



فصل ۲

ارتباط علم و هنر با پویانمایی (انیمیشن)

هنرهای تجسمی

هنرهای روایی

هنرهای آوایی

علم روان‌شناسی

علم فیزیک - مکانیک

علم رایانه

نقطه:

در هنرهای تجسمی ساده‌ترین و تجزیه‌ناپذیرترین عنصر، نقطه است.



نقطه به صورت یک لکه ابر، تک درختی در دور دست یا پرنده‌ای در حال پرواز می‌تواند دیده شود.

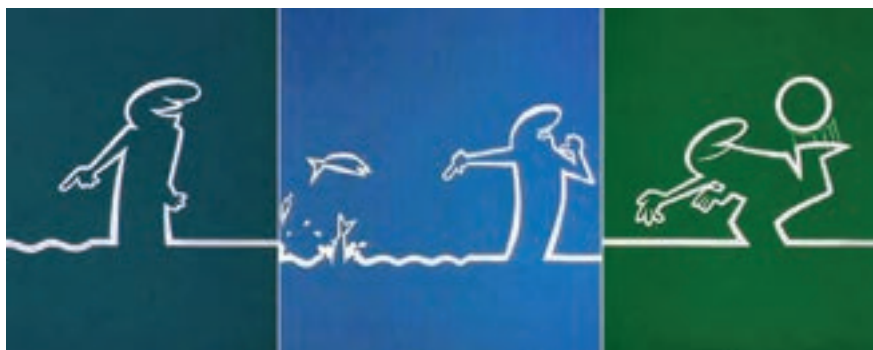
خط:

با حرکت ممتد و پیوسته یک نقطه در یک راستا، خط به وجود می‌آید که عنصر اصلی در طراحی و ساده‌ترین ابزار برای تجسم بخشیدن به تخیلات و تصورات است.



انواع خط از نظر بیانی

نوع	توضیحات
ساختاری	کانستراکتیو، خطوطی منطقی بوده و دارای ساختاری با قاعده هستند و از این خطوط در نقشه‌های مهندسی و طراحی‌های دقیق استفاده فراوان می‌شود.
حسی	اکسپرسیو، بیانگر احساسات هنرمند بوده و در خلق این آثار، احساس مهم‌تر از منطق است.



«آقای خط» اثر «زوالدو کاواندولی» تنها با عنصری به نام خط، تصویر شده است.

انواع خط از نظر فیزیکی

توضیحات	نوع
ایستادگی دارای تعادل، مقاومت، استحکام	عمودی
دارای آرامش، ثبات پایداری، عدم تغییر و تعلق به زمان	افقی
تزلزل و فروپاشی، خشونت، عدم ایستایی، ناپایدار، پویایی تحرک، روان بودن، نرمی و لغزندگی، ملایمت	مایل
دارای حرکتی لغزنده و روان و نمایشگر آرامش	منحنی
زاویه دار، خشن و سخت و از لحاظ بصری نیروی کشش و جاذبه را القا می کنند.	شکسته
خطوط می توانند به صورت ضخیم یا نازک، تیره یا روشن، به صورت بریده بریده زیگزاگ، شکسته یا موجی طراحی شوند.	ترکیبی

سطح:

از حرکت خط در فضا، سطح به وجود می آید. همه سطوح از سه شکل اصلی هندسی، دایره، مربع و مثلث و یا ترکیبی از اینها تشکیل می شوند.

انواع سطح

نوع	توضیحات
دایره	نماد حرکت جاودانه، تکرار، تبدیل، نرمی و لطافت، آرامش، معنویت، گرمی و محفوظ بودن است؛ مانند آسمان.
مربع	نماد صلابت، استحکام، صراحت، تعادل، سکون، عقلانیت و زندگی است؛ مانند زمین.
مثلث	مثلث اگر بر روی قاعده قرار گیرد مانند کوه استوار و محکم و با صلابت و اگر بر روی یکی از زاویه‌های خود قرار گیرد می‌تواند نماد فرم تعادل، تهاجم یا ستیز باشد.

کاربرد سطح:



کاربرد سطح در فضا سازی پویانمایی

حجم:

به هر عنصری که دارای سه بُعد طول، عرض و عمق باشد، حجم می‌گوییم. از حرکت یک نقطه یا خط در سه جهت و یا حرکت یک سطح در جهات مختلف، حجم به وجود می‌آید.



انواع حجم

نوع	توضیحات
کره	از چرخش دایره به دور محور قطری آن ساخته می‌شود. کره، حجمی است که همواره میل به حرکت و گردش دارد.
مکعب	از ترکیب شش سطح مربعی شکل به وجود می‌آید. مکعب نماد ایستایی و استقامت است.
هرم	قاعده آن یک سطح مربعی شکل بوده و چهار سطح مثلثی، سطوح دیگر آن را تشکیل می‌دهند. هرم نیز مانند مکعب، نماد ایستایی است، البته به شرط آنکه بر قاعده قرار گرفته باشد.

کاربرد حجم:



پشت صحنه پویانمایی سه بعدی صحنه‌ای و کاربرد حجم


رنگ:

رنگ، احساسی بصری است که به وسیله امواج قابل رؤیت نور به وجود می‌آید. رنگ را در تمامی جنبه‌های زندگی می‌توان دید.

انواع رنگ

نوع	توضیحات
گرم	قرمز، زرد، نارنجی، قرمز - نارنجی، زرد - نارنجی، بنفش - قرمز، سبز - زرد
سرد	آبی، بنفش - آبی، سبز - آبی
معتدل	سبز، بنفش

از ترکیب دو به دو رنگ‌های اصلی، رنگ‌های فرعی به دست می‌آید و از ترکیب یک رنگ اصلی با یک رنگ فرعی رنگ درجه سه (ترکیبی) به دست می‌آید.

رنگ‌های اصلی (درجه یک)	فرم و شکل	رنگ‌های فرعی (درجه دو)	فرم و شکل	رنگ‌های ترکیبی (درجه سه)
زرد		بنفش		کلیه رنگ‌های مابین رنگ‌های درجه یک و درجه دو در دایره رنگ را می‌گویند.
آبی		نارنجی		
قرمز		سبز		



چرخه رنگ - این چرخه، رنگ‌های اصلی، ثانویه و درجه سه را نمایش می‌دهد.

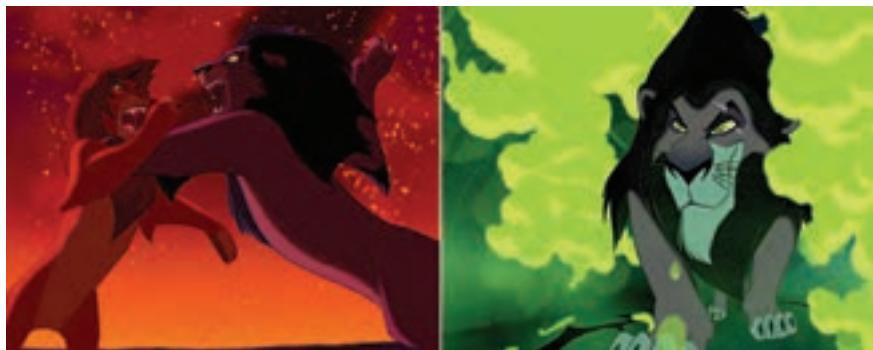
رنگ‌های کروماتیک (دارای رنگ دانه)

رنگ	توضیحات
زرد	روشنایی، پادشاهی، خورشید و مهربانی
آبی	عرفان، روح، فروتنی و تحمل
قرمز	عشق، خشم، خودخواهی، خطر
بنفش	ایهام، مرموز، تنهایی، ترس زیاد
نارنجی	جوانی، شادابی، گرما، فعالیت، نشاط
سبز	امنیت، امیدواری، رشد، تولد و زندگی

رنگ‌های آکروماتیک (بدون رنگ دانه)

نوع	توضیحات
سفید	روشنی، روز، پاکی، صداقت، معنویت
سیاه	جهل، فنا، نیستی، سکون، محبوس بودن
خاکستری	خنثی، پوچی

کاربرد رنگ:



در تصاویری از پویانمایی «شیرشاه» نقش مؤثر رنگ، در ایجاد فضای حسی را می‌بینید.

امواج نور

نمونه	امواج الکترومغناطیسی
ماورای بنفش، اشعه ایکس، امواج گاما	کمتر از ۳۸۰ نانومتر
نور طبیعی، امواج مرئی	امواج ما بین
امواج مخابراتی، مادون قرمز	بیشتر از ۷۶۰ نانومتر

ترکیب رنگ و نور

ترکیب افزایشی (نور)	ترکیب کاهشی (رنگ)
قرمز (طول موج بلند)	قرمز
سبز (طول موج متوسط)	زرد
بنفش (طول موج کوتاه)	آبی
در ترکیب با هم، نور سفید تولید می کنند.	در ترکیب با هم، ارزش رنگی یکدیگر را کاهش می دهند.



زمانی که یک پرتو نور سفید را از منشور عبور دهید، پرتو نور باز شده و دامنه‌ای وسیع از نورهای رنگ نمایان می شود.

برخی اصطلاحات تخصصی رنگ و نور

عنوان	ترجمه
Variation	واریاسیون
Degree	درجه
Harmonic	هارمونی، هماهنگی، سازگاری
Valor	ارزش، والور
Tonality	تنالیت، رنگ بندی
Contrast	کنتراست، تباین، تضاد
Hue	تدرنگ یا فام
Brightness	روشنایی
Saturation	اشباع

حالت رنگ ها

رنگ های چاپی (CMYK)	رنگ های نوری (RGB)
آبی فیروزه‌ای (Cyan)	قرمز (RED)
ارغوانی (Magenta)	سبز (GREEN)
زرد (Yellow)	آبی (BLUE)
سیاه (Black)	-
کاربرد آنها در کارهای گرافیکی و چاپ است.	کاربرد آنها در مانیتورها و پرده‌های نمایش است.

کنتراست‌های رنگی

ردیف	نام	خصوصیات
۱	ته رنگ	زمانی که رنگ‌ها در حالت خالص خود و بدون ترکیب با دیگر رنگ‌ها در کنار هم قرار می‌گیرند، این کنتراست ایجاد می‌شود.
۲	تیرگی - روشنی	رنگ‌ها می‌توانند به واسطه درجه تیرگی و روشنایی از یکدیگر متمایز شوند.
۳	گرم و سرد	هرکدام از رنگ‌های گرم و سرد، تأثیرات حسی خاص خود را بر مخاطب می‌گذارند. کنار هم قرارگیری رنگ‌های سرد و گرم تضاد بین آنها را بیشتر نمایش می‌دهد.
۴	مکمل	زرد مکمل بنفش، آبی مکمل نارنجی، قرمز مکمل سبز؛ دو رنگ مکمل وقتی در کنار هم قرار می‌گیرند، یکدیگر را درخشان‌تر و قدرت فام یا رنگ یکدیگر را شدیدتر می‌کنند.
۵	هم‌زمانی	زمانی که رنگی را مشاهده می‌کنیم به طور هم‌زمان، مغز ما، رنگ مکمل آن را طلب می‌کند، و چنانچه آن رنگ مکمل را نبینیم، ذهن آن را خواهد ساخت.
۶	کیفیت (اشباع)	منظور از کیفیت، حالت خلوص و میزان اشباع رنگ است. زمانی که یک رنگ خالص در کنار رنگ هم‌فام خود که با رنگی دیگر ترکیب شده قرار می‌گیرد، کنتراست کیفیت به‌وجود می‌آید.
۷	کمیت (وسعت سطوح)	این نوع کنتراست، مربوط به رابطه متقابل میان دو یا چند سطح رنگین، از جهت وسعت است. به این معنی که رنگ‌ها، بنا بر سطحی که بر روی فضای تصویری آمده‌اند، بر رنگ‌های پیرامون خود تأثیر می‌گذارند.

بافت:

بافت می‌تواند ویژگی‌هایی مانند سختی و زبری، صافی و هموار بودن و یا ناهموار بودن را تشدید کند. به کمک بافت می‌توان جنسیت‌های مختلفی مثل بافت پارچه، چوب و فلزات را نمایش داد. به طور کلی به سطح، رویه شیء یا هر شکلی که دارای ظاهر خاصی است بافت می‌گویند.

انواع بافت

نوع	توضیحات
تصویری	این نوع بافت‌ها عموماً به صورت شبیه‌سازی اشکال و اشیاء طبیعت، ساخته می‌شوند. با دیدن این بافت‌ها، حسی که از طریق لمس آن شیء به دست آورده‌ایم را دوباره تجربه خواهیم کرد.
ترسیمی	این گونه بافت‌ها توسط هنرمند و به روش‌های مختلفی مانند تکرار خطوط، استفاده از لکه‌های رنگی، پاشیدن رنگ، خراش دادن سطوح و ... ترسیم می‌شوند.

کاربرد بافت:



استفاده از بافت واقعی (تصویری) پوست در پویانمایی رنگو



استفاده از بافت ترسیمی در بدن باب اسفنجی

ریتم:

ریتم به معنای تکرار منظم و هماهنگ عناصر طبیعی و تجسمی است. چرخش شب و روز تغییر فصول، ریتم رشد گیاهان و جانوران همه آنها منظم در طبیعت اتفاق می‌افتد. در حقیقت ریتم عبارت است از یک پروسه تکرار شونده مثل تکرار یک نقطه، خط، سطح یا هر عنصر بصری دیگر.

نوع	توضیحات
تکراری	یک تصویر به طور یکنواخت و به صورت متوالی تکرار می‌شود. به واسطه عدم تنوع تأثیری منفی در پی خواهد داشت و بیننده در عین جست‌وجوی هماهنگی در انتظار تباین (کنتراست) نیز هست.
متناوب	یک عنصر بصری تکرار می‌شود اما تکرار آن با تغییرات متناوبی همراه خواهد بود. در مخاطب همواره نوعی انتظار برای پیگیری تکرار و ادامه ریتم به وجود خواهد آمد.
تکاملی	یک تصویر و یا یک عنصر بصری از یک مرتبه و حالت خاص شروع می‌شود و به تدریج با تغییراتی به وضعیت و یا حالتی تازه‌تر می‌رسد.
موجی	با استفاده از حرکت منحنی سطوح و خطوط به وجود می‌آید و از نوعی تناوب هم برخوردار است.

کاربرد ریتم:

ریتم در هنرهای تجسمی، سبب ایجاد حس حرکت، تحول، وزن و آهنگ می‌شود.



تناسب:

رعایت تناسب، سبب ایجاد زیبایی بصری و هماهنگی میان عناصر می‌گردد.

نسبت‌های طلایی:

برای ایجاد تناسب در اندازه‌های مختلف، می‌توان از قوانین و قواعد تقسیمات طلایی، و یا «تناسبات طلایی» پیروی کرد. برای مثال می‌توان یک پاره‌خط را به دو قسمت تقسیم کرد، به

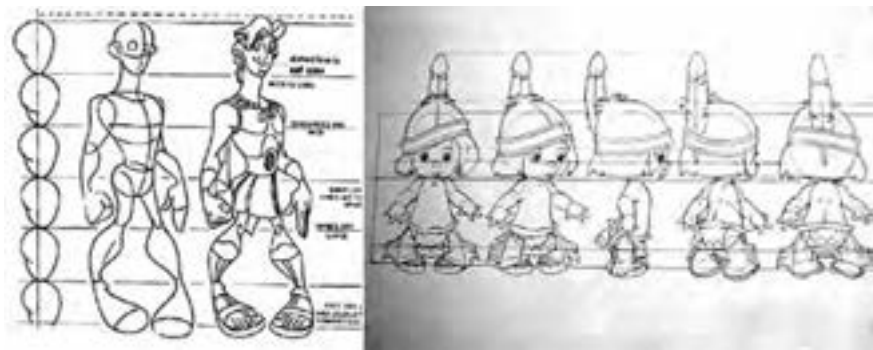
شکلی که نسبت قسمت کوچک تر به قسمت بزرگ تر، مساوی با نسبت قسمت بزرگ تر به کل پاره خط باشد.

$$\frac{\text{قسمت کوچک تر}}{\text{قسمت بزرگ تر}} = \frac{\text{قسمت بزرگ تر}}{\text{کل پاره خط}}$$

در پاره خط زیر که آن را AC می نامیم، نسبت کوچک ترین بخش پاره خط (BC) به بزرگ ترین بخش آن (AB)، مساوی است با نسبت بزرگ ترین بخش (AB) به کل پاره خط. در این تناسب، نقطه B زیباترین نقطه روی پاره خط AC است.

A _____ B _____ C

در پویانمایی، نسبت ابعاد بدن شخصیت ها در قیاس با یکدیگر رعایت می شود. برای مثال در نسبت های کلاسیک که از دوران هنر یونان باستان تاکنون مطرح می شود، نسبت سر انسان به بدن او، یک به هشت است. در پویانمایی، این ابعاد می تواند، کمی تغییر کند. برای مثال نسبت سر به بدن شخصیت «هرکول»، ۱ به ۶ است. همچنین نسبت سر به تمام بدن شخصیت سرخپوست کوچولو، حدوداً یک به دو و نیم است. رعایت تناسب بین اشیای صحنه با شخصیت های پویانمایی از اهمیت به سزایی برخوردار است. برای نمونه نسبت وسایل مربوط به یک فیل با وسایل شخصی، شخصیت موش با هم متفاوت خواهند بود.



وزن:

به طور کلی وزن به مفهوم، میزان جرم و سنگینی یک جسم است. در یک اثر تجسمی نیز وزن، به معنای سبکی یا سنگینی عناصر بصری در کادر است.

کاربرد وزن:

تجمع عناصر بصری، می تواند سبب ایجاد وزن زیاد شود؛ همچنین پراکندگی آنها، سبب ایجاد سبکی و بی وزنی می شود. هر چه یک عنصر بصری، در گوشه های پایین تر کادر تصویر شود، حس سنگینی و هر چه در بالای کادر قرار بگیرد، حس سبکی را القا می کند.

در پویانمایی، نمایش وزن و سبکی و سنگینی، از اهمیت زیادی برخوردار است. برای مثال برای نمایش یک جسم سنگین، می توان شخصیت را در حالتی قرار داد تا به نظر برسد، برای حمل آن، فشار زیادی را تحمل می کند.



کنتراست:

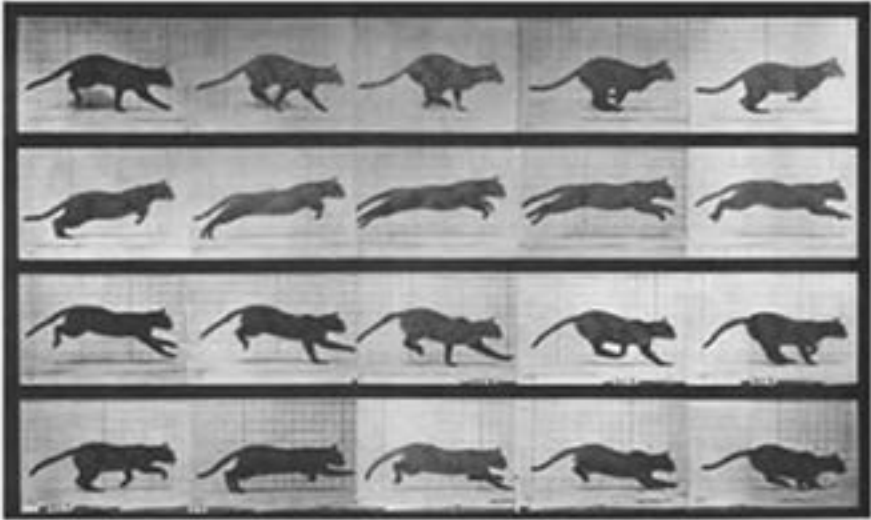
کنتراست یا تضاد، به معنی تباین و جدایی است. استفاده از کنتراست در یک اثر، سبب برقراری یک رابطه منطقی، اما متضاد میان عناصر آن می‌شود. این تضاد میان عناصر مختلف کادر، امکان مقایسه بین آنها را به وجود آورده و سبب وضوح، تنوع و جذابیت بیشتر می‌شود. بنابراین، عدم حضور کنتراست، سبب ایجاد ملال و یکنواختی و عدم جذابیت اثر می‌شود.

انواع کنتراست و کاربرد آنها

نوع	نمونه	توضیحات	تصویر	نمونه
اندازه		استفاده از عناصر بزرگ و کوچک در کنار هم		پویانمایی زوتوپیا
جهت		قرارگیری عناصر در جهاتی متفاوت با یکدیگر		سریال گربه سگ
تیرگی و روشنایی		می‌توان از درجات روشن و تیره در کنار یکدیگر به نحوی بهره برد، که حضور هرکدام سبب تقویت و شدت بخشی به دیگری شود		پویانمایی شاهزاده احمد
رنگ	هفت نوع کنتراست رنگی وجود دارد. که در صفحات قبل اشاره شد.			

حرکت:

القای حس جنبش و عدم سکون، نمایش حرکت در هنرهای تجسمی، با تکرار و توالی یک شکل و یا یک حالت به وجود می‌آید در هنرهای دراماتیک حرکت به معنای تغییر و جابه‌جایی در مکان و زمان است.



توالی حرکت یک گربه - ادوارد مایبریج

ترکیب بندی:

نام	خصوصیات
قرینه	برخورد ساده با مفهوم «توازن» در سطح است، این نوع ترکیب معرف زمان، محیط و ذهنیتی آرام، متعادل، موزون و ایستا است و همواره ذهن هنرمند مضطرب، نامتعادل و پویاست، ترکیب قرینه کمتر در آثار هنرمندان مشاهده می شود.
نسبت طلایی	شیوه‌ای است که یونانیان باستان ابداع کرده‌اند. در اصل، فرمولی ریاضی و دارای زیبایی بصری است.
عمودی	معرف روحیه‌ای مثبت و القای کیفیتی ایستا در تصویر است.
افقی	توجه اصلی به تأکید بر خطوط افقی موجود در کادر معطوف می‌شود. این ترکیب بیشتر آرامش و سکون را القا می‌کند. و عموماً زمانی که بخواهیم در اثر هنری فضایی آرام و کم تنش و هیجان را ایجاد کنیم از خطوط و حرکت افقی استفاده می‌کنیم.
مدور دایره‌ای	بر خطوط و سطوح دایره‌ای سوژه و جزئیات توجه می‌کنیم، این نوع ترکیب بخاطر خاصیت ذاتی دایره که بی‌زاویه و گوشه است، حسی مرموز و در عین حال مقاوم و مستحکم را القا می‌کند.
مقاطع	از تقاطع خطوط افقی از یک سو با خطوط عمودی (خطوط عمقی) به دست می‌آید. سکون و آرامش از یک سو و پویایی، حرکت و هیجان از سوی دیگر.

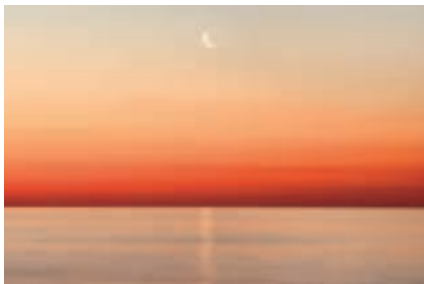
خطوط اریب و مایل و قطری	در وهلهٔ اول نشان دهندهٔ عدم ایستایی و تعادل است، بروز حس حرکت، صعود و انرژي در اثر هنري را منجر شود.
خطوط منحنی	انتقال احساس‌های متفاوت از فانتزی گرفته تا وجود رمز راز و زیبایی بدنی را منتقل می‌کند.
مثلثی	از جهات بسیاری با ترکیب قرینه شباهت دارد ولی از قوانین آن پیروی نمی‌کند و به لحاظ ایستایی از استحکام استثنایی برخوردار است.
متمرکز و غیر متمرکز	ایجاد تأکید در یک نقطه از کادر توسط نقطه، فرم، رنگ، اندازه، ... را ترکیب متمرکز گفته و اگر تمرکز و پراکندگی را در چند قسمت از اثر هنري ایجاد کنیم ترکیب غیرمتمرکز خواهد شد.
حلزونی	این تکنیک در سوژه‌هایی که با نقاط طلایی سازگار نبوده کاربرد دارد.
مواج	در دو حالت نامتعادل و موازن دیده می‌شود.
منتشر	نقطه عطف، فضای مثبت و منفی، نور، متمرکز و ایستایی جایی ندارد و به عوض تداوم گسترش، استمرار و پویایی جایگزین آن شده است.



قرینه افقی



ترکیب قرینه عمودی



ترکیب افقی



نسبت های طلایی



ترکیب مورب



ترکیب عمودی



ترکیب متقاطع



ترکیب قطری



ترکیب منحنی



ترکیب مدور



ترکیب متقاطع

ویژگی‌های پرسپکتیو خطی و جوی

مشخصات	ویژگی
اشیایی که جلوتر از بقیه قرار دارند، روی اشیا دورتر کشیده می‌شوند. مانند جعبه‌ای که جلوتر از چند جعبه دیگر می‌بینیم و به نحوی آن را طراحی کنیم که انگار بخش‌هایی از جعبه پشت خود را پوشانده است.	روی هم افتادن فرم‌ها
اگر چند حجم هم‌اندازه داشته باشیم، حجمی بزرگ‌تر دیده می‌شود که جلوتر از بقیه قرار گرفته است.	کاهش ابعاد
خطوطی که موازی یکدیگر هستند، هر چه از چشم ناظر (بیننده) دورتر می‌شوند، کوتاه‌تر شده و به یکدیگر، نزدیک‌تر می‌شوند. به نحوی که شاید خطوط موازی در دوردست، روی یکدیگر بیفتند و دیگر کشیده نشوند. مانند خطوط ریل راه آهن	نزدیک شدن خطوط موازی
هر چقدر اشیا به عمق می‌روند از اشباع رنگی آنها کم می‌شود. رنگ کوه‌ها در دور دست کم‌رنگ‌تر از همان کوه در نزدیک است.	تغییر رنگ
عناصر بصری که در عمق، دارای جزئیات کمتری هستند. درختی که از شبیه یک لکه دیده می‌شود. حال آن که از نزدیک، این درخت دارای جزئیات زیادی مانند شاخه و برگ و ... است.	تغییر جزئیات

روش‌های ایجاد توهم عمق در هنرهای روایی (سینما، پویانمایی)

مشخصات
تغییر در فاصله شخصیت‌ها و عناصر نسبت به دوربین
هر چه فاصله کانونی عدسی کمتر باشد، پرسپکتیو تصویر بیشتر و هر چه فاصله کانونی بیشتر باشد پرسپکتیو کمتر می‌شود. عدسی‌ها با فاصله کانونی کم، اشیا نزدیک را بزرگ‌تر و اشیا دور را کوچک‌تر نشان می‌دهند و برعکس.
میزان باز بودن دیافراگم (با بسته بودن دیافراگم پرسپکتیو بیشتر می‌شود).
میزان نور (هر چه نور بیشتر باشد، سبب بسته شدن دیافراگم دوربین و در نتیجه افزایش پرسپکتیو می‌شود. هم چنین نور می‌تواند در ابعاد مختلف فضا سازی کند، برای مثال سوژه را از پس‌زمینه جدا کند).

واژه‌های تخصصی پرسپکتیو خطی

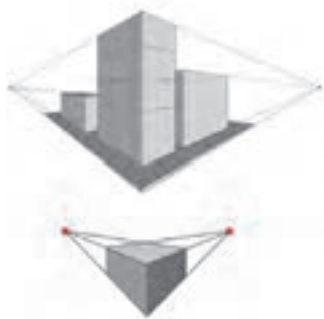
مشخصات	ویژگی	علامت اختصاری
نقطه‌ای است فرضی که روی خط افق قرار دارد. خطوط یک شکل که در پرسپکتیو قرار گرفته است، از اضلاع آن به سمت عمق تصویر کشیده شده‌اند. اگر این خطوط را با خطی فرضی تا خط افق ادامه دهیم، نقطه تلاقی خطوط را با نام نقطه گریز می‌شناسیم.	نقطه گریز (نقطه محو)	VP
خطی فرضی است در بی‌نهایت، که هم‌تراز با چشم مخاطب قرار می‌گیرد. می‌توان خط فرضی را نقطه اتصال زمین و آسمان در بی‌نهایت دانست.	خط افق	HL
صفحه‌ای فرضی که بین جسم و چشم ناظر قرار دارد و در حقیقت محل قرار گرفتن تصویر است.	پرده تصویر	PP
خطی فرضی بر روی پرده تصویر که محل تلاقی جسم با زمین به شمار می‌آید.	خط زمین	GL
جایی که ناظر نسبت به پرده تصویر و جسم ایستاده است.	نقطه ایست	SP
اندازه تعیین‌کننده چشم ناظر نسبت به خط افق، این که ناظر ایستاده، نشسته یا خوابیده است.	ارتفاع ناظر	H
اندازه بلندی و ارتفاع اجسام سه‌بعدی که به پرسپکتیو رفته‌اند.	ارتفاع جسم	h
تعیین‌کننده فاصله بین محل نقطه ایست ناظر، تا پرده تصویر است.	فاصله ناظر تا پرده تصویر	D و R

انواع پرسپکتیو

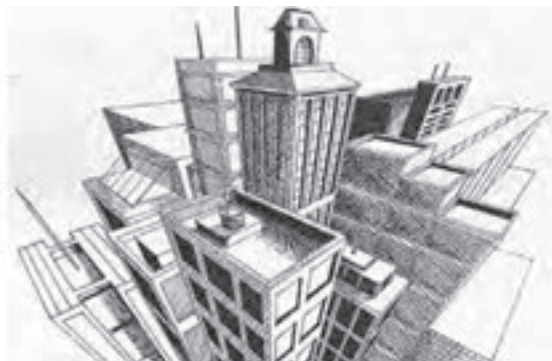
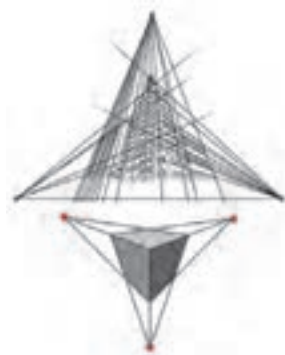
دسته	نوع	توضیحات
خطی	یک نقطه‌ای	خطوط فرضی که از اضلاع شیء خارج می‌شوند، در بی‌نهایت و در یک نقطه به یکدیگر می‌رسند. خطوط سطح روبه‌روی چشم ناظر به صورت موازی با یکدیگر و عمود بر خط زمین کشیده می‌شوند. در سینما، استفاده از پرسپکتیو یک نقطه‌ای، عموماً تصویری تخت و یکنواخت را ارائه می‌دهد.
	دو نقطه‌ای	خطوط فرضی که از اضلاع شیء خارج می‌شوند در بی‌نهایت و در دو نقطه‌گریز به یکدیگر می‌رسند. خطوط عمودی شیء به صورت موازی با یکدیگر و عمود بر خط زمین کشیده می‌شوند، اما خطوط دیگر اگر ادامه داده شوند در نقاط گریز به هم می‌رسند.
	سه نقطه‌ای	خطوط فرضی که از اضلاع شیء خارج می‌شوند، در سه نقطه‌گریز به یکدیگر می‌رسند. تمام خطوط، از جمله خطوط عمودی شیء در نقاط گریز به یکدیگر می‌رسند. از این پرسپکتیو برای نمایش زاویه و در پویانمایی برای ایجاد هیجان بیشتر نیز استفاده می‌شود.
	چهار نقطه‌ای	وقتی ما در پایین یک ساختمان بلند قرار داریم نقطه‌گریز سوم در بالا قرار می‌گیرد و وقتی از آسمان به همون برج بلند نگاه کنیم نقطه‌گریز در پایین صفحه تصویر ما قرار می‌گیرد. مانند زمانی که در وسط آسمان خراشی قرار بگیریم.
	پنج نقطه‌ای	نقطه پنجم هم در امتداد دید و عمود بر دید است.
شش نقطه‌ای	همان نقطه مجهول تصویر است؛ دقیقاً پشت سرمون و این یعنی یک تصویر ۳۶۰ درجه کامل.	
جوی	-	در اثر مه، گرد و غبار، از بین رفتن جزئیات در دور دست به وجود می‌آید که بیشتر در تابلوهای نقاشی و هنرهای روایی کاربرد دارد.



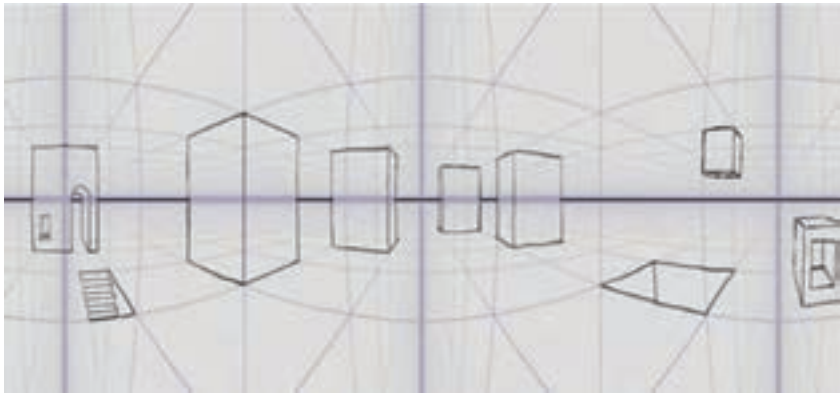
پرسپکتیو یک نقطه‌ای



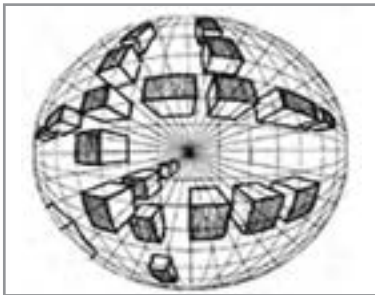
پرسپکتیو دو نقطه‌ای



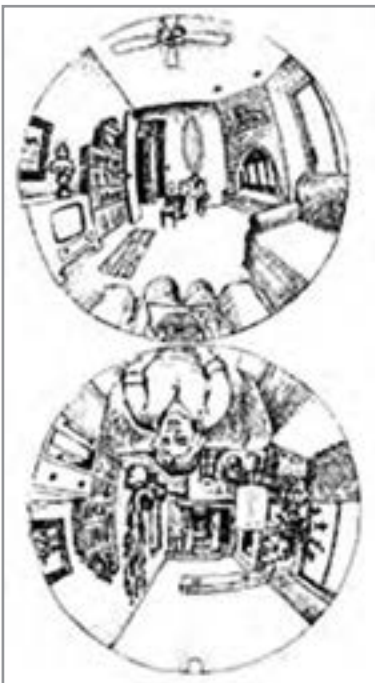
پرسپکتیو سه نقطه‌ای



پرسپکتیو چهار نقطه‌ای



پرسپکتیو پنج نقطه‌ای



پرسپکتیو شش نقطه‌ای

داستان یا ناول، اثری است روایی که عنصر خیال در آن وجود داشته باشد؛ (اصل لغت ناول به معنای شکل دادن، جعل و وضع کردن است).

ساختار عناصر داستان

نام	توضیحات
پیرنگ (خط داستانی)	مجموعه‌ای است از کنش‌ها و واکنش‌ها یا محرک‌ها و پاسخ به آنها که آغاز، میانه و پایان دارد؛ ساختار پیرنگ متشکل است از صحنه و پایان‌بندی، صحنه واحدی از درام است که در آن کنش اتفاق می‌افتد؛ سپس نوعی تحول یا گذار از موقعیت فعلی صورت می‌گیرد و در پی آن پایان‌بندی می‌آید که شامل جمع‌بندی و پایان داستان است.
مقدمه چینی	به معنای ایجاد موقعیت اولیه داستانی است. در این مرحله صحنه به شیوه‌های گوناگون طراحی می‌شود، شخصیت‌ها معرفی شده و کشمکش داستان آغاز می‌شود.
پیش‌آگاهی	پیش‌آگاهی، شیوه‌ای است که نویسنده داستان با به کار گرفتن آن، سرخ‌هایی را در اختیار خواننده قرار می‌دهد تا آنچه را که قرار است در داستان اتفاق بیفتد پیش‌بینی کند. به عبارت دیگر، نویسنده به نکات ریزی اشاره می‌کند که از رویدادهای آینده پیرنگ خبر می‌دهد و بعداً در داستان به کار می‌آید.
کنش صعودی	کنش صعودی عنصر روایی یک اثر داستانی است که پس از مقدمه‌چینی می‌آید و به نقطه اوج داستان منتهی می‌شود و به منظور ایجاد تعلیق تا رسیدن به نقطه اوج به کار برده می‌شود و نباید آن را با میانه داستان اشتباه گرفت.
کنش ضروری	هر چیزی که بعد از نقطه اوج می‌آید را می‌نامند.
کنش نزولی	کنش نزولی معمولاً در تراژدی‌ها و داستان‌های کوتاه دیده می‌شود و معمولاً پس از نقطه اوج می‌آید و تأثیرات آن را نمایش می‌دهد که در نهایت به پایان‌بندی داستان (در تراژدی گاه فاجعه بار است) می‌انجامد.
نقطه اوج Climax	نقطه اوج جایی که قهرمان با مهم‌ترین چالش اجتناب‌ناپذیر خود مواجه می‌شود و بیم آن می‌رود که به شکست او منجر شود. ۱- شخصیت دچار تغییر می‌شود. ۲- چیزی در مورد خودش یا یک شخصیت دیگر کشف می‌کند. ۳- مضمون داستان آشکار می‌شود.
نتیجه	پس از اوج، کشمکش داستان به نتیجه نهایی خود می‌رسد. ممکن است یک تعلیق نهایی وجود داشته باشد که مخاطب را نسبت به پایان داستان در تردید و شک باقی بگذارد.
کشمکش	عنصری ضروری در ادبیات داستانی است و به معنای چالشی است که قهرمان با آن روبه‌رو می‌شود و در تمام گونه‌های ادبیات کاربرد دارد.
نقطه مرده Deadspot	ناحیه‌ای در صحنه که در آن هیچ اتفاقی نمی‌افتد. جایی از فیلم‌نامه که هیجان، جذابیت یا کنش کمی دارد.

انواع کشمکش بر اساس ویژگی‌های قهرمان و ضد قهرمان

ردیف	نوع	نمونه پویانمایی
۱	فرد علیه خود	بتمن علیه بتمن
۲	فرد علیه فرد	پلنگ صورتی
۳	فرد علیه جامعه	هورتون
۴	فرد علیه طبیعت	پیرمرد و دریا
۵	فرد علیه فراطبیعت	چوبین
۶	فرد علیه ماشین/ تکنولوژی	روبات‌ها

شخصیت

یکی از عناصر بنیادین داستان است که معمولاً ایده اولیه داستان با او آغاز می‌شود شخصیت‌ها اشخاص یا مخلوقاتی هستند که در داستان ظاهر می‌شوند و با یکدیگر در تقابل و تعامل هستند؛ این امر به خودی خود ایجاد کشمکش می‌کند.

گونه‌های مختلف شخصیت‌های داستانی (بازیگر داستان)

نام	خصوصیات
قهرمان	کنش داستان را پیش می‌برد و انتظار می‌رود به هدف غایی داستان نائل شود. در شیوه داستان‌گویی غربی، قهرمان معمولاً شخصیت اصلی داستان است.
ضد قهرمان	در برابر قهرمان قد علم می‌کند.
شخصیت ایستا	در روند داستان دچار تغییر محسوسی نمی‌شود.
شخصیت پویا	در روند داستان دست‌خوش تغییرات شخصیتی می‌شود.
شخصیت متضاد	از نظر خصوصیات، درست در نقطه مقابل قهرمان قرار دارد و شخصیت و ویژگی‌های قهرمان را آشکار می‌کند.
شخصیت مکمل	در داستان نقش ایفا می‌کند اما نقش او چندان مهم نیست.
شخصیت فرعی	نقش کوچکی در داستان دارد.

شیوه‌های پرداخت شخصیت

نام	توضیحات
ویژگی‌های ظاهری	ظاهر بیرونی شخصیت توصیف می‌شود تا خواننده بتواند او را بشناسد.
گفت و گوها	شخصیت‌ها چه می‌گویند و چگونه می‌گویند.
کنش‌ها	کارها و چگونگی انجام آنها که توسط شخصیت انجام می‌شود.
واکنش دیگران	شخصیت‌های دیگر او را چگونه می‌بینند و با او چه رفتاری دارند.

پرداخت صحنه:

به معنای توصیف زمان و مکان داستان؛ در برخی موارد صحنه خود به خود به یکی از شخصیت‌های داستان بدل می‌شود و ممکن است لحن ویژه‌ای به داستان بدهد.

درون‌مایه (تم):

درون‌مایه یا تم، همان مضمون یا رویکرد داستان است که حداکثر در یک سطر مفهوم و مقصود نهایی فیلم‌نامه یا اثر را منعکس می‌کند.

هدف:

هدف، بیشترین ارتباط را با شخصیت و شرایط او دارد. در هر دوره و موقعیتی از زندگی شخصیت‌ها، هدف‌ها متغیر و مختلف هستند.

سبک:

سبک چیزی نیست که قابل نوشتن باشد بلکه چگونه نوشتن داستان است.

انواع سبک داستان نویسی

نوع	خصوصیات
کلاسیک	دارای وحدت مکان و زمان است. استفاده از راوی اول شخص یا سوم شخص یا دانای کل. زمان در آن سیر خطی دارد و از گذشته به آینده می‌رسد. عینی‌نویسی به جای ذهنی‌نویسی قرار می‌گیرد.
مدرن	کند و کاو جنبه‌های درونی و ذهنی راوی یا شخصیت‌ها زمان، فراتر از سیر خطی اما منظم و منطقی است و ممکن است در آن برگشت به گذشته یا به آینده وجود داشته باشد زیرا بیشتر روایت داستان مدرن ذهنی است. راوی اول شخص یا چند راوی مختلف با هم دارد. از جریان سیال ذهن استفاده می‌شود.
پُست مدرن	تغییر آنچه که در طبیعت وجود دارد. بسیار خلاصه و موجز به کار بردن موجودات خاص. استفاده زیاد از خیال‌پردازی شاعرانه و سورئالیسم فقدان گره‌گشایی و فاقد آرایه‌ای ادبی. افراط یا تفریط در تشبیهات، اغراق و استفاده از استعاره‌های نامتعارف انسجام و فصل‌بندی مناسب برای داستان و پایان ندارد.

انواع طبقه‌بندی داستان

نام	خصوصیات
بسیار کوتاه	کمتر از ۲۰۰۰ کلمه (در برخی تعاریف ۱۰۰۰ کلمه)، تقریباً ۵ صفحه
کوتاه	دست کم ۲۰۰۰ کلمه و دست بالا ۷۵۰۰ کلمه، ۵ تا ۲۵ صفحه
نوول	دست کم ۷۵۰۰ کلمه و دست بالا ۱۷۵۰۰ کلمه، ۲۵ تا ۶۵ صفحه
نوولا	دست کم ۱۷۵۰۰ کلمه و دست بالا ۵۰۰۰۰۰ کلمه، ۷۰ تا ۱۷۰ صفحه
رمان	۵۰۰۰۰ کلمه و بیشتر، ۱۷۰ صفحه به بالا
حماسه	۲۰۰۰۰۰ کلمه و بیشتر، ۶۸۰ صفحه به بالا

اسطوره:

واژه «اسطوره» برگرفته از زبان عربی و به معنای روایتی است که اصلی و واقعیتی ندارد. این واژه عربی برگرفته از واژه یونانی *historia* به معنای استفسار، تحقیق، اطلاع، شرح و تاریخ است. اسطوره به مجموعه اعتقادات یک ملت درباره زندگی، مرگ و دنیای پس از آن، نیروهای اهریمنی، فرشتگان، موجودات مافوق طبیعی، قهرمانان و پهلوانان و جهان بینی آنها گفته می‌شود. تفاوت اسطوره با افسانه در این است که اسطوره همراه با نوعی تقدس و احترام دینی است.

اسفنجس:

موجوداتی تخیلی و تلفیقی که ترکیبی از نیم انسان و نیم دیگر حیوان هستند. این موجودات افسانه‌ای در تمدن‌های باستانی معمولاً به عنوان نگهبانان قدرتمندی وجود داشتند. مهم‌ترین آن می‌توان به مجسمه ابوالهول در مصر و یا به مجسمه‌های عظیم دروازه ملل تخت جمشید که نیم انسان و نیم دیگر حیوان هستند.



دسته بندی اسفنجسها

نام	نمونه	توضیحات
گریفون		موجود افسانه‌ای که سر و بال آن به شکل عقاب و اندام پسین‌اش به شکل شیر است. آمیزه‌ای از برترین نیروها و قدرت‌های طبیعت.
هارپی		موجوداتی خیالی و شبیه پرنده. آنها از پایین تنه و دست‌ها عقاب هستند و صورتی نیمه انسان و نیمه حیوان دارند.
لاماسو		گاو بال‌دار با بدن گاو و سر یا بدن شیر، بال عقاب و سر انسان است.

فیلم‌نامه (معادل واژه لاتین screenplay و فرانسه آن scenario)

این در حالی است که نمایش‌نامه هم دارای دو معادل لاتین drama و play می‌باشد؛ که نباید با آن اشتباه گرفته شود. فیلم‌نامه، نوشته‌ای است دارای شروع، میان و پایان مشخص که واقعه یا اتفاق یا روایتی را با استفاده از عناصر دیداری، شنیداری، گفتاری و رفتاری چه در قالب داستانی و چه در قالب غیرداستانی به شکلی مختصر و نمایشی روایت می‌کند. هر صفحه از فیلم‌نامه تقریباً یک دقیقه از فیلم را در برمی‌گیرد.

انواع فیلم‌نامه‌های داستانی

نوع	توضیحات
فیلم کوتاه	معمولاً در دسته کارهای هنری و تجربی قرار می‌گیرند و داستان فیلم باید در مدت زمانی کوتاه روایت شود. فیلم‌هایی با زمان چند ثانیه تا ۱۵ دقیقه. مانند: کتاب‌های پرندۀ آقای موریس، مرد کاغذی، کشاورز و ربات و ...
فیلم بلند	ویژگی‌های کارهای سینمایی را دارند. برای فیلم‌های غیرپویانمایی مدت آنها بین ۹۰ تا ۱۲۰ دقیقه و برای آثار پویانمایی معمولاً بین ۶۰ تا ۹۰ دقیقه است که البته این مدت زمان استثنا هم دارد. پویانمایی‌های تهران ۱۵۰۰، شاهزادۀ روم، در جستجوی نمو، داستان اسباب بازی و ...
سریال	بیشتر برای پخش تلویزیونی یا ویدیویی مناسب هستند. محور اصلی سریال‌ها یک ماجرا یا داستان کلی است که بیننده در هر قسمت با بخشی از آن آشنا می‌شود و معمولاً به گونه‌ای طراحی می‌شود که او را برای دیدن قسمت بعدی ترغیب نماید. مانند: آن شرلی با موهای قرمز، خداوند لک‌لک‌ها را دوست دارد، باخانمان، بابالنگ دراز و ...
مجموعه	به تعدادی برنامه که با موضوع و محتوای مشترک، با وحدت فضا و شخصیت پیش می‌روند و در هر قسمت داستان جداگانه‌ای دارند، مجموعه گفته می‌شود. مانند: پهلوانان، شکرستان، بلیک و مورتیمر، باب اسفنجی و ...

موضوع فیلم‌نامه:

موضوع فیلم‌نامه نیز در واقع نمایشی است درباره‌ی ماجرا و شخصیت اصلی، ماجرا چیزی است که در فیلم‌نامه اتفاق می‌افتد و شخصیت اصلی کسی است که ماجرا بر او واقع می‌شود. وقتی شما ایده‌ای برای فیلم‌نامه پیدا می‌کنید، باید آن را به صورت قضیه‌ای نمایشی و مشخص درآورید و بتوانید موضوع مربوط به آن را در چند جمله از نظر شخصیت اصلی و ماجرا بیان کنید. مشکل‌ترین کار فیلم‌نامه این است که بدانید چه می‌نویسید.

شخصیت اصلی:

شخصیت اصلی، شالوده‌ی اساس فیلم‌نامه است و روح داستان را تشکیل می‌دهد شما قبل از نوشتن فیلم‌نامه باید او را بشناسید. سپس نیاز این شخصیت را مشخص کنید.

گفت و گو (دیالوگ):

در فیلم‌نامه گفت و گو، جزئی از عمل شخصیت‌ها است. نوشتن گفت و گو کاری است که در عمل یاد گرفته می‌شود و نیاز به خلاقیت و ممارست دارد.

دیدگاه شخصیت:

دیدگاه، شخصیت داستان شما را از دیگران جدا می‌کند.

هویت:

هر شخص از نظر تصویری هویتی از خود بروز می‌دهد. جذاب، خجالتی و منزوی، خوشحال، خوشیخت، با هوش، ژولیده، بی‌دست و پا، مطمئن و خشک و رسمی، شیطان صفت، بدجنس، اهل بگو و بخند یا جدی؛ اینها همه ویژگی‌های هویت هستند و شخصیت را منعکس می‌کنند.

طرز برخورد:

نشان‌دهنده احساس و عمل شخصیت است و بازگوکننده طرز تلقی است. آیا شخصیت داستانی شما در برخوردهایش غالب است یا مغلوب؟ شخصیت مثبتی دارد یا منفی؟ خوش‌بین است یا بدبین؟ از زندگی و کارش راضی است یا نه؟

رفتار:

رفتار، یعنی عمل یا ماجرا؛ کارهایی که شخصیت انجام می‌دهد و در واقع نشان‌دهنده خود اوست.

همذات‌پنداری:

همذات‌پنداری، یعنی چگونه در فیلم‌نامه، احساس بینندگان را برانگیزند تا خود را با شخصیت اصلی داستان تطبیق دهند و احساس همدردی و نزدیکی کنند.

فصل:

فصل، مجموعه‌ای از صحنه‌هاست که حول یک فکر، به هم متصل یا مرتبط شده‌اند. مجموعه‌ای از پلان‌ها، نماها و صحنه‌ها که با هم وحدت مکانی و زمانی دارند.

نقاط عطف:

نقطه عطف، حادثه یا رویدادی است که در داستان چنگ می‌اندازد و آن را به جهت دیگری پرتاب می‌کند (این حادثه معمولاً بین صفحات ۲۵ تا ۲۷ و ۸۵ تا ۹۰ فیلم‌نامه رخ می‌دهد).

قسمت سوم یا روبه‌رویی:

در این قسمت، برخورد رخ می‌دهد. وقتی برای فیلم‌نامه خود یک شخصیت اصلی انتخاب کردید و برای او نیازی به وجود آوردید و برای رسیدن به نیاز، موانع خلق کردید، برخورد به وجود آورده‌اید.

دسته‌بندی فیلم‌نامه‌های پویانمایی بر اساس محتوی

نوع	توضیحات
داستانی	آثار نمایشی که دارای داستان و روایت باشند. مانند فیلم‌نامه‌های شیرشاه، سفیدبرفی، هفت کوتوله، پسر جنگل و ...
آموزشی	تولیداتی که دارای محتوای آموزشی هستند و باید مستقیماً مباحثی را به مخاطب آموزش دهند. مانند آگهی‌های صرفه‌جویی در مصرف آب یا گاز و ...
تبلیغاتی	فیلم‌نامه‌هایی که وظیفه و کارکرد آنها معرفی و تبلیغ یک کالا و یا هر چیز دیگری است.
تجربی	پویانمایی‌هایی که دارای داستان نمی‌باشند و محتوای آموزشی و تبلیغاتی ندارند. آثاری معمولاً انتزاعی که تنها حول موضوعی خاص با شیوه‌ای نو و غیرمعمول و یا ابداعی تولید می‌شوند.

زمان در آثار نمایشی

نوع	توضیحات
فیزیکی یا ساعتی	مقدار زمانی که ما به ساعت خود نگاه می‌کنیم و مشغول تماشای نمایش می‌شویم تا آن لحظه که نمایش به پایان می‌رسد و دوباره به ساعتی که پشت دستمان بسته‌ایم نظری می‌اندازیم.
داستانی	کل زمانی که رویداد داستان را دربرمی‌گیرد؛ یعنی از دورترین نقطه‌ای که داستان اثر دراماتیک از آنجا شروع شده باشد تا زمانی که رویداد اصلی به وقوع می‌پیوندد و ماجرا را به پایان می‌رساند و این روایت رویدادهای داستان، یکی پس از دیگری و براساس تقدم و تأخر زمان وقوعشان است.
زمان تماشاگر، دراماتیک	مقدار زمانی است که به صورت اجرای اعمالی عینی حوادث و رویدادها را در چشم تماشاگران به جریان می‌اندازد. طول زمان جاری که از آغاز نمایش تا پایان آن بر قهرمانان‌ها اثر می‌گذرد و آنها را پیرتر می‌کند.
روانی	تمهیدات سینمایی در رابطه با روایت سینمایی است که ذهن شخصیت داستان، آن را تجربه می‌کند و به کمک این تمهیدات در تصاویر ارائه می‌شود. زمانی برابر با یک دقیقه برای شخصی که در شرایط سخت به سر می‌برد بسیار طولانی جلوه خواهد کرد و به سختی خواهد گذشت. ولی شخصی که لحظات را به خوشی می‌گذراند، اصلاً متوجه زمان نخواهد شد.

روش‌های تغییر نمای محصور در پرده نمایش

ردیف	روش	توضیحات
۱	ترکیب‌بندی	نورپردازی حرکت بازیگر یا موضوع
۲	دوربین	حرکت دوربین به جهت عمودی، افقی و چرخشی زوم به جلو و عقب فلو و فوکوس کردن تصویر تغییر مترآژ

روش‌های نشان دادن گذشت و تغییر زمان در فیلم

ردیف	روش	ترجمه	توضیحات
۱	lighting	نورپردازی	مثلاً روز و شب به هم تبدیل شوند.
۲	Dissolve	دیزالو	حل کردن یک تصویر در تصویر دیگر، هم مکان و هم زمان را تغییر می‌دهد.
۳	چهره آرایی	-	پیر شدن یک دفعه بازیگر با کمک هنر چهره‌پردازی
۴	Fast motion	فست‌موشن	حرکت تند
۵	slow motion	اسلوموشن	حرکت کند
۶	tilt - pan	تیلت - پن	حرکت افقی و عمودی و بازگشت به حالت اولیه
۷	Cut	بریدن	مکانیکی (بریدن دو پلان) نوری (نور و تکنیک)
۸	Fix frame	فیکس‌فریم	تکرار نمایش یک فریم جهت توقف زمان
۹	Flash Back	فلش‌بک	برگشت به قبل
۱۰	Wipe	واپ/ روبش	جایگزینی یک تصویر به جای تصویر دیگر
۱۱	Revers.sh	ریورس‌شات	نمای معکوس، حرکت برعکس فیلم
۱۲	Swich pan	سویچ‌پن	پن شلاقی
۱۳	Fadein Fadeout	فید این فید اوت	از تاریکی به روشنایی رفتن از روشنایی به تاریکی رفتن
۱۴	Insert	اینسرت	نمایی میانی مابین دو نما از اشیا یا بعضی از اجزای بدن مانند دست و پا، ...
۱۵	Super impose	سوپرایمپوز	روی هم انداختن دو تصویر به صورت هم‌زمان برای مرور خاطرات یا تصویر ذهنی

شخصیت مجموعه صفات، عادات، رفتارها، غرایز و تمایلات فردی، که در رفتار، گفتار و افکار فرد جلوه می‌کند و او را از دیگران متمایز می‌سازد.

موارد قابل توجه در شخصیت‌پردازی برای نویسنده

ردیف	توضیحات
۱	رفتار شخصیت‌ها تا پایان داستان ثابت بماند، مگر این که دلیل موجهی برای تغییر آن وجود داشته باشد.
۲	تمامی رفتار و اعمال شخصیت‌های داستان باید از دلایل محکم و قانع‌کننده‌ای برخوردار باشد.
۳	شخصیت‌های داستان باید ملموس و واقعی باشند؛ همچنین شخصیت نباید ترکیبی از ویژگی‌های متضاد و ناممکن باشد.

انواع شخصیت از لحاظ حضور در داستان

ردیف	نوع	ویژگی‌ها
۱	شخصیت اصلی (قهرمان) Main character	یک خواسته و هدف بزرگ دارد، رقیبی دارد که او را از رسیدن به هدفش باز می‌دارد. حل سخت‌ترین مشکلات و رویارویی با موانع وظیفه اوست.
۲	شخصیت فرعی Supporting Character	نقش‌های کوچکی در داستان دارد و معمولاً نقش آنها تأثیر زیادی در پیشبرد ماجرای اصلی ندارد.
۳	شخصیت مخالف (ضدقهرمان) Opposing Character	شخصیتی که در حال رویارویی با شخصیت اصلی است.
۴	شخصیت مقابل	وجود آنها باعث ظهور ویژگی‌های شخصیت اصلی و فرعی می‌شود. اشخاص دیگری به جز شخصیت مخالف که در مقابل شخصیت اصلی قرار می‌گیرند و نقش او را پررنگ‌تر می‌کنند.

انواع شخصیت از نظر فعل و انفعال

ردیف	نوع	ویژگی‌ها
۱	شخصیت ایستا	در طول داستان تغییر نمی‌کند یا اندکی دست‌خوش تغییر می‌شود و متحول نمی‌گردد.
۲	شخصیت پویا	شخصیتی که در طول داستان مداوم در حال تغییر و تحول است. با رویدادهای داستان متحول می‌شود و دچار دگرگونی شخصیتی هستند.

انواع شخصیت از نظر ایجاد جذابیت

ویژگی‌ها	نوع	ردیف
شخصیت اصلی داستان یا یک فیلم است. این کلمه از واژه یونانی به معنای «کسی که نقش اول را بازی می‌کند، بازیگر اصلی» گرفته شده است.	قهرمان Protagonist	۱
مقابل قهرمان است، شخصیت یا گروهی از شخصیت‌ها که رو در روی قهرمان فیلم می‌ایستند و بخش عمدهٔ هیجان‌های ماجرا را ایجاد می‌کند. ضد قهرمان همیشه لزوماً شخصیت خبیث نیست؛ بلکه می‌تواند صرفاً شخص یا اشخاصی مخالف قهرمان داستان باشد.	ضدقهرمان Antagonist	۲

گونه (ژانر)

گونه، یا ژانر (به فرانسوی genre) معیارهای مختلفی که به دسته‌بندی انواع هنر می‌پردازند، اطلاق می‌شود. این دسته‌بندی برای فیلم‌ها براساس شباهت‌های روایتی که فیلم بر آنها بنا شده، صورت می‌پذیرد. بیشتر نظریات در باب ژانر فیلم‌ها از نقد ژانر ادبی وام گرفته‌اند. غالب فیلم‌ها دارای ژانر اصلی نیستند بلکه مخلوطی از ژانرهای متفاوت هستند.



پویانمایی سینمایی «خانه هیولا» در گونه ماجراجویی



پویانمایی سینمایی «من نفرت‌انگیز» در گونه جنایی



پویانمایی سینمایی «فرانکن وینی» در گونه وحشت



پویانمایی سینمایی «شاهزاده مصر» در گونه مذهبی



پویانمایی سینمایی «۶ قهرمان بزرگ» در گونه علمی - تخیلی



پویانمایی سینمایی «به گور کردن کرم‌های شب‌تاب» در گونه جنگی



پویانمایی سینمایی «قلعه‌ای بالای ابر» در گونه احساسی



پویانمایی سینمایی «خانه‌ای در مزرعه» در گونه وسترن



پویانمایی سینمایی «فاینال فانتازی» در گونه حادثه‌ای

تقسیم‌بندی برخی از ژانرهای پویانمایی

ترجمه	عنوان	توضیحات
حادثه‌ای	Action	بیان جنگ، خشونت و هرج و مرج
ماجراجویانه	Adventure	شخصیت داستان مسیری را برای هدفی دنبال می‌کند.
کمدی	Comedy	داستان به موضوعات خنده‌دار می‌پردازد.
درام	Drama	داستان به موضوعات غمگین می‌پردازد.
فانتزی	Fantasy	بر اساس جادو، سرزمین رویا و افسانه‌های جن و پری.
تاریخی	History	داستانی از دوران قدیم و باستانی دارد.
ترسناک	Horror	بیان احساس رنج‌آور و دردناک از ترس، وحشت و تنفر.
معمايي	Mystery	کشف اتفاقی مرموز توسط شخصیت اصلی داستان.
احساسی	Romance	داستان‌های احساسی.
علمی تخیلی	Science fiction Sci _ fi	داستانی از تکنولوژی و در امتداد علوم مدرن روز.
بریدن از زندگی	Slice of life	بیان عذاب و رنج روزانه یک یا چند شخصیت.
جنایی	Crime	بیان تاریخچه جنایت‌ها، و یا اقتباس از داستان‌های جنایی تبهکاران و جنایتکاران مافیا و
هیجان‌انگیز یا دلهره‌آور	Thriller	تعليق، کشش و هیجان به عنوان عناصر در این گونه است. در زیر رده ژانرهای رازآلود و جنایی محسوب می‌شود.
جنگی	War	مربوط به جنگ و عملیات‌های مخفی نظامی و آموزش نظامی
منطقه‌ای	Urban	می‌تواند در هر کشور و منطقه‌ای شکل بگیرد. مانند فیلم‌های وسترن که به منطقه آمریکا در دوره غرب وحشی می‌پردازد.

کادر

به محدودهٔ تصویر فیلم، کادر می‌گویند. کادر می‌تواند توسط حرکت دوربین ایجاد شود به شکلی که ماجرا و شخصیت‌ها در چارچوب تصویر قرار گیرند.



فیلم نامه مصور (استوری بُرد)

استوری برد، مانند کتاب‌های مصور دنباله‌دار، مجموعه‌ای از تصاویر است که به صورت مجزا کشیده می‌شود اما وقتی قاب‌های آن پشت سر هم قرار می‌گیرد، داستانی را بازگو می‌کند.



در طراحی دستی نخستین گام، انجام اسکچ‌های کوچک یا «thumbnail» از استوری برد و داستان است.

	SHOT #

ACTION

DIALOGUE

FX

	SHOT #

ACTION

DIALOGUE

FX

	SHOT #

ACTION

DIALOGUE

FX

نمونه جدول برای طراحی فیلمنامه مصور

بافت ها و جنسیت ها:

در مراحل ساخت دکور، آخرین مرحله قبل از رنگ، ایجاد بافت است. جذب، انعکاس یا خنثی کردن نور از اهداف مهم استفاده کردن از نوع خاصی از بافت است.

ریل های دوربین:

ریل وسیله‌ای است که به ما امکان حرکت بدون لرزش را در هنگام فیلم برداری در یک مسیر مشخص شده می‌دهد. ریل‌ها معمولاً به دو شکل خطی و منحنی می‌باشند (در سینما معمولاً به دلیل سنگینی و حجم زیاد لوازم جانبی، برای حمل آنها از سینه‌موبیل یا خودروهای ویژه استفاده می‌شود).

