

الإخراج

حركات الكاميرا، أسماؤها، وسحرها

معلومات تهمك وبتساعدك



حركة الكاميرا هي لغة بصرية تُشكّل المعنى، وتُوجّه الإحساس، وتمنح المشهد عمقًا وتشويقًا وقربًا، وتُضفي عليه طاقة واتساعًا وعمقًا دراميًا.

حركة التدوير الرأسي (Tilt)



تحريك الكاميرا رأسيًا لأعلى أو لأسفل؛ لإظهار ارتفاع أو عمق عنصر فِي المشهد.



التأثير: إبراز العلو أو العمق وإثارة فضول المشاهد.

حركة التدوير الأفقي (Pan)



تحريك الكاميرا أفقيًا يمينًا أو يسارًا؛ لكشف جزء أوسع من المكان أو متابعة حركة.



السحر: كشف الفضاء وربط العناصر في مشهد واحد.

حركة الابتعاد (Dolly Out)



تحريك الكاميرا للخلف بعيدًا عن الموضوع؛ لإظهاره في سياق أوسع.



السحر: توسيع المشهد وكشف السياق أو الشعور بالعزلة.

حركة الاقتراب (Dolly In)



تحريك الكاميرا للأمام نحو الموضوع؛ لتقريب الصورة منه تدريجيًا.



السحر: زيادة القرب والحميمية، أو رفع التوتر والتركيز.

حركة الارتفاع والانخفاض (Pedestal Up / Down)



تحريك الكاميرا لأعلى أو لأسفل باستخدام حامل متحرك (بيدستال).



التأثير: تغيير زاوية الإحساس بالموضوع، من قوة وعلو إلى تواضع أو ضعف.

الحركة الجانبية (Truck / Track)



تحريك الكاميرا جانبيًا (يمينًا أو يسارًا) بمحاذاة الموضوع.



التأثير: إضافة حركة وحيوية، ومرافقة الفعل بسلاسة.

التقريب والتبعيد البصري (Zoom In / Zoom Out)



تغيير البعد البؤري للعدسة (تقريب الصورة أو تبعيدها) دون تحريك الكاميرا نفسها.



التأثير: جذب الانتباه إلى تفصيلة مهمة (تقريب)، أو كشف مزيد من السياق (تبعيد) بسرعة ومرونة.

حركة الرافعة (Crane / Jib)



تحريك الكاميرا عبر ذراع رافعة (كرين أو جيب) لأعلى أو لأسفل أو في مسار مركب وواسع.



السحر: منح المشهد ضخامة ورؤية شاملة وبُعدًا سينمائيا مميزًا.

اللقطة الثابتة (Static Shot)



بقاء الكاميرا في مكانها دون أي حركة (إطار ثابت).



السحر: الهدوء والتركيز على التفاصيل أو الحالة الشعورية للمشهد.

التصوير باليد (Handheld)



التصوير بالكاميرا المحمولة باليد؛ مع اهتزازات طبيعية وحركة غير ثابتة.



التأثير: واقعية وقرب من الحدث، وإحساس مباشر بالحركة والتوتر.

النّسب والقياسات والفريمات الشائعة

نِسب الأبعاد والدقة الشائعة

نسبة الأبعاد	الاستخدام الشائع	أمثلة على الدقة (العرض × الارتفاع)
أفقي 16:9	شائع للبرامج التلفزيونية واليوتيوب.	3840×2160 / 1920×1080 / 1280×720
سينمائي 21:9	مظهر سينمائي واسع.	4096×1716 / 3840×1607 / 2560×1080
كلاسيكي 4:3	أرشيف / مقابلات / طابع قديم.	1440×1080 / 1024×768
عمودي 9:16	ريلز / تيك توك / ستوري.	2160×3840 / 1080×1920

معدلات الإطارات (Frame Rate)

معدل الإطارات	الاستخدام الشائع
24 fps	أفلام.
25 fps	تلفزيون وبث في أنظمة PAL.
30 fps	محتوى رقمي.
50 fps	برامج مباشرة وحركة أسرع.
60 fps	رياضة أو سلاسة أعلى.

© جميع الحقوق محفوظة لدى محمد حسن الياسي | mhyaay.net | Instagram: @mohammed_alyassi



الإخراج

أحجام الكوادر وأسماؤها

معلومات تهمك وبتساعدك



ما هي؟

أحجام الكوادر تتحكم في مقدار المعلومات التي تظهر داخل الإطار، ومدى قرب المشاهد من الموضوع، وكذلك المعنى الشعوري والعاطفي للمشهد.



لقطة متوسطة (MS)

متى تُستخدم؟
للتركيز على الشخصية من الخصر إلى أعلى، في الحوار أو التفاعل الأساسي.

التأثير البصري / الشعوري:
تُظهر لغة الجسد والتعبير بوضوح، وتخلق ارتباطًا مباشرًا مع الشخصية.



لقطة متوسطة بعيدة (MLS)

متى تُستخدم؟
لإظهار معظم الجسم (عادة من الركبتين إلى أعلى)، مع الحفاظ على جزء من البيئة.

التأثير البصري / الشعوري:
تقربنا من الشخصية مع بقاء إحساس واضح بالمكان والسياق.



لقطة بعيدة (LS)

متى تُستخدم؟
لإظهار الشخصية كاملة ضمن محيطها، وتوضيح مكانها وحركتها في المشهد.

التأثير البصري / الشعوري:
تقدّم توازناً بين الشخصية والمكان، مع إحساس بالحرية والحركة.



لقطة بعيدة جداً (ELS)

متى تُستخدم؟
لتقديم المكان على نطاق واسع، وإظهار علاقة الشخصية بالبيئة (مدينة، طبيعة، أو فضاء كبير).

التأثير البصري / الشعوري:
تمنح إحساساً بالضخامة والعزلة، أو تضع الشخصية أمام عالم كبير.



لقطة متوسطة قريبة (MCU)

متى تُستخدم؟
لإظهار الوجه وأعلى الكتفين (الصدر عادة)، وتُستخدم كثيرًا في الحوارات.

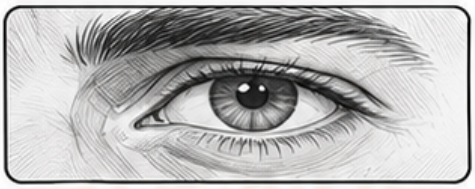
التأثير البصري / الشعوري:
ترّكز على تعبيرات الوجه مع شيء من لغة الجسد، وتمنح تواصلاً قويًا وأكثر خصوصية.



لقطة قريبة (CU)

متى تُستخدم؟
لإبراز وجه الشخصية وتعبيراتها بوضوح، خاصة في لحظات الحوار أو الانفعال.

التأثير البصري / الشعوري:
تخلق قرباً عاطفياً قوياً، وتكشف المشاعر الداخلية مثل الفرح، الحزن، القلق أو الحسم.



لقطة قريبة جداً (ECU)

متى تُستخدم؟
للتركيز على تفصيل صغير جداً (مثل العين، أو جزء مؤثر من الوجه، أو عنصر دال كخاتم أو زر).

التأثير البصري / الشعوري:
تُبرز تفاصيل دقيقة وتكشف المشاعر، وتُستخدم للدلالة على توتر عالي أو لحظة شديدة الأهمية.



لقطة من فوق الكتف (OTS)

متى تُستخدم؟
لتصوير شخصية من خلف كتف شخصية أخرى، غالباً في الحوارات لإظهار منظور أحد الطرفين.

التأثير البصري / الشعوري:
تمنح إحساساً بالوجود داخل المشهد، وتعزز التفاعل والاتصال بين الشخصيتين.



لقطة ثنائية (2S)

متى تُستخدم؟
لإظهار شخصيتين في الكادر معًا، غالباً أثناء الحوار أو التفاعل المباشر.

التأثير البصري / الشعوري:
تُبرز العلاقة بين الشخصيتين (تعاون، صراع، تقارب أو حوار)، وتُسهم في بناء الديناميكية بينهما.

القياسات المهمة للطول والعرض

أفقي

16:9

الاستخدامات الشائعة:
- الأفلام، المسلسلات، الإنترنت (يوتيوب)، ومعظم الإنتاجات الحديثة.

أبرز الدقات (الوضوح):
- 1280 × 720 (HD)
- 1920 × 1080 (Full HD)
- 3840 × 2160 (4K)

21:9

الاستخدامات الشائعة:
- الأعمال السينمائية ذات الطابع الملحمي، والإعلانات، والفيديوهات ذات الطابع البصري الواسع.

أبرز الدقات (الوضوح):
- 2560 × 1080 (Ultra Wide FHD)
- 3440 × 1440 (Ultra Wide 2K)
- 5120 × 2160 (Ultra Wide 5K)

4:3

الاستخدامات الشائعة:
- بعض الأعمال التلفزيونية والمحتوى التعليمي والأرشيفي.

أبرز الدقات (الوضوح):
- 1024 × 768 (XGA)
- 1600 × 1200 (UXGA)
- 2048 × 1536 (QXGA)

عمودي

9:16

الاستخدامات الشائعة:
- محتوى الشبكات الاجتماعية (ريلز، ستوري، تيك توك، شورتس).

أبرز الدقات (الوضوح):
- 1080 × 1920 (Full HD)
- 1440 × 2560 (2K)
- 2160 × 3840 (4K)



الفريمات الشائعة

24 fps	25 fps	30 fps	50 fps	60 fps
أفلام	تلفزيون	رقمي	مباشر	رياضة / حركة

جميع الحقوق محفوظة لدى محمد حسن الياسي | Instagram: @mohammed_alyassi | mhyaay.net