Journal of Applied Arts & Sciences
مجلة الفنون والعلوم التطبيقية
جامعة دمياط Damietta University
كلية الفنون التطبيقية

إستخدام تقنية الرسوم المتحركة في انتاج فيلم وثائقى درامى من خلال تناول الأسطورة المصرية القديمة (ايزيس واوزوريس) في صياغة جديدة (تجربة عملية مشتركة لطلاب قسم الزخرفة)

Using Animation Technique to Produce A Dramatic Documentary Film Dealing with The Ancient Egyptian Myth (Isis and Osiris) in A New Formulation (A Joint Practical Experience for The Students of The Department of Decoration)

هبه همام على شريف

مدرس بقسم الزخرفة ، كلية الفنون التطبيقية ،جامعة دمياط ، جمهورية مصر العربية

ملخص البحث :

تعددت أساليب التعبير الفكرية في هذا العصر فظهر العديد من التقنيات للتعبيروالتوثيق لكل ما يحيط بنا من احداث ومستجدات ، ومن اهم التقنيات التي استخدمت في هذا المجال هي تقنية الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الابعاد ،فتعددت البرامج والتقنيات المستخدمة لتنفيذها ، وفى هذا البحث سنلقى الضوء على احد هذه التقنيات والتي استخدمت لعمل مشروع دراسى جماعى بقسم الزخرفة بكلية الفنون التطبيقيه .

حيث تم تناول الأسطورة المصرية القديمة (ايزيس واوزوريس) وتم عمل إعادة صياغة لها بما يتماشى مع مستجدات العصر ، فتم التوجه للقالب الدرامى الملحمى الكوميدى الخفيف ، حيث استخدام تقنية (عظام التحريك والمعروفة تجاريا باسم (Bone Digital Animation) فبعد تصميم الشخصيات ورسم الزوايا المطلوبه والخلفيات تم ادخالها على برنامج (Anime studio).

حيث يتم تحبير الشخصيات وتلوينها وتقسيمها الى مستويات مختلفة ثم وضع العظام التي تستخدم في التحريك ، وهذه التقنية تعتبر من التقنيات المبسطة في هذا المجال حيث ان تصميم الشخصيات بتقنية ثنائية الابعاد سهلة الادراك ، كما تم عمل الخلفيات بتقنية ثلاثية الابعاد لاضافة بُعد اعمق للكادرات وزيادة الحبكة الدرامية ، كما كان من المهم الاهتمام ببعض العناصر والتفاصيل المميزة لهذا العصر مثل الزى والملابس والاكسسوارات والمجموعة اللونية المميزه لهذه الحقبة من الزمن للاحتفاظ بالقيمة التراثية والهوية المصرية القديمه .

واستهدف هذا المشروع عمل فيلم وثائقى تعريفى عن كلية الفنون التطبيقية بأقسامها التسع (حيث انه عمل جماعى مشروع مشترك لطلاب الكلية) على ان يشمل الفيلم الاستفادة من ماتم دراستة على مدار الأربع سنوات الدراسية للطلاب ، وظهر ذلك من خلال تصميم الشخصيات والملابس والألوان والاكسسوارات واختيار الخامات المختلفة في التصميم .

وتتلخص إشكالية البحث في القاء الضوء على ضرورة الربط بين التخصصات المختلفة والاطلاع على كل ماهو جديد فى عالمنا مع الحفاظ على الهوية المصرية ، كما أننا اثرنا اهمية تقنية الرسوم المتحركة والتي سهل ادراكها وفهمها من خلال المشاهد أيا كانت ثقافته ، فهى الأقرب والاسرع في توصيل المعلومه او الفكرة للمتلقى ، كما تم التعريف بكيفية انتاج فيلم

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

وثائقى تعريفى كوميدى مع ضرورة الاحتفاظ بالهوية المصرية والتعبير عنها والعمل على كيفية جذب الأنتباه للمشاهد من خلال المؤثرات الصوتية واللونية والحركية المختلفة في هذا الفيلم التعريفى .

مقدمة البحث :-

إن انتاج فيلم وثائقى تعريفى درامى ليس بالامر الهين...بل انه يوجد العديد والعديد من التقنيات الحديثة التى يمكن استخدامها لاخراج فيلم كهذا ... فأساليب التعبير الفكرية عن ما يحيط بنا من احداث ووقائع فى عصرنا الحالى تعددت وتعددت تقنياتها واساليب اخراجها ، ولذا وجدنا انه علينا عند انتاج فيلم كهذا اختيار تقنية يسهل ادراكها لجميع الفئات العمرية والمجتمعية وتعزيز ذلك بعمل جدارية مبسطة تؤكد على فكرة الفيلم وتدعمة ، وهذه التقنية التى تم اختيارها هى تقنية الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الابعاد ، لما يتمتع به فن الرسوم المتحركة من روح المرح والفكاهة والبساطة وسهولة الادراك والسرعة فى توصيل المعلومه او الفكرة و التى تجذب الصغار والكبار ايضا ، فالافلام الوثائقية من اكثروسائل الاعلام المؤثرة على المجتمع وفكرة وتبقى خالدة الذكر خاصة عندما تحمل فكر ثقافى وفكرى خاص بحقبه زمنية اوحدث معين ،فدور هذا النوع من الافلام هو تعزيز الهوية الثقافية لدى الفرد والمجتمع وهذا ما سعينا لاثباته وسيتضح فيما بعد فى هذا البحث .

ولان كلية الفنون التطبيقية من اقدم واعرق الكليات الفنية بمصرواهمها حيث تهتم بالفن وتطبيقة فى جميع المجالات الحياتيه والعملية ، لذا وجب علينا التنوية والتعريف بأقسام الكليه التسع والتى يجهل اهميتها الكثير، وذلك من خلال عمل هذا الفيلم والجدارية الخاصة به ، كما يوضح الفيلم الصراع بين الفن ومحبيه ومن يدّعون اهتمامهم بالفن ويعملون على تدهوره وطمسة وطمس الهوية والتراث المصرى وذلك منذ قديم الازل .

وكان هذا الفكر مدخلنا لاختيار التراث المصرى القديم للتعبير عن الفن والهوية المصريه حيث ان هذا هو الاتجاه او الطراز الذى سيتم فى اطارة احداث الفيلم ، فالحضارة المصرية القديمة من اعرق واعظم الحضارات على مر العصور ونظرا لتأثرنا الشديد بها ولاعتزازنا بالانتماء لها خاصة فى ظل العولمه وتداخل الحضارات وحالة التخبط العامة وعدم تحديد الهوية، لجأنا لاختيارها لتمثل الاطار العام للفيلم ، حيث تم اختيار احد اشهر الاساطير المصرية القديمة (اسطورة ايزيس واوزوريس) وعمل اعادة صياغة لها بما يتماشى مع متطلبات ومستجدات العصر الحديث بدايةً من تصميم الشخصيات والخلفيات الى الاكسسوارات وتصميم الملابس والخامات واختيار المجموعات اللونية المميزه لروح الهوية المصرية القديمة ،كما استفدنا من جماليات البيئة المصرية قديما ومستجداتها ومستجدات الشارع المصرى حديثا.

وقد قمنا فى هذا البحث بسرد تفاصيل انتاج هذا الفيلم وهذه الجدارية من خلال فريق عمل وهو مكون من طلاب الفرقة الرابعه من قسم الزخرفة (حيث انه مشروع فنى جماعى) وقد تم القيام بورشة عمل قمنا فيها بتقسيم المهام وفرق العمل الخاصه بكل جزءومرحلة من مراحل انتاج الفيلم والجدارية كما سنوضح فيما بعد .

مشكلة البحث :

- و تتلخص اشكالية البحث فى الآتى :
- قلة وجود افلام وثائقية تعريفية للكليات العلمية خاصة فى مجال الفن وهذا من الناحية العلمية والاكاديمية التخصصية ، بحيث تكون سهلة الادراك والفهم على جميع المستويات ،ولذا انه تم اختيار تقنية الرسوم المتحركة لتحقيق ذلك.
- التأكيدعلى الهويةوالطابع المصرى فى مجال الفن وتطبيقاته المختلفة ، فالفن المصرى القديم هو اصل الفنون ، والحضارة المصرية هى اقدمواعرق واعظم الحضارات على الاطلاق ، فالبيئة المصرية دوما مجالا ومصدرا هاما واساسيا للاستلهام فى كل الفنون وعلى مر العصور .
- ضياع روح العمل الجماعى فى اطار بحث كل فرد عن غاياته الفردية والشخصية ، ولذا اردنا التأكيد على اهمية المشاريع الجماعية وقوتها نظرا لتعدد وجهات النظرواختلاف الاتجاهات الفكرية والتصميمية ةالفنية لكل طالب مما اثقل التجربة وساهم فى نجاحها .
- التأكيد على دور تقنية الرسوم المتحركة فى التوعية الاعلانية والاعلامية لجذب المشاهد وربط الافكار المطروحة وسهولة الادراك خاصة بعد ظهور تقنيات اعلى (كالافلام رباعية الابعاد والمجسمة) وقلة الاهتمام بالتقنيات البسيطة كالرسوم الثنائية والثلاثية الابعاد .

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

أهمية البحث :

- تكمن اهمية البحث فى القاء الضوء على دور الافلام الوثائقية لزيادة وعى الافراد والتعريف بما يحيط بنا من مستجدات ، والاهتمام وتركيز الضوء على التقنيات البسيطة سهلة الادراك كالرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الابعاد لما تضيفة من روح الفكاهة والمتعة وما تحتوى عليى من عناصر جذب قوية للمشاهد من الاعمار والفئات المجتمعية المختلفة ، كمانوضح اهمية العمل الجماعى وتنمية روح المشاركة والاهتمام بالتراث والهوية المصرية وكيفية ابراز جمالياتها وعمل اعادة صياغة لعناصر التراث المختلفة

اهداف البحث :

- القاء الضوء على الافلام الوثائقية التعليمية والاكاديمية (وعلى اهمية كلية الفنون التطبيقية والتعريف بأقسامها التسع)، وعلى اظهار جماليات فن و تقنية الرسوم المتحركة ودورها الاعلانى والاعلامى الهام للتأكيدعلى الهوية المصرية والتعبير عن مضمونها الحضارى والتراثى ، وكيفية التحضير لعمل جماعى مشترك وبث روح التعاون والمشاركة بين الطلاب .

منهج البحث :

- يعتمد البحث على المنهج التحليلى والوصفى التجريبى من خلال تجربة انتاج الفيلم والجدارية الجمالية .

حدود البحث :

- حدود زمانية : التراث المصرى القديم وماقبل الميلاد، وحتى يومنا هذا .
- حدود مكانية : من مدينه دمياط بمصر(كلية الفنون التطبيقية)، والى جميع انحاء العالم العربى .

نبذه تاريخية عن الافلام الوثائقية الاكاديمية :

ويعني الفيلم الوثائقى في الاصطلاح الفرنسي Film Documentaire، فالفيلم وثيقة عن المكان، أو الحدث، أو الشخص الذي يتناوله، ولهذا يفضل البعض ترجمته إلى الفيلم الوثائقي بدلاً من الفيلم التسجيلي.

أما المفهوم الإنجليزي لهذا النوع من الأفلام التسجيلية الوثائقيةDocumentary Film هو فلا يكتفي الفيلم بتسجيل الحقيقة وحدها، وإنما يضيف إليها الرأي أيضاً[١].

ويتكوّن الفيلم الوثائقي من مجموعةٍ من الصور المتحركة، والتي تعمل على تفسير أحداثٍ واقعيّةٍ لأغراض الترفيه أو التعليم او التوثيق، اى انه فيلم يعرض فيه مخرجه حقيقة علمية أو تاريخية، أو سياسية، ، حيث أسهمت الأفلام الوثائقية إسهاماً كبيراً في تطوّر الواقعية في الأفلام ، كما تعددت وسائل التعبير عنها بمختلف التقنيات ، فالفيلم الوثائقي يحوي سردا تاريخيا أو سياسيا لمواقف سجلت سابقا، أو لنكبات أو حروب حصلت في الماضي أو الحاضر القريب او لتوثيق مشاهدحضاريه وتراثية فى حقبةزمنية معينه ، كما و يستخدم ايضا لتوثيق معلومات تاريخية اوعلمية عن مكان ذو قيمة [٢].

و يوجد العديد من أنواع الأفلام الوثائقية، والتي يمكن إجمال أهمها بما يأتي:

١- الفيلم الوثائقي التوضيحي: حيث تقوم هذه الأفلام بمخاطبة المشاهدين بشكلٍ مباشر من خلال معلّق تلفزيوني على الشاشة، أو من خلال السرد من خارج الشاشة، حيث يستخدم المقابلات، ولقطات بي رول، واللقطات الأرشيفية بحرية.

٢- الفيلم الوثائقي الانطباعي: و يميل هذا النوع إلى أن يكون فيلما غنائياً بدلاً من أن يكون تعليمي، ويشمل عادةً أسلوب الوعي الذاتي، وجمالية أكثر من تلك الموجود في الأفلام التوضيحية.

٣- الفيلم الوثائقي العكسي: و يستخدم هذا النوع أسلوب الوعي الذاتي والذي يُخاطب عملية التمثيل نفسها، وغالباً ما تشمل العلاقة بين المخرج والمتفرجين، وبين المخرج والمواضيع التي تُطرح، ومن الأمثلة عليها السيرة الذاتية، والتي يمكن أن يظهر المخرج فيها على الشاشة، أو يتحدث بصوته مع الجمهور، كما أنّ هناك بعض الأفلام العكسية الأكثر رسمية، والتي تركز على العلاقة بين السينما والعالم.

٤- الفيلم الوثائقي التجريبي: و هذه الفئة لا تتناسب بسهولةٍ مع أي من الأنواع الأخرى، والتي تشمل أشكال الفن المختلفة كالرقص، والرسم، والتصوير الفوتوغرافي، والنحت وغيرها من الأشكال، كما يمكن

[١] مرجع ١٠

[٢] مرجع ٩

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

أن تتضمن عناصر من الأدب القصصي كما يمكن استخدام تقنيات مختلفه لاخراجها كتقنية الرسوم المتحركة.

٥- الفيلم الوثائقي المبني على المشاهدة: تقوم هذه الأفلام بتصوير أحداث الحياة العفويّة والحرة كما تحدث على أرض الواقع، وغالباً ما تعتمد على اللغة البصرية للأفلام القصصية، والتي تؤكد دائما على إظهار استمرارية المكان والزمان، وذلك باستخدام عدّة تقنياتٍ، مثل زوايا الكاميرا المختلفة واللقطات المختلفة .

الاتجاهات الفنية للافلام الوثائقية :

وتعنى الاتجاهات الفنية (بالإنجليزية: Trend) في إنتاج الفيلم الوثائقي ويقصد بها الاتجاهات التي يقوم المنتج بالاختيار فيما بينها لعرض فكرة الفيلم بشكل معين لتحقيق الأثر المنشود حيث تتلخص هذه الانواع فيما يلي:

١- الاتجاه الرومانسى
٢- الاتجاه الواقعى
٣- الاتجاه السيمفونى
٤- سينما الحقيقة
٥- الاتجاه التجريبى

خصائص الأفلام الوثائقية :

و يمتاز الفيلم الوثائقى بالعديد من الخصائص التي تميّزه عن الأفلام الأخرى، ومنها ما يأتي:[

١- المصداقية هى أهم ميّزة في الأفلام الوثائقية، لذا يجب أن توفر هذه الأفلام معلوماتٍ ومصادر واحداث موثوقة دائماً.

٢- لابد ان يعكس الفيلم الوثائقي الأمور الواقعية فى الحياه، كما أنّه يخوض في عالمٍ واقعى بأحداث، وقضايا، وصراع، وأشخاص، وعواطف حقيقية[٣]

٣- يتضمن الفيلم الوثائقي رسالةً وقضيةً هادفة، فيهدف إلى تمرير هذه الرسالة للمشاهدين، حيث استُخدمت الأفلام الوثائقية منذ القدم لأغراض التغيير الاجتماعي أو الداخلي للتأثير على المشاهدين.

٤- ينطوي الفيلم الوثائقي على قدرٍ أقل من السيطرة والتحكم، وغالباً لا يكون المخرج قادراً على السيطرة على الحدث أو الموضوع الذي يصوره ،ولكنّ الارتجال في الأفلام الوثائقية يضيف إليها ميّزةً خاصة.

٥- وتمتاز هذه الافلام ايضا بالمرونة، فمن المستحيل التنبؤ بالأحداث أو تقرير الطريقة التي سينتهي بها الفيلم، كما يوجد عدد أقل من القواعد والقوانين التي يجب اتباعها ، وهذا ما يجعله أكثر تحدياً، ولكن في نفس الوقت أكثر إثارةً.

التقنيات المستخدمة لاخراج فيلم وثائقى :

وتعددت التقنيات المستخدمة لاخراج هذه الافلام منذ بداية اخراج هذا الافلام وحتى يومنا هذا ، حيث كانت قديما تقوم على التقاط الصور وتركيبها بشكل متتابع وتكرارى وقد يصاحبه صوت لسرد الاحداث وقد تكون صامته ، ثم تطور الامر الى ان اصبح تصويرا سينمائيا للاحداث او الاماكن بتقنيات التصوير المتاحة انذاك ، ثم تطور الامر مع التكنولوجيا الحديثه وظهور التقنيات المختلفة فى الاخراج الى ان اصبحت ثلاثية الابعاد واكثر وضوحا واقل مللاً ، الى ان بدأ البعض للاتجاه الى دمج بعض الرسوم الكرتونية مع التصوير الرقمى لانتاج فيلم مختلف جاذب للمشاهد من جميع الفئات العمرية والمجتمعية المختلفة ، حيث تم عمل افلام وثائقية للاطفال وطلاب المدارس والجامعات فأرادوا اضافة هذه التقنية (تقنية الرسوم المتحركة) ، لسهوله الادراك والفهم وتوثيق الاماكن والاحداث وربطها ببعضها بسهوله ويسر اكبر، ثم تمكن المختصين فى هذا المجال بعد ذلك من امكانيه دمج المشاهد المتفرج مع الاحداث والاماكن والاحساس والتعايش مع احداث الفيلم من خلال التقنيات رباعية الابعاد .

وفن الرسوم المتحركة هو فن تحليل الحركة اعتمادا على نظرية بقاء الرؤية على شبكية العين لمدة١٠/١ من الثانية بعد زوال الصورة الفعلي وهي نفس النظرية العلمية التي بنيت عليها صناعة الفيلم السينمائي، وإ ن كان فن التحريك يسبق صناعة السينما بمعناها التقني بحوالي قرنين من الزمان...[٤]

أنواع الافلام الوثائقية :

هناك تصنيفات عديدة لهذه الافلام تم تقسيمها وتلخيصها إلى الأنواع التالية:[٥]

- أفلام الاستكشاف المكاني أو الثقافي
- أفلام السرد التاريخي للأحداث أو الشخصيات

[٣] مرجع ٤

[٤] مرجع ٢ص ٦،٧

[٥] مرجع ٥

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

- أفلام المنجزات أو المشاريع (توثيق المشاريع وانجازات الحكام والمسؤولون والبلاد)
- أفلام الوقائع الحالية أو القضايا الساخنة
- افلام علمية أو تعليمية أو توعوية
- افلام موسيقية
- افلام رسوم متحركة توضيحية (لتوثيق حدث او مكان لفئة معين)
- افلام دينية توثيقية
- افلام سياسية وحروب
- افلام اجتماعية

- وفى هذا البحث قمنا بتنفيذ التجربة على احد هذه الانواع من الافلام الوثائقية وهو (افلام الرسوم المتحركه التوضيحية والتوثيقية لمكان معين)وهو (فيلم رسوم متحركة توثيقى لكلية الفنون التطبيقية بدمياط واقسامها التسع وقمنا بإضافة الجانب الدرامى الملحمى لزيادة الحبكة الدراميه وعنصر الاثارة ، كما اضفنا عنصر الفكاهة الى عناصر الفيلم مع الموسيقى التصويرية واغانى مصاحبة ، وذلك لانه سيقدم لفئات عمرية ومجتمعية وعلمية مختلفة ، وكما سبق واشرنا ان ذلك لسهولة الادراك وربط الاحداث بالفيلم وتوصيل المعلومات بشكل سلس ومرن اكثر .

وبما اننا استهدفنا تنفيذ الافلام الوثائقية بتقنية (الرسوم المتحركة) ، فينبغى علينا ذكر انواع التقنيات المستخدمة فى افلام الرسوم المتحركة بشكل عام قبل الخوض فى سرد تفاصيل تجربة تنفيذ هذا الفيلم وهى كالآتى :

- **<u>أنواع تقنيات افلام الرسوم المتحركة:</u>**[٦]

و هناك العديد من أنواع التقنيات المستخدمة فى مجال أفلام الرسوم المتحركة ، والتي سنذكرها في النقاط التالية:

١- تقنية الرسوم الورقية Drawing pencil

صورة (١)

٢- تقنية القصاصات المتحركةCut out paper

صورة (٢)

٦

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

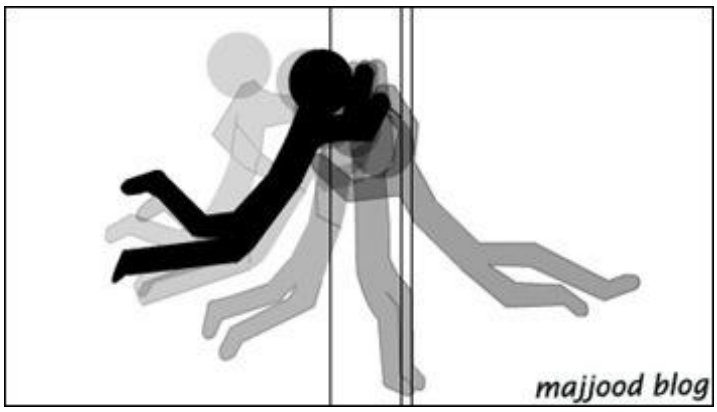
٣- تقنية الرسم على الفيلمFilms trep

صورة (٣)

٤- تحريك المجسمات (كالصلصال وغيره من الخامات المستخدمة) patmat

صورة (٤)

٥- التحريك اليدوىFrame by frame

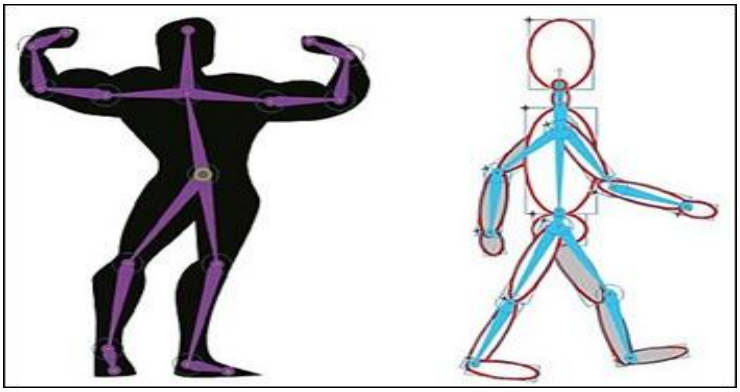


صورة (٥)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

٦- تقنية تحريك العظام bones



صورة (٦)

٧- تقنية النمذجه 3D ثلاثى الابعاد وتكون باستخدام الحاسوب

صورة (٧)

٨- تقنية النمذجة 4D رباعية الابعاد التفاعلية

صورة (٨)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

- **الدراما المصرية القديمة والقصص الاسطورية كمصدر الهام لافلام الرسوم المتحركة الوثائقية :**

ان الحضارة المصرية القديمة من اعظم واقدم الحضارات فى العالم القديم، حيث أبدع الإنسان المصرى وقدم حضارة عريقة سبقت حضارات شعوب العالم .. حضارة رائدة فى عمائرها وفنونها وابتكاراتها ،حيث أذهلت العالم والعلماء بفكرها وعلمها فهى حضارة متصلة الحلقات تفاعل معها الإنسان المصرى وتركت فى عقله ووجدانه بصماتها.

كما أنّها من أقدم الحضارات الّتي دونت تاريخها، فقد كانت مصر أول دولة فى العالم القديم عرفت مبادئ الكتابة وابتدعت الحروف والعلامات الهيروغليفية القديمة وهى كانت بداية معرفة الكتابة ، وكان المصريون القدماء حريصين على تدوين وتسجيل تاريخهم والأحداث والمعتقدات التى صنعوها وعاشوها ، وبهذه الخطوة الحضارية العظيمة انتقلت مصر من عصور ما قبل التاريخ وأصبحت أول دولة فى العالم لها تاريخ مكتوب ، ولها نظم ثابتة وخالدة ولذلك اعتبرت أما للحضارات الإنسانية .[٧]

وقد قامت بشكل كبير على الديانه المصرية وعلاقة الالهه بالحياة العامة والخلود ايضا ، فالديانة والفكر الديني هما مركز الثقل في الحضارة المصرية القديمة، فلولا إيمان المصري بأنه يعيش لفترة مؤقتة ويموت لفترة مؤقتة، ثم يبعث من جديد حياة أبدية خالدة، لولا هذا الإيمان لما ترك لنا المصري القديم كل هذه الإبداعات من معابد واهرامات وفنون وآداب وعلوم وتراث ضخم جدا وعظيم فى كل المجالات ، وقد بذل فيها كل الجهد من أجل أن تكون حياته الثانية الأبدية كاملة غير منقوصة تبعا لمعتقداته انذاك.

وقد لعبت الاساطير دورا هاما فى حياتهم خاصة بعد معرفتهم الكتابة والتدوين ، ونظرا لتعدد الهتهم فكثرت القصص والاقاويل والحكايات والاساطير الخيالية التى ساهمت فى تكوين معتقداتهم وحضارتهم ،

مثل اسطورة (اسطورة رحلة الشمس ، اسطورة دمار البشر ، اسطورة قرص الشمس المجنح ، اسطورة الخلق والنشأه و اسطورة ايزيس واوزوريس ..)

وقد تكون اسطورة ايزيس واوزوريس اشهر هذه الاساطير على الاطلاق ، فهى صراع بين الخير والشر ،

,وبما ان **البيئة المصرية تشكل** مصدرا هاما الاستلهام الأفكار الفنية والتصميمية فى مجال وعالم تصميم الرسوم المتحركة وذلك لعدة اعتبا ا رت:

- تصميم الرسوم المتحركة دائما بحاجة الي التنوع والبيئة المصرية خير مصدر لذلك.

- تعتبر البيئة المصرية مصدرا لأثارة الخيال للمصم لإنتاج تصميمات تحمل سمة الابتكار

- تحمل البيئة المصرية العديد من القيم الجمالية والوظيفية والعديد من الشخصيات التاريخية والاماكن التراثية التى يمكن أن يستفاد منها في تصميم الخلفيات والشخصيات.[٨]

ولذا فكانت هذه الاسطورة بمثابة مصدر الهام قوى لمشروع فيلمنا الوثائقى التعريفى لكلية الفنون التطبيقية والذى تم تسميته (تط بى تون) فيما بعد تأثرا بالحروف المصرية القديمة وطرق تسميتهم لانفسهم وللآلهه كما سنذكر فيما بعد .

- **نبذه عن اسطورة ايزيس واوزوريس(والتى كانت مصدرا للالهام عند تنفيذ الفيلم) :**[٩]

يعتقد في هذه الأسطورة أن (أوزوريس) كان ملكاً عادلاً محباً للخير وكان يحكم مصر من مقره بالوجه البحري ، وكان له أخ يدعى (ست) يحسده ويريد ان يعتلى عرش

[٧] مرجع ٦

[٨] ٣ص٤

[٩] مرجع ٧

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

مصر ، فأعد وليمة كبيرة دعا إليها أخاه وكان قد أعد صندوقاً فاخراً فدعا ست المدعوين إلى الاستلقاء في التابوت فمن يجد التابوت مناسباً له يستطيع أن يأخذه. وكان ست قد أعده على مقاس أوزوريس وعندما استلقى فيه أوزوريس أغلق ست وأعوانه التابوت عليه وألقوه في النيل.

فمات أوزوريس غرقاً، وكانت له زوجه تدعى (ايزيس) ، فأخذت إيزيس تبحث عن زوجها حتى وجدته في جبيل (بيبلوس) ولكن ست أفلح في سرقة الجثة وقطعها إلى ١٤ جزءاً ، ثم قام بتفريقها في أماكن مختلفة في مصر ولكن إيزيس ونفتيس(كانت صديقتها ومساعدتها) ، تمكنتا من استعادة الأشلاء حيث استخدمت إيزيس السحر في تركيب جسد أوزوريس لإعادة الروح له و الإنجاب منه ثم حملت من أوزوريس وقد كان من الصعب أن يحيا أوزوريس مثل حياته الأولى فلزم عليه أن يحيا في مملكة الموتى و يكون ملكا فيها.

وولدت أيزيس منه ولداً وهو حورس (بالسحر أيضاً) وقامت إيزيس بتربية حورس في أحراش الدلتا سراً حتى اشتد ساعده فأخذ يصارع ست انتقاما منه لأبيه حتى هزمه في النهاية.

والان سنتناول فكرة وقصة مشروع فيلم الرسوم المتحركة التى يهدف البحث لتناولها بشكل تفصيلى وكيفية تنفيذه ومراحلة والاسكتشات التحضيرية له وفريق العمل .

<u>فكرة وقصة فيلم (تط بى تون)</u>

استهدف المشروع عمل فيلم وثائقي تعريفي عن كلية الفنون التطبيقية بمحافظة دمياط بمصر، فكلية الفنون التطبيقية من اقدم واهم الكليات العملية ، فهى تهتم بالفن وتطبيقاته فى جميع المجالات ولكن الكثير من الناس يجهل اهميتها وتخصصاتها ،ولذا وجب علينا تقديم فيلم تعريفى عن الكليه يتم فيه توثيق اقسام الكلية وتخصصاتها المختلفة ومنتجاتها ونوضح منخلاله اهمية الفن والعملية التصميمية بالحياه ، ومن هنا جاءت فكرة العمل الذى حرص على تقديم الكلية واقسامها التسع وتوضيح الصراع بين الفن ومن يدعون الاهتمام به ويعملون على تشويهه وتدهوره بدلا من ازدهارة .

ومن هنا تم عمل عدة جلسات حوار بين طلبة الفرقة الرابعة وبين هيئة التدريس لوضع الفكرة المبدئية للمشروع واستقر الجميع على المبادئ التالية :-

١. عمل فيلم منفذ بتقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد على أن يشمل ما تم دراسته في مواد تصميم الرسوم المتحركة على مدار الاربع سنوات التدريس كذلك استخدام باقي المواد الدراسية كعامل مساعد في تنفيذ الفيلم وخصوصا في تنفيذ الخلفيات واختيار الالوان واستخدام الخامات المختلفة في التصميم وتم هذا الاختيار لما يتسم به فن الرسوم المتحركة من كوميديا خفيفة تسهل عملية توصيل المعلومة .

٢. التحدث عن كلية الفنون التطبيقية واختصاصاتها والتعرف على أقسام الكلية وكيفية عمل فيلم وثائقى درامى تعريفى بشكل مختلف ويحمل طابع كوميدى خفيف ،حيث ضم الأقسام التالية :-

- قسم زخرفة
- قسم طباعة المنسوجات
- قسم الغزل والنسيج
- قسم التحت
- قسم الملابس الجاهزة
- قسم الخزف
- قسم إعلان
- قسم تصميم داخلي وأثاث
- قسم تصميم صناعي

٣. اخذ الفيلم الطابع الملحمي الكوميدي ولذلك تم اختيار اسطورة ملحمية من التراث الفرعوني وتم معالجتها بشكل درامي كوميدى مختلف مستخدما الخط الدرامي الاساسي بالاسطورة حتى يتناسب مع المحتوى الوثائقي المراد اظهاره ويؤكد على الهوية المصرية... حيث تمت الاستعانة باسطورة (ايزيس واوزوريس) ولكن تتم تغيير الاسماء فوضع الملك الطيب اسم " تط بي تون " مستوحى من كلمة " تطبيقية " ، وتغيير باقي اسماء الاسطورة مثل الملك الشرير تم تغييره الى " طا سوس " وهومستوحى من " الهكسوس " ، وكذلك الالهة فتم عمل التاسوع المقدس وهو الذى يمثل التسع أقسام في الكلية ، حيث ان لكل قسم إله خاص بيه (تماشيا مع فكرة الاسطوره) ، وتجتمع هذه الآلهه في جسد واحد وهو " تط بي تون " .

٤. كان التاسوع المقدس (الاسطورة الفرعونية الشهيره) هى بداية القصه حيث تمثلت اقسام الكلية بالتاسوع المقدس ، وتمثل الفن والكلية فى (الملك تط بى تون) ، وتجمعت قوى الشر من اعداء الفن فى الملك (طاسوس) ، ومن هنا يبدأ الصراع بين الخير والشر وتتضح اهمية كلية الفنون التطبيقية واهمية اتحاد اقسامها

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

لتقديم علم وفن راقى يساعد على ازدهار الحياه والمجتمع واكتمال متطلباته .

٥. تم اضافة راوي للقصة لاعطائها الطابع التراثي واضافة المعلومات اللازمة للمشاهد لمساعدتة للدخول فى نسيج الفيلم .
٦. تم عمل أغنية خاصة للفيلم تم كتاباها وتسجيلها واضافتها لاحداث الفيلم (وذلك من خلال طلاب القسم والمشتركون بفريق العمل بالفيلم) اى بالمجهود الذاتى .
٧. تم تقسيم طلبة قسم زخرفة الفرقة الرابعة الى مجموعات كل مجموعة مسؤولة عن مرحلة من مراحل التنفيذ .
٨. الحفاظ على اللغة العربية المبسطة والتي اخذت طابع المترجمات من الترانيم الفرعونية .
٩. اظهار بعض الأماكن المشهورة في دمياط والبيئة الدياطية الساحلية للتأكيد على أن مكان الأحداث في دمياط ، وربط المشاهد فى الفيلم خاصة فى الخلفيات الخاصة بالمشاهد فى الفيلم ، مثل الكوبري الحديد وميدان الساعة والمداخل والفنار .... الخ
١٠. اما بالنسبة للخلفيات حيث نفذت بتقنية 3Dثلاثية الابعاد ، حيث تمت معالجتها واضافة لافتات لاشهر المحلات التجارية بدمياط للتاكيد على مكان الحدث وربط المشاهد بالاحداث خاصة المشاهدين من اهالى مدينة دمياط ، ولاضافة روح الفكاهه والاثارة بالفيلم . الخلفيات يكتب لافتات المحلات بلافتات اشهر المحلات بدمياط .

- **فكرة الفيلم والتى تم عم اعادة صياغة فيها للاسطورة لتناسب الهدف الاساسى من الفيلم :**

(اوزوريس)ملك عادل كان يحكم فى مملكة الموتى بالعدل ، و (طاسوس) لم يؤتى من الفضيلة شيء فهو يرى عدل اوزوريس ليس فى مصلحته الشخصية ، فهو لايحبه احد ويؤذيه كثيرا الجمال ، فيرى الفن ولا يشعر به ويسمع الموسيقى ولا تمر من خلاله ، ولا يستطيع رؤية الحق وعطف اوزوريس على الرعايا وهم ملتفون حوله فى المعبد وهويسكب عليهم من الوانا من الفنون .

فيقرر طاسوس التخلص من اوزوريس ويأمر جنوده بتقطيعة الى قطع وتوزيع كل قطعة فى مكان بعيد فى الاقليم .

ونسبةً للاسطورة الحقيقية ، فإنه عندما يفنى الملك تفنى معه القوى الثمانية الاخرين لانه بمثابة الرب وكبير الالهه ،وتحزن ايزيس ويعم البلاد البوار وتختفى فنونهم واحدة تلوالاخرى ، وتختفى اجزاء من اهرامهم ثم تتلاشى وتمتص الالوان من حياتهم وتنهار قطع اثاثهم وتبلى ثيابهم تدريجيا كلما طال غياب الملك .

وتجتمع ايزيس وولدها مع اله الشمس والقمر "العقل المدبر الحكيم –د.حسين " ويتفقوا على البحث عن اشلاء زوجها اوزوريس واعادته مرة اخرى للحياه لانقاذ العالموعوده الحياه والروح مرة اخرى للحياه ، فيقوموا ببناء مقبره تحت الارض ليتم تجميع اشلاء الملك فيها فى سريه تامة دون معرفة طاسوس .

ثم تخرج ايزيس مع ابنها للبحث عن الاشلاء وكلما وجدوا جزء من الملك وضعوهفى التمثال النحتى الذين اقاموه للملك وخبئوه بالمقبره ، وكلما اكتمل جزء منجسد الملك انهار جزء من جسد طاسوس واستعاد الاقليم فنه وحياته والوانه ، وعند اكتمال جسد الملك كله يتحد جميع الآلهه فى جسد واحد يكون هو (تط بى تون) ويخترق الارض ويترك المقبره والتى سوف تكون فيما بعد معبد (تط بى تون) ويصعد الى اعلى فوق الارض ثم الى السماء وتصعد منه نقطة لون كبيره تنتشر فى اشعة لونية عظيمة تسقط على الاقليم فتلون اخضره ويابسة وتعيد له الحياه .

- **التقنية المستخدمة لتنفيذ الفيلم :**

استخدم في المشروع تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد 2D التي تستخدم عظام للتحريك المعروفة تجاريا باسم " Bone Digital Animation " فبعد تصميم الشخصيات ورسم الزوايا المطلوبه على هيئة عظام ومفصلات يتم ادخالها على برنامج " Anime Studio " ، حيث تم تحبير الشخصيات وتلوينها وتقسيمها الى مستويات مختلفة ثم يتم وضع العظام التي تستخدم في التحريك وتكون حرة الحركة وسهلة التحريك .

- **تصميم الشكل العام للشخصيات وطرازها :**

تم عمل أكثر من ورشة لتصميم الشكل العام Style شخصيات الفيلم، وتحديد التقنية المستخدمة وذلك برسم واقتراح اكثر من شكل ونمط وتقنية للشخصبات والخلفيات والدمج بينهم وعمل اكثر من تجربة لذلك ، فتم تحديد الآتي : -

- استخدام الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد 2D للشخصيات والاهتمام بالزي الفرعوني والطابع

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

واللون عند المصرى القديم ، مع وجود خط خارجي (تصميم خاص مميز) للملوك والآلهه .

- استخدام الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد 3Dللخلفيات، وعمل الرسوم والتصميمات الخاصة بها والمميزة لتلك الحقبة كمبانى ومنشآت ومعالم مميزة للاماكن ، والاهتمام بالخامات المميزة لتلك الحقبة (كالاحجار والطوب والاقمشة الكتان ...وغيرها ..و التي سوف يتم استخدامها مرسومه وملونه بتقنية الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد .

- **<u>شخصيات الفيلم Characters</u>**

حيث يطلق عليهم فى الفيلم التاسوع المقدس ويتشكل من :

- الملك(تط بي تون)
- الملكة (غاريس) والتى تقوم بدور(ايزيس)
- الحكيم (حس مون)
- الشرير(طا سوس) والذى يقوم بدور الملك(ست شقيق اوزوريس)
- (رع) اله الغزل والنسيج : فهو اله الشمس وخالق العالم وبما انه يمثل الغزل والنسيج فيمكنه ان يغزل من اشعته نور على الارض ويثبت هذا النور على ايزيس واوزوريس طوال الوقت .
- (نوت) اله زخرفة : فهى ربة السماء ومثلت الزخرفة لانه اكثر قسم يلزمه الكثير من التأمل ومناجاة السماء والالهام من الطبيعه فهى تستمد فنها منه .
- (جب) اله النحت : وهو اله الارض ويرمز للنحت حيث الطين واعادة التشكل ، حيث هناك احد المشاهد الرئيسية بالفيلم مشهد درامى بين رع ونوت وجب يوجهوا جب لمساعدة ايزيس.
- (ايزيس) اله الملابس الجاهزة : وهى ربة السحر وترمز لقسم الملابس الجاهزه ويمثل ولها فى الفيلم (قسم الطباعه) ، وان كان للجمال سحر فإن السحر سيكون له جمال فى قصتنا حيث انه بامتلاكها القوة السحرية ستستطيع اعادة اوزوريس .
- (اوزوريس) اله الخزف : وهو اله الموت (حاكم محكمة الموتى) ويرمز لقسم الخزف حيث انه كان يهتم بنفسه بامور التحنيط وتصنيع المومياوات والجداريات الخزفية الموجودة بالمقابر.
- (شو) اله الاعلان : وهو اله الهواء ويمثل قسم الاعلان حيث الميديا وسرعة انتقلها كما انه يبقى مع ايزيس وولدها اثناء البحث .
- (نيفتيس) اله تصميم داخلي وأثاث : وهى ربة منزل وتمثل قسم التصميم الداخلى والاثاث حيث تهتم باثاث القصر الملكى كما انها تساعد ايزيس كثيرا فى ادوات المنزل والنوم فهى صديقتها التى تبثها الامان والمساعده دائما .
- (تفتتوت) اله تصميم صناعي : وهى ربة الشمس والقمر ومثلت قسمالتصميم الصناعى حيث انها العقل المدبر الذى يهدى الناس فهى تصاحب ايزيس وتعطى لها التعليمات اثناء رحلة البحث .
- حراس الملك تط بي تون
- حراس الملك طا سوس
- مجاميع عامة للشعب

وتمت عمل الشخصيات للفيلم في عدة مراحل وهي :-

١- تصميم الشخصيات المطلوبة على الورق بالقلم الرصاص وقد تم تصميم اكثر من شكل للشخصية الواحدة وقد اختير منها ما هو مناسب لكل شخصية .

٢- رسم التصميمات النهائية للشخصيات كذلك رسم الزوايا المختلفة لها وكان أكثر هذه الزوايا هي من الأمام ومن الزاوية الأمامية ومن الجانب ومن الخلف .

٣- تم ادخال هذه التصميمات داخل الحاسب الآلي ووضعها على برنامج " Anime Studio " لاجراء عمليات التحريك اللازمه للعمل.

٤- تم تحبير الرسم ووضع كل جزء في مستوى مختلف ثم تم تلوين الرسم.

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

٥- تم تركيب هيكل عظمي(bone)لكل زاوية للشخصيات وتم عمل اختبارات حركية لهذه العظام .

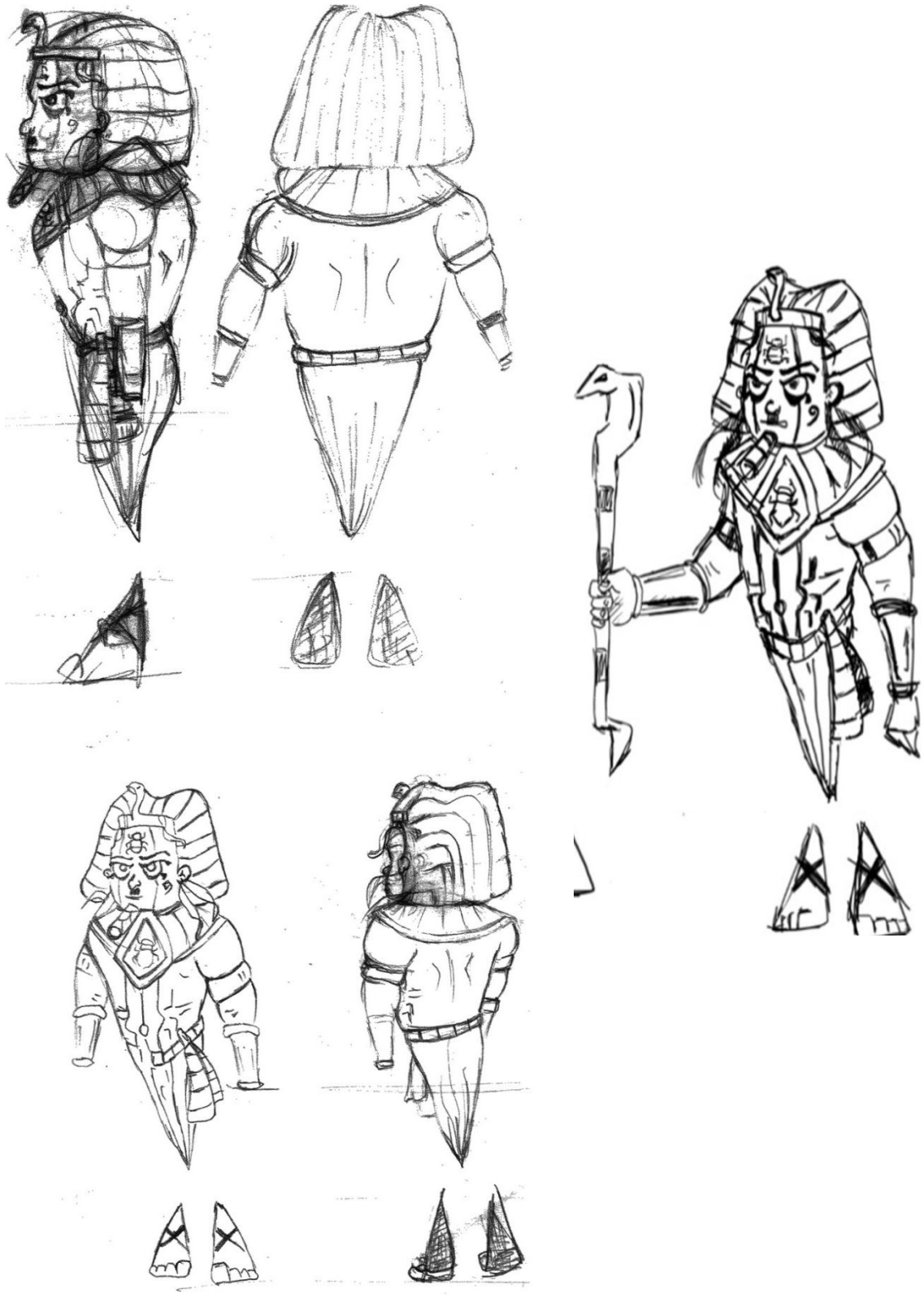
٦- تم عمل التحولات والحركات المكررة مثل غلق العين وتعبيرات الوجه المختلفة وكذلك اشكال الفم المناسبه لكل كلمه وجملة بنص الفيلم .

- **صور اشكال توضح الاسكتشات التحضيرية لتصميم بعض الشخصيات للملوك والآلهه :**

شكل (١)

(ISSN 2537-1061) (Print)

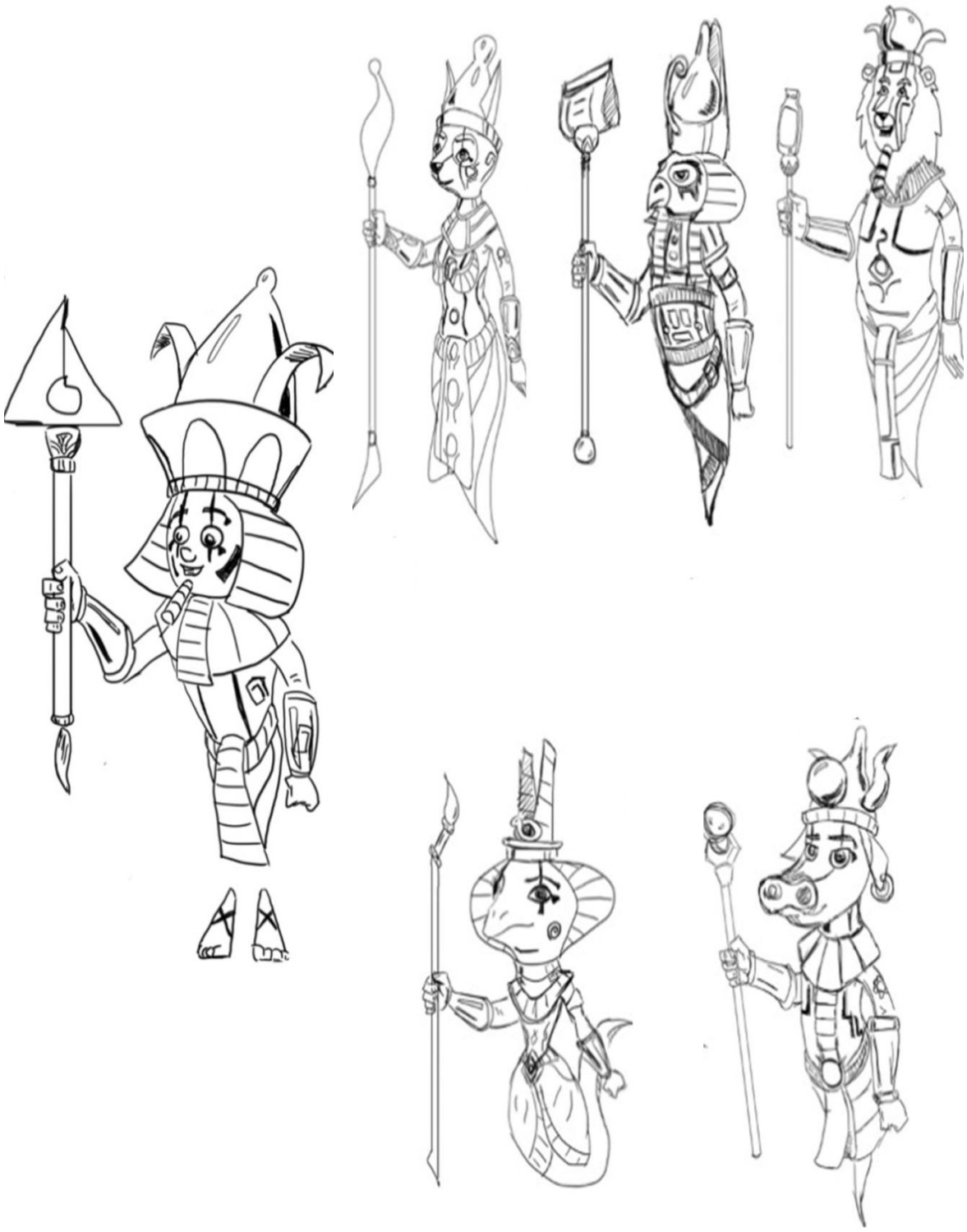
(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (٢)

(ISSN 2537-1061) (Print)

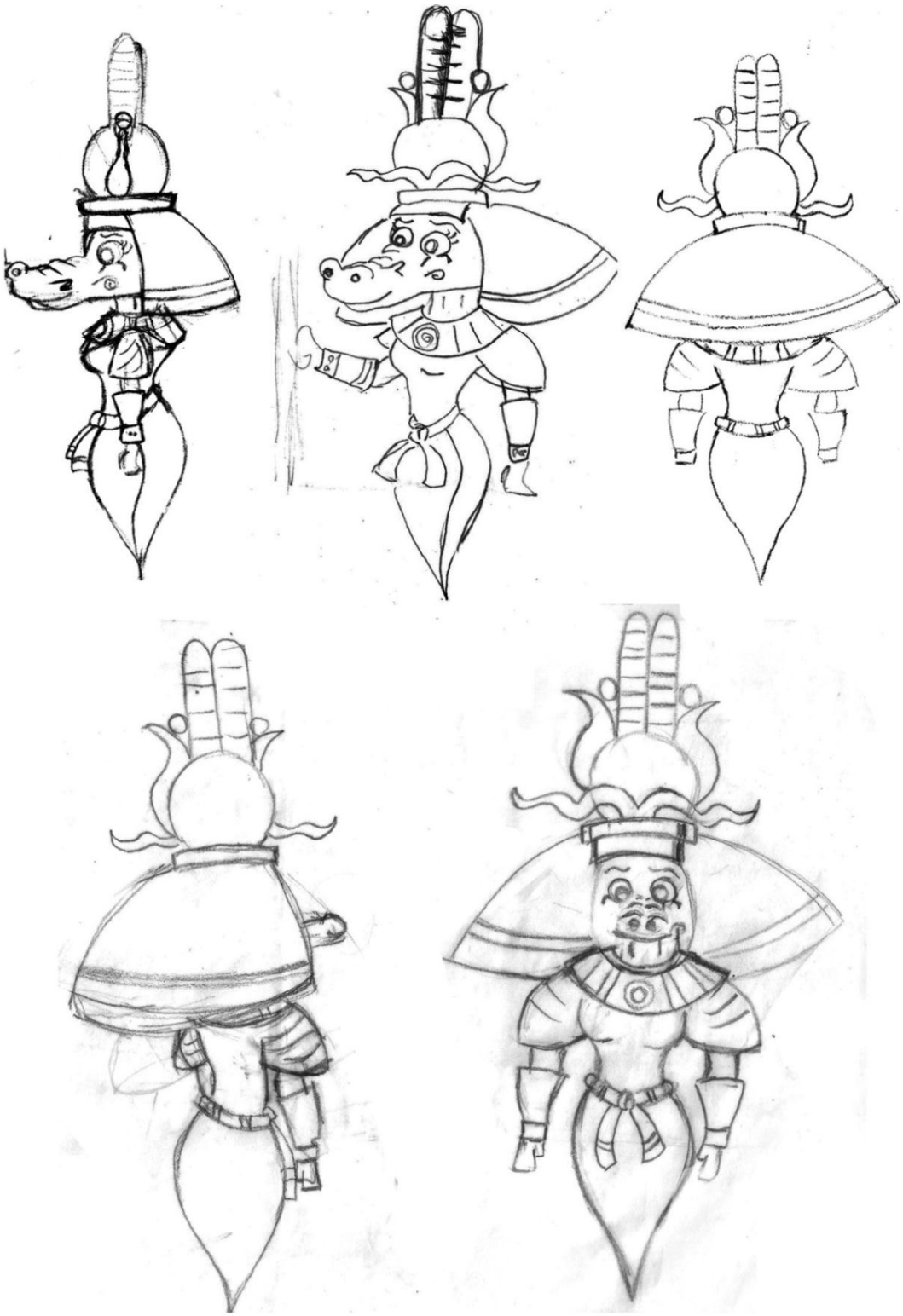
(ISSN 2537-107X) (Online)



صورة (٣)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



صورة (٤)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل(٥)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

- **صوراشكال توضح بعض الاسكتشات التحضيرية لتصميم شخصيات الكهنه وعامة الشعب فى الفيلم :**

شكل (٦)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (٧)

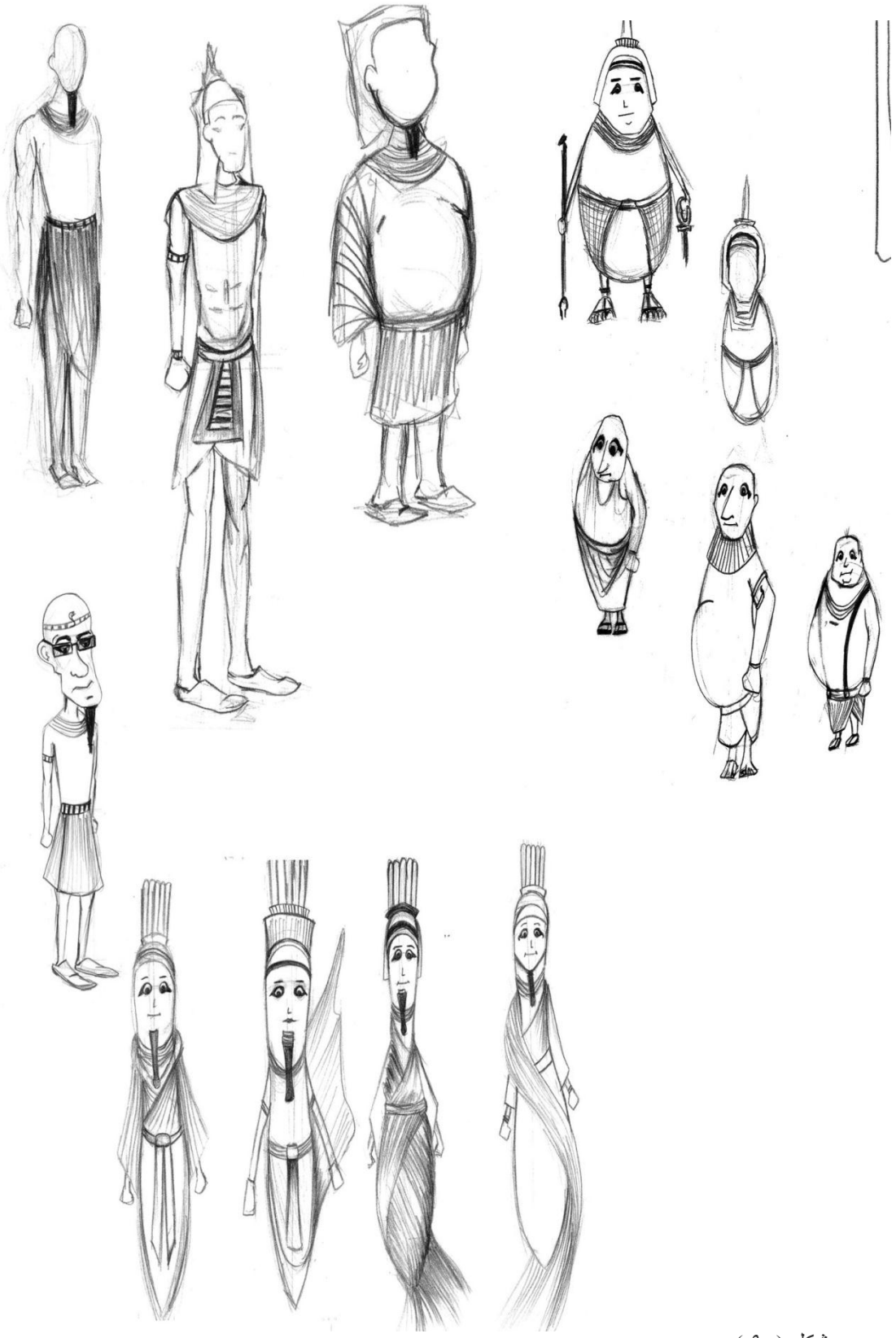
(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (٨)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

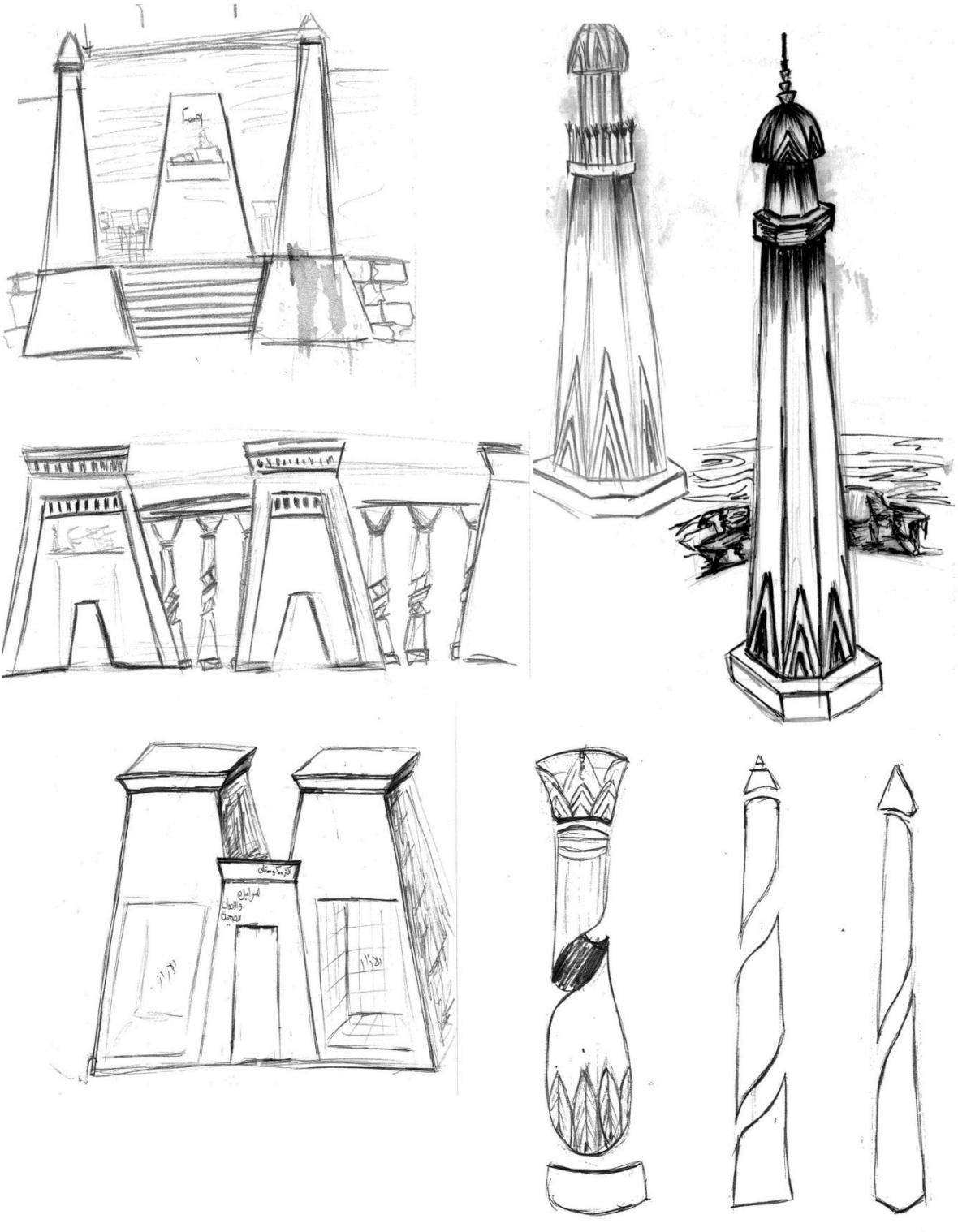


شكل (٩)

- **صور توضح بعض الاسكتشات التحضيرية لتصميم عناصر الخلفيات والاكسسوارات :**

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (١٠)

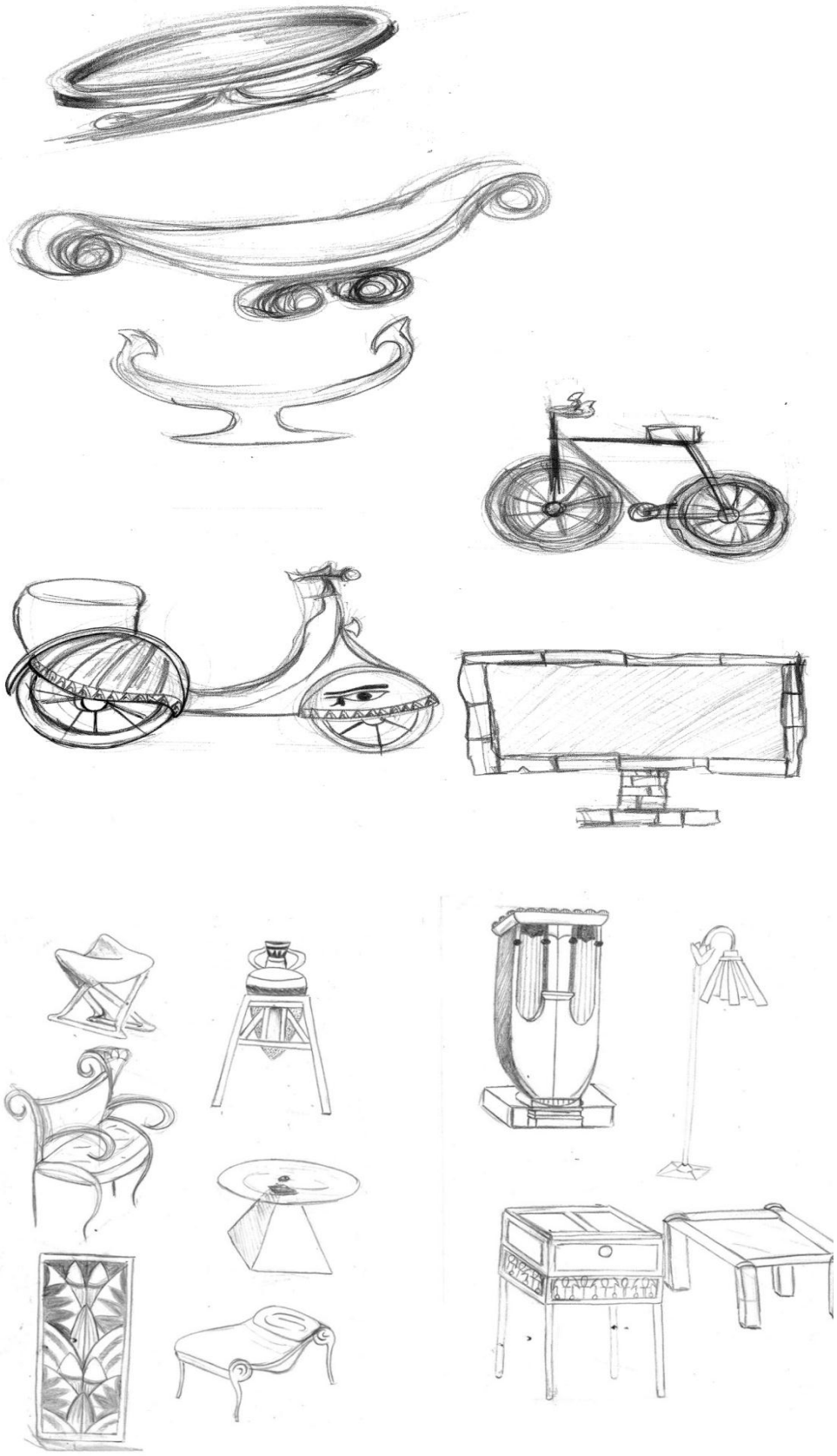
(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (١١)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (١٢)

(ISSN 2537-1061) (Print)

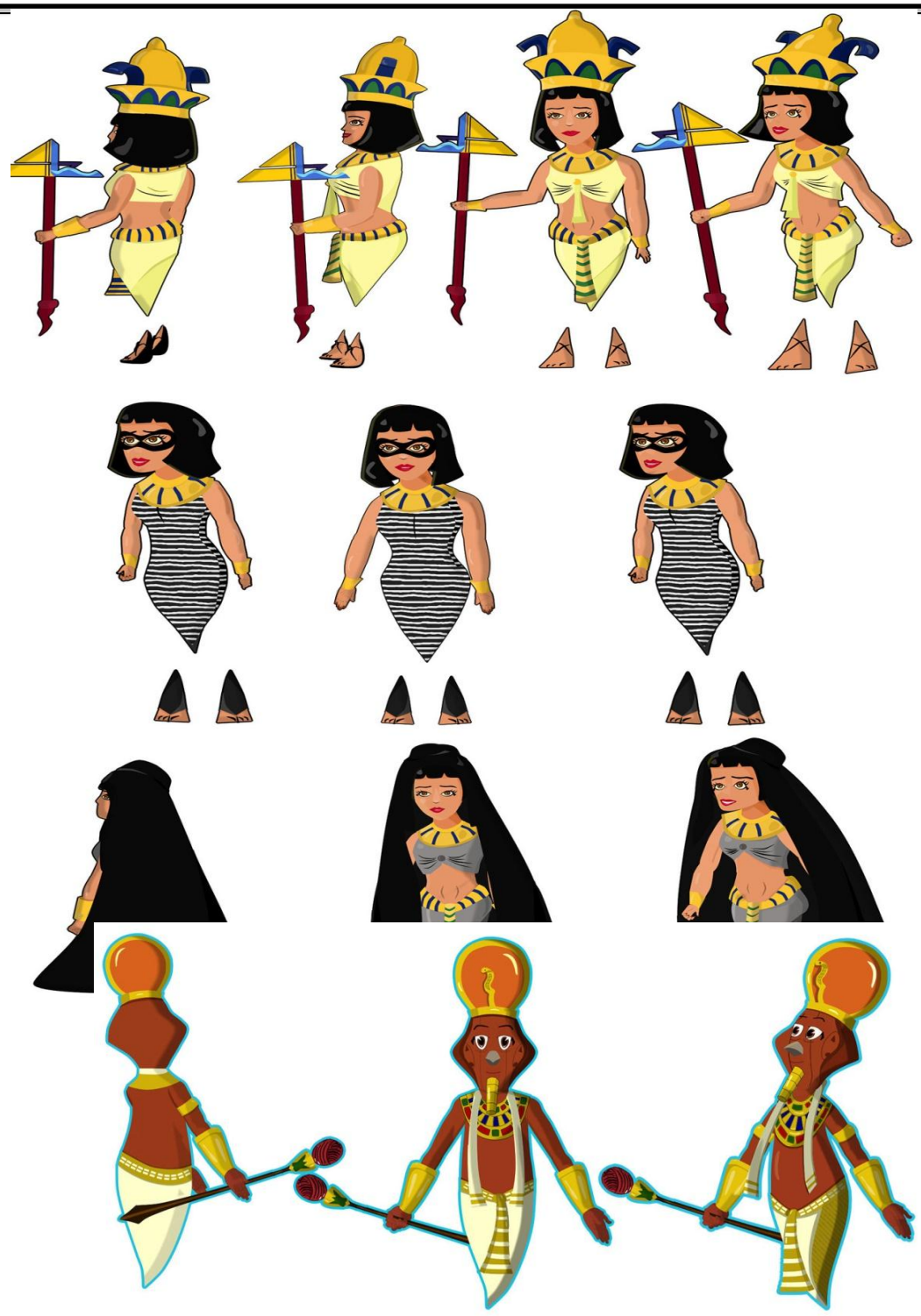
(ISSN 2537-107X) (Online)

- **صوراشكال توضح بعض التجارب اللونية لتصميم الشخصيات في الفيلم :**

شكل (١٣)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (١٤)

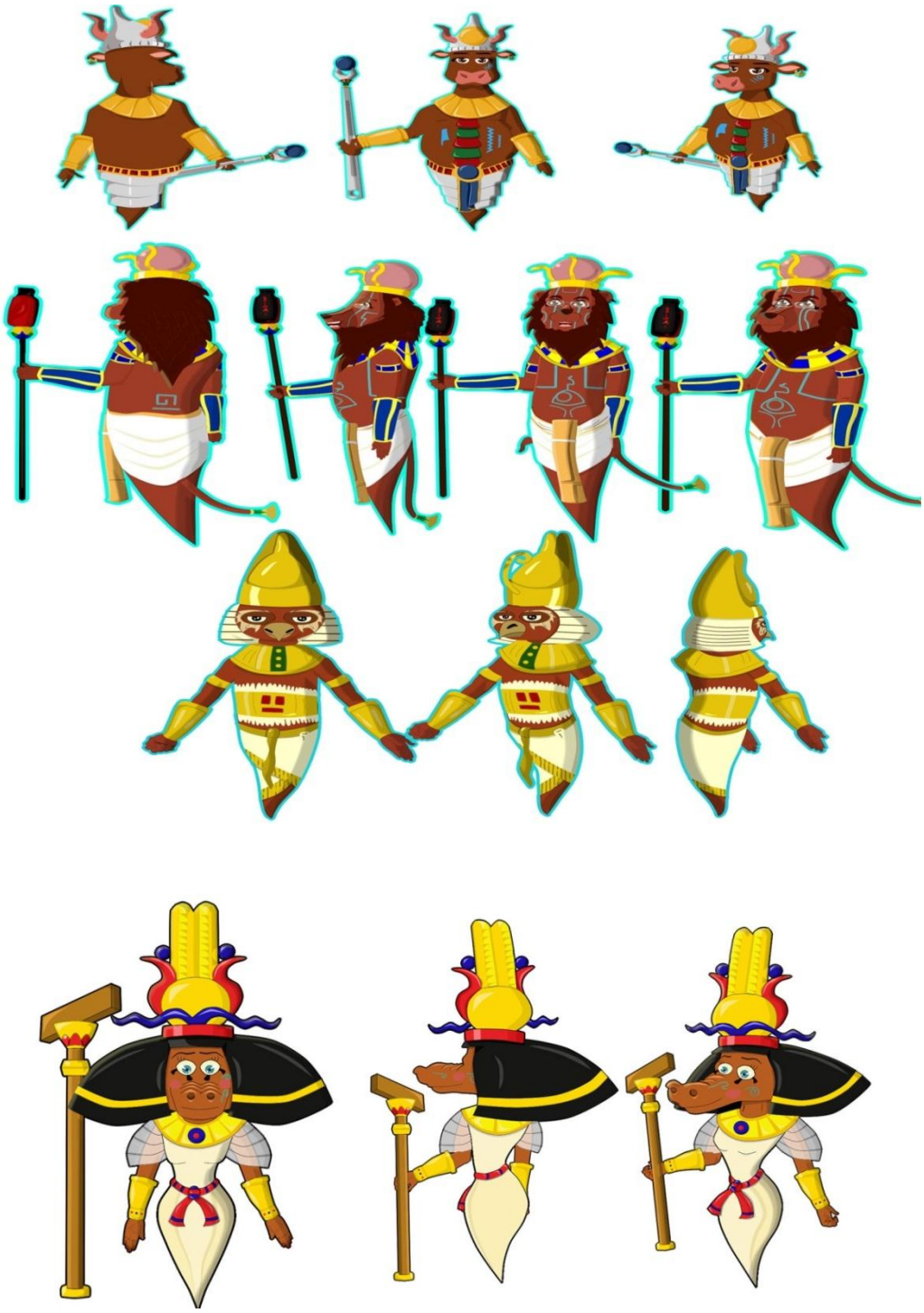
(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (١٥)

(ISSN 2537-1061) (Print)

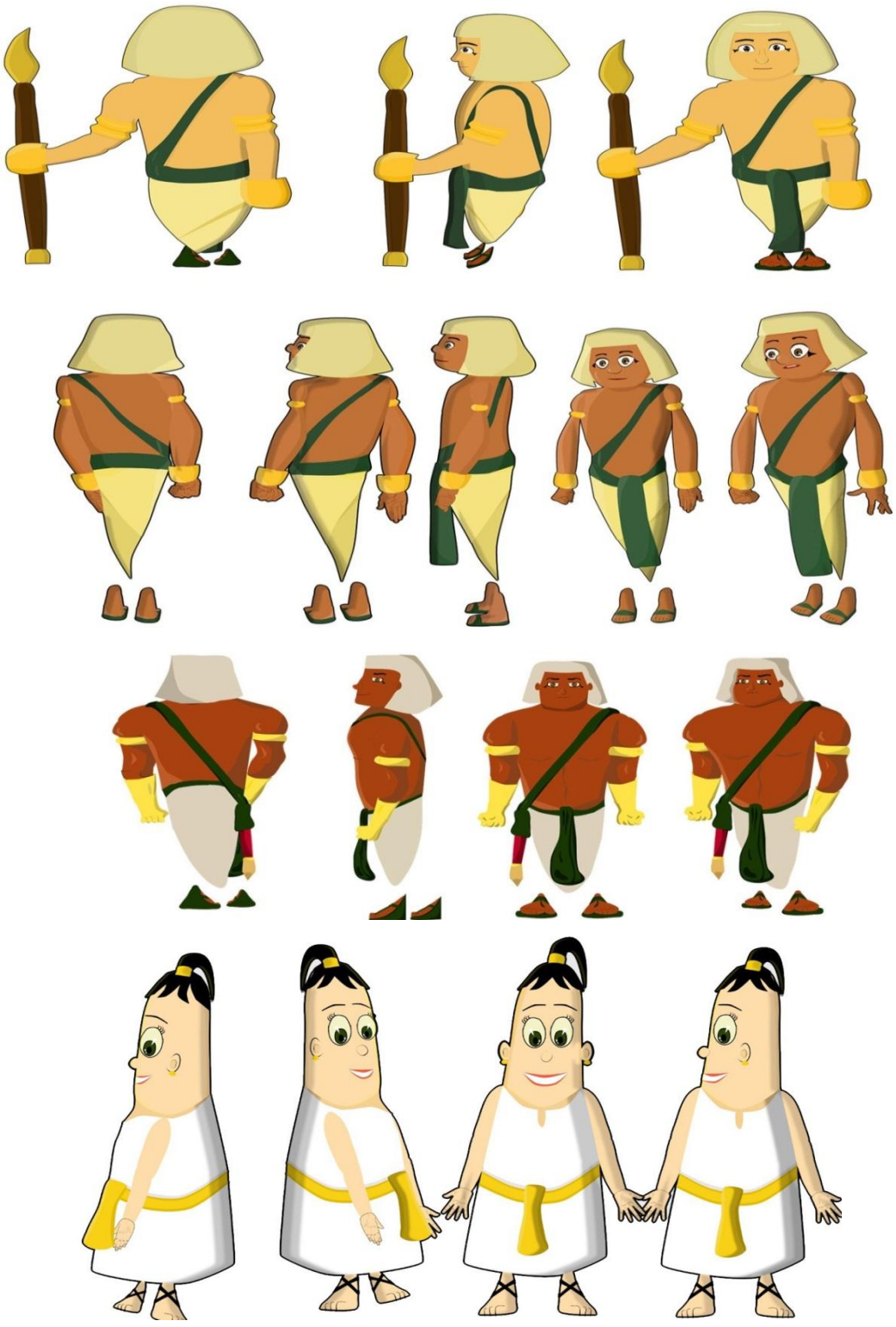
(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (١٦)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (١٧)

(ISSN 2537-1061) (Print)

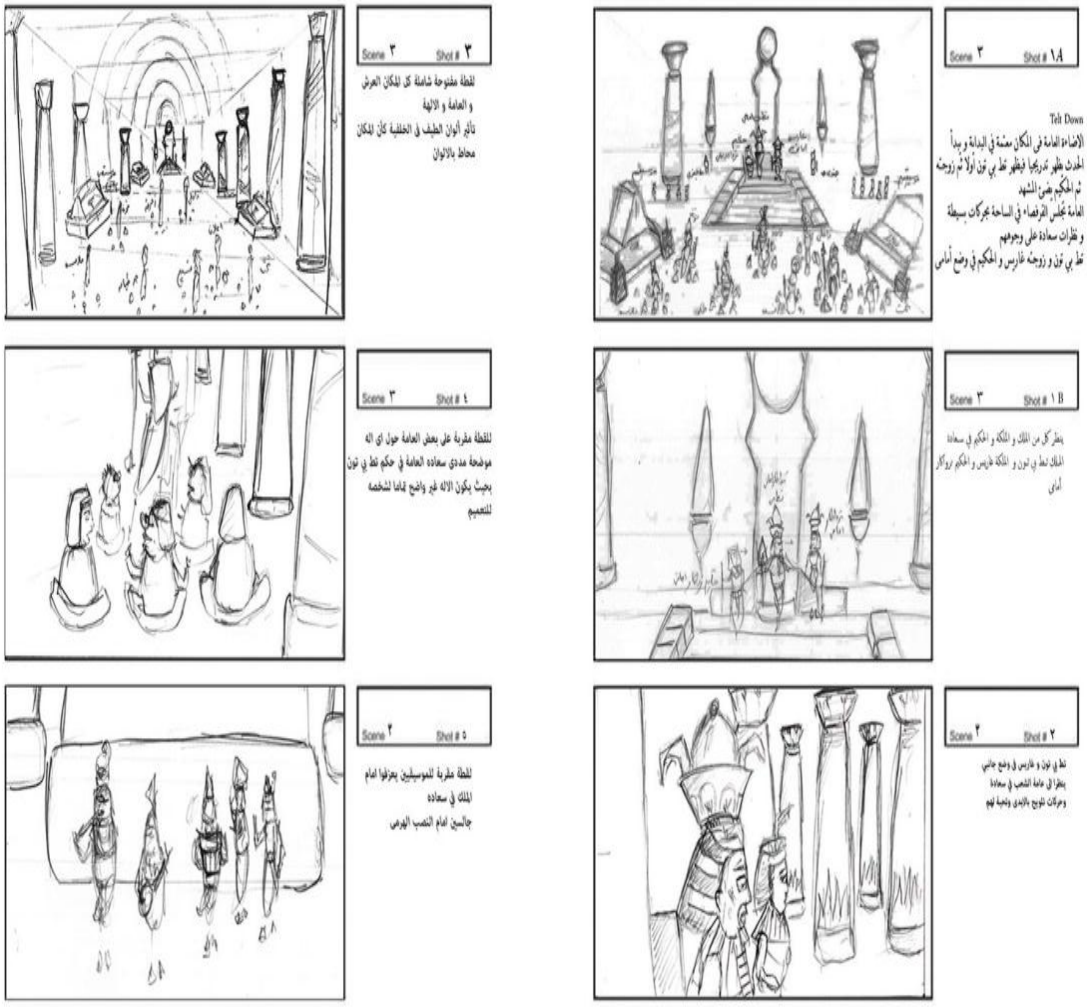
(ISSN 2537-107X) (Online)

- **سيناريو القصة المصور Story Board**

في أثناء التجهيز للشخصيات كان يتم في نفس الوقت تصميم السيناريو المصور لكل مشهد حيث يتم تصميم اللقطات المراد تصويرها واختيار زاوية التصوير وحجم اللقطة بعناية مما يساعد على فهم وادراك لقطات الفيلم المختلفة لدى المتفرج بتتابع جيد واضافة روح المتعه والاثارة والجذب للمشاهد فى كل مشهد من المشاهد المكتوبة للوصول للشكل النهائي المطلوب...

وقد قام فريق الاعداد بالتعاون مع هيئة التدريس باختيار اللقطات بما يتطلبه المشاهد في كل مشهد لكن بتقنية الاسكتش السريع (كروكى) حيث ان الوظيفة المحددة للسيناريو المرسوم هو تحديد اللقطات وزوايا التصوير وبداية كل مشهد بعيدا عن التفاصيل.

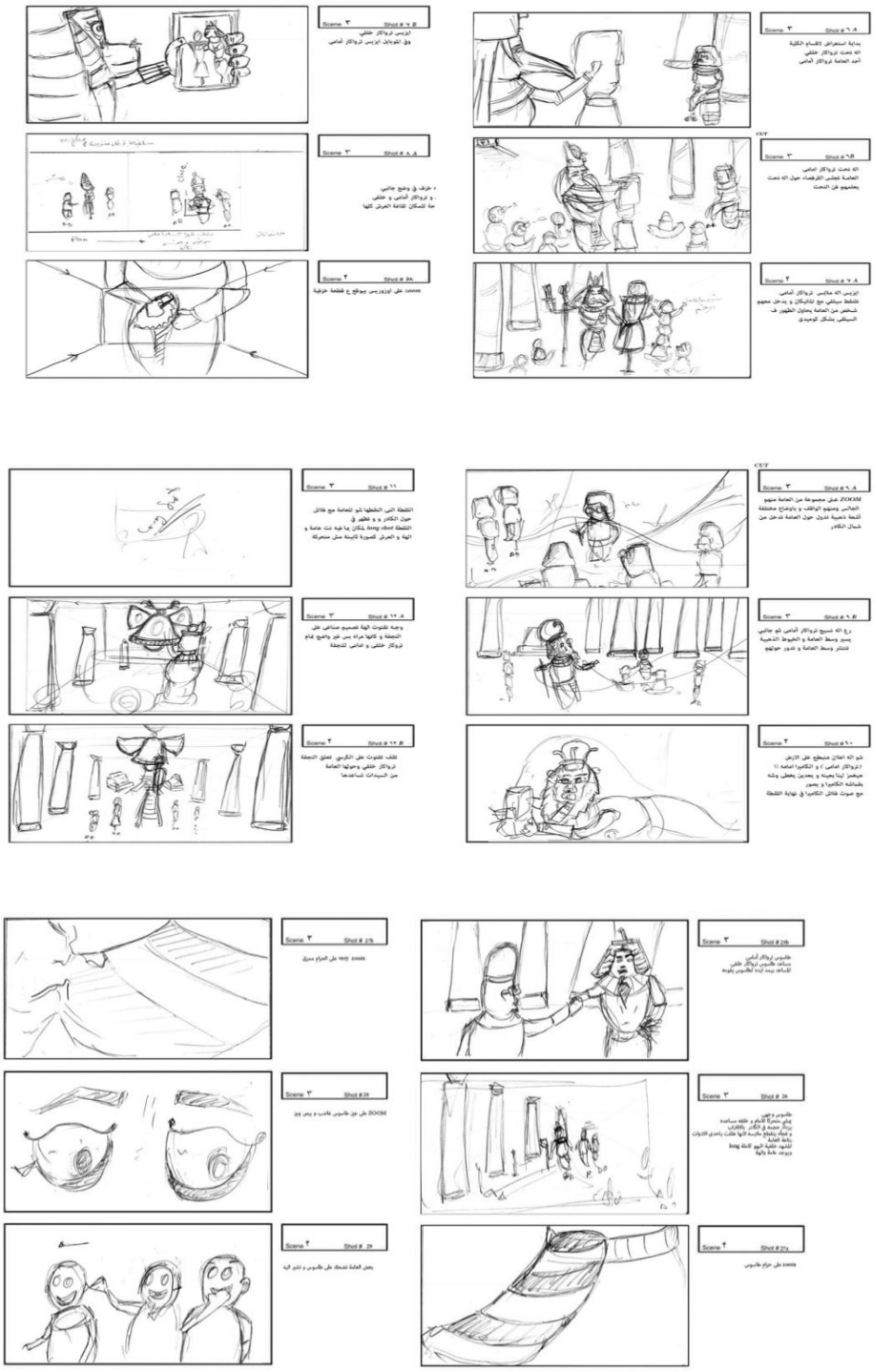
- **صور توضح بعض المراحل المختلفة للقطات فى مشاهد من سيناريو القصة Story board :**



- شكل (١٨)

(ISSN 2537-1061) (Print)

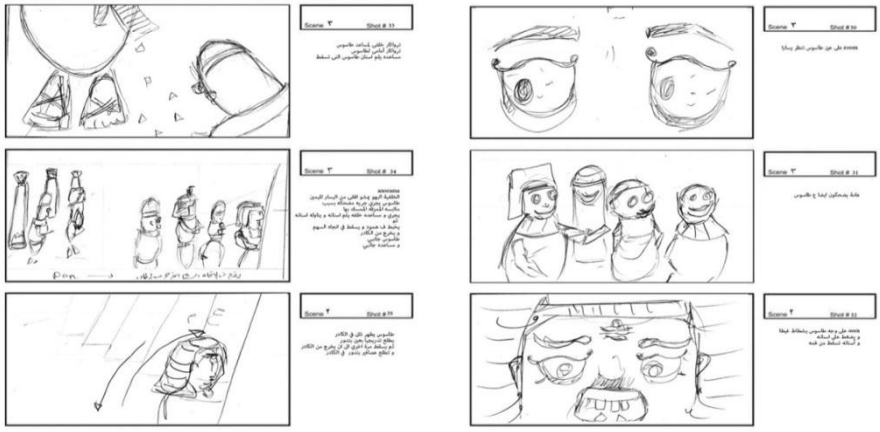
(ISSN 2537-107X) (Online)



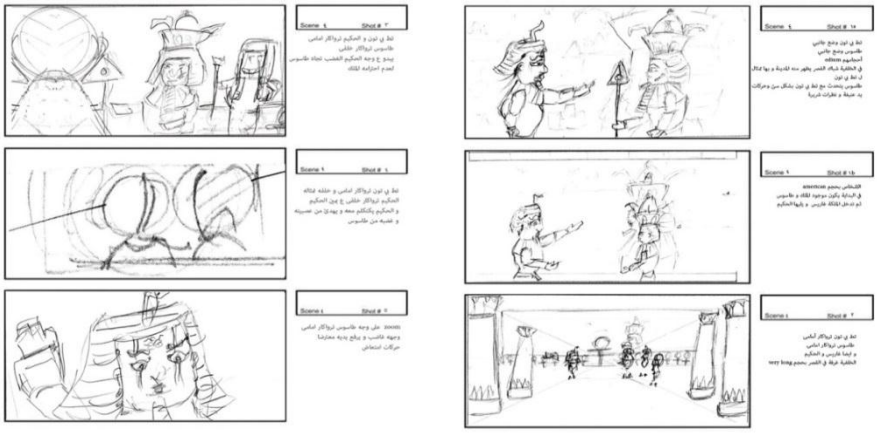
شكل (١٩)

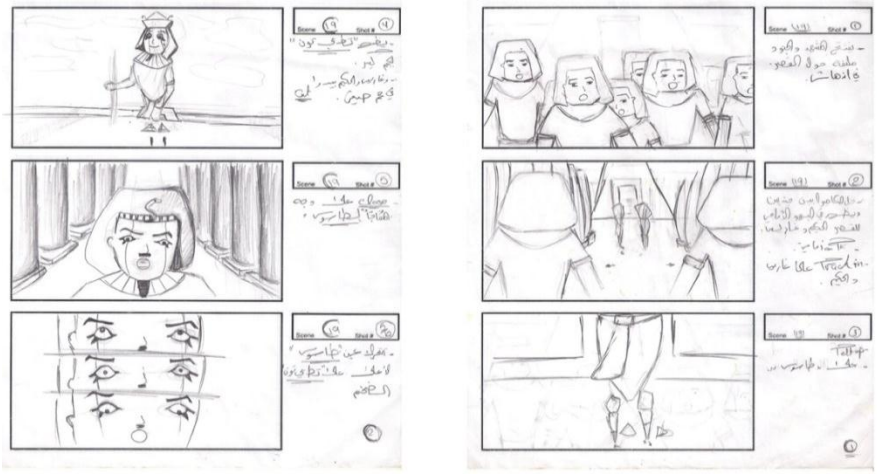
(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



مشهد ٤





شكل (٢٠)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

مشهد ٩

شكل (٢١)

- **تصميم الخلفيات Back Grounds**

ويوجد نوعان للخلفيات فى مجال الرسوم المتحركة وهى : خلفيات ساكنه وخلفيات متحركة [١٠]، وهنا تم استخدام النوعين من الخلفيات بالفيلم .

تم في البدابة تصميم عام للخلفيات والأماكن التي يتم فيها الحدث وعمل المساقط والزوايا المطلوبة

فقسمت إلى الآتي :-

١- قصر الملك تط بي تون

وكان يشمل الآتي :-

- القصر من الخارج
- قاعة العرش
- غرفة الاستقبال

[١٠] مرجع ١ ص ٢٦٨ -٣٠٠

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

- غرفة نوم الملكة
- الحديقة التي تطل عليها غرفة النوم

١. قصر الملك طا سوس

وكانت تشمل الآتي :-

- القصر من الخارج
- المعمل الخاص بطا سوس

٢. المدينة

وتم عمل اكثر من مكان استخدم في الفيلم .

٣. مناطق من دمياط

وصممت العديد من المناطق المشهورة في دمياط مثل :-

- الفنارة
- ميدان الساعة
- محل من محلات الحلويات
- محل من محلات الأثاث
- الكوبري الحديدي
- بوابة مدخل المدينة

٤.الخندق

وهو المكان الذي تجمع فيه الجثمان

٥. معبد الاله نوت

استخدم هذا الموقع في فكرة واحدة وهو موقع ثابت غير متحرك او متغير .

٦. كلية الفنون التطبيقية

٧.قدس الأقداس : وهي تحوي الجدارية التي تحكي القصة

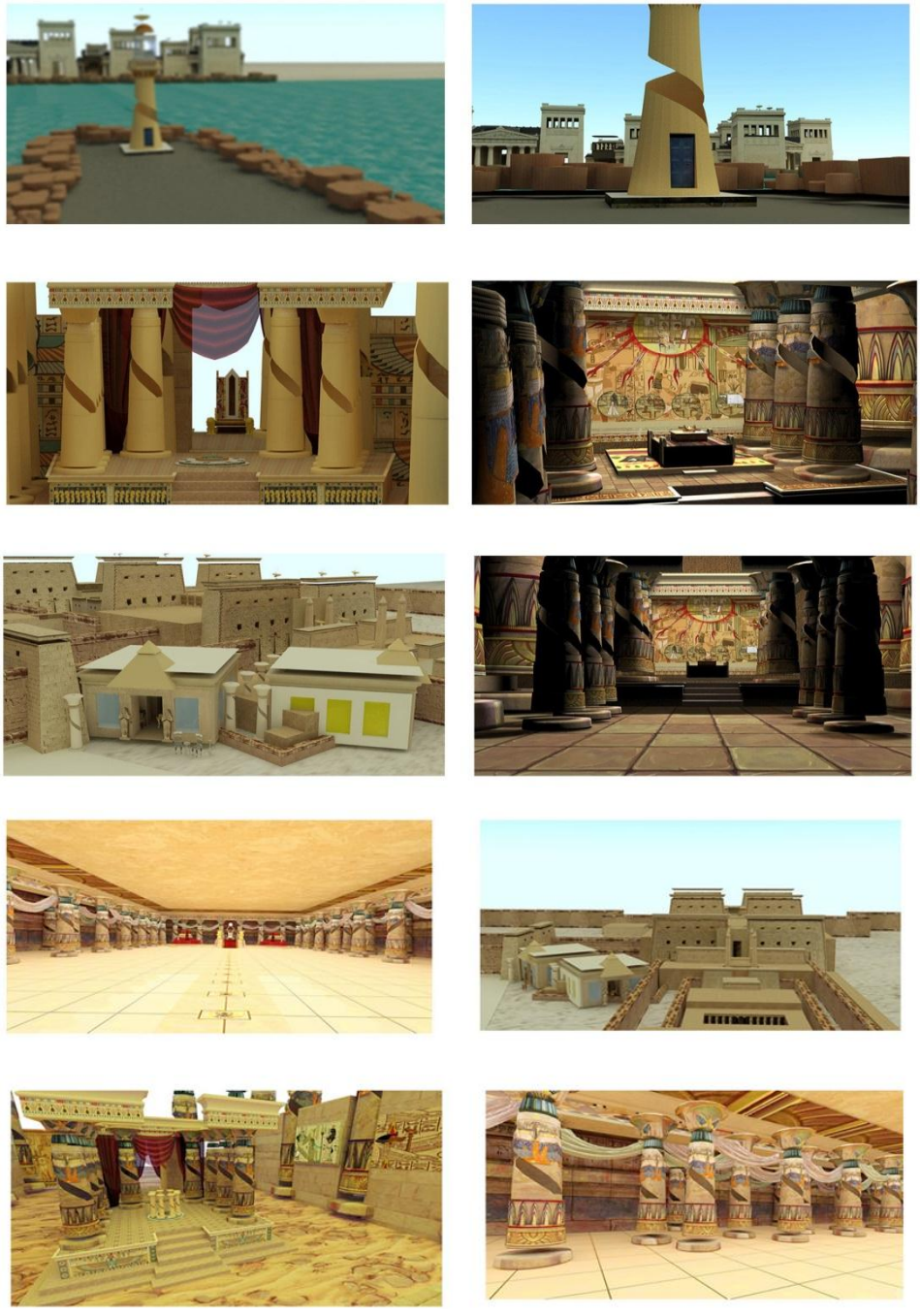
وتم بناء الخلفيات على برنامج " 3DS Max "وهو برنامج لصنع الأشكال والتصاميم ثلاثية الأبعاد.

وتم كسوة العناصر بخامات تم رسمها وتلوينها على برنامج " Adobe Photoshop " حتى يسهل دمجها بصريا مع الشخصيات ولا يحدث فصل بين التقنيتين .

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

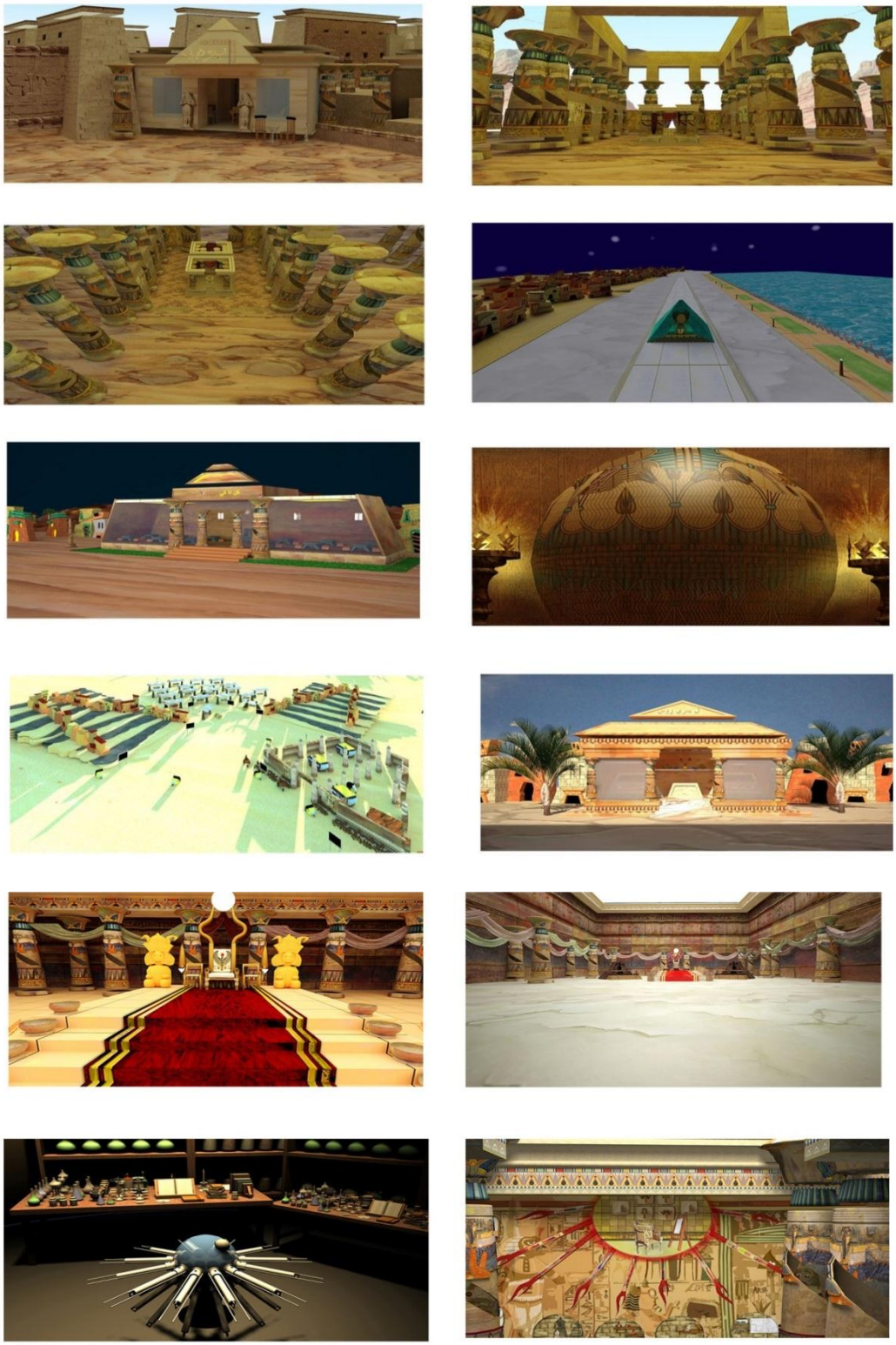
- **صور توضح تصميم لبعض الخلفيات بالفيلم ملونه ثلاثية الابعاد3D:-**



شكل (٢٢)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (٢٣)

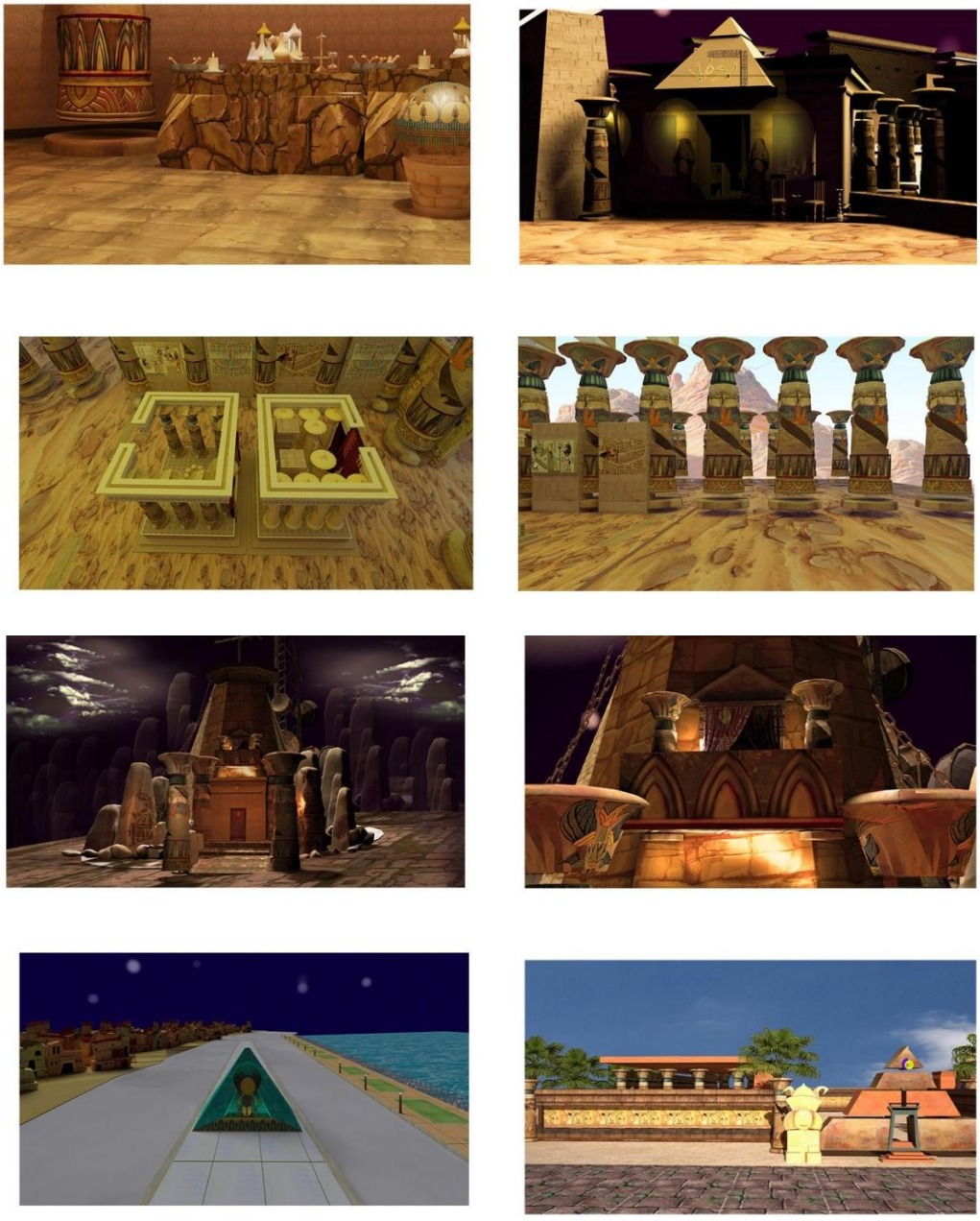
(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (٢٤)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل(٢٥)

- **عملية التحريك و التصوير Animation and shotting**

في البداية على حسب السيناريو المرسوم لكل لقطة يتم وضع الشخصيات المطلوبة مع الخلفية المحددة داخل برنامج " Anime Studio " ويتم تحريك الشخصيات بالبرنامج بتقنية (تحريك العظام bones)بما يتناسب مع الحدث المحدد في السيناريو المرسوم واخراج كل لقطة ومشهد على فيلم منفرد .

- **ما بعد التصويروالرسم وتصميم الشخصيات والخلفيات Postproduction**

وهذه المرحلة قد مرت بعدة خطوات وهي الأتي :-

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

١- تسجيل صوت الراوي في استوديو صوت وقد استخدم راويين رجل وانثى لعمل تنوع واثراء في شريط الصوت .

٢- تسجيل أغنية الفيلم وتلحينها في استوديو صوت بواسطة الطلاب المشاركين بالعمل.

٣- تم تجميع اللقطات وعمل المونتاج الخاص بها في برنامج " Adobe Premiere " .

٤- تم تلوين المشاهد وعمل الخدع البصرية على برنامج " Adobe After Efficte " .

٥- عمل الشريط الصوتي حيث تم دمج المؤثرات الصوتية والموسيقى وأصوات الممثلين مع الصورة النهائية للفيلم .

- **برامج الحاسب الآلى المستخدمة Computer Programs**
- برنامج " 3DS Max " وذلك لتنفيذ الخلفيات الخاصة بالفيلم .
- برنامج " Anime Studio " وذلك لتنفيذ الشخصيات وتلوينها وتركيب عظام التحريك وتجهيز الشخصيات بزوايا مختلفة وتجميع الشخصيات مع الخلفيات وكذلك لتحريك اللقطات .
- برنامج " Adobe Photoshop " وذلك لتجميع الخلفيات وتصحيح الاخطاء الموجودة بها ومعالجتها وتجهيزها للتحريك .
- برنامج " Adobe After Efficte " واستخدم لعمل التأثيرات البصرية مثل الحريق و الانفجار .
- برنامج " Sound Forg " واستخدم لتجميع الاصوات الخاصة وبمؤدي الأصوات وكذلك ضبط المؤثرات الصوتية .
- برنامج " Adobe Premiere " لأعمال المونتاج و ضبط الصوت مع الصورةالمجمعة و اخراج الفيلم النهائي جاهزا للعرض .

وبعد الانتهاء من الفيلم تم عمل ترويج واعلان عنه وذلك من خلال لوحات اعلانية مختلفه وبرومو عن الفيلم ومطويات تحتوى على مشاهد وفكرة وقصة الفيلم لزيادة التشويق والاثارة للمشاهدين ، كما تم عمكتيب يحوى كل مراحل التنفيذ وتصميم الشخصيات والخلفيات ، كما تم عمل شعار يحوى اسم الفيلم(تط بى تون)

ولتضخيم المادة الاعلانية والتأكيد على اهمية الكلية واقسامها التسع والتى يعبر عنها الفيلم ، وترسيخ الشخصيات فى اذهان الجميع تم عمل جدارية مضيئة ضخمه يبلغ حجمها ٢٥٠ سنتيمتر * ١٢٥سنتيمتر .

حيث استلهم تصميمها من فكرة الفيلم والطراز المصرى القديم ، وايضا للتاكيد على دور اقسام كلية الفنون التطبيقية فى اخراج الجدارية حيث تم استغلال اكثر من تخصص اثناء التنفيذ مثل قسم الاعلان والزخرفة والزجاج والتصميم الصناعى وتصميم الاثاث وتصميم الحديد والمعادن .

حيث تم تنفيذ كل جزء منها بالقسم المختص ثم تم تجميعها بواسطة بعض الطلاب والمختصين والفنيين بالكلية وتجميعها وتعليقها بمدخل مسرح الكلية والذى تم فيه العرض التقديمى للفيلم بنهاية العام الدراسى كدعاية اعلانية ضخمه للفيلم بجوار بوسترات الفيلم خارج قاعة العرض بمسرح الكلية .

- **الجدارية النهائى للتصميم:**

شكل (٢٦)

صوراشكال توضح الجدارية على الطبيعة بعد التركيب:

شكل (٢٧)

شكل (٢٨)

شكل (٢٩) (لقطة ليلية لجدارية فيلم (تط بى تون)

- **صور توضح بعض تصاميم لبوسترات الفيلم والشعار وكروت الدعوات لحضور عرض الفيلم للجمهور :**

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل (٣٠)

شكل (٣١)

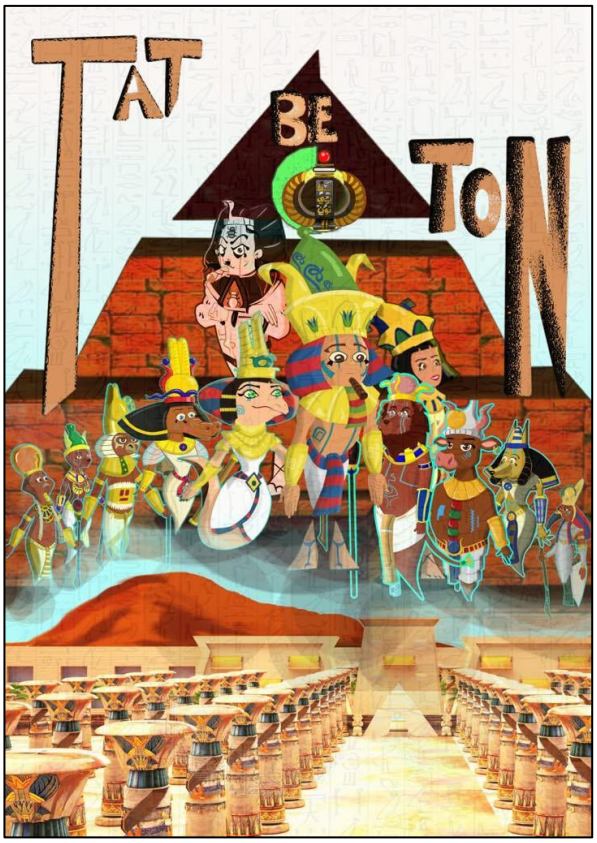
(ISSN 2537-1061) (Print)
(ISSN 2537-107X) (Online)

شكل
(٣٢)

شكل (٣٢)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)



شكل (٣٢)

- **صور توضح بعض التطبيقات الخاصة بالدعاية للفيلم من خلال منحوتات خزفية خاصة رؤوس الآلهه التى تمثل كل قسم كتطبيق حى لطلاب القسم فى تخصص مختلف.**

شكل (٣٣)

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

توصيات البحث:

- ضرورة الربط بين التخصصات العلمية المختلفة خاصةً عند عمل مشاريع طلابية جماعية، والاطلاع على احدث الابحاث والمستجدات والتقنيات الحديثة مع الاهتمام والحفاظ على الهوية المصرية.
- الاهتمام بالتعريف عن المنشآت الاكاديمية المختلفه خاصة العريقة منها ككلية الفنون التطبيقية وذلك من خلال عمل افلام تعريفية وتوثيقية باستخدام تقنيات مختلفة وجاذبة للمشاهد وبسيطة يسهل ادراكها واستيعابها من قِبل المهتمين بهذا المجال وايضا لجميع الفئات العمرية والثقافية المختلفه.
- الاهتمام بفن الرسوم المتحركة وتقنياته ودعمه واستخدامة فى مجال التنويه والاعلان عن مستجدات العصر وتراثنا العريق ، فهو الاقرب والاسرع فى توصيل المعلومة للمتلقى.
- ضرورة دعم المؤسسات الاكاديمية للمشاركات الجماعية للطلاب بالمشاريع الدراسية وتعميم الاستفاده وتنوع الفكربين الافراد ، وتوفير اماكن واجهزه ومعدات وخامات للطلاب والباحثين فى هذا المجال ، كما يوصى الباحث اضافة مواد دراسيه متخصصه تعمل على تدريب الطلاب ودعمهم وتُثقِل هذا العلم .
- الاهتمام بالتطوير الدائم واعطاء دورات تدريبيه للطلاب لاحدث التقنيات التكنولوجيه والحاسوبية وكيفية الاستفادة منها فى اخراج المشاريع مختلفة التخصص .

- **نتائج البحث :**

١- ضرورة الاهتمام بالهوية المصرية والتراث المصرى القديم، وابراز جمالياتها فى مختلف المجالات والتخصصات لما لها اثر طيب واحساس بالعراقة والقوة فى نفوس الناس .

٢- لابد من دمج التخصصات المختلفة عند عمل مشروع دراسى جماعى مع ضرورة بث روح المشاركة الجماعية ودعمها لتحقيق الهدف المنشود من العمل وهو التعاون والتنوع فى الافكار ، لاخراج اعمال تصميمية وفنية متميزه وغنية بالقيم والخبرات المختلفه .

٣- استخدام احدث التقنيات والبرامج والاهتمام بكل ماهو حديث فى مجال التكنولوجيا التصميمية والتنفيذية واختيار اسهلها فى الادراك للمتلقى ودعمها وتدريب الطلاب على استخدامها.

١١.

٤- استخدام تقنية الرسوم المتحركة كوسيله تعبيرية توثيقية وتعريفية بحدث او مكان ما ، لما لها من سرعة انتشار وسهولة ادراك وتفضيل بين المتلقيين من جميع الفئات، والعمل على تطويرها وتدريب الطلاب على استخدام البرامج الداعمه لها .

٥- تم عمل مشروع فيلم وثائقى تعريفى يحمل طابع الهوية المصرية عن كلية الفنون التطبيقية بأقسامها التسع ، على ان يشمل الفيلم الاستفادة من ماتم دراسة على مدار الأربع سنوات الدراسية للطلاب ، وظهر ذلك من خلال تصميم الشخصيات والملابس والألوان والاكسسوارات واختيار الخامات المختلفة في التصميم ، كما وتم عمل دعايا اعلانية مختلفة للتنويه عن الفيلم ومحتواه وعمل جدارية ضخمه تلخص مضمون الفيلم وتحمل نفس الطابع الحضارى الجمالى للفيلم.

- **مراجع البحث:**

١. أشرف، عبد الفتاح محمد-الخلفيات في فيلم الرسوم المتحركة-رسالة ماجيستير-كلية الفنون الجميلة-جامعة حلوان- ١٩٨٩.

٢. الحولي، عليان عبد الله ، القيم المتضمنة في أفلام الرسوم المتحركة ، بحث منشور ، المؤتمر التربوى الاول بفلسطين ،٢٠٠٤.

٣. توفيلس، ماريت يوسف بخيت، البيئة المصرية كمصدر استلهام لتصميم خلفيات الاعلان بالرسوم المتحركة، بحث منشور ، كلية الفنون التطبيقية ،جامعة حلوان

٤. حنفي، عبد العليم (١٩٨٢) علاقة الشخصية والحدث بالمكان في فيلم الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير غير منشورة، المعهد العالي للسينما، قسم الرسوم المتحركة، أكاديمية الفنون، وزارة الثقافة المصرية.

5. http://www.docupicture.com/2011/08/documentaries-types/
6. https://kenanaonline.com/users/nagwamoslm
7. https://vb.almstba.com
8. https://majjood.wordpress.com/2009/09/16/cartoon-animation-technics/
9. https://mawdoo3.com
10. https://mafhome.com

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)

abstract:

There are many methods of intellectual expression in this era, and many techniques have emerged to document all the surrounding events and developments. The most important techniques used in this field are the two-dimensional and three-dimensional animation techniques, and the many programs and techniques used to implement them. In this research we will highlight one of these The techniques used for the work of a group study project in the Department of Decoration in the Faculty of Applied Arts.

Where the ancient Egyptian mythology (Isis and Osiris) was dealt with and reworked in line with the modern era Using the (Bone Animation technology)

After designing the characters and drawing the required angles and backgrounds were introduced on the program

. (Anime studio)

Where the characters are imprinted and painted and divided into different levels and then put the bones that are used in animation, and this technique is a simple techniques in this area as the design of the characters of the two-dimensional technology is easy to recognize, and was done backgrounds in 3D technology to add a deeper dimension of cadres and increase the plot drama , And it was important to pay attention to some of the elements and details of this era, such as clothing, clothing, accessories and color group distinguished for this period of time to retain the value of heritage and ancient Egyptian identity.

The project aimed at making a documentary film about the Faculty of Applied Arts in its nine departments (it is a collective work of a joint project for the students of the college). The film should include the use of four years of study for students. This was done by designing characters, clothes, colors, In design.

The problem of research is to shed light on the need to link different disciplines and learn about everything new in our world while preserving the Egyptian identity, and we have impressed the importance of animation technology, which is easy to be understood and understood by the viewer, regardless of culture, is the closest and fastest in the delivery of information or The idea for the recipient, as well as the definition of how to produce a documentary film comedy with the need to retain the Egyptian identity and expression and work on how to attract attention to the viewer through the various sound effects and color and motor in this film definition.

(ISSN 2537-1061) (Print)

(ISSN 2537-107X) (Online)