

عنوان پروژه: ساخت انیمیشن داستانی

دانش آموزان: عسل گرمی، تلما ابراهیمی

چکیده:

قدیمی‌ترین نمونه‌های تلاش برای بدست آوردن توهم حرکت در طراحی ایستا را می‌توان در نقاشی‌های دوران نوسنگی غارها پیدا کرد. در جایی که حیوانات با چندین پای رو هم افتاده مجسم شده‌اند که آشکارا کوششی برای رساندن احساس حرکت است. نقوش تکرار شونده بر سفالینه‌ها و دیوارنوشته‌های شهر سوخته و معبد مصر همگی پایه و اساس هنر انیمیشن امروز است. تاریخ انیمیشن در ایران را می‌توان به عصر برنز و آثار به دست آمده از شهر سوخته نسبت داد. هنر انیمیشن در ایران در اواخر دهه پنجاه میلادی وارد عرصه شد. نخستین تلاش‌ها برای ساخت پویانمایی در ایران توسط اشخاصی مانند اسفندیار احمدیه، جعفر تجارته‌چی، پرویز اصانلو، نصرت کریمی، پترس پالیان و اسدالله کفافی در بین سال‌های ۱۳۳۵ تا ۱۳۴۰ خورشیدی و در اداره کل فرهنگ و هنرهای زیبای تهران صورت گرفت. نخستین فیلم کوتاه پویانمایی نیز توسط اسفندیار احمدیه با عنوان ملانصرالدین در سال ۱۳۳۶ خورشیدی با امکانات بسیار محدود ساخته شده است. ایران موفقیت‌های بسیار زیادی را در زمینه فیلم‌های کوتاه انیمیشن در جشنواره‌های بین‌المللی کسب نموده است.

ساخت انیمیشن داستانی



پژوهشگران: عسل کریمی - تلما ابراهیمی
استاد راهنما: سرکار خانم آقازمانی
 نمایشگاه دستاوردهای پژوهشی،
 آموزشی، پرورشی مجتمع آموزشی
 نوآور

چکیده

قدیمی‌ترین نمونه‌های تلاش برای بدست آوردن توهم حرکت در طراحی ایستا را می‌توان در نقاشی‌های دوران نوسنگی غارها پیدا کرد. در جایی‌که حیوانات یا چندین پای رو هم افتاده مجسم شده‌اند که آشکارا کوششی برای رساندن احساس حرکت است. نقوش تکرار شونده بر سفالینه‌ها و دیوارنوشته‌های شهر سوخته و معبد مصر همگی پایه و اساس هنر انیمیشن امروز است. تاریخ انیمیشن در ایارن را می‌توان به عصر برنز و آثار به دست آمده از شهر سوخته نسبت داد. هنر انیمیشن در ایران در اواخر دهه پنجاه میلادی وارد عرصه شد. نخستین تلاش‌ها برای ساخت پویانمایی در ایارن توسط اشخاصی مانند اسفندیار احمدیه، جعفر تجارتچی، پرویز اصلانو، نصرت کریمی، پتروس پالیان و اسدالله کفافی در بین سال‌های ۱۳۳۵ تا ۱۳۴۰ خورشیدی و در اداره کل فرهنگ و هنرهای زیبای تهران صورت گرفت. نخستین فیلم کوتاه پویانمایی نیز توسط اسفندیار احمدیه با عنوان ملاصرالدین در سال ۱۳۳۶ خورشیدی با امکانات بسیار محدود ساخته شده است. ایران موفقیت‌های بسیار زیادی را در زمینه فیلم‌های کوتاه انیمیشن در جشنواره‌های بین‌المللی کسب نموده است.



مقدمه

برای ساخت انیمیشن، ابتدا باید اطلاعاتی درباب تاریخچه انیمیشن داشته باشیم. پویانمایی یا نقاشی متحرک یا انیمیشن نمایش تند و پیوسته تصاویری از اثر هنری دو بعدی، یا موقعیت های مدل های واقعی، برای ایجاد توهم حرکت است. حرکت روان تصاویر پویا در پویانمایی هاناشی از یک خطای دید است که به دلیل پدیده ماندگاری تصاویر پدید می آید.

پویانمایی می‌تواند در قالب هر دو رسانه ی آنالوگ مانند فیلم متحرک، نوآر ویدئو یا در رسانه های دیجیتال، پویانمایی فلش، ویدئوی دیجیتال ضبط شده یا گیف پویا باشد. برای نمایش پویانمایی میتوان از یک دوربین رایانه یا یک پروژکتور با فن آوری های نو استفاده کرد. رایج ترین روش برای نمایش پویانمایی سینما یا ویدئو است. یک پویانمایی به دو روش سنتی و روش دیجیتال ایجاد می‌شود.

استاپ موشن شیوه ای از پویانمایی است که در آن با جابجایی یا تغییر مکان، شکل یا حالت اشیاء به صورت دو یا سه بعدی با استفاده از برش لبه های کاغذ رنگ آمیزی فیلم های شفاف یا عروسک، و ثبت هر لحظه از قاب به شکل یک تصویر، و نمایش پیوسته تصاویر جایگزین شده، با تصاویر قبلی و معمولاً با ۲۴، ۲۵، ۳۰ یا ۶۰ قاب در ثانیه، یک اثر پویانمایی ایجاد میشود.



مواد و روش ها:

در ابتدا درباره تاریخچه انیمیشن، پیشگوسوان ساخت انیمیشن و اولین انیمیشن ها تحقیق کتابخانه ای انجام دادیم و بعد از آن شروع به ساخت انیمیشن خود کردیم.

مرحله اول برای ساخت انیمیشن، انتخاب فیلم نامه است. در مرحله بعدی کاریکاتورهای انیمیشن را طراحی کردیم. در این مرحله حدود ۳۰۰ کاریکاتور را طراحی کردیم. سپس کاریکاتور های طراحی شده را با برنامه فتوشاپ تدوین کردیم و بعد از آن موسیقی را روی انیمیشن داستانی خود گذاشتیم.

تحلیل و بحث

امروزه برای ساخت یک انیمیشن مهارت‌های زی مورد نیاز است:

آشنایی به زبان انگلیسی

دست‌یابی به یک فیلم‌نامه و ایده خوب

طراحی و استوری بورد

آشنایی با مفاهیم کلی رایانه و هنر انیمیشن

آشنایی با برنامه‌های انیمیشن‌سازی



منابع

این انیمیشن با برنامه مایا، افترافکت و فتوشاپ ساخته شده است.

