

ساخت یک انیمیشن کوتاه



ورود به دنیای انیمیشن ساده است اما استاد شدن در این حرفه بسیار کار مشکلی است. به همان اندازه که انیماتور وجود دارد استایل های انیمیشن نیز وجود دارد، و شروع به خلق کردن یک انیمیشن کوتاه بهترین راه برای توسعه دادن مهارت ها و معرفی استایل منحصر به فرد شماست. همچون دیگر فیلم ها، ساخت یک انیمیشن کوتاه زمان، صبر و برنامه ریزی دقیقی می خواهد، اما هر کسی با یک کامپیوتر می تواند یک انیمیشن کوتاه بسازد.

۱- ساخت یک استوری ریل (پیش تولید)

۱-۱- نوشتن یک اسکرپت. البته که گفتن این حرف بسیار راحت تر از انجام دادن آن است. شما باید قبل از شروع ایده هایی که دارید را به صورت واضح بنویسد و به آن ها ساختار ببخشید. بر خلاف فیلم لایو اکشن که ممکن است به صورت بداهه و سریع ساخته شود در انیمیشن این کار غیر ممکن است زیرا انیمیت کردن زمان بسیار زیادی می گیرد. شما برای نوشتن اسکرپت می توانید از یک تکه کاغذ و یا نرم افزار ساده word استفاده کنید و یا نرم افزار های دیگر همچون Celtx, Writer Duets و یا Final Draft را به خدمت بگیرید. اسکرپت شما نیازی به دیالوگ ندارد اما باید این موارد در آن باشد:

یک تم. هدف و مقصود فیلم کوتاه چیست؟ فیلم کوتاه نیازی به عمق داشتن و پیچیده بودن ندارد. می تواند در مورد هر چیزی باشد. از داستان گم شدن بچه ای تا تعریف یک جوک.

کاراکتر ها. چه چیزی می تواند توجه بیننده ها را به فیلم شما جلب کند؟ می تواند یک کاراکتر از جنس انسان، حیوان و یا هر چیزی دیگری باشد.

محیط. داستان فیلم کوتاه شما در کجا اتفاق می افتد؟ حال و هوا و اتمسفر آن چیست؟ یک فیلم نامه انیمیشن در واقع یک طرح ابتدایی و دقیق از کار نهایی است.

یک شروع، میانه و پایان. تقریبا در همه داستان ها این قاعده رعایت می شود ولی شما حتما مجبور نیستید که این سه فاز را در نمایش نامه خود استفاده کنید. به هر حال قبل از اینکه جلوتر بروید به اکشن هایی نیاز دارید.

اکشن ۱ کاراکتر ها و مشکلات شان را بیان می کند.

اکشن ۲ داستان را پیچیده می کند.

اکشن ۳ مشکلات و معما ها را حل می کند.

۱-۲- مدل کاراکتر های خود را اسکیچ بزنید. قبل از شروع به انیمیت کردن نیاز دارید تا شکل و شمایل کاراکتر ها مشخص شود. آن ها در پوز های مختلف اسکیچ بزنید (لباس و احساسات و ...) به یاد داشته باشید که کاراکتر شما هر چیزی می تواند باشد. توسعه کاراکتر را قبل از شروع انیمیت به بهترین نحو صورت انجام دهید.

۱-۳- کشیدن استوری برد. استوری برد یکی از المان های مهم پیش تولید است. اگر شما انیمیشن خوانده باشید و یا کار انیمیشن انجام داده باشید (به هر اندازه و زمانی) بدون شک با مقوله استوری برد نا آشنا نیستید و آن را به دفعات انجام داده اید. یک عکس ساده که گویای اتفاقات داستان است و مسیر داستان را برای شما مشخص می کند. برای ساختن یک پیش تولید خوب، به مهارت خوب، تمرین و کار سخت نیاز است، و البته، چیزی که نباید در این میان فراموش شود، داشتن یک استوری برد خوب است که از لحاظ بصری به طور واضح گویای وقایع داستان باشد و روند داستان را به درستی بیان کند. هر فریم از استوری برد شامل دو قسمت است:

عکس: در یک کادر مستطیلی اکشن اصلی شات را بکشید و در این فاز از تمیز کاری و دقیق کار کردن و کشیدن بک گراند اجتناب کنید.

دیالوگ: زیر هر شات توضیحات مربوط و اندازه طول شات و هر افکتی که در آن استفاده می شود را یاد داشت کنید.

۱-۴- استوری بورد خود را به یک برنامه فیلم سازی وارد کنید، هر فریم را به صورت جداگانه وارد کنید. شما می توانید از هر نرم افزار ویرایش فیلمی که با آن راحت هستید برای این کار استفاده کنید اما نرم افزار های استاندارد برای این کار نرم افزار های ادوب پریمیر و ادوب افتر افکت است.

۱-۵- استوری برد خود را به یک اسلاید شو (استوری ریل) تبدیل کنید. با چیدن فریم های استوری برد و دادن ریتم به آن ها می توانید یک انیمیشن کلی و بسیار ابتدایی بسازید که بیانگر طرح خام انیمیشن نهایی شماست. مهم ترین عامل در این فاز به دست آوردن زمان بندی است. تقریبا ساخت یک استوری ریل در تمام انیمیشن ها وجود دارد و در این مرحله ادیت و ویرایش ابتدایی انجام می شود.

۱-۶- دیا لوگ، افکت های صدا را وارد کنید و با زمان بندی تطبیق دهید. دیا لوگ اولیه (صدای شاهد) را انجام دهید و به نرم افزار وارد کنید. افکت های صدای اولیه و خام (با دهان) را نیز همین طور. در این مرحله زمان بندی به صورت مشخص تعیین می شود و همانطور که می دانید زمان بندی موضوع بسیار مهمی در ساخت انیمیشن است.

۱-۷- استوری ریل را نهایی کنید. استوری ریل نهایی باید تمام داستان فیلم شما را بیان کند و جزئیات تا حد بسیار زیادی در آن رعایت شود.

۱-۸- تهیه یک تبلت. تبلت ها کامپیوتر های کوچکی به همراه یک قلم نوری هستند. کشیدن و طراحی کردن به وسیله موس تقریباً غیر ممکن است مگر اینکه بر روی یک پروژه بسیار کوچک و یا استاپ موشن کار کنید، پس شما مسلماً به یک تبلت نیاز دارید.

۲- انیمیت کردن (تولید)

۲-۱- مشخص کردن مدیوم انیمیشن. این کاملاً بستگی به تخصص و سخت افزار شما دارد. برای یک تازه کار امکان ندارد تا یک انیمیشن سه بعدی با کیفیت کمپانی پیکسار تولید کند. نرم افزار ها و استایل های بسیار متنوعی برای تولید یک انیمیشن وجود دارد و هر کدام پیچیدگی ها و تکنیک های منحصر به فرد خود را دارند، در اینجا چندین استایل رایج را به شما معرفی می کنیم.

انیمیشن سنتی یا دو بعدی کلاسیک. در این نوع انیمیشن انیماتورها برای خلق هر فرم باید آنرا با دست طراحی کنند. اگر شما به طراحی با مداد و کاغذ علاقمندید انیمیشن سنتی میتواند برایتان جذاب باشد. انیمیشن سنتی از تجمع یکی یکی نقاشی ها در یک فریم ایجاد میشود. انیمیشن دوبعدی از تعداد زیادی نقاشی روی طلق های شیشه ای از جنس پلاستیک ایجاد میشود که در انتها بر روی یک بک گراند قرار میگیرند. معمولاً دو فریم از هر تصویر فیلمبرداری می شود. تعداد فریم های هر تصویر متناسب با موضوع و نوع حرکت، قابل تغییر است. سفیدبرفی و هفت کوتوله، زیبای خفته و علاءالدین از انیمیشن هایی هستند که از این نوع سبک ساخته شده اند.

انیمیشن کامپیوتری - (دو بعدی و سه بعدی). کارتون محبوب "میکی موس" با استفاده از تکنیک انیمیشن D۲ تولید شده. اولین کارتون دو بعدی کوتاه با نام "فانتاسماگوری" توسط امیل کول ساخته شد. تصاویر آن بطور کامل سیاه و سفید بود و موضوع آن حول یک کاراکتر مرد چوبی با حرکات یک انسان واقعی میچرخید. مدت زمان این کارتون ۷۵ ثانیه بود که حدود ۷۰۰ نقاشی متفاوت برایش طراحی شد. این کارتون در سال ۱۹۰۸ منتشر شد. در طول سالهای ۱۹۶۰ بسیاری از کارتونهای محبوب آن دوران Jetsons و سنگهای چخماقیبا استفاده از انیمیشن دوبعدی ساخته و منتشر شدند.

انیمیشن دیجیتالی سه بعدی. اگر علاقمند به خلق شخصیت های غیرواقعی در عین واقعی بودن هستید، باید با انیمیشن سه بعدی آشنا شوید. شخصیتها در انیمیشن D۳ بسیار سریع ساخته میشوند و در صنعت فیلمسازی محبوب هستند. با استفاده از انواع نرم افزارهای کامپیوتری ساخت انیمیشن D۳ میتواند انواع فیلم کوتاه، فیلم بلند و حتی تبلیغات تلویزیونی حرفه ای و بسیار با ارزش ساخت. نسبت به انیمیشن های سنتی و دوبعدی، مدلها در انیمیشن سه بعدی، واقعی تر هستند.

انیمیشن استاپ موشن. آیا تابحال به این فکر کرده اید که یک سنگ بتواند راه برود یا حرف بزند؟ یعنی هر چیزی در انیمیشن ممکن است؟ با استفاده از انیمیشن فریم به فریم، اشیاء ساکن قادر خواهند بود چرخش و حرکت های متفاوتی از خود نشان دهند. انیمیشن استاپ موشن از زمان اختراع عروسک ها وجود داشته. فیلمهای بسیاری با انیمیشن استاپ موشن ساخته شده اند که در نوع خود بی نظیرند، همچون فیلم "از مغازه نانوايي لذت ببر Fun in a bakery shop که در سال ۱۹۰۲ ساخته شد. "خرس عروسکی" به کارگردانی ادوین پرتز از اولین فیلم های استاپ موشن است. بدنبال آن انیمیشن، فیلم کوتاه "بازی عروسکهای خرسی" ارائه شد. مدت پخش آن کمتر از یک دقیقه بود، درحالی که بیش از ۵۰ ساعت کار بر رویش انجام شد.

انیمیشن Cut-Out یا بریده مقوا. یکی از قدیمی ترین اشکال انیمیشن استاپ موشن، در تاریخ انیمیشن سازيست. اولین انیمیشن Cut-Out توسط خانم لوت رینیجر در سال ۱۹۲۶ با نام "ماجراهای شاهزاده احمد" ساخته شد. او بطور کامل از کاغذهای سیاه یکدست برای انتقال داستان زیبای خود به مخاطب استفاده کرد. در این روش کاغذهای برش خورده و گاه به صورت کولاژ (Collage) یعنی با بریده مواد دیگری همچون نخهای مختلف، پارچه، کاموا، کاغذهای گوناگون روزنامه و یا عکس به اشکال مشخص، در زیر لنز دوربین برای بیان یک داستان به حرکت درمیایند. با پیشرفت علوم کامپیوتری، نمایش تصاویر برش خورده در یک ردیف بسیار آسانتر از گذشته شد.

۲-۲- کشیدن بک گراند. بک گراند چیزی است که کاراکترها با آن در تعامل نیستند و معمولا هیچ نیازی به انیمیت شدن ندارند. یک نقاشی بزرگ با یک کیفیت عالی که در هنگام زوم شدن تصویر بتواند کیفیت خود را حفظ کند.

۲-۳- طرح، مدل، و یا طراحی "کی پوزها." پوزهای حیاتی برای کاراکتر در یک سکانس چیست؟ بر روی تمام مقصد های هر حرکت کوچک فکر کنید. به عنوان مثال یک ضربه مشت کاراکتر را باید در سه طراحی این منظور را به بیننده برسانید که به همین سه فریم و یا طراحی "کی پوزها" می گویند.

۲-۴- کشیدن فریم های میانی یا in-between. پس از کشیدن کی پوزها نیاز دارید تا برای روان شدن انیمیشن از فریم های میانی استفاده کنید. برخی از نرم افزار های به روز و پیشرفته این کار را برای شما انجام خواهند داد. هر اندازه فریم های میانی شما بیشتر انیمیشن شما نیز روان تر به نمایش در خواهد آمد. اگر چیزی در سکانسی حرکت نمی کند شما می توانید از کپی کردن فریم ها استفاده کنید و تغییراتی در آن و در صورت لزوم اعمال کنید.

۲-۵- کامپوزیت کردن فوتیج. کامپوزیت به مرتب قرار دادن مجموعه فریم ها و افکت ها است که خروجی تصویری کاملی به شما خواهد داد می گویند. شما می توانید از نرم افزار های مختلفی برای کامپوزیت کردن استفاده کنید.

کامپوزیتینگ برای انیمیشن های دو بعدی یعنی روان تر کردن هر چه بیشتر حرکات. نرم افزار هایی همچون تون بوم برای کار های دو بعدی و برای این منظور استفاده می شود.

برای انیمیشن های سه بعدی این کار بسیار زمان بر تر است. رندر ها در این نوع انیمیشن معمولا طولانی است و گاهی برای هر فریم نیاز به چندین ساعت است.

برای استاپ موشن شما باید با طول زمان فریم ها بازی کنید و به وسیله آن حرکات را روان تر نشان دهید.

۳- تکمیل فیلم (پس از تولید)

۳-۱- ضبط دیالوگ و صدای نهایی برای فیلم. الان کار فیلم شما تقریبا تمام شده است و زمان صدا گذاری درست و دقیق شده است. صدا پیشگان زمانی که سکانس های آماده شده را می بینند می توانند از این طریق نسبت به صدای اصلی اقدام کنند. البته این نکته را باید در نظر داشت که بهتر است در فیلم های بلند صدای پیشگی در مرحله پیش تولید انجام شود.

۳-۲- اضافه کردن افکت های صدا. صدا گذاری پس از صدای صدای پیشگان به کار اضافه می شود. البته برخی قوانین نیز وجود دارند که به عنوان مثال اگر ما صدای انفجاری داریم بهتر است برای عکس العمل درست تر صدای پیشگی اول صدای انفجار گذاشته و سپس صدا پیشگی دیالوگ مربوط را بگویند. در هم آمیختن صدا ها در عین پر اهمیت بودن یک هنر است. یک جفت هدفون خوب و یا اسپیکر های با کیفیت می تواند بسیار به شما کمک کند.

۳-۳- ادیت نهایی فیلم. الان شما فیلم را در اختیار دارید و شاید کمی کوتاه کردن و یا ادیت تصویری بتواند به فیلم شما بسیار کمک کند. با دقت فیلم را مورد بازبینی قرار دهید و استفاده از تجربه کار کشته های این کار بسیار کار عاقلانه ای است. این سوال ها را در هنگام تدوین از خود بپرسید. آیا شما در کل فیلم درگیر داستان بودید؟ اگر جواب منفی است پس باید یک بازبینی در مورد فیلم انجام دهید و از ترفند هایی برای درگیر کردن بیننده با فیلم استفاده کنید. به نحوه کات خوردن و از سکانش به سکانس دیگر رفتن کاملا دقت کنید. گاهی اوقات نیاز است تا ۲ الی ۳ ثانیه ما به بیننده زمان تنفس بدهیم و در این زمان از نمایش فوتیج ها استفاده کنیم.

۳-۴- انجام پالیشینگ، همچون افکت ها، انتقال ها، و تصحیح رنگ. به عنوان مثال اگر می خواهید یک فیلم با حال و هوای قدیمی بسازید اضافه کردن این افکت را به آخر ماکول کنید. استفاده از فیلتر های رنگی، اضافه کردن متن (در صورت نیاز) و ... همه چیز هایی که در کار لازم است. این مرحله در واقع مرحله آخر برای کار شماست و باید تمام تلاش خود را به کار برید تا تصویر و صدای درست را برای کار خود خروجی بگیرید.

منبع: [wikihow](http://www.wikihow.com)