

نمای پویا



اهل فیلم دیدن هستید؟ پویانمایی (انیمیشن) چطور؟ اکثر ما حداقل در یک دوره از زندگی مان پای ثابت تلویزیون بوده ایم و فیلم پویانمایی محبوبمان را دنبال کرده ایم. گاهی خودمان را جای شخصیت داستان می گذاشتیم و حرکات، صدا و گفتارش را تکرار می کردیم یا تصویر او را در لباس، دفتر و دیوار اتاقمان به همراه داشتیم و با او زندگی می کردیم.

پویانمایی یکی از معجزه های تصویر است. زمانی که مجموعه ای تصویر به صورت پی در پی نمایش داده می شوند، توهم حرکت را در چشم مخاطب به وجود می آورند. جالب است بدانید، اولین پویانمایی جهان متعلق به ایران است. در شهر سوخته، استان سیستان و بلوچستان، سفالینه های کشف شده که به عصر برنز، حدود ۵۲۰۰ سال قبل مربوط است. بر بدنه این سفالینه پنج تصویر از بز کوهی طراحی شده که در حال پرش به سمت درخت و تغذیه از آن هستند. اگر این تصویرها را پشت سرهم نمایش دهیم، حس حرکت را القا خواهند کرد. از آن زمان تاکنون، پویانمایی همواره یکی از رسانه های جذابی بوده که اقشار و سنین گوناگون را با خود همراه کرده است.

آیا تا به حال فکر کرده اید آثار پویانمایی چطور، توسط چه کسانی و به چه منظوری خلق می شوند؟ در سال ۱۳۳۶ اسفندیار احمدیه در ایران مجذوب دنیای پویانمایی شد و با خلق دو اثر «ملانصرالدین» و «قمر مصنوعی»، نام خود را به عنوان بنیان گذار پویانمایی در ایران به ثبت رساند. بعدها با حمایت کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و فعالیت هنرمندان دیگر در این حوزه، پویانمایی ایران فعالیت های جدی تری انجام داد و حالا چندسالی است که رشته تحصیلی پویانمایی در آموزش و پرورش وارد شاخه فنی و حرفه ای شده است؛ رشته ای جذاب که تحصیل در آن از سال دهم آغاز می شود و تا سال دوازدهم ادامه دارد. علاوه بر این، علاقه مندان این رشته می توانند از طریق آزمون سراسری هنر و آزمون سراسری کاردانی فنی و حرفه ای رشته پویانمایی را به صورت تخصصی در دانشگاه های ایران مانند دانشگاه صداوسیما ادامه دهند و تا دوره کارشناسی ارشد آن را دنبال کنند.

طراحی شخصیت ها، صحنه و فضاها انجام می شود که می تواند در نرم افزارهای دوبعدی مانند فتوشاپ طراحی یا توسط نرم افزارهای سه بعدی مانند زبراش و بلندر مدل سازی شود. حالا وقتش رسیده است که شخصیت های فیلم جان بگیرند و حرکت کنند. مرحله جذاب اما نفس گیر متحرک سازی. متحرک سازی بسته به سبک فیلم می تواند در نرم افزارهای دوبعدی مانند تی وی پینت، موهو و تون بوم به صورت سه بعدی نرم افزاری اجرا شود. همچنین، در پویانمایی های صحنه ای (استاپ موشن) این مرحله با حرکت دادن عروسک ها و عکاسی از آن ها انجام می گیرد. در این مرحله لازم است نور، حرکت و زوایای دوربین، همان طور که در فیلم نامه مصور ذکر شده، اجرا شود.

۳. پس تولید: در این مرحله نقشه هایی که در مرحله قبل تولید شده اند، با هم ترکیب و سپس جلوه های ویژه به آن ها اضافه می شود و کار به تدوین و صداگذاری می رسد. در نهایت، از فیلم خروجی (رندر) گرفته می شود تا

ساخت فیلم پویانمایی به طور کلی سه مرحله پیش تولید، تولید و پس تولید دارد که هر کدام بسته به نوع و سبک اثر، مراحل جزئی تری دارند:

۱. پیش تولید: برای ساخت فیلم پویانمایی، اولین چیزی که نیاز داریم، «ایده» است. ایده را نویسنده به داستان (سناریو) و سپس به فیلم نامه تبدیل می کند. کارگردان، فیلم نامه را برش فنی (دکوپاژ) می کند و فیلم نامه مصور (استوری برد) اثر که نقشه کلی فیلم شامل حرکات و زوایای دوربین، چارچوب تصویر، نور و صدا را داراست، ترسیم می شود. برای درک بهتر حرکت و زمان بندی و انسجام فیلم، با افزودن چندین قاب (فریم) به فیلم نامه مصور و قراردادن صدای شاهد بر آن، فیلم نامه مصور در قالب ویدئو تولید می شود. البته این مرحله به همین سادگی ها هم نیست و زمان زیادی می طلبد.

۲. تولید: در این مرحله که آن را طراحی محتوا (کانسپت) می نامند،

سیاست نظام آموزشی کشور ما در شاخه فنی و حرفه‌ای، تربیت فنی کارهای ماهر در هر یک از رشته‌هاست. افرادی که با کسب مهارت‌های اصلی در این دوره و با کوتاه کردن مسیر آموزشی دانشگاهی، به سرعت قادر به ورود به بازار کار باشند. بنابراین، درس‌هایی که در این دوره ارائه می‌شوند غالباً مهارت‌محورند:

پایه دهم

۱. دانش فنی پایه: آشنایی با دانش پایه‌ای درباره رشته؛
۲. طراحی شخصیت در پویانمایی: آشنایی با آناتومی انسانی و حیوانی، یادگیری اصول اصلی طراحی شخصیت فیلم، از اجزای بدن گرفته تا صورت، لباس، وسایل و رنگ آمیزی بر اساس نقش شخصیت در فیلم؛
۳. متحرک‌سازی دوبعدی: آشنایی با اصول اولیه متحرک‌سازی دوبعدی به صورت دستی.

پایه یازدهم

۴. طراحی فضا و صحنه در پویانمایی: آشنایی با اصول طراحی فضا و به کارگیری رنگ، سبک تصویرسازی، نمادهای گوناگون و براساس فیلم‌نامه و اجرای آن در نرم‌افزار فتوشاپ، آشنایی با فیلم‌نامه مصور و طرح‌بندی (لی‌اوت) و ساخت فضای سه‌بعدی صحنه‌ای؛
۵. تولید پویانمایی سه‌بعدی صحنه‌ای: ساخت شخصیت و فضا برای پویانمایی صحنه‌ای و در نهایت تولید پویانمایی استاپ‌موشن.

پایه دوازدهم

۶. متحرک‌سازی رایانه‌ای: آشنایی با پویانمایی‌سازی به شیوه سل پویانمایی در نرم‌افزار تی‌وی‌پینت و به شیوه کات‌اوت در نرم‌افزار موهو؛
۷. ارزیابی تولید در پویانمایی: اجرای مرحله کامپوزیت در نرم‌افزار افترافکت، آشنایی با اصول ساخت موشن گرافیک، کمیک‌موشن و موزیک‌ویدئو؛
۸. دانش فنی تخصصی: آشنایی با دانش تخصصی و فنی در حوزه پویانمایی.



رشته پویانمایی به دلیل وسعتی که در موضوعات، سبک و مراحل تولید دارد، بازار کار و درآمد خوبی دارد که نه تنها اشباع نشده، بلکه با کمبود متخصص در این حوزه مواجه است.

در پویانمایی‌سازی می‌توان با فراتر از دنیای واقعی گذاشت و این به‌تنهایی ظرفیت زیادی را برای پرداختن به موضوعات گوناگون فراهم می‌کند. افراد با ورود به دنیای پویانمایی‌سازی می‌توانند در زمینه‌های گوناگونی مانند ساخت پویانمایی زنجیره‌ای (سریالی)، سینمایی، آموزشی، جشنواره‌ای و تبلیغاتی وارد شوند. اکثر متخصصان این حوزه به صورت مستقل فعالیت و در قالب پروژه با مشتریان خود همکاری می‌کنند. اما برخی نیز به استخدام شرکت‌ها یا اداره‌های دولتی درمی‌آیند. امید است با تربیت نیروهای متخصص در این رشته و ارتقای جایگاه رسانه پویانمایی در کشور عزیزمان، شاهد اثرگذاری مثبت این رسانه در حوزه‌های گوناگون باشیم.

فایل نهایی برای پخش در نمایشگرها آماده شود. واقعاً فکر می‌کردید برای ساخت فیلم پویانمایی چنین مراحل زیادی را باید طی کرد؟ البته که این موارد فقط بخشی از روند ساخت یک فیلم پویانمایی است و در این مسیر افراد زیادی از تهیه‌کننده، نویسنده، کارگردان و طراح محتوا گرفته تا عروسک‌ساز، پویانماساز، نورپرداز، تدوینگر و صداگذار در کنار هم و به صورت تیمی فعالیت می‌کنند. از همین نکته مشخص می‌شود برای ورود به این رشته لازم است حوصله، دقت، روحیه کار تیمی و صدا البته خلاقیت زیادی داشته باشید. با داشتن این شرایط، تازه مسیر شما آغاز می‌شود و باید با تکرار و تمرین مستمر و مطالعات وسیع، مهارت و دانش کافی کسب کنید. البته که این‌ها به تنهایی کافی نیستند، چرا که لازم است دیر یا زود به فکر تهیه قلم نوری و دستگاه رایانه‌ای قوی باشید که به اجرای نرم‌افزارهای سنگین پویانمایی ساز قادر باشند. بنابراین، پویانمایی‌سازی رشته به نسبت پرهزینه‌ای محسوب می‌شود.