

می‌شود؛ دارند و این کار، می‌تواند به شیوه‌ای آشکار و سرگرم‌کننده انجام شود.

به باور یونیسف، مرگ تعداد قابل توجهی از کودکان در کشورهای در حال توسعه اجتناب‌ناپذیر است؛ کارتون می‌تواند پیام‌ها را ساده کند و قدرت بیان خود را با موفقیت به نمایش بگذارد. از این پیام‌ها در موارد توصیه‌های بهداشتی، موارد کودک‌آزاری، آموزش کودکان برای دفاع از خود و غیره می‌توان استفاده کرد؛ به ویژه، آن‌که این پیام‌ها برای عوام می‌تواند به اندازه‌ی مهارت یک پزشک یا حتی یک مددکار اجتماعی مؤثر باشد.

از نظر یونیسف، کودکان با مشکلات فراوان در کشورهای جهان روبه‌رو هستند. کودک‌آزاری در صدر مشکلات است و پس از آن، مرگ و میر، ناشی از سوء تغذیه و مسایل بهداشتی است. در مورد کودک‌آزاری می‌توان به کودکان آموزش‌هایی داد که بتوانند خود را از معرض چنین مشکلاتی دور نگاه دارند و یا دست‌کم توانایی مقابله با آن را به‌طور نسبی فراگیرند. این کمترین خواست و اراده است. انیمیشن یک هنر است و هنر کارهای زیادی می‌تواند انجام دهد. انیمیشن حتی، پیش از هر چیز به کودکان تعلق دارد. ابتدا سهم آنان را باید کنار بگذارد.

منبع:

سایت آسیا ویژن:

www.asiavision.com

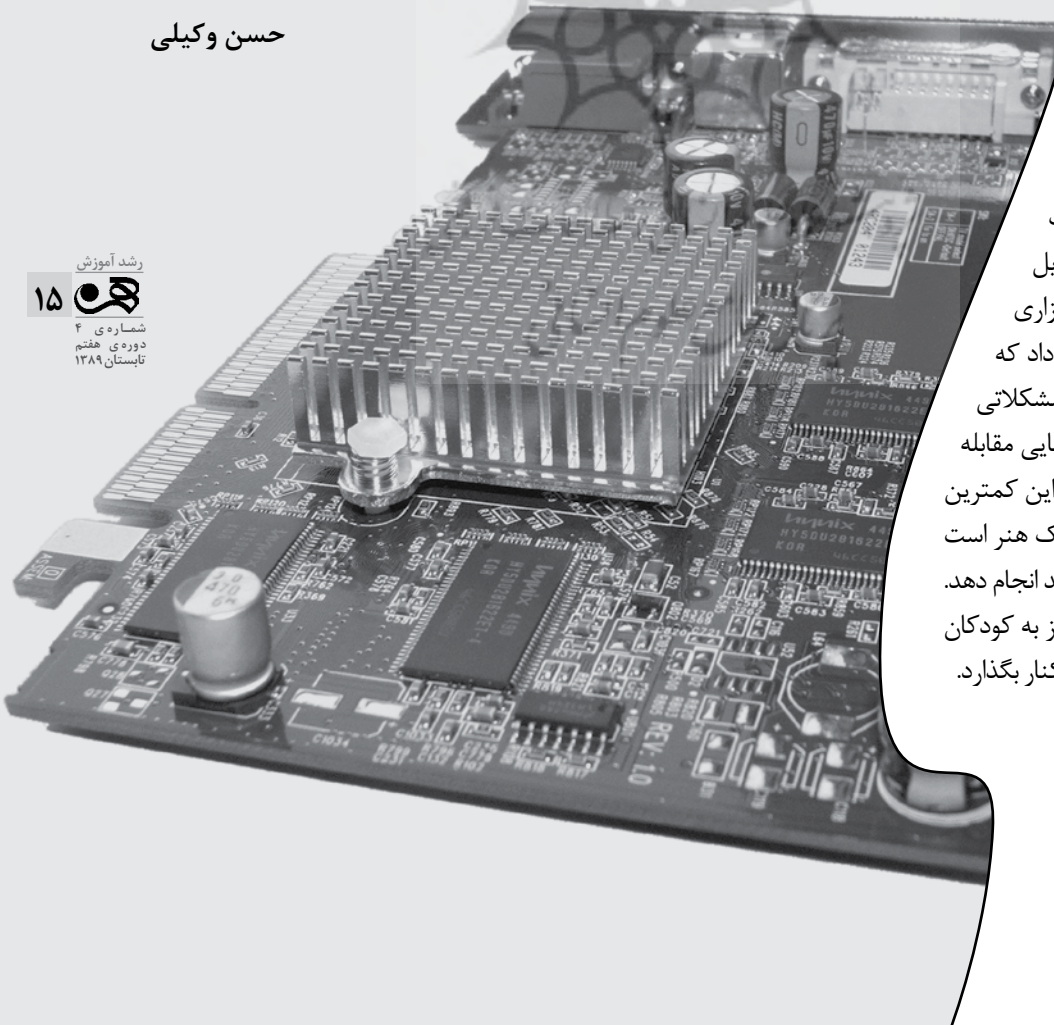
کارت‌های گرافیک معاصر، راه‌درازی را پیموده‌اند. بد نیست بدانید که نخستین کارت گرافیک که بر رایانه‌ها سوار شد، تک‌رنگ بود و روی صفحه‌ی سیاه مانیتور، صرفاً رنگ سفید را به نمایش درمی‌آورد تا اعداد و ارقام تشخیص داده شوند. پس از مدتی برای سلامت حس بینایی و جلوگیری از خستگی چشم، رنگ سفید به رنگ سبز تبدیل شد؛ ولی همچنان تک‌رنگ (Monocrom) باقی ماند. پس از آن بود که تعداد رنگ‌ها به‌صورت تصاعد هندسی

بالا رفت. کارت گرافیک چهاررنگ و سپس هشت‌رنگ و بعد از آن، شانزده رنگ به رایانه‌ها افزوده شد. یک کارت گرافیک با شانزده رنگ شفاف و متفاوت، همراه تا مدت‌ها راضی نگاه داشته بود. بیشتر تصاویر ساده و نمودارهای گرافیکی با این نوع کارت، قابل مشاهده بودند؛ حتی بعضی از انیمیشن‌های دو بُعدی و مسطح را نیز می‌توانستیم با این کارت، بخوبی نمایش دهیم. از آن پس، رشد فزاینده‌ی رنگ‌ها، همچنان به سیر خود ادامه داد تا این‌که در

مقار

تولید انیمیشن و کارت‌های گرافیک مدرن

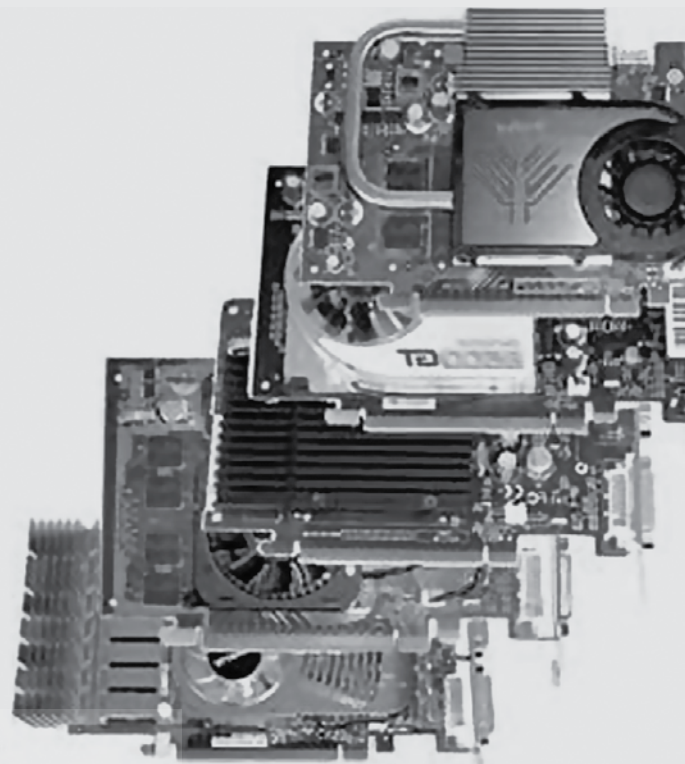
حسن وکیلی



رشد آموزش

۱۵

شماره‌ی ۴
دوره‌ی هفتم
تابستان ۱۳۸۹



به هم از یکدیگر تفکیک شده‌اند، در ابتدا زاید به نظر می‌رسند؛ ولی همین رنگ‌ها به صورت ترکیبی (تداخلی) رنگ‌های جدید دیگری را نیز می‌توانند تولید کنند. این رنگ‌ها، شاید به راحتی محسوس نباشند، ولی می‌توانند جلوه‌های دل‌پذیر فراوانی را ایجاد کند که برای حس بینایی ما، چشم‌نواز باشد.

صرف‌نظر از رنگ، باید به دو مسئله بیت (Bit) و پیکسل (Pi-el) نیز اشاره‌ای داشته باشیم. حاصل این دو، پدیده‌ی سوّمی موسوم به «وضوح» یا رزولوشن (Resolution) را ایجاد می‌کند که در بهبود کیفیت تصویر بسیار مؤثر است.

بدیهی است که ورود به هر یک از مباحث بالا، خود مطلب جداگانه‌ای را می‌طلبد. تراکم پیکسل‌ها، می‌تواند تأثیر مستقیمی در ارتقای کیفی تصویر داشته باشد. ناگفته نماند که در یک کارت گرافیک به ظاهر ساده، اصطلاحات و مفاهیم فراوان نهفته است که هر یک، بیانگر خصوصیات فنی پیچیده است؛ ولی همین خصوصیات، براساس تنظیم (Setup) سیستم، می‌تواند نقش به‌سزایی در خروجی تصویر داشته باشد.

امروزه انتظارات متنوع و گسترده‌ای از کارت گرافیک وجود دارد. این‌گونه کارت‌ها خود را به توانمندی‌های زیاد مجهز کرده‌اند. در میان فهرست متقاضیان، هنر انیمیشن در صدر ایستاده است. انیمیشن به علت نیاز به جلوه‌های تصویری متعدد، از متقاضیان جدی این کارت‌ها است.

در کارت‌های گرافیک سه‌بعدی واقعی (3D) ماجرا گسترده‌تر از آن است که بتوان تصور کرد. در این جا تکوین و تدوین بعد سوم، به روند مستقل و جداگانه‌ای تبدیل می‌شود که در پایان فرایند، سرانجام به یک فضای قابل احساس منجر می‌شود. این فضای احساس کردنی، در واقع همان بعد سوم ماجراست. فعلاً بعد سوم را به مقاله‌ی مستقلی واگذار می‌کنیم و به مبحث رنگ‌ها باز می‌گردیم؛ البته قصد نداریم همه‌ی اطلاعات مربوط به رنگ را در این گفتار، جای دهیم. آن‌چه خواسته‌ایم، این بوده است که دیباچه‌ای فراهم کنیم تا بتوانیم در فرصت‌های بعدی با دقت بیشتری آن را توصیف کنیم؛ مثلاً انواع قالب‌ها (فورمت‌ها)ی موجود، شناسایی تراکم رنگ، شناسایی پالت‌ها، تکنیک‌های رنگ، مثل برش‌ها (Brush)، قلم‌موها، اسپری‌ها و غیره؛ البته این مقولات، به کارت‌های گرافیک ربطی ندارد؛ بلکه مباحثی وابسته به نرم‌افزارهای موجود است؛ اما همین نرم‌افزارها در عمل، بازتابع کارت‌های گرافیک‌اند و مجدداً این مسئله پیش می‌آید که این کارت گرافیک، قابلیت پشتیبانی از چنین نرم‌افزارهایی را دارد یا نه؟ اکنون کارت‌های گرافیک مدرن با قابلیت پشتیبانی از ۶۴ میلیون رنگ نیز به بازار آمده است. وانگهی کارشناسان امر معتقدند، برای بعضی از جلوه‌های ویژه به کارت‌های قدرتمندتر از این نیازمندند.

منبع:

فاصله‌ی زمانی نه چندان بلندی، کارت‌های گرافیک ۲۵۶ رنگ پا به عرصه‌ی فناوری گذاشت. جالب این است که چشم، به‌ندرت می‌تواند تمام این ۲۵۶ رنگ را از یکدیگر تشخیص دهد؛ توضیح این‌که، اگر ۲۵۶ رنگ، به هفت رنگ اصلی تقسیم شود، می‌توان برای هر رنگ، تقریباً ۴۰ رنگ مشابه را در نظر گرفت، یعنی ۴۰ تا زرد، ۴۰ تا قرمز، ۴۰ تا سبز، ۴۰ تا آبی و...

در چنین تقسیم‌بندی دقیقی، طیف‌های رنگ از نظر فرکانس تشعشعی، بسیار به هم نزدیک‌اند و به همین علت چشم در تشخیص آن‌ها دچار زحمت و ناتوانی می‌شود. تفاوت‌های ناچیز میان رنگ‌ها که در یک طیف یا طیف‌های نزدیک