتاج . ثم ترتيب المشاهد باستخدام Sony Vegas pro 9 وبحسب تسلسل الأحداث وترتيبها في السيناريو . إدخال الموسيقى على Sony Vegas pro 9 وموائمتها للحركة والمشاهد المعروضة ثم البدء بعمل مقدمة وخاتمة على برنامج Adobe after effects cs4 باستخدام العديد من ال effect's .

٦. مرحلة الفحص والتي تتم عن طريق التأكد من مطابقة الصورة للصوت والتأكد من أن الفيديو الذي تم الحصول عليه خالي من المشاكل ويستطيع إيصال الفكرة المطلوبة وتحقيق الهدف المرجو بكل سهولة .

٢.١ متطلبات المشروع التطويرية :

2.2.1 متطلبات مادية:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر (بالدولار)	المجموع
أجهزة	1. جهاز حاسوب بمواصفات لا تقل عن: RAM:4GB Processor Speed: 2.2GHz Hard disk :320GB	4	\$ 1000	\$4400
	2. Digital camera 10 megapixel	1	\$200	
	3. Scanner	1	\$200	
أشخاص	١. رسام يدوي و باستخدام الفلاش	٢	\$٣٦٠٠	\$٣٦٠٠
	٢. شخص للتحريك	٢		
	٣. المونتاج	١		
أدوات	أقلام للرسم و ألوان و أوراق		\$١٠٠	\$١٠٠
				\$8100

جدول ٢: متطلبات مادية

2.2.2 التكاليف البرمجية التطويرية:

المصدر	التكلفة
Adobe Flash Professional cs4	\$702.99
Sony Vegas pro 9	\$532.42
Adobe After effect	\$587.00
Adobe Photoshop cs2	\$289.00
Adobe illustrator	\$603.99
Video Flip and Rotate free	Free
Iwisoft flash swf to video converter	\$49.00
Divx plus software	\$20
Winavi flv converter	\$29.95
المجموع	\$ 2813.36

جدول ٣: التكاليف البرمجية التطويرية

2.3 متطلبات المشروع التشغيلية:

2.3.1 متطلبات مادية:

البيان	التفاصيل	العدد	السعر (بالدولار)	المجموع
أجهزة	جهاز حاسوب	١	\$ 600	\$ 1000
	جهاز DVD أو	1	\$100	
	تلفاز	١	\$٣٠٠	
برامج وأدوات	الحصول على CD الذي تم تحميل الفيديو عليه .		\$١٠	\$١٠
	برنامج تشغيل الفيديو (Divx codec)		free	
				\$١٠10

جدول ٤ : متطلبات مادية

2.3.2 تكاليف متطلبات المشروع التطويرية والتشغيلية:

التكاليف التطويرية	\$ 2813.36
التكاليف التشغيلية	\$١٠10
المجموع	\$3823.36

جدول ٥ : تكاليف متطلبات المشروع التطويرية والتشغيلية

2.4 التقنيات المستخدمة:

بعد اختيار القصة. تم الاتفاق مع الجميع على اختيار أسلوب الرسم و الألوان المناسبة. وتم اعتماد معظم الإصدارات الجديدة من برامج Adobe وبرامج جديدة بالنسبة لنا مثل برنامج Sony Vegas pro 9 .

2.5 المخاطر والمحددات والتحديات:

١. المخاطر:

- ضيق الوقت حيث أن مثل هذه المشاريع تحتاج إلى وقت أكثر من المتوفر لإتمامها ولكن وضعت خطة مرنة قابلة للتعديل في كل مرحلة للتلاؤم مع الوقت المحدد .
- صعوبة الحصول على النسخ الأصلية والإصدارات الحديثة من البرامج .
- مشكلة الفيروسات التي أدت إلى فقدان بعض ملفات المشروع ولكن وضعت خطة تتضمن وجود أكثر من نسخة لكل ملف في أماكن مختلفة (توفير احتياطي بديل) .
- وجدنا صعوبة في العثور على الموسيقى المناسبة للمشاهد وملائمتها لمواقف الخير والشر واللحظات التي تحتاج إلى صوت هادئ أو صوت مرتفع يتناسب مع الموقف .

٢. المحددات :

- عملية ال Render في معظم البرامج ، وما تطلبه من انتظار إتمام هذه العملية لمتابعة العمل .
- ارتفاع أسعار أجهزة الحاسوب ذات المواصفات التي تلائم بناء مثل هذا المشروع .

٣. التحديات :

- إنشاء بعض الحركات الصعبة .

- رسم رسومات بدقة لتكون اقرب ما يكون إلى الواقع .
- اصدارات البرامج الجديدة الغير مرخصة أصبحت الشركة تلاحقها وتكتشفها بواسطة الانترنت مما أدى إلى توقف عمل مجموعة Adobe التي نستخدمها وتم حل المشكلة في البداية بتغيير الأرقام السرية.
- عدم التفرغ للمشروع بشكل كامل بسبب الأعباء الدراسية وأوقات المحاضرات والامتحانات .
- استخدام برامج جديدة مثل Sony Vegas pro9 ، iwisoft flash swf to video converter والذي يتطلب منا بعض الوقت الإضافي لتعلمه.
- إيجاد الموسيقى المناسبة التي تلائم كل مشهد.
- إيجاد المؤثرات الصوتية التي نحتاجها .

2.6 آلية التسليم:

تم تسليم المشروع بواسطة:

CD.1

- تم وضع المشروع على قرص CD بنسخة تدعم العمل على التلفاز المحلي بنظام pal وهو النظام المستخدم في منطقة الشرق الأوسط وأوروبا بمعدل ٢٥ إطار لكل ثانية.

2. Internet :

- تم تحميل المشروع على الانترنت بصيغة FLV وهي من أشهر الصيغ المستخدمة على الانترنت بسبب حجمها الصغير المناسب للتحميل والتنزيل عن الانترنت.

وفي ما يلي رابط المشروع :

<http://www.youtube.com/watch?v=eS5dXrqWgNw>

3

التصميم

٣.١ شرح مفصل للشخص ودورها.

٣.٢ شرح للحركات الرئيسية ومعانيها.

٣.٣ ألواح القصة (Story Board) .

٣.٤ تحليل مفصل للأدوات والبرامج المستخدمة.

٣.٤.١ الأدوات المستخدمة.

٣.٤.٢ البرامج المستخدمة.

الفصل الثالث :التصميم

3.1 شرح مفصل للشخص ودورها:

شخصية الولد الذي يمثل جانب الخير :

من الشخصيات الرئيسية التي تظهر في جميع المشاهد وتؤثر بأدوارها على مسار القصة . تم تمثيل هذه الشخصية بخطوط منحنية وإشكال بيضاوية مناسبة دلالة على الخير والطيبة وإعطاء شعور لدى المشاهد بالراحة أثناء مشاهدته



ولتلائم الفئة العمرية المستهدفة وهي فئة الأطفال . بالإضافة إلى ألوان ملابسه الهادئة مثل اللون الأزرق والرمادي. ومن الموضح أن نظرة عينيه بريئة وتمثل الطيبة بشكل واضح بالإضافة إلى الابتسامة الناعمة التي رافقت وجهه في جميع المشاهد ، ومن الملحوظ أن هذه الشخصية تظهر في

حركات هادئة بعيدة عن التوتر والتسرع الذي يصاحب النقيض لهذه الشخصية ألا وهي شخصية الولد الشرير .

و يتجلى دور هذه الشخصية في إدارة الأحداث التي تشير إلى الخير ، ومنها:

صورة ٣.١: الولد الطيب

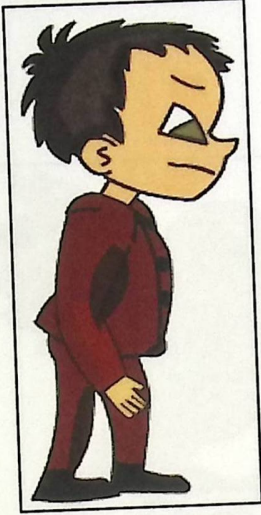
١. يقوم بزراعة بذرة الخير بعد أن التقطها من الجو والتي قام الملاك بنثرها في الجو في بداية القصة.

٢. يظهر في مشهد وهو يقوم بري الأزهار بالماء وتظهر على وجهه ملامح السعادة والراحة .

٣. ويظهر أيضا في مشهد يجمعه مع العصفور الجريح ويقوم هذا الولد بتجفيف دمه ووضع ضمادة على جرحه ليشفيه.

٤. إنقاذ الولد الذي يمثل جانب الشر بعد أن يقع في شر أعماله ويسقط عن الشجرة ليصطدم بالصخور.

شخصية الولد الذي يمثل جانب الشر :



صورة ٣.٢: الولد الشرير

من الشخصيات الرئيسية التي تظهر في جميع المشاهد وتؤثر بأدوارها على مسار القصة .تم تجسيد هذه الشخصية برسم خطوط حادة نوعا ما للشعر والوجه لإعطاء مظهر القسوة على ملامحه ، وتظهر حركاته سريعة في تصرفاته الهوجائية والمتسعة إلى أن يقع في شر أعماله في نهاية القصة ، ولا شك أن لون ملابسه الأحمر يضيف نوعا من الخبث والخوف والخطر لدى الأطفال لان هذا اللون يدل لديهم على الدم فهم لا يحبذونه .

ويتجلى دور هذه الشخصية في تمثيل الشر في تصرفاته ، فيما يلي تفصيل لأدواره :

١. يقوم في بداية القصة بزرع بذرة الشر في الأرض بجانب بذرة الخير .

٢. يقوم بإيذاء زهرة تعلوها فراشة وتفتيت أجزائهما وإسقاطهما أرضا .

٣. يقوم بإصابة العصفور بسهم يؤدي إلى سقوط العصفور جريحا على الأرض بالإضافة إلى الضحكة الخبيثة التي جاءت مصاحبة لهذا الموقف.

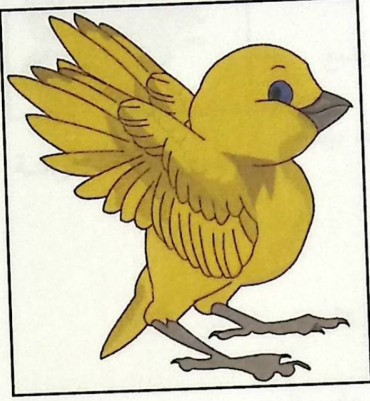
٤. قذف حبات البريقال باتجاه الولد الذي يمثل جانب الخير وهو يمشي في الغابة.

٥. وأخيرا ظهور الغضب على وجهه مما يؤدي به إلى السقوط عن الشجرة.

6. صفة الشر لم تكن بصورة مطلقة في هذه الشخصية اذ استجاب لعمل الخير الذي قام به الولد الذي يمثل جانب الخير في نهاية القصة.

شخصية العصفور :

شخصية بسيطة لا تظهر في جميع المشاهد ، تم ابتكار هذه الشخصية لتكون عوناً لنا على إبراز الاختلاف بين شخصيتي الولدين.



صورة ٣.٣: العصفور

تم إعطاء العصفور اللون الأصفر للدلالة على السعادة والحرية والفرح ، كما أدى وجود هذا الشخصية إلى إضفاء الحركة والمتعة وجذب الأطفال إلى المشاهد.

ظهر أولاً في مشهد لقطة قريبة وهو يغني ويصفر ثم ظهر في لقطة بعيدة وهو

يقف على الشجرة ويقف أسفل منه الولد الشرير وهو يمسك بالسهم ، يطلق الولد

الشرير السهم على العصفور ليسقط أرضاً وينزف دمه.

يظهر بعد ذلك وهو جريح تحت الشجرة ليأتي الولد الذي يمثل جانب الخير ويقوم بتنظيف جرحه ووضع الضمادة عليه .

ثم يقوم العصفور في المشهد الأخير بدور مكمل لفكرة تعميم الخير وانتشاره بوقوفه يغني على الشجرة لتصبح جميع أغصانها خضراء تدل على انتشار الخير .

شخصية الفراشة :

شخصية ثانوية تم ابتكارها لتقوم في اغلب أدوارها بعملية النقل بين المشاهد ، وكانت من أهم الأساليب للدلالة على الخير بمساعدة الولد الذي يمثل جانب الخير .

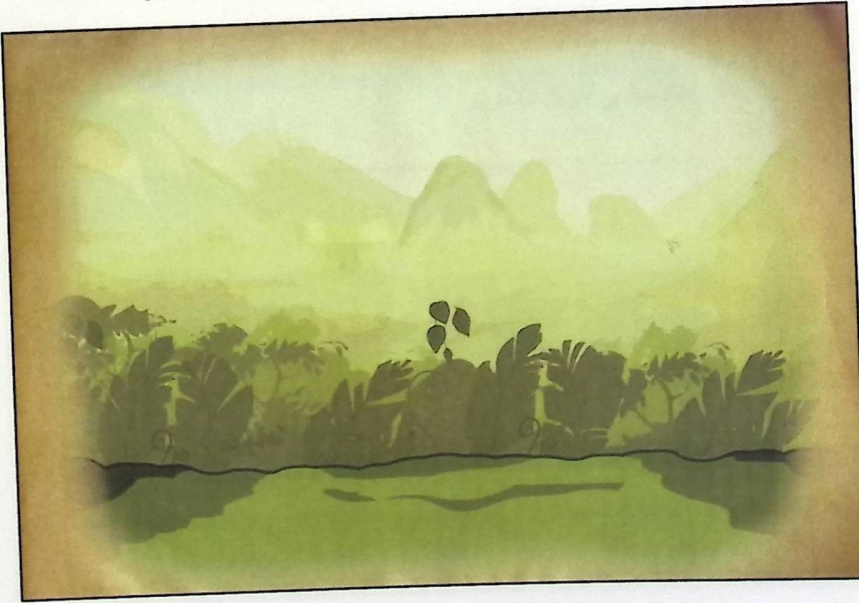


صورة ٣.٤: الفراشة

تم رسمها وتلوينها بألوان زاهية للدلالة على السعادة والفرح وقد أعطت الكثير من الحركة والواقعية للمشاهد ، فقد ظهرت في مشهد إيذاء الورد من قبل الولد الشرير وقد تم وضع الفراشة في المشهد لإعطاء الحركة وأيضا لاستعطاف قلوب الأطفال عندما يقوم الولد بإيذاء الفراشة باعتبارها مخلوق ضعيف وجميل في نظرهم وهي محبوبة لديهم .

وقد استطاعت الفراشة بالرغم من ضعفها وصغر حجمها من القيام بدور الخير من خلال توصيل خبر سقوط العصفور جريحا عن الشجرة بعد أن ضربه الولد الشرير بسهمه إلى الولد الذي يمثل جانب الخير .

كما وتظهر الفراشة في المشهد الأخير الذي يعم فيه الخير للدلالة على مشاركتها في انجاز هذا الأمر .



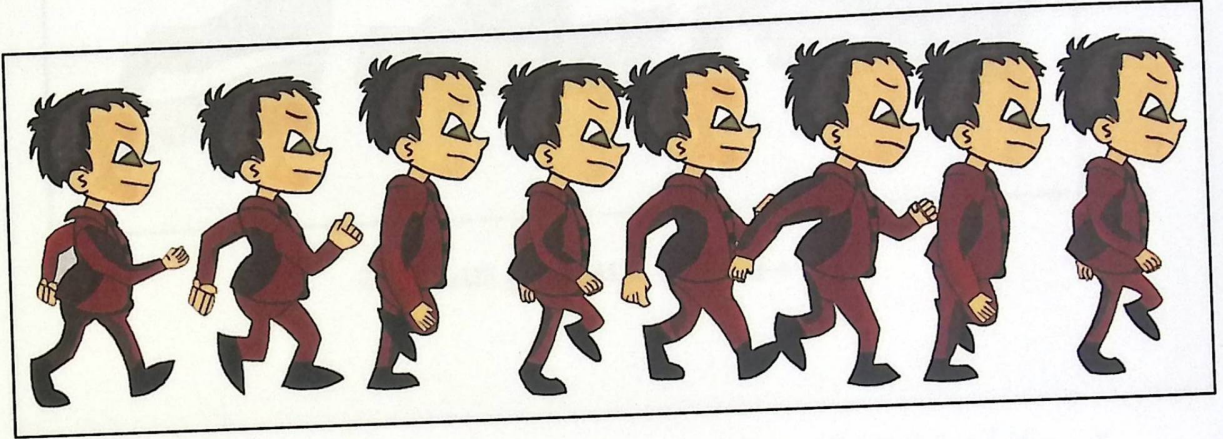
صورة ٣.٤: مشهد الغابة الرئيسي

الخلفيات :

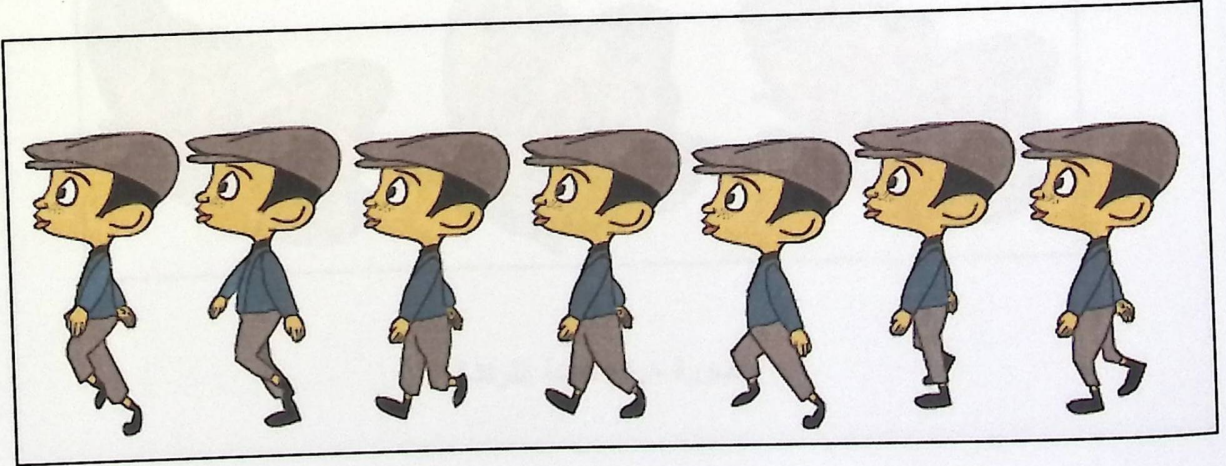
تم استخدام خلفية شائعة تم تكرارها في معظم مشاهد الفيلم وهو مشهد الغابة مع بعض الأعشاب والنباتات والجبال .

3.2 شرح للحركات الرئيسية ومعانيها:

١. حركة المشي : من أصعب الحركات التي تم تنفيذها، فقد حاولنا مرات عديدة لإنشاء حركة مشي اقرب ما يكون للواقع. فقد قمنا برسم ثمانية وضعيات لجسم الشخصية ومراعاة التغير في شكل كل من القدمين والركب والأيدي ، كما هو موضح في الشكل الآتي:



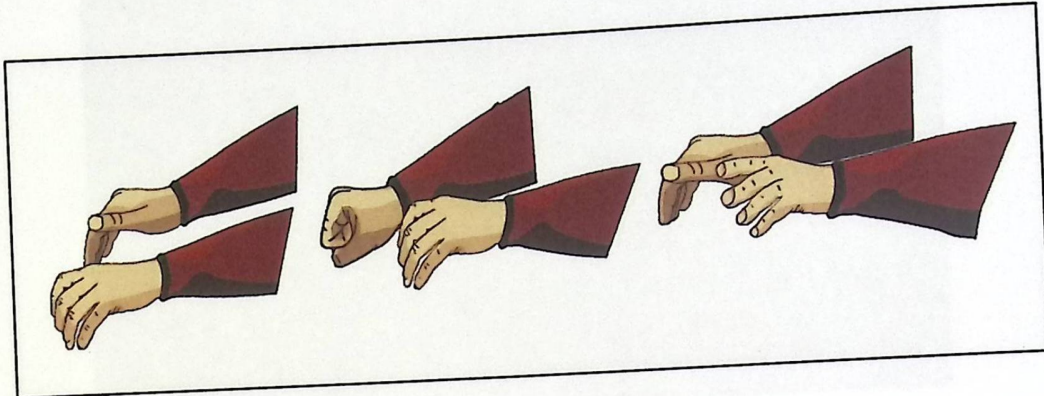
صورة ٣.٥: حركات مشي الولد الشرير



صورة ٣.٦: حركات مشي الولد الطيب

٢. حركات الأيدي: من الحركات الصعبة أيضا، كان من الضروري رسم العديد من الوضعيات لليد وشكل الأصابع في كل مرة نريد تنفيذ أي حركة فيها وهنا بعض الأمثلة:

• حركة الأيدي أثناء الزراعة في مشهد زراعة بذور الخير والشر.



صورة ٣.٧: حركات الأيدي أثناء الزراعة

٣. حركة أجنحة الفراشة أثناء طيرانها :



صورة ٣.٨: حركة الفراشة

3.3 ألواح القصة (Story Board):



صورة ٣.٩: مشهد ١

ظهور خط الأرض ويلبها ظهور الخلفية بشكل تدريجي من النباتات والجبال والسماء كما هو موضح اعلاه.



صورة ٣.١٠: مشهد ٢

ينزل الملاك من الأعلى لينثر حبات الخير، ويصعد إلى الأعلى بعد أن ينثر الحبات ويختفي من المشهد بعد أن يتم عمل تقريب على وجهه الملاك وهو يبتسم كما هو موضح اعلاه.



صورة ٣.١١: مشهد ٣

تظلم الدنيا وتحدث رجة في الأرض وتتشفق وتخرج النار من الأرض تحضيراً لخروج الشيطان من الأرض.



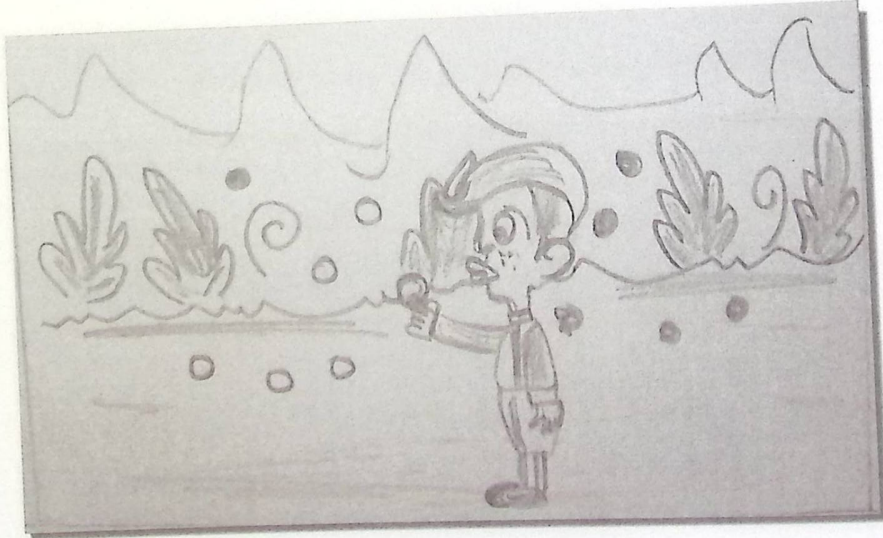
صورة ٣.١٢: مشهد ٤

يخرج الشيطان من الأرض وينثر حبات الشر الحمراء ويضحك ضحكه خبيثه ويصعد الى الاعلى بعد ان يتم عمل وجهه. تقرب على



صورة ٣.١٣: مشهد ٥

تتير الدنيا من جديد بعد خروج الشيطان، وتدخل حبات الخير وحبات الشر الى المشهد وتتناثر في الجو.



صورة ٣.١٤: مشهد ٦

يدخل الولد الطيب الى المشهد ويختا ثمرة خير ليزرعه ويخرج من المشهد.



صورة ٣.١٥: مشهد ٧

مشهد مقرب لوجه الولد الطيب وهو يحمل حبة الخير، حيث يكون مندهش ثم يبتسم.



صورة ٣.١٦: مشهد ٨

في هذا المشهد تظهر يدي الولد الطيب وهو يزرع بذرة الخير.



صورة ٣.١٧: مشهد ٩

يدخل الولد الشرير إلى المشهد، يأخذ حبة الشر ليزرعها ثم يخرج من هذا المشهد.



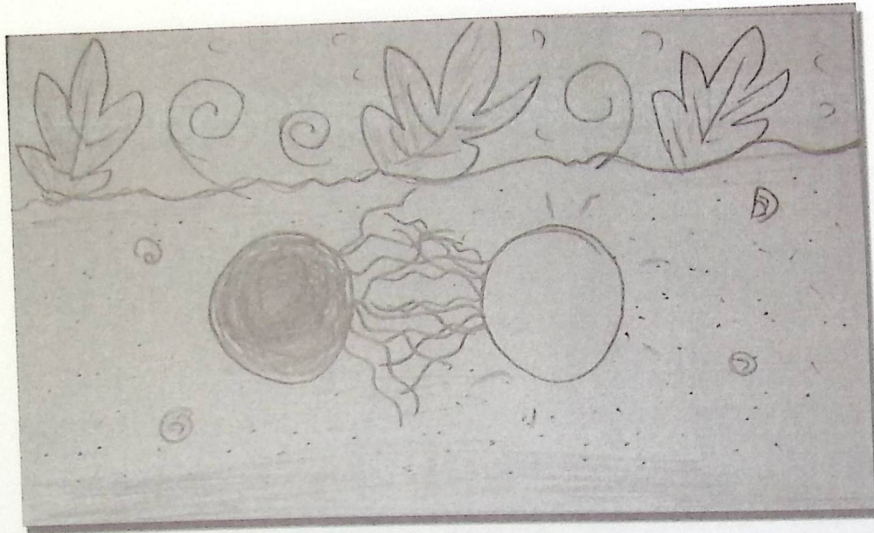
صورة ٣.١٨: مشهد ١٠

مشهد تظهر فيه يدي الولد الشرير يزرع بذرة الشر بجانب بذرة الخير المزروعة.



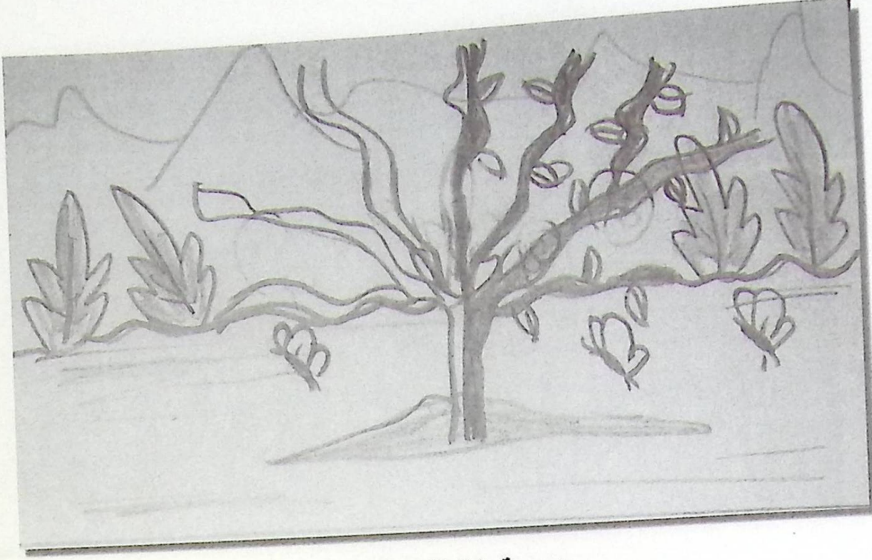
صورة ٣.١٩: مشهد ١١

نزول الأمطار مع رعد عند دخول الغيوم إلى المشهد، بحيث يسقي النبتة التي زرع بذرها الولد الشرير والولد الطيب.



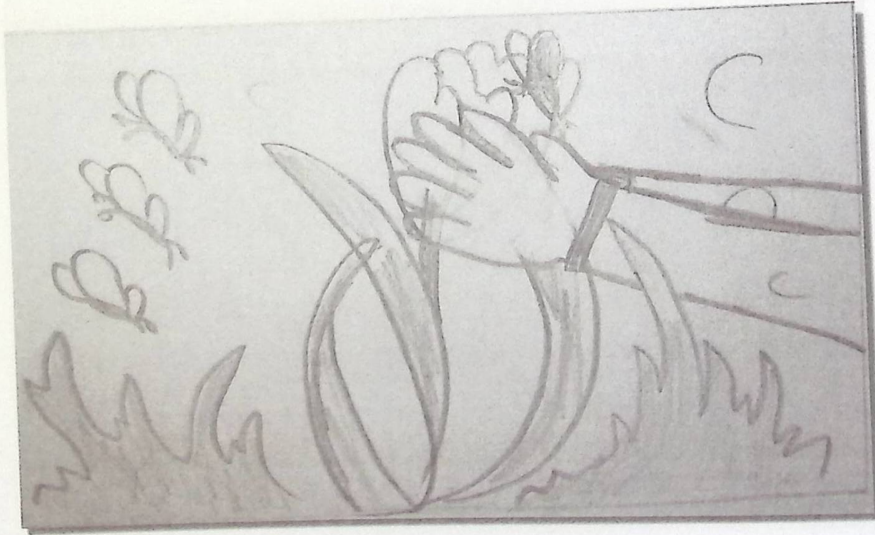
صورة ٣.٢٠: مشهد ١٢

في هذا المشهد تتدمج حبة الخير مع حبة الشر عن طريق الجذور.



صورة ٣.٢١: مشهد ١٣

تتمو الشجرة تدريجيا في المكان الذي تم فيه زرع بذرة الشر وبذرة الخير، بحيث يكون نصف هذه الشجر ميت والنصف الآخر منها حي وعليه أوراق



صورة ٣.٢٢: مشهد ١٤

تدخل الفراشات إلى هذا المشهد، تطير جميع الفراشات وتبقى واحدة على الوردة، تدخل يدي الشرير في هذا المشهد لتصفق يديه الفراشة مع الوردة.



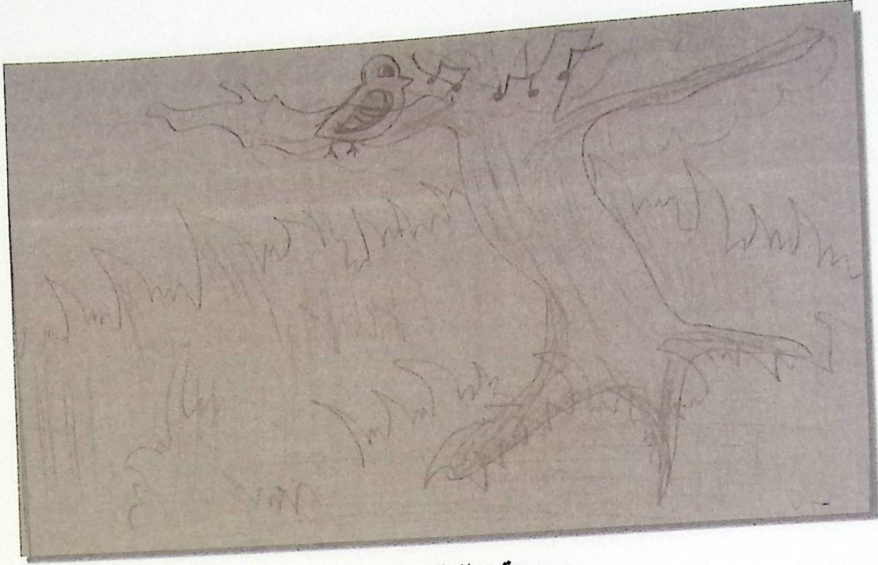
صورة ٣.٢٣: مشهد ١٥

مشهد للوردة والفراشة معا بعد أن سقطا على الأرض.



صورة ٣.٢٤: مشهد ١٦

مشهد مقرب لوجه الشرير وهو يضحك بعد أن صفق الوردة والفراشة.



صورة ٣.٢٥: مشهد ١٧

صورة للعصفور وهو يغرد، مشهد من بعيد.



صورة ٣.٢٦: مشهد ١٨

مشهد تظهر فيه أقدام الولد الشرير، ينتقل فيه من منطقه إلى أخرى.



صورة ٣.٢٧: مشهد ١٩

مشهد مقرب للعصفور وهو يغرد على الشجرة.



صورة ٣.٢٨: مشهد ٢٠

يظهر الولد الشرير في هذا المشهد وهو يحاول أن يصطاد العصفور.



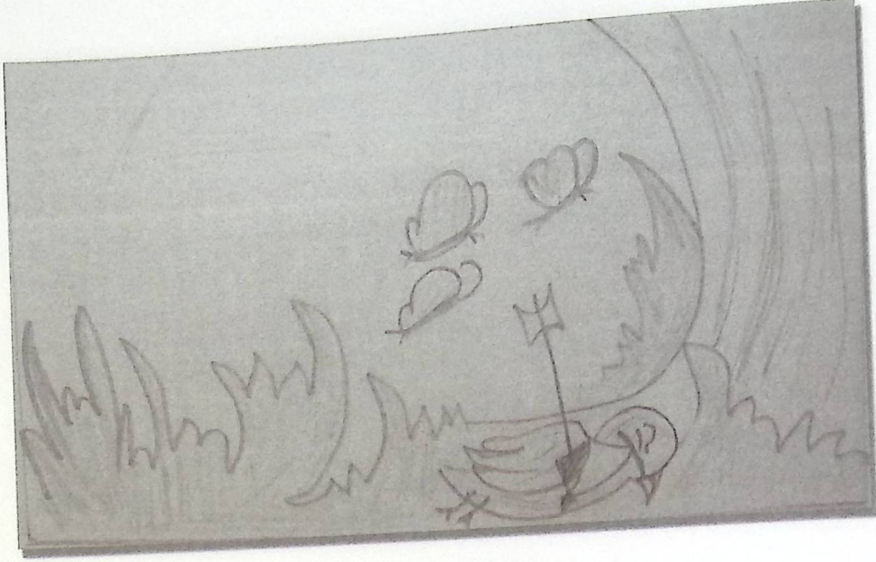
صورة ٣.٢٩: مشهد ٢١

مشهد مقرب لوجه الشرير وهو يحاول أن يصطاد العصفور بالسهم.



صورة ٣.٣٠: مشهد ٢٢

مشهد يبين وقوع العصفور بعد أن اصطاده الولد الشرير بالسهم.



صورة ٣.٣١: مشهد ٢٣

تأتي الفراشات في المكان الذي يتواجد فيه العصفور المجرع تحوم حوله ثم تخرج من المشهد.



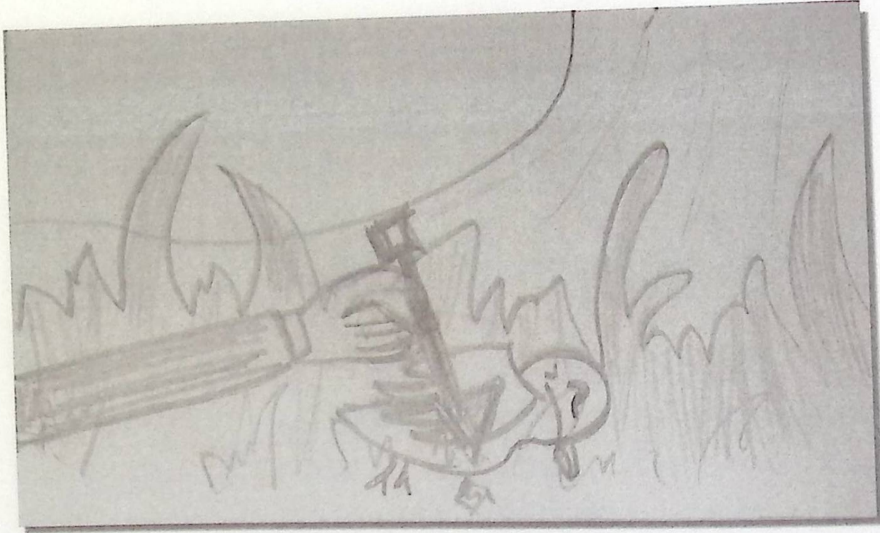
صورة ٣.٣٢: مشهد ٢٤

يسقى الولد الطيب الورود وتأتي الفراشات لتخبره عن أن أمر العصفور المجرع.



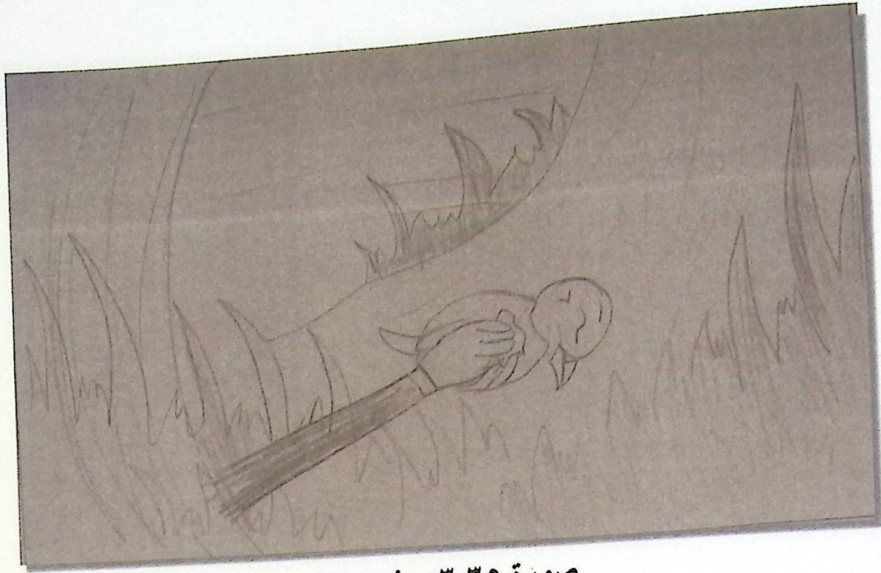
صورة ٣.٣٣: مشهد ٢٥

يأتي الولد تابعا الفراشات إلى المكان الذي يتواجد فيه العصفور وييدي اندهاشه من المنظر.



صورة ٣.٣٤: مشهد ٢٦

ينزع الولد الطيب السهم من جسم العصفور.



صورة ٣.٣٥: مشهد ٢٧

يقوم الولد الطيب بمعالجة العصفور.



صورة ٣.٣٦: مشهد ٢٨

في هذا المشهد يكون الولد الطيب نائم بجانب العصفور المجرّوح وفجأة يخرج من جرح العصفور شعاع يشفي جرحه.



صورة ٣.٣٧: مشهد ٢٩

يستيقظ الولد الطيب ويبتسم لأنه رأى العصفور قد شفي.



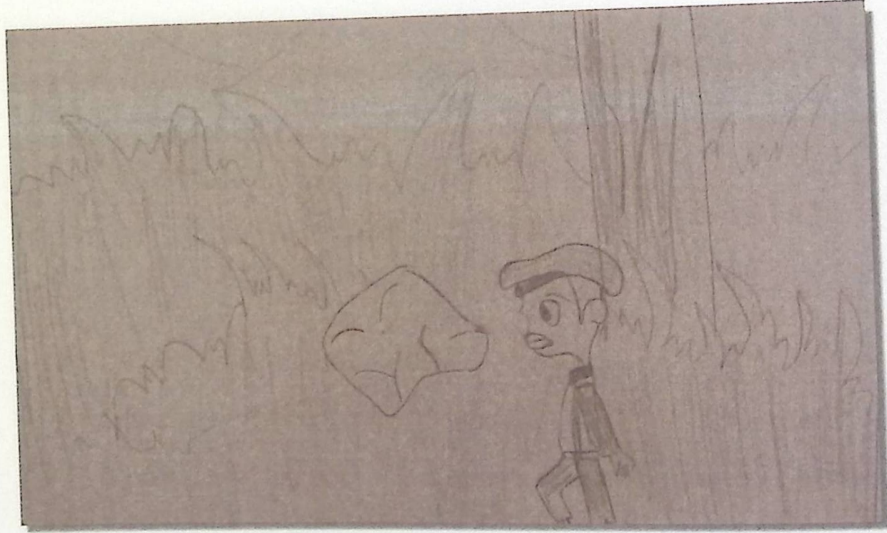
صورة ٣.٣٨: مشهد ٣٠

يمشي الولد الطيب والعصفور يطير فوق رأسه بعد أن تم شفاؤه.



صورة ٣.٣٩: مشهد ٣١

يكون الولد الشرير جالس على الشجرة، يغني ويصفّر.



صورة ٣.٤٠: مشهد

٣٢

يمشى الولد الذي يمثل جانب الخير في المنطقة التي يجلس فيها الولد الشرير على الشجرة.



صورة ٣.٤١: مشهد ٣٣

في هذا المشهد يقطف الولد الشرير حبات برتقال ليرميها على الولد الطيب .



صورة ٣.٤٢: مشهد ٣٤

في هذا يمشي الولد الطيب ويرمي عليه الولد الشرير حبات البرتقال دون اصابتة باي حبة.



صورة ٣.٤٣: مشهد ٣٥

في هذا المشهد يدير الولد الطيب ظهره وينظر الى الولد الشرير والبرتقال مستغربا



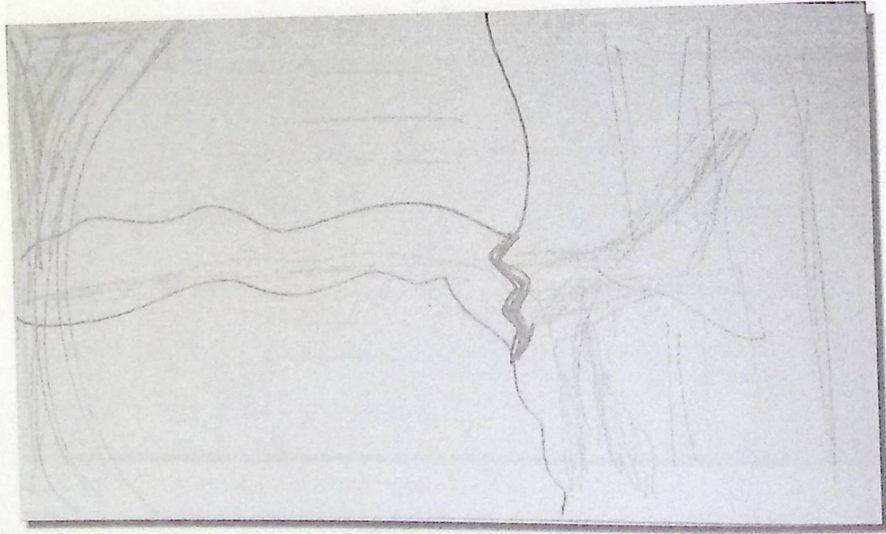
صورة ٣.٤٤: مشهد ٣٦

في هذا المشهد يتجاهل الولد الطيب ما فعله الولد الشرير به ويخرج من المنطقة.



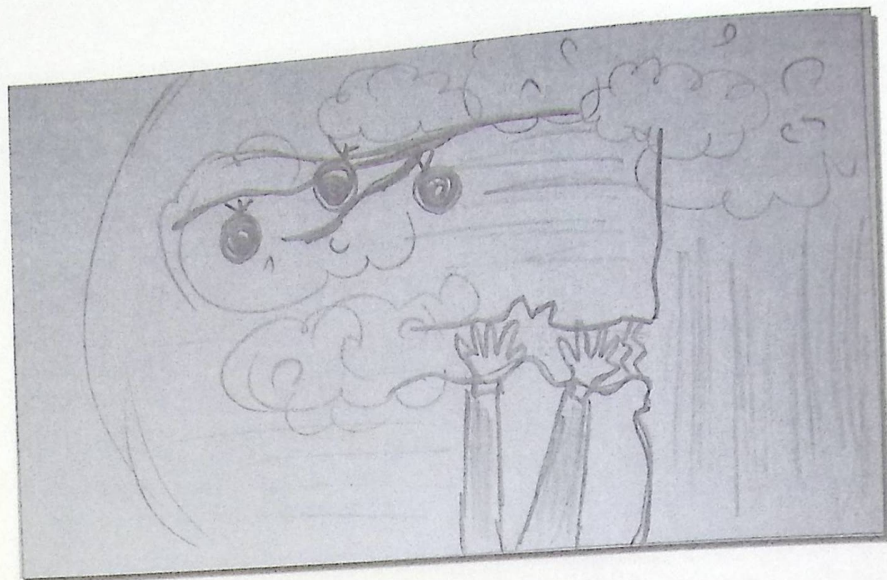
صورة ٣.٤٥: مشهد ٣٧

مشهد مقرب للشرير وهو غاضب.



صورة ٣.٤٦: مشهد ٣٨

مشهد مقرب على جذع الشجرة وهو ينكسر.



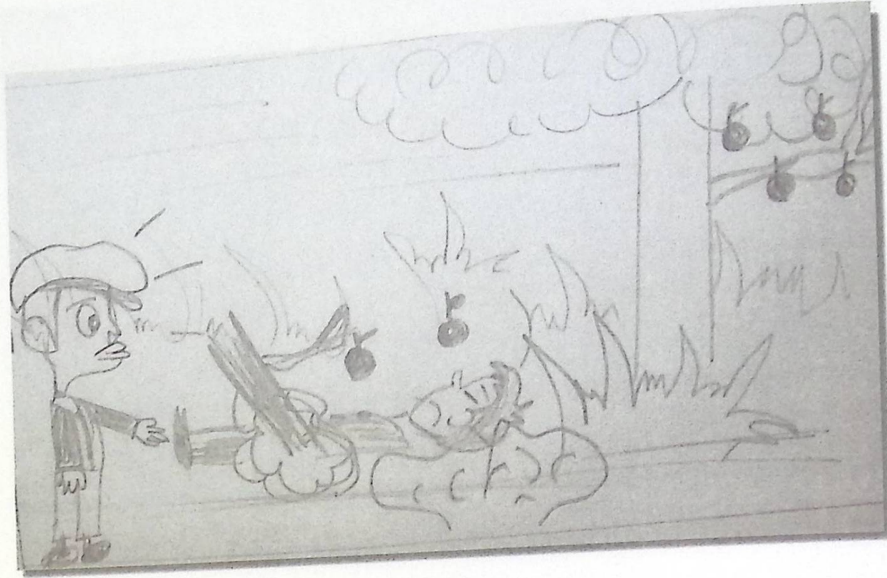
صورة ٣.٤٧: مشهد ٣٩

في هذا المشهد يسقط الولد الشرير عن الشجرة مع محاولته المسك بالغصن فينكسر الغصن.



صورة ٣.٤٨: مشهد ٤٠

هذا المشهد يبين وقوع الولد الشرير من الاعلى الى الارض مع وقوع غصن الشجرة فوقه.



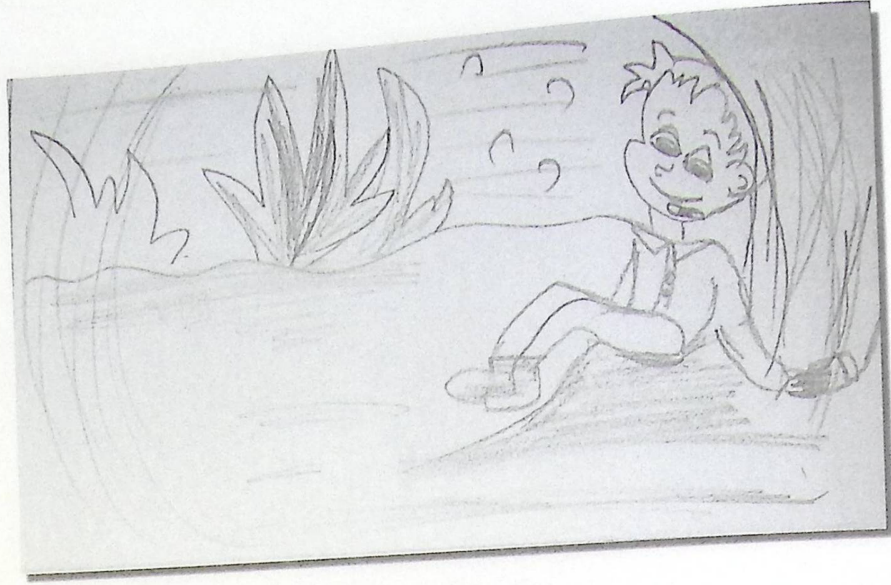
صورة ٣.٤٩: مشهد ٤١

في هذا المشهد يسمع الولد الطيب صوت وقوع الشرير ويأتي اليه ليعالجه بعد اندهاشه مما حصل.



صورة ٣.٥٠: مشهد ٤٢

في هذا المشهد يعالج الولد الطيب الولد الشرير بعد وقوعه.



صورة ٣.٥١: مشهد ٤٣

مشهد مقرب على الولد الشرير بعد ان اصبغ طيب وهو متكئ على جانب الشر من الشجرة.



صورة ٣.٥٢: مشهد ٤٤

مشهد مقرب على الولد الطيب وهو متكئ على جزء الشجرة من ناحية الخير.



صورة ٣.٥٣: مشهد ٤٥

في هذا المشهد يجتمع الولد الطيب والولد الشرير معا بعد أن أصبح طيبا والعصفور يستقر على الشجرة ويغرد والفراشات ترفرف فوقهم ويحيى الجزء الثاني من الشجرة ويعم السلام.

3. 4 تحليل مفصل للأدوات والبرامج المستخدمة

٤.٣.١ الأدوات المستخدمة:

تم الاستعانة بالأدوات الآتية لإتمام المشروع :

١. أدوات رسم يدوية (أقلام رصاص، ورق، ألوان خشب)
٢. أجهزة حاسوب ذات كفاءة عالية (أجهزة على الأقل)
٣. كاميرا : لقد استخدمت لتصوير الشخصيات الدرامية لتوفير الدقة في الرسم على برنامج Adobe flash cs4 .

٤. Scanner: تم استخدامه في إدخال الرسوم والصور لرسمها على Adobe flash cs4 وتلوينها وبدء تحريكها لإنتاج المشاهد.

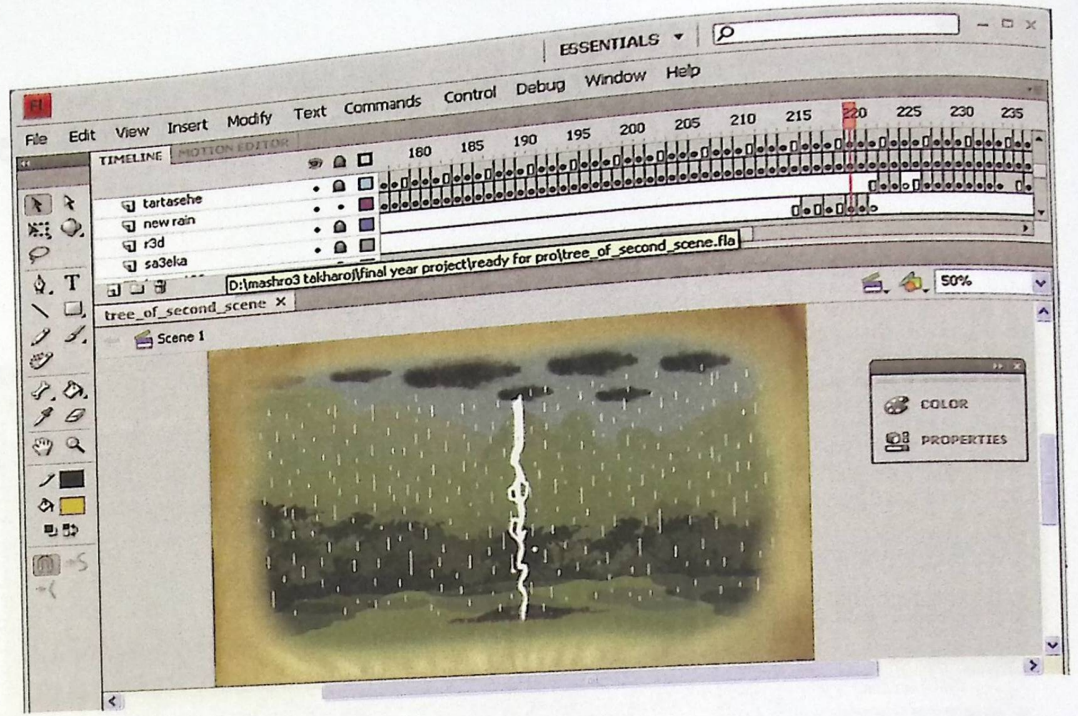
٥. خط انترنت: استخدم لنقل وتبادل الملفات بين أفراد المجموعة، والبحث عن الملفات الصوتية ، والصور ، حفظ نسخة للمشروع على شبكة الانترنت في حال ضياع الملفات.

٤.٣.٢ البرامج المستخدمة:

١.  Adobe flash professional CS4: استخدم البرنامج في إعداد الجانب التطبيقي من

المشروع من حيث:

- رسم الخلفيات الخاصة بكل مشهد
- رسم الشخصيات الموجودة في المشاهد من شخصية الخير وشخصية الشر والعصفور والفرشات
- تلوين الخلفيات والشخصيات
- إعداد الحركات الموجودة في كل مشهد باستخدام بعض أنواع الحركة التي يدعمها البرنامج مثل الحركة عن طريق Frame by frame والحركة عن طريق Movie clip ويمكن الفرق بين هذين النوعين أن النوع الأول يكون من خلال وضع مجموعة متتالية من الوضعيات للحركة المطلوبة في مجموعة متتالية من الإطارات بحيث يحمل كل فريم وضعية معينة أما النوع الثاني فتكون من خلال استخدام فريم بداية الحركة وإطار نهاية الحركة بحيث يتم وضع الحركة الأولى في الإطار الأول والحركة الثانية في الإطار الأخير ويتم إنشاء بينهما من خلال استخدام create classic tween



صورة ٣.٥٤: مشهد منفذ على برنامج Adobe flash cs4

ما يميز برنامج Adobe flash CS4 :

- سهولة الاستخدام والتعامل مع الأدوات الموجودة.
- سهولة إنشاء الحركة.
- إمكانية استخدام البرمجة في مجال إنشاء الحركة والألعاب ومواقع الويب.
- إمكانية تصدير الملفات التي يتم التعامل معها بعدة صيغ منها (Swf , Windows avi , jpeg) وغيرها من الصيغ التي تتمتع بالجودة العالية.

٢. Adobe Photoshop CS2 استخدام البرنامج في إعداد الحملة الإعلانية للمشروع من تصميم لل Poster & Stand وبطاقات الدعوة.

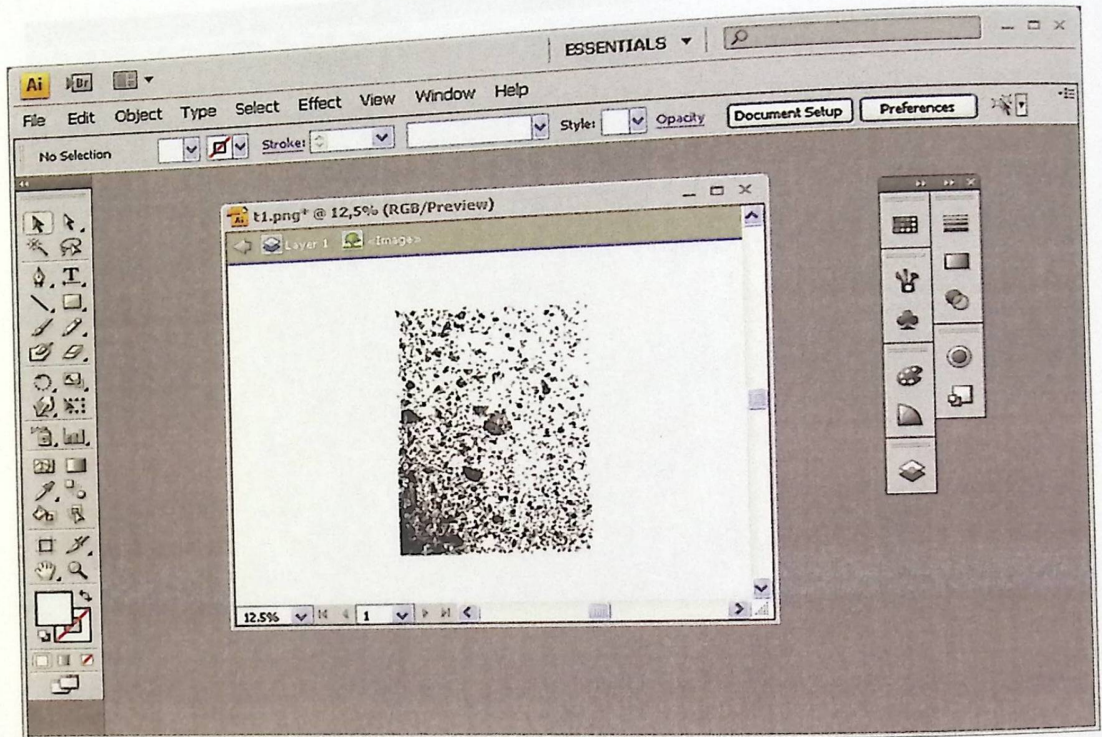


صورة ٣.٥٥: بوستر منفذ على برنامج Adobe Photoshop cs2

ما يميز برنامج Adobe Photoshop CS2:

- سهولة الاستخدام والتعامل مع الأدوات الموجودة في البرنامج
- يستخدم برنامج لفوتوشوب في معالجة الصور الرقمية
- الرسم وتصميم الشعارات
- يدعم اللغة العربية
- استخدام الشرائح أي ما يسمى بال layer مما يتيح التحكم في ترتيب الصور والنصوص المستخدمة.
- إمكانية إظهار وإخفاء بعض الشرائح.

٣. **Ai Adobe illustrator CS4**: استخدم البرنامج في معالجة بعض الصور التي استخدمها في إعداد الحملة الإعلانية للمشروع من تصميم لل Poster & stand وبطاقات الدعوة.

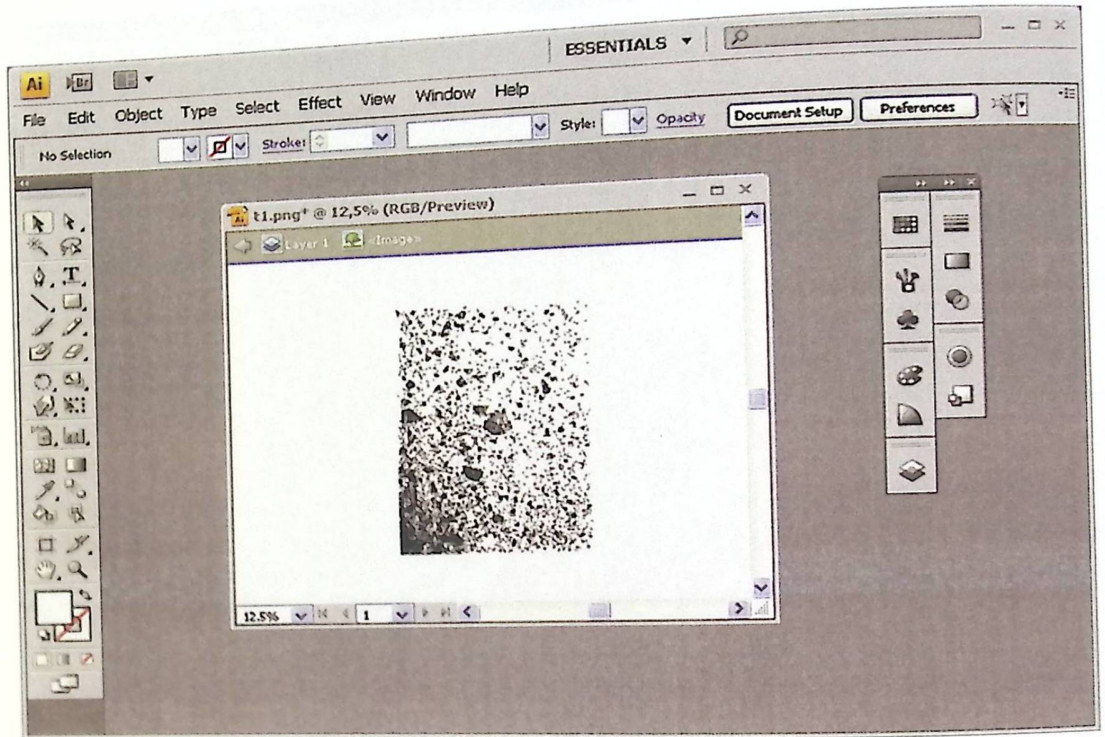


صورة ٣.٥٦: برنامج Adobe illustrator cs4

ما يميز برنامج Adobe illustrator CS4:

- سهولة الاستخدام
- الحفاظ على الجودة العالية في الأشكال التي يتم إنشاؤها باستخدام هذا البرنامج بأحجام مختلفة.

٣. **Ai Adobe illustrator CS4**: استخدم البرنامج في معالجة بعض الصور التي استخدمها في إعداد الحملة الإعلانية للمشروع من تصميم لل Poster & stand وبطاقات الدعوة.

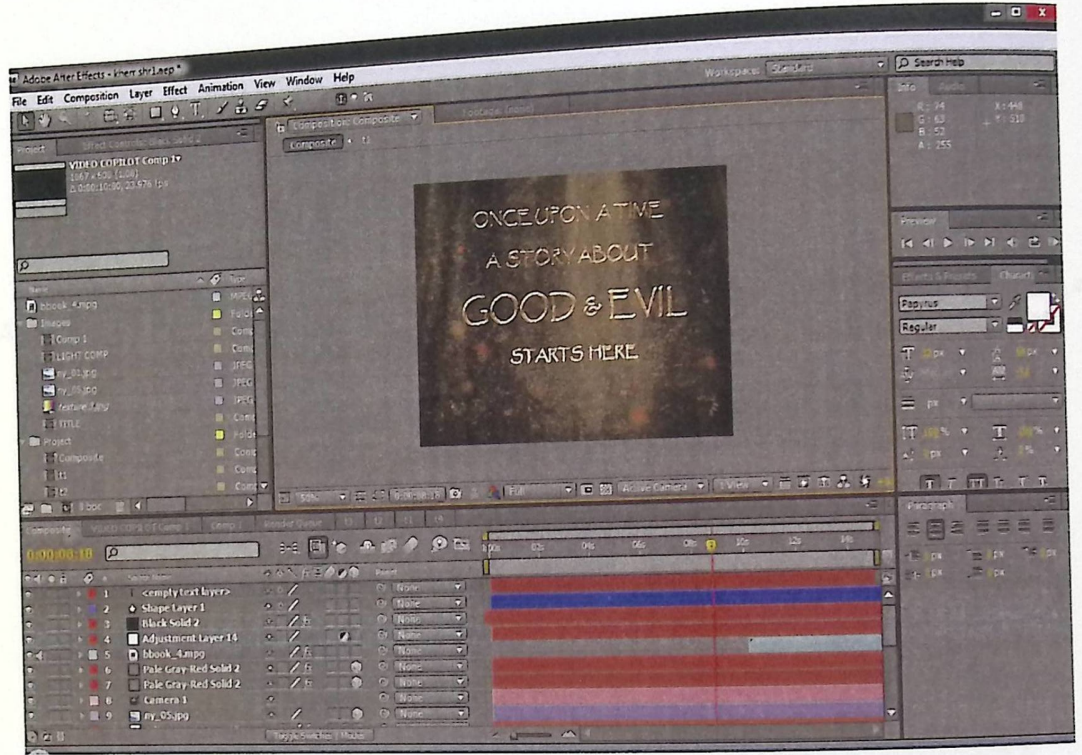


صورة ٣.٥٦: برنامج Adobe illustrator cs4

ما يميز برنامج Adobe illustrator CS4:

- سهولة الاستخدام
- الحفاظ على الجودة العالية في الأشكال التي يتم إنشاؤها باستخدام هذا البرنامج بأحجام مختلفة.

٤. Adobe after effects CS4 AE
 خلال استخدام بعض التأثيرات الموجودة في هذا البرنامج، استخدم هذا البرنامج في إخراج مقدمة ونهاية المشروع من



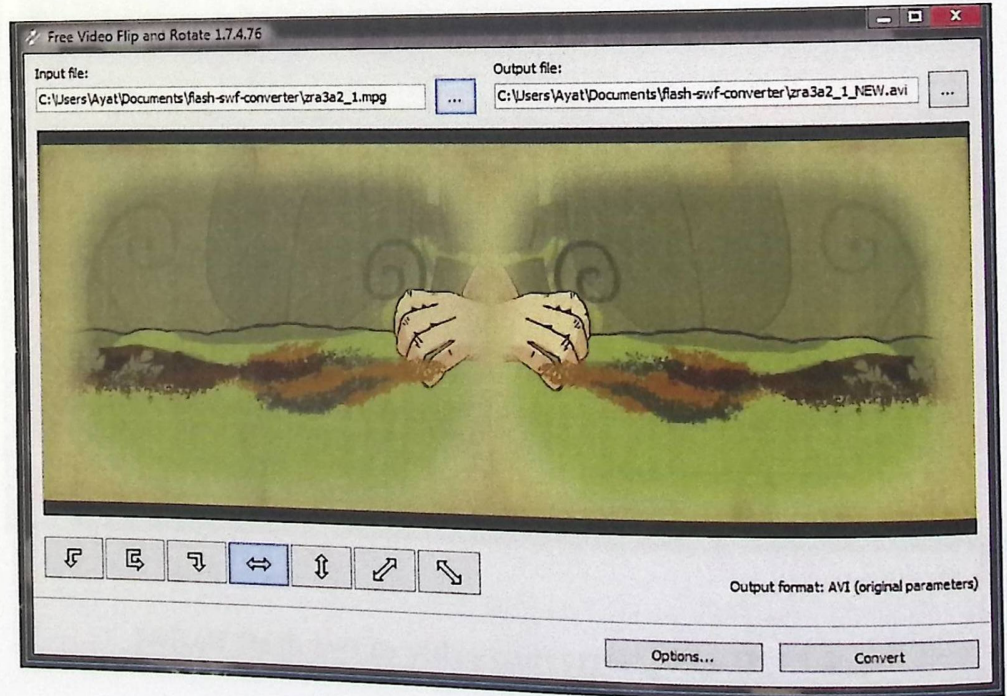
صورة ٣.٥٧: تنفيذ المقدمة على برنامج Adobe after effects cs4

ما يميز برنامج Adobe aftereffects CS4:

- إمكانية تحريك الصور والنص بطريقة ثلاثية الأبعاد.
- إضفاء الكثير من المؤثرات التي تعطي الملامس للصور والنص.
- إمكانية التصدير بعدة صيغ منها صيغة Avi.

- استخدام الشرائح أي ما يسمى بال layer مما يتيح التحكم في ترتيب الصور والنصوص المستخدمة وإمكانية استخدام بعض المؤثرات على بعض الشرائح وعدم استخدامها على الشرائح الأخرى
- إمكانية إظهار بعض الشرائح وإخفاء الأخرى إذا كان هناك داعي لوجودها
- إمكانية اعطاء تأثيرات رائعة على النصوص.

٥. **Free video flip and rotate**  استخدم هذا البرنامج لتغيير اتجاه مشهد من المشاهد من جهة اليمين الى جهة اليسار بعد تصديره الى ملف فيديو.



صورة ٣.٥٨: برنامج Free video flip and rotate

ما يميز برنامج free video flip and rotate :

- سهولة الاستخدام .
- تغيير اتجاه ملفات الفيديو بكل بسهولة .



٦. Iwisoft flashswf to video converter : استخدم هذا البرنامج لتحويل الملفات

من صيغة swf لصيغة متعددة من الفيديو مثل mpeg-2.



صورة ٣.٥٩ : برنامج Iwisoft flash swf to video converter

ما يميز برنامج Iwisoft flash swf to video converter :

- سهولة الاستخدام.
- تحويل الملفات مع الإبقاء على جودتها بصورة عالية.
- تظهر من خلاله حركة movie clip الموجودة في ملفات الفلاش.

٧. WinAVI -FLV Converter: استخدم هذا البرنامج لتحويل الملفات من صيغة AVI إلى صيغة FLV لتحميلها على الانترنت.

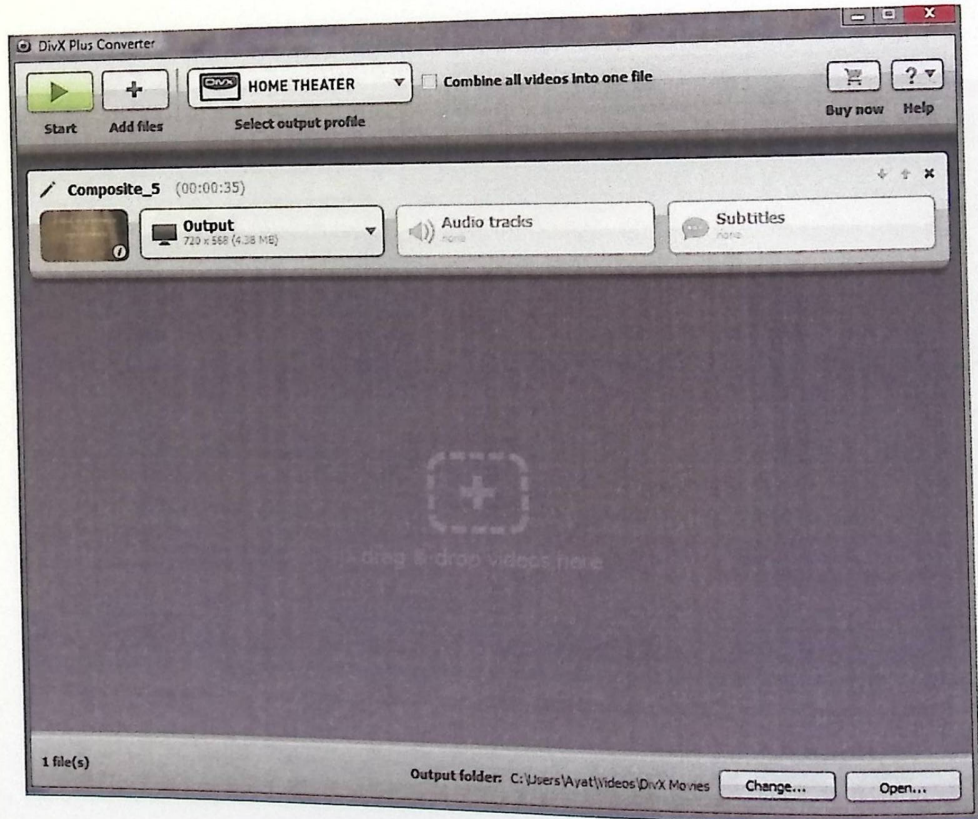


صورة 3.60: برنامج WinAVI -FLV Converter

ما يميز برنامج Win AVI -FLV Converter:

- سهولة الاستخدام.
- تحول من عدة صيغ فيديو إلى صيغة FLV.
- تحول من صيغة FLV إلى عدة صيغ فيديو.

٨. **DivX Plus converter**: استخدم هذا البرنامج لتحويل الملفات من صيغة Avi إلى صيغة Avi أقل حجم وبنفس الجودة العالية لنسخها على الـ CD.



صورة 3.61: برنامج DivX Plus converter

ما يميز برنامج DVIX Plus converter:

- سهولة الاستخدام.
- الحفاظ على الجودة العالية مع تصغير حجم الملف.

9.  **Sony Vegas pro 9:** استخدم هذا البرنامج لعمل مونتاج المشروع لإخراجه بصورته النهائية بالإضافة إلى معالجة المؤثرات الصوتية التي تم استخدامها بما يتناسب مع وقائع المشاهد.



صورة 3.62: تنفيذ المونتاج على برنامج Sony Vegas pro 9

ما يميز برنامج Sony Vegas pro 9 :

برنامج عملاق في تحرير ملفات الفيديو بمعظم أنواعها وإضافة تأثيرات غاية في الجمال حيث يحتوى على العديد من التطبيقات القوية التي تعمل بسلاسة معا لتوفير بيئة فعالة لمحترفي النشر المرئي والسمعي، بالإضافة إلى التحكم في الصوت بدقة متناهية من عمليات دمج وإضافة التأثيرات المختلفة وتسجيلها وضغط وتمديد الوقت وغيرها من العمليات الكثيرة التي لا حصر لها .

كما توفر الشركة العديد من الفيديوهات التعليمية للبرنامج التي تساعدك في اكتشاف مزايا وإمكانيات البرنامج التي تساعدك على احتراف عملية المونتاج.

بالإضافة إلى الميزات التالية:

١. تحرير الفيديو و إخراج الصوتيات.
٢. ويتضمن البرنامج قوائم وحركات متعددة.
٣. يدعم الكثير من صيغ الفيديو والصوت.
٤. يتضمن البرنامج تأثيرات في غاية من الروعة للتنقل بين المشاهد.
٥. تستطيع تسجيل صوت وإضافة تأثيرات رائعة.
٦. سهولة في الاستخدام.

4

التطبيق والفحص

٤.١ تطبيق المشروع وفحصه .

٤.٢ إرشادات الاستخدام.

٤.٣ متطلبات التشغيل



الفصل الرابع : التطبيق و الفحص

٤.١ تطبيق المشروع وفحصه :

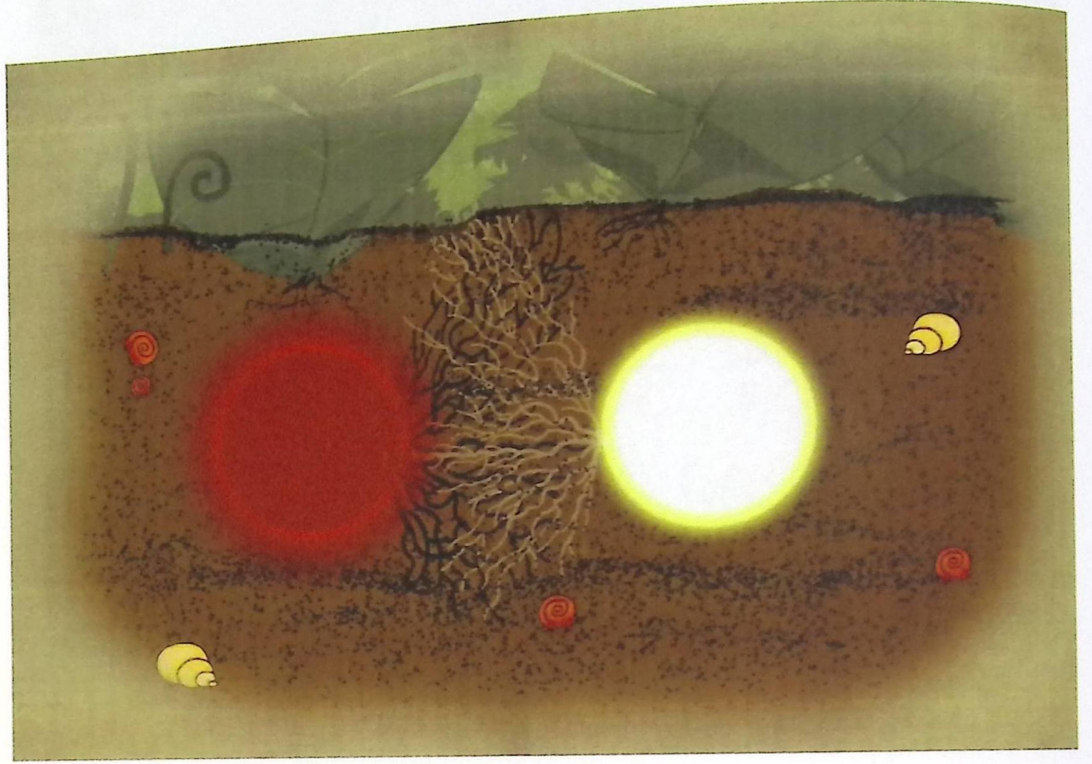
لقد قام فريق العمل بفحص نتائج عمله بعد الانتهاء من المونتاج وذلك للتأكد من ملائمة الموسيقى للصور، والتأكد من تسلسل المشاهد بحسب التسلسل الصحيح بالإضافة إلى التأكد من جودة الفيديو وجودة الحركة وقد تم إعادة العديد من الحركات لإخراجها بالصورة المطلوبة في الوقت المتوفر لدينا .

وتم عرض المشروع على العديد من الزملاء والأصدقاء والأهل وقد نال إعجاب الجميع. كما وتم عرض المشروع على عينة من الفئة المستهدفة وهي فئة الأطفال وتم الحصول على نتائج ايجابية ومرضية ،حيث كانوا قادرين على فهم القصة والتفاعل معها بالإضافة والقدرة على التفريق بين الخير والشر .

عرض لبعض المشاهد الرئيسية بعد تنفيذها على البرنامج:



صورة ٤.١ : مشهد منفذ ١



صورة ٤.٢: مشهد منفذ ٢



صورة ٤.٣: مشهد منفذ ٣



صورة ٤.٤: مشهد منفذ ٤

٤.٢ إرشادات الاستخدام

١. تعمل الملفات النهائية التي تم إنتاجها في هذا المشروع على أنظمة تشغيل مثل Mac، Windows من خلال تنزيل Divx codec حيث توجد نسختين منه نسخة خاصة بال Windows وهي divx codec v8.0، ونسخة خاصة بال Mac OS وهي Divx codec v5.1.1.
٢. يتم تشغيل المشروع من خلال قرص CD اما على جهاز الحاسوب او يمكن مشاهدته على التلفاز من خلال ال DVD حيث تم تصدير المشروع للعمل على التلفاز المحلي بنظام pal وهو النظام المستخدم في منطقة الشرق الأوسط وأوروبا بمعدل ٢٥ إطار لكل ثانية.
٣. ايضا يمكن مشاهدته عن طريق الانترنت على الرابط التالي:

<http://www.youtube.com/watch?v=eS5dXrqWgNw>

٤.٣ متطلبات التشغيل

١. نظام تشغيل: أي إصدار من إصدارات windows: windows XP, Vista, Windows Seven أو نظام Mac
٢. برنامج تشغيل الفيديو مثل Quick time-real player-Windows media player
٣. الحصول على Divx codec.
٤. جهاز حاسوب قادر على تشغيل الفيديو.
٥. نسخة بدقة منخفضة وحجم صغير لرفعها على الانترنت.

النتائج والتوصيات

5.1 تحقيق الأهداف.

5.2 نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة.

5.3 الانطباع ونصائح حول الأدوات المستخدمة و بيئة التطوير.

5.4 تنويرات مستقبلية.

5.5 الملحقات .

5.5.1 بعض رسومات اليد.

5.5.2 السيناريو



الفصل الخامس : النتائج والتوصيات

٥.١ تحقيق الأهداف

بعد انتهائنا من عمل رسوم متحركة صامته تعتمد على إيصال الفكرة أو المضمون دون التطرق إلى استخدام الحوار في المشاهد بين شخصيات القصة، عرض المشروع على فئة معينة من كبار و صغار وبحمد الله تم إيصال الفكرة للجميع دون الحاجة إلى شرح الفكرة، بحيث تمكنوا من الانسجام التام مع مشاهد القصة وتابعوها بكل حذافيرها وتفاصيلها، وميزوا بين مشاهد الشر ومشاهد الخير، كما عرض هذا المشروع على اشخاص من دول أجنبية وأبدوا انسجامهم مع القصة، وبهذا نكون قد اوصلنا فكرتنا وهدفنا من هذا المشروع للجميع بغض النظر عن اختلاف اللغات والجنسيات.اي لم نكن بحاجة إلى الاستعانة بالحوار بين الشخصيات لان الحركة والموسيقى التصويرية المرافقة لها كانت كافية بايصال الفكرة .

بالاضافة الى الاهداف التالية التي تم تحقيقها:

١. استمتاع الاطفال بالفلم.

٢. تمييز الاطفال بين الخير والشر وعاقبة كل منهما.

٥.٢ نتائج تطبيق المشروع على الفئة المستهدفة:

بالنسبة للفئة المستهدفة وهي فئة الأطفال التي تتراوح أعمارهم ما بين (٤-١٠)سنوات، فقد تم تحقيق هدفنا اتجاههم بعد أن تم عرض المشروع على عينة من تلك الفئة وكانت النتيجة تفاعلهم مع القصة بطريقة ايجابية وفهمهم لها والقدرة على التفريق بين الخير والشر وفهم عاقبة كل منها، بالاضافة الى توفير المتعة لهم، لان لديهم القدرة والحرية في فهم وتحليل ما يشاهدون بحيث أن الطريقة التي عرضت فيها القصة جذبتهم ودبت فيهم الحماس لمعرفة الأحداث المتتالية،كما أن وضع الموسيقى التعبيرية والمؤثرات الصوتية أدى إلى إعطاء معنى أعمق وأدى إلى تجسيد

الحركة بشكل اكبر، وبهذا نكون قدّمنا أهداف إسلاميه تكمن في التمييز بين الخير والشر وبيان عاقبة كل منها، وتمكننا من غرس بعض القيم الايجابية في نفس الطفل وتغيير بعض من القيم السلبية ليده.

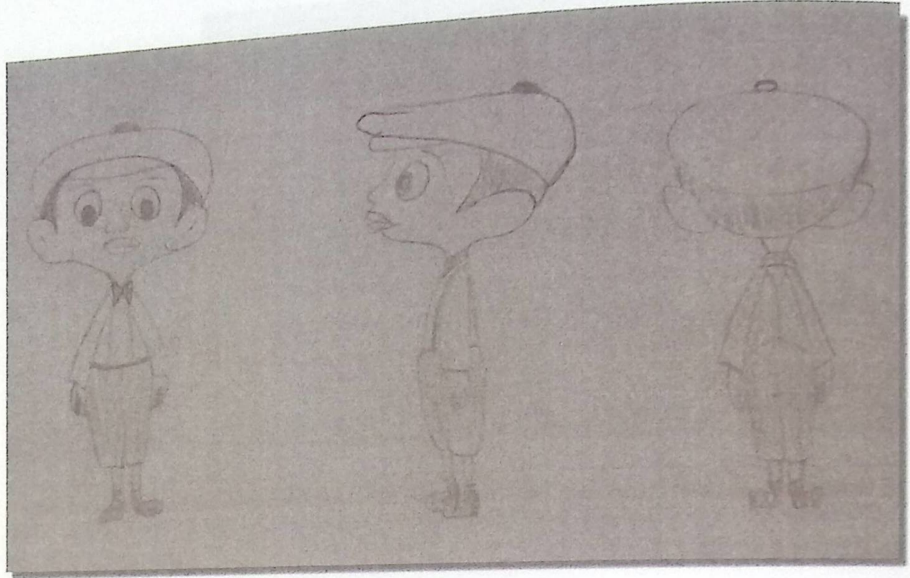
5.3 الانطباع ونصائح حول الأدوات المستخدمة و بيئة التطوير:

كان التعامل مع برامج التصميم سلس نوعا ما بحيث أن الإصدارات الجديدة من شركة Adobe وفرت لنا سهولة ومرونة في رسم الشخصيات وتحريكها وأيضا التعامل مع بعض البرامج مثل Vegas pro 9 و Aftereffects cs4 ساعدتنا كثيرا في إنتاج المشروع من تجميع مشاهد وإنشاء مقدمه للمشروع حيث أن التعامل مع هذه البرامج سهل ومرن ويمكن فهمه حتى لو أن التعامل مع بعض هذه البرامج كان لأول مره مثل Vegas pro 9 أما بما يخص الأدوات فقد واجهنا مشكله بحيث أن الذاكرة لم تكن كبيرة في أجهزة الحاسوب التي نعملها مما أثقل الأجهزة، فهذه المشاريع تتطلب ذاكرة عالية لتجنب حدوث مشاكل في التعامل مع مثل هذه البرامج.

5.4 تنويرات مستقبلية :

من الممكن عمل سلسلة من هذه القصة بنفس الطريقة التي تم عرض الفلم بها وكانها قصة تدور داخل كتاب بحث تكون على شكل حلقات وكل حلقة تهدف إلى إيصال فكرة للأطفال بأسهل طريقة دون الحاجة إلى الحوار، حيث من الممكن عرض هذه القصص بأفكار إسلاميه واخلاقية ترسخ في نفوس الاطفال .

٥.٥.١ بعض رسومات اليد:



صورة ٤.٥: رسم يدوي ١



صورة ٤.٦: رسم يدوي ٢

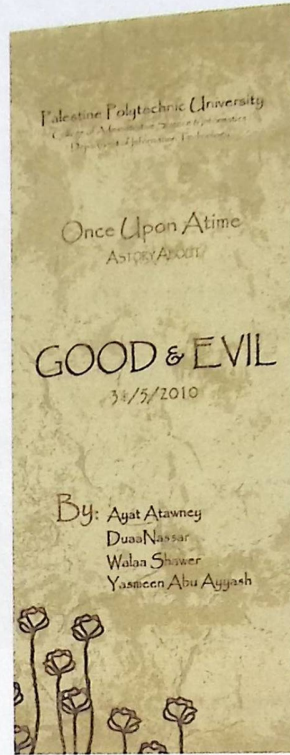


صورة ٤.٦: رسم يدوي ٣



صورة ٤.٧: رسم يدوي ٤

5.5.2 الحملة الدعائية:



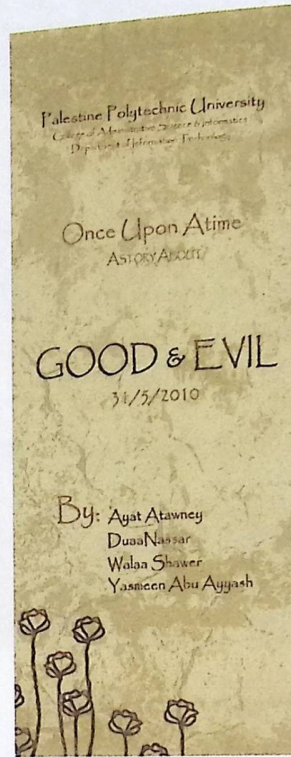
صورة ٤.٨: Stand



صورة ٤.٩: Invitation card

صورة ٤.٧: رسم يدوي ٤

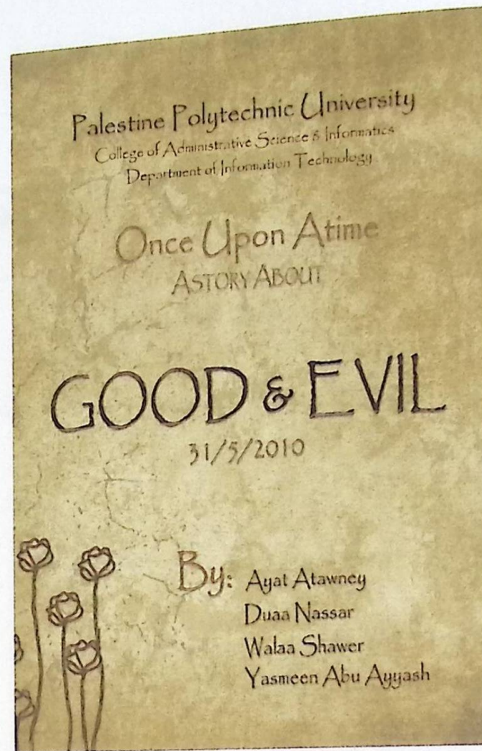
5.5.2 الحملة الدعائية:



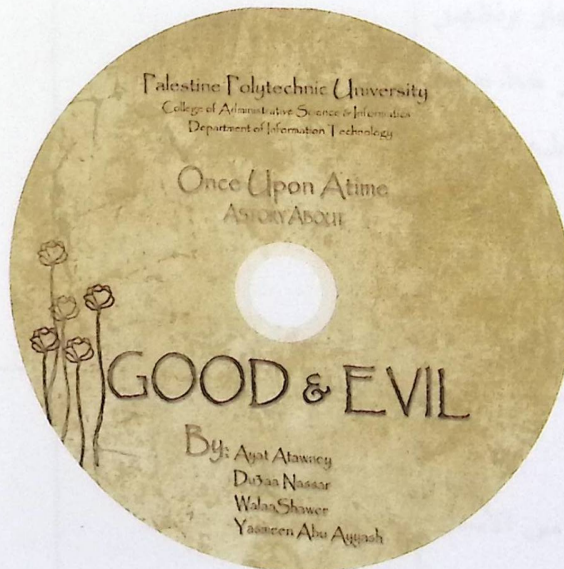
صورة ٤.٨: Stand



صورة ٤.٩: Invitation card



صورة ٤.١٠ : Poster



صورة ٤.١١ : CD cover

وصف الصوت		وصف الصورة
الموسيقى	المؤثرات الصوتية	
موسيقى هادئة		يظهر كتاب مفتوح من المنتصف حيث تجري جميع أحداث القصة داخل هذا الكتاب Fade in
موسيقى هادئة		خارجي، نهار ١. لقطة كبيرة تظهر فيها صفحتي الكتاب كخلفية يتم رسم خلفية المشهد تدريجياً تبدأ برسم خط الأرض ثم الأشجار وتظهر الجبال وخلفها السماء ثم يظهر خط ضوء ينزل من السماء وينزل بداخله الملاك ليهبط إلى الأرض. مزج
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٢. لقطة قريبة للملاك تظهره من الأسفل للأعلى وعند الوصول إلى وجهه تظهر عليه ملامح البراءة وابتسامة صغيرة مرسومة على وجهه.

		مزج
موسيقى هادئة	صوت يشبه صوت السحر	خارجي ، نهار ٣. لقطة كبيرة يظهر فيها الملاك وهو يمد يديه ويقوم بنثر بذور الخير في الجو المرسومة على شكل دوائر بيضاء ذات وهج اصفر ثم يطير مرة أخرى إلى السماء.
Seven March موسيقى	صوت تشقق الأرض صوت النار	خارجي ، ليل ٤. لقطة كبيرة يصبح فيها الجو معتما ثم تشقق الأرض وتظهر النار وسط التشقق ليظهر الشيطان ببطيء من النار. Cut
Seven March موسيقى	صوت ضحكة خبيثة	خارجي ، ليل ٥. لقطة قريبة للشيطان تظهره من الأسفل للأعلى وعند الوصول إلى وجهه تظهر ضحكة خبيثة على وجهه . Cut

موسيقى Seven March	صوت ضحكة خبيثة	خارجي ، ليل ٦. لقطة كبيرة يظهر فيها الشيطان وهو يمسك يديه وينثر بذور الشر في الجو والتي تظهر على شكل دوائر حمراء ذات وهج احمر ثم يطير إلى الأعلى . Cut
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٧. تظهر البذور الحمراء والبذور البيضاء أيضا منتشرة في الجو، يدخل الولد الذي يمثل جانب الخير من اليمين ويقوم بالتقاط واحدة من البذور البيضاء. Cut
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٨. لقطة قريبة يظهر فيها وجه الولد الذي يمثل جانب الخير وهو يحمل بيده البذرة البيضاء التي تضيء وجهه بنورها وهو ينظر إليها وتظهر على وجهه علامات الدهشة والسعادة في أن واحد . Cut
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٩. لقطة قريبة تظهر فيها ذراعي الولد

		الذي يمثل جانب الخير وهي تقوم بحفر حفرة في الأرض ووضع البذرة التي بيده فيها وتغطيها بالتراب. Cut
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ١٠. لقطة كبيرة يظهر فيها الولد الذي يمثل جانب الخير وقد أكمل زراعة بذرته ليخرج من المشهد من الجهة الأخرى وتظهر الحفرة وسط المشهد. Cut
موسيقى Evil Plan FX		خارجي ، نهار ١١. لقطة كبيرة تظهر فيها مرة أخرى البذور الحمراء والبيضاء المنثورة في الجو والحفرة التي زرع بها الولد الذي يمثل جانب الخير موجودة بمنتصف المشهد ثم يدخل من جهة الشمال الولد الذي يمثل جانب الشر ويلتقط بذرة حمراء بيده . Cut

موسيقى Evil Plan FX		خارجي ،نهار ١٢. لقطة قريبة يظهر فيها وجه الولد الذي يمثل جانب الشر وهو يحمل بيده البذرة الحمراء التي تضيء وجهه بنورها وهو ينظر إليها وتظهر على وجهه علامات الدهشة والخبث. مزج
موسيقى Evil Plan FX		خارجي ، نهار ١٣. لقطة قريبة تظهر فيها ذراعي الولد الذي يمثل جانب الشر وهو يقوم بحفر حفرة بجانب الحفرة الأولى ليضع بها البذرة الحمراء ثم يغطيها بالتراب. Cut
موسيقى Evil Plan FX	صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ١٤. لقطة كبيرة يظهر بها مشهد الغابة مرة أخرى مع استمرار انتشار البذور الحمراء والبيضاء في الجو وبوسط المشهد الحفرتين التي قام الولدان بزراعة حباتهما كأنهما حفرة واحدة فيها ثم يخرج الولد الشرير من الجهة الأخرى وقد أكمل زراعة بذرتة. ثم تخرج البذور من المشهد. مزج Page peel
موسيقى هادئة		خارجي ، ليل

	صوت الرعد صوت المطر	١٥. لقطة كبيرة يظهر فيها مشهد الغابة وفي وسطه الحفرة التي قام الولدان بزراعة بذرتيهما داخلهما . يبدأ الجو بالتدرج إلى العتمة قليلا ثم تبدأ الغيوم بالدخول من اليمين ثم يبدأ الرعد بالظهور والمطر بالنزول إلى الأرض . يقل تساقط المطر تدريجي حتى ينتهي وتمشي الغيوم لتخرج من الجهة الأخرى ثم يعود الجو ليتدرج إلى النهار . Cut
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ١٦ . لقطة قريبة تظهر فيها البذرتين تحت سطح الأرض ، ثم تبدأ البذرتين بالارتباط ببعضهما عن طريق بعض الخطوط المتعرجة التي تخرج من كل منهما لتلتقي مع الخطوط المتعرجة للبذرة الأخرى . مزج

موسيقى هادئة	صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ١٧ . لقطة كبيرة يظهر فيها مشهد الغابة مرة أخرى وفي وسطه الحفرة التي تم اندماج بذرتي الخير والشر بداخلها ثم تبدأ الشجرة بالظهور صاعدة من الحفرة لتتفرع أغصانها على الجانبين فيظهر على جانب اليمين أوراق خضراء تدل على أنها جانب الخير وعلى الجانب الآخر تظهر أغصان من دون أوراق وذات لون غامق يعبر عن أنها أغصان جرداء تمثل جانب الشر، ثم يدخل سرب من الفراشات من اليمين ويطير فوق الشجرة ليخرج من الجهة الأخرى. مزج Page peel
Trouble موسيقى	صوت خبط يدي الولد	خارجي ، نهار ١٨ . لقطة قريبة يظهر فيها مقطع من الغابة وفيه وسطه وردتين ذوات لون زهري واحمر ، تدخل مجموعة الفراشات التي خرجت من المشهد السابق إلى المشهد وتخرج من الجهة الأخرى ما عدا فراشة واحدة تبقى لتطير فوق الوردتين ثم تستقر على إحداها، وفجأة تظهر ذراعي الولد الذي يمثل جانب الشر لتقومان بإيذاء الوردتين والفراشة مما يؤدي إلى تساقط

		بتلاتهما وموت الفراشة وسقوطها أرضا . مزج
موسيقى Trouble		خارجي ، نهار ١٩ . لقطة قريبة جدا يظهر فيها أسفل ساق الوردتين وعلى الأرض بتلاتهما متناثرة بالإضافة إلى أجزاء الفراشة المتناثرة أيضا . Cut
موسيقى Trouble	صوت ضحك صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ٢٠ . لقطة قريبة على وجه الولد الشرير وهو يضحك ضحكة خبيثة بسبب إيذائه للوردة والفراشة. مزج Page peel
Sneaky Adventure موسيقى	صوت تغريد العصفور	خارجي، نهار ٢١ . لقطة كبيرة يظهر فيها مشهد لجزء آخر من الغابة ويوجد شجرة كبيرة عليها عصفور يغرد.

Sneaky Adventure موسيقى		خارجي ، نهار ٢٢ . لقطة قريبة تظهر فيها أقدام الولد الذي يمثل جانب الشر وهي تمشي على الأرض لتتقله من مشهد إلى آخر. Cut
Sneaky Adventure موسيقى	صوت زقزقة عصفور	خارجي ، نهار ٢٣ . لقطة كبيرة يظهر فيها مشهد من يحوي جزء من الشجرة و يوجد على احد أغصانها عصفور يزقزق وتخرج من فمه بعض النوتات الموسيقية للدلالة على انه يغني .Cut
Sneaky Adventure موسيقى	صوت زقزقة عصفور	خارجي ، نهار ٢٤ . لقطة قريبة يظهر فيها العصفور وهو يغني على غصن الشجرة. مزج
Sneaky Adventure موسيقى		خارجي ، نهار ٢٥ . لقطة كبيرة تظهر فيها الشجرة والعصفور يغني على احد أغصانها والولد الشرير يقف أسفل الشر ويحمل بيده السهم الذي يشده ذهابا وإيابا استعدادا لرميه على العصفور . Cut

Sneaky Adventure موسيقى		خارجي ، نهار 26. لقطة قريبة يظهر فيها الولد الشرير مع جزء من صدره وهو يحمل سهمًا ويقوم بتجريبه بشده ذهابا وإيابا. Cut
Sneaky Adventure موسيقى	صوت رفرفة جناح العصفور صوت السهم صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار 27. لقطة كبيرة تظهر فيها الشجرة والعصفور يغني على احد أغصانها والولد الذي يمثل جانب الشر حيث يطلق الولد الشرير السهم باتجاه العصفور الذي يسقط أرضا وهو جريح عند جذع الشجرة وينزل دمه مزج Page peel
موسيقى هادئة	صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار 28. لقطة قريبة يظهر فيها العصفور جريحا والسهم مغروس في جسمه ودمه ينزف عند جذع الشجرة وهو مغمض العينين وضاما أجنحته إلى صدره دلالة على ألمه. ثم تأتي مجموعة من الفراشات وتطير فوقه ثم تخرج من المشهد باتجاه

		اليسار . مزج Page peel
موسيقى هادئة	صوت ماء صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ٢٩ . لقطة كبيرة يظهر فيها مقطع من الغابة ومجموعة من الأزهار في وسطه يقوم الولد الذي يمثل جانب الخير بريها بالماء عن طريق إبريق في يده ، ثم تأتي الفراشات وتدخل إلى المشهد من جهة اليمين وتطير فوق رأس الولد كأنها تود إخباره بشيء ثم تطير لتعود من نفس الجهة التي دخلت منها ، يترك الولد الإبريق يسقط أرضا ويمشي سائرا وراء الفراشات ويخرج معها من المشهد. مزج Page peel
موسيقى هادئة	صوت موسيقي يعبر عن الاندهاش	خارجي ، نهار ٣٠ . لقطة كبيرة يظهر فيها العصفور تحت الشجرة على العشب بجانب الجذع وهو ينزف دما والسهم مغروس في جسمه ، يدخل الولد والفراشات من جهة اليسار إلى المشهد ثم يقتربون من العصفور وتظهر علامات الدهشة على الولد عن طريق رفع حواجبه وفتح فمه قليلا مع

		بروز عينيه، وإظهار خطوط الدهشة. مزج
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٣١ . لقطة قريبة يظهر فيها العصفور وهو ينزف دما على العشب أسفل الشجرة والسهم مغروس بجسمه ثم تدخل يدي الولد الذي يمثل جانب الخير من الزاوية السفلى من جهة اليسار من المشهد ويقوم بنزع السهم من جسد العصفور ومعالجته بوضع الضمادات ثم تخرج يديه من المشهد. مزج
موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٣٢ . لقطة قريبة يظهر فيها الولد الذي يمثل جانب الخير وهو ممدد تحت الشجرة نائما والعصفور نائم بجانبه والدم ما زال يظهر في مكان جرحه مع الضمادات، يبدأ المشهد بالتعتيم ليشير إلى الليل وبعد قليل يظهر شعاع من منطقة جرح العصفور ويختفي الدم والضمادات الموجود دلالة على أن العصفور قد شفي. ثم يعود المشهد لوضع النهار الذي كان عليه بالبداية. مزج

موسيقى هادئة	صوت زقزقة عصفور	خارجي ، نهار ٣٣ . لقطة قريبة جدا يظهر فيها وجه الولد الذي يمثل جانب الخير وهو نائم وزقزقة العصفور على شكل نوتات موسيقية منتثرة في المشهد ، ثم يبدأ الولد بفتح عينيه شيئاً فشيئاً ثم يستيقظ على صوت هذا العصفور. مزج
موسيقى هادئة	صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ٣٤ . لقطة كبيرة يظهر فيها الولد الذي يمثل جانب الخير وهو يمشي خارجاً من المنطقة التي نام فيها والعصفور يطير فوقه مزج Page peel
موسيقى Dark Hallway	صوت تصفير	خارجي ، نهار ٣٥ . لقطة كبيرة تظهر فيها مقطع من الغابة وفيه شجرة برتقال ضخمة يجلس الولد الذي يمثل جانب الشر على احد أغصانها وهو يهز برجله المتدلية عن الساق ويصفر عن طريق ضم فمه وبسطه مع ظهور بعض النوتات الموسيقية الخارجة منه دلالة على انسجامه.

		Cut
Dark Hallway موسيقى	صوت تصفير	خارجي ، نهار ٣٦ . لقطة متوسطة يظهر فيها مقطع من الغابة وفيه ساق شجرة البرتقال الضخمة ثم يدخل الولد الذي يمثل جانب الخير من جهة اليمين . Cut
Dark Hallway موسيقى	صوت شيء يرمى	خارجي ، نهار ٣٧ . لقطة قريبة للولد الذي يمثل جانب الشر وهو جالس على احد أغصان الشجرة يصفر ويهز برجله، ثم بعد برهة تظهر عليه علامات الاستعداد لشيء ما فيتوقف عن التصفير وهز رجله ويتقدم قليلا باتجاه حبة من البرتقال ثم يقطفها ويرمها إلى الأسفل. Cut
Dark Hallway موسيقى	صوت خبط حبات البرتقال على الأرض	خارجي ، نهار ٣٨ . لقطة متوسطة يظهر فيها الولد وهو يمشي وحبات البرتقال تتناثر خلفه. مزج
Dark Hallway موسيقى		خارجي ، نهار ٣٩ . لقطة كبيرة يظهر فيها الولد الذي يمثل جانب الشر على شجرة البرتقال وحبات البرتقال متناثرة على الأرض ويقوم

		الولد الذي يمثل جانب الخير بالنظر إلى حبات البرتقال وإلى الولد الشرير ثم يلف ويمشي خارجاً من المشهد. Cut
موسيقى - Danse Macabre Finale	صوت هزه أرضية	خارجي ، نهار ٤٠ . لقطة قريبة تظهر فيها الولد الشرير وهو مقطب الحاجبين ومكشر الوجه عن طريق ضم أسنانه ليظهر الغضب على وجهه ثم تبدأ الأرض بالاهتزاز مع تفاجؤ الولد بالهزة الأرضية مع ظهور الرعب على وجهه ثم يبدأ الغصن الذي يجلس عليه بالتشقق. Cut
موسيقى - Danse Macabre Finale	صوت تشقق الغصن	خارجي ، نهار ٤١ . لقطة قريبة جداً تظهر فيها غصن الشجرة وهو يتشقق Cut
موسيقى - Danse Macabre Finale	صوت كسر الغصن	خارجي ، نهار ٤٢ . لقطة كبيرة تظهر فيها الغصن وهو ينكسر ويدي الولد الشرير مزج

موسيقى - Danse Macabre Finale	صوت صرخ وخبط.	خارجي ، نهار ٤٣. لقطة قريبة تظهر فيها الولد الذي يمثل جانب الشر وهو يسقط عن الشجرة ويصطدم بالأرض ويتم رسم المشهد من الأعلى. مزج
موسيقى - Danse Macabre Finale		خارجي ، نهار ٤٤. لقطة كبيرة تظهر فيها مقطع من الغابة وفيها شجرة برتقال ضخمة أسفلها الولد الشرير الذي سقط عنها ثم يدخل الولد الذي يمثل جانب الخير إلى المشهد بسبب سماعه للصرخ ويندهش عندما يرى الولد الشرير على الأرض يتألم. مزج
موسيقى هادئة	صوت قلب الصفحة	خارجي ، نهار ٤٥. لقطة قريبة على وجه الولد الشرير وهو متألم ثم تظهر يد الولد الذي يمثل جانب الخير ويعالجه ويضع له الضمادة، ثم تظهر الابتسامة على وجه الشرير لشعوره بالندم. مزج Page peel

موسيقى هادئة		خارجي ، نهار ٤٦. لقطة قريبة على وجه الولد الذي يمثل جانب الشر متركيا على جذع الشجرة التي قام الولدان بزرع بذورها، عند جهة الشر وتبدو عليه ملامح الندم والسعادة بنفس الوقت ثم ينظر إلى الأعلى. مزج
موسيقى هادئة	صوت العصفور	خارجي ، نهار ٤٨. لقطة كبيرة يظهر فيها الشجرة التي نصفها اخضر والنصف الآخر متيبس والولد الذي يمثل جانب الخير متكئا على جذعها من الناحية اليمنى ، والولد الذي يمثل جانب الشر متكئا على جذعها من الناحية اليسرى ، وكل منهما يمسك بيد الآخر ، ثم يدخل العصفور إلى المشهد من ناحية الشمال وهو طائرا إلى الشجرة ثم يقف على احد أغصانها ويبدأ بالتغريد، وبفس الوقت تدخل الفراشات من ناحية اليمين وترفرف فوق الولدين ، ثم تبدأ الجهة اليسرى من الشجرة باخضرار أغصانها حتى تصبح جميع الشجرة خضراء يانعة دلالة على انتشار الخير. Fade out