

واحد یادگیری ۲: پیکربندی فضاها با توجه به فیلم نامه

طراحی کانسپت فضاهاى رئالیستی (خیابان، کوچه، جنگل و...)

برای درک بهتر کاربرد فضاهاى رئالیستی در پویانمایی پیشنهاد می‌گردد که در ابتدا چند نمونه از پویانمایی‌هایی که به صورت واقع‌گرایانه کار شده است مانند پویانمایی اسکروچ به هنرجویان نمایش داده شود. به علت توقع فانتزی بودن آثار پویانمایی، استفاده از فضاهاى رئالیستی و گرافیک واقعی در پویانمایی‌ها در نزد تماشاگران از محبوبیت چندانی برخوردار نبوده و استقبال خوبی نشده است. اما نکته‌ای که باید گفت؛ در ساخت این گونه پویانمایی‌ها بیشتر تلاشی برای شبیه‌سازی فضاهاى فیلم‌های مستند و آموزشی به عنوان دو گونه کاربردی از پویانمایی می‌باشد.



یک مستند درباره دایناسورها به صورت واقع‌گرایانه

به کارگیری فضاهای رئالیستی در طراحی فضا



در ابتدا یک داستان رئالیستی را انتخاب نمایید. سپس تعداد فضاهای اصلی و فرعی آن را مشخص کرده و پس از آن به وسیلهٔ عکاسی، تصاویری از فضاهای مربوط به داستان تهیه و طراحی نمایید. سعی کنید در عکاسی از فضاها به ترکیب‌بندی و زیبایی قاب‌ها دقت کنید و در کنار زیبایی قاب‌بندی‌ها، تصاویر شما بایستی حاوی اطلاعات مهمی مانند جزئیات در و پنجره، جزئیات اشیای محیط و... باشد. همچنین عکس‌هایی از بافت‌های محیط گرفته شود (بافت محیط بیشتر برای بخش رنگ‌گذاری و تعیین جنسیت محیط برای اجراهای بعدی مفید است). سپس عکس‌ها را به صورت دسته‌بندی در پوشه‌هایی ذخیره نمایید. مثلاً تصاویر بیرونی و داخلی هر کدام در یک پوشه گذاشته شود. بهتر است طراح فضا جزئیات و نقشه‌های کلی و... را طراحی نماید. گاهی نیاز است در عکسی که از فضا گرفته‌اید تغییر و تحولی انجام دهید. در آن صورت نیاز است با مداد طراحی اسکچ‌های مختلفی تهیه شود و با تأیید کارگردان به نتیجه مورد نظر برسید. در کنار اسکچ‌ها حتماً طراح باید توضیحات فنی را هم بنویسد. مانند جنسیت‌ها و اندازه‌ها و... مانند: اطلاعات دقیقی برای پس‌زمینه یا دیگر بخش‌ها مانند اندازه‌ها، جنسیت‌ها، مقدار درخشندگی یا شکنندگی و ...

تصاویری از یک روستا در اطراف شهر ساری از استان مازندران



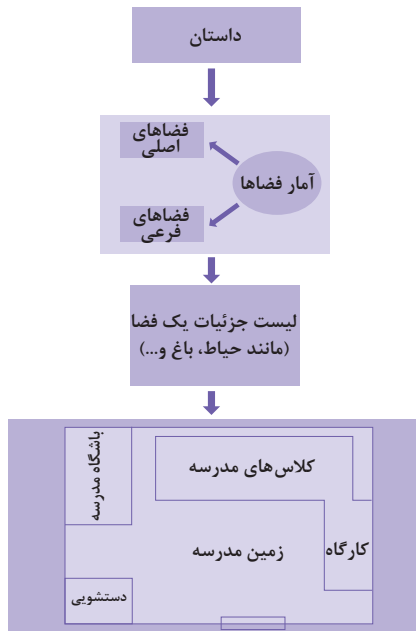
طراحی فضای واقع گرایانه با الهام از عکس‌های گرفته شده از یک روستا



اجرای فضا و توضیحات و نکات مربوط به جزئیات و جنسیت و بافت محیطی فضا با توجه به منابع تصویری

روش اول

- **گام اول:** ابتدا فضای یک داستانی را انتخاب نمایید. بهتر است فضای داستان شما دارای بخش‌های مختلف داخلی و بیرونی باشد.
- **گام دوم:** سپس لیستی از بخش‌های مختلف فضا نظیر: اتاق و خانه شخصیت اصلی، محله اصلی، باغ، خانه شخصیت منفی و همچنین فضاهای بیرونی محل زندگی این شخصیت‌ها تهیه نمایید.
- **گام سوم:** در مرحله بعد به صورت نوشتاری بر روی کاغذ جای فضاها را مشخص نمایید. پس از آن درباره جای فضاها و ارتباط آنها با هم با کارگردان و گروه کارگردانی مشورت کرده و نتیجه را به صورت یک تصویر نهایی نوشتاری و در نهایت تصویری ترسیم نمایید.



مراحل تهیه پلان یک فضا، به عنوان مثال طراحی پلان یک مدرسه

- **گام چهارم:** سپس بر روی کاغذهای بزرگ‌تر، طرح را با جزئیات بیشتری اجرا می‌نماییم و بعد از تأیید کارگردان آن را به صورت نهایی همراه با توضیحات تکمیلی به کارگردان ارائه می‌نماییم. لازم به توضیح است که برای اجرای نهایی می‌توانید از ابزارهایی مانند مازیک راندو، روان‌نویس و مازیک‌های رنگی استفاده کنید.



پلان کلی از یک مدرسه که قرار است داستان در این مدرسه شکل بگیرد.



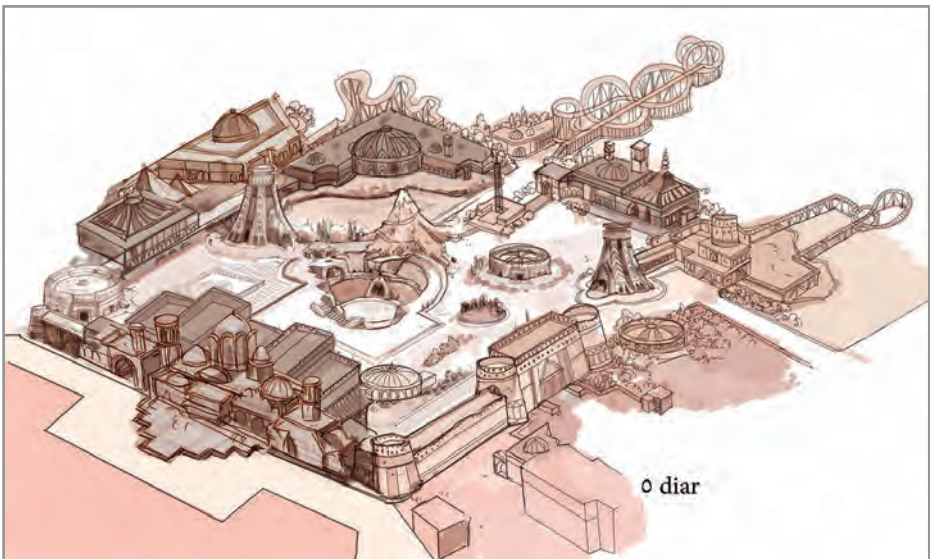
طراحی کلی فضا برای پویانمایی قصه‌های تالاب سال ۱۳۹۰
به سفارش شبکه گیلان



طراحی فضای کلی برای بازی رایانه‌ای عصر پهلوانان



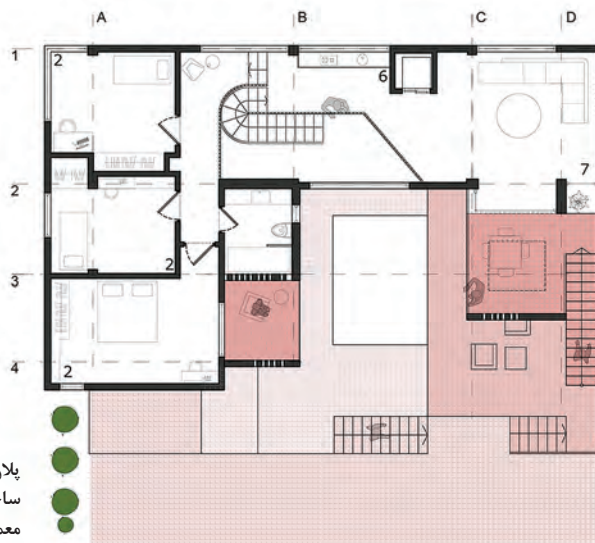
طراحی فضای کلی برای پویانمایی عصر پهلوانان



طراحی فضای کلی برای شهر بازی

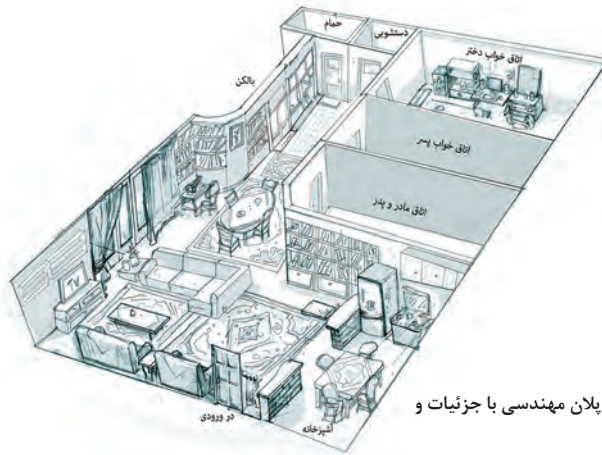
روش دوم

روشی دیگر که در این بخش بهتر می‌تواند هنرجویان را با پلان و نقشه کلی آشنا گرداند به این نحو است که ابتدا تصاویری از نمای بالای یک ساختمان تهیه نمایند.



در مرحله بعد از هنرجویان بخواهید که از روی آنها طراحی کنند و بعد از آنها بخواهید به دلخواه در آن نقشه‌ها تغییراتی ایجاد کنند.





طراحی فضا به صورت پلان مهندسی با جزئیات و توضیحات مربوطه

خلق فضاهای فانتزی (اسطوره‌ای و تاریخی)

لازم است اهمیت آشنایی و شناخت اسطوره‌ها و داستان‌های فانتزی و خواندن مطالب و کتاب‌های مربوطه و نیز دیدن فیلم‌های اسطوره‌ای و فانتزی برای هنرجویان مورد تأکید قرار گیرد. البته نیازی نیست که در این رده سنی هنرجویان به اکثر اسطوره‌ها و داستان‌ها آشنا باشند بلکه در حد آشنایی و شناخت اساطیر مهم مانند شاهنامه فردوسی یا اسطوره‌های دیگر کفایت می‌کند. از جمله اسطوره‌های معروف ایرانی می‌توان به رستم، آرش کمانگیر، ضحاک ماردوش، سیاوش و از اسطوره‌های معروف بین‌النهرین می‌توان به گیل‌گمش و یا از داستان‌ها و مثل‌های قدیمی مانند کتاب‌های قصه‌های خوب برای بچه‌های خوب و خیلی کتاب‌های دیگر اشاره نمود.



تقاص گرفتن کیکاووس از سیاوش (نقاشی قهوه‌خانه‌ای - اثر حسین قولر آقاسی)

از هنرجویان بخواهید که از روی تصاویر اسطوره‌های گردآوری شده ابتدا طرح‌های مدادی طراحی کنند و با این روش مطالعه تصویری انجام دهند. می‌توانید از مینیاتورها هم که درباره شاهنامه (مینیاتورهای استاد فرشچیان)، تصویرسازی شده است استفاده نمایید. همچنین سعی کنید در تصویری که انتخاب می‌نمایید بیشتر فضاسازی مطرح باشد تا شخصیت. در ابتدا هنرجویان می‌توانند با نگاه کاملاً فانتزی سبک گرافیکی پویانمایی‌های مختلف مانند: پلنگ صورتی، شکرستان و یا تاریخ از این‌ور (ساخته حوزه هنری) را به‌عنوان نمونه مدنظر قرار دهند و در نهایت سبک گرافیکی خود را به کار ببرند.



اثر استاد محمود فرشچیان - شکار آهو



طراحی فضا با الهام از مینیاتور ایرانی برای سریال پویانمایی

یکی از تمرین‌های کاربردی برای خلق فضاهای فانتزی استفاده از تصاویر عجایب هفتگانه است. این تصاویر را از طریق اینترنت یا کتاب‌ها تهیه نمایید. سپس روی کاغذ A4 با استفاده از مداد طراحی و گرافیت از روی آنها کپی برداری نمایید. سپس در پایان، دو فضای طراحی شده از عجایب هفتگانه را با هم تلفیق نمایید طوری که در نهایت به یک تصویر واحد و فضایی جدید برسید.



فانوس دریایی اسکندریه

مقبره ماسولوس

اهرام مصر

باغ‌های معلق بابل

معبد آرتمیس در یونان



عجایب هفتگانه قدیم جهان باستان

ترکیب فضاهای عجایب هفتگانه
باستان به عنوان نمونه



تمرینات مربوط به فضاهای اسطوره‌ای یکی از مهم‌ترین راه‌های پیشرفت در فضا سازی است بنابراین پیشنهاد می‌شود که انجام این تمرین‌ها به صورت جدی توسط هنرجویان پیگیری شود.

نکته



خلق فضاهای فانتزی (علمی - تخیلی، ترکیبی)

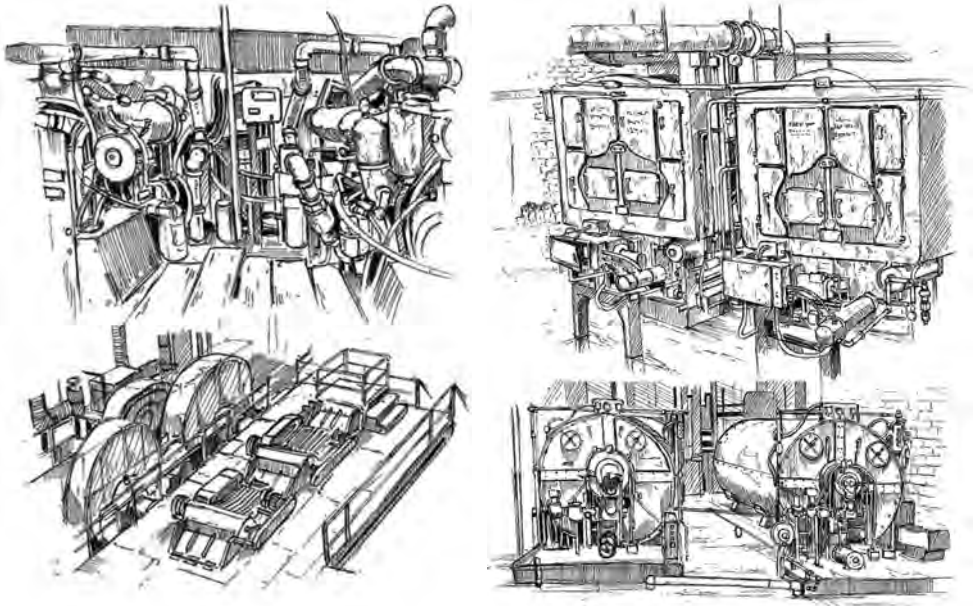
ژانر علمی تخیلی ترکیبی از تخیل در مورد علوم و مسائل علمی در آینده و فانتزی ذهن هنرمند. تخیل و فانتزی در پویانمایی مخصوصاً در پویانمایی‌های علمی-تخیلی اهمیت زیادی دارد. بنابراین پیشنهاد می‌گردد برای درک بهتر این بخش ابتدا فیلم‌ها و پویانمایی‌های علمی تخیلی را گردآوری کرده و در کلاس نمایش داده و در مورد فضاهای علمی و تخیلی بحث و گفت‌وگو نمایید.

بهتر است هنرجویان کتاب‌هایی مانند مجموعه کتاب‌های علمی - تخیلی ستاره‌شناسی (نوشته آیزاک آسیموف) و یا دایرةالمعارف‌های علمی و همچنین کتاب‌های علمی تهیه کرده و با مطالعه آنها، در کلاس بحث و گفت‌وگو کنند.

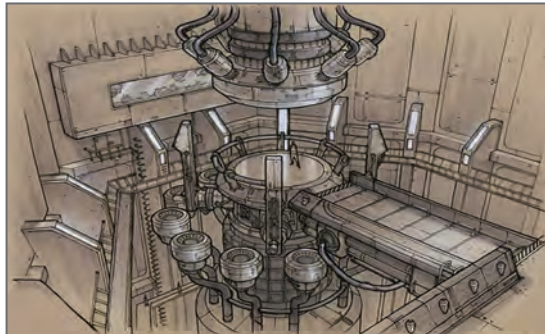
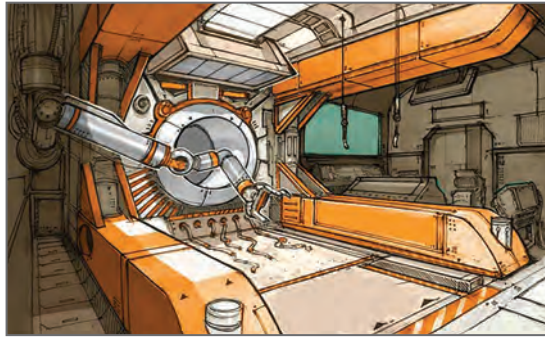
■ **روش اول:** پیشنهاد می‌شود هنرجویان، دو گروه تصویر گردآوری کنند. گروه اول تصاویری صنعتی و پیشرفته از کارخانجات یا مراکز پیشرفته علمی مانند ناسا یا کارخانجات پیشرفته و یا تصاویری از پرتاب موشک و... و گروه دوم هم تصاویری از فضاهای معماری گردآوری نمایند. سپس از هنرجویان بخواهید از روی آن تصاویر به صورت جداگانه طراحی و تمرین کنند و مواردی را که در آنها مشاهده و دریافت کرده‌اند، برای بقیه هنرجویان بازگو کنند. مثلاً اینکه در یک کارخانه مدرن چه جزئیاتی وجود دارد. پس از آن در مرحله بعدی از هنرجویان بخواهید تا دو تصویر صنعتی را در آینده تصور کنند.



مرحله اول انتخاب تصاویری از فضاهای
صنعتی و معماری به صورت عکس



مرحله دوم تمرین طراحی فضا از روی تصاویر علمی و صنعتی

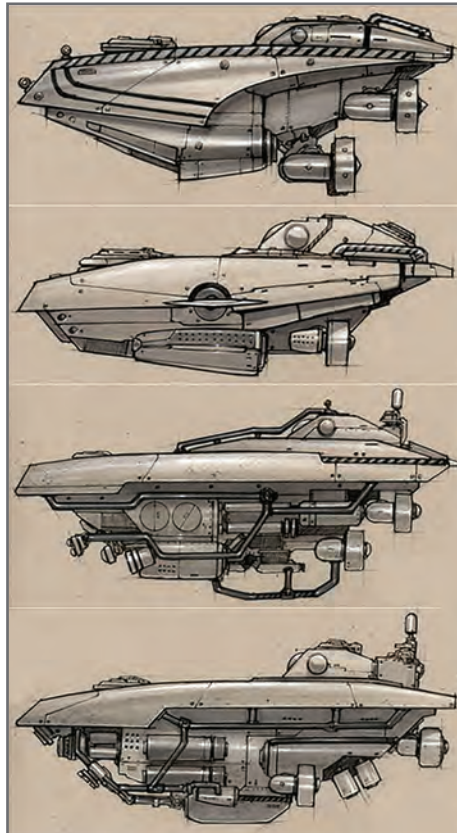


مرحله سوم خلق فضا با الهام از تصاویر صنعتی و معماری



■ **روش دوم:** در تمرینی دیگر از هنرجویان بخواهید که تصاویری از اشیاء مدرن و بسیار پیشرفته مانند تصاویر تانک‌ها یا ماشین‌های پیشرفته و یا کشتی‌های پیشرفته و... را تهیه کنند سپس، مانند تمرین قبل کاربرد علمی آنها را در آینده تصور کنند.

تصاویری از قایق‌های مدرن

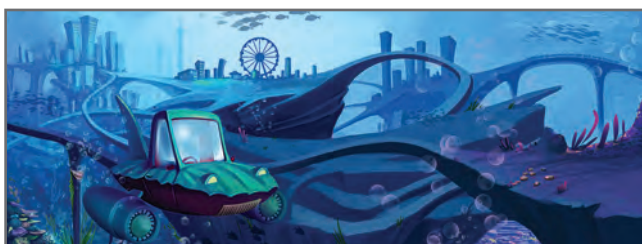


خلق اشیای مدرن در آینده با الهام از تصاویر قایق

■ **روش سوم:** تصاویری از زیر دریاها و نقاطی که مرجان‌ها و موجودات دریایی در آن هست همراه با تصاویر صنعتی و پیشرفته مانند شهرهای مدرن و... گردآوری نمایید. مانند تمرین قبل از تلفیق فضای زیر دریا با فضای مدرن یک فضای علمی-تخیلی خلق کنند. این تمرین برای خلق فضاهای پیشرفته فرازمینی مانند فیلم علمی-تخیلی آواتار ساخته جیمز کامرون یا فیلم‌های مشابه آن کاربرد داشته است.



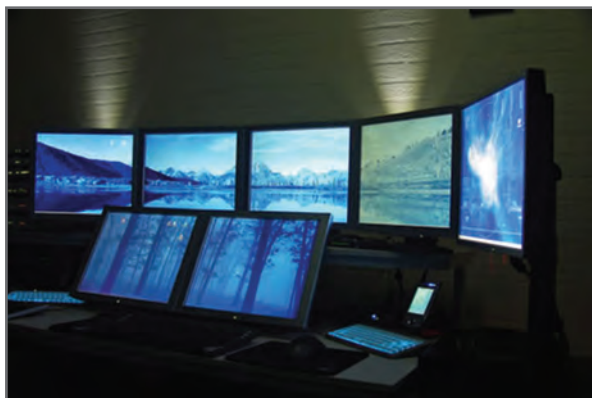
تصاویری از زیر دریا و شهر مدرن امروزی



طراحی شهری در آینده و زیر دریا با تلفیق فضای زیر دریا و شهر امروزی



المان‌هایی مانند لوله‌هایی شبیه لوله‌های نفت یا استفاده از مانیتورهای پیشرفته و یا فضاهای سفید ساده هندسی شکل و یا فناوری پیشرفته و ... از عناصری است که در فضاسازی علمی-تخیلی کاربرد فراوان دارد.

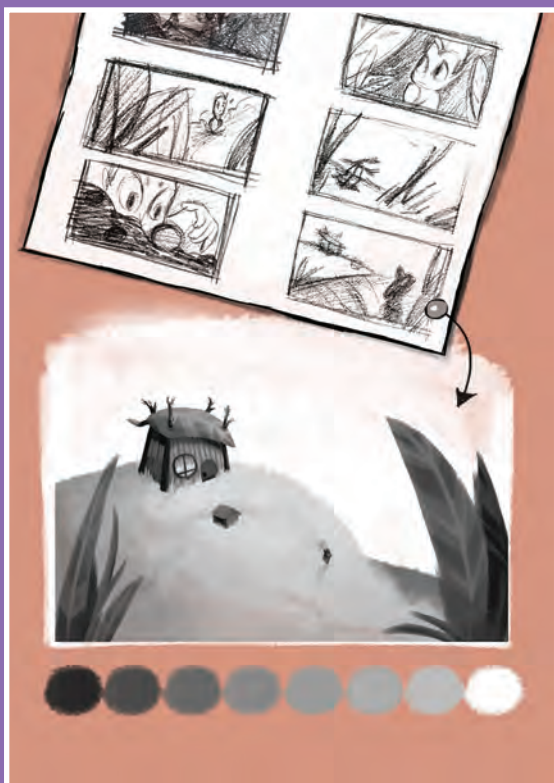


تصاویری از لوله‌ها و مانیتورها که در ایجاد فضای مدرن آینده می‌توان از آنها استفاده کرد.



فصل دوم

فضاسازی و صحنه پردازی دوبعدی



واحد یادگیری ۳ : استوری برد و صحنه پردازی فضای فیلم

روش تدریس

لایه بندی فضا با توجه به استوری برد

هنرجویان در مرحله طراحی تامب نیل بایستی بتوانند یک داستان را به صحنه های ساده تصویری تبدیل کنند. نیازی نیست که حتماً طراحی با جزئیات باشد بلکه لازم است برای زاویه دوربین و حرکات شخصیت پیشنهادات تصویری داشته باشند.



تامب نیل برای یک استوری برد

هنرآموز می تواند مسیر روایت تصویری هنرجویان را به همراه توضیحات کلامی او دنبال نماید و هر جا نیاز است با پیشنهادات کارشناسانه او را کمک نماید تا به وضوح داستان کمک نماید. وضوح بدین معناست که تصاویر بایستی به گونه ای

ترسیم شوند که اتفاقات فیلم و ربط آنها به همدیگر برای تماشای مشخص شود آنچه‌ای که تمامی داستان را بدون ابهام متوجه گردد. به علت ضعف طراحی هنرجویان و دشواری انتخاب فضاهای داستان در داخل یک قاب مشخص، پیشنهاد می‌شود هنرجویان ابتدا تصویر مورد نظر را روی صفحه کاغذ A4 طراحی کنند و سپس اندازه قاب تصویر (نما) را از داخل فضای طراحی شده انتخاب (کراپ Crop) کنند.

استوری برد

در متن کتاب درسی نکاتی برای طراحی استوری برد گنجانده شده است. علاوه بر آن می‌توان نکات زیر را به هنگام تهیه استوری برد در نظر گرفت. در استوری برد اندکی جزئیات به تامبنیل اضافه می‌گردد به این معنا که تا حدودی واکنش شخصیت‌ها و در برخی موارد کنتراست عناصر تصویری به کار رفته در طراحی پلان، با جزئیات بیشتری ترسیم می‌شود. در واقع هدف آن است که تصویر برای بیان صحنه گویاتر باشد.

■ پیشنهاد می‌شود برای بیان احساس یک صحنه، برای آن یک جمله کوتاه نوشته شود و تلاش شود تا تصویر به گونه‌ای ترسیم شود که آن جمله را نشان دهد. مثلاً ممکن است هدف ما از طراحی پلان‌های یک صحنه این باشد که عصبانیت یک شخصیت (مثل سارا) را به تصویر بکشیم. کافی است هنگام طراحی پلان‌های مذکور، این جمله را در ذهن داشته باشیم که: سارا از گفته برادرش خیلی عصبانی است.

جمله فوق می‌تواند با تصاویر مختلف ترسیم گردد ولی هدف همه این تصاویر بایستی نشان‌دهنده عصبانیت سارا از گفته برادرش باشد.

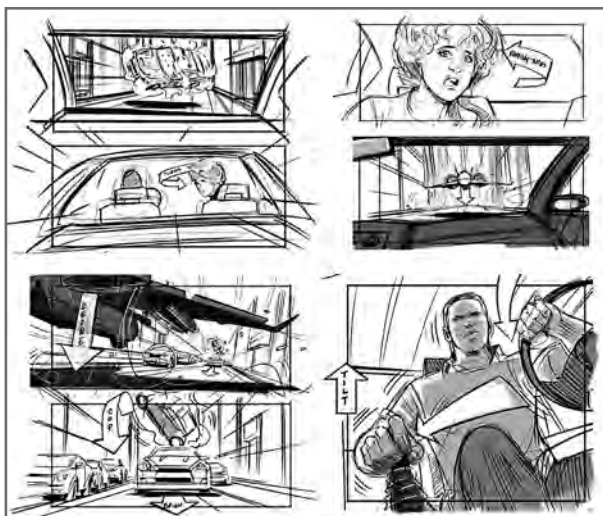
■ هنگام طراحی استوری برد، گاهی صداهای صحنه بر بیان پلان‌های آن تأثیرگذار است. بهتر است هنرجویان صداهای صحنه را کنار تصویر بنویسند تا در هنگام پیچ کردن استوری برد از آنها استفاده کنند.



p۲ نمایی از بالای تخت لوسی، در اتاق با صدای جیر جیر از داخل در در اتاق بسته می‌شود.
 p۲b همان نما، با صدای ترسناکی ترس صدا و تاریکی گوشه پتو را به دندان گرفته و می‌ترسد.
 p۲ نمایی نیمه‌بسته از لوسی که از ترس صدا و تاریکی گوشه پتو را به دندان گرفته و می‌ترسد.

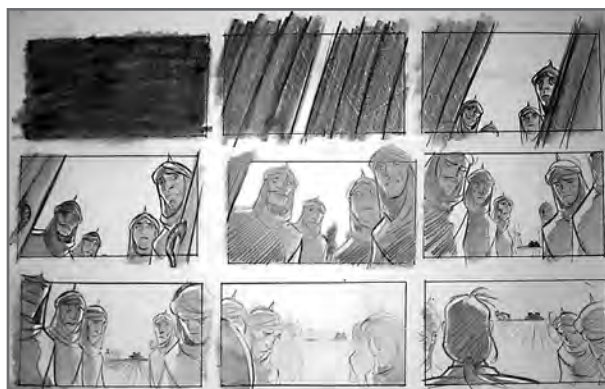
نوشتن اطلاعات کنار فریم‌های استوری برد

■ همان طوری که می‌دانید برای نشان دادن حرکات دوربین و شخصیت‌ها از فلش استفاده می‌گردد. بهتر است فلش‌ها به صورت توخالی و با استفاده از خطوط نازک به کار رود تا اینکه تصویر را تحت‌الشعاع قرار ندهد.



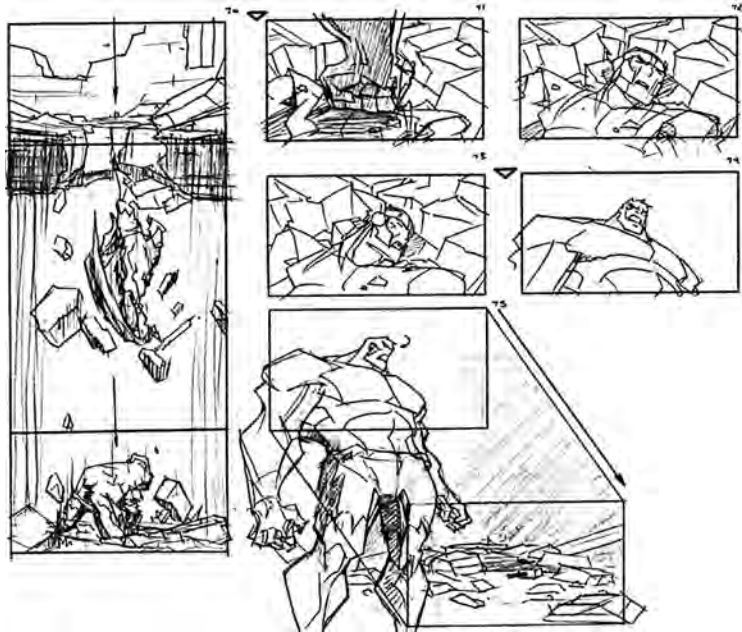
نمونه‌هایی از کاربرد فلش در طراحی استوری‌برد

■ در برخی موارد یک پلان در چند قاب به تصویر کشیده می‌شود تا حرکات دوربین و شخصیت‌ها و یا حرکت لنزها و ترانزیشن‌ها، نمایش داده شود. در این مواقع بایستی با الفبا در کنار شماره پلان‌ها مشخص گردد که این تصاویر مربوط به یک پلان هستند. مثلاً p۱۲b به معنای پلان ۱۲ تصویر دوم (b) است.



چند فریم از یک پلان در طراحی استوری‌برد

■ در برخی موارد به علت حرکات دوربین یک تصویر در ابعاد غیر از کادر دوربین ترسیم می‌شود و حرکات دوربین با لغزاندن کادر انتخاب شده بر روی تصویر طراحی شده، نمایش داده می‌شود.



نمایش حرکت دوربین یک پلان هنگام طراحی استوری‌برد

■ **پیچ کردن:** هنرآموزان بهتر است هنرجویان را با توجه به توانایی‌شان به گروه‌های ۲ تا ۵ نفره تقسیم کنند تا بتوانند یک استوری‌برد را پیچ کنند. معمولاً در کلاس هنرجویانی که طراحی بهتری دارند استوری‌برد را اجرا می‌کنند و دیگران با وی هم‌فکری می‌کنند. بهتر است هنرجویانی که بیان بهتری دارند و توانایی بازیگری دارند برای ارائه استوری‌برد انتخاب گردند تا به گونه‌ای، کار بین هنرجویان تقسیم گردد.

■ هنگام پیچ کردن، هنرجویان می‌توانند از امکانات کلاس نظیر چهارپایه برای کمک به نمایش خود استفاده کنند. پیچ کردن، در واقع اجرای نمایشی استوری‌برد است.

■ پلان‌های ترسیمی بایستی با چسب به روی تخته وایت‌برد یا تخته سیاه، به ترتیب شماره چسبانده شوند. بهتر است برای پیچ کردن از یک چوب دستی نازک

و بلند برای اشاره کردن به پلان‌های ترسیم شده استفاده گردد تا اینکه پیچ‌کننده تصاویر را بر روی تخته ماسکه نکند و مزاحم دید بقیه هنرجویان نگردد.

■ نکته پایانی اینکه بقیه هنرجویان کلاس به همراه هنرآموز می‌توانند پیشنهاداتی برای بهتر شدن استوری برد ارائه دهند. بدیهی است این پیشنهادات بایستی به جذاب شدن و وضوح روایت فیلم کمک کنند.



پیچ‌کردن استوری برد توسط هنرجویان

لایه‌بندی فضا: از آنجا که کتاب اصلی طراحی فضا و صحنه به هدف طراحی فضاهای پویانمایی نگاشته شده و فصل استوری برد با توجه به کمبود ساعات تدریس در این کتاب (راهنمای معلم) گنجانده شده است. پیشنهاد می‌گردد هنرجویان بعد از اجرای یک استوری برد بر روی فضاهای آن متمرکز شوند و به‌عنوان کار پایانی این بخش، یک فضا از یک پلان را که در استوری برد به کار رفته در ابعاد بزرگ طراحی و اجرا کنند.

طراحی فضای دو بعدی با توجه به حرکت و زاویه دوربین

حرکات و زاویه دوربین در کنار تدوین مناسب، بیشترین بار روایی یک فیلم را بر عهده دارند. برای القای بهتر تأثیر زاویه دوربین، هنرآموزان می‌توانند با تهیه یک کادر مقوایی کوچک در کلاس، هنرجویان را به یافتن زوایای متعدد از یک پلان آگاه کنند. این کادر در واقع همان منظره یاب است که نقاشان از قدیم برای انتخاب کادرهای نقاشی خود از مناظر طبیعت و طبیعت بی‌جان از آن استفاده می‌کرده‌اند.

هنرآموز و هنرجویان به عنوان نمونه با برش زدن یک کادر افقی متناسب با کادرهای فیلم (مثلاً ۹×۱۲ cm) از وسط یک کاغذ A۴ یک منظره یاب تهیه کنند و با استفاده از آن زوایای مختلف حیاط مدرسه خود و یا پله‌های ساختمان مدرسه را مورد بررسی قرار دهند.

فعالیت



هنرجویان با استفاده از منظره یابی که تهیه کرده‌اند، از زوایای نامتعارف و خاص از بخشی از حیاط مدرسه، یک فضای رئالیستی انتخاب و طراحی کنند.

نکته



ویزور دوربین عکاسی و یا کادر صفحه نمایش گوشی‌های تلفن همراه نیز می‌تواند نقش منظره یاب را بازی کند.

در واقع حساس نمودن هنرجویان به زوایای مختلف دوربین یکی از روش‌های مناسب است تا بتوانند فضاهای بهتری برای پویانمایی طراحی کنند. بهتر است در کلاس برای نشان دادن تأثیر بیشتر نگاه جستجوگر در طراحی فضا - آثاری از زوایای مختلف با گوشی و یا دوربین عکاسی توسط هنرجویان تهیه شده و در کلاس توسط پروژکشن نمایش داده شود و از میان آنها تأثیرگذارترین آنها انتخاب شود تا اینکه هنرجویان اهمیت زاویه دوربین را در طراحی فضا بهتر درک کنند.



کاربرد منظره یاب در طراحی فضا، روستای سر آقا سید چهارمحال بختیاری

کاربرد رنگ و تعیین پالت رنگی فضاهای پویانمایی

عوامل مختلفی نظیر سن مخاطب، سبک بصری فیلم، توقعات کارگردان و ژانر فیلم در تعیین رنگ‌های مورد استفاده در طراحی فضای یک فیلم مؤثرند علاوه بر عوامل فوق، جغرافیا و محیط زندگی شخصیت‌ها و همچنین فانتزی و تخیل و در مواردی اتفاقات و ابتکارات اجرا نیز می‌توانند در به‌کارگیری رنگ در یک اثر پویانمایی مؤثر باشند.

برای مثال فضای اتاق خواب برای یک فرد که در سیاه چادر زندگی می‌کند با اتاق یک کودک در یک کلان‌شهر و کودکی که در حاشیه یک کلان‌شهر زندگی می‌کنند بسیار متفاوت است. اگرچه رنگ‌های شاد در رنگ‌آمیزی دیوارهای اتاق کودک شهرنشین در سطوح بزرگ و خاص آن به‌کار می‌روند، در سیاه چادر این‌گونه نیست؛ زیرا سیاه چادر تنها ممکن است با پرچین‌های حصیری به دو یا چند فضا تقسیم شود و تنها رنگ‌های استفاده شده برای کودکان در این فضا

محدود می‌گردد به لباس‌ها و یا منگوله‌های آویزان و تزئینات جزئی و یا رواندازی که موقع خواب استفاده می‌کنند. و اغلب رنگ‌ها در این فضا تحت تأثیر انبوه رنگ‌های تیره سیاه چادر قرار دارند. بنابراین اگرچه سن مخاطب عامل مهمی در تعیین رنگ یک فضای جغرافیایی محل زندگی شخصیت‌ها می‌تواند کاملاً آن را تحت تأثیر قرار دهد.



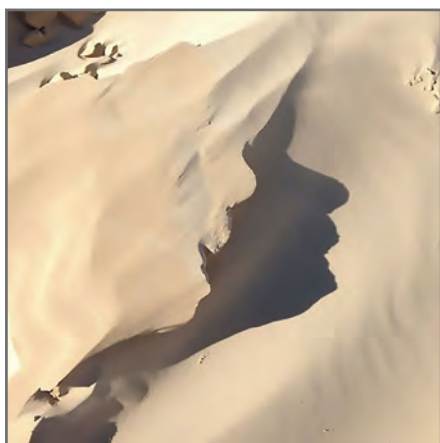
پالت رنگ اتاق کودک در شهر



رنگ اتاق کودک در شهر



رنگ در محل زندگی کودک، در زندگی عشایری



طرح اتفاقی با سایه‌شن‌های بیابان

■ همه ما به دفعات در میان موزاییک‌های حمام و دستشویی طرح‌هایی اتفاقی را دیده‌ایم که شبیه یک شخصیت یا یک شیء بوده‌اند. گاهی دیدن اتفاقی یک طرح و یا رنگ (به‌طور مثال طرح‌های موزاییک داخل گلخانه‌تان) می‌تواند برای انتخاب یک فرم برای اجرای کانسپت‌های فضا الهام‌بخش شود.

در مورد انتخاب رنگ نیز اتفاقات می‌توانند الهام بخش طراحان فضا برای انتخاب پالت رنگ باشند. تصورش را بکنید در هنگام بازی با یک چراغ قوه متوجه تأثیر نور آن بر روی سایه‌های پردهٔ اتاق می‌شوید که نور از خلال آن عبور کرده است و رنگ‌هایی را بر روی دیوار تشکیل داده و یا این نور به جای پرده از شیشه‌های لوستر بازتاب یافته و رنگ‌های مبیل شما را تغییر داده است. ممکن است این بازتاب‌ها و انعکاس‌های اتفاقی به شما کمک کند تا به یک فضا سازی رنگی دلخواه خود برسید.



الهام از اتفاق برای انتخاب رنگ در طراحی فضا، پرده از ورای شیشه‌های رنگی

ژانر فیلم: بهتر است هنرآموز جهت کمک کردن به هنرجویان برای درک بهتر عوامل تأثیرگذار بر انتخاب پالت رنگ، برای ژانرهای گوناگون، فیلم‌های پویانمایی کوتاه انتخاب کرده و در کلاس نمایش دهد. پیشنهاد می‌شود علاوه بر ژانرها برای هر کدام از گونه‌های کاربرد فیلم (داستانی - مستند - انتزاعی - آموزشی و تبلیغاتی) یک نمونه فیلم پویانمایی پخش نمایید.



پویانمایی سینمایی استورک، ژانر اکشن



پویانمایی وال ای، ژانر علمی تخیلی



پویانمایی برة ناقل، ژانر کمدی



پویانمایی سینمایی چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۲، ژانر فانتزی

برخی از فیلم‌ها در قالب چندین ژانر جای می‌گیرند. البته معمولاً یکی از ژانرها در این‌گونه فیلم‌ها غالب است و از طرف تماشاچی مد نظر گرفته می‌شود.

نکته



به کارگیری نورپردازی و سایه در طراحی فضا

انواع نور: چراغ قوه و چراغ مطالعه دو ابزار مناسب برای توضیحات مربوط به بخش نورپردازی می‌باشند هنرآموز می‌تواند با قرار دادن یک مکعب ساده در مقابل نور مستقیم چراغ قوه در یک فضای کم نور تأثیرات نوع و فاصله منبع نوری را برای هنرجویان شرح دهد. همچنین علاوه بر تمرین این تأثیرات می‌توان برای جذابیت کلاس درس با نورپردازی به صورت یکی از هنرجویان انواع حالت‌های اکسپرسیونیستی چهره را به آنها نشان دهد.

نکته



برای بررسی نورهای رنگی، می‌توان با چند تلق رنگی که جلوی چراغ قوه قرار داده می‌شود، تأثیر رنگی بودن منبع نور را برای هنرجویان توضیح داد.

گفت‌وگو



چند عروسک را در پیش‌زمینه یک فضا که طراحی کرده‌اید قرار دهید و با تاباندن نورهای رنگی به فضای ساخته شده، آنها را عملاً نورپردازی کنید و تأثیرات جذاب نورهای رنگی را تجربه کنید. پیشنهاد می‌شود از تلق‌های رنگی با رنگ‌های گرم و سرد استفاده کنید و در مورد تفاوت احساس به وجود آمده در فضای طراحی‌تان گفت‌وگو کنید.

شدت نور: هنرآموز می‌تواند با تاریک نمودن فضای کلاس و پوشاندن پنجره‌ها، تأثیرات شدت نور را بر روی فضای طراحی شده توسط هنرجویان به نمایش درآورد. برای این کار کافی است یک فضای طراحی شده را در ابعاد بزرگ پرینت (پلات) گرفته و به کلاس آورید و سپس کلاس را تاریک نمایید؛ آنگاه بر روی چراغ مطالعه یک دیمر^۱ نصب کرده و شدت نور تابانده شده بر روی فضای طراحی را کم و زیاد نمایید.

نکته



با استفاده از چند منبع نوری (مانند چراغ قوه و چراغ مطالعه) می‌توانید تداخل و تعدد سایه‌ها را به هنرجویان نشان دهید. گفتنی است که قرار دادن مکعب در مقابل منبع نور بهترین و ساده‌ترین وسیله برای توضیح نکات مربوط به نور و سایه می‌باشد.

۱- دیمر قطعه‌ای الکتریکی ارزان قیمت است که سر راه جریان برق قرار می‌گیرد و با چرخاندن بخش متحرک آن می‌توان شدت جریان برق را کاهش داد. این قطعه در نورپردازی فضاهای استاپ‌موشن نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد.



تعدد منابع نور و تداخل سایه‌ها به همراه کاهش وضوح سایه

هماهنگی در طراحی عناصر فضا

بهتر است هنرآموزان با تدارک یک اردوی آموزشی چند ساعته مبحث مربوط به هارمونی در طراحی فضا را برای هنرجویان به صورت ملموس و کاربردی‌تر تشریح کنند. این اردو می‌تواند بازدید از فضاهای سنتی مانند بازار، بناهای تاریخی، مساجد، زیارتگاه‌ها و غیره باشد.

بهتر است در این بازدیدها هنرآموز اطلاعات اولیه راجع به بنا را قبل از رفتن به آن مکان گردآوری نماید و علاوه بر آن، هدف اصلی اردو یا بازدید را که همانا بررسی هارمونی در کاربرد عناصر فضاست برای هنرجویان شرح دهد.

در کلاس راجع به بازدید به عمل آمده در جلسه قبل بحث و گفت‌وگو کنید و علاوه بر هارمونی رنگ و فرم، هارمونی نور و سایه در این فضاها مورد بررسی قرار گیرد.

گفت‌وگو



به هنرجویان یکی از فعالیت‌های زیر در منزل محول گردد.

فعالیت



■ گام اول:

از فضاهای نامتعارف که در محل زندگی تان متفاوت به نظر می‌رسند با گوشی و یا دوربین عکاسی، چند تصویر تهیه نمایید و در کلاس نمایش دهید.

■ گام دوم:

با استفاده از ضایعات لوازم مصرفی در منزل یک فضای فانتزی طراحی نمایید و از آن عکاسی کرده و در کلاس نمایش دهید.



هارمونی رنگ در فضا، مسجد نصیرالملک شیراز