

تتخصیبت سازی و تتخصیبت پردازی در انیدیتتن

احسان ششپنیر

سرشنا: سپهر، احسان، ۱۳۶۳ -
عنوان: نام پدیدآور: شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی در انیمیشن/ احسان سپهر.
مشخصات نشر: تهران: عطائی، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری: ۱۰۸ ص.؛ مصور.
فروست: عطائی؛ ۴۹ هجری. ۸۰ هجری.
شابک: ۹۶۴۳۱۳۷۴۸۹۰۲.
وضعیت فهرست نویسی: قیفا
موضوع: متحرک‌سازی
موضوع: Animation (Cinematography)
موضوع: شخصیت‌پردازی
موضوع: Characters and characteristics
موضوع: نقاشی کارتون
موضوع: Cartooning
موضوع: شخصیت‌های کارتون
موضوع: Cartoon characters
رده‌بندی کنگره: NC۱۷۶۵
رده‌بندی دیویی: ۷۴۱/۵۸
شماره کتابشناسی ملی: ۵۰۹۸۷۰۱

سرشت به چهره احسان، ۱۳۶۳ -

عنوان: نام پدیدآور: شخصیت‌سازی و شخصیت‌پردازی در انیمیشن / احسان سپهر.

مخصصه شر: نم ان: عطائی، ۱۳۹۸.

مشخصات ظاهری: ۸ ساله، مصور.

فروست: عسی؛ ۴۹ هنر؛ ۸.

شاپک: ۸۹۶۴۱۱۲۷۴۸۹

وضعیت فهرست نویسی : فیا

موضوع: متحرک سازی

Animation (Cinematography): موضوع

موضوع: شخصیت‌پردازی

موضوع: Characters and characteristics

موضوع: نقاشی کارتوں

موضوع: Cartooning

موضوع: شخصیت‌های کارتونی

موضوع: Cartoon characters

رده بندی کنگره: NC۱۷۶۵

رده بندی دیویی: ۷۴۱/۵۸

شماره کتابشناسی ملی: ۵۰۹۸۷۰۱



عطائی

میدان انقلاب - خیابان کارگر جنوبی - خیابان لبافی نژاد - کوچه درخشان - پلاک ۱ - زنگ اول

www.ataipub.ir

۶۶۹۶۵۱۰۷-۸



ataipublishing@yahoo.com

۶۶۴۱۲۷۹۰



www.fidibo.com/books/publisher

خرید نسخه الکترونیک: انتشارات عطائی



شخصیت‌سازی و شخصیت‌پروری در نیمه‌میشن

مؤلف و طراح | احسان سپهر

طراح جلد | احسان سپهر

ناظر فنی | بهروز فرد

طراح گرافیک | هاله قربانی تهرانی

لیتوگرافی | سحر گرافیک

چاپخانه، صحافی | نصر

نوبت چاپ | اول

شمارگان | ۲۰۰ نسخه

تهران ۱۳۹۸

حق چاپ محفوظ و مخصوص انتشارات عطائی می‌باشد.

۱۵۰۰۰ تومان

نام خدا

بر این منش در آثار کثیر ، مانند : پلنگ مهر - میل ماورس با حتی
در آثار آساند بیرون و غیر مندرج مانند را اول سروده که آثار نام خنکی کردند ،
طراحی شخصیت در روایت لید ، یک از مراحل بسیار با اهمیت است .

بدین ترتیب کتاب را تحسین می کنیم .

محبت سچ که همه هنر دوستان در همه فنون ایشان آورده نام سچ می شناسند ،
هنر مندر بسیار خلاق و کوشنده است . به
او میسر است و دور ایشان قلم آید است که به هنرهای دیگر آغاز به کار کرد و
قریب هفت سال است که به بقیه تدریس دارد .

او طراح - انما تور - کارگردان و تهیه کننده ایشان است که دو کتاب نامی هم در
کارنامه اثر ماندگار ماند . با جگرین آرزوها

ابراهیم
۹۶، ۱۲، ۱۲

فهرست

مقدمه	۱۱
دیباچه	۱۳
کالبدشناسی	۱۷
طراحی اسکلت و استخوان بندی	۱۸
ماهیه گذاری بر روی اسکلت	۲۱
شخصیت سازی	۴۷
طراحی با بنیاد هندسی و خط کنش	۴۸
حالت های طلایی	۶۲
زبان بدن	۶۷
حالت های چهره	۸۳
خلاقیت	۸۶
تضاد و هماهنگی	۸۸
ایده گرفتن از عناصر مختلف	۹۰
شخصیت مفهومی	۹۵
شخصیت پردازی	۹۷
تجزیه و تحلیل چهره ی بقراط	۹۸
کراش های چهره	۱۱۱
انقباض و انقباض	۱۱۳
سیمای دلیری	۱۱۵
ریخت شناسی	۱۱۶
پوشاک	۱۲۷
ایران	۱۲۸
مصر	۱۳۴
یونان	۱۳۷
روم	۱۳۹
بیزانس	۱۴۱
ایتالیا	۱۴۲
فرانسه	۱۴۶
اسپانیا	۱۶۲
انگلیس	۱۶۶
آلمان	۱۷۴
بررسی یک پویانمایی؛ «هرکول»	۱۷۸
نوع پوشش های به کار گرفته شده در فیلم	۱۸۱
حالت های طلایی	۱۸۴
طراحی آزاد	۱۹۳
برگه ی مدل	۲۰۱

.....

نزدیک به دو دهه است برآنیم تا در راستای تحقق اهداف شرکت سپهر امید اخباراتی، مطالبی را در قالب حروف، مکتوب نماییم که به لطف خدا، توفیق الهی و همیاری دوستان منجر به تالیف و نگارش کتابی گشت که هم اکنون جهت بهره‌برداری در اختیار شما عزیزان قرار گرفته است.

از آن جا که روزگار همواره گرداگرد زمان می‌چرخد تا جهان، هنرمندی را کشف کرده و اندر پس آن هنرمند، جهان نویی را به همگان عرضه نماید تا هنرمند آنچه در توان دارد را با استفاده از فرهنگ به جهانیان به‌ریایی بدید. بدیهی است که میتوان با تقویت و انتشار انوار فرهنگ و هنر، این جویبار لطیف را به دریای انتها بدل کرد... دریایی که قادر خواهیم بود در ژرفای آن، ذهن را بیش از پیش زینت دهیم... تمکیم به کمک آن، خلاقیت را چاشنی روزگار پسین نماییم.

حال فارغ از برداشت‌های مختلف که در حوزه گسترده مهارت‌های نویسنده این اثر می‌باشد و بنده نبایستی همچون ایشان به جزیت و رویت نمایم اما به راستی اعلام می‌دارم که با تمامی وجود به هدف نویسنده اعتقاد داشته و بر عشق و لاقه می‌گوای می‌دهم؛ چرا که می‌توانم حرف‌های نهان در پیراهن هزار لایه‌ی ذهن خود و سایر افراد حاضر در یاری ژرفای این شاخه از هنر نو ظهور (انیمیشن) با زبانی همه‌فهم‌تر به تصویر بکشانم.

به عنوان خاتمه‌ی کلام، امید دارم تا این اثر از شرکت سپهر امید آخرین برگ از درخت نوظهور شکوفایی و خلاقیت این مجموعه نباشد و در گذر زمان به تماشای روزی که تنومندتر شدن ریشه‌های این ذائقه لطیف نشینم.

«نغمه‌ی عشق گفتیم و هزاران چلچله از یاد رفت / خوش بود حدیث آن بزم نیکو که بر در سناریت رفت»

رئیس هیئت مدیره شرکت سپهر امید اخباراتی

امید اخباراتی

۱۳۹۸/۰۹/۱۹

این کتاب را چندین فصل تشکیل شده که دانستن همه‌ی آن‌ها برای رسیدن به شخصیت‌سازی و شخصیت‌پرازی یار ایسته است. مسیری که در این کتاب دنبال خواهیم کرد بدین صورت است: در ابتدا از کالبدشناسی شروع می‌کنیم و سعی بر این است آن را به صورت بنیادی و علمی یاد بگیریم، چرا که هر چقدر بتوانیم شناخت و آگاهی مان را از طراحی شخصیت واقعی (زنده) بالا ببریم، در نهایت می‌توانیم به شکستن آن و رسیدن به فانتزی و شخصیت موفق‌تر باشیم. بعد با شناختی که از ماهیت زنده به دست آورده‌ایم به سراغ شخصیت‌سازی می‌رویم و کم‌کم فاصله‌ی خود را از دنیای زنده و واقعی بیشتر و بیشتر می‌کنیم.

شخصیت‌سازی در پویانمایی مستلزم آن است که هم بتوانید برای شخصیت خود حالت‌هایی را طراحی کنید که این حالت‌ها پویانمایانه باشد و برای آن‌که ما بتوانیم حالت‌های زیبا و پویانمایی به شخصیت‌مان بدهیم، مبحث حالت‌های طلایی^۱ در این کتاب قرار دادیم که در بحث پویانماکردن^۲ و تصویرسازی هم بسیار کاربردی است.

بعد از حالت‌های طلایی به سراغ زبان بدن می‌رویم، زبان بدن کمی پیچیده و عمیق‌تر از حالت‌های طلایی است و به ما این امکان و شناخت را خواهد داد تا ما بتوانیم با کمک آن، اندیشه و احساسات درونی شخصیت را به بیرون آن منتقل کنیم.

بعد از این مرحله، حالت‌های چهره، خلاقیت، تضاد و هماهنگی را نیز پشت سر می‌گذاریم که اطلاعات تکمیلی و مفصلی را در اختیار ما خواهند گذاشت و بعد از آن مبحث ایده گرفتن از عناصر مختلف که بحث مورد علاقه‌ی من نیز هست. در این مرحله برای رسیدن به یک شخصیت، از عناصر و اشیای مختلف ایده گرفته می‌شود و این اشیا حکم مفهوم یا تفکر کلی^۳ را

1. Golden Pose
2. Animate
3. Concept

برای ما ایفا می کنند. نکته ای در این زمینه وجود دارد که ما خیلی کمک می کند تا راحت تر و بهتر به شخصیت های خاص تر و جالب تر برسیم و آن سرایده و علاقه طراحان صنعتی است که محصولات مختلف را طراحی کرده اند و ما با ایده گرفتن از طرح های این محصولات می توانیم به راحتی پنجاه درصد راه را جلو برویم و مابقی آن را از خلاقیت و نه آوری خود به آن اضافه کنیم تا در نهایت به یک شخصیت سازی صد درصد برسیم.

بعد از آگاهی به دست آوردن از شخصیت سازی، از آن عبور کرده و به شرح شخصیت پردازی می رویم، همچون مجسمه سازی که کلیت مجسمه ی خود را ساخته و زمان پرداختن و اضافه کردن جزئیات به روی آن رسیده. همیشه باید به این نکته توجه داشته باشیم اول کلیت را طراحی کنیم و بعد به سراغ جزئیات برویم. با این روش صد در صد موفقیت ما بیشتر خواهد بود و راحت تر و سریع تر به هدفمان خواهیم رسید. در ابتدای این مبحث انسان ها را به چهار گروه تقسیم می کنیم که هر دسته به لحاظ ریخت شناسی و رفتار شناسی مورد بررسی قرار خواهند گرفت و بعد از آن به سراغ چهره شناسی می رویم و این شناخت را به دست خواهیم آورد که اجزای تشکیل دهنده ی صورت هر فرد چقدر می تواند خصوصیت های درونی آن فرد را به بیرون منتقل کند.

و در پایان این فصل اطلاعات به دست آمده را روی هم می گذاریم تا شخصیت های پیچیده تر، دقیق تر و بهتری را خلق کنیم.

احسان سپهر