



کتاب جامع الکیمیستین

نویسنده | کیمیستین

مترجمان | کیمیستین

www.EtTab.ir



چاپ، صحافی و لیتوگرافی: واژه پرداز اندیشه - چاپ اندیشه
چاپ اول: ۱۳۹۰
شمارگان: ۲۵۰۰ نسخه
شابک: ۹۷۸-۹۶۲-۵۰۶-۹۵۶-۶
قیمت: ۱۲۹۰۰ تومان
نقل و چاپ نوشته‌ها منوط به اجازه رسمی از ناشر است.

سرشناسه: لی برون، کیت

Laybourne, Kit

عنوان و نام پدیدآور: کتاب جامع انیمیشن/نویسنده کیت
لی برون؛ مترجمان مهیار جعفرزاده، پرینسا کاشانیان، مریم
بیانی.

مشخصات نشر: بهران: شرکت انتشارات سوره مهر، ۱۳۸۹
مشخصات ظاهری: ۴۹۶ ص.؛ مصور،
شابک: ۹۷۸-۹۶۲-۵۰۶-۹۵۶-۶

دخیمت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: a : The animation book
complete guide to animated, c1۹۹۸

یادداشت: تیراژ: کتاب حاضر قبلاً تحت عنوان
آموزش متحرک‌سازی: دانش، مفاهیم، تکنیک‌ها، تمرینات
منتشر شده است.

عنوان دیگر: آموزش متحرک‌سازی: دانش، مفاهیم،
تکنیک‌ها، تمرینات.

موضوع: متحرک‌سازی

شناسه افزوده: جعفرزاده، مهیار، ۱۳۶۲ - مترجم

شناسه افزوده: کاشانیان، پرینسا، مترجم

شناسه افزوده: بیانی، مریم، مترجم

شناسه افزوده: شرکت انتشارات سوره مهر

رده بندی کنگره: ۱۳۸۹:۵/۵۱۸ TRA۹۷/۵

رده بندی دیویی: ۷۷۸/۵۳۴۷

شماره کتابشناسی ملی: ۲۲۶۹۷۲۷

فهرست

- ۰۰۷ ◀ مقدمه
- ۰۰۹ ▶ به دنیای ویرایش جدید خوش آمدید
- ۰۱۷ ▶ بخش ۱: نکات پایه
- ۰۱۹ ▶ فصل اول ▶ توانایی‌های ابتدایی
- ۰۴۱ ▶ فصل دوم ▶ انیمیشن بدون دوربین
- ۰۶۱ ▶ فصل سوم ▶ ابزار کار
- ۰۷۵ ▶ بخش ۲: تکنیک‌ها
- ۰۷۹ ▶ فصل چهارم ▶ به حرکت در آوردن اشیا
- ۰۹۳ ▶ فصل پنجم ▶ انیمیشن کات اوت
- ۱۰۹ ▶ فصل ششم ▶ انیمیشن با استفاده از مرور زمان و پیکسلیشن
- ۱۲۳ ▶ فصل هفتم ▶ کار با صدا
- ۱۴۳ ▶ فصل هشتم ▶ طراحی استوری بورد و انیماتیک
- ۱۵۹ ▶ فصل نهم ▶ کینه استاسیس و کولاژ
- ۱۷۷ ▶ فصل دهم ▶ گرافیک متحرک

+

- ۱۹۵ فصل یازدهم ◀ متحرک‌سازی و نقاشی روی شیشه ▶
- ۲۰۵ فصل دوازدهم ◀ انیمیشن شمیری، عروسکی و استاپ موشن ▶
- ۲۱۹ فصل سیزدهم ◀ روتوسکوپی ▶
- ۲۳۱ فصل چهاردهم ◀ انیمیشن خطی و طلقی ▶
- ۲۷۹ فصل شانزدهم ◀ رنگ و جوهر دیجیتال ▶
- ۲۹۹ فصل شانزدهم ◀ انیمیشن سه‌بعدی ▶
- ۳۲۱ فصل هفدهم ◀ سرزهای انیمیشن ▶
- ۳۵۵ فصل هجدهم ◀ طراحی تولید ▶
- ۳۷۷ بخش ۴۳ ابزارها
- ۳۸۳ فصل نوزدهم ◀ دوربین‌های فیلم‌برداری و ضوابط آن ▶
- ۳۹۷ فصل بیستم ◀ استندهای انیمیشن ▶
- ۴۱۱ فصل بیست و یکم ◀ ابزارهای تثبیت ▶
- ۴۱۹ فصل بیست و دوم ◀ لوازم فیلم‌سازی ▶
- ۴۴۱ فصل بیست و سوم ◀ نرم افزار کامپیوتر ▶
- ۴۷۵ فصل بیست و چهارم ◀ سخت افزار کامپیوتر ▶

مقدمه

نزدیک به بیست سال، کتاب انیمیشن نوشته «کیت لی بورن» واقعاً بهترین کتاب انیمیشن منتشر شده با مطالبی لذت بخش، تشویق کننده و راهنمایی به وسیله تصاویر بود.

دو نسل از دانش آموزان، به همراه تعداد بی شماری از معلمان استادان دانشگاه و علاقه مندان انیمیشن - برجسته ترین هنر قرن بیستم - کتاب «کیت» را منبع بی پایانی از تشویق، شبیه سازی و الهام یافتند. اکنون زمان نسخه به روز شده کتاب است که کاری ارزشمند و تقریباً به روز است.

همانند گذشته، کتاب با اطلاعات اساسی درباره روش های سنتی متحرک سازی، آغاز؛ طلق ها، عروسک های استاپ موشن، انیمیشن خمیری، پیکسلیشن، فلپ بوک، نقاشی روی شیشه، کات اوت و نقاشی مستقیم روی فیلم و با دیگر تکنیک ها. تئوری ها و فرآیندهای مختلف، با تصویر نشان داده شده است (کاری که کتاب اول را از هر لحاظ متمایز کرده بود)، در این چاپ بار دیگر از تصاویر تولید، طرح های اولیه و فریم ها استفاده شده است که با تصاویر گرفته شده از مونیترهای کامپیوتر، کامل تر گشته اند. مطالب جدیدی - نزدیک به یک سوم کتاب - درباره دلایل و چراهای استفاده از وسایل و تکنیک های کامپیوتری، به کتاب افزوده شده است.

کتاب انیمیشن چه در حال بحث درباره جهان های قدیم، جدید یا ترکیبی انیمیشن باشد یا نباشد، همانند دستگاهی است که دانش را گسترده تر، استعدادها را آماده تر و تخیل را بال و پر می دهد. متن کتاب آسان و برای مخاطب قابل درک است. همانند یک راهنمای دلسوزانه یک معلم سخت گیر؛ به همین خاطر، به راحتی ارزش ها و شخصیت آموزشی نویسنده کتاب را منعکس می کند.

این افتخار من است که «کیت لی بورن» را دوست و همکاری بیست ساله بنامم.

پایین» تکنولوژی کامپیوتری شده است. این کار با خصوصیت من که همگان را برای ساخت انیمیشن، تشویق می‌کنم، سازگار است. برای آن‌هایی که از قبل می‌دانستند که چگونه انیمیشن به صورت ویدیویی و سینمایی بسازند، این بخش انتخاب‌های خلاقانه در جهت استفاده از ابزارهای کامپیوتری ارائه می‌دهد؛ شما به احتمال زیاد در بخش دو فصل‌های سخت‌افزار و نرم‌افزار، نوار به‌عنوان با دیگر افراد خواهید داشت. در بخش سه برای آن‌هایی که با انیمیشن کامپیوتری آشنا هستند؛ اما درباره ابزارهای سختی ساخت انیمیشن مطالب کمی می‌دانند نگاهی گذرا به این ابزار داریم. فصل آخر، لیست الفبایی از مکان‌های (از کتاب‌ها، مقالات و وب‌سایت‌ها گرفته تا شرکت‌های حرفه‌ای و جشنواره‌ها و برنامه‌های آموزشی) فراوانی است که شما می‌توانید از آن‌ها کمک بگیرید.

در هر سه بخش، مثال‌ها و نمونه‌هایی آورده شده تا متن کلی را به قطعات قابل درک، تبدیل کند. امیدوارم این شیوه‌ی ارجاعات، علاقه شما را به خواندن افزایش دهد و شما کتاب را با هر برنامه‌ریزی که خودتان صلاح می‌دانید، بخوانید. از شما خواهش می‌کنم که این کتاب را آزادانه بخوانید و حتی گاهی اوقات به آن سر بزنید.

راهنمایی کیت

پیش از شروع به خواندن و ویرایش جدید، چند راهنمایی روان‌شناسانه به شما می‌کنم. راهنمایی‌های من راه‌های مختلف رسیدن به یک هدف است.

رسیدن به یک سبک، هدف نهایی است. فکر نمی‌کنم انیمیشن هدف سخت‌تری داشته باشد و هیچ هدفی دلپذیرتر نیست که در یک نوع از هنر (همانند انیمیشن)، سبک خاصی داشته باشید. ما درباره خرید از مغازه سر کوجه‌تان حرف نمی‌زنیم. پیدا کردن سبک شخصی، همانند سفری به دور کشور است. همانند سفری به درون خود انسان می‌ماند. چند نکته برای زنده ماندن:

از نقطه‌ی قوت‌تان شروع کنید. بهترین نقطه برای شروع قسمتی است که به آن علاقه فراوان دارید. کتاب را تا آن جایی بخوانید که دوست دارید آن را قسمت انجام دهید. آنگاه انجام‌اش دهید؛ اما زمانی که دزدگی‌تان آغاز شد، به کار ادامه ندهید. خود را برای انجام یک پروژه عذاب ندهید از نقطه‌ی قوتی به نقطه‌ی قوت دیگری بروید، خودتان را تقویت کنید و به خود اعتماد داشته باشید.

یک استودیو بسازید. فضای را اختیار کنید تا مکانی سمبولیک برای کارتان به عنوان انیماتور شود. حتما نباید جایی پرزرق و برق باشد. زمانی که من کارم را آغاز کردم، یک میز کوچک، محل کارم بود. واقعا استودیوی حقیرانه‌ای بود، اما به من اهمیت فضای روانی را آموخت. امروزه برای بسیاری از افراد، هارد کامپیوتر، مکان خوبی برای ساخت استودیو شخصی‌شان است. تنها کافی است که مقداری انرژی، زمان و پول صرف کنید.

در ذهن خود یک پروژه را بسازید. تصور کنید که می‌خواهید نقاش رنگ روغن شوید. هیچ کس از شما انتظار ندارد که در اولین کار خود شاهکار هنری خلق کنید. ساخت فیلم یا انیمیشن دیجیتال از هر لحاظ، به سختی کشیدن نقاشی استادانه رنگ روغن است. پس به خودتان استراحت بدهید. همان طور که یک نقاش با طرح اولیه آغاز می‌کند، به خود آزادی روانی بدهید و با ضرباهنگ منطقی، توانایی‌های خود را گسترش دهید. در این کتاب، شما پروژه‌های مختلفی خواهید یافت که با دقت برنامه‌ریزی شده‌اند. سعی کنید که هر تعداد از آن‌ها را که می‌توانید، انجام دهید؛ اما خودتان را نقد نکنید. با تلاش‌های اولیه‌تان درباره خودتان قضاوت نکنید. یادتان باشد، محصول کار شما به اندازه فرآیند یادگیری شما، به حساب نمی‌آید.

یادداشت انیماتور داشته باشید. قویا به شما توصیه می‌کنم که از آن‌چه یاد می‌گیرید، یادداشت بردارید و بنویسید که چه احساسی دارید. به هر شیوه‌ای که دوست

دارید بنویسید. راحت‌ترین کار داشتن یک دفتر یادداشت است که در آن درباره پروژه‌ها و ایده‌های تان می‌نویسید. نکته‌های فنی و طرح‌های اولیه زیادی وجود دارد که شما می‌خواهید آن‌ها را نگه دارید.

به دور نگاه کنید. نیرومند کردن توانایی‌های شما به عنوان انیماتور مستقل، هدفی درازمدت است. این کتاب، توانایی‌های فرد را برای درک نثر و صنعت انیمیشن، بالا می‌برد. در انیمیشن چیزهای زیادی برای یادگیری وجود دارد و هیچ‌کس نمی‌تواند در تمام آن‌ها استاد شود. «والت دیزنی» هم استاد نبود. هیچ‌کدام از انیماتورهای یاد شده در این کتاب نمی‌گویند در این کار استاد شده‌اند. من استاد تمام رشته‌ها نیستم. شما هم نخواهید شد. کاری که انجام می‌دهید، مهم نیست. با این حال آن چه مهم است، تمرین در جاهایی است که در آن قوی هستید و کار کردن روی جاهایی است که در آن‌ها ضعف دارید. این عمل بسیار حیاتی است چرا که راهنمایی برای پیشرفت، باز شدن دید و خلاقیت را به دنبال خواهد داشت. خودتان خواهید توانست که توانایی‌ها، علایق، اهداف و استعدادهای تان را هدایت کنید اگر متوجه شدید که پیدا کردن سبک شخصی خودتان، هدف نهایی است.

کیت لی بورن
ژانویه ۱۹۹۸



