

میٹرووی ٹہ نیمہ پیشن

ٹامادہ کردنی
وشیار محہ مہ دامین

History of Animation

میژووی ئەنیمەیشن (Animation)

مانای ئەنیمەیشن: سەرچاوەی ئەو ناوە لە لاتینی وەرگیراوە و تا پێدانی ژیان، یان روح بە Animate بەرەوانان.

میژووی وینەیی جولۆ زۆر کۆنە، لەوەی پێشبینی دەکەین، لەوانەیە مەروڤ هەولێداییت بۆ پێشاندانی جولێهەک لە وینانەیی کە کیشراون، لە ماوەی چاخی بەردیندا لەو کاتە مەروڤ لە ئەشکەوتەکاندا وینەیی کیشاوە هەولێ نیشاندانی جولێهەیی وینەکەیی داوە، وینەکیشراوەکان بریتین لە وینەیی دەستی و وینەیی راوکردن. دواتر لە چاخیەکانی ناوەراست و تا دەگا بە میسرییە کۆنەکان و ئاسیا بە گشتی تیگەیشتیان لە ئەنیمەیشن تا رادەیهەک لیکچونیک هەبوە بەلام بە شیوازی جیاوازهتاوەکو سەردەمی مۆدیرن، لەو ماوەیەدا بواری ئەنیمەیشن دەیان و سەدان قوناخی جیاوازی بریوە. یاری سیبەر (Shadow play) لەگەڵ (magic lantern) جۆرەها ئامییری سادە کە بەکار هاتوون باوترین پێشاندان بوون لە سەدەکانی 17-18 دا ئەو پرۆژانە چەندان وینەیی کیشراوی لەخۆگرتبوو لەسەر رووپەلیک کە بەردەوام لە گۆرانکاریدا بوو تا ئەوەی گەیشتە داھینانی چەند ئامییریکی سادەیی سەرەتایی ئەمەش وایکرد بیروکەو داھینانی نوێی دروست بێت.



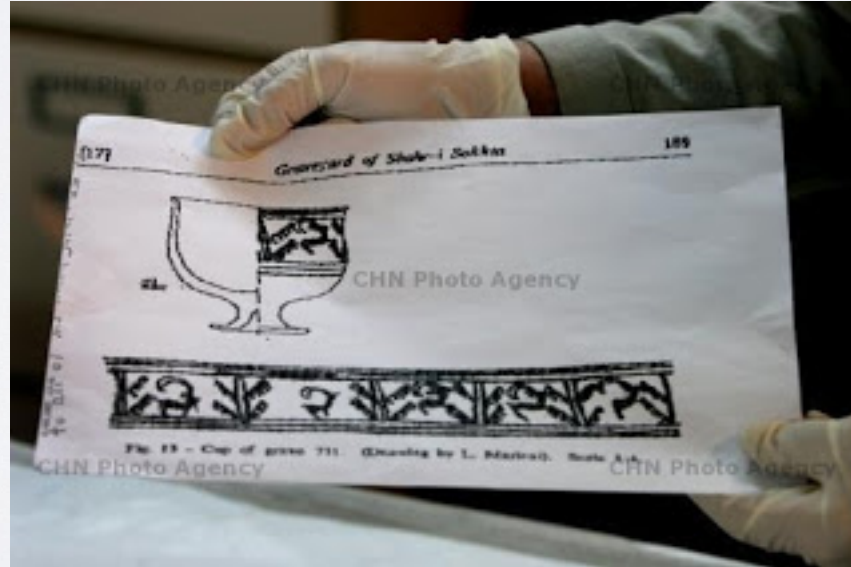
ئەنیمەیشن لە چاخى بەردین

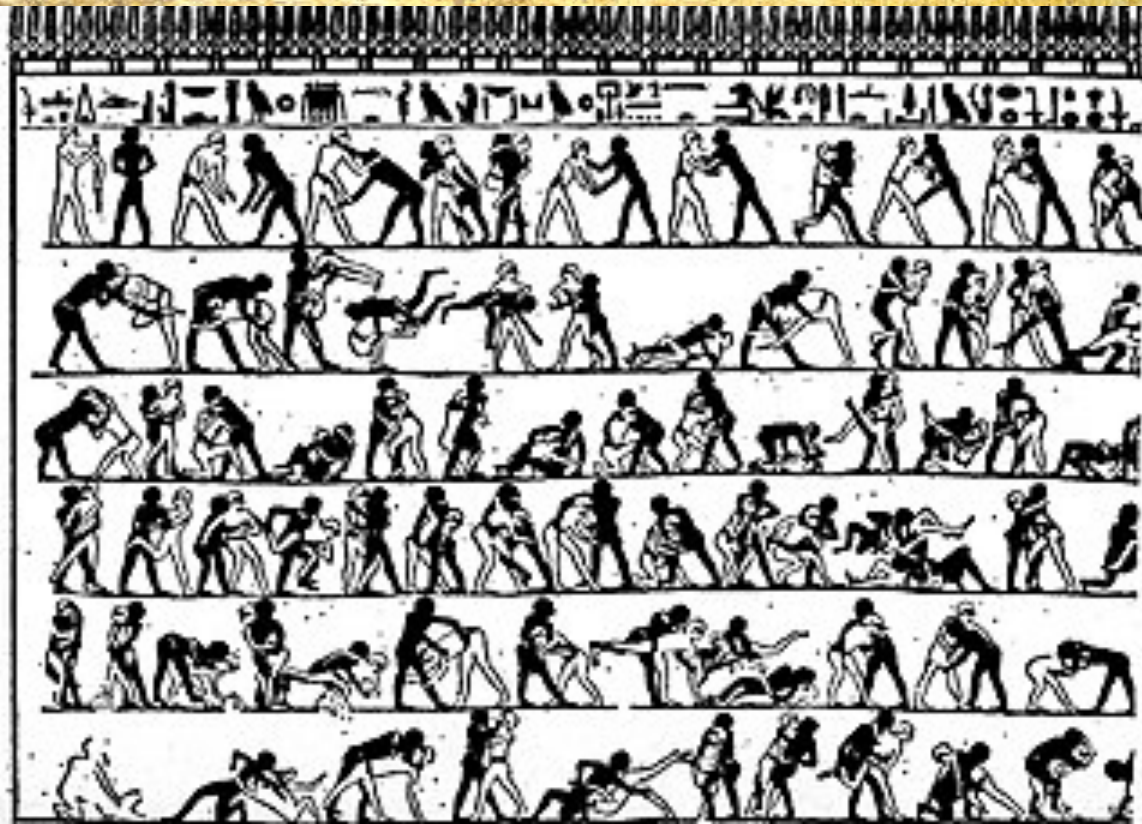
سەرى ھەلدانى.

شارەزايانى پىسپۆرى شوينەوارەكان بروايان وايە سەرھەلدانى ميژووى ئەنیمەیشن لە چاخى كۆن لە ئەوروپا سەرى ھەلداوہ. **مارك ئەزيمە لە زانكۆى تولۆز لە فەرەنسا** و ھونەرمندى گەرە **فلورينت ريفە** **پييانوايە 30** ھەزار سال پيش ئيستا ھونەرمندانى چاخى بەردین ئامارھيان بە جولە داوہ لە وينەکانيان. زۆربەى ئەو وينانەى كە كيشراون بریتين لە **سەر و دەست و لاقى** ئازەلەکانيان. **مارك ئەزيمە 20** سال ليكۆلينەوہى لەسەر تەكنيكي ئەنیمەیشن لەسەردەمى چاخى بەردین کردوہ **53** فيگەرى جياکردوہ كە **12** لەو فيگەرانە لە ئەشكەوتەکانى فەرەنسا بوون. ديواربەندە كيشراوہكان لە دوو وينە زياتر بوون. وينە كيشراوہكان گوزارشتيان لە راوکردن دەکرد كە سەر و كلكى ئازەلەكان لە جولەدابوو. **لاسكو** ئەو ئەشكەوتەيە كە ژمارەيەكى زۆر لە بابەتى وينەى جولوى لەخۆ گرتوہ **20** لە گياندارەكان سەر و كلك و قاچى ئەسپن.

5000 سال پيش زاین له ئيران:

5000 سال پيش زاین له شارى (شهر سخت) ، له ولاتى ئيران جاميكي گلکاری دوزرايه وه به بينینی ئەو تهکنیکه بۆت دەردهکه ویت که پیکهاتوو له فورمیکی هونه ریی له سهر ئەو جامه بزنیك باز ده دات. که پیکهاتوو له 5 وینهیی کیشراو به دهوری جامه که که پیشانی ده دا بزنیك له کاتی بازدانی به سهر چه ند په لکه داریک تا نوقورچی لیبدات.





میسرییه کۆنەکان:

میسرییه کۆنەکان نزیکه 4000 ههزار سال پيش زاین لهو تابلۆیانەى كه دۆزرايه وه زۆر به روونى دهردهكهوئ كه ميسيريه كۆنەکان زۆر به جوانى ههولئ جولەى تهواويان داوه لهو وینانهى كه به مهبهستى ئەنیمەيشن درووستيانکردوو. له ژوریک له ژورهکانى ناو له گۆرستانى بهنى حهسهن تابلۆیهك دۆزرايه وه، كه پیکهاتبوو له زنجیره وینەى دورودریشن كه لهو وینانه زۆرانبازى دوو پالەوان پيشانیدهدا نزیكهى 75 زنجیره وینەیه ههر يهك لهو وینانه زۆر به روونى نمایشه كه دهينریت

ئه نيمه يشن له سه رده مي رومانيه كاندا

لوكريشس (55 Lucretius) شاعيرو فهيله سوفي روماني
(De rerum natura) (99-) پيش زاین له شيعره كانيدا
ديريروم نيچرا، به واتای سرووشت دیت که یه کهم
دهرکهوتهی کونی شيعری رومانيه به نامانجی
روونکردنه وهی فهلسه فهی ئیپوکرييه نه بو گوئگرانی رومی.
له یه کیک له رسته کانی زور نزيك ده بیته وه له بنه ما
سه ره تاييه کانی وینهی جولاو. له یه کهم وینه بزر ده بیته و
دووه م وینه ده رده کهوی له شوینه کی دیکه



يارى سىبەر (shadow play) له ئاسپا:

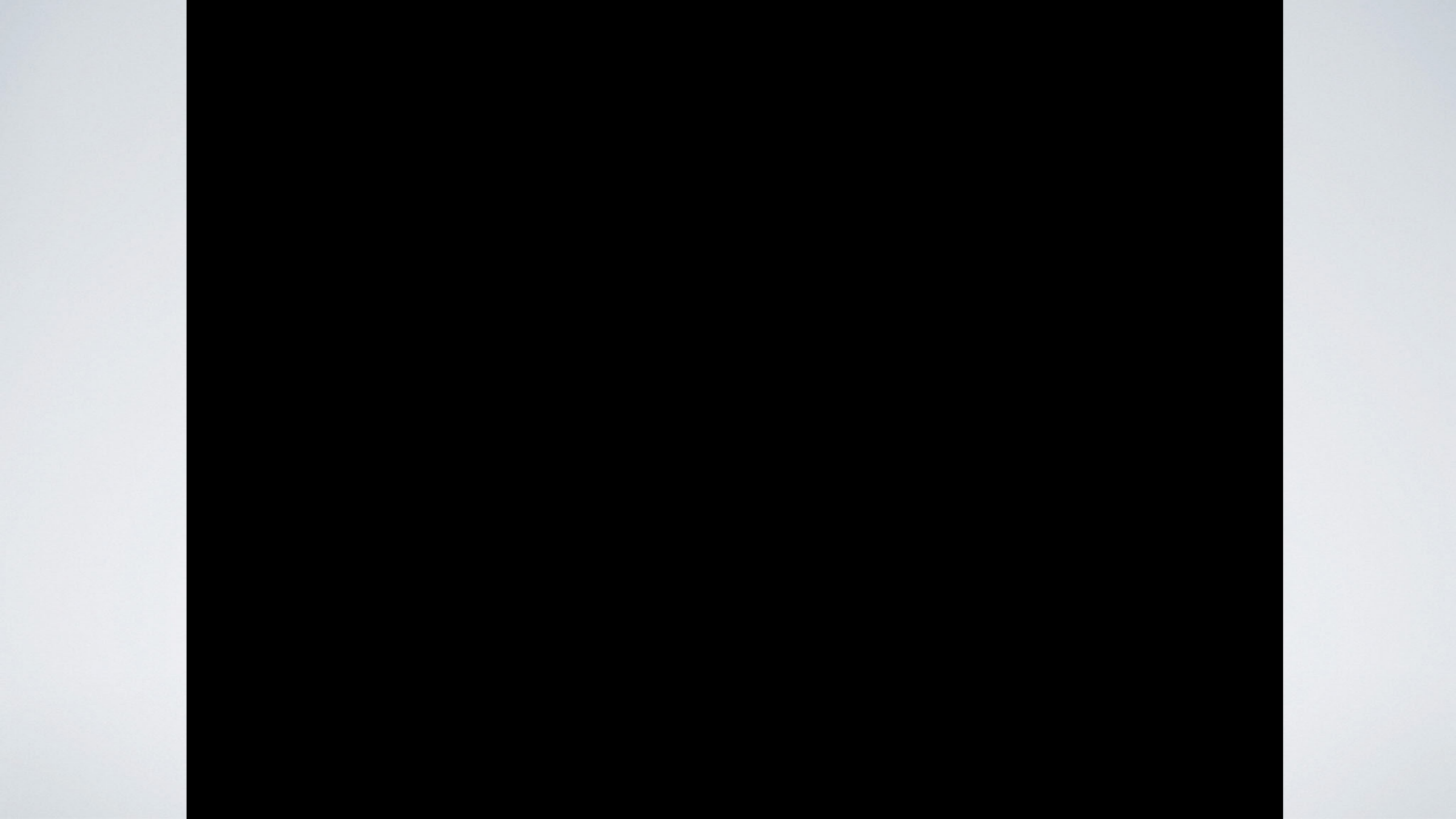
يەككە له يارپه باوهكانى سەردەمى كۆن بەو جولەى كه دەيانكرد له گەل سىبەرى دەست و ئەو بوكەلەكان بوون. خەك زۆر بە تامەزۆو سەيرى ئەو فيگەرانهيان دەكرد كه لەسەر روپەلەك پيشان دەدرا. ئەو فۆرمە شەعبىيەتەكى زۆرى هەبوو له ناو خەلكدا. كه فيگەرەكان بە وردى جولەكەى دەبينرا. ئەو پرۆژە كۆنە وینەيە زۆر پەسەند بوو وەكوو سەرەتايى, كه پىي دەوترى (**shadowgraphy**) مېژوووەكەى دەگەریتەووە بۆ پيش زاین. شەدوگرافى فۆرمىكى هونەريە بە سىبەرى دەست يان بوكەلەيهك, وینەكە ئاماژەى پیدەكرى دەتوانين پيشى بلين سينەما سىلەوھيت (Cinema in Silhouette).



كۆنترين ئەنيمەيشن لەسەر فيلم 1888-1908 Théâtre Optique (Optical Theatre)

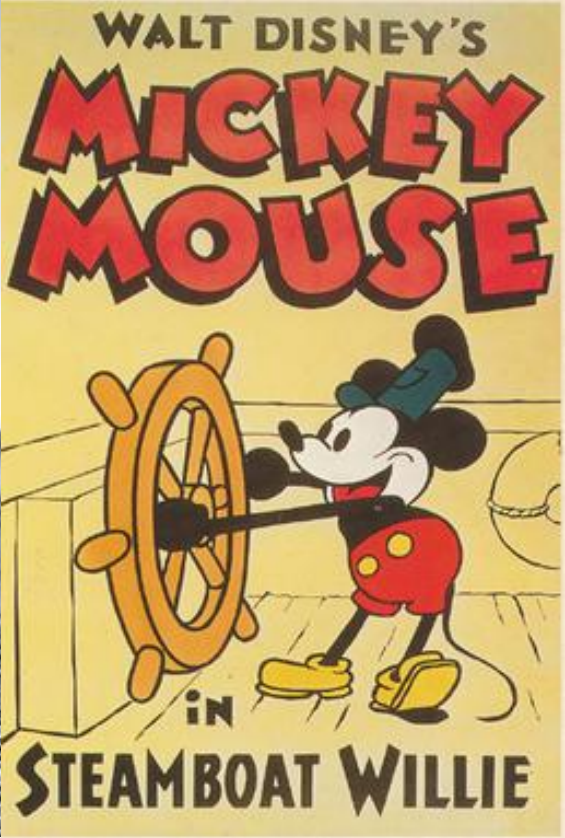
سيستەمىكى جۆلەيى ويىنە بوو داھىنراوہ لە لايەن (Emile Reynaud) ئيمائيل رينو لە سالى 1888 لە 1892 تا سالى 1900 رينو نزيكەى 12800 پارچەى پيشاندا لە فيلمى ئەنيمەيشن لەو ماوہيەدا 500000 پينچ سەد ھەزار سەردانىكارى ھەبووہ لە Musée Grévin ميوزى گريشان لە پاريس. ئەو زنجيرە ئەنيمەيشنە بئيدەنگانە كە لە ناوياندا (**Pauvre Pierrot**) پوقەر پيرۆ بوو.

ئەو كورته فيلمە لە 28 ئۆكتۆبەرى سالى 1892 دروستكرا كە لە دەرھيئانى email reynaud بوو 500 ويىنەى كيشراوى لەخۆ دەگرت نزيكەى 15 خولەك دەبوو وە ئەوہش بووہ يەكەم كورته فيلمى دروستكراو. بەم جۆرەش ئيمائيل يەكەم كەس بوو كە فيلمى جولاوى پيشكەش بە مرؤفايەتى كرد.





Walt Disney



ئەنیمەیشن لە سەدەى نۆزدەدا

دیزنى ئەنیمەیتەر و دەرھینەر ئەكتەرى فىلمى بى دەنگ و پېشەنگى دروستكەرى كۆمپانىيائى ئەمريكىيە لە بوارى كارتون، دیزنى دەستى ھەبوو لە پېشخستنى چەندان فىلم كارتون. لە ديسەمبەرى سالى 1901 لە شيكاگو لە دايك بوو تاوھكوو 1966. دیزنى ھەلگىرى و براوھى دەيان خەلاتى ئەكادىمى كەورەيە، براوھى 22 خەلاتە لە ماوھى ژيانيدا لە كۆى 59 جار خۆ پالاوتن، ھەروھەا دیزنى دووخەلاتى كەورەى Golden Globe يى پېشكەشكرا، چەندەھا فىلمى ھەيە لەوانە فىلمى < National Film Registry يەكەم زنجيرە Alice Comedia ئاليس كۆميدىا بوو. لە سالى 1920 پېشكەشكرا كە كچىك دەورى سەرھكى ھەبوو بە ناوى ئاليس لەگەل پشيلەكەى بە ناوى جوليبەس كە دەورى ئەنیمەيشنەكەى دەگىرا لەگەل ژمارەيەك كارەكتەرى ديكە كە دەورىان ھەبوو. دووھم كارتونى Steamboat Willie : لە سالى 1928 كە كورته فىلمىك بوو لە دەرھينانى والت ديزنىە. Micky mouse: كاريكتەرىكى ميشكى پېكەنيناوى بوو لە لايەن كۆمپانىيائى ديزنى بەرھەم ھات لە دەرھينانى والتەر ديزنى و يوباي لۆركەرس بوو لە سالى 1928.

HAPPY BIRTHDAY
TO THE PRODUCER AND CREATOR OF
TOM & JERRY, THE FLINTSTONES, SCOOBY DOO
AND MANY MORE

WILLIAM HANNA

14 JULY 1910



AMERICAN ANIMATOR, DIRECTOR, PRODUCER, VOICE
ACTOR, CARTOON ARTIST, MUSICIAN, AND CO-FOUNDER
OF HANNA - BARBERA
PRODUCTIONS



William Denby Hanna

ويليام دىنبى هانا

ويليام دىنبى هانا (14 جولآى 1910 - 22 ى مارچ 2001) له ئەمريكا له ويلايهتى نيومهكسيكوى له داىك بووه، دهرهينه رو پرؤديوهر و ئەنيمهيتهرىكى ئەمريكييه له ههمان كاتدا ئەكتهرىكى دهنگى هونهرمهنديكى كارتوونى بوو ههروهها موزيسانيش بوو. له بهناوبانگترين كارهكانى دهرهينانى تۆم و جىرى بوو له سالى 1940 كه زنجيره كورته فيلمىكى جوليه لهگهڵ جوژيف باربيرا كه ئەنيمهيتهر و هونهرمهنديكى ستوريبوردى ئەمريكييه درووستكرا، له 1940 تا وهكوو 1958 لهو ماوهيه 114 زنجيرهيان دهرهينا، ئەوان چهوت جار خهلاتى ئەكاديميان بردۆتهوه بو كورته فيلمى جولآو خو بهستنهوهيان به سىلى سه مفونىاي والت ديزنى بووه هوى به دهستهينانى خهلاتى زور.

12 Principles of Animation

12 له ريسا و بنه ماكانى ئەنيمەيشن

له سالى 1930 ريسا و بنه ماكانى ئەنيمەيشن پيشخرا له لايەن پياوہ پيرەکان له گەورە کۆمپانىيەى **Walt Disney Studios** له لۆس ئەنجلوس له لايەن فرانک تۆماس له گەل ئۆلى جۆنستۆن بيگومان ئەو کاتە ئەوان پير نەبوون. ئەو ريسايانەى داريزران کارىگەرى و ئەنجامى خۆى هەبوو لەسەر ئيشوکارەکانى ئەو کۆمپانىيەى گەيشتن بەو ريگايەى کە له خواستى ئەوان بوو بۆ دروستکردنى جولەى راستەقینە.



Squash and stretch (هەلکشان - داکشان): ئەو جوۆره کاردانەوھیه کیش و خھیال و بە ھا دەداتە کاریکتەرەکه لە کاتی جوڵەدا. ھەرۆھە داکشان و ھەلکشان لە ئەنیمەیشندا سوودی زۆری ھەیه بۆ دایەلوگ لە کاتی قسەکردندا بە تاییبەت لەسەر رووی کاریکتەرەکه وە گوزارشتی رووی دەردەخات کە لە چ بارودۆخیکە. ئەم جوۆره جوڵە لاستیکیکی بەکار دیت بۆ ھەموو جوۆره شیوھیکە ئەگەر کایکتەر بیئت یاخود ھەر شیوھیکە ئەندازەیی بیئت لە کاتی ھەلبەزین و دابەزین. ئەو ھەر گرینگترین کارە کە بیکە لە ئەنیمەیشندا وە زۆر سوودی ھەیه بۆ بینینی جوڵەکان.



Anticipation (پیشبینی): ئەم جولەیه وا له بینەر دەکات که ئامادەبێت بۆ
زۆر جولەو کردار که رووبدات دەربارەى

2



Staging سه‌کۆی: شیوه‌که یان کرداره‌که ده‌بیت دیار و روون بیت ئاماده‌بووان
له شوینی خۆی، مه‌زاج، کاردانه‌وه کاریکته‌ره‌که یان هه‌ر بیروکه‌یه‌ک که
په‌یوه‌ندی به کاریکته‌ره‌که و چیرۆکه‌که‌وه هه‌یه ده‌بی روون بیت لای بینه‌ر.

رۆیشتن بو پيشهوه له گه‌ل ريكخستنى پوزى كارىكتهره‌كه:

Straight ahead and pose to pose animation

ئه‌نيمه‌يته‌ر له يه‌كه‌م كيشانى ويناكه ده‌ستپيده‌كات له يه‌كه‌م ديمه‌ن تا كيشانى ويناكه‌كان له هه‌موو ديمه‌نه‌كان.
كردارى و رولى ئه‌نيمه‌يته‌ر، كيشانى هه‌موو جوله‌كانه يان ده‌ستنيشان كردنى له نيوان چوارچيوه‌كان.

4



Follow through and overlapping action- Drag:

راکیشان - تیپه راندن - تیکهه لکشکردنی جولہ کہ:

له کاتیگدا که لاشه سهره کییه که ی کاریکته ره که له وه ستانه هموو پارچه کانی دیکه ی له شی له جولہ کردندا پیکده گنه وه له گه ل کوتله سهره کییه که ی کاریکته ره که، وه ک باسکه کانی، قژی درپژی، جله کانی، کاتیک که ده جولین هموو یان له جولہ دا دهن له و کاتهدا هیچ شتیک نا وهستی. ههر کاتیک کاریکته ره که ئاراسته که ی خو ی گوپی ئه و قزو جله کانی ئاراسته که یان بهر هو پیش دهبات.

:Slow –out and slow-in

به هیواش دهستپیگردن - چونه دهر :

مه بهست له و ریخستنه ده بیټ به شیوهی ریالیزم بیټ وهك خوی دهستپیبكات و وهك خوی کوتایی پیبیټ.

6

Arcs

که وانه: هه موو کاره کان جگه له هه ندیکیان که تایبه تن وهک ئە نیمه یشنی میکانیکی به شیوهی کاوانه یین یان نیمچه که وانه ن ریږه وه که یان ئە وانه ده ییت جوله کان یان به شیوهی که وانه یی ییت.

7

Secondary action: جوڙه لاوه ڪييه ڪان:

جوڙه لاوه ڪييه ڪان ته داخولي جوڙه سره ڪييه ڪه نيه به لڪو ته نها وهڪو
نيشانه يه ڪي پالپسٽيڪراوه بو زياد ڪرڻي رهه ندي جوڙه ي ڪاره ڪتره ڪه.

Timing – کات:

کەسایەتی و سەروشتی جولەکە کاریگەری گەورەیان هیە لەسەر ئەو ژمارە
فرەیمانەیی کە لە نیوانیان جولە سەرەکیەکان ئینسیرت دەکریت.

9

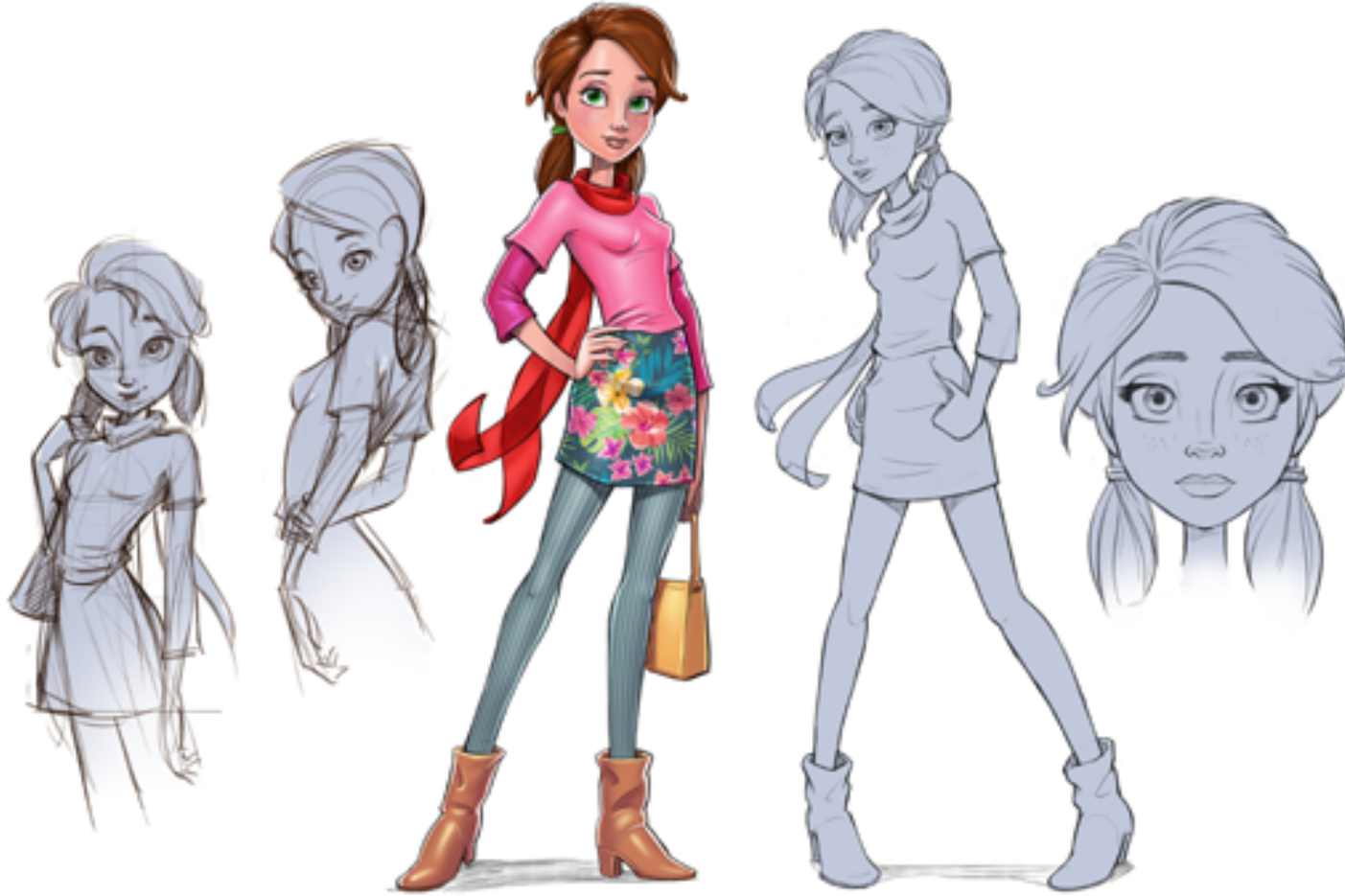
Exaggeration : مبالغه – زياده پرويى:

مه بهست له گونجاندى نهو بنه مايه نهويه له ههس جولهيك كه دهيكات پيوست زياده پرويى تيدا بكرىت به شيويهكى ريخراو.

10

Solid drawing: کوتله‌ی وینه‌کیشر او هکان:

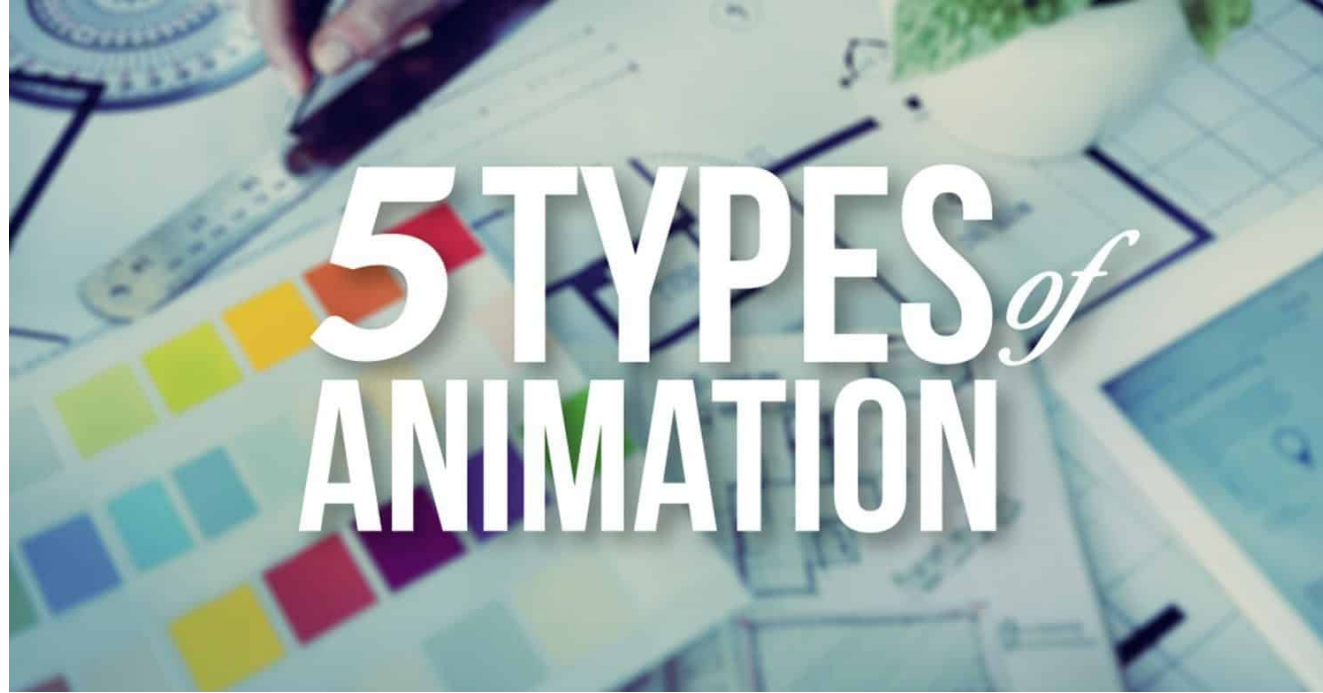
مه‌به‌ست له گونجاندنی ئەو بنه‌مایه ئه‌نیمه‌یتەر هانده‌دات ده‌کات پابه‌ندی ره‌ه‌دنی وینه‌کان بیت له کاتی وینه‌کردنار، له کاتی‌کدا که وینه‌که 2D وه‌کو 3D ده‌رکه‌ویت.



12

Appeal :- Being attractive - سهرنجراکیش

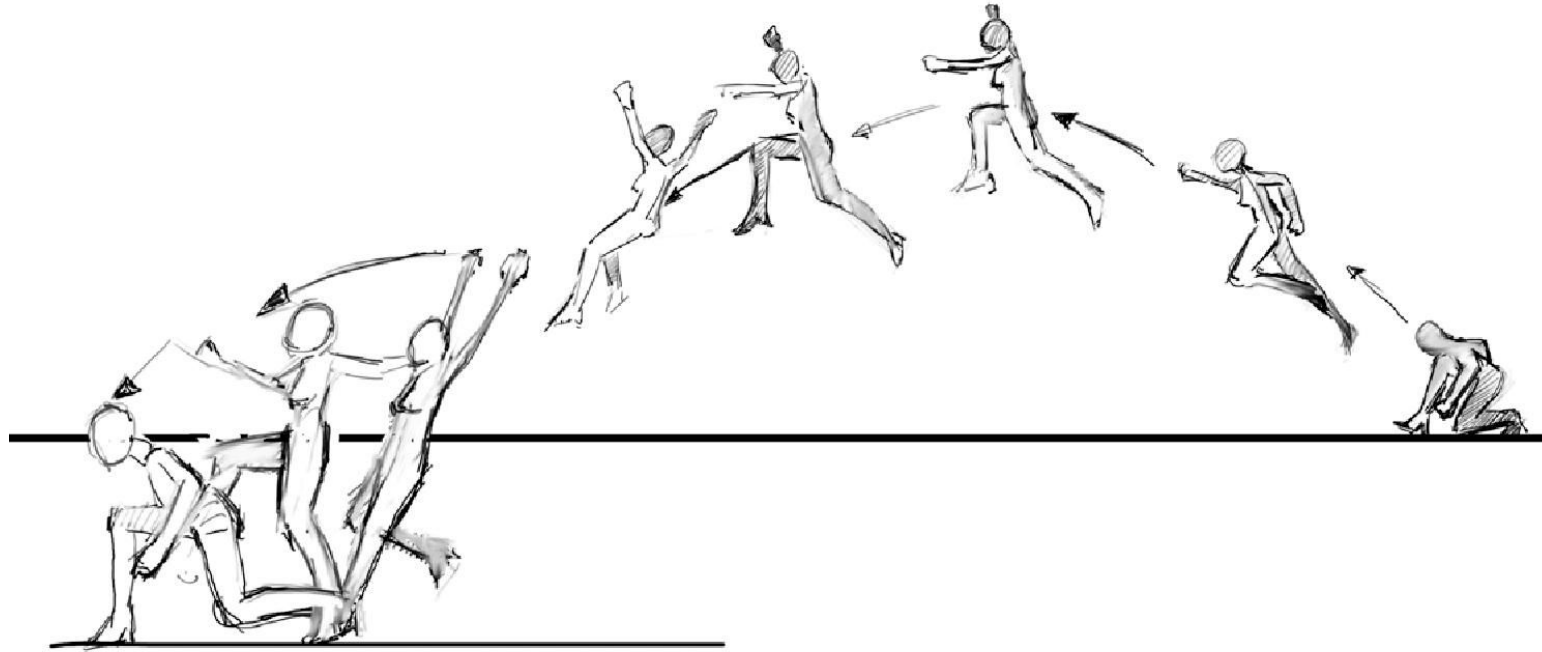
مه بهست له گونجاندنی ئەو بنه مایه ئەو میه نابیت هه موو کاریکته ره کان سهرنجراکیش بن ئەنیمه یتهر ده بئ هه ولبدات وینه یه کی سهرنجراکیش دروست بکات که ببیته جیگه ی ره زامه ندی بینه.



جۆرهكانى وىنهى جولائى

1. Traditional animation
2. 2D Vector-based animation
3. 3D computer animation
4. Motion graphics
5. Stop motion

مەبەست لە رىبەرى وىنهى جولائى دەستىنشانكرىنى پۆلئىنكرىنى تايبەتمەندىبەكانى وىنهى جولائى و جۆرهكانىبەتى. هەر وها پيشانى دەدا تۆ كام رىگا دەگرى. وە كام رىگا پىويستە بىگرىبەهر وە ئاراستەت دەكات كە دەبىتە چ جۆره ئەنيمەيتەرىك لە كام سەرەتا دەگرىبەبەر. ئەو رىبەرىبە پەيوەست نىبە بەوہى كە چۆن جولەى پىدەكەى. بەلام لە جىكەى ئەو پىنج جىاوازى تىكدەشكىنى دەتكا بە يەكىك لەو كەسانەى كە دەبىتە ئەنيمەيتەرىك لە يەكىك لەو جۆرانە وە چۆن دەستپىدەكەى بە جولەى شىوہكان وە باشتىرەن بەرنامەى وىنهى جولائى فىردەبى باشتىرەن كۆلئىزەكانى دونيا دەناسى. شىوازەكانى:



ويڭەي جولاو لە كۆن يان سەرەتايى (Traditional animation)

لە سەرەتايى دروستکردنى ويڭەي جولاو ھەندىك جار ئاماژەيە بۆ يەك خانەي (cell) ويڭەي جولاو. يەكئىكە لە فۆرمە كۆنەكانى ويڭەي جولاو ئەنيمەيتەر دەبى ويڭەي ھەموو فرەيمەكان بکات تا دەيانکات بە شريتي ويڭەيى (sequence). ئەگەر تۆ لە مندالى ياريت کردبیت بە وەرەقە (flip-books) كە وەكوو زنجيرەيەك ويڭەكان تيبدا بەکار ھاتوو. ئەو کاتە دەزانی مەبەستمان لە چى ديت. زنجيرەي ويڭەكان كە لەدواى يەك دین بە شيوەي خيرا دواى ئەو ويڭەيەك دروست دەکن.

Software



TVPaint



Toon Boom Harmony



Photoshop



About vector-based 2D animation

2D animation is the term often used when referring to traditional hand-drawn animation, but it can also refer to computer vector animations that adopts the techniques of traditional animation. Vector-based animations, meaning computer generated 2D animations, uses the exact same techniques as traditional animation, but benefits from the lack of physical objects needed to make traditional 2D animations, as well as the ability to use computer interpolation to same time.

Software



Adobe Animate (Formerly known as Flash)



Adobe After Effects

3D Animation

(CGI, Computer Animation)
3D animation works in a completely different way than traditional animation. They both require an understanding of the same **principles** of movement and composition, but the technical skill set is very different for each task. While traditional animation requires you to be an amazing draftsman, computer animation doesn't. 3D animation is more similar to playing with puppets rather than drawing.



Software

Autodesk Maya



Autodesk 3DS Max



Blender



Cinema 4D



Motion Graphics

(Typography, Animated Logos)

MOTION
GRAPHICS

About motion graphics

Think animated logos, explainer videos, app commercials, television promos or even film opening titles.

The skills for motion graphics don't necessarily translate to the other types of animation, since they don't require knowledge of body mechanics or acting, but they do have some attributes in common such as understanding good composition and the all important camera motion.

The process of creating Motion Graphics depends on the programs used, since video editing softwares often have different UI or settings, but the idea is the same. Motion Graphics usually involves animating images, texts or video clips using key framing that are tweaked to make a smooth motion between frames.