وتبدأ هذه المرحلة بالفكرة Preproduction تنقسم مراحل انتاج الرسوم المتحركة إلى ثلاثة أقسام رئيسية 1- مرحلة ما قبل الانتاج ، وبمجرد أن يصبح لدينا فكرة العمل نجد أننا في حاجة إلى تحديد بعض الأمور الهامة قبل أن نبدأ في انتاج العمل بشكل فعلي ويشرح لنا بدقة "ماذا :Script وهي ببساطة يمكن ان تتلخص في : ماذا يحدث ؟ – كيف يحدث ؟ – متى يحدث ؟ ، السيناريو وفي هذه المرحلة يتم تسجيل أصوات الممثلين للشخصيات الكارتونية. الستوري بورد :Voice recording يحدث". تراك الصوت وهو تحويل السيناريو المقروء إلى صورة مرئية على شكل كادرات متتابعة تخبرنا "كيف يحدث". الأنيماتيك :Storyboard وفيه نستخدم كادرات الستوري بورد الثابتة مع تراك الصوت لعمل فيديو بدائي جدا يوضح توقيت تتابع اللقطات :Animatics ويتم فيه رسم لوحات تعطي :Conceptual art على الشاشة أو "متى يحدث"، و"كيف يحدث" بشكل أكثر دقة. الكونسيبت آرت لنا صورة أوضح عن شكل العمل في النهاية على الشاشة ، الجو العام والألوان وستايل الرسم ، أي اننا على سبيل المثال نحاول Character متنوعة من العمل النهائي قبل البدء في انتاج العمل نفسه. تصميم الشخصيات screen shots أن نتخيل لقطات وبتعبيرات مختلفة Model sheet وفيه يتم تحديد ملامح الشخصيات الكارتونية من أوضاع وزوايا مختلفة :design الآن أصبح لدينا صورة واضحة عما نحن بصدد إنتاجه، Production مرحلة الانتاج الفعلي للعمل 2- Expression sheet بالاستعانة بالستوري Animators ويقوم بهذه المرحلة فريق المحركين : Animation وأصبح لدينا خطة العمل كاملة، التحريك بورد وبتصميم الشخصية وتراك الصوت، ووفقا لطبيعة العمل الكارتوني قد يقوم المحركين بمهام التحريك كاملة (كما في حالة على سبيل المثال) أو قد يتضخم فريق التحريك ليصبح مراحل متعددة (كما animation cutout التحريك الديجيتال بأسلوب الـ keys وفي هذه الحالة نكون في حاجة إلى مراحل أكثر وهي: المفاتيح (frame by frame في حالة التحريك التقليدي لقطة بلطقة وسنشرح كل هذه المراحل بشكل أكثر painting والتلوين scan والمسح الضوئي inking والتحبير in-betweens والبينيات استفاضة في الحلقات القادمة. رسم وتلوين الخلفيات : وفي هذه المرحلة يتم الاستعانة بالستوري بورد والكونسيبت آرت لتصميم الشكل النهائي للخلفيات المستخدمة في العمل وقد يتم رسم الخلفية على طبقة واحدة أو على عدة طبقات في حالة المَشاهد الأكثر تعقيدا أو الغنية بصريا والتي تتطلب حركة كاميرا وأبسط مثال للطبقات المتعددة للخلفيات هو طبقة العناصر القريبة من الكاميرا التركيب . background والعناصر البعيدة middle ground وطبقة العناصر متوسطة البعد عن الكاميرا foreground وهي مرحلة تركيب الشخصيات المتحركة مع الخلفيات بالإستعانة بالستوري بورد وتنفيذ حركة الكاميرا وضبط : compositing جاهزة للمونتاج، وقد يقوم قسم shots توقيت كل شوط وفقا للأنيماتيك وتراك الصوت ليصبح لدينا في النهاية مجموعة لقطات post التركيب بعمل المؤثرات البصرية الخاصة بالعمل أو يتم تخصيص قسم كامل لهذه المهمة تحديدا. 3- مرحلة ما بعد الانتاج المونتاج : الآن اصبح لدينا لقطات العمل جاهزة من قسم التركيب وتبقى تجميعها في شكل فيلم متكامل وهنا يأتي production دور المونتاج في تجميع هذه اللقطات وضبط توقيتها بشكل نهائي مع تراك الصوت والمؤثرات الصوتية والموسيقى . النشر أو التسليم : وهي آخر مرحلة بالعمل تسجيل تراك الصوت الخاص بالشخصيات يأتي بعد مرحلة كتابة السيناريو مباشرة ولكنه قد يأتي بعد مرحلة الستوري بورد ، الحالة الأولى هي الأكثر انتشارا وتساعد رسام الستوري بورد على تخيل اللقطات بشكل أفضل والحالة الثانية تساعد الممثل على تخيل المشهد بشكل أفضل ومن ثم تؤثر على أدائه الصوتي للشخصية وعلى المخرج هنا اختيار أي من الطريقتين للحصول على افضل النتائج الممكنة وفقا لطبيعة العمل أو طبيعة بعض اللقطات بعينها . مرحلة تصميم الشخصيات إما أن تسبق مرحلة الستوري بورد وإما أن تكون بعدها ولكنها دائما ما تكون قبل تسجيل الصوت حيث أن مشاهدة الممثل لشكل الشخصية وتعبيراتها يساعده في كثير من الأحيان على القيام بأداء صوتي أفضل لهذه الشخصية ، وفي حالة تصميم الشخصيات بعد مرحلة الستوري بورد فإنه يتم إعادة رسم الستوري بورد بالشخصيات النهائية للحصول على تصوّر أفضل ، أي thumbnail أنه في هذه الحالة تتم الخطوات على النحو التالي : رسم ستوري بورد بشكل كروكي سريع (ديكوباج الستوري بورد أو ثم تصميم الشخصيات ثم رسم الستوري بورد النهائي بالشخصيات التي تم تصميمها. في بعض الأحيان قد يتم storyboard) اعتبار مرحلة التركيب كأول مرحلة مابعد الانتاج ، إلا أن ذلك يعد مجرد اختلاف في تصنيف المرحلة لا أكثر، حيث أن سير العمل واحد مهما اختلفت الآراء في تصنيف كل مرحلة. في الحلقة القادمة نبدأ مباشرة بشرح مرحلة الستوري بورد وبالرغم من أهمية مرحلة السيناريو بالطبع، إلا أن السيناريو فن مستقل بذاته وله قواعده المستقلة والتي يعرفها جيدا كل كاتب سيناريو محترف، لا يهمنا هنا في موضوع السيناريو الخاص بالرسوم المتحركة سوى بعض الأمور البسيطة التي يمكن تلخيصها في: أن السيناريو يجب أن يخبرنا وبشكل واضح "ماذا يحدث" وليس بالضرورة "كيف يحدث" لأن هذا دور رسام الستوري بورد، ويقدم لنا أيضا

Summarized by © lakhasly.com

نص الحوار الذي يدور بين الشخصيات أو "من يقول ماذا" حتى نتمكن من تسجيل حوار الشخصيات، ومكان الحدث "داخلي أو خارجي ووصف للطبيعة المكان بشكل عام" وما إذا كان المشهد ليلي أم نهاري. إذا استطاع السيناريو أن يقدم لنا ما سبق على الأقل فهو قابل لأن يتحول إلى صورة بصرية بمرحلة الستوري بورد وإلى تراك صوت وإلى أنيماتيك يجمع كادرات الستوري بورد بتراك الصوت.

Summarized by © lakhasly.com