



مِنْ مَطْلُور

افتح كتابك ... وابسأ رمانك الآن



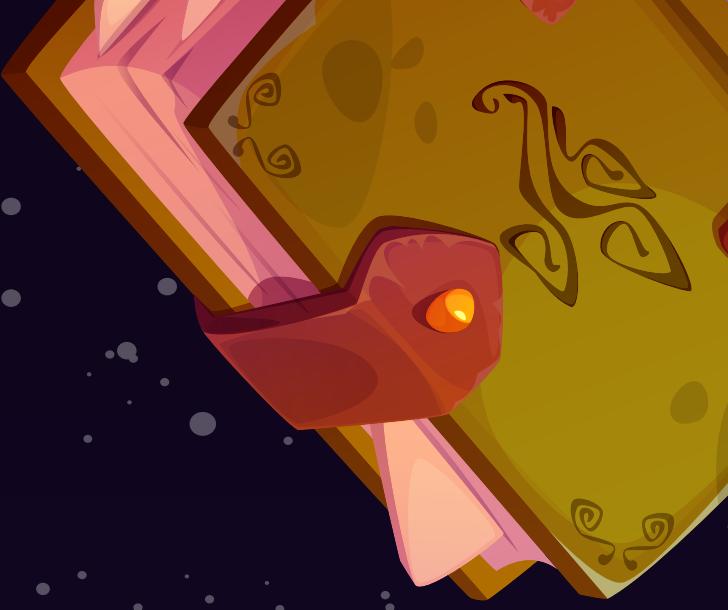
فريق نور

آية جمال عبد المنعم
سلوى طارق الشرينى
ليلى حسام الدين مصطفى
مي سيف النصر أنور
 يوليانا مجدى ميخائيل بشرى

إشراف
م. محمد قمر

سر الأسطور

"هومشروع تفاعلي يستخدم الرسوم المتحركة لتدفیز الأطفال على القراءة من خلال قصة سحرية عن الكتب."



Goals

تحفيز الأطفال والصغار على القراءة نظراً لأهمية القراءة وتأثيرها على الفرد والمجتمع ، حيث تم تنفيذ الفكرة بشكل وتصميم يجذب الانتباه من خلال التنوع والأبداع البصري، بطريقة سلسة ومرنة والتفاعل مع الشخصيات، مما يعزز الفكرة .

Concept

الفكرة : الفكرة تستهدف جذب الانتباه من خلال استخدام بوابة سحرية وكتب طائرة، وهي عناصر مرئية رائعة تجذب الأطفال والمشاهدين الأصغر سنًا.

التفاعل مع الشخصيات: وجود أنواعاً مختلفة من الكتب والجزر الطائرة والعالم السحري يضيف عنصراً تعليمياً بطريقة شيقّة وجذابة، مما يعزز من تجربة التعلم التفاعلي.

التنوع البصري: الكتابة المتوجهة، العوالم الخيالية، والكتب الطائرة تفتح مجالاً واسعاً للإبداع البصري باستخدام ألوان زاهية وحركة كاميرا ديناميكية، ما يجعل الفيديو أكثر حيوية وجاذبية.

التقنيات: الاعتماد على حركة الكاميرا الديناميكية لاعطاء احساس بالعمق

Concept

الألوان: استخدام الوان زاهية وساحرة لجذب انتباه الأطفال حيث يكون للألوان تأثير كبير على الأطفال لأنهم لا يزالون في مرحلة تطوير مهاراتهم المعرفية والعاطفية حيث تحفز حواسهم وتشجعهم على الاستكشاف

الموسيقى: استخدام موسيقى خفيفة وسحرية، مع تأثيرات صوتية متواقة مع كل مشهد، لتعزيز التجربة البصرية.

الرسالة الختامية: الرسالة التي تربط القراءة بالخيال والمغامرة تضفي معنى عميقاً وتلهم المشاهدين لفتح آفاق جديدة.

Scenario

تم تنفيذ السيناريو لأنّه يوفر فرصة كبيرة للإبداع في الرسوم المتحركة والدمج بين المعرفة والتسلية، وهو ما سيجعل مشروع الموشن جرافيك مميّزاً ويحقق تأثيراً فعالاً لدى الجمهور.

Scenario

المشهد ١: مدخل سحري
المنظر: نبدأ بمدخل سحري في غابة على شكل بوابة ضخمة مليئة بالنجوم المتلائمة وبداخلها بوابة سحرية.

التحريك: يقترب الأطفال من هذه البوابة فتخطفهم هذه الدوامة إلى عالم سحري.

المشهد ٢: عالم الجزر العجيب

المنظر: خلف البوابة، نكتشف عالماً ملواناً ومليئاً بالجزر الطائرة التي تحمل كتبًا متنوعة عجيبة.

التحريك: يدخل القلم الرصاص الطائر ليحمل الأطفال لرحلة من الخيال والأطفال مذهولة من المشهد.

المشهد ٣: الكتب السحرية

المنظر: يتوجه الأطفال على ظهر القلم الرصاص نحو أحد الجزر التي تحمل كتاباً سرياً كبيراً.

التحريك: يقترب الأطفال من الكتاب السحري.

المشهد ٤: الكتاب

المنظر: يظهر الكتاب السحري الذي يعرض أنواعاً مختلفة من الكتب منها كتب المغامرات وكتب التاريخ

التحريك: مشاهدة الأطفال لحركات الكتاب وقلب صفحاته ليعرض موضوعات مختلفة.

Scenario

المشهد الخامس: الدرس الأخير

المنظر: يعود المشهد إلى الجزيرة الأولى حيث يظهر عليها شجرة عظيمة تفتح، وتحتوى على نصيحة موجهة للأطفال.

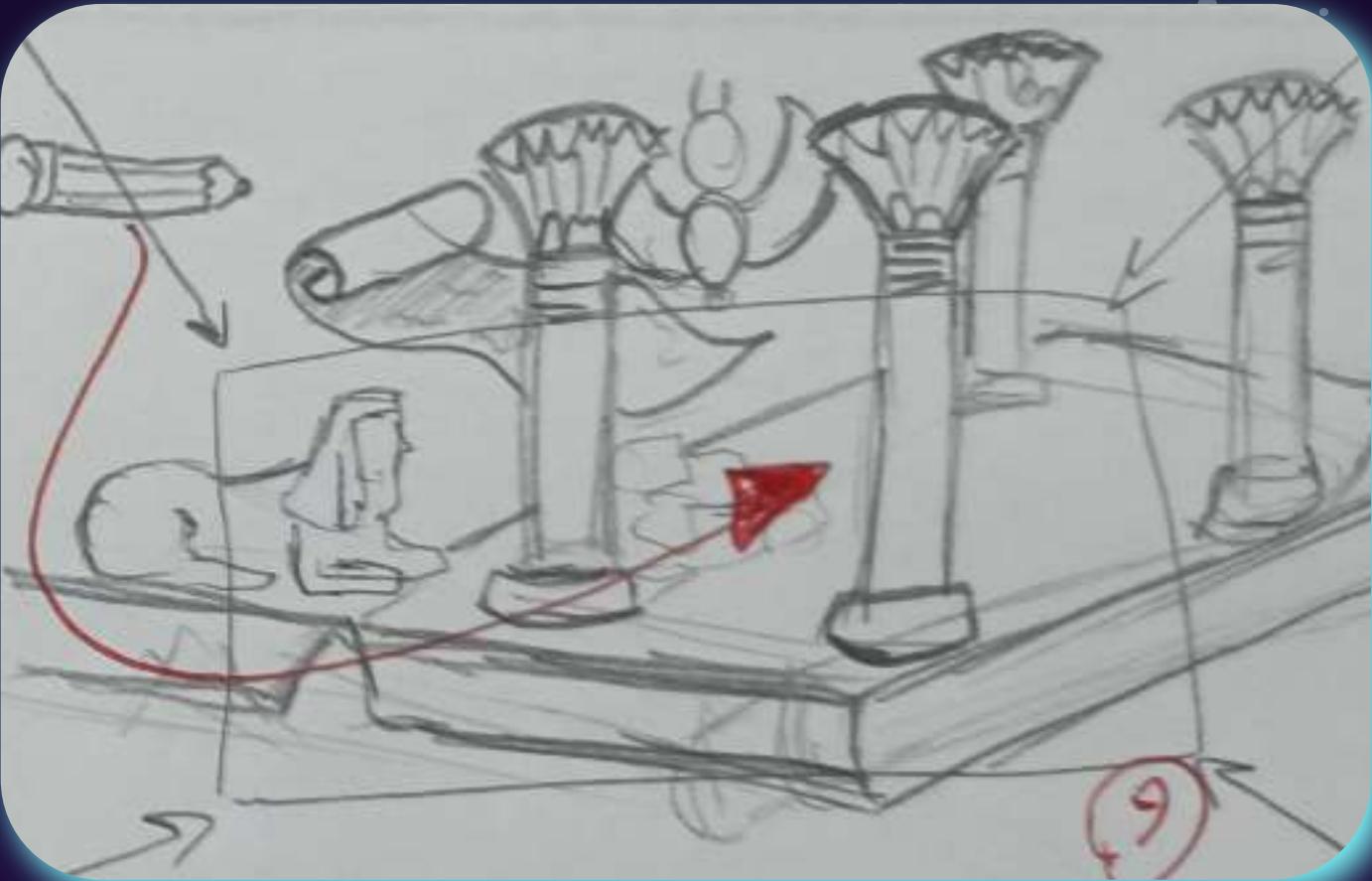
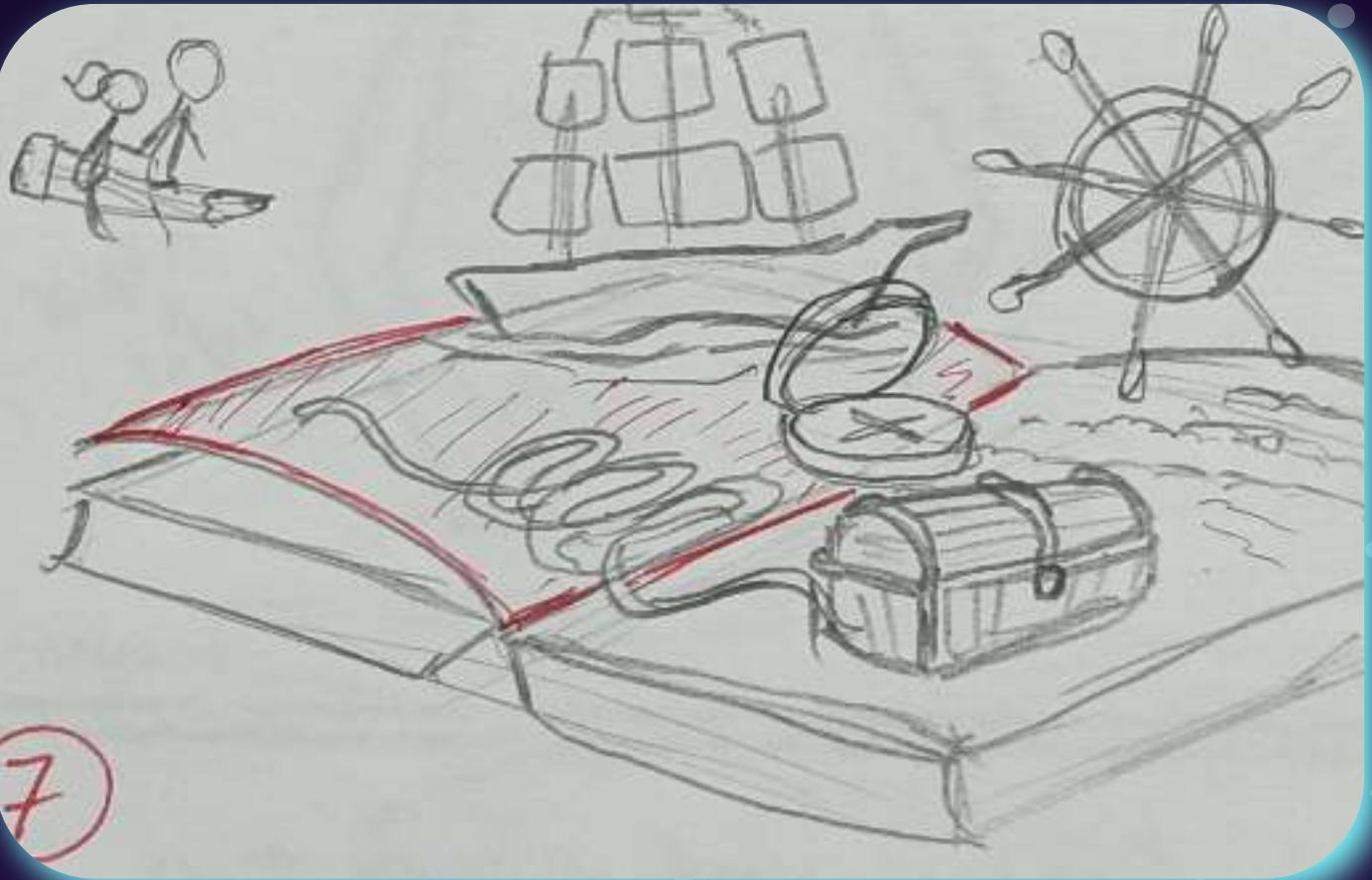
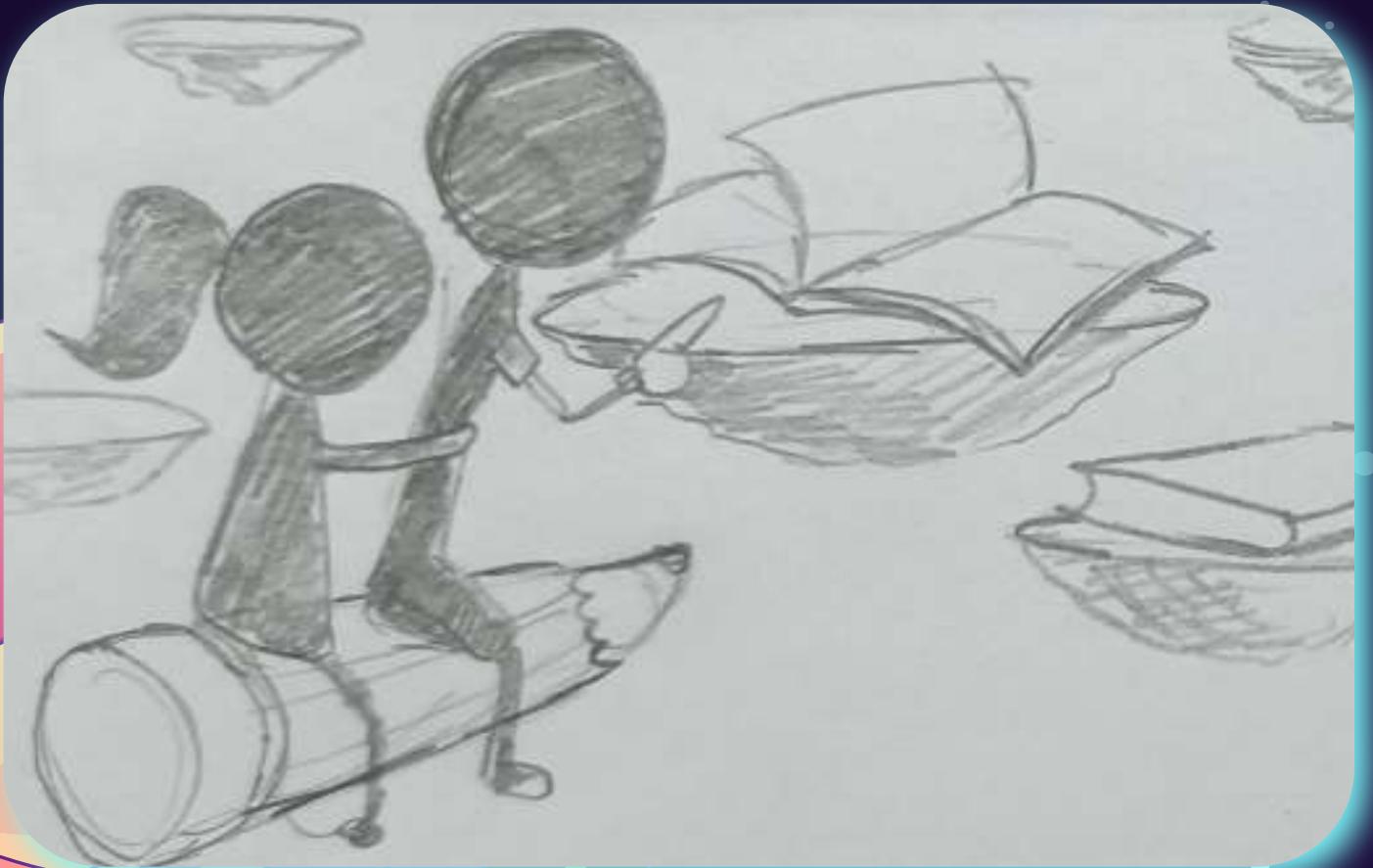
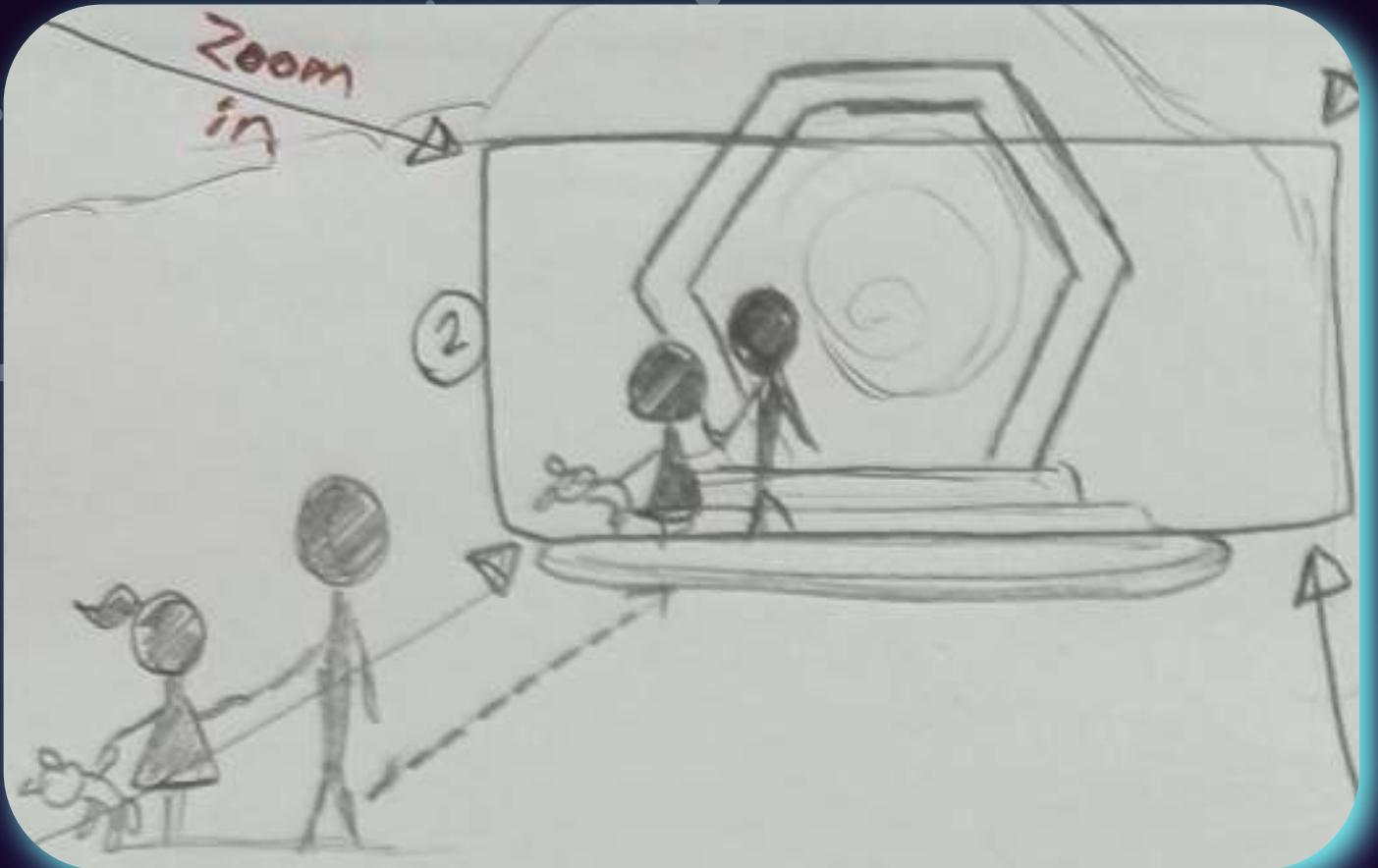
التحريك: النصيحة تتلألأ وتطفو من بين أوراق الشجرة، مما يجعلها جذابة وسهلة القراءة.

المشهد السادس: النهاية السحرية

المنظر: نعود إلى البوابة السحرية التي تُقفل ببطء تاركة الأطفال مع رسالة ختامية.

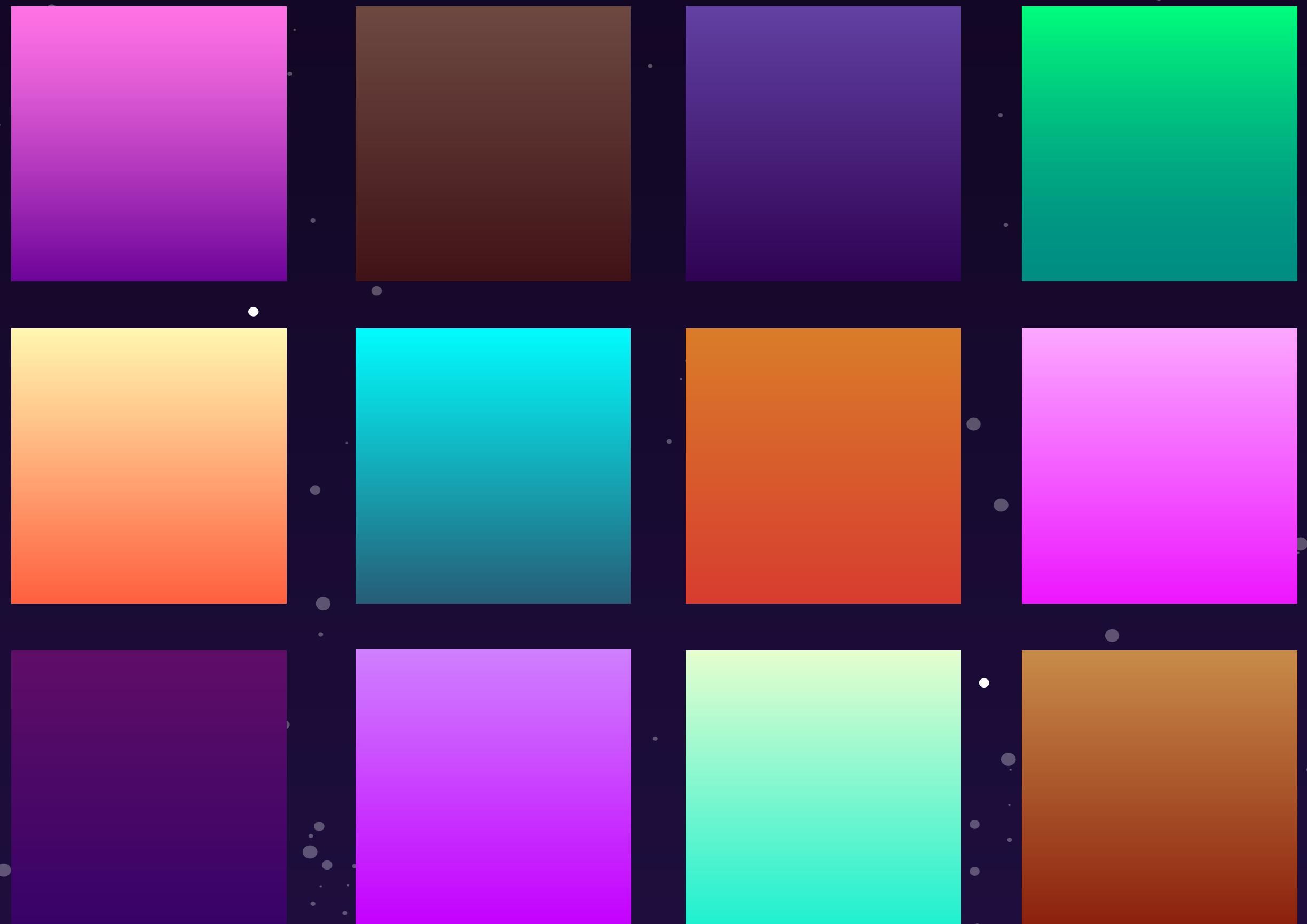
التحريك: الرسالة تقول: "القراءة مفتاح لعالم مليء بالمغامرات والإلهام. افتح كتابك وابدأ رحلتك الآن!"

Storyboard

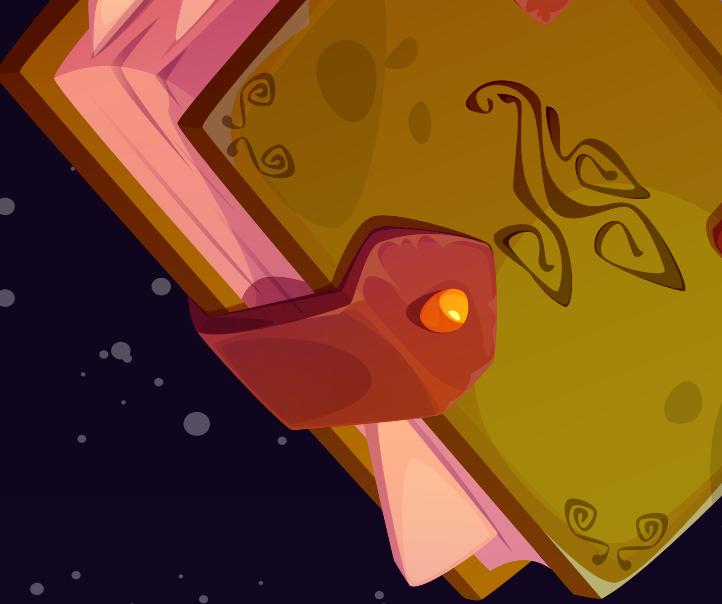




Color Palette



Illustration



Characters

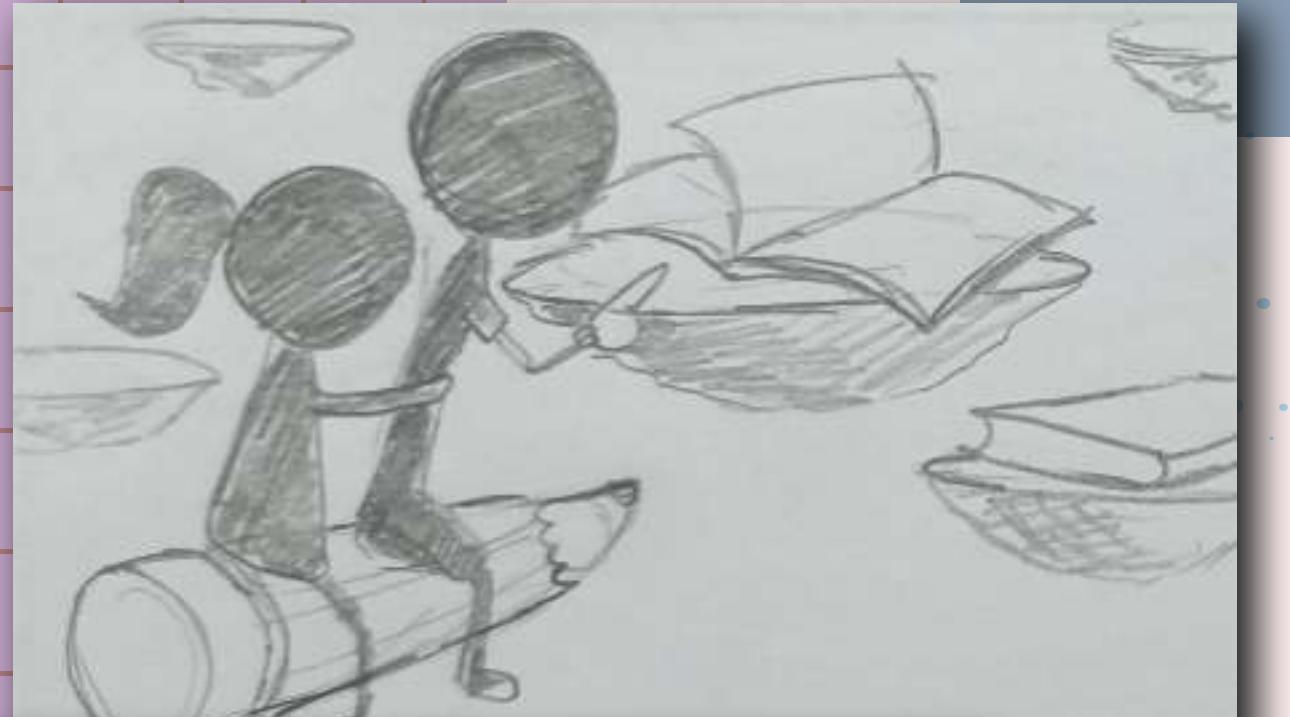


Poster

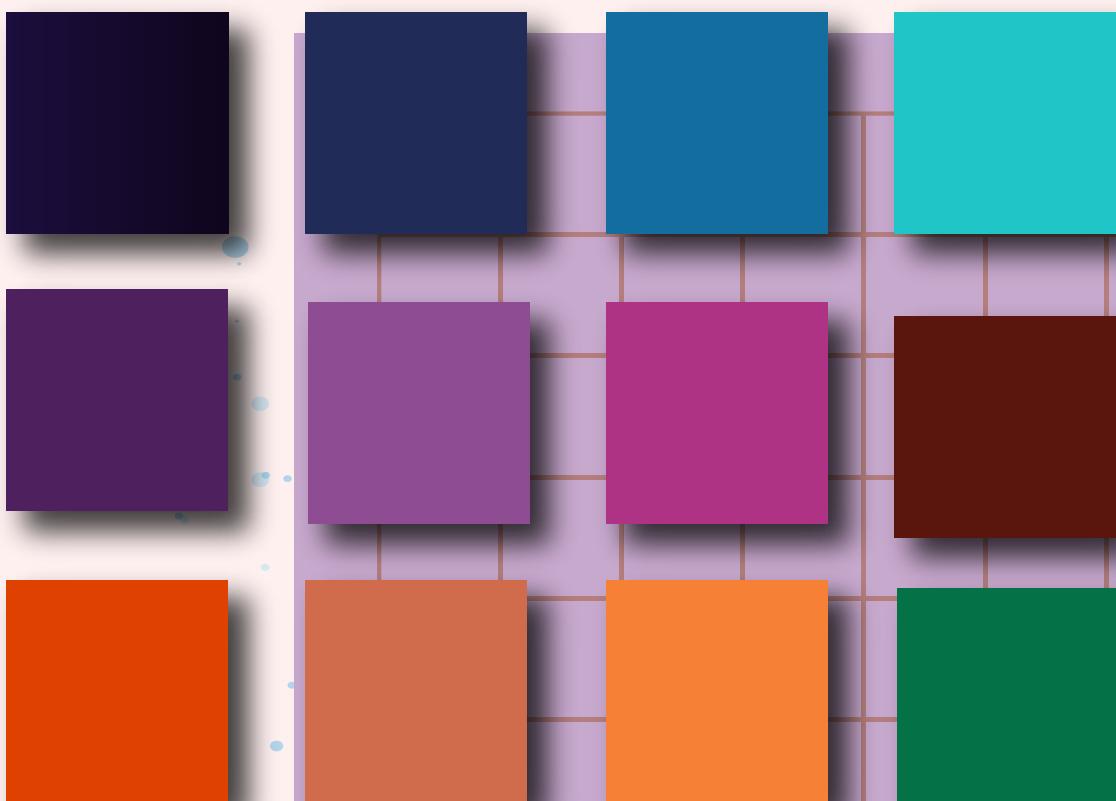
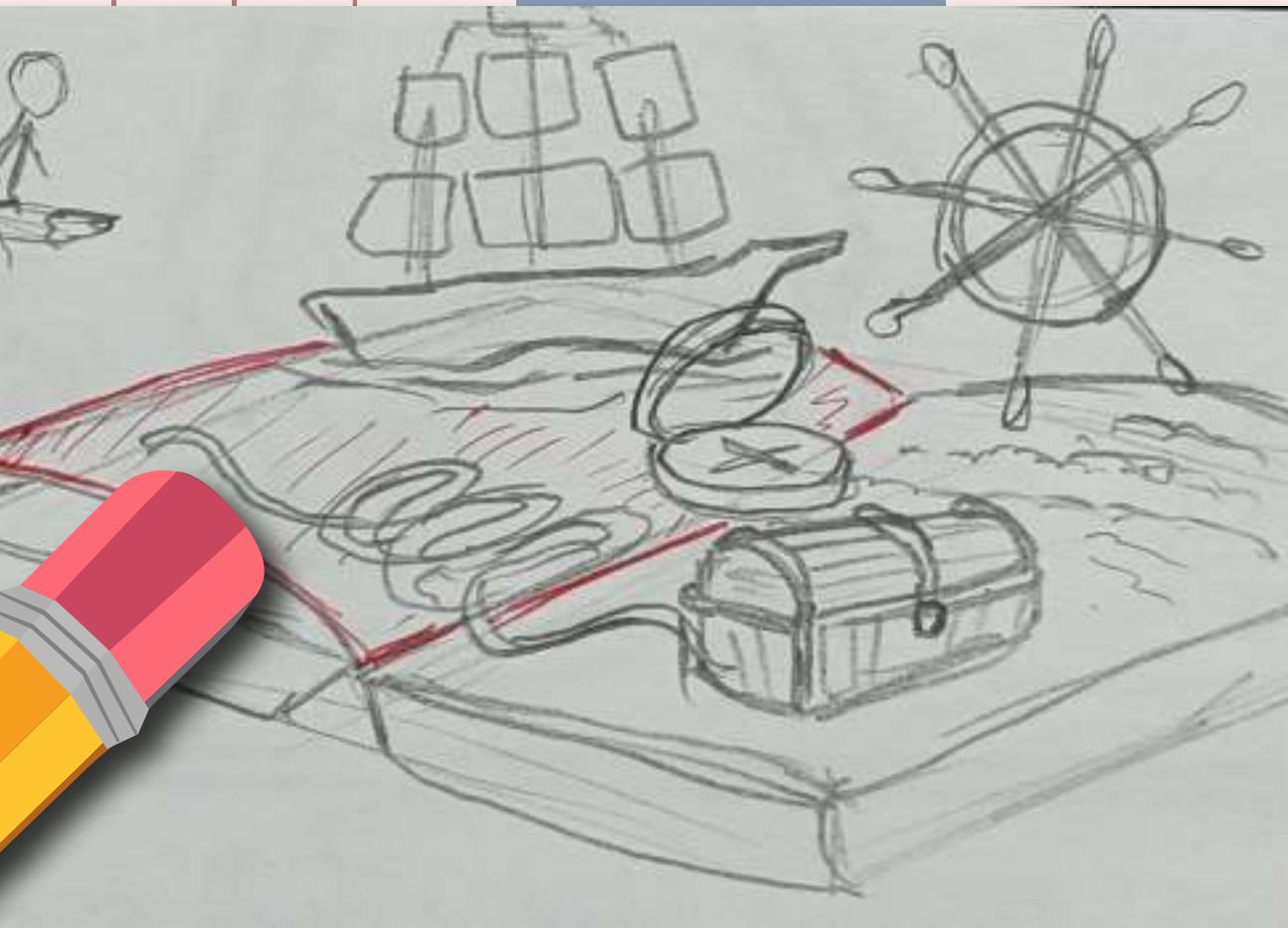
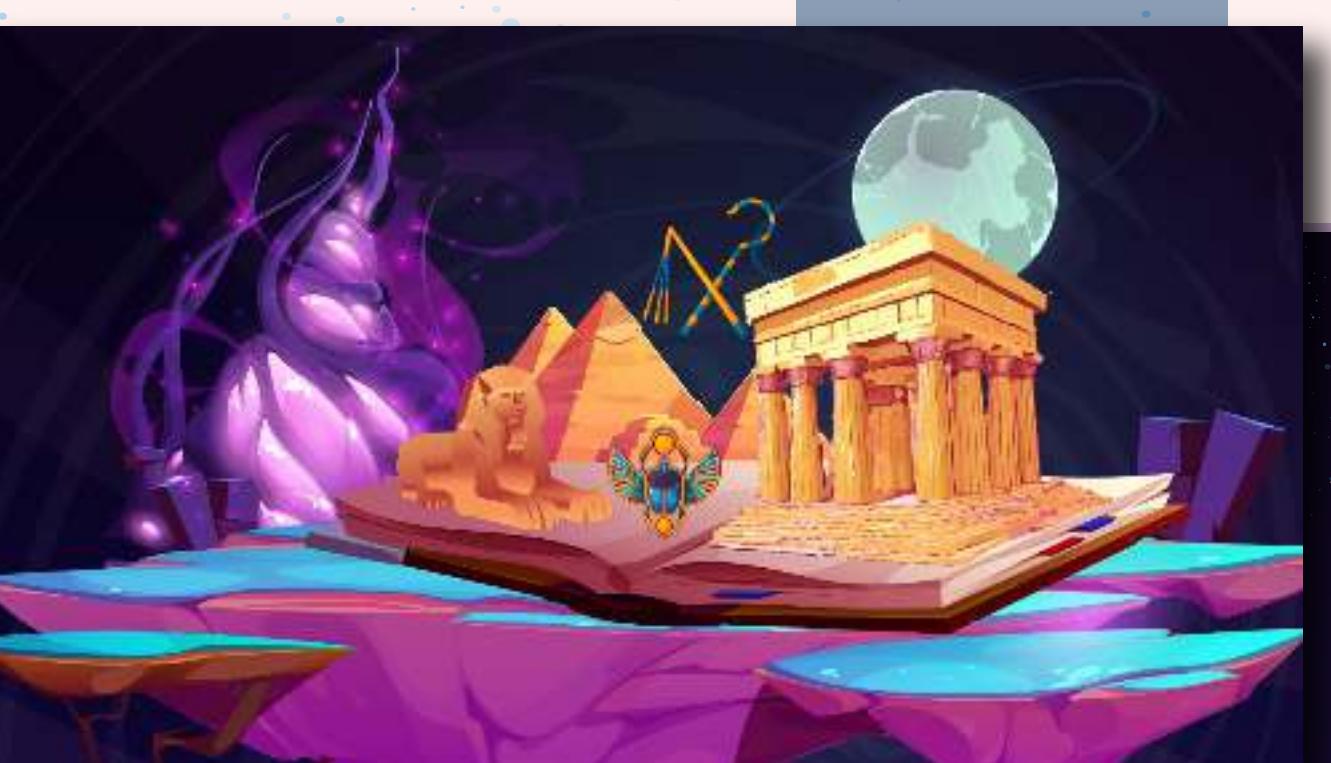


إشراف
محمد قمر

إعداد فريق
نور



Mood board



نموذج لتسليم المشروع النهائي

المهام

- ليلى حسام الدين مصطفى ستوري بورد، تحريك، رسم المشاهد و كتابة السيناريو، المؤثرات الصوتية
- سلمى طارق الشرييني، كتابة السيناريو، تحريك ، تصميم الملصق، المؤثرات الصوتية، Project Plan Mode النهائي للفيديو
- يوليانا مجدي ميخائيل بشرى، التحريك، رسم المشاهد، Business model المؤثرات الصوتية
- آيه جمال عبد المنعم: التحريك، رسم المشاهد، التجميع النهائي للفيديو و البرزنتيشن تصميم الملصق، المؤثرات الصوتية
- مي سيف النصر أنور : المؤثرات الصوتية، البرزنتيشن و Mood board، رسم المشاهد board

الادوات والبرامج

Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Adobe Photoshop

التسليمات

فيديو التحريك النهائي (MP4). ملفات التحريك النهائي (AEP files). AEP files ملفات التحريك لكل مشهد STORY BOARD MOOD BOARD

النتائج والتوصيات

نجح المشروع في تحقيق أهدافه من حيث تقديم قصة جذابة للأطفال، مع ربط المشاهد بعضها بسلسلة و الحفاظ على جوهر القصة. كما تم تنفيذ التحريك والصوت بجودة عالية.

الاهداف

- تعزيز حب القراءة لدى الأطفال.
- تقديم محتوى تعليمي وترفيهي للأطفال باستخدام الرسوم المتحركة.
- استخدام الشخصيات والكتب لعرض مغامرات شيقة لتعليم الأطفال أهمية القراءة.

الجدول الزمني

- الأسبوع الأول: اختيار اسم الجروب، تحديد موضوع الفيديو، اقتراح وتعديل السيناريو.
- الأسبوع الثاني: الاستقرار على السيناريو، تجميع العناصر، رسم الاستوري بورد.
- الأسبوع الثالث: تحريك المشروع، إضافة الصوت، تحريك الشخصيات.
- الأسبوع الرابع: مراجعة التحريك واللمسات النهائية، التحضير للعرض النهائي.

التقييم والقياس

تم تنفيذ جميع المهام بنجاح مع ربط المشاهد بعضها بسلسلة، والحفاظ على جوهر القصة وجودة التحريك والصوت.

اسم المشروع

سحر السطور

"مشروع تفاعلي يستخدم الرسوم المتحركة لتحفيز الأطفال على القراءة من خلال قصة سحرية عن الكتب."

اعضاء الفريق

يوليانا مجدي ميخائيل بشرى
آيه جمال عبد المنعم
ليلي حسام الدين مصطفى
سلمى طارق الشرييني
مي سيف النصر أنور



Thank you

