

# BOOM

CG e-magazine issue 0002

ماہنامہ گرافیکی بووم - سال اول - شماره دوم - اردیبهشت ۱۳۸۷





در این شماره می خوانیم...

# سعدیا!

## مرد نکونام نمیرد هرگز

امروز اول اردیبهشت روز بزرگداشت سعدی، بزرگمرد سخن ایرانه. روحش شاد! اما این موضوع چه ربطی می تونه به کار ما در این ماهنامه داشته باشه؟

اگه شماره های قبلی رو خونده باشه، به این نتیجه رسیدیم که بهتره برای حرکت منسجمتر و هدمندتر قیمتی برای این شماره

تعیین بشه تا به این بهانه بتونم کار رو توسعه بدیم. ازتون خواسته بودم که بفرمایین چه قیمتی برای مجله مناسب هست. از توجه و پیامهاتون ممنونم. حاصل بررسی ها برای ارزیابی مجله و تعیین قیمت مربوطه رو در زیر می خونین:

مطابق گذشته می تونین این شماره رو داونلود کنین و بخونین. اگه احساس کردین که این شماره ارزش پرداخت وجهی رو داره خودتون مقدارشو تعیین کنین و بعد به اولین کسی که این مبلغ ممکنه گرهی از مسائالش باز کنه اونو پردازین.

با توجه به شرایط اقتصادی فعلی، یقینا توی شهر شما و محل زندگی تون آدمهای آبرومند زیادی پیدا می شن که حتی کمترین توجه می تونه کمی امید رو توی دلشون زنده نگه داره. لطفا کمکشون کن، حتی اگه بهایی به اندازه یه لبخند یا روی خوش یا یه جمله مثبت رو برای مجله در نظر گرفتی. به جا گذاشتن نام نیک اونقدرها هم که به نظر میرسه هزینه بردار نیست.

فقط اجازه بده به نکته ای اشاره کنم. تحت هیچ شرایطی پرداخت هیچگونه وجه مادی و معنوی به دار و دسته های دولتی (مثل کمیته امداد) و خصوصی (مثل خیریه ها) رو نمی پذیرم. اگه می خوای حرکتی بکنی، لطفا خودت انجام بده. اگه در این رابطه ایده ای نداری، ایمیل بزن تا بگم چکار کنی.

متشکرم.

boom@sohail2d.com

مرده آن است که نامش به نکویی نبرند...







این برنامه به طراحان کمک می کند تا ساختار شکنی کرده و از الگوهای تکراری خود خارج شوند <http://www.raquedan.com/random100.php>

ابزاری برای انتخاب رنگ اصلی و رنگ زمینه از روی چرخ رنگ <http://gmazzocato.altervista.org/colorwheel/wheel.php>

این برنامه مناسبترین رنگها را که با هم هماهنگی دارند برمی گزیند <http://colorcell.uneven.org/index۲.php>

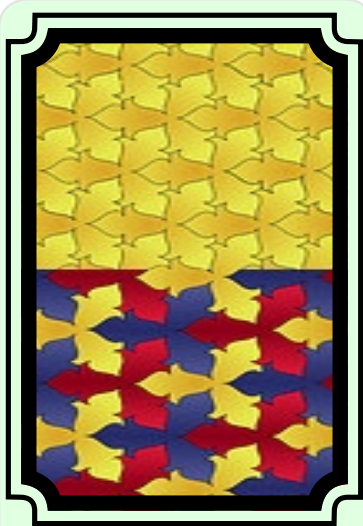
ابزاری برای جور کردن رنگها و تولید جدول رنگ <http://www.colorblender.com/>

با انتخاب یک رنگ در این برنامه، اطلاعاتی جالب و مفید در مورد آن نشان داده می شود <http://pourpre.com/colordb/>

برنامه ای که میزان کنتراست رنگ زمینه و رنگ اصلی را به شما اعلام می کند [http://www.snook.ca/technical/colour\\_contrast/colour.html](http://www.snook.ca/technical/colour_contrast/colour.html)

**ابزار آنلاین برای الگوهای رنگ و ترکیب آنها**

**DOWNLOAD**



قدم پنجم: ارسال و تکرار  
با فرض اینکه ناشر مناسبی برای  
انتشار تبلیغ انتخاب کرده باشی،  
به خاطر داشته باش که تبلیغ باید  
بارها تکرار شود. هیچوقت نمیشه  
توقع داشت که بلافاصله بعد از  
انتشار رنگ کمپانی تبلیغ کننده به  
صدا در بیاد. بنابراین باید این تبلیغ  
را در چند نوبت تکرار نمود. اگر این  
کار سه بار تکرار شد و نتیجه ای به  
دست نیامد، آنگاه یقیناً به جای کار  
ایراد داره و باید در طرح یا ناشری  
که اونو منتشر میکنه تغییراتی به  
وجود آورد.



قدم چهارم: قرار دادن همه اجزا  
در کنار هم. مهمترین نکته هنگام  
طراحی فقط در فضای خالی خلاصه  
می شه. این فضا می تونه هر رنگی  
داشته باشه. این محدوده فقط باید  
عاری از هر نوع متن و طرحی باشه.  
هر چه میزان این فضا بیشتر باشه،  
تاکید بیشتری روی متن یا طرح  
تبلیغات خواهد شد و مردم بیشتر  
به اونا توجه می کنن. در مورد طرح  
اصلی باید دقت کنین که آشفتگی در  
اون وجود نداشته باشه. به ویژه در  
مورد لوگوی کمپانی حتماً دقت کنین  
که نباید به بزرگی یه خونه باشه.  
پیام اصلی جای دیگه س بنابراین  
همینقدر که لوگو خونده بشه کافیه.



قدم سوم: ذهنتو روی کاغذ بیار  
این طور به نظر میاد که این مرحله  
از هر کسی بر میاد. اما این طور  
نیست. پیش نویس طرح چیزیه که  
فقط حرفه ای ها از عهده ش بر میان.  
نکته اول اینکه که مردم متن رو به  
طور کامل نمی خونن، بلکه یه نگاه  
گذرا به اون می کنن. بنابراین با  
حداقل کلمات باید بیشتر مفهوم  
رو رسوند. به خاطر داشته باش که  
هرگز نباید در مورد کالا یا کمپانی  
مورد نظر تبلیغات فخر فروشی کنی.  
خیلی مختصر فقط واقعیت رو باید  
گفت و از طرفی همواره باید موضوع  
اصلی رو مد نظر داشت.



قدم دوم: مفهوم طرح تبلیغاتی  
خودتو فرموله کن  
خوب حالا که می دونی چی می خوای  
بفروشی، بهتره مفهوم طرح رو  
فرموله کنی. خبره های این کار می  
گن که ببین کمپانی های رغیب چکار  
می کنن، و کاری مشابه ارائه کن. اما  
این کار نباید دقیقاً تکرار اثری باشه  
که قبلاً ارائه شده. اما من می گم  
رقابت رو ببین و دقیقاً کاری متفاوت  
بزن. اگه قرار باشه همون آثار قبلی  
تکرار بشن، کی قراره توجهش جلب  
بشه؟



اولین قدم: قبل از طراحی کاملاً  
متوجه باش اثرات قراره فروش  
چه چیزی رو تبلیغ کنه. آیا قراره  
یه محصول خاص رو تبلیغ کنی؟ یا  
کل یک کمپانی رو؟ بذار همین اول  
روشتن کنم که این ویژگی نباید  
طوری مطرح بشه که اینطور به نظر  
بیاد که تو یا محصولی که می خوای  
تبلیغ کنی بهترین هستین! مردم از  
تبلیغاتی که توش «ترین» ها بدون  
هیچ منبع قابل شمارشی ارائه شده  
باشه – بهترین، اولین، تنها ترین –  
خسته شدن. اما اگر همین «ترین» ها  
رو توی یک قالب قابل لمس و منطقی  
ارائه کنی بهتر درک می شن. مثلاً  
«بهترین جارو برقی بدون صدا»  
نمی تونه چندان اعتماد زیادی رو  
جلب کنه. اما «پر فروش ترین جارو  
برقی در شهر آتلانتا» ارتباط بهتری  
با مخاطب برقرار می کنه.

# نکاتی برای گرافیستهایی که در زمینه

تبلیغات چاپی فعالیت می کنند....

پیشنهاد یک حرفه ای

b Mozi

b Sanna Annukka





# MOZI

وقتی دو خواهر شکافی را در بازار طراحان لوازم کوچک خانگی (استرالیا می بینند، تصمیم می گیرند حرکتی موثر در این باره انجام دهند.

## لطفا خودتونو معرفی کنید و درمورد کارتون توضیح بدید؟

من Camilla Tipler هستم شریک و بنیانگذار MOZI که یک کمپانی تولید لوازم کوچک خانگی در ملبورن است. به همراه خواهرم Olivia این شرکت رو ۴ سال پیش تاسیس کردیم. مدرک من ارتباطات بصری و خواهرم دارای لیسانس تجارت است. ما تا به حال تعداد زیادی لوازم خانگی کوچک طراحی کرده و در بیش از ۲۰۰ بازار در کشورهای استرالیا، انگلیس و اخیرا آمریکا آنها را عرضه کرده ایم.

## علت نامگذاری این کمپانی با عنوان MOZI چیه؟

اسم مستعار من Mill و خواهرم O هست. بنابراین با اضافه کردن حروف ZI به این ترکیب به اسم MOZI رسیدیم که نامی بومی استرالیا است.

## چرا لوازم خانگی؟

خواهرم و من متوجه شدیم که حفره ای در زمینه طراحی لوازم خانگی در بازار استرالیا وجود داره که تا به حال کسی - از دید هنری - به اون توجهی نشون نداده. بنابراین تصمیم گرفتیم با ارائه محصولاتمون در این زمینه این نیاز رو برطرف کنیم. از طرفی برای رقابت با لوازم خانگی متداول قیمتی پایین برای اونا در نظر گرفتیم.

## ایده های طراحی شما از کجا میان؟

هیچ تردیدی نیست که طبیعت بزرگترین منبع الهام منه. من در محیطی



بزرگ شدم که توسط باغهای زیبا و حیوانات خانگی زیبا احاطه شده بود. ما علاقه خاصی به ویژه به حیوانات داریم و سعی می کنیم همواره حضور اونا رو توی آثارمون داشته باشیم.

### سخت ترین جنبه کار شما کدوم قسمته؟

با توجه به اینکه در حالت عادی کمپانیهای بزرگ هم لوازم منزل رو تولید می کنن، میشه گفت سخت ترین وجه کار ما ارائه ویژگیهایی در کارمون هست که مشتری رو وادار به انتخاب محصولات تولید شده توسط ما بکنه. بنابراین دو تا موضوع گرایش هنری و قیمت محصولات مهمترین و بیشترین توجه رو به خودشون اختصاص می دن.

### شما کارتون رو از گاراژ خونه تون شروع کردین - رشد کارتون از اون موقع تا به حال چطور بوده؟

از اون گاراژ در مرحله بعد به آپارتمان Olivia نقل مکان کردیم و بعد از ۱۸ ماه کار پاره وقت خوشبختانه انقدر رشد کردیم که حالا به دفتری کوچک در خیابان Malvern در ملبورن رفتیم. این جابجایی به حدی خوش یمن بود که کار ما رونق بیشتری گرفت و مجبور به گرفتن آپارتمان کنار همین دفتر شدیم. اما نتوانستیم بیشتر از حدود ۲ سال در این آپارتمان باقی بمانیم و کار ما به قدری رشد کرد که مجبور شدیم به مکانی بزرگتر در جنوب ملبورن برویم. این فضا به قدر کافی بزرگ هست که بتواند پاسخگوی نیازهای تولیدی ما باشد. اما مطمئن نیستم که ۱۲ ماه دیگه هم روی همین دیدگاه باقی بمونم. چون تیم ما در حال رشد هست و به دنبال استخدام نیروهای بیشتری هستیم که طبیعتا به فضای بزرگتری نیاز خواهد بود.

### بزرگترین دستاوردهای شما از لحظه شروع این فعالیت کدامند؟

میشه گفت هر سال دستاوردهای بزرگتری نسبت به سال

گذشته به دست میاد به طوری که قبلی ها همواره زیر سایه بعدی ها قرار می گیرند. اما شاید بتوان بزرگترین اونا رو به ترتیب زیر خلاصه کرد:

اولین دفتر رسمی تجاری (ارتقاء یک کار خانگی به کاری تجاری) - استخدام اولین کارمند تمام وقت رسمی - دیدن محصولات MOZI در قفسه های فروشگاههای لندن - آغاز ارائه محصولاتمون به بازار آمریکا

### آیا تا به حال نصایح تجاری دریافت کردین؟

گاهی اوقات که فشار کار واقعا بالا میره و استرس زیادی از طرف بازار به شرکت وارد میشه، پدرم با یه سوال آرامش رو به من برمی گردونه. اون می پرسه: کاملیا یه فیل رو چطور میشه خورد؟

و من جواب میدم: بله، بله، می دونم هر بار با یک گاز بزرگ میشه به تدریج یه فیل رو خورد.

این مثال ممکنه احمقانه به نظر بیاد اما یه حالتی از آهستگی و پیوستگی رو توی ذهن من تداعی می کنه و به من آرامش می ده تا بتونم بهتر مسائل رو تجزیه و تحلیل کنم.

برای آشنایی بیشتر با کار این کمپانی می توانید به آدرس زیر مراجعه کنید.



# SANNA

## ANNUKKA

بخش تجاری کارم هدایت کرد.  
اسم این آلبوم «Under the Iron Sea» بود.

تو در کودکی مدام بین انگلستان  
و فنلاند در سفر بودی - این  
مسافرتها چه تاثیری بر کارت  
داشت؟

طبیعت زیبای  
فنلاند یقیناً یکی  
از مهمترین منابع  
الهام هنرمندان  
به حساب میاد.  
گردش توی  
جنگلهای سرسبز،  
ماهگیری، شنا  
توی دریاچه ها  
و صرف ساعتها وقت برای طراحی کلهها و  
درختها یقیناً تاثیری عمیق بر خلق آثار  
من داشته.

در آثار شما رنگهایی قوی و با غلظت بالا زیاد دیده  
میشه. آیا این تاثیر فرهنگ فنلاندی شماست؟  
علت استفاده از این رنگها، علاقه شخصی من به پارچه  
های رنگی دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی. اگه این پارچه  
ها رو به خاطر بیارید، سرشار از الگوها و طرحهای  
درشت با رنگهایی قوی بودن... مخصوصاً پارچه های  
Marimekko.

گرچه این موضوع کمی باعث تکراری شدن آثارم شده  
اما علاقه عجیبی به این نوع رنگها دارم. باین حال  
دارم سعی می کنم که کمی به سمت رنگهای ملایم تر  
گرایش پیدا کنم.



اگر گروه موسیقی انگلیسی  
«KEANE» را بشناسید،  
احتمالاً باید با Sanna  
Annukka آشنا  
باشید. در این مصاحبه  
با Sanna، میراث  
فنلاندی او و علاقه اش به  
گرافیک چاپی آشنا خواهیم  
شد.

لطفاً کمی از پیشینه خودتون برامون بگید؟

من نیمه انگلیسی - نیمه فنلاندی هستم. مادر من  
فنلاندی است و به دهکده ای زیبا به نام Paltaniemi  
که بیشتر اوقات کودکی من در تابستانها در آنجا  
گذشت، تعلق دارد. فرهنگ فنلاندی اهمیت زیادی  
برای من داشته و منبع اصلی الهام من در آثاری که  
خلق می کنم دارد.

من وقتمو بین کارهای تجاری و کارهایی که برای دلم  
می زنم تقسیم کرده ام. در سال ۲۰۰۵ دفتر خدمات  
چاپ خودمو تاسیس کردم. کمی خوش شانسی بابت  
کمیسونی که از طراحی برای دومین آلبوم گروه  
موسیقی KEANE به دست آوردم منو به سمت



KEANE  
IS IT ANY  
WONDER?



# KEANE UNDER THE IRON SEA



هنگام طراحی آیا از قبل و به طور دقیق اثری رو که می خوای خلق کنی مشخص کردی یا اگر هنگام کار حالتی پیش بینی نشده به وجود بیاد اونا رو دنبال می کنی؟

حجم انبوهی از اتفاقات خوشایند توی زندگی من وجود داره که منبع الهام خلق یک اثر به حساب میان. معمولا کارمو با چند طرح اولیه از ایده ای که توی ذهنم دارم شروع می کنم و بعد قوی ترین و بهترین اون طرحها رو دنبال می کنم.

معمولا از ابتدا می دونم که قراره چه چیزی خلق بشه اما اگه موقع کار ایده ها و رویدادهایی منو کاملا از اون چیزی که توی ذهنم بوده دور کنه با آغوش باز از اون استقبال می کنم و در نتیجه کارنهایی می تونه اثری کاملا متفاوت باشه.

**آیا طرحی هست که علاقه ای ویژه به اون داشته باشی و مدام اونو در آثارت تکرار کنی؟**

پرنده ها! پرنده ها بخش عمده ای از توجهمو به خودشون جلب کردن. همیشه دنبال کشیدن الگو و طرحی نو برای پرنده ها هستم. به همین دلیل آثار چاپی سیلک اسکرین من در بهار و تابستان ۲۰۰۸ به پرنده ها اختصاص خواهد داشت. علاوه بر پرنده ها افسانه ها و آداب و رسوم فنلاندی تا آخر عمر روی کارهای من تاثیر خواهند گذاشت.

**خلق یک اثر تقریبا چقدر طول می کشه؟**

بستگی داره. گاهی اوقات یک کار به سرعت کشیده میشه. اما من یه ایده ایست هستم و بعضی وقتها یک شکنجه درست و حسابی رو تحمل می کنم و با طراحی مکرر بخش کوچکی از یک الگو به حالتی که مد نظرم هست می رسم. به طور متوسط میشه گفت اثری که رضایت بخش باشه برای من چیزی در حدود یک ماه طول میکشه. اما در مورد کارهای تجاری چنین

فرصتهایی معمولاً وجود ندارد و معمولاً قبل از اتمام مهلت قرارداد - در زمانی کمتر از یک ماه - کار رو به پایان می‌رسونم.

**تو خیلی خوش شانس بودی که اولین مشتری تجاربت گروه KEANE بود. چطور تونستی فشار چنین شوکی رو تحمل کنی؟**

وقتی اولین بار فهمیدم که این کار به من سپرده شده، شادی غیرقابل توصیفی تمام وجودم گرفت. بعد از طی شدن این شادی زودگذر واقعیت و

ماهیت اصلی کار خودشو نشون داد. مسئولیت کار به این بزرگی واقعاً باعث نگرانیم شد. نباید کاری ارائه می‌کردم که باعث تضعیف این گروه و خودم می‌شدم. فشار عصبی این مسئولیت در طی خلق اثر واقعاً آزار دهنده بود. زمانهای زیادی رو صرف خوندن تصنیفهای این گروه کردم تا با کار بهتر بتونم ارتباط برقرار کنم. و بهتر بتونم شخصیتها و فضاهایی که با این کار هماهنگی داشته باشه ایجاد کنم. خوشبختانه این اشعار واقعاً الهام بخش بودند و نتیجه کار درخشان بود.

**لطفاً کمی در مورد فرایندی که برای طراحی این آلبوم طی کردی برامون بگو.**

اولین کاری که هنگام خوندن اشعار و تصنیفها انجام دادم استخراج عناصر کلیدی اونا بود. به ویژه کلماتی که الهام بخش بودن و می‌تونستن نقطه شروع

خوبی برای کار باشن. سپس مثل یه توفان مغزی تمام حالتها، فضاها و رنگبندیهایی که می‌تونست با این کلیدواژه‌ها ترکیب بشه رو ترکیب کردم و طرحهای متعددی کشیدم. بعد طی جلساتی که با اعضای گروه داشتم، نظر اونا رو و بازخوردی که از دیدن این طرحهای اولیه به دست میومد گردآوری می‌کردم. با توجه به اینکه این پروژه با همکاری آژانس گرافیکی Big Active در لندن شکل گرفت با دوتا از کارگردانهای هنری این آژانس به نامهای Gez Saint Richaard Andrews و داشتم و ایده‌ها و پیشنهادهای این دو نفر کمک موثری به بهتر شدن کار می‌کرد.

**آیا موسیقی آلبوم روی کار تاثیر داشت؟**

یقیناً! در تمام مدت موسیقی همین آلبوم پخش می‌شد. در حالت کلی در ۹۰ درصد اوقاتی که یک اثر رو طراحی می‌کنم موسیقی باید پخش بشه. به همه هنرمندان پیشنهاد می‌کنم که همواره در پی خرید CDها و تولیدات موسیقی جدید - سازگار با روحیاتشون - باشن تا هیچوقت خلاقیتشون دچار رکود نشه.

**در حال حاضر به چه آهنگی گوش می‌دی؟**  
آلبوم Oracular Spectacular اثر MGMT رو واقعاً دوست دارم. این اثر یه جوشش درونی در من ایجاد می‌کنه.

**سوال آخر اینکه که وقتی طراحی نمی‌کنی چه کار میکنی؟**

برنامه چند هفته آینده یه سفر کوتاه به کاناداست. اما در حالت کلی قدم زدن در خارج از شهرهای قدیمی و همینطور رفتن به پایهای قدیمی انگلیسی از موضوعات مورد علاقه من هستن.

www.sannaannukka.com





اگر فردی هستید که دوست دارید محیط اطراف خود را فراموش نمایید و تصاویر ذهنی خود را استخراج نمایید، در این صورت CINEMA 4D را امتحان کنید.

این برنامه هرآنچه که لازم دارید تا تصاویر با کیفیت و تخیلات متحرک ذهنی را اجرا نمایید، در خود دارد.

در CINEMA 4D امکان پشتیبانی مستقیم از نرم افزارهایی نظیر، After Effect، Illustrator، Photoshop، Final Cut Pro، Shake و ... وجود دارد.

نسخه نمایشی این برنامه را می توانید در سایت [www.maxon.net](http://www.maxon.net) ببابید.

برنامه ای که به راحتی در هر کاربردی می گنجد...





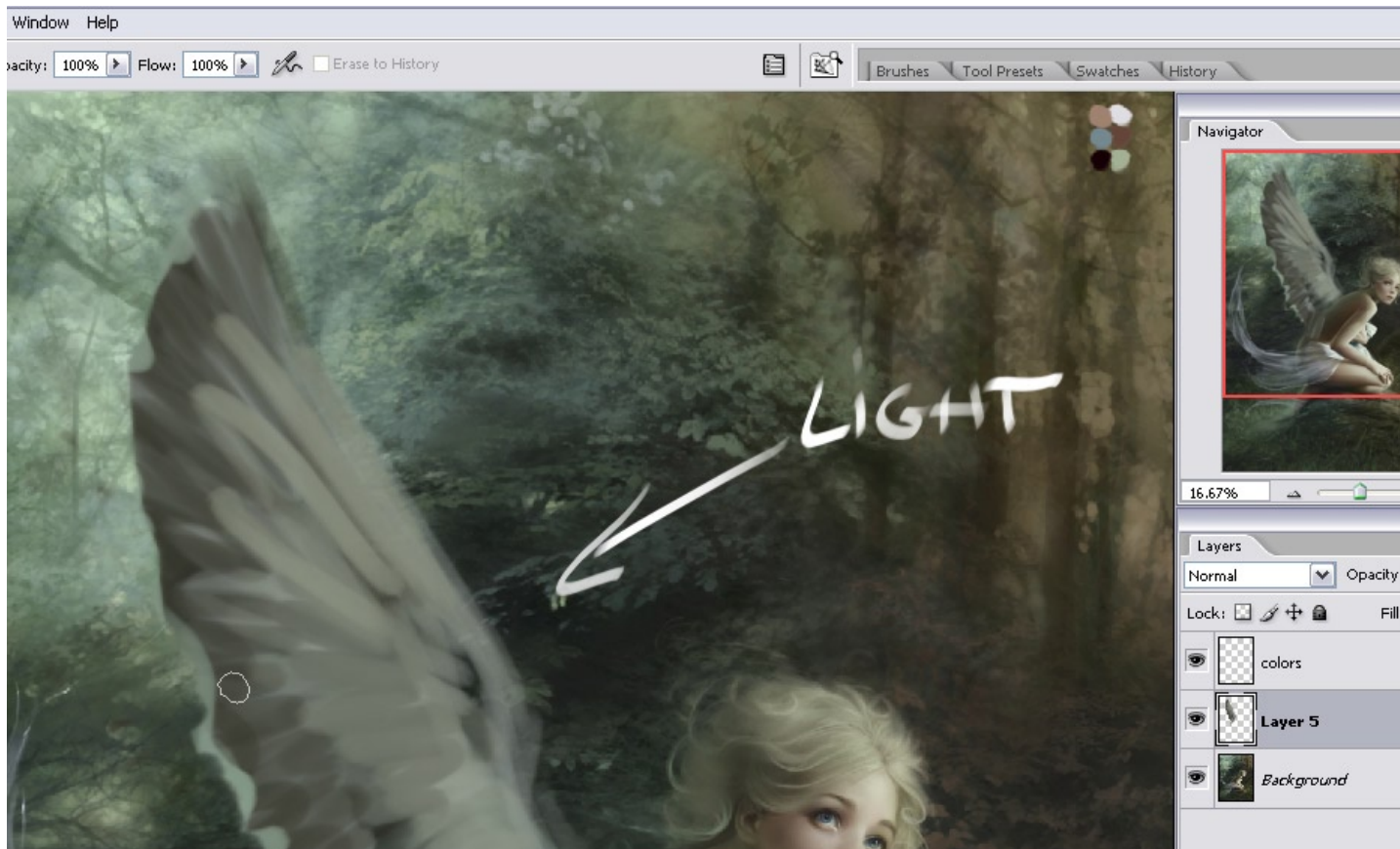
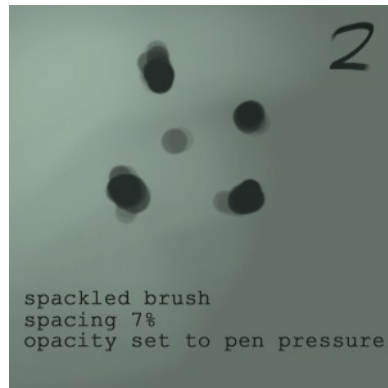
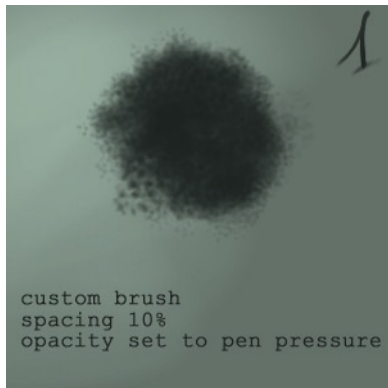
# فرینشگر

«یک آفریننده باید قادر باشد که احمق به نظر بیاید. او باید به اصطلاح آبرو و حیثیت را به مخاطره بیندازد. به همین دلیل هم همیشه شاعران، نقاشان، رقصندگان و موسیقیدانانی را می بینی که آدمهای چندان آبرومند و محترمی نیستند و وقتی آبرویی به هم زدند و جایزه نوبلی دریافت کردند، دیگر خلاق نیستند! از آن به بعد خلاقیت دود می شود و به هوا می رود. چه اتفاقی می افتد؟ فقط به آن عده افرادی می توان گفت خلاق که آماده اند حیثیت و غرور و عزت خود را بارها و بارها در معرض تاراج قرار داده و باشهامت به استقبال کارهایی بروند که دیگران آن را وقت تلف کردن می دانند. مردم همیشه افراد آفرینشگر را دیوانه قلمداد می کنند.»

مطلبی که فوندی عباراتی از کتاب فلاquیت - نوشته اوشو - بود. من نمی دونم که با توجه به شرایطی از زندگی که همین الان توش هستی چه برداشتی ممکنه از این جملات داشته باشی؛ اما برای من مثل اختارن اولین قطعه یک دومینوی چند میلیارد قطعه ای بود... به ویژه الان که پیز بیشتری برای بافتن نراره ۴. در مورد آفرینشگر فکر کن. ببین آیا آفرینشگر درونتو در قالب یه سری قراردادهای اجتماعی حبس کردی یا بهش اجازه داری به شکلی افسارگسیفته حرکت کنه. شاید بعدا در این مورد بیشتر با هم گپ بزنیم.

## طراحی بال و پر فرشته

شیوه ای که برای طراحی بال و پر استفاده می شود نیاز به تکنیک و ظرافت بالایی دارد. ملانی دلون روش خاص خودش را برای کشیدن این موضوع توضیح می دهد.



تکنیکی که برای طراحی پر استفاده می شود، شباهت بسیاری به کشیدن مو دارد. قبل از شروع به کار، معمولاً کمی جستجو روی عکسها انجام می دهیم. برای کشیدن پر، سوژه مورد جستجوی من پرندگان بودند. از روی فرم بال و پرهای پرندگان، شیوه ای که برای کشیدن بال سوژه خود لازم داشتم پیدا کردم. سپس مقداری طراحی مقدماتی انجام دادم تا تعدادی رنگ را بیازمایم. هنگام نقاشی بال، آنها را به صورت یک بلاک واحد در نظر می گیرم و پر به پر آن را طراحی نمی کنم. جزئیات و نورپردازی در گامهای بعدی اضافه می شوند. بال می تواند نشان دهنده حس و حال کارکتر دارنده بال نیز باشد. این حس را می توان با رنگ، حالت بال و میزان قدرت یا ضعف بال نشان داد. در این مثال چون





با همان براش مرحله قبل، پره‌های اولیه را می کشم.

در این گام عموماً بارها طرح را به صورت افقی معکوس می کنم تا اگر ایرادی در کار وجود دارد، بهتر خود را نشان دهد. بعد از کامل شدن طرح اولیه، به سراغ نور می روم. بدین منظور از همان رنگهای زمینه استفاده می کنم.

هنگامیکه شکل کلی بال راضی کننده بود، می توانید کشیدن پرها را شروع کنید.



قصد ندارم شخصیت را به شکل یک فرشته نشان دهم، بنابراین حالتی پرنده وار و کثیف به بال او داده ام.

۱. پایه

معمولاً قبل از شروع طرحی ابتدایی از کلیت بال می کشم تا به عنوان ساختاری بنیادی برای شکل و رنگ کلی طرح نهایی به کار رود. این کار را عموماً با براشهایی با اندازه بزرگ انجام می دهم. این طرح به عنوان پایه طرح نهایی به کار می رود. چون این طرح فاقد جزئیات است، بنابراین معمولاً از همان رنگهایی که در زمینه وجود دارند استفاده می کنم.



۳. افزودن جزئیات

اکنون به مرحله سرگرم کننده می رسم. رنگهای پرها به این ترتیب انتخاب می شوند که در پایین اسکلت بال روشن و هر چه به نوک پرها نزدیک می شویم، تیره می شوند. بار دیگر با استفاده از براش مرحله اول، بلاکهایی بزرگ از رنگ را می کشیم - در این مرحله نیز نیاز به رعایت جزئیات نیست. در قسمت پایین بال باید قدرت بیشتری نشان داده شود. بنابراین بخشی از قسمتهای اضافی را پاک کرده و به



براش Custom که پارامتر Spacing آن روی ۱۰ درصد و مقدار Opacity روی Pressure تنظیم شده است.

براش Spacked که پارامتر Spacing آن روی ۷ درصد و مقدار Opacity روی Pressure تنظیم شده است.

۲. طرح اولیه از پر

جای آن مقداری رنگ سبز به آن می افزایم زیرا دومین منبع نور - که شدت بیشتری نیز

دارد - روی بالها تاثیر می گذارد.

#### ۴. نور و سایه

شکل فعلی بال کمی تخت به نظر می رسد، بنابراین باید کمی تضاد رنگ به آن اعمال نمایم. برای سایه ها از رنگ سبز تیره استفاده کرده و این تیرگی را تا میانه های بال امتداد پیدا کرده است. همچنین روی لبه قسمت بالایی بال مقداری رنگ سبز روشن اضافه شده است تا نمایانگر منبع نور دوم باشد.

#### ۵. محو کردن

اکنون از Photoshop به Painter می روم زیرا برای کاری که در این مرحله باید انجام شود، مناسب تر است. لایه ای جدید ایجاد کرده و با ابزار Oil palette knife کمی بال را محو می کنم. بدین منظور از جهت فلشهایی که در شکل زیر مشاهده می کنید استفاده می کنم تا پرها یک دست شوند. اگر ترجیح می دهید این کار در Photoshop انجام شود، می توانید با استفاده از فیلتر Motion Blur و مقداری بسیار پایین - نظیر ۱۰ یا ۱۵ پیکسل - به این هدف برسید.

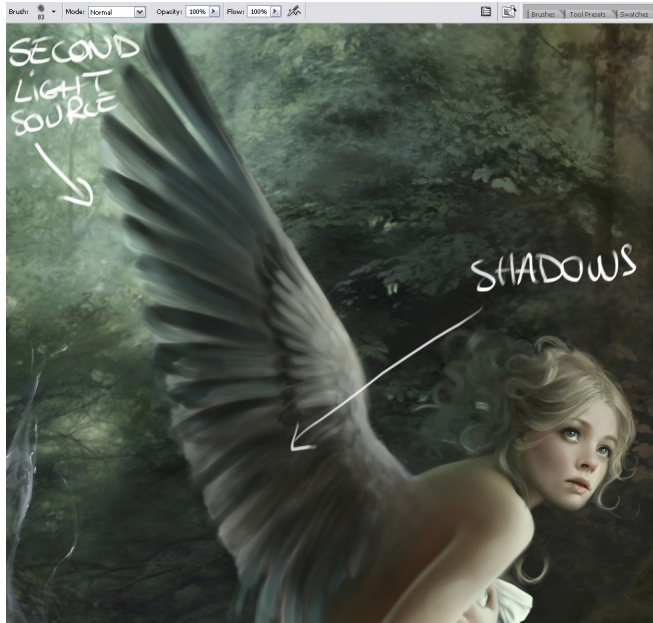


#### ۶. اصلاحات عمومی

در این گام قصد دارم که به پرها وضوحی بیشتر ببخشم. نیازی نیست که همه آنها یکی یکی کشیده شوند. تنها آن تعداد پر که منعکس کننده نور و سایه باشند کافی خواهند بود. همچنین کمی رنگ آبی با استفاده از Spackled به بال اضافه می کنم. این کار بارها انجام می شود، سپس لایه ای جدید از لایه گرفته و حالت آن را روی Soft Light با میزان Opacity پایین قرار می دهم. این کار باعث حجم دار کردن بال می شود.

#### ۷. جلوه های ویژه

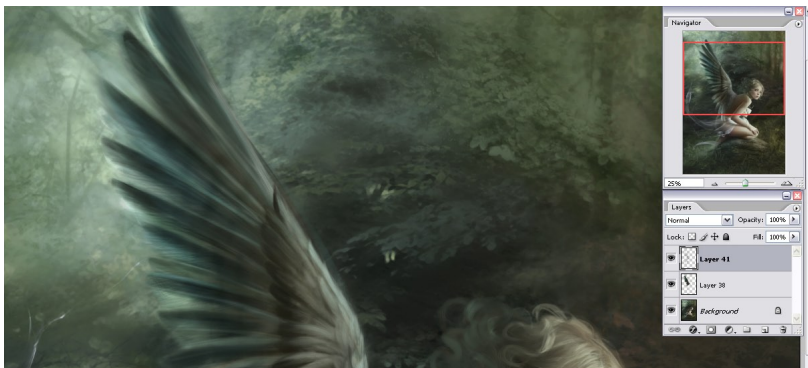
برای اینکه بال واقعی تر به نظر برسد، کمی از قسمتهای پایین آن را پاک میکنم. همچنین با استفاده از Spackled و رنگ سبز روشن، جزئیات بیشتری به این قسمت اضافه می کنم. این کار باید آن قدر تکرار شود تا نتیجه رضایت بخش شود.





## ۸. آخرین اصلاحات

در این گام کافیت تا روی پره‌های بزرگتر کمی اصلاحات رنگ انجام شود و رنگهایی با غلظتهای مختلف روی آن اعمال گردد. بدین منظور و برای یک دست کردن رنگها بار دیگر به محیط Painter می‌روم تا خطاهای کوچک در آنجا بهتر برطرف شوند.



## ۹. بال دوم

بال اول اکنون کامل شده است. برای بال دوم کافیت از لایه بال اول یک کپی تهیه کرده و آن را زیر لایه جاری قرار دهیم. همینطور روی طرح کلی و شکل آن باید تغییراتی اضافه شود. علاوه براین باید کمی نور بیشتر به آن اعمال شده و نتیجه نهایی باید کمی محو شود.





# تیتراژ فیلم SWEENEY TODD

وقتی استودیوی Th1ng برشی عمیق ایجاد می کند



تیتراژ ابتدای فیلم Sweeney Todd - ساخته تیم برتون و نامزد اسکار - ذهن بیننده را کاملاً آماده می کند که فیلمی پر از خونریزی را خواهد دید.

این انیمیشن چند دقیقه ای حالت بصری و فضای خون آلود فیلم را به سادگی به بیننده منتقل می نماید. این سکانس با حرکت دوربین در فضای مه آلود یک بندر انگلیسی در شب آغاز شده و به خیابان فلیت - جایی که اتاق کار Sweeney Todd (آرایشگری که به قصد انتقام به انگلستان بازگشته است) در آن قرار دارد - منتقل می شود.

حرکت آرام خون غلیظ سوژه اصلی این سکانس است. این جوی خون ابتدا در میان چرخ دنده های صندلی سلمانی حرکت کرده سپس به درون دستگاه بزرگی که گوشت آدمهای قربانی را چرخ می کند می رسد و بالاخره آبراهی که خون را به فاضلاب شهری هدایت می نماید آن را به خارج از ساختمان هدایت می کند.

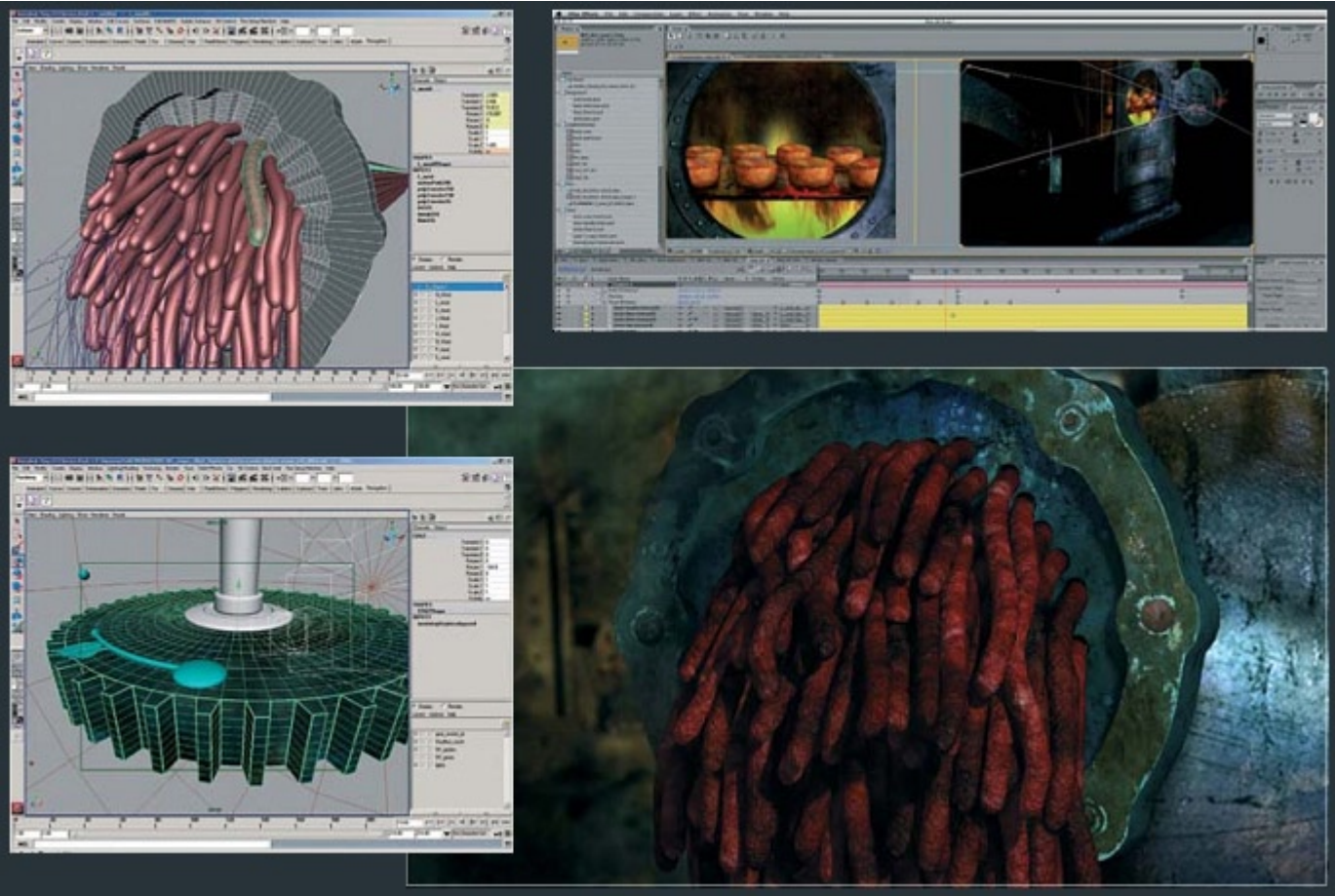


ریچارد موريسون مدیر داخلی استودیو Th1ng اذعان می کند که بعد از ۲۰ سال این دومین باری است که افتخار همکاری با تیم برتون را دارد. در فیلم قبلی یعنی Batman نیز صحنه ای مشابه شبیه سازی شده بود.

موريسون می گوید: «فکر می کنم هیچ پروژه ای به این سرعت به مرحله قرارداد نرسیده است. این زیبایی همکاری با تیم برتون است. ما به اندازه چند تا قرار برای نوشیدنی همدیگر را ملاقات کردیم، در مورد فیلم باهم صحبت کردیم، بخشهایی از سناریوی آن را دیدیم و بلافاصله به مرحله عقد قرارداد و اجرای آن رسیدیم.»

برای این پروژه، موريسون همکاری نزدیک و مستقیمی با کارگردان هنری Th1ng شای هامیاس داشت. »

ما فرصت زیادی را صرف عناصر موجود در فیلم نظیر صندلی سلمانی، تیغهای اصلاح و ... کردیم. اما بیشتر از عناصر این فضای دوره ویکتوریایی داستان بود که توجه ما را به خود جلب کرده بود.» « نکته مهمتر از این دو مورد حرکت خون بود. برای درک بهتر خون من در خانه با هندی کم از حرکت رنگ قرمزی که روی مواد و سطوح مختلف می ریختم تصویربرداری کردم تا ایده ای کلی از طرح داشته باشم. سرپرست انیمیتورهای سه بعدی تیم ما پیشنهاد کرد برای حرکت جریان خون استفاده از RealFlow را پیشنهاد کرد. از طرفی در بعضی شاتها این متحرک سازی به صورت دو بعدی و با استفاده از نرم افزار Flash انجام شد. سپس با استفاده از Maya یک طرح displacement از روی آن ساخته شده و حالتی سه بعدی به آن داده شد. »



تیمی از پنج انیمیتور سه بعدی روی شاتهای متعدد کار کردند. علاوه بر این یک متخصص texture و یک نورپرداز حرفه ای نیز در خدمت این تیم بودند. کاملاً آشکار است برای تدوین این مجموعه از تصاویر سه بعدی و دو بعدی هیچ برنامه ای به قدرت After Effect نیست. کل این سکانس چیزی در حدود سه ماه طول کشید و ۱۰ متخصص را به خدمت گرفته بود. در زمان ترجمه این مطلب خبر می رسد که فیلم Sweeney Todd تا کنون نامزد سه جایزه اسکار شده که یکی از آنها مربوط به بهترین بازیگر مرد برای جانی دپ در نقش سوینی تاد است.





گالری ماه





Author Denis C. Feliz  
Url <http://www.denisfeliz.com.br>  
Email [denisfeliz@gmail.com](mailto:denisfeliz@gmail.com)  
Notes Character study in 3dsmax, V-ray and Photo Shop





Author Radoslav Zilinsky  
Url <http://www.radoxist.com>  
Email rado83@gmail.com

Notes Hi there, first I want you to check out the hi-res, because this image was done primary for closeup looking. But I take care also about the overall shape.



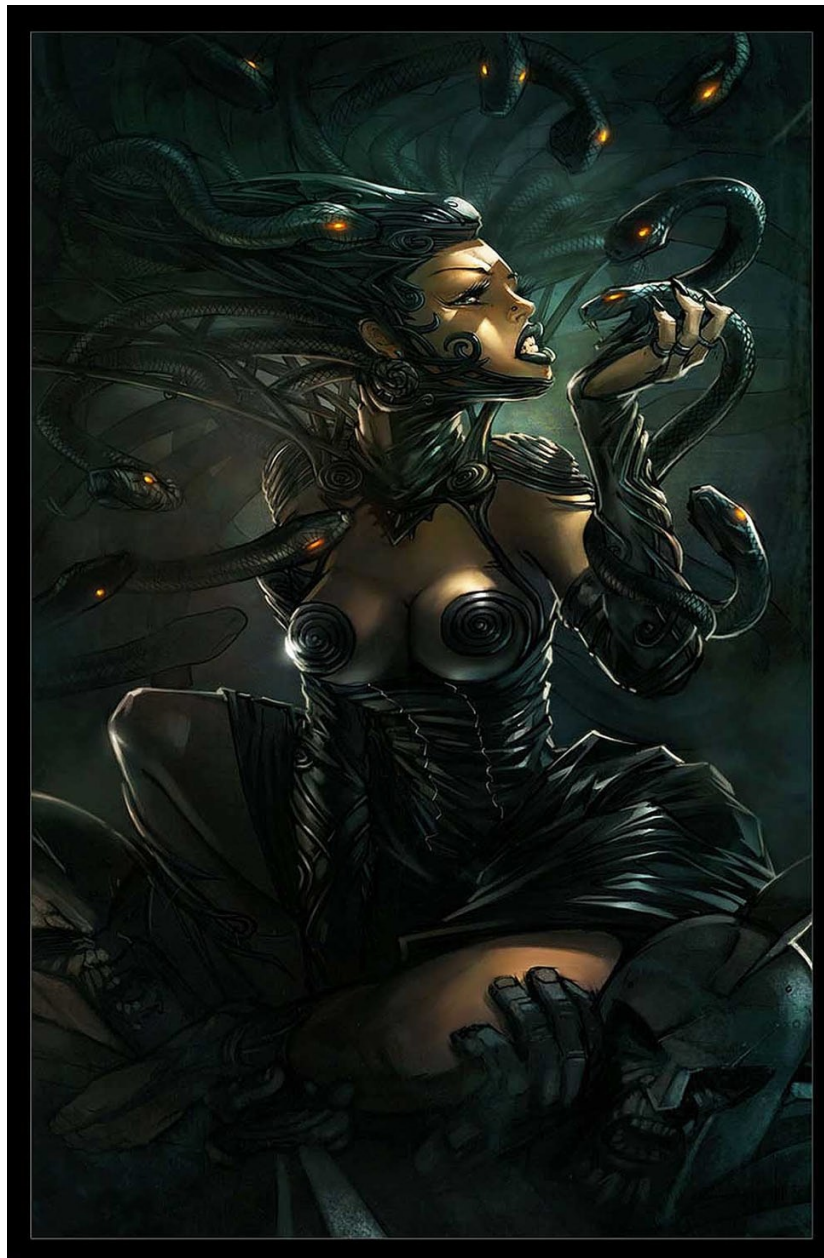


Author Alex Alvarez

Url <http://www.alexalvarez.com>

Notes Maya / Zbrush / Photoshop





Title: Medussa  
Name: Mihai Titoiu  
Country: Romania  
Software: Photoshop



Title: Winter Sky  
Name: Erwin Madrid  
Country: USA  
Software: Photoshop



Title: Medussa  
Name: Mihai Titoiu  
Country: Romania  
Software: Photoshop







Title: Medussa  
Name: Mihai Titoiu  
Country: Romania  
Software: Photoshop



قبلي رو گرقتی؟

بووم شماره منهای یک

boom -0001  
boom 0000  
boom 0001

حرف حساب

نامه برقی بفرست! خوشحال میشم.

boom@sohail2d.com

اون یکی مجله

ماهنامه ویژه عکاسی دیجیتال

shot 0000  
shot 0001  
shot 0002