

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰی مُحَمَّدٍ وَّ اٰلِ مُحَمَّدٍ وَّ عَجِّلْ فَرَجَهُمْ



طراحی شخصیت در پویانمایی

رشته پویانمایی (انیمیشن)

گروه هنر

شاخه فنی و حرفه ای

پایه دهم دوره دوم متوسطه





وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



- نام کتاب:** طراحی شخصیت در پویانمایی - ۲۱۰۶۵۶
- پدیدآورنده:** سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
- مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:** دفتر تألیف کتاب‌های درسی و حرفه‌ای و کار دانش
- شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:** محمد خیراندیش، نوید مسعودنیا، مریم یگانه، ادریس ارمانی و مرتضی کریمی (اعضای شورای برنامه‌ریزی)
- مدیریت آماده‌سازی هنری:** محمد خیراندیش (پودمان‌های ۱ و ۲ و ۳)، نوید مسعودنیا (پودمان ۲)، مریم یگانه (پودمان ۵)، ادریس ارمانی (پودمان ۴) (اعضای گروه تألیف) - سیمین علی‌عسکری (ویراستار علمی)، عزت‌الله خیرالله (ویراستار ادبی)
- شناسه افزوده آماده‌سازی:** اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
- نشانی سازمان:** تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهیدموسوی)
تلفن: ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹
- ناشر:** ویراستار ادبی: بهار محمدزاده شمخال (صفحه‌آرا) - سارا کاوه (طراح جلد) - مریم یگانه (مدیر هنری و طراح آیگون) - ادریس ارمانی (انتخاب و ویرایش تصویر) - اسماعیل مسکرانیان (طراح شروع پودمان‌ها)
- چاپخانه:** تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهیدموسوی)
تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹-۳۷۵۱۵
- سال انتشار و نوبت چاپ:** شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (دارو پخش) تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹-۳۷۵۱۵
- شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
چاپ هفتم ۱۴۰۲

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



ملت شریف ما اگر در این انقلاب بخواهد پیروز شود باید دست از آستین برآرد و به کار پردازد. از متن دانشگاه‌ها تا بازارها و کارخانه‌ها و مزارع و باغستان‌ها تا آنجا که خودکفا شود و روی پای خود بایستد.

امام خمینی «قَدِّسَ سِرُّهُ»

- پودمان اول: طراحی ابرازی شخصیت ۱
- پودمان دوم: طراحی آناتومی موجودات زنده ۴۳
- پودمان سوم: آماده‌سازی شخصیت ۱۱۱
- پودمان چهارم: پیکربندی شخصیت بر اساس فیلم‌نامه ۱۶۱
- پودمان پنجم: حجم و سه‌بعدی‌سازی شخصیت ۲۱۱
- منابع و مآخذ ۲۷۰

سخنی با هنرآموزان گرامی

در راستای تحقق اهداف سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران و نیازهای متغیر دنیای کار و مشاغل، برنامه درسی رشته پویانمایی (انیمیشن) طراحی و براساس آن محتوای آموزشی نیز تألیف گردید. کتاب حاضر از مجموعه کتاب‌های کارگاهی می‌باشد که برای پایه دهم تدوین و تألیف گردیده است. این کتاب دارای ۵ پودمان است که هر پودمان از یک یا چند واحد یادگیری تشکیل شده است. همچنین ارزشیابی مبتنی بر شایستگی از ویژگی‌های این کتاب می‌باشد. هنرآموزان گرامی می‌بایست برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات برای هر هنرجو ثبت کنند. نمره قبولی در هر پودمان حداقل ۱۲ می‌باشد و نمره هر پودمان از دو بخش تشکیل می‌گردد که شامل ارزشیابی پایانی در هر پودمان و ارزشیابی مستمر برای هر یک از پودمان‌ها است. از ویژگی‌های دیگر این کتاب طراحی فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته در ارتباط با شایستگی‌های فنی و غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای و مباحث زیست محیطی است. این کتاب جزئی از بسته آموزشی تدارک دیده شده برای هنرجویان است که لازم است از سایر اجزاء بسته آموزشی مانند کتاب همراه هنرجو، نرم افزار و فیلم آموزشی در فرایند یادگیری استفاده شود. کتاب همراه هنرجو در هنگام یادگیری، ارزشیابی و انجام کار واقعی مورد استفاده قرار می‌گیرد. شما می‌توانید برای آشنایی بیشتر با اجزای بسته یادگیری، روش‌های تدریس کتاب، شیوه ارزشیابی مبتنی بر شایستگی، مشکلات رایج در یادگیری محتوای کتاب، بودجه بندی زمانی، نکات آموزشی شایستگی‌های غیرفنی، آموزش ایمنی و بهداشت و دریافت راهنما و پاسخ فعالیت‌های یادگیری و تمرین‌ها به کتاب راهنمای هنرآموز این درس مراجعه کنید.

کتاب شامل پودمان‌های ذیل است:

پودمان اول: با عنوان «طراحی ابرازی شخصیت»، به طراحی صحیح از شخصیت با خطوط روان و با رعایت اصول مبانی هنر پرداخته می‌شود.

پودمان دوم: با عنوان «طراحی آناتومی موجودات زنده» برای درک صحیح از آناتومی در انسان و حیوان پرداخته می‌شود. پودمان سوم: با عنوان «آماده سازی شخصیت» به فراگیری انواع تکنیک‌های سنتی و ترکیبی دستی پرداخته می‌شود. پودمان چهارم: با عنوان «پیکربندی شخصیت براساس فیلم‌نامه» و تأثیر موضوع و محتوا در طراحی شخصیت پرداخته می‌شود.

پودمان پنجم: با عنوان «حجم و سه بعدی سازی شخصیت» آموزش انواع شیت‌ها و سه بعدی سازی شخصیت‌ها آورده شده است.

امید است که با تلاش و کوشش شما همکاران گرامی اهداف پیش‌بینی شده برای این درس محقق گردد.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش

شرایط در حال تغییر دنیای کار در مشاغل گوناگون، توسعه فناوری‌ها و تحقق توسعه پایدار، ما را بر آن داشت تا برنامه‌های درسی و محتوای کتاب‌های درسی را در ادامه تغییرات پایه‌های قبلی براساس نیاز کشور و مطابق با رویکرد سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران در نظام جدید آموزشی بازطراحی و تألیف کنیم. مهم‌ترین تغییر در کتاب‌ها، آموزش و ارزشیابی مبتنی بر شایستگی است. شایستگی، توانایی انجام کار واقعی به‌طور استاندارد و درست تعریف شده است. توانایی شامل دانش، مهارت و نگرش می‌شود. در رشته تحصیلی - حرفه‌ای شما، چهار دسته شایستگی در نظر گرفته شده است:

- شایستگی‌های فنی برای جذب در بازار کار مانند خلق و طراحی شخصیت در پویانمایی؛
- شایستگی‌های غیر فنی برای پیشرفت و موفقیت در آینده مانند نوآوری و مصرف بهینه؛
- شایستگی‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند کار با نرم‌افزارها؛
- شایستگی‌های مربوط به یادگیری مادام‌العمر مانند کسب اطلاعات از منابع دیگر.

بر این اساس دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش مبتنی بر اسناد بالادستی و با مشارکت متخصصان برنامه‌ریزی درسی فنی و حرفه‌ای و خبرگان دنیای کار مجموعه اسناد برنامه درسی رشته‌های شاخه فنی و حرفه‌ای را تدوین نموده‌اند که مرجع اصلی و راهنمای تألیف کتاب‌های درسی هر رشته است.

این کتاب اولین کتاب کارگاهی است که ویژه رشته پویانمایی (انیمیشن) تألیف شده است و شما در طول دو سال تحصیلی پیش رو چهار کتاب کارگاهی و با شایستگی‌های متفاوت را آموزش خواهید دید. کسب شایستگی‌های این کتاب برای موفقیت در شغل و حرفه برای آینده بسیار ضروری است. هنرجویان عزیز سعی نمایید؛ تمام شایستگی‌های آموزش داده شده در این کتاب را کسب و در فرآیند ارزشیابی به اثبات رسانید.

کتاب درسی طراحی شخصیت شامل پنج پودمان است و هر پودمان دارای یک یا چند واحد یادگیری است و هر واحد یادگیری از چند مرحله کاری تشکیل شده است. شما هنرجویان عزیز پس از یادگیری هر پودمان می‌توانید شایستگی‌های مربوط به آن را کسب نمایید. هنرآموز محترم شما برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات منظور می‌نماید و نمره قبولی در هر پودمان حداقل ۱۲ می‌باشد.

همچنین علاوه بر کتاب درسی شما امکان استفاده از سایر اجزاء بسته آموزشی که برای شما طراحی و تألیف شده است، وجود دارد. یکی از این اجزای بسته آموزشی کتاب همراه هنرجو می‌باشد که برای انجام فعالیت‌های موجود در کتاب درسی باید استفاده نمایید. کتاب همراه خود را می‌توانید هنگام آزمون و فرایند ارزشیابی نیز همراه داشته باشید. سایر اجزای بسته آموزشی دیگری نیز برای شما در نظر گرفته شده است که با مراجعه به وبگاه رشته خود با نشانی www.tvoccd.medu.ir می‌توانید از عناوین آن مطلع شوید.

فعالیت‌های یادگیری در ارتباط با شایستگی‌های غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای، حفاظت از محیط زیست و شایستگی‌های یادگیری مادام‌العمر و فناوری اطلاعات و ارتباطات همراه با شایستگی‌های فنی طراحی و در کتاب درسی و بسته آموزشی ارائه شده است. شما هنرجویان عزیز کوشش نمایید این شایستگی‌ها را در کنار شایستگی‌های فنی آموزش ببینید، تجربه کنید و آنها را در انجام فعالیت‌های یادگیری به کار گیرید.

رعایت نکات ایمنی، بهداشتی و حفاظتی از اصول انجام کار است لذا توصیه‌های هنرآموز محترمتان در خصوص رعایت مواردی که در کتاب آمده است، در انجام کارها جدی بگیرید.

امیدواریم با تلاش و کوشش شما هنرجویان عزیز و هدایت هنرآموزان گرامی، گام‌های مؤثری در جهت سربلندی و استقلال کشور و پیشرفت اجتماعی و اقتصادی و تربیت مؤثر و شایسته جوانان برومند میهن اسلامی برداشته شود.



پودمان اول

طراحی ابرازی شخصیت



واحد یادگیری ۱

شایستگی: طراحی ذهنی شخصیت

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- برای خلق یک تصویر از شخصیت، طراحی زبان و نیز طراحی شخصیت وجود دارد؟
- چه عواملی باعث زیبایی بیشتر یک طراحی می‌شود؟
- هماهنگی و تضاد می‌تواند باعث به‌وجود آمدن جهانی هنری شود؟
- چگونه می‌توان شخصیت‌های یک پویانمایی را زنده و پویا، طراحی نمود؟
- احساسات چگونه از طریق شخصیت به بیننده منتقل می‌شود؟

هدف از این واحد یادگیری:

- زیبایی شناسایی در طراحی شخصیت با استفاده از معیارهای سواد بصری ایجاد می‌شود، یعنی شخصیت‌ها فارغ از نقشی که دارند، باید زیبا و چشم‌نواز طراحی شده و قابلیت انتقال حس را به بهترین شکل داشته باشند. شخصیت‌هایی که باورپذیر باشند و حس هم‌ذات‌پنداری را در مخاطب ایجاد کنند نه این که صرفاً خطوط حجم‌ها یا عروسک‌هایی فاقد شخصیت باشند.

استاندارد عملکرد:

- توانایی خلق شخصیت‌هایی با حالت‌های زیبا و متنوع به صورت کلی و با خطوط روان.

مقدمه

در دنیای واقعی، احساسات ما به طور محافظه کارانه‌ای، عاقلانه با مسائل روبه‌رو می‌شوند. چون عقل سلیم همواره مراقب است که آسیبی به ما نرسد. اما دنیای هنر جایی است که احساسات می‌توانند به صورت لذت بخشی بروز و ظهور پیدا کنند. مثلاً در دنیای واقعی به دلیل ترس افتادن از درخت، نمی‌توانیم از تماشای منظره بالای درخت، لذت کافی را ببریم. در حالی که در فیلم و پویانمایی می‌توانیم بر پشت یک عقاب یا اژدها، از بالای ابرها منظره زیبای آسمان را نظاره‌گر باشیم.

به همین دلیل وظیفه اصلی هنرمند درگیر کردن احساس مخاطب است نه قوه ادراک و عقل او.



انسان همواره در جهان به دنبال زیبایی بوده و فطرت زیبایی جوی خود را با هنر سیراب نموده است.



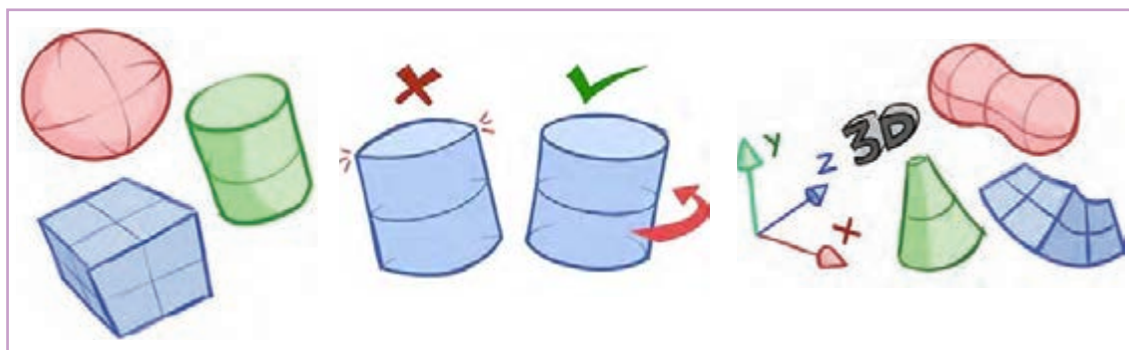
پهلوانان



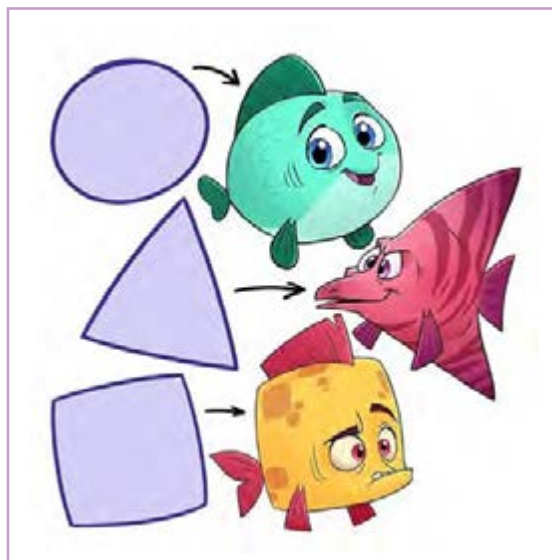
رستم

آشنایی با اشکال و احجام هندسی

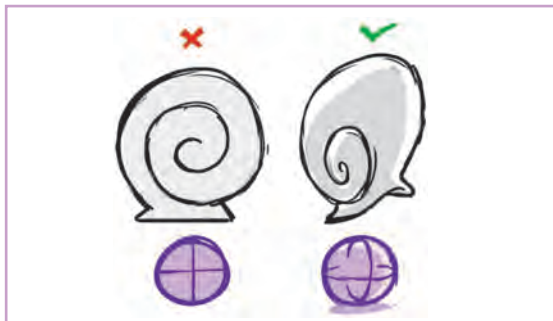
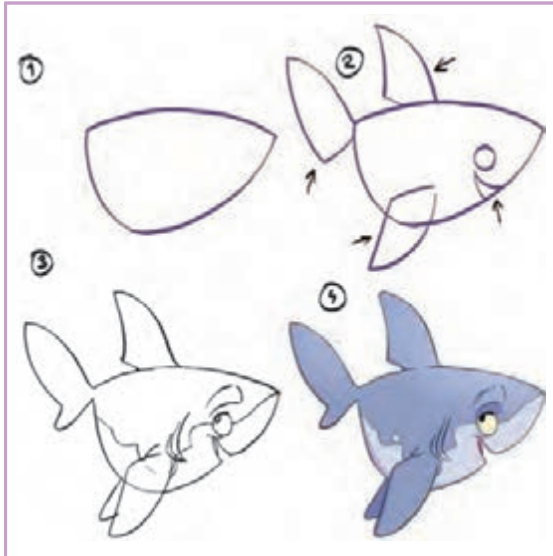
ساده کردن یکی از اصول مهم طراحی است که برای قابل فهم شدن طرح استفاده می‌شود. ابتدایی‌ترین راه برای دستیابی به سادگی، شروع طراحی با استفاده از شکل‌ها و حجم‌های ساده است. برای این منظور شکل‌ها و حجم‌های ساده را بشناسید و از آن‌ها برای طراحی مورد نظر خود استفاده کنید. از جمله شکل‌های ساده می‌توان دایره، مربع، مثلث، مستطیل، دوزنقه و... را نام برد و همچنین کره، مکعب، هرم، استوانه، مخروط و... حجم‌های ساده به‌شمار می‌روند.



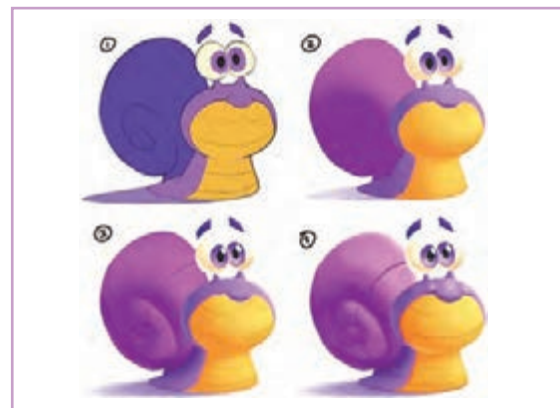
با استفاده از آن‌ها می‌توان شخصیت‌های ساده زیادی خلق کرد. پس از شروع به کار بردن این راه، بلافاصله نتایج را مشاهده خواهید کرد.



بهتر است برای طراحی خود از خطوطی استفاده کنید که از ارزش بصری برخوردار باشند. ارزش بصری خط در این جا به این معنی است که حجم طرح را نشان دهند. از ترکیب شکل‌ها یا حجم‌ها به طرح‌های دیگر برسید.

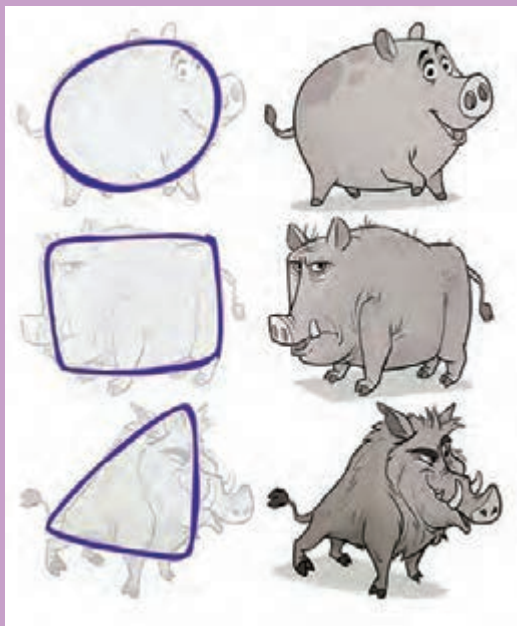


پس از تمرینات فوق، سعی کنید اندازه‌های مختلفی از شکل‌ها را تجربه کنید و در طرح خود تنوع ایجاد کنید. سپس مقداری حجم به آن بدهید. از ابتدا سعی کنید مقداری طنز چاشنی طرح خود کنید. ترکیب کردن طنز با طراحی ممکن است کمی دشوار باشد، اما اگر به درستی انجام شود؛ طرح شما ممکن است تا مدت‌ها در ذهن مخاطبین باقی بماند.

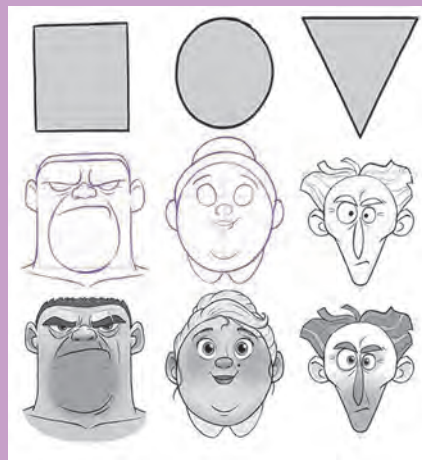




● فعالیت: درباره تنوع اندازه دایره و تبدیل شکل دایره به حجم کره در طراحی این آدم برفی گفت و گو کنید.



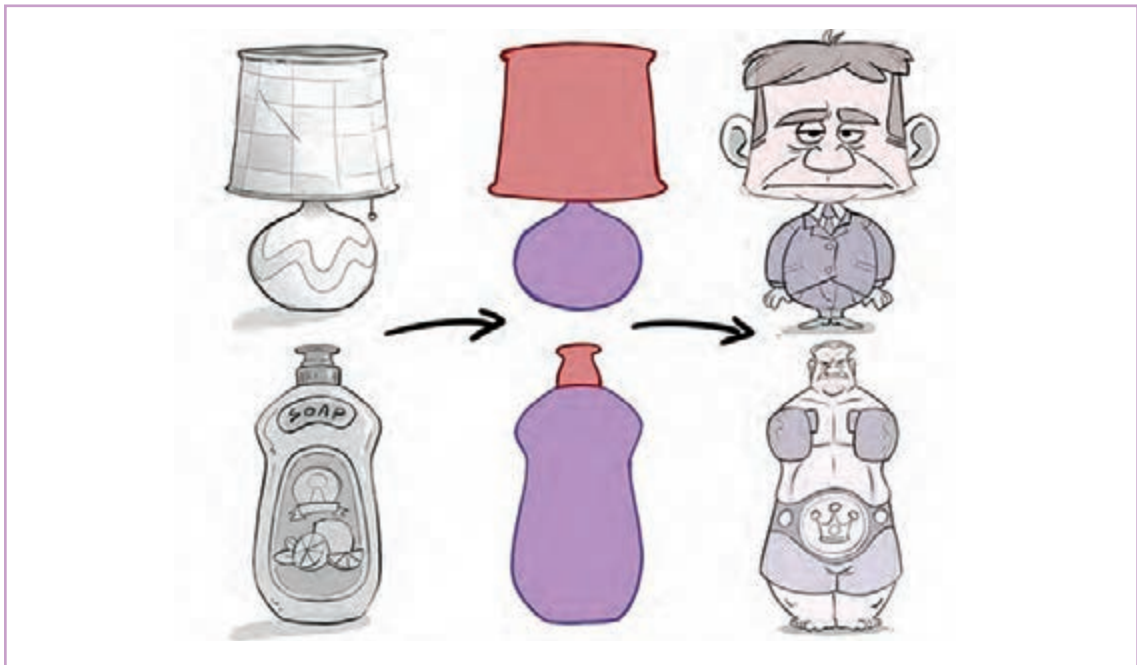
● فعالیت: درباره مفاهیم اشکال ساده پژوهش کنید و درباره تصاویر صحبت کنید.



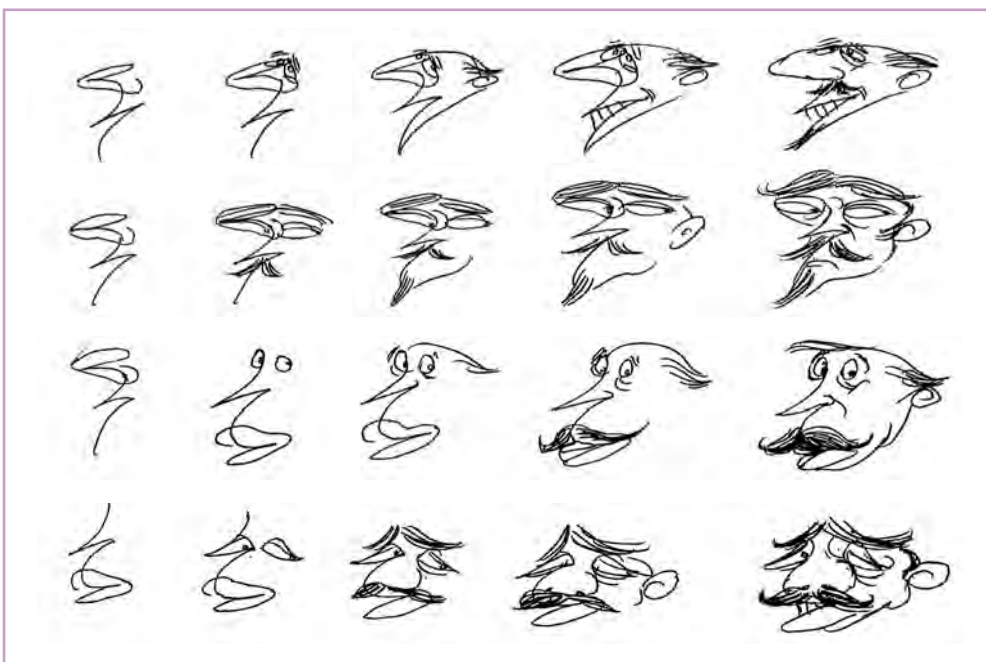
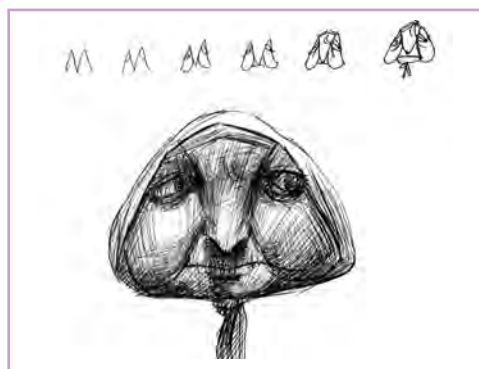
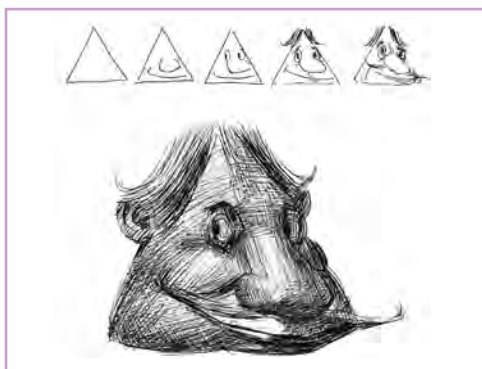
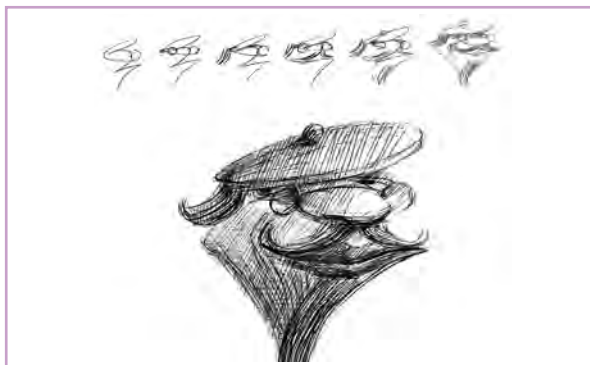
با استفاده از شکل یا حجم ساده و همچنین ترکیب شکل‌ها یا حجم‌ها، شخصیت می‌توان طراحی کرد.



در بسیاری از موارد برای ایده‌یابی و طراحی شخصیت‌های ساده می‌توانیم از اشیای پیرامون خود یا حروف و... ایده بگیریم.



با استفاده از این روش‌ها، شخصیتی را طراحی کنید.



ساده سازی و گرافیک



هنرمندان به عنوان خالقان این زیبایی‌ها، به دنبال یافتن راهی برای برانگیختن این نیاز زیبایی خواهانه فطرت بشری هستند و طی هزاران سال با به دست آوردن مهارت و دانش و تقلید از زیبایی موجود در طبیعت به خلق آثاری بدیع و چشم نواز پرداخته‌اند.



در مقابل کسانی که ساختار هنر را تعلیم‌ناپذیر دانسته و بیان می‌کنند که کشف و شهود، عامل اصلی در هنر است و این چشمه باید خودش بجوشد؛ هنرمندان دوران کلاسیک به سیستم تربیتی و آموزشی و وضع قواعدی برای بیان زیبایی معتقد هستند و این به حرکتی عظیم منجر شد که آبشخور موج هنری به وجود آمده تاکنون بوده است.

در این سیستم، هنرجو با یاد گرفتن قواعد بنیادین زیبایی شناسی در ابتدای مسیر و تکرار و فعالیت در ادامه راه، مدارج ارزشمند هنرمند شدن را طی می‌کند.

درست مانند نویسندگانی که با فراگیری قواعد زبان و نگارش و حتی ادبیات، چه به صورت تجربی در خانواده و جامعه و چه به صورت علمی در مدرسه و دانشگاه، در ابتدای راه پس از بارها و بارها نگارش و کسب تجربه به خلق آثار ادبی می‌پردازد. بدیهی است کشف و شهود و خلاقیت نیز در این مسیر جایگاه درست خود را می‌یابد.

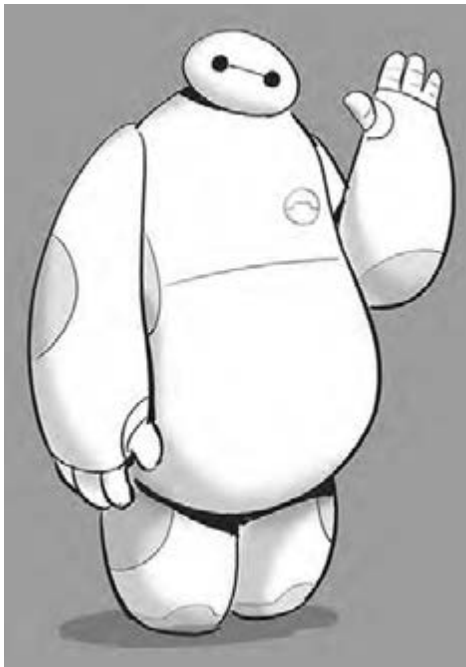
در این پودمان سعی شده هنرجو اصول زیبایی شناسی در طراحی شخصیت را فراگیرد و از طریق تمرین و پشتکار، به مهارت، چیره دستی و خلاقیت و نوآوری برسد.

هارمونی و کنتراست

هارمونی یعنی هماهنگی و کنتراست به معنی تضاد است. در مثال هماهنگ بودن و مثل بقیه بودن، مطابق بقیه رفتار کردن، مطابق انتظار بودن مفهوم هارمونی را کامل می‌کند. متضاد بودن، غیر از دیگران رفتار کردن، خلاف عرف و توی چشم بودن مفهوم کنتراست است.

تلفیق هارمونی و کنتراست معنای والایی در هنر به وجود می‌آورد. این که به طور همزمان هم هارمونی داشته باشیم و هم کنتراست باید دقت کنیم که چه چیزی را در تضاد (کنتراست) قرار می‌دهیم و چه چیزی را هماهنگ (هارمونی) می‌کنیم. مثلاً کفشدوزک قرمزی را در میان علف‌هایی با طیف‌های مختلف سبز تصور کنیم. علف‌ها و برگ‌های سبزرنگ از نظر رنگ و شکل با هم هارمونی دارند و کفشدوزک قرمز با خال‌های سیاه در حالت کنتراست با علف‌ها قرار گرفته است. به همان میزانی که کنتراست کفشدوزک باعث توجه است، هارمونی علف‌ها نیز در دیده شدن کفشدوزک نقش دارد.

گله‌ای از گوسفندان را در نظر بگیرید که توسط سگ باهوش و وظیفه‌شناسی کنترل می‌شود. درون این گله یک برّه بازیگوش جست و خیز می‌کند و هر بار به یک طرف می‌رود و از گله جدا می‌شود. این فرم سیال گله و تغییراتی که در شکل آن به وجود می‌آید ماحصل شیطنت برّه و کنترل دوباره آن‌ها توسط سگ گله است. ما می‌توانیم فرم بعدی گله را حدس بزنیم ولی از آن مطمئن نیستیم. این حدس زدن‌ها برای مخاطب شیرین است و اساس هنر را می‌سازد. به ساختار گله، باز می‌گردیم؛ برّه بازیگوش که هر بار معادلات را برهم می‌زند، باعث غیر قابل پیش‌بینی بودن شکل گله است.



تضاد (کنتراست) باعث تغییر و تنوع می‌شود و کسالت را از اثر هنری دور می‌کند و درست مانند برّه بازیگوش عمل می‌کند. ولی سگ گله وظیفه‌شناس، باعث یکپارچگی گله به عنوان یک شکل واحد است.



● نکته: هماهنگی (هارمونی) باعث یکپارچگی و به وجود آمدن ساختار منسجم می‌شود.



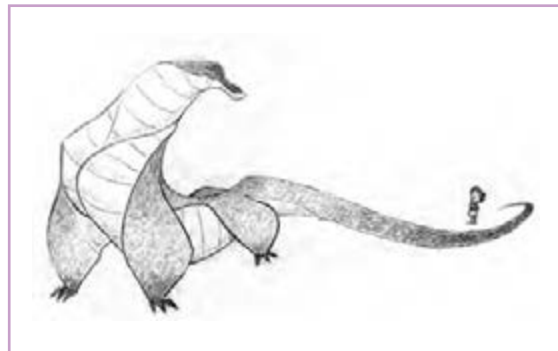
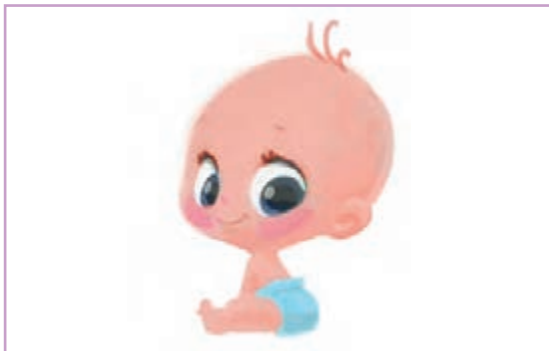
اگر برّه، بر سگ برتری دائمی داشته باشد گله‌ای وجود ندارد و اگر سگ همواره پیروز باشد گله به فرمی مکانیکی (مانند رژه نظامی) بدل می‌شود و در هر دو صورت نمی‌توان یک فیلم زیبا، متنوع و جذاب تهیه کرد.



تقابل هماهنگی و تضاد، اساس هنر است. این تقابل را در طراحی شخصیت می‌توان در جاهای مختلف آورد.

هارمونی و کنتراست در اندازه

اندازه اجزای شخصیت می‌تواند تغییرات زیادی داشته باشد مثلاً اندازه سر نسبت به قفسه سینه. اگر این تغییرات زیاد شود تا جایی که دیگر نتوان رابطه منطقی بین آن‌ها فرض کرد، تضاد زیاد شده و لازم است با هماهنگی بیشتر، رابطه بهتری بین آن‌ها برقرار کنیم و سری را که زیادی بزرگ یا کوچک شده است متعادل کنیم.

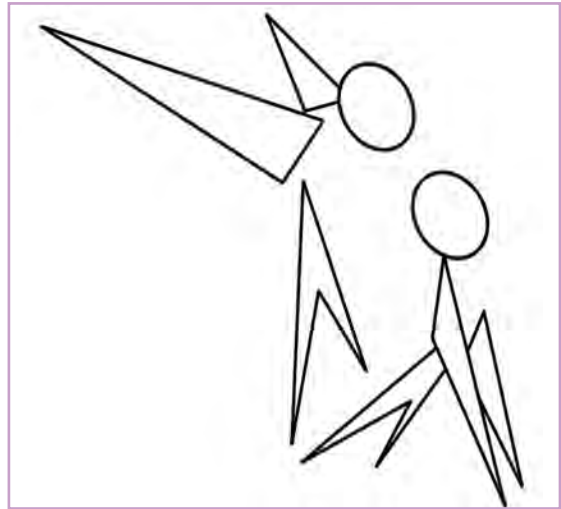


● نکته: میزان استفاده از هارمونی و تضاد در گرافیک‌های مختلف متفاوت است و در فرم‌های فانتزی‌تر مانند شخصیت‌های مکتب زاگرب، تضاد و در فرم‌های واقعی‌تر گونه‌هایی از انیمه ژاپن، هارمونی غلبه بیشتری دارد.



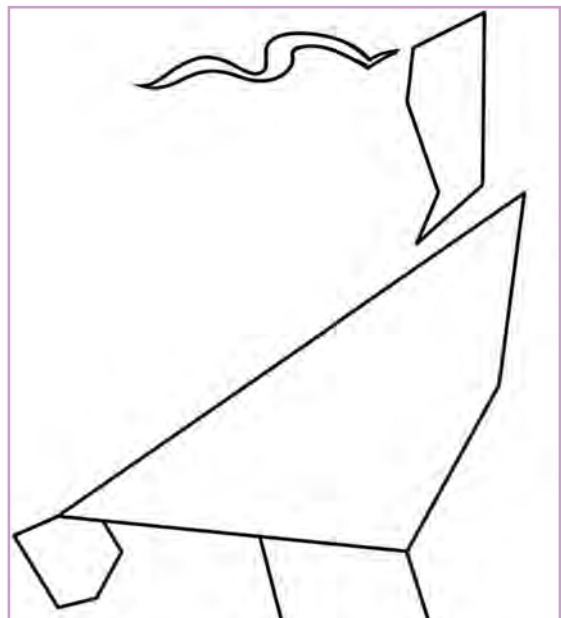
هارمونی و کنتراست در فرم

فرم‌های متنوع سبب تضاد بیشتر و استفاده از فرم‌های مشابه سبب هماهنگی بیشتر می‌شود.



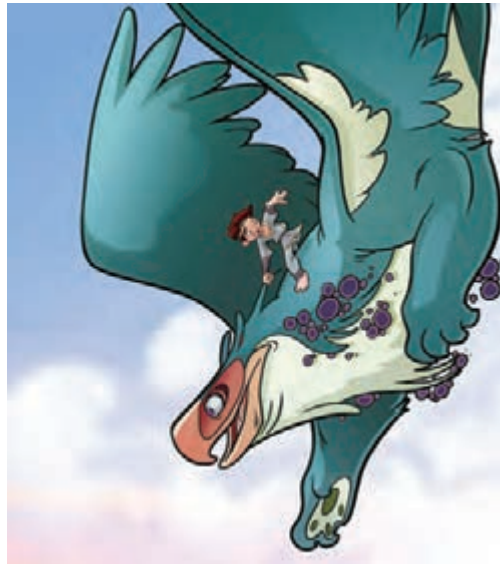
هارمونی و کنتراست در خط

استفاده از خط‌های متنوع در تقابل با هم، مانند منحنی در برابر خط راست و زاویه‌ها و شکستگی‌ها در مقابل خمیدگی، به طراحی شما زیبایی بیشتری می‌دهد.



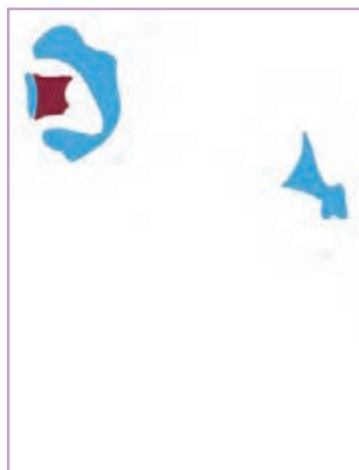
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ هارمونی و کنتراست در تیرگی و روشنی ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

تضاد و هماهنگی میان تیرگی و روشنی؛ سرعت و میزان تغییرات آن‌ها در تصویر، باعث به‌وجود آمدن احساسات متفاوت می‌گردد.



■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ هارمونی و کنتراست در رنگ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

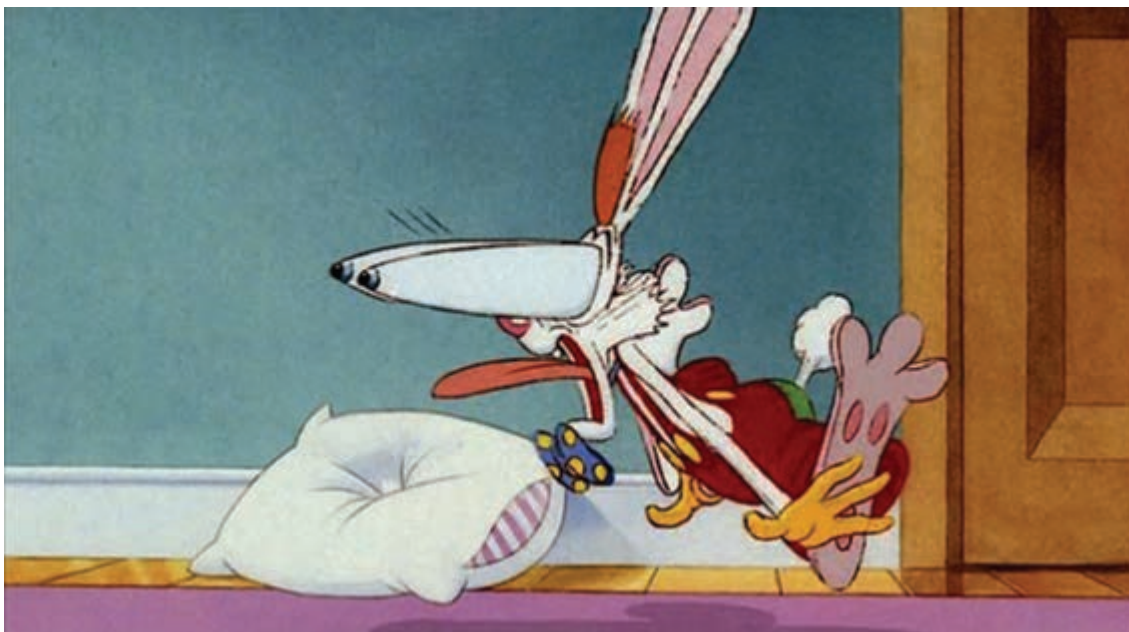
استفاده از رنگ‌هایی هماهنگ یا متضاد در شخصیت، می‌تواند به گردش نگاه بهتر در تصویر منجر شود. در درس مربوط به پودمان سه به این مقوله بیشتر پرداخته می‌شود.



آنالیز رنگی

اغراق (Exaggeration)

یکی از عناصر اصلی در کارتونی کردن شخصیت‌ها، استفاده از عنصر اغراق است تا جایی که اغراق به یکی از اصول دوازده‌گانه پویانمایی بدل شده است. به «تأکید بر روی خصوصیت‌های شخصیت»، اغراق می‌گویند.



در اشتباه رایج، صرفاً بزرگ نمودن اجزا را معادل اغراق می‌دانند در حالی که به وجود آوردن هر گونه تضاد باعث به وجود آمدن اغراق است. که موارد دیگری را نیز شامل می‌شود برخی از این موارد عبارت‌اند از:

- کوچک یا بزرگ نمودن زیادی؛
- زاویه‌دار نمودن یا منحنی کردن زیادی؛
- کوتاه یا بلند نمودن زیادی.

● فعالیت: نمونه‌هایی از انواع اغراق را گردآوری نموده و به صورت فایل تصویری در کلاس ارائه نمایید.



عدم تقارن

برای به وجود آوردن حس زنده بودن در شخصیت و ایجاد تحرک و تضاد در شخصیت، تقارن را در دو طرف بدن و صورت شخصیت به هم می‌زنیم.

به عنوان مثال، شخصیت یک دستش را بالاتر از دست دیگرش نگاه می‌دارد، وزنش را روی یک پا می‌اندازد، سر را به طرفی خم می‌کند؛ یکی از ابروها را بالاتر می‌برد و از یک طرف نگاه می‌کند.



خوانایی

یکی از عوامل مهمی که باید در یک اثر هنری - حداقل در شکل کلاسیک آن - موجود باشد، خوانایی است. خوانایی در شخصیت، باعث ارتباط سریع‌تر مخاطب با آن شده و احساس بیننده بهتر با آن درگیر می‌شود. خوانا نبودن یا مبهم بودن شخصیت، نیاز به فهمیده شدن توسط بیننده را تقویت می‌کند و در این جا مخاطب به جای ارتباط حسی با اثر، به تحلیل و تجزیه ادراکی شخصیت می‌پردازد و چیره شدن عقل بر احساس، جایی است که هنرمند در بازی ارتباط با مخاطب می‌بازد.

عواملی که در خوانایی شخصیت مهم هستند عبارت‌اند از:

- خوانایی در فرم سیلوئت (ضد نور)؛
- خوانایی در خط‌گذاری؛
- خوانایی در تیره روشنی؛
- خوانایی رنگی.

خوانایی در فرم (سیلوئت)

سیلوئت (ضد نور) را می‌توان به سائیه شخصیت بر دیوار پشت او تشبیه کرد (البته بدون تغییر شکل و اندازه) موارد زیر در یک سیلوئت خوب باید رعایت شوند:



- دیده شدن اجزا و اعضای اصلی شخصیت مانند سر در انسان، گوش‌های خرگوش، چیزی که در دست شخصیت است و ...؛
- اهمیت دادن، به فضای منفی مانند فضای بین دست و بدن؛
- می‌توان به سیلوئت داخلی شخصیت نیز توجه کرد مانند شیر و بچه شیر؛
- حذف موارد مبهم در سیلوئت.



● فعالیت: از یک مدل زنده فقط با استفاده از خطوط مستقیم و زوایا، سیلوئت طراحی کنید.



● فعالیت: چند نمونه تصویر شخصیت‌های انسانی و حیوانی را از مجلات و روزنامه‌ها انتخاب کرده و خطوط محیطی آن‌ها را به حالت سیلوئت ترسیم کنید.



● فعالیت: در تصویر بالا چند شخصیت معروف را تشخیص می‌دهید؟



خوانایی رنگی

برای بهتر دیده شدن و تأکید، شایسته است در طراحی شخصیت و یا در تعامل بین شخصیت و فضا، (در صورت نیاز) از رنگ‌های متضاد استفاده کنیم. مثلاً سیب قرمز نسبت به انگور بنفش در دست میمون آبی رنگ، بهتر دیده می‌شود تا انگور بنفش.

خوانایی در خط‌گذاری

در طراحی باید به موارد زیر، که موجب به وجود آمدن دید بهتری از شخصیت می‌گردند، توجه شود:

- از رسم خطوطی که در یک نقطه به هم می‌رسند پرهیز کنیم.
- از مماس شدن خطوط پرهیزیم و سعی کنیم آن‌ها با زاویه به هم برسند.
- خطوط سطحی را با توجه به حجم، انحنا دهیم.
- برای درک حجم، بهتر است از هم پوشانی خطوط و حجم‌ها استفاده کنیم.
- اندازه، عنصر مناسبی برای درک سه‌بعدی شخصیت در فضاست. بنابراین، اندازه شخصیت و هر چیزی از آن باید به دقت در طراحی آن لحاظ شود.





واحد یادگیری ۲

شایستگی: طراحی عینی شخصیت (طراحی ژست)

مقدمه

(پژ)، حرکت و احساس شخصیت را طراحی می‌نماید. برای نمونه اگر بخواهیم گربه چاقی را تصور کنیم که با ولع در حال خوردن بستنی است؛ در طراحی ژست، بیشتر به «با ولع خوردن» یعنی کاری که گربه انجام می‌دهد می‌پردازیم. هر چند این عمل توسط گربه چاق اتفاق می‌افتد. می‌توان گفت انجام کار و چگونگی آن موضوع، طراحی ژست است.

وقتی صحبت از طراحی شخصیت می‌شود یکی از مهم‌ترین مواردی که باید مدنظر قرار گیرد حرکت در شخصیت است. ایجاد حرکت، هر قدر هم که جزئی باشد، اگر هوشمندانه صورت گیرد باعث ارتباط مخاطب با شخصیت است. در طراحی ژست، هنرمند به صورتی روان به ایجاد حس حرکتی درست از شخصیت می‌پردازد. به گفته دیگر، اگر در طراحی حجمی، هنرمند به ماهیت فیزیکی و حجمی شخصیت اشاره دارد، در طراحی ژست



خط کنش

خطی که راستای حرکتی شخصیت را نشان می‌دهد «خط کنش» نام دارد. دونده در حال دویدن، شناگر در حال شیرجه، کارگر خسته در راه منزل، شیر در حال پرش، کسی که در ایستگاه مترو منتظر آمدن قطار است و... راستای حرکتی همه را می‌توان با خطی ساده نشان داد.



نکته:

- این راستای حرکتی، از سر، سینه و لگن رد می‌شود و معمولاً راستای پاها و دست‌ها را اگر در امتداد ستون فقرات باشند نیز در برمی‌گیرد.
- دست‌ها در بسیاری موارد به صورت اختیاری، راستای خط کنش را ادامه نمی‌دهند.
- امتداد خط کنش در حیواناتی مانند کروکودیل که دم سنگینی دارند، در راستای بدن و دم آنهاست.



فعالیت:

- سعی کنید در تصاویر ورزشی، خط کنش را در پُزهای پُر تحرک رسم کنید.
- در طراحی از مدل زنده به جای طراحی از اعضا و جزئیات، فقط خط کنش را رسم کنید. فقط یک خط!

رسم خط کنش در ابتدای طراحی از شخصیت، باعث به وجود آمدن حرکت در آن می‌شود و طراح را به فکر کردن درباره حرکت شخصیت وادار می‌کند. خط کنش معمولاً با توجه به آناتومی و حرکتی که شخصیت انجام می‌دهد، می‌تواند ساده یا پیچیده‌تر باشد. ساده مثل C در حرکتهای قوی و پیچیده مثل S در حرکتهای نرم.



- نکته: شعاع انحنا در تمام طول خط کنش یکنواخت نیست و این خط در طول خود در جاهایی به خط راست و در جاهایی به خط شکسته نزدیک‌تر می‌شود.

سعی کنید در رسم خط کنش، عنصر اغراق را دخیل کنید و خط کنش‌های قوی بکشید. پس از رسم خط کنش مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱: حجم‌های محکم‌تر بدن (سر، قفسه سینه و لگن) را به خط کنش اضافه کنید.
- ۲: دست‌ها و پاها را به طرح‌تان بیفزایید.
- ۳: قسمت‌های نرم‌تر (شکم و گردن) را به آن اضافه کنید.



نکته:

- قسمت‌های نرم بدن با توجه به حرکت شخصیت، بیشتر کشیده (stretch) یا فشرده (squash) می‌شوند.
- با چرخش قسمت‌های سفت بدن نسبت به هم، پزها از داینامیک بهتری برخوردار می‌شوند.



- فعالیت: با روش گفته شده، به طراحی ذهنی از موارد زیر پردازید. (دقت کنید که نیازی به طراحی از جزئیات نیست و دیده شدن پز شخصیت در اولویت است):
 - فردی در حال خرد کردن چوب با تبر؛
 - سوسکی در حال ترساندن گاو؛
 - رستم در حال خنجر زدن به اژدها؛
 - میمون در حال شکلک درآوردن.

خط کنش خطی است که طراح به وسیله آن می‌تواند به سرعت انرژی و جهت حرکت آن را در شخصیت مشخص کند. این خط حدفاصل بین حجم‌های اصلی بدن، سر، سینه و لگن را می‌پیماید و از امتداد پاها و بعضاً دست‌ها، از بدن خارج می‌شود. تغییر در خط کنش، شکل کلی حرکت را تغییر می‌دهد. میزان و تعداد انحنا در خط کنش، به نوع حرکتی که بدن انجام می‌دهد، بستگی دارد.

■ **حرکت‌های مکانیکی (قوی):** در این حرکت‌ها اگر شخصیت با جسم خارجی برخوردی نداشته باشد، خط کنش یک تکه (با یک انحنا کلی) رسم می‌شود.

■ **حرکت‌های نرم (نمایشی):** در این نوع از حرکات، جریان انرژی در بدن شخصیت، جهت‌های مختلفی را طی می‌کند و خط کنش، پیچ و تاب بیشتری دارد.

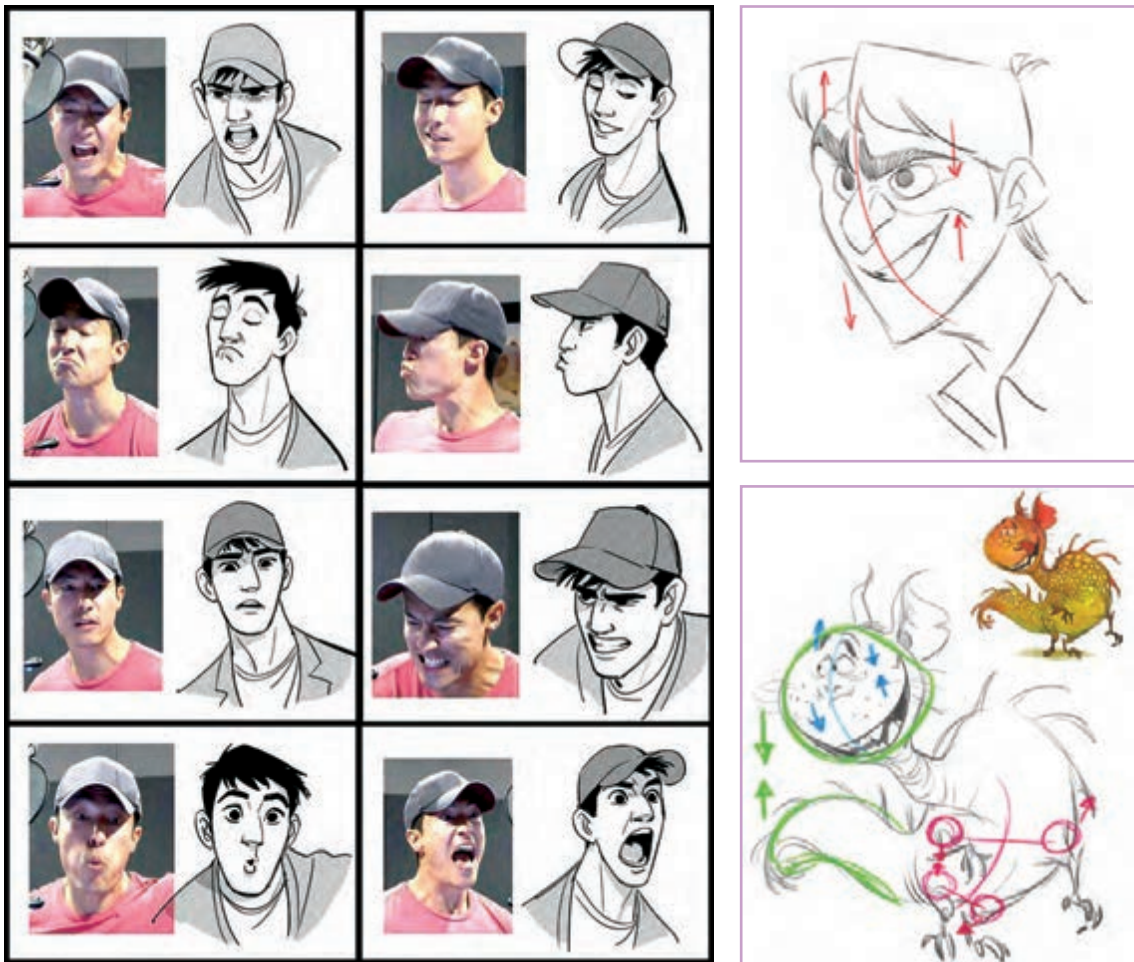
نکته:

- برای به وجود آوردن تضاد بیشتر در شخصیت‌هایی با خط کنش ساده، اعضای از بدن شخصیت مثل دست یا پا را عمود بر خط کنش رسم نمایید.
- استفاده از خط کنش، مانع از پیچیدن اجزا نسبت به هم می‌شود و مثلاً سر، قفسه سینه و یا لگن می‌توانند در جهت‌های مخالف هم بچرخند و فرم‌های جذابی ایجاد کنند.



حرکت متقابل (Contraction) و تأثیر آن بر خط کنش

بدن موجودات زنده برای به وجود آوردن حرکت‌های مختلف، از مجموعه‌ی چند عضو با هم استفاده می‌کنند. مثلاً بوکسوری قوی هیكل برای ضربه‌زدن با دست، علاوه بر دست از کمر و پا برای به وجود آوردن قدرت و سرعت بیشتر استفاده می‌کند. برای به وجود آمدن تعادل نیز اعضای بدن با هم کار می‌کنند. حرکت متقابل در شخصیت‌ها باعث خم شدن خط کنش می‌شود.



حرکت متقابل در اجزای صورت نیز آن را زنده‌تر و دارای خط کنش می‌کند.

● نکته: میزان حرکت متقابل، به شدت و سرعت حرکت بستگی دارد و بهتر است در طراحی حالت شخصیت، همواره مقداری از آن دیده شود.





● نکته: شخصیت‌ها با باز کردن دست‌ها، حرکت دم، چرخاندن دست‌ها در هوا، جابه‌جا کردن سریع بدن و بسیاری موارد دیگر می‌توانند تعادل از دست رفته خود را بازیابند. در نهایت بدن در زمان واژگونی ناخواسته برای کم‌ترین آسیب، تدابیری دارد که برخی از آن‌ها عبارت‌اند از:

- ۱- جلو آوردن دست‌ها و عقب نگاه داشتن سر
- ۲- غلتیدن پس از زمین خوردن
- ۳- چهار دست و پا شدن در شخصیت‌های دو پا
- ۴- پهن کردن چهار دست و پا به اطراف و موارد دیگر.

وزن، فشار، تعادل و ایستایی

در علم فیزیک به این نکته اشاره می‌شود که تمام اجسام دارای جرم و حجم هستند. شخصیت نیز از این قانون مُبرا نیست. هر کودکی که قلم به دست می‌گیرد و به نقاشی مشغول می‌شود، به خاطر عینیتی که از موضوع خود دیده است حجمی را برای آن در نظر می‌گیرد. مثلاً فضایی را برای کشیدن بدن پدر بر روی کاغذ (طرح پدر) اختصاص می‌دهد ولی جرم یا جلوه و اثر زمینی آن وزن چیزی نیست که به راحتی قابل طراحی باشد. برای نشان دادن وزن، در شخصیت، به طراحی تأثیر وزن بر شخصیت می‌پردازیم، که عبارت‌اند از:

■ حرکت به سمت پایین؛

مثال: کوسه‌ای را در نظر بگیرید که لنگر قایق ماهی‌گیری را بلعیده است. شکم، سنگین‌تر از حالت عادی است و به سمت پایین کشیده می‌شود.

■ تغییر شکل در اثر فشار؛

مثال: پایه‌های یک صندلی که بر اثر نشستن گوریلی بزرگ بر آن، خم شده‌اند، نمایانگر سنگینی وزن گوریل است.

■ کشیدگی و له شدگی؛

مثال: آویزان و کشیده شدن لباس پسر بچه‌ای که جیبش پر از سنگ است.



● نکته: این کشیدگی و له شدگی می تواند سبب به وجود آمدن چین و چروک شود.

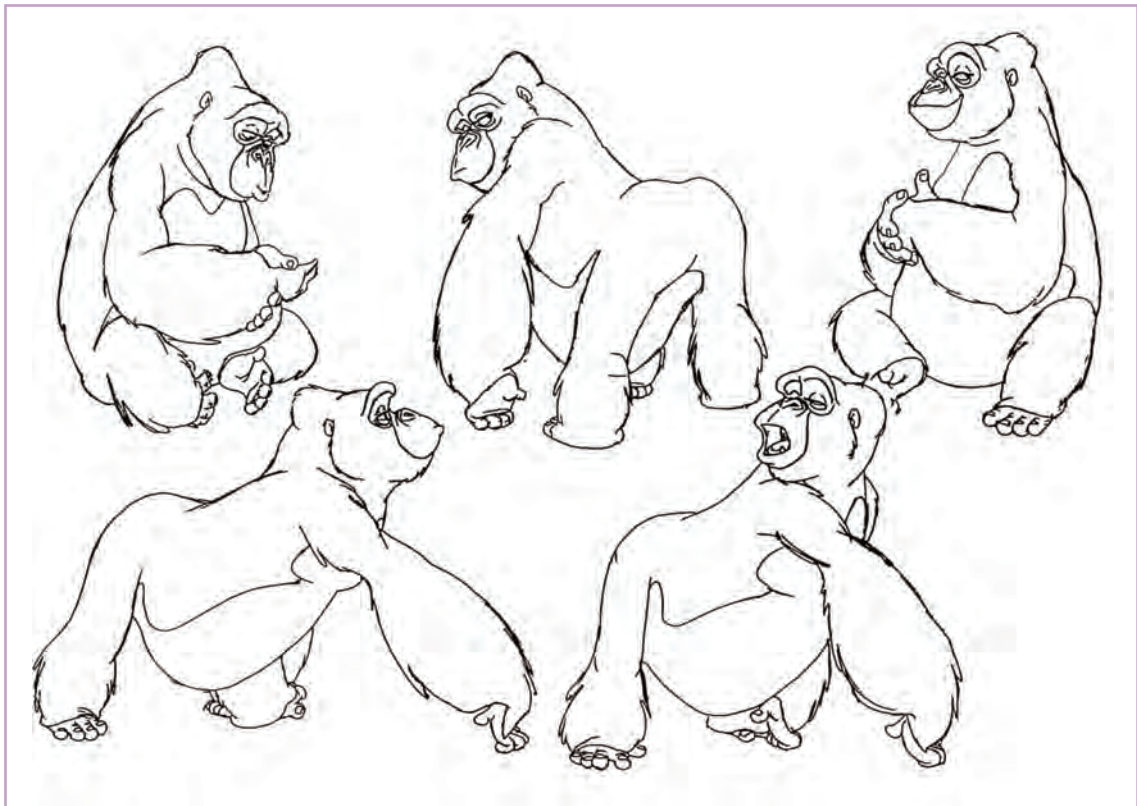
اینک با انجام یک فعالیت به ایجاد حس وزن در شخصیت می پردازیم.



● فعالیت: بچه خرسی را در نظر بگیرید که در یک طرف نیمکت مدرسه در حال نوشتن از روی کتاب خرگوشی است که در طرف دیگر نیمکت نشسته است. درباره حس وزن روی نیمکت و تعادل آن با هم گفت و گو کنید.

فشار

به مفهوم تأثیر نیرو بر جسم دیگر است. مثلاً وزن گوریل بر صندلی فشار وارد می کند. یا مشتی که بوکسور به کیسه می زند به آن فشار می آورد. میزان قدرت فشار به دو عامل میزان نیروی بیشتر و سطح تماس کمتر، بستگی دارد.



مثال: بادکنکی را در نظر بگیرید.

- ابتدا به بادکنک با کف دست نیرو وارد کنید. (به بادکنک فشار وارد می‌شود و بادکنک کمی فشرده می‌شود)
- با افزایش نیروی دست، فشار به بادکنک را زیادت‌تر کنید. (بادکنک مقدار بیشتری فشرده می‌شود)
- به جای فشار با کف دست، با یک انگشت، همان نیرو را به بادکنک وارد کنید. (فشار باز هم بیشتر می‌شود) مراقب ترکیدن بادکنک باشید!

مثال: کف پای پهن شتر، یا توری کف پای برف‌نوردان، یا چوب اسکی بزرگ، برای کم کردن فشار کف پا بر زمین است.

● **فعالیت:** یک موجود خیالی را طراحی کنید که در سیاره‌ای باتلاقی زندگی می‌کند.



ایستایی (تعادل)

برای درک بهتر از ایستایی، به تعریف جسم ایستا یا متعادل می‌پردازیم. به صورت عام، جسمی ایستا و متعادل است که بدون نگاه داشتن توسط نیروی خارجی، بر پایه خود بایستد. در مقابل جسم متعادل، دو حالت دیگر نیز وجود دارد: تعادل ناپایدار و عدم تعادل. برای درک کامل‌تر این حالت‌ها، به تعریف مفهومی فیزیکی می‌پردازیم.

مرکز ثقل: مرکز ثقل جایی از جسم است که برآیند نیروهای وزن وارد بر آن، صفر شود. به زبان ساده‌تر، مرکز ثقل جایی در جسم است که اگر جسم را از آن آویزان کنیم در هر وضعیتی خود به خود هیچ حرکتی (چرخشی) نکند. وسط میله، مرکز کره و محل تقاطع قطرهای مکعب و ... مرکزهای ثقل این اجسام می‌باشند.

● **نکته:** اگر مرکز ثقل بر بالای سطح تکیه‌گاه قرار بگیرد جسم متعادل است.



مثال: گلدانی روی میز قرار دارد و حرکتی نمی‌کند یعنی متعادل است.

● **نکته:** اگر مرکز ثقل، بالای سایه تکیه‌گاه بیفتد ولی تکیه‌گاه بر سطح مستقر نشود، جسم تعادل ناپایدار دارد.



مثال: گلدان را کج کرده‌ایم؛ اگر رهایش کنیم به روی پایه‌اش برمی‌گردد.



• نکته: اگر مرکز ثقل بالای سایه تکیه‌گاه قرار نگیرد، جسم نامتعادل است.



مثال: با کج کردن بیشتر، گلدان می‌افتد.

برای بالا بردن ایستایی می‌توان دو کار انجام داد:

۱- پایین آوردن مرکز ثقل؛

۲- بزرگ‌تر کردن سطح تکیه‌گاه.

که در هر دو حالت بالا، مرکز ثقل به راحتی از محدوده بالای تکیه‌گاه خارج نمی‌شود.

مثال: فاصله بیشتر بین پایه‌های میز، اضافه کردن صفحه‌های سنگین به کف اتومبیل، پایین بودن ارتفاع و فاصله

زیاد چرخ‌ها در اتومبیل‌های مسابقات سرعت و... همگی به ایجاد تعادل و عدم واژگونی کمک می‌کنند.

تعداد در شخصیت

بدن موجودات به واسطه پیچیده بودن و تغییری که می‌تواند در حالت‌های مختلف به ساختار خود بدهد، تعادل را به شکل بهتری تأمین می‌کند یا آن را به هم می‌زند!

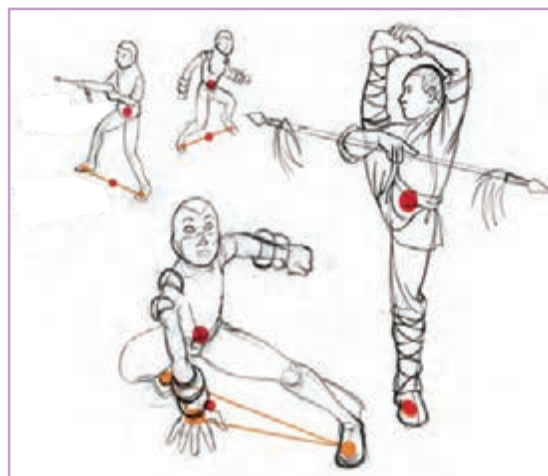
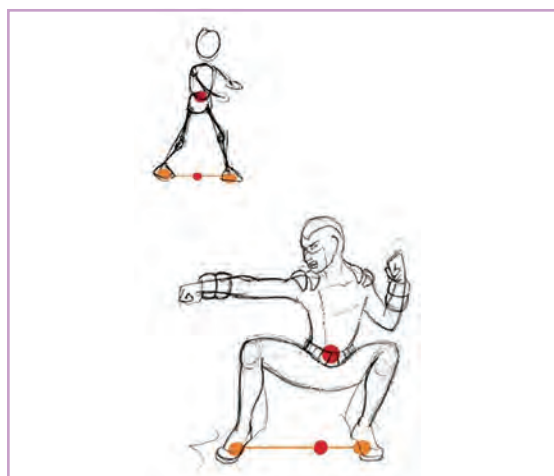


• فکر کنید: به هم زدن تعادل چه کمکی به شخصیت می‌کند؟

پاسخ: شخصیت‌ها می‌توانند با به هم زدن تعادل و بهره گرفتن از نیروی حاصل از آن‌ها انرژی کمتری مصرف کنند.

مثال: انسان در هنگام راه رفتن و دویدن، به وسیله برداشتن یک پا (کم کردن سطح تکیه‌گاه) و خم کردن بدن (کج کردن مرکز ثقل)، عملاً در چند لحظه می‌افتد و این افتادن، باعث جلو رفتن بدن بدون صرف انرژی و فقط با استفاده از نیروی وزن می‌شود. با حذف قدم بعدی تعادل دوباره به وجود می‌آید.

ایجاد تعادل و ایستایی



از راه‌های زیر می‌توانید تعادل و ایستایی را برقرار کنید:

■ **بزرگ کردن سطح تکیه‌گاه:** فرد به وسیله باز کردن پاها در موقعیت‌های نامتعادل، تعادل خود را برقرار می‌کند.

مثال: انسانی که سرگیجه دارد، برای حفظ تعادل پاهای خود را باز می‌کند.

■ **پایین آوردن مرکز ثقل:** شخصیت برای تعادل می‌تواند بدن خود را به زمین نزدیک کند.

مثال: کشتی‌گیری که برای تابیده نشدن، بدن خود را به تشک می‌چسباند.

■ **جابه‌جا کردن مرکز ثقل (برعکس نیروی خارجی):** شخصیت، بدن یا اعضای بدن خود را برعکس نیرو به

عقب می‌دهد.

مثال ۱: الاغی که برای حرکت نکردن (مثلاً به خاطر ترس از افتادن در آب یا سقوط از صخره)، بدن خود را برعکس

نیروی وارده، به عقب می‌دهد.

مثال ۲: ورزشکاری که وقتی به جلو خم می‌شود پای خود را در جهت دیگر برای تعادل بلند می‌کند.

مثال ۳: وقتی دروازه‌بان می‌خواهد توپی را که با شتاب به سمتش می‌آید، بگیرد خود را به عقب کشیده و پایش را

در جهت دیگر برای حفظ تعادل بلند می‌کند.

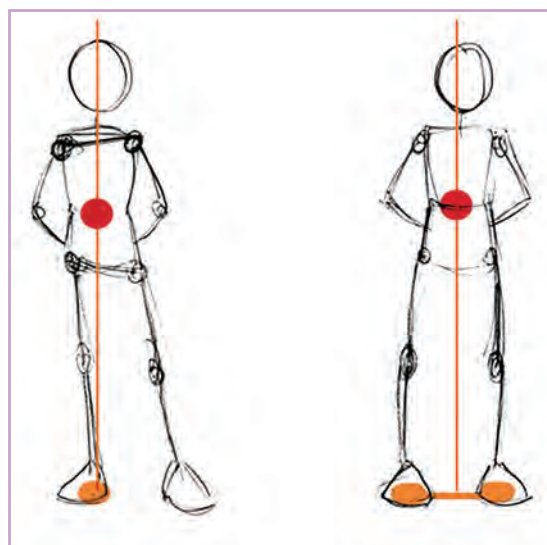
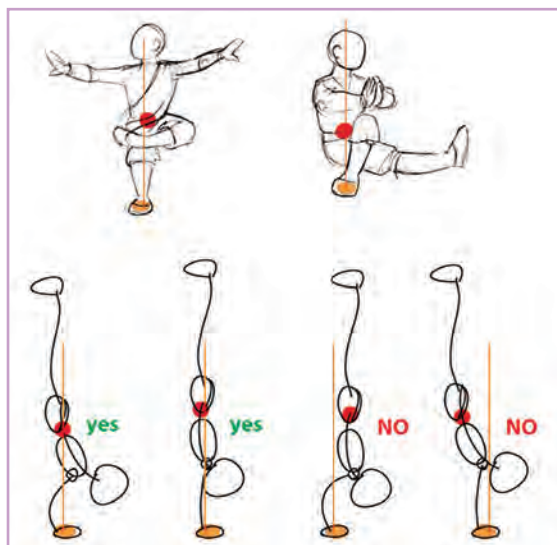
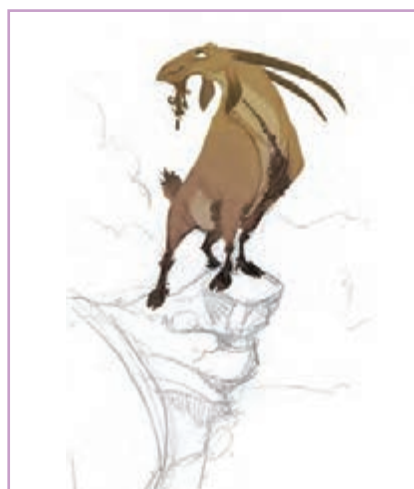


خط تعادل

خط تعادل خطی فرضی است که از نقطه ثقل عمود بر تکیه‌گاه رسم شده و تعادل شخصیت طراحی شده را حفظ می‌کند، به این ترتیب که یا مقادیری از جرم شخصیت که در طرفین خط تعادل قرار دارند برابری و یا جرم‌های در طرف کمتر از مرکز دورتر هستند.

مثال ۱: ورزشکار ژیمناستی که خم می‌شود، وزن دست و سرش از یک طرف، با وزن پایش که آن را از طرف دیگر بلند کرده برابر است.

مثال ۲: شخصیت صاف ایستاده و پایش از یک طرف کمتر و دستش که سبک‌تر است از طرف دیگر بیشتر از بدن فاصله گرفته است.





فعالیت:

- به پارک بروید و از کارهایی که مردم انجام می‌دهند طراحی کنید.
- از خود در حال بازی جیب‌بری، تصویربرداری کنید. سپس به طراحی از آن بپردازید.
- واکنش کسی که جیب او را زده‌اید با دوست خود بازی کنید و سپس از تصاویر گرفته شده طراحی کنید.

حرکت متقابل و تأثیر آن بر تعادل



حرکت متقابل، از پیشرفته‌ترین حرکت‌هایی است که در بدن موجودات زنده برای صرف کمتر انرژی و بهره‌گیری از بیشترین نیرو و ایجاد تعادل استفاده می‌شود. حرکت اعضا به سمت یکدیگر یا حرکت آن‌ها در خلاف جهت یکدیگر ساده‌ترین تعریفی است که می‌توان در مورد حرکت متقابل گفت. مثلاً ما وقتی می‌خواهیم پایمان را از زمین بلند کنیم، سرمان را در جهت عکس پا به سمت پایین می‌آوریم.



- فعالیت: دو تصویر از خرگوشی که به نشانه اعتراض به شیر، پایش را به زمین می‌کوبد را در دو مرحله، وقتی پایش را برمی‌دارد و وقتی پایش را کوبیده است طراحی کنید.



- نکته: خط تعادل را که به یاد دارید. در مثال زیر این حرکت متقابل به حفظ تعادل نیز کمک می‌کند.

مثال: قهرمانی که شمشیر خود را جلو آورده و هم‌زمان سرش را به عقب برده است نیز حرکت متقابل دارد.



- نکته: نیرویی که از این حرکت متقابل به وجود می‌آید در طول بلندتری حرکت می‌کند و قوی‌تر است.

مثال: مبارز کنگ فوکار را در نظر بگیرید که با یک پرش، مشت‌های را به حریف می‌زند. اگر با باز شدن بازو، پایش در جهت عکس آن باز شود، نیرویی بزرگ‌تر و قوی‌تر به حریف وارد می‌کند.

● **فعالیت:** شخصیت والیبالیستی را در زمان اسپک زدن طراحی کنید و حرکت متقابل را در بدن او نشان دهید.



نکته:

- در دویدن حیوانات چهارپا دقت کنید. وقتی پاها به جلو می‌آیند، دست‌ها به عقب می‌روند و برعکس.
- قفسه سینه و لگن در هنگام راه رفتن، حرکت متقابل دارند. مثلاً وقتی شانه در یک طرف پایین آمده است، در همان لحظه آن طرف لگن بالا می‌رود. همچنین، پیمایش آن‌ها نیز متقابل است که منجر به حرکت برعکس دست‌ها و پاها می‌شود.



● **فعالیت:** شخصیت تبلیغاتی ببری را طراحی کنید که در حالتی زیبا ایستاده است. (خط کنش، وزن و حرکت متقابل را در طراحی از پُز شخصیت در نظر بگیرید.)



● **نکته:** حرکت متقابل در اجزای صورت نیز وجود دارد مانند این که با پایین آوردن ابروها، دهان بالا می‌رود و در حالت تعجب، ابروها بالا و دهان پایین می‌آید.



فعالیت:

- صورت شخصیتی را طراحی کنید که چشمک می‌زند (راهنمایی: حرکت متقابل در یک طرف صورت).
- حرکات زیر را طراحی کنید:
- گربه‌ای را که پنجه‌اش را در مقابل سوراخ لانه موش بالا برده و پوزه‌اش را به آن نزدیک کرده است.
- حرکت بعدی یعنی ضربه‌زدن را با توجه به حرکت متقابل طراحی کنید.



آناتومی ساده انسانی در طراحی ژست

سر

سر شخصیت از دو بخش اصلی مجسمه و فک تشکیل می‌شود. خط تقارن عمودی و همچنین خطی افقی برای جای چشم‌ها کافی است. در طراحی ساده اگر یک نمای باز (full shot) از شخصیت را داشته باشیم، همین مقدار کافی است و در نماهای بسته‌تر می‌توان به بینی، چشم‌ها، ابروها و دهان شخصیت اشاره مختصری نمود.



قفسه سینه

قفسه سینه بیضی شکل بوده و در پایین، برشی اریب خورده است. در قسمت جلو از بالا به سمت خطوط ترقوه می‌رود و حجم ساده آن متصل به گردن است. در حرکت‌هایی که قفسه سینه به پشت یا یک طرف خم می‌شود می‌توان به تیزی پایین قفسه سینه اشاره کرد.

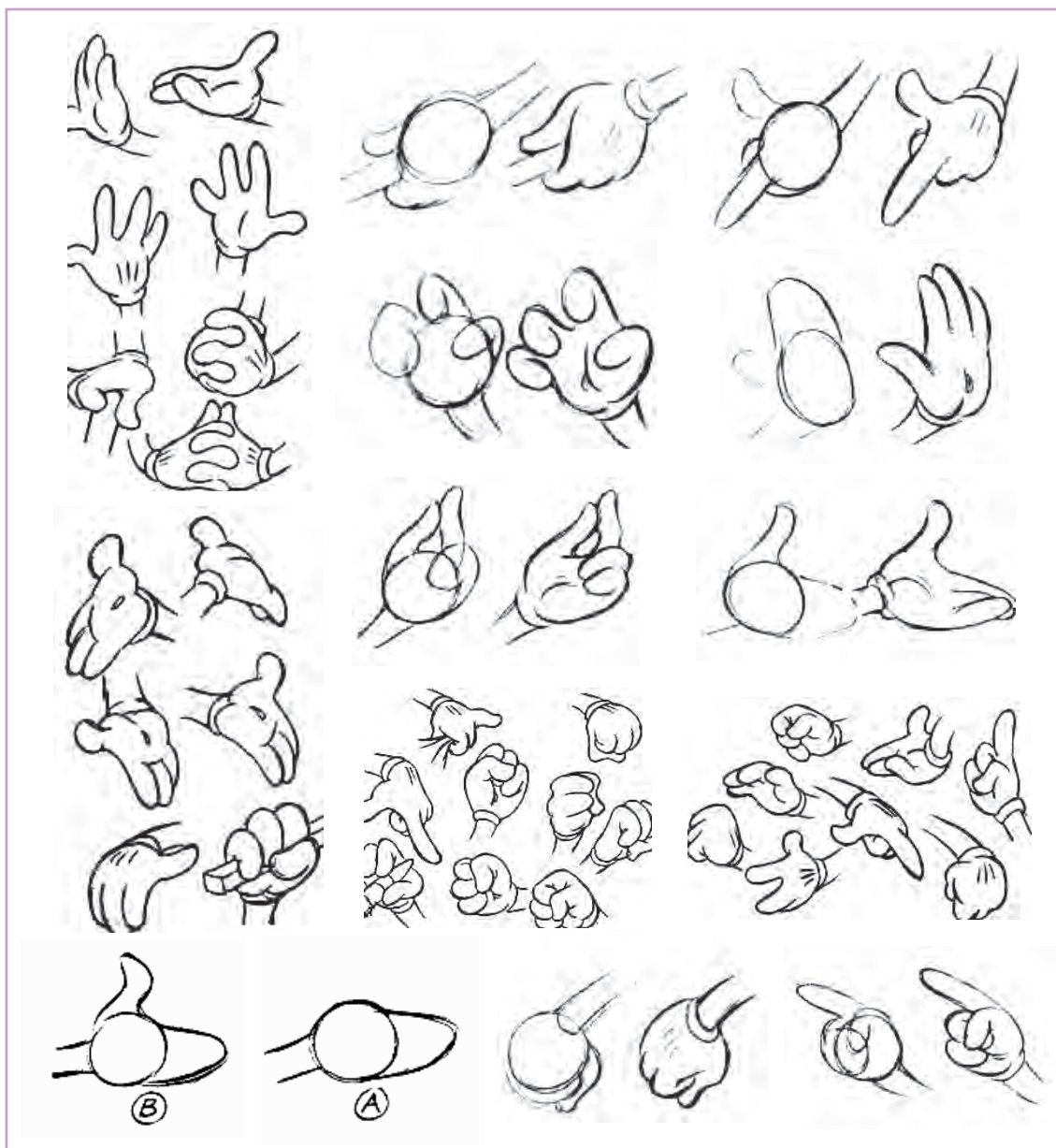
لگن

برای لگن فرمی ساده و قرقره مانند در نظر می‌گیریم که در بالا پهن‌تر و در پایین باریک‌تر است و در هر طرف برای بیرون آمدن استخوان ران پا یک محل در نظر می‌گیریم.

دستها و انگشتان

ناحیه‌های استوانه‌ای بازو و ساعد با حجمی نیم‌کره‌ای شکل (سر شانه) به قفسهٔ سینه متصل می‌شوند.

● نکته: اندازهٔ طول بازو و ساعد در انسان تقریباً برابر است و بلندی دست انسان تا وسط استخوان ران او امتداد می‌یابد.

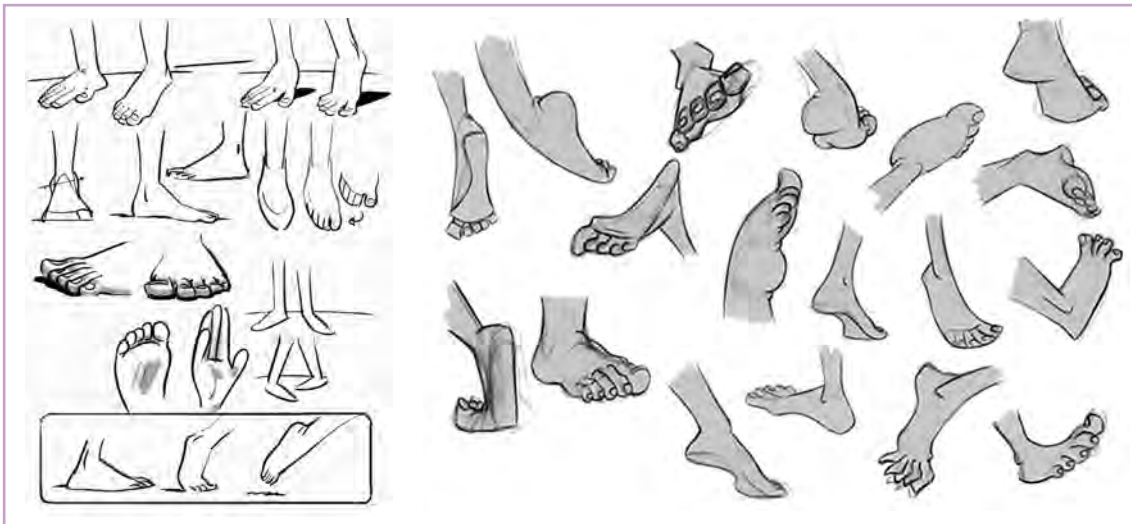


پاها

پاها در انسان بلند و بزرگ هستند و از دو حجم تقریباً استوانه‌ای شکل می‌توان برای ران و ساق پا استفاده کرد. در حیوانات پاها با استوانه‌هایی در اندازه‌های متفاوت رسم می‌شوند.



- نکته: اندازه طول ساق و ران پا تقریباً در انسان برابر است (مانند اندازه بازو و ساعد).
- نکته مهم: در طراحی از اعضای بدن مخصوصاً دست و پا جریان خطوط، انحنا و در هم رفتن آن‌ها به حس بهتری منجر می‌شود تا این که بخواهیم با یک سری خطوط صاف آن‌ها را به هم وصل کنیم.



گردن

گردن در طراحی ساده برای ژست، از دو خط غیرموازی تشکیل می‌شود که در جلو پایین‌تر و بر روی سینه و در پشت، بالاتر از قفسه سینه به بدن وصل می‌شود. بهتر است بسته به پز، یکی از دو خط گردن منحنی و خط دیگر مستقیم رسم شود.



- فعالیت: با توجه به مطالب فراگرفته شده قبل مانند خط کنش، حرکت متقابل، جریان... و نیز اصول زیبایی‌شناسی مانند هماهنگی و تضاد، ریتم، خوانایی و... پزهای روان و ساده از بازی کودکان (پريدن، شنا کردن، دنبال هم نمودن، قایم باشک و...) طراحی کنید. (نیازی به طراحی جزئیات یا حجم‌گذاری دقیقی از شخصیت نیست).

جریان حجم‌ها (Shapes flow)

به حرکت مشغول‌اند طراحی کنیم. این گونه از طراحی باعث می‌شود شخصیت‌های ما از عروسک‌های خیمه شب‌بازی و روبات‌های متحرک فاصله بگیرند و دارای استخوان، گوشت و پوست شوند.

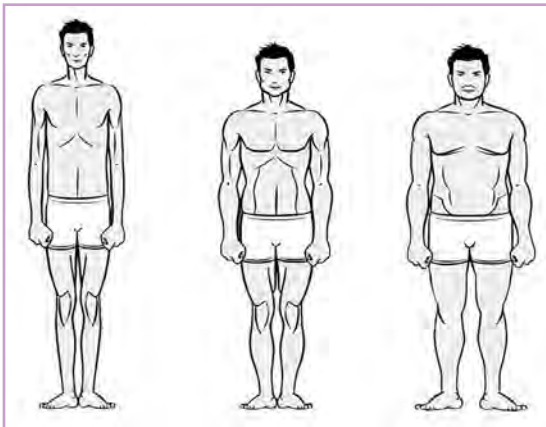
اکنون که با کاربرد قوانین فیزیک در طراحی آناتومی بدن آشنا شدیم برای بیشتر شدن حس حرکت در شخصیت‌ها، سعی می‌کنیم آن‌ها را نه به صورت اجزای جداگانه که در مفصل‌ها به هم متصل هستند بلکه به صورت شکل‌هایی که در امتداد هم و با هم در کل واحد



● فعالیت: سعی کنید بدون برداشتن قلم از روی کاغذ از دوست‌تان در حالت‌های مختلف طراحی کنید.



این فعالیت در جهت سیال نمودن خطوط و بیان حس به جای صرفاً طراحی اجزای بی‌جان، به ما کمک می‌کند.



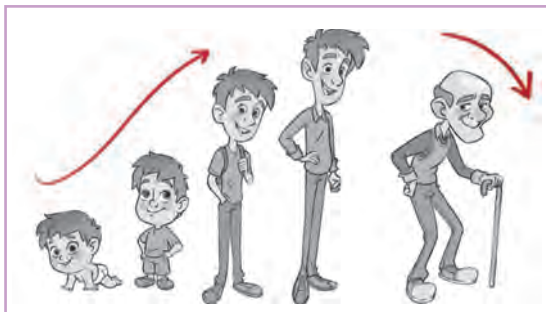
تفاوت در تناسب اندام و قد

تناسبات بدنی

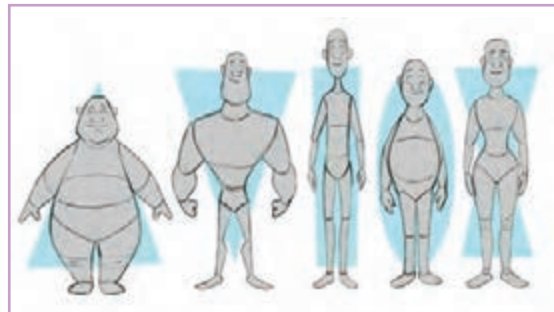
در طراحی آناتومی ساده لازم است با تناسب اندام و توده‌های بدنی مختلف آشنا شوید. تناسب اندام با اشکال هندسی مقایسه می‌شوند. بعضی افراد اندامی ورزیده و عضلانی دارند و بعضی دیگر توده بدنی نرم‌تری دارند. فرم بدن بعضی از افراد لاغر و بلند قد به شکل مستطیل نزدیک‌تر است. ممکن است فردی اندام نزدیک به مثلث، مربع یا دایره و... داشته باشد. به تصاویر دقت کنید.



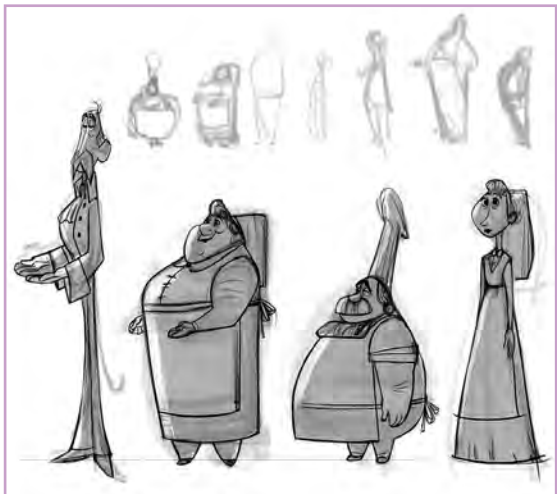
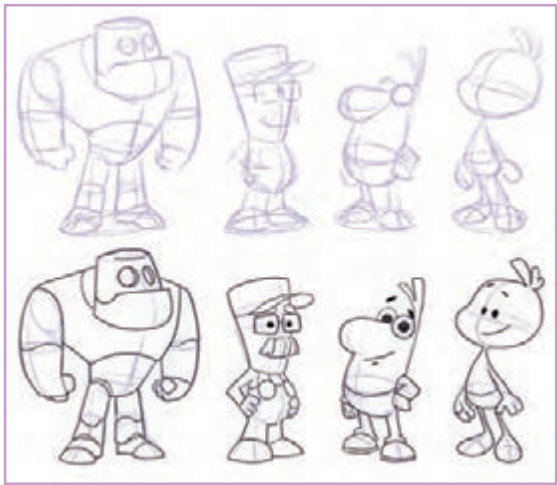
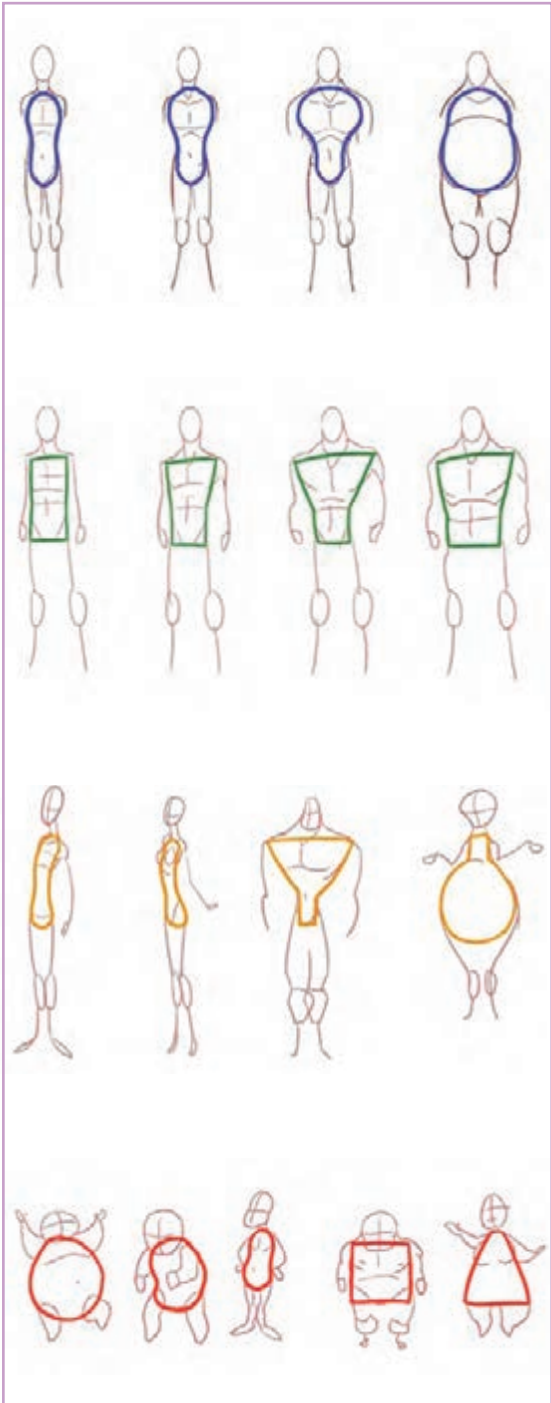
تفاوت در توده بدنی در افراد هم‌قد



تناسبات اندام با توجه به سن



تشابه اندام با اشکال هندسی



ارزشیابی شایستگی: طراحی ابرازی شخصیت

<p>شرح کار: طراحی شخصیت، تبیین طراحی شخصیت بر اساس اصول زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک) در ساده‌سازی فرم، هارمونی و کنتراست، اغراق، خوانایی، خط‌کنش، وزن، فشار، تعادل، ایستایی، فرم‌شناسی و آناتومی ساده انسانی در طراحی ژست</p>		
<p>استاندارد عملکرد: تحلیل پُزهای متنوع و رعایت زیبایی‌شناسی با استفاده از عناصر و کیفیات بصری و قوانین وزن، تعادل و ایستایی بر اساس خطوط سیال در طراحی</p>		
<p>شاخص‌ها: ۱- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک) ۲- زبان بصری بین‌المللی ۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی ۴- خطوط سیال و روان در طراحی</p>		
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: مکان: کارگاه طراحی زمان: ۹۰ ابزار و تجهیزات: انواع مداد - انواع کاغذ و مقوا - پرگار - انواع شابلون - تخته شاسی - کاتر - پاک‌کن - ماژیک - لاک غلط‌گیر - گیره کاغذ - خط‌کش‌ها - تراش - پوشه آرشینو - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - میز نور - دیتا پروژکتور - پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری.</p>		
<p>معیار شایستگی:</p>		
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳
۱	بررسی گرافیک و زبان بصری	۱
۲	بررسی هارمونی و کنتراست، قانون اغراق	۲
۳	بررسی خوانایی در فرم‌ها	۲
۴	کاربرد خط‌کنش در ایجاد تعادل و مرکز ثقل در حرکت متقابل شخصیت‌ها	۲
۵	طراحی شخصیت‌های ساده بر اساس فرم‌های هندسی	۲
۶	آماده‌سازی ژست در ترکیب اجزای آناتومی	۲
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		۲
میانگین نمرات		
		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.





پودمان دوم

طراحی آناتومی موجودات زنده



واحد یادگیری ۳

شایستگی: طراحی آناتومی انسان

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- فرایند ایده‌پردازی در صنعت پویانمایی، برای طراحی شخصیت آکادمیک آناتومی چه کارکردی دارد؟
- توانایی در درک آناتومی انسان و حیوان تا چه حد میزان تسلط شما را در حوزه طراحی شخصیت افزایش می‌دهد.
- شناخت اجزا و تناسبات آناتومی انسان و حیوان تسلط بر آن، چه نقش مهمی را در مقوله اغراق و شخصیت‌پردازی دارند؟
- شناخت اولیه و مقدماتی از طراحی آناتومی موجودات تا چه میزان پایه‌های درک شما را افزایش می‌دهد؟
- درک اصول مربوط به ایجاد تعادل و ایستایی تا چه میزان بر ارزیابی آناتومی موجودات تأثیر دارد؟

هدف از این واحد یادگیری:

- آشنایی هنرجویان با آناتومی موجودات و تناسب و هماهنگی بین اجزای آناتومی که با تمرین و تکرار، در طراحی اجزای آناتومی موجودات، در ایجاد تعادل و ایستایی آن، مهارت لازم آموزش داده خواهد شد.

استاندارد عملکرد:

- طراحی، آناتومی و مرکز ثقل در موجودات، تناسب بین اجزای بدن نسبت به یکدیگر، مهارت در مقوله ایستایی بدن و اصل تعادل در زیبایی شناسی آناتومی موجودات.

مقدمه

مهارت کافی در زمینه طراحی آناتومی انسانی هستند) نیز استفاده می‌گردد.

طراحی اصولی آناتومی انسان، از فرم‌های اصلی سازنده آناتومی آغاز و به تدریج به جزئیات هر یک از قسمت‌های مربوط به آن پرداخته می‌شود. هنرچو زمانی ساختار کلی یک آناتومی را به درستی فرامی‌گیرد که ابتدا بتواند ساختار آن را به فرم‌های ساده‌تری تقسیم‌بندی نماید.

هر طراحی از آناتومی انسان در نهایت باید به حسی از تعادل و ایستایی بین فرم‌های مذکور منجر شود. به عبارت دیگر فرم‌های سازنده آناتومی انسان باید به گونه‌ای چینش و طراحی شوند که در نهایت منجر به طراحی از بدن انسان شود که دارای وزن و تعادل و ایستایی و در عین حال زیبایی باشد.



طراحی آناتومی انسان در طی قرون متمادی همواره به عنوان مقوله‌ای بحث‌برانگیز، در بستر تاریخ هنر کلاسیک و مدرن مورد تحقیق و بررسی بسیار قرار گرفته و توجه هنرمندان بسیاری را به سوی خود جلب نموده است. یکی از دلایل مهم این امر، تناسب شگفت‌انگیز به کار رفته در آفرینش آناتومی انسانی است که با مطالعه جزء به جزء آن می‌توان به طراحی زیبایی‌شناسانه دست یافت. ساختار آناتومی انسان مملو از پیچیدگی‌ها و جزئیات فراوانی است که یقیناً شناخت اجزای آن در ابتدا بسیار دشوار خواهد بود. مواردی همچون ماهیچه‌ها، استخوان‌بندی‌ها، ابعاد، تناسبات، ایستایی، تعادل و ... همگی بخشی از این جزئیات هستند. از این منظر طراحان بزرگ جهان، همواره سعی بر آن داشته‌اند که با ساده‌سازی عناصر تشکیل دهنده آناتومی و برخورد ساختاری با آن، از دشواری‌های مربوط به درک پیچیدگی‌های آناتومی بکاهند و راه‌کارهایی ساده برای فراگیری کلیات و نیز جزئیات آموزش طراحی آناتومی انسان ارائه دهند.

امروزه در اکثر قریب به اتفاق رشته‌های دانشگاهی هنر از جمله طراحی گرافیک، نقاشی، تصویرسازی، طراحی بازی، پویانمایی، مینیاتور، کاریکاتور، مجسمه‌سازی، طراحی کانسپت و ... نیاز مبرمی به فراگیری طراحی آناتومی احساس می‌شود. از این رو در هر کدام از رشته‌های مذکور دوره‌هایی را به طراحی حالت بدن (فیگوراتیو) و آناتومی انسانی اختصاص می‌دهند. این روند تنها مربوط به حوزه دانشگاه‌ها و مراکز علمی نیست بلکه امروزه می‌بینیم که از طراحان مفهومی (کانسپت) در بخش پیش تولید پروژه‌های عظیم سینمایی و پویانمایی برای دستیابی به فضای نهایی بصری فیلم و تولید استوری‌برد و حتی طراحی لباس پرسوناژهای فیلم (که جملگی نیازمند

تنها با نگاهی کوتاه به سرگذشت طراحان بزرگ معاصر متوجه خواهید شد که تفاوت بین یک طراح موفق و ناموفق تنها و تنها در میزان فعالیت آنان بوده است و هر کس در این راه استمرار و تلاش بیشتری از خود نشان دهد می‌تواند مهارت بیشتری کسب نماید. از اشتباه کردن در طراحی نترسید. اشتباه کردن بخشی از طراحی است و طبیعتاً در ابتدای راه با اشتباهات زیادی رو به رو خواهید شد. این استمرار در فعالیت‌ها است که رفته رفته از شدت اشتباهات می‌کاهد و به شما اعتماد به نفس بیشتری هدیه می‌کند.

بدن انسان دارای ۸ فرم اصلی است. از چپ‌نش دقیق این فرم‌ها در کنار هم می‌توان بدن انسان را شکل داد. این هشت فرم شامل جمجمه، ستون فقرات، قفسه سینه، لگن، دو دست و دو پا می‌شود.

تنها راه فراگیری طراحی آناتومی، تکرار و استمرار در طراحی است. در طراحی آناتومی، هرچه هنرجویان به فعالیت بیشتری بپردازند با جزئیات بیشتری از این علم آشنا شده و میزان تسلطشان افزایش می‌یابد. چه بسیار بودند هنرجویانی که با اندک فعالیتی این مقوله را رها کرده و به اشتباه بر خود برچسب بی‌استعدادی زدند؛ اما

طراحی فرمی با احجام ساده

از احجام ساده شده آناتومی انسان می‌توانند زمینه‌ساز مساعدی برای هنرجویان در ابتدای طراحی باشند. این آدمک‌ها تقریباً مطابق با ساختار آناتومی انسانی ساخته شده‌اند با این تفاوت که اجزای اصلی بدن انسان شامل سر، قفسه سینه، لگن، شکم، پاها و دست‌ها را به صورت احجام ساده ارائه داده است. از جمله قابلیت‌های خوبی که این آدمک‌های چوبی دارند این است که دارای مفصل هستند و اجزای بدن آن‌ها را می‌توان به هر سمت و سویی خم کرد.

یکی از مشکلاتی که معمولاً هنرجویان در برخورد با طراحی آناتومی دارند و معمولاً در کارگاه طراحی با آن مواجه می‌شوند این است که آن‌ها از روی مدل زنده شروع به طراحی می‌کنند بدون آن که علمی نسبت به ساختار بدن داشته باشند. به همین دلیل در مواجهه با بدن نمی‌دانند روند طراحی را از کجا آغاز و در کجا تمام کنند.

یکی از وسایلی که معمولاً به درک اولیه هنرجویان از آناتومی یاری می‌رساند آدمک‌های چوبی مخصوص طراحی است. این آدمک‌های چوبی به دلیل برخورداری

فکر کنید:

- آیا تا به حال به واسطه مدل آدمک چوبی، تجربه طراحی از بدن انسان را داشته‌اید؟
- آیا برخورد فرمی ساده با اجزای بدن انسان را تجربه کرده‌اید؟





• نکته: طراحی از روی حالات متنوع آدمک‌های چوبی می‌تواند تجربه خوبی را برای ورود هنرجویان به مبحث آناتومی رقم بزند. به واسطه این تجربه، هنرجویان تا زمانی که بخواهند وارد مباحث تخصصی طراحی آناتومی شوند تقریباً عادت به طراحی را در خود پرورش داده‌اند.

بپردازید. در این سری از طراحی‌ها هنرجو هر کدام از اجزای بدن آدمک چوبی را به صورت حجمی تصور می‌کند. به عنوان مثال دست‌های استوانه‌ای شکل را باید به صورت حجم استوانه به همراه محورهای عمودی و افقی اش طراحی کند تا ذهن هنرجو برای درک حجمی آناتومی انسان آماده گردد. رعایت پرسپکتیو در احجام بدن آدمک به خصوص در قفسه سینه و لگن به شکل مکعب مستطیل و دست‌ها و پاها به شکل حجم بیضی باشند.

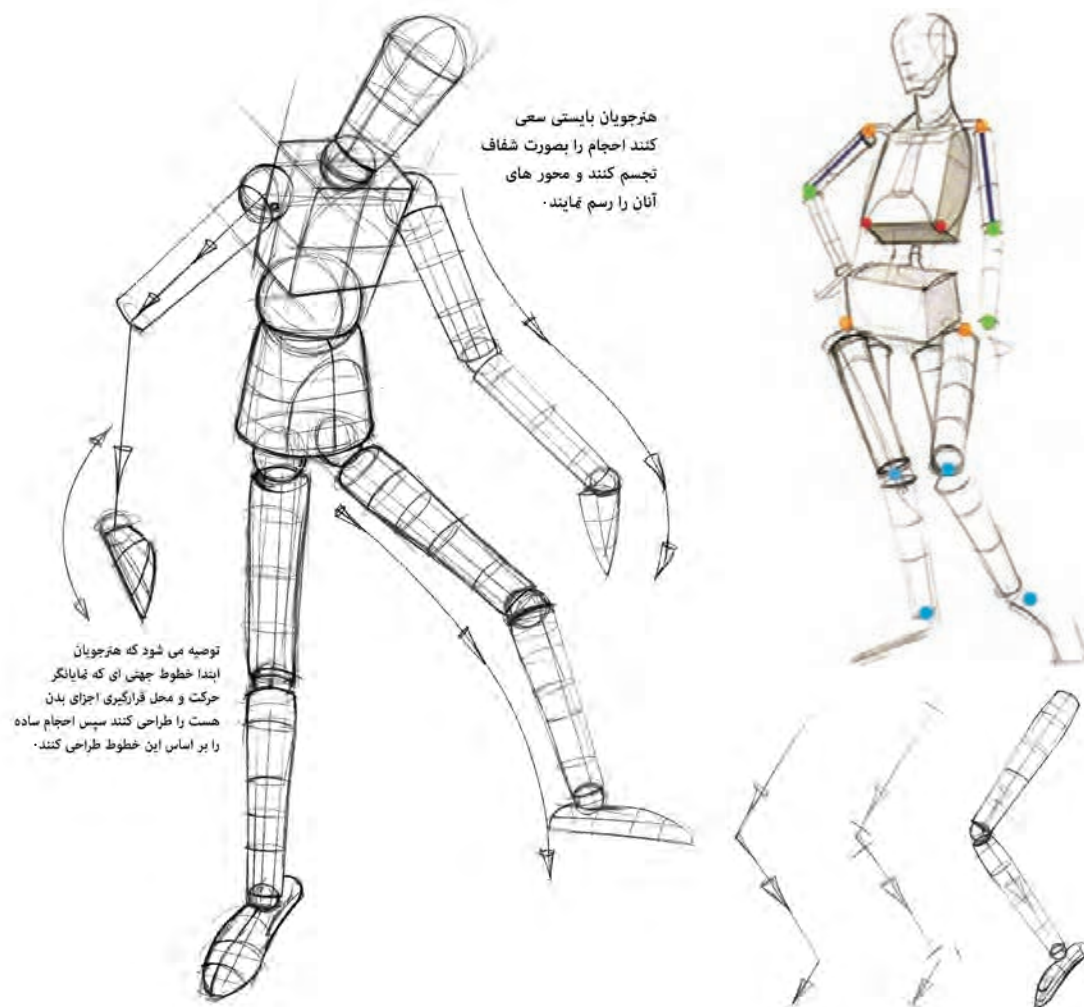
این مسأله بسیار مهم است که هنرجویان علاوه بر این که طراحی را به عنوان یک علم می‌آموزند، آن را برای خود تبدیل به یک عادت روزمره کنند. تقریباً تمامی طراحان رتبه اول جهان در خاطرات خود، این نکته را ذکر نموده‌اند که دفترچه اسکیچ خود را همواره با خود حمل نموده و تجارب طراحی خود را در آن ثبت می‌کردند. این عادت به داشتن دفترچه اسکیچ مسئله‌ای است که لازم است از همین سنین نوجوانی و جوانی آغاز گردد و رفته رفته بنیان‌های محکم‌تری را برای آینده شغلی هنرجو رقم بزند.

پس از فراهم‌سازی آدمک چوبی به طراحی از روی آن



آدمک چوبی مخصوص طراحی آناتومی

اسکچی از آدمک چوبی و برخورد حجمی با اجزای بدن آن آدمک چوبی در حالات مختلف می‌تواند الگوی مناسبی برای طراحی ابتدایی آناتومی باشد.



- **فعالیت:** بر اساس مدل زنده (ترجیحاً افراد هم‌کلاسی) شمایل ساختار انسان را مثل فرم آدمک چوبی طراحی کنید. به عبارت دیگر از هم‌کلاسی‌های خود بخواهید در زوایا و مدل‌های گوناگونی بایستند تا هتروجویان فیگور آنان را مثل آدمک چوبی طراحی کنند. این فعالیت کمک می‌کند که ذهن آنان از نخستین پله‌های تجربه طراحی فیگور نظم بگیرد.



تناسبات در ساختار حجمی بدن



فکر کنید:

- آیا تا به حال به تناسبات قسمت‌های مختلف بدن توجه کرده‌اید؟
- آیا اصول مربوط به تعادل و ایستایی در طراحی ساختاری آناتومی را می‌دانید؟



الگوی طراحی خطی از آناتومی انسان

برای شروع فراگیری تناسبات آناتومی بهتر است از یک طرح خطی ساده، سر انسان را به عنوان معیار اندازهٔ قد او در نظر گرفت؛ سر انسان تقریباً یک هشتم قد او تعیین شده است. این بدان معناست که هنرجویان برای طراحی آناتومی باید از سر انسان شروع کنند و هر اندازه‌ای را که برای آن در نظر گرفتند، هشت برابرش اندازهٔ کل آناتومی را شکل می‌دهد.

ذکر چند نکته در رابطه با تناسبات آناتومی اهمیت ویژه‌ای دارد. هنرجویان باید از همان ابتدای شروع طراحی بدانند که اگر قد انسان را به هشت واحد تقسیم کنند و سر انسان را به عنوان اندازهٔ یک واحد، معیار قرار دهند، ابتدا و انتهای این هشت قسمت دقیقاً در کجای بدن انسان قرار دارد؟

- یک هشتم ابتدای آناتومی را سر انسان تشکیل می‌دهد.
- یک هشتم دوم روی خط سینه قرار می‌گیرد.
- یک هشتم سوم روی وسط شکم (ناف) قرار دارد.
- یک هشتم چهارم زیر لگن قرار دارد. (مرکز ثقل بدن)
- یک هشتم پنجم میانهٔ ران قرار می‌گیرد.
- یک هشتم ششم روی زانو قرار دارد.
- یک هشتم هفتم میانهٔ ساق پا قرار دارد.
- یک هشتم آخر کف پا قرار می‌گیرد.

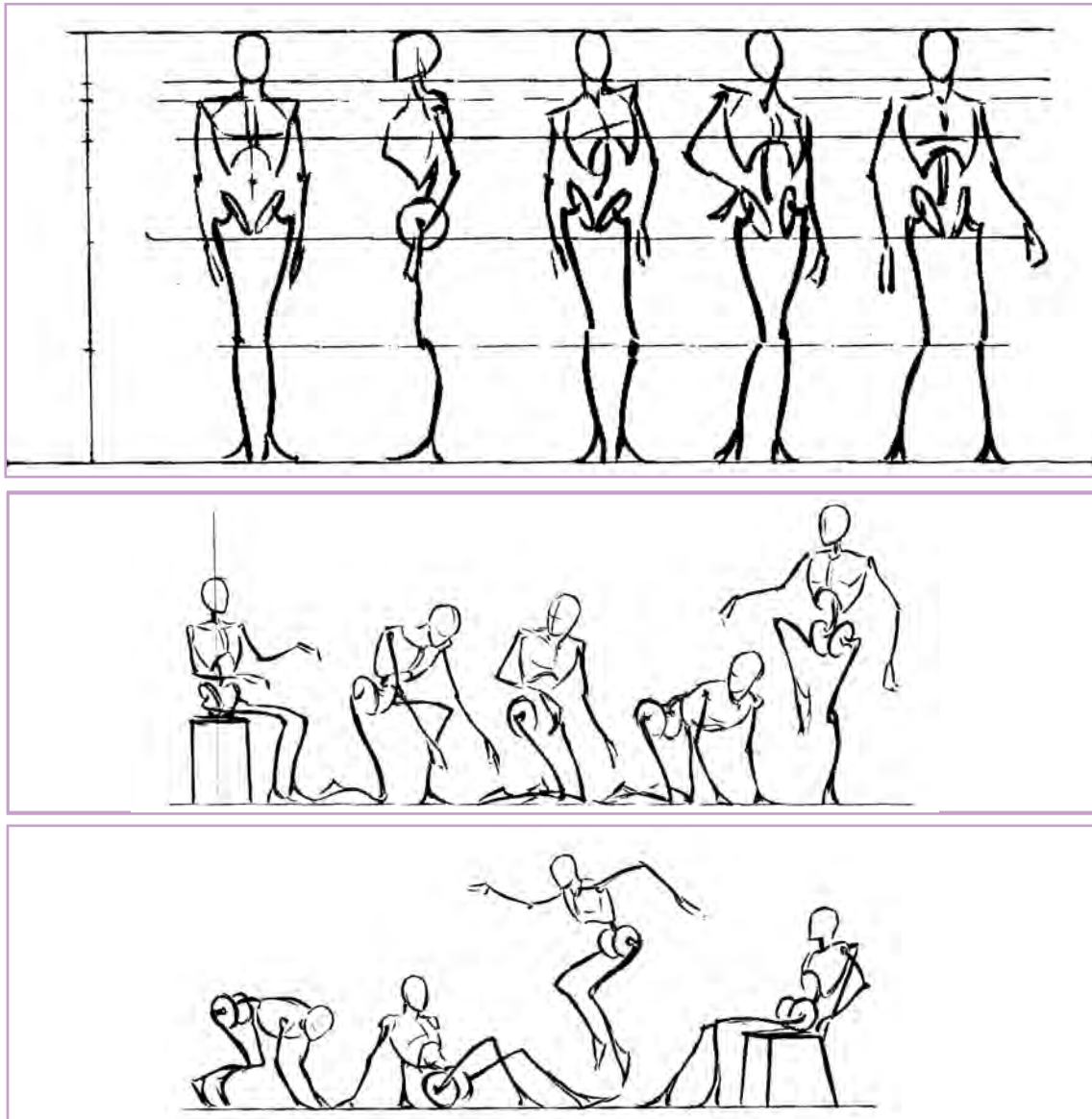
- **فعالیت:** تصویر بالا را به صورت مکرر طراحی کنید تا تناسبات کلی مربوط به قامت آناتومی را فراگیرید. نتیجهٔ این فعالیت‌ها باید به گونه‌ای باشد که در نهایت بتوانید به صورت ذهنی و بدون هیچ مرجعی، تناسبات خطی طرح فوق را طراحی کنید.



تعداد و ایستایی

آناتومی هر لحظه در پی ایجاد تعادل است. پس در ابتدا باید توجه کرد، قبل از آن که قلم خود را بر روی کاغذ ببرید به مسأله تعادل فیگور توجه کنید. به عبارت دیگر هنرجویان به زاویه «خطی» که شانه‌ها را به هم وصل می‌کند» و نیز «خطی» که لگن‌ها را به هم وصل می‌کند» توجه کنند.

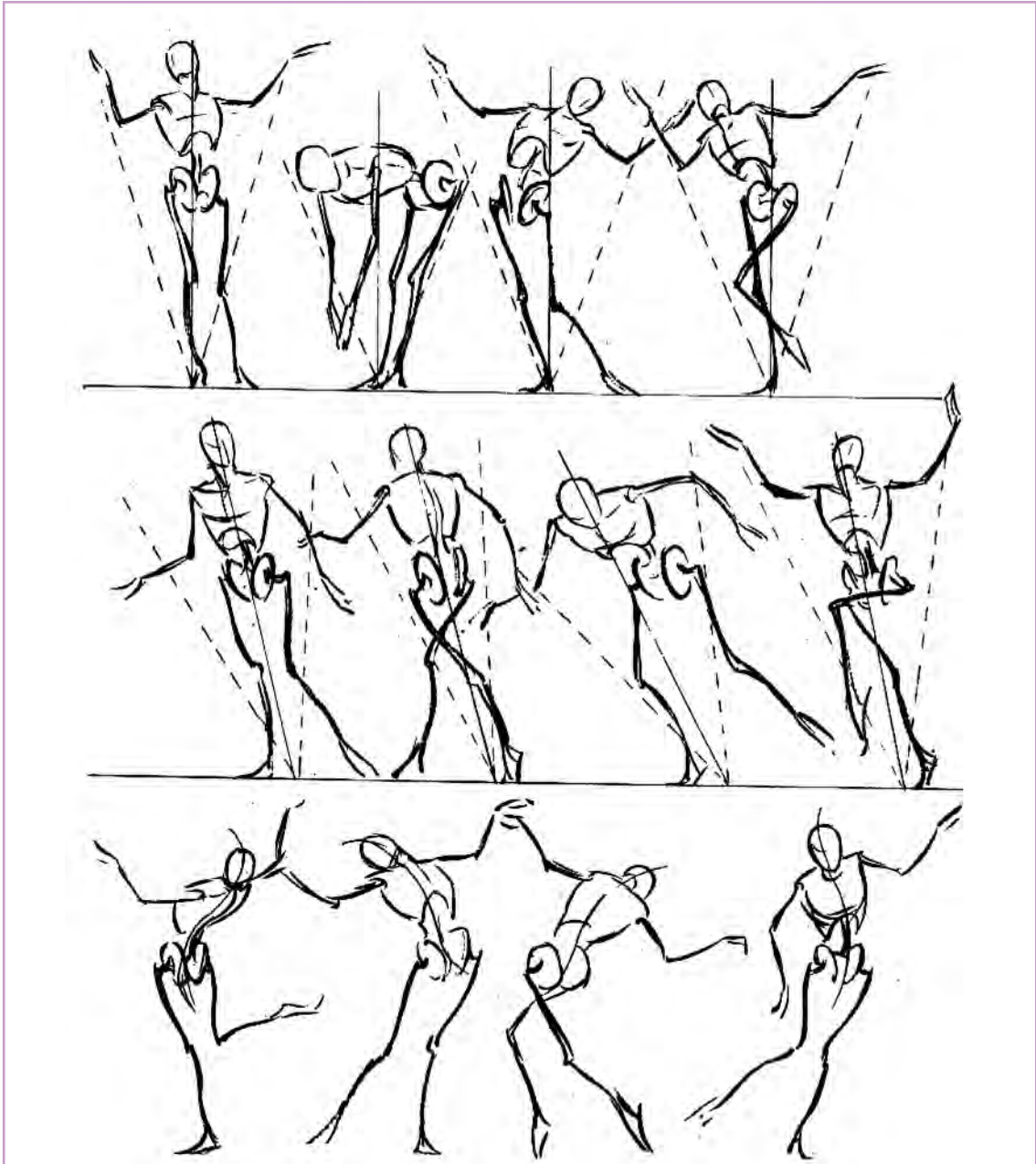
قرارگیری وزن انسان روی دو پا یا یک پا در طراحی فیگوراتیو تأثیرگذار خواهد بود. به عنوان مثال وقتی انسان تمام وزن خود را روی پای راست خود می‌گذارد، بنابراین لگن پای راست بالاتر از لگن پای چپ قرار می‌گیرد. هم‌چنین وقتی شانه راست، پایین‌تر از شانه چپ قرار می‌گیرد، بنابراین دست راست پایین‌تر می‌رود؛ بنابراین



طراحی از تغییر در تعادل وزنی آناتومی

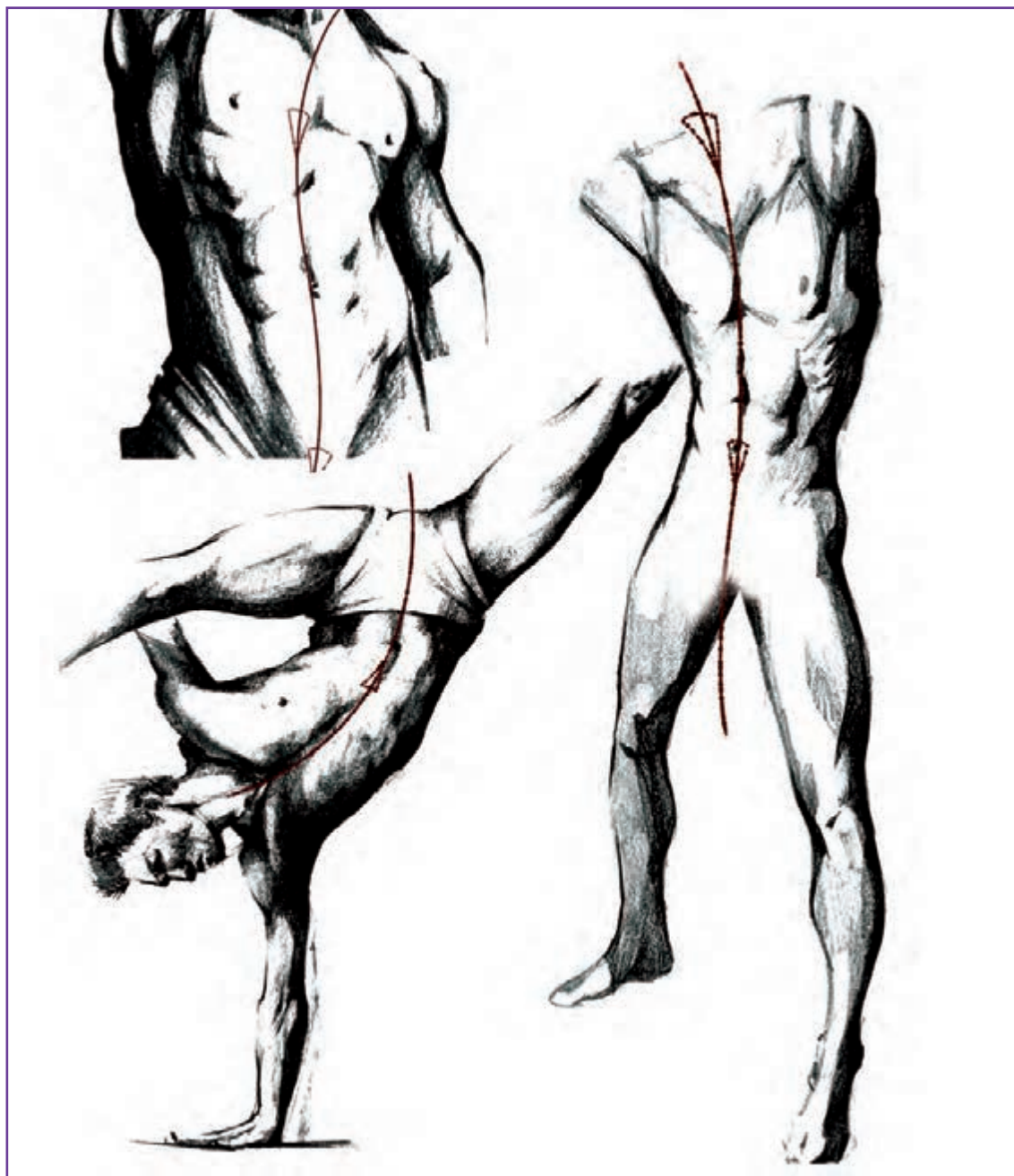


● فعالیت: با الگو برداری از طرح ساده خطی آناتومی صفحه قبل، فیگورهای بسیاری به صورت ذهنی و یا از روی مدل طراحی کنید. استمرار در طراحی از این الگو به شما کمک خواهد کرد که به بحث تعادل و ایستایی در آناتومی آشنایی بیشتری پیدا کنید.

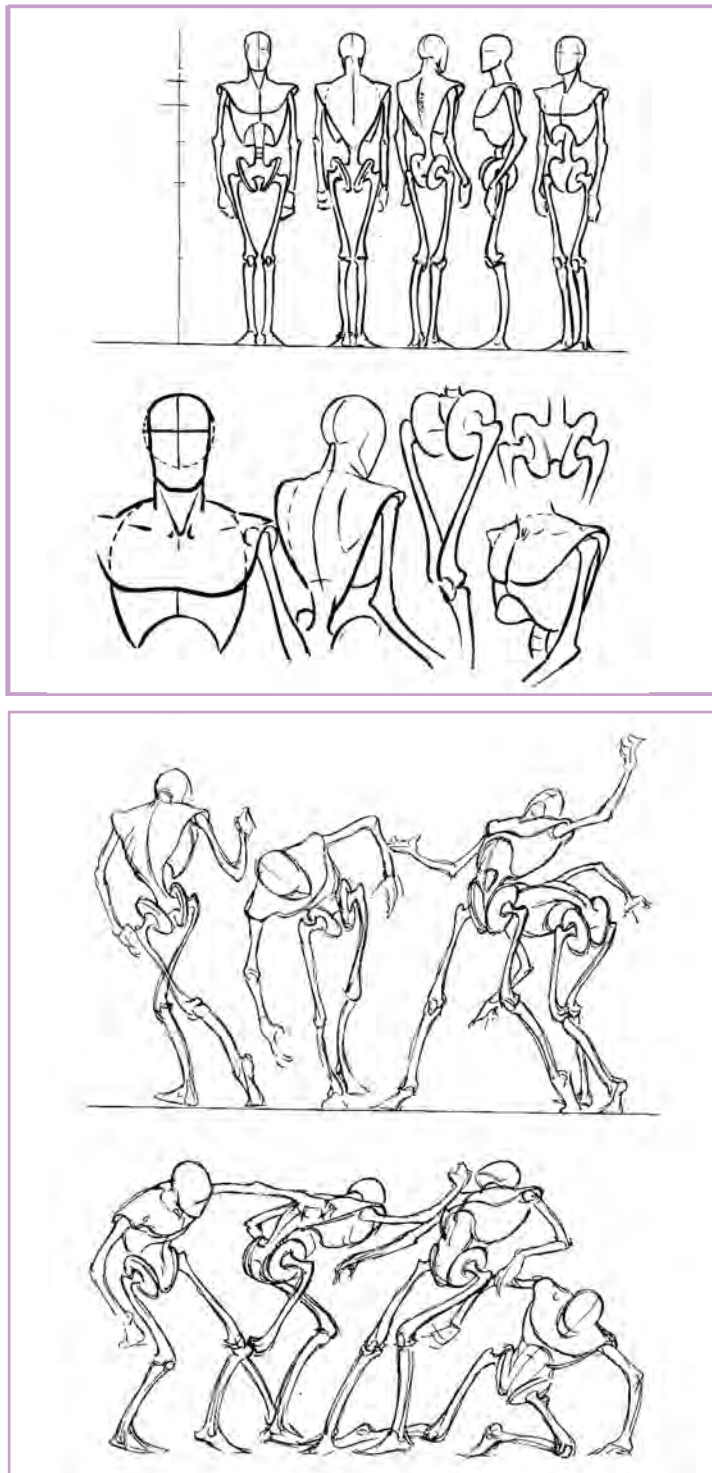


طراحی آزاد از الگوی خطی آناتومی

در این میان، دقت و توجه به ستون فقرات و فرم قرارگیری آن در طراحی فیگوراتیو بسیار حائز اهمیت است. با عنایت به تصاویر زیر در حقیقت ستون فقرات، بخشی از خط کنش در طراحی فیگوراتیو به حساب می‌آید. ضمن طراحی از الگوی خطی، حتماً به فرم دوار و خمیده ستون فقرات دقت کنید تا طرح‌ها از حالت خشک و بی‌روح بودن خارج گردد.



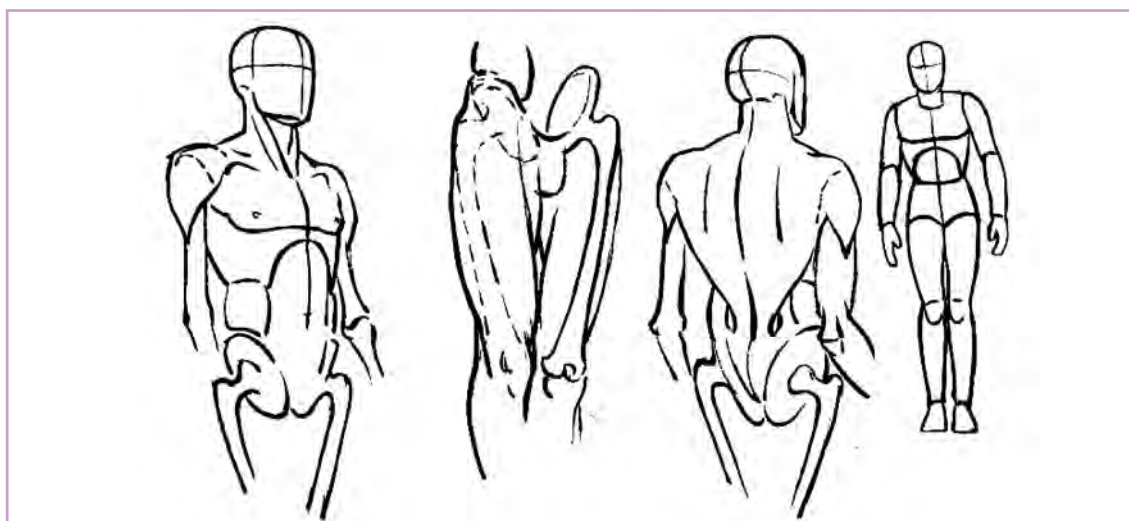
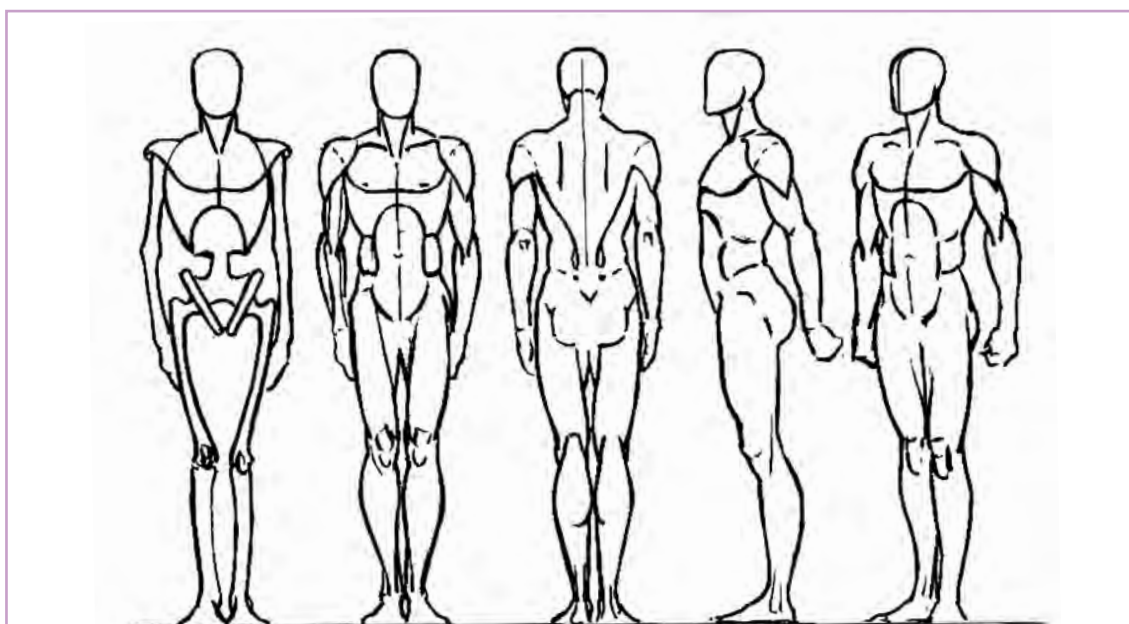
فرم ستون فقرات بر خط کنش فیگور تأثیرگذار است.

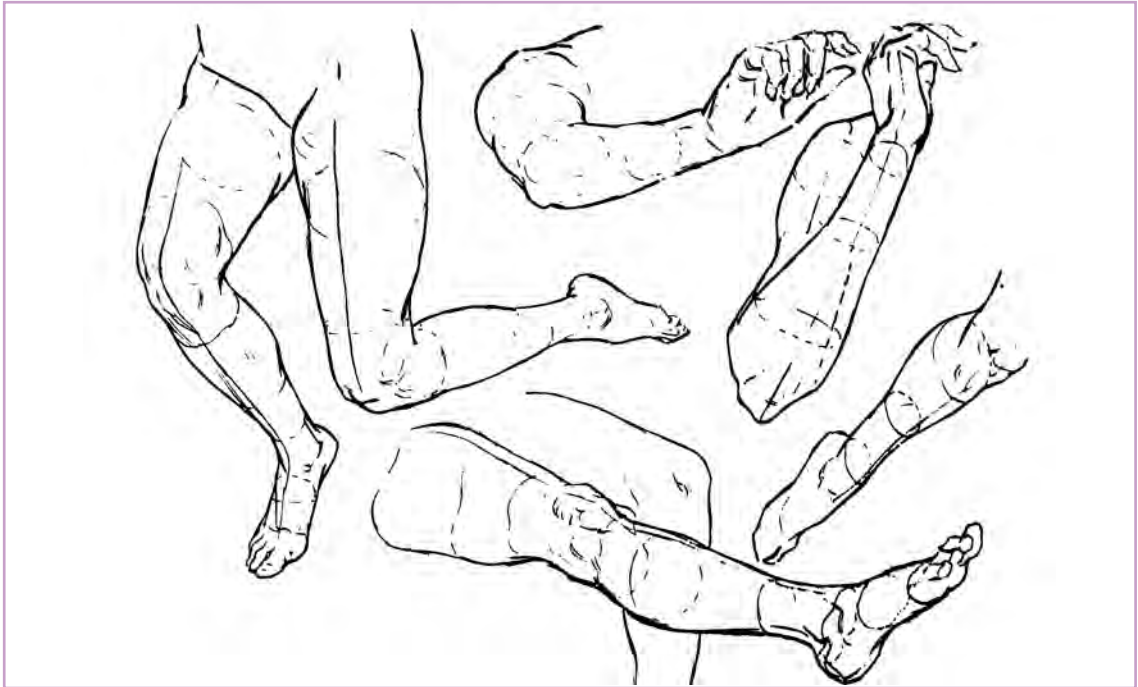


بررسی آناتومی انسانی

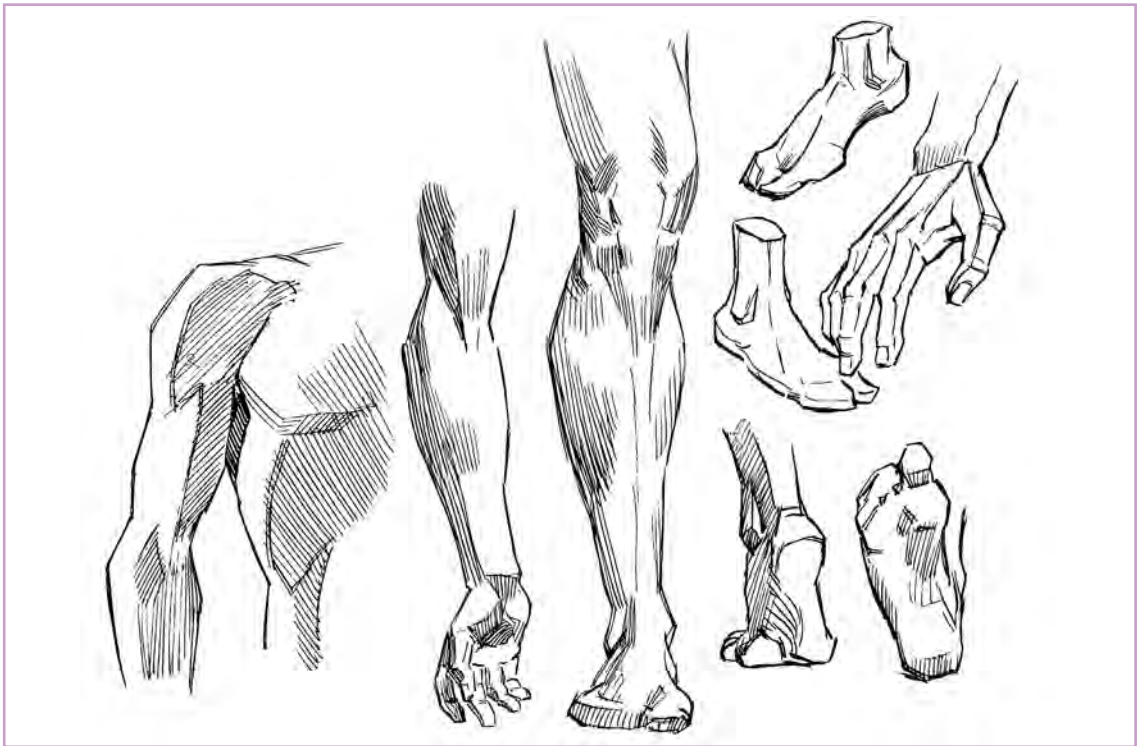
● نکته: دقت کنید در ماهیچه در کجا برآمده می شوند و در کجا تو رفته می شوند.

● فعالیت: حال که بر الگو برداری از طرح‌های خطی آناتومی مسلط شده‌اید، در این مرحله کافی است همچون تصاویر زیر به استخوان‌ها، قفسه سینه و لگن، مقداری حجم دهید. بنابراین باید تمام طرح‌های خطی خود از آناتومی را که قبلاً در فعالیت پیش کشیده بودید را به صورت فیگورهای زیر حجم دارتر کنید.

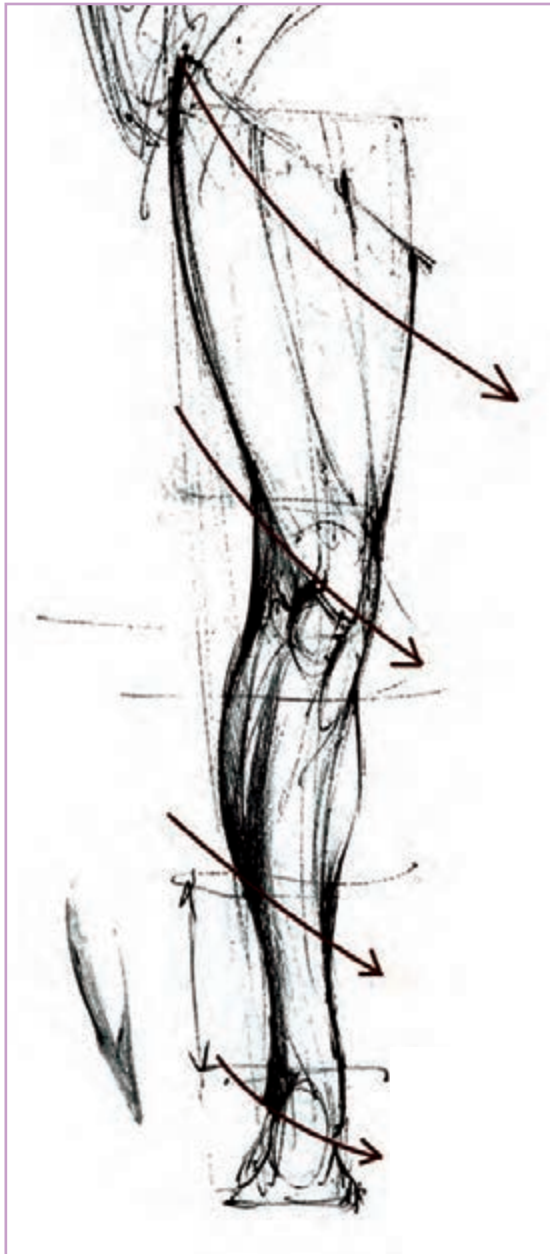




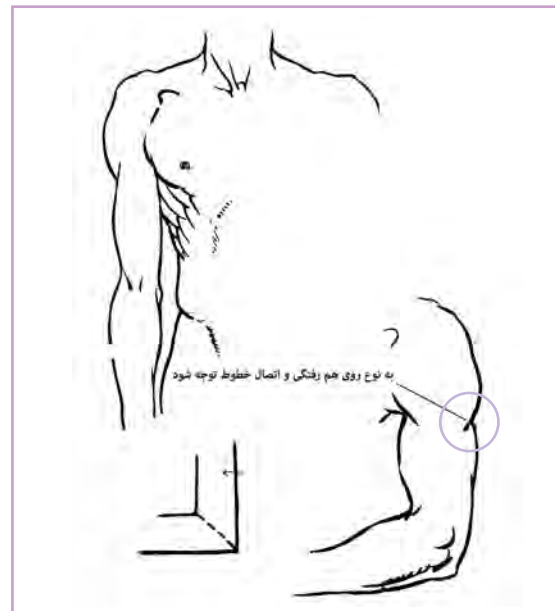
طراحی محورهای عمودی و افقی پا



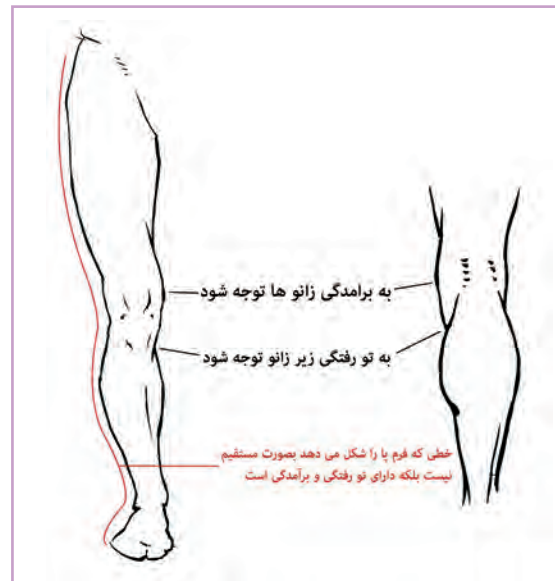
طراحی حجمی از دست و پا



توجه به محورهای اریب مربوط به پا می تواند در شکل نهایی طراحی عضلات پا تأثیرگذار باشد.



طراحی از دست انسان



نمای روبه‌رو و پشتی از طراحی پا

● نکته: در ابتدا بر اساس مدل زنده طرح‌های خطی گوناگون را طراحی کنید. سپس به مدل‌های خطی خود به ترتیب استخوان و ماهیچه اضافه کنند.



اجزای مجسمه و گردن

فکر کنید:

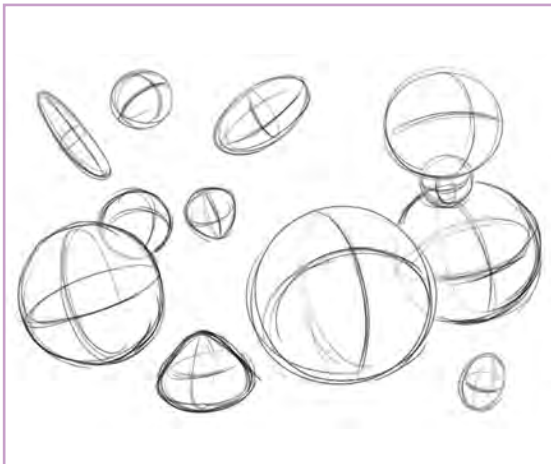
- آیا تا به حال با خود اندیشیده‌اید که مجسمه انسان از چه اجزا و تناسباتی تشکیل شده است؟
- آیا با مراحل طراحی ساختار سر انسان آشنا هستید؟



جزئیات سر و گردن

از مهم‌ترین قسمت‌های طراحی آناتومی، حجم مجسمه انسان است. این اهمیت برگرفته از میزان پیچیدگی‌هایی است که در طراحی سر انسان وجود دارد. در حقیقت طراحی مجسمه شامل طراحی حجم سر، چشم‌ها، بینی، دهان و جزئیات مربوط به این‌ها می‌شود. برای غلبه بر دشواری مربوط به طراحی سر باید طراحی را از احجام ساده آغاز نمود و به تدریج به جزئیات مجسمه انسان پرداخت.

برای طراحی حجم سر انسان ابتدا لازم است بر طراحی حجم کره تسلط پیدا کنید. بنابراین بهتر است حجم کره را ابتدا با کشیدن یک دایره شروع کرده و سپس با کشیدن خطوط محوری آن در زوایای گوناگون به فعالیت پردازید.

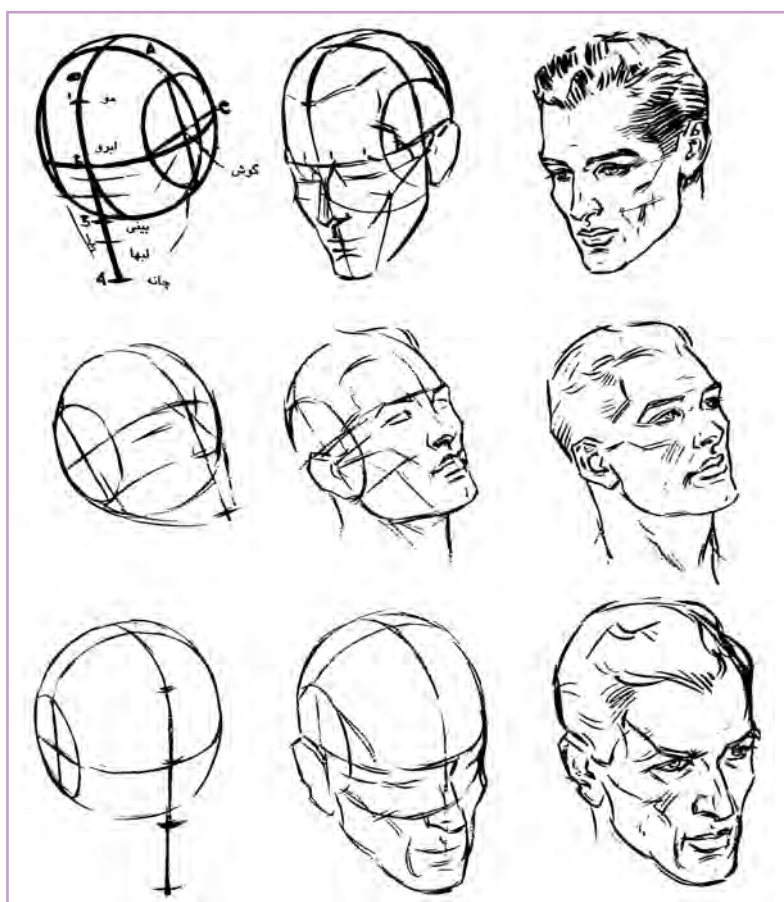


پس از فعالیت مستمر روی شکل کره و محورهای آن، زمان مناسبی است تا مراحل اولیه طراحی مجسمه انسان را آغاز کنیم. مجسمه انسان در حقیقت ترکیبی از دو حجم کره و مخروط است. در حقیقت، مخروط، حکم فک انسان را دارد.

- فعالیت: با توجه به تصاویر صفحه بعد برای ساخت حجم سر انسان، ترکیب دو شکل کره و مخروطی را در زوایای گوناگون طراحی کنید.



● نکته: محور میانی کره در حقیقت خط ابرو را تشکیل می‌دهد. پس هنگام طراحی فرم‌ها در زوایای گوناگون باید محور مربوط به خط ابرو را نیز لحاظ نمود.



طراحی از حجم کرهٔ مجسمهٔ انسان در زوایای متنوع

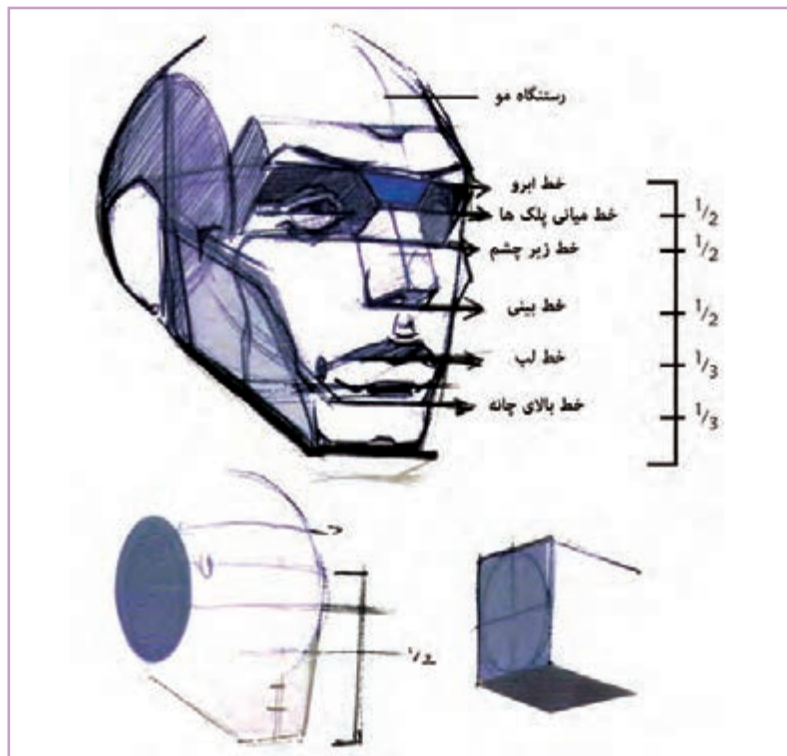
هدف از آموزش اجزای صورت، شبیه‌سازی پرتره فرد خاصی نیست بلکه فقط فراگیری اصول طراحی اجزای صورت مورد نظر است. به عبارت دیگر هدف، فقط شناخت اصول و ساختار طراحی سر انسان است. به عنوان مثال می‌خواهیم ببینیم بینی انسان از چند قسمت تشکیل شده است یا چشم انسان از چه اشکالی ساخته شده است؟ «طراحی» مانند ریاضیات یا فیزیک و ... دارای فرمول یا معادله نیست که شما را مستقیماً به جواب برساند بلکه با فعالیت مکرر و مستمر است که مغز شما به شناخت دقیق‌تری از اجزای طراحی چهره می‌رسد.

پس از آن که فرم کلی مجسمه طراحی شد، برای شروع طراحی اجزای چهره اقدامات زیر را انجام می‌دهیم:

■ **خط ابرو:** خط مربوط به ابرو را که دقیقاً از وسط نیم کره مجسمه می‌گذرد طراحی می‌کنیم.

■ **خط زیر بینی:** فاصله بین خط ابرو تا زیر چانه را در نظر گرفته و آن را به دو قسمت تقسیم می‌کنیم تا جای خط بینی مشخص گردد.

■ **خط لب و چانه:** فاصله بین خط بینی تا زیر چانه را در نظر گرفته و آن را به سه قسمت مساوی تقسیم می‌کنیم. خط اول تقسیم کننده، خط میانی لب را تشکیل می‌دهد و خط دوم تقسیم کننده، خط بالای چانه را مشخص می‌کند.



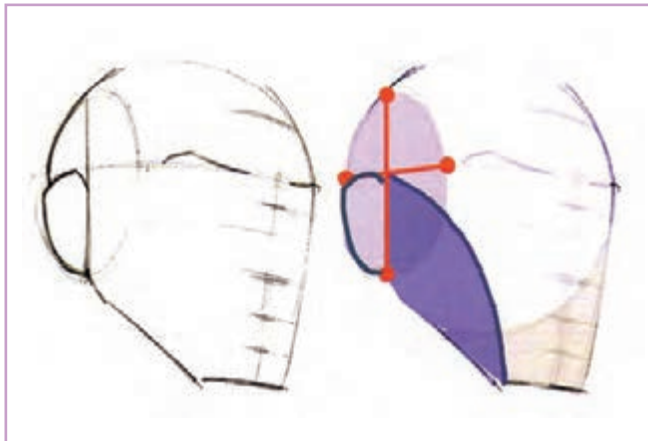
طراحی بخش‌بندی‌های صورت

● **فعالیت:** پس از طراحی فرم کلی سر (ترکیب کره و مخروط)، محورهای اصلی خط ابرو، خط زیر بینی، خط لب و چانه را روی آن طراحی کنید.



طراحی گوش

فرم کلی گوش انسان شباهت زیادی به علامت سؤال (?) دارد. پیچیدگی طراحی گوش به این دلیل است که دارای برآمدگی و تو رفتگی‌های متعددی است. نکتهٔ حائز اهمیت دیگر همان‌طور که در شکل می‌بینید اندازهٔ گوش انسان است که از خط ابرو آغاز و به خط بینی منتهی می‌گردد. توصیه می‌شود هنرجویان ابتدا طراحی گوش را از فرم‌های کلی آغاز نموده و سپس به جزئیات آن بپردازند.



رسم توضیحی دو نما از محل قرارگیری گوش انسان



نمایی از محل قرارگیری گوش انسان

● فعالیت: بر اساس تصاویر داده شدهٔ زیر، گوش انسان را در زوایای گوناگون طراحی کنید.



طراحی از فرم گوش از زوایای گوناگون

طراحی چشم



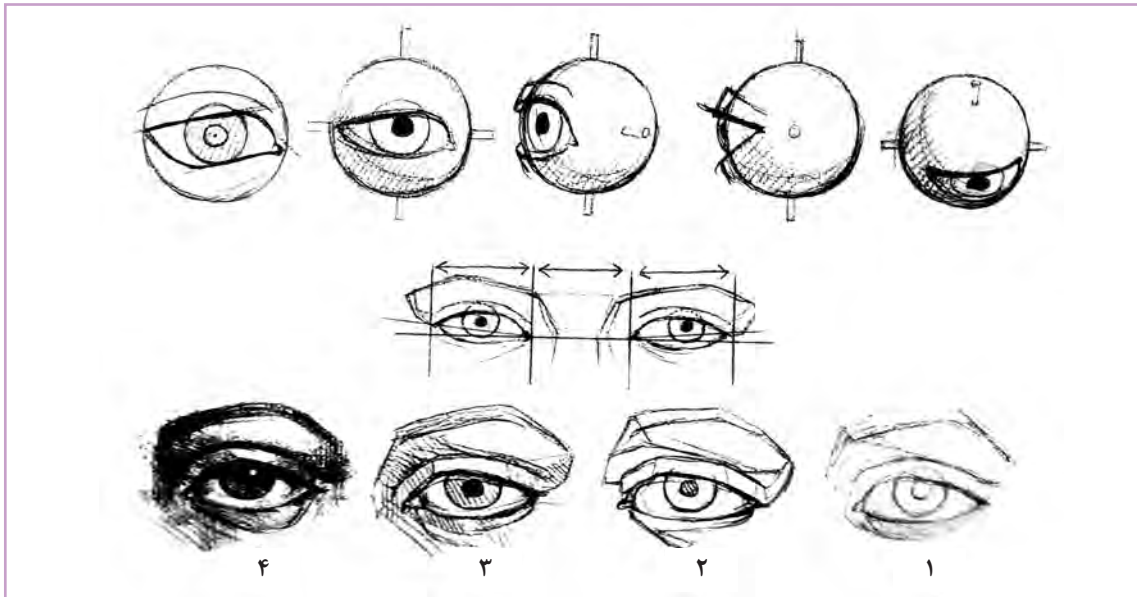
طراحی چشم در عین ساده بودن نیازمند دقت دو چندان است؛ چرا که طراحی آن‌ها از ظرافت بیشتری برخوردار است. کره چشم باید دارای جایگاهی باشد که بتواند حجم چشم را در خود نگه‌دارد. معمولاً اندازه جایگاه چشم را نصف اندازه خط ابرو تا خط بینی در نظر می‌گیرند. با توجه به تصاویر روبرو می‌توانید دقیقاً محلی را که برای جایگاه چشم‌ها در نظر گرفته شده است، ببینید.

● **فعالیت:** سعی کنید ابتدا چند حجم کلی از مجسمه انسان را طراحی کرده و سپس جایگاه چشم‌ها را در آن‌ها مشخص نمایید.

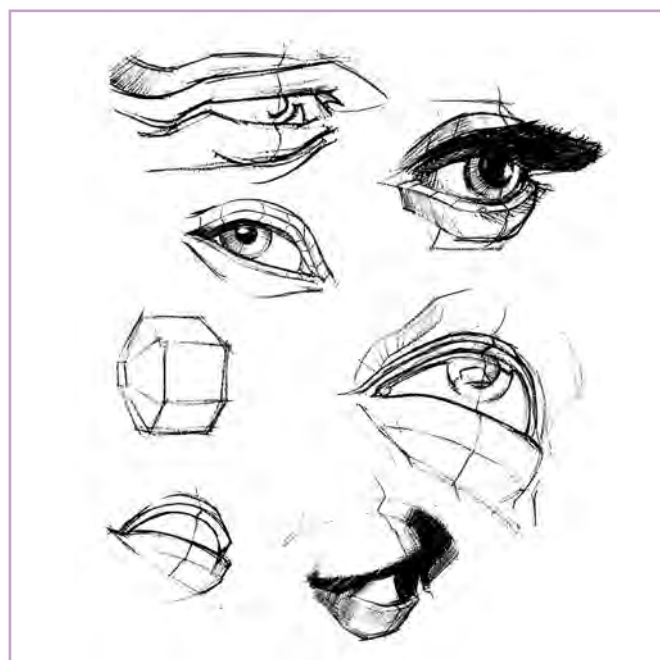


طراحی کره چشم

باید برای طراحی چشم ابتدا از فرم یک کره استفاده کنید و سپس روی آن کره، عدسی چشم را طراحی کرده و در مرحله بعد، مردمک چشم را دقیقاً در وسط عدسی، طراحی کنید. تا این مرحله صرفاً طراحی کره چشم تکمیل شده است. طراحی پلک‌ها در مرحله بعدی قرار دارد. پلک‌ها دارای ضخامت هستند و در طراحی پلک‌ها این ضخامت باید در نظر گرفته شود. نکته دیگر آن که قوس پلک‌ها از قاعده بخصوصی پیروی می‌کند. چنانچه در تصاویر زیر دقت کنید خواهید دید که قوس پلک بالایی بر خلاف قوس پلک پایینی چشم است.



مراحل طراحی چشم



طراحی چشم

● فعالیت: ابتدا تعداد زیادی گره را طراحی کرده و در مرحله بعد روی هر گره در زوایای گوناگون عدسی و مردمک چشم را طراحی کنید. سپس برای هر گره چشم اقدام به طراحی پلک نمایید.



طراحی دهان



طراحی فرم کروی دهان

قبل از طراحی دهان ذکر دو نکته ضروری است.
نکته اول: این است که اگر به طرز قرارگیری دندانها و لثهها دقت کنیم متوجه می شویم که دهان دارای فرمی کروی شکل است و در حقیقت لبها روکشی برای این فرم کروی شکل هستند. پس به هنگام طراحی دهان در زوایای گوناگون، باید آن را مانند شکل زیر بر روی محور دایره‌ای فرض کنیم.

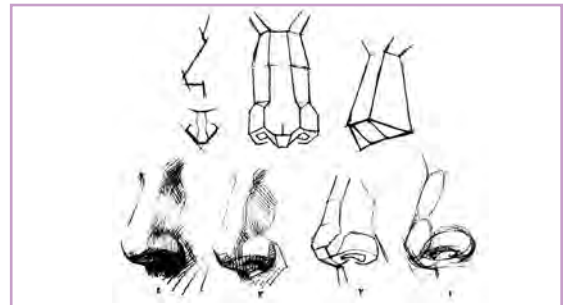
نکته دوم: لبها دارای حجم هستند لذا به هنگام طراحی آنها باید فرم لبها را به عنوان یک حجم سه‌بعدی در نظر گرفت.



طراحی از فرم دهان

طراحی بینی

در طراحی بینی ابتدا باید فرم کلی بینی را طراحی نمود و سپس به جزئیات پرداخت. همان طور که در اسکچ‌های زیر مشاهده می‌نمایید فرم کلی بینی دارای چهار وجه است؛ یک وجه زیرین، دو وجه بغلی و یک وجه روی بینی. پس در ابتدا سعی کنید این فرم چهار وجهی را به درستی در زوایای مختلف طراحی کنید.



طراحی فرم بینی

بینی دارای سه قسمت اصلی است که در مرحله بعد باید به جزئیات آنها پرداخته شود:

- بالای بینی که نقطه اتصال بینی با حد فاصل دو چشم است.
- پل بینی که قوز میانی بینی را شامل می‌شود.
- انتهای غضروفی بینی

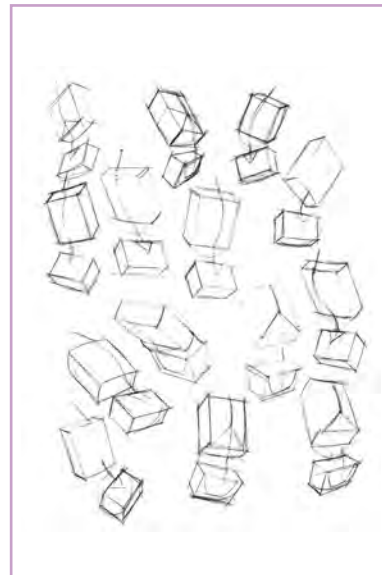
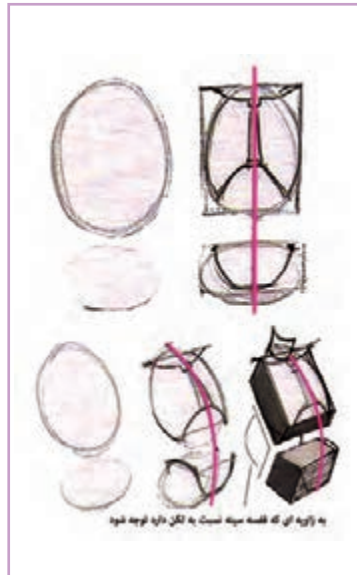
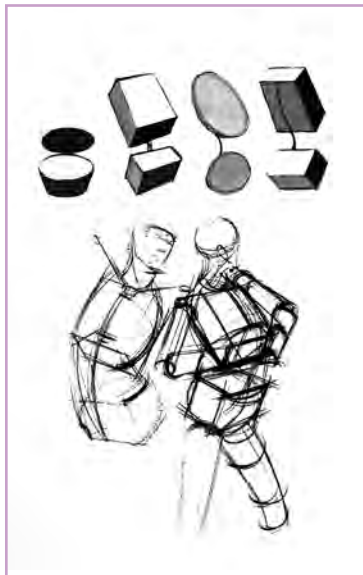
اجزای تنه (قفسه سینه، لگن و شکم)

- فکر کنید: آیا تا به حال از خود پرسیده‌اید که طراحی مرکز ثقل بدن چه تأثیری بر ایستایی و تعادل بدن می‌گذارد؟



قفسه سینه و لگن

قفسه سینه و لگن ساختار اصلی تنه انسان را تشکیل می‌دهند. طراحی درست و منطقی این دو قسمت و زاویه‌ای که نسبت به یکدیگر دارند، در زیبایی آناتومی نهایی تأثیر به‌سزایی دارد. در حقیقت برای طراحی آناتومی در زاویه‌های گوناگون و در حالت‌های متنوع، باید به زاویه‌ای که قفسه سینه نسبت به لگن دارد توجه زیادی نمود. درک این قضیه به شما کمک می‌کند تا بدن انسان را در حالت کشیده یا خمیده و ... به راحتی تجسم و طراحی کنید.



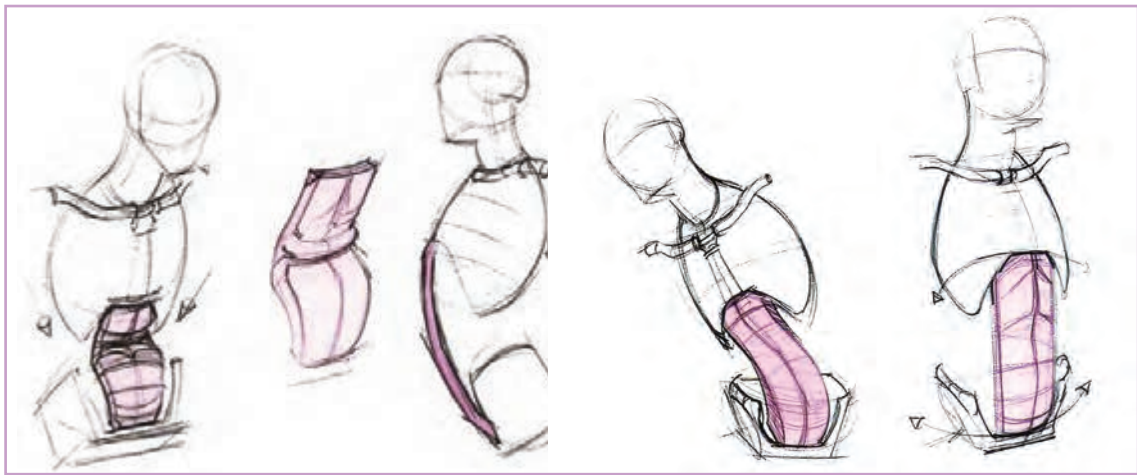
ساختار جعبه‌ای قفسه سینه و لگن

- فعالیت: با فعالیت مستمر، فرم مکعب مستطیل قفسه سینه و لگن را در زاویه‌های متنوع همچون اسکچ‌های زیر طراحی کنید.

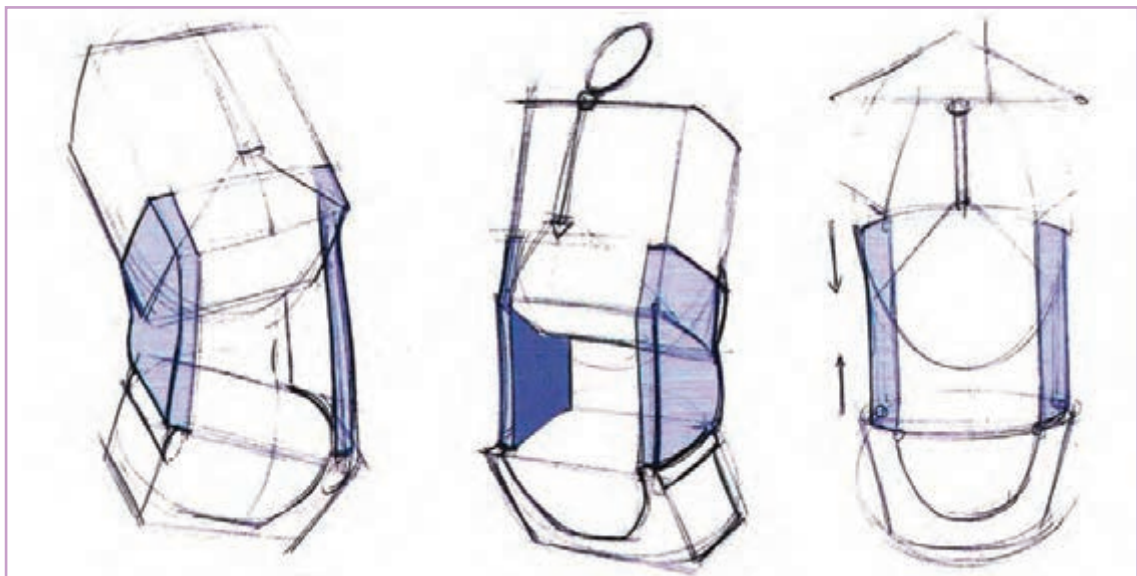


ماهیچه میانی قفسه سینه و لگن

ماهیچه بین قفسه سینه و لگن، وظیفه اتصال این دو قسمت را بر عهده دارند. هرگونه پیچش و چرخش در ناحیه کمر بر عهده این ماهیچه است. این ماهیچه به دو بخش تقسیم می‌شوند. یک بخش مربوط به ماهیچه ناحیه شکم و کمر و بخش دوم مربوط به ماهیچه پهلوهاست. این ماهیچه‌ها رفتار متناقضی نسبت به یکدیگر دارند؛ به عبارت دیگر وقتی بدن انسان به یک طرف خم می‌شود، یکی از ماهیچه‌های پهلو جمع شده و دیگری کشیده می‌شود. به همین دلیل با تسلط بر روی طراحی این قسمت از بدن، می‌توانید به خوبی آناتومی انسان را در وضعیت‌ها و حالت‌های مختلف طراحی کنید.



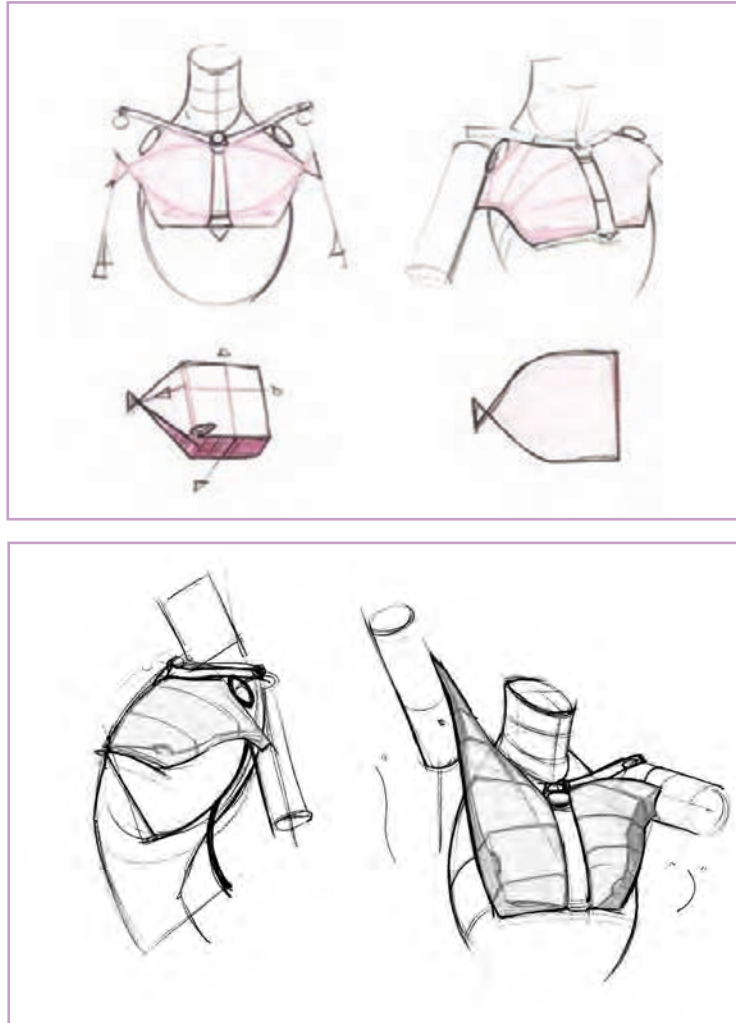
طراحی از ماهیچه شکم و تقسیم بندی‌های آن



طراحی از ماهیچه‌های شکم و کشیدگی و جمع شدگی

ماهیچه‌های سینه

این ماهیچه‌ها، نیمه فوقانی قفسه سینه را در برمی‌گیرند. تعداد این ماهیچه‌ها دو عدد است که هر کدام از وسط قفسه سینه شروع و به دست‌ها ختم می‌شود. به همین دلیل این ماهیچه‌ها با بالا یا پایین آمدن دست‌ها، شکل‌های متفاوتی به خود می‌گیرند.



طراحی از ماهیچه‌های سینه

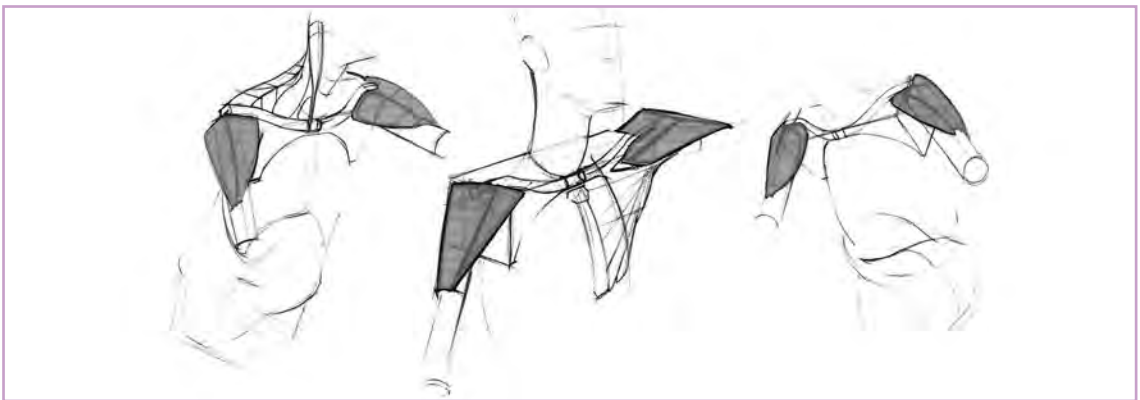
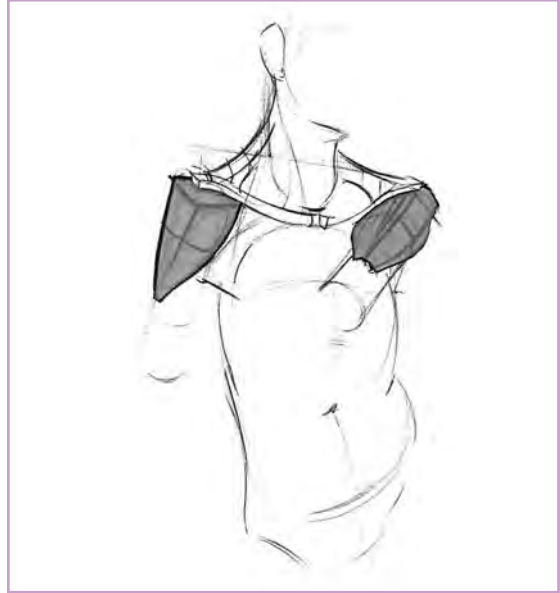
● **فعالیت:** در ابتدا مکعب مربوط به لگن و قفسه سینه را در زوایای گوناگون طراحی کنید. سپس نسبت به خمیدگی یا کشیدگی فیگور مورد نظر، ماهیچه‌های سینه، شکم، کمر و پهلوها را طراحی نمایید.



ماهیچه‌های سرشانه

این ماهیچه نیز تغییر می‌کند. با فعالیت مستمر بر روی اسکچ‌های زیر می‌توان میزان تسلط بر روی طراحی سرشانه‌ها در زوایای متفاوت را قوت داد.

ماهیچه‌های لوزی شکل سرشانه، وظیفه اتصال دست‌ها به قفسه سینه را دارند. یک سر این ماهیچه‌ها به استخوان ترقوه و سر دیگر آن به استخوان بازو متصل می‌شود. با حرکت و قرارگیری دست در حالت‌های مختلف شکل



طراحی از ماهیچه‌های سرشانه

- **فعالیت:** بهتر است در ابتدا مکعب مربوط به قفسه سینه را طراحی کنید. سپس دو استوانه به عنوان دو دست به قفسه سینه متصل کنید. در مرحله بعد ماهیچه سرشانه را روی اتصال دست به قفسه سینه قرار دهید.



دست ها و پاها



فکر کنید:

- آیا تا به حال به استخوان بندی دست های خود دقت کرده اید؟ آیا به اندازه بندهای انگشتان دست خود نسبت به یکدیگر توجه کرده اید؟ آیا به فرم ماهیچه های ساعد و بازوها دقت کرده اید؟
- آیا تا به حال به استخوان بندی پاهای خود توجه کرده اید؟ آیا شناختی نسبت به تناسبات ران با ساق پا و دیگر اجزای پا دارید؟

طراحی از دستها

طراحی دست اهمیت زیادی دارد؛ چرا که دستها نیز مانند چشمها در انتقال احساسات روانی انسان مانند خشم، خوشحالی، تحکم یا سستی و مواردی از این قبیل بسیار مؤثرند. به همین دلیل هنرمندانی چون لئوناردو داوینچی در عصر رنسانس از روی دستها، اسکچهای بی شماری را طراحی می نمودند تا تنها به واسطه دستها، احساسات سوژه های خود را به نمایش بگذارند. برای نمونه می توان از طراحی دستها در تابلوی لبخند ژو کوند نام برد.



اسکچ هایی از دست، لئوناردو داوینچی

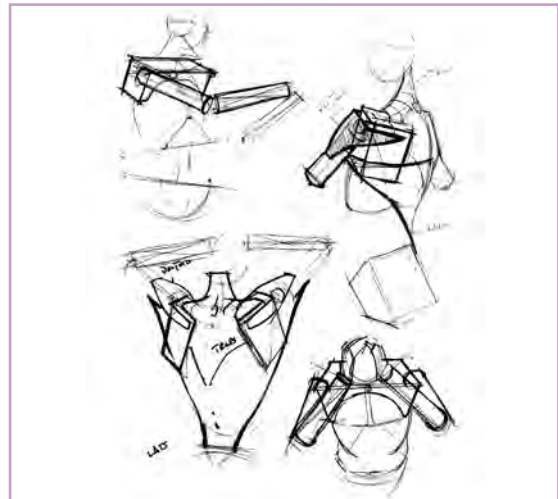
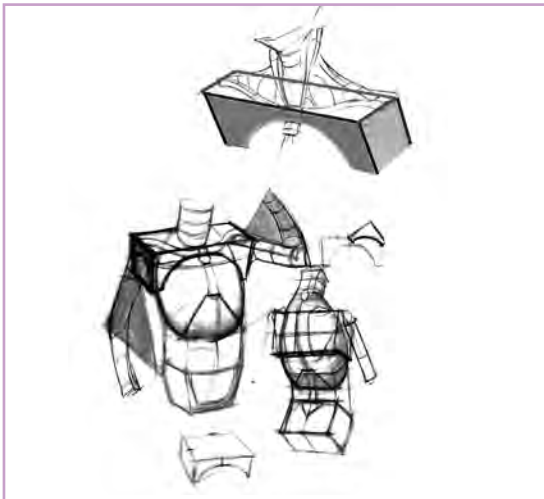
قسمت اول: اتصال دست به قفسه سینه (کتف)



اتصال دست به سینه

آنچه را که در ابتدا باید در مورد طراحی دست‌ها بدان توجه شایانی نمود این است که دست‌ها چگونه به قفسه سینه متصل شده‌اند. یکی از مسائلی که هنرجویان معمولاً در ابتدا از آن غافل می‌شوند توجه نکردن به «اتصال بین دست‌ها و قفسه سینه» است. در اکثر طرح‌ها دیده می‌شود که هنرجویان دست‌ها را بدون واسطه، به قفسه سینه وصل می‌کنند و ماهیچه سرشانه (که در بخش پیشین بدان اشاره شد) و کتف را که به عنوان حدواسط بین دست‌ها و قفسه سینه شناخته می‌شوند، در نظر نمی‌گیرند و در اسکچ‌های خود آن‌ها را لحاظ نمی‌کنند.

در رابطه با طراحی ماهیچه مربوط به سر شانه و کتف باید در ابتدا به پرسپکتیو درست و به‌جای شانه‌ها که قرار است روی قفسه سینه قرار بگیرند، دقت نمود تا بتوان ماهیچه و استخوان‌های دست را به درستی روی آن سوار کرد. از این حیث برای سهولت در طراحی، لازم است شانه‌ها را مانند شکل زیر، مکعبی در نظر بگیرید. ضمن رعایت موارد گفته شده باید به ابعاد و اندازه شانه‌ها نسبت به قفسه سینه و محل قرارگیری دقیق آن نیز توجه ویژه‌ای نمود.



ساختار شانه

● فعالیت: با توجه به تصاویر مربوط به اتصال دست به قفسه سینه، ماهیچه شانه و کتف را در حالت‌های مختلف طراحی نمایید.



قسمت دوم: بازو و ساعد

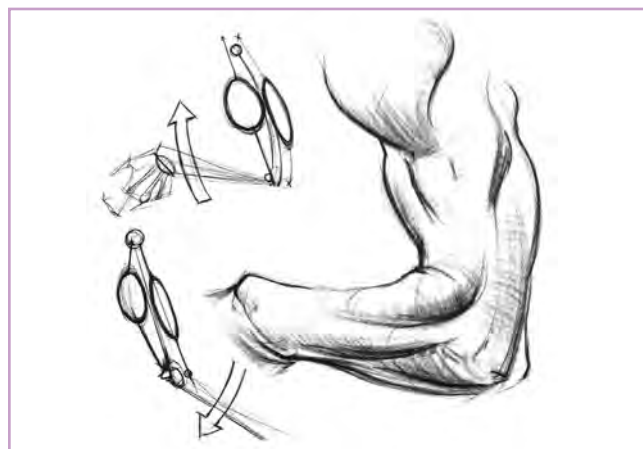
در مرحله دوم از طراحی دست‌ها به بررسی بازو و ساعد می‌پردازیم. علت بررسی توأمان بازو و ساعد، ماهیچه‌هایی است که با بازو بسته شدن بازو و ساعد، منقبض یا کشیده می‌شوند؛ به عبارت دیگر با خم شدن یا باز شدن دست‌ها، برخی ماهیچه‌های دست منقبض و برخی کاملاً کشیده می‌شوند. شناخت این کشیدگی‌ها و منقبض شدن ماهیچه‌ها در طراحی هایتان از دست انسان، بسته به این که دست در چه حالتی قرار دارد، کجا را باید برجسته سازد (انقباض ماهیچه) و کجا را کشیده در نظر بگیرد (کشیدگی ماهیچه) به شما کمک می‌کند.

● فکر کنید: آیا لزومی دارد تک تک ماهیچه‌های دست، بررسی و مطالعه شوند؟



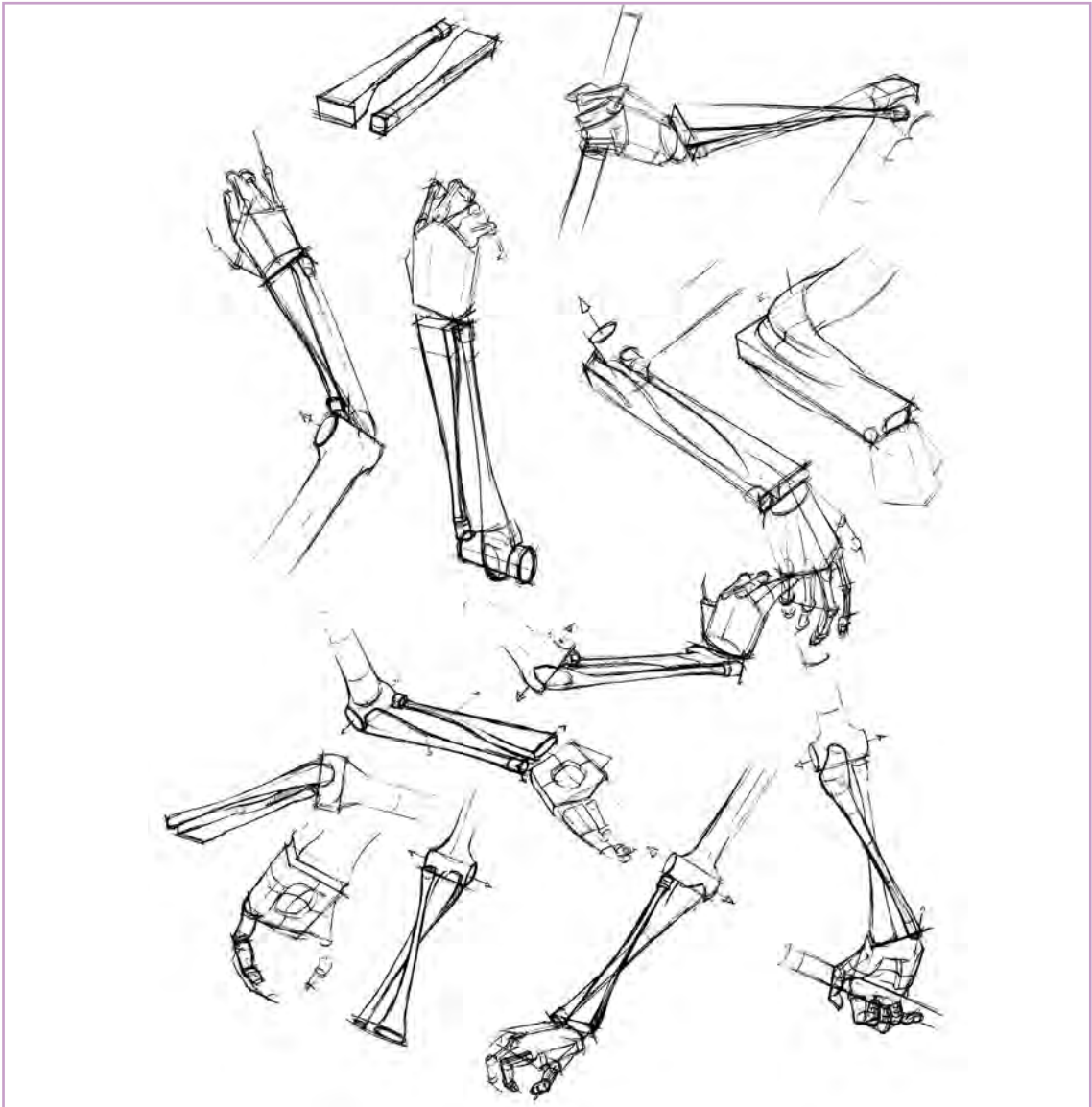
در پاسخ باید گفت هر چه میزان شناخت شما از شکل و فرم ماهیچه‌ها بیشتر باشد، میزان تسلط شما بر برآمدگی‌ها و تورفتگی‌های دست بیشتر می‌شود. به عنوان مثال وقتی ساعد دست را طراحی می‌کنید، با تسلط به شکل و ابعاد ماهیچه‌ها، به صورت ذهنی می‌توانید تشخیص دهید که کجای دست را برآمده کنید و در کدام قسمت دست، تورفتگی ایجاد کنید. این مهم تنها به واسطه فعالیت زیاد به دست می‌آید و با چند فعالیت کوتاه مدت و غیر مستمر نمی‌توان انتظار داشت که نتیجه مثبتی به بار آید.

● فعالیت: تصویر زیر را که مربوط به بازو و بسته شدن ساعد و بازو است به دقت بررسی کرده و از روی آن طراحی کنید. برای انجام این فعالیت، نخست دو استوانه یکی به عنوان استخوان بازو و دیگری به عنوان استخوان ساعد طراحی کنید. سپس مثل تصویر داده شده ماهیچه‌های بیضی شکل جلوی بازو و پشت بازو را روی آن طراحی کنید.



جمع شدگی و کشیدگی ماهیچه‌های ساعد

طراحی ساعد دست به مراتب پیچیده‌تر از بازوها است و نیازمند دقت بیشتری است. در ابتدا باید به فرم استخوان‌بندی ساعد توجه داشت. ساعد دست از دو استخوان تشکیل شده است که چرخش مچ دست می‌تواند بر فرم قرارگیری آن‌ها در کنار یکدیگر تأثیر به‌سزایی داشته باشد. به تصاویر زیر که از استخوان‌های ساعد طراحی شده‌اند به دقت نگاه کنید و با فعالیت مستمر سعی کنید روی فرم‌های مختلف قرارگیری استخوان‌های ساعد مسلط شوید.



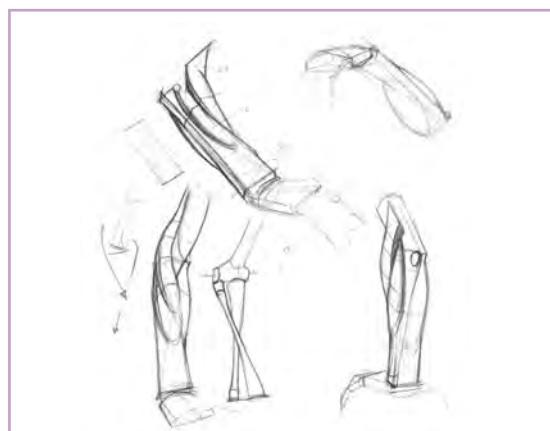
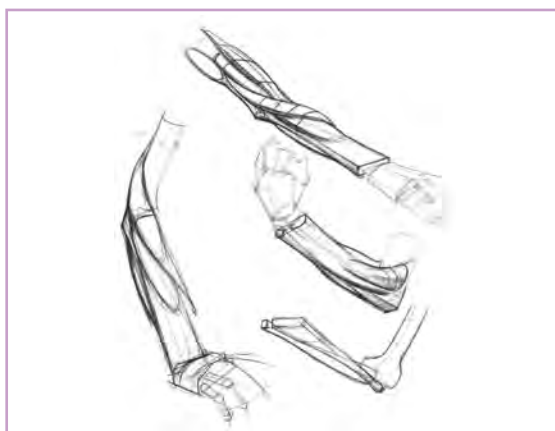
استخوان‌های ساعد دست

• فعالیت: دو استخوان مربوط به ساعد را در زوایای گوناگون طراحی کنید.



قسمت دیگر و در عین حال بسیار مهم در ساعد، طراحی فرم ماهیچه‌هایی است که در آن وجود دارد. در ابتدا باید دانست که استخوان‌های ساعد و بازو به واسطه کدام ماهیچه به یکدیگر متصل می‌شوند؟ این ماهیچه از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است چرا که طراحی درست و منطقی آن در شکل نهایی طراحی دست اثر به‌سزایی می‌گذارد.

- نکته: یکی از ویژگی‌های ماهیچه‌های ساعد این است که علاوه بر ماهیچه اتصال دهنده ساعد و بازو، دو ماهیچه اصلی دیگر نیز وجود دارد که در بالا و پایین ساعد قرار دارند و آن را پوشش می‌دهند.



ماهیچه متصل کننده بازو به ساعد



اسکچ‌های متنوع از ماهیچه‌های دست

- فعالیت: ماهیچه‌های «جلوی بازو» و «پشت بازو» و همچنین ماهیچه مربوط به اتصال «بازو و ساعد» را طراحی کنید.

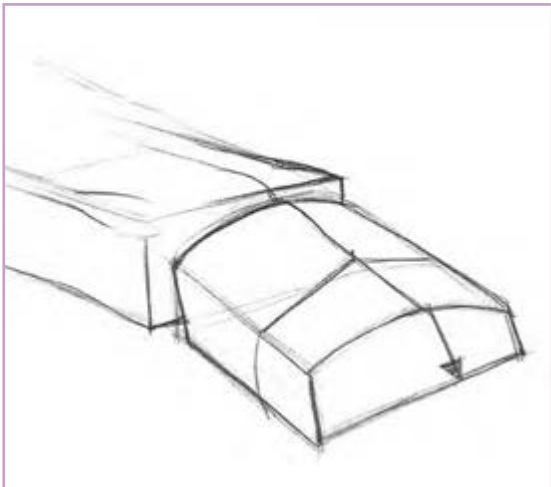


قسمت سوم: کف و روی دست و انگشتان

فرم انگشتان و کف دست، سخت‌ترین قسمت طراحی دست محسوب می‌شود؛ لذا برای فعالیت در این زمینه باید از فرم‌های ساده شده کف دست و انگشتان آغاز نمود و تناسبات آن‌ها را به درستی فراگرفت و سپس به جزئیات پرداخت. میزان فعالیت شما در سایر قسمت‌ها هرچه قدر باشد، برای این قسمت از درس آن را دو برابر کنید.



اسکچ‌هایی از دست و اتصال آن به ساعد



اتصال ساعد به کف دست

یکی از مشکلاتی که در طراحی هنرجویان مشاهده می‌شود این است که اتصال ساعد به کف دست را به خوبی نشان نمی‌دهند. قاعدتاً مچ دست به عنوان اتصال دهنده، صاحب حجم مخصوص به خود است. وقتی مچ دست خود را خم می‌کنید به راحتی می‌توانید حجم بین ساعد و کف دست خود را حس کنید.



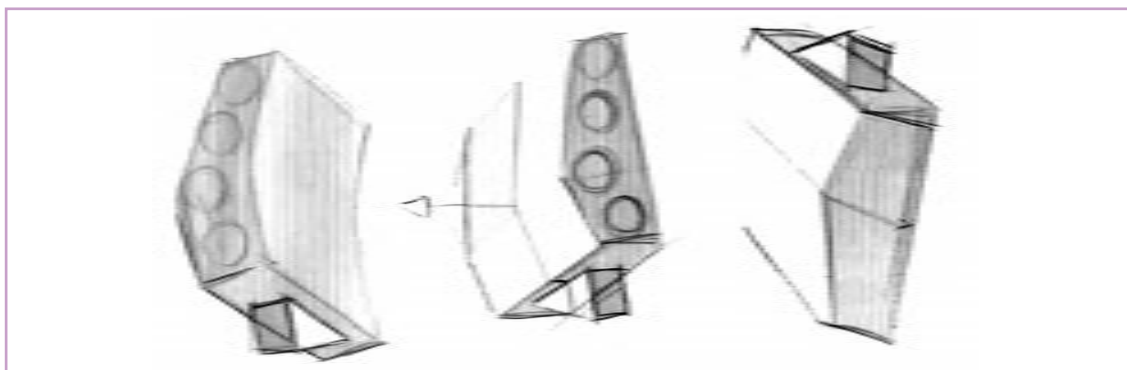
اتصال انگشت شست به کف دست

● فعالیت: طبق تصویری که در بالا مشاهده می‌کنید، فرم کف دست را در زوایای گوناگون تمرین نمایید تا با فرم کف دست از حالت‌های مختلف آشنا شوید.





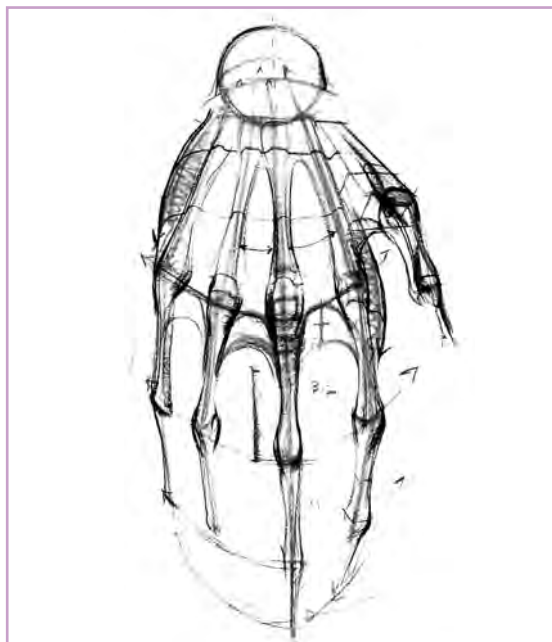
● نکته: در طراحی اتصال انگشت شست به کف دست دقت کنید. در تصاویر زیر ضمن توجه به اتصال مثلثی شکل انگشت شست به کف دست، آن را در حالت‌ها و زوایای مختلف فعالیت کنید.



فرم ساده شده کف و روی دست

فرم پهنای دست

پس از طراحی میچ دست نوبت به کف دست می‌رسد. شکل زیر نشان دهنده فرم‌های ساده کف دست است و همان طور که مشاهده می‌کنید فرم کف دست بیشتر شبیه تخته‌ای است که حالت خمیده به خود گرفته است و پنج انگشت به آن متصل شده‌اند.



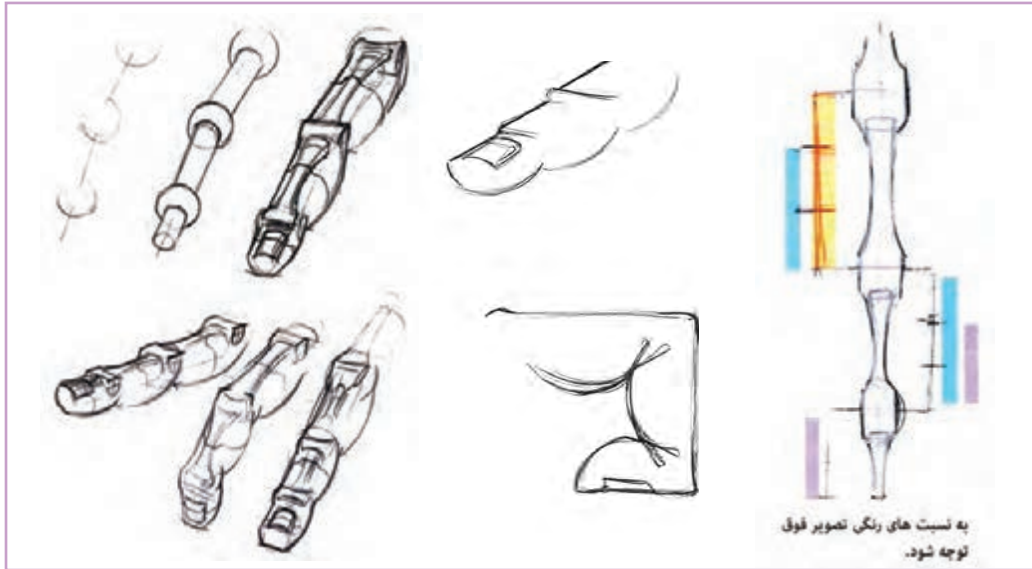
طراحی محورهای دوار مفاصل دست

انگشتان دست

همانند شکل زیر اگر به فرم انگشتان یک دست دقت شود و یک خط فرضی از مفاصل‌های متناظر عبور داده شود، به راحتی می‌توان تناسب انگشتان یک دست را با یکدیگر درک نمود.



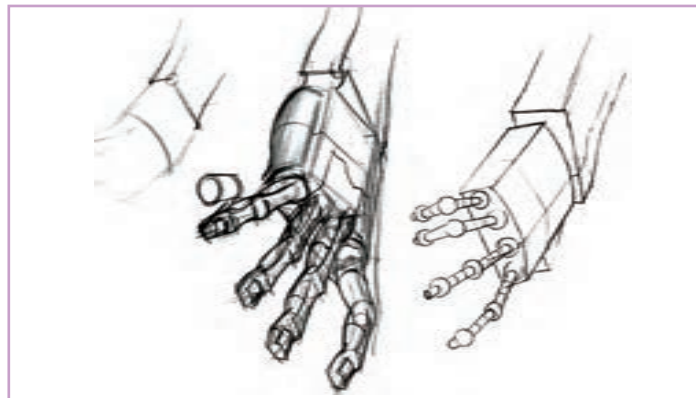
- نکته: به تناسبات انگشتان دست، دقت کنید؛ تصویر زیر نمای فوقانی انگشتان دست را نشان می‌دهد که تناسبات آن‌ها به خوبی مشخص شده است. ضمن طراحی انگشتان دست باید به فاصله بین مفصل‌های انگشتان دست توجه لازم را داشته باشید.



رعایت فاصله بین مفصل‌های انگشتان دست



- فعالیت: هم‌چون تصاویر زیر در ابتدا ساختار کف دست و سپس فرم مثلثی مربوط به انگشت شست را طراحی نمایید و با رعایت تناسبات، انگشتان دست را روی آن قرار دهید.



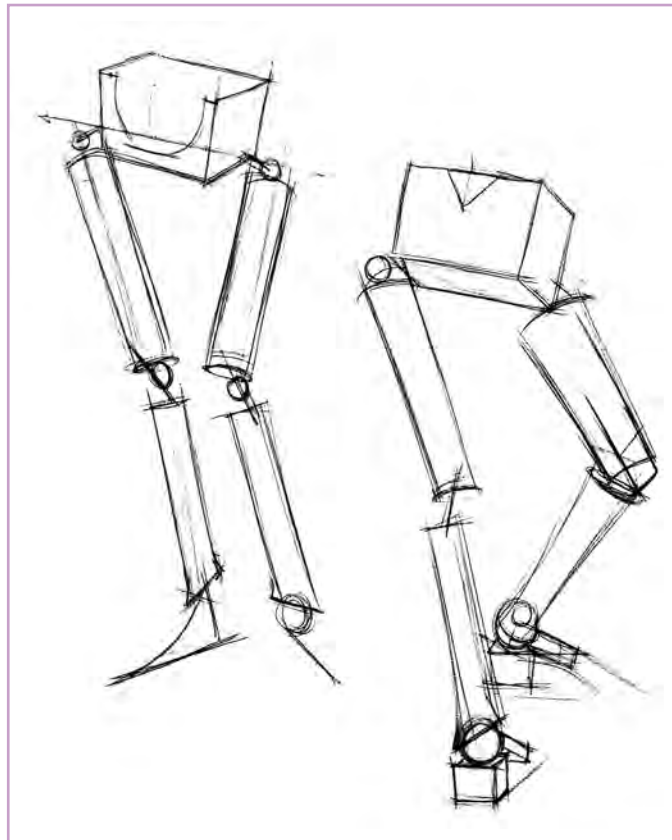
طراحی انگشتان دست

طراحی پاها

را به صورت دو استوانه در نظر بگیرید که روی همدیگر قرار گرفته‌اند. در این حالت باید توجه بسیاری داشت تا پرسپکتیو پاها و همچنین لگن (که برای سهولت درک آن به صورت مکعب مستطیل طراحی شده است) منطقی طراحی شود.

طراحی پاها نسبت به طراحی دست‌ها به مراتب از قوانین ساده‌تری برخوردار است. آنچه در ابتدا در باب طراحی پاها اهمیت دارد، این است که بتوانید آن‌ها را در قالب دو استوانه تجسم کنید. به عبارت دیگر اگر پاها را شامل دو قسمت ران و ساق در نظر بگیریم، لازم است برای سهولت در فهم ساختار پا، دو قسمت مذکور

● فعالیت: مانند تصویر زیر، پاها را به صورت استوانه‌ای شکل و در زوایای مختلف طراحی کنید.



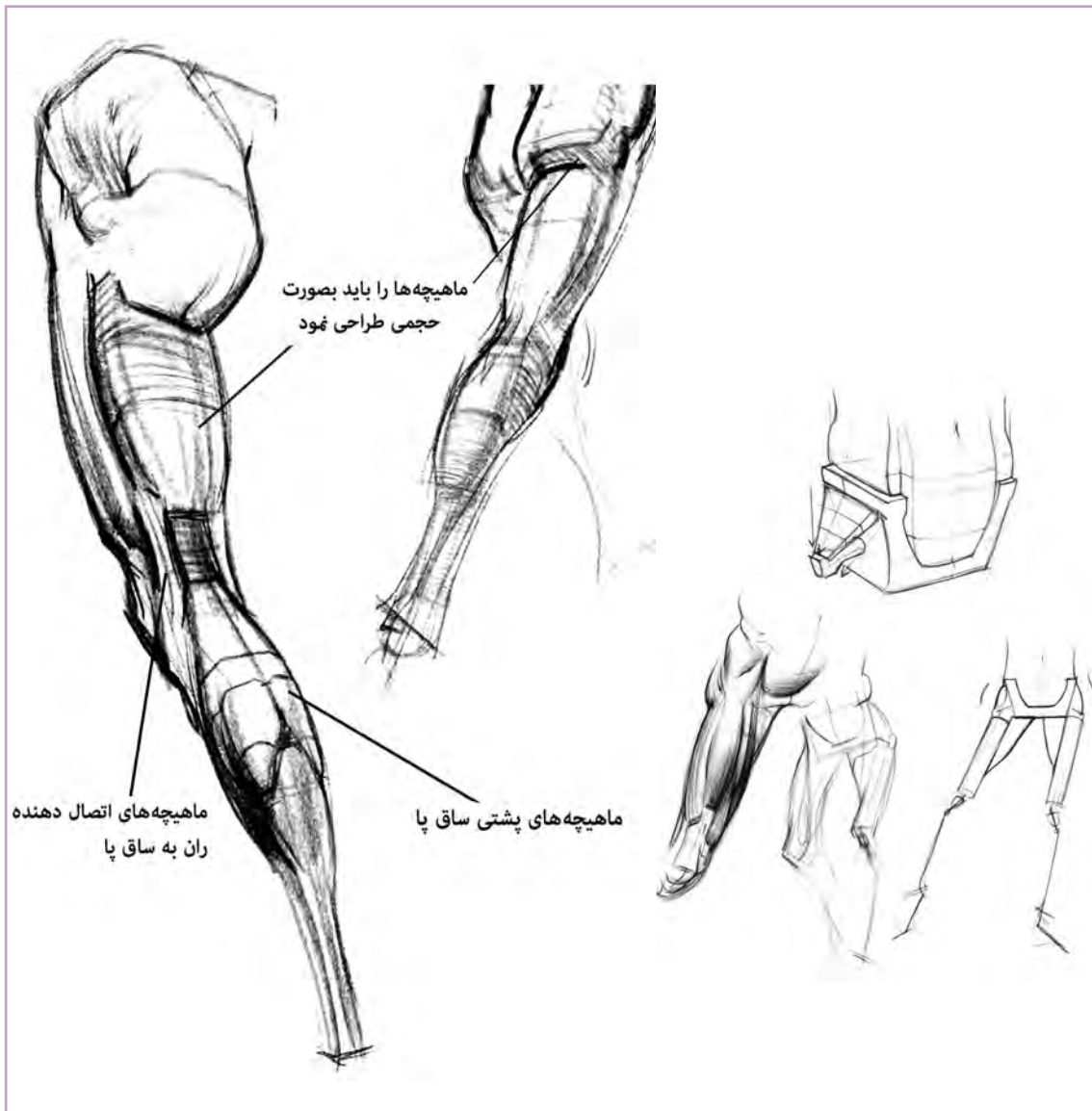
طراحی ساده از پا با استفاده از فرم استوانه

● فعالیت: با توجه به تصویر فوق، تمرین‌های مداوم و مستمر، فرم‌های استوانه‌ای پا را در زوایای گوناگون تمرین کنید.





● نکته: به نحوه اتصال پاها به لگن دقت کنید. به نمونه اسکچ‌های زیر و ماهیچه مثلثی شکلی که استخوان ران را به لگن متصل کرده است توجه کنید و آن را در زوایای مختلف تمرین کنید.



طراحی حجمی از ماهیچه‌های پا و اتصال پا به لگن

همان‌گونه که گفته شد، باید ماهیچه‌ها را به صورت یک شکل حجم‌دار، تصور کنید و در هنگام طراحی آن‌ها، از خطوط محوری و موازی استفاده کنید تا حجم آن‌ها بیشتر نمایان گردد.

از دیگر نکات مهم «خط وصل کننده زانو به ران» است. این خط تقریباً به شکل مورب از گوشه راست هر زانو شروع و به سمت چپ لگن منتهی می‌شود. در طراحی از پای زانو به عنوان حد واسط بین ران و ساق پا از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. توصیه می‌شود که مانند نمونه زیر، زانو هم‌چون مکعبی در نظر گرفته شود که ماهیچه‌های ران به آن متصل می‌گردند. هم‌چنین باید به سه ماهیچه‌ای که روی ران قرار دارند و به زانو متصل می‌گردند، توجه داشت و فرم آن‌ها را به خاطر سپرد.



طراحی ماهیچه‌های متصل به زانو



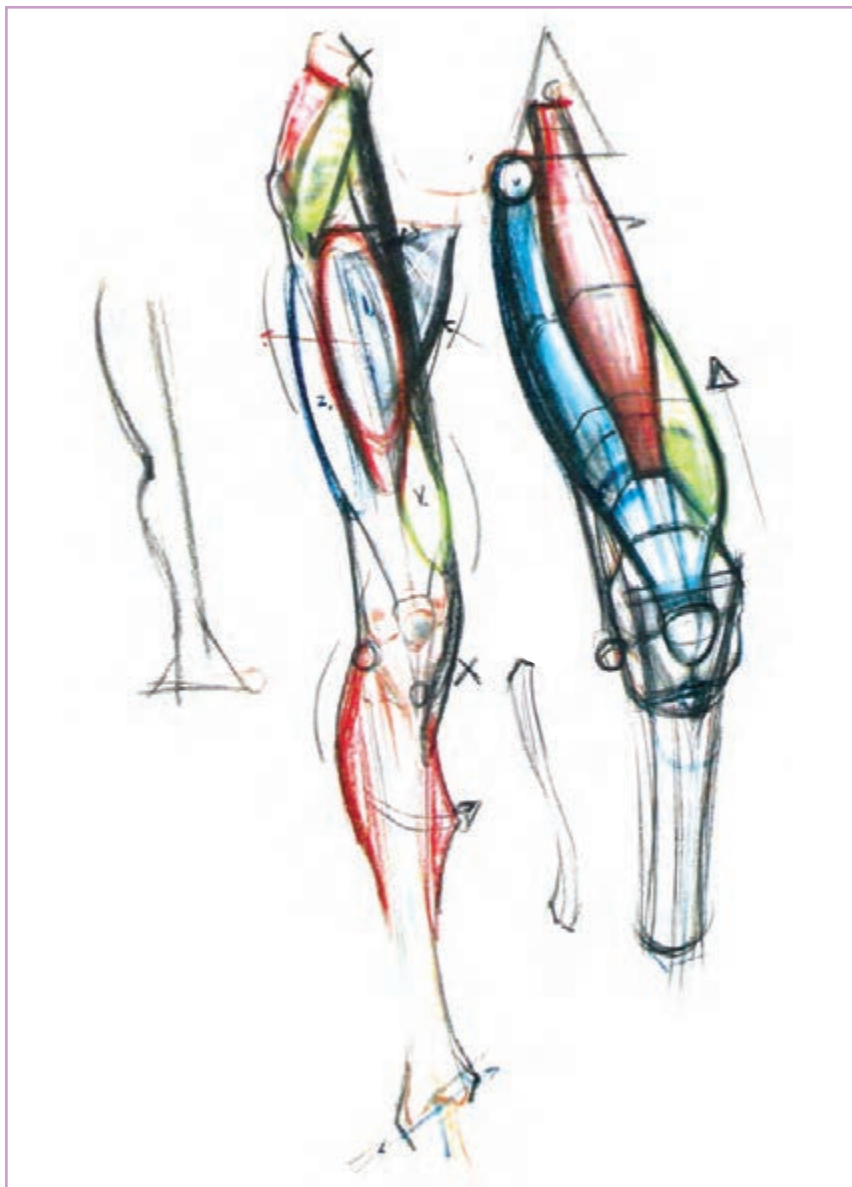
طراحی خط وصل زانو به لگن

- نکته: به نمونه بالا که در آن خط وصل زانو به ران مشخص شده است توجه کنید و با بررسی آن، به تمرین پردازید و سعی کنید خط وصل زانو به ران را در زاویه‌های مختلف پا طراحی کنید.





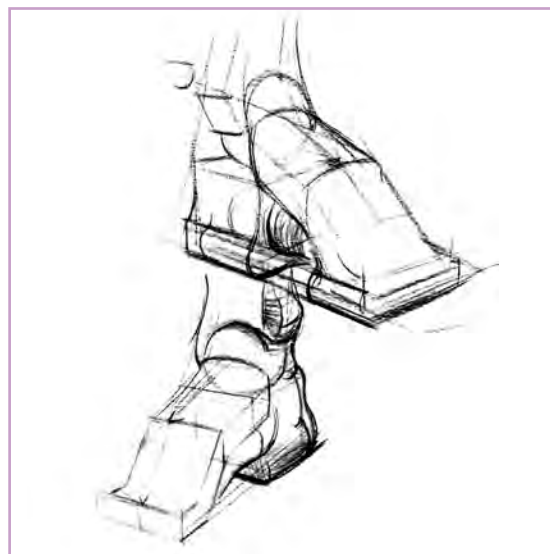
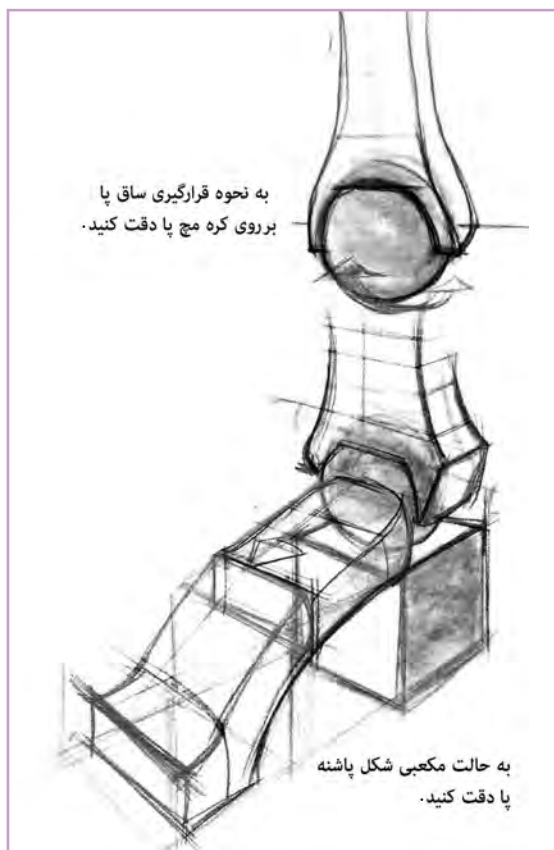
● فعالیت: تصویر زیر نمونه بسیار خوبی است که به واسطه رنگ، چینش هر ماهیچه را در کنار دیگر ماهیچه‌ها نشان داده و طریقه اتصال ماهیچه‌ها را نشان می‌دهد. با توجه به این تصویر، به طراحی و تمرین شکل و فرم ماهیچه‌های ران بپردازید تا در این مورد تسلط کافی پیدا کنید.



چینشی از ماهیچه‌های پا در کنار یکدیگر

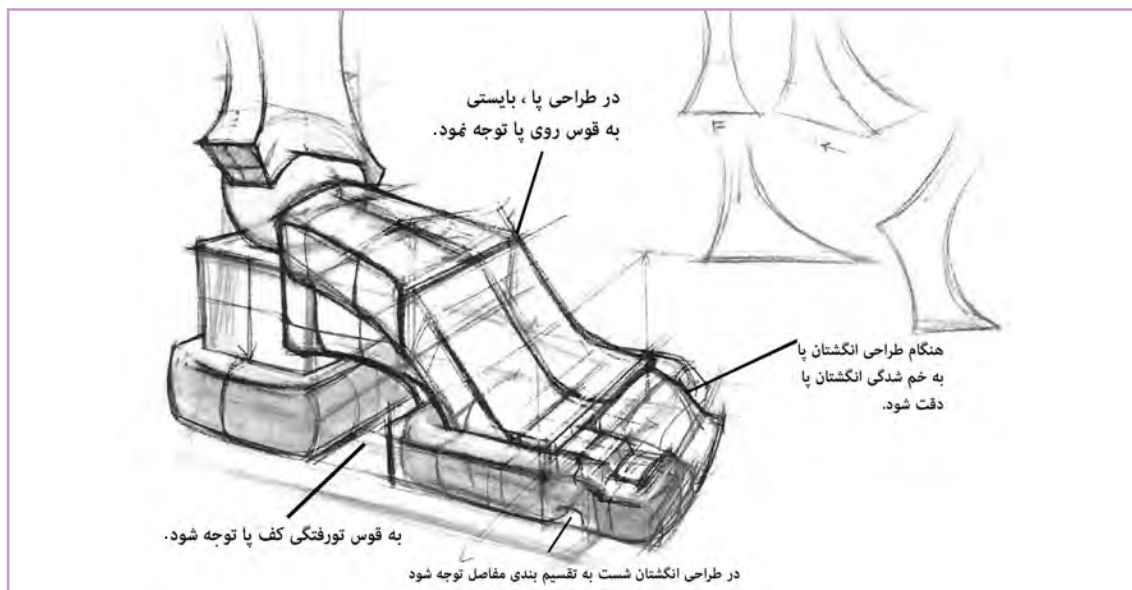
ساختار مچ پا، کف پا و انگشتان پا

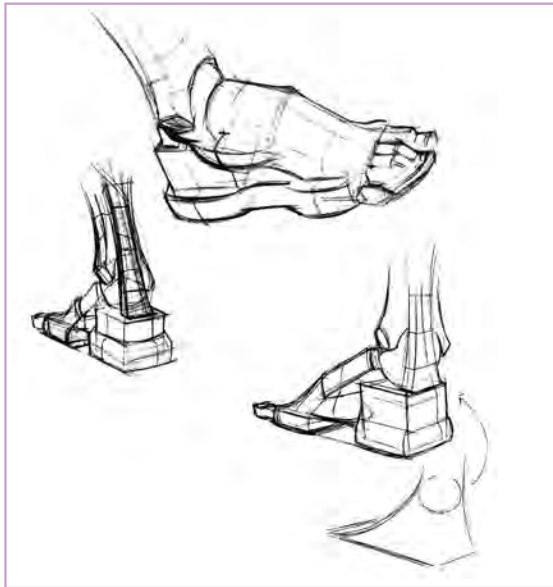
ساختار انگشتان و کف پا هم چون انگشتان دست، به علت تعداد زیاد استخوان‌ها و تناسبات آن‌ها نسبت به یکدیگر، کمی پیچیده است. فرم پا از سه قسمت تشکیل شده است: ۱- قوزک پا؛ ۲- کف پا و روی پا؛ ۳- انگشتان پا.



ساختار مچ، کف و انگشتان پا

طراحی از پاشنه پا



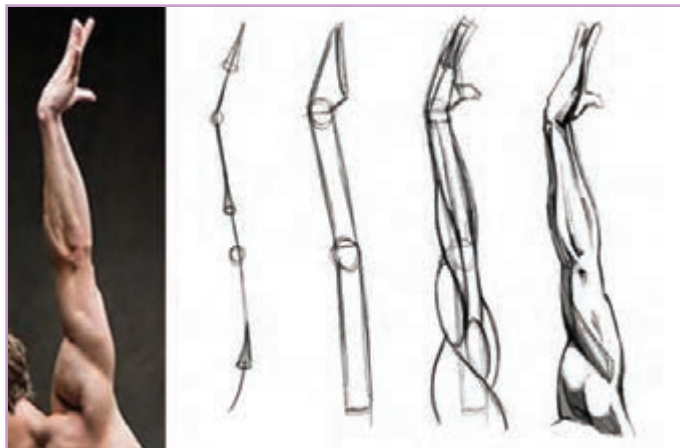


طراحی از پاشنه و حجم کف پا

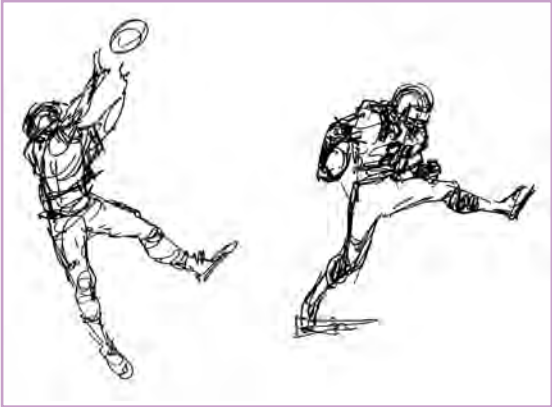
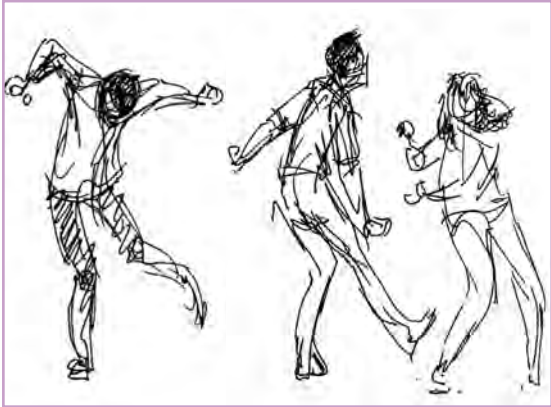
● فعالیت: تمرین پیوسته فرم‌های ساده شده پا را هم‌چون نمونه‌های داده شده به دقت بررسی نمایید. پس از فعالیت مستمر این فرم‌ها، اکنون وقت آن است که همانند یک مجسمه‌ساز، آن‌ها را به هم متصل کنید.



● تحقیق: با توجه به عکس یا مرجع‌های تصویری مربوط به آناتومی، ساختار دست‌ها و پاها را هم‌چون تصویر زیر تجزیه و تحلیل کنید.



تجزیه تحلیل فرم دست از مرجع تصویری



واحد یادگیری ۴

شایستگی: طراحی آناتومی غیر انسانی

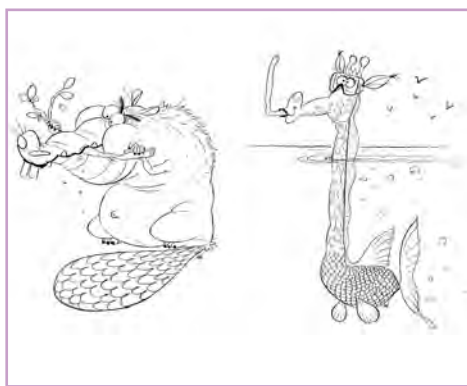
مقدمه

است. با توجه به این که بیننده خود را در دنیای یک اثر خوب هنری غوطه‌ور می‌کند، به وجود آوردن روابط علی و معلولی برای دنیای جدید و وفادار بودن به قوانین آن، باعث به وجود آمدن باورپذیری در عناصر این دنیا از جمله شخصیت‌های آن است.

به عنوان مثال شیری که در گله گوسفندان است و خود را از آنان می‌داند، حیواناتی که می‌توانند با انسان‌ها یا با یکدیگر همانند انسان‌ها صحبت کنند، فنجانی که قوری را اهل می‌دهد و با او نامهربان است، نمونه‌هایی هستند که می‌توان آن‌ها را به‌عنوان بخشی از واقعیت باور داشت و با آن‌ها احساس مشترک پیدا کرد. یا گولی که از چراغ جادو بیرون می‌آید.

شاید در نگاه اول استفاده از موجودات غیر انسانی نظیر، حیوانات، گیاهان و حتی اشیاء برای طراحی شخصیت، کمی پیچیده و گیج‌کننده به نظر برسد؛ ولی با توجه به ذات هنر و نیاز به برانگیختن حس هم‌ذات‌پنداری (حس مشترک)، می‌توان به احساسات مشترک انسانی تکیه کرد و با یافتن یا تقویت آن‌ها در شخصیت غیر انسانی، به آن‌ها احساس باورپذیری داد.

به‌طور مثال با اضافه کردن ابرو به اسب می‌توان حالات چهره انسانی به آن داد و یا از چشم، به‌جای چراغ در شخصیت اتومبیل استفاده کرد و یا از چشمان درشت و پوزه کوچک سنجاب، معصومیت کودکانه را برداشت نمود. مسئله دوم در طراحی شخصیت غیر انسانی، باورپذیری آن



جانوران

به عنوان نزدیک‌ترین موجودات به انسان (در مقایسه با اشیا یا حتی گیاهان) از قابلیت خوبی برای تبدیل شدن به شخصیت برخوردارند و این مسئله دست مایه مناسبی برای تولید بسیاری از پویانمایی‌ها بوده است. اینکه این حیوانات به چه میزان به انسان‌ها نزدیک شوند تا بتوانند نقش آن‌ها را بازی کنند به داستان و میزان توقع ما از آن‌ها در پیش بردن (داستان انسانی حیوانی یا داستان میان خود حیوانات با یکدیگر)، بستگی دارد. به عنوان مثال در دو اثر ماندگار دنیای پویانمایی یعنی

کتاب جنگل (Jungle Book) و رابین هود (Robin Hood) شخصیت‌هایی وجود دارند که در گرافیک و حتی طراحی، از یک جنس هستند. در رابین هود (Robin Hood) انسان‌هایی حیوان نما و در کتاب جنگل، حیواناتی با رفتار و احساسات انسانی ایفای نقش می‌کنند. این که از هر حیوان در چه نقشی استفاده کنیم نیز مهم است. مثلاً حیواناتی مانند آهو، خرگوش، سنجاب، گرگ، روباه و ... هر کدام می‌توانند در نقش یا الگوی خاصی ظاهر شود که تأثیر داشته باشد.

فعالیت: از گونه‌های مختلف جانوری مجموعه‌ای تصویری تهیه و آن‌ها را رده‌بندی کنید و در کارگاه نمایش دهید.



مهره داران

واژه حیوان بیشتر به جانداران مهره‌دار اطلاق می‌شود. آن‌ها دارای ساختار اسکلت‌بندی داخلی بوده و ماهیچه‌ها و پوست، روی اسکلت مرکزی را پوشانده است. مهره‌داران بسیار متنوع‌اند ولی به پنج دسته اصلی (پستانداران، خزندگان، پرندگان، دوزیستان، ماهی‌ها) تقسیم می‌شوند.

در همه مهره‌داران به غیر از ماهی‌ها، اسکلتی شبیه به انسان با شباهت‌ها و اختلافاتی دیده می‌شود. برای آشنایی بیشتر با هر کدام از انواع فوق به دو صورت آن‌ها را بررسی می‌کنیم:

۱- شباهت‌ها و اختلاف‌های آن‌ها با انسان‌ها و با یکدیگر

به‌عنوان مثال: خرس‌ها همانند گربه‌سانان و سگ‌سانان در پنجه‌های جلویی، کف دست را به زمین نمی‌گذارند ولی در پاهای عقب پاشنه خود را برخلاف گربه‌سانان و سگ‌سانان بر زمین می‌گذارند.

۲- نیازهایی که آن گونه حیوانی برای برطرف کردن آن‌ها تغییر شکل یافته است.

به‌عنوان مثال: نیاز به برداشتن غذا در جوندگان (دسته‌ای از پستانداران مانند سنجاب یا موش) در آن‌ها دستانی با انگشت شست مانند انسان را توجیه می‌کند و قرار دادن کف دست بر روی زمین از مشخصات آن‌هاست.

● **فعالیت:** با مقایسه پای خود با پای یک گربه، قسمت‌های مختلف پا را در گربه نام‌گذاری کنید. (ران، زانو، پاشنه، کف پا و پنجه)

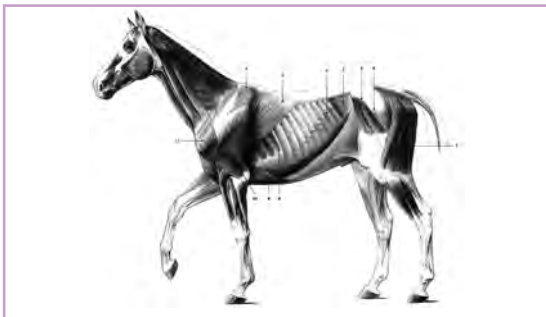
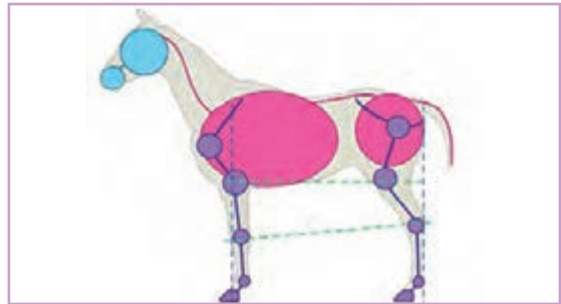


پستانداران

شیر می‌دهند. با توجه به این که انسان نیز به این گروه تعلق دارد یافتن المان‌های مشترک بین انسان‌ها و دیگر مهره‌داران نسبتاً ساده است.

با توجه به تنوع پستانداران بهتر است آن‌ها را در قالب چند زیر گروه بررسی کنیم. این زیر گروه‌ها عبارتند از: انسان‌واران، گربه‌سانان، سگ‌سانان، چرندگان، جوندگان، کیسه داران و ...

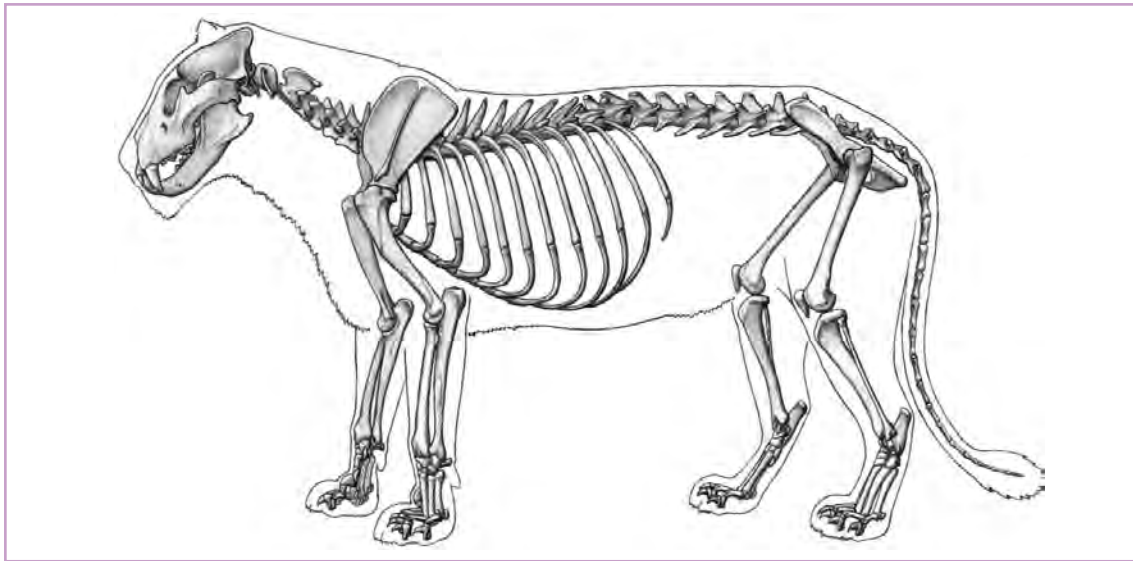
پستانداران را می‌توان یکی از تکامل یافته‌ترین رده‌های مهره‌داران دانست که پس از افول خزندگان (دایناسورها) در حدود ۶۵ میلیون سال قبل با توجه به توانایی تطبیق با مناطق مختلف آب و هوایی به سرعت در سراسر جهان گسترش یافت و به تکامل و تنوع چشم‌گیری رسید. تا آن‌جا که حتی درون دریاها نیز به شکل دلفین و وال زندگی می‌کنند. این گروه، بچه‌زا هستند و به فرزندانشان



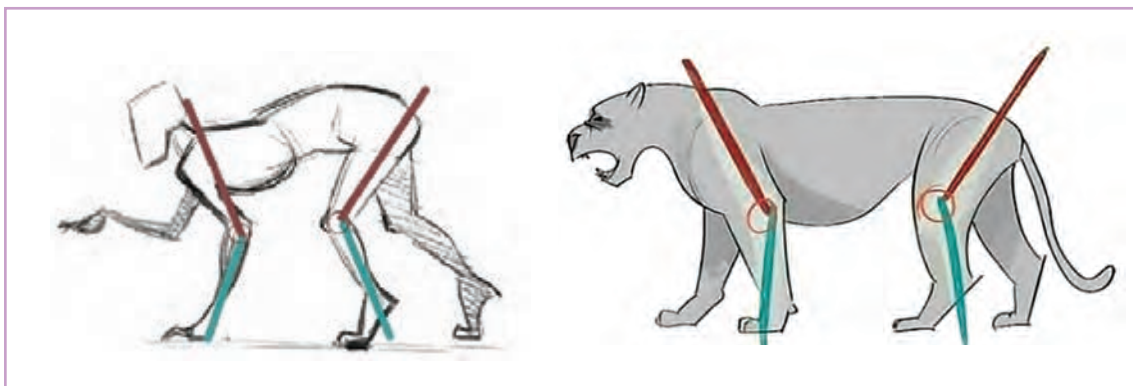
ساختار آناتومی در همه مهره‌داران از یک شکل واحد تبعیت می‌کند و می‌توان در ساختار اسکلت بندی و عضلانی تمامی مهره‌داران شباهت بسیاری مشاهده نمود. همان‌طور که شباهت‌هایی در دست‌ها، پاها، ستون فقرات، قفسه سینه و لگن آن‌ها وجود دارد و نیز تفاوت‌هایی که آن‌ها را از هم متمایز می‌کند. کافی است آناتومی انسان را در حالت چهار دست و پا در نظر بگیریم و تغییرات هر گونه جاندار را مدنظر قرار دهیم.

پستانداران - گربه سانان

این گونه، گربه‌های بزرگی مانند شیر و ببر تا گربه‌های کوچک خانگی را شامل می‌شود. از خصوصیات بارز این گونه، شکارچی بودن آن‌هاست.



- شکارچی‌ها برای تخمین مسافت خود تا شکار، چشمان نافذی در جلوی سر دارند.
- دندان‌های نیش آن‌ها برای دریدن طعمه توسعه یافته و دندان‌های پیش آن‌ها کوچک شده‌اند.
- گربه‌سانان علاوه بر گاز گرفتن، برای نگه‌داشتن طعمه از پنجه‌های خود نیز استفاده می‌کنند.
- بدن گربه‌سانان مانند دونده‌های دوی سرعت عضلانی است تا برای رسیدن به شکار به حداکثر شتاب برسند.



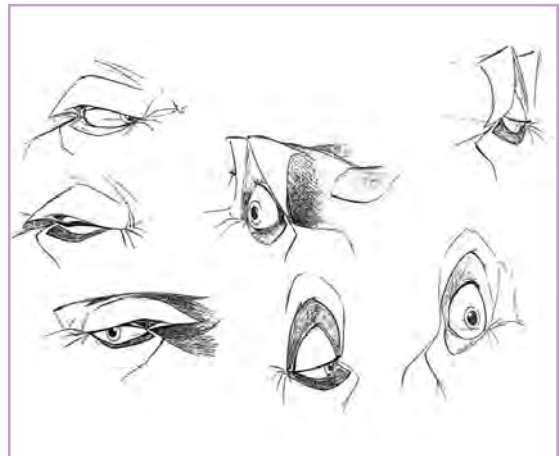
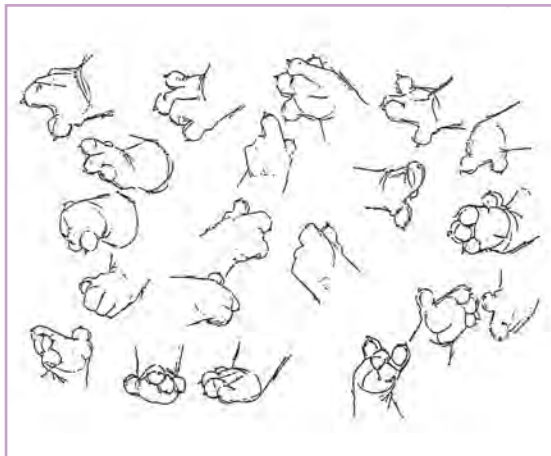
مقایسه آناتومی انسان با گربه‌سانان

دم بلند و نسبتاً سنگین گربه سانان به آنان امکان تغییر جهت ناگهانی در سرعت‌های بالا را می‌دهد. ماهیچه قوی فک آن‌ها باعث به‌وجود آمدن ساختار مربعی در صورت آن‌ها شده است.



■ برای طراحی شخصیت گربه‌سانان باید موارد زیر را در نظر داشت.

- بدن کشیده در مقایسه با دست و پاهای کوتاه؛
- پنجه‌هایی با انگشتانی گرد و انگشت شست کوتاه؛
- دارای پوشش نرم در کف دست و پا؛
- چشمانی نافذ و کشیده؛
- فک پهن و پوزه نسبتاً کوتاه؛





گوش‌ها در گونه‌های کوچک مثل گربه و گربه وحشی مثلثی شکل و در گونه‌های بزرگ مثل شیر، ببر و پلنگ گرد می‌باشند.

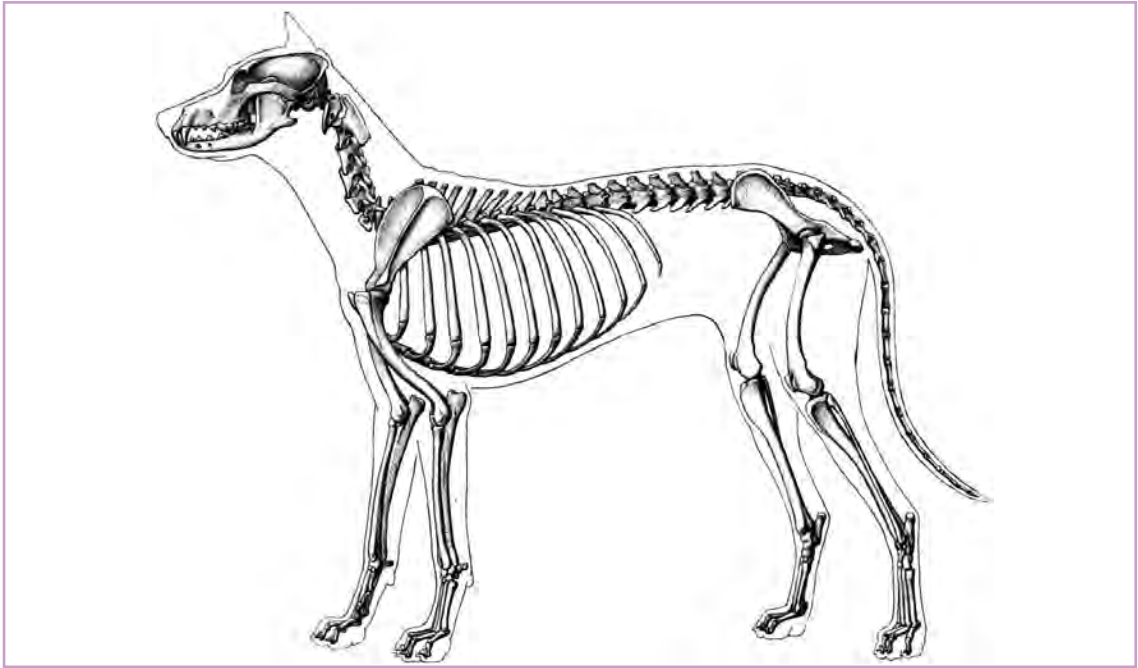
شخصیت گربه‌سان در حالت ایستاده (انسان‌نما)، می‌تواند پاشنه را به راحتی روی زمین بگذارد. (فاصله پنجه و پاشنه کم است). اتصال گردن به سر، از پشت فرم حیوانی‌تر و از زیر فرم انسانی‌تری به آن می‌دهد. گربه‌سانان معمولاً نقش شخصیت‌های باهوش و پیشرو و قوی را بازی می‌کنند فرقی نمی‌کند نقش آن‌ها مثبت یا منفی باشد.

احساس زیرکی با گربه‌سانان کوچک و جذبه در گربه‌سانان بزرگ، همواره شخصیت‌هایی جذاب در آن‌ها می‌آفریند. دماغ مثلثی، المان جذابی در گربه‌هاست. همان‌طور که ماهیچه قوی لب بالایی با چاک زیر بینی آن‌ها امکان نمایش دندان‌های نیش بزرگ شخصیت را به‌خوبی فراهم می‌آورد.

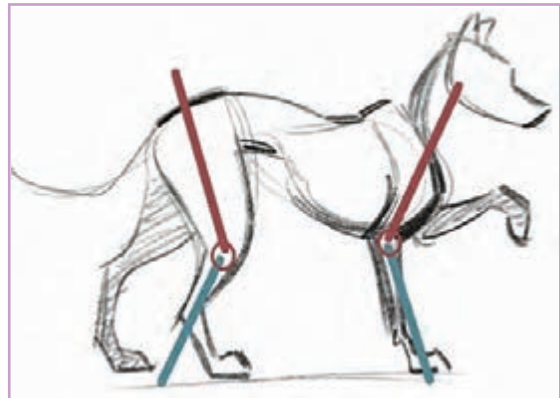
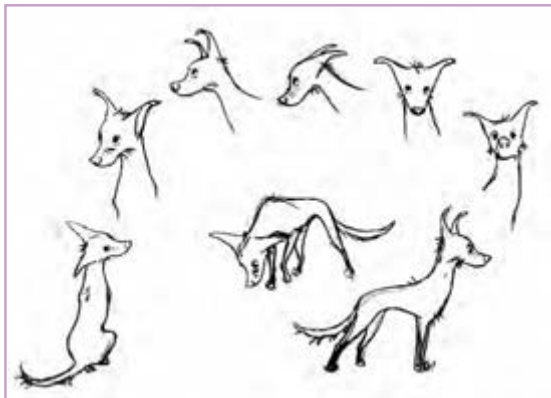


پستانداران - سگسانان

سگسانان که گونه‌های متنوعی از سگ و روباه و شغال و کفتار تا سگ‌ها را شامل می‌شوند شکارچینی تعقیب کننده هستند.



این گونه، با دویدن در مسافت‌های طولانی به دنبال شکار و گاز گرفتن و معمولاً در گروه‌هایی با تعداد زیاد شکار می‌کنند. دست‌ها و پاهای این گونه مانند دوندگان، باریک و بلند است و ضمناً برای شکار از پنجه استفاده نمی‌کنند.



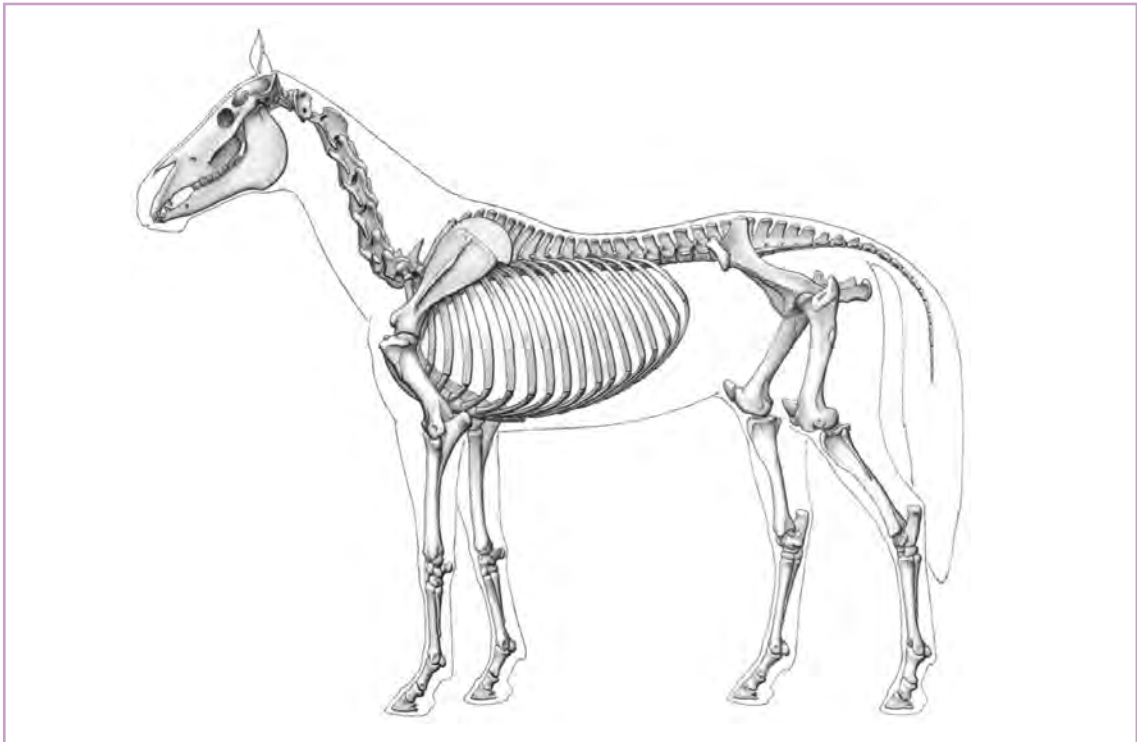
پوزه کشیده تر و دهان گشاد، امکان گاز گرفتن با تمامی دندان‌ها (از دندان نیش تا دندان کرسی) را به آن‌ها می‌دهد و فشاری که دندان‌های کرسی وارد می‌کند قادر است حتی استخوان‌های شکار را بشکند. از طرفی پوزه کشیده به بزرگ شدن محفظه بویایی و قوی شدن حس بویایی سگ‌سانان (تعقیب کنندگان) کمک می‌کند.



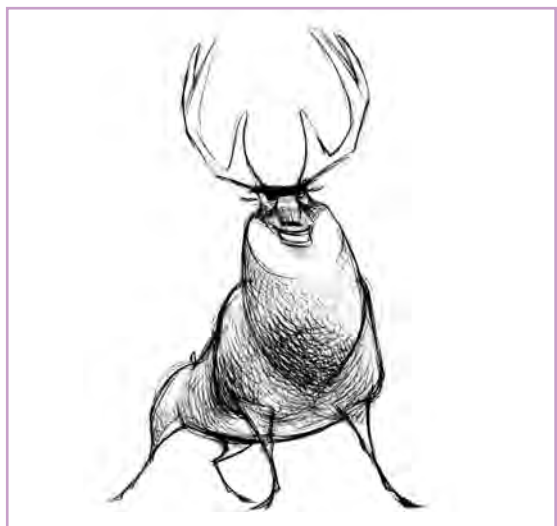
- برای طراحی شخصیت سگ‌سانان می‌توان این نکات را مدنظر قرار داد:
- گوش‌های بزرگ و گونه‌هایی آویزان؛
- دست و پاها معمولاً باریک و کشیده (به جز گونه‌هایی از سگ‌های خانگی)؛
- دم‌هایی پشمالو در گونه‌هایی مثل روباه و برخی سگ‌ها؛
- پوزه کشیده با بینی بزرگ و دهان گشاد در برخی از سگ‌ها
- در حالت ایستاده می‌توان از پاشنه‌های روی زمین استفاده کرد.

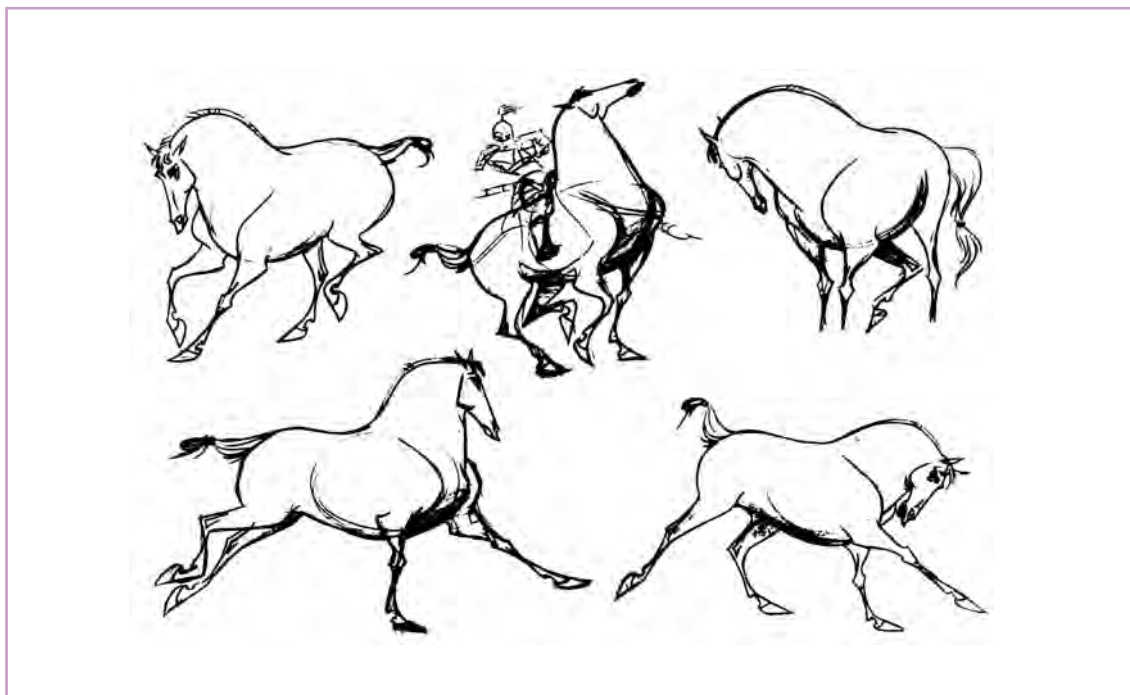
چرندگان

گورخر، اسب، کرگدن، زرافه، گوزن، آهو، بز و گوسفندهای اهلی از این دسته‌اند.



این رده از پستانداران، گیاه‌خوار هستند و به دلیل تغذیه از علوفه که دارای کالری غذایی پایینی است، مجبور به خوردن حجم زیادی از غذا هستند.





Animal gesture cheat note



آن‌ها در زمان استراحت در پناهگاه، غذای بلع شده را دوباره جویده و هضم می‌کنند، که دلیل بزرگ بودن شکم این گروه از پستانداران است. آن‌ها برای فرار از دست شکارچی‌ها، با سرعت بالا می‌جهند. پاهای باریک و ماهیچه‌قوی انتهایی ران و سرشانه بزرگ، در این راه به آن‌ها کمک می‌کند.

گردن دراز در چرندگان امکان خوردن علف‌های روی زمین یا برگ درختان را به آن‌ها می‌دهد.



تحقیق:

- تشابه ساختاری در پای کانگورو (پستاندار کیسه‌دار) و آهو را بررسی و تحقیق کنید.
- دلیل بزرگ و سنگین بودن دم کانگورو را نسبت به آهو بیان کنید.

در بیشتر چرندگان، انگشت‌ها که دیگر برای گرفتن کاربرد ندارند، تبدیل به سُم شده است. سبک و کوتاه بودن، از خصوصیات دم چرندگان است.



- گفت‌وگو: دندان‌های پیش بلند، فاقد دندان نیش و دهان کشیده و بلند از خصوصیات بارز چرندگان است. به نظر شما علت این ویژگی چیست؟



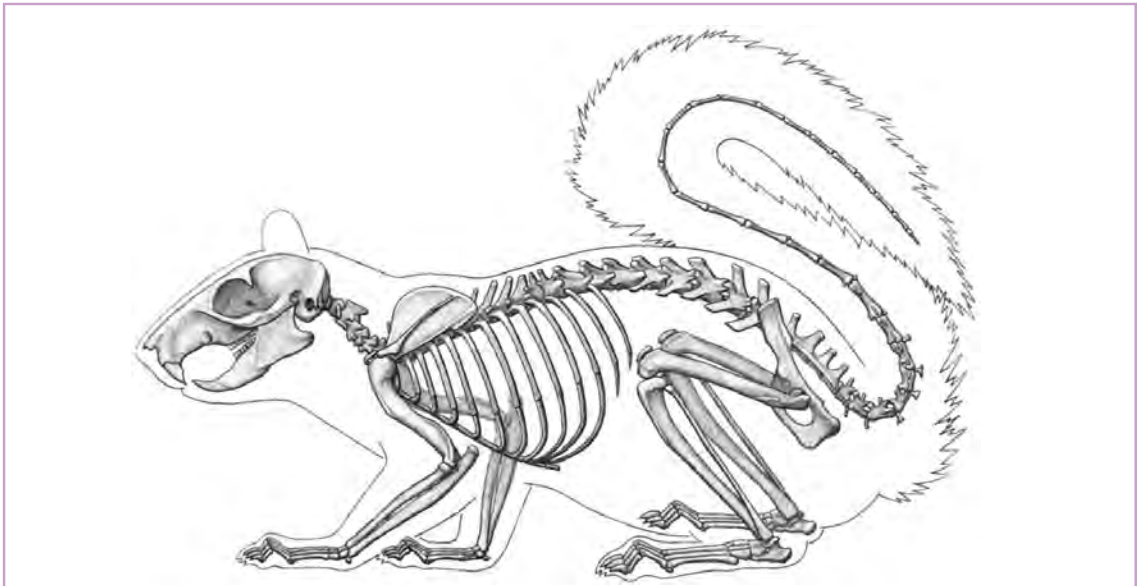
- فکر کنید: چرندگانی با سُم یک تکه و دو تکه (چاک‌دار) را می‌شناسید.



- نکته: با توجه به محل زندگی، چرندگانی نیز هستند که در آن‌ها پنجه به سُم تبدیل نشده است مانند شتر و اسب آبی.

چرندگان

سنجاب، موش، همستر، خوکچه هندی، سگ آبی و خرگوش به این دسته تعلق دارند.



خصوصیت بارز آن‌ها دندان‌های بزرگ پیش است که به سرعت رشد می‌کند و نیاز به جویدن را در آن‌ها به وجود می‌آورد. این موجودات معمولاً از دانه، میوه و ریشه‌های گیاهان تغذیه می‌کنند و لقمه لذیذی برای شکارچینی مثل روباه و جغد و ... هستند. قرار گرفتن چشم‌ها در دو طرف سر، به این طعمه‌ها، برای دیدن زاویه گسترده‌تری از محیط اطراف کمک می‌کند.



• گفت‌وگو: زاویه چشمان جوندگان را با کمک تحلیل گفته شده توضیح دهید.



نکته مهمی که در تغذیه جوندگان وجود دارد گرفتن غذا با دستشان است و این مسأله، داشتن انگشت شست را در مقابل دیگر انگشتان، در آن‌ها توجیه می‌کند (درست مانند انسان).

جوندگان معمولاً امکان ایستادن روی پاهای عقبی و گرفتن غذا با دستشان را دارند؛ به این دلیل دستشان دارای انگشت شست در مقابل انگشتان دیگر او است.

• فکر کنید: برخی افراد خرگوش را به چرندگان نزدیک تر می‌دانند آیا می‌توانید علت آن را توضیح دهید؟

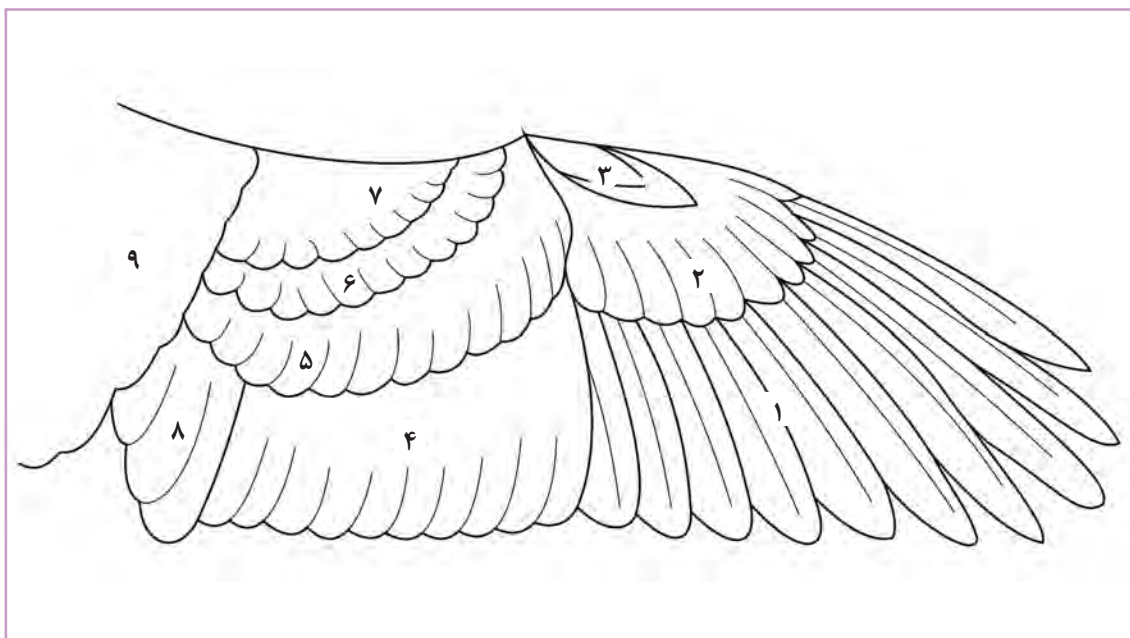


پرندهگان

عقاب، شترمرغ، مرغ مگس خوار، قناری، پنگوئن و مرغ و خروس خانگی و... همگی جزء این گونه از مهره‌داران به شمار می‌روند.



خصوصیت بارز این گونه، تبدیل پاهای جلویی (دستان) این شخصیت به اندامی پیشرفته به نام بال است.



تغییر شکل دیگر این موجودات، تغییر شکل دندان‌های پیش شخصیت به نوک است. پوشش پرندگان پر می‌باشد و استخوان‌های سبک و توخالی، وزن آن‌ها را برای پرواز کاهش داده است. ساختار آناتومی بال پرندگان شبیه دست انسان است. با این تفاوت که انگشتان یکی شده و بال با پوست و پر، سطح گسترده‌تری از فضا را اشغال می‌کند. دم پرندگان از دسته پرهایی تشکیل شده است که می‌تواند به شکل بادبزن باز و بسته شود و در حالت باز، به حفظ تعادل پرنده کمک نماید.

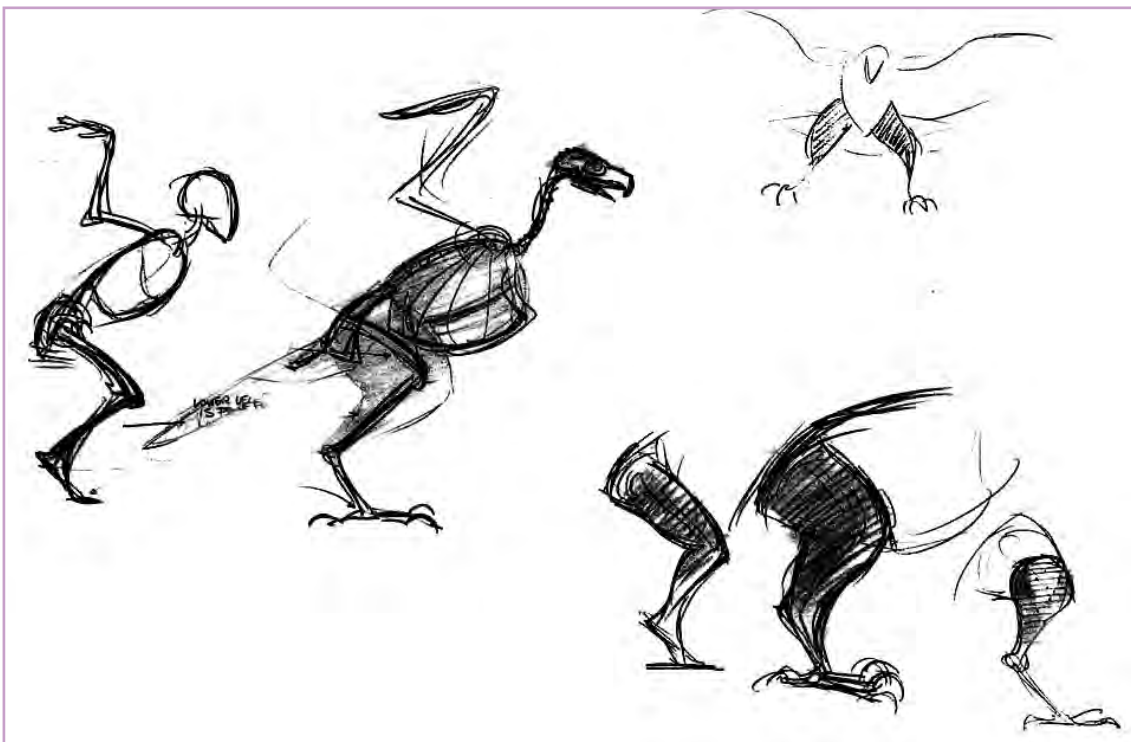
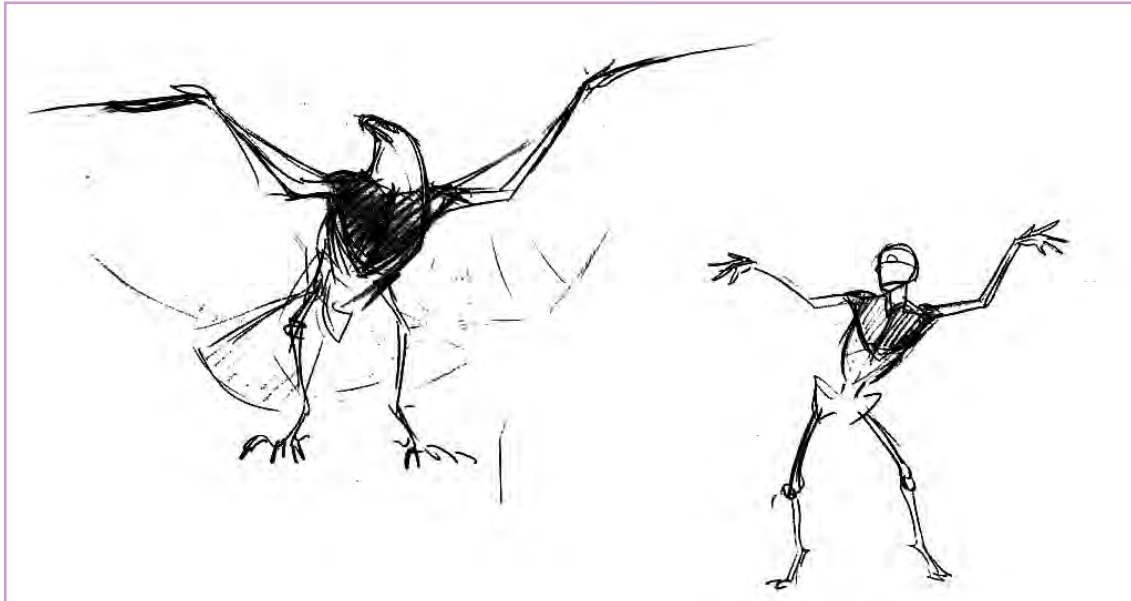


پرنده‌ها تنوع بسیاری دارند از جمله گوشت‌خوار، حشره‌خوار، دانه و میوه‌خوار، دونه، شناگر و ماهی‌خوار. شکارچیان گوشت‌خوار پاهای بلند و پنجه‌هایی قوی دارند و قادر به راه رفتن هستند و نوک‌های تیز و بزرگی دارند. دانه‌خواران و حشره‌خواران، جفت پا می‌پزند و پاهایشان کوچک است و نوک‌های تیز و کوچکی دارند.



پاهای پرنده شناگر در قسمت عقبی بدن آنها قرار دارد و ایستاده راه می‌روند.

• نکته: می‌توان از پرهاییِ نوکِ بال (شاه پرها) به عنوان انگشتان شخصیت استفاده کرد.



مقایسه آناتومی و وضعیت اسکلت انسان با پرنده

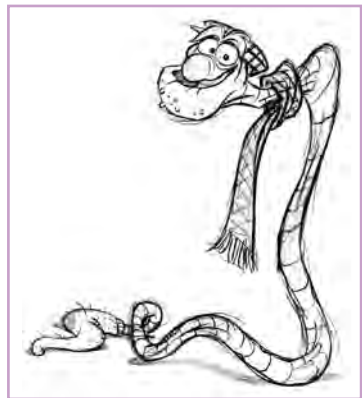
خزندگان

کروکودیل، مارمولک، مار، لاک پشت، آفتاب پرست و ... حتی دایناسورهایی که زمانی زمین را به قلمرو خود تبدیل کرده بودند همگی از انواع خزندگان هستند. این مهره‌داران خونسرد، دست و پاهایی کوتاه دارند (یا فاقد آن هستند) و با قسمتی از شکم یا دمشان بر روی زمین می‌خزند.



پوشش آن‌ها پولک است و تخم‌گذاراند. دم‌های بلند و بزرگ و در امتداد بدن، قسمتی از اندام حرکتی آن‌ها را تشکیل می‌دهد و در حفظ تعادل، کمکشان می‌کند.

● فکر کنید: آیا می‌دانید برخی از مارها خیلی زودتر از انسان‌ها به تکنولوژی تزریق و همچنین دوربین حرارتی (مادون قرمز) مجهز بوده‌اند.



• نکته: آیا می‌دانید لاک در لاک‌پشت، همان تغییر شکل یافته قفسه سینه اوست و کتف‌ها و اندام دیگر او به درون قفسه سینه رفته‌اند؟



گستره زندگی خزندگان از صحرای گرم (انواع سوسمار، مارها و افعی‌ها) تا مناطق کوهستانی و کنار دریاچه‌ها و رودها تا دریاها (لاک پشت دریایی) است ولی امکان زندگی در مناطق خیلی سرد را ندارند.

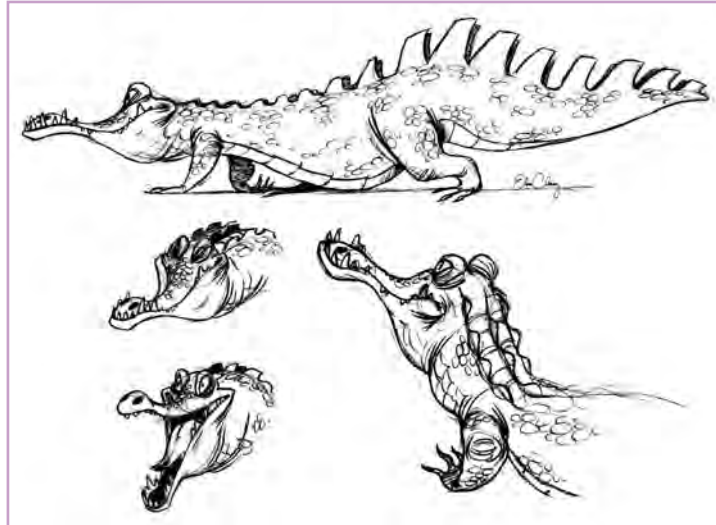
• فکر کنید: چرا خزندگان امکان زندگی در مناطق خیلی سردسیر را ندارند؟



به دلیل ذهنیت بد انسان‌ها از خزندگانی مثل کروکودیل و مار و نیز خونسرد بودن آن‌ها، می‌توان از خزندگان برای طراحی شخصیت‌های شرور استفاده کرد. هرچند برعکس از لاک‌پشت‌ها به دلیل کند بودن معمولاً می‌توان در نقش شخصیت‌های آرام و مثبت استفاده کرد.



- در طراحی شخصیت خزندگان به موارد زیر دقت کنید:
- اندازهٔ جمجمه نسبت به پستانداران کوچک تر است و پوزهٔ آنها در امتداد سر قرار دارد.
- پنجه‌های چنگال مانند با انگشتان مجزا، دست‌های خوبی را به وجود می‌آورند. دست‌هایی که در بسیاری خزندگان با شست، مقابل دیگر انگشتان به دست‌های انسان شبیه است (در دستان مارمولک‌ها و سوسمارها)

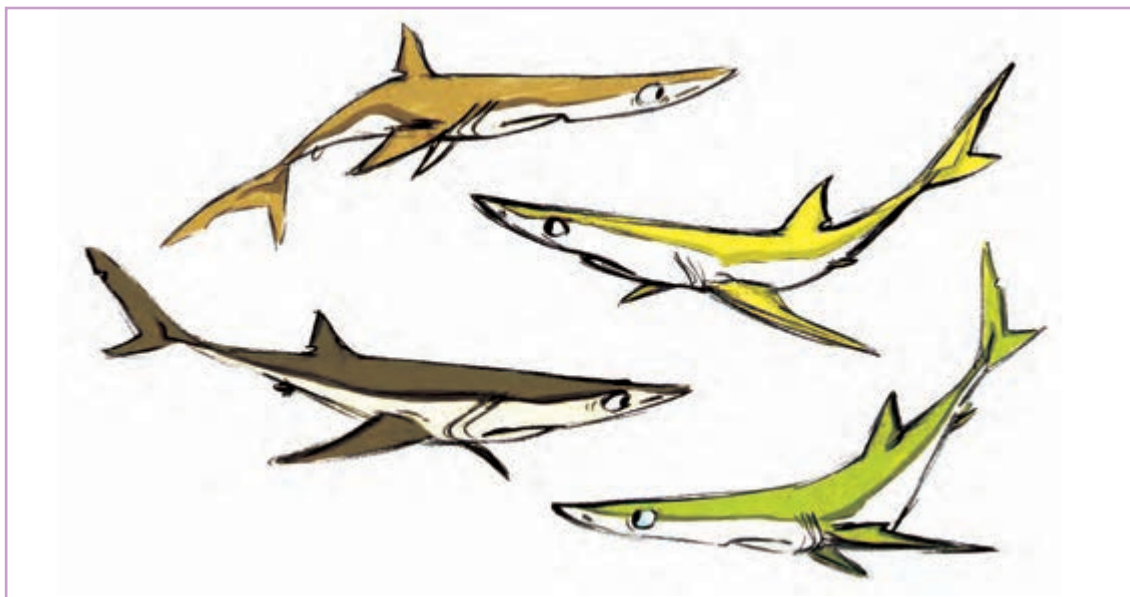


- به دلیل نزدیک بودن بدن به زمین در بسیاری خزندگان دست و پاها در کنار بدن قرار دارد نه در زیر بدن
- دهان گشاد و فرم دندان‌های یک شکل (در صورت وجود)، به دهان خزندگان فرمی ترسناک داده است.
- برای اضافه کردن جزئیات؛ پولک، المان جذاب و زیبایی است.



ماهی‌ها

انواع ماهی‌های آب‌های شور و شیرین، کوسه‌های دریایی، سفره ماهی‌ها و ... از انواع ماهی به شمار می‌روند.

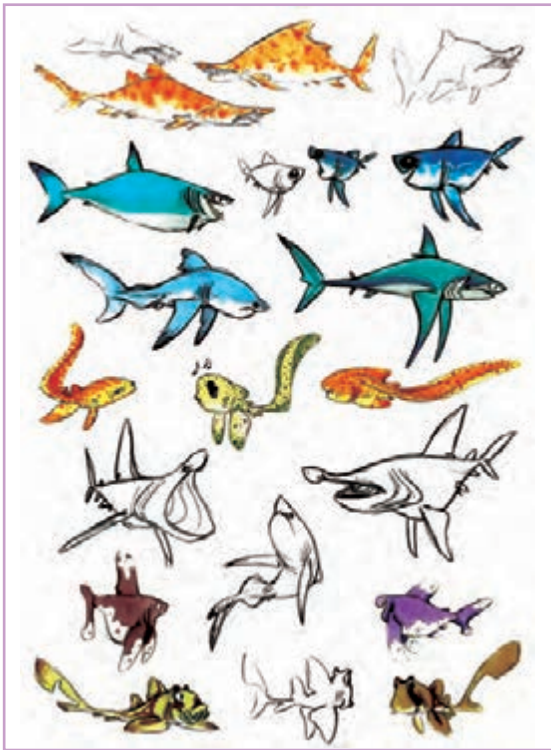


ماهی در بین مهره‌داران کمترین شباهت را به بقیه دارد. آن‌ها فاقد قفسهٔ سینه، لگن و استخوان‌هایی به عنوان دست و پا در اسکلت خود هستند؛ از نظر عضلانی نیز دارای حجم عضلانی ساده و یک تکه در سراسر بدن هستند و این با سایر مهره‌داران متفاوت است.

باله‌ها



در عوض ماهی برای حرکت در آب، به سیستم حرکتی ساده و بسیار کارایی مجهزاند که شامل بدن یک تکه و گوه‌ای شکل است که بهترین حالت آیرودینامیک برای حرکت در آب را دارا است، دم پهن که در انتهای بدن، حرکت موجی بدن را کاملاً به آب منتقل می‌کند. همچنین باله‌هایی در بالا و پایین برای جلوگیری از چرخش ماهی به دور خودش و نیز باله‌هایی کوچک در کنار سر برای دور زدن ماهی و برگشت به عقب، می‌باشد.



- نکاتی در طراحی از ماهی به عنوان شخصیت:
- شخصیت ماهی به علت نداشتن بینی یا پوزه، چهره‌ای خاص دارد.
- چشم‌های ماهی در دو طرف سر قرار دارند و باید برای رفع اشکال در دیدن دو چشم شخصیت راه حلی در نظر گرفت.
- از باله‌های کنار آبشش می‌توان به جای دست در شبیه‌سازی انسان بهره برد.
- تنوع در انحناهای بالا و پایین بدن ماهی قابل توجه است.
- تنوع در اندازه، شکل و رنگ ماهی‌ها بسیار زیاد است.
- با توجه به گستردگی ماهی و تنوع تغذیه آن‌ها به عنوان شکار و شکارچی می‌توان از آن‌ها با توجه به نوعشان در نقش‌های مختلف استفاده کرد.

● نکته: حرکت بدن ماهی‌ها به طرفین (چپ و راست) است و باله و دم عمودی دارند، حال آن که پستانداران آبی مثل دلفین و نهنگ حرکت بالا و پایین دارند و دم آن‌ها افقی است.



دوزیستان

قورباغه‌ها، وزغ‌ها و سمندرها انواع دوزیستان را تشکیل می‌دهند.



وقتی برای اولین بار با تشکیل لایهٔ ازن تشعشعات کمتری به جو زمین نفوذ کرد، اولین موجودات توانستند از آب بیرون آمده و پا به خشکی بگذارند البته نه به طور کامل. این موجودات نیمه آبی و نیمه خشکی‌زی، دوزیستان هستند. آن‌ها درون آب به دنیا می‌آیند و نیمی از عمر خود را مانند ماهی آبشش دارند و در آب زندگی می‌کنند و در زمان بلوغ با دگردیسی که در آن‌ها صورت می‌گیرد هوازی شده و آبشش آن‌ها به شش تبدیل می‌شود.



پوست این موجودات فاقد مو یا پولک است و برای مرطوب بودن به ماده لزجی آغشته است. سر آن‌ها فرمی ماهی‌گونه دارد با این تفاوت که چشمان و سوراخ بینی آن‌ها به بالای سر منتقل شده است.

• فکر کنید: خصوصیت چشم‌ها و بینی بالای سر در موجودات دیگری مثل کروکودیل و اسب آبی مشهود است. علت آن را بیان کنید.



- در طراحی شخصیت دوزیستان به موارد زیر دقت کنید:
- پاهای عقب در قورباغه و وزغ برای جهیدن بلند است؛
- دست آن‌ها دارای شست متقابل است؛
- پوزه به شکل دیگر موجودات در آن‌ها وجود ندارد؛
- رنگ‌های متنوع و براق به آن‌ها جذابیت بصری می‌دهد؛

در نوک انگشتان قورباغه‌های درختی، بالشتک‌های مکش هوا وجود دارد که به کمک آن‌ها می‌تواند از سطوح صاف بالا برود. در قورباغه‌های آبی، بین انگشت‌ها پره‌هایی وجود دارند که برای حرکت به جلو در آب به آن‌ها کمک می‌کند.

- دستان ابره‌دار و بالشتک در نوک انگشتان؛
- دهان گشاد؛
- چشمان برجسته در بالای سر؛
- بدن کوتاه در قورباغه و وزغ و بدن کشیده و مارمولک مانند در سمندر؛
- پاهای بسیار بلند قورباغه‌ها؛
- رنگ‌های متنوع و خالص در آن‌ها.

● **فعالیت:** بالشتک‌های مکش هوا در نوک انگشتان و پره‌های بین انگشتان در برخی خزندگان نیز وجود دارد با یافتن نام آن‌ها تصویری از آن‌ها رسم کنید.



● **نکته:** سمندر از گونه‌های کم‌یاب دوزیستان است و گونه‌هایی از آن در مناطق غربی ایران یافت می‌شود ولی متأسفانه گونه سمندر ایرانی در حال انقراض است.



● **تحقیق:** علل از بین رفتن سمندر را بررسی کرده و با طراحی از آن‌ها و ایجاد یک حرکت فرهنگی، به حفظ این گونه کمک کنید.



بی‌مهرگان

به تمامی جانورانی که دارای اسکلت درونی نمی‌باشند بی‌مهره می‌گویند. اسفنج‌ها، کیسه‌تنان، کرم‌ها، نرم‌تنان، بندپایان، خارپوستان از این گروه می‌باشند با توجه به گستره زیاد بی‌مهرگان، برای طراحی بسیاری از آن‌ها باید به تصاویر خود آن بی‌مهره مراجعه نمود.

تنوع بی‌مهرگان برای طراحی شخصیت، دنیاهای جدیدی از فرم را برای طراحان معرفی می‌کند. یکی از رده‌های مهم بی‌مهرگان، بندپایان می‌باشند که شامل حشرات، سخت‌پوستان، هزارپایان و عنکبوتیان هستند. بندپایان دارای اسکلت خارجی می‌باشند.

حشرات

حشرات رده‌ای از بندپایان هستند که بزرگ‌ترین گروه را شامل می‌شود و به خاطر فرم‌های عجیب و تنوع فراوان، دست‌مایه خوبی برای طراحی شخصیت است. بدن حشرات از سه قسمت اصلی سر، سینه و شکم تشکیل شده است. آن‌ها دارای سه جفت پا هستند که معمولاً به قسمت میانی (سینه) متصل‌اند. آن‌ها شاخک دارند که به وسیله آن بوها و مزه‌ها را تشخیص می‌دهند

و برای رشد، پوست اندازی می‌کنند. در مراحل رشد حشرات، تغییرات ساختاری در شکل آن‌ها پدید می‌آید که به آن دگردیسی می‌گویند. حشرات معمولاً بالدار هستند و می‌توانند پرواز کنند. زنبور، مگس، پشه، ملخ، سوسک، شته، پروانه، بید، سنجاقک و ... از انواع حشرات هستند.

● **فعالیت: تصویر تعدادی حشره را جمع‌آوری و با اغراق در فرم‌ها، از آن‌ها موجودات انسان‌نما طراحی کنید.**



از حشرات می‌توان برای طراحی موجودات تخیلی، فضایی، لباس‌های نظامی، فرم‌های گرافیکی و حتی سفینه‌های فضایی بهره گرفت چشمان حشرات مرکب است یعنی هر چشم از تعداد زیادی عدسی تشکیل می‌شود.



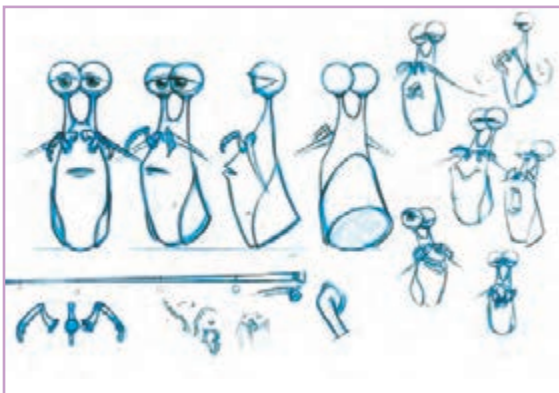
سخت پوستان



این گروه از بندپایان همان طور که از اسمشان پیداست دارای پوششی سخت می‌باشند و انواع خرچنگ‌ها، میگوها و شاه میگوها و حتی خرخاکی را شامل می‌شوند.

در برخی گونه‌ها مانند خرچنگ‌ها دارای چنگال‌های بزرگ در دستان جلویی خود هستند که این چنگال‌ها در طراحی شخصیت از این جانور نقش به‌سزایی دارند. میگوها نیز برای گرفتن غذا و به دهان بردن؛ عمدتاً این چنگال‌ها را در دستان جلویی خود دارند.

● نکته: مدل حرکتی خرچنگ‌ها از پهلو می‌باشد که سوژه جالبی برای طراحی آن‌هاست.



چشمان برجسته و متحرک خرچنگ‌ها و میگوها نیز از نکات جالب توجه شخصیت آن‌هاست. عنکبوتیان نیز مانند حشرات دست‌مایه خوبی برای طراحی موجودات مخوف و خطرناک به شمار می‌روند.

● نکته: سخت پوستان عمدتاً دارای شاخک هستند.



هزارپایان

همان طور که از اسمشان پیداست هزارپایان تعداد زیادی پا دارند (البته کمتر از ۱۰ پا تا بیش از ۷۵۰ پا) آن‌ها معمولاً در جاهای تاریک و نمناک زندگی می‌کنند. برخی از آن‌ها گوشت‌خوار هستند و از بندپایان دیگر تغذیه می‌کنند.

به دلیل این خصوصیات و گزنده بودن تعدادی از هزارپایان، ذهنیت خوبی از آن‌ها در عموم مردم دیده نمی‌شود. حرکت ماهیچه‌ی پاها در هزارپایان به صورت موج است و از یک پا به پای بعدی منتقل می‌شود.

شخصیت‌های غیر واقعی



در پایان برای طراحی شخصیت از ساختارهای غیر انسانی، به صورت خلاصه به شخصیت‌های غیر حیوانی می‌پردازیم. می‌توان این موجودات را در چند دسته کلی تقسیم‌بندی نمود که عبارت‌اند از:

- موجودات افسانه‌ای؛
- اشیاء جاندار شده؛
- انتزاعی؛
- علمی - تخیلی.



شخصیت اشیاء جاندار

هر چند ممکن است به نظر برسد که شخصیت‌هایی از جنس خیال هیچ‌گونه محدودیتی را برای طراح به وجود نمی‌آورند، ولی باید دانست که برای به وجود آمدن حس هم ذات‌پنداری و باورپذیری، نیازمند طراحی خلاق و هوشمندانه‌ای هستند.

تصور جاندار بودن اشیای بی‌جان همواره احساسی خوشایند در انسان به وجود می‌آورد. این احساس را در کودکی که با عروسک خود بازی می‌کند یا در راننده‌ای که برای روشن شدن اتومبیلش به اتومبیل التماس می‌کند، می‌توان دید.



● فعالیت: تصاویری از موارد بالا (عروسک که در حال بازی با دختر است و اتومبیلی که با صاحبش لج کرده یا انگیزه‌ای برای روشن شدن ندارد) را طراحی کنید.



پیدا کردن المانی در شیء یا وسیله مورد نظر که بتوان نقش شخصیت (شباهت به انسان) را به آن داد مهم است. مثلاً چراغ جلوی اتومبیل به جای چشم یا پایه‌های صندلی به جای چهار دست و پای او.

● فعالیت: از یک تراش رومیزی به عنوان شخصیت خبیثی که سر مدادها را می‌خورد، طراحی کنید.



ارزشیابی شایستگی: طراحی آناتومی موجودات زنده

<p>شرح کار: طراحی آناتومی، تبیین طراحی با احجام ساده و رعایت تناسب در ساختار و اجزای بدن مهره‌داران و بی‌مهرگان</p>		
<p>استاندارد عملکرد: تحلیل ایستایی و تعادل بدن در موجودات زنده با استفاده از قوانین فیزیک و مکانیک بر اساس اصول تناسبات و مرکز ثقل</p>		
<p>شاخص‌ها: - زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک) - تناسبات در اجزای بدن - قوانین وزن، تعادل، ایستایی - زبان بصری بین‌المللی - مرکز ثقل و تعادل - خطوط سیال و روان در طراحی</p>		
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: مکان: کارگاه طراحی زمان: ۱۲۰ ابزار و تجهیزات: رنگ گواش سفید و سیاه - آینه - میز طراحی (ترسیم) - اسبک یا خرک - مداد کنته - زغال - محو کن - انواع مداد - انواع کاغذ مقوا - پرگار - انواع شابلون - تخته شاسی - کارت - پاک کن - ماژیک - لاک غلط‌گیر - گیره کاغذ - خط‌کش‌ها - تراش - پوشه آرشيو - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - میز نور - دیتا پروژکتور - پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - منابع تصویری.</p>		
<p>معیار شایستگی:</p>		
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳ نمره هنرجو
۱	تشریح تناسبات در اجزای ساختاری بدن، طراحی فرمی با احجام ساده	۱
۲	تشریح و طراحی اجزای مجسمه و گردن	۲
۳	تشریح و طراحی اجزای تنه و دست و پا	۲
۴	تشریح و طراحی آناتومی غیرانسانی (پستانداران)	۲
۵	تشریح و طراحی آناتومی غیرانسانی (پرنده‌گان و خزندگان)	۲
۶	تشریح و طراحی آناتومی غیرانسانی (ماهی‌ها، دوزیستان و بی‌مهرگان)	۲
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		۲
میانگین نمرات		
*		

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.



پودمان سوم

آماده‌سازی شخصیت



واحد یادگیری ۵

آماده‌سازی شخصیت ساده

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- طراح شخصیت به چه روش‌هایی می‌تواند اطلاعات مربوط به شخصیت را به بخش‌های دیگر منتقل نماید؟
- شخصیت‌های یک پویانمایی چگونه به هم شبیه یا از هم متمایز می‌شوند؟
- طراحی شخصیت برای تکنیک‌های مختلف با هم متفاوت هستند؟
- ارتباط کاری طراح شخصیت در پیش تولید با همکاران طراح فضا، کانسپت، رنگ و کارگردان هنری چگونه تعریف می‌شوند؟
- خصوصیات شخصیت شامل رنگ، لباس، متعلقات، حالت‌های صورت و ... چگونه طراحی می‌شوند؟

هدف از این واحد یادگیری:

- تحویل کار به صورت یک پروژه حرفه‌ای در قالب پُرها و تکنیک‌های مختلف تا هنرجو بتواند از طرح‌های اولیه خود در یک کار گروهی، بهترین خروجی را داشته باشد.

استاندارد عملکرد:

- توانایی طراحی شیت‌های مختلف تولید به شکلی ساده و اجرای یک سفارش طراحی با توجه به تکنیک خروجی، ملاحظات کارگردان هنری و شرایط پروژه.

مقدمه

شیت‌ها، محصول خروجی واحد طراحی شخصیت، به حساب می‌آیند که با توجه به نیاز ایستگاه‌های کاری تولید پویانمایی به آن‌ها ارسال می‌شوند. برای نمونه واحد متحرک‌سازی نیاز به حالت‌های صورت شخصیت دارد که شیت حالت‌های صورت برای این نیاز در واحد طراحی شخصیت تولید می‌شود.

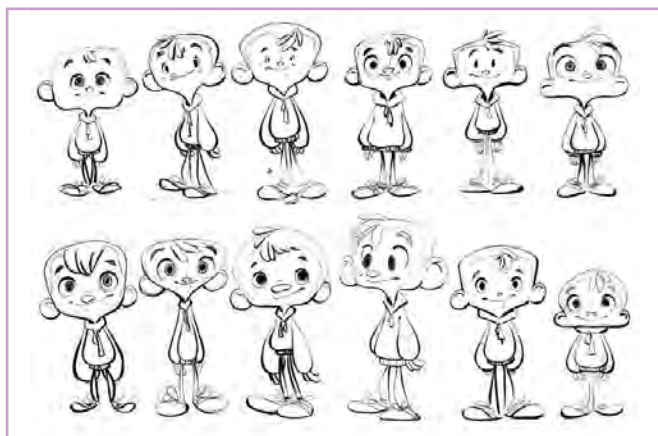
■ شیت‌های مختلفی با توجه به این نیازها تولید می‌شوند که عبارت‌اند از:

شیت اندازه (مقایسه)، مدل شیت (شیت چرخشی)، پز شیت (حالت صورت)، شیت حالات بدن و شیت توضیحات شخصیت.

بدیهی است تعداد شیت‌های فوق با توجه به نیاز پروژه تلویزیونی یا سینمایی بودن آن می‌تواند متغیر باشد یا حتی می‌توان به خلق شیت‌های جدیدی برای پروژه‌های خاص پرداخت.

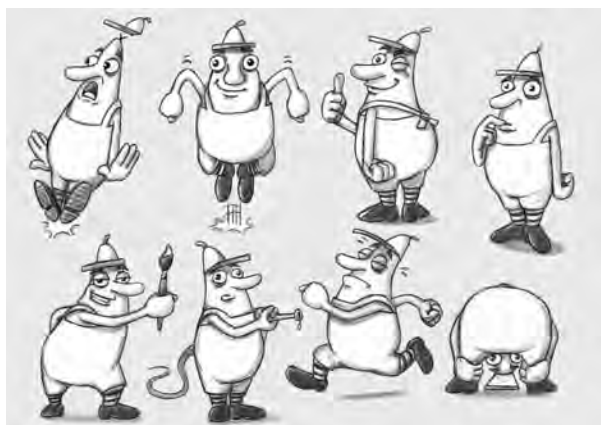


مدل شیت (شیت چرخشی)



مدل شیت

به طراحی شخصیت از زوایای مختلف، «مدل شیت» گفته می‌شود. این شیت یکی از مهم‌ترین شیت‌هایی است که گروه طراحی شخصیت، درباره شخصیت به مراحل بعدی کار، مانند مدل‌ساز در پویانمایی سه‌بعدی یا متحرک‌ساز در پویانمایی دو بعدی ارائه می‌دهد.

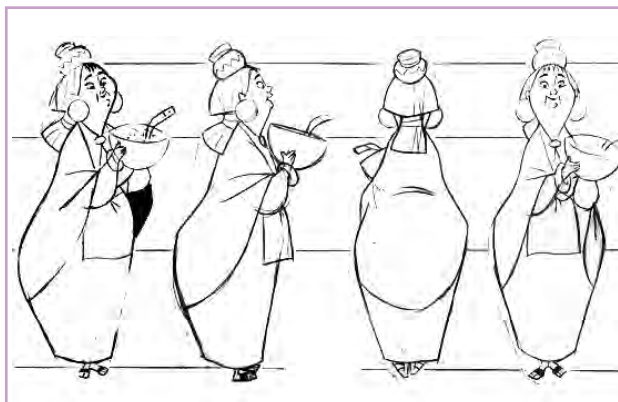


• نکته: در برخی برداشت‌ها، از مدل شیت به عنوان مجموعه طرح‌های یک شخصیت یاد شده است و تمام آن‌ها را نمونه‌ای از مدل شیت دانسته‌اند.



ملاحظات مدل شیت سه‌بعدی

- نمای کنار و روبه‌رو شخصیت، برای مدل‌سازی سه‌بعدی در حالت بدون پرسپکتیو مناسب است.
- اجزایی را که در نمای روبه‌رو و کنار به خوبی نمایان نمی‌شوند، می‌توان به صورت جداگانه و از زوایای مختلف طراحی نمود.



- شخصیت بدون حالت چهره و بدن و در حالت خنثی باید «مدل شیت» شود.

ملاحظات مدل شیت دوبعدی

- شخصیت چه در ایستایی و چه در چهره می‌تواند دارای ژست باشد؛
- تعداد زوایای شخصیت معمولاً بیشتر است؛ مانند: نماهای سهرخ روبه‌رو، سهرخ پشت، روبه‌رو، پشت و کنار نماهای اصلی؛
- در شخصیت‌هایی که متقارن نیستند، طراحی نماهای کناری چپ و راست را باید حتماً طراحی کرد.
- برای طراحی بهتر شخصیت در زوایای مختلف، بهتر است طراحی ساده شده حجمی با مداد از شخصیت نیز در اختیار متحرک‌سازها قرار گیرد.

نکته:

- بهتر است برای طراحی شخصیت‌ها از ابتدا شخصیت‌ها در نمای سهرخ طراحی شوند تا بهتر بتوان نماهای دیگر شخصیت را برای مدل شیت از آن استخراج نمود.
- برای طراحی مدل شیت شخصیت، بهتر است آن را ساده‌سازی نمود و پس از طراحی، زوایای دیگر اجزا را به آن اضافه نمود.



- نکته: برای چرخش صحیح شخصیت، زاویه جدید شخصیت را در ورق‌های دیگر طراحی کنید و با ورق زدن (flipping) به درک مناسبی از زوایای مختلف شخصیت رسیده و سپس آن‌ها را طراحی کنید.



یک روش اجرایی کارآمد

فعالیت مرحله‌ای

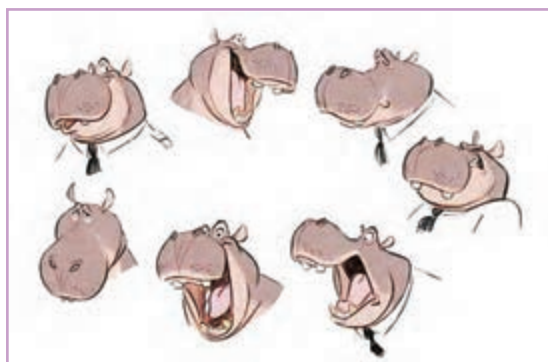
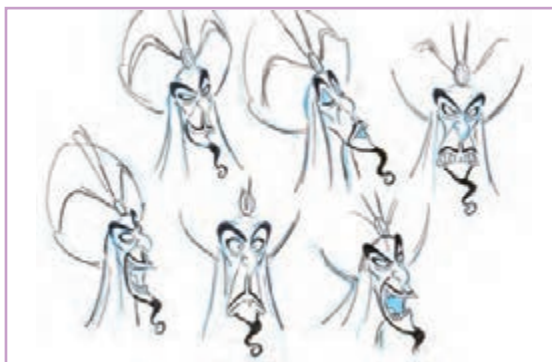
- **گام اول:** یک شخصیت را در زاویه سهرخ طراحی کنید.
- **گام دوم:** شخصیت طراحی شده را دوباره با حجم‌های ساده طراحی کنید. (تجزیه و تحلیل فرمی)
- **گام سوم:** سعی کنید زاویه‌های روبه‌رو و کنار شخصیت را در ورق‌های جداگانه با فیلیپ کردن (مانند متحرک‌سازی کردن) طراحی کنید.
- **گام چهارم:** زوایای سهرخ پشت و پشت شخصیت را پس از آن طراحی کنید.
- **گام پنجم:** اجزای تمام زاویه‌های طراحی شده را مانند طرح اصلی به آن اضافه نمایید.

شیت حالات صورت (Facial Expression)

به دلیل این که در شخصیت‌های پویانمایی، حالت‌های صورت هر شخصیت دارای اهمیت بسیار زیادی است، شیت حالات صورت، طراحی می‌شود.



حالت‌هایی که در این شیت در اختیار متحرک‌سازها و بقیه ایستگاه‌های کاری قرار می‌گیرد عبارت‌اند از: لبخند، غمگین، متعجب، عصبانی، خنده (با دهان باز) گیج، ترسیده، احمق و حال به هم خورده...



نکته:

- بهتر است برای شخصیت‌های مختلف، حالت‌های مخصوص به خود آن‌ها طراحی شود. مثلاً مدل خنده شخصیت مثبت و منفی متفاوت طراحی شود.
- حداکثر میزان کشیدگی و جمع شدگی صورت، یکی از مهم‌ترین حالت‌هایی است که باید در شیت حالات صورت طراحی شود.
- در حالت‌های مختلف صورت باید دقت کنید که گرافیک اصلی شخصیت حفظ شود. مثلاً شخصیت‌هایی که خطوط صاف و زاویه‌دار دارند در هنگام لبخند، عصبانی شدن و ... این گرافیک حفظ شود.



بهتر است برای طراحی حالت‌های مختلف صورت، مانند مدل‌شیت، از ورق‌های کاغذ مختلف استفاده کرد و با ورق‌زدن، حالت‌های صورت متفاوتی را طراحی نمود. این فعالیتی است برای متحرک‌سازی و دیدن میزان تغییرات در زمان متحرک‌سازی کردن شخصیت.

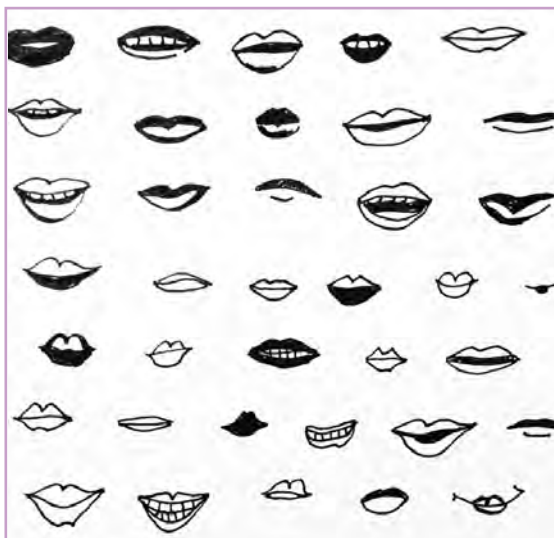
نکته:

- در طراحی حالت‌های مختلف صورت، حالت‌های دهان باز، دهان بسته، چشم باز، چشم بسته، ابروی بالا و پایین دقت داشته باشد.
- برای به وجود آمدن حس حرکت در حالت‌هایی که اغراق زیادی دارند، می‌توان چین‌هایی اضافه نمود. مثلاً با بالا بردن ابروها، پیشانی می‌تواند چین بردارد.



حالت‌های لب، فک و دهان

- دو طرف لب به سمت بالا، پایین، کنار و وسط حرکت می‌کند.
- با کشیده شدن گوشه لب به سمت بالا، حس خشنودی و با کشیده شدن گوشه لب به پایین حس ناراحتی تشدید می‌گردد.
- طراحی گوشه لب به بیرون، آن را نازک و وسط آن را برجسته می‌کند.
- لب می‌تواند بدون حرکت فک به بالا، به سمت پایین حرکت کند که بسته به حالت لب‌ها در دهان باز، می‌توان دندان‌های بالایی یا پایینی یا هر دو را دید.
- فک می‌تواند در حالت دهان بسته نیز باز شود مثلاً در حالت تعجب که لب باز نمی‌شود اما فک به پایین حرکت می‌کند.



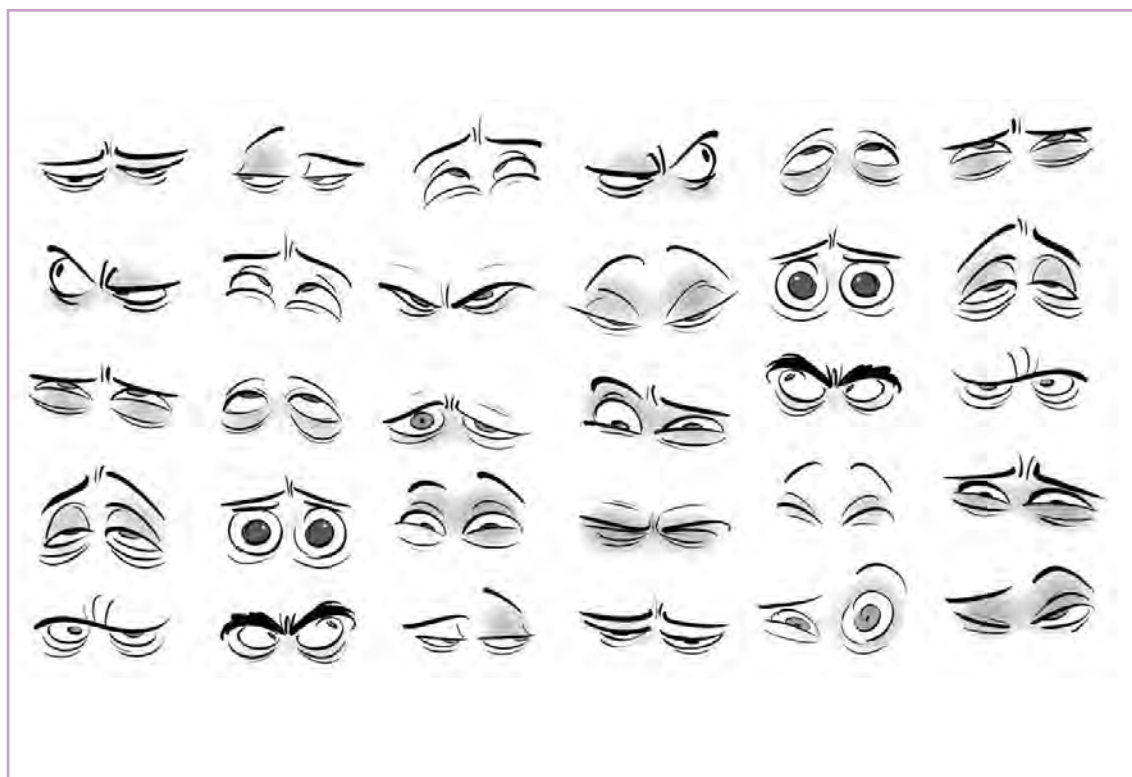
حالت‌های چشم و ابرو

ناحیه دور چشم (از ابرو تا بالای عضله گونه) را به صورت یک تکه در نظر بگیرید. معمولاً جمع شدن و باز شدن قسمت بالایی و پایینی با هم انجام می‌شود. مانند عصبانیت، عضله گونه بالا آمده ولی ابروها پایین می‌آیند و یا برعکس در تعجب، ابروها بالا رفته و در حرکت متقابل، گونه به پایین می‌رود.

● نکته: ابروها با بالا رفتن دور می‌شوند و با پایین آمدن جمع شده و به هم نزدیک می‌شوند.

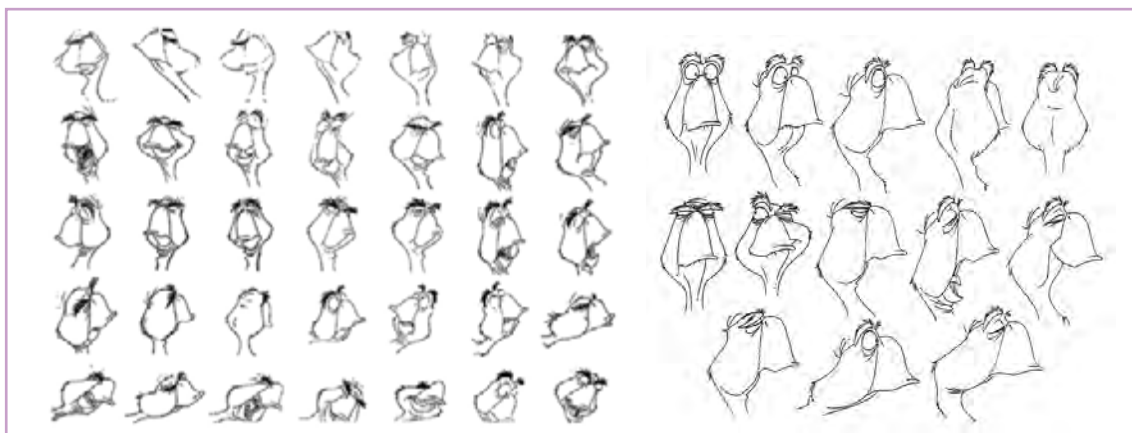


در حالت‌های مختلف، فرم بالای چشم و ابرو شبیه به یکدیگر شده و ادامه حرکت یک ابرو باید در ابروی دیگر دیده شود. جهت نگاه، فرم چشم را تغییر می‌دهد. پلک‌های بالایی در حالت بسته معمولاً بیشتر پایین می‌آیند مگر در حالت‌های فشار یا ترس.



حالت‌های تکمیلی چهره (Facial Expressions)

یکی از مهم‌ترین نکاتی که یک طراح شخصیت باید بر آن تسلط داشته باشد، طراحی چهره مناسب برای شخصیت پویانمایی است که با دانستن آناتومی صحیح، اصول زیبایی‌شناسی، هماهنگی با فضای داستانی و گرافیک پروژه می‌توان به آن دست یافت. نکته مهمی که نباید از آن غافل ماند این است که شخصیت داستان در تمام طول پویانمایی دارای حس و تفکر است و بیننده تقریباً در تمامی طول ارتباط، او را دارای پُز و حالت می‌بیند.



پس باید به حالت‌های صورت شخصیت نیز به اندازه طراحی اولیه بدن حالت صورت نیز اهمیت داده شود.



برای طراحی صحیح حالات چهره شخصیت، باید به آناتومی سر و صورت و همچنین حرکت‌هایی که در آن‌ها وجود دارد، توجه داشت. این موارد عبارتند از:

■ حرکت استخوان‌های سر

در تمامی ساختار استخوانی سر در انسان و تعداد زیادی از جانوران، تنها فک پایین متحرک است. تعدادی از حرکت‌های صورت با فک بسته و تعدادی با فک باز یا نیمه باز شکل می‌گیرند. فک باز، لزوماً به معنی دهان باز (به عبارت بهتر لبان باز) نیست. مثلاً در تعجب کردن؛ فک باز می‌شود ولی می‌توان لب‌ها را بسته نگه داشت.

● نکته: فک پایین علاوه بر حرکت چرخشی بر مفصل آن، قابلیت لغزش و جابه‌جایی اندک را نیز دارد و این قابلیت امکان حرکت فک در جهت‌های چپ و راست را به شخصیت می‌دهد.



● فکر کنید: چرا بهتر است در بیش‌تر پزهای صورت، دندان‌های بالا را ثابت نگه داریم؟



● نکته: با این که ساختار محکم سر، تغییر در ساختار آن را (به جز آرواره پایین) به طراح نمی‌دهد ولی می‌توان برای حس زنده بودن و اغراق در پویانمایی، به صورت محدود، مقداری آن را تغییر داد.



● فکر کنید: بیشترین میزان تغییرات ساختار استخوانی صورت در کدام قسمت صورت می‌گیرد؟



فعالیت:

- شخصیتی را با سه حالت دهان بسته، دهان کاملاً باز و لب‌های بسته ولی با فک باز (کشیدگی صورت)، طراحی کنید.
- با توجه به طرح‌های فعالیت قبل شخصیت را در حالت فریاد کشیدن، لبخند زدن و تعجب (با دهان بسته) طراحی کنید.



■ حرکت قسمت‌های نرم صورت (ماهیچه‌ها و پوست)

حرکت‌های اصلی صورت در چند ناحیه انجام می‌گیرد که با ترکیب آن‌ها و حرکت فک پایین، حالت‌های چهره شکل می‌گیرد.

این ناحیه‌ها عبارت‌اند از:

■ ناحیه دور چشم و ابروها

حرکت این ناحیه از بالا با حرکت ابروها شکل می‌گیرد و از پایین، به جمع شدن عضله گونه و باز شدن فک پایین وابسته است.

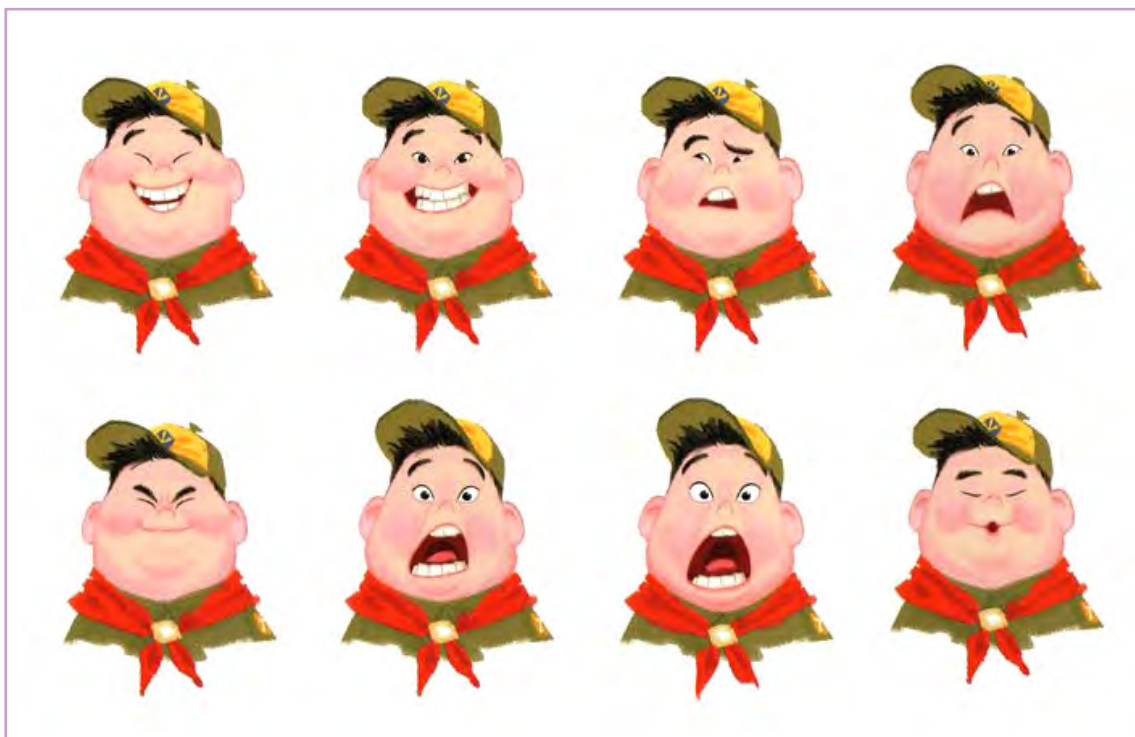
معمولاً بین حرکت ابروها و عضله گونه، حرکت متقابل (conteraction) وجود دارد، یعنی با هم به سمت چشم‌ها جمع شده و باز می‌شوند.

حرکت ابروها تا حدودی به هم وابسته است و در حالی که هر کدام از ابروها می‌تواند حرکتی متفاوت داشته باشد، سر دو ابرو در امتداد یکدیگر قرار دارد. ابروها در ناحیه نزدیک به سر آن‌ها، در بالا رفتن و پایین آمدن بیشترین حرکت را دارند. ابروها در پایین‌ترین حالت نیز به هم نزدیک می‌شوند. این امر باعث به وجود آمدن چین عمودی بین ابروها می‌شود. در برخی افراد با بالا رفتن ابروها پوست پیشانی چین می‌خورد.

■ ناحیه دور دهان و گونه‌ها

عضله‌های حلقوی دور دهان، آن را جمع می‌کند و چند دسته عضله که به دو انتهای دهان متصل شده‌اند آن را به جهت‌های مختلف می‌کشند. حرکت گوشه لب به سمت بالا از خوشحالی و به سمت پایین از ناراحتی خبر می‌دهد. حرکت توأمان عضلات دور دهان، حرکت‌های متفاوتی را به وجود می‌آورند. بالا و پایین آمدن دهان (لب‌ها) بدون حرکت فک، چپ و راست رفتن دهان، جلو آمدن لب‌ها، لوله شدن به درون یا بیرون، خنده، ناراحتی، لبخند و ... از جمله این حرکات‌ها هستند.

● نکته: انسان به دلیل استفاده از لب‌ها، زبان و فک برای شکل دادن به صدا، دارای متنوع‌ترین و جزئی‌ترین حرکات‌ها در لب و دهان است.



تعدادی از مهم‌ترین صداها و حروفی که دهان به خاطر ایجاد آن‌ها تغییر حالت می‌دهد عبارت‌اند از:

ا - او
آ

ب - پ - م

ف - و

ای - س

آ

ت - ک - گ - د - ق - ه

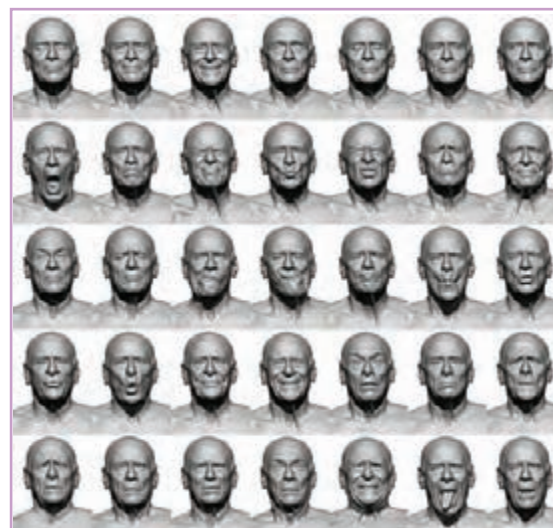
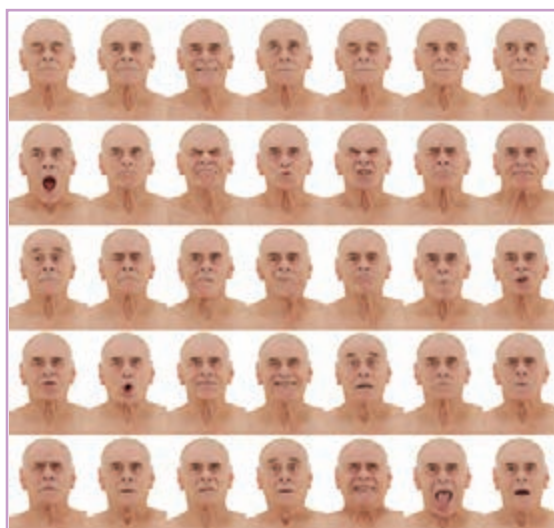
ش

این حروف می‌توانند در حالت‌های شاد، ناراحت و خنثی بیان شوند.

• نکته: جمع شدن بینی به بالا و چین خوردن روی آن، نشانه دشمنی و نفرت و حداقل واکنش ناخوشایند به چیزی است.



• گفت‌وگو: نکته فعالیت بالا را در حیوانات بررسی کنید و در گربه‌سانان یا سگ‌سانان علت حرکت مشابه را بیان کنید.



لباس، مو و سایر متعلقات

طراحی لباس، مو، وسایل و متعلقات همراه شخصیت از دیگر تخصص‌های طراحی شخصیت است که در شرکت‌های بزرگ فیلم‌سازی این وظیفه به عهده شخصی با این تخصص قرار می‌گیرد.

مو

- در طراحی مدل مو، ابتدا باید به جنس مو با توجه به نژاد و در حالت طبیعی توجه کنیم. انواع جنس مو عبارت‌اند از:
 - موهای صاف و لخت (نژاد زرد)؛
 - موهای مجعد (نژاد سیاه)؛
 - موهای صاف و حالت‌دار (نژاد هندی و اروپایی)
- جای رستن مو نیز اهمیت ویژه‌ای دارد. هر چند در آقایان می‌تواند با ریختن موها جای رستن مو تغییر زیادی داشته باشد.



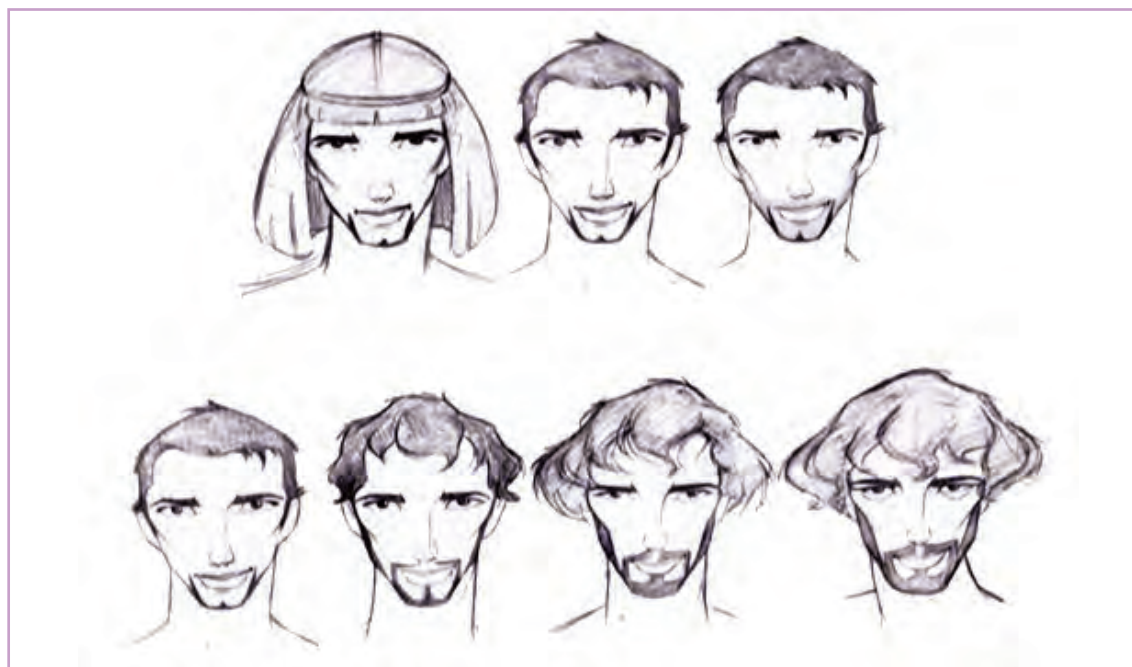
- مدل‌های موی متنوعی در افراد مختلف می‌توان طراحی نمود که برای این کار توجه به نکات زیر اهمیت دارد:
 - ابتدا فرم کلی حجم موها را در نظر بگیرید نه تکه‌های مو یا تار موها را؛
 - به محل باز کردن فرق شخصیت (اگر دارد) دقت کنید.
 - جهت مدل مو (هم جهت یا خلاف جهت طبیعی مو) که در مورد دوم منجر به پوش گرفتن مو در موهای بلند یا سیخ ایستادن مو در موهای کوتاه می‌شود.
 - موهای صورت شخصیت‌ها

● نکته: مژه‌ها، ابروها و ریش و سبیل نیز جنسی شبیه به جنس موی شخصیت دارند.





- جای ابروها در امتداد تیغه بینی و لبه حجم برجسته بالای چشم است. ابروها معمولاً متفاوت هستند.
- محل رویدن ریش و سبیل در شخصیت‌های مرد را مدنظر قرار دهید.
- فرم‌های مختلف ریش و سبیل در مردان را در آرشيو ذهني خود قرار دهید.
- اگر نیاز باشد؛ تغییر مدل موی شخصیت در حالت‌های مختلف را شیت کنید.
- رشد مو و حتی تغییر رنگ موی شخصیت در گذر زمان در صورت نیاز باید شیت شود. (یا حتی سفید شدن آن)



طراحی لباس



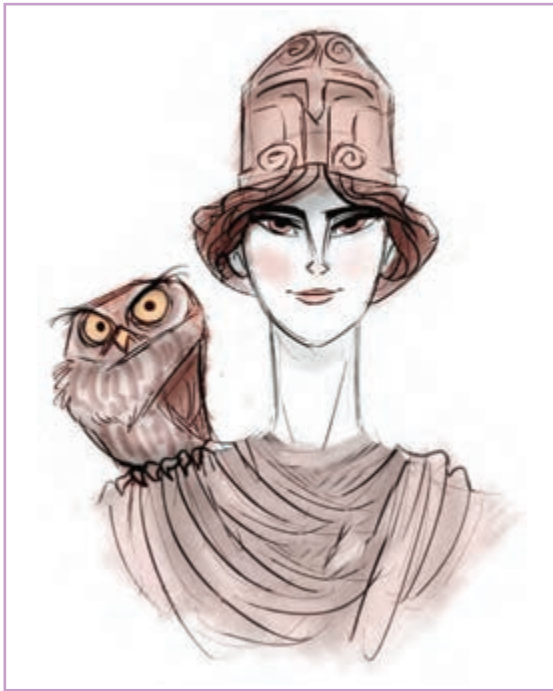
■ مدل لباس اقوام مختلف را در نظر بگیرید ولی با توجه به طراحی تولید یا نظر زیبایی شناسی از پیش تعیین شده گروه تولید، می توان آن را تغییر داد.



- سعی کنید تا جایی که ممکن است شخصیت با یک مدل لباس در پویانمایی شما ظاهر شود.
- حتی المقدور جزئیات لباس را در پویانمایی‌های دوبعدی کاهش دهید.
- در پویانمایی‌های سه‌بعدی که به شبیه‌سازی لباس احتیاج دارند به دلیل هزینه و زمان تولید از چند لایه کردن لباس جلوگیری کنید.



- لباس در جاهایی که کشیده می‌شود یا فشرده می‌شود چین می‌خورد. در جاهایی که لباس کشیده می‌شود؛ چین در جهت کشیدگی است، ولی در جاهایی که فشرده می‌شود؛ چین عمود بر جهت فشردگی است.
- معمولاً لباس از محل دوخت‌ها کشیده شده و یا چین می‌خورند.
 - لباس از جاهایی که شخصیت زیاد خم می‌شود؛ چین می‌خورد.
 - جنس لباس در چین خوردن تأثیر دارد.
 - پارچه‌های کلفت چین‌های کم ولی درشت ایجاد می‌کنند. اما پارچه‌های لطیف، چین‌های زیاد ولی ریز ایجاد می‌کنند.



متعلقات شخصیت



متعلقات همراه شخصیت به محل زندگی و دوره تاریخی، همچنین شغل، شخصیت و موقعیت او بستگی دارد. به عنوان مثال یک استاد دانشگاه که در زمان حاضر در لندن زندگی می کند. احتمالاً یک کیف چرمی و یک چتر همراه خود دارد ولی یک سرباز پیاده ارتش در قرون وسطی در زمان جنگ یا رژه نظامی، یک شمشیر به همراه دارد.



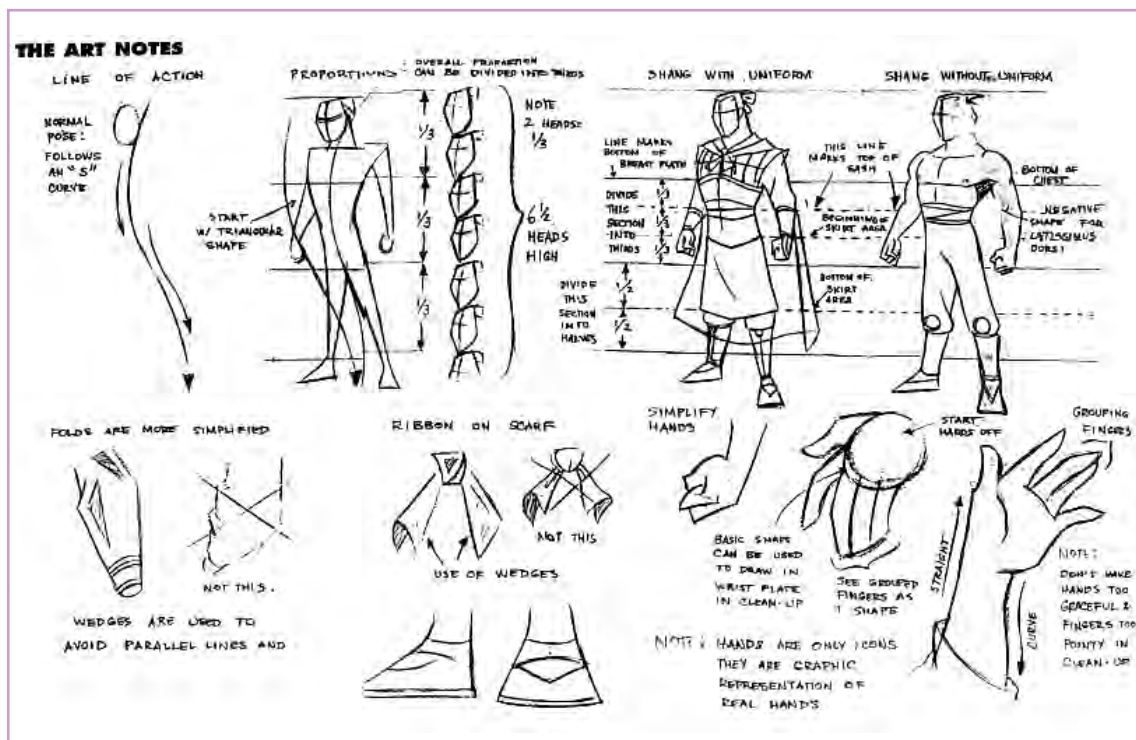
فعالیت:

- در مورد لباس شخصیتی که در نظر دارید تحقیق کنید و سپس با طراحی زیبا و ساده سازی لباس را طراحی کرده و متعلقات را نیز با چنین روشی به شخصیت اضافه کنید.
- یک سرباز در دوره اشکانیان را به همراه متعلقاتش در زمان جنگ طراحی کنید.



شیت توضیحات (chalk talk)

با توجه به بزرگ تر شدن شرکت های پویانمایی و کار کردن تعداد بیشتری از متحرک سازها بر روی یک شخصیت و نیاز به هماهنگی بین آنها، شیت توضیحات به وجود آمد. بدین ترتیب که سرپرست متحرک سازها که معمولاً طراحی شخصیت را در حالت نهایی آن انجام خواهد داد. نکاتی را که در طراحی شخصیت لازم است رعایت شوند ولی ممکن است توسط طراحان دیده نشوند و توضیحاتی را برای سایر متحرک سازها و دستیاران آنها بیان می کند که حاصل این توضیحات به صورت شیت در اختیار آنها قرار می گیرد.





با توجه به جایگاه امروزی طراح تولید (Production designer) و کارگردان هنری (Art Director)، نیاز به رعایت نکاتی که در کل کار به عنوان گرافیک، غالب توضیحات شخصیت و فضا را در شیت‌هایی در اختیار طراحان، مدل‌سازها، ریگرها و متحرک‌سازها قرار می‌گیرد، الزامی است.

فعالیت:

- برای هر یک از شخصیت‌های طراحی شده خود، شیت توضیحات تهیه کنید. (مثلاً مدل بریدگی روی صورت شخصیت، مدل تا کردن آستینش اگر خاص است و مدل خط‌گذاری چین‌های لباس او را برای شباهت بیشتر با شخصیت شما را برای دیگران توضیح دهید).
- با توجه به شیت توضیحات شخصیت تارزان، مدل نشستن صحیح او را به صورت ساده طراحی کنید.

• فکر کنید: چرا تارزان دستانش را چنین بر زمین می‌گذارد؟

زبان بدن و رفتار



وقتی قرار هست پیامی دراماتیک منتقل شود، مخاطب نه تنها به این که شخصیت چه چیزی می گوید توجه می کند، بلکه به این که چگونه آن را بیان می کند نیز دقت می کند. در واقع چگونگی رساندن پیام مهم تر از خود دیالوگ است. با زبان بدن، مخاطب می تواند در کسری از ثانیه در مورد شخصیت تصمیم بگیرد.

- آیا شخصیتی قابل اعتماد دارد؟
- آیا شخصیتی حيله گر است که به زور نقش آدم های خوب را بازی می کند؟

این ها سؤالاتی است که از رفتارهای غیر کلامی شخصیت در ذهن مخاطب شکل می گیرد. اولین چیزی که از یک شخصیت جلب نظر می کند رفتار بدن او است. معمولاً افرادی که دارای اعتماد به نفس پایین هستند و شخصیتی مضطرب دارند، بدن خود را جمع می کنند. اما بر عکس افرادی که سر خود را بالا می گیرند، شانه های خود را صاف کرده و پاهای خود را هم عرض شانه باز می کنند شخصیتی محکم و با اعتماد به نفس دارند.

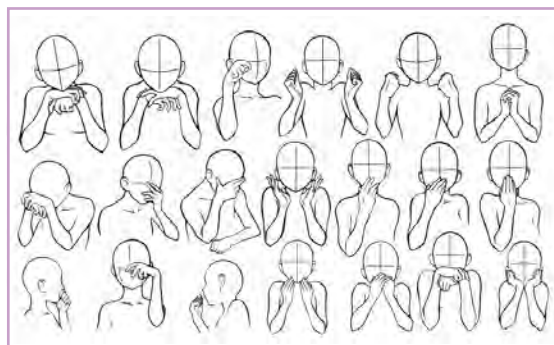
بخش بزرگی از تفکر و احساس از طریق حالت چهره منتقل می شود و برای دستیابی به آن باید جست و جو کرد. به این معنی که در چهره خود یا دیگران دقیق شوید یا به تصاویر آن ها دقت کنید، تا به افکار و حالات روحی وی پی ببرید. بهترین روش این است که در مقابل آینه، غرق در افکار مختلف شوید و بگذارید تغییرات در چهره تان پدید آید. هنگامی که می خندید یا اخم می کنید، خطوط چهره تان چه تغییری می کند؟

حالات قرارگیری سر، جنبانیدن سر علاوه بر حالت گونه، آرواره، بینی، زبان، لب و ابروها هر کدام مفاهیمی را به نمایش می گذارند که از حرکت هم زمان آنها حس القا می شود.

روشن است که چشم ها بر روابط انسانی و رفتارها تأثیرگذار است. چشم مشابه یک نقطه عطف، مخاطب را جذب می کند. وقتی شخصیت به نقطه ای خیره می شود، مخاطب هم به همان نقطه نگاه می کند. اگر در خیابان، به آسمان نگاه کنیم، در مدتی کوتاه از مشاهده تعداد افرادی که به آسمان نگاه خواهند کرد، شگفت زده خواهیم شد. پس جهت چشم ها خیلی مهم است.

همچنین هنگامی که شخصی عینک تیره بر چشم دارد، در حال پنهان کردن افکارش به نظر می رسد و حالتی مرموز به خود می گیرد. یا وقتی که از بالای عینک به دیگری نگاه می کند، حس انتقادی، خصومت یا تحلیل گری خود را آشکار می کند. ممکن است شخصیت مورد نظر فقط برای اثبات برتری به سایرین عینک تیره به چشم زده باشد. یکی از قوی ترین نشانه ها در زبان بدن، حالت دست انسان است. هنگامی که از حرکات دست به درستی استفاده شود، می تواند معانی مختلفی را نشان بدهد. بسیاری از افراد هنگام گفت و گو از دست های خود استفاده معنایی می کنند. با دقت کردن به دست های آنها می توان حس بیشتری را از صحبت های آنان درک کرد. حال، ابتدا یک جمله ساده دستوری را با نشان دادن کف دست ابراز کنید. این جمله بیشتر به معنای درخواست کمک است. سپس همان جمله را با کف دست رو به پایین تکرار کنید. هم اکنون شما حالت اقتدار و وادار کردن به خود گرفته اید. با به کار بردن انگشت اشاره می توان حالتی صریح و تأثیرگذار به وجود آورد که مفهوم آن سریع تر درک می شود.

مالیدن دو انگشت سبابه و شست به نشانی دریافت پول برای همگان آشناست.. دست‌های به هم گره خورده در نگاه اول اعتماد به نفس را نشان می‌دهد ولی در اصل، عجز و ناامیدی را مخفی می‌کند. همچنین ترکیبات مختلف دست با صورت، معانی متعددی به همراه دارد. انگشت به دهان گرفتن به معنای تعجب یا تحت فشار بودن است و حتی نیاز به اطمینان خاطر ایجاد می‌کند. با مطالعه زبان بدن و دقت بیشتر در رفتار افراد معانی بیشتری از حرکات دست را درمی‌یابید.



■ کام اول:

از دست‌ها می‌توان برای اشاره کردن و تأکید استفاده کرد. وقتی شخصیتی قصد توضیح چیزی را دارد می‌تواند دست‌ها را کمی بالا بیاورد و زمانی که آن‌ها را کنار پاهایش قرار می‌دهد حالتی طبیعی و آرام می‌گیرد و زمانی که شخصیت دست‌هایش را روی کمرش قلاب می‌کند یکی از بهترین حالات برای وقتی است که حرکات دست او تمام می‌شود و در نهایت آرامش و امنیت است.



■ کام دوم:

نکته دومی که در زبان بدن و رفتار غیر کلامی بسیار مورد توجه است، تماس چشمی است. چشم‌ها پنجره‌ای به درون انسان است. در ارتباط چشمی، نگاه شخصیت باید بین عناصر مختلف کادر طوری تقسیم شود تا به نظر نرسد یک جا میخ‌کوب شده است! پس سعی کنید جهت مناسبی به چشم‌های شخصیت بدهید.

جهت نگاه می‌تواند بیانگر حالت درونی متفاوتی باشد.

■ کام سوم:

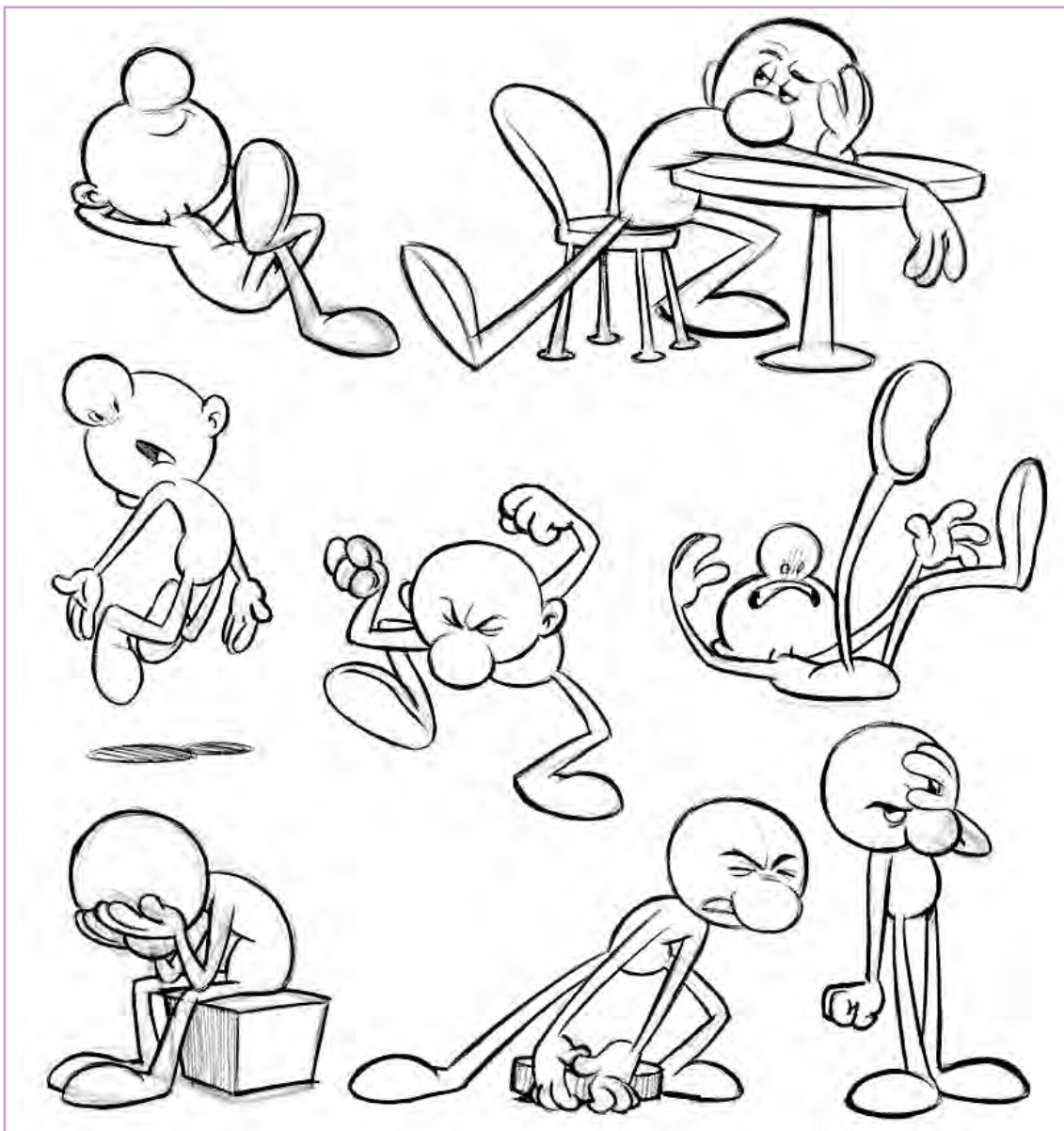
نکته سوم در رفتارهای غیر کلامی، حرکت است. به عنوان مثال زمانی که کسی جلو می‌آید، شخصیت ما برای خوش آمد گویی می‌تواند یک قدم جلو آمده و دست‌هایش را کمی باز کند. در حالت‌های نشسته مثل یک جلسه، اگر شخصیتی روی صندلی جلو بنشیند و دست‌هایش را روی میز بگذارد احساس می‌شود تمایلی به تعامل ندارد.

■ آیا در دنیای طبیعی و یا فیلم‌های پویانمایی که تا به حال دیده‌اید دقت کرده‌اید:

- خیره شدن‌های طولانی می‌تواند مخاطب را کاملاً معذب و کلافه کند.
- اجتناب از برقراری ارتباط چشمی می‌تواند نشان‌دهنده بی‌میلی به گفت‌وگو با شخص مقابل یا عدم اعتماد به نفس باشد.
- زمانی که شخصیت قرار است با اعتماد به نفس راه برود نباید پای خود را روی زمین بکشد.
- اگر شخصیتی با صورت، دماغ و گوش‌هایش بازی کند، حس بدی به مخاطب منتقل خواهد کرد.
- وقتی شخصیتی در حال صحبت است فرد روبه‌روی او به نشان تأیید، سر و چشم خود را تکان می‌دهد.
- بازی کردن با موها و یا تکان دادن پاها می‌تواند نشان از سردرگمی و خستگی باشد.

گفت‌وگو:

- حداقل ده مورد از رفتار غیر کلامی که در دنیای پیرامون خود و یا فیلم‌های پویانمایی دیده‌اید را بنویسید و در مورد آن‌ها گفت‌وگو و تحلیل کنید.
- به تصویر صفحه بعد با دقت نگاه کنید و زبان بدن این شخصیت را در همه حالت‌ها تحلیل و بررسی کنید؟



حالت‌های بدن (Gesture Drawing)

طراح شخصیت پس از بررسی و تحلیل کامل بدن شخصیت، با توجه به نکات آناتومیک مربوط به شخصیت، حالت‌های بدن را طراحی می‌کند.

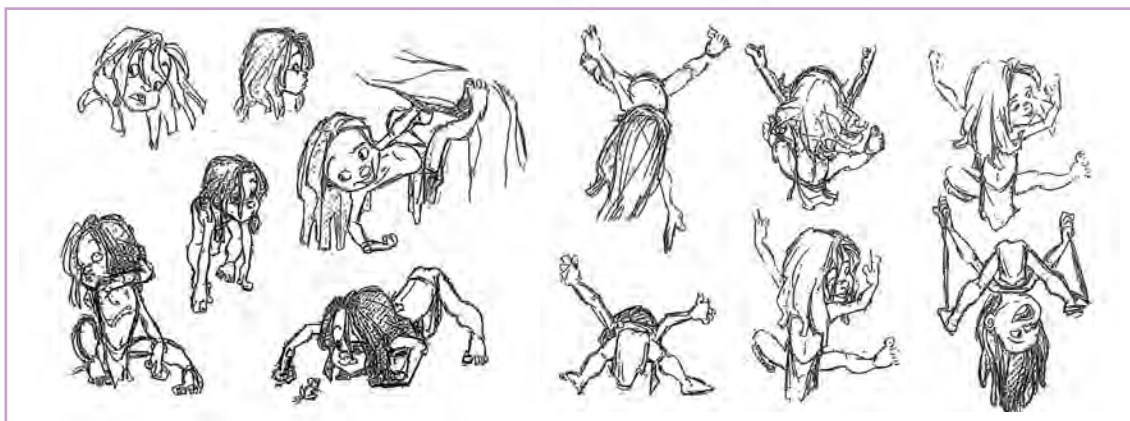


• فعالیت: پز حالت برای شخصیت ترسو و دروغ‌گو را طراحی کنید.



ژست‌های داستانی

طراح شخصیت با توجه به خواندن داستان فیلم‌نامه، پزهایی را برای حالت‌های مختلف شخصیت در موقعیت‌های متفاوت او در داستان، پیشنهاد می‌کند.



ژست‌ها یا حالت‌های چالش برانگیز

پیشنهاد‌های طراح شخصیت برای حالت‌هایی که ممکن است در آینده، متحرک‌سازان شخصیت را دچار مشکل کنند. مثلاً پیشنهاد حالت خاصی از کلاه برداشتن برای شخصیت با دستان کوتاه که به سرش نمی‌رسد.





● **گفت‌وگو:** برای مشکل بالا چه پیشنهادهاتی دارید؟ یک مورد طراحی کنید. (این مشکلات می‌توانند هنری یا تکنیکی باشند)



■ در طراحی حالت‌های (ژست‌های) بدن به موارد زیر دقت شود:

- بر خورده‌اری از اصول طراحی ژست و رعایت اصول زیبایی‌شناسی، خط‌کشی، خوانایی، ریتم، جریان فرم‌ها، ایستایی و تعادل مناسب.
- با توجه به این که شخصیت‌های پویانمایی تمایل زیادی به شبیه شدن از نظر رفتار دارند، سعی کنید برای پزه‌ای بدن هر شخصیت نکاتی خاص را برجسته‌تر نمایید. برای نمونه شخصیتی که عادت به بالا نگاه‌داشتن شانه‌ها دارد و این حالت را در تمام حالت‌هایش می‌توان دید.
- برای طراحی بهتر از پزه‌ای مختلف بدن شخصیت، ابتدا شخصیت را با حجم‌های ساده طراحی کنید و سپس جزئیات را به آن‌ها اضافه کنید.

● **فعالیت:** از اطرافیان خود حالت‌های باز پز بدن را طراحی کنید و با برجسته کردن، یکی از آن‌ها را در شخصیت و حالت‌های مختلف بدنش پیاده‌سازی کنید.



شیت مقایسه‌ای و اندازه (Scale Sheet)

به جهت حفظ هارمونی و کنتراست (تضاد) که در پودمان اول بدان اشاره شد در بین شخصیت‌های یک پروژه و همچنین حفظ اندازه آن‌ها در طول پروسه متحرک‌سازی، واحد طراحی شخصیت اقدام به تولید شیت اندازه یا شیت مقایسه‌ای می‌نماید.



در این شیت، شخصیت‌ها در کنار یکدیگر به صورت تمام قد به نمایش درمی‌آیند.

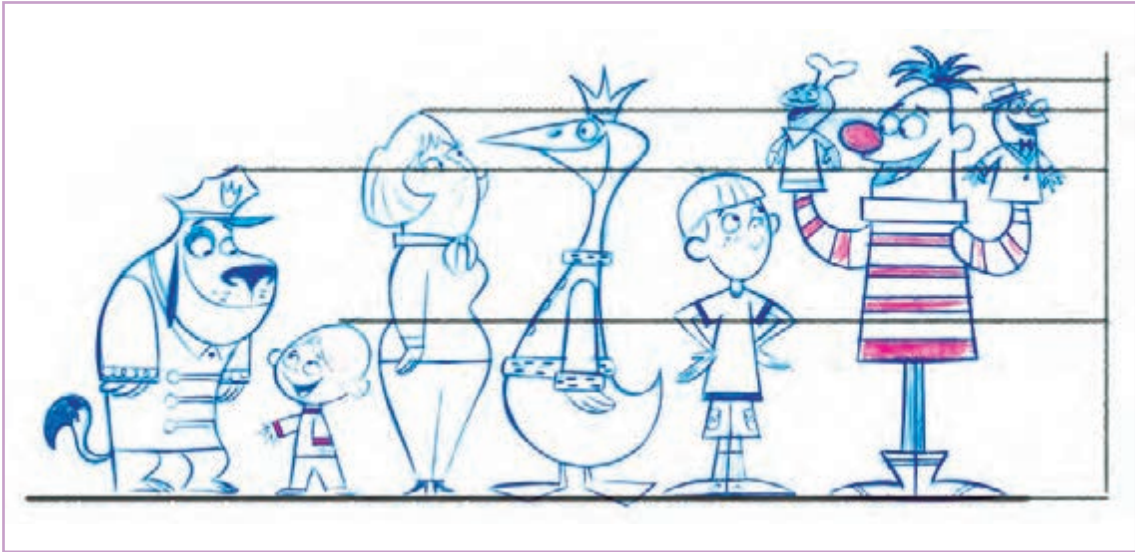
شیت مقایسه‌ای، شخصیت‌ها را از نقطه نظرهای مختلفی مقایسه می‌کند. به همین جهت بهتر است به جای عنوان شیت اندازه که یکی از فاکتورهای مقایسه است، از عنوان شیت مقایسه استفاده کنیم.



- نکته: در برخی از شیت‌های مقایسه‌ای برای داشتن اندازه دقیق نسبت قدها، قد شخصیت‌ها به صورت نمودار میله‌ای روی خطی به صورت افقی رسم می‌شود.



■ مواردی که در شیت مقایسه‌ای باید به آن‌ها توجه داشت عبارت‌اند از:



فرم

مقایسه فرم شخصیت‌ها به خوانایی بهتر آن‌ها، هماهنگی و تمایز آن‌ها در یک قالب کلی کمک می‌کند.



اندازه اجزا

نیاز به تعامل شخصیت‌هایی از یک گونه، ما را بر آن می‌دارد که در شیت مقایسه‌ای به هماهنگ بودن اندازه سرها، دست‌ها، پاها در شخصیت‌های مختلف توجه داشته باشیم.

توجه به گرافیک کلی



توجه به این نکته که تمام شخصیت‌ها به یک میزان به گرافیک کلی اثر وفادار بوده‌اند، در این شیت‌ها دیده می‌شود.

دسته بندی

در این شیت معمولاً شخصیت‌هایی که در پروژه با هم بیشتر دیده می‌شوند در کنار هم قرار می‌گیرند و یا برای پروژه چندین شیت مقایسه‌ای از گروه‌های مختلف در پروژه‌هایی با تعداد شخصیت زیاد تهیه می‌شود.

● نکته: معمولاً شخصیت قهرمان به عنوان عنصر اصلی در مقایسه و در تمام شیت‌ها، در پروژه‌هایی با چند شیت قرار می‌گیرد.





● فکر کنید: آیا می‌دانید شیت مقایسه‌ای بالا به کدامیک از جنبه‌های مقایسه می‌پردازد؟



- توجه نکردن به تولید شیت‌های مقایسه‌ای می‌تواند آسیب‌های زیادی به یک پروژه پویانمایی بزند. پروژه‌هایی که به این نکته توجه نکنند با مشکلاتی به شرح زیر روبه‌رو می‌شوند:
 - تغییر نسبت اندازه در شخصیت‌ها در جای جای پویانمایی؛
 - عدم هماهنگی بین شخصیت‌ها در پروژه به گونه‌ای که مثلاً اندازه سر یک شخصیت با اندازه قد او، تقریباً برابر با شخصیت دیگر، حدود ۲ یا ۳ برابر اندازه سر شخصیت دیگر از همان گونه است؛
 - عدم هماهنگی گرافیکی بین شخصیت‌ها؛
 - یک دست شدن تمام شخصیت‌ها از نظر فرم و اندازه و یا برعکس تغییرات خیلی زیاد و خسته‌کننده در بین شخصیت‌ها.
- با توجه به روش اجرایی کل به جزء، پیشنهاد می‌شود روش‌هایی برای رسیدن به شخصیت‌های یک پروژه تعریف شود.

یک روش اجرایی کارآمد

فعالیت مرحله‌ای

■ **گام اول:** با استفاده از مستطیل‌هایی با ابعاد مختلف برای یکی از قصه‌های معروف مانند بزیز قندی، شیت مقایسه‌ای تولید کنید.

■ **گام دوم:** با حفظ اندازه‌هایی که برای شخصیت پروژه در گام اول تولید نموده‌اید فرم‌های هندسی را به آن‌ها نسبت دهید (هر کدام را به یک شکل مانند مثلث، دایره، مستطیل و ...)

● نکته: فعالیت بالا می‌تواند به صورت کلاژ، طراحی رنگ و یا هر تکنیک اجرایی دیگر انجام شود.



■ **گام سوم:** در مرحله بعدی می‌توانید توجه به اجزای گرافیکی، نوع خط‌گذاری را روی شخصیت‌ها اعمال کنید. (مثلاً برای بزه‌ها و مامان بزی، موهای مجعد و برای گرگ بدجنس، موهای صاف در نظر بگیرید).

● نکته: با توجه به کم بودن تعداد شخصیت در پروژه‌ای مثل بزیزقندی یک شیت مقایسه‌ای کافی است.

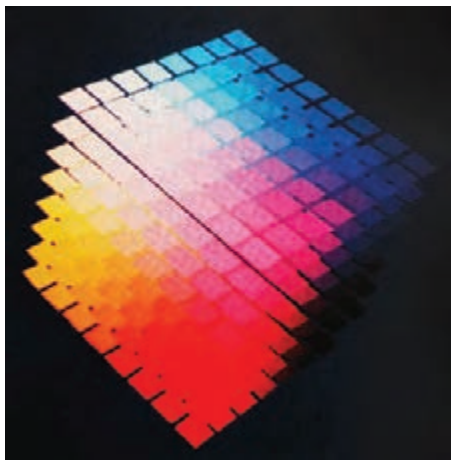


همان‌طور که می‌بینید شخصیت‌ها در این نوع از اجرا می‌توانند خصوصیات منحصر به فردی داشته باشند. ولی هم‌زمان در تعامل با دیگر شخصیت‌ها کاملاً با آن‌ها هماهنگ شوند و مانند آواهایی جداگانه ولی هماهنگ در ترکیب با یکدیگر به یک موسیقی دلنشین تبدیل شوند.

واحد یادگیری ۶

شایستگی: آماده‌سازی شخصیت پیچیده

مقدمه



چیپس در فضا اثر کن اُکنل

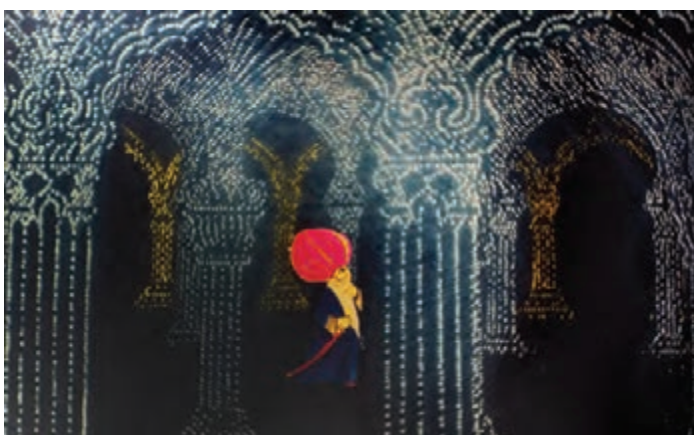
در دنیای پویانمایی، هیچ دروغی در کار نیست بلکه سراسر رؤیایپردازی است. خیال و رؤیا، بدون هیچ مرزی به تصویر کشیده می‌شود. در نتیجه شخصیت‌های دنیای پویانمایی با وجود شباهت به دنیای ما، محدودیت‌های ما را ندارند، آزادتر، رهاتر و رؤیایی‌تر هستند و در عین حال به راحتی باور پذیرند.

تصویرسازی، یکی از ملزومات دنیای پویانمایی است تا آزادی خیال و رؤیا را بیان کند. بنابراین تربیت نیروهای متخصص در زمینه طراحی و اجرای تصویر و تکنیک، از ابتدایی‌ترین مراحل فراگیری یک هنرجوی رشته پویانمایی است. یک تصویرسازی خوب شامل چند لایه و اجزای مختلف آن است که به مرور می‌توانیم آن‌ها را از هم تشخیص دهیم. مهارت اجرایی اثر و قدرت اجرایی کار یک هنرمند، موضوعی است که کم و بیش همه با آن آشنا هستیم؛

چرا که نتیجه‌ای عینی و بارز دارد. در آن، خلوص و شفافیت روح و شخصیت هنرمند به همراه خلاقیت، توانایی و دانش وی قابل تشخیص و تعیین است.

برای خلق یک اثر هنری باید نگاهی جستجوگر و دائم از همه دریافت‌ها داشته باشیم. نداشتن تمرین کافی و عدم پیگیری در این روش، درجات و حالات متفاوتی را در ما و توانایی‌مان به وجود می‌آورد و برعکس پیگیری مداوم و یکدست این ممارست‌ها، باعث بی‌همتایی و ماندنی شدن هر اثر هنری می‌شود. زیرا در آماده‌سازی طرح، تمرین مداوم دست و چشم نقش اساسی دارند که اصطلاحاً به آن نرمی و یا خشکی دست می‌گویند. اما درک و دیدن درست فرم‌ها، رنگ‌ها و جنسیت مناسب آن‌ها و نیز انتخاب ابزار مناسب با توجه به طرح و انتقال درست دانسته‌های علمی بر صفحه کار، نتیجه تمرین و ایجاد رابطه درست بین چشم، دست و روح است.

ایشو پاتل، هنرمند هندی الاصل اروپایی در فیلم‌هایش زبان تصویری منحصر به فردی دارد و با آن، سبک شخصی خود را که غنی و پر جلوه است، بیان می‌کند. آثار او، تفاوت بارزی با دیدگاه اکثر متحرک‌سازهای اروپایی دارد. او تصویری شرقی، سرزنده و با شکوه را به نمایش درمی‌آورد که یادآور نقاشی‌های مینیاتور هندی است.



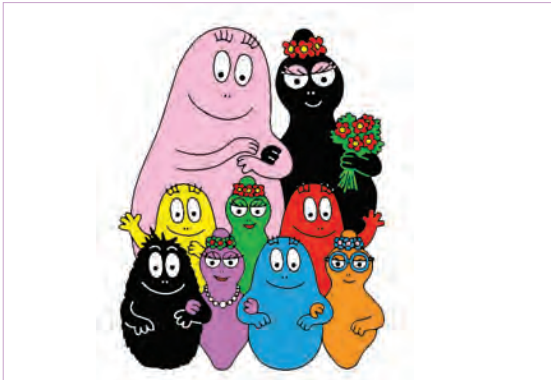
بهشت اثر ایشو پاتل

کاربرد رنگ

بین رنگ‌هایی با درجه خلوص یکسان، رنگی خالص‌تر به نظر می‌رسد که در کنار رنگی متضاد با خود قرار گیرد. مثلاً سیاه در زمینه‌ای سفید، آبی در کنار نارنجی، سبز در کنار قرمز، بنابراین هر رنگ، زمانی مشخص‌تر دیده می‌شود که در کنار رنگ متضادش قرار گیرد نه زمانی که در کنار رنگی شبیه به خود باشد و اگر بخواهیم تیرگی شدید را نشان دهیم باید آن را در مقابل روشنایی شدید قرار دهیم و برعکس اگر مایلیم درخشش شدیدی تولید کنیم باید سایه‌ای تاریک در مقابل آن بیاوریم؛ برای مثال اگر قرمز را در کنار زرد کم رنگ قرار دهیم زیباتر از زمانی به نظر خواهد رسید که آن را در کنار رنگ ارغوانی قرار می‌دهیم.

بحث تحلیلی درباره‌ی به کار بردن رنگ در پویانمایی مشکل است، زیرا حتی هنرمندان گرافیست ماهر، مایلند که استفاده از رنگ را به چیزی در حد فاصل «غریزه» و «الهام» نسبت دهند نه فرمول مشخصی که بتوان آن را با کلمات بیان کرد. بدون شک درست است که بسیاری از عوامل غیرقابل درک و غیرملموس در استفاده از رنگ در تصاویر پویانمایی یا هر نوع کار هنری تأثیر دارند، اما باید این نکته را نیز در نظر گرفت که بعضی از هنرمندان، نظریه‌ی رنگ‌رامی آموزند و آن را در آثار خود به بهترین حالت به کار می‌برند. جولز آنجل به عنوان یک طراح رنگ، می‌گوید: «حُسن این که چگونه رنگ را به کار ببریم چیزی است که با آن متولد شده‌ایم؛ یا آن را داریم، یا نداریم.»

● نکته: برای ایجاد بهترین تأثیر در یک طرح، رنگ‌ها باید طوری تقسیم شوند که آمیزه کلی آن یک خاکستری خنثی تولید کند.



در فیلم «بارباپاپا» تنوع رنگی در شخصیت‌ها به گونه‌ای است که علاوه بر بیان روحیات شخصیت‌ها، زمانی که در کنارهم قرار می‌گیرند، هارمونی رنگ و تعادل ایجاد می‌کنند.

بارباپاپا اثر تیلوس تیلور و همسرش آنت تیسون

● فعالیت: درون یکی از شخصیت‌های ذهنی طراحی شده خودتان سه رنگ اصلی و سه رنگ فرعی را با هر وسیله‌ی اثرگذار دل‌خواه رنگ‌آمیزی نمایید.



● گفت‌وگو: از یک دایره رنگ کپی تهیه کرده رنگ‌های آن را برش داده و با جابه جایی رنگ‌ها به بررسی تأثیرات آن‌ها بر روی هم یا بر روی زمینه رنگ‌های آکروماتیک بپردازید.



احساسات و شخصیت در رنگ

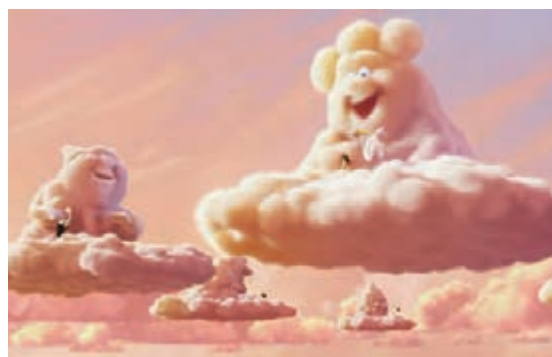
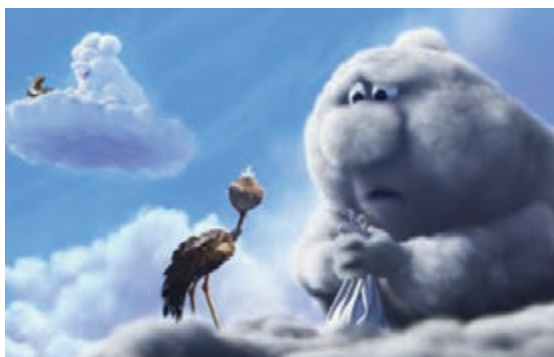
● فکر کنید: رنگ چگونه می‌تواند شخصیت مثبت و منفی را به نمایش، بگذارد؟



شخصیت‌های منفی با نیت پلید و اهریمنی و رنگ‌های روشن، نشان دهنده معصومیت، پاکی و خلوص نیت هستند و رنگ‌های اصلی (قرمز، آبی، زرد) در کتاب‌های کمیک استریپ استفاده می‌شوند که به شخصیت‌ها، ماهیت قهرمان‌گونه می‌دهند.

در فیلم «نیمه ابری»، با ابری مواجه می‌شویم که تقریباً از جامعه طرد شده است و رنگ خاکستری‌اش، او را از بقیه ابرها که سفید هستند، متمایز ساخته است. ابر خاکستری در این پویانمایی نماد شر و ابرهای سفید نماد خیر می‌باشند و در این داستان تمام موجودات خوب و دوست‌داشتنی را ابرهای سفید و موجودات ترسناک و شرور مانند تمساح و جوجه تیغی را ابر خاکستری به وجود می‌آورد.

رنگ یک زبان جهانی است، احساسات را تحریک می‌کند، فرهنگ‌ها را شکل می‌دهد و پیش‌زمینه دنیای ذهنی ما را می‌سازد. رنگ‌ها می‌توانند به بیان خصوصیات و روحیات اخلاقی شخصیت‌ها کمک کنند، واضح است که شخصیت‌ها به دلیل حرکت در صحنه، کانون اصلی بودن در یک پویانمایی، توجه بیننده را جلب می‌کنند و از آن رو است که بینندگان عموماً آن‌ها را بیشتر به خاطر می‌سپارند. برخی از رنگ‌ها مثبت هستند مثل نارنجی، قرمز - نارنجی، زرد - نارنجی، زرد که در بالاترین درجه خلوص خود همیشه مظهر روشنایی است و طبیعتی متین، شاداب و تقریباً هیجان‌انگیز دارد؛ بنابراین برای جلب توجه استفاده می‌شود اما بسیار گذار است و به راحتی آلوده می‌شود و نتایج نامطلوبی ایجاد می‌کند. غالباً رنگ‌های تیره، معرف



نیمه ابری اثر پیتر سان

به عقیده گوته، آبی، بنفش - آبی و بنفش - قرمز رنگ‌های منفی هستند، رنگ آبی اثر خاص و تقریباً غیرقابل توصیفی بر چشم دارد، رنگی قوی است اما در جهت منفی قرار دارد و در بالاترین درجه خلوص خود یک منفی تحریک کننده است. پس ظاهرش نوعی پیچیدگی بین هیجان و آسایش است.

مجموعه بسیار موفق پویانمایی «کرتیک» درباره یک موش کور و افسانه شاه پریانی است که در فضایی سورئالیستی و با تنوع رنگی زیاد، قصه‌اش را تعریف می‌کند.



سریال موش کور (کرتیک) اثر زدنگ میلر

● نکته: زرد و آبی در کنار هم هارمونی ضعیفی ایجاد می‌کنند؛ زرد و قرمز اثری متین و با شکوه دارند. نارنجی و ارغوانی هیجان‌انگیز و تحریک‌کننده‌اند. کنار هم بودن زرد و سبز همیشه حالتی معمولی اما شاداب دارند. آبی و سبز برعکس حالتی معمولی و در عین حال بی‌روح ایجاد می‌کنند.



فعالیت:

- یکی از شخصیت‌های منفی طراحی شده خودتان را با توجه به رنگ‌های تداعی‌کننده شخصیت منفی آن، رنگ‌آمیزی نمایید.
- یکی از شخصیت‌های مثبت طراحی شده خودتان را با توجه به رنگ‌های تداعی‌کننده آن، رنگ‌آمیزی نمایید.
- شخصیت‌های طراحی شده خودتان را با رنگ‌های هماهنگ هر تیپ شخصیتی رنگ‌آمیزی نمایید.



موسیقی و رنگ

به این پدیده پی برد و از آن در بخش‌های خیره‌کننده فیلم‌های بلندش سود جست. فیلم «فانتازیا»، یکی از کامل‌ترین آثار دیزنی است که براساس هشت اندازه موسیقی کلاسیک ساخته شده است. اگر چه این فیلم در بیان گرافیک و انتخاب تصاویر غرق شده است اما آن‌گاه که پویانمایی و طراحی کاریکاتور آن در شرایط متعارف با موسیقی روز همراه می‌شود به طور هماهنگی با موسیقی بتهوون، باخ و استراوینسکی پیوند می‌خورد. در واقع این اثر نشان می‌دهد که ایجاد تناسب بین یک موسیقی جدی و هنر پویانمایی، به توانایی زیاد هنری نیاز دارد.

جولز آنجل عقیده دارد رنگ‌ها وظایف و عملکردهای متعددی در کار پویانمایی دارند. نخست آنکه می‌توانند در فضا، احساس وسعت و گستردگی، آرامش یا شادی و یا هراس و اضطراب را به وجود آورند. رنگ می‌تواند برای به وجود آوردن هر اثری به کار رود، خواه هیجان‌انگیز، اندوهگین، شاد و یا هر طور دیگر؛ از نظر او رنگ‌ها صدا دارند و می‌توان آن‌ها را شنید؛ به این معنا که آن‌ها احساسی موسیقایی را از خود ساطع می‌کنند که بر بیننده تأثیر گذاشته و به مخاطب کمک می‌کند تا به رنگ‌های فیلم به گونه‌ای موسیقایی فکر کند، زیرا بیننده عادت دارد تا اثرات شنیداری را بیشتر از اثرات دیداری تفسیر کند، والت دیزنی نخستین کسی بود که



فانتازیا اثر بن شارپستن، بخش شاگرد جادوگر

● فکر کنید: ارزش رنگ‌ها در گسترش خلاقیت یک پویانمایی و متحرک‌سازی چگونه است؟



حرکت در رنگ‌ها زمانی دیده و حس می‌شوند که شخصیت‌های به دست آمده از آن‌ها حرکت می‌کنند، در واقع رنگ از با ارزش‌ترین کیفیت‌های متحرک‌سازی ناآگاه و خلاقانه است. با این حال، سال‌ها پیش از دیزنی، لِن لای با فیلم‌های «رقص رنگین‌کمان» و «جعبه رنگ» و نیز هاپین و گراس با فیلم «شکار روباه» در گسترش این پدیده کوشیده بودند و به پویایی رنگ در کار متحرک‌سازی، جدا از حرکت پویای شخصیت‌ها و رفتارها پی‌برده و هوشیارانه، همچون بخشی اساسی از متحرک‌سازی آن را گسترش دادند.



رقص رنگین کمان اثر لن لای

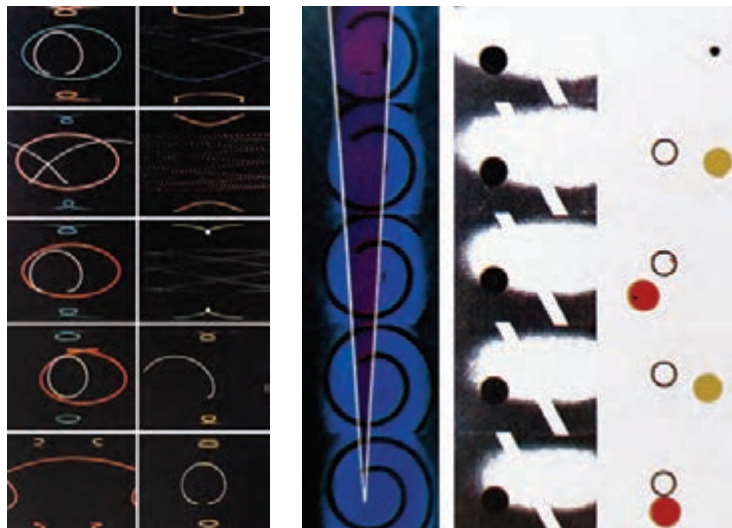
● **فعالیت:** با شنیدن یک موسیقی بی کلام، حس و برداشت خود را از طریق مواد و ابزارهای اثرگذار دل خواه، درون صفحات A۳ با استفاده از ترکیب عناصر و کیفیات بصری ایجاد نمایید.



فرم و عملکرد رنگ

گردش فرم‌ها، خط‌ها و رنگ‌ها در یک اثر هنری برای ایجاد زیبایی‌شناسی تصاویر همیشه اهمیت فراوانی دارد. در فیلم «اسلیمی» اثر جان ویتنی، گویا نمای یک معبد شرقی پیچیده، با تصویرهایی روان در سراسر اثر یک هماهنگی دیداری را در خود به ثبت رسانده است.

● **فکر کنید:** رنگ چه تأثیری بر روی فرم‌های یک طراحی می‌تواند داشته باشد؟



اسلیمی اثر جان ویتنی

فیلم شماره پنج اثر لوئیجی ورونسی

نکته:

- سه رنگ اصلی زرد، قرمز، آبی به ترتیب با اشکال مثلث، مربع، دایره هماهنگی دارند.
- سه رنگ فرعی بنفش، سبز، نارنجی به ترتیب با اشکال مربعی با گوشه‌های گرد یا مربعی با اضلاع متورم، مثلثی با گوشه‌های گرد یا مثلثی با اضلاع متورم و دوزنقه هماهنگی دارند.



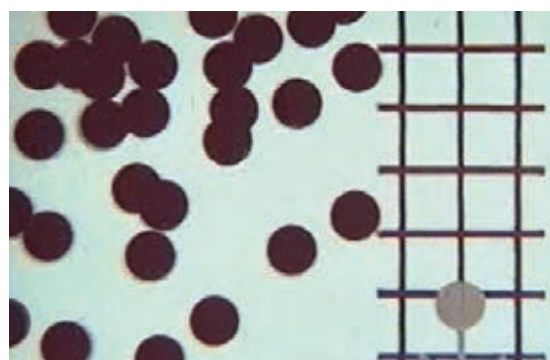
زرد + آبی = سبز



قرمز + زرد = نارنجی



آبی + قرمز = بنفش



یک نقطه سبز اثر مرتضی ممیز

- **فعالیت:** با استفاده از ابزار دل‌خواه، هر کدام از شکل‌های هندسی را بر اساس رنگ مرتبط با خودش رنگ‌آمیزی نمایید. یکی از شخصیت‌های ذهنی طراحی شده خودتان را به کمک رنگ مرتبط با فرم آن رنگ‌آمیزی نمایید.



سن مخاطب و رنگ

می‌گیرند تا لذت‌های احساسی، به رنگ‌های درخشان مثل زرد، سفید، صورتی و قرمز بیشتر خیره می‌شوند. با بزرگ شدن کودکان، علاقه به زرد به تدریج کم می‌شود و قرمز و آبی جای آن را می‌گیرند. این دو رنگ، محبوب همگان هستند و جذابیتشان را در تمام مراحل عمر حفظ می‌کنند. پس از بلوغ، علاقه به رنگ‌هایی با طول موج کوتاه‌تر (آبی و سبز) بیشتر از علاقه به رنگ‌هایی با طول موج بلندتر (قرمز، نارنجی و زرد) می‌شود. در این حالت، علاقه به رنگ‌ها به ترتیب آبی، قرمز، سبز، بنفش، نارنجی و زرد می‌باشد که تا حدودی برای تمام ملل، تمام زمان‌ها و تقریباً برای تمام نوع بشر از هر جنس و ملیت و مذهبی صدق می‌کند.

در به‌کارگیری رنگ‌ها، سن مخاطب و نوع طراحی‌ها مدنظر قرار می‌گیرند. استفاده از رنگ‌های اصلی (قرمز، آبی، زرد) و فرعی (سبز، نارنجی، بنفش) به صورت خالص برای مخاطبین گروه سنی "الف و ب" بهترین انتخاب است. در صورتی که با بالا رفتن سن مخاطب، استفاده از رنگ‌های اشباع شده (در ترکیب با سفید، سیاه، خاکستری) و یا به صورت هارمونی و ایجاد حجم‌پردازی در فرم‌ها، زیبایی‌شناسی خاصی در تصاویر ایجاد خواهند کرد.

بر اساس آزمایش‌های فراوان روانشناسی رنگ، در طی سال‌ها نتایج جالبی به دست آمده است، مثلاً نوزادان که بدون شک بیشتر تحت تأثیر جذابیت بصری قرار

● فکر کنید: مراحل سنی هر فرد چه تأثیری در انتخاب رنگ توسط او دارد؟



پوکویو - گروه سنی خردسال



شاعر دانمارکی اثر توریل کوو - گروه سنی نوجوان



شهر اشباح - گروه سنی بزرگسال



بادام زمینی - گروه سنی کودک

آرایش‌های رنگی (کنتراست‌های رنگی)

استفاده متناسب رنگ‌ها در کنار هم به درک بیشتر آن‌ها کمک می‌کند. برای نمونه، قراردادن وسعت زیاد رنگ زرد در کنار رنگ قرمز و برعکس، ظاهر هر دو رنگ را تحت تأثیر قرار داده و بیان متفاوتی خواهند داشت.

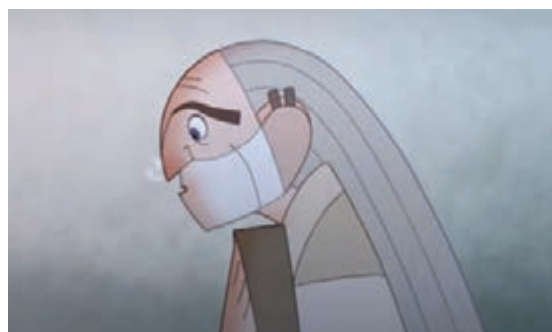
• فکر کنید: آیا با هفت کنتراست رنگی اینتن آشنایی دارید؟



• نکته: در نظر گرفتن روش به کار بستن آرایش رنگ و نظریه‌های رنگ، در هر کار هنری به همراه خلاقیت و غریزه هنرمند، سودمند است.



سه آرایش متداول رنگ، از هفت کنتراست رنگی که بیشترین کاربرد را دارند، عبارتند از:
■ آرایش تکرنگ (مونوکروماتیک): در اطراف یک رنگمایه ساخته می‌شود که با اضافه کردن سیاه یا سفید، درجه خلوص آن را کم یا زیاد می‌کند.

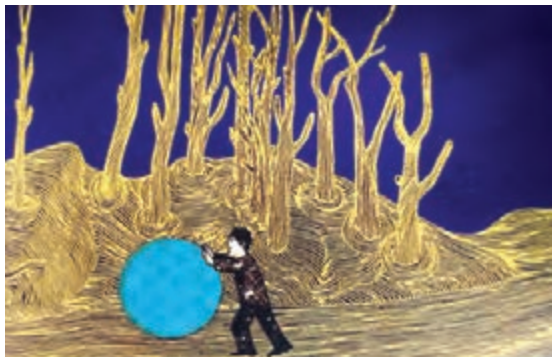


راز کلز اثر تام مور و نورا تومی

■ **آرایش رنگ‌های هم‌خانواده یا رنگ‌های هم‌جوار:** معمولاً با استفاده از رنگ‌هایی که در یک طرف رنگ اولیه قرار دارند ساخته می‌شوند مانند: زرد، زرد - سبز، بنفش و قرمز - سبز

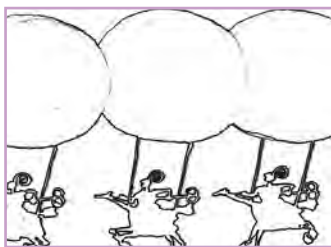


راز کلز اثر تام مور و نورا تومی



■ **آرایش رنگ های مکمل:** تمامی رنگ های روبه روی هم در دایره رنگ را گویند که از ترکیب دو به دوی آنها خاکستری نرمال به دست می آید؛ کاربرد این دو رنگ در کنار هم بیشترین سرزندگی و برجستگی را دارند، اما گاهی مشکل سازند. کاراکتر توپ آبی رنگ را که با پس زمینه تضاد رنگی مناسبی دارد با تلاش فراوان هل می دهد تا توپ به دریا برسد.

● **فعالیت:** تصاویر زیر را در اندازه A4 بزرگ کرده و یکی از آرایش های رنگی فرا گرفته شده را درون هر کدام از آنها با ابزار دلخواه اجرا نمایید.



بافت و رنگ



خارپشتی در مه

رنگ در ارتباط با بافت و تأثیر آن انتخاب می شود، جنس و بافت عامل مهم زنده شدن رنگ ها است، در واقع برخی رنگ ها، تنها در صورت قرار گرفتن در جنس و بافت مناسب می توانند هم نشینی زیبایی را ارائه دهند؛ مثلاً وقتی نور از بافت های مختلف بازتابانده می شود، ما تأثیرات مختلفی (مات، کدر، درخشان، شفاف، زبر، نرم) را مشاهده می کنیم. جلوه های بصری بافت در فیلم «دلسوزی دروغین نکن» که به مراتب پیچیده تر از فیلم اول نورمن مک لارن با زمان ده دقیقه است و جوایز بسیاری دریافت کرده است نمونه خوبی به شمار می رود. پیکاسو در تحسین این فیلم می گوید: "سرانجام یک کار نو!"

● **گفت و گو:** بافت های ایجاد شده در فعالیت با موسیقی بی کلام تمرین قبل خود را از نظر جنسیت، نرمی و زبری، تأثیر و احساس دیداری، ... تجزیه و تحلیل کنید.



• گفت‌وگو: یک فیلم پویانمایی را انتخاب کرده و یک فریم از آن را بر اساس جدول زیر، تحلیل و بررسی نمایید.



	عنوان فیلم:
	ترجمه عنوان:
	کارگردان:
	سال ساخت:
	موضوع یا محتوا:
	پیام فیلم:
	اولویت رنگ
	شکل غالب
	بیان روانی رنگ
	آرایش یا کنتراست
	گروه سنی مخاطب
	نوع بافت
	شخصیت رنگ
	نقاط قوت رنگ در فیلم
	نقاط ضعف رنگ در فیلم

رنگ

تناسبات رنگی

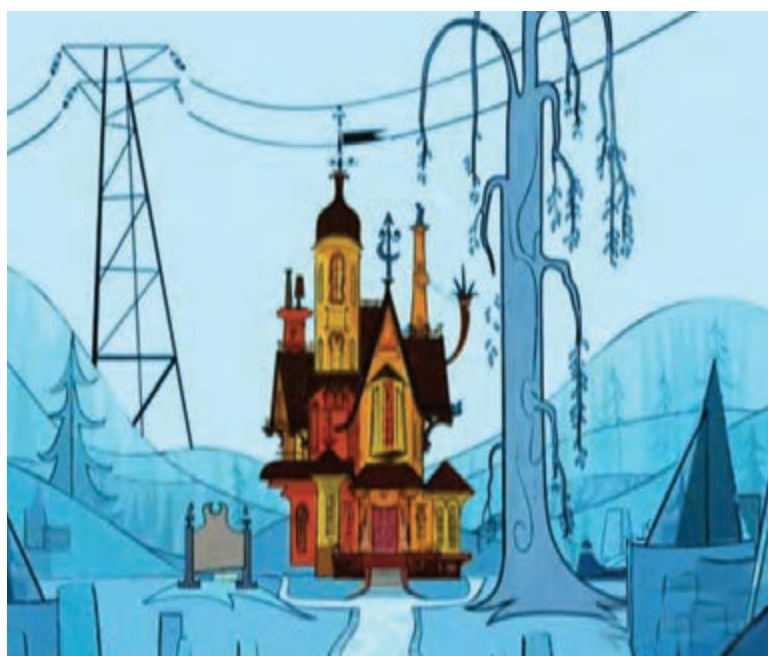
معمولاً در طراحی کانسپت، شخصیت و فضا، به رنگ آن‌ها اشاراتی می‌شود. پس از تصمیم‌گیری در مورد فرم رنگی کار، با توجه به گرافیک و سایر موارد، برای شخصیت‌ها رنگ‌هایی پیشنهاد می‌گردد.



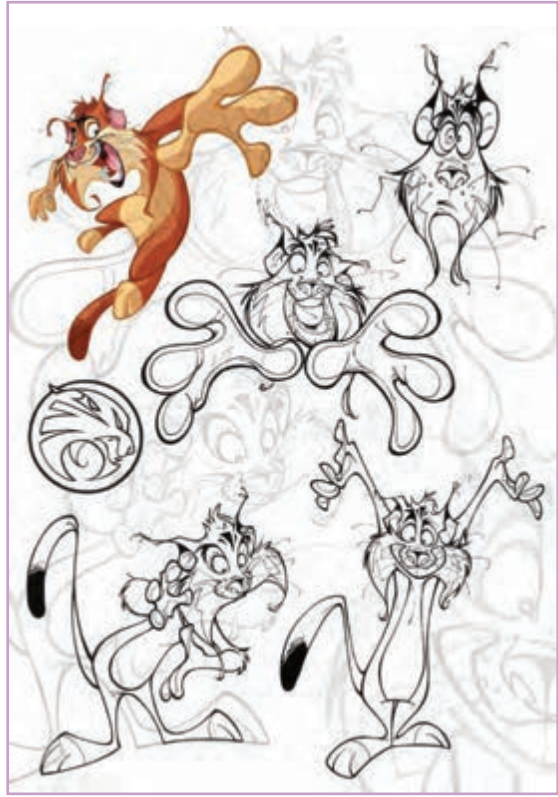
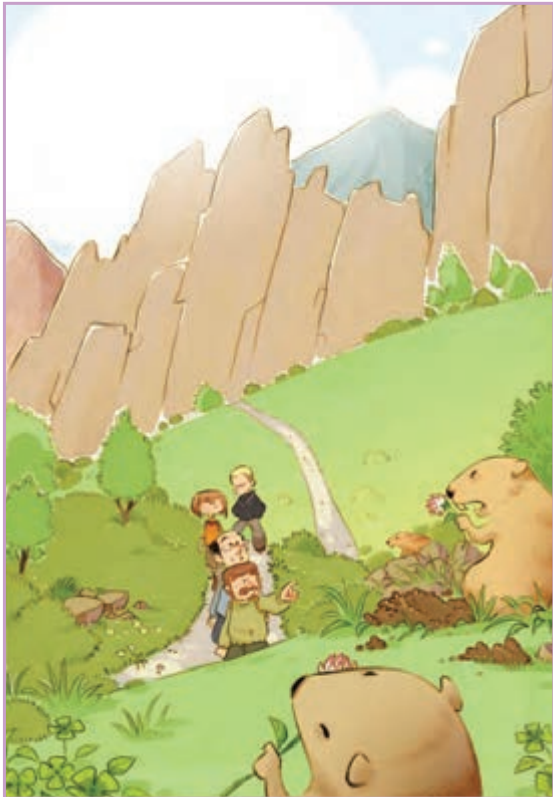
- موارد قابل توجه در طراحی و اجرای شیت رنگی شخصیت:
- تناسب رنگی شخصیت‌ها و پس‌زمینه زیر نظر کارگردان هنری؛



■ استفاده از رنگ‌های متضاد با پس‌زمینه در کارهای تلویزیونی برای هر چه ساده‌تر شدن ترکیب آن‌ها در عین خوانایی تصویر؛



- ارائه چندین طیف رنگی برای شخصیت در نورهای مختلف (نور شب، روز، مصنوعی و...);
- نداشتن تنوع بیش از حد رنگ در اجزا و لباس شخصیت؛
- استفاده از رنگ‌های خالص در جاهایی که دقت می‌طلبد (مثل صورت شخصیت)؛



- استفاده از رنگ‌های روشن برای دست و صورت شخصیت به منظور خوانایی و دنبال کردن راحت تصویر؛
- هماهنگی و تضاد رنگی مناسب بین شخصیت‌ها به گونه‌ای که هم قابل تشخیص باشند و هم به یک دنیا تعلق داشته باشند؛

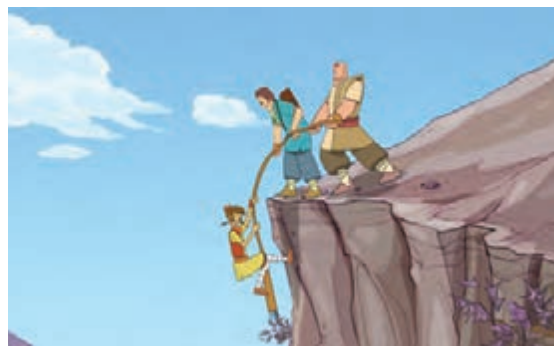
- تهیهٔ شیت تغییر رنگ در صورتی که داستان نیاز به این تغییر داشته باشد؛
- استفاده از رنگ برای به وجود آوردن تغییر در شخصیت‌های مشابه؛
- برای به وجود آوردن هماهنگی، از رنگ‌های نزدیک به هم خانواده و برای ایجاد تضاد، از رنگ‌های مقابل مکمل هم در دایرهٔ رنگ‌ها استفاده کنید.

● فعالیت: دو شخصیت طراحی کنید و با توجه به یک پس‌زمینه، رنگ پیشنهادی خود را روی آن‌ها اجرا کنید.



هماهنگی و تعامل شخصیت با فضا

شخصیت و فضا به عنوان دو عنصر اصلی کار تصویری، در ظاهر به صورت جداگانه ولی در اصل، زیر نظر کارگردان هنری و تحت یک مرحله از طراحی تولید به وجود می‌آیند.



ارزشیابی شایستگی: آماده‌سازی شخصیت

شرح کار:			
اجرای شخصیت، مدل‌شیت، حالات صورت و بدن، شیت توضیحات، اجرای سیاه و سفید و رنگی شیت‌ها، لباس، مو و متعلقات شخصیت، رنگ در شیت‌ها، تبیین اندازه، ترکیب شخصیت و فضا.			
استاندارد عملکرد: تحلیل انواع شیت‌ها و پُزهای بدن در جهات مختلف با استفاده از امکانات اجرایی بر اساس تکنیک خروجی و ملاحظات کارگردان			
شاخص‌ها:			
۱- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک)	۲- زبان بصری بین‌المللی	۳- قوانین وزن، تعادل، ایستایی	
۴- خطوط سیال و روان در طراحی	۵- رنگ‌شناسی و درک فضا		
شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:			
مکان: کارگاه طراحی			
زمان: ۱۲۰			
ابزار و تجهیزات:			
انواع مداد - انواع کاغذ و مقوا - تخته شاسی - کاتر - پاک‌کن - ماژیک - گیره کاغذ - خط‌کش‌ها - تراش - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - میز نور - دیتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ‌های پوششی و شفاف به همراه تجهیزات اجرایی آنها - منابع تصویری.			
معیار شایستگی:			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی و تشریح مدل‌شیت و حالات صورت شخصیت	۲	
۲	طراحی لباس، مو و متعلقات شخصیت تشریح و توضیح در شیت توضیحات،	۲	
۳	تشریح زبان بدن و طراحی حالات بدن	۲	
۴	تفکیک شخصیت‌ها و طراحی شیت مقایسه‌ای بر اساس اندازه شخصیت‌ها	۲	
۵	اجرای سیاه سفید یا رنگی شیت‌ها	۱	
۶	ترکیب و هماهنگی شخصیت با فضا (کامپوزیت)	۲	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		۲	
میانگین نمرات			*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.





پودمان چهارم

پیکربندی شخصیت بر اساس فیلم نامه



واحد یادگیری ۷

شایستگی: سازگاری شخصیت با متن فیلم نامه

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- خط داستانی یا پیرنگ چیست و انواع آن کدام است؟
- اقتباس چیست و چطور می‌توان از یک داستان اقتباس کرد؟
- انواع شخصیت‌های پویانمایی کدام هستند و هر کدام چه خصوصیتی دارند؟
- شناسنامه شخصیت چیست و چه ویژگی‌هایی دارد؟
- فرم‌های مختلف، بیانگر چه احساسی در شخصیت می‌باشند؟

هدف از این واحد یادگیری:

- شناخت ساختار فیلم‌نامه و استخراج شخصیت از درون آن، شناسایی انواع شخصیت بر پایه تیپ و رفتار درونی، بالا بردن قدرت تحلیل بر پایه متن فیلم‌نامه و منابع تصویری موجود و در نهایت طراحی خلاقانه شخصیت.

استاندارد عملکرد:

- توانایی درک و خلق شخصیت‌های مختلف انسانی، جانوری و تخیلی بر اساس متن داستان.

مقدمه

شخصیت می‌تواند زشت، زیبا، خوب یا بد باشد. جذابیت روانی که مربوط به افکار و رفتار می‌شود و جذابیت ظاهری شخصیت، باعث می‌شود که مخاطب به آن نگاه کرده و آن را دنبال کند.

یک نقاش خوب، لزوماً طراح شخصیت خوبی نیست. کسی که می‌خواهد شخصیت طراحی کند، قبل از طراحی شخصیت‌های پویانمایی باید به خصوصیت آن‌ها براساس متن فیلم‌نامه توجه کند. در طول داستان برای شخصیت‌ها چالش‌هایی به وجود می‌آید که باعث تغییر شخصیت‌شان می‌شود. هر چه خصوصیات آن‌ها را بهتر درک کنیم، در طراحی شخصیت موفق‌تر خواهیم بود.

شخصیت‌پردازی در پویانمایی مفهومی بسیار وسیع دارد و عبارت است از ترسیم ذاتی شخصیت، شامل خصوصیات در فرم ظاهری که باید با خصوصیات درونی شخصیت مطابقت داشته باشد.

در این واحد یادگیری خواهید آموخت چگونه یک داستان را تحلیل کنید و به کمک آن شخصیت‌ها را تعریف نمایید.



در این نما از پویانمایی سینمایی «هرکول» شخصیت‌ها از چیزی متعجب شده‌اند اما به خاطر حس درونی، ظاهر متفاوتی از خود به نمایش گذاشته‌اند.

خط داستانی (پیرنگ)

پیرنگ، نقشه یا الگوی حوادث در داستان و شرح فشرده، از وقایعی است که برای اشخاص داستان اتفاق می‌افتد. پیرنگ حوادث داستان را آن‌چنان تنظیم و ترکیب می‌کند که در نظر خواننده منطقی و قانع‌کننده باشد. داستان هر چند هم که ساده باشد باز هم باید طرح و نقشه منظمی داشته تا بر اساس آن به نگارش درآید.

تفاوت بین داستان و پیرنگ در این است که داستان نقل رشته‌ای از حوادث است و تنها بر طبق توالی زمانی، نظم و ترتیب یافته است در حالی که پیرنگ نقل حوادث با تکیه بر روابط علت و معلولی است.

پیرنگ یا خط داستانی، درست مثل طرحی است که نقاشان به روی کاغذ می‌کشند و بعد آن را کامل می‌کنند یا طرح ساختمانی که معماران می‌ریزند و از روی آن، ساختمان را بنا می‌کنند. خلاصه، فشرده و در عین حال کامل و گویای خط مسیر ماجراها است و ما پس از دیدن یک فیلم، یک نمایش یا مطالعه یک

داستان برای دیگران آن را بیان می‌کنیم. این خط داستانی معمولاً از یک وضعیت پایدار آغازین و یک حادثه تشکیل می‌شود. مثلاً در داستان گربه‌ها و خروس‌ها، خروس‌ها پادشاه گربه‌ها هستند و گربه‌ها ناچارند که غذای آن‌ها را تأمین کنند؛ چون خروس‌ها گفته‌اند تاج ما از آتش است و اگر از ما فرمان‌برداری نکنید، با آتش تاجمان خانه شما را می‌سوزانیم. بنابراین گربه‌ها از روی ترس، تحت امر آن‌ها هستند (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). این وضعیت در اثر رویدادی دگرگون می‌شود و یک بار در حالی که خروس، در خواب است گربه‌ای برای فراهم کردن آتش به تاج او نزدیک می‌شود و در می‌یابد که خروس آن‌ها را فریب داده و تاج او از آتش نیست (حادثه)؛ در نتیجه دیگر از خروس اطاعت نمی‌کنند و پس از این اتفاق، زندگی گربه‌ها وارد وضعیت پایدار تازه‌ای می‌شود.



در پویانمایی سینمایی «فرار مرغی»، خانم "تویدی" تصمیم به تغییر کاربری مرغداری‌اش از فروش تخم‌مرغ به تهیه کیک مرغ می‌گیرد! بنابراین انگیزه یکی از مرغ‌ها به نام "جینجر" برای فرار قوی‌تر می‌شود (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). "راکی" خروس پرنده، که از سیرک گریخته است به مرغ‌ها پیشنهاد می‌دهد پرواز کردن را به آن‌ها بیاموزد تا بتوانند از مرغداری فرار کنند (حادثه). در نتیجه مرغ‌ها با این پیام که مردن در آزادی بهتر از زندگی در بند است! تصمیم به فرار می‌گیرند.

• **گفت‌وگو:** حداقل در پنج پویانمایی، وضعیت پایدار آغازین و حادثه را مشخص کنید و در مورد آن توضیح دهید.



انواع پیرنگ

پیرنگ باز

پیرنگی که نظم طبیعی حوادث بر نظم ساختگی و قراردادی آن غلبه دارد. نویسنده در این نوع داستان‌ها می‌کوشد خود را در داستان پنهان کند تا داستان همانند زندگی، ملموس و بی‌طرفانه جلوه کند. در این نوع پیرنگ اتفاقات پشت سرهم رخ داده و داستان همچون خطی است که در بعضی از نقاط آن دارای پیچ و تاب‌هایی است که نشان دهنده کشمکش بیرونی است.



■ در این نوع پیرنگ معمولاً:

- زندگی بیرونی شخصیت پررنگ‌تر است.
- تمرکز روایت بر رویدادها و اتفاقات است و بار جذابیت فیلم را این حوادث به دوش می‌کشند.
- شخصیت اصلی، دست به کارهای قهرمانانه می‌زند.
- روایت اغلب خطی است.



پویانمایی سینمایی «سرویس تحویل کیک» دارای یک خط سیر ساده داستانی است و دربارهٔ دختر بچه‌ای است که تلاش می‌کند بزرگ و مستقل شود. او خانه‌اش را برای کامل کردن تعلیمات جادوگری ترک می‌کند و کارش را در یک پیک خانگی شروع می‌کند. کارش به عنوان یک پیک نه تنها به او کمک می‌کند که زیبایی شهر و مردم اطرافش را درک کند، بلکه بحرانی که وی با آن‌ها روبه‌رو می‌شود به "کیکی" کمک می‌کند که از یک بچه در گهواره به یک جوان زحمت‌کش تبدیل شود.

پیرنگ بسته

پیرنگی است که از کیفیتی پیچیده و تو در تو و مختصات فنی نیرومند برخوردار باشد و نظم ساختگی حوادث بر نظم طبیعی آن بیشتر باشد. این گونه پیرنگ‌ها اغلب در داستان‌های اسرارآمیز و هیجان‌انگیز به کار گرفته شده و شامل پیچ و تاب‌های بیشتر و گیج‌کننده‌تری است که از نقطه‌ای به نقطهٔ دیگر انتقال پیدا می‌کنند.



■ در این نوع پیرنگ بسته معمولاً:

- تمرکز بر شخصیت اصلی است.
- اغلب کشمکش‌ها درونی هستند.
- احساسات، عواطف و تفکرات شخصیت اصلی پیش برنده داستان است و بیننده را با خود درگیر می‌کند.
- در گذر زمان به زوایا و انگیزه‌های مختلف شخصیت آگاه می‌شویم.



پویانمایی سینمایی «ملاقات با خانواده رایینسون» داستان پسری نابغه و مخترع به نام «لوییس» است. او ماشینی می‌سازد که خاطرات فراموش شده را بازیابی می‌کند اما به طور ناگهانی به آینده سفر می‌کند و در آن جا با خانواده‌ای روبه‌رو می‌شود که زندگی آن‌ها به نبوغ او بستگی دارد. این پویانمایی فیلم‌نامه‌ای پر فراز و نشیب و پیچیده دارد و با حرکت در مسیر زمان؛ رفتن به آینده و بازگشت به گذشته و حال، به تدریج روایت داستان را کامل می‌کند و از این حیث مانند قطعه‌های گمشده یک پازل است که کنار هم قرار گرفته و معمای ذهنی را حل می‌کند.

فعالیت:



- دو پویانمایی ذکر شده بالا را تماشا کنید و درباره ساختار داستانی آن‌ها یک صفحه توضیح دهید.
- حداقل پنج نمونه پویانمایی با پیرنگ باز و بسته مثال بزنید.

ساختار داستانی

■ مقدمه چینی

به معنای خلق موقعیت داستانی اولیه است و در حقیقت آرامشی است قبل از طوفان! در مقدمه چینی شخصیت‌ها و صحنه و موقعیت داستان معرفی می‌شوند.



در پویانمایی کوتاه «هنر سقوط»، یک ژنرال به سرباز خود، نشان شجاعت می‌دهد و سپس او را به پایین پرتاب می‌کند. دادن این نشان شجاعت، مقدمه و آرامشی است برای طوفانی غیر پیش‌بینی یعنی پرتاب کردن سرباز از روی سکوا!

■ پیش‌آگاهی

پیش‌آگاهی، سرنخ‌هایی است که در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد تا با استفاده از این آگاهی بتواند آنچه را که قرار است بعدتر در داستان اتفاق بیفتد، پیش‌بینی کند. به عبارت دیگر، پیش‌آگاهی به نکات ظریف و مهمی اشاره می‌کند که از رویدادهای پیش‌رو خبر می‌دهند و بعداً در داستان به کار می‌آیند.



شخصیت دیگری، این صحنه پرتاب شدن و به زمین خوردن سرباز را تماشا می‌کند و از آن عکس می‌گیرد؛ سپس عکس تهیه شده را به داخل یک اتاق می‌برد. این‌ها همه سرنخ‌هایی است که ذهن بیننده را به چالش می‌کشد.

■ نتیجه

پس از اوج، کشمکش داستان به نتیجه نهایی خود می‌رسد. ممکن است یک تعلیق نهایی وجود داشته باشد که مخاطب را درباره پایان داستان در تردید بگذارد.



داخل اتاق، فردی قرار دارد که توسط دستگاهی مانند پروژکتور تعدادی تصاویر از سربازان پرتاب شده را پشت سر هم تماشا می‌کند و با این کار احساس آرامش می‌کند! در نهایت چون تعداد تصاویر محدود است، نمایش تصاویر سربازان مرده تمام می‌شود. سپس کمی مکث کرده و دستش را به نشانه دستور تکان می‌دهد. این پایان داستان و همان تردید نهایی است. بیننده در ذهنش تصور می‌کند این دستور پرتاب سرباز بعدی از روی سکو است! این یک داستان تکرار شونده است که می‌تواند هیچ‌گاه تمامی نداشته باشد و همیشه تکرار شود.

● **گفت‌وگو:** حداقل سه نمونه فیلم پویانمایی تماشا کنید و در مورد مقدمه‌چینی، پیش‌آگاهی و نتیجه آن به طور کامل توضیح دهید.



کشمکش

تقابل میان شخصیت‌ها یا نیروهای مختلف داستان است که حوادث داستان را پی‌ریزی می‌کند. کشمکش ممکن است میان یک شخصیت با یک یا چند شخصیت دیگر و یا با جامعه باشد. ممکن است کشمکش یک شخصیت با خودش یا علیه عوامل فراطبیعی باشد. رایج‌ترین نوع، کشمکش دو شخصیت با یکدیگر است.



نوع کشمکش فرد علیه جامعه را در پویانمایی سینمایی «هورتون صدایی را می‌شنود!» می‌توان دید، شخصیت هورتون نسبت به دوستان خود یک تفاوت بارز دارد. او گوش‌های بسیار بزرگی دارد و معتقد است صداهایی از یک گرده گیاه می‌شنود. او برای این که جان مردم کوچک داخل گرده را نجات دهد، از آن محافظت می‌کند و دوستانش که فکر می‌کنند هورتون دیوانه شده است از او فاصله می‌گیرند.



در پویانمایی «مرد چوبی»، خانواده‌ای از جنس شاخهٔ چوب بلوط در کنار شخصیت‌های انسانی و حیوانی فیلم، زندگی می‌کنند! شخصیت مرد چوبی در طول داستان باید به همه ثابت کند که یک تکه چوب معمولی نیست و یک مرد چوبی است که خانواده خود را گم کرده است.

● **گفت و گو:** پویانمایی «روبات‌ها» را تماشا کنید. در این پویانمایی کشمکش علیه ماشین آلات است. برداشت‌های ذهنی خود را در کلاس گفت و گو کنید.



● **فعالیت:** حداقل دو نمونه دیگر کشمکش داستانی در پویانمایی‌هایی که دیده‌اید، پیدا کرده و در مورد آن یک سطر بنویسید.



باز آفرینی یا اقتباس

بشر از بدو تاریخ خلقت همواره پیرو و متأثر از طبیعت و جهان پیرامون خود بوده است. از این رو می‌توان گفت گرت‌برداری و به اصطلاحی دیگر اقتباس، عمری به درازای تاریخ آفرینش دارد. اقتباس به معنی شیوه‌ای است که هنرمند با الهام گرفتن از طریق یک فیلم یا آثار مکتوب از جمله رمان، کتاب کمیک و نمایش‌نامه یا آثار تصویری و شنیداری مانند مجموعه‌های تلویزیونی یا برنامه‌های رادیویی، دست به آفرینشی دوباره بزند و اثر اولیه را به گونه‌ای دیگر بیافریند. آنچه اهمیت دارد وفاداری به داستان اصلی است. تفاوت بازنویسی و بازآفرینی در این است که پایه و اساس بازآفرینی، تخیل است و می‌توانیم از هر زاویه‌ای که بخواهیم وارد شویم و ساختمان اثر را به کلی در هم بریزیم اما در بازنویسی متن، داستان ویرایش ادبی می‌شود و دارای تخیل نیست.

اقتباس ادبی در چند پویانمایی

پویانمایی سینمایی «مولان»

در داستان اصلی، چین در جنگ شکست می‌خورد. سرکرده دشمن قصد دارد "مولان" را به شرط ازدواج زنده نگاهدارد، اما وی مخالفت کرده و فرار می‌کند. هنگامی که مولان به خانه می‌رسد، در می‌یابد که پدرش مرده و مادرش نیز دوباره ازدواج کرده است.

سپس او می‌گوید: "من یک زن هستم. در جنگ زنده ماندم و به اندازه کافی زندگی کرده‌ام. اکنون می‌خواهم با پدرم باشم." او بعد از این سخنان خودکشی می‌کند.



اما در داستان اقتباسی، مولان دختری همراه با یک جیرجیرک و اژدهاست که تلاش می‌کند به عنوان یک مرد در ارتش چین حضور داشته باشد و بر علیه دشمن بجنگد. بعد از نشان دادن شجاعت‌ها و رشادت‌های بسیار، او در جنگ پیروز شده و سپس به خانه‌اش باز می‌گردد.

■ پویانمایی سینمایی «گوژپشت نتردام»

در داستان اصلی "کوازیمودو" که مردی گوژپشت است موفق نمی‌شود اسمرالد را نجات دهد و نظاره‌گر اعدامش می‌شود. گوژپشت به بالای قبر او رفته و در آن جا می‌ماند؛ تا زمانی که گرسنگی به وی فشار می‌آورد. سال‌ها بعد هنگامی که قبر اسمرالد باز می‌شود، اسکلت هر دوی آن‌ها در قبر دیده می‌شود.



اما در داستان اقتباسی "کوازیمودو" مردی جوان است که با ناتوانی‌های جسمی به دنیا می‌آید و به اسمرالد علاقه‌مند می‌شود. وی او را از اجرای حکم اعدام نجات می‌دهد.

پویانمایی سینمایی «پینوکیو»

در داستان اصلی، "پینوکیو" یک شخصیت احمق است. او بسیار بد رفتار کرده و دزدی می‌کند؛ به گونه‌ای که از او ناامید می‌شوند. یک روز یک گربه و یک روباه او را از درخت آویزان می‌کنند و جان دادن او در بادهای پر نوسان را مشاهده می‌نمایند.



اما در داستان اقتباسی «ژپتو» یک نجار پیر است که همیشه آرزوی داشتن یک پسر را در سر می‌پروراند. او، پینوکیو را به عنوان پسرش، از چوب می‌سازد. اما در هنگام رفتن به مدرسه، زندگی پدر خود را به خطر می‌اندازد و در پایان نیز به پسر بچه‌ای واقعی تبدیل می‌شود.

■ پویانمایی سینمایی «کتاب جنگل»

در داستان اصلی بعد از آن که "موگلی" ببر قاتل یعنی "شِرخان" را از سر راه بر می‌دارد، در می‌یابد که پدر و مادر اصلی او توسط کشاورزان در دهکده دستگیر شده‌اند. او با کمک گرگ‌ها و فیل‌ها، دهکده را تخریب کرده و مردمانش را به قتل می‌رساند. وی بعدها مجبور می‌شود فرار کند، زیرا ساکنین آن جا گمان می‌کردند که او روحی شیطانی است.



اما در داستان اقتباسی "موگلی" پسر بچه‌ای است که توسط والدینش در جنگل رها می‌شود. او در آن جا توسط یک خرس و یک پلنگ آموزش دیده و اتفاقات بد را به فراموشی می‌سپارد.

● فعالیت: در مورد یکی از داستان‌هایی که شنیده‌اید فکر کنید و با اقتباس از روی آن داستان جدیدی خلق کنید.



● فعالیت: برای داستان جدیدی که در فعالیت قبل خلق کرده‌اید؛ شخصیت‌هایش را طراحی و رنگ آمیزی کنید.



تیپ و شخصیت

تیپ عبارت از ویژگی‌های مشترک افراد یک گروه است که نشان‌دهنده یک طبقه یا یک قشر از جامعه است که نوعی همبستگی و شباهت بین آنها وجود دارد اما شخصیت ویژگی‌های فردی و جداکننده افراد است. ممکن است یک فرمانده نظامی که خصوصیات مشترک تمام افراد تیپ نظامی را دارد موسیقی هم بنوازد و علاوه بر نظم زیادی که در زندگی‌اش دارد آدم شوخ طبعی هم باشد و یا قصابی که ظاهری قوی و خشن دارد از موجود کوچکی مثل موش بترسد در واقع آن تصویری که از همه آدم‌ها از دور می‌بینیم که آنها را متعلق به یک گروه یا یک قشر از جامعه می‌کند تیپ و خصوصیات روحی و اخلاقی آن فرد از نزدیک نشان‌دهنده شخصیت اوست. به طور مثال تیپ دکتر، کارمند، دانشمند، آشپز، خیاط، معلم، ورزشکار، مدیر، جادوگر، پیرمرد و... همگی در یکسری خصوصیات اساسی مشترک هستند و خصوصیات فردی همچون مهربانی، بداخلاقی، دروغ‌گویی، بدجنسی، عصبانی یا ترسو بودن است که شخصیت افراد یک تیپ را مشخص می‌کند و آنها را از هم متمایز می‌کند. تیپ، شامل خصوصیات که به راحتی در ذهن جا می‌گیرد. یعنی در اولین برخورد بدون اینکه نیازی به تفکر و تحلیل باشد، می‌توان آن را در ذهن تصور کرد و مخاطب می‌تواند کارهای بعدی‌اش را پیش‌بینی کند و می‌داند که باید توقعات مشخصی از او داشته باشد.



(د)



(ج)



(ب)



(الف)

الف) آشپز بدجنس

ب) آشپز ساده لوح

ج) آشپز دست و پاچلفتی

د) آشپز جدی

همه این آشپزها در لباس ظاهری تشابه دارند ولی در خصوصیات فردی تفاوت دارند. آشپز بدجنس در لباس، کلاه، پیش‌بند و حتی ابزار آشپزی با آشپزهای دیگر شباهت دارد اما ویژگی فردی او بدجنسی است که این ویژگی شخصیت او را ساخته است.

● فعالیت: درباره تفاوت چند تیپ و شخصیت صحبت کنید و نمونه‌هایی را در کارگاه نمایش دهید.



گونه‌های شخصیت

پویانمایی می‌تواند ویژگی‌های ظاهری و هم‌چنین حقیقت و درون افراد را به هر نحو ممکن نشان دهد. در میان تمام جانوران این انسان است که صاحب تخیل پیشرفته و گسترده است. تخیل، کارکردی شگفت دارد و انسان با استفاده از آن توانسته است ناتوانی‌های خود را در برابر طبیعت جبران کند. در فیلم‌های پویانمایی، انسان نیازها، آرزوها، ترس‌ها و علایق دیرینه‌اش را از طریق عنصر تخیل بیان می‌کند. با این تفاسیر هنرمندان طراح به کمک تخیل خود توانسته‌اند گونه‌های مختلف شخصیت را خلق نمایند که در این جا آن‌ها را مورد بررسی قرار خواهیم داد:

انسانی

"گورو" در پویانمایی سینمایی «من نفرت انگیز» تبه‌کاری است که با شنیدن خبر دزدیده شدن هرم بزرگ جیزه تصمیم می‌گیرد تا برای تحت تأثیر قرار دادن رئیس بانکی که از آن برای کارهایش وام می‌گیرد، ماه را بدزدد. او یک شخصیت انسانی است و مثال‌های بسیار زیاد دیگری از شخصیت انسانی در پویانمایی وجود دارد. مثال‌هایی نظیر "رابینسون کروزوئه"، "لوک خوش شانس" و ...



حیوانی

اگر از شخصیت حیوانی استفاده می‌شود حتماً تعمدی وجود دارد، پس نیاز به حفظ خصوصیات حیوانی با توجه به فیزیک اغراق شده بدنش است. در این جا تفکر و کلام حیوان می‌بایست سمت و سوی انسانی پیدا کند، اما حیوان، دنیا را به گونه‌ی خاص خود می‌بیند؛ عملکردها، واکنش‌ها و نوع تکلمش بر مبنای جهان‌بینی خاص خودش بوده که قادر به پیشبرد ماجرای داستان است.

مهم‌ترین وجه شخصیت‌پردازی حیوانات، آمیختن ویژگی‌های انسانی با شخصیت‌های حیوانی است که منجر به خلق شخصیتی جدید و خیالی می‌گردد. این شخصیت‌های تخیلی در ادبیات ما نیز شکل گرفته‌اند؛ برای مثال در داستان‌های "کلپه و دمنه" به وفور از شخصیت‌های حیوانی استفاده شده است.



"دانلد داک"، نقش یک انسان حسود را ایفا می‌کند. او شخصیتی پر خاشاک و عصبی است که صدایی بسیار تند دارد. دانلد داک دقیقاً ویژگی‌های یک انسان را دارد فقط ظاهر فیزیکی حیوانی به خود گرفته است.



در پویانمایی سینمایی «اسپیریت، اسبی از سیمارون» حیوانات اگر چه دارای احساس و فکر هستند اما نقش حیوان را بازی می‌کنند و وارد محدوده انسانی نمی‌شوند. به تعبیری "اسپیریت" یک اسب وحشی است که اجازه نمی‌دهد هیچ انسانی او را رام کند و از آن‌ها فاصله می‌گیرد. نمونه‌های مشابه زیادی از این دست وجود دارد که حیوانات در جای طبیعی خود قرار دارند به عنوان مثال در پویانمایی «والاس و گرومیت» این "گرومیت" است که نقش سگ "والاس" را بازی می‌کند. هرچند او خیلی از اشتباهات والاس را درست می‌کند اما در نهایت شخصیت حیوانی خود را حفظ می‌کند.

درختان و گیاهان

شخصیت‌پردازی درختان، گیاهان و اشیا از زمانی که انسان بت‌های ساخته دست خود یا پدیده‌های طبیعت را پرستش می‌کرد، وجود داشته است. پس از یک گذار تاریخی به ظروف و اشیایی که شخصیت‌پردازی انسانی شده‌اند برمی‌خوریم. این آثار و اشیا بازماندگان تفکر «آنیمیسم» (جان‌پنداری) هنرمندان و صنعتگران زمان خود هستند. در پویانمایی نیز باز هم به وسیله ترکیب خصوصیات انسانی با اشیا و گیاهان به شخصیت‌پردازی جدیدی می‌رسیم که تلفیقی از قابلیت‌های آن‌ها و ویژگی‌های انسان است.



شخصیت قارچ‌ها در پویانمایی سینمایی «فانتازیا» به شکلی هنرمندانه طراحی شده‌اند به طوری که طراح از فرم هندسی قارچ برای رسیدن به چهره و لباس و حالات شرقی استفاده کرده است. نمونه‌های متنوع دیگری از شخصیت گیاهان وجود دارد که به عنوان مثال می‌توان به شخصیت "درخت بید" در پویانمایی «پوکاهانتس» یا به شخصیت "کلروفیل" در پویانمایی‌ای به همین نام اشاره کرد.

اشیا



در پویانمایی «توستر شجاع کوچولو» اشیا یک خانه، قصد سفر می‌کنند تا صاحب خود را پیدا کنند. در این جا اشیا هرچند که در کنار انسان‌ها زندگی می‌کنند، اما به خاطر این که می‌توانند حرکت کنند و برای خودشان تصمیم‌گیری کنند، شخصیت انسانی به خود گرفته‌اند. شخصیت‌های پویانمایی دیگری همچون «چراغ مطالعه کوچک‌تر» از این دست شخصیت‌پردازی محسوب می‌شود.



در مجموعه پویانمایی «زندگی پنهان»، اشیا به طور واقعی شخصیت‌پردازی شده‌اند. شخصیت‌های داستان، زندگی و کارهای روزمره خود را انجام می‌دهند و انسان فقط در جابه‌جایی و یا در پس‌زمینه آن‌ها نقش ایفا می‌کند! مثلاً یک کیف پول از دوستش خداحافظی می‌کند و در همین لحظه یک دست آن را از روی میز برمی‌دارد. شخصیت‌ها از خود اراده‌ای ندارند و فقط در یک زندگی موازی با انسان‌ها ایفای نقش می‌کنند.

شخصیت‌های انتزاعی

این شخصیت‌ها حاصل تخیل صرف طراح شخصیت می‌باشند. شخصیت‌هایی که شاید به لحاظ فرم، رنگ و اجزاء، شباهت‌هایی به انسان‌ها یا حیوانات داشته باشند ولی نه انسان‌اند و نه حیوان، نه روبات هستند و نه شیء. شخصیت مینیون‌ها (minions) در پویانمایی معروف من شرور (Despicable me) یا شخصیت‌های خوشحالی، غمگین، ترسو و ... و انتزاعی‌تر از آن‌ها ... در پویانمایی درون بیرون (Inside out) همگی موجوداتی انتزاعی و تماماً تخیلی هستند.



روان‌شناسی شکل‌ها در فرم دادن به این دسته از شخصیت‌ها می‌تواند دارای اهمیت به‌سزایی باشد. مثلاً شخصیت‌های مهربان دایره‌ای شکل، شخصیت‌های قوی مستطیل شکلند و شخصیت‌های مثلث شکل صبور و فعال هستند هرچند این یک قانون کلی نیست.

● فعالیت: شخصیت‌هایی را طراحی کنید که درون کابل برق، الکترون‌ها را دست به دست می‌کنند و جریان الکتریسیته را برقرار می‌کنند.



شخصیت‌های علمی _ تخیلی



از زمانی که ژول ورن داستان‌های علمی تخیلی خود را می‌نگاشت یا قبل از آن، وقتی داوینچی به فکر ساخت ماشین پرنده بود، رابطه عمیق بین ادبیات، هنر و علم بیشتر به چشم آمد.



رسالت علمی شخصیت‌هایی که در ژانر علمی _ تخیلی به وجود می‌آیند، طراح شخصیت را مجاب می‌کند تا در طراحی آن‌ها از روابط علمی استفاده کند؛ حتی اگر هنوز از نظر علمی امکان به وجود آمدن این شخصیت‌ها یا دیده شدنشان تقریباً وجود ندارد ولی پایه علمی به آن‌ها باورپذیری بیشتری نسبت به شخصیت‌های تخیلی دیگر می‌دهد.

انواع ربات، موجودات فضایی، مخلوقات (Creature) عجیب‌الخلقه و ترکیبی حاصل از جهش در آزمایشگاه‌ها شخصیت‌های نیمه ربات و دستگاه‌های تبدیل شونده از این دسته‌اند.

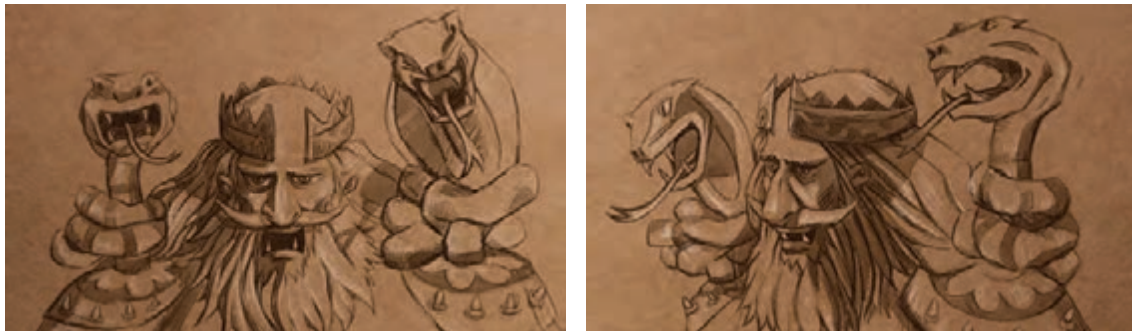
● **فعالیت:** موجودی طراحی کنید که به دلیل کمبود اکسیژن در زمین، در آینده به وجود آمده است. او دی‌اکسیدکربن را جذب کرده و اکسیژن را در بازدم به هوا باز می‌گرداند.

راهنمایی: بهتر است برای طراحی شخصیت موردنظر، از قابلیت مشابه گیاهان در این عمل استفاده کرد. مثلاً بدن شخصیت به جای مو یا پولک پوشیده از برگ است.



موجودات افسانه‌ای

شخصیت‌هایی که از ترکیب چند موجود مختلف و یا تخیل زیاد طراح ایجاد می‌شوند. این موجودات به دلیل ناشناخته بودن می‌توانند قدرت‌های خارق‌العاده‌ای داشته باشند. اغلب موجودات ترسناک یا آدم فضایی‌ها یا موجودات خنده‌داری مانند مینیون‌ها از این گونه هستند. در داستان‌های کهن ایرانی به ویژه شاهنامه فردوسی نیز از شخصیت دیوها و موجودات ترکیبی مانند ضحاک ماردوش استفاده شده است.



شخصیت "غول چراغ جادو" در پویانمایی سینمایی «علاءالدین» یک شخصیت افسانه‌ای است. او چهره‌ای اغراق شده ولی مشابه انسان با هیبتی شبیه به یک غول و رنگی متفاوت با رنگ انسان دارد.

- **فعالیت:** برای هر کدام از گونه شخصیت‌هایی که گفته شد حداقل پنج نمونه تصویری جدا کرده و به صورت یک فایل تصویری ارائه نمایید.



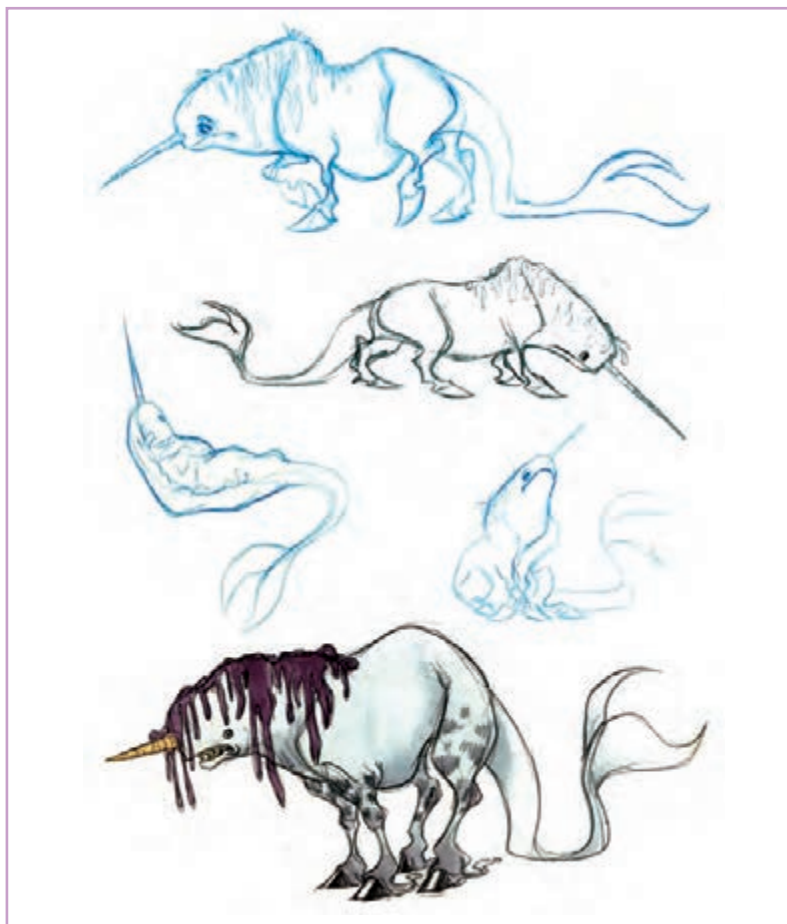
- **گفت‌وگو:** شخصیت‌های جمع‌آوری شده فعالیت قبل را به طور کامل تحلیل کنید.



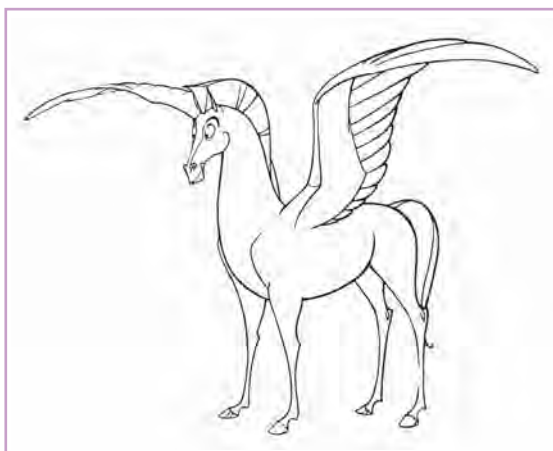
انواع شخصیت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای مانند دیو، پری، اژدها، سیمرغ که به ادبیات و تاریخ و کهن‌الگوها باز می‌گردند. در فرهنگ‌های مختلف وجود دارند و می‌توان رد پای آن‌ها را در تمدن‌های مختلف با ریشه‌هایی یکسان دید و رصد کرد.

● فکر کنید: کدام‌یک از گول، دیو یا پری شاخ ندارد؟ (به تعریف آن‌ها در فرهنگ لغات توجه کنید).





● فعالیت: از یک گول، یک دیو و یک پری طراحی انجام دهید.



واحد یادگیری ۸

شایستگی: پیکربندی شخصیت بر اساس شناسنامه

انواع شخصیت‌های داستان

شخصیت در یک اثر پویانمایی، فردی است دارای ویژگی‌های اخلاقی و ذاتی که این ویژگی‌ها از طریق رفتار و گفتار او نمود می‌یابد. شخصیت‌های داستان؛ شبیه آدم‌های واقعی‌اند؛ در عین حال به آن‌ها شباهتی ندارند! از یک دیدگاه، شخصیت‌های داستان به دو دسته ایستا و پویا تقسیم می‌شوند. شخصیت‌های ایستا در طول داستان متحول نمی‌شوند، حوادث داستان بر آن‌ها تأثیری نمی‌گذارند و در پایان داستان همانی هستند که بوده‌اند، اما شخصیت پویا در اثر رویدادهای داستان متحول می‌شوند.

شخصیت ایستا



"کاراگاه گجت" یک شخصیت ساده لوح است که همیشه به کمک عوامل مختلف، نظیر شانس پیروز می‌شود. اما هیچ وقت شخصیتش دستخوش تغییر نمی‌شود. بیننده همیشه منتظر خرابکاری‌های اوست. از این حیث او شخصیتی ایستا دارد. از این دسته شخصیت‌ها معمولاً در مجموعه‌های پویانمایی استفاده می‌شود زیرا بیننده به رفتار ایستای شخصیت عادت کرده و در نتیجه با او هم‌ذات‌پنداری می‌کند. مانند شخصیت‌های "پلنگ صورتی"، "پت و مت" و یا "سیمپسون‌ها".

شخصیت پویا



زیبای "کتاب کِلز" را به اتمام برساند. در این داستان ابتدا جهان‌بینی و نگرش و سپس شخصیت "برندان" دست‌خوش تغییر می‌شود. شخصیت‌های بیشتر پویانمایی‌های سینمایی در این دسته قرار می‌گیرند نگرش آن‌ها در طول فیلم تغییر می‌کند و در نهایت از خود شخصیت جدیدی می‌سازند. شخصیت "چهپرو" در «شهر اشباح» و "سالیوان" در «کمپانی هیولاها» نمونه‌هایی از شخصیت پویا هستند.

در پویانمایی سینمایی «راز کِلز»، پسر بچه دوازده ساله به نام "برندان" مجبور است به کمک عمویش و سایرین در ساخت دیوار محافظی که آن‌ها را از هجوم وایکینگ‌ها در امان می‌دارد همکاری داشته باشد. روزی برندان با روحانی و هنرمندی بنام "برادر آیدان" برخورد می‌کند که برندان را با زیبایی‌های دنیای هنر و به خصوص طراحی آشنا می‌کند. برندان که دریچه جدیدی به رویش باز شده، تصمیم می‌گیرد مسیر زندگی‌اش را عوض کند و طراحی‌های کتاب باستانی، اسرارآمیز و

● تحقیق: با تماشای پویانمایی‌های مختلف تلاش کنید ده نمونه شخصیت "ایستا" و ده نمونه شخصیت "پویا" را نام برده و در مورد خصوصیات رفتاری آن‌ها توضیح دهید.



نقش آفرینی شخصیت

شخصیت‌ها در داستان نقش‌های مختلفی به خود می‌گیرند. معمولاً یکی نیروی مثبت می‌شود و قصد نجات دیگران را دارد و یکی نیروی منفی می‌شود و می‌خواهد همه چیز را خراب کند. بر این پایه نقش شخصیت در نحوه طراحی آن تأثیرگذار خواهد بود. در ادامه این شخصیت‌ها مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

شخصیت قهرمان (Protagonist)

شخصیتی است که کنش داستان را پیش می‌برد و انتظار می‌رود به هدف اصلی داستان برسد. نام قهرمان معمولاً پر از بار مثبت است و معمولاً ویژگی‌های برجسته‌ای چون شجاعت، پایداری و آمادگی برای قربانی شدن را به نمایش می‌گذارد. قهرمان‌ها کارهایی می‌کنند که مردم عادی قادر به انجام آن نیستند. با این که کارهای قهرمان به نظر مثبت می‌رسد اما نباید فراموش کرد که او لزوماً شخصیت خوبی نیست! در بعضی پویانمایی‌ها همچون «ذهن بزرگ» و «من نفرت انگیز» قهرمان داستان، فردی شرور است!



شخصیت "پیتربن" در پویانمایی‌ای به همین نام، قهرمان افسانه‌ای و رویاهای دختری به نام "وندی" است. یک روز پیتربن به خانه آن‌ها می‌آید و به وندی و دو برادرش پرواز کردن می‌آموزد و آن‌ها را با خود به سفری ماجراجویانه می‌برد.

● فعالیت: دو نمونه شخصیت قهرمان یکی با ویژگی‌های مثبت و یکی با ویژگی‌های منفی مثال زده و در مورد رفتار آن‌ها توضیح دهید.



ضدقهرمان (Antagonist)

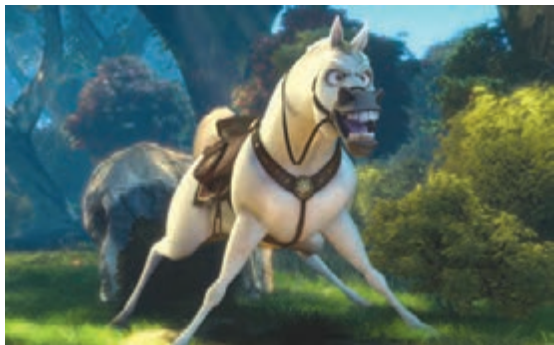
شخصیتی است که در برابر قهرمان قدعلم می‌کند و معمولاً با او دچار کشمکش می‌شود. به ضد قهرمان، شخصیت منفی هم می‌گویند. او معمولاً دارای چهره و شخصیتی است که خواننده یا تماشاگر با او هم‌ذات‌پنداری می‌کند، اما فاقد قدرت و تسلطی است که به طور سنتی قهرمانان از آن برخوردارند و در عوض ضعف‌ها و ناراحتی‌های روانی دارد. در واقع ضد قهرمان‌ها معمولاً آدم‌هایی با خود بیگانه و تک افتاده‌ای هستند که روحیات ترد و شکننده‌ای دارند، اما در عین حال اصول اخلاقی و ویژگی‌های رفتاری منحصر به فردی دارند که سبب می‌شود با محیط اطراف و جامعه‌شان در تضاد باشند.



شخصیت "کاپیتان هوک" در پویانمایی سینمایی «پیتروپن» سعی در نابودی قهرمان آن دارد.

شخصیت مکمل

شخصیتی که در داستان، کنار شخصیت قهرمان قرار می‌گیرد و در تنگناها به یاری او می‌شتابد. بعضی از شخصیت‌های مکمل نقش راهنما دارند. به طور مثال در پویانمایی شرکت هیولاها شخصیت "مایک" برای "سالیوان" نقش راهنما دارد.



شخصیت "ماکزیروس" در پویانمایی سینمایی «تنگلید»، اسب چموشی است که در تکامل با شخصیت "یوجین" در داستان حضور دارد.

شخصیت متضاد

شخصیتی است که از نظر خصوصیات، درست در نقطهٔ مقابل قهرمان قرار دارد و شخصیت و ویژگی‌های قهرمان را آشکار می‌کند.



شخصیت‌های "تام" و "جری" همیشه در حال آزار یکدیگر هستند. این تضاد شخصیتی سیر روایی جذابی برای مخاطب ایجاد می‌کند.

شخصیت فرعی

شخصیتی است که نقش کوچکی در داستان دارد.



شخصیت "موریس" در پویانمایی سینمایی «دیو و دلبر» به عنوان پدر شخصیت "بل" در مواقع زمان کمی در داستان حضور دارد و نقشی فرعی است.

شخصیت راوی

شخصیتی است که مخاطب داستان را از زاویه دید او تجربه می‌کند، با او همدردی می‌کند و از او طرفداری می‌کند، از این رو شخصیت اصلی داستان است.



شخصیت "جودی آبت" در پویانمایی «بابا لنگ دراز» در طول فیلم، با نوشتن خاطراتش داستان را از زاویه دید خود روایت می‌کند.

● تحقیق: با توجه به انواع نقش‌های شخصیت که در بالا ذکر شد، از هر مورد دو نمونه تصویر تهیه کنید و در کلاس ارائه کنید.



● فعالیت: در پویانمایی‌های «پری دریایی کوچولو» و «رابین هود»، قهرمان، ضد قهرمان و شخصیت مکمل را بیابید و آن‌ها را به صورت فایل تصویری ارائه دهید.



شناسنامه شخصیت

شخصیت‌پردازی مفهومی گسترده‌تر از چند خط طراحی دارد و عبارت است از ترسیم خلاقانهٔ جوهرهٔ وجودی شخصیت که دربرگیرندهٔ ویژگی‌های شخصیتی در فرم ظاهری بوده و توأم با نحوهٔ رفتار و اعمال که هم‌خوانی کامل با خصوصیات درونی شخصیت دارد زندگی نامه او چیست (چیستی شخصیت). در واقع خصلت‌های درونی شخصیت مثل ظاهر فیزیکی او نیست که بتوان آن را طراحی کرد و طراح باید شخصیت را ابتدا به درستی بشناسد.

■ طراح قبل از خلق یک شخصیت باید به پنج "چه؟" در مورد آن شخصیت پاسخ دهد.

- ۱- چه نامی دارد، چه تناسباتی دارد و چه اخلاق و رفتاری دارد؟
- ۲- چه جایی به دنیا آمده و کجا بزرگ شده است؟
- ۳- چه زمانی و در کدام دوره زندگی می‌کرده است؟
- ۴- چه قدرت و توانایی‌هایی دارد؟
- ۵- چه اهداف، انگیزه‌ها و رویاهایی دارد؟

مکان و زمان

هر داستانی در مکان و زمان خاصی اتفاق می‌افتد. شخصیت‌های داستانی در مکان‌هایی رفت‌وآمد دارند و در دیگر فضاها با شخصیت‌های روبه‌رویشان صحبت می‌کنند. بدون شک جهان داستان به موازات ماجرا و شخصیت و موضوعش مکان و زمانی را می‌خواهد که خود را به تصویر بکشاند. جغرافیا و زمان وقوع داستان دو عامل بسیار مؤثر در طراحی شخصیت هستند.

فکر کنید:

- شخصیتی را تصور کنید که به زمان دیگری (گذشته یا آینده) سفر کرده است. چگونه با زمان و مکان غریبه مأنوس خواهد شد؟
- شخصیتی را تصور کنید که قایقش غرق شده است و خود را به جزیره‌ای ناشناخته رسانده است. چگونه با فضای غریبه مأنوس خواهد شد؟





• فکر کنید: در طراحی شخصیت‌های پویانمایی «شکرستان» تا چه میزان از مکان و زمان داستان تأثیر گرفته شده است؟



• گفت و گو: پویانمایی «کرودها» را تماشا کنید. داستان این پویانمایی در عصر حجر یعنی زمانی که هنوز بشر در غار زندگی می‌کرد، اتفاق افتاده است. تأثیر پوشش و نوع زندگی و برخورد شخصیت‌های آن را با یک پویانمایی که در زمان حال اتفاق افتاده است مقایسه کنید.



در پویانمایی سینمایی «عصر یخبندان» همیشه یک مشکلی هست؛ افزایش دما، جابه‌جایی قاره‌ها، دایناسورهای عصبانی و...!

مندی ماموت، سید تنبل و دیگو ببر تیز دندان با وجود این فجایع زمین‌شناسی فرصت نفس کشیدن هم ندارند. حتی وقتی اوضاع برای یک یا دو دقیقه آرام می‌شود، باز هم مشکلاتی پیش رویشان قرار می‌گیرد. این تأثیری است که زمان و مکان بر روی داستان گذاشته است.



در پویانمایی سینمایی «به سوی الدورادو»، دو کلاه‌بردار به نام‌های تولیو و میگوئل با یافتن نقشه شهر افسانه‌ای الدورادو (شهر طلا) وسوسه می‌شوند و تصمیم می‌گیرند برای به دست آوردن طلاها به جایی ناشناس سفر کنند.



• فکر کنید: به نظر شما در پویانمایی «پهلوانان»، شخصیت‌ها تا چه میزان از فضای ایران تأثیر گرفته‌اند؟



چستی شخصیت

زندگی‌نامه شخصیت در طراحی آن بسیار مهم است.

■ نام او چیست؟

■ دیگران او را به چه نامی صدا می‌زنند؟

■ مشخصه‌های فرهنگی و ملیتی شخصیت چیست؟

و سؤالات دیگری از قبیل شغل و فرهنگ، جنسیت و سن و خصوصیات روان‌شناختی شخصیت که در مورد آن صحبت خواهد شد.

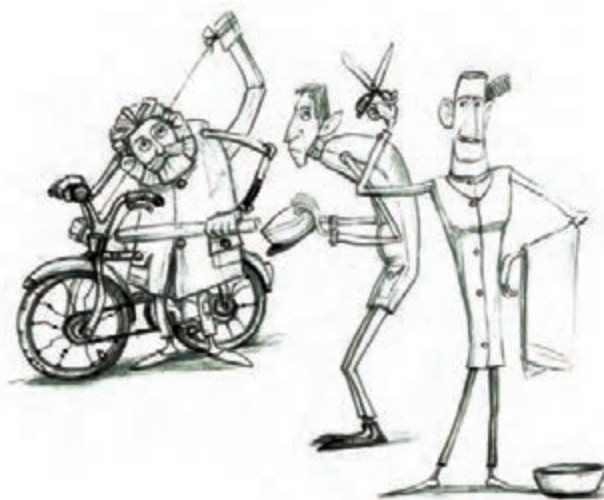
فرهنگ و شغل

مشخصه‌های فرهنگی و شغلی روی پوشش و رفتار شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد. به عنوان مثال شخصیت «داروغه ناتینگهام» در پویانمایی سینمایی «رابین‌هود» تحت تأثیر شغلی که دارد مدام سعی در آزار مردم ستم دیده دارد و به زور از آن‌ها پول می‌گیرد.



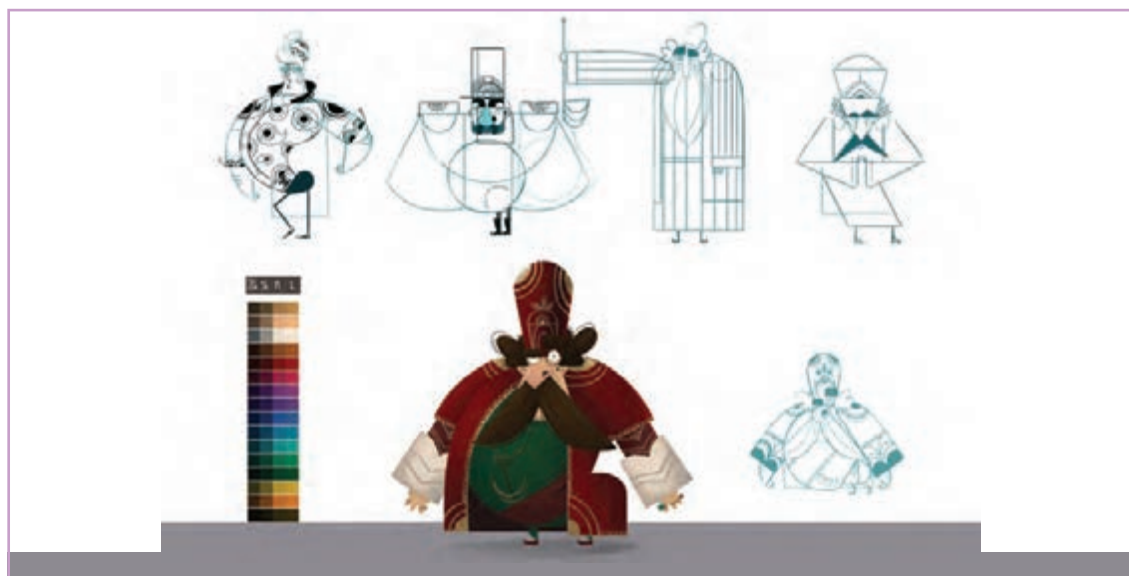
● تحقیق: پنج شخصیت پویانمایی را پیدا و معرفی کنید که شغل‌شان تأثیر مهمی در شخصیت‌شان دارد.





تأثیر شغل در فرم و خط طراحی ابزار هر شخصیت در کانسپت اولیه سه شخصیت آرایشگر، گاریچی و حلاج برای پویانمایی سینمایی «معمای گندم».

برای طراحی شخصیت باید تحقیق زیادی در مورد فرهنگ و پیشینه جامعه مورد نظر انجام شود. به طور مثال ایران دارای فرهنگ بسیار غنی تصویری است. نقش مایه‌هایی که در آثار نقاشی و نقش برجسته‌های تاریخی به جا مانده است، فرم ظروف و شکل معماری و ... بهترین منابع برای نزدیک‌تر شدن به موضوع طراحی هستند. در نقش برجسته‌ها می‌توان حدود آرایش و نوع لباس‌ها را به لحاظ تاریخی مورد بررسی قرار داد یا از نقوش ایرانی مانند تذهیب و بته‌جقه در طراحی لباس و جزئیات آن مانند یقه و آستین استفاده کرد.



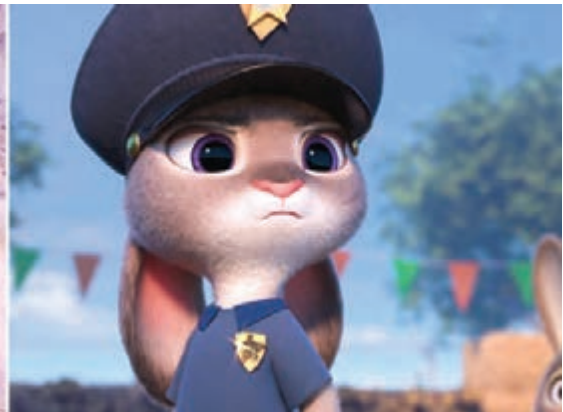
هویت و فرهنگ ایران قدیم در چهره و لباس شخصیت‌ها و مطالعات بر روی شخصیت‌های پویانمایی «جاحکایتی»

پوشش لوک خوش شانس و چوبی که در دهان دارد مربوط به فرهنگ و زمان تاریخی غرب وحشی است و ستاره‌ای که روی سینه آن قرار گرفته است نوع شغل او را معرفی می‌کند.



گفت‌وگو:

- به نظر شما "مولان" در کجا زندگی می‌کند؟ در مورد فرهنگ او توضیح دهید.
- «جودی» در پویانمایی سینمایی «زوتوپیا» و «پرفسور بالتازار» چه شغلی دارند؟ ظاهر آن‌ها چقدر به شخصیت و کارشان مرتبط است؟



جنسیت و سن

شخصیت «چهپرو» در پویانمایی «شهر اشباح» یک دختر بچه دهساله است که با مخاطرات زیادی روبه‌رو می‌شود. پدر و مادرش طلسم شده‌اند و او با داستان کوچکش باید کارهای بزرگی انجام دهد تا پلیدی‌ها را نابود کند. موقعیت سنی و جنسیت چهپرو به بیننده کمک می‌کند راحت‌تر با قهرمان داستان همذات‌پنداری کرده و در نهایت برای شادی‌هایش خوشحال و برای چالش‌های پیش رویش نگران شود.



در پویانمایی کوتاه «بازی جری» تأثیر مستقیم سن شخصیت بر روی داستان دیده می‌شود. «جری» پیرمردی است که درگیر کشمکش فردی است و علیه خود دست به بازی می‌زند و در نهایت خود را مغلوب می‌کند! رفتار و حرکات این شخصیت تحت تأثیر سن او شکل گرفته است.





فکر کنید:

- جنسیت و سن شخصیت و نقش او در داستان برای طراحی چقدر مؤثر است؟
- چه سنی را قرار است طراحی کنیم؟ کودک، جوان یا پیر؟
- هرکدام دارای چه ویژگی‌های ظاهری‌ای هستند؟



- گفت‌وگو: کودکی شخصیت "سندروم" را در پویانمایی سینمایی «شگفت‌انگیزان» پیدا کنید و هر دو ظاهر (گذشته و حال) او را مقایسه کنید.



- فعالیت: به نظر شما اگر شخصیت پلنگ صورتی پیر یا نوزاد بود به چه شکل بود؟ آن را تصور و طراحی کنید.

خلق و خو (روانشناسی شخصیت)



فکر کنید:

- آیا شخصیتی که قرار است طراحی کنید خودخواه و لذت جو است؟
- آیا خسیس و طمع کار است؟ آیا بی‌منطق و پرخاشگر است؟
- مشخصه‌های رفتاری و درونی او چیست؟ عادت‌های رفتاری و کلامی او چیست؟



- فعالیت: بر اساس سؤالات انگیزشی در فکر کنید بالا، یک شخصیت خلق کنید.

ویژگی‌های فردی

ویژگی‌های فردی، مانند اثر انگشت در هر فردی متفاوت می‌باشد. شخصیت ممکن است عادت‌های همیشگی داشته باشد که جزء ویژگی‌های او محسوب شود. مانند پرنس جان در پویانمایی رابین هود. در مواقعی از داستان که انگشت شست خود را داخل دهان می‌کرد؛ این ویژگی از کودکی او نهادینه شده و تا امروز آن را ترک نکرده باشد.



● گفت‌وگو: شخصیت تصویر بالا کیست و چه خصوصیت بارزی دارد؟

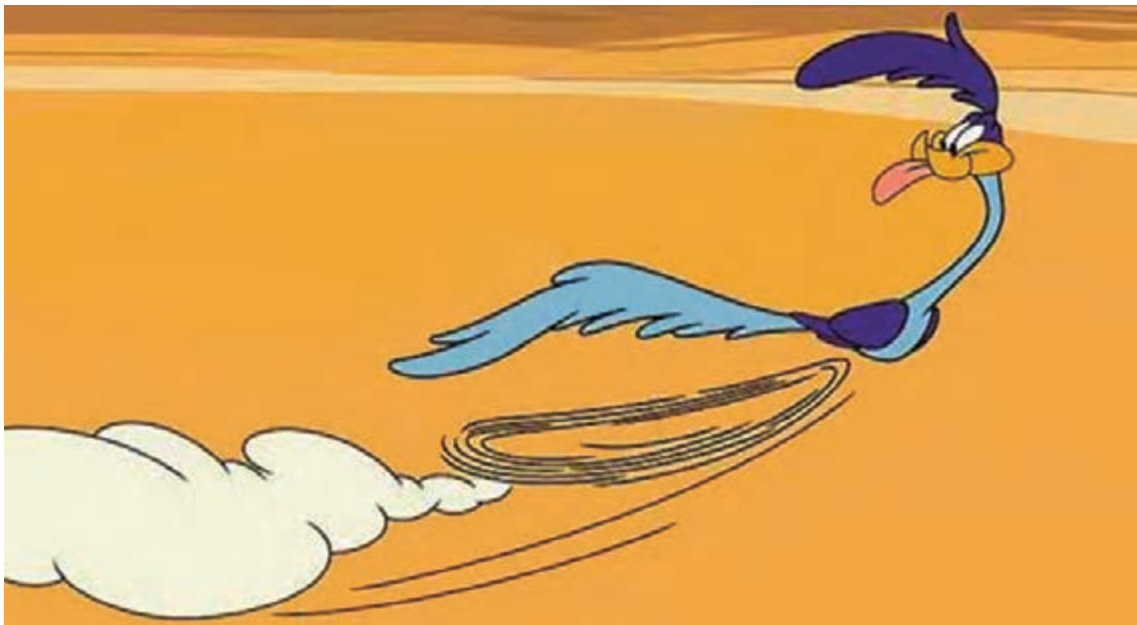


قدرت و توانایی‌ها

شخصیت قهرمانان دارای یک سری قدرت‌های ویژه اما محدود هستند. محدودیت در قدرت سبب می‌شود تا ضد قهرمان بتواند با آن‌ها مبارزه کند و از نقاط ضعف آن‌ها استفاده کند. به طور مثال توانایی "مرد عنکبوتی" پریدن از روی ساختمان‌ها و شخصیت "سوپرمن" که می‌تواند پرواز کند. شخصیت‌های پویانمایی سینمایی «شگفت‌انگیزان» نیز هر کدام توانایی‌های منحصر به فردی دارند.



"سندروم" در پویانمایی «شگفت‌انگیزان» شخصیت ضد قهرمان است و توانایی خاصی ندارد. او با توسل به ابزار ماشینی سعی برای به دست آوردن قدرتی قهرمانانه دارد.



توانایی بارز شخصیت "رودرانر" سرعت بالای او است.

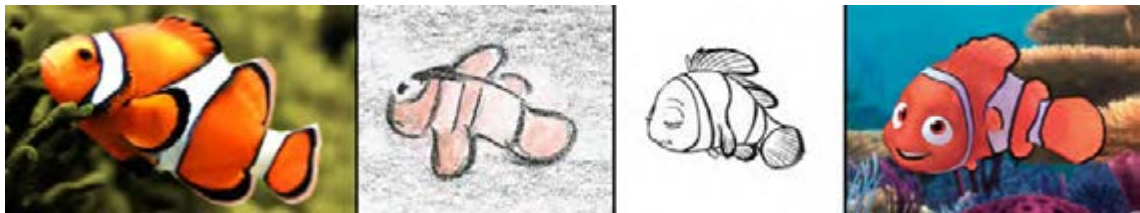


توانایی خانواده "بارباپا"، قابلیت تغییر شکل است و همیشه به شکل‌های مختلف تبدیل می‌شوند.

روش تحقیق میدانی و کتابخانه‌ای

همچنین برای داستان‌هایی که دارای مکان مشخصی هستند می‌توان سفر کرد و با مشاهده عینی، مشخصات بارز آن منطقه را استخراج کرد. به عنوان نمونه در پویانمایی سینمایی «علاءالدین»، سرپرست لی اوت آن به اصفهان سفر کرده و از ویژگی‌های فرهنگی این منطقه استفاده نموده است. شخصیت‌هایی با چهره‌های شرقی در این پویانمایی هویت جغرافیایی منطقه‌ای را به تصویر می‌کشد که داستان در آن به وقوع رسیده است. مشاهده عینی و استفاده از تصاویر، به درک بیشتر و مفهومی‌تر طراح کمک می‌کند. امروزه با استفاده از اینترنت این امکان فراهم شده است تا راحت‌تر از قبل در مورد جغرافیا و زمان و مکان داستان تحقیق کرده و در داستان برای خلق بهتر شخصیت‌ها، منطبق بر متن استفاده نمود.

برای نزدیک‌تر شدن شخصیت به متن داستان، باید از منابع مختلف جهت یافتن ایده‌های مرتبط استفاده کرد. به عنوان مثال برای یک شخصیت تاریخی، ابتدا باید در مورد منابع تصویری و یا حتی نوشتاری منطقه مورد نظر در داستان تحقیق کرد؛ این بستگی به زمان دقیق داستان، نوع آرایش مو و نوع پوشش فرهنگی دوره‌های مختلف تاریخی و تفاوت آن‌ها با هم دارد. ضمناً هر جغرافیا به تناسب میزان گرمی یا سردی فصول آن و نیز رسوم و آیین‌های خود، پوشش و لباس ویژه خود را دارند. بنابراین با استفاده از منابع تصویری به جای مانده از گذشته مانند نقاشی‌ها، نقش برجسته‌ها، کاشی‌ها و همین‌طور متون کهن می‌توان تا حد زیادی به این ویژگی‌ها دست یافت.



مراحل مطالعه بصری و الهام و الگوبرداری از نمونه واقعی تا رسیدن به شخصیت نمو



شخصیت مایک در پویانمایی سینمایی «ماشین‌ها» از روی یک مدل خودروی «بوم تراک»، مدل ۱۹۵۱ الگوبرداری شده است

فرم شناسی

در مبانی هنر هر عنصری می‌تواند دارای پیام باشد. مثلاً برای نشان دادن یک خصلت درونی، می‌توان روی یکی از اعضای بدن که به این خصلت درونی مرتبط است تمرکز کرد و آن را به صورت اغراق شده نشان داد. پا نمادی از اعتماد به نفس است که هرچه بزرگ‌تر نشان داده شود به معنی اعتماد به نفس بالای شخصیت است یا مثلاً می‌توان برای کسی که قدرت بینایی کمی دارد چشمانی کوچک و نادیدنی طراحی کرد. همچنین براساس مبانی روان‌شناختی هنر هر فرم دارای احساس و ویژگی‌های منحصر به فرد می‌باشد. مربع نماد ثبات، اعتماد، امنیت و معیار مردانگی است.



مثلاً اگر روی رأس خود قرار گیرد می‌تواند نماد انرژی، مناقشات و تنش و یا زمانی که روی قاعده خود ایستاده است نمادی از ایستادگی و مقاومت باشد.



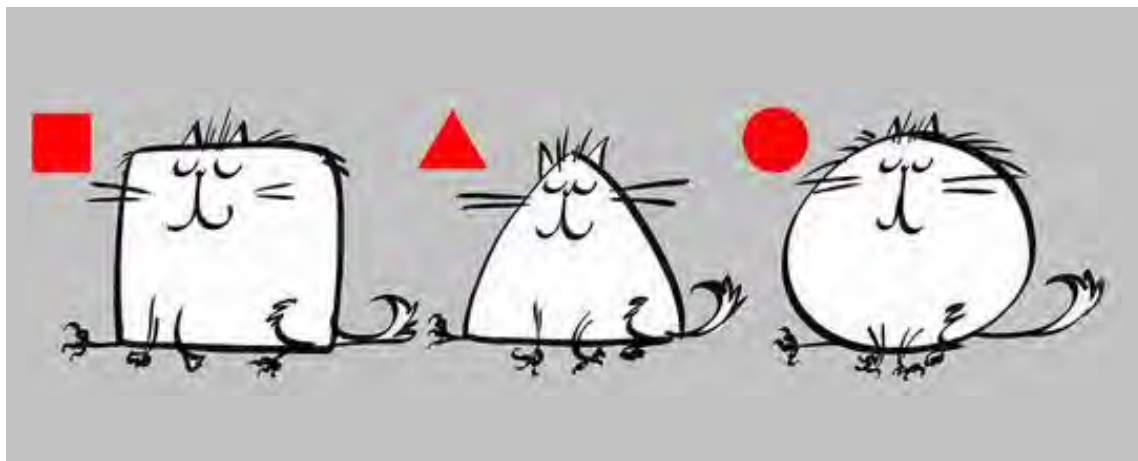
دایره نماد جاودانگی، نرمی و لطافت است، که در حالت هماهنگ با این ویژگی در تصویر سمت چپ و متضاد با آن در تصویر وسط دیده می‌شود.



فعالیت:



- حداقل ده نمونه شخصیت که با فرم‌های ساده طراحی شده‌اند گردآوری نموده و به صورت فایل تصویری ارائه نمایید.
- با توجه به تصویر زیر، تلاش کنید یک شخصیت را با سه فرم مربع، مثلث و دایره خلق نمایید.



به شخصیت‌های پویانمایی کوتاه «کار درونی» توجه کنید. تمامی شخصیت‌ها اعضای بدن انسان هستند که با فرم‌های ساده طراحی شده‌اند. شما نیز می‌توانید با ساده‌سازی شکل‌ها، شخصیت‌های بی‌شماری خلق نمایید.





پروژه: هنرجویان به صورت گروه‌های ۳ تا ۵ نفر با توجه به تکنیک خروجی اقدام به طراحی شخصیت‌های یک داستان اقتباسی یا ضرب‌المثل‌ها، مثل‌ها و... نمایند.

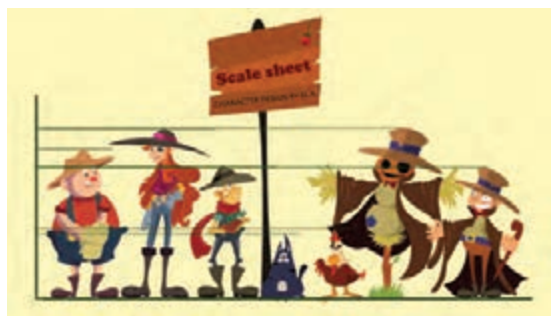
- گروه با همکاری و رعایت هماهنگی در طراحی، برای شخصیت‌های داستان اقدام به تهیه شناسنامه شخصیت‌ها نماید و پس از آن مدل شیت، حالات چهره (میمیک شیت)، حالات طلایی بدن (گلدن پز)، شیت مقایسه‌ای و سیلوئت همان شخصیت‌ها را طراحی و ارائه نماید.



طراحی حالت‌های بدن و حالات چهره یکی از شخصیت‌ها



طراحی اتود برای شیت مقایسه‌ای شخصیت‌های داستان - کارگروهی هنرجویان



اجرای نرم‌افزاری شیت مقایسه‌ای شخصیت‌های داستان - کارگروهی هنرجویان



شیت مقایسه‌ای شخصیت‌های داستان - سیلوئت

نمونه کار از ملیکا اردکانی

طراحی شخصیت

لبو فروش

اسم: جعفر

اسمی که دیگران او را با آن می‌شناسند: بابا گوگولی

سن: ۴۷، جنسیت: مرد، ملیت: ایران

خلق و خو: مهربان، پر انرژی، مثبت‌نگر، شاد و شوخ‌طبع و ویژگی‌های فردی: در ابتدا بیکار بوده ولی بعد تصمیم می‌گیرد لبو فروشی خود را راه بیندازد. برخلاف ظاهر همیشه خندان یک روی غمگین هم دارد که فقط به یکی از همسایه‌ها نشان می‌دهد.

قدرت و توانایی: درست کردن لبوهایی که هیچکس راز خوشمزگی آن را نمی‌داند.

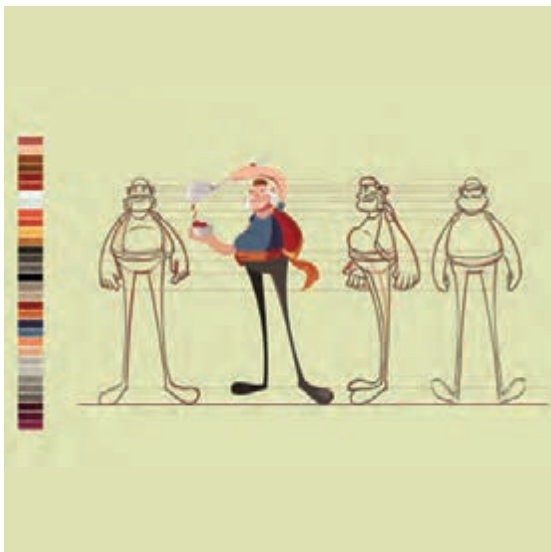
نقاط ضعف: از دکتر و ارتفاع می‌ترسد.

رویایی که در سر دارد: می‌خواهد شعبه‌های زیادی از لبو فروشی جعفر را در کل کشور داشته باشد.

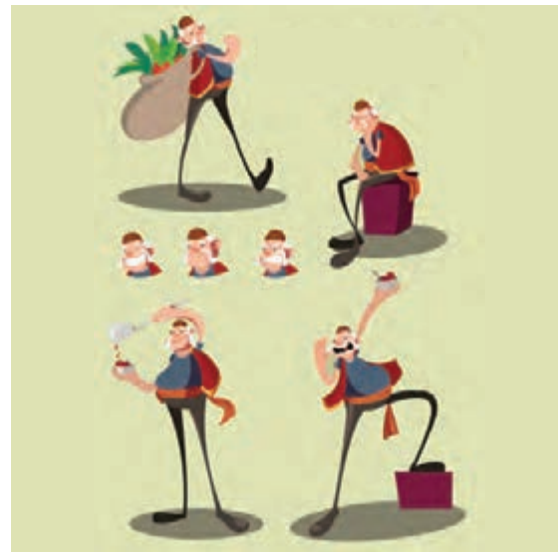


طراحی حالت بدن - شخصیت لبو فروش

شناسنامه شخصیت لبو فروش



مدل شیت شخصیت لبو فروش از چپ به راست: روبه‌رو -
سه‌رخ - نیم‌رخ - پشت



طراحی حالات بدن و چهره شخصیت لبو فروش - اثر هنرجو

کاری از ملیکا اردکانی

ارزشیابی شایستگی: پیکربندی شخصیت براساس فیلم‌نامه

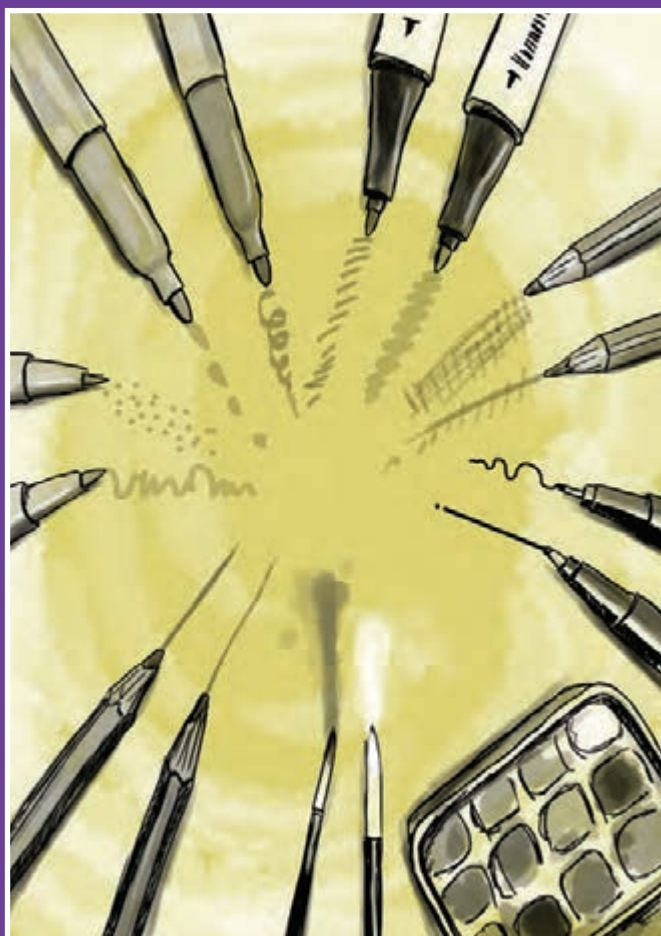
<p>شرح کار: تیپ و شخصیت، گونه‌های شخصیت، پیکربندی، تبیین خط داستانی (پیرنگ)، ساختار داستانی، اقتباس، شخصیت‌های داستان، نقش آفرینی، شناسنامه شخصیت، روش تحقیق میدانی و کتابخانه‌ای.</p>		
<p>استاندارد عملکرد: تحلیل متن در طراحی شخصیت با استفاده از منابع موجود بر اساس بررسی منابع بصری و مشاهدات عینی</p>		
<p>شاخص‌ها: ۱- زیبایی‌شناسی (هرمنوتیک) ۲- زبان بصری بین‌المللی ۳- فیلمنامه‌شناسی و ادبیات داستانی</p>		
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: مکان: کارگاه انیمیشن یک (A) زمان: ۱۲۰ ابزار و تجهیزات: انواع مداد - انواع کاغذ و مقوا - تخته شاسی - کاتر - پاک‌کن - ماژیک - گیره کاغذ - خط‌کش‌ها - تراش - پوشه آرشیو - مانتو و لباس کار - تخته پاک‌کن - میز نور - دیتاپروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ‌های پوششی و شفاف به همراه تجهیزات اجرایی آنها - کتاب‌های ادبی و داستانی.</p>		
<p>معیار شایستگی:</p>		
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳ نمره هنرجو
۱	تحلیل و بررسی خط داستانی (پیرنگ) و ساختار داستانی تشریح، کاربرد و اقتباس برای یک ایده داستانی	۱
۲	توضیح و تشخیص تیپ و شخصیت	۲
۳	توضیح و تشریح گونه‌های شخصیت طراحی شخصیت‌های انتزاعی، علمی - تخیلی و افسانه‌ای	۱
۴	تشریح، طراحی و تعیین شخصیت‌های داستان	۲
۵	تحلیل و بررسی نقش آفرینی شخصیت‌ها نوشتن شناسنامه برای شخصیت داستانی	۲
۶	توضیح روش تحقیق میدانی و کتابخانه‌ای	۲
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		۲
میانگین نمرات		
* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.		





پودمان پنجم

حجم و سه بعدی سازی شخصیت



واحد یادگیری ۹

شایستگی: سه بعدی سازی

آیا تا به حال پی برده اید:

- کاربرد رنگ توسط هنرمندان بر اساس غریزه و الهام است یا فرمول مشخصی دارد؟
- وظیفه و عملکرد رنگ و ابزارهای اجرایی تکنیک‌ها در پویانمایی چگونه است؟
- رنگ‌ها از نظر جنسیت و ابزار اجرایی به چند دسته تقسیم می‌شوند؟
- تکنیک‌های اجرایی سنتی در پویانمایی در ارتباط با هم، چه تفاوت‌هایی از نظر دیداری ایجاد می‌کنند؟
- در استفاده از ابزارهای سنتی چه خلاقیت‌هایی می‌توان انجام داد؟

هدف از این واحد یادگیری:

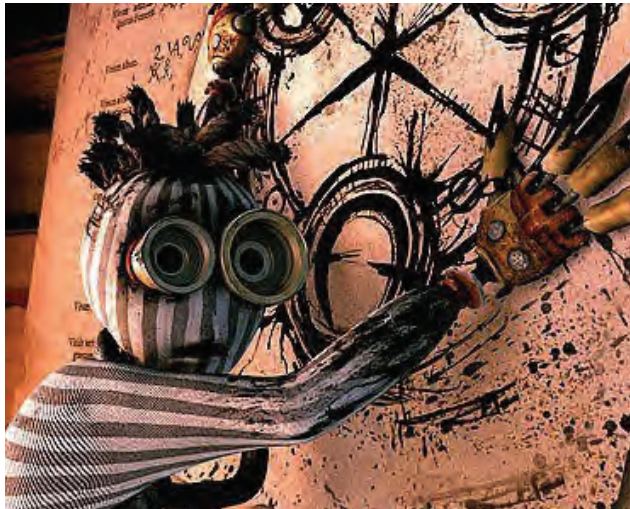
- هنرجویان در این واحد یادگیری با اصول علمی رنگ آشنا شده و مهارت‌های اجرایی ابزارها و تکنیک‌های سنتی را در تمرین‌های داده شده تجربه خواهند کرد و با تحقیق و بررسی فیلم‌های موجود، با اصول زیبایی شناسی و کاربردی هر تکنیک آشنا می‌شوند.

استاندارد عملکرد:

- توانایی اجرای رنگ در شخصیت به کمک دو تکنیک (به دلخواه و با توجه به امکانات موجود) سنتی یا دیجیتال و اثرات متفاوت رنگ‌ها و ابزارها در ایجاد جلوه‌های دیداری.

مقدمه

پویانمایی در دنیای امروزی جایگاه خاص و برجسته‌ای یافته و نسبت به گذشته به عرصه‌های وسیع‌تری از دنیای کودکانه گسترش پیدا کرده است. بنابراین در دنیای عظیم صنعت بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌های عظیم با جلوه‌های بصری سنگین، نمی‌توان جایگاه پویانمایی و به تبع آن طراحی شخصیت را نادیده گرفت. با توجه به این گستردگی و نیاز به استفاده از ابزارهای جدید و پیشرفته، هنرمندان طراح شخصیت می‌توانند؛ با تسلط و آگاهی نسبت به این گونه از مهارت‌ها و ابزارها و تخصصی‌تر شدن مهارتشان، راهنمایی خوبی برای کیفیت بهتر خروجی شوند. در این پودمان به این مهارت‌ها و هماهنگی‌ها می‌پردازیم:



حجم‌پردازی و نقاشی

از ابتدای پیدایش صنعت پویانمایی برای هماهنگی متحرک‌سازها و مسلط بودن آن‌ها به زوایای شخصیت‌ها، از آن‌ها مجسمه‌هایی ساخته می‌شد و در اختیار متحرک‌سازها قرار می‌گرفت. در شکل امروزی آن نیز از شخصیت، مجسمه‌های دیجیتالی تهیه می‌شود. برای تولید مدل اولیه شخصیت به صورت دیجیتال، هنرمند مدل ساز یا مجسمه ساز دیجیتال، به کل جزئیات شخصیت نیاز دارد که در طراحی خطی شخصیت، بسیاری از آن‌ها وجود ندارند. توضیح این که در شکل امروزی مدل سازی، ابتدا از طراحی انجام شده، یک مجسمه دیجیتال ساخته می‌شود و مدل سازی نهایی معمولاً از نقشه کنار و روبه‌روی شخصیت شکل می‌گیرد. امکان اصلاح و به وجود آوردن زیبایی در این روش (تولید مجسمه دیجیتال در ابتدا) بسیار بیشتر است. اکنون برای این که این جزئیات به شخصیت اضافه شود، بر روی نسخه خطی شخصیت، اجرای نقاشی دیجیتال صورت می‌گیرد.

- مراحل و روش کار تولید یک دیجیتال پینت سیاه و سفید از شخصیت:
- **گام اول:** شخصیت را در حالت ایستاده و سه‌رخ (در حالت خنثی) طراحی کنید.

فکر کنید:

- چرا شخصیت نباید واکنش شدیدی داشته باشد؟
- چرا سه‌رخ، نمای مناسبی برای طراحی حجمی شخصیت است؟



- **گام دوم:** شخصیت را تمیز و خطوط اضافه را پاک نمایید. به این منظور بهتر است شخصیت را در لایه دیگری دورگیری نمایید.
- **گام سوم:** کل شخصیت را با یک رنگ خاکستری در لایه جدید رنگ نمایید.

- فکر کنید: طیف خاکستری را در جاهای مختلف شخصیت تغییر دهید. (بهتر است تیره‌روشنی‌ها یکی در میان صورت گیرد) به نظر شما علت این کار چیست؟



- **گام چهارم:** سعی کنید با استفاده از ابزارهای تیره‌کننده و روشن‌کننده و یا قلم به حجم‌پردازی بپردازید.

- نکته: حجم‌پردازی را از احوال بزرگ شروع کرده و به تدریج در مراحل بعد به حجم‌های کوچک و جزئیات بپردازید.



- با حذف کردن خطوط جداکننده یا تضعیف آن‌ها، به حس حجمی سه‌بعدی بهتری دست پیدا می‌کنید.

- نکته: اجرای حجمی برای تولید مدل سه‌بعدی است لذا نیازی به نورپردازی یا رنگ کردن شخصیت در این مرحله نیست و حتی نورپردازی یا رنگ‌آمیزی شخصیت، به درک حجم شخصیت توسط مدل ساز لطمه می‌زند.



هماهنگی با تکنیک خروجی

تنوع و حجم تولید پویانمایی در جهان امروز بر کسی پوشیده نیست. این تنوع در زمینه تکنیک نیز دیده می‌شود. طیف وسیع تکنیک‌های پویانمایی از کات‌اوت و دو بعدی رایانه‌ای، دوبعدی سلولوئید سنتی و دیجیتال تا سه طیف وسیع تکنیک‌های پویانمایی از کات‌اوت و دو بعدی رایانه‌ای، دوبعدی سلولوئید سنتی و دیجیتال تا سه‌بعدی و استاپ موشن، هر کدام امکانات و نیز محدودیت‌هایی را پیش پای طراح شخصیت قرار می‌دهد. مثلاً شخصیت کات‌اوت سنتی تقریباً نمی‌تواند به صورت نرم بچرخد و تغییر جهت دهد ولی در طراحی آن می‌توان قواعد حجمی طراحی را در جاهایی نقض کرد. به عنوان مثال چشم‌ها را در یک طرف صورت طراحی نمود.

نکات مهم در طراحی شخصیت با توجه به تکنیک اجرایی

تکنیک کات‌اوت سنتی و دیجیتال دوبعدی

- به شیت‌های چرخشی شخصیت توجه کامل داشته باشید تا شخصیت در زمان متحرک‌سازی به طور صحیح بچرخد.
- می‌توان پرسپکتیو را کمتر در نظر داشت و شخصیت را غیر حجمی ترسیم نمود.
- برای قسمت‌های متحرک (دست، دهان و ...) باید توسط طراح تعداد زیادی طراحی صورت گیرد.
- سه‌رخ شخصیت، مهم‌ترین طراحی در این تکنیک است و تقریباً در بیشتر مواقع شخصیت در این زاویه دیده می‌شود.
- شخصیت معمولاً در نمای فول‌شات یا مدیوم‌شات دیده می‌شود بنابراین، طراحی باید برای این نماها صورت گیرد.
- در نظر گرفتن جای حرکت‌ها و مفصل‌بندی‌ها در طراحی بسیار مهم است. (مخصوصاً در حالت سنتی)
- با توجه به جابه‌جا شدن شخصیت و نه طراحی در هر فریم می‌توان از جزئیاتی نظیر رنگ‌های متنوع یا بافت مفصل در آن‌ها استفاده کرد.



نکته:

- در روش دیجیتال، بسیاری محدودیت‌ها مثل چرخش شخصیت یا خم شدن اجزا به جای تکه تکه بودن آن‌ها حذف شده است.
- با توجه به تولید سریع و امکاناتی که رایانه در روش دوبعدی دیجیتال در اختیار هنرمندان گذاشته است، این تکنیک به روش دل‌خواه شرکت‌های تولید تلویزیونی تبدیل شده است.

■ تکنیک دوبعدی سلولوئید سنتی و دیجیتال

- در این روش، متحرک‌سازها می‌بایست تک تک فریم‌ها را طراحی کنند؛ بنابراین باید برای شخصیت جزئیات کمی قرار داده شود.
- به شیت‌های چرخشی شخصیت توجه کامل داشته باشید تا شخصیت در زمان متحرک‌سازی به طور صحیح بچرخد.
- شیت آنالیز شخصیت و شیت توضیحات و همچنین شیت مقایسه‌ای باد با دقت بالایی طراحی شوند که شخصیت در زمان متحرک‌سازی بهتر حفظ شود و نسبت آن با بقیه عوض نشود.
- برای به وجود آمدن گرافیک بهتر می‌توان حالت‌هایی را با خط‌گذاری زیبا و نه لزوماً مربوط به واقعیت، برای شخصیت پیشنهاد نمود. به عنوان مثال می‌توان در حالت‌های یک شخصیت، از یک خط بلند از پشت سر تا نوک پایش بهره‌گرفتی کرد.
- برای رنگ‌آمیزی شخصیت ناحیه‌های بسته‌رنگی (پالت رنگی) تعریف کنید.

■ تکنیک سه‌بعدی و استاپ‌موشن

- شیت حجم‌پردازی کنار و روبه‌رو در این تکنیک باید دقیق و بدون ژست طراحی شود.
- نمای کنار و روبه‌روی شخصیت سه‌بعدی باید بدون پرسپکتیو طراحی شود.
- حالات صورت برای استفاده‌ی دیگران و مدل‌ساز، در نمای ساده و با حداقل حرکت سر طراحی شود.
- می‌توان جزئیات زیادی برای شخصیت در نظر گرفت.
- شیت نورپردازی و رنگ‌آمیزی کمک‌شایانی به مراحل دیگر کار می‌کند.



تکنیک‌های اجرایی سنتی

جنس رنگ‌های مصرفی بر روی تنوع تکنیک‌های رنگ‌گذاری مؤثر است و این تنوع با شیوه و حالت‌هایی که انواع رنگ به وجود می‌آورند ارتباط مستقیم دارند. تقسیم‌بندی رنگ‌ها به شیوه‌های مختلفی است. رنگ‌ها به عنوان ماده‌ای برای رنگ‌آمیزی به دو گروه رنگ‌های شفاف و پوشاننده، تقسیم می‌شوند.

■ **مواد رنگ‌آمیزی شفاف:** این مواد معمولاً منشأ آلی دارند و از انواع گیاهان و حیوانات به دست می‌آیند. علاوه بر این به طور مصنوعی نیز درست می‌شوند. این مواد جرم ندارند، در نتیجه حالت پوشانندگی نداشته و سطح زیرین رنگ دیده می‌شود؛ مانند: آبرنگ، اکولین، ماژیک، جوهر و مرکب.

■ **مواد رنگ‌آمیزی پوشاننده:** این مواد از مخلوط رنگ‌دانه‌های بسیار ریز و موادی که اصطلاحاً به آن‌ها بست می‌گویند ساخته شده‌اند. این مواد دارای جرم بوده و به سطوح زیرین خود حالت پوشانندگی می‌دهند. مانند: گواش، رنگ‌روغن، اکریلیک، پاستل شمعی و گچی، مدادرنگی و خودکار.



تکنیک‌های اجرایی رنگ‌های شفاف

سابقه و تاریخ نقاشی رنگ‌های شفاف بسیار قدیمی و مربوط به نقاشی‌های درون غارهای اروپا و نگارنوشتهای مصریان قدیم است، اوج نقاشی رنگ‌های شفاف (آبرنگ‌نما) به اروپای سده‌های میانه و به زمان رنسانس می‌رسد و هنوز هم ادامه دارد.

مرکب، آبرنگ

برخی از هنرمندان، کیفیت شفاف برخی رنگ‌های محلول در آب را ترجیح می‌دهند، یک نمونه بسیار خوب، کاربرد آن در پویانمایی، فیلم «پدر و دختر»، ساخته هنرمند هلندی میکائیل دودک دوویت است. این متحرک ساز از قلم‌مو و مرکب هندی برای پرداخت خطوط پیکرهای ساخته شده از طلق استفاده کرد و معتقد بود آبرنگ روی کاغذ از نظر زیبایی‌شناسی، پس‌زمینه‌های خوشایندی برای این طرح‌ها فراهم می‌آورد؛ اگر چه این دو کار، زمان تولید را افزایش می‌داد. او در مورد استفاده از این تکنیک در فیلم «راهب و ماهی» می‌گوید: «من صدها پس‌زمینه با آبرنگ به وجود آوردم و فقط شصت عدد آن‌ها را انتخاب کردم. این کاری است که نمی‌توان آن را اصلاح کرد... من آبرنگ را انتخاب کردم چون خطوط مرکبی شخصیت‌ها مایع است و آبرنگ هم مایع است. می‌خواستم هر دو هماهنگ باشند... می‌توان گفت که این فیلم حقیقتاً با دست ساخته شده است.»



پدر و دختر اثر میکائیل دودک دوویت



راهب و ماهی اثر میکائیل دودک دوویت



ارنست و سلسنتین

رفتگر

متحرک ساز امریکایی، فیث هابلی در فیلم «زنان دنیا» و در اغلب فیلم‌هایش، آبرنگ را برای خلق فضایی آرام، رنگ‌مایه‌های ملایم و حاشیه‌های نرم مورد استفاده قرار می‌داد تا درون‌مایه‌های همدردی و زندگی بدون خشونت را به نمایش بگذارد.



انیمیشن لوکا

• فکر کنید: در دنیای پویانمایی، چه فیلم‌هایی را می‌شناسید که بارنگ‌های شفاف ساخته شده‌اند؟



اکولین، آبرنگ، جوهر و مرکب رنگی

مرکب، ترکیب پیچیده‌ای از حل‌شونده‌ها، دانه‌ها، رزین‌ها، روان‌کننده‌ها و دیگر عناصر است. این مواد ترکیبی، سبب می‌شوند که نوع، کیفیت رنگ، روان بودن آن، ضخامت و خشک شدن آن کنترل شوند. اسکتازو فیلمی از گیل آکابتز که ماهرانه از مرکب‌های رنگی در سراسر فیلم استفاده کرده است.



«اسکتازو» اثر گیل آکابتز

گیل آکابتز و قسمت‌هایی از فیلم «ماه و پسر» اثر جان کانیزارو نمونه‌هایی عالی از کاربرد این تکنیک است.



اکولین، جوهر و مرکب در رنگ‌های مختلف به صورت مایع، ولی آبرنگ‌ها به صورت تیوپی و یا قرص در بازار عرضه می‌شوند. این مواد رنگی به صورت حل‌شونده در آب می‌باشند که بلافاصله خشک شده و قابلیت بازسازی ندارند.

در نتیجه در هنگام اجرا سرعت عمل زیادی می‌طلبند. اما از نظر جلوه‌های زیبایی‌شناسی دیداری بسیار مورد توجه هنرمندان می‌باشند زیرا هم در تصویر حالات روحی و شفاف ایجاد می‌کنند و هم در ترکیب با یکدیگر و یا تکنیک‌های دیگر از قابلیت بالایی برخوردار هستند. شفافیت جوهرها و اکولین رنگی در دو فیلم «باتلاق» اثر



باتلاق اثر گیل آکابتز



ماه و پسر اثر جان کانیزارو

■ اصطلاحات تکمیلی مربوط به رنگ آمیزی با رنگ های شفاف:

- تکنیک خیس در خیس **wet in wet**: محل مورد نظر را مرطوب کرده سپس رنگ گذاری با قلم موی مرطوب انجام می شود.
- خیس در خشک **Dry Brush**: رنگ با قلم موی مرطوب، مستقیماً بر روی مقوای خشک گذاشته می شود.
- روشن سازی رنگ **Lifting Wet**: قبل از خشک شدن کامل، رنگ با پارچه یا قلم مو از روی سطح رنگ آمیزی شده برداشته می شود.
- افشانگری بافت رنگ **Spray Textures**: بافت رنگ با یکی از وسایل اسپری یا فوتک یا ایربراش یا مسواک، بر روی سطح کار پخش می شود.
- پاشیدن رنگ **(Splattering Textures) Dropping in Color**: رنگ با قلم موی بزرگ و اثر گذاری لکه های درشت تر بر روی زمینه، بافت ایجاد می کند.
- مهر زدن و چاپ **Stamped Textures**: چاپ با وسایلی مثل پارچه، مهر برجسته و ... بر روی زمینه یا طرح ها انجام می شود.
- بافت با الکل یا وایتکس **Alcohol Texture**: قسمت هایی از رنگ های اجرا شده با خاصیت رنگ برداری این دو مایع، سفید می شوند.
- تکنیک نمک **Salt Texture**: پاشیدن نمک بر روی رنگ های مرطوب که هم به ایجاد بافت رنگ کمک می کند و هم مقداری از شدت رنگ را کم می کند.

● فعالیت: هر کدام از اصطلاحات تکمیلی مربوط به رنگ آمیزی با رنگ های شفاف را با یکی از ابزار رنگ های شفاف (ترجیحاً اکولین) درون کادر ۱۵×۱۵ تجربه کنید.



ماژیک

روی هر کاغذی استفاده کرد و ارزش ها و نتایج مختلفی را به وجود آورد. یکی از معایب کار با ماژیک این است که بعد از مدتی محو می شود؛ به خصوص اگر در معرض تابش مستقیم نور خورشید قرار گیرد و یا زمانی طولانی از آن بگذرد. فیلم «ماه و پسر» در مورد بیوگرافی کارگردان و والدینش می باشد که از تکنیک های مختلفی علاوه بر ماژیک، بنا به ضرورت بیان محتوا و موضوع در سراسر فیلم استفاده کرده است.

ماژیک از نظر کاربرد، شبیه آبرنگ است زیرا با ابزاری شبیه قلم مورد استفاده قرار می گیرد و از نظر کارایی به دو صورت تینری و حلال درآب، در بازار موجود است. این ابزار چندکاره است و دایره وسیعی از رنگ و سر قلم (یک سر، دوسر) را برای کاربران فراهم می کند و با ابزارهای دیگر مانند مداد رنگی تناسب فیزیکی دارد؛ ماژیک مرطوب است اما تقریباً سریع خشک می شود. برخلاف دیگر ابزارهای مرطوب، از ماژیک می توان تقریباً



ماه و پسر اثر جان کانیزارو

● **فعالیت:** با استفاده از ابزار ماژیک یکی از شخصیت های طراحی شده خود در پودمان یک را اجرا نمایید.



تکنیک‌های اجرایی رنگ‌های پوشاننده

مداد رنگی

در ترکیب با ابزارهای رنگی دیگر استفاده کرد. در آثار فردریک باک استاد مسلم مدادرنگی، کاربرد رنگ‌های جادویی و تغییر شکل‌ها، نگرشی خوشبینانه را بیان می‌کند که همه چیز امکان پذیر است. اوج موفقیت فردریک باک، ناشی از پرداخت احساسی است که همدلی و عشق به طبیعت را در داستان نوستالژیک یک صندلی راحتی با فیلم «ترررق!» در آدمی برمی‌انگیزد. او مضامین فیلم هایش را به سرگرمی‌هایی الهام‌برانگیز و طنزآفرین بدل می‌کند که برای کودکان جذابیت فراوانی دارد.

اولین مدادها سربی بودند، وقتی روی قطعه کاغذ از آن‌ها استفاده می‌شد اثری خاکستری به جا می‌گذاشتند، در سال ۱۵۶۰م یک زوج ایتالیایی با قرار دادن یک تکه گرافیت میان دو تکه چوب سرو، اولین مداد به شکل امروزی را اختراع کردند که تا امروز با اندکی تغییر به عنوان ایده اصلی طراحی مداد به کار گرفته می‌شود. امکانات مشخص و عملی مدادهای رنگی، از همان آغاز اختراع توجه بسیاری از هنرمندان را به خود جلب کرده است، سهولت استفاده از مدادرنگی، امکاناتی فراهم می‌سازد تا بتوان از آن به نحو مطلوبی به صورت مجزا



ترررق! اثر فردریک باک



مردی که درخت کاشت اثر فردریک باک



● فکر کنید: در دنیای پویانمایی، چه فیلم‌هایی را می‌شناسید که با رنگ‌های پوشاننده ساخته شده‌اند؟



■ اصطلاحات تکمیلی مربوط به رنگ آمیزی با مدادرنگی:

- **شیوه خطی:** در این شیوه ترسیم خطوط در جهات مختلف (روی هم، کنارهم، متقاطع)، سطوح تیره با خطوط بیشتر و متراکم و سطوح روشن با خطوط کمتر و باز تر از هم تکمیل می شوند.
- **سایه پردازی:** نخست قسمت های روشن رنگ آمیزی شده و مرحله به مرحله نقاط تیره، از طریق سایه روشن ها به صورت محو ایجاد می گردند.
- **خراش دادن:** از رنگ های روشن شروع و به تدریج نقاط تیره، کمی پررنگ تر رنگ آمیزی می گردند؛ سپس به کمک قلم فلزی خراش می دهیم، با هر خراش لایه ای از رنگ برداشته شده و لایه زیرین ظاهر می شود.
- **شیوه شیاراندازی:** به کمک قلم حکاکی نوک گرد و با فشار دست، طرح روی زمینه حفر می گردد، سپس با مدادرنگی، رنگ آمیزی شده و محل های حفر شده سفید باقی می ماند.
- **ایجاد بافت:** با حرکت و فشار مدادرنگی بر روی سطح، فرم های کوچک و ریزی در درون سطوح طرح ایجاد کرده و محدوده طرح به وسیله بافت های متفاوتی پُر می شود.



خانه های از مکعب های کوچک اثر کونیو کاتو



پیشگویی قورباغه ها



● فعالیت: هر کدام از اصطلاحات تکمیلی مربوط به رنگ آمیزی با مدادرنگی را درون کادر ۱۵×۱۵ تجربه کنید. و یا درون یکی از شخصیت های طراحی خودتان آن را تجربه کنید.



گواش

گواش واژه‌ای فرانسوی و نوعی رنگ غلیظ است که رنگ‌دانه‌های آن از صمغ چسبنده تشکیل شده و در آب حل می‌شود. در گواش از رنگ‌ها برای پوشاندن یکپارچه و یکدست سطوح استفاده می‌شود که بیشترین کاربرد را در آثار گرافیکی دارد. اما گاهی به صورت ضربه قلم‌مو که مسیر آن محسوس است نیز استفاده می‌شود. هنگام استفاده از گواش محدودیتی در استفاده از کاغذ و نوع آن نیست اما ترجیحاً برای جلوگیری از تاب برداشتن زمینه کار، بهتر است از مقوایی با ضخامت متوسط یا ضخیم استفاده شود.



مردی با چشمان زیبا اثر جانان هاگسون



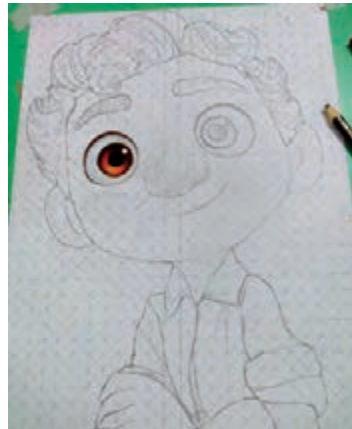
تبلیغ لباس های ورزشی از استودیو داک سوپ

● فعالیت: تصویر داده شده را در اندازه A۴ بزرگ کرده و با تکنیک اجرا شده در فیلم مورد نظر دوباره اجرا نمایید.





طراحی مداد رنگی



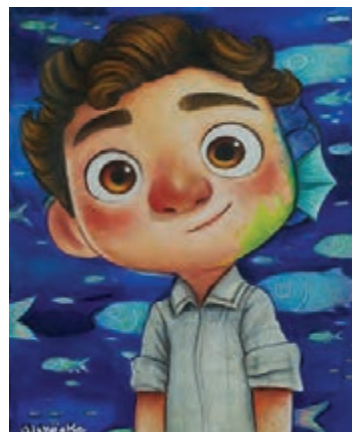
شروع کار با مداد رنگی



طراحی مدادی



تکنیک دیجیتال سه بعدی



تکنیک مداد رنگی



تکنیک گواش



تکنیک آبرنگ



تکنیک ترکیبی مداد رنگی و آبرنگ



تکنیک ماژیک



تکنیک ترکیبی مداد رنگی و آبرنگ و ماژیک ...



طراحی مدادی



تکنیک دوبعدی دیجیتال



تکنیک ماژیک



تکنیک دوبعدی دیجیتال



تکنیک سه بعدی دیجیتال

انیمیشن لوکا

اکریلیک

متحرک‌ساز آمریکایی کارولین لایف، در فیلم ده دقیقه‌ای خود با نام «خیابان»، تلفیقی از رنگ‌ها را به کار برده است که ساخت آن یک سال و نیم طول کشید. او درباره کارش می‌گوید: «... آزمایش‌ها و تجربیات زیادی انجام دادم، اما سرانجام رنگ‌های تمپرای محلول در آب را روی شیشه شیر انتخاب کردم و مقداری رنگ‌روغن به آن‌ها اضافه کردم تا مانع خشک شدن سریع رنگ‌ها شود. کار من چیزی شبیه نقاشی با انگشت بود... می‌خواستم از چیزی استفاده کنم که محلول در آب باشد به طوری که پاک کردن آن با پارچه به راحتی انجام گیرد.»

اکریلیک رنگی شیمیایی است که با دوام و خاصیت درخشندگی‌اش ابتدا در صنعت اتومبیل‌سازی کاربرد داشت اما امروزه در هنر هم مورد استفاده قرار می‌گیرد. رزین‌های اکریلیک به دو دسته با پایه حل‌شونده نفتی و حل‌شونده در آب تقسیم می‌شوند آن دسته که به آسانی در آب حل می‌شوند، زود خشک شده و سطحی سخت و انعطاف‌ناپذیر مانند رنگ روغن ایجاد می‌کنند. دسته دوم بسیار انعطاف‌پذیر، بدون بو، قدرت پوشانندگی زیاد، ساخته شده از بهترین مواد اولیه و تکنولوژی بالا، فاقد حساسیت هستند در نتیجه کاربردهای فراوانی دارند.



خیابان اثر کارولین لایف، رنگ‌های آرام و تخت در یکدیگر حل شده‌اند، طرح‌ها سایه‌دار اما صریح هستند و نمایی از نقاشی‌های دلپذیر را دارند.

مطالعه آزاد



فیوگ اثر جورج شوازیل



سال گوزن اثر جورج شوازیل

■ اصطلاحات تکمیلی رنگ آمیزی با گواش:

■ **رنگ تخت (Flat):** لایه نازکی از رنگ بر روی زمینه کار (بوم یا مقوا و...) به صورت آنالیز شده استفاده می‌شود.

■ **آبرنگی:** گواش با آب مخلوط می‌شود و لایه نازکی از رنگ را بر روی زمینه ایجاد می‌کند.

■ **بافت نقطه گذاری (Stippling):** بافتی از رنگ است که سطح آن، با تعداد بسیار زیادی نقطه در کنار یکدیگر به شیوه پوانتیلیسم (نقطه گذاری) به کمک قلم مو و یا حتی نی نوشابه ایجاد می‌شود.

● **فعالیت:** هر کدام از اصطلاحات تکمیلی رنگ آمیزی با اکریلیک و گواش را با دو رنگ انتخابی مانند آبی و قرمز از گواش، درون کادر ۱۵×۱۵ ویا یکی از شخصیت‌های طراحی خودتان تجربه کنید.



رنگ روغن

رنگ روغن از مخلوط مواد رنگین با روغن‌های خشک شونده ساخته می‌شود. چون رنگ روغن، جرم یا شکل‌پذیری و امکان ایجاد بافت سطوح واقعی و نیز مقدار معینی از بُعد را دارد، می‌توان آن را مثل رنگ‌های اکریلیک به طور ضخیم و به مقدار زیاد به کار برد. رنگ روغن با تینر، بنزین و نفت حل می‌شود. نمونه عالی کاربرد رنگ روغن را در فیلم‌های الکساندر پتروف که بافت و رنگ‌ها را با درجات گوناگون ایجاد می‌کند می‌توان دید.



پیرمرد و دریا اثر الکساندر پتروف



رؤبای مرد احمق اثر الکساندر پتروف



در خانه ما اثر مریم کشکولی نیا

- نکته: در اجرای فریم‌های یک پویانمایی در رقیق کردن رنگ‌های رنگ روغن برای جلوگیری از خشک شدن رنگ‌ها، به جای استفاده از تینر و بنزین از روغن برزک استفاده می‌شود.



- گفت و گو: یک نمونه از آثار انیمیشن را انتخاب کرده و پس از نمایش، آن را در جدول زیر بررسی کنید.



	عنوان فیلم:
	ترجمه عنوان:
	کارگردان:
	سال ساخت:
	موضوع یا محتوا:
	پیام فیلم:
	سنتی/دیجیتال/ترکیبی
	دوبعدی/سه بعدی/ترکیبی
	عنوان تکنیک
	مواد و ابزار
	گروه سنی مخاطب
	برتری‌ها و نقاط قوت تکنیک
	ضعف‌ها و ایرادهای تکنیک
	نکات ایمنی

کتابخانه

مطالعه آزاد

پاستل شمعی

پاستل شمعی قلم‌هایی هستند ساخته شده از موم نرم و خمیری که پوشانندگی زیادی دارند و بافت درشتی در تصویر ایجاد می‌کنند. این قلم‌ها از ترکیب رنگ‌دانه، چسب موم و نوعی روغن غیرقابل خشک شدن ساخته می‌شوند. قابلیت ذوب شوندگی پاستل شمعی می‌تواند بافت‌ها و تنالیت‌های درهم تنیده و بدیعی ایجاد نماید.



پیشگوئی قورباغه از فولیمج

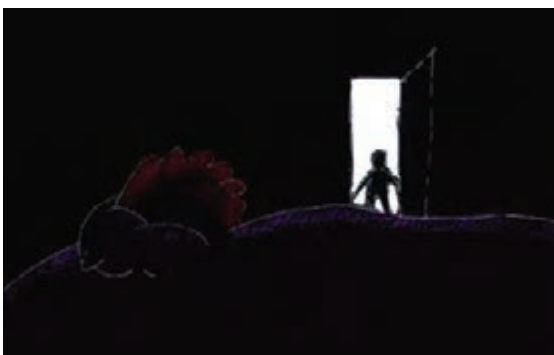


زیگزاگ اثر جورج شوازیل

پاستل گچی

در اواخر قرن ۱۸م در زمانی که مانه، دِگا، رنوار و تولوز لوترک از آن‌ها استفاده می‌کردند بسیار محبوب شدند. جلوه‌ای که با مداد کنته یا زغال ایجاد می‌شود، بسیار شبیه به پاستل گچی است و لبه‌های نرمی در اطراف رنگ‌ها درون فرم‌ها ایجاد می‌کند که باعث لطافت و کمی محوشدگی در سراسر اثر می‌شود و روحی ماورایی و رؤیایی در اثر هنری به وجود می‌آورد.

پاستل‌های گچی از رنگ‌دانه‌های پودری مخلوط درست شده‌اند که با مقداری چسب به صورت لوله‌های مکعبی و گرد شبیه گچ‌های مدرسه‌ای حالت داده می‌شوند. خشک هستند و می‌توان به هر صورتی از آن‌ها استفاده کرد. قدمت استفاده از رنگ‌دانه پودری به ماقبل تاریخ برمی‌گردد، اما پاستل‌هایی که در حال حاضر وجود دارند از اواخر قرن ۱۷م به این شکل ساخته شده‌اند. پاستل‌ها





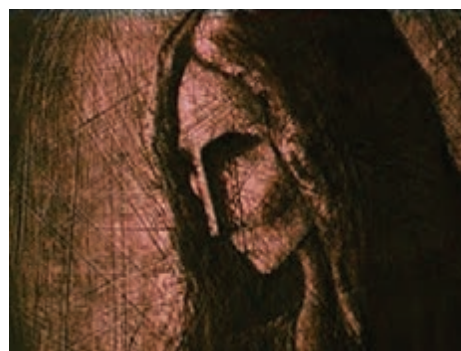
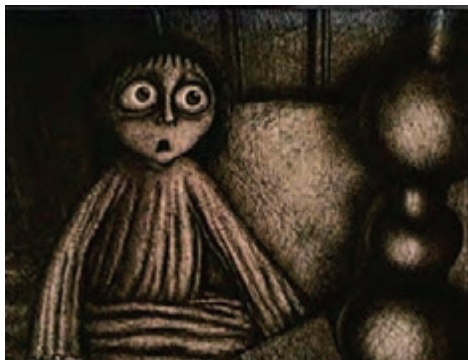
هوشیاری، چاقی و افراطی بزرگ شدن اثر ویلیام کنتریج

مطالعه آزاد

■ اصطلاحات تکمیلی رنگ آمیزی با پاستل‌ها:

- **مقاومت مدادشمعی:** در ترکیب با رنگ‌های شفاف و به خاطر خاصیت مقاومت آب در مقابل موم، بخش‌هایی از طرح، رنگ نمی‌شود.
- **مقاومت مدادشمعی-گچی:** در ترکیب با رنگ‌های شفاف و به خاطر خاصیت جذب آب در پاستل‌های گچی، در خطوط طرح اصلی، قابلیت ایجاد حالت تکرنگ را دارند.
- **اسگرافیتو (Sgraffito):** افکت‌ها و تزئیناتی است که در نقاشی پاستل گچی استفاده می‌شود. این افکت‌ها را با مدادهای سربی یا تیغ ایجاد می‌کنند که به نوعی شبیه خراشیدن سطح رنگ و ایجاد بافت در آن است.
- **خراشیدن رنگ (scratching):** به دو شیوه موم تراشی و رنگ تراشی ایجاد می‌شود و در اصل پس از آغشته کردن مقوای اسکراچ برد (مقوایی شامل یک لایه گچ سفید که با چسب مخصوص درهم آمیخته شده و روی مقوا پرس شده است) به رنگ مورد نظر (ترجیحاً تیره) طرح‌ها به گونه‌ای که سفیدی زمینه نمایان شود، با ابزار نوک تیز و به صورت هاشور و سایه‌روشن خراش داده می‌شود. در فیلم «شب» اثر رجینا پسوا، اسکراچ برد به کار رفته است.

● نکته: شیوه اسکراچ یا خراشیدن در تمامی تکنیک‌های سنتی و روش‌های تکمیلی آن‌ها کاربرد دارد.



شب اثر رجینا پسوا

واحد یادگیری ۱۰

شایستگی: حجم سازی ترکیبی موزون

مقدمه

پویانمایی، سهم عمده‌ای در تبدیل آن به رسانه‌ای جالب و هوشمندانه برای هنرهای گرافیکی برعهده داشته است، فیلم‌های او بیش از آثار هر هنرمند دیگری در مدرنیته کردن پویانمایی سهم داشته‌اند. معروف‌ترین اثر او «زیردریایی زرد» دارای تنوع رنگی فراوان و فضایی سورئالیستی است که آن را از ترکیب تکنیک‌ها و فرم‌ها به وجود آورده است.

تکنیک‌های اجرایی سنتی در ترکیب با یکدیگر و یا در ترکیب با تکنیک‌های چاپ (مونوپرینت، لینولئوم، چوب، ترافارد، استامپ، فلز، ...) مفاهیم جدید دیداری و جلوه‌هایی بدیع در طرح ایجاد می‌کنند که برای ایجاد تنوع و خلاقیت تصویری در دنیای پویانمایی بسیار راهگشا هستند. جرج دانیگ، با سبک طراحی ظریف و درک اصول بنیادین



کوه سر اثر کوچی یامامورا



زیردریایی زرد اثر جرج دانیینگ

ترکیب تکنیک‌های سنتی با یکدیگر

یکی از جلوه‌هایی که در تکنیک پاستل شمعی به علت لغزنده و چرب بودن آن به راحتی ایجاد می‌شود، خراش (اسکراچ‌برد) است. کرولین لایف در اغلب فیلم‌هایش این ترفند را به جای پاستل و مقوا، بر روی نگاتیو که بافت و زمین‌های شبیه پاستل دارد ایجاد کرده است. او فریم‌های نگاتیو ۳۵ و ۷۰ میلیمتری را با نوک ابزاری تیز مانند سوزن، خراش‌هایی ظریف داده و تصویر را از لابه لای این سطح لغزنده بیرون کشیده است.

● فکر کنید: کدام یک از تکنیک‌ها در تلفیق با یکدیگر مناسب‌ترین کاربرد را در یک فیلم پویانمایی دارد؟



دو خواهر اثر کرولین لایف

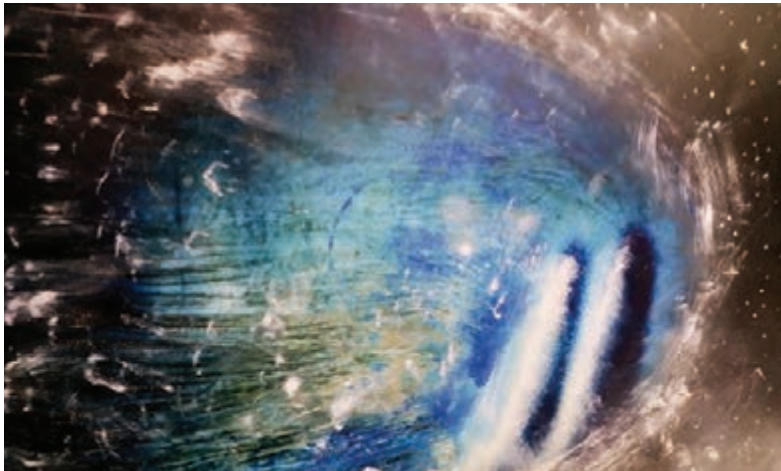
● فعالیت: ورق‌هایی از فیلم‌های رادیولوژی غیرقابل استفاده را انتخاب کرده و با خراش روی آنها تصویر شخصیت طراحی شده خودتان را ایجاد نمایید.



پاستل شمعی و رنگ روغن

شما می‌توانید از پاستل برای کشیدن همهٔ بخش‌های طرح استفاده کنید و یا برای خلق اثری زیبا، آن را در کنار روش‌ها و رنگ‌های مختلف به کار ببرید. بیشتر هنرمندانی که از پاستل استفاده می‌کنند، اصولاً آن را با تکنیک‌های دیگر ترکیب می‌کنند.

● نکته: هنگام استفاده از رنگ روغن در نقاشی‌های پاستل، زمان خشک شدن رنگ‌ها بسیار طولانی می‌شود که این مهم، در پویانمایی نه تنها ضعف محسوب نمی‌شود بلکه به علت رعایت اصول متحرک‌سازی و پاک کردن قسمت‌هایی از طرح و نقاشی دوبارهٔ آن، یک مزیت محسوب می‌شود.

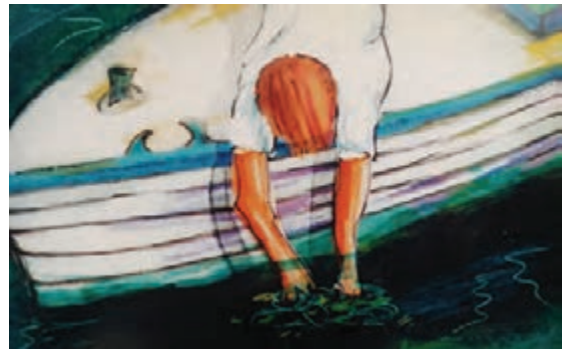


زندگی روی ستارهٔ دنباله‌دار اثر کتی اسمیت

پاستل شمعی و رنگ‌های شفاف

روش‌های متفاوتی از مقاومت روغن و آب در ترکیب پاستل شمعی و رنگ‌های شفاف برای ایجاد جلوه‌های تصویری وجود دارد.

■ **روش اول:** استفاده از پاستل شمعی به تنهایی درون سطوح تصویر در فیلم «برداشت روزانه» اثر سارا وات سبب به وجود آمدن بافت‌های رنگی متناسب با صحنه، فضا، موضوع و محتوای فیلم شده است، رنگ‌های درخشانی که تلالؤ آفتاب را در ساحل و آب‌های اطراف آن به نمایش گذاشته است.



برداشت روزانه اثر سارا وات

- **فعالیت:** تصویر داده شده از فیلم «برداشت روزانه» را در اندازه ۴۴ بزرگ کرده و با پاستل شمعی اجرا نمایید.



■ **روش دوم:** در ترکیب پاستل شمعی و گچی با مرکب چرب، می‌توان تأکید و شفافیت بیشتری در کار ایجاد کرد به گونه‌ای که تمامی خطوط، ارزش بصری محکم‌تری یابند، ابتدا تمام خطوط را با پاستل گچی پوشانده سپس سطوح اصلی را با پاستل شمعی رنگ آمیزی کنید؛ در نهایت تمام خطوط را با مرکب چرب بپوشانید. درون تمامی خطوط دیداری طرح، ضخامتی به دست می‌آید که عمق و محدوده‌ها را در طرح، بیشتر نمایان می‌کند.



ترکیب پاستل شمعی و گچی با مرکب چرب

■ **روش سوم:** ترکیب پاستل شمعی و مرکب غیر چرب، این شیوه را می‌توان بر روی سطوحی که با پاستل شمعی رنگی ایجاد شده‌اند نیز به کار برد. برای اجرای این کار، درون سطوح، رنگ‌های دلخواه روشن استفاده می‌شوند و بعد از رنگ آمیزی سطوح، با پاستل شمعی سیاه رنگ یا مرکب مشکی غیر چرب روی رنگ‌های روشن را پوشانده و با روش خراش دادن بر روی مرکب‌های خشک شده، شکل و تصویر دلخواه نمایان می‌شود.



خراش روی زمینه گلاسه اثر است مک لئود (Este Macleod)



● نکته: برای غیرچرب کردن مرکب چرب، می توان دو قطره مایع شوینده به آن اضافه کرد.



● فعالیت: شیوه خراش را با استفاده از مرکب غیرچرب و پاستل شمعی بر روی مقوای اشتنباخ روی یکی از شخصیت های طراحی شده خود اجرا نمایید

روش چهارم: معروف ترین و ساده ترین تکنیک پاستل شمعی به صورت تکرنگ و در ترکیب با مرکب غیرچرب می باشد که حالتی شبیه حکاکی های لاینولتوم در چاپ های دستی را به آثار هنری می دهد. این نوع حالت، امروزه با ابزار رایانه و در تکنیک دوبعدی ساخته و پرداخت می شود. نمونه آن در فیلم «مرگ و مادر» به خوبی اجرا شده است.



خراش روی گلاسه، اثر هنرجویان



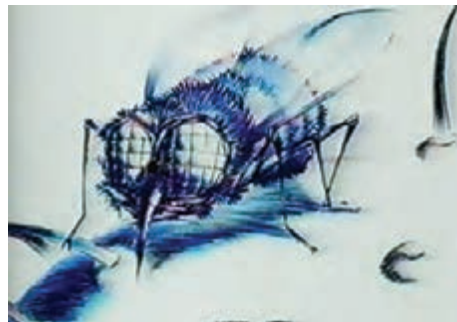
مرگ و مادر اثر روت لینگفورد

● فعالیت: یکی از شخصیت‌های طراحی شده خود را به شیوه اسکرچ‌برد با استفاده از مرکب غیر چرب و پاستل شمعی بر روی مقوای گلاسه اجرا نمایید.



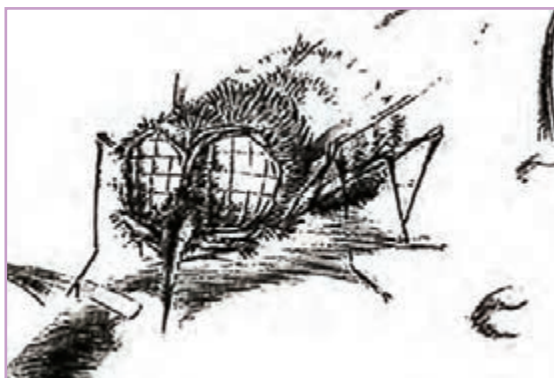
رنگ‌های شفاف و مدادرنگی

شیوه‌های تکمیلی برای اجرای رنگ‌های شفاف است که به کمک مدادرنگی می‌توان به جزئیات سطوح کوچک در لباس شخصیت‌ها یا تپه‌ها در مناظر و همچنین ایجاد بافت بر روی رنگ‌های شفاف پرداخت. در این روش بعد از اجرای نهایی هر یک از تکنیک‌های رنگ شفاف، برای ایجاد ساخت و ساز، ارزش خطی، شفافیت و جلوه‌های رنگی کاربرد فراوانی دارد. در این جا از راپید و گواش نیز برای تکمیل زیبایی شناسی و جزئیات طرح می‌توان استفاده کرد. در فیلم «عنکبوت آبی» مدادرنگی در حالت هاشور بر روی زمینه رنگ‌های شفاف استفاده شده است.



عنکبوت آبی از کِسْمَنْت فیلم

● فعالیت: تصویر داده شده از فیلم «عنکبوت آبی» را در اندازه A۴ بزرگ کرده و با تکنیک استفاده شده در فیلم اجرا نمایید.





- گفت‌وگو: یک فیلم پویانمایی با تکنیک ترکیبی سنتی و چاپ را انتخاب نموده و پس از نمایش فیلم، آن را در جدول داده شده، مورد تحلیل و بررسی قرار دهید.

	عنوان فیلم:
	ترجمه عنوان:
	کارگردان:
	سال ساخت:
	موضوع یا محتوا:
	پیام فیلم:
	سنتی/دیجیتال/ترکیبی
	دوبعدی/سه‌بعدی/ترکیبی
	عنوان تکنیک
	مواد و ابزار
	گروه سنی مخاطب
	برتری‌ها و نقاط قوت تکنیک
	ضعف‌ها و ایرادهای تکنیک
	نکات ایمنی

گفت‌وگو

تکه چسبانی (Collage)

آغاز این ماجرا بود؛ آن‌ها با استفاده از کلاژ، کوشیدند کوبیسم تحلیلی را از بن بست خارج کنند. بعد از آن‌ها، فوتوریست‌ها بودند که از کلاژ، در جهت تجسم و القای حرکت در آثارشان بیشترین استفاده را بردند و در ادامه آن، جنبش‌های عاصی و طغیانگر داداییسم بودند که نقاشان آن‌ها سعی کردند با استفاده از روش کلاژ، ایده‌های خود را اجرا کنند. این شیوه، به دلیل سهولت در به کارگیری مواد اولیه، مورد استقبال بسیاری از هنرمندان داخلی و خارجی قرار می‌گیرد. بیشترین نیاز آن، شناخت ساختار عملی مواد و ابزار در مقابل اصول نظری زیبایی‌شناسی است.

واژه کلاژ Collage، از واژه فرانسوی Coller گرفته شده که به معنی "چسباندن" است و می‌توان آن را به چسباندن هر نوع شیء یا موادی بر یک سطح، به نیت خلق اثر هنری معنا کرد. در اروپای قرن ۱۷م، کاغذ بریده‌های سایه‌وار (Silhouette) در هنرهای تصویری پدیدار شد که در کلاژ، کاربرد فراوانی یافت. اما از قرن ۱۹م به بعد، کلاژ، با تولید انبوه و کاربرد کاغذهای بی‌مصرف همراه شد و با ظهور مکتب امپرسیونیسم در هنر نقاشی آغاز و بر همین اساس، با شروع جریان‌ات مدرن در هنر نقاشی، گرایش نقاشان امروزی به تکنیک کلاژ بیشتر شد. به کارگیری کلاژ، در آثار نقاشان سبک کوبیسم، نقطه



کلاژ طرح خروس با دکمه



کلاژ طرح گاو با کاغذهای رنگی و طرح‌دار



کلاژ با کاغذ، برگ، پارچه

● فکر کنید: آیا انواع روش‌های تکه چسبانی را می‌شناسید؟



اصطلاحات تکمیلی تکه چسبانی

■ کاغذبری (Silhouette)

کاغذبری سبکی است که به تصاویر سایه‌وار معروف است و در همه جای دنیا وجود دارد، در این روش، برش کاملی از طرح با کاغذ تیره یا سیاه انجام شده و بر زمینه روشن، قرار می‌گیرد.



هانسِل و گرتل اثر لوت راینیگر



شاهزاده احمد اثر لوت راینیگر



جک و ساقه لوبیا اثر لوت راینیگر

● فعالیت: با توجه به فریم‌های فیلم‌های لوت راینیگر، شخصیت‌های طراحی شده خودتان در پودمان‌های قبل را به شیوه کاغذبری (سیلوئت) اجرا نمایید و عکس بگیرید.



■ کلاژ در عکس (Photomontage)

نوعی کلاژ با عکس است که تصاویر گاهی آن چنان به هم مربوط می‌شوند که گویی عکس به طور عادی با دوربین گرفته شده است. معمولاً این مِتد امروزه توسط نرم‌افزارهای گرافیکی مثل «Photomontage» انجام می‌شود که در گذشته بر روی کاغذ چاپ، به شکل چند نگاتیو با هم چاپ می‌شدند.



کلاژ در عکس (فتومونتاژ)



تکه برداری

■ تکه برداری (Decollage)

عمل معکوس تکه‌چسبانی است و معمولاً با پاره کردن و برداشتن تکه‌هایی از تصاویر دم دست مثل پوستر، می‌توان شکل‌ها و بافت‌هایی ایجاد کرد.

● فعالیت: با توجه به تصویر خروس دِگلاژ شده، یکی از شخصیت‌های طراحی شده خودتان در پودمان‌های قبل را اجرا نمایید.



■ کلاژ با عکس (Photo Collage)

روشی در کلاژ که از چیدن و یا سوار کردن عکس‌ها در کنار یا روی هم به وجود می‌آید. یکی از هنرمندانی که در این زمینه نقاشی‌های فراوانی انجام داده «دیوید هاکنی» است. او در سال ۱۹۸۰م به تجربه‌هایی در روش کلاژ با عکس دست زد که تصویرهای هم‌زمان در نقاشی‌های کوبیسم را به یاد می‌آورد. او بعدها ترکیب کردن نماهای مختلف را نیز تجربه کرد و به کمپوزیسیون‌های خوبی دست یافت. اما در دنیای پویانمایی نمونه بارز آن را که دارای عمق‌نمایی است در فیلم «قطار رؤیا» به وضوح می‌توان دید.



قطار رؤیا اثر لئو بریدل و بن توماس

- فعالیت: با استفاده از تصاویر روزنامه و مجلات یک ترکیب‌بندی را به روش کلاژ با عکس (فتوکلاژ) اجرا نمایید.



■ کلاژ کاغذها و مقواها روی زمینه سفید (on White)

این روش بیشترین کاربرد را برای گروه سنی "الف و ب" دارد و معمولاً آموزش آن از دوران مهدکودک می‌باشد. روشی بسیار زیبا و در عین حال ساده، اما پیچیدگی آن زمانی خود را نشان می‌دهد که بخواهیم رنگ‌ها و بافت‌ها را در یک تصویر با هم هماهنگ کنیم تا زیبایی‌شناسی آن حفظ شود.

- نکته: دقت کنید کاغذ رنگی، مقوا و یا روزنامه‌ای که در طرح مورد نظر استفاده می‌شود چروک نشده و جمع نشود زیرا به لطافت و ظرافت کار صدمه وارد می‌شود.



نکته:

- برای تمیزی در اجرای یک شخصیت، ابتدا خطوط محیطی آن را با کاغذ رنگی مورد نظر که می‌خواهید در پوست به کار ببرید دوربری کنید و سپس بقیه برش‌های لباس و جزئیات را روی آن قرار دهید.
- برای تکمیل کار، با هر کدام از مواد و ابزار رنگی آموزش دیده شده در ترکیب با کلاژ، به تکمیل جزئیات و زیبایی طرح بپردازید.



ملخ بسیار گرسنه و دیگر داستان‌ها اثر اندرو گاف واریک کارل دیر

شکرستان

- فعالیت: یکی از شخصیت‌های طراحی شده خودتان از پودمان‌های قبل را به شیوه کلاژ با کاغذ و پارچه اجرا نمایید.



• فعالیت: با اشیا و مواد بازیافتی پیرامون خود یک شخصیت را با روش جفت و جور کاری (آسمبلاژ) اجرا نمایید.



• فکر کنید: هنر جفت و جور کاری چه تأثیراتی بر روی شخصیت پویانمایی و متحرک سازی آن می تواند ایجاد کند؟



کاغذ تا یا اریگامی (Origami)

روش های گوناگونی ترکیب شوند تا طرح های متفاوتی ایجاد کنند. به طور کلی، این طرح ها با یک برگ کاغذ مربع شکل آغاز می شوند که هر روی آن ممکن است به رنگ متفاوتی باشد و بدون بریدن کاغذ ادامه می یابد. تمام کاغذهایی که نازک، صاف و مقاوم بوده و در تا کردن تغییر شکل ندهند، برای این کار مناسب هستند. نماهنگ پویانمایی (دنیای کاغذی) با الهام از این شیوه و به صورت رایانه ای ساخته شده است.

اری به معنای تاشونده و گامی به معنای کاغذ است. به طور کلی اریگامی به هنر و اندیشه تا کردن کاغذ و خلق اشکال با یک سری تاهای هندسی و الگوهای منظم و چین دار گویند. اریگامی، یکی از کارهای سنتی محبوب ژاپنی است که امروزه در سراسر جهان طرفداران زیادی دارد.

هدف از این هنر آفریدن طرح های جالب از کاغذ با کمک تاهای هندسی است. اریگامی فقط از تاهای گوناگون استفاده می کند، ولی همین تاهای می توانند به

• فکر کنید: علم ریاضی چه کاربردی در طراحی و ساخت شخصیت به شیوه اریگامی می تواند داشته باشد؟



اُریگامی فنی

این روش رابطه‌ی نزدیکی با هندسه و ریاضی دارد و تاها از روی نظم هندسی است. استاندارد بودن کاغذها از نظر قطع و اندازه بسیار مهم است.



دنیای کاغذی اثر دیوید رینگیسن و لازلوروسکا با الهام از اریگامی، اجرا با رایانه

مانی گامی (Moneygami)

روشی است که در آن از پول کاغذی (اسکناس) به جای کاغذ استفاده می شود و به دلیل سائز متفاوت کاغذ اسکناس در انواع ارزشها و جنس متفاوت آنها، نمی توان از تای زیاد استفاده کرد اما همه شخصیت ها حتی اشکال ساده را می توان به صورت استاپ موشن در یک پویانمایی متحرک سازی کرد.



هنر جفت و جور کاری (Assemblage art)

هنر جفت و جور کاری یا آسمبلاژ به عنوان یک قالب هنری از اوایل قرن بیستم به پیشوایی پیکاسو، براك و ماکس ارنست از حدود سال ۱۹۲۰م گسترش یافت و تأثیری که بر جریان مجسمه‌سازی معاصر گذاشت، سبب شد هنرمندان بیش از هر قالب هنری دیگر، اشیای پیش پا افتاده زندگی روزمره و حتی اشیای بازیافتی را مورد استفاده قرار داده و آن‌ها را سرهم‌بندی کنند و از دلشان اثر هنری پدید آورند.



هنر جفت و جور کاری با ترکیب مواد

هنر جفت و جور کاری قالبی نوظهور در بطن هنر مجسمه‌سازی و محصول دوران معاصر است، این شیوه هنری روشی برای اتصال اشیای متفرقه به یکدیگر، به منظور ساختن آثار سه‌بعدی است. این هنر به مجسمه‌سازی نزدیک است اما تفاوتش با مجسمه‌سازی در استفاده از تعداد زیاد مواد غیرمتعارف است. این روش با اسلوب تکه چسبانی در نقاشی و تصویرسازی قابل مقایسه است. گاهی برای این منظور از قراضه‌های صنعتی نیز استفاده می‌شود.



هنر جفت و جور کاری با ترکیب ضایعات

تکنیک‌های تجربی (Experimental)

در تمامی تکنیک‌های فراگرفته شده، اگر کمی خلاقیت در انتخاب زمینه اجرا و یا در ترکیب با عناصر نامتعارف به کار برده شود، آثاری بدیع خلق خواهند شد، گاهی مواد خوراکی، مواد آلی (رنگ‌های گیاهی مانند قهوه و چای،...) و مواد معدنی (قییر، نمک، خاک رس،...)، ابزارهای متفاوت و مواد رنگی ناشناخته و ... در ترکیب با یکدیگر نیز تکنیک‌های خلاقانه‌ای را به وجود خواهند آورد. نقاشی با گل‌های رنگی، یکی از روش‌هایی است که در مجموعه آثار جان سی. گراتز می‌توان دید. تنوع رنگی که در اثر حرکت‌سازی و ترکیب گل‌ها به وجود می‌آید و اثر دست هنرمند مانند اثر دست سفال‌گر بر روی گل‌ها، از ویژگی‌های خاص دیداری این تکنیک به شمار می‌رود.



مونالیزا از پله‌ها پایین می‌آید اثر جان سی. گراتز

● فعالیت: یک روش ابداعی خلق کرده و آن را در شخصیت‌های طراحی شده خودتان اجرا نمایید.



● فکر کنید: با توجه به ابزار و موادی که در اطراف خود می‌شناسید کدام تکنیک تجربی خلاقانه را می‌توانید پیشنهاد دهید؟



انیمیشن ماسه‌ای (Sand animation)

یکی از انواع پویانمایی زیر دوربین است که توسط متحرک‌سازی‌های مختلفی در جهان برای خلق پویانمایی به کار گرفته شده است.

در این تکنیک، ماسه بر روی سطحی شیشه‌ای که از زیر به وسیله چند لامپ نور داده شده است پاشیده می‌شود و با پهن کردن ماسه با ضخامت‌های متفاوت، خاکستری‌هایی با درجات مختلف ایجاد خواهد شد. بدین ترتیب که، هر چه ضخامت ماسه‌ی پهن شده بر روی سطح شیشه بیشتر باشد نوری که از زیر تابیده می‌شود کمتر می‌تواند از میان ذرات ماسه عبور کند و خاکستری‌های تیره و یا سیاه را خواهد ساخت و هر چه ضخامت ماسه کمتر باشد و نور بیشتری از میان ذرات عبور کند خاکستری‌های روشن‌تر را در تصویر ایجاد خواهد کرد.



مال من است! اثر مریم کشکولی نیا



وقتی بچه بودم... اثر مریم کشکولی نیا

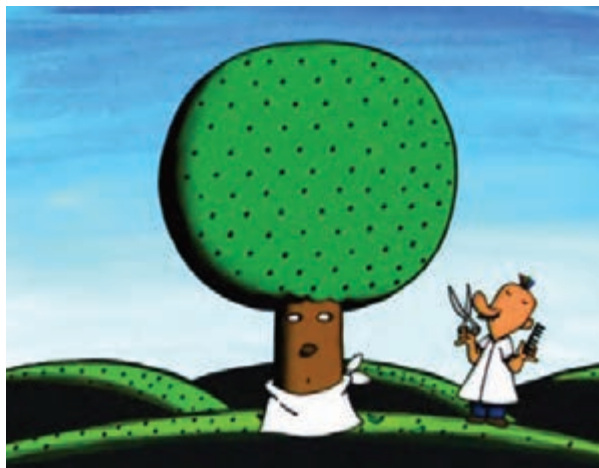
رایانه و ترکیب با تکنیک‌های سنتی

فراگرفتن علم رایانه، توانایی و مهارت هنرجویان را بالا نخواهد برد بلکه دانستن دانش رنگ و تکنیک در اجراهای دستی و ممارست در اجرای آن‌ها است که سبب آموختن و به دست آوردن تجربیاتی در نقش و نگار، نورپردازی، بافت، نور، ... به صورت آگاهانه و ناآگاهانه راهگشای خلاقیت و نوآوری خواهد شد.

هرچند با وجود این که تصویرسازی رایانه‌ای تا حدودی متفاوت با تصویرسازی سنتی است، اما اگر بخواهیم در این عرصه موفق باشیم باید با رنگ گذاری و بافت گذاری‌های سنتی آشنایی کافی داشته باشیم.

امروزه تمامی ویژگی‌های بصری ایجاد شده در تکنیک‌های سنتی، به کمک رایانه قابل بازسازی هستند؛ اما صرفاً

● فکر کنید: تفاوت اجرای تکنیک‌های سنتی با دست نسبت به اجرای همان تکنیک‌ها با رایانه و قلم نوری چیست؟



هنگام اصلاح اثر گیل آلکابتز



خانواده کرودها (غارنشینان) اثر کریس ساندرز و کرک دمیکو



خانواده کرودها (غارنشینان) اثر کریس ساندروز و کرک دمیکو

ارزشیابی شایستگی: حجم و سه بعدی سازی شخصیت

<p>شرح کار: حجم پردازی و نقاشی، هماهنگی با تکنیک های خروجی، تکنیک های اجرایی شفاف و پوشاننده - ترکیب تکنیک های سنتی با هم و با انواع چاپ - تکه چسبانی - هنر جفت و جور کاری و تکنیک های تجربی.</p>			
<p>استاندارد عملکرد: تحلیل رنگ و ابزارهای اجرایی در ایجاد جلوه های دیداری با استفاده از ابزارهای اجرایی دستی براساس موضوع و مخاطب در پویانمایی</p>			
<p>شاخص ها: ۱- زیبایی شناسی (هرمنوتیک) ۲- زبان بصری بین المللی ۳- رنگ شناسی ۴- خواص مواد و شناخت ابزارهای اجرایی</p>			
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: مکان: کارگاه انیمیشن یک (A) زمان: ۱۲۰ ابزار و تجهیزات: رنگ گواش سفید و سیاه - آینه - میز طراحی (ترسیم) - اسبک یا خرک - مداد کنته - زغال - محوکن - انواع مداد - انواع کاغذ و مقوا - تخته شاسی - کاتر - پاک کن - ماژیک - لاک غلط گیر - گیره کاغذ - خط کش ها - تراش - پوشه آرشو - مانتو و لباس کار - تخته پاک کن - میز نور - دیپتا پروژکتور و پرده نمایش - رایانه و متعلقاتش - انواع رنگ های شفاف و پوششی به همراه تجهیزات اجرایی آنها - منابع تصویری و نمونه فیلم.</p>			
<p>معیار شایستگی:</p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	کاربرد حجم پردازی و نقاشی در طراحی شخصیت و فضا	۱	
۲	هماهنگی در تکنیک های خروجی انتخابی	۲	
۳	تفکیک آرایش های رنگی، تشریح تکنیک های اجرایی رنگ های شفاف، تشریح تکنیک های اجرایی رنگ های پوشاننده	۲	
۴	کاربرد تکنیک های سنتی در ترکیب با هم	۲	
۵	توضیح و تشریح تکه چسبانی، توضیح و تشریح هنر جفت و جور کاری	۲	
۶	تشریح تکنیک های تجربی (Experimental)	۲	
شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش:		۲	
میانگین نمرات			*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

اسامی اصلی فیلم‌های اشاره شده در کتاب

عنوان انگلیسی	عنوان فارسی
Chips in Space - Ken O Connell	چیپس در فضا اثر کن اُکنل، ۱۹۹۰م
Paradise - Ishu Patel	بهشت اثر ایشو پاتل، ۱۹۸۵م
Barbabapa - Annette Tison & Talus Taylor	بارباباپا اثر تیلِس تیلور و همسرش آنت تیسون، ۱۹۷۰م
Partly Cloudy - Peter Sohn	نیمه ابری اثر پیتر سان، ۲۰۰۹م
Krtecek(The Little Mole) - Zdenek Miler	موش کور(کرتیک) اثر زدنگ میلر، ۱۹۵۶م
Fantasia - Ben Sharpsteen	فانتازیا (بخش شاگرد جادوگر) اثر بن شارپستن، ۱۹۴۰م
The Rain Bow Dance- Len Lye	رقص رنگین کمان اثر لن لای، ۱۹۳۶م
Film No. 5 - Luigi Veronesi	فیلم شماره پنج اثر لوئیجی ورونسی، ۱۹۴۱م
Arabesque - John Whitney	اسلیمی اثر جان ویتنی، ۱۹۷۵م
Begane Dull Care - Norman Mc laren	دلسوزی دروغین نکن اثر نورمن مک لارن، ۱۹۴۹م
The Secret of Kells - Tomm Moore	راز کلز اثر تام مور و نورا تومی، ۲۰۰۹م
Nora Twomey2009	
Miroslaw Kijowiez	توپ آبی اثر میروسلاو کیووویچ، ۱۹۶۸م
The Danish Poet - Torill Kove	شاعر دانمارکی اثر توریل کوو، ۲۰۰۶م
Father & Daughter - Michael Dudoc	پدر و دختر اثر میکائیل دودک دوویت، ۲۰۰۰م
De Wit	
The Monk and the Fish - Michael Dudoc	راهب و ماهی اثر میکائیل دودک دوویت، ۱۹۹۴م
De Wit	
Women of the Word (W.O.W) - Faith	زنان دنیا اثر فیث هابلی، ۱۹۷۵م
Hubley	
Swamp - Gil Alkabetz	باتلاق اثر گیل آلکابتز، ۱۹۹۱م
Ecstazoo - Gil Alkabetz	اسکتازو اثر گیل آلکابتز، ۱۹۹۶م
The Moon and The Son - John Connizzaro	ماه و پسر اثر جان کانیزارو، ۲۰۰۵م
Crac - frederic back	تررررررر! اثر فردریک باک، ۱۹۸۱م
The Man Who Planted Trees - frederic	مردی که درخت کاشت اثر فردریک باک، ۱۹۸۷م

عنوان انگلیسی	عنوان فارسی
back	
House of Small Cube - Kuino Kato	خانه‌ای از مکعب‌های کوچک اثر کوینو کاتو، ۲۰۰۸م
The Man With the Beautiful Eyes - Jonathan Hodgson	مردی با چشمان زیبا اثر جاناتان هاگسون، ۱۹۹۹م
Adidas - Duck Soup Studio	تبلیغ لباس‌های ورزشی از استودیو داک سوپ
The Street - Caroline Leaf	خیابان اثر کرولین لایف، ۱۹۷۹م
Fugue - Georges Schwizgebel	فیوگ اثر جورجز شوازبیل، ۱۹۹۸م
The Year of The Deer	سال گوزن اثر جورجز شوازبیل، ۱۹۹۵م
Alexander Petrov The Old Man and the Sea -The Dream of a Ridiculous Man	پیرمرد و دریا اثر الکساندر پتروف، ۱۹۹۹م
Alexander Petrov	رؤیای مرد احمق اثر الکساندر پتروف، ۱۹۹۲م
Frogs Prophecy - Folimage	پیشگویی قورباغه از فولیمج، ۲۰۰۳م
Zig Zag - Georges Schwizgebel	زیگزاگ اثر جورجز شوازبیل، ۱۹۹۶م
The Moon and The Son- John Connizzaro	ماه و پسر اثر جان کانیزارو، ۲۰۰۵م
Sobriety, Obesity and growing Old - William Kent ridge	هوشیاری، چاقی و افراطی بزرگ شدن اثر ویلیام کنتریج، ۱۹۹۱م
The Night - Regina Pessoa	شب اثر رجینا پسوا، ۱۹۹۹م
Yellow Submarine - George Danning	زیردریایی زرد اثر جرج دانینگ، ۱۹۶۸م
koji yamamura - Mt. Head	کوه سر اثر کوچی یامامورا، ۲۰۰۲م
Two sisters - carline Leaf	دو خواهر اثر کرولین لایف، ۱۹۹۰م
Death and Mother - Ruth Lingford	مرگ و مادر اثر روت لینگفورد، ۱۹۹۷م
Living on the Comet - Kathy smith	زندگی روی ستاره دنباله‌دار اثر کتی اسمیت، ۱۹۹۰م
Catch of The Day - Sara Watt	برداشت روزانه اثر سارا وات، ۱۹۹۰م
Water spider - Kecskemet Film	عنکبوت آبی از کِسَمِنِت فیلم، ۱۹۸۵م
Feet of Song - Erica Russel	پایه آهنگ اثر اریکا راسل، ۱۹۸۹م
Birth - maryam yeganeh	تولد اثر مریم یگانه، ۱۳۸۴.ش
Hansel & Gretel - Lotte Reininger	هانسل و گرتل اثر لوت راینیگر، ۱۹۵۵م
Prince Achwed - Lotte Reininger	شاهزاده احمد اثر لوت راینیگر، ۱۹۲۶م
Jack & The Beanstalk - Lotte Reininger	جک و ساقه لوبیا اثر لوت راینیگر، ۱۹۲۶م

عنوان انگلیسی	عنوان فارسی
Train of Thought - Leo Bridle & Ben Thomas	قطار رؤیا اثر لئو بریدل و بن توماس، ۲۰۰۹م
The Very Hungry Caterpillar & Other stories	ملخ بسیار گرسنه و دیگر داستان‌ها اثر اندرو گاف
Eric Carle dir & Andrew Goff	و اریک کارلدر، ۱۹۹۳م
Paper World - David Ringeisen & laszlo Ruska	دنیای کاغذی اثر دیوید رینگیسن و لازلو روسکا، ۲۰۱۴م
Monalisa descending a Staircase - Joan C. Gratz	مونالیزا از پله‌ها پایین می‌آید اثر جان سی. گراتز، ۱۹۹۲م
Trim Time - Gil Alkabetz	هنگام اصلاح اثر گیل آلکابتز، ۲۰۰۲م
The Croods - Chris Sanders & Kirk Demicco	خانواده کرودها (غارنشینان)
Hercules - Ron Clements & John Musker	اثر کریس ساندرز و کرک دمیکو، ۲۰۱۳م
Chicken Run - Peter Lourdes & Nick Park	هرکول، اثر ران کلمنتس و جان ماسکر، ۱۹۹۷
Kiki's Delivery Service - Hayao Miyazaki	فرار مرغی، اثر پیتر لورد و نیک پارک، ۲۰۰۰
Meet the Robinsons - Steve Anderson	سرویس تحویل کیکی، اثر هایائو میازاکی، ۱۹۸۹
Fallen art	ملاقات با خانواده رابینسون، اثر استیو اندرسون، ۲۰۰۷
Horton Hears a Who - Steve Martino	هنر سقوط
Stick Man - Jeron Jaspaert & Daniel Snaddon	هورتون صدایی را می‌شنود! اثر استیو مارتینو، ۲۰۰۸
Robots - Chric Wedge & Carlos Saldanha	مرد چوبی، اثر جرون جاسپارت، دنیا اسنادون، ۲۰۱۵
Mulan - Tony Bancroft	روبات‌ها، اثر کریس وج، کارلوس سالدن‌ها، ۲۰۰۵
The Hunchback of Notre Dame - ج	مولان، اثر تونی بنکرافت، ۲۰۰۹
Garry Troesdil & Kirk Weas	گوژپشت نتردام، اثر گری تروزدیل، کرک ویس، ۱۹۹۶
Pinocchio	پینوکیو، اثر جمعی هنرمندان، ۱۹۴۰
The Jungle Book - Wolfgang Reitherman	کتاب جنگل، اثر ولفگانگ ریترمن، ۱۹۶۷
Despicable me - Pierre Cuffin & Chris Rhonda	من نفرت انگیز، اثر پیر کافین و کریس روناد، ۲۰۱۰
Spirit- Kelly Asbury & Lorna Cook	اسپیریت، اسبی از سیمارون،
The Brave Little toaster Goes to Mars	اثر کلی آزبری و لورنا کوک، ۲۰۰۲
	توستر شجاع کوچولو به مریخ می‌رود،

عنوان انگلیسی	عنوان فارسی
-Robert C. Ramirez	اثر روبرت سی. رامرز، ۱۹۹۸
The Hidden Lives - Edris Armaghani	زندگی پنهان، اثر ادريس ارمغانی
Aladdin - Ron Clements	علاءالدین، اثر ران کلمنتس، ۱۹۹۲
Inspector Gadget	کارآگاه گجت، اثر جمعی، ۱۹۸۳-۸۶
Pink Panther	پلنگ صورتی، اثر جمعی هنرمندان، ۱۹۶۳
Pat a Mat - Vladimir Jiranek & Lubomir Benes	پت و مت، اثر ولادیمیر جیرانک و لوبومیر بنس، ۱۹۷۶
The Simpsons - Matt Groening	سیمپسون‌ها، اثر مت گرونیگ، ۱۹۸۹
Spirited Away - Hayao Miyazaki	شهر اشباح، اثر هایائو میازاکی، ۲۰۰۱
Monsters Factory - Pete Doctor	کمپانی هیولاهای، اثر پیت داکتر، ۲۰۰۱
Peter Pan	پیترپن، اثر جمعی، ۱۹۵۳
Tangled (hair Snare) - Nathan Grano & Byron Howard	تنگلد (گیسو کمند، ژولیده)، اثر ناتان گرنو، بایرون هاوارد، ۲۰۱۰
Beauty and the Beast - Gary Trousdale & Kirk Wise	دیو و دلبر، اثر گری تروزدیل و کرک ویس، ۱۹۹۱
Tom & Jerry - Barbara & William Hannah	تام و جری، اثر ویلیام هانا و ژوزف باربارا، ۱۹۵۷-۶۷
Daddy long legs - Casuyoshi Yukota	بابا لنگ دراز، اثر کازویوشی یوکوتا، ۱۹۹۰
Nippon Animation &	
Little Mermaid - Ron Clements & John Masker	پری دریایی کوچولو، اثر ران کلمنتس و جان ماسکر، ۱۹۸۹
Robin Hood - Wolfgang Beaterman	رابین هود، اثر ولفگانگ رایترمن، ۱۹۷۳
Shekarestan - saeed zameni & babak nazari	شکرستان، اثر سعید زامنی و بابک نظری، ۱۳۹۰-۹۱
Ice Age	عصر یخبندان، ۲۰۰۲
Towards El Dorado - David Silverman & Beybu Brezhnev	به سوی الدورادو، اثر دیوید سیلورمن و بیبو بروژن، ۲۰۰۰
PinkKawa	پهلوانان، استودیو حرکت کلیدی، اثر سیاوش زرین‌آبادی، ۱۳۹۶
Wheat Puzzle - PAJ animation studio	معمای گندم، استودیو پاج

عنوان انگلیسی	عنوان فارسی
Ja-Hekayati, Hoorakhsh Studios	جاحکایتی، استودیو هورخش
Lucky Luke - Morris Two B	لوک خوش شانس، اثر موریس دوبور، ۱۹۴۶
The Incredibles	شگفت انگیزان، اثر بردبرد (فیلیپ بردلی برد)
Spider Man - Steve Ditko	مرد عنکبوتی، خالق شخصیت استیو دیتکو، ۱۹۲۷
The Road Runner -	کایوت و دونده جاده‌ها، اثر چاک چونز و
Chuck Jones & Michael Maltese	مایکل مالتس، ۱۹۴۹
Finding Nemo - Andrew Stanton	در جستجوی نمو، اثر اندرو استنتون ۲۰۰۳
Inner working - Walt Disney Studios	کار درونی، استودیو دیزنی
Up - Pete Docter	آپ، اثر پیت داکتر، ۲۰۰۹
Sponge - Stephen Hillenburbob squarepants	باب اسفنجی، اثر استفن هیلنبرگ، از ۱۹۹۹
Angry Birds Toons	پرنده خشمگین، اثر جمعی، ۲۰۱۳
Boss Baby - Tom MC Graith	بچه رئیس، اثر تام مک گراث، ۲۰۱۷
	در خانه ما، مریم کشکولی نیا، ۱۳۸۹
	یک نقطه سبز، مرتضی ممیز، ۱۳۵۱

منابع و مآخذ

۱. برنامه درسی درس طراحی شخصیت در پویانمایی، ۱۳۹۴، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش.
۲. محمدی، مژگان. مقاله نقش انیمیشن در فرهنگ‌سازی و آموزش کودکان و نوجوانان (۱۳۸۸). انتشارات دانشکده صدا و سیما.
۳. غریب‌پور، بهروز. انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا (۱۳۷۷). تهران. دانشگاه هنر.
۴. یوروادردور هاروارد، آرناس. تاریخ هنر نوین. ترجمه محمد تقی فرامرزی (۱۳۶۸). نشر وزین و نگاه. تهران.
۵. کوپر، داگلاس. تاریخ کوبیسیم. ترجمه محسن کرامتی (چاپ سوم ۱۳۸۲). نشر نگاه.
۶. اکرمی، جلال‌الدین. تاریخچه تصویرسازی در ایران (۱۳۴۸). انتشارات مدرسه. تهران.
۷. پاکباز، رویین. دایرةالمعارف هنر نشر فرهنگ معاصر (چاپ سوم ۱۳۸۲). تهران.
۸. طوسی، زهره و ابراهیم، سکینه. کاغذ و تا (چاپ اول ۱۳۳۶). نشر کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. تهران.
۹. گودرزی، مرتضی. هنر مدرن (۱۳۸۱). چاپ اول نشر سوره مهر. تهران.
۱۰. به کوشش نجم، سهیلا. کتاب طنین (چاپ اول ۱۳۶۸). انتشارات سروش.
۱۱. کارکیا، فرزانه. رنگ، نوآوری، بهره‌وری (چاپ اول ۱۳۷۵). انتشارات دانشگاه تهران.
۱۲. پلوکس، هنری، دُنشیر، هیلری. از مجموعه هنر پایه، جلد‌های شماره ۱-۲-۳-۴-۷. ترجمه عادل ارسقی (چاپ اول ۱۳۷۱). کتاب‌های شکوفه انتشارات امیرکبیر.
۱۳. وبر، مریلین. راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن. ترجمه: حسین فراهانی (۱۳۹۱). تهران؛ ساقی
۱۴. هیوارد، استن. (۱۹۹۷). فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن. ترجمه: سارا خلیلی (۱۳۹۲). تهران: دانشگاه هنر
۱۵. سالیوان، کارن؛ شومر، گری و الکساندر، کیت. ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه: چگونه داستان بنویسیم. ترجمه: تورج سلحشور (۱۳۹۰). تهران: کتاب آبان

منابع تصویری:

طرح‌های هنرمندان: نوید مسعود نیا، محمد خیراندیش، مایکل همپتون، آندره لومیس، فرشید سبحانی (اریگامی‌ها)، راشین خیریه، الهام بلبلی، یاسمن رضازاده، ملیکا منصوری، مرتضی کریمی، مریم کشکولی‌نیا، مرتضی ممیز، مریم یگانه، ادريس ارمغانی، حمید برزویی، مهرداد شاهوردی (طراحان شخصیت پهلوانان)؛ تصاویری از استودیوهای: پاچ، داک سوپ، حرکت کلیدی، دیزنی، دیتکو.

