

کلید سؤالات کارگاه انیمیشن ۲

سؤالات چهارگزینه‌ای

- ۱-ب
- ۲-الف
- ۳-ج
- ۴-د
- ۵-ب
- ۶-ج
- ۷-الف
- ۸-ب
- ۹-الف
- ۱۰-ب
- ۱۱-ب
- ۱۲-ج

سؤالات جای خالی

- ۱۳-پیش تولید
- ۱۴-گواش
- ۱۵-اغراق
- ۱۶-شلوغ
- ۱۷-طراح استوری برد
- ۱۸-راهنمای میدان دید یا فیلد
- ۱۹-لاتکس

سؤالات کوتاه پاسخ

- ۲۰-تکنیک مرکب
- ۲۱-کارگردان
- ۲۲-پاستل گچی

۲۳- تولید

۲۴- پس زمینه - میانه - پیش زمینه

سؤالات تشریحی

۲۵- الف: خیس کردن مقوا در ابتدای کار و کاربرد قلم موی پر آب بر روی آن (خیس در خیس)

ب: استفاده از قلم موی پر آب بر روی مقوای خشک (خیس در خشک)

ج: استفاده از قلم موی تقریباً خشک بر روی مقوای خشک این شیوه بیشتر برای قلم گیری و کشیدن خطوط و پردازی نقطه گذاری استفاده میشود. (خشک در خشک)

۲۶- الف: اغراق در نسبت، اغراق در کیفیت، اغراق در کمیت، اغراق در موقعیت ب: اغراق در کمیت

۲۷- طراحی شستی: قبل از اجرای استوریبرد پر کار و با جزئیات، به طراحی های سریع و کوچک دنبال هم می پردازند که طراحی شستی یا تامبیل نامیده میشود. در طراحی تامبیل جزئیات مطرح نیست و این تصاویر بسیار ساده و سریع هستند. تامبیل شامل تداوم عناصر در کادر و اندازه نما خواهند بود. اجرای طراحی های سریع، استفاده از فلش ها، جهت حرکات کاراکتر و حرکات دوربین در این مرحله کافی است.

۲۸- در این مرحله نقاط قوت و ضعف احتمالی فیلم بررسی میشود و از تلف شدن انرژی و سردرگمی در هنگام تولید جلوگیری می کند.

۲۹- الف: نمایش بصری محیط شخصیت شامل تعیین پس زمینه، موقعیت قرار گیری دوربین، حرکات دوربین، زوایای دوربین، لنزها، ترکیب بندی، نورپردازی و رنگ. در لی آوت تصمیم می گیرند که آنچه باید در فیلم دیده شود چگونه باشد و چه نقشی در بقیه مراحل خواهد داشت.

ب: موقعیت و عملکرد خود شخصیت در فیلم مانند محل قرار گیری شخصیت ها در صحنه، نحوه حرکت، ورود و خروج شخصیت ها، توازن مقیاس شخصیت ها و لوازم، چیدن عناصر صحنه، حالا تو حرکت شخصیت ها، ریتم حرکت شخصیت ها.

۳۰- پس از نهایی شدن شکل کاراکتر و تایید یکی از کانسپتها توسط کارگردان، مرحله طراحی پزشیت اتفاق می افتد. طراحی کاراکتر با توجه به حالات و بازیهای اصلی کاراکتر در طول فیلم. این حالت ها را که معمولاً تعداد آنها محدود است روی کاغذ و با ساده ترین ابزار مثل مداد سیاه یا مداد رنگی کار می شود.

با تشکر از طراح محترم جناب آقای فریدون محمدزاده

موفق باشید.