

عرض مقدّم إلى KERNEL & CRUMB SNACKS

عرض إعلان تلفزيوني بتقنية الكلايميشن

إعلان تلفزيوني بتقنية الصلصال (كلايميشن) بمعدل 30 ثانية، مصوّر بإطار تلو
الإطار، لإطلاق شركة Kernel & Crumb Snacks الوطني على شاشات التلفاز.





الفرصة

Kernel & Crumb Snacks ملبئة بإعلانات وجبات خفيفة بتقنية الرسوم الحاسوبية تتحرك نفسها، وإعلان العلامة الوطني الأول هو الفرصة الوحيدة لبدو هذه الخطة لشخصية الصلصال المُشكَّلة يدويًا والمصممة لتحمل تصويرًا كاملاً بتقنية يدوية مصنوعة يدويًا على شاشة البث.

01

الملخص التنفيذي



توشك Kernel & Crumb Snacks على بث أول إعلان تلفزيوني وطني لها، في فئة ممر الوجبات الخفيفة حيث تعتمد إعلانات جميع المنافسين تقريباً على الرسوم المتحركة بالحاسوب أو الرسوم المسطحة التي تتحرك جميعها بالطريقة نفسها. تُظهر أبحاث العلامة التجارية الخاصة أن المتسوقين يربطون بين الصور المصنوعة يدويًا الملموسة وبين منتج فاخر أقل معالجة صناعياً، وهو بالضبط الموقع الذي تريد Kernel & Crumb أن تشغله على الرف.

تقترح Putty & Wire Animation إنتاجاً بتقنية التحريك بالإطارات (ستوب موشن) على مدى ستة عشر أسبوعاً: شخصية بطله متينة تُدعى Crumb مصممة لتحمل تصويراً كاملاً بالإطار تلو الإطار، وموقع تصوير فعلي مطابق لألوان عبوة العلامة التجارية، وإعلاناً نهائياً مدته 30 ثانية بالإضافة إلى نسختين مختصرتين مدة كل منهما 15 ثانية، تُسلم جاهزة للبث قبل إقفال صفقة شراء الوسائط الإعلانية. توضح الأقسام التالية النهج المتبع، والنطاق، والجدول الزمني، والاستثمار المطلوب.



02



نطاق العمل

02

Stop-Motion مدته ستة عشر أسبوعاً يقود الإعلان التلفزيوني الوطني Kernel & Crumb من نحت الشخصية إلى التسليم النهائي

نحت الشخصية وبناء الهيكل

02

بُنيت الشخصية الرئيسية Crumb على هيكل متين لا يحتاج إعادة نحت.

لوحة القصة المصورة والمخطط المتحرك

01

لوحة قصة مصورة لكل مشهد وأنيماتيک مؤقتة يُثبت الإعلان قبل بدء التصوير.

تحريك إطاراً بإطار

04

تم تحريك المشهد الرئيسي ونسختين مختصرتين بمعدل 12 إطاراً في الثانية.

بناء الديكور العملي والإضاءة

03

تم بناء وإضاءة ديكور معياري مطابق لألوان عبوة Kernel & Crumb.

تصميم الصوت ومزج التعليق الصوتي

06

تم مزج وتصميم الصوت والتعليق الصوتي ومزامنته مع الصورة النهائية.

تحرير النسخ المختصرة

05

تم تحرير نسختين مختصرتين مدة كل منهما 15 ثانية من لقطات المشهد الرئيسي.



الاستثمار والشروط

Kernel على القصة المصورة ونموذج الشخصية قبل بدء التصوير،
أما الميزانية التسويق على كل مراجعة يومية للرسوم المتحركة، يقتصر الإنتاج على
مدة 30 ثانية ونسختين مختصرتين مدة كل منهما 15 ثانية.
على الإنتاجات المؤكدة في أو قبل 16 فبراير 2026.

03

المبلغ	السعر	الأسابيع	مسار العمل
\$10,200	wk / \$3,400	3	لوحة القصة المصورة والمخطط المتحرك اعتماد لوحة القصة المصورة، والمخطط المتحرك، ونموذج الشخصية المصغر
\$15,600	wk / \$5,200	3	بناء الشخصية وموقع التصوير بناء هيكل الشخصية البطلة وإنشاء موقع التصوير الفعلي
\$34,000	wk / \$6,800	5	التحريك بالإطار تلو الإطار (النسخة الرئيسية) تصوير بتقنية ستوب موشن للإعلان الرئيسي مدته 30 ثانية
\$9,200	wk / \$4,600	2	تحريك النسخ المختصرة (نسختان بمدة 15 ثانية) تصوير بالإطار تلو الإطار لنسختين مختصرتين مدة كل منهما 15 ثانية
\$7,200	wk / \$3,600	2	تصميم الصوت ومزج التعليق الصوتي تصميم الصوت، ومزج التعليق الصوتي، وتصحيح الألوان النهائي
\$4,800	\$4,800	1	تسليم البث ومراقبة الجودة تسليم النسخة الرئيسية للبث بجميع نسب العرض إلى الارتفاع المطلوبة
\$81,000			إجمالي المشاركة

\$81,000 رسوم المشروع

\$0 ضريبة مبيعات كاليفورنيا (خدمات الإنتاج
معفاة)



الخطوات التالية



جاهزون متى كنتم مستعدين

يبدأ العمل في 2 فبراير 2026 فور قبول هذا العرض. وتظل الأتعاب سارية للمشاريع التي يتم تأكيدها بحلول 16 فبراير 2026.

وافق على هذا العرض وستتمكن من حجز بدء لوحة القصة المصورة لأسبوع 2 فبراير. يرجى الرد على هذا المستند أو مراسلتنا عبر studio@puttyandwire.com

Putty & Wire Animation

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198 · puttyandwire.com · Los Angeles,
CA 90029