

97

نکته

آماده سازی استوری برد موشن گرافیک

خلاصه ی از کتاب آماده سازی استوری برد
اثر : نانسی بیمن

این نکات حاصل خلاصه ی 365 صفحه از کتاب آماده سازی استوری برد است که جمع آوری شده و رایگان در اختیارتون قرار گرفته امیدوارم براتون مفید واقع بشود

آماده سازی استوری برد کتابی در بیست و سه فصل (365 صفحه) است. نویسنده در این کتاب، مراحل پیش تولید ساخت انیمیشن را مورد بررسی قرار می دهد. او اعتقاد دارد این مرحله با وجود جایگاه بسیار ارزشمندی که در موفقیت انیمیشن ها دارد مورد غفلت قرار گرفته است. او می گوید: اندیشه، تفکر، زیبایی شناسی و ساختار یک فیلم انیمیشن، همه و همه در این مرحله شکل می گیرد. بیمن در بخش نخست کتاب آماده سازی استوری برد به پرورش محتوای داستان تاکید می کند. در بخش دوم از تکنیک می گوید. در بخش نهایی نیز به ارائه داستان و نحوه چگونگی اجرای آن می پردازد. او اعتقاد دارد فن آوری ساخت انیمیشن ممکن است تغییر کند اما اصول طراحی ثابت است. شخصیتی که خوب طراحی شده باشد، هم می تواند به یک عروسک تبدیل شود و هم می تواند به یک شخصیت انیمیشن کامپیوتری خوب تبدیل شود. یعنی اصولی که در فصل های طراحی شخصیت آمده، در همه تکنیک ها ثابت هستند.

نکات استخراج شده از کتاب :

1. هنگام خلق شخصیتها توجه کنید که شخصیت‌های اصلی انیمیشن باید باور پذیر باشند نه واقعی ! یعنی انیمیشن نباید به تصویر کشاننده رفتارهای و حرکات واقعی کاراکترها و صحنه های زندگی ما انسانها باشد بلکه می تواند در آنها اغراق باشد و.... مثلا میتوان در انیمیشن شخصیت‌هایی مثل ما یک ویژاوسکی را خلق کرد که سه با و به چشم دارد یا می توان عصر حجر را به تصویر کشید که در آن رایانه موجود است
2. کاراکترهای انیمیشن ، حس دارند و رفتار آنها (رنگ، شکل، راه رفتن و....) در انیمیشن تابع حس کاراکتر است نه واقعیت
3. اگر ساختمان فیلم نامه و اجزای داستان در استوری بورد، چفت و بسط محکمی داشته باشد، نتیجه نهایی هم اطمینان بخش خواهد بود.
4. طراح یک کاراکتر باید بداند که طراح استوری برد، میخواهد به واسطه طراحی این کاراکتر چه اطلاعاتی را به مخاطب منتقل کند ؟ این مثلا گریه ها چه کسانی هستند؟ کجا زندگی خواهند کرد در طول داستان ؟ چه کاری میکنند یا می خواهند بکنند؟ چرا آن کارها را انجام میدهند؟ این گریهها با چه چیزهایی در در ارتباط هستند؟ اگر این سوالات را نپرسید ، شاید طراح ، کاراکتر شما را طراحی کند، اما فقط کاراکتر طراحی کرده در نتیجه آن کاراکتر به احتمال زیاد مناسب داستان نخواهد بود
5. لوازم مناسب صحنه (بک گراند و....) به شخصیت فیلم بعد و عمق میدان میبخشند و باید متناسب با شخصیت فیلم و کاراکتر طراحی شوند.
6. شخصیت هایی که رفتارشان در طول یک سوم اول داستان کلیشه ای باشد (کلیشه در موشن گرافیک های رایج و...) ، انگاه مخاطب شما کل داستان را تا انتها برایش قابل پیش بینی خواهد بود. در نتیجه برای مخاطب ، آن موشن گرافیک (که بر محور آن کاراکتر هست) خشک خواهد بود.
7. طراح استوری برد شخصیتها را می سازد و به آنها جان و حس میبخشد. سپس انیماتور حرکت دهنده ی ثانوی به آن چیزهایی هست که طراح استوری برد آنها را ساخته و پرداخته کرده است.

8. طراح استوری برد، راوی داستان نیز هست ! برای همین، چون بعداً ممکن است کارگردان با عضو دیگری بگوید که چرا فلان پلان اینجور یا اونجور هست برای همین طراح استوری برد باید برای هر پلان جایگزینی (مود برد) داشته باشد تا در صورت لزوم (یعنی عدم تایید پلانهای پیشین) اونها رو به کارگردان یا کارفرما ارائه بدهد.

9. در طراحی استوری برد، طراحی و مدیریت روند داستان و فراز و فرودهای آن مهمتر از شاید کشیدن کاراکترهای داستان به صورت تمیز باشد.

10. در روند طراحی استوری برد، مهم نیست که باید پروژه را خیلی سریع به سرانجام برسونید یا نه به سرانجام رسیدن یک پروژه بیشتر مربوط به سرانجام رسوندن استوری برد آن است پس به استوری برد و جزئیات همه چیز آن (کاراکتر بک گراند صحنه و رنگ ها و حرکتهای دوربین و ابجکتهای ...) همین الان بها بدهید وگرنه مجبورید بهای آن را در مرحله اصلاح کار بپردازید که دشوار است.

11. انتخاب بازیگر با کاراکتر برای انیمیشن بسیار دشوار است چراکه هر کاراکتر حس و حال خاص خود را دارد و نمیتوان از هر کاراکتری برای هر موشنی استفاده کرد به این مورد در طراحی استوری برد کار خود دقت کنید.

12. برای جلوگیری از توهم توهم شدن و شلوغی جزئیات یک پلان در استوری برد کاری که میشه این هست که مثلاً حرکات دوربین آن پلان را در برگهای جداگانه و حرکات آبجکتهای آن پلان را در صفحه اصلی طراحی می کنند تا یک پلان در دو برگ ولی تمیز و مرتب و با دقت بیان و رسم شود .

13. برای اینکه مخاطب مان با کاراکترمان همزاد پنداری کند راهش این است که اولاً از دنیای پیرامون بهره بگیرید و رفتارهای آنان را ملاک خود و کار خود قرار دهید دوماً اینکه عناصری رو در داستان و کار نهایی خود به کار ببرید که احساسات انسانی در آنها جوشش کنده (مثلاً زندگی ریتم دار و پر سرعت که ذات قضای مجازی ما انسانهاست، با هیجان و.. و گاهی وقت ها هم آرامش) اینها به کار شما و کاراکتر شما حس میدهد و آنها را همزاد پندار با مخاطب تان می کند.

14. یک داستان پرداز خوب از عواطف انسانی و تجربیات زندگی واقعی در کار خود استفاده میکند (البته تمام تجربیات زندگی واقعی را وارد یک موشن گرافیک نمیکند، چون در آن صورت بهتر بود فیلمش رو می ساخت)

15. البته خیلی مهم هست که شما توجه مخاطب را به خود جلب کنید و یک کار زیبا بسازید، حالا چه نکته بالایی را رعایت کنید یا نکنید مثلاً میتوان موشن گرافیکی را فرض کرد که سنجیت کمی با دنیای واقعی دارد اما همچنان جذاب است.

16. در موشن گرافیک شما مجالی برای استراحت مخاطب ندارید چون حوادث و اتفاقات پی در پی رخ می دهد (این به معنی شلوغ پلوغی و پر داده و آبجکت بودن صحنه ها نیست) از طرفی همین موضوعی یعنی پی در پی رخ دادن ، باعث می شود که شما حتما حتما سعی کنید که بین صحنه های داستانان و موشن نهایتان ، جریان انرژی و پیوستگی ایجاد کنید.

17. هر رویداری و آبجکتی که در داستان وجود دارد باید مرتبط و وابسته به داستان باشد، پس عناصری که وجودشان کمکی به داستان پردازی شما نمی کنند را حذف کنید.

18. در انیمیشن و موشن گرافیک همه چیز (رنگها با درجه خلوص مختلف اشیا چند ضلعی ، اشیا دنیای واقعی و...) دارای نماد هستند، مثلاً دایره شاید نماد سرعت باشد، یا شاید رنگ بنفش تیره ، نماد مردگی باشد یا حتی سنگ هم میتونه نماد سفتی و صحنه ای نامطمئن باشد پس به نماد آبجکتهایی که بکار میبرید دقت کنید (اصطلاحاً میگویند در انیمیشن یک درخت هرگز یک درخت نیست، شاید یک هنر پیشه نقش اول باشد!!!)

19. اگر داستان شما دارای چند کاراکتر هست یا فرضاً در یک قاب چند کاراکتر وجود دارند کاراکترهای فرعی شما ، باید در پیشبرد و بلد کردن شخصیت اصلی و کاراکتر اصلی داستان (که داستان حول رفتارهای اونهاست) کمک کنند نه اینکه فضای جدید و داستان جدیدی را روایت کنند.

20. اینکه شخصیت های فرعی داستان ، از کجا آمده اند، آمدنشان بهر چه بود و... در طول روایت یک داستان که در مورد شخصیت اصلی است ، مهم نیست شخصیت های فرعی باید کمک حال و حامی روایت داستان شخصیت اصلی باشند.

21. اگر شخصیت های فرعی، جالب تر از قهرمان داستان باشند و داستان جذاب تری داشته باشند، در دام داستان در داستان می افتید!

22. اگر قهرمان داستان شما هر مشکلی را به سادگی حل کند و مرتکب اشتباه یا ضعف یا کمبود نباشد ، هرگز با تعارض با مشکل یا کشمکش روبرو نخواهد شد. در نتیجه داستان بدون تعارض اصلا داستان نیست همیشه همه داستانها چالش دارند .

23. تریتور (گوینده) کار شما نباید از منابع فرهنگ عمومی که برای مردم (مخاطبین) به صورت کلیشه شده استفاده کند ، چون سریع ذهن مخاطبین را جهت دهی میکند و میکشاند به دوره ای خاص واقعه یا وقایعی خاص ، اندیشه ای خاص ، که شاید مطلوب کارفرما، مخاطبین با بینندگان نباشد در نتیجه، از گفتن مطالب روزمره زندگی که کلیشه ای هست خودداری کنید ، مگر آنکه گفتن آنها به روایت داستان با سناریو شما واقعا کمک کند، داستان را بند یا وابسته به این کلیشه های گفتاری و اصلا گفتار نریتور نکنید هیچ موقع .

24. از انیمیشن ها و موشن گرافیکهای دیگر، اقتباس کنید. یعنی اینکه از حال و هوای منبع اصلی و حتی منابع واقعی اطراف تان یا موشن گرافیکهای دیگران وام بگیرید و آنها را در کار خود با شکل و شمایل و حال و هوای دیگری به ترسیم بکشید

25. سعی کنید در نوشتن داستان و خلق کاراکترها داستانها و کاراکترهایی خلق کنید که خلاف عادت همیشگی باشند ، یعنی چی؟ یعنی مثلاً می خواهید کاراکتر سگ و چند خرگوش را در داستان خود جای دهید و قصه و داستانی حول آنان بسازید ، چس چه بهتر که خلاف عادتها و رفتارهای همیشگی که سگ دنبال خرگوشها می دود ، اینبار خرگوش ها دنبال سگ بدوندا از این فرمول کمک بگیرید چی میشد اگر؟؟؟ پاسخ به این سوال، میتواند موجب ایجاد فضاها و فضاهای هیجان انگیز و غیر قابل پیش بینی برای مخاطبین شود چیزی که در موشنهای خارجی به وفور هست.

26. . فرق انیمیشن و موشن گرافیک با فیلم واقعی این هست که در موشن گرافیک شما پا را میتوانید فراتر از واقعیت بگذارید و آنچه هست بگذارید و فضایی تخیلی و خیالی را پردازش کنید و بسازید . در موشن گرافیک ، مهم ترین چیز که پیشران هست، خلاقیت و قدرت تخیل شماست نه واقع بینی.

27. در نوشتن یک سناریو ، اول و آخر داستان را بایستی معلوم کنید ، اینکه چگونه شروع میشه و چگونه پایان می دهید، پایان یک داستان نباید قابل پیش بینی باشد.

28. موشن گرافیک شما باید دارای قوانین خاص خودش باشد، این قوانین به شخصیتها و کاراکترها و موشن شما دستور می دهد که بر اساس آنها باید رفتارها انجام شود و پیش برود. فایده قانون گذاری این هست که به شما

دستور میدهد که هر جور دلت خواست انیمیت و کادر بندی و طراحی نکنی مثلاً قانون اول: لوکیشنهای موشن من فقط و فقط در پارک و خانه و محیط کار اداره اتفاق می افتد.

29. ظاهر یک شخصیت با کاراکتر تابع عملکرد اوست.

30. رفتار یک شخصیت تابع سناریو یا داستان انیمیشن یا موشن گرافیک است.

31. باید بین طراحی هر کاراکتر با کاراکترهای دیگر تناسب طراحی را رعایت کرد اصطلاحاً کاراکترها یک جهان مشترک داشته باشند

32. در شروع تولید ، طراحان استوری برد باید از اندازه استحکام و محدودیتهای جسمی کاراکتر آگاه باشند و از حرکتی که انجام آن برای هنرمند امکان پذیر نیست ، بپرهیزند.

33. اگر شخصیتهایی که طراحی میکنید که باید مثلاً بازوانشان کش بیاید، باید در نظر داشته باشید که این کشیدگی یک طراحی آگاهانه و در جهت سناریو داستان است و نه تلاشی برای ترمیم اشتباهات در انیمیت کاراکتر

34. طراحی کاراکتر و شخصیت داستان باید با توجه به کارکرد آن شخصیت کاراکتر در ساختار داستان انجام شود در غیر اینصورت طراحی کاراکتر حتی با ریزترین جزییات بدون توجه به کارکرد شخصیت در ساختار داستان هیچ ارزشی نخواهد داشت چرا که باور پذیری یک کاراکتر در بستر داستان شکل می گیرد.

35. در طراحی یک کاراکتر، شکل کلی بدن کاراکتر، پیش از اینکه کاراکتر به حرکت در آید یا حرفی بخواهد بزند ، نمایان گر شخصیت اوست، چرا که شکل کلی یک کاراکتر حس و حال و وزن و جابجایی یا تنبلی و.... او را معلوم می کند. مثلاً کاراکتر پیر دارای بدنی درشت و دستان و پاهایی کوچک معمولاً هست یا کاراکتر جوان دارای قد بلند و بازوانی کشیده و پاهایی کشیده هست !

36. توپولوژی شخصیت انسان به این صورت هست که ساختار استخوانی اسکلت انسان مخصوصاً فک و چانه ، با بالا رفتن سن در هم فشرده و کوچک میشود این در هم فشردگی حجم استخوان و سنگینی بدن که با افزایش سن و سال انسان ها رخ می نماید سبب میشود تا دست و پاهای پیرترها کوچکتر از جوانان باشد

37. خردسالان در مقایسه با دست و پاهای کرد و کوچک خود ، بدنهای سنگین و بزرگی دارند گاهی وقت ها ساختار بدنی کاراکتر پیر با کاراکتر خرد سال مشترکاتی دارد .

38. افراد پیر ، گوشها و بینی به مراتب بزرگتر و ورم کرده تری دارند تا افراد جوان در افراد جوان ، فواصل دست و پاها توپر است.

39. یکی دیگر از عوامل جذابیت کاراکتر، پوشاندن لباسهایی متناسب با شخصیت اوست.

40. لوازم شخصیت ها ، نمادی از شغلها و خاص آن شخصیتها هستند هرگز یک کاراکتر را بدون لوازم و جزییات تعیین کننده (مثل کیف ، ساعت، کروات با گوشواره و کفش و... طراحی نکنید ابزارهای ساده می توانند باعث خلق یک شخصیت شوند.

41. همیشه شخصیتهای گرافیکی را تجزیه و تحلیل کنید که چگونه حرکت خواهند کرد ؟ آیا به هنگام حرکت قرار است که موها با دامن آنها پیچ و تاب و بالا و پایین داشته باشند؟ به چه صورت ؟! همه اینها در مرحله پیش تولید یک کار باید نهایی شود

42. یک کاراکتر خوب کاراکتری هست که در اعضای آن، هنگام طراحی و حتی انیمیت اغراق شود اجزایی که به واقعیت نزدیک ترند کمترین جذابیت را خواهند داشت

43. شخصیتهای کلیشه ای: شخصیتهای گرد نماد شادی، تنبلی و دوست داشتنی. شخصیتهای لاغر ، نماد خرخونی و عینکی بودن. شخصیتهای تبهکار بزرگ و تهدید کننده این نوع شخصیت پردازی دیگر کلیشه ای شده، سعی شخصیت کاراکتر خود را به کمک زبان بدن و حرکتهای کاراکتر به مخاطبین بفهمانید تا شکل ظاهری کاراکتر تضاد در طراحی شکلهای اولیه کاراکتر برای کاراکتر جذبه ایجاد میکند مثلا تضاد شکلهای منحنی و مستقیم مثبت و منفی در طراحی کاراکتر ، جذبه ایجاد می کند .

44. کاراکتر طراحی شده شما باید زنده باشد ، طرحهای زنده شکلهایی دارند که در یکدیگر ادامه می یابند (یعنی دارای تیکه های جداگانه به نظر نمی آیند مثل آدم برفی) طرحهای زنده دارای یک حجم هستند نه صرفا یک سری خطوط به هم چسبیده لذا در طراحی کاراکتر کل شخصیت را طراحی کنید نه خطوط به هم چسبیده را .

45. شکلهای زیر بنایی (مثل مثلث ، مستطیل و دایره و) با اندازه های مشابه کاراکترهای تکراری و غیر جذاب می سازند ! این غیر جذاب بودن ناشی از طراحی های بیسکوییتی یا تخت هست و دیگر هم چند حجمی شدن کاراکتر نهایی در این نوع طراحی هاست

46. در طراحی کاراکتر حالت قرینگی کامل احتیاج نیست ، کارکتر میتواند از قرینگی دور شود.

47. وقتی شخصیتها ، پس زمینه ها و لوازم صحنه، مفهوم مشتری در طراحی خود دارند، گفته می شود که دنیایشان یکی است نتیجه آن که باید سبک طراحی برای کل اثر یکسان باشد.

48. وقتی یک گروه بزرگ یا کوچک با هم کار میکنند ساخت یک جهان بسیار مهم است البته می توان برای مواقعی ساخت یک جهان در کار را شکست مثلا فیلم داستان اسباب بازی که کاراکترها از دنیاهای مختلف هستند (اما به حکم اسباب بازی بودن و توی اتاق اندی بودن ، دارای یک جهان مشترک اند)

49. برای جان دار کردن اشیای بی جان تنها نکته ای که باید رعایت کنید این است که شکل کلی آنان را (قوری باشد یا شمع یا...) را دستخوش تغییر نکنید (اشیا باید همان باشد ولی پیکره میتواند دستخوش تغییر شود و به جسمی یا شی جان دار تبدیل گردد) لذا برای جان دار کردن جسم بیجان کفایت با حفظ نکته بالا ، جسم جان دار و بی جان را با هم ترکیب کنید.

50. در انیمیشن تضاد زیاد به کار ببرید چرا که باعث جذبه در طراحی کاراکتر میشود (مثلا تضاد در طراحی دختر یک پدر و مادر در حالی که پدر و مادر چاق هستند. این دختر لاغر و خوش هیكل است و....)

51. اندازه شخصیتها در مقایسه با صحنه باید در شروع تولید مشخص گردد برای صحنه های متفاوت اندازه های جدید به کار میرود مقیاسها در شروع تولید مشخص باید گردد.

52. برای مشخص کردن اندازه ها و اختلاف اندازه کاراکترها با هم کفایت در نرم افزار یا کاغذ طراحی ، یک سری خطوط به اصطلاح {خطوط صف} طراحی کنید و اندازه ها را با آن معیار بسنجی و مقایسه کنید انی خطوط باعث میشوند که به کمک آنها بتوانی به شخصیتهای نهایی با اندازههای متناسب و حساب شده برسیم!

53. یک روش موثر و ظریف در ساختن شخصیت‌های مختلف که دارای ابعاد مشابه ای هستند این هست که زبان بدن متفاوت برای آنها ایجاد کنید. مثلاً در نحوه ایستادن راه رفتن و شان تفاوت ایجاد کنید.

54. یکی از راه‌های باور پذیر کردن کاراکتر و شخصیت داستان ایجاد محیطی متناسب با شخصیت کاراکتر داستان است. لزوماً همه چیز بر عهده کاراکتر یا شخصیت داستان نیست محیط هم میتواند حال و هوای کاراکتر را معرفی کند

55. محیط کاراکتر باید با روحیات کاراکتر سنخیت داشته باشد مثلاً کاراکتر تنبل، محیط خانه اش شلوغ است

56. در طراحی بک گراند برای تاکید روی بعضی- عناصر که خیلی مرتبط تر هستند با بحث داستان ، آنها را برجسته کنید . برجسته سازی از طریق ایجاد غلظت بیشتر رنگی در آنها و یا کاهش کدري (OPACITY) عناصر کم اهمیت تر پس زمینه .

57. تا می توانید از حس قلت بودن و تخت بودن صحنه جلوگیری کنید فارغ از مسائل ترکیب بندی و لی اوت، اگر صحنه فلت بودن را القا کند، مخاطب گیج میشود و نمیداند که اول از همه به کجا نگاه کند! این حس قلت بودن و تخت بودن صحنه از مواردی مثل زیر نشات گیرد:

- اندازه یا مقایسه‌های مساوی کاراکترهای صحنه

- اندازه یا مقیاس‌های مساوی عناصر پس زمینه صحنه

راهکار : باید از طریق ایجاد بزرگی در مقیاس یکی یا چند تا از کاراکترها و همچنین ایجاد مقیاس بزرگ تر و کوچکتر برای عناصر صحنه ، (مثل درختان یک صحنه) و ایجاد حس عمق میدان (از طریق تغییر در غلظت و کدري رنگهای اجسام دور و نزدیک و سایه ها) به فضای صحنه عمق ببخشید.

58. طرح هایی که کمی از حد معمول بیشتر اغراق شده باشند نسبت به تصویرهایی که سعی در بازسازی واقعیت دارند موفق ترند چه در طراحی کاراکتر چه بک گراند

59. حرکات دوربین هم میتواند هماهنگ با پس زمینه و شخصیتها مبالغه آمیز باشد. در انیمیشن ، هر چیزی کمی بزرگتر از حد طبیعی و واقعی آن چیز است.

60. مطمئن شوید که هر نکته شامل شخصیت کاراکتر، صحنه آرایی و نقاط داستان به وضوح در تمام مراحل پیش تولید و تولید قابل درک است. وقتی پروژه نهایی شما به نمایش در می آید، مخاطب شما می تواند یا نمی خواهد ببیند که چیزی را از دست داده و شما کنار او در خانه یا سینما نیستید تا برایش توضیح دهید چه چیزی را باید میدید.

61. مهم ترین چیزی که باید هنگام طراحی شخصیت در نظر گرفت، خلق زبان بدن و حرکات گوناگون است. این موضوع تنها منحصر به انیمیشن نیست.

62. در طراحی شخصیت (کاراکتر) و عناصر صحنه به این نکته ی زیبایی شناسی توجه کنید که زیبایی، مفهومی قابل تغییر و متأثر از زمان و مکان است، چیزی که در یک دوره زمانی و مکانی زیباست، ممکن است در جای دیگر مضحک و خنده دار باشد

63. یک اصل در زیبایی چهره کاراکتر، طراحی نامتقارن چهره اوست یعنی نباید همه عناصر چهره قرینه به نظر برسد

64. صورت انسانها از یک مثلث تشکیل شده است همیشه اگر ساختار این مثلث با اجزا داخلی این مثلث به هم بریزد و یا کم و یا زیاد شود دیگر شاهد یک کاراکتر انسان نیستیم بلکه هیولاها شکل گرفته است.

65. در طراحی استوری برد اشیا مهم داستان و صحنه باید نمایان و برجسته شود اشیا کم اهمیت باید در سایه قرار بگیرد و در مرکز توجه مخاطبین نباشد.

66. همیشه نقاشیهای پس زمینه نسخه اصلی را در ابتدای پیش تولید و برای کمک به طراح استوری برد بکشید.

67. همیشه در مورد چیدمان و تعداد عناصر صحنه و نوع و جنس آنها دقت کنید.

68. یک خانه تنها یک خانه نیست اشیا خانه در مورد اهالی خانه وضعیت سبک زندگی آنها با شما حرف می زند.

69. یک قانون در انیمیشن میگوید که نگو! نشان بده یک مقدمه تصویری بهتر از صدای راوی است.

70. گفتن حرفهای بسیار در یک نما امکان پذیر است اما نقاشیهای پس زمینه و زمینه و کاراکتر و لوازم و عناصر صحنه اگر انبوه از جزئیات باشند، هیچ چیزی در ذهن تماشاگر ثبت نمی گردد.

71. در مورد صدای راوی، باید صدای نریتور با حرکات چیدمان ها هماهنگ شود سعی کنید به هنگام خواندن نریشن . فریاد نزنید یا زمزمه نکنید در لحن و سرعت ادای واژهها تنوع را رعایت کنید، طوری که مخاطب را به موضوع اصلی داستان جلب شود

72. نباید بگذارید که حکایت‌های نامربوط یا کم اهمیت داستان کل داستان شما را به حاشیه ببرد!

73. هنگام طراحی صحنه تان به این سوالات پاسخ دهید

- آیا زمان به تصویر کشیده شده در این داستان، زمان مناسبی برای این داستان است؟ داریم چه موقع از سال این اثر را می سازیم؟ در دهه ای که زندگی میکنیم آیا این موشن گرافیک کاربردی است؟ آیا دوره ی زمانی و سبک تصویری به تصویر کشیده شده در این داستان ما جالب و کاربردی است؟ آیا کاراکتر ما که مربوط به عصر- جدید و روزگار فعلی ماست نسبت و تناسبی با یک گراند و پس زمینه که از معماری با نقوش صاف و کشیده (نمادی از معماری قرون وسطا) هست، خواهد داشت؟!
- چه اشکال و رنگهایی دوره ی خاص و مکان خاص مدنظرمان را تداعی می کند؟
- آیا اشیاء به تصویر کشیده شده در این صحنه به لحاظ بافت و رنگ و مواد تشکیل دهنده برگرفته یا نزدیک به اشیاء واقعی هست یا نه؟! هر چقدر بافت و رنگهای اشیاء صحنه شما، برگرفته از اشیاء روزمره باشد ، کادر صحنه ی شما تداوم و ماندگاری تصویری بیشتری خواهد داشت

74. چند راهنما برای خلق استوری برد:

- برای شفاف کردن صحنه پردازی تلاش کنید
- همیشه بهترین صحنه پردازی ها ساده هستند

75. مطمئن شوید که نماهای مختلف با هم جفت و جور و شناور هستند و جریان انرژی برقرار است

76. استوری برد بدون عمق میدان و سایه و نور، استوری برد نیست ایجاد عمق میدان از طریق ایجاد نسبتهای مختلف بین ایجکتها و تغییر در کدري و غلظت رنگی آنها و ایجاد سایه های رنگی و زمینه های از طریق به کار بردن درجات مختلف رنگ مشکی (سیاه ، طوسی، خاکستری و سفید) . کنار هم نشینی درجات مختلف رنگ مشکی، نور را بوجود می آورد (نقاشی های سیاه قلم از همین تکنیک برای ایجاد حجم و نور در آثار خود استفاده کنند)

77. نور و سایه باید در استوری برد ساده نشان داده شود.

78. در استفاده از رنگ مایه های رنگ مشکی (یعنی سیاه، طوسی، خاکستری و سفید) دقت کنید تا بتوانید به خوبی هم عمق میدان را ایجاد کنید و هم مرکز توجه مخاطب را به هم نزنید رنگ مایه ها ، حجم می آفرینند.

79. تیره ترین سایه ها در نزدیک ترین موقعیت نسبت به منبع نور تشکیل می شوند.

80. مرکز توجه مخاطب، همان مرکز قاب با کادر نیست؛ اما به طور معمول، توجه مخاطبان همیشه به مرکزیت کادر است تا سمت راست یا چپ اما می توان با ایجاد تضاد شدید سایه روشن ها در عناصر بصری توجه مخاطب را به سمتی دیگر برد مثلا ایجاد تضاد تیره و روشن در لباس یک کاراکتر نسبت به دیگر کاراکترهای هم جوار که همه آنها مثلا یکدست خاکستری هستند باعث جلب توجه مخاطب به کاراکتر مدنظر شما خواهد شد.

81. فضای مثبت: فضاهایی از یک صفحه که شما قصد نشان دادن و توجه دادن آنها را به مخاطبتان در آن قاب صحنه دارید، که معمولاً در روشنائی، با تضاد شدید با فضای منفی قاب قرار می‌گیرند

82. فضای منفی یعنی فضاهایی که شما قصد ندارید مخاطب به آنان توجه زیادی کند اما میدان را در این صحنه ها بوجد بیاورید.

83. در طراحی فضاهای منفی صحنه خود، به این نکته دقت کنید که سواد بصری را رعایت کنید مثلاً، فضاهای منفی شما ریتم گونه باید بنظر بیاید این مورد وابسته است به رعایت چیدمان عناصر (لی اوت) و رعایت رنگ بندی و رنگماه ها

84. در یک صحنه فضای مثبت و منفی میتواند تغییر کند جایشان با هم عوض شود یکی بردیگری افزوده می شود و یا از آن کم میشود (بستگی به دکویاژ صحنه های پلانهای موشن گرافیک و جابجایی پلانها توسط کارگردان دارد)

85. نحوه انیمیت دوربین تان باید بگونه ای باشد که توجه مخاطبین را به آنچه که در آن صحنه مد نظر است جلب کند نه چیزهای حاشیه ای.

86. در کشیدن استوری برد اگر قرار است چندین حرکت اتفاق بیوفتد آن پلان از استوری برد را در چندین برگ کاغذ بکشید و حرکاتی که قرار است اتفاق بیوفتد را با خط و خطوط نشان دهید.

87. هر استوری برد باید یک ایده خلاقانه داشته باشد طوری که تعداد قابهای صحنه باید با پیچیدگی های ابدیه تغییر کند.

88. در موشن گرافیک، از تصاویر قرینه استفاده نکنید.

89. نمای سه رخ یا حتی دو رخ از یک کاراکتر حس عمق و بعد سوم را بوجود میآورد به همین علت هم ، جالب تر از نمای روبرو یا نیم رخ هست.

90. اگر قابها و نکات مختلف یک داستان نتوانند با هم ارتباط برقرار کنند استوری برد یا قاب های درخشان (که گل مطالب موشن در آنها و یا در یک پلان است) دیگر بکار نمی آید.

91. حرکت همزمان چندین شخصیت انیمه شده بیانگر آشفتگی شدید است اگر اتفاقات مختلف زیادی در یک قاب انباشت شوند و رخ بدهند بینندگان را با گیجی و سردرگمی روبرو خواهد ساخت مگر آنکه غرض خاصی باشد.

92. درک مطالب بیننده های انیمیشن از مطالب با مطلب یک صحنه با زمان تنظیم می شود

93. در شروع یک سناریو باید اول و آخر داستان را همان اول کار مشخص کنید در مرحله استوری برد سازی، نقاط عطف یا طلایی داستان رو مشخص کنید و آنها را کنار هم مصور شده قرار بدید و آنها را نهایی کنید. و بعد از روی این نقاط عطف ، بروید و باقی استوری برد را جهت تکمیل این نقاط عطف داستانتان ، کامل کنید و بسازید.

94. سعی کنید باقی پلانهای باقی مانده را به سمت این قابهای طلایی یا نقاط عطف بکشانید.

95. همه پلان های فرعی در جهت کمک رسانی و فهم پلانهای اصلی باید ساخته و پرداخته شود.

96. قابهای کلیدی داستانهای استوری بردها معمولا این هاست:

- معرفی فضا و شخصیتها مشکل و موانع
- راه حل ها و پیروزی

میتوان جای اینها را در یک موشن تبلیغاتی با هم عوض کرد. باب میل خود تغییر داد.

امیدوارم از نکات ارائه شده نهایت استفاده رو کرده باشید ، برای دیدن مطالب و آموزش های بیشتر در
حوزه موشن گرافیک به ما سر بزنید

www.amuzeshatak.com