



إنتاج إعلان بتقنية التحريك — PUTTY & WIRE ANIMATION
بالحركة التوقفية

مواصفات المتطلبات

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





المقدمة والنطاق

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

01

الغرض والجمهور المستهدف

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 يدوياً للموسسة 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.

المتطلبات الوظيفية

المعرّف	المتطلب	الأولوية
R-01	يجب أن تصمد الشخصية الرئيسية طوال فترة التصوير الكاملة دون تآكل ظاهر أو حاجة لإعادة نحت	إلزامي
R-02	يجب أن تطابق ألوان الديكور الفعلي مراجع تغليف Kernel & Crumb	إلزامي
R-03	يجب أن يعمل التحريك بمعدل 12 إطاراً في الثانية على الأقل	إلزامي
R-04	الموافقة على لوحة القصة ونموذج الشخصية قبل بدء التصوير	إلزامي