

استفاده از تاریخ در فانتزی

فضاهای تاریخی هم مانند فضاهای اسطوره‌ای به واسطه فاصله زمانی که از ما دارند دارای جذابیت خاصی هستند و تفاوت آن‌ها با فضاهای اساطیری در این است که ریشه در واقعیت زندگی مردمان گذشته داشته‌اند، بنابراین منابع گردآوری اطلاعات آن‌ها نسبت به اسطوره‌ها، مستندتر است. مانند بازارهای سنتی، کاروان‌سراها، مساجد و اماکن مذهبی، موزه‌ها و ...





● فعالیت: از فضای یک مسجد قدیمی عکس تهیه نموده و از روی آن‌ها اتود بزنید، سپس با تلفیق فضاها، یک فضای تاریخی و اغراق شده را طراحی کنید.



● فعالیت: یک فضای باستانی را که در اثر مرور زمان بخش‌هایی از آن تخریب شده است پیدا کرده و با طراحی از روی آن، قسمت‌های تخریب شده را بازسازی نمایید.



● فعالیت: از طریق تلفیق فضاهای باستانی با نقش‌مایه‌های انسانی یا حیوانی، فضایی جدید ایجاد نمایید.



خلق فضاهای فانتزی (علمی - تخیلی و ترکیبی)

● فکر کنید: آیا تا به حال به طراحی بعضی از ساختمان‌ها که با تلفیق نقش‌مایه‌های مختلف ساخته شده‌اند، دقت کرده‌اید؟



● فکر کنید: چه حسی از دیدن ترکیب نقش‌مایه‌ها به شما دست داده است؟



به جرأت می‌توان گفت که در حال حاضر پویانمایی یکی از بهترین روش‌ها برای به تصویر درآوردن تخیلات فانتزی است، به گونه‌ای که هنرهای دیگر گاهی برای ایجاد تخیل و ذهنیات خود از این هنر استفاده می‌کنند. علمی-تخیلی ژانری است که در آن به بررسی تأثیرات نظرات علمی و پیشرفت علم، نظریه‌های ثابت نشده، ارائه پیش‌بینی‌هایی از آینده و پیشرفت آتی علم پرداخته می‌شود. داستان سرایی دربارهٔ حیات فرازمینی و موجودات بیگانه نیز در این راستا قرار دارد. گاهی موضوع، خود علم است و گاهی هم علم، بستری است که فضایی تازه ایجاد می‌کند. استفاده از فضاهای علمی و تخیلی یکی از خصوصیات فانتزی در بازسازی زمان آینده است. بسیاری از اختراعات و اکتشافات ابتدا در ادبیات علمی-تخیلی چهره نشان داده‌اند و سپس در دنیای واقعی ظاهر شده‌اند. ژول ورن فرانسوی یکی از معروف‌ترین نویسندگان داستان‌های علمی-تخیلی است که داستان «زیر دریایی پیشرفته» از آثار او می‌باشد. همچنین ایزاک آسیموف از ایده‌های رباتیک و فضا در کارهایش استفاده می‌کرد و یا کارل چاپک نویسندهٔ اهل چک اولین بار موجودات انسان‌نما را مطرح نمود. فضای علمی تخیلی می‌تواند ترکیبی از فضای زمان آینده، حال و گذشته باشد، مثلاً حضور یک شخصیت در زمان حال که به زمان گذشته سفر می‌کند، مانند فیلم پی‌بادی، یا سفر به ماه.



در این سبک فضا سازی، به علت این که بیشتر فضاها مدرن و علمی هستند، نیاز است که طراح فضا، خصوصیات این گونه فضاها را بشناسد و با توجه به تخیل خود، آن‌ها را به صورتی مدرن به تصویر بکشد. شاید بتوان گفت که تکنیک‌های اجرایی طراحان صنعتی و معماران بسیار نزدیک‌تر و کاربردی‌تر برای این گونه فضاها باشد.



فضاهای علمی - تخیلی

● فعالیت: فضای یک شهر را در صد سال آینده طراحی نمایید. به گونه‌ای که یک مسجد قدیمی در داخل یک فضای شهر مدرن خودنمایی کند.



طراحی کانسپت فضاهای پیوسته دوبعدی (پانوراما و نامتعارف)

● فکر کنید: آیا تا به حال در یک نقطه ایستاده و با چرخش دور خود عکس‌های به هم پیوسته از آن محیط گرفته‌اید؟



به نمای وسیع و سراسری از یک فضا، پانوراما گفته می‌شود. این موضوع در قرن نوزدهم میلادی که عکاسی اختراع شد، مطرح گردید. عکاسان با به هم چسباندن عکس‌ها، نماهای سراسرنما یا پانوراما را به وجود آوردند. کلمه پانوراما یعنی تصویری که همه اطراف را در برمی‌گیرد.

در فارسی به این تصاویر سراسرنما گفته می‌شود. هرگاه بخواهیم از یک موضوع یا منظره وسیع بدون فاصله گرفتن زیاد و یا بدون استفاده از لنزهای عریض عکس بگیریم، بهترین روش، استفاده از روش پانوراما یا سراسرنما می‌باشد. بعدها این موضوع در سینما و پویانمایی نمود بیشتری پیدا کرد. مثلاً در استودیو والت دیزنی از این تصاویر سراسرنما برای ایجاد تصورات دوربین‌های متوالی و حرکات طولانی به صورت افقی یا عمودی استفاده کردند.

انواع تصاویر سراسرنمای پانوراما

■ **سراسرنمای عریض:** این نوع تصاویر از ترکیب چندین عکس به هم پیوسته در عرض تشکیل می‌شوند. عرض این نماها بیش از چند عکس نمی‌باشد و بیشتر برای حرکات دوربین به صورت پن کاربرد دارند.



تصاویر سراسرنمای عریض

■ **سراسرنمای ۳۶۰ درجه افقی:** این نما، به صورت عرضی و با استفاده از عکس‌هایی که از یک نقطه شروع و در نهایت با چرخش ۳۶۰ درجه‌ای به نقطه شروع عکاسی می‌رسند به وجود می‌آید.



تصاویر سراسر نمای ۳۶۰ درجه افقی

■ **سراسرنمای ۳۶۰ درجه افقی در ۱۸۰ درجه عمودی:** این نماها به حالت کروی بوده و برای دیدن آن‌ها باید در مرکز تصویر قرار گرفت. امروزه از این روش برای بازدید موزه‌ها یا اماکن تاریخی در اینترنت استفاده می‌شود.



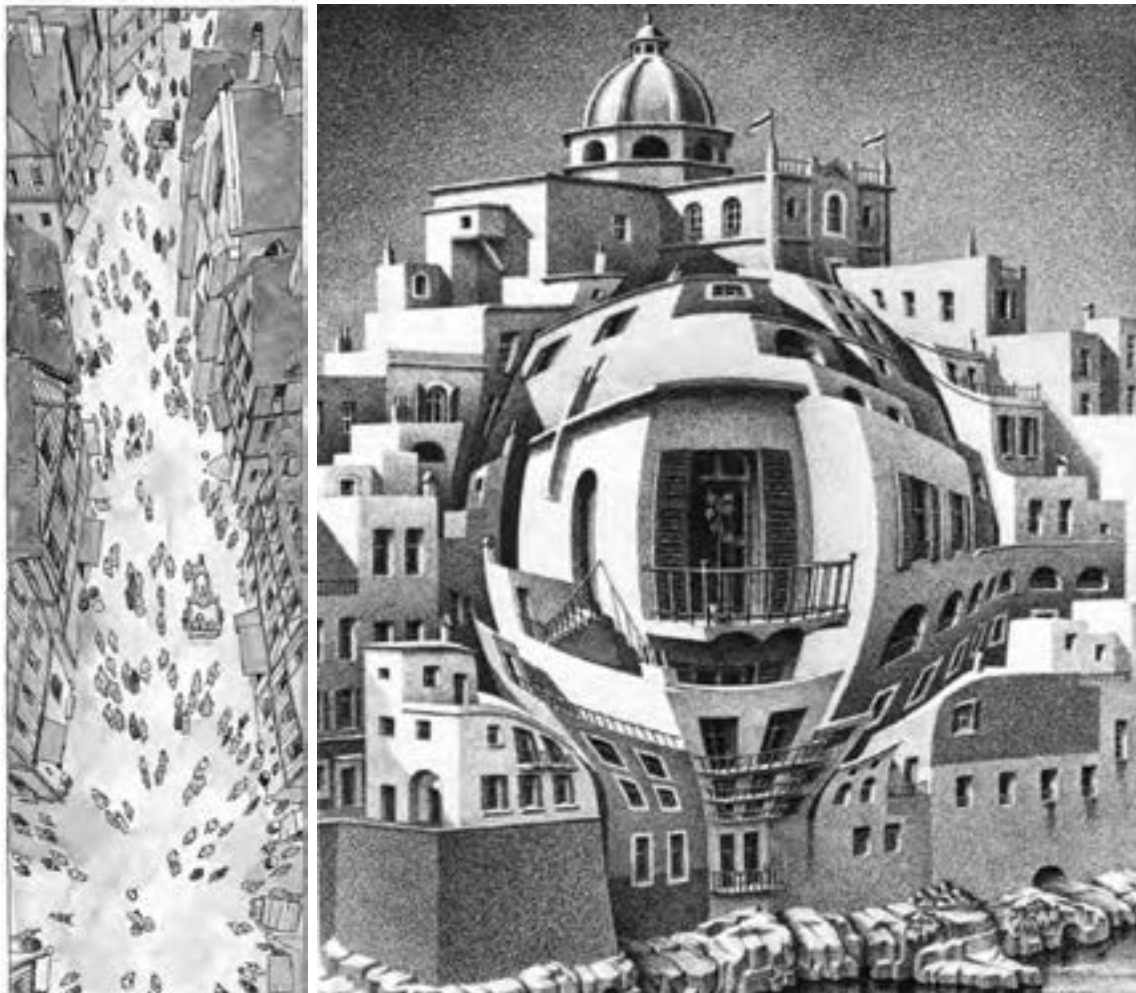
تصویر سراسرنمای ۳۶۰ درجه افقی در ۱۸۰ درجه عمودی

● **فعالیت:** یک فضای چند وجهی و نامتعارف از یک محله روستایی، طراحی نمایید.





● نکته: در کنار فضاهای پانوراما یا سراسرنما، بعضی از تصاویر، طول و عرض نامتعارفی دارند. مانند تصاویری که با استفاده از لنزهای فیش آی تهیه می‌گردند. در پویانمایی برای کاربردهایی مانند حرکت دوربین‌های خاص یا ایجاد خطاهای دید در بیننده از این نوع نماها استفاده می‌گردد. همچنین امروزه برای طراحی بازیهای رایانه‌ای تحت عنوان واقعیت مجازی از این گونه فضاها بیشتر استفاده می‌گردد.



● فعالیت: یک فضای سراسرنمای نامتعارف از یک فیلم انتخاب کرده و از روی آن طراحی نمایید.



فصل دوم

فضاسازی و صحنه پردازی دوبعدی



واحد یادگیری ۳

شایستگی: استوری برد و صحنه‌پردازی فضای فیلم

آیا تا به حال پی برده‌اید:

- تفاوت فضاهای رئالیستی با دیگر فضاها در چیست؟
- تأثیرات سبک و مکتب‌های هنری در طراحی فضا چگونه است؟
- سبک بصری یک پویانمایی در انتخاب نرم‌افزار اجرایی آن تأثیرگذار است؟
- طراحی یک فضا برای پویانمایی با نظر چه کسانی انجام می‌شود؟
- چه عوامل بصری در طراحی یک فضا برای پویانمایی مؤثرند؟
- یک نما در پویانمایی دوبعدی شامل چه لایه‌هایی است؟

هدف از این واحد یادگیری:

- هنرجویان در این واحد یادگیری با سبک‌های مختلف فضاسازی و نحوه اغراق و انتخاب نرم‌افزار آشنا می‌شوند.

استاندارد عملکرد:

- توانایی طراحی فضاهای مناسب با توجه به مکاتب و سبک‌های فضاسازی.

لایه‌بندی فضا با توجه به استوری‌برد

دانستن مراحل مصور نمودن داستان یک فیلم، بسیار جذاب و در نگاه اول خیلی دشوار به نظر می‌رسد. اما جدای از تولیدات شخصی که به صورت انفرادی و یا در گروه‌های کوچکی انجام می‌شود، به تصویر کشیدن داستان فیلم در گروه‌هایی بزرگتر معمولاً توسط چندین نفر انجام می‌گیرد.

تامب‌نیل (thumbnail)

در لغت به معنای ناخن انگشت و هر چیز کوچک به اندازه ناخن انگشت است. در پویانمایی در واقع اولین مرحله به تصویر کشیدن پلان‌های تقطیع (دکوپاژ) شده فیلم است. در این مرحله که عموماً توسط کارگردان انجام می‌شود، نیازی به داشتن دست قوی در طراحی نیست. کارگردان ذهنیت خود را با اشکال ساده ترسیم می‌نماید؛ سادگی تصاویر در حدی است که می‌توان به جای شخصیت‌ها مثلاً دایره و یا مثلث و برای وسایل صحنه از اشکال هندسی ساده مثل مستطیل و یا مکعب استفاده نمود. در واقع در مرحله تامب‌نیل، توضیحات کلی صحنه از طرف کارگردان به طراح استوری‌برد منتقل می‌شود و بیان حسی در تصاویر وجود ندارد.



تامب‌نیل

استوری برد (story board)

استوری برد به تصویر کشیدن وقایع یک فیلم است به گونه‌ای که برای هر کدام از کنش‌های فیلم، تصویری خلق گردد. در این راستا، عواملی سینمایی بر بیان روایت تأثیر بسیار دارند که هنگام خلق استوری برد در نظر گرفته می‌شوند؛ عواملی نظیر حرکت و زاویه دوربین، چیدمان عناصر صحنه (لی‌اوت)، حرکات شخصیت‌ها و عناصر صحنه و حتی میمیک (حالات صورت) شخصیت‌ها. کارگردان با توجه به نگاه شخصی خود، داستان فیلم را تقطیع (دکوپاژ) می‌کند. یعنی کل داستان را به نماهای مختلف تقسیم می‌کند. «کریستوفر فینچ» در کتاب هنر والت دیزنی می‌گوید که «وب اسمیت» اولین کسی است که سکانس‌های فیلم را بر روی برقه‌های مجزا طراحی نموده و روی تابلو به نمایش می‌گذاشت. اما مصور نمودن یک داستان خیلی قبل از این در کمیک استریپ‌های اروپا و مینیاتورهای ایرانی وجود داشته است.



کمیک استریپ



مینیاتور ایرانی

کمیک استریپ در مقایسه با مینیاتور و دیگر گونه‌های تصویرگری، نزدیکی بیشتری به استوری برد دارند. زیرا به صورت تک فریم نیستند و وقایع در این تصویرسازی‌ها به صورت کادرهایی کنار همدیگر که با هم ارتباط داستانی دارند، ترسیم می‌گردند. در کمیک استریپ برخلاف استوری برد، ابعاد قاب‌های تصویر یک شکل نیست و دیالوگ‌ها و توضیحات

صحنه داستان به صورت حباب‌هایی داخل تصویر گنجانده شده‌اند و جزئی از گرافیک آن به حساب می‌آیند. در استوری‌برد، همه کنش‌ها بر طبق تامبنیل اولیه و لی‌اوت تعیین شده و با رعایت عوامل سینمایی که بیان شد، در قالب کادرهایی هم اندازه و افقی که متناسب با کادر فیلم هستند، ترسیم می‌شوند. همچنین گاهی اوقات، توضیحات صحنه به صورت نوشته‌هایی جدا در کنار کادرهای مذکور نوشته می‌شوند.



فریم‌های یک استوری‌برد

نکاتی در مورد طراحی استوری برد

■ برخلاف سینما که امکان تغییر و برداشت مجدد یک پلان خیلی دشوار نیست، در پویانمایی ساخت و اجرای مجدد یک پلان، بسیار وقت گیر و پرهزینه است. بنابراین تلاش می شود پلان ها به گونه ای مصور شوند که بهترین نتیجه را در روایت فیلم داشته باشند. به عبارت دیگر، در این مرحله نباید خطایی صورت گیرد تا گروه در مرحله تولید مجبور به اجرای مجدد پلان نگردد.

■ معمولاً حرکات و چرخش های دوربین و شخصیت ها درون قاب استوری برد با فلش نشان داده می شوند.

■ قاب های استوری برد بایستی در بهترین اندازه نما توسط طراح پیشنهاد گردد به گونه ای که کنش و واکنش شخصیت ها در این اندازه بهترین تأثیر سینمایی (روایی و حسی) را داشته باشد. برای همین به کارگیری انواع نماها در طراحی استوری برد ضروری است.

■ برخی از اطلاعات نظیر توضیحات صحنه و دیالوگ ها در کنار قاب های استوری برد نوشته شود.

■ قاب ها معمولاً در ابعاد A5 و یا اندکی بزرگ تر ترسیم می شوند هر چند در کارهای شخصی که ممکن است طراح استوری برد و کارگردان یکی باشد، از قاب های کوچک تر نیز استفاده می شود.

● نکته: امروزه برخی از سینماگران برای طراحی استوری برد از نرم افزارهای مخصوص آن استفاده می کنند مانند story board Artist



مرحله پیچ کردن (pitching)

استوری برد ترسیم شده، در این مرحله بر روی تخته چسبانده می شود و طراح استوری برد و یا هر فرد دیگری که زبان بدن و بیان مناسبی دارد. تمامی قاب های روی تخته را با ادای دیالوگ ها و بیان حسی کنش ها و حتی ادای صدهای صحنه، با اندکی بازی برای عوامل تولید توضیح می دهد. تا داستان فیلم برای همه گروه به صورت واضح تشریح شود.

● نکته: مرحله پیچ کردن برای اصلاح نهایی استوری برد در بخش پیش تولید است، برای همین بعضی از نماها با پیشنهاد گروه تولید که نظاره گر این مرحله هستند، حذف یا تغییر می کند.



● نکته: امروزه با امکانات نرم افزاری، استوری برد را در قالب فایل های پاورپوینت و یا تصاویر دیجیتال، به وسیله ویدئو پروژکشن پیچ می کنند.





مرحلهٔ پیچ کردن در استودیو

لایه‌بندی فضا

طراحی استوری‌برد از مراحل پیش‌تولید است. کانسپت‌های اولیه فضا هم در این مرحله طراحی می‌گردند. اما در واقع طراحی نهایی فضای دوبعدی از لی‌اوت اولیه و به موازات مرحله تولید انجام می‌شود. تمام ملاحظات پلان (نظیر حرکت دوربین و شخصیت، لی‌اوت و تداوم فضا)، در طراحی نهایی فضا در نظر گرفته می‌شوند. زمانی که فضا فقط نقش یک پس‌زمینه را دارد، تمام لایه‌های فضای طراحی شده، فلت شده و به اصطلاح به یک لایه تخت تبدیل می‌شوند و در پس‌زمینه به کار می‌روند. ولی بر طبق استوری‌برد هرگاه قرار باشد شخصیت‌ها در بین لایه‌های فضا حرکت داشته باشند، طراح فضا باید فضا را به صورت لایه‌های مجزای پیش‌زمینه و پس‌زمینه طراحی نماید؛ تا این که در مرحله کامپوزیت (ترکیب) بتوان متحرک‌سازی شخصیت‌ها را مابین لایه‌ها قرار داد و یا اگر قرار است حرکت دوربین در جابه‌جایی لایه‌ها تأثیر بگذارد، بتوان لایه‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه را روی همدیگر حرکت داد و توهم حرکت دوربین را به بیننده القا نمود.

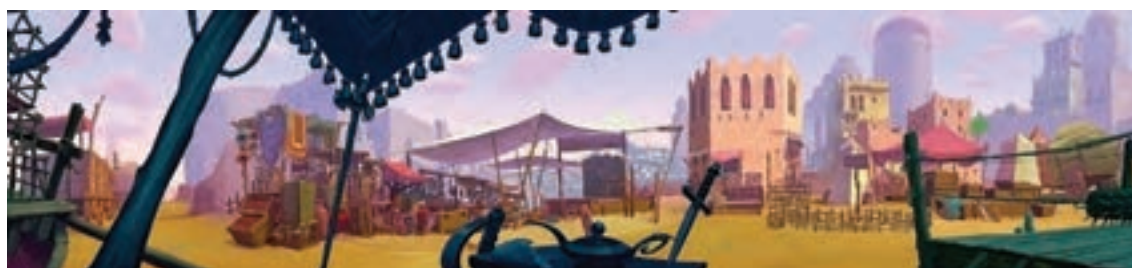


تصاویر دوبعدی دارای عمق

● نکته: لایه‌بندی از وظایف طراح فضاست نه طراح استوری‌برد و گاهی ممکن است در زمان ترکیب و لی‌اوت نهایی، طراح فضا مجدداً لایه‌ها را ویرایش می‌کند تا کاملاً با متحرک‌سازی شخصیت‌ها هماهنگ باشند.



استوری ریل: در بعضی از موارد برای ساخت استوری‌ریل از فضاهای طراحی شده استفاده می‌گردد. استوری‌ریل در اصل استوری‌برد متحرک است که در آن، زمان‌بندی در نظر گرفته می‌شود تا از این طریق مسیر روایت، گویاتر از استوری‌برد مشخص گردد. از دیگر فواید استوری‌ریل این است که تا حدودی ضرب‌آهنگ نماها بررسی می‌گردد تا در صورت نیاز در ضرب‌آهنگ، اتفاقات بازنگری شود و نماها با زمان‌بندی مؤثرتری پشت سرهم چیده شوند. به زبان ساده استوری‌ریل یک پیش‌تدوین اولیه و مؤثر برای مرحله تولید است.



فضاسازی یک بازار در چند لایه، لایه پیش‌زمینه تیره‌تر است.

● نکته: توضیح این که بعد از اسکن می‌توان این دو تصویر را در قالب یک فضای لایه‌بندی شده استفاده نمود.



● فعالیت: در دو تصویر مجزا، فضای آشپزخانه یک خرس را طراحی نمایید. تصویر اول صحنه شلوغ داخل آشپزخانه باشد و تصویر دوم، لایه پیش‌زمینه برای پیشخوان سنگی و کهنه آشپزخانه باشد.



طراحی فضای دوبعدی با توجه به حرکت و زاویه دوربین در استوری برد

● فکر کنید: آیا تا به حال از بالای یک بلندی با گوشی تان عکس گرفته‌اید؟



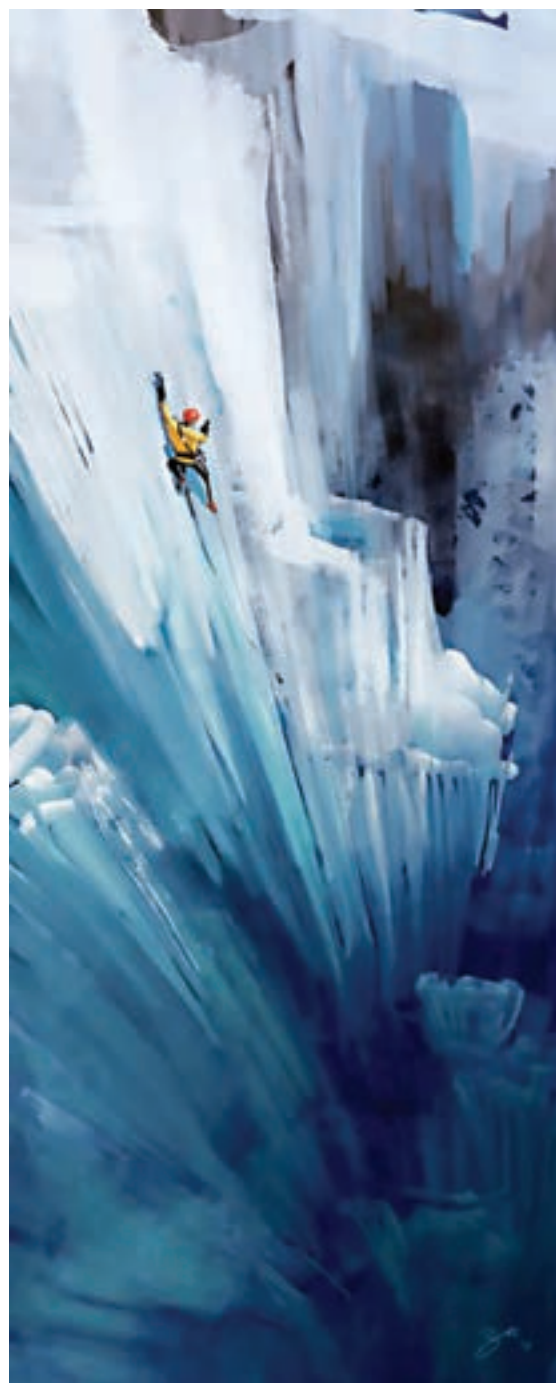
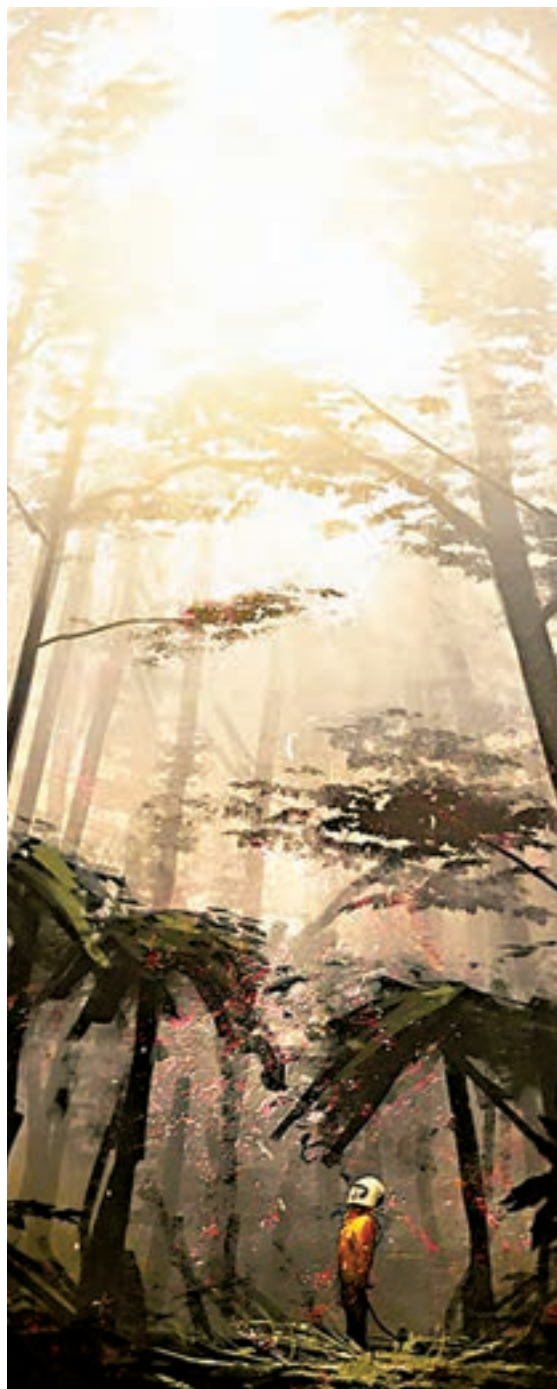
● فکر کنید: آیا تا به حال از زاویه‌ای خاص، مثلاً از لای در به داخل اطاق نگریسته‌اید؟



با انواع حرکت دوربین در کتاب دانش فنی آشنا شده‌اید و توضیحات انواع حرکت و زوایای دوربین را در فصل چهارم بخش لی‌اوت نیز خواهید آموخت. بی‌شک استفاده از حرکات و زوایای مناسب دوربین باعث جذابیت فیلم و ارتباط مؤثر مخاطب با آن خواهد شد. شناخت این حرکات و زوایای دوربین برای کارگردان، طراح شخصیت، متحرک‌سازها و طراحان فضا بسیار ضروری است. کاربرد و چگونگی استفاده از حرکات و زوایای دوربین باید همراه با شناخت نظریه‌های تدوین در طول عمر سینما باشد. نظریاتی که ریشه در تفاوت نگاه سینماگران تأثیرگذار بر این صنعت دارد. کارگردان‌هایی که به اصطلاح مؤلف هستند و شیوه‌های به کارگیری عناصر فیلم (نما، صحنه و سکانس) در کنار همدیگر را تدوین نموده‌اند. در این راستا کتاب‌های زیادی در مورد تئوری‌ها و نظریات فیلم و انواع مونتاژ وجود دارد که می‌توانید با تهیه آن‌ها به مطالعات رشته خود، در سطوح بالاتر بپردازید.

تأثیر زاویه دوربین در طراحی فضا

فضا معمولاً بر اساس سه عامل استوری‌برد، لی‌اوت تعیین شده و همچنین کانسپت‌های اولیه فضا، طراحی می‌گردد. در طراحی فضاهای سه‌بعدی معمولاً با استقرار دوربین و حرکت آن در فضای طراحی شده، به راحتی می‌توان انواع نماها را استخراج نمود. همچنین می‌توان با توجه به این امکان، ایرادات فضاهای اولیه طراحی شده را با زمان و هزینه کمتری اصلاح نمود. اما در فضاهای دو بعدی این گونه نیست، زیرا امکان قرار دادن دوربین در فضا و آزمایش استوری‌برد با تغییر زاویه و حرکت دوربین وجود ندارد و این بدان معناست که در فضاهای دوبعدی، زاویه و حرکت دوربین در مرحله استوری‌برد و لی‌اوت اولیه تعیین و نهایی می‌گردد و سپس فضا با توجه به آن، طراحی می‌گردد. بنابراین دانستن زاویه دوربین و همچنین حرکت شخصیت‌ها داخل فضایی که قرار است طراحی شود، از الزامات و اطلاعات ضروری است که طراح فضا باید داشته باشد.



نمایی از زاویه پایین

به جای تصویر قبل، تصور کنید زاویه دوربین، زاویه نگاه یک موش است که از ترس یک پرنده شکاری که در آسمان بالای سرش پرواز می‌کند مخفی شده است. اکنون اگر در تصویر صفحه قبل به جای نمای از پایین، نمایی از روبه‌رو طراحی شود، چه حسی به تماشاچی القا می‌شود؟ مسلماً بیان فضا تخریب می‌شود و ترس وجودی موش که باید بر فضا حاکم باشد به شدت کاهش می‌یابد و اهمیت روایی این پلان کاهش می‌یابد.

● **تحقیق:** در اینترنت خط تولید پویانمایی‌های دوبعدی و سه‌بعدی را جست‌وجو کنید. سپس با مقایسه آن‌ها با همدیگر، جایگاه پس‌زمینه در طراحی فضای آن‌ها را بررسی نمایید.



● **فعالیت:** از زاویه نگاه فردی که از پلی آویزان است، پایه‌های پل و همچنین سیلاب رودخانه را به عنوان یک فضا طراحی نمایید. (می‌توانید از تصاویر عکاسی شده برای درک بهتر زاویه نگاه این فرد استفاده نمایید.)



تأثیر حرکت دوربین در طراحی فضا

کافی است یکی از پویانمایی‌های سه‌بعدی بلند دهه اخیر را به دقت ببینید، خواهید دید که حرکات دوربین در این فیلم‌ها چقدر پیچیده‌تر از فیلم‌های دوبعدی است و علت آن، تنها امکان خلق حرکت‌های پیچیده در دنیای پویانمایی سه‌بعدی است. طراحی نماهای متنوع همراه با حرکات پیچیده دوربین برای پویانمایی‌های دوبعدی بسیار دشوار است و همگام با متحرک‌سازی، تغییرات زاویه دوربین هنگام حرکت و تأثیر آن بر زاویه دید فضا، باید به دقت طراحی گردد و این کاربرد، مسیر تولید را پرهزینه کرده و زمان آن را افزایش می‌دهد. حرکات دوربین بر وسعت و ابعاد فضای طراحی شده بسیار تأثیر دارد. حرکت افقی دوربین باعث افزایش طول پس‌زمینه‌ها و فضاها می‌گردد. همچنین حرکت عمودی نظیر تیلت، باعث افزایش ارتفاع فضا می‌گردد. اکنون تصور کنید حرکات ترکیبی و چرخشی و دیگر تغییرات حرکتی دوربین، چه تأثیری بر طراحی آن فضا می‌گذارند. بنابراین یک طراح فضای دوبعدی باید اطلاعات کاملی از حرکات دوربین یک پلان داشته باشد تا بتواند برای آن پلان، فضای مناسبی طراحی نماید.

● **فعالیت:** یک فضای کشیده از مسیر حرکت یک دوندۀ پارکور^۱، در یک فضای شهری را طراحی نمایید. دوربین قرار است حرکات و پشتک‌وارهای دوندۀ را تعقیب و ثبت نماید.



۱. ورزشی که در آن ورزشکاران از روی موانع و پستی و بلندی‌ها بدون هیچ وسیله‌ای می‌پرند.



حرکت تیل‌آپ دوربین با اندکی زوم‌این



تصویری مناسب برای حرکت عمودی دوربین



فضاسازی افقی برای حرکت پن دوربین

کاربرد رنگ و تعیین پالت رنگی فضای پویانمایی

● فکر کنید: شما بیشتر چه رنگ‌هایی را برای اتاق خواب خودتان می‌پسندید؟



● فکر کنید: کدام خانواده از رنگ‌ها برای ترسناک نشان دادن یک فضا تأثیرگذارتر است؟



عوامل زیادی از جمله گروه سنی مخاطبان فیلم، بیان حسی مورد نیاز فضا (مانند مفرح بودن آن)، سبک بصری که کارگردان به کار می‌برد (تعداد رنگ‌های کم)، ژانر فیلم (مانند جنایی و یا فانتزی بودن فیلم)، نوع فیلم بر حسب کاربرد (داستانی و یا مستند بودن آن) و ... در انتخاب رنگ برای فضای یک فیلم پویانمایی مؤثرند.



فضاسازی فانتزی



فضاسازی فانتزی



معمولاً برای اجرای فیلم، یک سبک بصری مورد توجه کارگردان است که این سبک، نوع و چگونگی انتخاب رنگ را برای طراحان فضا مشخص می‌کند. در مواردی علاوه بر این که طراحان فضا پالت‌های رنگی متناسب با سبک بصری فیلم را به کار می‌برند، خود می‌توانند با پیشنهادات رنگی در کانسپت‌های اولیه فضا، به گروه تولید در انتخاب سبک بصری فیلم کمک نمایند. به هر حال مسیر انتخاب پالت رنگ فیلم، چه از طرف کارگردان باشد و چه از طرف دیگر عوامل تولید، این رنگ‌ها هستند که به عنوان بخش مهمی از سبک بصری فیلم نمود پیدا می‌کنند. در این مسیر چه بسیاری از کارگردان‌ها و طراحان فضا و شخصیتی که به واسطه چگونگی و نوع کاربرد رنگ، معروف و مشهور شده‌اند.



فضاسازی‌های سه‌بعدی با سبک بصری خاص

همچنان که برای لباس کودکان از رنگ‌های شاد همراه با خلوص بالا استفاده می‌شود، در طراحی فضای اتاق یک کودک نیز این دیدگاه وجود دارد که با رنگ‌های سرزنده و با خلوص بالا رنگ‌آمیزی شود.

● فکر کنید: حدس بزنید فضای اتاق استراحت یک پیرمرد تنها چگونه خواهد بود؟



● نکته: انتخاب رنگ بر طبق گروه سنی، اغلب در حالت نرمال بودن شخصیت‌ها، شامل قاعده و قانون است. لذا ممکن است ما با توجه به خصوصیات روانی شخصیت‌های یک داستان، فضای زندگی آن‌ها را به صورت نامتعارف رنگ‌آمیزی کنیم.



● فعالیت: فضای اتاق نشیمن یک پیرزن خیال‌پرداز را به تصویر بکشید که علی‌رغم سن زیاد به بستنی‌های رنگی و عروسک‌های دوران کودکی‌اش علاقه زیادی دارد و مدام با آن‌ها بازی می‌کند.



● نکته: اگر در پایین تصویرسازی‌تان کادرهای کوچک مربع شکل ترسیم نمایید و هر کدام از کادرها را با یکی از رنگ‌هایی که در رنگ‌آمیزی به کار برده‌اید، رنگ کنید. با این کار در اصل، شما پالت رنگ فضایتان را ساخته‌اید.



ژانر (گونه) فیلم

فیلم‌ها با توجه به یک‌سری خصوصیات روایی و بصری، در دل دسته‌بندی‌های مختلف جا می‌گیرند که به هر کدام از این گروه‌ها با توجه به خصوصیات گفته شده یک ژانر اطلاق می‌گردد.

قواعد ژانری را کارگردان‌های مؤلف و سلاطین تماشاگران شکل می‌دهند. مثلاً هیچ‌کسی تا حالا صدای شمشیر یک آدم فضایی را نشنیده است اما ما به علت دیدن مجموعه فیلم‌های علمی و تخیلی از طرف بعضی کارگردان‌ها و صداهایی که آن‌ها به کار برده‌اند، می‌توانیم صدای شمشیر یک آدم فضایی را تصور کنیم. همچنین صدای یک دایناسور ماقبل تاریخ و یا خیلی از صداهای دیگر، سلیقه تماشاگر و علاقه او به نوع خاصی از داستان‌ها و اتفاقات باعث می‌شود که دنبال فیلم‌های خاص در قالب آن سلاطین باشد و به تماشای نوع دیگری از فیلم، تمایلی نداشته باشد. بخشی از ژانرها با توجه به این نوع سلاطین شکل می‌گیرند. مثلاً ژانر پلیسی با توجه به اتفاقات جنایی مبتنی بر قانون‌مداری و قانون شکنی شکل می‌گیرد که روحیه کنجکاوی، اکشن، قانون‌مداری و میل به عدالت را در تماشاچی ارضا می‌کند.

بر اساس این میل جهت جذب مخاطبی با این سلاطین، یک‌سری فیلم‌ها در این دسته (ژانر پلیسی) جای می‌گیرند. قواعد ژانری، یکی از عواملی هستند که باعث به کار بردن نوع خاصی از رنگ‌ها و پالت‌های رنگی خاصی در فیلم می‌شوند. شما می‌توانید یک فیلم در ژانر کمدی برای کودکان را با یک فیلم ترسناک برای کودکان مقایسه کنید و یا یک فیلم عاشقانه مخصوص بزرگسالان را با یک فیلم اکشن مقایسه کنید و به راحتی می‌توانید اختلاف پالت رنگی آن‌ها را تشخیص دهید.



یک فضا با ژانر وحشت



یک فضا با ژانر کمدی

● **فعالیت:** با استفاده از مداد رنگی و آبرنگ یک فضا مبتنی بر ژانر تراژدی با توجه به توصیف‌های صحنه زیر خلق کنید. از داستان‌های شاهنامه صحنه کشته شدن سهراب به دست پدرش رستم را در موارد زیر انجام دهید.

الف / فضای میدان مبارزه را در غروبی غم‌انگیز به شکل فضایی گسترده که حرکت افقی دوربین خواهد داشت، طراحی کنید.

ب / پالت رنگ فضای ایجاز شده را جداگانه در کنار فضا تهیه کنید.



● **نکته:** بعضی از فیلم‌ها با توجه به خصوصیات بصری و روایی‌شان از قواعد چند ژانر و به کارگیری در دل هم استفاده می‌کنند.



پالت رنگ با توجه به نوع کاربرد فیلم

فیلم‌ها با توجه به نوع کاربرد به چهار دسته کلی تقسیم می‌شوند: داستانی، آموزشی، مستند و انتزاعی. گاهی ممکن است در ساخت هر کدام از این دسته‌ها خصوصیتی از نوع دیگر نیز به کار رود. مثلاً فیلمی داستانی که ممکن است بخشی از آن علاوه بر پیش بردن روایت داستان، برای مخاطب بار آموزشی نیز به همراه داشته باشد. نوع کاربرد فیلم هم در تعیین پالت رنگی تأثیرگذار است. برای مثال در ساخت یک پویانمایی آموزشی باید از رنگ‌های واقعی (رئال) و نزدیک به موضوع استفاده کرد؛ زیرا لازم است به مخاطب اطلاعات واقعی ارائه دهیم تا باعث گمراهی وی نشویم. در عوض در خلق یک فیلم داستانی فانتزی، نه تنها به رنگ‌ها به صورت واقعی نیازی نیست، بلکه بهتر است رنگ‌ها نیز به صورت فانتزی استفاده شوند و پالت رنگ نیز فانتزی باشد.

● **فعالیت:** فضای فانتزی زیر را با یکی از ابزارهایی که تسلط دارید خلق و رنگ‌آمیزی کنید. پالت رنگ فضا را جداگانه در کنار آن تهیه کنید.



● **فعالیت:** فضای یک غار آهکی را طراحی کنید که قندیل‌های سقف آن، خانه و محل زندگی سنجاب‌های ماقبل تاریخ است.



● **گفت‌وگو:** در مورد رنگ‌آمیزی فضاهای ماقبل تاریخ در کلاس گفت‌وگو کنید.



● **نکته:** ممکن است یک فیلم آموزشی در قالب ژانر طنز ساخته شود که در این صورت کاربرد رنگ بیشتر در جهت خصوصیات طنز خواهد بود تا نوع کاربرد آموزشی آن.





فضاسازی داستانی



فضاسازی مستند



تصویرسازی آموزشی



فضاسازی انتزاعی

به کارگیری نورپردازی و سایه در طراحی فضا

- فکر کنید: آیا تا به حال با استفاده از یک منبع نور شدید مثل چراغ قوه در تاریکی، وسایل خانه را دیده‌اید؟
- فکر کنید: به نظر شما سایه در زیر آفتاب شدیدتر است یا در نور مهتاب؟



فضای یک روستا را تصور کنید که در دل کوهی سر به فلک کشیده است و کوچه‌های روستا در لابه‌لای صخره‌ها در دل هم پیچیده‌اند. پشت‌بام خانه‌ها برای خانه‌های بالایی نقش کوچه را بازی می‌کنند. این روستا صبح‌گاه در تالوؤ آفتاب درخشان صبحگاهی است و عصرها در سایه سنگین کوه قرار می‌گیرد. اگر قرار باشد صحنه‌ای از صبح و صحنه‌ای از عصر را در این روستا فضا سازی کنید، در طرح‌تان فضا را چگونه نورپردازی می‌کنید؟



روستای ماسوله

همه عوامل تأثیرگذار بر رنگ آمیزی یک فضا، در نورپردازی نیز مؤثرند. در اصل بررسی رنگ بدون در نظر گرفتن نور و سایه ممکن نیست زیرا عامل اصلی دیدن و جذابیت رنگها نور است. نور با عبور، جذب و یا بازتاب از سطح اشیا، می تواند مقدار خلوص و درخشش رنگهایی را که می بینیم تعیین نماید. در استفاده از نور برای طراحی فضا عواملی مانند نوع منبع نور (مستقیم یا غیرمستقیم بودن)، شکل منبع نور، ارتفاع، اندازه و فاصله منبع نور از شی، رنگ نور و شدت نور، وابسته به نور هستند که بسیار بر فضا سازی و سایه های ایجاد شده و خلوص رنگها تأثیر می گذارند.

انواع نور

نور مستقیم: این نور از منبعی مثل خورشید و یا لامپ به صورت مستقیم به روی اشیا می تابد.
نور غیر مستقیم: مانند نور روز که به صورت غیر مستقیم از پنجره وارد اتاق می شود، در این نوع نور شعاعهای نوری بعد از بازتاب از سطح اشیا به شی دیگر برخورد می کنند و آن را قابل رؤیت می کنند.

شکل، ارتفاع، اندازه و فاصله منبع نوری

نور می تواند از یک منبع کروی شکل مانند خورشید و یا لامپهای حبابی تابیده شود که شعاعهایش گسترده هستند و یا این که با تابیده شدنش از ورای یک سوراخ به صورت خطی در مسیری مشخص سیر کند و به جای گسترده گی به صورت خطی تابیده شود. نورهای موضعی صحنه های تئاتر از دسته دوم هستند.



تأثیر شکل منبع نور بر سایه ها

- نکته: به هر حال منبع نور می تواند شکل داشته باشد و شکل آن باعث گسترده گی شعاعهای آن در جهت های مختلف و در نتیجه شدت های مختلف نور و سایه می گردد.



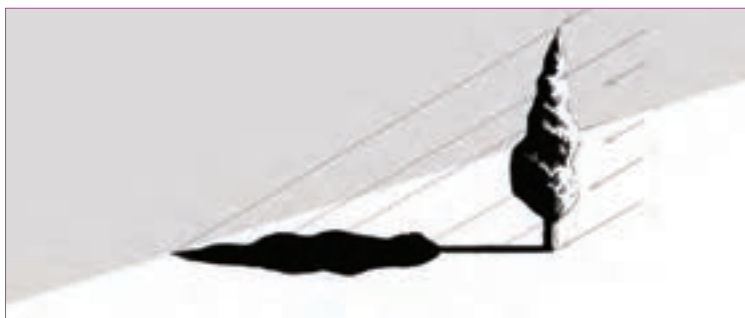


■ هر چه فاصله منبع نور از شیء زیادتر باشد شعاع‌های نوری که به سطح اشیا می‌رسد، موازی‌تر خواهند بود.

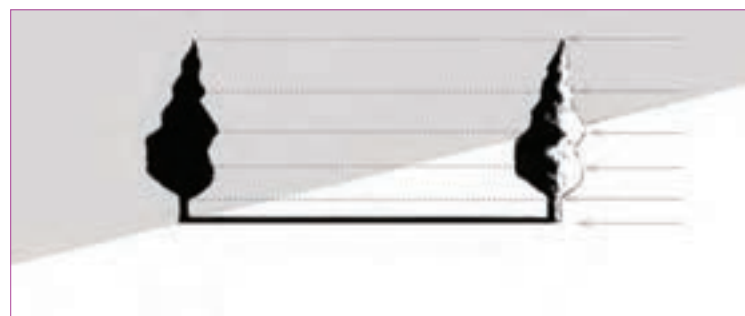


■ هر چه فاصله منبع نور از اشیا کمتر باشد شعاع‌های نور واگراتر هستند. بنابراین اگر شعاع‌های نور واگرا باشند اندازه سایه بزرگ‌تر از خود شیء می‌گردد.

تأثیر اندازه و فاصله منبع نور بر سایه‌ها



■ اندازه بزرگی و کوچکی منبع نور که به شیء نزدیک است در مقابل شیء نیز بر اندازه سایه تأثیرگذار خواهد بود به گونه‌ای که هر چه منبع نور کوچک‌تر از شیء باشد سایه‌ها نیز بزرگ‌تر خواهند بود و برعکس.



■ هر چه ارتفاع منبع نور بالاتر از ارتفاع شیء باشد نه تنها شکل سایه‌های اشیا بر روی خودشان تغییر می‌کند، بلکه ارتفاع سایه‌هایی که از این اشیا بر روی زمین و دیگر بخش‌های صحنه می‌افتد نیز کوتاه‌تر خواهد شد. به همین دلیل است که سایه اشیا در ظهر کوتاه‌تر و در عصر بلندتر است.

تأثیر ارتفاع و زاویه منبع نور بر سایه‌ها

نورهای رنگی

گاهی منبع نور خود دارای رنگ است. مثلاً تابش نور قرمز و چرخان آژیر پلیس را تصور کنید که چگونه می‌تواند فضا را متحول کند. ناگفته نماند کاربرد این‌گونه نورها در طراحی فضاهای سه‌بعدی بیشتر به کار می‌رود، زیرا علاوه بر فضا بر دیگر عناصر صحنه، نظیر شخصیت‌ها و متحرک‌سازی آن‌ها نیز تأثیر می‌گذارد و همین عامل باعث دشواری اجرای آن‌ها برای فضاهای دوبعدی می‌گردد.



فضاسازی با نور رنگی

- نکته: نورهای رنگی هم مانند نور سفید، علاوه بر تغییر رنگ واقعی اشیا باعث ایجاد سایه روی اشیا و فضای مصور شده می‌گردند و همچنین تأثیرات چهار عامل قبلی (شکل، ارتفاع، اندازه و فاصله منبع نور) را نیز به همراه دارند.



- فعالیت: تخت خواب یک زرافه را داخل اتاق خوابش به تصویر بکشید که از ورای پنجره‌ای با شیشه‌های رنگی، نورهای مختلفی بر روی ملحفه آن تابیده است و در کنار تختش یک لباس خال خالی نیز به چشم می‌خورد.





فضاسازی با نور رنگی

شدت نور

تمامی عوامل قبلی که ذکر شد در راستای بررسی شدت نور و تأثیر آن در رنگ و سایه‌ها به کار می‌روند. بنابراین از میان عوامل وابسته به نور در طراحی فضا، مهم‌ترین عامل تأثیرگذار بر شکل، اندازه و هر عامل دیگری در ارتباط مستقیم با شدت نور است. هر چه نور شدیدتر باشد باعث ایجاد سایه‌ای غلیظ‌تر، واضح‌تر و خشن‌تر می‌گردد و برعکس هر چه شدت نور کمتر باشد باعث ایجاد سایه‌هایی نرم‌تر با لبه‌های محو می‌گردد.



فضاسازی با شدت نور کم



فضاسازی با شدت نور زیاد

● نکته: اگر تعداد منابع نوری زیاد گردد، علی‌رغم افزایش شدت نور، به خاطر تعدد و تداخل سایه‌ها از وضوح سایه‌ها کاسته می‌شود.



● نکته: هنگام کم شدن شدت نور، بر مقدار نیم‌سایه‌ها افزوده می‌شود و همین نکته باعث نرمی سایه‌ها می‌گردد.



● نکته: در اشیای منحنی و کروی هر چه شدت نور هم زیاد باشد، لبه‌های سایه‌ها اندکی محو است و طیفی از سایه‌ها خواهیم داشت.



■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ شکل، ارتفاع، اندازه و فاصله منبع نوری ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

در پویانمایی‌های سه‌بعدی توسط نرم‌افزار، انواع منابع نور با شدت‌های مختلف داخل فضا به کار می‌روند و در نتیجه سایه‌های مختلفی نیز حاصل می‌شوند اما در پویانمایی‌های دو بعدی طراح باید شکل نور و سایه را به صورت لایه‌های مجزا طراحی و رنگ‌گذاری کند. هنگام نورپردازی فضای دوبعدی، قسمت‌هایی به شکل نور و سایه روی اشیا ترسیم می‌شوند. شکل‌هایی که به صورت تخت و یا طیف رنگ، رنگ‌آمیزی می‌شوند و تغییرات در خصوصیات رنگی آن قسمت‌ها اعمال می‌شود، تغییراتی در درخشندگی، خلوص و روشنایی رنگ آن‌ها ایجاد می‌شود. در سایه‌ها درجه خلوص، درخشندگی و روشنایی رنگ را کاهش می‌دهیم و برعکس در نقاطی که نور خورده‌اند آن‌ها را افزایش می‌دهیم.

● نکته: در ترسیم و رنگ‌آمیزی سطوح منحنی و کروی، این تغییرات رنگی که برای نشان دادن نور و سایه انجام می‌دهیم به صورت طیف رنگ می‌باشد. یعنی لبه‌های شکلی که برای نور و سایه ترسیم نموده‌ایم، محو می‌گردد.



● فعالیت: فضای تاریک و به هم ریخته از یک انباری را به تصویر بکشید که از پنجره‌ای کوچک به داخل آن نور تابیده شده است. یک بار سایه‌ها را تخت و یک بار به صورت محو ترسیم نمایید.



● گفت‌وگو: در کلاس با دوستان تان در مورد شدت نور در فضای فعالیتی که انجام دادید گفت‌وگو کنید.



هماهنگی در طراحی عناصر فضا



● فکر کنید: آیا می‌دانید در طراحی لباس برای سنین مختلف رنگ‌های خاصی استفاده می‌شود؟

انسان از زمان غارنشینی تا به امروز همواره تلاش نموده است محیط زندگی خود را با توجه به نیازهای روحی و جسمی خود مناسب‌سازی نماید. فضا سازی کاخ‌ها معمولاً در راستای نشان دادن قدرت و عظمت پادشاهان بوده است. در سبک گوتیک^۱ معماری کلیساها به سمت استفاده از فرم‌های کشیده و بلند می‌رود، بناهایی که کشیدگی‌شان به سمت آسمان است؛ اشاره به تفکر غالب آن دوره یعنی جایگاه حضور خداوند در آسمان دارد.



طرح یک کلیسای گوتیک



نمایی از عظمت بازسازی شده

۱. گوتیک: دورانی از هنر اروپا که در میانهٔ قرن ۱۲م آغاز و تا قرن ۱۵م ادامه داشت. هنرمندان در اختیار کلیسا بودند و بیشترین تأثیر کلیسا بر تولیدات هنری مشهود است. هنرمعماری، مهم‌ترین هنر این دوره است و بناهای عظیمی در این دوره ساخته شد. تا شروع هنر مدرن، گوتیک واژه‌ای بود که بار معنایی منفی در بین هنرمندان و روشنفکران داشت، زیرا نماد سلطهٔ کلیسا در مقابل دورهٔ رنسانس (عصر نوزایی) بود.

● فکر کنید: به نظر شما برای بهتر نشان دادن صحنه سقوط یک کوهنورد در کوهستان، استفاده از فرم‌های تیز و خشن مناسب است یا فرم‌های نرم و لطیف؟



در معماری اسلامی نیز تزیینات آجرکاری و نوع به‌کارگیری رنگ در کاشی‌کاری‌های مساجد و مکان‌های مذهبی و مناسب‌سازی این فضاها جهت عبادت بوده است. به‌کارگیری رنگ‌ها در این مکان‌ها به گونه‌ای سحرآمیز، فضا را آرام، روحانی و برای ارتباط با خدا مناسب می‌نماید.

تمامی نمونه‌های آورده شده نشان از هماهنگی بین فضا و کاربرد آن دارد. به این هماهنگی، هارمونی در فضا گفته می‌شود. در پویانمایی نیز بین تمامی عوامل تشکیل دهنده فضا نظیر رنگ، نور، سایه‌ها، خطوط، فرم‌ها، فضاهای منفی و حتی صداها باید هارمونی وجود داشته باشد. هارمونی در این بخش‌ها باعث ایجاد حس هم‌خوان بودن فضای فیلم با روایت در نزد مخاطب می‌شود.



مسجد امام اصفهان



رنگ‌آمیزی هارمونیک در فضای فیلم فروزن

● گفت‌وگو: اگر قرار باشد شما فضای اتاق یک موش افسرده را به تصویر بکشید، بیشتر از چه رنگ‌هایی استفاده می‌کنید؟ در این مورد با دوستان خود در کلاس گفت‌وگو کنید.

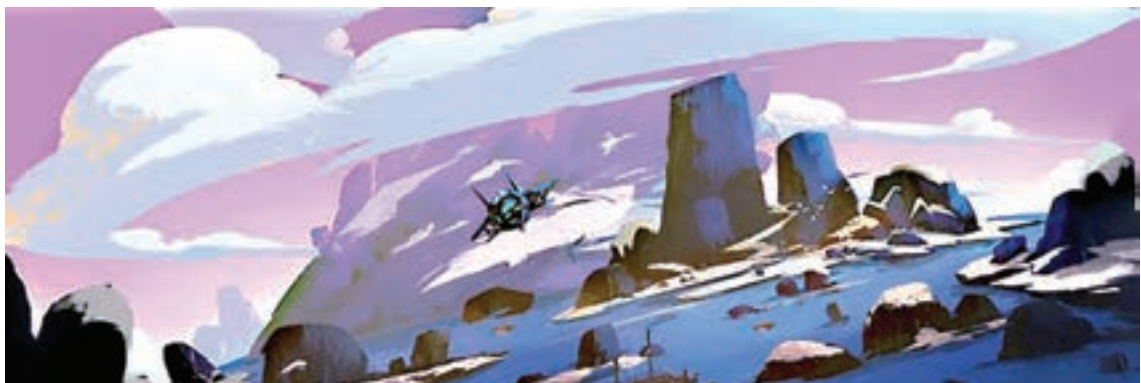


● فعالیت: فضای زیر را با ترکیب مداد رنگی و آبرنگ، به عنوان صحنه‌ای از یک فیلم بسازید. شهری سرزنده را به تصویر بکشید که محل زندگی آدم‌های کوتوله و صلح‌جو است. تمامی خانه‌های آن‌ها به شکل قارچ‌های رنگی و طبقه طبقه هستند که بر تنه چند درخت کنار هم‌دیگر روییده شده‌اند و این چند درخت با وسایلی شبیه تله‌کابین به هم‌دیگر متصل گردیده‌اند.

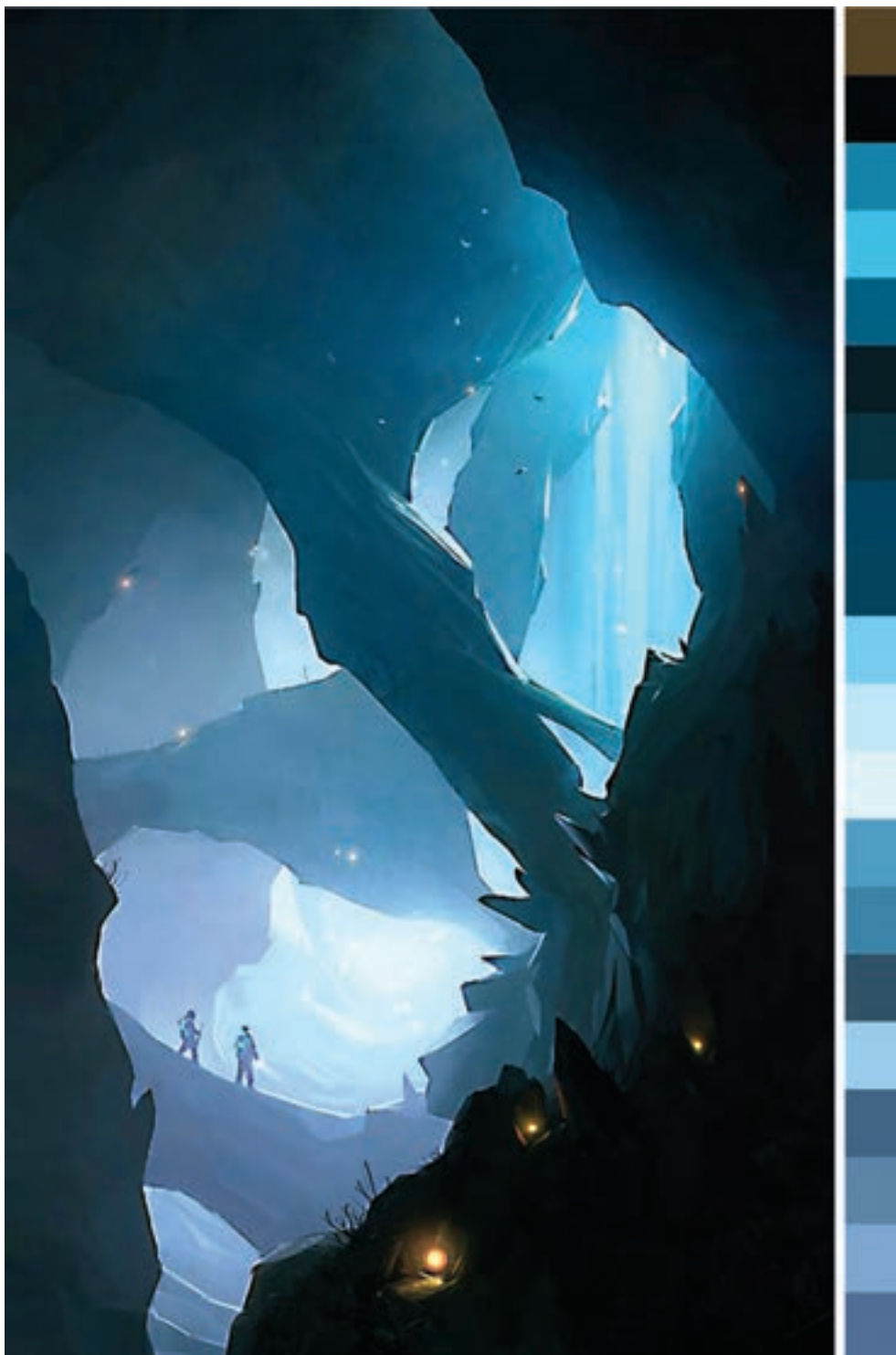


هارمونی فرم در فضا

فرم‌های تیز و خطوط شکسته، بیشتر از فرم‌ها و خطوط منحنی می‌توانند خشونت یک فضا را برای ما بازنمایی کنند و همچنین فرم‌های خطوط منحنی باعث تلطیف فضا و تأکید بر حس آرامش آن می‌شوند. بنابراین جهت تأثیرگذار بودن فضا در کنار رنگ‌ها باید از فرم‌های مناسب و هارمونی آن‌ها نیز استفاده کنیم.



فضاهایی با فرم‌های منحنی



فضایی با فرم‌های تیز به همراه پالت رنگی آن



فضاهایی با فرم‌های منحنی

- فکر کنید: تصور کنید با فرم‌های تیز، فضاسازی فعالیت قبلی را انجام داده‌اید و به جای قارچ‌های منحنی و فانتزی از صخره‌های سنگی و تیز برای ساخت خانه‌های آدم‌های کوتوله استفاده کرده‌اید:
- الف / بیان حسی فضای زندگی آدم‌های کوتوله چگونه می‌شود؟
- ب / علاوه بر فضا، قاعدتاً آدم‌های کوتوله این شهر نیز باید به شکلی دیگر طراحی شوند و نه صلح‌جو و آرام.



- فعالیت: با استفاده از روان‌نویس و ماژیک، فضای یک سفینه را به تصویر بکشید که دارای فرم‌های تیز است و در میان انبوهی از گل‌های ماقبل تاریخ با فرم‌های منحنی، بر روی زمین نشسته است.





● **فعالیت:** بر روی دیوارهٔ صخره‌ای یک پرتگاه، راهی باریک کشیده شده است که سایه‌های بریده بریده درختان بالادست بر روی این راه، سایه افکنده‌اند و آن طرف پرتگاه دشتی قرار دارد با آسمانی گسترده و تکه‌هایی از ابر پشمکی، فضای این صحنه را با استفاده از نورها و سایه‌های هارمونیک (هماهنگ) فضا سازی کنید.

تضاد در مقابل هارمونی

تضاد از مباحث مهمی است که همیشه در کنار هارمونی در نظر گرفته می‌شود. گاهی نیاز است کارگردان و یا طراح برای تأکید بر روی خصوصیتی در شخصیت، متحرک‌سازی شخصیت‌ها و یا فضا، علاوه بر اغراق و هارمونی، از تضاد نیز استفاده نماید. تضاد می‌تواند در فرم، رنگ، صدا و یا هر عامل دیگری باشد. قورباغه‌ای را تصور کنید که علی‌رغم ظاهر آرامش، با باد کردن خود، ظاهری ترسناک و هجومی به خود می‌گیرد. و یا این که یک سوسک کوچک و به ظاهر ضعیف که در مقابل دشمنان با بروز صداهای ترسناک از خود دفاع می‌کند. می‌بینید که در طبیعت هم بسیاری از خصوصیات ظاهری و یا رفتاری حیوانات می‌تواند در تضاد با ذات آن موجودات باشد.



● **فعالیت:** با استفاده از تضاد در فرم و رنگ، دو تصویر مجزا از یک کاناپه (مبل بزرگ) آدم‌خوار را بکشید که هنگام خواب، میهمانان را می‌بلعد.



واحد یادگیری ۴

شایستگی: ایجاد سبک بصری

شناخت و به کارگیری سبک‌ها و مکاتب هنری در طراحی فضا

• فکر کنید: آیا فضاهای طراحی شده برای پویانمایی همانند نقاشی دارای سبک هنری هستند؟



• فکر کنید: کدام یک از سبک و مکاتب‌های پویانمایی را در طراحی صحنه و فضا می‌شناسید؟



سبک هنری

منظور از سبک هنری، خصوصیات بارز یک اثر هنری است که بر اثر استفاده زیاد هنرمندان، در همه جای جهان نسبت به آن شناخت پیدا شده است. همان طور که می‌دانید در هنر، سبک‌های مختلفی برای اجرا و بیان وجود دارد. این سبک‌ها در طی سال‌ها و همراه با رشد تمدن بشر همواره در هنرها و آثار ساخته دست او وجود داشته است. سبک‌ها همواره به دلایل مختلفی و بسته به نیاز بشر به وجود آمده‌اند و هر یک از سبک‌ها بیانگر تفکرات و نوع نگاه و روش‌های اجرایی خلق‌کنندگان آن می‌باشد.

علاوه بر آن عواملی مانند منطقه زندگی، اعتقادات، فرهنگ، اقتصاد، یا عواملی مانند جنگ، انقلاب، حکومت و ... را می‌توان از عوامل پدید آمدن سبک‌ها و مکاتب هنری دانست.

شاید تصور همگان از سبک‌های هنری، این باشد که آن‌ها فقط در رشته‌های تجسمی یا موسیقی و تئاتر و یا نویسندگی وجود دارند. اما هنرهای جدید مانند سینما و پویانمایی نیز تأثیر زیادی از سبک‌ها گرفته‌اند. بنابراین، لزوم شناخت سبک‌ها و مکاتب هنری و این که تفاوت سبک با مکتب چیست و همچنین نوع کاربردهای آن‌ها، برای یک طراح فضا الزامی و به نوعی اجتناب‌ناپذیر است.

از سبک‌های هنری مهم می‌توان به موارد زیر به طور مختصر اشاره کرد: کلاسیک، نئو کلاسیک، ناتورالسیم (طبیعت گرایی)، کوبیسم (مکعب‌گرایی)، سمبولیسم، اکسپرسیونیسم، سوررئالیسم، انتزاع هندسی، استیل، آپ آرت (هنرمردمی)، مینیمال آرت (هنر کمینه) و ... که هر کدام به نوعی بر صنعت سینما و پویانمایی تأثیرگذار بوده‌اند.



سبک‌های هنری در نقاشی

مکتب هنری

به خصوصیات بارز آثار هنری که در یک منطقه از جغرافیایی خاص استفاده می‌گردد مکتب هنری گفته می‌شود و تفاوتش با سبک در این است که شناخت جهانی نسبت به آن فراگیر نیست و همچنین قواعد آن مدون گشته و در آن مناطق آموزش داده می‌شود.

از مکتب‌های مهم می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: مکتب بولونیایی، مکتب پاریس، مکتب دانوب، مکتب اصفهان، مکتب میلان، مکتب هرات و ... علاوه بر این‌ها مکاتب ادبی فلسفی نیز داریم که وابسته به جغرافیای خاصی می‌باشند.



مکتب نگارگری بغداد



مکتب نقاشی بلونیا

توقعات کارگردان، نوع فیلم‌نامه و توانایی‌های طراح فضا، همگی در انتخاب سبک طراحی فضای یک اثر مؤثرند. برای نحوه استفاده یا کاربرد یک سبک در اثر پویانمایی، طراح فضا ابتدا فیلم‌نامه را به دقت مورد بررسی قرار می‌دهد و با نظرات گروه کارگردانی، سبک داستانی مناسب را مشخص کرده و برای تکمیل اطلاعات خود به جمع‌آوری منابع مربوط به آن سبک اقدام می‌نماید. مثلاً اگر سبک بصری داستان، فانتزی است منابع تصویری و نوشتاری و یا فیلم‌های مربوط به سبک بصری فانتزی را جمع‌آوری و سپس آن‌ها را بررسی می‌نماید و از حاصل آن بررسی‌ها در مجموع، به یک جمع‌بندی کلی دست می‌یابد.