



درباره نشریه



نشریه سلام رسانه
اولین نشریه تخصصی مالتی مدیا

صاحب امتیاز
امور فرهنگی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

مدیر مسئول
مهندس احد نیک نیا

سر دبیر
حسین زارعی . پریسا علیخانی

تحریریه
استاد مرتضی تیموری
پریسا علیخانی . حسین زارعی . فائزه
دادگر آزاد . جلال فلاح . فاطمه دژم .
امینه سامی . پوریا نعمانی . عطا جداری
مریم رونده

ترجمه
میلاد جعفری . مریم رونده

ویراستاری
پریسا علیخانی . سحر احمدپور . شائلی اکبری

گرافیک و صفحه آرایی
محمدچوآداکبری

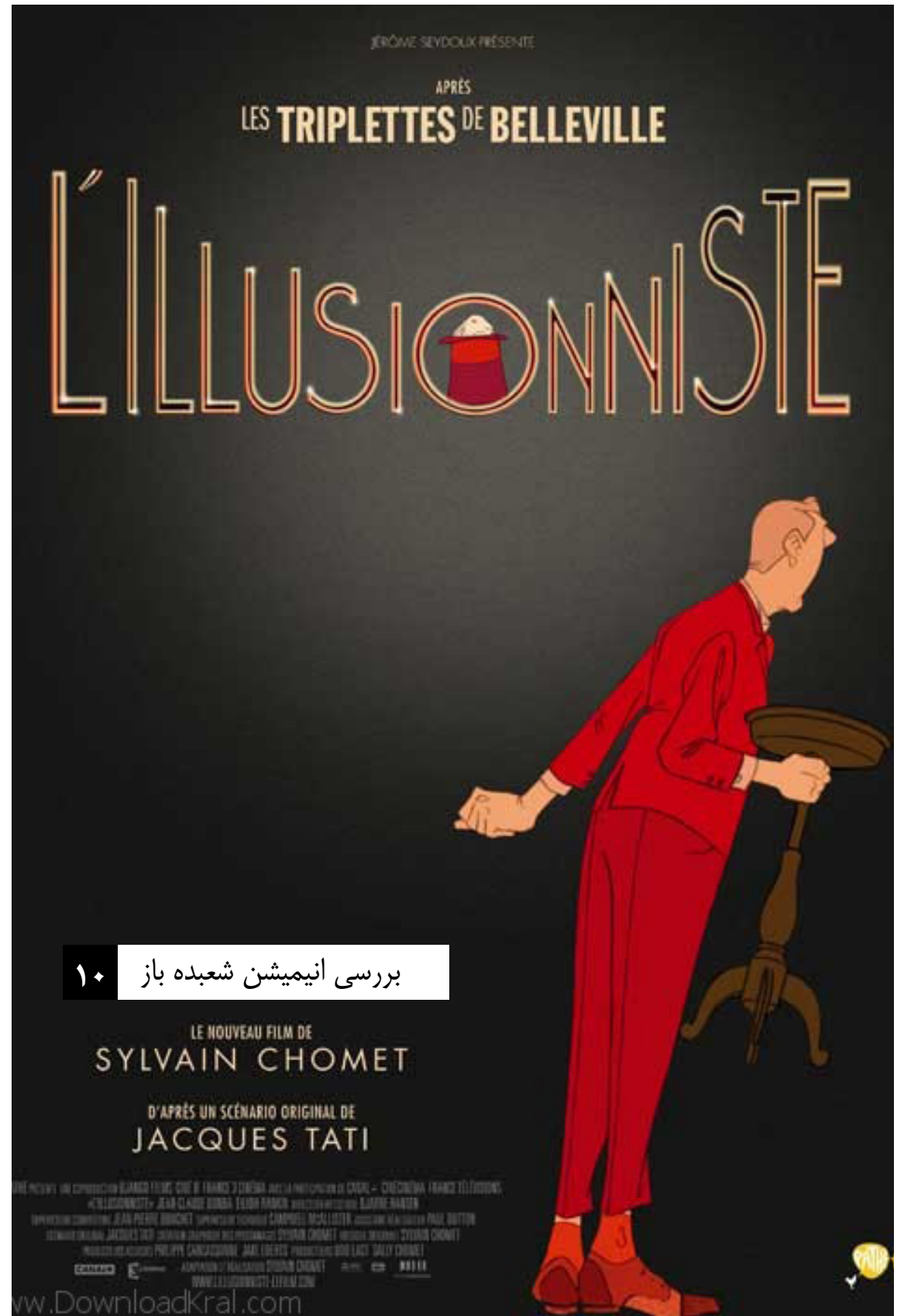
راه های ارتباطی

ایمیل :
salam.resaneh@gmail.com

وب:
www.salamresane.com

فهرست مطالب

۲	مقدمه ای بر این حرکت	سخن سردبیر
۳	مصاحبه با دکتر غفاری	مصاحبه
۵	بررسی دانشگاه مالتی مدیا مالزی	دانشگاه رویایی
۱۰	بررسی انیمیشن شعبده باز	انیمیشن
۱۴	مصاحبه با جاستین هولت	
۱۷	۵ بیماری مرسوم بین کاربران	فن آوری
۱۸	تجهیزات ؟؟	
۲۰	اجزا دوربین عکاسی	عکاسی
۲۲	تاریخچه بازی های رایانه ای	بازی
۲۴	تاریخچه مرورگرها	وب
۲۵	درباره الی	سینما
۳۰	نورپردازی	
۳۲	تفاوت بین هنر و طراحی	هنر
۳۲	چگونگی جذب خواننده	



بررسی انیمیشن شعبده باز ۱۰



سخنی با سرپرست دانشکده

مصاحبه با دکتر غفاری

پوریا نعمانی | حسین زارعی

■ سلام استاد؛ لطفا خودتان را برای بچه ها معرفی کنید و از روند کاریتان و راه اندازی این رشته برایمان بگویید

سلام. عباس غفاری هشتم متولد اسفند ۱۳۴۷ و اهل خوی. سال ۶۶ به دانشگاه علم و صنعت تهران رفتم و فوق لیسانس پیوسته معماری خواندم؛ سال ۷۴ فارغ التحصیل شدم و در دانشگاه صنعت مشغول بکار شدم؛ سال بعد در همان دانشگاه رشته معماری را راه اندازی کردم و سال ۷۹ که دانشگاه ما از دانشگاه صنعتی سهند جدا شد؛ من مدیرگروه معماری بودم؛ اولین بار ایده دانشکده چندرسانه ای توسط آقای محمد عزیزی مطرح شد؛ ایشان روی این موضوع به عنوان پروژه پایان ترم کار می کردند و من و دکتر کی نژاد استاد راهنمایشان بودیم؛ سپس با پیگیری همکاری آقای عوافی این رشته راه اندازی شد.

■ در مورد شیوه مدیریتی خود بگویید

من سال ۸۴ برای دکتری رشته آکوستیک معماری در دانشگاه علم و صنعت پذیرفته شدم و پس از فارغ التحصیلی از سال گذشته تا کنون مدیریت دانشکده را برعهده دارم؛ شیوه مدیریت من سبک خاصی است و به نظرم تقسیم کردن کار بین گروه هایی است که همه زیر نظر خود کار می کنند و کار بلدند اما به این طریق مدیریت بهتر اتفاق می افتد و نظرات بهتر الغا می شود.

■ باتوجه به مشکلاتی که درمورد جا و ... در دانشکده وجود دارد؛ ساختمان دانشکده در همین وضع کنونی باقی می ماند یا تغییر خواهد کرد؟

چون دانشگاه متمرکز است، تمام گروه ها از آن استفاده می کنند؛ بطور مثال خیلی از کلاس های گروه های دیگر که با استفاده از سیستم و نرم افزار است در این دانشکده دایر می شود؛ تا زمانی که این رشته اشباع نشده باشد، اتفاق خاصی نمی افتد ولی من قصد دارم که در محیط داخلی و خارجی دانشگاه تغییراتی را اعمال نمایم.

■ در مورد اینترنت دانشکده؛ آیا سرعت آن تغییری خواهد داشت؛ از این بیش تر خواهد شد؟

بله! بله! صد در صد سرعت اینترنت افزایش پیدا خواهد کرد؛ ما در حال تجهیز دانشکده به ویدئو کنفرانس و سیستم های جدید و پیشرفته هستیم و این طبیعتا اینترنت با سرعت بالا را طلب خواهد نمود.

■ شما چند هفته پس از اینکه مدیریت دانشکده را بر عهده گرفتید، جلسه ای با دانشجویان برگزار نموده و مشکلات را برشمردید، می خواهم بدانم که آیا در آینده نیز جلساتی از این دست خواهیم داشت؟

بله؛ من همان روز هم اعلام کردم که توپ را انداختم در زمین شما و هر وقت بخواهید و مشکلاتی بود؛ اعلام کنید با هم جلسه خواهیم داشت؛ ولی تا این لحظه کسی از دانشجویها اعلام نیاز نکرده است و ما حس می کنیم که مشکلی وجود ندارد.

مقدمه ای بر این حرکت

حسین زارعی



دنیایی که ما در آن زندگی می کنیم، دنیای اطلاعات و ارتباطات است و این دنیا روز بروز در حال پیشرفت می باشد؛ در این دنیا قدرت اصلی در دست کسی است که اطلاعات عمیق، کارآمد و قابل انتقال داشته باشد و هرکس چنین توانی در دست دارد، سعی می کند تا آن را بوسیله تکنولوژی های ارتباطی به دیگران انتقال دهد؛ در واقع هر کس که بتواند اطلاعات را از طریق تکنولوژی جدید به دیگران انتقال دهد، موفق تر خواهد بود؛ چون در این صورت سرعت انتقال اطلاعات بیش تر و زمان و هزینه دسترسی هب آن کم تر خواهد بود؛ همچنین مخاطب نیز توان مقایسه اطلاعات با یکدیگر را خواهد داشت و میزان راحتی وی افزایش و هزینه پرداختی برای وی نیز کم تر خواهد شد. این تکنولوژی ارتباطی در سطح دنیا در قالب یک کلمه بنام مالتی مدیا یا همان چندرسانه ای تعبیر می شود؛ بر همین اساس رشته چندرسانه ای در کشورهای مختلف به یکی از بهترین رشته ها در سطح تحصیلات عالی و تکمیلی تبدیل شده است و خوشبختانه همه ما نیز در حال تحصیل در این رشته فوق العاده هستیم. نشریه ای که در دست شماست؛ حاصل تلاش جمعی گروهی از بچه های مالتی مدیا از ترم های مختلف تحصیلی است و به منظور پیشرفت و گسترش رشته چندرسانه و پیشبرد اهداف دانشکده و آشنایی هرچه بیش تر شما دوستان عزیز با این رشته تهیه شده است. امید است که تلاش همه دوستان موثر و منمثمر واقع گردد؛ بدیهی است که این تلاش در گام های اول و در ابتدای کار خالی از اشکال نخواهد بود و یاری همه شما دوستان عزیز را برای ارتقای هرچه بیش تر و بهتر می طلبد.



بررسی دانشگاه مالتی مدیا مالزی

دانشگاه مالتی مدیا Multimedia University در سال ۱۹۹۶ با هدف تعلیم متخصصین مجرب در زمینه‌های مدیریت و علوم چندرسانه‌ای در شهر کوالالامپور مالزی تاسیس شد.

پوریا نعمانی | عطا جداری

معرفی دانشگاه

نام این دانشگاه دانشگاه (multi media university) می باشد؛ که همه این دانشگاه را به نام مختصر (MMU) می شناسند. دانشگاه ام ام یو در سال ۱۹۹۶ تاسیس شده و با هدف ایجاد فرصت و زمینه ی لازم برای تحصیلات تکمیلی در رشته های مالتی مدیا (چند رسانه ای) و فناوری اطلاعات؛ که یکی از بهترین دانشگاه های خصوصی مالزی هم هست.

بخش اداری موسسات دانشگاه مالتی مدیا در ۹ جولای ۱۹۹۹ به وسیله نخست وزیر سابق دکتر ماهاتیر محمد راه اندازی شد که در برگیرنده بسیاری از موسسات علمی در سطح جهانی است و این نشانه ای از مسئولیت پذیری این دانشگاه است. دانشگاه مالتی مدیا الگویی برای پیشرفت Multimedia Super Corridor (MSC) که آن را هم تراز موفقیت های Silicon Valley در آمریکا می دانند.

آدرس و موقعیت مکانی دانشگاه

دانشگاه MMU دارای ۲ شعبه می باشد؛

۱- شعبه مرکزی این دانشگاه در شهر سایبرجایا در جنوب شهر کوالالامپور، که تقریباً نیم ساعت با کوالالامپور فاصله دارد و یکی از زیباترین شهرهای مالزی می باشد.

۲- شعبه دوم این دانشگاه در شهر ملاکا که در بخش جنوب غربی شهر کوالالامپور قرار دارد و تقریباً ۲ ساعت به کوالالامپور فاصله دارد که یکی از تاریخی ترین شهرهای مالزی می باشد.



■ شما تا بحال در زمینه های کاریتان هم با دانشجویها همکاری داشته اید؟

بله! البته من همواره با دانشجویها همکاری داشته ام؛ در حال حاضر هم در حال نوشتن سرفصل دروس کارشناسی ارشد رشته با همکاری بچه ها هستیم؛ اخیراً هم جلسه ای با مترجمان و نویسندگان سرفصل که از دانشجویان خودمان هستند، برگزار نمودیم و راجع به ارشد رشته صحبت هایی داشتیم و قصد داریم در ۴ گرایش ارشد رشته را راه اندازی کنیم که تا احتمال ۹۰ درصد سال ۹۴ این رشته ها در دانشکده دانشجو می پذیرند

■ آیا سعی می شود تا هرچه بیش تر از افراد متخصص در رشته ما استفاده شود؟

ما نهایت سعیمان را داریم تا از متخصصین و نیروهای لایق استفاده کنیم؛ خود دانشجویان هم در این چند ماه اخیر شاهد هستند که ما از اساتید جدید استفاده می کنیم که همه را کاملاً سنجیده ایم. اما تا زمانی که احساس نیاز نکنیم از اساتید پروازی استفاده نخواهیم نمود. اما من با ریاست دانشگاه های شریف و امیرکبیر صحبت کرده ام؛ قرار شده است که استادان خوبی در اختیار ما قرار دهند، در این دانشگاه ها چند نفر دکتری چندرسانه ای وجود دارند که ما سعی بر جذب و استفاده آنها در کادر خودمان داریم.

■ آیا سرفصل فعلی کارشناسی تغییر خواهد کرد؟ اخباری در این مورد در دانشکده شنیده می شود!

بنده از اساتید درخواست کردم که سرفصل دروسی که سر کلاس تدریس می کنند را برایم ارائه دهند؛ تابستان فرصت خوبیست تا همه را بررسی کنیم تا دروس تکراری تدریس نشود و در واقع موازی کاری صورت نگیرد؛ البته من باز هم در حال تحقیق هستم و ممکن است که تغییراتی اساسی صورت گیرد اما واحدی اضافه و کم نمی شود. در واقع دروس اصلاح می شود که وزارت علوم هم از این کار حمایت می نماید. دروس تاریخی و تئوری رشته شما بیش از حد نیاز است ما سرفصل تغییر یافته را به وزارت علوم ارسال کرده ایم و در صورت تایید، ترم جدید اعمال خواهیم نمود.

■ شنیده ایم که قرار است امکانات جدیدی در دانشکده لحاظ شود از این بابت هم می توانید اطلاعاتی به ما بدهید؟

دستگاه موشن کپچر است و کارگاه ویدئویی و انیمیشن سازی پیشرفته که با توجه به نیاز دانشکده اقدام به احداث آنها شده است؛ هزینه این امکانات جمعاً تا ۲ میلیارد تومان رسیده است و قرار است از کشورهای آلمان و آمریکا وارد شود ولی فعلاً به دلیل پاره ای از مسائل که کشور با آن مواجه است؛ ممکن است تا مدتی طول بکشد ولی سعیمان بر این است که تا ترم جدید این وسایل آماده شود؛ مطمئن باشید من تلاشم را می کنم تا هرچه سریع تر به تمام قول هایی که در جلسه داده ام واقعیت بخشم.

■ انتظار شما از دانشجویان این دانشکده چیست؟

من اولاً از بچه ها انتظار دارم که در امر تحصیل تلاش و جدیت بیش تری داشته باشند؛ حقیقتاً من از دانشجویان دانشکده خیلی راضی نیستم؛ خیلی کم کاری می کنند. اعتقاد بر این است که دانشجو انرژی زیادی دارد و باید از آن استفاده نماید، من حتی تاکیدم بر این است که با دانشجویها بیشتر از اساتید ارتباط و همکاری داشته باشیم، چون هر روز دارند با این رشته زندگی می کنند.

■ نظرتان راجع به راه اندازی نشریه دانشجویی سلام رسانه چیست؟

خیلی خوب است اما من فقط می گویم، کاری کنید تا تداوم داشته باشد،مطالب خوب و مفید در آن بگنجانید و از بچه ها کمک بگیرید؛ اعتقادم بر این است که شروع کار خیلی مهم است اما تداوم بخشیدن به آن اهمیت بیش تری دارد. ما خودمان در دوره دانشجویی نشریه ای داشتیم به اسم گاه نامه که هنوز من چند جلد اولش را دارم.

امکانات و خوابگاه های دانشگاه جهت اسکان دانشجویان

همه دانشگاه های مالزی مجهز به کتابخانه های بزرگ و اینترنت وایرلس رایگان، زمین های تنیس و زمینهای فوتبال، شعبه یکی از بانک های مالزی در محوطه دانشگاه، رستورانها و فست فودهای مختلف با غذاهای نسبتا ارزان، سرویس برای رفت و آمد به مناطقی از شهر، خوابگاه های مجردی و متاهلی و بعضی از دانشگاه ها هم مجهز به باشگاه های بدنسازی و استخر می باشند.

در همه دانشگاه های مالزی، تعداد خوابگاه های در نظر گرفته شده طوری می باشد، که می توانند همه دانشجویان جدید الورود را در خود جای دهند و شامل اتاقهای ۲ نفره تا ۶ نفره می باشند.

بالاترین کیفیت آموزشی

کیفیت دانشگاه در میان دیگر دانشگاه های مالزی در یکی از بالاترین سطوح قرار دارد، کلیه پرسنل MMU از دستور العمل های مالتی مدیا استفاده می کنند. در هر دو مرکز دانشگاه مالتی مدیا که در شهر نوین سایبرجایا و در شهر تاریخی ملاکا قرار گرفته مجموعاً بالغ بر ۲۰,۰۰۰ دانشجو در حال تحصیل می باشند.

تمام موضوعات درسی به صورت online ذخیره شده است و از طریق اینترنت در هر زمان و به راحتی در هر نقطه از جهان قابل دسترس می باشد؛ در دانشگاه نیز به طور متداول از روش آموزشی استفاده می شود که به سیستم یادگیری مالتی مدیا MMLS مشهور شده است. برنده جایزه APMITTA در سال ۲۰۰۰ و جایزه ACT به عنوان برترین استفاده از یادگیری هوشمند است و همچنین دارای یکی از بهترین امکانات برای بیش از ۱۷۰۰ دانشجو و پرسنل دخیل در پروژه تحقیقاتی می باشد.

ارتباطات صنعتی

MMU در طول سال ها، اعتبار وسیعی را در سطح جهان کسب کرده است، یکی از اهداف دانشگاه این است که شهرت و اعتبار خود را در سطح جهان گسترش دهد و در این راستا برای تحقیق در بسیاری از پروژه ها به بخش صنعتی و موسسات مختلف ملحق می شود یا اینکه با بسیاری از سازمان های محلی، ملی و یا بین المللی مشارکت می کند تا در طراحی پروژه ها و کلاس های وابسته و چالش برانگیز کمک کند. این دانشگاه در بسیاری از تلاش های مشارکتی، با غول های صنعتی مثل Motorola، NTT، Siemens، Nokia، Alcatel، Fujitsu، Microsoft و تعداد بیشماری از دیگر شرکت های بین المللی همکاری دارد.

مقاطع تحصیلی مورد پذیرش در دانشگاه

این دانشگاه در کلیه مقاطع تحصیلی از پیش دانشگاهی تا دکترا دانشجو می پذیرد، رشته های مرتبط با مالتی مدیا در این دانشگاه در جدول صفحه بعد قابل مشاهده است .

رشته های مقطع لیسانس دانشگاه MMU شعبه سایبرجایا

نام رشته به فارسی	نام رشته به انگلیسی	هزینه تحصیل (رینگیت)	مدت تحصیل (سال)
مهندسی الکترونیک گرایش مالتی مدیا	Electronics majoring in Multimedia	۷۸۰۰۰	۴
دانشکده انفورماتیک			
لیسانس کامپیوتر گرایش مهندسی نرم افزار	software engineering	۵۹۰۰۰	۳
لیسانس کامپیوتر گرایش سیستم های اطلاعاتی	information system	۵۹۰۰۰	۳
لیسانس مهندسی کامپیوتر گرایش توسعه بازی	game development	۵۹۰۰۰	۳
دانشکده خلاقیت چند رسانه ای			
لیسانس مالتی مدیا-گرایش هنرهای رسانه ای	multimedia - media arts	۵۶۰۰۰	۳
لیسانس مالتی مدیا گرایش طراحی تبلیغات	multimedia - advertising design	۵۶۰۰۰	۳
لیسانس مالتی مدیا گرایش ویزوال و انیمیشن	multimedia - animation and visual	۵۶۰۰۰	۳
لیسانس مالتی مدیا گرایش طراحی رابط	multimedia - interface design	۵۶۰۰۰	۳
لیسانس واقعیت مجازی	virtual reality	۵۶۰۰۰	۳
لیسانس مالتی مدیا گرایش هنرهای رسانه ای	Bachelor of Multimedia -Media Arts	۵۶۰۰۰	۳
دانشکده مدیریت			
لیسانس حسابداری	bachlor of accounting	۷۲۰۰۰	۴
لیسانس مهندسی مالی	bachelor of financial engineering	۵۵۰۰۰	۳
لیسانس مدیریت با مالتی مدیا	bachelor of finance	۵۲۰۰۰	۳
لیسانس بازاریابی با مالتی مدیا	management with multimedia	۵۲۰۰۰	۳
لیسانس اقتصاد تحلیلی	analytical economics	۵۲۰۰۰	۳

رشته های مقطع لیسانس دانشگاه MMU شعبه ملاکا

نام رشته به فارسی	نام رشته به انگلیسی	هزینه تحصیل (رینگیت)	مدت تحصیل (سال)
لیسانس آی تی - گرایش شبکه و ارتباط داده ها	Data Communications and Networking	۵۸۵۰۰	۳
لیسانس آی تی- گرایش تکنولوژی امنیت	Security Technology	۵۸۵۰۰	۳
لیسانس آی تی- گرایش هوش مصنوعی	Artificial Intelligence	۵۸۵۰۰	۳
لیسانس آی تی- گرایش مدیریت تکنولوژی اطلاعات	Information Technology Management	۵۸۵۰۰	۳
لیسانس بیو انفورماتیک	Bioinformatics	۵۸۵۰۰	۳



ویژگی های استثنای دانشگاه مالتی مدیا



- یکی از اولین دانشگاه های جهان که در تمامی رشته ها، درس را به صورت چند رسانه ای و Online برای پشتیبانی دانشجویان خود ارائه می کند.

- هر دو مجتمع دانشگاهی دارای سامانه اینترنتی می باشند که دانشجویان می توانند جزوات، کلاس ها و کتاب ها را به صورت دیجیتال دریافت کنند و تکالیف خود را به صورت دیجیتال تحویل دهند.

- یکی از اولین و محدود دانشگاه های دنیا که دوره های هنر دیجیتال را با پشتیبانی ۱۵۰ پایگاه شبکه ای، گرافیکی عرضه می کند.

- امکان استفاده از اینترنت بی سیم در مجتمع های دانشگاهی برای همه دانشجویان.

- یکی از اولین دانشگاه های دنیا که به دانشجویان کارت های هوشمند ارائه می کند

که برای منظوره های آموزشی، استفاده از کتابخانه، آزمایشگاه، تجارت و خرید الکترونیکی و امنیتی قابل استفاده است.

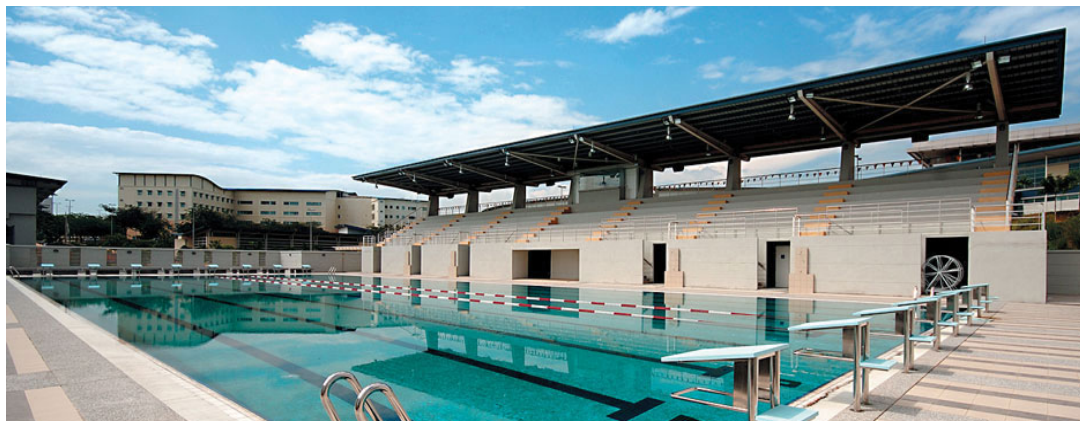
- دانشگاهی که با استفاده از سامانه کتابخانه دیجیتال IBM امکان استفاده از صدها هزار جلد کتاب، مجله و جورنال تخصصی را به دانشجویان در هر مکان و زمان ارائه می کند.

- در این دانشگاه، دانشجویان در پایان هر ترم به تمام اعضا و کادر آموزشی به صورت آزاد و از طریق شبکه اینترنت امتیاز دهی می کنند.

- دانشگاهی که کلیه امور اجرایی آن به صورت بدون کاغذ Paperless انجام می شود.

- دانشگاهی که تمام اتاق های آن (حتی خوابگاه) به اینترنت پر سرعت و نامحدود ۲۴ ساعته مجهز است.

- دانشگاهی که مرکز تجارت الکترونیک، شامل فروشگاه های مجازی، تبلیغات و مرکز پرداخت های اینترنتی برای دانشجویانش ایجاد کرده است.



رشته های مقطع فوق لیسانس و دکترا دانشگاه MMU

نام رشته به فارسی	نام رشته به انگلیسی	هزینه تحصیل (رینگیت)	مدت تحصیل (سال)
دانشکده خلاقیت چند رسانه ای - فقط سایر جایا			
فوق لیسانس مدیریت دانش با مالتی مدیا	Knowledge Management with Multimedia	۳۸۰۰۰	۲
فوق لیسانس فن آوری یادگیری چند رسانه ای	Multimedia-E-learning Technologies	۳۸۰۰۰	۲
دکتری خلاقیت چند رسانه ای	PHD in crative multimedia	۲۶۰۰۰	۳
دانشکده انفورماتیک - فقط سایر جایا			
فوق لیسانس علوم کامپیوتر - گرایش معماری و مهندسی نرم افزار	Computer Science in Software Engineering and Software Architecture	۳۸۰۰۰	۲
فوق لیسانس آی تی - گرایش مالتی مدیا	Information Technology-Multimedia	۳۸۰۰۰	۲
فوق لیسانس آی تی	information technology	۲۲۰۰۰	۲
دکترای آی تی	Doctor of infomation technology	۲۸۰۰۰	۳

شرایط زبان انگلیسی در دانشگاه MMU

برای ورود به این دانشگاه مدرک آیلتس آکادمیک و یا تافل مورد نیاز می باشد، که برای مقاطع مختلف تحصیلی به صورت زیر می باشد:

مدرک مورد نیاز برای ثبت نام در مقطع پیش دانشگاهی آیلتس آکادمیک با حداقل نمره ۵ و یا تافل با حداقل نمره ۴۸۰ مورد نیاز می باشد.

مدرک مورد نیاز برای ثبت نام در مقطع پلیسانس آیلتس آکادمیک با حداقل نمره ۵,۵ و یا تافل با حداقل نمره ۵۲۰ مورد نیاز می-باشد.

مدرک مورد نیاز برای ثبت نام در مقطع فوق لیسانس و دکترا آیلتس آکادمیک با حداقل نمره ۶,۵ و یا تافل با حداقل نمره ۵۵۱ مورد نیاز می باشد.

در صورتی که شما یکی از مدارک زبان ذکر شده را ندارید، برای ثبت نام و اخذ پذیرش تحصیلی مشکلی به وجود نمی آید، ولی هر زمان که برای شروع کلاس های دانشگاه به مالزی رسیدید، در روز اول ثبت نام دانشگاه یک آزمون زبان برای همه کسانی که مدرک زبان ندارند برگزار می کند. این آزمون تقریباً شبیه به آزمون آیلتس می باشد ولی به مراتب آسان تر است و ۲ روز بعد، نتایج آزمون را اعلام می کنند، اگر شما موفق به اخذ نمره قبولی در آزمون نشوید، دانشگاه بسته به سطحی که شما در آزمون نمره گرفته اید دوره زبان برایتان در نظر می گیرد، که معمولاً این دوره زبان بین یک ماه الی ۱۲ ماه می باشد.

در نتیجه کسانی که مجبور به گذراندن دوره زبان در دانشگاه می شوند، به دلیل شرکت در کلاس های زبان، باید درس اصلی خود را از ترم بعدی شروع کنند، ولی از همان ابتدا که شما در کلاس های زبان شرکت میکنید، به عنوان دانشجوی آن دانشگاه محسوب می شوید و از کلیه امکانات دانشگاه از قبیل ویزا، بیمه، خوابگاه و بقیه موارد همانند بقیه دانشجویان می توانید استفاده کنید.

«انیمیشن هنر طراحی متحرک نیست بلکه هنر حرکتی است که طراحی میشود.» (نورمن مک لارن)

آقای دهستانی با استاد برگشته مک لارن : «در انیمیشن اصالت به حرکت داده می‌شود نه به تصویر.»



بررسی انیمیشن شعبده باز

فائزه دادگر آزاد

مقدمه

انیمیشن به عنوان هنر هشتم و وام دار تمامی هنرهای شناخته شده قبل از خود، رسانه ای است که در این بخش از نشریه دانشجویی «سلام رسانه» به بررسی و تحلیل آن پرداخته می‌شود. نکته ای که در این سلسله مباحث به آن اشاره و تأکید می‌شود، مقوله ای است که گاه از چشم تولیدکنندگان و علاقه مندان آماتور انیمیشن دور می‌ماند، در دنیای پیشرفته کنونی مخاطبین این رسانه و هنر آن چنان درگیر تکنولوژی های روز دنیا برای بازنمایی مفاهیم ذهنی خالقین اثر می‌شوند، که مباحث علمی و نظری دنیای انیمیشن را نادیده می‌گیرند. این صفحه فرصتی است تا علاقه مندان با نگاهی نو به بررسی و تحلیل محصولات ساخته شده در این رسانه بپردازند. هدف از مباحث ارائه شده در این صفحه رد اثر بخشی شیوه های نوین به کارگرفته شده در این مقوله نیست، بلکه تأکید بر وجهی از دنیای انیمیشن است، که برای تولید اثری در قالب انیمیشن نیازمند یادگیری و دانستن آن هستیم. باشد که مباحث بررسی شده و تبادل نظرات دانشجویان با مطالب که ارائه می‌شوند، سیری مفید را طی کرده و راهی باشد برای پیشبرد تولید محصولاتی با کیفیتی بهتر نه صرفا در حیطه تکنیکی بلکه در زمینه ی محتوایی.

شعبده باز پیری که دیگر ترفندهایش مشتری ندارد و کسی تشویقش نمی‌کند، از پاریس به اسکاتلند نقل مکان می‌کند. در آنجا با دختر کوچکی آشنا می‌شود که شیفته ی شعبده های او شده است. آن دو با هم در اتاق یک هتل اقامت می‌کنند. شعبده باز برای در آوردن پول، کارهای مختلفی را آزمایش می‌کند. این در حالی ست که دختر، عاشق یک جوان می‌شود .

شعبده باز فیلمی ست از کارگردان فرانسوی تبار سیلوین شامت و بر اساس فیلمنامه ی کوچک ژاک تاتی که آن را به عنوان هدیه همراه با نامه ای برای دخترش سوفی فرستاده بود. فیلم نامه ی این فیلم حاصل نگاه غم زده ی ژاک تاتی، کارگردان فقید فرانسوی به دنیا است. ژاک تاتی قبل از اینکه کارگردانی را پیشه کند یک بازیگر پانتومیم بوده است که در یک سالن موسیقی کار می‌کرده،و در آنجا نمایش هایی را به روی صحنه می‌برده است. حس این فیلم بیشتر مربوط به زمان رونق سالن های موسیقی و نمایش های صحنه ای است که در دهه ی پنجاه با آمدن تکنولوژی های جدید، رو به زوال می‌رفت. این روایت با حسی از غم و دلنگی و از دست دادگی با نقاشی های زیبا نمایش داده می‌شود. شکل گرفتن این فیلم از آنجا آغاز می‌شود که سیلوین شامت زمانی که در حال ساختن یکی از فیلم هایش به نام سه قلوهای بلویل بوده ، برای اینکه اجازه ی استفاده ی یکی از فیلم های کمدی ژاک تاتی، کارگردان فرانسوی را در فیلم خود از دختر ژاک تاتی بگیرد؛ پیش او می‌رود. بعد از گرفتن اجازه، یک رابطه ی کاری بین سوفی دختر ژاک تاتی و سیلوین شومات شکل می‌گیرد و سوفی چون محصولات شومات را دیده بود و مورد پسندش قرار گرفته بود، فیلم نامه ای که پدرش آن را نوشته بوده و به او هدیه کرده بوده را به سیلوین شومات می‌دهد.



در آخر فیلم بعد از سکانس پایانی عکس یک دختر بچه را می‌بینیم و نام سوفی تاتیسچف، که این محصول به وی تقدیم می‌شود. این فریم حاکی از همان هدیه تاتی به دخترش سوفی است. تاتیسچف نام خانوادگی کامل تاتی می‌باشد.

تاتی معتقد است که این داستان در واقع داستانی از یک سفر عشق و مکاشفه است که دو شخصیت را از میان اروپای غربی به پراگ می‌برد؛ اما شامت می‌گوید که این

داستان عاشقانه نیست بلکه بیشتر داستان رابطه ی یک پدر و دختر است؛ رابطه ای بدون کلام، رابطه ای که شاید ژاک تاتی رویایش را در سر می‌پرورانده است. این انیمیشن به هیچ عنوان انیمیشنی دیالوگ محور نیست بلکه بیشتر کراکتر ها با ایما و اشاره های خود و با حالت های چهره به خوبی با مخاطب ارتباط برقرار کرده و سخن می‌گویند. شعبده باز وداعی با شکوه با هنرمندان بی همتا و هنرهای منسوخ شده ی آنان در عرصه ی هنر بود، وداعی شاعرانه با هنری که تولید می‌کردند و نمایش می‌دادند.

این فیلم در نوع خود با روایت داستانی و گونه ی به تصویر کشیدن تصاویر و اتفاقات؛ می‌تواند پایان دهد به بحث هایی که حول این عقیده ی قدیمی می‌چرخد: «انیمیشن بیشتر به درد کودکان می‌خورد...»

در ابتدای فیلم برای تشدید این حس در بیننده که فیلم روایتی است از تاریخ تقریباً نیم قرن پیش پاریس سکانس های اولیه برای معرفی فضا با رنگی قدیمی نمایش داده می‌شود، در حالی که تا پایان ما تماشاچی یک انیمیشن تقریباً تمام رنگی هستیم. نکته قابل توجه دیگر در مورد رنگ این انیمیشن مقوله ای است که به نورپردازی آن مربوط می‌شود. ما در تمامی فریم ها و کادر بندی ها شاهد طراحی کار شده از تمامی فضا هستیم، چیزی که می‌توان بعد از انیمیت قوی به عنوان یکی از نقاط قوت فیلم به آن اشاره کرد. طراحی ها به گونه ای در مقابل چشم بیننده قرار می‌گیرد، که با وجود تمام دقتی که در کاربرد پرسپکتیو در بیان کادرهای روایی صورت گرفته، توسط نور پردازی و رنگ حس جدایی کاراکتر از پس زمینه را در بیننده القا می‌کند.

اشخاص و وسایل نزدیکتر که بر روی روایت فیلم تأثیر می‌گذارد با رنگ پردازی و نورمتفاوت از بقیه عناصر به نمایش درمی‌آیند و در عوض سایر اجسام و فضاها اغلب با رنگی خاکستری که هم درجه با عناصر رنگی فیلم است، در جایی دورتر برای بیننده بیان می‌شود. این گونه عناصر اصلی مورد توجه بیشتر قرار می‌گیرد و از شلوغ بودن کادر توسط وجود عناصری نه چندان مهم ولی لازم، جلوگیری می‌کند. علاوه بر این بیننده به فیلم به عنوان یک اثر دو بعدی صرف نگاه نمی‌کند.

همان طور که می‌دانیم دیزنی ۱۲ اصول پایه برای انیمیشن بنا گذاشت که از موارد آن می‌توان به Exaggeration به معنای اغراق در حرکت و زمان بندی اشاره کرد، که در این فیلم به گونه ای خاص شاهد آن هستیم. با اینکه مخاطب، با فیلمی کاملاً رئال در ارتباط می‌باشد و شخصیت ها، احساسات و فضاهایی که به نمایش گذاشته می‌شوند؛ آنچنان واقعی و نزدیک به ذهن او هستند که حتی می‌تواند در لحظاتی با آن همذات پنداری کند، اما این نکات باعث نمی‌شود تا فیلم را از قالب خود یعنی انیمیشن دور کند. اغراق در حرکت چیزی است که کارگردان خصوصاً بر روی حرکات شخص اول فیلم خوب پیاده کرده است. گاه ممکن است این سوال در ذهن مخاطب پیش بیاید که پیرمرد چرا این گونه راه می‌رود؟

نکته ای گفتنی در مورد طرز راه رفتن و حرکت پیرمرد مربوط می‌شود به نویسنده فیلم و برداشتی که کارگردان از نوشته ی وی دارد و برطبق آن فیلم خود را حکایت می‌کند .

در ۱۵ دقیقه پایانی فیلم، شعبده باز برای دور ماندن از چشم دختر پشت یک جا لباسی پنهان می‌شود و وارد سینما می‌شود. یکی از نقاط مورد توجه فیلم از دید مخاطب همین لحظه است، جایی که پیرمرد شاهد فیلمی زنده بر پرده سینماست. شخص بازیگر حرکاتش و با کمی دقت حتی طرز لباس پوشیدنش شبیه شخص اول داستان ماست. در سکانس های داخل سینما که دوربین شعبده باز را از پشت سر نشان می‌دهد، شاهد نوعی تعجب در حرکات او پس از مواجه با فیلم در حال اکران هستیم.

نکته جالب توجه این جاست که فیلم در حال اکران، قسمتی از فیلم زنگ تفریح اثر تاتی است و بازیگر فیلم در آن سکانس‌های به نمایش گذاشته شده شخصیتی است به نام «هالوت»، که خود تاتی است. چیزی که برپرده سینما به نمایش گذاشته شده صحنه ای است که هالوت وارد یک خانه شده و می‌خواهد از آن خارج شود. شعبده باز و هالوت به صورت آینه وار از محلی که به آن وارد شده اند، با سبک و سیاقی یکسان خارج می‌شوند. جمعیت کم حاضر در سالن که بیننده ی فیلم هستند و شمایل شعبده باز که الهام گرفته از خود تاتی است، لحظه ای غریب را در فیلم رقم می‌زنند؛ که کاملاً در جهت بنیان فکری فیلم است. علاوه بر این، شعبده باز در طول فیلم برای معرفی خود در مکان‌های مختلف از یک پوستر استفاده می‌کند که بالای تصویر شخص اول داستان نوشته شده: «TATISCHEFF» (نام کامل تاتی نویسنده).

کارگردان به طرق ذکر شده، در روند روایی فیلم نشان می‌دهد که چقدر به دنبال روایت داستانی به قلم تاتی نیست؛ بلکه این خود زندگی و شخص تاتی می‌باشد. از فریم‌های برگزیده فیلم از لحاظ تصویرگری می‌توان به آن قسمت از فیلم اشاره کرد که شعبده باز به همراه مرد سوار بر قایق راهی روستا هستند. در این لحظات دوربین قایق و دو مرد را از پشت سر نشان می‌دهد، با سرعت گرفتن و دور شدن قایق قطرات آب بر روی لنز دوربین ضبط کننده ظاهر می‌شود. این قبیل سکانس‌ها که در این فیلم زیاد دیده می‌شود در جهت بیانی است که مدام زنده بودن این اتفاقات را به بیننده گوشزد کند. به این مفهوم که مخاطب بیشتر تماشاچی فیلمی زنده در قالب انیمیشن است تا انیمیشنی با قالب‌ها و ویژگی‌های تعریف شده. گویی کارگردان کاملاً برخلاف ایده برخی که گاه انیمیشن را برای بیان حالت‌هایی استفاده می‌کنند که سینما و رسانه‌های دیگر فاقد بیان آن هستند، عمل کرده است.

در مورد موسیقی فیلم باید گفت، که در بیشتر سکانس‌ها مخاطب به همراه تماشای انیمیت‌های قوی حس شنوایی اش درگیر شنیدن موزیکی است، هماهنگ با تصاویر و فضای فیلم، که او را در تمامی لحظات به طور حساب شده همراهی می‌کند. در مواردی صحنه‌های تکرارشونده فیلم از لحاظ موضوعی گاه حوصله مخاطب را سر می‌برد، در این مواقع موسیقی به سراغ مخاطب آمده و او را به جریان اصلی فیلم باز می‌گرداند.

از لحاظ بحث محتوایی که کارگردان و نویسنده به دنبال آن هستند، می‌توان گفت: این فیلم در مجموعه فریم‌های خود آنچنان از لحاظ بصری بیننده را درگیر می‌کند که گاه برای یادآوری آنچه از مفاهیم در لایه‌های زیرین فیلم نامه پنهان است، نیاز به یک بحث و هم‌اندیشی و مطالعه حس می‌شود.

مشکل تاتی با دنیای مدرن، اینجا این‌گونه خود را نمایش می‌دهد: در جای جای فیلم شاهد صحنه‌هایی هستیم از آدم‌های مرفه و مکان‌های پر زرق و برق که همگی نوعی مصرف‌گرایی را که از ویژگی‌های بارز انسان دوره مدرن است؛ را به نمایش می‌گذارد. مصرف‌گرایی که اگر داشته باشند باید خرج کنند و گر نه همانند شخصیت اصلی فیلم باید در هر سن و سالی که باشند به دنبال کسب درآمد باشند.

مخاطب در طول داستان سکانس‌های بارز را نیز در مکان‌هایی با ویژگی‌های دنیای امروزی می‌بیند، همانند لحظه ی آشنایی دختر و پسر فیلم که در یک فروشگاه اتفاق می‌افتد، در حالی که ما در روند داستان شاهد مکان‌هایی هستیم که طبیعت اطراف شهر را نمایش می‌داد یا حتی خیابان‌های شهر. گویی هیچ کدام از این لوکیشن‌ها بیانگر مقصود خالق اثر نبودند، جز فروشگاه! این‌گونه سکانس‌ها اگر در خیابانی به آن پرداخته شده باز حتماً المانی از دنیای مدرن را در کادر تصویر به نمایش می‌گذاشته است. مانند سکانشی که دختر و پسر در خیابان جلوی مغازه ای که در ویتترین خود دو مانکن زن و مرد دارد، ایستاده اند. این تصویرگری نشان می‌دهد در هیچ ثانیه از فیلم مخاطب توانایی خلاصی از مفهومی را ندارد که کارگردان به دنبال آن است.

این نکته در مفهوم دیگری از این فیلم باید مورد ملاحظه قرار بگیرد. این مفهوم چیزی نیست جز ریتم یکسان و ضرب آهنگ کند فیلم، مخصوصاً از نیمه دوم فیلم تا انتها ی آن یعنی درست جایی که پیرمرد و دختر راهی شهر می‌شوند. در نیمه دوم فیلم تماشاگر مدام منتظر نوعی اتفاق خاص است اتفاقی که نقطه اوج و فرود فیلم باشد. با کمی دقت در روند داستانی فیلم متوجه می‌شویم که این اتفاقات در طی داستان مدام در حال رخ دادن است، ولی چه چیز است که باعث می‌شود این‌گونه اتفاقات از چشم مخاطب دور بماند به گونه ای که حوصله تماشاچی سر برود یا حتی در بعضی موارد او را به تماشای فیلم تا انتها واندارد؟ انتهای که عکس‌العمل دختر در مواجه با نوشته پیرمرد باید دیدنی باشد!

می‌توان گفت در اینجا نیز باز مخاطب درگیر خواسته فیلم ساز و نویسنده است. در فیلم، ما شاهد نوعی روزمرگی کسالت بار هستیم، که بر کل فضای فیلم تاثیر گذاشته است. هنرمندی که در تقابل با دنیای مدرن امروز با تمام هنری که در داستان اش است، دست وی خالی تر از آن است که بتواند سلاخی در مواجه با نسل جدید و مدرن، داشته باشد. ما تمام اتفاقات را از زبان او و از نگاه او به زندگی و دنیای پیرامونش می‌بینیم و می‌شنویم.

در شعبده باز ما شاهد بیانی از مدرنیست و دنیای مدرن هستیم. پیرمردی دچار روزمرگی و مجبور به افزایش شمار سرانگشتی مخاطب برای به دست آوردن درآمد برای زندگی ساده و نه تجمّل گرایانه. شخصیتی که روزهای شور انگیز جوانی را از دست داده و تنها به دنبال روزهای کسالت آور پیری است. از این رو در فریم‌هایی که شما درانتظار یک تلنگر به مخاطب هستید؛ باز دچار نوعی کسالت می‌شوید، که با تکرار همان موضوعات در ثانیه‌های بعدی تنها با اندکی تغییر در نحوه بیان موضوع این حس در بیننده تشدید می‌شود. این تکرارها و موضوعات کسالت آور گاه آنچنان شدت می‌گیرد، که بیننده در بعضی از لحظات فیلم به مخاطبان شعبده باز که در سالن نشسته حق می‌دهد که سالن را ترک کند و اینجا^{۱۳}ست که متوجه می‌شویم، چقدر خالق اثر در گیر انتقال مفهومی است که در ذهنش دارد. در حالی که با دیدن این انیمیشن بعید است که هنرمند خالق اثر فاقد توانایی جذب مخاطب همانند سایر محصولات باشد.

البته این گفته نمی‌تواند توجیه مناسب برای ضعف فیلم در تکرار مداوم صحنه‌هایی باشد که می‌توانست به نمایش گذاشته نشود. هنرمند می‌توانست با کمی اختصار نه حذف کامل، به بیان مطلب خود بپردازد. از سویی دیگر این نقد زمانی جایز است، که ما فیلم را به عنوان روایتی صرف نگاه کنیم، اما زمانی که سخن از بیانی به گونه ی زندگی نامه در میان باشد، به کاربردن جزئیات برای بیان مطلب در دوره ی مشخص زمانی، نکته ای بدون اشکال است. با این حال سخن گفتن و بحث درمورد مقوله ی روند کند داستانی با تمام نیاتی که سازنده در ذهن خود داشته است، مفصل است و نیازمند دانستن نگاه عمیق تر سازنده می‌باشد.

شامت در مورد سبک کاری خود می‌گوید: «سبک من مبتنی بر پانتومیم و بازی کاراکتر هاست. من بیشتر تحت تاثیر فیلمبرداری زنده قرار می‌گیرم تا انیمیشن. تحت تاثیر ژاک تاتی و همه ستاره‌های فیلم‌های صامت مثل چارلی چاپلین، باستر کیتون و ...» این نکته به خوبی در فیلم شعبده باز قابل رویت است.



در پایان باید به این نکته اشاره کرد که فیلم شعبده باز آخرین اثر بلند شامت به عنوان کارگردان انیمیشن، بعد از انیمیشن های پیرزن و کبوترها و سه قلوهای بلویل، طبق برنامه ریزی های تولید می بایست در سال ۲۰۰۷ اکران می شد، ولی با سه سال تأخیر در فوریه سال ۲۰۱۰ (در ۶۰ امین جشنواره فیلم برلین) اکران شد. هزینه ی ساخت این فیلم حدود ۱۰ میلیون یورو بوده است و هزینه و سرمایه گذاری آن را شرکت **Pathe pictures** به عهده داشته است. این محصول در اسکار سال ۲۰۱۰، در قسمت بهترین فیلم بلند انیمیشن در رقابت با دو فیلم دیگر، «داستان اسباب بازی ۳» و «چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم؟» قرار گرفت، و نامزد جایزه اسکار این سال شد. گفتنی است در این سال جایزه اسکار به فیلم «داستان اسباب بازی ۳» ساخته شرکت پیکسار و دیزنی تعلق گرفت.

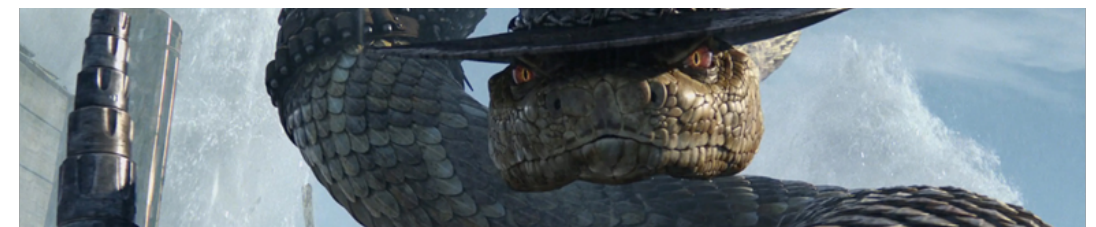
در شماره بعد، در راستای اهداف ذکر شده و چارچوب تعیین شده، به معرفی چند کتاب در زمینه انیمیشن می پردازیم و در ادامه سعی می کنیم، ارائه ای از خلاصه آنچه که کتب ذکر شده سعی در بیان آن دارند، بیاوریم.

مصاحبه با جاستین هولت

مترجم | میلاد جعفری

■ سلام جاستین. میتوانی برای ما کمی درمورد خودت بگویی؟ (مثلا سن، شغل، محل زندگی)؛ و این که چه چیزی باعث شد که شغلی در صنعت هنری را انتخاب کنی؟

اسم من جاستین هالت هست و به عنوان تکستچر پینتر (طراح بافت) در قسمت جلوه های ویژه در صنعت سینما فعالیت می کنم. در حال حاضر به ونکوور آمده ام تا به عنوان لیدر طراحی بافت در شرکت «ایمیج انجین» فعالیت کنم. برای اینکه به جایی که الان هستم برسم، راههای پربییچ و خمی را طی کرده ام. من در اصل یک دانشجوی رشته حقوق در دانشگاه مدیسون در ویرجینیا بودم. هیچ وقت از حقوق و قوانین خوشم نمی آمد و همیشه دلم می خواست که در صنعت فیلم، به خاطر اراده ای خاصی که برای رسانه داشتم، فعالیت کنم. اشتیاق من با فیلم هایی همچون ماتریکس، گوست باسترز، تراژدی بیگانگان، شکارچی ۱ و ۲ و روبوکاپ افزوده می شد و این فیلمها الهام بخش من بودند. من همیشه مجذوب صنعت سرگرمی بودم؛ غافل از اینکه روزی در اواسط تحصیل، این کار را به صورت جدی ادامه خواهم داد.



■ جاستین، شما تا اینجا رزومه ی درخشانی را داشتید، شما در فیلم های جذابی فعالیت و حضور داشته اید. من احتمال می دهم که خوانندگان ما بخواهند بدانند که شما بیشترین لذت و رضایتمندی را در کدام کار داشتید؟ و در حال حاضر مشغول چه کاری هستید؟

سوال سختی پرسیدید، هر پروژه ای که تا اینجا داشتم؛ جایگاه ویژه ای در قلب دارد، من در تمام پروژه ها از جان و دل به صورت خستگی ناپذیر تلاش می کردم تا نتیجه ی نهایی همان شود که من انتظارش را دارم. من خاطره های خوشی با پروژه ی «هالک» و نقاشی کاراکترهای آن فیلم داشتم ولی از آنجایی که کاراکترهای انیمیشن «Rango» را از صفر تا صد خودم انجام دادم برایم دلنشین تر بود؛ باید بگویم با این کار گل کاشتم. فیلم «Owlship» هم فوق العاده بود. در حال حاضر هم روی ۳ پروژه دیگر فعالیت دارم و کار پینت و تکستچر آن ها برعهده من است، قسمت آخر سریال «twilightr» (breakind dead) و دو کار دیگر.

■ جاستین میتوانی برای ما درباره نرم افزارهایی که یک طراح بافت و تکستچر با آن ها کار میکند، حرف بزنید؟ و مشکلاتی که احتمالا در استفاده از این نرم افزار ها با آن ها مواجه می شوید؛ چیست؟

نمیشود مرز واضحی بین نرم افزار ها کشید؛ ولی من بیشتر از دو نرم افزار MARI و Photoshop در طراحی بافت، استفاده می کنم. قبل از نرم افزار MARI برخی مسائل پیش رو می آمد؛ مثلاً من باید بین نرم افزار Photoshop و پکیج ۳ بعدی بارها شیفت می کردم تا به نتیجه دلخواه برسم، که با آمدن ماری این مشکل به راحتی پایان یافت.

■ در ۶-۷ سال گذشته بزرگترین پیشرفت هایی که از طریق نرم افزار و حیطه کار بافت گذاری به دست آورده اید از چه چیزهای خاصی بوده است؟ نکات خاص؟ حيله ها و ترفندهای خاص؟

من فکر نمی کنم که این پیشرفت های عظیم کارهای مرا چندان شامل شود. Mari باعث سهولت ایجاد بافت و افزایش کیفیت و رزولوشن کارها می شد و در کیفیت کار تاثیر می گذاشت. ولی باید بگویم که کار با هنرمندان حرفه ای بود که به من اجازه داد که مسیر این کار را که شامل مشاهده دقیق، درک صحیح رنگ و اجرای بی عیب و نقص کار بود، را تا اینجا خوب بپیمایم.

■ تکستچر ها را چگونه تهیه میکنید؟ آیا خودتان عکاسی می کنید و یا اینکه آن ها را در فتوشاپ تهیه می کنید؟

من تمام تکستچرهای مورد استفاده در کارهایم را با عکاسی، از طریق اینترنت، بوسیله اسکن بافت های خاص بدست می آورم. تمامی تکستچرهای من اصالت عکس طبیعی را دارند؛ که به صورت کاملاً حرفه ای در نرم افزارهای Photoshop و MARI تغییرات داده شده اند.

۵ بیماری روانی مرسوم میان کاربران تکنولوژی

جلال فلاح



وقتی اسم بیماری روانی به گوش مان می خورد، اغلب تصورهایی خاص از افراد دیوانه به ذهن ما می رسد. حال آنکه واقعیت غیر از آن است و بیماری های روانی دامنه گسترده ای را شامل می شوند که ممکن است دلایل متفاوتی نیز داشته باشند. در این مطلب به بررسی ۵ بیماری کاملاً واقعی و اثبات شده که بر اثر کار زیاد با گجت ها و فناوری روز ایجاد می شوند؛ می پردازیم.

۱ تکنوفوبیا (Technophobia)

دسته اول کسانی هستند، که از تکنولوژی ترس دارند. این افراد بطور کلی در هنگام مشاهده نمود های تکنولوژیکی، برای مثال افرادی که از تلفن همراه استفاده میکنند، بطور غیر نرمالی هیجان زده شده و استرس خواهند داشت.

۲ نوموفوبیا (Nomo phobia)

این دسته از افراد در هنگام دوری از یک دستگاه تلفن همراه احساس ترس و تنهایی می کنند. این دسته از افراد در دو دسته مجزا باید مورد درمان قرار بگیرند. دسته اول افراد معتاد (به تلفن همراه) و دسته دوم افراد دارای فوبیا یا همان دارای ترس می باشند. ترس از نبود تلفن همراه در چنین افراد بیماری بطور کلی در مواقع اتمام شارژ باتری و خرابی دستگاه نیز مجدداً ظهور میکند.

۳ سایبرفوبیا (Cyber phobia)

ترس از اثرات کامپیوتر ها، برخی افراد (اغلب مسن تر ها) از انجام امور با استفاده و بهره گیری از کامپیوتر ها ترس دارند و در هنگام استفاده از آنها مدام منتظر مشاهده یک پیغام خطا یا بروز مشکل خواهند بود زیرا به مزایای کامپیوتر بصورت بنیادین هیچ اعتقادی ندارند و آن را عمدتاً مضر می پندارند.

۴ تلفونوفوبیا (Telephonophobia)

ترس از تلفن های همراه و خانگی. چنین افرادی عمدتاً در هنگامی که یک تماس ساده دریافت می کنند، بسیار هیجان زده شده و انتظار دریافت اخبار بد را از طریق تلفن دارند. این ترس باعث می شود تا چنین افرادی با افراد پشت خط نیز رفتار نامناسبی نشان دهند.

۵ سلفیفوبیا (Selfiephobia)

ترس از گرفتن عکس از خود است، چنین افرادی از ظاهر شدن در مقابل هر دوربین دیجیتالی خود داری می کنند؛ زیرا می ترسند تصویر آنان به سرعت بر روی اینترنت انتشار یابد و یا وجهه بدی را جلوه دهد. ترس در چنین افرادی عمدتاً از کمبود اعتماد به نفس ناشی می شود.

ما اغلب در مورد هنرمندان کانسپت (concept artist) و مدلسازها می شنویم؛ می خواستیم بدانیم که این افراد چگونه معروف می شوند و وارد صنعت فیلم و انیمیشن می شوند؟ آیا تبلیغات خاصی می طلبد؟ یک هنرمند در این زمینه ها چگونه می تواند به پیشرفت برسد؟

باید پشتکاری فراتر از آنچه مد نظرشان است، داشته باشند. بعضی قسمت ها در زمینه تکستچر که به سایه زن و گرافیک کامپیوتری ختم می شود، چنان پیچیده می شود که آنچنان که شایسته است، به آن ها پرداخته نمی شود؛ البته با ظهور نرم افزار MARI تحولی در این زمینه بوجود آمد، که هنرمند نقاشی دیجیتالی کم تر درگیر این گونه مسائل بشود. برای من بهترین راه پیشرفت، همکاری و تجربه بوده است. با هنرمندان شاخص همکاری کردن، اجرا کردن پروژه های شخصی و تمرین بهترین راه است. این کاریست که من هنوز هم که هنوز است دنبال می کنم. این چیزی است که شما را در محل کارتان محبوب می سازد و دوستی ها را صمیمیت می بخشد.

چه پیشنهادی برای آن دسته از هنرجهایی که می خواهند وارد این صنعت شوند دارید؟ چه تخصص هایی باید داشته باشند؟

اگر می خواهند وارد صنعتی شوند من ۲ اصل را پیشنهاد می کنم، که در یکی از کارها بهترین باشند و در دیگری عالی. تخصص، کلید اصلی وارد شدن به صنعت فیلم است. یک طراح بافت باید بلد باشد که چگونه از یک عکس طبیعی، بافتی بی عیب و نقص بسازد؛ و پس از درک رنگ آن بهترین کیفیت را باید ارائه دهد.

گام بعدی برای شما چیست؟

این است که تمام کارهای بافت ایجاد شده در Image Engine در بالاترین مرتبه قرار گیرد. من راه رسیدن به آن را می دانم و به آن خواهیم رسید.





اجزا دوربین عکاسی

بررسی این شماره:

لنز

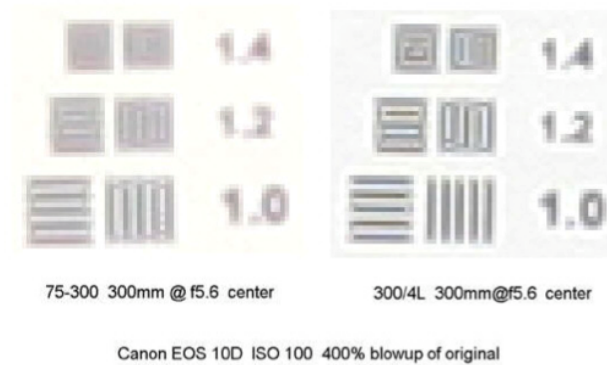
مرتضی تیموری

جلال فلاح

لنز دیجیتال

به علت تفاوت های ساختاری که در عکاسی دیجیتال خصوصا در بخش صفحه حساس (فیلم و سنسور) وجود داشت، سازندگان ناچار به ایجاد تغییرات خاص در لنزها و یا بهبود آنها شدند. اما به طور کلی، اصول کاری لنزها یکی است و بسیاری از لنزها به صورت مشترک در دوربین های آنالوگ و دیجیتال مورد استفاده قرار می گیرند. در این بخش به برخی از ویژگی ها و تفاوت های لنزها در عرصه دیجیتال و آنالوگ پرداخته می شود.

یکی از ویژگی های لنز، قدرت تفکیک و ایجاد تمایز بین جزئیات بسیار ریز در تصویر است. که با اصطلاحات کنتراست و رزولوشن لنز مشخص می شود. با ارائه سنسورهای تصویری با رزولوشن های بسیار بالا و پیکسل های ریز، بسیاری از لنزهای آنالوگ قادر به تولید کنتراست و رزولوشن مناسب برای این سنسورها نبودند؛ لذا سازندگان برای برآورده کردن نیاز دوربین های دیجیتال، ناچار به تولید لنزهایی با کیفیت تصویری بالاتر شدند، که طبیعتا دوربین های آنالوگ نیز از آنها بهره مند شدند.



در شکل فوق در فاصله کانونی ۳۰۰mm، قدرت تفکیک در لنز سمت راست بیشتر است.

بر روی سطح سنسور تصویری (صفحه حساس)، میکرولنزی قرار دارد که تصویر را روی سطح سنسور متمرکز می کند. سطح سنسور پوشیده از سلول های نوری با ساختاری سه بعدی است، که در بالا به نور حساسند. حال وقتی نور از لنز عبور می کند و به سطح سنسور می رسد، به سلول های نوری مرکز سنسور به طور مستقیم برخورد می کند.

حال آنکه هر چه از مرکز سنسور به سمت اطراف سنسور می رویم، نور مایل تر به سلول های نوری برخورد می کند در نتیجه بخشی از نور به بالای سلول برخورد کرده و بخشی با برخورد به دیواره جانبی سلول به هدر می رود. این امر باعث هدر رفتن بخشی از نور و ایجاد تأثیری مانند خطای رنگی Chromatic Aberrations (ایجاد حاشیه رنگی در لبه اجسام) به خصوص در قسمت هایی با کنتراست بالا می شود. در این شرایط در لبه اجسام، حاشیه رنگی خصوصا ارغوانی ایجاد می شود. به این خطا در اصطلاح اتلاف نور و خطای رنگی یا Wide Angles, Purple Fringing and Light Falloff گفته می شود.

در دوربین هایی با سنسور بزرگ تر، نوری که به بخش های انتهایی سنسور می رسد مایل تر است در نتیجه تأثیر این خطا تشدید خواهد شد. این خطا در لنزهای واید نیز تشدید می شود به همین دلیل برخی از سازندگان، برای کاهش این نقیصه، قطعاتی را جهت مستقیم کردن تابش نور، به انتهای برخی از لنزهای دیجیتال اضافه کرده اند.

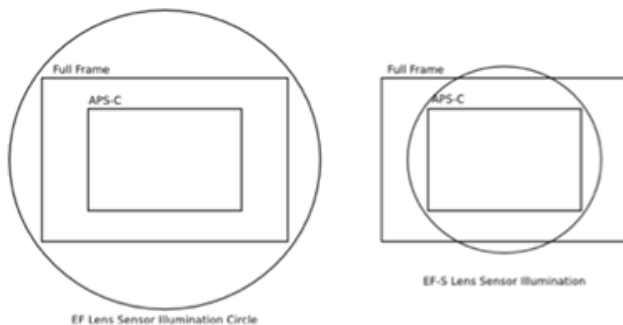
انعکاس نور از سطح سنسور تصویری بیشتر از فیلم عکاسی است، بنابراین احتمال ایجاد مشکلات تصویری مانند هاله های نوری، فلر و شبح (Flare, Ghost) در عکس بیشتر است. لذا برخی از سازندگان از لایه های پوششی خاصی (Coating) در بدنه داخلی لنزها استفاده می کنند تا انعکاس ها را به حداقل برسانند.

تصویری که لنزهای معمول قطع کوچک تولید می کنند، منطبق بر صفحه حساس ۳۵mm یا Full Frame است. اما زمانی که از سنسورهای کوچک تر استفاده می شود، مقداری از تصویر حاصل از لنز در خارج از سطح سنسور تشکیل شده و بخشی کوچکتري از تصویر ثبت می شود. مثلا زمانی که از لنزهای سوپر واید یا فیش آی استفاده می شود، عکاس باید متوجه باشد که بخشی از انحنای اطراف کادر را از دست خواهد داد. در واقع در این حالت، بخشی از تصویر اتلاف خواهد شد.

عواملی از این دست باعث شد که لنزهایی مختص سائزهای کوچک تر طراحی شوند که به دلیل امکان استفاده از اجزا اپتیکی کوچک تر، مزایایی چون حجم، وزن و قیمت کمتر به همراه داشت (مانند لنزهای سری EFS در دوربین Canon و یا سری DX در دوربین های Nikon).

البته باید توجه داشت که در اغلب موارد این لنزها با دوربین های Full Frame همخوانی ندارند، به این معنا که یا تصویر تولید شده کوچک بوده و همه سنسور را در بر نمی گیرد، یا اصلا قابل نصب بر روی بدنه دوربین نبوده و یا در صورت نصب، نمی تواند تصویر تولید کند. در شرایطی که از لنزهای معمول Full Frame برای سنسورهای کراپ استفاده می شود، عمق میدان بیشتر خواهد بود.

از آنجا که به دلایل اپتیکی، تصویر تولید شده توسط لنز در وسط؛ از شارپنس و کیفیت بهتری برخوردار است، سنسوری که کوچک تر از تصویر حاصل از لنز است، بخش های وسط تصویر را ثبت می کند که کیفیت بهتری دارد و مشکلات موجود در اطراف و گوشه های تصویر (مانند تیرگی یا عدم وضوح یا اعوجاج های شدید) را ثبت نمی کند.



شکل سمت چپ قطر دایره تصویر در لنز EF Canon که Full Frame است و لنز کراپ EF-S در سمت راست

تاریخچه بازی های رایانه ای

پریسا علیخانی

در ابتدای تاریخچه ی بازی های رایانه ای، فرآیند طراحی، ساخت و توسعه یک بازی رایانه ای توسط برنامه نویسان معمولی و غیر متخصص انجام می شد. این فعالیت ها عموماً به صورت فردی انجام می شد که برآیند آن، یک محصول با خروجی سرگرم کننده بود.

بدون شک ایده ی اولین بازی های رایانه ای برگرفته از بازی هایی بود که سال ها توسط مردم مختلف، روی صفحات کاغذ انجام می شد. در سال ۱۹۴۷؛ توماس تی، گلد اسمیت جی آر و استل ری من دستگاهی به نام لامپ اشعه کاتدیک را که یک وسیله سرگرمی بود، اختراع کردند ولی نشانی از گرافیک های رایانه ای در آن وجود نداشت. تولد بازی های رایانه ای باز می گردد به سال های ۱۹۵۰ میلادی، در آزمایشگاه کامپیوتر دانشگاه ام.آی.تی و لابراتور ملی بروکهاون.

در سال ۱۹۵۲ م، آس.داگلاس، پایان نامه ی دکترای خود را در دانشگاه کمبریج با موضوع «تقابل انسان و کامپیوتر» نوشت و اولین بازی پژوهش گرافیکی رایانه ای را برای مصارف تحقیقی اش ساخت. کمی بعد در سال ۱۹۵۸ م ویلیام.ا.هگینیوتام، نخستین بازی رایانه ای به نام تنیس برای دو نفر را ساخت.

در سال ۱۹۶۰، عده ای از دانشجویان موسسه تکنولوژی «ماساچوست»، بازی جنگ فضایی را طراحی کردند که در آن، دو بازیکن با یکدیگر نبرد می کردند. دانشجویان در این بین، مطالب بسیاری درباره نرم افزارهای سرگرم کننده آموختند و در فرآیند یادگیری نرم افزارهای گوناگون، پردازشگر یونیکس بنیان نهاده شد.

در سال ۱۹۷۸ شرکت تایتو بازی مهاجمان فضا (۱۹۷۸) را منتشر کرد. ایده ی این بازی، الگویی برای بسیاری از بازی های تیراندازی که بعداً ساخته شدند، بود و در سال ۱۹۸۰ شرکت آتاری آن را برای آتاری ۲۶۰۰ آماده کرد.

محبوبیت این بازی به قدری بود که برای بازی کردن این بازی کنسول آتاری ۲۶۰۰ می خریدند. در همین زمان ها بود که شرکت های ژاپنی زیادی وارد صنعت ساخت بازی های آرکید شدند. شرکت هایی نظیر نامکو. شرکت نامکو در سال ۱۹۸۰ بازی پک مَن (۱۹۸۰) را برای دستگاه های آرکید تولید کرد. پک مَن (۱۹۸۰) اولین شخصیت تاریخ بازی های رایانه ای است که چهره ی منحصر به فرد دارد.

در بازه زمانی ۱۹۸۰ تا ۱۹۸۹ سرعت تولید بازی شروع به رشد کرد، که بسیاری از بازی های معروف در این دهه تولید شده است. مانند زورک در سال ۱۹۸۰، دونکی کونگ در سال ۱۹۸۱، پل پزیشن در سال ۱۹۸۲، ماریو برز در سال ۱۹۸۳، الیت در سال ۱۹۸۴، متروید در سال ۱۹۸۶، مگا من در سال ۱۹۸۷، پابلیس در سال ۱۹۸۹. در سال ۱۹۸۵ سیستم نینتندو (NES) معرفی و پس از آن سیستم سگا مستر همراه با بازی برادران سوپر ماریو موفقیت آنی پید کرد تا حدی که بازی پر فروش بازی های رایانه ای تمام تاریخ می شود.

در سال ۱۹۸۹ نینتندو گیم بوی به عنوان اولین سیستم بازی دستی معرفی شده است که همراه با بازی تتریس ساخته شد که آن را بسیار محبوب کرده بود. تتریس توسط یک دانشمند روسی الکسی طراحی شده و اعتیادآورترین بازی در نظر گرفته شده بود.

با آمدن کامپیوترهای شخصی و سیستم عامل داس به عنوان سیستم اجراگر نرم افزارها، شرکت ها به فکر درست کردن بازی های کامپیوتری که با قابلیت های این سیستم عامل همخوانی داشته باشد، افتادند. اولین بازی سه بعدی به نام وولف سه بعدی (۱۹۹۲) نیز در همین زمان یعنی سال ۱۹۹۲ ساخته شد و تا سال ها بازی های سه بعدی را بازی سبک وولف می نامیدند.

رایانه های شخصی ترکیبی از صوت و ویدئو می باشد، که در نسل جدیدی از بازی های رایانه ای ادغام خوبی از حرکت های کامل ویدئویی (اف ام وی) و آهنگ بسیار عالی از جلوه های صوتی و صدای محیط دیده می شود، که یک مثال مهم در سال ۱۹۹۳ میست است که دارای صحنه هایی زیبا و جلوه های صوتی موجود در فضا می باشد. بین سال های ۱۹۹۴ تا ۱۹۹۶ نسل بعدی بازی ظاهر شد. سگا زحل در سال ۱۹۹۴ و نینتندو ۶۴ در سال ۱۹۹۶ معرفی شده است. در سال ۱۹۹۴ تازه سونی و پلی استیشن منتشر شد. در این میان بازی نینتندو بازی دونک کونگی کانتری را برای سیستم های خانگی عرضه می کند و هم چنین در سال ۱۹۹۵ بازی وار کرافت را شرکت بیلزارد

عرضه کرد تصویر زیر نمونه ای از بازی دانکی کونگی کانتری را نشان داده است



باید توجه داشت که هنوز گرافیک بازی ها فاصله ی زیادی با آنچه امروز شاهد آن هستیم داشت. آمدن سیستم عامل ویندوز ۹۵ در سال ۱۹۹۵ که از لحاظ گرافیکی بسیار متحول تر از سیستم عامل های قبل بود، باعث شد تا جهش بلندی در عرصه ی ساخت و طراحی بازی های کامپیوتری ایجاد شود. بازی های موفق همچون صنعت جنگ (۱۹۹۴)، عطش برای سرعت (۱۹۹۴) و فیفا (۱۹۹۳) در این دوره ساخته شدند که نسخه های جدیدتر آنها تا به امروز به بازار عرضه می شوند و همچنان جزو پرفرمدارترین بازی های روز دنیا هستند. در سال ۲۰۰۵ میکروسافت نسل جدید از کنسول های بازی با ایکس باکس ۳۶۰ آغاز شده است، در سال ۲۰۰۷ پلی استیشن ۳ منتشر شد، این دستگاه قدرتمند با پردازنده سه هسته ای می باشد بازی ورلد اف کرافت در سرتاسر دنیا به معروف ترین و موفق ترین بازی تاریخ تبدیل شد.

به دنبال رشته ورزشی یک بازی بزرگ، که به دنبال کنسول های وی فروخته شده است. به طوری که در سال ۲۰۰۹، بازی ورزشی باعث جذب بسیار زیاد کاربران و طرفداران بازی های ورزشی بود. تصویر زیر نمونه معروفی از بازی های ورزشی و کنسول وی را نشان می دهد.

در سال ۲۰۱۲ میکروسافت و سونی یک گام بیشتر پیشرفت کردند، شرکت های بازی ساز دنیا تماماً با تقویت کنسول های خود، شناخت درست طیف نیازهای مشتریان، بالا بردن گرافیک، دقت در جزئیات و سرمایه گذاری بیشتر در عملکرد هوش مصنوعی بازی-ها باعث جذب بازی بازان این گونه بازی ها شدند. که این نوع بازی ها به واسطه حرکت با اندام می باشد.

بازی های موبایل مهمترین نوع بازی ها در این دهه تبدیل شد، به طوری که در سال ۲۰۱۲ تلفن ها، نوت بوک و ماشین های رومیزی منتشر شد.

به هر حال بازی های امروز، چه در حوزه ی بازی های حرفه ای و چه در حوزه ی بازی های تفننی، باتوجه به کارتهای گرافیکی پیشرفته، صدای سه بعدی و امکان رقابت در فضای مجازی، دنیای شگفت انگیزی را درست کرده اند و هرروز متنوع تر می شوند و رقابت در این بازار، بسیار داغ و سخت شده است

مقدمه

سینما پدیده ایست که امروزه بشر را با هر رده سنی و فرهنگ ها و نژادهای گوناگون درگیر خود کرده است. این رسانه قدرتمند از تولد خود در جهان (۱۸۹۵) و در ایران در دوره پهلوی اول (۱۳۱۲) با فیلم بلندی از اوانس اوگانیانس با نام «آبی و رابی» در سینما مایاک در خیابان لاله زار تهران که بر پرده سینما رفت، تا به امروز شاهد جسترهای متفاوتی بوده است. به همین خاطر در این بخش که به یاری برپایی این نشریه در اختیار این رسانه قرار گرفته است، سعی بر آن است تا در راستای بالا بردن سطح سواد خوانندگان، در باب سینما سخن به میان آید.

حال با توجه به اینکه بحث درباره سینما از جوانب مختلفی چون تاریخ، نظریه پردازی، فلسفه و دیگر علوم مرتبط با این رسانه به درازا کشیده و در این میان، مجال بسط آن نیست، بهتر که بگوییم: تو خود حدیث مفصل بخوان از این مجمل. اینک تا آنجا که در توان این درگاه است، می خواهیم پردازیم به نقش سینما در رشته چندرسانه ای که بی شک از مقامی شامخ برخوردار بوده است، چرا که با توجه به میان رشته ای بودن چندرسانه ای، واضح است که مطالب بعدی این بخش از قراری است تا هر چه بهتر این شاخه پر اهمیت رشته مذکور مورد بحث قرار گیرد.

اصغر فرهادی و درباره الی

جایزه اسکار سینما برای فیلم «جدایی نادر از سیمین» اصغر فرهادی در سال ۲۰۱۲ بدون شک نقطه عطفی در بین سینماگران و همین طور مخاطبان این رسانه بوده است. طوریکه پس از کسب این افتخار برای جامعه ایران بالاخص جامعه سینمایی کشورمان، نه تنها بیش از پیش نام این کارگردان بزرگ را بر سر زبان ها انداخت که حداقل انتظار نگاه ویژه تری به این هنر را باعث شد.

فرهادی کارگردانی که کارش را در ابتدا با نوشتن فیلمنامه مجموعه تلویزیونی روزگار جوانی در سال ۷۷ آغاز کرد و پس از آن با فعالیت های مستمر در زمینه فیلمنامه نویسی و کارگردانی چندین مجموعه و فیلم بلند ادامه داد. با وجود پرونده هنری پر اهمیت این کارگردان در این مطلب می خواهیم فیلم «درباره الی ...» را مورد بازنگری و تحلیل قرار دهیم. «درباره الی ...» چهارمین فیلم بلند اصغر فرهادی که پس از کشمکش های زیادی که برای نمایش این فیلم وجود داشت در سال ۸۷ اکران شد. این فیلم با اکران در جشنواره فیلم فجر برنده جایزه بهترین کارگردانی و بهترین صدای فیلم (حسن زاهدی) و بهترین فیلم از نگاه تماشاگران شد. فیلم در دو جشنواره بین المللی فیلم برلین و جشنواره فیلم ترابییکا به ترتیب جایزه خرس نقره ای بهترین کارگردانی و بهترین فیلم داستانی بخش بین الملل را به خود اختصاص داد.

در تحلیل و نقد فیلم، قصد بر توضیح چندین باره ی داستان را ندارم، به همین خاطر فقط به المان هایی که در متن برای توضیح بیشتر نیاز است بسنده کرده ام. اگر نگاهمان به اثر سینمایی بیان گر تلنگری باشد، که از سمت این رسانه به مخاطب وارد می شود تا معضل یا شرایط انسانی که در زندگی روزمره با آنها مواجه هستیم را نشان دهد؛ باید گفت در این فیلم آن مسئله ای که فیلمساز قصد واکاوی آن را داشته مسئله قضاوت است؛ مسئله ای که به دلیل تکرار آن در دنیای پیرامون چه اگر خودمان مورد قضاوت قرار بگیریم و چه اینکه در معرض قضاوت دیگران باشیم، از کنار آن رد می شویم. این نادیده گرفتن بیشتر در شرایطی خواهد بود که خودمان در معرض قضاوت قرار گیریم.

این مقوله اگر چه در زندگی روزمره مان یک اتفاق عادی باشد، اما با تماشای این اثر حداقل برای مدتی که با پخش فیلم همراهیم ما را به فکر وا می دارد. قصد فیلمساز نه پیامدهای این معضل که بیان این اتفاقات به ظاهر ساده است، البته می توان با پایان باز فیلم در مورد پیامدهای این معضل هم سخن گفت.

این مسئله در دو قسمت، قبل و بعد از گم شدن شخصیت الی (بازی ترانه عیلدوستی)، جهت های مختلفی دارد. در قسمت اول (قبل از گم شدن الی) نظر شخصیت ها که معمولاً در سطح قضاوتی مثبت قرار دارد، باعث همزاد پنداری عموم تماشاگران با شخصیت ها می شود و حتی شاید این نظرات را در گذشته ی زندگی خود جست و جو کنند. برای مثال در فصل پارک جنگلی چند شخصیت شروع به نظر دادن راجع به الی می کنند با این جملات که: ادا اصولی نیست، محجوبه ... همین طور در ادامه روند فیلم اتفاقاتی از این دست باز هم تکرار می شود. اغلب این نظرات حول این موضوع می چرخد که در کل دختر مناسبی است برای آشنایی با احمد (بازی شهاب حسینی).

تاریخچه مرورگرها

پریسا علیخانی



اولین صفحه وب که توسط برنزی لی ساخته شد فاقد تصویر بود و فقط چند text در آن گنجانده شده بود. تیم برنزلی اولین صفحه وب دنیا را که شامل چند پاراگراف و یک لینک به ایمیل خودش به صورت mailto را ایجاد کرد.

اولین مرورگر؛ NCSA Mosaic یکی از اولین مرورگرهای گرافیکی بود؛ این مرورگر انقلابی در زمینه رابط گرافیکی ایجاد کرد. قبل از مرورگر NCSA Mosaic تصاویر و متن همزمان قابل نمایش نبودند و حتی دکمه بازگشتی نیز وجود نداشت، مرورگر World Wide Web که بعدها به نام نکسوس تغییر نام یافت، فقط توانایی نمایش متن را داشت و حتی فونت ها و رنگهای استفاده شده در آن هم کاملاً محدود بود و گستره ای را در بر نمی گرفت.

Netscape: بعد از یک سال مدیر همین پروژه، شرکتی با نام نت اسکپ و مرورگری با همین نام تأسیس کرد که موفق شد ۹۰ درصد کاربران را به خود اختصاص دهد و به محبوبیت خود بیفزاید. IE: اقتباس شده از مرورگر موزائیک است که توسط ماکروسافت توسعه یافت و به رقابت با مرورگر نت اسکپ پرداخت. این قضیه اولین جنگ مرورگرها را در سال ۱۳۷۴ (۱۹۹۵ میلادی) رقم زد.

IE تا سال ۱۳۸۱ (۲۰۰۲ میلادی) موفق شد تا با محبوبیت سیستم عامل شرکت سازنده اش ۹۵ درصد کاربران رو به سمت خودش جلب کند. سال ۱۳۷۷ (۱۹۹۸ میلادی) بود که Netscape برای ایجاد یک مرورگر رقابتی خوب و استفاده از منابع متن باز، بنیاد موزیلا را تشکیل داد. با موفقیت ها و نوآوری های روزافزون فایرفاکس در جذب کاربران بیشتر، درجا زدن ماکروسافت با IE۶ هم آغاز شد؛ بعدها شرکت های بزرگ نرم افزاری با توجه به پتانسیل بالای مرورگرها در جذب کاربران به محصولات و تبلیغات هدفمند، مرورگر های اختصاصی خودشان را روانه ی بازار کردند.





در شروع فیلم با صحنه‌های پر پرسوناژ و روایت داستان که حول شخصیت پردازی و درگیر کردن مخاطب با روال داستان می‌گذرد روبه‌رو هستیم، در این میان ذکر نکاتی از قبیل سواد فیلمساز و مهارت وی در شکل دادن همزاد پنداری مخاطب با شخصیت‌ها، برش‌های هوشمندانه خانم هایدی صفی‌یاری تدوینگر اثر و فیلم برداری درخشان آقای حسین جعفریان خصوصا در فصل دریا ضروری است. این‌ها همه مطالبی است که ما را با فیلمی در خور توجه از لحاظ فرمال و محتوایی در گیر می‌کند.

بهتر است در این مرحله، به مسئله‌ی کنش-ایده توجه کنیم. کنش-ایده در اثر سینمایی را می‌توان به عنوان پیش کاتارسیس خواند، به این مفهوم که، قبل از نقطه اوج یا همان کاتارسیسی که مرحله تخلیه‌ی عمیق هیجانی است، کنش-ایده اتفاق می‌افتد. هیچکاک، کارگردان بزرگ انگلیسی زبان در این باره می‌گوید: اگر در فیلمی بمبی ناگهان بدون هشدار قبل، منفجر شود، با فیلم بزرگی طرف نیستیم. می‌بینیم که این مسئله به بهترین شکل در روند داستان پیش می‌رود

برای مثال، نماهایی از امواج خروشان دریا، نور پردازی و رنگ فریم‌ها که متمایل به رنگ خاکستری، یا حتی در همان نماهای ابتدایی که در تونل برداشت شده است؛ صدای جیغ مسافران را داریم. این‌ها و کنش-ایده‌های دیگری از این دست، همه و همه در بیان اتفاق بزرگ نیمه ابتدایی داستان (فصل غرق شدن)، دخیل هستند. این همان کاتارسیسی است که به استادی تمام در این فیلم، ساخته و پرداخته شده است. پس از غرق شدن شخصیت آرش (نقطه اوج)، مخاطب در یک سرازیری قرار می‌گیرد که در جای خود بدون حرکت می‌ماند، به طوری که این روند تا چندین دقیقه بعد از این حادثه ادامه می‌یابد. به دنبال این اوج، پس از گم شدن الی، مخاطب همراه با کنش‌های فراوان شخصیت‌های دیگر برای تبرئه کردن خود در گم شدن الی، همچنان فقط شاهد ماجراست. وی فقط شاهد قضاوتی است که همه شخصیت‌ها درباره‌ی الی دارند.

هر کدام از شخصیت‌های فیلم با پیش کشیدن صحنه‌هایی که در نیمه‌ی ابتدایی فیلم اتفاق افتاد، قصد بر این دارد که اولاً خود را تبرئه کند و ثانیاً شخصیت میهمان (الی) را واکاوی کند؛ شخصیتی که حتی نام کامل آن را هم نمی‌دانند. همین‌ها کافی است برای اینکه متوجه قضاوت‌های شخصیت‌هایی باشیم که حتی از کوچک‌ترین هویت‌الی هم بی‌خبرند.

و اما مسئله پایان تلخ یا تلخی بی‌پایان!

ورود نامزد الی (علیرضا-بازی صابر ابر) در فیلم نقطه عطفی است که در فصل‌های انتهایی، موجب آن پایان باز فیلم می‌شود، که می‌توان گفت همان امضای هنری فیلمساز است که در تمامی آثارش به نحوی رعایت می‌شود.

با ورود علیرضا گره‌گشایی‌هایی در فیلمنامه اتفاق می‌افتد و آن اینکه سپیده مجبور می‌شود خبرداری خود را از وجود نامزد الی آشکار کند. و این آگاهی سپیده که مجبور است قبل از ورود علیرضا آن را کتمان کند، سبب استرس و دغدغه‌درونی او در سکانس‌های متعددی است، که رفته رفته با برملا شدن آگاهی قبلی سپیده، ما در روند این گره‌گشایی قرار می‌گیریم. این گره‌گشایی تا آنجا که مسئله تلاش علیرضا برای یافتن حقیقت اتفاق می‌افتد، پیش می‌رود. حقیقتی که تنها پاسخش در شکل‌گیری هویت‌الی برای علیرضا نقش اساسی دارد؛ و همین مسئله که در این قسمت قصد تأمل و واکاوی آن را داریم. چیزی که درواقع باید آنرا تلاش برای مفهوم کلی فیلم از سوی فیلمساز دانست. آیا کارگردان با ایجاد این فضای کتمان حقیقت، می‌خواهد تنها با رد یک پایان تلخ، تلخی بی‌پایانی شکل دهد؟

کتمان حقیقتی که همه شخصیت‌ها در شکل گرفتن آن سهیم‌اند. اگر کارگردان با نمای پایداری بخواهد مسئله کلیشه «زندگی جاریست» را مطرح کند، چرا باید حقیقت کتمان شود؟ چرا فیلمساز باید در مقابل این پرسش حیات‌ی که می‌توانست با گفتن حقیقت تنها سبب پایان تلخ روایت شود، با دروغی این پرونده را باز بگذارد؟

مگر غیر از این است که در فصل درخشانی از فیلم (سکانسی که شاهد دو شخصیت سپیده و علیرضا در آشپزخانه ویلا هستیم و شکل‌گیری کتمان حقیقت) چندین بار سپیده در مقابل لحن صادقانه و غیر مغرضانه علیرضا قرار می‌گیرد؛ که فقط می‌خواهد بداند که الی گفته بود نامزد دارد یا نه؟! اما تنها نتیجه از این بحث دروغی است که به قول شخصیت‌های دیگر فقط می‌خواهند قائله این سفر ختم به خیر شود!

حتی اگر فرض را بر این بگیریم که باز هم پاسخ صادقانه سپیده مشکل ساز شود، سپیده می‌توانست از خواسته و انتخاب خود الی برای این سفر، خودش و باقی مسافران را از مخمصه‌ای که شاید اتفاق بیافتد، رها کند.

با توجه به این نکاتی که با تماشای دقیق این اثر حاصل می‌شود، در این بخش فیلم، با بسط موضوعی در جریان هستیم که بر پایه یک کتمان حقیقت است. مسئله‌ای که متأسفانه به استادی موارد گذشته مطرح نشده است.

چیزی که تنها هدفش ضمیمه کردن یک تلخی بی‌پایان بر روال فیلم است.

«ماجرا» ی آنتونیونی یا «درباره الی...» فرهادی

بسیار سخن‌ها گفته شده در باب اینکه درباره الی ... کپی است از ماجرا. و یا اینکه از نظر برخی هم این دو فیلم بجز شباهت‌های روایی هیچ نقطه اشتراکی با هم ندارند. بحثی که در این راستا وجود دارد، بیشتر آشنایی مخاطبان با این نقد و در آخر پیامی روشن از این تحلیل است.

آنتونیونی و سینمایش

میکل آنجلو آنتونیونی (Michelangelo Antonioni) کارگردان ایتالیایی تبار که با فیلم «ماجرای» در سال ۱۹۶۰ مورد توجه سینماگرانی چون روسلینی و از آن پس سینمای حرفه ای جهان قرار گرفت. ویژگی سینماگران مهمی چون آنتونیونی، در شخصی بودن سینمای آنهاست. سینمای او بیش از هرچیز بیانگر دل مشغولی ها و دغدغه های فردی و تجربه های شخصی اش بود و دیدگاه های فلسفی و هستی شناسانه او را منعکس می کرد. از خودبیگانگی، تنهایی و سرگستگی انسان مدرن، درونمایه آثار آنتونیونی بود. رولان بارت فیلسوف فرانسوی آنتونیونی را نمونه کامل هنر مدرن خواند؛ که شعارش فرزاندگی، هوشیاری و شکنندگی است. بارت، کیفیت و دقت هنری آنتونیونی را در ثبت لحظات گذرای زندگی و تعریف خویشتن در بحبوحه میان عدم قطعیت و ثبات، ستایش کرده است. مسئله بحبوحه میان عدم قطعیت و ثبات در آثار آنتونیونی، چیزیست که میتواند پلی میان این دو فیلم مورد بحث باشد. چیزی که در بطن روایت شکل می گیرد.

می دانیم که روایت در داستان سوار بر پیرنگ آن، از ارکان ویژه در مباحث سینمایی است. از ابتدای ورود روایت و داستان در سینما تا امروز که این روند شامل جنبش ها، نظریات و تحقیقات وسیعی بوده است، مخاطبان خاص و عام را در سطحی قرار داده که بیشتر انتظارات او را در زمینه چگونگی بسط روایت در اثری که با آن مواجه است، قرار می دهد.

بررسی روایت در دو فیلم را با توجه به نظریه بینامتنیت شرح می دهم. برای توضیح این نظریه به تعریف رولان بارت اشاره می کنم: «هر متنی یک بینامتن است؛ دیگر متن ها در سطوح متغیر و با شکل های کمابیش قابل شناسایی در آن حضور دارند؛ متن های فرهنگ پیشین و متن های فرهنگ پیرامون؛ هر متنی یک بافت جدید از نقل قول های متحول شده است.» (بینامتن) موجب می شود که یک ویژگی گفته، به یک متن دیگر ارجاع شود؛ یعنی در هر اثر ما بسط و گرایش های وابسته به متون پیشین را داریم.

اما باید توجه داشت که با توجه به این نظریه، هنرمند فعالانه در حال هماهنگ کردن متون و گفتمان های از پیش موجود است نه منفعلانه.

دقیقا همان برخوردی که در بین این دو اثر اتفاق می افتد. درباره الی دارای برداشتی سوژکتیو و فعالانه از ماجراست نه اینکه اصغر فرهادی بخواهد از دیدگاه نظریه بینامتنیت در سطح برداشتی منفعلانه برآید. سفر، دریا، هیجان، قضاوت، تعلیق، عدم قطعیت و ... المان هایی هستند که در هر دو فیلم مشترک اند. روایت هر دو فیلم دارای مرحله ایست که حول گم شدن شخصیت اتفاق می افتد. «الی» فیلم فرهادی و «آنا» ی فیلم آنتونیونی.

اما روند داستان در فیلم فرهادی پس از این گره افکنی یعنی گم شدن شخصیت، ساختار فیلم را شامل گره گشایی هایی می کند، که در نهایت به پیداشدن جسد الی منجر می شود. اما در فیلم «ماجرای» تا پایان اثر شاهد گره گشایی به این شکل نیستیم.

هرچند این گره گشایی در فیلم فرهادی می توانست به شدت خطرناک جلوه کند و فیلم را در خطر تکراری شدن ماجرا قرار دهد، اما می بینیم که با وجود این گره گشایی مخاطب پس از فیلم همچنان در پی حل معماست.

این موارد نشان از این مطلب دارد که به هیچ عنوان نمی توان درباره الی را کپی از کار آنتونیونی دانست.

روی هم رفته درباره الی فیلمی بود که از نظر تکنیکی و هنری کم و کاستی که به چشم بیاید نداشت. برای این بخش در پایان اشاره می کنم به نظر دیوید بوردول، نظریه پرداز فیلم و تاریخ نگار آمریکایی. وی فیلم فرهادی را یک شاهکار و بهترین فیلم سال جهان معرفی کرده است.

نورپردازی

امینه سامی

نور پردازی بر برداشت بیننده و واکنش او نسبت به تصاویر، تأثیری مسقیم دارد. علاوه بر جلوه بصری و محیطی صحنه، نورپردازی تعبیرات بیننده را درباره اندازه، شکل و فاصله اشیاء نیز متأثر می کند. بخش عمده ای از تأثیرگذاری تصویر، ناشی از کار نورپردازی آن است. نورپردازی معمولا توسط فیلم بردار انجام می شود اما کاملا با نظر کارگردان.

نورپردازی نه فقط عاملی اساسی برای کارکرد دوربین است بلکه انگیزه ای برای بسیاری از واکنش های بیننده خواهد بود. دوربین ویدئو فقط می تواند کنتراست های نسبتا محدودی را بپذیرد و برای بازسازی بهترین کیفیت تصویری به نوردهی کاملا تنظیم شده، احتیاج دارد. بنابراین برای دستیابی به نتیجه مطلوب تصویری و کاهش اشکالات متعدد ویدئو باید کنتراست و شدت نور را دقیقاً محاسبه کرد.

بعضی اوقات نور طبیعی صحنه های خارج از استودیو با شرایط و نیازهای شما سازگار نیست. به طور مثال، شدت یا جهت آفتاب مناسب نبوده و باعث کنتراست شدید یا سایه های ناخواسته می شود، یا اینکه پراکندگی زیادی داشته و شفافیت را از تصویر شما می گیرد. شاید کیفیت رنگی نور نیز رضایت بخش نباشد. با این همه در بسیاری موارد، نور موجود در صحنه های خارج از استودیو نیاز برنامه را برطرف می سازد و به نور دیگری احتیاج نخواهد بود.

نورپردازی تأثیرات ناشی از فضای صحنه، ابعاد و شکل اشیاء را افزایش میدهد و می تواند جلوه های محیطی، حالت و سبک خاصی را بوجود آورد؛ محیط خاصی را بازسازی یا تقلید کند و حتی به زمانی خاص و شرایط ویژه جوی اشاره کند. از نور می توان برای تأکید بر حالاتی از صحنه استفاده کرد و جنبه های دیگری از آن را مخفی ساخت. نور می تواند به زیبایی تصویر کمک کند یا عملاً حالتی ناخوشایند در آن پدید آورد.

نورپردازی در حرکت

در نورپردازی عمومی و در حالیکه موضوعی در حال حرکت داریم، ابتدا با در نظر گرفتن اشیاء و موقعیت های مهم صحنه، نور پردازی انجام می گیرد و سپس حرکات بازیگران را بر روی نقشه نور پردازی مشخص می کنیم.

نورپردازی توسط نور نرم و یکدست انجام می شود و حرکت موضوعات متعدد در نور عمومی و یکدست صحنه رخ می دهد؛ اما برای حرکت موضوع اصلی و در صحنه هایی که فضای خاصی مورد نظر است، نور پردازی یکدست معنایی ندارد. بلکه ابتدا نور پردازی تمام صحنه مطابق با الگوی فضای مورد نظر صورت میگیرد و سپس بازیگر در لحظات خاصی که نقاط عطف حرکت وی است، نور پردازی می شود.

سایه (shadow)

دو نوع مهم سایه وجود دارد که هر دو در ترکیب بندی سینمایی نقش مهمی دارند

سایه افکنده (Cast Shadow)

در همان مثال شمع، بدن شما جلوی تابش نور را می گیرد و سایه ای روی دیوار پشتی ایجاد می شود. این سایه، سایه افکنده است.

سایه پیوسته (Attached Shadow)

هنگامی که بخشی از یک شیء، جلوی تابش نور، بر بخش دیگر آن را بگیرد سایه ایجاد شده، سایه پیوسته است. برای مثال وقتی در اتاق تاریکی رو به روی شمع می ایستید، بخش هایی از صورت و بدن شما در تاریکی قرار می گیرد. این پدیده سایه پیوسته است.

چهار ویژگی مهم نور در نورپردازی یک صحنه

کیفیت

کیفیت نورپردازی به شدت نسبی نور بستگی دارد.

نورپردازی سخت

نورپردازی را سخت گویند، که در آن از نورهای شدید استفاده می شود.

نورپردازی نرم

در نورپردازی نرم، روشنایی ها پخش شده هستند و شدت نور نسبت به نورپردازی سخت کمتر و ملایم تر است.

جهت

جهت نورپردازی، بر مسیری اشاره می کند که نور به شیء می تابد. این مسیرها عبارتند از

۱. نور جلویی
۲. نور پشتی
۳. نور پائین
۴. نور بالا

رنگ

فیلم سازهایی که می خواهند بر نورپردازی کنترل داشته باشند، با نور تا حد امکان سفید خالص کار می کنند و با استفاده از فیلترهایی که در جلو منبع نور قرار می دهند، می توانند نور را به هر رنگی که می خواهند در بیاورند.

پس از آنکه نورپردازی هر صحنه کامل شد، باید مراقب بود که نور برای دوربین کافی باشد. در این مرحله مدیر فیلم برداری با نورسنج، مقدار نور تابانده شده به صحنه و مقدار نوری را که توسط اجسام، به ویژه اجسام براق بازتابیده می شود را اندازه می گیرد و با استفاده از آن، ابزار لازم برای فیلم برداری از آن صحنه را فراهم می کند.

منبع

منبعی که نور را تولید می کند. فیلم ساز می تواند برای رسیدن به نور مورد نظرش در صحنه، از انواع پروژکتورها و نورپرداز-ها استفاده کند. فیلم ساز باید تلاش کند، تا طرحی از نورپردازی ایجاد کند که با منابع نوری موجود در صحنه مانند چراغ های رومیزی و ... هم خوانی داشته باشد. برای مثال در حالی که در تصور می بینیم، تنها یک شمع به عنوان منبع نور در صحنه وجود دارد، نمی توان صحنه را خیلی روشن و پر نور کرد.

منابع نورپردازی

در نورپردازی سنتی که به آن نورپردازی سه نقطه ای هم می گویند، حداقل سه منبع نوری را برای هر نما در نظر می گیرند و با کم یا زیاد کردن، تغییر زاویه دادن و به نور مورد نظر دست می یابند. در این سیستم نورپردازی لازم است، هر وقت دوربین به قاب بندی جدیدی نیاز دارد، محل منبع های نور، دوباره تنظیم و برای قاب جدید آماده شوند.

منبع نور اصلی (Key Light)

نور اصلی یک صحنه که معمولا با زاویه ۴۵ درجه نسبت به موضوع تابانده می شود. نور اصلی می تواند از نور خورشید نیز تامین شود. نورهای دیگر را برای کنتراست، ایجاد سایه روشن و تزئین صحنه، به این نور می افزایند.

منبع نور فرعی یا تلطیف کننده (Fill Light)

نور ملایمی که معمولا کنار دوربین و در کنار یا رو به روی نور اصلی قرار می گیرد، تا مناطق نور ندیده را نور دهد و یا سایه های ایجاد شده توسط نور اصلی را تلطیف کند و به این ترتیب از شدت تضاد نور و سایه بکاهد. از این نور برای تزئین صحنه هم استفاده می شود. اما این نور نباید روی میزان نور صحنه اثر خاصی بگذارد و از خود سایه ای به جا بگذارد.

منبع نور پشتی یا ضد نور (Backlighting)

نور پشت، از پشت سوژه و معمولا از بالا می تابد و به حاشیه های سوژه نور می دهد تا سوژه را از پس زمینه جدا کند.

سبک های اصلی نورپردازی

نورپردازی با مایه روشن (High – Key Lighting)

این نوع نورپردازی به معنای روشنایی دادن زیاد به صحنه و حداقل سایه است. در این سبک، نور اصلی تند و مسلط است. نورپردازی پر مایه برای نشان دادن محلی با نور زیاد و خیره کننده برای مثال یک بعد از ظهر آفتابی یا یک سالن مراسم شادی به کار می رود. همچنین از این نور برای نشان دادن ساعات مختلف روز نیز استفاده می شود. به طور کلی، نورپردازی با مایه روشن، حس و حالی براق، شاد و امن دارد، به همین خاطر بیشتر در فیلم های کمدی و شاد مورد استفاده قرار می گیرد.

نورپردازی با مایه تیره (Low – Key Lighting)

در این سبک، نور اصلی نقش مسلط ندارد و نور عمومی صحنه بیشتر مایل به خاکستری یا تیره است. البته چند نقطه نورانی برای ایجاد تضاد با تاریکی به کار می آیند، اما صحنه بیشتر به تاریکی گرایش دارد و حضور سایه ها در آن سنگینی می کنند. نورپردازی با مایه تیره کنتراست های بیشتر و سایه های تیز تر و تاریک تر ایجاد می کند. اغلب نور تلطیف کننده کم است یا به کلی حذف شده است.

نورپردازی با مایه تیره به کار صحنه هایی می آید که فضایی محزون، مرموز، اضطراب آمیز و تهدید کننده دارند؛ به همین خاطر از این سبک در فیلم های جنایی و ترسناک بسیار استفاده می شود تیره است. *

پروژکتورهای مهم و پر کاربرد

پروژکتور نور لکه ای (Spotlight)

این منبع نور باریکه قابل کنترل از نور ارائه می دهد و این باریکه را آنقدر می توان باریک کرد که لکه نور روی فرد یا محل مورد نظر بیفتد. چنین منبع نوری معمولاً از یک محفظه استوانه ای شکل تشکیل می شود و بازتاب دهنده ای در پشت چراغ آن و یک عدسی در جلوی آن قرار دارد. کانونی کردن و باریکه کردن نور با حرکت چراغ و در مواردی با حرکت عدسی امکان پذیر است. چراغ های لکه ای رو باز ، معمولاً عدسی ندارند و باریکه پهن تری ارائه می کنند. این پروژکتور معمولاً به پایه ای U یا Y شکل متصل می شود و به مدد آن می تواند بر روی پایه های بلند نصب شود. این پروژکتورها دارای قدرت های مختلف بین ۱۰۰ تا ۱۰۰۰۰ وات هستند

پروژکتور فتوفلود (Photoflood)

این پروژکتورها به صورت لامپ های نیمه کروی هستند که معمولاً قسمتی از سطح داخلی آنها نقره اندود شده است. این پروژکتورها با ولتاژی بیش از ولتاژ عادی کار می کنند (۲۵۰ تا ۱۰۰۰) و می توانند نور زیادی تولید کنند ، اما این کار به قیمت کاهش عمر و دوام لامپ تمام می شود. توان این پروژکتورها ۳۷۵ یا ۵۰۰ (در نوع های جدید بالاتر) وات است. این پروژکتورها را به هر نوع سرپیچی می توان وصل کرد.

لامپ کوارتز (Quartz Bulb)

این پروژکتور دارای لامپ های دو قطبی کشیده بزرگ می باشد. همچنین دارای دو درب فلزی است که به وسیله آنها می توان نور را کم یا زیاد کرد و آن را جهت داد. این لامپ حاوی رشته تنگستن در یک گاز هالوژن مثل ید یا برم است. این نورپردازها از سال ۱۹۶۰ رایج شدند و بسیار مورد استفاده قرار می گیرند ، زیرا نه تنها سیاه نمی شوند ، بلکه با دمای رنگی ثابتی می سوزند. جنس شیشه این پروژکتورها معمولاً کوارتز است و در دماهای زیادی که از چراغ ساطع می شود ، ذوب نمی شود. این پروژکتورها سبک بوده و برای فیلم برداری در محل های مختلف به ویژه فیلم های خبری مناسب هستند. توان این پروژکتورها از ۵۰۰ تا ۲۰۰۰ وات است.

لامپ قوس زغالی (Carbon Arc Lambs)

این چراغ ها منبع نور بسیار قوی اما کم ولتاژ هستند. در این پروژکتور ها با ایجاد کمان الکتریکی توسط زغال های مخصوص ، صحنه مانند روز روشن می شود. این چراغ گرچه با سر و صدای زیادی کار می کند و عمر نسبتاً کمی هم دارد ، اما زمانی تنها و بهترین منبع نوردهی داخل استودیو به حساب می آمد و هنوز هم وقتی به نور زیادی نیاز است ، منبع بسیار خوبی است.

پروژکتور دینکی (Dinky)

این پروژکتور که شکل ظاهری آن به صورت استوانه بلند است ، دارای توانی برابر ۱۰۰۰ تا ۳۰۰۰ وات است. بعضی از این پروژکتورها دارای آداپتوری هستند که به وسیله آن می توان دهانه نوردهی پروژکتور را کوچک و یا بزرگ کرد.

پروژکتور کاسه ای (Scoop)

پروژکتوری که دارای بازتابه ای بزرگ و یک لامپ لخت به قدرت ۵۰۰ یا ۱۰۰۰ وات است و می تواند نوری گسترده و پهن ارائه دهد. از این منبع نور معمولاً برای روشن کردن پس زمینه استفاده می شود.

پروژکتور زنون (Xenon)

چراغی پر قدرت که بین دو الکترود تنگستن آن ، در محفظه ای سرشار از گاز زنون ، یک قوس الکتریکی تشکیل می شود.

قابل توجه دانشجویان رشته چندرسانه ای

با توجه به اینکه تلاش های صورت گرفته در خصوص راه اندازی نشریه متناسب برای رشته چندرسانه ای به بار ننشسته است ، از تمامی دانشجویان علاقه مند و متعهد تقاضا می شود جهت همکاری در این خصوص اعلام آمادگی نمایند .