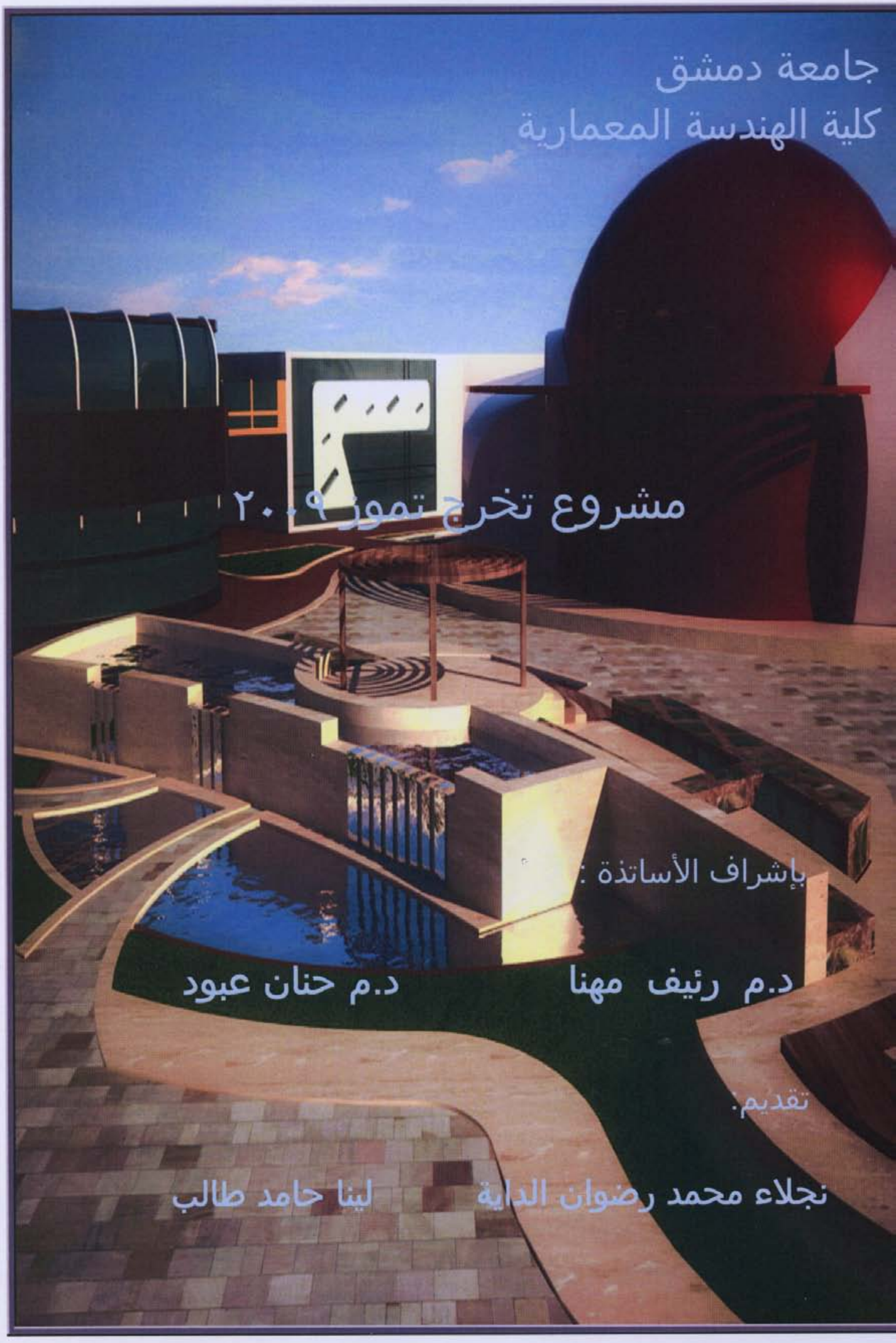

جامعة دمشق
كلية الهندسة المعمارية
مشروع تخرج تموز ٢٠٠٩
بإشراف الأساتذة :
د.م رئيف مهنا
د.م حنان عبود
تقديم:
نجلاء محمد رضوان الداية
لينا حامد طالب

أهداف المشروع:

عالم الطفولة الساحر ذي الخيال والشبق البرئ المتلهف لتعلم كل ماهو جديد واكتشاف العالم من حوله إنه الأمل لمستقبل واعد والركيزة لكل تطور ونماء المجتمع خاصة من الناحية التكنولوجية والعلمية .

اختيار الموقع:

تم اختيار الموقع في منطقة صحنايا انسترادد درعا والهدف من المكان قربه من مركز المدينة.

وحول الموقع تجمع لمراكز تجارية و مباني الخدمية فهي مقصد للعائلات للترفيه وللأغراض المختلفة .

الأرض على مساحة كبيرة تفي بالغرض.

برنامج المشروع:

الطابق الأرضي:

بهو دخول واستعلامات واستراحة وانتظار .(٣٠٠م٢)

قاعة محاضرات +خدمات تتسع ل(١٧٠شخص) المساحة (٢٥٠م٢)

صالة عرض (٢٥٠م٢)

مطعم + خدمات (٢٥٠م٢)

قسم المرسم :ويتضمن مايلي:

قسم الإخراج: غرفتان (١٤٠م٢)

قسم الرسم : يدوي وخلفيات يدوية (١٣٠م٢)

غرفة lay out تصميم أولي (٨٠م٢)

غرفة تصميم أساسي : (٨٠م٢)

غرف ال ٢D +٣D +خلفيات كمبيوتر+ مؤثرات بصرية Special effect

(٢٠٠_٢٥٠م٢)

خدمات صحية : (١٠٠م٢)

إدارة :تتكون من مدير وسكرتارية وغرفة اجتماعات ومحاسبة وشؤون مالية

وقانونية (١٠٠م٢)

قسم المؤثرات الصوتية والدوبلاج

بهو دخول واستراحة وبوفيه وخدمات (٣٠٠م٢)

غرف استراحة (١٠٠م٢)

استديوهين للصوت (٨٠م٢)

استديو موسيقى (٢٠٠م٢)

الطابق الأول:

إدارة

قسم المراسم

المكتبة وصالة نت (١٣٠٠م٢)

مطعم + خدمات (٢٥٠م٢)

إدارة المجلة:

رئيس تحرير +سكرتارية + غرفة اجتماعات (١٢٠_١٥٠م٢)

غرفة إداريون (١٥٠م٢)

محررون _كتاب

غرفة إخراج ورسم (رسامون _ كمبيوتر) (٢٢٠م٢)

غرفة إشراف فني وتنفيذي (٧٠م٢)

غرف أرشيف عدد (٢)

منطقة استراحة واستقبال وبوفيه وخدمات (١٥٠م٢)

مستودعات .

التصميم الخاص بالأطفال :

بهو دخول وقطع تذاكر واستعلامات

سينما (٢٥٠م٢)

إدارة

صالة عرض على طابقين

أماكن بيع كتب + ألعاب (١٥٠م٢)

أماكن ألعاب Game للأولاد (١٠٠م٢)

مدرجات للعروض :

أماكن جلوس ولعب وخضار

القبو : ويتضمن :

مستودعات + غرفة تدفئة وغرفة كهرباء .

الرسوم المتحركة

هي مجموعة من الصور تمر بسرعة معينة لتخدع العين البشرية بأن الصورة بها حركة معتمدة علي الخداع البصري حيث أن الصورة تظل ثابتة علي العين بمقدار ١/٢٠ من الثانية، ومن ذلك أطلق على مسلسلات الكرتون اسم الرسوم المتحركة.

ملحق:قائمة أسماء مسلسلات الرسوم المتحركة المنتجة عربياً

- أبو محجوب
- أم سعف جت . كوم
- المفتش كرومبو

- بكار
- بلا مؤاخذة
- بن وعصام
- بسنت والد سباطي
- بوجي وطمطم

- خمسة شارع الأصدقاء

- دمتم سالمين
- رسوم متحررة
- سوبر هنيدي
- سنوحي
- شعبية الكرتون
- عائلة أبو حديجان
- فريج
- كرتون أحكام القرآن
- كليلة ودمنة (رسوم متحركة)
- مزنة أند فاملي

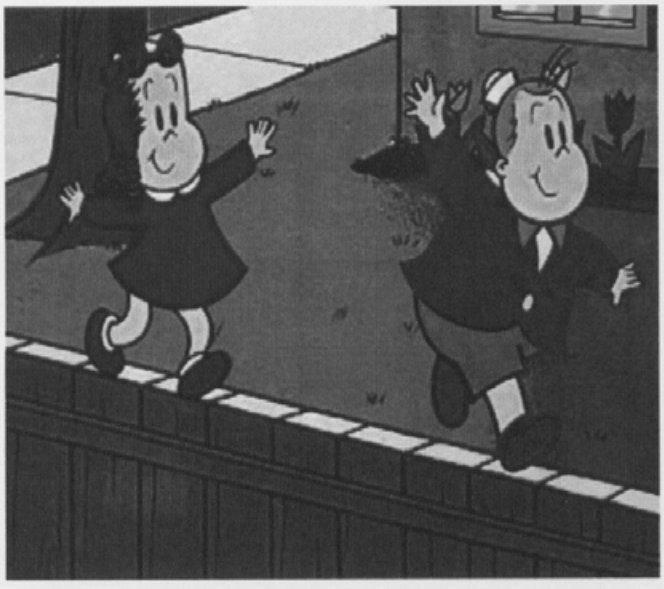
أدوات شخصيةمتحركة غالبا في الدول الأجنبية وديزني مثلا؟

تدار هذه العملية خلال مؤسسات فنية ضخمة واستوديوهات مجهزة بالرسامين والمحركين لإنتاج فيلم تو دي بالمستوي العالي الذي نراه .. تمر كل صورة بآلاف الرسوم والشف فالتحبير ثم المسح الضوئي فالتلوين وتأتي بعد ذلك مرحلة تحريك الرسوم بالإضافة إلي العمليات الفنية الأخرى المكملة للإنتاج فتتمثل في اختيار وتسجيل المؤثرات الصوتية المناسبة لكل حركة أيضا هناك عملية تسجيل الحوار والدوبلاج ثم انتهاء بعملية المونتاج والإخراج النهائي للفيلم هذا باختصار.

-٣ما هو حلمكم في فريق حلمنا للرسوم المتحركة وكيف نستطيع التعاون معا

عمل فيلم رسوم متحركة بالفلاش نجتمع بالكتاب ونناقش الأفكار ومايريدة الطفل خطوة بخطوة ونضيف ونحذف مايلزم للوصول إلي سيناريو قوي ومؤثر ..فهو المفتاح الأول لنجاح العمل.

بالنسبة لإضافات المخرج على العمل هذا موضوع طويل لان من البداية المخرج هو صاحب رؤية العمل النهائية وهو يخطط كل تفاصيل العمل من زوايا ولقطات وكاميرات وإضاءة وحركة الشخصيات وغيرها .. ويستخدم خياله الإخراجي في تأكيد مايريد وتوضيح وجهه نظره في القضية التي يعرضها ويصل بنا إلي حد التعاطف مع هذه الشخصية أو غيرها .. ويصل بالعمل إلي بر الأمان والي النجاح والتأثير في نفوس المشاهدين وليس هناك عمل بدون مخرج يديره لذافأضافاته لاتتوقف من أول لحظة.



ليس للأطفال فقط

الكثير من الناس والكثير من الشباب يعتقد بان الانمي والرسوم المتحركة مخصصه للأطفال .. وخاصة في الوطن العربي .. الذي قد يخلق هذه الفكرة في كل عقول الشباب .. إنما أفلام الانمي أو الرسوم المتحركة اليابانية تختلف كليا عن نظرة الشباب أو نظرة الكثير الانمي ينطق أه-ني-ميه يشير إلى الرسوم المتحركة اليابانية << Anime .. .. ah-nee-mehالكلمة الفعلية أخذت من المصطلح الفرنسي للرسوم المتحركة .. والانمي الياباني يختلف كليا عن الانمي الأمريكي أو الأجنبي .. المختص فقط للأطفال.. وبما إن قانون الرقابة على الرسوم المتحركة في اليابان مفتوحة فان أفلام الرسوم المتحركة تتنوع في شكلها وتتنوع في إخراجها للأعمار المختلفة .. وقد يكون الانمي مستوحاة أو اقرب للما نجا التي تلفظ ب(ماه-ن-جاه .. mah-n-gah << manga .. (وهي قصص الرسوم المتحركة في المجلات وتم اكتشافها بواسطة Hokusai هوكساي عام ١٨١٥م..

مالذي يشد المشاهد لمشاهدة الانمي ؟!

الحبكة وقصة الانمي

التنوع في الانمي العواطف

الجرافك والصَور الأصوات ومقاطع الأغاني

ما الذي ينقصنا حتى نصمم رسوم متحركة تضاهي تلك الموجودة الآن في الأسواق؟

ينقصنا الإمكانيات المادية الضخمة لإنتاج أفلام مثل ليون كنج مثلاً وشريك هذه

الأعمال التي تتكلف ملايين الدولارات وتجني أضاعفها .. إننا نملك فكر وموهبة

ولكن تواجهنا صعوبة الإنتاج لذا تصبح تجاربنا في حدود إمكانياتنا وأصبح

استخدام البدائل هو الحل مثل برنامج الفلاش مثلاً لإنتاج أعمال رسوم متحركة

ولكن تبقي دائماً هذه الأعمال في شكل تقليدي فقير لايجذب الطفل فبالتالي لا يحقق أي نجاح ..مطلوب منا بالإمكانيات البسيطة التي نملكها إن نعرف كيف نصل إلي عقل الطفل ونجذبه لتصله رسالتنا .. فهم في الغرب يصنعون أبطالا يتعاطف الأطفال معهم حتى لو هذا البطل كان مثلاً دميم الملامح أو عملاق أو قزم أو حيوان فقوة السيناريو وحبكته والإبداع في الرؤية الإخراجية يجعل الوصول إلي قلب وعقل الطفل سهلاً مع جاذبية الصورة طبعا.

ونقطة أخري هامة إن التلفزيونات العربية تتعامل مع المنتج العربي انه درجة عاشرة وليس ثالثه حتى فالشركة المنتجة تكلف العمل وقد لا تجني تكلفته لان العائد لا يغطي المصاريف بالتالي لا يصبح هناك دافع للمواصلة ..مطلوب من وسائل الإعلام الاهتمام بالإنتاج العربي ولو كان متوسط المستوي الآن بالاهتمام والتشجيع بالتأكيد سيصل إلي القمة .