

تعریف

طراحی متحرک، طراحی گرافیکی است که به حرکت در می‌آید. گرافیک متحرک یک هنر است، مانند طراحی گرافیک. به طور کلی، طراحی متحرک عناصری را از عکاسی، تصویرسازی، تایپوگرافی، موسیقی، گفت‌وگو و موارد دیگر را به کار می‌گیرد تا ترکیبات متحرک بصری جذابی ایجاد کند.

اشیا، شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌های مصور ویدیوهای طراحی متحرک حرکت می‌کنند و تغییر شکل می‌دهند، به گونه‌ای که داستانی را بیان می‌کنند یا فرایندی را توضیح می‌دهند. طراحی متحرک وسیله نقلیه‌ای را در اختیار طراحان قرار می‌دهد تا به تخیل خود اجازه دهند با محدودیت کمتری به خلق بصری برای نمایش ایده‌هایی بپردازند که به بیننده دیدگاه منحصر به فردی از یک داستان، محصول یا خدمات می‌دهد بپردازند. طراح می‌تواند از تخیل خود برای خلق صحنه‌ها یا بازی با اشیای ساده، جلوه‌های صوتی و فضای مثبت و منفی استفاده کند.

طراحی متحرک (موشن‌گرافیک) یکی از پرطرفدارترین هنرهای قرن بیست و یکم است. دانش و تجربه، طراحی، رنگ، تایپوگرافی، تصویر، صدا، موسیقی، نویسندگی و کارگردانی، و همچنین یادگیری برنامه‌های نرم‌افزاری برای تبدیل شدن به هنرمند گرافیک متحرک ضروری است. با پیشرفت فناوری‌ها، صنعت گرافیک متحرک به طور مداوم تکامل یافته است. قبل از اینکه رایانه‌ها به طور گسترده در دسترس باشند، ساخت طراحی متحرک پرهزینه و وقت‌گیر بود. با در دسترس قرار گرفتن روزافزون نرم‌افزارهای گرافیکی متحرک‌ساز و کاربر پسند، این موضوع تغییر کرده است و ابزارهای بسیار بیشتری در دسترس هنرمندان گرافیک متحرک قرار دارد، اگر چه شرایط یادگیری مناسبی وجود دارد، اما خلاقیت و توانایی هنری و استعداد و علاقه حرف اول را می‌زند.

گرافیک متحرک دقیقاً چیست؟

سیدعلی موسوی

هنگامی که فیلم‌نامه خود را دارید، می‌توانید شروع به تجسم آن در مرحله فیلم‌نامه مصور کنید. این زمانی است که فیلم‌نامه و جلوه‌های بصری را کنار هم می‌گذارید و شروع می‌کنید به شکل دادن به محصول نهایی.

در این مرحله می‌خواهید قاب‌های تصویر (فریم‌ها) را روی کاغذ بکشید و قبل از شروع، اسکرپت* نهایی را مرور کنید. سپس می‌توانید ایده‌هایی را برای زنده کردن فیلم‌نامه شروع کنید.

فیلم‌نامه‌ای بنویسید که داستانی را روایت کند.

یک گرافیک متحرک با یک داستان شروع می‌شود که در یک فیلم‌نامه خلاصه شده است. اگر چه طراحی متحرک کوتاه و معمولاً بین ۳۰ ثانیه تا ۳ دقیقه است، اما شما به هر حال به یک فیلم‌نامه برای جزئیات روایت قصه یا کارگردانی داستان نیاز دارید. همان‌طور که فیلم‌نامه خود را می‌نویسید، در نظر بگیرید که کدام بخش از داستان شما می‌تواند از طریق این موارد به بهترین شکل بیان شود:

متن روی صفحه

داستان‌سرایی می‌تواند برای موضوعاتی مانند نمایشگاه‌های تجاری که در آن صدا گزینه‌ای مناسب نیست، مفید باشد. همچنین روشی هوشمندانه برای جلب نظر افراد است، زیرا هنگام مطالعه باید دقت و توجه بیشتری داشته باشند.

آوا و موزیک

صدا و موسیقی تصاویر روی صفحه را همراهی می‌کنند. بنابراین این دو در کنار هم کار می‌کنند و یکدیگر را پوشش می‌دهند.

صداگذاری

همان‌طور که قبلاً ذکر شد، صداگذاری و گفت‌وگوی شخصیت‌ها، قرار دادن آهنگ برای داده‌ها و تصاویر توضیح‌دهنده، هر زمانی که نیاز به شفاف‌سازی یا برچسب‌گذاری تصویری باشد به خوبی کمک می‌کنند.

فقط بصری

هرچند که به طور معمول استفاده نمی‌شود، ولی شما هنوز هم می‌توانید یک گرافیک متحرک جذاب و بدون متن ایجاد کنید.



سبک پویا نمایی

این فقط به محو شدن در داخل و خارج از صحنه نیست. نحوه انتقال شما از یک نقطه به نقطه دیگر بر منسجم بودن داستان تأثیر می‌گذارد. حرکت از نقطه الف به نقطه ب باعث حرکت داستان می‌شود.

زمان‌بندی

کندی یا سرعت در زمان‌بندی حرکت تصویر می‌تواند حرکت را ایجاد یا خراب کند. اگر حرکت کند باشد مردم آنچه را که می‌خواهید به آن‌ها بگویید «به دست نمی‌آورند» و توجه مردم را از دست خواهید داد. ولی سرعت حرکت افراد را علاقه‌مند نگه می‌دارد. برای افزودن هیجان، تغییرات اساسی زمان را در نظر بگیرید.

جلوه‌های صوتی

بسته به اینکه با چه کسی کار می‌کنید، جلوه‌های صوتی می‌توانند به اثر انرژی و اعتبار ببخشند. برخی از پویانمایی‌سازان (انیماتورها) بر این باورند که باید اجازه دهید عناصر خودشان صحبت کنند. نکته کلیدی این است که فقط از چیزهایی استفاده کنید که به پروژه شما ارزش می‌افزاید و حواس را از داستانی که می‌خواهید بگویید، منحرف نمی‌کند.

طرح‌های نهایی را متحرک کنید.

مانند هر پروژه بصری که ایجاد می‌کنید، سبک و رنگ به اندازه خود داستان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. حتی زمانی که براساس دستورالعمل‌ها کار می‌کنید، انتخاب‌های ساده طراحی می‌توانند تأثیر زیادی داشته باشند.

یکی از برنامه‌های پیشرو مورد استفاده توسط طراحان گرافیک متحرک، «آدوب افتر افکتس» است که به کاربران اجازه می‌دهد، گرافیک‌ها را در طول زمان ایجاد و تغییر دهند. از «آدوب فلش» به طور گسترده‌ای برای ایجاد طراحی حرکتی برای وب استفاده می‌شود. برنامه‌های نرم‌افزاری سه بعدی مانند «۴ دی ماکسون سینما» دارای ابزارهای گرافیکی حرکتی هستند و با «افتر افکتس» و «فتوشاپ» به خوبی کار می‌کنند.

* اسکرپیت‌ها برنامه‌های کوچکی هستند که با زبان‌های برنامه‌نویسی نوشته شده‌اند و هدف از نوشتن آن‌ها جلوگیری از انجام وظایف تکراری و خودکار کردن آن‌هاست.