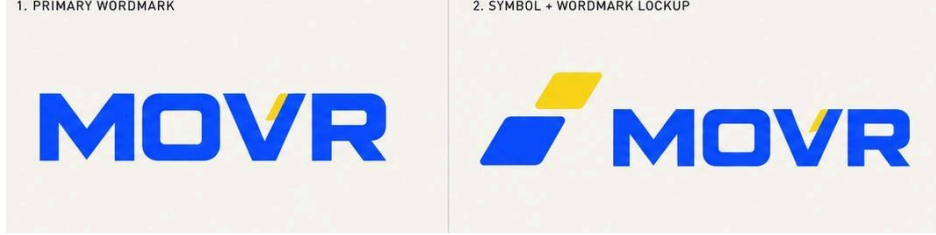


## PORTFOLIO SPEC COMMERCIAL



## دليل المشروع الإبداعي والبصري والإنتاجي

### MOVE FIRST

.MOTIVATION FOLLOWS MOVEMENT



نسخة مرجعية شاملة حتى مرحلة الستوري بورد

16 يوليو 2026 | إعلان رياضي خيالي للبرتفوليو | AI-Native Production

## 1. الملخص التنفيذي

**الخلاصة** إعلان رياضي قصير لبراند خيالي اسمه MOVR، يحول مقاومة البداية إلى قوة مادية تشد البطل إلى غرفته. الكوتشي يهيئه، لكن أول خطوة هي التي تحرره. الفكرة كلها تُختصر في: MOVE FIRST.

|                 |                                                                          |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| نوع المشروع     | Spec Advertisement للبروتفوليو — غير مفوض من براند حقيقي.                |
| المنتج          | كوتشي جري خيالي MOVR M-01.                                               |
| المدة المستهدفة | 20-22 ثانية تقريبًا.                                                     |
| المنصات         | Reels / TikTok / Shorts / Portfolio؛ ماستر 16:9 مع Center Safe لقص 9:16. |
| الجمهور         | شباب حضري 18-35 عامًا؛ مهتمون بالحركة والرياضة والتطوير الشخصي.          |
| اللغة           | بصرية عالميًا؛ النص الختامي بالإنجليزية.                                 |
| الأسلوب         | Contemporary Sportswear 2026 — شبابي، عصري، نظيف، جريء وقابل للتذكر.     |
| VO              | غير مطلوب مبدئيًا؛ الصورة و Sound Design يحملان الفكرة.                  |

## 2. نقطة الانطلاق الإبداعية

### 2.1 الحقيقة الإنسانية

الناس كثيرًا ما تنتظر الحافز قبل أن تبدأ، بينما التجربة الواقعية تقول إن الحافز يظهر غالبًا بعد اتخاذ أول فعل. أصعب جزء ليس الجري نفسه، بل الانتقال من السكون إلى الحركة.

### 2.2 الفكرة الكبرى

**BIG IDEA** Motivation follows movement. الحركة لا تنتظر الحافز؛ الحركة تخلقه.

### 2.3 الرسالة الواحدة

ابدأ بالحركة قبل أن تشعر بأنك جاهز. الكوتشي ليس سحرًا يقرر بدلًا عنك، لكنه أداة تهيئك للحظة القرار.

### 2.4 الاستجابة المطلوبة

أن يشعر المشاهد بأن مقاومة البداية مألوفة لديه، ثم يخرج بطاقة واضحة وقابلة للتذكر: خذ الخطوة الأولى الآن.

### 3. مسارات الفكرة التي تم اختبارها

| المسار                      | الفكرة                                            | القرار  | السبب                                   |
|-----------------------------|---------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------|
| <b>MOVE FIRST</b>           | الغرفة والراحة تشدان الشخص للخلف؛ أول خطوة تحرره. | المختار | أقوى Insight وأوضح دمج للمنتج.          |
| <b>RUNNING FINISH LINE</b>  | خط النهاية يهرب من العداء فيستمر في مطاردته.      | مرفوض   | قابل للتذكر لكن دمج الكوتشي أضعف.       |
| <b>CHOOSE YOUR GRAVITY</b>  | البطل يقلب الجاذبية ويجري على الحائط.             | مرفوض   | مبهر بصريًا لكنه أقرب لاستعراض VFX.     |
| <b>THE ROAD FOLLOWS YOU</b> | الطريق يتكوّن تحت كل خطوة.                        | مرفوض   | جميل وشاعري لكن أقل خصوصية وأقل توترًا. |

تم ترشيح **MOVE FIRST** لأنها تجمع بين وضوح الرسالة، قوة الـ **Hook**، قابلية التنفيذ، ضرورة المنتج داخل الحبكة، وإمكانية تمديدها لاحقًا إلى حملة كاملة.

## 4. الميكانيكا الدرامية والبصرية

### 4.1 تجسيد المقاومة

الراحة لا تُشرح بحوار؛ تتحول خامات الغرفة نفسها إلى شرائط نسيج مرنة تشد البطل إلى السرير. بهذه الطريقة يصبح الصراع الداخلي مرئيًا وقابلًا للفهم من دون صوت.

### 4.2 قانون الخيوط/الشرائط

- عددها من اثنين إلى ثلاثة فقط، بعرض تقريبي 5-8 سم.
- مصدرها واضح: حافة اللحاف الأزرق وحافة السجادة، وليس الفراغ.
- الخامة هي نفس خامة العنصر الأصلي؛ لا تظهر كحبال سوداء أو كائن حي.
- تكون مرتخية أثناء النوم، ثم تتمدد تدريجيًا كلما ابتعد البطل.
- عند ارتداء الكوتشي ترخي بنحو 30% لكنها لا تختفي.
- التحرر الكامل يحدث فقط عند هبوط أول خطوة خارج الغرفة.
- ترتد الشرائط إلى اللحاف والسجادة من دون تمزق أو انفجار.

### 4.3 دور المنتج

**CATALYST ≠ MAGIC** الكوتشي يغيّر حالة الاستعداد، لكن الفعل البشري — أول خطوة — هو الذي يحسم الصراع. هذا يحمي الإعلان من رسالة «اليس المنتج وسُحل حياتك سحريًا».

### 4.4 التحول الدرامي

سكون → مقاومة → تجهيز → قرار → خطوة → تحرر → انطلاق.

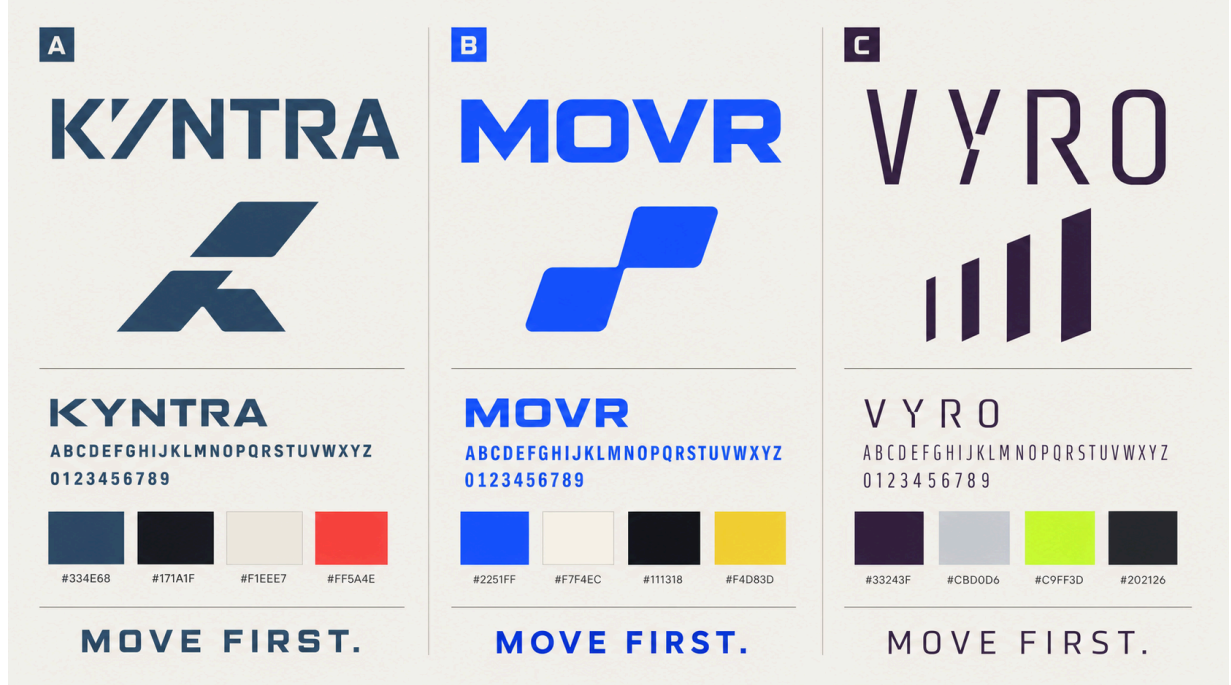


## 5. مسار الاختيارات والقرارات المقفولة

| التبرير                                                           | القرار                       | العنصر      |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------|
| اسم قصير، عالمي، مباشر ويرتبط بالحركة.                            | MOVR — الاختيار B            | اسم البراند |
| الأصفر داخل حركة الـ V ورمز الخطوتين، لا يساوي الأزرق في المساحة. | أزرق Cobalt مع Yellow Accent | اللون       |
| Upper أزرق، نعل Warm White، تفاصيل صفراء محدودة.                  | التصميم B → MOVR M-01        | الكوتشي     |
| غرفة شاب عادية، وليست Showroom أو فندقًا.                         | الاتجاه B بعد التبسيط        | الغرفة      |
| شاب متوسطي/شرق أوسطي، شعر داكن كيرلي، بنية عذاء.                  | الشخصية A من Casting Board   | الشخصية     |
| Vest أزرق فوق Base Layer أسود + Shorts/Half-tights.               | قصة A بألوان MOVR            | اللبس       |
| MOTIVATION FOLLOWS MOVEMENT. / MOVE FIRST.                        | ثابتة                        | النهاية     |

## 6. استكشاف الهوية البصرية

تم اختبار ثلاثة اتجاهات متباينة: KYNTRA للأداء التقني، MOVR للحركة الحضرية المباشرة، و VYRO للطابع الـFashion-forward. الاختيار النهائي هو MOVR.



لوحة استكشاف الأسماء والهويات — تم اعتماد الاتجاه MOVR B.



استكشاف أشكال المنتج — تم اعتماد التصميم B كأساس لـM-01.

## 7. الهوية النهائية: MOVR



نظام اللوجو النهائي، النسخ العكسية، الأيقونة، الألوان، وقفل الحملة.

### 7.1 شخصية البراند

مباشر، شبابي، حضري، رياضي، واثق، غير متكلف، لا يشرح أكثر مما يلزم.

### 7.2 نظام الألوان

| النسبة | الوظيفة                         | HEX     | اللون         |
|--------|---------------------------------|---------|---------------|
| 15%    | الطاقة والحركة والهوية الأساسية | #2251FF | Cobalt        |
| 5%     | إشارة الحركة والقرار            | F4D83D# | Signal Yellow |
| 25%    | التركيز والأرضية الرياضية       | #111318 | Ink           |
| 55%    | الوضوح والدفء والمساحة          | F7F4EC# | Warm White    |

الأصفر **Accent** للحركة: يظهر في شق الـ **V**، الجزء العلوي من رمز الخطوتين، السوستة، سحاب الكوتشي، المصباح، وبعض اللمسات الصغيرة فقط.

## 8. المنتج النهائي: MOVR M-01



Reference Sheet النهائي للكوتشي من ست زوايا.

|                |                                                                           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------|
| الفئة          | Road-running shoe خفيف وسريع، بملف منخفض وانسيابي.                        |
| Upper          | Cobalt engineered knit/mesh مع مناطق تهوية محسوبة.                        |
| Midsole        | Warm-white responsive foam مع Rocker نظيف.                                |
| Outsole        | Ink-black high-wear rubber pods.                                          |
| Yellow accents | Heel pull tab، حلقتان للرباط، Heel notch، وOutsole insert صغير.           |
| علامة مميزة    | منطقتا تهوية متدرجتان تستلهمان رمز الخطوتين من دون أن تتحولا إلى Stripes. |
| البراندينج     | MOVR صغير عند الكعب؛ لا توجد علامات ضخمة.                                 |
| الاسم التشغيلي | M-01.                                                                     |

### 8.1 قواعد الاستمرارية

تنبّت هندسة النعل وشكل الكعب ومواضع الأصفر ونمط التهوية في كل كادر. لا تتبدل درجة الأزرق بين الداخل والخارج؛ الضوء فقط هو الذي يتغير. يظهر شعار MOVR طبيعياً في اللقطات القريبة، ويُراجع كل Product Shot مقابل الـ Reference Sheet قبل اعتماده.



## 9. الشخصية والملابس



Reference Sheet النهائي للشخصية A بعد تطبيق هوية MOVR والملابس المختار.

### 9.1 مواصفات الشخصية

|                 |                                                         |
|-----------------|---------------------------------------------------------|
| العمر الظاهري   | 25-23 عامًا.                                            |
| الخلفية البصرية | متوسطي/شرق أوسطي؛ بشرة زيتونية دافئة.                   |
| الشعر           | داكن، قصير، كيرلي طبيعي، ثابت في جميع الزوايا.          |
| البنية          | Lean endurance runner؛ رياضية من دون تضخيم عضلي.        |
| الأداء          | مقاومة مكتومة، قرار داخلي، ثم طاقة واضحة بعد التحرر.    |
| الحضور          | قريب من المشاهد، معاصر، غير Model-perfect بصورة مصطنعة. |

### 9.2 اللوك المفقول

Base layer أسود ضيق قصير الأكمام، فوقه Vest جري تقني Cobalt بلا أكمام بتهوية خلفية وسحاب أصفر؛ Black 5-inch split shorts فوق Charcoal half-tights؛ جوارب تقنية Warm White؛ Fitness band أسود بسيط؛ وحذاء MOVR M-01 نفسه في جميع اللقطات الخارجية والنهائية.

## 10. الموقع المقفول: غرفة البطل



Master Wide Shot — المرجع الهندسي الوحيد للغرفة.

**قاعدة إلزامية** أي كادر داخلي جديد يُشتق من هذه الصورة وحدها. لا يُسمح للموديل بإعادة اختراع الغرفة من وصف نصي منفصل.

### 10.1 الأبعاد والتوزيع

|              |                                                                      |
|--------------|----------------------------------------------------------------------|
| حجم تقريبي   | 3.4 م عرض × 4.6 م عمق × 2.7 م ارتفاع.                                |
| الباب        | عند الركن الأمامي الأيسر؛ يظهر طرفه في الـ Master Shot.              |
| الشباك       | واحد، متوسط العرض، في منتصف الحائط الخلفي.                           |
| المكتب       | 60 × 120 سم، في المنتصف مباشرة أسفل الشباك.                          |
| Clothes rack | 45 × 90 سم على الحائط الأيسر بجوار الشباك؛ الصندوق الأصفر أسفله.     |
| السريّر      | 200 × 140 سم، منخفض، على الجانب الأيمن.                              |
| اللوحة       | واحدة فقط، ثابتة في منتصف الحائط فوق السريّر.                        |
| Nightstand   | 38 × 42 سم عند رأس السريّر، عليه المصباح الأصفر والموبايل والزعجاجة. |
| مسار الحركة  | ممر أرضي واضح من السريّر إلى الباب، من دون عوائق.                    |

## 10.2 طابع المكان

غرفة شاب عادية في شقة إيجار: أثاث بسيط، استخدام يومي واضح، مرتبة بما يكفي للإعلان لكن غير مصممة كـ Showroom. الأزرق في اللحاف والسجادة، الأصفر في المصباح والصندوق فقط.

## 10.3 ممنوعات الاستمرارية

- تحريك اللوحة أو تغيير حجمها بين الكادرات.
- تبديل موقع المكتب أو الـ rack أو إضافة دولااب جديد.
- تغيير أبعاد السرير أو اتجاهه.
- إضافة نافذة أو باب ثانٍ أو أثاث لا يظهر في المرجع.
- استخدام عدسة Ultra-wide تشوه الزوايا أو تمد الغرفة.

## 11. المود واللغة البصرية

### 11.1 الكلمات المفتاحية

Contemporary — Youthful — Urban — Premium but attainable — Tactile — Direct —  
.Energetic after release

### 11.2 قوس اللون والإضاءة

|            |                                                                      |
|------------|----------------------------------------------------------------------|
| قبل الخطوة | Predawn cool blue، Saturation مضبوطة، مصباح أصفر دافئ، تباين هادئ.   |
| عند الخطوة | التقاء الأزرق البارد بضوء الفجر الدافئ؛ لحظة تحول واضحة.             |
| بعد الخطوة | دفع أعلى، Clarity أقوى، Cobalt أكثر حضوراً، طاقة أمامية.             |
| الملمس     | Mesh، Woven fabric، Foam، خشب بسيط، أرضية Lamine، كل الخامات محسوسة. |

### 11.3 الكاميرا

- الداخل: كادرات ثابتة أو حركة واحدة بطيئة، زوايا Neutral أو أعلى قليلاً أثناء المقاومة.
- لحظة القرار: Low angle محسوب عند العتبة والنعل.
- الخارج: Low tracking و Forward energy بعد التحرر.
- الغرفة: 30mm rectilinear-28 للWide Shot، بخطوط رأسية مستقيمة.
- الـ Product Close-ups: عدسة أطول و Depth of Field ضحل مع هندسة المنتج ثابتة.

### 11.4 الإيقاع

اللقطات الأولى قصيرة لكنها مشدودة؛ منتصف الإعلان يطيل قليلاً لحظة المقاومة وليس الكوتشي؛ لحظة الخطوة تحتوي Micro-pause؛ ثم يتسارع الإيقاع إلى الجري والـ Pack Shot.

### 11.5 ما يجب تجنبه

Morning routine تقليدي، مونتاج عرق وجري بلا فكرة، Cyberpunk neon، ملابس Tentacles، Loungewear، أو ربع، استعراض VFX منفصل عن المعنى، أو Product Reveal لا يغير الحدث.



## 12. البناء الزمني المقترح

| #  | الزمن         | المرحلة         | الوظيفة                                |
|----|---------------|-----------------|----------------------------------------|
| 01 | 0:01-0:00     | المنبه          | Hook + زرع الغرابة.                    |
| 02 | 0:03-0:01     | العالم والهدف   | الغرفة والكوتشي والبطل في علاقة واحدة. |
| 03 | 0:05-0:03     | أول مقاومة      | الخامة تتحول إلى قوة شد.               |
| 04 | 0:08-0:05     | الغرفة تشد      | Key Frame وتوضيح الفكرة بالكامل.       |
| 05 | 0:10.5-0:08   | لبس M-01        | المنتج Catalyst؛ الخيوط ترخي فقط.      |
| 06 | 0:13-0:10.5   | العتبة          | تعليق وتوتر عند أقصى شد.               |
| 07 | 0:14.5-0:13   | أول خطوة        | Release + انتقال لوني وصوتي.           |
| 08 | 0:18.5-0:14.5 | الحركة          | الجري كنتيجة وليس كفكرة.               |
| 09 | 0:21.5-0:18.5 | المنتج والنهاية | Logo + campaign line.                  |

المدة المستهدفة حوالي 21.5 ثانية. يمكن ضغطها إلى 18-20 ثانية بعد اختبار Animatic من دون حذف Frame 04 أو 07 أو 09.

## 13. الستوري بورد النهائي



النتابع البصري المعتمد حتى الآن — 9 كادرات من المنبه إلى Pack Shot.

ملاحظة: هذه لوحة تخطيط بصري عالية الجودة وليست الكادرات النهائية للإنتاج. تُستخدم لتثبيت النتابع، ثم تُبنى كل لقطة منفصلة على الريفرنسات المقفولة.

## Alarm Hook — 01



|                   |                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:01-0:00                                                                |
| الكادر / الحركة   | ECU / Static                                                             |
| الفعل             | الموبايل على الـNightstand؛ 05:30. يبدأ شد بسيط في خامة اللحاف بالخلفية. |
| الصوت             | .Alarm vibration + Room tone                                             |
| استمرارية إلزامية | ثبات المصباح الأصفر والموبايل وموقع الـNightstand.                       |

## World + Goal — 02



|                   |                                                                       |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:03-0:01                                                             |
| الكادر / الحركة   | Low Wide / Static                                                     |
| الفعل             | الكوتشي قرب الباب في المقدمة، والبطل نائم في الخلفية. الشرائط مرتخية. |
| الصوت             | Alarm مستمر بخفوت.                                                    |
| استمرارية إلزامية | الغرفة تتبع الـ Master Wide Shot؛ لا يتغير المكتب أو الـ rack.        |

## First Resistance — 03



|                   |                                                                               |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:05-0:03                                                                     |
| الكادر / الحركة   | Side MS / Controlled push                                                     |
| الفعل             | يجلس على حافة السرير؛ حافة اللحاف تتحول إلى شريطين مسطحين يشدان الظهر والخصر. |
| الصوت             | .Fabric stretch + Breath                                                      |
| استمرارية إلزامية | اللوحة تظل في منتصف الحائط فوق السرير.                                        |

## The Room Pulls — 04



|                   |                                                                           |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:08-0:05                                                                 |
| الكادر / الحركة   | Doorway Wide / Static                                                     |
| الفعل             | Fully dressed بلا كوتشي؛ يحاول الوصول إليه بينما اللحاف والسجادة يتمددان. |
| الصوت             | تصاعد احتكاك القماش + Pulse خفيف.                                         |
| استمرارية إلزامية | Must-have Key Frame؛ مصدر كل شريط واضح.                                   |



## Product Catalyst — 05



|                   |                                              |
|-------------------|----------------------------------------------|
| الزمن             | 0:10.5–0:08                                  |
| الكادر / الحركة   | ECU Product / Shallow focus                  |
| الفعل             | القدم تدخل M-01؛ الشرائط ترخي 30% فقط.       |
| الصوت             | .Heel settle + Subtle energy tone            |
| استمرارية إلزامية | نفس هندسة الكوتشي واللوجو من Reference Sheet |

## Maximum Tension — 06



|                   |                                                    |
|-------------------|----------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:13-0:10.5                                        |
| الكادر / الحركة   | Exterior Low Wide / Static                         |
| الفعل             | يرفع القدم فوق العتبة؛ الشرائط عند أقصى تمدد.      |
| الصوت             | الصوت يضيق؛ الموسيقى ما زالت مؤجلة.                |
| استمرارية إلزامية | الغرفة ظاهرة خلفه بنفس الأبعاد، ولا تتغير البروبس. |

## First Step / Release — 07



|                   |                                                   |
|-------------------|---------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:14.5–0:13                                       |
| الكادر / الحركة   | Extreme Low CU                                    |
| الفعل             | النعل يهبط خارج الغرفة؛ الشرائط ترتد إلى مصادرها. |
| الصوت             | Micro-silence ثم Foot impact قوي.                 |
| استمرارية إلزامية | بداية انتقال الضوء من Cool Blue إلى Warm Dawn.    |

## Movement — 08



|                   |                                                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:18.5–0:14.5                                                      |
| الكادر / الحركة   | Low Tracking Wide                                                  |
| الفعل             | الجري في شارع حضري عند الفجر؛ خطوتان أو ثلاث تكفيان لإثبات التحرر. |
| الصوت             | .Music enters + Footfalls + Breath                                 |
| استمرارية إلزامية | الموقع الخارجي ما زال يحتاج Reference Sheet منفصلاً.               |

## Hero End Frame — 09



|                   |                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------|
| الزمن             | 0:21.5–0:18.5                                                   |
| الكادر / الحركة   | Product Hero / Graphic                                          |
| الفعل             | M-01 يتحول من حركة الجري إلى Pack Shot نظيف مع اللوجو والعبارة. |
| الصوت             | .Branded sonic hit                                              |
| استمرارية إلزامية | النص حرفيًا: .MOTIVATION FOLLOWS MOVEMENT. / MOVE FIRST         |

## 14. الصوت والموسيقى والنص

### 14.1 الاستراتيجية الصوتية

الإعلان يعمل صامتًا، لكن الصوت يضيف إحساس الوزن والتحرر. لا تبدأ الموسيقى كاملة من أول ثانية؛ دع أصوات المنبه والقماش والنفس تبني التوتر، ثم أدخل الإيقاع مع أول خطوة.

|                       |                                                                  |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>Alarm</b>          | حاد وقصير؛ يعرف لحظة الاستيقاظ من أول فريم.                      |
| <b>Fabric tension</b> | صوت Woven stretch واقعي، ليس صوت كائن أو مؤثر رعب.               |
| <b>Breath / pulse</b> | مكتوم خلال المقاومة؛ يساعد على التصاعد.                          |
| <b>Shoe settle</b>    | ضربة نظيفة صغيرة عند دخول الكعب في M-01.                         |
| <b>Release</b>        | Micro-silence قبل Foot impact، ثم اتساع مفاجئ في المجال الصوتي.  |
| <b>Music</b>          | Beat رياضي معاصر، Minimal ثم Forward-driving؛ يدخل بعد Frame 07. |
| <b>Sonic logo</b>     | ضربة قصيرة من خطوتين متتاليتين تتوافق مع رمز MOVR.               |

### 14.2 النص النهائي

**ON-SCREEN COPY** MOTIVATION FOLLOWS MOVEMENT.  
.MOVE FIRST

لا يوجد VO معتمد حتى الآن. إذا أضيف لاحقًا، يجب ألا يشرح ما تعرضه الصورة أو يكرر العبارة الختامية.

## 15. خطة التنفيذ AI-Native

1. اعتماد هذا الملف والـ Reference Sheets كمصدر وحيد للحقيقة.
2. إنشاء Reference Sheet منفصل للموقع الخارجي عند الفجر قبل توليد Frame 08.
3. توليد الكادرات الداخلية بدءًا من الـ Master Wide Shot، مع تمرير الشخصية والكوتشي كـ References ثابتة.
4. فصل الشرائط النسيجية في Pass مستقل أو تنفيذها بالـ Compositing لضمان نقاط ارتباط سليمة.
5. إنشاء Product Pass للكوتشي في Frames 05 و 07 و 09 مع مراجعة اللوجو يدويًا.
6. تحريك كل لقطة بحركة كاميرا واحدة فقط؛ Static + character action هو الخيار الأكثر أمانًا داخليًا.
7. بناء Animatic بالتوقيت المقترح، ثم ضغط المدة وفق Retention من دون كسر التتابع.
8. إضافة Sound Design والموسيقى والـ Sonic Logo، ثم النسخ 16:9 و 9:16.

### 15.1 ترتيب التوليد المقترح

الغرفة الفارغة → الشخصية داخل الغرفة → لقطات المنتج → Pass الشرائط → End frame → Exterior run. هذا الترتيب يقلل أخطاء الاستمرارية ويجعل اكتشاف المشاكل مبكرًا ورخيصًا.



## 15.2 اللقطات التي لا يعمل الإعلان بدونها

- Frame 04: الكادر الذي يلخص الغرفة وهي تشده.
- Frame 05: دخول القدم في M-01 مع ارتقاء جزئي.
- Frame 06: أقصى شد عند العتبة.
- Frame 07: أول خطوة والتحرر.
- Frame 09: Pack Shot والنص النهائي.

## 16. سجل المخاطر والحلول

| المعالجة                                                                                    | الخطر                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| استخدام شرائط نسيج مسطحة من خامة اللحاف والسجادة، وعدد محدود، وحركة فيزيائية فقط.           | الخيوط تبدو غريبة أو مرعبة   |
| اعتماد Master Wide Shot واحد؛ اشتقاق الزوايا منه؛ مراجعة اللوحة والمكتب والـ rack والسريير. | الغرفة تتغير بين الكادرات    |
| تمرير الـ Reference Sheets المقفولة في كل توليد، ثم Face/Product correction pass.           | الشخصية أو الكوتشي يتغيران   |
| زرع شد القماش من أول فريم، والانتقال بسرعة إلى العلاقة بين الكوتشي والبطل.                  | المنبه يبدو افتتاحية تقليدية |
| ارتقاء جزئي عند اللبس؛ التحرر الكامل عند الخطوة فقط.                                        | المنتج يبدو سحرًا            |
| حصر الجري في Frame 08؛ الصراع داخل الغرفة هو جوهر الإعلان.                                  | الإعلان يتحول لمونتاج جري    |
| الالتزام بنسبة 55/25/15/5 وترك الأصفر Accent فقط.                                           | الأزرق يسيطر على الصورة      |
| 30mm rectilinear-28، مستوى كاميرا ثابت، Vertical lines مستقيمة.                             | تشوه منظور الغرفة            |

## 17. الحالة الحالية والخطوات التالية

|                 |                                                                                                        |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| مفقل            | الفكرة، الرسالة، الاسم، اللوجو، الألوان، تصميم الكوتشي، الشخصية، اللبس، الغرفة، التتابع، النص الختامي. |
| شبه مفقل        | مدة الإعلان الدقيقة؛ تحدد بعد Animatic.                                                                |
| غير مفقل        | الموقع الخارجي، الموسيقى، Sonic Logo، أدوات التوليد والتحريك لكل لقطة.                                 |
| المرحلة التالية | إنتاج الكادرات النهائية منفصلة Shot by Shot مع Continuity Review، ثم التحريك.                          |

**معياري الانتقال للإنتاج** لا يبدأ توليد الكادرات النهائية قبل اعتماد: Master Room، Character Sheet، M-01 Storyboard — وهي الآن مجمعة داخل هذا الملف. Sheet، Logo Sheet

## 18. ملحق: لوحات الاستكشاف

هذه اللوحات توثق مرحلة الاختيار فقط، ولا تُستخدم بدل الريفرنسات النهائية.



اتجاهات الغرفة الأولى — تم اختيار B ثم تبسيطه وإعادة بناء الـ Master Shot.



Casting Board — القرار النهائي: الشخصية A.



Wardrobe Board — القرار النهائي: قصة A مع تحويل الألوان إلى نظام MOVR.