

# BOOM

CG e-magazine issue0000



۲ فهرست

۳

به جای مقدمه

۴

داوود

۵

حرفه ای

۶

معرفی یک هنرمند

۷

ترفند

۸

چای و گی

۹

آموزشی

۱۰

گزارش ویژه

مقاله آموزشی



۲۹ بهمن،  
روز

اسنندار مذگان

مبارک

"سپندار مزد" لقب زمیخ است یعنی گستراننده، مقدس، فروتن  
و نماد عشق. زیرا زمیخ همچون مادر به همه عشق می ورزد. در  
ایام روز زناخ و دختران بر تفت شاهر می نشستند و مرد ایسان از  
آنها اطاعت کرده و به آناخ هدیه می دادند.

نتیجه گیرند و نتایج یک رویداد ایران نیست!  
جاییت شد!!؟



BRUSH: ABSTRACT BIRDS

Abstract Birds

Download

Hearts

Download

Blend

Download

Tween

Download

BRUSH: HEARTS

COMPONENT: D-BLEND

COMPONENT: MEDIUM

## بقای طراحان در دنیای تجاری

۱. هیچوقت از در مخالفت (سلیقه ای) با کسی که چک حق الزحمه شما را در اختیار دارد، وارد نشوید. او احتمالاً بیشتر از شما نگران بازدهی تجاری اثری است که بابتش هزینه می کند.

۲. در تجارت با اولویت هنری به مسئله نگاه نکنید؛ طرح شما در اولین گام باید پیامی روشن به بازار مشتری شما برساند، نه اینکه ذائقه هنری شما را ارضاء نماید.

۳. با مشتری خود با آرامش برخورد کنید. به خاطر داشته باشید که آنها طراح نیستند، بنابراین به زبان آنها برای تشریح ایده خود صحبت کنید.

۴. من باور می کنم که مفهومی در اثر شما نهفته است، اما اگر نتوانی آن را به زبان ساده برایم بگویی، چطور توقع داری آن را درک کنم؟

۵. به ضرب الاجلها و مهلهای طراحی احترام بگذارید؛ رعایت قول و قرارهای توافق شده و وقت شناسی اعتبار شما را بالا برده و باعث رشد کاری شما خواهد شد.

۶. مردم ترجیح می دهند با کسی همکلام شوند که شفاف، گویا و به زبان ساده حرف بزند. صاحب سبک بودن در گفتار، به معنای بیان پیچیده مسائل نیست. نکته رو گرفتی؟

۷. انضباط کاری عامل بسیار مهمی است. مهم برای هرکسی که در کار خود حرفه ای است. که شامل طراحان نیز می شود.

۸. در فرایند مذاکره بر سر قیمت هیچگاه عصبانی نشوید. این فقط یک ملاقات تجاری است و کسی قصد توهین به کار شما را ندارد. اگر درست به قضیه نگاه کنید متوجه خواهید شد که مشتری شما دلیلی برای خوار کردن کارتتان ندارد.

۹. شهرت شما از طریق مراجع تجاری یا جوایزی که برنده می شوید، افزایش می یابد. فراموش نکنید که جوایز بیشتری ببرید، زیرا این همان چیزی است که مشتریان به آن باور دارند.

۱۰. هرگز! هرگز!!! و تحت هیچ شرایطی آثار دیگران را کپی نکنید. این کار مانند امضا کردن حکم مرگ زندگی هنری تان خواهد بود.



معرفی ایک ہمزمند



فرانک خسروی پورا جان سی جی



## فرانک خسروی پور

### بزرگ نقاش کودک

معرفی لطفا.

من، فرانک! ۱۸ سال دارم.

چطور شد که فرانک خسروی پور به گرافیک علاقمند شد...در واقع توی اهواز چه چیزی اونو به رشته گرافیک هدایت کرد؟

از سن کم طراحی و نقاشیو یاد گرفتم و از بچگی از تبلیغات و بیلبرد و کلن طراحی خوشم میومد.تا دوره راهنمایی که فهمیدم همچین چیزایی توی رشته گرافیکه

مامان و بابا کمکم کردن برم همین رشته ای که دوست دارم بعد که وارد دبیرستان شدم و ... بعدم سال دوم رفتم هنرستان رشته گرافیک

دوباره فهمیدم که این رشته کلی درسای مختلف داره مثل رنگ شناسیو از این حرفا تا سال سوم که طراحی لوگو داشتم .. اونجا بود که واقعا به طراحی لوگو علاقه پیدا کردم

از وقتی با درسهای گوناگون این رشته اشنا شدی با کدوم شاخه تونستی ارتباط نزدیکتری برقرار کنی. تصویر گری، رنگ ، طراحی آرم یا ...

لوگو و تایپو گراف رو واقعا دوست دارم ... همینطور

تصویر سازی کودک رو

اول بریم سراغ تصویر گری کودک از بین این همه تصویر سازی چرا کودک رو بیشتر دوست داری؟

چون یجورایی با روحیاتم سازگار تر بود چون دنیای بچه ها قشنگه یجورایی واسه وارد شدن به دنیاشون هم باید سختی بکشی .. از یه جهاتی هم راحت میتونی حرف دلتو بزنی چون قدرت مانور دادن توی تصویر سازیه کودک خیلی زیاده. رنگهای شاد .. بچه هایی که به نحوی میخوای حالت درونی خودتو توی اونا نشون بدی

می تونی بیشتر توضیح بدی چرا برای ورود باید سختی کشید... کمی هم در مورد قدرت مانور توی این شاخه برامون بگو

سختیش به این خاطره که باید در خیلی ساده کار کنی تا اون بچه با اون قدرت درکی که داره بتونه از این تصویر لذت ببره. برای قدرت مانور هم البته از نظر من ... چون میشه رنگها رو خیلی راحت کنار هم گذاشت. رنگهای شاد... یا بچه هایی که





شکلایی رو میتونین ازش دریابارین  
اما من همچین سبکیو قبول نداشتم.

ممنون میشم این موضوع رو یه خورده بیشتر باز کنی...  
کودک از تصویر سازی چی می خواد؟ البته از دیدگاه  
استادتون اینو برامون بگو

به نظر من وقتی یه کودک داره یه داستانو میخونه  
نقاشیهای اون داستان واسش خیلی مهمه

اما نظر استاد این بود که یه جور ی بارنگ ها باید بازی  
کنیم تا اون فضاهای وحشت یا غم و یا شادی و.. رو

فلان تکنیکی که استاد داره در موردش بحث می کنه  
چندان با روحیات درونی و تمایلات هنریت جور در  
نمیاد؟ و آیا شده به این فکر کنی که خودت می تونی  
راه حل بهتری رو تجربه کنی؟

آره خب خیلی زیاد پیش اومده .... یعنی واسه خودم  
اون کار رو انجام میدم .. میدونم که نظر استاد این  
نیست و اینو تایید نمیکنه اما واسه دل خودم کار  
میکنم.. مثل همون تصویر سازیه که گفتم خوشم میاد  
ازش ... استادم اونو رد کرده بود .

چرا استادتون اونو رد کرده بود؟

استاد ما می گفت که ما داریم برای کودک تصویر  
سازی میکنیم ... برای کودک نه اینکه تصویر سازیه  
کودکانه انجام بدیم . مثلاً میگفت که خوبه که از ترکیب  
رنگای آبرنگ

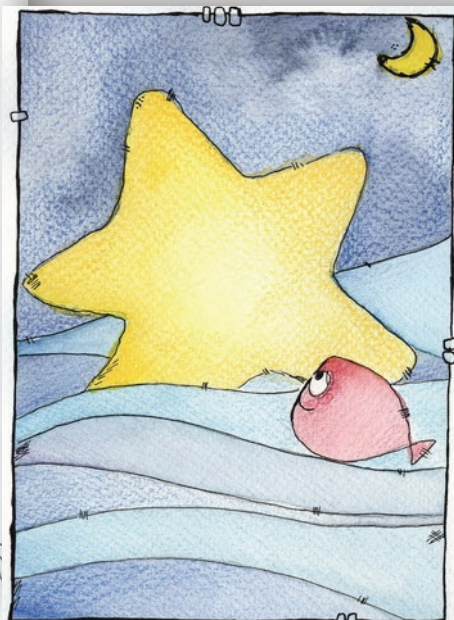
بصورت خیس در  
خیس بینین که چه

در عین سادگیشون میتونی اون حالت درونی خودتو با  
اونا بیان کنی یا حتی یه هشدار یا پیام رو بدی معمولاً  
تصویر سازی هرچی به سن های بالاتر میرسه .. یه  
سری محدودیت ها هم داخلش ایجاد میشه که ممکنه  
دست رو واسه طراحی آزاد نذاره اما توی تصویر سازیه  
کودک راحت تره.

اگه بخوای از بین طرحهای تصویر گری کودک ،  
بهترین شو انتخاب کنی کدوم یکی رو ارائه می کنی؟

بیشتر از همه اون بچه که توی یه قاب پنجره ماننده  
و داره ماه رو میبینه یجورایی هم سادست هم خودم  
وقتی اینو طراحی میکردم خیلی ازش خوشم اومد.

شما در قالب یه سری درس و چهار چوب هنری که  
توی دانشگاه براتون مشخص شده یه مسیری رو دارین  
طی می کنین تا به حال به این فکر کردی که مثلاً





باید به مخاطبت القا کنی.

مردم چیزای آماده میخوان یعنی یکم به خودشون زحمت بیشتر فکر کردن رو نمیدن .. اگه چیزی واسشون یخورده نا مفهوم باشه رد می کنن.

حالا بیا حالت برعکسشو نگاه کنیم...

به عبارت بهتر فرض کنیم یه نفر که توی هنر گرافیک برای خودش وزنه ایه ... از اون سر دنیا بیاد و کار شما رو نقد کنه و اتفاقا با استادتون هم عقیده باشه. اونوقت فکر می کنی چه دیدگاهی داشته باشی؟

اون وقت سعی می کنیم خودمو با دیگه اونا تطابق بدم در عین حال بشون میگم که نظر منم اینه .. نظرشونم میپرسم تا با هم به نتیجه برسیم.

حالا بیا یه حالت سوم رو بررسی کنیم بیا فرض کنیم که رد یا تایید اثری که خلق می کنی توسط یه کارشناس برات مهم نباشه...

یعنی تاثیری بر نگرشهای آتی ت نداشته باشه اونوقت فکر می کنی - حتی اگر از لحاظ اقتصادی آثار ت بازدهی نداشته باشن - احساس آرامش و امنیت می کنی یا نه؟

نه. البته نظر من اینه که باید یجورایی از لحاظ اقتصادی هم به آرامش برسیم .. یعنی وقتی کاریو واسه جایی انجام میدم و به فکر جنبه های مادی اون هستم .. اگه اونا تاییدش نکنن مجبورم کاری کنم که اونا بالاخره منو تایید کنن.

نه اینکه هرچی گفتنو قبول کنم .. اما فکر کنم بشه با بیان نظرات خودم و قبول نظرات اونا به نتیجه ای که میخام برسیم بعضی کارا رو واسه دل خودم میزنم

تصویر نداشت بدم میومد ....

الانم بیشتر بچه ها اینجورین ...

رنگ و طرح در کنار هم اینقدر مهمه که بتونه یه بچه رو جذب کنه. اما فکر میکنم تنهایی نمیشه .

در رابطه با همین بحثمون .... فرض کن که یه هنرمند آکادمیک از یه نقطه دیگه دنیا دیدگاه شما رو تایید کنه در این صورت در طی ادامه مسیر هنریت چه تغییراتی فکر می کنی پیش بیاد؟

به ویژه در پذیرش درس سایر اساتید دانشگاهتون؟

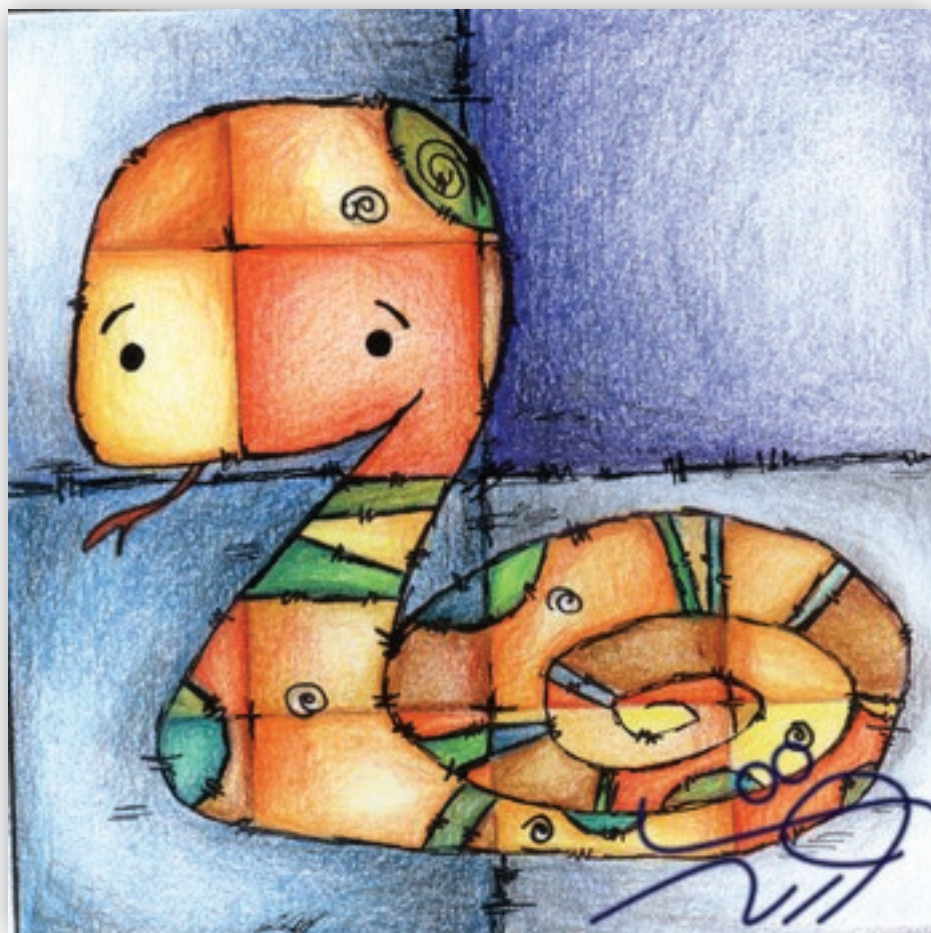
فکر میکنم از این رو به اوون رو میشم. اینجا یه مقداری واسه هنر محدودیت هست البته اسمشو همیشه محدودیت گذاشت اما خب باید جوری کار کنی که هم درک کنن.

همه استادای ما هم نظرشون اینه. مثلا واسه یه آرم باید جوری طراحی کنی که همه درکش کنن یا شده که با نوشته اینو

فقط با رنگ نشون بدیم یا با خطوط منحنی و یک سری بافت.

پس به نظر استاد شما رنگ اولویت داره به طرح درست متوجه شدم؟ اما نظر شما اینه که طرح به اندازه رنگ مهمه؟

دقیقا همینه من خودم بچه که بودم از کتابی که



مورد علاقتو اومده .

بعد اون موقع همش به دبیراش وابسته بود یعنی همش میخواست که کسی کارشو تایید کنه .. خودشم یج.رای یخودشو تایید میکرد .. اما زود رد میشه از نظر خودش.

فرانک ۱۸ ساله تازه ۱۸ سالم شده؛)

یجورایی خودشو باور کرده که میتونه موفق بشه اما هنوز جا داره شاید اولین قدم رو هم برنداشته یعنی الان کارای خیلیا رو که میبینم می فهمم که خیلی جا دارم تا پیام و به اونا برسیم خیل طول میکشه یجورایی این فرانکه داره خودشو از قید و بد استاد رها میکنه واسه خودش کار میکنه اتود میزنه و تایید میکنه فکرم باز تر شده.

و فرانک ۱۸ ساله فعلی چه میزانی رو بین نیاز درونی و بیرونی در آثارش حس می کنه؟ به عبارت بهتر، در هر اثر چند درصد به نیاز بیرونی و تایید محیط توجه می کنی و چند درصد به ارضاء هنری درونی؟

آهان اگه که کار واسه دانشگاه باشه باید هم نیازی درونیو در نظر گرفت و البته بیشتر نیازی بیرونیو چون معمولا نیازی خودت سرکوب میشه

ممکنه بنا به دلایلی خوب نباشه واسه همینم کارای که میزنم واسه استادان. اونایی که خودم دوست دارمو تایید نمیشه رو میزارم کنار و اونایی که استاد تایید میکنه رو هم که باید نگه دارم اما با مقایسه این دوتا سعی میکنم به یه کار دوست داشتی برسم که بتونم اون احساسمو توش ببینم.

به عنوان مثال دو طرح آرم رو توی صفحه بعد می

رو برای این سوال پیدا کنیم سه تا فرانک خسروی پور رو کنار هم بذاریم.... موافقی؟

فرانک خسروی پور ۱۳ ساله (گذشته)

فرانک خسروی پور ۱۸ ساله (حال)

فرانک خسروی پور ۲۳ ساله (آینده)

باشه. جالب میشه! اولین باره .. من حاضرم.

خوب من از هر کدوم از این فرانکها می خوام که برن توی جلد خودشون و از زمان خودشون برای ما بگن که:

چند در صد از اثری که در سن خودشون خلق می کردن تاثیر گرفته از احساسات هنری خالص بوده و چند درصد ناشی از دیدگاه تجاری یا خواسته مشتری یا نیاز جامعه یا مشق استاد. به عبارت بهتر نیاز درونی و نیاز بیرونی هر سن رو مقایسه کن لطفا

خب فرانک ۱۳ ساله .. تازه وارد دنیای گرافیکش شده بود ... این فرانک ۱۳ ساله فکر میکرد که با هر اتودی ک تایید میشه ازش میتونه یه گرافيست موفق بشه. خیلی خوشحال بود رشته

مثل همین تصویر سازی اما اگه که پیشنهاد کاری باشه مجبورم خودمو با شرایط اونا تطبیق بدم و گرنه نمیتونم نتیجه کارمو بگیرم

البته من به جنبه های مادی کار نگاه کردم و نظرمو گفتم... وگرنه خیلیا هستن که اصلا به این چیزا فکر نمیکنن و واسه دل خودشون کار می کنن ... بدون اینکه نظر کسی براشون مهم باشه... حتی اگه رد بشن

تقریبا جوابمو گرفتم اما بیا برای اینکه جواب روشنتر





### میشه بیشتر توضیح بدی؟

میدونین بعضی کارا رو حتما باید با دست انجام داد مثلا کار پاستل گچی یا گواش رو نمیشه با کامپیوتر انجام داد واسه همین اینا با دست قشنگتره

با کامپیوتر آرم و طراحی لوگو خیلی راحتیه چون از شر چیزایی مثل راپید و شابلون و پیستوله راحت میشی دردسر کمتری داره اما در کل دوتاشو کنار هم دوست دارم

حتما توی اهواز هم مغازه های تایپ و تکثیر یا فروش سخت افزار و نرم افزاری وجود داره که مدعی کار گرافیک هم هستن.

### نظرت در مورد این جور افراد چیه؟

بله زیاد هم هستن من اگه گفتم خیلیا بی هیچ سر رشته ای میان آرم میزنن منظورم همه نبود .. چون خیلیا بدون هیچ سر رشته ای از پس این کار بر میان

حتی خیلی بهتر از یه گرافیکست چون علاقه دارن اما خب اینجا بعضیا رو دیدم که فقط واسه پول یه کار بیخود رو تحویل میدن خب از اینا حرصم میگیره

فرانک بچه چندم خونواده س و آیا دختر پر جنب و جوشیه یا کم انرژی؟

بچه آخر سومیه . فرانک یه دختریه که همه میگن نباید دختر میشد ... بس که شیطونه. از بی حوصلگی و کم کاری بدم میاد یعنی همه میگن فرانک همیشه شارژه

پنج تا از استاتید گرافیک مورد علاقه فرانک؟ به همراه تخصص هر کدومشون در شاخه هنری شون

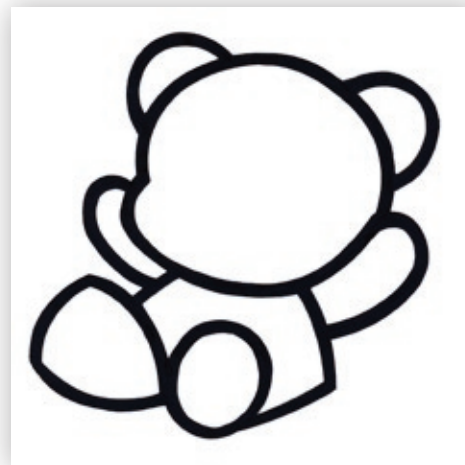


خب واسه اسباب بازی معمولا از ساده سازی شکلهای استفاده میکنن مثل یه عروسک با استفاده از ساده کردنش و همینطور اضافه کردن یه سری خطوط

البته اگه به کار لطمه نزنه میشه یه آرم زد واسه شرکت اسباب بازی. من خودمم آرم زدم شکل یه عروسک رو خلاصه کردم فقط از خطوط محیطی دورش استفاده کردم البته واسه درس بود

ترجیح می دی با ابزار سنتی (مداد، آبرنگ و ...) یه اثر رو خلق کنی یا با کامپیوتر؟

الان که همه چی با کامپیوتره.. یجورایی هم لطمه میزنه به کار هنری. چون بعضیا رو میشناسم که بدون هیچ سر رشته ای شروع میکنن آرم زدن با کامپیوتر و اصلا نمیتونن خیلی خوب اون کارو انجام بدن



بینین (نفسر توسط استادم تایید شد و آسمون توسط ایشون رد شد... در حالی که شخصا آسمون رو بیشتر می پسندم)

فرانک ۲۳ ساله - خب تا اون موقع اگه عمری باشه به لطف خدا .. دوست دارم دیگه واسه خودم کار کنم و اگه پیشنهاد کاری هم بهم میشه هم نظرات خودم هم نظرات اونا رو مد نظر داشته باشم .. بالاخره زندگی باید بچرخه.

خوب حالا بریم سراغ مراحل شکل گرفتن یه اثر هنری : فرانک

خسروی پور یه سفارش کاری برای مثلا یک آرم دریافت می کنه. این کار چطور انجام میشه- با فرض اینکه کاملا دستش توی خلق اثر آزاده (فرض کنیم یه شرکت تولید اسباب بازی)



خانم ابراهیمی - استاد ترم بعدیمونه اما قبلا باهاش کلاس  
داشتم بصورت آزاد- کلاس آرم و پوستر،

خانم سلیمانی استاد صفحه آراییمون،

آقای سهیلی مدیر گروهمون و استاد تصویر سازی و تکنولوژی،

آقای محمد خواه استاد طراحیمون،

آقای گنج استاد درس ترسیمات هندسیمون

سه تا استاد برتر گرافیک در سطح ایران - در قید حیات یا  
متوفی - از دید فرانک؟

اول از همه مرحوم استاد ممیز بعد به نظر من آقای نجابتی و آقای  
ابراهیم حقیقی : من کاراشونو خیلی دوست دارم

فرانک خسروی پور تا به حال نمایشگاهی داشته؟

۲۴ آبان ۱۳۸۶ نمایشگاه گروهی بوده: قرار بود که یه کتاب از  
آثار دانشجویها چاپ بشه واسه همین قبل از به چاپ رسیدن این  
کتاب نمایشگاه اون آثار رو زدن من که تصویر سازی داده بودم

برنامه ای برای نمایشگاه بعدی داری؟

اگه خدا بخواد تا ماه دیگه بعد از امتحانی آخر ترم یه نمایشگاه  
میخوایم بزنیم که توی اون نمایشگاه میخوام یه سری کارای جدید  
بدم که نه توی دانشگاه نه توی هنرستان کار نکردمشون

برای مشاهده آثار این هنرمند به آدرس زیر مراجعه کنید.

<http://forum.sohail2d.com/viewtopic.php?t=10084>



## طراحی گرافیک

رشته اصلی من در دانشگاه Ohio ارتباطات بصری بود. این رشته چشم و ذهن مرا به دنیای طراحی اروپایی باز کرد. امروزه من وامی تحصیلی را برای دانشجویان آسیایی که تمایل به دنبال کردن رشته های خلاقانه (مانند خلاقیت تصویری) اختصاص داده ام تا بدین ترتیب مراتب قدردانی خود را به این دانشگاه و همچنین پدر و مادرم نشان دهم.

## طراحی نگارشی

اولین درآمدهای حرفه ای من از طریق فعالیت به عنوان طراح و مدیر هنری انتشاراتی ها و مجلات نیویورک به دست آمد.

## طراحی خودرو

با توجه به اینکه اولین فرزند پدر و مادر مهاجرت کرده به آمریکای خود بودم، تا قبل از رفتن به مدرسه، انگلیسی زبان اول من نشد. با تماشای تلویزیون و نگاه کردن به ماشینها در خیابان، طرح کلی آنها و آرمهایشان را به خاطر می سپردم... شاید بتوان گفت این اولین شروع من در یادگیری زبان انگلیسی پیش دبستانی بود. همینطور آغازی بود برای ایجاد زیربنای یک عشق طولانی به ماشینها.

در آن زمانه، خانواده های آمریکایی ماهیتشان را از روی اتوموبیلی که سوار می شدند کسب می کردند. بنابراین اگر در آمریکا می بودید شما را با القابی نظر خانواده Chevy یا خانواده Ford می شناختند.

## جان سی. جی

مدیر داخلی شرکت Wieden + Kennedy

## سوابق

در زندگی، طراحی مهمترین میراثی است که ماهیت چینی ام به من ارزانی داشته است. این عامل در مراحل گوناگون زندگی برایم هویت ایجاد کرده است.





تجربه آن روزها هنوز هم با من است، و همچنان اشتیاق من به خلق داستانهای تصویری و نگارش خلاقانه و همینطور تایپوگرافی های جذاب حفظ شده است. شاید به این دلیل باشد که ارتباط کاری با مجلات گوناگون را هنوز حفظ کرده ام.

### طراحی مد

از طریق دنیای نشریات به عنوان مدیر هنری از فروشگاه Bloomingdale's در شهر نیویورک سر درآوردم. این فروشگاه مد برخلاف همتایان خود، شیوه ای متفاوت داشت و سفر به نقاط مختلف دنیا و دیدار با عکاسان برتر مد، طراحان و مدل های زیبا بخشی از کارم بود.

### طراحی تبلیغات

بعد از ۱۲ سال فعالیت در Bloomingdale's تصمیم گرفتم بار دیگر زمینه فعالیت را تغییر دهم و اینبار به Wieden + Kennedy که بزرگترین کمپانی تبلیغات در آمریکاست پیوستم.

کار من در ۱۹۹۴ شروع شد و کسب کوله باری از تجربه این فرصت را فراهم آورد تا در توکیو زندگی کنم، در شانگهای کار کنم و به زودی دفاتری در پکن و هند باز نمایم.

### منابع الهام شما چیست؟

سوال بزرگی پرسیدید و به سختی می توان پاسخی







در خور به آن داد. با توجه به سفرهای متعدد، تحت تاثیر منابع الهام گوناگونی هستم.

فرهنگهای بومی، هنر، موسیقی، معماری و حتی ورزش از جمله مقوله های تاثیر گذار و الهام بخش در کارم هستند.

الهام بخش آن را به ژاپنی و چینی نیز ترجمه می کنم.

### از هنرمندان طراح در کشور خود چه می دانید؟

از دیدگاه حرفه ای طراحی در آمریکا در حال تحولاتی شگرف است. تکنولوژی جدید فرصتهایی برای خلاق بودن فراهم آورده است با این حال مهارتهای کلاسیک بیش از گذشته مورد نیاز هستند.

هنرهای دستی به آهستگی رو به زوال می روند و آرزویم این است که این شاخه به زودی علاقمندان و هنرجویان خود را بیابد.

امروزه دانشجویان جوان طراحی، به این دلیل به سراغ درسهای طراحی می روند تا پنجره ای به دنیای بزرگتر برای آنها گشوده شود. آنها از طراحی به عنوان معنایی برای انجام کارهای دیگر

### چگونه انگیزه هنری خود را در طی سالیان حفظ می کنید؟

روزگاری یک طراح حرفه ای مد ژاپنی به من گفت: «گفتگو، الهام را به دنبال می آورد».

این گفته باعث شد تا وقت قابل توجهی را به گفتگو با افراد گوناگون از خالقان هنری گرفته تا اقشار گوناگون مردم بپردازم.

طی کارهای گوناگون حس کردم که عرصه موسیقی و هنر به خوبی مرا بر می انگیزاند و به همین دلیل شعبه ای را به این کار اختصاص دادم و در ژاپن نام W+K Tokyo Lab بر آن نهاده شد.

همینطور وبلاگی به زبان انگلیسی دارم که پستهای



در Weiden + Kennedy بهترین  
آثارم کمپین NYC برای کمپانی Nike یا کمپینهای  
Presto در توکیو بوده است.

### هشت هنرمند مورد علاقه خود را نام ببرید.

کار سختی است. شاید اسامی زیر بخشی کوچک از  
هنرمندان مورد علاقه من را تشکیل دهند:

Alexy brodovitch, Marc Newson, Muiccia  
Prada, John Maeda, Jun Takahashi, Naoto  
Fukasawa, Piet Hein Eek, Stefan Sagameister

که برای موفقیت آتی خود می پردازید.

مهمترین توصیه ای که می توانم بکنم این است که اجازه  
ندهید پول تعیین کننده شغلی باشد که برمی گزینید.

### بهترین اثر تجاری ای که خلق کرده اید کدام است؟

بهترین آثارم همانهایی هستند که مرا به تکاپو واداشته  
و باعث ارتباطم با افرادی پیکارجو (در زمینه هنر) شده  
است. کار کردن با هنرمندان باهوش و دارای ذهن باز  
که اعتماد به ضمیرناخودآگاهشان در درجه اولویت قرار  
دارد یک هدیه به شمار می رود.

استفاده می کنند. همانند سایر جوانان آنها دیدگاهی چند  
وظیفه ای نسبت به طراحی دارند.

برخی از آن به عنوان ابزاری برای فعالیتهای سیاسی  
سود می جویند.

بعضی با رویکردی جاه طلبانه به عنوان پلی برای  
رسیدن به جایگاه یک ستاره پاپ در موسیقی به آن نگاه  
می کنند و دسته ای صرفا با توقعات مالی به سمت آن  
گرایش پیدا می کنند.

### چه توصیه ای برای طراحان جوان دارید؟

خود را در کار غرق کنید! سخت کار کردن بهایی است







# DIGITAL

HIGH-PERFORMANCE  
ANIMATION SOFTWARE

# PRO

» **TOON BOOM Digital Pro** به عنوان یکی از برنامه های مطرح ساخت انیمیشن کارتونی در **SIGGRAPH** مطرح شد.»

مجموعه امکاناتی که در این برنامه ارائه شده است، امکان تولید انیمیشن را برای طیف گسترده ای از کاربران فراهم آورده است و فلسفه مشتری - سالاری را به خوبی می توان در این نرم افزار لمس کرد.

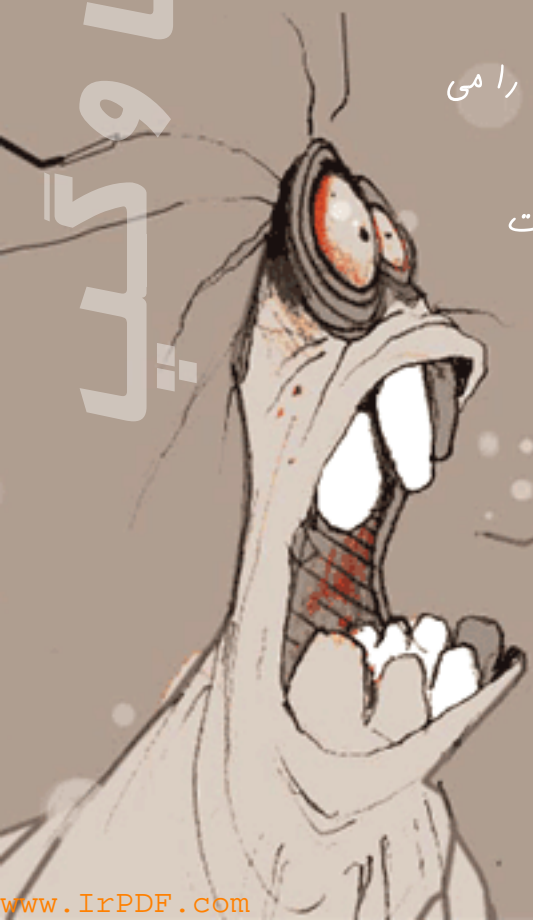
Digital Pro تنها نرم افزار مستقل از کاغذی است که حرفه ای ها و فوری لنسرها با گذاشتن اندکی وقت می توانند محتوایی برتر تولید نمایند. با اتکا به تکنولوژی Emmy (که برنده جوایزی هم شده است)، این برنامه تکنولوژی طراحی برداری، انیمیشن بلادرنگ و ترکیب صحنه ها را در محیطی چند صفحه ای و سه بعدی با هم ترکیب می نماید.

ابزار موجود در این برنامه نظیر مدیریت پالت، هماهنگی کلام با لب (Lip-sync)، تکنیکهای مورف و IK کاربران را قادر می سازد که به بهترین شکل خلاقیت خود را به نمایش بگذارند. Digital Pro ابزاری است برای تولید انواع پروژه های انیمیشن، از ابتدایی ترین آنها گرفته تا پیچیده ترین تصاویر متحرک با جزئیات بالا!

نسخه نمایشی این برنامه را می توانید در سایت [toonboom.com](http://toonboom.com) امتحان کنید.

## تست اعتیاد برای طراحان

۱. قبل از بررسی ایمیلتان، اول سایت مورد علاقه خود در زمینه فونت‌های جدید را چک می‌کنید.
۲. بیش از دو سوم بوکمارک‌های شما را سایت‌های مرتبط با **brush, font** و سایر ملزومات طراحی تشکیل می‌دهد.
۳. در محیط‌های گرافیکی تعداد زیادی کلید میان بر (**shorcut**) برای انجام کارهای گوناگون حفظ هستید، اما بدون نگاه کردن به صفحه کلید نمی‌توانید یک متن را تایپ کنید.
۴. تعداد تمیز کردن صفحه کلید و ماوستان بیش از دفعاتی است که وسیله نقلیه خود (ماشین، موتور، دوچرخه) را می‌شوئید.
۵. استنباطی متفاوت از **CMYK** و **RGB** دارید و همانند شفصیت نئو در فیلم ماتریکس آنها را به صورت فرکانس‌های نوری می‌بینید.
۶. از میان مرتب کردن **desktop** و کشوی لباس‌های زیر، ترجیح یقینا به **desktop** رسیدگی میکنید.
۷. وقتی یک آلبوم هنری را ورق می‌زنید، در نگاه اول تنها چیزی که می‌بینید، انواع **brush** ها و رنگ‌های آنهاست... اما چند دقیقه بعد ناگهان به یاد می‌آورید که فلان عکس هنری را در آلبوم دیده اید.
۸. نافود آگاه مرتب به مشتریان خود متذکر می‌شوید که خایل حاوی لایه های طرح جزو قرار داد نیست.
۹. مهال است به رستوران بروید و از طرح منوی غذاها انتقاد نکنید.
۱۰. اگر برای هر کلیک ماوسی که کرده اید یک ریال به شما پرداخت می‌شد، سه سال پیش میلیاردر بودید.







تئوری رنگ به زبان ساده

## تئوری رنگ به زبان ساده



« برای یک هنرمند طراح، درک رنگ حیاتی ترین موضوع به شمار می رود. در این رابطه با Philip Straub و آموزشهای او همراه می شویم. »

وقتی از رنگ به درستی در یک اثر استفاده شود، حالتی که در بیننده بر می انگیزاند و تاثیری که بر ذائقه هنری او می گذارد به حداکثر خواهد رسید. شناسایی و کاربرد رنگ همان تصویری که یک هنرمند فکر می کند می داند نیست.

در این رابطه قوانینی هست که باید رعایت کرد و مواردی هست که باید از آنها پرهیز نمود. نوشته های بسیاری در رابطه با رنگ وجود دارند که رویکردی علمی در آنها لحاظ شده است؛ با اینحال اکثرشان برای هنرمندان بی استفاده هستند.

در این مقاله الگوهای رنگی متفاوتی که در اختیار یک هنرمند قرار دارد را بررسی کرده و با توجه به موضوع اثر انتخاب مناسبترین الگو را ارزیابی خواهیم نمود.

### رنگهای اصلی

قبل از ورود به بحث اصلی باید درکی از مفاهیم پایه ای رنگ داشته باشید. همانطور که می دانید رنگهای اصلی عبارتند از: زرد، آبی و قرمز. اما مفاهیمی دیگر

hue، value

و intensity نیز

برای رنگها به کار

می روند. این

مفاهیم را به شکل

زیر تعریف می

کنیم:

hue: نام رنگ

یا value

brightness

میزان تیرگی یا روشنی رنگ

saturation یا intensity: شدت (غلظت) رنگ

### آشنایی با چرخ رنگ

چرخ رنگی که بر اساس سه رنگ اصلی کشیده می شود تقریباً برای تمام طراحان آشناست. در سال ۱۶۶۶ ایزاک نیوتون اولین بار چرخ رنگ را مطرح نمود. پس از آن هنرمندان و دانشمندان متعددی، گونه های متعددی از این چرخ را ابداع نمودند.

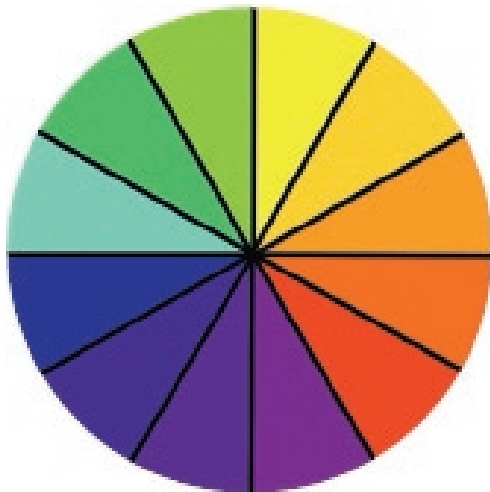
### رنگهای فرعی

با توجه به سه رنگ اصلی، رنگهای فرعی گروه دوم را سبز، نارنجی و بنفش تشکیل می دهند. این رنگها به همراه رنگهای اصلی، یک چرخ رنگ شش

عضوی را ایجاد می نمایند.



اگر این تقسیمات را دوبرابر کرده و ناحیه ای برای هر جفت رنگ همجوار در نظر بگیریم به چرخ رنگی با ۱۲ عضو خواهیم رسید که تعداد رنگهای بیشتری در آن پوشش داده می شوند.





## توازن در رنگ آمیزی

مهمترین نکته در رنگ آمیزی یک سوژه یا شیء رعایت توازن در آن است. بدین منظور باید محدوده هایی و مرزبندی هایی روی اثر خود اعمال کرده و تا حدی نیز از رنگهای طیف خاکستری استفاده نمایید تا از شدت جلب توجه رنگها کاسته شود. در غیر این صورت، هنگام مشاهده اثر، ذهن بیننده دچار نوعی آشفتگی و اغتشاش می گردد.



همانطور که در این طرح مشاهده می کنید، پالت رنگ به خوبی مهار شده و عمدتاً رنگهای آبی و سبز در آن اعمال شده است. با توجه به اینکه رنگ آبی تأثیری آرامش بخش بر ذهن دارد، بنابراین فضای آرامش بخش این اثر مطلبی که این طیف مورد استفاده قرار گیرد.

## تناسب رنگ با موضوع

همواره قبل از انتخاب الگوی رنگ مطمئن شوید که با موضوع مورد نظر تناسب دارد.

حالت و احساسی که مایلید به بیننده منتقل شود همواره باید با رنگی که انتخاب می کنید نسبت داشته باشد. اگر قصد دارید صحنه ای را به تصویر بکشید که قدرت و

ساختاری

جدی

در آن

مشهود

باشد،

نباید از

رنگهایی

که

شادمانی

و بیخیالی

را القاء

می کنند

استفاده

نمایند.

این

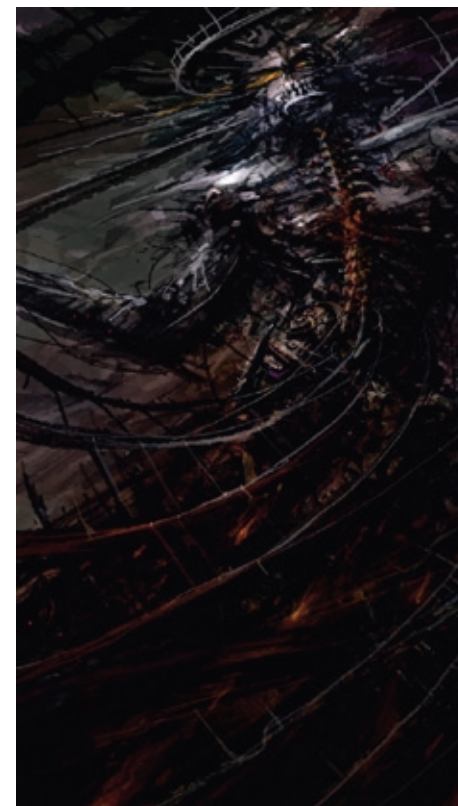
تصویر و

رنگی که

برای آن

استفاده

شده است به خوبی، منظور طراح را به بیننده القاء می نماید.



## الگوی رنگ مونوکروماتیک (تک رنگی)

در چنین الگویی، تنها یک رنگ خاص با غلظتها و سایه روشنهایی متفاوت مورد استفاده قرار می گیرد.

به سادگی

می توان با

استفاده از

چنین الگویی

یک طرح را

رنگ آمیزی

کرده و به

آن زندگی

بخشید. به

ویژه مبتدیان

به راحتی می

توانند بدون نگرانی از قربانی کردن مفهوم هنری اثر خود آن را در کارهای خود تجربه نمایند.



## الگوی رنگهای قیاسی

در چنین الگویی،

عمدتاً از رنگهای

همجوار و هم

خانواده برای

رنگ آمیزی اثر

استفاده می شود.

بدین ترتیب که

رنگی به عنوان

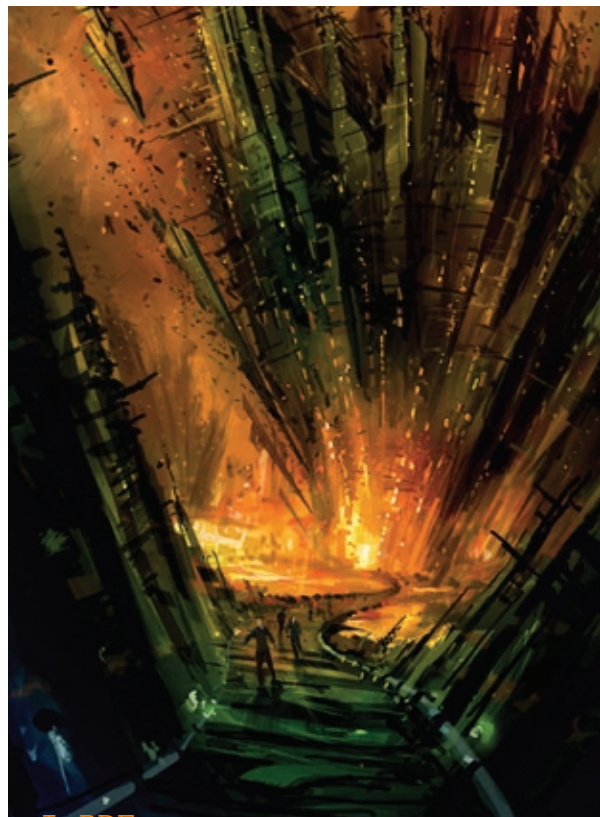
رنگ اصلی

انتخاب شده و



## الگوی رنگهای مکمل

در این الگو، بیشتر از محدوده دو رنگی که نقشی مکمل برای رنگ سوم را دارند استفاده می شود. برای موقعیتهایی که لازم است در کنار یک رنگ





یک رنگ اصلی و مکملهای رنگهای مجاور رنگ اصلی برای طرح استفاده می شود. این کار باعث ایجاد کنتراست بالاتر و درعین حال حفظ پیوستگی رنگهای می گردد.

### رنگهای سه گانه یا چهارگانه

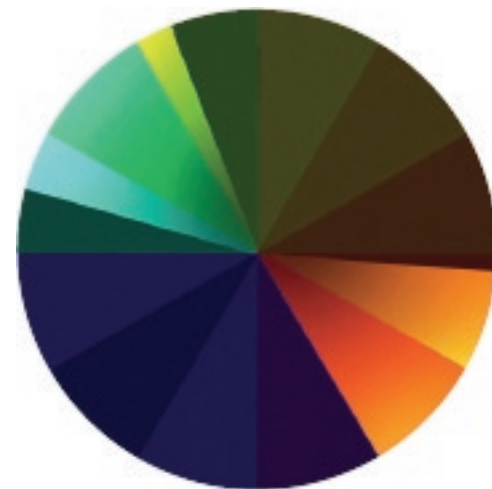
در الگوی رنگ سه گانه، سه رنگی که در فضایی مساوی روی چرخ رنگ واقع شده باشند مورد استفاده قرار خواهند گرفت. این شیوه توسط هنرمندان بسیاری مورد استفاده قرار می گیرد، زیرا علاوه بر اینکه کنتراست و تنوع رنگ کافی را در اختیار هنرمند قرار می دهد، هماهنگی و زیبایی میان رنگها را نیز حفظ می نماید. گرچه شدت کنتراست این الگو به قدرت الگوی رنگهای مکمل نیست، اما در مقابل تعادل و توازن بیشتری در رنگهای آن به چشم می خورد.

در الگوی رنگ چهارگانه شاهد قوی ترین و متنوع ترین میزان استفاده از رنگها هستیم زیرا در آن می توان از رنگهای مکمل رنگهای مکمل (مکمل مضاعف) نیز استفاده کرد. ایجاد هماهنگی میان رنگهای به دست



گرم، رنگی سرد را نیز داشته باشید، چنین الگویی بسیار مفید واقع می شود.

برای استفاده از این الگو، رنگی اصلی را انتخاب کرده و سپس رنگهای مکمل آن را مورد استفاده قرار دهید. به عنوان مثال رنگ اصلی را روی زمینه یک طرح به کار ببرید، سپس برای عناصری از صحنه که مایلید نمود بیشتری داشته باشند، مکملهای آن رنگ را مورد استفاده قرار دهید.



تنها مسئله ای که در این شیوه رنگ آمیزی وجود دارد این است که علیرغم تولید کنتراست و تاثیر گذاری قابل توجه این شیوه رنگ آمیزی، کاربری آن به نسبت شیوه های نظیر مونوکروماتیک و قیاسی سخت تر است. بنابراین هنگام استفاده از این الگو باید نهایت دقت را به کار ببرید.

گونه دیگری از این الگوی رنگ آمیزی، تحت عنوان الگوی مکمل تقسیم شده وجود دارد که در آن، از

آمده به سختی امکان پذیر است؛ در صورتی که از هر چهار رنگ به یک میزان در طرح استفاده شود، طرح ممکن است نامتعادل (از نظر رنگ) به نظر رسد. بنابراین هنگام استفاده از این الگو خیلی دقت کنید.

تمام رنگها به محیط وابسته اند

رنگ هر شیئی که در دنیای ما وجود دارد، از دنیایی که در آن واقع شده است تاثیر گرفته است. هر شیء دارای رنگ ماهیتی خویش است که بدون دخالت محیط برای آن درنظر گرفته است. اما وقتی همین شیء در محیطی خاص قرار گرفت، ممکن است رنگ آن نیز دچار تغییراتی گردد. یک نور گرم، تاثیر و بازتابی متفاوت از حس را برای اشیائی به رنگ گرم و سرد به دنبال خواهد داشت.



همانطور که دراین طرح مشاهده میکنید، موضوع اثر نوع رنگ آمیزی را به طراح تحمیل کرده است. همانطور که مشاهده می کنید، هیچ یک از رنگهای اصلی در این طرح دیده نمی شوند (به ویژه در آسمان)



### باردیگر توازن رنگها

روزی اندرو لومیس - یک نقاش مشهور - گفت: «رنگ همانند یک حساب بانکی است. اگر زیادی آن را خرج کنید، به زودی چیزی در دسترستان باقی نخواهد ماند.» به بیان ساده تر آنچه باعث زیبایی یک اثر هنری می شود، اعمال محدودیت به جا روی رنگهایی است که در آن به کار برده می شود. بنابراین لازم است که بار دیگر تاکید کنم، تحت هیچ شرایطی توازنی که در رنگهای یک اثر به کار می برید را کم ارزش مپندارید.

### نقطه تمرکز

در حالت کلی، رنگهای روشن باید حول محدوده نقطه تمرکز مورد استفاده قرار گیرند. نقطه تمرکز چیست و چگونه باید از آن استفاده کرد؟ نقطه تمرکز در طراحی ابزار یا تکنیکی است که یک هنرمند می تواند به شکلی موثر توجه مخاطب را به آن ناحیه از طرح خود جلب نماید.

چنین نقطه ای معمولاً جایی است که هنرمند بیشترین مفهوم و پیام اثر خود را در آنجا قرار داده است.

### رنگهای سه گانه خود را به خاطر بسپارید

هنگام رنگ آمیزی یک صحنه، مراقب دما عناصر موجود در صحنه باشید. بخشهایی از طرح که ناحیه ای بزرگ از تصویر را به خود اختصاص می دهند، (همانند آسمان) طوری باید محو و ملایم شوند که سایر بخشهای تصویر را تحت تاثیر خود قرار ندهند. از به کار بردن رنگهای اصلی برای این قسمتها اجتناب کنید، زیرا این کار سایر سوژه ها و عناصر موجود در صحنه را تحت تاثیر خد قرار خواهد داد.

### رنگ اشیاء در سایه

طبیعتاً رنگی شیئی که در سایه قرار گرفته با وقتی که زیر نور مستقیم است باید تفاوت داشته باشد. این تفاوت را با کاهش غلظت و میزان روشنایی رنگ باید نشان داد و این کاهش باید روی مکمل رنگ مربوطه صورت گیرد.

### رنگ اشیاء در نور

به طور مشابه افزایش غلظت و میزان روشنایی یک رنگ، حالتی را القاء می کند که شیء یا سوژه در نور قرار گرفته است.



در این تصویر که شهر کریسمس نام دارد توجه کنید که چگونه تقطع تمرکز خود را در میان شهر تنظیم نموده ام. همانطور که می بینید غلظت رنگها در این ناحیه بیشتر از بقیه جاها بوده و به تدریج که به کناره ها می رویم از این غلظت کاسته می شود.

گزارش ویژه



اعترافات بوچ مارمن اسپیسون ها





خوب این رویکرد در اون سن و سال خیلی مطلوب خانواده و اطرافیانم نبود. در اون زمان حرف کلی در رابطه با هنر این بود: صبر کن سنت بره بالاتر، پولی پس انداز کن و زندگی هنری تو توی فرانسه شروع کن.

خوب من توی میشیگان زندگی می کردم و تمایلی به رفتن به پاریس، یادگیری زبان فرانسوی و یا گذاشتن یک کلاه مخصوص نقاشان فرانسوی هم نداشتم. بنابراین تصمیم گرفتم که یک تعمیرکار تلویزیون بشم (چه ربطی داشت!) توی هر خونه ای من همون کسی بودم که با یک ضربه جانانه به تلویزیون ۱۲ اینچ سیاه و سفید، می تونست جلوی خش خش یا حرکت عمودی یا مورب تصاویر تلویزیونی رو بگیره.

به نظرتون این پتانسیل برای تعمیرکار تلویزیون شدن کافی نبود؟ آینده واقعی من هنوز نرسیده بود. تنها چند سال دیگه باید میگذاشت تا به این نتیجه برسم که تعمیر تلویزیون منو به جایی نمیرسونه.

به این نتیجه رسیدم که این شغلهای پیش پا افتاده نمی تونه به رویاهام کمک کنه. مثلاً نمیتونه کاری کنه که من خواننده، رقص، نوازنده زیلوفون (نوعی سنتور چوبی)، یا جهانگرد بشم و همراه با سگ مورد اعتمادم به دور دنیا سفر کنم! آینده برام مبهم بود.

امید چندانی به اون نداشتم. اما یه چیز کاملاً برام روشن بود. همچنان به طراحی علاقه داشتم. حتی بیشتر از ورزش، بیشتر از دوستانم و بیشتر از غذا. طراحی منو کامل ارضاء می کرد. طراحی یه جور فراقکنی و آسایش روحی بود... اما طراحی این کارتونی بود که منو به آخرش می رسوند... به اوج تخلیه احساسات!

اما چطور می تونستم این اشتیاق کشنده به طراحی رو تبدیل به یه شغل نون و آبدار کنم؟ هیچکدوم از اعضای خانواده قبل از شغلی نداشتم که از چهارچوبهای متعارف کارهای اجتماعی فراتر رفته باشه. اما داشتن پدر خوب هم نعمتیه ها!

بابا جون هر کتابی که احساس می کرد می تونه در زمینه طراحی و کارتون به من کمک کنه برام می خرید. باورتون میشه توی کتابخونه من کتابهایی از کمپانی **Cartoon Color** پیدا میشه... در کنار اونا به شکل نامحدودی تلویزیون نگاه می کردم و سعی می کردم که وقتی کارتون **Flintstones** پخش می شد، طرحهایی از روی شخصیتهای اون بکشم. (اون وقتها چیزهایی مثل ویدئو یا کامپیوتر شخصی هنوز اختراع نشده بود)

## اعترافات یک کارتون ساز



هنرمند فلاکی که پشت  
کارتونهای مشهوری نظیر  
Danny و OddParents  
Phantom پنهان شده است،  
پیشینه خود را آشکار می کند.

انیمیشن! این تمام چیزی بود که هنگام کودکی ذهن منو مشغول کرده بود. البته تنها اون نبود، بلکه همیشه دنبال راهی برای سوپر من شدن هم بودم. اما به مرور که بزرگ می شدم (الان بزرگ شدم؟ مطمئن نیستم...) به این نتیجه رسیدم که قدرت سوپر من رو نمیشه توی دنیای واقعی به دست آورد. (گرچه هنوز کاملاً ناامید نشدم...)

بنابراین سعی کردم هوش و حواسمو بدم به کاری که می تونم از عهده ش بر بیام. همانند افراد بسیاری در این حرفه، شوق کودکی من کشیدن خطوطی روی کاغذ بود که منجر به خلق یک شخصیت بشه... این کار به من یه جور قدرت خدایی می داد. می دونم که خیلی از شماها هم چنین تجربه ای داشتن. اما برخلاف خیلی از شماها من سعی کردم که از همون ابتدا به شکل نوعی کسب درآمد به این خط خطی ها نگاه کنم.



بله همون کارتون دیسنی رو می گم...  
بله توی اون کارتون یه دیگ بود (Cauldron)... بله  
اتفاقا دیگه سیاه هم بود.

### راز بقا در راند دوم

خوب خدا رو شکر کیفیت کارم در حدی بود که از  
قبل اون کارتون بتونم شغلای و پیشنهادای دیگه ای هم  
دریافت کنم... اما خوب واقعیت این بود که این صنعت  
داشت رو به زوال می رفت.

در واقع اون موقع آینده انیمیشن اصلا روشن به نظر نمی  
رسید. بنابراین همونطور که داشتم دنبال کتاب  
« اصول شکار خرچنگ آلاسکایی برای مبتدیان  
می گشتم » یه فیلم انیمیشن کوچولو دنیا رو به  
هم ریخت! اسم فیلم بود:

### Who Framed Roger Rabbit

این فیلم چنان اثر گذار بود که تمام کسانی  
توی این صنعت بودن (از تهیه کننده های  
تلویزیونی گرفته تا استودیوهای سینمایی)  
دوباره به انیمیشن کارتونی روی خوش نشون  
دادن.

جرقه کوچیکی که توسط اون فیلم زده شد، با  
شعله مهیبی که انیمیشن پیکسار (Toy Story)  
روشن کرد، کامل شد و ناگهان همه تولید کننده  
ها شدن عاشق سینه چاک انیمیشن!

صنعت انیمیشن در دنیای امروز کاملا با اونچه  
که ما در گذشته توش دست و پا می زدیم  
تفاوت داره (در افقهای خیلی خیلی دور یه

فقط مسئله این بود که این کار مغزم رو از توی حلقم  
کشید بیرون! فرصت شغلی بسیار کم بود (تنها چند تا  
کانال تلویزیونی وجود داشتن) و اکثر کارتونهای اون  
زمان با تکنیک اسباب بازیهای فیزیکی ساخته می شد  
(کارتونهایی مثل The Transformer, He Man, My Little Pony)  
که توی آخری یه خورده همکاری  
کردم ولی بعد عذرم رو خواستن. چه وضع رقت انگیزی  
بود اون زمونا... مگه نه؟

و توی همچین شرایطی، تنها فیلم انیمیشنی که بیرون  
اومد... حدس بزن چی بود؟ The Black Cauldron



بنابراین باید کار رو با حداکثر سرعت انجام میدادم). با  
همین ابزار چیزهای خیلی زیادی یاد گرفتیم اما نمی دونستم  
برای یادگیری بیشتر چکار باید کرد.

خوشبختانه خبری به من رسید که در کالیفرنیا مکانی به  
نام CalArts باز شده که واقعا انیمیشن آموزش میده!  
و چقدر خوشبختانه تر که این شانس به من رو کرد تا  
توی پاییز ۱۹۸۰ بتونم اونجا ثبت نام کنم (دو دور دو  
دووووود!!!!)

به محض ورود به این مرحله از زندگی، واقعیتی هولناک  
کشف کردم: انیمیشن یعنی یه کوه کار!!!

اینجا دیگه از اون بچه بازیهای دوران کودکی  
و نوجوانی خبری نبود. اینجا مسئله به کشیدن  
یه تصویر ختم نمی شد. تو باید صدها هزار  
فریم می کشیدی! تازه کشیدن صدها تصویر  
هرچقدر هم که کار سنگینی به نظر بیاد، فقط  
در عرض ثانیه دیده میشد! با خودم فکر کردم  
« آیا راه دیگه ای هم هست که بشه آدم راحت  
تر به کار و زندگیش برسه؟ »

شاید صید خرچنگ آلاسکایی با یه قایق  
کوچیک، راحت تر از اینجور جانفشانی (در  
واقع چشم فشانی) پای کار انیمیشن باشه. شاید  
بهتره اون شغل رو یه امتحانی بکنم! آیا انیمیشن  
واقعا همون کاری بود که دوست داشتم در  
طی زندگیم انجام بدم؟ بله بود! فقط یه سوال  
کوچیک باقی مونده بود. آیا از عهده ش بر  
میام؟ زمونه رو روی دور تند می ذاریم و میریم  
به ۲۵ سال بعد... جواب اینه که (وای خداجون  
شکرت) بله از عهده ش بر میام.





سوسوی کم فروغ مثل کارتون سیندرلا ما رو به وجد می آورد... اما انواع انیمیشنهایی سه بعدی مثل شرک، حالا به راحتی تولید می شن)

حالا شما این فرصت رو دارین که به جای کار کردن توی یه گاراژ درب و داغون توی ساختمونهایی کار تولید انیمیشن رو دنبال کنین که مجهز به انواع امکانات رفاهی و جدیدترین سخت افزار مورد نیاز برای کارتون هستن. می تونین انواع تنقلات رو حین کار بخورین و بنوشین، به آی پادتون گوش بدین و ...

مثل هر صنعت دیگه ای انیمیشن هم فراز و نشیبهای خودشو داشته... می تونین در گذشته یه مواقعی با خودم می گفتم این بار دیگه این صنعت زمین می خوره و فراموش میشه... اما مطمئن باشین که دوره رکود این صنعت گذشته و آینده این کار بسیار درخشانه. اینقدر درخشان که ... می دونین می خوام چکار کنم؟ می خوام برم توی eBay و کتاب صید خرچنگمو بفروشم!

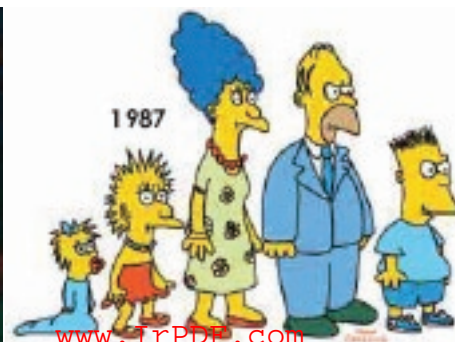
بوچ هارتمن خالق کارتونهای The Fairly OddParents و Danny Phantom است که یقینا توصیه هایی ارزشمندی از وی می توانید در سایت [butchhartman.com](http://butchhartman.com) بیابید.



شخصیتهای اصلی داستان، Homer, Marge, Bart, Lisa, Maggie و سایر شخصیتهای معروف دیگر Springfield خیالی در حافظه تک تک ما زندگی می کردند.

به یاد می آورم که در مصاحبه ای Groening گفته بود: « اگر من فردا با یک کامیون تصادف کنم، سیمپسون ها به زندگی خود ادامه خواهند داد و هیچ پایانی را نمی توان برای این داستان متصور شد. گاهی اوقات فکر

می کنم که از چه نقطه ای این اثر تکراری خواهد شد. باز خورد بینندگان این طور نشان می دهد که در واقع هنوز این اتفاق نیفتاده و در آینده نزدیک نیز چنین اتفاقی نخواهد افتاد، چون هر هفته نکته ای جدید یاد می گیرم. نکته ای جدید در مورد نوشتن، مردم، نحوه قصه سرایی، جوکهای جدید. و این کار قبل از هر چیز برای خودم بسیار سرگرم کننده است. اغراق آمیز نیست اگر بگویم حتی بعد از گذشت این همه سال بیشتر از گذشته از این سری فیلمها لذت می برم. این فیلمها مانند گلوله کوچک برف هستند که سالهای دور روی شیب یک کوه بزرگ برفی غلتانده شده، و اکنون هم سرعت زیادی دارد و هم حجم انبوهی برف را به دور خود گرد آورده است. »



## چند کلمه در مورد سیمپسون ها



مت گرونینگ خالق یک کمیک استریپ روزنامه ای چطور وارد همکاری با ناشران کتاب، تلویزیون و در نهایت هالیوود شد.

ماهها قبل، علامتی بزرگ برای بیست و نهم جولای ۲۰۰۷ روی تقویمم گذاشتم تا یادم باشد در این تاریخ استودیو فاکس قرن بیستم فیلم Simpson's Movie را به روی پرده خواهد برد.

تصور می کنم این حرکت من را به عنوان یک طرفدار سینه چاک سیمپسون لو می دهد. اما مطمئنم که تنها من نیستم که احترام و ستایش خود را تقدیم Matt Groening و اثر زیبا و ماندگارش می کنم.

همه مایی که این شانس را داشته ایم تا از دهه ۸۰ در لوس آنجلس زندگی کنیم، یقیناً شاهکار Groening را در زمینه کمیک استریپ تحت عنوان Life in Hell به خاطر می آوریم. این رشته از داستانهای مصور بعدها به شکل کتاب درآمده و در قالب ۲۵۰ جلد ارائه شدند.

حدود سال ۱۹۸۷ بود که این رشته از داستانها به تلویزیون هم راه پیدا کردند و سریالی دنباله دار از آنها ساخته شد. بعد از حدود ۴۰۰ قسمت (۱۸ فصل!) آنها ساخته شد.





است و کار با دست و مرکب انجام گردید. تنها تغییراتی که در ساختار تولید این فیلم می توان به آنها اشاره کرد یکی ارتقاء سطح کیفی گرافیک و افزودن جزئیات بیشتر به آنها بود (برای تصاویر زمینه عمدتاً از نرم افزارهای مبتنی بر مایا و برای ترکیب صحنه ها با تصاویر زمینه از U.S. Animation Software استفاده شد).

کارگردان هنری ما Dima Malanichev

... و واقعا حق با اوست، بعد از گذشت این همه سال، با وجود تکنیکهای پیشرفته ساخت فیلمهای سه بعدی، انواع جلوه های ویژه و ... هنوز هم دنیای دو بعدی سیمپسونها جایگاه ویژه خود را دارد.

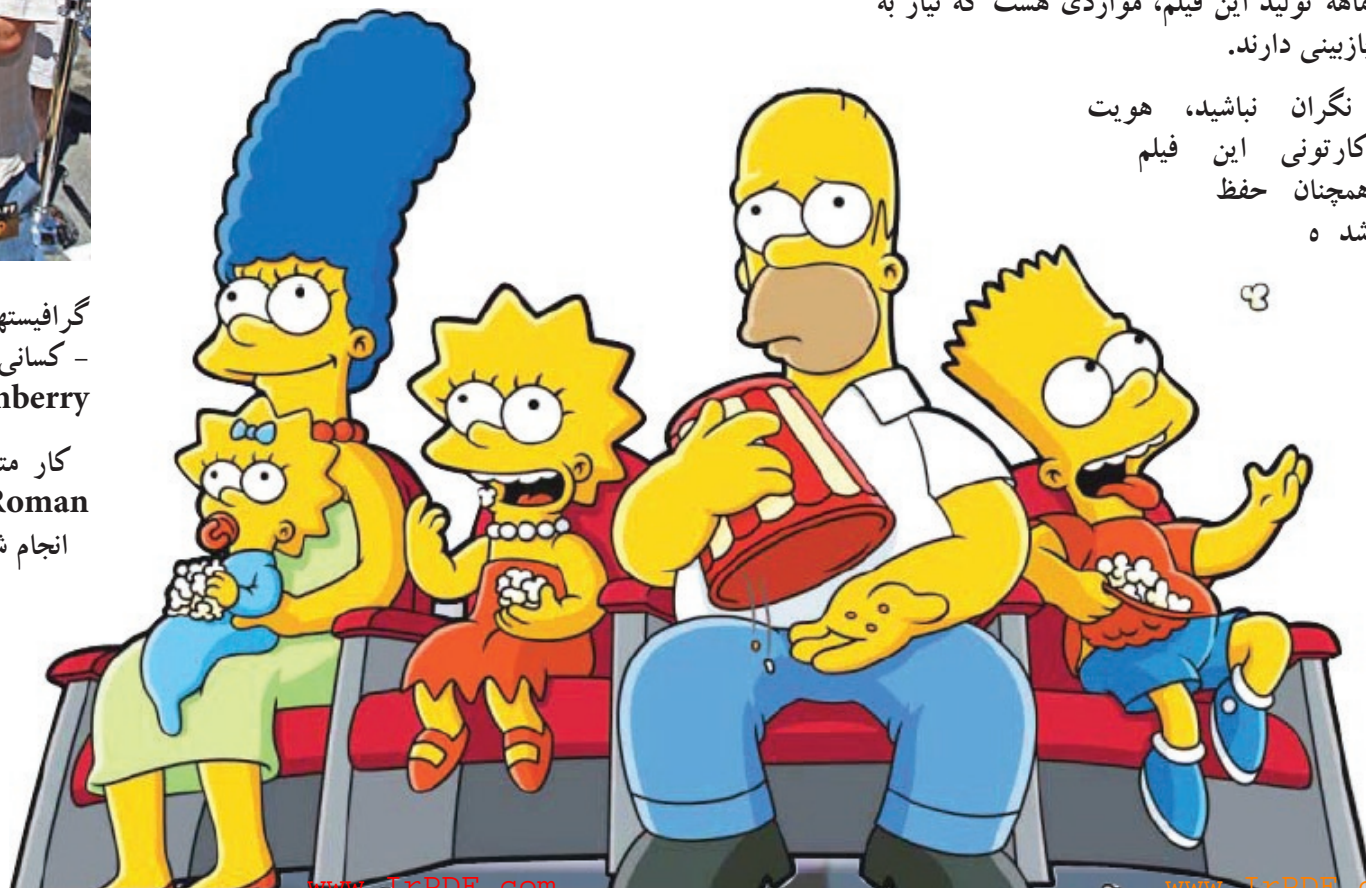
پنج هفته به اکران فیلم جدید استودیوی فاکس قرن بیستم (The Simpson's Movie) مانده و دست اندر کاران فیلم همچنان در صدد انجام آخرین اصلاحات و آماده سازی ها هستند. هنوز بعد از طی شدن دوره ۱۸ ماهه تولید این فیلم، مواردی هست که نیاز به بازبینی دارند.

نگران نباشید، هویت کارتونی این فیلم همچنان حفظ شده

گرافیستهای تلویزیونی متخصص خود را به همراه آورد - کسانی که قبلاً روی آثاری نظیر Rugrats و Wild Thornberry کار کرده بودند.

کار متحرک سازی شخصیت ها توسط استودیوهای Film Roman و Rough Draft به طور مشترک انجام شد.

به خدمت گرفتن رسول آزادانی به عنوان مدیر layout به این معنا بود که انیمیتورها با خیال راحت می توانند روی تخصص خود تمرکز نمایند و نیازی نیست نگران layout باشند.



...بعد از ماهها کار سخت بالاخره **The Simpsons Movie** را در سینماها و صفحات بزرگ تلویزیونهای خانوادگی دیدیم. حین دیدن فیلم با هم خندیدیم، گریه کردیم و از تعجب شاخ در آوردیم وقتی دیدیم که **Matt Groening** از جی. کی. رولینگ (خالق پر طرفدارترین داستان دنیا - هری پاتر) گوی سبقت را ربود. تنها چیزی که می ماند تا جشنمان کامل شود این است که به نزدیکترین فروشگاه رفته و کتابها، اسباب بازیهای جدید و سایر خرده ریزهای تبلیغاتی مربوط به این فیلم را روی قفسه ها ببینیم.







قبلی رو گرفتگی؟



بووم شماره منهای یک

boom -0001

حرف حساب



نامه برقی بفرست! خوشحال میشم.

boom@sohail2d.com

اون یکی مجله



ماهنامه ویژه عکاسی دیجیتال

shot