

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَآلِ مُحَمَّدٍ وَعَجِّلْ فَرَجَهُمْ



ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم

رشته تولید برنامه تلویزیونی

گروه هنر

شاخه فنی و حرفه‌ای

پایه یازدهم دوره دوم متوسطه





وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



نام کتاب: ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم - ۲۱۱۵۵۶

پدیدآورنده:

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:

گیتا آمیلی، خدیجه بختیاری، فرزانه ناظران پور، مجید قربانی فر و منصور پاک بین (اعضای شورای برنامه‌ریزی)

حسن سروندی (پودمان ۱ و ۲)، آنسه حسنی (بخش اتوکد، تری دی مکس)، پروانه قاسمیان (پودمان ۳)، بهرام قاسمی (پودمان ۴)، ولی اله حیدری (پودمان ۵) (اعضای گروه تألیف) - شکرالله خیرالله (ویراستار ادبی)

مدیریت آماده‌سازی هنری:

اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

شناسه افزوده آماده‌سازی:

خدیجه بختیاری (مدیر هنری) - سمیه نصری (طراح جلد) - سمیه نصری، یلدا ابوسعیدی (صفحه‌آرا)

نشانی سازمان:

تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن: ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۰۹۲۶۶۸۸۳، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وب‌گاه: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir

ناشر:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱

(دارو پخش) تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹-۳۷۵۱۵

چاپخانه:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»

سال انتشار و نوبت چاپ:

چاپ پنجم ۱۴۰۰

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



ملت شریف ما اگر در این انقلاب بخواهد پیروز شود باید دست از آستین
برآرد و به کار بپردازد. از متن دانشگاه‌ها تا بازارها و کارخانه‌ها و مزارع و
باغستان‌ها تا آنجا که خودکفا شود و روی پای خود بایستد.
امام خمینی (قَدَسَ سِرُّهُ)

پودمان اول

۱۳	طراحی صحنه
۱۵	اهداف طراحی صحنه
۱۷	عملکردهای طراحی صحنه
۱۸	زمان و مکان
۱۹	فضاسازی برای کمک به موضوع یا تم
۲۱	انواع طراحی صحنه
۲۳	مراحل طراحی صحنه
۲۵	نرم افزارهای طراحی و نقشه کشی
۲۵	اتوکد (Auto cad)
۲۶	نوار ابزار
۲۹	ترسیم پلان
۳۰	تنظیم واحد ترسیم
۳۱	ذخیره کردن تنظیمات
۳۱	تری دی مکس (۳DS max)
۳۲	نوار ابزار
۳۳	تنظیم واحد
۳۴	لایه بندی Layer
۳۴	ذخیره کردن تنظیمات
۳۴	پنل فرماندهی Command Panel
۴۰	متریال (Material)
۴۱	Render
۴۲	ارکان طراحی صحنه
۴۳	عناصر بصری در طراحی صحنه
۴۵	ترکیب بندی (کمپوزیسیون)
۴۶	سبک های طراحی صحنه

۴۸	ساخت ماکت
۵۰	هماهنگی با عوامل برنامه ساز یا تولید
۵۳	نقشه کشی چیدمان (دکور) برنامه
۵۴	مراحل نقشه کشی
۶۰	ترسیم نما
۶۰	برش ها
۶۱	ضخامت خطوط
۶۵	جزئیات اجرایی
۶۵	مواد و مصالح
۶۷	بر آورد هزینه ساخت
۶۸	نصب و مونتاژ
۶۹	نگه داری و استفاده مجدد

پودمان دوم

۷۳	وسایل صحنه
۷۵	انتخاب وسایل صحنه
۷۹	پژوهش و تحقیق
۸۰	ترمیم
۸۲	آماده سازی
۸۴	مواد و مصالح
۸۷	انواع مواد و مصالح
۹۰	تفکیک و دسته بندی وسایل صحنه
۹۲	قرار دادن وسایل در صحنه
۹۵	ساخت وسایل صحنه
۹۷	طراحی
۹۹	مواد و مصالح
۱۰۱	انواع مواد و مصالح
۱۰۵	ساخت وسایل صحنه
۱۱۰	مواد و مصالح دور ریختنی و مازاد
۱۱۲	نصب و ارائه وسایل صحنه

۱۲۱.....	متن.....
۱۲۴.....	ساختار تولید یک فیلم.....
۱۲۵.....	مراحل تولید یک فیلم (پیش تولید، تولید و پس از تولید).....
۱۲۷.....	نمونه جدول برنامه ریزی.....
۱۲۸.....	نمونه فهرست.....
۱۲۸.....	تحلیل و بررسی شخصیت نمایشی.....
۱۲۹.....	تعریف شخصیت یا کاراکتر.....
۱۳۴.....	انتخاب لباس برای بازیگران.....
۱۳۵.....	کهنه کردن.....
۱۳۵.....	تغییر شکل دادن براساس بدن بازیگر.....
۱۳۶.....	ملزومات لباس.....
۱۳۶.....	طراحی و ساخت ملزومات لباس.....
۱۳۶.....	ساخت زره.....
۱۳۸.....	تاج.....
۱۳۹.....	پوشش های پا.....
۱۳۹.....	جواهرات و زیورآلات.....
۱۳۹.....	آماده سازی لباس برای بازیگر و هماهنگ کردن ملزومات لباس.....
۱۴۵.....	آناتومی بدن.....
۱۴۶.....	طراحی اندام.....
۱۴۷.....	طراحی صورت.....
۱۴۸.....	طراحی دست و پا.....
۱۴۹.....	شخصیت پردازی در نمایش.....
۱۵۲.....	طراحی برای شخصیت های خیالی.....
۱۵۴.....	گروه طراحی لباس.....
۱۵۴.....	هماهنگی گروه طراحی با گروه دوزندگان (خیاطها).....
۱۶۰.....	دوخت لباس و ارائه نهایی.....

بودمان چهارم

۱۶۷.....	ماسک چیست؟.....
۱۶۸.....	منشاء پیدایش ماسک.....
۱۷۰.....	انواع مواد مصرفی در ساخت ماسک.....
۱۷۲.....	مهارت توانایی تشخیص و تفکیک ماسک ها.....
۱۷۲.....	اندازه ها براساس چهره در ساخت ماسک گچی.....
۱۷۳.....	نقش چهره در ساخت ماسک گچی.....
۱۷۳.....	اجرای ماسک باند گچی.....

۱۷۵ کاربرد چسب‌ها در ساخت ماسک
۱۷۶ پاپیه ماشه و کاربرد آن در ساخت ماسک
۱۷۷ ساخت ماسک از مواد دیگر (باند زخم یا پارچه تنظیف)
۱۷۹ چسب لاتکس و کاربرد آن در ساخت صورتک
۱۸۰ راه‌های تشخیص لاتکس با کیفیت
۱۸۱ مراحل ساخت یک ماسک لاتکسی
۱۸۱ ساخت عملی ماسک لاتکسی
۱۸۵ راه‌های تشخیص لاتکس با کیفیت
۱۸۵ جایگاه شخصیت در متن
۱۸۶ توانایی جداسازی شخصیت‌های متن نمایش برمبنای ژانر
۱۸۶ حالات روانی شخصیت
۱۸۷ توانایی طراحی ماسک با توجه به شخصیت
۱۸۸ انواع مواد و ابزار در ساخت ماسک
۱۹۱ ساخت و تهیه ماسک
۱۹۱ عوامل تأثیرگذار در ساخت ماسک
۱۹۱ انتخاب مواد و شیوه ساخت براساس شخصیت
۱۹۲ برنامه‌ریزی برای ساخت ماسک
۱۹۳ توانایی ساخت ماسک برمبنای شخصیت
۱۹۳ ترمیم و رتوش نهایی ماسک

پودمان پنجم

۱۹۷ پیدایش گریم
۱۹۷ کاربرد گریم
۱۹۸ تعریف گریم
۲۰۲ گریم شخصیت نمایشی
۲۰۴ طراحی چهره
۲۰۶ آناتومی چهره
۲۰۷ عضله‌های سر و صورت
۲۰۷ متعادل سازی در عکس
۲۰۸ منظور از شخصیت چیست؟
۲۰۸ ابزار چهره پردازی
۲۱۰ مواد چهره پردازی
۲۱۵ شخصیت‌های بازیگری
۲۱۷ مراحل متعادل سازی صورت
۲۲۳ فهرست منابع و ماخذ

شرایط در حال تغییر دنیای کار در مشاغل گوناگون، توسعه فناوری‌ها و تحقق توسعه پایدار، ما را بر آن داشت تا برنامه‌های درسی و محتوای کتاب‌های درسی را در ادامه تغییرات پایه‌های قبلی براساس نیاز کشور و مطابق با رویکرد سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران در نظام جدید آموزشی بازطراحی و تألیف کنیم. مهم‌ترین تغییر در کتاب‌ها، آموزش و ارزشیابی مبتنی بر شایستگی است. شایستگی، توانایی انجام کار واقعی بطور استاندارد و درست تعریف شده است. توانایی شامل دانش، مهارت و نگرش می‌شود. در رشته تحصیلی - حرفه ای شما، چهار دسته شایستگی در نظر گرفته شده است:

۱. شایستگی‌های فنی برای جذب در بازار کار مانند توانایی ساخت ماکت و طراحی ماسک و گریم برای برنامه‌های تلویزیونی
۲. شایستگی‌های غیر فنی برای پیشرفت و موفقیت در آینده مانند نوآوری و مصرف بهینه
۳. شایستگی‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند کار با نرم افزارها
۴. شایستگی‌های مربوط به یادگیری مادام‌العمر مانند کسب اطلاعات از منابع دیگر

بر این اساس دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش مبتنی بر اسناد بالادستی و با مشارکت متخصصان برنامه‌ریزی درسی فنی و حرفه‌ای و خبرگان دنیای کار مجموعه اسناد برنامه درسی رشته‌های شاخه فنی و حرفه‌ای را تدوین نموده‌اند که مرجع اصلی و راهنمای تألیف کتاب‌های درسی هر رشته است.

این کتاب سومین کتاب کارگاهی است که ویژه رشته تولید برنامه تلویزیونی تألیف شده است شما در طول دوره سه ساله شش کتاب کارگاهی و با شایستگی‌های متفاوت را آموزش خواهید دید. کسب شایستگی‌های این کتاب برای موفقیت در شغل و حرفه برای آینده بسیار ضروری است. هنرجویان عزیز سعی نمایید؛ تمام شایستگی‌های آموزش داده شده در این کتاب را کسب و در فرآیند ارزشیابی به اثبات رسانید.

کتاب درسی ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم شامل پنج پودمان است و هر پودمان دارای یک یا چند واحد یادگیری است و هر واحد یادگیری از چند مرحله کاری تشکیل شده است. شما هنرجویان عزیز پس از یادگیری هر پودمان می‌توانید شایستگی‌های مربوط به آن را کسب نمایید. هنرآموز محترم شما برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات منظور می‌نماید و نمره قبولی در هر پودمان حداقل ۱۲ می‌باشد.

همچنین علاوه بر کتاب درسی شما امکان استفاده از سایر اجزای بسته آموزشی که برای شما طراحی و تألیف شده است، وجود دارد. یکی از این اجزای بسته آموزشی کتاب همراه هنرجو می‌باشد که برای انجام فعالیت‌های موجود در کتاب درسی باید استفاده نمایید. کتاب همراه خود را می‌توانید هنگام آزمون و فرایند ارزشیابی نیز همراه داشته باشید. سایر اجزای بسته آموزشی دیگری نیز برای شما در نظر گرفته شده است که با مراجعه به وبگاه رشته خود با نشانی www.tvoccd.medu.ir می‌توانید از عناوین آن مطلع شوید.

فعالیت‌های یادگیری در ارتباط با شایستگی‌های غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای، حفاظت از محیط زیست و شایستگی‌های یادگیری مادام‌العمر و فناوری اطلاعات و ارتباطات همراه با شایستگی‌های فنی طراحی و در کتاب درسی و بسته آموزشی ارائه شده است. شما هنرجویان عزیز کوشش نمایید این شایستگی‌ها را در کنار شایستگی‌های فنی آموزش ببینید، تجربه کنید و آنها را در انجام فعالیت‌های یادگیری به کار گیرید.

رعایت نکات ایمنی، بهداشتی و حفاظتی از اصول انجام کار است لذا توصیه‌های هنرآموز محترمتان در خصوص رعایت مواردی که در کتاب آمده است، در انجام کارها جدی بگیرید.

امیدواریم با تلاش و کوشش شما هنرجویان عزیز و هدایت هنرآموزان گرامی، گام‌های مؤثری در جهت سربلندی و استقلال کشور و پیشرفت اجتماعی و اقتصادی و تربیت مؤثر و شایسته جوانان برومند میهن اسلامی برداشته شود.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

سخنی با هنرآموزان گرامی

در راستای تحقق اهداف سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران و نیازهای متغیر دنیای کار و مشاغل، برنامه درسی رشته تولید برنامه تلویزیونی طراحی و بر اساس آن محتوای آموزشی نیز تألیف گردید. کتاب حاضر از مجموعه کتاب‌های کارگاهی می‌باشد که برای سال یازدهم تدوین و تألیف گردیده است این کتاب دارای ۵ پودمان است که هر پودمان از یک یا چند واحد یادگیری تشکیل شده است. همچنین ارزشیابی مبتنی بر شایستگی از ویژگی‌های این کتاب می‌باشد که در پایان هر پودمان شیوه ارزشیابی آورده شده است. هنرآموزان گرامی می‌بایست برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات برای هر هنرجو ثبت کنند. نمره قبولی در هر پودمان حداقل ۱۲ می‌باشد و نمره هر پودمان از دو بخش تشکیل می‌گردد که شامل ارزشیابی پایانی در هر پودمان و ارزشیابی مستمر برای هریک از پودمان‌ها است. از ویژگی‌های دیگر این کتاب طراحی فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته در ارتباط با شایستگی‌های فنی و غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای و مباحث زیست محیطی است. این کتاب جزئی از بسته آموزشی تدارک دیده شده برای هنرجویان است که لازم است از سایر اجزای بسته آموزشی مانند کتاب همراه هنرجو، نرم افزار و فیلم آموزشی در فرایند یادگیری استفاده شود. کتاب همراه هنرجو در هنگام یادگیری، ارزشیابی و انجام کار واقعی مورد استفاده قرار می‌گیرد. شما می‌توانید برای آشنایی بیشتر با اجزای بسته یادگیری، روش‌های تدریس کتاب، شیوه ارزشیابی مبتنی بر شایستگی، مشکلات رایج در یادگیری محتوای کتاب، بودجه‌بندی زمانی، نکات آموزشی شایستگی‌های غیرفنی، آموزش ایمنی و بهداشت و دریافت راهنما و پاسخ فعالیت‌های یادگیری و تمرین‌ها به کتاب راهنمای هنرآموز این درس مراجعه کنید. کتاب شامل پودمان‌های ذیل است:

پودمان اول: عنوان صحنه‌پردازی تلویزیونی

پودمان دوم: عنوان ساخت لوازم صحنه

پودمان سوم: عنوان انتخاب، آماده‌سازی، طراحی و دوخت لباس شخصیت

پودمان چهارم: عنوان ساخت ماسک

پودمان پنجم: عنوان چهره‌پردازی

امید است که با تلاش و کوشش شما همکاران گرامی اهداف پیش‌بینی شده برای این درس محقق گردد.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش

پودمان ۱

صحنه پردازی تلویزیونی



صحنه پردازی در تلویزیون اهمیت ویژه‌ای دارد زیرا صحنه بیانگر بخشی از محتوا و پیام یک برنامه است. بنابراین طراحان صحنه در تهیه و تولید یک برنامه تلویزیونی از عوامل مؤثر بوده و با دانش و مهارت صحنه پردازی به جلوه‌های بصری یک برنامه تلویزیونی کمک مؤثری می‌کنند.

واحد یادگیری ۱

ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

برای ساخت ماکت و الگوی دیجیتال، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری بر اساس موضوع برنامه داده شده، طرح های دستی ارائه می دهند، سپس نقشه های اولیه خود را با نرم افزار مربوط اجرا می کنند.

استاندارد عملکرد

■ ساخت ماکت و الگوی دیجیتال با استفاده از رایانه بر اساس نقشه

طراحی صحنه

به فضا سازی و تبدیل فضای ذهنی و خیالی به شکل واقعی و به وجود آوردن محیطی مناسب با ساختار برنامه، «طراحی صحنه» گفته می‌شود. طراحی صحنه بیانگر ویژگی های برنامه است و قابلیت آن را دارد تا محتوا و پیام برنامه را به صورت آسانتری در اختیار بیننده قرار دهد. به تصاویر زیر توجه کنید:



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



تصویر ۳



تصویر ۵

- در مورد تصاویر بالا با یکدیگر، گفت‌وگو کنید.
- به نظر شما در کدام تصویر، طراحی صحنه برای موضوعی خاص انجام شده است؟
 - آیا طراحی صحنه میتواند صرفاً برداشت شخصی طراح از موضوع برنامه باشد؟
 - در برخی از صحنه‌ها از المان یا نماد و سمبول خاصی استفاده شده است.
 - زمانی که دکور برنامه با محتوای آن ارتباط مستقیم ندارد، بیننده با تکرار آن برنامه، در فضای جدیدی قرار میگیرد.

فعالیت
کارگاهی



- ۱- از برنامه‌های تلویزیونی پخش شده، تصاویری تهیه کنید و آنها را براساس طراحی صحنه، دکوراسیون و صحنه آرایی، دسته‌بندی نموده و تفاوت آنها را بنویسید.
- ۲- طراحی صحنه برنامه‌ای را که در انتقال پیام و محتوا موفق بوده است، با ذکر دلایل مشخص کنید.



تصویر ۷



تصویر ۶

با توجه به تصاویر بالا به پرسش‌های زیر پاسخ دهید:

- ۱- برای کدام فضا طراحی صحنه انجام گرفته است؟
- ۲- چه تفاوتی بین فضاهای طراحی شده وجود دارد؟
- ۳- آیا در طراحی این فضاها هدف خاصی در نظر گرفته شده است؟

- درباره نوع طراحی و تفاوت فضاها با یکدیگر گفت‌وگو کنید سپس روی تخته کلاس ویژگی‌های هر یک از صحنه‌ها را بنویسید.

کار گروهی



اهداف طراحی صحنه



تصویر ۹



تصویر ۸



تصویر ۱۱



تصویر ۱۰

هدف از طراحی صحنه ایجاد یک جلوه خاص تصویری است تا فضایی چشم نواز، زیبا، تأثیرگذار و امکان ارتباط بیشتر با مخاطب را فراهم آورد. طراح برای رسیدن به اهدافش لازم است در مرحله اول، محورهای برنامه را مشخص نموده سپس به مطالعه و تفکر بپردازد. طرح نهایی به میزان شناخت او از موضوعات پیرامونش (سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، ورزشی و ...) بستگی دارد.

- ۱- چند تصویر از برنامه‌های تلویزیونی انتخاب کنید و آنها را در کلاس با یکدیگر مقایسه کنید.
- ۲- کدام طراح، اهداف برنامه را در طرح پیشنهادی مورد توجه قرار داده است؟

کار گروهی





- ۱- برای یک برنامه فرهنگی، اقتصادی یا ورزشی طرحی را پیشنهاد دهید.
- ۲- هر هنرجو یکی از موضوعات را انتخاب کرده و برای آن به صورت دستی یا دیجیتال به طراحی پردازد.
- ۳- «طراحی صحنه» چگونه می‌تواند توجه بیننده را نسبت به یک برنامه تلویزیونی افزایش دهد؟
- ۴- چه عواملی باعث تفاوت برنامه‌ها می‌شود؟



تصویر ۱۳
دکور قدیمی



تصویر ۱۲
دکور جدید

ویژگی هر برنامه باعث می‌شود که طراح، فضای خاصی را برای آن در نظر بگیرد. تفکرات جدید، خلاقیت و نوآوری در طراحی صحنه و تجسم بخشیدن به آنها از عوامل مؤثر در بوجود آوردن فضای مناسب برنامه است.



- ۱- چند برنامه را از شبکه‌های تلویزیونی انتخاب کنید و میزان خلاقیت و نوآوری را در آنها مشخص نمایید.



- ۱- برای طراحی صحنه یک برنامه تلویزیونی چه اطلاعاتی مورد نیاز است؟

طراح در مرحله اول درباره موضوع برنامه تحقیق کرده، محورهای اصلی آن را مشخص و دسته‌بندی می‌کند، سپس با یک تفکر خلاق به طراحی می‌پردازد و پیشنهاد خود را ارائه می‌دهد. در بررسی و

مشورت ممکن است نیاز به تغییراتی باشد که طراح با هماهنگی کارگردان، آنها را اعمال می‌کند. در بعضی مواقع ممکن است برنامه از چند بخش تشکیل شده باشد که طراح با توجه به آنها به طراحی صحنه می‌پردازد مانند یک برنامه خبری، ورزشی یا ترکیبی که از چند بخش تشکیل می‌شود.

- ۱- برای یک برنامه ورزشی که دارای بخش‌های اجرا و مصاحبه با کارشناسان ورزشی است، فضایی را طراحی کرده و بخش‌های مختلف برنامه را در صحنه پیش‌بینی کنید.
- ۲- برای یک برنامه خانوادگی که دارای بخش‌های اجرا، مصاحبه با کارشناس، نمایش خانوادگی و اخلاقی و ... است، صحنه‌ای را طراحی کنید.
- ۳- چند نمونه از برنامه‌های مجموعه‌ای در شبکه‌های تلویزیونی را انتخاب نمایید سپس بخش‌های مختلف برنامه را دسته‌بندی کرده و سپس محورهای آنها را مشخص کنید.

فعالیت
کارگاهی



عملکردهای طراحی صحنه



تصویر ۱۵
ورزشی



تصویر ۱۴
مذهبی

هر برنامه تلویزیونی، از لحاظ محتوا با عملکردهای مختلفی روبه‌رو است.

- ۱- آیا از دکور یک برنامه مذهبی می‌توان برای یک برنامه اقتصادی استفاده کرد؟
- ۲- عناصر مورد استفاده در طراحی صحنه چه تأثیری بصری در بیننده به وجود می‌آورد؟
- ۳- چه ویژگی‌هایی در به کارگیری طراحی صحنه، بیننده را وادار می‌کند برنامه را تا پایان پیگیری کند؟
- ۴- طراح صحنه با ایجاد فضایی مناسب، به چه میزان می‌تواند به انرژی و نیرویی که برنامه را پیش می‌برد، کمک کند؟
- ۵- آیا برنامه‌های فوق دارای شخصیت یا کاراکتر خاصی هستند؟



تصویر ۱۷
کودک



تصویر ۱۶
فرهنگی

آکشن^۱ یا عمل، همان نیرویی است که برنامه را پیش می‌برد و آن را زنده و پویا نگاه می‌دارد و با به کارگیری عوامل دراماتیکی مانند حرکات بدنی، تصویری، گفت و گویی (دیالوگ) و شخصیت‌سازی ایجاد می‌شود. ویژگی‌های مورد استفاده در یک برنامه می‌تواند به شخصیت آن برنامه کمک کرده و یا برای آن، شخصیت‌آفرینی نماید مانند یک برنامه کودک یا ورزشی و
نوع و زمان برنامه و شبکه‌ای که برنامه در آن تولید و پخش می‌شود، شخصیت آن برنامه را بیان می‌کند.

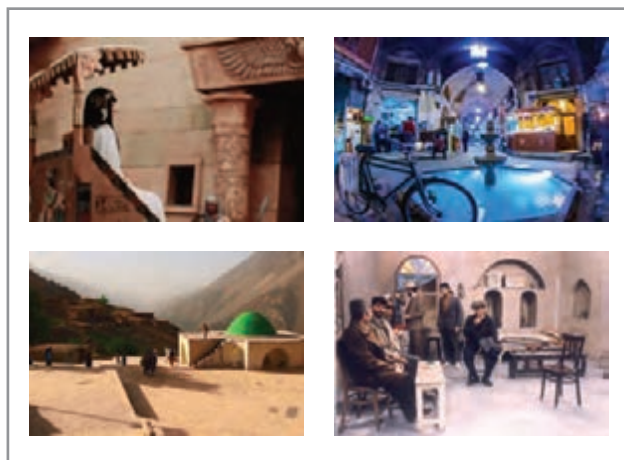
- ۱- برای یک برنامه کودک در سنین ۷ تا ۱۰ سال، طراحی کنید.
- ۲- برای یک برنامه نوجوان در سنین ۱۰ تا ۱۵ سال که در تابستان پخش می‌شود، طراحی کنید.

فعالیت
کارگاهی

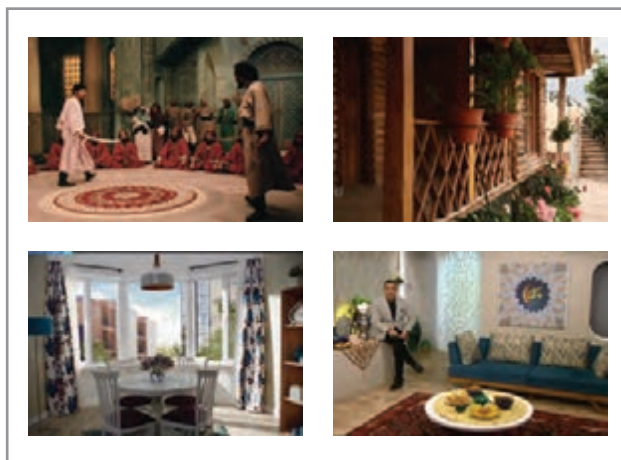


زمان و مکان

- کدام برنامه، فضای روز یا شب را نشان می‌دهد؟
 - کدام تصویر به دوره خاصی از تاریخ اشاره می‌کند؟
 - تفاوت اصلی فضای داخلی و خارجی در چیست؟
 - آیا در طراحی صحنه، به موقعیت جغرافیایی توجه می‌شود؟
- طراحی صحنه یک فضای ایده‌آل و زیبا، با توجه به زمان، مکان، دوره تاریخی و موقعیت جغرافیایی انجام می‌شود و طراح در این راستا تلاش می‌کند تا بیننده را در شرایط مطلوبی قرار دهد.



تصویر ۱۹
مکان



تصویر ۱۸
زمان

- ۱- تعدادی از برنامه‌های تلویزیونی را انتخاب کرده و مشخص کنید کدامیک از آنها فضای روز یا شب و کدامیک دوره تاریخی و یا موقعیت جغرافیایی خاصی را بیان می‌کند؟
- ۲- به مناسبت «شب‌های ماه مبارک رمضان»، یک برنامه مذهبی را برای یکی از استان‌های کشور طراحی کنید و ماکت آن را بسازید.

فعالیت
کارگاهی



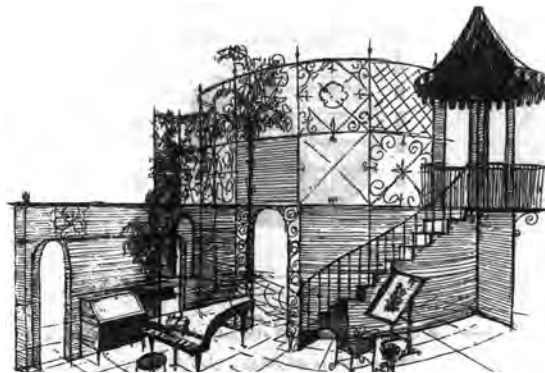
در بیشتر سریال‌ها، ماجراهای داستان، در صحنه‌های روز یا شب صورت می‌گیرد که طراح پیش‌بینی‌های مورد نیاز را در نظر می‌گیرد.

فضاسازی برای کمک به موضوع یا تم

به تصاویر ۲۰ تا ۲۴ نگاه کنید.
کدامیک از برنامه‌ها، فضای مذهبی را بیان می‌کند؟
کدام برنامه، به مناسبت خاصی اشاره دارد؟ تفاوت آن را با برنامه مسابقه بیان کنید. در هر یک از برنامه‌ها از چه نشانه، نماد یا رنگ خاصی استفاده شده است؟
طراحی صحنه از علائم، نشانه‌ها، نمادها، رنگ‌ها و برای نشان دادن شادی، غم، تحرک و نشاط در برنامه استفاده می‌کند.
طراح صحنه با در نظر گرفتن تمامی عملکردها، اکشن (عمل) شخصیت، زمان و مکان، تاریخ و جغرافیا، به وجود آوردن مود و کمک به موضوع و در نهایت، فضای کلی برنامه، به طراحی می‌پردازد تا صحنه جدیدی را خلق کند.



تصویر ۲۱
مذهبی



تصویر ۲۰



تصویر ۲۳
مسابقه



تصویر ۲۲
معنوی



تصویر ۲۴
کودک



- یک دوره تاریخی را در یک موقعیت جغرافیایی خاص در نظر بگیرید و برای یک برنامه ترکیبی شامل (مجری، مصاحبه، خواننده، نمایش و ...) طراحی کنید.

انواع طراحی صحنه

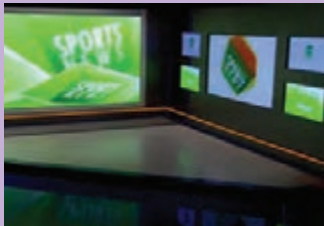


تصویر ۲۵
با نور

در کدام برنامه‌ها، «دکور ثابت» مورد استفاده قرار می‌گیرد؟
دکورهای متحرک، برای کدام برنامه‌ها مناسب تر هستند؟
در طراحی صحنه چه برنامه‌هایی می‌توان از نقاشی، عکس، نور، پرده کروماکی^۱، بک پروژکشن^۲ یا ویدئو وال^۳ و یا به صورت تلفیقی استفاده کرد؟
طراح صحنه با توجه به ویژگی‌های برنامه و محتوای آن می‌تواند از انواع صحنه‌پردازی‌ها بهره گیرد و یا تعدادی از آنها را با هم در طراحی مورد استفاده قرار دهد.



۱- برای طراحی صحنه یک برنامه کودک، از پرده نقاشی و یا عکس استفاده کرده و ماکت آن را بسازید.
۲- با استفاده از منابع نوری، برای یک مسابقه طراحی کرده و محل قرارگیری نورها را در آن مشخص نمایید.



تصویر ۲۸



تصویر ۲۷



تصویر ۲۶

- 1- Chroma Key
- 2- Back Production
- 3- Video Wall



تصویر ۳۰



تصویر ۲۹

هر تصویر، برای کدام برنامه مناسب‌تر است؟

۱-

۲-

۳-

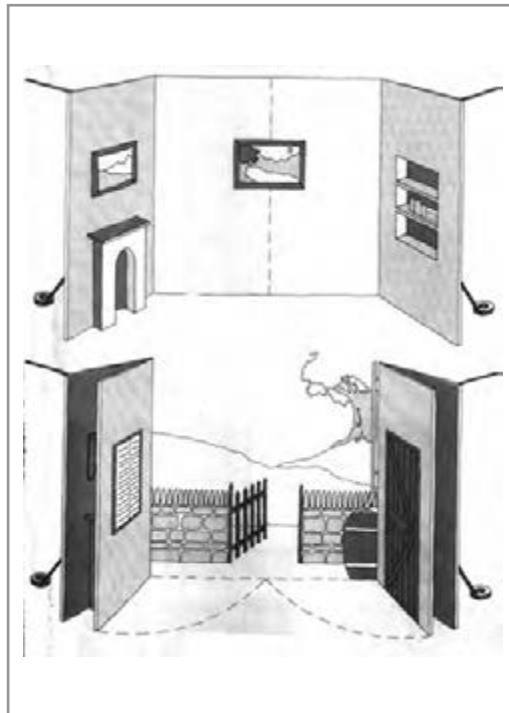
۴-



تصویر ۳۲
تلفیقی



تصویر ۳۳
پرده کروماکی



تصویر ۳۱
با نقاشی



تصویر ۳۵
دکور ثابت



تصویر ۳۴
متحرک



تصویر ۳۶
با عکس

کار گروهی



- ۱- تصاویری از برنامه‌های تلویزیونی را جمع‌آوری کنید و آن‌ها را در کلاس نصب کنید.
- ۲- با دقت در المانهای تصویری نوع برنامه و محورهای آن را حدس بزنید. بخش‌هایی از تصویر را بزرگ‌نمایی کنید و با توجه به جزئیات صحنه، یکبار دیگر این آزمون را با دیگر هنرجویان انجام داده و به پرسش‌های زیر پاسخ دهید.
- ۳- آیا یک برنامه تاریخی را می‌توان به صورت مدرن طراحی کرد؟
- ۴- استفاده از گره چینی و طرح اسلیمی چه فضایی را در طراحی صحنه به وجود می‌آورد؟
- ۵- استفاده از نقشه جهان در دکور، فضای برنامه را به کدام سمت هدایت می‌کند؟

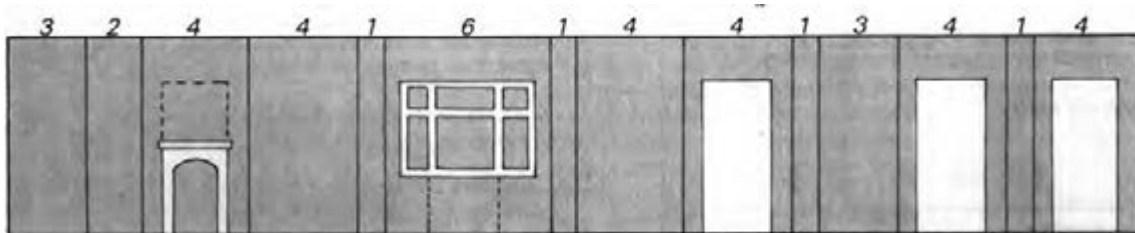
مراحل طراحی صحنه

آمادگی

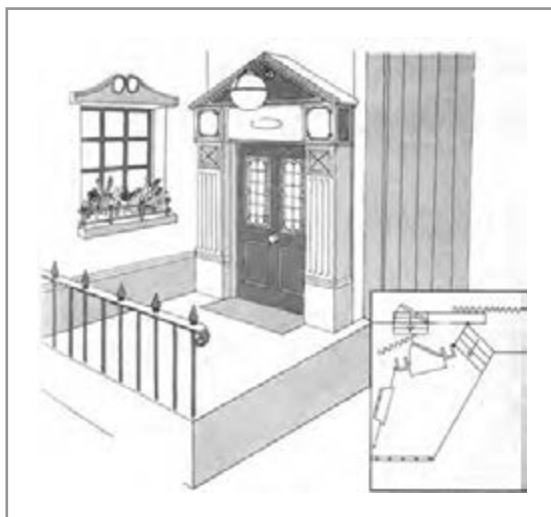
طراح باید دارای ایده‌های نو و خلاق در زمینه موضوعات مختلف باشد و قبل از شروع به طراحی نسبت به موضوع برنامه اطلاعاتش را گسترش دهد تا بتواند در راستای محتوای آن به طراحی بپردازد.

اجرا

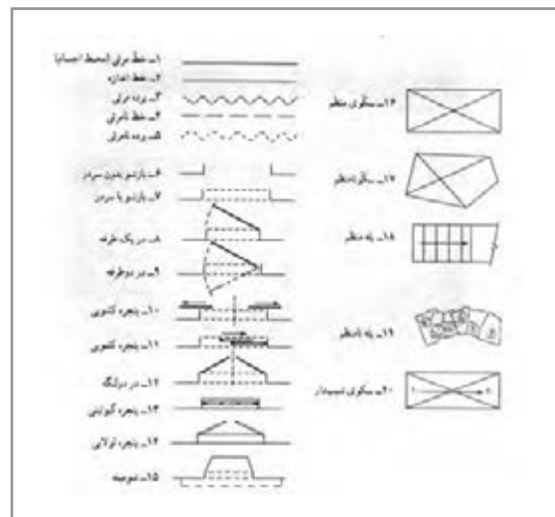
برای ساخت و اجرا، طراح باید از توانایی‌هایی در زمینه نقشه‌کشی، ترسیم فنی، نقاشی، گرافیک، عکاسی، شناخت مواد و مصالح و ... برخوردار باشد تا نقشه‌های اجرایی را به طور کامل آماده و بخش‌های مختلف نقشه از قبیل پلان، نما، برش و جزئیات را به شکل کامل ترسیم کند.
ترسیم نقشه‌ها (پلان، نما، برش، مقیاس و ...) را می‌توان در برنامه‌های رایانه (اتوکد، 3D و ...) اجرا نمود.



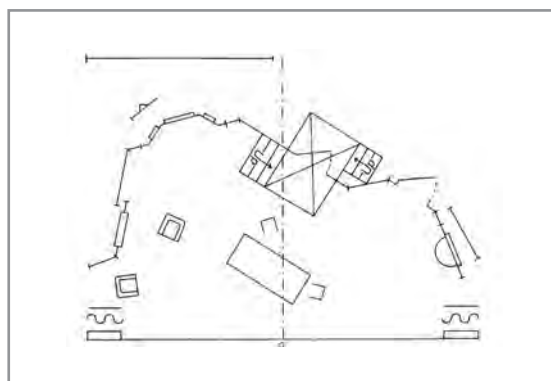
تصویر ۳۷



تصویر ۳۹



تصویر ۳۸

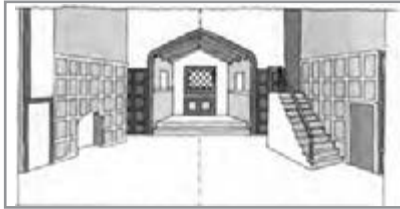


تصویر ۴۱

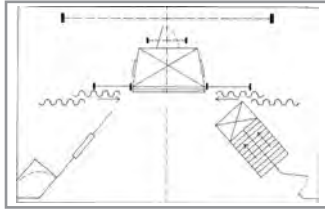


تصویر ۴۰

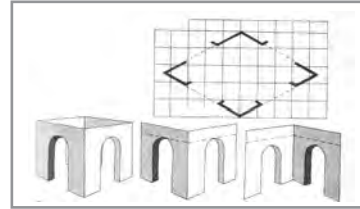
نرم افزارهاي طراحي و نقشه كشي



تصوير ۴۴



تصوير ۴۳



تصوير ۴۲

- کدام نقشه با دست ترسیم شده است؟
 - کدام نقشه نرم افزاری اجرا شده است؟
 - چند برنامه نرم افزاری برای طراحی صحنه می شناسید؟
 - چه تفاوتی بین نقشه کشی دستی و نرم افزاری وجود دارد؟
- قبل از این که نرم افزارهای رایانه ای وارد عرصه های آموزشی شوند، طراحان صحنه، نقشه های اجرایی را به صورت دستی تهیه می کردند و در اختیار کارفرما، تهیه کننده و سازندگان قرار می دادند ولی امروزه با پیدایش نرم افزارها و امکانات پیشرفته ای که دارند، اکثر نقشه ها در رایانه ترسیم می شوند.
- طراح صحنه برای اجرای ایده هایش با استفاده از نرم افزارها قدرت عمل بیشتری دارد و در زمان کوتاهی می تواند تخیلات و ذهنیاتش را به ظهور برساند.
- دو نرم افزار که در طراحی صحنه، کاربرد بیشتری دارند اتوکد و ۳D هستند.

اتوکد (Auto cad)



تصوير ۴۵

اتوکد، نرم افزاری برای طراحی های دو بُعدی، سه بُعدی و ترسیم فنی است. این برنامه به کاربران امکان می دهد تا طرح های دو و سه بُعدی را خلق کرده و یا به ترسیم نقشه های مورد نیاز خود بپردازند.

برای آموزش طراحی صحنه رایانه ای لازم است هنرجویان تمرینات خود را با نرم افزارهای اتوکد و ۳D Max انجام دهند.

فضای اُتوگد به چند قسمت تقسیم می‌شود:

۱- نوار منوها

تمام دستورهای مورد استفاده در نرم افزار را در خود جای داده است که با قراردادن ماوس روی هر قسمت می توان دستورات موجود را مشاهده نمود.

۲- نوار ابزار

در این قسمت دستورها، به صورت نماد (Icon) قرار دارند.

۳- محیط ترسیمی

در این قسمت می توان نقشه یا شکل مورد نظر را ترسیم کرد.

۴- Command Panel (پنل فرماندهی)

در این قسمت می توان دستورهای مورد نظر را نوشت و اجرا کرد. با ورود هر دستور، پیغام هایی از طرف نرم افزار صادر می شود که باید به آن پاسخ دهیم. به طور مثال چنانچه دستور ویرایش را وارد کنیم، انتخاب اجزای مورد نظر را از ما درخواست می کند.

۵- نوار وضعیت

در مجموعه ای از امکانات نرم افزار می باشند که توانایی طراح در ترسیم را افزایش می دهند و همانند ابزارهایی هستند که در رسم به کمک دست، از آنها استفاده می شود، مثل خط کش ، پرگار، گونیا و ...

Ortho: برای ترسیم خطوط کاملاً افقی یا عمودی.

Grid: برای شطرنجی کردن محیط.

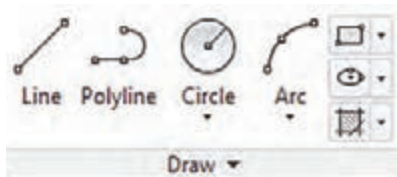
Snap: این ابزار وسیله ای برای پرش مکان نما بر روی نقاط کلیدی موضوعات و ترسیم دقیق می باشد.

نوار ابزار

نوار ابزار برای ترسیم، از ابزار های زیر تشکیل شده است:



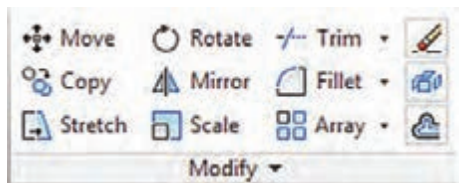
تصویر ۴۶



تصویر ۴۷

۱- **Draw:** از این قسمت برای ترسیم موضوعات استفاده می شود. Line برای ترسیم خطوط در اندازه ها و زوایای مختلف، Polyline برای ترسیم خطوط دوبعدی و یا چند ضلعی هایی به هم پیوسته، Circle برای ترسیم دایره و Arc برای ترسیم کمان و قوس ها با

شعاع های مختلف استفاده می شوند.



۲- **Modify**: دستورهایی ویرایشی، این دستورها جهت ویرایش یک نقشه به کار می روند.

تصویر ۴۸

Move: ابزاری پر کاربرد در اتوکد می باشد و برای جابه جا کردن موضوعات و انتقال آن ها از یک نقطه به نقطه دیگر مورد استفاده قرار می گیرد.

Copy: این ابزار، برای تکثیر موضوعات ترسیم شده مورد استفاده قرار می گیرد.

Stretch: این ابزار، برای کشیدن قسمتی از موضوعات استفاده می شود.

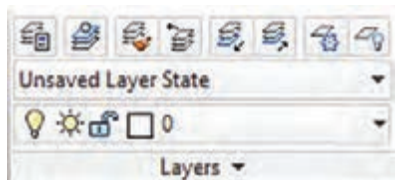
Rotate: این ابزار، برای دوران و چرخش موضوعات استفاده می شود.

Mirror: این دستور، برای قرینه کردن یا کپی به حالت قرینه یک یا چند موضوع مورد استفاده قرار می گیرد.

Scale: این ابزار ویرایشی، برای کوچک و بزرگ نمودن موضوعات ترسیم شده استفاده می شود.

Trim: این ابزار، از پرکاربردترین ابزارهای ویرایشی به شمار می آید و از آن برای حذف اضافه های یک خط و یا پاک کردن قسمتی از شکل استفاده می شود.

Fillet و **Chamfer**: از این دو دستور برای ویرایش کنج های موضوعات ترسیمی استفاده می شود. گوشه ها را به هم متصل کرده و کنجی قوس دار به ما می دهد ولی Chamfer کنج ها رو پخ می کند. **Array**: از این ابزار برای کپی کردن موضوع ترسیمی در جهت های مختلف و به تعداد معین استفاده می شود.



تصویر ۴۹

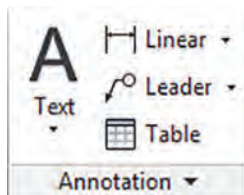
۳- **Layers**: برای مدیریت در کار و تعیین شکل های مختلف برای خطوط می توان از این ابزار استفاده کرد. در حقیقت لایه ها را این گونه تصور کنید که آن ها کاغذهای شفاف می باشند که هر دسته از موضوعاتی که دارای خواص و مشخصات یکسانی می باشند، در یک لایه قرار دارند. در نهایت لایه ها را بر روی هم قرار داده تا نقشه ترسیم شده را کامل نمایش دهد و در صورت

نیاز می توان یکی از لایه ها یا همان کاغذ شفاف را برداشت تا جزئیات و شلوغی نقشه کم شود.

۴- **Annotation**: با استفاده از این ابزار می توان در طرح های خود متن هایی را نوشت و یا یادداشت هایی را برای اجرا ذکر کرد.

Table: برای ایجاد جدول در فضای ترسیمی مورد استفاده قرار می گیرد.

Linear: برای اندازه گذاری به روش های مختلف استفاده می شود.



تصویر ۵۰



۵- **Block**: این ابزار برای ذخیره کردن موضوعات انتخاب شده و تحت یک نام در حافظه فایل جاری مورد استفاده قرار می گیرد.

Cractor: برای ساخت Block استفاده می شود.

Edit: برای اصلاح Block های ساخته شده استفاده می شود.

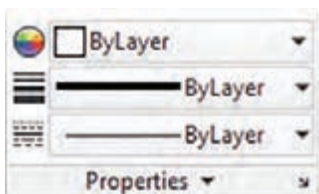
تصویر ۵۱

۶- **Properties**: در این قسمت می توان ضخامت خطوط ترسیم شده، رنگ و نوع خطوط را مشخص نمود و یا تغییر داد.

الف) در این قسمت رنگ موضوعات ترسیم شده تعیین می شود.

ب) ضخامت ترسیمات در این قسمت مشخص می شود.

ج) در این قسمت فرم خطوط ترسیمی مشخص می شود.



الف

ب

ج

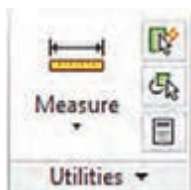
تصویر ۵۲



۷- **Group**: برای یکی کردن موضوعات مورد نظر استفاده می شود. این دستور مشابه Block می باشد ولی در این دستور، موضوعات یکپارچه شده، تنها در محیط تعیین شده به کار برده می شوند اما موضوعات Block شده در محیط های دیگر هم یکپارچه می باشد.

تصویر ۵۳

۸- **Utilities**: این ابزار، برای اندازه گیری موضوعات ترسیم شده، استفاده می شود. در واقع اندازه موضوع ترسیم شده را در اختیار قرار می دهد. عدد اندازه در Command Panel نمایش داده می شود نه در کنار موضوعات ترسیم شده. در این قسمت، به ترتیب ابزار اندازه گیری، Select All، Select و ماشین حساب نیز قرار دارند.



تصویر ۵۴

۹- **Clipboard**: تمام دستورات Copy، Paste و Cut در این قسمت قرار دارد. در صورتی که خواسته شود موضوع ترسیم شده ای از محیط دیگر به محیط مورد نظر انتقال یابد، برای کپی کردن از این قسمت استفاده می شود.

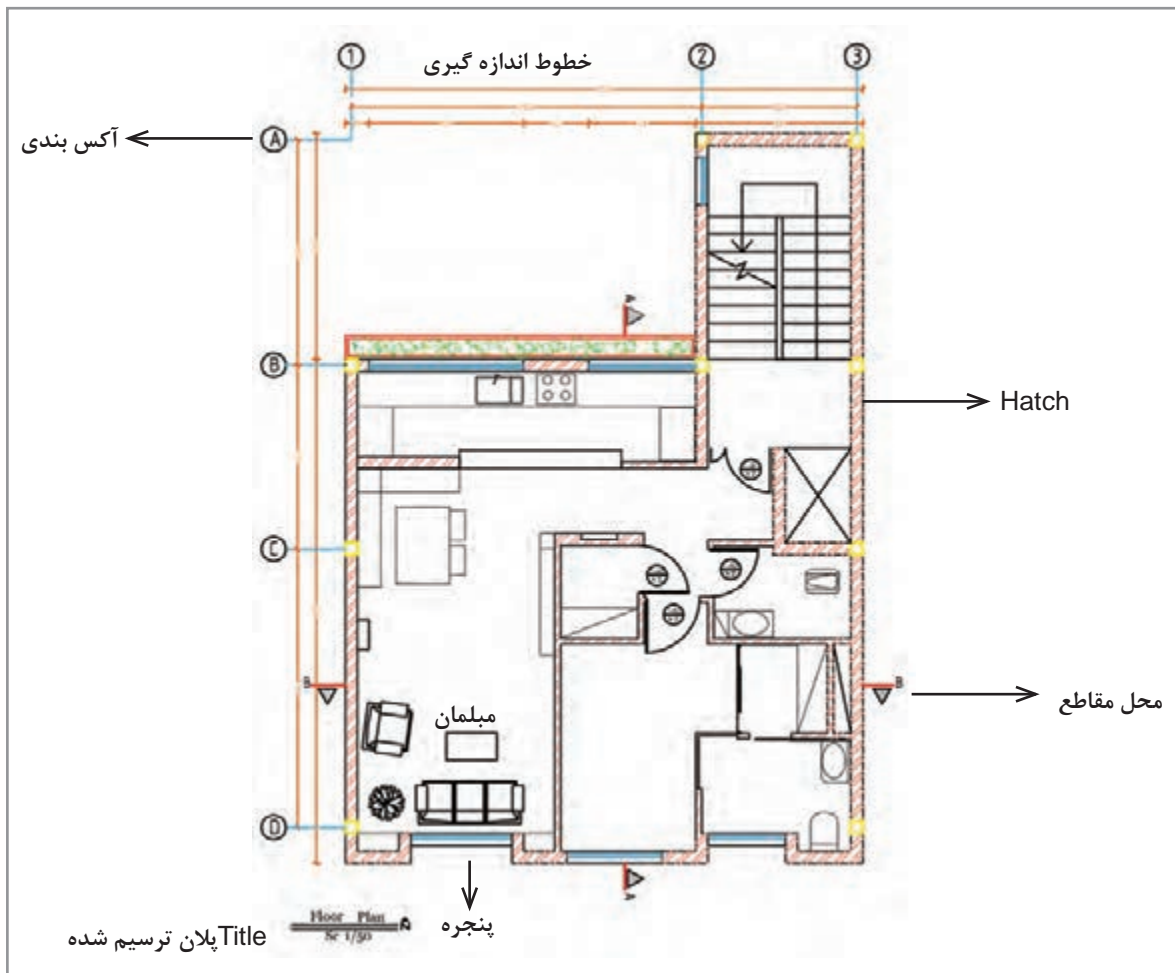


تصویر ۵۵

ترسیم پلان

ابتدا خطوط اصلی و بیرونی پلان به کمک دستور Line ترسیم می‌شود سپس به کمک دستور Offset، ضخامت دیوارها را ایجاد می‌کنیم. محل پنجره‌ها و درها را با استفاده از ابزارهای اندازه‌گذاری مشخص کرده و آنها را با کمک دستورهای Offset، Arc، Line و Circle ترسیم می‌گردد. پس از ترسیم پلان، مبلمان را ترسیم کرده و در محل تعیین شده قرار داده می‌شود. ترسیم مبلمان نیز با کمک دستورهای ذکر شده در بالا به راحتی امکانپذیر است. پس از اتمام ترسیم پلان و مبلمان، آکسها و اندازه‌گذاری‌ها را به کمک دستور linear، Line، Circle و Text ترسیم می‌شود. سپس محل‌هایی را که نیاز به هاشور دارد، به کمک دستور Hatch هاشور زده می‌شود.

پس از آنکه پلان و تمام جزئیات آن ترسیم شد، محل Section در پلان مشخص می‌شود (معمولاً در محل‌هایی مشخص می‌شود که جزئیات بیشتری برای نمایش وجود دارد). برای ترسیم مقطع نیز از همان دستورهای استفاده می‌شود که برای ترسیم پلان استفاده شده بود.



تصویر ۵۶



Hatch جهت هاشورزدن و رنگ کردن موضوعات ترسیم شده مورد استفاده قرار می گیرد. نحوه انتخاب ابزار نیز به چند روش است از جمله: تایپ کردن H در Command Panel و انتخاب Hatch از نوار ابزار Draw.



تصویر ۵۷

Boundaries: پس از انتخاب یکی از گزینه های این قسمت، درون موضوعی که باید هاشور زده شود، کلیک کنید.

Pattern: به کمک این قسمت، نوع هاشور مشخص می شود.

Properties: رنگ، زاویه، مقیاس و فرم هاشورها را در این قسمت می توان تنظیم کرد. سایر قسمت ها نیز مربوط به تنظیمات هاشور و موضوعی است که در آن قرار می گیرند.

تنظیم واحد ترسیم

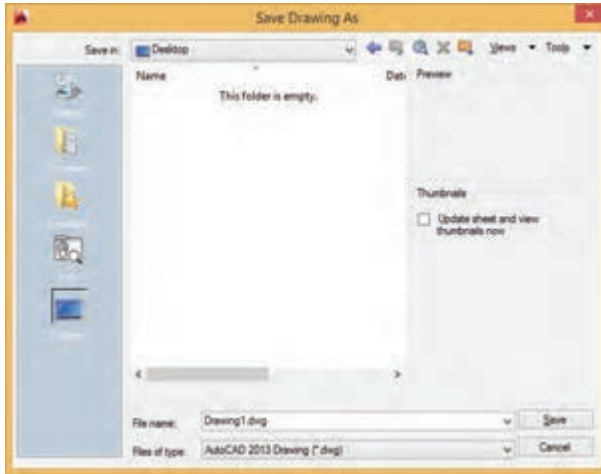
قبل از شروع ترسیم، بهتر است که واحد ترسیم را تنظیم کرد، برای تنظیم واحد ترسیمی به متریک، باید عبارت Un را در Command Panel تایپ کرده و اینتر را بزنیم تا پنجره رو به رو باز شود.
Length: در این قسمت، نوع واحد ترسیمی طولی و دقت صفر بعد از اعشار آن را می توان تنظیم کرد.
Angel: این قسمت مربوط به تنظیم واحد برای زاویه و دقت صفر بعد از اعشار می باشد.
Insertion Scale: با کلیک در فهرست کشویی این قسمت، نوع واحد برای ترسیم مثلا متر را می توان انتخاب کرد.

Lighting: این قسمت نیز باید روی International باشد.




تصویر ۵۸

ذخیره کردن تنظیمات



تصویر ۵۹

قبل از اینکه ترسیمی آغاز شود، بهتر است آن را ذخیره کرده و با فاصله زمانی هر چند دقیقه یک بار، روی آن کلیک کرد تا اگر به هر دلیلی سیستم قطع شد، ترسیمات از بین نرود. از نوار منوها، Toolbar دستور Save را انتخاب کرده. (یا روی  در سمت چپ محیط نرم افزار کلیک می کنیم و از منوی باز شده، گزینه Save را انتخاب می کنیم). پس از انتخاب این دستور، پنجره رو به رو باز می شود که باید مسیر را ذخیره کرده و یک نام برای آن فایل تعیین کرد.

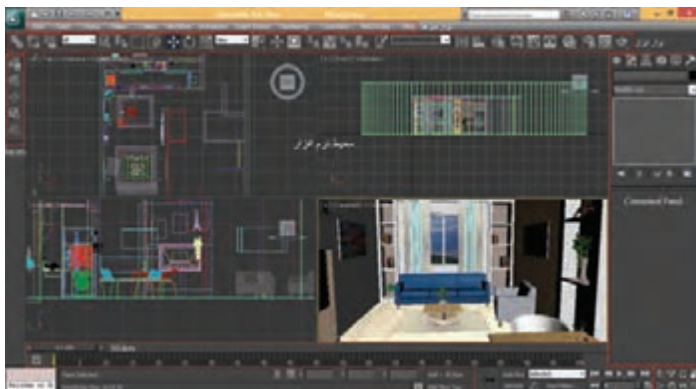
فرمت ذخیره برای اتوکد، Dwg می باشد. در صورتی که خواسته شود فایل به نرم افزار دیگری انتقال یابد، باید با فرمت Save، dxf کرد و یا برعکس عمل کرد.

– یکی از طرح های انجام شده را در برنامه اتوکد نقشه کشی کرده، پلان، نما، برش و جزئیات آن را ترسیم کنید.

فعالیت
کارگاهی



تری دی مکس (3DS max)



تصویر ۶۰

نرم افزاری با قابلیت ساخت مدل های سه بعدی و متحرک سازی است. که به طور گسترده در معماری ساختمان، طراحی صنعتی، ساخت فیلم، پویانمایی و ساخت بازی های رایانه ای استفاده می شود و بزرگ ترین قابلیت آن، امکانات خوب مدل سازی است.

فضای تری دی مکس به چند قسمت تقسیم می‌شود:

۱- نوار منوها

نوار منو ها درست در زیر نوار عنوان برنامه قرار دارد که تمام فرمان ها و عملیات قابل اجرا در 3DS MAX، در این منوها موجود است.

۲- نوار ابزار

در این قسمت دستورها، به صورت نماد (Icon) قرار دارند.

۳- محیط ترسیمی

در این قسمت می‌توان شکل یا صحنه مورد نظر را ایجاد کرد.

۴- Command Panel (پنل فرماندهی)

در سمت راست محیط Max قرار دارد و تمام دوبعدی ها، سه بعدی ها، نور، دوربین و ... در این قسمت قرار دارند.

۵- Sliders

این بخش به همراه کلیدهای Play، Back و ... مربوط به ساخت پویانمایی می‌باشد. در سمت راست Sliderها، Viewport navigation controls قرار دارند که ابزارهای کنترل کننده یک ویوپورت می‌باشند.

۶- تنظیمات Viewport

به چهار محیط نرم افزار گفته می‌شود که تنظیمات آن، در سمت چپ هر صفحه قرار دارد و به بخش های زیر تقسیم بندی شده است:

الف

ب

ج

[+] [Front] [Wireframe]

تصویر ۶۱

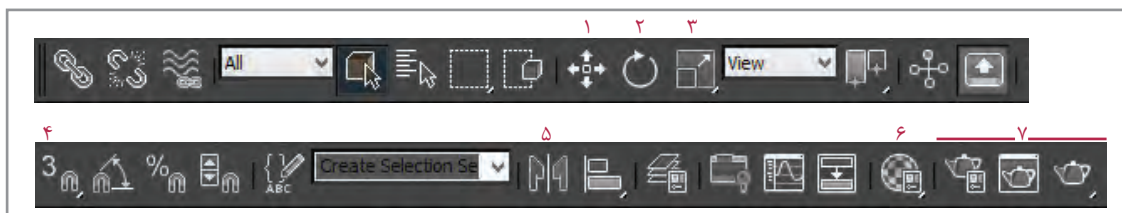
الف) نحوه نمایش آبجکت ها و تنظیمات نمایشی مربوط به نور و سایه.

ب) در این قسمت، نقاط دیدها و تنظیمات آن، تعداد دوربین ها و نورهایی را که در آن استفاده شده است، نشان می‌دهد.

ج) Configure و سایر تنظیمات مربوط به صفحه.

نوار ابزار

نوار ابزار برای ترسیم، از ابزار های زیر تشکیل شده است:

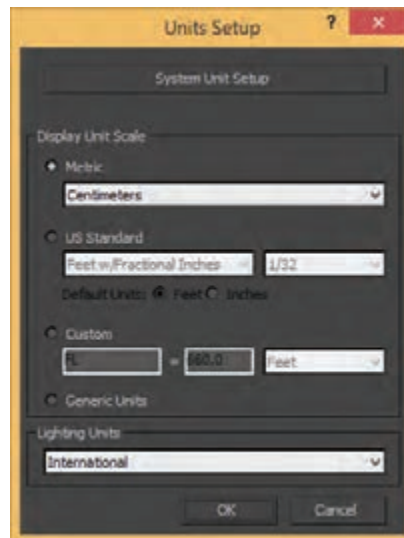
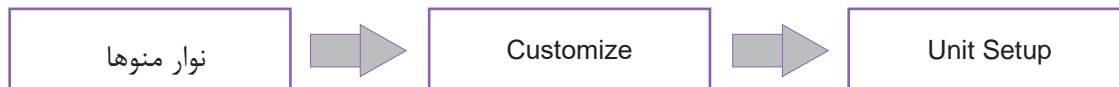


تصویر ۶۲

- ۱- **Move**: ابزاری برای حرکت دادن اشیای انتخابی، در جهت مورد نظر و به مقدار دلخواه.
- ۲- **Rotate**: پس از انتخاب یک شیء، به کمک این ابزار می توان آن را چرخاند.
- ۳- **Scale**: ابزاری است برای تغییر مقیاس (بزرگ نمایی یا کوچک نمایی) جسم در یک، دو و یا سه راستا.
- ۴- **Snap**: ابزارهایی هستند که قابلیت پرش و گرفتن نقاط خاصی از جسم را دارند.
- ۵- **Mirror**: ابزاری است برای ایجاد قرینه از آبجکت انتخابی.
- ۶- **Material Editor**: ابزاری است برای ساخت متریال.
- ۷- **Render**: تنظیمات رندر، نمایش آخرین فریم رندر گرفته شده و گرفتن رندر از ویوپورت فعال، در این قسمت قرار دارند.

تنظیم واحد

قبل از شروع ترسیم، بهتر است واحد ترسیم را تنظیم کرد، برای تنظیم واحد ترسیمی به متریک، باید از طریق پنجره روبرو رو و مسیر Unit Setup این کار را انجام داد.

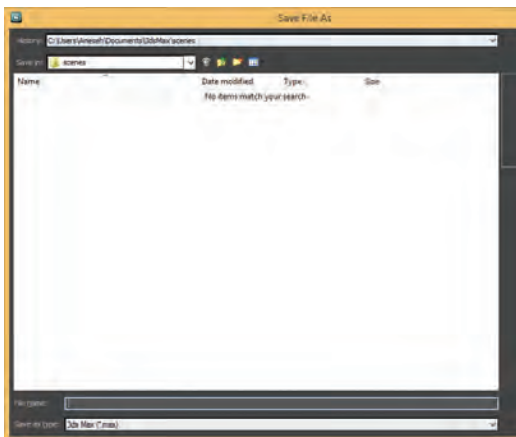


تصویر ۶۳

لایه بندی Layer

مشابه نرم افزار اتوکد عمل می کند. برای مدیریت و کنترل آبجکت های رسم شده با این نرم افزار، بهتر است آن ها را لایه بندی کرد.

ذخیره کردن تنظیمات



تصویر ۶۴

قبل از اینکه ترسیمی آغاز شود، بهتر است آن را ذخیره کرده و با فاصله زمانی هر چند دقیقه یک بار، روی آن کلیک کرد تا اگر به هر دلیلی سیستم قطع شد، ترسیمات از بین نرود. از نوار عنوان، بر روی آرم تری دی مکس کلیک کرده و دستور Save انتخاب می شود. پس از انتخاب این دستور، پنجره رو به رو باز می شود که باید مسیر ذخیره را مشخص کرده و یک نام برای آن فایل تعیین کرد. فرمت ذخیره برای تری دی مکس Max. می باشد. در صورتی که خواسته شود فایل به نرم افزار دیگری انتقال یابد، باید آن را با فرمت ۳ds و یا برعکس Save کرد.

پنل فرماندهی Command Panel

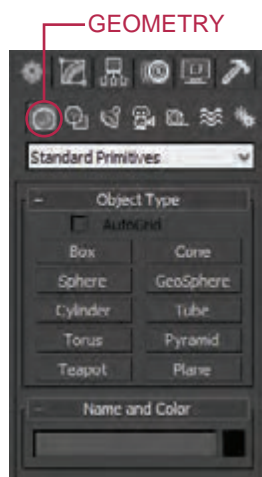
پنل فرماندهی شامل ابزارهای ترسیمی زیر است:

۱- Create

این پنل همان گونه که از نام لاتین آن مشخص است، کار خلق و به وجود آوردن آبجکت ها در صحنه را بر عهده دارد.

الف) Geometry: در این قسمت، سه بعدی های هندسی استاندارد قرار دارند که اگر بر روی نام هر یک از اشیای موجود در لیست کلیک کرده و سپس در صفحه کشیده شود، با توجه به نوع انتخاب یک شیء مانند Box (مکعب)، Sphere (کره) و ... کشیده خواهد شد که هر کدام از آن ها، تنظیمات مخصوص به خود مانند ارتفاع، طول، عرض، شعاع و ... را دارند. اگر بر روی Standard Primitives کلیک شود، منویی باز می شود که می توان مجموعه سه بعدی هایی مانند دیوارها، گیاهان، پله، درب و پنجره و ... را دید

تصویر ۶۵



که به صورت پیش فرض در محیط نرم افزار تعبیه شده اند.

Shapes: این قسمت در 3D MAX شامل شکل های دو بعدی می شود. نکته مهم در مورد این شکل ها این است که در حالت عادی قابل رندر نمی باشند. این آبجکت بیشتر برای شروع مدل سازی، برای ایجاد مسیر حرکت path و ... استفاده می شود. یک نکته مهم دیگر این است که در قسمت shape چندین نوع آبجکت مثل دایره، مستطیل و یا مربع داریم اما مهم ترین نوع این آبجکت ها، line است، که در واقع به این نوع آبجکت spline گفته می شود. فرق لاین با دایره، مربع و ... در این است که در دایره فقط می توان شعاع را تغییر داد یا مثلاً در مستطیل فقط می توان اندازه طول و عرض را تغییر داد، اما در حالت spline کنترل بیشتری بر روی آبجکت وجود دارد.

Rendering: این قسمت، سریع ترین روش برای ضخامت دادن به Shape ها می باشد.

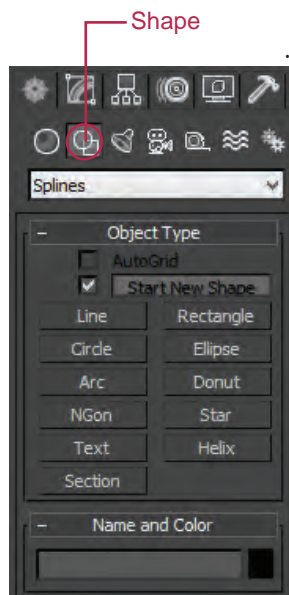
Interpolation: منحنی در واقع یک خط است که از خط های کوچک تر تشکیل شده است، این خط های کوچک، آن قدر کوچک می شوند که قابل تشخیص نیستند و شکل به صورت منحنی دیده می شود. در تری دی مکس، یک دایره، یک چند ضلعی با تعداد زیادی اضلاع می باشد.

از این جهت، با افزایش مقدار Interpolation می توان دایره و منحنی های نرم تری رسم کرد و اگر این عدد را کم کرد، شکل، شبیه به چند ضلعی می شود. این مقدار، مخصوصاً برای کسانی که در زمینه معماری کار می کنند، مهم می باشد.

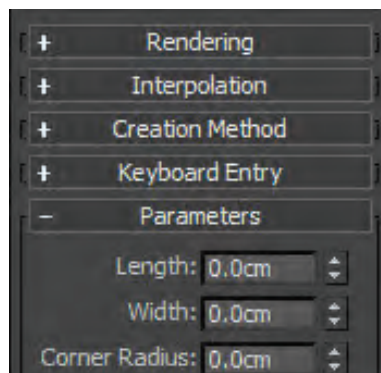
Creation Method: این قسمت، نحوه ترسیم را مشخص می کند، به طور مثال مستطیل از مرکز ترسیم شود یا از ضلع.

Keyboard Entry: در این قسمت می توان موقعیت Shape را انتخاب کرده و مختصات X، Y و Z را نیز مشخص نموده و سپس دکمه create زده شود، آنگاه آبجکت با مشخصاتی که وارد شده است، ساخته می شود.

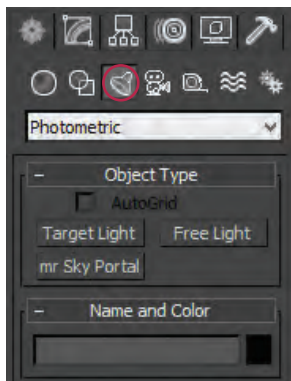
Parameters: این قسمت نیز مربوط به تنظیمات طولی و عرضی آبجکت می باشد.



تصویر ۶۷

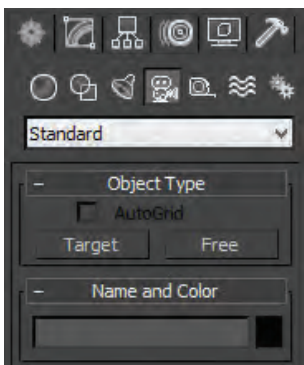


تصویر ۶۶



تصویر ۶۸

ج) Light (نور): تمامی آبجکت های نورپردازی در این قسمت قرار دارند و با توجه به نورهایی (داخلی و یا خارجی) که مورد نظر است، آبجکت مربوطه انتخاب می شود، به طور مثال نور آسمان، هالوژن ها، نورهای مخفی و ... با انتخاب هر کدام از نورها، تنظیمات آن ظاهر می شود، از جمله تنظیمات مربوط به سایه ها، ابعاد چشمه نوری، میزان شدت نور، رنگ نور و



تصویر ۶۹

د) Camera (دوربین): برای داشتن دید مناسب از محیط طراحی شده، از دوربین های به کار برده شده در نرم افزار تری دی مکس استفاده می کنیم و با کمک تنظیمات آن می توان مانند دوربین های حرفه ای عمل کرد. از جمله مهم ترین این تنظیمات می توان به (فاصله لنزها)، Fov (فاصله کانونی لنز) و Stock Lenses (لنزهایی که بیشترین کاربرد را دارند به صورت پیش فرض در این قسمت به کار رفته اند) اشاره کرد.

ه) Helpers: این قسمت، برای ایجاد کردن کمک کننده ها در صحنه، مانند ابزار اندازه گیری و... استفاده می شود.

و) Space Warps: برای ایجاد جلوه های خاص استفاده می شود مانند موج، باد و ...

ز) Systems: در این زیر مجموعه چند ابزار مختلف وجود دارد مانند Biped که یک سیستم برای استخوان بندی می باشد.

۲- Modify

در قسمت modify، ابتدا می توان کادر نام و رنگ آبجکت را دید، که از این قسمت می توان نام شیء را تغییر داد. برای تغییر نام در کادر، نام جدید وارد می شود و برای تغییر رنگ، بر روی مربع رنگی روبه روی نام، کلیک کرده و رنگ دلخواه انتخاب می شود. بعد از این، فهرست تغییر دهنده ها وجود دارند. در این قسمت می توان مشخصات آبجکت انتخابی را تغییر داد یا یکی از تغییر دهنده ها را از فهرست انتخاب و به آبجکت اعمال کرد. تری دی مکس شامل تعداد زیادی از modifier ها می باشد و کارهای زیادی با آن ها می توان انجام داد که در واقع ابزار اصلی مدل سازی نیز می باشند. تغییر دهنده ها تنوع زیادی دارند،



تصویر ۷۰

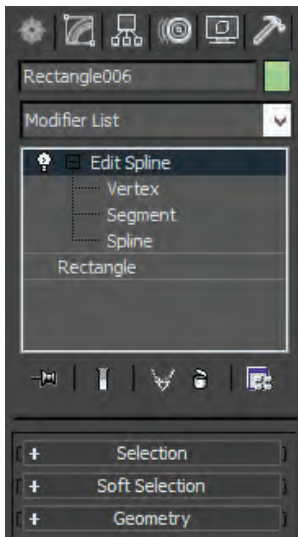
از شبیه سازی مو و لباس گرفته تا شبیه سازی برخورد های فیزیکی دو جسم را می توان با این ابزار ها ایجاد کرد. مهم ترین تغییر دهنده ها که جزء پرکاربردترین فرمان های تری دی مکس می باشند، عبارت اند از: **الف) Extrude**: وظیفه ارتفاع دادن را بر عهده دارد و تنها در اشیای خطی (Shape) قابل مشاهده و اعمال است.

ب) Edit Spline: به وسیله ابزارهای مجموعه Shape ها نمی توان از ابتدا هر گونه خطی را به وجود آورد، بنابراین باید روشی وجود داشته باشد تا بتوان هر گونه تغییری را در spline به وجود آمده اعمال کرد؛ به عنوان مثال اگر توسط ابزار rectangle یک مستطیل ترسیم شود، در حالت اولیه تنها می توان توسط width ، corner,height و radius به ترتیب عرض، طول، کنج و شعاع را تغییر داد. در صورت تمایل به انجام تغییرات بیشتر، به صورت آزاد (مثلاً جابه جایی کنج ها به صورت آزاد، شکاندن خطوط مستطیل، گرد کردن یا پخ زدن کنج های دلخواه و ...) باید کاری کرد تا مستطیل مثال به اجزای سازنده اش کل مستطیل (spline)، هر کدام از چهار خط مستطیل (segment) و نقاط محل اتصال خطوط (vertex) تجزیه شود. برای تجزیه مستطیل به اجزای سازنده اش، باید به آن دستور Edit Spline داده شود.

Vertex: در صورتی که خواسته شود تک تک نقاط یک Spline به صورت جداگانه گرفته شود، از بخش Vertex، Edit Spline انتخاب می شود.

Segment: در صورتی که خواسته شود تک تک خطوط یک Spline را به صورت جداگانه انتخاب شود از این قسمت استفاده می شود.

Spline: به مجموعه چند vertex و segment که توسط این قسمت، تنها با یک کلیک انتخاب می شوند، Spline گویند.



تصویر ۷۱

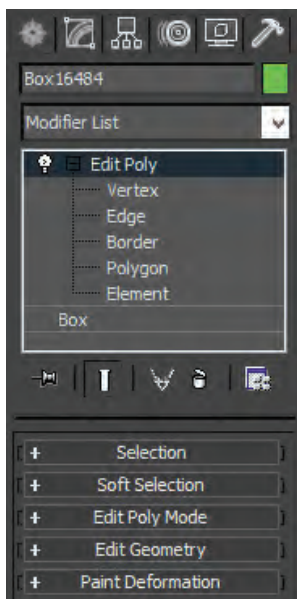
Edit Poly : اگر خواسته شود تغییرات بیشتری بر روی حجم ها ایجاد کرد، باید دستور Edit Poly را به حجم داد. پس از اجرای دستور بر روی حجم، آن به پنج بخش تقسیم می شود: Vertex نقاط، Edge لبه ها و خطوط بین دو نقطه، Border خطوط پیرامون فضای خالی مانند سطح حذف شده، Polygon همان سطوح تشکیل دهنده یک حجم و Element اجزای تشکیل دهنده یک جسم و اما گزینه های Edit Poly شامل فرمان های زیر است:

Selection : در این قسمت می توان زیر مجموعه های مربوط به حجم را انتخاب کرد.

Soft Selection: به کمک آن می توان با ابزاری شبیه قلم مو روی سطح گودی یا ناهمواری ایجاد کرد که اندازه و شدت این قلم مو قابل تعیین است؛ مشروط بر این که Segment های سطح در حد کافی باشند.

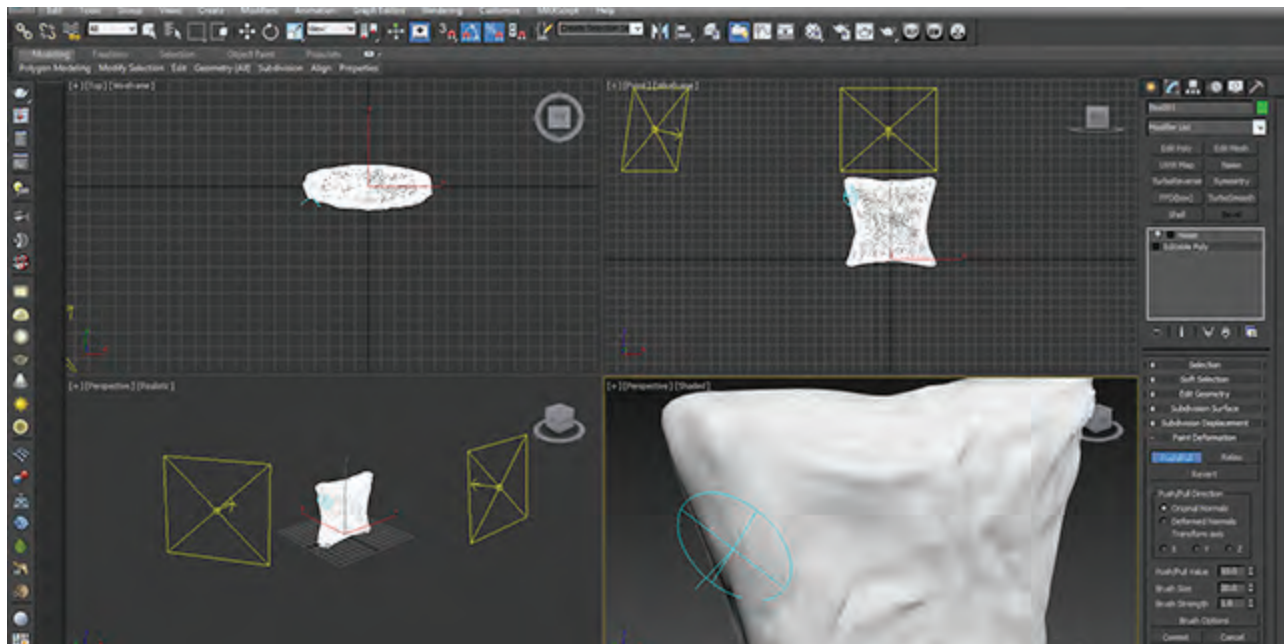
Edit ... : سربرگ هایی که نام آن ها با Edit شروع می شود برای اصلاح موضوع انتخاب شده مورد استفاده قرار می گیرند که با انتخاب هر یک از بخش ها (Vertex، Edge و) تنظیمات همان بخش را در اختیار کاربر قرار می دهد.

Edit Geometry : این بخش، ابزارهای کلی برای ویرایش یک آبجکت Edit Poly و ساب-آبجکت های آن را ارائه می نماید.



تصویر ۷۲

Paint Deformation: این قسمت، برای ایجاد تغییرات به صورت دستی و آزاد بر روی آبجکت های ساخته شده، استفاده می شود.



تصویر ۷۳

۳- Hierarchy

پنل سلسله مراتب؛ (بیشترین کاربرد این پنل در تعریف سلسله مراتب، در ساخت پویانمایی است).

۴- Motion

همانطور که از نامش پیداست، مربوط به انواع حرکت ها در پویانمایی می باشد .

۵- Display

نحوه یا نوع نمایش اشیا را در صحنه کنترل می کند .

۶- Utilities

شامل ابزارهای گوناگونی است که در هیچکدام از دسته های دیگر جای نمی گیرد.



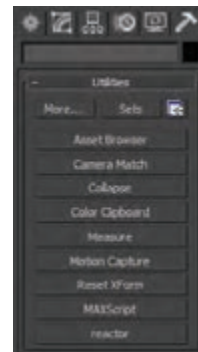
تصویر ۷۷
Hierarchy



تصویر ۷۶
Motion



تصویر ۷۵
Display



تصویر ۷۴
Utilities

متریال (Material)

پس از ساخت یک مدل، نوبت به آن می‌رسد که به منظور جلوه بهتر و معرفی کامل تر، متریال مورد نظر انتخاب شود. صفحه Material Editor دارای مجموعه کاملی از ابزارهای ساخت و مدیریت متریال می‌باشد، که با زدن کلید M می‌توان به آن دسترسی داشت. بخش‌های اصلی Material Editor عبارت‌اند از:

- ۱- پالت (Palette): متریال، جهت ساخت یک یا چند متریال.

۲- Get Material: نسبت دادن یک متریال آماده، به جسم.

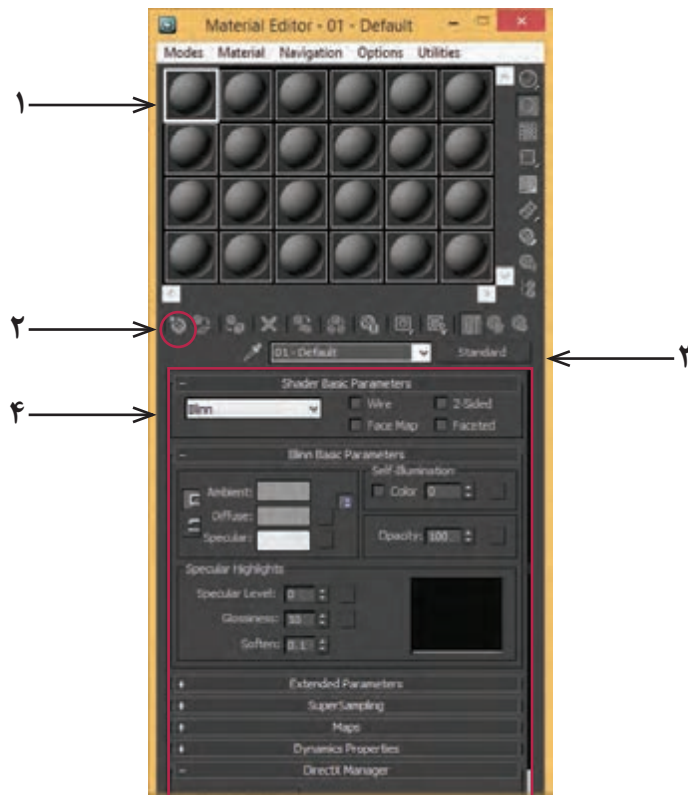
۳- نوع متریال به صورت پیش فرض این گزینه بر روی متریال Standard است، اما انواع دیگری از متریال‌ها نیز وجود دارند مانند Raytrace، Architectural، Top/Bottom و ...

۴- در این قسمت گزینه‌های متریال انتخاب شده (همان‌طور که در مورد ۳ گفته شد) قرار می‌گیرند که مهم‌ترین این گزینه‌ها عبارت‌اند از:

Shader Basic Parameters: تنظیمات سایه‌های متریال.

Basic Parameters...: بسته به نوع سایه‌ای که انتخاب می‌شود، تنظیماتش هم تغییر می‌کنند.

Maps: در این قسمت می‌توان با قرار دادن Map ها و یا تکسچرها بر روی None، حالت‌های مختلفی مانند Opacity (برای شفاف کردن)، Bump (برفکی کردن متریال) و ... ایجاد کرد.

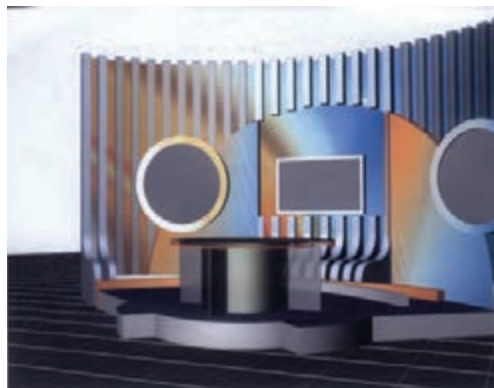


تصویر ۷۸

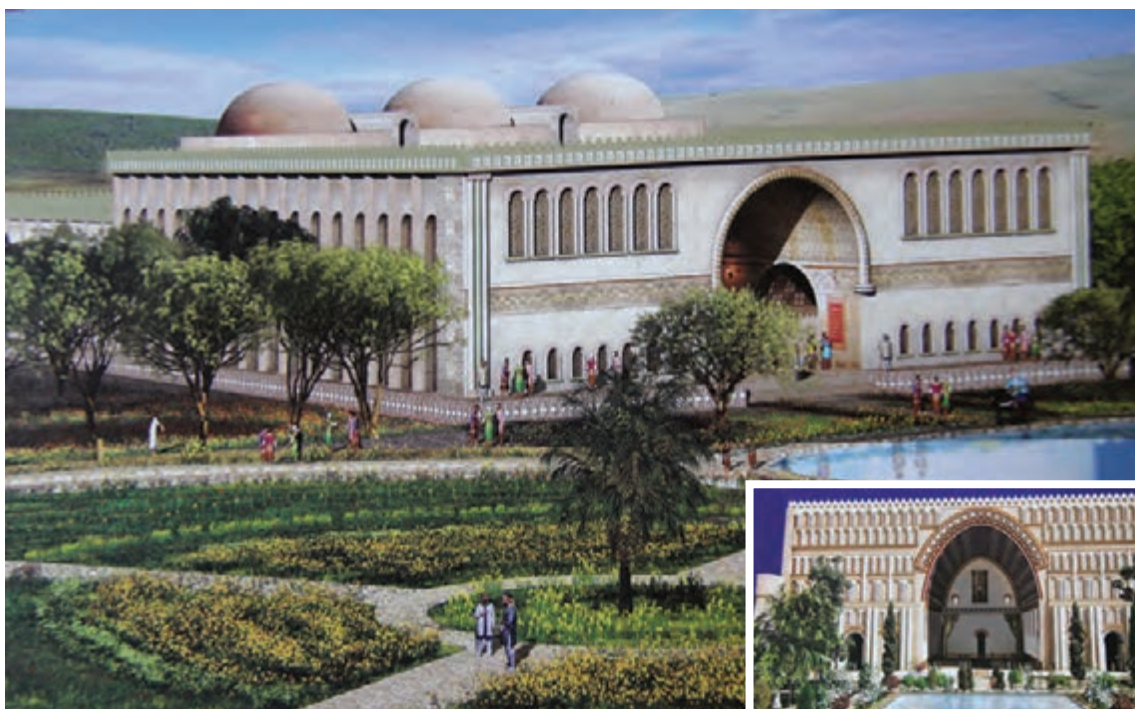
خروجی نهایی از این برنامه، عکسی با کیفیت از فضای ترسیم شده در اختیار کاربر قرار می دهد تا به راحتی بتواند فضا را تجسم کند.



تصویر ۸۰



تصویر ۷۹



تصویر ۸۱





۱- برای یک مسابقه تلویزیونی صحنه‌ای را طراحی کنید و نقشه‌های اجرایی آن (پلان، نما و برش) را در نرم‌افزار اتوکد ترسیم نمایید.
۲- فضای یک برنامه ترکیبی ویژه نوروز شامل: مجری، میهمان، نمایش و موسیقی را طراحی کنید و پس از ترسیم نقشه‌های اجرایی در نرم‌افزار اتوکد، طرح سه‌بعدی آن را در 3D اجرا کنید. (رنگ، بافت، نور و حرکت دوربین را نشان دهید).

ارکان طراحی صحنه

طراحی صحنه برنامه‌های تلویزیونی، گاه بازسازی یک فضای واقعی است و گاه از خلاقیت طراح ناشی شده و بیانگر احساسات درونی وی است که با الهام گرفتن از پدیده‌های اطراف شکل می‌گیرد. طراح برای خلق هر نوع فضا باید با معانی و مفاهیم عناصر بصری و کاربرد آن‌ها آشنا باشد و از این ویژگی‌ها برای بهتر شدن ارکان صحنه بهره‌گیری کند. خط، شکل، اندازه، رنگ و بافت ارکان صحنه را تشکیل می‌دهند که طراح جداگانه یا در کنار هم، آن‌ها را به کار می‌برد. ایجاد تأثیرات بصری متفاوت، به خلاقیت طراح بستگی دارد.



تصویر ۸۳



تصویر ۸۲



تصویر
ب ۸۴



تصویر
الف ۸۴

- چه تفاوتی در تصاویر صفحه قبل (۸۲ تا ۸۴) مشاهده می کنید؟
 - در این تصویر، استفاده از خط، عمق نمایی، حرکت، جنس، اندازه و بافت چه تأثیراتی را به وجود آورده است؟
 - آیا استفاده از هر یک از این ویژگی‌ها، محتوای برنامه را تغییر می دهد؟
- طراح صحنه برای بیان احساسات و ویژگی‌های درونی، از عوامل مهمی مانند خط، بُعد، حرکت، نور، رنگ و بافت استفاده می کند تا فضای مورد نظر برنامه را در صحنه به وجود آورد.
- به این عوامل، «ارکان صحنه» گفته می شود هر یک از این ارکان دارای کاربرد و معنای خاصی است و آگاهی طراح از آن‌ها می تواند به خلق صحنه‌ای مناسب برای برنامه منتهی شود.

- برای یک مسابقه تلویزیونی صحنه‌ای طراحی کنید و نقشه‌های اجرایی آن (پلان، نما و برش) را در نرم افزار اتوکد ترسیم نمایید.

فعالیت
کارگاهی



عناصر بصری در طراحی صحنه



تصویر ۸۶



تصویر ۸۵



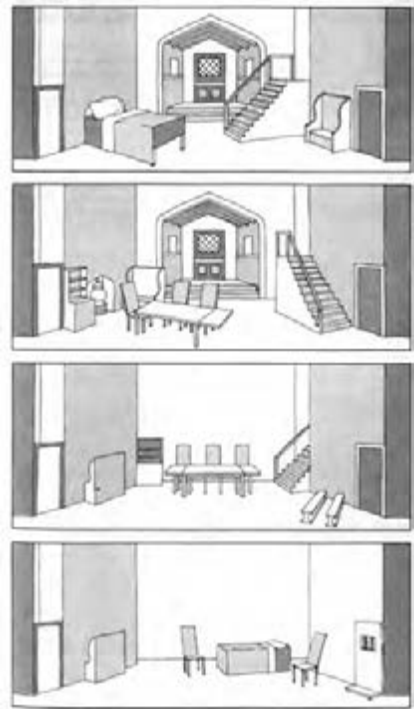
تصویر ۸۸



تصویر ۸۷



تصویر ۹۰



تصویر ۸۹



تصویر ۹۱

- در تصاویر بالا، کدام عناصر بصری مورد استفاده قرار گرفته است؟
- آیا روش استفاده از عناصر بصری در ترکیببندی طراحی صحنه تأثیر گذار است؟
- چگونه می‌توان عناصر بصری را در ترکیببندی مورد استفاده قرار داد؟
- در طراحی صحنه، کدامیک از عناصر بصری کاربرد بیشتری دارد؟



تصویر ۹۲
کلوز آپ

با توجه به ویژگی‌های عناصر بصری، به کار بردن آن‌ها به صورت انفرادی و یا در کنار یکدیگر برای ایجاد جلوه‌های تصویری، به طراح کمک می‌کند تا فضای برنامه ملموس‌تر گردد.



تصویر ۹۴
لانگ شات



تصویر ۹۳
مدیوم شات



تصویر ۹۵
کلوز آپ

ترکیب بندی (کمپوزیسیون)

ترکیب بندی به چه معنا است و کاربرد آن چیست؟
آیا در این تصاویر از ترکیب بندی خاصی استفاده شده است؟
ایجاد فضایی مناسب برای برنامه و برقراری ارتباطی منسجم بین عناصر موجود در صحنه و هماهنگی بین آن‌ها، به عواملی چون کنتراست، مقیاس، تعادل، تناسب، ریتم و حرکت بستگی دارد تا ترکیب بندی

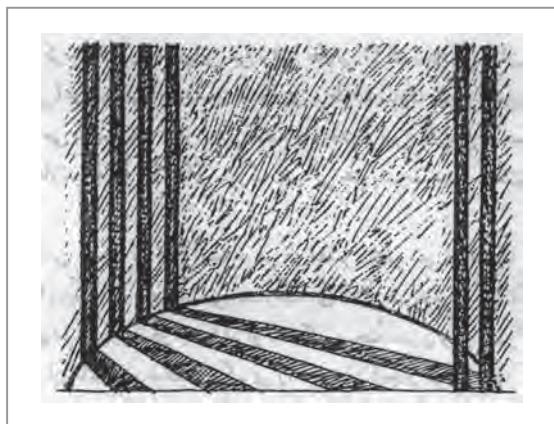
(کمپوزیسیون) قابل قبولی شکل بگیرد. هماهنگی، ارتباط، دسته‌بندی و ایجاد نظم، به ترکیب‌بندی بهتر و بیشتر کمک می‌کنند. توجه به ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون)، از مهم‌ترین بخش‌های طراحی صحنه است.

فعالیت
کارگاهی



- با استفاده از عناصر بصری و توجه به ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون)، برای یک برنامه به مناسبت عید نوروز طراحی کنید.

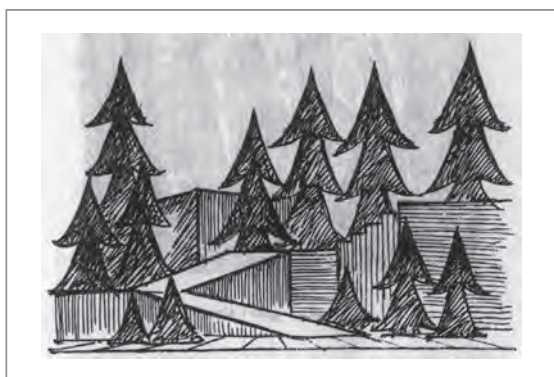
سبک‌های طراحی صحنه



تصویر ۹۷



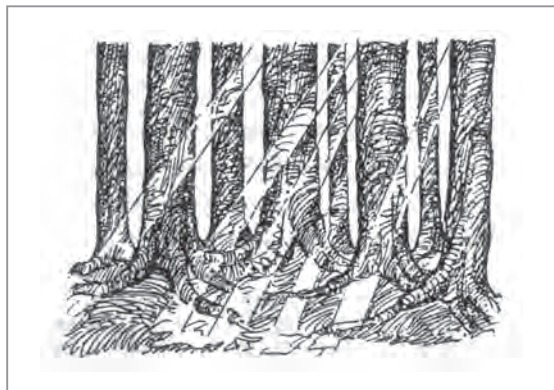
تصویر ۹۶



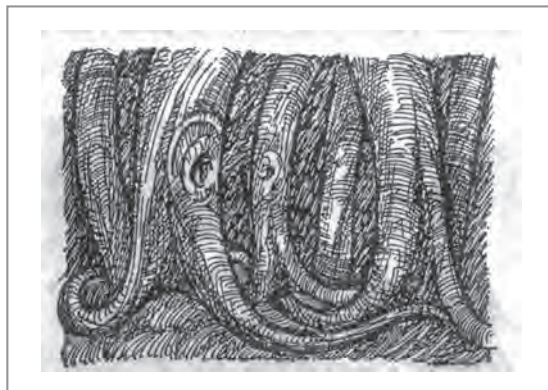
تصویر ۹۹



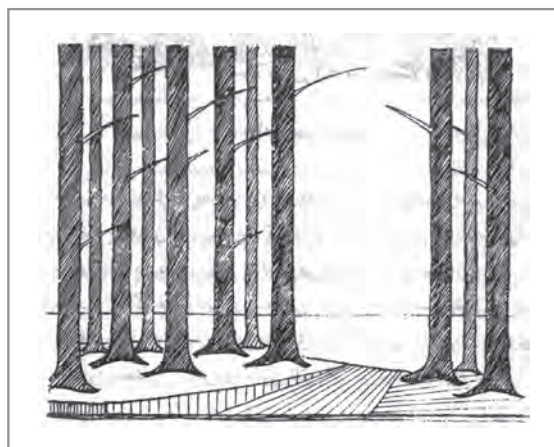
تصویر ۹۸



تصویر ۱۰۱



تصویر ۱۰۰



تصویر ۱۰۲

- کدامیک از تصاویر بالا فضایی واقعی، احساسی یا نمادین را در بیننده برمی انگیزد؟
- کدامیک از تصاویر، فضایی مدرن یا فانتزی را بیان می کند؟

- صحنه‌هایی از فیلمها و سریال‌های تلویزیونی رئال، ناتورال، اکسپرسیون، مدرن و سمبولیسم را در کلاس نمایش دهید و دربارهٔ عناصر مؤثر در آن‌ها مثل نور یا تصویر گفت و گو کنید.

کار گروهی

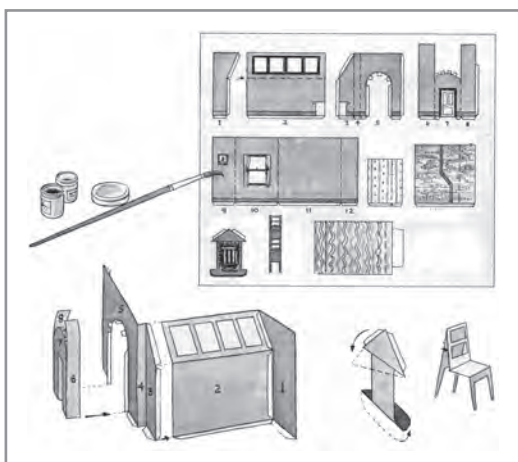


طراح می‌تواند از سبک یا شیوهٔ خاصی استفاده کند، تا بیننده در فضا و موقعیت برنامه قرار گرفته و به طور همزمان پیام و موضوع برنامه به او انتقال داده شود. گاهی در برنامه‌های نمایشی موضوع و نوع برنامه در انتخاب سبک و شیوهٔ طراحی تأثیرگذار است و گاهی هم ویژگی سبک و شیوهٔ نمایشی مسیر طراحی را هدایت می‌کنند مانند برنامه‌های تاریخی، تخیلی، فانتزی و ...



- یکی از سبک‌های رایج در طراحی صحنه را انتخاب کرده و با توجه به ویژگی‌های آن سبک، برای یک برنامه نمایش تلویزیونی، طراحی کنید.

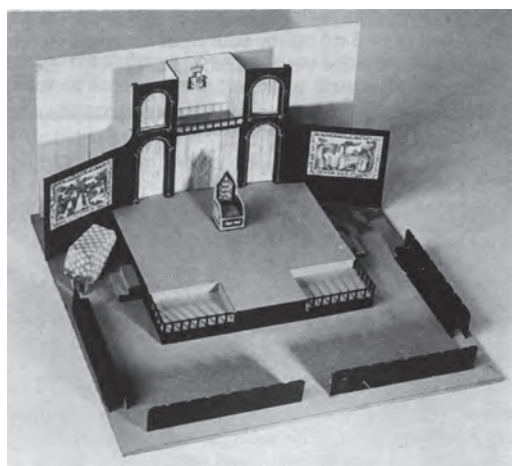
ساخت ماکت



تصویر ۱۰۴



تصویر ۱۰۳



تصویر ۱۰۶



تصویر ۱۰۵



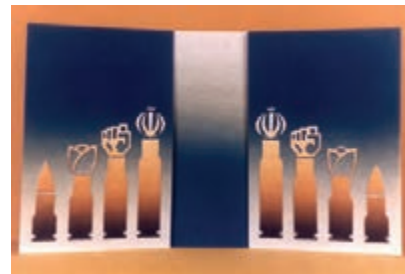
تصویر ۱۰۷



تصویر ۱۱۰



تصویر ۱۰۹



تصویر ۱۰۸

- با توجه به تصاویر بالا، به این پرسش ها پاسخ دهید
- چرا ماکت ساخته می شود؟
 - در کدام برنامه ها، ماکت کاربرد بیشتری دارد؟
 - آیا با استفاده از ماکت و امکانات فنی موجود در استودیو می توان هزینه های ساخت دکور واقعی را کاهش داد؟
 - برای ساخت ماکت از چه مواد و مصالح و ابزاری استفاده می شود؟
 - برای ساخت ماکت، از ابزار، وسایل، مواد و مصالح مختلفی مانند انواع کاغذ، مقوا، فوم، گچ و ... استفاده

می شود. طراح صحنه از مصالح موجود، مناسب‌ترین را انتخاب کرده و از آن‌ها به شکلی استفاده می‌کند تا ماکت با طرح واقعی تفاوتی نداشته باشد و نیاز برنامه را برآورده سازد. برای ساخت ماکت، لازم است نقشه‌ها به صورتی دسته‌بندی شوند که بخش‌های اصلی و ظریف، از بخش‌های فرعی و کم اهمیت تفکیک شوند. برای مونتاژ ابتدا قطعات اصلی و اسکلتی و سپس اجزای ظریف و کوچک تر در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. هنگام ساخت ماکت برنامه، طراح صحنه لازم است شرایط نورپردازی و نیز تصویر و صدابرداری را در نظر داشته باشد و فضا را برای انجام بهتر این فعالیت‌ها فراهم سازد.

برای یک برنامه نمایش تلویزیونی صحنه ای طراحی کنید و سپس با مشخص نمودن نوع مواد و مصالح، ماکت آن را بسازید.

فعالیت
کارگاهی



هماهنگی با عوامل برنامه ساز یا تولید

برای تولید یک برنامه تلویزیونی (ورزشی - سرگرمی - خانوادگی) یا یک تئاتر تلویزیونی (نمایشی که فقط برای ضبط تلویزیونی و در استودیو اجرا می‌شود) عوامل بسیاری فعالیت دارند، آن‌ها را نام ببرید؟



تصویر ۱۱۲



تصویر ۱۱۱



تصویر ۱۱۴



تصویر ۱۱۳



تصویر ۱۱۵

۱- به تیتراژ پایانی چند برنامه و تئاتر تلویزیونی توجه کنید و بر اساس آن ها چند شغل را نام ببرید و بگویید شما با کدامیک از این شغل ها یا فعالیت ها آشنایی بیشتری دارید؟
۲- کدامیک از این افراد می توانند مستقل و بدون در نظر گرفتن فعالیت دیگران به کار خود ادامه دهند؟ چرا؟

فعالیت
کارگاهی



طراح صحنه با توجه به موضوع و محتوای برنامه موظف است با هماهنگی کارگردان، برای فعالیت دیگر عوامل برنامه (نور، صدا، تصویر، مجری، بازیگر، سازندگان، مونتاژکاران دکور و ...) شرایط مناسبی را به وجود آورد. کارگردان از مهم ترین عوامل تولید است که می تواند با انتقال فضای ذهنی اش نسبت به موضوع و محتوای برنامه، بهترین یاری رسان طراح صحنه باشد. طراح صحنه در هنگام طراحی باید نسبت به برپایی مونتاژ و جمع آوری دکور توجه داشته باشد، تا این امر به سهولت انجام گیرد.

- براساس تیتراژ پایانی یک سریال تلویزیونی، روند تولید و عوامل اصلی آن را مشخص کنید. و برای آن یک جدول رسم نمایید.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

شرح کار:

- مطالعه موضوع برنامه، انجام طرح‌های دستی و نقشه‌های اولیه و اصلاح آن در نرم‌افزار مرتبط
- ساخت ماکت مطابق نقشه و ارائه آن به برنامه

استاندارد عملکرد:

ساخت ماکت و الگوی دیجیتال با استفاده از رایانه براساس نقشه

شاخص‌ها:

طراحی و ساخت ماکت برای یک برنامه تلویزیونی بر اساس موضوع و سفارش عوامل تولید با توجه به مواد و مصالح مناسب و امکانات صحنه

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۳ ساعت

مکان: استودیو یا کارگاه یا صحنه شبیه‌سازی شده در نرم‌افزار

ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی اولیه ماکت	۱	
۲	اجرای طرح در نرم‌افزار	۱	
۳	ساخت ماکت	۲	
۴	هماهنگی با عوامل تولید برای استقرار ماکت	۲	
	شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن	۲	
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

واحد یادگیری ۲

ساخت دکور صحنه

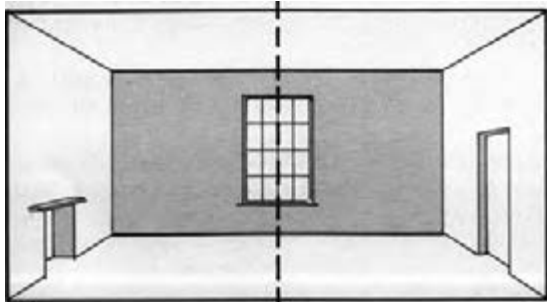
ساخت دکور صحنه

■ هنرجویان در این واحد یادگیری، برآورد هزینه دکور، ترسیم نقشه اولیه و ساخت آن را بر اساس سفارش برنامه انجام می دهند. همچنین تجاربی در نگه داری و کاربرد دوباره قطعات دکور بدست خواهند آورد.

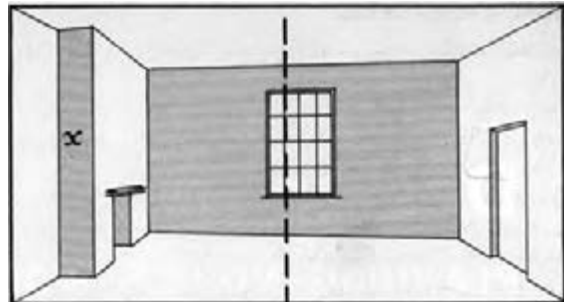
استاندارد عملکرد

■ نقشه کشی - برآورد ، ساخت ، نگه داری و استفاده مجدد از یک برنامه تلویزیونی

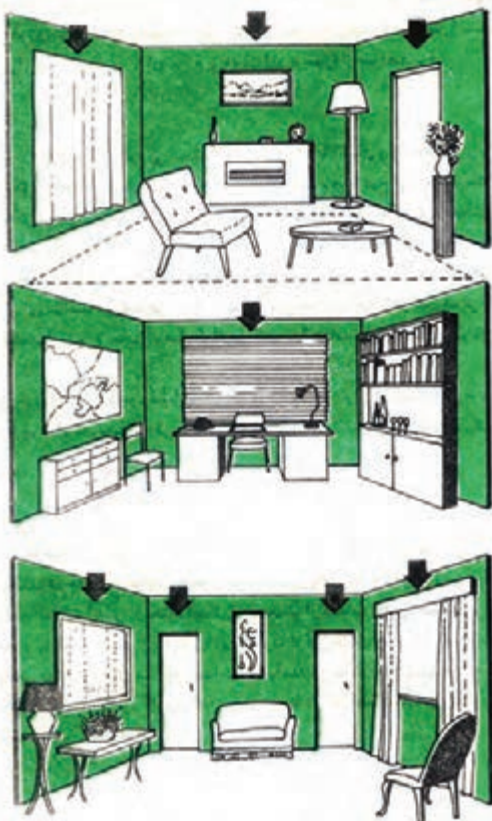
نقشه‌کشی چیدمان (دکور) برنامه



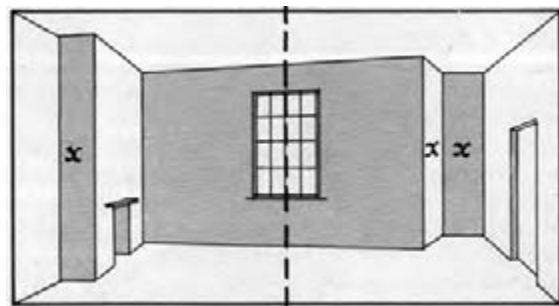
تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



تصویر ۳

- در کدام چیدمان یا دکور، نقشه‌کشی به صورت ساده انجام شده است؟

- در کدام تصویر اجزای نقشه از تنوع بیشتری برخوردار است؟

- در کدام تصویر، نقشه اجزای پیچیده دکور باید به صورت دقیق‌تری ترسیم شود؟

- تعداد شیتهای نقشه کدام تصویر بیشتر است؟ نقشه، واسطه انتقال ایده و اندیشه طراح به مجریان و سازندگان است.

میزان سادگی و پیچیدگی نقشه دکور برنامه، به نوع برنامه بستگی دارد. به صورتی که برای

برنامه‌های معمولی مثلاً (نوع ج و د) عموماً صحنه‌ای معمولی و کم هزینه برآورد می‌شوند و طراحی و نقشه‌های آن‌ها به شکل ساده انجام می‌گیرد.

در صحنه‌هایی که دارای طرح‌های متنوع و پیچیده هستند، پس از تأیید طرح‌های اولیه توسط کارگردان،

مرحله ترسیم نقشه‌های اجرایی آغاز می‌شود و طراح با دقت بیشتری در مورد جزئیات به طراحی پلان، نما و برش می‌پردازد و مواد و مصالح مورد نیاز را پیش‌بینی می‌کند. یک نقشه اجرایی کامل، پرسش و ابهام کمی برای مجریان و سازندگان دکور باقی می‌گذارد.

مراحل نقشه‌کشی

مقیاس (اشل) نقشه:



تصویر ۷



تصویر ۵ و ۶



تصویر ۸

در تصاویر صفحه قبل چه تفاوتی وجود دارد؟ آن‌ها را مشخص کنید.

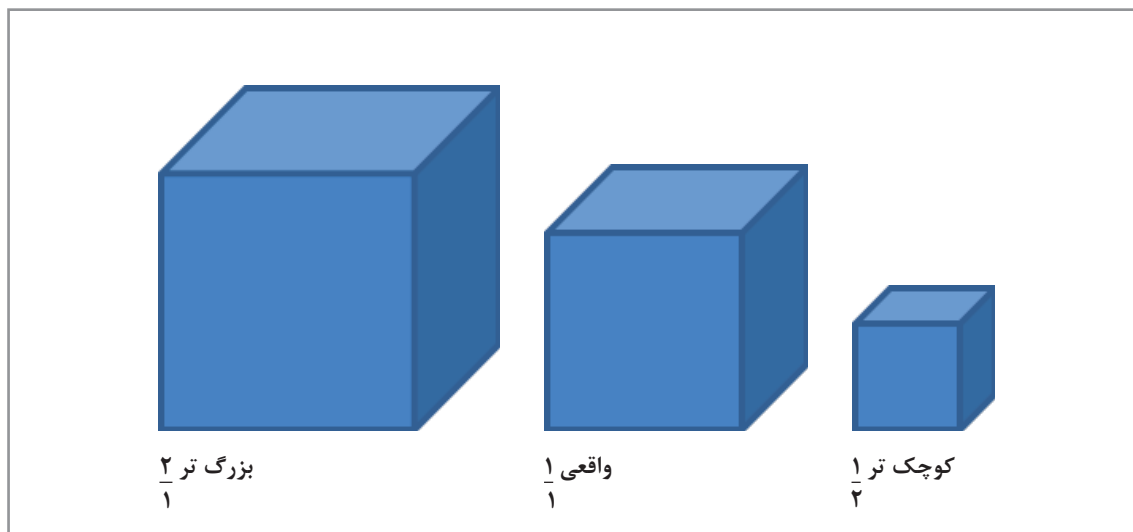
- کدام تصویر بزرگ تر یا کوچک تر از اندازه اصلی است؟

- کدام تصویر در اندازه واقعی ترسیم شده است؟

کوچک یا بزرگ بودن نقشه را نسبت به اندازه واقعی، «مقیاس نقشه» می‌گویند. با استفاده از مقیاس

نقشه می‌توان نقشه هر چیز یا هر مکان را سنجیده و اندازه واقعی آن را محاسبه کرد.

در واقع مبنای مقیاس، تشابه است.



تصویر ۹

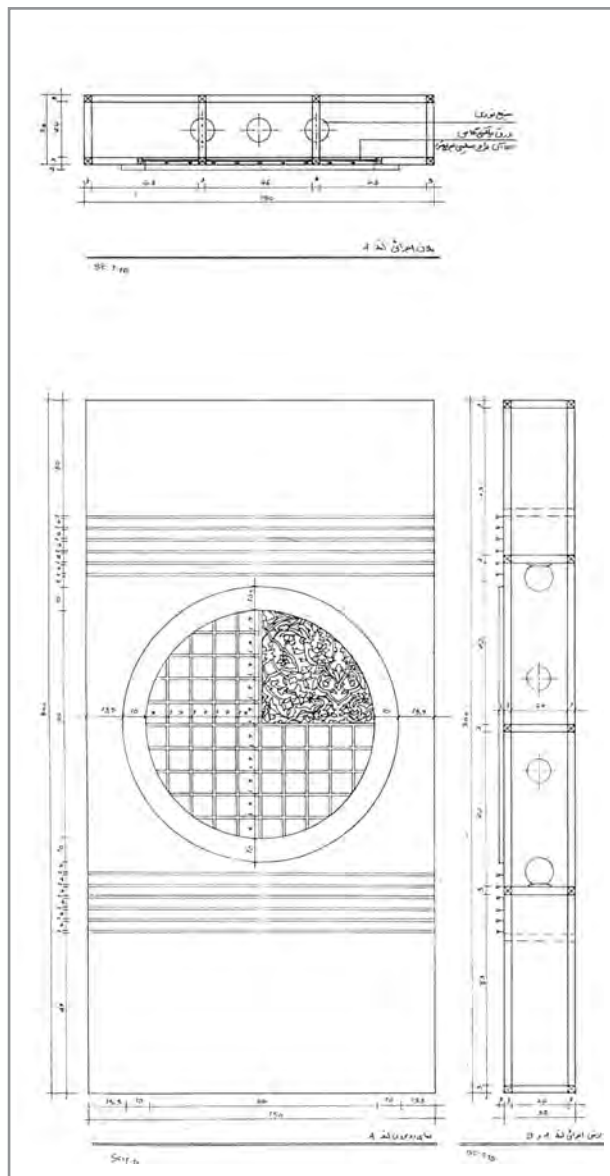
برای ترسیم نقشه‌های کلی و جامع صحنه‌های طراحی شده، از مقیاس کوچک‌تر مثل $1/100$ ، $1/50$ ، $1/20$ و ... و برای قطعات و اجزای کوچک تر صحنه، از مقیاس‌های بزرگ‌تر مثل $1/1$ ، $1/2$ و ... استفاده می‌شود.

۱ - برای یک برنامه خبری شامل مجری و کارشناس مسائل سیاسی، طراحی صحنه کنید و نقشه آن را در مقیاس $1/20$ ترسیم نمایید و ماکت آن را بسازید.

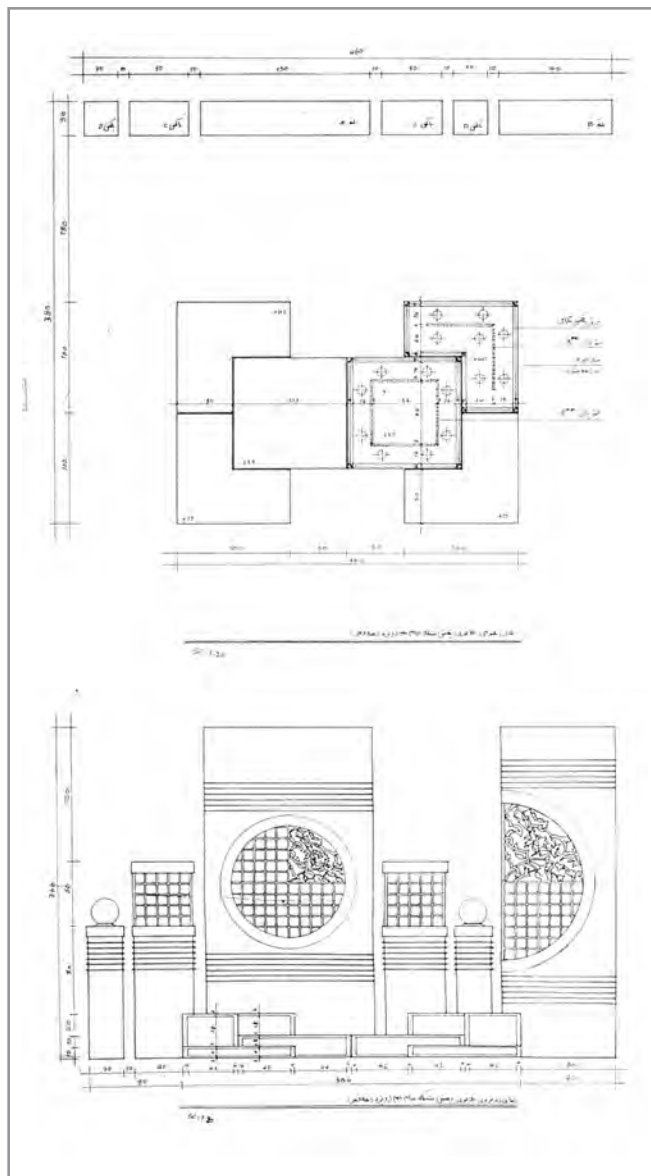
فعالیت
کارگاهی



- ۱- هر یک از تصاویر زیر، چه ویژگی‌هایی را بیان می‌کند؟
- ۲- چه تفاوت‌هایی در آن‌ها وجود دارد؟
- ۳- خط‌چین در نقشه به چه منظوری ترسیم می‌شود؟

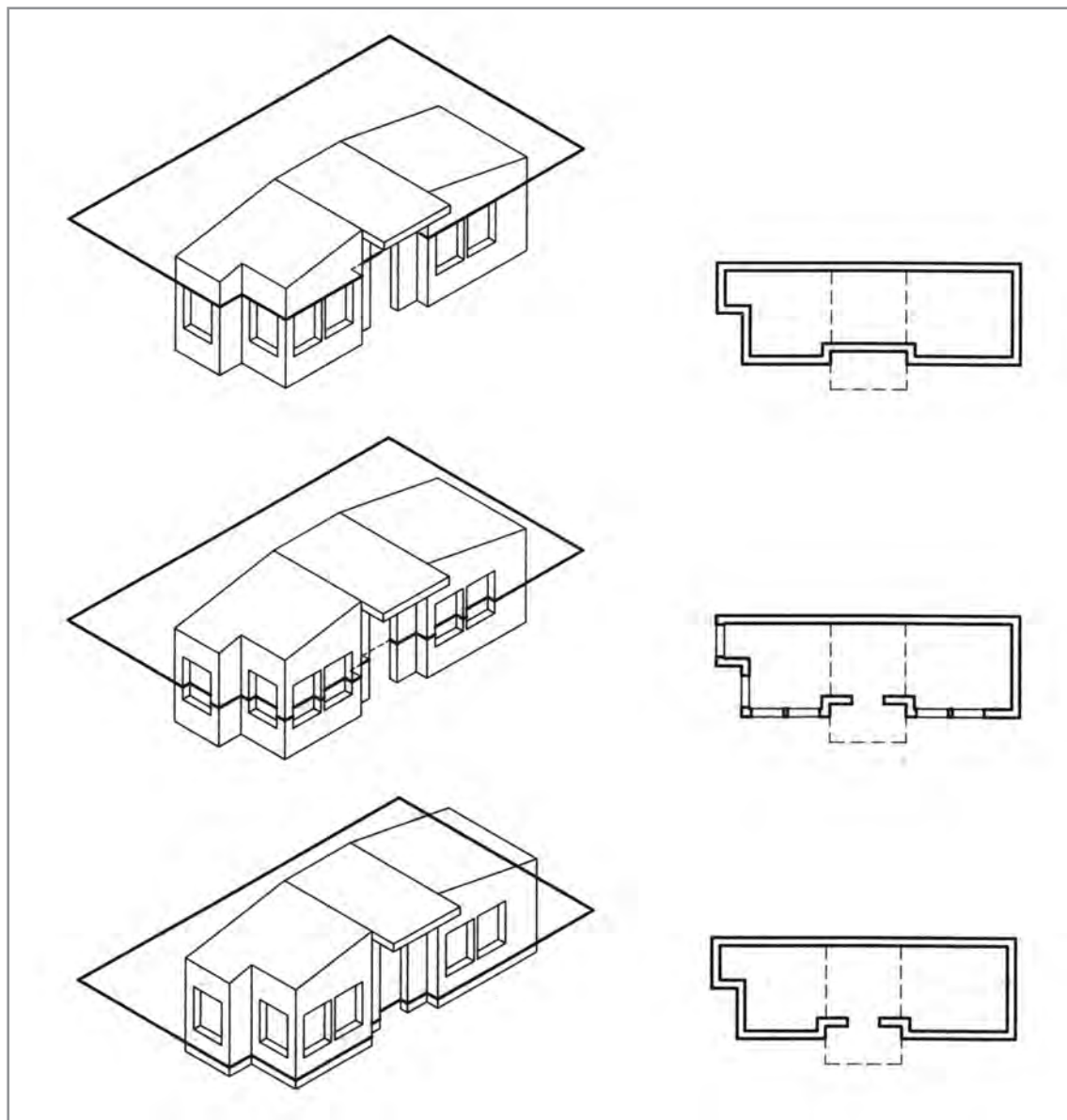


تصویر ۱۱



تصویر ۱۰

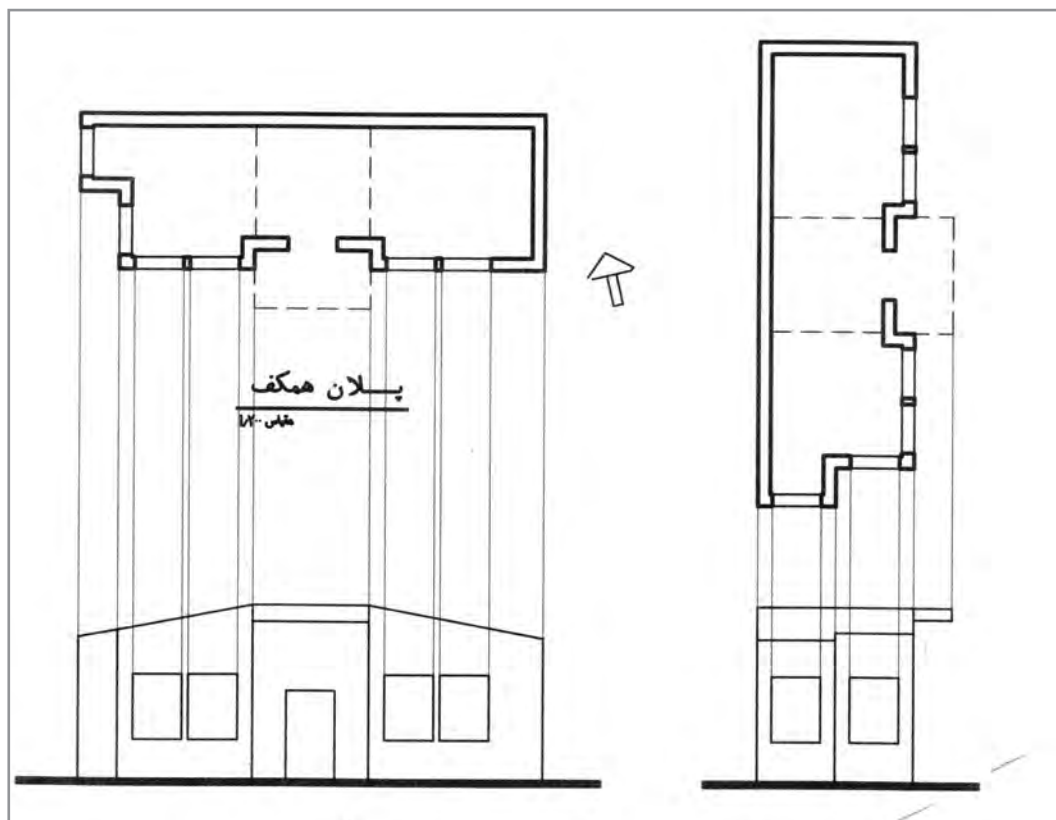
پلان به عنوان مهم‌ترین نقشه از مجموعه نقشه‌های طراحی شده، در واقع یک برش افقی است و از محلی ترسیم می‌شود که تا حد امکان همه درها، پنجره‌ها، ورودی‌ها، خروجی‌ها و فضاهای داخلی را نشان دهد. در یک پلان طراحی شده، خط‌چین نمایانگر سطوحی است که از دید ما پنهان شده‌اند.



تصویر ۱۲

ترسیم نما

در طراحی صحنه، گاهی لازم است که صحنه و فضای کلی آن از زوایای مختلف دیده و در نقشه‌کشی نشان داده شود. نماها شامل نمای روبه رو و نمای جانبی (از یک طرف یا دو طرف صحنه) معمولاً از خطوط پلان استخراج می‌شود.



تصویر ۱۳

برش‌ها

برش نوعی نما از داخل فضا می‌باشد.

برش‌ها در ترسیم نقشه‌های صحنه‌هایی که دارای پیچیدگی هستند (آثار تاریخی، تخیلی و ...) از اهمیت زیادی برخوردار دارند؛ زیرا اطلاعات بسیاری را درباره ارتفاع فضاهای مختلف و نحوه ارتباط آن‌ها با یکدیگر بیان می‌کنند.

تعداد برش‌ها و انتخاب محل آن‌ها بستگی به نوع نقشه، وسعت و پیچیدگی فضا دارد (پله‌ها و اختلاف سطوح صحنه).

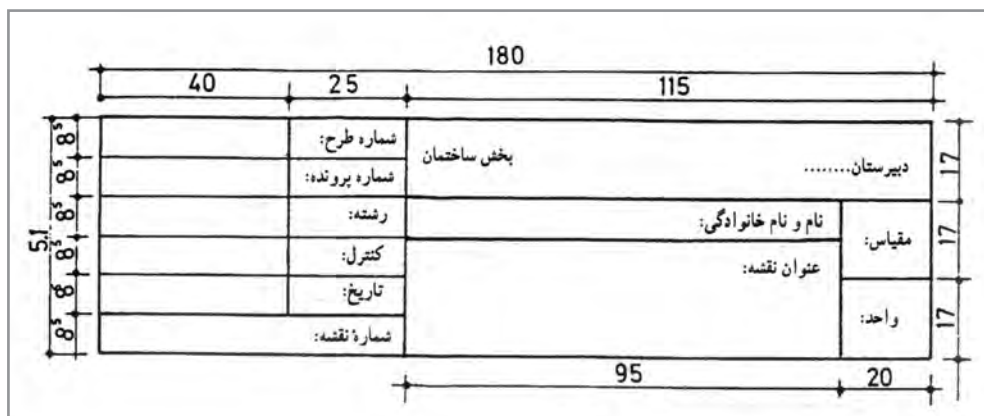
ضخامت خطوط

گروه خط 1.2			گروه خط 0.8		
a		1.2	a		0.8
b		1.2	b		0.8
c		0.6	c		0.4
d		0.6	d		0.4
e		0.4	e		0.3
f		0.4	f		0.3

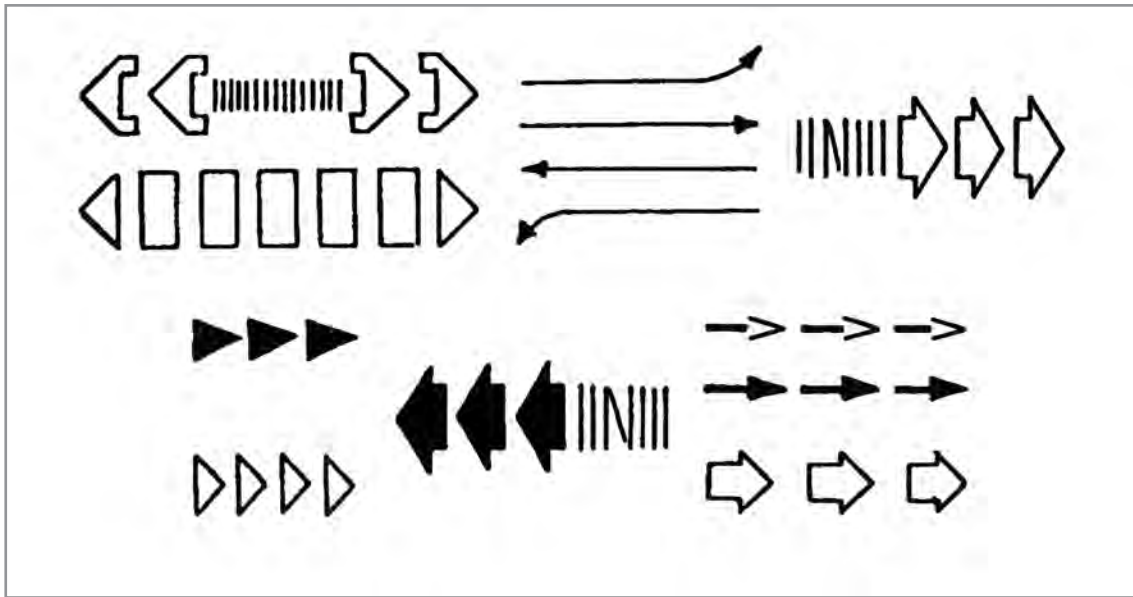
تصوير ۱۴

گروه خط 0.6			گروه خط 0.3		
a		0.6	a		0.3
b		0.6	b		0.3
c		0.3	c		0.2
d		0.3	d		0.2
e		0.2	e		0.1
f		0.2	f		0.1

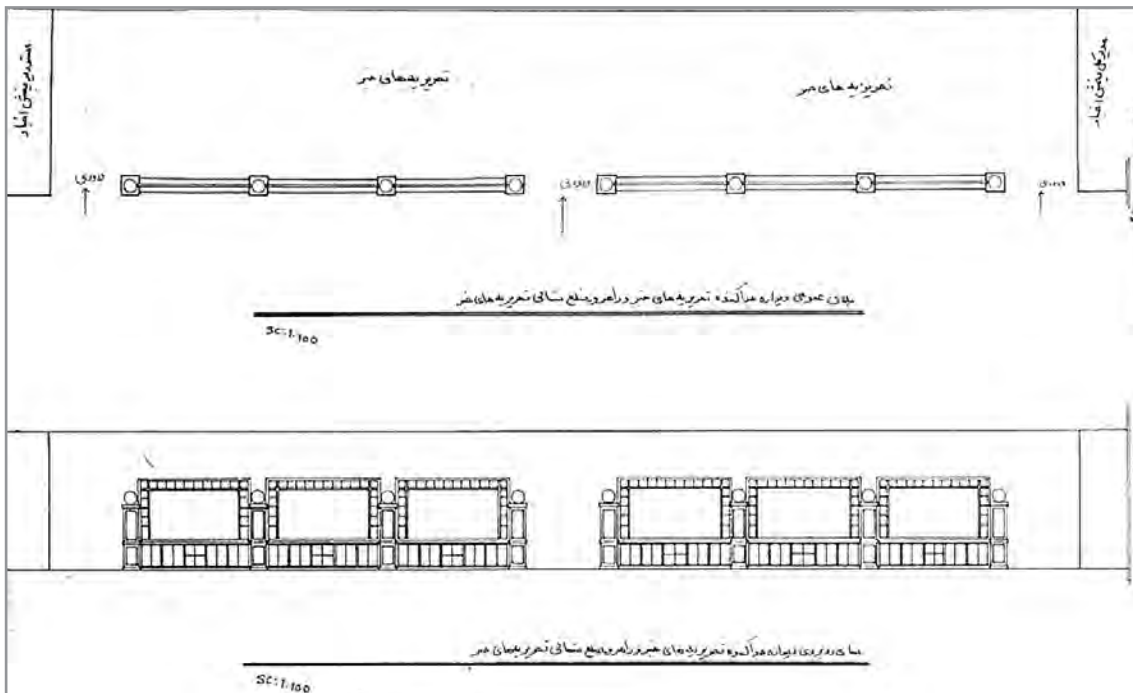
تصوير ۱۵



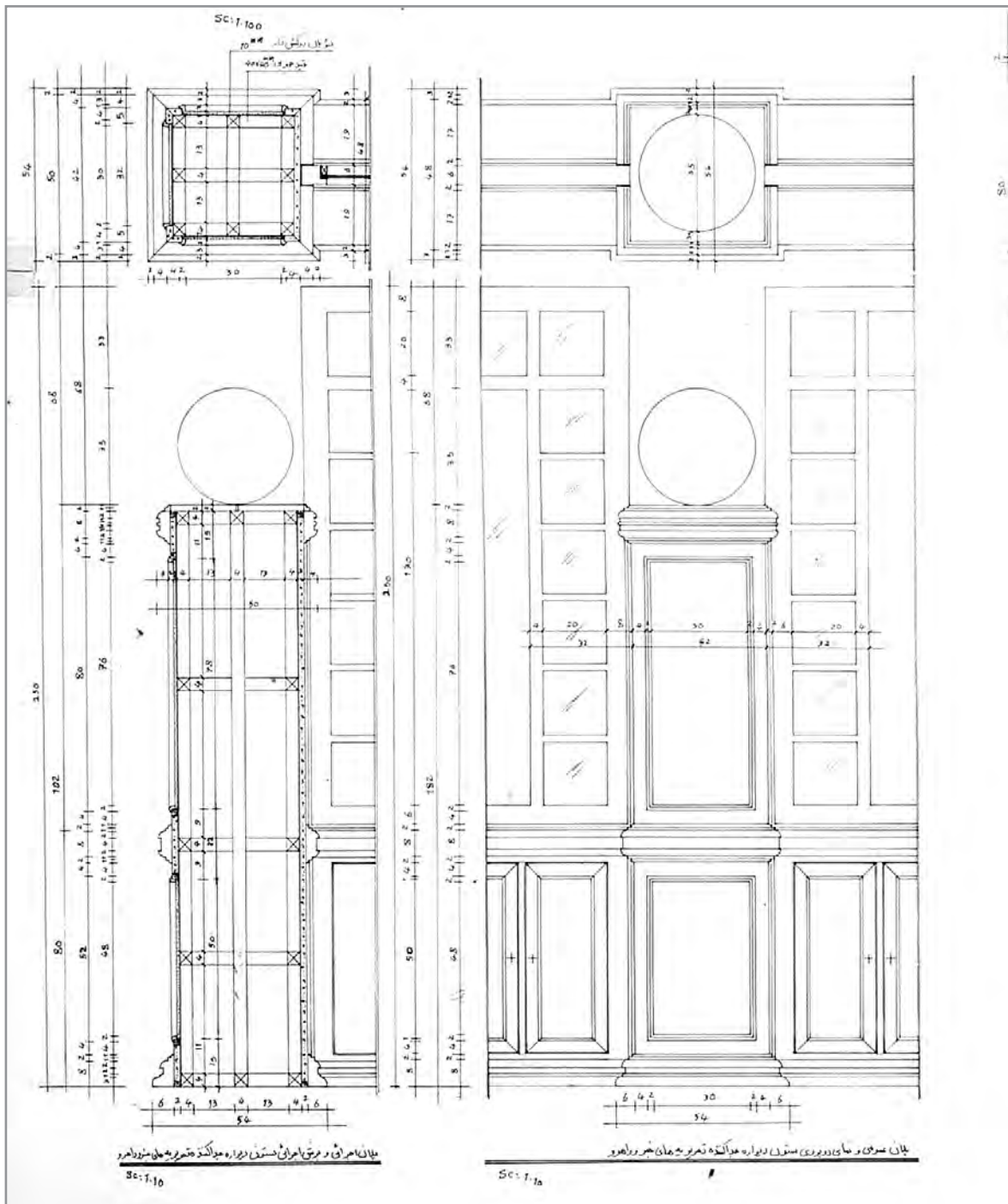
تصوير ۱۶



تصویر ۱۷



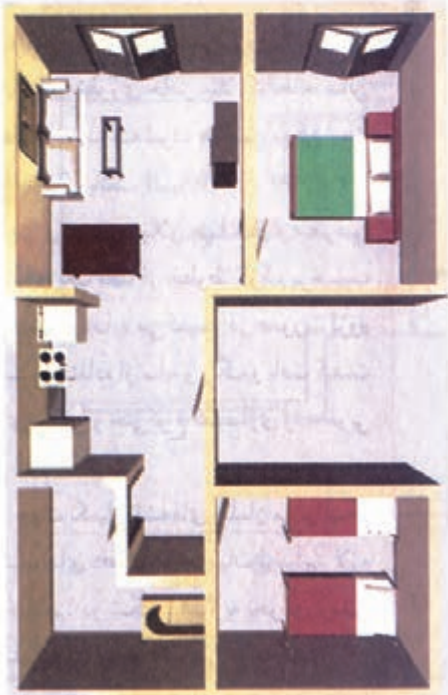
تصویر ۱۸



تصویر ۱۹



تصویر ۲۰



تصویر ۲۲



تصویر ۲۱

جزئیات اجرایی (Detail)

برای برخی از اجزای دکور که پیچیدگی بیشتری دارند، لازم است برای ساخت دقیق نقشه‌های اجرایی، جزئیات اجرایی نیز ترسیم شوند تا برای سازندگان دکور، تمامی اندازه‌ها، مواد و مصالح مورد استفاده مشخص باشد.

- برای یک نمایش تلویزیونی خانوادگی، اداره یا مغازه صحنه‌ای طراحی کنید و تمامی نقشه‌های آن را ترسیم کنید.

فعالیت
کارگاهی



مواد و مصالح



تصویر ۲۴
دکور چوبی



تصویر ۲۳
دکور یونولیتی



تصویر ۲۵
دکور تلفیقی



تصویر ۲۷
دکور با نور



تصویر ۲۶



تصویر ۲۹
دکور با نور



تصویر ۲۸
دکور با نور



تصویر ۳۰

- ۱- در تصاویر بالا از چه مواد و مصالحی استفاده شده است؟
 - ۲- آیا نوع مواد و مصالح مورد استفاده، در کیفیت تصویری و مفهومی برنامه تأثیر گذار است؟
 - ۳- آیا نوع برنامه (فرهنگی، ورزشی، سیاسی، اقتصادی، تاریخی و ...) در انتخاب مواد و مصالح مورد استفاده تأثیرگذار است؟ دلایل آن را بیان کنید.
- طراح صحنه هنگام طراحی با توجه به ویژگی‌های برنامه، مواد و مصالح مورد نیاز را پیش‌بینی می‌کند و با در نظر گرفتن کیفیت بصری آن‌ها طرح را تکمیل می‌کند. در اکثر برنامه‌ها و نمایش‌های تاریخی، دوره زمانی نقش تعیین‌کننده‌ای در طراحی صحنه دارد. به‌طوری که طراح با استفاده از مواد و مصالح خاصی دوره و زمان تاریخی را برای بیننده به شکل واقعی بازآفرینی می‌کند.
- از گذشته تاکنون مواد و مصالح طبیعی و مصنوعی مورد استفاده بوده است. با ورود تولیدات جدید، مرحله اجرا با سهولت بیشتری انجام می‌شود.
- مواد و مصالح موجود در بازار مثل چوب، فلز، شیشه، پلاستیک، پارچه و مانند این‌ها به‌صورت ورق، شمش، پروفیل و ... از تنوع بسیار زیادی برخوردارند و طراحان خوش ذوق و با سلیقه از آن‌ها جلوه‌های تصویری بسیار زیبایی را به‌وجود می‌آورند.

فعالیت
کارگاهی



- ۱- نمونه‌هایی از انواع مواد و مصالح موجود در بازار را که در طراحی صحنه مورد استفاده قرار می‌گیرند انتخاب کرده، به کلاس بیاورید و نمونه‌های مورد استفاده برای ساخت دکور را مشخص کنید.
- ۲- فعالیت اجرایی: یک بازارچه قدیمی را طراحی کنید و مواد و مصالح مورد نیاز آن را مشخص کنید.

بر آورد هزینه ساخت

برای طراحی صحنه و ساخت دکور هر برنامه تلویزیونی، بودجه‌ای در نظر گرفته می‌شود و تهیه کننده به هنگام سفارش دکور، بودجه پیش‌بینی شده برای دکور و طراحی صحنه را اعلام می‌کند. در فرایند طراحی با توجه به مواد و مصالح موجود، سعی می‌شود که هزینه‌ها از بودجه در نظر گرفته شده بیشتر نشود.

اطلاع از قیمت‌ها و آشنایی با فرایند طراحی و عوامل آن، روند ساخت دکور را سرعت می‌بخشد.

فعالیت
کارگاهی



- ۱- یکی از طرح‌هایی را که قبلاً آماده شده است، برآورد هزینه نمایید و زمان مورد نیاز برای ساخت آن را مشخص کنید.

۲- پس از برآورد هزینه، مرحله ساخت آغاز میشود و با توجه به نقشه‌های تهیه شده، هر بخش از آن را به یکی از گروه‌های سازنده سفارش می‌دهند. گروه چوب- گروه ... و گروه

۳- با توجه به تنوع گروه‌های سازنده دسته‌بندی نقشه‌ها ضروری است؛ تا همه گروه‌ها بتوانند به موازات یکدیگر، مرحله ساخت را پیش ببرند.

طراح باید به طور مستمر بر تمامی مراحل ساخت نظارت داشته باشد تا همه قسمت‌های دکور طبق نقشه اجرا شوند.

۱- به چند گروه تقسیم شوید و کار تولید را بازسازی کنید. افرادی را انتخاب کنید و جلسه تشکیل دهید، ابتدا پرورش ایده را بازآفرینی کنید، سپس ایده را به طرح و طرح را به اجرا تبدیل کنید.

۲- کارگردان، تهیه‌کننده و دیگر عوامل چقدر می‌توانند در طراحی صحنه مؤثر باشند؟

کار گروهی



نصب و مونتاژ

پس از ساخت اجزای دکور در کارگاه، با هماهنگی‌های لازم، دسته‌بندی و بارگیری آنها انجام شده و دکور به آدرس استودیو حمل می‌گردد.

در استودیو، مونتاژ اجزای دکور با نظارت طراح یا مسئول کارگاه مونتاژ طبق «پلان مونتاژ» که از قبل توسط طراح آماده شده است، انجام می‌شود. پس از مونتاژ قسمت‌های اصلی، اجزای ظریف و کوچک تر مانند (عکس، تابلو، کارهای گرافیکی و ...) بر روی دکور نصب می‌شوند.

با پایان مونتاژ و تأیید طراح صحنه، مرحله نورپردازی آغاز می‌شود.



تصویر ۳۲



تصویر ۳۱



تصویر ۳۵



تصویر ۳۴



تصویر ۳۳

نگه داری و استفاده مجدد

پس از پایان ضبط یا پخش برنامه، در صورتی که نیاز به مونتاژ مجدد نباشد، دکورها در پارکینگ استودیو و یا مکانی که به این منظور پیش‌بینی شده است، نگاه داری می‌شوند. قسمتهایی از دکور که قابل استفاده مجدد نیستند، به بازیافت سپرده میشوند و بقیه آنها با تشخیص طراحان دیگر ممکن است در برنامه‌های آینده یا بعدی مورد استفاده قرار بگیرند. از این دکورها برای برنامه‌هایی که بودجه طراحی و ساخت ندارند، به عنوان دکورهای موجودی استفاده میشود. بعضی از این دکورها با تغییرات کمی که در کارگاه یا استودیو بر روی آنها صورت می‌گیرد، به شکل جدید قابل استفاده می‌باشند.



تصویر ۳۷



تصویر ۳۶

- بخش‌هایی از دکورهای ساخته شده را (در و پنجره) انتخاب کرده و با ایجاد تغییرات لازم، آنها را برای یک برنامه قصه‌خوانی، بازسازی کنید.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی ساخت دکور صحنه

شرح کار:

مهارت برآورد هزینه‌های ساخت دکور صحنه و توانایی کشیدن نقشه اولیه و ساخت دکور بر اساس سفارش برنامه، همچنین در این واحد یادگیری مهارت‌های نگهداری و کاربرد دوباره قطعات دکور اهمیت دارد.

استاندارد عملکرد:

نقشه‌کشی - برآورد و ساخت نگهداری و استفاده مجدد از یک برنامه تلویزیونی

شاخص‌ها:

- نقشه‌کشی کامل یک طرح برای ساخت دکور با برآورد هزینه‌های ساخت و مواد و مصالح موجود در بازار
- ساخت دکور و نظارت بر ساخت بخش‌های گوناگون آن (آهنگری، نجاری، رنگ‌آمیزی، چاپخانه و مانند آن)
- استفاده مجدد از قطعات دکور برای برنامه جدید

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۳ ساعت

مکان: استودیو - کارگاه دکور و محیط نرم‌افزار

ابزار و تجهیزات: میز کار، سندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

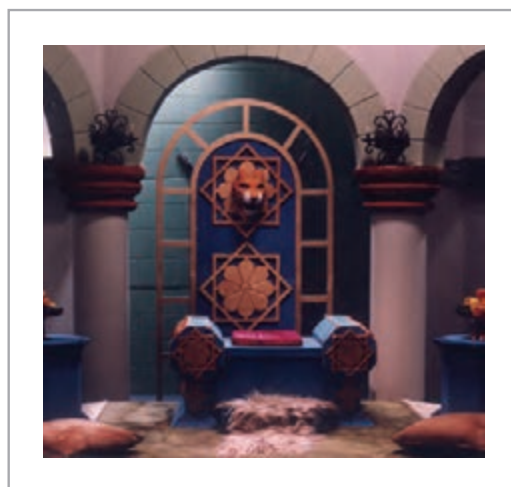
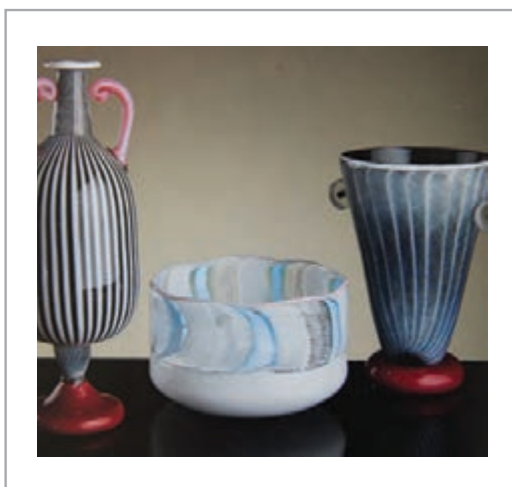
معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	نقشه‌کشی دکور برنامه	۱	
۲	برآورد هزینه ساخت	۱	
۳	ساخت دکور و مونتاژ	۲	
۴	نگهداری و استفاده مجدد	۲	
	شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

پودمان ۲

ساخت لوازم صحنه



یک از حرفه‌هایی که در کنار طراحان صحنه فعالیت می‌کند، سازنده لوازم صحنه است. تولید برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی در زمینه‌های تاریخی موجب شد که این حرفه از اهمیت بسیاری برخوردار شود و سازندگان لوازم صحنه با توجه به موضوع برنامه به ساخت لوازم وسایل صحنه بپردازند.

واحد یادگیری ۱

انتخاب، ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه

برای انتخاب، ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری با شناخت سبک ها و شیوه های طراحی صحنه در تولید یک برنامه تلویزیونی، به انتخاب وسایل صحنه پرداخته و در صورت نیاز، وسایل را ترسیم و اصلاح می کنند، سپس چیدمان صحنه را انجام می دهند.

استاندارد عملکرد

■ انتخاب وسایل صحنه از آرشیو و کهنه و نو کردن ابزار در صحنه طبق نظر طراح



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



تصویر ۳



تصویر ۶



تصویر ۵



تصویر ۸



تصویر ۷



تصویر ۱۰



تصویر ۹



تصویر ۱۲



تصویر ۱۱

- هر یک از تصاویر بالا مربوط به کدام بخش از صحنه است؟
- دوره تاریخی هر یک از تصاویر را مشخص کنید.
- آیا در یک صحنه تاریخی می‌توان از وسایل امروزی استفاده کرد؟
- نقش دکورها و وسایل در طراحی صحنه را بیان کنید.
- اگر وسایل مورد نیاز برای یک صحنه تاریخی در دسترس نباشد، وظیفه طراح صحنه چیست؟

وسایل صحنه به سه دسته تقسیم می‌شوند:

- ۱- وسایلی که بر روی دیواره‌های صحنه قرار می‌گیرند مانند درها، پنجره‌ها، پرده‌ها، تابلوها، چراغ‌های دیواری و
- ۲- وسایلی که درون صحنه قرار می‌گیرند مانند مبلمان، میز، صندلی، چراغ‌های ایستاده (آبازور)، تخته سنگ، گنده درخت و
- ۳- لوازم و وسایلی که همراه بازیگران است مانند کتاب، عینک، عصا، شمشیر، کبریت و
انتخاب، ترمیم و آماده‌سازی، تفکیک و دسته‌بندی وسایل صحنه از وظایف اصلی طراح صحنه است.

انتخاب وسایل صحنه

طراح صحنه قبل از انتخاب وسایل بر اساس متن برنامه و با هماهنگی کارگردان، دوره تاریخی و سبک اجرایی برنامه را مشخص می‌نماید. از این رو آشنایی با دوره‌های تاریخی، شیوه‌ها و سبک‌های نمایشی از امتیازات طراح به شمار می‌آید. در برخی از آثار نمایشی، دوره تاریخی، شیوه و سبک طراحی را به سمت خاصی هدایت می‌کند و گاهی برعکس سبک طراحی بیانگر دوره تاریخی می‌شود.



تصویر ۱۴



تصویر ۱۳



تصویر ۱۵



تصویر ۱۶



تصویر ۱۸



تصویر ۱۷



تصویر ۱۹

طراح صحنه، وسایل مورد نیاز در صحنه سریال‌ها، برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی را انتخاب می‌کند و در صورتی که سالم باشند، به همان شکل در صحنه مورد استفاده قرار می‌گیرند. وسایل مربوط به دوران معاصر به آسانی تهیه می‌شوند و طراح صحنه در انتخاب وسایل مورد نیاز، از قدرت انتخاب بیشتری برخوردار است.

در سریال‌ها، برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی که داستان یکی از دوره‌های گذشته تاریخی را روایت می‌کند، طراح صحنه با مراجعه به انبار وسایل صحنه، عتیقه فروشی‌ها، موزه‌ها یا مجموعه‌داران، بخشی از وسایل مورد نیاز را انتخاب می‌کند که با همکاری تهیه‌کننده و عوامل اجرایی تولید، وسایل به‌طور امانت یا اجاره در اختیار برنامه قرار می‌گیرند.

- ۱- با مراجعه به آرشیو، تصاویری از درها و پنجره‌های دوران معاصر را جمع‌آوری کرده و به کلاس بیاورید، سپس آنها را بر روی دیوار نصب نموده و دهه مربوط به آنها را مشخص کنید.
- ۲- تصاویری از چراغ‌های خیابانی در دهه‌های ۴۰ تا ۸۰ شمسی را جمع‌آوری کرده و به کلاس بیاورید و سپس آنها به دیوار نصب نموده و ویژگی مربوط به چراغ‌های هر دهه را بنویسید.
- ۳- اتاق نشیمن یک خانواده دوره قاجار را طراحی کنید. تصاویر وسایل مورد نیاز صحنه را از نقاشی‌ها، عکس‌ها، فیلم‌ها و سریال‌های ساخته شده انتخاب کرده به کلاس بیاورید.

کار گروهی





تصویر ۲۱



تصویر ۲۰



تصویر ۲۲



تصویر ۲۴



تصویر ۲۳



تصویر ۲۵

- ۴- هر تصویر به کدام قشر اجتماعی تعلق دارد؟ درباره ویژگی آن‌ها گفت‌وگو کنید.
- ۵- کدامیک از وسایل صحنه، ویژگی قشر اشرافی و کدامیک ویژگی قشر فقیر را نشان می‌دهد؟

طراح صحنه برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی، وسایل صحنه را براساس ویژگی‌های اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقلیمی، خانوادگی و شخصیتی انتخاب می‌کند تا صحنه نمایش، ارتباط بیشتری با بیننده برقرار کند. طراح می‌تواند یکی از دستیارانش را به این منظور تعیین کند.

پژوهش و تحقیق

از مهم‌ترین مراحل کار طراح صحنه، پژوهش است به گونه‌ای که با مراجعه به سوابق، اسناد و مدارک، تصاویر و ... و نیز با توجه به دوره تاریخی و سبک متن نمایش، وسایل مورد نیاز صحنه را انتخاب می‌کند تا کاملاً با صحنه طراحی شده هماهنگی لازم را داشته باشند.

با توجه به طیف گسترده بینندگان تلویزیون، اگر وسایل صحنه با دوره تاریخی مطابقت نداشته باشد، کیفیت برنامه یا نمایش را پایین آورده، اعتماد مخاطب را از بین می‌برد.

گروه‌های ناظر برنامه‌ها یا سریال‌های تاریخی، در هنگام ضبط و تصویربرداری در صحنه حضور فعالی دارند تا ویژگی‌های پیش‌بینی شده در متن به درستی در نظر گرفته شود.

ترمیم

- در کدام تصویر، دیوار به منظور خاصی ترمیم شده است؟
 - کدامیک از تصاویر بالا برای برنامه تاریخی قابل استفاده می باشد؟
 - کدام تصویر، دوره خاصی را معرفی می کند؟
 - کدام تصویر ترمیم شده است؟
- اهمیت ترمیم و آماده سازی وسایل صحنه را بیان کنید.



تصویر ۲۷



تصویر ۲۶



تصویر ۲۹



تصویر ۲۸



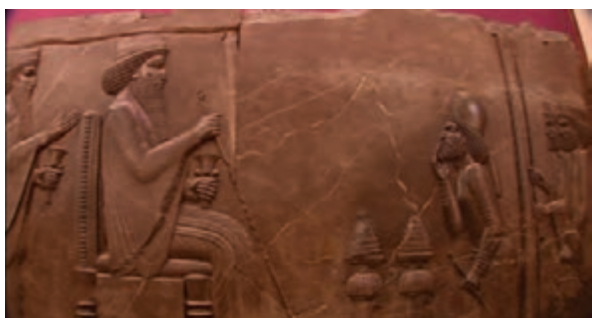
تصویر ۳۱



تصویر ۳۰

از وسایل فرسوده، شکسته و معیوب، برای نشان دادن موقعیت زمان، مکان، تاریخ و ... استفاده می‌شود و گاهی این وسایل در برخی از صحنه‌های نمایشی کاربرد دارند، مانند وسایل انبارهای متروک، گورستان‌های اتومبیل و ...

در صورتی که وسایل انتخاب شده برای صحنه نمایش، کیفیت لازم را برای تصویربرداری نداشته باشند و یا اینکه به قدری آسیب دیده هستند که قابل رؤیت نباشند، طراح صحنه به کمک افراد ماهر، آن بخش‌ها را طبق اسناد و مدارک جمع‌آوری شده ترمیم می‌کند تا در صحنه مورد استفاده قرار گیرند.



تصویر ۳۳



تصویر ۳۲



تصویر ۳۵



تصویر ۳۴

فعالیت
کارگاهی



- ۱- یک پنجره یا در قدیمی یا سنگ نوشته ای را انتخاب کرده و بخش‌های آسیب دیده آن را ترمیم کنید.
- ۲- یک کوزه قدیمی انتخاب کرده و بخش‌های شکسته و آسیب دیده آن را ترمیم کنید.
- ۳- یک ظرف قدیمی را انتخاب نموده و آن را برای یک نمایش تلویزیونی (دوره قاجار یا هخامنشی) ترمیم کنید.
- ۴- یکی از وسایل غیر قابل استفاده منزلتان را با هماهنگی والدین خود به کلاس آورده و برای یک برنامه نمایشی تخیلی ترمیم و بازسازی کنید.
- ۵- از یک صندلی یا تخت غیر قابل استفاده، یک صندلی یا تخت مدرن بسازید.

آماده سازی



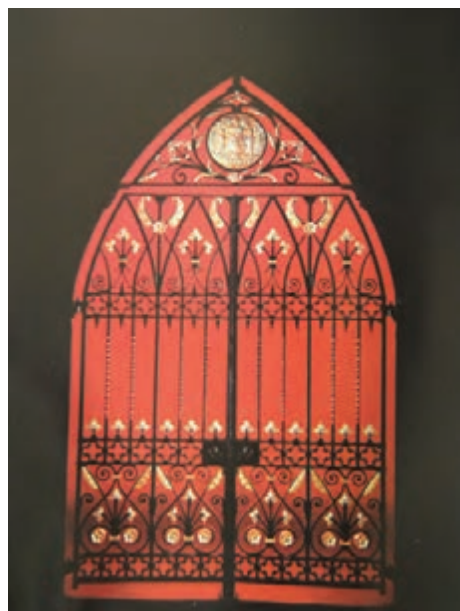
تصویر ۳۷



تصویر ۳۶



تصویر ۳۹



تصویر ۳۸



تصویر ۴۰

- کدام وسیله برای قرار دادن در صحنه نمایش مناسب‌تر است؟
 - هر وسیله موجود در تصاویر برای چه صحنه‌ای مناسب است؟
- پس از انتخاب و ترمیم وسایل، لازم است آن‌ها را برای استفاده در صحنه مورد نظر آماده‌سازی کرد. برای

هریک از صحنه‌های نمایش، وسایل طوری آماده‌سازی می‌شوند که حس فضا به بیننده انتقال یابد. آماده‌سازی وسایل برای تصویربرداری، از مراحل مهم طراحی صحنه است. طراح با در نظر داشتن حال و هوای صحنه (شاد، غمگین، مادی، معنوی و ...) کار را پیش می‌برد. با کم و زیاد کردن نور بر روی وسایل صحنه می‌توان تأکید بیشتر یا کمتری بر آنها داشت؛ به همین دلیل هماهنگی با نورپرداز بسیار مهم است.

به این منظور با ایجاد گرد و خاک یا پاشیدن رنگ‌های قهوه‌ای و کرم و خاکستری به صورت اسپری به کمک پمپ‌های رنگ‌پاش یا دستگاه‌های سم‌پاشی، فضای صحنه نمایش آماده می‌شود. در نمایش‌های تلویزیونی که کاخ‌ها و فضاهای اشرافی تاریخی نشان داده می‌شود، برای ایجاد زرق و برق و انعکاس نور، از روغن و مواد براق کننده مثل کیلر و پلی‌استر استفاده می‌شود.

طراح صحنه موظف است با خلاقیت و نوآوری و روش‌های ابتکاری، وسایل را به گونه‌ای برای صحنه آماده سازی کند تا ویژگی‌های دوره‌ای را که در متن نمایش تلویزیونی پیش‌بینی شده است، به بیننده القا کند.

فعالیت
کارگاهی



- ۱- یک چراغ پیه‌سوز یا یک صندوق قدیمی را یک‌بار برای قرار دادن در انباری متروک و بار دیگر برای قرار دادن در یک اتاق میهمان‌خانه ای مجلل، آماده‌سازی کنید.
- ۲- دو جلد کتاب انتخاب کنید و یکی از آن‌ها را برای فضایی اشرافی و دیگری را برای فضایی کهنه و متروک آماده‌سازی کنید.

مواد و مصالح



تصویر ۴۲



تصویر ۴۱



تصویر ۴۴



تصویر ۴۳



تصویر ۴۵

- با توجه به تصاویر به پرسش های زیر پاسخ دهید:
- ۱- برای ترمیم و آماده سازی وسایل از چه مواد و مصالحی استفاده شده است؟
 - ۲- آیا در ترمیم و آماده سازی ساخت وسایل از مواد و مصالح واقعی استفاده شده است؟
 - ۳- برای ترمیم وسایل صحنه چه مواد و مصالحی به کار می رود؟

برای ترمیم و آماده سازی وسایل صحنه از مواد و مصالح گوناگونی استفاده می شود. زیرا با توجه به تنوع وسایل، برای ترمیم آنها با تشخیص سازنده و روش کار مواد و مصالح انتخاب و به کار گرفته می شوند.

تمامی مواد و مصالح ماکت سازی، معماری و ساختمان، صنعتی و... برای ترمیم و آماده سازی وسایل صحنه نیز کاربرد دارند.



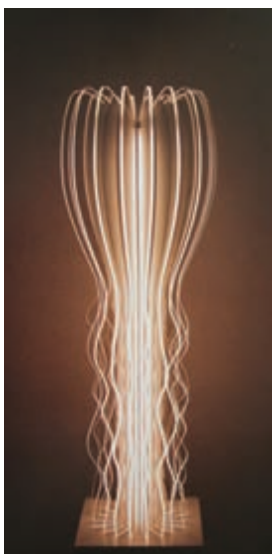
تصویر ۴۷



تصویر ۴۶



تصویر ۴۸



تصویر ۵۰



تصویر ۴۹

انواع مواد و مصالح

مواد و مصالح ماکت سازی

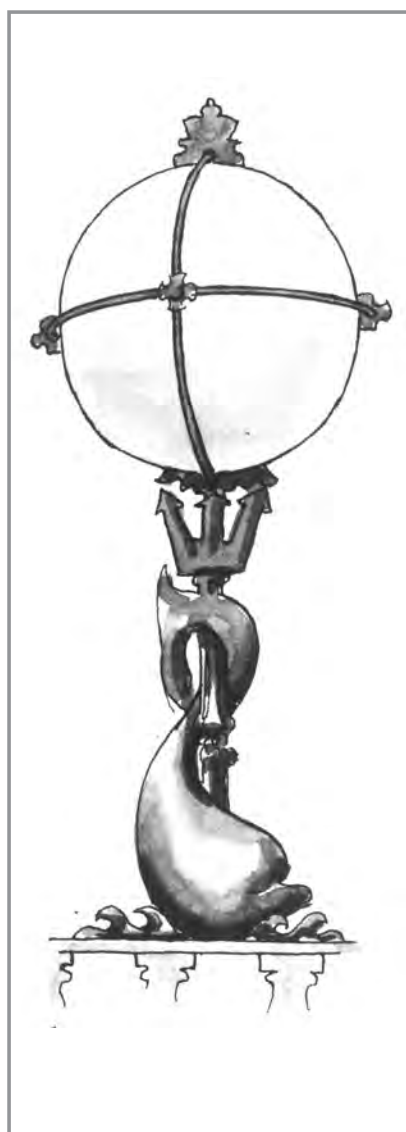
انواع کاغذ، مقوا، فوم، گچ، انواع اتصالات و چسبها، چوب، ورقهای فلزی، گِل رس و خمیرها، پلی استر، پلاستوفوم (یونولیت)، فایبر گلاس، آکرلیک (پلکسی گلس)، پارچه، چرم و ...
ابزار: انواع قیچی، تیغهای برش، انواع اره و ...



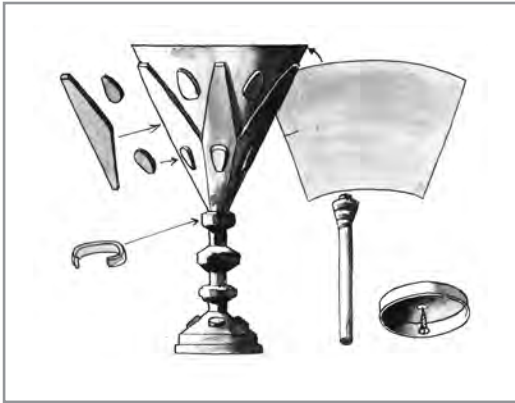
تصویر ۵۲



تصویر ۵۳



تصویر ۵۱



تصویر ۵۵



تصویر ۵۴

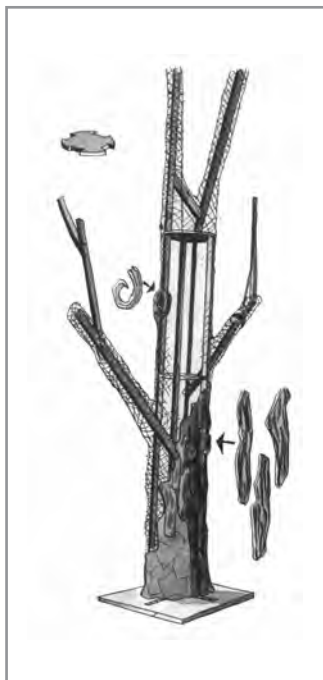


تصویر ۵۶

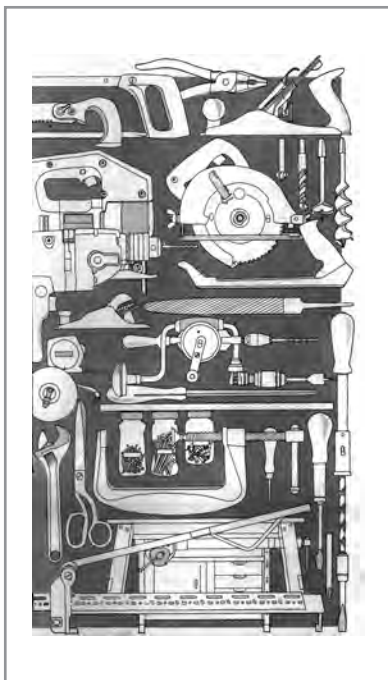
مواد مصالح معماری

خاکرس، گچ ساختمانی، سیمان، انواع میل گرد، چوب، ورق های فلزی و انواع پروفیل با توجه به اینکه وسایل صحنه در اندازه های واقعی ساخته می شوند، باید در انتخاب مواد و مصالح دقت شود تا از مناسب ترین آن ها استفاده شود.

ابزار: انواع دستگاه برش آهن و چوب، وسایل انواع مغار و اسکنه و ماله، بنایی، کاردک و ...



تصویر ۵۹



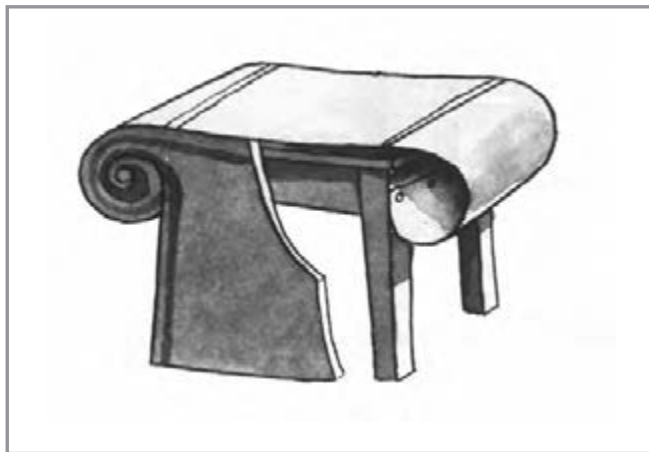
تصویر ۵۸



تصویر ۵۷



تصویر ۶۱



تصویر ۶۰



۱- نمونه‌هایی از مواد و مصالح ماکت‌سازی و معماری را جمع‌آوری کرده و آن‌ها را دسته‌بندی کنید و روی دیوار کارگاه نصب نمایید.

تفکیک و دسته‌بندی وسایل صحنه



تصویر ۶۳



تصویر ۶۲



تصویر ۶۴



تصویر ۶۷



تصویر ۶۶



تصویر ۶۵



تصویر ۶۸

- در تصاویر بالا هر یک از وسایل به کدام بخش از صحنه مربوط می‌شوند؟

- کدام وسیله در درون صحنه قرار می‌گیرد؟

- کدام وسیله همراه بازیگران وارد صحنه می‌شود؟

- کدام وسیله روی دیواره‌های صحنه نصب می‌شود؟

- آیا دسته‌بندی و تفکیک وسایل صحنه ضروری است؟

در برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی به‌خصوص سریال‌های تاریخی و تخیلی و فانتزی که در صحنه‌های متنوع و با تعداد زیادی بازیگر و با وسایل صحنه بسیاری به نمایش در می‌آیند، طراح صحنه با تفکیک و دسته‌بندی آن‌ها در جدول، صحنه مورد نظر و زمان استفاده از آن‌ها را مشخص می‌کند.

چون انتخاب وسایل صحنه بر اساس متن و نقشه‌های طراحی شده انجام می‌شود و زمان تصویربرداری به تعدادی از آن‌ها نیاز است، طراح صحنه با توجه به اولویت زمان ضبط و تصویربرداری، وسایل را تفکیک و دسته‌بندی می‌کند. تهیه جدول وسایل صحنه از تداخل و به هم ریختگی صحنه، پیشگیری و از هزینه نگه‌داری و جابه‌جایی آن کم می‌کند.

				کاخ
				کوچه
				خانه
				...



- یکی از سریال‌های تاریخی را انتخاب کرده و تصاویر وسایل صحنه مورد استفاده را جمع‌آوری نمایید و براساس هر صحنه، جدول وسایل مورد نیاز صحنه را ترسیم کنید.

قرار دادن وسایل در صحنه

پس از انجام مراحل که اشاره شد و با پایان یافتن مونتاژ و آماده‌سازی صحنه‌ای که در آن ضبط و تصویربرداری صورت می‌گیرد، وسایل لازم، در جایگاه مورد نظر نصب و یا چیده می‌شوند تا صحنه در اختیار نورپرداز قرار گیرد. وسایل با نظارت طراح صحنه به گونه‌ای در صحنه به کار گرفته می‌شوند که آسیبی به آن‌ها نرسد.



- وسایل مورد نیاز یک کارگاه آموزشی را انتخاب کرده و آن‌ها را در جایگاهشان قرار دهید و سپس تصویربرداری را شروع کنید.

ارزشیابی شایستگی انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه

شرح کار:

شناخت سبک و شیوه‌های طراحی صحنه در تولید یک برنامه تلویزیونی، انتخاب یا ترمیم و اصلاح صحنه و چیدمان وسایل صحنه

استاندارد عملکرد:

انتخاب وسایل صحنه از آرشیو و کهنه و نو کردن ابزار در صحنه طبق نظر طراح

شاخص‌ها:

- شناخت سبک‌ها و شیوه‌های طراحی صحنه در هر دوره تاریخی جهت انتخاب وسایل
- تفکیک و دسته‌بندی وسایل صحنه بر اساس تاریخ و سبک‌های آن
- ترمیم وسایل و اتصال قطعات
- چیدمان وسایل در صحنه

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۳ ساعت

مکان: استودیو و یا کارگاه صحنه

ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مفار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	تحلیل صحنه، انتخاب وسایل و طبقه‌بندی آن	۱	
۲	ترمیم و مناسب‌سازی وسایل صحنه و بستن قطعات	۲	
۳	چیدمان وسایل در صحنه و نصب دیواره	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

واحد یادگیری ۲

ساخت لوازم صحنه

برای ساخت لوازم صحنه، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری، می توانند هزینه های ساخت دکور را محاسبه کنند، و نقشه اولیه را بر اساس سفارش برنامه طراحی و اجرا نمایند. همچنین مهارت های نگه داری و کاربرد دوباره قطعات را بدانید.

استاندارد عملکرد

■ نقشه کشی- برآورد و ساخت و نگهداری و استفاده مجدد در یک برنامه تلویزیونی

ساخت وسایل صحنه



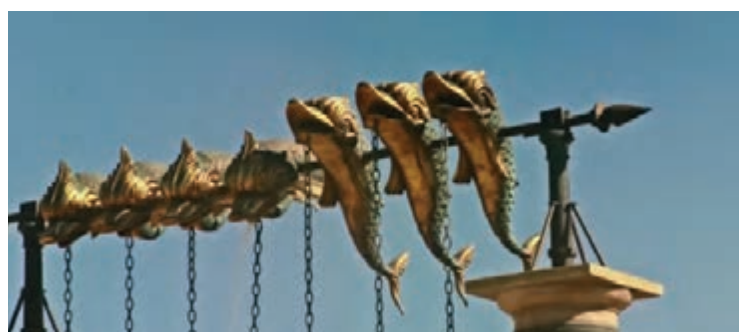
تصویر ۳



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۵



تصویر ۴



تصویر ۷



تصویر ۶

به نظر شما در کدامیک از تصاویر بالا، وسایل ترمیم شده اند؟
کدامیک از وسایل صحنه، واقعی است و به راحتی تهیه می‌شود؟
کدامیک از وسایل صحنه، طراحی و ساخته شده است؟
چرا طراحی و ساخت وسایل صحنه اهمیت دارد؟

پس از خواندن متن برنامه و نمایش تلویزیونی و تفکیک صحنه‌ها با توجه به دوره‌های تاریخی، سبک‌ها و شیوه‌های نمایشی، طراح صحنه با دسته‌بندی وسایل مورد نیاز، به طراحی می‌پردازد. وسایل صحنه در سه گروه دسته‌بندی می‌شوند:

۱- وسایل آماده و موجود؛

۲- وسایل قابل ترمیم؛

۳- وسایل طراحی شده.

ساخت وسایل صحنه در چند مرحله انجام می‌گیرد و طراح صحنه با توجه به مراحل در نظر گرفته شده می‌تواند عملکرد مناسبی داشته باشد. این مراحل عبارت‌اند از:

۱- پژوهش؛

۲- طراحی؛

۳- ساخت.

پژوهش



پژوهش و تحقیق از مهم‌ترین مراحل طراحی و ساخت وسایل صحنه بوده و طراح موظف است با توجه به دوره تاریخی و سبک و شیوه اجرایی برنامه نمایشی، صحنه را طراحی نماید. آداب و رسوم، روابط و مناسبات، شرایط اجتماعی و ... در هر دوره تاریخی در شکل‌گیری وسایل زندگی نقش بارزی داشته‌اند که طراح صحنه با در نظر گرفتن موارد یاد شده، به طراحی وسایل صحنه می‌پردازد.

طراح صحنه باید آگاهی و اطلاعات جامعی از محیط اطراف در زمینه تاریخ، جغرافیا، مذهب، سیاست، مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی فرهنگ عامه، کشاورزی، پزشکی، صنعت، هنر و ... داشته و یا در صورت نیاز به منابع آن‌ها دسترسی داشته باشد؛ چون در هر برنامه نمایشی موضوع جدیدی مطرح می‌شود و لازم است طراح، دامنه تفکر گسترده‌ای داشته باشد تا مطالعه و جمع‌آوری اطلاعات در زمان کوتاه‌تری انجام گیرد.

موضوع برنامه‌های نمایشی تلویزیونی، گوناگون بوده و در هر برنامه، به زمان و دوره خاصی پرداخته می‌شود؛ بنابراین طراح همیشه باید متناسب با برنامه، اطلاعات جامع و متنوعی داشته باشد. پس دسته‌بندی نتایج پژوهش برای برنامه، نمایش و سریال‌های تلویزیونی که در آینده تولید می‌شوند، بسیار مهم است.

پژوهش باید به‌طور مستند انجام گیرد و به اسناد و مدارک موجود در کتابخانه‌ها، تصاویر و اشیا که در موزه‌ها قرار دارند، استناد شود.

دانش و آگاهی از سبک‌ها و شیوه‌های اجرایی برنامه‌های نمایشی تلویزیونی، از موارد مهمی است که در طراحی وسایل صحنه نقش تعیین‌کننده‌ای دارند. قبل از ساخت وسایل، مرحله طراحی قرار دارد که طراح براساس پژوهش انجام گرفته طبق متن برنامه نمایشی، به طراحی می‌پردازد.

از وسایل مورد استفاده در دوره صفویه تصاویری تهیه کرده به کلاس بیاورید و بر روی دیوار نصب کنید، آنگاه ویژگی هر یک از وسایل را زیر آن بنویسید.

فعالیت
گروهی



طراحی

- تصویر کدامیک از وسایل، واقعی است و به کدام دوره تعلق دارد؟
- در کدام تصویر، طراحی انجام شده است؟
- کدام تصویر براساس طرح پیشنهادی ساخته شده است؟
- مواد و مصالح به کار رفته را نام ببرید.



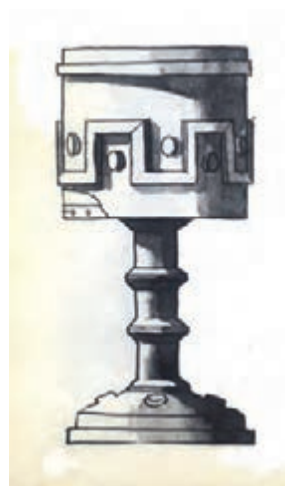
تصویر ۱۰



تصویر ۱۱



تصویر ۹



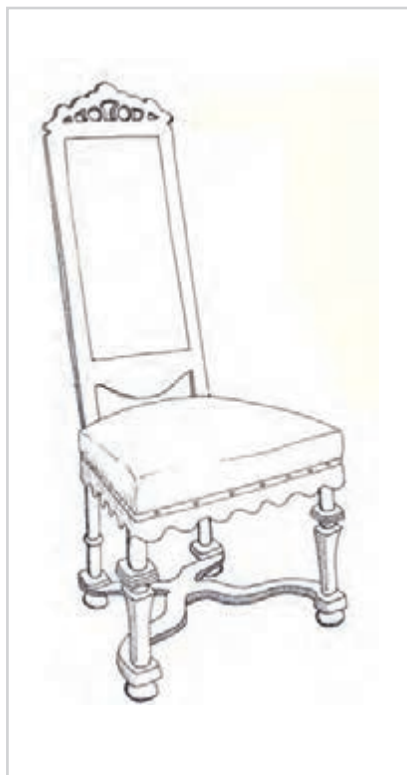
تصویر ۸

با پایان یافتن پژوهش و با استناد به شواهد موجود و مشخص شدن دوره تاریخی و شیوه نمایش، مرحله طراحی وسایل صحنه آغاز می‌شود که در این زمینه خلاقیت و نوآوری و دانش عمومی طراح نسبت به موضوع، نقش ویژه‌ای دارند.

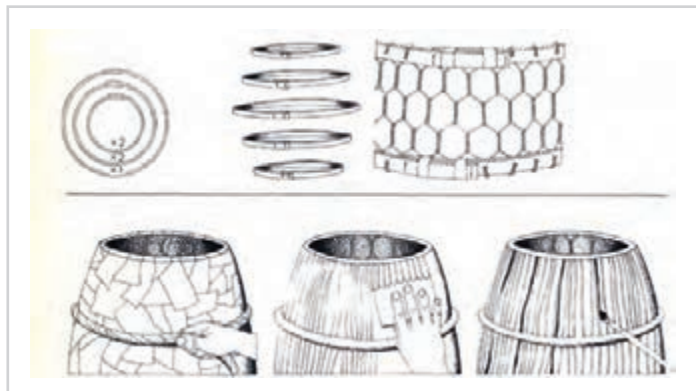
طراح در اولین گام بر اساس تصاویر و اطلاعات موجود، طرح‌های اولیه را تهیه نموده و پس از مشورت با کارگردان و کارشناسان مسائل تاریخی برنامه و تأیید آن‌ها، طرح اجرایی را با توجه به تمامی جزئیات وسایل صحنه آماده می‌کند تا در اختیار سازندگان قرار گیرد.

طراح با توجه به محل قرارگیری وسایل صحنه مثل درها و پنجره‌ها که روی دیواره‌ها نصب می‌شوند و یا وسایل داخل صحنه مثل مبلمان، میزها، صندلی‌ها، چراغ‌ها و ... و نیز وسایل همراه بازیگران، اندازه‌گیری و محاسبات لازم را انجام می‌دهد تا پس از ساخت آن‌ها به راحتی در محل پیش‌بینی شده نصب گردند.

در هنگام ساخت وسایل، راهنمایی، هدایت و نظارت طراح باید به شکلی مستمر انجام شود تا پس از پایان این مرحله، وسایل در صحنه‌های پیش‌بینی شده مورد استفاده قرار گیرند.



تصویر ۱۴



تصویر ۱۲



تصویر ۱۳



- در ورودی یک خانه روستایی در مناطق کویری را با توجه به محل قرارگیری آن‌ها طراحی کنید.
- یک چرخ چاه مربوط به دوره قاجار را برای نصب در حیاط منزل مسکونی طراحی کنید.
- یک دوره تاریخی را انتخاب کرده و برای آن یک تنگ و لیوان طراحی کنید.

مواد و مصالح



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵



تصویر ۱۸



تصویر ۱۷



تصویر ۲۰



تصویر ۱۹



تصویر ۲۲



تصویر ۲۱

- برای هر یک از وسایل در تصاویر بالا، از چه مواد و مصالحی استفاده شده است؟
 - آیا مواد و مصالح مورد استفاده در ساخت وسایل، به دوره خاصی تعلق دارند؟
 - مواد و مصالح مورد استفاده در هر یک از وسایل را نام برده و آن‌ها را دسته‌بندی کنید.
 با پایان طراحی وسایل صحنه و تأیید کارگردان برنامه نمایش تلویزیونی، مرحله ساخت وسایل صحنه شروع می‌شود.

انتخاب مواد و مصالح مورد نیاز، از موارد مهم در ساخت وسایل صحنه می‌باشد و طراح، هنگام طراحی وسایل، ویژگی آن‌ها را در نظر می‌گیرد.
 میزان آشنایی و شناخت طراح از مواد و مصالح، کمک می‌کند تا وسایل طراحی شده به شکل واقعی‌تری ساخته شوند و با نمونه اصلی تفاوتی نداشته باشند. برای ساخت وسایل قدیمی، استفاده از مواد، مصالح قدیمی و بومی منطقه مناسب‌تر است، هرچند تجربیات، خلاقیت و نوآوری طراح صحنه و سازندگان وسایل در استفاده از مواد و مصالح جدید و امروزی به جای مواد و مصالح قدیمی‌تر می‌تواند روند ساخت وسایل را آسان‌تر نماید.
 عموماً برای ساخت وسایل صحنه در مقیاس و اندازه اصلی، از مواد و مصالح واقعی استفاده می‌شود

تا هنگام ضبط و تصویربرداری، روی صحنه جلوه‌ای واقعی داشته باشند. در شهرک‌های سینمایی و مکان‌های فیلمبرداری (لوکیشن) طراحی شده نیز برای ساخت دیوارها، درها و پنجره‌ها از مواد و مصالح متداول و روزمره استفاده می‌شود.

– نمونه‌هایی از مواد و مصالح مورد استفاده در ساخت وسایل صحنه را جمع‌آوری کرده به کلاس بیاورید. آن‌ها را دسته‌بندی کنید و روی دیوار نصب کنید.

فعالیت گروهی



انواع مواد و مصالح



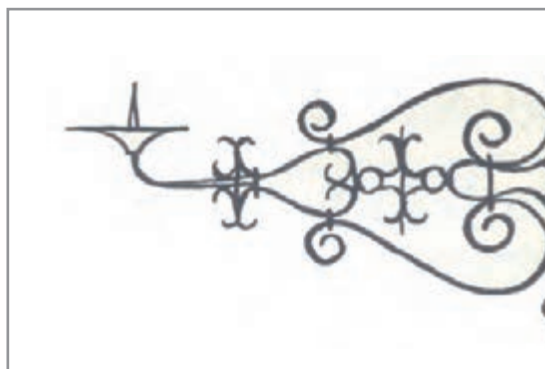
تصویر ۲۴



تصویر ۲۳



تصویر ۲۶



تصویر ۲۵



تصویر ۲۸



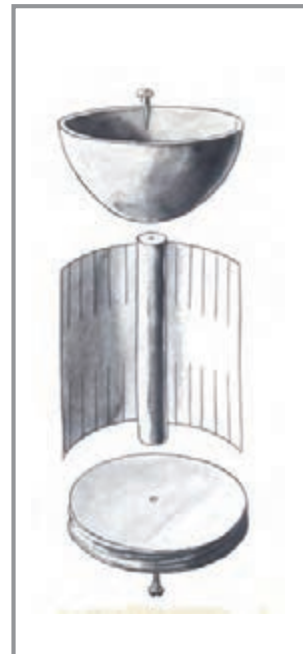
تصویر ۲۷

- برای ساخت وسایل از چه مواد و مصالحی استفاده شده است؟
- کدام مواد و مصالح در ماکت سازی کاربرد دارند؟
- آیا در ساخت وسایل از مواد و مصالح واقعی استفاده شده است؟

وسایل صحنه از مواد و مصالح متنوع ساخته می شوند، مواد و مصالح ماکت سازی به تنهایی و یا همراه مواد و مصالح واقعی به کار برده می شوند.



تصویر ۳۰



تصویر ۲۹



- ۱- نمونه‌هایی از مواد و مصالح ماکت‌سازی و معماری را جمع‌آوری کرده، آن‌ها را دسته‌بندی کنید و سپس روی دیوار کارگاه نصب نمایید.
- ۲- با استفاده از مواد و مصالح ماکت‌سازی و طبق مراحل ساخت، لیوان تصویر بالا را بسازید. برای ساخت وسایل صحنه از همان مواد، مصالح و ابزار ترمیم و آماده‌سازی استفاده می‌شود، هر چند برای سازنده، در هنگام به کارگیری آن‌ها هیچ‌گونه محدودیتی وجود ندارد. با توجه به اینکه وسایل صحنه در اندازه‌های واقعی ساخته می‌شوند، باید در انتخاب مواد و مصالح دقت شود تا از مناسب‌ترین آن‌ها استفاده شود.



تصویر ۳۴



تصویر ۳۳



تصویر ۳۲



تصویر ۳۱

- ۱- یکی از تصاویر بالا را انتخاب نموده و با استفاده از مواد و مصالح مناسب آن را در اندازه واقعی بسازید.



تصویر ۳۹



تصویر ۳۸



تصویر ۳۷

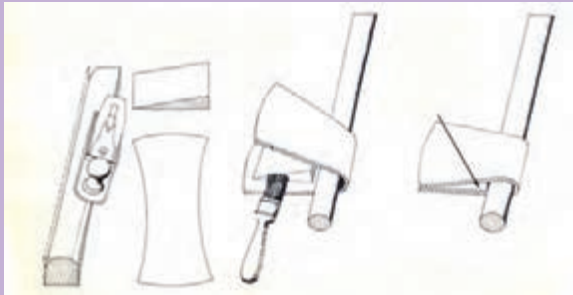


تصویر ۳۶



تصویر ۳۵

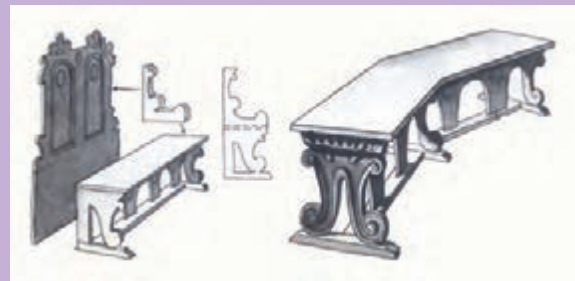
- ۲- یکی از تصاویر بالا را انتخاب کنید و آن را با مواد و مصالح مناسب و در اندازه واقعی بسازید.



تصویر ۴۱



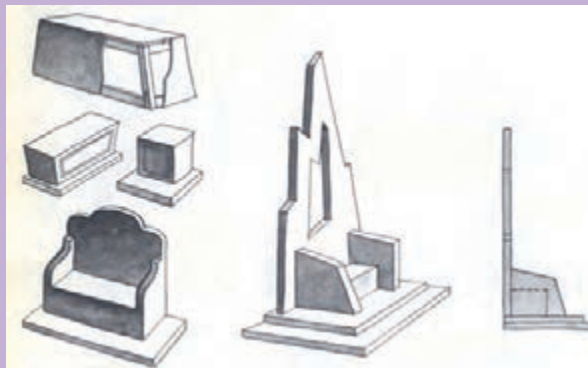
تصویر ۴۰



تصویر ۴۱



تصویر ۴۳



تصویر ۴۲

۳- یکی از تصاویر بالا را انتخاب کنید و با مواد و مصالح ماکت‌سازی و با مقیاس $\frac{1}{۲۰}$ ماکت آن را بسازید.



تصویر ۴۵



تصویر ۴۴



تصویر ۴۷



تصویر ۴۶



تصویر ۴۹



تصویر ۴۸



تصویر ۵۱



تصویر ۵۰



تصویر ۵۳



تصویر ۵۲



تصویر ۵۴



تصویر ۵۵

- در تصاویر بالا کدامیک واقعی است؟
 - هر یک از تصاویر بالا برای کدامیک از برنامه‌ها مناسب است؟
 - کدامیک از وسایل، تاریخی، مدرن و یا تخیلی است؟
 - برای ساخت آن‌ها از چه مواد و مصالحی استفاده شده است؟
 - شناخت مواد و مصالح موجود، درساخت این لوازم چه نقشی دارند؟
- با توجه به اینکه گروهی از متون نمایشی یا فیلمنامه‌ها و برنامه‌های تلویزیونی نیازمند صحنه‌هایی هستند که به دوره‌ای تاریخی اشاره دارند و یا یک فضای تخیلی و فانتزی را بیان می‌کنند، طراحان صحنه برای دسترسی و ایجاد فضای مورد نظر، وسایل لازم را به گونه‌ای خلاقانه طراحی می‌کنند که عموماً با واقعیت آن‌ها تفاوتی نداشته باشند و بیننده به راحتی آن‌ها را باور کند.

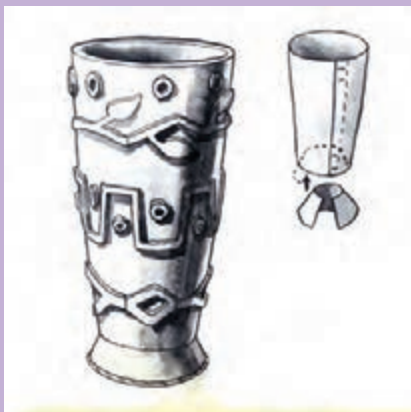
فعالیت
کارگاهی



- از فیلم‌ها و سریال‌های تاریخی تصاویری را انتخاب کنید که برای آن‌ها لوازم صحنه ساخته شده است. سپس تصاویر وسایل را بزرگ‌نمایی کنید و روی دیوار کارگاه نصب و دوره آن‌ها را مشخص نمایید.

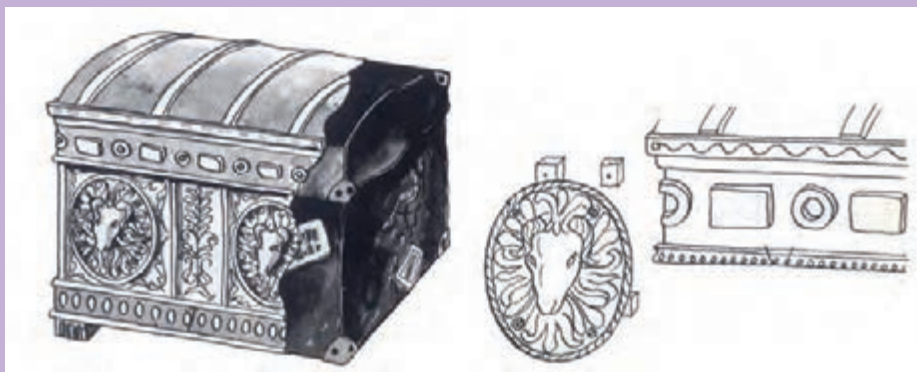


تصویر ۵۷



تصویر ۵۶

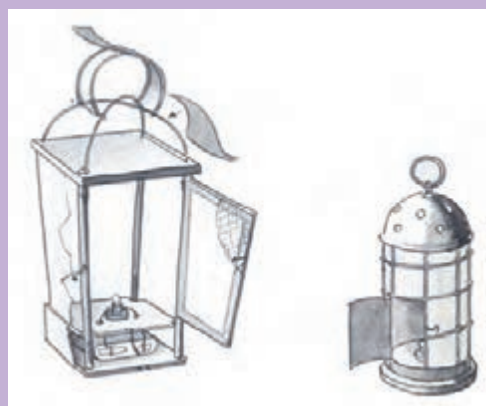
- با استفاده از کاغذ، مقوا، چسب و ... یک لیوان را مطابق شکل بالا بسازید.



تصویر ۵۸



تصویر ۶۰



تصویر ۵۹

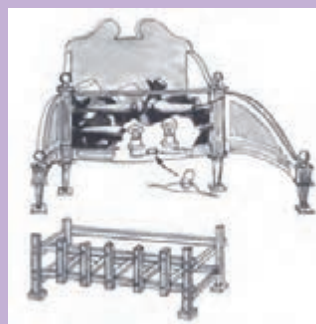
- یکی از تصاویر بالا را انتخاب کنید و با استفاده از مواد و مصالح واقعی، ماکت آن را در اندازه حقیقی بسازید.



تصویر ۶۳



تصویر ۶۲



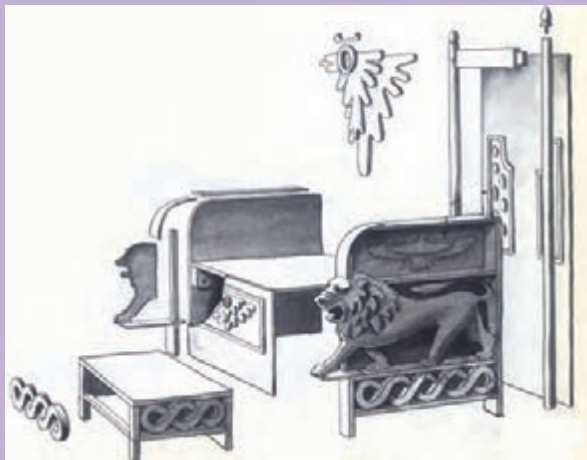
تصویر ۶۱

فعالیت
کارگاهی





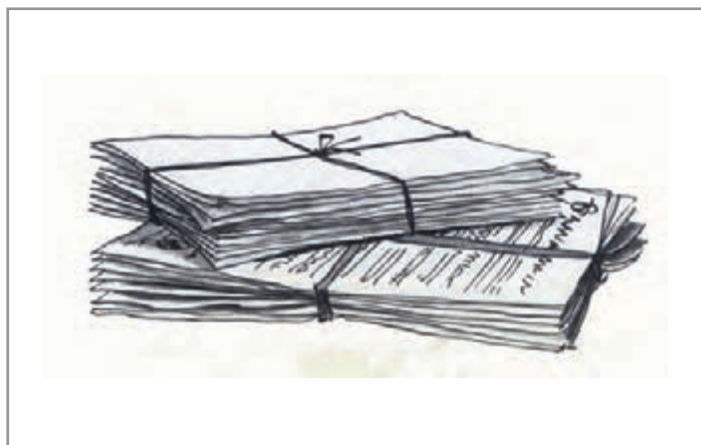
تصویر ۶۵



تصویر ۶۴

- یکی از تصاویر بالا را انتخاب کرده و آن را مطابق شکل بسازید و رنگ‌آمیزی کنید.

مواد و مصالح دور ریختنی و مازاد



تصویر ۶۷



تصویر ۶۶



تصویر ۶۹



تصویر ۶۸



تصویر ۷۰



- در تصاویر بالا، کدامیک از وسایل موجود تغییر شکل یافته است؟
 - آیا از وسایل دور ریختنی و مازاد می‌توان وسایل دیگری ساخت؟
 - آیا از ظروف، قطعات و اتصالات می‌توان چراغ ایستاده ساخت؟
 برای ساخت برخی از وسایل صحنه می‌توان از ظروف و قطعات دستگاه‌های فرسوده و از رده خارج شده، استفاده نموده و کارکرد آن‌ها را تغییر داد.
 خلاقیت، ذهنیت، وسعت دید، نگاه متفاوت، تجربه و ابتکار طراحان برای ساخت وسایل جدید از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است.

فعالیت
گروهی



- تصاویری از وسایل جدیدی را که هنرمندان از قطعات دور ریختنی و فرسوده ساخته‌اند به کلاس بیاورید و درباره آن‌ها گفت‌وگو کنید.
 - تعدادی ظروف و قطعات فرسوده و دور ریختنی را به کلاس بیاورید. از بین آن‌ها چند قطعه را انتخاب کرده و یک میز، چراغ خواب و صندلی بسازید
 - نمونه‌هایی از مواد دور ریختنی (بطری نوشابه، ظروف چسب و ...) را تهیه کنید و از آن‌ها وسایل صحنه برنامه کودک بسازید (لیوان فانتزی، عصا، جعبه ابزار و ...).

نکته

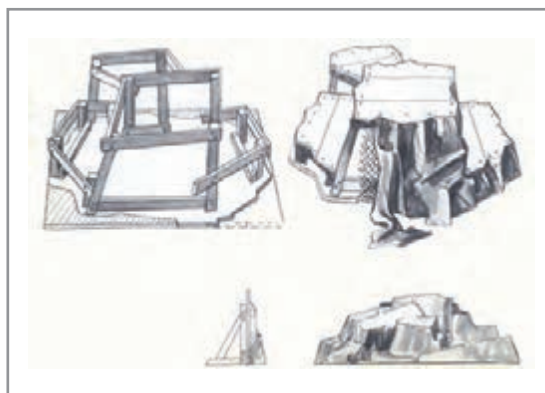


یکی از مواردی که به ساخت وسایل کمک بسیاری می‌کند، استفاده از مواد دور ریختنی است که به خلاقیت طراح و سازنده ارتباط دارد.

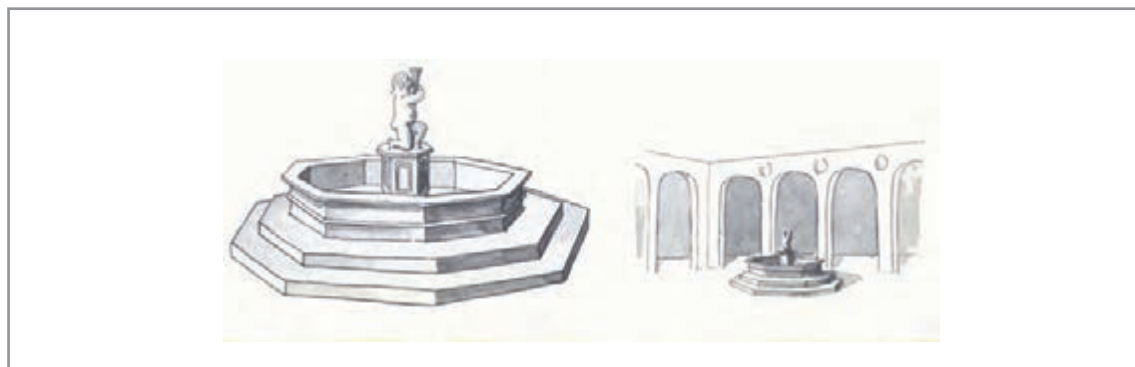
نصب و ارائه وسایل صحنه



تصویر ۷۲



تصویر ۷۱



تصویر ۷۳



تصویر ۷۵



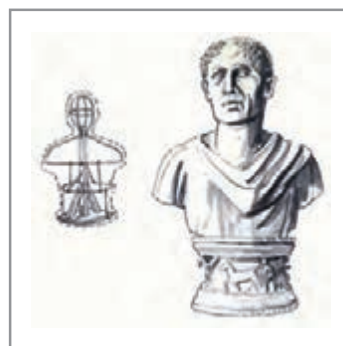
تصویر ۷۴



تصویر ۷۸



تصویر ۷۷



تصویر ۷۶

در تصاویر بالا، وسایل ساخته شده، در کدام بخش از دکور قرار می‌گیرند؟
- به چه دلیل وسایل صحنه در نقاط خاصی از صحنه نصب می‌شوند؟

برای نصب وسایل صحنه در مکان مورد نظر باید به نقشه‌های اجرایی مراجعه نمود تا آن‌ها در محل‌هایی که طراح پیش‌بینی کرده است قرار گیرند. آن دسته از وسایلی که روی دیوارها و اسکلت اصلی صحنه قرار می‌گیرند باید از استحکام و ایستایی برخوردار باشند تا در جایی که زیرسازی‌های لازم پیش‌بینی شده است، نصب شوند.

در صحنه‌هایی که زمان زیادی در آن‌ها تصویربرداری انجام می‌گیرد (شهرک سینمایی، میدان‌های شهر، محله‌ها، کارخانه‌ها، کارگاه‌ها و ...) استحکام و ایستایی وسایل صحنه بسیار مهم است تا در برابر شرایط طبیعی و آب و هوا مقاوم باشند. به این دلیل در این‌گونه صحنه‌ها مواد و مصالح از همان گونه‌ای است که در معماری شهرها و ساختمان‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد.

وسایل داخل صحنه نیز با توجه به مکان قرارگیری، طوری نصب می‌شوند که در اثر حرکت بازیگران و جابه‌جایی‌های پیش‌بینی شده، از ایستایی لازم برخوردار باشند.

وسایل صحنه همراه بازیگر پس از ساخت و دسته‌بندی توسط دستیاران صحنه و لباس، با توجه به صحنه‌ای که تصویربرداری در آن انجام می‌شود، در اختیار آن‌ها قرار می‌گیرد و پس از خاتمه تصویربرداری، در انبار وسایل صحنه نگهداری می‌شود تا در صحنه بعدی دوباره مورد استفاده قرار گیرد.



تصویر ۷۹



تصویر ۸۱



تصویر ۸۰



تصویر ۸۳



تصویر ۸۲

- تصویر یک کتیبه خطی در ابعاد $۴۰ \times ۲۰ \times ۲۰$ سانتی‌متر را روی سرامیک‌های ۲۰×۲۰ سانتی‌متر منتقل کنید و به‌صورت کاشی رنگ‌آمیزی کنید، سپس روی سر در یکی از کلاس‌ها نصب کنید. مواد مورد استفاده: فوم ماکت‌سازی، مقوای ماکت، چوب بالسا، گچ، گل رس و ...

- تصویر یک چراغ دیواری قدیمی را تهیه کنید. آن را بسازید و روی یکی از دیوارهای حیاط هنرستان نصب کنید.

فعالیت
گروهی





- یک جلد کتاب قدیمی را طراحی کنید و آن را بسازید و سپس در داخل کتابخانه قرار دهید، به طوری که با کتاب‌های دیگر تفاوتی نداشته باشد.

پس از پایان تصویربرداری برنامه نمایش تلویزیونی، تمامی وسایل صحنه جمع‌آوری و در بسته‌بندی‌های مناسب در اختیار گروه قرار می‌گیرد تا به موزه‌ها، مجموعه‌داران، اجاره‌دهندگان یا انبار وسایل صحنه تحویل شود.

وسایلی که به شکل واقعی برای صحنه‌های خارجی ساخته و در محل لوکیشن مثل شهرک سینمایی نصب شده‌اند، به همان صورت باقی می‌مانند و با برنامه‌ریزی مدیریت آنجا مورد بازدید عموم و بخصوص هنرجویان قرار می‌گیرند. بازدید از مکان‌های تاریخی که بازسازی شده‌اند و در برنامه‌های تلویزیونی مورد استفاده قرار گرفته‌اند، همیشه جذابیت داشته است. بازدید از مکان‌های تاریخی که برای برنامه‌های تلویزیونی طراحی و ساخته شده‌اند، پس از پایان تصویربرداری و تولید برنامه نمایشی، سریال و ... برای عموم مردم به خصوص نسل‌های آینده از جذابیت بسیاری برخوردار است، به همین دلیل در سال‌های اخیر صحنه‌های تاریخی و تمامی وسایل موجود در آن‌ها به شکل واقعی و ماندگار ساخته می‌شوند.



پس از بازدید از شهرک سینمایی، یک گزارش تصویری از آنجا تهیه کنید، و به شکل کنفرانس در کلاس ارائه دهید.

ارزشیابی شایستگی ساخت وسایل صحنه

شرح کار:

هنرجویان در این واحد یادگیری با ساخت انواع وسایل صحنه از قطعات متنوع آشنا می‌شوند تا مهارت ساخت، مونتاژ، رنگ کردن، اتصال و جوشکاری وسایل و مانند آن را کسب کنند.

استاندارد عملکرد:

ساخت وسایل صحنه از قطعات موجود یا جدید بر طبق متن پیشنهادی و نصب آن در صحنه طبق برنامه

شاخص‌ها:

- اندازه‌گیری و محاسبه دقیق ابعاد صحنه و وسایل آن و ترسیم طرح اولیه
- انتخاب و ترکیب مواد بر اساس طرح اولیه
- ساخت وسایل صحنه به صورت سرهم بندی قطعات (مونتاژ)، رنگ کاری و ...
- ارائه وسایل صحنه به صورت کامل

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۳ ساعت

مکان: استودیو و یا کارگاه صحنه

ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مفار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی وسایل صحنه	۱	
۲	تهیه مواد و مصالح	۱	
۳	ساخت وسایل صحنه	۲	
	شایستگی های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن	۲	
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

پودمان ۳

اجرای لباس شخصیت



آشنایی با نقش و نحوه عملکرد طراح لباس در صحنه تئاتر، سینما و تلویزیون از مهارت‌های لازم در ساخت برنامه تلویزیونی است که مجموعه‌ای از فعالیت‌های تخصصی در حوزه طراحی لباس به شمار می‌رود. همچنین مراحل ساخت اجرای لباس و نوع رابطه طراح لباس با اعضای گروه سازنده برنامه تلویزیونی، ظرافت و حساسیت‌هایی دارد که لازمه کار طراحان لباس صحنه بوده و نیاز به خلاقیت دارد.

واحد یادگیری ۱

انتخاب و آماده سازی لباس شخصیت

برای انتخاب و آماده سازی لباس شخصیت، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری با گونه های نمایشی و طراحی لباس متناسب با آن آشنا می شوند و مهارت انتخاب پارچه های لباس بر مبنای شخصیت نمایشی و نیز هماهنگی با سایر پوشش ها (کلاه، کفش و...) را کسب می کنند.

استاندارد عملکرد

■ انتخاب و آماده سازی لباس بر اساس شخصیت های نمایشی و هدایت همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی

متن

پایه و اساس یک برنامه را متن تشکیل می‌دهد. متن چهارچوب تعیین شده‌ای برای رسیدن به تولید برنامه است.

ابتدا، نویسندهٔ قصه و فیلمنامه یک اثر را می‌نویسد (یا از داستان و متن، برداشت شخصی می‌کند). سپس آن را به صورت نمایشنامه یا فیلمنامه بازآفرینی می‌کند. با خوانش متن، اطلاعات کاملی در خصوص (فضا، زمان، صحنه، لباس، نور و حالات روحی شخصیت‌ها) دریافت می‌شود.

متن‌ها به دو گروه توصیفی و نمایشی تقسیم می‌شوند.

هنرجویان را به دو گروه تقسیم کرده و دو متن متفاوت را در اختیار هر گروه قرار دهید.

علی وارد خانه شد، بوی خیلی خوبی در خانه پیچیده بود، هنوز سلام نکرده از مادر پرسید که ناهار چی دارند.

علی: مامان ناهار چی داریم؟
مادر: سلامت کو؟ از مدرسه میایی اول ...

- چه تفاوتی بین این دو متن می‌بینید؟
- چه شباهتی بین آنها وجود دارد؟
- کدام متن قابلیت اجرا در کلاس را دارد؟
- متنی که به شکل نمایش قابل اجرا باشد چه نام دارد؟
- متنی که داستانی را برای شما بیان و توصیف می‌کند چه نامیده می‌شود؟
- در کدام متن گفت و گو به طور مستقیم صورت می‌گیرد؟

حکایت کوتاه زیر را به نمایش تبدیل کنید. کدامیک از قسمت‌های داستان در متن نمایشی دیده نمی‌شود؟

داستان طوطی و بقال

خوش نوایی، سبز گویا طوطی ای
نکته گفتی با همه سوداگران
شیشه‌های روغن گل را بریخت

بود بقالی و وی را طوطی ای
در دکان بودی نگهبان دکان
جست از سوی دکان، سویی گریخت

برای تبدیل این متن به نمایش چه وسایلی مورد نیاز است؟

حال به متن زیر دقت کنید.

قورباغه و موش دعوایشان شد و تصمیم گرفتند برای مبارزه و رو کم کنی به دشت بروند. وقتی

- آنها به جان هم افتادند، شاهین به سرعت فرود آمد و هر دو را در چنگال خود گرفت و برد.
- تفاوت اصلی بین این دو اجرا در چیست؟
 - زمان وقوع حوادث در این دو متن چه نقشی دارد؟
 - چگونه می‌توانید زمان را در این دو متن نشان دهید؟



تصویر ۲



تصویر ۱

تصاویری از فیلم‌های تاریخی ارائه شده است، با توجه به تصاویر به پرسشها پاسخ دهید.



تصویر ۴



تصویر ۳



تصویر ۵



تصویر ۷



تصویر ۶

عنوان هر فیلم را زیر تصویر مربوط به آن بنویسید.
 - زمان فیلم‌های یاد شده را حدس بزنید؟
 - چه عناصری در تصویر، نمایانگر زمان است؟
 - برای ایجاد تفاوت در تصاویر به جای زمان، چه عنصر دیگری را می‌توانید ذکر کنید؟
 لباس از عناصر مهم «زمان» در یک نمایش است و اقلیم یا مکان جغرافیایی نیز عامل مهمی در تشخیص تفاوت در متون نمایشی است.

- ۱- گزیده‌هایی از چند متن داستانی از زمان‌های متفاوت را به کلاس بیاورید و در اختیار هنرجویان قرار دهید. این متون باید از کشورها و سبک‌های متفاوت باشند.
- ۲- سپس هنرجویان مطالعه کنند و زمان وقوع داستان را حدس بزنند درباره اینکه چگونه از طریق متن متوجه زمان آن شده‌اند، گفت و گو کنید.
- ۳- شاخص‌های تعیین کننده را روی تخته کلاس فهرست‌وار بنویسید. مثلاً متن ۱: وسیله نقلیه، اسب، لقب افراد، حکیم، داروغه، حرامی.
- ۴- هر گروه همراه با نمایش قسمت‌هایی از فیلم، درباره لباس‌ها و طراحی لباس فیلم صحبت کنند.

کار گروهی



- ۱- با جست‌وجو در منابع اینترنتی و کتابخانه‌ای کلمه «ژانر» را تعریف کنید. به تیتراژ یک برنامه تلویزیونی توجه کنید. نام چند نفر را می‌بینید؟ شغل چند نفر مشخص است؟ لیست شغل‌ها و تعداد افراد ذیل آن را بنویسید. (مثلاً گروه موسیقی: ۷ نفر). با توجه به اطلاعات جمع‌آوری شده، به این پرسش پاسخ دهید:

فعالیت کارگاهی





- ۲- هر یک از مسؤولیت‌های زیر به عهده چه کسی است؟
- تقسیم‌بندی بودجه مربوط به برنامه
 - هماهنگی و هدایت بازیگران
 - طراحی و نظارت بر اجرای دوخت لباس
 - طراحی لباس
 - تهیه‌کننده
 - کارگردان

۱- جایگاه طراح لباس را در تیتراژ بیابید و ارتباط آن را با دیگر گروه‌ها ذکر کنید. گروه طراحی لباس چند نفرند؟ درباره کار آن‌ها با یکدیگر گفت و گو کنید. یافته‌ها را روی تخته کلاس بنویسید و اضافه‌ها را حذف کنید.

۲- مراحل کار طراحی لباس را اولویت‌بندی کنید:

- الف- طراحی
- ب- هماهنگی با کارگردان
- ج- هماهنگی با تیم تهیه‌کننده
- د- انتخاب تیم دوخت و اجرا
- ۱- مرحله
- ۲- مرحله
- ۳- مرحله
- ۴- مرحله

آیا اکنون می‌توانید به طور جامع و کوتاه تیم تولید را تعریف کنید؟

جدول نمودار یک تیم تولید را در کلاس نمایش دهید. بهتر است این نمودار از یک برنامه مهم یا یک فیلم باشد. از هنرجویان بخواهید که برای گروه‌های یاد شده که در تیتراژ آمده‌اند، جدولی درست کنند و در آن، شغل عوامل تولید و افراد شاغل را نشان دهند.

ساختار تولید یک فیلم

فرض کنید می‌خواهید برای دوستانتان یک میهمانی برگزار کنید. چه کسانی می‌توانند در این زمینه به شما کمک کنند؟ چه مراحل باید طی شود تا میهمانی درست برگزار شود؟

- ۱- برنامه‌ریزی ۲- تهیه بودجه ۳- خرید ۴- آماده‌سازی ۵- ارائه پذیرایی

آیا با مراحل بالا موافق هستید؟ آیا مرحله دیگری به ذهن شما می‌رسد؟

تولید در تلویزیون نیز به عهده یک گروه است که هر کدام وظیفه‌ای بر عهده دارند. شناختن هر فرد در این گروه و دانستن وظایف دیگران و ارتباط آنها با یکدیگر، باعث می‌شود کار گروهی درست انجام پذیرد.

مراحل تولید یک فیلم (پیش تولید، تولید و پس از تولید)

۱- پیش تولید

مهم‌ترین قسمت کار، پیش تولید است. مراحل زیر نمایانگر پیش تولید می باشند.

- ۱- بررسی متن، ۲- هماهنگی با تهیه‌کننده، ۳- هماهنگی با کارگردان، ۴- طراحی لباس، ۵- خرید و تهیه ملزومات، ۶- دوخت و آماده‌سازی لباس.

کار گروهی



- ۱- یک گروه تولید برنامه در کلاس تشکیل دهید و به هر یک از اعضا وظیفه‌ای را واگذار کنید.
 - ۲- تیم می تواند شامل ۱۰ تا ۸ نفر باشد.
 - نویسنده: مسئول انتخاب یک داستان و تبدیل آن به نمایشنامه؛
 - کارگردان: مسئول هماهنگی و نظارت بر تیم اجرایی و بازیگران؛
 - مدیر تولید: مسئول برآورد کردن بودجه برای خرید وسایل اجرایی؛
 - طراح لباس: مسئول ، انتخاب و تهیه لباس مناسب برای بازیگران؛
 - بازیگران که مسئول اجرای نقش مورد نظر هستند.
- از وظایف خود و شرح وظایف، یک جدول تهیه کنید. مراحل کار را در جدول بنویسید و زمان انجام هر مرحله را در آن قید کنید.
- به این جدول، « جدول برنامه‌ریزی » گفته می شود.

کار گروهی



- هنرجویان را در دو گروه تولید برنامه قرار دهید.
- هر گروه با بررسی تیتراژ چند فیلم، عوامل و مشاغل فعال در تولید آن‌ها را استخراج کرده و جدول آن را ترسیم کنند.
- برای قرار گرفتن افراد در جایگاه واقعی‌شان در جدول چه مواردی را مورد توجه قرار می‌دهید؟
- اولویت عوامل تولید در جدول بر مبنای شروع فعالیت آن‌ها صورت می‌گیرد.
- هر گروه یک جدول تهیه کند و جایگاه طراح لباس را در آن مشخص نماید.

نمونه تیتراژ پایانی	نمونه تیتراژ آغازی
طراح صحنه :	کارگردان هنری:
طراح لباس:	کارگردان تلویزیونی:
طراح گریم:	بازیگران :
طراح نور:	طراح صحنه و لباس:
فیلمبردار:	مدیر تولید:
صدا بردار:	تهیه کننده:
مدیر تدارکات:	
گروه خیاطی:	
دستیاران طراحی:	

۲- تولید

- مرحله تولید از زمان شروع فیلمبرداری در تلویزیون و سینما و یا اکران نمایشنامه در تئاتر آغاز می شود.
- تمام تیم اجرایی آماده کار هستند.
- در تیم (طراحی لباس)، لباسها آماده شده و براساس اولویت اجرا و دسته بندی شده اند.
- طراح لباس در یک جدول اختصاصی با توجه به صحنه مورد نظر، لباس های هر بازیگر و تمام ملزومات آن را مشخص می کند.

بخش اولویت بندی توسط برنامه ریز و یا دستیار کارگردان به صورت جدولی برای تیم تولید آماده می شود.

فعالیت
کارگاهی



نمونه جدول برنامه ریزی

لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۱ : صحنه ۱
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۱ : صحنه ۲
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۲ : صحنه ۱
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۲ : صحنه ۲
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۳ : صحنه ۱
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۳ : صحنه ۲
لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول ، نقش دوم و ...	سکانس ۴ : صحنه ۱

کار گروهی



۱- هر گروه جدول برنامه ریزی را آماده می کند و در آن، مراحل اجرا را نشان می دهد.
 ۲- هر گروه جدول مشخصات لباس بازیگران را بر اساس صحنه نمایش تنظیم می کند. (در این جدول به طور دقیق مشخص میشود که هر بازیگر در هر صحنه نمایش چه لباس و ملزوماتی دارد، بدین ترتیب دستیار یا جامه دار برای تحویل لباس به بازیگران دچار مشکل نمی شود و لباس ها جابه جا نمی شوند.

۳- پس از تولید

- در این مرحله که ضبط یا اجرای نمایش به پایان رسیده است، تیم طراحی لباس باید لباس ها و ملزومات را فهرست کرده (لباس هایی را که از آرشیو گرفته یا خریداری شده اند را به صورت مجزا در ۲ فهرست مشخص کنند) و تحویل مدیر تولید دهند.

لباسهای خریداری شده	ملزومات خریداری شده	لباسها و ملزومات آرشویی	لباسهای دوخته شده
پیراهن ۸ عدد	شال ۱۵ عدد	کت: کدهای ۱۵، ۵۴، ۶۷، ۳۲	دامن ۴ عدد
شلوار ۱۲ عدد	کلاه ۵ عدد	جلیقه: کدهای ۳۷، ۶۲، ۲۸	شلوار ۶ عدد
			کلاه ۲ عدد

کار گروهی



- در این مرحله، گروهها می توانند گزارشی از مراحل کار تیم خود را ارائه کنند. تمام مراحل، عکاسی یا فیلمبرداری شده و به صورت تصویری (پاورپوینت) نمایش داده شوند. مراحل کار شامل پیش تولید، تولید و پس از تولید باشد و اسامی تیم به صورت تیتراژ در ابتدا یا انتهای آن قرار گیرد.

بہتر است هنرآموز برای کار گروهی نمایشی را در کلاس مطرح کند و یا شخصیتهایی را مشخص کند و از هنرجویان بخواهد با جست جو در منزل خود یا اقوام، لباس هایی را که مناسب شخصیت های نمایش است به کلاس بیاورند، سپس با هم بررسی کنند و به جامه دار تحویل دهند و ...

تحلیل و بررسی شخصیت نمایشی

چند اثر داستانی یا نمایشی را که در گذشته دیده اید به یاد آورید.



تصویر ۸

مثال: داستان شازده کوچولو

این داستان درباره کیست؟

شخصیت اصلی آن چه نام دارد؟

چند شخصیت فرعی برای داستان می توانید نام ببرید؟

مثال: فیلم قصه های مجید؛ به کارگردانی آقای پور احمد

فیلم درباره کیست؟

شخصیت اصلی چه نام دارد؟

به همین ترتیب گروه های دو نفره تشکیل دهید و با انتخاب سه متن نمایشی و غیر نمایشی و فیلم، شخصیت های اصلی آن را پیدا کنید.
آیا اکنون می توانید شخصیت نمایشی را تعریف کنید؟

تعریف شخصیت یا کاراکتر



تصویر ۹

درهرنمایش، بازیگران دارای خلق و خو و رفتاری هستند که باعث تفکیک آنها از دیگر بازیگران است. مهربانی، بدجنسی، شادی، غم، ترس، شجاعت و ... از جمله خصوصیات هستند که شخصیت های داستان را می توان براساس آنها شناسایی کرد.
به طور مثال در داستان رستم و افراسیاب، رستم شخصیت اصلی داستان، فردی شجاع و خیرخواه و افراسیاب شخصی بدجنس و خبیث است.

کار گروهی



۱- هنرجویان به چند گروه تقسیم شوند و هر گروه متنی را به کلاس بیاورند و شخصیت های آن را دسته بندی کنند.

۲- با توجه به متن، شخصیت ها را از نظر رفتار و خلق و خو تفکیک کنید. همچنین افراد و شخصیت ها از نظر اولویت بازی (نفر اول، دوم و ...) نیز مشخص شوند.
خصوصیات شخصیت های زیر را مشخص کنید:

- حسود: احساس می کند از دیگران برتر است و بهترین عقاید را دارد و ...
- مغرور: احساس می کند دیگران حق او را خورده اند و نسبت به موقعیت آنها حس خوبی ندارد و ...
- ضعیف: نسبت به همه حس خوبی دارد و مایل به کمک و همکاری است و ...
- مهربان: احساس می کند دیگران از او برتر هستند و نگران بیان عقاید شخصی است و ...

۳- در کار گروهی بالا، هنرجو می تواند همراه با متن، لباسی را که فکر می کند نزدیک به آن

شخصیت است، از منزل بیاورد و با پوشیدن آن لباس، شخصیت را تحلیل کند.
۴- با توجه به اهمیت شخصیت افراد در نمایش مکبث، اولویت‌بندی را انجام دهید.

	مکبث فرمانده و رئیس
	همسر مکبث
	فرمانده



تصویر ۱۰
مکبث

- شخصیت اول نمایش کیست و چرا؟
- شخصیت دوم نمایش چه کسی است؟ چرا؟
- شخصیت سوم نمایش چه کسی است؟ چرا؟

- یک متن نمایشی انتخاب کرده و شخصیت‌های آن را همراه با خصوصیات و خلق‌وخویشان مشخص کنید.
- جدولی را تنظیم کنید که در آن به ترتیب نقش اول و مهم تا آخرین نقش‌ها براساس رفتار و خلق‌وخو تعیین شده باشند.
- «شخصیت اول، نقش اول یا قهرمان»: کسی است که داستان براساس او روایت می‌شود.
- افراد گروه می‌توانند همگی با مطالعه نمایشنامه، شخصیت‌های نمایشنامه را از نظر خلق‌وخو و ویژگی‌هایشان تقسیم‌بندی نمایند. این امر کمک می‌کند که در هنگام کار به وحدت نظر برسند.
- شخصیت‌ها را با توجه به اهمیت نقش (نقش اول، دوم و ...) تقسیم‌بندی کرده و در جدولی مشخص نمایند.
- برای هر شخصیت با توجه به خلق‌وخو، لباسی مناسب از نظر رنگ، فرم، جایگاه، زمان و مکان طراحی نمایند.
- با کاراکتر و شخصیت نمایشی آشنا شدیم و دانستیم که روایت یا نمایش بر حول محور شخصیت اصلی ساخته می‌شود.
- اکنون به لباسی نیاز داریم که بتواند ویژگی شخصیت نمایش را به مخاطب انتقال دهد.

به این دو مثال دقت کنید.

- ۱- دو شاهزاده در مصر بودند. یکی علم و دیگری مال اندوخت عاقبه الامر آن یکی علامه عصر گشت و این یکی سلطان مصر شد. (حکایات گلستان سعدی)
- ۲- وقتی پروفیسور احمد کنی از سالن کنفرانس نانو بیرون آمد، دکتر سعیدی توی راهرو بود ... در هر دو متن درباره دو مرد صحبت می‌کنیم آیا لباس آنها با هم مشابه است؟ به لحاظ طرح و رنگ چه پارچه‌ای را برای این افراد پیشنهاد می‌کنید؟

فعالیت
کارگاهی



- ۱- هر هنرجو پارچه‌ای به کلاس بیاورد. پارچه‌ها متنوع و از جنس‌های متفاوت باشند.
 - ۲- اکنون برای پارچه‌ها شخصیت تعیین کنید.
مثال: پارچه نخی با گل‌های ریز (شخصیت مادر بزرگ)؛
فلانل خاکستری تیره (شخصیت پدر بزرگ)؛
تری‌کوی زرد (شخصیت).
- تا جایی که می‌توانید پارچه‌ها را نسبت به شخصیت تعریف کنید. کاربرد پارچه‌ها را بنویسید.
مثال: حریر آبی (روسری زنانه)؛
پشمی سرمه‌ای (شلوار مردانه)؛
جنس پارچه لباس عامل مهمی برای بهتر جلوه دادن شخصیت‌های نمایشی است.

فیلم سینمایی آمادئوس



تصویر ۱۱

به تصویر بالا که برگرفته از فیلم سینمایی آمادئوس است توجه کنید؛ آمادئوس موتزارت در سمت چپ تصویر، فردی موسیقی دان و هنرمند از طبقه اشراف است و سالیری در سمت راست تصویر؛ رقیب اوست که از طبقه اشراف نیست و در دربار، نقش موسیقی دان دربار را دارد و نسبت به موتزارت حسادت می‌ورزد.

کار گروهی



- جنس لباس آن‌ها را بررسی کرده و درباره آن گفت‌وگو کنید.

پارچه‌ها هر چه لطیف‌تر و نازک‌تر و نرم‌تر باشند، نشانگر روحیه ملایم، مهربان، حساس و همچنین بالا بودن طبقه اجتماعی و اشرافی شخصیتها هستند.
همان گونه که پارچه‌های ضخیم و محکم مانند فاستونی، کتان و گونی بافت، نشانگر قدرت مردانه، مقاومت و البته طبقه متوسط و مستضعف جامعه هستند.



تصویر ۱۲
برنامه تلویزیونی شاخه طوبی

پارچه‌هایی نظیر مخمل، تافته، ساتن و زربفت که دارای برق خاص و نرمی و درخشندگی هستند، برای شخصیت‌هایی از طبقات اشراف و پادشاهان مناسب هستند.

با توجه به تصویر بالا، نوع شخصیت‌ها را با در نظر گرفتن جنس لباس‌هایشان مشخص کنید.

- تصویری از یک فیلم را به صورت گروهی انتخاب کرده و در آن جنسیت لباس‌ها را براساس طبقه اجتماعی آنها مشخص کنید.

کار گروهی



- ۱- به نظر شما ترکیب پارچه حریر و زربافت نشانگر کدام طبقه اجتماعی است؟
- ۲- ترکیب چه پارچه‌هایی را مناسب افراد کارگر و زحمتکش اجتماع می‌دانید؟
- ۳- ترکیب پارچه ابریشم و مخمل را در چه شخصیتی از فیلم دیده‌اید؟ نام فیلم و شخصیت را ذکر کنید.

۴- پارچه‌های زیر، شما را به یاد چه شغلی می‌اندازند؟

مثال:

- مخمل و تور (شخصی پولدار و اشرافی)؛
- فاستونی و پنبه‌ای (.....)؛
- زربفت و حریر (.....)؛
- گونی بافت (.....)؛
- پشمی و پوست (.....).

پژوهش



بعد از انتخاب و خرید پارچه و ملزومات نظیر دکمه، نوار، یراق و قرقره برای لباس، نوبت اندازه‌گیری و تعیین اندازه لباس بازیگران است.

جدولهای اندازه‌گیری و سایزبندی استاندارد وجود دارد که براساس آنها اندازه (سایز) افراد مشخص می‌شود، به طوری که بخشهای مختلف بدن با متر اندازه‌گیری می‌شود و با تطبیق آن در جدول مذکور،

اندازه افراد مشخص می‌شود.

معمولاً در کار فیلم، مسئولیت سایز بندی و اندازه‌گیری به عهده تیم خیاطی است که خیاط با تعیین دقیق اندازه بازیگران شروع به کار برش و دوخت لباس براساس طرح‌های انتخابی می‌کند. در برخی موارد، لباس بازیگران خریداری میشود و در مواردی نیز از آرشیو تهیه میگردد. لباس بازیگران پس از تعیین اندازه آنها تهیه می‌شود. باید در نظر داشت اندازه‌گیری دور سر برای کلاه و پا برای کفش نیز از موارد ضروری در زمان اندازه‌گیری است.

کار گروهی



- ۱- مطابق جدول اندازه‌گیری، اندازه‌های لباس گروه خود را در کلاس تعیین کنید.
- ۲- به کمک هنرآموز خود، اندازه‌های هنرجویان را در جدول ثبت کنید و به کمک آن، حدود اندازه هنرجویان دیگر را پیدا کنید.

نام	قد	قد شلوار	قد بالاتنه	...

۳- با توجه به اعدادی که به دست آورده‌اید معنی این حروف را بنویسید.

M XXL XL S XS

۴- لباس بازیگران چقدر در نشان دادن هر چه بهتر خلق‌و‌خو و شخصیت نمایش موثر است؟

۵- چه ویژگی‌هایی در لباس بازیگر نشانگر خلق‌و‌خو و شخصیت نمایش است؟

۶- رنگ و فرم از عوامل بسیار مهم در نشان دادن شخصیت‌های نمایش هستند.

- با فرم می‌توان شخصیت بازیگر را نشان داد و به عنوان مثال:
 - خطوط عمودی نشانه قدرت
 - خطوط افقی نشانه بی تفاوتی و سکون
 - خطوط منحنی نشانه آرامش و انعطاف
 - خطوط شکسته نشانه اضطراب؛ دغدغه و بدجنسی

- با رنگ می‌توان احساس بازیگر را انتقال داد به طور مثال:
 - سفید نشانه پاکی؛
 - سیاه نشانه غم؛
 - قرمز نشانه شادی یا خشم زیاد؛
 - آبی نشانه آرامش؛
 - سبز نشانه سرزندگی و قدرت.

۷- ترکیب رنگ و فرم در لباس بازیگر، به حالات و احساسات او کمک میکند. به طور مثال، رنگ قرمز با خطوط عمود در لباس، نشانگر قدرت فرد است و خطوط شکسته به رنگ زرد، ترس و اضطراب را شدت می بخشد.

انتخاب لباس برای بازیگران

آیا می دانید که هر یک از رنگ ها بیانگر احساس و رفتار متفاوتی در بین شخصیت های نمایش است؟



تصویر ۱۳

به تصویر بالا نگاه کنید، به نظر شما شخصیت های نشان داده شده دارای چه خصوصیاتی هستند؟ رنگ و فرم لباسشان تا چه حدی به نمایش شخصیت آنان کمک کرده است؟ با توجه به تعاریف زیر، رنگ مناسب را انتخاب کنید:

- شور و هیجان و خشم خیلی زیاد
 ۲- آرامش و عرفان
 ۳- پاکی و صداقت
 ۴- مالکیت و قدرت

الف: سبز
 ب: سفید
 ج: آبی
 د: قرمز

آیا می‌دانید که انواع پارچه‌های مورد استفاده در دوخت لباس، بیانگر طبقات مختلف اجتماعی در بین شخصیت‌های نمایش هستند.

با توجه به تعاریف زیر، پارچه مناسب را انتخاب کنید:

۱- پارچه‌ای سلطنتی و اشرافی
 ۲- پارچه‌ای مناسب طبقات بالای جامعه
 ۳- پارچه‌ای مناسب طبقات پایین جامعه
 ۴- پارچه‌ای مناسب کت و شلوار رسمی

الف: مخمل
 ب: پارچه زربفت
 ج: فاستونی
 د: گونی و کرباس

برای تهیه و دوخت لباس بازیگر، نیاز به دانستن اندازه بازیگران است. با توجه به اندازه‌های زیر، اندازه مناسب هر شخصیت را بنویسید.

۱- خیلی خیلی بزرگ
 ۲- متوسط
 ۳- کوچک
 ۴- بزرگ

الف: L
 ب: S
 ج: XXL
 د: M

جدول اندازه را در کلاس نصب کنید. به وسیله متر خیاطی اندازه‌های همدیگر را دو به دو بسنجید و در جدولی یادداشت کنید. اندازه خود را پیدا کنید. کدام اندازه، در کلاس فراوانی بیشتری دارد؟ در زمانی که لباس تهیه، خریداری و یا دوخته می‌شود، نیازمند مراحل تکمیل است. در خیلی از موارد در نمایشنامه، لباس بازیگران کهنه، کثیف و خارج از فرم طبیعی است که در این گونه موارد، طراح لباس باید اقداماتی را انجام دهد.

کهنه کردن

برای کهنه نشان دادن لباس معمولاً آن را با دوده و واکس آلوده کرده و بخشهایی مانند آرنج و سر زانوها را پاره یا سمباده می‌زنند. برای این کار، بهتر است لباس ابتدا شسته شود تا حالت نو بودن و خط اتوها از بین برود.

تغییر شکل دادن براساس بدن بازیگر

در نمایشنامه‌هایی که بازیگر مثلاً دارای شکم بزرگ و یا قوز است، زیر لباس بالشتکی گذاشته و با بند به بدن متصل می‌کنند. برای نشان دادن نقوش بر روی لباس و یا تغییر فرم کفش میتوان بر روی آن نقاشی کرد.

ملزومات لباس



تصویر ۱۴

ملزومات لباس شامل تمام وسایلی است که لباس را کامل می‌کند مانند، کلاه، دستمال گردن، شال، روسری، ساعت، دستبند، کیف، کفش و عینک.

ملزومات لباس کمک زیادی به نمایش کاراکتر بازیگران می‌کند.

هرچه ملزومات بیشتر باشد، شخصیت نمایش، کامل‌تر، پیچیده‌تر و در مواردی دقیق‌تر است. به طور مثال در فصل بارانی فردی که دارای لباس بارانی، کلاه، چتر و چکمه است، به مراتب نسبت به فردی که بدون این وسایل است، دقیق‌تر و دوراندیش‌تر دیده می‌شود. مثلاً شخصیت چارلی چاپلین گرچه با توجه به کهنه بودن لباس‌هایش به نظر فردی فقیر است، ولی با داشتن کلاه، جلیقه، کت رسمی، عصا و کراوات فردی با شخصیت به نظر می‌رسد.

طراحی و ساخت ملزومات لباس

اصولاً طراحی وسایل و ملزومات همراه لباس مثل کلاه، عصا، شمشیر، سپر، نیزه، بادبزن، روسری، کمربند، کفش و مواردی از این قبیل، به عهده طراح لباس است.

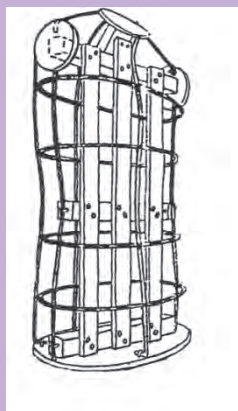
ساخت زره

برای نمایش، معمولاً زره‌ها از اسفنج‌های سفت و ضخیم ساخته می‌شوند. غیر از اسفنج، پتوهای کهنه و موکت و نمد نیز برای ساخت زره به کار می‌رود. حتی از مواد پلاستیکی ضخیم نیز می‌توان استفاده کرد.

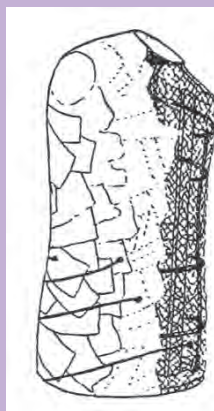
- در تصاویر ۱۵، ۱۶ و ۱۷ مراحل تهیه یک زره با تکنیک خمیر کاغذ و چسب چوب نشان داده شده است. با توجه به تصویر یک زره مانند نمونه به صورت گروهی در کلاس بسازید.

کار گروهی

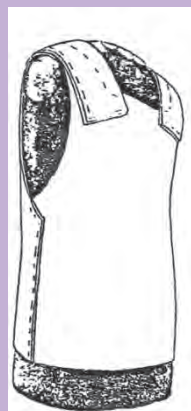




تصویر ۱۷

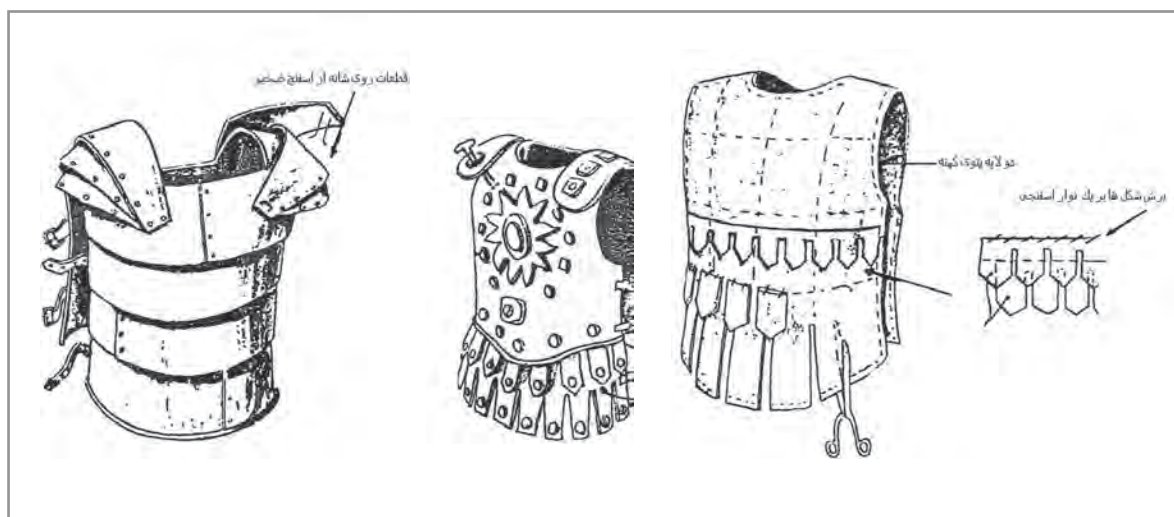


تصویر ۱۶



تصویر ۱۵

نمونه های دیگری از انواع زره های تاریخی در تصویر پایین دیده می شود.



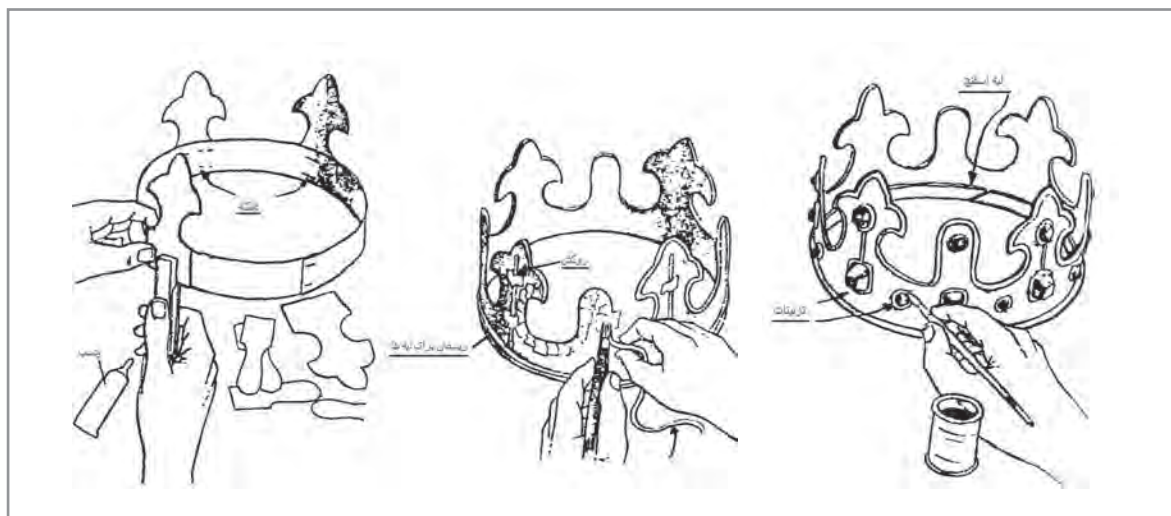
تصویر ۱۸

با استفاده از اینترنت چند نمونه زره تاریخی پیدا کرده، مواد لازم و مراحل ساخت آنها را توضیح دهید.

کار گروهی



تاجها انواع مختلفی دارند از جمله تاجهای تاریخی، معاصر، پادشاهان و ملکه ها، که هر کدام دارای ویژگیهایی است. برای نمایش میتوانید تاج را با مواد خیلی ساده و سبک بسازید. به طور مثال برای ساخت تاج میتوانید ابتدا بدنه آن را با مقوا ساخته و به هم منگنه کنید و بچسبانید. سپس به لبه های تاج ریسمان بچسبانید و بقیه سطوح را با خمیر کاغذ بپوشانید. برای استحکام بیشتر میتوانید یک تکه سیم را به طور عمودی در هر بخش تاج بچسبانید. سنگهای براق رنگی به جای جواهرات و رنگ اسپری برای دیگر قسمتها، بهترین تزئین ممکن برای تاج است. تصاویر زیر مراحل ساخت تاج با مقوا را نشان میدهد.



تصویر ۱۹
مراحل ساخت تاج و تزئینات آن

- با توجه به تصاویر تاریخی، یک تاج کوچک اسفنجی بسازید که با پر، شانه، ریسمان، سنجاق و خرده های فلز تزئین شده باشد و یا اینکه با کاغذهای ضخیم، مخروطی بسازید و یک صفحه مقوایی بالای آن نصب کنید و در آخر آن را با ریسمان و نوار تزئین کنید.

کار گروهی



پوشش های پا



تصویر ۲۰

پوشش های پا و کفش ها در طول تاریخ در مدل ها و با جنس های مختلفی تهیه شده اند. در یک نمایش با توجه به تاریخ آن، می توان کفش های ساده و چرمی یا پارچه ای را از کفش های آماده و یا کهنه تهیه کرد. با افزودن یکسری تزئینات گوناگون با ریسمان، نوارهای مختلف، اسفنج و غیره به کفش ها و چکمه های کهنه و نیز با یک رنگ آمیزی جدید می توانیم به هر نوع کفش یا چکمه ای که بخواهیم دست بیاوریم.

- تصاویری از کفشهای تاریخی توسط منابع اینترنتی پیدا کنید، سپس یکی از آنها را بازسازی نمایید.

کار گروهی



جواهرات و زیورآلات



تصویر ۲۱

جواهرات مختلف از جمله:

گردن بند، دست بند، گل سر و گل سینه را می توان برای نمایش ساخت. انواع جواهرات، زیورآلات، مدال ها و دیگر عناصر تزئینی را می توان با استفاده از گچ، خمیر کاغذ و خرده ریزهای فلزی به دست آورد. جواهراتی نظیر گردن بند یا مدالیون را می توان از تخته سه لا، مقوا یا اسفنج درست کرد. اگر چنانچه بخواهید این جواهرات را با اسفنج بسازید، ابتدا باید اسفنج را با لاک الکل سفت کنید. بعضی از گردن بندها را می توان از موادی مانند فلزات و قراضه های مختلف، سیم، اسفنج، ریسمان و تکه های پلاستیک و ... درست کرد. برای چسباندن این مواد می توان از چسب چوب

استفاده کرد. زیورآلات را می توان روی یک زنجیر نقره ای یا طلایی متصل نمود. زنجیر را از انواع مختلف بنا به نوع نیاز می توان انتخاب کرد. فواصل قطعات آویخته در گردن بند نیز به دلخواه است.



- ۱- قسمتی از یک متن کلاسیک به طور مثال قسمتی از آرزوهای بزرگ اثر چارلز دیکنز را در کلاس بخوانید.
- ۲- هنرجویان لباس و ملزومات لباس شخصیت را تصور کنند و روی تخته کلاس برای هر شخصیت، ملزومات مورد نیاز را بنویسند.
- سپس یک متن کهن ایرانی را بخوانید و ملزومات آن را فهرست کرده و درباره تفاوت‌های آنها در کلاس گفت و گو کنید.



- ۱- در کلاس به صورت گروهی متنی را انتخاب کرده و با توجه به شخصیت، ملزومات لباس را انتخاب کنید.
- ۲- مجموعه‌ای از ملزومات را همراه بیاورید و در کلاس با استفاده از آنها شخصیتی را به نمایش گذاشته و از همکلاسی‌هایتان بخواهید شخصیت مورد نظر را حدس بزنند.
- به طور مثال عینک ذره‌بینی، پاپیون و کلاه سیلندر، نشانگر یک پروفیسور است. بارانی بلند، کلاه شاپو، شلوار رسمی و دستکش، نشانگر یک کارآگاه است.

آماده سازی لباس برای بازیگر و هماهنگ کردن ملزومات لباس



- ۱- هر هنرجو یک لباس را در کلاس تغییر شکل داده و کهنه کند.
مواد لازم:
- واکس مشکی و قهوه‌ای؛
- سمباده؛
- قیچی.

- ۲- کلاه‌های زیر را با توجه به عناوین، مرتب کنید.
آیا می‌توانید به این کلاه‌ها، ملزومات دیگری اضافه کنید؟



تصویر ۲۵



تصویر ۲۴



تصویر ۲۳



تصویر ۲۲

کلاه سیلندر

کلاه شاپو

کلاه کابوی

کلاه کپی

- ۳- با استفاده از اینترنت یا منابع دیگر مانند کتاب برای هر کدام از کلاه‌ها، لباس مناسبی پیدا کنید. چه ملزومات دیگری می‌توانید به لباسها اضافه کنید؟
- ۴- به طور مثال آیا با کلاه سیلندر ملزوماتی مانند عصا، شال، دستکش و مناسب است؟
- ۵- با کلاه کابوی چه لباس و ملزوماتی را پیشنهاد می‌کنید؟

ارزشیابی شایستگی انتخاب و آماده سازی لباس شخصیت

شرح کار:

- هنرجویان در این واحد یادگیری به این مهارت‌ها دست می‌یابند:
- طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی و تحلیل هر یک
 - تحلیل عملکرد ارتباط افراد با طراح لباس
 - انتخاب جنس مناسب پارچه بر مبنای شخصیت نمایشی و آماده‌سازی لباس بر مبنای آن
 - هماهنگی لباس با سایر پوشش‌ها مانند کلاه و کیف و کفش و ...

استاندارد عملکرد:

انتخاب و آماده سازی لباس بر اساس شخصیت های نمایشی و هدایت همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی

شاخص‌ها:

- خوانش متن، طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی
- مهارت ارتباط با افراد تیم تولید و به کارگیری تحلیل عملکرد طراح لباس
- انتخاب لباس بر اساس تجزیه و تحلیل شخصیت و انتخاب جنس و سایز مناسب با آن
- هماهنگ کردن لباس با سایر ملزومات الحاقی

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان : ۱۲۰ دقیقه

مکان: استودیو طراحی لباس

ابزار و تجهیزات: ابزار ترمیم لباس - چرخ خیاطی - آرشيو لباس

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱	
۲	هماهنگی با تیم تولید	۱	
۳	تجزیه و تحلیل شخصیت	۱	
۴	انتخاب لباس برای بازیگر	۱	
۵	آماده سازی لباس برای بازیگر	۲	
۶	هماهنگ کردن ملزومات لباس	۲	
	شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، داشتن کاور و پوشش برای حفاظت از لباس، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، شستشوی به موقع لباس‌ها و نگهداری صحیح از آن‌ها، منظم بودن، مردمرداری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه جمعی، تفکر انتقادی		۲
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

واحد یادگیری ۲

دوخت و آماده سازی لباس شخصیت

برای دوخت و آماده سازی لباس شخصیت، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ در این واحد یادگیری هنرجویان دانش آناتومی بدن و ویژگی های چهره و نقش شخصیت های یک برنامه تلویزیونی، پس از انتخاب طرح لباس، با همکاری تیم خیاطان اقدام به دوخت لباس برای شخصیت های مورد نظر خواهند کرد .

استاندارد عملکرد

■ دوخت لباس و آماده سازی لباس بر اساس ویژگی های شخصیت نمایشی و هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی

آناتومی بدن

کل ساختار بدن انسان از اجزایی تشکیل می‌شود که عبارت اند از: سر، گردن، تنه (سینه و شکم)، دو بازو، دست‌ها، دو ساق پا و پاها می‌شود. لئوناردو داوینچی در سال ۱۴۸۷ میلادی طراحی از بدن انسان را ارائه کرد که در آن نشان می‌دهد تناسب اندامی از اصولی برخوردار است که می‌تواند الگویی برای طراحی (آناتومی) باشد.

شکل زیر، تناسب اندام انسان را نشان می‌دهد که برخی از آنها عبارت اند از:

۱- قد انسان به اندازه دست‌های باز شده اوست.

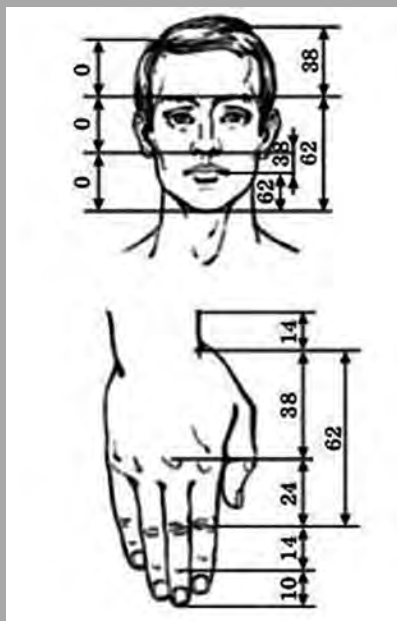
۲- سر انسان $\frac{1}{8}$ کل بدن اوست.



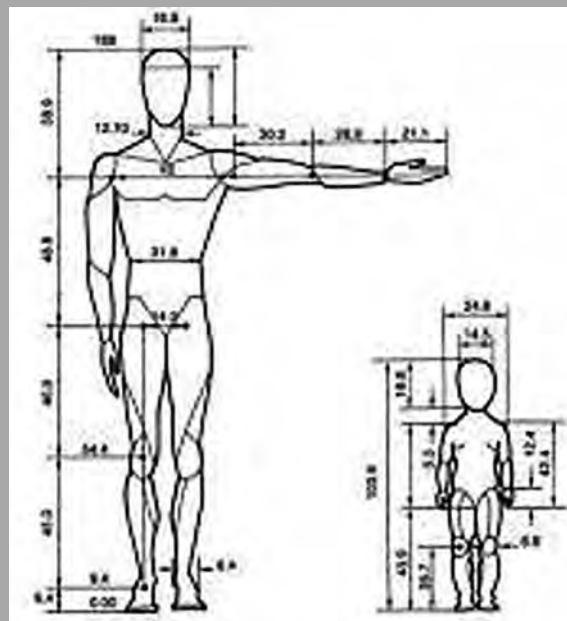
تصویر ۱



- ۱- با توجه به تصویر بخش‌های دیگر را اندازه‌گیری کنید و در یک جدول قرار دهید.
- ۲- در کلاس با مقیاس سر، تناسبات اندامی را اندازه‌گیری کنید، آیا تناسبات اندامی هم‌کلاسی‌هایتان مطابق با فرم استاندارد لئوناردو داوینچی است؟
- ۳- آناتومی بدن چند درصد از هنرجویان کلاس با اندازه‌های استاندارد مطابقت دارد؟



تصویر ۳



تصویر ۲

طراحی اندام

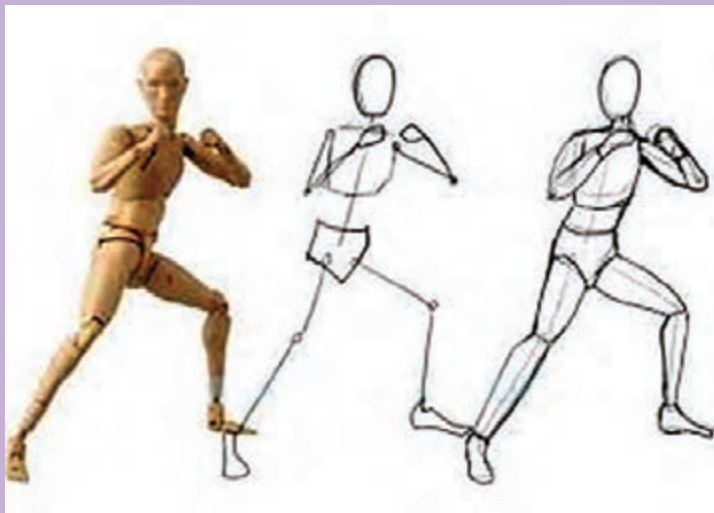
- طراحی براساس تناسبات اندام خودتان بکشید.
- مقیاس سر نسبت به بدن را مشخص کنید.

در فضای یک اثر تجسمی، اندازه شکل‌ها را نسبت به یکدیگر «مقیاس» می‌نامند.





۱- با توجه به نمونه چوبی، حالت‌های مختلفی از اجزای بدن را در حالت ایستاده طراحی کنید.



تصویر ۵



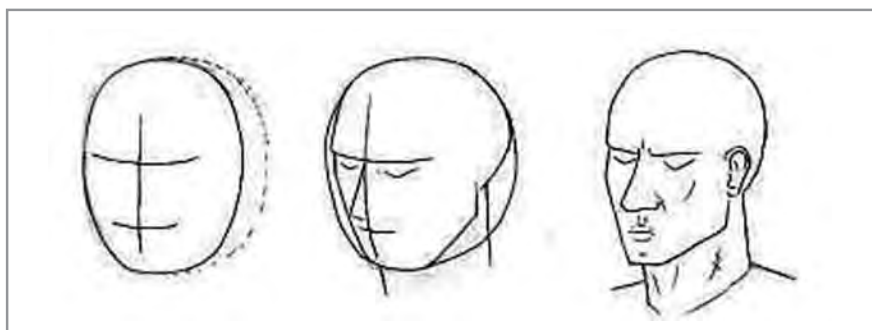
تصویر ۴

۲- گزینه صحیح در تناسب اندام را با توجه به «مقیاس سر» مشخص کنید.

- | | |
|------------|-------------------|
| ۱- بازو | - الف: ۲ برابر |
| ۲- ران | - ب: ۱/۵ برابر سر |
| ۳- تنه | - ج: ۲ برابر |
| ۴- شانه‌ها | - د: ۱/۵ برابر سر |

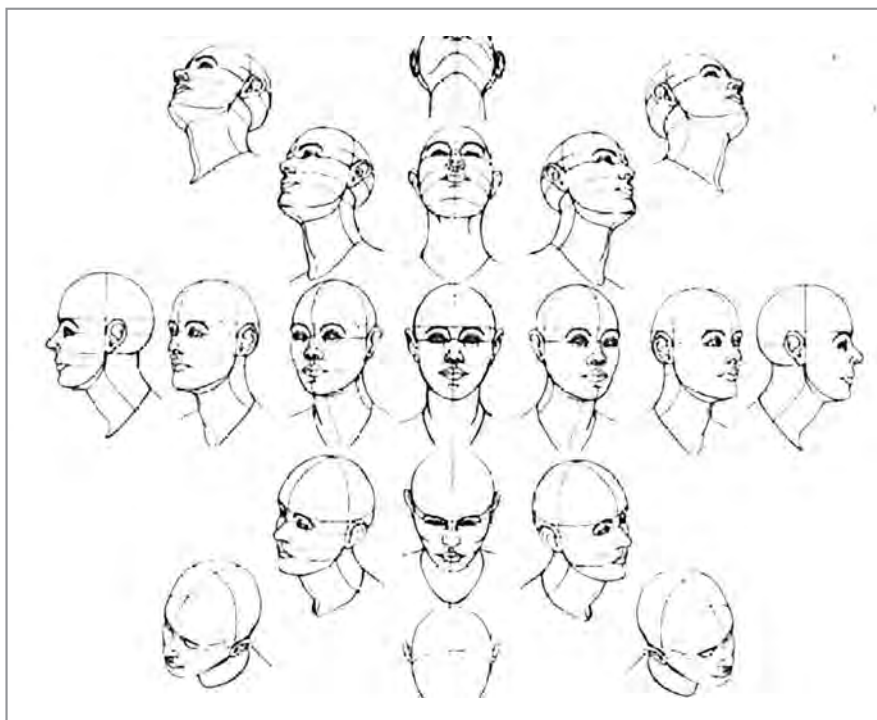
طراحی صورت

به تصویر توجه کنید، تناسب اجزای صورت چگونه است؟



تصویر ۶

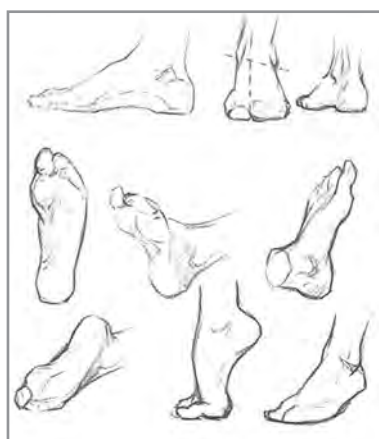
- چشم را مقیاس قرار داده و اجزای دیگر صورت، فاصله پیشانی، ابرو، بینی، لب و چانه را با آن بسنجید.
- صورت را در سه حالت تمام رخ، سه رخ و نیم رخ طراحی کنید.



تصویر ۷

طراحی دست و پا

به حالات مختلف دستها و پاها در تصاویر زیر توجه کنید.

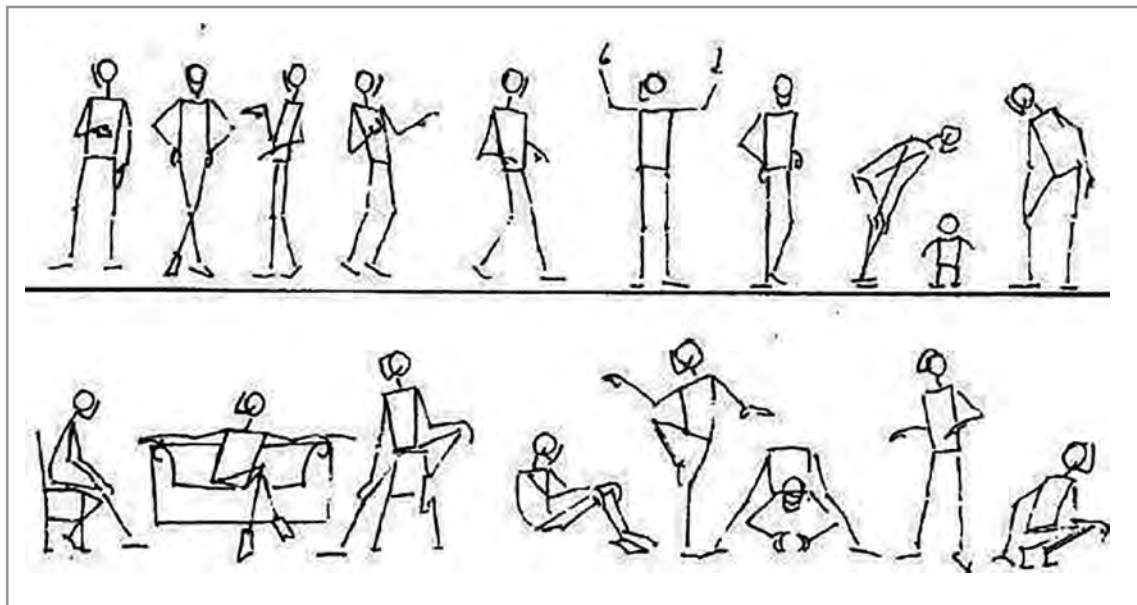


تصویر ۹



تصویر ۸

- با توجه به نمونه موجود یایکی از هنرجویان در کلاس، حالت‌های مختلف دست و پا را طراحی کنید.
- فیگور و حالت‌های مختلف بدن را مشاهده کنید.



تصویر ۱۰

- با توجه به تصاویر بالا، چند فیگور متفاوت طراحی کنید.

شخصیت پردازی در نمایش

- چند متن نمایشی را که مربوط به زمان‌ها و فضاهای مختلف باشند، را انتخاب کنید. هر کدام از هنرجویان متنی را انتخاب کرده و سپس شخصیت‌های آن را مشخص نمایند، و زمان و مکان وقوع را حدس بزنند.
- طبقه‌بندی شخصیت‌های نمایش با توجه به مکان و زمان داستان، موقعیت اجتماعی و نوع رفتار آنها صورت می‌گیرد.
- در طراحی لباس شخصیت‌های نمایش، زمان و مکان داستان کمک می‌کند تا طراح با توجه به موقعیت جغرافیایی، تاریخی، اجتماعی و ... طراحی را انجام دهد، مانند داستان الیور تویست^۱ اثر چارلز دیکنز^۲ (قرن ۱۹ میلادی، شهر لندن) که طراح لباس، براساس لباس‌های مربوط به آن دوره، داستان را طراحی کرده است.

1. Oliver Twist
2. Charles Dickens

۲- دانستن طبقه اجتماعی از عوامل مهم در طراحی لباس برای شخصیت‌های نمایش است. طبقاتی نظیر اشراف، کارمند، فقیر، ثروتمند، کارگر و ... هر کدام ویژگی و لباس خاصی دارند که در طراحی باید رعایت شوند.



تصویر ۱۱

- تصویربال برگرفته از داستان تارتوف^۱ اثر مولیر^۲ است.
 - آیا شخصیت‌های نمایش داده شده، دارای یک طبقه اجتماعی هستند؟
 - شغل و موقعیت آن‌ها را حدس بزنید.
 - برای درک بهتر شخصیت‌ها و داستان تارتوف را مطالعه کنید.



تصویر ۱۲

-
1. Tartufe
 2. Molière

- ۳- نوع رفتار و خلق و خو نیز در شخصیت‌پردازی بسیار مهم است. مانند: توجه به تفاوت شخصیت‌های دانا و آرام با نادان و شلوغ، بدجنس و غمگین با شاد و ترسو و ... طراحی از وظایف مهم طراح لباس است.
- به تصاویر زیر نگاه کنید.
- هر تصویر نشانگر چه نوع شخصیتی است؟
- آیا دلک‌ها در تصاویر، دارای یک خصوصیت شخصیتی هستند؟ شخصیت آن‌ها را حدس بزنید.
- با توجه به عوامل فوق، طراح لباس می‌تواند برای شخصیت‌های نمایش، تیپ‌سازی و شخصیت‌پردازی کند.
- علاوه بر طبقه‌بندی اجتماعی یکسان، خلق و خوی افراد نیز می‌توان باعث تمایز آنان از یکدیگر شود.



تصویر ۱۳

- نمایشنامه‌ای را به صورت گروهی در کلاس تماشا کنید و شخصیت‌های نمایشی آن را با توجه به زمان و مکان، موقعیت اجتماعی و نوع رفتار، مورد بررسی قرار دهید.
- در نمایش، چند نوع شخصیت را می‌توانید تشخیص دهید؟
- طبقه‌بندی شخصیت‌ها را در جدولی نمایش دهید.

فعالیت
گروهی



طراحی برای شخصیت های خیالی

در خیلی از نمایشنامه‌ها، شخصیت‌های انسانی در کنار شخصیت‌های غیر انسانی نظیر حیوانات و موجودات خیالی مانند پری، جن و دیو قرار دارند.

- طراحی و تهیه لباس برای شخصیت‌ها، بستگی به خلاقیت و ذوق طراح لباس دارد؛ زیرا عوامل اجتماعی و موقعیت جغرافیایی در این‌گونه شخصیت‌پردازی‌ها معمولاً در نظر گرفته نمی‌شود و تنها براساس خلق و خو و نوع رفتار آن‌ها طراحی صورت می‌گیرد. در این مورد به مثال‌های زیر توجه کنید:

- در داستان شنل قرمزی، «گرگ داستان» شخصیت بدجنسی داشته و در حال شیطنت و گول زدن شنل قرمزی به منظور خوردن اوست، لذا با توجه به لباسی شبیه به گرگ باید شخصیت بدجنس او را نیز در نظر گرفت.

- برای شخصیت پینوکیو (پسرکی چوبی)، با توجه به جنس چوبی آن، باید لباسی مناسب برای دست و پاهای او طراحی و رنگ‌آمیزی کرد.

- در داستان پینوکیو، پری مهربان نشانگر شخصیتی مهربان و کمک‌رسان به پینوکیو است. لباس او می‌تواند از جنسی مانند حریر و جنس‌های لطیف با بال‌های زیبا در نظر گرفته شود.

۱- با توجه به داستان شنل قرمزی، شخصیت‌ها را طراحی کنید.

- شنل قرمزی

- گرگ

- مادر بزرگ

- شکارچی

- در داستان شنل قرمزی، لباس هر شخصیت چه ویژگی‌هایی دارد؟

- چه جنس پارچه‌ای را برای لباس شخصیت‌ها در نظر می‌گیرید؟

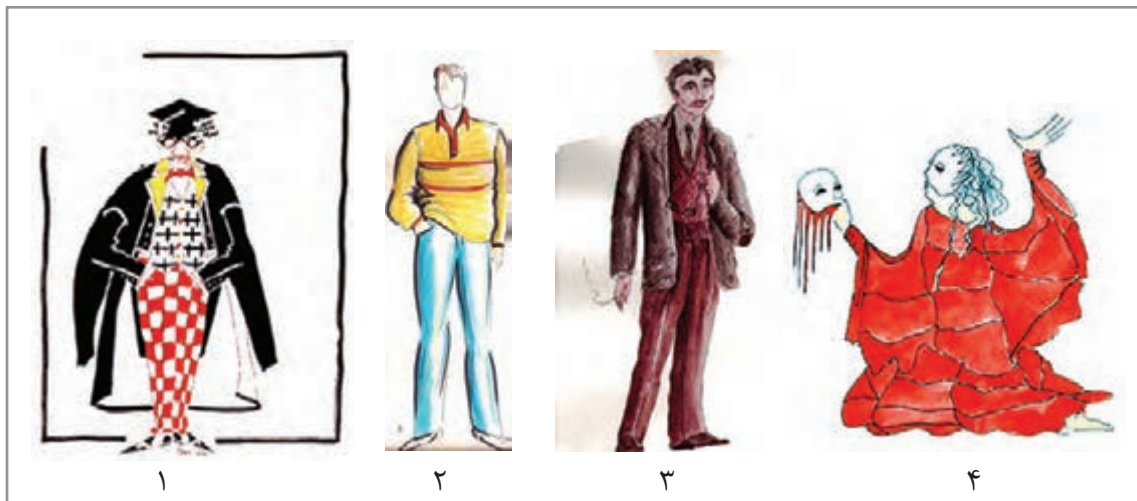
۲- با توجه به شخصیت‌های ارائه شده، طراحی لباس را انجام دهید.

الف- پسر دانشجو، طبقه متوسط، ایران؛

ب- مادر بزرگ، معاصر، ایران؛

ج- دست‌فروش، پیر، معاصر، ایران.

- با توجه به تصاویر زیر، شخصیت هر کدام را حدس بزنید.



تصویر ۱۴

- ۱-
- ۲-
- ۳-
- ۴-

داستان حسن کچل را مطالعه کنید، جایگاه و مقام شخصیت‌ها را بنویسید. هر شخصیت چه خصوصیاتی دارد؟ با توجه به شخصیت‌های ارائه شده در فهرست زیر؛ لباس مناسب را طراحی کنید.

- حسن کچل؛
- مادر؛
- دیو؛
- چهل‌گیس.
- با کمترین امکانات و ملزومات لباس، شخصیت‌ها را آماده کنید و قسمتی از داستان را در کلاس نمایش دهید.

از هنرجویان بخواهید هر کدام، یک تیپ شخصیتی مانند موارد زیر را انتخاب کنند.

- ناخدا - دزد دریایی - پزشک - قاضی - کشاورز
- خلبان - نقاش

فعالیت
گروهی



- برای شخصیت خود لباسی طراحی کنید.
 - موقعیت زمانی همان شخصیت را تعیین کنید.
 - مثلاً ناخدایی را در قرن هفتم میلادی در نظر بگیرید و برایش لباس طراحی کنید.
 - یکبار دیگر برای همان شخصیت، موقعیت مکانی تعیین کنید (مثلاً انگلستان). این بار چه تغییری در لباس دیده می شود؟
 - تعیین زمان و مکان باعث می شود طراحی دقیق تری انجام شود.
- جدول گروه تولید را روی تخته رسم کنید. هنرجویان با توجه به تیتراژ فیلم‌ها و سریال‌ها وظایف را یادداشت کرده و گروه‌ها را مشخص کنند.

تهیه کننده

کارگردان

گروه متن

گروه نور

گروه صدا

گروه تصویر

گروه صحنه

گروه لباس

گروه طراحی لباس

- ۱- طراح لباس؛
- ۲- دستیار طراح لباس؛
- ۳- گروه دوزندگان (خیاطها)؛
- ۴- جامه‌دار.

هماهنگی گروه طراحی با گروه دوزندگان (خیاطها)

- گروه طراحی، شامل طراح لباس و دستیاران طراح لباس است. طراح، بخش ایده‌پردازی و شخصیت سازی در لباس و همچنین نظارت بر کل تیم را به عهده دارد.
- دستیاران، تابع طراح لباس هستند و در کنار او وظیفه اجرا و نظارت را بر عهده دارند.

از جمله وظایف آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- الف- طبقه‌بندی لباس‌ها براساس شخصیت‌های نمایش؛
 - ب- کدگذاری بر روی لباس‌ها به منظور مشخص کردن لباس هر بازیگر در هر صحنه، سکانس و پلان؛
 - ج- تفکیک لباس‌ها و ملزومات (کیف، کفش، کمربند، کلاه و ...).
- گروه دوزندگان شامل: خیاط، برشکار و دوزنده است.
 - خیاط مسئولیت نظارت بر کل گروه خیاطی را به عهده دارد و اندازه‌گیری از بازیگران و تهیه الگوی لباس را انجام می‌دهد.
 - برشکار مسئولیت برش لباسها را بر عهده دارد.
 - دوزنده و گروه او وظیفه دوخت و اجرای تزئینات بر روی لباس را بر عهده دارند.
 - جامه‌دار مسئول حفظ و نگه داری از لباس‌ها، ملزومات لباس و تحویل آن‌ها به بازیگران و هم‌چنین تحویل گرفتن از آن‌ها است.
 - جامه دار مسئولیتهای زیر را به عهده دارد:
- الف- مرتب کردن لباس‌ها بعد از هر مرحله از اجرای نمایش و یا ضبط برنامه؛
 - ب- مجزا نمودن لباس‌ها به منظور فرستادن به خشکشویی و تحویل آنها؛
 - ج- تحویل دادن تمام لباس‌ها و ملزومات در پایان کار و پس از مرحله تولید.
- وظایف دستیاران طراح لباس:
 - هماهنگی با طراح لباس در مراحل کار؛
 - ارتباط با کارگردان در اجرای مراحل؛
 - اجرای اوامر و نظرات طراح لباس در حین کار؛
 - ارتباط با خیاط.

جدول زیر را کامل کنید.

مراحل کار	ارتباط	مسئولیت	
پیش تولید، تولید، پس از تولید	کارگردان، تهیه کننده، بازیگران	طراحی و نظارت بر کل مراحل	طراح لباس
			دستیار
			جامه‌دار
			خیاط
			برشکار
			دوزنده

فعالیت
کلاسی





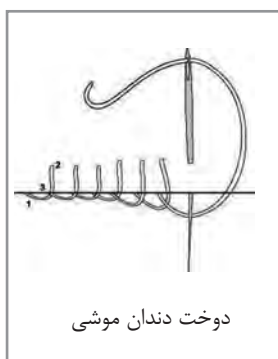
به دو گروه تقسیم شوید و شرح وظایف خود را فهرست کنید (گروه طراحی - گروه دوزندگان).



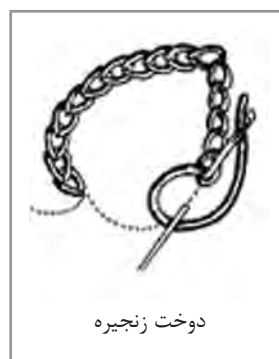
هر فرد یک شغل را به طور فرضی به عهده بگیرد و سپس تداخل کاری خود را با دیگر افراد بررسی کند.
پس از راهنمایی هنرآموز خود، جدول زیر را کامل کنید.

وظیفه	شغل
	طراح لباس
	دستیار طراح
	دوزنده
	برشکار
	خیاط

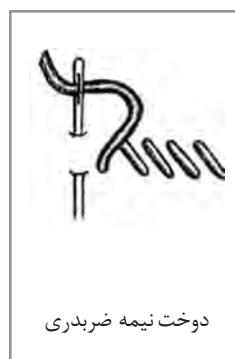
یک نمونه لباس ساده را به عنوان الگو به کلاس بیاورید تا هنرجویان نمونه‌ای مشابه آن (به روش کپی) تهیه کنند؛ سپس کلیه هنرجویان، پارچه را با استفاده از همان الگو برش داده و لباس ساده‌ای بدوزند. چه روشی را برای دوخت لباس انتخاب می‌کنید و به چند روش می‌توانید آن را بدوزید؟ به روش‌های مختلف دوخت توجه کنید.



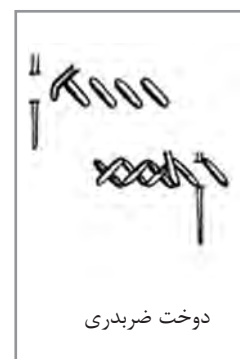
تصویر ۱۸



تصویر ۱۷



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵

- لباس‌ها در نمایش، کارکردهای متفاوتی دارند. بعضی بیشتر به دوخت‌های تزئینی نیاز دارند و باید در روش دوخت آن دقت کرد تا محکم‌تر و زیباتر باشند.

چندین لباس را انتخاب کرده، سپس یادداشت کنید چه قسمت‌هایی سر دوزی شده و چه قسمت‌هایی به صورت دابل دوخته شده است.

به جدول اندازه‌ها (سایز) دقت کنید.

۵۰	۴۸	۴۶	۴۴	۴۲	۴۰	۳۸	۳۶	۳۴	سایز
۱۱۲	۱۰۸	۱۰۴	۱۰۰	۹۶	۹۲	۸۸	۸۴	۸۰	دور سینه
۹۲	۸۸	۸۴	۸۰	۷۶	۷۲	۶۸	۶۴	۶۰	دور کمر
۱۲۰	۱۱۶	۱۱۲	۱۰۸	۱۰۴	۱۰۰	۹۶	۹۲	۹۰	دور باسن
۱۴	۱۳/۷	۱۳/۴	۱۳/۱	۱۲/۸	۱۲/۵	۱۲/۵	۱۲	۱۲	سرشانه
۶۲	۶۱	۶۰	۶۰	۵۹	۵۹	۵۹	۵۸/۵	۵۸	قد آستین
۳۷/۶	۳۶	۳۴/۴	۳۲/۸	۳۱	۲۹/۶	۲۸/۴	۲۷/۲	۲۶	دور بازو
۴۳	۴۲/۵	۴۲	۴۲/۵	۴۱	۴۰/۵	۴۰	۳۹/۵	۳۹	بالاتنه پشت
۴۴/۵	۴۳/۷	۴۲/۹	۴۲/۱	۴۱/۳	۴۰/۵	۴۰	۳۹/۵	۳۹	بالاتنه جلو
۳۹/۵	۳۸	۳۶/۵	۳۶/۵	۳۵	۳۳/۶	۳۲/۴	۳۱/۲	۳۰	کاور جلو
۴۱/۳	۴۰/۲	۳۹	۳۷/۸	۳۶/۶	۳۵/۵	۳۴/۴	۳۳/۴	۳۲/۲	کاور پشت

- در این جدول اندازه‌ها به صورت استاندارد است.

- در جدول زیر سایزبندی هر کشور نشان داده شده است.

۴۶	۴۴	۴۲	۴۰	۳۸	۳۶	۳۴	ایران و اروپا
۱۲	۱۰	۸	۶	۴	۲	۰	آمریکا
۱۸	۱۶	۱۴	۱۲	۱۰	۸	۶	استرالیا
۱۷	۱۵	۱۳	۱۱	۹	۷	۵	آسیای شرقی
۱۶	۱۴	۱۲	۱۰	۸	۶	۴	انگلستان
XXL	XL	L	M	S	XS	XXS	اندازه معمولی



- دربارهٔ لزوم "عدد اندازه یا سایز" در کلاس گفت‌وگو کنید.
- هنرجویان دو به دو و با نظارت هنرآموز، اندازه‌های یکدیگر را گرفته و در جدول قرار دهند.
- سپس اندازهٔ استاندارد یکدیگر را مشخص نمایند.
- همهٔ هنرجویان اندازهٔ خود را در جدولی بنویسند. کدام اندازه در کلاس بیشتر تکرار شده است؟
- اندازهٔ شخصیت‌ها چه تأثیری می‌تواند بر طراحی لباس داشته باشد؟

- با توجه به جدول گروه تولید، به سؤالات زیر پاسخ دهید.
- ارتباط با بازیگران از چه زمانی آغاز می‌شود؟
 - الف) جلسهٔ هماهنگی با کارگردان (ج) زمان انتخاب و خرید لباس
 - ب) جلسات تمرین نمایش (د) زمان دوخت لباس
 - حضور چه کسانی در زمان انتخاب (پرو) لباس ضروری است؟
 - الف) تهیه‌کننده (ج) کارگردان
 - ب) طراح لباس (د) بازیگر
 - نظارت بر انتخاب (پرو) لباس بر عهدهٔ چه کسانی است؟
 - مراحل کار خیاط را با توجه به عناوین زیر، اولویت‌بندی و شماره‌گذاری کنید.

دوخت لباس	تعیین مترآژ پارچه	برش لباس
اندازه‌گیری شخصیت	پرو لباس	تکمیل نهایی

- ساخت و تهیهٔ ملزومات لباس به عهدهٔ چه کسی است؟
- الف) جامه‌دار (ج) طراح لباس
- ب) دستیاران (د) خیاط
- حضور چه کسانی در تیم طراحی لباس به طور دایم و در زمان ضبط، الزامی است؟
- الف) طراح لباس (ج) خیاط
- ب) جامه‌دار (د) دستیار

تصاویر، نشانگر تغییر (لباس و کفش) و تبدیل آن به فرم جدید است. در تصویر زیر جلیقه‌ای با رنگ پارچه، رنگ آمیزی شده و تبدیل به جلیقه جدیدی شده است.



تصویر ۲۰



تصویر ۱۹

در تصویر زیر یک کفش با اضافه کردن فوم و رنگ آمیزی آن تبدیل به کفش در قرن ۱۸ میلادی شده است.



تصویر ۲۴



تصویر ۲۳



تصویر ۲۲



تصویر ۲۱

- لباس کهنه و غیر قابل استفاده‌ای را انتخاب کرده و آن را تغییر دهید. لباس آماده شده را برای یک شخصیت داستانی منظور نمایید.



- یک لباس را انتخاب کرده و با رنگ‌آمیزی و یا کهنه کردن، آن را برای شخصیت نمایش آماده کنید.

دوخت لباس و ارائه نهایی

- خیاط پس از بررسی طرح لباس و مشورت با طراح، جنس، تزئینات و مترای پارچه‌ها را متناسب با اندازه بازیگران جهت خریداری اعلام می‌کند.

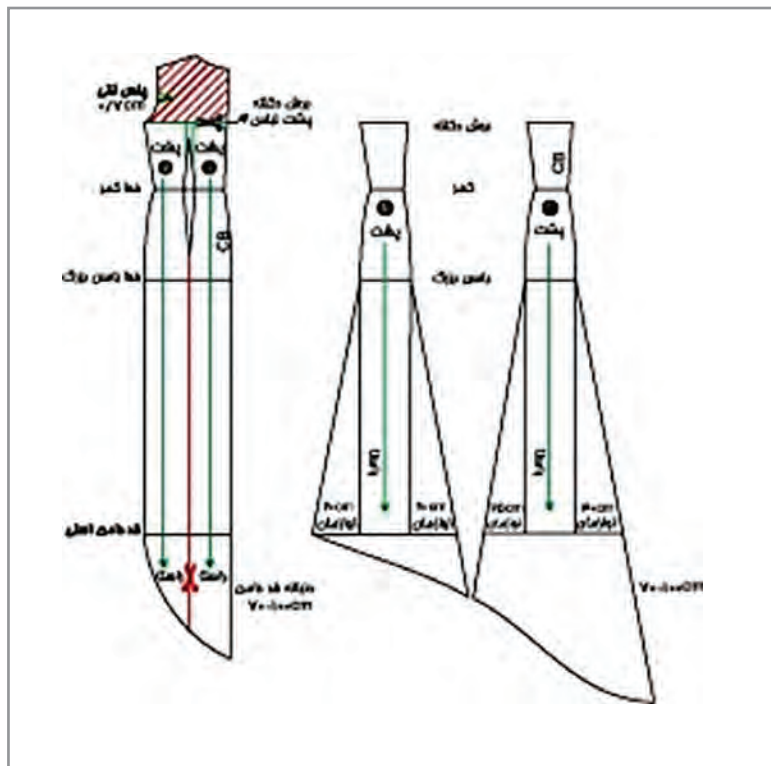


تصویر ۲۶



تصویر ۲۵

- پس از خریداری پارچه‌ها و اندازه‌گیری اجزای بدن بازیگران، کار گروه دوزنده آغاز می‌شود.
- ابتدا با توجه به اندازه بازیگران، الگوی لباس آن‌ها آماده می‌شود.



تصویر ۲۷

- سپس پارچه‌ها براساس الگوها برش خورده و دوخت لباس‌ها آغاز می‌شود.
- در مرحله‌ای که اجزای لباس مانند آستین‌ها، یقه و جیب‌ها به تنه وصل می‌شوند، پرو انجام می‌گیرد.



تصویر ۲۹



تصویر ۲۸



تصویر ۳۰

در این مرحله، بازیگران با حضور طراح لباس و کارگردان و خیاط، لباس را به صورت آزمایشی می‌پوشند و پس از تأیید، مراحل کامل کردن دوخت و اضافه نمودن تزئینات روی لباس انجام می‌گیرد. تزئینات شامل یراق‌ها، دکمه‌ها، دوخت‌های تزئینی و ... است.
- ملزومات لباس نظیر کلاه، کیف و کفش نیز با توجه به طرح لباس، آماده و تکمیل و یا دوخته می‌شوند.



تصویر ۳۲



تصویر ۳۱



تصویر ۳۳

کلاه از ملزومات مهم لباس است. کلاه‌ها انواع مختلفی دارند؛ و آن‌ها را می‌توان با جنس‌ها، مواد و ابزار مختلفی ساخت. انواع کلاه‌ها به صورت مقوایی، نمدی، حصیری، توری و ... با در نظر گرفتن دوره و زمان آن‌ها (تاریخی و معاصر) وجود دارند.



تصویر ۳۵



تصویر ۳۴



تصویر ۳۷



تصویر ۳۶

- با توجه به الگوی کلاه‌های موجود در تصویر، یکی را انتخاب کرده و بسازید.
- ابزار کار: مقوا، چسب نواری و مایع، قیچی، پارچه.
- با توجه به تصاویر، بالا، کفشی را انتخاب کرده و تغییر شکل دهید.
- کیف ساده‌ای را بدوزید.
- می‌توانید از جنس‌های نرم مانند مخمل، جیر و یا چرم نازک برای دوخت کیف و کفش استفاده کنید.
- با توجه به لباس و ملزوماتی که آماده کرده‌اید، شخصیتی را در کلاس به نمایش بگذارید.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت

شرح کار:

هنرجو در این واحد یادگیری مهارت دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت برنامه‌های تلویزیونی را بر اساس متن و ویژگی‌های برنامه کسب می‌کند.

استاندارد عملکرد:

طراحی لباس و آماده‌سازی لباس بر اساس ویژگی‌های شخصیت نمایشی و هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی

شاخص‌ها:

- طراحی لباس بر مبنای جایگاه افراد در برنامه تلویزیونی با رعایت اصول فنی و هماهنگی با تیم طراحان، دوزندگان و دستیاران
- دوخت لباس شخصیت‌های برنامه‌های تلویزیونی بر اساس جایگاه آنان و نوع برنامه تولید شده

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۴ ساعت

مکان: استودیو لباس یا کارگاه طراحی و دوخت

ابزار و تجهیزات: ابزار ترمیم لباس - وسایل دوخت و دوز - ابزار طراحی - نرم افزارهای طراحی لباس

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی لباس بر مبنای شخصیت نمایشی و آناتومی	۱	
۲	هماهنگی تیم طراحی با تیم دوزنده	۱	
۳	هماهنگی با گروه دوخت لباس و ارائه نهایی	۲	
	شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، رعایت ایمنی به منظور جلوگیری از خطر آتش سوزی بدلیل قابل اشتعال بودن پارچه‌ها و مواد دیگر در این کارگاه، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، منظم بودن، مردم‌داری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه کار جمعی، تفکر انتقادی	۲	
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می باشد.

پودمان ۴

ساخت ماسک



سازنده ماسک فردی است که علاوه بر شناخت عوامل ساخت، مانند: بازیگردان و کاراکترهای نمایشی از چگونگی ساخت ماسک با مواد گوناگون آگاهی دارد. در گذشته برای ساختن ماسک داشتن اطلاعات از یک ماده مشخص مانند چوب کافی بود. اما امروزه با توجه به انواع نمایش ها، برنامه‌های تلویزیونی و سینمایی و تبلیغات دید وسیع تری برای ساخت ماسک به وجود آمده است. ساخت ماسک احتیاج به یادگیری همه‌ی علوم بسیاری از جمله عناصر بصری، مواد و مصالح و شخصیت سازی همزمان دارد.

واحد یادگیری ۱

ساخت ماسک ساده

برای ساخت ماسک ساده، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری با انواع ماسک ها (گچی، پاپیه ماشه و لاتکس آشنا شده و بر مبنای چهره و شخصیت نمایشی، ماسک مورد نظر را می سازد.

استاندارد عملکرد

■ ساخت ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی - خمیر روزنامه - پاپیه ماشه و لاتکس بر مبنای چهره بدون شخصیت خاص

ماسک چیست؟

ماسک وسیله‌ای جهت پوشش صورت است.

ماسک نمایشی

ماسکی است که به وسیله آن، شخصیت واقعی نمایشی تبدیل به شخصیت دیگری در نمایش می‌شود یا آنکه خود را به جای آن شخصیت معرفی می‌کند.
 ماسک از لحاظ شکل انواع مختلفی دارد از جمله: ۱- ماسک تنپوش؛ ۲- ماسک روی صورت؛ ۳- ماسک که با یک چوب در دست گرفته می‌شود؛ ۴- نیم ماسک؛ ۵- ماسک سینمایی.



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۵



تصویر ۴



تصویر ۳

بسیاری از نمایش‌های سنتی کشورهای جهان، در نمایش‌های خود از ماسک استفاده می‌کنند. ماسک‌های زیر مربوط به کدام کشورها هستند؟



تصویر ۷



تصویر ۶



تصویر ۱۰



تصویر ۹



تصویر ۸

منشاء پیدایش ماسک

ماسک از قدیمی‌ترین وسایل نمایشی است که به وسیلهٔ جادوگران قبایل اولیه برای مراسم آئینی مورد استفاده قرار می‌گرفت. در زمان تئاتر یونان نیز ماسک بر صورت هم‌سرایان استفاده می‌شد و کم‌کم به صورت فرم امروزی در نمایش‌ها و بعدها در سینما مورد استفاده قرار گرفت.



تصویر ۱۳
ماسک جادوگران



تصویر ۱۲
ماسک آفریقایی



تصویر ۱۱
ماسک سینمایی



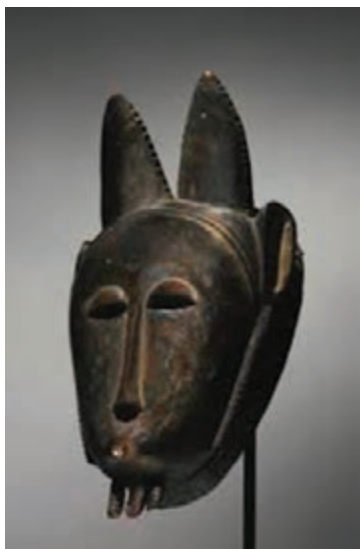
تصویر ۱۴
ماسک نمایش یونان



تصویر ۱۵
ماسک نمایش امروزی

انواع مواد مصرفی در ساخت ماسک

مواد به کار رفته در ماسک‌ها انواع گوناگونی دارد که بسته به کاربرد ماسک متفاوت هستند. به عنوان مثال در ماسک‌های نمایشی از باندگچی، مواد پلاستیکی، اسفنج، خمیر کاغذ، با پایه ماشه (روزنامه و سریشم)، چوب، چرمی و ... استفاده می‌شود.



تصویر ۱۷
ماسک چوبی



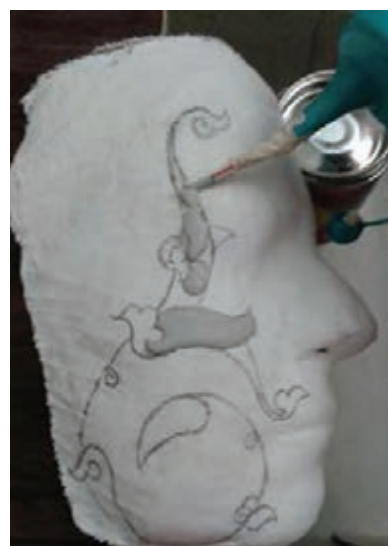
تصویر ۱۶
ماسک چرمی



تصویر ۲۰
ماسک پایپه ماشه



تصویر ۱۹
ماسک لاتکس



تصویر ۱۸
ماسک گچی



تصویر ۲۲
ماسک اسفنجی



تصویر ۲۱
ماسک خمیر کاغذ

- با استفاده از منابع اینترنتی و کتابخانه‌ای جدولی از انواع ماسک را درست کرده و روی تخته نصب کنید. سپس با بحث و گفت‌وگو بیان کنید که هر ماسک برای چه نوع نمایشی مناسب است؟
- هر کدام از هنرجویان که فیلم یا نمایشی با ماسک دیده‌اند، درباره تأثیر آن در کلاس صحبت کنند.

فعالیت
گروهی



مهارت توانایی تشخیص و تفکیک ماسک‌ها

با توجه به آنچه در قسمت‌های پیشین مطرح شد، هر گروه از هنرجویان در مورد ماسک‌های شناخته شده یکی را انتخاب کرده و موارد خواسته شده را مانند مثال توضیح دهند.

مثال: ماسک کمدیا دل آرته



تصویر ۲۳
ماسک کمدیا دل آرته

۱- در ساخت ماسک از چه ماده‌ای استفاده شده است؟ چرم
۲- علت کاربرد این ماده چیست؟ به دلیل اینکه این یک نمایش باستانی بوده و در قرن شانزدهم بهترین ماده انعطاف‌پذیر و مقاوم، «چرم» بوده است که به پوست نزدیک‌تر است.
۳- این نوع ماسک در کدام نمایش‌ها کاربرد دارد؟ چرا؟ نوعی کمدی به نام «کمدیا دل آرته» که از صورتک‌های اغراق شده برای نشان دادن هویت باطنی اشخاص استفاده می‌شده است.
۴- مراحل ساخت ماسک چگونه است؟ ابتدا با یک الگوی ذهنی بر روی چرم طراحی کرده و با فشار و پرس، چرم را حالت داده و خشک می‌کنیم.

اکنون هنرجویان برای بقیه ماسک‌ها، به همین روش، پرسش‌ها را پاسخ دهند.

اندازه‌ها بر اساس چهره در ساخت ماسک گچی



تصویر ۲۴
ماسک گچی

یکی از ماسک‌های مورد استفاده در نمایش، ماسک گچی است.

هنرجویان با دیدن ماسک گچی درباره آن بحث کنند.

- جنس این ماسک از چه نوع گچی است؟

- آیا مواد دیگری در ساخت این ماسک به کار رفته است؟

- موارد استفاده آن در کدام کارهای نمایشی است؟

با توجه به شناخت کلی که از چگونگی ساختن و کاربرد ماسک فرا گرفتیم، در ادامه لازم است با مراحل

ساخت آن بیشتر آشنا شویم.

نقش چهره در ساخت ماسک گچی

با توجه به اینکه باند گچی باید بر روی چهره قالب‌گیری شود، در نتیجه چهره اشخاص نقش مهمی در ساخت این روش ماسک سازی دارد. چهره قسمت‌های مختلفی داد که شناختن آنها کمک می‌کند تا ماسک بهتری ساخته شود. این قسمت‌ها عبارت‌اند از:



تصویر ۲۵
تصویر تقسیمات چهره

- ۱- قسمت پیشانی تا بالای چشم؛
 - ۲- قسمت بالای چشم تا نوک بینی؛
 - ۳- قسمت زیر بینی تا زیر چانه؛
 - ۴- قسمت‌های اضافه شامل دو عدد مثلث برای زیر بینی و یک قطعه اضافی جهت سفت‌کاری ماسک.
- باید در نظر داشت این تقسیم‌بندی در مورد باند گچی با عرض ۱۰ سانتی‌متر می‌باشد. برای هر قسمت باید دو عدد باند بریده شود. باندها قبل از هرکاری باید به ترتیب مراحل گفته شده از بالا به پایین تنظیم شود.

اجرای ماسک باند گچی

برای اجرای باند گچی بر روی صورت، لازم است قبل از شروع کار، مواد و ابزار زیر را فراهم ساخت:

- ۱- باندهای بریده شده؛
- ۲- ظرف آب که دهانه آن باز باشد مانند تشت آب و در آن به اندازه ۵ سانتی‌متر آب معمولی باشد (آب شیر)؛
- ۳- قیچی؛
- ۴- حوله یا دستمال کاغذی؛
- ۵- وازلین؛
- ۶- پارچه یا روزنامه.



- اکنون با توجه به تصاویر و راهنمایی هنرآموز یک ماسک با باندگچی بسازید و آن را رنگ آمیزی کنید.



تصویر ۲۶



- با هدایت هنرآموز خود در کارگاه، ماسکهای گچی متفاوتی بسازید و آن‌ها را در کلاس ارائه کرده و درباره چگونگی ساخت هر یک با همکلاسیهای خود گفت‌وگو کنید.



- ۱- شخصیتی را در نظر بگیرید و از آن طراحی کنید.
- ۲- طرح نهایی را رنگ آمیزی کنید.
- ۳- ابزارها و لوازم ساخت باندگچی را آماده کنید.
- ۴- یک ماسک ساخته و آن را مقاوم کنید.
- ۵- ماسک را ساییده و رنگ آمیزی کنید.
- ۶- اکنون کارهای خود را ارائه و در مورد کارهای یکدیگر گفت‌وگو کنید.

کاربرد چسبها در ساخت ماسک



تصویر ۲۹
چسب پاتکس



تصویر ۲۸
چسب لاتکس



تصویر ۲۷
چسب همه کاره



تصویر ۳۲
چسب چوب



تصویر ۳۱
چسب سریش



تصویر ۳۰
چسب گریم

تمامی چسب‌های نام برده، به نوعی در صنعت ماسک‌سازی کاربرد دارد.



به کمک هنرآموز و با پژوهش خود، هر چسب را به عملکرد آن متصل کنید.

ردیف	نام چسب	کاربرد (عملکرد) چسب
۱	چسب همه‌کاره	ساخت و چسباندن ماسک‌های اسفنجی
۲	چسب لاتکس	ساخت ماسک‌های سینمایی و قالب‌گیری
۳	چسب گریپ	در مورد ساخت ماسک‌های کاغذی و مقوایی
۴	چسب سربشم	در ساخت ماسک‌های خمیر کاغذ
۵	چسب چوب	برای ساخت ماسک‌های پایه‌ماشه
۶	چسب صنعتی آهن	برای چسباندن ماسک لاتکسی و تکه‌سازی روی صورت

پایه ماشه و کاربرد آن در ساخت ماسک

پایه ماشه^۱ در زبان فرانسوی به معنای کاغذ فشرده می‌باشد. پس ماده اصلی این نوع ماسک کاغذ یا روزنامه است که با چسب کنارهم بر روی قالب چسبانده می‌شود و پس از خشک شدن، از روی حجم اصلی ماسک، جدا می‌شود.



تصویر ۳۳

1. Papier Marche'



تصویر ۳۶



تصویر ۳۴



تصویر ۳۵

ساخت ماسک از مواد دیگر (باند زخم یا پارچه تنظیف)



تصویر ۳۸
ماسک تنظیف و پارچه و گونی



تصویر ۳۷
باند زخم

ساخت ماسک از پارچه تنظیف

به وسیله خمیر، حجمی را می‌سازیم که می‌تواند انسان، حیوان یا موجودی تخیلی باشد و سپس روی آن وازلین می‌زنیم. در یک ظرف رو باز چسب‌چوب درست می‌کنیم. یک متر پارچه تنظیف را دولا نموده در چسب‌چوب فرو می‌بریم. پارچه را روی قالب پهن کرده و قسمت‌های بالا و پایین و نیز پستی و بلندی ماسک را با انگشتان تنظیم می‌کنیم. در پایان آن را با سشوار خشک کرده و از حجم جدا می‌سازیم و رنگ‌آمیزی می‌کنیم.



تصویر ۳۹
ماسک تنظیف و پارچه و گونی

ساخت ماسک از نوار زخم

این ماسک، در داخل یک قالب منفی که تمیز و صاف شده باشد، اجرا می‌شود. مراحل ساخت این نوع ماسک عبارت‌اند از:

- ۱- در ظرفی مقداری چسب چوب (چسب چوب نباید زیاد رقیق باشد) درست میکنیم.
- ۲- تکه‌های نوار زخم را که ۴×۴ بریده‌ایم کنار میگذاریم.
- ۳- داخل قالب منفی را چرب کرده یک لایه چسب چوب می‌زنیم.
- ۴- تکه‌های نوار زخم را کنارهم گذاشته باز با قلم‌مو چسب چوب می‌زنیم و تکه‌های بعدی را می‌چسبانیم.
- ۵- لایه لایه چسب لاتکس زده منتظر میمانیم تا لایه قبلی خشک شود یا با سشوار خشک می‌کنیم.
- ۶- ماسک را پودر تالک زده دوباره لاتکس می‌زنیم و با سشوار خشک می‌کنیم. در قسمت نوک بینی در طول کار، چسب چوب جمع می‌شود که با یک تکه اسفنج می‌توان آن را خشک کرد.

شخصیت یکی از نمایشنامه‌ها (حیوان، انسان یا موجودی تخیلی) را انتخاب نموده و با توجه به ویژگی‌های ماسک‌های یاد شده، صورتک مناسبی را انتخاب کرده و بسازید.

فعالیت
کارگاهی



چسب لاتکس و کاربرد آن در ساخت صورتک

ماسک‌های مشاهده شده ماسک‌هایی هستند که از چسب لاتکس ساخته شده‌اند.



تصویر ۴۰

صورتک سینمایی

چسب لاتکس ماده‌ای شیری رنگ است با بوی تند آمونیاک که به صورت طبیعی از شیرۀ درخت کائوچو به دست می‌آید ولی امروزه به صورت مصنوعی ساخته می‌شود و مصرف بالایی در صنعت و مسائل بهداشتی و پزشکی و همچنین کارهای هنری دارد. این ماده به دلیل قابلیت ارتجاعی خوبی که دارد، در تولیدات تلویزیونی و سینمایی جایگاه ویژه‌ای پیدا کرده است.



تصویر ۴۲
عروسک‌های متحرک سینمایی



تصویر ۴۱
تکه‌سازی

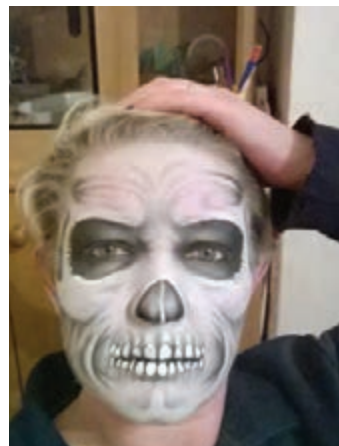
جهت به وجود آوردن حجم‌هایی که نشان‌دهنده سوختگی، بریدگی، برآمدگی، قطع عضو، کنده شدن تکه‌هایی از گوشت بدن، ساخت اعضای جدا شده بدن و مواردی از این قبیل، بخشی از کاربردهای لاتکس در تولیدات تلویزیونی و سینمایی است.



تصویر ۴۵



تصویر ۴۴
تصویر بریدگی و سوختگی

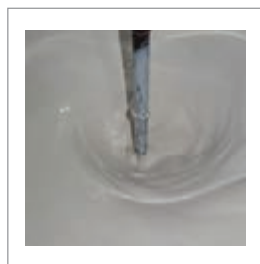


تصویر ۴۳

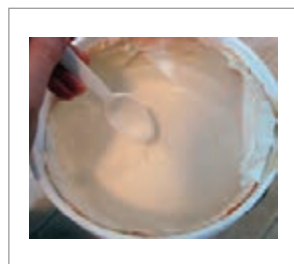
راه‌های تشخیص لاتکس با کیفیت

برای تشخیص و تهیه لاتکس خوب و با کیفیت، راه‌های متعددی وجود دارد از جمله:
۱- تهیه آن از فروشگاه‌های معتبر؛

۲- لاتکس هر چه سفیدتر باشد تازه‌تر است. زیرا به مرور زمان و در مجاورت هوا رنگ آن زرد می‌شود.
 ۳- تشخیص به وسیله حس بویایی. زیرا لاتکس با کیفیت، لاتکسی است که بوی آمونیاک بیشتری بدهد. از آنجایی که رقیق کننده لاتکس آب است، بعضی افراد سودجو با افزودن آب اضافی بر آن، کیفیت چسب را پایین آورده و وزن و حجم آن را اضافه می‌کنند.



تصویر ۴۹
لاتکس سفید مناسب



تصویر ۴۸
لاتکس فاسد



تصویر ۴۷
لاتکس غیر معتبر



تصویر ۴۶
لاتکس مناسب

مراحل ساخت یک ماسک لاتکسی

پس از انتخاب و تهیه لاتکس مناسب اقدام به ساخت ماسک مورد نظر می‌کنیم. مواد و ابزار لازم:

- ۱- لاتکس نیم کیلو در یک ظرف دردار دهانه گشاد؛
- ۲- یک ماسک باند گچی که به وسیله چسب و مل از داخل صاف شده باشد؛
- ۳- قلم‌مو؛
- ۴- مایع ظرفشویی؛
- ۵- پودر تالک (همان پودر کودک)؛
- ۶- سشوار؛
- ۷- سمباده پوست‌ساب.

حال به کمک تصاویر و با همراهی هنرآموز خود، یک ماسک لاتکسی بسازید.

ساخت عملی ماسک لاتکسی

ماسک دیگری که با لاتکس ساخته می‌شود پنبه لاتکس است. در مورد چگونگی ساخت ماسک پنبه لاتکسی تحقیق کرده و نتیجه را در کلاس ارائه نمایید.

فعالیت
گروهی ۱

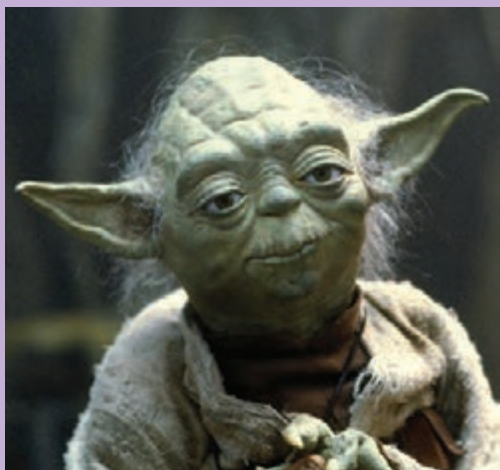


- با توجه به مطالب گفته شده و با راهنمایی هنرآموز خود و با توجه به خصوصیات یک شخصیت، ماسکی از جنس لاتکس ساخته و با رنگ‌های اکرولیک آن را رنگ‌آمیزی کنید و در پایان به نقد و بررسی کارهای یکدیگر پردازید.

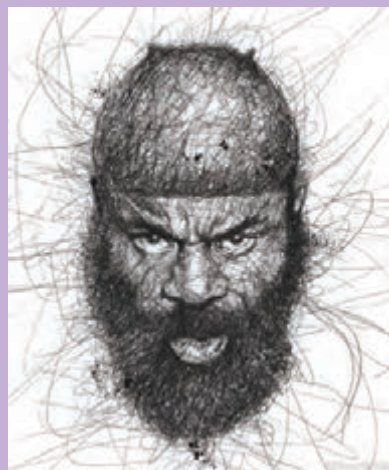
فعالیت
گروهی ۲



- چند نمونه از عکس‌هایی را که مربوط به ماسک‌های فیلم سینمایی باشند، با خود به کلاس بیاورید و با کمک هنرآموز خود، درباره آن‌ها توضیح دهید.



تصویر ۵۱



تصویر ۵۰

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک ساده

شرح کار:

هنرجویان در این واحد یادگیری ساخت انواع ماسک‌های گچی پایه ماشه و لاتکس را فرا می‌گیرند.

استاندارد عملکرد:

ساخت ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی - خمیر روزنامه - پایه ماشه و لاتکس بر مبنای چهره بدون شخصیت خاص

شاخص‌ها:

- مهارت انتخاب مواد با توجه به ویژگی‌های گوناگون آن و تناسب با ماسک مورد نظر
- تهیه قالب باند گچی و ساخت ماسک
- ساخت ماسک به شیوه پایه ماشه (خمیر روزنامه)
- ساخت ماسک لاتکس از روی ماسک گچی

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۱۲۰ دقیقه

مکان: استودیو یا کارگاه طراحی و ساخت

ابزار و تجهیزات: ابزار ساخت ماسک - نرم افزار طراحی

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	انتخاب مواد و ابزار	۱	
۲	تهیه قالب با باند گچی	۲	
۳	ساخت ماسک با خمیر روزنامه	۱	
۴	کار با لاتکس	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: رعایت ایمنی در کار با چسب و توانایی کار با ابزار دفع آتش، صداقت، خودباوری، دفع مواد زائد به روش صحیح، جلوگیری از اسراف و مصرف بی‌رویه چسب یا مواد دیگر، انتخاب فناوری مناسب (۱۴ N)		۲
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

واحد یادگیری ۲

ساخت ماسک شخصیت

برای ساخت ماسک شخصیت، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان در این واحد یادگیری با مفهوم ماسک شخصیت آشنا شده و مهارت تهیه و ساخت انواع ماسک ها بر اساس نوع شخصیت، فضا، تاریخ، ژانر و دیگر مولفه های موثر را فرا می گیرند و می توانند برای چند شخصیت ماسک ساخته و بر روی آنها عملیات روتوش و ترمیم را انجام دهند.

استاندارد عملکرد

■ ساخت ماسک شخصیت بر مبنای متن تعیین شده و هماهنگی با تهیه کننده

راه‌های تشخیص لاتکس با کیفیت

- چگونه زمان و مکان را در متون نمایشی تشخیص دهیم؟
- چند متن نمایشی را با کمک هنرجویان در کلاس می‌خوانیم.
- آیا همه این متون، دارای زمان و مکان خاصی هستند؟
- این اتفاق نمایشی در کدام دوره تاریخی به وجود آمده است؟
- چرا برای ما مهم است که دوره اتفاق نمایشی را بدانیم؟
- تمامی پرسش‌های مطرح شده در این رابطه، قبل از ساخت ماسک باید بررسی شده و جواب مناسب به آن‌ها داده شود.
- هر نمایش ممکن است مربوط به دوره‌های خاصی از تاریخ مانند: دوره قبل از اسلام، بعد از پیروزی اسلام، قاجاریه، صفویه، مغول و ... باشد.
- دوره تاریخی چه تأثیری بر نوع طراحی ماسک می‌گذارد؟

چند نمونه صورت از اشخاص متفاوت که هر کدام مربوط به دوره‌ای خاص هستند، به هنرجویان نشان داده و آن‌ها با توجه به نشانه‌های زمان، مکان و زیستگاه آن‌ها، خصوصیات افراد را تشخیص دهند.

فعالیت
کلاسی



جایگاه شخصیت در متن

- برای یافتن و درک شخصیت نمایشی در متن به یک متن ساده کودکانه دقت کنید.
- « یک روز بزبز قندی به بزغاله‌هایش شنگول و منگول و حبه انگور گفت که بچه‌ها؛ من برای آوردن سبزه بیرون می‌روم؛ در را به روی کسی باز نکنید شاید گرگ به شما حمله کند. مادر بیرون رفت و بچه‌ها شروع به بازی کردند گرگ آمد و در زد ... »
- بقیه داستان را در کلاس تعریف کنید. به کمک یکدیگر به پرسش‌ها پاسخ دهید.
- قهرمان این قصه کیست؟
- «قهرمان» کسی است که با ماجرا، تعادل زندگی‌اش به هم خورده و او پس از درگیری با ضد قهرمان، تعادل را به زندگی‌اش، برمی‌گرداند.
- «ضد قهرمان» قصه کیست؟
- شخصیت دوم داستان کیست؟
- «شخصیت دوم» کسی است که به شخصیت اول (قهرمان) کمک می‌کند تا زندگی‌اش به تعادل برگردد.



- هر کدام از هنرجویان، داستانی را انتخاب کرده و شخصیت قهرمان و ضد قهرمان آن را مشخص و در مورد این دو، توضیح دهند.

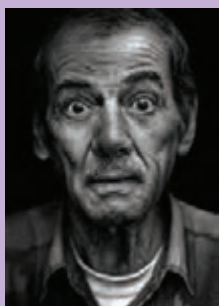
توانایی جداسازی شخصیت‌های متن نمایش بر مبنای ژانر

هر متن نمایشی دارای ژانر خاصی میباشد که این ژانر می تواند غمگین، عاطفی، تاریخی و ... باشد. هر هنرجو یک متن نمایشی را انتخاب کند. سپس با توجه به برداشت‌های شخصی خود از شخصیت‌های نمایش، شخصیتی را خلق نموده و در کلاس مورد بحث و بررسی قرار دهد. حال با توجه به شخصیت خلق شده، هر یک از هنرجویان یک نوع شخصیت را که به شخصیت آن‌ها نزدیکتر است، شناسایی کنند. هنرجویان می‌توانند از شخصیت‌های سینمایی، اجتماعی، فرهنگی، حیوانی و نیز شخصیت‌های سیاسی دنیا استفاده کنند.

حالات روانی شخصیت

هر انسانی با توجه به ویژگی های روحی و روانی خود، صاحب رفتارها و خصوصیات است. بر همین اساس انسان‌ها به خوش خلق، بدخلق، مهربان، خشن و ... تقسیم میشوند. هر یک از این خصوصیات نیز در چهره افراد تأثیر می‌گذارد که می‌تواند به ساخت ماسک به ما کمک کند.

- حال به تصاویر زیر نگاه کنید و در یک کلام خصوصیات درونی هر یک را بنویسید.



تصویر ۴

.....



تصویر ۳

.....



تصویر ۲

.....



تصویر ۱

.....



- چهار نمونه عکس چهره از روزنامه‌ها پیدا کرده و از آن‌ها کپی بگیرید، سپس در مورد خصوصیات درونی آن‌ها با یکدیگر بحث و گفت‌وگو کنید.

توانایی طراحی ماسک با توجه به شخصیت

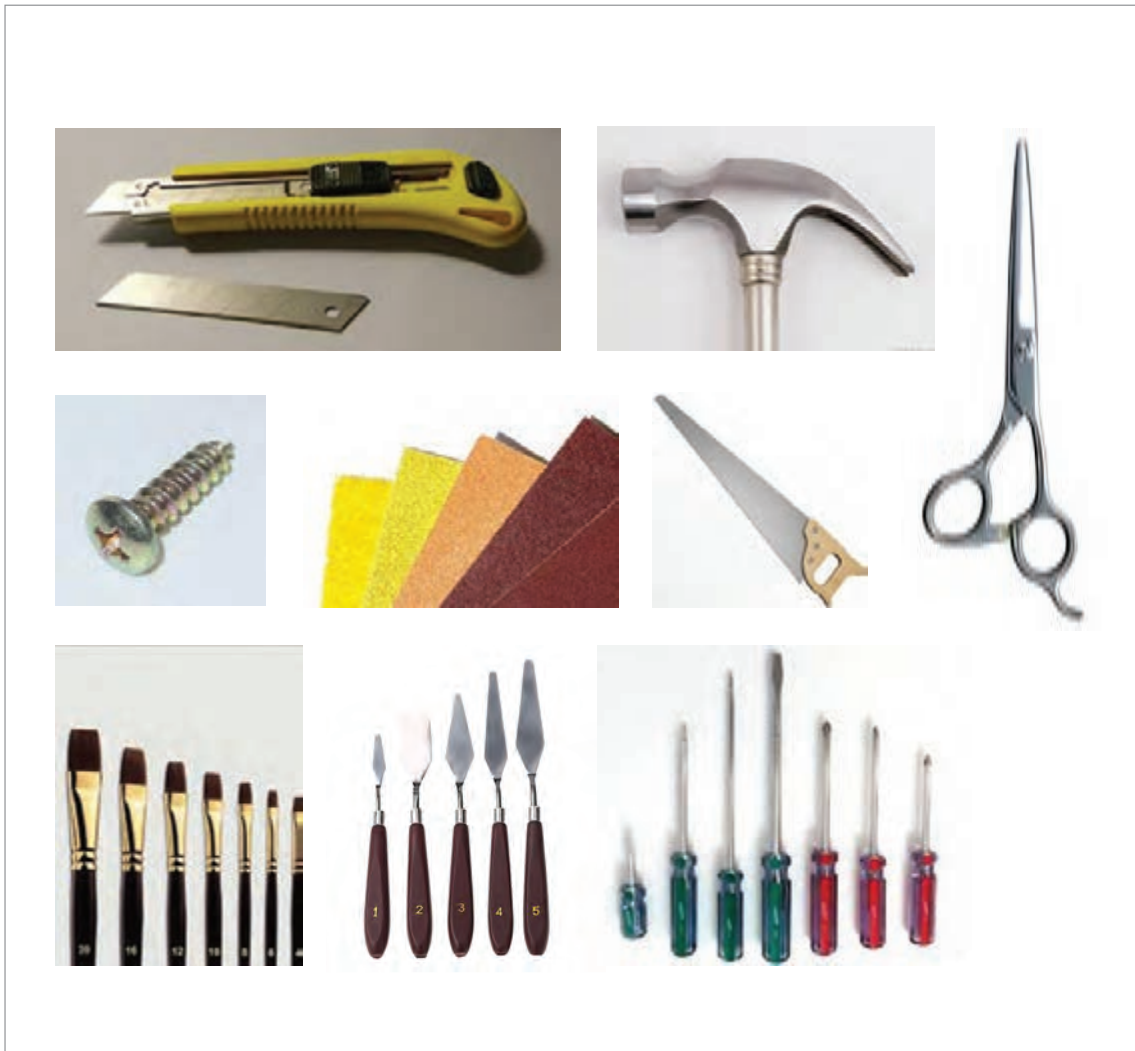


- انواع فرم‌های ابرو، چشم، بینی، دهان، گوش، چهره و مو را بکشید. اینک شما یک مجموعه از جزئیات گوناگون چهره دارید. شخصیتی را در نظر بگیرید؛ این شخصیت می‌تواند بر گرفته از یک داستان، زندگینامه، حادثه‌ای در روزنامه یا نقش گرفته در ذهنیت هنرجو باشد. پس از آنکه شخصیت مشخص شد، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- سن، رنگ پوست و محل تولد (جغرافیای انسانی) شخصیت مورد نظر را مشخص کنید.
- ۲- آیا این شخصیت دارای خصوصیات خاص فیزیکی است؟ مثلاً چشم او در اثر یک حادثه نابینا شده یا یک ابروی او سوخته شده، یا در دوران دفاع مقدس یک پا و یک دست خود را از دست داده است و ...
- ۳- خصوصیات درونی او چگونه است؟ مثلاً آیا انسانی بی‌احساس است یا خون‌گرم؟ مهربان و خوش اخلاق است یا خشن و بداخلاق؟ و ...
- ۴- با استفاده از فرم‌هایی که کشیده‌اید یک فرم چهره و مو برای او انتخاب کنید. حال می‌توانید براساس خصوصیات فیزیکی و روانی شخصیت، از فرم‌های دیگر در چهره استفاده کنید تا به طراحی صحیح و کامل از شخصیت برسید.

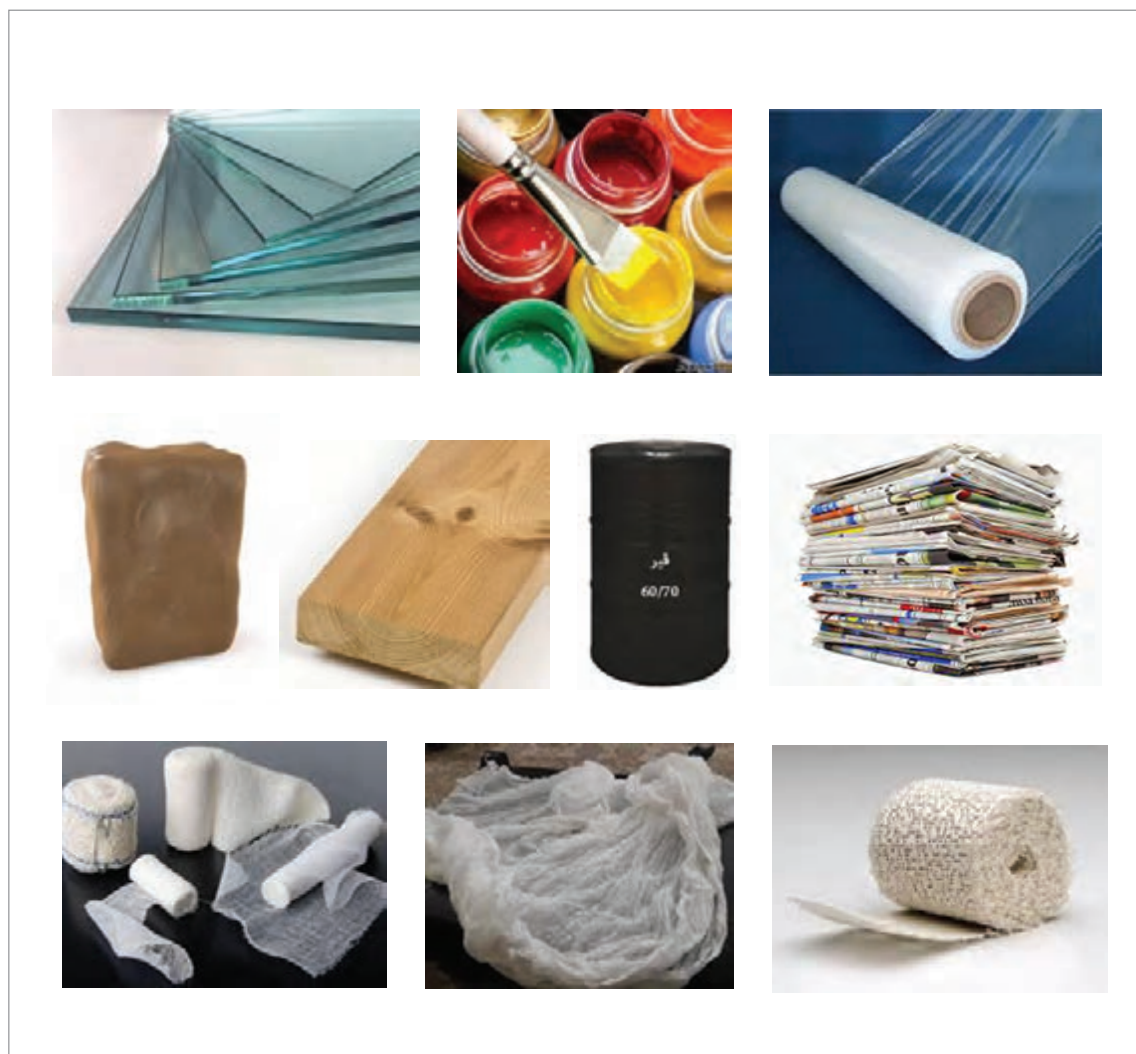
انواع مواد و ابزار در ساخت ماسک

ابزار زیر را به دقت نگاه کنید. دور هر کدام از ابزاری را که فکر می‌کنید در ساخت ماسک به کار می‌روند، خط بکشید و مورد استفاده آن را توضیح دهید.



تصویر ۵

با توجه به تصویر زیر به نظر شما کدامیک از این مواد در ساخت ماسک کاربرد دارد. آن مواد را علامت زده و درباره خصوصیات آنها توضیح دهید.



تصویر ۶

حال به تصاویر زیر خوب نگاه کنید. آیا می‌توانید مشخص کنید این ماسک‌ها از چه موادی ساخته شده‌اند؟



تصویر ۹

.....



تصویر ۸

.....



تصویر ۷

.....



تصویر ۱۲

.....



تصویر ۱۱

.....



تصویر ۱۰

.....

- درباره ویژگی‌های موادی که از ساخت ماسک‌های فوق از آنها استفاده شده است، تحقیق کنید.

فعالیت
کارگاهی



ساخت و تهیه ماسک

ماسک‌ها از جنس‌های متفاوتی ساخته می‌شوند. در قبایل اولیه آفریقای، ساخت ماسک برگرفته شده از مواد طبیعی همچون چوب، صدف، استخوان حیوانات و مواد رنگی طبیعی بوده است؛ اما در دوره کنونی از مواد غیر طبیعی همچون پلاستیک‌ها، فوم‌ها و چسب‌ها استفاده می‌شود. به این چند ماسک نگاه کرده و از نزدیک آن‌ها را لمس کنید. به نظر شما این ماسک‌ها از چه موادی ساخته شده‌اند؟ دلایل خود را برای دیگر هنرجویان مطرح کنید. به کمک اینترنت، تصاویر ماسک‌هایی را با جنس‌های متفاوت پیدا کرده و به کلاس بیاورید. آیا می‌توانید از روی عکس، جنس آن‌ها را حدس بزنید؟

عوامل تأثیرگذار در ساخت ماسک

برای ساخت هر ماسک عوامل زیادی تأثیرگذار است که باید آن‌ها را شناخت. این عوامل عبارت‌اند از:

- ۱- شناخت از متن و شخصیت‌های موجود در آن مثلاً ماسک برای چه شخصیتی و با چه ویژگی‌هایی ساخته می‌شود؟
- ۲- آگاهی از نوع کاربرد ماسک مثلاً اجرا برای نمایش تلویزیونی است یا سینما؟
- ۳- فاصله بیننده و بازیگر در اجرا چه اندازه است؟ (اگر ماسک برای اجرا در سینما و یا تلویزیون باشد متفاوت خواهد بود).
- ۴- نوع مواد در دسترس.

- با توجه به موارد مطرح شده، شخصیت اصلی یک نمایش را مشخص کنید و بهترین شیوه ساخت ماسک را برای آن انتخاب نموده و دلایل خود را بنویسید.

فعالیت
کارگاهی



انتخاب مواد و شیوه ساخت براساس شخصیت

برای ساخت یک ماسک بهتر آن است که با ماسک‌های ساده شروع کنیم. با کمی خلاقیت می‌توان بهترین کیفیت ساخت را با ساده‌ترین مواد و ابزار به‌وجود آورد. با خلاقیت خود یک ماسک شخصیت نمایشی است طراحی کرده و درباره ساخت آن توضیحات کامل را بنویسید. (در صورت امکان از برنامه پاورپوینت استفاده کنید).

برنامه‌ریزی برای ساخت ماسک

هر کاری، زمانی به سرانجام می‌رسد که طبق برنامه‌ریزی و زمان‌بندی صحیح انجام گیرد. برنامه‌ریزی نه تنها از اتلاف وقت جلوگیری می‌کند، بلکه از لحاظ اقتصادی نیز می‌تواند به صرفه باشد. باید در نظر داشت که این برنامه‌ریزی به صورت جدول مکتوب انجام شده و در اختیار گروه قرار گیرد. با توجه به متن انتخاب شده یک زمانی فرضی برای ساخت آن تعیین کرده و جدول آن را رسم کنید.

نام و نام خانوادگی سازنده	ماسک‌ها	زمان شروع ساخت ماسک	زمان پایان ساخت ماسک	توضیحات

هر هنرجو اطلاعات ماسک خود را در جدول قرار دهد. در صورت لزوم، هنرجویان می‌توانند موارد دیگری را به جدول اضافه نمایند.

توانایی ساخت ماسک بر مبنای شخصیت

با توجه به مطالب ارائه شده جهت افزایش مهارت هنرجویان در ساخت ماسک بر مبنای شخصیت متن، لازم است متنی را آماده کرده و شخصیت‌های آن را تعیین کنیم. براساس پردازش شخصیت، ماسک مورد نظر را طراحی و با بررسی و مبادله افکار، طرح نهایی را آماده و شروع به ساخت می‌کنیم. جهت ساخت و تکمیل نهایی و رنگ‌آمیزی ماسک باید به جدول زمان‌بندی توجه داشته باشیم.

ترمیم و رتوش نهایی ماسک

در بعضی از متن‌ها به علت آنکه اجرای نمایش به درازا می‌کشد، لازم است که ماسک‌های مورد استفاده در فاصله دو اجرا، بازنگری و رتوش شوند؛ زیرا ماسک به علت آنکه بر روی صورت قرار می‌گیرد، در اثر تماس با عرق صورت بازیگر و یا در زمان حمل و نقل بر اثر فشار و یا ضربه، ممکن است آسیب ببیند. البته در موارد کار حرفه‌ای بهتر آن است که برای هر ماسک یک جعبه ساخته شود تا از وارد شدن برخی صدمات به آن جلوگیری شود.

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک شخصیت

شرح کار:

هنرجو در این واحد یادگیری پس از آگاهی از ویژگی‌های متن و شخصیت‌های آن و با انتخاب مواد و تجهیزات لازم برای نمایش‌های تلویزیونی ماسک می‌سازد.

استاندارد عملکرد:

ساخت ماسک شخصیت بر مبنای متن تعیین شده و هماهنگی با تهیه‌کننده

شاخص‌ها:

- خوانش متن و تعیین جایگاه شخصیت از نظر فضا، تاریخ، ژانر و مانند آن
- طراحی شخصیت نمایشی برای اجرای ماسک
- انتخاب مواد و ساختن ماسک به شیوه مورد نظر تهیه‌کننده برنامه تلویزیونی و ترمیم و رتوش نهایی آن

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۱۲۰ دقیقه

مکان: استودیو یا کارگاه طراحی و ساخت

ابزار و تجهیزات: نرم‌افزار طراحی - چهره

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱	
۲	طراحی ماسک	۲	
۳	انتخاب مواد و تجهیزات	۱	
۴	ساخت ماسک نمایشی بر مبنای شخصیت متن	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: استفاده از عینک، ماسک و لباس ایمن در کارگاه، دفع مواد زائد به روش صحیح - جلوگیری از مصرف بی رویه مواد به خصوص چسب، اجتماعی بودن (۱۵N)		۲
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

پودمان ۵

چهره پردازی



گریم یا چهره پردازی یکی از شاخه های هنر نمایشی است که در ساخت برنامه تلویزیونی جایگاه ویژه ای دارد. هنرمند چهره پرداز با توجه به نیاز یک برنامه تلویزیونی و ماهیت و هدف آن، به طراحی و اجرای گریم می پردازد. این شاخه تخصصی نیز مانند سایر مهارت های لازم در ساخت برنامه های تلویزیونی، از دانش و مهارت هایی تشکیل شده است که هنرجویان برای انجام کار باید فرا بگیرند.

واحد یادگیری^۱

گریم شخصیت (متعادل سازی)

برای گریم شخصیت (متعادل سازی)، هنرجویان چه راه کاری را تجربه می کنند؟

■ هنرجویان مهارت انتخاب گریم، ترسیم و رفع معایب آن را کسب می کنند، و برای شخصیت های یک برنامه تلویزیونی با توجه به سفارش عوامل تولید، طراحی و اجرای گریم را انجام دهند.

استاندارد عملکرد

■ اجرای گریم ساده یا متعادل سازی روی انواع چهره در طول ۴۰ دقیقه

پیدایش گریم

واژه گریم^۱، از ریشه (گرمو^۲) گرفته شده که به معنی چین و چروک و خطوط چهره است. در ابتدا گریم در مراسم آئینی و مذهبی با ایجاد تغییراتی در چهره انجام می‌گرفت. مثلاً صورت خود را با رنگ‌های طبیعی نقاشی می‌کردند یا صورتک‌هایی از پوست درختان می‌ساختند و در مقابل صورت خود می‌گرفتند. در طول تاریخ هنر نمایش، همراه با دگرگونی‌های تاریخی و جغرافیایی، هنر چهره‌پردازی نیز دچار تغییراتی می‌گردید. مثلاً در نمایش یونان باستان در مراسم آئینی از ماسک استفاده می‌شد که خود نشانگر حضور گریم در آن دوره است. همچنین آفریقاییان علاوه بر استفاده از رنگ‌های شاد و زنده بر روی چهره خود، سر و موی خود را نیز با پره‌های رنگی تزئین کرده و از صورتک‌هایی با پر و رنگ‌های شاد استفاده می‌کردند.

کاربرد گریم

گریم (چهره پردازی) در سینما و تلویزیون به عنوان یک صنعت پر کاربرد شناخته شده است. بیشترین استفاده از چهره‌پردازی در برنامه‌های تلویزیونی و سینما است و هدف از قرار گرفتن عوامل مختلف در تهیه تصاویر تلویزیونی در واقع انتقال یک پیام است. کارگردان در کنار نورپرداز، طراح صحنه و سایر عوامل برنامه، صحنه مورد نظر خود را می‌سازد و در نهایت با هنر گریم، شخصیت‌های داستان با مشورت کارگردان به وجود می‌آیند. چهره‌پرداز، به وجود آورنده حالات مختلف بر روی چهره بازیگر است. مثلاً حالاتی از قبیل زیبایی، زشتی، خشونت، وحشت و ... از حالات روحی و ذهنی انسان هستند که توسط گریم و بازیگر به نظر بیننده می‌رسند. بنابراین، چهره‌پرداز یکی از عوامل تأثیرگذار در نشان دادن شخصیت واقعی داستان توسط بازیگر است.



تصویر ۳



تصویر ۲



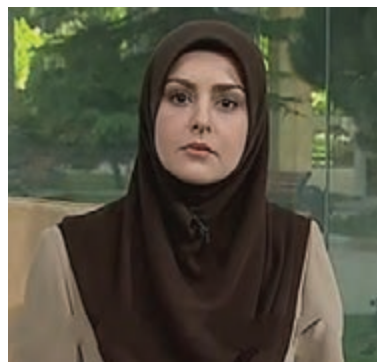
تصویر ۱

1. Grime
2. Grimo

شما از گریم یا چهره‌پردازی چه می‌دانید؟
با توجه به تصاویر زیر، آیا می‌توانید چهره‌پردازی را تعریف کنید.



تصویر ۵
بدون گریم



تصویر ۴
گریم ساده



تصویر ۷
گریم شخصیت



تصویر ۶
گریم شخصیت

- آیا می‌توان اصلاح معایب چهره را «گریم» نامید؟

گفت و گوی
کلاسی



تعریف گریم

به تغییر یا اصلاح چهره شخصیت براساس متن یا موضوع داده شده «گریم» می‌گویند.
گریم یا (چهره‌پردازی) بر اساس و اصول نقاشی، طراحی و مجسمه‌سازی پایه گذاری شده است.



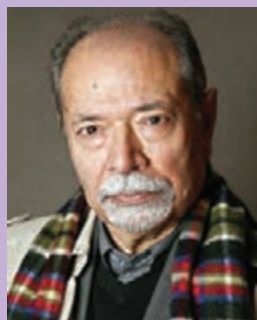
- به نظر شما، گریم با کدامیک از هنرهای پایه شامل طراحی، نقاشی و مجسمه سازی ارتباط بیشتری دارد؟



- هنرجویان تصاویری از چهره‌های گوناگون را با خود به کلاس بیاورند و زیر آنها معایب چهره‌ها را به دو دسته قابل حذف یا تغییر و غیر قابل حذف طبقه‌بندی کنند.
- از بین تصاویر زیر، چهره‌های گریم شده را مشخص کنید.



تصویر ۱۰
تصویر گریم متعادل



تصویر ۹
تصویر گریم نشده (پرسنلی)



تصویر ۸
گریم شخصیت



تصویر ۱۲
گریم شخصیت



تصویر ۱۱
گریم شخصیت

آیا تصویر شماره ۱۰ دارای گریم است؟



- هنرجویان عکس‌های پرسنلی رتوش نشده‌ای را به کلاس بیاورند و درباره کاربرد رتوش در عکاسی صحبت کنند. تصاویر را به تابلو کلاس نصب کنید. با رتوش چه تغییراتی در چهره ایجاد کردید؟ در تصویر شماره ۱۰ گریم متعادل انجام شده است که تا حدودی عیوب چهره را بر طرف می‌کند.



- از چهره‌های یکدیگر عکس بگیرید و سپس تصاویر را چاپ کرده و در کلاس نصب کنید.
- کدامیک از تصاویر به رتوش عکاسی نیاز دارد؟
- آیا با گریم ساده می‌توان همان عمل رتوش را انجام داد؟
- کدام تصاویر به تغییر بیشتری نیاز دارند؟ می‌توان به نسبت مقدار، تغییر آن‌ها را درجه‌بندی کرد؟
- با توجه به اصلاح انجام شده در تصاویر، تعریفی از چهره متعادل ارائه کنید؟



در گذشته به چهره‌ای که به شکل بیضی نزدیک‌تر و تعادل در آن بهتر بود، چهره‌ای متعادل گفته میشد.



با توجه به شناختی که از متون نمایشی پیدا کرده‌اید، یک نمایشنامه کوتاه انتخاب کنید. پس از مطالعه و تعیین سبک آن، شخصیت‌های اصلی آن را جدا کرده و از بین همکلاسی‌ها خود افرادی را برای بازی در این نقش‌ها انتخاب کنید.

افراد براساس چه ویژگی‌هایی انتخاب شده‌اند؟

چه ویژگی‌هایی در چهره این افراد، باعث می‌شود که یکی از آن‌ها برای نقش شخصیت اصلی نمایش انتخاب شود؟

هنگام تمرین و حس گرفتن بازیگران، به اجرای آنها دقت کنید و سپس به پرسشهای زیر پاسخ دهید:

- ۱- میمیک^۱ چهره چقدر در انتقال حس و حال نقش تأثیر دارد؟
- ۲- گریم چقدر به نقش و اجرای آن کمک می‌کند؟

با توجه به متن نمایشی خود، به پرسشهای زیر پاسخ دهید:

- ۱- مکان داستان کجاست؟
- ۲- متن نمایشی مربوط به چه زمان و دوره تاریخی است؟
- ۳- آیا شخصیت‌های نمایشی از نظر مکان، زمان، نژاد و ملیت چهره‌های متفاوتی دارند؟



- از چند شخصیت سینمایی خاص در فیلم‌ها، تصاویری به کلاس بیاورید و از هنرجویان بخواهید شخصیت آن‌ها را حدس بزنند. مثلاً (خشن، راننده، ملایم، پدر، منزوی و مادر).
- چگونه می‌توان از بازیگری آرام، تصویری خشن ساخت؟
- آیا این عمل فقط با چهره‌پردازی شخصیت انجام می‌گیرد؟



شخصیت ترکیبی است از ویژگی‌های ظاهری و درونی یا باطنی فرد.

گریم به دو روش انجام می‌شود:

- ۱- گریمی که از آن به عنوان متعادل‌سازی نام می‌بریم.
- ۲- گریمی که برای شخصیت‌نمایشی به کار می‌رود.



- چند برنامه تلویزیونی و نمایشی را فهرست کنید. شخصیت‌های اصلی را جدا کرده و شیوه گریم آن‌ها را یادداشت کنید. سپس در کلاس با دیگران درباره شیوه گریم‌ها گفت‌وگو کنید.
آیا مجری خبر یک شخصیت‌نمایشی است؟ چه گریمی برای او مناسب است؟
به شخصیت‌های سریال امام علی (علیه السلام) دقت کنید. آیا گریم مالک اشتر یک گریم ساده است؟
گریم متعادل‌سازی یا ساده، تنها معایب یا ایراد چهره را بر طرف کرده و آن را برای دوربین آماده می‌سازد.



تصویر ۱۴



تصویر ۱۳

گریم شخصیت نمایشی

گریم شخصیت نمایشی به سه روش انجام می‌گیرد:

۱- نمایش: در نمایش، چهره بازیگر با دو هدف چهره‌پردازی می‌شود:

الف) با توجه به اینکه در صحنه نمایش به علت تابش نور پروژکتور، چهره بازیگر رنگ پریده و مسطح به نظر می‌آید و حفره چشم و ابروی او جلوه‌ای تیره می‌یابد، اجرای گریم به رفع این عیوب منجر می‌شود. چهره‌پرداز به چهره بازیگر رنگ طبیعی می‌بخشد، با سایه روشن برای چهره حجم می‌سازد و حالات چهره بازیگر بیان بیشتری پیدا میکند.



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵

ب) شخصیت‌پردازی روی چهره بازیگر که براساس مواردی خاص انجام می‌پذیرد. چهره‌پرداز تنها به چهره بازیگر نمی‌پردازد بلکه برای او شخصیت جدیدی می‌سازد. در نمایش صحنه، چهره بازیگر از فاصله دور دیده می‌شود و چهره‌پرداز باید به این مهم توجه کند.

۲- سینما: در سینما نیز چهره‌پردازی با دو هدف انجام می‌شود:

الف) رفع کم‌رنگی و ضعف چهره در برابر دوربین، رفع منافذ پوست و جوش، کک و مک، انعکاس چربی پوست و درخشان کردن رنگ دندان‌ها و چشم‌ها.

ب) شخصیت بخشیدن به چهره بازیگر که براساس متن انجام می‌شود.



تصویر ۱۸



تصویر ۱۷

۳- عکاسی: نوع دیگر چهره پردازی در عکاسی انجام می گیرد.

به طور قطع کمتر چهره‌ای را می‌توان یافت که از تعادل کامل برخوردار بوده و عیبی نداشته باشد. در گذشته عکاس چهره را پس از عکاسی رتوش نموده معایب را تا جایی که می‌توانست بر طرف می‌نمود. اما امروزه چهره‌پرداز به واسطه نرم‌افزار، چهره را تا جایی که می‌شود تغییر داده و پس از کسب رضایت مشتری، چهره‌پردازی را به همان سبک انجام می‌دهد. این عمل نوعی رتوش قبل از عکاسی است.



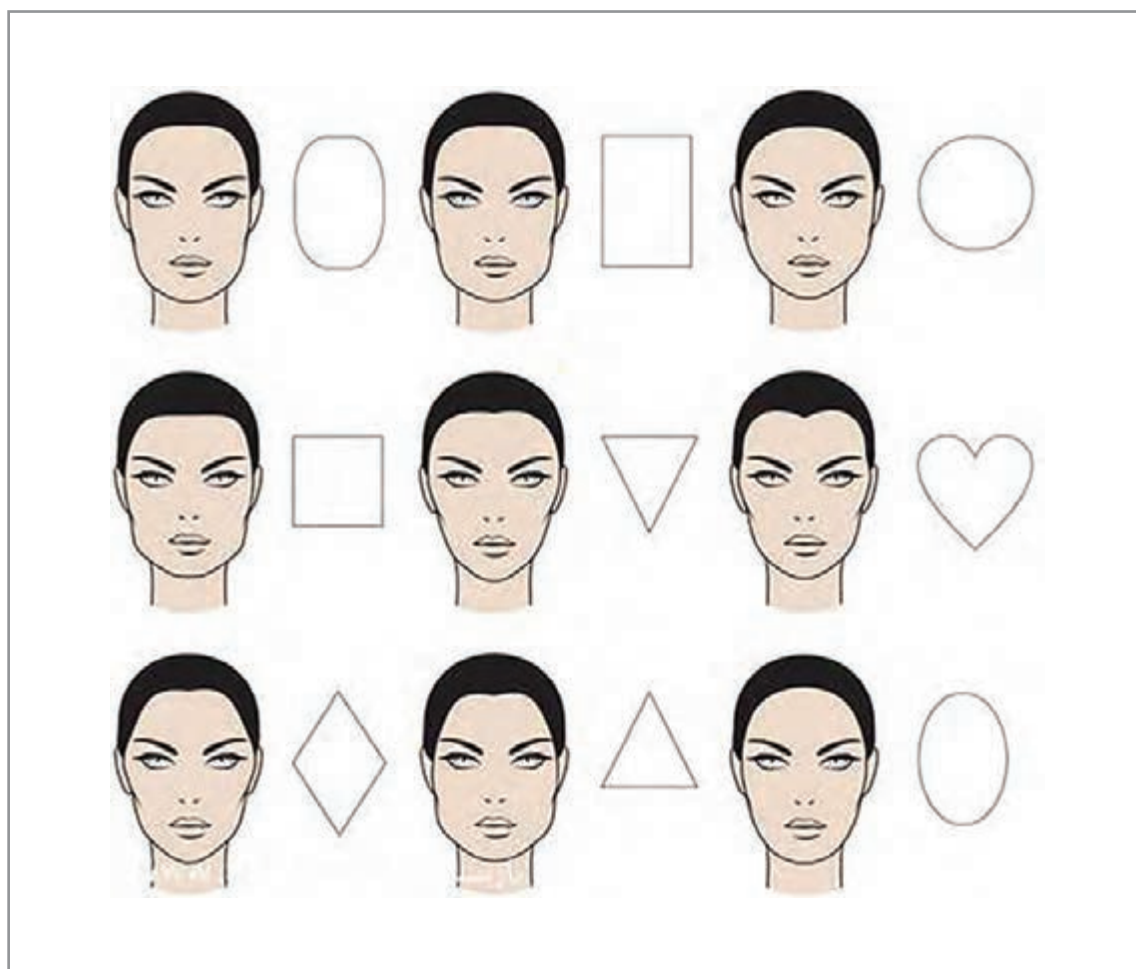
تصویر ۱۹



هنرجویان به سه دسته تقسیم شوند سپس مجموعه‌ای عکس از چهره‌ی نمایش‌های متفاوت، فیلم‌های سینمایی و ... به کلاس بیاورید. تصاویر را به تخته کلاس نصب نموده درباره‌ی شیوه‌ی گریم آن‌ها با یکدیگر گفت‌وگو کنید.

طراحی چهره

چهره‌ی تمامی افراد به یکی از اشکال هندسی مانند مربع، مستطیل، بیضی، گرد، مثلث، دوزنقه‌ای ۱، دوزنقه‌ای ۲ و لوزی گرایش دارد.



تصویر ۲۰

گاهی در یک چهره دو شکل هندسی مشاهده می‌شود که با هم ترکیب شده‌اند. چهره‌های فوق به سه دسته چهره‌های تخت، چهره‌های گونه‌دار و چهره‌های بدون گونه تقسیم می‌شوند. اولین شناخت شما از چهره‌های بازنگر، شکل هندسی چهره‌ی اوست. پس از آنالیز کامل و دقیق چهره، ایجاد تغییرات لازم در آن امکان‌پذیر خواهد بود. طراح گریم بررسی می‌کند که چه تغییری در چهره‌ی بازنگر، او را به نقش مورد نظر می‌رساند. گاه ممکن است مجبور شود شکل هندسی چهره را نیز تغییر دهد و چهره‌ی گرد را به بیضی تبدیل کند. طراح در این رابطه به پرسشهای بسیاری پاسخ می‌دهد از جمله اینکه آیا این چهره به ریش و سبیل نیاز دارد؟ آیا می‌توان صورت مثلث را به دایره تبدیل کرد؟ و ...

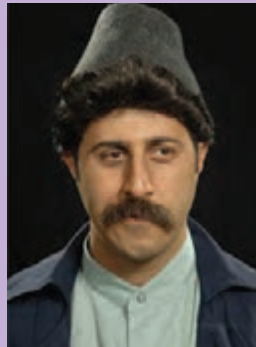
فعالیت
گروهی



- هنرجویان عزیز، از خود عکس بگیرید و چهره‌ی خود را طراحی کنید؛ بهتر است قالب چهره‌ی خود را پیدا کرده و درباره‌ی ویژگی چهره‌ها با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
- تصاویر را در کلاس نصب کرده، آمار بگیرید که چند درصد از چهره‌ها بیضی و چند درصد مثلث هستند؟



تصویر ۲۳



تصویر ۲۲

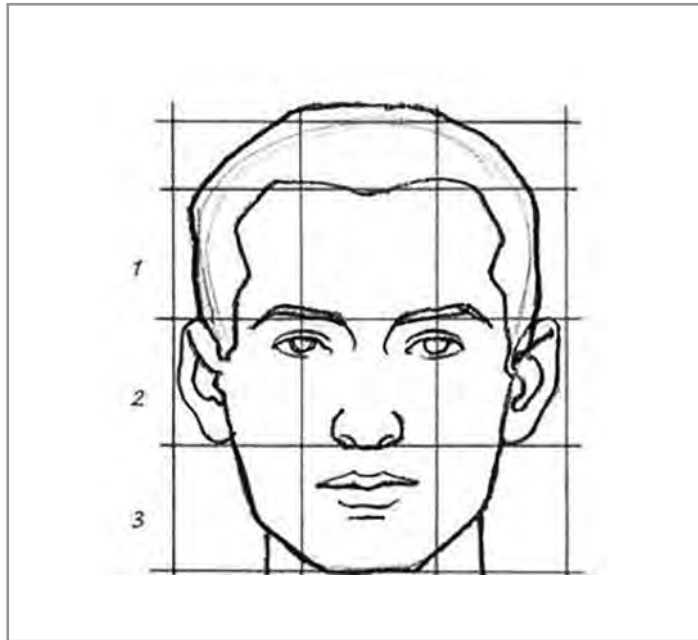


تصویر ۲۱

- یک طراحی خطی پرتره را به تعداد زیاد کپی کنید و با هاشور زدن آن را به چهره‌های متفاوت تبدیل کنید.
چه ویژگی‌هایی چهره را زیباتر می‌کند؟

آناتومی چهره

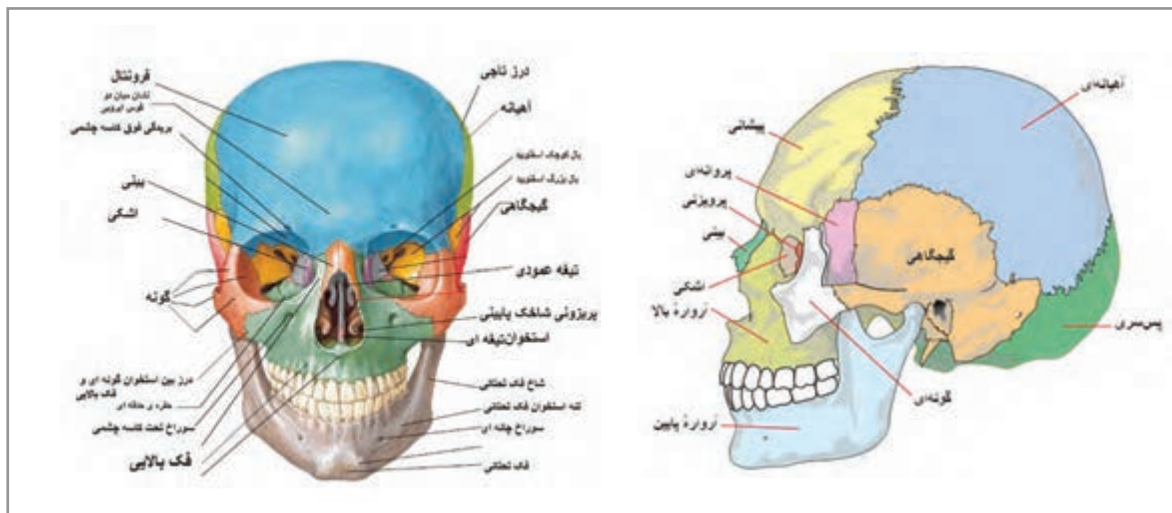
آگاهی از دانش آناتومی چهره، برای گریمر یا چهره‌پرداز لازم است. با شناخت کامل ساختار صورت، گریمر، کامل و بدون نقص خواهد بود. این خطوط عبارت اند از:



- ۱- خطوط پیشانی
- ۲- خط چشم
- ۳- خط شقیقه
- ۴- خط کاسه چشم
- ۵- خطوط گوشه چشم
- ۶- خط مدور چشم
- ۷- خط بینی
- ۸- خط گونه
- ۹- خط فک
- ۱۰- خط چانه
- ۱۱- خط شکاف لب
- ۱۲- خط ماضغه
- ۱۳- خطوط اطراف لب
- ۱۴- خط لب.

تصویر ۲۴

استخوان‌بندی سر از دو قسمت کاسه سر و چهره تشکیل شده است.



تصویر ۲۵

عضله‌های سر و صورت

عضله‌ها روی استخوان‌ها را می‌پوشانند و حرکات آن‌ها سبب ایجاد حالات گوناگون چهره می‌گردد. عضلات سر و صورت شامل عضله‌های پوستی و عضله‌های جَوَندِه است که اولی سبب ایجاد حرکت در ظاهر صورت و دومی باعث حرکت استخوان فک پایین می‌شود.

پژوهش



- مقابل آینه قرار بگیرید و به صورت خود نگاه کنید. صورت را به شکل‌های مختلف حرکت دهید. آیا می‌توانید عضلات را احساس کنید؟
- با دست پیشانی را لمس کنید، عضلات پیشانی شما در کدام جهت حرکت می‌کنند؟
- گونه‌ها را حرکت دهید، عضلات گونه در کدام جهت حرکت می‌کند؟
- با کمک اینترنت یا کتاب‌های مرتبط، عضلات چهره را ببینید و شکل آن‌ها را روی کاغذ ترسیم کنید.

متعادل‌سازی در عکس

بر طرف کردن معایب چهره در عکس را رتوش یا ویرایش عکس می‌گویند. به این تصاویر نگاه کنید. چه تغییراتی در این تصویر انجام شده است. در رتوش عکس خال‌ها، لک‌ها و چروک‌های زودرس دور چشم حذف می‌شوند. گاهی در ویرایش افتادگی ابرو یا پلک هم اصلاح می‌شود.



تصویر ۲۷



تصویر ۲۶



- از تصاویر پرسنلی خود کپی تهیه کرده و با تقسیم‌بندی متعادل قیاس کنید. سپس با استفاده از هاشور زدن، به چهره عمق و بُعد دهید.
- از خود عکس بگیرید و به کمک نرم‌افزارهای رتوش یا پلاگین‌های قابل نصب روی فتوشاپ چهره خود را رتوش کنید.
- چه تغییری مشاهده می‌کنید؟

منظور از شخصیت چیست؟

«شخصیت» یا پرسوناژ (Personality) همه آن چیزی است که ما از یک فرد به‌عنوان رفتار بیرونی می‌بینیم. الگوهای مشخصی از تفکر، هیجان و رفتار که در تعامل با محیط اجتماعی دیده می‌شود. به‌عنوان مثال وقتی می‌گوییم فلانی قصاب است، (اشاره به شغل فرد داریم)، اما اگر بگوییم او قصاب زود رنجی است، اشاره به شخصیت او است.



- برای خود چند شخصیت در نظر بگیرید مثلاً خسیس - شرور - مغرور و ...
- از عکس پرسنلی خود فتوکپی A4 تهیه کنید و با سایه - روشن، برای آن شخصیت تعریف کنید.
- تصاویر را به دوستانتان نشان دهید؛ آیا شخصیت طراحی شده برای دیگران قابل درک است؟
- کدام قسمت چهره، در طراحی شخصیت بیشتر مؤثر است؟ در این مورد به یکدیگر به گفت‌وگو بپردازید.

ابزار چهره‌پردازی

- ۱- انواع قلم‌مو (برای سایه‌کاری و محو کردن خطوط چهره)؛
 - ۲- کاردک چوبی (برای چسباندن ریش و سبیل)؛
 - ۳- آَبفشان و سشوار؛
 - ۴- برس و شانه کوچک.
- به کارگاه گریم بروید و ابزار را از نزدیک ببینید و کارکرد آن‌ها را امتحان کنید.



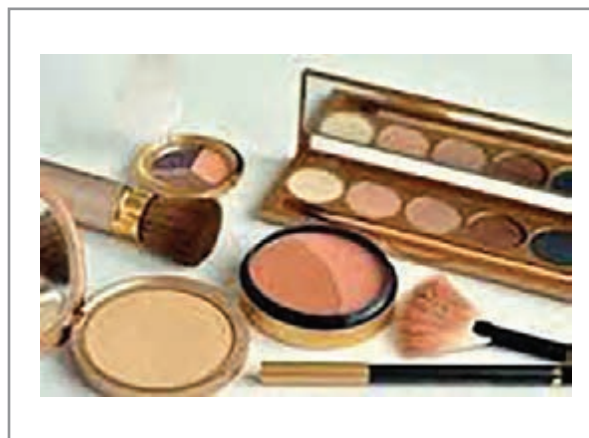
تصویر ۲۹



تصویر ۲۸



تصویر ۳۱



تصویر ۳۰



تصویر ۳۳



تصویر ۳۲



- به کمک هنرآموز خود ابزار کارگاه را طبقه‌بندی کنید.

مواد چهره‌پردازی

در گریم به مواد و ابزار زیادی نیاز داریم که در این جا به مهم‌ترین آن‌ها می‌پردازیم.

- ۱- فون یا پودر پوشش دهنده صورت در سه نوع مختلف شامل:
 - فون خشک (Pant cake) ، فون چرب (Pant stick) و فون مایع (Liquid make up) .
- ۲- جعبه رنگ (رنگ‌های اصلی و رنگ‌های فون)؛
- ۳- مداد گریم؛
- ۴- پودر بی‌رنگ؛
- ۵- موی طبیعی؛
- ۶- مایع سفید کننده مو؛
- ۷- شیر پاک‌کن؛
- ۸- الکل سفید ۹۶° و استون که برای رقیق کردن چسب گریم و پاک کردن؛
- ۹- پشم کِرپ در رنگ‌های مختلف، برای درست کردن ریش و سبیل؛
- ۱۰- خمیر (بتانه) که تقریباً به شکل صابون بوده برای تکه‌سازی مانند اضافه کردن فرم گونه و بینی و نیز درست کردن زخم از آن استفاده می‌شود.
- ۱۱- مایع O.S.P که برای پیر کردن چهره بازیگر (ایجاد چین و چروک) از آن استفاده می‌شود. این مایع، رقیق کننده و پاک کننده مخصوص دارد.
- ۱۲- لاتکس (شیره لاستیک خام) که به صورت مایع دیده می‌شود. از این ماده برای درست کردن زخم و ساختن قطعه‌های مختلف سر و صورت مثل بینی و گونه و دیگر قسمت‌های صورت و نیز برای درست کردن کپ (طاسی) نیز استفاده می‌شود.
- ۱۳- روزگونه خشک به رنگ قرمز؛
- ۱۴- چسب گریم برای چسباندن ریش و سبیل؛
- ۱۵- فیکس بلود^۱ یا خون منعقد شده برای نشان دادن خون لخته شده؛
- ۱۶- فیکساتور برای تثبیت مو، ریش و سبیل.



تصویر ۳۵



تصویر ۳۴

به تصاویر زیر نگاه کنید.



تصویر ۳۷
گریم اغراق شده



تصویر ۳۶



تصویر ۳۸
گریم ترسناک

- این یک گریم اغراق شده است.
- مواد و ابزار به کار رفته را حدس بزنید؟ قلم‌موهای به کار رفته را تعیین کنید؟
- کدام تصویر دارای موی مصنوعی است؟ در کدام تصویر از ترکیب مواد و رنگ استفاده شده است؟
- در کدام تصویر از لاتکس استفاده شده است؟
- در گریم از دو نوع رنگ استفاده می‌شود.

- ۱- رنگ‌های اصلی (زرد، آبی، قرمز) و سیاه و سفید برای ایجاد تیرگی و روشنی که جزء فون‌های چرب هستند. از ترکیب این رنگ‌ها میتوان رنگ‌های ثانویه را به دست آورد.
- ۲- رنگ‌های فون صورت که از تیره‌ترین تا روشن‌ترین برای متعادل‌سازی به کار می‌روند.

فعالیت
کلاسی



- با توجه به تصویر به دو پرسش زیر پاسخ دهید:



تصویر ۳۹

- به نظر شما رنگ‌های تند چه کاربردی در گریم دارند؟
- آیا این، یک گریم ساده است؟ در این مورد با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
- فون‌های تیره و روشن چه کاربردی در چهره پردازی دارند؟ گفت‌وگو کنید.
- چگونه می‌فهمیم که فردی غمگین یا افسرده است؟
- چگونه می‌توان از روی چهره یک فرد، حال روحی او را تشخیص داد؟

فعالیت
گروهی



- تعداد زیادی تصویر چهره به کلاس بیاورید و آن‌ها را در چند دسته طبقه‌بندی کنید. (مستند اجتماعی، سینمایی، ساده خانوادگی و پرسنلی).
- تصاویر را به دیوار کلاس نصب کنید. سپس با توجه به تصاویر، در مورد ویژگی‌های فردی چهره‌ها به گفت‌وگو بپردازید.
- کدام گروه حقیقت بیشتری را نمایان می‌سازد؟ چرا؟



با مراجعه به اینترنت (گالری گردی مجازی)، به چند گالری نقاشی چهره مراجعه کرده، چهره‌های نقاشی شده را بررسی کنید و نتیجه را به کلاس بیاورید.
در تفکیک شخصیت‌ها برای چهره‌پردازی، باید به عوامل زیر توجه داشت:

۱- **ملیت:** نژاد و ملیت از لحاظ فیزیکی، آناتومی و رنگ پوست، بر چهره تأثیر دارد. آشنایی با موارد فوق برای طراح گریم ضروری است. مثلاً آناتومی چهره یک بازیگر آسیایی با چهره بازیگر آفریقایی متفاوت است.

۲- **تاریخ:** دوره زمانی، تأثیر بسیاری بر چهره‌ها دارد مثلاً و آراستن و پیراستن چهره در دوره هخامنشیان با دوره عباسیان فرق می‌کند

۳- **مکان وقوع:** مکان وقوع نمایش است. گریم افرادی که در قصر ساکن هستند با کسانی که در جنگل زندگی می‌کنند متفاوت است.

۴- **موقعیت طبقاتی:** آیا چهره یک گدا و یک تاجر به هم شبیه است؟ موقعیت طبقاتی آن‌ها در گریم چهره نیز متفاوت است.
قسمت‌هایی از چند فیلم مربوطه دوره‌های مختلف سینما، در کلاس نمایش داده شود.



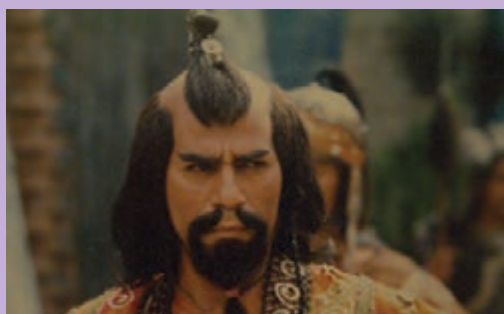
تصویر ۴۲
هفت سامورایی



تصویر ۴۱
محمد رسول‌الله



تصویر ۴۰
امیر کبیر



تصویر ۴۴
سربداران



تصویر ۴۳
چاپلین

شباهت‌ها و تفاوت‌های آن‌ها را با چهره‌های امروزی مشخص کنید.
اکنون قسمت‌هایی از فیلم‌هایی سینمایی را که در سبک‌های مختلف ساخته شده‌اند، مشاهده کنید.



تصویر ۴۶
دراکولا، ترسناک



تصویر ۴۵
چهره جنگی، فیلم ضدگلوله



تصویر ۴۸
دکتر ژبوآگر، رومانتیک



تصویر ۴۷
اتللو، تراژدیک

آیا چهره شخصیت‌ها نسبت به ژانر^۱ (گونه) یا سبک سینمایی متفاوت است؟
آیا یک چهره ترسناک را می‌توان در فیلم رومانتیک مشاهده کرد؟
روند تغییر چهره نمایشی در فیلم سوپرستار^۲ را ببینید و درباره این تغییر در کلاس گفت‌وگو کنید.

1. Genre

۲. سوپرستار، تهمینه میلانی، ۱۳۸۷ (شهاب حسینی، افسانه بایگان).



- با استفاده از منابع اینترنتی (فیلم‌ها، سریال‌های تاریخی، معاصر و ...) تصاویری تهیه کنید و درباره گریم آن‌ها در کلاس گفت‌وگو کنید.
چهره‌ها از نظر موقعیت طبقاتی نیز تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند. چهره‌های زیر را در فیلم‌ها و سریال‌ها جست‌وجو کنید و همراه خود به کلاس بیاورید.
۱- کشاورز؛ ۲- پزشک؛ ۳- آهنگر؛ ۴- معدنچی.
تیپ‌های شخصیتی زیر را طراحی کنید.
۱- مهربان؛ ۲- عبوس؛ ۳- خشمگین؛ ۴- بداخلاق.
طرح‌های آماده شده را در کلاس نصب کنید و نظرات دیگران را در نقد و بررسی آنها یادداشت نمایید.



در سطح شهر، مترو، اتوبوس و خیابان به چهره مردم دقت کنید. خطوط چهره و خصوصیات فردی آن‌ها را به خاطر بسپارید. در صورت امکان از آن‌ها عکاسی کنید و به کلاس بیاورید.
- تصاویر افراد جوان و مسن را در کنار هم روی تابلوی کلاس نصب کنید و درباره تفاوت آن‌ها با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
چهره‌ها در موقعیت‌های متفاوت، یکسان نیستند. آیا چهره افراد در مراسم عزا و عروسی و یا کار و استراحت یکسان است؟

شخصیت‌های بازیگری

در هر نمایش، شخصیت‌ها به سه گروه تقسیم می‌شوند:



تصویر ۴۹

۱- شخصیت‌های مثبت

شخصیت‌هایی که دارای خصوصیات اخلاقی و انسانی مانند مهربانی، راستی، دانایی، شجاعت، گذشت، نجابت و ... هستند.



تصویر ۵۰

۲- شخصیت‌های منفی

شخصیت‌هایی که دارای خصوصیات اخلاقی غیر انسانی مانند دروغ‌گویی، تندی و خشونت، پستی، موزیگری، خیانت و ... هستند.



تصویر ۵۱

۳- شخصیت‌های معمولی یا هنروران

شخصیت‌هایی که در صحنه نمایش معمولاً در حال رفت و آمد هستند و نسبت به دو گروه قبل، به مراتب تأثیرگذاری کمتری بر مخاطب دارند؛ مانند سربازان، میهمانان و ...

هر هنرجو فیلمی را در نظر گرفته، شخصیت‌های مثبت، منفی و هنرور را در آن مشخص کند. سپس تصاویری از شخصیت مثبت و منفی فیلم را به کلاس بیاورد. در همهٔ صورت‌ها می‌توان فرم هندسی دید؛ ولی هر چه شکل افراد به فرم بیضی نزدیکتر شود، مطلوب‌تر است.

برای تبدیل و یا تطبیق دیگر اشکال هندسی صورت‌ها با بیضی، باید قسمت‌هایی از یک صورت را حذف و یا بخش‌هایی را به آن اضافه کرد. به دست آوردن فرم بیضی مطلوب، فقط در ارتباط با مجریان تلویزیونی، گویندگان و شخصیت‌های بسیار خاص سینما و تلویزیون کاربرد دارد.

اگر بازیگری نقش منفی را به عهده بگیرد و قرار نباشد نقش دوست داشتنی و مطلوب داشته باشد، باید شکل هندسی صورت او را از فرم بیضی به فرم و شکل مثلث نزدیک کرد تا به شکل خشن‌تر و نامطلوب‌تر نزدیک شود.

پژوهش





- فرم هندسی چهره خود را پیدا کنید.
- حال، چهره خود را در فرم‌های هندسی دیگر قرار دهید.
- طراحی‌ها را در کلاس نصب کرده، درباره فرم و شکل چهره‌ها گفت‌وگو کنید.
- در کدام فرم، نسبت‌های چهره بهتر دیده می‌شود.

مراحل متعادل سازی صورت

برای متعادل سازی صورت لازم است مراحل زیر به ترتیب و با دقت انجام شوند:

- ۱- صورت با کرم پاک کننده و یا شیر پاک کن به طور کامل پاک شود.
- ۲- متناسب با صورت، فون مناسب انتخاب شود.
- ۳- با قلم‌مو و در صورت نیاز با سایه زدن، برای رفع عیوب صورت اقدام شود.
- ۴- برای روشن کردن سایه‌های زیر پلک از فون روشن استفاده شود.
- ۵- مقداری رژگونه پودری قرمز بر روی گونه، چانه و پیشانی زده شود تا رنگ چهره، طبیعی‌تر به نظر برسد.



تصویر ۵۲

قبل از شروع متعادل‌سازی صورت را به طور کامل پاک کرد. بعد از پاک کردن صورت به وسیله کرم پاک کننده و یا شیر پاک‌کن، برای شروع کار و زدن فون باید فون را نسبت به رنگ چهره بازبزرگ انتخاب کرد و بعد از فون زدن زمینه توسط قلم‌مو و در صورت نیاز با سایه زدن، برای رفع عیوب صورت اقدام نمود. برای روشن کردن سایه‌های زیر پلک از فون روشن استفاده می‌کنیم و مقداری رژگونه پودری قرمز بر روی گونه، چانه و پیشانی می‌زنیم تا رنگ چهره طبیعی‌تر به نظر برسد.

نکته



متعادل سازی صورت باید طوری انجام شود که صورت به فرم بیضی نزدیک شود و اگر صورت شخص (مجری برنامه)، عیوبی مثل لک و یا خال سیاه داشته باشد، برای بهتر شدن چهره، به وسیله رنگ های صورت آن ها را حذف می کنیم.

برای شروع گریم، در ابتدا باید با مراجعه به متن، شخصیت نمایشی را شناخت. طبق متن، هر شخصیت دارای ویژگی هایی خواهد بود. شخصیت های متن را مانند نمونه زیر جدا کرده و در یک جدول قرار دهید. شخصیت اول: (پیر، جوان، زن، مرد، جنوبی، شمالی، کارمند، کارگر و ...) به همین ترتیب برای شخصیت های دیگر هم جدولی درست کنید.

نکته



برای طراحی گریم افراد، باید قبلاً با چهره بازیگران آشنا باشیم و یا تصویری از آنان در اختیار داشته باشیم (نیم رخ و تمام رخ) تا بتوانیم طراحی را دقیق تر انجام دهیم.



تصویر ۵۳

فعالیت
کارگاهی



یک تصویر از چهره ای خام را در نظر بگیرید و به کمک هنرآموز خود آن را هاشور (سایه) بزنید. تا تصویر خام به یک شخصیت نمایشی مثلاً دزد، پزشک، پیرمرد و ... تبدیل شود.



پس از خوانش متن، کارگردان برای هماهنگی، یک جلسه گروهی با عوامل اصلی مانند (نورپرداز، طراح صحنه، مسئول گریم و بازیگران) تشکیل میدهد و در این مرحله، گریمور باید طرح گریم را بر مبنای متن انجام داده باشد.



متنی را انتخاب کرده و بر مبنای آن، شخصیت اول و دوم را مشخص کنید. سپس ویژگی آن‌ها را در جدول نشان دهید مانند مثال زیر عمل کنید:
متن نمایش: داستان رستم و سهراب

شخصیت اول: رستم

ویژگیهای شخصیت اول: مرد، میانسال، قوی، چهره آفتاب سوخته، ریش دوفاق و ابروان گره خورده.

شخصیت دوم: سهراب

ویژگیهای شخصیت دوم: جوان، بدون ریش و سبیل، زیبا.

داستان: ژانر حماسی

زمان: کهن، تاریخی

مکان: ایران قدیم، پارس، سیستان.

۱- اکنون که شخصیت‌ها مشخص شدند، نوع گریم آن‌ها را طراحی کنید. سپس فردی را که قرار است روی صورت او گریم انجام شود آماده کنید.
مراحل را با کمک هنرآموز خود به شرح زیر فهرست کنید.

۱- فون زدن؛

۲- سایه زدن خطوط اصلی؛

۳- چسباندن ریش؛

۴- تغییر در ریش؛

۵- تغییر رنگ در ریش؛

۶- تثبیت کننده.

مراحل اجرا برای شخصیت پیشنهادی (رستم)

۱- فون زمینه روی صورت زده شود. ۲- مرحله سایه زدن و ایجاد خطوط اصلی روی چهره شخصیت رستم انجام شود. ۳- ریش بلند دو فاق که روی تور بافته شده با چسب مخصوص گریم روی صورت چسبانده شود. ۴- در صورت نیاز به وسیله ابزاری مانند برس، مسواک و سفید کننده مو، بخشی یا تمامی ریش، سفید شود.



اکنون به تصاویری که مربوط به موضوع گریم شخصیت است، نگاه کنید (تصاویر ۵۴ تا ۶۰). سپس در مورد هر یک در کلاس با دوستان خود گفت و گو کنید.

به نظر شما کدام یک از عکسها به موارد زیر می پردازد؟

- طراحی گریم شخصیت
- لوازم و ابزار و اتاق گریم
- ترمیم یا اصلاح گریم در صحنه فیلمبرداری
- عکاسی از طراحی گریم شخصیت



تصویر ۵۵



تصویر ۵۴



تصویر ۵۷



تصویر ۵۶



تصویر ۵۹



تصویر ۵۸



تصویر ۶۱



تصویر ۶۰

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک شخصیت

شرح کار:

هنرجو در این واحد یادگیری پس از آگاهی از ویژگی‌های متن و شخصیت‌های آن و با انتخاب مواد و تجهیزات لازم برای نمایش‌های تلویزیونی ماسک می‌سازد.

استاندارد عملکرد:

ساخت ماسک شخصیت بر مبنای متن تعیین شده و هماهنگی با تهیه‌کننده

شاخص‌ها:

- خوانش متن و تعیین جایگاه شخصیت از نظر فضا، تاریخ، ژانر و مانند آن
- طراحی شخصیت نمایشی برای اجرای ماسک
- انتخاب مواد و ساختن ماسک به شیوه مورد نظر تهیه‌کننده برنامه تلویزیونی و ترمیم و رتوش نهایی آن

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

زمان: ۲ ساعت

مکان: استودیو یا کارگاه طراحی و ساخت

ابزار و تجهیزات: نرم‌افزار طراحی - چهره

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱	
۲	طراحی ماسک	۱	
۳	انتخاب مواد و تجهیزات	۲	
۴	ساخت ماسک نمایشی بر مبنای شخصیت متن	۲	
		۲	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: استفاده از عینک، ماسک و لباس ایمن در کارگاه، دفع مواد زائد به روش صحیح - جلوگیری از مصرف بی‌رویه مواد به خصوص چسب، اجتماعی بودن (۱۵N)
	میانگین نمرات		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

- رضایان، فرزین. (۱۳۸۶). هفت رخ فرخ ایران (Iran Seven Faces Of a Civilization). تهران. شرکت طلوع ابتکارات تصویری. www.sunrisefilmco.com
- شوپرت، اونمار، تصویر صحنه، ترجمه سعید فرهودی، چاپ اول، انتشارات اطلاعات تهران، ۱۳۶۹.
- میلرسون، جرالده، اصول صحنه پردازی در تلویزیون، فرجمه مهدی رحیمیان، انتشارات سروش، ۱۳۶۸.
- حجم شناسی و ماکت سازی فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه کشی معماری، سال سوم، ۵/۴۹۲.
- ترسیم فنی و نقشه کشی فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه کشی معماری، سال سوم، ۷۸/۳۵۹.
- شناخت مواد و مصالح فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه کشی معماری، پایه دهم، ۲۱۰۶۲۷.
- نقشه کشی معماری فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه کشی معماری، سال سوم، ۴۹۹/۶.
- ترسیم فنی و نقشه کشی فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه کشی معماری، پایه دهم، ۲۱۰۶۲۷.
- اصول و مبانی طراحی صحنه فنی و حرفه ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نمایش سال سوم، ۴۹۵/۳.
- آرشيو مرکزی صدا و سیماي جمهوری اسلامی ایران، آرشيو ويدئو، عكس، خبر، جام جم.
- Bokhman، Herman، ۱۳۶۴، گریم در صحنه، واحد تحقیقات حوزه هنری.
- مهیني، مهين، ۱۳۶۴، اصول و مبانی ماسک و گریم.
- Began، Lee، ۱۳۸۲، آموزش گریم، فرزانه قلی زاده، ورق.
- آرشيو عكس صدا و سیماي جمهوری اسلامی ایران.
- برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۱.
- استاندارد شایستگی حرفه تولید برنامه تلویزیونی سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش ۱۳۹۳.
- استاندارد ارزشیابی حرفه تولید برنامه تلویزیونی سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش ۱۳۹۴.
- برنامه درسی رشته تولید برنامه تلویزیونی، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش ۱۳۹۴.
- سند برنامه درس ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی دفتر تألیف کتاب های درسی فنی و حرفه ای و کار دانش.
- Macquitty, W. Czhrshman, R. Minorsky, V. Sanghri, R. (1971). Persia- The Immortal Kingdom Photography. Published by Orient Commerce Establishment Clifford House, Clifford Street, London W1 England. Printed in The Netherlands.
- Beny, R. (1978). IRAN Elements Of Destiny Designed and Photographed. Editorial Direction by Amirar-jman, SH. Mc Cleliand and Stewart. Notes to The Plates by Crites, M. ISBN 0-7710-1161 -X. McClelland and Stewart Limited, Illustrated Book Division, 25 Hollinger Road, Toronto. Printed and Bound in England.
- Hogget, CH. (1975). Stage Crafts. A&C Black (Publishers) Limited. ISBN 0-7136-155-5. 35 Bedford Roa, London WC1R4JH. Text and Illustrations. © Chris Hogget.
- Thomas, T. (1997). Stage Sets. A&C Black London. ISBN 0-7136-3038-8. Create your own Stage Sets. Printed in Great Britain by The Bath Press.
- Hogget, CH. (1975). Stage Crafts. A&C Black (Publishers) Limited. ISBN 0-7136-155-5. 35 Bedford Roa, London WC1R4JH. Text and Illustrations. © Chris Hogget.
- Jacquie, G. (1997). Stage props. Create your own stage props. ISBN 0-7136-3037-X. Printed in Great Britain by The Bath press Published in The USA by Prentice-Hall, Inc.
- Macquitty, W. Czhrshman, R. Minorsky, V. Sanghri, R. (1971). Persia- The Immortal Kingdom Photography. Published by Orient Commerce Establishment Clifford House, Clifford Street, London W1 England. Printed in The Netherlands.
- Beny, R. (1978). IRAN Elements Of Destiny Designed and Photographed. Editorial Direction by Amirar-jman, SH. Mc Cleliand and Stewart. Notes to The Plates by Crites, M. ISBN 0-7710-1161 -X. McClelland and Stewart Limited, Illustrated Book Division, 25 Hollinger Road, Toronto. Printed and Bound in England.
- The Guild, A Sourcebook of American Craft Artists.
- The Guild 7, The Architect's Source of Artists and Artisans.
- The Guild 5, A Sourcebook of American Craft Artists.

