

گرافیک
و
عکاسی
ماہنامہ



PHOTOGRAPH

M A G A Z I N E

Number Three / January 2013 / free

شماره سوم / بہمن ماہ ۱۳۹۱ / رایگان

جنگ در گرافیک

کاوہ گلستان، چشم در چشم مرگ

تیانو، یک برزیلی با تکنیک

در ابتدا «کلمہ» بود...

آموزش طراحی سفینہ فضایی

آثار طلائی

گفت و گو با امیرعلی شریفی



فتوگراف

گرافیک
عکس
ماهنامه بهار

شماره سوم / بهمن ماه ۱۳۹۱ / رایگان

سردبیر و صاحب امتیاز:

محمد بنائی

گروه هنری:

محمد بنائی، کامران حاجیوند، نوید قاسمی، مهتاب جودکی،

شادان حکمت

مترجم:

رامین سلمانی

عکس روی جلد:

Jorden Matter



تمامی حقوق مربوط به گروه هنری فتوگراف بوده و هرگونه کپی برداری
از مطالب با ذکر منبع بلامانع است.

www.Gfx-Mag.com

سومین شماره مجله مجازی عکاسی و گرافیک فتوگراف را ورق می زنید و لطف خدا و تلاش همکاران در این اتفاق خوب سهیم اند. استقبال شما از مجله فتوگراف ما را به ذوق و داشت، خستگی ها از تن ما جدا شد و بعد از یک غیبت طولانی دوباره با شما خواهیم بود، این بار تغییراتی ایجاد کرده ایم که بتوانیم آن چیزی باشیم که شما می خواهید.

در رای گیری جشنواره وب ایران، فتوگراف را برگزینید. از حامیان همیشگی و دوستان گرانقدر مجله متشکریم.

پایدار باشید.

پرشین جے اف ایکس، پے سے دانلود، پرشین گرافیک، فتولیا، اینفوگرافیک،
رسم، ایران وب نیوز، میهن دانلود، آسان دانلود، سایت علمه دانشجویان
ایران، کرل دیزاین

فهرست

۴	سر مقاله
۷	جنگ در گرافیک
۱۴	کودکانه
۲۳	تیاگو، یک برزیلی با تکنیک
۲۷	آموزش طراحی یک سفینه فضایی
۴۲	کاوه گلستان، چشم در چشم مرگ
۶۰	اعلام نتایج آثار طلایی
۶۲	آثار طلایی
۷۲	در ابتدا کلمه بود!
۷۸	هیولایی که نمی ترساند!
۸۵	گالری بهترین آثار جردن متر
۷۸	گفت و گوی اختصاصی با امیر علی شریفی
۸۵	پاسخ

آنچه در این شماره میخوانیم:



جنگ در گرافیک



کودکانه



تیاگو، یک برزیلی با تکنیک

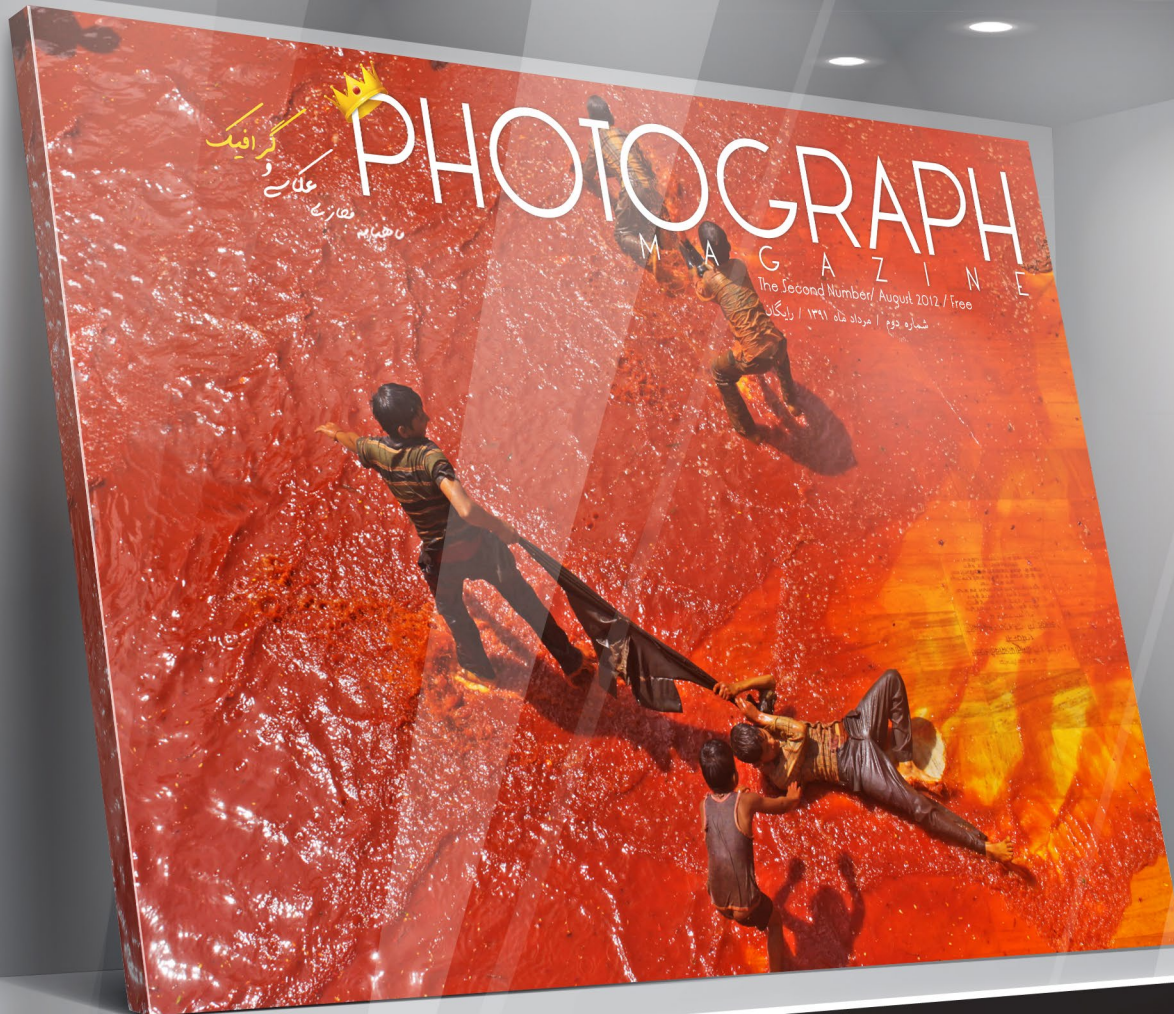


هیولایی که نمی ترساند!



کاوه گلستان، چشم در چشم مرگ

شماره دوم را دانلود کنید



عکاسی ثبت لحظه ای از حقیقت است. لحظه ای که قصه ای در خود دارد و آن قصه جز به زبان تصویر تمام و کمال بازگو نمی شود. تصویر حاصل غم، شادی، ترس و خشم را با وجود گذر زمان آنچنان که باید بیان می کند و گاهی دنیا را تکان می دهد. عکس معروف اعدام خیابانی ویت کنگ، که روی جلد کتاب «زندگی، جنگ و دیگرم هیچ»، اثر «اوريانا فالاجی» است یادآور همین نکته است. در این تصویر رئیس پلیس ویتنام؛ ژنرال «لون» اسلحه را به سمت اسیر ویت کنگ هدف گرفته است. این عکس به یکی از معروفترین عکس های ضد جنگ بدل شد و بسیاری معتقدند انتشار آن سبب فشار بسیار به دولت آمریکا برای پایان دادن به جنگ ویتنام شد. «ادی آدامز» عکاس جنگ به خاطر این عکس برنده جایزه پولیتزر شد.

آدامز درباره این عکس می گوید: «...آماده عکس گرفتن بودم؛ از سمت چپ دریچه دوربینم مردی را دیدم که به صحنه آمد. تپانچه اش را بالا آورد. گرفتن تپانچه بروی سر اسرا در حین بازجویی عادی بود، آماده بودم که چنین عکسی بگیرم، تهدید، بازجویی! اما آن اتفاق نیفتاد. آن مرد تپانچه را از جلدش بیرون آورد. ویت کنگ سرش را بالا گرفت و او به گیجگاهش شلیک کرد و من در همان زمان عکس گرفتم. واقعا نمی دانستم که او قصد شلیک کردن دارد. اسیر بر روی سنگفرش افتاد و خون از سرش فوران می کرد.»

ژنرال، ویت کنگ را کشت و صد ها انسان دیگر را، اما در عین حال این عکس آدامز، ژنرال لون را کشت و این قدرت تصویر است. با این تفاسیر عکاس نمی توانست به اسیر به طور مستقیم با دخالت در شرایط سوژه به ویت کنگ یاری رساند و تکیه به دوربینش، غیر مستقیم کمک بزرگی به همه مردم ویتنام بود. در مقابل این، عکسی است که خشم دنیا را بر می انگیزد به این دلیل که دخالت در شرایط سوژه به عکاسی ارجح تر بوده اما عکاس به این امر مبادرت نورزیده است. عکسی که کوین کارتر در سال ۱۹۹۳ در سودان گرفت از این دست تصاویر است. در این عکس کودکی نیمه جان در نزدیکی یک مرکز امداد رسانی دیده می شود. لاشخوری در نزدیکی کودک به انتظار مرگ او نشسته است. گفته می شود که کارتر ۲۰ دقیقه انتظار کشید تا لاشخور بال هایش را باز کند تا عکسش نمود بیشتری پیدا کند. اما این اتفاق نمی افتد و عکاس به گرفتن عکس در همان حالت راضی می شود. لاشخور را دور می کند و خود می رود.

این تصویر باعث شد جهان از آنچه در سودان می گذرد آگاه شود اما سبب ایجاد بحث هایی نیز راجع به چرایی عدم کمک عکاس به کودک شد. «سن پترزبورگ تایمز» درباره این عکس نوشت که عکاس با تنظیم دقیق لنز و انتظار بیست دقیقه ای اش، در حکم لاشخور دوم صحنه بود. کارتر هم دو ماه بعد از گرفتن جایزه پولیتزرش خودکشی کرد.

در این زمینه عکاسان (به خصوص عکاسان اجتماعی، خبری و جنگ) در تلاش اند تا مسئولیت اجتماعی خود را در برابر جامعه به درستی نشان دهند. آنها در این مسیر با دوره ای های اخلاقی زیادی روبرو می شوند. شناخت این دو راهی ها عکاسان را وادار به انتخاب درستی و نادرستی ابعاد اخلاقی می کند. شناخت مرز و حدود اخلاقی برای هنر فعل آسانی نیست. گاه باید رسالت عکاسی را به انجام رساند و خبررسان بود و گاه باید در جایگاه یک انسان دست به دخالت در شرایط زد.



برای دریافت

آخرین اخبار و فراخوان های هنری

عبارت NEWS را به شماره زیر ارسال کنید.

3000 6721 000 333





جنگ وگرافیک



جنگ در گرافیک



جنگ خونین / طراح : Jason Engle

شاید افلاطون، فیلسوف بزرگ یونانی بهترین اظهار نظر را در مورد جنگ میگفت او زمانی اظهار داشت که ”که تنها مردگان پایان جنگ را دیده اند.“

در فرهنگ ها و سرزمین های مختلف جنگ ، مبارزه ، پرخاشگری و ... را به شیوه های گوناگون تفسیر و تعریف می کنند از گذشته داستان ها و خاطراتی می آید که به آینده میرود . کتاب هایی نوشته شدن ، نقاشی هایی ترسیم شدن ، عکسهایی گرفته شدن ، فیلم هایی ساخته شدن و اکنون تصاویری طراحی شده اند که همه اینها مخاطبان خود را جذب میکنند ، شاید بشه گفت که دنیای سینما پر کار ترین بوده است در به پرده در آوردن جنگ ها از فیلم هایی که سالانه ساخته میشوند و علاقمندان بسیاری را به پای سینما ها میکشند.

اما از همه ی اینها که بگذریم به دنیای هنر دیجیتال میرسیم ، دنیایی که با آثار خود در مورد جنگ توانست خیلی زود در بین مخاطبان جای بگیرد.



آخرین نبرد / طراح : lasahido

امروز میبینیم که بازی های کامپیوتری زیبا و زیاد جنگی ساخته میشوند و روز به روز به واقعیت نزدیک میشوند. در این بخش از مجله ما بهترین تصاویر جنگی طراحی شده را برایتان به نمایش میگذاریم.



کمین / طراح : Kerem Beyit



سن غارتگران را فراموش کرده اید / طراح : Henryz



چشمه / طراحی : WraithDT Beyit



نبرد / طراحی : Rado Javor



امپراتوری های جنگ / طراحی : Michael Kutsche Beyit

امروزه دنیای گرافیک کامپیوتری یا به اصطلاح CG انقدر پیشرفت کرده است که مخاطبان خیلی زیادی برای یادگیری به این حرفه را به سوی خود کشانده ، نرم افزار های طراحی هم روز به روز در حال پیشرفت و تکمیل جزئیات خود هستند . برای دوستانی که مایل به یادگیری این حرفه هستند باید گفت که اکثر کاراکتر های 3D را با یکی نرم افزار های 3D زیر طراحی شده اند :

Pixologic zBrush, Autodesk 3D Studio Max, Mudbox or Maya, Daz Studio, Poser و غیره .

با این نرم افزارها میتونیم ترکیبی از مدل سازی 3D، بافت و رندر واقع بینانه و بی نظیر برای رئالیسم در دنیای گرافیک کامپیوتری استفاده کنیم. طراحان امروزه از چهره خیلی از شخصیت های معروف مدل های کامپیوتری و گرافیکی طراحی کرده اند که نظر همگان را به خودشان جلب می کند.

در این قسمت چند تصویر واقع گرایانه، در حالی که فانتزی گرا و جادویی، که در یک چیز مشترک اند، همه آنها فوق العاده دقیق هستند را برای شما ارائه خواهیم داد.



طراح: Addy / از آمریکا / طراح حرفه ای سه بعدی و هنر عکس های دیجیتال



طراح: Jaime Jasso / از آمریکا



طراح : jiri adamec / از جمهوری چک



طراح : kuedalcin / از برزیل / ۲۱ ساله



طراح : Nikita / از اوکراین / ۲۳ ساله

همکار افتخاری ما باشید.

ایده‌های مشترک

خلاقیت در ایده‌ها

بالا بردن تکنیک کار

آشنایی بهتر از کار گروهی

مهارت در کار

توانایی‌های انجام کار

در زمینه های :

- عکاسی
- مقاله نویسی
- تهیه گزارش
- و ...

info@Gfx-Mag.com

با ما در تماس باشید

گالری از عکس های کودکان
ثبت شده از عکاسان خوب کشورمان .

کودکان

عکس :

Mohammadreza Tavajjoh





Camera NIKON D7000
Focal Length 18mm
Shutter Speed 1/3200 sec
Taken August 10th 2012

Copyright Mostafa Bazri



Camera NIKON D7000
Focal Length 90mm
Shutter Speed 1/1250 sec
Taken August 11th 2012

Copyright Mostafa Bazri



Camera Canon EOS 7D
 Focal Length 70mm
 Shutter Speed 1/5000 sec
 Taken March 22nd 2011

Copyright Mohammadreza Tavajjoh



Camera Canon EOS 5D
 Focal Length 120mm
 Shutter Speed 1/1600 sec
 Taken January 9th 2011

Copyright Mohammadreza Tavajjoh



Camera Canon EOS 5D
Focal Length 125mm
Shutter Speed 1/2000 sec
Taken January 9th 2011

Copyright Mohammadreza Tavajjoh



Camera Canon EOS 5D
Focal Length 175mm
Shutter Speed 1/2500 sec
Taken January 9th 2011

Copyright Mohammadreza Tavajjoh



Camera PENTAX 645NII

Focal Length 120mm

Shutter Speed

Taken 8 months ago

Copyright Abbas Arabzadeh



Camera PENTAX 645NII

Focal Length 120mm

Shutter Speed 1/125 sec

Taken September 19th 2010

Copyright Abbas Arabzadeh



Camera PENTAX 645D

Focal Length 120mm

Shutter Speed 1/100 sec

Taken September 19th 2010

Copyright Abbas Arabzadeh



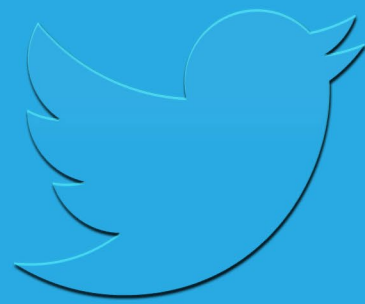
Camera Canon EOS 5D Mark II

Focal Length 105mm

Shutter Speed 1/400 sec

Taken August 5th 2010

Copyright Mypik@ymail..com



ما را در توئیتر دنبال کنید!

www.twitter.com/gfx_mag

زمستان شما چگونه میگذرد؟ عکاسی کنید از زمستان

سـوژه عـکاسی و طـراحی آثار پـلاستی
شـماره بـعدی مـجله فـتوگـراف
info@Gfx-Mag.com





تیپاگو

یک برزیلی
با تکنیک

این بار نه در فوتبال بلکه در تصویر سازی



گفت و گوی کوتاه سایت سی جی آرنا با تیاگو

چه دلیل و انگیزه ای شما را به انتخاب این صنعت گرایش داد؟

من در شهر کوچکی در سواحل برزیل بزرگ شدم، که در حدود ۴۰۰ کیلومتر از سالوادور دور است. در طول دوران کودکی ام فوتبال بازی کردن، ماهیگیری و گرفتن خرچنگ و ماهی کارهایی بودند که انجام می دادم و عاشق نقاشی کردن بودم. چهارده سالم شده بود که با آثار کاریکاتوریستی به نام «ایکو»، دنیای کاریکاتور را کشف کردم. کارهای ایکو در «وجا»، یکی از پر تیراژترین مجلات برزیل منتشر می شد. آن کاریکاتورها برایم یلی لذت بخش بود و از آنجا بود که نقاشی کشیدن روزانه را آغاز کردم. ابتدا کارتون های ایکو را کپی می کردم و رفته رفته کارتون‌های دیگر را شناختم و در سبک خودم پیشرفت کردم. زمانی که مطالعه طراحی گرافیک را شروع کرده بودم، هنوز فکر اینکه روزی به عنوان یک تصویرگر حرفه ای شناخته می شوم، به سرم خطور نمی کرد. من نقاشی می کردم چون این کار را دوست داشتم. عجیب این که ده سال بعد از اولین برخورد با کاریکاتورهای ایکو در مجله وجا، از طرف همین مجله برای انتشار کارهایم دعوت شدم.



تیاگو در رشته گرافیک فارغ التحصیل شد ، او حتی قبل از شروع دانشگاه مطالعات روی تصاویر طنز آمیز و به خصوص کاریکاتور داشت و در طول تحصیلات دانشگاه جهت مطالعاتش را عوض نکرد و بیشتر از خود طراحی گرافیک، تمرکزش را روی تصویرگری طنزآمیز گذاشت . به خاطر این تمرکز خوشحال است. به طور طبیعی تخصص او در رشته تصویر گری را هدف قرار می دهد. خوشبختانه کار شخصی اش دارای هویتی خاص شد و کم کم به عنوان اولین کارهای حرفه ای انجام چند طرح را آغاز کرد.

چه دلیل و انگیزه ای شما را به انتخاب این صنعت گرایش داد؟

در حال حاضر در یک استودیوی تصویرگری در سائوپائولو به نام «تکنو ایمیج» مشغولم. من در استودیوی خودمان با چند تا از هنرمندان پر استعداد و مشهور در دنیای CG کار می کنم مثل «پدرو کنتی»، «لوکاس لیبولز» و «دیگو مایا». اینکه در زمان کارم در میان آنها بودم خیلی خوب بود، چیزهای بسیاری از آنها یاد گرفتم. اگر کسی مشتاق این است که بیشتر درباره کار ما بداند می تواند وبسایت ما www.technoimage.com را ببیند.



آیا پیش از تصویرگری دیجیتال، اسکچ طرحتان را روی کاغذ می آورید؟ و به طور متوسط اتمام هر تصویر چقدر زمان می برد؟

من همیشه شیفته ی رئالیسم و حجم گرایی در نقاشی ها بوده ام. از زمانی که طراحی را آغاز کردم، تمرکز در مطالعاتم باعث درک رفتار و اثر نور و مواد مختلف شد. در ابتدا، کار من تنها در طراحی با مداد و گرافیت بوجود آمد و من خودم را به ایجاد چیزی شبیه عکس های سیاه و سفید محدود می کردم. این کار را حدود چهار سال ادامه دادم تا زمانی که متوجه شدم من به درک کافی برای شروع کار با رنگ رسیده ام. اولین تجربیات من با سایه، مداد رنگی و آبرنگ بود. هنوز اوایل مطالعاتم روی آن تکنیک بود که فتوشاپ را کشف کردم. دیگر وقتم را به ادامه آن روش محدود نکردم، زیرا علاوه بر گرانی مواد و ابزار، با برنامه فتوشاپ هم می توانستم به خوبی نقاشی و سایه هایی که با گرافیت می کشیدم را بهتر کار کنم و فقط رنگ ها را به کار بگیرم. به تریج کار پایه ای با مداد برای من ساده سازی شد و کارم با فتوشاپ را خیلی بیشتر کردم. من اولین تبلتم را زمانی خریدم که مهاجرتم به کار با فتوشاپ، پایان یافته بود و هنوز همه کارهایم را با کامپوتر انجام می دادم.

مشخص کردن مدت زمان انجام و تکمیل یک کار سخت است و تا حد زیادی به پیچیدگی تصویر و امتیاز پایدانی آن وابسته است. به عنوان یک زمان متوسط، برای من تصویرگری کارهایی مثل «گرگ بزرگ بد»، «پسر نوجوان» و یا «وقت نهار» دو تا سه هفته طول کشید.



سفینه فضایی

ساخت یک تصویر خارق العاده از یک سفینه در
Adobe illustrator

■ نام برنامه: نرم افزار Adobe illustrator CS5

■ سطح آموزش : متوسط

■ برآورد زمان اتمام: ۵۰ دقیقه

■ تعداد گام ها : ۱۰ تا

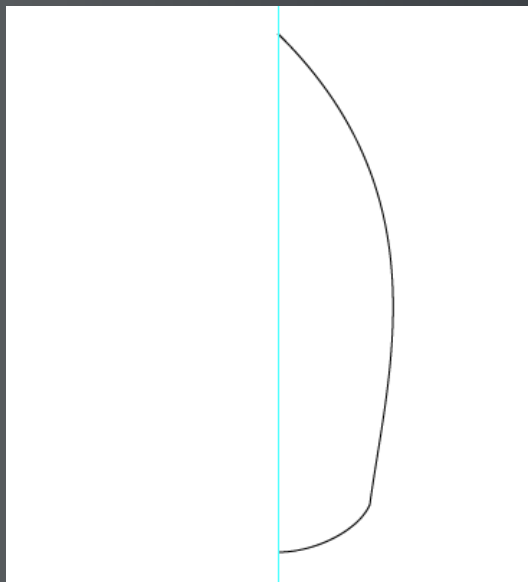
■ تعداد تصاویر آموزشی : ۱۱ تصویر



اینبار قصد داریم یک راکت فضایی درخشان و زیبا را به وسیله Adobe Illustrator وبا استفاده از تکنیکهای پیشرفته مانند: **opacity mask, pattern brush, gradient mesh** خلق کنیم.

گام ۱

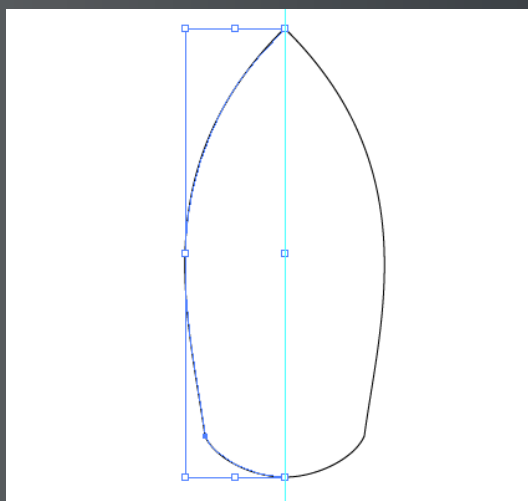
تصویر ۱



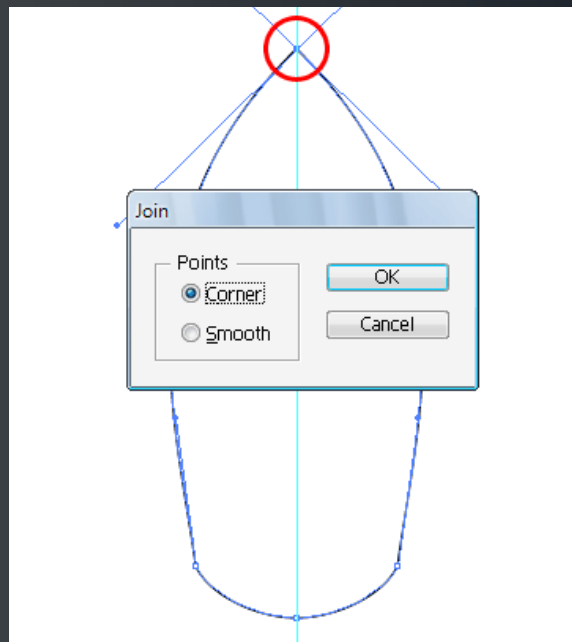
رسم بدنه راکت :

از ابزار pen برای کشیدن یک پوسته ی خالی با سایز استاندارد 512pixel استفاده میکنیم. یک راهنمای عمودی در میان تصویر تعبیه کنید و درست نیمی از پوسته ی سفینه را در سمت راست آن رسم کنید. (تصویر شماره ۱)

سپس کپی (Ctrl+C) و چسباندن با (Ctrl+F). یک چرخش به صورت عرضی و حرکت دادن آن به سمت چپ راهنما. (تصویر شماره ۲)



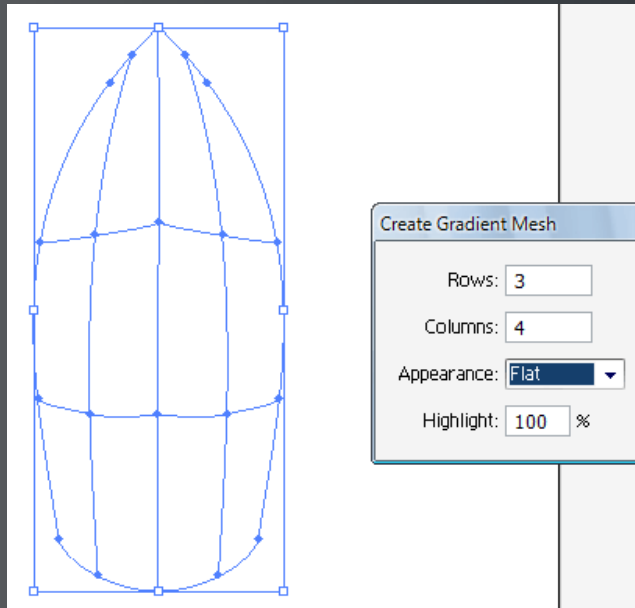
تصویر ۲



تصویر ۳

حالا پنجره، بالاترین نقطه را در نظر بگیرید، (Ctrl+J) را در روی صفحه کلید فشار دهید تا قسمت Join یا الصاق فعال شود، در کادری که نشان داده میشود گزینه ی Corner را انتخاب کنید. با این کار نوک راکت تیز میشود. اصلا قابل قبول نیست که یک راکت دارای نوکی قوسی شکل باشد. (تصویر شماره ۳)

حالا به سراغ قسمت پایین راکت میرویم، همان حرکت قبلی اما اینبار در درون آن کادر گزینه ی **Smoth** را انتخاب میکنیم. داشتن انتهای تیز هم برای سفینه قابل قبول نیست.



مشخصات پوسته کامل شد. آن را انتخاب کنید و از منوی **Object** گزینه ی **Creat gradient mesh** را انتخاب کنید. با توجه به تصویر بعدی اندازه های شبکه ها را تنظیم کنید. پیشنهاد ارائه شده در اینجا این است که تا حد امکان نقاط کوچکی داشته باشیم اما برای شروع رنگ آمیزی مناسب است. (تصویر شماره ۴)

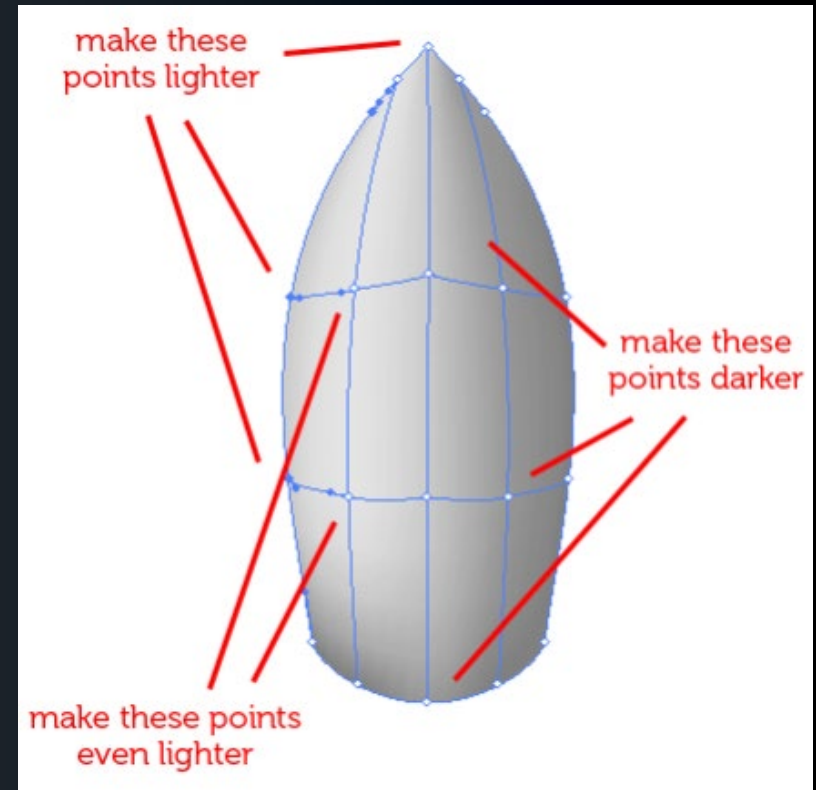
تصویر ۵

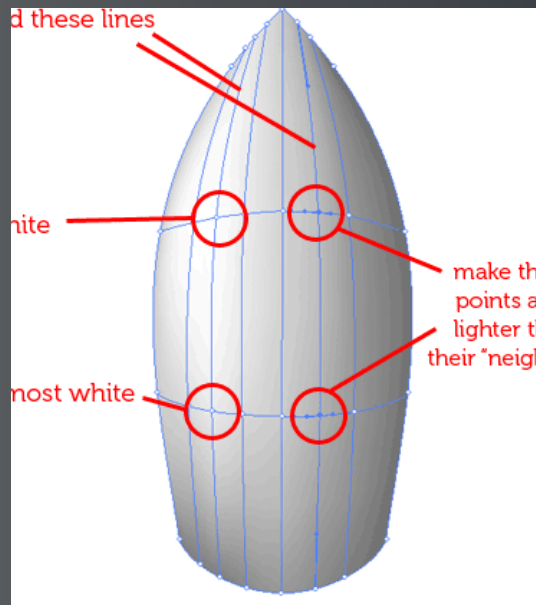
تصویر ۴

گام ۲

رنگ آمیزی ابتدایی پوسته :

از **Toolbar** نشانگر سفید را بردارید (A). تمامی نقاط موجود بر روی شبکه را در نظر میگیریم. سپس یک رنگ طوسی ملایم را انتخاب میکنیم. بگذارید تصمیم بگیریم که نور از بالاترین قسمت سمت چپ وارد میشود. این بدان معنی است که ما باید سمت راست و قسمت های پایینی را تاریکتر کنیم. حال که پوسته به شکل منحنی است اگر انتهای ترین قسمت از سمت چپ به طور خفیفی تیره تر نیز باشد یک نمای سه بعدی جالب ایجاد میشود. (تصویر شماره ۵)





تصویر ۶

حالا میخواهیم رنگ آمیزی را کمی بهبود بخشیم. از تصویر زیر به عنوان راهنما استفاده کنید. ابتدا دو شبکه ی عمودی اضافه کنید. با استفاده از ابزار mesh از toolbar. احتیاج به این است که نقاط مرکزی در هر طرف را انتخاب کنیم و آنها را نسبت به نقاط اطرافشان روشن تر در نظر بگیریم. تصویر را مشاهده کنید. (تصویر شماره ۶)

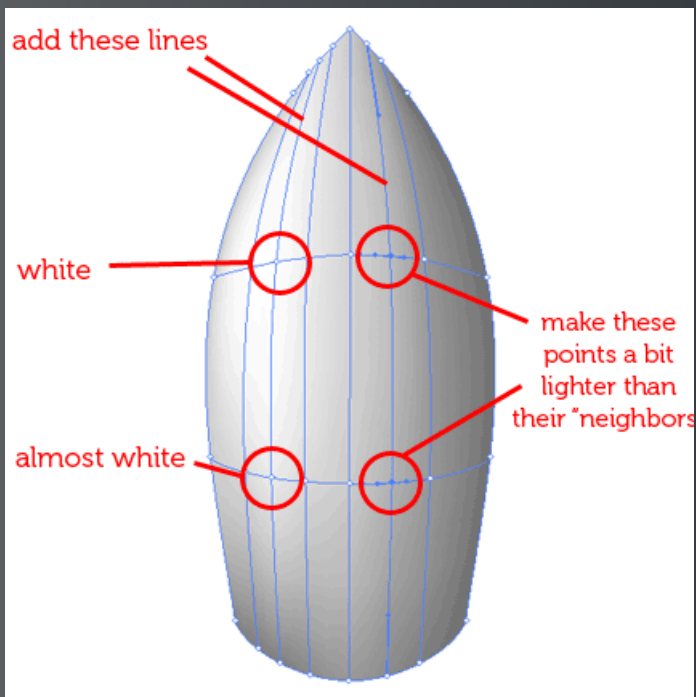
گام ۳

رنگ کردن قوس یا کمان سفینه :

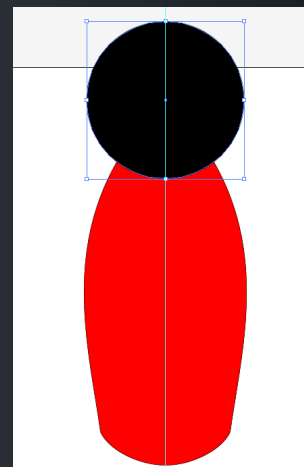
بگذارید کمی رنگ اضافه کنیم، برای خاص شدن نوک سفینه آن را قرمز میکنیم. شبکه را انتخاب کنید سپس از این آدرس `go to Object > Path > Offset Path` برای گزینه (۰) offset را در نظر بگیرید. ما باید یک path دقیقاً شبیه شبکه ها بسازیم: (تصویر شماره ۷)

شکل کلی را قرمز کنید و یک دایره

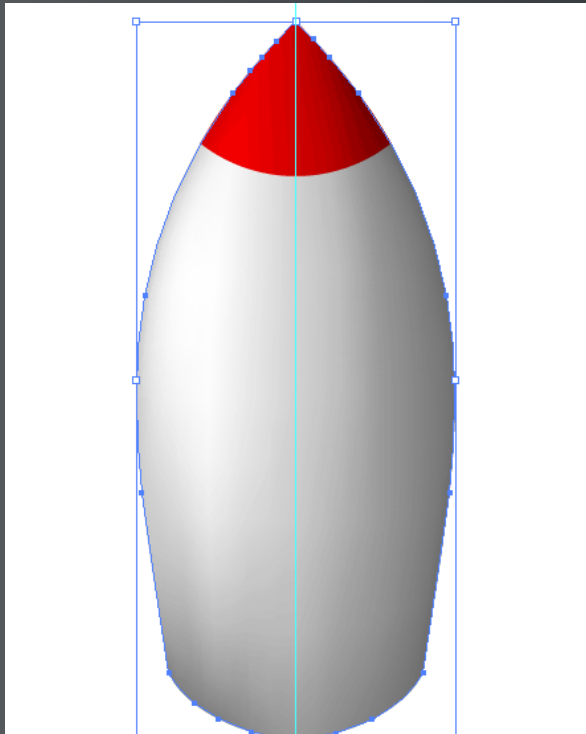
در نوک آن ترسیم کنید. (تصویر شماره ۸)



تصویر ۷



تصویر ۸



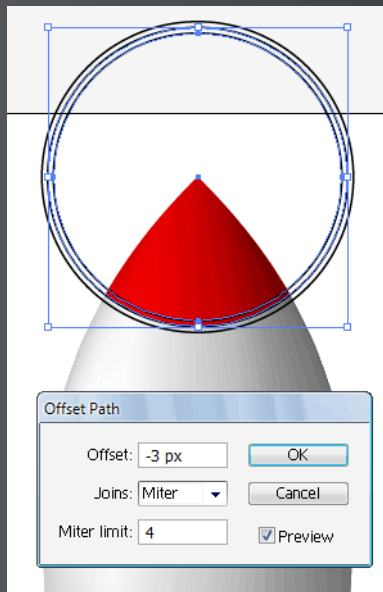
تصویر ۹

با در نظر گرفتن هر دو شکل $Ctrl+7$ را فشار دهید تا یک Clipping mask ساخته شود. تاریکی تصویر را از قسمت Transparency palette به این شکل تنظیم کنید. حالا فقط نوک سفینه قرمز است. (تصویر شماره ۹)

گام ۴

اضافه کردن پرچها :

پوسته شامل تعدادی صفحات آهنی است که توسط پرچ به هم متصل شده است که می‌خواهیم آنها را رسم کنیم. آیا دایره ای که برای کشیدن نوک قرمز سفینه رسم کرده بودیم به یاد دارید؟ یک کپی از آن بگیرید و آن را از کادر خودش خارج کنید. حالا مانند تصویر آن را به وسیله $3PX$ دوبار جابه جا کنید، یکبار درون و یکبار بیرون راس سفینه. (تصویر شماره ۱۰)

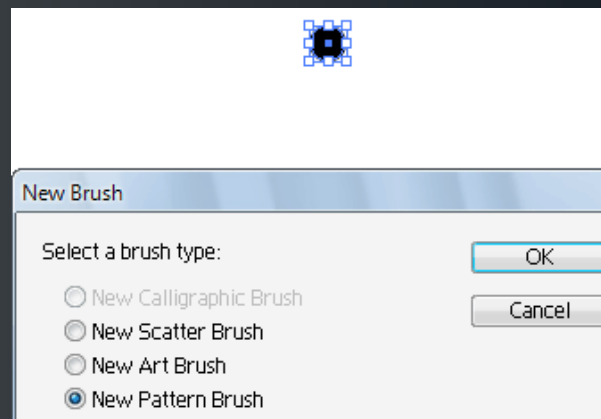


تصویر ۱۰

از بین دایره ها مرکزی ترین را پاک و دو دایره دیگر را نگه دارید. یک نقطه مشکی کوچک رسم کنید و آن را به داخل Brushes palette ببرید. کادری ظاهر میشود که از شما نوع brush را

میپرسد، new pattern brush را انتخاب کنید.

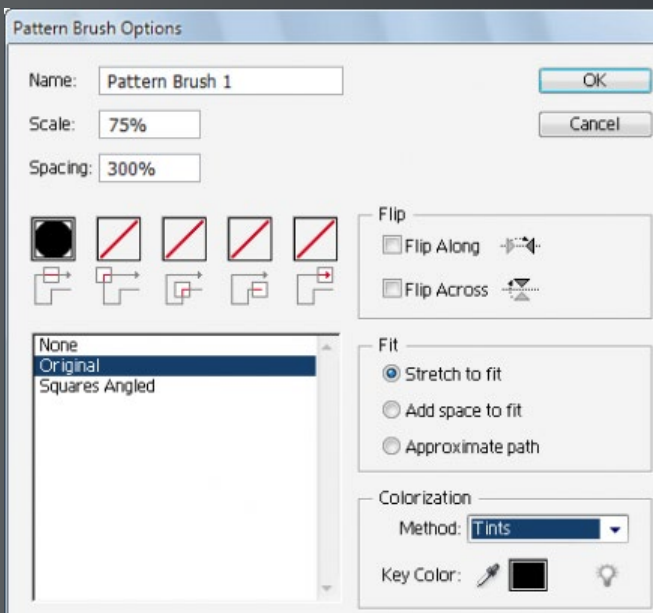
(تصویر شماره ۱۱)



تصویر ۱۱

کادر بعدی به شما اجازه میدهد Scale و Space مورد نیاز را تنظیم کنید. (تصویر شماره ۱۲)

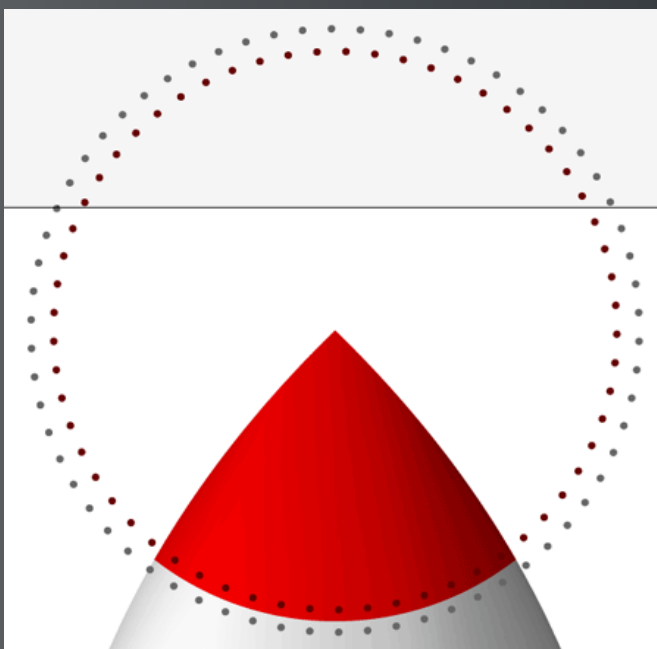
تصویر ۱۲



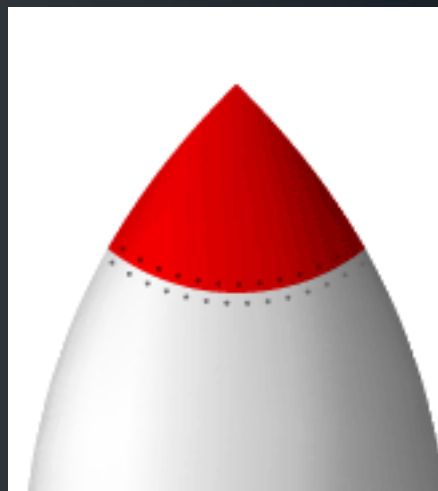
این نوع Brush را بر روی دایره ها اعمال کنید، رنگ نقطه های دایره های بیرونی باید کمی تیره تر از رنگ بدنه ب و رنگ دایره درونی باید به رنگ قرمز تیره باشد. (تصویر شماره ۱۳)

هر دو دایره را انتخاب کنید و به این آدرس بروید Object > Expand Appearance سپس Shift+Ctrl+G را بفشارید تا آن ها را از هم تفکیک کنید. حال میتوانید تمام نقطه هایی که خارج از شکل شما هستند را پاک کنید. (تصویر شماره ۱۴)

از همان روش برای اضافه کردن دو ردیف پرچ دیگر در یک سوم پائینی راکت استفاده کنید. (تصویر شماره ۱۵)



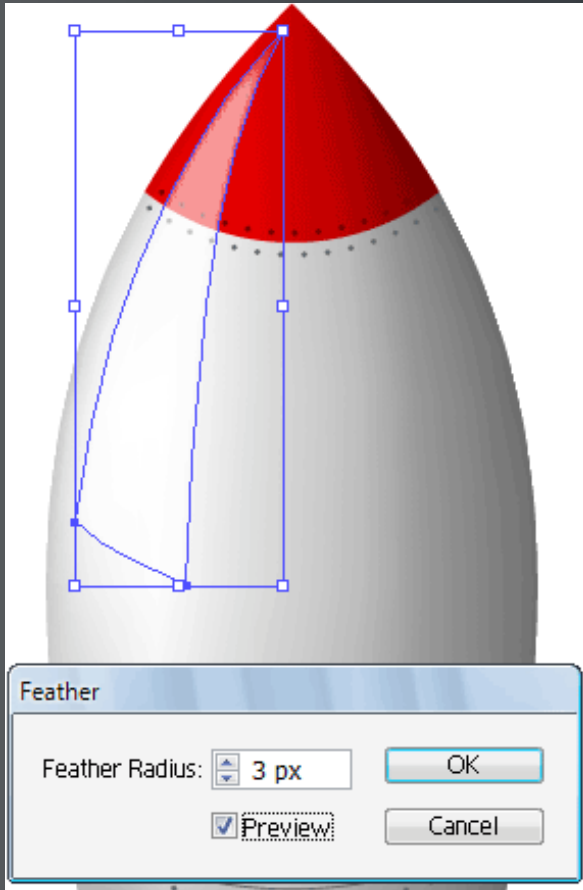
تصویر ۱۳



تصویر ۱۴

تصویر ۱۵





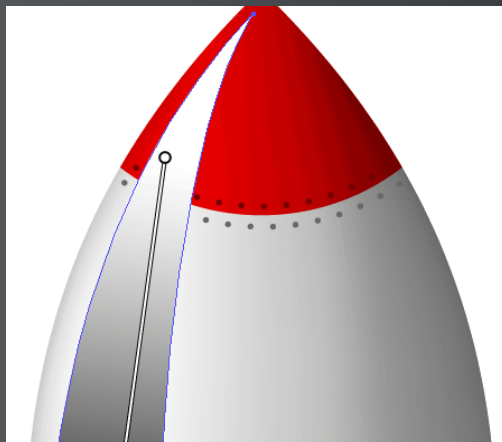
تصویر ۱۵

براق کردن راکت :

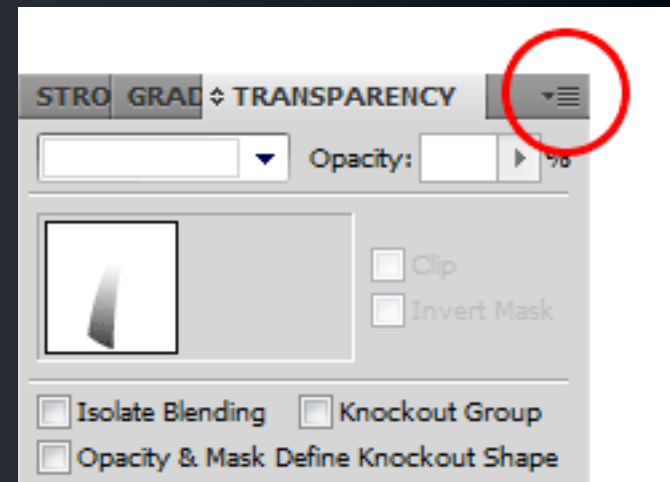
راکت ما از ابتدای ساخته شدن درخشان بود!!! بگذارید کمی بازتاب بر روی آن خلق کنیم. بر روی یک لایه ی جدید یک منحنی سفید مخروط رسم کنید آن هم به وسیله ی ابزار Pen اینبار به Effect > Stylize > Feather و 3pixel را انتخاب کنید. (تصویر شماره ۱۵)

این مخروط را در مقابل Copy و Paste کنید. Feather Effect را حذف و یک شیب رنگ با افکت سفید به سیاه اعمال کنید. (تصویر شماره ۱۶)

هر دو قسمت مخروطی را انتخاب کنید در گوشه ی راست بالای Transparency Palette کلیک و Make Opacity Mask را انتخاب کنید. (تصویر شماره ۱۷)



تصویر ۱۶



تصویر ۱۷

از شکل به وجود آمده یک کپی بگیرید و آنرا به قسمت پائین سمت راست که کدری ۲۰٪ است ببرید. (تصویر شماره ۱۸)

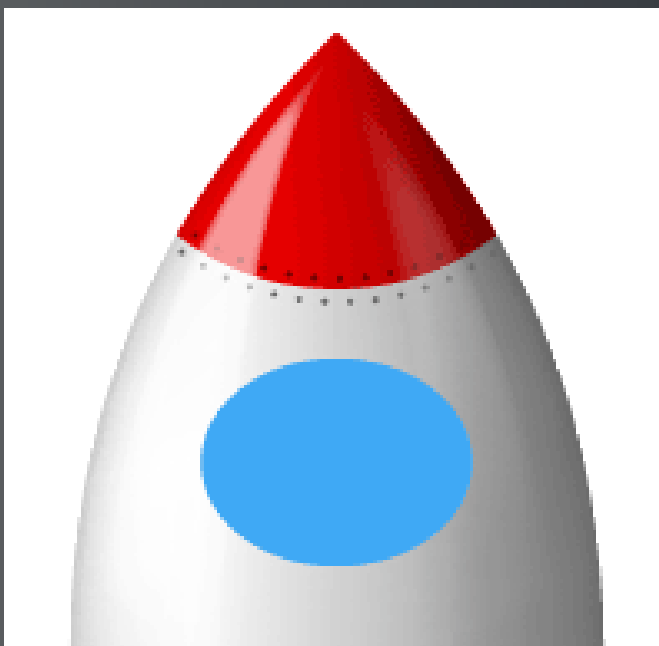
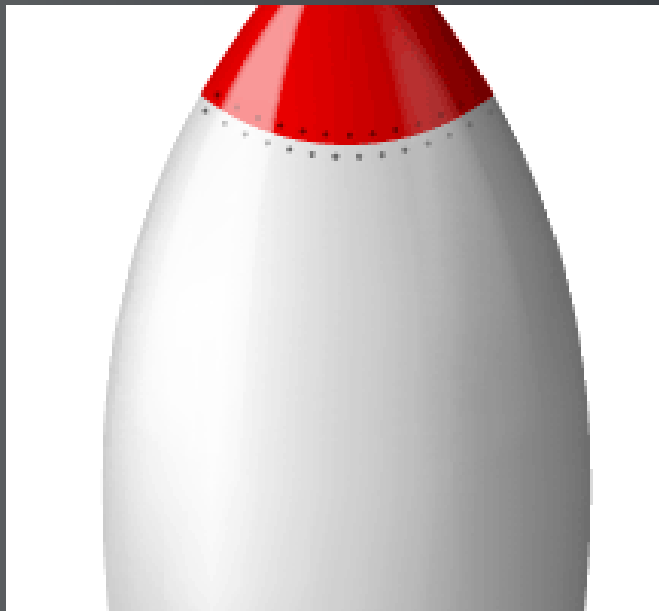
تصویر ۱۸

گام ۶

ترسیم پنجره ی راکت :

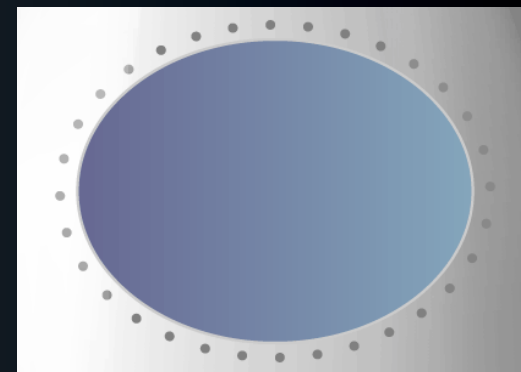
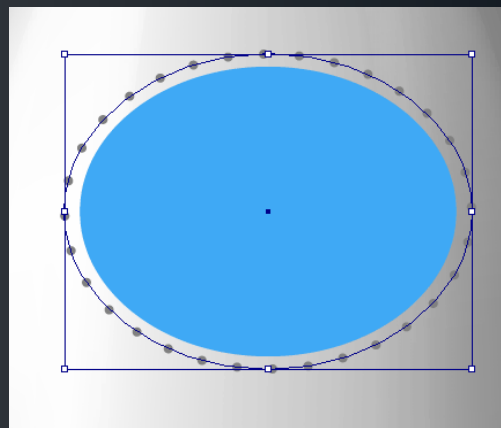
یک بیضی آبی رنگ دقیقا در وسط رسم کنید ، از طریق همان روش قبلی نقاط پرچ را در اطراف آن تعبیه کنید. (تصویر شماره ۱۹ و ۲۰)

حالا پنجره را با یک شیب عرضی که که تاریکترین قسمت آن سمت چپ آن است پر کنید.مقداری طوسی روشن نیز برای از بین بردن سایه روشن های دیواره ی پنجره به آن اضافه کنید. سپس اطمینان حاصل کنید که رنگ دیواره ها از بدنه ی اصلی روشن تر باشد. (تصویر شماره ۲۱)

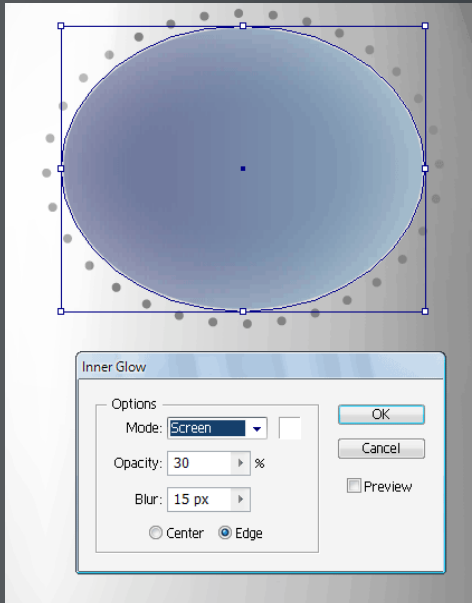


تصویر ۱۹

تصویر ۲۰



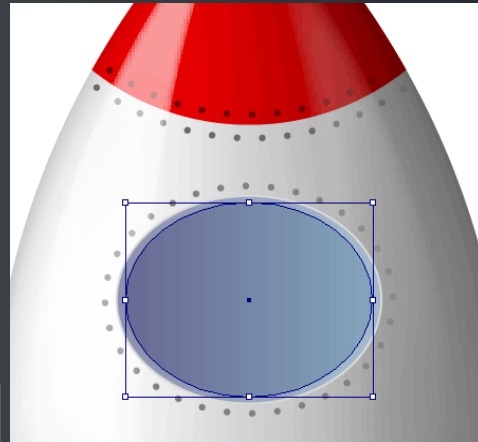
تصویر ۲۱



تصویر ۲۲

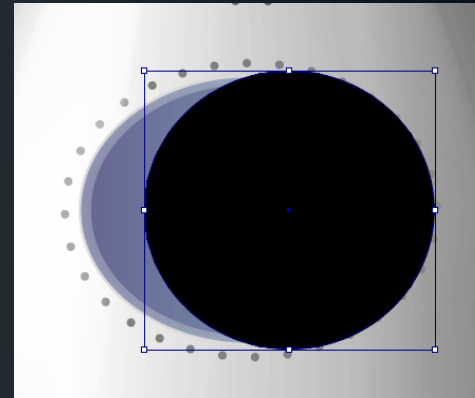
به پنجره است، برای تنظیمات گزینه های کادر از شکل بعدی استفاده کنید. (تصویر شماره ۲۲)
 Effect > Stylize > Inner Glow and refer این مسیر برای اضافه کردن روشنایی محدودی

آخرین چیزی که باید اضافه کرد انعکاس نور به شیشه است. سایز کوچکتری از پنجره تهیه کنید و تمام افکت ها را پاک کنید. (تصویر شماره ۲۳)

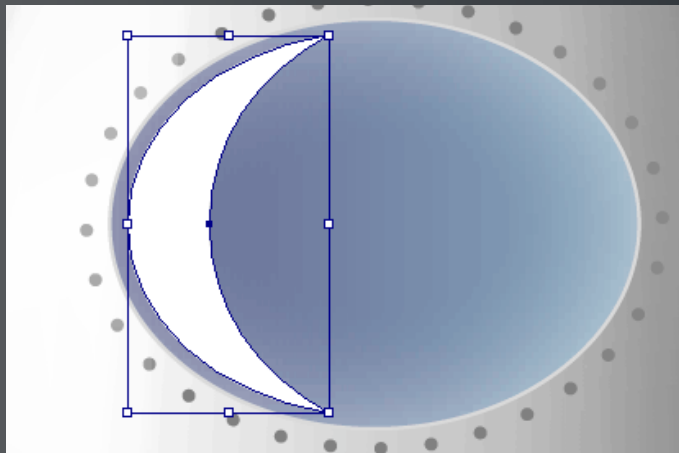


تصویر ۲۳

یک کپی دیگر از آن بگیرید آن را به دایره تبدیل کنید و سمت راست حرکت دهید. (تصویر شماره ۲۴)



تصویر ۲۴



تصویر ۲۵

هر دو بیضی را انتخاب کنید سپس فاصله ی بین ابتدای بیضی اول تا ابتدای بیضی دوم را انتخاب کنید به طوری که یک شکل شبیه به حلال ماه بدست بیاید، آن را با رنگ سفید پر کنید. (تصویر شماره ۲۵)

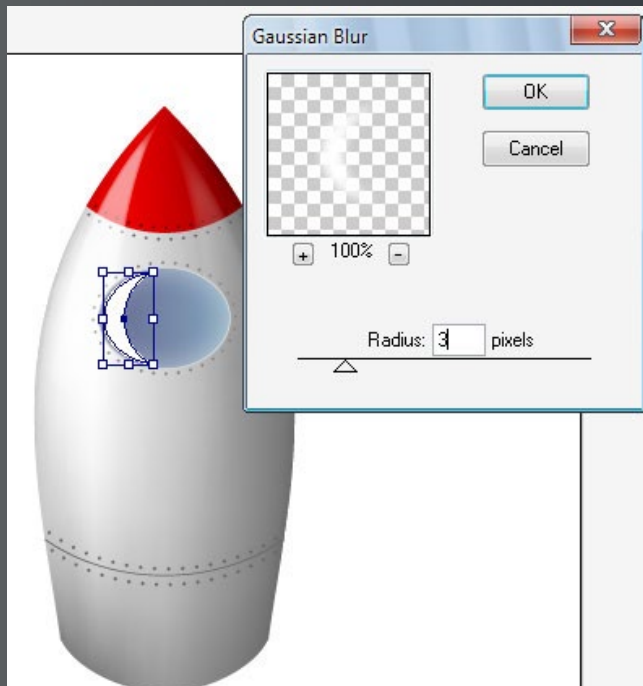
به Effect > Blur > Gaussian Blur بروید.

(تصویر شماره ۲۶)

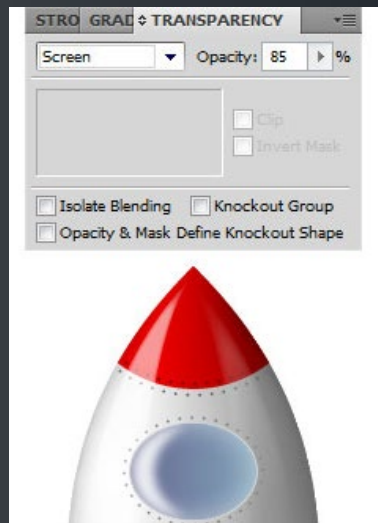
در نهایت حالت **blending** را به روی **screen**

بگذارید و کد را تا ۸۵٪ کاهش دهید.

(تصویر شماره ۲۷)



تصویر ۲۶



تصویر ۲۷

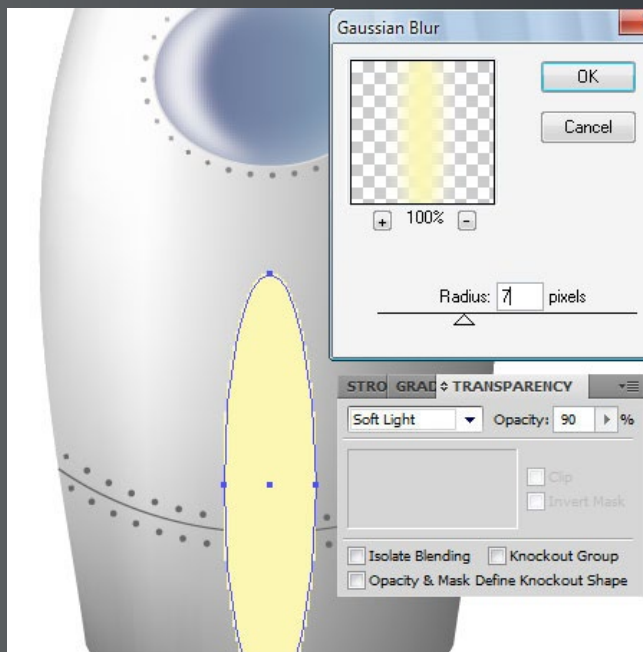
گام ۷

یک بیضی به رنگ زرد کم رنگ از پائین ترین قسمت گودی رسم کنید. **Gaussian Blur effect** اعمال کنید.

حالت را به **softe light** تنظیم کنید و کد را تا ۹۰٪ کاهش دهید. سایه روشن ها را اطراف کار کپی کنید، برای شفافیت بیشتر

کپی ها را بچرخانید تا با زمینه و بدنه ی راکت همخوان شود.

(تصویر شماره ۲۸)

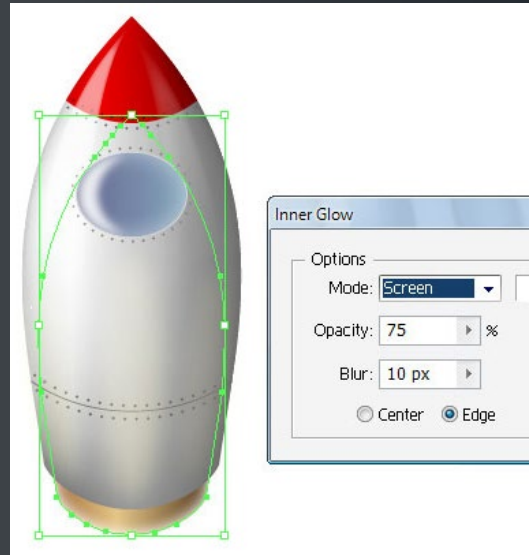
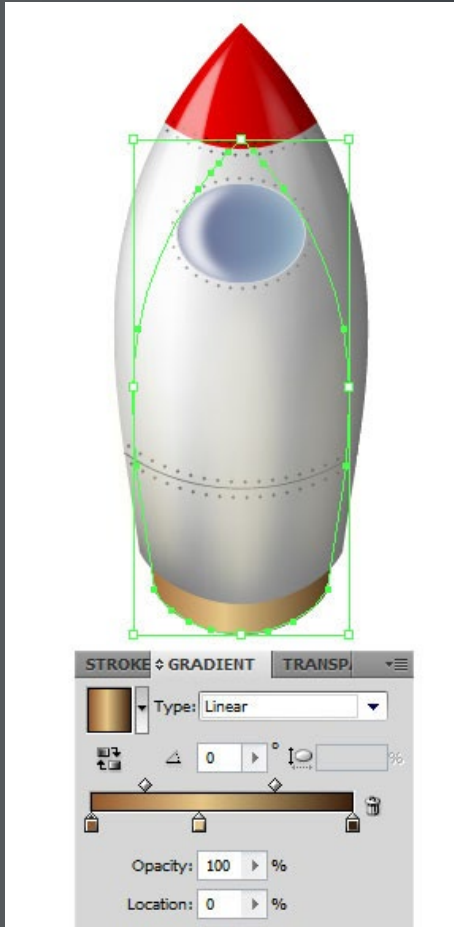


تصویر ۲۸

گام ۸

برای ساختن موتور یک کپی از بدنه تهیه کنید (به مرحله ی سوم مراجعه کنید) به سمت پائین scale می کنیم و به پائین بدنه حرکتش میدهیم و آن را با رنگ مسی پر میکنیم. (تصویر شماره ۲۹)

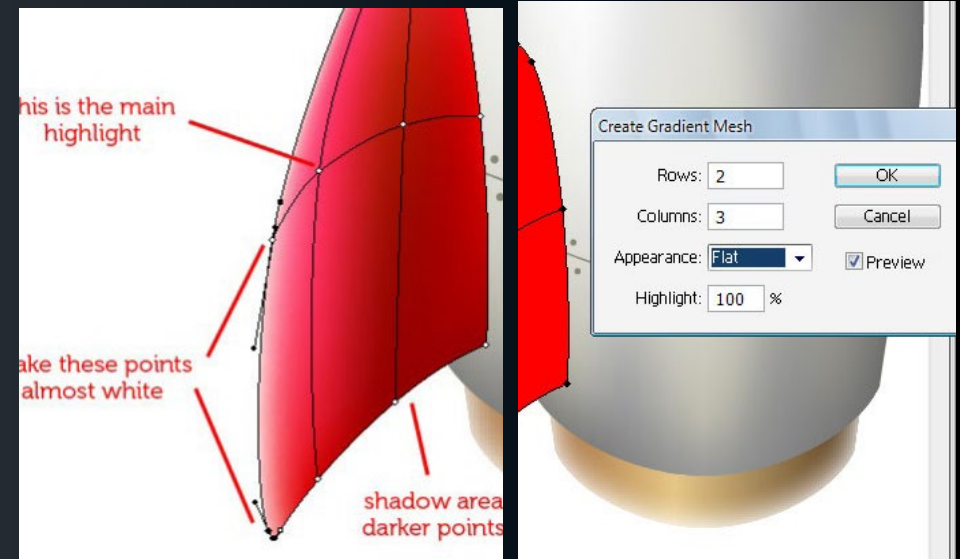
یک تابش و نور درونی نیز اضافه میکنیم به شکلی که در حال خروج از اگزوز است. (تصویر شماره ۳۰)



تصویر ۳۰

گام ۹

به وسیله ی یک path ساده باله را رسم و آن را به gradient mesh انتقال دهید. (تصویر شماره ۳۱)
خطوط را تنظیم کنید و بر طبق شکل بعدی آنرا رنگ آمیزی کنید.
(تصویر شماره ۳۲)



تصویر ۳۲

تصویر ۳۱

create right sail
adjust shading



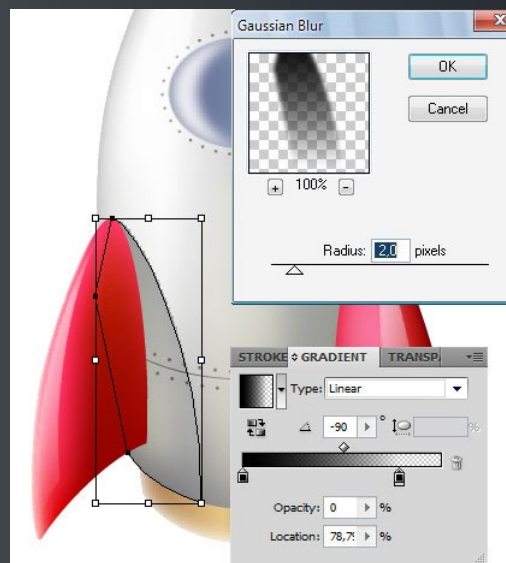
add reflections



باله سمت راست را با یک کپی متقارن با باله ی سمت چپ خلق کنید. رنگبندی باید به طوری باشد که سمت چپ روشن و سمت راست در سایه قرار گرفته باشد. سپس با توجه به مرحله ی پنجم سایه روشن های قسمتهای مخروطی شکل را کامل کنید. (تصویر شماره ۳۳)

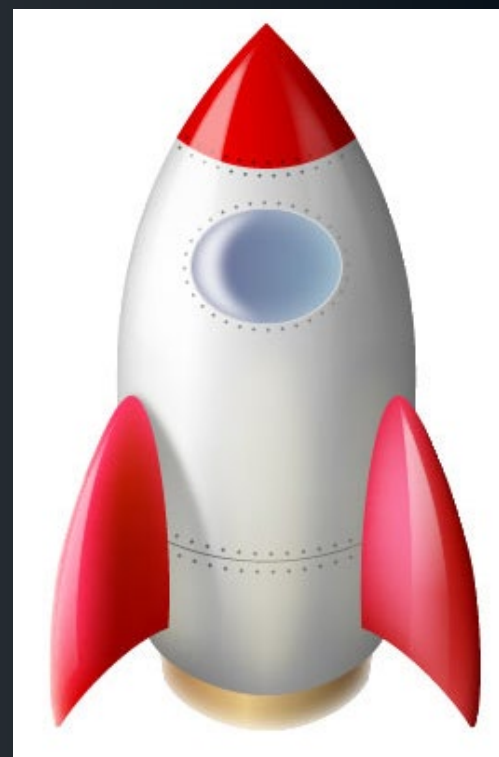
تصویر ۳۳

یک سایه به باله چپ اضافه کنید. برای اینکار ابتدا شکل سایه را طراحی کنید با درصد کدری ۳۵٪ آن را به رنگ سیاه در آورید. اگر از برنامه ی CS4 استفاده میکنید از روش opacity mask که در مرحله ی پنجم توضیح داده ایم استفاده کنید، gaussian blur را نیز طبق شکل اعمال کنید. (تصویر شماره ۳۴)



تصویر ۳۴

این تصویری است که کمی دور از ذهن بود. (تصویر شماره ۳۵)



تصویر ۳۵

گام ۱۰

تصویر ۳۶



تصویر زمینه را با آبی روشن پر کنید که تداعی کننده ی آسمان باشد. نشان یا علامت اختصاری خود را نیز میتوانید اضافه کنید. که در اینجا من از لوگوی شخصی خودم که یک کد جعلی هم دارد استفاده کردم `clf_2009` . در قسمت پائینی نیز دودهایی رسم کنید که دارای مرکز مشخصی باشند و به طور مداوم لایه های آن را تاریکتر کنید تا به مرکز دود برسد. سعی کنید دودها یک مقدار غیر عادی جلوه کنند. (تصویر شماره ۳۶)

حالا تمام اشکالی که به عنوان دود رسم شده را انتخاب کنید و از کادر `gaussian blur (5PX)` را اعمال کنید تا زیبایی آن دو چندان شود. (تصویر شماره ۳۷)

تصویر ۳۷



تصویر ۳۸

همانگونه که دودها را رسم کردیم با رنگهای زرد و نارنجی دو شعله ای که از دهانه ی موتور بیرون می آید نیز میکشیم. همچنین چند ابر سفید رنگ در اطراف راکت. (تصویر شماره ۳۸)

تصویر ۳۹



در انتها نیز چند دنباله در پشت باله ها برای نشان دادن حرکت راکت.
در اینجا کار شما به اتمام می رسد. (تصویر شماره ۳۹)

امیدوارم این تمرین تکنیکهای جذابی را به شما آموخته باشد.
موفق باشید ...

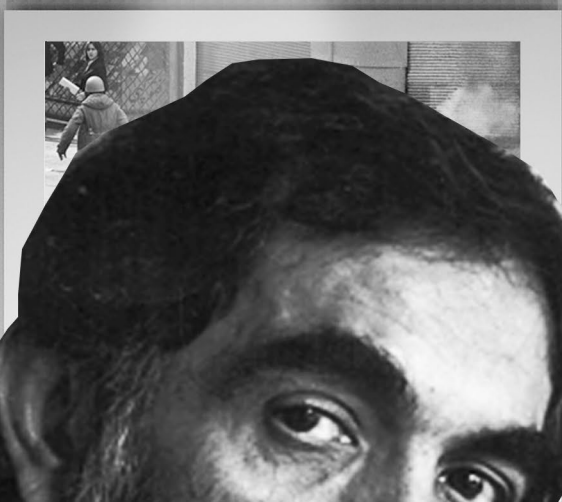


- ✓ آخرین اخبار دنیای گرافیک ایران و جهان
 - ✓ زمان انتشار مجله
 - ✓ فراخوان ها و نمایشگاه های هنری
 - ✓ شرکت در داوری و نظر سنجی آثار طلائی
- و...

سامانه پیام کوتاه مجله فتوگراف

3000 6721 000 333





گلستان
کاوه
ش.ه ۱۳۲۹-۱۳۸۲

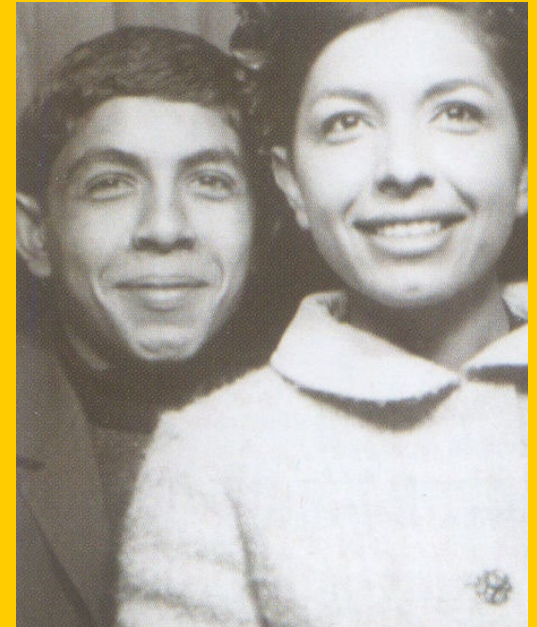
کاوه گلستان، چشم در چشم مرگ

شادان حکمت

کاوه گلستان ۱۷ تیرماه ۱۳۲۹ در آبادان به دنیا آمد. تا ۳ سالگی به سبب شغل پدر در آبادان زندگی کرد، پدرش ابراهیم گلستان نویسنده و فیلمساز برجسته ایرانی آن سال‌ها برای شرکت نفت ایران و انگلیس کار می‌کرد. در سال ۱۳۳۲ به تهران آمد و تحصیلات ابتدایی و متوسطه را در این شهر گذراند و پس از کسب دیپلم از دبیرستان البرز برای ادامه تحصیل به لندن رفت، اما تحصیلات آکادمیک با روحیاتش جور نیامد. به ایران بازگشت و به عنوان عکاس و انیماتور در شرکت‌های تبلیغاتی نو پای ایرانی شروع به کار کرد. کمی پس از آن به مطبوعات رو آورد و در اولین مأموریت مطبوعاتی‌اش به عنوان خبرنگار روزنامه کیهان رهسپار ایرلند شد تا از جنگ داخلی و ناآرامی‌های آن کشور گزارش تهیه کند.

همزمان با کار در مطبوعات به گلستان پدر که دست به کار ساختِ دومین اثر سینمایی‌اش «اسرار گنج دره جنی» بود پیوست و به عنوان عکاس و مجسمه ساز با او همکاری کرد. دهه پنجاه برای کاوه گلستان سرشاز از تجربه و یادگیری است، در سال ۵۳ او در گالری سیحون نمایشگاه عکسی با عنوان «کودکان ایران» برپا می‌کند و در همکاری با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، دو کتاب «گلاب و قلمکار» را به چاپ می‌رساند و عکس‌هایی از کودکان گوشه و کنار ایران با نگاه کاوه گلستان در کتاب‌های درسی به چاپ می‌رسد.

محصول همکاری فعال و گسترده گلستان با روزنامه‌ها و مجلات داخلی و خارجی چاپ گزارش سه‌گانه‌ای است که به نام «روسپی، کارگر، مجنون» برای اولین بار در روزنامه آیندگان منتشر می‌شود. نیمه دوم دهه پنجاه فرا می‌رسد و جامعه ایران پوست می‌اندازد، نا آرامی‌ها گسترش می‌یابد و انقلاب از راه می‌رسد. گلستان دوربین خود را به خیابان می‌برد واز رویداد های انقلاب عکاسی می‌کند.



کاوه گلستان به همراه خواهرش لیلی گلستان

«من می‌خواهم صحنه‌هایی را به تو نشان دهم که مثل سیلی به صورتت بخورد و امنیت تو را خدشه‌دار کند و به خطر بیاندازد. می‌توانی نگاه نکنی، می‌توانی خاموش کنی، می‌توانی هویت خود را پنهان کنی، مثل قاتل‌ها، اما نمی‌توانی جلوی حقیقت را بگیری، هیچ کس نمی‌تواند.»

کاوه گلستان

این عکس‌ها جایزه رابرت کاپا را برای او به ارمغان می‌آورد و همکاری او با مجلات معروفی چون تایم، لایف، پاری مارچ و روزنامه گاردین او را به یک عکاس بین‌المللی بدل می‌کند. با شروع جنگ ایران و عراق در سال ۵۹، کاوه گلستان با حضور فعال و دایمی در مناطق جنگی روی دیگری از واقعیات جنگ را به مخاطب نشان می‌دهد. شروع همکاری او با آژانس‌های جهانی عکس هم در همین زمان رخ می‌دهد.

در طی این سال‌ها با همکاری گلستان و دوستانش کتاب‌هایی در زمینه جنگ و رویدادهای سیاسی کشور منتشر می‌شود.

کتاب «شورش» با همکاری «محمد صیاد»، کتاب «جنگ» با همکاری «آلفرد یعقوب زاده» و کتاب «انقلاب نور» که یک کار گروهی است از جمله این کتاب‌هاست. در سال ۱۳۶۰ کتاب دیگری از گلستان با نام «غنچه‌ها در طوفان» منتشر می‌شود که حاوی عکس‌هایی از حضور کودکان و نوجوانان در انقلاب ۵۷ است.

با پایان جنگ، گلستان دست به کار ساخت مستندی می‌شود پیرامون آزادی بیان، سانسور و محدودیت‌های چاپ کتاب که گریبان‌گیر روشنفکران و نویسندگان است. در این فیلم او با روشنفکران مخالف و گروهی از فرهنگیان هوادار حکومت گفت‌وگوهایی انجام می‌دهد و نظرات هر دو سوی مجادله را منعکس می‌کند.

فیلم از کانال ۴ انگلیس پخش می‌شود و جنجالی به راه می‌افتد،

مجوز فعالیت گلستان باطل می‌شود و او در پی این سکوت اجباری، در خلوت به تصویر برداری و تدوین مستند «گنگ خوابدیده» می‌پردازد. این ممنوعیت در سال ۱۳۷۲ برداشته می‌شود و او به دعوت گروه هنر دانشگاه آزاد مشغول به تدریس می‌شود و همزمان همکاری خود را با خبرگزاری آسوشیتد پرس و بی بی سی از سر می‌گیرد که این همکاری تا سال ۱۳۸۲ و تا زمان مرگش ادامه می‌یابد. در این سال کاوه گلستان که برای تهیه مستند خبری برای شبکه بی بی سی به مناطق جنگی رفته بود، بر اثر انفجار مین جان خود را از دست می‌دهد. او جایی در مورد هشت سال فعالیتش در جنگ گفته بود: «هشت

سال از طریق دوربین و با یک چشم به چشمان مرگ نگریستم» کاوه گلستان تنها عکاس ایرانی بین‌المللی نبود اما بی شک تاثیرگذارترین و یکی از ستون‌های اصیل و اصلی عکاسی ایران محسوب می‌شود. نگاه دقیق، جزئی و واقع‌نگر او فقط و فقط منحصر به خود او بود، خبرنگاری که تاریخ و واقعیات را به شکل خاص خود ثبت کرد، واقعیات اجتماعی، جنگی، انقلابی و انسانی را به تصویر کشید و جان خود را در راه ثبت یکی از همین وقایع تاریخی از دست داد و به قول دوستش محمد فرنود «کاوه هم یکی از عکس‌های جنگ شد.»

آثار گلستان:

مجموعه عکس های کاوه گلستان را می توان به دو بخش تقسیم کرد:

پیش و پس از انقلاب

قبل از انقلاب مجموعه روسپی ها، کارگران و معلولان ذهنی که جزء معروف ترین آثار او هستند.

مجموعه روسپی ها بین سال های ۵۴ تا ۵۶ (در محله شهر نو تهران) از زنان روسپی گرفته شده که شامل ۲۲ قطعه عکس است.

در این عکس ها، عکاس به نکاتی توجه کرده و آن ها را با دوربینش به ثبت رسانده که شاید کمتر کسی به این جزئیات توجه کند اما کاوه گلستان به خوبی نگاه کرده و این نگاه را به ثبت رسانده است.


گلستان سعی کرده تا زندگی عادی و نکبت بار روسپیان را از ورای بدنامی محلی که در آن زندگی می کنند به نمایش بگذارد و با ارائه نگاهی انسانی همدردی مخاطب را برانگیزد.











گام بعدی در این مجموعه به عکس‌هایی که زندگی کارگران را در یک قالب اجتماعی و با دیدی انتقادی روایت می‌کند. این نوع نگاه به الگویی برای بسیاری از عکاسان و فیلم‌سازان آینده بدل شد که پس از او و تحت شرایط اجتماعی آن زمان و آموزه‌های چپ در ایران پرداختند.



آخرین مجموعه از این سه گانه روایت زندگی در آسایشگاه روانی کودکان است، کودکانی که هم از طرف جامعه و هم خانواده خود به فراموشی سپرده شده‌اند. به قول خود گلستان «آنان زنده‌اند اما زندگیشان مشابه گیاهان است، همان گیاهانی که در گلدان‌ها و در گوشه و کنار اتاق‌های بیمارستان قرار گرفته‌اند.»





از این مجموعه سه گانه که بگذریم به عکس‌های او درباره انقلاب ایران می‌رسیم که شامل عکس‌های او طی سالهای ۵۷ تا ۵۹ است.

این عکس‌ها نسبت به تجربیات پیشین گلستان وجوه خبری ممتازتری دارد. با شروع ناآرامی‌های انقلاب ایران فصل جدیدی از کار گلستان آغاز می‌شود. از این رو او از معدود عکاسان ایرانی است که عکس‌هایش همزمان با انقلاب در نشریات معتبر جهان به چاپ می‌رسد.





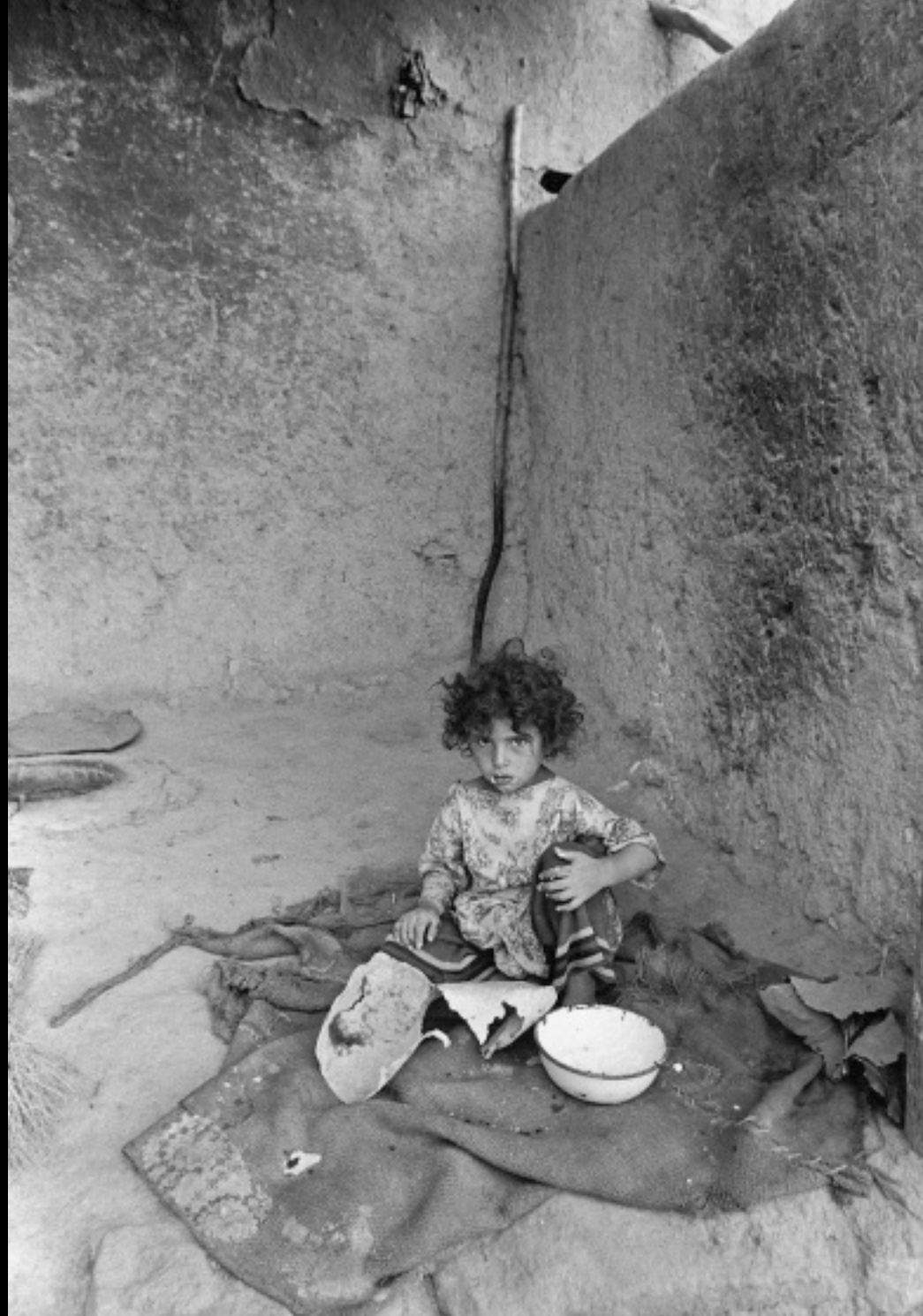


مجموعه جنگ او نیز مواجهه بی واسطه با حقیقت جنگ است. از معروفترین عکس‌هایش عکس کودک قربانی جنگ تحمیلی در کردستان است با چشم مجروح باندپوش که با چشم سالم‌اش به دوربین نگاه می‌کند.

در مورد قیام کردستان در سال‌های ۶۷ تا ۶۸، گلستان عکس‌های تاثیرگذاری با همین نام «قیام کردستان» دارد که از بمباران شیمیایی حلبچه که رژیم صدام آن را انجام داد، گرفته شده و در طول یک‌سال به مبارزات مردم کردستان و فجایعی که رژیم عراق انجام داده می‌پردازد.







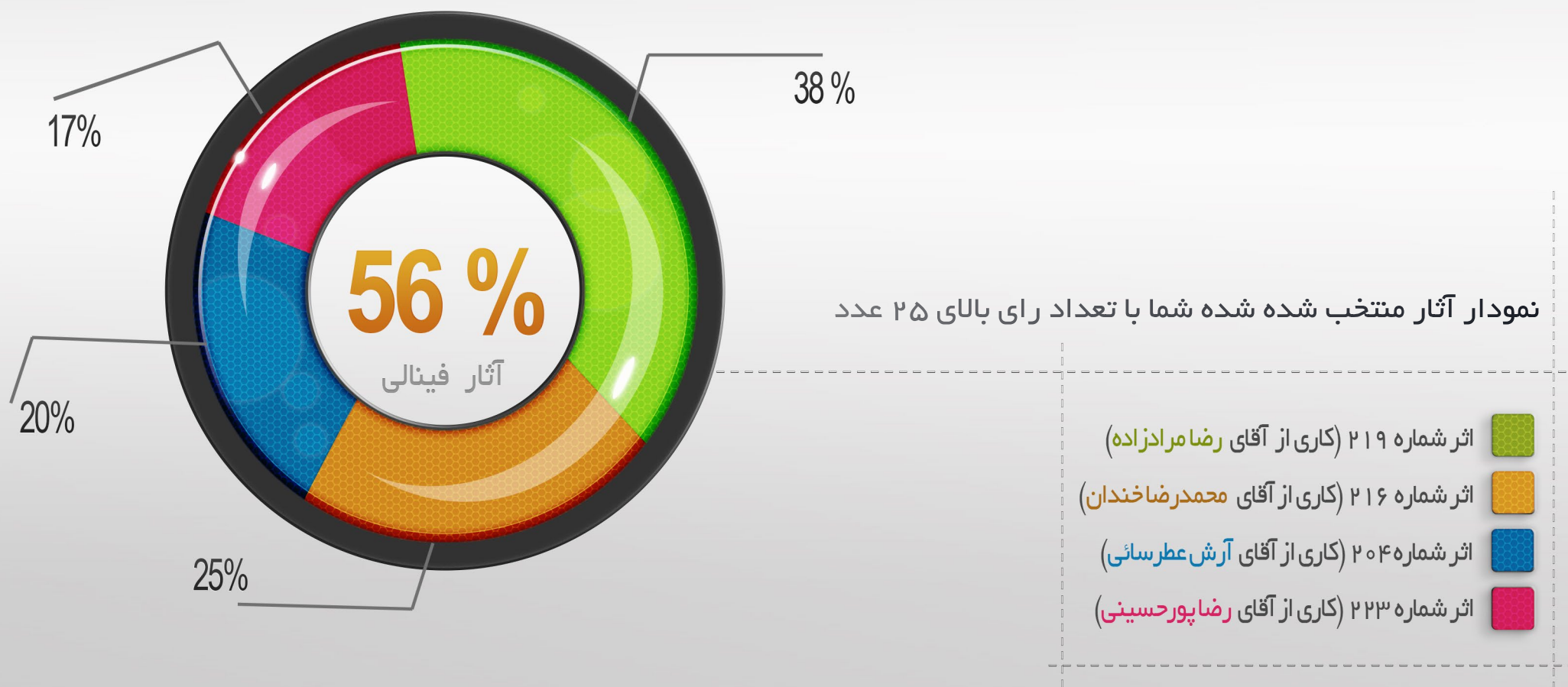


پس از مرگ کاوه گلستان کتابی با عنوان "ثبت حقیقت" با تلاش همسرش هنگامه در آلمان به چاپ رسیده است که شامل فعالیت های او بین سال های ۱۳۵۵ تا ۱۳۶۷ است.

اعلام نتایج نظر سنجی آثار طلائی

انتخاب برترین اثر از بخش آثار طلائی درحالی به کار خود پایان داد که داوری این بخش به عهده شما عزیزان بود . بسیاری از دوستان همانگونه که در شماره قبل اعلام کرده بودیم از طریق پیام کوتاه و ایمیل اثر مورد نظر خودشان را انتخاب کردند . از بین آرای شما ۴ اثر با آرای بالای ۲۵ عدد بودند که حدود ۵۶٪ کل آرای را شامل میشدند . نمودار پایین شکل بهتری از انتخاب شما است .

با این حساب اثر آقای مرادزاده با کد ۲۱۹ به عنوان اثر طلائی به گالری آثار طلائی مجله فتوگراف اضافه شد .





Reza Moradzadeh



آثار طلایی

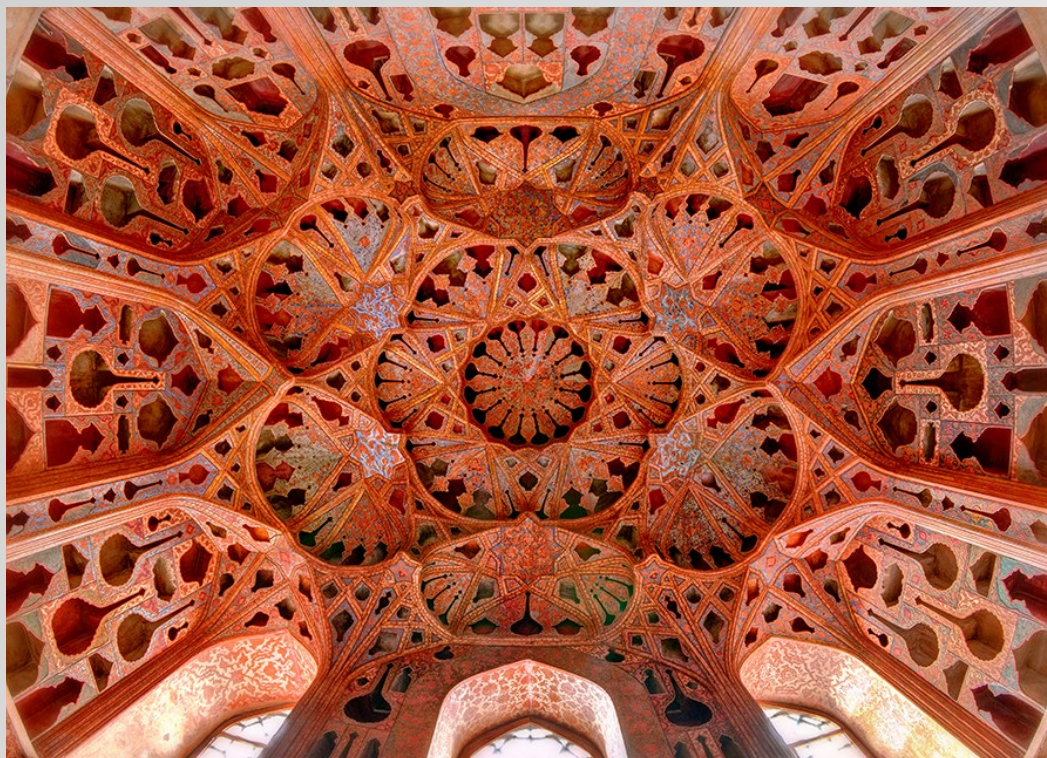
فتوگراف برآن است که در هر شماره خود آثار هنرمندان از قبیل پوستر ، عکس ، نقاشی ، کاریکاتور و تصویر سازی را انتخاب و معرفی کند .
در شماره های قبل آثاری منتخب و به گالری ما اضافه شدن ، در شماره قبل **دآوری و انتخاب برترین ها** را بر عهده شما گذاشتیم و شما بودید
که از طریق پیامک و یا ایمیل به انتخاب آثارتان پرداختید.

شرایط شرکت در انتخاب برترین آثار ماه :

۱. سیستم سامانه پیام کوتاه فقط یک رای را با هر شماره قبول میکند و از تکرار پیامک با یک خط پرهیزید .
۲. مهلت انتخاب آثار تا ۲۰ روز بعد از انتشار مجله میباشد .
۳. از نوشتن کلمات و نظراتتان در پیامک رای خودکاری کنید .
۴. آثار باید حتما دارای مشخصات باشند.

SMS : 3000 6721 000 333

E-mail : Info@Gfx-Mag.com



کد شماره : ۳۰۱



کد شماره : ۳۰۲



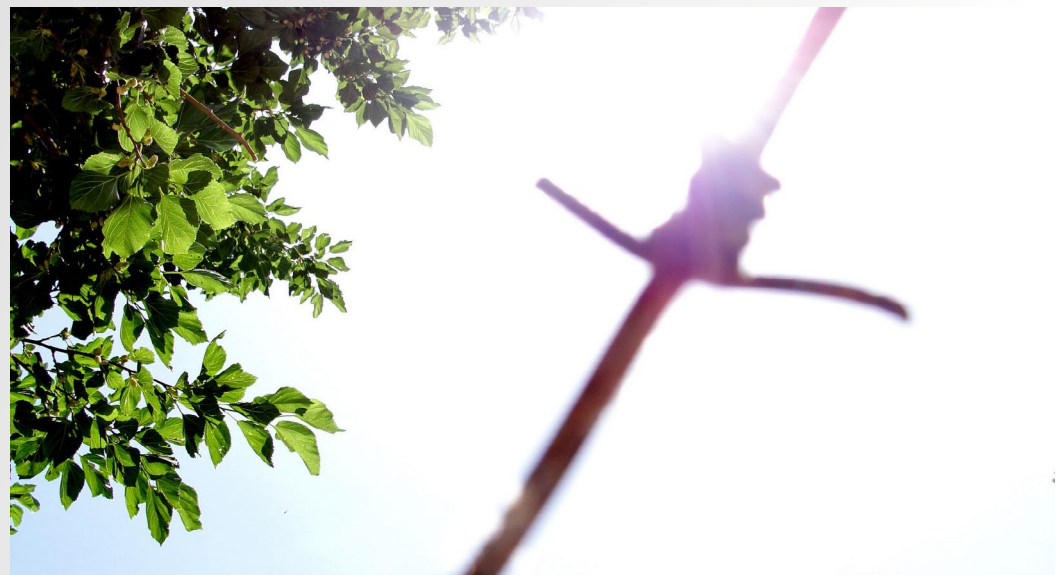
کد شماره : ۳۰۴



کد شماره : ۳۰۳



کد شماره: ۳۰۵



کد شماره: ۳۰۶



کد شماره : ۳۰۷



کد شماره : ۳۰۸



کد شماره: ۳۰۹



کد شماره: ۳۱۰



کد شماره : ۳۱۱



کد شماره : ۳۱۲



کد شماره : ۳۱۳



کد شماره : ۳۱۴



آثار طلائی


حتما بخوانید ...

به منظور نظم بخشیدن در چینش تصاویر ارسالی و حرفه ای تر شدن گالری آثار طلائی ، تصمیماتی از اتاق فکر فتوگراف اتخاذ گردید که نتیجه این همفکر اضافه شدن شرایط جدید و به شرح ذیل به آثار طلائی می باشد .

۱. آثار ارسالی باید تابع موضوع اعلام شده باشد. (موضوع آثار طلائی شماره آینده زمستان است)
۲. آثار ارسالی باید با سایز ۸۰۰ در ۶۰۰ پیکسل ، فرمت Jpg و با حالت رنگی RGB باشد .
۳. در هر شماره ۱۴ اثر انتخاب میشود و توسط شما داوری میشود .

SMS : 3000 6721 000 333

E-mail : Bestgfx.mag@gmail.com



حیده شوید!!

با فتوگراف دیده شوید.

تبلیغات در مجله Info@gfx-mag.com



مهتاب جودکی

در ابتدا همه بود.

زندگی و آثار رضا عابدینی

در ابتدا کلمه بود...

شنیدن اسمش کافی است تا آشنایان به رنگ، خط و قلم، تصویر سایه‌ی مردی در ذهنشان حک شود و «انسان» را یاد آور شوند، آنجا که نگاهشان به سمت خط و کلمه برود و به «انسانیت» برسد.

«رضا عابدینی»؛ طراح و گرافیست خوب و کاربلد، که صفت «خوب» برایش بیانگر تمام خوبی‌ها است، آغازگر تایپوگرافی ایران است. اولین طراح ایرانی است که نامش در کتاب تاریخ طراحی گرافیک «مگز» (کتاب دروس دانشگاه‌های آمریکا، استرالیا و کانادا) ثبت شده است و تا به امروز داور چند جایزه معتبر بوده و چندین جایزه بین‌المللی به خاطر آثارش دریافت کرده است.



متولد ۱۳۴۶ در تهران است. در نوجوانی، «عباس معروفی» نویسنده، او را به هنر جذب کرده است. به قول خودش، بر اثر یک اشتباه برای تعیین رشته، مرمت آثار باستانی در اصفهان را انتخاب کرده و همان را قبول می‌شود، و این دوره‌ی اجباری، درک هنر ایرانی اسلامی را برایش فراهم می‌آورد. با تغییر رشته‌اش به نقاشی، به دانشگاه هنر تهران می‌آید و در تردید برای انتخاب گرافیک، موسیقی، سینما و نقاشی، به عنوان عشق و فعالیت حرفه‌ای، گرافیک را برمی‌گزیند و وارد این عرصه می‌شود.

او که در شروع، آگاهانه از استاد مرتضی ممیز و فرشید مثقالی تاثیر زیادی پذیرفته بود، رفته رفته در کارش به شاخصه‌ای برای خود رسید تا اینکه امروز؛ مردی که در پوستر هایش قدم می‌زند، رنگ خاکی مخصوصش و خطوط شکیل فارسی‌اش امضای آثارش شده است.

تمام تلاشش این بود که تصویری متعلق به خودش بسازد و این مهم انجام شد. او با الهام از موقعیت بومی خود گرافیک خاص خود را خلق کرد. در طراحی پوستر و جلد کتاب و لوگو گرافیک ایران را تحت تاثیر قرار داد، تاثیر فکری این هنرمند در دهه ۶۰ و ۷۰ مشهود است به طوری که حتی در صفحه بندی مجلات عناصر بصری سنت اسلامی را وارد کرد.

عابدینی در جایگاه استادی ماهر طراحی گرافیک ، طراحی بصری ، چاپ ، طراحی پوستر، تایپوگرافی ، تایپ و تصویر را در دانشگاه تهران ، مدرسه هنرهای زیبا ، دانشگاه آزاد ، دانشگاه الزهرا تدریس می کند و معتقد است که گرافیک از غرب وارد ایران شده است و بعد از درک گرافیک در غرب می توان حق دخل و تصرف را در آن داشت ، به همین خاطر شاگردانش را وادار به مطالعه دقیق گرافیک غرب میکند، و بعد با آنها به بحث درباره گرافیک ایرانی می پردازد.

او در رسانه ای که در آن مشغول به کار بود به دنبال نوعی خودآگاهی می گشت و در پی این معنی که «متن و تصویر چه رابطه ای با هم دارند» به فعالیت پرداخت. به گرافیک مستقل از پیام فکر می کرد، چیزی که در آن تصویر حرف اول را می زند و متن تزئینی است و این تفکر را در نشریاتی که در آن فعال بود از جمله مجله منظر (زمستان ۱۳۷۷) پیاده کرد.

رکن اصلی کارهای عابدینی فونت فارسی است و همین پرداختن به این عنصر، و بهم ریختن حروف و کلمات مفهوم متفاوتی از حروف فارسی را خلق کرد. چیزی که پیش از تلاش او تنها با حروف لاتین کار می شد. در تلاش برای افزودن فضا سازی ایرانی به پوستر هایش، تا جایی پیش رفت که با وجود مدرن بودن فضای پوستر هایش، حتی بدون استفاده از بته و جقه، ایرانی بودن کارش کاملاً پیدا است.

IN YOUR LIGHT I LEARN HOW TO LOVE.
IN YOUR BEAUTY, HOW TO MAKE POEMS.
YOU DANCE INSIDE MY CHEST
WHERE NO ONE SEES YOU,
BUT SOMETIMES I DO,
AND THAT SIGHT
BECOMES THIS ART.
(RUMI)

معروف است به این که بدون کامپیوتر کار می کند، نیمی از آثار آرشیوی عابدینی به صورت دستی و سنتی طراحی شده است و این نشان از قدرت و مهارت او دارد.

این طراح و گرافیست که در حال حاضر در آمستردام هلند سکونت دارد و به فعالیت هایش ادامه می دهد، رعایت نکردن حق کپی رایت در ایران و کپی شدن را مشکل کار هنری امروز در ایران می داند و می گوید این عمل اجازه تجربیات شخصی را از هنرمند می گیرد، و نبود تاریخ گرافیک و تجربه در ایران را سبب فهمیدن موضوعات با ریسک و خطا در زمان خودش می داند اما در عین حال از اینکه در ایران و با شرایط سخت ایران در حرفه اش رشد کرده خوشحال است و می گوید اگر در کشور دیگری بود تنها یک طراح متوسط میشد و به این درک از گرافیک ایرانی نمی رسید.

"Reza Abedini is without question the most emblematic and ground-breaking exponent of Iranian graphic design today."

-Alain Le Querrec





رضا عابدینی در سخنرانی که در سال ۲۰۰۶ برای دریافت جایزه مطرح «پرنس کلاوس» حرف های خوبی زد: «در آغاز عهد جدید می خوانیم که: «در ابتدا کلمه بود...» و در فرهنگ ایرانی عصر اسلامی، کلمات، محل تجلی حقیقت اند. به همین دلیل است که خط و خوش نویسی، شریف ترین هنرها نزد ایرانیان است.»



هیولایی که نمی ترساند!

نقدی بر «هیولایی در پاریس»

محمد بنائی



انیمیشن کمدی، عاشقانه، ملودرام
 کارگردان: Bibo Bergeron
 ۹۰ دقیقه
 رتبه ۶٫۶ در IMDB
 سال تولید: ۲۰۱۱

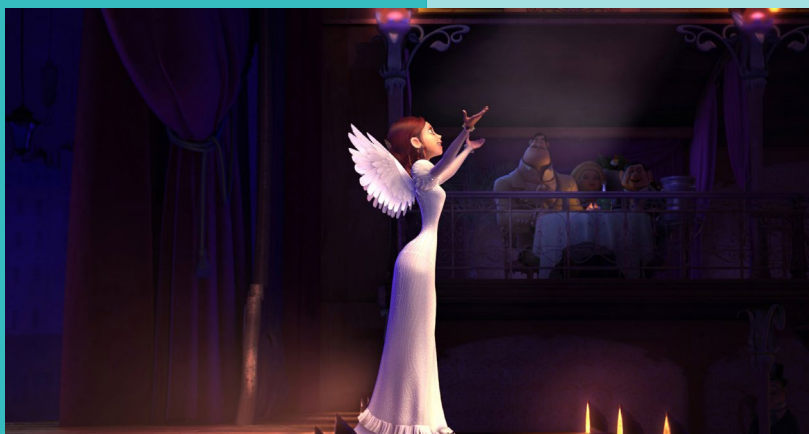
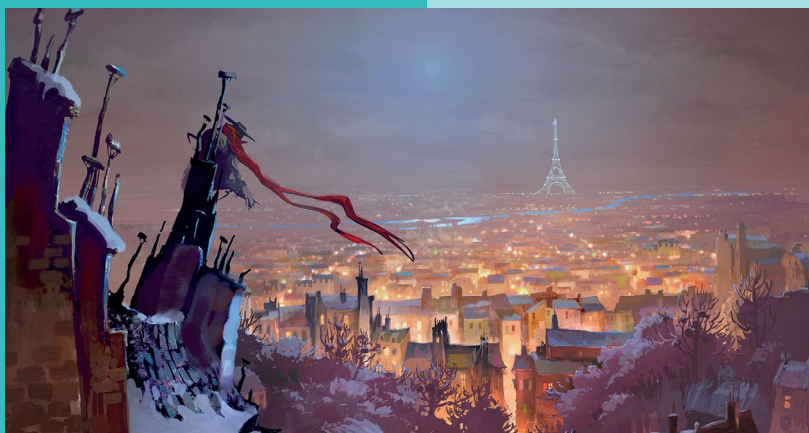
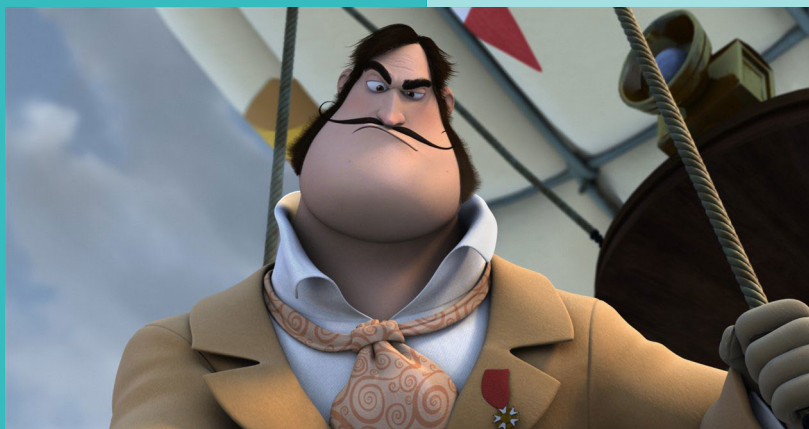
* این نوشته با کمی تغییر و حذف در اولین شماره مجله «زیر و بم» به چاپ رسیده است.

سیر تحول دنیای فیلم سازی، انیمیشن و سه بعدی در سال های اخیر مسیری را در پیش گرفته است که دست اندرکاران صنعت فیلم سازی را به رقابتی جدی برای بهتر جلوه دادن آثارشان فراخوانده است و وسوسه ی بازی با این تحولات، کارگردانان و تهیه کنندگان را هر روز به جاده ی رقابت می کشاند. در این میان توجه بیش از حد مخاطبان به اینگونه آثار، باعث شده است که بودجه ساخت این انیمیشن ها برای عقب نماندن از رقیبان روز به روز بالا و بالاتر برود، سوال اینجاست که آیا بودجه های میلیون دلاری نقش اصلی در جذب مخاطبان را ایفا کرده و جنبه ی مالی است که به ماندگار بودن اثر کمک بالایی می کند؟

گرچه چهل میلیون دلار بودجه برای خلق یک انیمیشن سه بعدی که «هیولا در پاریس» نام می گیرد، رقم بزرگی است اما این تمام ماجرا نیست. ایده ی ساخت یک انیمیشن در اروپا شکل گرفت، اروپایی که انیمیشن رونق چندانی در آن ندارد، و برای تولید آن مثل دیگر انیمیشن های کمپانی های مطرح،

هزینه زیادی صرف شد، با این شرایط سه بعدی بودن اثر می تواند امتیازی در کنار این تلاش ها باشد اما تنوع در سلیقه گروه های مختلف مخاطبان پاسخ های متفاوتی به این سوال می دهد. از نگاه طراح شخصیت ها و عواملی که در شخصیت نقش دارند، این خود کارا کتر است که به اثر قدرت می بخشد، فیلم نامه نویس و آهنگساز نیز مدعی هستند که زیبایی و جذابیت اثر به دست آنها بوده است و در آخر این کارگردانان هستند که میتوانند به سازنده های هر بخش از یک اثر امتیاز عادلانه ای بدهند.





انیمیشن فانتزی «هیولا در پاریس» محصول سال ۲۰۱۱ میلادی، اثری لذت بخش است که با خلق کارکترها و قصه زیبای خود جایی در دل دوستداران این حوزه از سینما را باز کرده و البته کاملاً بی نقص نیست.

صحنه هایی از شهر پاریس دهه ی اول قرن بیستم و شخصیتی به نام «امیلی» آپاراتچی، سرآغاز این قصه است. آپاراتچی قصه رویای کارگردان شدن را در سر دارد و «مائود» دستیار و همکارش تنها کسی است که از این آرزو با خبر است. کاراکتر بعدی که روی صحنه می آید «رائول»، مکانیک و مخترع است که با وجود علاقه ی امیلی به او، حسابی به کار خودش مشغول است. شخصیت دیگر این انیمیشن موزیکال «لوسیل» خواننده ی زیبا و احساساتی است که عمه اش برای شوهر دادن او تمام تلاشش را می کند اما «مینوت»، رئیس پلیس پولدار و قدرتمند، مرد رویاهای او نیست.

و اما هیولا حضور می یابد و در اولین برخورد با لوسیل ترس زیادی به جان او می اندازد و بالاخره با او آشنا می شود. مینوت برای ابراز علاقه به لوسیل پی فرانکو می افتد تا او را به دام بیندازد و امیلی با پوشاندن لباسی سفید و زیبابرای هیولا، او را به روی صحنه می برد و با دادن گیتاری به دستش سعی در بهتر اجرا کردن این کنسرت کوچک دارد که با رقص هماهنگ با او یک شب شاد را برای او به ارمغان می آورد. در یکی از مراسم هیولا شناسایی می شود و تعقیب و گریز در شهر پاریس اتفاق می افتد، و نهایتاً همه چیز در بالای برج ایفل به پایان میرسد.



«بیوبرژرون» کارگردان فرانسوی «هیولایی در پاریس»، انیماتور با تجربه ای است. او از همکاران کهنه کار کمپانی مطرح «دریم ورکز» است و کارگردانی فیلم‌های موفق‌ی چون «جاده الدورادو» و «قصه کوسه» را در کارنامه خود دارد، و «لوک بوسون» مشهور تهیه کننده این اثر است که وجود او به عنوان یک تهیه کننده بین المللی امتیاز بزرگی برای برژرون و هیولای او باشد

. کارخانه هیولا ها، در جستجوی نمو، داستان اسباب بازی و شرک انیمیشن هایی بودند که در ساخت آنها صدای بازیگران هالیوودی و طنز لازم به کار گرفته شده بود، چیزی بیشتر از یک فیلم برای کودکان هستند. با توجه به روند فیلم های انیمیشن تا کنون، در سال های اخیر، انیمیشن های سه بعدی نه تنها کودکان بلکه زنان و مردان بزرگسال را هم به خود جذب کرده است اما «هیولایی در پاریس» دیگر طرفداران انیمیشن را چندان راضی نکرد. این اثر متأسفانه فاقد شور و هیجان، سرعت و طنز است که فیلم های انیمیشن دیگر در این سبک ارائه داده اند.

بیبو برژرن و تیم حرفه ای خود در ساخت این کارتون ۹۰ دقیقه موفق بوده اند درست است که منتقدان زیادی را به دور خود جمع کردند و در «IMDB» رتبه بالایی نگرفتند اما توانستند خالق یک اثر تولیدی خوب و ماندگار باشند.

داستان کلاسیک این فیلم که در کنار وجه سرگرمی، برای کودکان پیام تلاش برای درک حقیقت و حس همیاری و گذشت را در بر دارد. ترکیب فیلمنامه ی عجیب و قوی «بیبو برژرن» و «استفان کزانیژان» با حضور صدایشگانی چون ماتیوشدید، ونسا پارادیس، گاد المالی، فرانسوا کلوزه و لود یوینسانیهدر «هیولایی در پاریس» مطمئناً تنها عوامل استقبال مخاطب از این کار نیست.



این اثر کلاسیک که دارای شاخصه های ملودرام عاشقانه، کمدی است، از دید منتقدین فرانسوی و یا دیگر منتقدین هم مورد نقد و بررسی های زیادی قرار گرفت. خیلی از منتقدین این انیمیشن را الگو گرفته از آثار دیو و دلبر و یا شیخ اپرا به کارگردانی جوئل شوماخرو آهنگسازی اندرو لوید وبر که بر اساس رمان شیخ اپرا نوشته ی نویسنده ی فرانسوی گاستون لورو می دانند و معتقدند حتی نام های انتخاب شده بسیار به این اثر نزدیک هستند.

انتخاب موسیقی و آهنگسازی قوی «ماتیو شدید»، قدرت عاشقانه و ملودرام بودن این کار را افزایش داده و نقش لوسیل را نسبت به دیگر شخصیت ها متمایز کرده است تا جایی که مخاطب ارتباط احساسی خوبی با این انیمیشن برقرار می کند.

برژرن که این روزها در فکر ساخت قسمت دوم «هیولایی در تاریکی» است در مصاحبه ای درباره اولین نمایش عمومی فیلمش می گوید: «احساس غرور می کردم و خوشحال بودم که بعد از یک کار خیلی سخت در کنار یک گروه خوب کاری، می توانستیم آن را برای عموم تماشاگران به نمایش بگذاریم. می دانید، وقتی تماشاگری به شما می گوید فیلمی که دیده ام یک انیمیشن خوش ساخت و جذاب است و هنگام تماشای آن احساس لذت کرده اند، خشنود می شوید و حس می کنید مزد کارتان را گرفته اید. بسیاری از تماشاگران کاراکترها و شخصیت پردازی قوی حرف می زدند و من دقیقا احساس می کردم آنها چیزی را که مد نظرم بوده، درک کرده و فهمیده اند.»



facebook

لايك كنيد
www.facebook.com/gfx.mag



هڪا لحظه ها

گالري بهترين تصاوير
Jordan Matter

جڙجڙ متد







Times Square-42

area

v for 4







زمستان شما چگونه میگذرد؟ عکاسی کنید از زمستان

سـوژه عـکاسی و طـراحی آثار پـلاستی
شـماره بـعدی مـجله فـتوگـراف
info@Gfx-Mag.com





گفت وگوى اختصاصى با
امير حله شريف
عكاس موفق مقيم كانادا

امیرعلی شریفی عکاسی را از کجا شروع کرد؟

پاسخ به این سوال بستگی به تعریف شما از شروع عکاسی دارد. اگر شروع عکاسی را زمانی در نظر می‌گیرید که شخص به صورت فعال، به صورت جدی یا برای لذت شخصی، شروع به گرفتن عکس می‌کند حدود ۲۱ ساله بودم. در سال ۸۲ بود که در کنار فعالیت موسیقی، به عکاسی هم علاقه مند شدم و با دوربین دوستم که با هم ساز میزدیم و دوربین خواهرم و از سن ۲۳ سالگی با دوربین که از مادرم هدیه گرفتم عکاسی می‌کردم. ولی برای من شروع عکاسی زمانیست که اولین بار عکسی با مضمونی غیر از عکسهای روزمره و خانوادگی دیدم و در آن لحظه درک کردم که این عکس با هدفی متفاوت گرفته شده و شاید مضمونی فرای صرفا یک عکس روزمره دارد. آن روز ایده‌ی اینکه "عکاسی چیزی فرای عکس های زورمره است" در ذهنم شکل گرفت.

شاید این اصطلاح "برق گرفتن" که عکاسانی مثل "برسون"، در مواجهه با عکس پسرانی که به سمت دریا می‌دویدند از "مارتین مونکاسی" به کار می‌برند و باعث شد که به توانایی این زبان تصویری برای بیان پی‌ببرند و شروع به عکاسی کنند تا حدی در مورد من هم صادق باشد. به این صورت که در آن لحظه هم برق ضعیفی من را گرفت. گفتم "تا حدی" چون چندین سال بین دیدن این عکس که به صورت تصادفی در مغازه‌ای که کارهای معماری خواهرم را چاپ می‌کرد با زمانی که من شروع به عکاسی کردم فاصله بود.



هفت سالی می‌شود که عکاسی را به صورت جدی و به عنوان حرفه اش دنبال می‌کند. ۲۹ ساله است و دانشجوی دکترای کامپیوتر. تحصیلات دانشگاهی او به عکاسی مربوط نیست و حول محور علوم کامپیوتر می‌گردد. اما آنچه نام **امیرعلی شریفی** را مطرح کرده تلاش او در عکاسی خیابانی و همکاری او با روزنامه The Gateway است.

علاوه بر این عضویت در انجمن عکاسان خبری کانادا "NPAC" و همینطور انجمن خبرنگاری دانشگاهی کانادا "CUP" از فعالیت های کنونی این عکاس جوان موفق است. گفت و گوی فتوگراف با امیر علی شریفی را در ادامه می‌خوانید:



مسئله اعتماد در عکاسی مستند بسیار تعیین کننده است و کسب این اعتماد به دلایل اجتماعی و فرهنگی برای زنان شاید قدری ساده تر باشد. در کشور کانادا بنده با چنین پدیده ای مواجه نشدم و تفاوتی در پذیرش برای عکاسهای آقا و خانم حد اقل در سطح کلان وجود ندارد. تفاوت دیگر به نظر کم رنگ شدن عکاسی خیابانی در ایران و رشد هر چه بیشتر آن در کاناداست. دوستانی که در ایران به همراه من چندین سال عکاسی خیابانی می کردند، اکثرا به علل مختلف به عکاسی استودیویی روی آوردند. البته این پدیده در کشورهای اروپایی هم به چشم میخورد. مثلا تغییر قوانین در چند سال اخیر در فرانسه، کار عکاسان خیابانی را با محدودیت های فراوانی مواجه کرده است.

تفاوت عکاسی در ایران و کانادا در چیست و آیا اختلاف فرهنگ جوامع است که مسیر عکاسی را عوض کرده ؟

من فقط میتوانم بخشهایی از تجربه عکاسیم در کانادا را با ایران مقایسه کنم که فعالیت مشابهی در هر دو کشور داشتم. به عنوان مثال من در روزنامه ای در ایران کار نکردم و از طریقه کار خبرنگاری ایران مطلع نیستم. در مورد عکاسی اجتماعی، مستند و خیابانی تفاوتی هست که در این زمان بیشتر هم شده است.

البته حتی بین شهرهای مختلف ایران هم تفاوت های زیادی هست. به عنوان مثال عکاسی خیابانی در همدان بسیار متفاوت با شهرکرد است شاید به علت تفاوت فرهنگی، جهت های متفاوتی که شهرها در زمانهای مختلف رشد کردند و غیره. تجربه شخصی من این بوده که مثلا در همدان یا تهران مردم بسیار نسبت به عکاسی خیابانی پذیرا تر هستند تا به عنوان مثال شهرکرد.

بخشی از تفاوت عکاسی خیابانی بین ایران و کانادا در فرهنگ و دینامیک جامعه نهفته است. همیشه تصورم این است که در کشور ما و بعضی کشورهای خاورمیانه زنان عکاس آزادی عمل بیشتری نسبت به عکاسهای آقا دارند.



علی رغم این مسایل کارهای مستند خوبی در چند سال اخیر از ایران می بینم که بسیار امید بخش و خوشحال کننده است. قوانین در کانادا به غیر از ایالت کبک به عکاسان خیابانی آزادی عملی می دهد که با ایران متفاوت است. البته وقتی در مقام مقایسه بر می آییم باید تفاوت‌های فرهنگی و اجتماعی را هم در نظر بگیریم. رشد عکاسی خیابانی در کانادا را می توان در انجمن های عکاسی خیابانی، حتی در شهرهای کوچک دید که دائم در حال شکل گیری هستند. به نظر من مواجه شدن افراد یک شهر با پدیده عکاسی خیابانی هرچه بیشتر دیدگاه آنها را نسبت به این مسئله بازتر می کند.

دیگر تفاوت عمده بین عکاسی در کانادا و ایران دسترسی به امکانات است. امکاناتی که از طریق گروه های خودجوش عکاسی، گروه های دانشجویی، دسترسی به منابع از طریق کتابخانه ها و دانشگاه ها، و دسترسی به کارگاه های عکاسی وجود دارد فرصتی را برای افرادی که بخواهند از این امکانات استفاده کنند فراهم می کند. به عنوان مثال مطالعه در زمینه عکاسی و دیدن کتاب ها و کارهای عکاسان بزرگ بسیار در دسترس تر از ایران است. من از میزان ترجمه در زمینه عکاسی در سالهای اخیر ایران اطلاع ندارم ولی شاید دسترسی به کتاب ها در فضای اینترنت در حال کم کردن این فاصله است. البته در نهایت این بستگی به شخص دارد که به چه میزان از این امکانات استفاده کند.

دلیل وجود اشخاص و جامعه ، به عنوان عنصر غالب در آثار شما چیست و دیگر عناصر شاخص در کارتان کدامند؟

اشخاص و مردم در عکس های من از عناصری هستند که برای من اهمیت ویژه ای دارند تا جایی که حتی اگر شخصی نباشد به نوعی به دنبال نشان دادن رد پای مردم در عکس هایم هستم. علت وجودی چنین کششی در من، به علاقه ام به فرهنگ شناسی و مردم شناسی برمی گردد.

داستان و بیان دیدگاه از طریق عکس، عنصر دیگر نیست که اهمیت ویژه ای برای من دارد. تلاش من این است که عکسم مدیومی برای بیان دیدگاه یا نقل داستانی مستند باشد که مد نظرم است. روایت تصویری یا داستان گویی تصویری زمینه مورد علاقه من است.

عنصر نهایی هم برای من ترکیب های گاهی انتزاعی با استفاده از شکل، فرم و رنگ است. عکسهای من اصولاً سعی در نقل داستان مردم، اشخاص و فرهنگ یه منطقه را دارند، ولی رنگ و فرم عناصری هستند که گاهی اهمیتی بیشتر حتی از موضوع پیدا می کنند تا حدی که عکس فرم گرافیکی پیدا کند به جای اینکه سندی در راستای داستانی ارایه دهد. کنجکاوی من به مردم و علاقه به نشان دادنشان در لایه های مختلف عکس برای بیان مفهوم و برداشت شخصی از موقعیت با استفاده از عناصر گرافیکی شاید سه عامل گرایش من به عکاسی خیابانی هم باشد.



آیا تاکنون نمایشگاه و یا گالری برگزار کرده اید؟

نمایشگاه شخصی خیر، ولی در چندین نمایشگاه گروهی در ایران، سوئیس و کانادا شرکت کردم. اولین نمایشگاه گروهی به نام "دنیای سبز من" بود که در تهران توسط وبسایت فوتو دات آی آر برگزار شد. (از کارهای برگزیده که برای وبسایت ارسال شده بود.) نمایشگاه "ما همه عکاس هستیم" هم در دانشگاه "ای پی اف ال" سوئیس برگزار شد. نمایشگاهی با موضوع سایه ها هم به صورت گروهی با جمعی از عکاسان روزنامه The Gateway در کانادا برگزار شده که در آن هم شرکت داشتم.

جایگاه خودتان در حوزه عکاسی را چگونه می بینید؟

سوال مشکلیست. روند فکری، مطالعاتی و کاری من دایما در چند سال اخیر من را به سمت کارهای مستند فرهنگی و خیابانی سوق داده است. نگاه به عکاسی به عنوان ابزاری برای بیان برداشت و دیدگاه شخصی نسبت به فرهنگ یک منطقه یا طریقه زندگی افراد یک گروه از مردم یا نشان دادن مسایل اجتماعی عمدتاً فرم دهنده فعالیت عکاسی من بوده و روز به روز فاصله بیشتری را با عکاسی صرفاً خبری یا صرفاً هنری حس کرده ام. تمرکز بیشتر من در آینده بر روی کارهای مستند و پروژه های بلند مدت خواهد بود که شاید به فرم Photo Essay یا نمایشگاه یا در صورت موفقیت به صورت کتاب در بیاید.

از بین آثارتان کدام یک را متفاوت از دیگران می بینید و به حس درونی خودتان نزدیک تر می دانید؟

هر کدام از کارها برای من اهمیت ویژه ای در زمان انجامشان دارند حتی اگر بعد به علت تغییر مسیر فکری و دیدگاه یا مواجه شدن با مسایل دیگر جای خودشان رو به مسایل دیگری بدهند. شاید photo essay که به نام مکالمه ای به زبان فرانسوی کانادایی منتشر کردم در مورد خیابانهای قسمت های قدیمی مونترئال و کبک سیتی و photo essay بینام (Untitled Photo Essay The) که در مورد کنجکاوی در سایه روشن های مرکز شهر ادمونتون بود جزو کارهایی باشند که اخیراً انجام دادم و دوست داشتم. از بین کارهای قدیمی تر پرتره های خیابانی که در تهران و شهرستان ها در اطراف بازارهای سنتی گرفتم بیشتر برایم متمایز است. بیشترین عکس که دیده شده هم عکس رعد و برق ساحل محمود آباد بود که به عنوان عکس روز نشنال جئوگرافیک و چندین مناسبت دیگر توسط وبسایت و صفحه فیسبوک این موسسه نشان داده شد.

حرف آخرتان برای علاقمندان به عکاسی و خوانندگان فتوگراف ؟

از شما برای این فرصت و مصاحبه بسیار متشکرم. امیدوارم هموطنانی که به عکاسی علاقه دارند مطالعات عکاسی خود را بیشتر کنند و عکس خوب زیاد ببینند.

پاسد

منتظر سوالهايتان هستيم!

هرچه رو به جلو میرویم نیاز هایی رو حس میکنیم تا بتوانیم ارتباط بهتری با خوانندگان مجله و دستدارانمان داشته باشیم ، مخاطبان جدیدی هم روز به روز به ما و مجله پیوند میخورند که شاید سوالات و نکاتی برایشان پیش بیاید که ما همه ی این سوالها را در این بخش جدید به نام پاسخ جواب خواهیم داد .

در ابتدا ما سوالات متداولی که به از ما پرسیده میشوند را به جواب میدهیم . سوالات میتوانند در مورد مجله ، گرافیک ، عکاسی و .. باشند . شما میتوانید سوالات خودتان را از طریق پیامک و یا ایمیل برایمان ارسال کنید.

3000 6721 000 333

Info@Gfx-Mag.com

آیا مجله شما را میتوانیم از دکه های روزنامه فروشی خرید ؟

خیر ، مجله فتوگراف همانطور که از نامش پیداست به صورت مجازی و الکترونیکی ، با فرمت پی دی اف عرضه میشود و رایگان میباشد .

من چند بار بعد از دانلود مجله را باز کردم اما قادر به باز کردنش نشدم ، لطفا راهنمایی کنید که با چه نرم افزار هایی باز میشود؟

دوست و خواننده عزیز مجله را باید با نرم افزار هایی که فایل های پی دی اف را میتوانند اجرا کنند باز کنید
مثلا Adobe acrobat یا Adobe reader این نرم افزار ها را میتوانید در وب سایت مجله دانلود کنید .

وقتی مجله را در فتوشاپ باز میکنم پسورد میخواهد ، لطفا راهنمایی کنید ؟

پسورد فوق برای امنیت مطالب و عدم تغییرات در مجله می باشد که از سوی ما تعبیه شده است.

بنده چند مقاله دارم در مورد هنر میتوانم آنها را برای انتشار در مجله برای شما ارسال کنم ؟

بله ، مطالب و مقالات باید نوشته شده توسط خودتان باشد.

موضوع آثار طلائی را در کجا میتوانم ببینیم که آثارم را برایتان بفرستم ؟

دوست گرامی سوال بسیار خوبی بود ، ما در ابتدا برای ایکه شناخته شویم موضوع خاصی را برای آثار طلائی در نظر نمی گرفتیم اما از این شماره به بعد آثار ارسالی باید در چارچوب موضوع باشد .

فایلهای مربوط با آموزش و کاربردی مجله را در وب سایت مجله و در زیر لینک دانلود مجله میتوان پیدا و دانلود کرد.

فایلهایی که در آموزش استفاده میشوند را چطور باید دانلود کرد؟

فراخوانی مبنی بر همکاری شما با ما منتشر شد که از شما دوستداران خواسته شد که اگر مایل به همکاری در زمینه عکاسی ، گرافیک ، نویسندگی افتخاری با مجله فتوگراف را باشند از طریق ایمیل مجله با ما در تماس باشند ، یکی از شرایط مهم این همکاری این است که آموزش ها و مقالات ارسالی توسط شما باید نوشته خودتان باشد و این مقالات و یا آموزش ها با نام و ایمیل شما در مجله منتشر میشود .

در مورد همکاری با مجله توضیحات کاملی ارائه میکنید؟

سوالات میتوانند در مورد مجله ، گرافیک ، عکاسی و .. باشند. شما میتوانید سوالات خودتان را از طریق پیامک و یا ایمیل برایمان ارسال کنید.

SMS : 3000 6721 000 333

انسانم!
بجای هنرتترین
و من
هنر
کردن تو میخواد
فراموش



Download & Combine
by:
www.p30download.com