



مُعد لصالح KERNEL & CRUMB SNACKS

بيان نطاق العمل

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

01



نظرة عامة والأهداف

01

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

الخلفية والأهداف



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 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 بطلة متينة تُدعى Crumb مصممة لتتحمل 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.

المخرجات



ما قبل الإنتاج

01

لوحة القصة المصورة والمخطط المتحرك

لوحة قصة مصورة مشهداً ومشهد ورسم متحرك زمني (أنيماتيك) يحدد ملامح الإعلان قبل نحت أي طينة.

الشخصية

02

بناء الشخصية البطلة (Crumb)

هيكل تسليح ذو نواة سيليكونية مصمم هندسياً لتحمل التصوير بالكامل دون الحاجة لإعادة النحت.

الديكور

03

بناء الديكور العملي والإضاءة