

طراحی گرافیک متحرک

کاربردها، تاریخچه و زیبایی شناسی

نویسنده:

جان کراسنر

مترجم:

حسین میرزاپور



انتشارات دانشگاه صداوسیما

سرشناسه	کراسنر، جان اس. Krasner, Jon S.
عنوان و نام پدیدآور	طراحی گرافیک متحرک: کاربردها، تاریخچه و زیبایی شناسی / نویسنده جان کراسنر؛ مترجم حسین میرزاپور.
مشخصات نشر	تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	۴۹۱ ص.
شابک	۴-۵-۰۵-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸-۸۰۰۰۰۰۰ ریل
وضعیت فهرست نویسی	فیپا
یادداشت	عنوان اصلی: Motion graphic design : applied history and aesthetics, 2nd. ed, c2008.
یادداشت	کتاب حاضر قیلاً با عنوان «طراحی گرافیک متحرک از منظر تاریخچه و زیبایی شناسی کاربردی» با ترجمه علی اصغر حسینی توسط انتشارات سوره مهر در سال ۱۳۹۱ منتشر شده است.
عنوان دیگر	طراحی گرافیک متحرک از منظر تاریخچه و زیبایی شناسی کاربردی.
موضوع	متحرک سازی
موضوع	Animation (Cinematography) :
موضوع	گرافیک تلویزیونی
موضوع	Television graphics :
شناسه افزوده	میرزاپور، حسین، ۱۳۵۵ - مترجم
شناسه افزوده	دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران. انتشارات
رده بندی کنگره	TRA۹۷/۵ :
رده بندی دیویی	۰۰۶/۶۹۶ :
شماره کتابشناسی ملی	۷۶۲۱۷۱ :

www.KitaboSunnat.com

طراحی گرافیک متحرک

کاربردها، تاریخچه و زیبایی شناسی

نویسنده: جان کراسنر

مترجم: حسین میرزاپور

(عضو هیأت علمی دانشگاه صدا و سیما)

امور چاپ و نشر: خلیل اله بیات

صفحه آرا: حسین پزشکیان

طراحی جلد: حسین میرزاپور

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: سروش شمارگان: ۲۰۰ نسخه

چاپ اول: ۱۳۹۹ قیمت: ۸۰۰۰۰ تومان

شابک: ۴-۵-۰۵-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق این اثر متعلق به دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران است.

تهران- خیابان ولیعصر (عج)، ابتدای بزرگراه هاشمی رفسنجانی (نیایش) - دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.

انتشارات (تلفن و دورنگار) ۲۲۶۵۲۸۴۴ - فروشگاه ۲۲۱۶۸۲۰

فهرست مطالب

ix	مقدمه
xi	پیش گفتار
xiii	مقدمه مترجم
	بخش اول: مرور کلی بر طراحی گرافیک متحرک
۹	فصل ۱: تجربه های اولیه و پیشگامان
۱۰	پیشگامان انیمیشن
۱۲	اختراعات سینمایی ابتدایی
۱۶	انیمیشن تجربی
۱۷	پیشگامان سینمای ناب
۲۹	گرافیک متحرک در عنوان بندی فیلم
۳۳	گرافیک متحرک در تلویزیون
۳۹	فصل ۲: گرافیک متحرک در فیلم و تلویزیون
۴۰	عنوان بندی فیلم
۴۸	برندسازی شبکه
۷۷	آگهی های بازرگانی تلویزیونی
۷۹	آگهی خدمات عمومی
۸۱	موزیک ویدئوها
۸۷	فصل ۳: گرافیک متحرک در رسانه های تعاملی
۸۸	محیط های تعاملی
۹۳	حرکت در وب

۱۱۶	حرکت در کیوسک‌های اطلاعاتی
۱۱۷	حرکت در چند رسانه‌ای
۱۲۱	حرکت در دی‌وی‌دی ویدئویی
۱۲۹	فصل ۴: گرافیک متحرک در محیط
۱۳۰	فناوری‌های نوین
۱۳۱	محیط‌های دربرگیرنده
۱۵۴	اجرا
۱۵۶	فضاهای جایگزین

۱۶۱	بخش دوم: طراحی تصویری و متوالی
۱۶۳	فصل ۵: سواد حرکت
۱۶۴	زبان حرکت
۱۶۸	ملاحظات مربوط به فضا
۱۷۸	ملاحظات زمانی
۱۸۸	هماهنگ‌سازی حرکت‌ها
۱۹۹	تمرین‌ها

۲۰۹	فصل ۶: تصاویر، فیلم زنده و حروف
۲۱۰	ویژگی‌های بصری
۲۱۷	ملاحظات تصویر
۲۲۰	ملاحظات فیلم
۲۳۰	ملاحظات تایپوگرافی
۲۴۳	یکپارچه‌سازی تصاویر، فیلم و حروف
۲۴۷	تمرین‌ها

فصل ۷: ترکیب‌بندی تصویری ۲۵۵

۲۵۶ فضا و ترکیب‌بندی: مرور کلی

۲۵۷ اصول ترکیب‌بندی

۲۷۶ ساختن فضا

فصل ۸: ترکیب‌بندی ترتیبی ۲۹۹

۳۰۰ ترکیب‌بندی ترتیبی

۳۰۰ گونه‌های تداوم

۳۱۱ گونه‌های غیر تداومی

۳۲۷ مونتاژ

۳۳۷ تمرین‌ها

بخش سوم: به کار بردن گرافیک متحرک در عمل ۳۴۵

فصل ۹: مفهوم سازی ۳۴۷

۳۴۸ ارزیابی

۳۵۲ قاعده سازی

۳۵۹ پرورش ایده

۳۶۱ استوری بورد

۳۶۹ انیماتیک

فصل ۱۰: فرآیندهای انیمیشن ۳۷۵

۳۷۶ چشم انداز تاریخی

۳۷۶ انیمیشن فریم به فریم

۳۹۴ درونیایی: مرور کلی

۳۹۵ درونیایی فضایی

مقدمه

زمان - بُعد چهارم - یک نیروی حیاتی در ارتباط بصری شناخته شده است. تاثیر قدرتمند زمان برای وسیله‌ای برقراری ارتباط و بیان هنری، دورنمای تفکر طراحان گرافیک را ارتقا داده است.

از دهه ۱۹۷۰، طراحی گرافیک از یک رشته چاپ و نشر ایستا، روشی که دارای طیف گسترده‌ای از فن‌آوری‌های ارتباطات از جمله فیلم، انیمیشن، رسانه‌های تعاملی و طراحی محیطی، تبدیل شده است. گرافیک متحرک در قرن بیست و یکم، قوه تخیل طراحان و بینندگان را به تسخیر درآورده است. با تلفیق فن‌آوری‌های تلویزیون، اینترنت و «محیط‌های دربرگیرنده»^۱، حرکت در حال تبدیل شدن به بخش اصلی چشم‌انداز بصری معاصر ما است. تحول شگفت‌انگیز گرافیک متحرک در عصر اطلاعات دیجیتال، به نیاز برای برقراری ارتباطات موثر و تقاضا برای طراحان گرافیک متحرکی که می‌توانند برای فیلم، تلویزیون، وب و انواع سرگرمی‌های تعاملی طراحی کنند، حکم می‌کند. ره‌آورد طراحی در زمان و فضا، مجموعه‌ای منحصربه‌فرد از چالش‌های خلاقانه است که زبان سستی طراحی گرافیک را با بیان پویای بصری سینما در یک نظام ترکیبی ارتباطی ارائه می‌دهد.

هدف از نگارش این کتاب، ایجاد شالوده‌ای برای درک ماهیت طراحی گرافیک متحرک است، با هدف بررسی اصول تصویری و ترتیبی که در حرکات موزون تصویر و حرکت، منحصربه‌فرد هستند و برای چگونگی کشف ادغام ترکیب‌بندی و حرکات موزون می‌تواند بین پیام‌های بصری با

۱. محیط‌های دربرگیرنده (ایمرسیو) (Immersive Environment)، فضاهای مجازی هستند که در رایانه خلق شده است، در قالب یک تصویر سه‌بعدی در اطراف کاربر ظاهر شده، او را احاطه می‌کند و کاربر وجود خود را در آن فضا حس می‌کند. مانند محیط‌های مجازی که در بازی‌های رایانه‌ای خلق می‌شود و کاربر با استفاده از یک سرنند مجهز به عینک مخصوص، خود را در آن محیط حس می‌کند. همچنین با استفاده از امکانات بیشتر می‌توان علاوه بر بصری، حواس لامسه، چشایی، بویایی و شنوایی کاربر را نیز با آن محیط پیوند زد.

معنا، بیان و وضوح، ارتباط برقرار کند. علاوه بر این، تلاش می‌کند به این نکته پردازد که چگونه طراحان، چشم‌انداز ارتباط بصری را شکل داده‌اند و چگونه گرایش‌های سبکی را می‌توان در فرآیند طراحی به کار برد.

با توجه به آنچه گفته شد، این کتاب نباید با یک کتاب راهنمای مخصوص نرم‌افزار اشتباه گرفته شود؛ بلکه باید برای مروری تاریخی و انتقاد از چگونگی گرافیک متحرک به شیوه تجاری در تصویر متحرک، پخش تلویزیونی و صنایع رسانه‌های تعاملی تبدیل شده است، در نظر گرفته شود.

در طول هر فصل، نمونه‌های موردی، مطالعاتی و آثار گرافیکی جذابی که شایستگی بالای هنری کارورزان و دانشجویان سراسر جهان را به نمایش می‌گذارد، بینشی ارائه می‌دهند نسبت به اینکه چگونه طراحان، ایده‌ها را فرمول‌بندی و تنظیم می‌کنند، مشکلات را برطرف نموده و برای بیان هنری، جهت‌دهی می‌کنند. تمرین‌ها نمونه، برای به چالش کشیدن و ایجاد انگیزه در شما برای گسترش درک سواد حرکت، تصاویر، تایپوگرافی کینتیک (حرکتی)، جنبه‌های تصویری و ترتیبی از ترکیب‌بندی، در نظر گرفته شده‌اند.

تخیل انسان هیچ محدودیتی ندارد. ایجاد انگیزه هنری برای تجربه و نوآوری در درون همه ما حک شده است. این کتاب با امید به اینکه الهام‌بخش هنری شما باشد، نوشته شده است. شما را به بررسی این کتاب جامع و پیش‌بردن مرز نامحدود گرافیک متحرک، برای سرمایه‌گذاری مستقل و تجاری تشویق می‌کنم.