

۴-۶) فرایند تولید

مروری بر چگونگی ساخت فیلم :

فرض کنید موضوع یا داستان مشخصی مدنظر شماست که می خواهید از روی آن فیلم را بسازید . چه قصد داشته باشید فایل ویدئویی کوتاهی برای وب تهیه کنید ، چه بخواهید یک فیلم آموزشی صنعتی بسازید و یا یک آگهی تلویزیونی و یا صرفاً یک پروژه شخصی و آماتوری آماده کنید ، روش کار تقریباً یکسان است . در این قسمت ، گام های اصلی کار را یکی به یک مرور می کنیم . همان طور که می توانید در فلوجارت ۱ ببینید ، گاهی اوقات این مراحل همپوشانی دارند . کاری که شما انجام خواهید داد این است که تک تک این مراحل را مطابق شرایط و نیازهای خود تنظیم و اجرا کنید تا هدف پروژه ی شما را تأمین کنند . بسته به این که پیش فرض های شروع کارتان چگونه باشد ، ممکن است بخواهید تمام قطعات فیلم (Clips) مورد نیاز خود را قبل از شروع مرحله مونتاژ ضبط و آماده کنید ، یا (در صورتی که یک تیم کاری همراه خود دارید) ترجیح دهید بین مراحل تولید و مونتاژ قطعات پس و پیش بروید و تمام مراحل پروژه را به طور موازی و همزمان جلو ببرید .

در ویرایش فیلم ویدئو به صورت دیجیتال و به کمک مانیتور کارها بسیار راحت تر و روان تر صورت می گیرد و مراحل به سرعت یکی پس از دیگری انجام می شود .

مرحله قبل از تولید (pre-production)

اولین گام ، طرح ریزی پروژه است . معمولاً لازم است چندین گام قبل از شروع کار روند تولید برداشته شود . این روند کاملاً انعطاف پذیر است و روش های ویرایش غیر خطی پس از ظهور فن آوری ویدئویی دیجیتال کار را آسان تر کرده اند . وقتی که پروژه را آغاز می کنید ، ممکن است تمام قطعات فیلم مورد نیاز یا برخی از آن ها را ضبط کرده باشید . شاید قصد داشته باشید محتویات یک پروژه قبلی (شامل ویدئو ، عکس ها ، نمودارها ، طرح ها ، توضیحات و انیمیشن) را مجدداً استفاده کنید ، شاید هم از اول با یک پروژه ی جدید و خالی کار را آغاز کنید . بنابراین به طور کلی مرحله ی « قبل از تولید » شامل تمام گام هایی است که لازم است انجام شوند تا مطمئن شوید که آماده انتقال از مرحله ی « مفهوم » به مرحله ی « شروع کار » هستید . غالباً با مراحل که در ادامه معرفی می شوند روبرو هستید :

Outline (ترسیم مراحل کار) :

مهم نیست پروژه ای که قصد انجام آن را دارید تا چه حد آسان به نظر تان می رسد (البته این واژه ی « آسان » یک مفهوم نسبی است) ، به هر حال ناگزیر هستید پروژه را با ترسیم مراحل کار آغاز کنید . این عمل به شما کمک می کند که گام های مختلف کار را طرح ریزی کنید .

شاید لازم باشد با همکاران و یا مشتریانان (کسانی که قرار است مخاطب محصول شما باشند) مشاوره کنید تا مطمئن شوید همه آنها یک تصویر ذهنی مشترک از آن چه که احتمالاً تولید خواهد شد دارند . حسن ترسیم مراحل کار این است که شما را در معین کردن چیزهایی که برای تولید فیلم خود نیاز دارید کمک می کند . علاوه بر این می توانید از نمودار مراحل کار برای طرح ریزی بودجه لازم جهت تکمیل پروژه استفاده کنید .

Script (شرح مراحل کار) :

گرچه ممکن است ترسیم مراحل پروژه برای شروع کار با شما کافی باشد ، اما اگر مایل بودید می توانید شرح تفصیلی هر یک از این مراحل و جزئیات را مانند دیالوگ ها ، narration ، صحبت کردن گوینده متن روی فیلم) ، یادداشت هایی در باره مکان ها ، تنظیمات ، اکشن (اقدام به فیلم برداری) نور ، زوایای دوربین و حرکت جابه جایی آن ها ، ویرایش فیلم و جلوه های ویژه صوتی و تصویر ، نیز به طور دقیق بنویسید .

: Storyboards

شاید بخواهید از Storyboards استفاده کنید . Storyboards ها شامل ترسیمات گرافیکی هستند که فریم های کلیدی لحظات مختلف فیلم را نشان می دهند . این فریم ها نامگذاری می شوند و زیر تصویر هر یک از آن ها در Storyboards ، وضعیت بازیگران ، اشیاء ، صدا ، نور ، جهت و حرکت دوربین ها ذکر می شود .

Storyboards چیزی شبیه کتاب های داستان مصور است گاهی اوقات شرح فریم ها در Storyboards آن چنان دقیق است که می توان از آن برای خلق عناصر انیمیشن یا تصویر متحرک (animatics) استفاده کرد. نرم افزاری همچون Adobe premiere یا After Effects قادر به بکارگیری چنین عناصری است.

این فرایند pre – Visualization نیز نامیده می شود. Storyboard را می توان برای تسهیل فرایند تولید و یا به اشتراک گذاشتن یک ایده با شرکت های همکار و یا حتی فروختن آن ایده به مشتری استفاده کرد.

بودجه بندی :

هنگامی که یک پروژه شخصی (آماتوری) یا حرفه ای انجام شود یک ایده ی خیلی خوب، اضافه کردن بودجه احتمالی به outline (ترسیم مراحل کار) پروژه است. در پروژه های حرفه ای برای داشتن یک گردش مالی مطمئن در طول پروژه، حتماً به بودجه بندی نیاز خواهد داشت. این بودجه باید شامل دستمزد خودتان، همکارانتان، هنرپیشگان و سایر افراد خلاق (مثل متخصصان جلوه های ویژه، گرافیک ها، آهنگسازان، گویندگان، تعلیم دهندگان حیوانات و ...) به علاوه ی هزینه ی استفاده از مکان ها، لباس های هنرپیشگان، وسایل کمکی، کرایه ی تجهیزات گران قیمت و خلاصه هر چیزی که فکرش را می کنید - نوارهای ویدئو، کاست های DV، هزینه نهار پرسنل و غیره می شود.

امور جاری فیلم سازی :

هر پروژه نیازهای خاص خود را دارد . به قدر کافی برای جزئیات پروژه ی خود برنامه ریزی کنید . در یک پروژه ی معمولب فیلم سازی (مثلاً یک آگهی تبلیغاتی ۹ ، بازیگری ، مکان های فیلمبرداری ، وسایل کمکی مانند پایه ها و نگهدارنده ها ، تهیه ی لباس بازیگران و اجاره کردن تجهیزات مختلف ، جزء امور جاری فیلم سازی هستند . در این جا فهرستی از بعضی نکات که باید در مورد آن ها فکر کنید آمده است :

وقتی برای آزمایش کردن بازیگران اختصاص دهید تا مطمئن شوید که می توانند به خوبی با یکدیگر کار کنند. به عنوان مثال فیلمبرداری از گفتگوی یک آدم قد بلند با یک آدم خیلی کوتاه در میدان دید دوربین چندان جالب در نمی آید و کار را مشکل می کند.

اگر از آدم های حقیقی (غیر مجازی - غیر کامپیوتری) برای بازیگری استفاده می کنید . دادن راهنمایی های لازم در مورد پوشش و لباس به آن ها را فراموش نکنید . مثلاً پوشیدن پیراهن سفید زیر نور شدید پروژکتورها ممکن است روشنائی زننده ای در تصاویر به وجود آورد و کیفیت فیلم را خراب کند . نوارهای باریک و الگوهای ریز روی لباس ممکن است مشکل ساز شوند . به گریم و آرایش مو و صورت نیز باید توجه شود .

قبل از استفاده از مکان ها (برای فیلمبرداری) ، در صورت نیاز اجازه بگیرید و هماهنگی های لازم را به عمل آورید .

از آماده بودن تجهیزات و لباس بازیگران قبل از شروع کار فیلمبرداری اطمینان حاصل کنید. مطمئن شوید که روش کار با همه ی ابزارهایی که کرایه کرده اید را می دانید.

تولید:

«سکوت! اکشن! ضبط می شه!» ضبط یک صحنه ی زنده (live) یا انیمیشن صداگذاری روی فیلم، نوار ویدئو و یا DV و به طور کلی تهیه ی قطعه فیلم اولیه (ویرایش نشده) تولید نامیده می شود.

هنگام فرایند تولید، آن چه که مورد توجه شماست، نورپردازی، blocking (کجا و چطور اشیاء یا بازیگران شما حرکت کنند) و shooting (چگونه و به چه ترتیبی و از کدام زاویه دوربین ها باید از صحنه فیلمبرداری کنند) می باشد. منابع بسیار خوبی برای آموختن روند تولید وجود دارد - کتاب ها، سایت های وب، کلاس های آموزشی و موارد دیگر.

پس از تولید:

آن چه که محصول روند تولید است، clip یا تکه های فیلم نامیده می شود. (مثلاً فیلم برداری از صحنه های متفاوت و زمان های مختلف) برای این که «داستان» خود را واقعاً بسازید، لازم است تکه های فیلم برداری شده را ویرایش کنید و به هم بچسبانید.

ممکن است نیاز به اضافه کردن جلوه های ویژه، طرح های گرافیکی، عنوان بندی و موسیقی متن داشته باشید. این مرحله از کار را فرایند پس از تولید می نامند. این همان

مرحله ای است که توسط نرم افزارهای Adobe انجام می شود . شرکت Adobe مجموعه ای تحت عنوان Adobe Dynamic Media Collection ارائه کرده است که شامل دو نرم افزار مهم در بازار کامپیوتر برای مرحله « پس از تولید » است . Adobe After Effects یک ابزار بسیار پیشرفته برای ساختن تصاویر متحرک در جلوه های ویژه است . اگر چه آموختن طرز کار با هر دو نرم افزار برای افراد مبتدی بسیار آسان است ، اما این دو ، انتخاب بسیاری از حرفه ای های صنعت فیلم سازان مدرن هستند . علاوه بر این ، مجموعه ای بر این ، Dynamic Media دو نرم افزار استاندارد و محبوب دنیای هنر گرافیک کامپیوتری را نیز در بر می گیرد که در مقیاس گسترده ای برای ساختن عناصر بصری مورد نیاز در مرحله ی « پس از تولید » مورد استفاده قرار می گیرند .