

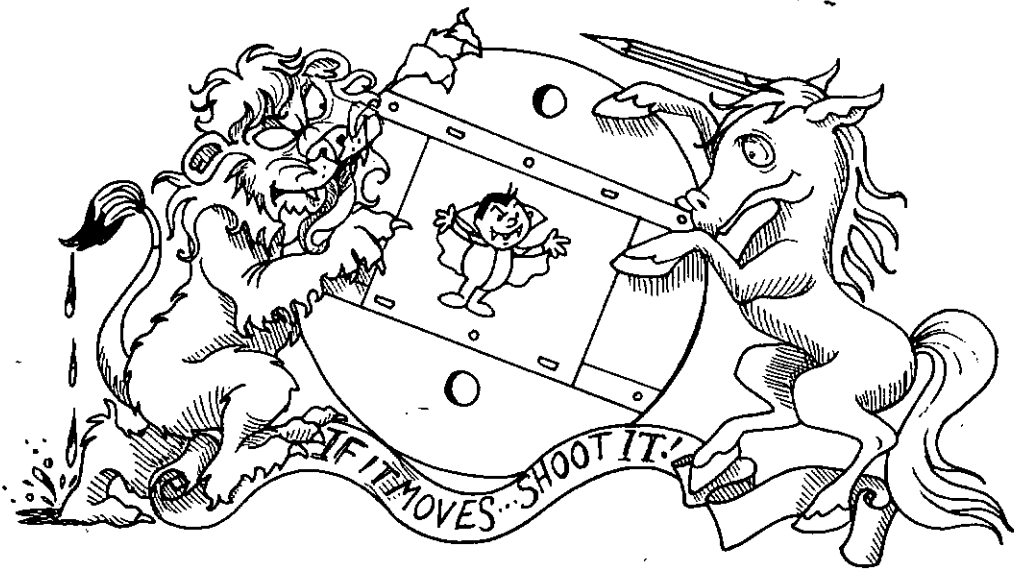
آموزش طراحی

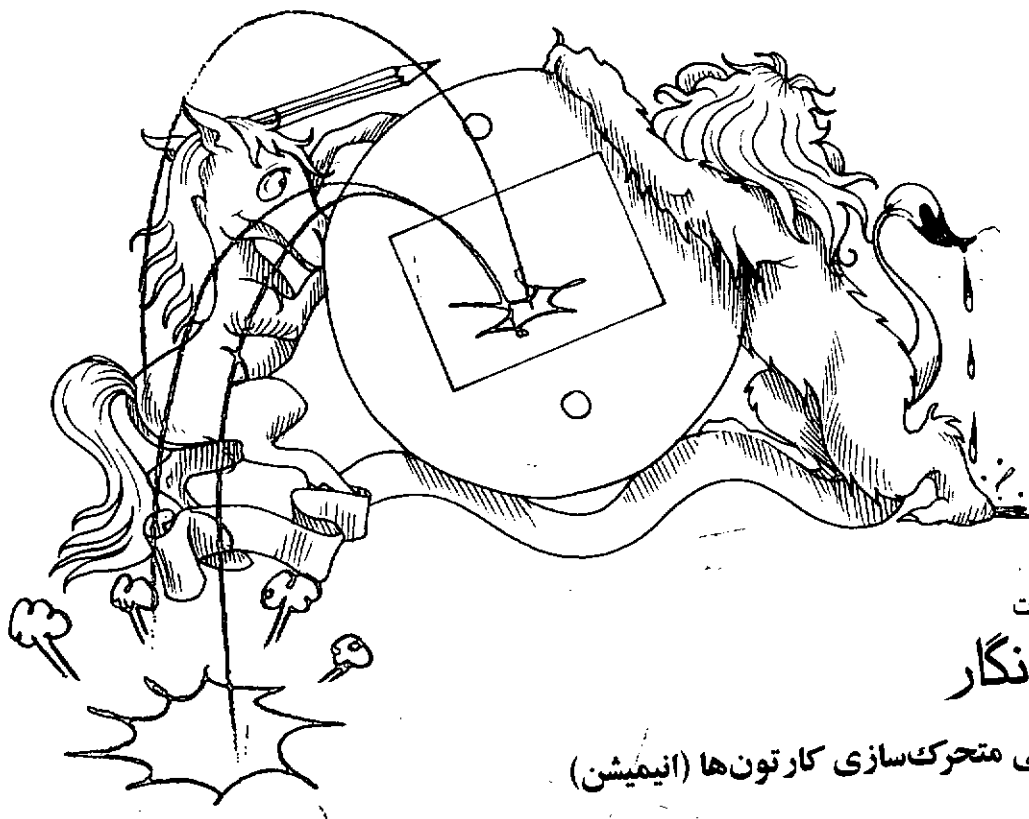
# متحرک سازی کارتون ها

(انیمیشن)

ژانت نون

الهام السادات رضایی





انتشارات  
**برگ نگار**

## آموزش طراحی متحرک سازی کارتون ها (انیمیشن) اثر ژانت نون

ترجمة الهام السادات رضایی

ویراستار: عباس رکنی؛ اجرای صفحات: محمد نجفی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: طیف نگار؛ نوبت چاپ: اول، زمستان ۱۳۸۷

تیراژ: ۳۰۰۰ جلد؛ بهاء: ۲۵۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۷۳۵۲-۲۷-۷

ISBN: 978-964-7352-27-7

حق چاپ محفوظ و مخصوص ناشر است.

نشانی: خیابان دکتر فاطمی، روبروی هتل لاله، خیابان باباطاهر،

کوچه سهند شرقی، پلاک ۷۶، طبقه دوم

تلفن: ۸۸۹۷۴۳۹۳؛ فکس: ۸۸۹۷۴۳۸۹

[www.bargnegar.com](http://www.bargnegar.com)

[info@bargnegar.com](mailto:info@bargnegar.com)



سرشناسه

: نان، جانث

Nunn, Janet

عنوان و نام پدیدآورنده: آموزش طراحی متحرک سازی کارتون ها (انیمیشن) / ژانت نون او گراهام گارساید؛ ترجمه الهام السادات رضایی

مشخصات نشر: تهران: برگ نگار، ۱۳۸۷

مشخصات ظاهری: ۶۴ ص: مصور

شابک: 978-964-7352-27-7

وضعیت فهرست نویسی: فیپا

یادداشت

عنوان اصلی: Learn to Draw Animated Cartoons

عنوان دیگر: آموزش طراحی متحرک سازی کارتون ها

موضوع: کاریکاتورها و کارتون ها - طراحی

شناسه افزوده: گارساید، گراهام

شناسه افزوده: Garside, Graham

شناسه افزوده: رضایی، الهام السادات، ۱۳۵۷ -

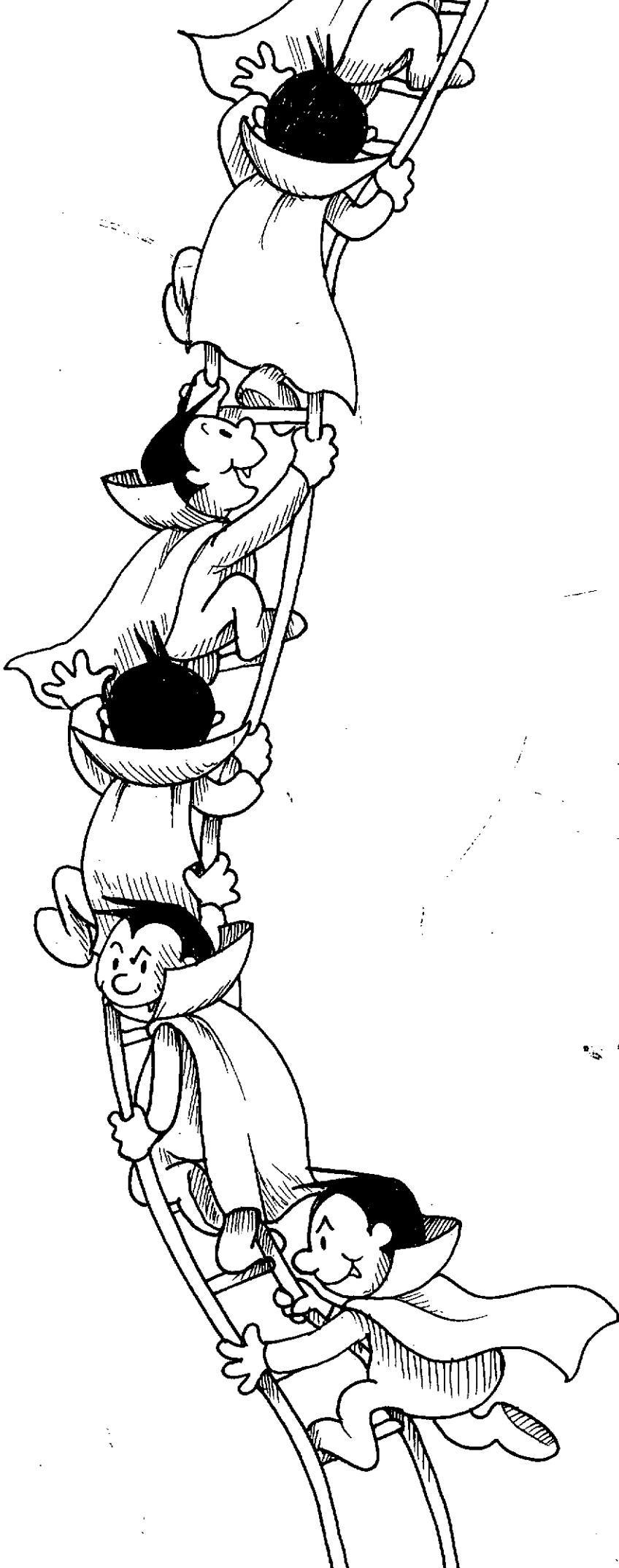
رده بندی کنگره: NC ۱۷۶۵ / ۳۲۸ ۱۳۸۷

رده بندی دیویی: ۷۴۱ / ۵۸

شماره کتابشناسی ملی: ۱۳۱۲۶۹۵

# فهرست

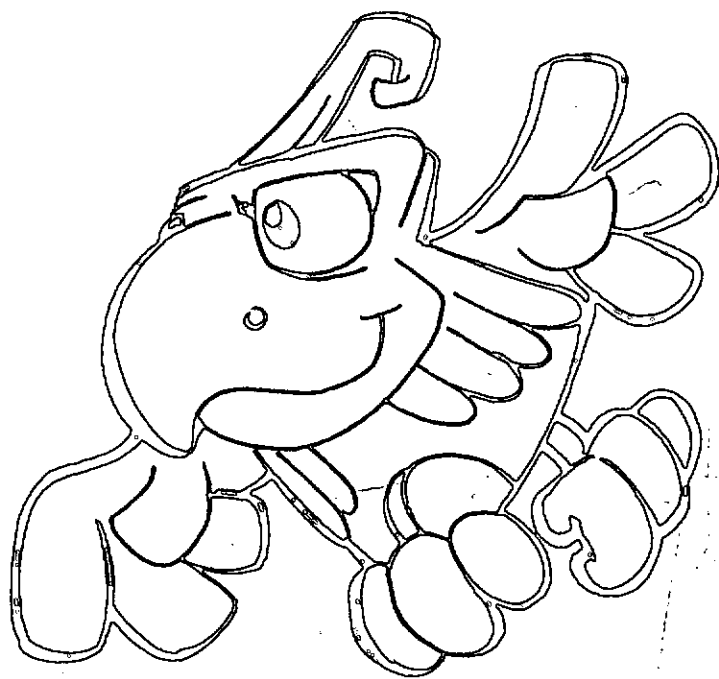
|    |                                         |
|----|-----------------------------------------|
| ۴  | مقدمه                                   |
| ۶  | ابزارها و مواد لازم                     |
| ۱۰ | حروف اختصاری جارگون باستر               |
| ۱۲ | شروع کنیم                               |
| ۱۴ | شخصیت پردازی                            |
| ۱۶ | وزن دادن                                |
| ۱۸ | سرعتان را کنترل کنید                    |
| ۲۰ | طراحی کاراکتر انسان                     |
| ۲۲ | طراحی کاراکترهای حیوانات                |
| ۲۴ | تناسبهای اصلی سر و صورت                 |
| ۲۶ | بیان حالات و احساسات                    |
| ۲۸ | به کاراکترهایتان ستون فقرات بدهید       |
| ۳۰ | طرحهای کلیدی                            |
| ۳۶ | گسترش حرکت                              |
| ۴۴ | تغییر شکل                               |
| ۴۶ | افکت‌های ویژه                           |
| ۵۲ | اثاثیه                                  |
| ۵۴ | انتخاب یک فضا                           |
| ۵۶ | مهارت در ترسیم                          |
| ۵۸ | نوشتن فیلمنامه مصور                     |
| ۶۰ | انفجار مهیب                             |
| ۶۲ | استفاده از دوربین فیلمبرداری و کامپیوتر |

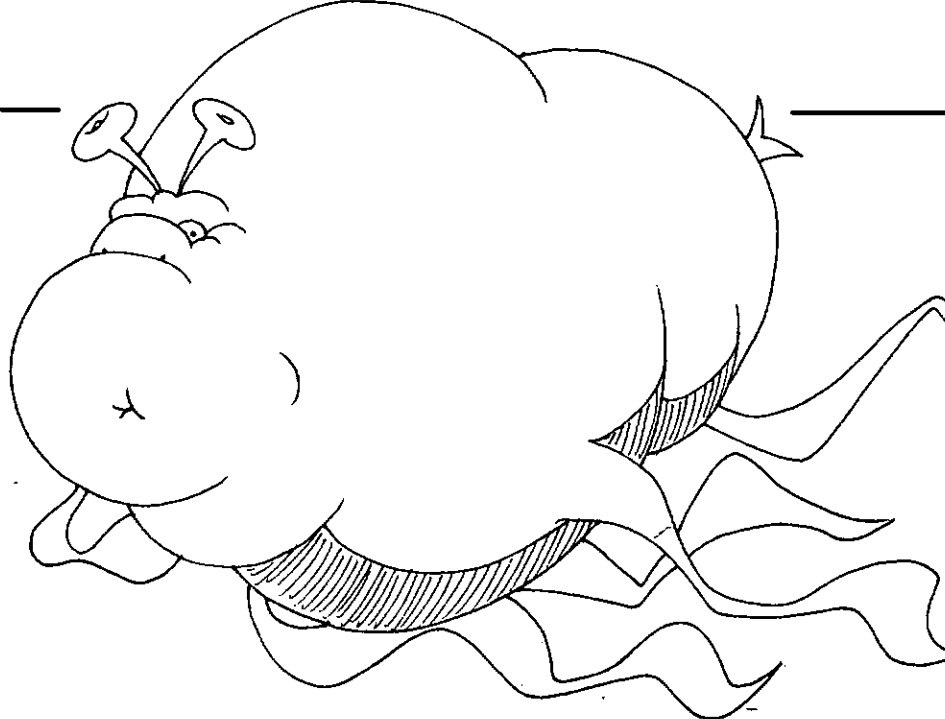


اگر شما کتاب آموزش طراحی متحرک سازی کارتون‌ها را مطالعه کرده باشید، احتمالاً در طراحی‌های خود چند گام جلوتر خواهید بود. در این کتاب، نخست چندین تکنیک ساده را خواهید آموخت که به کاراکترهای شما هویت می‌بخشد و ابعاد بیشتری را در کارتان ایجاد می‌کند.

یک طرح پرتحرک می‌تواند حس واقعی حالت تعلیق را القاء کند. هر یک از ما خاطراتی از تصاویر نخستین کتاب‌هایمان داریم، در آن دسته کتاب‌ها آن گونه تصاویر تخیلات‌مان را تسخیر کرده و بارها به سراغ‌شان می‌رویم. چه این گونه تصاویر سرشار از هیجان باشند یا تعجب‌تان را برانگیزند، جای هیچ تردیدی نیست که همواره در طول عمرمان همراه ما هستند. هنرمندان زندگی، شور و هیجان فوق‌العاده‌ای را در نقل داستان ایجاد می‌کنند. منطقی به نظر نمی‌رسد که استودیوهای دیزنی به تصویرسازی کتاب داستانی بپردازد که اکثر تصاویر آن در مالکیت فیلم‌های کارتون‌هایش است.

امروزه، زمانی که حرکت را در طراحی در نظر می‌گیریم، طبیعتاً به کارتون‌های انیمیشن می‌اندیشیم - در طی پنجاه سال گذشته و پیش از آن کارتون‌های انیمیشن به‌مانند کتاب‌های مصور پدران‌مان بخشی از فرهنگ و بخشی از خاطرات کودکی‌مان شده‌اند.





کتاب سعی بر آن داریم که طرح‌های "ایستا" را بهبود بخشیده و ببینیم که چگونه مهارت‌های جدیدمان می‌تواند در تولید انیمیشن‌های زنجیره‌ای کوچکی استفاده شود که به صورت کتاب یا به شکل دیسک کامپیوتری تولید می‌شوند.

هنر انیمیشن بسیار پیچیده است، اما به‌مانند دیگر مهارت‌ها برپایه تجربه و تمرین ایجاد شده و در یک مقطع می‌توان روش‌های کاملاً ساده را فرا گرفت. اگرچه ما نمی‌توانیم در این کتاب با کل فرایند انیمیشن روبه‌رو شویم، قادریم تا نقطه شروع آن را آموزش داده... و نکته جالب توجه این است که همه قادر به ایجاد یک فیلم طراحی شده‌اند! لازم نیست که شما یک کودک بیش‌فعال یا یک طراح ماهر باشید، تنها در صورت علاقه به انجام انیمیشن قادر به خلق آن خواهید بود.

کتاب آموزش طراحی متحرک‌سازی کارتون‌ها بر آن است تا "ارتباط گمشده" بین طراحی متحرک و طرح پویا را فراهم سازد. هر کسی به دنبال یادگیری تکنولوژی انیمیشن نیست و جای هیچ شک و تردید ندارد که یک کارتون‌ساز مشتاق هزینه قابل توجهی را به‌منظور "مجهز کردن" استودیو خود صرف می‌کند، مخصوصاً اگر وی بخواهد در زمینه اسکنرها و دیگر اسباب‌بازی‌های گران‌قیمت سرمایه‌گذاری کند.

در نوشتن این کتاب، من از پشتیبانی و طرح‌های گرافیکی گراهام گارسید بهره گرفتم، وی کارتون‌سازی است که با مجموعه‌های بسیاری روبه‌رو شده و من در تمامی موارد از نظر وی بهره‌مند شده‌ام. ما بیش از پنجاه سال تجربه در استودیوهای کارتون‌سازی داریم و به این نتیجه رسیده‌ایم که می‌توان شخصاً از طراحی اشیاء متحرک لذت ببریم. در این

*Jan*

