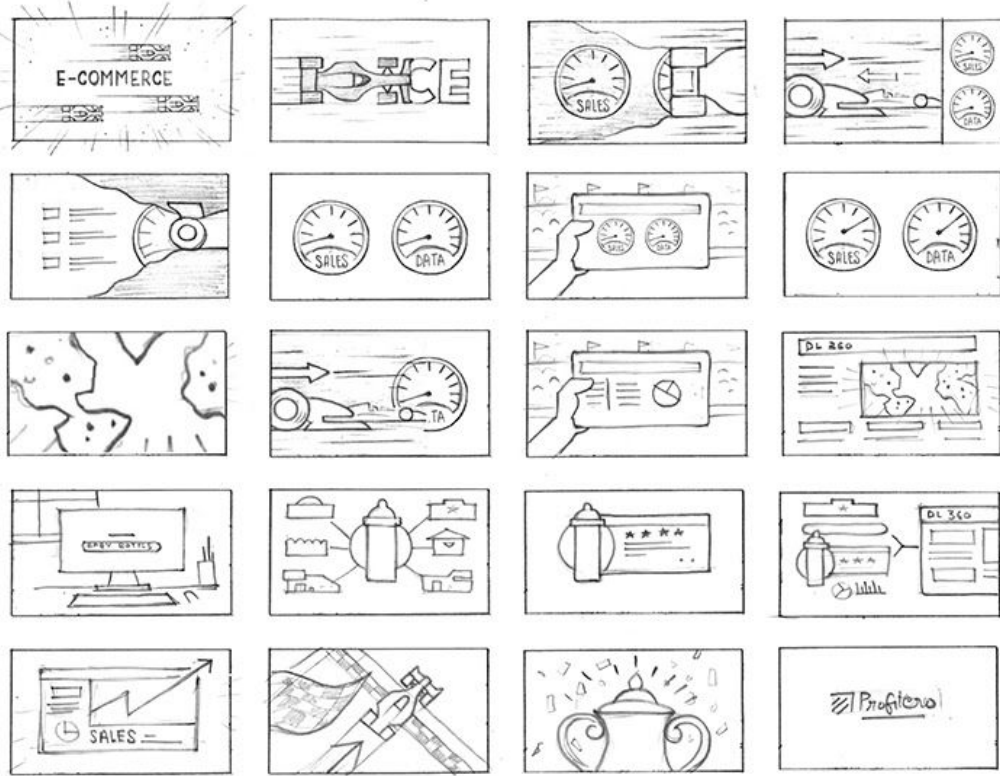


Storyboard

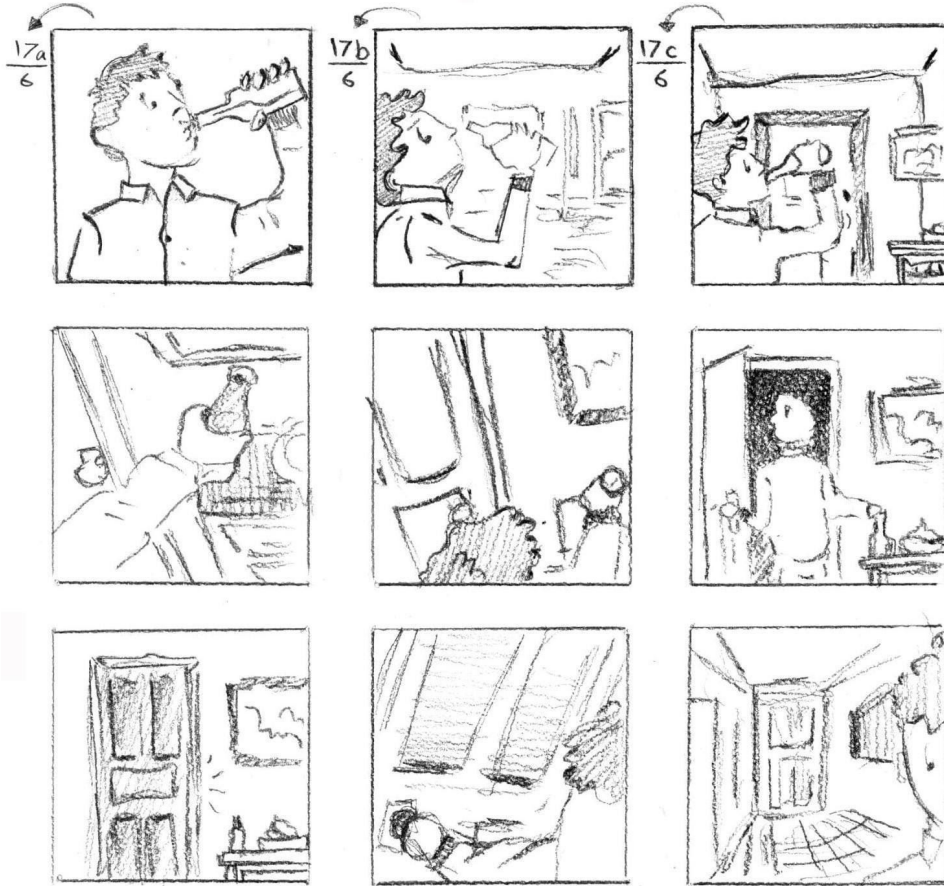
تعريف الستوري بورد :

هي عبارة عن رسوم أو صور مرتبة بصورة متسلسلة الغرض منها عرض تصوير مبدئي للمشاهد في الأفلام والرسوم المتحركة والمواد الاعلامية والمواقع التفاعلية ، وتتشابه لوحة القصة مع القصص المصورة (كوميكس) إلا أنها أكثر تفصيلا من ناحية تصوير المشاهد وزوايا الكاميرا ، برغم أنها في اغلب الاحيان اقل دقة في الرسم .



وتتكون الستوري بورد من :

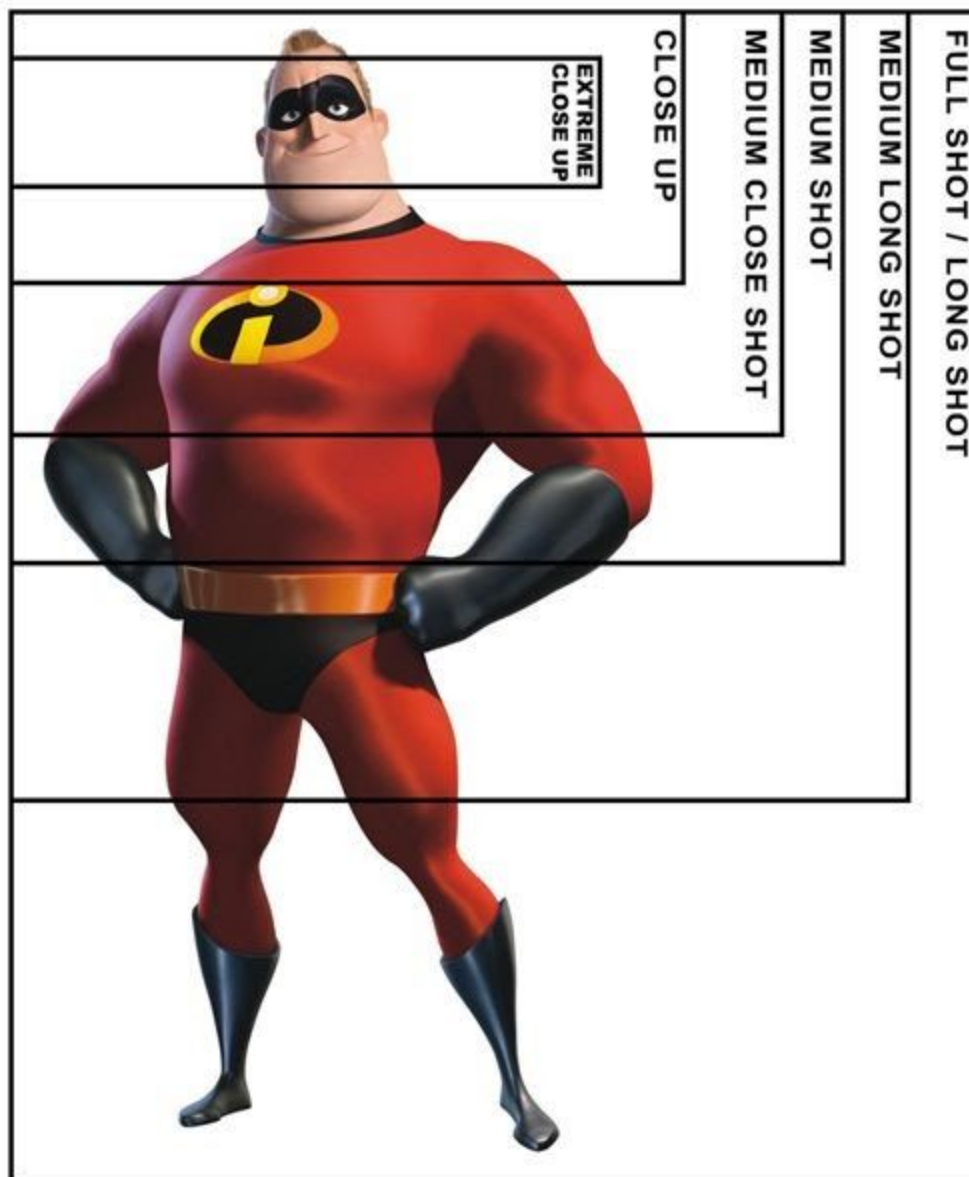
- الصور أو اللقطات المرسومة
- علي يمينها السيناريو
- وعلى اليسار رقم اللقطة



● اللقطة :

● لللقطة الواحدة أكثر من حجم ولكل لقطة مسمى محدد ، وأنواعها كالتالي :

- اللقطة الكاملة (full shot) : هي للبطل كاملا
- اللقطة الطويلة (medium long shot) : البطل من الرأس وحتى الركبة .
- اللقطة الوسط (medium shot) : الصدر والرأس من البطل .
- اللقطة التقريبية (cloth shot) : هي التركيز علي أحد اجزاء البطل (الرأس ولكن هناك مساحات حول الرأس والرقبة .
- اللقطة التقريبية جدا (very cloth shot) : التركيز علي عنصر معين دون ترك مساحات حوله .
- اللقطة الشاملة (american shot) : هي لقطة المشهد كاملا شاملة البطل والخلفية وعناصر حوله .



CAMERA SHOTS



1 extreme close up
(très gros plan)



2 close up
(gros plan)



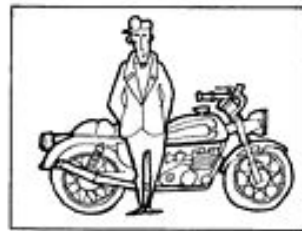
3 close shot
(plan rapproché, poitrine)



4 medium close shot
(plan rapproché, taille)



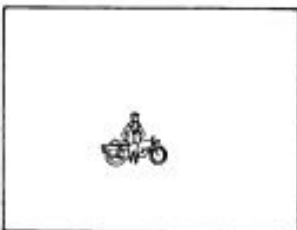
5 medium shot
(plan américain)



6 full shot
(plan moyen)



7 medium long shot
(plan de demi ensemble)



8 long shot
(plan d'ensemble)



9 low-angle shot
(contre plongée)



10 high-angle shot
(plongée)

Le cadre (*frame*) délimite l'image, le cadrage (*framing*) est donc toujours l'expression d'un choix, d'une intention.


Le cadrage s'exerce par rapport au(x) personnage(s) (*characters*) (fig. 1 à 6) et au décor (*setting*) (fig. 7 et 8).

L'échelle des plans (*scale of the camera shots*) est la gradation qui va du plan le plus proche au plus éloigné — ou l'inverse.

L'angle de prise de vue (*camera angle*) est également significatif :

— la contre plongée (fig. 9) montre le sujet vu d'en bas et accentue une impression de force.

— la plongée (fig. 10) montre le sujet observé d'en haut et insiste sur sa vulnérabilité.

Le code  *framing* appelle l'identification des plans qui enrichira votre interprétation des documents.

ولرسم المشاهد داخل الستوري بورد نتبع الخطوات التالية :

المرحلة الأولى : القصة

1- إنشاء جدول زمني :

قبل البدء في رسم الستوري بورد الخاص بك لابد من إنشاء جدول زمني لمعرفة مكان وزمان قصتك ، فترتيب أحداث القصة بالترتيب الزمني أفضل طريقة لتنظيم القصة حتى يمكنك البدء في بثها ، فتقوم بعمل قائمة بالأحداث الرئيسية للقصة بالترتيب الذي سيتم إخبار المشاهد بها

2- حدد المشاهد الرئيسية في قصتك :

تهدف عمل الستوري بورد إلى إعطاء المشاهد فكرة عن كيفية ترجمة القصة إلى فيلم ، ولكن لإظهار الأجزاء الرئيسية المهمة التي ستجذب المشاهدين .



3- اكتب وصفا لما سوف تعرضه في كل خلية :

الآن بعد أن تعرفت على المشاهد الرئيسية التي تريد إظهارها ، فكر في كيفية إظهار المشهد في كل خلية من الستوري بورد ، ثم تحت كل خلية

اكتب وصفا لهذه اللقطة فهذا سوف يساعدك على تحديد ما يمكنك رسمه بالضبط في الستوري بورد .



المرحلة الثانية : التصميم

1- حدد القالب الذي تريد استخدامه :

- يمكنك رسم قالب الستوري بورد الاساسى باليد ، يتم تقسيم الورقة إلى إطارات فارغة مستطيلة أو مربعة ويكون احجامها متساوية

بإستخدام القلم الرصاص والمسطرة ، وإذا كنت تفضل الطريقة
الديجيتال فيمكنك استخدام بعض البرامج مثل adobe
illustrator أو indesign أو toonboom storyboard
أو أي برنامج آخر لإنشاء القالب العام للمستوى بورد في
تنسيق أفقى أو رأسى .

Title _____	Scene _____	Page _____

PAGE _____

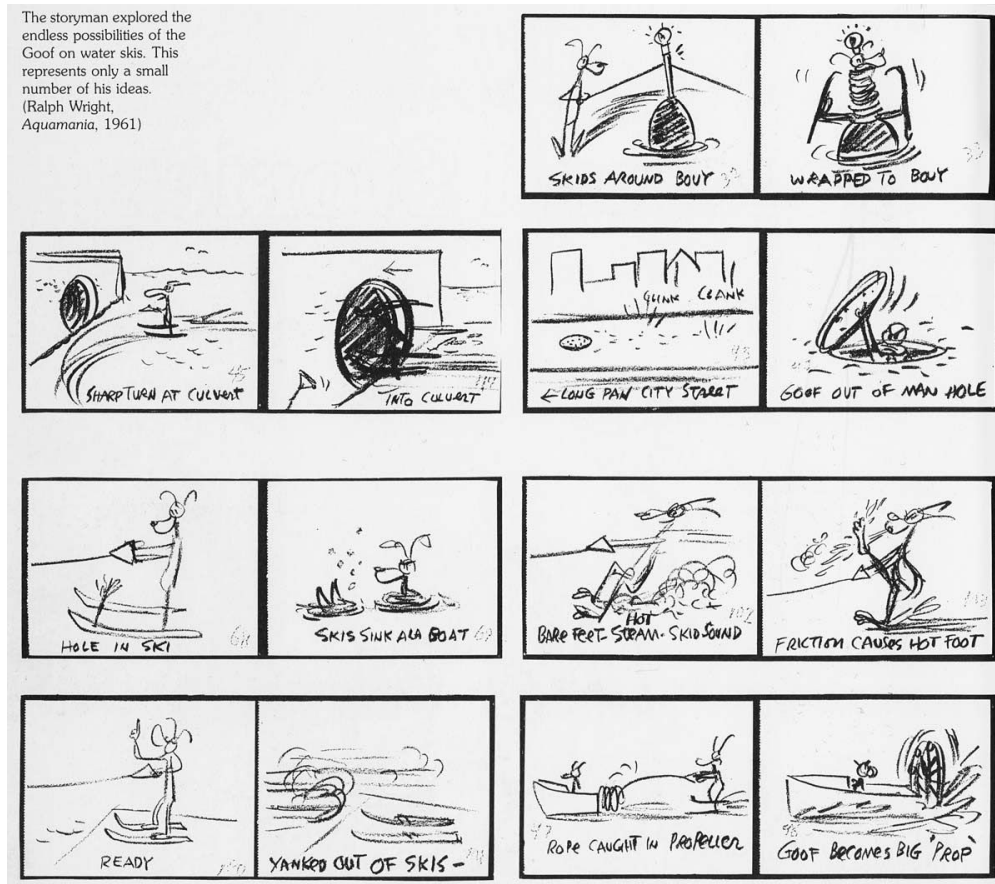
<div>SHOT #</div>	<div>ACTION</div> <hr/> <hr/>
	<div>DIALOGUE</div> <hr/> <hr/>
	<div>FX</div> <hr/> <hr/>

<div>SHOT #</div>	<div>ACTION</div> <hr/> <hr/>
	<div>DIALOGUE</div> <hr/> <hr/>
	<div>FX</div> <hr/> <hr/>

<div>SHOT #</div>	<div>ACTION</div> <hr/> <hr/>
	<div>DIALOGUE</div> <hr/> <hr/>
	<div>FX</div> <hr/> <hr/>

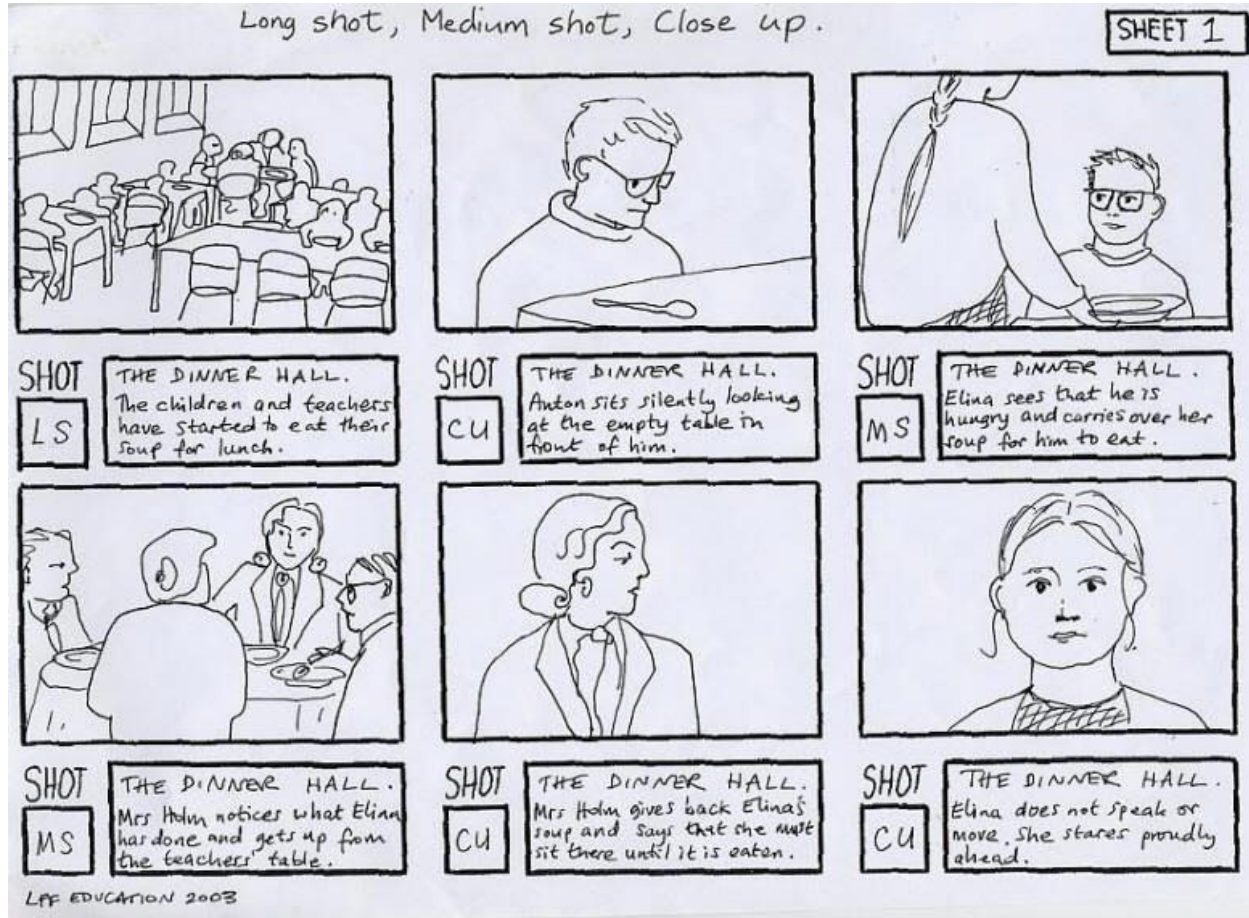
2- البدء في عمل اسكتش لك خلية :

- ابدأ في إضفاء الحيوية على المشاهد من خلال عمل استكتشات لكل خلية داخل القالب الذي صممته ، وهذه مجرد مسودة أولية ، لذا لا تحاول أن تجعلها مثالية ، إرسم ثم امسح ثم ارسم ثم امسح إذا اقتضت الضرورة .



3- إضافة بعض المعلومات الأخرى :

يتم إضافة بعض المعلومات بجوار أو أسفل كل خلية ، اكتب وصف لما سوف يحدث في المشهد ، مثل الحوار الذي سوف يحدث ، وإضافة معلومات عن المدة الزمنية التي سوف تستغرقها اللقطة



4- وضع اللمسات الأخيرة على الستوري بورد :

بمجرد تحديد النقاط الرئيسية للموضوع ووضع شكل التصميم لكل إطار ، قم بمراجعة الستوري بورد وإجراء التغييرات النهائية ، تأكد من أن

كل خلية توضح الإجراء الذي تريد أن تصوره ، قم بتعديل الأوصاف
والحوار إذا لزم الأمر .



أنواع العدسات و حركة الكاميرات

أنواع العدسات :

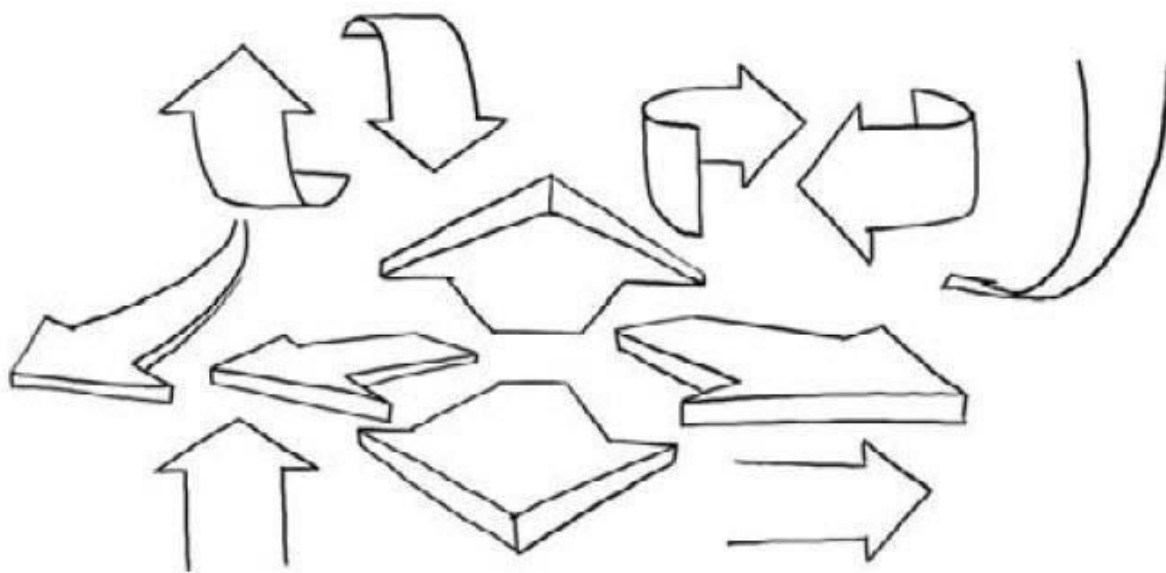
يختلف المشهد حسب نوع عدسة التصوير ، فقد تكون زاوية الكاميرا واحدة ولكن بسبب اختلاف انواع العدسات يختلف المشهد .

ويوجد أنواع مختلفة من العدسات منها :

- العدسة المقربة
- العدسة العادية
- العدسة المبعدة

حركات الكاميرا :

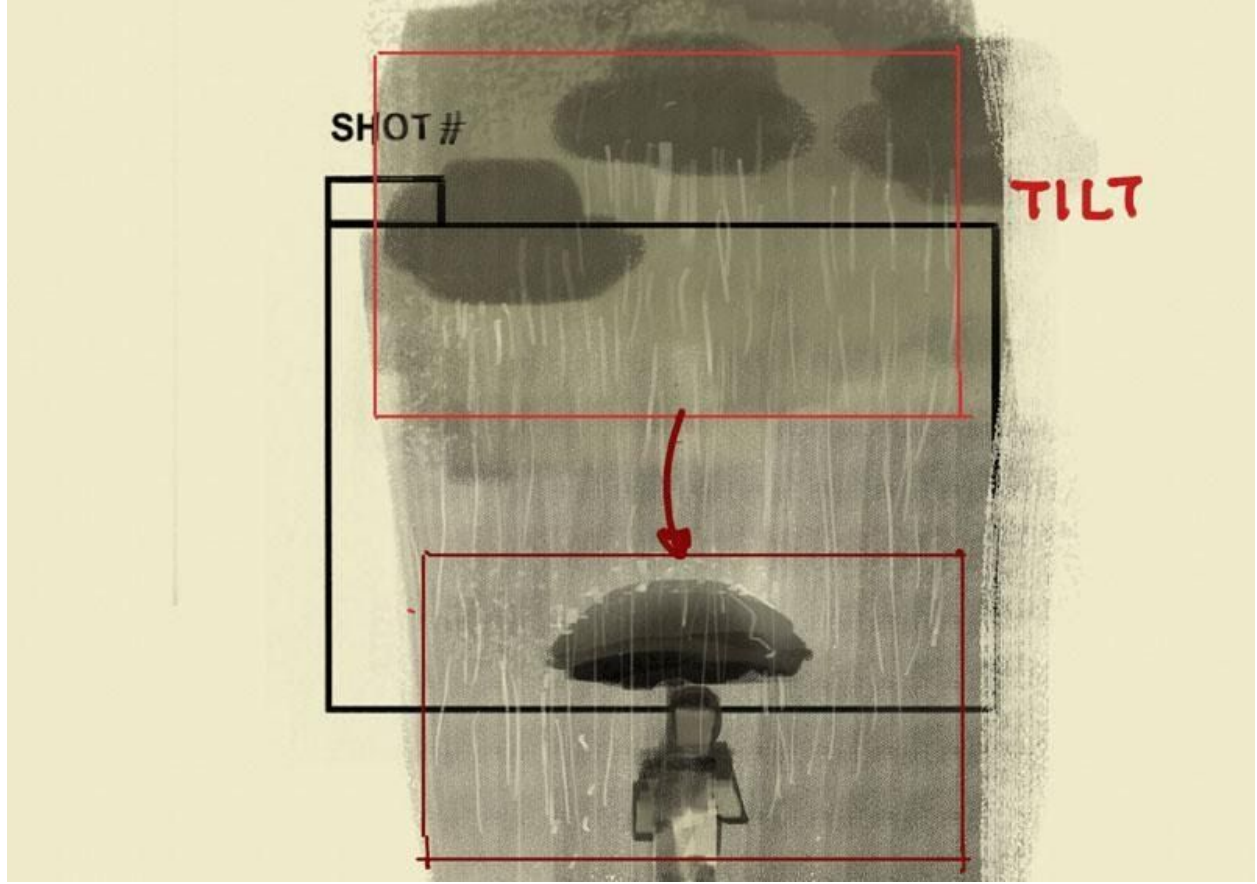
ليس هناك معيار محدد حول كيفية رسم حركات الكاميرا على الستوري بورد ، لذلك إذا كنت لا تتذكر كيف ترسم حركة كاميرا معينة ، فقط اكتب ما تفعله الكاميرا أسفل الكادر المرسوم ، ويمكن أن تظهر تحركات الكاميرا والتحويلات على الستوري بورد عن طريق رسم أسهم تعبر عن المشاهد واتجاه الكاميرا أو الممثل أو أى شئ متحرك داخل الإطار . فالأسهم ثلاثية الأبعاد هي أكثر دقة من الأسهم الثنائية الأبعاد لعرض الحركة في الستوري بورد ، ولا يشير السهم الى الأعلى أو إلى الامام فقط ، لكن يشير إلى الأعلى إلى شئ مرتفع أو العكس ، أو قد يعنى امالة الكاميرا ... وهكذا .



حركات الكاميرا :

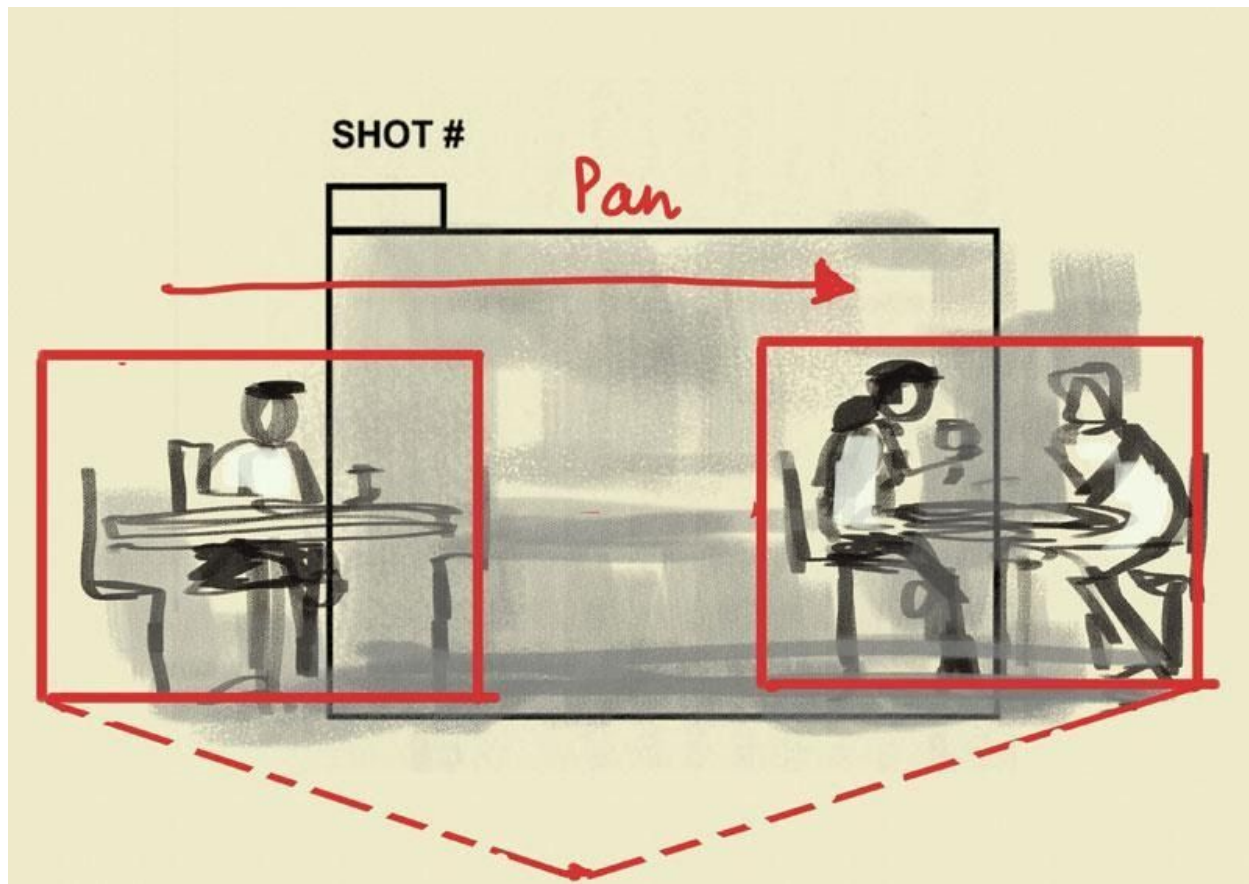
tilt -1

ويعبر عن تحريك الكاميرا لأعلى أو لأسفل مع الحفاظ على ثبات محورها الأفقي .



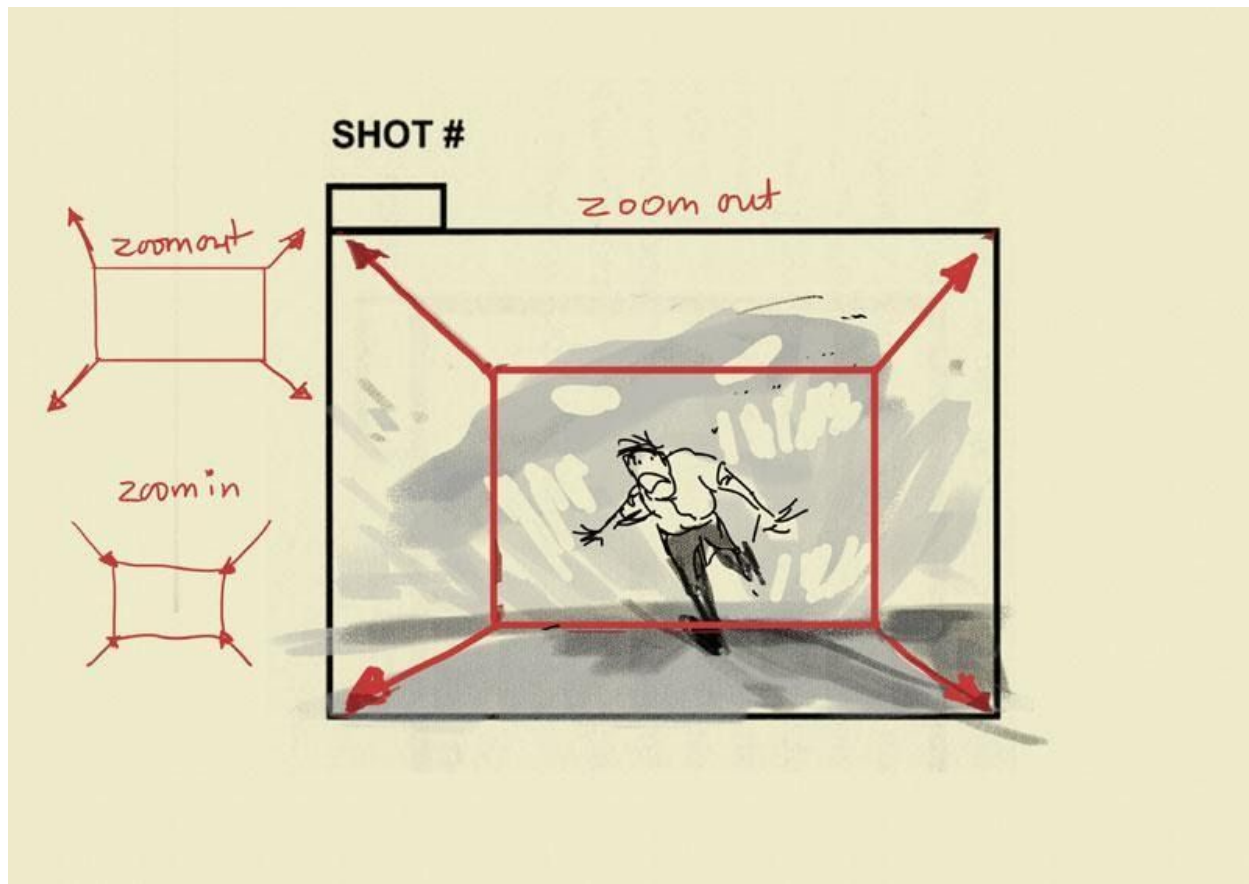
pan -2

ويعبر عن حركة الكاميرا في وضع أفقي من اليمين إلى اليسار أو العكس .



zoom -3

يعتبر التكبير والتصغير إحدى حركات الكاميرا التي يستخدمها صانعي الأفلام استخداما كبيرا ، ومن الناحية الفنية تعتمد حركة التكبير والتصغير على تغيير البعد البؤري للعدسة لجعل الموضوع يبدو اقرب وابتعد في الإطار ، ويمكن استخدام إجراء التكبير هذا لتوجيه انتباه المشاهد إلى جزء محدد في المشهد .



dolly - 4

إذا تحركت الكاميرا نحو الهدف أو بعيدا عنه فيطلق عليها اسم (dolly) ،
ويأتي هذا الاسم من (dolly tracks) وهي مسارات قديمة كان يوضع عليها
الكاميرات الثقيلة لتحرك على طول هذه المسارات .

truck -5

يشبة الـ (truck) طريقة الـ (dolly) ، ولكن حركة الكاميرا من اليسار إلى اليمين ، وذلك يعنى نقل الكاميرا فعليا من اليسار إلى اليمين أو العكس ، ولكن مع ثبات الحركة العمودية للكاميرا ، ويجب عدم الخلط بينه وبين الحركة pan حيث تظل الكاميرا ثابتة على محورها فقط ، وتحرك عدستها من اليسار إلى اليمين .

