

مورف

نشریه انیمیشن دانشگاه هنر

پاییز ۹۷ شماره ۱

دانشگاه هنر

■ گزارش هفته استاپ موشن دانشگاه هنر

■ چرا یادگیری انیمیشن کاریکاتوری باعث افزایش

مهارت های متحرک سازی می شود

■ تریلری زیبا طراحی کنید

■ گفتگو با بیل باکلی معلم مدرسه نومون ورکشاپ



MORPH
Magazine

لینک سایت نشریه:

<https://www.morphmag.ir>

انیمیشن، هنر نقاشی های متحرک نیست بلکه
هنر حرکت هایی است که نقاشی شده اند.
نورمن مک لارن

مجله انیمیشن

نشریه انیمیشن دانشگاه هنر

پاییز ۹۷ | شماره ۱

استادان مشاور: دکتر محمدرضا حسناپی، دکتر سعیده موسوی

صاحب امتیاز: انجمن علمی انیمیشن دانشگاه هنر

مدیرمسئول و سردبیر: محمد یکتامنش

طراح گرافیک: سعید پهلوانی

صفحه آرایی: محمد یکتامنش

ویراستاران: محمد مهدی مطلایی، محمد یکتامنش

اعضای تحریریه (به ترتیب حروف الفبا): سعید پهلوانی، میرتوحید رضوی،

آیدا سلیمانی نظری، ناهید عبدلی نژاد، مریم کولیوند، علیرضا لطیفی

محمد مهدی مطلایی، محمد یکتامنش

تماس با ما: iamyekta@gmail.com

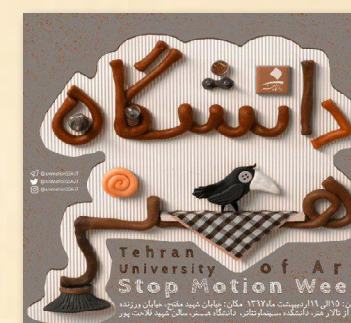


فهرست

سخن سردبیر ۹

۱۰ استادان مشاور و همکاران نشریه

۱۲ مورف چیست؟

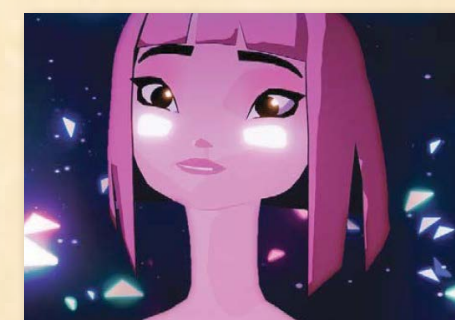


گزارش هفته استاپ موشن
دانشگاه هنر:
اکران پشت صحنه چند فیلم استاپ موشن، بررسی تکنیک‌های آن و دعوت از چند هنرمند این سبک

۱۴

نکته‌هایی از کارگاه کارگردانی دکتر صفورا

۱۹



آینده‌ای نامعلوم را
نظاره‌گر باشید:
انیمیشن کوتاه شرکت "فیوچر لایت هاوز" به نام ملیتا و صحبت‌های کارگردان آن نیکولاس آلكالا ...

۲۳



۲۶

یک تکامل خمیری
ماقبل تاریخ
انسان اولیه، استاپ موشنی شاهکار
به کارگردانی نیک پارک و گروه
استودیو آرمن انیمیشن ...

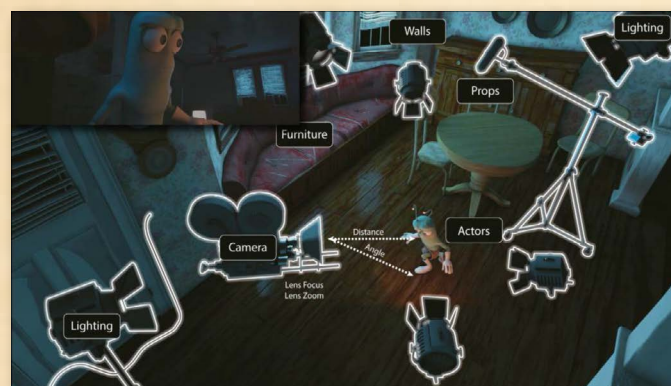
۳۱



چرا یادگیری انیمیشن
کاریکاتوری باعث افزایش
مهارت‌های متحرکسازی
می شود؟

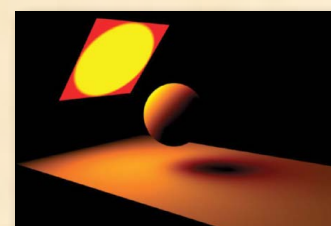


۳۳



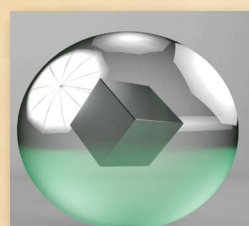
آنگونه که در ذهن دارید
فیلمبرداری کنید:
بررسی ساختار فیلم و
انیمیشن

۳۷



۴۴

چگونگی استفاده از نورهای
کلیدی، عنصری در خلق
صحنه‌های واقع‌گرا



۴۷

کار مستقل یا کارمندی؟ ♦ ۵۰

تربیتی زیبا طراحی کنید ♦ ۵۳



۵۵

چگونه یک انیماتور مستقل
می‌تواند انیمیشن خود را
تولید و پخش کند

سخن سردبیر

به پیشنهاد دکتر حسنایی و تشویق ایشان، همت جمعی از دانشجویان انیمیشن دانشگاه هنر و کمک‌های دکتر موسوی که بدون حضور ایشان انتشار این شماره بدین شکل ممکن نبود، اولین شماره از نشریه انیمیشن دانشگاه هنر با نام مورف منتشر شد. دلیل انتخاب نام مورف این بود که ”مورف یا تغییرشکل“ تکنیکی است که در تمام سبک‌های متحرک‌سازی حضور دارد و به طور مشابه دامنه موضوعات این مجله نیز در برگیرنده تمام سبک‌های انیمیشن است. این نشریه با هدف ارائه گزارشی از فعالیت‌های گروه انیمیشن دانشگاه هنر، ترجمه مقالات از مجله‌ها و سایت‌های معتبر انیمیشن، بازنشر مطالب مفید و همچنین معرفی هنرمندان انیمیشن آغاز به کار کرده است. لازم به ذکر است که نسخه دیجیتال نشریه تعاملی بوده و با انتخاب عنوان هر مطلب در فهرست مطالب به صفحه مربوطه انتقال داده می‌شود، همچنین فیلم‌های مربوط به مطالب نشریه را می‌توانید از کانال آپارات نشریه مشاهده کنید. از همه علاقه‌مندان برای همکاری در شماره های آتی نشریه دعوت می‌شود تا به منظور مشارکت در این نشریه با ما تماس حاصل فرمایند، همچنین هرگونه انتقاد و پیشنهاد خود را با ما در میان بگذارید.

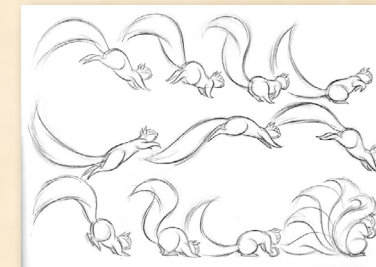
محمد یکتامنش

عمل ثانویه

استفاده از عمل ثانویه باعث تمایز و باور پذیری بیشتر انیمیشن می‌شود. در این مقاله به بررسی این حرکت و نمونه‌هایی از آن خواهیم پرداخت.



۵۷



حرکات هم‌پوشانی

حرکات هم‌پوشان کمک می‌کنند تا انیمیشن شما حس طبیعی داشته باشد

۶۱



۶۴

گفتگو با بیل باکلی

این نسخه از نشریه تعاملی بوده و با انتخاب عنوان مطلب به صفحه مربوطه انتقال داده می‌شود، همچنین با استفاده از آیکن گوشه صفحه می‌توانید به فهرست مطالب بازگردید.

همکاران این شماره

استادان مشاور



میرتوحید رضوی: ۱۳۷۲،
تهران، بنیانگذار سایت
پویانما



سعید پهلوانی: ۱۳۷۲، تهران،
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



ناهید عبدلی نژاد: ۱۳۵۵، کرمانشاه،
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



آیدا سلیمانی نظری: ۱۳۷۲،
تهران، دانشجوی کارشناسی
ارشد انیمیشن دانشگاه هنر



علیرضا لطیفی: ۱۳۶۶، زنجان،
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



مریم کولیوند: ۱۳۷۲، تهران،
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



محمد یکتامنش: ۱۳۷۱، بوشهر،
دانشجوی کارشناسی ارشد
انیمیشن دانشگاه هنر تهران



محمد مهدی مطالایی: ۱۳۷۳،
دامغان، دانشجوی کارشناسی
ارشد انیمیشن دانشگاه هنر تهران



محمد رضا حسنایی :
۱۳۴۵، تهران، دکترای
تخصصی در رشته
انیمیشن از دانشگاه
دولتی روسیه (VGIK)،
عضو هیئت علمی
دانشگاه هنر - گروه آموزشی انیمیشن

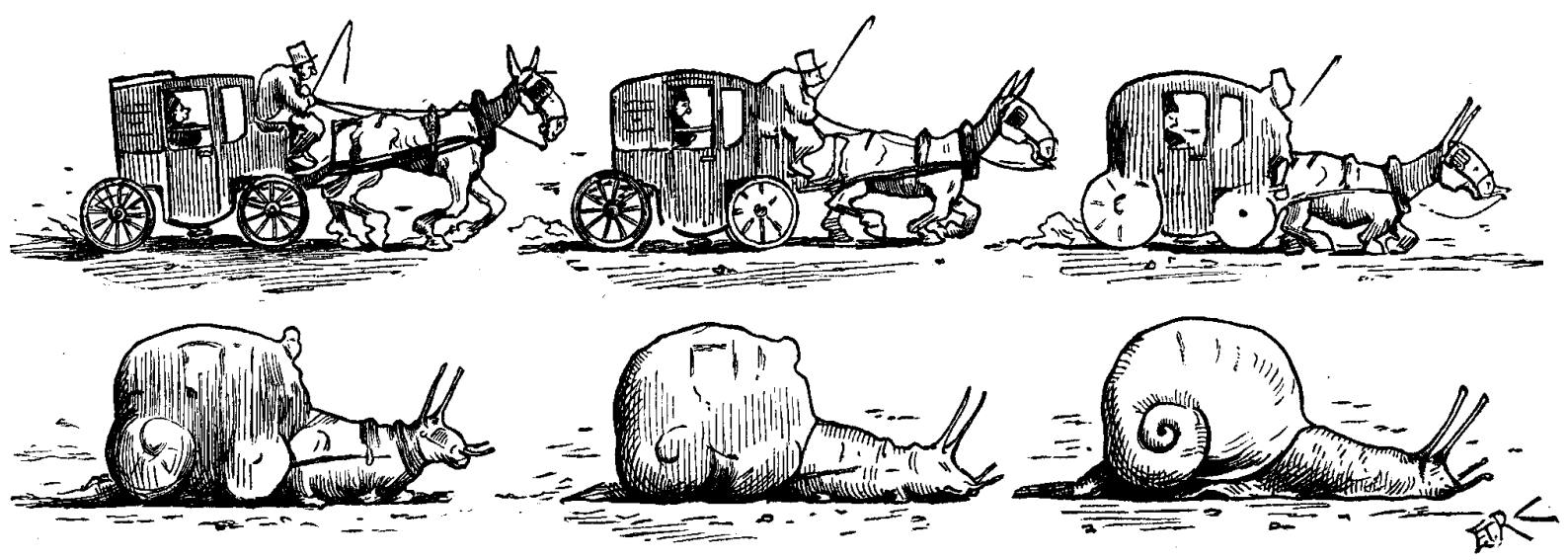
سعیده موسوی: ۱۳۶۳،
تهران، دکترای پژوهش
هنر از دانشگاه هنر،
دکترای فلسفه گرایش
انیمیشن از دانشگاه
دوشیشا، کیوتو، ژاپن

مورف

مورف کردن یک تکنیک پردازش تصویر است که معمولاً به‌عنوان یک ابزار انیمیشن برای تبدیل یک تصویر به تصویر دیگر استفاده می‌شود. مورف شدن در حالت ابتدایی محو شدن تدریجی تصویر و پدیدار شدن تصویر دوم درگذر زمان و در خلال چندین فریم می‌باشد. در این تکنیک فریم‌های اولیه بیشتر شبیه تصویر اول و فریم‌های انتهایی بیشتر شبیه تصویر دوم خواهند بود. فریم‌های میانی مجموعه‌ای از تصویر اول اعوجاج یافته به سمت تصویر دوم و تصویر دوم اعوجاج یافته به سمت تصویر اول هستند. فریم میانی برای کل پروسه مورف کردن بسیار اهمیت دارد به طوریکه اگر فریم خوبی باشد پس به‌احتمال زیاد کل مورف خوب خواهد بود.

تکنیک مورف یا دگردیسی (متامورفوسیس) در انیمیشن قابلیت‌ی است که امکان تبدیل یک فرم یا صورت را به فرم دیگری بدون احتیاج به ادیت (Edit) یا ترفندهای سینمایی فراهم می‌آورد. از دیدگاه پل ولز، نظریه‌پرداز انیمیشن، مورف یکی از ویژگی‌های ذاتی و خاص انیمیشن محسوب میشود. با استفاده از این تکنیک هر تصویری می‌تواند به تصویر دیگر بدل شود و حتی کل دنیای تصویر از کاراکترها و ارکان صحنه گرفته تا پیش‌زمینه و پس‌زمینه ممکن است از مجرای این تکنیک تغییر شکل دهند. مورف قادر است جریان سیالی را چه در عرصه متحرک‌سازی و چه در زمینه روایت در فضای یک اثر انیمیشنی به وجود بیاورد و از این طریق، بین عناصر مختلف

در گذشته مورف کردن با استفاده از جلوه‌های عکاسی که ابتدایی بوده و واقع‌گرایی کمی داشتند انجام می‌شد؛ مانند کراس-دیزالو (cross-dissolve) یا فیدینگ که در آن یک تصویر به‌صورت تدریجی در حال محو شدن و دیگری در حال پدیدار شدن است. انیمیشن‌های استاپ‌موشن با انجام این عمل به بهترین شکل ممکن پدید می‌آیند که در آن سوژه را به‌تدریج تغییر شکل داده و در هر بار تغییر از آن عکاسی می‌شود؛ اما این پروسه معایب بزرگی نیز دارد: انجام استاپ‌موشن نیازمند کار طاقت‌فرسا بوده و گاهی اوقات تداوم بصری حرکت به‌وسیله عدم



استفاده از موشن بلر (motion blur) در حرکت سوژه ازبین می‌رود. استفاده از موشن بلر در این جا به معنای محو کردن فریم‌هایی است که حرکات سریع را نمایش می‌دهند. تلاش‌های حاصل برای ازبین بردن عیب ذکرشده به انیمیشن گو موشن (go-motion) انجامید. در اینجا سوژه‌ها به‌صورت فریم بر فریم در حال حرکت عکاسی می‌شدند. بدین‌وسیله شما جلوه‌ای واقع‌گرایانه‌تر با استفاده از موشن‌بلر خواهید داشت، اما پیچیدگی کار با توجه به تجهیزات کار و همچنین مهارت‌های موردنیاز بیشتر می‌شود.

مورف با کمک کامپیوتر

استفاده از گرافیک کامپیوتر برای مدل کردن و پردازش تصویری که با گذر زمان تغییر شکل می‌داد، موجب تحول چشمگیری در مورف کردن شد.

دو راه برای دیدن شی توسط کامپیوتر یا (کار با شیء) وجود دارد: سه‌بعدی و دوبعدی. کار با اشیا سه‌بعدی توسط کامپیوتر در فضا نیازمند استفاده از سطح‌های چندضلعی معروف به پالیگان (polygon) است که مجموعه‌ای از این سطوح در کنار هم شی را تشکیل می‌دهند. به گوشه‌های هر پالیگان ورتیس (vertice) گویند و در هنگام مورف شدن ورتیس‌های شی اول به سمت ورتیس‌های شی دوم جابجا شده و همچنین رنگ پالیگان‌ها به‌آرامی به رنگ پالیگان‌های شی دوم

تغییر می‌کنند. در این روش برای درست عمل کردن مورف باید شی اول و شی نهایی تعداد مساوی پالیگان داشته تا انتقال بین ورتیس‌ها به‌درستی انجام شود. راحت‌ترین کار برای تبدیل یک تصویر دیجیتال به تصویر دیگر استفاده از کراس-دیزالو (cross-dis-solve) بین آن‌ها است. همچنین رنگ پیکسل‌های تصویر اول به‌آرامی به رنگ پیکسل‌های تصویر دوم تغییر می‌کند.

روش دیگر برای تبدیل تصویر دوبعدی، پارتیکل سیستم (particle-system) دوبعدی نام دارد. در این شیوه پیکسل‌ها از تصویر اول به سمت پیکسل‌های دوم جابجا می‌شوند. هم‌زمان با جابجایی پیکسل‌ها مشاهده می‌شود که تصویر اول در حال تجزیه شدن و تصویر دوم در حال ایجاد شدن است.

همچنان الگوریتم‌های کامپیوتری روزبه‌روز پیشرفت کرده و برنامه‌های کامپیوتری به‌صورت خودکار تصاویر را با کمترین دخالت کاربر به یکدیگر مورف می‌کنند. پیشرفت‌های تکنیک‌های مورف هم‌اکنون برای ساخت جلوه‌های حرکت آهسته استفاده می‌شود.. اگرچه از تکنیک مورف به‌شدت در برنامه‌ها استفاده می‌شود کمتر به‌وضوح قابل‌شناسایی است زیرا این تکنیک بیشتر اوقات به‌گونه‌ای طراحی می‌شود تا برای چشم نامرئی بوده و قابل‌درک نباشد.

مترجم : سعید پهلوانی

گزارش هفته استاپ موشن دانشگاه هنر

طولانی در صنعت فیلم دارد. ویلیس اوبرین^۱ و مهم‌تر از همه ری‌هری‌هاوزن^۲ از این شیوه استفاده می‌کردند. در جریانی جدا، انیماتورها نیز مشغول به تجربه در این تکنیک بودند. بوزتو^۳ تجربه‌هایی در آبجکت انیمیشن داشت و لادیسلاس استاروویچ^۴ نیز تعداد زیادی انیمیشن با استفاده از حشرات خشک‌شده‌ای که به‌جای دست‌وپاهایشان از سیم استفاده‌شده بود ساخت، که به‌عنوان اولین نمونه‌های پاپت انیمیشن (انیمیشن عروسکی) شناخته می‌شوند.

برای افتتاحیه‌ی هفته‌ی استاپ موشن نیز فیلم «انتقام مرد فیلم‌بردار» از همین مجموعه آثار انتخاب شد. پس از نمایش این فیلم مهمانان دعوت به دیدن پشت‌صحنه‌های مفصل فیلم «غول‌های جعبه‌ای» ساخته‌ی استودیو لایکا شدند. انیمیشن عروسکی امروزه شکل متفاوتی نسبت به گذشته پیدا کرده است. استودیوی لایکا با ساخت فیلم‌های شاخصی

گرچه ممکن است برای کسانی که در رشته‌هایی غیر از انیمیشن مشغول به تحصیل یا کار هستند تکنیک‌های مختلف ساخت انیمیشن چندان متفاوت از هم یا مهم نباشند، اما تکنیک استاپ موشن حقیقتاً یکی از جذاب‌ترین تکنیک‌های ساخت انیمیشن محسوب می‌شود که تفاوت‌هایی اساسی و چشمگیری با سایر شیوه‌های مرسوم ساخت انیمیشن دارد و امکانات بسیار وسیع و محدودیت‌های خاص خودش را دارد. دانستن درباره‌ی روند ساخت و پشت‌صحنه‌ی انیمیشن‌های استاپ موشن می‌تواند لذت دیدن آن‌ها را چندین برابر کند و در آن، چه برای کسانی که از قبل با این شیوه کار آشنایی دارند و یا حتی در آن مشغول به کارند و چه برای کسانی که اولین بار است که با آن مواجه می‌شوند، نکات شگفت‌انگیز و جدیدی برای یادگرفتن وجود دارد. همین نکته انگیزه‌ای شد برای اعضای انجمن علمی انیمیشن دانشگاه هنر تا

یک هفته را به بررسی و صحبت درباره‌ی این تکنیک اختصاص دهند و با اکران فیلم‌ها و دعوت از متخصصان و فعالان این عرصه، فرصتی برای آشنایی بیشتر با جنبه‌های مختلف این تکنیک برای دوستداران انیمیشن فراهم کنند که با استقبال بسیار علاقه‌مندان نیز روبرو شد.

تکنیک استاپ موشن سابقه‌ای



۱۲-۱۴	۱۵-۱۶	۱۷-۱۸
شنبه ۱۵ اردیبهشت افتتاحیه اکران پشت‌صحنه "The Boxtrolls"	تاریخ ۱۵ تنوع تولید در استاپ موشن سروش دیانتي	تاریخ ۱۶ نقش استاپ موشن در تبلیغات عقیل حسینیان
شنبه ۱۶ اردیبهشت اکران مستندهای "نگاه" "تجربه و ترفند"		
شنبه ۱۷ اردیبهشت اکران پشت‌صحنه و مراحل تولید "Wallace and Gromit"	پخش ویدیوی اختصاصی از استودیو لایکا و انیماتورهای اروپایی	پایان نامه‌های استاپ موشن برتر دانشگاه هنر نگاره حلیمی امین ملکیان
شنبه ۱۸ اردیبهشت اکران "The Miracle Maker"		
شنبه ۱۹ اردیبهشت اکران پشت‌صحنه و مراحل تولید "The Nightmare Before Christmas" "Corpse Bride"	بررسی استاپ موشن تجربی فاطمه حسینی شکیب سمیه خاکشور	نقد و بررسی انیمیشن‌های "سوزبان" و "کیمیاگر" مهدی خرمیان - حمید محمدی اختتامیه





در آخرین روز رویداد، سرکار خانم دکتر فاطمه حسینی شکیب، استاد گروه انیمیشن دانشگاه هنر و سمیه خاکشور سخنرانی خود را با عنوان «استاپ موشن، بنیان خلاقیت و تجربه‌گرایی در انیمیشن» ایراد کردند. در این رویداد از امکانات منحصربه‌فردی که تکنیک استاپ موشن در اختیار هنرمند برای تجربه‌گرایی قرار می‌دهد گفتند. سپس از گرایش‌های مختلف موجود در انیمیشن استاپ موشن تجربی، از مک لارن تا امروز صحبت کردند و تعدادی از آثار مهم و جالب تجربی را نمایش دادند.



نقاشی، بیشتر به دنبال نشان دادن خلوص رنگ‌های خمیر در طبیعت و کار با نور طبیعی بود و باید با مشکلات فنی مثل سخت شدن خمیر در سرمای هوا، استفاده از وسایل الکترونیکی در فضای باز و پاک کردن آشغال‌هایی که مردم در طبیعت ریخته بودند دست‌وپنجه نرم می‌کرد. ملکیان نیز که در کنار انیمیشن به‌صورت حرفه‌ای مجسمه‌سازی می‌کند از تجربه‌ی انیمیت کردن یکی از مجسمه‌هایش به نام «۱۲ فریم بر ثانیه» که بر اساس عکس‌های مایبریچ ساخته‌شده بود صحبت کرد. او همچنین تجربیات و آموخته‌هایش در زمینه‌ی نورپردازی و عکس‌برداری در فضای بسته به‌طوری که شفافیت، درخشش و خلوص رنگ‌ها حفظ شود صحبت کرد. در آخر و پس از نمایش فیلم «حوض نقاشی» و توضیح روش متحرک‌سازی مورف‌هایی که در این انیمیشن ساخته بودند، روز دوم این رویداد نیز به پایان رسید.

ماجرای جویی‌هایش در استاپ موشن شناخته می‌شود، صحبت‌هایش را با نمایش اولین اثر استاپ موشن خود شروع کرد و با نمایش تک‌تک آثاری که پس‌از آن ساخته است، درباره‌ی هر کدام به‌صورت جداگانه توضیحاتی ارائه داد. به‌عنوان مثال می‌توان به تجربه‌ی اخیرش در ساخت موزیک ویدیوی «خوشحالم» با صدای سیروان خسروی اشاره کرد. چگونگی کار با نور طبیعی، عکس‌برداری در شب، انتقال دکور از استودیو به پارک و تلاش برای رسیدن به یک موزیک ویدیوی جالب توجه، بخشی از تجربیاتی بودند که حسینیان در مورد این کار با مخاطبان در میان گذاشت. یکی دیگر از تجربیات اخیر حسینیان ساخت «قصر دل افروز» در فضای باغ ملی دانشگاه هنر بود. حسینیان در مورد روند شکل‌گیری این ایده از ابتدای ورودش به دانشگاه هنر، یافتن بافتهای تکرارشونده و عکاسی از آن‌ها و استفاده از موسیقی توضیحات بسیار جالبی ارائه داد.

این رویداد با نمایش دو مستند از ابراهیم فروزش درباره‌ی استاپ موشن، پخش مصاحبه‌های ویدیویی اختصاصی انجمن با یان ماس، آدام وایرلس و رابرت سوا همراه با توضیحات دبیر علمی این رویداد، سرکار خانم اثنی عشری و صحبت‌های نگاره حلیمی و امین ملکیان ادامه یافت. حلیمی و ملکیان که سالهاست در زمینه‌ی ساخت استاپ موشن فعال‌اند نیز با نمایش آثار خود و ارائه‌ی توضیحاتی درباره‌ی ساخت هر کدام، تجربیات خود را در اختیار شنوندگان قرار دادند. یکی از نکات جالب‌توجه در این نشست، به اشتراک‌گذاری تجربه‌ی ساخت یک انیمیشن خمیری در فضای باز کوهستانی بود. حلیمی هنگام ساخت این کار به دلیل داشتن دغدغه‌های پیشین در هنرهای تجسمی و

مثل کروالین، پارانورمن، غول‌های جعبه‌ای و کوبو و دوتار، تصویری شگفت‌انگیز از توانایی این تکنیک نشان داده است.

در یکی از برنامه‌های این هفته در روز دوشنبه، یان ماس که از زمان تولید فیلم کروالین تا امروز در استودیوی لایکا مشغول به کار بوده و در تمام پروژه‌های این استودیو مشارکت داشته است، درباره‌ی روش‌هایی که انیماتورهای این استودیو برای انیمیت هر چه نرم‌تر و واقع‌گرایانه‌تر استفاده می‌کنند توضیح داد. دو روز دیگر نیز به نمایش پشت‌صحنه‌های مجموعه‌ی انیمیشنی «والاس و گرومیت» محصول استودیوی آردمن و «کابوس شب کریسمس» و «عروس مرده» تیم برتون اختصاص یافت تا مخاطبان با شیوه‌های مختلفی که در هر استودیو انجام می‌شود آشنا شوند.

دو مهمان روز افتتاحیه آقایان سروش دیانتی و عقیل حسینیان بودند. سروش دیانتی که استاپ موشن را تحت آموزش استاد عبدالله علیم‌راد آغاز کرده است، برای همکاری در ساخت تیزرهای تبلیغاتی انیمیشنی بانک شهر شناخته می‌شود. صحبت‌های او پیرامون تنوع تولید در استاپ موشن‌های تبلیغاتی بود و از چالش‌ها و یافتن راه‌حل برای مشکلاتی مثل کنترل نور شمع‌ها و دودی که از خاموش کردن تعداد زیادی شمع در هر فریم برای تیزر شمع‌های بانک شهر ایجاد می‌شد و مشکلات کار کردن با ست بزرگ، دست‌وپنجه نرم کردن با محدودیت زمانی، ساخت آرماتورهای ارزان و سبک برای عروسک‌های جمعیت، نورپردازی، دوربین و ... صحبت کرد.

عقیل حسینیان نیز که برای تجربیات مختلف و

نکته هایی از کارگاه کارگردانی دکتر صفورا

ایشان سه حوزه را برای تولید یک فیلم معرفی می کنند :

۱. سخت افزار یا همان امکانات در دسترس.
۲. میان افزار که نباید فراموش شوند. آنها در واقع همان تخصص ها و تکنسین های مختلف هستند که آموزش می بینند که کار خود را انجام دهند و می توانند از خلاقیت خودشان هم در مواقع لزوم استفاده کنند.

۳. نرم افزار: کارگردانی (فکرافزایی)

ایشان سینما را به سه نوع دسته تقسیم می کنند: سینما مستند، سینما انیمیشن و لایواکشن یا سینمای زنده. سینمای انیمیشن از قواعد سینما پیروی می کند و وقتی می گوییم سینمای انیمیشن یعنی سینما. مهم ترین بحث که نیاز است یک کارگردان انیمیشن بداند یادگیری اصول کارگردانی است، اما مشکلی که در ایران وجود دارد این است که ما اصلاً هیچ اصولی را یاد نگرفته ایم و مهمترین مشکل، ناآشنایی با اصول و ساختار هست که فیلم را دچار لغزش می کند.

ایشان در ادامه صحبت های خود به تعریف اصول کارگردانی پرداختند، به عقیده ایشان:

سینمای کلاسیک با تداوم شروع می شود. یعنی اگر بتوانید فیلمی را ساخته و تداوم به وجود آورید تازه می توانید آن را تبدیل به فیلم کرده، به کار خودتان هویت بدهید. باید پلان های خود را به گونه ای پشت

یکی از مشکلاتی که فعالان انیمیشن ایران با آن سر و کار دارند مقوله ی کارگردانی است. می توان گفت که اکثر افرادی که در این حوزه مشغل به فعالیت هستند در زمینه هایی مثل نرم افزار خوب و مسلط هستند و بیشتر ضعف هایی که به وجود می آید، موارد تکنیکی و عمدتاً کارگردانی تولیدات است. به همین منظور دانشگاه هنر برای جبران این خلأ در بین دانشجویان رشته انیمیشن جلساتی را تحت عنوان کارگردانی انیمیشن در دانشکده سینما و تئاتر با دعوت از دکتر صفورا عضو هیئت علمی دانشگاه تربیت مدرس برگزار کرد که به ذکر نکاتی از این جلسه می پردازیم. لازم به ذکر است که تمام گفته های ایشان بدون دخل و تصرف و همان گونه که بیان گردیده در ادامه نقل شده است.

دکتر صفورا در ابتدای صحبت هایشان به تبیین هدف ایجاد رشته انیمیشن در دوره ارشد پرداختند و گفتند: هدف از رشته انیمیشن در دوره ارشد تربیت دانشجویان برای اپراتوری نبوده، نیازی نیست که در کشور کارگاه هایی بنا کرده و سفارش کشور های دیگر را تولید کنیم، اساساً هدف پرورش افرادیست که بتوانند کارگردانی کنند و مهمترین هدف، تربیت کارگردان و تولید فکر و فکر افزایی خودمان است. همچنین با توجه به سابقه فرهنگی و تمدنی غنی که کشورمان برای تولید کارهای ارزنده دارد حتی امکان صادرات داستان های ما به دیگر کشورها نیز وجود دارد.

قطعه ی پرینت شده و در دو اندازه ی کوچک و بزرگ برای صحنه های دور و نزدیک ساخته شده است و در ادامه درباره ی طراحی کاراکترها و سایر نکات حرفه ای کار خود توضیح داد.

درنهایت و برای اختتامیه ی رویداد، ویدیویی اختصاصی از خوان پابلو زاراملا، انیماتور آرژانتینی و سازنده ی آثاری چون لومیناریس و اپرا، پخش شد که در آن زاراملا نیز تجربیات خودش در زمینه ی استاپ موشن را در اختیار دانشجویان و علاقه مندان حاضر در سالن گذاشت.



نویسنده : آیدا سلیمانی نظری

برای مشاهده گزارش «دوربین ۷» از هفته استاپ موشن دانشگاه هنر می توانید از آدرس بار و یا لینک زیر استفاده کنید .

<http://www.telewebion.com/episode/1818526>



سر هم قرار دهید که بتوان به نرمی و روان و منسجم فیلم را دید و پرش ذهنی ایجاد نشود. رنگ و نور و عناصر به درستی به کار گرفته شده و داستانی متداوم داشته باشید. این کار اصلا کار ساده‌ای نیست و پروسه ای طولانی است که باید طی شود.

در ادامه بحث اصول کارگردانی ایشان اضافه کردند که چگونه از فن تداوم تصویری و کارآیی آن استفاده کنیم:

عناصر تشکیل دهنده یک فیلم فریم، پلان صحنه و سکانس می باشد و فرق انیمیشن با سینمای زنده این است که مبنای کار ما در انیمیشن، فریم بوده و در سینمای زنده پلان است. فریم‌ها در انیمیشن می‌توانند دنیایی متفاوت ایجاد کرده و امکانات بیانی‌ای داشته باشند که سینمای لایو اکشن کاملا از آن ناتوان است.

ایشان در ادامه به تعریف نماها پرداختند و گفتند:

سه نمای اصلی شما لانگ شات، مدیوم شات و کلوزآپ است . نمای لانگ شات نمای تنفس است و یک تنفس فضا به مخاطب داده و مانند شناخت شخصیت هاست. یادآوری فضاها به مخاطب یکی از بخش‌های مهم فیلم است. مخاطب همیشه فراموش کار است و بیشتر از یک یا دو پلان قبل‌تر یادش نمی‌ماند پس ما باید با استفاده از لانگ‌شات موقعیت‌ها را یادآوری کرده تا مخاطب بداند که در چه مکانی از فضا حضور دارد و این کار همچنین باعث ایجاد تنوع می‌شود. یک ویژگی دیگر نمای لانگ شات دموکراتیک بودن آن است، تهیه‌کنندگان هالیوود می‌گویند لانگ شات به درد نمی‌خورد چون کنش بازیگر در آن دیده نمی‌شود.

نمای باز و لانگ شات برای انتهای صحنه مناسب است. در نمای لانگ شات احساس محدودیت و محصور بودن در آن است برای وقتی که در بیرون از

نما اتفاقی در حال انجام است. حرکت دوربین به شما می‌گوید که فضا ادامه دار است. برای نشان دادن فضا بخشی از وسایل را در کادر نشان می‌دهیم. در اندازه نما مفاصل نباید بریده شوند. با دور شدن از کاراکتر یعنی او را تنها می‌گذاریم و حس تنهایی را به وجود می‌آوریم. تمام تلاش در کارگردانی پیدا کردن اینگونه حس‌هاست.

نمای مدیوم یک نمای انتقالی است و این به خاطر این است که سینما زبان خود را از زندگی واقعی گرفته است و آرام آرام آمده تا در نهایت به کلوزآپ می‌رسد. نمای مدیوم شات و کلوز اپ در واقع قلب فیلم است. مهمترین نمای سینما است به این خاطر که کاملا بیان‌گرا بوده و احساسات را در درونی ترین حالت کلوز آپ منتقل می‌کند، که در سینما به آن بازی زیرپوستی می‌گویند. پس هر جایی که می‌خواهید احساس مخاطب را نشان دهید از کلوزآپ استفاده کنید. کار دیگری که نمای کلوز انجام می‌دهد تعلیق است مانند فیلم‌های جنایی و ترسناک. در انیمیشن به دلیل ارزان بودن این نما و صرفه جویی در زمان از این نما بیشتر استفاده می‌شود.

نمای بسته تعلیق دارد و مرزهای قاب را به بیرون نمایش می‌برد. فرق سینما با نقاشی همین است که مخاطب به بیرون تصویر فکر می‌کند. در سینما هر زمان که مخاطب نمای بسته می‌بیند می‌داند که قرار است یک اتفاقی بعد از آن بیفتد، ممکن است نما روایتگر باشد، چشم‌ها جای دیگری در بیرون از نما را ببیند و مخاطب منتظر واکنشی در بیرون باشد که داستان را به جلو می‌برد.

نمای دیگری که وجود دارد نمای اورشولدر است. نمایی که در آن دوربین از پشت شانه‌های طرف، فرد

مقابل را می‌گیرد. در نمای اور شولدر باید یک سوم را نشان دهیم. صحنه را به سه قسمت عمودی تقسیم کرده و یک قسمت برای من که در پشت دوربین هستم و دو قسمت برای کاراکتر که روبرو است. اگر شخصیت وسط کادر باشد مانند عکس یادگاری شده و اصلا جذاب نیست.

ایشان ادامه بحث اصول کارگردانی را با تقسیم روش های دکوپاژ پیش بردند و اضافه کردند برای شروع دکوپاژ:

یک کارگردان باید به سبک خود در روایت و تقطیع نما ها بپردازد، روش خود را برگزیند و از آن استفاده کند. در روش اول از کل به جز می‌رویم، به صورت لانگ، مدیوم و بعد کلوزآپ. در روش دوم برعکس آن عمل کرده یعنی از جز به کل می‌رویم و در روش سوم با نمای detail از نماهای بسته برای تعلیق استفاده می‌کنیم.

Cut in به کات به درون کنش گفته و Cut out به برش به خارج از کنش گویند. این نوع کات می‌تواند ضعف‌های شما را گرفته و خط فرضی را بشکند و همچنین میتواند تنوع ایجاد کرده و از خستگی جلوگیری کند. کات اوت پیدا کردن موضوعی است که ارتباطی غیر مستقیم با موضوع اصلی داشته باشد به طور مثال موضوع اصلی یک فیلم بازی فوتبال بوده و تماشاگران کات اوت هستند.

دکتر صفورا در ادامه به سراغ دوربین و حرکات دوربین برای کارگردانی رفتند و درباره ی زاویه دوربین به بیان نکاتی پرداختند از جمله اینکه:

ارتفاع دوربین نسبت به موضوع بیانگر سبک شماست. یکی از کاربرد های آن این است که فضا را به شما

معرفی می‌کند. زاویه تخت و زاویه جانبی بی تاثیرترین زاویه در سینما بوده ولی اگر کمی بچرخد بسیار پر کاربرد خواهد شد.

یک زاویه دید ابجکتیو داریم، یعنی قصه را به عنوان کارگردان از بیرون می‌بینیم به مخاطب دیدی را می‌دهیم که انگار به عنوان دانای کل در حال رصد قصه است ولی خود او نمی‌داند. زاویه دیگر سابجکتیو است یعنی با استفاده از دوربین درون کنش را نشان می‌دهیم و دوربین به جای یک شخصیت در صحنه می‌نشیند. ما هنگامی که بخواهیم به درون شخصیت‌ها نفوذ کنیم و بخواهیم احساسات صحنه را زیاد کنیم، ویا بخواهیم باعث هم‌ذات‌پنداری بیشتر شویم از سابجکتیو استفاده می‌کنیم.

استاد صفورا در ادامه تدوین را عاملی مهم در کارگردانی دانستند و چند نکته مهم از روش‌های کارگردانی از اتصال نماها که بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند را توضیح دادند برای مثال:

فید این و فید اوت

می‌تواند تعلیق ایجاد کند. می‌تواند برای شروع و پایان مورد استفاده قرار بگیرد. به لحاظ سبکی هم می‌تواند به شما کمک کند. فید می‌تواند به عنوان عامل روایی استفاده شود. همه‌ی نماها در یک فیلم فیداین می‌شوند به یک فید اوت. مثل همه لحظات یک دختر که سل گرفته و رو به نابودی است. می‌تواند معناسازانه باشد.

استفاده از دیزالو (dissolve)

از دیزالو زمانی استفاده می‌کنند که بتوانند نرم به پلان بعدی بروند. دیزالو زمانی که دو تا تصویر به هم تداخل پیدا می‌کنند استفاده می‌شود. دیزالو رو



فقط موقعی استفاده می کنیم که زیبایی‌شناسی و معناشناسی داشته باشیم اما در غیر این صورت فقط باید از کات استفاده کنیم. مثال آن می تواند نگاه فردی به برش های کف مرداب باشد که آرام دیزالو می شود به لوستر قصر ملکه که شبیه این کف است.

پرورش موضوع

همانطور که پیشتر اشاره شد، فیلم نوعی تداوم داستانی است که کارگردان باید آن را به وجود بیاورد. تنوع بخشیدن به موضوع‌ها، نماها، و فصول فرعی و عادی فیلم وظیفه کارگردان است که به آن پرورش موضوع می‌گویند.

یکی از راه‌های آن جذاب کردن موضوع به وسیله رفتن به سراغ موضوعات دیگر است به طور مثال پرنده آمد و می خواهد روی یک شاخه درخت بنشیند و ناگهان موقع نشستن لیز می‌خورد. پلان اصلی کنش اصلی است و پرورش موضوع کنش های فرعی است، سینما یعنی اضافه کردن جزئیات یعنی لحظات رنگارنگ و معنادار.

در بحث پرورش موضوع استفاده از نماها خیلی مهم است. از عمل و عکس العمل (اکشن و ری اکشن) هم می توانیم استفاده کنیم. فیلم با اکشن و ری اکشن دائم تضاد ایجاد می‌کند. اگر فیلمی می‌سازیم با حال و هوای منفی دائم باید در نوسان باشد تا فیلم شما دیالکتیکی به جلو حرکت کند و باید بین منفی و مثبت دائما فیلم در حال نوسان باشد. آنقدر عکس العمل مهم است که مثلاً در ۳۰ تا دوربین فوتبال ۸ تا دوربین از تماشاگرها و داورها و مربی ها فیلم می‌گیرند. فوتبال کاملاً یک درامه، به دلیل اینکه پایانش رو نمی‌توانیم حدس بزنیم. یکی از مشکلات

ما در انیمیشن وجود ایجاز مغل است یعنی آنقدر کم می‌گوییم که موضوع پرورش پیدا نمی‌کند.

ایشان در ادامه کارگاه و در میان بحث های پایانی سراغ مبحثی تحت عنوان ترکیب بندی رفتند و با تعریف ترکیب بندی به ذکر نکاتی پرداختند:

ترکیب بندی تصویر که اصطلاحاً کامپوزیشن هست بسیار اهمیت دارد. فیلم هایی که اسکار می‌گیرند همه از ترکیب بندی‌های عکاسی پیروی می کنند. بحث رنگ هم بعد از ترکیب‌بندی اهمیت دارد. نکته مهم در بحث صدا به عنوان کارگردان این است که صدا خودش در ترکیب بندی یک عامل است. به طور مثال صدای شکستن یک شاخه ما را از کادر می تواند به بیرون هدایت کند. در بحث صدا چیزی که مهم است این است که تاحالا دکوپاژ تصویر داشتیم در اینجا دکوپاژ صدا هم داریم. ترکیب بندی صدا و تصویر در انیمیشن به این صورت است که در انیمیشن صداها از قبل ساخته می‌شود تا به حرکت و انیمیت کمک کند.

ترکیب و نحوه قرارگیری اشیا در کادر مهمترین بخش کارگردانی است و به همین دلیل ما از میلیمترها هم نمی‌گذریم. کارگردان باید توجه به جزئیات داشته باشد. باید دقت کرد که بین کارگردان و فیلم‌ساز تفاوت‌هایی است. فیلم‌سازی یک تخصص است که همه می توانند انجامش دهند اما کارگردانی چیز دیگری است و باید به جزئیات دقت کرد.

نویسنده : محمد مهدی مطایبی

با تشکر از ریحانه محمود کلایی برای تهیه فیلم کارگاه



آینده ای نامعلوم را نظاره گر باشید

اگر نیاز به شواهد بیشتری برای اثبات این امر هستید که پروژه‌های انیمیشن وی آر ما را به مکان‌هایی فراموش‌نشده منتقل می‌کنند، پس حتماً باید انیمیشن کوتاه شرکت «فیوچر لایت‌هاوس» به نام ملیتارا مشاهده کنید که اولین قسمت از یک سری سه قسمتی است و کارگردانی آن توسط نیکولاس آلکالا انجام‌شده است. داستان این انیمیشن ۲۰ دقیقه‌ای حول ربات هوشمند زنی است که به همراه انسان‌ها در تلاش است تا خانه‌ای جدید برای آن‌ها پیدا کند. بر اساس گفته‌های «آلکالا» او این ایده را بعد از خواندن مقاله ناسا در ارتباط با رباتی که به فضا فرستاده شده است به دست آورده است. این ربات در طول زمستان به حالت خواب می‌رود و تمام ارتباطش با زمین قطع می‌شود تا اینکه صفحه خورشیدیش انرژی کافی برای بیداری پیدا می‌کند. در دو قسمت بعد انیمیشن نیز، اتفاقاتی به نمایش درخواهد آمد که از دیگر بخش‌های این مقاله الهام گرفته شده است.

واقعیت مجازی (VR: Virtual Reality) یک تکنولوژی و فناوری نوین است که به‌اختصار به آن وی‌آر می‌گویند و به کاربر امکان می‌دهد تا با یک محیط شبیه‌سازی رایانه‌ای اندرکنش یا تعامل داشته باشد. برخلاف انیمیشن‌های سه‌بعدی که در آن‌ها مخاطب در خارج از دنیای انیمیشن قرار داشته و آن را از نگاهی بیرونی تماشا می‌کند، در انیمیشن‌های واقعیت مجازی، مخاطب با استفاده از عینک‌های واقعیت مجازی قدم به درون دنیای انیمیشن گذاشته و خود را جزوی از آن دنیا می‌بیند. همان‌طور که ذکر شد برای استفاده از این تکنولوژی عینک‌های مخصوصی وجود دارد که مخاطب با پوشیدن آن از لحاظ بصری به درون دنیای مجازی قدم می‌گذارد ولی برخلاف انیمیشن سه‌بعدی که تنها امکان دید بصری را برای مخاطب فراهم می‌کند، در این نوع انیمیشن علاوه بر دید بصری مخاطب می‌تواند با محیط تعامل داشته و مانند یک موجود در دنیای انیمیشن حضور داشته باشد.



ترجمه و تالیف: محمد یکتامنش

منبع: مجله انیمیشن مگزین

شماره ماه ژانویه

برای مشاهده تریلر این انیمیشن می توانید از آدرس بار و یا لینک زیر استفاده کنید <https://www.aparat.com/v/RwBnf>



دلگرم کننده ای که دریافت کرده است تحت تأثیر قرار گرفته: «من به این باور رسیدم که ما به سطح احساسی مردم دست پیدا کرده ایم و این کاری است که هر داستان پرداز برای آن تلاش می کند. این حقیقت که مردم بعد از مشاهده فیلم کوتاه ما درباره آن بحث می کنند، درباره تغییر آب و هوا، درباره آینده انسان به عنوان یک گونه بر روی زمین و ارتباط انسان باهوش مصنوعی واقعاً برای ما پاداشی بزرگ است».



حتی اگر آن ها انیمیشن باشند. من همچنین چیزهای زیادی درباره اهمیت صدا و آهنگ یاد گرفتم و قدرت عظیم وی آر که به مخاطب این امکان را می دهد که با کاراکترها درگیر شود».

ملیتا که هم اکنون برای هدست اکیولوس ریفت وی آر قابل دسترس است از هر دو جامعه تکنولوژی و انیمیشن تحسین هایی دریافت کرده است. آلکالا می گوید که با بازخوردهای

زیادی وجود دارد که خارج از کنترل ماست. «چیزی که من برای وی آر می خواهم داستانی متفاوت است. من می خواهم که بخشی از زندگی روزانه ما باشد. من می خواهم به عنوان ابزاری برای افزایش اشتیاق ما استفاده شود. من اعتقاد دارم که وی آر می تواند در خلق دنیایی برای ما به ما کمک کند: دلسوزتر، کامل تر و عمیق تر. من دوست دارم که ما از امکانات آن حداکثر میزان ممکن استفاده را ببریم».

کارگردان همچنین ذکر می کند که حرکت دوربین نقشی بزرگ در آینده وی آر بازی می کند. «تعامل مجهول که به معنای تعامل های نامعلوم مخاطب با محیط است در وی آر چیزی است که باید عمیق تر بر روی آن کار کنیم. پتانسیل زیادی در این امر وجود دارد که ما می توانیم روایتگرهایی داشته باشیم که می تواند شمارا کاملاً در داستان غرق کند

۱۴ نفر در فیوچر لایت هاوس با استفاده از برنامه آنریل انجین (Unreal Engine) در حال ساخت اولین قسمت این انیمیشن بودند و کار ساخت این پروژه به مدت ۱۸ ماه طول کشیده است. آن ها همچنین برای مدلینگ از برنامه های دیگر نیز استفاده کرده و بیشتر انیمیت آن با استفاده از شیوه دستی و بدون موشن کپچر انجام شده است.

تیم سازنده برای به واقعیت تبدیل کردن ایده آلکالا از موانع بسیاری گذر کردند و طبق گفته کارگردان: «ما چالش های بسیاری داشتیم و این اولین پروژه انیمیشن من بود، پس همه چیز متفاوت با فیلم زنده در انیمیشن عمل می کند و من مجبور شدم چیزهای زیادی یاد بگیرم. همچنین، خیلی از کارهایی که ما در تلاش برای انجام آن بودیم در وی آر انجام نشده بود مثل نوع خاصی از حرکت دوربین برای مدت طولانی یا نوع حرکت انیمیشنی که ما خلق کردیم. این پروژه بسیار خاص بود اما ما می توانیم با افتخار بگوییم که در آن موفق شدیم».

طبق گفته کارگردان او عاشق تجربه های جدیدی است که در وی آر قابل انجام است: «وی آر فناوری می باشد که قرار است انقلابی در سبک زندگی ما انسان ها ایجاد کند. پیشرو بودن در این تحول و آغاز به داستان پردازی به این روش برای من تجربه ای لذت بخش است. من واقعاً اعتقاد دارم که واقعیت مجازی کلیدی برای گسترش هوشیاری ماست و ما هم اکنون به آن نیاز داریم».

وقتی در ارتباط با آینده ی تکنولوژی در حال ظهور پرسیده می شود او پاسخ می دهد که فاکتورهای



هم خواهد خورد.

ادی ردماين صداپيشه‌ی دووگ که سال پيش به همراه همکار خود میسی ویلیامز از بریستول بازدید کرده بود؛ از تماشای دست‌اندرکارانی که به این جسم‌های خمیری بی‌جان، جان می‌بخشیدند؛ حیرت‌زده بود.

منظره‌ای باشکوه بود. این کلماتی است که ردماين پس از بازدید خود به زبان آورد و گفت: این مکان مثل یک جهان جادویی می‌ماند و جهان بچه‌های خردسال زیر ۹ سال است. بهترین سال‌های زندگی همین سال‌هاست یعنی تا ۹ سالگی که شما از تجربه و گذران این سال‌ها لذت خواهید برد. خیلی احساس گناه کردم، فرض کنید بیش از ۱۸ ماه، بدون وقفه هرروز یک کار متداول را انجام دهید. چه حسی به شما دست می‌دهد؟ به‌عنوان یک بازیگر این نکته را می‌گویم که بعد از یک مدت متوجه می‌شوید که این کارها و فعالیت‌های خرد هستند که زندگی شما را می‌سازند.

میسی ویلیامز به‌عنوان یک طرفدار پروپاقرص، «فرار مرغی» را به‌عنوان یکی از بهترین فیلم‌های موردعلاقه‌ی خود نام می‌برد؛ او مانند ادی

قبل به او الهام شده بود. ایده‌ی اولیه این بود که چه اتفاقی می‌افتد اگر غارنشین‌ها به‌جای زور و خشونت برای برتری و استیلای خود بر دیگری مجبور باشند مسابقه بدهند؟ که این عمل نشانه‌ای از یک حرکت مدنی است.

نظم و انضباط موضوعی است که نیک پارک به‌خوبی در مورد آن می‌داند؛ با توجه به آن‌که فنی که او با آن کار می‌کند خود مستلزم نظم است و این پروژه، پروژه‌ای است که فرم و محتوا با یکدیگر همخوانی دارند. عوامل پویانمایی شامل ۳۵ پویانما بود که هر یک با اشتیاق و علاقه وظیفه خود را به درستی انجام می‌دادند. نیک می‌گوید اگر این تعداد پویانما بیشتر بشود، پروژه زودتر پيش می‌رود. در یک هفته می‌توان یک دقیقه از پویانمایی به پایان برسد و اگر یک مشکل یا یک حادثه‌ای غیرمترقبه پيش بیاید آنگاه است که معادلات شما به



یک تکامل خمیری ماقبل تاریخ

انسان اولیه، استاپ موشنی شاهکار به کارگردانی نیک پارک و گروه استودیو آردمن انیمیشن در بریستول انگلستان است که داستان غارنشین‌های فوتبالیست خوش‌قلب را روایت می‌کند.

به قلم: کارن یوسمان

می‌گذارد که باید فوتبال بلد شوند تا قبیله‌ی خود را از افکار و کردار پلید پادشاه عصر مفرغ، نوژ نجات دهد. باوجوداینکه فوتبال با حرکات ریز و ظریفی که این ورزش دارد برای فن استاپ موشن، سخت و دشوار است اما نیک فوتبال را بر سایر ورزش‌ها ترجیح داد. شاید به دلیل آنکه فوتبال، قدرت نفوذ بیشتری میان مردم دارد مخصوصاً در انگلستان. درواقع استفاده از ورزش فوتبال، استعاره‌ای از درگیری و تخاصم است. نیک می‌گوید: ایده اولیه‌ی این پویانمایی یک دهه

در شرایطی که ابرقهرمان‌ها فضای کنونی سینما را تسخیر کرده‌اند، موضوعاتی مثل فوتبال یا غارنشینی به‌ندرت در پرده‌ی سینما به نمایش درمی‌آید؛ اما انسان اولیه یک جهش و حرکت روبه‌جلو از استودیوی بریتانیایی آردمن است که جو موجود را می‌شکند.

انیمیشن انسان اولیه، دنباله‌ای بر والاس و گرومیت نیک پارک است که تصویری از تقلای غارنشینی تهی‌دست به نام دووگ (که ادی ردماين، کاندید اسکار که صداپیشگی آن را بر عهده دارد) را به نمایش



ردماین تحت تأثیر این بازدید قرار گرفت. میسی می‌گوید: تعداد عواملی که برای ساخت این پویانمایی تلاش می‌کنند، باورنکردنی است. همانند بسیاری از پویانمایی‌های دیگر، ویلیامز و ردماین بیشتر صداگذاری را جداگانه انجام دادند.

ما نیاز داریم به شخصیت افسار بزنیم. این نقل‌قولی از ردماین است که می‌گوید: «خودتان را در شخصیت داستان پیدا می‌کنید. شاید به همین دلیل باشد که من هم به فوتبال علاقه‌مند شدم. من واقعاً فکر می‌کنم سکانس‌هایی که من و میسی ویلیامز باهم دیگر و هم‌زمان باهم ضبط را به پایان رساندیم، جزو بهترین بخش‌های فعالیت من به‌عنوان دووگ بوده باشد. جایی که ویلیامز به‌عنوان گونا صداپیشگی می‌کند می‌گوید: یک ورزشکار حرفه‌ای از فوتبال بازی کردن اجتناب می‌کند چراکه او یک زن است. چون حقیقتاً ردماین کاراکتر من را به چالش می‌کشاند و همین باعث می‌شد تا من همپای او بروز و ظهور دوچندانی داشته باشم؛ که همین باعث می‌شد تا کاملاً مضطرب باشم و ترس من را فرا بگیرد. بهترین هنرنمایی او در نقش آریا استارک در سریال بازی پادشاهان بوده و صداپیشگی او برای یک پویانمایی، نشان‌دهنده‌ی چالشی جدید برای محک زدن توانایی‌های او به‌عنوان

یک بازیگر بوده است. ویلیامز از تجربه‌ی حضور خود به‌خوبی یاد می‌کند و می‌گوید: واقعاً از حضور در این پروژه لذت بردم. شیوه کار نیک بسیار متفاوت‌تر از چیزی بود که من به‌عنوان یک بازیگر تجربه کردم، چیزی که در این کار مهم بود، صدامحوری آن بود، همه‌چیز صداست!

تا حدودی می‌شود گفت که انیمیشن انسان اولیه نیز یک تجربه‌ی کاملاً جدید برای نیک بود. درحالی‌که او در کارنامه‌ی خود پویانمایی‌هایی چون «والاس و گرومیت»، «شکار خرگوش» و «فرار مرغی» دارد. نیک در مورد مقایسه بین انیمیشن انسان اولیه و باقی آثار خود او می‌گوید: همه‌ی آثار او چالش‌ها و شگفتی‌های خاص خود را به همراه دارد؛ اما این کار آخر او دنیای جدیدی است.



انیمیشن انسان اولیه، اولین فیلم پارک بعد از «والاس و گرومیت» است که شخصیت‌های انسانی را برای مخاطبین خود به نمایش می‌گذارد. عوامل، صحنه‌پردازی و آکسسوار موردنیاز او برای ساخت این فیلم و به نمایش کشیدن تصاویر خیره‌کننده به‌مراتب بیشتر از فیلم‌های پیشین او بود. یکی از مواردی که شاید به چشم نیاید، زمین فوتبالی است که نیک با جزئیات تمام و در مقیاس واقعی یک زمین فوتبال ساخته است. صدا البته که اگر بخواهیم با استاپ موشن به فوتبال نگاه کنیم، باید به ۲۲ بازیکن در زمین، ده‌ها هزار هوادار در سکوها، یک توپ که مدام در زمین به چپ و راست می‌رود و... دقت کنیم که چطور باید همه‌ی آن‌ها در هر فریم و در یک‌زمان گرفته شود. البته همه‌ی کارها تقسیم‌بندی شده بود، مثلاً برای گردش توپ در فضا مأموریت ویژه‌ای توسط

چمدانی پر از خاطرات

و مجزا توسط انسان است. باوجود اینکه فیلم در رابطه با یک کنش فیزیکی است (بستن یک چمدان) ما می‌دانستیم که می‌خواهیم بر روی چروک‌های پیراهن و چین‌های کمر بند چرمی تأکید کنیم.

در حالی که انیماتورهای شهر بالتیمور عمیق‌تر به جستجو می‌پردازند، کشف می‌کنند که جالب بود تا به دوران بچگی خود برگردند و ببینند که چگونه خاطرات دقیقاً به احساسات بافتی و لمسی مرتبط هستند. آن‌ها می‌گویند «ما حس خارش مانند پلیورهای پشمی را از کودکی یا رویه‌دوزی‌های کاناپه پدر و مادرمان را از اوایل دهه ۸۰ به یاد می‌آوریم». با روح‌بخشیدن به چیزهای واقعی که منعطف‌اند و چشمک می‌زنند، ما امیدواریم که همان ارتباط را برای مردمی که فیلم را تماشا می‌کنند برقرار کنیم.

یک فیزیک بی‌نظیر

کارگردانان آگاهانه تصمیم گرفتند تا از مقیاس برای مبالغه در میزان حضوری که پدر در زندگی پدرش دارد

زمانی که کارگردانان انیمیشن رو کوواها^۱ و ماکس پورتر^۲ با شعر ران کورتج بانام فضای منفی در فیس‌بوک روبرو شدند، حس کردند که این شعر می‌تواند یک الهام خوب برای یک پروژه‌ی کوتاه باشد. کوواها می‌گوید «متن سمت‌وسوی خاصی داشت، احساسات را با شوخی به‌طور کامل متعادل می‌کرد و اگرچه بیت آخر یک پایان راضی‌کننده داشت، می‌توانست به روش‌های چندگانه تفسیر گردد. ما با ران یک هفته‌ی بعد تماس گرفتیم و او به شوخی گفت که ۵۰ دلار برای حقوق می‌خواهد تا بتواند بر روی اسب‌ها در سانتا آنیتا شرط ببندد. ما با پرداخت کمی بیشتر از این مبلغ به او به نتیجه رسیدیم». فیلم استاپ موشن کوتاه که فضای منفی^۳ نام‌گذاری شده است، رابطه‌ی پدر و پسر را بررسی می‌کند و اینکه چگونه خاطره‌های خاص تأثیری پر قدرت در طول زندگی ما دارند. کوواها و پورتر دقیقاً می‌دانستند که استاپ موشن برای به تصویر کشیدن زمینه‌ها روشی فوق‌العاده است. فیلم‌سازها می‌گویند: «ما شدیداً احساس کردیم که متن داستان اصلی، نیازمند پردازش مستقیم

هیچ‌وقت از دستانم عذر نخواستم؛ چون این انگشتان من هستند که کار مسیحایی می‌کنند و این بخشی از جذابیت کار من است.»

با استفاده از آدرس بار و یا لینک زیر می‌توانید تیزر این انیمیشن را در آپارات تماشا کنید .

<https://www.aparat.com/v/ON7kY>



مترجم : مریم کولیوند

منبع : مجله انیمیشن مگزین

شماره ماه فوریه

عوامل اجرا می‌شد.

به نظر باید بیشتر از یک جسم خمیری به پروژه نگاه کرد، باید توجه داشت که پروژه بیش از تعامل چند عروسک دیجیتالی و فضای محیطی است. البته باید دقت کنیم که بیشتر داستان در استادیوم فوتبال اتفاق می‌افتد. یکی از دغدغه‌های پارک این بود که چگونه این فضاها و اتمسفرها را با یکدیگر پیوند دهیم؟ در صورتی که محدودیت‌های فنی بسیار وجود دارد.

به‌غیر از جایگزینی پرده‌ی سبز برای تصویر پس‌زمینه کار، فن دیجیتال دیگری به کار اضافه نشده است. با این حال روش‌های آردمن پس از ۴۱ سال هنوز تغییر نکرده است. من می‌گویم تنها تفاوت عمده‌ی کار این است که ما این بار دیجیتالی فیلم‌برداری کردیم.

کارگردان هنری پروژه، ریچارد ادموند می‌گوید: نیک پارک همان راه ۴۰ سال پیش خودش را می‌رود. همان مسیری که برای «والاس و گرومیت» رفت همان راه و همان تکنیک را برای انیمیشن انسان اولیه رفت. ریچارد در توضیح شرایط و نحوه کار در استودیو آردمن می‌گوید: چیزی که تعهد کاری و علاقه را در آردمن شکل می‌دهد، علاوه بر ماهیت کار فشرده و پر ظرافت آن مانند حرکت‌های مینیاتوری برای تصویربرداری در هر فریم؛ شگفتی جان‌بخشی به این جسم‌های خمیری است.

نیل لیچ، مدیر ساخت عروسک می‌گوید: «برای هر فریم، فرآیندهای مشخصی را طی می‌کنیم که تغییرات چهره، مخصوصاً دهان و سر جزوی از آن است. نیل در پاسخ به سؤال‌هایی که از او کردیم که آیا کار با خمیر او را اذیت می‌کند یا نه گفت: من این کار را دوست دارم و به خاطر این که در حین کار انگشتانم کثیف می‌شود



Ru Kuwahata and Max Porter

چرا یادگیری انیمیشن کاریکاتوری باعث افزایش مهارت‌های متحرک‌سازی می شود؟

ندارید با یادگیری ساخت این نوع از انیمیشن، خود را به سلاهی مجهز خواهید کرد که در مواقعی که تصورش را نمی‌کنید برایتان کاربردی خواهد بود. آنچه در اینجا قصد بیانش را دارم این نکته است که انیمیشن‌های کاریکاتوری فقط به هنرمندانی که در این حوزه کار می‌کنند اختصاص ندارد؛ اما چرا؟!

کاریکاتور

وقتی‌که ما درباره‌ی انیمیشن کاریکاتوری صحبت می‌کنیم همه‌ی ذهن‌ها به سمت چشم‌های بزرگ که از حلقه درآمده‌اند و راه رفتن شلنگ‌وتخته‌ای می‌رود اما انیمیشن کاریکاتوری بسیار بیشتر از این توصیفات است و به همین دلیل من اسم آن را جنبش کاریکاتوری می‌نامم.

مارک افتدال^۱ انیماتور، مدرس، طراح کاراکتر که سابقه همکاری با شرکت‌های پیکسار در داستان اسباب‌بازی ۱ و ۲ را دارد. او همچنین برنده جایزه برای انیمیشن the pumpkin of nyefar از جشنواره فیلم‌های کوتاه است. با شرکت دریم ورکس و ناسا هم همکاری داشته است.

همه‌ی ما انیماتورها سلیقه‌های مختلف و سبک‌های متفاوتی داریم که باعث به دست آوردن کار و شغل برحسب توانایی‌هایی که داریم می‌شود. بعضی از ما ممکن است کارتون‌های اکشن هیجانی را ترجیح داده و بعضی دیگر رئالیسم دقیق را ترجیح می‌دهیم.

حتی اگر خودتان را یک انیماتور کاریکاتوری تصور نمی‌کنید و علاقه‌ای به ساخت این نوع انیمیشن

می‌خواهید تا قانون جاذبه را زیر پا گذارد. برای کنار آمدن با این مسئله، ما مجبور به استفاده از ریگ برای هر شخصیت مجزا در هر شات شدیم؛ که این کار باعث دردسر و سردرد در فرآیند پس از تولید می‌شود زیرا ما باید ریگ‌های روی هم افتاده و سایه‌های آن‌ها را حذف کنیم.

فیلم‌سازها می‌گویند آن‌ها ویندی تیلی و اماندا فوربیس و کوچی یامامورا را به‌عنوان سه انیماتور برتر خود می‌شناسند. آن‌ها همچنین به توانایی جادویی انیمیشن استاپ‌موشن اعتقاد داشتند. پورتر می‌گوید: «شما در استاپ موشن می‌توانید ببینید چگونه یک تهیه‌کننده‌ی فیلم کارتونی یک بازیگر است و عملکرد آن‌ها و تنظیم وقتشان دقیقاً بستگی به این دارد که آن‌ها در یک روز خاص چگونه احساسی دارند. کواها تا می‌افزاید «و زمانی که فریم آخر فیلم گرفته می‌شود، آن لحظه از زمان ثبت می‌شود». «من عاشق آنم که چگونه بافت متنی جان می‌گیرد و به زندگی تبدیل می‌شود. شما واقعاً به‌گونه‌ای احساس می‌کنید که گویا در هر شیء زندگی وجود دارد.

آن‌ها همچنین توصیه‌هایی برای الهام بخشیدن به هنرمندان دارند. «وقتی‌که شما الهام واقعی را می‌یابید، آن را در زندگی‌تان رها نکنید زیرا این الهامات شکننده‌اند و می‌توانند به سرعتی که آمده‌اند ناپدید شوند».

با استفاده از آدرس بار روبرو و یا لینک زیر می‌توانید پیش‌نمایش این انیمیشن را مشاهده کنید

<https://www.aparat.com/v/7o3T1>



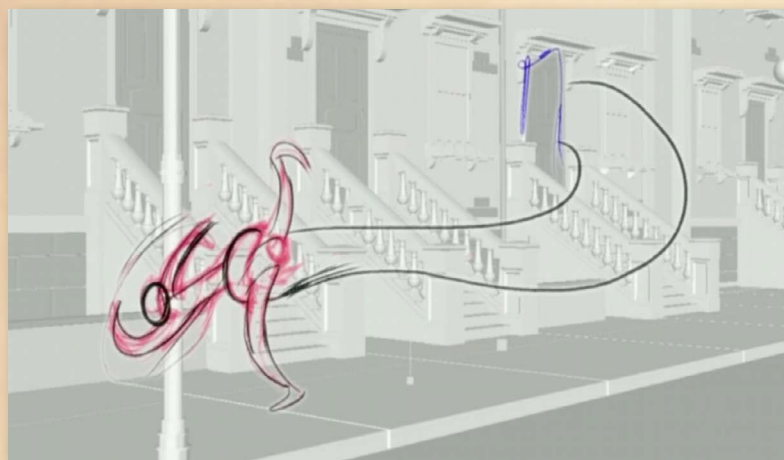
استفاده کنند و اینکه چگونه آن حضور در طول زمان تغییر می‌کند. آن‌ها توضیح می‌دهند: «استاپ موشن یک فیزیک بی‌نظیر به فضا می‌دهد که رسانه‌ی نوشتاری آن را ندارد و تکنیکی مؤثر برای برقراری ارتباط احساسی مخاطبین با داستان است». پروژه تقریباً دو سال طول کشید تا تکمیل شود. آن‌ها یک سال وقت برای توسعه، پیش‌تولید و کسب موافقت صرف کردند. تولید واقعی انیمیشن ۹ ماه به طول انجامید. سه ماه برای ساختن مجموعه‌ها، سه ماه برای فیلم‌برداری و سه ماه بعد از تولید. کواها تا می‌گوید «حائز اهمیت بود که فیلم برای مخاطب احساسی شخصی ایجاد کند و ما آشفته و نگران بودیم که قادر نباشیم آن صمیمیت را زمانی که با افراد دیگر کار می‌کنیم حفظ کنیم». «ما دو برابر حد معمول را صرف فرآیند پیش‌تولید کردیم تا بتوانیم اطلاعات مرجع را آماده کرده و توضیحات نوشتاری برای تمام تصمیماتمان بنویسیم، اما در برخی مواقع متوجه شدیم که کمی رها کردن و تشویق کردن گروه برای ایده‌آفرینی و تجربه در فیلم، باعث بهتر شدن پروژه می‌شود. اکثریت تولید در شرکت سیکلیک انیمیشن و شرکت ایککی رخ داد جایی که اعضای گروه با ما در طول هفته زندگی می‌کردند. این ساختار به ما امکان داد تا به افرادی که با آن‌ها کار می‌کردیم نزدیک شده و در نهایت بسیاری از وقتمان به صحبت در ارتباط با خانواده‌مان سپری شد».

کارگردانان اصرار داشتند که شخصیت‌ها سرهای بزرگ و پاهای کوچک دارند. «شما اغلب اوقات این نسبت‌ها را در استاپ‌موشن‌ها نمی‌بینید زیرا شما از عروسک کوچک

مترجم : علیرضا لطیفی

منبع : مجله ژانویه انیمیشن مگزین





تطبیق پذیری

تطبیق پذیری در هر حوزه‌ای خوب است. یک بازیکن بسکتبال فقط نمی‌تواند در یک زمینه خوب باشد، می‌بایست در دریبلینگ، پاس‌کاری، کار با توپ و بقیه اصول تسلط داشته باشد تا در روز بازی بهترین نمایش را به مرحله اجرا بگذارد. کار ما انیماتورها هم مثل بازی بر پایه‌ی حرکت است و ما نمی‌توانیم فقط به انتهای حرکت فکر کنیم ما باید یک بازی کلی خوب داشته باشیم.

همه‌ی ما انیماتورها این را آموخته‌ایم که برای استفاده از مرجع برای حرکات بهتر است که از مکانیک بدن خودمان استفاده کنیم (امیدوارم آموخته باشیم!) اما اکنون اگر حرکتی نیاز داشته باشیم که در انسان وجود نداشته باشد چه؟ افزایش حرکات کاریکاتوری در شات‌ها باعث می‌شود که از لایو اکشن کمتری به عنوان مرجع بتوان استفاده کرد. مطالعه حرکات کاریکاتوری چشمان ما را به حرکاتی که اصلاً انتظار نمی‌رود وجود داشته باشد باز می‌کند. انتظار چه حرکتی را می‌توان بین دو فریم داشت؟! این‌که شخصیت خود را در دو فریم از حرکتی یا حالتی به حرکت یا حالت دیگر تغییر بدهید چیزی است که دنیای انیمیشن کاریکاتوری برخلاف سینمای زنده حرفی برای گفتن در آن دارد.

ابتکار و خلاقیت

برای اینکه کار ما به کاری تبدیل شود که موردتوجه قرار گیرد و دیده شود، ما نیاز داریم که اصیل باشیم و خلاقیت داشته باشیم. یک دانش قوی و استوار از انیمیشن کاریکاتوری به ما این اجازه را می‌دهد که

گزینه‌های در دسترس را بیابیم. بعضی اوقات دستیابی به حرکات اصیل سخت خواهد بود. ما باید حرکات جدید را در این زمینه آزمایش کرده و حرکاتی را خلق کنیم که از طرف مخاطب قابل پذیرش باشد.

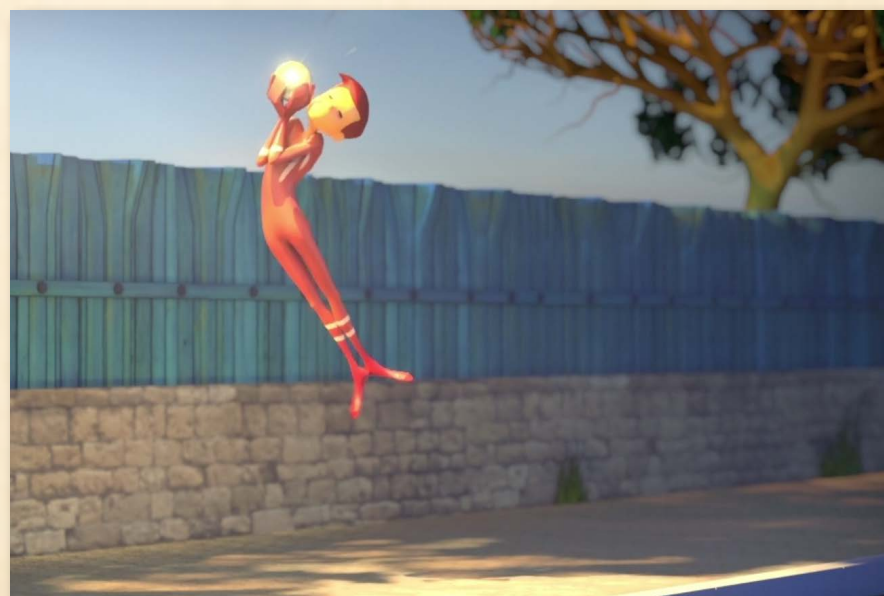
مزیت انیماتورهای سنتی در طرح‌های سریع و اسکیس‌هایی است که پشت سر هم می‌زنند. ریگ بندی‌های سنگین در انیمیشن‌های کامپیوتری باعث شده که آن‌ها از این تجربیات بی‌نصیب بمانند، برای غلبه بر این محدودیت من به انیماتورهای سه‌بعدی طراحی‌هایی را آموزش می‌دهم که به آن‌ها کمک کند تا پوزها و تست‌های خود را از حالت کامپیوتری



انیماتور ناظر بر شما ممکن است سطح بالایی از کاریکاتور را انتظار داشته باشد اما حتی یک انیماتور جلوه‌های ویژه (VFX) که صحنه‌های واقع‌گرایانه را انجام می‌دهد نیاز به ساخت ابرقهرمانی دارد که هم خوب مشت بزند و هم بتواند پرواز کند. انیماتورهای بازی‌های رایانه‌ای هم مجبور هستند که در یک یا دو فریم به پوزهای مختلف جابه‌جا شوند درست مثل انیمیشن کاریکاتور.



ساده‌سازی می‌کنید، شما باید که روی چیزهایی که مهم‌تر هستند تمرکز کرده و آن را نمایش می‌دهید. حتی اگر شما یک صحنه واقع‌گرایانه را متحرک‌سازی کنید از شما خواسته می‌شود که کار هنری خودتان را بهتر لمس کنید و این کار تا زمانی که حرکات کاریکاتوری را ندانید برای شما اتفاق نمی‌افتد.





سریع تر انجام دهند. اسکیس های خشن و نمایانگر تفکرات، بسیار سریع تر از کامپیوتر انجام می شوند. این کار باعث صرفه جویی در وقت شده و می توان از این وقت برای آزمایش و خلق حرکات بیشتری استفاده کرد و ممکن است در نتیجه آن به ایده دقیق تری از آنچه در ذهن دارید برسید.

همه چیز درباره ی اصول

اگرچه انیمیشن کارتونی از قوانین طبیعت برای حرکت پیروی نمی کند، دست آخر به توهمی از حرکت در زندگی واقعی می رسد. باین حال با صرف زمان برای یادگیری انیمیشن کارتونی، شما قادر خواهید بود که در بازه ی گسترده تری در بین انیمیشن رئال و کارتونی کار کرده و ابزار بیشتری برای بررسی و بازی با حرکات خواهید داشت. شما قادر خواهید بود که به ذات حرکات پی برده و هم حرکات بسیار تشدید شده و هم حرکات واقع گرا را انجام دهید.



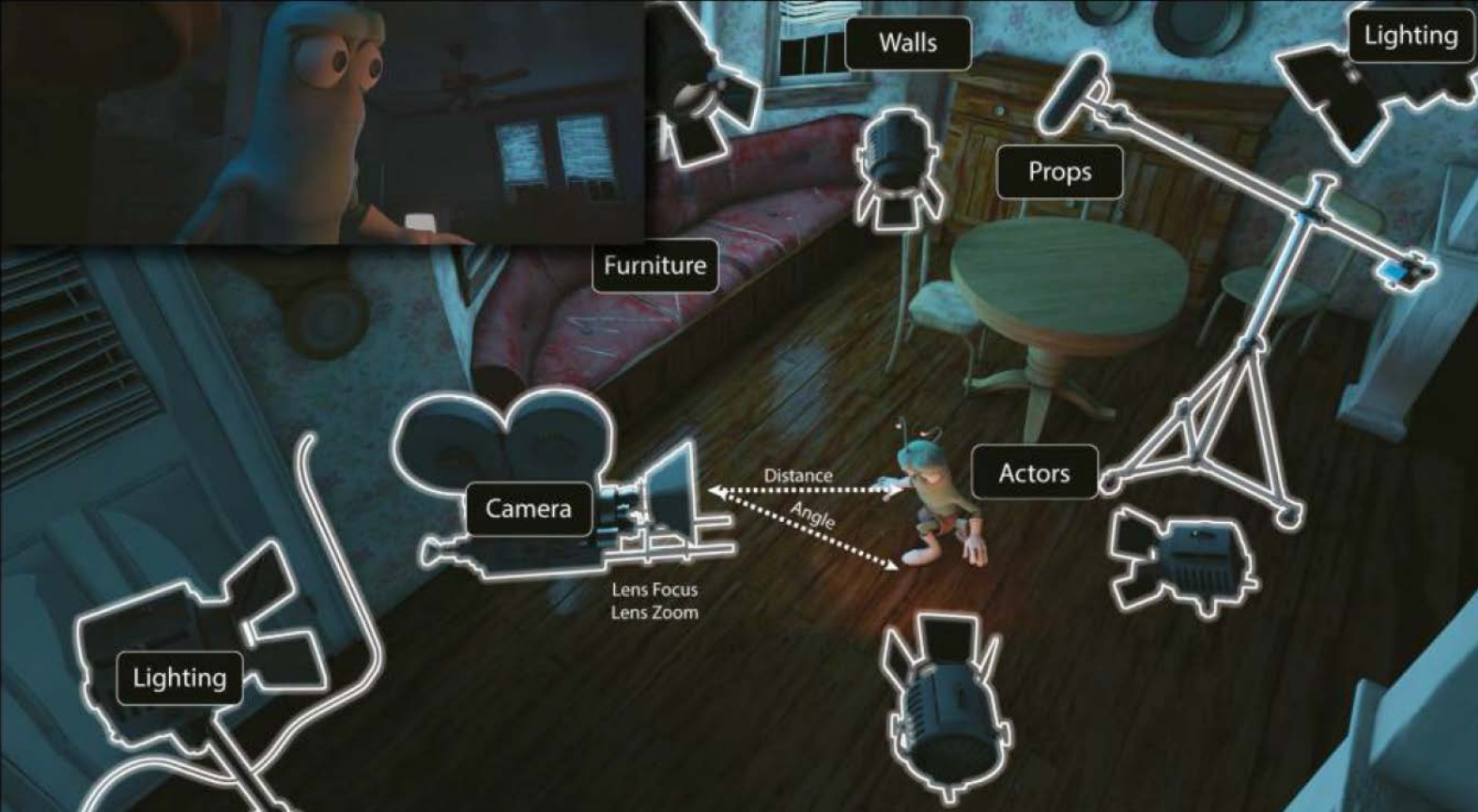
نویسنده: مارک آفتدال

مترجم: محمد مهدی مطالایی

منبع: سایت انیمیشن منتور

با استفاده از آدرس بار و یا لینک زیر می توانید فیلم های مربوط به این مقاله را مشاهده کنید.

<https://www.aparat.com/video/video/listuser/username/morphmag/usercat/173364>



آنگونه که در ذهن دارید فیلمبرداری کنید: بررسی ساختار فیلم و انیمیشن

در این سری از مقالات که در سه بخش ارائه خواهد شد دورا فیتزجرالد^۹ به ما درس هایی را در ارتباط با زبان فیلم و ترکیب بندی ارائه خواهد داد .

انتخابی که انجام می دهید شود. اولین وظیفه شما به عنوان یک سازنده آن است که چشم ها و گوش های مخاطبینتان را تسخیر کرده و تا حد امکان آن ها را به تصویری که شما در ذهن دارید نزدیک کنید. هدف شما آن است که برای هر شات معنایی داشته باشید. باید هر شات را باهدف درک توسط مخاطبین طراحی کنید. مأموریت شما به عنوان فیلم ساز آن است که هر شات را به عنوان قطعه ای هدفمند از اطلاعات برای بازدیدکنندگانی بسازید که با چشمانی بسته آمده تا کار شما را مشاهده کنند.

در این سری ما به آهستگی و با دقت، انتخاب هایی را که هر فیلم ساز در پروسه سینمایی برای رسیدن به معنا باید انجام دهد را بررسی می کنیم. به عنوان یک فیلم ساز، تغییر موقعیت از خیال (درون ذهن شما) به دنیای واقعی کار آسانی نیست. این درس ها در ارتباط با تجهیزات جدید یا تکنولوژی نبوده، بلکه پیش زمینه ای از تکنیک هایی است که در استفاده طولانی مدت اثبات شده اند. این مقاله، سیری در انتخاب هایی است که برای حرفه ای شدن در این رسانه باید آن ها را درک کرد. ما امیدواریم که استفاده از این تکنیک ها موجب واضح تر شدن ساختار فیلم شما از اولین تا آخرین

آنگونه که در ذهن دارید فیلمبرداری کنید : آغازی برای ساختار فیلم

ما از فیلم هیولاهای شرکت پیکسار برای بیان نکته‌های اساسی در این مقاله استفاده خواهیم کرد. همچنین به سکansı از فیلم بدنام به کارگردانی آلفرد هیچکاک نگاهی خواهیم کرد تا ترکیب‌بندی اولیه شات را توضیح دهیم. مطالعه سینمای زنده به روش‌های گوناگون، کار شمارا بهبود خواهد داد. این کار ذهن شمارا با تعدادی از تکنیک‌های فیلم که در طول بیش از یک قرن اخیر توسعه داده‌شده و در انیمیشن‌های گذشته و حال استفاده می‌شوند تجهیز خواهد کرد. البته کات‌ها همچنان کات هستند و محو شدن به سیاهی چه در فیلم زنده یا انیمیشن همچنان همان است که بود. مشاهده سینمای زنده همچنین شمارا به فهرستی از هزاران حالت چهره و ژست بدن تجهیز خواهد کرد که با استفاده از آن‌ها شما می‌توانید ایده‌هایی از چگونگی جان بخشیدن به کاراکترتان در دنیای مجازی به دست آورید.

اولین گام: فریم بندی

یک تعریف ساده از فریم فیلم به‌سادگی، آن چیزی است که در بین چهار کادر صفحه قرار می‌گیرد. برای هر عنصری که درون فضا قرار می‌گیرد، یک فیلم‌ساز بی‌نهایت انتخاب ممکن را داراست. میزانشن اصطلاحی فرانسوی است که از تئاتر نشأت گرفته و شامل هر چیزی بر روی صحنه می‌شود (همچنین بازیگرها). این اصطلاح به‌صورت نمایی در سینما گسترش پیدا کرد زیرا میزانشن در فیلم بسیار گسترده‌تر است که تعریف گسترده‌تر، چگونگی استفاده از تجهیزات فیلم‌سازی نیز می‌باشد (فاصله دوربین و حرکت دوربین، فاصله لنز و انتخاب‌های فوکوس و نورپردازی).

با نگاه کردن به هر شیء در فریم خواهید فهمید که انتخاب‌های ممکن زیادی برای ما وجود دارد.

سینمای کلاسیک هالیوود راهنمایی و ایده‌هایی را برای برگزیدن این انتخاب‌ها به فیلم‌سازان مشتاق ارائه می‌دهد. اگرچه وظیفه فیلم‌ساز است که چشم (و گوش) مخاطبین را تسخیر کند ولی باید این کار را به روشی یکپارچه و پنهانی انجام دهد. این کار به مخاطبین اجازه داده که وارد وضعیت مشاهده‌ای شوند که معروف به *میل به تعلیق ناپاوری* است یا به عبارت ساده‌تر کاملاً مجذوب فیلم شده و عناصری که باورپذیری کمتری دارند را از لحاظ بصری می‌پذیرند. چشم انسان هنگامی‌که با تصاویر پیچیده مواجه می‌شود، به دنبال بزرگ‌ترین و روشن‌ترین و معمولاً میانه‌ترین شیء‌های درون صحنه می‌رود. درنتیجه شما می‌توانید از این المان‌ها هنگامی‌که به دنبال تسخیر توجه مخاطب هستید استفاده کنید.

وقتی صحنه فیلمتان را ساختاربندی می‌کنید با دقت توجه کنید. اشیا و بازیگرانی که در آنجا قرار می‌دهید با حرکت دوربین در فریم حرکت می‌کنند. می‌خواهید چه شخص یا چیزی بر صحنه غالب باشد؟ عناصری مانند اندازه، نور، فوکوس لنز و حرکت بازیگر و دوربین تعیین می‌کنند که چه چیزی چشمان مخاطب را تسخیر می‌کند. مطمئن شوید که صحنه را با یک زمینه ذهنی ترکیب‌بندی می‌کنید. برای مثال در فیلم هیولاهای پیکسار، کانون احساسی فیلم رابطه بین هیولا (سالی) و کودک انسان (بو) است. سالی به‌شدت به کودک اهمیت می‌دهد و هرکاری برای او می‌کند. حتی هیکل بزرگ خودش را درون کمد کوچک می‌گذارد تا ترس کودک را از هیولاهای درون کمد تسکین دهد. در این صحنه حس بصری، احساسات در حال رشد سالی نسبت به بوو است.

در ادامه فیلم هنگامی‌که کاراکتر شرور داستان با



نام رندال، بوو را می‌رباید، تعقیب برای بازگرداندن او آغاز می‌شود. در کتابخانه عظیم درهای هیولاهای، سالی و مایک باعجله به دنبال دری هستند که کودک را به دنیایش برمی‌گرداند. با مشاهده کتابخانه آن‌ها می‌فهمند که چه کار سختی را باید انجام دهند و باعث



آنگونه که در ذهن دارید فیلمبرداری کنید : آغازی برای ساختار فیلم

افزایش تنش در داستان می‌شود. این شات با نقاط توجه زیاد، بسیار هزینه‌بر است. احساس بصری در این صحنه داشتن شانس خیلی کم برای پیدا کردن در مورد نظر توسط سالی در یک محیط بسیار گسترده.

چیدن سوژه‌ها و مرکز گذاری

اصول اولیه زیبایی‌شناسی به ما می‌آموزد که چشم، اشیا درصحنه را بر اساس متغیرهایی درک می‌کند. اگرچه گذاشتن سوژه در مرکز صحنه باعث افزایش احتمال جلب شدن آن توسط مخاطبین شده ولی مرکز گذاری به‌تنهایی برای این هدف کافی نخواهد بود. فیلم‌ساز باید اطمینان حاصل کرده که سوژه را بدون وجود موانع مزاحم، درصحنه قرار دهد.

یک شات با یک عمل پیوسته دوربین تعیین می‌شود و به‌طور کلی سه شات اصلی در سینما وجود دارد. لانگ شات، مدیوم شات و کلوز آپ. در لانگ شات، نمایش سر و پای سوژه بهترین مزیت آن است. مقداری





هدروم (فضای بالای سر) در بالای سوژه گذاشته و مطمئن شوید که آن را از مچ یا میانه ساقه پا برش نمی‌زنید وگرنه به نظر می‌رسد که سوژه شما در چیزی گیر کرده است. در مدیوم شات، قانون هدروم پابرجاست ولی بر این اساس که مدیوم شات شما چه مقدار نزدیک است می‌توانید سوژه را حداکثر تا بالای لگن‌ها برش بزنید. در کلوز آپ شات، بر این اساس که چه مقدار نزدیک می‌شوید، ممکن است کلیه قوانین را بشکنید مانند اکستریم کلوز آپ. این گونه شات‌ها باید کمتر استفاده شده وگرنه آن‌ها قدرت تشدید صحنه را با استفاده زیاد از دست می‌دهند. در این موارد، هرچه کمتر بهتر.

اگر به سکانس فیلم بدنام ^{۱۰} آلفرد هیچکاک نگاهی کرده می‌توانیم یکی از بهترین سکانس‌های طراحی‌شده در سینمای زنده را ببینیم. این فیلم در پایان جنگ جهانی دوم ساخته شد و مرکزیت آن حول توطئه‌ای است که با آن می‌خواهند حلقه‌ای از جاسوسان نازی را دستگیر کنند. مرکز این توطئه، تلاش‌های آلیشیا (اینگرید برگمن) برای گرفتن یک کلید از همسرش الکساندر است (کلاود رینس) که او نیز بخشی از حلقه نازی‌ها می‌باشد. این صحنه کمتر از سه دقیقه به طول می‌انجامد و آرایه‌ای از انواع شات‌ها را در خود جای داده است و حتی یک شات از آن‌ها بیهوده نیست. ما ابتدا نمای لانگ شات آلیشیا در اتاق خواب را می‌بینیم. او در مرکز قرار داشته و توسط چارچوب در اتاق فریم بندی شده است. این سری از شات‌ها برای جهت‌دهی ما در فضا قرار دارند. آلیشیا به حلقه کلید الکساندر بر روی میز نگاهی کرده و به سمت میز حرکت

می‌کند. صحنه به مدیوم شات آلیشیا کات می‌خورد، درحالی‌که در حال بستن گوشواره‌اش است همچنان ذهنش فقط به فکر دزدیدن کلید است. مدیوم شات به مخاطبین این امتیاز را می‌دهد که وضعیت ذهنی آلیشیا را ارزیابی کنند. هنگامی که الکساندر خارج از نمای دوربین با او صحبت می‌کند، آلیشیا حرکتش را انجام داده و این کار با یک کلوز آپ از برداشتن کلید نمایش داده می‌شود. بعدازآنکه آلیشیا کلید را در دستانش دارد، در یک نمای مدیوم شات الکساندر واردشده و تلاش می‌کند که کف دستان او را ببوسد. این کار ترس از لو رفتن را در او و هم در مخاطبین تحریک می‌کند. این کاری است که هیچکاک قصد داشت که در این سکانس انجام دهد. او می‌خواست آلیشیا و ما را به ترنی‌هویی از احساسات ترس ببرد.

در انیمیشن هیولاه‌ها به اشیا نیز به‌صورت کلوزآپ توجه می‌شود اما فقط هنگامی که به‌عنوان یک موضوع حیاتی در درام عمل می‌کنند. شما به‌ندرت یک شیء را به‌صورت تمام صفحه در انیمیشن یا سینمای زنده

توجه ای است که این دو کاراکتر از لحاظ احساسی نسبت به یکدیگر دارند و ما این نقاشی را چندین بار هنگامی که در اوج داستان هستیم می‌بینیم. دیگر کلوز آپ حیاتی در این فیلم تکه‌ای کوچک از در اتاق بو هست که بعد از تکه‌تکه شدن در اتاق بو، مایک به سالی می‌دهد. این تکه چوب سمبلی از تمام احساسات سالی نسبت به از دست دادن بو و مقیاسی از چگونگی احساس حال حاضر او نسبت به بو است. او این تکه را کنار نقاشی بو که در بالا اشاره شد گذاشته و هر دو را به پشت تخته‌رسمش با چسب وصل می‌کند. در آغاز سکانس پایانی، سالی تکه چوب را بر در اصلی بو که مایک عاشقانه آن را از تکه چوب‌ها سرهم کرده است قرار می‌دهد و به سالی اجازه داده تا بتواند باری دیگر بو را ببینید. وقتی یک سری از شات‌ها را تصور می‌کنید، لحظه‌ای را توقف کرده و به صحنه کامل شده قبل نگاهی بیاندازید تا مطمئن شوید که تأثیری که شما قصد ایجادش را داشته‌اید خلق کرده‌اید. از خودتان بپرسید، چه قدر می‌خواهی



که نزدیک شوی؟ چه مقدار از درون کاراکتر را می‌خواهی افشا کنی؟ از چه شیء برای داستان‌سرایی می‌توان استفاده کرد؟ بر اساس روانشناسی، فراموش نکنید که هر چه که از سوژه نزدیک‌تر تصویربرداری

می‌بینید مگر آنکه یک نقش کلیدی در درام را ایفا کند. یک نمای فول کلوز آپ از یک نقاشی کرایون که بو آن را کشیده است وجود دارد که علاقه او را به سالی نشان می‌دهد. این نقاشی به‌عنوان تجسمی بصری از



کنید، توجه مخاطبین به فعالیت‌های درون ذهن خود یا اهمیت شیء درون صحنه بیشتر می‌شود. توجه داشته باشید که صمیمیت نمای کلوز آپ یا اکستریم کلوز آپ باگذشت زمان کم می‌شود. پس مگر آنکه نیازمند انتقال تأثیری غیرمعمول هستید، ابتدا با یک شات بزرگ‌تر شروع کرده و سپس به کلوز آپ بروید.

نکته در ارتباط با فریم بندی: برای احاطه کردن چشمان بیننده، سوژه اصلی را با دو یا سه بار فریم بندی تشدید کنید. این کار با طراحی معماری در درون فریمی که کاراکترتان در آن قرار دارد امکان‌پذیر است مثل قراردادن کاراکتر در چارچوب در، راهرو و ...

درون صحنه و خارج از صحنه

یکی از مفاهیم ترسناک در سینما ایده فضای خارج از صحنه است که به چیزهایی می‌گویند که مخاطب

آن‌ها را ندیده ولی می‌تواند تصور کند. فضای خارج از صحنه به شیوه‌های مختلف نشان داده می‌شود: یک شیء که از خارج از صحنه به داخل صحنه پرتاب می‌شود، نگاه یک کاراکتر به چیزی در خارج از صحنه، دیالوگ یا صدایی که از خارج از صحنه می‌آید، نمایی از بدن کاراکتر که قبل از ورود او به فریم یا چیزی مانند دود سیگار که بیان می‌کند که شخصی ناپیدا در فضای فیلم وجود دارد. نیروهای طبیعت مانند باران، باد و نور حسی از نادیدنی تا را ایجاد می‌کنند. در انیمیشن هیولاها، در سکانس اولیه تخت خواب، ما سایه‌ای از هیولا بر روی تخت خواب بچه مکانیکی قبل از آنکه واقعاً هیولا ظاهر شود را می‌بینیم. یک صدای مضطرب کننده به ما اجازه می‌دهد که همه نوع تصویری از موجودی که به بالای سر بچه ناتوان می‌رود داشته باشیم. این صحنه باری دیگر در پایان

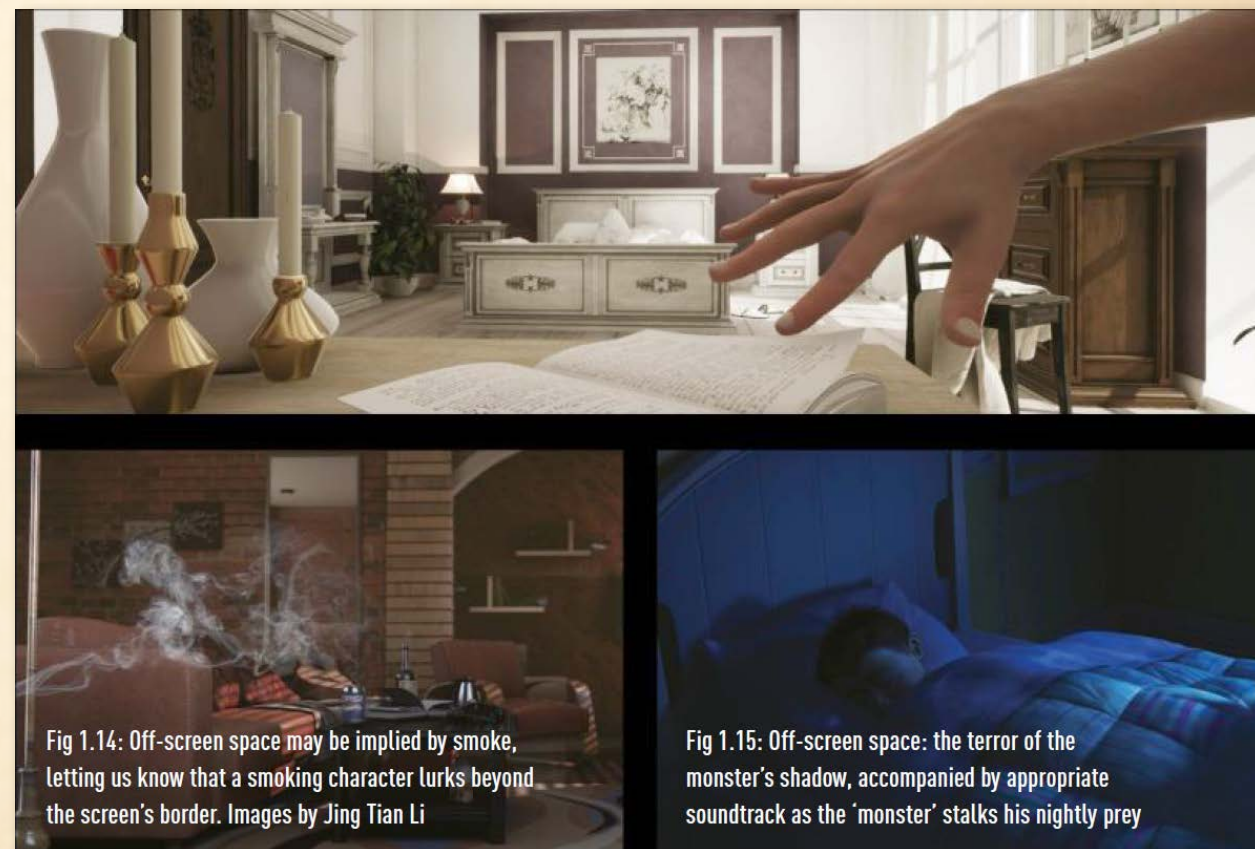


Fig 1.14: Off-screen space may be implied by smoke, letting us know that a smoking character lurks beyond the screen's border. Images by Jing Tian Li

Fig 1.15: Off-screen space: the terror of the monster's shadow, accompanied by appropriate soundtrack as the 'monster' stalks his nightly prey

نویسنده: دورا. آر . فیتزجرالد

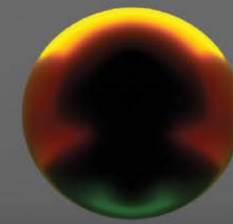
مترجم: محمد یکتامنش

منبع: مجله دنیای سه بعدی

شماره ماه مارچ



چگونگی استفاده از نورهای کلیدی عنصری در خلق صحنه های واقعگرا



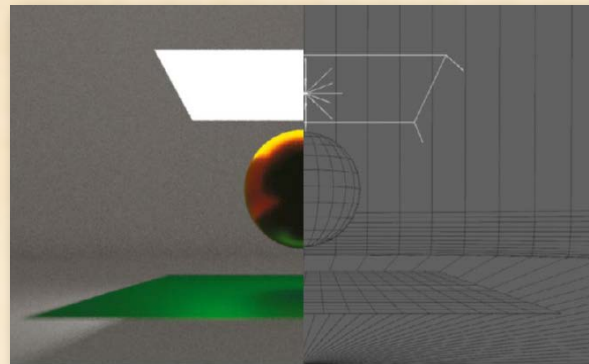
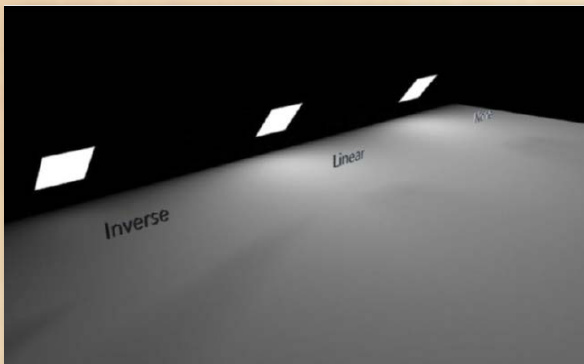
اگر به تازگی وارد دنیای سی جی آی شده‌اید ممکن است احساس کنید که ابزارهای زیادی برای انتخاب در برنامه‌ها وجود دارد. هدف ما این است که همه چیز را به صورت پایه‌ای توضیح دهیم تا هر هنرمندی بتواند با دانش اینکه چه ابزاری مناسب اوست خود را تجهیز کند. در این بخش به بررسی نورهای سطحی خواهیم پرداخت.

خلق یک نورپردازی واقعی و قانع کننده در گذشته یکی از سخت ترین کارها در دنیای سی جی بود. با این حال، با توسعه موتورهای رندر که سرعت را باقابلیت کار با تصاویر نوردهی شده ترکیب کرده‌اند، انجام بسیاری از کارها ممکن شده است. با این حال، این گونه فکر کردن موجب می شود بسیاری از خلاقیت های ممکن را در هنگام خلق نورپردازی شخصی نابود سازید. یکی از ابزارهای کلیدی برای خلق نورپردازی خلاقانه در انبار هنرمند سی جی، نور سطحی است. نور سطحی در تمام برنامه های سه بعدی به عنوان آبجکت اصلی وجود دارد و چیزی که آن را خاص می کند آن است که این نور منبع نور واقعی را شبیه سازی می کند.

فقط در سال های اخیر است که نورهای سطحی به عنوان یک ابزار غالب نورپردازی توسط هنرمندان استفاده می شود زیرا در گذشته استفاده از آن ها نیازمند هزینه محاسبات کامپیوتری بالا در زمان رندر بوده و این نورها تمایل به ایجاد نویز در تصویر رادارند. با این وجود، امروزه بیشتر موتورهای رندر پیشرفته توانایی استفاده از این نوع نور را با اپلمب (aplomb) دارند که هنرمند را قادر می سازد تا شکل نورهای سطحی را به آسانی مشاهده کرده و به راحتی شدت نور را با حرکت یا تغییر اندازه نور سطحی کنترل کند که بسیار مشابه نورهای استفاده شده در استودیوهای عکاسی است. از آنجاکه نورهای سطحی بسیار شبیه به نورهای استودیویی هستند این بدان معناست که یادگیری فن های حرفه ای عکاسان برای ظاهری خاص با نورهای سطحی ساده تر از دیگر آبجکت های نور است. به خصوص به این دلیل که نورهای سطحی می توانند مرئی شده تا انعکاس جالبی را برای شات تولیدی ایجاد کنند. استاد شدن در استفاده از نورهای سطحی همیشه برای هر هنرمند سی جی سودآور

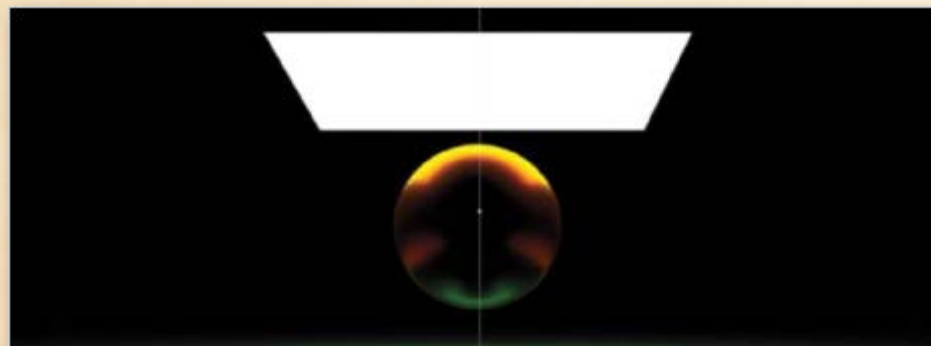


است و امروزه مشکلات سخت افزاری دیگر باعث ایجاد محدودیت در آن ها نمی شود.



اضافه کردن نورهای سطحی: نورهای سطحی معمولاً به عنوان انتخاب پیش فرض در منوی نورپردازی بیشتر برنامه های خلق محتوای دیجیتال یافت می شود. نورهای سطحی با دیگر انواع نورها متفاوت بوده و معمولاً آیکن مخصوص به آن با توجه به اندازه و جهت نور در صفحه پیش نمایش دیده می شود. به همین دلیل قرار دادن نور سطحی بسیار راحت تر می شود. به خصوص در هنگامی که می خواهیم نورهای درون یک استودیو یا صحنه واقعی را شبیه سازی کنیم.

موقعیت نور سطحی: نورهای سطحی مانند نور در دنیای واقعی عمل می کنند و هنگامی که آن ها را از آبجکت دور می کنید مقدار نور تولیدی توسط آن ها کاهش می یابد. این اثر به خاطر خصوصیت کاهشی شدت نور است و نورهای سطحی طراحی شده اند که از لحاظ فیزیکی تا حد امکان دقیق باشند. بیشتر برنامه های خلق محتوای دیجیتال اجازه می دهند که کاهش شدت به صورت خطی تغییر کند که امکان کنترل مقدار نور در فواصل یا حذف آن را فراهم می سازد که اگر نور سطحی به عنوان یک منبع نور ثابت باشد می تواند مفید واقع شود.



نویز نور سطحی: یکی از مشکلات نورهای سطحی آن است که آن ها متناسب با موتور رندر استفاده شده ممکن است باعث ایجاد نویز در تصویر شوند. برای کاهش این مشکل، مطمئن شوید که اگر نمونه های نور در دسترس هستند در نرخ (rate) تنظیم شوند که نویز را حذف کنند. بهتر است که از موتور رندری استفاده شود که



نورهای گنبدی

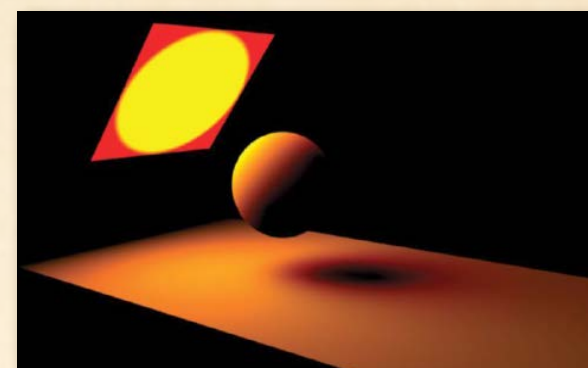
ایجاد حس دلخواهی از تصویر تنظیم کند.

نورهای گنبدی همچنین از لحاظ محاسبات کامپیوتری بازده بالایی دارند این بدان معناست که استفاده از یک دوربین کروی در یک صحنه واقعی برای خلق یک تصویر HDRI به عنوان نقشه نور پس زمینه محیط بسیار ایده‌ی خوبی است و استفاده از آن در یک صحنه خلق شده، از واقع گرایی نور آن نمی‌کاهد اما هنرمند را قادر می‌سازد که بر هندسه‌های اصلی با کمی کاهش سرعت تمرکز کند.

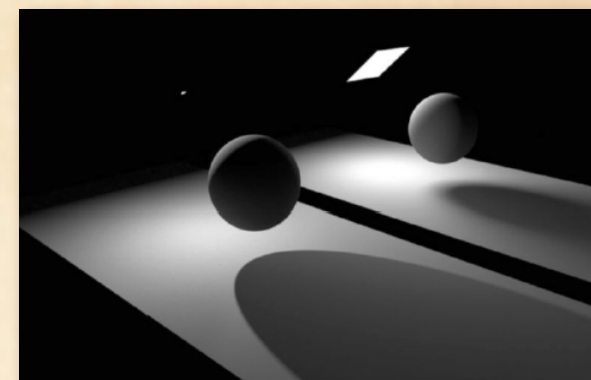
بزرگ‌ترین خطاری که در هنگام استفاده از نورهای گنبدی به هنرمند می‌توان داد آن است که این نوع از نورها می‌توانند مشکلات زیادی را در نورپردازی حل کنند که این امر موجب می‌شود هنرمند در استفاده از انواع دیگر نور غفلت کند و این عملی اشتباه است زیرا پررنگ‌تر کردن اجسام کلیدی، همیشه باعث زنده‌تر کردن صحنه می‌شود و این امر بدون استفاده از نورهای اضافی دیگر به درستی امکان پذیر نیست.

استفاده از نورهای گنبدی یکی از بهترین پیشرفت‌های دنیای سی جی در دهه اخیر بوده است. پوشاندن یک صحنه با استفاده از نور از تمام جهات در گذشته بسیار سخت بود ولی با پیشرفت سخت افزار و نرم افزار در سال‌های اخیر، نورهای گنبدی به عنوان یک روش پربازده برای نوردهی صحنه‌ها ظهور کرده است.

دلیل آن امر این است که نور گنبدی می‌تواند یک تصویر نور (HDRI) را محاط کند. این تصویر یک عکس از محیطی واقعی یا تصویری است که توسط یک هنرمند خلق شده است و زمانی که درون نور گنبدی نگاشته می‌شود فوراً نور محیط را بازآفرینی می‌کند. این تصاویر معمولاً در فرمت ۳۲ بیت ذخیره می‌شوند که تقریباً بازه کاملی از نورهای در دسترس را در خود جای می‌دهد و اجازه خلق نور، بدون قطع شدگی بی‌منطق و دسته‌شدگی را می‌دهد. با توجه به اینکه تصویر بازه کاملی از نور را در خود جای داده است کاربر می‌تواند نور را با قدرت بیشتر و یا کمتر برای



استفاده از نور سطحی بر پایه تصویر: بعضی از برنامه‌های سه بعدی و موتورهای رندر اجازه به کار بردن تکستچر توسط نورهای سطحی را می‌دهند. این قابلیت می‌تواند در هنگام استفاده از تصاویر بیت مپ (bitmap) برای تقلید نورهای استودیو یا اضافه کردن رنگ‌های خروجی بسیار مفید باشد. برای مثال استفاده از رامپ (ramp) یا گرادینت (gradient) برای خلق یک نور سطحی دورنگی که می‌تواند در صورت نیاز انیمیت شود اجازه خلق بازه گسترده‌ای از نور سطحی را در سناریوهای مختلف در یک صحنه به هنرمند می‌دهد.



سایه‌های نور سطحی: فاکتور دیگه ای که باید مدنظر قرارداد آن است که اندازه نور سطحی تعیین کننده نوع سایه‌ای که ایجاد می‌کند است. یک نور سایه‌ای کوچک که پنج برابر قوی‌تر اما پنج برابر کوچک‌تر از نور سطحی مشابه است باعث خلق سایه‌های تیزتر از دیگر نور سطحی می‌شود و لازم به ذکر است که این تأثیر مشابه عمل نور در دنیای واقعی بوده و باعث می‌شود که بتوان به سرعت نورهای پیچیده را خلق کرد.

نویسنده : مایک گریگز

مترجم : محمد یکتامنش

منبع : مجله دنیای سه بعدی

شماره آپریل



حذف بک‌گراند

درحالی‌که بسیاری از تصاویر HDRI با تصاویر بک‌گراند اضافی می‌آیند، بهتر است که مطمئن شوید که HDR نسبت به آلفا چنل و خود دوربین نامرئی باشد. این بدان معناست که نور گنبدی فقط هندسه را نوردهی کرده و انعکاس‌های جالبی را خلق می‌کند و در مسیرهایی که به آن‌ها نیاز نیست مانند آسمان ظاهر نمی‌شود. همچنین، غیرفعال کردن بک‌گراند باعث ذخیره در سرعت رندر می‌شود زیرا کامپیوتر فقط نیاز به رندر محیط‌هایی دارد که مرئی هستند.



توسعه داستان به شما می‌دهد.

استفاده از عکس نوردهی شده

استفاده از یک عکس با نور گنبدی یک روش تأثیرگذار برای افزودن ظاهر واقع‌گرایی به صحنه است. تصاویر با بازه دینامیک بالا که شامل اطلاعات ۳۲ بیت از رنگ‌ها هستند، بهترین فرمت برای استفاده با نورهای گنبدی هستند، زیرا آن‌ها اجازه نمایش را بدون هیچ‌گونه تکه‌شدگی می‌دهند و گرینه صحنه‌های رنگی شده در تصویر می‌توانند سفید یا سیاه شوند زیرا اطلاعات رنگی به‌اندازه کافی وجود نداشته، که در مقابل باعث ایجاد تصاویر زشت و مصنوعی می‌شوند.

نویسنده : مایک گریگز

مترجم : محمد یکتامنش

منبع : مجله دنیای سه بعدی

شماره ماه می



رنگ‌آمیزی یک نور گنبدی

درحالی‌که از نورهای گنبدی معمولاً به‌عنوان یک منبع نور اولیه استفاده می‌شود، این بدان معنا نیست که راه‌های دیگری برای نورپردازی صحنه به‌وسیله آن‌ها وجود ندارد. یکی از راحت‌ترین و قدرتمندترین راه‌ها برای یک افکت خلاقانه استفاده از ramp یا تکستچر گرادینت برای تغذیه نور گنبدی در بازه‌ای از رنگ‌ها برای تولید ظاهری جذاب‌تر است. از آنجاکه نور گنبدی یک شی فیزیکی در صحنه است می‌توان برای رسیدن به شکلی که به دنبال آن هستیم آن را چرخاند.



استفاده از دوربین کروی

درحالی‌که برنامه‌های خاصی برای خلق تصاویر HDRI وجود دارد، ایده جالبی است که آن‌ها را از صحنه‌های موجود خلق کنید. دلیل این امر آن است که استفاده از یک نور گنبدی به‌جای استفاده از بازه‌ای از نورها و تصاویر بک‌گراند نیاز به محاسبات کامپیوتری کمتری دارد و بنابراین

امتیاز بالایی را در حوزه سرعت نمایش صحنه ارائه می‌دهد. اگر شما از یک موتور رندر با پیش‌نمایش زنده استفاده می‌کنید استفاده از این نور مفید مزایایی خواهد داشت و اجازه سعی و خطای بسیار بیشتری برای انیمیشن و

کار مستقل یا کارمندی؟

آیا تاکنون از خود پرسیده‌اید که آیا شما به‌عنوان یک کارمند تمام‌وقت مناسب هستید یا بهتر است که کار خودتان کرده و خود را بیازمایید؟

جواب داده و براساس جدول (sd)، یا شدیداً مخالف (n)، طبیعی (sa) به پرسش‌های زیر به‌عنوان شدیداً موافق به جواب خود نمره دهید و سپس نمره‌ها را باهم جمع کرده و ببینید جایگاه شما کجاست. نتیجه آن احتمالاً شمارا شگفت‌زده خواهد کرد.



1. من دوست دارم فقط بر یک جنبه‌ی پروژه تمرکز کنم.
2. من عاشق آنم که هرروز ساعات کاری منظمی داشته باشم.
3. من دوست دارم ریسک کنم.
4. دوست دارم تعدادی تکلیف به من داده تا آن‌ها را انجام دهم.
5. دوست دارم لیست‌های تکلیف ایجاد کنم.
6. از به تأخیر انداختن تکالیف لذت نمی‌برم.
7. من دوست دارم روی یک پروژه در یک‌زمان کار کنم.
8. من از صحبت کردن در عموم راحت هستم.
9. مردم به سمت من جذب می‌شوند.
10. من یک بازیگر تیمی هستم.
11. دوست دارم یک پرداختی ثابت دریافت کنم.
12. دوست دارم برنامه زمانی انعطاف‌پذیری داشته باشم.
13. من دانش وسیعی از صنعتم دارم.
14. من همیشه در جست‌وجوی پیشرفت هستم.
15. تمایل دارم ارتقا یابم اما از جایی که هستم خوشحالم.
16. من استحقاق بیشتری نسبت به همتا‌های خوددارم تا ارتقا یابم.
17. من یک برقرارکننده‌ی ارتباط عالی هستم.
18. من همه‌ی تکالیفم را تمام می‌کنم، مهم نیست که چه باشند.
19. من مداوم به دنبال الگوها می‌گردم.
20. من لذت می‌برم از اینکه با دقت هر گام را در یک پروسه‌ی ایجادشده دنبال کنم.
21. من دوست دارم با پروسه‌های خودم کنار بیایم.
22. من یادداشت‌برداری زیادی نمی‌کنم.
23. ناشناخته‌ها من را تحریک می‌کنند.
24. من در حل کردن مشکلات ماهر هستم.

25. من سعی می‌کنم مسائل را پیشاپیش حل کنم قبل از آنکه یک مشکل خودش را نشان دهد.
26. من همیشه سعی می‌کنم مسائل را بهتر کنم.
27. من همیشه بیشتر می‌خواهم.
28. من اصولاً تکنیکی هستم.
29. من اصولاً خلاق هستم.
30. من مسائل را سیاه‌وسفید می‌بینم.
31. من مسائل را به‌طور متفاوتی از بیشتر مردم می‌بینم.
32. من مهارت خوبی در خواندن ذهن مردم ندارم.
33. من دوست دارم همکاری کنم.
34. دوست دارم تنهایی کار کنم.
35. دوست دارم تا ایده را از دیدگاه‌های بسیار متفاوتی ببینم.
36. من این نیاز را حس می‌کنم تا هر چیزی را که می‌توانم کنترل کنم.
37. من تمایل دارم یک متفکر رسمی باشم.
38. من شدیداً کنجکاو هستم.
39. من اغلب جذب در پروژه‌ها می‌شوم و زمان را از دست می‌دهم.
40. من بی‌رحم هستم.
41. من لذت می‌برم جهان کوچک چیزها (وسایل) را ببینم.
42. من باشهامت هستم.
43. من بر روی مسائل تازمانی که عالی شوند کار می‌کنم، حتی اگر تمام شب وقت ببرد.
44. من شدیداً متفکر هستم و دوست دارم کارهای روزانه و افکارم را مرور کنم.
45. دوست ندارم به دیگران درس بدهم.
46. دوست دارم یاد بگیرم.
47. من خوش‌بین هستم.
48. من اخلاق کاری خستگی‌ناپذیر دارم.
49. من یک بازیگر تیمی هستم.
50. من از دیدن تصویر کلی کار لذت می‌برم.

	(SA)	(N)	(SD)		(SA)	(N)	(SD)		(SA)	(N)	(SD)		(SA)	(N)	(SD)		(SA)	(N)	(SD)
1.	1	0	-1	11.	1	0	-1	21.	-1	0	1	31.	-1	0	1	41.	1	0	-1
2.	1	0	-1	12.	-1	0	1	22.	1	0	-1	32.	1	0	-1	42.	-1	0	1
3.	-1	0	1	13.	-1	0	1	23.	-1	0	1	33.	-1	0	1	43.	-1	0	1
4.	1	0	-1	14.	-1	0	1	24.	1	0	-1	34.	1	0	-1	44.	-1	0	1
5.	-1	0	1	15.	1	0	-1	25.	-1	0	1	35.	-1	0	1	45.	1	0	-1
6.	1	0	-1	16.	-1	0	1	26.	-1	0	1	36.	1	0	-1	46.	-1	0	1
7.	1	0	-1	17.	-1	0	1	27.	-1	0	1	37.	1	0	-1	47.	-1	0	1
8.	-1	0	1	18.	-1	0	1	28.	1	0	-1	38.	-1	0	1	48.	-1	0	1
9.	-1	0	1	19.	-1	0	1	29.	-1	0	1	39.	-1	0	1	49.	-1	0	1
10.	-1	0	1	20.	1	0	-1	30.	1	0	-1	40.	-1	0	1	50.	-1	0	1

نتایج به ترتیب نزولی

۴۰ تا ۱۵: شما کارمندی عالی با پتانسیل بالقوه برای پیشرفت و رهبری هستید.

۱۵ تا ۱۹-: شما بسیار مناسب هستید تا دیگران را در محیط کاری تمام‌وقت خودتان هدایت کنید و فرصت خوبی برای ادامه‌ی بالا رفتن از نردبان داشته باشید.

۵۰ تا ۳۵: شما کارمند باارزشی هستید! شما وظیفه خود را عالی انجام می‌دهید و نقش خود را به‌عنوان کارمند به درستی ایفا کرده و جایی هستید که باید باشید که خدمات ارزشمندی را برای شرکت شما به ارمغان می‌آورد.



۲۰ - تا ۴۵ :- شما در کارتان عالی هستید و پتانسیل اجرایی/مدیریت بالایی دارید. شاید روزی احساس نیاز کنید تا به‌تنهایی بیرون بروید اما در حال حاضر شما باید به بهترین نحو برای رشد کردن به‌عنوان کارمند ادامه دهید و درباره‌ی تصویر بزرگ شرکتتان بیشتر یاد بگیرید.

۴۶ تا ۵۰: شما روحیه‌ی کارآفرینی و اختراعی دارید. شما باید به‌صورت حرفه‌ای و خوشایندی استعفای خود را تحویل دهید و کار خودتان را شروع کنید.

شما باید خودتان انتخاب کنید چه به‌عنوان یک حرفه‌ای مستقل یا به‌عنوان مؤسس استودیوی کامل انیمیشن، شما باید مسیرهای ابداعی و کارآفرینی را از تمامی روزنه‌ها انتخاب کنید. همان ویژگی‌ها، ذهنیت و اراده‌ای که شما را صاحب تجارت موفق خواهد کرد همان مواردی هستند که موردنیازند تا شما را یک متخصص مستقل و موفق کنند.

از طرف دیگر، اگر شما کاملاً راضی هستید تا برای زمان باقی‌مانده‌ی کارتان به‌عنوان کارمند باقی بمانید، باید هنوز در مسیر ابداع و نوآوری گام بردارید و همین کمک خواهد کرد تا توجه سرپرستانان را جلب کنید و شما را به دنبال ارتقا یافتن یا افزایش حقوق می‌کشاند. علاوه براین، شما بیشتر با شرکتتان همکاری خواهید کرد که برای همه خوب است.

نویسنده : مارتین گریبینگ

مترجم : علیرضا لطیفی

منبع : مجله انیمیشن مگزین

شماره ماه می



تریلری زیبا طراحی کنید

جایگاه والا موسیقی

ارائه‌ای از سازندگان ...

اولین سؤالی که برای من به‌وجود آمد این مسئله بود که آیا از تیترا، با عنوان (ارائه‌ای از سازندگان...) استفاده کنم یا خیر. من تصمیم گرفتم که از آن استفاده کنم زیرا ممکن است برخی از مخاطبین این نماهنگ، فیلم‌های پیشین ساخته شده توسط ما را دیده باشند، علاوه بر آن این عمل به برندسازی کار کمک می‌کند. اکنون که ما تعداد زیادی فیلم ساخته‌ایم، چرا از آن‌ها استفاده نکنیم و به‌گونه‌ای آن را نمایش ندهیم که مانند یک نماهنگ فیلم واقعی به نظر برسد؟

باین‌حال، ازآنجاکه این فیلم‌ها بسیار کوتاه بودند، نمی‌توانستم بیش‌ازاندازه از آن‌ها استفاده کنم. اولین چالش در تدوین این بود که چگونه دو فیلم قبلی‌مان را در سریع‌ترین زمان ممکن نمایش دهیم، به‌گونه‌ای که وقت زیادی از نماهنگ را نگرفته ولی مخاطبین زمان‌بندی‌های مختلفی را امتحان کردم و به چندین نفر نشان دادم تا مطمئن شوم که مخاطبین زمان کافی برای خواندن عنوان‌ها دارند. من سپس از نور برای جالب‌تر کردن عنوان‌ها استفاده کردم و بعدازآن کاتی به فیلم اصلی زدم.

اولین کاری که من انجام دادم، خواه آن را باور کنید یا خیر، درخواست یک آهنگ از آهنگسازمان، گالو، برای نماهنگمان بود تا بتوانیم صحنه‌ها را بر اساس آن پیاده‌سازی کنیم. این شیوه در ساخت نماهنگ جزء شیوه‌های معمول نیست ولی من نمی‌خواستم که مسیر راه را پیشاپیش برنامه چینی کرده، بلکه قصد داشتم این اجازه را به آهنگساز بدهم که آهنگی دل‌نشین بسازد که با تم موسیقی فیلم ما هماهنگ باشد و سپس من آهنگ را بشنوم و تصور کنم که نماهنگ به چه شکل خواهد بود. هدف من ساخت یک نماهنگ ۳۰ ثانیه‌ای بود زیرا هر مقدار بیشتر از آن برای یک انیمیشن ۳ دقیقه‌ای مسخره به نظر می‌رسید.

من تنها این محدودیت ها را برای آهنگساز ایجاد کردم:

- نماهنگ بیش از ۳۰ ثانیه به طول نینجامد.
- از تم موسیقی اصلی انیمیشن استفاده شود.
- نماهنگ باید پرتکاپو و قدرتمند باشد، اما برای مخاطب سرگرم‌کننده بوده و مثل نماهنگ‌های دراماتیک نباشد.

و هنگامی که او اولین موسیقی سی‌ثانیه‌ای را برایم آورد، من به آن نماهنگ گوش دادم و بلافاصله توانستم آنچه را که نماهنگ به آن شبیه است را تصور کنم. سپس سریعاً آهنگ را بر روی تایم‌لاین برنامه پریمیر گذاشته و شروع به ویرایش صحنه‌ها کردم.



چگونه اولین انیمیشن خود را تولید و پخش کنید

مورف انیمیشن
۵۵ بهار ۹۷

دیگری تولید می‌شوند، وقت آن است که به انیمیشن خود جان ببخشید. با این حال به خاطر بسپارید، کامل شدن آن ممکن است سال‌ها طول بکشد، ممکن است هرگز با آن پولی به دست نیاورید و نامزدی اسکارتان ممکن است هیچ‌وقت محقق نشود، اما اگر شما مشتاق و مصمم هستید که حقیقت یافتن رویای خود را به خاطر لذت حقیقت یافتن رویای خود با چشمانتان ببینید، پس در اینجا سه گام را تعریف خواهیم کرد که نقشه راهی برای انیماتورهای مستقل است و به عنوان راهنمایی برای کمک به شما در توسعه میراث انیمیشن‌تان می‌باشد:

قبل از ساخت تیم، قبل از پیدا کردن سرمایه‌گذار، قبل از پیدا کردن کانال‌های پخش‌کننده فیلم، شما باید در مهم‌ترین عنصر هر فیلمی چه انیمیشن باشد یا نباشد استاد شوید: داستان. اگرچه شما باید در هر

برای هر انیماتور ساخت انیمیشن با ایده خود ممکن است رؤیایی برای تمام عمر باشد یا رؤیایی که گاهی در رابطه با آن خیال‌پردازی می‌کند. با این حال، با سرمایه‌های بسیار سنگین ۸۰ تا ۱۰۰ میلیون دلاری توسط استودیوهای بزرگ، چگونه یک انیماتور مستقل می‌تواند انیمیشن خود را تولید کرده و آن را به نمایش گذارد.

سورپرایز جالب و خوشحال‌کننده آن است که شما برای تولید و پخش انیمیشن خود میلیون‌ها دلار نیاز نداشته، و نیاز ندارید که روح خود را بفروشید تا بتوانید افکت‌هایی که برنده اسکار شده یا صدای بازیگران حرفه‌ای هالیوود را بر روی انیمیشن خود گذارید تا به وسیله آن‌ها کار شما دست مخاطبین برسد. امروزه که شبکه‌های اجتماعی و سایت‌های اشتراک فیلم بر اینترنت چیره شده و انیمیشن‌ها بیشتر از هر زمان

انتخاب صحنه

من سعی کردم تا جایی که می‌توانم از حداکثر صحنه‌های تأثیرگذار به گونه‌ای استفاده کنم که طرح داستان را فاش نکنند. خوشبختانه برخوردهای زیادی در صحنه وجود داشت. من ضرب حرکات صحنه را با ضرب موسیقی هماهنگ کرده و مطمئن شدم که صحنه‌ها بین دو کاراکتر اصلی حرکت رفت و برگشتی دارند. همچنین از این موضوع اطمینان حاصل کرده که شدت ضربات در هر لحظه با گذر زمان روندی افزایشی داشته و از برخوردهای ملایم شروع شده تا به پرتاب غذا به همه سوی و برخورد با صورت کاراکترها می‌انجامد. سپس نماهنگ را با عنوان و تاریخ انتشار انیمیشن همراه با کمی نورپردازی به پایان رساندم.

عناوین و فونت‌ها

یک فونت نامناسب یکی از مهم‌ترین نشانه‌هایی است که نشان می‌دهد سازنده نماهنگ تازه کار است. برگزیدن یک فونت مناسب برای موضوع نماهنگ شما آن چیزی است که بسیاری از افراد آن را به درستی انجام نمی‌دهند و دلیل آن این است که استفاده از دو فونت با همدیگر کاری بسیار دشوار است. اغلب اوقات ترکیب فونت‌های ضخیم و نازک عملکرد بهتری دارند و این کاری است که من انجام دادم. حفظ حرکت تیترو عنوان نیز مهم است و باید از این امر اطمینان حاصل کنید که بر روی یک عنوان به مدت طولانی توقف نداشته باشید. تدوینگران تازه کار تمایل دارند

مترجم: ناهید عبدلی نژاد

منبع: سایت بلوپ انیمیشن

<https://www.aparat.com/v/34huD>

که تدوین، آرام و کند باشد و به هر صحنه زمان کافی را بدهند. این امر ناشی از عدم تجربه و اعتماد به نفس بوده زیرا تدوینگران مبتدی تصور می‌کنند مخاطبان زمان کافی برای درک آنچه آن‌ها نشان می‌دهند را ندارند. بیشتر روی مخاطبین حساب کنید. سریع کات بزنید. صحنه عنوان پایانی را زودتر تمام کنید. حتی زودتر از آنچه تصور می‌کنید.

سریع کات بزنید

این نکته باید در تدوین کل نماهنگ در نظر گرفته شود. اطمینان حاصل کنید که واقعاً سریع از یک صحنه به صحنه کات می‌زنید. نگران این که مخاطب همه چیز را در هر صحنه درک کند نباشید بلکه تلاش کنید که احساس فیلم را به مخاطب منتقل کنید. انیمیشن من بسیار نامنظم بود و شما قادر به درک آن چه در حال وقوع است نمی‌شوید؛ اما اشکالی ندارند. این فیلم در مورد جنگی جنون‌آمیز میان دو فروشنده‌ی غذا می‌باشد و برخورد میان آن‌ها تبدیل به شلوغ کاری می‌شود. این چیزی بود که من می‌خواستم مخاطبین هنگام تماشای آن حس کنند. غذاهای زیادی در اطراف به پرواز درآمده و عکس‌العمل‌های زیادی در پی آن به نمایش درمی‌آید.

لینک و بارکد نماهنگ تولید شده در سایت آپارت:



بخش از پروژه تا حد امکان ستاره باشید تا بتوانید در بازار فیلم بدرخشید، یک داستان عالی می‌تواند باعث جبران مقادیر تولید، ضعف بازیگری و سرمایه‌های کم شود (عبارت موفق‌ترین فیلم‌های مستقل را برای الهام گرفتن و نمونه‌های دیگر جستجو کنید).

همان‌طور که استفان کیگ یک‌بار گفت: نوشتن بازنویسی است. پس بعدازاین که تا سر حد مرگ بر روی داستان‌تان کارکردید، دوباره آن را بازنویسی کنید و وقتی‌که تا حداکثر میزان ممکن پیش رفتید، بگذارید کمی استراحت کند و سپس دوباره کمی بیشتر آن را ویرایش کنید. وقتی شما برای صدمین بار آن را ویرایش کردید، به شما تبریک می‌گویم. شما تقریباً نصف مسیر را طی کرده‌اید. نهایتاً، شما باید داستان‌تان را با خواننده‌ها اشتراک بگذارید تا آن‌ها با نظرات و بازخوردهای غیر متعصبانه خود باعث بهبود آن شوند. بعد از بازبینی افراد دیگر، صدمبار بازنویسی دیگر باید کافی باشد، احتمالاً !!! حال که داستان‌تان کاملاً استوارشده است، شما باید میزان وضعیت مالی خود را حساب کنید. هم‌اکنون چه میزان پول برای اختصاص به هدف‌تان دارید؟ چه مقدار می‌توانید به آن اضافه کنید؟ چه مقدار می‌توانید قرض کنید؟ چه مقدار پول از سرمایه‌داران می‌توانید به دست آورید؟ آیا به سایت‌های سرمایه‌گذاری جمعی فکر کرده‌اید؟ آیا به معامله‌های تبلیغاتی فکر کرده‌اید؟ کتاب‌ها و منابع آنلاین زیادی وجود دارد که می‌تواند تا سطح بالایی در امر سرمایه‌گذاری به شما کمک کند. پس بهتر است که به آن‌ها علاقه‌مند شده و در این منابع غرق شوید تا بتوانید به‌عنوان یک متخصص سرمایه‌گذاری فیلم دوباره ظهور کنید. اگر این کار در توان شما نیست به شما پیشنهاد می‌کنم که توان خود را افزایش دهید و

اگر معلوم شد که قادر به انجام این کار نیستید بهتر است که فردی را پیدا کنید که قادر به انجام این کار است و او را به هر روشی که شده با خود همراه کنید. وقتی شما منابع مالی خود را تعیین کرده و مقدار آن را به دست آوردید، شما یک نقطه آغاز با مقدار معینی سرمایه در دسترس در اختیاردارید که به‌وسیله آن می‌توانید فرآیند تولید و پخش انیمیشن را انجام دهید. این میزان سرمایه هرچه‌قدر باشد از صفر تا یک‌میلیون دلار، هرگونه کمبود مالی نیاز است تا با افرادی که شبیه شما فکر می‌کنند و حاضرند که داوطلبانه برای تولید فیلم شما کار کنند جبران شود.

از اطرافیان بپرسید. در شبکه‌های اجتماعی پست بگذارید. ارتباط، ارتباط و سپس ارتباط بیشتر. شما ممکن است افراد بامهارتی را پیدا کنید که خواستار ملحق شدن به هدف شما فقط برای تجربه هستند. بعضی ممکن است برای هیجان آن‌که روزی انیمیشن خودشان به حقیقت بپیوندد به شما ملحق شوند. بعضی ممکن است سهمی از نتیجه کار را در ازای وقتی‌که صرف کار می‌کنند بخواهند. بعضی ممکن است با تخفیف زیادی کار کنند. هدف در اینجا آن است که شما ماهرترین، باتجربه‌ترین و مشتاق‌ترین تیم ممکن را با سرمایه کم و به کمک جذابیت غیرقابل مقاومت خود دورهم جمع کنید؛ زیرا بقیه کارهایی که نیاز به انجام آن است باید توسط تنها فرد باقیمانده تیم یعنی خود شما انجام شود.

نویسنده : مارتین گریبینگ

مترجم : محمد یکتامنش

منبع : مجله انیمیشن مگزین

شماره ماه ژانویه

اگر بخواهم یکی از قواعد انیمیشن را برایتان انتخاب کنم تا روی آن متمرکز شوید که نمونه‌کارهایتان متمایز از بقیه شود، این اصل یکی از آن‌هاست. اعمال ثانویه خوب به نمای شما انرژی مضاعف می‌بخشد و وجه تمایز شما از یک انیماتور خوب با یک انیماتور داستان‌سرای بصری است.

شگفت‌آور اینکه، یکی از اصولی است که کج‌فهمی در آن بسیار است، حداقل در میان انیماتورها این‌گونه‌ست. (Secondary Action) را در اینترنت جستجو کنید، با سلی از سردرگمی‌ها و مطالب بی‌معنا مواجه خواهید شد، پس اجازه دهید با برخی تعاریف اولیه شروع کنیم.

ابتدا، اعمال ثانویه چه چیزهایی نیستند؟ انیمیشن ثانویه (Secondary Animation) یا حرکت ثانویه (Secondary motion) نیستند. دو اصطلاح آخر مترادف هستند و ارتباطی به اعمال ثانویه ندارند. این واژه‌ها مشابه هستند و بیشتر سردرگمی‌ها از اینجا نشأت می‌گیرد. انیمیشن حرکت ثانویه به حرکاتی گفته می‌شوند که به حرکات دیگری وابسته هستند. وقتی کاراکتری سرش را تکان می‌دهد، حرکت سر همان حرکت اصلی است و حرکت مو و کلاه مثالی از حرکت ثانویه می‌باشد. بسیاری از این حرکات، در قلمرو جلوه‌های ویژه انیمیشن هستند. حرکات جاهای گوشتی بدن نمونه‌ای از حرکات ثانویه هستند. این‌ها چیزهای مهمی هستند، اما اعمال ثانویه نیستند.

عمل ثانویه Secondary Action

چیزی که باعث سردرگمی انیماتورها می‌شود واژه‌ی اکشن است. این حرکت خیلی فیزیکی نیست و رفتاری است. عمل اصلی چیزی است که نمای شما در مورد آن است. عملی است که کاراکترتان سعی در انتقال آن دارد، هدف اصلی داستان در این نقطه‌ی خاص است. یک نوشته از فیلم‌نامه و دیالوگ انیمیشن است.

عمل ثانویه چیزی اضافه‌تر از عمل اصلی هست که کاراکتر در حال انجامش است. رفتاری است که شات را احیا کرده و نوآوری و اصالت را اضافه می‌کند. همچنین چیزهایی در خصوص زندگی گذشته‌ی کاراکتر بیان می‌کند و الی‌آخر. در بهترین حالت، کمک می‌کند تا عنصر زیرپوستی داستان نقل شود.

فرانک توماس و اولی جانسون در کتاب توهم زندگی، به‌سادگی بیان می‌کنند: ”وقتی این عمل ثانویه، به کمک عمل اصلی بیاید، نامش عمل ثانویه است و همیشه تحت تسلط عمل اصلی است.“

در این تعریف، مشخص کرده است که این اعمال، به عمل اصلی گره‌خورده است و تحت تأثیر آن است. چیزی است که در شات لایه گذاری شده است بدون اینکه زمان اضافه یا نقاط عطف اضافه‌ای به وجود بیاورد. یک مقایسه‌ی پخت‌وپز اگر بکنیم، عمل ثانویه ادویه‌ای است که به مواد اصلی افزوده می‌شود. یک وعده‌ی غذایی جداگانه یا یک‌چیز اضافه در وعده‌ی غذایی نیست، اما باظرافت و به‌صورت جدایی‌ناپذیری



به شات یا صحنه اضافه شده است.

اگر این عمل ثانویه را از داخل نما حذف کنید (از بازی کاراکتر)، عمل اصلی همچنان باید شفاف و خوانا باشد. از لحاظ تماشایی بودن و جذاب و خوانا بودن آن‌طور که باید قابل قبول نخواهد بود. این کار نقاطی که مرده تلقی می‌شوند را پرانرژی‌تر کرده و عمق را به شات اضافه می‌کنند. مهم‌تر از همه، باعث می‌شود تا کارتان در ذهن بماند و مخاطب آن را به اشتراک بگذارد. در حد پایه‌ای، نوعی رفتار یا تیک حرکت است که با بازیه آن، کاراکتر از آن حالت خشک که فقط سعی دارد دیالوگ بگوید و بی‌معنا دستانش را تکان می‌دهد خارج می‌شود.

در تصویر روبرو نمونه‌ای خوب از عمل ثانویه را می‌بینید که توسط شاگردان سایت انیمیشن منتور مت گاروارد و مایک استرن انیمیت شده‌اند. این عمل بستنِ کشوی فایل‌هاست که منشی را به یک شخص زنده، واقعی و دلسوز مبدل می‌کند.

از اعمال ثانویه‌ی کلی پرهیز کنید

عمل ثانویه باید برای هر کاراکتر مختص به خودش باشد. در این چهارچوبِ خاص، سخت است داشتنِ عمل ثانویه‌ی خوب برای نماهایی که نمی‌دانید ماجرا از چه قرار است و یا وضعیتی که کاراکتر در آن وجود دارد، همچنین اینکه چه حسی نسبت به اتفاق‌های اطرافشان دارند. کمی بیشتر در مورد کاراکتر کاوش کنید و عمیق‌تر فکر کنید و به ایده‌های اولیه و سطحی بسنده نکنید. تصور کنید بازیگران متفاوتی هستید که نقش‌های متفاوتی را بازی می‌کنید حتی وقتی که آن عمل کلیشه باشد حول آن بچرخید و کاوش کنید.

استفاده از لوازم صحنه

ساده‌ترین میان‌بر برای اینکه عمل ثانویه به کاراکترتان اضافه کنید، بازی با اشیاء و لوازم صحنه است که در آن موقعیت خاص در اطرافش وجود دارد. این دلیل خوبی است که بازیگران اغلب دوست دارند کاراکترهایی بازی کنند که سیگار می‌کشند. برداشتن یک بسته سیگار به‌صورت عصبی، به آهستگی سیگار یکی دیگر را روشن کردن، دور انداختن خاکستر سیگار یا در میانِ دیالوگ دود سیگار از میان لب‌ها بیرون آوردن مثالهایی از این دسته هستند. از این نوع احتمالات



بسیار است. به کاراکترتان کلاه یا عینک بدهید، قلم یا لوله‌ی کاغذی و...؛ نقشی به آن‌ها بدهید مثل مکانیک یا سرآشپز که با چیزهای اطراف بازی کنند. آیا لوازمی در کار نیست؟ به زبان بدن فکر کنید.

لوازم، میانبرهای خوبی هستند. همچنین او می‌تواند گوشش را به‌صورت عصبی بخاراند، لبانش را گاز بگیرد یا ناخن‌هایش را بجود و چیزهایی از این قبیل. به کتابی در زمینه‌ی زبان بدن نگاهی بیندازید

یا وب‌سایتی در این مورد پیدا کنید و شروع کنید به جمع‌آوری کتابخانه‌ای که انسان‌ها در شرایط مختلف چه نوع تیک‌های عصبی یا زبان بدن به خود می‌گیرند. همیشه باید به زبان بدن کاراکترتان فکر کنید و برایتان دغدغه باشد. به‌طور خاص در نماهایی فکر و تمرکز کنید که بازی خاصی ندارید و چیزی هم نیست که کاراکتر با آن بازی کند.

در روبرو، تصویری از فیلم آپارتمان محصول ۱۹۶۰ به کارگردانی بیلی ویلدر را می‌بینید. جک لمون عمل ثانویه‌ی خوبی با قوطی کنسروها و سبد خرید انجام می‌دهد. شرلی مک‌لین هم عمل ثانویه را با میزانی از ناآرامی دارد و برای آرام کردن خود با انگشتانش بازی می‌کند تا قبل از اینکه به پوز دیگر برسد که حوصله‌اش سر رفته است.

در ادامه نیز دو تصویر دیگر از فیلم آپارتمان که فرد مک موری که عینکش را برای عمل ثانویه استفاده می‌کند و سپس جک لمون برای بازی یک سری اعمال ثانویه‌ی عالی و معنادار از اسپری دماغ و دستمال کاغذی استفاده می‌کند.



وقتی روی تولید استودیویی کار می‌کنید، معمولاً محدودیتی در این مورد که چه نوع عمل ثانویه‌ای در شات پیاده کنید خواهید داشت. در این موارد، نیاز دارید تا به منحنی‌های طولانی، چهارچوب فعلی نما و اینکه کاراکتر چه نوع عادت‌های رفتاری دارد که می‌تواند ظاهر شود فکر کنید. باید این ایده‌ها را با کارگردان و سوپروایزر در میان بگذارید تا مبدا با عمل



ثانویه‌ای برگردید که در نماهای بعدی و اتفاقاتی که در آن‌ها رخ می‌دهد تضاد داشته باشد. گاهی شاید این تنها شما باشید که ایده‌ای از یک عمل ثانویه را پیاده کنید که به رفتار کاراکتر و تعریف کاراکتر کمک کند. در نماهای شخصی خودتان، آسمان محدودیت شماست! کاراکترتان را همیشه با اعمال ثانویه شارژ



حرکات هم پوشانی Overlapping Action

بالاست که نیرو اعمال می کند و یکدم که به آن متصل بوده و متشکل از چند مفصل می باشد که یک توپ به انتهای آن متصل است که کشیده می شود. وقتی مستطیل اصلی از حرکت می ایستد، دُم حرکت اصلی را دنبال می کند (Follow Through) تا انرژی اش تمام شود. پاندول یک تست عالی است تا این قوانین را تمرین کنید.

اینجا چند نکته ی کلیدی و اهداف اصلی این تمرین را بیان می کنم:

همیشه از اینکه حرکت دم در امتداد مسیر حرکت اصلی است اطمینان حاصل کنید. هیچ وقت دم نباید حرکت مستطیل یا بلوک بالای سرش را هدایت کند. هیچ وقت نباید حس شود که دم، به خودی خود انرژی یا حرکت را تولید می کند. هر حرکتی که تولید می کند، تابع حرکت بلوک بالای سرش یا هر موضوعی که به آن متصل است می باشد. حرکات هم پوشانی باید میزان قابل قبولی از عکس العمل را نسبت به نیرویی که به آن ها اعمال می شود داشته باشند. به عنوان مثال: وقتی بلوک بالای سر یک اینچ در فضا حرکت می کند، دم نباید با نیروی ۲ فوت در جهت مخالف شروع به حرکت کند.

هیچ وقت حس و حال حرکات هم پوشان را فراموش نکنید. به این فکر کنید که آن بخشی که به کاراکتر یا سوژه متصل است از چه جنسی ساخته شده و با چه

برای روشن شدن موضوع، ماشینی را تصور کنید که بلادرنگ با سرعت به حرکت درمی آید. ماشین در حال حرکت است و بدن شما تمایل دارد تا کمی در صندلی فرو برود، یا به سمت عقب کشیده شود. اگر راننده ناگهان پدال ترمز را فشار دهد، بدن شما همچنان تمایل به حرکت دارد، خوشبختانه کمربند ایمنی شمارا نگه می دارد تا با شیشه ی جلو برخورد نکنید.



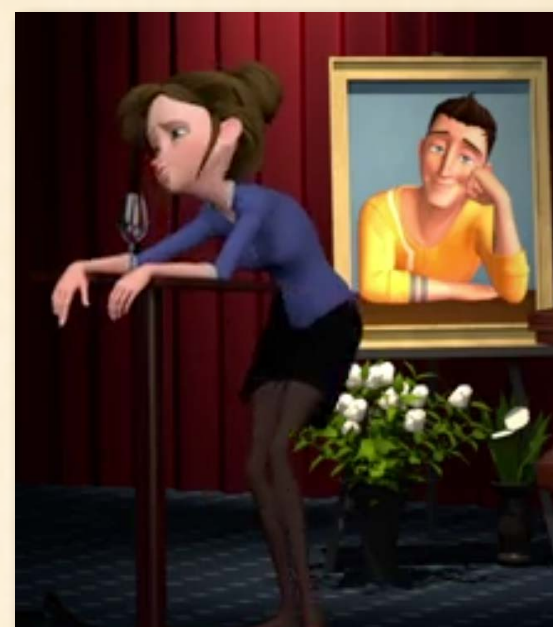
حرکات هم پوشان کمک می کنند تا انیمیشن شما حس طبیعی داشته باشد. اگر می خواهید کاراکترتان روی زمین و تحت تاثیر جاذبه ی زمین، وزن، مکانیک و حرکتی طبیعی داشته باشد، حرکات هم پوشان عنصری حیاتی محسوب می شود.

چطور حرکات هم پوشان را تمرین کنیم؟

معمول ترین راه کار، استفاده از تمرین پاندول ساعت می باشد که در دوره ی مباحث پایه ای انیمیشن تدریس می شود. یک بلوک مربع مستطیل شکل در

پایین صحنه می آید. به علاوه کلی زبان بدن دارد که مختص این کاراکتر است. بدون این حرکات ثانویه، این نما حوصله سربر و نچسب می شد.

در پایان برای آن که بدانید عمل ثانویه ای که انیمیت کرده اید، کار می کند یا نه؛ انیمیشن را بدون صدا پخش کنید. آیا نما قابل فهم است؟ آیا به شفافی منظور را رسانده و جذاب است؟



با استفاده از این آدرس بار و یا لینک زیر می توانید ترجمه این مقاله را همراه با فیلم های آن در سایت منبع مشاهده کنید .

<http://puyanama.com/1396/18396.html>



کنید، همیشه به آن ها یک چیزی مثل کلاه، لباس خاص، یک شخصیت خاص و یک زمینه ی شفاف بدهید. اگر باکسی خارج از نمای دوربین صحبت می کند، اطمینان حاصل کنید که دقیقاً کجای صحنه ایستاده است. بدترین نوع نمایی که برای ایجاد عمل ثانویه می توانید داشته باشید چیزی است که آن را این طور توصیف می کنند: ”یک استندآپ کم دین که به سختی در تلاش است.“ این حالت وقتی اتفاق می افتد که نمی دانید کاراکتر کجا ایستاده است، با یک لباس نامشخص و بدون هیچ شیء یا زمینه. در این نماها، به نظر می آید که کاراکتر شخص نامعلومی را نشان می دهد به همراه حرکات بی معنای دست؛ مانند یک کم دین ناامید در وسط صحنه که مقابل جمعیت کثیری دستپاچه شده است.

تصویر روبرو مثال خوبی از این موقعیت حرکات ثانویه ی وسیع است. این نما توسط ترسا فالکان انیمیت شده که به زیبایی از عهده ی آن برآمده است. او به تریبون تکیه زده و سپس لیوان را به دست می گیرد و یک پله

نویسنده : کوین کاچ

مترجم : میرتوحید رضوی

منبع : سایت انیمیشن منتور

میزان سفتی به موضوع اصلی متصل است. آیا یک سری پر هستند که با یک نخ متصل شده‌اند؟ آیا یک زنجیر ۲۰ پوندی ساخته شده از سرب جامد است؟ هر کدام بستگی به عکس‌العمل دارند؛ اما میزان و نوع زمان‌بندی حرکات هم‌پوشان، کشش و دنباله‌ها بسیار متفاوت و مختلف احساس می‌شوند.

قدم بعدی تمرین‌ها

در برخی موارد، حرکات هم‌پوشان در جاهایی از بدن که خودشان تکان می‌خورند اتفاق می‌افتد. به دم سنجاب فکر کنید، گاهی بر اساس حرکت بدن سنجاب حرکت می‌کند و گاهی به‌خودی‌خود مثل حالت پیش‌بینی که قبل از پرش می‌خواهد داشته باشد. کاراکتر سنجاب بهترین تمرین برای این موضوع است.

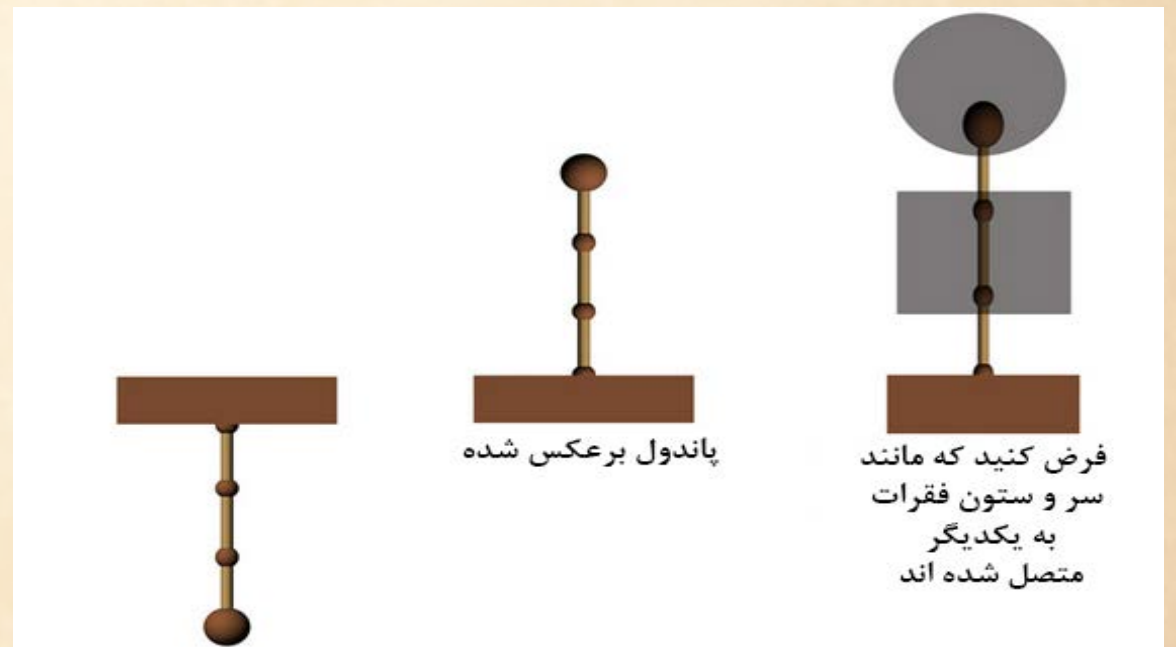
در صورتی که سنجابی را انیمیت کرده ولی حرکات هم‌پوشانِ دُم را بر او اعمال نکنیم، هرمیزان که بدن خوب انیمیت شود، بدون حرکات هم‌پوشانِ دم، انیمیت خشک به نظر می‌رسد، ولی وقتی که حرکات

هم پوشان به دم اضافه می‌شود حرکات هم‌پوشان و دنبال کننده‌ی دُم مقدار شگفت‌آوری از سیال بودن، انرژی و شخصیت را به انیمیت نهایی اضافه می‌کنند.

حرکات هم‌پوشان در ستون فقرات

اشتباه معمولی که دانشجویان انیمیت اغلب مرتکب می‌شوند این است که ستون فقرات، قفسه‌ی سینه و سر را طوری انیمیت می‌کنند مثل اینکه با یک فولاد به یکدیگر متصل شده‌اند. این کار باعث می‌شود تا تمام بالاتنه در یک‌زمان واحد حرکت کند که نتیجه‌ای بسیار خشک و خشن دارد. قفسه‌ی سینه و سر باید طوری احساس شوند که بر اساس میزان انرژی که از لگن تولید می‌شود حرکات هم‌پوشان و دنبال کننده داشته باشند.

سادگی تمرین پاندول و دم را می‌توان در این مثال نیز پیاده کرد. فقط کافی است فکر کنید که بلاک یا مستطیل برعکس شده و دُم نقش ستون فقرات و گره نقش سر را دارد. ستون فقرات اغلب حرکات قفسه سینه و سر را کنترل می‌کند. بسیار مهم است



فکر کنید که اشکالِ سر و قفسه‌ی سینه که در شکل توسط مربع و دایره‌ی کمرنگ نشان داده شده‌اند، به آن‌ها (دُم) متصل است و هر حرکتی بر اساس حرکت لگن تولید و به آن‌ها منتقل می‌شود.

وقتی لگن حرکت می‌کند، ستون فقرات تمایل دارد یکجا ثابت بماند، مثل همان حالتی که در حرکت ماشین اتفاق می‌افتد. برعکس، اگر سریع حرکت کنید و ناگهان بایستید، بالاتنه‌ی شما تمایل دارد تا به حرکت ادامه دهد و حرکت دنبال کننده اتفاق می‌افتد و نیاز دارید چند قدم کوتاه بردارید تا آن انرژی قبل از اینکه شمارا به زمین بزند، آرام شود و کامل متوقف شوید.

ستون فقرات بسیار منعطف است؛ می‌تواند به طرز تعجب‌آوری در حرکات خاص، محدوده‌ی کشیری از حرکات را پوشش دهد؛ اما فراموش نکنید، حتی میزان کمی از حرکات لگن، به همان میزان حرکات هم‌پوشان و دنبال کننده به ستون فقرات وارد می‌کند.

حرکات هم‌پوشان ثانویه

در کنار این‌ها، هر آبجکتی که به بدن متصل باشد، منبع خوبی برای حرکات هم‌پوشان و دنبال کننده است. حرکات هم‌پوشان، به‌عنوان مثال موی دم‌اسبی دخترها، انعکاسی از هر حرکت سر کاراکتر خواهد

نویسنده: درو آدامز

مترجم: میرتوحید رضوی

منبع: سایت انیمیشن منتور

بود. می‌توانید کلاهی به شخصیتتان اضافه کنید تا وقتی از جایی قرار است بپرد، لحظه‌ای در آسمان رها شود. لباس‌ها، گوشواره‌ها، مو و لوازم جانبی همگی می‌توانند این حرکات هم‌پوشان را باعث شوند و میزانی از باورپذیری را به کارتان اضافه کنند و کارتان خاص‌تر دیده شود.

چون حرکات هم‌پوشان و کشش، نیاز به حرکت فیزیکی دارند، باید در ابتدا مطمئن باشید که تمام حرکات اصلی را روی بدن کاراکتر یا سوژه پیاده کرده‌اید. هر تغییر روی انیمیت بدن، یا منبع حرکتی، باعث می‌شود تا انیمیت فعلی که روی آن پیاده کرده بودید دیگر به کارتان نیاید.

حرکات هم‌پوشان و دنبال کننده میزان قابل‌توجهی از حرکت طبیعی و حسی ارگانیک را به کارتان اضافه می‌کند. اگر چیزها سفت و خشک به نظر می‌رسند، حرکت را آنالیز کنید و دنبال موقعیتی بگردید تا هم‌پوشانی، کشش و دنباله‌ها را اعمال کنید.

با استفاده از این آدرس بار و یا لینک زیر می‌توانید این مقاله را همراه با فیلم‌های آن در سایت مبدا مشاهده کنید.

<http://puyanama.com/1396/18337.html>





گفتگو با بیل باکلی

بیل باکلی به عنوان یک توسعه دهنده AAA در شرکت های Neversoft Entertainment و Infinity Ward کار کرد و سپس شرکت First Contact Entertainment را تأسیس کرد. او به عنوان کارگردان انیمیشن به خلق عناوین واقعیت مجازی مانند Rom: Extraction و Firewall Zero Hour پرداخته است. خارج از حرفه توسعه دهنده بازی، بیل دو داستان تصویری را منتشر کرده و انیمیشن کوتاه خود را خلق کرد و همچنین چندین دوره آموزشی را برای شرکت gnomon ضبط کرده است.

این امر به معنای خلق صدها یا حتی هزاران انیمیشن خاص است. بسیاری از آن ها فقط به مدت دو یا چهار فریم خواهند بود یا حتی یک پوز اصلی که موتور بازی آن را با دیگر انیمیشن ها تلفیق می کند. در این سبک زمان بندی بسیار اهمیت دارد. هرگاه من ماشه تفنگ را فشار می دهم من دوست دارم که احساس کنم که با یک تفنگ واقعی تیراندازی می کند و اگر که پاسخگویی در این عمل حتی برای چند فریم کند باشد، شما در وظیفه تان شکست خواهید خورد.

در این مقاله بیل درس هایی را که در مسیر حرفه خود یاد گرفته و رازهای خلق یک انیمیشن درون بازی را مطرح خواهد کرد و توضیح خواهد داد که چگونه واقعیت مجازی نقش یک انیماتور را تغییر خواهد داد.

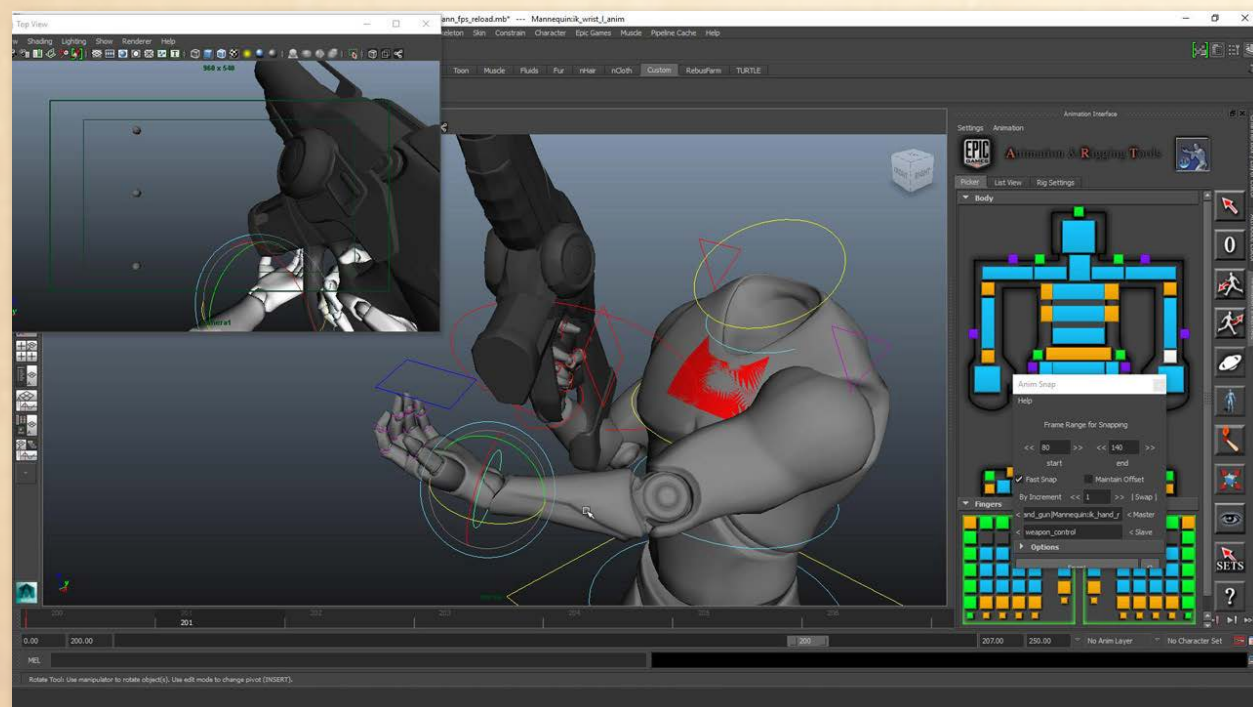
یک انیمیشن آماده بازی چه تفاوت هایی با انیمیشن سینما دارد؟

انیمیشن های سینمایی روایتگر هستند. اهمیتی ندارد اگر آن ها از قبل رندر شده باشند یا با استفاده از یک موتور بازی خلق شده باشند اما در انیمیشن های بازی همه چیز در ارتباط با پاسخگویی و واکنشگرایی است.

اگر در حال کار بر روی یک عنوان واقعی نباشیم، چگونه می شود برای ساخت انیمیشن بازی تمرین کرد؟

یکی از چیزهای جالب در ارتباط با آنریل انجین آن است که قالب هایی برای انیمیشن های اول شخص و سوم شخص دارد. شما می توانید انیمیشن های راه رفتن، دویدن و پریدن خود را در قالب جایگزین کنید و سپس با کمی کدنویسی شما قادر به خلق یک توالی مبارزه خواهید شد.

دیگر نیازی نیست که انیماتورها دانش فنی داشته باشند و بدانند که انیمیشن ها چگونه باهم ترکیب می شوند و چگونه یک فضای ترکیبی ایجاد کنیم تا وظیفه ای که ما می خواهیم را انجام دهد. به نظر من هم اکنون فرصت عظیمی برای دانش آموزان وجود دارد زیرا نه تنها آن ها می توانند انیمیشن های عالی خلق کنند بلکه آن ها می دانند که چگونه انیمیشن ها را در موتور بازی سازی با یکدیگر ترکیب کنند.



به عنوان یک انیماتور به چه دانش فنی نیاز دارید؟ آیا نیاز به کد نویسی دارید؟

کدنویسی بصری (مانند بلوپرینت در آنریل انجین) کاملاً به نظر من کافی است. اگر شما می خواهید که پیشرفته تر یاد بگیرید می توانید زبان ++C را نیز یاد بگیرید.

وقتی من نام کدنویسی را می آورم حتی انیماتورهایی که برای مدتی در صنعت کار می کنند مضطرب می شوند و موهای پشت گردنشان سیخ می شود؛ اما باور کنید اگر من می توانم این کار را انجام دهم هر کسی می تواند. قطعاً مدتی وقت خواهد برد ولی اگر شما به اندازه کافی سماجت به خرج داده تا بنشینید و یاد بگیرید، شما خواهید دید که چگونه می توانید انیمیشن هایتان را بسیار بهتر از قبل خلق کنید تا کارهای بیشتری را انجام دهد.



خصوصیات یک انیمیشن جنگی اول شخص چیست؟

چندین ویژگی است. اول از همه زمان بندی است. وقتی شما به یک انیمیشن شلیک تفنگ نگاه می کنید، فقط به مدت شش تا ۸ فریم طول می کشد. تصمیماتی که شما در هر فریم می گیرید یک انیمیشن خوب را از بد جدا می کند و چیزی که اهمیت دارد یافتن فریم های دقیق برای به حداکثر رساندن افکتی است که شما به دنبال آن هستید.

همچنین اغلب اوقات انیمیت کردن سر و دست های کاراکتر بازیکن اهمیت دارد. برای مثال یک شاتگان متفاوت با هفت تیر شلیک می کند و باید سنگین تر به نظر برسد. پس فقط دست ها نیستند که باید حرکت کنند بلکه سر نیز به گونه ای عکس العمل نشان دهد. اگر شما شاتگانی را ببینید که با تیراندازی جلو چشمانه شما حرکت می کند و هیچ انیمیشنی برای سر وجود نداشته باشد یک قطعی عجیب حس خواهید کرد.

خود تو چگونه وارد این صنعت شدی؟

من در واقع در هیچ کلاسی قبل از ورود به دانشگاه شرکت نکردم. در حال بزرگ شدن، بازی های کامپیوتری بخش عظیمی از زندگی من بودند و به کتاب های کمیک بسیار علاقه داشتم و هیچ وقت در این مدت متوجه علاقه ام نشدم و همیشه این تصور را داشتم که برای زندگی و حرفه شغلی یک کتوشلوار و کراوات خواهم پوشید.

یادگیری برای هنرمند بودن قطعاً یک مبارزه برای بالا رفتن در یک سربالایی است. قبل از انیمیت کردن شما باید یاد بگیرید که طراحی کنید و قبل از این که بتوانید در سه بعدی انیمیت کنید باید یاد بگیرید که در دوبعدی انیمیت کنید ولی من به آن چسبیدم و فکر می کنم که بیشتر از هر چیزی سرسخت بودم و شاید هم کله شق.

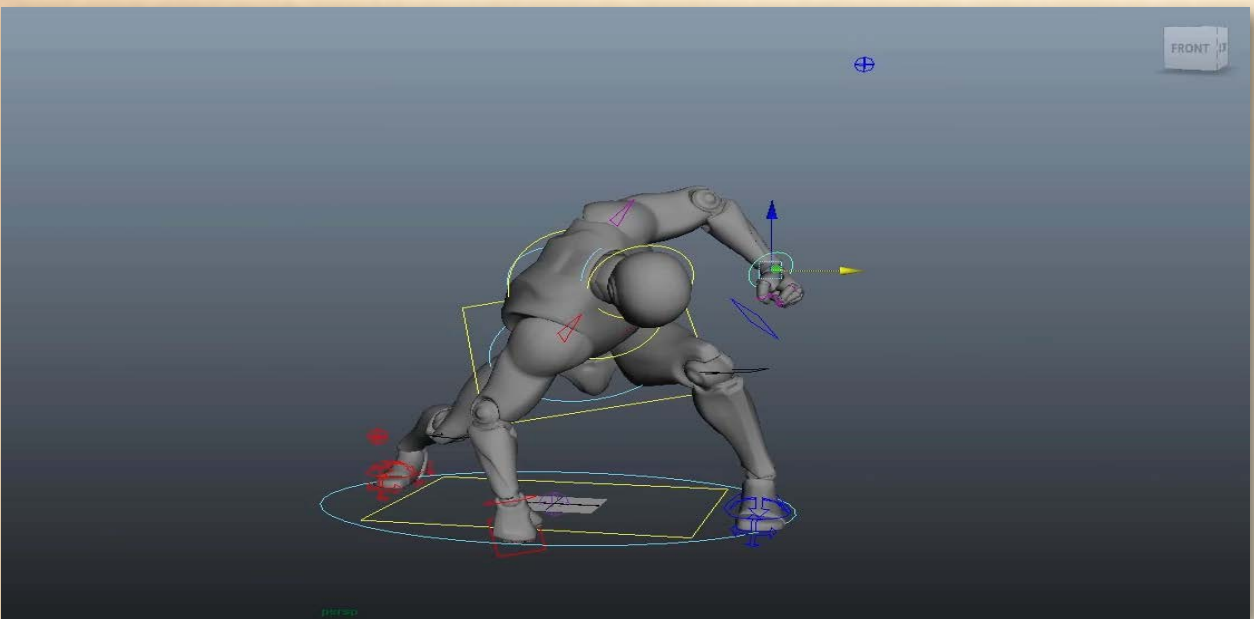
آیا به محض اتمام دانشگاه کار پیدا کردی؟

بعد از هشت ماه از فارغ التحصیلی من کاری پیدا کردم. هنگامی که در دانشگاه بودم شنیدم که اگر با یک مدرک هنرهای زیبا فارغ تحصیل شوید کسانی وجود دارند که فوراً شمارا استخدام می کنند و آن ها حتی در مراسم فارغ تحصیلی حضور خواهند داشت و من در ابتدا شوک زده شدم که آن ها آنجا نبودند.

احتمالاً سخت ترین لحظه های زندگی ام در این دوره بود. هنرمند بودن یک نعمت است زیرا شما شخصی که می خواهید برای ادامه زندگی تان باشید را پیدا کرده اید ولی یک نفرین هم است زیرا دیگر هیچ کار دیگری نیست که دوست داشته باشید انجام دهید. فکر انجام ندادن کار هنری ترسناک ترین چیزی است که شما می توانید با آن مواجه شوید.

در دوره ای که بیکار بودی چه کارهایی کمک کرد که اولین شغلت را به دست بیاوری؟

در آن زمان، من نمی دانستم که مکان هایی مانند سیگراف و e3 وجود دارد که من می توانم بروم و با



توسعه دهندگان صحبت کنم به همین دلیل من یک لیست از همه استودیوها ساخته و رزومه خودم را به آن ها فرستادم. بعد از آن، با مردم همراه شده و تماس گرفته و می پرسیدم که چه چیزی در ریل خوب است و چه چیزی خوب نیست.

در مدتی که این کارها را می کردم بالاخره موفق شدم نظر توسعه دهندگان بازی را به خود جلب کنم. من از آن ها پرسیدم که به چه چیزی احتیاج دارند و آیا من می توانم یک بار آزمایش کرده تا به آن ها نشان دهم که چه کاری می توانم انجام دهم. اگر آن ها به شخصی نیاز داشتند که کار دوربین را انجام دهد من چندین محیط را در اینترنت پیدا کرده داندلود می کردم و شات های قهرمان را با دوربین می گرفتم بدون اینکه بدانم که آن ها بر روی چه چیزی کار می کنند اما به آن ها نشان می دادم که چه مهارت هایی دارم و این کاری بود که نهایتاً به دومین مصاحبه من ختم شد.

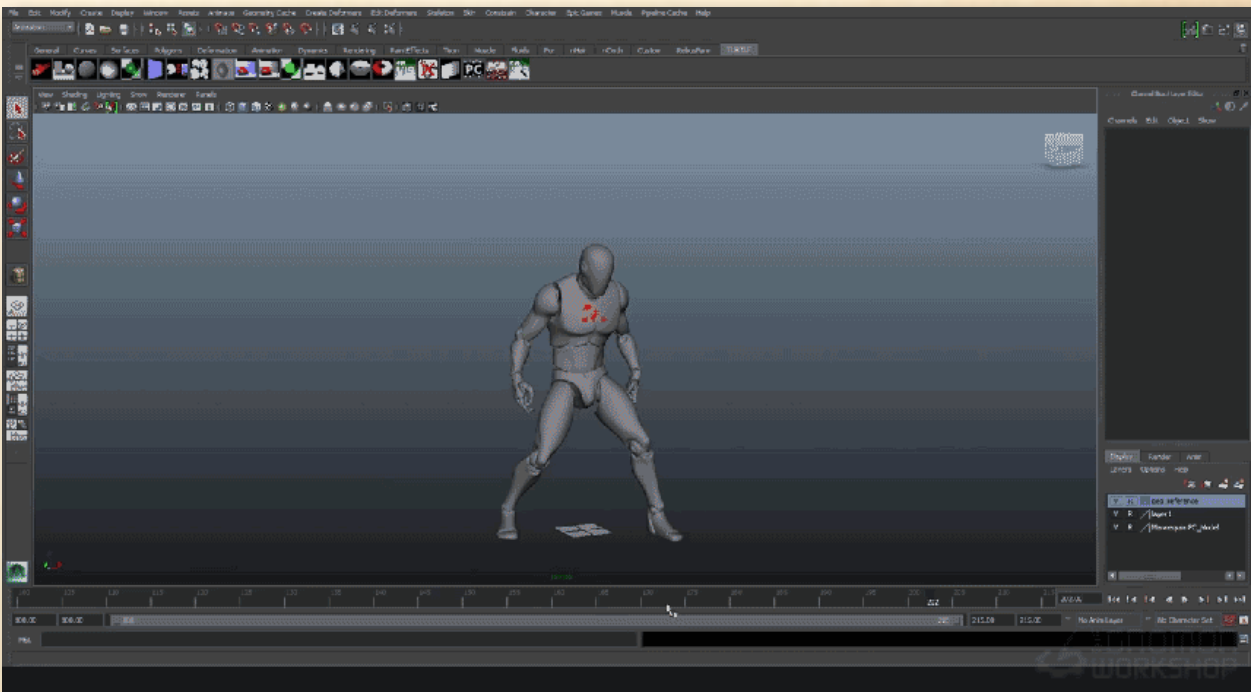
حرفه تو چگونه با اولین کارت توسعه پیدا کرد؟

من با یک شرکت خیلی کوچک به نام Hydro-gen Whisky برای یک بازی کشتی شروع به کارکردم. بعدازآن به شرکت Sony interactive Entertainment در سن دیگو رفته و در یک بازی بسکتبال همکاری کردم و آن آغاز کار من در انیمیشن‌های بازی بود.

این فرصت درهای دیگری را برای من باز کرد: بعد از سونی به شرکت Neversoft وارد شدم و با بازی Tony hawk's proving Ground شروع به کارکردم و انیمیشن‌های بازی را ساخته و تجربه‌ای برای من در انیمیشن به شیوه سیستماتیک بود. قبل از آن به روش سنتی کار می‌کردم و انیمیشن‌هایی را می‌ساختم که مستقیم به بازی اضافه می‌شد. برای این کار از کد برای ترکیب چندین انیمیشن استفاده می‌شد و دو انیمیشن که به‌صورت جداگانه بسیار خوب به نظر می‌رسید اصلاً با یکدیگر خوب عمل نمی‌کردند.

در آنجا من یکی از اولین انیماتورهایی بودم که بر روی Guitar Hero کارکردم و آن کار یک طوفان بود: در یک بازه زمانی بسیاری از انیمت‌های بازی به بیرون آمد. وظیفه من انیمیت کردن خواننده‌هایی بود که می‌آمدند: جیمز هاتفید، ران دی‌ام سی، استیون تاپلر، تیلور سوئیفت. در آن دوره، زندگی در دنیای راک‌اند رول برای مدت کوتاهی برای من وهم‌انگیز بود.

من در حدود سه تا چهار سال این‌گونه کارها را کردم سپس هنگامی که Neversoft با شرکت Infinity Ward برای بازی کال آف دیوتی: گاست همکاری کرد، به آنجا جابجا شدم. سپس در -infinite war fare شروع به کارکردم و همین موقع بود که این دو شرکت با یکدیگر ادغام شدند و برای من فصل جدیدی بود: ساختمان جدیدی بود و ۳۰۰ نفر در زیر یک سقف با یکدیگر همکاری می‌کردند و من در حدود یک سال به این کار ادامه دادم. بعدازآن این فرصت را کسب کردم که عضو اصلی تیمی شوم که



تبدیل به استودیو حال حاضر یعنی First Con-tact Entertainment شد که بر روی واقعیت مجازی کار می‌کند.

چه چیزی باعث شد که از یک توسعه‌دهنده بازی AAA به یک شرکت تازه تأسیس کوچک بروید؟

این کار چندین دلیل داشت. دلیل اول داشتن فرصت برای کار با واقعیت مجازی^{۱۱} بود. در آن زمان، من هیچ‌کدام از استودیوها را ندیدم که بخواهند این کار را انجام دهند و من واقعاً می‌خواستم کاری جدید و متفاوت انجام دهم. وارد شدن به VR برای من دکنه ریستی در حرفه شغلیم بود. ممکن بود که موج جدیدی باشد یا شکست بخورد اما هیجان‌انگیز بود.

دلیل دیگر پیدا کردن فرصت برای کار با تیم در طراحی و ساخت یک خط تولید انیمیشن از مرحله صفر بود. وقتی شما در استودیوهای بازی AAA فعالیت می‌کنید همیشه انیماتورهای فنی هستند که می‌خواهند که واردشده و چیزی جدید را خلق کنند؛ اما در پشت پرده آن، وقتی آن‌ها برای شما ابزاری را می‌سازند آن‌ها مجبورند که درون آن سیستم کار کنند.

در شرکت First Contact، وقتی ما شروع به کار کردیم، چندین هفته قبل از آن بود که ما کامپیوتر داشته باشیم. وسیله‌ای که در ابتدا داشتیم یک تخته وایت‌بورد، یک میز کنفرانس و چندین دفتر یادداشت بود. ما عملاً حرفه شغلی خود را کالبدشکافی کردیم: چه چیزی عملی است و چه چیزی عملی نیست. من گفتگویی طولانی با کارگردان فنی انیمیشن داشتیم تا حدی که ساختار یک فایل باید چه مقدار بلند باشد،

انیمیشن‌ها باید در کجای سرور قرار گیرند و آیا من باید بتوانم که آن‌ها را از طریق اسکلت‌بندی جستجو کنم یا به دنبال نام انیمیشن آن را بیابم. در آن زمان من نمی‌دانستم که چه مقدار این کار می‌تواند سخت باشد اما من از چالش لذت می‌برم و نمی‌توانستم از این فرصت صرف‌نظر کنم.

نقش یک انیماتور در VR و بازی‌های سنتی چه مقدار متفاوت است؟

هنگامی که شما برای مدتی در بازی‌های ویدیویی کار می‌کنید، لیستی از بایدها و نبایدها خواهید داشت. وقتی شما وارد واقعیت مجازی می‌شوید آن لیست را به خارج از پنجره پرت خواهید کرد. بسیاری از چیزهایی که فکر می‌کردید هرگز کار نمی‌کنند کار خواهند کرد و وقتی سعی کنید چیزها را به روش معمول انجام دهید کار نمی‌کنند.

من همیشه انیماتورها را تشویق می‌کنم که همدست را بر روی سر گذاشته و ببینند که انیمیشن در بازی چگونه به نظر می‌رسد. بیشتر اوقات، شما حتی نمی‌توانید یک حدس بر اساس تعلیم قبلی‌تان بزنید. ما برای مدت طولانی با صفحه تخت کار کرده‌ایم که داشتن اختلاف‌منظر و حس عمق همه‌چیز را به‌شدت عوض می‌کند.

برای مثال من بر روی یک بازی VR به نام داستان جان ویک کار می‌کنم و لحظه‌ای وجود دارد که شما بر روی سقف هستید و کاراکتر رئیس با یک هلیکوپتر ظاهر می‌شود. شما در بالای سقف تیراندازی می‌کنید و هلیکوپتر پایین آمده و از بالای شما پرواز می‌کند. من می‌خواستم که مردم را مجبور به خم شدن کنم زیرا آن‌ها فکر می‌کنند که هلیکوپتر با آن‌ها برخورد



خواهد کرد. اولین باری که آن را انیمیت کردم من هلیکوپتر را پانزده فیت در بالای زمین داشتم و فکر می‌کردم که این بیش‌ازاندازه کافی است اما وقتی بازی کردن مردم را دیدم هیچ‌کس خم نمی‌شد. من مجبور شدم هلیکوپتر را کمی بالاتر از سر افراد قبل از اینکه خم شوند قرار دهم. این به من نشان داد که اگر شما واقعاً می‌خواهید از بازی‌کنندگان در VR عکس‌العمل فیزیکی یا عکس‌العمل احساسی دریافت کنید قطعاً مجبور خواهید شد بیشتر از آنچه فکر می‌کنید نزدیک شوید.

همراه با نزدیک‌تر کردن حرکت، آیا نیاز به اغراق نیز هست؟

خیلی از اوقات، شما باید آن را کمتر کنید. یکی از انیماتورهای رهبر قدیمی همیشه می‌گفت که شما باید برای صندلی‌های ارزان بازی کنید به‌خصوص وقتی نوبت به حرکات صورت می‌شود. وقتی شما انیمیت می‌کنید بر روی جزییات صورت تمرکز می‌کنید اما زمانی که نتایج را در بازی می‌بینید

کاراکتر بیش‌ازاندازه از شما دور است تا شما بتوانید حرکات را متوجه شوید پس شما مجبورید که در حرکات صورت اغراق کنید؛ اما وقتی شما در VR کار می‌کنید مانند این است که یک شیشه بزرگ کننده بر روی حرکات کاراکتر گذاشته‌اند.

اما در بعضی موارد شما مجبور به اغراق هستید یا مجبور به تعیین واضح حرکات هستید. شما می‌توانید در کنسول‌های بازی تقلب کنید به‌خصوص وقتی که دوربین ثابت است. هیچ‌کس متوجه نخواهد شد که وقتی که کاراکتر رویش را برمی‌گرداند دستش وارد سینه‌اش می‌شود؛ اما در VR، مثل این است که مردم به دنبال این‌چنین چیزی هستند. شما آن‌ها را می‌بینید که به چپ و راست حرکت می‌کنند و به دنبال مسیری هستند که کاراکترها می‌روند. شما باید مطمئن شوید وقتی که انیمیشن خود را آزمایش می‌کنید کارهایی که دوست ندارید مخاطبین انجام دهند را نیز بررسی کنید.

آیا دیدن کار خود در اندازه انسانی شیوه انیمیت کردن را تغییر می‌دهد؟

بله قطعاً. شمارا مجبور می‌کند که به‌گونه‌ای دیگر فکر کنید. یکی از چیزهایی که در واقعیت مجازی بسیار سخت است دادن هرگونه حس زندگی به داستان بازیکن در شخصیت بازی است. در بازی Rom: Ex- traction من سیستمی را طراحی کردم تا زمانی که شما مچتان را به چپ و راست می‌چرخانید انگشتان با آن خم شوند و اگر دستان را به پایین حرکت می‌دهید دستان به حالت مشت کرده نزدیک شوند و وقتی که دستان را به بالا می‌برید انگشتان از یکدیگر باز شوند. این عمل بسیار نامحسوس است اما تأثیری که باعث آن شد بسیار شگفت‌انگیز بود و شما به‌ندرت آن را می‌بینید زیرا حرکت در بازی بسیار سریع است. واقعیت مجازی دائماً شمارا با چالش‌هایی روبرو می‌سازد که فکر نمی‌کردید با آن مواجه شوید.

آیا هر انیماتوری بر روی هر بازی می‌تواند کار کند یا ژانر خاصی از بازی نیازمند مهارت خاصی است؟

قطعاً متخصصانی در ژانرهای مختلف وجود دارند اما نشانه یک انیماتور خوب آن است که بتواند در ارتباط با سبک انیمیشنی که نیاز دارند تحقیق کرده و چگونگی انجام آن را بیابند. به نظر من یک انیماتور هرگز نباید این جمله را بگوید: «من در این سبک از بازی کار نمی‌کنم».

یکی از بازی‌های موردعلاقه من CupHead است، توسعه‌دهندگان استودیو MDHR به سبک قدیمی استودیوهای فلیسچر و انیمیشن‌های لاستیکی برگشتند. هیچ‌کس برای مدت‌ها این‌گونه انیمیشن



نساخته بود اما این واضح است که انیماتورها در این استودیو وقت گذاشته و تحقیق کردند که چگونه این سبک عمل می‌کند. این بازی بسیار زیباست و بسیار جالب است که چیزی متفاوت را می‌بینیم.

آیا باید ریل خود را متناسب با نوع انیمیشن یک استودیو خاص ساخت؟

این کار باعث راحت‌تر استخدام شدن می‌شود. من یک نصیحت جالب در هنگامی که دانش‌آموز بودم شنیدم: اگر شما برای ده استودیو تقاضا ارسال می‌کنید پس بهتر است که ده ریل داشته باشید.

وقتی شما آغاز به کار می‌کنید، قطعاً باید تمام سبک‌ها را بررسی کنید، اما وقتی نوبت به درخواست پذیرش به استودیو می‌شود بهتر است از انیمیشن‌هایی استفاده کنید که برای آن استودیو خاص مناسب‌تر است و علاوه بر این که نشان می‌دهید که مناسب نقش هستید، این کار نشان می‌دهد که تمرین‌هایتان را به‌درستی انجام داده‌اید.

من فکر می‌کنم بسیاری از دانش‌آموزان با این تصور غلط که استودیوها پتانسیل را در شما دیده و بر این اساس شمارا استخدام می‌کنند به انحراف می‌روند؛ و این فقط پنجاه‌درصد حقیقت دارد. واقعیت امر این است که استودیو پتانسیل شمارا برای انجام کاری که آن‌ها نیاز دارند انجام شود می‌بینند.

بیشترین اشتباهی که دانش‌آموزان هنگام ساخت ریل انیمیشن انجام می‌دهند چیست؟

اشتباه غالباً در ژانر است. در انیمیشن اول‌شخص، یکی از اشتباهات بزرگی که دیده‌ام دانش‌آموزان انجام می‌دهند این است که آن‌ها اختلاف‌منظر دوربین را نمایش نمی‌دهند. اگر شما یک انیمیشن

بسازید و فقط صفحه خاکستری جلو کاراکتر باشد، شما نمی‌توانید بگویید که سر چگونه حرکت می‌کند. اگر شما در محیط کوچکی آن را قرار دهید می‌توانید حرکت سر را تشخیص دهید.

اشتباهات دیگر هم وجود دارند. برای مثال من نیاز ندارم که نورپردازی یا تکستچر را در ریل ببینم اما اگر یک محیط ساده باشد بسیار کمک می‌کند زیرا بدون آن به نظر می‌رسد که کاراکتر در صحنه معلق است. اگر شما در حال ساخت یک دویدن هستید من دوست دارم که یک کف زمین ببینم. همچنین چند شی هم در آنجا بگذارید تا حرکت بهتر دیده شود. حتی اگر محیط یک صفحه شطرنج ساده باشد به من کمک خواهد کرد که ببینم که کاراکتر با چه سرعتی حرکت می‌کند و پاهایش بر روی زمین سر نمی‌خورد. همچنین من نیاز به دیدن ریل طولانی ندارم. من می‌توانم با دیدن چند ثانیه اول یک انیمیشن بگویم که سازنده آن یک انیماتور خوب است یا خیر. پس ۴۵ ثانیه ریل کافی است و هیچ‌گونه موسیقی آزاردهنده‌ای قرار ندهید. من به هیچ صدای باسی نیاز ندارم. اگر چیزی شمارا از دیدن انیمیشن منحرف می‌کند آن را حذف کنید.

بیرون از کار چه چیزی خلاقیت شما را بیشتر می‌کند؟

بسیار لذت‌بخش است وقتی که شما کاری را برای رضایت خود انجام می‌دهید. خلاق بودن سخت است و فقط گاهی اوقات به مرحله‌ای می‌رسد که آن را به شغلی تبدیل می‌کنید. اگر من راهی برای تحول در زندگی پیدا کردم، آن راه عوض نمی‌شود. اهمیت ندارد که امروز به من الهام شده است یا خیر.

کتاب بسیار خوبی به نام جنگ هنر (The War of Art) که نویسنده آن استیون پرسفیلد است در ارتباط با پروسه نویسندگی صحبت می‌کند. او هرروز احساس الهام نمی‌کند اما اهمیتی ندارد، زیرا او هرروز در ساعت ۹ به دفترش رفته و تا ساعت ۹:۱۵ قهوه‌اش را خورده و تا ۹:۳۰ می‌نویسد؛ و این تبدیل به یک عادت شده است اما گاهی اینکار برای شما سخت خواهد بود.

دو سال پیش، من انیمیشنی کوتاه کارتونی به نام Prank Invader ساختم و در بسیاری از فستیوال‌ها پخش شد؛ اما من هیچ توقعی از آن، جز خلق انیمیشنی مسخره، بامزه و بچه‌گانه نداشتم. فقط می‌خواستم که آن را با مردم به اشتراک بگذارم. به همین دلیل من آموزش می‌دهم. من دوست دارم با دانش آموزان درگیر شوم زیرا به من یادآوری می‌کند که چرا اولین بار به این صنعت وارد شدم. دیدن هیجان آن‌ها در انجام کارهای شگفت‌انگیزی که می‌خواهند انجام بدهند انگیزه من را در کاری که در حال انجام هستم تقویت می‌کند.

اگر شما می‌توانید به جوانی بازگشته و نصیحتی به خودتان کنید، چه خواهید گفت؟

برای مدتی طولانی، به‌خصوص در مدرسه، من هیچ کار هنری نکردم مگر آن‌که به نظر برسد که برای رزومه کاریم مفید باشد. من فکر می‌کردم که باید خیلی متمرکز باشم. آرزو دارم که در زمان به گذشته برگشته و بگویم: این کار را انجام نده. دو روز را صرف انیمیت کردن چیزی کن که هیچ‌وقت روشنایی روز را نمی‌بیند. فقط کار انیمیت کردن است که شمارا تبدیل به یک انیماتور بهتر می‌کند.

من دوست دارم داستانی را درباره کلاس سفالگری با دانش‌آموزانش مطرح کنم. یک روز معلم وارد کلاس شد و گفت که همه دانش‌آموزان در سمت چپ کلاس بر اساس یک گلدان نمره خواهند گرفت و در تمام نیمسال باید بهترین گلدان ممکن را بسازند. همه دانش‌آموزان در سمت راست بر اساس تعداد گلدان نمره خواهند گرفت. هرچه گلدان بیشتری بسازند نمره بیشتری خواهند گرفت. در پایان نیمسال

مترجم : محمد یکتامنش

منبع : سایت نومون ورکشاپ^{۱۲}

گلدان گروه سمت چپ عالی بود اما گلدان‌های سمت راست بهتر به نظر می‌رسید. با ساخت گلدان‌ها، آن‌ها توانستند گلدان‌هایی را بسازند که از دیگر افراد بهتر بود. همه‌چیز به تمرین بستگی دارد.

با استفاده از آدرس بار و یا لینک زیر می‌توانید فیلم‌های مربوط به این مقاله را مشاهده کنید .

<https://www.thegnomonworkshop.com/blog/interview-with-bill-buckley/>





پانوشت

1. Willis H. O'Brien
2. Ray Harryhausen
3. Bruno Bozzetto
4. Ladislav Starevich
5. Ru Kuwahata
6. Max Porter
7. Negative Space
8. Mark Oftedal
9. Dora Fitzgerald
10. Notorius
11. Virtual Reality
12. Gnomon Workshop